(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7150424号
(P7150424)

(45)発行日　令和4年10月11日(2022.10.11)

(24)登録日　令和4年9月30日(2022.9.30)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３３３Ｚ

請求項の数　1　（全177頁）

(21)出願番号　特願2017-206845(P2017-206845)
(22)出願日　平成29年10月26日(2017.10.26)
(65)公開番号　特開2019-76560(P2019-76560A)
(43)公開日　令和1年5月23日(2019.5.23)
審査請求日　令和2年5月21日(2020.5.21)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
審査官　中村 祐一

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】
識別情報の可変表示を行い、特定結果が表示されたことに基づいて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、
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遊技制御手段と、
遊技の進行を制御するために前記遊技制御手段が用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段と、
前記遊技制御手段から送信される制御情報にもとづいて演出の制御を行う演出制御手段と、
設定された設定値を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、設定値を特定可能な前記制御情報として、前記設定許可状態において設定された設定値と異なる数値であって該設定値にもとづいた設定特定値を含む設定値制御情報を送信可能であるとともに、前記設定許可状態の終了を指定する制御情報を送信可能であり、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記設定値制御情報に含まれる設定特定値を記憶するとともに、該設定特定値から特定した設定値に応じた演出を実行可能であり、前記遊技制御手段から送信された前記設定許可状態の終了を指定する制御情報

を受信したことにもとづいて、前記設定許可状態の終了に応じた特別制御を行い、
前記遊技情報は、未だ開始されていない可変表示に関する保留記憶情報を含み、
前記設定許可状態において新たな設定値が設定されたときは、前記保留記憶情報を含む遊技情報が消去され、
前記示唆演出実行手段は、示唆演出として設定値が変更されてからの複数の可変表示において実行可能な第１示唆演出と前記第１示唆演出と異なり設定値が変更された後の識別情報における初期表示によって設定値を示唆する第２示唆演出とを実行可能である、
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】
従来の遊技機には、演出を行う演出制御基板に対して設定値を特定可能な設定値指定コマンドを送信して、設定値を演出制御基板に通知して設定示唆演出を制御するものがある（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、設定示唆演出を制御する演出制御基板は、遊技の進行を制御するのではなく演出を制御する基板であることにより、遊技の進行を制御する遊技制御基板よりも基板をケース等から取り出して解析することが容易であることから、演出制御基板に記憶されている設定値が改竄されてしまうと、不適切な設定示唆演出が行われてしまう畏れがある。
【０００５】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、演出制御手段に記憶されている設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる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の遊技機は、
識別情報の可変表示を行い、特定結果が表示されたことに基づいて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、
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遊技制御手段と、
遊技の進行を制御するために前記遊技制御手段が用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段と、
前記遊技制御手段から送信される制御情報にもとづいて演出の制御を行う演出制御手段と、
設定された設定値を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、設定値を特定可能な前記制御情報として、前記設定許可状態において設定された設定値と異なる数値であって該設定値にもとづいた設定特定値を含む設定値制御情報を送信可能であるとともに、前記設定許可状態の終了を指定する制御情報を送

信可能であり、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記設定値制御情報に含まれる設定特定値を記憶するとともに、該設定特定値から特定した設定値に応じた演出を実行可能であり、前記遊技制御手段から送信された前記設定許可状態の終了を指定する制御情報を受信したことにもとづいて、前記設定許可状態の終了に応じた特別制御を行い、
前記遊技情報は、未だ開始されていない可変表示に関する保留記憶情報を含み、
前記設定許可状態において新たな設定値が設定されたときは、前記保留記憶情報を含む遊技情報が消去され、
前記示唆演出実行手段は、示唆演出として設定値が変更されてからの複数の可変表示において実行可能な第１示唆演出と前記第１示唆演出と異なり設定値が変更された後の識別情報における初期表示によって設定値を示唆する第２示唆演出とを実行可能である、
ことを特徴とする。
手段１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確率に関する設定値（例えば、設定値１～設定値３のいずれか）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、ＣＰＵ１０３がＳａ１３の設定変更処理を実行する部分）と、
設定された設定値に応じた確率により前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
遊技の進行を制御するために前記遊技制御手段が用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、
前記遊技制御手段から送信される制御情報にもとづいて演出の制御を行う演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２０－４６に示す朝いち背景演出（設定値示唆演出）を実行する部分）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記設定値を特定可能な前記制御情報として、前記設定許可状態において設定された設定値とは異なる数値であって該設定値にもとづいた設定特定値（例えば、設定値指定コマンド）を含む設定値制御情報を送信可能である（例えば、ＣＰＵ１０３が設定値変換処理の１１０ＳＧ３０３の処理の実行後にコマンド制御処理（Ｓ２７）を実行する部分）とともに、前記設定許可状態の終了を指定する制御情報（例えば、設定値変更終了通知コマンド）を送信可能であり、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記設定値制御情報に含まれる設定特定値を記憶（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２０－４５に示す設定値更新処理の１１０ＳＧ３１３の処理を実行する部分）するとともに、該設定特定値から特定した設定値に応じた演出を実行可能であり（例えば、パチンコ遊技機１に電源が投入されてから１時間が経過するまでや、１００回の変動表示が実行されるまで朝いち背景演出（設定値示唆演出）を実行する部分）、前記遊技制御手段から送信された前記設定許可状態の終了を指定する制御情報を受信したことにもとづいて、前記設定許可状態の終了に応じた特別制御を行い（たとえば、図２１－２０に示すように、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動報知処理において遊技効果ランプ９の４０秒間の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒから２０秒間の出力音Ｃの出力、そして画像表示装置５において４０秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する部分）、
前記遊技情報は、未だ開始されていない可変表示に関する保留記憶情報を含み（例えば、図１１－１３（Ｂ）に示すように、ＲＡＭ１０２に記憶される遊技情報には保留記憶が含まれている部分）、
前記設定許可状態において新たな設定値が設定されたときは、前記保留記憶情報を含む遊技情報が消去される（例えば、変形例８に示すように、新たな設定値が設定された場合は、ＣＰＵ１０３がＲＡＭクリア処理を実行することで、ＲＡＭ１０２におけるアドレス

Ｆ０００に格納されている設定値を除くデータ（アドレスＦ００１以降に格納されているデータ）がクリアされる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出制御手段に記憶されている設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができるとともに、保留記憶が記憶されているときに設定値が変更されることによって遊技者が不適切な利益を得ることを防止することができ、また、特別制御によって、設定値を設定可能な設定許可状態が終了したことを認識することができる。

【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よい。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【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。
【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。
【図１９】変形例の演出動作例を示す図である。
【図２０－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図２０－２】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２０－３】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図２０－４】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２０－５】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図２０－６】各乱数を示す説明図である。
【図２０－７】変動パターンを例示する図である。
【図２０－８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図２０－９】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２０－１０】各種大当りの内容を示す説明図である。
【図２０－１１】（Ａ）は大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）を示す説明図であり、（Ｂ）は大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）を示す説明図であり、（Ｃ）は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２０－１２】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２０－１３】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
【図２０－１４】第２特別可変入賞球装置の構造を示す正面図である。
【図２０－１５】（Ａ）は、表示モニタの正面図、（Ｂ）は、表示モニタの表示内容を説明する説明図である。

【図２０－１６】主基板のＲＡＭにおける記憶領域の一部の構成を示す図である。
【図２０－１７】主基板におけるＣＰＵのメモリマップを示した図である。
【図２０－１８】主基板ＲＡＭの記憶領域に対応するＲＡＭ領域を示した図である。
【図２０－１９】（Ａ）は、表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャート、（Ｂ－１）～（Ｂ－６）は、表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。
【図２０－２０】リングバッファの記憶領域に記憶されたデータの移動を説明する説明図である。
【図２０－２１】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２０－２２】設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。
【図２０－２３】遊技制御用タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０－２４】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２０－２５】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２０－２６】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２０－２７】第１始動入賞演出と第２始動入賞演出の演出態様を示す図である。
【図２０－２８】変動表示中の演出態様を示す図である。
【図２０－２９】変動表示中の演出態様を示す図である。
【図２０－３０】変形例１における変動表示中の演出態様を示す図である。
【図２０－３１】変形例２における変動表示中の演出態様を示す図である。
【図２０－３２】変形例２における変動表示中の演出態様を示す図である。
【図２０－３３】変形例３における設定変更処理での表示モニタの表示態様を示す説明図である。
【図２０－３４】（Ａ）は変形例４における表示モニタの表示態様を示す説明図であり、（Ｂ）は変形例４における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２０－３５】変形例５におけるセキュリティカバーを示す図である。
【図２０－３６】変形例５における遊技機用枠の開閉を示す図である。
【図２０－３７】変形例６におけるセキュリティカバーを示す図である。
【図２０－３８】変形例６における遊技機用枠の開閉を示す図である。
【図２０－３９】変形例７におけるパチンコ遊技機を示す説明図である。
【図２０－４０】演出制御コマンドを例示する図である。
【図２０－４１】設定値変換処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０－４２】設定値の設定秘匿値への変換方法を示す説明図である。
【図２０－４３】設定変更処理における表示モニタの表示態様の一部を示す説明図である。
【図２０－４４】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０－４５】設定値更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０－４６】朝いち背景演出（設定値示唆演出）の決定割合を示す説明図である。
【図２１－１】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図２１－２】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図２１－３】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図２１－４】各乱数を示す説明図である。
【図２１－５】変動パターンを例示する図である。
【図２１－６】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図２１－７】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２１－８】各種大当りの内容を示す説明図である。
【図２１－９】（Ａ）は大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）を示す説明図であり、（Ｂ）は大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）を示す説明図であり、（Ｃ）は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２１－１０】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２１－１１】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図２１－１２】設定値確認処理を示すフローチャートである。
【図２１－１３】（Ａ）はＲＡＭ位処理を示すフローチャートであり、（Ｂ）はＲＡＭの

概略図である。
【図２１－１４】設定変更処理を示すフローチャートである。
【図２１－１５】タイマ割込処理の一部を示すフローチャートである。
【図２１－１６】電源断検出処理を示すフローチャートである。
【図２１－１７】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１－１８】ＲＡＭに記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図。
【図２１－１９】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。
【図２１－２０】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。
【図２１－２１】電源断検出処理を示すフローチャートである。
【図２１－２２】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
【図２１－２３】変形例８における設定変更処理を示すフローチャートである。
【図２１－２４】変形例８における演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。
【図２１－２５】変形例８における画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図２１－２６】変形例９における画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図２１－２７】変形例１０における画像表示装置の表示態様を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
（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。
【００１０】
（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。
【００１１】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００１２】
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。
【００１３】
なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表

示装置は１種類であってもよい。
【００１４】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【００１５】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【００１６】
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。
【００１７】
保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。また、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。
【００１８】
また、遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられ、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【００１９】
画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。
【００２０】
入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。
【００２１】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【００２２】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球

が賞球として払い出される。

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口及び一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【００２６】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【００２７】

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

【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４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【００２９】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【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８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。

【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３２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）３０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。

【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３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２参照）により検出される。

【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３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２参照）により検出される。

【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３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【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３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【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）。

【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。

【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。

【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。

【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されることがある。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

（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。

【００５７】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【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対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【００６０】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【００６１】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ

態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。
【００６２】
特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。
【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（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【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（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。
【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。
【００７２】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【００７３】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【００７４】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。
【００７５】
ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【００７６】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【００７７】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【００７８】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【００７９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【００８０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【００８１】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【００８２】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【００８３】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【００８４】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【００８５】
なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【００８６】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【００８７】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された

演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００８８】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【００８９】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【００９０】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【００９１】

図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【００９２】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【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。

【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）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【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。

【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、初期化処理（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った場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【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った場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

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

【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り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【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）。ＣＰＵ１

０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【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には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【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は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【０１０５】

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

【０１０６】

Ｓ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【０１０７】

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

もいう）。また、第１始動入賞口及び第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【０１０８】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【０１０９】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【０１１０】

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。

【０１１１】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０１１２】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０１１３】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【０１１４】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測す

る処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

（演出制御基板１２の主要な動作）

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

に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

図７は、演出制御プロセス処理として、図６のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図７に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設

定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０１２７】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１２８】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０１２９】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０１３０】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０１３１】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時

間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０１３２】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０１３３】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【０１３４】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【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ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【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）。

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

【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。

【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％」未満の割合であることも含む。

【０１４３】

（特徴部３１ＡＫに関する説明）

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

【０１４４】

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。

【０１４５】

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

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

（特徴部３１ＡＫの演出動作例）

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

【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が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完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとの導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出（例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出）を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

【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、期待度とは大当りとなる期待度であるが、リーチの大当り信頼度と完全に一致していなくてもよい。

【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、興趣が向上する。

【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。

【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。

【０１５９】

大当り信頼度の低いスーパーリーチＥのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＤのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている（図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、大当り信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当り信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

【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、大当り信頼度の高いスーパーリーチＡ及びスーパーリーチＢにおいては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、大当り信頼度の低いスーパーリーチＤ及びスーパーリーチＥにおいては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっていたが、大当り信頼度の高いリーチの場合にスーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知され、大当り信頼度の低いリーチの場合にスーパーリーチ演出後所定期間経過してからタイトルが報知されるようにしてもよい。

【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。

【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。

【０１６３】

（期待度示唆表示）

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

【０１６４】

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

【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。

【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「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当り」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図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。

【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。

【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、携帯連動関連の表示を表示する場合、スーパーリーチのリーチ演出中はリーチ演出に注目させるために適宜非表示としてもよい。その際に、スーパーリーチＥといった低信頼度のリーチ演出中には、これらの表示を表示したままにするようにしてもよい。このようにすることで、低信頼度のリーチ演出により遊技者を過度に期待させてしまうことを防止できるとともに、高信頼度のリーチ演出ではリーチ演出に注目させることができる。

【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発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【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」という音声が出力される。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、異なる音声を出力するようにしてもよいし、同じ音声を出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと１つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。２つ半の黒い星が表示されるときと３つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。また、音声を出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

【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が出力されるが、通常モードとは異なる音声（例えば声色が異なる音声）が出力される。また、スーパーリーチＤ２における期待度示唆表示３１ＡＫ０２４は、星型ではなく菱形となっている。

【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「ポン」と

いう音声が出力される。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】

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

【０１８２】

（予告演出）

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様（例えばタイトルの表示色等）によって、大当り信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図１４（Ａ）に示すように、スーパーリーチＡのタイトル３１ＡＫ０３６が黒色で表示されるとともに、スピーカ８からリーチのタイトル名に対応する音声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１４（Ｂ）に示すようにタイトル３１ＡＫ０３６の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。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１４に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様（表示色）が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始

時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。
【０１８３】
　また、タイトルの表示態様（表示色）が変化するタイトル予告が実行された場合には、タイトルの表示態様が変化した後に、変化後の表示態様に応じた音声を出力するようにしてもよい。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。また、音声によるタイトル報知は、タイトルの表示態様（表示色）が変化した後に実行されるようにしてもよい。この場合、変化後のタイトルの表示態様（表示色）に応じた音声が出力するようにしてもよい。
【０１８４】
　（タイトル報知の実行タイミング）
　リーチ中のタイトルの報知は、予告演出や発展演出といった、大当り有利状態に制御される期待度が向上する演出（特定演出）の実行タイミング以外で実行することが好ましい。このようにすることで、一旦タイトルが報知された場合、期待度が向上する演出が実行され得るので、遊技者の期待感を維持することができる。
【０１８５】
　図１５は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７のステップＳ１７１の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、主基板１１から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ３１ＡＫＳ００１）。
【０１８６】
　スーパーリーチの変動パターンである場合には（ステップ３１ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、スーパーリーチのタイトルの表示色（タイトル予告の実行の有無）を決定する（ステップ３１ＡＫＳ００２）。
【０１８７】
　ステップ３１ＡＫＳ００２では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図１６（Ａ）に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図１６（Ａ）に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当り信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。
【０１８８】
　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１４に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変化するタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチＤやスーパーリーチＥ）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチＡやスーパーリーチＢ）の場合には、変化するタイミングの数を１つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。
【０１８９】
　演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図１６（Ａ

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

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【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変化タイミングの組み合わせで、大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、変化タイミングが同じ場合に変化タイミングが異なる場合より大当り信頼度が高くなるようにしたり、いずれの変化が先かで大当り信頼度を異ならせてもよい。このようにすることで、タイトル予告とセリフ予告とのそれぞれの変化タイミングに注目させることができる。

【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変化によって大当り信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の変化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なるようにすればよい。

【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。

【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。

【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に、演出態様が変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置５に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも１つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様が変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップＡＫ３１Ｓ００４の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様が変化するかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するかに注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

【０２００】

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。

【０２０１】

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

【０２０２】

（サブ液晶）

画像表示装置５とは異なるサブ表示装置として、遊技盤２または遊技機用枠３にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機ＥＬやドットマトリクスのＬＥＤにより構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置５の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパ

ーリーチＤ及びスーパーリーチＥのように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置５においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置５におけるスーパーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。

【０２０３】

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

【０２０４】

（特徴部３１ＡＫの変形例１）

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

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

例えば、図１７（Ｄ）に示すように、祈るキャラクタ３１ＡＫ０４５が表示され、図１７（Ｅ）に示すように、祈るキャラクタ３１ＡＫ０４５が喜ぶキャラクタ３１ＡＫ０４６に変化するとともに、小ボタン画像３１ＡＫ０４３が大ボタン画像３１ＡＫ０４７に変化する。

【０２０９】

その後、図１８（Ｈ）に示すように、大砲３１ＡＫ０４８が表示され、図１８（Ｉ）に

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

【０２１０】

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

【０２１１】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図１８（Ｊ）に示すように、規制線３１ＡＫ０４４が消去され、図１８（Ｋ）に示すように、スティック画像３１ＡＫ０５１が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ３１Ａを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ３１Ａへの操作が有効な操作有効期間となる。

【０２１２】

ここで、スティックコントローラ３１Ａを引く操作が検出されると、図１８（Ｌ）に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像３１ＡＫ０５２が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図１８（Ｍ）に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図１８（Ｌ）に示す画像が表示される。

【０２１３】

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

【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。

【０２１５】

（特徴部３１ＡＫの変形例２）

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

【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。

【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り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素Ｅ１～Ｅ５を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像＜青画像＜赤画像＜フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか１つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

【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。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の表示画面図である。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。

【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。

【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「アツイアツイ」のような大当り信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【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」の大当り図柄が表示される。

【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。

【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の係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図１５のステップ３１ＡＫＳ００４にて実行されるようにしてもよい。

【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。以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図２０－１は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機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、縦長の方形枠状に形成された外枠１０９ＳＧ００１ａと、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。また、遊技機用枠１０９ＳＧ００３には、ガラス窓を有するガラス扉枠１０９ＳＧ００３ａが左側辺を中心として遊技機用枠１０９ＳＧ００３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１０９ＳＧ００３ａ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１０９ＳＧ００３ａ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。

【０２２８】

また、遊技機用枠１０９ＳＧ００３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１０９ＳＧ００３及びガラス扉枠１０９ＳＧ００３ａ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１０９ＳＧ２０１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１０９ＳＧ０５１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１０９ＳＧ０５２が設けられている。
【０２３０】
これら錠スイッチ１０９ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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１０９ＳＧ２０１内に収容されており、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２は、基板ケース１０９ＳＧ２０１を開放しなくても操作可能となるように基板ケース１０９ＳＧ２０１の背面左部に形成された開口を介して背面側に露出している。
【０２３１】
錠スイッチ１０９ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ１０９ＳＧ５２を有する基板ケース１０９ＳＧ２０１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１０９ＳＧ００３を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠３を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１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１０９ＳＧ０５１は、設定キーによって、後述するＯＮとＯＦＦの切替操作及び該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチでもある。尚、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１０９ＳＧ２０１には、表示モニタ１０９ＳＧ０２９と、該表示モニタ１０９ＳＧ０２９の表示を切り替えるための表示切替スイッチ１０９ＳＧ０３０が配置されている。これら表示モニタ１０９ＳＧ０２９及び表示切替スイッチ１０９ＳＧ０３０は、主基板１１に接続されているとともに、基板ケース１０９ＳＧ２０１の左上部に配置されている。つまり、ら表示モニタ１０９ＳＧ０２９及び表示切替スイッチ１０９ＳＧ０３０は、基板ケース１０９ＳＧ２０１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１０９ＳＧ００３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１０９ＳＧ００３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。
【０２３３】
また、図２０－３及び図２０－４に示すように、外枠１０９ＳＧ００１ａの右端部には、遊技機用枠１０９ＳＧ００３の閉鎖時に、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ５２とを含む基板ケース１０９ＳＧ２０１の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ａが取り付けられている。このキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ａは、前後方向を向く短片１０９ＳＧ５００Ａａと、該短片１０９ＳＧ５００Ａａ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１０９ＳＧ５００Ａｂ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１０９ＳＧ５００Ａａの上下寸法は、基板ケース１０９ＳＧ２０１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１０９ＳＧ５００Ａは、短片１０９ＳＧ５００Ａａの前端部を介して外枠１０９ＳＧ００１ａの右端部に固定されている。
【０２３４】
尚、図２０－３に示すように、長片１０９ＳＧ５００Ａｂは、遊技機用枠１０９ＳＧ００３が閉鎖されている状態において、基板ケース１０９ＳＧ２０１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１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２とを含む基板ケース１０９ＳＧ２０１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１０９ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２は、長片１０９ＳＧ５００Ａｂによって操作不能な状態となる。一方で、図２０－４に示すように、遊技機用枠１０９ＳＧ００３が開放されている状態においては、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２とは、遊技機用枠１０９ＳＧ００３とともに移動して長片１０９ＳＧ５００Ａｂから離間することによって長片１０９ＳＧ５００Ａｂ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。

【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１０９ＳＧ００３が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ａによって錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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１０９ＳＧ００３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１０９ＳＧ５００Ａによる規制状態が解除され、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２との操作が許容される許容状態となる。

【０２３６】

基板ケース１０９ＳＧ２０１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１０９ＳＧ００３が閉鎖されている状態において、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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１０９ＳＧ００３を開放しない限り錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２を操作して設定値を変更することはできない。

【０２３７】

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１０９ＳＧ００３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１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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１０９ＳＧ００３が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ａによって錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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。

【０２３８】

また、遊技機用枠１０９ＳＧ００３が閉鎖され、セキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ａによって錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２を含む基板ケース１０９ＳＧ２０１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１０９ＳＧ５００Ａを通して、基板ケース１０９ＳＧ２０１に収容されている主基板１１等を透視することができるため、主基板１１におけるＣＰＵ１０３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。

【０２３９】

遊技盤２の所定位置（図２０－１に示す例では、遊技領域の右側方）には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えばセグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成され、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（変動表示）される。例えば、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を変動表示す

る。尚、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。

【０２４０】

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「０」～「９」を示す数字それぞれには、「０」～「９」の図柄番号が付され、「－」を示す記号には、「１０」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて変動表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて変動表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。

【０２４１】

第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはともに、例えば方形状に形成されている。尚、第１特図の種類と第２特図の種類は同じ（例えば、ともに「０」～「９」を示す数字、及び、「－」を示す記号）であってもよいし、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば「００」～「９９」を示す数字（あるいは２桁の記号）を変動表示するように構成されていてもよい。尚、本実施の形態では、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂを方形状と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、これら第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する各セグメントを、不規則に配置したものであってもよい。

【０２４２】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には、画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図の変動表示や第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば３つといった複数の変動表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄（演出図柄とも言う）が変動表示される。

【０２４３】

一例として、画像表示装置５の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の変動と第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける変動表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて、飾り図柄の変動表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

【０２４４】

このように、画像表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた変動表示、または、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた変動表示と同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の変動表示を行い、変動表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。尚、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して変動表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の変動表示を開始してから変動表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの変動表示中には、飾り図柄の変動速度が「０」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、変動表示における表示結果が確定的

に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。尚、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば１秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

【０２４５】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて変動表示される飾り図柄には、例えば９種類の図柄（英数字「１」～「９」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する９個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「１」～「９」を示す英数字それぞれに対して、「１」～「９」の図柄番号が付されている。尚、飾り図柄は９種類に限定されず、大当り組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば８種類や１０種類など）。

【０２４６】

飾り図柄の変動表示が開始された後、変動表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「９」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「１」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒのうち少なくともいずれか１つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌなど）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

【０２４７】

画像表示装置５の表示領域には、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕが配置されており、画像表示装置５の下部における左右方向の中央には、変動表示中の保留記憶に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア１０９ＳＧ００５Ｆが表示されている。ここで、各特別図柄に対応した変動表示の保留は、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特別図柄や飾り図柄の変動表示を実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示が実行中であることやパチンコ遊技機１が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示の開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄにおける保留表示は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示であり、第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕにおける保留表示は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示である。

【０２４８】

特に本実施の形態の第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄは、下から上方に向けて１つ目の第１特図保留表示を表示する保留１表示位置、２つ目の第１特図保留表示を表示する保留２表示位置、３つ目の第１特図保留表示を表示する保留３表示位置、４つ目の第１特図保留表示を表示する保留４表示位置が並列されており、各保留表示を表示可能となっている。

【０２４９】

また、画像表示装置５における第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄの上方位置には、キャラクタ画像１０９ＳＧＣが表示される（図２０－２７参照）。本実施の形態の

パチンコ遊技機１では、詳細は後述するが、新たな始動入賞が発生することによりキャラクタ画像１０９ＳＧＣから保留表示が第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄまたはアクティブ表示エリア１０９ＳＧ００５Ｆに向けて移動する始動入賞演出を実行可能となっている。

【０２５０】

本実施の形態では、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示を丸型の白色表示（第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに表示される保留記憶表示）とし、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示を丸型の白色表示（第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示される保留記憶表示）とする。尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示と、の表示態様は、異なる表示態様であってもよい。

【０２５１】

図２０－１に示す例では、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕとともに、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能に表示する。第２保留表示器２５Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能に表示する。第１特図保留記憶数は、第１特図を用いた変動表示の実行が保留されている記憶数である。第２特図保留記憶数は、第２特図を用いた変動表示の実行が保留されている記憶数である。第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを加算した変動表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【０２５２】

画像表示装置５の左右には、一般入賞口１０９ＳＧ０５０Ａ，１０９ＳＧ０５０Ｄが設けられているとともに、一般入賞口１０９ＳＧ０５０Ａの下方の領域には、一般入賞口１０９ＳＧ０５０Ｂ，１０９ＳＧ０５０Ｃとが設けられている。また、画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。入賞球装置６Ａは、例えば所定の球受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、図２０－２に示す普通電動役物用となるソレノイド１０９ＳＧ０８１によって、垂直位置となる通常開放状態（図２０－１中実線位置参照）と傾動位置（図２０－１中点線位置参照）となる拡大開放状態とに変化する可動翼片を有する普通電動役物を備え、第２始動入賞口を形成する。

【０２５３】

一例として、可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド１０９ＳＧ０８１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、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）し難い通常開放状態となる。その一方で、可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド１０９ＳＧ０８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）し易い拡大開放状態となる。尚、可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態において、例えば第２始動入賞口を閉鎖することなどにより、第２始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第２始動領域としての第２始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【０２５４】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２０－２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２０－２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出される。第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第１特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第１始動条件が成立する。第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第２特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第２始動条件が成立する。尚、第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【０２５５】

また、一般入賞口１０９ＳＧ０５０Ａ，１０９ＳＧ０５０Ｂ，１０９ＳＧ０５０Ｃ，１０９ＳＧ０５０Ｄを通過（進入）した遊技球は、図２０－２に示す第１一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ａ，第２一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ｂ，第３一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ｃ，第４一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ｄによって検出され、該検出に基づいて所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【０２５６】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの右側方には、第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａ及び第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂが一体化された特別可変入賞球ユニット１０９ＳＧ００７が設けられている。

【０２５７】

ここで、特別可変入賞球ユニット１０９ＳＧ００７の構成について説明する。尚、以下の説明では、パチンコ遊技機１を正面からみたときの上下左右方向を基準として説明する。

【０２５８】

図２０－１に示すように、特別可変入賞球ユニット１０９ＳＧ００７は、左部側が第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａを構成し、右部側が第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂを構成している。また、特別可変入賞球ユニット１０９ＳＧ００７の正面側には透光性を有する合成樹脂材にて構成された図示しないカバー体が取り付けられており、遊技者は該カバー体を介して特別可変入賞球ユニット１０９ＳＧ００７内、特に第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂ内を流下する遊技球を視認できるようになっている。

【０２５９】

第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａは、ソレノイド１０９ＳＧ０８２（図２０－２参照）によって開閉駆動される第１大入賞口扉１０９ＳＧ７０１を備え、該第１大入賞口扉１０９ＳＧ７０１によって開放状態と閉鎖状態とに変化する第１大入賞口を形成する。第１大入賞口は、特別可変入賞球ユニット１０９ＳＧ００７の左部において、上向きに開放するように形成されている。尚、第１大入賞口扉１０９ＳＧ７０１は、ソレノイド１０９ＳＧ０８２の駆動によって第１大入賞口を閉鎖する閉鎖位置と、第１大入賞口を開放する開放位置との間で前後方向にスライド移動可能となっている。

【０２６０】

第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａでは、ソレノイド１０９ＳＧ０８２がオン状態であるときに第１大入賞口扉１０９ＳＧ７０１が第１大入賞口を開放状態として、遊技球が第１大入賞口を通過（進入）し易くする。その一方で、ソレノイド１０９ＳＧ０８２がオフ状態であるときに第１大入賞口扉１０９ＳＧ７０１が第１大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第１大入賞口を通過（進入）できなくする。このように第１大入賞口は、遊技球が通過（進入）し易い遊技者とって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球が第１大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が第１大入賞口を通過（

進入）し難い一部開放状態を設けてもよい。
【０２６１】
　第１大入賞口を通過（進入）した遊技球は、第１大入賞口内に設けられた第１カウントスイッチ１０９ＳＧ０２３（図２０－２参照）を通過することで、該第１カウントスイッチ１０９ＳＧ０２３によって検出される。第１カウントスイッチ１０９ＳＧ０２３を通過した遊技球は、遊技盤２に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤２の背面側に誘導される。第１カウントスイッチ１０９ＳＧ０２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａにおいて開放状態となった第１大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、第１始動入賞口や第２始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａにおいて第１大入賞口が開放状態となれば、その第１大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａにおいて第１大入賞口が閉鎖状態となれば、第１大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第２状態となる。
【０２６２】
　また、第１大入賞口に進入することなく流下した遊技球の大半は、図示しない障害釘等により可変入賞球装置６Ｂに誘導され、可変入賞球装置６Ｂが拡大開放状態であれば第２始動入賞口に入賞するようになっている。
【０２６３】
　図２０－１４に示す第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂは、第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａよりも上方に向けて突出して形成されており、ソレノイド１０９ＳＧ０８３（図２０－２参照）によって開閉駆動される第２大入賞口扉１０９ＳＧ７１１を備え、該第２大入賞口扉１０９ＳＧ７１１によって開放状態と閉鎖状態とに変化する第２大入賞口を形成する。第２大入賞口は、第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂの上端部において上向きに開放するように形成されている。第２大入賞口扉１０９ＳＧ７１１は、ソレノイド１０９ＳＧ０８３の駆動によって第２大入賞口を開放する第１状態（開放状態）と、第２大入賞口を閉鎖する第２状態（閉鎖状態）との間で前後方向にスライド移動可能に設けられている。
【０２６４】
　第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂでは、第２大入賞口扉１０９ＳＧ７１１用のソレノイド１０９ＳＧ０８３がオン状態であるときに第２大入賞口扉１０９ＳＧ７１１が第２大入賞口を開放状態として、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）し易くする。その一方で、第２大入賞口扉１０９ＳＧ７１１用のソレノイド１０９ＳＧ０８３がオフ状態であるときに第２大入賞口扉１０９ＳＧ７１１が第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）できなくする。このように第２大入賞口は、遊技球が通過（進入）し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）し難い一部開放状態を設けてもよい。
【０２６５】
　第２大入賞口を通過（進入）する遊技球は、図２０－１４に示す第２大入賞口内に設置された第２カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ａを通過することで、該第２カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ａ内によって検出される。第２カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ａによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂにおいて開放状態となった第２大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口といった、他の普通入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂにお

いて第２大入賞口が開放状態となれば、該第２大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂにおいて第２大入賞口が閉鎖状態となれば、第２大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第２状態となる。

【０２６６】

図２０－１４に示すように、第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂ内には、第２大入賞口を通過した遊技球が流下可能な遊技球流路１０９ＳＧ７５０が形成されている。遊技球流路１０９ＳＧ７５０は、第２大入賞口を通過した遊技球が通過可能な主経路１０９ＳＧ７４０（図２０－１４中実線に沿う領域）と該主経路１０９ＳＧ７４０から分岐する分岐路１０９ＳＧ７４１（図２０－１４中点線に沿う領域）とを有する。主経路１０９ＳＧ７４０と分岐路１０９ＳＧ７４１との間には後述する逆流防止部材１０９ＳＧ７３０が配設されている。また、主経路１０９ＳＧ７４０における逆流防止部材１０９ＳＧ７３０の上流側には、主経路１０９ＳＧ７４０から分岐路１０９ＳＧ７４１が分岐する第１分岐部１０９ＳＧ７４２が設けられており、主経路１０９ＳＧ７４０における逆流防止部材１０９ＳＧ７３０の下流側には、主経路１０９ＳＧ７４０から分岐路１０９ＳＧ７４１が分岐する第２分岐部１０９ＳＧ７４３が設けられている。つまり、主経路１０９ＳＧ７４０を流下する遊技球は、第１分岐部１０９ＳＧ７４２または第２分岐部１０９ＳＧ７４３から分岐路１０９ＳＧ７４１側に移動可能とされている。

【０２６７】

主経路１０９ＳＧ７４０の最下流部には、遊技球が通過可能な第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂが設置されており、遊技球は、該第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを通過することで、該第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂによって検出される。第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを通過した遊技球は、遊技盤２に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤２の背面側に誘導される。また、分岐路１０９ＳＧ７４１の最下流部に到達した遊技球は、遊技盤２に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤２の背面側に誘導され、第４カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｃを通過することで、該第４カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｃによって検出される。

【０２６８】

尚、本実施の形態では、後述する小当り遊技中に第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂによって遊技球が検出されたことに基づき、小当り遊技終了後の遊技状態を大当り遊技状態に制御するようになっている。よって、小当り遊技中に第２大入賞口扉１０９ＳＧ７１１が開放している期間において、振動等を付加することよって遊技球の進路が変更されて第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂによって遊技球が検出されてしまうと、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御されてしまう不正が可能となってしまうので、本実施の形態のパチンコ遊技機１では、このような場合に遊技を中止するようになっている。

【０２６９】

主経路１０９ＳＧ７４０における第１分岐部１０９ＳＧ７４２の下流側には、遊技球の第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂへ向けての流下を規制及び許容する規制部材１０９ＳＧ７２１が設けられている。規制部材１０９ＳＧ７２１は、ソレノイド１０９ＳＧ０８５（図２０－２参照）の駆動によって主経路１０９ＳＧ７４０内に突出することで、遊技球の主経路１０９ＳＧ７４０での第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂへ向けての流下を規制する規制状態と、主経路１０９ＳＧ７４０内から退避することで遊技球の主経路１０９ＳＧ７４０での第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂへ向けての流下を許容する許容状態と、の間で前後方向にスライド可能に設けられている。

【０２７０】

尚、規制部材１０９ＳＧ７２１の上部は平坦面に形成されているとともに、該平坦面は、正面視で分岐路１０９ＳＧ７４１側に向けて下方に所定角度の傾斜を成すように主経路１０９ＳＧ７４０に設けられている。このため、規制部材１０９ＳＧ７２１が規制状態であるときに主経路１０９ＳＧ７４０を遊技球が流下してくると、該遊技球は規制部材１０

９ＳＧ７２１の上部に形成された平坦面に沿って第２分岐部１０９ＳＧ７４３を経由して分岐路１０９ＳＧ７４１に向けて流下するように誘導される。

【０２７１】

主経路１０９ＳＧ７４０と分岐路１０９ＳＧ７４１との間には、前後方向を向く枢軸によって逆流防止部材１０９ＳＧ７３０が回動可能に枢支されている。逆流防止部材１０９ＳＧ７３０は、上端が枢軸により枢支された板状部材からなり、規制部材１０９ＳＧ７２１の平坦面にて誘導される遊技球が主経路１０９ＳＧ７４０側から接触したときに主経路１０９ＳＧ７４０側から分岐路１０９ＳＧ７４１側へ通過可能となるように移動（回動）可能である。具体的には、主経路１０９ＳＧ７４０と分岐路１０９ＳＧ７４１との間を開放するように傾斜する許容位置と、主経路１０９ＳＧ７４０と分岐路１０９ＳＧ７４１との間を閉鎖する規制位置と、の間で回動可能に設けられている。尚、規制部材１０９ＳＧ７２１の上方には前方に向けて突出するリブ１０９ＳＧ８０１が設けられており、逆流防止部材１０９ＳＧ７３０は規制位置において該リブ１０９ＳＧ８０１に正面視で反時計回り方向から当接する。

【０２７２】

尚、逆流防止部材１０９ＳＧ７３０は、通常は自重により規制位置に配置されており、該規制位置では、平坦面にて誘導される遊技球が主経路１０９ＳＧ７４０側（正面視で右側）から当接することで、該遊技球により押されて許容位置を上限に正面視で時計回り方向に回動する。

【０２７３】

このとき、逆流防止部材１０９ＳＧ７３０の先端部と第２分岐部１０９ＳＧ７４３の下部との間の上下幅寸法が遊技球の直径よりも短寸に変化し、第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂが設けられている主経路１０９ＳＧ７４０側から第４カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｃが設けられている分岐路１０９ＳＧ７４１側への遊技球の移動が許容される。一方、逆流防止部材１０９ＳＧ７３０が規制位置にあるときは、遊技球が分岐路１０９ＳＧ７４１側（正面視で左側）から当接したとしても、逆流防止部材１０９ＳＧ７３０がリブ１０９ＳＧ８０１に当接していることによって逆流防止部材１０９ＳＧ７３０の反時計回り方向への回動が規制される。このとき、逆流防止部材１０９ＳＧ７３０の先端部と第２分岐部１０９ＳＧ７４３の下部との間の幅寸法は、遊技球の直径よりも短寸に維持されるため、第４カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｃが設けられている分岐路１０９ＳＧ７４１側から第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂが設けられている主経路１０９ＳＧ７４０側への遊技球の移動が確実に規制される。

【０２７４】

図２０－１に戻って、遊技盤２の所定位置（図２０－１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂと同様に７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（変動表示）する。

【０２７５】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、通過ゲート１０９ＳＧ０４１を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。尚、通過ゲート１０９ＳＧ０４１は、特別可変入賞球ユニット１０９ＳＧ００７における第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａ及び第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂ間に設置されている。尚、通過ゲート１０９ＳＧ０４１内には、後述するゲートスイッチ２１が内蔵されている。

【０２７６】

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。また、上記した各入賞口以外の入賞口を設けるようにしてもよい。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。

【０２７７】
遊技機用枠１０９ＳＧ００３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ９が設けられている。パチンコ遊技機１の遊技領域における各構造物（例えば入賞球装置６Ａ、可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球ユニット１０９ＳＧ００７等）の周囲には、装飾用ＬＥＤが配置されていてもよい。遊技機用枠１０９ＳＧ００３の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を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）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【０２７８】
遊技領域の下方における遊技機用枠１０９ＳＧ００３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）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠１０９ＳＧ００３の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機１の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。下皿を形成する下皿部材には、例えば下皿本体の上面における前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。上皿を形成する上皿部材には、例えば上皿本体の上面における前側の所定位置（例えばスティックコントローラ３１Ａの上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。

【０２７９】
本実施の形態では、遊技領域は、該遊技領域の略中央位置に配設された画像表示装置５の周囲を囲うセンター飾り枠の左側の左遊技領域と右側の右遊技領域とに分かれており、打球操作ハンドルにて弱めに打ち出された（左打ち）遊技球は第１経路（左遊技領域）を流下し、打球操作ハンドルにより強めに打ち出された（右打ち）遊技球は第２経路（右遊技領域）を流下するようになっている。

【０２８０】
また、第１経路を流下した遊技球は、入賞球装置６Ａ及び可変入賞球装置６Ｂに入賞可能となり、第２経路を流下した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂ、第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａ及び第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂに入賞可能、かつ、通過ゲート１０９ＳＧ０４１を通過可能となるように多数の障害釘が配設されている。つまり、左打ちの場合は第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａ及び第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂに入賞不能、かつ、通過ゲート１０９ＳＧ０４１を通過不能である。

【０２８１】
次に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機１では、遊技領域に設けられた通過ゲート１０９ＳＧ０４１を通過した遊技球が図２０－２に示すゲートスイッチ２１によって検出されたことといった、普通図柄表示器２０にて普通図柄の変動表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図の変動表示が終了したことといった、普通図柄の変動表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器２０による普図の変動表示が開始される。

【０２８２】
この普図の変動表示では、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の変動表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図ハズレ

」となる。普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となったことに対応して、可変入賞球装置６Ｂを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【０２８３】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図２０－２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出されたことなどにより第１始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第１開始条件が成立したことに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図の変動表示が開始される。また、可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図２０－２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出されたことなどにより第２始動条件が成立した後に、例えば前回の特図の変動表示や大当り遊技状態が終了したことなどにより第２開始条件が成立したことに基づいて、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の変動表示が開始される。

【０２８４】

第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の変動表示では、特別図柄の変動表示を開始させた後、特図変動時間としての変動表示時間が経過すると、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄（変動表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「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）が停止表示されれば、所定表示結果としての「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が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

【０２８５】

特図の変動表示での変動表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図の変動表示での変動表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

【０２８６】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機１では、一例として、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「２」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「－」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。尚、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図の変動表示における大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の変動表示における各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図の変動表示において共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【０２８７】

特図の変動表示における確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａの第１大入賞口扉１０９ＳＧ７０１が、所定の上限時間（例えば２９秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて、第１大入賞口を開放状態とする。これにより、第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａを遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

【０２８８】

第１大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「１５」、「１０」や「５」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。尚、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば第１大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【０２８９】

また、特図の変動表示における確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「小当り」となった後、小当り遊技状態において、第２特別可変入賞球装

置１０９ＳＧ００７Ｂの第２大入賞口扉１０９ＳＧ７１１が、所定の上限時間（例えば３秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて、第２大入賞口を開放状態とする。これにより、第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂは遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）となる。

【０２９０】

尚、本実施の形態では、小当り遊技状態において第２大入賞口扉１０９ＳＧ７１１が所定の上限時間（例えば３秒間）が経過するまで１回開放するように設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態において複数回開放するようにしてもよい。

【０２９１】

小当り遊技状態において、第２大入賞口に入賞した遊技球が第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂ内に設けられた第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを通過すると、該遊技球の第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂの通過に基づく「大当り」となる（Ｖ入賞大当り）。つまり、ＣＰＵ１０３は、該遊技球の第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂの通過を検出したことに基づき、遊技状態を大当り遊技状態に制御する。一方、小当り遊技状態において第２大入賞口に入賞した遊技球が第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂ内に設けられた第４カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｃを通過した場合は、「大当り」とはならない。つまり、ＣＰＵ１０３は、該遊技球の第４カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｃの通過を検出したことに基づき、遊技状態を大当り遊技状態には制御しない。

【０２９２】

そして、遊技球の第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂの通過に基づいて大当り遊技状態に制御されると、第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂの第２大入賞口扉１０９ＳＧ７１１が、所定の上限時間（例えば２９秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて、第２大入賞口を開放状態とする。これにより、第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂを遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）とするラウンド遊技が実行される。尚、本実施の形態では、第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂの通過に基づいて大当り遊技状態に制御されると、第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂが第１状態に制御されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａが第１状態に制御されるようにしてもよい。

【０２９３】

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

【０２９４】

尚、本実施の形態における大当り遊技状態の終了後は、所定の変動回数の範囲（例えば、１００回や２０回）において時間短縮制御（時短制御）が行われる時短状態と、時短制御が行われない通常状態とのいずれかに制御される。時短制御が行われることにより、特図の変動表示における変動表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、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、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば、１００回や２０回）の特図の変動表示が実行されることと、変動表示結果が「大当り」となること、小当り遊技状態において遊技球が第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを通過すること、のうちいずれかの条件が先に成立したときに終了すればよい。

【０２９５】

時短制御が行われるときには、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の変動表示における変動時間（特図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、普通図柄表示器２０による普図の変動表示の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図の変動表示での変動表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、変動表示結果が「普図当り」となったことに基づく可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しやすくして第２始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか１つが行われるようにしてもよいし、複数の制御（全てを含む）が組合せられて行われるようにしてもよい。

【０２９６】

高開放制御が行われることにより、第２始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立しやすくなり、特図の変動表示が頻繁に実行可能となることで、次に変動表示結果が「大当り」または「小当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。

【０２９７】

パチンコ遊技機１には、例えば図２０－２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、ターミナル基板（情報出力基板）１６、電源基板１７といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機１には、主基板１１と演出制御基板１２との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板１５なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１における遊技盤２などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【０２９８】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、図２０－３に示すように、基板ケース１０９ＳＧ２０１に収納された状態でパチンコ遊技機１の背面に搭載され、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板１１は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板１２などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板１１は、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する各ＬＥＤ（例えばセグメントＬＥＤ）などの点灯／消灯制御を行って第１特図や第２特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器２０の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器２０による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【０２９９】

また、主基板１１には、図２０－３及び図２０－１５（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１の背面側から視認可能な表示モニタ１０９ＳＧ０２９が設けられており、該表示モニタ１０９ＳＧ０２９に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ１０９ＳＧ０２９の左側方には表示切替スイッチ１０９ＳＧ０３０が設けられており、該表示切替スイッチ１０９ＳＧ０３０の操作によって表示モニタ１０９ＳＧ０２９に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【０３００】

また、主基板１１には、図２０－２に示すように、遊技盤２の前面を開閉可能に覆うガ

ラス扉枠１０９ＳＧ００３ａの開放を検知する扉開放センサ１０９ＳＧ０９０、第１大入賞口扉１０９ＳＧ７０１の開放を検知するための第１大入賞口扉センサ１０９ＳＧ０９１、第２大入賞口扉１０９ＳＧ７１１の開放を検知するための第２大入賞口扉センサ１０９ＳＧ０９２、等の各種のセンサが接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。

【０３０１】

主基板１１には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号の他、電源断信号、クリア信号、リセット信号等の各種信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送するスイッチ回路１１０、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号をソレノイド１０９ＳＧ０８１～８３に伝送する出力回路１０９ＳＧ１１１、ターミナル基板１０９ＳＧ０１６からセキュリティ信号等の各種の信号の出力を行うための情報出力回路１０９ＳＧ１１２が搭載されている。

【０３０２】

また、図２０－２に示す主基板１１は、図２０－３及び図２０－１５（Ａ）に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース１０９ＳＧ２０１に封入されており、主基板１１の中央には表示モニタ１０９ＳＧ０２９（例えば、７セグメント）が配置され、表示モニタ１０９ＳＧ０２９の右側には表示切替スイッチ１０９ＳＧ０３０が配置されている。表示モニタ１０９ＳＧ０２９及び表示切替スイッチ１０９ＳＧ０３０は、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１は、遊技機用枠１０９ＳＧ００３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１０９ＳＧ００３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。

【０３０３】

また、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、各入賞口（第１大入賞口、第２大入賞口、第２始動入賞口、第１始動入賞口、第１～第４一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ１０９ＳＧ０２９に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。つまり、パチンコ遊技機１のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。さらに、パチンコ遊技機１を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。そこで、本実施の形態のパチンコ遊技機１では、当該パチンコ遊技機１において、設置後にどのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。

【０３０４】

尚、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２は、パチンコ遊技機１の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠１０９ＳＧ００３を開放しない限り操作不可能とされており、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１はキー操作を要することから、遊技店の店員のなかでも、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１は、所定のキーによってＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチであるとともに、該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチでもある。

【０３０５】

尚、図２０－３に示すように、パチンコ遊技機１の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機１外に排出するためのノズル（

排出口）が設けられており、該ノズル内には、パチンコ遊技機１内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ１０９ＳＧ０７０が設けられている。該排出口スイッチ１０９ＳＧ０７０は、図２０－２に示すように、前述したスイッチ回路１１０に接続されている。

【０３０６】

尚、出力回路１０９ＳＧ１１１は、ソレノイド１０９ＳＧ０８５を駆動させるためのコントローラ１０９ＳＧ０８４にも接続されている。コントローラ１０９ＳＧ０８４は、パチンコ遊技機１の起動時に出力回路１０９ＳＧ１１１を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００から起動信号を受信することでソレノイド１０９ＳＧ０８５の駆動制御を開始するようになっている。コントローラ１０９ＳＧ０８４がソレノイド１０９ＳＧ０８５を駆動することにより、規制部材１０９ＳＧ７２１は、遊技状態にかかわらず規制状態と許容状態とを１秒間毎に繰り返す。

【０３０７】

主基板１１から演出制御基板１２に向けて伝送される制御信号は、中継基板１５によって中継される。中継基板１５を介して主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置５における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯動作などを制御するために用いられるＬＥＤ制御コマンドが含まれている。

【０３０８】

図２０－５（Ａ）は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図２０－５（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０３０９】

図２０－５（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第２変動開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで変動表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０３１０】

コマンド８ＣＸＸＨは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図２０－５（Ｂ）に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０３１１】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図２０－５（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第１変動表示結果指

定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、変動表示結果が「小当りＡ」となる旨の事前決定結果を通知する第５変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、変動表示結果が「小当りＢ」となる旨の事前決定結果を通知する第６変動表示結果指定コマンドである。

【０３１２】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。

【０３１３】

コマンド９６ＸＸＨは、パチンコ遊技機１においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応するＥＸＴデータが設定されることにより、演出制御基板１２側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

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

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

【０３１７】

コマンドＣ１ＸＸＨは、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０３１８】

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

【０３１９】

コマンドＤ１００は、Ｖ入賞したこと、つまり、遊技球が第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを通過したことで第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂがオンとなったことを通知するＶ入賞通知指定コマンドである。

【０３２０】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、遊技制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、ＣＰＵ１０３とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（ＲＴＣ）１０６とを備えて構成される。

【０３２１】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０３２２】

図２０－６は、主基板１１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２０－６に示すように、この実施の形態では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。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ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。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。

【０３２３】

尚、本実施の形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図２０－６に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【０３２４】

図２０－７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「小当り」となる場合などに対応して、１の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。変動表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

【０３２５】

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

【０３２６】

図２０－７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α、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【０３２７】

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

【０３２８】

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

【０３２９】

また、本実施の形態では、図２０－７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。

【０３３０】

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

【０３３１】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１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、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された、図２０－８及び図２０－９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、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３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。

【０３３２】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、例えば図２０－８（Ａ）に示す表示結果判定テーブル（設定値１）、図２０－８（Ｂ）に示す表示結果判定テーブル（設定値２）、図２０－８（Ｃ）に示す表示結果判定テーブル（設定値３）、図２０－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図２０－９（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）、図２０－９（Ｃ）に示す小当り種別判定テーブルの他、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。

【０３３３】

本実施の形態のパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当り及び小当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。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。

【０３３４】
図２０－８（Ａ）～（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、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが１（第１）である、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが２（第２）である、つまり、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。
【０３３５】
図２０－８（Ａ）に示すように、設定値１に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「２」、「３」である場合よりも高い確率（１／９９）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、設定値が「２」、「３」である場合よりも高い確率（１／５０）で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／９９）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率（１００／２００）で小当りに当選するようになっている。
【０３３６】
また、図２０－８（Ｂ）に示すように、設定値２に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」である場合よりも低い確率（１／１５０）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、設定値が「１」である場合よりも低い確率（１／９９）で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／１５０）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「１」である場合と同じ確率（１００／２００）で小当りに当選するようになっている。
【０３３７】
図２０－８（Ｃ）に示すように、設定値１に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、大当りに対応する判定値が設定されているが、小当りに対応する判定値は設定されておらず、よって、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「１」、「２」である場合よりも低い確率（１／２００）で大当りに当選するが、小当りは当選しない（当選確率：０）。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２００）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「１」、「２」である場合と同じ確率（１００／２００）で小当りに当選するようになっている。
【０３３８】
つまり、ＣＰＵ１０３は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、ＭＲ１の値が図２０－８（Ａ）～（Ｃ）に示す大当りに対応するいず

れかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りＡ～大当りＣ）とすることを決定する。また、ＭＲ１が図２０－８（Ａ）～（Ｃ）に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図２０－８（Ａ）～（Ｃ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０３３９】

尚、本実施の形態では、図２０－８（Ａ）～（Ｃ）に示す各表示結果判定テーブルにおいて、変動特図指定バッファが第２である場合における小当りの当選確率は全て同じとしているが、設定値１、２、３の順に小当りの当選確率が低くなるようにしてもよい。一方、変動特図指定バッファが第１である場合、設定値１、２、３の順に小当りの当選確率が低くなるようにしているが、変動特図指定バッファが第２である場合と同様に、全ての設定値で同じ当選確率としてもよい。

【０３４０】

また、本実施の形態では、ＣＰＵ１０３は、図２０－８（Ａ）～（Ｃ）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第１特別図柄の変動表示である場合と第２特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、変動特図指定バッファが第１である場合と第２である場合とで別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【０３４１】

また、本実施の形態では、図２０－８（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変動特図指定バッファが第１である場合、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り確率の割合が異なることには、小当り確率が０％であることも含まれている。

【０３４２】

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。

【０３４３】

図２０－９（Ａ）、（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図２０－９（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２０－９（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。

【０３４４】

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。

【０３４５】

図２０－９（Ｃ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、変動表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、小当りの種別を小当りＡまたは小当りＢに決定するために参照されるテーブルである。尚、本実施の形態では、小当りＡの小当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＤの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りＢの小当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＥの大当り遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当りＤ及び大当りＥは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値ＭＲ２によって決定される大当り種別ではなく、小当りＡと小当りＢのいずれの小当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを通過したか否かによって決定される大当り種別である。

【０３４６】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図２０－１０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時短制御が実行されない大当りＡ及び大当りＤと、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行される大当りＢ、大当りＣ及び大当りＥが設定されている。つまり、これら大当りＡ～大当りＥのうち、大当りＣ，Ｅは遊技者にとって最も有利な大当りとされ、大当りＡ，Ｄは遊技者にとって最も不利な大当りとされている。また、大当りＥは大当りＤよりも有利な大当りであるため、小当りＢは小当りＡよりも有利な小当りとされている。

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

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

【０３５０】

大当りＤは、第２大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが４回（いわゆる４ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＤの大当り遊技状態の終了後は時短制御が実行されない。

【０３５１】

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

【０３５２】

尚、大当りＤと大当りＥは、開放対象の大入賞口を第２大入賞口１０９ＳＧ７１２としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当りＤと大当りＥの開放対象の大入賞口は、第１大入賞口であってもよい。つまり、大当りＤと大当りＥについては、小当り遊技については第２大入賞口１０９ＳＧ７１２を開放し、該小当り遊技中にＶ入賞が発生したことに基づいて、大当り遊技として第２大入賞口１０９ＳＧ７１２に替えて第１大入賞口を開放すればよい。

【０３５３】
尚、時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで通常状態よりも小当りが発生しやすくなる。このため、時短状態では、第２特別図柄の変動表示結果として大当りが発生する場合と、遊技球が小当り遊技中にＶ入賞することにより大当りが発生する場合があるので、大当り遊技状態が通常状態を介すること無く連続的に発生し易い所謂連荘状態となる。
【０３５４】
尚、大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態では、時短制御が実行される特図ゲーム数が２０回に設定されているため、該２０回の特図ゲーム中に小当りが発生し、遊技球が第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを通過する割合（２０回の特図ゲーム中に遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合）は約５０％に設定されている。一方、大当りＣ及び大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態では、時短制御が実行される特図ゲーム数が１００回に設定されているため、該１００回の特図ゲーム中に小当りが発生し、遊技球が第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを通過する割合（１００回の特図ゲーム中に遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合）はほぼ１００％に設定されている。
【０３５５】
尚、本実施の形態では大当り種別として大当りＡ～大当りＥの５種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は６種類以上設けられていても良く、また、４種類以下が設けられていてもよい。
【０３５６】
また、図２０－９（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、０～４９までが大当りＡに割り当てられており、５０～１４９までが大当りＢに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～２４９までが大当りＢに割り当てられており、２５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが大当りＡに割り当てられており、１５０～２４９までが大当りＢに割り当てられており、２５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。
【０３５７】
このように、第１特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合に、大当り遊技終了に時短制御が実行される大当りＢまたは大当りＣを決定する割合が設定値１、２、３の順に低くなるようにしている。
【０３５８】
一方で、図２０－９（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、０～２９までが大当りＡに割り当てられており、３０～９９までが大当りＢに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～６９までが大当りＡに割り当てられており、７０～２６９までが大当りＢに割り当てられており、２７０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１９９までが大当りＡに割り当てられており、２００～２６９までが大当りＢに割り当てられており、２７０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。
【０３５９】
このように、第２特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合に、大当り遊技終了に時短制御が実行される大当りＢ，Ｃを決定する割合が、第１特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合よりも高く、かつ、設定値１，２，３の順に低くなるようになっている。

【０３６０】
つまり、本実施の形態においては、図２０－９（Ａ）及び図２０－９（Ｂ）に示すように、設定されている設定値が１である場合は、大当り種別を大当りＣに決定する割合が最も高く、次いで、大当りＢに決定する割合が高く、大当りＡに決定する割合が最も低い（設定値１における大当り種別決定割合：大当りＣ＞大当りＢ＞大当りＡ）。また、設定されている設定値が２である場合は、大当り種別を大当りＢに決定割合が最も高く、次いで、大当りＡに決定する割が高く、大当りＣに決定する割合が最も低い（設定値２における大当り種別決定割合：大当りＢ＞大当りＡ＞大当りＣ）。更に、設定されている設定値が３である場合は、大当り種別を大当りＡに決定する割合が最も高く、次いで、大当りＢに決定する割合が高く、大当りＣに決定する割合が最も低くなっている（設定値３における大当り種別決定割合：大当りＡ＞大当りＢ＞大当りＣ）。

【０３６１】
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りとなる場合の大当り種別を大当りＡ、大当りＢ、大当り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、大当りＡ、大当りＢ、大当りＣのうち、決定されてない大当り種別が１つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当り種別を決定しないこと（決定割合が０％である）や、特定の大当り種別を１００％の割合で決定すること含まれている。

【０３６２】
また、図２０－９（Ｃ）に示すように、小当り種別判定テーブルにおいては、設定値が「１」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが小当りＡに割り当てられており、１００～２９９までが小当りＢに割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが小当りＡに割り当てられており、１５０～２９９までが小当りＢに割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１９９までが小当りＡに割り当てられており、２００～２９９までが小当りＢに割り当てられている。

【０３６３】
このように、小当り遊技中にＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り遊技終了後に時短制御が実行される特図ゲームの回数が１００回である大当りＥを決定する割合が、２０回である大当りＤを決定する割合よりも高く、かつ、設定値１，２，３の順に低くなるようになっている。

【０３６４】
つまり、本実施の形態においては、図２０－９（Ｃ）に示すように、設定されている設定値が１である場合は、小当り種別として小当りＢが小当りＡよりも高い割合で決定されることにより、小当り遊技中にＶ入賞が発生することに基づいて大当り種別が大当りＥに決定される割合が大当りＤに決定される割合よりも高くなっている（設定値１におけるＶ入賞による大当り種別決定割合：大当りＥ＞大当りＤ）。また、設定されている設定値が２である場合は、小当り種別として小当りＡと小当りＢとが同一の割合にて決定されることにより、小当り遊技中にＶ入賞が発生することに基づいて大当り種別が大当りＤに決定される割合と大当りＥに決定される割合が等しくなっている（設定値２におけるＶ入賞による大当り種別決定割合：大当りＥ＝大当りＤ）。更に、設定されている設定値が３である場合は、小当り種別として小当りＡが小当りＢよりも高い割合で決定されることにより、小当り遊技中にＶ入賞が発生することに基づいて大当り種別が大当りＤに決定される割合が大当りＥに決定される割合よりも高くなっている（設定値１におけるＶ入賞による大当り種別決定割合：大当りＤ＞大当りＥ）。

【０３６５】
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りとなった場合の大当り種別の決定割合や、Ｖ入賞が発生した場合の大当り種別の決定割合が異なっている、つまり、設定されている設定値に応じて制御される小当り遊技状態の種

類が変化するとともに、Ｖ入賞が発生した場合に制御される大当り遊技状態の種類が変化することがあるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【０３６６】

尚、本実施の形態では、設定されている設定値に応じて小当り種別の決定割合が異なっているが、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、小当りＡ、小当りＢのうち、決定されない小当り種別があってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの一方小当り種別を決定しないこと（決定割合が０％である）、すなわち、他方の小当り種別を１００％の割合で決定することも含まれている。また、本実施の形態では、変動特図が第１特図であるか第２特図であるか変わらず小当り種別を共通の小当り種別判定テーブルを用いて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、小当り種別の決定割合は、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて異なっていてもよい。尚、小当り種別を変動特図に応じて異なる割合で決定する場合は、変動特図によっては、小当りＡ、小当りＢのうち、決定されない小当り種別があってもよい。つまり、小当り種別を変動特図に応じて異なる割合で決定することには、いずれか一方の小当り種別を決定しないこと（決定割合が０％である）、すなわち、他方の小当り種別を１００％の割合で決定することも含まれている。

【０３６７】

尚、本実施の形態では、大当り種別や小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、大当り種別と小当り種別の少なくともどちらか一方は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１と用いて決定してもよい。

【０３６８】

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高まることや、大当り種別としての大当りＣや小当り種別としての小当りＢ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。

【０３６９】

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、後述する図２０－１０～図２０－１２に示すように、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。

【０３７０】

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、大当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂ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、高ベース中（時短制御中）に遊技球が第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂ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。

【０３７１】

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、第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを演出用スイッチ（遊技球が第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が２や３の場合は、第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂを遊技用スイッチ（遊技球が第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂ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。

【０３７２】

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。

【０３７３】

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。

【０３７４】

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α大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０３７５】

図２０－１１（Ａ）及び図２０－１１（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α大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０３７６】

図２０－１１（Ａ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～３００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３０１～８００までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８０１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～３５０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３５１～８２５までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８２６～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～４００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、４０１～８５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。

【０３７７】

図２０－１１（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～１００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当て

られており、１０１～３５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、３５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～１５０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、１５１～４５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、４５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～２００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、２０１～５５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、５５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図２０－１１（Ｃ）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「１」、「２」、「３」のいずれである場合でも、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～９９７までが小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはＰＣ１－１のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては２以上の変動パターンを設け、設定値「１」、「２」、「３」で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【０３８１】

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。

【０３８２】

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

【０３８３】
図２０－１２（Ａ）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルＡ（低ベース中合算保留記憶数１個以下用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～３５０までが非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、３５１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～４００までが非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、４０１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～４５０までが非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、４５１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。

【０３８４】
また、ハズレ用変動パターン判定テーブルＢにおいては、合計保留記憶数が２～４個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－２）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０３８５】
図２０－１２（Ｂ）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルＢ（低ベース中合算保留記憶数２～４個用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～４００までが非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、４０１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～４５０までが非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、４５１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～５００までが非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、５０１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。

【０３８６】
また、ハズレ用変動パターン判定テーブルＣにおいては、合計保留記憶数が５～８個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－３）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０３８７】
図２０－１２（Ｃ）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルＣ（低ベース中合算保留記憶数５個以上用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～４５０までが非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、４５１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～５００までが非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、５０１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～５５０までが非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、５５１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。
【０３８８】
また、ハズレ用変動パターン判定テーブルＤにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－４）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
【０３８９】
図２０－１２（Ｄ）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルＤ（高ベース中用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～４５０までが非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、４５１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～５００までが非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、５０１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～５５０までが非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、５５１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。
【０３９０】
このように、ハズレ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄを用いる場合、非リーチ変動パターンまたはノーマルリーチ変動パターンを決定する割合が、スーパーリーチ変動パターンを決定するよりも高く、かつ、設定値１、２、３の順に低くなるようになっている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターンにそれぞれ割り当てら

れている、つまり、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる変動表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０３９１】

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。

【０３９２】

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。

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

尚、図２０－１２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。

【０３９７】
　また、本実施の形態では、図２０－１２（Ａ）～図２０－１２（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。
【０３９８】
　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。
【０３９９】
　図２０－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。
【０４００】
　このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図２０－１３に示すような遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０が設けられている。図２０－１３に示す遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１０９ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５とを備えている。
【０４０１】
　第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パ

ターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０４０２】

第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０４０３】

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

【０４０４】

普図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｃは、通過ゲート１０９ＳＧ０４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート１０９ＳＧ０４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０４０５】

遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０４０６】

遊技制御タイマ設定部１０９ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１０９ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０４０７】

遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０４０８】
遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。
【０４０９】
遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【０４１０】
図２０－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＩ／Ｏ１０５は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。
【０４１１】
図２０－２に示すように、演出制御基板１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１２１と、演出制御用ＣＰＵ１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ１２２と、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部１２３と、演出制御用ＣＰＵ１２０とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【０４１２】
一例として、演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。
【０４１３】
演出制御用ＣＰＵ１２０、ＲＯＭ１２１、ＲＡＭ１２２は、演出制御基板１２に搭載された１チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。
【０４１４】
演出制御基板１２には、画像表示装置５に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板１３に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板１４に対してＬＥＤデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。
【０４１５】
尚、演出制御基板１２の側においても、主基板１１と同様に、例えば、予告演出等の各種の演出の種別を決定するための乱数値（演出用乱数ともいう）が設定されている。
【０４１６】
図２０－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納

されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【０４１７】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルや、各種のエラー（異常）の報知において表示する表示画面や遊技効果ランプ９の点灯態様や出力音声等のエラー報知パターン等が記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【０４１８】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の変動表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の変動表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

【０４１９】

特図変動時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

【０４２０】

図２０－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、図示しない演出制御用データ保持エリアが設けられている。この演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【０４２１】

演出制御フラグ設定部には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０４２２】

演出制御タイマ設定部には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０４２３】

演出制御カウンタ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０４２４】

演出制御バッファ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータ

を一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０４２５】

本実施の形態では、演出制御バッファ設定部の所定領域に、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄにて保留表示を行うための第１特図始動入賞バッファと、第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕにて保留表示を行うための第２特図始動入賞バッファと、が設定されている。第１特図始動入賞バッファには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１」～「４」に対応した領域）が設けられており、第２特図始動入賞バッファには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１」～「４」に対応した領域）が設けられている。尚、これら始動入賞バッファのデータは、第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドの受信や、第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドの受信に応じて、後述する演出制御プロセス処理内の保留演出処理（Ｓ７２、図２０－２６参照）にて更新されるとともに、更新後の始動入賞バッファのデータに基づいて第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕにおける保留表示が更新される。

【０４２６】

具体的には、第１始動入賞口への始動入賞があったことに基づいて第１始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄにおける保留表示に、丸型の白色表示が新たに追加される一方、新たに第１特図の変動が開始されたことに基づいて第１変動開始コマンドを受信したときには、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄにおける保留表示のうち、最上位（最も先に始動入賞した保留記憶）の丸型の白色表示が消去されて、その他の丸型の白色表示が、所定方向（例えば、左方向）にシフト（移動）するように、保留表示を更新する。同様に、第２始動入賞口への始動入賞があったことに基づいて第２始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕにおける保留表示に、丸型の白色表示が新たに追加される一方、新たに第２特図の変動が開始されたことに基づいて第２変動開始コマンドを受信したときには、第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕにおける保留表示のうち、最上位（最も先に始動入賞した保留記憶）の丸型の白色表示が消去されて、その他の丸型の白色表示が、所定方向（例えば、左方向）にシフト（移動）するように、保留表示を更新する。

【０４２７】

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

【０４２８】

主基板１１には、遊技の入賞に関する情報、例えば、第１始動口（ヘソ）への入賞による賞球数、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、発射球数が集計され、表示モニタ１０９ＳＧ０２９は、賞球合計数のうち第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である連比（％）、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である役比（％）、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合であるベース（％）を表示するようになっている。連比とは、賞球合計数のうち第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の連続役物獲得球数）が占める割合である。役比とは、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の役物獲得球数）が占める割合である。ベースとは、賞球合計数に対する打ち出した遊技球数が占める割合である。賞球合計数（下記の総獲得球数）は、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数と、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）及び第２始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第１始動入賞口、一般入

賞口）への入賞による賞球数と、の総和である。なお、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）及び第２始動入賞口（電チュー）は、可変役物であり、遊技球の通過可能幅が変動することで、遊技球の入賞想定割合が変動する役物である。また、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）及び第２始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第１始動入賞口、一般入賞口）は、固定役物であり、遊技球の通過可能幅が固定されており、遊技球の入賞想定割合は一定の役物である。

【０４２９】

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

【０４３０】

表示モニタ１０９ＳＧ０２９は、６０００個分の連比（％）、役比（％）、及び累計の連比（％）、役比（％）及び前回の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース１（％））、直前の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース２（％））を所定時間（例えば、５秒）毎に切り替えて表示することができる。すなわち、一つの表示手段で６つの表示を切り替えて表示するようになっている。この場合、全て表示を行うのに３０秒要するが、遊技が進行することで集計される第１始動口（ヘソ）への入賞による賞球数、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が変化することになる。とすると、例えば、６０００個分の連比（％）を表示した後に入賞した賞球数を、その後に表示される６０００００個分の役比（％）に反映してしまうと、６０００個分の連比（％）と６００００個分の役比（％）とで食い違いが生じてしまうおそれがある。そこで、第１始動口（ヘソ）への入賞による賞球数、第２始動入賞口（電チュー）の入賞による賞球数、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、集計は、切替表示における所定のタイミング（例えば、６０００個分の連比（％）の表示タイミングなど）で行うようにすれば、このような食い違いを防ぐことができる。

【０４３１】

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

【０４３２】

以下に計算方法の一例として、賞球合計数が６００００個であり、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数との合計である役物獲得球数が４２０００個である場合の役物比率（役比（％））の計算方法を説明する。なお、以下の説明において、総獲得球数とは、パチンコ遊技機１から払い出された遊技媒体（賞球）の総累計数をいう。また、役物獲得球数とは、アタッカー及び電チューに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累

計数をいう。また、連続役物獲得球数とは、アタッカーに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。打込合計とは、賞球数が６００００個に達するまでにパチンコ遊技機１に打ち込まれた遊技媒体の累計数をいう。このため、連比は、下記（１）式で求めることができる。また、役比は、下記（２）式で求めることができる。また、ベースは下記（３）式で求めることができる。

連比＝［連続役物獲得球数／総獲得数］×１００　・・・（１）

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

ベース＝[６００００（賞球合計数）／打込合計]×１００・・・（３）

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】

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

【０４３６】

上記した例で賞球合計数は６００００個であるが、長い期間の役物比率を算出するために、賞球合計数を格納するための領域として３バイトの領域が設けられている。つまり本例では３バイトの格納領域に００ＥＡ６０ｈとして格納される。また、同様に役物獲得球数も３バイトの格納領域に００Ａ４１０ｈが格納される。

【０４３７】

ここで、パチンコ遊技機１に用いられるマイクロコンピュータは最大２バイトの値同士の演算しか行うことができない。従って、演算を容易にするために、下位１バイトについて切り捨てを行ってもよい。

【０４３８】

ここで上記第２の演算方法を簡略化して行う第３の演算方法を説明する。第３の演算方法ではパチンコ遊技機１に用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になるように、賞球合計数の００ＥＡ６０ｈに対し、下位１バイトの６０ｈを切り捨て、賞球合計数を００ＥＡｈ、つまり１０進数表記で２３４を算出する。同じく、役物獲得球数の００Ａ４１０ｈに対し、下位１バイトの１０ｈを切り捨て、役物獲得球数を００Ａ４ｈ、つまり１０進数表記で１６４を算出する。

【０４３９】

そして、上記第２の演算方法と同様に、賞球合計数を１００で除算（２７３／１００）して２を算出する。そして、この２で１５６を除算して、商として７８が求められる。ここで求められた７８より役物比率が７８％として求められる。

【０４４０】

第３の演算方法ではパチンコ遊技機１で用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になる一方、＋１２％の誤差が生じる。ただし、賞球合計数および役物獲得球数がとも

に１０倍の場合の誤差は＋１％となる。つまり、役物比率を算出するための期間が長くなることにより誤差は縮小され、本来の数値に近似する。

【０４４１】

また、基板ケース１０９ＳＧ２０１は、透光性を有する材質で形成されており、主基板１１、及び表示モニタ１０９ＳＧ０２９が視認可能になっている。基板ケース１０９ＳＧ２０１には主基板１１に接続される配線コネクタが挿通する図示しない孔部と、主基板１１の電気部品の熱を放出するための放熱孔とが形成されている。主基板１１に設けられた表示モニタ１０９ＳＧ０２９は、放熱孔が真正面にはない位置に配置されている。このため放熱孔によって表示モニタ１０９ＳＧ０２９の視認性が遮られないようにされている。なお、ここでの「真正面」とは、主基板１１を視点としての真正面を意味し、主基板１１を視認しようとする従業員等と主基板１１との間を意味する。 ここで、パチンコ遊技機１に用いられるマイクロコンピュータは最大２バイトの値同士の演算しか行うことができない。従って、演算を容易にするために、下位１バイトについて切り捨てを行ってもよい。

【０４４２】

ここで上記第２の演算方法を簡略化して行う第３の演算方法を説明する。第３の演算方法ではパチンコ遊技機１に用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になるように、賞球合計数の００ＥＡ６０ｈに対し、下位１バイトの６０ｈを切り捨て、賞球合計数を００ＥＡｈ、つまり１０進数表記で２３４を算出する。同じく、役物獲得球数の００Ａ４１０ｈに対し、下位１バイトの１０ｈを切り捨て、役物獲得球数を００Ａ４ｈ、つまり１０進数表記で１６４を算出する。

【０４４３】

そして、上記第２の演算方法と同様に、賞球合計数を１００で除算（２７３／１００）して２を算出する。そして、この２で１５６を除算して、商として７８が求められる。ここで求められた７８より役物比率が７８％として求められる。

【０４４４】

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

【０４４５】

役比（％）の計算は、例として総獲得球数を３４３２１個、役物獲得球数を１９８７６個とすると、１９８７６個に対して３４３２１個を除数として除算し、割合を計算する。１９８７６／３４３２１＝０．５７９１２・・・となり約５７．９％の役比（％）であることが算出される。遊技制御用マイクロコンピュータ１００において演算を行う場合には小数点での計算を避けなければならないため、以下のような計算式に置き換える。１９８７６／３４３２１の除算において分母の３４３２１を１００で除算し、小数点を切り捨て、１９８７６／３４３＝５７．９４７５・・・となる。小数点以下は切り捨てられるため５７％の役比（％）であることが算出され、表示モニタ１０９ＳＧ０２９に表示されることとなり、この例の場合には正確な計算によって算出した値とは表示上では誤差がないものとなる。

【０４４６】

１６ビットにおける最小値は３２７６８（最上位ビットの値以外が０）で誤差が最大となる値は総獲得球数および役物獲得球数がそれぞれ３２７９９であるときである。これを

上記の方法で計算すると、３２７９９／３２７９９＝１００％、遊技制御用マイクロコンピュータ１００での計算に置き換えると３２７９９／３２７＝１００．３％で＋０．３％の誤差となる。小数点を切り捨てて計算を行った場合に、例えば、正確な値が６９．９％、遊技制御用マイクロコンピュータの計算による値が７０．１％となった場合に６９％→７０％で表示上１％の誤差が表示されることが考えられるが、１％の誤差という表示上においても非常に小さい誤差で役比（％）（又は連比（％））が表示できる。

【０４４７】

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

【０４４８】

また、表示モニタ１０９ＳＧ０２９は役比（％）と、連比（％）と、ベース（％）を７セグメント上に表示するものであり、それぞれの値を所定期間毎（例えば５秒毎）に切り替えて表示する。この場合に、例えば役比（％）を５秒間表示している間に、電チューやアタッカーへ新たに遊技媒体が入賞するという事象が発生し、それに従い計算した値を５秒後に連比（％）の値として表示してしまうと、役比（％）と連役（％）との値が乖離してしまう虞がある。このため、役比（％）と連比（％）は同一割込み内で計算し算出された値を順次表示していくことが好ましい。

【０４４９】

また、７セグメントに表示可能な数値を２ケタとした場合（例えば７セグメントが２つ設けられている場合）に１００％を１００として表示ができなくなる。この場合には１００の代わりに９９を表示するようにしてもよい。図２０－１５（Ａ）に示す表示モニタ１０９ＳＧ０２９では、下位２桁に数値を表示可能としているが、この場合でも、上位２桁を使用することなく、数値を表示してもよい。あるいは、特定の条件の下で、上位２桁の一部に数値を表示してもよい。

【０４５０】

尚、本実施の形態では、アタッカーと電チューのそれぞれに設けられたセンサによって遊技媒体が入賞したことを検出し、その検出結果に基づいてそれぞれの賞球数を個別に集計する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、アタッカーに入賞した遊技媒体と電チューに入賞した遊技媒体とが排出される排出通路が合流した後に設けられたセンサとを使い、その検出結果に基づいて役物獲得球数、連続役物獲得球数を集計するようにしてもよい。

【０４５１】

以下、連比、役比、ベースの表示について、より具体的に説明する。本実施の形態において主基板１１は、遊技盤２（図１参照）の裏面側に設けられている。遊技盤２の裏面側には、主基板１１以外の他、演出制御基板１２などの各周辺基板も設けられている。

【０４５２】

主基板１１におけるＲＡＭ１０２には、ゲート通過数カウンタ、第１始動入賞数カウンタ、第２始動入賞数カウンタ、第１一般入賞数カウンタ，第２一般入賞数カウンタ，第３一般入賞数カウンタ，第４一般入賞数カウンタ、大入賞数カウンタが設けられている。尚、本実施の形態では、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）の入賞数を大入賞数カウンタにて集計する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第１大入賞口への入賞数を集計する第１大入賞数カウンタと、第２大入賞口への入賞数を集計する第２大入賞数カウンタとを個別に設けて、第１大入賞口への入賞数と第２大入賞口への入賞数とを個別に集計し、これらの各入賞数を合計してアタッカーへの入

賞数とするようにしてもよい。
【０４５３】
ゲート通過数カウンタは、ゲートスイッチ２１が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第１始動入賞数カウンタは、第１始動口スイッチ２２Ａが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第２始動入賞数カウンタは、第２始動口スイッチ２２Ｂが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第１一般入賞数カウンタは、第１一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ａが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第２一般入賞数カウンタは、第２一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ｂが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第３一般入賞数カウンタは、第３一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ｃが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第４一般入賞数カウンタは、第４一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ｄが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。大入賞数カウンタが、第１カウントスイッチ１０９ＳＧ０２３と第２カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ａとが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。
【０４５４】
尚、主基板１１には、図示しないクリアスイッチが接続されている。クリアスイッチは、遊技盤２の裏側面において、従業員等が容易に操作できない位置に配置されている。クリアスイッチを操作することにより、後に説明するＲＡＭ１０２に記憶された連比や役比に用いるデータがクリアされる。クリアスイッチは、連比や役比の算出などに障害が生じた場合など、連比や役比の算出をやり直さざるを得ない状態に陥った時に操作されるスイッチである。このため、通常の連比や役比の算出を行うためのデータの収集を行っている際には、操作する必要がないスイッチである。また、クリアスイッチを操作すると、データのクリアのほかにクリアスイッチ操作信号が主基板１１に送信される。
【０４５５】
尚、主基板１１には、前述したように、ＲＴＣ１０６が設けられおり、ＲＴＣ１０６によって現在時刻を検出できる。ＲＴＣ１０６は、初期設定を行うことで所定の時刻や経過時間などを測定できるが、本実施の形態においてＲＴＣ１０６は、遊技場の営業可能時間を計測可能とされている。
【０４５６】
主基板１１は、基板ケース１０９ＳＧ２０１に収容されている。基板ケース１０９ＳＧ２０１には、図示しないかしめピンが取り付けられている。このかしめピンが設けられていることにより、主基板１１が基板ケース１０９ＳＧ２０１に完全に封入された状態となり、主基板１１に対する不正行為を防止するようになっている。基板ケース１０９ＳＧ２０１は、かしめられた基板ケース（以下「かしめ基板ケース」ともいう）である。
【０４５７】
また、表示モニタ１０９ＳＧ０２９は、主基板１１上に設けられている。また、基板ケース１０９ＳＧ２０１には、主基板１１が封入されたことを証明するための図示しない封印シールが貼られている。封印シールは例えば基板ケース１０９ＳＧ２０１における取り外し部分をまたいで貼られている。封印シールは、主基板１１からは離れた位置に配置されており、表示モニタ１０９ＳＧ０２９の真正面など、表示モニタ１０９ＳＧ０２９の視認性が遮られる位置とは異なる位置に配置されている。このように、表示モニタ１０９ＳＧ０２９は、封印シールによって隠されない位置に配置されている。
【０４５８】
表示モニタ１０９ＳＧ０２９は、第１表示部２９Ａ、第２表示部２９Ｂ、第３表示部２９Ｃ、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅを備えている。第１表示部２９Ａ～第５表示部２９Ｅは、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第１表示部２９Ａ～第５表示部２９Ｅは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることもできる。
【０４５９】

表示モニタ１０９ＳＧ０２９には、図２０－１５（Ｂ）に示す表示Ｎｏ１～６の各項目が表示される。１桁目の第１表示部２９Ａには集計させた設定値（１～３）が表示され、２桁目の第２表示部２９Ｂと３桁目の第３表示部２９Ｃには集計期間が表示され、４桁目の第４表示部２９Ｄと５桁目の第５表示部２９Ｅには数値が百分率で表示される。表示Ｎｏ１では、短期の連比が表示され、表示Ｎｏ２では、短期の役比が表示される。表示Ｎｏ３では、総累計の連比が表示され、表示Ｎｏ４では、総累計の役比が表示される。また、表示Ｎｏ５では、前回の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース１）が表示され、表示Ｎｏ６では、直前の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース２）が表示される。

【０４６０】

ここでの短期とは、払い出された賞球数（獲得球数）が６０００個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、連比、役比の算出を開始してからの通算、又は連比、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。

【０４６１】

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。

【０４６２】

表示Ｎｏ１の短期連比が表示される場合には、第２表示部２９Ｂ及び第３表示部２９Ｃに「ｙ６．」が表示され、表示Ｎｏ２の短期役比が表示される場合には、第２表示部２９Ｂ及び第３表示部２９Ｃに「ｙ７．」が表示される。また、表示Ｎｏ１の短期連比が表示される場合には、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、短期連比が百分率表示（％表示）され、表示Ｎｏ２の短期役比が表示される場合には、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、短期役比が百分率表示（％表示）される。

【０４６３】

表示Ｎｏ３の総累計連比が表示される場合には、第２表示部２９Ｂ及び第３表示部２９Ｃに「Ａ６．」が表示され、表示Ｎｏ４の総累計役比が表示される場合には、第２表示部２９Ｂ及び第３表示部２９Ｃに「Ａ７．」が表示される。また、表示Ｎｏ３の総累計連比が表示される場合には、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示Ｎｏ４の総累計役比が表示される場合には、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【０４６４】

表示Ｎｏ５のベース１が表示される場合には、第２表示部２９Ｂ及び第３表示部２９Ｃに「ｂＬ．」が表示され、表示Ｎｏ４のベース２が表示される場合には、第２表示部２９Ｂ及び第３表示部２９Ｃに「Ｂ６．」が表示される。また、表示Ｎｏ５のベース１が表示される場合には、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示Ｎｏ６のベース２が表示される場合には、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【０４６５】

主基板１１は、連比、役比及びベースを算出するにあたり、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）、第１始動入賞口、第２始動入賞口、及び第１一般入賞口から第４一般入賞口に進入した遊技球の進入数と、排出口から排出された遊技球数の集計を行っている。ＣＰＵ１０３は、メイン処理において、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ及び第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ１０９ＳＧ０２３、第２カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ａ、並びに、第１一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ａ～第４一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ｄ、排出口スイッチ１０９ＳＧ０７０の各スイッチの状態（検出信号の有無）を確認するスイッチ処理を行っている。

【０４６６】
このスイッチ処理において、各スイッチから出力される検出信号に基づいて、いずれの進入領域に遊技球が進入したのかを特定する。そして、ゲートスイッチ２１から検出信号が出力された場合には、ゲート通過数カウンタの値を加算し、第１始動口スイッチ２２Ａ，第２始動口スイッチ２２Ｂから検出信号が出力された場合には、第１始動入賞数カウンタ，第２始動入賞数カウンタの値を加算し、第１カウントスイッチ１０９ＳＧ０２３、第２カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ａから検出信号が出力された場合には、大入賞数カウンタの値を加算し、第１一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ａ，第２一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ｂ，第３一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ｃ，第４一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ｄから検出信号が出力された場合には、第１一般入賞数カウンタ，第２一般入賞数カウンタ，第３一般入賞数カウンタ，第４一般入賞数カウンタの値を加算し、排出口スイッチ１０９ＳＧ０７０から検出信号が出力された場合には、打込数カウンタの値を加算することで、各進入領域への遊技球の進入数（各入賞口への遊技球の入賞数）を集計する。なお、各カウンタの値はＲＡＭ１０２に記憶されている。
【０４６７】
このように、各進入領域への遊技球の進入数を集計するためのステップを、各進入領域に対応したスイッチの状態を確認する一連の処理において併せて実行する（スイッチの状態確認処理であるスイッチ処理に含める）ことにより、別途の集計プログラムを実行させることなく、即ち、実行プログラムが増加することによる容量不足という問題を生じさせることなく、各進入領域への遊技球の進入数を集計可能となっている。
【０４６８】
主基板１１のＣＰＵ１０３は、集計した各入賞口への遊技球の入賞数に基づいて、各入賞口への入賞による賞球数を算出し、算出した賞球数を入賞口ごとにＲＡＭ１０２に記憶させる。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口に対する１回の入賞で払い出される遊技球数と、当該入賞口への入賞回数を乗じた数で算出される。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口毎にあらかじめ定められている。
【０４６９】
ここで区分される入賞口ごとの賞球数は、図２０－１６に示すように、一般入賞口賞球（第１一般入賞口～第４一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球）、第１始動入賞口賞球（第１始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球）、普通電役賞球（電チューへの入賞による賞球）、特別電役賞球（アタッカーへの入賞による賞球）の賞球数である。また、ＲＡＭ１０２は、総賞球数や打ち込まれた遊技球数も記憶している。なお、ＣＰＵ１０３では、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第１始動口への遊技球入賞数を個別に集計しているが、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第１始動口への遊技球入賞数をまとめて集計してもよい。また、一般入賞口賞球の賞球数と、第１始動口賞球の賞球数とを個別に算出しているが、一般入賞口賞球の賞球数と、第１始動口賞球の賞球数とをまとめて算出してもよい。
【０４７０】
ＲＡＭ１０２は、これらの賞球数や打込数を記憶するためのリングバッファとアクティブバッファを備えている。リングバッファは、６０００個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大２バイトのカウンタからなる１０個の第１記憶領域～第１０記憶領域を備えている。このように、リングバッファでは、所定単位（最大２バイト）の記憶領域を備えている。また、アクティブバッファは、６０００個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大２バイトのカウンタからなる第０記憶領域を備えている。第０記憶領域には、遊技の進行によって増加する入賞口毎の賞球数が加算される。第０記憶領域～第１０記憶領域の１１個の記憶領域は、２５６×２５６＝６５５３６のデータを記憶可能であり、６０００個までのデータは余裕をもって記憶できる。
【０４７１】
また、ＲＡＭ１０２には、入賞口毎に、第１記憶領域～第１０記憶領域に記憶された賞球数（１０セット分）や打込数の総和と、総累計との記憶領域が設けられている。１０セ

ット分の総和及び総累計の記憶領域は、最大３バイトのカウンタで構成されている、このため、２５６×２５６×２５６＝１６７７７２１６のデータを記憶可能であり、６０００個までのデータは余裕をもって記憶できる。

【０４７２】

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

【０４７３】

また、主基板１１のＣＰＵ１０３では、１０セット分の各入賞口への遊技球の入賞数に対する打込数によって、１０セット分のベースを算出し、該１０セット分のベース（ベース２）と前回の１０セット分の各入賞口への遊技球の入賞数に対する打込数によって算出したベース（ベース１）とをベース記憶領域に記憶させる。ベース１とベース２は、例えば整数で記憶させる場合には、最大１バイトのカウンタで余裕をもって記憶できる。

【０４７４】

ここで、主基板１１のＣＰＵ１０３のメモリ空間について説明する。図２０－１７は主基板におけるＣＰＵのメモリマップを示した図である。ＣＰＵ１０３は、上述の内蔵レジスタ、ＲＯＭ１０１、ＲＡＭ１０２などにアクセスするためのメモリ空間を有している。具体的には、図２０－１７のメモリマップに示すように、ＲＯＭ１０１のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のＲＯＭ領域（本実施形態では、０００００Ｈ～２ＦＦＦＨ（Ｈは１６進数を示す。以下、同じ）のうち、０００００Ｈ～２ＦＢＦＨ。２ＦＣ０Ｈ～２ＦＦＦＨはプログラム管理エリア）に割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、このＲＯＭ領域を指定してＲＯＭ１０１からのデータの読み出しを行う。また、本実施の形態では、ＲＯＭ領域を第一領域～第八領域の８つの領域に分けて管理を行っており、第一領域は００００Ｈから始まる領域としている。

【０４７５】

また、内蔵レジスタのアドレス／データ信号線は、メモリ空間のレジスタエリア（本実施形態では、ＦＥ００Ｈ～ＦＥＢＦＨ）に割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、このレジスタエリアを介して内蔵レジスタからのデータの読み出しやレジスタへのデータの書き込みを行う。

【０４７６】

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

【０４７７】

また、ＲＡＭ１０２の記憶領域に対応するＲＡＭ領域（本実施形態では、０００００Ｈ～２ＦＦＦＨの１６Ｋバイト領域）は、図２０－１８に示すように、ＲＡＭ制御領域、非使用領域、ＲＡＭデータ領域及びその他領域で構成されている。このＲＡＭ制御領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、ＣＰＵ１０３が実行する複数種類の命令それぞれに対応する命令データ（オペコード）やＣＰＵ１０３がそれぞれの命令を実行するために必要な補足データ（オペランド）によって構成される制御プログラム用のデータ（単に、制御プログラムデータと称する場合がある）が一時的に記憶され、ＲＡＭデータ領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、上記の制御プログラムによって参照される参照データ（

例えば、上述の各種抽選データ）が一時的に記憶される。

【０４７８】

また、非使用領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域及びその他領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、連比や役比の表示に用いるデータが一時的記憶される。例えば、非使用領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、入賞口毎の賞球数の総累計を記憶する記憶領域及び総累計の連比役比記憶領域が設けられている。またその他領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、入賞口毎の第０記憶領域を備えるアクティブバッファ、第１記憶領域～第１０記憶領域を備えるリングバッファ、入賞口毎の賞球数（１０セット分）の総和の記憶領域、及び１０セット分の連比役比記憶領域が設けられている。なお、非使用領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域と、その他領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域とには、サブルーチンの先頭アドレスが互いに異なるデータがそれぞれ記憶されている。

【０４７９】

なお、本実施形態では、ＲＡＭ領域の各々のアドレスに対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、１バイト（８ビット）のデータが記憶可能であり、上述の各データ（命令データ、補足データ、参照データ、管理データ）が１バイトを超えるバイト数（例えば、２バイト）のデータである場合には、ＲＡＭ制御領域の連続する複数のアドレスに対応するＲＡＭ１０２の記憶領域に１バイト毎に分割して記憶している。

【０４８０】

また、主基板１１は、表示モニタ１０９ＳＧ０２９に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。ここで、主基板１１は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図２０－１９（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２０－１９（Ａ）に示すように、表示モニタ１０９ＳＧ０２９に対する表示を開始すると、まず表示Ｎｏ１の短期連比が表示される。表示Ｎｏ１の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示Ｎｏ１の短期連比の表示では、図２０－１９（Ｂ－１）に示すように、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「ｙ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「６．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、短期連比が表示される。例えば、短期連比が４１％の場合、第４表示部２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「１．」の文字が表示される。

【０４８１】

表示Ｎｏ１の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ２の短期役比が表示される。表示Ｎｏ２の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ２の短期役比の表示では、図２０－１９（Ｂ－２）に示すように、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「ｙ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「７．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、短期役比が表示される。例えば、短期役比が６３％の場合、第４表示部２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「３．」の文字が表示される。

【０４８２】

表示Ｎｏ２の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ３の総累計連比が表示される。表示Ｎｏ３の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ３の総累計連比の表示では、図２０－１９（Ｂ－３）に示すように、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「Ａ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「６．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比が５８％の場合、第４表示部２９Ｄに「５．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「８．」の文字が表示される。

【０４８３】

表示Ｎｏ３の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ４の総累計役比が表示される。表示Ｎｏ４の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ４の総累計役比の表示では、図２０－１９（Ｂ－４）に示すように、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され

、第２表示部２９Ｂに「Ａ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「７．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が６８％の場合、第４表示部２９Ｄに「６．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「８．」の文字が表示される。

【０４８４】

表示Ｎｏ４の表示が５秒間継続すると、図２０－１９（Ｂ－５）に示すように、表示Ｎｏ５のベース１が表示される。表示Ｎｏ５のベース１の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ５のベース１の表示では、図２０－１９（Ｂ－５）に示すように、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「ｂ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「Ｌ．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、前回の賞球６００００個に基づいて算出したベース１が表示される。例えば、ベース１が４０％の場合、第４表示部２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「０．」の文字が表示される。

【０４８５】

表示Ｎｏ５の表示が５秒間継続すると、図２０－１９（Ｂ－６）に示すように、表示Ｎｏ６のベース２が表示される。表示Ｎｏ６のベース２の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ６のベース２の表示では、図２０－１９（Ｂ－６）に示すように、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「ｂ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「６．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、直前の賞球６００００個に基づいて算出したベース２が表示される。例えば、ベース２が４２％の場合、第４表示部２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「２」の文字が表示される。

【０４８６】

そして、表示Ｎｏ５の表示が５秒間継続すると図２０－１９（Ｂ－１）に示すように、表示Ｎｏ１の短期連比が表示される。表示Ｎｏ１の短期連比が表示される。以後、表示Ｎｏ１の短期連比～表示Ｎｏ６のベース２の表示が５秒毎に順次表示される。また、その表示の色は、表示Ｎｏ１の短期連比のみが緑色とされ、表示Ｎｏ２の短期役比～表示Ｎｏ５のベース２は赤色とされる。このように、表示モニタ１０９ＳＧ０２９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。

【０４８７】

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２０－１９（Ａ）～図２９－１９（Ｃ）に示すように、表示切替スイッチ１０９ＳＧ０３０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１０９ＳＧ０３０が操作された場合は、第１表示部２９Ａに表示される数値が「２」に更新されるとともに、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の数値が設定値「２」の値に切り替わる。

【０４８８】

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１０９ＳＧ０３０が操作された場合は、第１表示部２９Ａに表示される数値が「３」に更新されるとともに、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の数値が設定値「３」の値に切り替わる。

【０４８９】

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１０９ＳＧ０３０が操作された場合は、第１

表示部２９Ａに表示される数値が「１」に更新されるとともに、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の数値が設定値「１」の値に切り替わる。

【０４９０】

尚、本実施の形態の表示モニタ１０９ＳＧ０２９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１０９ＳＧ０２９においてはこれら連比、役比、ベースのうち、１の数値のみ、或いはいずれか２の数値のみ表示可能であってもよい。

【０４９１】

また、本実施の形態では、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１０９ＳＧ０２９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１０９ＳＧ０２９には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。

【０４９２】

また、本実施の形態では、表示モニタ１０９ＳＧ０２９において、短期連比のみ赤色で表示し、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２については緑色にて表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、短期連比と短期役比、総累計連比及び総累計役比を同色にて表示し、ベース１とベース２とについては短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比とは異なる同一の色にて表示してもよい。

【０４９３】

また、主基板１１では、アクティブバッファにおける第０記憶領域の賞球合計が所定の容量である６０００個に到達すると、リングバッファにおける第０記憶領域～第１０記憶領域の記憶を更新する。さらには、１０セット分の総和及び総累計の記憶領域、１０セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域の記憶をそれぞれ更新する。

【０４９４】

アクティブバッファ及びリングバッファにおける更新では、アクティブバッファの第０記憶領域に記憶されている数値をリングバッファの第１記憶領域に移動させる。また、リングバッファの第１記憶領域～第９記憶領域に記憶されている数値をそれぞれ第２記憶領域～第１０記憶領域に移動させる。例えば、図２０－２０に示すように、第０記憶領域～第９記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数がそれぞれ「２７」「８１」「１２０」「３６」「２２５」「８７」「６６」「１１７」「４５」「２１」であったとする。このときに、アクティブバッファの第０記憶領域における賞球合計が６０００個に到達すると、第１憶領域～第１０記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数をそれぞれ「２７」「８１」「１２０」「３６」「２２５」「８７」「６６」「１１７」「４５」「２１」に更新する。また、第０記憶領域の賞球数を「０」とし、第１０記憶領域の賞球数を消去する。

【０４９５】

第０記憶領域～第１０記憶領域に記憶される賞球数を更新する際には、記憶している賞球数を一旦消去してから新たな賞球数を記憶させてもよい。あるいは、記憶されている賞球数に上書きする形で新たな賞球数を記憶させてもよい。

【０４９６】

（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。先ず、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１においては、図２０－２１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、初期化処理（ステップＳ８）を実行した後、ＣＰＵ１０３が、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳａ１１）。錠スイッチ１０９ＳＧ０５１がＯＮである場合（ステップ１０９ＳＧＳａ１１；Ｙｅｓ）は、扉開放センサ１０９ＳＧ０９０がＯＮであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳａ１２）。扉開放センサ１０９ＳＧ０９０がＯＮである場合（ステップ１０９ＳＧＳａ１２；Ｙｅｓ）は、設定変更処理（ステップ１０９ＳＧＳａ

１３）を実行してステップ１０９ＳＧＳａ１４に進む。
【０４９７】
ＣＰＵ１０３は、設定変更処理（ステップ１０９ＳＧＳａ１３）を実行することによって設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２や錠スイッチ１０９ＳＧ０５１の操作を受け付け、設定値を変更可能な状態となる。尚、設定変更処理においては、表示モニタ１０９ＳＧ０２９の表示において設定値の設定状況を確認することが可能となっている。
【０４９８】
そして、設定変更処理（ステップ１０９ＳＧＳａ１３）を実行した後、ステップＳ７を実行した後、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１がＯＦＦである場合（ステップ１０９ＳＧＳａ１１；Ｎｏ）、扉開放センサ１０９ＳＧ０９０がＯＦＦである場合（ステップ１０９ＳＧＳａ１２；Ｎｏ）は、ステップ１０９ＳＧＳａ１４においてＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている設定値を読み出し、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Ｓ１０以降の処理を実行する。
【０４９９】
尚、本実施の形態では、設定変更処理においてパチンコ遊技機１に新たな設定値が設定された場合には、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して設定された設定値を通知するためのコマンドを出力してもよい。このように、ＣＰＵ１０３が演出制御基板１２に対して設定された設定値を通知するためのコマンドを出力可能とする場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が新たに設定された設定値を認識することができるようになるので、遊技の特定のタイミング（例えば、変動表示中や大当り遊技終了時等）において、パチンコ遊技機１の設定値の報知演出（例えば、設定値１の確定報知演出等）や、パチンコ遊技機１の設定値を示唆する設定値示唆演出等を実行することが可能となる。
【０５００】
また、本実施の形態では、ＣＰＵ１０３が設定変更処理を実行することによりパチンコ遊技機１の設定値を変更可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理を実行する場合は、ＣＰＵ１０３は演出制御基板１２に対して設定変更処理を実行中である旨を通知するためのコマンドを出力してもよい。このように、ＣＰＵ１０３が演出制御基板１２に対して設定変更処理を実行中である旨を通知するためのコマンドを出力とする場合は、ＣＰＵ１０３が設定変更処理を実行中であることを演出制御用ＣＰＵ１２０が認識することができるようになるので、画像表示装置５での画像表示やスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９からの発光等によってパチンコ遊技機１の設定値を変更中であることを周囲に報知することが可能となる。
【０５０１】
例えば、設定変更処理の実行中は、画像表示装置５において黒色背景に「設定変更中」等の文字を表示するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「設定変更中です」等の音声を繰り返し出力し、画像表示装置５におけるその他の表示（例えば、飾り図柄や小図柄、第４図柄、右打ち表示等）を表示しないようにすればよいが、これら飾り図柄や小図柄、第４図柄、右打ち表示等については、設定変更処理の実行中において表示してもよい。更に、本実施の形態の設定変更処理の実行中は、特別図柄や普通図柄の変動表示が実行されていないので、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０には何ら表示されていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理の実行中は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において設定変更処理の実行中である旨を示す図柄や、特定の表示結果（例えば、ハズレ）を示す図柄を停止表示してもよい。
【０５０２】
尚、本実施の形態では、設定変更処理の実行中に第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において設定変更処理の実行中である旨を示す図柄や、特定の表示結果（例えば、ハズレ）を示す図柄を停止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、設定変更処理の実行中は、第１保留表示器２５Ａや第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃを設定変更処理の実行中である旨

を示す態様にて発光（例えば、点滅を繰り返す用）させるようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機１に大当り遊技中のラウンド数を表示する表示器（ラウンド数表示器）や、遊技者に対して遊技領域の特定領域（例えば右側の遊技領域）に遊技球を打ち出すよう指示するための表示器（右打ち表示器）等を設ける場合は、これら表示器を設定変更処理の実行中である旨を示す態様にて発光させるようにしてもよい。

【０５０３】

また、本実施の形態では、クリアスイッチがオンの状態である場合（Ｓ３；Ｙ）や、バックアップデータが格納されていない場合（Ｓ４；Ｎ）やバックアップＲＡＭが正常でない場合（Ｓ５；Ｎ）に、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や扉開放センサ１０９ＳＧ０９０がＯＮであるか否かの判定（１０９ＳＧＳａ１１、１０９ＳＧＳａ１２）や、設定変更処理（１０９ＳＧＳａ１３）を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、バックアップデータが格納されていない場合（Ｓ４；Ｎ）やバックアップＲＡＭが正常でない場合（Ｓ５；Ｎ）は、パチンコ遊技機１が正常でない状態で電断された場合や、正常でない状態で電源が投入された場合に起こりうる事象であるので、クリアスイッチがオンの状態であると判定した場合（Ｓ３；Ｙ）のみ錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や扉開放センサ１０９ＳＧ０９０がＯＮであるか否かの判定（１０９ＳＧＳａ１１、１０９ＳＧＳａ１２）や、設定変更処理（１０９ＳＧＳａ１３）を実行してもよい。つまり、バックアップデータが格納されていない場合（Ｓ４；Ｎ）やバックアップＲＡＭが正常でない場合（Ｓ５；Ｎ）は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が引き継がれるようにしてもよい。

【０５０４】

また、本実施の形態では、ＣＰＵ１０３が設定変更処理を実行することによりパチンコ遊技機１の設定値を変更可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を表示モニタ１０９ＳＧ０２９から確認可能である一方で該設定値を変更不能な処理（以下、設定確認処理）を実行可能であってもよい。尚、このようにＣＰＵ１０３が設定確認処理を実行可能とする場合は、ＣＰＵ１０３は演出制御基板１２に対して設定確認処理を実行中である旨を通知するためのコマンドを出力してもよい。このように、ＣＰＵ１０３が演出制御基板１２に対して設定確認処理を実行中である旨を通知するためのコマンドを出力とする場合は、ＣＰＵ１０３が設定確認処理を実行中であることを演出制御用ＣＰＵ１２０が認識することができるようになるので、画像表示装置５での画像表示やスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９からの発光等によってパチンコ遊技機１の設定値を変更中であることを周囲に報知することが可能となる。

【０５０５】

尚、該設定確認処理は、ＣＰＵ１０３がメイン処理（図３参照）の初期化処理を実行した後に、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と扉開放センサ１０９ＳＧ０９０とがＯＮとなったことを条件に実行可能であればよいが、例えば、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中、小当り遊技中、特別図柄の変動表示は実行されていないが保留記憶が存在している場合、エラーが検出されてからの所定期間、賞球の払出中、大当り遊技開始用ゲートへの遊技球の進入待ち中（パチンコ遊技機１に大当り遊技開始用ゲートが設けられている場合のみ）等の所定期間中は、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と扉開放センサ１０９ＳＧ０９０とがＯＮとなっても設定確認処理が実行されないようにしてもよい。

【０５０６】

更に、ＣＰＵ１０３が設定確認処理を実行して表示モニタ１０９ＳＧ０２９にパチンコ遊技機１に設定されている設定値を表示した後は、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１をＯＦＦに切り替えずとも、つまり、表示モニタ１０９ＳＧ０２９に設定値が設定された状態で遊技を可能としてもよい。

【０５０７】

次に、設定変更処理の処理状況と表示モニタ１０９ＳＧ０２９の表示態様について説明する。先ず、図２０－２２（Ａ）及び図２０－２２（Ｂ）に示すように、遊技場の店員等

の操作によって電源がＯＦＦとなる（電断させる）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１０９ＳＧ０２９での表示が終了する。尚、電源をＯＦＦとするタイミングにおいて大当り遊技中や小当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８２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。

【０５０８】

次に、図２０－２２（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Ｓ３でＹｅｓの場合）、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１がＯＮとなっていることと、扉開放センサ１０９ＳＧ０９０がＯＮとなっていることを条件にＣＰＵ１０３によって設定変更処理が実行され、表示モニタ１０９ＳＧ０２９においてＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【０５０９】

このように表示モニタ１０９ＳＧ０２９にて設定値が表示されている状態において、図２０－２２（Ｄ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２の操作を検出する毎に表示モニタ１０９ＳＧ０２９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１０９ＳＧ０５２が操作される毎に１→２→３→１→・・・のように更新）表示していく。

【０５１０】

次いで、図２０－２２（Ｅ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、遊技場の店員等による錠スイッチ１０９ＳＧ０５１の押込操作を検出したことにもとづいて、表示モニタ１０９ＳＧ０２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。このとき、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ１０９ＳＧ０２９を点滅表示させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されたことを報知する。また、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。

【０５１１】

図２０－２２（Ｅ）においては、後述する本実施の形態の特徴部２（図２０－４０～図２０－４６参照）に示すように、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納した設定値を設定秘匿値に変換し、該設定秘匿値を含む設定値指定コマンドを演出制御基板１２に対して出力してもよい。尚、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、ＣＰＵ１０３から前記設定値指定コマンドを受信した場合、該設定値指定コマンドから設定値を特定して記憶することによって、設定されている設定値を示唆する演出（設定値示唆演出）を実行してもよい。また、図２０－２２（Ａ）のタイミング（パチンコ遊技機１の電源がＯＦＦ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、ＣＰＵ１０３は、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１が遊技場の店員等の操作によってＯＦＦ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。

【０５１２】

尚、本実施の形態における設定変更処理では、表示モニタ１０９ＳＧ０２９に表示する初期表示として、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている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１０９ＳＧ０２９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。

【０５１３】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図２０－２３のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込処理を実行する。図２０－２３に示す遊技制御用タイマ割込処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、電源断検出処理を実行する（１０９ＳＧＳ０１０）。そして、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、第１カウントスイッチ１０９ＳＧ０２３、第２カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ａ、第３カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｂ、第４カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ｃ、排出口スイッチ１０９ＳＧ０７０といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（１０９ＳＧＳ０１１）。

【０５１４】

続いて、一般入賞口１０９ＳＧ０５０Ａ～一般入賞口１０９ＳＧ０５０Ｄ、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口１０９ＳＧ７１２のいずれかに遊技球が入賞が発生した場合、つまり、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ１０９ＳＧ０２３、第２カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ａ、第１一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ａ，第２一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ｂ，第３一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ｃ，第４一般入賞口スイッチ１０９ＳＧ０２６Ｄからの検出信号の入力があった場合には、各検出信号による入賞に対応した賞球個数の設定などを行う賞球処理（１０９ＳＧＳ０１２）を実行する。

【０５１５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、役比、連比、ベース等の入賞情報を算出する入賞情報処理（１０９ＳＧＳ０１３）、該入賞情報処理にて算出された役比、連比、ベース等の入賞情報を表示モニタ１０９ＳＧ０２９に表示する入賞情報表示制御処理（１０９ＳＧＳ０１４）を行う。その後、所定のメイン側エラー処理（１０９ＳＧＳ０１５）を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を実行可能とする。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報、払出情報などのデータを出力する（１０９ＳＧＳ０１６）。

【０５１６】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ１～ＭＲ４といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（１０９ＳＧＳ０１７）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（１０９ＳＧＳ０１８）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新し、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球ユニット１０９ＳＧ００７における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【０５１７】

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（１０９ＳＧＳ０１９）。ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器２０における表示動作（例えばセグメントＬＥＤの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の変動表示や可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【０５１８】

普通図柄プロセス処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板１１から演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる（１０９ＳＧＳ０２０）。これらの一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、Ｉ／Ｏ１０５に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板１２に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御ＩＮＴ信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御ＩＮＴ信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能とする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用

タイマ割込み処理を終了する。
【０５１９】
尚、１０９ＳＧＳ０２０のコマンド制御処理においては、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を通知するためのコマンドを送信すること、または、変動パターンや変動表示が終了したことを通知するためのコマンド等の既存コマンドにパチンコ遊技機１に設定されている設定値の情報を含ませて送信することによって、演出制御基板１２に対して定期的に設定値を通知するようにしてもよい。更に、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）は主基板１１からこれらコマンドを受信することによって、設定されている設定値を示唆する演出を変動表示中や大当り遊技中等、様々タイミングにて実行してもよい。
【０５２０】
図２０－２４は、特別図柄プロセス処理として、図２０－２３に示す１０９ＳＧＳ０１８にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（１０９ＳＧＳ０２１）。該始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、１０９ＳＧＳ０２２～１０９ＳＧＳ０３１の処理のいずれかを選択して実行する。
【０５２１】
１０９ＳＧＳ０２１の始動入賞処理では、第１始動口スイッチ２２Ａや第２始動口スイッチ２２Ｂによる第１始動入賞や第２始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、変動表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を抽出して、第１始動入賞である場合には、第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａにおける空きエントリの最上位に格納し、第２始動入賞である場合には、第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂにおける空きエントリの最上位に格納する。尚、始動入賞処理においては、始動入賞が発生した場合は、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドや第２始動入賞指定コマンドを送信するための設定も実行する。尚、第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（１０９ＳＧＳ０２０）を実行することによって演出制御基板１２に対して出力される。
【０５２２】
１０９ＳＧＳ０２２の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる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、設定されている設定値に応じた表示結果判定テーブル（図２０－８参照）と変動表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示結果に対応して、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“１”に更新される。
【０５２３】
１０９ＳＧＳ０２３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、変動表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。尚、変動パターンは、設定されている設定値と変動表示結果及び大当り種別に応じて、図２０－１１～図２０－１２に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを用いて決定する。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の変動表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“２”に更新される。

【０５２４】
１０９ＳＧＳ０２２の特別図柄通常処理や１０９ＳＧＳ０２３の変動パターン設定処理により、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、変動表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を用いて、特別図柄や飾り図柄の変動表示態様を決定する処理を含んでいる。
【０５２５】
１０９ＳＧＳ０２４の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、１０９ＳＧＳ０２４の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部１０９ＳＧ１５３に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を１減算あるいは１加算して、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームであるか、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。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。このように、１０９ＳＧＳ０２４の特別図柄変動処理は、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新される。
【０５２６】
１０９ＳＧＳ０２５の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の変動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、遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフである場合には、更に遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２に設けられた小当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、小当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。尚、大当りフラグと小当りフラグの両方がオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。
【０５２７】
１０９ＳＧＳ０２６の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、変動表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して第１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、例えば大当り種別が「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれであるかに対応して、第１大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別に関係なく、第１大入賞口を開放状態とする期間の上限を「２９秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる第１大入賞口の開放回数を、「大当りＡ」であれば「５回」、「大当りＢ」であれば「１０回」、「大当りＣ」であれば「１５回」にそれぞれ設定することにより、大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される。
【０５２８】
１０９ＳＧＳ０２７の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、第１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第１カウントスイッチ１０９ＳＧ０２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、第１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、第１大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、第１大入賞口扉１０９ＳＧ７０１用のソレノイド１０９ＳＧ０８２に対するソレノイド駆動信号の出力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”に更新される。

【０５２９】

１０９ＳＧＳ０２８の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して時短制御を開始するための各種の設定（時短フラグのセット）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”に更新される。

【０５３０】

具体的には、大当り終了処理においては、実行した大当りの種別を特定する。そして、特定した大当り種別が「大当りＡ」である場合は、時短フラグをセットせずに特図プロセスフラグの値を“０”に更新する。特定した大当り種別が「大当りＢ」である場合は、時短フラグをセットするとともに「大当りＢ」に対応するカウント初期値（本実施の形態では「２０」）を時短回数カウンタにセットして特図プロセスフラグの値を“０”に更新する。また、特定した大当り種別が「大当りＣ」である場合は、時短フラグをセットするとともに「大当りＣ」に対応するカウント初期値（本実施の形態では「１００」）を時短回数カウンタにセットして特図プロセスフラグの値を“０”に更新する。

【０５３１】

１０９ＳＧＳ０２９の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この小当り開放前処理には、変動表示結果が「小当り」となったことなどに基づき、小当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して第２大入賞口１０９ＳＧ７１２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、例えば変動表示結果が「小当り」となったことに基づき、第２大入賞口１０９ＳＧ７１２を開放状態とする期間の上限を「１秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる第２大入賞口１０９ＳＧ７１２の開放回数を「１回」に設定することにより、小当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。

【０５３２】

尚、本実施の形態では、小当り状態において第２大入賞口１０９ＳＧ７１２の開放回数を「１回」、第２大入賞口１０９ＳＧ７１２を開放状態とする期間の上限を「１秒」に設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、小当り状態における第２大入賞口１０９ＳＧ７１２の開放回数は２回以上の複数回であってもよく、また、第２大入賞口１０９ＳＧ７１２を開放状態とする期間の上限は遊技球が第２大入賞口１０９ＳＧ７１２に入賞可能な期間であれば「１秒」以外の期間であっても良い。

【０５３３】

Ｓ３０の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放中処理には、第２大入賞口１０９ＳＧ７１２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第２カウントスイッチ１０９ＳＧ０２４Ａによって検出された遊技球の個数などに基づいて、第２大入賞口１０９ＳＧ７１２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、第２大入賞口１０９ＳＧ７１２を閉鎖状態に戻すときには、第２大入賞口扉１０９ＳＧ７１１用のソレノイド１０９ＳＧ０８３に対するソレノイド駆動信号の出力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“９”に更新される。

【０５３４】

１０９ＳＧＳ０３１の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行

される。この小当り終了処理には、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理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”に更新される。

【０５３５】

次に、演出制御基板１２の動作を説明する。図２０－２５は、演出制御基板１２に搭載されている演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（１０９ＳＧＳ０５１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイマ割込フラグの監視（１０９ＳＧＳ０５２）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのフラグをクリアし（１０９ＳＧＳ０５３）、以下の処理を実行する。

【０５３６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：１０９ＳＧＳ０５４）。このコマンド解析処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信コマンドバッファに格納されている主基板１１から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信され、ＲＡＭ１２２に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図２０－５参照）であるのか解析する。

【０５３７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理を行う（１０９ＳＧＳ０５５）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して画像表示装置５の表示制御を実行する。

【０５３８】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理を実行し（１０９ＳＧＳ０５６）、その後、１０９ＳＧＳ０５２に移行する。

【０５３９】

図２０－２６は、演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（１０９ＳＧＳ０５５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、保留表示やアクティブ表示に関する演出の制御を実行するための保留演出処理を実行する（１０９ＳＧＳ０７２）。本実施の形態にける保留演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドを受信していることに基づいて第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕにおける保留表示の更新や、第１変動開始指定コマンドや第２変動開始指定コマンドの受信に基づいて保留表示をアクティブ表示エリア１０９ＳＧ００５Ｆに表示させることが可能となっている。また、保留演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞演出や第２始動入賞演出を実行可能となっている。

【０５４０】

第１始動入賞演出とは、図２０－２７（Ａ）及び図２０－２７（Ｂ）に示すように、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに保留表示が表示されており且つアクティブ表示エリア１０９ＳＧ００５Ｆにアクティブ表示が表示されている変動表示中において、第１始動入賞口に始動入賞が発生した場合に、保留表示をキャラクタ画像１０９ＳＧＣから

第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄにおける新たな保留表示の表示位置に向けて移動表示する演出である。尚、第１始動入賞演出対象の保留表示の移動表示は、該第１始動入賞演出の開始時に予め第１特図保留記憶数に基づいて決定された位置（第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄにおける保留記憶数に応じて決定された位置）に移動することによって終了する。

【０５４１】

また、第２始動入賞演出とは、図２０－２７（Ｃ）及び図２０－２７（Ｄ）に示すように、保留記憶数が０であり且つ変動表示が実行されていない状態において、第１始動入賞口に始動入賞が発生した場合に、アクティブ表示をキャラクタ画像１０９ＳＧＣから第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄを経由してアクティブ表示エリア１０９ＳＧ００５Ｆに向けて移動表示する演出である。

【０５４２】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値に応じて１０９ＳＧＳ０７３～１０９ＳＧＳ０８２のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

【０５４３】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理（１０９ＳＧＳ０７３）：遊技制御用マイクロコンピュータ１００から変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理で変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。変動パターン指定コマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理（１０９ＳＧＳ０７４）に対応した値に変更する。

【０５４４】

飾り図柄変動開始処理（１０９ＳＧＳ０７４）：飾り図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理（１０９ＳＧＳ０７５）に対応した値に更新する。

【０５４５】

飾り図柄変動中処理（１０９ＳＧＳ０７５）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理（１０９ＳＧＳ０７６）に対応した値に更新する。

【０５４６】

飾り図柄変動停止処理（１０９ＳＧＳ０７６）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定コマンド）を受信したことにもとづいて、飾り図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（１０９ＳＧＳ０７７）、小当り表示処理（１０９ＳＧＳ０８０）または変動パターン指定コマンド受信待ち処理（１０９ＳＧＳ０７３）に対応した値に更新する。

【０５４７】

大当り表示処理（１０９ＳＧＳ０７７）：変動時間の終了後、画像表示装置５に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（１０９ＳＧＳ０７８）に対応した値に更新する。

【０５４８】

大当り遊技中処理（１０９ＳＧＳ０７８）：大当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、画像表示装置５におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（１０９ＳＧＳ０７９）に対応した値に更新する。

【０５４９】

大当り終了演出処理（１０９ＳＧＳ０７９）：画像表示装置５において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理（１０９ＳＧＳ０７３）に対応した値に更新する。

【０５５０】
小当り表示処理（１０９ＳＧＳ０８０）：変動時間の終了後、画像表示装置５に小当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を小当り遊技中処理（１０９ＳＧＳ０８１）に対応した値に更新する。
【０５５１】
小当り遊技中処理（１０９ＳＧＳ０８１）：小当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、画像表示装置５におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を小当り終了演出処理（１０９ＳＧＳ０８２）に対応した値に更新する。
【０５５２】
小当り終了演出処理（１０９ＳＧＳ０８２）：画像表示装置５において、小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理（１０９ＳＧＳ０７３）または大当り表示処理（１０９ＳＧＳ０７７）に対応した値に更新する。
【０５５３】
尚、本実施の形態において前述の第１始動入賞演出を実行する際には、該第１始動入賞演出の実行中に変動表示の終了と新たな変動表示が開始されることによって第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに表示されている保留表示数が変化（減少）する場合がある。このような場合には、図２０－２８（Ａ）～図２０－２８（Ｅ）に示すように、第１始動入賞演出対象の保留表示の第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄにおける移動先（停止位置）を再決定した後、第１始動入賞演出を継続すればよい。
【０５５４】
例えば、図２０－２８（Ａ）～図２０－２８（Ｅ）に示すように、保留４表示位置に向けての第１始動入賞演出の実行中に変動表示の終了と新たな変動表示が開始されたことに基づいて第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに表示されている保留表示がシフトした場合（第１特図保留記憶数が２個となったことに基づいて第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄの保留３表示位置に保留表示が表示されなくなってしまった場合）は、第１始動入賞演出対象の保留表示の第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄにおける移動先を保留３表示位置に再決定した後、第１始動入賞演出を継続すればよい。
【０５５５】
また、スーパーリーチの変動中におけるリーチ演出等、変動表示結果が大当りとなることを示唆する特定の演出中は、第１始動入賞演出を実行するとリーチ演出に対して遊技者を注目させることができなくなってしまう。そこで本実施の形態における保留演出処理においては、図２０－２９（Ａ）及び図２０－２９（Ｂ）に示すように、スーパーリーチの変動中におけるリーチ演出中等の特定の演出の実行中に第１始動入賞口にて新たな始動入賞が発生した場合は、第１始動入賞演出を実行せずに、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに新たな保留表示を追加表示するのみとすることで、第１始動入賞演出によってリーチ演出の興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。
【０５５６】
（変形例１）
尚、本実施の形態では、本発明における出現表示として第１始動入賞演出と第２始動入賞演出とを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１として図２０－３０（Ａ）及び図２０－３０（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０であり且つ変動表示の非実行中であるときに新たな始動入賞が発生した場合は、第２始動入賞演出を実行することなく保留表示をアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１０９ＳＨ００５Ｆに表示してもよいし、また、第２始動入賞演出として、保留表示をキャラクタ画像１０９ＳＧＣから第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄを経由することなく直接アクティブ表示エリア１０９ＳＧ００５Ｆに移動させてもよい。このようにすることで、新たな始動入賞が発生してからアクティブ表示エリア１０９ＳＧ００５Ｆにアクティブ表示が表示されるまでの期間を短縮できる。

【０５５７】
　また、本実施の形態では、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕにおいて白色丸形の保留表示を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示の表示態様として複数の表示態様（例えば、青色の丸形や赤色の丸形、白色の三角形や白色の四角形等）を設け、保留表示がいずれの表示態様にて表示されているかによって各保留表示に対応する変動表示において変動表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）を示唆する保留変化演出を実行可能としてもよい。
【０５５８】
　（変形例２）
　尚、このように、保留表示の表示態様に応じて大当り期待度を異ならせる場合には、第１始動入賞演出中に第１始動入賞演出対象の保留表示の表示態様を変化させてもよい。具体的には、変形例２として図２０－３１（Ａ）～図２０－３１（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の側方に可動体を設け、第１始動入賞演出の実行中に可動体を保留表示の移動経路上に配置することによって該保留表示を遊技者から隠蔽する。そして、該隠蔽中に保留表示の表示態様を変化させることによって第１始動入賞演出中の保留表示の表示態様の変化（丸型の白色表示から図２０－３１（Ｄ）に示す星型の白色表示１０９ＳＧ００５Ｈ１への変化）を実現すればよい。このようにすることで、第１始動入賞演出対象の保留表示の表示態様がいずれに変化するのかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０５５９】
　また、本変形例２では、可動体によって第１始動入賞演出対象の保留表示を隠蔽し、該隠蔽中に保留表示の表示態様を変化さ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、図２０－３２（Ａ）～図２０－３２（Ｄ）に示すように、第１始動入賞演出対象の保留表示は、可動体ではなく、画像表示装置５にて表示される画像（図２０－３２（Ｃ）に示すキャラクタ画像１０９ＳＧ００５Ｇ）によって隠蔽し、該隠蔽中に保留表示の表示態様を変化させることによって第１始動入賞演出中の保留表示の表示態様の変化（丸型の白色表示から図２０－３２（Ｄ）に示す四角型の白色表示１０９ＳＧ００５Ｈ２への変化）を実現すればよい。
【０５６０】
　（変形例３）
　また、本実施の形態では、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、変形例３として図２０－３３（Ａ）～図２０－３３（Ｃ）に示すように、例えば、先ず、遊技場の店員等が遊技機用枠１０９ＳＧ００３を開放した後、錠スイッチ１０９ＳＧ００５１をＯＮにすることによって表示モニタ（第１表示部１０９ＳＧ０２９Ａ）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１０９ＳＧ０５２を操作することによって第１表示部１０９ＳＧ０２９Ａに表示されている数値を変化させる。
【０５６１】
　そして、遊技場の店員等が錠スイッチ１０９ＳＧ０５１を押込み操作することによって第１表示部１０９ＳＧ０２９Ａ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、ＲＡＭ１０２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、遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０をクリアすることによって、特図保留記憶、普図保留記憶や遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２、遊技制御タイマ設定部１０９ＳＧ１５３、遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４、遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５等に記憶されている各種フラグやデータを消去してもよい。
【０５６２】

このように、遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０をクリアすることによって、設定値の変更に伴い変動表示結果が大当りとなる保留記憶が新たに発生してしまうことや、新たに可変入賞球装置６Ｂが開放されること（普図当りが発生してしまうこと）、実行中の変動表示結果が不当に大当りとなってしまうことを防止することができる。更に、遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０をクリアすることによって、大当り遊技中であれば大入賞口を閉鎖させたり、可変入賞球装置６Ｂが開放中であれば該可変入賞球装置６Ｂを閉鎖させることで遊技者が不適切な利益を得ることを防止することができる。更に、新たな設定値が設定されずに設定変更処理が中断された場合に、新たな設定値が設定されていないにもかかわらず、保留記憶が消去されてしまうことを防ぐことができる。

【０５６３】

尚、本変形例３では、パチンコ遊技機１の設定値を遊技中に変更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、このように遊技中にパチンコ遊技機１の設定値を変更可能とする場合は、図示しない枠開放検出用センサによって遊技機用枠１０９ＳＧ００３の開放が検出されていることに基づいてスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力やＬＥＤの発光等によって遊技機用枠１０９ＳＧ００３が開放中であることを報知可能な開放報知手段を設け、パチンコ遊技機１の設定値が不正に変更されてしまうことを防止できるようにしてもよい。

【０５６４】

更に、このように開放報知手段を備える場合は、遊技機用枠１０９ＳＧ００３の開放中に遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０に保留記憶が記憶されているか否かを判定し、遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０に保留記憶が記憶されている場合は、遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０に保留記憶が記憶されていない場合とは異なる報知態様で報知を行ってもよい。このようにすることで、設定値を変更するために遊技機用枠１０９ＳＧ００３を開放した場合、報知手段の報知態様によって遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０に保留記憶が記憶されているか否かを容易に遊技場の店員等が認識することができるので、不適切に設定値が変更されてしまうことを防止できる。

【０５６５】

更に、変形例３では、このように開放報知手段を備える場合は、遊技機用枠１０９ＳＧ００３の開放中に遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０内に変動表示結果が大当りとなる保留記憶が有るか否かを判定し、変動表示結果が大当りとなる保留記憶が有ると判定した場合は、変動表示結果が大当りとなる保留記憶が無いと判定した場合とは異なる報知態様で報知を行ってもよい。このようにすることで、遊技機用枠１０９ＳＧ００３が開放されたときに、変動表示結果が大当りとなる保留記憶の有無を遊技場の店員等が容易に認識できるようになるので、不適切に設定値が変更されてしまうことを防ぐことができる。

【０５６６】

更に、本変形例３のようにパチンコ遊技機１の設定値を遊技中に変更可能であるとともに、前記変形例２のように、保留表示の表示態様を白色の丸形から該白色の丸形よりも大当り期待度の高い白色の三角形や四角形に変化可能とする場合は、遊技機用枠１０９ＳＧ００３の開放中に白色の三角形や四角形で表示されている保留表示が有るか否かを判定し、白色の三角形や四角形で表示されている保留表示が有ると判定した場合には、白色の三角形や四角形で表示されている保留表示が無い場合とは異なる報知態様で報知を行ってもよい。このようにすることで、遊技機用枠１０９ＳＧ００３が開放されたときに、保留表示が白色の丸形よりも大当り期待度の高い白色の三角形や四角形にて表示されていることを遊技場の店員等が容易に認識できるようになるので、不適切に設定値が変更されてしまうことを防ぐことができる。

【０５６７】

尚、本変形例３では、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、元からパチンコ遊技機１に設定されていた設定値を再設定した場合においても保留記憶をク

リアしてもよい。

【０５６８】

また、本変形例３においては、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図２０－３３（Ａ）に示すように、表示モニタ１０９ＳＧ０２９にパチンコ遊技機１に設定されている設定値が表示されたタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３によって設定変更処理が実行されるときに保留記憶をクリアしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１に設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを確実に防ぐことができる。

【０５６９】

また、本変形例３においては、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されたことに基づいて第１大入賞口や第２大入賞口１０９ＳＧ７１２が閉鎖される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図２０－３３（Ａ）に示すように、表示モニタ１０９ＳＧ０２９にパチンコ遊技機１に設定されている設定値が表示されたタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３によって設定変更処理が実行されるときに第１大入賞口や第２大入賞口１０９ＳＧ７１２を閉鎖してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１に設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを確実に防ぐことができる。

【０５７０】

また、本変形例３においては、遊技機用枠１０９ＳＧ００３の開放中に遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０内に保留記憶が有る場合は、報知手段による報知を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠１０９ＳＧ００３の開放中に遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０内に保留記憶が有る場合は、パチンコ遊技機１に新たな設定値を設定不能としてもよいし、遊技機用枠１０９ＳＧ００３の開放中に遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０内に保留記憶が無い場合よりも複雑な変更手順を設けることによって新たな設定値が設定され難くしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されることによって誤って保留記憶がクリアされてしまうことを防ぐことができる。

【０５７１】

（変形例４）

また、本実施の形態では、表示モニタ１０９ＳＧ０２９に第１表示部１０９ＳＧ０２９Ａ～第５表示部１０９ＳＧ０２９Ｅまでの５つの表示部を設け、第１表示部１０９ＳＧ０２９Ａにおいて第２表示部１０９ＳＧ０２９Ｂ～第５表示部１０９ＳＧ０２９Ｅにて表示中の連比、役比、ベースの設定値を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例４として図２０－３４（Ａ）に示すように、表示モニタには表示中の連比、役比、ベースの設定値を表示する表示部を設けなくともよい。尚、このような場合は、図２０－３４（Ｂ）に示すように、設定値１での連比、役比、ベースを赤色、設定値２での連比、役比、ベースを緑色、設定値３での連比、役比、ベースを青色にて表示することによって、表示モニタ１０９ＳＧ０２９にて表示中の連比、役比、ベースがいずれの設定値での数値であるのかを把握し易くしてもよい。

【０５７２】

また、本実施の形態や本変形例４においては、表示モニタ１０９ＳＧ０２９において、設定値１における連比、役比、ベースを５秒間隔毎に切り替えて表示可能であるとともに、表示切替スイッチ１０９ＳＧ０３０の操作毎にこれら設定値１における連比、役比、ベースの５秒間隔での切替表示を設定値２における連比、役比、ベースの５秒間隔での切替表示、設定値３における連比、役比、ベースの５秒間隔での切替表示に変化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、例えば、設定値１における連比、設定値２における連比、設定値３における連比の５秒間隔での切替表示と、設定値１における役比、設定値２における役比、設定値３における役比の５秒間隔での切替表示と、設定値１におけるベース、設定値２におけるベース、設定値３におけるベースの５秒間隔での切替表示と、を表示切替スイッチ１０９ＳＧ０３０の操作毎に切替可能としてもよい。

【０５７３】
（変形例５）
また、本実施の形態では、セキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ａを外枠１０９ＳＧ００１ａ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１０９ＳＧ００３側に設けてもよい。具体的には、変形例５として図２０－３５（Ａ）及び図２０－３５（Ｂ）に示すように、短片１０９ＳＧ５００Ｂａと長片１０９ＳＧ５００Ｂｂとから成るセキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｂを、例えば、基板ケース１０９ＳＧ２０１に対して、長片１０９ＳＧ５００Ｂｂの右端部が錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２とを含む基板ケース１０９ＳＧ２０１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の間で左右方向にスライド移動可能に設ける。
【０５７４】
一方、遊技機用枠１０９ＳＧ００３を開放した際には、基板ケース１０９ＳＧ２０１に対してセキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｂを右側方にスライド移動させることによって、長片１０９ＳＧ５００Ｂｂの左部に形成された貫通口１０９ＳＧ５００Ｂｃを介して錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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１０９ＳＧ００３が閉鎖されているときは、セキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｂ（長片１０９ＳＧ５００Ｂｂ）が錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２を被覆した状態で基板ケース１０９ＳＧ２０１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１０９ＳＧ００３が開放されているときには、基板ケース１０９ＳＧ２０１に対してセキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｂを右方向にスライド移動させて錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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。
【０５７５】
より詳しくは、図２０－３５（Ａ）及び図２０－３５（Ｂ）に示すように、遊技機用枠１０９ＳＧ００３の閉鎖時は、セキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｂの基板ケース１０９ＳＧ２０１からの突出寸法が長さＬ１である一方で、遊技機用枠１０９ＳＧ００３を開放した際には、基板ケース１０９ＳＧ２０１に対してセキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｂ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１０９ＳＧ５００Ｂの基板ケース１０９ＳＧ２０１からの突出寸法が長さＬ２に伸長される（Ｌ２＞Ｌ１）。
【０５７６】
つまり、図２０－３６（Ａ）に示すように、遊技機用枠１０９ＳＧ００３を所定の回動軸を中心に回動して開放した際には、セキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｂを基板ケース１０９ＳＧ２０１からの突出寸法が長さＬ２となるまで基板ケース１０９ＳＧ２０１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１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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２０－３６（Ｂ）に示すように、セキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｂを基板ケース１０９ＳＧ２０１からの突出寸法が長さＬ１となるまで基板ケース１０９ＳＧ２０１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１０９ＳＧ５００Ｂが外枠１０９ＳＧ００１ａの前端部に当接してしまい、遊技機用枠１０９ＳＧ００３を閉鎖することが不可能となっている。
【０５７７】
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１０９ＳＧ００３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１０９ＳＧ５００Ｂによる錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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１０

９ＳＧ００３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。

【０５７８】

尚、遊技機用枠１０９ＳＧ００３を閉鎖している状態では、短片１０９ＳＧ５００Ｂａの前端部が外枠１０９ＳＧ００１ａと遊技機用枠１０９ＳＧ００３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１０９ＳＧ５００Ｂにより錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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１０９ＳＧ５００Ｂが左右方向に移動されるようになっていてもよい。

【０５７９】

（変形例６）

更に、セキュリティカバーを遊技機用枠１０９ＳＧ００３側に設ける形態としては、変形例６として図２０－３７（Ａ）及び図２０－３８（Ｂ）に示すように、セキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｃの左端部を遊技機用枠１０９ＳＧ００３の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸１０９ＳＧ５００Ｃｄを中心として、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２とを含む基板ケース１０９ＳＧ２０１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１０９ＳＧ００３の閉鎖時には、短片１０９ＳＧ５００Ｃａの前端部が外枠１０９ＳＧ００１ａの右側辺に設けられた係止部１０９ＳＧ５００Ｃｃに係止され、長片１０９ＳＧ５００Ｃｂが錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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。

【０５８０】

そして、遊技機用枠１０９ＳＧ００３を開放した際には、基板ケース１０９ＳＧ２０１に対してセキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｃを枢軸１０９ＳＧ５００Ｃｄ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１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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６においては、遊技機用枠１０９ＳＧ００３が閉鎖されているときは、セキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｃ（長片１０９ＳＧ５００Ｃｂ）が錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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１０９ＳＧ００３が開放されているときには、基板ケース１０９ＳＧ２０１に対してセキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｃを枢軸１０９ＳＧ５００Ｃｄ周り（平面視で反時計回り）に回動させて錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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。

【０５８１】

より詳しくは、図２０－３８（Ａ）に示すように、本変形例６におけるセキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｃは、枢軸１０９ＳＧ５００Ｃｄ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１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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２０－３８（Ｂ）に示すように、セキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｃ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１０９ＳＧ５００Ｃによって錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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１０９ＳＧ５００Ｃが外枠１０９ＳＧ００１ａの前端部に当接してしまい、遊技機用枠１０９ＳＧ００３を閉鎖することが不可能となっている。

【０５８２】

このため、本変形例６では、パチンコ遊技機１が許容状態のまま遊技機用枠１０９ＳＧ

００３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１０９ＳＧ５００Ｃによる錠スイッチ１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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１０９ＳＧ００３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。

【０５８３】

（変形例７）

また、前記実施の形態では、遊技機用枠１０９ＳＧ００３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１０９ＳＧ００３ａ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してもよい。尚、このようにガラス扉枠１０９ＳＧ００３ａ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７として図２０－３９（Ａ）～図２０－３９（Ｃ）に示すように、遊技機用枠１０９ＳＧ００３下部に貫通口１０９ＳＧ００３ｂを形成し、該貫通口１０９ＳＧ００３ｂを介して錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２を操作可能とすればよい。

【０５８４】

このように貫通口１０９ＳＧ００３ｂを介して錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２を操作可能とする場合には、貫通口１０９ＳＧ００３ｂを開閉可能な扉体１０９ＳＧ００３ｃを設け、該扉体１０９ＳＧ００３ｃが閉鎖されている状態ではて錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２の操作規制されるようにすればよい。尚、図２０－３９（Ｂ）及び図２０－３９（Ｃ）に示すように、扉体１０９ＳＧ００３ｃを遊技機用枠１０９ＳＧ００３の正面側に設ける場合は、ガラス扉枠１０９ＳＧ００３ａを閉鎖することによって扉体１０９ＳＧ００３ｃがガラス扉枠１０９ＳＧ００３ａと遊技機用枠１０９ＳＧ００３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１０９ＳＧ００３ａの閉鎖時に錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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。

【０５８５】

（本実施形態の特徴部２に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部２について説明する。先ず、本実施の形態のパチンコ遊技機１のように設定値を変更可能な遊技機においては、例えば、主基板１１側のＲＡＭ１０２と演出制御基板１２側のＲＡＭ１２２の両方に設定情報（設定値の値）を記憶しておくことが考えられる。しかしながらこのような場合は、ＲＡＭ１２２に設定情報を何ら加工すること無く記憶したり、主基板１１側から演出制御基板１２に何ら加工されていない設定情報を含むコマンドを出力する場合は、パチンコ遊技機１の設定値が「１」である場合とパチンコ遊技機１の設定値が「２」や「３」である場合のＲＡＭ１２２の内容や主基板１１から演出制御基板１２に出力するコマンドを比較することで、容易に設定値の値が解析されてしまう。そこで、本実施の形態においては、ＣＰＵ１０３は、設定値を後述する設定秘匿値に変換するとともに、該設定秘匿値を含むコマンドを演出制御基板１２に対して出力するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記コマンドから特定した設定値を後述する設定対応値に変換して記憶することで、パチンコ遊技機１に設定されている設定値の特定を困難としている。

【０５８６】

以下、本実施の形態における特徴部２について説明する。図２０－４０に示すように、演出制御コマンドとして、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納された設定値（変更された新たな設定値）を演出制御基板１２に対して指定するための設定値指定コマンド（コマンドＤ１ＸＸＨ）を設ける。尚、設定値指定コマンドでは、設定値を変化した後の設定秘匿値などに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０５８７】

また、設定値変更処理（図２０－２１参照）においては、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０

２のバックアップ領域に格納した設定値を設定秘匿値に変化するための設定値変換処理を実行する。図２０－４１に示す設定値変換処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、新たな設定値（ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納した設定値）を特定する（１０９ＳＧＳ３０１）。次いで、ＣＰＵ１０３は、該特定した設定値を設定値秘匿値に変換する（１０９ＳＧＳ３０２）。

【０５８８】

尚、１０９ＳＧＳ３０２の処理においては、ＣＰＵ１０３は、例えば、特定した設定値を、図２０－４２（１）や図２０－４２（２）に示すような変換テーブルを用いて秘匿値に変換すればよい。尚、図２０－４２（１）は、設定値毎に規則性の無い１の値が設定されている変換用テーブルＡを示す図である。本変換用テーブルＡを用いて設定値を秘匿値に変換する場合は、例えば、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「１」である場合は該設定値を設定秘匿値「１５０」に変換し、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「２」である場合は該設定値を設定秘匿値「４１」に変換し、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「３」である場合は該設定値を設定秘匿値「３４」に変換する。

【０５８９】

また、図２０－４２（２）は、設定値毎に特定の規則性を有する１の値が設定されている変換用テーブルＢを示す図である。本変換用テーブルＢを用いて設定値を設定秘匿値に変換する場合は、例えば、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「１」である場合は該設定値を設定秘匿値「４」に変換し、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「２」である場合は該設定値を設定秘匿値「５」に変換し、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「３」である場合は該設定値を設定秘匿値「６」に変換する。つまり、変換用テーブルＢは、ＲＡＭ１０２のバックアップ格納領域に格納された設定値に「３」を加えた値を設定秘匿値とする変換用テーブルである。

【０５９０】

尚、１１０ＳＧ３０２の処理において変換用テーブルＡを用いて設定値を設定秘匿値に変換する場合は、設定値毎に規則性の無い値（設定秘匿値）に変換されるので、該設定秘匿値を含む設定値指定コマンドを演出制御基板１２に対して出力する際に、設定されている設定値（ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている設定値）の解析や改竄を困難化することができる。一方で、１０９ＳＧＳ３０２の処理において変換用テーブルＢを用いて設定値を設定秘匿値に変換する場合は、設定値毎に規制性を有する値（設定秘匿値）に変換されるので、後述する設定値更新処理（図２０－４５参照）において該設定値秘匿値から設定値を特定する際の処理負荷を低減することができる。

【０５９１】

また、１０９ＳＧＳ３０２の処理においては、図２０－４２（３）に示すように、特定した設定値を所定の変換係数（例えば、設定値である「１」、「２」、「３」の公倍数である「６」や「１２」等）によって乗算（演算Ａ）または除算（演算Ｂ）した値を設定秘匿値とする演算変換を実行してもよい。

【０５９２】

更に、１０９ＳＧＳ３０２の処理においては、図２０－４２（４）に示すように、特定した設定値に所定の数値を加算（シフトＡ）或いは減算（シフトＢ）した値を設定秘匿値とする数値シフト変換を実行してもよい。

【０５９３】

尚、シフトＡにおける数値シフト変換では、例えば、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「１」である場合は該設定値を設定秘匿値「１２」に変換し、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「２」である場合は該設定値を設定秘匿値「１３」に変換し、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「３」である場合は該設定値を設定秘匿値「１４」に変換、つまり、設定値に対して＋１１のシフトを行った値を設定秘匿値とすればよい。また、シフトＢにおける数値シフト変換では、例えば、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「１」である場合は該設定値を設

定秘匿値「０」に変換し、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「２」である場合は該設定値を設定秘匿値「１」に変換し、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「３」である場合は該設定値を設定秘匿値「２」に変換、つまり、設定値に対して－１のシフトを行った値を設定秘匿値とすればよい。

【０５９４】

また、１０９ＳＧＳ３０２の処理においては、図２０－４２（４）に示すように、連続した８桁のビット（００００００００）のうち、特定した設定値に対応するビットを立たせた（０から１に変化させる）値を設定値秘匿値とするビット位置変換を実行してもよい。具体的には、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「１」である場合は該設定値を設定秘匿値「０００００００１」に変換し、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「２」である場合は該設定値を設定秘匿値「００００００１０」に変換し、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「３」である場合は該設定値を設定秘匿値「０００００１００」に変換してもよいし（位置Ａ）、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「１」である場合は該設定値を設定秘匿値「１００００００００」に変換し、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「２」である場合は該設定値を設定秘匿値「０１００００００」に変換し、１０９ＳＧＳ３０１の処理において特定した設定値が「３」である場合は該設定値を設定秘匿値「００１００００００」に変換してもよい（位置Ｂ）。

【０５９５】

以上のように、１０９ＳＧＳ３０２の処理において図２０－４２に示すいずれかの方法で設定値を設定秘匿値に変換した後は、ＣＰＵ１０３は、該変換した設定秘匿値を含む設定値指定コマンドの送信設定を行い、設定値変換処理を終了する（Ｓ１０９ＳＧＳ３０３）。尚、Ｓ１０９ＳＧＳ３０３において送信設定が行われた設定値指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（Ｓ２７）を実行することによって演出制御基板１２に対して出力される。尚、設定値変換処理は、図２０－４３に示すように、遊技場の店員等が錠スイッチ１０９ＳＧ０５１を押込み操作したタイミング、つまり、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に新たな設定値が格納されたタイミングで実行すればよい。

【０５９６】

次に、演出制御基板１２が設定値指定コマンドを受信した場合の態様について説明する。図２０－４４は、コマンド解析処理を示すフローチャートである。図２０－４４に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板１５を介して伝送された主基板１１からの受信コマンドがあるか否かを判定する（１０９ＳＧＳ２２１）。このとき、受信コマンドがなければ（１０９ＳＧＳ２２１；Ｎ）、コマンド解析処理を終了する。

【０５９７】

１０９ＳＧＳ２２１にて受信コマンドがある場合には（１０９ＳＧＳ２２１；Ｙ）、例えば受信コマンドのＭＯＤＥデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（１０９ＳＧＳ２２２）。そして、第１始動口入賞指定コマンドであるときには（１０９ＳＧＳ２２２；Ｙ）、第１保留記憶数通知待ち時間を設定する（１０９ＳＧＳ２２３）。例えば、１０９ＳＧＳ２２３の処理では、第１保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【０５９８】

１０９ＳＧＳ２２２にて受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドではない場合には（１０９ＳＧＳ２２２；Ｎ）、その受信コマンドは第２始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（１０９ＳＧＳ２２４）。そして、第２始動口入賞指定コマンドであるときには（１０９ＳＧＳ２２４；Ｙ）、第２保留記憶数通知待ち時間を設定する（１０９ＳＧＳ２２５）。例えば、１０９ＳＧＳ２２５の処理では、第２保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【０５９９】
１０９ＳＧＳ２２４にて受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドではない場合には（１０９ＳＧＳ２２４；Ｎ）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（１０９ＳＧＳ２２６）。１０９ＳＧＳ２２６にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（１０９ＳＧＳ２２６；Ｎ）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（１０９ＳＧＳ２２７）。１０９ＳＧＳ２２７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（１０９ＳＧＳ２２７；Ｎ）、その受信コマンドは第１保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（１０９ＳＧＳ２２８）。そして、第１保留記憶数通知コマンドであるときには（１０９ＳＧＳ２２８；Ｙ）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第１保留記憶数通知待ち時間をクリアする（１０９ＳＧＳ２２９）。
【０６００】
１０９ＳＧＳ２２８にて受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドではない場合には（１０９ＳＧＳ２２８；Ｎ）、その受信コマンドは第２保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（１０９ＳＧＳ２３０）。そして、第２保留記憶数通知コマンドであるときには（１０９ＳＧＳ２３０；Ｙ）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第２保留記憶数通知待ち時間をクリアする（１０９ＳＧＳ２３１）。
【０６０１】
そして、１０９ＳＧＳ２２９，１０９ＳＧＳ２３１の処理のいずれかを実行した後は、格納したエントリの表示未決定フラグに、保留表示態様が未決定である旨を示す「１」をセットする（１０９ＳＧＳ２３２）。
【０６０２】
１０９ＳＧＳ２２６にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（１０９ＳＧＳ２２６；Ｙ）、１０９ＳＧＳ２２７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（Ｓ２２７；Ｙ）、あるいは１０９ＳＧＳ２２３，１０９ＳＧＳ２２５，１０９ＳＧＳ２３２の処理のいずれかを実行した後には、受信コマンドを図示しない始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおける空き領域の先頭に格納し（１０９ＳＧＳ２３３）、１０９ＳＧＳ２２１の処理に戻る。
【０６０３】
尚、変動開始コマンド（第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。
【０６０４】
また、１０９ＳＧＳ２３０にて受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドではない場合には（１０９ＳＧＳ２３０；Ｎ）、受信コマンドが設定値指定コマンドであるか否かを判定する（１０９ＳＧＳ２３２）。受信コマンドが設定値指定コマンドである場合（１０９ＳＧＳ２３２；Ｙ）は、演出制御基板１２に搭載されているＲＡＭ１２２に該設定値指定コマンドから特定した設定値を記憶する設定値更新処理を実行し（Ｓ１０９ＳＧＳ２３３）、１０９ＳＧＳ２１に戻る。尚、１０９ＳＧＳ２３２において受信コマンドが設定値指定コマンドでない場合（１０９ＳＧＳ２３２；Ｎ）は、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（１０９ＳＧＳ２３４）、１０９ＳＧＳ２２１の処理に戻る。
【０６０５】
図２０－４５は、コマンド解析処理における設定値更新処理を示すフローチャートである。設定値更新処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、受信した設定値指定コマンドから設定値（ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納された設定値）を特定する（１１０ＳＧＳ３１１）。尚、該１１０ＳＧＳ３１１の処理において演出制御用ＣＰＵ１２０

は、受信した設定値指定コマンドから設定秘匿値を特定するとともに、ＣＰＵ１０３が設定値を設定値秘匿値に変換した方法に対応する方法において、該設定値秘匿値から設定値を特定すればよい。

【０６０６】

例えば、ＣＰＵ１０３が変換用テーブルＡを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「１５０」であれば設定値を「１」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「４１」であれば設定値を「２」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「３４」であれば設定値を「３」に特定すればよい。また、ＣＰＵ１０３が変換用テーブルＢを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「４」であれば設定値を「１」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「５」であれば設定値を「２」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「６」であれば設定値を「３」に特定すればよい。

【０６０７】

また、ＣＰＵ１０３が演算変換として演算Ａを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値を所定の変換係数にて除算した値を設定値に特定すればよい。また、ＣＰＵ１０３が演算変換として演算Ｂを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値を所定の変換係数にて乗算した値を設定値に特定すればよい。

【０６０８】

また、ＣＰＵ１０３が数値シフト変換としてシフトＡを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「１２」であれば設定値を「１」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「１３」であれば設定値を「２」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「１４」であれば設定値を「３」に特定すればよい。また、ＣＰＵ１０３が数値シフト変換としてシフトＢを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「０」であれば設定値を「１」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「１」であれば設定値を「２」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「２」であれば設定値を「３」に特定すればよい。

【０６０９】

また、ＣＰＵ１０３がビット位置変換として位置Ａを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「００００００００１」であれば設定値を「１」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「０００００１０」であれば設定値を「２」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「０００００１００」であれば設定値を「３」に特定すればよい。また、ＣＰＵ１０３がビット位置変換として位置Ｂを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「１０００００００」であれば設定値を「１」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「０１０００００００」であれば設定値を「２」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「００１０００００」であれば設定値を「３」に特定すればよい。

【０６１０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１１０ＳＧＳ３１１において特定した設定値を該特定した設定値に対応する１の設定対応値に変換し（１１０ＳＧＳ３１２）、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定対応値を、変換した設定対応値に更新記憶して設定値更新処理を終了する（１１０ＳＧＳ３１３）。

【０６１１】

尚、１１０ＳＧＳ３１２及び１１０ＳＧＳ３１３の処理においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、図２０－４２に示す変換用テーブルや演算変換、数値シフト変換、ビット位置変換等を用いて設定値を設定秘匿値とは異なる値（設定対応値）に変換してＲＡＭ１２２に更新記憶すればよい。このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１か

ら受信した設定値指定コマンドから特定した設定値を、該設定値のままや設定秘匿値のままＲＡＭ１２２に更新記憶せずに設定対応値に変換してＲＡＭ１２２に更新記憶することで、パチンコ遊技機１の設定値が解析されてしまうことや、ＲＡＭ１２２に設定値とは異なる値が更新記憶されてしまう虞を低減することができる。

【０６１２】

尚、１１０ＳＧＳ３１２において演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値を設定対応値に変換する方法は、ＣＰＵ１０３が設定値変換処理の１１０ＳＧＳ３０２の処理において設定値を設定秘匿値に変換する方法と同一であってもよいし、異なっていてもよい。

【０６１３】

更に、このように、設定された設定値に応じた値（設定対応値）をＲＡＭ１２２に更新記憶する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから所定期間（例えば、１００回の変動表示が実行されるまでや、１時間が経過するまで）に亘って、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆する設定値示唆演出を実行可能としてもよい。具体的には、図２０－４６に示すように、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定対応値に応じて、パチンコ遊技機１に電源が投入されてから前述した所定期間に亘って画像表示装置５に背景画像として春、夏、冬の背景画像を異なる割合で表示する朝いち背景演出（設定値示唆演出）を実行するようにすればよい。

【０６１４】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、パチンコ遊技機１に原電が投入されてから設定値示唆演出として画像表示装置５に背景画像として表示する画像を春、夏、冬のいずれかに決定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定対応値が設定値「１」に対応する値である場合は、背景画像として表示する画像を８０％の割合で冬の画像に決定し、１５％の割合で春の画像に決定し、５％の割合で夏の画像に決定する。また、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定対応値が設定値「２」に対応する値である場合は、背景画像として表示する画像を６０％の割合で冬の画像に決定し、３０％の割合で春の画像に決定し、１０％の割合で夏の画像に決定する。そして、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定対応値が設定値「３」に対応する値である場合は、背景画像として表示する画像を４０％の割合で冬の画像に決定し、４５％の割合で春の画像に決定し、１５％の割合で夏の画像に決定する。

【０６１５】

尚、本実施の形態においては、設定値１が最も遊技者にとって有利な設定値であり、設定値３が最も遊技者にとって不利な設定値であるので、パチンコ遊技機１に電源が投入されてから所定期間が経過するまでの間は、画像表示装置５の背景画像として表示されている画像に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０６１６】

尚、本実施の形態においては、設定値示唆演出として画像表示装置５の背景画像として表示される画像を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値示唆演出としては、変動表示中や大当り遊技中、大当り遊技の終了タイミング、特定回数（例えば、５００回）以降の変動表示中等で特定のキャラクタやセリフ等を画像表示装置５に表示することでパチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆する演出であってもよい。更に、本実施の形態においては、パチンコ遊技機１に電源が投入されてから所定期間が経過するまで設定値示唆演出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、設定値示唆演出は、パチンコ遊技機１に電源が投入されてからの期間に関わらず実行可能な演出としてもよい。

【０６１７】

また、本実施の形態においてＣＰＵ１０３は、設定値変換処理において、パチンコ遊技機１に設定した設定値を変換用テーブルや演算変換、数値シフト変換、ビット位置変換等の方法を用いて設定秘匿値に変換する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変換処理においては、パチンコ遊技機１に設定した設定値をこれら変換用テーブルや演算変換、数値シフト変換、ビット位置変換以外の方法を用いて設定秘

匿値に変換してもよいし、パチンコ遊技機１に設定した設定値を２以上の方法を用いて設定秘匿値に変換してもよい。

【０６１８】

また、本実施の形態において演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値更新処理において、設定値指定コマンドから特定した設定値を、変換用テーブルや演算変換、数値シフト変換、ビット位置変換等の方法を用いて設定対応値に変換する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値更新処理においては、設定値指定コマンドから特定した設定値をこれら変換用テーブルや演算変換、数値シフト変換、ビット位置変換以外の方法を用いて設定対応値に変換してもよいし、設定値指定コマンドから特定した設定値を２以上の方法を用いて設定対応値に変換してもよい。

【０６１９】

また、本実施の形態では、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定された場合、ＣＰＵ１０３は、該設定値を変換した設定秘匿値を含む設定値指定コマンドを演出制御基板１２に対して出力し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値指定コマンドから特定した設定値を設定対応値に変換してＲＡＭ１２２に記憶する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定された場合は、ＣＰＵ１０３による設定値の設定秘匿値への変換と、演出制御用ＣＰＵ１２０による設定値の設定対応値への変換と、のうち一方のみを実行してもよい。尚、ＣＰＵ１０３による設定値の設定秘匿値への変換を実行しない場合、ＣＰＵ１０３は、設定値を含む設定値指定コマンドを演出制御基板１２に向けて出力し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該設定値指定コマンドから特定した設定値を設定対応値に変換してＲＡＭ１２２に記憶すればよい。また、演出制御用ＣＰＵ１２０による設定値の設定対応値への変化を実行しない場合、ＣＰＵ１０３は、設定値を変換した設定秘匿値を含む設定値指定コマンドを演出制御基板１２に対して出力し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値指定コマンドから特定した設定値をそのままＲＡＭ１２２に記憶すればよい。

【０６２０】

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

【０６２１】

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。

【０６２２】

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２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報に記載の遊技機にあっては、演出を行う演出制御基板に対して設定値を特定可能な設定値指定コマンドを送信して、設定値を演出制御基板に通知して設定示唆演出を制御するようにしており、これら設定示唆演出を制御する演出制御基板は、遊技の進行を制御するのではなく演出を制御する基板であることにより、遊技の進行を制御する遊技制御基板よりも基板をケース等から取り出して解析することが容易であることから、演出制御基板に記憶されている設定値が改竄されてしまうと、不適切な設定示唆演出が行われてしまう畏れがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第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、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
複数の設定値（例えば、１～３の設定値）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図２０－２１に示す設定変更処理を実行する部分）と、
前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示すてプロセス制御処理を実行する部分）と、
前記遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２０－４６に示す朝いち背景演出（設定値示唆演出）を実行する部分）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記設定値を特定可能な前記制御情報として、前記設定手段によって設定された設定値とは異なる数値であって該設定値を変換した秘匿値を含む設定値制御情報（例えば、設定値指定コマンド）を送信可能であって（例えば、ＣＰＵ１０３が設定値変換処理の１１０ＳＧ３０３の処理の実行後にコマンド制御処理（Ｓ２７）を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記設定値制御情報に含まれる秘匿値を記憶する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２０－４５に示す設定値更新処理の１１０ＳＧ３１３の処理を実行する部分）とともに、該秘匿値から特定した設定値に関する演出を実行可能である（例えば、パチンコ遊技機１に電源が投入されてから１時間が経過するまでや、１００回の変動表示が実行されるまで朝いち背景演出（設定値示唆演出）を実行する部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、記憶されている設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。
【０６２３】
更には、第２発明の手段２の遊技機として、
前記遊技制御手段は、前記設定値と前記秘匿値とが対応付けられた変換テーブルを使用して前記変換を実行する（例えば、ＣＰＵ１０３が図２０－４１に示す設定値変換処理の１１０ＳＧＳ３０２の処理において、図２０－４２（１）に示す変換用テーブルＡや図２０－４２（２）に示す変換用テーブルＢを用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）
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、変換の処理負荷を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。
【０６２４】
更には、第２発明の手段３の遊技機として、
前記遊技制御手段は、所定の変換係数による演算を前記設定値に対して行うことで前記変換を実行するとしている（例えば、ＣＰＵ１０３が図２０－４１に示す設定値変換処理の１１０ＳＧＳ３０２の処理において、図２０－４２（３）に示す演算変換（演算Ａまたは演算Ｂ）を用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）
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、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。
【０６２５】
更には、第２発明の手段４の遊技機として、
前記遊技制御手段は、前記設定値に対応する特定のビット値を１とすることで前記変換を実行する（例えば、ＣＰＵ１０３が図２０－４１に示す設定値変換処理の１１０ＳＧＳ３０２の処理において、図２０－４２（５）に示すビット位置変換（位置Ａまたは位置Ｂ）を用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）
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、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。
【０６２６】

更には、第２発明の手段５の遊技機として、
前記遊技制御手段は、前記設定値を所定数だけシフトすることで前記変換を実行する（例えば、ＣＰＵ１０３が図２０－４１に示す設定値変換処理の１１０ＳＧＳ３０２の処理において、図２０－４２（４）に示す数値シフト変換（シフトＡまたはシフトＢ）を用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）
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、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。
【０６２７】
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、演出を行う演出制御基板に対して設定値を特定可能な設定値指定コマンドを送信して、設定値を演出制御基板に通知して設定示唆演出を制御するようにしており、これら設定示唆演出を制御する演出制御基板は、遊技の進行を制御するのではなく演出を制御する基板であることにより、遊技の進行を制御する遊技制御基板よりも基板をケース等から取り出して解析することが容易であることから、演出制御基板に記憶されている設定値が改竄されてしまうと、不適切な設定示唆演出が行われてしまう畏れがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第３発明の手段１の遊技機として、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
複数の設定値（例えば、１～３の設定値）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図２０－２１に示す設定変更処理を実行する部分）と、
前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示すてプロセス制御処理を実行する部分）と、
前記遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示すてプロセス制御処理を実行する部分）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記制御情報として前記設定値を含む設定値制御情報（例えば、設定値指定コマンド）を送信可能であって（例えば、ＣＰＵ１０３が設定値変換処理の１１０ＳＧ３０３の処理の実行後にコマンド制御処理（Ｓ２７）を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記設定値制御情報に含まれる設定値を、該設定値とは異なる数値である秘匿値に変換して記憶する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２０－４５に示す設定値更新処理の１１０ＳＧ３１３の処理において、設定値指定コマンドから特定した設定値を設定対応値に変換して記憶する部分）とともに、該記憶した秘匿値から特定した設定値に関する演出を実行可能である（例えば、パチンコ遊技機１に電源が投入されてから１時間が経過するまでや、１００回の変動表示が実行されるまで朝いち背景演出（設定値示唆演出）を実行する部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、記憶されている設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。
【０６２８】
更には、第３発明の手段２の遊技機として、
前記遊技制御手段は、前記設定値と前記秘匿値とが対応付けられた変換テーブルを使用して前記変換を実行する（例えば、ＣＰＵ１０３が図２０－４１に示す設定値変換処理の１１０ＳＧＳ３０２の処理において、図２０－４２（１）に示す変換用テーブルＡや図２０－４２（２）に示す変換用テーブルＢを用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）
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、変換の処理負荷を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。
【０６２９】

更には、第３発明の手段３の遊技機として、
前記遊技制御手段は、所定の変換係数による演算を前記設定値に対して行うことで前記変換を実行するとしている（例えば、ＣＰＵ１０３が図２０－４１に示す設定値変換処理の１１０ＳＧＳ３０２の処理において、図２０－４２（３）に示す演算変換（演算Ａまたは演算Ｂ）を用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）
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、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。
【０６３０】
更には、第３発明の手段４の遊技機として、
前記遊技制御手段は、前記設定値に対応する特定のビット値を１とすることで前記変換を実行する（例えば、ＣＰＵ１０３が図２０－４１に示す設定値変換処理の１１０ＳＧＳ３０２の処理において、図２０－４２（５）に示すビット位置変換（位置Ａまたは位置Ｂ）を用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）
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、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。
【０６３１】
更には、第３発明の手段５の遊技機として、
前記遊技制御手段は、前記設定値を所定数だけシフトすることで前記変換を実行する（例えば、ＣＰＵ１０３が図２０－４１に示す設定値変換処理の１１０ＳＧＳ３０２の処理において、図２０－４２（４）に示す数値シフト変換（シフトＡまたはシフトＢ）を用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）
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、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。
【０６３２】
以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。
【０６３３】
例えば、前記実施の形態では、開閉体として外枠１０９ＳＧ００１ａの開口を開閉可能な遊技機用枠１０９ＳＧ００３や、遊技機用枠１０９ＳＧ００３の前面を開閉可能なガラス扉枠１０９ＳＧ００３ａ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。また、回動により開閉可能なものだけでなく、スライドや着脱により開閉するものでもよい。
【０６３４】
また、前記実施の形態では、操作部として錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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１０９ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２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。
【０６３５】
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１０９ＳＧ５００Ａ，１０９ＳＧ５００Ｂ，１０９ＳＧ５００Ｃ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。
【０６３６】
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１０９ＳＧ５００Ａ

，１０９ＳＧ５００Ｂ，１０９ＳＧ５００Ｃ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。

【０６３７】

また、前記実施の形態では、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２といった操作部を有する設定切替本体部が主基板１１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１１とは別個の基板に設けてもよいし、また、基板ケース１０９ＳＧ２０１以外のケースに収容されていてもよいし、基板ケース１０９ＳＧ２０１に収容されていなくてもよい。

【０６３８】

前記変形例５，６では、規制部材としてのセキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｂ，１０９ＳＧ５００Ｃは、被覆解除位置のままでは遊技機用枠１０９ＳＧ００３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１０９ＳＧ００３を閉鎖する例えば、遊技機用枠１０９ＳＧ００３の閉鎖動作に応じて連動する連動機構等を設け、セキュリティカバー１０９ＳＧ５００Ｂ，１０９ＳＧ５００Ｃが被覆解除位置から被覆位置へ戻るようにしてもよい。

【０６３９】

また、前記実施の形態では、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２が設けられた基板ケース１０９ＳＧ２０１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１０９ＳＧ００３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１０９ＳＧ００３の前面においてガラス扉枠１０９ＳＧ００３ａにより閉鎖される位置や、あるいは、外枠１０９ＳＧ００１ａなど）に設けてもよい。

【０６４０】

また、前記実施の形態では、クリアスイッチ（図３参照）と錠スイッチ１０９ＳＧ０５１の両方がＯＮ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１０９ＳＧ０５１のＯＮ／ＯＦＦ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ＯＦＦであり錠スイッチ１０９ＳＧ０５１がＯＮ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ＯＮであり錠スイッチ１０９ＳＧ０５１がＯＦＦである場合は、ＲＡＭ１２２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１０９ＳＧ０５１の両方がＯＦＦ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りとなるか否かや大当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。

【０６４１】

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。

【０６４２】

（本実施形態の特徴部３に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部３について説明する。尚、本実施の形態の特徴部３におけるパチンコ遊技機１の正面図は、前述した特徴部３１ＡＫと同一であるため省略する。図２１－１及び図２１－２に示すように、本実施の形態の特徴部３における主基板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１２２ＳＧ２０１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、パチンコ遊技機１の設定値を変更可能な設定変更状態、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を確認可能な設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ１２２ＳＧ０５１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１２２ＳＧ０５２が設けられている。

【０６４３】

これら錠スイッチ１２２ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２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１２２ＳＧ２０１内に収容されており、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２は、基板ケース１２２ＳＧ２０１を開放しなくても操作可能となるように基板ケース１２２ＳＧ２０１の背面左部に形成された開口を介して背面側に露出している。

【０６４４】

錠スイッチ１２２ＳＧ０５１及び設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２を有する基板ケース１２２ＳＧ２０１は、パチンコ遊技機１の背面に設けられているため、遊技機用枠３を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠３を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１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１２２ＳＧ０５１は、設定キーによって、後述するＯＮとＯＦＦの切替操作及び該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部３では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、これらは１のキーにて兼用されていてもよい。

【０６４５】

主基板１１は、遊技機用枠１２２ＳＧ００３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１２２ＳＧ００３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。

【０６４６】

主基板１１から演出制御基板１２に向けて伝送される制御信号は、中継基板１５によって中継される。中継基板１５を介して主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置５における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯動作などを制御するために用いられるＬＥＤ制御コマンドが含まれている。

【０６４７】

図２１－３（Ａ）は、本実施の形態における特徴部３で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図２１－３（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０６４８】

図２１－３（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第２変動開始コマンドである。コマンド８１ＸＸ

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

【０６４９】

コマンド８ＣＸＸＨは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図２１－３（Ｂ）に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０６５０】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図２１－３（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第１変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、変動表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第５変動表示結果指定コマンドである。

【０６５１】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。

【０６５２】

コマンド９６ＸＸＨは、パチンコ遊技機１においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応するＥＸＴデータが設定されることにより、演出制御基板１２側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【０６５３】

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

【０６５４】

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

【０６５５】

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

【０６５６】

コマンドＣ１ＸＸＨは、画像表示装置５などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、画像表示装置５などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０６５７】

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

【０６５８】

コマンドＤ０ＸＸＨは、新たに設定された設定値を主基板１１から演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドＥ１０１Ｈは、パチンコ遊技機１がＲＡＭ１０２の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドＥ１０２Ｈは、パチンコ遊技機１がＲＡＭ１０２の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドＥ１０３Ｈは、パチンコ遊技機１が設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンドＥ１０４Ｈは、パチンコ遊技機１の設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンドＥ１０５Ｈは、パチンコ遊技機１の設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動したこと）ｗｐ通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンドＥ１０６Ｈは、パチンコ遊技機１の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値確認終了通知コマンドである。

【０６５９】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、遊技制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、ＣＰＵ１０３とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（ＲＴＣ）１０６とを備えて構成される。

【０６６０】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０６６１】

図２１－４は、主基板１１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２１－４に示すように、この実施の形態の特徴部３では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。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ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。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。

【０６６２】

尚、本実施の形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図２１－４に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【０６６３】

図２１－５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「小当り」となる場合などに対応して、１の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。変動表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

【０６６４】
大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチαやスーパーリーチβに加えてスーパーリーチγ…といった３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。
【０６６５】
図２１－５に示すように、本実施の形態の特徴部３におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。
【０６６６】
尚、本実施の形態では、前述したようにスーパーリーチβ、スーパーリーチα、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。
【０６６７】
尚、本実施の形態の特徴部３においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。
【０６６８】
また、本実施の形態の特徴部３では、図２１－５に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターンＰＡ２－１の場合は、設定されている設定値が１の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が２の場合は、擬似連演出を２回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が３の場合は、擬似連演出を３回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターンとすればよい。
【０６６９】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行し、ＲＡＭ１０２をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機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、ＣＰＵ１０３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。
【０６７０】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１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、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された、図２１－６及び図２１－７などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３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。

【０６７１】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、例えば図２１－６（Ａ）に示す表示結果判定テーブル（設定値１）、図２１－６（Ｂ）に示す表示結果判定テーブル（設定値２）、図２１－６（Ｃ）に示す表示結果判定テーブル（設定値３）、図２１－７（Ａ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図２１－７（Ｂ）に示す大当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、小当り変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【０６７２】

本実施の形態の特徴部３のパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当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。換言すれば、設定値とは、最も小さい値である１が最も遊技場側に不利な値であり、２、３の順に値が大きくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

【０６７３】

図２１－６（Ａ）～図２１－６（Ｃ）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部３では、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【０６７４】

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

【０６７５】

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

（例えば、設定値が１の場合は１／５０、設定値が２の場合は１／９９、設定値が３の場合は１／２００）。

【０６７６】

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

【０６７７】

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

【０６７８】

尚、本実施の形態の特徴部３では、図２１－６（Ａ）～図２１－６（Ｃ）に示す各表示結果判定テーブルにおいて、小当りの当選確率を異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、いずれの表示結果判定テーブルを用いる場合であっても（パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず）小当りの当選確率を同一としてもよい。

【０６７９】

また、本実施の形態の特徴部３では、ＣＰＵ１０３は、図２１－６（Ａ）～図２１－６（Ｃ）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、変動表示結果を大当りとするか否か、小当りとするか否かを個別に判定してもよい。また、図２１－６（Ａ）～図２１－６（Ｃ）に示すように、各表示結果判定テーブルには小当りに判定値が割り当てられているが、図２１－６（Ｃ）に示す表示結果判定テーブル（パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３の場合に参照される表示結果判定テーブル）には、小当りに判定値が割り当てられていなくともよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り確率の割合が異なることには、小当り確率が０％であることも含まれている。

【０６８０】

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。

【０６８１】

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

別を決定する場合のテーブルである。また、図２１－７（Ｂ）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【０６８２】

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。

【０６８３】

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

【０６８４】

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

【０６８５】

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

【０６８６】

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

【０６８７】

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

【０６８８】

また、図２１－７（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）においては、設定値が「１」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～１４９までが大当りＢに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「２」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～１９９までが大当りＢに割り当てられており、２００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「３」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～２４９までが大当りＢに割り当てられており、２５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。

【０６８９】

このように、第１特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、大当り遊技終了後に時短制御のみが実行される大当りＡを決定する割合が同一である一方で、大当り遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当りＢと大当りＣのうち、大当り

Ｃを決定する割合が設定値１、２、３の順に低くなる。つまり、変動特図が第１特別図柄である場合は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合が最も出玉率が高く、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合が最も出玉率が低くなっている。

【０６９０】

一方で、図２１－７（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」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている（大当りＢには判定値が割り当てられていない）。また、設定値が「２」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～１４９までが大当りＢに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「３」である場合は、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～１９９までが大当りＢに割り当てられており、２００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。

【０６９１】

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

【０６９２】

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

【０６９３】

このように、本実施の形態の特徴部３では、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当りとなった場合の大当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なっている。

【０６９４】

尚、本実施の形態の特徴部３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を用いて決定してもよい。

【０６９５】

また、本実施の形態の特徴部３では、パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率や小当り確率高まることや、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。

【０６９６】

また、本実施の形態の特徴部３では、パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて大当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。

【０６９７】

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、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂Ｖ確変タイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、大当り確率が１／３２０且つ小当り確率が１／５０であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当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。

【０６９８】

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

【０６９９】

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。

【０７００】

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。

【０７０１】

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α大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０７０２】

図２１－９（Ａ）及び図２１－９（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、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α大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０７０３】

図２１－９（Ａ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～３

００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３０１～８００までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８０１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～３５０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３５１～８２５までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８２６～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～４００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、４０１～８５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。

【０７０４】

図２１－９（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～１００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、１０１～３５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、３５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～１５０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、１５１～４５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、４５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～２００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、２０１～５５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、５５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。

【０７０５】

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

【０７０６】

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

【０７０７】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図２１－９（Ｃ）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「１」、「２」、「３」のいずれである場合でも、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～９９７までが小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはＰＣ１－１のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては２以上の変動パターンを設け、設定値「

１」、「２」、「３」で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【０７０８】

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。

【０７０９】

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

【０７１０】

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

【０７１１】

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

【０７１２】

図２１－１０（Ｂ）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルＢ（低ベース中合算保留記憶数２～４個用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～４００までが非リーチハズレの変動パターン（ＰＡ１－１）に割り当てられており、４０１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～４５０までが非リーチハズレの変動パタ

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

【０７１３】

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

【０７１４】

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

【０７１５】

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

【０７１６】

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

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

【０７１７】

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

【０７１８】

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

【０７１９】

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。

【０７２０】

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

【０７２１】

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

【０７２２】

尚、本実施の形態では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示している

が、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが１つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が０％であること）や、特定の変動パターンを１００％の割合で決定することも含まれている。

【０７２３】

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

【０７２４】

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

【０７２５】

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

【０７２６】

図２１－１に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０７２７】

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

【０７２８】

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

【０７２９】

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

【０７３０】

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

【０７３１】

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

【０７３２】

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

【０７３３】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用

いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０７３４】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０７３５】

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

【０７３６】

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

【０７３７】

次に、本実施の形態の特徴部３における遊技制御メイン処理について説明する。図２１－１１は、ＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、割込禁止に設定する（１２２ＳＧＳａ００１）。続いて、必要な初期設定を行う（１２２ＳＧＳａ００２２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０７３８】

次いで、クリアスイッチがＯＮであるか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ００３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがＯＮの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチがＯＮである場合（１２２ＳＧＳａ００３；Ｙ）、は、１２２ＳＧＳａ０１４に進む。また、クリアスイッチがＯＦＦである場合（１２２ＳＧＳａ００３；Ｎ）は、更に、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（１２２ＳＧＳａ００４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、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ＯＮであるか否かを判定する。バックアップフラグがＯＦＦでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（１２２ＳＧＳａ００４；Ｎ）は、

【０７３９】

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

）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（１２２ＳＧＳａ００５）。１２２ＳＧＳａ００５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【０７４０】

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

【０７４１】

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

【０７４２】

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

【０７４３】

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

【０７４４】

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

【０７４５】

１２２ＳＧＳａ０１４においてＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２が起動するまでの期間中待機するための演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を－１し（１２２ＳＧＳａ０１５）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０１６）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（１２２ＳＧＳａ０１６；Ｎ）は、１２２ＳＧＳａ０１５を再度実行して演出制御基板１２が起動するまでの期間待機する。また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合（１２２ＳＧＳａ０１６；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の内容をクリアするためのＲＡＭクリア処理（１２２ＳＧＳａ０１７）を実行した後、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０１９）。

【０７４６】

錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＦＦである場合（１２２ＳＧＳａ０１９；Ｎ）は、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板

１２に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、１２２ＳＧＳａ０２１に進む。
【０７４７】
更に、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＮである場合（１２２ＳＧＳａ０１９；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を変更するための設定変更処理（１２２ＳＧＳａ０２０）を実行し、１２２ＳＧＳａ０２１に進む。
【０７４８】
１２２ＳＧＳａ０２１において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。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（１２２ＳＧＳａ０２２）、割込みを許可する（１２２ＳＧＳａ０２３）。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。
【０７４９】
図２１－１２は、ＣＰＵ１０３が実行する設定値確認処理を示すフローチャートである。設定値確認処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、演出制御基板１２に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し（１２２ＳＧＳａ０３１）、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１（図２１－１３（Ｂ）参照）に格納されている設定値を表示モニタ１２２ＳＧ０２９に表示する（１２２ＳＧＳａ０３２）。そして、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０３３）。錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＮである場合（１２２ＳＧＳａ０３３；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、１２２ＳＧＳａ０３３を繰り返し実行することで、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＦＦとなるまで待機する。
【０７５０】
尚、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＦＦである場合（１２２ＳＧＳａ０５１；Ｎ）は、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ１２２ＳＧ０２９における設定値の表示を終了するとともに（１２２ＳＧＳａ０３４）、演出制御基板１２に対して設定値確認終了通知コマンドを送信して設定値確認処理を終了する（１２２ＳＧＳａ０３５）。
【０７５１】
尚、本実施の形態の特徴部３においては、設定確認状態を終了（設定値確認処理を終了）することによって通常のホットスタートで起動した場合と同一の状態となるので、１２２ＳＧＳａ０３５の処理にて演出制御基板１２に対して送信するコマンドは、ホットスタート通知コマンドであってもよい。
【０７５２】
図２１－１３（Ａ）は、ＣＰＵ１０３が実行するＲＡＭクリア処理を示すフローチャートである。ＲＡＭクリア処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、ＲＡＭ１０２に格納されているデータが正常であるか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０４１）。ＲＡＭ１０２に格納されているデータが正常である場合（１２２ＳＧＳａ０４１；Ｎ）は、更にＲＡＭ１０２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（１２２ＳＧＳａ０４２）。ＲＡＭ１０２にバックアップデータが保存されている場合（１２２ＳＧＳａ０４２；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２における先頭から２番目のアドレスを指定して１２２ＳＧＳａ０４５に進む（１２２ＳＧＳａ０４３）。
【０７５３】
一方、ＲＡＭ１０２に異常が有る場合（１２２ＳＧＳａ０４１；Ｙ）や、ＲＡＭ１０２にバックアップデータが保存されていない場合（１２２ＳＧＳａ０４２；Ｎ）は、ＲＡＭ１０２における先頭のアドレスを指定して１２２ＳＧＳａ０４５に進む（１２２ＳＧＳａ０４４）。
【０７５４】
１２２ＳＧＳａ０４５においてＣＰＵ１０３は、指定したアドレスに「００Ｈ」をセット（格納）する。特に、ＲＡＭ１０２に異常が有る場合（１２２ＳＧＳａ０４１；Ｙ）やバックアップデータが無い場合（１２２ＳＧＳａ０４２；Ｎ）については、アドレスＦ０

００に「００Ｈ」がセットされることで、パチンコ遊技機１は自動的に設定値１が設定された状態となる。そして、指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレス（後述するＦＸＸＸ）であるか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０４６）。指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスでない場合（１２２ＳＧＳａ０４６；Ｎ）は、ＲＡＭ１０２における次のアドレスを指定して１２２ＳＧＳａ０４５に進み（１２２ＳＧＳａ０４７）、指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスである場合（１２２ＳＧＳａ０４６；Ｙ）は、ＲＡＭクリア処理を終了する。

【０７５５】

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

【０７５６】

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

【０７５７】

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

【０７５８】

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

【０７５９】

また、本実施の形態における特徴部３では、ＲＡＭ１０２にクリアスイッチバックアップ情報を記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、クリアスイッチバックアップ情報を、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のレジスタ（例えば、演算の中心となるアキュームレータ、アキュームレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか）に記憶することで、ＲＡＭ１０２にクリアスイッチバックアップ情報を記憶したり読み出したりする処理を省略し、ＣＰＵ１０３の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、ＲＡＭ１０２にクリアスイッチバックアップ情報を記憶する場合は、クリアスイッチバックアップ情報を遊技制御用マイクロコンピュータ１００のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、クリアスイッチバックアップ情報がＣＰＵ１０３の処理によって他の情報（データ）に上書きされていしまうことを防ぐことができる。

【０７６０】

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

【０７６１】

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

【０７６２】

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

【０７６３】

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

【０７６４】

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

【０７６５】

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

【０７６６】

尚、本実施の形態の特徴部３においては、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１をＯＦＦとすることで、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定される（ＲＡＭ１０２におけるアドレス

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

【０７６７】

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

【０７６８】

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

【０７６９】

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

【０７７０】

次に、本実施の形態の特徴部３における遊技制御用タイマ割込処理について説明する。図２１－１５に示すように、ＣＰＵ１０３は、遊技制御用タイマ割込処理において先ず電源断検出処理（１２２ＳＧＳ０２０）を実行した後、スイッチ処理（Ｓ２１）～コマンド制御処理（Ｓ２７）の処理を実行する。図２１－１６に示すように、電源断検出処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０５１）。電源断信号の入力が無い場合は（１２２ＳＧＳａ０５１；Ｎ）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（１２２ＳＧＳａ０５１；Ｙ）、ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値を含むバックアップデータを特定し（１２２ＳＧＳ０５３）、該特定したバックアップデータをＲＡＭ１０２に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（１２２ＳＧＳ０５３）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（１２２ＳＧＳ０５４）、パチンコ遊技機１が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【０７７１】

次に、本実施の形態の特徴部３における演出制御メイン処理について説明する。図２１－１７は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御メイン処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（１２２ＳＧＳ４０１ａ）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行

う。また、初期動作制御処理を実行する（１２２ＳＧＳ４０１ｂ）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０７７２】

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

【０７７３】

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

【０７７４】

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

【０７７５】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合（１２２ＳＧＳ４０７；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４１０）。設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合（１２２ＳＧＳ４１０；Ｙ）、即ち、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知（設定値変更中報知）を実行するための設定値変更中報知処理を実行する（１２２ＳＧＳ４１１）。尚、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠１２２ＳＧ００３が開放されており、且つ設定値の変更を行う遊技場の店員等は、主基板１１に搭載されている表示モニタ１２２ＳＧ０２９を視認している状態である。つまり、設定変更状態とは、設定値の変更を行う遊技場の店員等からは画像表示装置５において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置５の表示からはパチンコ遊技機１が設定変更状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知としては、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力や、遊技効果ランプ９の発光によって、設定値の変更を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機１が設定変更状態で起動していることを報知スレばよい。

【０７７６】

更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有るか否か、即ち、設定値の設定値が終了したか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４１２）。設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有る場合（１２２ＳＧＳ４１２）は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機１に新たに設定された設定値（ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００に格納された設定値）を特定し、該特定した設定値を設定値情報（設定値に応じた「１」～「３」の値）としてＲＡＭ１２２に更新記憶する（１２２ＳＧ４１３）。そして、前述した１２２ＳＧＳ４０８及び１２２ＳＧＳ４０９の処理を実行した後に１２２ＳＧＳ４１７に進む。尚、設定値変更終了通知コマンドと設定値指定コマンドの少なくともどちらか一方の受信が無い場合（１２２ＳＧＳ４１２；Ｎ）は、１２２ＳＧＳ４１１と１２２ＳＧＳ４１２の処理を繰り返し実行する。

【０７７７】

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

【０７７８】

また、設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合（１２２ＳＧＳ４１０；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否か、即ち、パチンコ遊技機１が設定確認状態で起動したか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４１４）。設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合（１２２ＳＧＳ４１４；Ｙ）は、設定確認状態であること（表示モニタ１２２ＳＧ０２９から設定値を確認可能であること）を報知するための設定値確認中報知処理を実行する（１２２ＳＧＳ４１５）。尚、設定値確認中報知処理では、画像表示装置５における画像の表示、遊技効果ランプ９の発光、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力等によりパチンコ遊技機１を起動した遊技場の店員や、該パチンコ遊技機１の周囲に設定確認状態であることを報知できればよい。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合（１２２ＳＧＳ４１０；Ｎ）は、１２２ＳＧＳ４０５の処理に進み、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンド、設定値確認開始通知コマンドのいずれのコマンドを受信するまで待機する（１２２ＳＧＳ４０５、１２２ＳＧＳ４０７、１２２ＳＧＳ４１０、１２２ＳＧＳ４１４の処理を繰り返し実行する）。

【０７７９】

このように、本実施の形態の特徴部３における演出制御メイン処理では、図２１－１８に示すように、パチンコ遊技機１をホットスタートや設定変更状態で起動した場合には、遊技者情報（該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等）をＲＡＭ１２２からクリアする一方で、演出用情報（パチンコ遊技機１の前回起動時からの変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等）と設定値情報（パチンコ遊技機１に設定されている設定値に対応する「１」～「３」のいずれかの数値）についてはＲＡＭ１２２からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機１をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報をＲＡＭ１２２からクリアする一方で、設定値情報についてはＲＡＭ１２２からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機１を設定変更状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とをＲＡＭ１２２からクリアしない一方で、設定値情報についてはＲＡＭ１２２に既に記憶されている設定値情報に上書き（更新記憶）するようになっている。

【０７８０】

つまり、本実施の形態の特徴部３においては、パチンコ遊技機１がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じてＲＡＭ１２２からクリアする情報が異なっている。

【０７８１】

尚、本実施の形態の特徴部３では、パチンコ遊技機１をコールドスタートで起動した場

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

【０７８２】

図２１－１７に戻り、１２２ＳＧＳ４１７において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置５において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図２１－１９に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置５に初期図柄として左から「１」、「２」、「３」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置５に初期図柄として左から「４」、「５」、「６」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

【０７８３】

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

【０７８４】

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

【０７８５】

そして、図２１－１７に戻り演出制御用ＣＰＵ１２０は、最初の４変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「４」をセットする（１２２ＳＧＳ４１８）。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイマ割込フラグの監視（１２２ＳＧＳ４１９）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのフラグをクリアし（１２２ＳＧＳ４２０）、以下の処理を実行する。

【０７８６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、パチンコ遊技機１が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する（１２２ＳＧＳ４２１）。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機１の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機１の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択す

るとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機１の起動報知を実行すればよい。

【０７８７】

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

【０７８８】

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

【０７８９】

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

【０７９０】

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

【０７９１】

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

【０７９２】

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

ている。
【０７９３】
つまり、本発明における特別制御とは、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０が、遊技効果ランプ９の４０秒間の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒから２０秒間の出力音Ｃの出力、そして画像表示装置５において４０秒間のメッセージ画像の表示を実行することを指す。
【０７９４】
尚、前述したように、遊技効果ランプ９の発光開始タイミングと、スピーカ８Ｌ，８Ｒの音出力開始タイミングと、画像表示装置５における画像の表示開始タイミングとが同一となっているので、これらパチンコ遊技機１の起動時の報知態様については、ホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合）の報知期間が６０秒、コールドスタート通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合）の報知期間が６０秒、設定値変更終了通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合）の報知期間が４０秒となっている。
【０７９５】
尚、本実施の形態の特徴部３では、パチンコ遊技機１が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ９、スピーカ８Ｌ，８Ｒ、画像表示装置５を用いて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機１が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機１が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。
【０７９６】
また、本実施例の特徴部３では、パチンコ遊技機１がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ９の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力を実行する）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置５にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。
【０７９７】
また、パチンコ遊技機１がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機１に設けられている全ての遊技効果ランプ９を発光させる一方で、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機１に設けられている遊技効果ランプ９のうち一部のみを発光させてもよい。
【０７９８】
更に、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠１２２ＳＧ００３が開放されている状態であるので、スピーカ８Ｌ，８Ｒのうち一方のみから音出力を行い（パチンコ遊技機１に３個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠１２２ＳＧ００３が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置５において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置５において「ＲＡＭがクリアされました」等のＲＡＭ１０２やＲＡＭ１２２がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

【０７９９】
更に、パチンコ遊技機１に前述した外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、ＲＡＭクリア報知として、エラーやＲＡＭクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。尚、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合は、ＲＡＭクリア報知として、エラーやＲＡＭクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。
【０８００】
尚、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。
【０８０１】
以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機１の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機１の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず１の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機１の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機１の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。
【０８０２】
また、本実施の形態における特徴部３においては、本発明における初期化演出として、パチンコ遊技機１を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機１を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置５に表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機１を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なっていてもよいし、一部のみが同一であってもよい。
【０８０３】
また、本実施の形態における特徴部３においては、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。
【０８０４】
図２１－１７に戻り、次に演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源断検出処理を実行する（１２２ＳＧＳ４２２）。電源断検出処理では、図２１－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４３１）。電源断信号の入力が無い場合は（１２２ＳＧＳ４３１；Ｎ）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（１２２ＳＧＳ４３１；Ｙ）、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し（１２２ＳＧＳ４３２）、該特定したバックアップデータをＲＡＭ１２２に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（１２２ＳＧＳ４３３）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（１２２ＳＧＳ４３４）、パチンコ遊技機１が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。
【０８０５】
図２１－１７に戻り、次に演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した演出制御コマンドを解

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

【０８０６】

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

【０８０７】

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

【０８０８】

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

【０８０９】

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

【０８１０】

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

【０８１１】

次に、本実施の形態の特徴部３における演出制御プロセス処理について説明する。図２１－２２に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、先読規制カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４４１）。先読規制カウンタの値が「０」である場合（１２２ＳＧＳ４４１；Ｙ）は、先読予告設定処理（Ｓ１６１）を実行した後、演出制御プロセスフラグに応じてＳ１７０～Ｓ１７７（図７参照）のいずれかの処理を実行する。

【０８１２】

また、先読規制カウンタの値が「１」～「４」のいずれかである場合（１２２ＳＧＳ４４１；Ｎ）は、更に演出制御プロセスフラグの値が「１」であるか否かを判定する（１２

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

【０８１３】

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

【０８１４】

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

【０８１５】

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

【０８１６】

また、本実施の形態には、以下に示す第４発明も含まれている。つまり、従来、遊技機として、例えば、特開２０１６－１３７３５１号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１６－１３７３５１号公報に記載されている遊技機にあっては、設定値の変更により遊技情報が意図せず消去されてしまうと、遊技機が設置されている店舗や遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第４発明の手段１の遊技機として、

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

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

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

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

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報が消去されることを事前に報知可能な報知手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が変形例８における設定値変更確認報知処理を実行する部分）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記設定手段によって新たに設定値が設定されたときに、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、ＣＰＵ１０３が変形例８に示すＲＡＭクリア処理を実行する部分）、
前記所定操作は、設定変更開始操作（例えば、クリアスイッチをＯＮとする操作）と設定変更操作（例えば、設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２をＯＮとする操作）と設定変更完了操作（例えば、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１をＯＦＦとする操作）とを含み、
前記設定手段は、前記設定変更開始操作がされることで記設定変更操作が可能となり（例えば、変形例８として図２１－２３に示すように、ＣＰＵ１０３が、クリアスイッチがＯＮであると判定（１２２ＳＧＳａ０５４ａ；Ｙ）した後に１２２ＳＧＳａ０５４ｄ～１２２ＳＧＳａ０５６の処理を実行可能となる部分）、該可能となった前記設定変更操作の後に前記設定変更完了操作がされることにより、前記設定変更操作によって変更された設定値の設定を行い（例えば、変形例８として図２１－２３に示すように、ＣＰＵ１０３が、錠スイッチがＯＦＦであると判定（１２２ＳＧＳａ０５７；Ｎ）した後に１２２ＳＧＳａ０５８の処理を実行する部分）、
前記報知手段は、前記設定変更開始操作がされたときに、前記報知を実行する（例えば、変形例８として図２１－２４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１設定値変更開始通知コマンドを受信したと判定（１２２ＳＧＳ４１０；Ｙ）したことにもとづいて設定値変更確認報知処理を実行する部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の変更によって、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを防ぐことができる。
【０８１７】
更には、第４発明の手段２として、
前記遊技制御手段は、前記設定変更開始操作がされた後に、前記設定変更操作がされることなく該設定変更完了操作がされた場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報を消去しない（例えば、変形例８として図２１－２３に示すように、ＣＰＵ１０３が設定切替スイッチの操作が無しであると判定（１２２ＳＧＳａ０５４ｄ；Ｎ）した後に、更に錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＦＦであると判定した場合には、ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００とアドレスＦ００１に同一の設定値が格納されていることにもとづいて（１２２ＳＧＳａ０５７ｃ；Ｙ）、ＲＡＭクリア処理（１２２ＳＧＳａ０６０）を実行せずに設定値変更処理を終了する部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が変更されないにもかかわらず、遊技情報が消去されてしまうことによって遊技者に不利益が生じてしまうことを防ぐことができる。
【０８１８】
更には、第４発明の手段３として、
前記報知手段は、前記設定変更完了操作がされることなく前記所定操作が終了された場合に、遊技情報が前記遊技制御手段によって消去されないことを報知可能である（例えば、変形例８として図２１－２５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更確認報知処理を実行することによって画像表示装置５にメッセージ画像１２２ＳＧ００５Ｍ１が表示される部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、操作者が、遊技情報が消去されないようにするための操作方法を認識することができるので、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを、より一層防ぐことができる。
【０８１９】
更には、第４発明の手段４として、
前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が開始されたときに、消去条件が成立してお

り、且つ、所定の確認操作がされた場合に、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、図２１－１１に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技制御メイン処理においてクリアスイッチがＯＮであると判定（１２２ＳＧＳａ００３；Ｙ）した後にＲＡＭクリア処理（１２２ＳＧＳａ０１７）を実行する部分）、

前記報知手段は、前記消去条件が成立している場合にも前記報知を行う（例えば、変形例９として図２１－２６に示すように、画像表示装置５にメッセージ画像１２２ＳＧ００５Ｍ２が表示される部分）

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

【０８２０】

更には、第４発明の手段５として、

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

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

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

を備え、

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

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

【０８２１】

また、本実施の形態には、以下に示す第５発明も含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開２０１６－４２８８０号公報に記載されているものや、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１６－４２８８０号公報や特開２０１０－２００９０２号公報に記載されている遊技機にあっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき（遊技機に電力供給が開始されたとき）に、主基板（遊技制御基板）がバックアップされている記憶にもとづいて遊技機を復旧するために該主基板から演出制御基板（演出制御手段）に対して出力されるコマンド（制御情報）と、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、遊技機の設定値を変更可能な状態とするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、が同一であると、遊技機に電源を投入して起動させる際に、演出制御基板が該起動状態に応じた適切な処理を実行できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第５発明の手段１の遊技機として、

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

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

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記

有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、
遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）と、
前記遊技制御手段から出力される制御情報（例えば、図２１－３に示す演出制御コマンド）に基づいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２１－１７に示すＲＡＭクリア報知処理、設定値変更中報知処理、設定値確認中報知処理等を実行する部分）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始されたときの起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容にもとづいて復旧する第１起動状態（例えば、ホットスタート）と、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容に関わらずに該記憶内容を消去して復旧する第２起動状態（例えば、コールドスタート）と、前記設定手段による設定を可能とする第３起動状態（例えば、設定変更状態）のいずれかとなり、該起動状態に対応した異なる制御情報を前記演出制御手段に出力する（例えば、図２１－１１、図２１－１４に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合は、ＣＰＵ１０３が演出制御基板１２に対してホットスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合は、ＣＰＵ１０３が演出制御基板１２に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合は、ＣＰＵ１０３が演出制御基板１２に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、演出制御手段が、電力供給が開始されたときに遊技制御手段の起動状態に応じた適切な処理を実行することができる。
【０８２２】
更には、第５発明の手段２として、
前記演出制御手段が用いる情報を記憶可能な演出制御用記憶手段（例えば、ＲＡＭ１２２）を備え、
前記制御情報が対応する起動状態が前記第２起動状態である場合と前記第３起動状態である場合とで、前記演出制御用記憶手段に記憶されている情報のうち、消去する情報が異なる（例えば、図２１－１８に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じてＲＡＭ１０２からクリアされる情報が異なる部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた適切な消去を行うことができる。
【０８２３】
更には、第５発明の手段３として、
前記遊技制御手段は、前記第３起動状態の終了を指定する制御情報（例えば、設定値変更終了通知コマンド）を出力可能であって、
前記演出制御手段は、前記第３起動状態の終了を指定する制御情報が出力されたことにもとづいて、前記第３起動状態の終了に応じた特別制御を行う（たとえば、図２１－２０に示すように、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動報知処理において遊技効果ランプ９の４０秒間の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒから２０秒間の出力音Ｃの出力、そして画像表示装置５において４０秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特別制御によって、設定値を設定可能な第３起動状態が終了したことを認識することができる。
【０８２４】
更には、第５発明の手段４として、
前記演出制御手段は、前記第１起動状態または前記第２起動状態に対応する制御情報が

出力されたときには、該出力に応じて特定制御を行う（たとえば、図２１－２０に示すように、ホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動報知処理において遊技効果ランプ９の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力を実行する部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特定制御によって、設定値を設定不能な起動状態であることを認識することができる。
【０８２５】
更には、第５発明の手段５として、
前記演出制御手段は、前記制御情報が対応する起動状態に応じて異なる制御を行う（たとえば、図２１－２０に示すように、ホットスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動報知処理において遊技効果ランプ９の６０秒間の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒから３０秒間の出力音Ａの出力を実行する部分と、コールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動報知処理において遊技効果ランプ９の６０秒間の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒから３０秒間の出力音Ｂの出力を実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動報知処理において遊技効果ランプ９の４０秒間の発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒから２０秒間の出力音Ｃの出力、そして画像表示装置５において４０秒間のメッセージ画像を実行する部分。また、図２１－１９に示すように、ホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、初期図柄として飾り図柄を「１」、「２」、「３」の組み合わせで表示したり、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、初期図柄として飾り図柄を「４」、「５」、「６」の組み合わせで表示する部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、いずれの起動状態であるかを容易に認識することができる。
【０８２６】
更には、第５発明の手段６として、
前記遊技制御手段は、前記第３起動状態において設定値が変更された場合には、前記バックアップ記憶手段に記憶されているバックアップ情報を、特定情報を除いて消去する（例えば、変形例８として図２１－２３に示すように、設定値が変更されたことにもとづいてＲＡＭクリア処理を実行し、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値のデータを除くアドレスＦ００１以降のデータをクリアする部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の変更に応じた、適切なバックアップ情報の消去を実行することができる。
【０８２７】
更には、第５発明の手段７として、
前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するために用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）を備え、
前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去するタイミングは、前記第１起動状態と前記第２起動状態とで異なる（例えば、変形例１１に示すように、パチンコ遊技機１をコールドスタートで起動する場合は、演出制御基板１２に対してコールドスタート通知コマンドを送信する前のタイミングでＲＡＭクリア処理を実行し、パチンコ遊技機１を設定変更状態で起動する場合は、演出制御基板１２に対して設定値変更開始通知コマンドを送信した後のタイミングでＲＡＭクリア処理を実行する部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた適切なタイミングで遊技情報の消去を実行することができる。
【０８２８】
また、本実施の形態には、以下に示す第６発明も含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開２０１６－４２８８０号公報に記載されているものや、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１６－４２８８０号公報や特開２０１０－２００９０２号公報に記載されている遊技機に

あっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき（遊技機に電力供給が開始されたとき）に、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアする場合（一般起動状態）と、遊技機の設定値を変更可能な状態とする場合（設定起動状態）と、で報知態様が同一であると、遊技機がこれら一般起動状態と設定起動状態とのどちらであるか特定できず、遊技機の不正な設定変更等の発見が困難であるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第６発明の手段１の遊技機として、

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

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

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

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２やＲＡＭ１２２）と、

遊技機への電力供給が開始されたときの前記遊技制御手段の起動状態を報知可能な起動報知手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２１－１７に示す起動報知処理を実行する部分）と、

を備え、

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

前記起動報知手段は、前記一般起動状態と前記設定起動状態とで、異なる態様にて前記報知を行う（例えば、図２１－２０示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力を実行し、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力、画像表示装置５でのメッセージ画像の表示を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態が、一般起動状態であるのか設定起動状態であるのかを容易に特定できるので、設定による不正を容易に発見できる。

【０８２９】

更には、第６発明の手段２として、

前記起動報知手段は、優先度に応じて各種の報知を実行可能であって、

前記設定起動状態の報知の優先度は、前記一般起動状態の報知の優先度よりも高い（例えば、変形例１２に示すように、優先度の高い設定値変更中報知の実行中は、優先度の低いＲＡＭクリア報知を実行しないようにする部分）

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

【０８３０】

更には、第６発明の手段３として、

前記起動報知手段は、前記設定起動状態と前記一般起動状態とを、異なる報知期間にて報知する（例えば、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合の報知期間が６０秒、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合の報知期間が４０秒である部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた期間において適切な報知を実行できる。

【０８３１】

更には、第６発明の手段４として、

前記起動報知手段は、
第１報知手段（例えば、画像表示装置５）と、該第１報知手段とは異なる第２報知手段（例えば、遊技効果ランプ９やスピーカ８Ｌ，８Ｒ）とを有し、
前記設定起動状態については前記第１報知手段により報知し（例えば、図２１－２０に示すように、画像表示装置５にメッセージ画像を表示する部分）、
前記一般起動状態については前記第２報知手段により報知する（例えば、図２１－２０に示すように、遊技効果ランプ９の発光やスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音出力を実行する部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動報知が、異なる報知手段にて実行されるので、いずれの起動状態であるのかを認識し易くできる。

【０８３２】

更には、第６発明の手段５として、
前記遊技制御手段は、前記設定起動状態となった後の遊技可能状態と、前記一般起動状態となった後の遊技可能状態とで、遊技進行に関わる設定として共通の設定による遊技制御（例えば、パチンコ遊技機１が起動してからＣＰＵ１０３が始動入賞判定処理を実行しないことによって、４回の変動表示までは先読予告演出の実行を規制する部分）を実行可能である
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、異なる設定による遊技制御が実行されることにより、設定変更されたことを認識されてしまう等の不都合の発生を防ぐことができる。

【０８３３】

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

【０８３４】

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

【０８３５】

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

【０８３６】

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

【０８３７】
　また、クリアスイッチがＯＮである場合（１２２ＳＧＳａ０５４ａ；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２の操作によってパチンコ遊技機１の設定値を変更可能となったことを示す第２設定値変更開始通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信し（１２２ＳＧＳａ０５４ｃ）、設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２の操作が有りか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０５４ｄ）。
【０８３８】
　設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２の操作が有る場合（１２２ＳＧＳａ０５４ｄ；Ｙ）は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１の内容を更新する（１２２ＳＧＳａ０５５）。具体的には、表示モニタ１２２ＳＧ０２９に表示されている設定値が「１」である場合は、該「１」よりも遊技者にとって１段階不利な設定値である「２」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納し、表示モニタ１２２ＳＧ０２９に表示されている設定値が「２」である場合は、該「２」よりも遊技者にとって１段階不利な設定値である「３」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納する。尚、表示モニタ１２２ＳＧ０２９に表示されている設定値が「３」である場合は、「１」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納すればよい。
【０８３９】
　そして、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ１２２ＳＧ０２９に表示し（１２２ＳＧＳａ０５６）、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０５７）。尚、１２２ＳＧＳａ０５４において設定切替スイッチの操作が無い場合（１２２ＳＧＳａ０５４；Ｎ）は、１２２ＳＧＳａ０５５と１２２ＳＧＳａ０５６の処理を実行せずに１２２ＳＧＳａ０５７の処理を実行する。
【０８４０】
　錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＮである場合（１２２ＳＧＳａ０５７；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、１２２ＳＧＳａ０５４ｄ～１２２ＳＧＳａ０５６の処理を繰り返し実行することによってＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスＦ００１に格納されている設定値を表示モニタ１２２ＳＧ０２９に表示する処理を実行する。
【０８４１】
　また、１２２ＳＧＳａ０５７において錠スイッチがＯＦＦである場合（１２２ＳＧＳａ０５７；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２のアドレス００１に設定値（仮の設定値）が格納されているか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０５７ａ）。ＲＡＭ１０２のアドレス００１に設定値（仮の設定値）が格納されていない、つまり、設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２が操作されること無く錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＦＦとなった場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信して設定変更処理を終了する（１２２ＳＧＳ０６１）。
【０８４２】
　一方で、ＲＡＭ１０２のアドレス００１に設定値（仮の設定値）が格納されている場合（１２２ＳＧＳａ０５７ａ；Ｙ）は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値とアドレスＦ００１に格納されている設定値とを比較し（１２２ＳＧＳａ０５７ｂ）、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００とアドレスＦ００１に同一の設定値が格納されているか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０５７ｃ）。ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００とアドレスＦ００１に同一の設定値が格納されている場合（１２２ＳＧＳａ０５７ｃ；Ｙ）、つまり、パチンコ遊技機１の設定値が変更されなかった場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信して設定変更処理を終了する（１２２ＳＧＳ０６１）。
【０８４３】
　また、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００とアドレスＦ００１に異なる設定値が格納されている場合（１２２ＳＧＳａ０５７ｃ；Ｎ）、つまり、パチンコ遊技機１の設定値

が変更された場合は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に格納されている設定値をアドレスＦ０００に格納する、つまり、アドレスＦ００１に格納されている設定値をパチンコ遊技機１の本設定値として記憶する（１２２ＳＧＳａ０５８）。

【０８４４】

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

【０８４５】

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

【０８４６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４１０ｃ）。第２設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合（１２２ＳＧＳ４１０Ｃ；Ｎ）は、更に設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定し（１２２ＳＧＳ４１０ｄ）する。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合（１２２ＳＧＳ４１０ｄ；Ｎ）は、１２２ＳＧＳ４１０ｂ～１２２ＳＧＳ４１０ｄの処理を繰り返実行し、第１設定値変更開始通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドの受信まで待機する。また、設定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合（１２２ＳＧＳ４１０ｄ；Ｙ）は、１２２ＳＧＳ４１４（図２１－１７参照）に進む。

【０８４７】

また、第２設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合（１２２ＳＧＳ４１０ｃ；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値の変更操作中であることを報知するための設定値変更中報知処理を実行し（１２２ＳＧＳ４１１）、設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４１１ａ）。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合（１２２ＳＧＳ４１１ａ；Ｎ）は、１２２ＳＧ４１１と１２２ＳＧＳ４１１ａの処理を繰り返し実行して設定値変更終了通知コマンドを受信するまで待機する。そして、設定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合（１２２ＳＧＳ４１１ａ；Ｙ）は、設定値指定コマンドの受信が有るか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４１１ｂ）。設定値指定コマンドの受信が無い場合（１２２ＳＧＳ４１１ｂ；Ｎ）は、１２２ＳＧＳ４１４（図２１－１７参照）に進み、設定値指定コマンドの受信が有る場合（１２２ＳＧＳ４１１ｂ；Ｙ）は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機１に新たに設定された設定値（ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００に格納された設定値）を特定し、該特定した設定値を設定値情報（設定値に応じた「１」～「３」の値）としてＲＡＭ１２２に更新記憶する（１２２ＳＧ４１３）。そして、１２２ＳＧＳ４０８（図２１－１７参照）に進む。

【０８４８】

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

【０８４９】

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

【０８５０】

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

【０８５１】

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

【０８５２】

このようにすることで、例えば、遊技場の店員等がパチンコ遊技機１をホットスタートで起動させようとして誤ってクリアスイッチをＯＮとしてしまった場合等に、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動されてしまいＲＡＭ１０２に記憶されている遊技情報が意図せずクリアされてしまうことを防ぐことができる。

【０８５３】

また、前記変形例８及び前記変形例９では、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合やコールドスタートで起動した場合に、画像表示装置５にメッセージ画像１２２ＳＧ００５Ｍ１やメッセージ画像１２２ＳＧ００５Ｍ２を表示することによってＲＡＭ１０２をクリアするか否かの確認を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置５にメッセージ画像することによってＲＡＭ１０２をクリアす

るか否かの確認を行うのは、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合とコールドスタートで起動とのいずれか一方のみでもよいし、両方であってもよい。

【０８５４】

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

【０８５５】

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

【０８５６】

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

【０８５７】

また、前記実施の形態における特徴部３では、図２１－１７に示すように、パチンコ遊技機１をコールドスタートで起動した場合と設定変更状態で起動した場合とで、必ずＲＡＭ１０２やＲＡＭ１２２がクリアされたことを報知（ＲＡＭクリア報知を実行）するためにＲＡＭクリア報知処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１２として、パチンコ遊技機１を設定変更状態で起動してパチンコ遊技機１の設定値を変更中であることを報知する（設定値変更中報知を実行する）場合には、ＲＡＭクリア報知を実行しない等、各報知に優先度を設定し、優先度の高い報知（例えば、設定値変更中報知）が実行されている場合は、優先度の低い報知（例えば、ＲＡＭクリア報知）を実行しないようにしてもよい。

【０８５８】

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

【０８５９】
　また、前記実施の形態における特徴部３では、パチンコ遊技機１の起動時に可動体３２に対する設定をなんら実行していないが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１の起動時は、前述したＲＡＭクリア報知、設定値変更中報知、設定値確認中報知、各種起動報知と並行して可動体３２が正常に動作するか否かの確認動作を実行するようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機１をホットスタートやコールドスタートで起動する場合は、６０秒間の起動報知が実行されるので、該起動報知中に可動体３２の確認動作を実行することができる。また、パチンコ遊技機１を設定変更状態で起動する場合は、４０秒間の起動報知に加えて設定値の変更が行われるので、これら設定値の変更中と４０秒間の起動報知中に可動体３２の確認動作を実行することができる。
【０８６０】
　尚、可動体３２の確認動作は、パチンコ遊技機１の起動態様にかかわらず、パチンコ遊技機１に電源が投入された時点から実行してもよいし、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認開始通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド等を演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御基板１２）が受信した時点から実行してもよい。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更開始通知コマンドを受信した時点から可動体３２の確認動作を実行する場合、つまり、パチンコ遊技機１の設定値の変更中に可動体３２の確認動作を実行する場合は、該確認動作のエラーが発生しても設定値変更中報知の実行を優先し、確認動作のエラー報知を実行しないようにしてもよい。
【０８６１】
　また、前記実施の形態の特徴部３においては、パチンコ遊技機１を設定変更状態で起動した場合、パチンコ遊技機１に新たな設定値を設定することで、そのまま新たな設定値が遊技に反映される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更状態でパチンコ遊技機１に新たな設定値を設定した場合は、一旦パチンコ遊技機１を再起動（パチンコ遊技機１をホットスタートで起動）させることによって新たな設定値が遊技に反映されるようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機１を再起動させることによって新たな設定値が遊技に反映される場合は、パチンコ遊技機１を設定変更状態で起動した場合には、可動体３２の確認動作として、可動体３２を原点位置から演出位置に向けて僅かに移動させた後、再び可動体３２を原点位置に移動させる等の比較的短い期間で実行可能な確認動作を実行し、パチンコ遊技機１を再起動した場合には、可動体３２の確認動作として、可動体３２を原点位置から演出位置に移動させた後、再び可動体３２を原点位置に移動させる等の比較的長い期間を要する確認動作を実行してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１を起動した際の可動体３２の確認動作に要する期間を短縮することができる。
【０８６２】
　また、前記実施の形態の特徴部３においては、ＲＡＭ１０２からクリアされない特定情報として、アドレスＦ０００に格納されている設定値を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＲＡＭ１０２からクリアされない特定情報としては、ＲＴＣの設定や、エラー履歴等を含めてもよい。
【０８６３】
　更に、前記実施の形態の特徴部３においては、ＲＡＭ１０２にクリアされない特定情報としての設定値と、クリアされる情報としての仮設定値、遊技情報等を記憶する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００上に２つのＲＡＭを設け、一方のＲＡＭに設定値等のクリアされない特定情報を記憶し、他方のＲＡＭに仮設定値、遊技情報等のクリアされる情報を記憶してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて他方側のＲＡＭ（仮設定値、遊技情報等が記憶されているＲＡＭ）をクリアするか否かを異ならせることができる。更に、ＲＡＭ１０２内にクリアされない特定情報を記憶するための領域とクリアされる情報を記

憶するための領域とを設けるようにしてもよい。
【０８６４】
　また、上記したように遊技制御用マイクロコンピュータ１００上に２つのＲＡＭを設ける場合は、設定値等のクリアされない特定情報を記憶するＲＡＭをバックアップ電池が接続された接続したＳＲＡＭ（Static Randam Access Memory）とする一方で、仮設定値や遊技情報等が記憶されているＲＡＭをＦｅＲＡＭ(Ferroelectric Randam Access Memory)とすることによって、設定値等の他のデータよりも重要度の高いデータを確実にクリアせずに記憶しておくことができるようにしてもよい。
【０８６５】
　また、前記実施の形態の特徴部３においては、クリアスイッチが電源基板に搭載されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、クリアスイッチは、主基板１１に搭載してもよい。このようにすることで、既存の電源基板に対して新たにクリアスイッチを取り付ける必要が無くなるので、パチンコ遊技機１の製造コストを抑えることができる。
【０８６６】
　また、前記実施の形態に特徴部３においては、主基板１１に設定値を表示するための表示モニタ１２２ＳＧ０５１を搭載する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、主基板１１における設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２の近傍位置に表示モニタ１２２ＳＧ０５１を設け、設定値の変更操作を実行し易いようにしてもよい。
【０８６７】
　また、前記実施の形態における特徴部３においては、主基板１１に設定値を表示するための表示モニタ１２２ＳＧ０５１を搭載する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１において役物比率や連続役物比率等を算出可能とする場合は、これら算出した役物比率や連続役物比率を表示モニタ１２２ＳＧ０５１にて表示可能としてもよい。
【０８６８】
　また、前記実施の形態における特徴部３においては、主基板１１に表示モニタ１２２ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１２２ＳＧ０５２とを設けることによってパチンコ遊技機１の設定値を変更可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、払出制御基板に搭載されているモニタ（７セグモニタ）やリセットボタン等を利用してパチンコ遊技機１の設定値を変更可能としてもよい。
【０８６９】
　また、前記実施の形態における特徴部３においては、パチンコ遊技機１を設定変更状態で起動する場合、ＣＰＵ１０３が演出制御基板１２に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図２１－１１に示すように、パチンコ遊技機１を設定変更状態で起動する場合は、パチンコ遊技機１をコールドスタートで起動する場合と同じくＲＡＭクリア処理（１２２ＳＧＳａ０１７）を実行するので、演出制御基板１２に対して設定値変更開始通知コマンドとコールドスタート通知コマンドとの両方を送信してもよい。
【０８７０】
　また、前記実施の形態における特徴部３において、設定値１を最も遊技者にとって有利な設定値とし、設定値３を最も遊技者にとって不利な設定値とする（設定値１を最も遊技場にとって不利な設定値とし、設定値３を最も遊技場にとって有利な設定値とする）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値１を最も遊技者にとって不利な設定値とし、設定値３を最も遊技者にとって有利な設定値としてもよい。
【０８７１】
　特に、特徴部３においては、ＲＡＭ１０２に異常が有る場合（１２２ＳＧＳａ０４１；Ｙ）やバックアップデータが無い場合（１２２ＳＧＳａ０４２；Ｎ）については、アドレスＦ０００に「００Ｈ」がセットされることで、パチンコ遊技機１は自動的に設定値１が設定された状態、すなわち、パチンコ遊技機１が遊技者にとって最も有利な状態となる。

このため、一部の遊技者が、ＲＡＭ１０２に異常を引き起こす等した後にＣＰＵ１０３にＲＡＭクリア処理（図２１－１３（Ａ）参照）を実行させることによって、パチンコ遊技機１に不正に設定値１を設定することが想定される。そこで、前述したように、設定値１を遊技者にとって最も不利な設定値とすることによって、ＲＡＭ１０２に異常が有る場合等にＣＰＵ１０３がＲＡＭクリア処理を実行したことにもとづいてパチンコ遊技機１が遊技者にとって有利な状態となることを防ぐことが可能となり、パチンコ遊技機１のセキュリティ性を向上させることができる。

【０８７２】

また、前記実施の形態の特徴部３においては、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する特別制御と特定制御とで、遊技効果ランプ９の点灯期間、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される音や出力期間、画像表示装置５に画像が表示されるか否か等が異なる（起動時の報知にまつわる制御が異なる）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら特別制御と特定制御とには、前述した起動時の報知にまつわる制御の他、パチンコ遊技機１において遊技が可能な状態となってから画像表示装置５に表示される初期図柄（図２１－１９参照）や背景画像、キャラクタ等が異なること（パチンコ遊技機１において遊技が可能な状態となってからの演出態様や演出の状態が異なること）等の演出にまつわる制御や、可動体３２の確認動作を実行するか否か、該確認動作の態様や実行期間が異なること等の確認動作にまつわる制御を含んでいてもよい。つまり、本発明における特別制御と特定制御とは、演出制御用ＣＰＵ１２０が制御する対象、演出制御用ＣＰＵ１２０の制御態様、演出制御用ＣＰＵ１２０の制御期間等のうち少なくとも一部が異なる制御であればよい。

【０８７３】

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

【０８７４】

また、前記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出の開始から該スーパーリーチのリーチ演出に対応したタイトルを表示する形態（図１～図１９の特徴部３１ＡＫ）、錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２が操作されることによりパチンコ遊技機１に複数の設定値のうちのいずれかを設定可能であり、遊技機用枠１０９ＳＧ００３やガラス扉枠１０９ＳＧ００３ａを開閉することによって錠スイッチ１０９ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０９ＳＧ０５２を操作可能な状態と操作不能な状態とに切替可能な形態（図２０－１～図２０－３９の特徴部）、主基板１１（ＣＰＵ１０３）においてパチンコ遊技機１に複数の設定値のうちのいずれか設定可能であるとともに、該設定した設定値を変換した設定秘匿値をＲＡＭ１０２に記憶し、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）側において、設定されている設定値を示唆する示唆演出（朝いち背景演出）を実行可能な形態（図２０－４０～図２０－４６の特徴部２）、パチンコ遊技機１の起動した状態に応じて主基板１１（ＣＰＵ１０３）から演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）に対して異なるコマンドを送信するとともに、パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動した場合と設定変更状態で起動した場合とで異なる態様の起動報知を実行可能であり、パチンコ遊技機１の設定値を変更する場合にはＲＡＭ１０２がクリアされることを報知する形態（図２１－１～図２１－２７の特徴部３）を開示したが、パチンコ遊技機１には、これら特徴部のうち複数の特徴部を適用してもよい。

【０８７５】

例えば、パチンコ遊技機１に図１～図１９の特徴部３１ＡＫと図２０－４０～図２０－４６の特徴部２とを適用する場合は、設定されている設定値を示唆する示唆演出として、設定されている設定値に応じてスーパーリーチのリーチ演出に対応したタイトルの態様を

異ならせるようにしてもよい。また、パチンコ遊技機１に図２０－４０～図２０－４６の特徴部２と図２１－１～図２１－２７の特徴部３とを適用する場合は、ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００に設定値に替えて設定秘匿値を記憶してもよい。

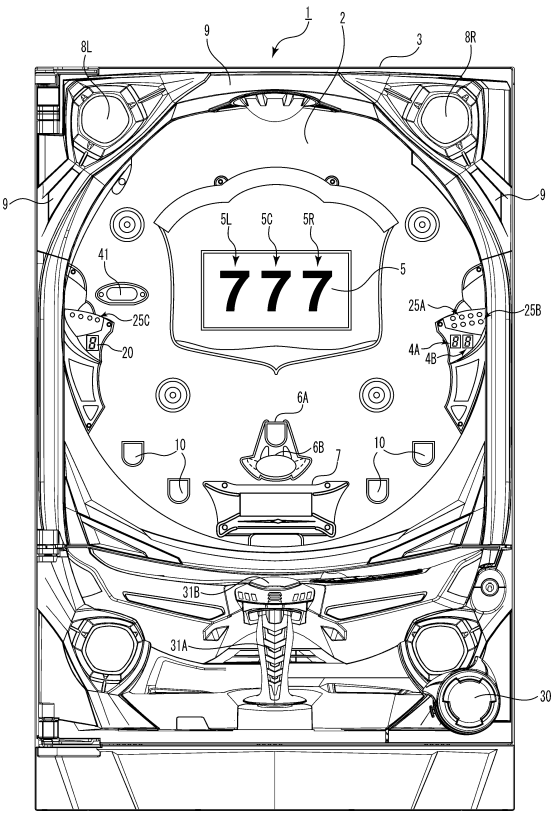
【符号の説明】

【０８７６】

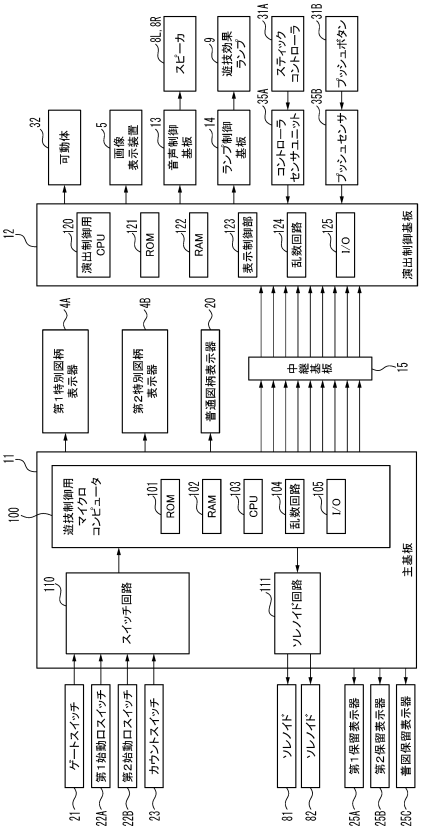
１　パチンコ遊技機
２　遊技盤
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
１１　主基板
１２　演出制御基板
１０３　ＣＰＵ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

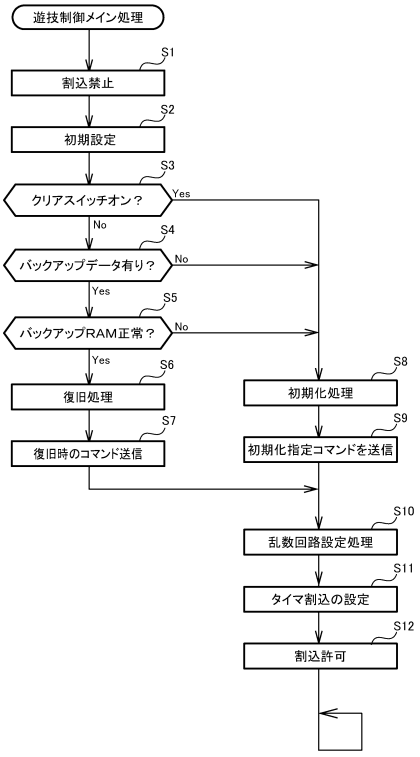
【図１】


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

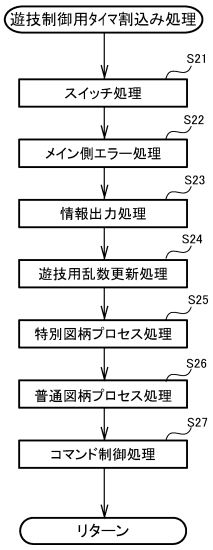
【図２】


スピーカ
遊技効果ランプ
スティックコントローラ
プッシュボタン
可動体
画像表示装置
音声制御基板
ランプ制御基板
コントローラセンサユニット
プッシュセンサ
演出制御用CPU
ROM
RAM
表示制御部
乱数回路
I/O
演出制御基板
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
普通図柄表示器
中継基板
遊技制御用マイクロコンピュータ
CPU
スイッチ回路
ソレノイド回路
主基板
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
ソレノイド
第1保留表示器
第2保留表示器
普図保留表示器

【図３】

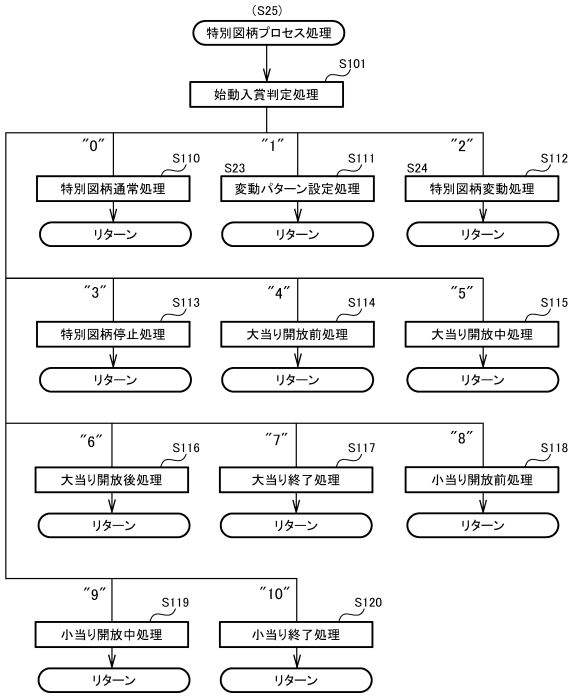

遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
クリアスイッチオン？
Yes
No
S4
バックアップデータ有り？
No
Yes
S5
バックアップRAM正常？
No
Yes
S6
復旧処理
S7
復旧時のコマンド送信
S8
初期化処理
S9
初期化指定コマンドを送信
S10
乱数回路設定処理
S11
タイマ割込の設定
S12
割込許可

【図４】


遊技制御用タイマ割込み処理
S21
スイッチ処理
S22
メイン側エラー処理
S23
情報出力処理
S24
遊技用乱数更新処理
S25
特別図柄プロセス処理
S26
普通図柄プロセス処理
S27
コマンド制御処理
リターン

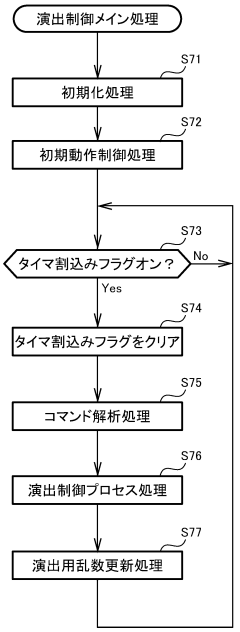
【図５】

【図５】



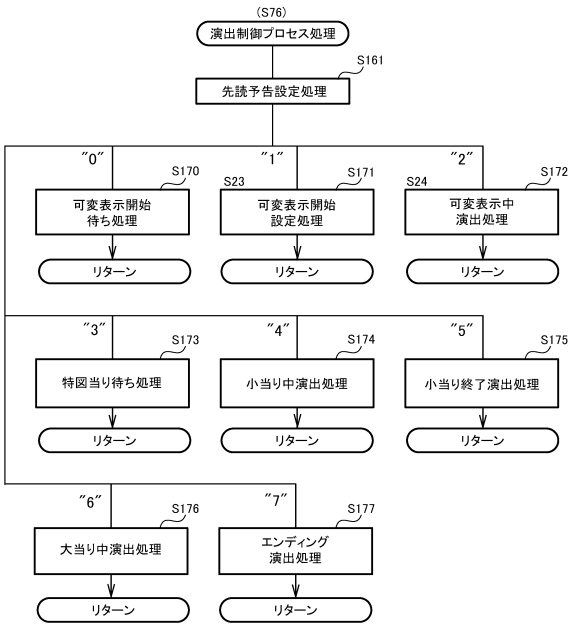
【図６】

【図６】



【図７】

【図７】



【図８】

【図８】

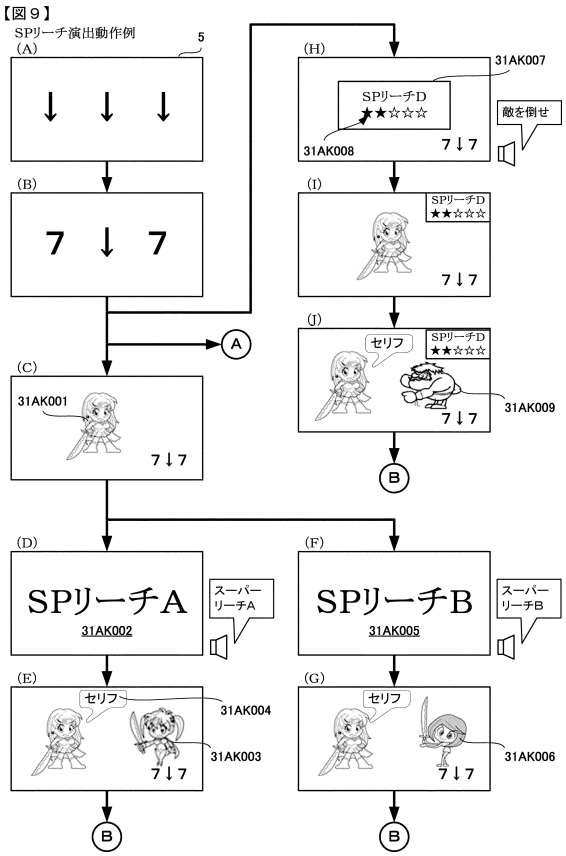
(A)

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

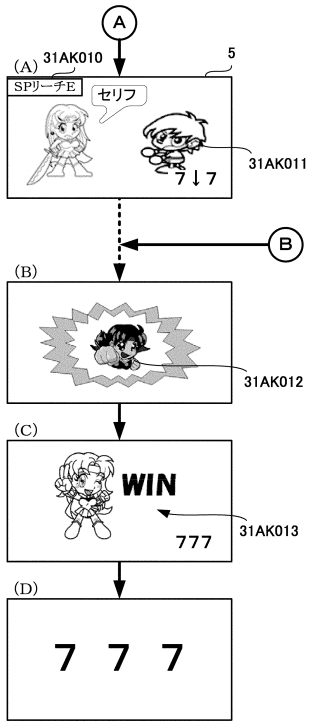
(B)

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

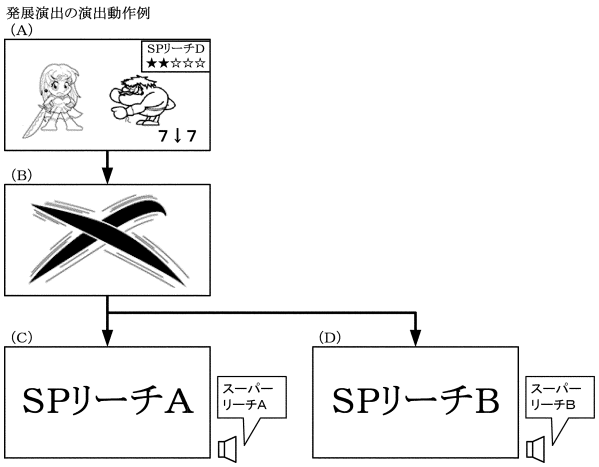
【図９】



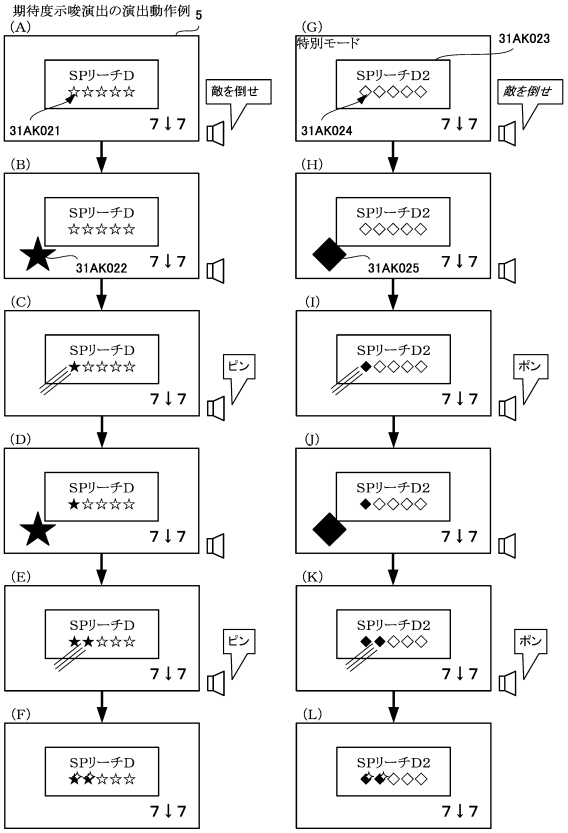
【図１０】



【図１１】

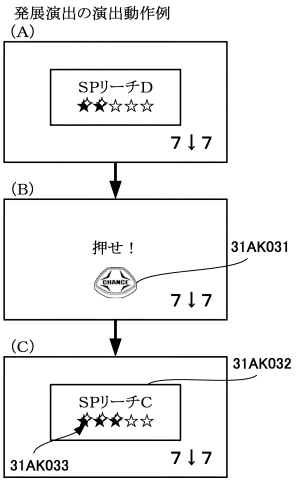


【図１２】



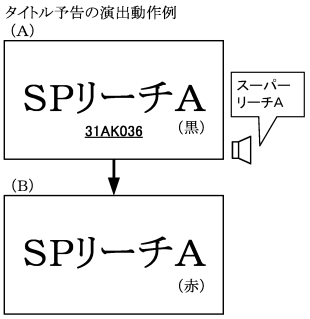
【図１３】

【図１３】



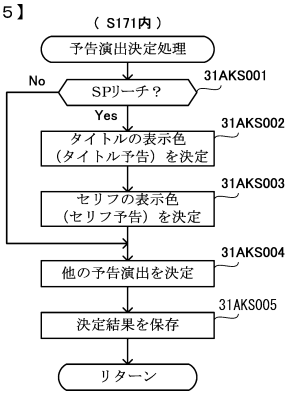
【図１４】

【図１４】



【図１５】

【図１５】



【図１６】

【図１６】

(A)31AKS002における決定割合

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

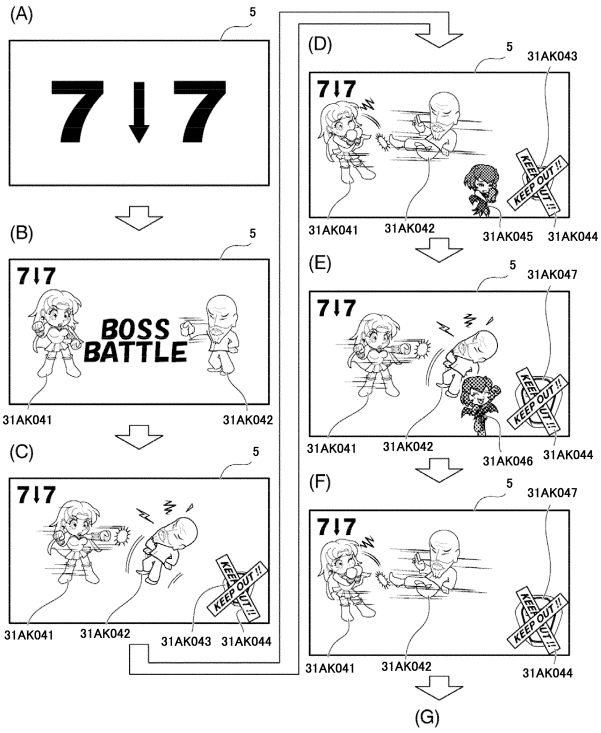
(B)31AKS002における決定割合(特別モード)

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

(C)31AKS003における決定割合

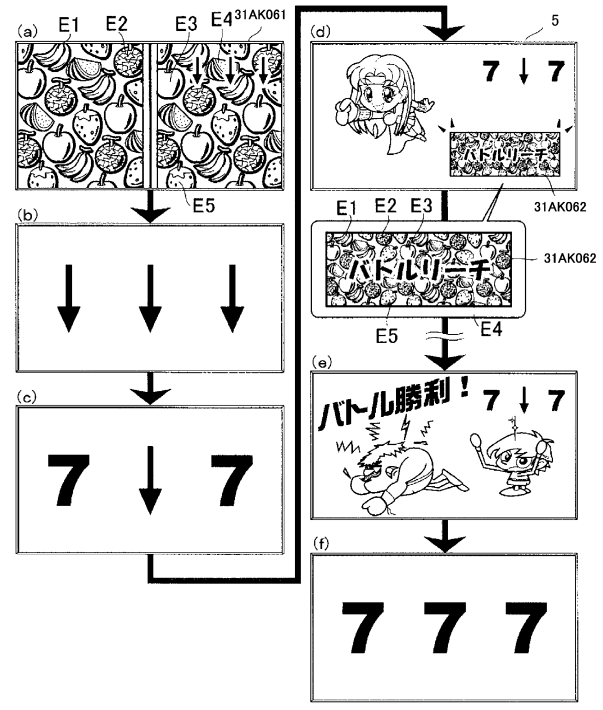
台詞表示色	決定割合		信頼度
	大当り時	ハズレ時	
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

【図１７】

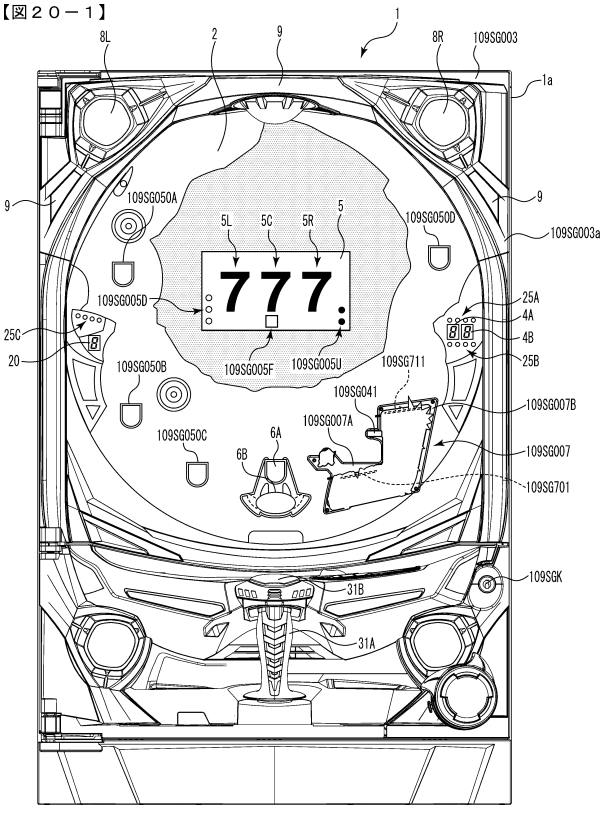


【図１８】

【図１９】

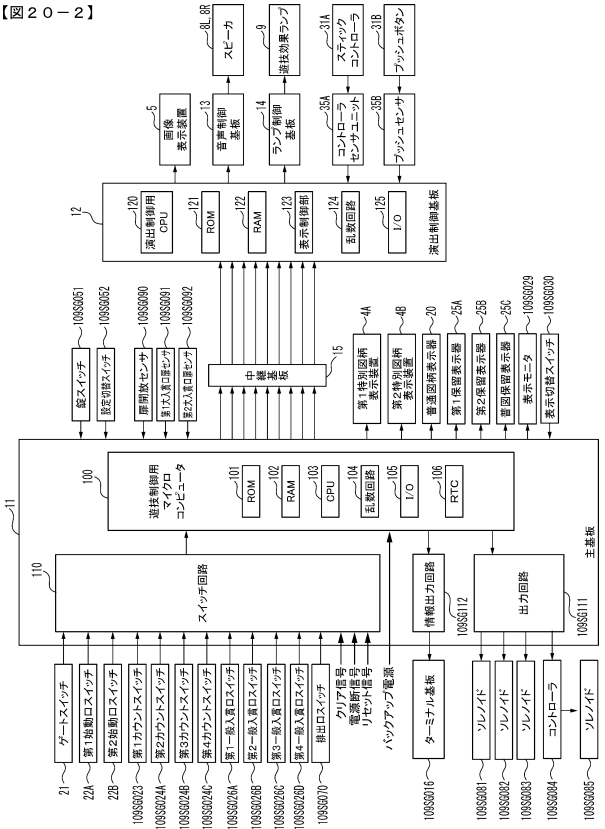


【図２０－１】



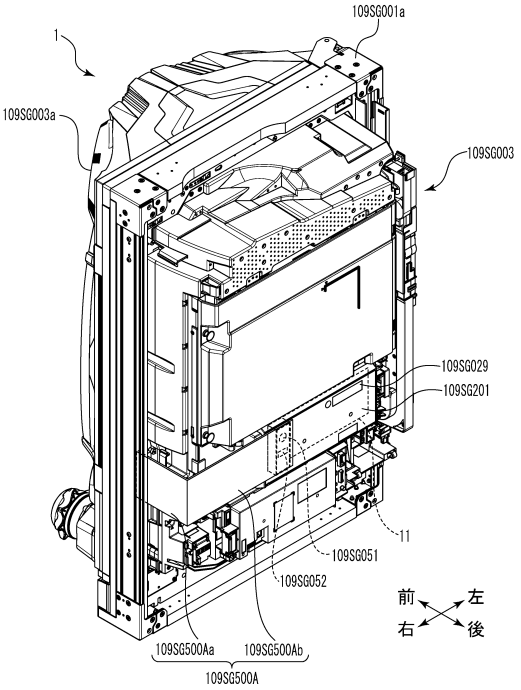
【図２０－２】

【図２０－２】



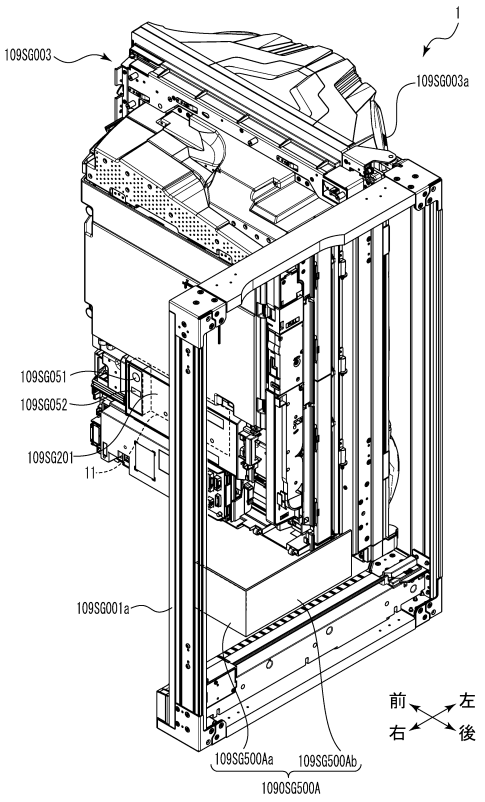
【図２０－３】

【図２０－３】



【図２０－４】

【図２０－４】



【図２０－５】

【図２０－５】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１変動開始	第１特図の変動開始を指定
80	02	第２変動開始	第２特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（変動表示時間）を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第１変動表示結果指定	はずれ
8C	01	第２変動表示結果指定	大当りA
8C	02	第３変動表示結果指定	大当りB
8C	03	第４変動表示結果指定	大当りC
8C	04	第５変動表示結果指定	小当りA
8C	05	第６変動表示結果指定	小当りB

【図２０－６】

【図２０－６】

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２０－７】

【図２０－７】

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

【図２０－８】

【図２０－８】

（A）表示結果判定テーブル(設定値１)

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

（B）表示結果判定テーブル(設定値２)

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

（C）表示結果判定テーブル(設定値３)

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

【図２０－９】

【図２０－９】

（A）大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

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

（B）大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

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

（C）小当り種別判定テーブル

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

【図２０－１０】

【図２０－１０】

大当り種別

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

【図２０－１１】

【図２０－１１】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

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

(B)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

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

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

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

【図２０－１２】

【図２０－１２】

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

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

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

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

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

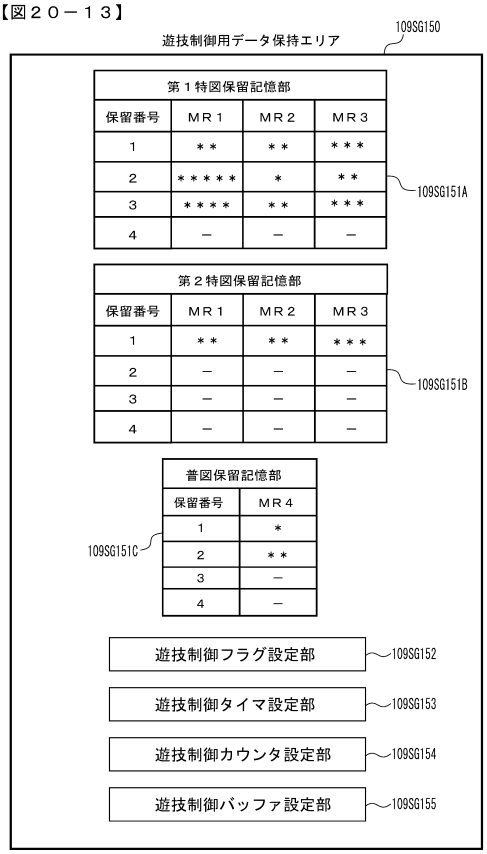
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-3	1～450	1～500	1～550
ノーマルPA2-1	451～700	501～700	551～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

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

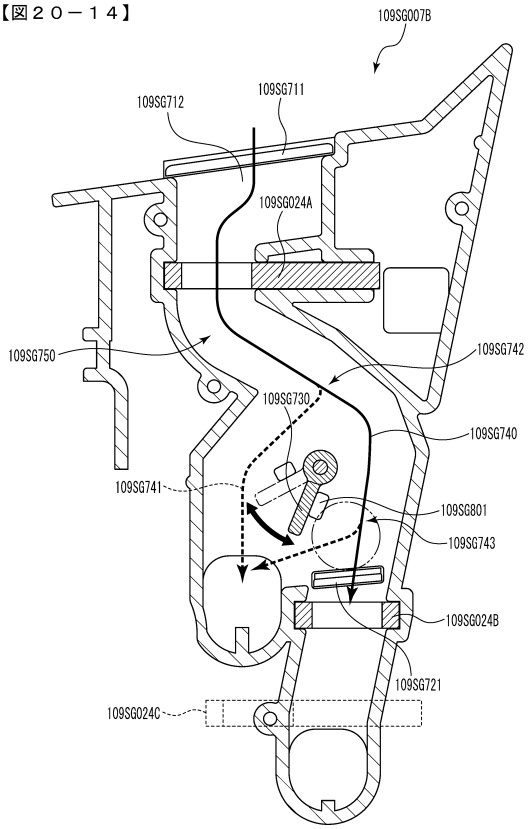
【図２０－１３】

【図２０－１３】



【図２０－１４】

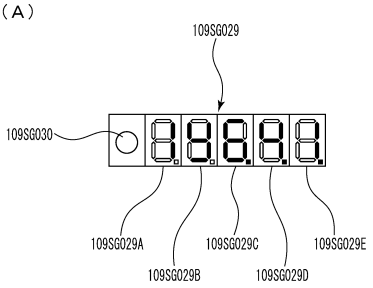
【図２０－１４】



【図２０－１５】

【図２０－１５】

（Ａ）

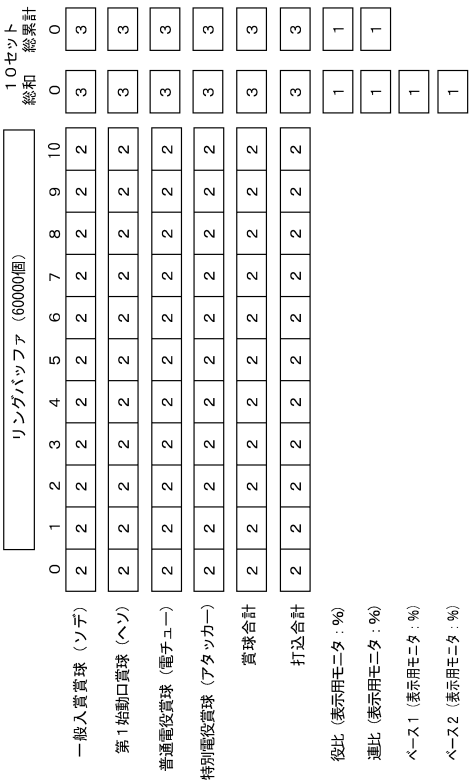


（Ｂ）７セグ＋ドット

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

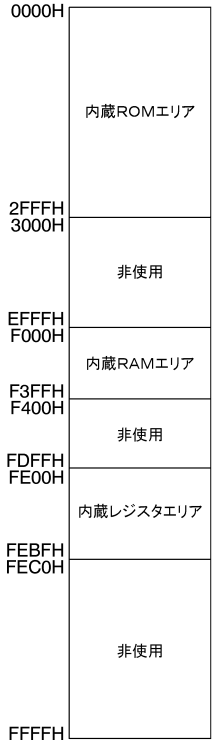
【図２０－１６】

【図２０－１６】



【図２０－１７】

【図２０－１７】

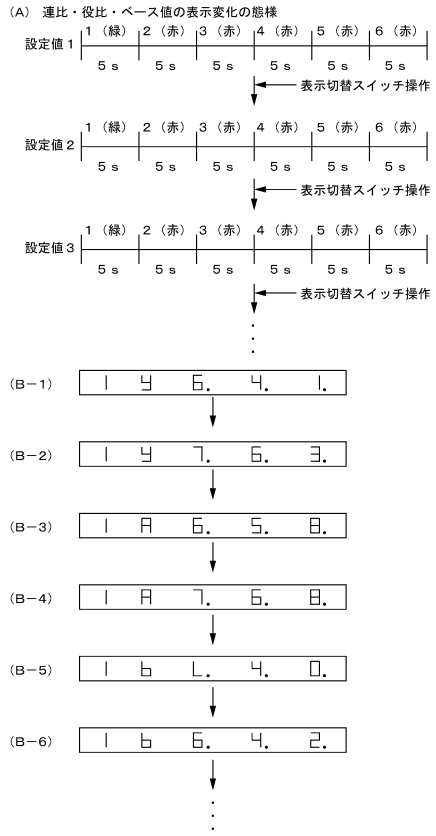


【図２０－１８】

【図２０－１８】

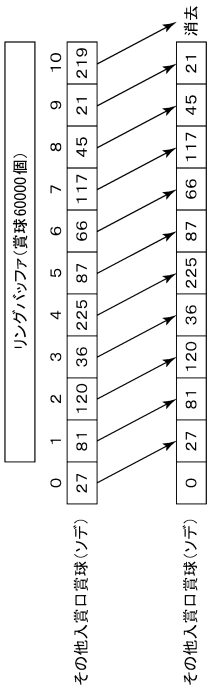
【図２０－１９】

【図２０－１９】



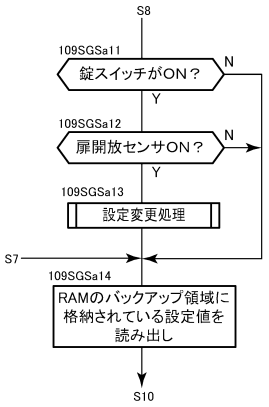
【図２０－２０】

【図２０－２０】



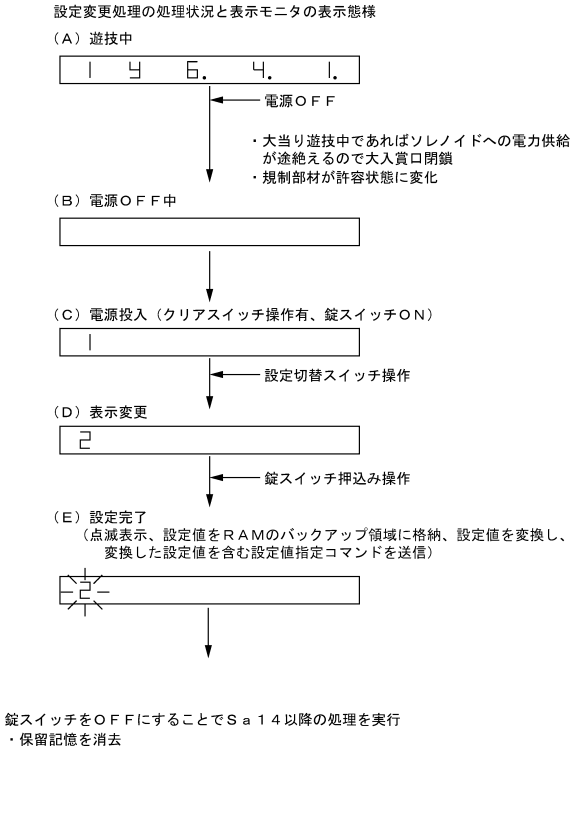
【図２０－２１】

【図２０－２１】



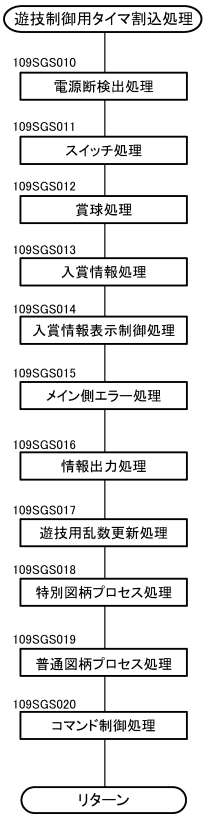
【図２０－２２】

【図２０－２２】



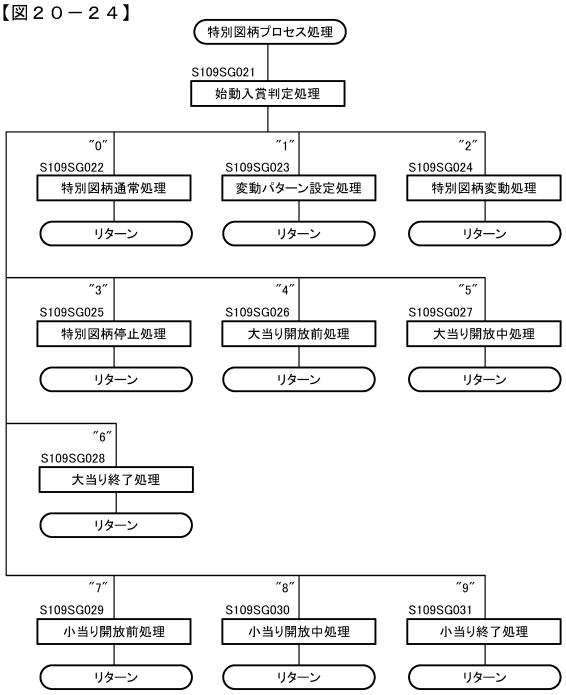
【図２０－２３】

【図２０－２３】



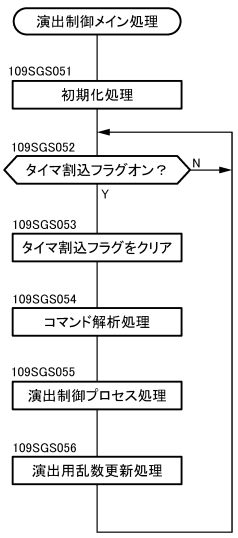
【図２０－２４】

【図２０－２４】



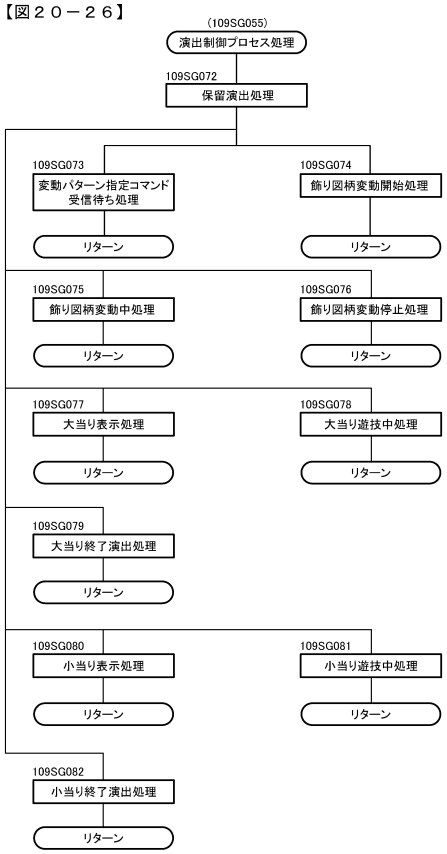
【図２０－２５】

【図２０－２５】



【図２０－２６】

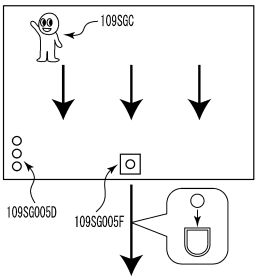
【図２０－２６】



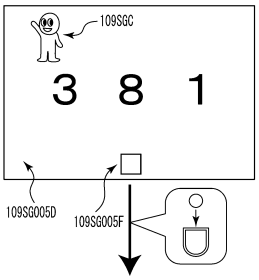
【図２０－２７】

【図２０－２７】

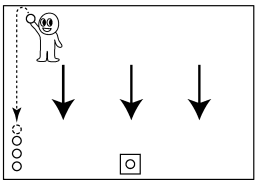
（Ａ）変動表示実行中



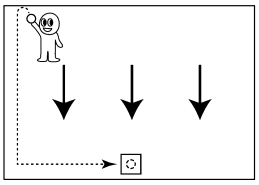
（Ｃ）保留記憶数０、変動表示非実行中



（Ｂ）第１始動入賞演出



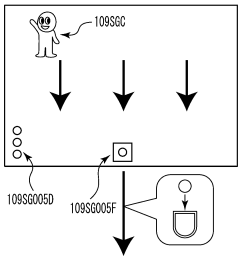
（Ｄ）第２始動入賞演出



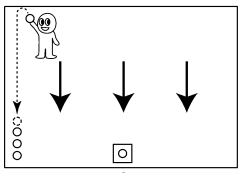
【図２０－２８】

【図２０－２８】

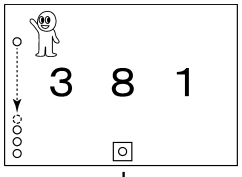
（Ａ）変動表示実行中



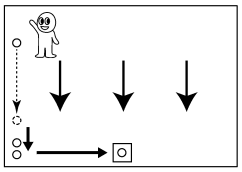
（Ｂ）第１始動入賞演出開始



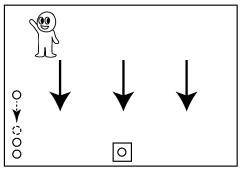
（Ｃ）第１始動入賞演出中にはずれ



（Ｄ）次の変動表示開始
保留表示・アクティブ表示移行演出



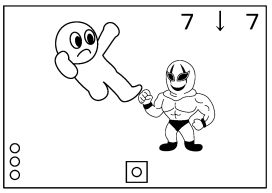
（Ｅ）保留表示の移動先を変更して
始動入賞演出実行



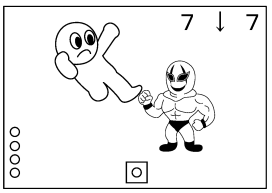
【図２０－２９】

【図２０－２９】

（Ａ）リーチ演出実行中



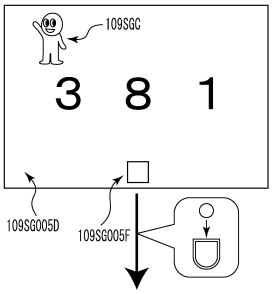
（Ｂ）第１始動入賞演出実行せず



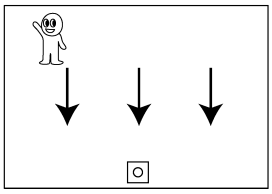
【図２０－３０】

【図２０－３０】変形例１

（Ａ）保留記憶数０、変動表示非実行中



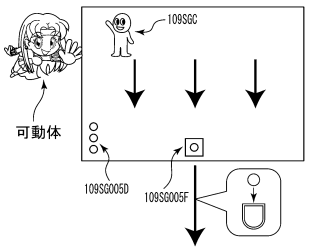
（Ｂ）第２始動入賞演出実行せず



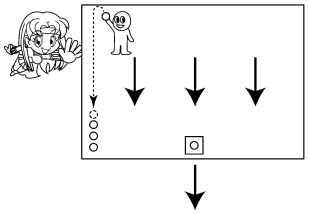
【図２０－３１】

【図２０－３１】変形例２

（Ａ）変動表示実行中

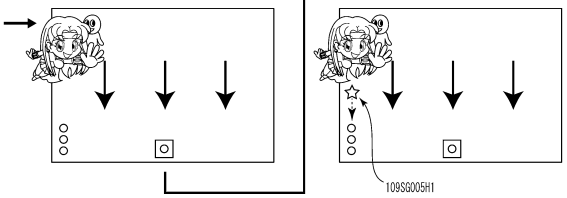


（Ｂ）第１始動入賞演出開始



（Ｃ）可動体の動作によって始動入賞演出対象の保留表示を隠蔽

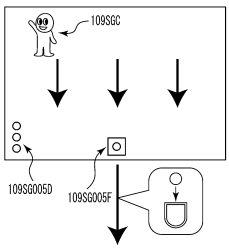
（Ｄ）始動入賞演出対象の保留表示の表示態様が変化



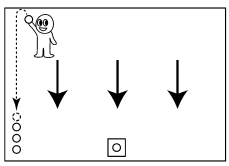
【図２０－３２】

【図２０－３２】変形例２

（Ａ）変動表示実行中

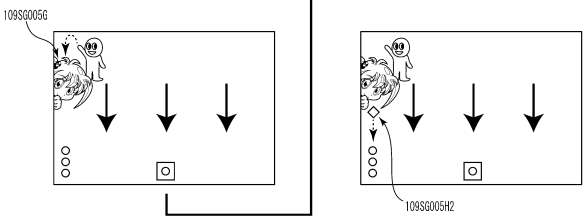


（Ｂ）第１始動入賞演出開始



（Ｃ）画像によって始動入賞演出対象の保留表示を隠蔽

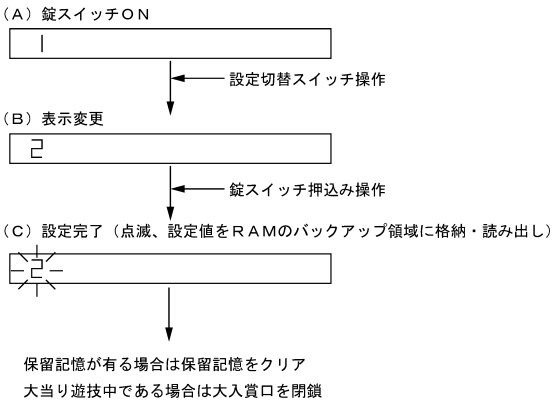
（Ｄ）始動入賞演出対象の保留表示の表示態様が変化



【図２０－３３】

【図２０－３３】変形例３

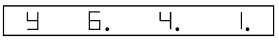
遊技中に設定変更処理を実行可能な場合における表示モニタの表示態様



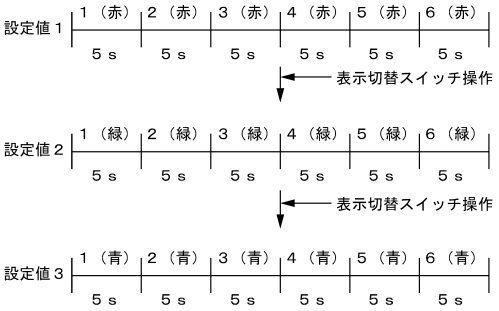
【図２０－３４】

【図２０－３４】変形例４

（Ａ）設定値表示なし

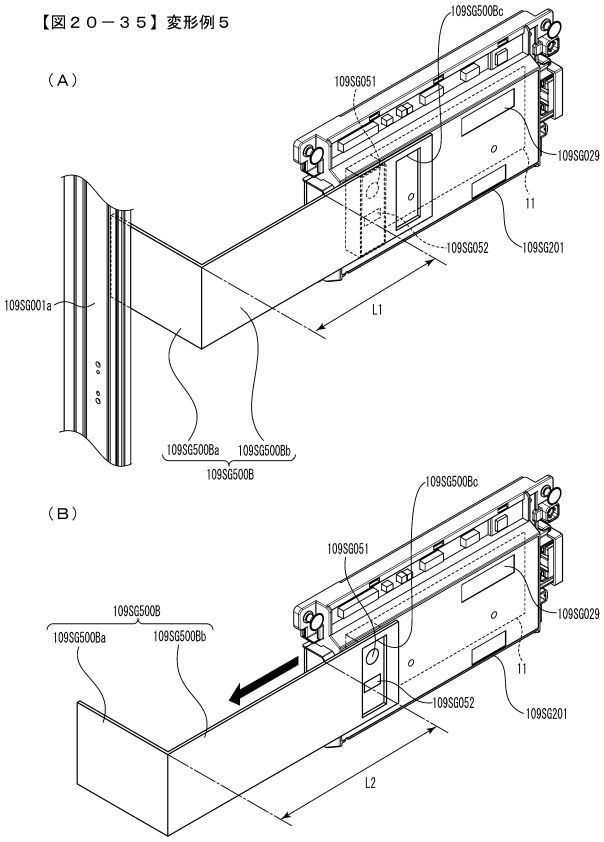


（Ｂ）連比・役比・ベース値の表示変化の態様



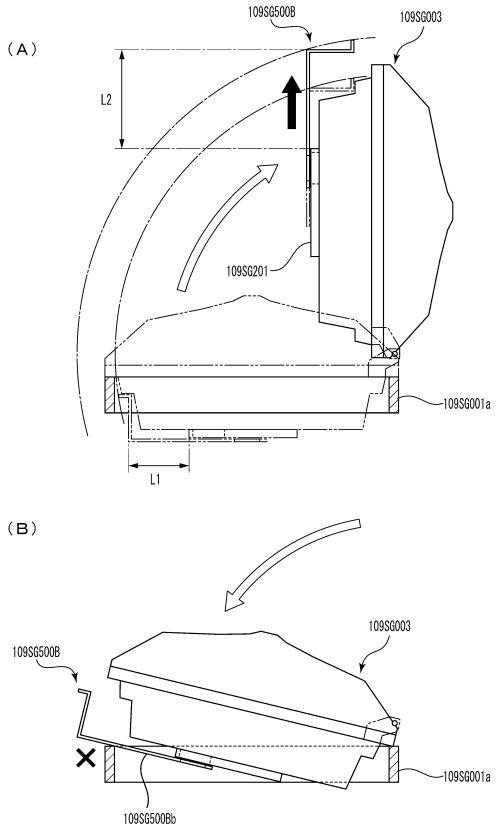
【図２０－３５】

【図２０－３５】変形例５



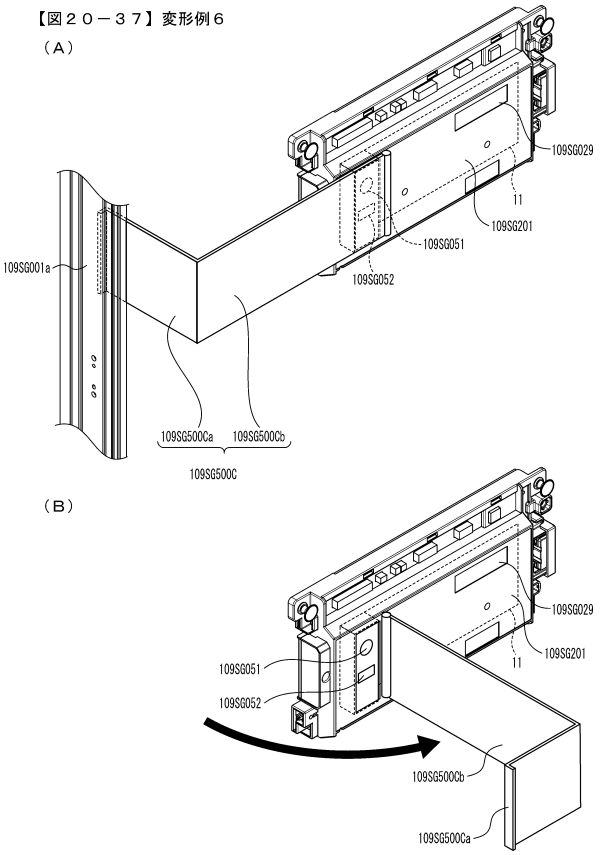
【図２０－３６】

【図２０－３６】変形例５



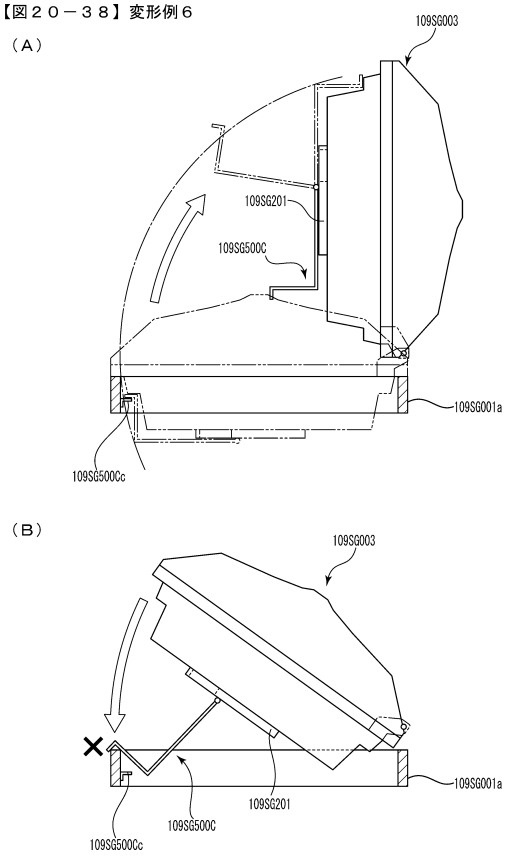
【図２０－３７】

【図２０－３７】変形例６



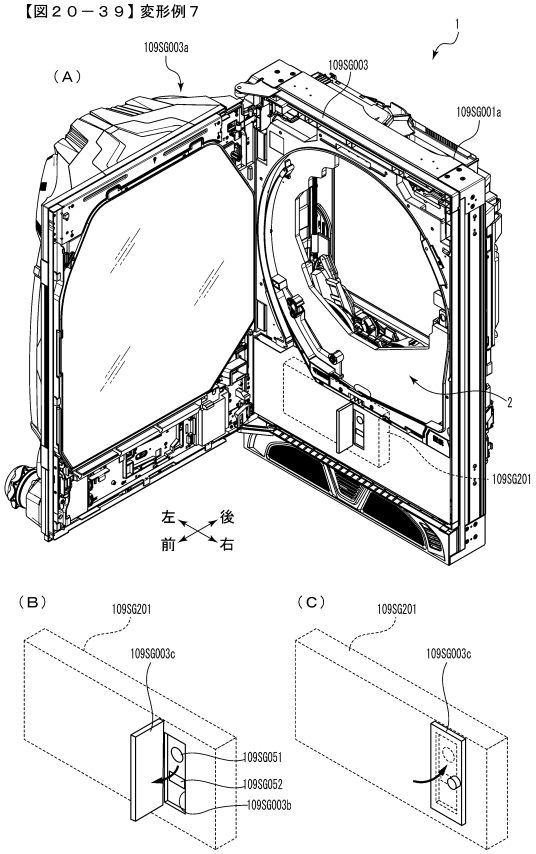
【図２０－３８】

【図２０－３８】変形例６



【図２０－３９】

【図２０－３９】変形例７



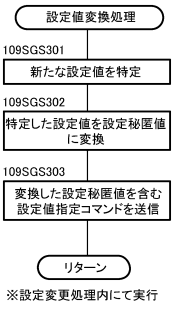
【図２０－４０】

【図２０－４０】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定

【図２０－４１】

【図２０－４１】



※設定変更処理内にて実行

【図２０－４２】

【図２０－４２】

（1）変換用テーブルA

設定値	1	2	3
変換値	150	41	34

（2）変換用テーブルB

設定値	1	2	3
変換値	4	5	6

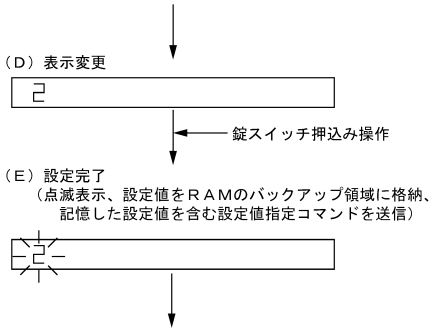
（3）演算変換
（演算A） 設定秘匿値＝設定値×変換係数
（演算B） 設定秘匿値＝変換係数（例；1）÷設定値

（4）数値シフト変換
（シフトA） 設定値1→12 設定値2→13 設定値3→14 ・・・
（シフトB） 設定値1→0 設定値2→1 設定値3→2 ・・・

（5）ビット位置変換
（位置A） 設定値1→00000001 設定値2→00000010 設定値3→00000100 ・・・
（位置B） 設定値1→10000000 設定値2→01000000 設定値3→00100000 ・・・

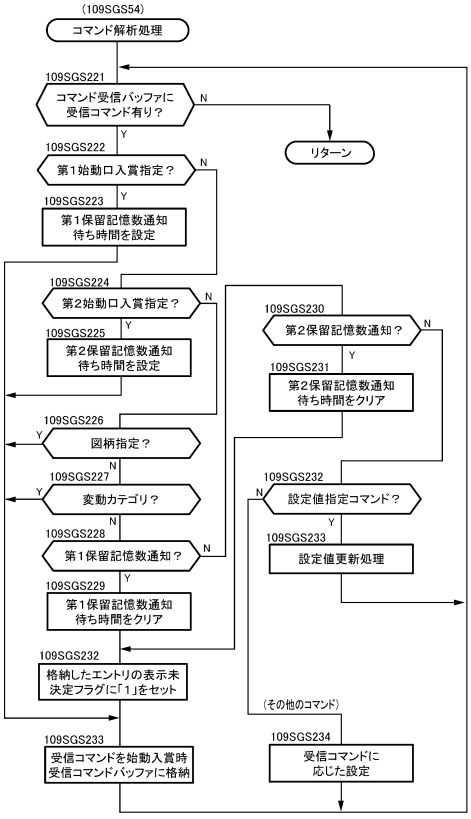
【図２０－４３】

【図２０－４３】



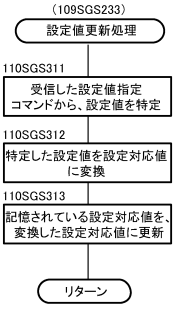
【図２０－４４】

【図２０－４４】



【図２０－４５】

【図２０－４５】



【図２０－４６】

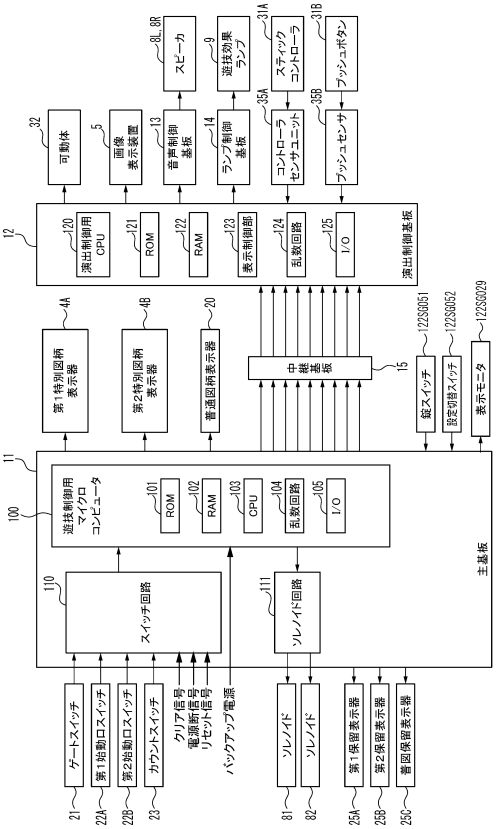
【図２０－４６】

朝いち背景演出（設定値示唆演出）

設定値	背景画像（冬）	背景画像（春）	背景画像（夏）
1	80%	15%	5%
2	60%	30%	10%
3	40%	45%	15%

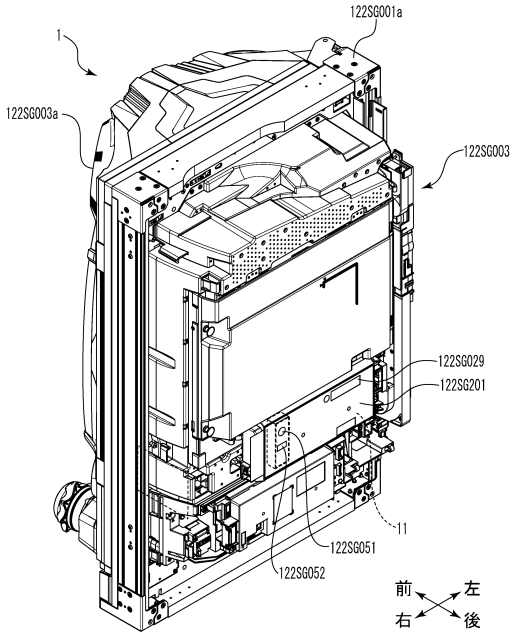
【図２１－１】

【図２１－１】



【図２１－２】

【図２１－２】



【図２１－３】

【図２１－３】

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

（Ｂ）

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

【図２１－４】

【図２１－４】

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２１－５】

【図２１－５】

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

【図２１－６】

【図２１－６】

（A）表示結果判定テーブル(設定値1）

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

（B）表示結果判定テーブル(設定値2）

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

（C）表示結果判定テーブル(設定値3）

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

【図２１－７】

【図２１－７】

（A）大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

判定結果	MR2（設定値1）	MR2（設定値2）	MR2（設定値3）
大当りA	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～149	100～199	100～249
大当りC	150～299	200～299	250～299

（B）大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

判定結果	MR2（設定値1）	MR2（設定値2）	MR2（設定値3）
大当りA	0～99	0～99	0～99
大当りB	－	100～149	100～199
大当りC	100～299	150～299	200～299

【図２１－８】

【図２１－８】

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２１－９】

【図２１－９】

（A）大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）

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

（B）大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）

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

（C）小当り用変動パターン判定テーブル

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

【図２１－１０】

【図２１－１０】

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

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

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

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

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

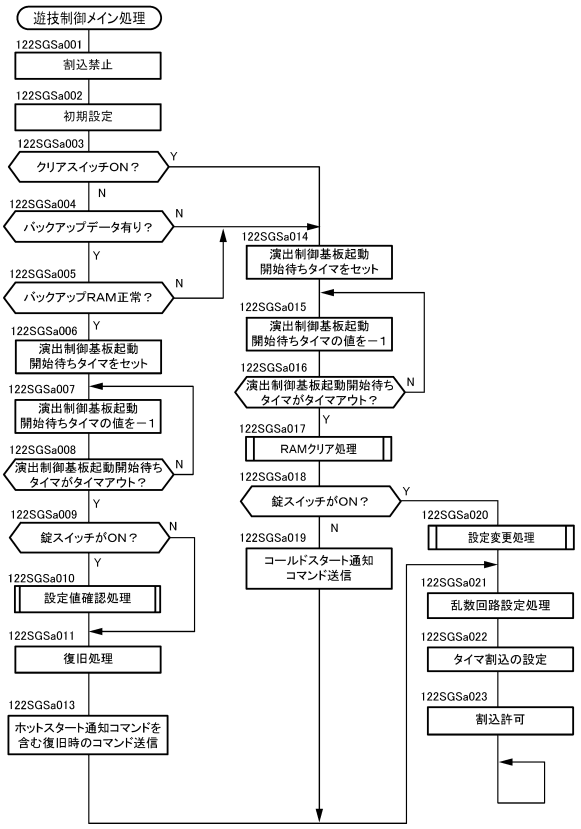
変動パターン	MR3 （設定値1）	MR3 （設定値2）	MR3 （設定値3）
非リーチPA1-3	1～450	1～500	1～550
ノーマルPA2-1	451～700	501～700	551～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997

（D）はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）

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

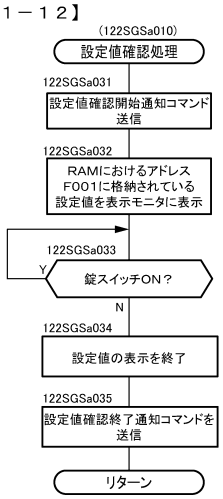
【図２１－１１】

【図２１－１１】



【図２１－１２】

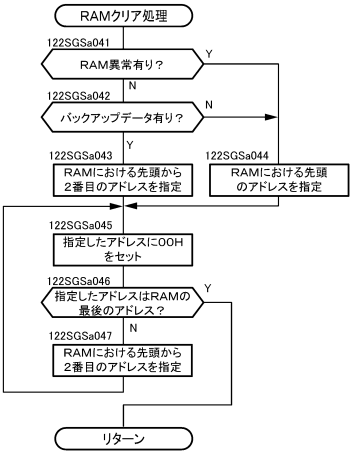
【図２１－１２】



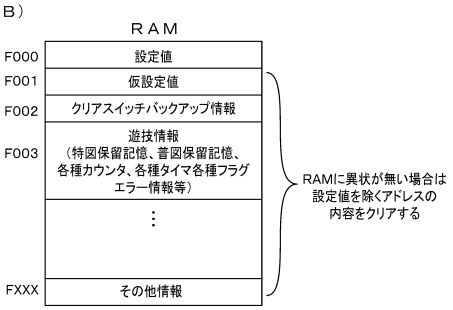
【図２１－１３】

【図２１－１３】

（Ａ）

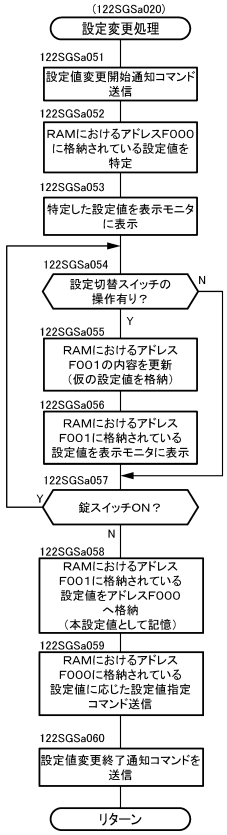


（Ｂ）



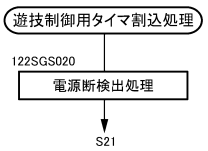
【図２１－１４】

【図２１－１４】



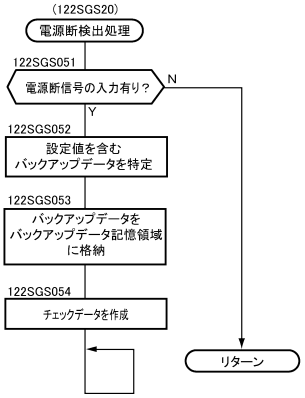
【図２１－１５】

【図２１－１５】



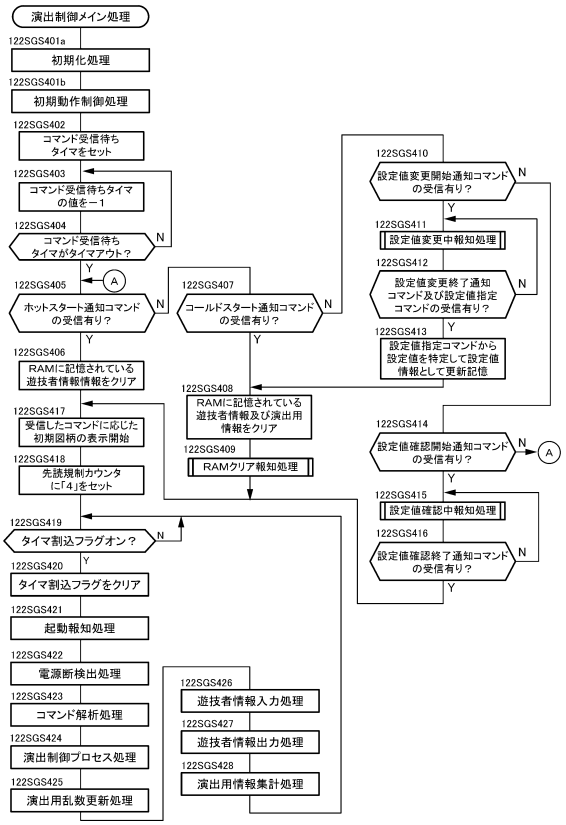
【図２１－１６】

【図２１－１６】



【図２１－１７】

【図２１－１７】



【図２１－１８】

【図２１－１８】

ＲＡＭ１２２に記憶される情報

情報	内容	起動態様		
		ホットスタート ｏｒ 設定値確認	コールドスタート	設定値変更
遊技者情報	遊技者の入力を受け付けてからの 変動回数、大当り回数、Ｓリーチ回数等	クリア	クリア	クリアせず
演出用情報	起動時からの変動回数、 大当り回数、Ｓリーチ回数等	クリアせず	クリア	クリアせず
設定値情報	設定値（１～３の値）	クリアせず	クリアせず	更新記憶

【図２１－１９】

【図２１－１９】

受信コマンド毎の初期図柄（１２２ＳＧＳ４１７）

受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知 ｏｒ 設定値確認終了通知	１２３
コールドスタート通知	１２３
設定値変更終了通知	４５６

【図２１－２０】

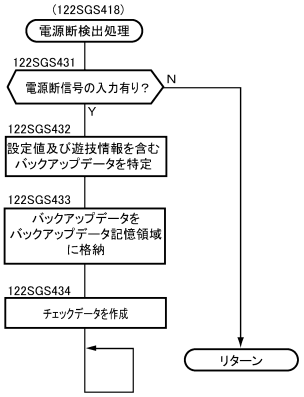
【図２１－２０】

（Ａ）起動時の報知態様（１２２ＳＧＳ４２１）

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

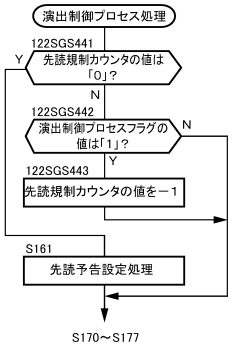
【図２１－２１】

【図２１－２１】



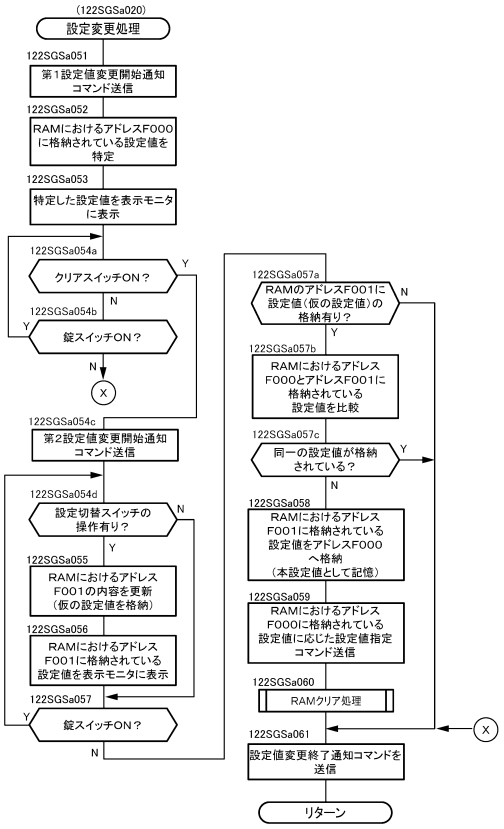
【図２１－２２】

【図２１－２２】



【図２１－２３】

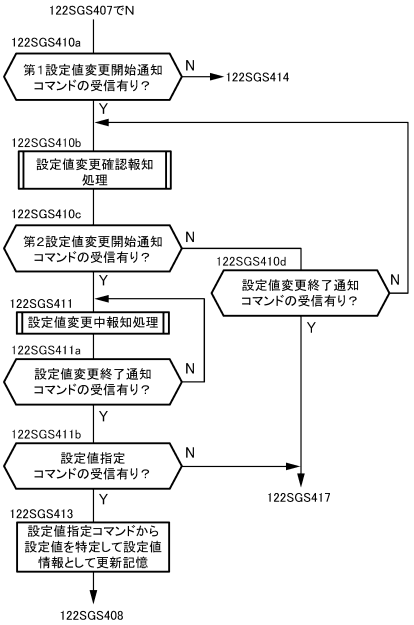
【図２１－２３】変形例８



【図２１－２４】

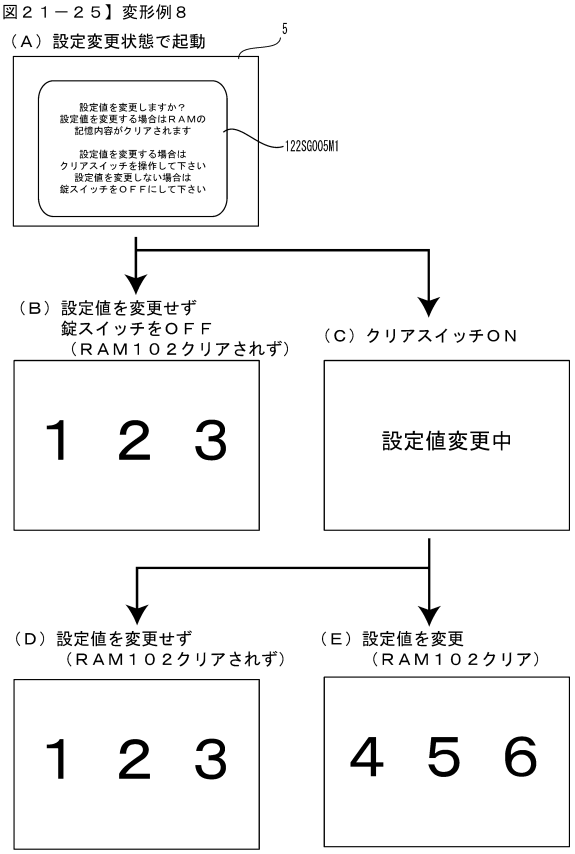
【図２１－２４】変形例８

演出制御メイン処理の一部



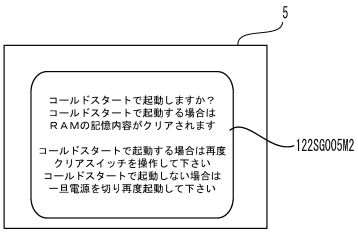
【図２１－２５】

【図２１－２５】変形例８



【図２１－２６】

【図２１－２６】変形例９

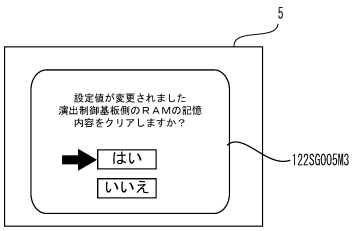


【図２１－２７】

【図２１－２７】変形例１０

コールドスタートｏｒ設定値を変更した場合

（プッシュボタンとスティックコントローラの操作で選択）



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１０－２００９０２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１６９９６２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０４２１９８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０４２８７０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１０４２９６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１５３７００（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１５３７０１（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－２０５１６０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１８４７９４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１５３６５６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０７２３６１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１０９０８１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０３６３４０（ＪＰ，Ａ）
特許第６９４５４１１（ＪＰ，Ｂ２）
特許第６１４３１４０（ＪＰ，Ｂ１）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２