

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6901458号
(P6901458)

(45) 発行日 令和3年7月14日 (2021.7.14)

(24) 登録日 令和3年6月21日 (2021.6.21)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 2 (全 260 頁)

(21) 出願番号	特願2018-211876 (P2018-211876)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年11月12日 (2018.11.12)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2020-78368 (P2020-78368A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和2年5月28日 (2020.5.28)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年12月12日 (2019.12.12)		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	上田 正樹
		(56) 参考文献	特開2018-027469 (JP, A)
			)
			特開2017-148290 (JP, A)
			)
			特開2011-182840 (JP, A)
			)
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技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を設定可能な設定手段と、
 前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

遊技者にとって有利な第1状態と、遊技者にとって不利な第2状態と、に変化する可変手段と、

前記有利状態中に前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技を複数回実行可能な所定遊技実行手段と、

前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、を備え、

前記状態制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が実行される前に前記設定確認状態に制御可能であり、

前記設定確認状態が終了したときに前記割込処理が実行され、該割込処理が実行された後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、

前記変化期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御される場合に、遊技機への電力供給が再開してから該設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状

10

20

態が終了するときに前記変化期間の計時が再開される、
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技情報を記憶可能な記憶手段と、
初期化操作手段の操作に基づいて前記記憶手段に記憶された遊技情報を初期化可能な初期化手段と、

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、を
備え、

設定操作手段が所定状態であり前記初期化操作手段が操作された状況で遊技機への電力
供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶された遊技情報が初期化され、

前記設定操作手段が特定状態であり前記初期化操作手段が操作された状況で遊技機への
電力供給が開始されたときに、前記設定許可状態に制御され、

前記設定操作手段が前記特定状態であり前記初期化操作手段が操作されていない状況で
遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定確認状態に制御され、

前記記憶手段は、
少なくとも前記遊技情報が記憶される所定領域と、該所定領域よりも上位のアドレス
に対応し設定値を示す設定値データが記憶される特定領域とを有し、

前記所定領域と前記特定領域との間に遊技に使用されない情報が記憶される領域を有
する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、特定演出（例えば、スーパーリーチや、役物を用いた演出）を実行可能であ
り、かつ、当該特定演出よりも前に所定の演出（例えば、サブアイコン「SP」、「役物
」の表示）を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】 特開 2014-230760 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 に記載の遊技機では、演出の実行パターンが単調で、遊技の興趣の向上とい
う点で改善の余地があった。

【0005】

この発明は、遊技の興趣を向上させた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】

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

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU
103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御
手段（例えば、CPU 103 が設定値確認処理を実行する部分）と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

遊技者にとって有利な第 1 状態（例えば、開状態）と、遊技者にとって不利な第 2 状態

10

20

30

40

50

(例えば、閉状態)と、に変化する可変手段(例えば、特別可変入賞球装置7)と、
前記有利状態中に前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技
(例えば、ラウンド)を複数回実行可能な所定遊技実行手段(例えば、CPU103)と

、
前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段(例えば、
アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103)と、を備え、

前記状態制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が実行
される前に前記設定確認状態に制御可能であり、

前記設定確認状態が終了したときに前記割込処理が実行され、該割込処理が実行された
後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、

前記変化期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機
への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御される場合に、遊技機への電力供給が再
開してから該設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状
態が終了するときに前記変化期間の計時が再開され(例えば、CPU103は、特別可変
入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてア
タッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づい
てアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる)。

【0007】

上記構成によれば、遊技の興趣が向上する。また、示唆演出に応じたタイトルの報知を
実行できるので演出効果が向上する。

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記第1演出の態様として、前記特定演出を直接的に示唆する第1態様(例えば、次回
予告アイコン12AK001を付加する態様など)と、前記特定演出を直接的に示唆しない
第2態様(例えば、次回予告アイコン12AK001を付加しない態様など)と、があり、

前記第1演出の態様が前記第1態様のときの方が前記第2態様のときよりも、前記特定
演出の実行割合が高い(例えば、アクティブ予告が実行されて次回予告アイコン12AK
001が表示されるときは、アクティブ予告が実行されて次回予告アイコン12AK00
1が表示されないときよりも、次回予告が実行されやすいなど)、

ようにしてもよい。

【0009】

上記構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【0010】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記第2演出の態様として、前記特定演出を直接的に示唆する第1態様(例えば、次回
予告のキャラの表示など)と、前記特定演出を直接的に示唆しない第2態様(例えば、キ
ャラA又はBの表示など)と、があり、

前記第2演出の態様が前記第1態様のときの方が前記第2態様のときよりも、前記特定
演出の実行割合が高い(例えば、次回予告のキャラが表示されるときは、キャラA又はB
が表示されるときよりも次回予告が実行されやすいなど)、

ようにしてもよい。

【0011】

上記構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【0012】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

前記第3演出は、特定タイミング(例えば、スーパーリーチが実行されるときにノーマ
ルリーチ中のタイミング)で実行可能であり、

前記特定タイミングにおける前記第3演出の実行割合は、前記遊技機が遊技者にとって
有利な有利状態に制御されるときと当該有利状態に制御されないときとで、同じである(

10

20

30

40

50

例えば、図 8-8、図 8-11 参照)、
ようにしてもよい。

【0013】

上記構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【0014】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記第1演出は、前記第2演出より前に実行され(例えば、図 8-11 参照)、

前記第3演出は、複数のタイミング(例えば、実行期間)の少なくともいずれかで実行可能であり(例えば、図 8-11 参照)、

前記複数のタイミングは、少なくとも、前記第2演出の実行タイミングよりも前の実行タイミングを含む(例えば、図 8-11 参照)、
ようにしてもよい。

【0015】

上記構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【0016】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の(6)に係る発明が含まれる。
従来より、遊技機において、特開 2016-101428 号公報に示されているような、
リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行うものがあった。
上記した従来の遊技機では、演出効果を高めることが望まれており、この点に鑑み、演出
効果を高めることができる遊技機の提供が求められている。

【0017】

前記課題を解決するために、本発明の(6)に記載の遊技機は、

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

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

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

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり(例えば図 11-2(D)や図 11-2(F)に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分)、

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

前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知する(例えば、図 11-2(H)に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出の開始から該スーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を表示する部分)
ことを特徴としている。

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

【0018】

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

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

- 【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図8-1】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。
- 【図8-2】各演出の実行タイミング例を示す図である。
- 【図8-3】アクティブ予告の演出例を示す図である。
- 【図8-4】カットイン予告の演出例を示す図である。
- 【図8-5】役物演出、次回予告、スーパーリーチの演出例を示す図である。
- 【図8-6】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図8-7】次回予告の実行決定例を示す図である。
- 【図8-8】役物演出の実行決定例を示す図である。
- 【図8-9】アクティブ予告の実行決定例を示す図である。
- 【図8-10】カットイン予告の実行決定例を示す図である。
- 【図8-11】(A)は、各演出の実行タイミング例を示す図である。(B)は、説明演出の実行決定例を示す図である。
- 【図9-1】他の特徴部に係る各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図9-2】他の特徴部に係るパチンコ遊技機を示す背面図である。
- 【図9-3】他の特徴部に係る演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図9-4】他の特徴部に係る遊技用乱数となる乱数値を例示する説明図である。 20
- 【図9-5】他の特徴部に係る変動パターンを示す図である。
- 【図9-6】他の特徴部に係る表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図9-7】他の特徴部に係る当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図9-8】他の特徴部に係る大当り種別を示す説明図である。
- 【図9-9】他の特徴部に係る変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図9-10】他の特徴部に係る変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図9-11】他の特徴部に係る遊技制御用データ保持エリアを示す図である。
- 【図9-12】他の特徴部に係る表示モニタの配置と表示内容を示す図である。
- 【図9-13】他の特徴部に係る賞球数を記憶する記憶領域を示す図である。
- 【図9-14】他の特徴部に係るメモリマップを示す図である。 30
- 【図9-15】他の特徴部に係る内蔵RAMエリアを示す図である。
- 【図9-16】他の特徴部に係る表示モニタにおける表示の制御例を示す図である。
- 【図9-17】他の特徴部に係るバッファ更新の実行例を示す図である。
- 【図9-18】他の特徴部に係るメイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図9-19】他の特徴部に係る表示モニタの表示態様を示す図である。
- 【図9-20】他の特徴部に係る表示モニタの表示態様を示す図である。
- 【図9-21】他の特徴部に係る変形例における表示モニタの表示態様を示す図である。
- 【図9-22】他の特徴部に係る変形例における表示モニタの表示態様を示す図である。
- 【図9-23】他の特徴部に係る変形例におけるパチンコ遊技機を示す背面斜視図である 40
- 【図9-24】他の特徴部に係る変形例における遊技機用枠を開放した状態を示す背面斜視図である。
- 【図9-25】他の特徴部に係る変形例におけるセキュリティカバーを示す図である。
- 【図9-26】他の特徴部に係る変形例におけるセキュリティカバーを示す図である。
- 【図9-27】他の特徴部に係る状態制御例を示す図である。
- 【図9-28】他の特徴部に係る演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図9-29】他の特徴部に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図9-30】他の特徴部に係る演出制御の優先度を示す図である。 50

【図 9-3 1】他の特徴部に係る変形例における演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-3 2】他の特徴部に係る変形例における進行中設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-3 3】特徴部 7 1 A K に係る出力量切替スイッチの構成例を示す図である。

【図 9-3 4】特徴部 7 1 A K に係る初期設定制御を示す図である。

【図 9-3 5】特徴部 7 1 A K に係る報知の実行例を示す図である。

【図 9-3 6】特徴部 7 1 A K に係る表示例を示す図である。

【図 9-3 7】特徴部 7 1 A K に係る演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 9-3 8】特徴部 7 1 A K に係る開始時出力切替処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-3 9】特徴部 7 1 A K に係る進行中出力変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-4 0】特徴部 7 1 A K に係る変形例における演出制御の優先度を示す図である。

【図 9-4 1】特徴部 7 2 A K に係るイニシャル動作の実行例を示す図である。

【図 9-4 2】特徴部 7 2 A K に係る制御パターンを示す図である。

【図 9-4 3】特徴部 7 2 A K に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-4 4】特徴部 7 2 A K に係る変形例における電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 9-4 5】特徴部 7 3 A K に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-4 6】特徴部 7 3 A K に係る設定確認報知画面の表示例を示す図である。

【図 9-4 7】特徴部 7 4 A K に係る演出制御パターンの構成例を示す図である。

【図 9-4 8】特徴部 7 4 A K に係る演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-4 9】特徴部 7 4 A K に係る確認演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-5 0】特徴部 7 4 A K に係る確認演出の制御例を示すタイミング図などである。

30

【図 9-5 1】特徴部 7 5 A K に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-5 2】特徴部 7 5 A K に係る設定変更中確認演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-5 3】特徴部 7 5 A K に係る確認演出の制御例を示すタイミング図などである。

【図 10-1】特徴部 1 0 0 A K に係る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 10-2】特徴部 1 0 0 A K に係る設定示唆演出開始処理の一例および特徴部 1 0 0 A K に係るタイマの種類を示す説明図である。

【図 10-3】特徴部 1 0 0 A K に係る設定示唆演出の種類、設定示唆演出の演出パターンの種類および演出パターンの決定割合を示す説明図である。

40

【図 10-4】特徴部 1 0 0 A K に係る設定示唆演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-5】特徴部 1 0 0 A K に係る演出動作例を示す図である。

【図 11-1】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図 11-2】演出動作例を示す図である。

【図 11-3】演出動作例を示す図である。

【図 11-4】演出動作例を示す図である。

【図 11-5】演出動作例を示す図である。

【図 11-6】演出動作例を示す図である。

50

- 【図 1 1 - 7】演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 8】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 9】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 0】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 1】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 2】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 1 2 - 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 1 2 - 3】遊技情報表示部を示す図である。
- 【図 1 2 - 4】特別図柄表示装置における大当たり種別毎の態様を示す図である。 10
- 【図 1 2 - 5】第 1 保留表示器と第 2 保留表示器のシフト態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 6】ラウンド表示器における大当たり種別毎の態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 7】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 1 2 - 8】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 1 2 - 9】各乱数を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 1 0】変動パターンを例示する図である。
- 【図 1 2 - 1 1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 - 1 2】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 - 1 3】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 - 1 4】各種大当たりの内容を示す説明図である。 20
- 【図 1 2 - 1 5】(A) は大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり A 用) を示す説明図であり、(B) は大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり B、大当たり C 用) を示す説明図であり、(C) は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 - 1 6】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 1 2 - 1 7】(A) は、表示モニタの正面図、(B) は、表示モニタの表示態様を示す図、(C) は表示内容の説明図である。
- 【図 1 2 - 1 8】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である。
- 【図 1 2 - 1 9】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 1 2 - 2 0】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 1】(A) は R A M クリア処理を示すフローチャートであり、(B) は R A M の概略図である。 30
- 【図 1 2 - 2 2】設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 3】設定確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 4】電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 5】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 6】(A) はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 7】(A) は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の変化を示す図であり、(B) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の変化を示す図である。 40
- 【図 1 2 - 2 8】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 9】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 3 0】R A M に記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 3 1】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 3 2】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 1 2 - 3 3】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。
- 。 50
- 【図 1 2 - 3 4】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作における動作速度を示

す図である。

【図12-35】設定値の変更及び設定値の確認終了タイミングと第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理の実行回数の関係を示すタイミングチャートである。

【図12-36】画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図12-37】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図12-38】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13-1】特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図13-2】特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図13-3】特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。

【図13-4】特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。

10

【発明を実施するための形態】

【0020】

(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。

【0021】

(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。

20

【0022】

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「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0023】

30

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。

【0024】

40

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。

【0025】

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。

50

【0026】

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。

【0027】

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

10

【0028】

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。

【0029】

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

20

【0030】

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。

【0031】

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。

【0032】

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、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド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。

30

40

【0033】

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。

【0034】

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

50

する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0035】

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。

【0036】

大入賞口に進入したときには、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に進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

10

【0037】

一般入賞口10を含む各入賞口に進入することを「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。

【0038】

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

20

【0039】

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つき、普図ゲームが実行される。

【0040】

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。

【0041】

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。

30

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

40

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。

【0045】

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。

【0046】

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

50

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。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

（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。

【0050】

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）。

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

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

【0055】

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。

【0056】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイ

10

20

30

40

50

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

【0057】

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。

10

【0058】

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。

【0059】

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。

20

【0060】

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。

【0061】

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。

30

【0062】

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。

【0063】

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。

40

【0064】

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。

50

【0065】

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。

【0066】

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。

10

【0067】

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。

【0068】

（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。

20

【0069】

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。

【0070】

30

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。

【0071】

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。

40

【0072】

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。

【0073】

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

50

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。

【0074】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

10

【0075】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

20

【0076】

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。

30

【0077】

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。

【0078】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

40

【0079】

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）。

50

【0080】

(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。

【0081】

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）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、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。

10

【0082】

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。

【0083】

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。

20

【0084】

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。

30

【0085】

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。

【0086】

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。

40

【0087】

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。

【0088】

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、

50

中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0089】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

10

【0090】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【0091】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【0092】

20

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【0093】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0094】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0095】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【0096】

40

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0097】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0098】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）

50

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。

【0099】

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。

【0100】

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。

10

【0101】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0102】

（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。

20

【0103】

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。

【0104】

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

30

【0105】

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。

【0106】

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RAM1

40

50

02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。

【0107】

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。

【0108】

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。

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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。

【0112】

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

10

20

30

40

50

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)。

【0113】

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

【0114】

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

10

【0115】

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。

20

【0116】

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

【0117】

御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

【0118】

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)。

40

【0119】

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

50

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）。

【0120】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101 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 ROM 121 に格納されている。

10

【0121】

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。

20

【0122】

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。

【0123】

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

30

【0124】

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

40

【0125】

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

50

ソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【0126】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

10

【0127】

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

20

【0128】

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

【0129】

ステップ S 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

30

【0130】

ステップ S 1 1 9 の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

40

【0131】

ステップ S 1 2 0 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

【0132】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

50

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された 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 S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【0133】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば 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 S 7 3；No）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0134】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 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 CPU 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない 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 CPU 1 2 0 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/O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ス

10

20

30

40

50

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

【0 1 3 8】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS 7 6にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS 1 6 1)。先読予告設定処理では、例えば、主基板1 1から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

10

【0 1 3 9】

ステップS 1 6 1の処理を実行した後、演出制御用CPU 1 2 0は、例えばRAM 1 2 2に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 1 7 0～S 1 7 7の処理のいずれかを選択して実行する。

【0 1 4 0】

ステップS 1 7 0の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”(初期値)のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板1 1から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

20

【0 1 4 1】

ステップS 1 7 1の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部1 2 3に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部1 2 3に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部1 2 3は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

30

【0 1 4 2】

ステップS 1 7 2の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、表示制御部1 2 3を指示することで、ステップS 1 7 1にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体3 2を駆動させること、音声制御基板1 3に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8 L、8 Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板1 4に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用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1 1から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

40

【0 1 4 3】

ステップS 1 7 3の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、主基

50

板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【 0 1 4 4 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

20

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 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。

30

【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 7 7 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 1 4 8 】

(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。

40

【 0 1 4 9 】

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。

【 0 1 5 0 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄 (例えば、「一」を示す記号) だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよ

50

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「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0151】

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

10

【0152】

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。

【0153】

20

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。

【0154】

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。

30

【0155】

（特徴部12AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部12AKについて説明する。

【0156】

（特徴部12AKの構成、動作等）

図8-1に、特徴部12AKで使用される変動パターンを示す。図8-1に示すように、特徴部12AK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、PA2-1、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PA3-2~PA3-4、表示結果が「大当たり」となる変動パターンPB3-2~PB3-4が用意されている。変動パターンPA3-2、PB3-2では、ノーマルリーチの実行を指定し、PA3-3、PB3-3は、スーパーリーチAの実行を指定し、PA3-4、PB3-4は、スーパーリーチBの実行を指定する。各リーチ（リーチ演出）が実行されたときの期待度（大当たり期待度）は、ノーマルリーチ<スーパーリーチA<スーパーリーチBの順番に高くなっている。この実施の形態では、スーパーリーチ（SPリーチともいう。）はノーマルリーチ（Nリーチともいう。）を経由して実行されるようになっている。つまり、スーパーリーチは、ノーマルリーチから発展して実行される。

40

【0157】

特徴部12AKでは、前記リーチ演出の他、アクティブ予告、カットイン予告、役物演

50

出、次回予告などの演出が実行される。図8-2に各演出の実行タイミング、図8-3～図8-5に各演出の演出態様を示す。なお、図8-3等の可動体32は、下部を回転軸として回転可能に設けられている。可動体32は、モータ及びギア等によって構成される駆動機構によって回転動作する。可動体32の動作は、表示制御部123により制御される。具体的に、表示制御部123は、図示しない駆動回路（駆動機構を駆動させる回路）及び前記の駆動機構を介して可動体32を動作（回転）させる。

【0158】

アクティブ予告は、リーチ成立前に実行され（図8-2）、アクティブ表示5HAの表示態様を変更する演出（図8-3）である。アクティブ表示5HAは、実行中の可変表示に対応する表示であり、実行が開始される可変表示に対応する保留表示5HR又は5HLが移動して、拡大され、画像表示装置5の表示画面の下部中央にアクティブ表示5HAとして表示される。具体的に、アクティブ予告は、アクティブ表示5HAの表示色（変化前の通常色は、白色とする）を変更する（図8-3（B））。さらに、アクティブ予告は、次回予告が実行されることを示唆する次回予告アイコン12AK001（アクティブ表示5HAからの「次回予告」との吹き出し）をアクティブ表示5HAに付加することもある（図8-3（B））。これらのようにして、アクティブ予告は、アクティブ表示5HAの表示態様を変更する（次回予告アイコン12AK001の付加も表示態様の変更に含まれる。）。特徴部12AKでは、アクティブ表示5HAの表示態様（特に、アクティブ予告実行後の表示色及び次回予告アイコン12AK001の有無）に応じて、実行中の可変表示の大当たり期待度（「大当たり」となる割合）や次回予告の実行期待度（次回予告が実行される割合）が異なる（詳細は後述）。アクティブ予告は、アクティブ表示5HAを前触れ無く変化させる態様でも、所定の画像をアクティブ表示5HAに作用（アクティブ表示5HAに到達（接触等））させてから変化させる態様（この場合、アクティブ表示5HAの表示態様を変更しない失敗態様のアクティブ予告が別途用意されてもよい）であってもよい。アクティブ予告により変更された（「変化した」ともいう。）アクティブ表示5HAの表示態様は、アクティブ予告の終了後（表示態様の変更後）も維持される。

【0159】

カットイン予告は、ノーマルリーチ中（リーチ成立後、スーパーリーチへの発展前など）に実行される（図8-2）。カットイン予告の実行タイミング（実行期間。時間的な幅を有する。以下同じ）は、アクティブ予告の実行タイミング後である。カットイン予告は、それまで実行されている演出の流れとは関係の無いカットが挿入（カットイン）される演出である（図8-4）。前記カットでは、「キャラA」12A002（図8-4（A））、「キャラB」（図示せず）、「次回予告のキャラ」12AK003（図8-4（B））のうちのいずれかが表示される。「キャラA」12A002及び「キャラB」は、「次回予告！」の文字がないキャラ（次回予告を直接的に示唆していない）であり、「次回予告のキャラ」12AK003は、「次回予告」の文字が顔又は体に表示されたキャラ（次回予告を直接的に示唆している）である。カットイン予告が実行された場合、カットイン予告で表示されるキャラクタの種類に応じて、実行中の可変表示の大当たり期待度や次回予告の実行期待度が異なる（詳細は後述）。カットイン予告は、ノーマルリーチの演出の一部の代わりに実行される。

【0160】

役物演出は、ノーマルリーチ中、かつ、カットイン予告の実行タイミング後に実行される（図8-2）。役物演出は、ノーマルリーチ中（図8-5（A））に可動体32を動作させる演出である（図8-5（B））。役物演出は、現在のノーマルリーチが、スーパーリーチに発展することを示唆する演出である。役物演出は、ノーマルリーチの演出の一部の代わりに実行される。役物演出の実行割合等については、後述する。

【0161】

次回予告は、ノーマルリーチ中、かつ、役物演出の実行タイミング後（特に、役物演出の実行直後や、スーパーリーチへの発展時）に実行される（図8-2）。次回予告は、スーパーリーチの演出内容（その後に発展するスーパーリーチであってもよいし、その後に

発展するか否かに係わらずランダムで決定した種類のスーパーリーチの演出内容であってもよい)を報知(紹介)する演出である(図8-5(C))。次回予告の実行後、スーパーリーチが実行される(図8-5(D))。次回予告は、スーパーリーチ等とは別個の大当たり期待度を有する。次回予告は、ノーマルリーチの演出の一部の代わりに実行される。なお、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するとき(ノーマルリーチの最後)に、スーパーリーチへの発展を報知する発展演出が実行されてもよく、次回予告は、当該発展演出の代わりに実行される態様であってもよい。

【0162】

上記各演出の実行を設定するため、特徴部12AKでは、可変表示開始設定処理(ステップS171)として、例えば、図8-6に示す処理が実行される。なお、以下の処理で行われる各種決定は、例えば抽選により決定される(他の特徴部での決定も適宜同じ)。抽選による決定は、ランダムな決定であればよく、例えば、各種の演出用乱数(複数種類のいずれかの乱数)に基づき、ROM121に格納されているテーブル(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)を参照して行う。

【0163】

演出制御用CPU120は、まず、特図ゲーム開始時に主基板11から送信される演出制御コマンド(表示結果指定コマンドや変動パターン指定コマンドなど)により特定される、表示結果や変動パターン(以下では、これらそれぞれを、今回の表示結果、今回の変動パターンともいう。)に応じて、可変表示の表示結果(確定飾り図柄)を決定する(ステップ12AKS001)。なお、確定飾り図柄は、表示結果と変動パターンとの組み合わせに応じて、予め決まってもよい。

【0164】

その後、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンがスーパーリーチの実行を指定するもの(PA3-2、PA3-3、PB3-2、PB3-3)であるかを判定する(ステップ12AKS002)。

【0165】

スーパーリーチの実行を指定するものである場合(ステップ12AKS002; Yes)、演出制御用CPU120は、次回予告の実行の有無を決定する(ステップ12AKS003)。演出制御用CPU120は、今回の表示結果に応じて異なる割合で(例えば、表示結果に応じて参照テーブルを異ならせる。「異なる割合」について以下同様)、次回予告の実行の有無を決定する。当該決定例を図8-7に示す。図8-7に示すように、今回の表示結果が大当たりのとき(大当たり時。以下同じ)、「次回予告を実行する」との決定結果の決定割合は、「次回予告を実行しない」との決定結果の決定割合よりも高い。一方で、今回の表示結果がハズレのとき(ハズレ時。以下同じ)は、各決定割合の大小関係が逆になっている。このため、次回予告が実行される場合には、次回予告が実行されないときよりも、大当たり期待度が高い(ここでは、大当たり期待度がかなり高い)。また、次回予告の実行の有無は、今回の変動パターン(スーパーリーチの種類)ではなく表示結果に応じて決定されるので、次回予告の大当たり期待度(次回予告で示唆される大当たり期待度)は、スーパーリーチの種類(A又はB)、他の演出等に依存していない(次回予告の大当たり期待度は、スーパーリーチの大当たり期待度とは別個である)。なお、次回予告が、その後に発展するスーパーリーチの演出内容を報知する場合、次回予告の内容は、例えば、その後のスーパーリーチの種類に応じて異ならせる。次回予告が、その後に発展するか否かに係わらずランダムで決定した種類のスーパーリーチの演出内容を報知する場合、次回予告を実行すると決定したときには、当該次回予告により報知する演出内容を別途決定するとよい(報知する演出内容に応じて大当たり期待度を異ならせてもよい)。また、一のスーパーリーチについて次回予告を複数種類用意し、当該種類に応じて大当たり期待度を異ならせてもよい。

【0166】

その後、演出制御用CPU120は、役物演出の実行の有無を決定する(ステップ12AKS004)。役物演出の実行の有無は、今回の表示結果、今回の変動パターン(スー

パーリーチの種類)、次回予告、アクティブ予告、カットイン予告等によらず一定の割合で決定される。図8-8に当該決定例を示す。図8-8に示すように、役物演出は、実行しないよりも高い割合で実行すると決定され、スーパーリーチが実行される場合は殆どの場合で役物演出が実行される。役物演出は、スーパーリーチの種類や、次回予告、アクティブ予告、カットイン予告等の各演出の実行の有無や実行態様によらず、独立して実行される。なお、役物演出は、スーパーリーチに発展するときには必ず実行され、スーパーリーチに発展しない場合には実行されないようにしてもよい。

【0167】

なお、次回予告及び役物演出は、スーパーリーチが実行される場合に実行されるので、次回予告及び役物演出のうちのいずれかが実行されると、スーパーリーチへの発展が確定する。これら演出は、スーパーリーチへの発展を示唆する演出でもある。

10

【0168】

ステップ12AKS004のあと、今回の変動パターンがスーパーリーチの実行を指定するものでないとき(ステップ12AKS002; No)、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンが、アクティブ予告及びカットイン予告の実行期間を確保できる特図変動時間を有する変動パターン(ここでは、カットイン予告がノーマルリーチ中に実行されるので、リーチの変動パターンPA3-2~PA3-4、PB3-2~PB3-4)であるかを判定する(ステップ12AKS005)。

【0169】

アクティブ予告及びカットイン予告を実行可能な変動パターンの場合(ステップ12AKS005; Yes)、演出制御用CPU120は、アクティブ予告の実行の有無等を決定する(ステップ12AKS006)。

20

【0170】

ステップ12AKS006において、演出制御用CPU120は、まず、次回予告の実行の有無(ステップ12AKS003にて次回予告を実行すると決定しているか否か)、及び、今回の表示結果(「大当たり時」又は「ハズレ時」)に応じて異なる割合で、アクティブ予告の実行の有無を決定する。

【0171】

図8-9(A)に、アクティブ予告の実行の有無の決定例を示す。図8-9(A)に示すように、大当たり時、ハズレ時両者において、次回予告の実行有りのときの方が、次回予告の実行無しするときよりも、アクティブ予告を実行するとの決定結果の決定割合が高く、アクティブ予告を実行しないとの決定結果の決定割合が低い。従って、アクティブ予告が実行される場合、アクティブ予告が実行されない場合よりも、次回予告の実行期待度が高い。また、次回予告の実行有り及び無しの両者において、大当たり時には、「アクティブ予告を実行する」との決定結果の決定割合が、「アクティブ予告を実行しない」との決定結果の決定割合よりも高く、ハズレ時には、その逆になっている。従って、アクティブ予告が実行される場合、アクティブ予告が実行されない場合よりも、大当たり期待度が高い。

30

【0172】

演出制御用CPU120は、ステップ12AKS006において、アクティブ予告を実行すると決定した場合には、アクティブ予告により変化させたあとのアクティブ表示5HAの表示態様を決定する。当該決定では、まず、今回の表示結果(「大当たり時」又は「ハズレ時」)に応じて異なる割合で変更後の表示色を決定し、次回予告の実行の有無に応じて異なる割合で次回予告アイコン12AK001の付加、非付加を決定する。

40

【0173】

図8-9(B)に、アクティブ予告の実行後のアクティブ表示5HAの表示色の決定例を示す。図8-9(B)に示すように、大当たり時には、変更後の表示色の決定割合が、金>赤>青の順で高く、ハズレ時には、その逆になっている。従って、アクティブ表示5HAの表示色は、金>赤>青の順で、大当たり期待度が高い。なお、アクティブ予告が実行されないときの表示色である白は、前記の青よりも大当たり期待度が低いようにするとよい。

【0174】

50

図8-9(C)に、次回予告アイコン12AK001の付加、非付加の決定例を示す。図8-9(C)に示すように、次回予告の実行無しの場合には、次回予告アイコン12AK001が付加されることはない。従って、次回予告アイコン12AK001が表示されると、次回予告の実行が確定し、次回予告の実行が示唆される。また、次回予告の実行有りの場合には、次回予告アイコン12AK001が付加されることも、付加されないこともある（付加はされやすい）。次回予告アイコン12AK001が表示されると、表示されない場合よりも、次回予告が実行されやすい。なお、次回予告アイコン12AK001が表示されても、次回予告が実行されないガセのパターンを用意してもよい（ただし、次回予告アイコン12AK001が表示された場合には、表示されない場合よりも、次回予告が実行されやすくなる）。

10

【0175】

以上のように、アクティブ表示5HAの表示態様により、大当たり期待度や、次回予告の実行期待度（特に、これらが高いこと）を示唆することができる。なお、大当たり期待度や次回予告の実行期待度は、実際には、スーパーリーチA及びBを指定する変動パターンの決定割合や大当たりの決定割合（当否割合）等）なども影響するため、上記大当たり期待度及び次回予告の実行期待度やその大小関係を実現するため、前記各決定割合を適宜調整してもよい（なお、図8-9の決定割合も適宜変更可能である）。

【0176】

なお、アクティブ予告の実行の有無等の決定方法は任意である。例えば、実行の有無と、アクティブ予告の態様と、を同時に指定する決定結果を有するテーブルを参照して一括でアクティブ予告の実行の有無や実行する場合の態様を決定してもよい。アクティブ表示5HAの表示態様の大当たり期待度及び次回予告の実行期待度が、表示色が「金」で次回予告アイコンが付加されているとき>表示色が「赤」で次回予告アイコンが付加されているとき>表示色が「青」で次回予告アイコンが付加されているとき>表示色が「金」で次回予告アイコンが付加されていないとき>表示色が「赤」で次回予告アイコンが付加されていないとき>表示色が「青」で次回予告アイコンが付加されていないとき>通常色（アクティブ予告が実行されないとき）の順になるようにしてもよい。このように、次回予告アイコンとアクティブ表示5HAの表示色との組み合わせで、大当たり期待度や次回予告の実行期待度を異ならせてもよく、また、次回予告アイコンが付加された場合には、大当たり期待度や次回予告の実行期待度が次回予告アイコンが付加されない場合よりも向上するようにしてもよい。

20

30

【0177】

ステップ12AKS006のあと、演出制御用CPU120は、カットイン予告の実行の有無等を決定する（ステップ12AKS007）。

【0178】

ステップ12AKS007において、演出制御用CPU120は、まず、次回予告の実行の有無、アクティブ予告の実行の有無（ステップ12AKS006にて次回予告を実行すると決定しているか否か）、及び、今回の表示結果に応じて異なる割合で、カットイン予告の実行の有無を決定する。

【0179】

図8-10(A)に、カットイン予告の実行の有無の決定例を示す。図8-10(A)に示すように、大当たり時、ハズレ時両者において、次回予告及びアクティブ予告の実行有り>次回予告の実行有るかつアクティブ予告の実行無し>次回予告及びアクティブ予告の実行無しの順で、「カットイン予告を実行する」との決定結果の決定割合が高く、次回予告及びアクティブ予告の実行有り<次回予告の実行有るかつアクティブ予告の実行無し<次回予告及びアクティブ予告の実行無しの順で、「カットイン予告を実行しない」との決定結果の決定割合が低い。従って、カットイン予告が実行される場合、カットイン予告が実行されない場合よりも、次回予告の実行期待度が高い。また、アクティブ予告が実行されたときの方が、実行されないときよりも、カットイン予告が実行されやすい。特に、次回予告が実行されるときにおいて、アクティブ予告が実行されたときの方が、アクティブ

40

50

予告が実行されないときよりも、カットイン予告が実行されやすい。また、次回予告及びアクティブ予告の実行の有無にかかわらず、大当たり時には、「カットイン予告を実行する」との決定結果の決定割合が、「カットイン予告を実行しない」との決定結果の決定割合よりも高く、ハズレ時には、その逆になっている。従って、カットイン予告が実行される場合、カットイン予告が実行されない場合よりも、大当たり期待度が高い。なお、カットイン予告の実行割合は、役物演出の実行の有無にはよらない。特に、次回予告を実行する場合において、役物演出が実行されるか否かで、カットイン予告の実行割合は変化しない。

【0180】

演出制御用CPU120は、ステップ12AKS007において、カットイン予告を実行すると決定した場合には、カットイン予告で表示するキャラクタを決定する。

10

【0181】

図8-10(B)に、カットイン予告で表示するキャラクタの決定例を示す。図8-10(B)に示すように、次回予告の実行無しの場合には、カットイン予告にて次回予告のキャラ12AK003が表示されることはない。また、次回予告の実行有りの場合には、次回予告のキャラ12AK003が表示されることも、表示されないこともある（表示されやすい）。従って、次回予告のキャラ12AK003が表示されると、カットイン予告の実行が確定し、カットイン予告の実行が示唆される（次回予告のキャラ12AK003が表示されると、表示されない場合よりも、次回予告が実行されやすい）。また、次回予告の実行有りのときには、大当たり時、ハズレ時両者において、キャラA(12AK002)の決定割合がキャラBの決定割合よりも高く、次回予告の実行無しときには、大当たり時、ハズレ時両者において、キャラAの決定割合がキャラBの決定割合よりも低い。従って、次回予告の実行期待度は、次回予告のキャラ>キャラA>キャラBの順で高い。また、次回予告のキャラは、大当たり時の決定割合が、ハズレ時の決定割合よりも高く（次回予告実行有りのとき）、キャラAについては、次回予告実行有りのときにおいて、ハズレ時の決定割合が、大当たり時の決定割合よりも高く、その他のハズレ時の決定割合と大当たり時の決定割合とが同じになっているため、大当たり期待度は、次回予告のキャラ>キャラB>キャラAの順で高い（次回予告の実行期待度と比べ、キャラAとキャラBの順位が逆転している）。なお、カットイン予告は、次回予告のキャラが表示されても次回予告が実行されないガセのパターンを含んでもよい（ただし、次回予告のキャラが表示されるときには、表示されないときよりも、次回予告が実行されやすい）。

20

30

【0182】

以上のように、カットイン予告に表示されるキャラクタの種類により、大当たり期待度や、次回予告の実行期待度（特に、これらが高いこと）を示唆することができる。なお、大当たり期待度や次回予告の実行期待度は、実際には、スーパーリーチA及びBを指定する変動パターンの決定割合や大当たりの決定割合（当否割合）等）なども影響するため、上記大当たり期待度及び次回予告の実行期待度やその大小関係を実現するため、前記各決定割合を適宜調整してもよい（なお、図8-10の決定割合も適宜変更可能である）。次回予告の実行の有無等の決定方法も任意である。

【0183】

ステップ12AKS007のあと、アクティブ予告及びカットイン予告の実行期間を確保できる特図変動時間を有する変動パターンでないとき（ステップ12AKS005; No）、演出制御用CPU120は、今回の変動パターン等に基づいて、リーチ演出、他の予告演出等の各種演出の実行の有無や演出態様を決定し（ステップ12AKS008）、実行すると決定した演出の実行タイミング（変動パターンと実行する演出の種類との関係で、予め定められている）や演出態様、可変表示の開始を表示制御部123に指示し（ステップ12AKS009）、演出プロセスフラグを「2」に更新する（ステップ12AKS010）。表示制御部123は、前記の指示を受けたときには、可変表示を開始する。また、表示制御部123は、タイマ割り込みごとに繰り返し実行される可変表示中演出処理の実行において、前記で決定した各演出を、変動パターンとの関係で予め定められているタイミングにて実行する（これにより、各演出の実行が実現される）。

40

50

【0184】

(効果、変形例等)

この特徴部12AKでは、次回予告の実行を示唆可能な演出として、アクティブ予告（特に、次回予告アイコン12AK001を付加するもの）やカットイン予告（特に、次回予告のキャラ12AK003を表示するもの）が実行されるので、遊技の興趣が向上している。また、次回予告を実行する際に、アクティブ予告が実行されるときは、当該アクティブ予告が実行されないときよりも、カットイン予告が実行されやすい（実行割合が高い）。また、次回予告、アクティブ予告、カットイン予告等に依存しないで役物演出が実行される。換言すると、次回予告が実行されるときのカットイン予告やアクティブ予告の実行割合は、役物演出の実行の有無には直接依存しない。従って、演出の実行パターンが多様化しており、遊技の興趣が向上している。

10

【0185】

また、カットイン予告やアクティブ予告では、次回予告のキャラや、次回予告アイコン12AK001の表示により、次回予告の実行を直接的に示唆するので、次回予告が実行されるか否かの期待感をはっきり報知できるので、遊技の興趣が向上している。また、カットイン予告やアクティブ予告では、次回予告を直接的に示唆する第1態様（次回予告のキャラ12AK003や、次回予告アイコン12AK001を付加した表示態様）と、次回予告を直接的に示唆しない第2態様（キャラAやキャラB、次回予告アイコン12AK001を付加していない態様）とが、用意され、第1態様の方が、次回予告が実行されやすい（実行割合が高い）。前記第1態様及び第2態様により、カットイン予告やアクティブ予告の態様が多様化し、遊技の興趣が向上する。さらに、第1態様の方が、次回予告が実行されやすいことで、遊技者は、カットイン予告やアクティブ予告の態様に注目するので、遊技の興趣が向上する。さらに、第1態様により、次回予告の実行をはっきり報知でき、遊技の興趣が向上する。

20

【0186】

なお、カットイン予告の次回予告のキャラ（次回予告の実行を直接的に示唆するキャラ）として、「次回予告！」が表示された第1キャラ（上記の次回予告のキャラ12AK003など）と、「次回予告？」が表示された第2キャラとを用意してもよい。この場合、第1キャラは、次回予告の実行が確定で、第2キャラは、次回予告が実行されないことがあっても（ガセがあっても）よい（但し、第2キャラが表示されない場合よりも次回予告は実行されやすい。）。また、次回予告アイコン（次回予告の実行を直接的に示唆するアイコン）についても、「次回予告」の吹き出しの第1アイコン（上記の次回予告アイコン12AK001）と、「次回予告？」の吹き出しの第2アイコンと、を用意してもよい。この場合、第1アイコンは、次回予告の実行が確定で、第2アイコンは、次回予告が実行されないことがあっても（ガセがあっても）よい（但し、第2アイコンが表示されない場合よりも次回予告は実行されやすい。）。このように、次回予告を直接的に示唆する態様として複数態様を設け、複数態様について次回予告の実行期待度を異ならせてもよい（すべて異ならせるほか、一部が同じである場合も含む）。これにより、遊技の興趣が向上する。さらに、次回予告が実行されないこともある態様（第2キャラや第2アイコン）を用意することで、カットイン予告やアクティブ予告の実行機会（特に、次回予告を直接的に示唆する態様の予告の実行機会）を増やすことができ、遊技者に、次回予告の存在を認知させたり、カットイン予告やアクティブ予告に次回予告の示唆態様があることを認知させたり、することができ、遊技の興趣が向上する。なお、次回予告を直接的に示唆する態様（アイコンやキャラ）は、スーパーリーチ以上のときにのみ出現する等、特定の大当たり期待度以上の大当たり期待度を有するとよい。

30

40

【0187】

カットイン予告に関し、次回予告の実行期待度は、次回予告のキャラ>キャラA>キャラBの順で高いが、大当たり期待度は、次回予告のキャラ>キャラB>キャラAの順で高い（次回予告の実行期待度と比べ、キャラAとキャラBの順位が逆転している）ことなどのように、カットイン予告の各態様の次回予告の実行期待度の高低の順序と、カットイン予

50

告の各態様の当たり期待度の高低の順序とを異ならせることより、例えば、次回予告の実行期待度が低い態様でカットイン予告が実行されても、その態様の当たり期待度が高ければ、当たりに対する期待感を持続させることができるので、遊技の興味が向上する。

【0188】

アクティブ表示5H Aの表示態様の当たり期待度及び次回予告の実行期待度が、表示色が「金」で次回予告アイコンが付加されているとき>表示色が「赤」で次回予告アイコンが付加されているとき>表示色が「青」で次回予告アイコンが付加されているとき>表示色が「金」で次回予告アイコンが付加されていないとき>表示色が「赤」で次回予告アイコンが付加されていないとき>表示色が「青」で次回予告アイコンが付加されていないとき>通常色（アクティブ予告が実行されないとき）の順のように、次回予告アイコンの付加により、当たり期待度及び次回予告の実行期待度を、次回予告アイコンを付加しないときよりも、向上させることで、次回予告アイコンに注目させることができ、遊技の興味が向上する。なお、表示色が「金」で次回予告アイコンが付加されているとき>表示色が「金」で次回予告アイコンが付加されていないとき>表示色が「赤」で次回予告アイコンが付加されているとき>表示色が「赤」で次回予告アイコンが付加されていないとき>表示色が「青」で次回予告アイコンが付加されているとき>表示色が「青」で次回予告アイコンが付加されていないとき>通常色（アクティブ予告が実行されないとき）のように、次回予告アイコンを付加したものの当たり期待度及び次回予告の実行期待度を、1段階上位の表示色（次回予告アイコンを付加される表示色が「赤」なら、「金」）よりも低いが、次回予告アイコンを付加していないものよりも、高くしてもよい。このような場合であっても、遊技の興味が向上する。

10

20

【0189】

なお、上記アクティブ予告の考え方と、カットイン予告の考え方は、互いに適用可能である。例えば、アクティブ予告による変化後のアクティブ表示5H Aの表示態様に、次回予告アイコンの付加の代わり又は加えて、次回予告の表示態様（例えば、「次回予告」の文字や「次回」などの次回予告を連想させる文字や画像が中に表示された表示態様。つまり、次回予告を直接的に示唆する態様）を設けてもよい。また、カットイン予告について、キャラA又はBに、次回予告アイコン等を付加するようにしてもよい。また、当たり期待度及び次回予告の実行期待度の関係についても、アクティブ予告について、カットイン予告と同様に、当たり期待度は、表示色が「赤」（例えば、次回予告アイコンが付加されている場合でもよいし、付加されていなくてもよい。以下、同じ）の方が「青」よりも高いが、次回予告の実行期待度は、「青」の方が「赤」よりも高くしてもよい。このように、ある演出について、当該演出の各態様が有する当たり期待度の順位と、当該演出の各態様が有する次回予告の実行期待度の順位とを異ならせることで、遊技の興味が向上する。

30

【0190】

さらに、役物演出は、スーパーリーチが実行されるときにノーマルリーチの実行中の所定タイミングにて実行可能であるが、当該所定タイミングでの実行の有無の決定割合は、表示結果が当たりかハズレかによらないものである。役物演出を、次回予告、カットイン予告、アクティブ予告等とは独立したものとなっており、これにより、演出の実行パターンが多様化しており、遊技の興味が向上している。

40

【0191】

なお、役物演出の代わりに、遊技に関する説明を表示する説明演出を実行するようにしてもよい。当該説明演出は、例えば、遊技に関する説明をテロップで画像表示装置5に表示する演出である。説明演出は、例えば、図8-11(A)に示すタイミングA～D（説明演出の実行期間）のうち少なくとも1つで実行される。タイミングAは、アクティブ予告の実行タイミング前のタイミングである。タイミングBは、アクティブ予告の実行タイミング後のノーマルリーチの実行中であって、カットイン予告の実行タイミング前のタイミングである。タイミングCは、アクティブ予告の実行タイミング後のノーマルリーチの実行中であって、カットイン予告の実行タイミング後、次回予告の実行タイミング前のタイミングである。タイミングDは、次回予告の実行タイミング後のスーパーリーチの実行

50

中のタイミングである。タイミングA～Dは、すべて、一の可変表示にて到来するタイミングである。前記説明演出の実行の有無、及び、実行する場合の実行タイミング（タイミングA～Dのいずれか）の決定例を図8－11（B）に示す。ここでは、各決定割合が均等になっており、説明演出の実行の有無や実行タイミングは、役物演出と同様に、今回の表示結果、今回の変動パターン（スーパーリーチの種類）、次回予告、アクティブ予告、カットイン予告等によらず一定の割合で決定される。なお、タイミングA～Dそれぞれについて、説明演出の実行の有無を決定してもよい。説明演出の内容（遊技に関する説明）は、実行タイミングに応じて異ならせてもよい。説明演出を複数タイミングの少なくとも1つで実行することで、演出の実行パターンが多様化し、遊技の興味が向上する。さらに、説明演出が役物演出と同様に、次回予告、アクティブ予告、カットイン予告等に依存しないことにより、当該説明演出を、複数のタイミングの少なくともいずれかで実行しても、一の可変表示における演出の流れを遮ることなく、また、説明演出の実行の有無によりカットイン予告の実行が予測できてしまうなどの不都合も防止できる。このように、説明演出を含む各種演出を好適に実行でき、遊技の興味が向上する。

10

【0192】

（特徴部12AKの構成）

以下、上記説明を一例とする特徴部12AKに係る遊技機の構成を下記に記載する。なお、下記の構成を実現するため、上記説明の内容（各種演出を決定するための決定割合などを含む）は適宜変更できる。

【0193】

20

（1）特徴部12AKに係る遊技機は、

遊技を行なうことが可能な遊技機（例えば、特徴部12AKを備えるパチンコ遊技機1など）であって、

特定演出（例えば、次回予告など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前（例えば、特定演出の実行開始タイミングよりも前であればよい。つまり、特定演出の実行期間と第1演出の実行期間とは、一部重複してもよい。）に第1演出（例えば、アクティブ予告など）を実行する第1演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前（例えば、特定演出の実行開始タイミングよりも前であればよい。つまり、特定演出の実行期間と第2演出の実行期間とは、一部重複してもよい。）に、前記第1演出とは異なる第2演出（例えば、カットイン予告など）を実行する第2演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

30

前記第1演出及び前記第2演出とは異なる第3演出（例えば、役物演出、説明演出など）を実行する第3演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、を備え、

前記第2演出の実行割合は、

前記第1演出が実行されて前記特定演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときよりも、高く（例えば、図8－9参照）、

前記第3演出が実行されて前記特定演出が実行されるときと、前記第3演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときとで、同じである（例えば、図8－9参照）。

40

【0194】

上記構成によれば、遊技の興味が向上する。

【0195】

上記特定演出、第1演出、第2演出、第3演出を実現する演出は、上記の各演出に限らず他の演出であってもよい（また、各演出の実行順序も適宜変更可能である）。例えば、第1演出は、先読み判定（保留されている可変表示に関する判定（ターゲットとなる可変表示がリーチ等の特定の態様になるか、大当たりになるか否かなどを判定する先読み判定）の結果に基づいて、保留表示の表示態様を変化させる保留表示予告であってもよい（なお、アクティブ予告を先読み判定の結果に基づいて実行してもよい）。また、保留表示ないしアクティブ表示を変化させる例えば第1演出を実行可能なタイミングを複数設けても

50

よい。第1演出、第2演出、第3演出は、主基板11側で実行の有無等を決定し、決定結果に応じた変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）を演出制御基板12に送信し、演出制御基板12側で、第1演出、第2演出、第3演出を実行してもよい。第2演出をアクティブ予告、第1演出をカットイン予告としてもよい。第1演出～第3演出のうちのいずれかを群予告（例えば、次回予告を直接的に示唆する態様が含まれる）、擬似連の仮停止図柄による予告（例えば、次回予告の図柄の停止の態様が含まれる）などの他の予告演出としてもよい。

【0196】

第1演出を、次回予告アイコン12AK001を付加するアクティブ予告（後述の第1態様の第1態様の第1演出）、第2演出を、次回予告のキャラ12AK003を用いたカットイン予告（後述の第1態様の第2演出）としてもよい。この場合、図9のアクティブ予告の実行の有無等の決定（特に、次回予告のキャラ12AK003を用いたカットイン予告の実行の決定）は、次回予告アイコン12AK001を付加するアクティブ予告の実行の有無に応じて異なる割合で行われる（なお、決定方法は任意である）。次回予告が実行される場合であって、次回予告アイコン12AK001を付加するアクティブ予告が実行される場合、次回予告が実行される場合であって、次回予告アイコン12AK001を付加するアクティブ予告が実行されない場合よりも、次回予告のキャラ12AK003を用いたカットイン予告が実行されやすいようにするとよい。

10

【0197】

（2）前記第1演出の態様として、前記特定演出を直接的に示唆する第1態様（例えば、次回予告アイコン12AK001を付加する態様など）と、前記特定演出を直接的に示唆しない第2態様（例えば、次回予告アイコン12AK001を付加しない態様など）と、があり、

20

前記第1演出の態様が前記第1態様のときの方が前記第2態様のときよりも、前記特定演出の実行割合が高い（例えば、アクティブ予告が実行されて次回予告アイコン12AK001が表示されるときは、アクティブ予告が実行されて次回予告アイコン12AK001が表示されないときよりも、次回予告が実行されやすいなど）、

ようにしてもよい。

【0198】

上記構成によれば、遊技の興趣が向上する。

30

【0199】

（3）前記第2演出の態様として、前記特定演出を直接的に示唆する第1態様（例えば、次回予告のキャラの表示など）と、前記特定演出を直接的に示唆しない第2態様（例えば、キャラA又はBの表示など）と、があり、

前記第2演出の態様が前記第1態様のときの方が前記第2態様のときよりも、前記特定演出の実行割合が高い（例えば、次回予告のキャラが表示されるときは、キャラA又はBが表示されるときよりも次回予告が実行されやすいなど）、

ようにしてもよい。

【0200】

上記構成によれば、遊技の興趣が向上する。

40

【0201】

上記第1演出及び第2演出の第1態様の、前記特定演出を直接的に示唆するとは、特定演出の名称の画像、特定演出の名称をアイコン化又はキャラクタ化した画像（次回予告アイコン12AK001、次回予告のキャラ12AK003）、特定演出で使用される画像（縮小したり、アイコン化したり、キャラクタものを含む）などを表示することを含む。上記第1演出及び第2演出の第2態様の、前記特定演出を直接的に示唆しないとは、前記各画像を表示しない態様を含む。

【0202】

（4）前記第3演出は、特定タイミング（例えば、スーパーリーチが実行されるときのもーナルリーチ中のタイミング）で実行可能であり、

50

前記特定タイミングにおける前記第3演出の実行割合は、前記遊技機が遊技者にとって有利な有利状態に制御されるときと当該有利状態に制御されないときとで、同じである（例えば、図8-8、図8-11参照）、

ようにしてもよい。

【0203】

上記構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【0204】

第3演出は、（1）現在が潜伏確変中であることを示唆する示唆演出、（2）抽選により転落することが決定された場合に確変状態を終了する場合における転落を示唆する示唆演出、（3）1種2種混合のパチンコ遊技機、具体的に、2種当り（例えば、小当り）時に、特定領域（小当りで開放する羽根物内の領域）に遊技球が進入（入賞）すると大当り遊技状態となるパチンコ遊技機において、2種当りで羽根物が開放されているときに、特定領域に遊技球が進入することで開始される大当り遊技状態のラウンド数が16ラウンドであることを小当りの示唆とは別に示唆する示唆演出、（4）前記1種2種混合のパチンコ遊技機において可変表示結果が1種当り（16ラウンドの大当り遊技状態となる大当り）となる可変表示中、又は、1種のパチンコ遊技機において可変表示結果が16R大当りとなる可変表示中において、16ラウンドの大当り遊技状態を示唆する示唆演出（例えば、「現在の可変表示の表示結果が大当りになれば、16R確定（16R大当り遊技状態の確定）だよ」といったゾーン演出等）、（5）大当り遊技状態後に時短状態となることを示唆する示唆演出等の、現在実行中（又は保留中）の可変表示の大当り期待度や大当りとなること（可変表示開始時の大当りの抽選結果）を示唆するものでない演出であってもよい。特に、第3演出は、実行可能なタイミングにおいて、大当り（及び又は小当り）か否かに依存しない割合（大当りや小当り（小当りがある場合）の当否抽選の割合に依存しない割合）で実行の有無が決定されるものであるとよい。また、第3演出は、エラー表示（特に、満タンエラー等の遊技の進行が停止しないエラーが好ましい）、左打ち又は右打ち報知、高ベース中の獲得賞球数表示、獲得した賞球が所定数を越えたことの報知（「1000発オーバー」の表示）などの、遊技の進行が停止しない報知の演出であって、有利度に関する演出（予告演出ないし示唆演出）以外の演出であってもよい。

【0205】

（5）前記第1演出は、前記第2演出より前（例えば、第2演出の実行開始タイミングよりも前であればよい。つまり、第1演出の実行期間と第2演出の実行期間とは、一部重複してもよい。）に実行され（例えば、図8-11参照）、

前記第3演出は、複数のタイミングの少なくともいずれかで実行可能であり（例えば、図8-11参照）、

前記複数のタイミングは、少なくとも、前記第2演出の実行タイミングよりも前（例えば、第2演出の実行開始タイミングよりも前であればよい。つまり、第3演出の実行期間と第2演出の実行期間とは、一部重複してもよい。）の実行タイミングを含む（例えば、図8-11参照）、

ようにしてもよい。

【0206】

上記構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【0207】

特定演出と第2演出とは、リーチ成立後（ノーマルリーチやスーパーリーチ中）に実行され、第1演出は、リーチ成立前とリーチ成立後（ノーマルリーチやスーパーリーチ中）とに実行可能としてもよい。この場合、リーチ成立前に実行される第1演出は、前記第1態様で実行されることがあるが、リーチ成立後に実行される第1演出については、前記第1態様での実行がないようにしてもよい（例えば、アクティブ表示5HAの表示色の変化は、アクティブ予告により、リーチ成立後にも実行されるが、次回予告アイコン12AK001の付加は、リーチ成立前にしか実行されないなど）。これにより、早い段階から、次回予告等の特定演出の実行を示唆することができ、遊技の興趣が向上する。また、この

第1演出を特定演出や第2演出よりも後に実行可能となり、これにより、遊技の興趣が向上する。

【0208】

説明演出で実行可能な複数のタイミングは、リーチ成立前のタイミングと、リーチ成立後のタイミングとを含み、リーチ成立前のタイミングで実行される説明演出を第3演出とし、リーチ成立後のタイミングで実行される説明演出は大当たり期待度を有するように実行の有無等を決定してもよい（この場合、リーチ成立後のタイミングで実行される説明演出は、第3演出とは異なる）。このような構成により、演出の実行パターンが多様化し、遊技の興趣が向上する。

【0209】

（その他）

なお、上記各構成は、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）にも適用可能である。この場合、パチンコ遊技機1における上記スーパーリーチに相当する演出が複数の可変表示に渡って実行される連続演出であり、特定演出は、当該連続演出の実行開始前に実行され、連続演出の実行を示唆するものであればよい。第1演出～第3演出は、適宜の演出により実現すればよい。

【0210】

上記各構成について、下記の特徴部の構成を適宜適用できる。上記特定演出、第1～第3演出それぞれを、下記の特徴部における各種演出に適用してもよい。例えば、後述の設定変更報知及び／又は設定確認報知を第3演出としてもよい。また、上記特定演出、第1～第3演出の少なくとも1つを、下記の設定値（値に応じて大当たりの当否割合が異なる）を示唆等する演出としてもよい。具体的には、特定演出を下記の設定値を示唆する示唆演出とし、第1演出及び第2演出を当該示唆演出の実行を示唆可能な演出とし、第3演出を後述の設定変更報知及び／又は設定確認報知としてもよい。

【0211】

（他の特徴部に関する構成の説明）

次に本発明の形態における他の特徴部について説明する。この特徴部は、設定値にもとづいて遊技者にとって有利な大当たり遊技状態などの有利状態の制御を実行可能とし、所定の設定変更操作にもとづいて設定値を変更可能にするための構成や、設定されている設定値を表示により確認可能にするための構成を備えている。そして、遊技球などの遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて付与される賞球などの遊技価値に関する情報を表示可能な構成により、設定されている設定値を表示可能にする。

【0212】

図9-1は、この特徴部に係るパチンコ遊技機1に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。上記実施の形態と共通する構成には、同一の符号が付されている。例えば出力回路111は、ソレノイド回路111と同様の構成を有するものであればよい。第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bは、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様の構成を有するものであればよい。演出表示装置5は、画像表示装置5と同様の構成を有するものであればよい。表示結果が「はずれ」（ひらがな）となる場合は、表示結果が「ハズレ」（カタカナ）となる場合と同様である。第1一般入賞口スイッチ26A、第2一般入賞口スイッチ26B、第3一般入賞口スイッチ26C、第4一般入賞口スイッチ26Dは、複数の一般入賞口10のいずれかを通過（進入）した遊技球を検出し、検出に基づいて所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0213】

演出制御基板12には、可動役物（可動演出装置）となる可動部材を駆動する動作用モータAK011～AK014と、その可動部材の原点位置を検知する原点センサAK021～AK024とが接続されている。動作用モータAK011～AK014は、モータあるいは電磁ソレノイドなどを用いたものであればよい。原点センサAK021～AK02

10

20

30

40

50

4は、マイクロスイッチなどの接触型のセンサやフォトセンサもしくは静電容量式センサなどの非接触型センサを用いて構成されていればよい。演出制御基板12には、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック(RTC)126が設けられている。

【0214】

この実施例では、小当り遊技状態に制御された場合に、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口である第1大入賞口とは別個に設けられた第2大入賞口が、所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態において、所定の上限時間(例えば3秒間)が経過するまでの期間あるいは所定個数(例えば10個)の入賞球が発生するまでの期間にて、第2大入賞口を開放状態とする。本実施例では、小当り遊技状態において所定の上限時間(例えば3秒間)が経過するまで第2大入賞口が1回開放するように設定されているが、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。第2大入賞口は、第2大入賞口扉用のソレノイド83がオン状態であるときに、第2大入賞口扉により開放状態となり、遊技球が第2大入賞口を通過(進入)しやすくなる。その一方で、第2大入賞口扉用のソレノイド83がオフ状態であるときに、第2大入賞口扉により第2大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第2大入賞口を通過(進入)できなくする。このように第2大入賞口は、遊技球が通過(進入)しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過(進入)できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が第2大入賞口を通過(進入)できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が第2大入賞口を通過(進入)しにくい一部開放状態を設けてもよい。

10

20

【0215】

カウントスイッチ23は、第1大入賞口を通過(進入)した遊技球を検出する第1カウントスイッチとなる。第2大入賞口を通過(進入)する遊技球は、第2大入賞口内に設置された第2カウントスイッチを通過することで、第2カウントスイッチによって検出される。第2カウントスイッチによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数(例えば15個)の遊技球が賞球として払い出される。こうして、て開放状態となった第2大入賞口を遊技球が通過(進入)したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の普通入賞口を遊技球が通過(進入)したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、第2大入賞口が開放状態となれば、第2大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、第2大入賞口が閉鎖状態となれば、第2大入賞口に遊技球を通過(進入)させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

30

【0216】

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

40

【0217】

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

【0218】

第2大入賞口の内部には、遊技球の第3カウントスイッチへ向けての流下を規制及び許容する規制部材が設けられている。規制部材は、遊技球の第3カウントスイッチへ向けて

50

の流下を規制する規制状態と、遊技球の第3カウントスイッチへ向けての流下を許容する許容状態と、に変化可能となるように設けられている。

【0219】

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

10

【0220】

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

【0221】

20

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

【0222】

図9-2は、パチンコ遊技機1に搭載された主基板11、演出制御基板12、電源基板17などを示す背面図である。主基板11は、基板ケース201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載される。主基板11には、パチンコ遊技機1の背面側から視認可能な表示モニタ29が設けられており、表示モニタ29に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。なお、表示モニタ29の左側方には表示切替スイッチ30が設けられており、表示切替スイッチ30の操作によって表示モニタ29に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

30

【0223】

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

40

【0224】

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

【0225】

50

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、各入賞口（第 1 大入賞口、第 2 大入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 始動入賞口、一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ 2 9 に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。パチンコ遊技機 1 のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認（検証）される。さらに、パチンコ遊技機 1 を設置した後においても、調整が行われたか否か、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかなどが確認（検証）される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機 1 においては、設置後における調整の有無や内容を認識できるようになっている。

10

【0 2 2 6】

電源基板 1 7 は、外部電源（商用電源）である交流電源（A C 1 0 0 V）からの電力を、主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能となるように構成されている。電源基板 1 7 は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース 2 0 2 に封入されており、電源基板 1 7 の背面右側上部には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ 5 1 と、設定変更状態において大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。また、電源基板 1 7 には、クリアスイッチ A K 0 0 1、電源スイッチ A K 0 0 2 が設けられている。

20

【0 2 2 7】

錠スイッチ 5 1 および設定切替スイッチ 5 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠 3 を開放しない限り操作不可能であり、所定のキーを所持する係員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ 5 1 はキー操作を要することから、遊技場の係員のなかでも、錠スイッチ 5 1 の操作を行うキーを所持する係員のみ操作が可能とされている。錠スイッチ 5 1 は、所定のキーによって O N と O F F の切替操作を実行可能なスイッチであるとともに、切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチでもある。

【0 2 2 8】

電源スイッチ A K 0 0 2 を用いた電源投入の操作が行われるときには、錠スイッチ 5 1 におけるオンとオフの切替操作や、クリアスイッチ A K 0 0 1 の押下操作といった、錠スイッチ 5 1 またはクリアスイッチ A K 0 0 1 を用いた所定の動作が行われる場合がある。錠スイッチ 5 1 とクリアスイッチ A K 0 0 1 は、電源スイッチ A K 0 0 2 を用いた電源投入の動作に伴い、これらのスイッチを同時に用いた所定の動作が行われる場合もある。そこで、少なくとも、錠スイッチ 5 1 と、クリアスイッチ A K 0 0 1 と、電源スイッチ A K 0 0 2 は、遊技場の係員などにより同時操作が可能な位置に配置されていればよい。このように、錠スイッチ 5 1、および、クリアスイッチ A K 0 0 1 は、電源スイッチ A K 0 0 2 を用いた電源投入の動作に伴い、遊技場の係員などによるオンとオフの切替操作や押下操作となる各種動作を検出可能に構成されている。

30

40

【0 2 2 9】

パチンコ遊技機 1 の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機 1 外に排出するためのノズル（排出口）が設けられ、ノズル内には、パチンコ遊技機 1 内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ 7 0 が設けられている。排出口スイッチ 7 0 からの信号は、主基板 1 1 のスイッチ回路 1 1 0 に取り込まれる。

【0 2 3 0】

図 9-3 は、本実施例で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビ

50

ット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、このコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0231】

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

10

【0232】

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

20

【0233】

変動表示結果通知コマンドは、例えばコマンド8C00H～8C05Hを含んでいる。コマンド8C00Hは、変動表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、変動表示結果が「小当たり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「小当たり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。

30

【0234】

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

40

【0235】

設定変更終了コマンドでは、例えば変更により新たに設定された設定値に対応するEXTデータが設定されてもよい。この場合には、設定変更状態における変更により新たに設定された設定値または変更されずに継続して設定される設定値に応じて、異なるEXTデータが設定される。設定値が1～3の3段階からなる場合に、コマンド9300Hは設定

50

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

10

【0236】

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

20

【0237】

コマンド96XXHは、パチンコ遊技機1においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応するEXTデータが設定されることにより、演出制御基板12側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、エラー報知処理によって報知される。コマンド9F00Hは、客待ち状態における遊技の進行停止に対応した演出画像の表示などによる客待ちデモンストレーション画面の表示（デモ画面表示）を指定する客待ちデモ指定コマンドである。

30

【0238】

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

40

【0239】

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

50

応して、異なる E X T データが設定される。

【0240】

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

10

【0241】

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

20

【0242】

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。

【0243】

コマンド D100H は、遊技球が第 3 カウントスイッチを通過したことで第 3 カウントスイッチがオンとなったこと、すなわち、V 入賞したことを通知する V 入賞通知指定コマンドである。演出制御基板 12 では、例えば演出制御用 CPU 120 により、V 入賞通知指定コマンドを受信したことに基づいて、V 入賞したことを報知する V 入賞報知演出を実行する制御が行われてもよい。V 入賞報知演出では、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、異なる演出パターンに決定可能としたり、複数の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このように、V 入賞報知演出の演出態様により設定値を示唆可能にしてもよい。例えば V 入賞報知演出の演出態様として、「V」を示す演出画像が回転表示される場合に、その回転方向を右回りとする演出態様と、回転方向を左回りとする演出態様とが含まれていてもよい。あるいは、「V」を示す演出画像の表示色を異ならせた複数の演出態様が含まれていてもよい。そして、V 入賞通知指定コマンドの送信に伴い、設定値指定コマンドが送信されてもよい。これにより、V 入賞報知演出が実行される場合に、設定値に応じた演出態様を適切に決定することができる。

30

40

【0244】

図 9-4 は、主基板 11 の側においてカウントされる遊技用乱数となる乱数値を例示する説明図である。この実施例では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3、普図表示結果判定用の乱数値 MR4、MR4 の初期値決定用の乱数値 MR5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR1~MR5 は、CPU 103 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

50

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。

【0245】

本実施例では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図5に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、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。

【0246】

図9-5は、本実施例における変動パターンを示している。以下では、非リーチハズレの変動パターンを非リーチ変動パターンとも称し、リーチハズレの変動パターンをリーチ変動パターンとも称する。また、表示結果が「大当たり」となる変動パターンを大当たり変動パターンとも称し、表示結果が「小当たり」となる変動パターンを小当たり変動パターンとも称する。

【0247】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ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。本実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、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。

【0248】

ROM101には、例えば表示結果判定テーブル（設定値1）、表示結果判定テーブル（設定値2）、表示結果判定テーブル（設定値3）、大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）、小当たり種別判定テーブルなどが記憶される。

【0249】

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

【0250】

図9-6は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルには、MR1と比較される当り判定値が設定されている。表示結果判定テーブルでは、変動特図指定バッファが1（第1）である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2（第2）である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値と、小当たりとする判定値が設定されている。

【0251】

図9-6（A）は、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを示している。設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも高い確率（1/99）で大当たり当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当た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）で小当たり当選するようになっている。設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第2で

ある場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/99$ ）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率（ $100/200$ ）で小当りに当選するようになっている。

【0252】

図9-6（B）は、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを示している。設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも低い確率（ $1/150$ ）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、設定値が「1」である場合よりも低い確率（ $1/99$ ）で小当りに当選するようになっている。設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/150$ ）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」である場合と同じ確率（ $100/200$ ）で小当りに当選するようになっている。

【0253】

図9-6（C）は、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを示している。設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、大当りに対応する判定値が設定されているが、小当りに対応する判定値は設定されておらず、よって、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも低い確率（ $1/200$ ）で大当りに当選するが、小当りは当選しない（当選確率：0）。設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/200$ ）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率（ $100/200$ ）で小当りに当選するようになっている。

【0254】

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

【0255】

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

【0256】

本実施例では、CPU103は、表示結果判定テーブルを用いて大当たりまたは小当たりとするか否かを判定するようになっていて、大当たり判定テーブルと小当たり判定テーブルとを別個に設け、大当たりの判定は、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、小当たりの判定は、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。

10

【0257】

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

【0258】

20

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

30

【0259】

図9-7は、大当たり種別判定テーブルと小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。大当たり種別判定テーブルは、変動表示結果を大当た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、大当たりの種別を大当たりA～大当たりCのうちのいずれかに決定するために参照される。小当たり種別判定テーブルは、変動表示結果を小当た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、小当たりの種別を小当たりAまたは小当たりBに決定するために参照される。本実施例では、小当たりAの小当たり遊技中に遊技球が第3カウントスイッチを通過した場合、すなわちV入賞大当たりが発生した場合は、大当たり種別が大当たりDの大当たり遊技が実行されるようになっている。また、小当たりBの小当たり遊技中に遊技球が第3カウントスイッチを通過した場合、すなわちV入賞大当たりが発生した場合は、大当たり種別が大当たりEの大当たり遊技が実行されるようになっている。これら大当たりD及び大当たり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たり種別ではなく、小当たりAと小当たりBのいずれの小当たり遊技中に遊技球が第3カウントスイッチを通過したか否かによって決定される大当たり種別である。

40

【0260】

図9-7(A)は、大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)を示している。大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基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)大当たり種別を決定する場合に参照される。

50

【0261】

図9-7(B)は、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示している。大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合に参照される。

【0262】

図9-7(C)は、小当たり種別判定テーブルを示している。小当たり種別判定テーブルは、遊技球が第1始動入賞口と第2始動入賞口のうちのいずれに入賞したことに基づく保留記憶であるかにかかわらず、小当たり種別を決定する場合に参照される。

【0263】

図9-8は、本実施例における大当たり種別を示す説明図である。本実施例では、大当たり種別として、大当た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たりA及び大当たりDと、大当た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たりB、大当たりC及び大当たりEが設定されている。これら大当たりA~大当たりEのうち、大当たりCと大当たりEは遊技者にとって最も有利な大当たりとされ、大当たりAと大当たりDは遊技者にとって最も不利な大当たりとされている。また、大当たりEは大当たりDよりも有利な大当たりであるため、小当たりBは小当たりAよりも有利な小当たりとされている。

【0264】

これら大当たりA~大当たりEのうち、大当たり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たりである。また、大当たりAの大当たり遊技状態の終了後は時短制御が実行されない。大当たり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たりである。また、大当たりBの大当た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たりが発生するまで時短制御が実行される。大当たり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たりである。また、大当たりCの大当た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たりが発生するまで時短制御が実行される。大当たり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たりである。また、大当たりDの大当たり遊技状態の終了後は時短制御が実行されない。大当たり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たりである。また、大当たりEの大当た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たりが発生するまで時短制御が実行される。

【0265】

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

【0266】

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た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たりが発生する場合と、遊技球が小当たり遊技中にV入賞することにより大当たりが発生する場合があるので、大当たり遊技状態が通常状態を介すること無く連続的に発生しやすくなり、いわゆる連チャン状態となる。

【0267】

大当たりBの大当たり遊技終了後の時短状態では、時短制御が実行される特図ゲーム数が20回に設定されているため、20回の特図ゲーム中に小当たりが発生し、遊技球が第3カウ

10

20

30

40

50

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

【0268】

本実施例では大当たり種別として大当たりA～大当たり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、大当たり種別は6種類以上設けられていてもよく、また、4種類以下が設けられていてもよい。

10

【0269】

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

20

【0270】

大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～29までが大当たりAに割り当てられており、30～99までが大当たりBに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている。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までが大当たりAに割り当てられており、70～269までが大当たりBに割り当てられており、270～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～199までが大当たりAに割り当てられており、200～269までが大当たりBに割り当てられており、270～299までが大当たりCに割り当てられている。このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合に、大当たり遊技終了に時短制御が実行される大当たり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た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。

30

【0271】

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

40

【0272】

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

50

ている。

【0273】

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

10

【0274】

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

20

【0275】

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

30

【0276】

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

40

【0277】

パチンコ遊技機1に設定される設定値にかかわらず遊技性自体は変化しないものに限定されず、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよ

50

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

10

【0278】

20

ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルが記憶されている。変動パターン判定テーブルは、事前決定結果に応じて複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定するために用いられる。変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0279】

30

図 9-9 は、大当り用変動パターン判定テーブルと小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。大当り用変動パターン判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 に基づいて変動パターンを決定するために参照される。小当り用変動パターン判定テーブルは、変動表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 に基づいて変動パターンを決定するために参照される。

【0280】

図 9-9 (A) は、大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）を示している。大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）は、大当り種別が大当り A である場合に参照される。大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）においては、設定値が「1」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0～997 のうち、0～300 までは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 まではスーパーリーチ 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 まではスーパーリーチ 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、MR 3 の判定値の範囲 0～997 のうち、0～350 までは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 まではスーパーリーチ 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 まではスーパーリーチ 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、MR 3 の判定値の範囲 0～997 のうち、0～400 までは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 まではスーパーリーチ α 大当りの変動パターン（

40

50

P B 1-2) 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(P B 1-3)に割り当てられている。

【0281】

図9-9(B)は、大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)を示している。大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)は、大当り種別が大当りBまたは大当りCの場合に参照される。大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(P B 1-1)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(P B 1-2)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(P B 1-3)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(P B 1-1)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(P B 1-2)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(P B 1-3)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(P B 1-1)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(P B 1-2)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(P B 1-3)に割り当てられている。

【0282】

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

【0283】

図9-9(C)は、小当り用変動パターン判定テーブルを示している。小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」、「2」、「3」のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~997までが小当りの変動パターン(P C 1-1)に割り当てられている。小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン(P C 1-1)の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。なお、本実施における小当りの変動パターンとしてはP C 1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値「1」、「2」、「3」で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0284】

図9-10は、はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。はずれ用変動

パターン判定テーブルは、変動表示図柄をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数値MR 3に基づいて変動パターンを決定するために参照される。

【0285】

図9-10(A)は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを示している。はずれ用変動パターン判定テーブルAは、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が1個以下である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

10

【0286】

図9-10(B)は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを示している。はずれ用変動パターン判定テーブルBは、低ベース状態において合計保留記憶数が2~4個である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2~4個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

20

【0287】

図9-10(C)は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを示している。はずれ用変動パターン判定テーブルCは、低ベース状態において合計保留記憶数が5~8個である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5~8個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

【0288】

図9-10(D)は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを示している。はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-4)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0289】

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

40

【0290】

50

なお、「共通の決定割合」とは、異なる設定値にて決定割合が完全に同一であるもの（本実施例）の他、異なる設定値にて決定割合が同一であるもの（例えば、設定値1～設定値3間において、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が1%程度異なるもの）を含んでいる。変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態に限定されるものではなく、変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチ、ノーマルリーチのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態に限定されるものではなく、変動表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態に限定されるものではなく、変動表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態に限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数であってもよい。設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態に限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【0291】

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

【0292】

図9-11は、遊技制御用データ保持エリア150を示している。遊技制御用データ保持エリア150は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102に設けられ、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域となる。遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

【0293】

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

10

【0294】

第2特図保留記憶部151Bは、第2特別図柄表示器4Bにおける第2特図の可変表示に関する保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）による第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。第2始動条件は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生することにより成立する。第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が未だ開始されずに保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0295】

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

30

【0296】

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

40

【0297】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類

50

のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。遊技制御バッファ設定部155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0298】

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

【0299】

本実施例の主基板11における遊技球の集計および役物比率等の表示について説明する。主基板11には、遊技の入賞に関する情報、例えば、第1始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球数、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、発射球数が集計され、表示モニタ29は、賞球合計数のうち第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である連比（％）、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である役比（％）、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合であるベース（％）を表示するようになっている。連比とは、賞球合計数のうち第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の連続役物獲得球数）が占める割合である。役比とは、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の役物獲得球数）が占める割合である。ベースとは、賞球合計数に対する打ち出した遊技球数が占める割合である。賞球合計数（下記の総獲得球数）は、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数と、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）及び第2始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第1始動入賞口、一般入賞口）への入賞による賞球数と、の総和である。なお、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）及び第2始動入賞口（電チュー）は、可変役物であり、遊技球の通過可能幅が変動することで、遊技球の入賞想定割合が変動する役物である。また、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）及び第2始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第1始動入賞口、一般入賞口）は、固定役物であり、遊技球の通過可能幅が固定されており、遊技球の入賞想定割合は一定の役物である。

【0300】

遊技の入賞に関する情報の集計、計算方法としては、連比と役比については、6000個の賞球数における第1始動入賞口（ヘソ）及び一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数である普通電役賞球数（電チュー賞球数）、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数である特別電役賞球数（アタッカー賞球数）を集計する。その集計を1セットとし、10セット分、すなわち60000個分の連比（％）、役比（％）を算出する。なお、集計する第1始動入賞口（ヘソ）及び一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、普通電役賞球数（電チュー賞球数）、特別電役賞球数（アタッカー賞球数）は

、設定値毎に設けられたリングバッファに記録されるようになっており、少なくとも11セット分の記録容量があり、1セット毎に更新するようになっており、6000個の11セット分の記憶を相当数量（例えば、数バイト分）記憶しており、それらの累計の連比（％）、役比（％）を算出することができる。また、ベースについては、6000個の賞球数に対する打ち出した遊技球数を集計する。その集計を1セットとし、打ち出した遊技球数に対する60000個の賞球の占める割合（ベース（％））を算出する。

【0301】

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

【0302】

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

【0303】

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。

【0304】

$$\text{連比} = [\text{連続役物獲得球数} / \text{総獲得数}] \times 100 \quad \cdots (1)$$

【0305】

$$\text{役比} = [(\text{連続役物獲得球数} + \text{役物獲得球数}) / \text{総獲得数}] \times 100 \quad \cdots (2)$$

【0306】

$$\text{ベース} = [60000 (\text{賞球合計数}) / \text{打込合計}] \times 100 \quad \cdots (3)$$

【0307】

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。

【0308】

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。

【0309】

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。

【0310】

上記した例で賞球合計数は60000個であるが、長い期間の役物比率を算出するために、賞球合計数を格納するための領域として3バイトの領域が設けられている。つまり本例では3バイトの格納領域に00EA60hとして格納される。また、同様に役物獲得球数も3バイトの格納領域に00A410hが格納される。パチンコ遊技機1に用いられるマイクロコンピュータは最大2バイトの値同士の演算しか行うことができない。したがって、演算を容易にするために、下位1バイトについて切り捨てを行ってもよい。

【0311】

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

【0312】

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。 $19876 / 34321 = 0.57912 \dots$ 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、 $19876 / 343 = 57.9475 \dots$ となる。小数点以下は切り捨てられるため57%の役比(%)であることが算出され、表示モニタ29に表示されることとなり、この例の場合には正確な計算によって算出した値とは表示上では誤差がないものとなる。

【0313】

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。

【0314】

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ふ。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。

【0315】

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

【0316】

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

【0317】

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

【0318】

表示モニタ29は役比(%)と、連比(%)と、ベース(%)を7セグメント上に表示するものであり、それぞれの値を所定期間毎(例えば5秒毎)に切り替えて表示する。この場合に、例えば役比(%)を5秒間表示している間に、電チューやアタッカーへ新たに遊技媒体が入賞するという事象が発生し、それに従い計算した値を5秒後に連比(%)の値として表示してしまうと、役比(%)と連役(%)との値が乖離してしまう虞がある。このため、役比(%)と連比(%)は同一割込み内で計算し算出された値を順次表示していくことが好ましい。7セグメントに表示可能な数値を2ケタとした場合(例えば7セグ

メントが2つ設けられている場合)に100%を100として表示ができなくなる。この場合には100の代わりに99を表示するようにしてもよい。表示モニタ29では、下位2桁に数値を表示可能としているが、この場合でも、上位2桁を使用することなく、数値を表示してもよい。あるいは、特定の条件の下で、上位2桁の一部に数値を表示してもよい。なお、アタッカーと電チューのそれぞれに設けられたセンサによって遊技媒体が入賞したことを検出し、その検出結果に基づいてそれぞれの賞球数を個別に集計する形態に限定されるものではなく、アタッカーに入賞した遊技媒体と電チューに入賞した遊技媒体とが排出される排出通路が合流した後に設けられたセンサとを使い、その検出結果に基づいて役物獲得球数、連続役物獲得球数を集計するようにしてもよい。

【0319】

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

【0320】

ゲート通過数カウンタは、ゲートスイッチ21が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第1始動入賞数カウンタは、第1始動口スイッチ22Aが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第2始動入賞数カウンタは、第2始動口スイッチ22Bが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第1一般入賞数カウンタは、第1一般入賞口スイッチ26Aが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第2一般入賞数カウンタは、第2一般入賞口スイッチ26Bが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第3一般入賞数カウンタは、第3一般入賞口スイッチ26Cが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第4一般入賞数カウンタは、第4一般入賞口スイッチ26Dが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。大入賞数カウンタが、第1カウントスイッチ23と第2カウントスイッチ24Aとが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。

【0321】

図9-12は、表示モニタ29の配置と表示内容を示している。主基板11は、基板ケース201に収容されている。基板ケース201には、かしめピン11Bが取り付けられている。このかしめピン11Bが設けられていることにより、主基板11が基板ケース201に完全に封入された状態となり、主基板11に対する不正行為を防止するようになっている。基板ケース201は、かしめられた基板ケース(以下「かしめ基板ケース」ともいう)である。表示モニタ29は、主基板11上に設けられている。また、基板ケース201には、主基板11が封入されたことを証明するための封印シール11Sが貼られている。封印シール11Sは例えば基板ケース201における取り外し部分をまたいで貼られている。封印シール11Sは、主基板11からは離れた位置に配置されており、表示モニタ29の真正面など、表示モニタ29の視認性が遮られる位置とは異なる位置に配置されている。このように、表示モニタ29は、封印シール11Sによって隠されない位置に配置されている。

【0322】

図9-12(A)に示すように、表示モニタ29は、第1表示部29A、第2表示部29B、第3表示部29C、第4表示部29D及び第5表示部29Eを備えている。第1表示部29A~第5表示部29Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成

10

20

30

40

50

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。

【0323】

図9-12(B)に示すように、表示モニタ29には表示No1～6の各項目が表示される。1桁目の第1表示部29Aには集計させた設定値(1～3)が表示され、2桁目の第2表示部29Bと3桁目の第3表示部29Cには集計期間が表示され、4桁目の第4表示部29Dと5桁目の第5表示部29Eには数値が百分率で表示される。表示No1では、短期の連比が表示され、表示No2では、短期の役比が表示される。表示No3では、総累計の連比が表示され、表示No4では、総累計の役比が表示される。また、表示No5では、前回の賞球60000個に基づいて算出されたベース(ベース1)が表示され、表示No6では、直前の賞球60000個に基づいて算出されたベース(ベース2)が表示される。ここでの短期とは、払い出された賞球数(獲得球数)が6000個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、連比、役比の算出を開始してからの通算、又は連比、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。なお、上記の例では、連比や役比、ベースは、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、連比は、賞球合計数のうち、大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第2始動入賞口への入賞による賞球数と大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、ベースは、低ベース状態と高ベース状態とで個別に算出してもよい。

【0324】

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

【0325】

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4一般入賞口に進出した遊技球の進入数と、排出口から排出された遊技球数の集計を行っている。CPU103は、メイン処理において、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A及び第2始動口スイッチ22B、第1カウントスイッチ23、第2カウントスイッチ24A、並びに、第1一般入賞口スイッチ26A～第4一般入賞口スイッチ26D、排出口スイッチ70の各スイッチの状態(検出信号の有無)を確認するスイッチ処理を行っている。スイッチ処理において、各スイッチから出力される検出信号に基づいて、いずれの進入領域に遊技球が進出したのかを特定する。そして、ゲートスイッチ21から検出信

号が出力された場合には、ゲート通過数カウンタの値を加算し、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22Bから検出信号が出力された場合には、第1始動入賞数カウンタ、第2始動入賞数カウンタの値を加算し、カウントスイッチ23から検出信号が出力された場合には、大入賞数カウンタの値を加算し、第1一般入賞口スイッチ26A、第2一般入賞口スイッチ26B、第3一般入賞口スイッチ26C、第4一般入賞口スイッチ26Dから検出信号が出力された場合には、第1一般入賞数カウンタ、第2一般入賞数カウンタ、第3一般入賞数カウンタ、第4一般入賞数カウンタの値を加算し、排出口スイッチ70から検出信号が出力された場合には、打込数カウンタの値を加算することで、各進入領域への遊技球の進入数（各入賞口への遊技球の入賞数）を集計する。なお、各カウンタの値はRAM102に記憶されている。このように、各進入領域への遊技球の進入数を集計するためのステップを、各進入領域に対応したスイッチの状態を確認する一連の処理において併せて実行する（スイッチの状態確認処理であるスイッチ処理に含める）ことにより、別途の集計プログラムを実行させることなく、すなわち、実行プログラムが増加することによる容量不足という問題を生じさせることなく、各進入領域への遊技球の進入数を集計可能となっている。

10

【0326】

図9-13は、各入賞口への賞球数を記憶する記憶領域を示している。主基板11のCPU103は、集計した各入賞口への遊技球の入賞数に基づいて、各入賞口への入賞による賞球数を算出し、算出した賞球数を入賞口ごとにRAM102に記憶させる。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口に対する1回の入賞で払い出される遊技球数と、当該入賞口への入賞回数を乗じた数で算出される。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口毎にあらかじめ定められている。区分される入賞口ごとの賞球数は、一般入賞口賞球（第1一般入賞口～第4一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球）、第1始動入賞口賞球（第1始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球）、普通電役賞球（電チューへの入賞による賞球）、特別電役賞球（アタッカーへの入賞による賞球）の賞球数である。また、RAM102は、総賞球数や打ち込まれた遊技球数も記憶している。なお、CPU103では、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第1始動入賞口への遊技球入賞数を個別に集計しているが、一般入賞口への遊技球の入賞数と第1始動入賞口への遊技球入賞数をまとめて集計してもよい。また、一般入賞口賞球の賞球数と、第1始動入賞口賞球の賞球数とを個別に算出しているが、一般入賞口賞球の賞球数と、第1始動入賞口賞球の賞球数とをまとめて算出してもよい。

20

30

【0327】

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、 $256 \times 256 = 65536$ のデータを記憶可能であり、6000個までのデータは余裕をもって記憶できる。また、RAM102には、入賞口毎に、第1記憶領域～第10記憶領域に記憶された賞球数（10セット分）や打込数の総和と、総累計との記憶領域が設けられている。10セット分の総和及び総累計の記憶領域は、最大3バイトのカウンタで構成されている、このため、 $256 \times 256 \times 256 = 16777216$ のデータを記憶可能であり、60000個までのデータは余裕をもって記憶できる。

40

【0328】

RAM102には、10セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域と、10セット分のベース（ベース2）と前回の10セット分のベース（ベース1）を記憶するベース記憶領域とが設けられている。主基板11のCPU103では、10セッ

50

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

10

【0329】

図9-14は、主基板11におけるCPU103のメモリマップを示している。CPU103は、内蔵レジスタ、ROM101、RAM102などにアクセスするためのメモリ空間を有している。ROM101のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のROM領域（本実施形態では、0000H～2FFFFHのうち、0000H～2FBFH。2FC0H～2FFFFHはプログラム管理エリア）である内蔵ROMエリアに割り当てられ、CPU103は、このROM領域を指定してROM101からのデータの読み出しを行う。また、本実施例では、ROM領域を第一領域～第八領域の8つの領域に分けて管理を行っており、第一領域は0000Hから始まる領域としている。内蔵レジスタのアドレス／データ信号線は、メモリ空間の内蔵レジスタエリア（本実施形態では、FE00H～FEBFH）に割り当てられ、CPU103は、この内蔵レジスタエリアを介して内蔵レジスタからのデータの読み出しやレジスタへのデータの書き込みを行う。RAM102のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のRWM領域（本実施形態では、F000H～F3FFH）である内蔵RAMエリアに割り当てられ、CPU103は、このRWM領域を指定してRAM102からのデータの読み出しやRAM102へのデータの書き込みを行う。なお、メモリ空間の他の領域（本実施形態では、3000H～EFFFFH、F400H～FDFFH、FEC0H～FFFFFFH）は非使用領域とされている。

20

【0330】

図9-15は、内蔵RAMエリアとなるRWM領域を示している。RAM102の記憶領域に対応する内蔵RAMエリアは、RAM制御領域、非使用領域、RAMデータ領域及びその他領域で構成されている。RAM制御領域に対応するRAM102の記憶領域には、CPU103が実行する複数種類の命令それぞれに対応する命令データ（オペコード）、CPU103がそれぞれの命令を実行するために必要な補足データ（オペランド）によって構成される制御プログラム用のデータ（単に、制御プログラムデータと称する場合がある）が、一時的に記憶されている。RAMデータ領域に対応するRAM102の記憶領域には、制御プログラムによって参照される参照データ（例えば、各種抽選データ）が一時的に記憶される。

30

【0331】

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

40

50

、参照データ、管理データ）が1バイトを超えるバイト数（例えば、2バイト）のデータである場合には、RAM制御領域の連続する複数のアドレスに対応するRAM102の記憶領域に、それらのデータを1バイト毎に分割して記憶している。

【0332】

図9-16は、表示モニタ29における表示の制御例を示している。主基板11は、表示モニタ29に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。表示モニタ29では、複数の項目が順次表示される。

【0333】

図9-16（A）は、表示モニタ29における表示変化の態様を示すタイムチャートである。表示モニタ29に対する表示を開始すると、まず表示No1の短期連比が表示される。表示No1の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示No1の表示が5秒間継続すると、表示No2の短期役比が表示される。表示No2の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示No2の表示が5秒間継続すると、表示No3の総累計連比が表示される。表示No3の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示No3の表示が5秒間継続すると、表示No4の総累計役比が表示される。表示No4の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示No4の表示が5秒間継続すると、表示No5のベース1が表示される。表示No5のベース1の表示は、赤字で表示される。表示No5の表示が5秒間継続すると、表示No6のベース2が表示される。表示No6のベース2の表示は、赤字で表示される。そして、表示No6の表示が5秒間継続すると、表示No1の短期連比が表示される。以後、表示No1の短期連比から表示No6のベース2まで、各表示が5秒毎に順次変化して表示される。その表示の色は、表示No1の短期連比のみが緑色とされ、表示No2の短期役比～表示No5のベース2は赤色とされる。このように、表示モニタ29は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2を5秒ごとに切り替えて表示する。

【0334】

図9-16（B1）には、表示No1の短期連比を表示する場合が示されている。この場合には、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「y」の文字が表示され、第3表示部29Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、短期連比が表示される。例えば、短期連比が41%の場合、第4表示部29Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部29Eに「1.」の文字が表示される。

【0335】

図9-16（B2）には、表示No2の短期役比を表示する場合が示されている。この場合には、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「y」の文字が表示され、第3表示部29Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、短期役比が表示される。例えば、短期役比が63%の場合、第4表示部29Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部29Eに「3.」の文字が表示される。

【0336】

図9-16（B3）には、表示No3の総累計連比を表示する場合が示されている。この場合には、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「A」の文字が表示され、第3表示部29Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比が58%の場合、第4表示部29Dに「5.」の文字が表示され、第5表示部29Eに「8.」の文字が表示される。

【0337】

図9-16（B4）には、表示No4の総累計役比を表示する場合が示されている。この場合には、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「A」の文字が表示され、第3表示部29Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が

68%の場合、第4表示部29Dに「6.」の文字が表示され、第5表示部29Eに「8.」の文字が表示される。

【0338】

図9-16(B5)には、表示No5のベース1を表示する場合が示されている。この場合には、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「b」の文字が表示され、第3表示部29Cに「L.」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、前回の賞球60000個に基づいて算出したベース1が表示される。例えば、ベース1が40%の場合、第4表示部29Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部29Eに「0.」の文字が表示される。

【0339】

図9-16(B6)には、表示No6のベース2を表示する場合が示されている。この場合には、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「b」の文字が表示され、第3表示部29Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、直前の賞球60000個に基づいて算出したベース2が表示される。例えば、ベース2が42%の場合、第4表示部29Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部29Eに「2」の文字が表示される。

【0340】

短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示は、表示切替スイッチ30の操作に基づいて、設定値ごとに順次変更することが可能となっている。例えば、設定値が「1」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示が行われているときに、表示切替スイッチ30の操作により、第1表示部29Aに表示される数値が「2」に更新されるとともに、第4表示部29D及び第5表示部29Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示が、設定値が「2」の場合に対応した表示に変更される。設定値が「2」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示が行われているときに、表示切替スイッチ30の操作により、第1表示部29Aに表示される数値が「3」に更新されるとともに、第4表示部29D及び第5表示部29Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示が、設定値が「3」の場合に対応した表示に変更される。設定値が「3」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示が行われているときに、表示切替スイッチ30の操作により、第1表示部29Aに表示される数値が「1」に更新されるとともに、第4表示部29D及び第5表示部29Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示が、設定値が「1」の場合に対応した表示に変更される。

【0341】

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

【0342】

図9-17は、アクティブバッファおよびリングバッファにおける更新の実行例を示している。主基板11では、アクティブバッファにおける第0記憶領域の賞球合計が所定の容量である6000個に到達すると、リングバッファにおける第0記憶領域～第10記憶領域の記憶を更新する。さらには、10セット分の総和及び総累計の記憶領域、10セッ

10

20

30

40

50

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

10

【0343】

(他の特徴部に関する遊技制御の説明)

図9-18は、本実施例において、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。このメイン処理は、遊技制御メイン処理に代えて実行できればよい。メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップSa1)。次に、割込モードを割込モード2に設定し(ステップSa2)、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する(ステップSa3)。そして、内蔵デバイスの初期化(内蔵デバイス(内蔵周辺回路)であるCTC(カウンタ/タイマ)およびPIO(パラレル入出力ポート)の初期化など)を行った後(ステップSa4)、RAM102をアクセス可能状態に設定する(ステップSa5)。なお、割込モード2は、CPU103が内蔵する特定レジスタ(Iレジスタ)の値(1バイト)と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ(1バイト:最下位ビット0)とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

20

【0344】

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

30

【0345】

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

40

【0346】

ステップAKS002にて設定確認処理の実行が開始されるときには、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認開始コマンドとなるコマンド9400Hが送信される。

50

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル 30 の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B、普通図柄表示器 20 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。ステップ A K S 0 0 1 における設定確認処理の実行が終了するときには、設定確認状態と、これに伴う遊技停止状態が終了し、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認終了コマンドとなるコマンド 9 4 0 1 H が送信される。

【0347】

ステップ S a 6 にてクリアスイッチ A K 0 0 1 がオンである場合、ステップ S a 7 にて電源断検出処理を実行していなかった場合、あるいは、ステップ S a 8 にてチェック結果が正常ではなかった場合には、所定の R A M クリア処理を実行し、R A M 1 0 2 のバックアップ格納領域に格納されている設定値以外のデータをクリアする（ステップ S a 9）。遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域は、ステップ S a 9 にてクリアされないようにしてもよい。ステップ S a 9 に続いて、初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップ S a 1 0）、その内容に基づき作業領域に初期値を設定する（ステップ S a 1 1）。これにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行に関する記憶内容が初期化される。ステップ S a 6 にてクリアスイッチ A K 0 0 1 がオンである場合には、ステップ S a 9、S a 1 0 により R A M 1 0 2 の記憶内容が初期化（クリア）されるので、クリアスイッチ A K 0 0 1 は、オンに押下操作する動作を検出することにより、パチンコ遊技機 1 の初期化に関する動作を検出することができる。

【0348】

ステップ S a 1 1 にて記憶内容が初期化されたときには、錠スイッチ信号に基づき、錠スイッチ 5 1 がオンであるか否かを判定する（ステップ S a 1 2）。ステップ S a 1 2 にて錠スイッチ 5 1 がオンである場合には、設定変更処理を実行することにより（ステップ S a 1 3）、設定値を変更可能な状態となる。設定変更処理では、パチンコ遊技機 1 における設定値の変更状況を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。ステップ S a 1 2 にて錠スイッチ 5 1 がオフである場合や、ステップ S a 1 3 にて設定変更処理を実行した後は、ステップ S a 1 4 に進む。

【0349】

ステップ S a 1 2 にて錠スイッチ 5 1 がオフである場合には、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、R A M クリア通知コマンドとなるコマンド 9 0 0 0 H が送信されるようにすればよい。なお、錠スイッチ 5 1 がオンであることを条件に設定変更処理を実行する形態に限定されるものではなく、さらに遊技機用枠 3 が開放されていることを条件として設定変更処理を実行し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更可能としてもよい。

【0350】

ステップ S a 1 3 にて設定変更処理の実行が開始されるときには、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な変更許可状態としての設定変更状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更開始コマンドとなるコマンド 9 1 0 0 H が送信される。パチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。ステップ S a 1 3 における設定変更処理の実行が終了するときには、設定変更状態と、これに伴う遊技停止状態が終了し、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更終了コマンドとなるコマンド 9 3 X X H が送信される。なお、クリアスイッチ A K 0 0 1 がオンである場合の他に、電源断検出処理を実行していなかった場合、あるいは、パリティチェックの実行結果が正常ではなかった場合に、錠スイッチ 5 1 がオンであれば設定変更処理を実行する形態に限定されるものではなく、クリアスイッチ A K 0 0 1 がオンである場合に R A M 1 0 2 をクリアした場合のみ錠スイッチ 5 1 がオンであれば設定変更処理を実行してもよい。

【0351】

その後、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を読み出し（ステップSa14）、その値をパチンコ遊技機1における設定値として使用する。このときには、乱数回路設定処理により、乱数回路104を初期設定する（ステップSa15）。また、所定時間（例えば2ms）ごとに定期的なタイマ割込を発生させる設定を行う（ステップSa16）。そして、割込禁止の設定（ステップSa17）、表示用乱数更新処理（ステップSa18）、初期値用乱数更新処理（ステップSa19）、割込許可の設定（ステップSa20）を繰り返し実行する。

【0352】

CPU103は、特別図柄プロセス処理において特別図柄通常処理を実行するときに、設定されている設定値に応じた表示結果判定テーブルと、変動表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データに基づいて、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する。また、変動パターン設定処理を実行するときに、設定されている設定値に応じた変動パターン判定テーブルと、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定すればよい。このように、設定されている設定値に応じて異なる割合により、変動表示結果を決定することなどにより、遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行させることができる。

【0353】

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

【0354】

図9-19は、ステップSa13の設定変更処理における表示モニタ29の表示態様を示している。図9-19（A）に示すように、表示モニタ29において連比や役比、ベース等が表示されているときに遊技場の係員などによって電源スイッチAK002が操作され、電源遮断により電力供給が停止されると、図9-19（B）に示すように、表示モニタ29での表示が終了する。その後、遊技場の係員などがクリアスイッチAK001を押下操作するとともに、錠スイッチ51をオンに切替操作しながら、電源スイッチAK002を操作することにより、電源投入により電力供給が開始されると、図9-19（C）に示すように、表示モニタ29では、第1表示部29AにおいてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。この設定値が表示されている状態において、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ52が押下操作されると、その操作が検出されるごとに第1表示部29Aに表示している数値を順次更新して表示する。例えば設定切

替スイッチ52の押下操作が検出されたときに、第1表示部29Aに「1」が表示されていれば「2」に更新し、「2」が表示されていれば「3」に更新し、「3」が表示されていれば「1」に更新することにより、第1表示部29Aの表示を「1」～「3」の間で循環的に順次更新できればよい。その後、遊技場の係員などにより錠スイッチ51が押込操作されると、その操作が検出されたことにより、第1表示部29Aに表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。このときには、第1表示部29Aを点滅表示させることによって、新たな設定値が格納されたことを遊技場の係員などが認識可能に報知する。

【0355】

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

【0356】

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

【0357】

図9-20は、ステップAKS002の設定確認処理における表示モニタ29の表示態様を示している。図9-20(A)に示すように、表示モニタ29において連比や役比、ベース等が表示されているときに遊技場の係員などによって電源スイッチAK002が操作され、電源遮断により電力供給が停止されると、図9-20(B)に示すように、表示モニタ29での表示が終了する。その後、遊技場の係員などがクリアスイッチAK001を押下操作することなく、錠スイッチ51をオンに切替操作しながら、電源スイッチAK002を操作することにより、電源投入により電力供給が開始されると、図9-20(C)に示すように、表示モニタ29では、第1表示部29AにおいてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。この設定値が表示されている状態では、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ52が押下操作されても、第1表示部29Aに表示している数値を更新表示することはできない。その後、遊技場の係員などにより錠スイッチ51をオフとする切替操作がなされると、その操作が検出されたことにより、設定確認処理を終了する。CPU103は、メイン処理におけるステップSa14以降の処理を実行することによって遊技が可能な状態となる。これにより、例えば変動表示結果や大当たり種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出などが実行可能な状態となる。

【0358】

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

【0359】

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

【0360】

(他の特徴部における構成や遊技制御に関する変形例の説明)

図9-21は、遊技中に設定変更処理を実行可能な変形例における表示モニタ29の表示態様を示している。パチンコ遊技機1における設定値は、電源投入時に変更可能な形態に限定されるものではなく、設定値の変更は遊技中に実行可能であってもよい。この場合には、CPU103がメイン処理にてステップS16より後の処理を開始した後、遊技場の係員などにより遊技機用枠3が開放され、錠スイッチ51をオンとする切替操作とともにクリアスイッチAK001をオンとする押下操作が行われると、それらの操作が検出されたことにより、表示モニタ29では、第1表示部29Aにおいて現在のパチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示させる。この設定値が表示されている状態において、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ52あるいはクリアスイッチAK001が押下操作されると、その操作が検出されるごとに第1表示部29Aに表示している数値を順次更新して表示する。そして、遊技場の係員などにより錠スイッチ51が押込操作されると、その操作が検出されたことにより、第1表示部29Aに表示されている設定値をパチンコ遊技機1の新たな設定値として、RAM102のバックアップ領域に格納(更新記憶)する。

【0361】

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

【0362】

新たな設定値が格納されるときには、遊技制御用データ保持エリア150をクリアする

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

【0363】

パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されたことに基づいて第1大入賞口や第2大入賞口が閉鎖される形態に限定されるものではなく、表示モニタ29にパチンコ遊技機1に設定されている設定値が表示されたタイミング、つまり、CPU103によって設定変更処理が実行されるときに第1大入賞口や第2大入賞口を閉鎖してもよい。これにより、パチンコ遊技機1に設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを確実に防ぐことができる。

【0364】

図9-22は、表示モニタ29において設定値を表示可能な第1表示部29Aが設けられない変形例における表示態様を示している。表示モニタ29は、第1表示部29A～第5表示部29Eまでの5つの表示部が設けられ、第2表示部29B～第5表示部29Eにて表示中の連比、役比、ベースの設定値を第1表示部29Aにおいて表示する形態に限定されるものではなく、表示中の連比、役比、ベースの設定値を表示する表示部を設けなくともよい。図9-22(A)では、表示モニタ29の第2表示部29B～第5表示部29Eに対応する表示部にて連比、役比、ベースの表示を行い、第1表示部29Aに対応する表示部による設定値の表示が行われない。

【0365】

図9-22(B)は、設定値の表示を行う表示部が設けられない場合における連比、役比、ベースの表示制御例を示している。この場合には、設定値1での連比、役比、ベースを赤色、設定値2での連比、役比、ベースを緑色、設定値3での連比、役比、ベースを青色にて表示する。設定値に応じて異なる表示色により、連比、役比、ベースを表示することにより、いずれの設定値での数値であるかを把握しやすくすることができる。この表示制御例でも、上記実施例と同様に、設定値1における連比、役比、ベースを5秒間隔ごとに切替表示が可能であり、表示切替スイッチ30の操作ごとに、設定値1における連比、役比、ベースの5秒間隔での切替表示を、設定値2における連比、役比、ベースの5秒間隔での切替表示へ、さらには、設定値3における連比、役比、ベースの5秒間隔での切替表示へと、循環的に変化させることができればよい。あるいは、設定値1における連比、設定値2における連比、設定値3における連比の5秒間隔での切替表示と、設定値1における役比、設定値2における役比、設定値3における役比の5秒間隔での切替表示と、設定値1におけるベース、設定値2におけるベース、設定値3におけるベースの5秒間隔での切替表示と、を表示切替スイッチ30の操作ごとに循環的な変化が可能であってもよい。

10

20

30

40

50

【0366】

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

【0367】

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

【0368】

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

【0369】

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

【0370】

メイン処理におけるステップSa9でRAM102の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから、最初の10変動目において特殊な変動パターンにて変動表示が実行されると、遊技者にとって有利な設定値（例えば、設定値1）が設定されていることを示唆し、RAM102の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されて

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

10

【0371】

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

20

【0372】

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

30

40

【0373】

RAM102の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから、所定時間（例えば、1時間）が経過するまで、または、所定回数（例えば、100回）の変動表示が実行されるまでの間は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチ等のスーパーリーチ以外の変動パターンの決定割合が異なってもよいし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチ、スーパーリーチ等の通常の変動パターンとは異なる変動パターン（例えば、変動時間が0.1等の極端に短い変動パターンや、変動時間が10分等の極端に長い変動パターン）の決定割合が異なるようにしてもよい。

【0374】

50

R A M 1 0 2 の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が変更されてから、所定時間（例えば、1 時間）が経過するまで、または、所定回数（例えば、1 0 0 回）の変動表示が実行されるまでの特定期間は、特定の演出が実行される割合でパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が遊技者にとって有利な設定値であることを示唆する高設定示唆演出を実行可能とし、特定期間は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1（最も遊技者にとって有利な設定値）である場合に高設定値示唆演出が最も実行されやすく、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3（最も遊技者にとって不利な設定値）である場合に高設定値示唆演出が最も実行されにくくすればよい。特定期間では、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が前回パチンコ遊技機 1 への電源供給が停止したときから変更されたか否かに応じて非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの少なくともいずれかの変動パターンの決定割合が異なるようにしてもよい。

10

【0375】

パチンコ遊技機 1 は、大当たり遊技終了後に遊技状態を確変状態に制御可能なパチンコ遊技機として構成され、大当たり遊技中に第 3 カウントスイッチを遊技球が通過したことに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御可能としてもよい。この場合は、大当たり種別として、大当たり遊技中に第 2 大入賞口を開放する大当たり種別、つまり、遊技球が大当たり遊技中に第 3 カウントスイッチを通過可能な大当たり種別（以下、大当たり X）と、大当たり遊技中に第 2 大入賞口を開放しない、つまり、遊技球が大当たり遊技中に第 3 カウントスイッチを通過不能な大当たり種別（以下、大当たり Y）を設け、これら大当たり X と大当たり Y の決定割合を設定値に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、設定されている設定値に応じて大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御される割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0376】

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

30

【0377】

パチンコ遊技機 1 に可動体を設け、この可動体を変動表示中や大当たり遊技中といった遊技中に動作させる可動体演出を実行可能としてもよい。このような可動体を設ける場合は、第 2 大入賞口の内部における規制部材の進退動作確認などの可変入賞初期化制御を実行可能にするとともに、可動体の動作確認や可動体を初期位置に移動させる可動体初期化制御を演出制御用 C P U 1 2 0 により実行可能とし、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されるとき（例えば、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されたときや、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されたとき）に、可変入賞初期化制御と可動体初期化制御を実行するようにしてもよい。これにより、規制部材や可動体の動作に、新たな設定値を的確に反映させることができる。可変入賞初期化制御や可動体初期化制御は、メイン処理におけるステップ S a 1 3 またはステップ S a 1 4 の実行後に実行すればよい。例えば 1 回目のタイマ割込が発生したタイミングで、可変入賞初期化制御や可動体初期化制御を実行してもよい。可変入賞初期化制御と可動体初期化制御を実行可能である場合は、可変入賞初期化制御を可動体初期化制御よりも前のタイミングにて開始してもよい。あるいは、可変入賞初期化制御と可動体初期化制御を同時に開始するとともに、可変入賞初期化制御を可動体初期化制御よりも先に終了してもよい。これにより、遊技球の入賞にかかわる初期化制御を適切に行うことができる。

40

【0378】

50

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

【0379】

図9-23および図9-24は、錠スイッチ51と設定切替スイッチ52の設置箇所を主基板11の側方とした変形例を示している。錠スイッチ51と設定切替スイッチ52をパチンコ遊技機1の背面側に設けることによって、遊技場の係員などが遊技機用枠3を開放しなければこれら錠スイッチ51と設定切替スイッチ52を操作不能である。これに加えて、遊技機用枠3の閉鎖時に錠スイッチ51と設定切替スイッチ52をパチンコ遊技機1の背面側から被覆するセキュリティカバー500Aを設けることで、遊技機用枠3の閉鎖時におけるパチンコ遊技機1の不正な設定値の変更を防止できるようにしてもよい。

10

【0380】

セキュリティカバー500Aは、外枠1aの右側辺下部に取り付けられている。これにより、遊技機用枠3の閉鎖時には、セキュリティカバー500Aがパチンコ遊技機1の背面側から錠スイッチ51と設定切替スイッチ52に近接することによって、錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とを操作不能とすることができる。その一方で、遊技機用枠3の開放時には、セキュリティカバー500Aが錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とから離間することによって、錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とを操作可能とすることができる。錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とをパチンコ遊技機1の背面側からカバー体によって被覆するとともに、さらに遊技機用枠3の閉鎖時にパチンコ遊技機1の背面側からカバー体をセキュリティカバー500Aによってパチンコ遊技機1の背面側から被覆する（セキュリティカバー500Aによってカバー体を前方に向けて押圧する）ことにより、遊技機用枠3の閉鎖時におけるパチンコ遊技機1の不正な設定値の変更をより強力に防止できるようにしてもよい。設定切替スイッチ52がクリアスイッチAK001で代用される場合には、設定切替スイッチ52に代えて、クリアスイッチAK001をカバー体やセキュリティカバー500Aによって被覆すればよい。

20

【0381】

図9-25は、セキュリティカバーを遊技機用枠3に設けた変形例を示している。具体的には、セキュリティカバー500Bを遊技機用枠3に対して左右方向にスライド可能に設けてもよい。遊技機用枠3の閉鎖時には、セキュリティカバー500Bの右端部を外枠1aの右側辺と遊技機用枠3との間で挟持し、セキュリティカバー500Bを錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とを背面側から被覆している状態から移動不能とすればよい。そして、遊技機用枠3の開放時には、セキュリティカバー500Bをスライド移動させることによって錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とを操作可能とすればよい。設定切替スイッチ52がクリアスイッチAK001で代用される場合には、設定切替スイッチ52に代えて、クリアスイッチAK001をセキュリティカバー500Bによって被覆すればよい。

30

【0382】

図9-26は、セキュリティカバーを回動可能に設けた変形例を示している。具体的には、セキュリティカバー500Cの左端部を遊技機用枠3の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸に対して回動可能に枢支してもよい。このような場合は、遊技機用枠3の閉鎖時に、セキュリティカバー500Cの右端部を外枠1aの右側辺と遊技機用枠3との間で挟持し、セキュリティカバー500Cを錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とを背面側から被覆している状態から移動不能とすればよい。そして、遊技機用枠3の開放時には、セキュリティカバー500Cを図示しない枢軸周りに回動させることによって錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とを操作可能とすればよい。設定切替スイッチ52がクリアスイッチAK001で代用される場合には、設定切替スイッチ52に代えて、クリアスイッチAK001をセキュリティカバー500Cによって被覆すればよい。

40

【0383】

50

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

【0384】

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

【0385】

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

【0386】

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

【0387】

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

【0388】

設定されている設定値に応じて異なる割合で決定されるのは、少なくとも大当たり遊技状態といった、遊技者にとって有利な有利状態に制御するか否かを決定される場合であれば

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

【0389】

10

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

【0390】

20

図9-27は、電源投入時のスイッチ検出に応じた状態制御例を示している。電源スイッチAK002の操作に基づく電源投入により電力供給が開始されたときに、錠スイッチ51がオンであるとともに、クリアスイッチAK001がオンである場合には、メイン処理のステップSa13にて設定変更処理が実行されることで、設定変更状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップSa9にてRAM102の記憶内容が初期化される。これに対し、電力供給が開始されたときに、錠スイッチ51がオンであり、クリアスイッチAK001がオフである場合には、メイン処理のステップAKS002にて設定確認処理が実行されることで、設定確認状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップSa9が実行されず、ステップSa41、Sa42により、RAM102の記憶内容が停電時の内容に復旧される。電力供給が開始されたときに、錠スイッチ51がオフであり、クリアスイッチAK001がオンである場合には、メイン処理のステップSa9にてRAM102の記憶内容が初期化されることで、初期化状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップSa12にて錠スイッチ51がオフであると判定されるので、ステップSa13の設定変更処理が実行されない。電力供給が開始されたときに、錠スイッチ51がオフであるとともに、クリアスイッチAK001がオフである場合には、メイン処理のステップSa41、Sa42により、RAM102の記憶内容が停電時の内容に復旧されることで、停電復旧状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップAKS001にて錠スイッチ51がオフであると判定されるので、ステップAKS002の設定確認処理が実行されない。このように、電源スイッチAK002を用いた電源投入の動作に伴い、錠スイッチ51、および、クリアスイッチAK001により、遊技場の係員

30

40

【0391】

（上記特徴部に係る手段の説明）

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

50

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

複数の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、設定値 1～設定値 3 のいずれか）に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が Sa 13 の設定変更処理を実行する部分）と、

設定された設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口など）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU 103 が大当り開放中処理を実行する部分など）と、

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

を備え、

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

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

【0392】

上記特徴部の手段 2 の遊技機として、

前記情報表示手段は、設定値に応じた所定情報を表示可能である（例えば、表示モニタ 29 において連比、役比、ベースを表示可能な部分など）

ことを特徴とする手段 1 に記載の遊技機が記載されており、この手段 2 においては、遊技機の状態を把握しやすくなる。

【0393】

上記特徴部の手段 3 の遊技機として、

前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を順次表示可能である（例えば、表示モニタ 29 は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 を 5 秒間隔で順次表示する部分など）

ことを特徴とする手段 2 に記載の遊技機が記載されており、この手段 3 においては、各設定値の所定情報を把握しやすくなる。

【0394】

上記特徴部の手段 4 の遊技機として、

前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を異なる表示態様により表示可能である（例えば、設定値 1 では、連比、役比、ベースを赤色で表示し、設定値 2 では、連比、役比、ベースを緑色で表示し、設定値 3 では、連比、役比、ベースを青色で表示する部分など）

ことを特徴とする手段 2 または手段 3 に記載の遊技機が記載されており、この手段 4 においては、各設定値の所定情報を把握しやすくなる。

【0395】

上記特徴部の手段 5 の遊技機として、

操作手段（例えば、表示切替スイッチ 30 など）を備え、

前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を、前記操作手段の操作に応じて切替表示可能である（例えば、表示切替スイッチ 30 の操作によって、設定値 1 の連比、役比、ベースの表示を、設定値 2 の連比、役比、ベースの表示に切り替える部分や、設定値 2 の連比、役比、ベースの表示を、設定値 3 の連比、役比、ベースの表示に切り替える部分など）

ことを特徴とする手段 2～手段 4 のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この手段 5 においては、各設定値の所定情報を把握しやすくなる。

【0396】

上記特徴部の手段 6 の遊技機として、

前記情報表示手段は、前記設定手段によって設定されている設定値に応じた所定情報を表示する（例えば、設定されている設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能とする部分など）

ことを特徴とする手段2～手段5のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この手段6においては、設定手段にて設定されている設定値の所定情報の確認作業を容易に行うことができる。

【0397】

上記特徴部の手段7の遊技機として、

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

前記算出手段は、前記情報を各設定値毎に個別に算出可能であり（例えば、一般入賞球や第1始動口賞球、普通電役賞球、特別電役賞球、賞球合計、打込合計は、設定されている設定値に応じた記憶領域（リングバッファ）に記憶されることにより設定値ごとに個別に算出可能な部分など）、

前記情報表示手段は、設定値のうちのいずれか1の特定設定値に応じた前記情報のみを表示する（例えば、設定値1～設定値3のいずれか1の設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能とする部分など）

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

【0398】

上記特徴部の手段8の遊技機として、

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

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

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

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

【0399】

（他の特徴部に関する演出制御の説明）

図9-28は、上記特徴部を備える実施例において、演出制御用CPU120が実行する演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御メイン処理は、上記実施の形態における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。本実施例の演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、上記実施の形態と同様の初期化処理（ステップAKS011）を実行した後、上記実施の形態とは異なり、電源投入時コマンド処理（ステップAKS012）を実行する。電源投入時コマンド処理を実行した後は、上記実施の形態と同様に、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップAKS013）、オフであれば（ステップAKS013；No）、ステップAKS013の処理を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップAKS013；Yes）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップAKS014）、コマンド解析処理（ステップAKS015）、演出制御プロセス処理（ステップAKS016）、演出用乱数更新処理（ステップAKS017）を

順に実行する。

【0400】

図9-29は、電源投入時コマンド処理として、ステップAKS012にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。例えば、演出制御用CPU120は、電力供給の開始に伴い主基板11から送信された演出制御コマンドを、受信コマンドとして取得し、その内容を判定する。具体的には、受信コマンドがRAMクリア通知コマンドとなるコマンド9000Hであるか否かを判定する（ステップAKS021）。RAMクリア通知コマンドではない場合には（ステップAKS021；No）、受信コマンドが停電復旧指定コマンドとなるコマンド9200Hであるか否かを判定する（ステップAKS022）。停電復旧停止コマンドではない場合には（ステップAKS022；No）、受信コマンドが設定変更開始コマンドとなるコマンド9100Hであるか否かを判定する（ステップAKS023）。設定変更開始コマンドではない場合には（ステップAKS023；No）、受信コマンドが設定確認開始コマンドとなるコマンド9400Hであるか否かを判定する（ステップAKS024）。設定確認開始コマンドではない場合には（ステップAKS024；No）、ステップAKS021に戻り、受信コマンドを取得するまでステップAKS021～AKS024を繰り返し実行して待機する。なお、受信コマンドを取得できずに予め定められたエラー判定時間が経過した場合には、受信コマンドのエラーが発生したことを報知してもよい。

10

【0401】

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

20

30

【0402】

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

40

【0403】

ステップAKS027にて設定変更を終了すると判定した場合には（ステップAKS027；Yes）、設定変更報知を終了する制御を行う（ステップAKS028）。例えば、演出制御用CPU120は、演出表示装置5における設定変更報知画面の表示を終了させ、スピーカ8L、8Rによる設定変更報知音声の出力を終了させるように、制御を行えばよい。こうして設定変更報知の制御が終了した後は、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップAKS029）。遊技停止状態終了時処理では、無効とされていた主基板11からのコマンド受信を有効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば

50

演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行可能となるように規制を解除すればよい。

【0404】

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

10

【0405】

ステップAKS024にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップAKS024；Yes）、遊技停止状態開始時処理を実行する（ステップAKS031）。ステップAKS031にて実行される遊技停止状態開始時処理では、例えば、主基板11から送信される演出制御コマンドのうち、設定確認終了コマンド以外のコマンドについては、受信を無効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行されないように規制すればよい。設定確認開始コマンドを受信した場合には、設定確認状態となることに対応した遊技停止状態であるときに、遊技停止状態ではないときに実行可能な遊技の進行に伴う各種の演出が、実行されないという範囲あるいは限界としての制限が設けられる。

20

【0406】

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

30

【0407】

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

40

【0408】

その後、停電復旧報知を実行する制御を行ってもよい。例えば、演出制御用CPU120は、停電復旧報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置5に停電復旧報知画面を表示させ、スピーカ8L、8Rから停電復旧報知音声を出力させるように、制御を行ってもよい。ステップAKS022にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定した場合にも（ステップAKS022；Yes）、停電復旧報知を実行できるようにしてもよい。これらの場合には、電源投入による電力供給の開始に伴いクリア

50

スイッチA K 0 0 1の押下操作となる動作が検出されない場合に対応して、R A M 1 0 2の記憶内容が停電時の内容に復旧されたことを報知できればよい。

【0409】

図9-30は、本実施例において、演出制御による報知や画面表示などに関し、制御の優先度を示している。パチンコ遊技機1では、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態や設定確認状態に制御された場合に、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となる。これに対応して、演出制御用C P U 1 2 0は、電源投入時コマンド処理のステップA K S 0 2 5やステップA K S 0 3 1にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後には、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。そのため、設定変更報知や設定確認報知の優先度A K P 0 1は、演出制御に関する優先度のうちで、最も高い優先度となる。例えば節電機能等設定画面などの優先度A K P 0 2は、設定変更報知や設定確認報知の優先度A K P 0 1よりも低い優先度となる。節電機能等設定画面は、パチンコ遊技機1（遊技機用枠3）の背面側に設けられた出力量切替スイッチのスイッチ位置を、特定位置として予め定められた位置とした場合に、節電機能の有無や種類、R T Cによる現在日時の設定などを可能にするために、演出表示装置5にて表示可能な画面である。磁石エラー報知などの優先度A K P 0 3は、節電機能等設定画面などの優先度A K P 0 2よりも低い優先度となるので、設定変更報知や設定確認報知の優先度A K P 0 1よりも低い優先度となる。通常時における遊技の進行に対応した通常遊技画面の優先度A K P 0 Zは、演出制御に関する優先度のうちで、最も低い優先度となるので、設定変更報知や設定確認報知の優先度A K P 0 1よりも低い優先度となる。

【0410】

このように、設定変更報知や設定確認報知の優先度A K P 0 1は、節電機能等設定画面などの優先度A K P 0 2よりも高いので、電源投入時コマンド処理のステップA K S 0 2 6により設定変更報知を開始する制御が行われた場合や、ステップA K S 0 3 2により設定確認報知を開始する制御が行われた場合には、設定変更や設定確認の終了となる前に、仮に、出力量切替スイッチのスイッチ位置が特定位置に切り替えられたとしても、出力量切替スイッチを切り替えたことによる節電機能等設定画面の表示は開始されない。こうして、設定変更報知画面や設定確認報知画面といった、パチンコ遊技機1における設定値に関する表示を、節電機能等設定画面といった、演出の出力量あるいは出力制御に関する表示よりも優先して表示する。これにより、設定値に関する表示が適切に行われるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0411】

（他の特徴部における演出制御に関する変形例の説明）

図9-31は、遊技中に設定確認処理を実行可能な変形例において実行される演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機1における設定値は、電源投入時に確認可能な形態に限定されるものではなく、設定値の確認は遊技中に実行可能であってもよい。この場合には、C P U 1 0 3がメイン処理にてステップS a 1 6より後の処理を開始した後、遊技場の係員などにより遊技機用枠3が開放され、錠スイッチ51をオンとする切替操作が行われると、その操作が検出されたことにより、表示モニタ29では、第1表示部29Aにおいて現在のパチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示させる。この表示は、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ52あるいはクリアスイッチA K 0 0 1が押下操作されても変更されず、現在のパチンコ遊技機1で設定されている設定値を確認するための表示となっている。遊技中に設定確認処理の実行が開始されるときには、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認開始コマンドとなるコマンド9400Hが送信される。設定確認処理の実行が終了するときには、設定確認状態が終了し、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認終了コマンドとなるコマンド9401Hが送信される。変形例における演出制御メイン処理では、ステップA K S 0 1 7

にて演出用乱数更新処理を実行した後に、進行中設定確認処理（ステップA K S 0 1 A）を実行してから、ステップA K S 0 1 3に戻る。

【0 4 1 2】

図9-32は、進行中設定確認処理として、ステップA K S 0 1 Aにて実行される処理の一例を示すフローチャートである。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、表示モニタ29にて、設定されている設定値を確認可能に表示している設定確認中であるか否かを判定する（ステップA K S 0 5 1）。ステップA K S 0 5 1では、例えばステップA K S 0 5 8における制御が行われた後、ステップA K S 0 6 0における制御が行われるまでの期間において、設定確認中であると判定すればよい。設定確認中ではない場合には（ステップA K S 0 5 1；N o）、主基板11から送信された設定確認開始コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップA K S 0 5 2）。このとき、設定確認開始コマンドを受信した場合には（ステップA K S 0 5 2；Y e s）、パチンコ遊技機1における遊技の進行中であるか否かを判定する（ステップA K S 0 5 3）。ステップA K S 0 5 3では、主基板11から送信された客待ちデモ指定コマンドを受信した後、第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信するまでの期間において、遊技の進行中ではないと判定し、それ以外の期間では、遊技の進行中であると判定すればよい。

10

【0 4 1 3】

ステップA K S 0 5 3にて遊技の進行中であると判定した場合には（ステップA K S 0 5 3；Y e s）、進行中設定確認フラグをオン状態にセットする（ステップA K S 0 5 4）。進行中設定確認フラグは、遊技の進行中に設定確認開始コマンドを受信したことを示すフラグである。ステップA K S 0 5 2にて設定確認開始コマンドを受信していないと判定した場合や（ステップA K S 0 5 2；N o）、ステップA K S 0 5 4にて進行中設定確認フラグをオンとした後には、主基板11から送信された客待ちデモ指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップA K S 0 5 5）。このとき、客待ちデモ指定コマンドの受信がなければ（ステップA K S 0 5 5；N o）、進行中設定確認処理を終了する。

20

【0 4 1 4】

ステップA K S 0 5 5にて客待ちデモ指定コマンドを受信したと判定された場合には（ステップA K S 0 5 5；Y e s）、進行中設定確認フラグがオンであるか否かを判定する（ステップA K S 0 5 6）。このとき、進行中設定確認フラグがオフであれば（ステップA K S 0 5 6；N o）、進行中設定確認処理を終了する。これに対し、進行中設定確認フラグがオンである場合には（ステップA K S 0 5 6；Y e s）、進行中設定確認フラグをクリアしてオフ状態としてから（ステップA K S 0 5 7）、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップA K S 0 5 8）。ステップA K S 0 5 3にて遊技の進行中ではないと判定された場合にも（ステップA K S 0 5 3；N o）、ステップA K S 0 5 8に進み、設定確認報知を開始する制御を行う。これにより、遊技の進行中に設定確認開始コマンドを受信した場合には、客待ちデモ指定コマンドを受信してから、設定確認報知を開始することができる。

30

【0 4 1 5】

ステップA K S 0 5 1にて設定確認中であると判定された場合には（ステップA K S 0 5 1；Y e s）、設定確認終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップA K S 0 5 9）。このとき、設定確認終了コマンドを受信していなければ（ステップA K S 0 5 9；N o）、進行中設定確認処理を終了する。これに対し、設定確認終了コマンドを受信したと判定された場合には（ステップA K S 0 5 9；Y e s）、設定確認報知を終了する制御を行う（ステップA K S 0 6 0）。

40

【0 4 1 6】

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

50

ようにして、設定値の確認による不都合を防止できる。

【0417】

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

【0418】

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

【0419】

設定変更報知や設定確認報知に加えて、設定変更終了報知や設定確認終了報知を実行可能にしてもよい。例えば、電源投入時コマンド処理では、ステップAKS028での制御により、設定変更報知が終了するとともに、設定変更終了報知期間の開始に伴い設定変更終了報知が開始され、設定変更終了報知期間の終了に伴い設定変更終了報知を終了させてもよい。また、電源投入時コマンド処理では、ステップAKS034での制御により、設定確認報知が終了するとともに、設定確認終了報知期間の開始に伴い設定確認終了報知が開始され、設定確認終了報知期間の終了に伴い設定確認終了報知を終了させてもよい。

【0420】

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

【0421】

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

10

20

30

40

50

時コマンドを受信したときに設定確認を終了すると判定すればよい。

【0422】

(特徴部71AKに関する説明)

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

10

20

【0423】

図9-33(B)に示すように、出力量切替スイッチ71AK001は、「0」から「F」までの計16個のチャンネルを備えており、ツマミ71AK002を回動操作する動作により、チャンネルに対応するスイッチ位置を切り替えることができる。本実施例では、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置が「0」～「F」のいずれであるかに応じて、音量が6段階のいずれかに初期設定されるとともに、遊技者による音量調整を許可するか否かが切り替えられる。出力量切替スイッチ71AK001は直接または所定回路を介して演出制御用CPU120に接続され、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置を示す切替スイッチ信号が演出制御用CPU120に入力されることにより、チャンネルに対応するスイッチ位置を特定することができる。

30

【0424】

図9-34は、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置に応じた演出出力などの初期設定制御71AKC01を示している。この初期設定制御71AKC01において、例えば、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置が「5」である場合には、スピーカ8L、8Rから出力される音声の音量について、「音量6(最大)」に応じて上限音量が「97.0」に初期設定され、遊技者による音量設定(調整)が可能(許可)に制御される。なお、スピーカ8L、8Rから出力される音声の音量に限定されず、例えば遊技効果ランプ9の光量といった、任意の演出装置の出力量を出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置に応じて初期設定できればよい。出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置が「6」～「F」のいずれかである場合には、遊技者による音量設定(調整)が不可(禁止)となるので、初期設定された演出出力により演出が実行される。また、演出表示装置5において節電機能等設定画面が表示可能となり、節電機能の有無や種類(節電モード)、および、RTC126により現在日時を示す値の設定(変更)を行うことができる。

40

【0425】

このように、出力量切替スイッチ71AK001は、演出制御用CPU120が搭載された演出制御基板12に設けられ、演出出力の調整に関する動作をツマミ71AK002により受け付けて、スイッチ位置を切り替える動作の検出に基づいて、演出の出力量を複

50

数段階のいずれかに制御することを可能にする。演出制御用CPU120では、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置を特定可能なスイッチ信号に基づいて、演出の出力量を複数段階のいずれかに制御するための処理が実行される。

【0426】

図9-35は、特徴部71AKに関して、設定変更報知、設定確認報知、初期化報知の実行例を示している。この実行例では、設定変更報知として、図9-35(A)に示すように、設定変更報知画面71AKD01が演出表示装置5に表示され、設定変更報知音声71AKE01がスピーカ8L、8Rから出力される。また、設定確認報知として、図9-35(B)に示すように、設定確認報知画面71AKD02が演出表示装置5に表示され、設定確認報知音声71AKE02がスピーカ8L、8Rから出力される。初期化報知として、図9-35(C)に示すように、初期化報知画面71AKD03が演出表示装置5に表示され、初期化報知音声71AKE03がスピーカ8L、8Rから出力される。特徴部71AKでは、上記実施例と同様に、演出制御メイン処理のステップAKS012にて電源投入時コマンド処理が実行される。この電源投入時コマンド処理では、ステップAKS026での制御により、設定変更報知が開始され、ステップAKS028での制御により、設定変更報知が終了する。また、ステップAKS032での制御により、設定確認報知が開始され、ステップAKS034での制御により、設定確認報知が終了する。さらに、ステップAKS030での制御により、初期化報知期間の開始に伴い初期化報知が開始され、初期化報知期間の終了に伴い初期化報知が終了する。なお、設定変更報知画面71AKD01、設定確認報知画面71AKD02、初期化報知画面71AKD03は、演出表示装置5における表示領域の全体に表示される態様に限定されず、演出表示装置5における表示領域の一部に表示される態様であってもよい。

【0427】

特徴部71AKは、出力量切替スイッチ71AK001を備えて構成され、音量などの演出出力を、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置に対応した複数段階のいずれかとする初期設定ができる。その一方で、設定変更報知、設定確認報知、初期化報知における音声出力は、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置に対応した音量の初期設定にかかわらず、パチンコ遊技機1において出力可能な最大音量である「音量6(最大)」(上限音量「97.0」)にて、出力すればよい。例えば、設定変更報知では、「設定変更中です」というメッセージが報知される設定変更報知音声71AKE01を、スピーカ8L、8Rから最大音量で出力する。設定確認報知では、「設定確認中です」というメッセージが報知される設定確認報知音声71AKE02を、スピーカ8L、8Rから最大音量で出力する。初期化報知では、「初期化されました」というメッセージが報知される初期化報知音声71AKE03を、スピーカ8L、8Rから最大音量で出力する。

【0428】

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

【0429】

図9-36は、特徴部71AKに関して、遊技者音量調整や節電機能設定などが行われる場合の表示例を示している。例えば、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置が「0」であり、未だ遊技者による演出出力の調整が行われていない場合には、音量設

定が「音量 1（最小）」である。図 9-36（A）は、この場合に対応して演出表示装置 5 に表示される遊技者音量調整画面 71AKD11 を示している。遊技者音量調整画面 71AKD11 は、6 段階の音量に対応した 6 個のメモリを示す演出画像を含み、現在の音量に応じて、各メモリの表示色を異ならせる。例えば、音量設定が「音量 1（最小）」であるときには、1 つのメモリを第 1 表示色（例えば赤色）で表示する一方、残った 5 つのメモリを第 2 表示色（例えば白色）で表示する。このとき、スティックコントローラ 31A の操作桿（レバー）を右に傾倒操作する動作が検出されたことに対応して、音量設定を「音量 2」に変更するとともに、遊技者音量調整画面 71AKD11 において第 1 表示色のメモリを 1 つ増加させる。このように、スティックコントローラ 31A の操作桿（レバー）を第 1 方向（右方向など）に傾倒操作する第 1 動作が検出されるごとに、演出出力の設定が最大に達するまで、複数段階の演出出力量を 1 段階ずつ増加させるように変更すればよい。一方、スティックコントローラ 31A の操作桿（レバー）を第 2 方向（左方向）に傾倒操作する第 2 動作が検出されるごとに、演出出力の設定が最小に達するまで、複数段階の演出出力量を 1 段階ずつ減少させるように変更すればよい。

10

【0430】

出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置が「F」である場合には、節電機能や RTC126 の値を設定可能になる。図 9-36（B）は、この場合に対応して演出表示装置 5 に表示される節電機能等設定画面 71AKD12 を示している。節電機能等設定画面 71AKD12 は、節電機能設定を行うための表示エリアと、RTC126 による現在日時（現在時刻）の値を設定するための表示エリアとを含んでいる。節電機能等設定画面 71AKD12 が表示されたときに、遊技場の係員などがスティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B を操作する動作が検出されたことに応じて、節電機能の有無や種類（節電モード）、および、RTC126 による現在日時を示す値の設定（変更）を実行する。演出制御用 CPU120 では、節電機能等設定画面 71AKD12 の表示や、各設定を変更する動作の検出に基づいて、節電機能などを設定（変更）するための処理が実行される。例えば節電機能等設定画面 71AKD12 の表示において「節電モード A」を選択することが設定された場合には、デモ画面表示が行われる客待ちデモ中であるときに限り、節電機能を発動させる制御が行われるものであればよい。また、節電機能等設定画面 71AKD12 の表示において「節電モード B」を選択することが設定された場合には、客待ちデモ中に加えて変動表示の実行中にも、例えば遊技効果ランプ 9 の輝度（発光量）を低下させるなど、節電機能を発動させる制御が行われるものであればよい。

20

30

【0431】

図 9-37 は、特徴部 71AK に関して、演出制御用 CPU120 により実行される演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御メイン処理は、上記実施例における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。特徴部 71AK の演出制御メイン処理において、演出制御用 CPU120 は、上記実施例と同様に初期化处理（ステップ 71AKS011）、電源投入時コマンド処理（ステップ 71AKS012）を実行する。ステップ 71AKS011 の初期化处理は、上記実施例におけるステップ AKS011 の初期化处理に対応する処理であり、ステップ 71AKS012 の電源投入時コマンド処理は、上記実施例におけるステップ AKS012 の電源投入時処理に対応する処理であればよい。ステップ 71AKS012 の電源投入時コマンド処理を実行した後、上記実施例とは異なり、開始時出力切替処理（ステップ AKS013）を実行する。その後には、上記実施例と同様に、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップ 71AKS014）、オフであれば（ステップ 71AKS014；No）、ステップ 71AKS014 の処理を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップ 71AKS014；Yes）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ 71AKS015）、コマンド解析処理（ステップ 71AKS016）、演出制御プロセス処理（ステップ 71AKS017）、演出用乱数更新処理（ステップ 71AKS018）を順に実行する。さらに、特徴部 71AK の演出制御メイン処理では、進行中出力変更処理（ステップ 71AKS019）を実行してから、ステップ

40

50

7 1 A K S 0 1 4に戻る。

【0 4 3 2】

図9-38は、開始時出力切替処理として、ステップ7 1 A K S 0 1 3にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。開始時出力切替処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、出力量切替スイッチ7 1 A K 0 0 1からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を特定する(ステップ7 1 A K S 0 3 1)。このときには、特定されたスイッチ位置が「F」であるか否かを判定する(ステップ7 1 A K S 0 3 2)。そして、スイッチ位置が「F」以外である場合には(ステップ7 1 A K S 0 3 2; N o)、スイッチ位置に応じた演出出力の調整により、出力量の初期設定を切り替える制御を行い(ステップ7 1 A K S 0 3 3)、開始時出力切替処理を終了する。ステップ7 1 A K S 0 3 3では、例えばチャンネルに対応するスイッチ位置を特定可能に示す初期出力設定データを、R A M 1 2 2の所定領域に記憶させればよい。

10

【0 4 3 3】

ステップ7 1 A K S 0 3 2にてスイッチ位置が「F」であると判定された場合には(ステップ7 1 A K S 0 3 2; Y e s)、節電機能などの設定を開始する制御を行う(ステップ7 1 A K S 0 3 4)。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、節電機能などの設定に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置5に節電機能等設定画面7 1 A K D 1 2を表示させるように、制御を行えばよい。こうして節電機能などを設定する制御が開始された後には、設定が完了したか否かを判定する(ステップ7 1 A K S 0 3 5)。ステップ7 1 A K S 0 3 5では、節電機能等設定画面7 1 A K D 1 2において、「終了」を示す項目の選択が確定した場合に、設定が完了したと判定すればよい。この設定が完了していない場合には(ステップ7 1 A K S 0 3 5; N o)、節電機能などの設定中に対応する制御を行い(ステップ7 1 A K S 0 3 6)、ステップ7 1 A K S 0 3 5に戻る。ステップ7 1 A K S 0 3 6では、スティックコントローラ3 1 Aの操作桿(レバー)を傾倒操作する動作の検出や、プッシュボタン3 1 Bを押下操作する動作の検出などに応じて、節電機能等設定画面7 1 A K D 1 2における表示を変更可能となるように、制御を行えばよい。

20

【0 4 3 4】

ステップ7 1 A K S 0 3 5にて設定が完了したと判定された場合には(ステップ7 1 A K S 0 3 5; Y e s)、節電機能などの設定を終了する制御を行い(ステップ7 1 A K S 0 3 7)、開始時出力切替処理を終了する。ステップ7 1 A K S 0 3 7において、例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、節電機能の有無や種類(節電モード)を示す節電機能データを、R A M 1 2 2の所定領域などに記憶させる。また、R T C 1 2 6の値を変更する設定が行われた場合には、変更後の値を示すデータがR T C 1 2 6にセットされる。

30

【0 4 3 5】

図9-39は、進行中出力変更処理として、ステップ7 1 A K S 0 1 9にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。進行中出力変更処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、切替許可条件が成立したか否かを判定する(ステップ7 1 A K S 0 5 1)。切替許可条件は、パチンコ遊技機1における遊技制御の進行に伴う演出制御の実行中に、出力量切替スイッチ7 1 A K 0 0 1を用いた演出出力の調整を許可する条件として、予め定められていけばよい。例えば、遊技機用枠3が開放された場合に、切替許可条件が成立するようにしてもよい。このような切替許可条件が成立した場合には(ステップ7 1 A K S 0 5 1; Y e s)、出力量切替スイッチ7 1 A K 0 0 1からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を検出する(ステップ7 1 A K S 0 5 2)。この検出結果により、スイッチ位置の変更があったか否かを判定する(ステップ7 1 A K S 0 5 3)。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、R A M 1 2 2の所定領域に記憶されている初期出力設定データに示されるスイッチ位置と、切替スイッチ信号から特定されるスイッチ位置とを比較して、比較結果が合致しない場合に、スイッチ位置の変更があったと判定すればよい。

40

【0 4 3 6】

ステップ7 1 A K S 0 5 3にてスイッチ位置の変更があったと判定された場合には(ス

50

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

【0437】

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

【0438】

ステップ71AKS051にて切替許可条件が成立していない場合や(ステップ71AKS051; No)、ステップ71AKS053にてスイッチ位置の変更がない場合(ステップ71AKS053; No)、あるいは、ステップ71AKS055やステップ71AKS059にて制御を行った後には、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置に基づき、遊技者による音量などの調整が可能であるか否かを判定する(ステップ71AKS060)。ステップ71AKS060では、出力量切替スイッチ71AK001における現在のスイッチ位置が「0」~「5」のいずれかである場合に、遊技者による音量設定(調整)が可能(許可)であることに対応して、遊技者による調整が可能であると判定すればよい。遊技者による調整が不可(禁止)である場合には(ステップ71AKS060; No)、進行中出力変更処理を終了する。なお、ステップ71AKS051にて切替許可条件が成立したか否かを判定するものに限定されず、ステップ71AKS051による判定を行うことなく、ステップ71AKS052によるスイッチ位置の検出が行われるものであってもよい。

【0439】

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

【0440】

(特徴部71AKに関する変形例の説明)

図9-40は、特徴部71AKの変形例において、演出制御による報知や画面表示などに関し、制御の優先度を示している。パチンコ遊技機1では、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御された場合に、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となる。これに対し、電源投入による電力供給の開始に伴い、設

10

20

30

40

50

定確認状態に制御された場合には、遊技停止状態とならないように制御してもよい。これに対応して、演出制御用CPU120は、電源投入時コマンド処理のステップAKS031における遊技停止状態開始時処理を実行しないようにして、設定確認状態である場合には、例えば出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置を特定可能な切替スイッチ信号の入力を有効にしてもよい。この場合に、設定変更報知の優先度71AKP11は、演出制御に関する優先度のうちで、最も高い優先度となり、節電機能等設定画面などの優先度71AKP12よりも高い優先度となる。これに対し、設定確認報知の優先度71AKP13は、節電機能等設定画面などの優先度71AKP12よりも低い優先度となる。通常時における遊技の進行に対応した通常遊技画面の優先度71AKP1Zは、演出制御に関する優先度のうちで、最も低い優先度となるので、設定変更報知の優先度AKP11や節電機能等設定画面などの優先度71AKP12、さらには設定確認報知の優先度AKP13よりも、低い優先度となる。

10

【0441】

このように、設定変更報知の優先度71AKP11は、節電機能等設定画面などの優先度71AKP12よりも高いので、電源投入時コマンド処理のステップAKS026により設定変更報知を開始する制御が行われた場合には、設定変更の終了となる前に、仮に、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置が「F」の特定位置に切り替えられたとしても、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置を切り替える動作の検出にかかわらず節電機能等設定画面71AKD12の表示は開始されない。これに対し、設定確認報知の優先度71AKP13は、節電機能等設定画面などの優先度71AKP12よりも低いので、電源投入時コマンド処理のステップAKS032により設定確認報知を開始する制御が行われた場合には、設定確認の終了となる前に、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置が「F」の特定位置に切り替えられたときには、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置を切り替える動作の検出に基づいて、節電機能等設定画面71AKD12の表示が開始されてもよい。このように、設定値の変更を行うときには演出の出力量の初期設定を切り替える制御が実行されない一方で、設定値の確認を行うときには演出の出力量の初期設定を切り替える制御が実行されてもよい。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定値の確認とともに演出の出力量の段階を適切に制御することができる。

20

【0442】

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

30

40

【0443】

あるいは、設定変更状態であるときには、例えば出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置が「F」であるか否かといった、特定のスイッチ位置であるか否かの判定を行い、特定のスイッチ位置である場合には、節電機能等設定画面71AKD12を演出表

50

示装置 5 に表示する制御よりも、設定変更報知画面 7 1 A K D 0 1 を演出表示装置 5 に表示する制御を優先して行うようにしてもよい。この場合には、電源投入時コマンド処理のステップ A K S 0 2 8 における制御により、設定変更報知が終了すると、優先して行っていた設定変更報知画面 7 1 A K D 0 1 を演出表示装置 5 に表示する制御も終了するので、演出表示装置 5 において節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 の表示を開始させることができる。できればよい。

【0444】

スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B とは異なり、遊技者が所定操作する動作を検出可能な検出装置を設け、この検出装置による動作の検出に基づいて、パチンコ遊技機 1 における設定値を変更可能にしてもよい。例えば錠スイッチ 5 1 やクリアスイッチ A K 0 0 1 とともに、あるいは代えて、遊技者による切替操作や押下操作などの動作を検出可能な設定値変更スイッチを設け、設定値変更スイッチにより遊技者の動作が検出されたことに基づいて、クリアスイッチ A K 0 0 1 により動作が検出されたときと同様に、パチンコ遊技機 1 における設定値を変更するものであってもよい。

【0445】

以上のように、特徴部 7 1 A K の演出制御メイン処理では、ステップ 7 1 A K S 0 1 2 にて、上記実施例と同様に電源投入時コマンド処理を実行した後、ステップ 7 1 A K S 0 1 3 にて開始時出力切替処理を実行する。電源投入時コマンド処理では、例えばステップ A K S 0 2 5 やステップ A K S 0 3 1 にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後には、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。この場合には、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を特定可能な切替スイッチ信号の入力も無効となり、スイッチ位置に応じた演出出力の調整や節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 の表示が行われないように、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を変更する動作の検出に基づく制御が制限（禁止）される。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機 1 における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、演出の出力量の調整に関する動作の検出にかかわらず、演出の出力量の初期設定を切り替える制御の実行が制限（禁止）される。これにより、設定値を変更するための制御が、演出の出力量の初期設定を切り替える制御よりも優先されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0446】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行に応じた演出の実行を制御する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御基板に備えられている。出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 は、演出制御用 C P U 1 2 0 が搭載された演出制御基板 1 2 に設けられ、演出の出力量の調整に関する動作をツマミ 7 1 A K 0 0 2 により受け付ける。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、演出の出力量の初期設定を適切に切り替えることができる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0447】

特徴部 7 1 A K の演出制御メイン処理では、ステップ 7 1 A K S 0 1 2 にて電源投入時コマンド処理を実行した後、ステップ 7 1 A K S 0 1 3 にて開始時出力切替処理を実行する。ステップ 7 1 A K S 0 1 3 の開始時出力切替処理では、ステップ 7 1 A K S 0 3 3 にて、スイッチ位置に応じた演出出力の初期設定を切り替える制御を行い、または、ステップ 7 1 A K S 0 3 4 ～ 7 1 A K S 0 3 7 にて、節電機能などを設定する制御を行う。こうして、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御された場合には、設定変更状態が終了する前に出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を変更する動作の検出があると、設定変更状態が終了してから、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を変更する動作の検出に基づいた演出の出力量の段階に制御する。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、演出の出力量の初期設定を適切に切り替えることができる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0448】

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

【0449】

(特徴部71AKに係る手段の説明)

10

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

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

20

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

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

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

30

、
演出の出力量の調整に関する動作を検出可能な演出調整用検出手段（例えば出力量切替スイッチ71AK001など）と、

前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいて演出の出力量を複数段階のいずれかに制御する出力量制御手段（例えばステップ71AKS013の開始時出力切替処理やステップ71AKS019の進行中出力変更処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にかかわらず前記出力量制御手段による制御の実行を制限する制限手段（例えばステップ71AKS012の電源投入時コマンド処理としてステップAKS012の処理を実行する演出制御用CPU120など）とを備える、

40

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときには出力量制御手段による制御の実行が制限されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0450】

特徴部71AKに係る手段2の遊技機として、

遊技の進行に応じた演出の実行を制御する演出制御手段（例えば演出制御用CPU120など）と、

前記演出制御手段が設けられた演出制御基板（例えば演出制御基板12など）とを備え、

前記演出制御基板に、前記演出調整用検出手段により検出可能な動作を受け付ける受付

50

手段（例えば出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のツマミ 7 1 A K 0 0 2 など）をさらに備える、

ことを特徴とする特徴部 7 1 A K に係る手段 1 の遊技機であってもよい。

このような構成においては、演出の出力量を適切に制御しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0 4 5 1】

特徴部 7 1 A K に係る手段 3 の遊技機として、

前記出力量制御手段は、前記変更許可状態が終了する前に前記演出調整用検出手段による動作の検出があったときは、前記変更許可状態が終了してから、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいた演出の出力量の段階に制御する（例えばステップ 7 1 A K S 0 1 3 における開始時出力切替処理の実行など）、

10

ことを特徴とする特徴部 7 1 A K に係る手段 1 または手段 2 の遊技機であってもよい。

このような構成においては、演出の出力量の段階を適切に制御しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0 4 5 2】

特徴部 7 1 A K に係る手段 4 の遊技機として、

遊技者による遊技中の動作とは異なり、遊技機の初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチ A K 0 0 1 など）を備え、

前記変更許可状態であるときに、前記設定手段による設定値を、前記初期化用検出手段による動作の検出に応じて変更可能である（例えば設定切替スイッチ 5 2 に代えてクリアスイッチ A K 0 0 1 を用いる場合など）、

20

ことを特徴とする特徴部 7 1 A K に係る手段 1 ～手段 3 のいずれかの遊技機であってもよい。

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

【0 4 5 3】

特徴部 7 1 A K に係る手段 5 の遊技機として、

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

前記変更報知手段は、前記演出調整用検出手段による動作の検出にかかわらず共通の出力量により報知（例えば設定変更報知音声 7 1 A K E 0 1 の出力など）を行う、

30

ことを特徴とする特徴部 7 1 A K に係る手段 1 ～手段 4 のいずれかの遊技機であってもよい。

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

【0 4 5 4】

特徴部 7 1 A K に係る手段 6 の遊技機として、

前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段（例えばステップ A K S 0 0 2 の設定確認処理を実行する C P U 1 0 3 など）を備え、

40

前記出力量制御手段は、

前記設定確認状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御可能であり（例えば設定確認報知の優先度 7 1 A K P 1 3 よりも高い節電機能等設定画面の優先度 7 1 A K P 1 2 など）、

前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御しない（例えば節電機能等設定画面の優先度 7 1 A K P 1 2 よりも高い設定変更報知の優先度 7 1 A K P 1 1 など）、

ことを特徴とする特徴部 7 1 A K に係る手段 1 ～手段 5 のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定値の確認とともに演出の出力量の段階を制御すること

50

ができる一方、設定値の変更を行うときには演出の出力量の段階が制御されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0455】

(特徴部72AKに関する説明)

図9-41は、動作用モータAK011～AK014によって駆動される可動部材による電源投入時動作の実行例を示している。動作用モータAK011～AK014によって駆動される可動部材には、第1可動演出装置となる第1可動部材と、第2可動演出装置となる第2可動部材とが含まれている。第1可動部材は、演出表示装置5の左下位置を原点位置(退避位置)として停止する。その退避位置から右斜め上に上昇して、演出表示装置5の表示画面の前方側に重複する進出位置で停止した後に、再び退避位置に戻る動作演出を行う。第1可動部材は、回動機構と、第1～第3分裂片と、スライド機構とを含んでいる。回動機構の先端部には、第1～第3分裂片が設けられている。第1～第3分裂片は、合体した閉状態のときを原点位置として、このときに所定の図形を形成している。第1可動部材の回動機構は、動作用モータAK011によって原点位置である退避位置から演出表示装置5の表示画面中央部における進出位置まで回動される。これにより、第1可動部材が演出表示装置5の表示画面中央部まで進出した後には、動作用モータAK012によって第1～第3分裂片が分裂する開状態となる。その一方で、第1可動部材が原点位置にあるときには、第1～第3分裂片を開状態とすることができない。第1可動部材のスライド機構は、第1可動部材の回動機構および第1～第3分裂片が進出位置まで回動された後、動作用モータAK013によって横方向にスライドさせる。第1可動部材のスライド機構は、第1可動部材が演出表示装置5の表示画面中央部にあるときを原点位置として、回動機構および第1～第3分裂片を、演出表示装置5の左側位置と右側位置との間でスライドさせることができればよい。

【0456】

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

【0457】

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

【0458】

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

【0459】

電源投入時動作としてロングイニシャル動作が実行される場合には、まず、実線矢印 7 2 K M 0 1 で示すように、第 1 可動部材の回動機構を、動作用モータ A K 0 1 1 の駆動力により原点位置（退避位置）から進出位置である演出表示装置 5 における表示画面中央部の前方側にて重複する位置まで移動させる。続いて、破線矢印 7 2 A K M 0 2 で示すように、第 1 可動部材の第 1 ～第 3 分裂片を、動作用モータ A K 0 1 2 の駆動力により原点位置の閉状態から開状態になるよう移動させる。その後、破線矢印 7 2 A K M 0 3 で示すように、第 1 可動部材の第 1 ～第 3 分裂片を、動作用モータ A K 0 1 2 の駆動力により開状態から閉状態（原点位置）まで移動させる。次に、実線矢印 7 2 A K M 0 4 ～7 2 A K M 0 6 で示すように、第 1 可動部材のスライド機構を、動作用モータ A K 0 1 3 の駆動力により原点位置から右方向の可動位置まで移動させてから左方向の可動位置まで移動した後 10 に原点位置に戻す。それから、実線矢印 7 2 A K M 0 7 で示すように、第 1 可動部材の回動機構を、動作用モータ A K 0 1 1 の駆動力により進出位置から原点位置（退避位置）に復帰させる。その後、破線矢印 7 2 A K M 0 8、7 2 A K M 0 9 で示すように、第 2 可動部材を、動作用モータ A K 0 1 4 の駆動力により原点位置（退避位置）から進出位置まで移動させてから原点位置（退避位置）に復帰させる。

【0460】

電源投入時動作としてショートイニシャル動作が実行される場合には、ロングイニシャル動作の一部を省略した動作が行われるようにすればよい。例えば矢印 7 2 A K M 0 1 ～7 2 A K M 0 9 で示される動作のうち、破線矢印 7 2 A K M 0 2、7 2 A K M 0 3、7 2 A K M 0 8、7 2 A K M 0 9 で示される動作を実行するための制御が行われる。この場合 20、第 1 可動部材の第 1 ～第 3 分裂片は、第 1 可動部材の回動機構が進出位置に移動しなければ、閉状態から開状態に移動させることができない。そのため、ショートイニシャル動作においても、実線矢印 7 2 A K M 0 1、7 2 A K M 0 7 で示される動作が必要になる。また、ロングイニシャル動作では、破線矢印 7 2 A K M 0 2、7 2 A K M 0 3、7 2 A K M 0 8、7 2 A K M 0 9 で示される動作よりも移動量が大きくなるように、第 1 可動部材の第 1 ～第 3 分裂片や第 2 可動部材の動作が行われてもよい。ショートイニシャル動作では、実線矢印 7 2 A K M 0 4 ～7 2 A K M 0 6 で示される動作よりも移動量が小さくなるように、第 1 可動部材のスライド機構を移動させてもよい。

【0461】

ショートイニシャル動作では、原点センサ A K 0 2 1 ～A K 0 2 4 による検出結果に応じて、少なくとも一部の動作が省略されたり追加されたりしてもよい。例えば原点センサ A K 0 2 2 がオフであり、その他の原点センサがオンである場合には、第 1 可動部材の第 1 ～第 3 分裂片を原点位置である閉状態に移動させる動作として、破線矢印 7 2 A K M 0 3 の方向に移動させるように、動作用モータ A K 0 1 2 を駆動させる。そして、原点センサ A K 0 2 2 がオンになったときに、動作用モータ A K 0 1 2 の駆動を停止させればよい。その後、実線矢印 7 2 A K M 0 1、7 2 A K M 0 7 で示される移動量よりも小さくなるように、第 1 可動部材の回動機構を移動させることで、原点センサ A K 0 2 1 を一旦オフにしてからオンとなるように、動作用モータ A K 0 2 1 を駆動させる。また、第 2 可動部材については、破線矢印 7 2 A K M 0 8、7 2 A K M 0 9 で示されるように移動させることで、原点センサ A K 0 2 4 を一旦オフにしてからオンとなるように、動作用モータ A K 40 0 2 4 を駆動させればよい。

【0462】

図 9-42 は、動作用モータ A K 0 1 1 ～A K 0 1 4 によって可動部材を駆動するために用いられる制御パターンを示している。これらの制御パターンを構成するパターンデータは、演出制御基板 12 に搭載された R O M 1 2 1 の所定領域に予め記憶されていればよい。本実施例では、可動部材の制御パターンとして、ショートイニシャル制御パターン 7 2 A K P 0 1 と、ロングイニシャル制御パターン 7 2 A K P 0 2 と、演出用動作 A 制御パターン 7 2 A K P 1 1 と、演出用動作 B 制御パターン 7 2 A K P 1 2 とが予め用意されている。

【0463】

10

20

30

40

50

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

10

【0464】

図9-43は、本実施例の特徴部72AKに関し、演出制御用CPU120により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップAKS012にて実行できればよい。特徴部72AKの電源投入時コマンド処理において、演出制御用CPU120は、上記実施例と同様に主基板11からの受信コマンドを判定する（ステップ72AKS001～72AKS004）。ステップ72AKS003にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ72AKS003；Yes）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ72AKS005）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ72AKS006）。

20

【0465】

ステップ72AKS006による制御を行った後には、上記実施例とは異なり、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ72AKS007）。例えば、演出制御用CPU120は、ショートイニシャル制御パターン72AKP01のパターンデータをROM121の所定領域から読み出し、読出データに基づいて動作用モータAK011～AK014による可動部材の動作制御を実行する。ステップ72AKS007における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ72AKS008以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS007における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

30

【0466】

ステップ72AKS007による制御に続いて、上記実施例と同様に、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ72AKS008）。設定変更を終了しない場合には（ステップ72AKS008；No）、ステップ72AKS008を繰り返し実行して待機する。ステップ72AKS008にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ72AKS008；Yes）、設定変更報知を終了する制御を行い（ステップ72AKS009）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ72AKS010）。

【0467】

40

ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後には、上記実施例とは異なり、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ72AKS011）、ステップ72AKS014に進む。ステップ72AKS011において、例えば、演出制御用CPU120は、ロングイニシャル制御パターン72AKP02のパターンデータをROM121の所定領域から読み出し、読出データに基づいて動作用モータAK011～AK014による可動部材の動作制御を実行する。ステップ72AKS011における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ72AKS011における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル

50

ル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、ステップ72AKS014に進んだ後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS011における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【0468】

ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合には（ステップ72AKS001；Yes）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ72AKS012）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ72AKS013）。ステップ72AKS013では、ステップ72AKS012での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ72AKS012、72AKS013における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ72AKS014に進んだ後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS013における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ72AKS011における制御と、ステップ72AKS013における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ72AKS011における制御と、ステップ72AKS013における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

【0469】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップ72AKS014）。なお、初期化報知を実行する制御を行ってから、ロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合には、ステップ72AKS012によりショートイニシャル動作を実行する制御が行われる前に、初期化報知を実行する制御が行われてもよい。

【0470】

ステップ72AKS004にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップ72AKS004；Yes）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ72AKS015）、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップ72AKS016）。続いて、上記実施例とは異なり、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ72AKS017）。ステップ72AKS017における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ72AKS018以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS017における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【0471】

ステップ72AKS017による制御に続いて、上記実施例と同様に、設定確認を終了するか否かを判定する（ステップ72AKS018）。設定確認を終了しない場合には（ステップ72AKS018；No）、ステップ72AKS018を繰り返し実行して待機する。ステップ72AKS018にて設定確認を終了すると判定された場合には（ステップ72AKS018；Yes）、設定確認報知を終了する制御を行い（ステップ72AKS019）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ72AKS020）。

【0472】

ステップ72AKS020にて遊技停止状態終了時処理を実行した後は、上記実施例とは異なり、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ72AKS021）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ72AKS021における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認

状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ72AKS021における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS021における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【0473】

ステップ72AKS002にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合には（ステップ72AKS002；Yes）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ72AKS022）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ72AKS023）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ72AKS023では、ステップ72AKS022での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ72AKS022、72AKS023における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS023における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ72AKS021における制御と、ステップ72AKS023における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ72AKS021における制御と、ステップ72AKS023における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

【0474】

（特徴部72AKに関する変形例の説明）

図9-44は、特徴部72AKの変形例において実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合と（ステップ72AKS001；Yes）、ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後に、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ72AKS031）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ72AKS032）、ステップ72AKS014に進み、初期化報知を実行する制御を行う。ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合は、電源投入による電力供給の開始に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ100のRAM102における記憶内容を初期化（クリア）したことに対応して、ステップ72AKS014における制御が実行されることにより、初期化報知を実行する。この初期化報知が実行されるときには、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が実行されることにより、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後も、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。このように、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合と、ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後とにおいて、共通のステップ72AKS031、72AKS032における制御により、ショートイニシャル動作に続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

【0475】

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

10

20

【0476】

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

30

【0477】

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

【0478】

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

40

【0479】

特徴部72AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ72AKS012、72AKS013における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル

50

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

10

【0480】

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

【0481】

特徴部72AKの変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。このときには、ステップ72AKS014における制御が行われることで、初期化報知を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、RAM102における記憶内容が初期化（クリア）されることで、パチンコ遊技機1における遊技の制御に関する初期化が行われた場合には、初期化報知が実行され、この初期化報知が実行されるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。また、ステップ72AKS008にて設定変更を終了すると判定された場合にも、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の動作を共通化して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

20

30

【0482】

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

40

50

【0483】

(特徴部72AKに係る手段の説明)

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

10

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

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

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

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

20

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータAK011～AK013によって動作する第1可動部材、動作用モータAK014によって動作する第2可動部材など）と、

少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作（例えばショートイニシャル動作など）の制御と、前記可動部材による初期動作（例えばロングイニシャル動作など）の制御とを実行可能な可動制御手段（例えばステップAKS012の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用CPU120など）とを備え、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えばステップ72AKS007の実行など）、

30

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0484】

特徴部72AKに係る手段2の遊技機として、

前記可動制御手段は、

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

40

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

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

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

【0485】

特徴部72AKに係る手段3の遊技機として、

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

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段2の遊技機であってもよい。

50

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

【0486】

特徴部72AKに係る手段4の遊技機として、

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

前記可動制御手段は、

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

10

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

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段2の遊技機であってもよい。

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

【0487】

特徴部72AKに係る手段5の遊技機として、

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

20

前記可動制御手段は、

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

前記設定確認状態が終了してから、前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ72AKS021の実行など）、

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段1～手段4のいずれかの遊技機であってもよい。

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

30

【0488】

（特徴部73AKに関する説明）

図9-45は、本実施例の特徴部73AKに関し、演出制御用CPU120により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップAKS012にて実行できればよい。特徴部73AKにおいても、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作の動作内容については、本実施例の特徴部72AKと同様の内容であればよい。特徴部73AKの電源投入時コマンド処理において、演出制御用CPU120は、上記実施例と同様に主基板11からの受信コマンドを判定する（ステップ73AKS001～73AKS004）。ステップ73AKS003にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ73AKS003；Yes）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ73AKS005）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ73AKS006）。

40

【0489】

ステップ73AKS006による制御を行った後には、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ73AKS007）。設定変更を終了しない場合には（ステップ73AKS007；No）、ステップ73AKS007を繰り返し実行して待機する。ステップ73AKS007にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ73AKS0

50

07; Yes)、設定変更報知を終了する制御を行い(ステップ73AKS008)、遊技停止状態終了時処理を実行する(ステップ73AKS009)。このように、特徴部73AKの電源投入時コマンド処理では、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作としてのショートイニシャル動作を実行する制御を行わない。

【0490】

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

【0491】

その後、初期化報知を実行する制御を行う(ステップ73AKS012)。なお、初期化報知を実行する制御を行ってから、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。あるいは、ショートイニシャル動作を実行する制御を行ってから、初期化報知を実行する制御を行い、その後にロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。

【0492】

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

【0493】

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

値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ73AKS019における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【0494】

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

【0495】

図9-46は、特徴部73AKに関して、設定確認報知の実行中に表示される設定確認報知画面73AKD01を示している。設定確認報知画面73AKD01では、「設定確認中」というメッセージを報知するための文字画像が表示されるとともに、パチンコ遊技機1において設定された設定値の履歴が表示可能となる。設定値の履歴は、例えば演出制御基板12に搭載されたRAM122のバックアップ領域に設定値情報をRTC情報とともに記憶することにより、演出制御基板12の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、RAM122とは別個に設けられた不揮発性の記憶装置（例えばフラッシュメモリなど）にて、所定領域に設定値情報をRTC情報とともに記憶することにより、演出制御基板12の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のRAM102にて、バックアップ領域に設定値情報をRTC情報とともに記憶しておき、設定確認開始コマンドが送信される場合に、設定値の履歴を特定可能な演出制御コマンドとして予め用意された設定値履歴コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信することにより、演出制御基板12の側では、電力供給の開始に伴い特定できるようにしてもよい。

【0496】

設定確認報知画面73AKD01が表示される場合に、可動部材が原点位置から外れた位置で停止した状態になっていると、演出表示装置5の表示画面を視認しにくくなり、設定値の履歴を把握しにくくなる。そこで、特徴部73AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ73AKS015における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行う。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御される場合には、設定変更状態に制御される場合とは異なり、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されるので、設定確認報知画面73AKD01にて表示可能となる設定値の履歴を、遊技場の係員などが容易に

10

20

30

40

50

把握することができる。その一方で、特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K S 0 1 8 における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わない。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御される場合には、この設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行される一方で、初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないので、設定確認報知画面 7 3 A K D 0 1 にて表示可能となる設定値の履歴を、遊技場の係員などが容易に把握することができるようになってから、ロングイニシャル動作が実行されてしまう場合に可動部材により設定値の履歴が把握しにくくなってしまふことを防止できる。

10

【0 4 9 7】

なお、設定変更状態に制御される場合にも、設定値の履歴が表示可能となるものであってもよい。この場合には、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させるショートイニシャル動作を実行する制御を行えばよい。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御されることで、設定値の履歴が表示可能となる場合には、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されるようにして、設定値の履歴を容易に把握することができるものであってもよい。

【0 4 9 8】

以上のように、特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K S 0 0 1 にて受信コマンドが R A M クリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ 7 3 A K S 0 1 0 にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。これに対し、ステップ 7 3 A K S 0 0 3 にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には、ステップ 7 3 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定されるまで、ショートイニシャル動作を実行する制御を行わない。これにより、設定値を変更するための制御が行われるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されないので、設定値の変更作業が復帰動作によって妨げられないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

20

【0 4 9 9】

特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定された後に、ステップ 7 3 A K S 0 1 0 における制御が行われることで、復帰動作としてのショートイニシャル動作を実行する制御を行う。このように、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行うので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材を適切に原点位置に復帰させる動作が可能になる。

30

【0 5 0 0】

特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K S 0 0 1 にて受信コマンドが R A M クリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ 7 3 A K S 0 1 0、7 3 A K S 0 1 1 における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。このときには、ステップ 7 3 A K S 0 1 2 における制御が行われることで、初期化報知を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、R A M 1 0 2 における記憶内容が初期化（クリア）されることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の制御に関する初期化が行われた場合には、初期化報知が実行され、この初期化報知が実行されるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。また、ステップ 7 3 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定された場合にも、ステップ 7 3 A K S 0 1 0、7 3 A K S 0 1 1 における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の動作を共通化して、可動部材を動作させる制御負担を軽減すること

40

50

ができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【0501】

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

10

【0502】

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

20

【0503】

(特徴部73AKに係る手段の説明)

以上の特徴部73AKに関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開2010-200902号公報に記載されているものがある。また、可動部材を原点位置に復帰させる遊技機として、例えば特開2016-221154号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報や特開2016-221154号公報に記載の技術では、設定の変更と可動部材の動作が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部73AKに係る手段1の遊技機として、

30

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

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

、

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

40

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

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材(例えば動作用モータAK011~AK013によって動作する第1可動部材、動作用モータAK014によって動作する第2可動部材など)と、

少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作の制御を実行可能な可動制御手段(例えばステップAKS012の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用C

50

P U 1 2 0 など) とを備え、

前記可動制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作を実行する制御を行い（例えばステップ 7 3 A K S 0 1 0 の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行わない（例えばステップ 7 3 A K S 0 0 5 ～ 7 3 A K S 0 0 9 の実行など）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されないのを、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【 0 5 0 4 】

10

特徴部 7 3 A K に係る手段 2 の遊技機として、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えばステップ 7 3 A K S 0 1 0 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 7 3 A K に係る手段 1 の遊技機であってもよい。

このような構成においては、可動部材を適切に動作させ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【 0 5 0 5 】

特徴部 7 3 A K に係る手段 3 の遊技機として、

電力供給の開始に伴って遊技機の初期化が行われた場合に、初期化報知を実行する初期化報知手段（例えば演出表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、ステップ 7 3 A K S 0 1 2 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）を備え、

20

前記可動制御手段は、

前記初期化報知が実行されるときに、前記復帰動作に続いて前記可動部材による初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ 7 3 A K S 0 1 0 ～ 7 3 A K S 0 1 2 の実行など）、

前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ 7 3 A K S 0 0 5 ～ 7 3 A K S 0 0 9 に続くステップ 7 3 A K S 0 1 0 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 7 3 A K に係る手段 1 または手段 2 の遊技機であってもよい。

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

30

【 0 5 0 6 】

特徴部 7 3 A K に係る手段 4 の遊技機として、

前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認表示を実行可能な設定表示手段（例えば演出表示装置 5 など）を備え、

前記設定表示手段は、前記設定確認表示において前記設定手段にて設定された設定値の履歴を表示可能であり（例えば設定確認報知画面 7 3 A K D 0 1 の表示など）、

前記可動制御手段は、前記設定確認表示が実行されているときに、前記復帰動作を実行する制御を行い、前記初期動作を実行する制御を行わない（例えばステップ 7 3 A K S 0 1 5、7 3 A K S 0 1 6 の実行など）、

40

ことを特徴とする特徴部 7 3 A K に係る手段 1 ～ 手段 3 のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定確認表示が実行されているときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定確認表示を容易に把握できるとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【 0 5 0 7 】

特徴部 7 3 A K に係る手段 5 の遊技機として、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えば A K S 0 1 5 のコマンド解析処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）を備え、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御される場合に、該

50

変更許可状態に制御されない場合とは異なる情報（例えば設定変更開始コマンドとなるコマンド9100Hなど）を送信する、

ことを特徴とする特徴部73AKに係る手段1～手段4のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、演出制御手段による制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0508】

（特徴部74AKに関する説明）

図9-47は、本実施例の特徴部74AKに関し、確認演出を実行するために用いられる演出制御パターン74AKP01の構成例を示している。演出制御パターン74AKP01を構成するパターンデータは、演出制御基板12に搭載されたROM121の所定領域に予め記憶されていればよい。確認演出は、電源投入により電力供給が開始された後、予め定められた確認演出条件の成立に基づいて実行可能に制御される。特徴部74AKの確認演出は、左のスピーカ8Lからラップの音を2回出力する確認音の出力と、右のスピーカ8Rからドラムの音を2回出力する確認音の出力と、スティックコントローラ31Aの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを所定パターンで2セット駆動する確認振動とを、含んでいる。演出制御パターン74AKP01には、確認演出プロセスタイマ初期値74AKJ00を示すデータが含まれ、例えばRAM122の所定領域に設けられた確認演出プロセスタイマの初期値を設定可能にする。また、演出制御パターン74AKP01には、確認演出プロセスタイマ判定値74AKJ01と対応付けられた第1確認演出制御データ74AKD01、確認演出プロセスタイマ判定値74AKJ02と対応付けられた第2確認演出制御データ74AKD02、確認演出プロセスタイマ判定値74AKJ03と対応付けられた第1確認演出制御データ74AKD03が、含まれている。第1確認演出制御データ74AKD01は、左のスピーカ8Lからラップの音を2回出力する確認音の出力を制御するために用いられる。第2確認演出制御データ74AKD02は、右のスピーカ8Rからドラムの音を2回出力する確認音の出力を制御するために用いられる。第3確認演出制御データ74AKD03は、スティックコントローラ31Aの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを所定パターンで2セット駆動する確認振動を制御するために用いられる。確認演出の実行を制御するときには、確認演出プロセスタイマのタイマ値が更新され、確認演出プロセスタイマ判定値74AKJ01～74AKJ03のいずれかと合致したときに、合致した判定値に対応する第1～第3確認演出制御データ74AKD03を用いた制御を行うことにより、確認音の出力や確認振動を実行することができる。

【0509】

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

イミングで実行されることにより、各演出装置を用いた演出を正常に実行できるか否かを、遊技場の係員などが容易に把握することができる。

【0510】

図9-48は、特徴部74AKに関して、演出制御用CPU120により実行される演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御メイン処理は、上記実施例における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。特徴部74AKの演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、上記実施例と同様に初期化处理（ステップ74AKS011）、電源投入時コマンド処理（ステップ74AKS012）を実行した後、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップ74AKS013）、オフであれば（ステップ74AKS013；No）、ステップ74AKS013を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップ74AKS013；Yes）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ74AKS014）、コマンド解析処理（ステップ74AKS015）、演出制御プロセス処理（ステップ74AKS016）、演出用乱数更新処理（ステップ74AKS017）を順に実行する。さらに、特徴部74AKの演出制御メイン処理では、確認演出制御処理（ステップ74AKS018）を実行してから、ステップ74AKS013に戻る。

10

【0511】

図9-49は、確認演出制御処理として、ステップ74AKS018にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。確認演出制御処理において、演出制御用CPU120は、初期化報知を開始したか否かを判定する（ステップ74AKS031）。例えば上記実施例の電源投入時コマンド処理では、ステップAKS030における制御が行われることで、初期化報知が開始される。この後、ステップ74AKS031における判定が最初に行われたときに、初期化報知の開始であると判定すればよい。RAM122の所定領域に初期化報知開始フラグを設け、この初期化報知開始フラグがオンであるときに、初期化報知の開始であると判定してもよい。

20

【0512】

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

30

【0513】

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

40

【0514】

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

【0515】

ステップ74AKS034にて可変表示の開始ではないと判定された場合には（ステッ

50

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

10

【0516】

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

20

【0517】

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

30

【0518】

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

40

【0519】

図9-50は、特徴部74AKに関して、確認演出の制御例を示すタイミング図などである。図9-50(A)は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチAK001を押下操作する動作の検出がある一方で、錠スイッチ51をオンに切替操作する動作の検出がないことに対応して、設定変更状態に制御されない場合を示している。図9-50(B)は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチAK001を押下操作する動作の検出があるとともに、錠スイッチ51をオンに切替操作する動作の検出があることに対応して、設定変更状態に制御される場合を示している。図9-

50

50 (C) は、各タイミングにおける制御内容を示している。

【0520】

タイミング74AKT01での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御されない場合に、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120が、タイミング74AKT02にてRAMクリア通知コマンドを受信したと判定する。上記実施例の電源投入時コマンド処理では、ステップAKS021にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定されたことにより、ステップAKS030での制御が行われ、初期化報知が開始される。そうすると、特徴部74AKの演出制御メイン処理に含まれるステップ74AKS018の確認演出制御処理では、ステップ74AKS031にて初期化報知の開始であると判定され、ステップ74AKS032での制御により、確認受付期間が開始される。この確認検出期間内のタイミング74AKT03にて、プッシュボタン31Bを押下操作する動作が検出されると、確認演出制御処理のステップ74AKS036にて確認演出の開始動作を検出したと判定され、確認演出制御処理のステップ74AKS037～74AKS048といった、確認演出を実行する制御が開始される。こうして確認演出を実行する制御が開始されることにより、演出制御パターン74AKP01に含まれる第1～第3確認演出制御データ74AKD01～74AKD03などを用いて、第1～第3確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング74AKT04になると、確認演出制御処理のステップ74AKS044にて確認演出プロセスタイマがタイムアウトしたと判定され、ステップ74AKS045での制御が行われることにより、確認演出が終了する。

10

20

【0521】

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

30

【0522】

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

40

【0523】

50

なお、確認演出に含まれる演出は、パチンコ遊技機 1 が備える任意の演出装置を用いた演出であればよい。例えば、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを駆動することによる確認振動に加えて、あるいは代えて、プッシュボタン 3 1 B に内蔵された振動用モータを駆動することによる確認振動を実行できるものであってもよい。

【0524】

以上のように、特徴部 7 4 A K の演出制御メイン処理では、ステップ 7 4 A K S 0 1 2 にて、上記実施例と同様に電源投入時コマンド処理を実行した後、ステップ 7 4 A K S 0 1 8 にて確認演出制御処理を実行する。電源投入時コマンド処理では、例えばステップ A K S 0 2 5 やステップ A K S 0 3 1 にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後には、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。この場合には、確認演出を実行する制御も行われない。これに対し、ステップ A K S 0 2 1 にて受信コマンドが R A M クリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ A K S 0 3 0 にて、初期化報知を実行する制御を行う。その後、ステップ 7 4 A K S 0 1 8 の確認演出制御処理では、ステップ 7 4 A K S 0 3 1 にて初期化報知の開始であると判定されたことなどに基づいて、確認演出条件が成立したときに、ステップ 7 4 A K S 0 3 7 以降に進み、確認演出を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機 1 における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、確認演出を実行する制御を行わない。これにより、設定値を変更するための制御が、確認演出を実行する制御よりも優先されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0525】

電源投入時コマンド処理では、設定変更状態に対応してステップ A K S 0 2 5 ～ A K S 0 3 0 における制御などが行われる。その後、演出制御メイン処理のステップ 7 4 A K S 0 1 8 にて確認演出制御処理を実行することで、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、確認演出条件の成立に応じて確認演出を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0526】

プッシュボタン 3 1 B やプッシュセンサ 3 5 B は、遊技者による押下操作などの動作を検出可能に構成されている。特徴部 7 4 A K の確認演出制御処理では、ステップ 7 4 A K S 0 3 2 における制御が実行されることにより、確認受付期間となり、その後にステップ 7 4 A K S 0 3 6 で開始動作の検出があったと判定されることにより、確認演出条件が成立する。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0527】

特徴部 7 4 A K の演出制御メイン処理のステップ 7 4 A K S 0 1 8 にて確認演出制御処理を実行するときには、ステップ 7 4 A K S 0 3 2 における制御が実行されることにより、設定確認状態に制御されずに R A M 1 0 2 の記憶内容が初期化（クリア）された場合に、設定確認状態が終了した場合と共通の確認受付期間となる。この確認受付期間における確認演出条件の成立に応じて、確認演出を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出の実行に関する制御を共通化して、確認演出の制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0528】

特徴部 7 4 A K で用いられる演出制御パターン 7 4 A K P 0 1 は、第 1 確認演出制御データ 7 4 A K D 0 1 や第 2 確認演出制御データ 7 4 A K D 0 2 を含むことで、スピーカ 8 L、8 R から確認音を出力させる制御を可能にする。こうして、確認演出は、音出力手段となるスピーカ 8 L、8 R による確認用の音声の出力を含む。これにより、設定値の変更

作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0529】

(特徴部74AKに係る手段の説明)

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

10

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

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

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

20

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

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

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

前記確認制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い(例えばステップAKS021、AKS030を実行した後におけるステップ74AKS018の実行など)、

30

前記変更許可状態であるときに、前記確認演出を実行する制御を行わない(例えばステップAKS025~AKS029の実行など)、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、確認演出が実行されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0530】

特徴部74AKに係る手段2の遊技機として、

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

40

ことを特徴とする特徴部74AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

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

【0531】

特徴部74AKに係る手段3の遊技機として、

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

前記確認演出条件は、確認受付期間であるときに前記遊技用検出手段による動作の検出

50

にもとづいて成立する（例えばステップ74AKS036の実行など）、

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

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

【0532】

特徴部74AKに係る手段4の遊技機として、

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

10

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

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

【0533】

特徴部74AKに係る手段5の遊技機として、

演出音を出力可能な音出力手段（例えばスピーカ8L、8Rなど）を備え、

前記確認演出は、前記音出力手段による確認用の音声の出力を含む（例えば第1確認演出制御データ74AKD01、第2確認演出制御データ74AKD02を用いたステップ74AKS047の実行など）、

20

ことを特徴とする特徴部74AKに係る手段1～手段4のいずれかの遊技機であってもよい。

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

【0534】

（特徴部75AKに関する説明）

図9-51は、本実施例の特徴部75AKに関し、演出制御用CPU120により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例の特徴部74AKにおける演出制御メイン処理のステップ74AKS012にて実行できればよい。特徴部75AKの電源投入時コマンド処理において、演出制御用CPU120は、上記実施例と同様に主基板11からの受信コマンドを判定する（ステップ75AKS001～75AKS004）。ステップ75AKS003にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ75AKS003；Yes）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ75AKS005）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ75AKS006）。

30

【0535】

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

40

【0536】

ステップ75AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合や（ステップ75AKS001；Yes）、ステップ75AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後は、初期化報知を実行する制御を行い（ステップ7

50

5AKS011)、電源投入時コマンド処理を終了する。

【0537】

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

10

【0538】

図9-52は、設定変更中確認演出制御処理として、ステップ75AKS008にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。設定確認中確認演出制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、確認演出済みであるか否かを判定する(ステップ75AKS031)。ステップ75AKS031では、例えばRAM122の所定領域に設けられた確認演出完了フラグがオンである場合に、確認演出済みであると判定すればよい。確認演出完了フラグは、確認演出の実行が完了したときに、オン状態にセットされればよい。ステップ75AKS031にて確認演出済みである場合には(ステップ75AKS031; Yes)、設定変更中確認演出制御処理を終了する。

20

【0539】

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

30

【0540】

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

40

【0541】

ステップ75AKS040にて判定値と合致したと判定された場合には(ステップ75AKS040; Yes)、その判定値に対応する確認演出制御データを用いた演出を開始させる(ステップ75AKS041)。また、演出制御パターン74AKP01において

50

次に格納されている確認演出プロセスタイマ判定値によるタイマ値の判定が行われるように設定してから（ステップ75AKS042）、確認演出制御処理を終了する。

【0542】

図9-53は、特徴部75AKに関して、確認演出の制御例を示すタイミング図などである。図9-53（A）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチAK001を押下操作する動作の検出がある一方で、錠スイッチ51をオンに切替操作する動作の検出がないことに対応して、設定変更状態に制御されない場合を示している。図9-53（B）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチAK001を押下操作する動作の検出があるとともに、錠スイッチ51をオンに切替操作する動作の検出があることに対応して、設定変更状態に制御される場合を示している。図9-53（C）は、各タイミングにおける制御内容を示している。

10

【0543】

タイミング75AKT01での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御されない場合は、特徴部74AKで設定変更状態に制御されない場合と同様であり、タイミング74AKT02にてRAMクリア通知コマンドを受信したことにより、初期化報知が開始され、これに伴い、確認受付期間が開始される。この確認受付期間内のタイミング75AKT03にて、確認演出の開始動作を検出すると、確認演出を実行する制御が開始され、演出制御パターン74AKP01に含まれる第1～第3確認演出制御データ74AKD01～74AKD03などを用いて、第1～第3確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング75AKT04になると、確認演出が終了する。

20

【0544】

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

30

40

【0545】

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

50

が開始されるようにすればよい。

【0546】

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

10

【0547】

特徴部75AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ75AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合に、特徴部74AKと同様の確認演出制御処理が実行されることで、確認受付期間が開始される。この確認受付期間であるときに、確認演出条件の成立に応じて確認演出を実行する制御を行う。これに対し、設定変更中確認演出制御処理では、確認受付期間を設けることなくステップ75AKS033にて開始動作の検出があったと判定された場合に、確認演出を実行する制御を行う。これにより、変更許可条件としての設定変更状態であるときには、いつでも確認演出を実行できるので、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止する場合に、設定値の変更とともに確認演出を適切に実行できる。

20

【0548】

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

【0549】

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

30

【0550】

(特徴部75AKに係る手段の説明)

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

40

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値1～3のいずれかなど）に設定可

50

能な設定手段（例えばステップ S a 1 3 の設定変更処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップ S a 6 およびステップ S a 1 2 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

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

電力供給が開始された後、確認演出条件の成立にもとづいて前記演出手段による確認演出の制御を実行可能な確認制御手段（例えばステップ 7 4 A K S 0 1 8 の確認演出制御処理、ステップ 7 5 A K S 0 0 8 の設定変更中確認演出制御処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）とを備え、

前記確認制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップ 7 4 A K S 0 1 8 における確認演出制御処理の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ 7 5 A K S 0 0 8 における設定変更中確認演出制御処理の実行など）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、確認演出を実行できるので、遊技機の状態を的確に確認して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。

【0551】

特徴部 7 5 A K に係る手段 2 の遊技機として、

前記確認制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されずに初期化が行われた場合に、確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップ 7 4 A K S 0 3 3、7 4 A K S 0 3 6 の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、確認受付期間を設けることなく前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ 7 5 A K S 0 3 3 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 7 5 A K に係る手段 1 の遊技機であってもよい。

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

【0552】

特徴部 7 5 A K に係る手段 3 の遊技機として、

前記確認制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ 7 5 A K S 0 0 5 ～ 7 5 A K S 0 1 1 を実行した後におけるステップ 7 4 A K S 0 1 8 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 7 5 A K に係る手段 1 または手段 2 の遊技機であってもよい。

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

【0553】

特徴部 7 5 A K に係る手段 4 の遊技機として、

遊技者による動作を検出可能な遊技用検出手段（例えばプッシュボタン 3 1 B、プッシュセンサ 3 5 B など）を備え、

前記確認演出条件は、前記遊技用検出手段による動作の検出にもとづいて成立する（例

10

20

30

40

50

えばステップ75AKS033の実行など)、

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

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

【0554】

(特徴部100AKに関する説明)

図10-1は、本実施例の特徴部100AKに関し、演出制御用CPU120により実行される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。この演出制御プロセス処理は、上記実施例における図7に示した演出制御プロセス処理に代えて実行されれば

10

【0555】

特徴部100AKの演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、設定された設定値を遊技者に示唆する設定示唆演出を実行するか否かを判定(決定)するための設定示唆演出開始処理を実行する(ステップ100AKS101)。本実施例では、設定示唆演出が実行されるタイミングを当該設定示唆演出が実行される前に遊技者に示唆するタイミング示唆演出を実行可能になっている。このような構成によれば、設定示唆演出が実行されるタイミングを遊技者がタイミング示唆演出に基づいて認識することを可能にし、遊技の興趣を向上させると共に、パチンコ遊技機1の稼働率の向上を図ることができる。ステップ100AKS101の設定示唆演出開始処理において、設定示唆演出

20

【0556】

図10-2(a)は、設定示唆演出開始処理として、図10-1のステップ100AKS101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10-2(a)に示す設定示唆演出開始処理において、演出制御用CPU120は、まず、図10-2(b)に示す開始判定タイマ100AK001のタイマ値が0とは異なる値であるか否かを判定

30

【0557】

開始判定タイマ100AK001の値が0であると判定した場合には(ステップ100AKS201; No)、客待ちデモ演出を実行中であることを示す客待ちデモフラグがオンであるか否かを判定することにより、客待ちデモ演出を実行中であることを判定する(ステップ100AKS202)。客待ちデモフラグは、主基板11から送信された客待ちデモ指定コマンドを演出制御基板12が受信した場合にオン状態にセットされる。客待ちデモ演出を実行中ではないと判定した場合には(ステップ100AKS202; No)、設定示唆演出開始処理を終了する。

40

【0558】

これに対し、客待ちデモ演出を実行中であると判定した場合には(ステップ100AKS202; Yes)、遊技球の発射が検出されたことを示す発射検出フラグがオンであるか否かを判定することにより、遊技球の発射が検出されたか否かを判定する(ステップ100AKS203)。本実施例では、遊技球の発射を検出可能な発射検出センサが打球発射装置に設けられている。発射検出センサによって遊技球の発射が検出されると、遊技球の発射が検出されたことを示す発射検出信号が打球発射装置から主基板11へ送信される

50

。主基板11は、打球発射装置から送信された発射検出信号を受信すると、遊技球の発射が検出されたことを示す発射検出コマンドを演出制御基板12へ送信する。発射検出フラグは、主基板11から送信された発射検出コマンドを演出制御基板12が受信した場合にオン状態にセットされる。遊技球の発射が検出されていないと判定した場合には（ステップ100AKS203；No）、設定示唆演出開始処理を終了する。これに対し、遊技球の発射が検出されたと判定した場合には（ステップ100AKS203；Yes）、開始判定タイマ100AK001による時間の計測を開始する（ステップ100AKS204）。すなわち、演出制御用CPU120は、客待ちデモ演出を実行中であると判定されたこと（ステップ100AKS202；Yes）に基づいて遊技の進行が停止していると判定し、遊技球の発射が検出されたと判定されたこと（ステップ100AKS203；Yes）に基づいて遊技者が遊技を実行していると判定した場合には、スランプ状態であると判定して、スランプ状態の継続時間を計測する開始判定タイマ100AK001による時間の計測を開始する。

10

【0559】

開始判定タイマ100AK001のタイマ値が0とは異なる値であると判定した場合（ステップ100AKS201；Yes）、又はステップ100AKS204の処理を実行した後は、開始判定タイマ100AK001のタイマ値に基づいて、所定の演出開始条件が成立したか否かを判定する（ステップ100AKS205）。本実施例では、演出開始条件は、スランプ状態の継続時間が所定の第1基準時間（例えば20秒）以上であることとなっている。スランプ状態の継続時間は、開始判定タイマ100AK001のタイマ値として取得されればよい。なお、演出開始条件を、スランプ状態における発射球数が所定の基準個数（例えば50個）以上であること等としてもよい。本実施例では、主基板11は、発射された遊技球を検出するための排出口スイッチ70からの信号に基づいて、発射球数（発射された遊技球が検出された回数）を示す発射球数コマンドを演出制御基板12へ送信する。演出開始条件を発射球数に係る条件とする場合、演出制御用CPU120は、スランプ状態における発射球数を、開始判定タイマ100AK001による時刻の計測が実行されている状態において主基板11から受信した発射球数コマンドに基づいて検出すればよい。なお、発射球数を、球貸機から供給された、球貸機により貸し出された遊技球の数を示す球貸し信号に基づいて検出してもよい。この場合、球貸し信号は、球貸機から主基板11を介して演出制御基板12へ供給されてもよいし、球貸機から演出制御基板12へ直接供給されてもよい。

20

30

【0560】

演出開始条件が成立したと判定した場合には（ステップ100AKS205；Yes）、演出パターンの決定等の設定示唆演出を実行するための設定を行う（ステップ100AKS206）。

【0561】

本実施例では、設定示唆演出として、第1段階演出、第2段階演出及び第3段階演出の3つの演出を段階的に実行する。詳しく説明すると、本実施例では、タイミング示唆演出を、所定の第1条件を示唆する演出態様と、所定の第2条件を示唆する演出態様と、所定の第3条件を示唆する演出態様と、にて実行可能とされている。このような構成によれば、多様な演出態様でタイミング示唆演出を実行し、遊技の興趣を向上させると共に、パチンコ遊技機1の稼働率の向上を図ることができる。第1段階演出は、第1条件を示唆する演出態様のタイミング示唆演出である第1示唆演出が実行された後に第1条件が成立したときに実行され、第2段階演出は、第2条件を示唆する演出態様のタイミング示唆演出である第2示唆演出が実行された後に第2条件が成立したときに実行され、第3段階演出は、第3条件を示唆する演出態様のタイミング示唆演出である第3示唆演出が実行された後に第3条件が成立したときに実行される。第3条件は第2条件よりも成立が困難な（成立するためにより多くの時間を要する）条件であり、第2条件は第1条件よりも成立が困難な条件である。本実施例において、第1条件は、演出開始条件が成立した後の第1特図又は第2特図の可変表示の回数が所定の基準回数（例えば20回）以上となることである。

40

50

また、本実施例において、第2条件は、演出開始条件が成立した後に遊技が実行された期間が所定の第2基準時間（例えば15分）以上となることである。第2条件に係る期間は、遊技が実行されている間のみ経過する。また、本実施例において、第3条件は、演出開始条件が成立した後の発射球数が所定の基準個数（例えば2000個）以上となることである。このように、設定示唆演出を段階的に実行することによって、遊技の興趣を向上させることができると共に、遊技者の遊技を継続する意欲を煽り、パチンコ遊技機1の稼働率の向上を図ることができる。なお、設定示唆演出は3段階で実行するものに限られず、2段階以下の演出を設定示唆演出として実行してもよいし、4段階以上の演出を設定示唆演出を実行してもよい。また、設定示唆演出として何段階の演出を実行するかを乱数抽選等により決定することとしてもよい。

10

【0562】

なお、本実施例では、第1条件、第2条件及び第3条件として、それぞれ、第1特図又は第2特図の可変表示の回数に係る条件と、期間に係る条件と、発射球数に係る条件と、が設定されているものとして説明したが、これは一例に過ぎない。第1条件、第2条件及び第3条件のうち少なくとも2つ以上が第1特図又は第2特図の可変表示の回数に係る条件であってもよいし、第1条件、第2条件及び第3条件のうち少なくとも2つ以上が期間に係る条件であってもよいし、第1条件、第2条件及び第3条件のうち少なくとも2つ以上が発射球数に係る条件であってもよい。すなわち、第1条件、第2条件及び第3条件の全てが第1特図又は第2特図の可変表示の回数に係る条件であってもよいし（例えば、第1条件が、演出開始条件が成立した後の第1特図又は第2特図の可変表示の回数が20回以上となることであり、第2条件が、演出開始条件が成立した後の第1特図又は第2特図の可変表示の回数が40回以上となることであり、第3条件が、演出開始条件が成立した後の第1特図又は第2特図の可変表示の回数が60回以上となることであってもよい）、第1条件、第2条件及び第3条件の全てが期間に係る条件であってもよいし、第1条件、第2条件及び第3条件の全てが発射球数に係る条件であってもよい。なお、本実施例では、設定示唆演出が実行される条件の一つとして、遊技が実行されている間のみ経過する期間に係る条件（第2条件）が設定されているものとして説明するが、設定示唆演出が実行される条件として、遊技が実行されているか否かに関わらず経過する期間に係る条件を設定してもよい。この場合、遊技が実行されているか否かに関わらず経過する期間は、例えばリアルタイムクロック（RTC）126によって出力される時刻情報に基づいて取得されればよい。

20

30

【0563】

演出制御用CPU120は、第1段階演出、第2段階演出及び第3段階演出として、図10-3(a)に示す演出（設定示唆演出）A～演出Eのいずれかを実行する。演出Aは、「設定は悪くないかも？」というメッセージを表す画像を画像表示装置5に表示する演出である。演出Bは、「設定は悪くない様子！」というメッセージを表す画像を画像表示装置5に表示する演出である。演出Cは、「設定は悪くないよ！」というメッセージを表す画像を画像表示装置5に表示する演出である。演出Dは、「今日はラッキー！」というメッセージを表す画像を画像表示装置5に表示する演出である。演出Eは、「最高の設定だよ！」というメッセージを表す画像を画像表示装置5に表示する演出である。演出Eの期待度は演出Dの期待度よりも高く、演出Dの期待度は演出Cの期待度よりも高く、演出Cの期待度は演出Bの期待度よりも高く、演出Bの期待度は演出Aの期待度よりも高い。演出の期待度とは、最も有利な設定値1に設定されている場合に当該演出が実行される割合である。すなわち、演出の期待度が高いほど、最も不利な設定値3に設定されている場合に当該演出が実行される割合は低い。

40

【0564】

なお、本実施例では、設定示唆演出として、図10-3(a)に示す演出A～演出Eのいずれかを実行するものとして説明するが、設定示唆演出の種類は図10-3(a)に示した各演出に限定されない。例えば、設定値が4段階以上からなる場合（例えば設定値が1～6の6段階からなる場合）において、設定示唆演出として、設定値が偶数であること

50

を示唆する演出（例えば「偶数設定？」というメッセージを表す画像を画像表示装置 5 に表示する演出）を実行してもよい。あるいは、設定示唆演出として、設定値が奇数であることを示唆する演出（例えば「奇数設定？」というメッセージを表す画像を画像表示装置 5 に表示する演出）、最も有利な設定値 1 と最も不利な設定値 3 と異なる設定値 2 に設定されていることを示唆する演出（例えば「設定はどちらともいえない」というメッセージを表す画像を画像表示装置 5 に表示する演出）、特定の設定値に設定されていることを示唆する演出（例えば「設定 1 確定！」、「設定 2 確定！」、「設定 3 確定！」等のメッセージを表す画像を画像表示装置 5 に表示する演出）等を実行してもよい。あるいは、設定示唆演出として、昨日設定されていた設定値とは異なる設定値に設定されていることを示唆する演出（例えば「昨日とは違う設定かも？」というメッセージを表す画像を画像表示装置 5 に表示する演出）を実行してもよい。なお、この演出は、主基板 11 から送信された設定変更終了コマンドを受信したと判定された場合に実行されればよい。あるいは、設定示唆演出として、昨日設定されていた設定値よりも有利な設定値に設定されていることを示唆する演出（例えば「昨日より良い設定かも？」というメッセージを表す画像を画像表示装置 5 に表示する演出）又は昨日設定されていた設定値よりも不利な設定値に設定されていることを示唆する演出（例えば「昨日よりも悪い設定かも？」というメッセージを表す画像を画像表示装置 5 に表示する演出）を実行してもよい。なお、この場合、演出制御基板 12 がフラッシュメモリ等の不揮発性の記憶装置を備え、この記憶装置が、昨日の設定値を示すデータを不揮発的に（RAM クリア処理が実行された場合でも消去されないように）記憶し、このデータに基づいて演出を実行することとすればよい。

10

20

【0565】

なお、本実施例では、設定示唆演出として、図 10-3 (a) に示す、各種の画像を画像表示装置 5 に表示する演出 A ～演出 E を実行するものとして説明するが、設定示唆演出の演出態様はこれに限られず、画像の表示、音声の出力、ランプ（例えば 7 セグメントの LED）の点灯、役物の動作、又はこれらの組み合わせ等によって設定された設定値を示唆できるものであればよい。

【0566】

演出制御用 CPU 120 は、ステップ 100AKS206 の処理において、図 10-3 (b) に示すパターン 1 ～パターン X のいずれかを設定示唆演出の演出パターンとして決定することによって、第 1 段階演出、第 2 段階演出及び第 3 段階演出として演出 A ～演出 E のいずれを実行するかを決定する。図 10-3 (b) に示すように、パターン 1 ～パターン 3 においては、演出 A ～演出 E のいずれかが第 1 段階演出、第 2 段階演出及び第 3 段階演出として設定されている。本実施例では、最も期待度の高い演出 E は、パターン X が演出パターンとして決定された場合にのみ実行される。図 10-3 (b) に示す各パターンにおいては、第 1 段階演出として設定されている演出よりも期待度の高い演出が第 2 段階演出として設定されており、第 2 段階演出として設定されている演出よりも期待度の高い演出が第 3 段階演出として設定されている。このため、設定示唆演出が段階的に進行するにつれて、実行される演出の期待度が高くなることとなり、遊技の興趣を向上させることができる。遊技者の遊技を継続する意欲を煽り、パチンコ遊技機 1 の稼働率の向上を図ることができる。

30

40

【0567】

なお、図 10-3 (b) に示すパターン 1 ～パターン X では、第 1 段階演出、第 2 段階演出及び第 3 段階演出として、それぞれ互いに異なる演出が設定されているものの、設定示唆演出の演出パターンはこれに限定されず、第 1 段階演出、第 2 段階演出及び第 3 段階演出のうち少なくとも 2 つ以上の演出が互いに同一の演出であってもよい。また、本実施例では、期待度の最も高い演出 E は、パターン X が演出パターンとして決定された場合にのみ実行されるものとして説明するが、パターン X 以外のパターンが演出パターンとして決定された場合に演出 E を実行可能に構成してもよい。

【0568】

演出制御用 CPU 120 は、ステップ 100AKS206 の処理において、設定されて

50

いる設定値に応じて、図10-3(c)に示す割合で演出パターンを決定する。設定されている設定値は、主基板11から受信した設定変更終了コマンドにおける、変更により新たに設定された設定値に対応するEXTデータに基づいて取得すればよい。なお、本実施例では、図10-3(c)に示すように、パターンXは、最も有利な設定値1に設定されている場合のみ演出パターンとして決定される。

【0569】

なお、本実施例では、第1段階演出、第2段階演出及び第3段階演出の演出態様を、設定示唆演出の開始時に、ステップ100AKS206の処理を実行することによって一括して決定するものとして説明するが、演出態様の決定方法はこれに限定されず、第1段階演出、第2段階演出及び第3段階演出の演出態様をそれぞれ決定してもよい。

10

【0570】

ステップ100AKS206の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、タイミング示唆演出として、第1条件が成立したことに対応して第1段階演出が実行されるタイミングを示唆する第1示唆演出、第2条件が成立したことに対応して第2段階演出が実行されるタイミングを示唆する第2示唆演出、及び第3条件が成立したことに対応して第3段階演出が実行されるタイミングを示唆する第3示唆演出を開始する(ステップ100AKS207)。なお、ステップ100AKS207の処理にてタイミング示唆演出を開始する際に、タイミング示唆演出を実行中であることを示すタイミング示唆演出実行フラグをオン状態にセットする。具体的に、演出制御用CPU120は、第1示唆演出として、第1条件が成立したことに対応して第1段階演出が実行されるタイミングまでに実行される第1特図又は第2特図の可変表示の回数を示唆する画像を画像表示装置5に表示する演出を開始する。なお、この可変表示の回数の表示は、遊技の進行に従って更新される。演出制御用CPU120は、第2示唆演出として、第2条件が成立したことに対応して第2段階演出が実行されるタイミングまでの遊技が実行される期間を示唆する画像を画像表示装置5に表示する演出を開始する。なお、この期間の表示は、遊技が実行されている間のみ、遊技の進行に従って更新される。演出表示制御用CPU120は、第3示唆演出として、第3条件が成立したことに対応して第3段階演出が実行されるタイミングまでの発射球数を示唆する画像を画像表示装置5に表示する演出を開始する。

20

【0571】

ステップ100AKS207の処理にて開始された第1示唆演出は、第1段階演出が開始されると終了する。ステップ100AKS207の処理にて開始された第2示唆演出は、第2段階演出が開始されると終了する。ステップ100AKS207の処理にて開始された第3示唆演出は、第3段階演出が開始されると終了する。すなわち、ステップ100AKS207の処理が実行されてから第1段階演出が開始されるまでの期間においては、第1示唆演出、第2示唆演出及び第3示唆演出が並行して実行され、第1段階演出が開始されてから第2段階演出が開始されるまでの期間においては、第2示唆演出及び第3示唆演出が並行して実行される。

30

【0572】

なお、上述したように、第1条件、第2条件及び第3条件のうち少なくとも2つ以上が第1特図又は第2特図の可変表示の回数に係る条件であってもよく、これに対応して、第1条件に対応する第1示唆演出、第2条件に対応する第2示唆演出及び第3条件に対応する第3示唆演出のうち少なくとも2つ以上が、設定示唆演出が実行されるタイミングまでに実行される第1特図又は第2特図の可変表示の回数を示唆する演出であってもよい。また、上述したように、第1条件、第2条件及び第3条件のうち少なくとも2つ以上が期間に係る条件であってもよく、これに対応して、第1条件に対応する第1示唆演出、第2条件に対応する第2示唆演出及び第3条件に対応する第3示唆演出のうち少なくとも2つ以上が、設定示唆演出が実行されるタイミングまでの期間を示唆する演出であってもよい。また、上述したように、第1条件、第2条件及び第3条件のうち少なくとも2つ以上が発射球数に係る条件であってもよく、これに対応して、第1条件に対応する第1示唆演出、第2条件に対応する第2示唆演出及び第3条件に対応する第3示唆演出のうち少なくとも

40

50

2つ以上が、設定示唆演出が実行されるタイミングまでの発射球数を示唆する演出であってもよい。

【0573】

なお、上述したように、設定示唆演出が実行される条件として、遊技が実行されているか否かに関わらず経過する期間に係る条件を設定してもよく、これに対応して、タイミング示唆演出として、遊技が実行されているか否かに関わらず経過する期間の表示を行ってもよい。

【0574】

なお、本実施例では、タイミング示唆演出として、各種の画像を画像表示装置5に表示する演出を実行するものとして説明するが、タイミング示唆演出の演出態様はこれに限られず、画像の表示、音声の出力、ランプ（例えば7セグメントのLED）の点灯、役物の動作、又はこれらの組み合わせ等によって設定示唆演出の実行タイミングを示唆できるものであればよい。

【0575】

本実施例では、スランプ状態であることに基づいて演出開始条件が成立すると、タイミング示唆演出が開始される。これにより、スランプ状態が原因で遊技の興趣が低下することを防止すると共に、遊技者の遊技を継続する意欲を煽り、パチンコ遊技機1の稼働率の向上を図ることができる。

【0576】

なお、本実施例ではスランプ状態であることに基づいて演出開始条件が成立した際にタイミング示唆演出を開始するものとして説明するが、演出開始条件はこれに限られない。例えば、遊技が開始された後、乱数抽選に当選した場合に、演出開始条件が成立したと判定してタイミング示唆演出を開始してもよい。遊技が開始されたか否かは、例えば発射検出コマンドを受信したか否かを判定することによって判定すればよい。この場合において、遊技が開始された後の所定のタイミング（例えば発射球数が750発以上となったタイミング）となった以降は、当該所定のタイミングとなる前よりも高い割合で乱数抽選に当選するように判定値を振り分けることとしてもよい。なお、この場合、発射球数を示す画像を画像表示装置5に表示してもよい。

【0577】

あるいは、遊技が実行されていない客待ち状態における所定のタイミング（例えば客待ちデモ指定コマンドを受信してから発射検出コマンドを受信することなく5分以上が経過したタイミング）が到来した場合に、演出開始条件が成立したと判定してタイミング示唆演出を開始してもよい。この構成によれば、未だ遊技を開始していない遊技者の関心を惹き、遊技を開始する意欲を煽ることによってパチンコ遊技機1の稼働率の向上を図ることができる。

【0578】

あるいは、第1特図又は第2特図の可変表示中の所定のタイミングにおいて、タイミング示唆演出を開始してもよい。なお、この場合において、リーチ演出が開始された後に当該所定のタイミングが到来した場合には、遊技者がタイミング示唆演出を予告演出と誤認して混乱することを避けるべく、タイミング示唆演出を実行しないことが好ましい。さらに、疑似連演出が開始された後に当該所定のタイミングが到来した場合にも、演出が錯綜することを避けるべく、タイミング示唆演出を実行しないことが好ましい。

【0579】

ステップ100AKS207の処理にてタイミング示唆演出を開始した後、演出制御用CPU120は、図10-2（b）に示す示唆演出タイマ100AK002による時間の計測を開始する（ステップ100AKS208）。示唆演出タイマ100AK002は、例えばRAM122の所定領域に設けられ、タイミング示唆演出が開始されてから経過した時間を計測する。演出制御用CPU120は、演出開始条件が成立した後に実行された第1特図又は第2特図の可変表示の回数のカウントを開始する（ステップ100AKS209）。演出制御用CPU120は、図10-2（b）に示す条件判定タイマ100AK

10

20

30

40

50

003による時間の計測を開始する（ステップ100AKS210）。条件判定タイマ100AK003は、図10-2（b）に示すように、例えばRAM122の所定領域に設けられ、演出開始条件が成立した後に遊技が実行された期間を計測する。条件判定タイマ100AK003のタイマ値は、遊技が実行されている間のみ更新される。具体的に、条件判定タイマ100AK003のタイマ値は、例えば発射された遊技球が排出口スイッチ70によって検出されてから所定の時間（例えば、10秒）が経過するまでの間のみ更新されればよい。演出制御用CPU120は、演出開始条件が成立した後に発射された遊技球の数のカウントを開始する（ステップ100AKS211）。

【0580】

ステップ100AKS205の処理において、演出開始条件が成立していないと判定した場合には（ステップ100AKS205；No）、主基板11から送信された第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ100AKS212）。第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップ100AKS212；No）、設定示唆演出開始処理を終了する。これに対し、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンドを受信したと判定した場合には（ステップ100AKS212；Yes）、開始判定タイマ100AK001をリセットし（ステップ100AKS213）、設定示唆演出開始処理を終了する。すなわち、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンドを受信したと判定されたこと（ステップ100AKS212；Yes）に基づいて第1特図又は第2特図の可変表示が実行されていると判定した場合には、スランプ状態が終了したと判定して、スランプ状態の継続時間を計測する開始判定タイマ100AK001をリセットする。なお、ステップ100AKS213の処理にて開始判定タイマ100AK001をリセットした際には、客待ちデモフラグ及び発射検出フラグをクリアする。

【0581】

図10-4は、設定示唆演出実行処理として、図10-1のステップ100AKS102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10-4に示す設定示唆演出実行処理において、演出制御用CPU120は、まず、タイミング示唆演出実行フラグがオンであるか否かを判定することにより、タイミング示唆演出を実行中であるか否かを判定する（ステップ100AKS301）。タイミング示唆演出を実行中ではないと判定した場合には（ステップ100AKS301；No）、設定示唆演出実行処理を終了する。

【0582】

これに対し、タイミング示唆演出を実行中であると判定した場合には（ステップ100AKS301；Yes）、第1条件が成立済みであることを示す第1条件成立フラグがオンであるか否かを判定することにより、第1条件が成立済みであるか否かを判定する（ステップ100AKS302）。第1条件が成立済みではないと判定した場合には（ステップ100AKS302；No）、第1条件が成立したか否か（演出開始条件が成立した後の第1特図又は第2特図の可変表示の回数が基準回数以上となったか否か）を判定する（ステップ100AKS303）。第1条件が成立したと判定した場合には（ステップ100AKS303；Yes）、演出A～演出Eのうちのステップ100AKS206の処理にて決定された演出パターンで第1段階演出として設定されている演出を開始し（ステップ100AKS304）、設定示唆演出実行処理を終了する。なお、ステップ100AKS303の処理にて第1条件が成立したと判定した場合には、第1条件成立フラグをオン状態にセットする。また、ステップ100AKS304の処理にて第1段階演出を開始する際に、第1示唆演出を終了する。

【0583】

これに対し、第1条件が成立していないと判定した場合には（ステップ100AKS303；No）、主基板11から受信した変動表示結果通知コマンドに基づいて、大当たりが発生したか否かを判定する（ステップ100AKS305）。大当たりが発生していないと判定した場合には（ステップ100AKS305；No）、所定の終了条件が成立したか

否かを判定する（ステップ100AKS306）。本実施例において、終了条件は、タイミング示唆演出が開始された後に客待ちデモ指定コマンドを受信し、その後、遊技球の発射が検出されることなく（主基板11から発射検出コマンドを受信することなく）所定の第3基準時間（例えば5分）が経過することである。この終了条件は、遊技が実行されていないことに基づいて成立する。なお、終了条件はこれに限らず、遊技が実行されていないことを判定可能な任意の条件であってよい。客待ちデモ指定コマンドを受信してからの経過時間は、示唆演出タイマ100AK002のタイマ値に基づいて取得されればよい。

【0584】

終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップ100AKS306；No）、設定示唆演出実行処理を終了する。これに対し、終了条件が成立したと判定した場合（ステップ100AKS306；Yes）、又は大当たりが発生したと判定した場合には（ステップ100AKS305；Yes）、第1段階演出、第2段階演出及び第3段階演出を実行することなく、第1示唆演出、第2示唆演出及び第3示唆演出を終了し（ステップ100AKS307）、設定示唆演出実行処理を終了する。なお、ステップ100AKS307の処理にてタイミング示唆演出を終了する際に、客待ちデモフラグ、発射検出フラグ及びタイミング示唆演出実行フラグをクリアし、開始判定タイマ100AK001、示唆演出タイマ100AK002及び条件判定タイマ100AK003をリセットすると共に、ステップ100AKS209の処理にて開始された可変表示の回数のカウント及びステップ100AKS211の処理にて開始された発射球数のカウントをリセットする。

【0585】

ステップ100AKS302の処理にて第1条件が成立済みであると判定した場合には（ステップ100AKS302；Yes）、第2条件が成立済みであることを示す第2条件成立フラグがオンであるか否かを判定することにより、第2条件が成立済みであるか否かを判定する（ステップ100AKS308）。第2条件が成立済みではないと判定した場合には（ステップ100AKS308；No）、条件判定タイマ100AK003のタイマ値に基づいて、第2条件が成立したか否か（演出開始条件が成立した後に遊技が実行された期間が第2基準時間以上となったか否か）を判定する（ステップ100AKS310）。演出開始条件が成立した後に遊技が実行された期間は、条件判定タイマ100AK003のタイマ値として取得されればよい。第2条件が成立したと判定した場合には（ステップ100AKS310；Yes）、演出A～演出Eのうちのステップ100AKS206の処理にて決定された演出パターンで第2段階演出として設定されている演出を開始し（ステップ100AKS309）、設定示唆演出実行処理を終了する。なお、ステップ100AKS310の処理にて第2条件が成立したと判定した場合には（ステップ100AKS310；Yes）、第2条件成立フラグをオン状態にセットする。また、ステップ100AKS309の処理にて第2段階演出を開始する際に、第2示唆演出を終了する。

【0586】

これに対し、第2条件が成立していないと判定した場合には（ステップ100AKS310；No）、主基板11から受信した変動表示結果通知コマンドに基づいて、大当たりが発生したか否かを判定する（ステップ100AKS311）。大当たりが発生していないと判定した場合には（ステップ100AKS311；No）、終了条件が成立したか否かを判定する（ステップ100AKS312）。終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップ100AKS312；No）、設定示唆演出実行処理を終了する。これに対し、終了条件が成立したと判定した場合（ステップ100AKS312；Yes）、又は大当たりが発生したと判定した場合には（ステップ100AKS311；Yes）、第2段階演出及び第3段階演出を実行することなく、第2示唆演出及び第3示唆演出を終了し（ステップ100AKS313）、設定示唆演出実行処理を終了する。なお、ステップ100AKS313の処理にてタイミング示唆演出を終了する際に、ステップ100AKS304の処理にて開始された第1段階演出を終了する。さらに、客待ちデモフラグ、発射検出フラグ、タイミング示唆演出実行フラグ及び第1条件成立フラグをクリアし、開始判定タイマ10

0AK001、示唆演出タイマ100AK002及び条件判定タイマ100AK003をリセットすると共に、ステップ100AKS209の処理にて開始された可変表示の回数のカウント及びステップ100AKS211の処理にて開始された発射球数のカウントをリセットする。

【0587】

ステップ100AKS308の処理にて第2条件が成立済みであると判定した場合には（ステップ100AKS308；Yes）、第3条件が成立したか否か（演出開始条件が成立した後の発射球数が基準個数以上となったか否か）を判定する（ステップ100AKS314）。第3条件が成立したと判定した場合には（ステップ100AKS314；Yes）、演出A～演出Eのうちのステップ100AKS206の処理にて決定された演出パターンで第3段階演出として設定されている演出（第3段階演出）を開始する（ステップ100AKS315）。なお、ステップ100AKS315の処理にて開始された第3段階演出は、所定の演出時間にわたって実行された後に終了される。第3段階演出の実行時間は、示唆演出タイマ100AK002のタイマ値に基づいて取得されればよい。第3段階演出を終了する際に、ステップ100AKS304の処理にて開始された第1段階演出と、ステップ100AKS309の処理にて開始された第2段階演出と、を終了する。

【0588】

これに対し、第3条件が成立していないと判定した場合には（ステップ100AKS314；No）、主基板11から受信した変動表示結果通知コマンドに基づいて、大当たりが発生したか否かを判定する（ステップ100AKS316）。大当たりが発生していないと判定した場合には（ステップ100AKS316；No）、終了条件が成立したか否かを判定する（ステップ100AKS317）。終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップ100AKS317；No）、設定示唆演出実行処理を終了する。これに対し、終了条件が成立したと判定した場合（ステップ100AKS317；Yes）、大当たりが発生したと判定した場合（ステップ100AKS316；Yes）、又はステップ100AKS315の処理にて第3段階演出を開始した場合には、第3示唆演出を終了し（ステップ100AKS318）、設定示唆演出実行処理を終了する。すなわち、ステップ100AKS317の処理にて終了条件が成立したと判定した場合、及びステップ100AKS316の処理にて大当たりが発生したと判定した場合には、第3段階演出を実行することなく設定示唆演出実行処理を終了する。なお、ステップ100AKS318の処理にてタイミング示唆演出を終了する際に、客待ちデモフラグ、発射検出フラグ、タイミング示唆演出実行フラグ、第1条件成立フラグ及び第2条件成立フラグをクリアし、開始判定タイマ100AK001、示唆演出タイマ100AK002及び条件判定タイマ100AK003をリセットすると共に、ステップ100AKS209の処理にて開始された可変表示の回数のカウント及びステップ100AKS211の処理にて開始された発射球数のカウントをリセットする。

【0589】

上述したように、本実施例では、タイミング示唆演出が開始された後、遊技が実行されていないことに基づいて終了条件が成立したとステップ100AKS306、100AKS312又は100AKS317の処理にて判定された場合には、第1段階演出、第2段階演出及び第3段階演出のうち未だ実行されていない演出を実行することなくタイミング示唆演出を終了する。この構成によれば、遊技者が遊技を終了して離席すると、遊技が実行されていないことに基づいて終了条件が成立して第1段階演出、第2段階演出及び第3段階演出のうち未だ実行されていない演出を実行することなくタイミング示唆演出が終了される。このため、一の遊技者が遊技を終了して離席した後に、他の遊技者が、当該一の遊技者が行っていた遊技に基づいて実行された設定示唆演出によって設定値を認識してしまうことを防止し、遊技の公平性を保つことができる。

【0590】

なお、演出開始条件が成立した後に、遊技が実行されているか否かに関わらず経過する期間が所定の時間以上となったタイミングで設定示唆演出を実行することとした場合にお

10

20

30

40

50

いて、タイミング示唆演出が開始された後に客待ちデモ指定コマンドを受信したものの、終了条件が成立する以前に設定示唆演出の実行タイミングが到来した際には、設定示唆演出を実行することとすればよい。

【0591】

なお、本実施例では、終了条件が、遊技が実行されていないことに基づいて成立するものとして説明したが、終了条件は、遊技者による操作に基づいて成立することとしてもよい。例えば、タイミング示唆演出が開始された後、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35B、方向指示キー等の遊技者による操作を受け付ける（検出する）操作手段が遊技者による所定の操作を受け付けた場合には、終了条件が成立したと判定し、第1段階演出、第2段階演出及び第3段階演出のうち未だ実行されていない演出を実行することなくタイミング示唆演出を終了する。具体的に、プッシュボタン31B及びプッシュセンサ35Bが遊技者による押下操作を検出した際に、設定示唆演出を終了するか否かの遊技者による選択を受け付けるための受付画面を表示し、受付画面が表示された状態において遊技者がスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35A又は方向指示キー方向指示キーを用いて設定示唆演出の終了を指示した場合に、終了条件が成立したと判定すればよい。この構成によれば、遊技者が遊技を終了して離席する際に所定の操作を行うと、終了条件が成立して第1段階演出、第2段階演出及び第3段階演出のうち未だ実行されていない演出を実行することなくタイミング示唆演出が終了される。このため、一の遊技者が遊技を終了して離席した後に、他の遊技者が、当該一の遊技者が行っていた遊技に基づいて実行された設定示唆演出によって設定値を認識してしまうことを防止し、遊技の公平性を保つことができる。なお、終了条件は、遊技が実行されていないことと、遊技者による操作と、の少なくとも一つに基づいて成立することとしてもよい。

【0592】

なお、本実施例では、タイミング示唆演出が開始された後、ステップ100AKS305、100AKS311又は100AKS317の処理にて大当たりが発生したと判定された場合には、タイミング示唆演出を終了するものとして説明したが、大当たりが発生したと判定された場合にもタイミング示唆演出を終了しないこととしてもよい。

【0593】

次に、本実施例における演出動作例について説明する。図10-5は、本実施例における設定示唆演出及びタイミング示唆演出の演出動作例を示す図である。具体的に、図10-5は、図10-3(b)に示すパターンXに従って設定示唆演出が実行される場合の演出動作例を示している。図10-5(A)は、スランプ状態において、客待ち状態における遊技の進行停止に対応したデモ画面が画像表示装置5に表示されている（客待ちデモ演出が実行されている）状態を示している。

【0594】

演出開始条件が成立した場合（スランプ状態の継続時間が第1基準時間以上である場合）には、図10-5(B)に示すように、タイミング示唆演出として、第1示唆演出、第2示唆演出及び第3示唆演出が開始される。具体的に、第1示唆演出として、第1段階演出が実行されるタイミングまでに実行される第1特図又は第2特図の可変表示の回数を示唆する「あと20ゲームで小発表!」というメッセージを表す第1メッセージ画像AK1を画像表示装置5に表示する演出が開始される。ここで、メッセージ中の「小発表」は、第1段階演出の実行を指す。さらに、第2示唆演出として、第2段階演出が実行されるタイミングまでの遊技が実行される期間を示唆する「あと15分00秒で中発表!」というメッセージを表す第2メッセージ画像AK2を画像表示装置5に表示する演出が開始される。ここで、メッセージ中の「中発表」は、第2段階演出の実行を指す。さらに、第3示唆演出として、第3段階演出が実行されるタイミングまでの発射球数を示唆する「あと2000個発射で大発表!」というメッセージを表す第3メッセージ画像AK3を画像表示装置5に表示する演出が開始される。タイミング示唆演出が開始された後、第1メッセージ画像AK1中における可変表示の回数の表示、第2メッセージ画像AK2中における遊

技が実行されている期間の表示、及び第3メッセージ画像AK3中における発射球数の表示は、図10-5(B)~図10-5(E)に示すように、遊技の進行に応じてそれぞれ更新される。図10-5(B)及び図10-5(C)は、第1示唆演出、第2示唆演出及び第3示唆演出が同一期間中に実行されている状態を示している。

【0595】

その後、第1始動条件又は第2始動条件が成立すると、図10-5(C)に示すように、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る。

【0596】

第1条件が成立した場合（演出開始条件が成立した後の第1特図又は第2特図の可変表示の回数が基準回数以上となった場合）には、図10-5(D)に示すように、第1示唆演出としての第1メッセージ画像AK1の表示を終了し、第1段階演出として、「設定は悪くないかも？」というメッセージを表す第4メッセージ画像AK4を画像表示装置5に表示する演出（図10-3(a)に示す演出A）を開始する。図10-5(D)は、第2示唆演出及び第3示唆演出が同一期間中に実行されている状態を示している。

【0597】

第2条件が成立した場合（演出開始条件が成立した後の遊技が実行された期間が第2基準時間以上となった場合）には、図10-5(E)に示すように、第2示唆演出としての第2メッセージ画像AK2の表示を終了し、第2段階演出として、「設定は悪くない様子！」というメッセージを表す第5メッセージ画像AK5を画像表示装置5に表示する演出（図10-3(a)に示す演出B）を開始する。図10-5(E)は、第1段階演出及び第2段階演出が同一期間中に実行されている状態を示している。

【0598】

第3条件が成立した場合（演出開始条件が成立した後の発射球数が基準個数以上となった場合）には、図10-5(F)に示すように、第3示唆演出としての第3メッセージ画像AK3の表示を終了し、第3段階演出として、「最高の設定だよ！」というメッセージを表す第6メッセージ画像AK6を画像表示装置5に表示する演出（図10-3(a)に示す演出X）を実行する。図10-5(F)は、第1段階演出、第2段階演出及び第3段階演出が同一期間中に実行されている状態を示している。第3段階演出が所定の演出時間にわたって実行された後、図10-5(G)に示すように、第1段階演出としての第4メ
ッセージ画像AK4の表示、第2段階演出としての第5メッセージ画像AK5の表示、及び第3段階演出としての第6メッセージ画像AK6の表示がいずれも終了されることによって設定示唆演出が終了する。

【0599】

なお、設定示唆演出が実行されるタイミングを当該設定示唆演出が実行される前に示唆する演出としてタイミング示唆演出以外の演出を実行してもよい。例えば、設定示唆演出が実行されるタイミングを当該設定示唆演出が実行される前に示唆する演出として、設定示唆演出が実行されるタイミングを遊技者に説明（示唆）する説明演出を実行してもよい。具体的に、表示結果が「大当たり」となる特図ゲームの終了時に、設定された設定値を示唆するキャラクタ画像を画像表示装置5に表示する演出を設定示唆演出として実行することとし、説明演出として、設定示唆演出の実行タイミングが、表示結果が「大当たり」となる特図ゲームの終了時である旨を遊技者に説明する演出（例えば「大当たりの終了時に表示されるキャラクタ画像に注目！」というメッセージを表す画像を画像表示装置5に表示する演出）を実行することとしてもよい。説明演出は、設定示唆演出が実行される前の任意のタイミングで実行されればよい。

【0600】

（特徴部100AKに係る手段の説明）

以上の特徴部100AKに関して、従来、複数段階の設定値を操作に基づいて変更し、大当たり確率を変更後の設定値に対応する値に設定すると共に、変更前後の設定値に応じて
キリン、ゾウ、ライオンのいずれかのキャラクタ画像を表示することによって、変更前後

10

20

30

40

50

の設定値に関する示唆を行う遊技機として、例えば特開 2010-200902 号公報に記載されているものがある。特開 2010-200902 号公報に記載されたような遊技機において、遊技の興趣を向上させることが望まれる。そこで、遊技の興趣を向上させた遊技機を提供するための特徴部 100AK に係る手段 1 の遊技機として、

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値 1 ～ 3 のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップ S a 1 3 の設定変更処理を実行する CPU 103 など）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理を実行する CPU 103 など）と、

設定された設定値を示唆する特定演出（例えば設定示唆演出など）を実行する特定演出実行手段（例えばステップ 100AKS 304、100AKS 309、100AKS 315 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、

前記特定演出実行手段によって前記特定演出が実行されるタイミングを前記特定演出が実行される前に示唆する特別演出（例えばタイミング示唆演出、説明演出など）を実行する特別演出実行手段（例えばステップ 100AKS 206 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、

を備える、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されるタイミングを遊技者が特別演出に基づいて認識することを可能にし、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【0601】

特徴部 100AK に係る手段 2 の遊技機として、

前記特別演出実行手段は、複数種類の演出態様のいずれかにて前記特別演出を実行可能である（例えばタイミング示唆演出を、第 1 条件を示唆する演出態様と、第 2 条件を示唆する演出態様と、第 3 条件を示唆する演出態様と、で実行する）、

ことを特徴とする特徴部 100AK に係る手段 1 の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、多様な演出態様で特別演出を実行し、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【0602】

特徴部 100AK に係る手段 3 の遊技機として、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出として、前記特定演出が実行されるタイミングまでの期間を示唆する演出を実行する（例えばステップ 100AKS 206 の処理にて、第 2 示唆演出として、第 2 段階演出が実行されるタイミングまでの期間を示唆する演出を開始する）、

ことを特徴とする特徴部 100AK に係る手段 1 又は 2 の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されるタイミングを遊技者が特別演出に基づいて認識することを可能にし、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【0603】

特徴部 100AK に係る手段 4 の遊技機として、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出として、前記特定演出が実行されるタイミングまでに実行される可変表示の回数を示唆する演出を実行する（例えばステップ 100AKS 206 の処理にて、第 1 示唆演出として、第 1 段階演出が実行されるタイミングまでに実行される可変表示の回数を示唆する演出を開始する）、

ことを特徴とする特徴部 100AK に係る手段 1 乃至 3 のいずれか一つの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されるタイミングを遊技者が特別演出に基づいて認識することを可能にし、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【0604】

特徴部100AKに係る手段5の遊技機として、

前記特別演出実行手段は、遊技が開始された後の所定タイミングとなった以降は、前記所定タイミングとなる前よりも高い割合で前記特別演出を実行する（例えば遊技が開始された後の所定タイミングとなった以降は、タイミング示唆演出を実行すると決定される割合が当該所定タイミングとなる前よりも高い）、

ことを特徴とする特徴部100AKに係る手段1乃至4のいずれか一つの遊技機であってもよい。

10

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【0605】

特徴部100AKに係る手段6の遊技機として、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出として、少なくとも第1条件を示唆する第1特別演出と、第2条件を示唆する第2特別演出と、を実行可能であり（例えばステップ100AKS206の処理にて、第1条件を示唆する第1示唆演出と、第2条件を示唆する第2示唆演出と、第3条件を示唆する第3示唆演出と、を開始する）、

前記特定演出実行手段は、

20

前記第1特別演出が実行された後に前記第1条件が満たされたことに対応して前記特定演出を実行可能であり（例えばステップ100AKS304の処理を実行する）、

前記第2特別演出が実行された後に前記第2条件が満たされたことに対応して前記特定演出を実行可能であり（例えばステップ100AKS309の処理を実行する）、

前記第1特別演出と前記第2特別演出とを同一期間中に実行可能である（例えば第1示唆演出が実行されている期間において第2示唆演出を実行する）、

ことを特徴とする特徴部100AKに係る手段1乃至5のいずれか一つの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、特定演出を段階的に実行し、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

30

【0606】

特徴部100AKに係る手段7の遊技機として、

前記特別演出実行手段は、可変表示が実行されていない状態において特定条件（例えば演出開始条件など）が成立したことに伴って前記特別演出を開始する（例えばステップ100AKS205の処理にて演出開始条件が成立したと判定された場合にステップ100AKS207の処理を実行する）、

ことを特徴とする特徴部100AKに係る手段1乃至6のいずれか一つの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

40

【0607】

特徴部100AKに係る手段8の遊技機として、

前記特別演出が開始された後、遊技が実行されていないことに伴って所定条件（例えば終了条件など）が成立した場合には、前記特定演出を実行することなく、前記特別演出を終了する（例えばステップ100AKS306、100AKS312、100AKS317の処理にて終了条件が成立したと判定された場合にステップ100AKS307、100AKS313、100AKS318の処理を実行する）、

ことを特徴とする特徴部100AKに係る手段1乃至7のいずれか一つの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、一の遊技者が遊技を終了して離席した後に、他の遊技者が、

50

当該一の遊技者が行っていた遊技に基づいて実行された特定演出によって設定値を認識してしまうことを防止し、遊技の公平性を保つことができる。

【0608】

特徴部100AKに係る手段9の遊技機として、

遊技者による操作を受け付ける操作手段（例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35B、方向指示キーなど）をさらに備え、

前記特別演出が開始された後、前記操作手段によって遊技者による所定操作を受け付けた場合には、前記特定演出を実行することなく、前記特別演出を終了する（例えばタイミング示唆演出が開始された後、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、

10

コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35B、方向指示キー等が遊技者による所定の操作を受け付けた場合には、第1段階演出、第2段階演出及び第3段階演出のうち未だ実行されていない演出を実行することなくタイミング示唆演出を終了する）、

ことを特徴とする特徴部100AKに係る手段1乃至8のいずれか一つの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、一の遊技者が遊技を終了して離席した後に、他の遊技者が、当該一の遊技者が行っていた遊技に基づいて実行された特定演出によって設定値を認識してしまうことを防止し、遊技の公平性を保つことができる。

【0609】

（特徴部101AKに係る手段の説明）

20

特徴部101AKに関して、従来、複数段階の設定値を操作に基づいて変更し、大当たり確率を変更後の設定値に対応する値に設定すると共に、変更前後の設定値に応じてキリン、ゾウ、ライオンのいずれかのキャラクタ画像を表示することによって、変更前後の設定値に関する示唆を行う遊技機として、例えば特開2010-200902号公報に記載されているものがある。特開2010-200902号公報に記載されたような遊技機において、遊技の興趣を向上させることが望まれる。そこで、遊技の興趣を向上させた遊技機を提供するための特徴部101AKに係る手段1の遊技機として、

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

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

30

、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップS 2 5の特別図柄プロセス処理を実行するCPU103など）と、

設定された設定値を示唆する特定演出（例えば設定示唆演出など）を実行する特定演出実行手段（例えばステップ100AKS 304、100AKS 309、100AKS 315の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記特定演出実行手段によって前記特定演出が実行されるタイミングを前記特定演出が実行される前に示唆する特別演出（例えばタイミング示唆演出、説明演出など）を実行する特別演出実行手段（例えばステップ100AKS 206の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

40

を備え、

前記特別演出実行手段は、複数種類の演出態様のいずれかにて前記特別演出を実行可能である（例えばタイミング示唆演出を、第1条件を示唆する演出態様と、第2条件を示唆する演出態様と、第3条件を示唆する演出態様と、で実行する）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されるタイミングを遊技者が特別演出に基づいて認識することを可能にし、多様な演出態様で特別演出を実行して、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

50

【0610】

特徴部101AKに係る手段2の遊技機として、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出として、前記特定演出が実行されるタイミングまでの期間を示唆する演出を実行する（例えばステップ100AKS206の処理にて、第2示唆演出として、第2段階演出が実行されるタイミングまでの期間を示唆する演出を開始する）、

ことを特徴とする特徴部101AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されるタイミングを遊技者が特別演出に基づいて認識することを可能にし、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

10

【0611】

特徴部101AKに係る手段3の遊技機として、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出として、前記特定演出が実行されるタイミングまでに実行される可変表示の回数を示唆する演出を実行する（例えばステップ100AKS206の処理にて、第1示唆演出として、第1段階演出が実行されるタイミングまでに実行される可変表示の回数を示唆する演出を開始する）、

ことを特徴とする特徴部101AKに係る手段1又は2の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されるタイミングを遊技者が特別演出に基づいて認識することを可能にし、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

20

【0612】

特徴部101AKに係る手段4の遊技機として、

前記特別演出実行手段は、遊技が開始された後の所定タイミングとなった以降は、前記所定タイミングとなる前よりも高い割合で前記特別演出を実行する（例えば遊技が開始された後の所定タイミングとなった以降は、タイミング示唆演出を実行すると決定される割合が当該所定タイミングとなる前よりも高い）、

ことを特徴とする特徴部101AKに係る手段1乃至3のいずれか一つの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

30

【0613】

特徴部101AKに係る手段5の遊技機として、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出として、少なくとも第1条件を示唆する第1特別演出と、第2条件を示唆する第2特別演出と、を実行可能であり（例えばステップ100AKS206の処理にて、第1条件を示唆する第1示唆演出と、第2条件を示唆する第2示唆演出と、第3条件を示唆する第3示唆演出と、を開始する）、

前記特定演出実行手段は、

前記第1特別演出が実行された後に前記第1条件が満たされたことに対応して前記特定演出を実行可能であり（例えばステップ100AKS304の処理を実行する）、

前記第2特別演出が実行された後に前記第2条件が満たされたことに対応して前記特定演出を実行可能であり（例えばステップ100AKS309の処理を実行する）、

40

前記第1特別演出と前記第2特別演出とを同一期間中に実行可能である（例えば第1示唆演出が実行されている期間において第2示唆演出を実行する）、

ことを特徴とする特徴部101AKに係る手段1乃至4のいずれか一つの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、特定演出を段階的に実行し、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【0614】

特徴部101AKに係る手段6の遊技機として、

前記特別演出実行手段は、可変表示が実行されていない状態において特定条件（例えば

50

演出開始条件など)が成立したことに対応して前記特別演出を開始する(例えばステップ100AKS205の処理にて演出開始条件が成立したと判定された場合にステップ100AKS207の処理を実行する)、

ことを特徴とする特徴部101AKに係る手段1乃至5のいずれか一つの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【0615】

特徴部101AKに係る手段7の遊技機として、

前記特別演出が開始された後、遊技が実行されていないことに基づいて所定条件(例えば終了条件など)が成立した場合には、前記特定演出を実行することなく、前記特別演出を終了する(例えばステップ100AKS306、100AKS312、100AKS317の処理にて終了条件が成立したと判定された場合にステップ100AKS307、100AKS313、100AKS318の処理を実行する)、

ことを特徴とする特徴部101AKに係る手段1乃至6のいずれか一つの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、一の遊技者が遊技を終了して離席した後に、他の遊技者が、当該一の遊技者が行っていた遊技に基づいて実行された特定演出によって設定値を認識してしまうことを防止し、遊技の公平性を保つことができる。

【0616】

特徴部101AKに係る手段8の遊技機として、

遊技者による操作を受け付ける操作手段(例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35B、方向指示キーなど)をさらに備え、

前記特別演出が開始された後、前記操作手段によって遊技者による所定操作を受け付けた場合には、前記特定演出を実行することなく、前記特別演出を終了する(例えばタイミング示唆演出が開始された後、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35B、方向指示キー等が遊技者による所定の操作を受け付けた場合には、第1段階演出、第2段階演出及び第3段階演出のうち未だ実行されていない演出を実行することなくタイミング示唆演出を終了する)、

ことを特徴とする特徴部101AKに係る手段1乃至7のいずれか一つの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、一の遊技者が遊技を終了して離席した後に、他の遊技者が、当該一の遊技者が行っていた遊技に基づいて実行された特定演出によって設定値を認識してしまうことを防止し、遊技の公平性を保つことができる。

【0617】

(特徴部71AK~75AK、100AK、101AKに共通する手段の説明)

特徴部71AK~75AK、100AK、101AKに係る手段Aの遊技機として、

設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段(例えば錠スイッチ51など)と、

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

電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段による動作の検出にもとづいて設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と(例えばステップAKS001、AKS002を実行するCPU103など)、

電力供給の開始に伴い前記初期化用検出手段による動作の検出にもとづいて前記変更許可状態に制御可能な変更許可制御手段とを備える(例えばステップSa6、Sa13を実行するCPU103など)、

ことを特徴とする特徴部71AK~75AK、100AK、101AKに係る遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定確認状態と変更許可状態に適切に制御して、設定値の

10

20

30

40

50

適切な設定が可能になる。

【0618】

特徴部71AK～75AK、100AK、101AKに係る手段Bの遊技機として、
設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段（例えば錠スイッチ51など）と、
初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチAK001
など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段により動作が検出されず前記初期化用検出手
段により動作が検出された場合に、該電力供給の開始とともに初期化報知を実行する一方
、電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段により動作が検出された場合に、該動作が検
出されなくなってから初期化報知を実行する初期化報知手段（例えばステップAKS01
2の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用CPU120など）とを備える、

10

ことを特徴とする特徴部71AK～75AK、100AK、101AKに係る遊技機で
あってもよい。

このような構成においては、初期化報知を適切に実行して、設定値の適切な設定が可能
になる。

【0619】

特徴部71AK～75AK、100AK、101AKに係る手段Cの遊技機として、
遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて付与される遊技価値に関する情報を表
示可能な情報表示手段（例えば表示モニタ29など）を備え、

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

20

ことを特徴とする特徴部71AK～75AK、100AK、101AKに係る遊技機で
あってもよい。

このような構成においては、設定値を表示するための構成を別個に設けることなく、設
定値の適切な設定が可能になる。

【0620】

特徴部71AK～75AK、100AK、101AKに係る手段Dの遊技機として、
演出の出力量に関する動作を検出可能な演出用検出手段（例えば出力量切替スイッチ7
1AK001など）と、

前記設定手段による設定値に関する表示を、演出の出力量に関する表示よりも優先して
表示する表示制御手段（例えばステップAKS026を実行する演出制御用CPU120
など）を備える、

30

ことを特徴とする特徴部71AK～75AK、100AK、101AKに係る遊技機で
あってもよい。

このような構成においては、設定値に関する表示が適切に行われ、設定値の変更作業に
支障が生じることを防止できる。

【0621】

特徴部71AK～75AK、100AK、101AKに係る手段Eの遊技機として、
遊技制御手段からの情報に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えばAKS
015のコマンド解析処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

40

前記演出制御手段は、前記変更許可状態であるときに、該変更許可状態の終了を通知す
る通知情報とは異なる情報にもとづく制御を制限する情報制限手段（例えばAKS027
を実行する演出制御用CPU120など）とを備える、

ことを特徴とする特徴部71AK～75AK、100AK、101AKに係る遊技機で
あってもよい。

このような構成においては、不具合の発生を防止して、設定値の適切な設定が可能にな
る。

【0622】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部71AK～75AK、100AK、101AKに関する各構成は、他の特徴部に

50

関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部 7 1 A K に関し、演出制御メイン処理のステップ 7 1 A K S 0 1 3 にて開始時出力切替処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 の構成、特徴部 7 2 A K に関し、電源投入時コマンド処理のステップ 7 2 A K 0 0 7 にてショートイニシャル動作を実行する制御を行う演出制御用 C P U 1 2 0 の構成、特徴部 7 3 A K に関し、電源投入時コマンド処理のステップ 7 3 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定されるまで、ショートイニシャル動作を実行する制御を行わない演出制御用 C P U 1 2 0 の構成、特徴部 7 4 A K に関し、演出制御メイン処理のステップ 7 4 A K S 0 1 8 にて確認演出制御処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 の構成、特徴部 7 5 A K に関し、電源投入時コマンド処理のステップ 7 5 A K S 0 0 8 にて設定変更中確認演出制御処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 の構成、特徴部 1 0 0 A K、1 0 1 A K に関し、演出制御プロセス処理のステップ 1 0 0 A K S 1 0 1 にて設定示唆演出開始処理を実行し、ステップ 1 0 0 A K S 1 0 2 にて設定示唆演出実行処理を実行する構成は、一部または全部を、適宜、組合せたものであってもよい。

10

【0623】

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

【0624】

20

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

【0625】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0626】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技を行なうことが可能な遊技機（例えば、特徴部 1 2 A K を備えるパチンコ遊技機 1 など）であって、特定演出（例えば、次回予告など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 など）と、前記特定演出よりも前に第 1 演出（例えば、アクティブ予告など）を実行する第 1 演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 など）と、前記特定演出よりも前に、前記第 1 演出とは異なる第 2 演出（例えば、カットイン予告など）を実行する第 2 演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 など）と、前記第 1 演出及び前記第 2 演出とは異なる第 3 演出（例えば、役物演出、説明演出など）を実行する第 3 演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 など）と、を備え、前記第 2 演出の実行割合は、前記第 1 演出が実行されて前記特定演出が実行されるときの方が、前記第 1 演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときよりも、高く（例えば、図 8-9 参照）、前記第 3 演出が実行されて前記特定演出が実行されるときと、前記第 3 演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときとで、同じであり（例えば、図 8-9 参照）、さらに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0）と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図 1 1-2（D）や図 1 1-2（F）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第 1 示唆演出（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出）と第 2 示唆演出（例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E のリーチ演出）とを実行可能であり、前記タイトル報知手段は、前記第 2 示唆演出では、当該第 2 示唆

30

40

50

演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、図11-2（H）に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出の開始から該スーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を表示する部分）遊技機が挙げられる。

【0627】

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

【0628】

さらに、遊技の興趣が向上し、また、演出効果が向上する遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図11-2（D）や図11-2（F）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第1示唆演出（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出）と第2示唆演出（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチEのリーチ演出）とを実行可能であり、前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、図11-2（H）に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出の開始から該スーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を表示する部分）遊技機が挙げられる。以下に、この遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【0629】

（他の形態例）

以下、他の形態例の特徴部について説明する。次に、本実施の形態の特徴部31AKについて説明する。図11-1は、本実施の形態のパチンコ遊技機1における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図11-1（A）に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1～PA2-6、PA3-1～PA3-4等、表示結果が「大当り」となる変動パターンPB2-1～PB2-6、PB3-1～PB3-4等が用意されている。

【0630】

また、図11-1（B）に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～Eといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当り状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当り信頼度）は、図11-1（B）の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーリーチE<スーパーリーチD<スーパーリーチC<スーパーリーチB<スーパーリーチAの順番に高くなっている。なお、大当りとなることが確定するリーチを設けてもよい。

【0631】

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11-1（A）に示す変動パターンPA3-1～PA3-4等、変動パターンPB3-1～PB3-4等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図11-1（A）では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

【0632】

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11-1(B)に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチEは、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっている。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント（ゴシック体、明朝体等）や書体（行書、楷書等）を異ならせてもよい。

10

【0633】

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。

【0634】

（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11-2、図11-3は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図11-2(A)は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図11-2(B)に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

20

【0635】

（スーパーリーチA）

スーパーリーチAとなる場合には、図11-2(C)に示すように、画像表示装置5に味方キャラであるキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出（スーパーリーチ演出ともいう）の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図11-2(D)に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチAのタイトル31AK002（ここでは「SPリーチA」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチA」）が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチAのタイトル31AK002が消去され、図11-2(E)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK003が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK003とが対決するスーパーリーチAのリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

30

40

【0636】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図11-2(E)に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置5の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

【0637】

（スーパーリーチB）

スーパーリーチBとなる場合には、図11-2(C)に示すように、画像表示装置5に

50

キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 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 3 1 A K 0 0 1 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 1 1 - 2 (F) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 (ここでは「S P 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 3 1 A K 0 0 5 が消去され、図 1 1 - 2 (G) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 とが対決するスーパーリーチ B のリーチ演出の後続部分が実行される。

10

【0 6 3 8】

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。

【0 6 3 9】

また、スーパーリーチ A (図 1 1 - 2 (C) → (D) → (E) ・ ・ ・) とスーパーリーチ B (図 1 1 - 2 (C) → (F) → (G) ・ ・ ・) とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている (図 1 1 - 2 (C))。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B との導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出 (例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出) を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

20

30

【0 6 4 0】

(スーパーリーチ D)

スーパーリーチ D となる場合には、図 1 1 - 2 (H) に示すように、画像表示装置 5 の中央の一部にスーパーリーチ D のタイトル 3 1 A K 0 0 7 (ここでは「S P 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 3 1 A K 0 0 7 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 3 1 A K 0 0 8 が表示される。期待度は、図 1 1 - 2 (H) に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

40

【0 6 4 1】

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

【0 6 4 2】

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 1 1 - 2 (I) に示すように、画像表示装置 5 にキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示される。このとき、タイトル 3 1 A K 0 0 7 及び期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 は、画像表示装置 5 の右上部分等に縮小し

50

て表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図11-2(I)では、図11-2(C)(スーパーリーチA、スーパーリーチB)と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチD専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

【0643】

その後、図11-2(J)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK009が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK009とが対決するスーパーリーチDのリーチ演出が実行される。

【0644】

(スーパーリーチE)

スーパーリーチEとなる場合には、図11-3(A)に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル31AK010(ここでは「SPリーチE」の文字)が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK011とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル31AK010が表示され続ける。

【0645】

大当たり信頼度の低いスーパーリーチEのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている(図11-2(D)、(F)、(H))。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDといったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当たり信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当たり信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

【0646】

(タイトルの報知タイミング)

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

【0647】

(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

10

20

30

40

50

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

10

【0648】

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

【0649】

（期待度示唆表示）

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

20

【0650】

なお期待度示唆表示は、図11-2（H）等に応示するように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図11-2（H）等に応示するように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当（半分）の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

30

【0651】

（タイトルの表示終了タイミング）

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

40

【0652】

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

【0653】

50

(決め演出)

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング（可変表示の終盤）になると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当たり」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図11-3(B)に示すように、画像表示装置5に画像31AK012が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当たり」であれば、図11-3(C)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK013が表示され、図11-3(D)に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

10

【0654】

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。

【0655】

図11-2、図11-3に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置5の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様（大きさ、位置、濃淡、数等）を異ならせてもよい。

20

【0656】

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。

【0657】

(発展演出)

30

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11-4(A)に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出が実行されている（スーパーリーチDのタイトル報知が実行されている）ときに発展演出が実行される場合、図11-4(B)に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチAに発展する場合には、図11-4(C)に示すように、スーパーリーチAのタイトルが報知され、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される。スーパーリーチBに発展する場合には、図11-4(D)に示すように、スーパーリーチBのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるので、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図11-4に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

40

【0658】

なお、発展演出は図11-4(B)に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐（故障したような表示）を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【0659】

(期待度示唆演出)

50

図11-2(H)に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0660】

例えば、図11-5(A)に示すように、スーパーリーチDのタイトルを報知する際に、最初に5つの白い星の期待度示唆表示31AK021が表示される。そして、図11-5(B)に示すように、期待度示唆表示31AK021の星より大きな黒い星31AK022が表示され、図11-5(C)に示すように、黒い星31AK022が移動して期待度示唆表示31AK021の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声出力される。図11-5(D)、(E)に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎(星の数毎)にスピーカ8から出力される音声(音量、音階、音質等)を段階的に変化させるようにしてもよい。期待度示唆表示31AK021に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階で、図11-5(F)に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

【0661】

図11-5(A)～(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数(上昇する期待度の段階数)に応じて、異なる音声出力するようにしてもよいし、同じ音声出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。また、音声出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

【0662】

(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。

【0663】

図11-5(G)～(L)は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図11-5(A)～(F)に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチDの変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチDのリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチD2のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合、図11-5(G)に示すように、スーパーリーチD2のタイトル31AK023が表示される。このとき、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、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。

【0664】

その後、図11-5(H)に示すように、期待度示唆表示31AK024の星より大きな黒い菱形31AK025が表示され、図11-5(I)に示すように、黒い菱形31AK025が移動して期待度示唆表示31AK024の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ポン」という音声が出力される。図11-5(J)、(K)に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示31AK024に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図11-5(L)に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

10

【0665】

図11-5では、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって他のリーチ演出(タイトル報知、期待度示唆演出を含む)の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

【0666】

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

20

【0667】

(発展演出の他の例)

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようになっていてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図11-6(A)に示すように、スーパーリーチDのタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図11-6(B)に示すように、画像表示装置5にボタン画像31AK031が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン31Bへの操作が検出されると、図11-6(C)に示すように、スーパーリーチCのタイトル31AK032(ここでは「SPリーチC」の文字)が表示されることで、スーパーリーチCのタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるので、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル31AK032の下には、黒い星の数が3個である期待度示唆表示31AK033が強調表示される。なお、黒い星の数が2個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体32が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようになっていてもよい。

30

40

【0668】

(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11-7(A)に示すように、スーパーリーチAのタイトル31AK036が黒色で表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知された後、図11-7(B)に示すようにタイトル31AK036の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル

50

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11-7に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様（表示色）が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

【0669】

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

10

【0670】

（タイトル報知の実行タイミング）

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

【0671】

図11-8は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用CPU120は、先ず、主基板11から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ31AKS001）。

20

【0672】

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）。

【0673】

ステップ31AKS002では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図11-9（A）に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図11-9（A）に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の变化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の变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。

30

【0674】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変わるものについては、図11-7に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変わるタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。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

40

50

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。

【0675】

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11-9(A)に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図11-9(B)に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様(表示色や表示色の変化タイミング)を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

【0676】

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

【0677】

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

【0678】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図11-9(C)に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図11-9(C)に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番(昇順)で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色に変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色に変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色に変化するタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。

【0679】

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

【0680】

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。

【0681】

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

【0682】

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、31AKS002~3

10

20

30

40

50

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

【0 6 8 3】

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11-9に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

10

【0 6 8 4】

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

【0 6 8 5】

（作用演出）

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

20

30

【0 6 8 6】

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

40

【0 6 8 7】

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

【0 6 8 8】

（サブ液晶）

画像表示装置5とは異なるサブ表示装置として、遊技盤2または遊技機用枠3にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機E L

50

やドットマトリクス of 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。

10

【0689】

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。

20

【0690】

（特徴部 31AK の変形例 31AK-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 11-3（B）～（D））。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B の操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

30

【0691】

図 11-10、図 11-11 は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例 31AK-1 におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図 11-10（A）に示すように、画像表示装置 5 においてリーチ態様となった後、例えば図 11-10（B）に示すように、味方キャラであるのキャラクタ 31AK041 と敵キャラであるキャラクタ 31AK042 とが表示され、図 11-10（C）～（F）、図 11-11（G）～（I）に示すように、キャラクタ 31AK041 とキャラクタ 31AK042 とが対決するリーチ演出が実行される。

【0692】

リーチ演出に伴い、図 11-10（C）に示すように、画像表示装置 5 の右下に小ボタン画像 31AK043 と小ボタン画像 31AK043 に重畳する規制線 31AK044 とが表示される。これにより、プッシュボタン 31B を使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

40

【0693】

この変形例 31AK-1 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。

【0694】

例えば、図 11-10（D）に示すように、祈るキャラクタ 31AK045 が表示され

50

、図11-10(E)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が喜ぶキャラクタ31AK046に変化するとともに、小ボタン画像31AK043が大ボタン画像31AK047に変化する。

【0695】

その後、図11-11(H)に示すように、大砲31AK048が表示され、図11-11(I)に示すように、大砲31AK048から弾が発射されるエフェクト31AK049が表示され、大ボタン画像31AK047に弾が命中するエフェクト31AK050が表示される。そして、大ボタン画像31AK047がスティック画像31AK051に変化する。

【0696】

このように、この変形例31AK-1では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なってもよい。

【0697】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図11-11(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図11-11(K)に示すように、スティック画像31AK051が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ31Aを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ31Aへの操作が有効な操作有効期間

【0698】

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11-11(L)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK052が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図11-11(M)に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図11-11(L)に示す画像が表示される。

【0699】

この変形例31AK-1では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像<大ボタン画像<スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当たり信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

【0700】

なお、図11-10、図11-11に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図11-10、図11-11に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定(操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等)は、図11-8のステップ31AKS004にて実行されればよい。

【0701】

(特徴部31AKの変形例31AK-2)

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

10

20

30

40

50

【0702】

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。

10

【0703】

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。

20

【0704】

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。

30

【0705】

図11-12は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図11-12(a)に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置5において可変表示の開始時にシャッター画像31AK061が表示される。シャッター画像31AK061には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図11-12(b)に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図11-12(c)に示すように、リーチ状態となる。

40

【0706】

次いで、図11-12(d)に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像31AK062が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像31AK062には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

【0707】

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

50

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

【0708】

その後、図11-12（e）に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当たりが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図11-12（f）に示すように、全ての図柄が停止し、「777」の大当たり図柄が表示される。

【0709】

図11-12（a）、（d）に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像31AK061とリーチタイトル画像31AK062とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0710】

また、図11-12（a）に示すシャッター画像31AK061の表示サイズは、図11-12（d）に示すリーチタイトル画像31AK062の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像31AK061の表示サイズとリーチタイトル画像31AK062の表示サイズとの違いに注目させることができる。

【0711】

また、図11-12（a）に示すシャッター画像31AK061と図11-12（d）に示すリーチタイトル画像31AK062とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【0712】

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11-8のステップ31AKS004にて実行されればよい。その際には、図11-8のステップ31AKS002におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出の係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図11-8のステップ31AKS004にて実行されるようにしてもよい。

【0713】

（本実施形態の特徴部207SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部207SGについて説明する。図12-1は、本実施の形態の特徴部207SG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。図12-1及び図12-7に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠207SG001a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）207SG003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207SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠207SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠207SG003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉

10

20

30

40

50

鎖位置との間で回転可能に設けられ、該ガラス扉枠 207SG003a 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 207SG003a 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。

【0714】

また、遊技機用枠 207SG003 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 207SG003 及びガラス扉枠 207SG003a を開放することはできないようになっている。

【0715】

また、図 12-1 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 207SG002L に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 207SG002R に形成されている。

10

【0716】

左遊技領域 207SG002L は、打球操作ハンドル 30 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 207SG002R は、打球操作ハンドル 30 の操作によって左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 207SG002C を通過して流下する遊技領域である。

【0717】

20

また、左遊技領域 207SG002L には、一般入賞口 10 が配置されており、右遊技領域 207SG002R には、該右遊技領域 207SG002R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 41、可変入賞球装置 6B、一般入賞口 10、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、一般入賞口 10 と入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 10 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 41 を通過可能となっている。

【0718】

図 12-1 に示すように、入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 207SGK1 が配設されている。このため、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

30

【0719】

図 12-2 及び図 12-7 に示すように、本実施の形態の特徴部 207SG 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 207SG201 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値変更状態に切り替えるための錠スイッチ 207SG051 と、設定値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 207SG052 と、遊技機用枠 207SG003 の開放を検知する開放センサ 207SG090 と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 207SG における設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

40

【0720】

これら錠スイッチ 207SG051 及び設定切替スイッチ 207SG052 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 207SG201 内に收容されており、錠スイッチ 207SG051 及び設定切替スイッチ 207SG052 は、基板ケース 207SG201 を開放しなくても操作可能となるよ

50

うに基板ケース207SG201の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0721】

錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052を有する基板ケース207SG201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207SG003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207SG003を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ207SG051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207SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替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207SG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ているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

10

【0722】

また、基板ケース207SG201には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ207SG029が配置されている。該表示モニタ207SG029は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース207SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ207SG029は、基板ケース207SG201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207SG003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207SG003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。

20

【0723】

また、図12-1及び図12-2に示すように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第1特図の変動表示を実行可能な第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特図の変動表示を実行可能な第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器207SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器207SG025B、普通図柄の変動表示を実行可能な普通図柄表示器207SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器207SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器207SG131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域207SG002Rに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ207SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ207SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ207SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部207SG200が設けられている。

30

【0724】

図12-3及び図12-4に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとは、それぞれ8セグメントのLEDから構成されている。また、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとでは、特別図柄の変動表示結果がハズレや小当りである場合は、共通の組合せで該変動表示結果を導出表示可能となっている。

40

【0725】

第1特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当りとなる場合について、第1特別図柄表示装置207SG004Aは、大当り種別毎に2種類の大当り図柄（点灯するLEDの組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。また、第2特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当りとなる場合について、第2特別図柄表示装置207SG004Bは、大当り種別毎に2種類の大当り図柄（点灯するLEDの組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。

【0726】

50

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとで導出表示可能な大当たり図柄は全て異なっているが、第1特別図柄表示装置207SG004Aで導出表示可能な大当たり図柄と第2特別図柄表示装置207SG004Bで導出表示可能な大当たり図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

【0727】

図12-5に示すように、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、変動表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該変動表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部207SGでは左方向）に向けて消灯していく。

10

【0728】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく変動表示が優先して実行される様になっている。このため、図12-6に示すように、例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合（第1保留表示器207SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器207SG025Bの左2個のLEDが点灯している場合は、第2特図保留記憶にもとづく変動表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく変動表示が実行される。

20

【0729】

また、図12-6に示すように、ラウンド表示器207SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける大当たり種別としては、5ラウンド大当たりである大当たりA、10ラウンド大当たりである大当たりB、15ラウンド大当たりである大当たりCの計3個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

30

【0730】

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。

【0731】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御基板12には、変動表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体207SG321及び第2可動体207SG322と、第1可動体207SG321が該第1可動体207SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ207SG331と、第2可動体207SG322が該第2可動体207SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ207SG332と、が接続されている。

40

【0732】

図12-8（A）は、本実施の形態における特徴部207SG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

50

ータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図12-8(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。

【0733】

図12-8(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207SG004A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207SG004B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。

10

【0734】

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12-8(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

【0735】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図12-8(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「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第5変動表示結果指定コマンドである。

30

【0736】

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。

40

【0737】

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。

【0738】

50

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。

【0739】

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。

【0740】

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207SG004A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207SG004B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。

【0741】

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。

【0742】

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。

【0743】

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

10

20

30

40

50

マンド E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 3 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 4 H は、パチンコ遊技機 1 において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 E 1 0 5 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 6 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

10

【0744】

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

【0745】

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

20

【0746】

図 1 2 - 9 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 2 - 9 に示すように、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

40

【0747】

尚、本実施の形態では各乱数値 M R 1 ~ M R 5 をそれぞれ図 1 2 - 9 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 M R 1 ~ M R 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0748】

図 1 2 - 1 0 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

50

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

10

【0749】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ 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。

20

【0750】

図12-10に示すように、本実施の形態の特徴部207SG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。

【0751】

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「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

30

【0752】

尚、本実施の形態の特徴部207SG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。

40

【0753】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図12-10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

50

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…等とすればよい。

【0754】

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。

10

【0755】

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12-11～図12-13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。

【0756】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図12-11(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図12-11(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図12-11(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図12-12(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値4)、図12-12(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値5)、図12-12(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値6)、図12-13(A)に示す大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図12-13(B)に示す大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

20

30

【0757】

本実施の形態の特徴部207SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当たりの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

40

【0758】

図12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(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と比較される当た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207SG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。

【0759】

50

図12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(C)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207SGでは、設定値が1の場合は $1/300$ 、設定値が2の場合は $1/280$ 、設定値が3の場合は $1/260$ 、設定値が4の場合は $1/240$ 、設定値が5の場合は $1/220$ 、設定値が6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207SGでは、設定値が1の場合は $1/200$ 、設定値が2の場合は $1/180$ 、設定値が3の場合は $1/160$ 、設定値が4の場合は $1/140$ 、設定値が5の場合は $1/120$ 、設定値が6の場合は $1/100$)。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。

10

【0760】

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態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。具体的には、図12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(C)に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/200$ に設定されている。尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率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、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。

20

【0761】

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」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「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ように判定値が割り当てられている(大当り確率: 設定値6 > 設定値5 > 設定値4 > 設定値3 > 設定値2 > 設定値1)。

30

【0762】

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12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(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12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(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12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(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207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004B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207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004B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。

40

50

【0763】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103は、図12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当たりまたは小当たりとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当たり判定テーブルと小当たり判定テーブルとを別個に設け、変動表示結果を大当たりとするか否か、小当たりとするか否かを個別に判定してもよい。

【0764】

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1～6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。

10

【0765】

図12-13(A)及び図12-13(B)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当た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12-13(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)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図12-13(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)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【0766】

大当たり種別判定テーブルは、変動表示結果を大当た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、大当たりの種別を大当たりA～大当たり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。

20

【0767】

ここで、本実施の形態の特徴部207SGにおける大当たり種別について、図12-14を用いて説明する。本実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別として、大当た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たりA(非確変大当たりともいう)と、大当た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たりBや大当たりC(確変大当たりともいう)が設定されている。

【0768】

30

「大当たりA」による大当たり遊技状態は、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たりであり、「大当たりB」による大当たり遊技状態は、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たりである。更に、「大当たりC」による大当たり遊技状態は、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たりである。

【0769】

「大当たりA」による大当た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207SG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たり遊技状態となることにより終了する。

40

【0770】

一方、大当たりBや大当たりCの大当た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、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが大当たりBや大当たりCである場合には、大当た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、大当た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。

【0771】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、大当たり種別として大当たりA～大当たり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

50

当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0772】

また、図12-13(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、100~249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「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、100~229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、100~209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「4」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、100~189までが大当りBに割り当てられており、190~299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「5」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、100~169までが大当りBに割り当てられており、170~299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「6」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。

10

20

【0773】

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6、5、4、3、2、1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6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

【0774】

一方で、図12-13(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、100~199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「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、100~179までが大当りBに割り当てられており、180~299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、100~159までが大当りBに割り当てられており、160~299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「4」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、100~139までが大当りBに割り当てられており、140~299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「5」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、100~119までが大当りBに割り当てられており、120~299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「6」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)。

30

40

【0775】

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

50

遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1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6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

【0776】

尚、本実施の形態の特徴部207SG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6である場合には、大当たり種別を大当たりBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの当たり種別を決定しないこと（決定割合が0%である）ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合においても、大当たり種別を大当たりBに決定する場合を設けてもよい。

10

【0777】

このように、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が当たりとなった場合の当たり種別の決定割合が異なっているため、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0778】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

20

【0779】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、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（大当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大当たりCが決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0780】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当たり確率が変化する一方で、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。

30

【0781】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当たり確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当たり確率が1/200、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当たり確率が1/320且つ小当たり確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。

40

【0782】

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1～3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

50

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4～6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。

【0783】

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。

【0784】

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。

【0785】

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。

【0786】

図12-15(A)及び図12-15(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。

【0787】

図12-15(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」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400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。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380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、381～835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、836～997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」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360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、361～820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、821～997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「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340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、341～805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、806～997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「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997の

うち、1～320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、321～790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、791～997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「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300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、301～775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、776～997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。

【0788】

図12-15（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1～997のうち、1～200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。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180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、181～510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、511～997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1～997のうち、1～160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、161～470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、471～997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「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140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、141～430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、431～997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「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～120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、121～390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、391～997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「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100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。

【0789】

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6、5、4、3、2、1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6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。

【0790】

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ができる。

【0791】

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12-15（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1～6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1～6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。

10

【0792】

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。

【0793】

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。

20

【0794】

図12-16（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1～997のうち、1～450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1～997のうち、1～430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、431～700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1～997のうち、1～410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、411～700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「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～390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、391～700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「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～370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、371～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1

30

40

50

）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「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～350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。

【0795】

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。

【0796】

図12-16（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1～997のうち、1～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）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「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～480までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、481～700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、1～460までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、461～700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「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～440までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、441～700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「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～420までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、421～700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「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）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。

【0797】

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。

【0798】

図12-16（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1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）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。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700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1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700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「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700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「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700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「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）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。

【0799】

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。

【0800】

図12-10（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1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）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。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700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1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

【0801】

また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、491～700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「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、471～700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「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）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。

20

【0802】

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やノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるように設定されている。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。

30

40

【0803】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、ハズレ用変動パターンとしてスーパーリーチ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とが各設定値間にて完全に同一の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とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なってもよい。

【0804】

尚、本実施の形態の特徴部207SG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

50

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、非リーチとノーマルリーチと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。

【0805】

また、本実施の形態の特徴部207SG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。

10

【0806】

また、本実施の形態の特徴部207SG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たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

20

【0807】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数であってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

【0808】

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12-10参照）。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り、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

30

【0809】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図12-16（A）～図12-16（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

40

【0810】

また、本実施の形態の特徴部207SG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1～6のいずれの数値であっても、ス

50

スーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているため、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207SG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、設定値毎の大当たり確率及びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

10

【0811】

図12-2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。

20

【0812】

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。

【0813】

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207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

40

【0814】

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207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4

50

」)に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果(特図表示結果)に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0815】

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。

10

【0816】

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值(例えば「4」)に達するまで記憶する。

【0817】

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。

20

【0818】

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。

【0819】

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。

30

【0820】

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。

40

【0821】

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。

【0822】

次に、本実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示に

50

について説明する。

【0823】

図12-17(A)に示すように、表示モニタ207SG029は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを備えている。第1表示部207SG029A～第5表示部207SG029E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207SG029A～第5表示部207SG029E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可能である。

10

【0824】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【0825】

表示モニタ207SG029には、図12-17(B)及び図12-17(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ207SG029に表示される。

20

【0826】

実際に表示モニタ207SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。

30

40

【0827】

本実施の形態の表示モニタ207SG029では、主基板11(CPU103)の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図12-19に示すように、主基板11は、ベースL→ベース1→ベース2→ベース3の順番で表示モニタ207SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ207SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっ

50

る。具体的には、図12-18に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ207SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

10

【0828】

次に、本実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図12-20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(207SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う(207SGSa002)。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。

20

【0829】

次いで、CPU103は、RAM102にバックアップデータが記憶されているか否か(107SGSa003)や、RAM102(バックアップRAM)が正常であるか否か(107SGSa004)を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合(207SGSa003;N)やRAM102が正常でない場合(207SGSa004;N)は、207SGSa017に進み、バックアップデータが記憶されており、且つRAM102が正常である場合(207SGSa003;Y、207SGSa004;Y)は、更にRAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかであるか、つまり、RAM102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する(207SGSa005)。

30

【0830】

RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかではない場合(207SGSa005;N)は、207SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかである場合(207SGSa005;Y)は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと(設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと)を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合(207SGSa006;Y)は、207SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリアフラグをクリアし(207SGSa007)、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(207SGSa008)。

40

【0831】

クリアスイッチがONである場合(207SGSa008;Y)は、RAM102をクリアするRAMクリア処理を実行し(207SGSa009)、RAMクリアフラグを改めてセットして207SGSa011に進む(207SGSa010)。尚、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa008;N)は、207SGSa009及び207SGSa010を実行せずに207SGSa011に進む。

【0832】

207SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONで

50

あるか否かを判定する（207SGSa011）。錠スイッチ207SG051がONである場合（207SGSa011；Y）は、更に開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する（207SGSa012）。開放センサ207SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ207SG051がON且つ遊技機用枠207SG003が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合（207SGSa012；Y）は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する（207SGSa013a）。

【0833】

RAMクリアフラグがセットされている場合（207SGSa013a；Y）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値変更処理（207SGSa013b）を実行して207SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（207SGSa013a；N）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（207SGSa013c）を実行して207SGSa014に進む。

【0834】

尚、錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa011；N）や開放センサがOFFである場合（207SGSa012；N）は、207SGSa013a～207SGSa013cの処理を実行せずに207SGSa014に進む。

【0835】

207SGSa014においてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアしたか（RAMクリア処理（207SGSa009）を実行したか）否かを判定する（207SGSa014）。RAMクリアフラグがセットされている場合（207SGSa014；Y）は207SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（207SGSa014；N）は、主基板11の内部状態を電力供給停止（電断）時の状態に戻すための復旧処理を行う（207SGSa015）。

【0836】

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。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、207SGSa028に進む（207SGSa016）。

【0837】

また、207SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する（207SGSa017）。クリアスイッチがONである場合（207SGSa017；Y）は、更に錠スイッチ207SG051がONであるか否か（207SGSa018）や、開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する（207SGSa019）。

【0838】

錠スイッチ207SG051がONであり（207SGSa018；Y）、且つ開放センサ207SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合（遊技機用枠207SG003を開放し、錠スイッチ207SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合）は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに（207SGSa020）、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa021）。そし

10

20

30

40

50

て、前述した207SGSa009～207SGSa016の処理を実行する。

【0839】

尚、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa017;N)、錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa018;N)、開放センサ207SG090がOFFである場合(207SGSa019;N)は、207SGSa031に進む。

【0840】

また、2078SGSa022において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含む復旧時のコマンドを送信する(207SGSa022)。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし(207SGSa023)、図12-26(A)に示すように、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する(207SGSa024)。

【0841】

207SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し(207SGSa025)、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa026)。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa026;N)は、207SGSa025と207SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合(207SGSa026;Y)は、表示モニタ207SG029における全セグメントの点滅を終了し(207SGSa027)、207SGSa028に進む。

【0842】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間(例えば、5秒間)に亘って表示モニタ207SG029を構成する全セグメントを点滅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、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【0843】

そして、207SGSa028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(207SGSa028)を実行し、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(207SGSa029)、割込みを許可する(207SGSa030)。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。

【0844】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること(設定値異常エラー)や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する(207SGSa031)。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする(207SGSa032)。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し(207SGSa033)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa034)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa034;N)は、207SGSa033と207SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa034;Y)は、図12-26(B)に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知(エラー報知)として、表示モニタ207SG0

29を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する(207SGSa035)。

【0845】

また、CPU103は、図12-27(B)に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに(207SGSa036)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し207SGSa032に進む(207SGSa037)。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで(遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで)207SGSa032~207SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

10

【0846】

このように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

20

【0847】

尚、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図12-20に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(207SGSa009)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、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(207SGSa014;Y)に実行してもよい。

30

【0848】

図12-21(A)は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理(207SGSa009)を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、まず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する(207SGSa041)。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット(格納)する(207SGSa042)。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(207SGSa043)。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合(207SGSa043;N)は、RAM102における次のアドレスを指定し(207SGSa044)、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス(F002)であるか否かを判定する(207SGSa045)。

40

【0849】

指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスでない場合(207SGSa045;N)は207SGSa042に進み、指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスである場合(207SGSa045;N)は、更に次のアドレスを指定して207SGSa042に進む(207SGSa046)。尚、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスである場合(207SGSa043;Y)は、

50

RAMクリア処理を終了する。

【0850】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、図12-21(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、3番目のアドレス(F002)には、RAMクリアフラグが格納されている。その他のアドレス(F003以降)には、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。尚、バックアップデータ(バックアップフラグを含む)は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM102の先頭のアドレス(F000)には、工場出荷状態を示す値(例えば、設定値「0」)がセットされている。尚、RAM102の先頭のアドレス(F000)に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。

10

【0851】

つまり、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAMクリア処理とは、設定値を除くアドレスに「00H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

20

【0852】

尚、本実施の形態における特徴部207SGでは、RAMクリア処理において設定値以外の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がコールドスタートで起動した場合は、RAM102の所定のアドレス(本実施の形態の特徴部207SGではアドレスF003以降)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。

【0853】

また、本実施の形態における特徴部207SGでは、RAM102にRAMクリアフラグ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、RAMクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ(例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか)に記憶することで、RAM102にRAMクリアフラグ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RAMクリアフラグを記憶する場合は、RAMクリアフラグ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、RAMクリアフラグがCPU103の処理によって他の情報(データ)に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

30

【0854】

図12-22は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理(207SGSa013b)を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa051)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa052、図12-27(A)参照)。更にCPU103は、設定値変更処理に応じた態様(図12-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa052a)。

40

【0855】

50

また、CPU103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（207SGSa053）、RAM102のアドレスF000に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する（207SGSa053a）。RAM102に設定値として1～6以外の値が記憶されている場合や、RAM102に設定値が記憶されていない場合（207SGSa020において設定値がクリアされている場合）は、RAM102におけるアドレスF000に設定値として「1」をセット（設定値を「1」にリセット）して207SGSa054に進む（207SGSa053b）。尚、RAM102に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されている場合（207SGSa053a；Y）は、207SGSa053bの処理を実行せずに207SGSa054に進む。

10

【0856】

207SGSa054においてCPU103は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を－1し（207SGSa055）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa056）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa056；N）は、207SGSa055と207SGSa056の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa056；Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa057）。

【0857】

20

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し（207SGSa058）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（207SGSa059）。

【0858】

そしてCPU103は、設定値変更中フラグをセットし（207SGSa061）、設定切替スイッチ207SG052の操作が有りか否かを判定する（207SGSa062）。設定切替スイッチ207SG052の操作が無い場合（207SGSa062；N）は207SGSa065に進み、設定切替スイッチ207SG052の操作が有る場合（207SGSa062；Y）は、該設定切替スイッチ207SG052の操作にもとづいてRAM102におけるアドレスF001の内容を更新する（207SGSa063）。

30

【0859】

具体的には、表示モニタ207SG029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段階有利な設定値である「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207SG029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段階有利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する等、表示モニタ207SG029に表示されている設定値よりも1大きい数値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207SG029に表示されている設定値が「6」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。

40

【0860】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ207SG029に表示し（207SGSa064）、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する（207SGSa065）。

【0861】

錠スイッチ207SG051がONである場合（207SGSa065；Y）、CPU103は、207SGSa062～207SGSa065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

50

スF001に格納されている設定値を表示モニタ207SG029に表示する処理を実行する。

【0862】

また、207SGSa065において錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa065;N)は、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa066)とともに、表示モニタ207SG029における設定値(または仮の設定値)の表示を終了し(207SGSa067)、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する(207SGSa067a)。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する(207SGSa068、207SGSa068a)。

10

【0863】

そしてCPU103は、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されているか否かを判定する(207SGSa069)。RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されていない場合(207SGSa069;N)は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されている場合(207SGSa069;Y)は、更にRAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する(207SGSa070)。

20

【0864】

RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合(207SGSa070;N)は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっている場合(207SGSa070;Y)は、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に格納し(207SGSa071)、207SGSa072に進む。つまり、207SGSa071の処理では、仮の設定値を実際の設定値としてRAM102に更新記憶する。

【0865】

また、CPU103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(207SGSa073)、設定値変更処理を終了する。

30

【0866】

図12-23は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理(207SGSa013c)を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa101)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa102、図12-27(A)参照)。更にCPU103は、設定値確認処理に応じた態様(図12-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa103)。

40

【0867】

また、CPU103は、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(207SGSa104)、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする(207SGSa105)。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し(207SGSa106)、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa107)。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa107;N)

50

は、207SGSa106と207SGSa107の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa107; Y)は、電源断検出処理を実行する(207SGSa108)。尚、本電源断検出処理(207SGSa108)は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理(207SGSa057)と同一の処理である。

【0868】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し(207SGSa109)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する(207SGSa110)。

10

【0869】

そしてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa111)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa111; Y)、CPU103は、207SGSa111の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ207SG051がOFFとなるまで待機する。また、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa111; N)は、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了するとともに(207SGSa112)、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する(207SGSa112a)。

更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する(207SGSa113、207SGSa114)。

20

【0870】

そしてCPU103は、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(207SGSa115)、設定値確認処理を終了する。

【0871】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B及びラウンド表示器207SG131の点灯と、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B及び右打ちランプ207SG232の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側から該パチンコ遊技機1が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

30

【0872】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のLEDのみを点灯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、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯パターンは、図12-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

40

【0873】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図12-27(A)に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントが同一態様にて点灯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、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【0874】

以上のように本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦O

50

FF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠 207SG003 が開放されている状態で錠スイッチ 207SG051 とクリアスイッチとを ON とすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

【0875】

このとき、表示モニタ 207SG029 では、図 12-25（A）～図 12-25（E）に示すように、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF とすることによって第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D を用いた表示（図 12-17 に示すベース値の表示）が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ 207SG029 は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

10

【0876】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって CPU 103 が設定値変更処理を開始すると、第 4 表示部 207SG029D においてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第 4 表示部 207SG029D において設定値が表示されている状態で設定切替スイッチ 207SG052 が操作されると、第 4 表示部 207SG029D での表示が更新されていくようになっている。尚、この状態にて錠スイッチ 207SG051 が OFF となった場合は、第 4 表示部 207SG029D に表示されている数値が新たな設定値として設定される。

20

【0877】

また、本実施の形態の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠 207SG003 が開放されている状態で錠スイッチ 207SG051 を ON（クリアスイッチは OFF）とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

【0878】

このとき、表示モニタ 207SG029 では、図 12-25（A）、図 12-25（B）及び図 12-25（E）に示すように、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF とすることによって第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D を用いた表示（図 12-17 に示すベース値の表示）が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ 207SG029 は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

30

【0879】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって CPU 103 が設定値確認処理を開始すると、第 4 表示部 207SG029D においてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第 4 表示部 207SG029D における設定値の表示は、錠スイッチ 207SG051 が OFF となることによって終了し、パチンコ遊技機 1 が遊技可能な状態となる。

【0880】

図 12-24 は、CPU 103 が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処理（207SGSa013c）を示すフローチャートである。設定値確認処理において CPU 103 は、まず、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（207SGS081）。電源断信号の入力が無い場合は（207SGS081；N）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（207SGS081；Y）、RAM 102 に記憶されている設定値情報を含むバックアップデータを特定し（207SGS082）、該特定したバックアップデータを RAM 102 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（207SGS083）。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（207SGS084）、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。

40

50

【0881】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御用タイマ割込処理では、図12-28に示すように、CPU103は、前述した207SGSa057及び207SGSa108と同一の電源断検出処理(207SGS200)を実行した後にS21~S27(図4参照)を実行するようになっている。

【0882】

次に、演出制御用CPU120が実行する処理について説明する。

【0883】

図12-29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、先ず、所定の初期化処理を実行して(207SGS401)、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。

10

【0884】

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(207SGS403)。そして、コマンド受信待ちタイマの値を-1し(207SGS404)、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(207SGS405)。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGS405;N)は、207SGS404及び207SGS405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。

20

【0885】

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(207SGS405;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(207SGS406)。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合(207SGS406;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が電断復旧した場合は、RAM122に記憶されている遊技者情報(後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてからRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報)をクリアし(207SGS407)、207SGS427に進む。

【0886】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合(207SGS406;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(207SGS408)。コールド通知コマンドの受信が有る場合(207SGS408;Y)は、RAM122に記憶されている遊技者情報と演出用情報(前回のパチンコ遊技機1の起動時からRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報)をクリアするとともに(207SGS409)、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(207SGS410)。尚、RAMクリア報知処理では、画像表示装置5における画像(例えば、図12-36(A)に示すように、画像表示装置5において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する報知画像207SGO05M1)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、207SGS427に進む。

30

40

【0887】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合(207SGS408;N)、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS411)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合(207SGS411;Y)、即

50

ち、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認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）や設定値の確認中であることの報知（設定値確認中報知）を実行するための設定値関連報知処理を実行する（207SGS412）。

【0888】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG では、設定値変更中報知や設定値確認中報知として、図 12-36（B）及び図 12-36（C）に示すように、画像表示装置 5 において、設定値の変更中であることを示す報知画像 207SG005M2 や設定値の確認中であることを示す報知画像 207SG005M3 を表示するが、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠 207SG003 が開放されており、且つ設定値の変更や確認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 207SG029 を視認している状態である。つまり、設定値変更状態や設定値確認状態とは、設定値の変更や確認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 が設定値変更状態や設定値確認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、設定値変更中報知や設定値確認中報知としては、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、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態で起動していることを報知してもよい。

【0889】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 可動体 207SG321 の動作チェックを行うための第 1 可動体初期化処理（207SGS413）と、第 2 可動体 207SG322 の動作チェックを行うための第 2 可動体初期化処理（207SGS414）を実行する。尚、本実施の形態の特徴部 207SG における第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とでは、第 1 可動体 207SG321 の動作チェックが終了した後に第 2 可動体 207SG322 の動作チェックを実行するようになっている（図 12-35 参照）。

【0890】

ここで、第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理について図 12-33 及び図 12-34 を用いて説明する。図 12-33 は、演出制御用 CPU 120 が行う非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図 12-34 は、（A）は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、（B）は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

【0891】

第 1 可動体 207SG321 と第 2 可動体 207SG322 は、それぞれの原点位置（第 1 位置）と演出位置（第 2 位置）との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から演出位置（第 2 位置）への往動作や演出位置から原点位置への復動作は、変動表示中における第 1 可動体 207SG321 と第 2 可動体 207SG322 の実際の動作態様である。

【0892】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行したときに可動体 207SG321、207SG322 の被検出部が原点検出センサ 207SG331、207SG332 により検出されない場合、つまり、可動体 207SG321、207SG322 が何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体 207SG321、207SG322 の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、図 12-22 における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可

動体 207SG321, 207SG322 は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体 207SG321, 207SG322 を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

【0893】

また、演出制御用 CPU120 は、第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理において非検出時動作制御を実行した場合、または、可動体 207SG321, 207SG322 が原点検出センサ 207SG331, 207SG332 により検出された場合、実動作確認動作制御を実行する。実動作確認動作制御は、可動体 207SG321, 207SG322 を用いた演出（例えば、変動表示中に実行可動体演出等）において実際に行われる実動作と同一の動作とされている。

10

【0894】

次に、演出制御用 CPU120 が非検出時動作制御と実動作確認動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図 12-34 (A) 及び図 12-34 (B) にて示す速度は、演出制御用 CPU120 が各可動体 207SG321, 207SG322 を動作させるために設定する制御速度であって、可動体 207SG321, 207SG322 の実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体 207SG321, 207SG322 を動作させる場合において、原点位置と演出位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間で態様が異なる場合（例えば、バネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間）や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体 207SG321, 207SG322 を実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体 207SG321, 207SG322 に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体 207SG321, 207SG322 の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体 207SG321, 207SG322 の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体 207SG321, 207SG322 を同一性能のステッピングモータにて動作させる場合において、各可動体 207SG321, 207SG322 に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体 207SG321, 207SG322 の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体 207SG321, 207SG322 の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

20

30

【0895】

図 12-34 (A) に示すように、演出制御用 CPU120 は、実動作確認動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して演出位置に停止させるとともに、演出位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体 207SG321, 207SG322 が正常に動作可能であることを確認するための実動作確認動作制御では、原点位置と演出位置との間において、可動体 207SG321, 207SG322 の制御速度を低速→高速→低速の順に変化させる。つまり、演出制御用 CPU120 は、各可動体 207SG321, 207SG322 を用いた演出を実行する場合、第 1 速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第 2 速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 207SG321, 207SG322 が動作するように制御するため、実動作確認動作制御を実行する場合においても、第 1 速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第 2 速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 207SG321, 207SG322 が動作するように制御する。

40

【0896】

すなわち、上記第 1 速度としての最低速度や第 2 速度としての最高速度は、可動体 207SG321, 207SG322 の実際の動作速度であって、該動作速度としての最低速度や最高速度となるように制御速度が設定されることになる。尚、以下においては、最低

50

制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させた場合は最低速度にて動作し、最高制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させた場合は最高速度にて動作するものとして説明する。

【0897】

ここで、可動体 207SG321, 207SG322 の加速時及び減速時における動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御速度が設定されている。また、演出位置に移動した後に原点位置に復帰させる際においては、演出位置に停止させるときよりも長い時間にわたり実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御することで、可動体 207SG321, 207SG322 を確実に減速させてから原点検出センサ 207SG331, 207SG332 により被検出部が検出されるようにしている。

10

【0898】

また、図 12-34 (B) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と演出位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第 1 速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用 CPU 120 は、第 1 動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（本実施の形態の特徴部 207SG では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させる制御を行う。

20

【0899】

この場合、可動体 207SG321, 207SG322 は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体 207SG321, 207SG322 が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体 207SG321, 207SG322 が原点位置に復帰したときに原点検出センサ 207SG331, 207SG332 にて被検出部を確実に検出できなかったり、近距離から可動体 207SG321, 207SG322 が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体 207SG321, 207SG322 等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

30

【0900】

図 12-29 に戻り、第 1 可動体初期化处理（207SGS413）と第 2 可動体初期化处理（207SGS413）の実行後、演出制御用 CPU 120 は、第 1 可動体 207SG321 の動作チェック中に設定値の変更または設定値の確認が終了したことを示す設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する（207SGS415）。設定値早期変更終了フラグがセットされていない場合（207SGS415; N）は、更に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する（207SGS416）。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合（207SGS416; N）207SGS412 に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合（207SGS416; Y）は 207SGS417 に進む。尚、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合（207SGS415; Y）は、207SGS416 の処理を実行せずに 207SGS417 に進む。

40

【0901】

207SGS417 において演出制御用 CPU 120 は、第 1 可動体 207SG321 の初期化（動作チェック）が終了したか否かを判定する（207SGS417）。第 1 可動体 207SG321 の初期化が終了していない場合（207SGS417; N）は、設定値早期変更終了フラグをセットして 207SG412 に進む（207SGS418）、第 1 可動体 207SG321 の初期化が終了している場合（207SGS417; Y）は

50

、第2可動体207SG322の初期化（動作チェック）が終了しているか否かを判定する（207SGS419）。第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合（207SGS419；N）は207SGS412に進み、第2可動体207SG322の初期化が終了している場合（207SGS419；Y）は、設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する（207SGS420）。

【0902】

207SGS420において、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合（207SGS420；Y）は、設定値早期変更終了フラグをクリアし（207SGS421）、207SGS413と同一処理である第1可動体初期化处理（207SGS422）と、207SGS414と同一処理である第2可動体初期化处理（207SGS423）を実行し、これら第1可動体初期化处理（207SGS422）と207SGS414と第2可動体初期化处理（207SGS423）において第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化（動作チェック）が終了したか否かを判定する（207SGS424）。第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合（207SGS424；N）は207SGS422に進み、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了している場合（207SGS424；Y）は、207SGS427に進む。

【0903】

以上のようにこれら207SG412～207SG424の処理については、図12-35（A）に示すように、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点（パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態に制御された時点）から設定値変更報知や設定値確認中報知を開始するとともに、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理を実行する。尚、前述したように、本実施の形態の特徴部207SGでは、第2可動体初期化处理は、第1可動体初期化处理が終了してから実行される、つまり、第1可動体207SG321の動作チェック終了後に第2可動体207SG322の動作チェックが実行されるようになっている。

【0904】

このとき、図12-35（A）に示すように、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理の終了後に演出制御用CPU120が設定値変更終了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、つまり、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の動作チェックが終了した後に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、再度第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理が実行されるようになっている。

【0905】

一方で、図12-35（B）に示すように、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理のうち、第1可動体初期化处理のみが終了しているタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了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、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックは終了しているが未だ第2可動体207SG322の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第2可動体初期化处理が終了した後、再度第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理が実行されるようになっている。

【0906】

更に、図12-35（C）に示すように、第1可動体初期化处理が未だ終了していないタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了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、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、実行中の第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理のみを実行し、再度第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とが実行されないようになっている。

【0907】

尚、207SGS411において設定値変更開始通知コマンド及び設定値確認開始通知コマンドの受信が無い場合（207SGS411；N）、演出制御用CPU120は、エ

10

20

30

40

50

ラー指定コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS425）。エラー指定コマンドの受信が有る場合（207SGS425；Y）は、エラー指定コマンドが示すエラー報知を行うためのエラー報知処理（207SGS426）を実行し、エラー指定コマンドの受信が無い場合（207SGS425；N）は、207SGS403に進む。

【0908】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおけるエラー報知としては、図12-36（D）に示すように、画像表示装置5においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像207SG005M4を表示すればよい。

【0909】

このように、本実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御メイン処理では、図12-30に示すように、パチンコ遊技機1をホットスタートで起動した場合には、遊技者情報（該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）をRAM122からクリアする一方で、演出用情報（パチンコ遊技機1の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）と設定値情報（パチンコ遊技機1に設定されている設定値に対応する「1」～「6」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を設定値変更状態や設定確認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。

【0910】

つまり、本実施の形態の特徴部207SG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、設定値確認状態、設定値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。

【0911】

そして、207SGS427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12-31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。

【0912】

尚、本実施の形態における特徴部207SG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、「6」）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「1」）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。

【0913】

尚、本実施の形態における特徴部207SG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、「6」）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「1」）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、「6」）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「1」）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。

【0914】

そして、図12-29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（207SGS428）。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視（207SGS429）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（207SGS430）、以下の処理を実行する。

【0915】

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（207SGS431）。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。

【0916】

尚、本実施の形態における特徴部207SG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。

【0917】

具体的には、図12-32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じであるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L、8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは異なっているようにもよい。

【0918】

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

【0919】

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

10

20

30

40

50

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。

【0920】

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または設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、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もよい。

10

【0921】

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。

20

【0922】

尚、本実施の形態の特徴部207SG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。

【0923】

また、本実施例の特徴部207SG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。

30

【0924】

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。

40

【0925】

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207SG003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

50

用枠 207SG003 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 RAM 102 や RAM 122 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。

【0926】

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。

【0927】

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。

【0928】

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。

【0929】

また、本実施の形態における特徴部 207SG においては、本発明における初期化演出として、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置 5 に表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

【0930】

また、本実施の形態における特徴部 207SG 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。

【0931】

図 12-29 に戻り、次に演出制御用 CPU 120 は、電源断検出処理を実行する（207SGS432）。電源断検出処理では、図 12-37 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、まず、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（207SGS441）。電源断信号の入力が無い場合は（207SGS441；N）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（207SGS441；Y）、RAM 122 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（207SGS442）、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（207SGS443）。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（207SGS444）、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。

【0932】

図12-29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：207SGS433）。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12-8参照）であるのか解析する。

10

【0933】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う（207SGS434）。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。

【0934】

20

次いで、大当たり図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理（207SGS435）、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理（207SGS436）、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理（207SGS437）、演出用情報を集計する演出用情報集計処理（207SGS438）を実行する。その後、タイマ割込フラグの監視（207SGS429）を行うループ処理に移行する。

【0935】

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

30

【0936】

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。

40

【0937】

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

【0938】

次に、本実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御プロセス処理について説明す

50

る。図12-38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(207SGS451)。先読規制カウンタの値が「0」である場合(207SGS451; 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。

【0939】

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(207SGS451; 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(207SGS452)。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(207SGS452; 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」である場合(207SGS452; Y)は、先読規制カウンタの値を-1し(207SGS453)、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207SGS451~207SGS453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。

【0940】

尚、本実施の形態における特徴部207SG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。

【0941】

以上のように本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1において遊技が可能となったことにもとづいて、4回の変動表示に亘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、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。

【0942】

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11-2(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。

【0943】

また、本実施の形態には、以下に示す発明207SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付き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号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことが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、該問題を解決する発明207SGの手段1に記載の遊技機として、

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

複数の設定値(例えば、設定値としての1~6)のうちのいずれかの設定値を設定可能

10

20

30

40

50

な設定手段（例えば、CPU 103が図12-22に示す設定値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に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図12-20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、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU 103が図12-22に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図12-27（A）に示すように、CPU 103が設定値変更処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）

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、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【0944】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明207SGの手段Aに記載の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）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、CPU 103が図12-22に示す設定値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に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図12-20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、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU 103が図12-22に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行い（例えば、図12-27（A）に示すように、CPU 103が設定値変更処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）、

さらに、

特定演出（例えば、次回予告など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に第1演出（例えば、アクティブ予告など）を実行する第1演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に、前記第1演出とは異なる第2演出（例えば、カットイン予告など）を実行する第2演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記第1演出及び前記第2演出とは異なる第3演出（例えば、役物演出、説明演出など）を実行する第3演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、を備え、

前記第2演出の実行割合は、

前記第1演出が実行されて前記特定演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときよりも、高く（例えば、図8-9参照）、

前記第3演出が実行されて前記特定演出が実行されるときと、前記第3演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときとで、同じである（例えば、図8-9参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。また、遊技の興趣が向上する。

【0945】

更には、発明207SGの手段2に記載の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）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12-22に示す設定値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に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

確認条件が成立したとき（例えば、図12-20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OFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONであるとき）に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態（例えば、CPU103が図12-23に示す設定値確認処理を実行中である状態）に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図12-27（A）に示すように、CPU103が設定値確認処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）

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、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において確認状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【0946】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明207SGの手段Bに記載の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）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12-22に示す設定値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に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

確認条件が成立したとき（例えば、図12-20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OFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONであるとき）に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態（例えば、CPU103が図12-23に示す設定値確認処理を実行中である状態）に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行い（例えば、図12-27（A）に示すように、CPU103が設定値確認処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）、

さらに、

特定演出（例えば、次回予告など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に第1演出（例えば、アクティブ予告など）を実行する第1演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に、前記第1演出とは異なる第2演出（例えば、カットイン予告など）を実行する第2演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記第1演出及び前記第2演出とは異なる第3演出（例えば、役物演出、説明演出など）を実行する第3演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、を備え、

前記第2演出の実行割合は、

前記第1演出が実行されて前記特定演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときよりも、高く（例えば、図8-9参照）、

前記第3演出が実行されて前記特定演出が実行されるときと、前記第3演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときとで、同じである（例えば、図8-9参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において確認状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。また、遊技の興趣が向上する。

【0947】

更には、発明207SGの手段3に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示である（例えば、図12-4及び図12-27に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と、設定値変更状態や設定値確認状態である場合の表示態様と、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、設定状態または確認状態であることを的確に認識できる。

【0948】

更には、発明207SGの手段4に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記可変表示部において行う（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分）

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、可変表示部において好適な報知を行うことができる。

【0949】

更には、発明207SGの手段5に記載の遊技機として、

前記可変表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部にて構成され（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bがそれぞれ

10

20

30

40

50

れ 8 個のセグメントにて構成されている部分)、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示として、前記小表示部の全てを点灯状態とした表示を行う (例えば、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A や第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を構成する全セグメントを点灯させる部分) 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、前記設定状態または前記確認状態であることを認識し易くできる。

【0950】

更には、発明 2 0 7 S G の手段 6 に記載の遊技機として、

遊技媒体を遊技領域 (例えば、左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L と右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R) に発射して遊技を行う遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

前記情報表示部は、前記遊技領域において遊技媒体の発射方向を報知する発射方向報知部 (例えば、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2) を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記発射方向報知部において行う (例えば、図 1 2 - 2 7 (A) に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 を点滅させる部分)

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、発射方向報知部において好適な報知を行うことができる。

【0951】

更には、発明 2 0 7 S G の手段 7 に記載の遊技機として、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段 (例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示す始動入賞判定処理を実行する部分) を備え、

前記情報表示部は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示可能な保留表示部 (例えば、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B) を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記保留表示部において行う (例えば、図 1 2 - 2 7 (A) に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B とを構成する全セグメントを点滅させる部分) 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、保留表示部において好適な報知を行うことができる。

【0952】

更には、発明 2 0 7 S G の手段 8 に記載の遊技機として、

前記有利状態において、遊技媒体が進入可能な第 1 状態と該第 1 状態よりも遊技媒体が進入し難い第 2 状態とに変化可能な特別可変装置 (特別可変入賞球装置 7) を備え、

前記情報表示部は、前記特別可変装置が前記有利状態において前記第 1 状態となる回数を報知する回数報知部 (例えば、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1) を備え、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記回数報知部において行う (例えば、図 1 2 - 2 7 (A) に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態においてラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうち、1 のセグメントのみを点灯する部分)

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、回数報知部において好適な報知を行うことができる。

【0953】

更には、発明 2 0 7 S G の手段 9 に記載の遊技機として、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段 (例えば、R A M 1 0 2) と、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段 (例えば、クリアスイッチ) と、

前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報 (例えば、R A M クリアフラグ) を記憶可能な状態情報記憶手段 (例えば、R A M 1 0 2 のアド

10

20

30

40

50

レス F 0 0 2 の領域) と、
を備え、
前記遊技制御手段は、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチが ON である状態）であることを含む第 1 条件（例えば、クリアスイッチが ON である状態）が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化处理（例えば、CPU 1 0 3 が図 1 2 - 2 1 (A) に示す RAM クリア処理を実行する部分）を実行可能であり、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチが ON である状態）であることを含む第 2 条件（例えば、クリアスイッチが ON であり、且つ錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 と開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 とが ON である状態）が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理を実行可能であるとともに、前記第 1 条件が成立した場合に実行する前記初期化处理と共通の初期化处理を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能であり（例えば、RAM クリア処理と設定値変更処理を実行可能な部分）、

前記第 1 条件と前記第 2 条件のいずれが成立した場合であっても、前記状態情報を消去しない（例えば、図 1 2 - 2 1 (A) に示すように、RAM クリア処理において RAM クリアフラグをクリアしない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第 1 条件の成立時と第 2 条件の成立時とで初期化处理の共通化することができるので、初期化处理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、状態情報にもとづいた初期化处理を的確に実行できる。

なお、上記した発明 2 0 7 S G の手段 1 や手段 2 に記載の遊技機に適用できる発明 2 0 7 S G の手段 3 ~ 手段 9 に記載の遊技機は、上記した発明 2 0 7 S G の手段 A や手段 B に記載の遊技機にも適用することができる。

【0 9 5 4】

また、本実施の形態には、以下に示す発明 2 0 8 S G も含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することが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、該問題を解決する発明 2 0 8 S G の手段 1 に記載の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての 1 ~ 6）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、CPU 1 0 3 が図 1 2 - 2 2 に示す設定値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に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と

、
を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図 1 2 - 2 0 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、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1、開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 がそれぞれ ON であるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU 1 0 3 が図 1 2 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生し

10

20

30

40

50

たことを特定可能な表示を前記可変表示部において行う（例えば、図12-27（B）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

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、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示部において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。

【0955】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明208SGの手段Aに記載の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）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12-22に示す設定値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に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図12-20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、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示部において行い（例えば、図12-27（B）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）、

さらに、

特定演出（例えば、次回予告など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に第1演出（例えば、アクティブ予告など）を実行する第1演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に、前記第1演出とは異なる第2演出（例えば、カットイン予告など）を実行する第2演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記第1演出及び前記第2演出とは異なる第3演出（例えば、役物演出、説明演出など）を実行する第3演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、を備え、

前記第2演出の実行割合は、

前記第1演出が実行されて前記特定演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときよりも、高く（例えば、図8-9参照）、

前記第3演出が実行されて前記特定演出が実行されるときと、前記第3演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときとで、同じである（例えば、図8-9参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示部において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生

10

20

30

40

50

したことの報知を好適に行うことができる。また、遊技の興趣が向上する。

【0956】

更には、発明208SGの手段2に記載の遊技機として、

前記所定のエラーは、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラー（例えば、設定値異常エラー）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、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生し、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

【0957】

更には、発明208SGの手段3に記載の遊技機として、

前記設定状態において変更された新たな設定値が確定する前に電断が発生した場合には、該電断からの復旧時において、前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生していなくても、エラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図12-27（B）に示すように設定変更中の電断から復帰した場合においても、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

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、新たにエラーを設けることなしに、設定値が確定する前に電断が発生したことにより、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

なお、上記した発明208SGの手段1に記載の遊技機に適用できる発明208SGの手段2～手段3に記載の遊技機は、上記した発明208SGの手段Aに記載の遊技機にも適用することができる。

【0958】

また、本実施の形態には、以下に示す発明209SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付き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。また、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第6209653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号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第6209653号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減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、該問題を解決する発明209SGの手段1に記載の遊技機として、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）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12-22に示す設定値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に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口10、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第1表示部207SG029A～第4表示部207SG029D）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図12-17（C）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ207SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図12-25に示すように、

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機 1 を起動した際に錠スイッチ 207SG051 と開放センサ 207SG090 が ON 且つクリアスイッチが OFF である場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分)、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる (例えば、図 12-25 に示すように、表示モニタ 207SG029 においてベース値が表示される場合は、第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D が使用され、表示モニタ 207SG029 において設定値が表示される場合は、第 4 表示部 207SG029D のみが使用される部分)

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、遊技価値に関する所定情報 10 を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。

【0959】

また、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明 209SG の手段 A に記載の遊技機として、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値 (例えば、設定値としての 1~6) 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、CPU 103 が図 12-22 に示す設定値変更処理を実行する部分) と、 20

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に関する制御を実行可能な遊技制御手段 (例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理を実行する部分) と、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段 (例えば、遊技球が第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、一般入賞口 10、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分) と、

複数の表示部 (例えば、第 1 表示部 207SG029A~第 4 表示部 207SG029D) を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報 (例えば、図 12-17 (C) に示すベース値) を表示可能な情報表示手段 (例えば、表示モニタ 207SG029) と、 30

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって (例えば、図 12-25 に示すように、パチンコ遊技機 1 を起動した際に錠スイッチ 207SG051 と開放センサ 207SG090 が ON 且つクリアスイッチが OFF である場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分)、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なり (例えば、図 12-25 に示すように、表示モニタ 207SG029 においてベース値が表示される場合は、第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D が使用され、表示モニタ 207SG029 において設定値が表示される場合は、第 4 表示部 207SG029D のみが使用される部分)、 40

さらに、

特定演出 (例えば、次回予告など) を実行する特定演出実行手段 (例えば、演出制御基板 12 など) と、

前記特定演出よりも前に第 1 演出 (例えば、アクティブ予告など) を実行する第 1 演出実行手段 (例えば、演出制御基板 12 など) と、

前記特定演出よりも前に、前記第 1 演出とは異なる第 2 演出 (例えば、カットイン予告など) を実行する第 2 演出実行手段 (例えば、演出制御基板 12 など) と、

前記第 1 演出及び前記第 2 演出とは異なる第 3 演出 (例えば、役物演出、説明演出など 50

）を実行する第3演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、を備え、
前記第2演出の実行割合は、

前記第1演出が実行されて前記特定演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときよりも、高く（例えば、図8-9参照）、

前記第3演出が実行されて前記特定演出が実行されるときと、前記第3演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときとで、同じである（例えば、図8-9参照）

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、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。また、遊技の興趣が向上する。

10

【0960】

更には、発明209SGの手段2に記載の遊技機として、

前記情報表示手段は、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを特定可能なエラー情報を表示可能であって（例えば、図12-26（B）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dにおいて「E.」が表示される部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記エラー情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が同じである（例えば、図12-25（A）及び図12-26（B）に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値を表示する場合と異常エラーの発生を表示する場合とで、どちらも第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを使用する部分）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、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを報知できるとともに、設定値情報とは異なるエラー情報であることを認識し易くできる。

20

【0961】

更には、発明209SGの手段3に記載の遊技機として、

前記表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部から構成されており（例えば、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dがそれぞれ8個のセグメントから構成されている部分）、

30

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が初期化条件（例えば、クリアスイッチがONであること）を満たす場合には、各表示部を構成する前記小表示部の全てを点灯した全点灯表示状態となる（例えば、図12-26（A）に示すように、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを構成する全セグメントの全点灯と全消灯を繰り返す（点滅させる）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、小表示部の全てが正常であるか否かを確認できる。

40

【0962】

更には、発明209SGの手段4に記載の遊技機として、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が前記所定条件を満たす場合には、前記全点灯表示状態とならずに前記設定値情報を表示する（例えば、図12-22に示すように、CPU103が設定値確認処理を実行する場合は、207SGSa015と207SGSa016との実行後、207SGSa28~207SGSa030が実行されて表示モニタ207SG029にベース値が表示される部分）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、設定値の確認を迅速に行うことができる。

50

なお、上記した発明 209SG の手段 1 に記載の遊技機に適用できる発明 209SG の手段 2～手段 4 に記載の遊技機は、上記した発明 209SG の手段 A に記載の遊技機にも適用することができる。

【0963】

また、本実施の形態には、以下に示す発明 210SG も含まれている。つまり、従来、設定値の変更操作にもとづいて可動体の確認動作を実行するパチンコ遊技機として、例えば、特開 2017-189349 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2017-189349 号公報に記載されているパチンコ遊技機にあっては、設定値の変更中に可動体の確認動作を実行すると、作業者が該確認動作を見逃すことが考えられる。そこで、設定値の変更操作の終了後に再度確認動作を実行することが考えられるが、この場合は、1 回目の可動体の確認動作中に設定値の変更操作が終了すると、該変更操が終了したタイミングから新たな可動体の確認動作が開始されることとなり、意図しない動作を可動体が行ってしまう虞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、該問題を解決する発明 210SG の手段 1 に記載の遊技機として、

10

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 207SG321 と第 2 可動体 207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用 CPU120 が第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行する部分）と、

20

複数の設定値（例えば、設定値としての 1～6）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 12-22 に示す設定値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に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し（例えば、図 12-20 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、錠スイッチ 207SG051、開放センサ 207SG090 がそれぞれ ON である場合に、CPU103 が設定値変更処理を実行する部分）、

30

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、実動作確認動作制御）を、前記設定状態に移行したときと前記設定状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図 12-35 に示すように、演出制御用 CPU120 が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了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タイミングから実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

40

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体を確認動作を行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図 12-35（C）に示すように、演出制御用 CPU120 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第 2 可動体初期化処理中に演出制御用 CPU120 が設定値変更終了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には、演出制御用 CPU120 が設定値変更終了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ことにもとづく第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを実行しない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

50

【0964】

また、特開2017-189349号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明210SGの手段Aに記載の遊技機として、

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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU120が第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）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12-22に示す設定値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に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

、

を備え、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し（例えば、図12-20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、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONである場合に、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、実動作確認動作制御）を、前記設定状態に移行したときと前記設定状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図12-35に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了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タイミングから実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体を確認動作を行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は実行せず（例えば、図12-35（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了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には、演出制御用CPU120が設定値変更終了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ことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）、

さらに、

特定演出（例えば、次回予告など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に第1演出（例えば、アクティブ予告など）を実行する第1演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に、前記第1演出とは異なる第2演出（例えば、カットイン予告など）を実行する第2演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記第1演出及び前記第2演出とは異なる第3演出（例えば、役物演出、説明演出など）を実行する第3演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、を備え、

前記第2演出の実行割合は、

前記第1演出が実行されて前記特定演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときよりも、高く（例えば、図8-9参照）、

前記第3演出が実行されて前記特定演出が実行されるときと、前記第3演出が実行さ

10

20

30

40

50

れずに前記特定演出が実行されるときとで、同じである（例えば、図 8－9 参照）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、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。また、遊技の興趣が向上する。

【0965】

更には、発明 210SG の手段 2 に記載の遊技機として、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 207SG321 と第 2 可動体 207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行する部分）と、 10

複数の設定値（例えば、設定値としての 1～6）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、CPU 103 が図 12－22 に示す設定値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に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し（例えば、図 12－20 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 OFF、錠スイッチ 207SG051 と開放センサ 207SG090 とが ON の場合に CPU 103 が設定値確認処理を実行する部分）、 20

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理）を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図 12－35 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了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タイミングから、実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、 30

前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図 12－35（C）に示すように、演出制御用 CPU 120 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第 2 可動体初期化処理中に演出制御用 CPU 120 が設定値変更終了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には、演出制御用 CPU 120 が設定値変更終了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ことにもとづく第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを実行しない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。 40

【0966】

また、特開 2017－189349 号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明 210SG の手段 B に記載の遊技機として、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 207SG321 と第 2 可動体 207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行する部分）と、 50

複数の設定値（例えば、設定値としての１～６）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、CPU 103が図12-22に示す設定値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に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し（例えば、図12-20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OFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONの場合にCPU 103が設定値確認処理を実行する部分）、

10

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理）を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図12-35に示すように、演出制御用CPU 120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了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タイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

20

前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行せず（例えば、図12-35（C）に示すように、演出制御用CPU 120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU 120が設定値変更終了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には、演出制御用CPU 120が設定値変更終了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ことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）、

さらに、

特定演出（例えば、次回予告など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

30

前記特定演出よりも前に第1演出（例えば、アクティブ予告など）を実行する第1演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に、前記第1演出とは異なる第2演出（例えば、カットイン予告など）を実行する第2演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記第1演出及び前記第2演出とは異なる第3演出（例えば、役物演出、説明演出など）を実行する第3演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、を備え、

前記第2演出の実行割合は、

前記第1演出が実行されて前記特定演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときよりも、高く（例えば、図8-9参照）、

40

前記第3演出が実行されて前記特定演出が実行されるときと、前記第3演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときとで、同じである（例えば、図8-9参照）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、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。また、遊技の興趣が向上する。

【0967】

更には、発明210SGの手段3に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が所定の原点位置に位置していないときには、前記可動体を前記原点位置に位置させるための復帰動作をさせるための復帰動作制御（例えば、非検出時動作制御）を、前記確認動作制御を実行する前に実行可能であって、

50

前記復帰動作中において前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該復帰動作の終了後に前記確認動作制御を実行する（例えば、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理において、非検出自動動作制御を終了した後に実動作確認動作制御を実行する部分）

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、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【0968】

更には、発明210SGの手段4に記載の遊技機として、

前記制御手段は、前記可動体が確認動作を行っているときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該確認動作の動作状況が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図12-35（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了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は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分）一方、該確認動作の動作状況が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を実行する（例えば、図12-35（B）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

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、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【0969】

更には、発明210SGの手段5に記載の遊技機として、

複数の前記可動体を備え、

前記制御手段は、

前記可動体の各々について前記確認動作制御を順次実行可能であって（例えば、演出制御用CPU120が第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記可動体の全てについて前記確認動作が終了していないときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図12-35（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了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は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分）一方、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を前記可動体の各々について実行する（例えば、図12-35（B）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）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、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

なお、上記した発明210SGの手段1や手段2に記載の遊技機に適用できる発明21

0 S Gの手段3～手段5に記載の遊技機は、上記した発明2 1 0 S Gの手段Aや手段Bに記載の遊技機にも適用することができる。

【0970】

以上、本実施の形態における特徴部207 S G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。

【0971】

例えば、前記実施の形態の特徴部207 S Gでは、遊技情報表示部207 S G 200を、第1特別図柄表示装置207 S G 004 A、第2特別図柄表示装置207 S G 004 B、第1保留表示器207 S G 025 A、第2保留表示器207 S G 025 B、普通図柄表示器207 S G 020、普図保留表示器207 S G 025 C、ラウンド表示器207 S G 131、右打ちランプ207 S G 132、確変ランプ207 S G 133、時短ランプ207 S G 134から構成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、遊技情報表示部207 S G 200は、第1特別図柄表示装置207 S G 004 Aと第2特別図柄表示装置207 S G 004 Bとを含まなくとも含んでいればよい。

【0972】

また、前記実施の形態の特徴部207 S Gでは、CPU103が設定値変更処理を実行中（設定値変更状態）である場合と設定値確認処理を実行中（設定値確認状態）である場合とで第1特別図柄表示装置207 S G 004 Aと第2特別図柄表示装置207 S G 004 Bとを同一態様にて点灯さ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、CPU103が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第1特別図柄表示装置207 S G 004 Aと第2特別図柄表示装置207 S G 004 Bとを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第1特別図柄表示装置207 S G 004 Aと第2特別図柄表示装置207 S G 004 Bとの点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機1が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

【0973】

また、前記実施の形態の特徴部207 S Gでは、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207 S G 004 Aや第2特別図柄表示装置207 S G 004 Bを構成する全セグメントを点灯させることによって、第1特別図柄表示装置207 S G 004 Aや第2特別図柄表示装置207 S G 004 Bの表示態様（点灯態様）を第1特別図柄表示装置207 S G 004 Aや第2特別図柄表示装置207 S G 004 Bが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と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、設定値変更状態や設定値確認状態における第1特別図柄表示装置207 S G 004 Aや第2特別図柄表示装置207 S G 004 Bの表示態様（点灯態様）は、第1特別図柄表示装置207 S G 004 Aや第2特別図柄表示装置207 S G 004 Bが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第1特別図柄表示装置207 S G 004 Aや第2特別図柄表示装置207 S G 004 Bを構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

【0974】

また、前記実施の形態の特徴部207 S Gにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207 S G 004 Aと第2特別図柄表示装置207 S G 004 Bと構成する全セグメント及びラウンド表示器207 S G 131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207 S G 132及び第1保留表示器207 S G 025 Aと第2保留表示器207 S G 025 Bとを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207 S G 131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207 S G 132の点滅、第1保留表示器207 S G 025 Aと第2保留表示器207 S G 025 Bとを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

【0975】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のセグメントのみを点灯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12-6に示す大当り種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

【0976】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bを用いて設定値異常エラーの報知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、例えば、パチンコ遊技機1にエラー報知用のLEDを個別に設け、該LEDを点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

10

【0977】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1にベース値を表示するための表示モニタ207SG029を備え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には表示モニタ207SG029を備えないようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に表示モニタ207SG029を備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

20

【0978】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第1可動体初期化处理の実行中であるか否か、つまり、第1可動体207SG321の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行するか否かを決定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、新たな第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行するか否かは、各可動体の動作距離や各可動体の確認動作に要する残り期間等に応じて決定してもよい。

【0979】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知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、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等は、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

30

40

【0980】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知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、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

【0981】

50

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御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、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用CPU120が設定値変更終了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時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

【0982】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知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が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機1の所定箇所（例えば、遊技情報表示部207SG200の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機1について熟知していない遊技場の店員等が、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅をパチンコ遊技機1の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

【0983】

尚、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図12-20に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（207SGSa009）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、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014；Y）に実行してもよい。

【0984】

（特徴部10Fに関する説明）

次に、特徴部10Fについて説明する。特徴部10Fは、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。

【0985】

図13-1は、特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。図13-1において、図12-22と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。なお、図12-20の処理において、設定変更処理（207SGa013b）が実行される前の207SGa009の処理においてRAMクリア処理が実行されていた。このため、設定変更処理（207SGa013b）の段階において記憶領域には何ら遊技に関する情報が残っていなかった。しかし、RAMクリア処理（207SGa009）は、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014；Y）に実行されるようにしてもよい。これにより、設定変更処理の後にRAMクリア処理が実行されることとなる。特徴部10Fにおいては、設定変更処理の後に

R A Mクリア処理が実行されることを前提に説明する。設定値変更処理においてC P U 1 0 3は、先ず、遊技停止開始処理を実行する（1 0 F S 0 0 1）。遊技停止開始処理の詳細は、図1 3－3を用いて説明する。遊技停止開始処理の後には、第1特別図柄表示装置2 0 7 S G 0 0 4 A及び第2特別図柄表示装置2 0 7 S G 0 0 4 Bを構成する全セグメントの点灯を開始する（2 0 7 S G S a 0 5 1）。その後、図1 2－2 2に示す処理と同様の処理が実行される。

【0 9 8 6】

また、C P U 1 0 3は、設定値変更中フラグをクリアする（2 0 7 S G S a 0 6 6）処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する（1 0 F S 0 0 2）。遊技停止終了処理の詳細は、図1 3－4を用いて説明する。遊技停止終了処理の後には、表示モニタ2 0 7 S G 0 2 9における設定値（または仮の設定値）の表示を終了する（2 0 7 S G S a 0 6 7）。その後、図1 2－2 2に示す処理と同様の処理が実行される。

10

【0 9 8 7】

図1 3－2は、特徴部1 0 Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図1 3－2において、図1 2－2 3と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理においてC P U 1 0 3は、先ず、遊技停止開始処理を実行する（1 0 F S 0 0 1）。遊技停止開始処理の詳細は、図1 3－3を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図1 3－1の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後には、第1特別図柄表示装置2 0 7 S G 0 0 4 A及び第2特別図柄表示装置2 0 7 S G 0 0 4 Bを構成する全セグメントの点灯を開始する（2 0 7 S G S a 1 0 1）。その後、図1 2－2 3に示す処理と同様の処理が実行される。

20

【0 9 8 8】

また、C P U 1 0 3は、2 0 7 S G S a 1 1 1において錠スイッチ2 0 7 S G 0 5 1がO F Fとなった場合（2 0 7 S G S a 1 1 1；N）に、遊技停止終了処理を実行する（1 0 F S 0 0 2）。遊技停止終了処理の詳細は、図1 3－4を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図1 3－1の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後には、表示モニタ2 0 7 S G 0 2 9における設定値の表示を終了する（2 0 7 S G S a 1 1 2）。その後、図1 2－2 3に示す処理と同様の処理が実行される。

【0 9 8 9】

（各種タイマについて）

30

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。C P U 1 0 3は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。C P U 1 0 3は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当たり遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。C P U 1 0 3は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

【0 9 9 0】

40

V蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を変化状態に制御するV確変の遊技機において、所定スイッチ（V確変を検知するセンサ）の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御されるV蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいてV蓋が開放状態となる。このようなV蓋が開放状態となる領域をV入賞領域という。C P U 1 0 3は、V蓋開放時間タイマにより、V蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定するV入賞の時間を計時するためのタイマである。C P U 1 0 3は、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した

50

遊技球（大入賞口扉の開鎖間際で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球）についても有効期間内のV入賞と判定する。CPU103は、V通過待ち時間タイマにより、V入賞が有効に判定されるV入賞の有効期間を計時する。

【0991】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置6B（普通電動役物）である一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU103は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置6Bが開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

【0992】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普図変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

【0993】

ファンファーレ時間タイマは、大当たり開始時に大当たりを制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。CPU103は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

【0994】

エンディング時間タイマは、大当たり終了時に大当たりの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当たり終了処理が実行される期間であり、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。CPU103は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

【0995】

CPU103は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマ等がある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.5秒）を計時するタイマである。CPU103は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.4秒）を計時するタイマである。CPU103は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。

【0996】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理について説明する。図13-3は、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS010）。10FS010において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば（10FS010；Y）、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ（10FS010；N）、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS011）。10FS011において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であ

10

20

30

40

50

れば（１０ＦＳ０１１；Ｙ）、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

【０９９７】

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１１；Ｎ）、Ｖ蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１２）。１０ＦＳ０１２において、Ｖ蓋開放時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１２；Ｙ）、作動中のＶ蓋開放時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。Ｖ蓋開放時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１２；Ｎ）、Ｖ通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１３）。１０ＦＳ０１３において、Ｖ通過待ち時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１３；Ｙ）、作動中のＶ通過待ち時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

10

【０９９８】

Ｖ通過待ち時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１３；Ｎ）、電チュー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１４）。１０ＦＳ０１４において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１４；Ｙ）、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１４；Ｎ）、特図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１５）。１０ＦＳ０１５において、特図変動時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１５；Ｙ）、作動中の特図変動時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

20

【０９９９】

特図変動時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１５；Ｎ）、普図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１６）。１０ＦＳ０１６において、普図変動時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１６；Ｙ）、作動中の普図変動時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。普図変動時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１６；Ｎ）、ファンファール時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１７）。１０ＦＳ０１７において、ファンファール時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１７；Ｙ）、作動中のファンファール時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

30

【１０００】

ファンファール時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１７；Ｎ）、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１８）。１０ＦＳ０１８において、エンディング時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１８；Ｙ）、作動中のエンディング時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１８；Ｎ）、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１９）。１０ＦＳ０１９において、その他のタイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１９；Ｙ）、作動中のその他のタイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１９；Ｎ）、その他処理（１０ＦＳ０２１）を実行し、その後に処理を終了する。

40

【１００１】

ここで、その他処理（１０ＦＳ０２１）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル３０の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口１０、アウト口、通過ゲート４１に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理（１０ＦＳ０２１）により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

【１００２】

（遊技停止終了処理）

次に、特徴部１０Ｆにおける遊技停止終了処理について説明する。図１３－４は、特徴部１０Ｆにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、まず

50

遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３０）。１０ＦＳ０３０において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３０；Ｙ）、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３０；Ｎ）、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３１）。１０ＦＳ０３１において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３１；Ｙ）、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

【１００３】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３１；Ｎ）、Ｖ蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３２）。１０ＦＳ０３２において、Ｖ蓋開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３２；Ｙ）、停止中のＶ蓋開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。Ｖ蓋開放時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３２；Ｎ）、Ｖ通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３３）。１０ＦＳ０３３において、Ｖ通過待ち時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３３；Ｙ）、停止中のＶ通過待ち時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

【１００４】

Ｖ通過待ち時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３３；Ｎ）、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３４）。１０ＦＳ０３４において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３４；Ｙ）、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３４；Ｎ）、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３５）。１０ＦＳ０３５において、特図変動時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３５；Ｙ）、停止中の特図変動時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

【１００５】

特図変動時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３５；Ｎ）、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３６）。１０ＦＳ０３６において、普図変動時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３６；Ｙ）、停止中の普図変動時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３６；Ｎ）、ファンファール時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３７）。１０ＦＳ０３７において、ファンファール時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３７；Ｙ）、停止中のファンファール時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

【１００６】

ファンファール時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３７；Ｎ）、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３８）。１０ＦＳ０３８において、エンディング時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３８；Ｙ）、停止中のエンディング時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３８；Ｎ）、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３９）。１０ＦＳ０３９において、その他のタイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３９；Ｙ）、停止中のその他のタイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３９；Ｎ）、その他処理（１０ＦＳ０４１）を実行し、その後に処理を終了する。

【１００７】

ここで、その他処理（１０ＦＳ０４１）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル３０の発射を有効にする処理、始動口、一般入賞口１０、アウト口、通過ゲート４１に設けられた各種センサを有効にする処理、各種エラーの検知を有効

10

20

30

40

50

にする処理、賞球の払出しを有効にする処理等が含まれる。その他処理（１０ＦＳ０４１）により、各種の処理が有効とされ遊技が正常に実行される状態となる。

【１００８】

（特徴部の効果について）

図１３－１～図１３－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別可変入賞球装置７が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置７が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【１００９】

図１３－１～図１３－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１０１０】

図１３－１～図１３－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてＶ入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【１０１１】

図１３－１～図１３－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置６Ｂが進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【１０１２】

図１３－１～図１３－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【１０１３】

図１３－１～図１３－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１０１４】

図１３－１～図１３－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの

50

有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1015】

図13-1～図13-4に示すように、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【1016】

図13-1～図13-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【1017】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部10Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したもの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。以下に、特徴部10Fの変形例について説明する。

【1018】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果にもとづいて大当たり遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特殊入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもとづいて大当たり遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機（一種二種混合機）において適用してもよい。第2始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当たり判定が実行され、大当たりとする判定結果となったときには、第2特図の変動表示が実行されて大当たり表示結果となって大当たり遊技状態に制御される等、第1始動入賞口への始動入賞に基づく大当たりと同様の遊技制御が実行される。一方、大当たりとしない判定結果となったときには、小当たり判定が実行され、小当たりとする判定結果となれば、第2特図の変動表示が実行されて小当たり表示結果となって小当たり遊技状態に制御され、小当たり用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当たり遊技状態で小当たり用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口（V領域）に進入して所定スイッチにより検出されると、大当たり用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当たり遊技状態となる第二種大当たり遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により実行される。

30

40

【1019】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口（V領域）に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当たり時間タイマを設けてもよい。CPU103は、小当たり時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小当たり時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、CPU103は、小当たり遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このよ

50

うにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当り遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1020】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図13-1～図13-4に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、CPU103は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【1021】

特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合と、はずれ表示結果となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。具体的には、特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合、設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させ、特別図柄の可変表示がはずれ表示結果となる場合には、設定確認状態に制御されたとしても特図変動時間タイマの計時を停止させないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にとって有利な状態となる大当り表示結果に関しては、遊技者に不利益を与えるためタイマを停止するが、はずれ表示結果に関しては遊技者に不利益とならないため、タイマを停止させないようにすることができる。制御の方法としては、設定値確認処理に伴う遊技停止開始処理が実行される前に現在の遊技状態が大当り表示結果となるかははずれ表示結果となるかを判定するようにすればよい。そして、はずれ表示結果の可変表示の実行中に設定確認が実行された場合には、はずれの可変表示の実行中は、特図変動時間タイマの計時を停止させずに、図柄停止期間となったときに、特図変動停止期間タイマを停止させるようにしてもよい。

【1022】

遊技者にとって有利な設定値となる場合と、遊技者にとって不利な設定値となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。例えば、遊技者に有利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止するが、遊技者に不利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止しないようにしてもよい。

【1023】

(特徴部10Fに関する発明の説明)

以上に説明したように、この特徴部10Fには、上述した特徴部10Fに関する、以下に示す発明が含まれている。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

【1024】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部10Fは以下のように構成される。

【1025】

(1) 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、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値(例えば、設定値1～3)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分)と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分)と、

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

10

【1026】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1027】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の上記課題を解決するために、特徴部10Aは以下のように構成される。

20

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

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

30

前記可変入賞装置が前記第1状態に変化している期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させ（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）、

40

さらに、

特定演出（例えば、次回予告など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に第1演出（例えば、アクティブ予告など）を実行する第1演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に、前記第1演出とは異なる第2演出（例えば、カットイン予告など）を実行する第2演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記第1演出及び前記第2演出とは異なる第3演出（例えば、役物演出、説明演出など）を実行する第3演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、を備え、

前記第2演出の実行割合は、

50

前記第1演出が実行されて前記特定演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときよりも、高く（例えば、図8－9参照）、

前記第3演出が実行されて前記特定演出が実行されるときと、前記第3演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときとで、同じである（例えば、図8－9参照）。

【1028】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。また、遊技の興趣が向上する。

【1029】

なお、特定演出や第1演出乃至第3演出の態様によって設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、特定演出や第1演出乃至第3演出の夫々における態様を複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって特定演出や第1演出乃至第3演出の夫々における各態様の選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定種類の態様による特定演出や第1演出乃至第3演出が行われやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、特定演出や第1演出乃至第3演出の態様が変化に富み、しかも、特定演出や第1演出乃至第3演出の夫々における各態様の出現割合によって設定値を推測する機会を遊技者に与えることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

また、特定演出や第1演出乃至第3演出を実行する際に、画像表示装置によって設定値示唆演出を行うようにしてもよい。例えば、特定演出や第1演出乃至第3演出を実行する際に画像表示装置にキャラクタを表示させ、当該キャラクタを特定演出や第1演出乃至第3演出を実行する毎に複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって各キャラクタの選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定種類のキャラクタによる演出が行われやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、特定演出や第1演出乃至第3演出が実行されれば設定値示唆演出が行われるようになるため、遊技興趣を向上させることができる。

【1030】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1031】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1032】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入

10

20

30

40

50

した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1033】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【1034】

（４） 上記（１）～（３）のいずれかの遊技機において、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

20

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1035】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【1036】

（５） 上記（１）～（４）のいずれかの遊技機において、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されたときに前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

【1037】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1038】

（６） 上記（１）～（５）のいずれかの遊技機において、

50

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート４１）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU１０３）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU１０３）とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU１０３は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。 10

【１０３９】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１０４０】

（７） 上記（１）～（６）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU１２０）と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU１０３）とをさらに備え、 20

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU１０３は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【１０４１】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。 30

【１０４２】

（８） 上記（１）～（７）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU１２０）と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU１０３）とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU１０３は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。 40

【１０４３】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１０４４】

（９） 上記（１）～（８）のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊 50

状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、CPU103）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

10

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1045】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

なお、上記した特徴部10F（1）の遊技機に適用できる特徴部10F（2）～（9）の遊技機は、上記した特徴部10A（A）の遊技機にも適用することができる。

【1046】

（特徴部11Fに関する発明の説明）

特徴部11Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。

30

【1047】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部11Fは以下のように構成される。

【1048】

（1） 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、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

40

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

50

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1049】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1050】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の上記課題を解決するために、特徴部11Aは以下のように構成される。

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

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させ（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）、

さらに、

特定演出（例えば、次回予告など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に第1演出（例えば、アクティブ予告など）を実行する第1演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に、前記第1演出とは異なる第2演出（例えば、カットイン予告など）を実行する第2演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記第1演出及び前記第2演出とは異なる第3演出（例えば、役物演出、説明演出など）を実行する第3演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、を備え、

前記第2演出の実行割合は、

前記第1演出が実行されて前記特定演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときよりも、高く（例えば、図8-9参照）、

前記第3演出が実行されて前記特定演出が実行されるときと、前記第3演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときとで、同じである（例えば、図8-9参照）。

10

20

30

40

50

【1051】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。また、遊技の興趣が向上する。

【1052】

(2) 上記(1)の遊技機において、

遊技者にとって有利な第1状態(例えば、開状態)と、不利な第2状態(例えば、閉状態)とに変化する可変入賞装置(例えば、特別可変入賞球装置7)と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技(例えば、ラウンド)を複数回実行可能な所定遊技実行手段(例えば、CPU103)と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段(例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる)。

【1053】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1054】

(3) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【1055】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1056】

(4) 上記(2)または(3)の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御され

10

20

30

40

50

たことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1057】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1058】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、
識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されたときに前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御され、
識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、
前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1059】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1060】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、
遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、
普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、
前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1061】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1062】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、
前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、
前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、
前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したこ

10

20

30

40

50

とに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1063】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1064】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1065】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1066】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、CPU103）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1067】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

なお、上記した特徴部11F(1)の遊技機に適用できる特徴部11F(2)～(9)の遊技機は、上記した特徴部11A(A)の遊技機にも適用することができる。

【1068】

(特徴部12Fに関する発明の説明)

特徴部12Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

【1069】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部12Fは以下のように構成される。

【1070】

(1) 識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに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、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値(例えば、設定値1~3)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分)と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分)と、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1071】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1072】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の上記課題を解決するために、特徴部12Aは以下のように構成される。

(A) 識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに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、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値(例えば、設定値1~3)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分)と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分)と、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させ(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行

10

20

30

40

50

されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）、

さらに、

特定演出（例えば、次回予告など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 など）と、

前記特定演出よりも前に第 1 演出（例えば、アクティブ予告など）を実行する第 1 演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 など）と、

前記特定演出よりも前に、前記第 1 演出とは異なる第 2 演出（例えば、カットイン予告など）を実行する第 2 演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 など）と、

10

前記第 1 演出及び前記第 2 演出とは異なる第 3 演出（例えば、役物演出、説明演出など）を実行する第 3 演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 など）と、を備え、

前記第 2 演出の実行割合は、

前記第 1 演出が実行されて前記特定演出が実行されるときの方が、前記第 1 演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときよりも、高く（例えば、図 8－9 参照）、

前記第 3 演出が実行されて前記特定演出が実行されるときと、前記第 3 演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときとで、同じである（例えば、図 8－9 参照）。

【1073】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。また、遊技の興趣が向上する。

20

【1074】

（2） 上記（1）の遊技機において、

遊技者にとって有利な第 1 状態（例えば、開状態）と、不利な第 2 状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU 103）と、

前記可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時する CPU 103）とをさらに備え、

30

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第 1 状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別可変入賞球装置 7 が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1075】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第 1 状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【1076】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時する CPU 103）をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が

50

終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【1077】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1078】

(4) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

10

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【1079】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【1080】

(5) 上記(2)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

30

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1081】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【1082】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

所定領域(例えば、通過ゲート41)に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果(例えば、普図当り)となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態(例えば、開状態)となる普通可変入賞手段(例えば、可変入賞球装置6B)と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段(

50

例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1083】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【1084】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

20

【1085】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1086】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

30

40

【1087】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1088】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

50

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1089】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【1090】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、CPU103）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

20

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

30

【1091】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

なお、上記した特徴部12F(1)の遊技機に適用できる特徴部12F(2)～(10)の遊技機は、上記した特徴部12A(A)の遊技機にも適用することができる。

【1092】

(特徴部13Fに関する発明の説明)

特徴部13Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。

40

【1093】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部13Fは以下のように構成される。

【1094】

50

(1) 識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

10

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1095】

20

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1096】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の上記課題を解決するために、特徴部13Aは以下のように構成される。

(A) 識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

30

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させ（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）、

40

さらに、

特定演出（例えば、次回予告など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記特定演出よりも前に第1演出（例えば、アクティブ予告など）を実行する第1演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

50

前記特定演出よりも前に、前記第1演出とは異なる第2演出（例えば、カットイン予告など）を実行する第2演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、

前記第1演出及び前記第2演出とは異なる第3演出（例えば、役物演出、説明演出など）を実行する第3演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、を備え、

前記第2演出の実行割合は、

前記第1演出が実行されて前記特定演出が実行されるときの方が、前記第1演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときよりも、高く（例えば、図8-9参照）、

前記第3演出が実行されて前記特定演出が実行されるときと、前記第3演出が実行されずに前記特定演出が実行されるときとで、同じである（例えば、図8-9参照）。

【1097】

10

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。また、遊技の興趣が向上する。

【1098】

（2） 上記（1）の遊技機において、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

20

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1099】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【1100】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる）。

40

【1101】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1102】

（4） 上記（2）の遊技機において、

50

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1103】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1104】

（5） 上記（2）～（4）のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1105】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1106】

（6） 上記（1）～（5）のいずれかの遊技機において、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1107】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1108】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

【1109】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1110】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

20

30

【1111】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1112】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

40

【1113】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になっ

50

てしまうことを防止することができる。

【1114】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1115】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

なお、上記した特徴部13F(1)の遊技機に適用できる特徴部13F(2)～(10)の遊技機は、上記した特徴部13A(A)の遊技機にも適用することができる。

【1116】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【1117】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【1118】

- 1 … パチンコ遊技機
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 51 … 錠スイッチ
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 120 … 演出制御用CPU
- AK001 … クリアスイッチ
- 12AK001 … 次回予告アイコン
- 12AK002 … キャラA
- 12AK003 … 次回予告のキャラ

10

20

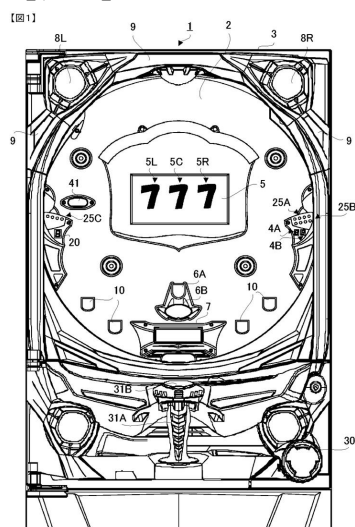
30

40

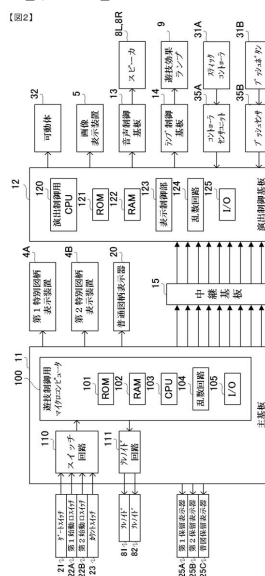
50

- | | | |
|---------------|-----|-----------------|
| 7 1 A K 0 0 1 | ... | 出力量切替スイッチ |
| 7 2 A K P 0 1 | ... | ショートイニシャル制御パターン |
| 7 2 A K P 0 2 | ... | ロングイニシャル制御パターン |
| 7 4 A K P 0 1 | ... | 演出制御パターン |

【図 1】

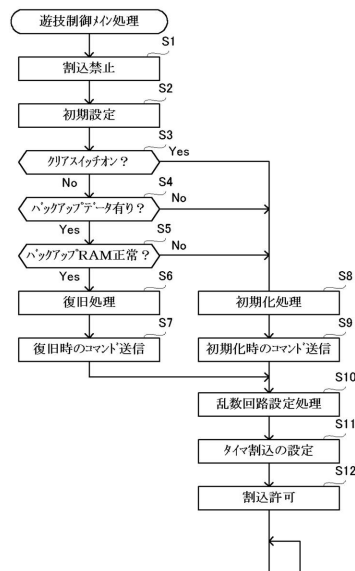


【图 2】



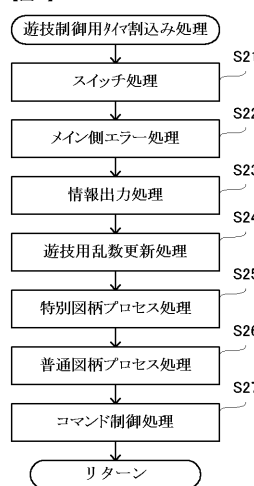
【図 3】

【図3】



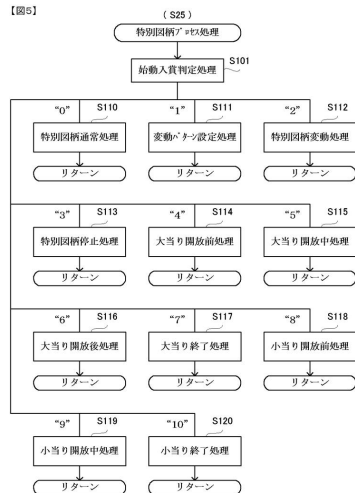
【図 4】

【図4】



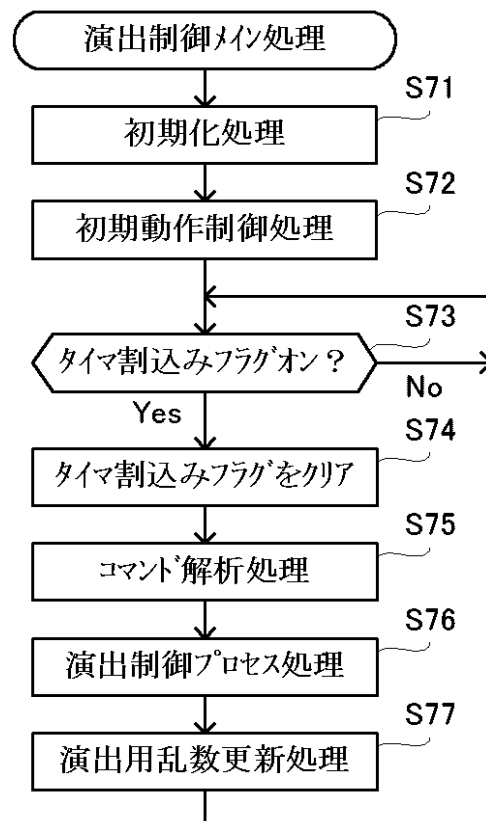
【図 5】

【図5】

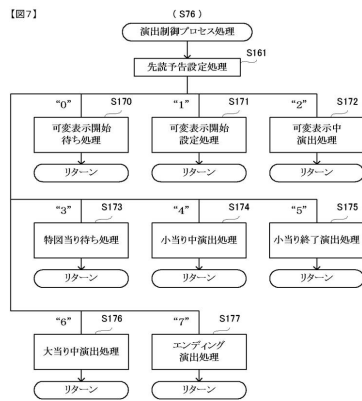


【図 6】

【図6】



【図 7】

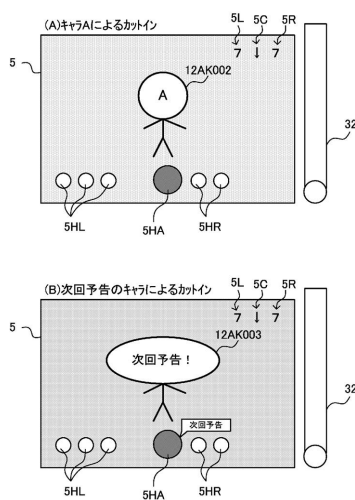


【図 8-1】

実験n/トナ	待望時間(秒時間)	停止時間表示時間(分)	内容
PA1-1	12000	1000	PA1(ト)
PA2-1	2500	500	短縮待ち→PA1(ト) (PA2)
PA3-2	20000	1000	PA2(ト) (PA3)
PA3-3	40000	1000	PA3(ト)→PA2(ト)→PA1(ト)
PA3-4	40000	1000	PA3(ト)→PA2(ト)→PA1(ト)
PR3-2	20000	1000	PA3(ト) (大減り)
PR3-3	40000	1000	PA3(ト)→PA2(ト)→PA1(ト) (大減り)
PR3-4	48000	1000	PA3(ト)→PA2(ト)→PA1(ト) (大減り)

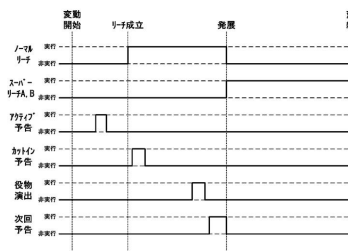
【図 8-4】

【図8-4】（カットイン予告）



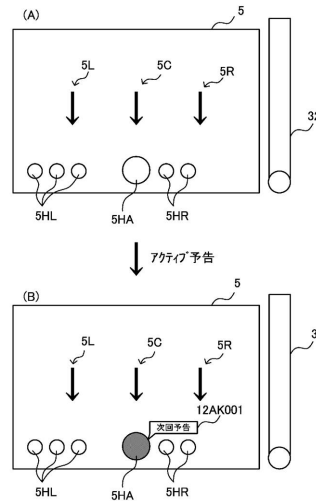
【图 8-2】

【図8-2】各演出の実行タイミング



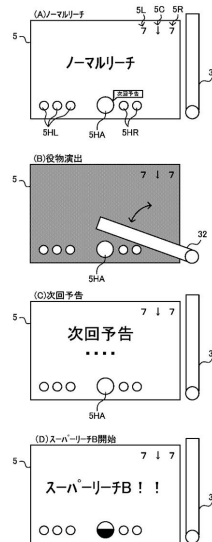
【图 8-3】

【図8-3】 (アケイブ 予告)



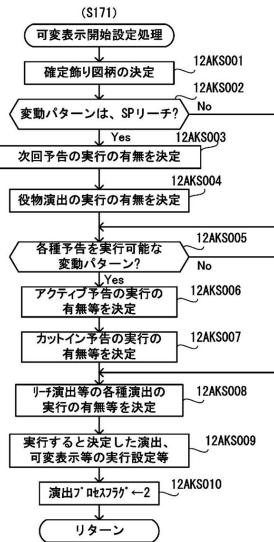
【图 8-5】

【図8-5】役物演出→次回予告→SPリーチ



【图 8-6】

【图8-6】



【図 8-7】

【図8-7】(次回予告の決定例)

次回予告 (SP発展時予告)	決定割合 (大当り時)	決定割合 (ハズレ時)
次回予告を 実行する	80%	20%
次回予告を 実行しない	20%	80%

【图 8-10】

【図8-10】(か)に予告の決定例

決定結果	次回予告実行有るか ア・エ サブ予告あり		次回予告実行有るか ア・エ サブ予告あり		次回予告実行有るか ア・エ サブ予告あり	
	決定割合 (大当り時)	決定割合 (ハズレ時)	決定割合 (大当り時)	決定割合 (ハズレ時)	決定割合 (大当り時)	決定割合 (ハズレ時)
かつ予告を 実行する	9.0%	4.0%	8.0%	3.0%	7.0%	2.0%
かつ予告を 実行しない	1.0%	6.0%	2.0%	7.0%	3.0%	8.0%

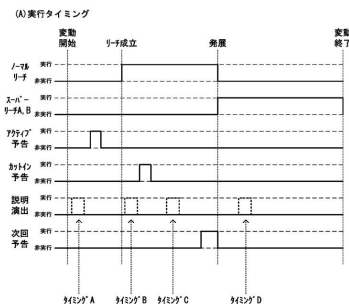
決定結果	次期予告実行有り		次期予告実行無し	
	決定割合 (大当たり時)	決定割合 (ハズレ時)	決定割合 (大当たり時)	決定割合 (ハズレ時)
次期予告の枠	6.0%	1.0%	0%	0%
枠A	3.0%	8.0%	3.0%	3.0%
枠B	1.0%	1.0%	7.0%	7.0%

(1) 次回予告の実行期待度
次回予告のキャラ>キャラA>キャラB

(2) 大当たり期待度
次回予告のキョーラ・キョーラ目・キョーラA

【图 8-1-1】

【図8-11】変形例（テロップ演出）



(B) 説明演出の決定例

説明演出	決定割合
タイミングAで説明演出を実行する	20%
タイミングBで説明演出を実行する	20%
タイミングCで説明演出を実行する	20%
タイミングDで説明演出を実行する	20%
説明演出を実行しない	20%

【図 8-8】

【図8-8】(役物演出の決定例)

役物演出	決定割合
役物演出を 実行する	90%
役物演出を 実行しない	10%

【図 8-9】

【図8-9】(アクティブ予告の決定例)

決定結果	次回予告の実行有り		次回予告の実行無し	
	決定割合 (大当たり時)	決定割合 (ハズレ時)	決定割合 (大当たり時)	決定割合 (ハズレ時)
7/7の 予告を 実行する	9 0 %	4 0 %	8 0 %	3 0 %
7/7の 予告を 実行しない	1 0 %	6 0 %	2 0 %	7 0 %

(B)表示色の決定例

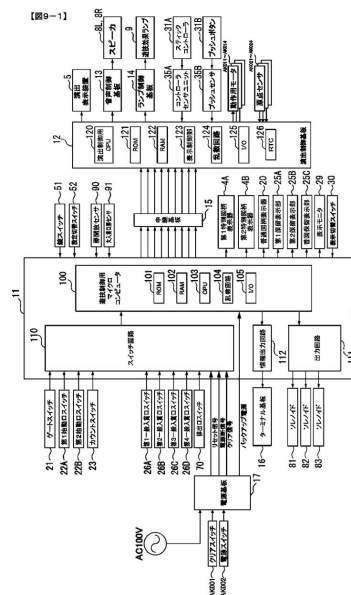
決定結果	決定割合 (大当たり時)	決定割合 (ハズレ時)
金	50%	20%
赤	30%	30%
青	20%	50%

(C)次回予告アイコンの付加の決定例

決定結果	決定割合 (次回予告の実行有り)	決定割合 (次回予告の実行無し)
次回予告7分を付加	70%	0%
次回予告7分を非付加	30%	100%

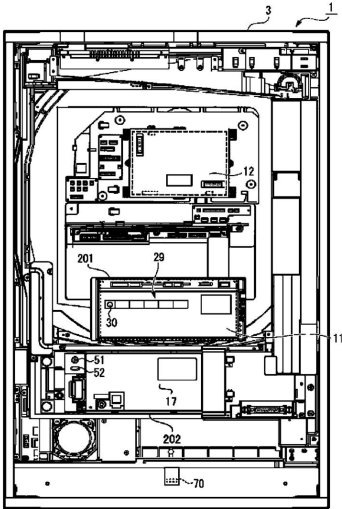
【图 9-1】

【圖9-1】



【図 9 - 2】

【図9-2】



【図 9 - 3】

【図9-3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1特別図柄	第1特別図柄の抽選開始を指定
80	02	第2特別図柄	第2特別図柄の抽選開始を指定
81	XX	変動ハタン指定	変動ハタン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	図柄の変動表示の停止指定
80	00	RAMリフ通知	電算投入時のRAMリフを通知
81	00	設定変更開始	電算投入時の設定変更開始を指定
82	00	停電復旧指定	停電復旧処理の進行を指定
93	XX	設定変更終了	電算投入時の設定変更終了を指定
84	00	設定確認開始	電算投入時の設定確認開始を指定
84	01	設定確認終了	電算投入時の設定確認終了を指定
95	XX	連投状態指定	現在の連投状態を指定
96	XX	エラー指定	XXでエラーの発生を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(モニタ画面)の表示を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り/小当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り/小当りの終了指定
B1	00	第1抽動口入賞指定	第1抽動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2抽動口入賞指定	第2抽動口入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定

【図 9 - 6】

【図9-6】

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)			
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~14242 (確率:1/99)	
	小当り	32787~34078 (確率:1/50)	
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~14242 (確率:1/99)	
	小当り	32787~65535 (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)			
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13757 (確率:1/150)	
	小当り	32787~33429 (確率:1/99)	
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13757 (確率:1/150)	
	小当り	32787~65535 (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)			
変動特図指定パッファ=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)	
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13586 (確率:1/200)	
	小当り	32787~65535 (確率:100/200)	

【図 9 - 7】

【図9-7】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

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

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

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

(C)小当り種別判定テーブル

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

【図 9 - 4】

【図9-4】

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秒毎および前処理 残り時間に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秒毎および前処理 残り時間に1ずつ加算

【図 9 - 5】

【図9-5】

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)→非リチ(はずれ)
PA1-2	5750	短縮2~4個短縮(通常状態)→非リチ(はずれ)
PA1-3	3750	短縮5~8個短縮(通常状態)→非リチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(特短縮中)→非リチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図 9 - 8】

【図9-8】

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回以内の最大)	第1大入賞口	10
大当りC	100回 (100回以内の最大)	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回以内の最大)	第2大入賞口	14

【図 9 - 9】

【図9-9】

(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 9-10】

【圖9-10】

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

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

実験パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リチー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(低ベース中含算保留記憶数5個以上用)

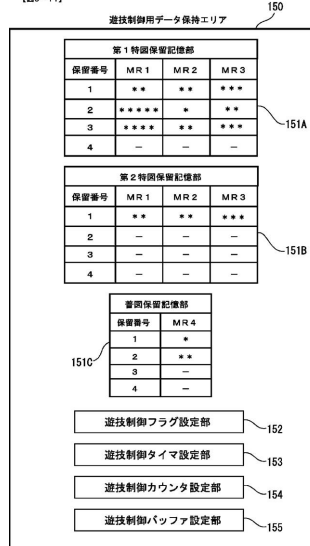
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リリーチPA1-3	1~450	1~500	1~550
ノーマルPA2-1	451~700	501~700	551~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

実動パターン	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

【图 9-1-1】

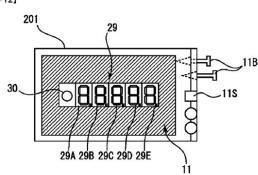
【圖9-11】



【図 9-12】

【圖9-12】

(A)

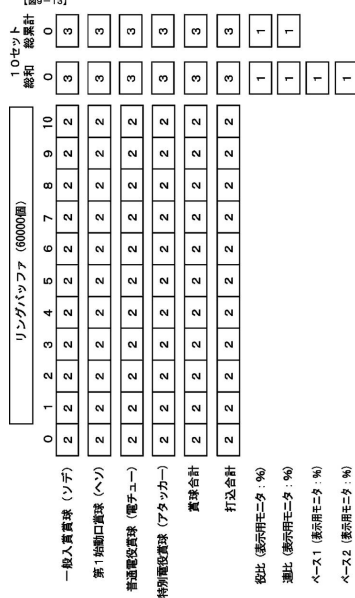


(B) 7セグ+ドット

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

【图 9-13】

【圖9-13】



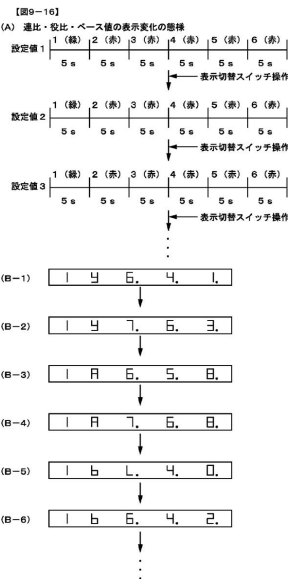
【図 9 - 1 4】



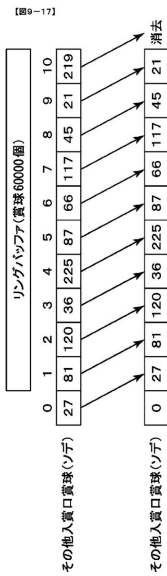
【図 9 - 1 5】



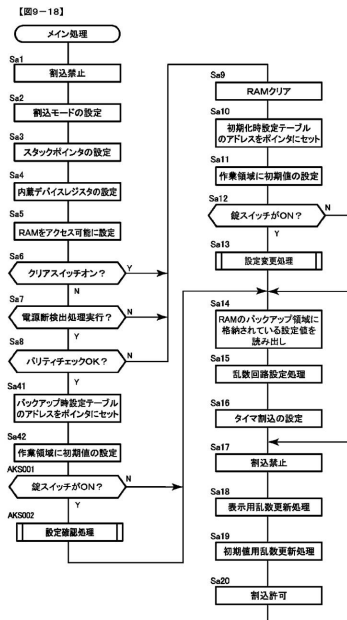
【図 9 - 1 6】



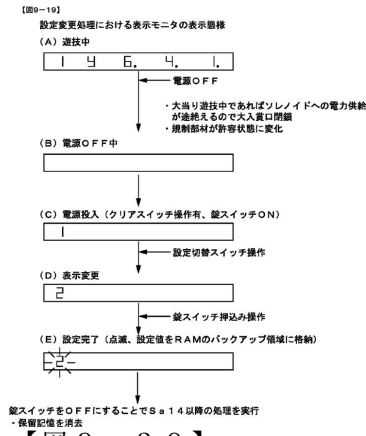
【図 9 - 1 7】



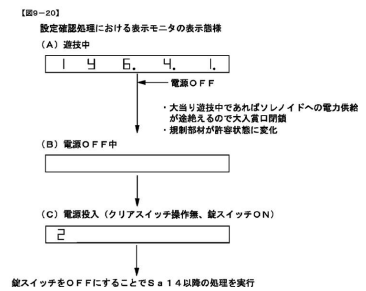
【図 9 - 1 8】



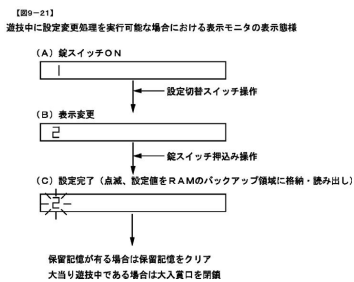
【図 9 - 1 9】



【図 9 - 2 0】



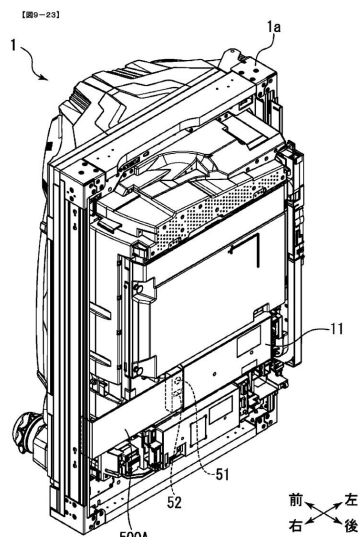
【図 9 - 2 1】



【図 9 - 2 2】

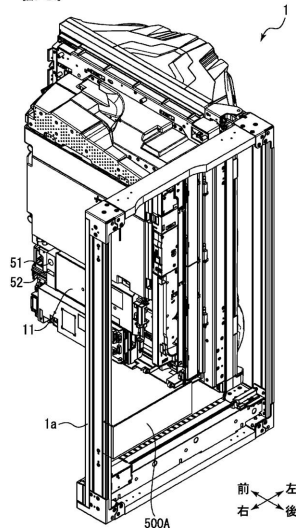


【図 9 - 2 3】



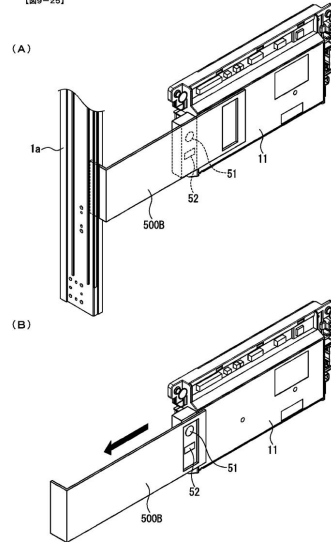
【図 9 - 2 4】

【図9-24】



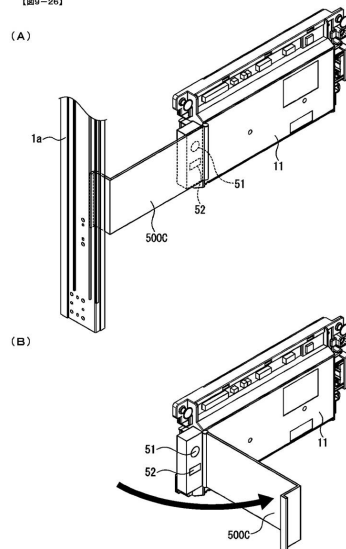
【図 9 - 2 5】

【図9-25】



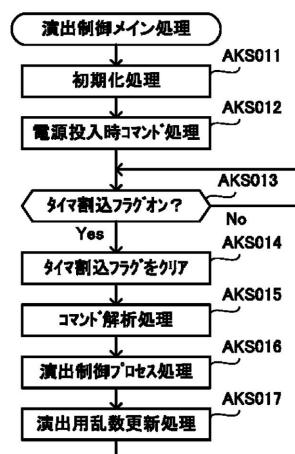
【図 9 - 2 6】

【図9-26】



【図 9 - 2 8】

【図9-28】



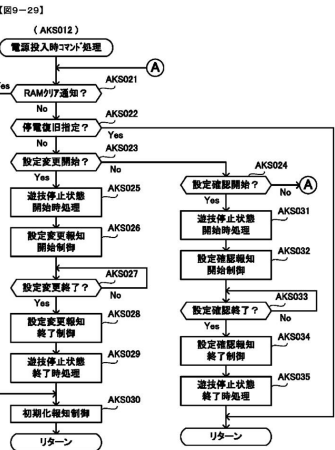
【図 9 - 2 7】

【図9-27】

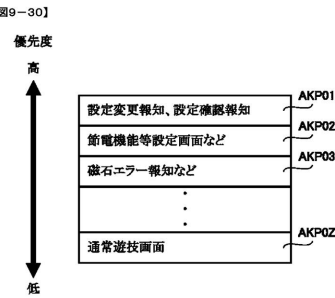
電源投入時のスイッチ検出

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

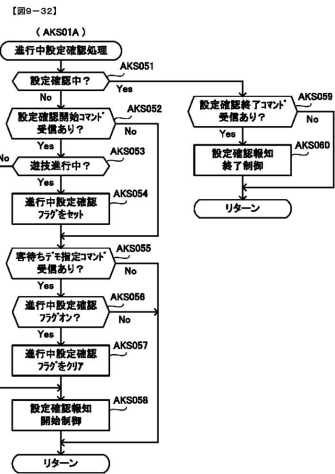
【図 9 - 2 9】



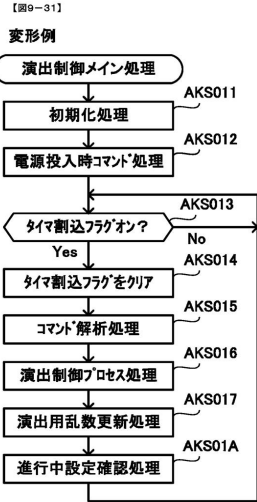
【図 9 - 3 0】



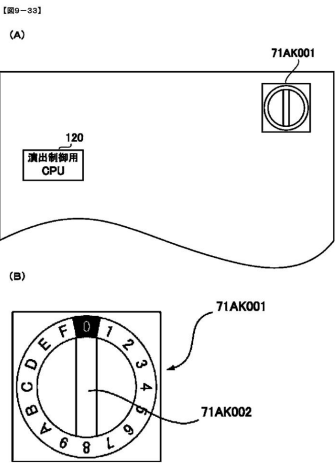
【図 9 - 3 2】



【図 9 - 3 1】



【図 9 - 3 3】



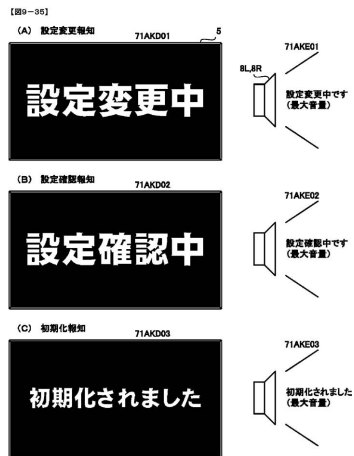
【図 9 - 3 4】

【図9-34】

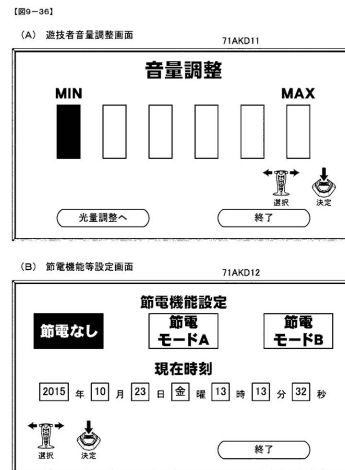
71AK001

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

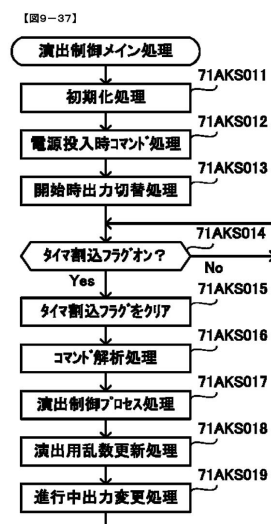
【図 9 - 3 5】



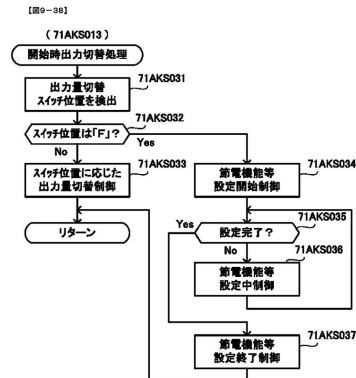
【図 9 - 3 6】



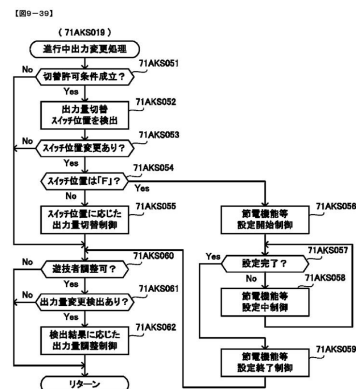
【図 9 - 3 7】



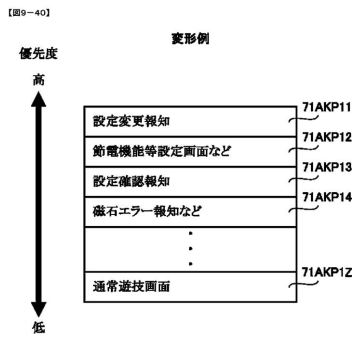
【図 9 - 3 8】



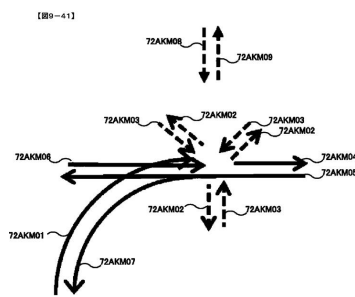
【図 9 - 3 9】



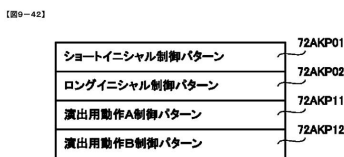
【図 9 - 4 0】



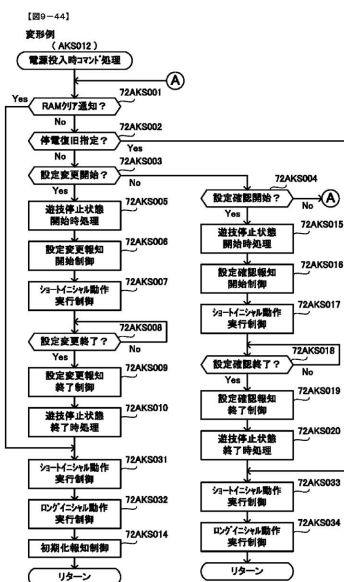
【図 9 - 4 1】



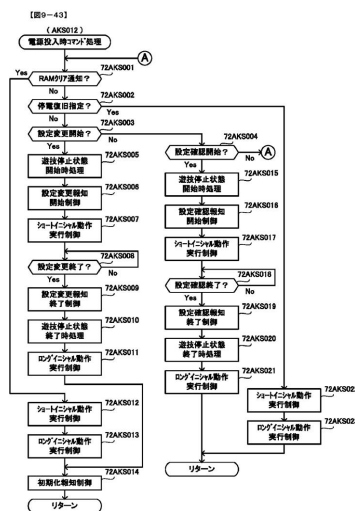
【図 9 - 4 2】



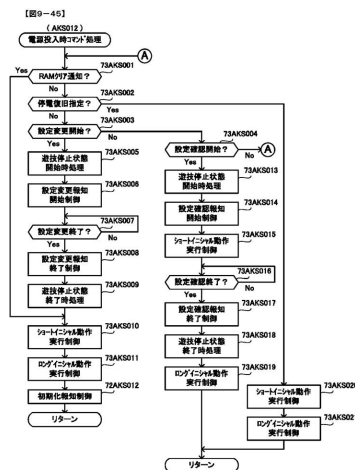
【図 9 - 4 4】



【図 9 - 4 3】



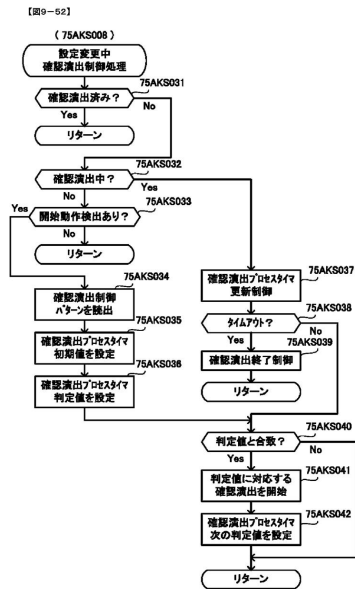
【図 9 - 4 5】



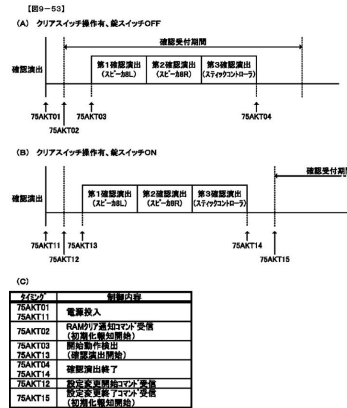
【図 9 - 4 6】



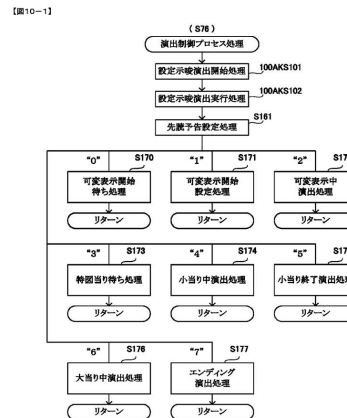
【図 9-52】



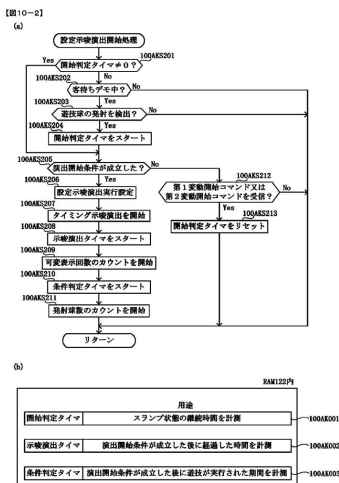
【図 9-53】



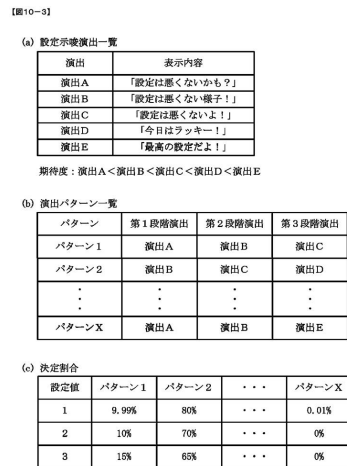
【図 10-1】



【図 10-2】

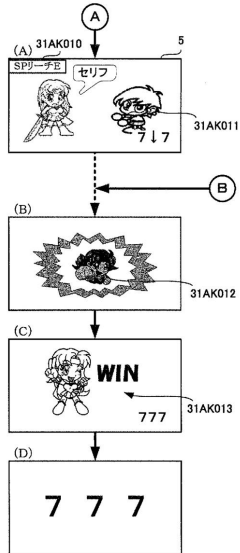


【図 10-3】



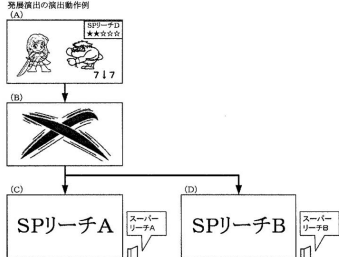
【図 11-3】

【図 11-3】



【図 11-4】

【図 11-4】

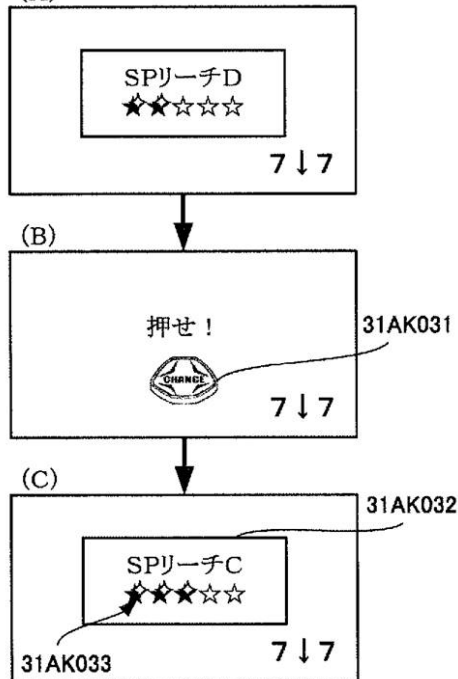


【図 11-6】

【図 11-6】

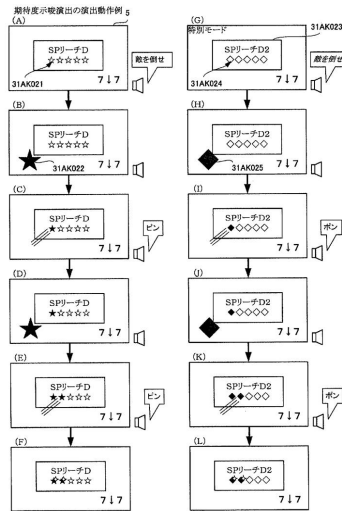
発展演出の演出動作例

(A)



【図 11-5】

【図 11-5】

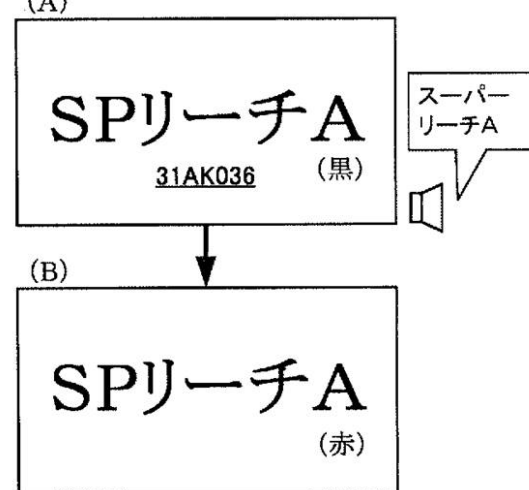


【図 11-7】

【図 11-7】

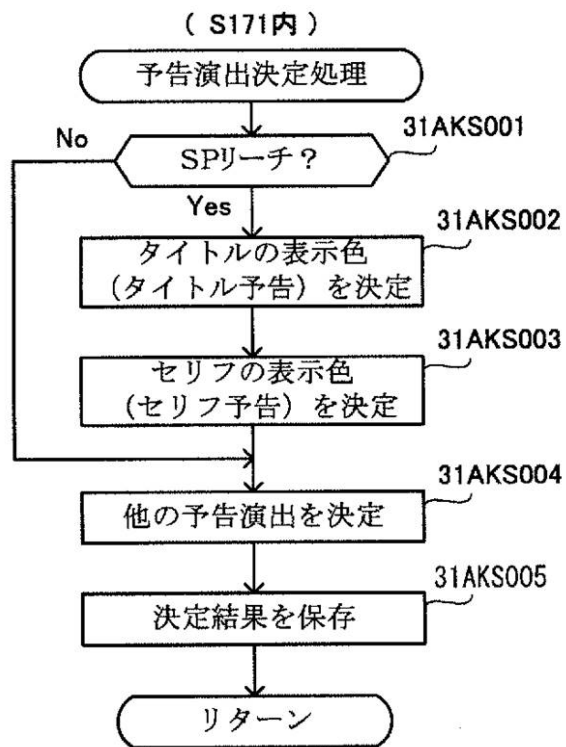
タイトル予告の演出動作例

(A)



【図 11-8】

【図 11-8】



【図 11-9】

【図 11-9】

(A)31AKS002における決定割合

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

(B)31AKS002における決定割合(特別モード)

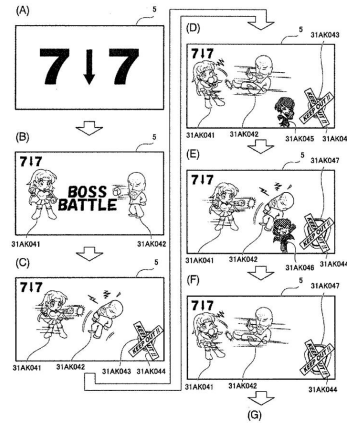
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C)31AKS003における決定割合

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

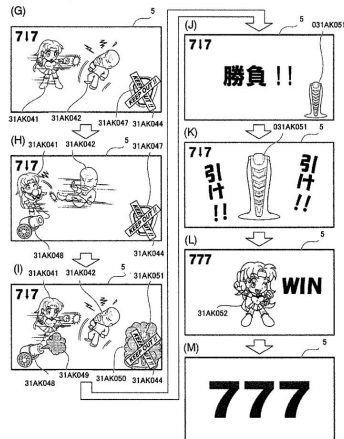
【図 11-10】

【図 11-10】



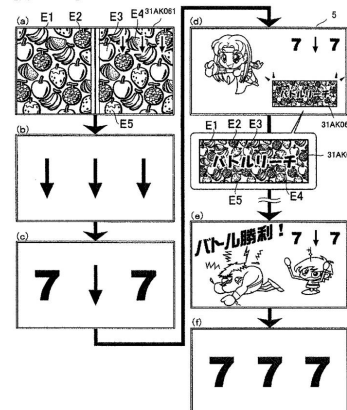
【図 11-11】

【図 11-11】



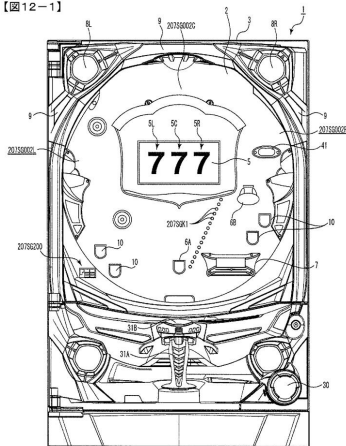
【図 11-12】

【図 11-12】



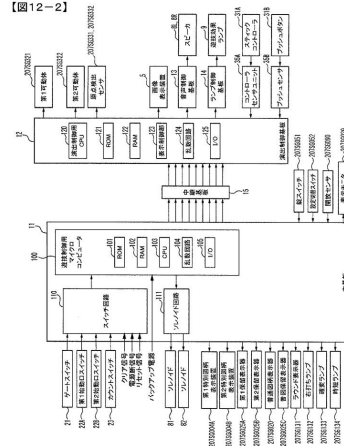
【図 12-1】

【図12-1】



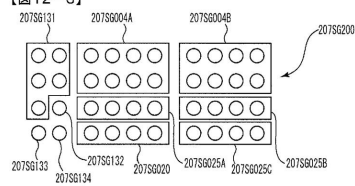
【図 12-2】

【図12-2】



【図 12-3】

【図12-3】



【図 12-4】

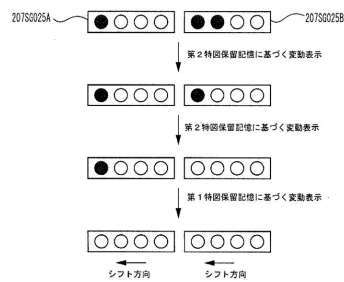
【図12-4】

変動表示結果	第1特別図柄表示装置	第2特別図柄表示装置
大当りA	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
大当りB	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
大当りC	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
小当り		○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
ハズレ		● ● ● ● ○ ○ ○ ○

【図 12-5】

【図12-5】

第1保留表示器及び第2保留表示器の更新例



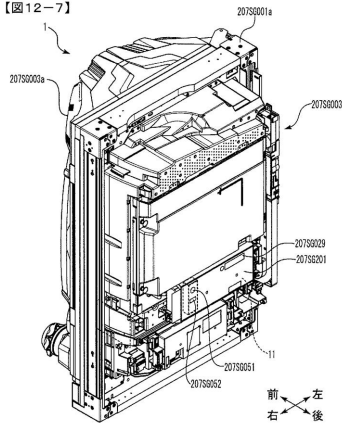
【図 12-6】

【図12-6】

大当たり種別	ラウンド表示器
大当りA	● ● ● ● ○ ● ● ● ● ● ● ●
大当りB	○ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
大当りC	● ● ● ● ○ ● ● ● ● ● ● ●

【図 12-7】

【図 12-7】



【図 12-8】

【図 12-8】

MODE	EXT	名称	内容
B0	01	第1変動開始	第1特設の変動開始を指定
B0	02	第2変動開始	第2特設の変動開始を指定
B1	XX	変動1ターン指定	変動1ターン(変動表示時間)を指定
B0	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
B0	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
B5	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
B6	XX	エラー指定	XXで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抽動口入賞指定	第1抽動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2抽動口入賞指定	第2抽動口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
B0	00	第1変動表示結果指定	ハズレ
B0	01	第2変動表示結果指定	大当りA
B0	02	第3変動表示結果指定	大当りB
B0	03	第4変動表示結果指定	大当りC
B0	04	第5変動表示結果指定	小当り

【図 12-9】

【図 12-9】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～95335	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1ターン判定用	0.002秒毎および前込処理 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秒毎および前込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 12-10】

【図 12-10】

変動1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(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	5000	短縮(増短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパリーチα(ハズレ)
PA2-3	53000	スーパリーチβ(ハズレ)
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 12-11】

【図 12-11】

(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	1020～1237(確率:1/300)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(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	1020～1253(確率:1/280)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(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	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1346(確率:1/160)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 12-12】

【図 12-12】

(A)表示結果判定テーブル(設定値4)

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	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B)表示結果判定テーブル(設定値5)

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	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(C)表示結果判定テーブル(設定値6)

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	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 12-13】

【図 12-13】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (固定値1)	MR2 (固定値2)	MR2 (固定値3)	MR2 (固定値4)	MR2 (固定値5)	MR2 (固定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～249	100～249	100～149	100～149	100～149
大当りC	250～299	250～299	21～299	190～299	170～299	150～299

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (固定値1)	MR2 (固定値2)	MR2 (固定値3)	MR2 (固定値4)	MR2 (固定値5)	MR2 (固定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～179	100～159	100～139	100～119	—
大当りC	200～299	180～299	160～299	140～299	120～299	100～299

【図 12-14】

【図 12-14】

大当たり種別

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

【図 12-15】

【図 12-15】

(A) 大当たり用変動ターン判定テーブル(大当たりA用)

変動ターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーミドルPA1-1	1~400	1~300	1~260	1~240	1~200	1~200
スーパーPA1-2	401~800	381~835	361~830	341~805	321~760	301~720
スーパーPA1-3	801~997	836~997	871~997	896~997	91~997	721~997

(B) 小当たり用変動ターン判定テーブル(大当たりB、大当たりC用)

変動ターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーミドルPA1-1	1~200	1~100	1~80	1~60	1~40	1~20
スーパーPA1-2	201~350	181~310	161~410	141~430	121~290	101~350
スーパーPA1-3	351~997	351~997	471~997	431~997	381~997	351~997

(C) 小当たり用変動ターン判定テーブル

変動ターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当たりPA1-1	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

【図 12-16】

【図 12-16】

(A) ハズレ用変動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)

変動ターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーミドルPA1-1	1~400	1~300	1~260	1~240	1~200	1~200
ノーミドルPA1-2	401~790	421~790	441~790	461~790	481~790	501~790
スーパーPA1-2	791~997	801~997	811~997	821~997	831~997	841~997
スーパーPA1-3	801~997	801~997	801~997	801~997	801~997	801~997

(B) ハズレ用変動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)

変動ターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーミドルPA1-2	1~400	1~400	1~400	1~400	1~400	1~400
ノーミドルPA1-3	401~790	421~790	441~790	461~790	481~790	501~790
スーパーPA1-2	791~997	801~997	811~997	821~997	831~997	841~997
スーパーPA1-3	801~997	801~997	801~997	801~997	801~997	801~997

(C) ハズレ用変動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)

変動ターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーミドルPA1-3	1~400	1~300	1~260	1~240	1~200	1~200
ノーミドルPA1-4	401~790	421~790	441~790	461~790	481~790	501~790
スーパーPA1-2	791~997	801~997	811~997	821~997	831~997	841~997
スーパーPA1-3	801~997	801~997	801~997	801~997	801~997	801~997

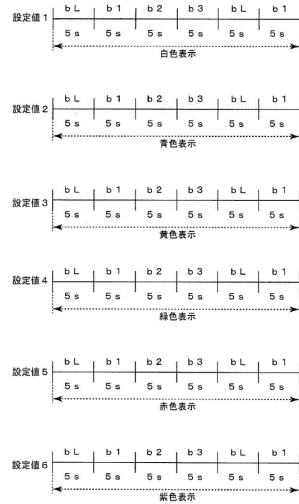
(D) ハズレ用変動ターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動ターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーミドルPA1-4	1~350	1~350	1~310	1~290	1~250	1~250
ノーミドルPA1-5	351~700	371~700	391~700	411~700	431~700	451~700
スーパーPA1-2	701~997	721~997	741~997	761~997	781~997	801~997
スーパーPA1-3	801~997	801~997	801~997	801~997	801~997	801~997

【図 12-18】

【図 12-18】

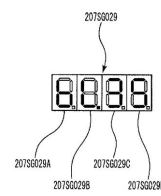
ベース値の表示変化の態様



【図 12-17】

【図 12-17】

(A)



(B) 7セグナドット

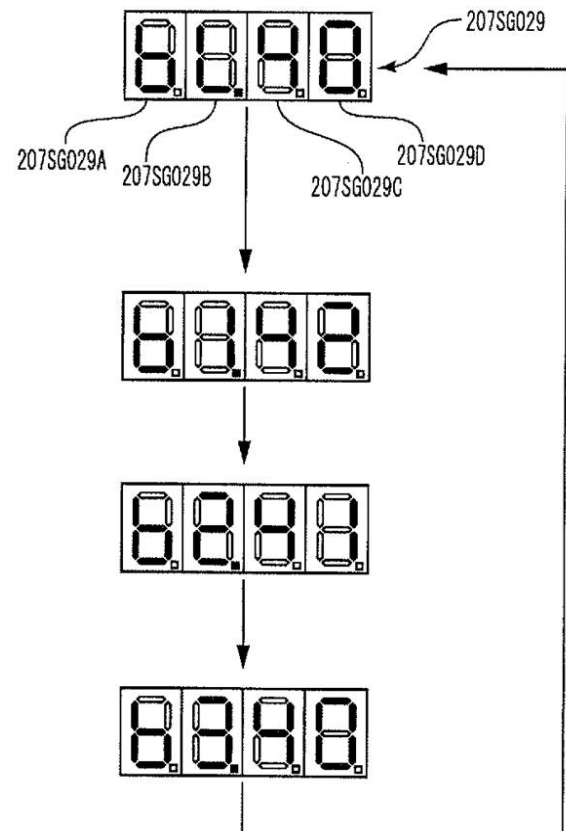
表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL	b	L
ベース 1 (%)	B1	b	1
ベース 2 (%)	B2	b	2
ベース 3 (%)	B3	b	3

(C) ベース

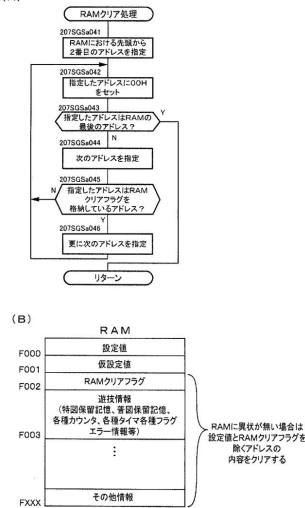
表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト 6000 毎の通常状態でのベース (計測中のリアルタイム値)
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト 6000 毎の通常状態でのベース (1 回前の 6000 毎の累計値)
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト 6000 毎の通常状態でのベース (2 回前の 6000 毎の累計値)
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト 6000 毎の通常状態でのベース (3 回前の 6000 毎の累計値)

【図 12-19】

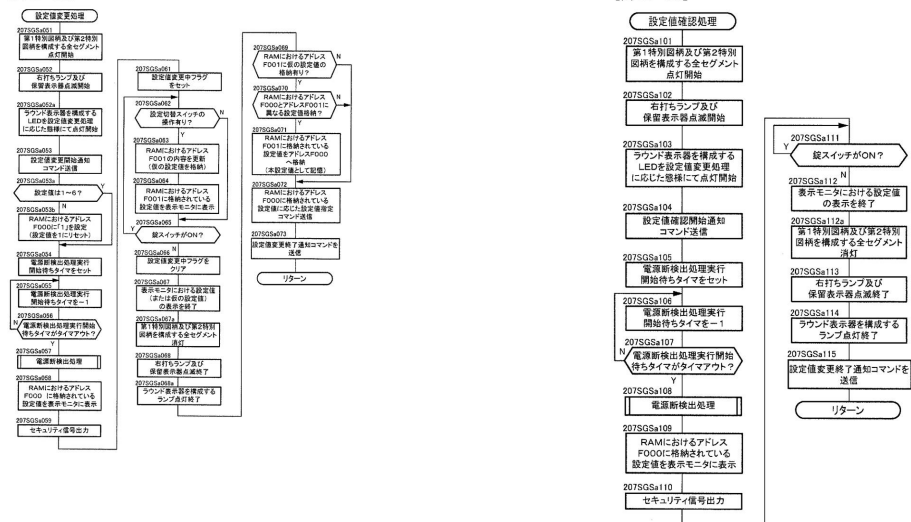
【図 12-19】



【图12-21】
(A)

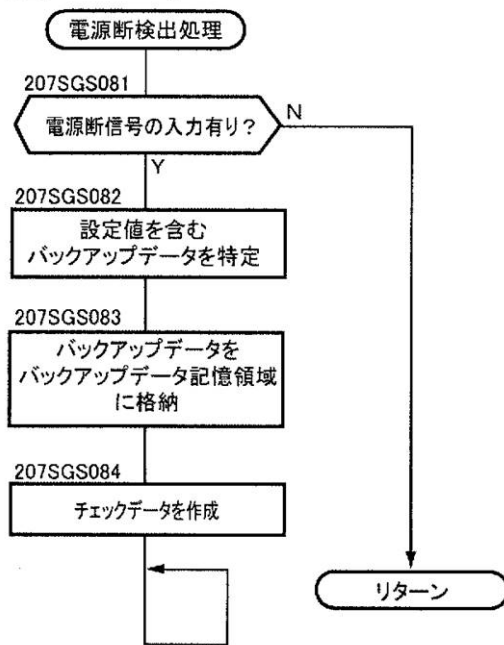


【图12-23】

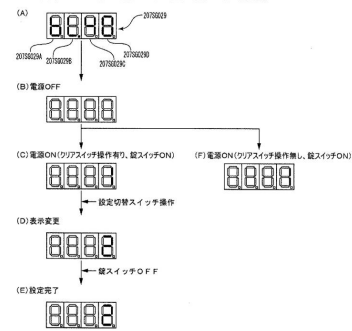


【図 12-24】

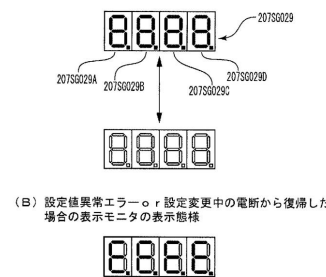
【図12-24】



【図 12-25】

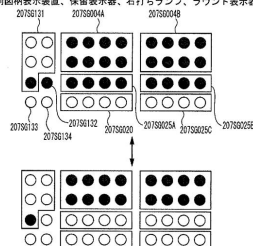
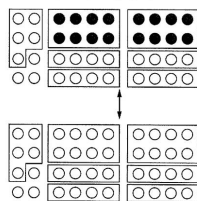
【図12-25】
設定値変更処理または設定値確認処理の処理状況と表示モニタの表示態様

【図 12-26】

【図12-26】
(A) コールドスタート時の表示モニタの表示態様 (5秒間点滅)

【図 12-27】

【図12-27】

(A) 設定値変更処理実行中 or 設定値確認処理実行中の
特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様(B) 設定値異常エラー or 設定変更中の電断から復帰した
場合の特別図柄表示装置の表示態様 (点滅)

【図 12-28】

【図12-28】

遊技制御用タイマ割込処理

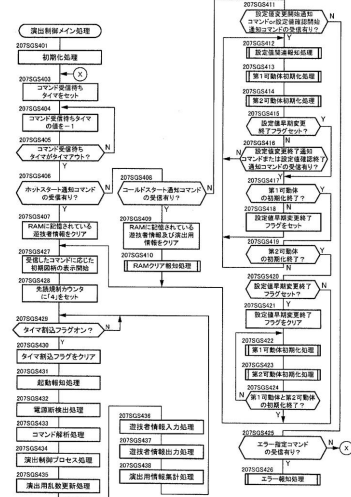
122SGS200

電源断検出処理

S21

【図12-29】

【図12-29】



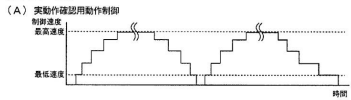
【図12-30】

【図12-30】

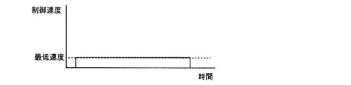
RAM 12に記憶される情報		起動時		
項目	内容	ホットスタート	コールドスタート	設定値変更時
送信者情報	送信者のID番号を付けたデータの送信者情報、送信者ID番号、送信者ID番号	クリア	クリア	クリア
受信者情報	受信者のID番号、送信者ID番号、送信者ID番号	クリア	クリア	クリア
設定値情報	設定値 (1〜6の値)	クリア	クリア	更新

【図12-34】

【図12-34】

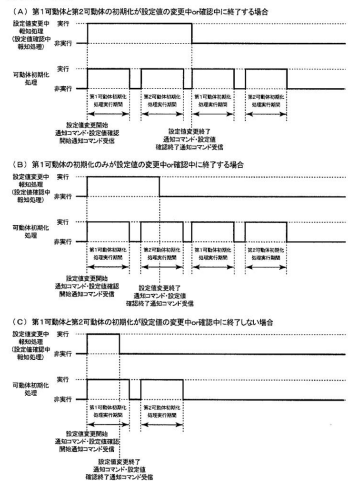


【図12-35】



【図12-35】

【図12-35】



【図12-31】

【図12-31】

受信コマンド毎の初期図柄

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

【図12-32】

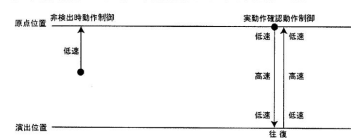
【図12-32】

受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知	ラング点灯 (60秒) + 出力電圧A出力 (30秒)
コールドスタート通知	ラング点灯 (60秒) + 出力電圧B出力 (30秒)
設定値変更終了通知	ラング点灯 (40秒) + 出力電圧C出力 (20秒) + メッセージ表示 (40秒)

【図12-33】

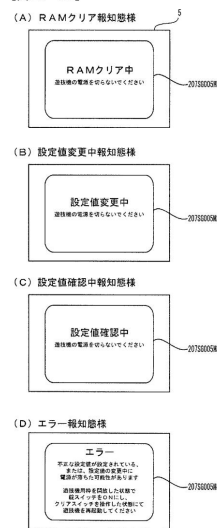
【図12-33】

第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理における可動体の動作



【図12-36】

【図12-36】



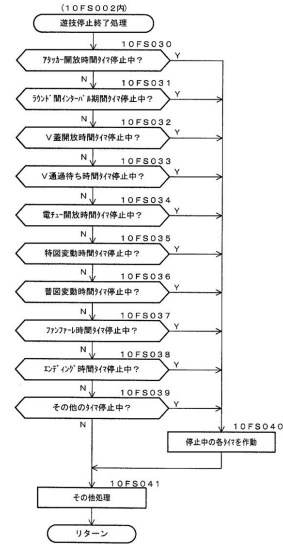
【図 13-3】

【図13-3】



【図 13-4】

【図13-4】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2