

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7041288号

(P7041288)

(45)発行日 令和4年3月23日(2022.3.23)

(24)登録日 令和4年3月14日(2022.3.14)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全412頁)

(21)出願番号 特願2021-18663(P2021-18663)
(22)出願日 令和3年2月9日(2021.2.9)
(62)分割の表示 特願2018-179799(P2018-179799)
の分割
原出願日 平成30年9月26日(2018.9.26)
(65)公開番号 特開2021-72997(P2021-72997A)
(43)公開日 令和3年5月13日(2021.5.13)
審査請求日 令和3年2月9日(2021.2.9)

(73)特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
株式会社三共内
審査官 河本 明彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技用装置から出力される信号を受信可能であり、特定識別情報の可変表示を実行し、
該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって
有利な有利状態に制御可能な遊技機において、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
前記遊技用装置から出力される信号に基づいて遊技価値を付与可能な付与手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能であり、
前記設定値を確認するための設定確認状態に制御可能であり、
始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パ
ターンと、前記有利状態に制御される変動パターンである第2変動パターンと、前記有利状
態に制御されない変動パターンである第3変動パターンと、前記有利状態に制御されない
変動パターンである第4変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれか
の変動パターンを決定し、
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信し、
前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンドを送信し、
前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンドを送信し、
前記付与手段は、
前記設定許可状態に制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号に基づく
遊技媒体の付与が可能であり、
前記設定確認状態に制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号に基づく
遊技媒体の付与が可能であり、
前記表示手段は、前記設定許可状態が終了した後および前記設定確認状態が終了した後の
いずれにおいても共通となるデモ表示を表示可能であり、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて
実行可能であり、
前記第 1 コマンドを受信した場合に、所定リーチで前記有利状態に制御されることを報知
することが可能であり、
前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチとは前記有利状態に制御される期待
度が異なる特定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第 3 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されないこと
を報知することが可能であり、
前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチで前記有利状態に制御されないこと
を報知することが可能であり、
前記所定リーチに対応したタイトル報知および前記特定リーチに対応したタイトル報知を
行うまでの所定期間において、共通の演出を実行可能であり、
前記第 1 コマンドを受信した場合に、前記所定期間が終了した後、前記所定リーチに対応
したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも期待度が高い変化態様とのいずれか一方
で実行可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミン
グで該所定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆することが可能であり、
前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記所定期間が終了した後、前記特定リーチに対応
したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも期待度が高い変化態様とのいずれか一方
で実行可能であり、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミン
グで該特定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆することが可能であり、
前記第 3 コマンドを受信した場合に、前記所定期間が終了した後、前記所定リーチに対応
したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも期待度が高い変化態様とのいずれか一方
で実行可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミン
グで該所定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆することが可能であり、
前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記所定期間が終了した後、前記特定リーチに対応
したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも期待度が高い変化態様とのいずれか一方
で実行可能であり、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミン
グで該特定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆することが可能であり、
前記第 1 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリー
チ態様で表示させることが可能であり、
前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリー
チ態様で表示させることが可能であり、
前記第 3 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリー
チ態様で表示させることが可能であり、
前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリー
チ態様で表示させることが可能であり、
前記第 1 コマンドを受信した場合に、
____前記有利状態に制御されることを示すためのキャラクタ表示を前記表示手段の所定領域
に表示させ、

10

20

30

40

50

____その後、リーチ態様で表示させていたときよりも大きい所定サイズであり、かつ前記有利状態に制御されることを示す態様で前記装飾識別情報を該表示手段の該所定領域を含む領域に表示させ、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、

____前記有利状態に制御されることを示すためのキャラクタ表示を前記表示手段の所定領域に表示させ、

____その後、前記所定サイズであり、かつ前記有利状態に制御されることを示す態様で前記装飾識別情報を該表示手段の該所定領域を含む領域に表示させる、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【 0 0 0 2 】

特許文献 1 に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特許文献 2 に示すように、リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【 0 0 0 3 】

【文献】特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報

特開 2 0 1 6 - 1 0 1 4 2 8 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

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

【 0 0 0 5 】

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

30

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

(A) 本発明の遊技機は、

遊技用装置から出力される信号を受信可能であり、特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

40

前記遊技用装置から出力される信号に基づいて遊技価値を付与可能な付与手段と、を備え、前記遊技制御手段は、

設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能であり、

前記設定値を確認するための設定確認状態に制御可能であり、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターンと、前記有利状態に制御される変動パターンである第 2 変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 3 変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれか

50

の変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンドを送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンドを送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンドを送信し、

前記付与手段は、

前記設定許可状態に制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技媒体の付与が可能であり、

前記設定確認状態に制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技媒体の付与が可能であり、

前記表示手段は、前記設定許可状態が終了した後および前記設定確認状態が終了した後のいずれにおいても共通となるデモ表示を表示可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて実行可能であり、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、所定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチとは前記有利状態に制御される期待度が異なる特定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記所定リーチに対応したタイトル報知および前記特定リーチに対応したタイトル報知を行うまでの所定期間において、共通の演出を実行可能であり、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、前記所定期間が終了した後、前記所定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記所定期間が終了した後、前記特定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該特定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、前記所定期間が終了した後、前記所定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記所定期間が終了した後、前記特定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該特定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆することが可能であり、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させることが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させることが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させることが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させることが可能であり、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、

10

20

30

40

50

____前記有利状態に制御されることを示すためのキャラクタ表示を前記表示手段の所定領域に表示させ、

____その後に、リーチ態様で表示させていたときよりも大きい所定サイズであり、かつ前記有利状態に制御されることを示す態様で前記装飾識別情報を該表示手段の該所定領域を含む領域に表示させ、

前記第2コマンドを受信した場合に、

____前記有利状態に制御されることを示すためのキャラクタ表示を前記表示手段の所定領域に表示させ、

____その後に、前記所定サイズであり、かつ前記有利状態に制御されることを示す態様で前記装飾識別情報を該表示手段の該所定領域を含む領域に表示させる。

10

また、手段V1の遊技機は、

可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示）を実行する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

特定演出表示（リーチ演出画像（バトル演出に関する画像））が表示されているときに、可変表示に対応した対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）と、

対応表示に作用する作用演出（第1変化示唆演出、第2変化示唆演出）を実行可能な作用演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記作用演出を実行するときに、前記特定演出表示の視認性を変化させることが可能である（図14-5（8）～（10）に示すように、第1変化示唆演出が実行されることに伴いブラックアウト演出が実行され、リーチ演出画像（バトル演出に関する画像）を視認困難状態としたまま可動体01TM050を動作させる）

20

ことを特徴とする。

このような構成によれば、作用演出を実行するときに特定演出表示の視認性を変化させることで、意外性を生じさせて興趣を向上させることができる。

【0007】

手段V2の遊技機は、

手段V1の遊技機であって、

前記作用演出（第1変化示唆演出、第2変化示唆演出）の対象となった対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様を、前記作用演出が実行される前の表示態様から変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

30

前記特定演出表示の視認性を低下させてから前記作用演出を実行する場合（図14-5（8）～（10）に示す第1変化示唆演出を実行する場合）と、前記特定演出表示の視認性を低下させることなく前記作用演出を実行する場合（図14-5（13）～（15）に示す第2変化示唆演出を実行する場合）とで、前記変化演出が実行される割合が異なる（図14-2（D）及び（E）に示すように、第1変化示唆演出が実行された場合には必ずアクティブ表示の表示態様が変化するが、第2変化示唆演出が実行された場合にはアクティブ表示の表示態様が変化しない場合がある）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者は、作用演出が実行されたときの特定演出表示の視認性に興味を持つことになり、興趣を向上させることができる。

40

【0008】

手段V3の遊技機は、

手段V1又は手段V2の遊技機であって、

前記特定演出表示（リーチ演出画像（バトル演出に関する画像））は、演出動画の再生表示（図14-4（6）及び（7）、並びに図14-5（13）～（17）に示すバトル演出に関する一連の画像）であり、

前記演出動画の再生表示期間は、前記作用演出が実行されるか否かにかかわらず共通であり（図14-3に示すように、バトル演出を実行しているT6～T12の期間は、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出で共通であり）、

50

前記作用演出の実行期間は前記演出動画の再生表示期間よりも短く、前記作用演出は前記演出動画の再生表示期間が終了するよりも前に終了する（図 14 - 3 に示すように、第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出の実行期間は T 8 ~ T 11 であり、バトル演出を実行している T 6 ~ T 12 の期間よりも短く、バトル演出が終了する前に第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出が終了する）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、演出動画の再生表示期間と作用演出の実行期間との調整が不要となり、演出動画の表示制御を簡略化できる。

【 0 0 0 9 】

手段 V 4 の遊技機は、

手段 V 1 ~ 手段 V 3 から選択されるいずれかの遊技機であって、

特別識別情報（特別図柄）の可変表示に対応した演出用識別情報（飾り図柄、小図柄）の可変表示を実行可能であり、

前記演出用識別情報として、第 1 演出用識別情報（飾り図柄）と、第 2 演出用識別情報（小図柄）とが有り、

前記作用演出を実行するときに、前記特定演出表示の視認性を低下させることに伴い前記第 1 演出用識別情報の視認性を低下させる一方で、前記第 2 演出用識別情報の視認性は低下させない（図 14 - 5（8）~（10）に示すように、第 1 変化示唆演出を実行することに伴いブラックアウト演出を実行して、飾り図柄を視認困難状態とする一方で、小図柄の視認性は低下させない）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定演出表示の視認性を低下させることにより演出効果を高めつつ、特別識別情報の可変表示が継続されていることを遊技者に適切に把握させることが可能である。

【 0 0 1 0 】

手段 V 5 の遊技機は、

手段 V 1 ~ 手段 V 4 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記作用演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、特定タイミング（図 14 - 3 に示すスーパーリーチ発展後の T 7 のタイミング）で遊技者の操作を促す操作促進表示（特殊態様の操作促進表示 01 T M 0 3 1 A）を行い、遊技者の操作に応じて複数種類の特定演出（第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出）のうちいずれかの種類の特定演出（第 1 変化示唆演出又は第 2 変化示唆演出）を前記作用演出として実行可能であり、

前記特定タイミングとは異なる所定タイミング（図 14 - 3 に示す変動開始直後の T 2 のタイミング）で前記操作促進表示（通常態様の操作促進表示 01 T M 0 3 1）を行い、遊技者の操作に応じて所定演出（カットイン予告演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記特定演出が実行された場合には、前記所定演出が実行されて前記特定演出が実行されなかった場合よりも、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が高い（第 1 変化示唆演出又は第 2 変化示唆演出の何れかが実行されてカットイン予告演出が実行されなかった場合には、第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出が何れも実行されずにカットイン予告演出が実行された場合よりも大当たりとなる割合が高い）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、操作促進表示に応じて遊技者が操作をしたときに、特定演出が実行されるか又は所定演出が実行されるかに関心を持つことになり、興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 1 】

また、特開 2015 - 084863 号公報（図 33、図 34）に示すように、保留情報が画面中央に向かって移動しつつ拡大して、その保留情報の態様が通常態様から特殊態様に変化する遊技機が提案されている。特開 2015 - 084863 号公報（図 33、図 34）に記載されたような遊技機では、保留情報のように可変表示に対応した対応表示を用い

10

20

30

40

50

た演出の興趣を向上させる余地がある。手段W 1～手段W 6に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した対応表示を用いた演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【0012】

手段W 1の遊技機は、

可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示）を実行する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

特定演出表示（リーチ演出画像（バトル演出に関する画像））が表示されているときに、可変表示に対応した対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）と、

10

対応表示の表示態様を変化させる変化演出（アクティブ表示01TM001の表示態様を変化させる演出）を実行可能な変化演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、前記変化演出を実行するときに、前記変化演出の対象となる対応表示の視認性を前記特定演出表示の視認性よりも高くすることが可能である（図14-7（18）～（19））等）に示すように、ブラックアウト演出によりリーチ演出画像（バトル演出に関する画像）を視認困難状態としたまま、アクティブ表示01TM001を画面中央で拡大表示することで、アクティブ表示01TM001の視認性をリーチ演出画像（バトル演出に関する画像）の視認性よりも高くして、その状態でアクティブ表示01TM001の表示態様を変化させる演出を実行する）

ことを特徴とする。

20

このような構成によれば、特定演出表示よりも変化演出の対象となる対応表示に注目させることが可能となり、変化演出の興趣を向上させることができる。

【0013】

手段W 2の遊技機は、

手段W 1の遊技機であって、

対応表示（保留表示、アクティブ表示）に作用する作用演出（第1変化示唆演出、第2変化示唆演出）を実行可能な作用演出実行手段（演出制御用CPU120）を備える

ことを特徴とする。

このような構成によれば、作用演出が実行されることにより、変化演出の興趣をさらに向上させることができる。

30

【0014】

手段W 3の遊技機は、

手段W 2の遊技機であって、

前記変化演出（アクティブ表示01TM001の表示態様を変化させる演出）では、前記作用演出（第1変化示唆演出、第2変化示唆演出）の対象となった対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様を、前記作用演出が実行される前の表示態様から変化させ（図14-5（8）～（10））に示すように、通常態様のアクティブ表示01TM001（白色の丸形表示）から赤色態様のアクティブ表示01TM001（赤色の丸形表示）に変化させ）、

前記作用演出を実行するときに、前記特定演出表示の視認性を変化させることが可能であり（図14-5（8）～（10））に示すように、第1変化示唆演出が実行されることに伴いブラックアウト演出が実行され、リーチ演出画像（バトル演出に関する画像）を視認困難状態としたまま可動体01TM050を動作させる）、

40

前記特定演出表示の視認性を低下させてから前記作用演出を実行する場合（図14-5（8）～（10））に示す第1変化示唆演出を実行する場合）と、前記特定演出表示の視認性を低下させることなく前記作用演出を実行する場合（図14-5（13）～（15））に示す第2変化示唆演出を実行する場合）とで、前記変化演出が実行される割合が異なる（図14-2（D）及び（E））に示すように、第1変化示唆演出が実行された場合には必ずアクティブ表示の表示態様が変化するが、第2変化示唆演出が実行された場合にはアクティブ表示の表示態様が変わらない場合がある）

50

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者は、作用演出が実行されたときの特定演出表示の視認性に興味を持つことになり、興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 5 】

手段W 4 の遊技機は、

手段W 2 又は手段W 3 の遊技機であって、

前記特定演出表示（リーチ演出画像（バトル演出に関する画像））は、演出動画の再生表示（図 1 4 - 4（ 6 ）及び（ 7 ）、並びに図 1 4 - 5（ 1 3 ）～（ 1 7 ）に示すバトル演出に関する一連の画像）であり、

前記演出動画の再生表示期間は、前記作用演出が実行されるか否かにかかわらず共通であり（図 1 4 - 3 に示すように、バトル演出を実行している T 6 ～ T 1 2 の期間は、第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出で共通であり）、

前記作用演出の実行期間は前記演出動画の再生表示期間よりも短く、前記作用演出は前記演出動画の再生表示期間が終了するよりも前に終了する（図 1 4 - 3 に示すように、第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出の実行期間は T 8 ～ T 1 1 であり、バトル演出を実行している T 6 ～ T 1 2 の期間よりも短く、バトル演出が終了する前に第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出が終了する）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、演出動画の再生表示期間と作用演出の実行期間とを調整が不要となり、演出動画の表示制御を簡略化できる。

【 0 0 1 6 】

手段W 5 の遊技機は、

手段W 2 ～手段W 4 から選択されるいずれかの遊技機であって、

特別識別情報（特別図柄）の可変表示に対応した演出用識別情報（飾り図柄、小図柄）の可変表示を実行可能であり、

前記演出用識別情報として、第 1 演出用識別情報（飾り図柄）と、第 2 演出用識別情報（小図柄）とが有り、

前記作用演出を実行するときに、前記特定演出表示の視認性を低下させることに伴い前記第 1 演出用識別情報の視認性を低下させる一方で、前記第 2 演出用識別情報の視認性は低下させない（図 1 4 - 5（ 8 ）～（ 1 0 ）に示すように、第 1 変化示唆演出を実行することに伴いブラックアウト演出を実行して、飾り図柄を視認困難状態とする一方で、小図柄の視認性は変化させない）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定演出表示の視認性を低下させることにより演出効果を高めつつ、特別識別情報の可変表示が継続されていることを遊技者に適切に把握させることが可能である。

【 0 0 1 7 】

手段W 6 の遊技機は、

手段W 2 ～手段W 5 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記作用演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）は、特定タイミング（図 1 4 - 3 に示すスーパーリーチ発展後の T 7 のタイミング）で遊技者の操作を促す操作促進表示（特殊態様の操作促進表示 0 1 T M 0 3 1 A ）を行い、遊技者の操作に応じて複数種類の特定演出（第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出）のうちいずれかの種類の特定演出（第 1 変化示唆演出又は第 2 変化示唆演出）を前記作用演出として実行可能であり、

前記特定タイミングとは異なる所定タイミング（図 1 4 - 3 に示す変動開始直後の T 2 のタイミング）で前記操作促進表示（通常態様の操作促進表示 0 1 T M 0 3 1 ）を行い、遊技者の操作に応じて所定演出（カットイン予告演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）を備え、

前記特定演出が実行された場合には、前記所定演出が実行されて前記特定演出が実行されなかった場合よりも、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が高い（第 1 変化

10

20

30

40

50

示唆演出又は第2変化示唆演出の何れかが実行されてカットイン予告演出が実行されなかった場合には、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出が何れも実行されずにカットイン予告演出が実行された場合よりも大当たりとなる割合が高い)ことを特徴とする。

このような構成によれば、操作促進表示に応じて遊技者が操作をしたときに、特定演出が実行されるか又は所定演出が実行されるかに関心を持つことになり、興趣を向上させることができる。

【0018】

また、特開2017-109081号公報(図12)に示すように、特図の当否判定での当選確率を定める確率設定が行われるパチンコ機として、確率設定の変更(設定変更)がなされたことを示唆する設定変更演出が行われる遊技機が提案されている。また、特開2012-5614号公報(図52)に示すように、高確率状態で転落抽選手段による転落抽選に当選して通常確率状態へ移行することとなる遊技機が提案されている。特開2017-109081号公報(図12)に示すように、有利度が異なる複数の設定値のうち設定された設定値に応じた制御を実行する遊技機に対して、特開2012-5614号公報(図52)に示すように、遊技状態を移行させるための状態移行抽選が実行される構成を適用した場合、このような遊技機の興趣を向上させる余地がある。手段X1~手段X6に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値に応じた制御を実行するとともに状態移行抽選が実行される遊技機の興趣を向上させることにある。

【0019】

手段X1の遊技機は、
遊技者にとっての有利度(大当たり確率)が異なる複数の設定値(大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1~6)のうち、設定された設定値に応じた制御を実行可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、
可変装置(特別可変入賞球装置7)に遊技媒体が進入し易い有利状態(大当たり遊技状態)に制御される割合が高い特別状態(高確状態)に制御可能な遊技状態制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、
前記特別状態(高確状態)において遊技状態を移行させるための状態移行抽選(確変転落判定)を実行可能な状態移行抽選実行手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、
前記状態移行抽選の結果(確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたこと)に基づいて、設定された設定値を示唆する設定示唆演出(第1設定示唆演出、第2設定示唆演出)を実行可能な設定示唆演出実行手段(演出制御用CPU120)と、を備えることを特徴とする。

このような構成によれば、状態移行抽選の結果に基づいて設定示唆演出が実行されることにより、設定値に応じた制御を実行するとともに状態移行抽選が実行される遊技機の興趣を向上させることができる。特に、状態移行抽選の結果が遊技者にとって不利となる場合であっても、設定示唆演出が実行されることにより遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。

【0020】

手段X2の遊技機は、
手段X1の遊技機であって、
前記状態移行抽選(確変転落判定)の確率は設定値によらず共通である(図14-10に示すように、現在設定されている設定値に関係無く共通の確変転落判定テーブルが参照されるため、高確状態を終了させる確率は設定値によらず1/80で共通である)ことを特徴とする。

このような構成によれば、状態移行抽選の確率は設定値によらず共通であるため、有利度が高い設定値に設定されている場合には有利状態に連続して制御され易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0021】

手段X3の遊技機は、

手段 X 1 又は手段 X 2 の遊技機であって、

前記設定示唆演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、設定示唆演出（第 1 設定示唆演出、第 2 設定示唆演出）において示唆される設定値と、設定された設定値（現在設定されている設定値）とが合致する割合が異なる複数種類の設定示唆演出（「リーチ！！」又は「REACH」の文字を表示させる第 1 設定示唆演出、「満月背景」、「半月背景」、又は「三日月背景」を表示させる第 2 設定示唆演出）を実行可能であり、

前記状態移行抽選において遊技状態を移行させることに決定されたタイミング（確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときの変動表示回数）に応じて、前記複数種類の設定示唆演出のうちいずれの種類の設定示唆演出を実行するかの割合が異なる（第 1 設定示唆演出では、図 14 - 14（A）に示すように、50 回以下である場合は「リーチ！！」の文字を表示させ、51 回以上である場合は「REACH」の文字を表示させる。第 2 設定示唆演出では、図 14 - 14（B）に示すように、30 回以下である場合は「満月背景」を表示させ、31 回以上 60 回以下である場合は「半月背景」を表示させ、61 回以上である場合は「三日月背景」を表示させる）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、状態移行抽選において遊技状態を移行させることに決定されたタイミングと、設定示唆演出の種類とを関連させることにより、興趣を向上させることができる。

【0022】

手段 X 4 の遊技機は、

手段 X 1 ～手段 X 3 から選択される何れかの遊技機であって、

複数存在する演出モード（通常モード（低確低ベース状態）、バトル RUSH モード（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）、チャンスタイム（低確高ベース状態））のうちの何れかの演出モードに制御可能な演出モード制御手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出モード制御手段（演出制御用 CPU 120）は、前記状態移行抽選（確変転落判定）において遊技状態を移行させることに決定されたことに基づいて所定の演出モードに制御可能であり（図 14 - 23 に示すように、高確高ベース状態に制御されてから 19 回目の変動表示までバトル RUSH モード（高確高ベース状態）に制御し、20 回目の変動表示に対応した確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて 20 回目の変動表示でバトル RUSH モードを終了させ、21 回目以降（100 回目まで）の変動表示ではチャンスタイムに制御し）、

前記設定示唆演出実行手段は、前記状態移行抽選において遊技状態を移行させることに決定されたことに基づいて前記設定示唆演出を実行可能である（図 14 - 23 に示すように、20 回目の変動表示に対応した確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて 20 回目の変動表示でバトル RUSH モード（低確高ベース状態）を終了させるとともに第 1 設定示唆演出及び第 2 設定示唆演出を実行した後に、21 回目以降（100 回目まで）の変動表示ではチャンスタイムに制御する）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、演出モードと設定示唆演出とを関連させることにより、遊技状態を移行させるときの興趣を向上させることができる。特に、状態移行抽選の結果が遊技者にとって不利となる場合であっても、遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。

【0023】

手段 X 5 の遊技機は、

手段 X 1 ～手段 X 4 から選択される何れかの遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、可変表示が実行されやすい遊技状態である特定状態（高ベース状態）に制御可能であり、前記特定状態において実行される前記状態移行抽選において遊技状態を移行させることに決定されないことを条件として当該特定状態を継続させることが可能であり（図 14 - 19 に示すように、高確高ベース状態に制御してから 100 回目の変動表示が実行されたときに、当該 100

10

20

30

40

50

回目の変動表示を含むそれまでの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定しなかった場合には、101回目の変動表示以降も高確高ベース状態を継続させ）、

前記特定状態（高ベース状態）が継続することを示唆する継続示唆演出（図14-17（12））に示すように、「引き分けならRUSH継続」と表示される100回目の変動表示に対応したバトル演出）を実行可能な継続示唆演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記特定状態において所定回数（100回）の可変表示が実行されるまでに前記状態移行抽選において遊技状態を移行させることに決定された場合には、当該特定状態における所定回数の可変表示が実行されるまで当該特定状態を継続させるとともに、当該特定状態における所定回数目の可変表示が実行されるときに前記継続示唆演出及び前記設定示唆演出を実行する（図14-17に示すように、高確高ベース状態に制御してから100回目の変動表示が実行されたときに、当該100回目の変動表示を含むそれまでの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定した場合には、演出制御用CPU120が100回目の変動表示に対応したバトル演出を実行するとともに、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出も実行する）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、所定回数目の可変表示が実行されるときに継続示唆演出と設定示唆演出の両方の演出が実行される可能性があるため、所定回数目の可変表示に対応して実行される演出に特に注目させることができる。

【0024】

手段X6の遊技機は、

手段X1～手段X5から選択される何れかの遊技機であって、

前記有利状態に制御されるときに実行される可変表示に対応して特定演出が実行される割合は、前記有利状態に制御されないときに実行される可変表示に対応して前記特定演出が実行される割合よりも高く（図14-12（A）及び（B）に示すように、表示結果が「大当たり」となるときは、表示結果が「はずれ」となるときよりも、バトル演出が実行される割合が高く）、

前記状態移行抽選において遊技状態を移行させることに決定されたとき（確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたとき）に実行される可変表示に対応して前記特定演出が実行される割合は、前記状態移行抽選において遊技状態を移行させないことに決定されたとき（確変転落判定で「確変転落なし」と判定されたとき）に実行される可変表示に対応して前記特定演出が実行される割合よりも高く（図14-12（A）～（D）に示すように、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときは、確変転落判定で「確変転落なし」と判定されたときよりも、バトル演出が実行される割合が高く）、

前記設定示唆演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記特定演出を伴う可変表示の実行中に前記設定示唆演出を実行可能である（確変転落判定で「確変転落あり」と判定された変動表示に対応してバトル演出が実行されると共に第1設定示唆演出が実行されるようになっており、100回目の変動表示に対応してバトル演出が実行されると共に第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出が実行されるようになっている）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定演出を伴う可変表示の実行中に設定示唆演出も実行される可能性があるため、特定演出を伴う可変表示が実行されるときに興味を向上させることができる。また、有利状態に制御されず且つ状態移行抽選の結果が遊技者にとって不利となる場合であっても、設定示唆演出が実行されることにより遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。

【0025】

また、特開2010-200902号公報（段落0007）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報（段落0007）に記載されたような遊技

10

20

30

40

50

機では、設定値を変更するときに、遊技媒体の付与に関する制御を適切に実行する必要がある。手段 A 1 ~ 手段 A 9 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技媒体の付与に関する制御を適切に実行する遊技機を提供することにある。

【0026】

手段 A 1 の遊技機は、

有価価値（プリペイド残額、持玉、貯玉等）に関する処理（プリペイド残額を消費する球貸、持玉を消費する球貸、貯玉を消費する球貸等に関連した処理）を実行可能な遊技用装置（カードユニット 21TM050）から出力される信号（VL 信号、BRDY 信号、BRQ 信号等）を受信可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記遊技用装置から出力される信号に基づいて遊技媒体を付与する付与手段（払出モータ 21TM289）を制御する払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370）と、

設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ~ 6）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な特定制御手段（ステップ S 21TM1690 等の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S 21TM1130 ~ ステップ S 21TM1200 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

を備え、

前記設定変更モードに制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技媒体の付与が制限される（1．設定変更モードに制御されているときに遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が接続確認信号をオンとしない（払出制御基板 21TM037 に出力しない）、2．設定変更モードに制御されているときに遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が接続確認コマンドを送信しないことにより、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 が PRDY 信号をオンとしない、3．遊技機枠開放センサにより遊技機用枠 3 が開放状態となっていることを検出しているときには、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 が PRDY 信号をオンとしない、4．設定変更モードに制御されているときに遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が接続確認コマンドを送信しないことにより（払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 が接続確認コマンドを受信しないことにより）、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 が BRQ 信号のオンを検出しても、EXS 信号をオンとしない。）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードに制御されているときに、遊技媒体の付与に関して適切な制御を実行可能である。

例えば、図 9 - 12 及び図 9 - 13 に示すように、電源スイッチ 21TM055 が操作されて動作電圧が主基板 11 に供給されたときに、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、錠スイッチ 21TM051 が ON 状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 が ON 状態であることに基づいて、設定値を変更可能な設定変更モードに制御する。設定変更モードに制御されている期間は、ステップ S 21TM1480 のシリアル通信回路設定処理が実行されていないことにより、接続確認信号が払出制御基板 21TM037 に出力されておらず、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、球貸を実行しない。

【0027】

手段 A 2 の遊技機は、

手段 A 1 の遊技機であって、

前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 100）を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 21TM1210 ~ ステップ S 21TM1240 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 100）を有し、

10

20

30

40

50

前記付与手段（払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0）は、前記遊技制御手段から特別信号（接続確認信号）が入力されたときに遊技媒体の付与が可能であり、前記遊技制御手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかに制御されているときには、前記特別信号を出力しない（接続確認信号を出力するステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 のシリアル通信回路設定処理は、設定変更モードの終了後、設定確認モードの終了後、に実行される）、

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード及び設定確認モードの何れかに制御されているときに、遊技媒体を付与しないようにすることができる。

【 0 0 2 8 】

手段 A 3 の遊技機は、

手段 A 1 の遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）を備え、

前記付与手段（払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0）は、前記遊技用装置に対して第 1 所定信号（P R D Y 信号）を出力し、前記第 1 所定信号が入力されていることに基づいて前記遊技用装置から出力される第 2 所定信号（B R D Y 信号）が入力されたことに基づいて遊技媒体の付与が可能であり、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかに制御されているときには、前記第 1 所定信号を出力しない（1．接続確認信号が入力されていないときには P R D Y 信号をオンとしない、2．接続確認コマンドを受信していないときには P R D Y 信号をオンとしない）、

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード及び設定確認モードの何れかに制御されているときに、遊技媒体を付与しないようにすることができる。

【 0 0 2 9 】

手段 A 4 の遊技機は、

手段 A 1 の遊技機であって、

前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）を備え、

前記遊技制御手段及び前記付与手段の少なくとも一方（例えば、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0）には、当該遊技機に対応した遊技機枠又は扉枠が開放された開放状態を検出する開放状態検出手段（遊技機用枠 3 が開放状態となっていることを検出可能な遊技機枠開放センサ、ガラス扉枠 3 a が開放状態となっていることを検出可能な扉枠開放センサを備えた遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0）が設けられ、

前記設定変更モードに制御されているか否かによらず、前記開放状態が検出されているときには遊技媒体の付与を制限する（遊技機用枠 3 が開放状態となっているとき、ガラス扉枠 3 a が開放状態となっているときには P R D Y 信号をオンとしない）、

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードに制御させるために遊技機枠又は扉枠を開放させる場合に、遊技媒体の付与を制限することができる。

【 0 0 3 0 】

手段 A 5 の遊技機は、

手段 A 1 ～手段 A 4 から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）を備え、

前記付与手段は、前記遊技用装置から付与要求信号が入力されたこと（B R Q 信号がオン

10

20

30

40

50

とされたこと)に応じて付与準備信号を出力し(E X S 信号をオンとし)、前記付与準備信号の入力に応じて前記遊技用装置から出力される付与指令信号が入力されたとき(E X S 信号のオンを検出したカードユニット 2 1 T M 0 5 0 が B R Q 信号をオフとしたとき)に遊技媒体を付与し、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかに制御されているときには、前記付与要求信号が入力されても前記付与準備信号を出力しない(B R Q 信号のオンを検出して E X S 信号をオンとしない)、

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード及び設定確認モードの何れかに制御されているときに、遊技媒体を付与しないようにすることができる。

10

【 0 0 3 1 】

手段 A 6 の遊技機は、

手段 A 1 ~ 手段 A 5 から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段(ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ~ ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)を備え、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定変更条件が成立している場合(電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 がオンであり、且つ、クリアスイッチ(設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 がオンである場合)に、前記設定変更モードに制御し、

20

前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定確認条件が成立している場合(電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 がオンであり、且つ、クリアスイッチ(設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 がオフである場合)に、前記設定確認モードに制御する、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技機への電力供給が開始されたときに設定変更モード又は設定確認モードに制御可能である。

【 0 0 3 2 】

手段 A 7 の遊技機は、

手段 A 1 ~ 手段 A 6 から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定変更モードに制御されたときには、遊技状態が初期化され(ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の R A M クリアが実行され)、

30

前記設定変更モードの制御の終了に基づいて、前記設定変更モードの制御の終了に対応する報知を実行した後に(表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に設定値を点滅表示させた後に)、遊技状態が初期化されたことを報知する(表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「 C 」の文字を表示させる)、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードの制御が終了して遊技状態が初期化されたことを把握することができる。

【 0 0 3 3 】

40

手段 A 8 の遊技機は、

手段 A 1 ~ 手段 A 7 から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段(遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)と、

演出の実行を制御する演出制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0)と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段(ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ~ ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)を更に有し、

前記遊技制御手段は、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの何れかに制御される

50

ことに伴い、前記演出制御手段に対してコマンド（設定変更モードコマンド、設定確認モードコマンド）を出力し、

前記演出制御手段は、前記コマンドに応じた報知に関する制御を実行する（設定変更モードコマンドを受信したときに画像表示装置５に「設定変更中」と表示する、設定確認モードコマンドを受信したときに画像表示装置５に「設定確認中」と表示する）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことを把握することができる。

【００３４】

手段Ａ９の遊技機は、

手段Ａ１～手段Ａ８から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、

前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２をＯＮとする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、

前記設定変更モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化され（設定変更モードに制御された場合には、ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリア処理が実行され）、前記設定確認モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化されない（設定確認モードに制御された場合には、ステップＳ２１ＴＭ１３２０又はステップＳ２１ＴＭ１３３０でＮＯと判定された場合にのみ、ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリア処理が実行される）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるかを選択可能であると共に、遊技状態を初期化させるか否かも選択可能となる。

【００３５】

また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機では、設定値を変更するときに、遊技用装置から出力される信号に基づく制御を適切に実行する必要がある。手段Ｂ１～手段Ｂ７に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技用装置から出力される信号に基づく制御を適切に実行する遊技機を提供することにある。

【００３６】

手段Ｂ１の遊技機は、

有価価値（プリペイド残額、持玉、貯玉等）に関する処理（プリペイド残額を消費する球貸、持玉を消費する球貸、貯玉を消費する球貸等に関連した処理）を実行可能な遊技用装置（カードユニット２１ＴＭ０５０）から出力される信号（ＶＬ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号等）を受信可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

前記遊技用装置から出力される信号に基づいて所定制御（球貸）を実行する所定制御手段（払出モータ２１ＴＭ２８９を制御する払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）と、

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

前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１１３０～ステップＳ２１ＴＭ１２００を実行可能な遊技制御用マイクロコン

10

20

30

40

50

ピュータ１００）と、を備え、

前記設定変更モードに制御されているか否かにかかわらず、前記遊技用装置から出力される信号に基づく所定制御を実行可能である（遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モードに制御されている期間であっても、接続確認信号をＯＮ状態とし、接続確認コマンド及び賞球個数コマンドを送信可能であり、接続確認信号のＯＮ状態で、接続確認コマンド及び賞球個数コマンドを受信した払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、設定変更モードに制御されている期間であるか否かにかかわらず球貸を実行可能である）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技用装置から出力される信号に基づく所定制御を適切に実行可能であり、設定変更モードに制御されているときに所定制御を実行しない場合の制御負担を回避することができる。

10

【００３７】

手段Ｂ２の遊技機は、

手段Ｂ１の遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、

前記所定制御を実行しているときに所定事象（電源断等）が発生したことに基づいて当該所定制御を中断し、その後に前記設定変更モード又は前記設定確認モードに制御されたときには、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの終了後に、当該所定制御を再開する（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、球貸の実行途中で電源断が発生した場合には球貸を中断し、電力供給再開後に遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定変更モード又は設定確認モードに移行した場合には、直ちに球貸を再開することなく当該設定変更モード又は当該設定確認モードの終了後に球貸を再開する）、

20

ことを特徴とする。

これによれば、所定事象が発生した後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときにも、所定制御を適切に実行可能である。

【００３８】

手段Ｂ３の遊技機は、

30

手段Ｂ１の遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、

前記所定制御を実行しているときに、前記設定変更モード又は前記設定確認モードに制御されたときには、当該所定制御を終了させる（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、球貸の実行中に電源断が発生したときには、当該球貸を強制終了させ（中止し）、その後の電源復旧時に遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに球貸は再開されず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後も球貸は再開されない）、

40

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に所定制御を再開させる制御が不要となり、所定制御を簡略化することができる。

【００３９】

手段Ｂ４の遊技機は、

手段Ｂ１～手段Ｂ３から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定変更条

50

件が成立している場合（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も O N 状態である場合）に、前記設定変更モードに制御し、前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定確認条件が成立している場合（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 は O F F 状態である場合）に、前記設定確認モードに制御する、ことを特徴とする。

これによれば、遊技機への電力供給が開始されたときに成立している条件に応じて、設定変更モード又は設定確認モードに制御することができる。

【 0 0 4 0 】

手段 B 5 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 4 から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定変更モードに制御されたときには、遊技情報が初期化され（設定変更モードに制御されたときには、ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の R A M クリアが実行され）、

前記設定変更モードにおいて前記設定値が変更されたときには、設定値の変更を報知した後に（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に設定値を点滅表示させた後に）、遊技状態が初期化されたことを報知する（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「 C 」の文字を表示させる）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードの制御が終了して遊技状態が初期化されたことを把握することができる。

【 0 0 4 1 】

手段 B 6 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 5 から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）を更に有し、

前記遊技制御手段は、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの何れかに制御されることに伴い、前記演出制御手段に対してコマンド（設定変更モードコマンド、設定確認モードコマンド）を出力し、

前記演出制御手段は、前記コマンドに応じた報知に関する制御を実行する（設定変更モードコマンドを受信したときに画像表示装置 5 に「設定変更中」と表示する、設定確認モードコマンドを受信したときに画像表示装置 5 に「設定確認中」と表示する）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことを把握することができる。

【 0 0 4 2 】

手段 B 7 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 6 から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）を備え、

前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N とする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 を O N とする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N とする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、

前記設定変更モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化され（設定

10

20

30

40

50

変更モードに制御された場合には、ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の R A M クリア処理が実行され)、前記設定確認モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化されない(設定確認モードに制御された場合には、ステップ S 2 1 T M 1 3 2 0 又はステップ S 2 1 T M 1 3 3 0 で N O と判定された場合にのみ、ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の R A M クリア処理が実行される)、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるかを選択可能であると共に、遊技状態を初期化させるか否かも選択可能となる。

【 0 0 4 3 】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報(段落 0 0 0 7)に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報(段落 0 0 0 7)に記載されたような遊技機では、設定値を変更するときに、遊技媒体が特定領域を通過した場合の制御を適切に実行する必要がある。手段 C 1 ~ 手段 C 6 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技媒体が特定領域を通過した場合の制御を適切に実行する遊技機を提供することにある。

10

【 0 0 4 4 】

手段 C 1 の遊技機は、

遊技媒体が特定領域(第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口)を通過したことに基づいて、設定値(大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ~ 6)に応じた特定制御(特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等)を実行可能な特定制御手段(ステップ S 2 1 T M 1 6 9 0 等の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)と、

20

前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段(ステップ S 2 1 T M 1 1 3 0 ~ ステップ S 2 1 T M 1 2 0 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)と、を備え、

前記設定変更モードに制御されているときには、遊技媒体が前記特定領域を通過しても前記特定制御が実行されない(タイマ割込の設定(ステップ S 2 1 T M 1 5 0 0)よりも前に設定変更モードに制御されることにより、設定変更モードに制御されている期間は、ステップ S 2 1 T M 1 6 9 0 の特別図柄プロセス処理(大当たり判定処理)が実行されない)、

ことを特徴とする。

30

これによれば、設定値が変更される可能性があるときに特定制御が実行されてしまうことを防止することができる。

【 0 0 4 5 】

手段 C 2 の遊技機は、

手段 C 1 の遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段(ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ~ ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)を備え、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定変更条件が成立している場合(錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も O N 状態である場合)に、前記設定変更モードに制御し、

40

前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定確認条件が成立している場合(錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 は O F F 状態である場合)に、前記設定確認モードに制御する、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技機への電力供給が開始されたときに成立している条件に応じて、設定変更モード又は設定確認モードに制御することができる。

【 0 0 4 6 】

手段 C 3 の遊技機は、

手段 C 1 又は手段 C 2 の遊技機であって、

50

前記設定変更モードに制御されたときには、遊技状態が初期化され（設定変更モードに制御されたときには、ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の R A M クリアが実行され）、
前記設定変更モードの制御の終了に基づいて、前記設定変更モードの制御の終了に対応する報知を実行した後に（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に設定値を点滅表示させた後に）、遊技状態が初期化されたことを報知する（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「C」の文字を表示させる）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードの制御が終了して遊技状態が初期化されたことを把握することができる。

【 0 0 4 7 】

手段 C 4 の遊技機は、

手段 C 1 ~ 手段 C 3 から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ~ ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）を更に有し、

前記遊技制御手段は、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの何れかに制御されることに伴い、前記演出制御手段に対してコマンド（設定変更モードコマンド、設定確認モードコマンド）を出力し、

前記演出制御手段は、前記コマンドに応じた報知に関する制御を実行する（設定変更モードコマンドを受信したときに画像表示装置 5 に「設定変更中」と表示する、設定確認モードコマンドを受信したときに画像表示装置 5 に「設定確認中」と表示する）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことを把握することができる。

【 0 0 4 8 】

手段 C 5 の遊技機は、

手段 C 1 ~ 手段 C 4 から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ~ ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）を備え、

前記設定確認モードに制御されているときには、遊技媒体が前記特定領域を通過しても前記特定制御を実行しない（タイマ割込の設定（ステップ S 2 1 T M 1 5 0 0 ）よりも前に設定確認モードに制御されることにより、設定確認モードに制御されている期間は、ステップ S 2 1 T M 1 6 9 0 の特別図柄プロセス処理（大当たり判定処理）が実行されない）、
ことを特徴とする。

これによれば、設定値が確認されているときに特定制御が実行されてしまうことを防止することができる。

【 0 0 4 9 】

手段 C 6 の遊技機は、

手段 C 1 ~ 手段 C 5 から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ~ ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）を備え、

前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N とする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 を O N とする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、

10

20

30

40

50

前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON とする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、
前記設定変更モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化され（設定変更モードに制御された場合には、ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の R A M クリア処理が実行され）、前記設定確認モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化されない（設定確認モードに制御された場合には、ステップ S 2 1 T M 1 3 2 0 又はステップ S 2 1 T M 1 3 3 0 で NO と判定された場合にのみ、ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の R A M クリア処理が実行される）、
ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるかを選択可能であると共に、遊技状態を初期化させるか否かも選択可能となる。

【 0 0 5 0 】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7 ）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7 ）に記載されたような遊技機では、設定値を変更するときに電力供給が停止された場合に、適切な処理を実行する必要がある。手段 D 1 ～手段 D 5 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、電力供給が停止された場合に適切な処理を実行する遊技機を提供することにある。

【 0 0 5 1 】

手段 D 1 の遊技機は、
設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ～ 6 ）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な特定制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 6 9 0 等の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、
前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 1 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 0 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、
前記設定値を確認可能に報知する設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、
設定値を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納される R A M 1 0 2 の設定値格納領域）と、を備え、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに第 1 条件が成立し（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態であり）且つ第 2 条件が成立している（クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が ON 状態である）ことに基づいて前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記第 1 条件が成立し（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態であり）且つ前記第 2 条件が成立していない（クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が OFF 状態である）ことに基づいて前記設定確認モードに制御し、

前記設定変更モードにおける特定操作（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態から OFF 状態に切り換えられる操作）に基づいて前記設定値が決定され、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されているときに当該設定変更モードに制御される前の設定値を記憶し（設定変更モードへの移行前から R A M 1 0 2 の設定値格納領域に記憶されている設定値を、設定変更モードへの移行に伴い変更することなく継続して記憶させておき）、

前記設定変更モードにおいて前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止され（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態から OFF 状態に切り換えられる操作が行われることなく電源断が発生し）、その後当該遊技機への電力供給が再開されたときに前記設定確認モードに制御された場合には、前記設定値記憶手段に記憶されている設定値が報知される（電源投入後に設定確認モードに制御された場合には、設定確認モードへの

10

20

30

40

50

移行前から R A M 1 0 2 の設定値格納領域に記憶されている設定値を、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示させる)、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードに制御されているときに電力供給が停止された場合の設定値を適切に定めることができる。

【 0 0 5 2 】

手段 D 2 の遊技機は、

手段 D 1 の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに移行操作（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態とする操作）が行われ且つ初期化操作（クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 を O N 状態とする操作）が行われた場合に前記設定変更モードに制御し、

10

前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記移行操作が行われ且つ前記初期化操作が行われなかった場合に前記設定確認モードに制御する、ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるかを選択可能である。

【 0 0 5 3 】

手段 D 3 の遊技機は、

手段 D 1 又は手段 D 2 の遊技機であって、

20

前記設定変更モードに制御されたときには、遊技状態が初期化され（ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の R A M クリアが実行され）、

前記設定変更モードの制御の終了に基づいて、前記設定変更モードの制御の終了に対応する報知を実行する（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に設定値を点滅表示させる）、ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードの制御が終了したことを把握することができる。

【 0 0 5 4 】

手段 D 4 の遊技機は、

手段 D 1 ～手段 D 3 から選択される何れかの遊技機であって、

30

前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段と前記設定確認モード制御手段を有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

演出の制御を実行する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの何れかに制御されることに伴い、前記演出制御手段に対してコマンド（設定変更モードコマンド、設定確認モードコマンド）を出力し、

前記演出制御手段は、前記コマンドに応じた報知を実行する（設定変更モードコマンドを受信したときに画像表示装置 5 に「設定変更中」と表示する、設定確認モードコマンドを受信したときに画像表示装置 5 に「設定確認中」と表示する）、

40

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことを把握することができる。

【 0 0 5 5 】

手段 D 5 の遊技機は、

手段 D 1 ～手段 D 4 から選択される何れかの遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始された後のタイミング（設定変更モード又は設定確認モード終了後に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、遊技制御用タイマ割込処理を実行可能となった後のタイミング）で前記第 1 条件又は前記第 2 条件が成立した場合には、所定の報知を行う（演出制御用 C P U 1 2 0 は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作された

50

ことを示す錠スイッチ操作コマンド、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したときには、「錠スイッチの操作を検出しました。」、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」という警告を画像表示装置5に表示させる）

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、電力供給が開始された後のタイミングで、第1条件又は第2条件が成立したことを把握することができる。

【0056】

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

【0057】

手段E1の遊技機は、

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

前記設定値は変更可能であり（設定変更モードにおける操作に基づいて変更可能であり）、前記遊技機で発生した所定事象（異常入賞、スイッチ異常検出、磁気エラー、RAMクリア等）に対応して第1端子（第10端子）から特定信号（セキュリティ信号）を出力可能であり、

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

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

【0058】

手段E2の遊技機は、

手段E1の遊技機であって、

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

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

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

ことを特徴とする。

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

【0059】

手段E3の遊技機は、

手段E2の遊技機であって、

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

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

【0060】

手段E4の遊技機は、

手段E1～手段E3から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記設定確認モードに制御されたことに基づいて前記特別信号を出力可能である（設定確認モードに制御されている期間は設定対応変更信号を出力する）、

ことを特徴とする。

これによれば、設定確認モードに制御された可能性があることを外部に通知できる。

【0061】

手段E5の遊技機は、

手段E4の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記設定確認モードに制御可能であり（電源投入時に、錠スイッチ21TM051がON状態であり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態であったことに基づいて設定確認モードに制御され）、

前記設定確認モードに制御されたことに基づいて前記特定信号と前記特別信号の両方を出力可能である（セキュリティ信号と設定対応変更信号を同時に出力する）、

ことを特徴とする。

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

【0062】

手段E6の遊技機は、

手段E1の遊技機であって、

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

前記設定変更モードに制御されたときに前記特別信号を出力し（設定変更モードに制御されたときに設定変更対応信号を出力し）、前記設定変更モードが終了したときに前記特定信号を出力可能である（RAMクリアが実行された場合には、設定変更モードが終了したときにセキュリティ信号を出力する）、

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードに制御された場合の信号出力処理を簡素化しつつ、所定事象の発生を外部に通知できる。

【0063】

手段E7の遊技機は、

手段E1又は手段E6の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記設定確認モードに制御されたときに前記特別信号を出力し（設定確認モードに制御されたときに設定変更対応信号を出力し）、前記設定確認モードが終了したときに前記特定信号を出力可能である（RAMクリアが実行された場合には、設定確認モードが終了したときにセキュリティ信号を出力する）、
ことを特徴とする。

これによれば、設定確認モードに制御された場合の信号出力処理を簡素化しつつ、所定事象の発生を外部に通知できる。

【0064】

手段E8の遊技機は、

手段E1～手段E7から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM1130～ステップS21TM1200を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、

前記設定変更モードにおいて、設定変更操作に応じて前記設定値を変更可能であり（設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作、及び、錠スイッチ21TM051の操作により設定値を変更可能であり）、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れにも制御されていないときに前記設定変更操作が行われた場合には、所定の報知を行う（演出制御用CPU120は、錠スイッチ21TM051が操作されたことを示す錠スイッチ操作コマンド、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したときには、「錠スイッチの操作を検出しました。」、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」という警告を画像表示装置5に表示させる）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、不適切な設定変更操作が行われたことを把握することができる。

【0065】

また、特開2010-200902号公報（段落0007）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開2014-200506号公報（段落0102）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報（段落0007）に記載されたような遊技機に関しては、設定値に関連する情報を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開2014-200506号公報（段落0102）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段F1～手段F11に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値に関連する情報を外部装置側で把握することが可能な遊技機を提供することにある。

【0066】

手段F1の遊技機は、

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

前記設定値は複数の値のうちのいずれかの値に変更可能であり（設定変更モードにおける操作に基づいて変更可能であり）、

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

前記設定値を特定可能な特殊態様で前記特別信号を出力可能である（設定値に対応した数のパルスを出力する）、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

これによれば、遊技機の設定値を外部に通知することが可能となる。

【 0 0 6 7 】

手段 F 2 の遊技機は、

手段 F 1 の遊技機であって、

前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 1 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 0 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）を備え、

前記設定変更モードの終了に伴い前記特殊態様の前記特別信号を出力する（設定変更モードが終了したときに、確定した設定値に対応した数のパルスを出力する）、

10

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードに制御されているか否かを通知する信号と、遊技機の設定値を通知する信号とを、共通の端子から出力可能となる。

【 0 0 6 8 】

手段 F 3 の遊技機は、

手段 F 2 の遊技機であって、

前記設定変更モードに制御されているときに非特殊態様の特別信号（設定変更モードに制御されている期間中は ON 状態となる設定変更対応信号）を出力し、前記設定変更モードの終了に伴い一旦特別信号の出力を停止した後（設定変更モードの終了に伴い一旦設定変更対応信号を OFF 状態とした後）、前記特殊態様の特別信号（確定した設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号）を出力する、

20

ことを特徴とする。

これによれば、特別信号によって、設定変更モードに制御されているか否かを外部に通知することが可能であると共に、遊技機の設定値を外部に通知することも可能となる。

【 0 0 6 9 】

手段 F 4 の遊技機は、

手段 F 1 ～手段 F 3 から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）を備え、

30

前記設定確認モードの終了に伴い前記特殊態様の特別信号を出力する（設定確認モードが終了したときに、表示された設定値に対応した数のパルスを出力する）、

ことを特徴とする。

これによれば、設定確認モードに制御されているか否かを通知する信号と、遊技機の設定値を通知する信号とを、共通の端子から出力可能となる。

【 0 0 7 0 】

手段 F 5 の遊技機は、

手段 F 4 の遊技機であって、

前記設定確認モードに制御されているときに非特殊態様の特別信号（設定確認モードに制御されている期間中は ON 状態となる設定変更対応信号）を出力し、前記設定確認モードの終了に伴い一旦特別信号の出力を停止した後（設定確認モードの終了に伴い一旦設定変更対応信号を OFF 状態とした後）、前記特殊態様の特別信号（表示された設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号）を出力する、

40

ことを特徴とする。

これによれば、特別信号によって、設定確認モードに制御されているか否かを外部に通知することが可能であると共に、遊技機の設定値を外部に通知することも可能となる。

【 0 0 7 1 】

手段 F 6 の遊技機は、

手段 F 1 ～手段 F 5 から選択される何れかの遊技機であって、

前記特殊態様の特別信号において、前記設定値はパルス数により特定可能である（パルス

50

状の設定変更対応信号の出力回数を設定値と同じ回数とすることにより、外部装置において設定値を特定可能である)、

ことを特徴とする。

これによれば、外部装置において設定値を容易に特定可能となる。

【0072】

手段F7の遊技機は、

手段F1～手段F6から選択される何れかの遊技機であって、

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

ことを特徴とする。

10

これによれば、所定事象の発生を外部に通知することができる。

【0073】

手段F8の遊技機は、

手段F7の遊技機であって、

前記特定信号(セキュリティ信号)と前記特別信号(設定変更対応信号)を、共通の端子から出力する(例えば第10端子から出力する)、

ことを特徴とする。

これによれば、簡素な構成により所定事象の発生と設定値とを外部に通知できる。

【0074】

手段F9の遊技機は、

20

手段F7の遊技機であって、

前記特定信号(セキュリティ信号)と前記特別信号(設定変更対応信号)を、異なる端子から出力する(例えばセキュリティ信号を第10端子から出力し、設定変更対応信号を第7端子から出力する)、

ことを特徴とする。

これによれば、所定事象の発生と設定値とを明確に区別可能な態様で外部に通知できる。

【0075】

手段F10の遊技機は、

手段F1～手段F9から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段(ステップS21TM1130～ステップS21TM1200を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100)を備え、

30

前記設定変更モードにおいて、設定変更操作に応じて前記設定値を変更可能であり(設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052の操作に応じて設定値を変更可能であり)、

前記設定変更モードにおいて前記設定変更操作が行われたか否かにかかわらず、当該設定変更モードの終了に伴い前記特殊態様の特別信号を出力する(錠スイッチ21TM051がOFF状態とされたときに、それ以前に設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052の操作が行われたか否かにかかわらず、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数のパルスを設定変更対応信号として出力する)、

40

ことを特徴とする。

これによれば、実際に設定変更操作が行われたか否かにかかわらず、共通の信号出力処理を実行することにより、信号出力処理の処理負担を軽減可能である。

【0076】

手段F11の遊技機は、

手段F1～手段F10から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値の変更に関連する処理の終了に伴い前記特殊態様の特別信号を出力し(設定変更モードの終了に伴いRAM102の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号を出力し、設定確認モードの終了に伴いRAM102の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号を出

50

力し)、当該特別信号の出力が終了した後に、前記設定値の変更に関連する処理とは異なる所定契機(例えば、大当り遊技状態の終了等)により前記特殊態様の特別信号を出力する(RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号を出力する)、
ことを特徴とする。

これによれば、所定契機により設定値を外部に通知することが可能となるため、外部装置において設定値を特定可能とする機会を増やすことができる。

【0077】

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

【0078】

手段G1の遊技機は、
遊技価値(パチンコ玉)を付与可能な付与手段(払出モータ21TM289を制御する払出制御用マイクロコンピュータ21TM370)を備える遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

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

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

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

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

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

【0079】

手段G2の遊技機は、

手段G1の遊技機であって、

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

ことを特徴とする。

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

【 0 0 8 0 】

手段 G 3 の遊技機は、

手段 G 1 又は手段 G 2 の遊技機であって、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報（設定変更中フラグの値）を記憶する特定情報記憶手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R A M 1 0 2 ）を有し、

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も、前記特定情報を記憶可能であり、

10

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が再開された後に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに、遊技停止状態とすることが可能である（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、電源投入後に、設定変更中フラグがセットされている場合、遊技機用枠 3 が開放状態であり、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態、であることを条件に、設定変更モードに移行させ、設定変更モードに移行させるための条件が成立していない場合には、通常遊技処理へ移行せず、電源断までループする）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、電力供給が再開された後に、特定情報記憶手段に特定情報が記憶されているときに、遊技停止状態とすることが可能となる。

20

【 0 0 8 1 】

手段 G 4 の遊技機は、

手段 G 3 の遊技機であって、

前記設定変更モードの終了に対応して、前記特定情報（設定変更中フラグの値）を消去する（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F とする操作に基づいて、ステップ S 2 1 T M 3 5 3 0 で Y E S と判定され、設定変更モードが終了し、ステップ S 2 1 T M 3 7 1 0 で設定変更中フラグがクリアされる）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、設定変更モードが終了した後に、通常遊技処理へ移行することが可能となる。

30

【 0 0 8 2 】

手段 G 5 の遊技機は、

手段 G 1 ～ G 4 から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）を備え、

前記付与手段（払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を制御する払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 ）は、前記開放状態検出手段を有し、前記開放状態の検出に基づいて、遊技価値の付与を実行するか否かを判定する（払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3、又は、ガラス扉枠 3 a の開放を検知しているとき、遊技媒体の払出を実行せず、遊技機用枠 3、及び、ガラス扉枠 3 a の開放を何れも検知していないとき、遊技媒体の払出を実行する）、

40

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技価値の付与を制御する付与手段が、開放状態検出手段を有するので、遊技価値の付与を実行するか否かの判定が容易であり、処理負担を軽減できる。

【 0 0 8 3 】

手段 G 6 の遊技機は、

手段 G 5 の遊技機であって、

前記付与手段（払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を制御する払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 ）は、

50

前記遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）から遊技価値の付与に関する情報（払出個数）を受信したことに基づいて遊技価値の付与を実行し、

付与すべき遊技価値に関する付与情報（未払出個数）を記憶可能な記憶手段（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０における、バックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファを有するＲＡＭ２１ＴＭ３０２）を有し、

前記記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も、前記付与情報を記憶可能であり、

前記付与手段は、当該遊技機への電力供給が再開された後に、前記記憶手段に記憶されている付与情報に応じて遊技価値の付与を実行する（遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生した場合、遊技媒体の払出を中断し、電源投入後に中断されていた払出を再開し、未払出個数の遊技媒体を払い出す）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、当該遊技機への電力供給が停止された後に、付与すべき遊技価値に関する付与情報を記憶可能であり、当該遊技機への電力供給が再開された後に、記憶した付与情報に対応する遊技価値の付与が可能となるため、遊技者の不利益の発生を回避できる。

【００８４】

手段Ｇ７の遊技機は、

手段Ｇ１～手段Ｇ６から選択される何れかの遊技機であって、

遊技用装置（カードユニット２１ＴＭ０５０）と接続可能であり、

前記付与手段（払出モータ２１ＴＭ２８９を制御する払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）は、前記遊技用装置から出力される信号（ＶＬ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号等）に基づいて遊技価値の付与を実行し、

前記開放状態が検出されたときには、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技価値の付与が制限される（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放を検知しているとき、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても、カードユニット２１ＴＭ０５０は払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０にＢＲＤＹ信号を送信せず、遊技媒体の払出が実行されない）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技機枠又は扉枠を開放中の遊技価値の付与が制限されることから、遊技機枠又は扉枠を開放中の付与動作に伴う不具合の発生を回避でき、遊技機枠又は扉枠を開放中のメンテナンス作業等を円滑に進めることが可能となる。

【００８５】

手段Ｇ８の遊技機は、

手段Ｇ１～手段Ｇ７から選択される何れかの遊技機であって、

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ３５４０～ステップＳ２１ＴＭ３５８０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、

前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２をＯＮとする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、

前記設定変更モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化され、

前記設定確認モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化されない（設定変更モードに制御される場合には、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であることに基づいて、ステップＳ２１ＴＭ３０４０でＹＥＳと判定されることにより、ステップＳ２１ＴＭ３０５０でＲＡＭクリアが実行されるか、又は、ステップＳ２１ＴＭ３１４

10

20

30

40

50

0でYESと判定されることにより、ステップS21TM3150でRAMクリアが実行される。設定確認モードが実行される場合には、クリアスイッチ21TM052がOFF状態であることに基づいて、ステップS21TM3040でNOと判定されることにより、ステップS21TM3050には移行しないか、又は、ステップS21TM3140でNOと判定されることにより、ステップS21TM3150には移行しない)、ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技場の店員等が、設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるかを選択可能であると共に、遊技状態を初期化させるか否かも選択可能となる。

【0086】

手段G9の遊技機は、

手段G8の遊技機であって、

付与すべき遊技価値に関する付与情報(未払出個数のデータ)を記憶可能な記憶手段(払出制御用マイクロコンピュータ21TM370における、バックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファを有するRAM21TM302)を備え、

前記付与情報は、当該遊技機の遊技状態が初期化されることに伴い、初期化される(遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102を初期化するステップS21TM3050又はステップS21TM3150のRAMクリアが実行されるに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302を初期化するステップS21TM1880のRAMクリアも実行されるので、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファの未払出個数のデータが初期化される)、ことを特徴とする。

このような構成によれば、付与すべき遊技価値に関する付与情報を含めて当該遊技機の遊技状態が初期化されるため、遊技店における管理を容易にすることができる。

【0087】

手段G10の遊技機は、

手段G8の遊技機であって、

付与すべき遊技価値に関する付与情報(未払出個数のデータ)を記憶可能な記憶手段(払出制御用マイクロコンピュータ21TM370における、バックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファを有するRAM21TM302)を備え、

前記付与情報は、当該遊技機の遊技状態が初期化されたか否かにかかわらず、初期化されない(遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102を初期化するステップS21TM3050又はステップS21TM3150のRAMクリアが実行されても、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302を初期化するステップS21TM1880のRAMクリアは実行されない)ので、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファの未払出個数のデータは初期化されない)、ことを特徴とする。

このような構成によれば、当該遊技機の遊技状態が初期化された場合でも、付与情報は初期化されないため、付与すべき遊技価値に関する情報を適切に保護できる。

【0088】

また、特開2010-200902号公報(段落0007)に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開2014-200506号公報(段落0102)に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報(段落0007)に記載されたような遊技機に関しては、遊技機における所定事象の発生状況と、設定値の変更に関連する処理の実行状況とを、外部装置側で区別して認識することが必要となる場合があるが、特開2014-200506号公報(段落0102)に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用し

10

20

30

40

50

ても、外部装置側で両者を区別して認識することが困難であるという課題がある。手段 H 1 ~ H 5 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技機における所定事象の発生状況と、設定値の変更に関連する処理の実行状況とを、外部装置側で区別して認識することが可能な遊技機を提供することにある。

【 0 0 8 9 】

手段 H 1 の遊技機は、

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

設定値を変更可能であり、

前記遊技機で発生した所定事象（RAM クリア、遊技機枠・扉枠開放検知等）に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力可能であると共に、設定値の変更に関連する処理（設定変更モード）に対応して特定信号を出力可能であり、

前記所定事象に対応する特定信号の出力期間と、設定値の変更に関連する処理に対応する特定信号の出力期間とが異なる（セキュリティ信号は、RAM クリアが実行されて設定変更モードに制御されなかった場合は、30 秒間出力され、RAM クリアが実行されて設定変更モードに制御された場合は、設定変更モードに制御された期間に 30 秒を加算した期間出力される）、

ことを特徴とする。

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

【 0 0 9 0 】

手段 H 2 の遊技機は、

手段 H 1 の遊技機であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 3 5 4 0 ~ ステップ S 2 1 T M 3 6 0 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 3 5 4 0 ~ ステップ S 2 1 T M 3 5 8 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、を備え、

前記設定変更モードに制御された場合と、前記設定確認モードに制御された場合とで、特定信号の出力期間が異なる（セキュリティ信号は、設定変更モードに制御された場合は、設定変更モードに制御された期間に 30 秒を加算した期間出力され、設定確認モードに制御された場合は、設定確認モードに制御された期間に 50 m s を加算した期間出力される）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、設定変更モードに制御されたことと、設定確認モードに制御されたことを、外部で区別できる。

【 0 0 9 1 】

手段 H 3 の遊技機は、

手段 H 1 又は手段 H 2 の遊技機であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 3 5 4 0 ~ ステップ S 2 1 T M 3 6 0 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 3 5 4 0 ~ ステップ S 2 1 T M 3 5 8 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、を備え、

前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON とする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 を ON とする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、

10

20

30

40

50

前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON とする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、
前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れにも制御されていないときに、前記移行操作及び前記初期化操作の少なくとも一方が行われた場合に、所定の報知を行う（演出制御用 C P U 1 2 0 は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作されたことを示す錠スイッチ操作コマンド、クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信したときには、「錠スイッチの操作を検出しました。」、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」という警告を画像表示装置 5 に表示させる）、
ことを特徴とする。

10

このような構成によれば、遊技場の店員等が、不適切な設定変更操作が行われたことを把握することができる。

【 0 0 9 2 】

手段 H 4 の遊技機は、
手段 H 1 ～手段 H 3 から選択される何れかの遊技機であって、
設定値の変更に関連する処理（設定変更モード、設定確認モード）に対応して特別信号（設定変更対応信号）を出力可能であり、
前記特定信号（セキュリティ信号）と、前記特別信号（設定変更対応信号）は、異なる端子から出力される（例えば、セキュリティ信号を第 1 0 端子から出力し、設定変更対応信号を第 7 端子から出力する）、
ことを特徴とする。

20

このような構成によれば、所定事象の発生と、設定値の変更に関連する処理が実行されたことを、外部で区別可能であると共に、設定値の変更に関連する処理が実行されたことをより明確な態様で外部に通知できる。

【 0 0 9 3 】

手段 H 5 の遊技機は、
手段 H 1 ～手段 H 4 から選択される何れかの遊技機であって、
設定値の変更に関連する処理（設定変更モード、設定確認モード）に対応して特別信号（設定変更対応信号）を出力可能であり、
設定値を特定可能な特殊態様で前記特別信号を出力可能である（設定値に対応した数のパルスを出力する）、
ことを特徴とする。

30

このような構成によれば、遊技機の設定値を外部に通知することが可能となる。

【 0 0 9 4 】

特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7 ）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開 2 0 1 4 - 2 0 0 5 0 6 号公報（段落 0 1 0 2 ）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7 ）に記載されたような遊技機に関しては、設定値に関連する処理の実行状況を、外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開 2 0 1 4 - 2 0 0 5 0 6 号公報（段落 0 1 0 2 ）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段 I 1 ～ I 6 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値に関連する処理の実行状況を、外部装置側で把握することが可能な遊技機を提供することにある。

40

【 0 0 9 5 】

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

50

設定値を変更可能であり、
設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）の開始に対応して特定信号（セキュリティ信号）の出力を開始し、
設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）の終了に対応して特定信号（セキュリティ信号）の出力を停止し、
設定値に関連する制御に対応した特定信号の出力期間は、所定期間より長い（設定変更モードに制御された場合、セキュリティ信号の出力期間は30秒以上であり、設定確認モードに制御された場合、セキュリティ信号の出力期間は50ms以上である）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、設定値に関連する制御状態を、遊技機の外部に適切に通知できる。

10

【0096】

手段Ⅰ2の遊技機は、
手段Ⅰ1の遊技機であって、
前記遊技機で発生した所定事象（RAMクリア、遊技機枠・扉枠開放検知等）に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力可能であり、
前記所定事象に対応する特定信号の出力期間と、設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）に対応する特定信号の出力期間とが異なる（セキュリティ信号は、RAMクリアが実行されて設定変更モードに制御されなかった場合は、30秒間出力され、RAMクリアが実行されて設定変更モードに制御された場合は、設定変更モードに制御された期間に30秒を加算した期間出力される）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、所定事象の発生と、設定値の変更に関連する処理が実行されたことを、区別可能な態様で外部に通知できる。

20

【0097】

手段Ⅰ3の遊技機は、
手段Ⅰ1又は手段Ⅰ2の遊技機であって、
設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM3540～ステップS21TM3600を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、
設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM3540～ステップS21TM3580を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、
前記設定変更モードに制御された場合と、前記設定確認モードに制御された場合とで、特定信号の出力期間が異なる（セキュリティ信号は、設定変更モードに制御された場合は、設定変更モードに制御された期間に30秒を加算した期間出力され、設定確認モードに制御された場合は、設定確認モードに制御された期間に50msを加算した期間出力される）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、設定変更モードに制御されたことと、設定確認モードに制御されたこととを、外部で区別できる。

30

40

【0098】

手段Ⅰ4の遊技機は、
手段Ⅰ1～手段Ⅰ3から選択される何れかの遊技機であって、
設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM3540～ステップS21TM3600を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、
設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM3540～ステップS21TM3580を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、

50

前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON とする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 を ON とする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON とする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れにも制御されていないときに、前記移行操作及び前記初期化操作の少なくとも一方が行われた場合に、所定の報知を行う（演出制御用 CPU 1 2 0 は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作されたことを示す錠スイッチ操作コマンド、クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信したときには、「錠スイッチの操作を検出しました。」、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」という警告を画像表示装置 5 に表示させる）、

10

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技場の店員等が、不適切な設定変更操作が行われたことを把握することができる。

【 0 0 9 9 】

手段 I 5 の遊技機は、

手段 I 1 ~ 手段 I 4 から選択される何れかの遊技機であって、

設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）に対応して特別信号（設定変更対応信号）を出力可能であり、

20

前記特定信号（セキュリティ信号）と、前記特別信号（設定変更対応信号）は、異なる端子から出力される（例えば、セキュリティ信号を第 1 0 端子から出力し、設定変更対応信号を第 7 端子から出力する）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、所定事象の発生と、設定値の変更に関連する処理が実行されたことを、外部で区別可能であると共に、設定値の変更に関連する処理が実行されたことをより明確な態様で外部に通知できる。

【 0 1 0 0 】

手段 I 6 の遊技機は、

手段 I 1 ~ 手段 I 5 から選択される何れかの遊技機であって、

30

設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）に対応して特別信号（設定変更対応信号）を出力可能であり、

設定値を特定可能な特殊態様で前記特別信号を出力可能である（設定値に対応した数のパルスを出力する）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技機の設定値を外部に通知することが可能となる。

【 0 1 0 1 】

また、リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が提案されている（例えば特開 2 0 1 6 - 1 0 1 4 2 8 号公報参照）。特開 2 0 1 6 - 1 0 1 4 2 8 号公報に記載されたような遊技機において、演出効果を高めることが望まれる。

40

手段 J 1 ~ 手段 J 8 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、演出効果を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【 0 1 0 2 】

上記目的を達成するため、手段 J 1 に係る遊技機は、

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

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 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 CPU 1 2 0 ）と、を備え、

50

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である（例えば図 8 - 2（D）、（F））。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0103】

手段 J 2 の遊技機は、手段 J 1 の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、

複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい（例えば図 8 - 2（C））。

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

10

【0104】

手段 J 3 の遊技機は、手段 J 1 または手段 J 2 の遊技機において、

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

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

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

【0105】

手段 J 4 の遊技機は、手段 J 1 から手段 J 3 のいずれかの遊技機において、

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

20

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

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

【0106】

手段 J 5 の遊技機は、手段 J 4 の遊技機において、

前記第 2 示唆演出が実行された場合よりも前記第 1 示唆演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高いようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

30

【0107】

手段 J 6 の遊技機は、手段 J 1 から手段 J 5 のいずれかの遊技機において、

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

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0108】

手段 J 7 の遊技機は、手段 J 1 から手段 J 6 のいずれかの遊技機において、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B ）と、

前記検出手段に対応した特定表示（例えば小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7、スティック画像 3 1 A K 0 5 1 ）を行う特定表示実行手段（例えば演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、をさらに備え、

40

前記特定表示実行手段は、

前記特定表示として、第 1 特定表示（例えば小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 ）と、前記第 1 特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 特定表示（例えば、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7、スティック画像 3 1 A K 0 5 1 ）を表示可能であり、

前記検出手段による検出の有効期間において、前記第 1 特定表示を表示した後に当該第 1 特定表示を前記第 2 特定表示に変化させ（例えば図 8 - 1 0（E）、図 8 - 1 1（I））、

前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第 2 特定表示を用いた動作演

50

出が実行されるようにしてもよい（例えば図 8 - 1 1（J）、（K））。
このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0109】

手段 J 8 の遊技機は、手段 J 1 から手段 J 7 のいずれかの遊技機において、前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第 1 サイズである第 1 示唆表示（図 8 - 1 2（a）に示すシャッター演出時に表示する第 1 サイズのシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 による表示等）と、表示サイズが第 2 サイズである第 2 示唆表示（図 8 - 1 2（d）に示すリーチタイトル演出時に表示する第 2 サイズのリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 等）とを表示可能な表示手段（例えば画像表示装置 5、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

10

前記表示手段は、

態様の異なる複数種類の要素（図 8 - 1 2（a）、（d）に示す要素 E 1（バナナ）、要素 E 2（メロン）、要素 E 3（リンゴ）、要素 E 4（スイカ）、要素 E 5（イチゴ）等）を含んで構成された特定画像（図 8 - 1 2（a）、（d）に示すフルーツ柄等）を表示可能であり、

前記特定画像を含むパターンにて前記第 1 示唆表示および前記第 2 示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第 1 示唆表示および前記第 2 示唆表示のいずれにも含まれるように表示する（図 8 - 1 2（a）、（d）に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1、リーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 のいずれにも要素 E 1 ~ E 5 が含まれるように表示する等）ようにしてもよい。

20

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

【0110】

特開 2 0 1 4 - 1 1 7 5 1 7 号公報（図 1 8）に示すように、可変表示に対応した情報として、保留アイコンを多様な表示態様で表示することができる遊技機が提案されている。特開 2 0 1 4 - 1 1 7 5 1 7 号公報（図 1 8）に記載されたような遊技機では、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる余地がある。手段 K 1 ~ 手段 K 7 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【0111】

30

手段 K 1 の遊技機は、

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

可変表示に対応した情報（第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1、第 2 保留表示 3 0 T M 0 0 2、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3、副保留表示 3 0 T M 0 0 4、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5）の表示制御を実行する表示制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）を備え、

前記表示制御手段は、第 1 情報表示領域（第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3）において、可変表示に対応した第 1 情報（第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3）の表示制御を実行可能であると共に、前記第 1 情報表示領域とは異なる第 2 情報表示領域（副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5）において、第 1 情報に対応した可変表示と共通の可変表示に対応した第 2 情報（副保留表示 3 0 T M 0 0 4、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5）の表示制御を実行可能であり、

40

第 1 情報の態様が変化する割合と、第 2 情報の態様が変化する割合とが異なる（図 1 1 - 3 に示すように、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 よりも副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5の方が最終表示態様として通常態様とは異なる態様が選択される割合が低く、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 よりも副保留表示 3 0 T M 0 0 4の方が表示態様が変化しにくい）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、共通の可変表示に対応した情報として、第 1 情報及び第 2 情報という複数種類の情報を表示可能であることにより、可変表示に対応した情報に関する興

50

趣を向上させることができるとともに、第 1 情報及び第 2 情報の態様に関心を持たせることができる。

【 0 1 1 2 】

手段 K 2 の遊技機は、

手段 K 1 の遊技機であって、

変化後の第 1 情報の態様と、変化後の第 2 情報の態様とが異なる（図 1 1 - 8 (6) に示すように、青色態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 b は青色の丸形表示であり、青色態様の副保留表示 3 0 T M 0 0 4 b は青色の星形表示である）

ことを特徴とする。

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

10

【 0 1 1 3 】

手段 K 3 の遊技機は、

手段 K 1 又は手段 K 2 の遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、第 1 情報（第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3）と第 2 情報（副保留表示 3 0 T M 0 0 4、副アクティブ表示）とを同時に表示させることが可能であり（図 1 1 - 8 (2) に示すように、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 及びアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3、並びに、副保留表示 3 0 T M 0 0 4 及び副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 を同時に表示可能であり）、

変化後の第 1 情報の態様と、変化後の第 2 情報の態様とに応じて、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図 1 1 - 3 に示すように、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の最終表示態様が通常態様であり且つ副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 の最終表示態様が通常態様である場合よりも、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の最終表示態様が金色態様であり且つ副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 の最終表示態様が赤色態様である場合の方が大当たり期待度は高くなる）

20

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 1 情報の態様と第 2 情報の態様との組合せに注目させることができ、興趣を向上させることができる。

【 0 1 1 4 】

手段 K 4 の遊技機は、

手段 K 1 ~ 手段 K 3 から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

第 1 情報としての第 1 保留表示（第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1）を前記第 1 情報表示領域（第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1）に表示するとともに、実行中の可変表示に対応した第 1 対応表示（アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3）を前記第 1 情報表示領域（アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3）に表示し、

第 1 保留表示に対応した可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応した第 1 対応表示を、当該第 1 保留表示と共通の態様により表示させることが可能であり（図 1 1 - 9 (9)、(1 0) に示すように、赤色態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 c（赤色の丸形表示）がアクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 にシフトすると、同じ表示色である赤色態様のアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 c（赤色の丸形表示）が表示され）、

40

第 2 情報としての第 2 保留表示（副保留表示 3 0 T M 0 0 4）を前記第 2 情報表示領域（副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5）に表示するとともに、実行中の可変表示に対応した第 2 対応表示（副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5）を前記第 2 情報表示領域（副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5）に表示し、

第 2 保留表示に対応した可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応した第 2 対応表示を、当該第 2 保留表示と共通の態様により表示させることが可能である（図 1 1 - 9 (9)、(1 0) に示すように、赤色態様の副保留表示 3 0 T M 0 0 4 c（赤色の星形表示）が副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 にシフトすると、同じ表示色である赤色態様の

50

副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 c (赤色の星形表示) が表示される)
ことを特徴とする。

このような構成によれば、実行中の可変表示に対応した情報として、第 1 対応情報及び第 2 対応情報という複数種類の情報を表示可能であることにより、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させることができるとともに、第 1 対応情報及び第 2 対応情報の態様に関心を持たせることができる。

【 0 1 1 5 】

手段 K 5 の遊技機は、

手段 K 1 ~ 手段 K 4 から選択される何れかの遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態 (大当り遊技状態) に制御されるか否かを報知する報知演出 (リーチ演出) を実行可能な報知演出実行手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) を備え、
前記第 1 情報表示領域 (第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3) の少なくとも一部は、前記報知演出が実行される領域に含まれ、

前記表示制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、前記報知演出が実行されることに伴い第 1 情報を非表示とすることが可能である一方、前記報知演出が実行されているときにも第 2 情報は視認可能とする (図 1 1 - 9 (1 1) に示すように、リーチ状態が成立すると、「リーチ!!」という文字が画面下部に表示されることに伴い、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 及びアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 が非表示になる一方、副保留表示 3 0 T M 0 0 4 及び副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 は継続して表示される)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 1 情報を非表示とすることで報知演出に対する注目を高めるとともに、第 2 情報を継続して表示することで、報知演出の実行中も可変表示に対する情報を確認可能とすることができる。

【 0 1 1 6 】

手段 K 6 の遊技機は、

手段 K 1 ~ 手段 K 5 から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、実行中の可変表示に対応した第 1 対応表示 (アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3) を前記第 1 情報表示領域 (第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3) に表示し、実行中の可変表示に対応した第 2 対応表示 (副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5) を前記第 2 情報表示領域 (副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5) に表示し、

第 1 対応表示の態様が変化するとき実行される第 1 作用演出と、第 2 対応表示の態様が変化するとき実行される第 2 作用演出とで、演出の態様が異なる (例えば、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の表示態様を変化させるアクティブ作用演出は、キャラクタ A が出現してボールを投げるアクションを実行する態様であり、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 の表示態様を変化させる副アクティブ作用演出は、キャラクタ a が出現して風船を飛ばすアクションを実行する態様である)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 1 作用演出と第 2 作用演出の態様が異なることにより、興趣を向上させることができる。

【 0 1 1 7 】

手段 K 7 の遊技機は、

手段 K 1 ~ 手段 K 6 から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、第 1 情報としての第 1 保留表示 (第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1) を前記第 1 情報表示領域 (第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1) に表示し、第 2 情報としての第 2 保留表示 (副保留表示 3 0 T M 0 0 4) を前記第 2 情報表示領域 (副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4) に表示し、

第 1 保留表示の態様が変化したときと、第 2 保留表示の態様が変化したときとで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる (図 1 1 - 3 に示すように、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の表示態様が変化した場合よりも副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5

の表示態様が変化した場合の方が大当たり期待度は高く、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 の表示態様が変化した場合よりも副保留表示 3 0 T M 0 0 4 の表示態様が変化した場合の方が大当たり期待度は高くなる)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 1 保留表示及び第 2 保留表示の何れの態様が変化したかに注目させることができる。

【 0 1 1 8 】

特開 2 0 1 4 - 1 1 7 5 1 7 号公報 (図 1 8) に示すように、可変表示に対応した情報として、保留アイコンを多様な表示態様で表示することができる遊技機が提案されている。特開 2 0 1 4 - 1 1 7 5 1 7 号公報 (図 1 8) に記載されたような遊技機では、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる余地がある。手段 L 1 ~ 手段 L 7 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【 0 1 1 9 】

手段 L 1 の遊技機は、

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

可変表示に対応した情報 (第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1、第 2 保留表示 3 0 T M 0 0 2、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3、副保留表示 3 0 T M 0 0 4、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5) の表示制御を実行する表示制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) を備え、前記表示制御手段は、第 1 情報表示領域 (第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3) において、可変表示に対応した第 1 情報 (第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3) の表示制御を実行可能であると共に、前記第 1 情報表示領域とは異なる第 2 情報表示領域 (副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5) において、第 1 情報に対応した可変表示と共通の可変表示に対応した第 2 情報 (副保留表示 3 0 T M 0 0 4、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5) の表示制御を実行可能であり、

第 1 情報の態様が変化したときに、前記第 1 情報表示領域とは異なる表示領域における予告演出の少なくとも一部を実行しない (図 1 1 - 1 1 に示すように、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 の態様が変化したときには、副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4 に副保留表示 3 0 T M 0 0 4 が表示されず副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 に副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が表示されない)

ことを特徴とする。

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

【 0 1 2 0 】

手段 L 2 の遊技機は、

手段 L 1 の遊技機であって、

変化後の第 1 情報の態様と、変化後の第 2 情報の態様とが異なる (図 1 1 - 8 (6) に示すように、青色態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 b は青色の丸形表示であり、青色態様の副保留表示 3 0 T M 0 0 4 b は青色の星形表示である)

ことを特徴とする。

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

【 0 1 2 1 】

手段 L 3 の遊技機は、

手段 L 1 又は手段 L 2 の遊技機であって、

前記表示制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、第 1 情報 (第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3) と第 2 情報 (副保留表示 3 0 T M 0 0 4、副アクテ

ィブ表示)とを同時に表示させることが可能であり(図11-8(2)に示すように、第1保留表示30TM001及びアクティブ表示30TM003、並びに、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005を同時に表示可能であり)、変化後の第1情報の態様と、変化後の第2情報の態様とに応じて、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる(例えば、図11-3に示すように、アクティブ表示30TM003の最終表示態様が通常態様であり且つ副アクティブ表示30TM005の最終表示態様が通常態様である場合よりも、アクティブ表示30TM003の最終表示態様が金色態様であり且つ副アクティブ表示30TM005の最終表示態様が赤色態様である場合の方が大当たり期待度は高くなる)

ことを特徴とする。

10

このような構成によれば、第1情報の態様と第2情報の態様との組合せに注目させることができ、興趣を向上させることができる。

【0122】

手段L4の遊技機は、

手段L1～手段L3から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示制御手段(演出制御用CPU120)は、

第1情報としての第1保留表示(第1保留表示30TM001)を前記第1情報表示領域(第1保留表示領域30TM101)に表示するとともに、実行中の可変表示に対応した第1対応表示(アクティブ表示30TM003)を前記第1情報表示領域(アクティブ表示領域30TM103)に表示し、

20

第1保留表示に対応した可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応した第1対応表示を、当該第1保留表示と共通の態様により表示させることが可能であり(図11-9(9)、(10)に示すように、赤色態様の第1保留表示30TM001c(赤色の丸形表示)がアクティブ表示領域30TM103にシフトすると、同じ表示色である赤色態様のアクティブ表示30TM003c(赤色の丸形表示)が表示され)、

第2情報としての第2保留表示(副保留表示30TM004)を前記第2情報表示領域(副保留表示領域30TM104、副アクティブ表示領域30TM105)に表示するとともに、実行中の可変表示に対応した第2対応表示(副アクティブ表示30TM005)を前記第2情報表示領域(副保留表示領域30TM104、副アクティブ表示領域30TM105)に表示し、

30

第2保留表示に対応した可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応した第2対応表示を、当該第2保留表示と共通の態様により表示させることが可能である(図11-9(9)、(10)に示すように、赤色態様の副保留表示30TM004c(赤色の星形表示)が副アクティブ表示領域30TM105にシフトすると、同じ表示色である赤色態様の副アクティブ表示30TM005c(赤色の星形表示)が表示される)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、実行中の可変表示に対応した情報として、第1対応情報及び第2対応情報という複数種類の情報を表示可能であることにより、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させることができるとともに、第1対応情報及び第2対応情報の態様に関心を持たせることができる。

40

【0123】

手段L5の遊技機は、

手段L1～手段L4から選択される何れかの遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態(大当たり遊技状態)に制御されるか否かを報知する報知演出(リーチ演出)を実行可能な報知演出実行手段(演出制御用CPU120)を備え、

前記第1情報表示領域(第1保留表示領域30TM101、アクティブ表示領域30TM103)の少なくとも一部は、前記報知演出が実行される領域に含まれ、

前記表示制御手段(演出制御用CPU120)は、前記報知演出が実行されることに伴い第1情報を非表示とすることが可能である一方、前記報知演出が実行されているときにも第2情報は視認可能とする(図11-9(11)に示すように、リーチ状態が成立すると

50

、「リーチ！！」という文字が画面下部に表示されることに伴い、第1保留表示30TM001及びアクティブ表示30TM003が非表示になる一方、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005は継続して表示される）ことを特徴とする。

このような構成によれば、第1情報を非表示とすることで報知演出に対する注目を高めるとともに、第2情報を継続して表示することで、報知演出の実行中も可変表示に対する情報を確認可能とすることができる。

【0124】

手段L6の遊技機は、

手段L1～手段L5から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用CPU120）は、実行中の可変表示に対応した第1対応表示（アクティブ表示30TM003）を前記第1情報表示領域（第1保留表示領域30TM101、アクティブ表示領域30TM103）に表示し、実行中の可変表示に対応した第2対応表示（副アクティブ表示30TM005）を前記第2情報表示領域（副保留表示領域30TM104、副アクティブ表示領域30TM105）に表示し、

第1対応表示の態様が変化するとき実行される第1作用演出と、第2対応表示の態様が変化するとき実行される第2作用演出とで、演出の態様が異なる（例えば、アクティブ表示30TM003の表示態様を変化させるアクティブ作用演出は、キャラクタAが出現してボールを投げるアクションを実行する態様であり、副アクティブ表示30TM005の表示態様を変化させる副アクティブ作用演出は、キャラクタaが出現して風船を飛ばすアクションを実行する態様である）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第1作用演出と第2作用演出の態様が異なることにより、興趣を向上させることができる。

【0125】

手段L7の遊技機は、

手段L1～手段L6から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用CPU120）は、第1情報としての第1保留表示（第1保留表示30TM001）を前記第1情報表示領域（第1保留表示領域30TM101）に表示し、第2情報としての第2保留表示（副保留表示30TM004）を前記第2情報表示領域（副保留表示領域30TM104）に表示し、

第1保留表示の態様が変化したときと、第2保留表示の態様が変化したときとで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる（図11-3に示すように、アクティブ表示30TM003の表示態様が変化した場合よりも副アクティブ表示30TM005の表示態様が変化した場合の方が大当たり期待度は高く、第1保留表示30TM001の表示態様が変化した場合よりも副保留表示30TM004の表示態様が変化した場合の方が大当たり期待度は高くなる）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第1保留表示及び第2保留表示の何れの態様が変化したかに注目させることができる。

【0126】

特開2016-144583号公報（図36）に示すように、可変表示に対応した情報としてアクティブ表示が表示され、擬似連変動が実行される毎にアクティブ表示の表示態様を変化させる遊技機が提案されている。特開2016-144583号公報（図36）に記載されたような遊技機では、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる余地がある。手段M1～M6に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【0127】

手段M1の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

技機 1) であって、

可変表示に対応した対応表示 (アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3) を表示可能な表示制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) と、

対応表示の態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な変化示唆演出実行手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記変化示唆演出実行手段は、変化示唆演出として、成功態様の変化示唆演出 (図 1 1 - 1 8 (1) 、 (2) に示すように、キャラクタが投げたボールがアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 に命中して表示態様を変化させる演出) と、失敗態様の変化示唆演出 (図 1 1 - 1 9 (1 0) 、 (2 0) に示すように、キャラクタが投げたボールがアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 に弾かれて表示態様を変化させない演出) を実行可能であり、

10

成功態様の変化示唆演出の実行回数に応じて、所定期間内 (例えば、変動開始からリーチ状態が成立するまでの期間内、変動開始から飾り図柄 (仮停止後に再変動 (擬似連) が行われることになる飾り図柄の組み合わせ又は擬似連図柄) が仮停止するまでの期間内、変動開始から左中右の何れかの飾り図柄が最初に停止するまでの期間内) に次の変化示唆演出が実行される割合が異なる (例えば、図 1 1 - 1 6 に示すように、2 回目の変化示唆演出が実行された段階において、2 回とも成功態様だった場合には 1 0 0 % の割合で 3 回目の変化示唆演出が実行され、1 回が成功態様であり 1 回が失敗態様だった場合には 3 回目の変化示唆演出が実行されない場合がある)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、変化示唆演出の実行回数に対する注目度合いを高めて、興趣を向上させることができる。

20

【 0 1 2 8 】

手段 M 2 の遊技機は、

手段 M 1 の遊技機であって、

対応表示 (アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3) の態様に依拠して、遊技者にとって有利な有利状態 (大当たり遊技状態) に制御される割合が異なり (図 1 1 - 3 (A) に示すように、アクティブ表示の最終表示態様によって大当たり期待度が異なり) 、

成功態様の変化示唆演出が連続した回数に応じて、対応表示が何れの態様となるかの割合が異なる (図 1 1 - 1 6 (A) に示すように、成功態様の変化示唆演出が連続する回数が多いほど大当たり期待度が高く、同じ表示色のアクティブ表示であっても成功態様の変化示唆演出が連続する回数が多い方が大当たり期待度が高い)

30

ことを特徴とする。

このような構成によれば、成功態様の変化示唆演出が連続した回数に関心を持たせることができ、興趣を向上させることができる。

【 0 1 2 9 】

手段 M 3 の遊技機は、

手段 M 1 又は手段 M 2 の遊技機であって、

飾り図柄の可変表示を実行可能であり、

変化示唆演出が実行されているときには、飾り図柄の可変表示態様が変化しない (図 1 1 - 1 8 に示すように、変化示唆演出が実行されているときは飾り図柄の変動表示に関して仮停止が行われず変動方向も変化しない)

40

ことを特徴とする。

このような構成によれば、飾り図柄の可変表示態様が変化しないことにより、変化示唆演出に一層注目させることができる。

【 0 1 3 0 】

手段 M 4 の遊技機は、

手段 M 1 ~ 手段 M 3 から選択される何れかの遊技機であって、

前記変化示唆演出実行手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、複数種類の変化示唆演出 (例えば、キャラクタ A が登場する変化示唆演出及びキャラクタ B が登場する変化示唆演出) を実行可能であり、

50

1 の種類の変化示唆演出を実行した後に、異なる種類の変化示唆演出を実行可能である（例えば、図 1 1 - 1 8（1）に示すように、キャラクタ A が登場する変化示唆演出を実行した後に、図 1 1 - 1 8（4）に示すように、キャラクタ B が登場する変化示唆演出を実行する）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、変化示唆演出の多様化を図ることができる。

【0 1 3 1】

手段 M 5 の遊技機は、

手段 M 1 ～手段 M 4 から選択される何れかの遊技機であって、

前記変化示唆演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、複数種類の変化示唆演出（例えば、キャラクタ A が登場する変化示唆演出、キャラクタ B が登場する変化示唆演出、キャラクタ C が登場する変化示唆演出、キャラクタ D が登場する変化示唆演出）を実行可能であり、

変化示唆演出の種類に応じて、成功態様の変化示唆演出が実行される割合が異なり、特定態様の対応表示に変化する割合が異なる（例えば、図 1 1 - 1 7 に示すように、キャラクタ A よりもキャラクタ D の方が、成功態様の変化示唆演出が実行される割合が高く、アクティブ表示の表示態様に変化する割合が高い）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、何れの種類の変化示唆演出が実行されるかに興味を持たせることができる。

【0 1 3 2】

手段 M 6 の遊技機は、

手段 M 1 ～手段 M 5 から選択される何れかの遊技機であって、

前記変化示唆演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、複数種類の変化示唆演出（キャラクタ A が登場する変化示唆演出、キャラクタ B が登場する変化示唆演出、キャラクタ C が登場する変化示唆演出、キャラクタ D が登場する変化示唆演出）を実行可能であり、変化示唆演出の種類に応じて、次の変化示唆演出が実行される割合が異なる（図 1 1 - 1 7 に示すように、キャラクタ D よりもキャラクタ A の方が、次の変化示唆演出が実行される割合が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、何れの種類の変化示唆演出が実行されるかに興味を持たせることができる。

【0 1 3 3】

特開 2 0 1 6 - 1 4 4 5 8 3 号公報（図 3 6）に示すように、可変表示に対応した情報としてアクティブ表示が表示され、擬似連変動が実行される毎にアクティブ表示の表示態様を変化させる遊技機が提案されている。特開 2 0 1 6 - 1 4 4 5 8 3 号公報（図 3 6）に記載されたような遊技機では、可変表示に対応した情報に関する興味を向上させる余地がある。手段 N 1 ～N 6 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した情報に関する興味を向上させる遊技機を提供することにある。

【0 1 3 4】

手段 N 1 の遊技機は、

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

可変表示に対応した対応表示（アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3）を表示可能な表示制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

対応表示の態様を変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な変化示唆演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記変化示唆演出実行手段は、変化示唆演出として、成功態様の変化示唆演出（図 1 1 - 1 8（1）、（2）に示すように、キャラクタ A が投げたボールがアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 に命中して表示態様を変化させる演出）と、失敗態様の変化示唆演出（図 1 1 -

10

20

30

40

50

19 (10)、(20)に示すように、キャラクタDが投げたボールがアクティブ表示30 T M 0 0 3に弾かれて表示態様を変化させない演出)を実行可能であり、

所定期間(例えば、変動開始からリーチ状態が成立するまでの期間内、変動開始から飾り図柄(仮停止後に再変動(擬似連)が行われることになる飾り図柄の組み合わせ又は擬似連図柄)が仮停止するまでの期間内、変動開始から左中右の何れかの飾り図柄が最初に停止するまでの期間内)における変化示唆演出の実行回数に対しての成功態様の変化示唆演出の実行回数に応じて、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる(図11-16(A)に示すように、[変化示唆演出の実行回数]に対する[成功態様の変化示唆演出の実行回数]の割合が高いほど、大当たり期待度が高い表示態様になり易く、例えば、[成功態様の変化示唆演出の実行回数/変化示唆演出の実行回数]が2/3である場合の表示態様は青色態様となり、4/5である場合の表示態様はより大当たり期待度の高い赤色態様となる。)

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、変化示唆演出の実行回数に対する注目度合いを高めて、興趣を向上させることができる。

【0135】

手段N2の遊技機は、

手段N1の遊技機であって、

対応表示(アクティブ表示30 T M 0 0 3)の態様に応じて有利状態(大当たり遊技状態)に制御される割合が異なり(図11-3(A)に示すように、アクティブ表示の最終表示態様によって大当たり期待度が異なり)、

20

成功態様の変化示唆演出が連続した回数に応じて、対応表示が何れの態様となるかの割合が異なる(図11-16(A)に示すように、成功態様の変化示唆演出が連続する回数が多いほど大当たり期待度が高く、同じ表示色のアクティブ表示であっても成功態様の変化示唆演出が連続する回数が多い方が大当たり期待度が高い)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、成功態様の変化示唆演出が連続した回数に関心を持たせることができ、興趣を向上させることができる。

【0136】

手段N3の遊技機は、

30

手段N1又は手段N2の遊技機であって、

飾り図柄の可変表示を実行可能であり、

変化示唆演出が実行されているときには、飾り図柄の可変表示態様が変化しない(図11-18に示すように、変化示唆演出が実行されているときは飾り図柄の変動表示に関して仮停止が行われず変動方向も変化しない)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、飾り図柄の可変表示態様が変化しないことにより、変化示唆演出に一層注目させることができる。

【0137】

手段N4の遊技機は、

40

手段N1～手段N3から選択される何れかの遊技機であって、

前記変化示唆演出実行手段(演出制御用CPU120)は、複数種類の変化示唆演出(例えば、キャラクタAが登場する変化示唆演出及びキャラクタBが登場する変化示唆演出)を実行可能であり、

1の種類の变化示唆演出を実行した後に、異なる種類の变化示唆演出を実行可能である(例えば、図11-18(1)に示すように、キャラクタAが登場する変化示唆演出を実行した後に、図11-18(4)に示すように、キャラクタBが登場する変化示唆演出を実行する)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、変化示唆演出の多様化を図ることができる。

50

【 0 1 3 8 】

手段 N 5 の遊技機は、

手段 N 1 ～手段 N 4 から選択される何れかの遊技機であって、

前記変化示唆演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）は、複数種類の変化示唆演出（例えば、キャラクタ A が登場する変化示唆演出、キャラクタ B が登場する変化示唆演出、キャラクタ C が登場する変化示唆演出、キャラクタ D が登場する変化示唆演出）を実行可能であり、

変化示唆演出の種類に応じて、成功態様の変化示唆演出が実行される割合が異なり、特定態様の対応表示に変化する割合が異なる（例えば、図 1 1 - 1 7 に示すように、キャラクタ A よりもキャラクタ D の方が、成功態様の変化示唆演出が実行される割合が高く、アクティブ表示の表示態様に変化する割合が高い）

10

ことを特徴とする。

このような構成によれば、何れの種類の変化示唆演出が実行されるかに興味を持たせることができる。

【 0 1 3 9 】

手段 N 6 の遊技機は、

手段 N 1 ～手段 N 5 から選択される何れかの遊技機であって、

前記変化示唆演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）は、複数種類の変化示唆演出（キャラクタ A が登場する変化示唆演出、キャラクタ B が登場する変化示唆演出、キャラクタ C が登場する変化示唆演出、キャラクタ D が登場する変化示唆演出）を実行可能であり、変化示唆演出の種類に応じて、次の変化示唆演出が実行される割合が異なる（図 1 1 - 1 7 に示すように、キャラクタ D よりもキャラクタ A の方が、次の変化示唆演出が実行される割合が高い）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、何れの種類の変化示唆演出が実行されるかに興味を持たせることができる。

【 0 1 4 0 】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7 ）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開 2 0 1 4 - 2 0 0 5 0 6 号公報（段落 0 1 0 2 ）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7 ）に記載されたような遊技機に関しては、設定値の変更等の際に、設定に関連する制御状態を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開 2 0 1 4 - 2 0 0 5 0 6 号公報（段落 0 1 0 2 ）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段 O 1 ～手段 O 4 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定に関連する制御状態を遊技機外部に適切に通知可能な遊技機を提供することにある。

30

【 0 1 4 1 】

手段 O 1 の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 0 ～ 5 の 6 段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機 1 ）であって、

40

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 及びステップ S 2 1 T M 4 6 5 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の開始に対応して特定信号（

50

セキュリティ信号)を出力する特定信号出力手段(ステップS21TM4560でセキュリティ信号を出力する遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、
特定信号が出力される期間に関する値(セキュリティ信号タイマの値)を設定する設定手段(セキュリティ信号タイマの値をセットする遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、

前記設定手段は、前記設定変更モードに制御される場合と前記設定確認モードに制御される場合とで共通の所定値を設定可能であり(ステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1秒を設定し)、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、少なくとも前記所定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する(設定確認モードの終了に伴い設定確認モードの終了から1秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力し、設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から30秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する)

ことを特徴とする。

これによれば、設定に関連する遊技機の状態を外部装置に適切に通知できる。

【0142】

手段02の遊技機は、

手段01の遊技機であって、

遊技状態を初期化する初期化手段(ステップS21TM4050、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグがセットされていることに基づいてRAMクリア(ステップS21TM1410)を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100)を備え、

前記初期化手段は前記設定変更モードの制御に伴い遊技状態を初期化し(設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに制御された後にRAMクリアが実行されており)、

前記設定手段は、前記所定値を設定した後(ステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1秒を設定した後)に、前記所定値に対応した期間よりも長い期間に対応した特定値を設定可能であり(RAMクリアが実行される場合にはステップS21TM1465でセキュリティ信号タイマの値として30秒を設定可能であり)、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モードの制御の終了に対応して、前記特定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する(設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から30秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する)

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御が終了した場合及び設定確認モードの制御が終了した場合の何れの場合にも少なくとも所定値に対応した期間は特定信号が出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には所定値に対応した期間よりも長い期間、特定信号が出力されることになるため、設定手段による設定処理を共通化しつつ設定変更モードと設定確認モードとで異なる出力期間を設定することが可能となる。

【0143】

手段03の遊技機は、

手段01又は手段02の遊技機であって、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作(ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFとされたことの検出)が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報(設定変更中フラグ)を記憶する特定情報記憶手段(RAM102のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップS21TM4580で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS21TM4720で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100)を備え、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに(電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、遊技停止状態とするとともに特定信号を出力する(

10

20

30

40

50

設定変更モードに移行するための条件が成立していないことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 の処理を電源断まで繰り返し実行する) ことが可能である

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御中に電力供給が停止された場合に、電力供給再開時に遊技機の状態を外部装置に適切に通知することができる。

【 0 1 4 4 】

手段 O 4 の遊技機は、

手段 O 1 ~ 手段 O 3 から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段 (遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) と、

演出の実行を制御する演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段 (表示モニタ 2 1 T M 0 2 9) と、

前記設定変更モード制御手段 (ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) と、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作が行われることなく (ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F とされる操作が検出されることなく) 当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報を記憶する特定情報記憶手段 (R A M 1 0 2 のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 5 8 0 で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) と、を有し、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに (電源復旧時のステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に) 、前記表示手段においてエラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり (ステップ S 2 1 T M 4 1 9 0 で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 のエラー表示において表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「 E 」の文字を表示することが可能であり) 、前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う (画像表示装置 5 に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する)

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【 0 1 4 5 】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報 (段落 0 0 0 7) に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報 (段落 0 0 0 7) に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する必要がある。手段 P 1 ~ 手段 P 4 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する遊技機を提供することにある。

【 0 1 4 6 】

手段 P 1 の遊技機は、

設定値 (大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 0 ~ 5 の 6 段階) に応じた制御 (特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等) を実行可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1) であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段 (ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュ

10

20

30

40

50

ータ１００）と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されており）、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、エラー報知を実行可能なエラー報知手段（設定変更モードへの移行条件が成立していない場合にステップＳ２１ＴＭ４２１０でエラー表示を行う遊技制御用マイクロコンピュータ１００）をさらに備える

10

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【０１４７】

手段Ｐ２の遊技機は、

手段Ｐ１の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、設定変更条件が成立していること（電源投入時に、遊技機用枠３が開放状態となっており、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であること）に基づいて前記設定変更モードに制御可能であり、

20

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更条件が成立していることに基づいて、前記エラー報知を実行することなく前記設定変更モードに制御可能である（電源投入時に、ステップＳ２１ＴＭ４１２０、ステップＳ２１ＴＭ４１３０、ステップＳ２１ＴＭ４１４０ですべてＹＥＳと判定されたことに基づいて、ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理に移行することなく設定変更モードに移行する）

30

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードに制御される条件が成立しているときにはエラー報知を実行することなく設定変更モードに制御されることになり、不要なエラー報知を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【０１４８】

手段Ｐ３の遊技機は、

手段Ｐ１又は手段Ｐ２の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記エラー報知を実行するとともに遊技停止状態とすることが可能である（電源投入時に、設定変更モードへの移行条件が成立していない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０の何れかでＮＯと判定された場合には）、設定変更モードに移行することなくステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理に移行する）

40

ことを特徴とする。

これによれば、設定値が不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【０１４９】

手段Ｐ４の遊技機は、

手段Ｐ１～手段Ｐ３から選択される何れかの遊技機であって、

50

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段（表示モニタ２１ＴＭ０２９）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記特定情報記憶手段と、を有し、

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

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【０１５０】

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

【０１５１】

手段Ｑ１の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されており）、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、遊技機用枠３が開放状態となっており、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である、という設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

これによれば、遊技状態の初期化を伴う設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に定めることができる。

なお、手段Q1の遊技機が、前記設定変更モードの制御に対応して遊技状態を初期化する初期化手段（例えば、ステップS21TM4050、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグがセットされていることに基づいてRAMクリア（ステップS21TM1410）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）を更に備えていても良い。

【0152】

手段Q2の遊技機は、

手段Q1の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されていないときには設定変更条件が成立していることに基づいて前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップS21TM4030でNO）、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、RAMクリアフラグが1である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であったことにより設定変更モード終了後にRAMクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していることに基づいて設定変更モードに移行し）、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合には前記設定変更条件が成立しているか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード制御中に電源断が発生した場合には、電源復旧時に特定情報が記憶されていることに基づいて、設定変更条件が成立していないときにも設定変更モードに制御されることになるため、作業性を向上させることができる。

【0153】

手段Q3の遊技機は、

手段Q1又は手段Q2の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合の移行操作（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていないときには（ステップS21TM4030でNO）、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、RAMクリアフラグが1である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であったことにより設定変更モード終了後にRAMクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していること）に基づいて前記設定変更モードに制御することが可能であり、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作（ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたこと）に基づいて前記設定変更モードを終了させることが可能であり、

前記特定情報記憶手段は、前記設定変更モードに制御されるときに前記特定情報を記憶し（設定変更モードの制御が開始されたステップS21TM4580のタイミングで設定変更中フラグをセットし）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードが終了するときに前記特定情報を消去し（設定変更モードの制御が終了したステップS21TM4720のタイミングで設定変更中フラグをクリアし）、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときには前記移行操作が行われたか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御し）、前記

10

20

30

40

50

特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させる（ステップS 2 1 T M 4 6 8 0で錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFFになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させる）
ことを特徴とする。

これによれば設定変更モードの制御を終了させる条件を適切に定めることができる。

【0 1 5 4】

手段Q 4の遊技機は、

手段Q 1～手段Q 3から選択される何れかの遊技機であって、

設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納されるRAM 1 0 2の設定値格納領域）を備え、

前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能であり、

前記設定変更モードに制御されているときの変更操作に基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更し（ステップS 2 1 T M 4 6 1 0で設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値を変更し）、

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させ（ステップS 2 1 T M 4 6 8 0で錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFFになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させ）

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作により変更された後の設定値を継続して記憶する（設定値格納領域はRAM 1 0 2のバックアップ領域に形成されており、設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2が操作されると設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになるため、設定変更モード中に電源断が発生した場合でも変更操作により変更された後の設定値が保持される）

ことを特徴とする。

これによれば、電力供給が再開されたときに、電源断発生前の設定変更モードにおいて変更操作により変更された後の設定値が設定値記憶手段に記憶されており、当該設定値に応じた制御が実行されることになるため作業性を向上できる。

【0 1 5 5】

手段Q 5の遊技機は、

手段Q 1～手段Q 3から選択される何れかの遊技機であって、

設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納されるRAM 1 0 2の設定値格納領域）を備え、

前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能であり、

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作と（設定変更モードにおいて設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値ではなく設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値のみを変更し）、該変更操作後の特定操作とに基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更するとともに前記設定変更モードを終了させ（設定変更モードにおいて錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFFになったことが確認されたことに基づいてそのとき設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して有効な設定値として確定させるとともに設定変更モードを終了させ）、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作が行われる前の設定値を記憶する（設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2が操作された場合でも錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFF

10

20

30

40

50

Fに切り替えられなければ設定値格納領域に格納されている設定値自体は変更されないため、設定変更モード中に電源断が発生した場合には設定変更モードに制御される前の設定値が保持される)

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【0156】

特開2016-10508号公報(図38)に示すように、リーチ演出が開始されるまでの残り時間をカウントダウンする演出を実行する遊技機が開示されている。特開2016-10508号公報(図38)に記載されるカウントダウンのような所定動作を行う遊技機において、演出効果を高める余地が存在する。手段R1~手段R7に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、所定動作を行う演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

10

【0157】

手段R1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(擬似連演出、期待度予告演出)を実行可能な示唆演出実行手段(演出制御用CPU120)と、

前記示唆演出の実行に対応して所定動作(数値の減算を行うカウントダウン動作、数値の加算を行うカウントアップ動作)を行い演出表示の表示態様を変化させる所定演出(カウントダウン演出、カウントアップ演出)を実行可能な所定演出実行手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

20

前記所定演出実行手段は、前記所定演出として、

第1特別態様による演出表示(初期値として定められている「3」)を表示した後に所定動作(減算、カウントダウン動作)を行う第1所定演出(図13-9(2)~(5)に示すように、サブ液晶表示器35TM300に初期値として「3」を表示した後に、カウントダウン動作が行われることにより、数値の減算を行うカウントダウン演出)と、

第2特別態様による演出表示(初期値として定められている「70」)を表示した後に所定動作(加算、カウントアップ動作)を行う第2所定演出(図13-11(14)~(17)に示すように、サブ液晶表示器35TM300に初期値として「70」を表示した後に、カウントアップ動作が行われることにより、数値の加算を行うカウントアップ演出)と、を実行可能であり、

30

前記第1所定演出と前記第2所定演出とで共通の所定表示領域にて所定動作を実行可能である(図13-9(2)~(5)、及び、図13-11(14)~(17)に示すように、カウントダウン演出とカウントアップ演出とで共通のサブ液晶表示器35TM300において、数値の減算又は数値の加算を実行可能である)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定表示領域において実行される演出を多様化して、所定表示領域において実行される演出の興趣を向上させることができる。

【0158】

40

手段R2の遊技機は、

手段R1の遊技機であって、

前記示唆演出として、第1示唆演出(擬似連演出)と第2示唆演出(期待度予告演出)とがあり、

前記所定演出実行手段(演出制御用CPU120)は、

前記第1示唆演出の実行に対応して前記第1所定演出を実行し(図13-9(2)~(5)に示すように、擬似連演出の実行に対応してカウントダウン演出を実行し)、

前記第2示唆演出の実行に対応して前記第2所定演出を実行する(図13-11(14)~(17)に示すように、期待度予告演出の実行に対応してカウントアップ演出を実行する)

50

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とは異なる種類の示唆演出に対応するため、所定演出と示唆演出との対応関係を明確化できる。

【 0 1 5 9 】

手段 R 3 の遊技機は、

手段 R 1 又は手段 R 2 の遊技機であって、

前記所定動作として、動作態様が異なる第 1 所定動作（減算を行うカウントダウン動作）と第 2 所定動作（加算を行うカウントアップ動作）とがあり、

前記第 1 所定演出が実行されるときには前記所定表示領域において前記第 1 所定動作が行われ（カウントダウン演出が実行されるときには、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において数値の減算が行われ）、前記第 2 所定演出が実行されるときには前記所定表示領域において前記第 2 所定動作が行われる（カウントアップ演出が実行されるときには、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において数値の加算が行われる）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 所定動作と第 2 所定動作の違いを明確化できるため、遊技者は第 1 所定演出と第 2 所定演出とを明確に区別することができる。

【 0 1 6 0 】

手段 R 4 の遊技機は、

手段 R 1 ～手段 R 3 から選択される何れかの遊技機であって、

前記第 1 所定演出が実行されているときと、前記第 2 所定演出が実行されているときとで、前記所定表示領域の表示態様が異なる（図 1 3 - 9（2）～（5）に示すように、カウントダウン演出が実行されているときには、数値が白色態様で表示されており、図 1 3 - 1 1（1 4）～（1 7）に示すように、カウントアップ演出が実行されているときには、数値が青色態様又は赤色態様で表示されている）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出の違いを明確化できる。

【 0 1 6 1 】

手段 R 5 の遊技機は、

手段 R 1 ～手段 R 4 から選択される何れかの遊技機であって、

前記第 1 所定演出が実行される際の前記所定表示領域の表示態様と、前記第 2 所定演出が実行される際の前記所定表示領域の表示態様とが異なる（図 1 3 - 9（2）及び図 1 3 - 1 1（1 4）に示すように、カウントダウン演出が実行される際にサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される初期値としての「3」と、カウントアップ演出が実行される際にサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されるカウントアップ表示の初期値としての「7 0」とが異なる）

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出の違いを明確化できる。

【 0 1 6 2 】

手段 R 6 の遊技機は、

手段 R 1 ～手段 R 5 から選択される何れかの遊技機であって、

前記第 1 所定演出及び前記第 2 所定演出の少なくとも一方の所定演出について、所定演出が実行される際の前記所定表示領域の表示態様は複数存在し（カウントアップ演出の初期値は期待度予告演出の初期値と合致しているため、図 1 3 - 6（F）、（G）に示すように、カウントアップ演出の初期値として「5 0」、「6 0」、「7 0」、「8 0」、及び「9 0」の何れかを決定可能となっており）、

40

所定演出が実行される際の前記所定表示領域の表示態様に応じて、前記有利状態に制御される割合が異なる（図 1 3 - 6（F）、（G）に示すように、同じ最終値となる場合には、カウントアップ演出の初期値が小さいときの方が、カウントアップ演出の初期値が大きいときよりも、大当たり期待度は高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

50

このような構成によれば、第 1 所定演出又は第 2 所定演出が実行される際の所定表示領域の表示態様に注目させることができる。

【 0 1 6 3 】

手段 R 7 の遊技機は、

手段 R 1 ~ 手段 R 6 から選択される何れかの遊技機であって、

前記所定表示領域とは異なる特別表示領域（メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 ）において、前記第 1 所定演出又は前記第 2 所定演出に対応した演出を実行可能である（図 1 3 - 1 1（1 4）~（1 7））に示すように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の期待度予告演出において示される数値バー 3 5 T M 6 1 0 の初期値、変化パターン、及び、最終値は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 のカウントアップ演出において示される数値の初期値、変化

10

パターン、及び、最終値と合致している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 所定演出又は第 2 所定演出に関連した演出を特別表示領域において実行可能であることにより、第 1 所定演出又は第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

【 0 1 6 4 】

特開 2 0 1 6 - 1 0 5 0 8 号公報（図 3 8）に示すように、リーチ演出が開始されるまでの残り時間をカウントダウンする演出を実行する遊技機が開示されている。特開 2 0 1 6 - 1 0 5 0 8 号公報（図 3 8）に記載されるカウントダウンのような所定動作を行う遊技機において、演出効果を高める余地が存在する。手段 S 1 ~ 手段 S 5 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、所定動作を行う演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

20

【 0 1 6 5 】

手段 S 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（擬似連演出、期待度予告演出）を実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

前記示唆演出の実行に対応して所定動作（数値の減算を行うカウントダウン動作、数値の加算を行うカウントアップ動作）を行い演出表示の表示態様を変化させる所定演出（カウントダウン演出、カウントアップ演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

30

前記所定演出実行手段は、前記所定演出として、

第 1 特別態様による演出表示（初期値として定められている「 3 」）を表示した後に所定動作（減算、カウントダウン動作）を行う第 1 所定演出（図 1 3 - 9（2）~（5））に示すように、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に初期値として定められている「 3 」を表示した後に、カウントダウン動作が行われることにより、数値の減算を行うカウントダウン演出）と、

第 2 特別態様による演出表示（初期値として定められている「 7 0 」）を表示した後に所定動作（加算、カウントアップ動作）を行う第 2 所定演出（図 1 3 - 1 1（1 4）~（1 7））に示すように、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に初期値として定められている「 7 0 」を表示した後に、カウントアップ動作が行われることにより、数値の加算を行うカウントアップ演出）と、を実行可能であり、

40

前記第 1 所定演出が実行されるときと前記第 2 所定演出が実行されるときとで前記有利状態に制御される割合が異なる（図 1 3 - 7（H）、（I））に示すように、カウントダウン演出が実行されるときよりも、カウントアップ演出が実行されるときの方が、大当たり期待度が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定表示領域において何れの所定演出が実行されるかに注目させ、興趣を向上させることができる。

【 0 1 6 6 】

50

手段 S 2 の遊技機は、
手段 S 1 の遊技機であって、
前記示唆演出として、第 1 示唆演出（擬似連演出）と第 2 示唆演出（期待度予告演出）とがあり、
前記所定演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、
前記第 1 示唆演出の実行に対応して前記第 1 所定演出を実行し（図 13 - 9（2）～（5）に示すように、擬似連演出の実行に対応してカウントダウン演出を実行し）、
前記第 2 示唆演出の実行に対応して前記第 2 所定演出を実行する（図 13 - 11（14）～（17）に示すように、期待度予告演出の実行に対応してカウントアップ演出を実行する）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とは異なる種類の示唆演出に対応するため、所定演出と示唆演出との対応関係を明確化できる。

【0167】

手段 S 3 の遊技機は、
手段 S 1 又は手段 S 2 の遊技機であって、
前記所定動作として、動作態様が異なる第 1 所定動作（減算、カウントダウン動作）と第 2 所定動作（加算、カウントアップ動作）とがあり、
前記第 1 所定演出が実行されるときには所定表示領域において前記第 1 所定動作が行われ（カウントダウン演出が実行されるときには、サブ液晶表示器 35TM300 において数値の減算が行われ）、前記第 2 所定演出が実行されるときには所定表示領域において前記第 2 所定動作が行われる（カウントアップ演出が実行されるときには、サブ液晶表示器 35TM300 において数値の加算が行われる）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 所定動作と第 2 所定動作の違いが明確化できるため、第 1 所定演出と第 2 所定演出とを明確に区別することができる。

【0168】

手段 S 4 の遊技機は、
手段 S 1 ～手段 S 3 から選択される何れかの遊技機であって、
前記第 1 所定演出が実行されているときと、前記第 2 所定演出が実行されているときとで、前記所定表示領域の表示態様が異なる（図 13 - 9（2）～（5）に示すように、カウントダウン演出が実行されているときには、数値が白色態様で表示されており、図 13 - 11（14）～（17）に示すように、カウントアップ演出が実行されているときには、数値が青色態様又は赤色態様で表示されている）

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出の違いを明確化できる。

【0169】

手段 S 5 の遊技機は、
手段 S 1 ～手段 S 4 から選択される何れかの遊技機であって、
前記所定表示領域とは異なる特別表示領域（メイン液晶表示器 35TM200）において、前記第 1 所定演出又は前記第 2 所定演出に対応した演出を実行可能である（図 13 - 11（14）～（17）に示すように、メイン液晶表示器 35TM200 で期待度予告演出において示される数値バー 35TM610 の初期値、変化パターン、及び、最終値は、カウントアップ演出において示される数値の初期値、変化パターン、及び、最終値と合致している）

40

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 所定演出又は第 2 所定演出に関連した演出を特別表示領域において実行可能であることにより、第 1 所定演出又は第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

【0170】

50

特開 2017-99801 号公報（図 32）に示すように、バトル演出（スーパーリーチ演出）の進行と並行してタイマー演出が開始され、タイマー演出の表示がやがて 0 に到ると、バトル演出（スーパーリーチ演出）の結果が導出される遊技機が開示されている。特開 2017-99801 号公報（図 32）に記載されたような遊技機では、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（バトル演出）の実行状況に関連した関連演出（タイマー演出）の興趣を向上させる余地がある。手段 T1～手段 T6 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、関連演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【0171】

手段 T1 の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（ミュージックリーチ演出、カットイン予告演出）を実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用 CPU120）と、
前記示唆演出の実行状況に関連した関連演出（計数表示演出）を実行可能な関連演出実行手段（演出制御用 CPU120）と、を備え、
前記示唆演出の実行状況として、第 1 段階（図 13-15（3）に示すように、ミュージックリーチ演出における 1 秒～15 秒の期間）と、第 1 段階の後の第 2 段階（図 13-15（4）に示すように、ミュージックリーチ演出における 16 秒～30 秒の期間）とがあり、

第 2 段階の前記示唆演出が実行されるときは、第 1 段階の前記示唆演出が実行され第 2 段階の前記示唆演出が実行されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高く（図 13-13（A）～（D）に示すように、ミュージックリーチ演出が第 1 段階で終了するときよりも、ミュージックリーチ演出が第 2 段階まで実行されるときの方が、大当り期待度が高く）、

前記示唆演出が第 1 段階のときよりも、前記示唆演出が第 2 段階のときの方が前記関連演出を認識し易い（図 13-15（3）、（4）に示すように、ミュージックリーチ演出が第 1 段階のときは、第 1 ロゴパネル 35TM410 及び第 2 ロゴパネル 35TM420 は、原点位置にあるため、サブ液晶表示器 35TM300 の視認性が低下し、サブ液晶表示器 35TM300 における計数表示演出の視認性が低下している一方で、ミュージックリーチ演出が第 2 段階のときは、第 1 ロゴパネル 35TM410 及び第 2 ロゴパネル 35TM420 は、演出位置にあるため、サブ液晶表示器 35TM300 の視認性が向上し、サブ液晶表示器 35TM300 における計数表示演出の視認性が向上している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出が第 1 段階のときは、示唆演出が第 2 段階のときと比較して関連演出を認識し難いため、興趣の低下を抑えることができる。

【0172】

手段 T2 の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（ミュージックリーチ演出、カットイン予告演出）を実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用 CPU120）と、
前記示唆演出の実行状況に関連した関連演出（計数表示演出）を実行可能な関連演出実行手段（演出制御用 CPU120）と、を備え、
前記示唆演出の実行状況として、第 1 段階（図 13-19（3）に示すように、ミュージックリーチ演出における 1 秒～15 秒の期間）と、第 1 段階の後の第 2 段階（図 13-19（4）に示すように、ミュージックリーチ演出における 16 秒～30 秒の期間）とがあり、

第 2 段階の前記示唆演出が実行されるときは、第 1 段階の前記示唆演出が実行され第 2 段階の前記示唆演出が実行されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高く（図 13-13（C）、（D）に示すように、ミュージックリーチ演出が第 1 段階で終了するときよりも、ミュージックリーチ演出が第 2 段階まで実行されるときの方が、大当り期待度が高く）、

前記示唆演出が第１段階のときよりも、前記示唆演出が第２段階のときの方が前記関連演出が実行される割合が高い（図１３－１７（Ｇ）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階のときよりも、ミュージックリーチ演出が第２段階のときの方が、計数表示演出を実行する割合が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出が第１段階であるときには、示唆演出が第２段階であるときよりも、関連演出の実行割合が低いため、興趣の低下を抑えることができる。

【０１７３】

手段Ｔ３の遊技機は、

手段Ｔ１の遊技機であって、

前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、

前記所定表示領域の視認性を変化させることにより前記関連演出の視認性を変化させることが可能である（図１３－１５（３）、（４）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階のときは、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が原点位置にあるため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性を低下させ、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における計数表示演出の視認性を低下させている一方で、ミュージックリーチ演出が第２段階のときは、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が演出位置にあるため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性を向上させ、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における計数表示演出の視認性を向上させている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定表示領域に表示させる演出情報の共通化を図りつつ、関連演出の視認性を変化させることができる。

【０１７４】

手段Ｔ４の遊技機は、

手段Ｔ１～手段Ｔ３から選択される何れかの遊技機であって、

前記関連演出は、前記示唆演出の実行期間に対応する表示を更新する演出である（図１３－１４に示すように、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において実行されている計数表示演出の実行期間は、ミュージックリーチ演出の開始からミュージックリーチ演出の終了までの実行期間（Ｔ３～Ｔ７Ｂの期間）と一致している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出を実行している期間を遊技者に報知することができる。

【０１７５】

手段Ｔ５の遊技機は、

手段Ｔ１～手段Ｔ４から選択される何れかの遊技機であって、

前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、

前記関連演出とは異なる演出として、前記所定動作とは異なる特定動作（タイマー減算）を行う所定演出（タイマー演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記関連演出が実行される場合は、前記関連演出が実行されない場合よりも前記所定演出が実行される割合が低い（図１３－１３（Ｅ）に示すように、計数表示演出が実行される場合は、計数表示演出が実行されない場合よりもカットイン予告演出の実行割合は低くなっており、カットイン予告演出の実行割合とタイマー演出の実行割合とは合致しているので、計数表示演出が実行される場合は、計数表示演出が実行されない場合よりもタイマー演出の実行割合は低くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、動作を行う演出として関連演出と所定演出という複数種別の演出を実行可能となり、演出の多様化を図りつつ、演出の煩雑化を抑えることができる。

【０１７６】

10

20

30

40

50

手段Ｔ６の遊技機は、

手段Ｔ１～手段Ｔ５から選択される何れかの遊技機であって、

前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、

前記示唆演出（ミュージックリーチ演出）とは異なる演出として、前記所定表示領域とは異なる領域（メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒ）において特殊演出（擬似連演出）を実行可能であり、

前記特殊演出が実行された場合には、前記特殊演出が実行されない場合よりも前記示唆演出が第２段階となる割合が高い（擬似連演出が実行された場合には、擬似連演出が実行されない場合よりも、ミュージックリーチ演出が第２段階となる割合が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特殊演出が実行されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

【０１７７】

特開２０１７－９９８０１号公報（図３２）に示すように、バトル演出（スーパーリーチ演出）の進行と並行してタイマー演出が開始され、タイマー演出の表示がやがて０に到ると、バトル演出（スーパーリーチ演出）の結果が導出される遊技機が開示されている。特

開２０１７－９９８０１号公報（図３２）に記載されたような遊技機では、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（バトル演出）の実行状況に関連した関連演出（タイマー演出）の興趣を向上させる余地がある。手段Ｕ１～手段Ｕ６に係る発明は、上記の実状

に鑑みてなされたものであり、関連演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【０１７８】

手段Ｕ１の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（ミュージックリーチ演出、カットイン予告演出）を実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記示唆演出の実行状況に関連した関連演出（計数表示演出）を実行可能な関連演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記関連演出とは異なる演出として、前記示唆演出（カットイン予告演出）の実行に対応して特定動作（減算動作）を行う所定演出（タイマー演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記示唆演出の実行状況に応じて、前記関連演出が実行される割合が異なり（図１３－１７（Ｇ）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階である場合よりも、ミュージックリーチ演出が第２段階である場合の方が、計数表示演出が実行される割合が高くなっており）、

前記関連演出が実行されるか否かに応じて、前記所定演出が実行される割合が異なる（図１３－１７（Ｈ）に示すように、計数表示演出が実行されている場合は、計数表示演出が実行されていない場合よりも、カットイン予告演出の実行割合は高くなっており、カットイン予告演出の実行割合とタイマー演出の実行割合は合致しているので、計数表示演出が実行されている場合は、計数表示演出が実行されていない場合よりも、タイマー演出の実行割合は高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、関連演出と所定演出に関連性を持たせて、興趣を向上できる。

【０１７９】

手段Ｕ２の遊技機は、

手段Ｕ１の遊技機であって、

前記示唆演出（ミュージックリーチ演出）の実行状況として、第１段階（図１３－１９（３）に示すように、ミュージックリーチ演出の１秒～１５秒の期間）と、第１段階の後の第２段階（図１３－１９（４）に示すように、ミュージックリーチ演出の１６秒～３０秒の期間）とがあり、

第２段階の前記示唆演出が実行されるときは、第１段階の前記示唆演出が実行され第２段階の前記示唆演出が実行されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高い（図１３－１３（Ａ）～（Ｄ）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階で終了するときよりも、ミュージックリーチ演出が第２段階まで実行されるときの方が、大当たり期待度が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第２段階の示唆演出が実行されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

【０１８０】

手段Ｕ３の遊技機は、

10

手段Ｕ２の遊技機であって、

前記示唆演出が第１段階のときよりも、前記示唆演出が第２段階のときの方が前記関連演出が実行される割合が高い（図１３－１７（Ｇ）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階である場合よりも、ミュージックリーチ演出が第２段階である場合の方が、計数表示演出が実行される割合が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出が第１段階であるときには、示唆演出が第２段階であるときよりも、関連演出の実行割合が低下するため、興趣の低下を抑えることができる。

【０１８１】

手段Ｕ４の遊技機は、

20

手段Ｕ１～手段Ｕ３から選択される何れかの遊技機であって、

前記関連演出は、前記示唆演出の実行期間に対応する表示を更新する演出である（図１３－１８に示すように、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において実行されている計数表示演出の実行期間は、ミュージックリーチ演出の開始からミュージックリーチ演出の終了までの実行期間（Ｔ３～Ｔ１４Ｂの期間）に一致している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出を実行している期間を遊技者に報知することができる。

【０１８２】

手段Ｕ５の遊技機は、

30

手段Ｕ１～手段Ｕ４から選択される何れかの遊技機であって、

前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、

前記所定演出（タイマー演出）は、前記特定動作として前記所定動作とは異なる動作を行う演出である（タイマー演出は、演出実行期間の更新とは異なるタイマー減算を行う演出である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出の多様化を図り、興趣を向上できる。

【０１８３】

手段Ｕ６の遊技機は、

40

手段Ｕ１～手段Ｕ５から選択される何れかの遊技機であって、

前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、

前記示唆演出（ミュージックリーチ演出）とは異なる演出として、前記所定表示領域とは異なる領域（メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒ）において特殊演出（擬似連演出）を実行可能であり、

前記特殊演出が実行された場合には、前記特殊演出が実行されない場合よりも前記示唆演出が第２段階となる割合が高い（擬似連演出が実行された場合には、擬似連演出が実行されない場合よりも、ミュージックリーチ演出が第２段階となる割合が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特殊演出が実行されるか否かに注目させることができ、興趣を

50

向上できる。

【図面の簡単な説明】

【 0 1 8 4 】

【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。

10

【図 8 - 1】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図 8 - 2】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 3】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 4】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 5】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 6】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 7】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 8】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 9】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図 8 - 10】変形例の演出動作例を示す図である。

20

【図 8 - 11】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 8 - 12】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 9 - 1】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図 9 - 2】払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。

【図 9 - 3】パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図 9 - 4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 5】（ A ）は、主基板を簡略化した正面図、（ B ）は、表示モニタの表示内容を説明する説明図である。

【図 9 - 6】主基板の R A M における記憶領域の一部の構成を示す説明図である。

【図 9 - 7】主基板における C P U のメモリマップを示した図である。

30

【図 9 - 8】主基板 R A M の記憶領域に対応する R A M 領域を示した図である。

【図 9 - 9】（ A ）は、表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャート、（ B - 1 ）～（ B - 6 ）は、表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【図 9 - 10】リングバッファの記憶領域に記憶されたデータの移動を説明する説明図である。

【図 9 - 11】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 12】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 13】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 14】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 15】設定変更モードにおける表示モニタの表示態様を示す説明図である。

40

【図 9 - 16】設定確認モードにおける表示モニタの表示態様を示す説明図である。

【図 9 - 17】（ 1 ）は、設定変更モードに制御された場合に画像表示装置に表示される情報を示す図、（ 2 ）は、設定確認モードに制御された場合に画像表示装置に表示される情報を示す図である。

【図 9 - 18】（ 1 ）～（ 3 ）は、設定示唆演出の演出態様を示す説明図、（ 4 ）は、設定示唆演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 9 - 19】遊技制御基板から払出制御基板に対して出力される制御信号の内容の一例を示す説明図である。

【図 9 - 20】遊技制御基板と払出制御基板との間で送受信される制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

50

【図 9 - 2 1】制御信号および制御コマンドの送受信に用いられる信号線等を示すブロック図である。

【図 9 - 2 2】通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すシーケンス図である。

【図 9 - 2 3】払出制御用 CPU が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 4】払出制御用 CPU が実行するタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 5】本実施形態における球貸制限方法の概要を示す説明図である。

【図 9 - 2 6】カードユニットとパチンコ遊技機との間の通信を説明するためのタイミング図である。

10

【図 9 - 2 7】第 1 の球貸制限方法を示すタイミング図である。

【図 9 - 2 8】第 2 の球貸制限方法を示すタイミング図である。

【図 9 - 2 9】第 3 の球貸制限方法を示すタイミング図である。

【図 9 - 3 0】第 4 の球貸制限方法を示すタイミング図である。

【図 9 - 3 1】設定変更モード中に球貸制限しない例を示すタイミング図である。

【図 9 - 3 2】設定変更モード終了後に払出を再開する例を示すタイミング図である。

【図 9 - 3 3】設定変更モードへの移行に伴い払出を強制終了する例を示すタイミング図である。

【図 9 - 3 4】通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すタイミング図である。

20

【図 9 - 3 5】設定変更モードに制御されている期間における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すタイミング図である。

【図 9 - 3 6】遊技機用枠又はガラス扉枠が開放されている期間における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すタイミング図である。

【図 9 - 3 7】(1) は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、(2) は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。

【図 9 - 3 8】遊技中に設定変更操作が行われた場合の警告画面を示す図である。

【図 9 - 3 9】各出力端子から出力される信号の説明図である。

30

【図 9 - 4 0】セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図 9 - 4 1】設定値と設定変更対応信号の出力態様との関係を示す図である。

【図 9 - 4 2】設定変更対応信号の出力態様及び出力期間を示すタイミング図である。

【図 9 - 4 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 9 - 4 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 1】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 2】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 3】(1) 設定値が正規の値ではないときに表示モニタに表示される値を示す図、(2) 設定値が正規の値であるときに表示モニタに表示される値を示す図、である。

40

【図 10 - 4】遊技機用枠の開放状態検知に基づいて球貸を制限する方法を示すタイミング図である。

【図 10 - 5】遊技機用枠の開放状態検知が終了した後に球貸を再開する方法を示すタイミング図である。

【図 10 - 6】電源断後に設定変更モードに移行せず球貸を再開する方法を示すタイミング図である。

【図 10 - 7】電源断後に設定変更モードに移行して球貸を強制終了する方法を示すタイミング図である。

【図 10 - 8】電源断後に設定変更モードに移行して球貸を再開する方法を示すタイミ

50

ング図である。

【図 10 - 9】遊技機用枠の開放状態検知に基づいて賞球払出を制限する方法を示すタイミング図である。

【図 10 - 10】遊技機用枠の開放状態検知が終了した後に賞球払出を再開する方法を示すタイミング図である。

【図 10 - 11】電源断後に設定変更モードに移行せず賞球払出を再開する方法を示すタイミング図である。

【図 10 - 12】電源断後に設定変更モードに移行して賞球払出を強制終了する方法を示すタイミング図である。

【図 10 - 13】電源断後に設定変更モードに移行して賞球払出を再開する方法を示すタイミング図である。

【図 10 - 14】セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図 10 - 15】セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図 10 - 16】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 11 - 1】保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。

【図 11 - 2】変化演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 11 - 3】(A) は第 1 変化演出決定用の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、(B) は第 2 変化演出決定用の最終表示態様決定テーブルを示す説明図である。

【図 11 - 4】第 1 変化演出における保留変化パターンを示す説明図である。

【図 11 - 5】第 1 変化演出における保留変化パターンを示す説明図である。

【図 11 - 6】第 2 変化演出における保留変化パターンを示す説明図である。

【図 11 - 7】第 1 変化演出及び第 2 変化演出における各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 11 - 8】第 1 変化演出及び第 2 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 11 - 9】第 1 変化演出及び第 2 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 11 - 10】第 1 変化演出における各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 11 - 11】第 1 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 11 - 12】第 1 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 11 - 13】第 1 変化演出及び第 2 変化演出に関する演出態様の変形例を示す説明図である。

【図 11 - 14】第 1 変化演出及び第 2 変化演出に関する演出態様の変形例を示す説明図である。

【図 11 - 15】第 1 変化演出及び第 2 変化演出に関する演出態様の変形例を示す説明図である。

【図 11 - 16】アクティブ表示の変化パターンを示す説明図である。

【図 11 - 17】変化示唆演出の種類を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 11 - 18】変化示唆演出の演出態様に関する具体例を示す説明図である。

【図 11 - 19】変化示唆演出の演出態様に関する具体例を示す説明図である。

【図 11 - 20】変化示唆演出の演出態様に関する具体例を示す説明図である。

【図 12 - 1】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12 - 2】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12 - 3】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12 - 4】セキュリティ信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図 12 - 5】電源投入時に設定変更中フラグがセットされているときの報知例を示す説明図である。

【図 1 2 - 6】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 7】(1) は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、(2) は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。

【図 1 3 - 1】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【図 1 3 - 2】本実施形態のロゴパネル駆動機構を示し、(a) はロゴパネル駆動機構の正面図、(b) は図 1 3 - 2 (a) の P 矢視図である。

【図 1 3 - 3】図 1 3 - 2 (a) の Q 矢視図である。

【図 1 3 - 4】メイン液晶表示器と正面視で前後に重なる位置に第 1 ロゴパネルと第 2 ロゴパネルの両方を移動させた状態を示す正面図である。

【図 1 3 - 5】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 1 3 - 6】(A)、(B) は変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、(C)、(D) は期待度予告演出の実行割合決定テーブルを示す説明図であり、(E) は期待度予告演出の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、(F)、(G) は期待度予告演出の表示態様変化パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3 - 7】(H) はカウントアップ演出の実行有無を決定するテーブルを示す説明図であり、(I) はカウントダウン演出の実行有無を決定するテーブルを示す説明図である。

【図 1 3 - 8】カウントダウン演出及びカウントアップ演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 3 - 9】カウントダウン演出及びカウントアップ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

20

【図 1 3 - 1 0】カウントダウン演出及びカウントアップ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 - 1 1】カウントダウン演出及びカウントアップ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 - 1 2】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 1 3】(A)、(B) は変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、(C)、(D) はミュージックリーチ演出の最終段階決定テーブルを示す説明図であり、(E) はカットイン予告演出の実行割合決定テーブルを示す説明図であり、(F) はカットイン予告演出の演出態様決定テーブルを示す説明図である。

30

【図 1 3 - 1 4】計数表示演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 3 - 1 5】計数表示演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 - 1 6】変動開始時演出決定処理の変形例を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 1 7】(G) は計数表示演出の実行開始段階決定テーブルを示す説明図であり、(H) はカットイン予告演出の実行割合決定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3 - 1 8】計数表示演出及びタイマー演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 3 - 1 9】計数表示演出及びタイマー演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 - 2 0】計数表示演出及びタイマー演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

40

【図 1 4 - 1】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2】(A) はアクティブ表示の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、(B)、(C) はアクティブ表示の変化パターン決定テーブルを示す説明図であり、(D)、(E) は変化示唆演出決定テーブルを示す説明図であり、(F) はカットイン予告演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 1 4 - 3】第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 4 - 4】第 1 変化示唆演出、第 2 変化示唆演出、及び第 3 変化示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

50

【図 1 4 - 5】第 1 変化示唆演出、及び第 2 変化示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 6】第 3 変化示唆演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 4 - 7】第 3 変化示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 8】非確変時（低確率時）の表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 4 - 9】確変時（高確率時）の表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 4 - 1 0】確変転落判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 4 - 1 1】（ A ）大当たり遊技状態終了後 1 0 0 回転以内に確変転落する場合の遊技フローを示す説明図であり、（ B ）大当たり遊技状態終了後 1 0 1 回転以降に確変転落する場合の遊技フローを示す説明図である。

10

【図 1 4 - 1 2】（ A ）、（ B ）は高確高ベース状態（ 9 9 回転以内）における変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、（ C ）、（ D ）は確変転落当選時（ 9 9 回転以内）における変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、（ E ）、（ F ）は低確高ベース状態（ 9 9 回転以内）における変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、（ G ）、（ H ）は 1 0 0 回転目用の変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 1 4 - 1 3】（ I ）、（ J ）は 1 0 0 回転目用の変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、（ K ）、（ L ）は高確高ベース状態（ 1 0 1 回転以降）の変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、（ M ）、（ N ）は確変転落当選時（ 1 0 1 回転以降）における変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 1 4 - 1 4】（ A ）第 1 設定示唆演出の演出態様の具体例を示す説明図であり、（ B ）は第 2 設定示唆演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

20

【図 1 4 - 1 5】1 0 0 回転以内に確変転落する場合における設定示唆演出の実行タイミングの一例を示すタイムチャートである。

【図 1 4 - 1 6】1 0 0 回転以内に確変転落する場合における演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 7】1 0 0 回転以内に確変転落する場合における演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 8】1 0 1 回転以降に確変転落する場合における設定示唆演出の実行タイミングの一例を示すタイムチャートである。

【図 1 4 - 1 9】1 0 1 回転以降に確変転落する場合における演出態様の具体例を示す説明図である。

30

【図 1 4 - 2 0】1 0 1 回転以降に確変転落する場合における演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 2 1】1 0 0 回転以内に確変転落する場合における遊技フローの変形例を示す説明図である。

【図 1 4 - 2 2】1 0 0 回転以内に確変転落する場合における設定示唆演出の実行タイミングに関する変形例を示すタイムチャートである。

【図 1 4 - 2 3】1 0 0 回転以内に確変転落する場合における演出態様の変形例を示す説明図である。

【図 1 4 - 2 4】1 0 0 回転以内に確変転落する場合における演出態様の変形例を示す説明図である。

40

【発明を実施するための形態】

【 0 1 8 5 】

（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。

【 0 1 8 6 】

（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

50

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。

【0187】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

10

【0188】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

20

【0189】

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

【0190】

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。

30

【0191】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0192】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

40

【0193】

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。

【0194】

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、LED の点灯個数によ

50

って、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 1 9 5 】

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

【 0 1 9 6 】

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

【 0 1 9 7 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 1 9 8 】

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

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

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

【 0 2 0 1 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 2 0 2 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 2 0 3 】

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

10

20

30

40

50

【 0 2 0 4 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 2 0 5 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 2 0 6 】

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。

10

【 0 2 0 7 】

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

【 0 2 0 8 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 2 0 9 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

20

【 0 2 1 0 】

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。

【 0 2 1 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

30

【 0 2 1 2 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 2 1 3 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

40

【 0 2 1 4 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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。

【 0 2 1 5 】

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

50

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 6 B 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）。

【 0 2 1 6 】

入賞球装置 6 A 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 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 2 1 7 】

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

10

【 0 2 1 8 】

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。

【 0 2 1 9 】

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

20

【 0 2 2 0 】

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。

【 0 2 2 1 】

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（1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

30

【 0 2 2 2 】

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。

【 0 2 2 3 】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

40

【 0 2 2 4 】

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

50

に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0225】

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。

【0226】

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。

10

【0227】

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。

【0228】

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。

20

【0229】

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。

【0230】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

30

【0231】

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。

【0232】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

40

【0233】

（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。

50

【 0 2 3 4 】

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 5 L、5 C、5 R 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伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【 0 2 3 5 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

10

【 0 2 3 6 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 2 3 7 】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。

20

【 0 2 3 8 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

30

【 0 2 3 9 】

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

40

【 0 2 4 0 】

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

50

【 0 2 4 1 】

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。

【 0 2 4 2 】

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。

10

【 0 2 4 3 】

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。

20

【 0 2 4 4 】

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）。

【 0 2 4 5 】

（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 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 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。

30

【 0 2 4 6 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【 0 2 4 7 】

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、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

40

【 0 2 4 8 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 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、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 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

50

る。なお、ROM 101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0249】

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、CPU 103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。

【0250】

I/O 105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。

10

【0251】

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。

【0252】

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。

20

【0253】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（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。

30

【0254】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0255】

演出制御基板12には、演出制御用CPU 120と、ROM 121と、RAM 122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O 125とが搭載されている。

【0256】

40

演出制御用CPU 120は、ROM 121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121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 122がメインメモリとして使用される。

【0257】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0258】

50

表示制御部 1 2 3 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 2 5 9 】

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

10

【 0 2 6 0 】

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

【 0 2 6 1 】

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。

20

【 0 2 6 2 】

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

【 0 2 6 3 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値 (演出用乱数) を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの (ソフトウェアで更新されるもの) であってもよい。

【 0 2 6 4 】

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

30

【 0 2 6 5 】

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

【 0 2 6 6 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

40

【 0 2 6 7 】

(主基板 1 1 の主要な動作)

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

【 0 2 6 8 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S 1)。続いて、必要な初期設定を行う (ステップ S 2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (C T C (カウンタ / タイマ回路)、パラレル入出力ポー

50

ト等)のレジスタ設定、RAM 102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0269】

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、CPU 103は、RAM 102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。

【0270】

また、CPU 103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CPU 120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。

【0271】

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)、RAM 102(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、CPU 103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、RAM 102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、RAM 102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RAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合(ステップS4; No)、初期化处理(ステップS8)を実行する。

【0272】

RAM 102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)、CPU 103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、RAM 102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、RAM 102のデータが正常であると判定する。

【0273】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合(ステップS5; No)、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理(ステップS8)を実行する。

【0274】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合(ステップS5; Yes)、CPU 103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、CPU 103は、RAM 102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。

【0275】

そして、CPU 103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

10

20

30

40

50

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。

【0276】

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

【0277】

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

【0278】

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）。

【0279】

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

【0280】

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

【0281】

10

20

30

40

50

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)。

【0282】

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。

10

【0283】

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

20

【0284】

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

30

【0285】

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

【0286】

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。

40

【0287】

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。

50

【 0 2 8 8 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

【 0 2 8 9 】

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

【 0 2 9 0 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【 0 2 9 1 】

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。

【 0 2 9 2 】

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。

【 0 2 9 3 】

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

10

20

30

40

50

どが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 2 9 4 】

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

【 0 2 9 5 】

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

【 0 2 9 6 】

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

【 0 2 9 7 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

【 0 2 9 8 】

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

【 0 2 9 9 】

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

10

20

30

40

50

許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 3 0 0 】

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

10

【 0 3 0 1 】

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

20

【 0 3 0 2 】

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

【 0 3 0 3 】

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

30

【 0 3 0 4 】

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

【 0 3 0 5 】

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

40

【 0 3 0 6 】

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

50

制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 3 0 7 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 3 0 8 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 3 0 9 】

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 3 1 0 】

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

【 0 3 1 1 】

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

基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0312】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

【0313】

(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。

【0314】

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。

【0315】

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

20

【0316】

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

30

【0317】

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。

【0318】

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なく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

40

【0319】

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

50

割合であることも含む。

【0320】

(特徴部31AKに関する説明)

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

10

【0321】

また、図8-1(B)に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～Eといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当た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(大当たり信頼度)は、図8-1(B)の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーリーチE<スーパーリーチD<スーパーリーチC<スーパーリーチB<スーパーリーチAの順番に高くなっている。なお、大当たりとなることが確定するリーチを設けてもよい。

【0322】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展(昇格)する発展演出が実行される場合がある。図8-1(A)に示す変動パターンPA3-1～PA3-4等、変動パターンPB3-1～PB3-4等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図8-1(A)では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

20

【0323】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図8-1(B)に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチEは、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっている。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント(ゴシック体、明朝体等)や書体(行書、楷書等)を異ならせてもよい。

30

40

【0324】

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。

【0325】

(特徴部31AKの演出動作例)

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図8-2、図8-3は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図8-2(A)は、画像表示装置5の「左

50

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図 8 - 2 (B) に示すように、「左」及び「右」に 7 の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【 0 3 2 6 】

(スーパーリーチ A)

スーパーリーチ A となる場合には、図 8 - 2 (C) に示すように、画像表示装置 5 に味方キャラであるキャラクタ 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。スーパーリーチのリーチ演出 (スーパーリーチ演出ともいう) の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 8 - 2 (D) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 0 2 (ここでは「 S P 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 3 1 A K 0 0 2 が消去され、図 8 - 2 (E) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 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 3 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。

【 0 3 2 7 】

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 8 - 2 (E) に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置 5 の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

【 0 3 2 8 】

(スーパーリーチ B)

スーパーリーチ B となる場合には、図 8 - 2 (C) に示すように、画像表示装置 5 にキャラクタ 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 8 - 2 (F) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ B のタイトル 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 8 - 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。

【 0 3 2 9 】

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 3 3 0 】

また、スーパーリーチ A (図 8 - 2 (C) (D) (E) ・ ・ ・) とスーパーリーチ B (図 8 - 2 (C) (F) (G) ・ ・ ・) とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている (図 8 - 2 (C)) 。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることが

10

20

30

40

50

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。

【 0 3 3 1 】

（スーパーリーチ D ）

スーパーリーチ D となる場合には、図 8 - 2（H）に示すように、画像表示装置 5 の中央の一部にスーパーリーチ D のタイトル 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 8 - 2（H）に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当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。

【 0 3 3 2 】

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

【 0 3 3 3 】

スーパーリーチ D においてタイトルが報知された後には、図 8 - 2（I）に示すように、画像表示装置 5 にキャラクタ 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て表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図 8 - 2（I）では、図 8 - 2（C）（スーパーリーチ A、スーパーリーチ B）と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチ D 専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

【 0 3 3 4 】

その後、図 8 - 2（J）に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 9 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 9 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。

【 0 3 3 5 】

（スーパーリーチ E ）

スーパーリーチ E となる場合には、図 8 - 3（A）に示すように、画像表示装置 5 の左上の一部にスーパーリーチ E のタイトル 3 1 A K 0 1 0（ここでは「S P 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 3 1 A K 0 1 0 の表示と合わせて、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 と敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 1 1 とが表示され、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 1 1 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 3 1 A K 0 1 0 が表示され続ける。

【 0 3 3 6 】

大当り信頼度の低いスーパーリーチEのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている（図8-2(D)、(F)、(H)）。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDといったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当り信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当り信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

10

【0337】

（タイトルの報知タイミング）

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

20

【0338】

（タイトルの表示領域）

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

30

【0339】

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

40

【0340】

（期待度示唆表示）

この実施の形態では、大当り信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示せずに、スーパーリーチA及びスーパーリーチBよりも大当り信頼度の低いスーパーリーチDにおけるタイトル報知では、期待度示唆

50

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。

【0341】

なお期待度示唆表示は、図8-2(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8-2(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。

10

【0342】

(タイトルの表示終了タイミング)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、タイトルが表示された後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出中もリーチの種類を把握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

20

【0343】

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。

【0344】

(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8-3(B)に応示するように、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8-3(C)に応示するように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK013が表示され、図8-3(D)に応示するように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

30

【0345】

この実施の形態では、リーチ演出中も継続してタイトルを報知する場合でも、決め演出が実行される前にタイトルの報知を終了するようになっている。これにより、決め演出に注目させることができ、また、メリハリのあるタイトル報知を実行できる。

40

【0346】

図8-2、図8-3に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置5の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様(大きさ、位置、濃淡、数等)を異ならせてもよい。

【0347】

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

50

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。

【0348】

(発展演出)

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図8-4(A)に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出が実行されている(スーパーリーチDのタイトル報知が実行されている)ときに発展演出が実行される場合、図8-4(B)に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチAに発展する場合には、図8-4(C)に示すように、スーパーリーチAのタイトルが報知され、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される。スーパーリーチBに発展する場合には、図8-4(D)に示すように、スーパーリーチBのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図8-4に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

【0349】

なお、発展演出は図8-4(B)に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐(故障したような表示)を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが進展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【0350】

(期待度示唆演出)

図8-2(H)に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0351】

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

【0352】

図8-5(A)~(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数(上昇する期待度の段階数)に応じて、異なる音声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

10

20

30

40

50

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。

【 0 3 5 3 】

(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 1 1 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、キャラクター、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。

【 0 3 5 4 】

図 8 - 5 (G) ~ (L) は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図 8 - 5 (A) ~ (F) に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチ D の変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチ D のリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチ D 2 のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチ D の変動パターンが指定された場合、図 8 - 5 (G) に示すように、スーパーリーチ D 2 のタイトル 3 1 A K 0 2 3 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 D 2 における期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 は、星型ではなく菱形となっている。

【 0 3 5 5 】

その後、図 8 - 5 (H) に示すように、期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 の星より大きな黒い菱形 3 1 A K 0 2 5 が表示され、図 8 - 5 (I) に示すように、黒い菱形 3 1 A K 0 2 5 が移動して期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ 8 から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ボン」という音声出力される。図 8 - 5 (J)、(K) に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図 8 - 5 (L) に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

【 0 3 5 6 】

図 8 - 5 では、スーパーリーチ D の変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって他のリーチ演出(タイトル報知、期待度示唆演出を含む)の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

【 0 3 5 7 】

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

10

20

30

40

50

【 0 3 5 8 】

(発展演出の他の例)

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようにしてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図 8 - 6 (A) に示すように、スーパーリーチ D のタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図 8 - 6 (B) に示すように、画像表示装置 5 にボタン画像 3 1 A K 0 3 1 が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン 3 1 B への操作が検出されると、図 8 - 6 (C) に示すように、スーパーリーチ C のタイトル 3 1 A K 0 3 2 (ここで「 S P リーチ C 」の文字) が表示されることで、スーパーリーチ C のタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル 3 1 A K 0 3 2 の下には、黒い星の数が 3 個である期待度示唆表示 3 1 A K 0 3 3 が強調表示される。なお、黒い星の数が 2 個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体 3 2 が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようにしてもよい。

10

【 0 3 5 9 】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様 (例えばタイトルの表示色等) によって、大当たり信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図 8 - 7 (A) に示すように、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 3 6 が黒色で表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知された後、図 8 - 7 (B) に示すようにタイトル 3 1 A K 0 3 6 の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図 8 - 7 に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様 (表示色) が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

20

30

【 0 3 6 0 】

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

【 0 3 6 1 】

(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。

40

【 0 3 6 2 】

図 8 - 8 は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 7 のステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、主基板 1 1 から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する (ステップ 3 1 A K S 0 0 1

50

）。

【 0 3 6 3 】

スーパーリーチの変動パターンである場合には（ステップ 3 1 A K S 0 0 1 ; Y e s ）、スーパーリーチのタイトルの表示色（タイトル予告の実行の有無）を決定する（ステップ 3 1 A K S 0 0 2 ）。

【 0 3 6 4 】

ステップ 3 1 A K S 0 0 2 では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図 8 - 9（A）に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図 8 - 9（A）に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当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。

【 0 3 6 5 】

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 8 - 7 に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変わればよい。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（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B ）の場合には、変化するタイミングの数を 1 つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

【 0 3 6 6 】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図 8 - 9（A）に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図 8 - 9（B）に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様（表示色や表示色の变化タイミング）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。

【 0 3 6 7 】

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

【 0 3 6 8 】

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

【 0 3 6 9 】

ステップ 3 1 A K S 0 0 3 では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図 8 - 9（C）に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図 8 - 9（C）に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、セリフ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、遊技者がセリフの表示色の变化タイミングに注

10

20

30

40

50

目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変わればよい。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り信頼度を異ならせてもよい。

【0370】

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

10

【0371】

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。

【0372】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の变化によって大当り信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の变化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なるようにすればよい。

20

【0373】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップAK31S001；No）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップAK31S004）。その後、31AKS002～31AKS004における決定結果をRAM122の所定領域に保存し（ステップAK31S005）、予告演出決定処理を終了する。

【0374】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図8-9に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

30

【0375】

この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数（表示可能な表示色の数）が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当り信頼度を把握しやすくなる。

40

【0376】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変わるときに、演出態様が変わ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）が変わ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

50

たにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様が変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップA K 3 1 S 0 0 4の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様が変化するか割合（いずれに作用するか割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するか割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するか注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

10

【0377】

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

【0378】

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

20

【0379】

（サブ液晶）

画像表示装置5とは異なるサブ表示装置として、遊技盤2または遊技機用枠3にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機ELやドットマトリクス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。

30

【0380】

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

40

【0381】

（特徴部31AKの変形例1）

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

50

っていた（図 8 - 3（B）～（D））。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

【 0 3 8 2 】

図 8 - 1 0、図 8 - 1 1 は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図 8 - 1 0（A）に示すように、画像表示装置 5 においてリーチ態様となった後、例えば図 8 - 1 0（B）に示すように、味方キャラであるのキャラクタ 3 1 A K 0 4 1 と敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 4 2 とが表示され、図 8 - 1 0（C）～（F）、図 8 - 1 1（G）～（I）に示すように、キャラクタ 3 1 A K 0 4 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 4 2 とが対決するリーチ演出が実行される。

10

【 0 3 8 3 】

リーチ演出に伴い、図 8 - 1 0（C）に示すように、画像表示装置 5 の右下に小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 と小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 に重畳する規制線 3 1 A K 0 4 4 とが表示される。これにより、プッシュボタン 3 1 B を使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【 0 3 8 4 】

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

20

【 0 3 8 5 】

例えば、図 8 - 1 0（D）に示すように、祈るキャラクタ 3 1 A K 0 4 5 が表示され、図 8 - 1 0（E）に示すように、祈るキャラクタ 3 1 A K 0 4 5 が喜ぶキャラクタ 3 1 A K 0 4 6 に変化するとともに、小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 が大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7 に変化する。

【 0 3 8 6 】

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

30

【 0 3 8 7 】

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

40

【 0 3 8 8 】

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

【 0 3 8 9 】

ここで、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作が検出されると、図 8 - 1 1（L）に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像 3 1 A K 0 5 2 が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図 8 - 1 1（M）に示すように、大当たり組合せとな

50

る確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図 8 - 1 1 (L) に示す画像が表示される。

【 0 3 9 0 】

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

【 0 3 9 1 】

なお、図 8 - 1 0、図 8 - 1 1 に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図 8 - 1 0、図 8 - 1 1 に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定（操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等）は、図 8 - 8 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。

【 0 3 9 2 】

（特徴部 3 1 A K の変形例 2）

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

【 0 3 9 3 】

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 E 1 のバナナ画像、要素 E 2 のメロン画像、要素 E 3 のリンゴ画像、要素 E 4 のスイカ画像、要素 E 5 のイチゴ画像が含まれる。これら要素 E 1 ~ E 5 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 E 1 ~ E 5 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 E 1 ~ E 5 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 E 1 ~ E 5 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。

【 0 3 9 4 】

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場合には、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 E 1 ~ E 5 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。

【 0 3 9 5 】

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、

10

20

30

40

50

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。

【0396】

図8-12は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図8-12(a)に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置5において可変表示の開始時にシャッター画像31AK061が表示される。シャッター画像31AK061には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図8-12(b)に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図8-12(c)に示すように、リーチ状態となる。

10

【0397】

次いで、図8-12(d)に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像31AK062が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像31AK062には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

20

【0398】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツアツアツ」のような大当たり信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

30

【0399】

その後、図8-12(e)に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当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8-12(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。

【0400】

図8-12(a)、(d)に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像31AK061とリーチタイトル画像31AK062とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

40

【0401】

また、図8-12(a)に示すシャッター画像31AK061の表示サイズは、図8-12(d)に示すリーチタイトル画像31AK062の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像31AK061の表示サイズとリーチタイトル画像31AK062の表示サイズとの違いに注目させることができる。

50

【 0 4 0 2 】

また、図 8 - 1 2 (a) に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 と図 8 - 1 2 (d) に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 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。

【 0 4 0 3 】

シャッター演出に係る決定（シャッター演出の有無や演出態様）は、図 8 - 8 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。その際には、図 8 - 8 のステップ 3 1 A K S 0 0 2 におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出の係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図 8 - 8 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されるようにしてもよい。

10

【 0 4 0 4 】

〔 特徴部 2 1 T M に関する説明 〕

次に、特徴部 2 1 T M に関して説明する。パチンコ遊技機 1 には、例えば図 9 - 1 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、ターミナル基板（情報出力基板）2 1 T M 0 1 6 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

20

【 0 4 0 5 】

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

【 0 4 0 6 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、図 9 - 3 に示すように、基板ケース 2 1 T M 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載され、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D（例えばセグメント L E D）などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

30

40

【 0 4 0 7 】

また、主基板 1 1 には、図 9 - 3 及び図 9 - 5 (A) に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側から視認可能な表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 が設けられており、該表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の左側方には表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 が設けられており、該表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 の操作によって表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 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。

【 0 4 0 8 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号の他、電源断信号、クリア信号、リセット信号等の各種信号を取

50

り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送するスイッチ回路１１０、ターミナル基板２１ＴＭ０１６からセキュリティ信号等の各種の信号の出力を行うための情報出力回路１１２が搭載されている。

【０４０９】

また、図９－１に示す主基板１１は、図９－３及び図９－５（Ａ）に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース２１ＴＭ２０１に封入されており、主基板１１の中央には表示モニタ２１ＴＭ０２９（例えば、７セグメント）が配置され、表示モニタ２１ＴＭ０２９の右側には表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が配置されている。表示モニタ２１ＴＭ０２９及び表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０は、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１の背面中央下部には、後述する設定変更モードまたは設定確認モードに切り替えるための錠スイッチ２１ＴＭ０５１（図９－１参照）が設けられている。主基板１１は、遊技機用枠３を開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、遊技機用枠３を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機１の正面とは異なる。ただし、主基板１１を視認する際の正面とパチンコ遊技機１の正面とが共通するようにしてもよい。

10

【０４１０】

また、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、各入賞口（大入賞口、第２始動入賞口、第１始動入賞口、第１～第４一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。つまり、パチンコ遊技機１のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。さらに、パチンコ遊技機１を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機１では、当該パチンコ遊技機１において、設置後にどのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。

20

【０４１１】

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

30

40

【０４１２】

尚、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２は、パチンコ遊技機１の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠３を開放しない限り操作不可能とされており、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ２１ＴＭ０５１はキー操作を要することから、遊技店の店員のなかでも、錠スイッチ２１ＴＭ０５１の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ２１ＴＭ０５１は、所定のキーによってＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチであるが、該切替操作を実行可能であると共に該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチであっても良い。

50

【 0 4 1 3 】

なお、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、O N 状態又は O F F 状態を維持可能である。即ち、遊技場の店員等により力を加えられなくても、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、O N 状態又は O F F 状態を維持可能である。また、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、O F F 状態でのみキーを挿抜可能な構成とする。このような構成によれば、遊技場の店員等は、キーを回収するために錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態としなければならないので、遊技場の店員等が錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態としたまま放置してしまうことを防ぐことができる。

【 0 4 1 4 】

尚、図 9 - 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機 1 外に排出するためのノズル（排出口）が設けられており、該ノズル内には、パチンコ遊技機 1 内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 が設けられている。該排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 は、図 2 に示すように、前述したスイッチ回路 1 1 0 に接続されている。

10

【 0 4 1 5 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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 8 L、8 R 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 L E D の点灯動作などを制御するために用いられる L E D 制御コマンドが含まれている。

20

【 0 4 1 6 】

図 9 - 2 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 および球払出装置 2 1 T M 0 9 7 などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図 9 - 2 に示すように、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 には、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 を含む払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が搭載されている。この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、1 チップマイクロコンピュータであり、少なくとも R A M が内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0、R A M（図示せず）、払出制御用プログラムを格納した R O M（図示せず）および I / O ポート等は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 を構成する。すなわち、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1、R A M および R O M を有する払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 と、I / O ポートとで実現される。また、I / O ポートは、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に内蔵されていてもよい。

30

【 0 4 1 7 】

球切れスイッチ 2 1 T M 1 8 7、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 および払出個数カウントスイッチ 2 1 T M 3 0 1 からの検出信号は、中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 f に入力される。なお、この実施の形態では、払出個数カウントスイッチ 2 1 T M 3 0 1 からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に入力されたあと、I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 a および出力回路 2 1 T M 3 7 3 B を介して主基板 1 1 に出力される。

40

【 0 4 1 8 】

また、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 には、図 9 - 2 に示すように、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 3 の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤 2 の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠 3 a の開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠 3 の開放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠 3 a の開放が検知されたときの検出信号とは、異なる端子に入力されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0

50

は、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、区別して認識可能となっている。

【 0 4 1 9 】

また、払出モータ位置センサ 2 1 T M 2 9 5 からの検出信号は、中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 e に入力される。払出モータ位置センサ 2 1 T M 2 9 5 は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の回転位置を検出するための発光素子 (L E D) と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、すなわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、球切れスイッチ 2 1 T M 1 8 7 からの検出信号が球切れ状態を示していたり、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 からの検出信号が満タン状態を示していると、球払出処理を停止する。

10

【 0 4 2 0 】

さらに、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 からの検出信号が満タン状態を示していると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、打球発射装置からの球発射を停止させるために、発射基板 2 1 T M 0 9 0 に対してローレベルの満タン信号を出力する。発射基板 2 1 T M 0 9 0 の A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 が出力する発射モータ 2 1 T M 0 9 4 への発射モータ信号は、発射基板 2 1 T M 0 9 0 から発射モータ 2 1 T M 0 9 4 に伝えられる。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 からの満タン信号は、発射基板 2 1 T M 0 9 0 に搭載された A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 の入力側の一方に入力され、駆動信号生成回路 2 1 T M 0 9 2 からの駆動信号 (発射モータ 2 1 T M 0 9 4 を駆動するための信号であって、電源基板からの電源を供給する役割を果たす信号である。) は、 A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 の入力側の他方に入力される。そして、 A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 の発射モータ信号が発射モータ 2 1 T M 0 9 4 に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が満タン信号を出力している間は、発射モータ 2 1 T M 0 9 4 への発射モータ信号の出力が停止される。

20

【 0 4 2 1 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とシリアル通信で信号を入出力 (送受信) するためのシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 が内蔵されている。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 とは、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 , 2 1 T M 3 8 0 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の接続確認を行うために、一定の間隔 (例えば 1 秒) で信号 (賞球要求信号、受信 A C K 信号) をやり取り (送受信) している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号 (この実施の形態における賞球要求信号) を送信し、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号 (受信 A C K 信号) を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。この実施の形態では、賞球要求信号や受信 A C K 信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信 A C K 信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信する。そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信 A C K 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 A C K 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。また、所定のエラー (球貸し、満タン、球切れなどのエラー) が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信 A C K 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 A C K 信号を遊技制御用マイクロコンピ

30

40

50

ュータ 1 0 0 に送信する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と 払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 におけるシリアル通信による具体的な信号のやり取りについては、図 9 - 2 2、図 9 - 3 4 ~ 3 6 において詳述する。

【 0 4 2 2 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b を介して、賞球払出数を示す賞球情報信号および貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板（枠用外部端子基板と盤用外部端子基板とを含む）2 1 T M 1 6 0 に出力する。なお、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b の外側に、ドライバ回路が設置されているが、図 9 - 2 では記載省略されている。

【 0 4 2 3 】

また、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 c を介して、7 セグメント L E D によるエラー表示用 L E D 2 1 T M 3 7 4 にエラー信号を出力する。さらに、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b を介して、点灯 / 消灯を指示するための信号を賞球 L E D 2 1 T M 0 5 3 および球切れ L E D 2 1 T M 0 5 4 に出力する。なお、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の入力ポート 2 1 T M 3 7 2 f には、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ 2 1 T M 3 7 5 からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ 2 1 T M 3 7 5 は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

【 0 4 2 4 】

さらに、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 からの払出モータ 2 1 T M 2 8 9 への駆動信号は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 a および中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して球払出装 2 1 T M 0 9 7 の払出機構部分における払出モータ 2 1 T M 2 8 9 に伝えられる。なお、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 a の外側に、ドライバ回路（モータ駆動回路）が設置されているが、図 9 - 3 では記載省略されている。

【 0 4 2 5 】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板（中継基板）2 1 T M 0 6 6 には、度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0、球貸し可 L E D 2 1 T M 0 6 1、球貸しスイッチ 2 1 T M 0 6 2 および返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 が接続される。

【 0 4 2 6 】

インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 からカードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、遊技者の操作に応じて、球貸しスイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されたことを示す球貸しスイッチ信号および返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からインタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間では、接続信号（V L 信号）、ユニット操作信号（B R D Y 信号）、球貸し要求信号（B R Q 信号）、球貸し完了信号（E X S 信号）およびパチンコ機動作信号（P R D Y 信号）が入力ポート 2 1 T M 3 7 2 f および出力ポート 2 1 T M 3 7 2 d を介して送受信される。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間には、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 が介在している。よって、接続信号（V L 信号）等の信号は、図 9 - 2 に示すように、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 を介してカードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間で送受信されることになる。

【 0 4 2 7 】

パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に P R D Y 信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、V L 信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、

10

20

30

40

50

V L 信号の入力状態によってカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の接続状態 / 未接続状態を判定する。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。

【 0 4 2 8 】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち上げ、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R Q 信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち下げる。その後、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

10

【 0 4 2 9 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 で用いられる電源電圧 A C 2 4 V は払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 から供給される。すなわち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 およびインタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 を介して行われる。この例では、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 内に配されているカードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する A C 2 4 V の電源供給ラインに、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

20

【 0 4 3 0 】

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

30

【 0 4 3 1 】

図 9 - 4 (A) ～ (F) は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、R O M 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、M R 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定パッファが 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、変動特図指定パッファが 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が設定されている。

【 0 4 3 2 】

図 9 - 4 (A) に示すように、設定値 1 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第 1 である場合、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「 2 」、「 3 」、「 4 」、「 5 」、「 6 」である場合よりも低い確率（ 1 / 3 0 0 ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第 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 / 3 0 0 ）で大当りに当選するようになっている。

40

【 0 4 3 3 】

また、図 9 - 4 (B) に示すように、設定値 2 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第 1 である場合には、設定値が「 1 」である場合よりも

50

高い確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。

【0434】

また、図9-4（C）に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。

10

【0435】

また、図9-4（D）に示すように、設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率（ $1/250$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/250$ ）で大当りに当選するようになっている。

20

【0436】

また、図9-4（E）に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（ $1/235$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/235$ ）で大当りに当選するようになっている。

【0437】

30

また、図9-4（F）に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率（ $1/220$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/220$ ）で大当りに当選するようになっている。

【0438】

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

40

【0439】

また、本実施例では、CPU103は、図9-4（A）～（F）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示で

50

ある場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0440】

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

【0441】

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

【0442】

主基板11には、遊技の入賞に関する情報、例えば、第1始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球数、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、発射球数が集計され、表示モニタ21TM029は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である連比（％）、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である役比（％）、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合であるベース（％）を表示するようになっている。連比とは、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の連続役物獲得球数）が占める割合である。役比とは、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の役物獲得球数）が占める割合である。ベースとは、賞球合計数に対する打ち出した遊技球数が占める割合である。賞球合計数（下記の総獲得球数）は、大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数と、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と、大入賞口（アタッカー）及び第2始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第1始動入賞口、一般入賞口）への入賞による賞球数と、の総和である。なお、大入賞口（アタッカー）及び第2始動入賞口（電チュー）は、可変役物であり、遊技球の通過可能幅が変動することで、遊技球の入賞想定割合が変動する役物である。また、大入賞口（アタッカー）及び第2始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第1始動入賞口、一般入賞口）は、固定役物であり、遊技球の通過可能幅が固定されており、遊技球の入賞想定割合は一定の役物である。

【0443】

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

【0444】

表示モニタ21TM029は、6000個分の連比（％）、役比（％）、及び累計の連比（％）、役比（％）及び前回の賞球60000個に基づいて算出されたベース（ベース1（％））、直前の賞球60000個に基づいて算出されたベース（ベース2（％））を所定時間（例えば、5秒）毎に切り替えて表示することができる。すなわち、一つの表示手段で6つの表示を切り替えて表示するようになっている。この場合、全て表示を行うのに

10

20

30

40

50

30秒要するが、遊技が進行することで集計される第1始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球数、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が変化することになる。とすると、例えば、6000個分の連比（％）を表示した後に入賞した賞球数を、その後に表示される60000個分の役比（％）に反映してしまうと、6000個分の連比（％）と60000個分の役比（％）とで食い違いが生じてしまうおそれがある。そこで、第1始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球数、第2始動入賞口（電チュー）の入賞による賞球数、大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、集計は、切替表示における所定のタイミング（例えば、6000個分の連比（％）の表示タイミングなど）で行うようにすれば、このような食い違いを防ぐことができる。

10

【0445】

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

【0446】

以下に計算方法の一例として、賞球合計数が60000個であり、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数との合計である役物獲得球数が42000個である場合の役物比率（役比（％））の計算方法を説明する。なお、以下の説明において、総獲得球数とは、パチンコ遊技機1から払い出された遊技媒体（賞球）の総累計数をいう。また、役物獲得球数とは、アタッカー及び電チューに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。また、連続役物獲得球数とは、アタッカーに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。打込合計とは、賞球数が60000個に達するまでにパチンコ遊技機1に打ち込まれた遊技媒体の累計数をいう。このため、連比は、下記（1）式で求めることができる。また、役比は、下記（2）式で求めることができる。また、ベースは下記（3）式で求めることができる。

20

【0447】

連比 = [連続役物獲得球数 / 総獲得数] × 100 …… (1)

30

【0448】

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

【0449】

ベース = [60000 (賞球合計数) / 打込合計] × 100 …… (3)

【0450】

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。

【0451】

40

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420000とする。そしてこの420000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。

【0452】

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

50

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。

【0453】

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。

【0454】

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

【0455】

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

【0456】

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。

【0457】

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。

【0458】

また、基板ケース21TM201は、透光性を有する材質で形成されており、主基板11、及び表示モニタ21TM029が視認可能になっている。基板ケース21TM201には主基板11に接続される配線コネクタが挿通する図示しない孔部と、主基板11の電気部品の熱を放出するための放熱孔とが形成されている。主基板11に設けられた表示モニタ21TM029は、放熱孔が真正面にはない位置に配置されている。このため放熱孔によって表示モニタ21TM029の視認性が遮られないようにされている。なお、ここでの「真正面」とは、主基板11を視点としての真正面を意味し、主基板11を視認しようとする従業員等と主基板11との間を意味する。

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

【0459】

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

【0460】

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

10

20

30

40

50

で求められた 78 より役物比率が 78 % として求められる。

【0461】

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

10

【0462】

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21TMO29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。

20

【0463】

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。

30

【0464】

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。

40

【0465】

また、表示モニタ21TMO29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。

50

【0466】

また、7セグメントに表示可能な数値を2ケタとした場合（例えば7セグメントが2つ設けられている場合）に100%を100として表示ができなくなる。この場合には100の代わりに99を表示するようにしてもよい。図9-5(A)に示す表示モニタ21TM029では、下位2桁に数値を表示可能としているが、この場合でも、上位2桁を使用することなく、数値を表示してもよい。あるいは、特定の条件の下で、上位2桁の一部に数値を表示してもよい。

【0467】

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

10

【0468】

以下、連比、役比、ベースの表示について、より具体的に説明する。本実施例において主基板11は、遊技盤2（図9-3参照）の裏面側に設けられている。遊技盤2の裏面側には、主基板11以外の他、演出制御基板12などの各周辺基板も設けられている。

【0469】

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

20

【0470】

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

30

【0471】

尚、図9-3に示す、電源基板には、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が接続されている。クリアスイッチ21TM052は、遊技盤2の裏側面において、従業員等が容易に操作できない位置に配置されている。クリアスイッチ21TM052を操作することにより、後に説明するRAM102に記憶された連比や役比に用いるデータがクリアされる。クリアスイッチは21TM052、連比や役比の算出などに障害が生じた場合など、連比や役比の算出をやり直さざるを得ない状態に陥った時に操作されるスイッチである。このため、通常の連比や役比の算出を行うためのデータの収集を行っている際には、操作する必要がないスイッチである。また、クリアスイッチ21TM052を操作すると、データのクリアのほかにクリアスイッチ操作信号が主基板11に送信される。

40

【0472】

尚、主基板11には、前述したように、RTC106が設けられおり、RTC106によって現在時刻を検出できる。RTC106は、初期設定を行うことで所定の時刻や経過時間などを測定できるが、本実施例においてRTC106は、遊技場の営業可能時間を計測可能とされている。

50

【0473】

主基板11は、図9-5(A)に示すように、基板ケース21TM201に收容されている。基板ケース21TM201には、かしめピン21TM011Bが取り付けられている。このかしめピン21TM011Bが設けられていることにより、主基板11が基板ケース21TM201に完全に封入された状態となり、主基板11に対する不正行為を防止するようになっている。基板ケース21TM201は、かしめられた基板ケース(以下「かしめ基板ケース」ともいう)である。

【0474】

また、表示モニタ21TM029は、主基板11上に設けられている。また、基板ケース21TM201には、主基板11が封入されたことを証明するための封印シール21TM011Sが貼られている。封印シール21TM011Sは例えば基板ケース21TM201における取り外し部分をまたいで貼られている。封印シール21TM011Sは、主基板11からは離れた位置に配置されており、表示モニタ21TM029の真正面など、表示モニタ21TM029の視認性が遮られる位置とは異なる位置に配置されている。このように、表示モニタ21TM029は、封印シール21TM011Sによって隠されない位置に配置されている。

【0475】

表示モニタ21TM029は、第1表示部21TM029A、第2表示部21TM029B、第3表示部21TM029C、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eを備えている。第1表示部21TM029A～第5表示部21TM029Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部21TM029A～第5表示部21TM029Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることもできる。

【0476】

表示モニタ21TM029には、図9-5(B)に示す表示No1～6の各項目が表示される。1桁目の第1表示部21TM029Aには集計させた設定値(1～6)、及びCPU103が設定変更モードの処理の後に実行するRAMクリアが完了したことを報知するRAMクリア報知(「C」)が表示され、2桁目の第2表示部21TM029Bと3桁目の第3表示部21TM029Cには集計期間が表示され、4桁目の第4表示部21TM029Dと5桁目の第5表示部21TM029Eには数値が百分率で表示される。表示No1では、短期の連比が表示され、表示No2では、短期の役比が表示される。表示No3では、総累計の連比が表示され、表示No4では、総累計の役比が表示される。また、表示No5では、前回の賞球60000個に基づいて算出されたベース(ベース1)が表示され、表示No6では、直前の賞球60000個に基づいて算出されたベース(ベース2)が表示される。

【0477】

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。

【0478】

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。

【0479】

表示No1の短期連比が表示される場合には、第2表示部21TM029B及び第3表示

10

20

30

40

50

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

【 0 4 8 0 】

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

10

【 0 4 8 1 】

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

20

【 0 4 8 2 】

主基板 1 1 は、連比、役比及びベースを算出するにあたり、大入賞口（アタッカー）、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、及び第 1 一般入賞口から第 4 一般入賞口に進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。C P U 1 0 3 は、メイン処理において、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A 及び第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3、並びに、第 1 一般入賞口スイッチ～第 4 一般入賞口スイッチ、排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 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。

30

【 0 4 8 3 】

このスイッチ処理において、各スイッチから出力される検出信号に基づいて、いずれの進入領域に遊技球が進出したのかを特定する。そして、ゲートスイッチ 2 1 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 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B 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 2 3 から検出信号が出力された場合には、大入賞数カウンタの値を加算し、第 1 一般入賞口スイッチ、第 2 一般入賞口スイッチ、第 3 一般入賞口スイッチ、第 4 一般入賞口スイッチから検出信号が出力された場合には、第 1 一般入賞数カウンタ、第 2 一般入賞数カウンタ、第 3 一般入賞数カウンタ、第 4 一般入賞数カウンタの値を加算し、排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 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 R A M 1 0 2 に記憶されている。

40

【 0 4 8 4 】

このように、各進入領域への遊技球の進入数を集計するためのステップを、各進入領域に対応したスイッチの状態を確認する一連の処理において併せて実行する（スイッチの状態確認処理であるスイッチ処理に含める）ことにより、別途の集計プログラムを実行させることなく、即ち、実行プログラムが増加することによる容量不足という問題を生じさせることなく、各進入領域への遊技球の進入数を集計可能となっている。

【 0 4 8 5 】

50

主基板 11 の CPU 103 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 RAM 102 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。

【0486】

ここで区分される入賞口ごとの賞球数は、図 9 - 6 に示すように、一般入賞口賞球（第 1 一般入賞口～第 4 一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球）、第 1 始動入賞口賞球（第 1 始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球）、普通電役賞球（電チューへの入賞による賞球）、特別電役賞球（アタッカーへの入賞による賞球）の賞球数である。また、RAM 102 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、CPU 103 では、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第 1 始動入賞口への遊技球入賞数を個別に集計しているが、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第 1 始動入賞口への遊技球入賞数をまとめて集計してもよい。また、一般入賞口賞球の賞球数と、第 1 始動入賞口賞球の賞球数とを個別に算出しているが、一般入賞口賞球の賞球数と、第 1 始動入賞口賞球の賞球数とをまとめて算出してもよい。

【0487】

RAM 102 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。

【0488】

また、RAM 102 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。

【0489】

また、RAM 102 には、10 セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域と、10 セット分のベース（ベース 2）と前回の 10 セット分のベース（ベース 1）を記憶するベース記憶領域と、を備えている。主基板 11 の CPU 103 では、10 セット分及び総累計の各入賞口への遊技球の入賞数に基づく賞球数によって、10 セット分及び総累計の役比及び連比を算出し、10 セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域に記憶させる。10 セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域は、いずれも最大 1 バイトのカウンタで構成されている。10 セット分及び総累計の役比及び連比は、例えば整数で記憶させる場合には、最大 1 バイトのカウンタで余裕をもって記憶できる。

【0490】

また、主基板 11 の CPU 103 では、10 セット分の各入賞口への遊技球の入賞数に対する打込数によって、10 セット分のベースを算出し、該 10 セット分のベース（ベース 2）と前回の 10 セット分の各入賞口への遊技球の入賞数に対する打込数によって算出したベース（ベース 1）とをベース記憶領域に記憶させる。ベース 1 とベース 2 は、例えば整数で記憶させる場合には、最大 1 バイトのカウンタで余裕をもって記憶できる。

【0491】

ここで、主基板 11 の CPU 103 のメモリ空間について説明する。図 9 - 7 は主基板に

10

20

30

40

50

おけるCPUのメモリマップを示した図である。CPU103は、上述の内蔵レジスタ、ROM101、RAM102などにアクセスするためのメモリ空間を有している。具体的には、図9-7のメモリマップに示すように、ROM101のアドレス/データ信号線は、メモリ空間のROM領域（本実施形態では、0000H~2FFFFH（Hは16進数を示す。以下、同じ）のうち、0000H~2FBFH。2FC0H~2FFFFHはプログラム管理エリア）に割り当てられ、CPU103は、このROM領域を指定してROM101からのデータの読み出しを行う。また、本実施例では、ROM領域を第一領域~第八領域の8つの領域に分けて管理を行っており、第一領域は0000Hから始まる領域としている。

【0492】

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

【0493】

また、RAM102のアドレス/データ信号線は、メモリ空間のRWM領域（本実施形態では、F000H~F3FFFH）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~FDDFH、FEC0H~FFFFFFH）は非使用領域とされている。

【0494】

また、RAM102の記憶領域に対応するRAM領域（本実施形態では、0000H~2FFFFHの16Kバイト領域）は、図9-8に示すように、RAM制御領域、非使用領域、RAMデータ領域及びその他領域で構成されている。このRAM制御領域に対応するRAM102の記憶領域には、CPU103が実行する複数種類の命令それぞれに対応する命令データ（オペコード）やCPU103がそれぞれの命令を実行するために必要な補足データ（オペランド）によって構成される制御プログラム用のデータ（単に、制御プログラムデータと称する場合がある）が一時的に記憶され、RAMデータ領域に対応するRAM102の記憶領域には、上記の制御プログラムによって参照される参照データ（例えば、上述の各種抽選データ）が一時的に記憶される。

【0495】

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

【0496】

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

【0497】

また、主基板11は、表示モニタ21TM029に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。ここで、主基板11は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図9-9

10

20

30

40

50

(A) は、役物比率表示装置に表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。図 9 - 9 (A) に示すように、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に対する表示を開始すると、まず表示 N o 1 の短期連比が表示される。表示 N o 1 の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示 N o 1 の短期連比の表示では、図 9 - 9 (B - 1) に示すように、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「 y 」の文字が表示され、第 3 表示部 2 1 T M 0 2 9 C に「 6 . 」の文字が表示される。また、第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D 及び第 5 表示部 2 1 T M 0 2 9 E には、短期連比が表示される。例えば、短期連比が 4 1 % の場合、第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D に「 4 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 2 1 T M 0 2 9 E に「 1 . 」の文字が表示される。

【 0 4 9 8 】

表示 N o 1 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 2 の短期役比が表示される。表示 N o 2 の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示 N o 2 の短期役比の表示では、図 9 - 9 (B - 2) に示すように、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「 y 」の文字が表示され、第 3 表示部 2 1 T M 0 2 9 C に「 7 . 」の文字が表示される。また、第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D 及び第 5 表示部 2 1 T M 0 2 9 E には、短期役比が表示される。例えば、短期役比が 6 3 % の場合、第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D に「 4 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 2 1 T M 0 2 9 E に「 3 . 」の文字が表示される。

【 0 4 9 9 】

表示 N o 2 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 3 の総累計連比が表示される。表示 N o 3 の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示 N o 3 の総累計連比の表示では、図 9 - 9 (B - 3) に示すように、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「 A 」の文字が表示され、第 3 表示部 2 1 T M 0 2 9 C に「 6 . 」の文字が表示される。また、第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D 及び第 5 表示部 2 1 T M 0 2 9 E には、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比が 5 8 % の場合、第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D に「 5 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 2 1 T M 0 2 9 E に「 8 . 」の文字が表示される。

【 0 5 0 0 】

表示 N o 3 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 4 の総累計役比が表示される。表示 N o 4 の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示 N o 4 の総累計役比の表示では、図 9 - 9 (B - 4) に示すように、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「 A 」の文字が表示され、第 3 表示部 2 1 T M 0 2 9 C に「 7 . 」の文字が表示される。また、第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D 及び第 5 表示部 2 1 T M 0 2 9 E には、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が 6 8 % の場合、第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D に「 6 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 2 1 T M 0 2 9 E に「 8 . 」の文字が表示される。

【 0 5 0 1 】

表示 N o 4 の表示が 5 秒間継続すると、図 9 - 9 (B - 5) に示すように、表示 N o 5 のベース 1 が表示される。表示 N o 5 のベース 1 の表示は、赤字で表示される。表示 N o 5 のベース 1 の表示では、図 9 - 9 (B - 5) に示すように、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「 b 」の文字が表示され、第 3 表示部 2 1 T M 0 2 9 C に「 L . 」の文字が表示される。また、第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D 及び第 5 表示部 2 1 T M 0 2 9 E には、前回の賞球 6 0 0 0 0 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 4 0 % の場合、第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D に「 4 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 2 1 T M 0 2 9 E に「 0 . 」の文字が表示される。

【 0 5 0 2 】

表示 N o 5 の表示が 5 秒間継続すると、図 9 - 9 (B - 6) に示すように、表示 N o 6 のベース 2 が表示される。表示 N o 6 のベース 2 の表示は、赤字で表示される。表示 N o 6 のベース 2 の表示では、図 9 - 9 (B - 6) に示すように、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A

10

20

30

40

50

に設定値である「1」が表示され、第2表示部21TM029Bに「b」の文字が表示され、第3表示部21TM029Cに「6」の文字が表示される。また、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eには、直前の賞球6000個に基づいて算出したベース2が表示される。例えば、ベース2が42%の場合、第4表示部21TM029Dに「4」の文字が表示され、第5表示部21TM029Eに「2」の文字が表示される。

【0503】

そして、表示No5の表示が5秒間継続すると図9-9(B-1)に示すように、表示No1の短期連比が表示される。表示No1の短期連比が表示される。以後、表示No1の短期連比～表示No6のベース2の表示が5秒毎に順次表示される。また、その表示の色は、表示No1の短期連比のみが緑色とされ、表示No2の短期役比～表示No5のベース2は赤色とされる。このように、表示モニタ21TM029は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2を5秒ごとに切り替えて表示する。

10

【0504】

更に、これら短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示は、図18(A)～図18(B)に示すように、表示切替スイッチ21TM030の操作に基づいて、設定値が「1」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示、設定値が「2」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示、設定値が「3」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示に順次変更することが可能となっている。尚、設定値が「1」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ21TM030が操作された場合は、第1表示部21TM029Aに表示される数値が「2」に更新されるとともに、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「2」の値に切り替わる。

20

【0505】

また、設定値が「2」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ21TM030が操作された場合は、第1表示部21TM029Aに表示される数値が「3」に更新されるとともに、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「3」の値に切り替わる。

30

【0506】

また、設定値が「3」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ21TM030が操作された場合は、第1表示部21TM029Aに表示される数値が「4」に更新されるとともに、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「4」の値に切り替わる。

【0507】

また、設定値が「4」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ21TM030が操作された場合は、第1表示部21TM029Aに表示される数値が「5」に更新されるとともに、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「5」の値に切り替わる。

40

【0508】

また、設定値が「5」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ21TM030が操作された場合は、第1表示部21TM029Aに表示される数値が「6」に更新されるとともに、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「6」の値に切り替わる。

【0509】

50

そして、設定値が「6」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ21TM030が操作された場合は、第1表示部21TM029Aに表示される数値が「1」に更新されるとともに、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「1」の値に切り替わる。

【0510】

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

10

【0511】

また、本実施例では、付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ21TM029にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ21TM029には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。

【0512】

また、本実施例では、表示モニタ21TM029において、短期連比のみ赤色で表示し、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2については緑色にて表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、短期連比と短期役比、総累計連比及び総累計役比を同色にて表示し、ベース1とベース2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。

20

【0513】

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

【0514】

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

30

【0515】

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。

40

【0516】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。図9-11に示すように、遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS21TM1010以降の遊技制御メイン処理を開始する。遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、必要な初期設定を行う。

【0517】

50

初期設定処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS21TM1010）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS21TM1020）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS21TM1030）。次いで、演出制御基板12が動作を開始するまでのウェイトを行う（ステップS21TM1040）。

【0518】

そして、CPU103は、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ/タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップS21TM1050）、RAM102をアクセス可能状態に設定する（ステップS21TM1060）。なお、割込モード2は、CPU103が内蔵する特定レジスタ（イレジスタ）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。

10

【0519】

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

20

【0520】

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

【0521】

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

30

【0522】

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

40

【0523】

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

【0524】

50

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

【0525】

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

10

【0526】

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

20

【0527】

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

【0528】

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

30

【0529】

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

40

【0530】

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

【0531】

50

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

【0532】

また、錠スイッチ21TM051のOFF操作を待機している状態において、CPU103は、錠スイッチ21TM051のOFF操作を検出すると（ステップS21TM1240でYES）、設定確認モードが終了し、CPU103は、後述する図9-13に示すステップS21TM1320の、電源断検出処理が実行されたか否かの判定処理に移行する。

【0533】

前述したステップS21TM1110で、錠スイッチがOFFの状態であると判定された場合には（ステップS21TM1110でNO）、CPU103は、図9-13に示すように、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（電源基板に搭載されている設定切替スイッチ）21TM052の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップS21TM1310）。

【0534】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の出力信号（クリア信号）の状態確認において、ON状態でない場合には（ステップS21TM1310でNO）、CPU103は、電源断検出処理（図9-14参照）を実行したか否かを、所定のバックアップ領域にチェックデータが格納されているか否かに基づいて判定する（ステップS21TM1320）。

【0535】

本例において、このステップS21TM1320の処理が実行されるケースとして、（1）電源投入時に錠スイッチ21TM051がOFFであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052もOFFであったことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも移行することなく直ちにステップS21TM1320の処理が実行される場合と、（2）電源投入時に錠スイッチ21TM051がONであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFFであったことに基づいて、設定確認モードに移行し、その設定確認モードの終了後にステップS21TM1320の処理が実行される場合と、が存在する。

【0536】

バックアップデータが格納されている場合、CPU103は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS21TM1330）。この実施例では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS21TM1330では、算出したチェックサムと、電源断検出処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する（ステップS21TM1330でNOと判定されてステップS21TM1410に移行する）。

【0537】

チェック結果が正常であれば（ステップS21TM1330でYES）、CPU103は、遊技制御用マイクロコンピュータ100を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS21TM1340及びステップS21TM1350の処理）を行う。具体的には、ROM101に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS21TM1340）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM102内の領域）に設定してステップS21TM1360に進む（ステップS21TM1350）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい

10

20

30

40

50

領域についての初期化データが設定されている。ステップ S 2 1 T M 1 3 4 0 及びステップ S 2 1 T M 1 3 5 0 の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶、規制部材状態指定フラグ、初期化済フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。設定値格納領域（確定した設定値が格納されている領域）も、初期化してはならない部分に含まれる。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、初期化してはならない部分に含まれる。

10

【 0 5 3 8 】

次いで、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す（ステップ S 2 1 T M 1 3 6 0）。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 1 T M 1 6 9 0）における大当たり判定が実行される。次いで、C P U 1 0 3 は、電力供給復旧時のコマンドとしてのバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を送信する（ステップ S 2 1 T M 1 3 7 0）。演出制御用 C P U 1 2 0 では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたことを認識する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたことを報知することが可能である。次いで、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 1 4 7 0 の設定コマンド送信処理を実行する。

20

【 0 5 3 9 】

尚、ステップ S 2 1 T M 1 3 1 0 で、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 がオンの状態である場合（ステップ S 2 1 T M 1 3 1 0；YES）や、ステップ S 2 1 T M 1 3 2 0 でバックアップデータが格納されていない場合（ステップ S 2 1 T M 1 3 2 0；NO）、ステップ S 2 1 T M 1 3 3 0 でパリティチェックの結果が正常でない場合（ステップ S 2 1 T M 1 3 3 0；NO）場合は、初期化処理を実行する（ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0）。

30

【 0 5 4 0 】

本例において、ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の初期化処理が実行されるケースとして、（１）電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が OFF であり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が ON であったことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも移行することなく直ちにステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の初期化処理が実行される場合と、（２）電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が OFF であり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 も OFF であったことに基づいて、ステップ S 2 1 T M 1 3 2 0 又はステップ S 2 1 T M 1 3 3 0 の何れかで NO と判定されたことを条件として、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも移行することなく直ちにステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の初期化処理が実行される場合と、（３）電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON であり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 も ON であったことに基づいて、設定変更モードに移行し、その設定変更モードの終了後にステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の初期化処理が実行される場合と、（４）電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON であり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が OFF であったことに基づいて、設定確認モードに移行し、その設定確認モードの終了後にステップ S 2 1 T M 1 3 2 0 又はステップ S 2 1 T M 1 3 3 0 の何れかで NO と判定されたことを条件として、ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の初期化処理が実行される場合と、が存在する。

40

【 0 5 4 1 】

初期化処理では、C P U 1 0 3 は、まず、R A M クリア処理を行う（ステップ S 2 1 T M

50

1410)。RAMクリア処理では、RAM102の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されるが、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、RAMクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ21TM029に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、RAMクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ21TM029に「C」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する（ステップS21TM1420）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM102の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM101に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS21TM1430）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS21TM1440）。

【0542】

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

【0543】

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

【0544】

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

【0545】

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

【0546】

そして、CPU103は、シリアル通信回路21TM505の設定処理を実行する（ステップS21TM1480）。この設定処理では、主基板11の出力回路21TM067が

10

20

30

40

50

ら払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の入力回路 2 1 T M 3 7 3 A に接続確認信号が出力される（図 9 - 1 9 及び図 9 - 2 1 を参照）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 のシリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 と、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 のシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 との通信を実行可能な状態に設定する。

【 0 5 4 7 】

次に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 2 1 T M 1 4 9 0）。C P U 1 0 3 は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路 1 0 4 に特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の値を更新させるための設定を行う。

【 0 5 4 8 】

そして、ステップ S 2 1 T M 1 5 0 0 において、C P U 1 0 3 は、所定時間（例えば 2 m s）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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行う。すなわち、初期値として例えば 2 m s に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、2 m s 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【 0 5 4 9 】

次いで、C P U 1 0 3 は、表示用乱数更新処理（ステップ S 2 1 T M 1 5 2 0）および初期値用乱数更新処理（ステップ S 2 1 T M 1 5 3 0）を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップ S 2 1 T M 1 5 1 0）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップ S 2 1 T M 1 5 4 0）。本実施例では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が 1 周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【 0 5 5 0 】

図 9 - 1 2 及び図 9 - 1 3 に示した例では、設定変更モードに制御された場合、C P U 1 0 3 は、設定変更モードコマンド（ステップ S 2 1 T M 1 1 4 0）を送信した後に、電源投入時の初期化コマンドを送信し（ステップ S 2 1 T M 1 4 6 0）、設定コマンドを送信する（ステップ S 2 1 T M 1 4 7 0）。また、設定確認モードに制御された場合、C P U 1 0 3 は、設定確認モードコマンド（ステップ S 2 1 T M 1 2 2 0）を送信した後に、電源断復旧時のバックアップコマンド又は電源投入時の初期化コマンドを送信し（ステップ S 2 1 T M 1 3 7 0 又はステップ S 2 1 T M 1 4 6 0）、設定コマンドを送信する（ステップ S 2 1 T M 1 4 7 0）。従って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更モードコマンドを受信した後に初期化コマンドを受信したに基づいて、設定変更モードの終了を特定可能であり、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 等の演出装置により設定変更モードの終了を報知することが可能である。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認モードコマンドを受信した後にバックアップコマンド又は初期化コマンドを受信したに基づいて、設定確認モードの終了を特定可能であり、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 等の演出装置により設定確認モードの終了を報知することが可能である。

10

20

30

40

50

【 0 5 5 1 】

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9-14のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図9-14に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、電源断検出処理を実行する(ステップS21TM1610)。そして、遊技停止エラーが発生しているか否かを判定し(ステップS21TM1615)、遊技停止エラーが発生していないことを条件として(ステップS21TM1615でNO)、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23、排出口スイッチ21TM070といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する(ステップS21TM1620)。一方、遊技停止エラーが発生している場合には(ステップS21TM1615でYES)、ステップS21TM1620のスイッチ処理は実行されず、結果として遊技が停止される。

10

【 0 5 5 2 】

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

20

【 0 5 5 3 】

続いて、第1始動入賞口、第2始動入賞口、大入賞口、第1一般入賞口～第4一般入賞口、のいずれかに遊技球が入賞した場合、つまり、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23、第1一般入賞口スイッチ～第4一般入賞口スイッチからの検出信号の入力があつた場合には、各検出信号による入賞に対応した賞球個数の設定などを行う賞球処理(ステップS21TM1630)を実行する。

【 0 5 5 4 】

次いで、CPU103は、役比、連比、ベース等の入賞情報を算出する入賞情報処理(ステップS21TM1640)、該入賞情報処理にて算出された役比、連比、ベース等の入賞情報を表示モニタ21TM029に表示する入賞情報表示制御処理(ステップS21TM1650)を行う。その後、所定のメイン側エラー処理(ステップS21TM1660)を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を実行可能とする。なお、ステップS21TM1660において、ステップS1615の説明で述べた各種センサによる異常(遊技停止エラー)の検出を行い、異常を検出した場合には、異常検出フラグをセットして、次のタイマ割込におけるステップS21TM1615において遊技停止させる(スイッチ処理を実行させない)ようにしても良い。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報、払出情報などのデータを出力する(ステップS21TM1670)。

30

【 0 5 5 5 】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1や乱数値MR1～MR4といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS21TM1680)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS21TM1690)。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

40

【 0 5 5 6 】

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S21T

50

M 1 7 0 0)。C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 2 0 における表示動作（例えばセグメント L E D の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の変動表示や可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【 0 5 5 7 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップ S 2 1 T M 1 7 1 0）。これらの一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能とする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

【 0 5 5 8 】

尚、ステップ S 2 1 T M 1 7 1 0 のコマンド制御処理においては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を通知するためのコマンドを送信すること、または、変動パターンや変動表示が終了したことを通知するためのコマンド等の既存コマンドにパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の情報を含ませて送信することによって、演出制御基板 1 2 に対して定期的に設定値を通知するようにしてもよい。更に、演出制御基板 1 2（演出制御用 C P U 1 2 0）は主基板 1 1 からこれらコマンドを受信することによって、設定されている設定値を示唆する演出を変動表示中や大当り遊技中等、様々タイミングにて実行してもよい。

20

【 0 5 5 9 】

図 9 - 1 2 及び図 9 - 1 3 に示したように、設定変更モードに制御された場合には、必ず R A M クリア（ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0）が実行されるようになっている。これは、図 9 - 4 に示したように、設定値に応じて大当りと判定される乱数の範囲が異なるためである。例えば、設定変更前の始動入賞時に抽出された大当り判定用乱数が、変更前の設定値との関係では大当りと判定されたものの、変更後の設定値との関係でははずれと判定される事象や、これとは逆に、変更前の設定値との関係でははずれと判定されたものの、変更後の設定値との関係では大当りと判定される事象が生じうる。このような場合に、設定変更前の始動入賞時に抽出された大当り判定用乱数に基づいて、設定変更後の遊技を継続させる（特別図柄プロセス処理を含む遊技制御用タイマ割込処理を実行させる）ことは不適切であるため、遊技状態を初期化することにより保留記憶（特別図柄の保留記憶、普通図柄の保留記憶）をクリアして、保留記憶数を初期値（0）とするようにしている。

30

【 0 5 6 0 】

また、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、ステップ S 2 1 T M 1 5 4 0 の割込許可が行われないうちに、遊技制御用タイマ割込処理におけるスイッチ処理（ステップ S 2 1 T M 1 6 2 0）も行われず、始動入賞やゲート通過等は無効となっている。これは、設定変更モードに制御されている期間は乱数回路設定処理（ステップ S 2 1 T M 1 4 9 0）等が未だ実行されておらず、乱数の更新が行われていないためである。仮に、設定変更モードに制御されている期間において始動入賞に基づいて乱数を抽出してしまうと、始動入賞のタイミングによらず同じ乱数値になってしまい、このような乱数値に基づいて遊技を進行させることは不適切であるため、始動入賞やゲート通過を無効化している。

40

【 0 5 6 1 】

次に、設定変更モード（メイン処理のステップ S 2 1 T M 1 1 3 0 からステップ S 2 1 T M 1 2 0 0）、及び、R A M クリア（メイン処理のステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 からステ

50

ップS 2 1 T M 1 4 2 0)に関連した処理における表示モニタ2 1 T M 0 2 9の表示態様について説明する。まず、図9 - 1 5 (A)に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる(電源断させる)と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ2 1 T M 0 2 9での表示が終了する。

【0562】

次に、図9 - 1 5 (B)に示すように、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がONとなっていること(メイン処理のステップS 2 1 T M 1 1 1 0でY)を条件に、遊技場の店員等がクリアスイッチ(設定切替スイッチ)2 1 T M 0 5 2を操作しつつ電源を投入すると(メイン処理のステップS 2 1 T M 1 1 2 0でYの場合)、CPU103によってステップS 2 1 T M 1 1 3 0及びステップS 2 1 T M 1 1 4 0の処理が実行され、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値(この例では、設定値「1」)が、RAM102の設定情報一時記憶領域にコピーされ、表示モニタ2 1 T M 0 2 9(より正確には第1表示部2 1 T M 0 2 9 A)において該設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値(この例では、設定値「1」)が表示される(ステップS 2 1 T M 1 1 5 0)。

【0563】

このように第1表示部2 1 T M 0 2 9 Aにて設定値が表示されている状態において、図9 - 1 5 (C)に示すように、CPU103は、遊技場の店員等によるクリアスイッチ(設定切替スイッチ)2 1 T M 0 5 2の操作を検出する毎に、第1表示部2 1 T M 0 2 9 Aに表示している数値(設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値)を順次更新表示していく(ステップS 2 1 T M 1 1 7 0)。例えば、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)2 1 T M 0 5 2が操作される毎に、第1表示部2 1 T M 0 2 9 Aに表示している数値(設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値)を、1 2 3 4 5 6 1 . . . のように更新表示していく。ここで、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)2 1 T M 0 5 2が操作されても、その操作によってはRAM102の設定値格納領域に格納されている設定値(この例では、設定値「1」)自体は変更されず、後述する錠スイッチ2 1 T M 0 5 1のOFF操作が実行されたときに、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値(この例では、設定値「1」)が、第1表示部2 1 T M 0 2 9 Aに表示されている数値(この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「2」)に変更される(上書きされる)。

【0564】

次いで、図9 - 1 5 (D)に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による錠スイッチ2 1 T M 0 5 1のOFF操作を検出(ステップS 2 1 T M 1 1 8 0でYES)したことにともづいて、RAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値(この例では、設定値「1」)が、第1表示部2 1 T M 0 2 9 Aに表示されている数値(この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「2」)に変更され(上書きされ)、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値(この例では、設定値「2」)が確定する(ステップS 2 1 T M 1 1 9 0)。このとき、CPU103は、第1表示部2 1 T M 0 2 9 Aを点滅表示させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がRAM102の設定値格納領域に格納され、設定変更モードの制御が終了したことを報知(設定完了報知)する(ステップS 2 1 T M 1 2 0 0)。

【0565】

なお、一旦錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFF操作された後は、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)2 1 T M 0 5 2が操作されても、第1表示部2 1 T M 0 2 9 Aに表示されている数値(この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「2」)、及び、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値(この例では、設定値「2」)は何れも変更されない。仮に、設定値が確定した後にも第1表示部2 1 T M 0 2 9 Aに表示される数値が変更可能であると、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFFの状態でも設定値が変更可能であると誤解させてしまうおそれがある。そのため、本実施形態では、一旦錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFF操作された後は、第1表示部2 1 T M 0 2 9 Aに表示される数値を変更させないようにしている。

【 0 5 6 6 】

そして、設定変更モード（ステップ S 2 1 T M 1 1 3 0 からステップ S 2 1 T M 1 2 0 0）を終了し、C P U 1 0 3 は、R A M クリアの処理を実行する（ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0）。R A M クリア処理では、R A M 1 0 2 の遊技状態情報格納領域に格納されている電源断発生時の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）がクリアされて、初期値が設定されることにより、遊技状態が初期化されるが、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、R A M クリア処理の前から変更されない。また、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。R A M クリアの処理が終了した後、C P U 1 0 3 は、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に「C」を表示させることによって、遊技場の店員等に R A M クリアの処理が実行されたことを報知（R A M クリア報知）する（ステップ S 2 1 T M 1 4 2 0）。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モードが終了して（設定値が確定して）、初期化処理が実行されたことを把握する。そして、ステップ S 2 1 T M 1 4 3 0 以降の処理を実行することによって遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

10

【 0 5 6 7 】

尚、本実施例の設定変更モードでは、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示する初期表示として、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更モードにおいて表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も有利な設定値（本実施例であれば「6」）、或いは、遊技者にとって最も不利な設定値（本実施例であれば「1」）を表示するようにしてもよい。

20

【 0 5 6 8 】

また、C P U 1 0 3 は、設定変更モードの終了に伴い、R A M クリア報知後に、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に、確定した設定値（R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値）に対応した、連比、役比、及びベース等の各集計値を表示させるようにしても良い。また、設定値毎に、各設定値に対応した連比、役比、及びベース等の各集計値を、順番（設定値の昇順又は降順）に表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示させるようにしても良い。

【 0 5 6 9 】

なお、設定変更モードに制御されているときに、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態とされることなく電源断が発生した場合には、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態とされていないことにより、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されていた設定値は、電源投入時から変更されておらず、設定情報一時記憶領域に記憶されていた設定値は削除される。

30

【 0 5 7 0 】

次に、設定確認モード（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 からステップ S 2 1 T M 1 2 4 0）の処理における表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の表示態様について説明する。先ず、図 9 - 1 6（A）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源が O F F となる（電源断させる）と、パチンコ遊技機 1 への電力の供給が停止することによって表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 での表示が終了する。

40

【 0 5 7 1 】

次に、図 9 - 1 6（B）に示すように、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N となっていること（メイン処理のステップ S 2 1 T M 1 1 1 0 で Y）を条件に、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O F F の状態で電源を投入すると（メイン処理のステップ S 2 1 T M 1 1 2 0 で N の場合）、C P U 1 0 3 によってステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 及びステップ S 2 1 T M 1 2 2 0 の処理が実行され、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「1」）が、R A M 1 0 2 の設定情報一時記憶領域にコピーされ、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9（より正確には第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A）において該設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（この例では、設定値「1」）が表示される（ステップ S 2 1 T M 1 2 3 0）。

50

【 0 5 7 2 】

なお、設定変更モードに制御されているときと異なり、設定確認モードに制御されているときには、遊技場の店員等によりクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われても、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に表示している数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「1」）は更新表示されない。仮に、設定確認モードに制御されているときに、遊技場の店員等によりクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われたことにより、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に表示している数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「1」）が更新表示されてしまうと、設定確認モードにおいて、設定値が変更可能であると誤解させてしまうおそれがある。そのため、本実施形態では、設定確認モードに制御されているときには、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われても、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に表示している数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「1」）は更新表示されないようにしている。

10

【 0 5 7 3 】

そして、C P U 1 0 3 は、遊技場の店員等による錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 の O F F 操作を検出（ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 で Y E S ）したことにともづいて、設定確認モードを終了する。ステップ S 2 1 T M 1 3 2 0 以降の処理を実行することによって遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。すなわち、設定確認モードの処理を実行した場合、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 1 3 2 0 又はステップ S 2 1 T M 1 3 3 0 で N O と判定された場合を除き、R A M クリアに関連した処理を実行しない。

20

【 0 5 7 4 】

なお、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 操作された後は、前述したように、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されても、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に表示されている数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「1」）、及び、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「1」）は何れも変更されない。

【 0 5 7 5 】

以上に示したように、パチンコ遊技機 1 への電力供給が開始されるときに、（1）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 も O N 状態である、という、設定変更モードに制御するための条件が成立している場合には、遊技機が設定変更モードに制御され、（2）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 は O F F 状態である、という、設定確認モードに制御するための条件が成立している場合には、遊技機が設定確認モードに制御されることになる。

30

【 0 5 7 6 】

遊技場の店員等は、設定値を変更又は表示させるため（設定変更モード又は設定確認モードに移行させるため）には、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態とするが、このとき、設定変更モードに移行させるためには、さらに初期化処理を実行させるための操作（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作）を行い、設定確認モードに移行させるためには、当該初期化処理を実行させるための操作を行わない。このように、遊技場の店員等は、電源投入時に遊技機を設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるのか（あるいは何れにも制御させないか）を選択可能であると共に、初期化処理を実行させるか否かについても選択可能となっている。

40

【 0 5 7 7 】

また、本実施形態では、遊技機を設定確認モードに移行させるために初期化処理が必要とはならない（ステップ S 2 1 T M 1 3 2 0 又はステップ S 2 1 T M 1 3 3 0 で N O と判定された場合を除いて R A M クリアが実行されない）。そのため、遊技者が遊技を行っているときに遊技場の店員等が設定値を確認したい場合等に、一旦電源を落として、その後の電源投入時に設定確認モードに移行させても、遊技状態が初期化されず、遊技者の不利益

50

となることがない。遊技場側では、設定確認モードによって、設定値の確認を支障無く行うことが可能となる。

【0578】

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

【0579】

図9-17は、設定変更モード、設定確認モードに制御されたときに、パチンコ遊技機1の演出装置(画像表示装置5、スピーカ8L, 8R、及び、遊技効果ランプ9)により設定変更モード、設定確認モードに移行したことの報知が行われる例を示している。図9-17(1)は、設定変更モードに制御されたときに画像表示装置5に表示される画像の例、図9-17(2)は、設定確認モードに制御されたときに画像表示装置5に表示される画像の例を、それぞれ示している。

【0580】

図9-17(1)の(A)に示すように、電源投入時(特にステップS21TM1040の演出制御基板動作待ちのウェイトが完了する前)は、演出制御基板12の起動が完了していない。よって、画像表示装置5には画像が表示されておらず、スピーカ8L, 8Rから音は出力されず、遊技効果ランプ9は発光していない状態となっている。

【0581】

次に、図9-17(1)の(B)に示すように、メイン処理におけるステップS21TM1140でCPU103から演出制御基板12に送信される設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、演出制御用CPU120は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定変更モードに移行したことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、画像表示装置5において「設定変更中」の文字を表示し、スピーカ8L, 8Rから設定変更モードに移行したことを報知する音声(例えば「設定変更中です」という音声)を出力し、遊技効果ランプ9を所定の発光態様(例えば白色の点滅態様)で発光させることにより、設定変更モードに移行したことを報知する。このような構成によれば、パチンコ遊技機1の中で最も大きな表示領域を備えた画像表示装置5等において、設定変更モードに移行されていることを報知することが可能であるため、設定変更モードに制御されていることを明確に把握可能となる。ここで、図9-17(1)の(B)に示す状態では、画像表示装置5におけるその他の表示情報(例えば、演出図柄や小図柄、第4図柄、右打ち表示等)を表示しない。

【0582】

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

【0583】

そして、図9-17(1)の(C)に示すように、メイン処理におけるステップS21TM1470でCPU103から演出制御基板12に送信される設定コマンドを受信したこ

10

20

30

40

50

とに基づいて（あるいは、ステップ S 2 1 T M 1 4 6 0 で C P U 1 0 3 から演出制御基板 1 2 に送信された電源投入時の初期化コマンドを受信したことに基づいて）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が設定変更モードを終了したことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、画像表示装置 5 において「設定変更終了」の文字を表示し、スピーカ 8 L , 8 R から出力されていた設定変更モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定変更中です」という音声）の出力を停止し、遊技効果ランプ 9 による所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）での発光を停止することにより、設定変更モードが終了したことを報知する。このような構成によれば、パチンコ遊技機 1 の中で最も大きな表示領域を備えた画像表示装置 5 等において、設定変更モードが終了したことを報知することが可能であるため、設定変更モードが終了したことを明確に把握可能となる。

10

【 0 5 8 4 】

そして、図 9 - 1 7 (1) の (D) に示すように、C P U 1 0 3 は、メイン処理のステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 以降の処理を実行し、遊技可能な状態になったこと（遊技制御用タイマ割込処理が実行されたこと）に伴って、画像表示装置 5 においてデモ画面を表示するための演出制御用コマンドを送信し、これを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 にデモ画面を表示する。

【 0 5 8 5 】

図 9 - 1 7 (2) の (A) に示すように、電源投入時（特にステップ S 2 1 T M 1 0 4 0 の演出制御基板動作待ちのウェイトが完了する前）は、演出制御基板 1 2 の起動が完了していない。よって、画像表示装置 5 には画像が表示されておらず、スピーカ 8 L , 8 R から音は出力されず、遊技効果ランプ 9 は発光していない状態となっている。

20

【 0 5 8 6 】

次に、図 9 - 1 7 (2) の (B) に示すように、メイン処理におけるステップ S 2 1 T M 1 2 2 0 で C P U 1 0 3 から演出制御基板 1 2 に送信される設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が設定確認モードに移行したことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、画像表示装置 5 において「設定確認中」の文字を表示し、スピーカ 8 L , 8 R から設定確認モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定確認中です」という音声）を出力し、遊技効果ランプ 9 を所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）で発光させることにより、設定確認モードに移行したことを報知する。このような構成によれば、パチンコ遊技機 1 の中で最も大きな表示領域を備えた画像表示装置 5 等において、設定確認モードに移行されていることを報知することが可能であるため、設定確認モードに制御されていることを明確に把握可能となる。ここで、図 9 - 1 7 (2) の (B) に示す状態では、画像表示装置 5 におけるその他の表示情報（例えば、演出図柄や小図柄、第 4 図柄、右打ち表示等）を表示しない。

30

【 0 5 8 7 】

なお、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定確認モードコマンドを受信したときに、V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r) により、映像信号を画像表示装置 5 に供給可能な状態となっていないなければ（即ち、表示制御部 1 2 3 により画像表示装置 5 の制御が可能となっていないときには）、映像信号を画像表示装置 5 に供給可能な状態となるまで（即ち、表示制御部 1 2 3 により画像表示装置 5 の制御が可能となるまで）、画像表示装置 5 による報知は行わず、音声報知及び発光報知を先行して実行する。即ち、スピーカ 8 L , 8 R から設定確認モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定変更中です」という音声）を出力し、遊技効果ランプ 9 を所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）で発光させることにより、設定確認モードに移行したことを報知する。その後、映像信号を画像表示装置 5 に供給可能な状態となったときに（即ち、表示制御部 1 2 3 により画像表示装置 5 の制御が可能となったときに）、上記音声報知及び上記発光報知に加えて、画像表示装置 5 による報知を開始する。即ち、画像表示装置 5 において「設定確認中」の文字を表示する。

40

【 0 5 8 8 】

50

そして、図 9 - 17 (2) の (C) に示すように、メイン処理におけるステップ S 2 1 T M 1 4 7 0 で C P U 1 0 3 から演出制御基板 1 2 に送信される設定コマンドを受信したことに基づいて (あるいは、ステップ S 2 1 T M 1 3 7 0 またはステップ S 2 1 T M 1 4 6 0 で C P U 1 0 3 から演出制御基板 1 2 に送信された電源断復旧時のバックアップコマンドまたは電源投入時の初期化コマンドを受信したことに基づいて)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が設定確認モードを終了したことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、画像表示装置 5 において「設定確認終了」の文字を表示し、スピーカ 8 L , 8 R から出力されていた設定確認モードに移行したことを報知する音声 (例えば「設定確認中です」という音声) の出力を停止し、遊技効果ランプ 9 による所定の発光態様 (例えば白色の点滅態様) での発光を停止することにより、設定確認モードが終了したことを報知する。このような構成によれば、パチンコ遊技機 1 の中で最も大きな表示領域を備えた画像表示装置 5 等において、設定確認モードが終了したことを報知することが可能であるため、設定確認モードが終了したことを明確に把握可能となる。

10

【 0 5 8 9 】

そして、図 9 - 17 (2) の (D) に示すように、C P U 1 0 3 は、メイン処理のステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 以降の処理を実行し、遊技可能な状態になったこと (遊技制御用タイマ割込処理が実行されたこと) に伴って、画像表示装置 5 においてデモ画面を表示するための演出制御用コマンドを送信し、これを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 にデモ画面を表示する。

20

【 0 5 9 0 】

設定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当たり遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。図 9 - 18 (1)、(2)、及び (3) は、設定示唆演出の例を示している。図 9 - 18 (1) は、大当たり終了画面において「晴れ」態様のエンディング画像が選択された例、図 9 - 18 (2) は、大当たり終了画面において「曇り」態様のエンディング画面が選択された例、図 9 - 18 (3) は、大当たり終了画面において「雨」態様のエンディング画像が選択された例を示している。また、図 9 - 18 (4) は、設定示唆演出の態様を、設定コマンドが指定した設定値に基づいて決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

30

【 0 5 9 1 】

C P U 1 0 3 は、メイン処理のステップ S 2 1 T M 1 4 7 0 において、設定値を指定する設定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信している。また、C P U 1 0 3 は、大当たり遊技状態が終了したときに、画像表示装置 5 においてエンディング演出を実行するための演出制御用コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した設定コマンドにより指定された設定値を R A M 1 0 2 に記憶することにより、記憶した設定値に基づいてエンディング演出の態様を決定可能である。例えば、大当たり遊技状態が終了したときに送信される演出制御用コマンドに基づいて、画像表示装置 5 に、大当たり遊技状態が終了したことを報知する文字 (「B O N U S 終了」の文字) と共に、記憶している設定値に基づいて決定された態様 (晴れの態様、曇りの態様、雨の態様) のエンディング画像を表示することが可能となる。

40

【 0 5 9 2 】

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

【 0 5 9 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「1」又は「2

50

」である場合には、低い割合（例えば20%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば40%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば40%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「3」又は「4」である場合には、低い割合（例えば20%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、高い割合（例えば50%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば30%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「5」又は「6」である場合には、高い割合（例えば50%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、低い割合（例えば20%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば30%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。

10

【0594】

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

20

【0595】

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

【0596】

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

30

40

【0597】

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、遊技制御用マイクロコンピュータ100と同様に、シリアル通信回路21TM380を内蔵する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100が内蔵するシリアル通信回路21TM505と、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が内蔵するシリアル通信回路21TM380との間で、各種払出制御コマンドが送受信される。なお、払出制御用マイクロコンピュータ21TM37

50

0 が内蔵するシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 の構成及び機能は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が内蔵するシリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 の構成及び機能と同様である。

【 0 5 9 8 】

図 9 - 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 との間で送受信される制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。この実施の形態では、払出制御等に関する各種の制御を行うために、主基板 1 1 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 とのマイクロコンピュータの間で各種制御コマンド（賞球要求信号）が送受信される。

【 0 5 9 9 】

上述したように、賞球要求信号および受信 A C K 信号は、8 ビットのデータ（2 進 8 桁のデータ）によって構成され、設定された 8 ビットのデータの内容によって所定の内容を示す制御コマンドとして出力される。

【 0 6 0 0 】

接続確認コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の接続状態が正常であるか否かを確認するために一定間隔（1 s）毎に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信される制御コマンドである。接続確認コマンドのデータの内容は「A 0（H）」すなわち「1 0 1 0 0 0 0」とされている。

【 0 6 0 1 】

接続 O K コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の接続状態が正常であることを通知するための制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が接続確認コマンドの受信に応じて応答信号として送信する制御コマンドである。接続 O K コマンドのデータの内容は「8 x（H）」すなわち「1 0 0 0 0 x x x」とされている。ここで、賞球エラー（入賞にもとづく賞球払出動作や球貸し要求にもとづく球貸払出動作が正常に行えない状態になった異常状態）が発生した場合には、1 ビット目の「x」に「1」が設定される。また、満タンエラーが発生した場合には、2 ビット目の「x」に「1」が設定される。また、球切れエラーが発生した場合には、3 ビット目の「x」に「1」が設定される。また、ドア開放エラーが発生した場合には、4 ビット目の「x」に「1」が設定される。このようにして、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の接続確認を行っている最中に、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における所定のエラーの発生を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に通知することができる。

【 0 6 0 2 】

賞球個数コマンドは、払出要求を行う遊技球の個数（0 ~ 1 4 個）を通知するための制御コマンドであって、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が入賞の発生に基づいて送信する制御コマンドである。賞球個数コマンドのデータの内容は「5 x（H）」すなわち「0 1 0 1 x x x x」とされている。この実施の形態では、第 1 始動口スイッチ 2 2 A，第 2 始動口スイッチ 2 2 B で遊技球が検出されると 3 個の賞球払出を行い、一般入賞口 1 0 に対応した入賞口スイッチで遊技球が検出されると 1 0 個の賞球払出を行い、カウントスイッチ 2 3 で遊技球が検出されると 1 4 個の賞球払出を行う。よって、第 1 始動口スイッチ 2 2 A，第 2 始動口スイッチ 2 2 B で遊技球が検出された場合、賞球数 3 個を通知するための賞球個数コマンド「0 1 0 1 0 0 1 1」が送信され、一般入賞口 1 0 に対応した入賞口スイッチで遊技球が検出された場合、賞球数 1 0 個を通知するための賞球個数コマンド「0 1 0 1 1 0 1 0」が送信され、カウントスイッチ 2 3 で遊技球が検出された場合、賞球数 1 4 個を通知するための賞球個数コマンド「0 1 0 1 1 1 1 0」が送信される。なお、接続確認コマンド及び賞球個数コマンドは賞球要求信号として、何れかが送信されるように構成されている。なお、賞球個数コマンドは、賞球の払出条件（入賞等の発生）が成立したことにともづいて、接続確認コマンドが送信されるタイミングで、接続確認コマンドに代えて送信されるものである。この実施の形態では、上述したように、上位 4 ビッ

10

20

30

40

50

トに賞球個数に対応したデータを設定しているが、上位4ビットを共通にして下位4ビットに賞球個数に対応したデータを設定するようにしてもよい。

【0603】

賞球終了コマンドは、賞球動作（賞球払出動作）が終了したことを示す制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が賞球動作の終了にもとづいて送信する制御コマンドである。賞球終了コマンドのデータの内容は「50（H）」すなわち「01010000」とされている。なお、賞球終了コマンドは、賞球動作が終了したことにともづいて、接続OKコマンドが送信されるタイミングで、接続OKコマンドに代えて送信されるものである。この実施の形態では、賞球終了コマンドにエラー情報を示すデータを設定するように構成してない。これは、賞球終了コマンドは賞球動作が終了したときに1回だけ送信されるので、そのタイミングでエラー情報を送らなくても次の接続OKコマンドにエラー情報を示すデータを設定して送るようにすることが可能であるからである。なお、賞球終了コマンドの下位4ビットにエラー情報を示すデータを設定するようにしてもよい。

10

【0604】

賞球準備中コマンドは、所定のエラーが発生し賞球動作が終了していないことを通知する制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が賞球動作の実行中に所定のエラーが発生したことにともづいて送信する制御コマンドである。接続OKコマンドのデータの内容は「8x（H）」すなわち「10000xxx」とされている。ここで、賞球エラーが発生した場合には、1ビット目の「x」に「1」が設定される。また、満タンエラーが発生した場合には、2ビット目の「x」に「1」が設定される。また、球切れエラーが発生した場合には、3ビット目の「x」に「1」が設定される。また、ドア開放エラーが発生した場合には、4ビット目の「x」に「1」が設定される。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370から遊技制御用マイクロコンピュータ100に賞球動作の実行中に所定のエラーが発生し賞球動作が終了していないことを遊技制御用マイクロコンピュータ100に通知することができるとともに、エラーの内容も遊技制御用マイクロコンピュータ100に通知することができる。賞球準備中コマンドは、接続OKコマンドと同様に、下位4ビットの内容をエラー状態に応じて異ならせる（所定ビットを異ならせる）ことによって所定のエラーが発生したことを通知している。また、接続OKコマンド、賞球準備中コマンド、賞球終了コマンドは、受信ACK信号として、何れかのコマンドが送信されるように構成されている。なお、賞球準備中コマンドは、エラーが発生して賞球動作が実行できない状態のみならず、賞球動作の実行中の状態においても出力されるコマンド（信号）である。

20

30

【0605】

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

【0606】

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

40

50

めの信号線と受信 A C K 信号を送信するための信号線)を示しているが、実際は 1 本の信号線で賞球要求信号と受信 A C K 信号を送受信する。

【 0 6 0 7 】

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

【 0 6 0 8 】

図 9 - 2 2 は、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との信号の送受信を示すシーケンス図である。図 9 - 2 2 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 を介して、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の信号線の接続が切れていないかどうかを確認するために、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、賞球要求信号としての接続確認コマンドをシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 を介して受信すると、受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信すると、受信した時点から 1 s (1 秒) 経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 および払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

【 0 6 0 9 】

次に、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の動作について説明する。図 9 - 2 3 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、まず、必要な初期設定を行う。すなわち、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、まず、割込禁止に設定する(ステップ S 2 1 T M 1 8 1 0)。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し(ステップ S 2 1 T M 1 8 2 0)、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 S 2 1 T M 1 8 3 0)。また、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、内蔵デバイスレジスタの設定を行い(ステップ S 2 1 T M 1 8 4 0)、C T C および P I O の設定を行う(ステップ S 2 1 T M 1 8 5 0)を行った後に、R A M をアクセス可能状態に設定する(ステップ S 2 1 T M 1 8 6 0)。また、賞球未払出個数カウンタ初期値として 0 0 0 0 (H) をセットする(ステップ S 2 1 T M 1 8 7 0)。

【 0 6 1 0 】

この実施の形態では、内蔵 C T C のうちの一つのチャンネルがタイマモードで使用される。従って、ステップ S 2 1 T M 1 8 4 0 の内蔵デバイスレジスタの設定処理およびステップ S 2 1 T M 1 8 5 0 の処理において、使用するチャンネルをタイマモードに設定するためのレジスタ設定、割込発生を許可するためのレジスタ設定および割込ベクタを設定するためのレジスタ設定が行われる。そして、そのチャンネルによる割込がタイマ割込として用いられる。タイマ割込を例えば 2 m s 毎に発生させたい場合は、初期値として 2 m s に相当する値が所定のレジスタ(時間定数レジスタ)に設定される。

【 0 6 1 1 】

なお、タイマモードに設定されたチャンネル(この実施の形態ではチャンネル 3)に設定される割込ベクタは、タイマ割込処理の先頭アドレスに相当するものである。具体的は、I レジスタに設定された値と割込ベクタとでタイマ割込処理の先頭アドレスが特定される。タイマ割込処理では、払出手段を制御する払出制御処理(少なくとも主基板からの賞球払出に関する指令信号に応じて払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動する処理を含み、球貸し要求に応じて払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動する処理が含まれていてもよい。)が実行される。

【 0 6 1 2 】

10

20

30

40

50

この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 でも割込モード 2 が設定される。従って、内蔵 C T C のカウントアップにもとづく割込処理を使用することができる。また、C T C が送出した割込ベクタに応じた割込処理開始アドレスを設定することができる。C T C のチャンネル 3 (C H 3) のカウントアップにもとづく割込は、C P U の内部クロック (システムクロック) をカウントダウンしてレジスタ値が「 0 」になったら発生する割込であり、タイマ割込として用いられる。

【 0 6 1 3 】

次に、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、まず、R A M クリア処理を行う (ステップ S 2 1 T M 1 8 8 0) 。また、R A M 領域のフラグやカウンタなどに初期値を設定する (ステップ S 2 1 T M 1 8 9 0) 。ステップ S 2 1 T M 1 8 9 0 の処理には、賞球未払出個数カウンタ初期値を賞球未払出個数カウンタにセットする処理が含まれる。

10

【 0 6 1 4 】

また、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 を初期設定するシリアル通信回路設定処理を実行する (ステップ S 2 1 T M 1 9 0 0) 。この場合、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 が行うシリアル通信回路設定処理 (ステップ S 2 1 T M 2 5 6 0 参照) と同様の処理に従って、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とシリアル通信させるための設定を行う。

【 0 6 1 5 】

シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 を初期設定すると、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 の割り込み要求に応じて実行する割込処理の優先順位を初期設定する (ステップ S 2 1 T M 1 9 1 0) 。この場合、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 が行う優先順位の初期設定処理と同様の処理に従って、割込処理の優先順位を初期設定する。

20

【 0 6 1 6 】

そして、定期的にタイマ割込がかかるように払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に設けられている C T C のレジスタの設定を行う (ステップ S 2 1 T M 1 9 2 0) 。すなわち、初期値としてタイマ割込発生間隔に相当する値が所定のレジスタ (時間定数レジスタ) に設定される。そして、初期設定処理のステップ S 2 1 T M 1 8 1 0 において割込禁止とされているので、初期化処理を終える前に割込が許可される (ステップ S 2 1 T M 1 9 3 0) 。その後、タイマ割込の発生を監視するループ処理に入る。

30

【 0 6 1 7 】

上記のように、この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の内蔵 C T C が繰り返しタイマ割込を発生するように設定される。そして、タイマ割込が発生すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、タイマ割込処理を実行する。

【 0 6 1 8 】

図 9 - 2 4 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が実行するタイマ割込処理の例を示すフローチャートである。タイマ割込処理にて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、払出制御処理として以下の処理を実行する。まず、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、入力判定処理を行う (ステップ S 2 1 T M 2 0 1 0) 。入力判定処理は、入力ポート 0 のビット 4 ~ 6 および入力ポート 1 のビット 3 ~ 6 の状態を検出して検出結果を R A M の所定の 1 バイト (入力状態フラグと呼ぶ。) に反映する処理である。なお、払出制御処理において、入力ポート 0 のビット 4 ~ 6 および入力ポート 1 のビット 3 ~ 6 の状態にもとづいて制御を行う場合には、直接入力ポートの状態をチェックするのではなく、入力状態フラグの状態をチェックする。

40

【 0 6 1 9 】

次に、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、払出モータ制御処理を実行する (ステップ S 2 1 T M 2 0 2 0) 。払出モータ制御処理では、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動すべきときには、払出モータ 1 ~ 4 のパターンを出力ポート 0 に出力するための処理を行う。

50

【 0 6 2 0 】

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

【 0 6 2 1 】

そして、払出制御用CPU21TM371は、各種のエラーを検出するエラー処理を実行する（ステップS21TM2050）。また、遊技機外部に出力される賞球情報や球貸し情報を出力するための情報出力処理を実行する（ステップS21TM2060）。また、エラー処理の結果に応じてエラー表示用LED21TM374に所定の表示を行うとともに、賞球LED21TM053および球切れLED21TM054を点灯するための表示制御処理を実行する（ステップS21TM2070）。

10

【 0 6 2 2 】

本実施の形態では、後述するエラー処理において各種エラー（例えば、満タンエラーや球切れエラー、プリペイドカードユニット未接続エラー）が検出されると、検出されたエラーに対応するエラービットがセットされる。そして、ステップS21TM2070の表示制御処理において、エラービットがセットされていることに基づいて、払出制御用CPU21TM371は、エラー表示用LED21TM374に所定の表示を行う。また、払出制御用CPU21TM371は、表示制御処理において、賞球払出を行っている状態であるときに、賞球LED21TM053を点灯するための制御を行う。また、賞球払出を終了したら、賞球LED21TM053を消灯するための制御を行う。

20

【 0 6 2 3 】

また、この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポート0バッファ、出力ポート1バッファ、出力ポート2バッファ）が設けられているのであるが、払出制御用CPU21TM371は、出力ポート0バッファ、出力ポート1バッファおよび出力ポート2バッファの内容を出力ポートに出力する（ステップS760：出力処理）。出力ポート0バッファ、出力ポート1バッファおよび出力ポート2バッファは、払出モータ制御処理（ステップS21TM2020）、プリペイドカード制御処理（ステップS21TM2030）、主制御通信処理（ステップS21TM2035）、情報出力処理（ステップS21TM2060）および表示制御処理（ステップS21TM2070）で更新される。

30

【 0 6 2 4 】

次に、ステップS21TM2035の主制御通信処理において、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370の払出制御用CPU21TM371が各種コマンドを送受信する動作を説明する。図9-21に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、遊技制御用マイクロコンピュータ100と各種コマンドをシリアル通信するシリアル通信回路21TM380を内蔵している。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、シリアル通信回路21TM380を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ100から図9-20に示す賞球個数コマンドを受信する。また、賞球個数コマンドを受信すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、シリアル通信回路21TM380を用いて、賞球ACKコマンド「D2」を受信確認信号として送信する。

40

【 0 6 2 5 】

また、払出制御用CPU21TM371は、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103と同様に、割り込み許可状態である間にシリアル通信回路21TM380からの割り込み要求があると、シリアル通信回路21TM380が割り込み要求を行った割り込み原因に応じた割り込み処理を実行する。この実施の形態では、払出制御用CPU21TM371は、割り込み原因が、シリアル通信回路21TM380が受信データを受信したことでありと特定すると、受信時割込処理を実行する。この場合、払出制御用CPU2

50

1 T M 3 7 1 は、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 が受信データを受信していることを示す受信時割込フラグをセットする。なお、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、受信時割込処理において、受信時割込フラグをセットするのではなく、シリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 の受信データレジスタからデータを読み込んでよい。この場合、例えば、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、受信時割込処理において、読み込んだ受信データが賞球個数コマンドであるか否かを判断する。また、受信データが賞球個数コマンドである場合、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、賞球個数コマンドが示す賞球数を賞球未払出個数カウンタに加算してもよい。そのようにすれば、後述する主制御通信処理において、受信時割込フラグがセットされていることにもとづいて受信データが賞球個数コマンドであるか否かを判定し、賞球数を賞球未払出個数カウンタに加算する処理を実行する必要がなくなる。

10

【 0 6 2 6 】

図 9 - 2 5 は、主基板 1 1 (遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0) 及び払出モータ 2 1 T M 2 8 9、並びに、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 の間で実行される球貸のための通信処理を説明するためのブロック図である。ここで、後述するように、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 による球貸を制限する方法として、以下に示す第 1 の球貸制限方法 ~ 第 4 の球貸制限方法が存在する。

【 0 6 2 7 】

まず、(1) 第 1 の球貸制限方法は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、主基板 1 1 (遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0) に対しての接続確認信号の出力を停止する方法である。また、(2) 第 2 の球貸制限方法は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0) からカードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対しての P R D Y 信号の出力を停止する方法である。また、(3) 第 3 の球貸制限方法は、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 を備える払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している期間は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0) から払出モータ 2 1 T M 2 8 9 に対しての払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させるための信号の出力を停止する方法である。また、(4) 第 4 の球貸制限方法は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0) からカードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対しての E X S 信号の出力を停止する方法である。

20

30

【 0 6 2 8 】

設定変更モードへの移行、設定確認モードへの移行は、電源断 (電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O F F とすることを含む)、及び、その後の電源投入を伴うものであるため、遊技機の状態として不安定になる可能性があり、このような不安定な状態において球貸処理に対応する払出制御を実行してしまうと、貸出要求に対応した適正な数量の遊技媒体を払い出せない可能性がある。このような状況における遊技者の不利益を防止するために、以下の実施形態では、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技機における球貸を制限するようにしている。以下、これら第 1 の球貸制限方法 ~ 第 4 の球貸制限方法に関して、具体的に説明する。

40

【 0 6 2 9 】

図 9 - 2 6 は、遊技機の主基板 1 1、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7、及びカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の間の通信を説明するためのタイミング図である。遊技機への電力供給が開始され、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、払出動作が可能なときには P R D Y 信号を O N 状態にする。接続確認信号は、図 9 - 1 3 に示す、ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 におけるシリアル通信回路設定処理で O N 状態となる (図 9 - 1 9 参照)。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、電力供給が開始されると、接続信号としての V L 信号を O N 状態にする。

50

【 0 6 3 0 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。すなわち、B R D Y 信号を O N 状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。すなわち、B R Q 信号を O N 状態にする。

【 0 6 3 1 】

そして、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、P R D Y 信号が O N 状態であり、かつ、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O N 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態にし、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R Q 信号の立ち下がり (O F F) を検出すると、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動し、所定個 (例えば 2 5 個) の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち下げる。すなわち E X S 信号を O F F 状態にする。

【 0 6 3 2 】

(設定変更モードにおける第 1 の球貸制限方法)

設定変更モードに制御されている期間において、球貸を制限する方法として、前述した第 1 の球貸制限方法 ~ 第 4 の球貸制限方法がある。まず、第 1 の球貸制限方法に関して、図 9 - 2 7 を用いて具体的に説明する。

【 0 6 3 3 】

図 9 - 2 7 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行しているときの、主基板 1 1 (遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0)、及びカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。C P U 1 0 3 が、図 9 - 1 3 に示すシリアル通信回路設定処理 (ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0) を実行するまでは、主基板 1 1 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に出力される接続確認信号が O F F 状態であるので、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板 1 1 からの接続確認信号は O F F 状態である。

【 0 6 3 4 】

C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板 1 1 からの接続確認信号が O F F 状態であるため、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、P R D Y 信号を O N 状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号が O N 状態であっても、即ち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態であっても、P R D Y 信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持する。

【 0 6 3 5 】

その結果、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されて球貸スイッチ信号が入力されたとしても、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力しない。すなわち、B R D Y 信号は O F F 状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力しない。すなわち、B R Q 信号は O F F 状態のままである。

【 0 6 3 6 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持する。すなわち、接続確認信号が O F F 状態であるときには、P R D Y 信号、B R D Y 信号、B R Q 信号、及び E X S 信号が何れも O F F 状態であり、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 は駆動されないので、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。

【 0 6 3 7 】

このように、設定変更モード、設定確認モードに制御されている期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が接続確認信号を O N 状態としないことにより、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においては、P R D Y 信号が O N 状態とならないことに基づいて、球貸が実行されないこと（球貸エラーが発生したこと）を報知することが可能である。

【 0 6 3 8 】

C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了し、図 9 - 1 3 に示す、ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能なときには P R D Y 信号を O N 状態にする。

【 0 6 3 9 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。すなわち、B R D Y 信号を O N 状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。すなわち、B R Q 信号を O N 状態にする。

【 0 6 4 0 】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O N 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。

【 0 6 4 1 】

なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図 9 - 2 7 に示した第 1 の球貸制限方法を適用可能である。即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことに基づいて、接続確認信号の出力を停止する（O N 状態から O F F 状態に切り替える）。これにより、接続確認信号が入力されなくなったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、P R D Y 信号を O F F 状態とすることにより、あるいは、E X S 信号を O N 状態としないことにより、球貸が実行されないようにする。

【 0 6 4 2 】

（設定変更モードにおける第 2 の球貸制限方法）

次に、第 2 の球貸制限方法に関して、図 9 - 2 8 を用いて具体的に説明する。なお、図 9 - 2 8 に示す例では、設定変更モードに制御されている期間は、接続確認信号は O N 状態であり、設定確認モードに制御されている期間も、接続確認信号は O N 状態であるものとする。即ち、接続確認信号は、図 9 - 1 2 及び図 9 - 1 3 に示した例とは異なり、設定変更モードに制御される前のタイミングで O N 状態となり、設定変更モード期間中も O N 状態が維持されるものとする。また、接続確認信号は、図 9 - 1 2 及び図 9 - 1 3 に示した例とは異なり、設定確認モードに制御される前のタイミングで O N 状態となり、設定確認

10

20

30

40

50

モード期間中もON状態が維持されるものとする。

【0643】

図9-28は、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行しているときの、主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）、払出制御基板21TM037（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）、及びカードユニット21TM050の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。そして、主基板11から払出制御基板21TM037に出力される接続確認信号がON状態となった後に、設定変更モード又は設定確認モードに移行する。

10

【0644】

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

【0645】

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

20

【0646】

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

30

【0647】

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

40

【0648】

このように、設定変更モード、設定確認モードに制御されている期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が接続確認コマンドを送信しないことにより、接続確認コマンドを受信していない払出制御用マイクロコンピュータ21TM370側で、PRDY信号をON状態としないようになっている。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ

50

2 1 T M 3 7 0 による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においては、P R D Y 信号が O N 状態とならないことに基づいて、球貸が実行されないこと（球貸エラーが発生したこと）を報知することが可能である。

【 0 6 4 9 】

C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了すると、接続確認コマンドの送信を再開する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からの接続確認コマンドの受信を再開したことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能となきには P R D Y 信号を O N 状態にする。

【 0 6 5 0 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。すなわち、B R D Y 信号を O N 状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。すなわち、B R Q 信号を O N 状態にする。

【 0 6 5 1 】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O N 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。

【 0 6 5 2 】

なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図 9 - 2 8 に示した第 2 の球貸制限方法を適用可能である。また、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に接続確認信号が入力されているか否か（O N 状態であるか又は O F F 状態であるか）にかかわらず、P R D Y 信号を出力する（O N 状態とする）ことが可能な構成を採用した場合であっても、図 9 - 2 8 に示した第 2 の球貸制限方法を適用可能である。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から接続確認コマンドを受信していないことに基づいて、O N 状態となっている P R D Y 信号を O F F 状態に切り替える。これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、球貸が実行されないようにすることが可能となる。

【 0 6 5 3 】

（設定変更モードにおける第 3 の球貸制限方法）

次に、第 3 の球貸制限方法に関して、図 9 - 2 9 を用いて具体的に説明する。なお、本実施形態では、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 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とされているので、当該パチンコ遊技機 1 を設定変更モード又は設定確認モードに制御させるには、遊技機用枠 3 を開放しなければならない。即ち、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、遊技機用枠 3 が開放されていることが通常である。即ち、設定変更モード及び設定確認モードに制御されている期間は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 の開放を検知していることになる。このように、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されている期間には、設定変更モードに制御されている期間、設定確認モードに制御されている期間が含まれる。

【 0 6 5 4 】

図 9 - 2 9 は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3（又はガラス扉枠 3 a）の開放状態を検知し

10

20

30

40

50

ているときに、主基板 1 1、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7（払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0）、及びカードユニット 2 1 T M 0 5 0の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。

【 0 6 5 5 】

図 9 - 2 9 の例では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3（又はガラス扉枠 3 a）の開放状態を検知していることに基づいて、P R D Y 信号を O N 状態としない。また、P R D Y 信号が既に O N 状態となっている場合には、P R D Y 信号を O N 状態から O F F 状態に切り替える。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号が O N 状態（即ち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認信号が O N 状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と電氣的に接続されている状態）であっても、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間（遊技機用枠 3 が開放状態となっている期間）は、P R D Y 信号を O N 状態とせず、O F F 状態とする。

10

【 0 6 5 6 】

その結果、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されて球貸スイッチ信号が入力されたとしても、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力しない。すなわち、B R D Y 信号は O F F 状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力しない。すなわち、B R Q 信号は O F F 状態のままである。

20

【 0 6 5 7 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持する。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3（又はガラス扉枠 3 a）の開放状態を検知しているときには、P R D Y 信号、B R D Y 信号、B R Q 信号、及び E X S 信号が何れも O F F 状態であり、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 は駆動されないので、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。

30

【 0 6 5 8 】

このように、設定変更モード、設定確認モードに制御されている期間は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3（又はガラス扉枠 3 a）の開放状態を検知していることにより、P R D Y 信号を O N 状態としないようになっている。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においては、P R D Y 信号が O N 状態とならないことに基づいて、球貸が実行されないこと（球貸エラーが発生したこと）を報知することが可能である。

40

【 0 6 5 9 】

そして、遊技場の店員等が、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態とする操作を行うことによって、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了する。さらに、遊技場の店員等が、当該パチンコ遊技機 1 を遊技可能な状態とするために遊技機用枠 3 を閉鎖することで、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 の開放状態を検知しなくなる。遊技機用枠 3 の閉鎖に伴い、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能となるときには P R D Y 信号を O N 状態にする。

50

【 0 6 6 0 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。すなわち、B R D Y 信号を O N 状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。すなわち、B R Q 信号を O N 状態にする。

【 0 6 6 1 】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O N 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。

10

【 0 6 6 2 】

なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図 9 - 2 9 に示した第 3 の球貸制限方法を適用可能である。また、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に接続確認信号が入力されているか否か（O N 状態であるか又は O F F 状態であるか）にかかわらず、P R D Y 信号を出力する（O N 状態とする）ことが可能な構成を採用した場合であっても、図 9 - 2 9 に示した第 3 の球貸制限方法を適用可能である。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3（又はガラス扉枠 3 a）の開放状態を検知していることに基づいて、P R D Y 信号を O N 状態としない。これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、球貸が実行されないようにすることが可能となる。

20

【 0 6 6 3 】

なお、本実施形態では、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に設けられている（開放状態の検出信号が払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に入力される）例を示したが、このような形態に限らず、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 は、主基板 1 1 に設けられる（開放状態の検出信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される）ようにしても良い。このような構成とした場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3（又はガラス扉枠 3 a）の開放状態を検知したことに基づいて、接続確認信号の出力を停止する（O N 状態から O F F 状態に切り替える）。これにより、接続確認信号が入力されなくなったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、P R D Y 信号を O F F 状態とすることにより、あるいは、E X S 信号を O N 状態としないことにより、球貸が実行されないようにする。

30

【 0 6 6 4 】

（設定変更モードにおける第 4 の球貸制限方法）

40

次に、第 4 の球貸制限方法に関して、図 9 - 3 0 を用いて具体的に説明する。なお、図 9 - 3 0 に示す例では、設定変更モードに制御されている期間は、接続確認信号は O N 状態であり、設定確認モードに制御されている期間も、接続確認信号は O N 状態であるものとする。即ち、接続確認信号は、図 9 - 1 2 及び図 9 - 1 3 に示した例とは異なり、設定変更モードに制御される前のタイミングで O N 状態となり、設定変更モード期間中も O N 状態が維持されるものとする。また、接続確認信号は、図 9 - 1 2 及び図 9 - 1 3 に示した例とは異なり、設定確認モードに制御される前のタイミングで O N 状態となり、設定確認モード期間中も O N 状態が維持されるものとする。

【 0 6 6 5 】

図 9 - 3 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 が設定変更モード

50

又は設定確認モードの処理を実行しているときの、主基板 1 1 (遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0)、及びカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。そして、主基板 1 1 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に出力される接続確認信号が O N 状態となった後に、設定変更モード又は設定確認モードに移行する。

【 0 6 6 6 】

図 9 - 3 0 の例では、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間も接続確認信号は O N 状態である。ここで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、設定変更モード又は設定確認モードに制御したことに基づいて、接続確認コマンドの送信を停止する。接続確認コマンドは、前述したように、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 を介して、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の通信状態を確認するためのコマンドである。

【 0 6 6 7 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続確認信号が O N 状態であることに基いて、P R D Y 信号を O N 状態とする。また、P R D Y 信号が既に O N 状態となっている場合には、P R D Y 信号を O N 状態のまま維持する。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号が O N 状態 (即ち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態) であり、且つ、接続確認信号が O N 状態 (即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と電氣的に接続されている状態) であるときは、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードに制御されているか否かにかかわらず、P R D Y 信号を O N 状態とする。

【 0 6 6 8 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O N 状態であることに基いて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。すなわち、B R D Y 信号を O N 状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O N 状態であることに基いて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。すなわち、B R Q 信号を O N 状態にする。

【 0 6 6 9 】

ここで、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、P R D Y 信号が O N 状態であり、かつ、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O N 状態であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から接続確認コマンドを受信していないことに基いて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態にしない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号が O N 状態 (即ち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態) であり、且つ、接続確認信号が O N 状態 (即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と電氣的に接続されている状態) であり、P R D Y 信号が O N 状態 (即ち、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 による、払出動作が可能な状態) であり、B R D Y 信号が O N 状態 (即ち、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力された状態) であり、B R Q 信号が O N 状態 (即ち、B R D Y 信号が O N 状態となってから所定の遅延時間が経過した状態) であっても、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間 (接続確認コマンドを受信していない間) は、E X S 信号を O N 状態とせず、O F F 状態とする。このように、接続確認信号、P R D Y 信号、B R D Y 信号、B R Q 信号が O N 状態であるときでも、接続確認コマンドが送信されないときには、E X S 信号が O F F 状態であり、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 は駆動されないので、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、球貸ス

10

20

30

40

50

スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。

【 0 6 7 0 】

このように、設定変更モード、設定確認モードに制御されている期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が接続確認コマンドを送信しないことにより、接続確認コマンドを受信していない払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 側で、E X S 信号を O N 状態としないようになっている。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においては、E X S 信号が O N 状態とならないことに基づいて、球貸が実行されないこと（球貸エラーが発生したこと）を報知することが可能である。

10

【 0 6 7 1 】

そして、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R Q 信号を O N 状態としてから、E X S 信号が O F F 状態のまま所定の時間が経過すると（予め定められた値にセットされたタイマがタイムアウトすると）、B R Q 信号の出力を停止する。即ち、B R Q 信号を O F F 状態にする。そして、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R Q 信号が O F F 状態となったことに基づいて、B R D Y 信号の出力を停止する。即ち、B R D Y 信号を O F F 状態にする。

【 0 6 7 2 】

C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了すると、接続確認コマンドの送信を再開する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、P R D Y 信号を O N 状態に維持している。

20

【 0 6 7 3 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。すなわち、B R D Y 信号を O N 状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。すなわち、B R Q 信号を O N 状態にする。

【 0 6 7 4 】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からの接続確認コマンドの受信を再開したこと、並びに、B R D Y 信号、及び、B R Q 信号が何れも O N 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。

30

【 0 6 7 5 】

なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図 9 - 3 0 に示した第 4 の球貸制限方法を適用可能である。また、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に接続確認信号が入力されているか否か（O N 状態であるか又は O F F 状態であるか）にかかわらず、P R D Y 信号を出力する（O N 状態とする）ことが可能な構成を採用した場合であっても、図 9 - 3 0 に示した第 4 の球貸制限方法を適用可能である。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から接続確認コマンドを受信していないことに基づいて、E X S 信号を O N 状態にしない。これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、球貸が実行されないようにすることが可能となる。

40

【 0 6 7 6 】

また、図 9 - 3 0 では、B R Q 信号が O N 状態となってから、E X S 信号が O F F 状態のまま所定の時間が経過すると（予め定められた値にセットされたタイマがタイムアウトすると）、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 が B R Q 信号を O F F 状態に戻し、さらに、B R

50

D Y 信号も O F F 状態に戻す例を示しているが、このような形態に限らず、B R Q 信号が O N 状態となってから、E X S 信号が O F F 状態のまま所定の時間が経過しても、B R Q 信号を O N 状態のまま維持し、B R D Y 信号も O N 状態のまま維持するようにしても良い。そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からの接続確認コマンドの受信を再開したこと（設定変更モード又は設定確認モードが終了したこと）、並びに、B R D Y 信号、及び、B R Q 信号が何れも O N 状態であることに基づいて、E X S 信号を O N 状態にしても良い。ここで、E X S 信号を O N 状態としたときに、（１）球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が改めて操作されることなく、B R Q 信号が O F F 状態となり球貸が自動的に実行される（即ち、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときに、当該設定変更モード又は当該設定確認モードの期間内に受け付けられた球貸操作に応じた球貸処理が実行される）ようにしても良く、（２）球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が改めて操作されたことを契機として、B R Q 信号が O F F 状態となり、球貸が実行されるようにしても良い。

10

【 0 6 7 7 】

（設定変更モード中に球貸制限を実行しない方法）

次に、設定変更モード中に球貸制限を実行しない方法に関して、図 9 - 3 1 を用いて具体的に説明する。なお、図 9 - 3 1 に示す例では、設定変更モードに制御されている期間は、接続確認信号は O N 状態であり、設定確認モードに制御されている期間も、接続確認信号は O N 状態であるものとする。即ち、接続確認信号は、図 9 - 1 2 及び図 9 - 1 3 に示した例とは異なり、設定変更モードに制御される前のタイミングで O N 状態となり、設定変更モード期間中も O N 状態が維持されるものとする。また、接続確認信号は、図 9 - 1 2 及び図 9 - 1 3 に示した例とは異なり、設定確認モードに制御される前のタイミングで O N 状態となり、設定確認モード期間中も O N 状態が維持されるものとする。

20

【 0 6 7 8 】

図 9 - 3 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行しているときの、主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7（払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0）、及びカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。そして、主基板 1 1 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に出力される接続確認信号が O N 状態となった後に、設定変更モード又は設定確認モードに移行する。

30

【 0 6 7 9 】

図 9 - 3 1 の例では、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間も接続確認信号は O N 状態である。ここで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間も、接続確認コマンドの送信を継続する。接続確認コマンドは、前述したように、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 を介して、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の通信状態を確認するためのコマンドである。

40

【 0 6 8 0 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続確認信号が O N 状態であること、及び、接続確認コマンドを受信していることに基づいて、P R D Y 信号を O N 状態とする。また、P R D Y 信号が既に O N 状態となっている場合には、P R D Y 信号を O N 状態のまま維持する。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号が O N 状態（即ち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態）であり、接続確認信号が O N 状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と電氣的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認コマンドを受信している状態であるときは、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードに制御されているか否かにかかわらず、P R D Y 信号を O N 状態とする。

50

【 0 6 8 1 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。すなわち、B R D Y 信号を O N 状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。すなわち、B R Q 信号を O N 状態にする。

【 0 6 8 2 】

そして、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、P R D Y 信号、B R D Y 信号、及び、B R Q 信号が何れも O N 状態であり、且つ、接続確認コマンドを受信している状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態にし、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R Q 信号の立ち下がり (O F F) を検出すると、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動し、所定個 (例えば 2 5 個) の遊技媒体を遊技者に払い出す。

【 0 6 8 3 】

このように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間でも、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が接続確認コマンドを継続して送信することにより、接続確認コマンドを継続して受信している払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 側で、P R D Y 信号、及び、E X S 信号を O N 状態とするようになっている。このようにして、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間でも、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 による遊技媒体の払出制御を実行させるようにすることができ、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間に払出制御を実行させないようにするための制御負担を軽減することができる。また、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 とパチンコ遊技機 1 との間の通信機能についての点検等も併せて行うことができ、作業性を向上させることができる。

【 0 6 8 4 】

C P U 1 0 3 は、設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了しても、接続確認コマンドを継続して送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からの接続確認コマンドの受信を継続していることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能なときには P R D Y 信号の O N 状態を維持する。

【 0 6 8 5 】

なお、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、所定個の遊技媒体の払出が終了し、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動が停止すると、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、E X S 信号の出力を停止する。即ち、E X S 信号を O F F 状態にする。そして、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、E X S 信号が O F F 状態であることに基づいて、B R D Y 信号の出力を停止する。即ち、B R D Y 信号を O F F 状態にする。このように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、E X S 信号が O N 状態から O F F 状態になり、これに伴い B R D Y 信号が O N 状態から O F F 状態になる場合がある。また、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、所定個の遊技媒体の払出が終了し、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動が停止すると、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、E X S 信号の出力を停止する。即ち、E X S 信号を O F F 状態にする。そして、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、E X S 信号が O F F 状態であることに基づいて、B R D Y 信号の出力を停止する。このように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、E X S 信号が O N 状態から O F F 状態になり、これに伴い B R D Y 信号が O N 状態から O F F 状態になる場合がある。

【 0 6 8 6 】

(設定変更モード終了後に球貸を再開する方法)

次に、球貸が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、その後

10

20

30

40

50

の電源投入時に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図 9 - 3 2 を用いて具体的に説明する。図 9 - 3 2 に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したことに基づいて、遊技媒体の払出を中断し、電源投入後に設定変更モード又は設定確認モードに制御され、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に中断されていた払出を再開する。

【 0 6 8 7 】

図 9 - 3 2 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0) が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板 1 1 (遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0)、及びカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板 1 1 からの接続確認信号は ON 状態であり、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの P R D Y 信号、及び、E X S 信号、並びに、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号は ON 状態であるものとする。

10

【 0 6 8 8 】

払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板 1 1 からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの P R D Y 信号の出力が停止される。即ち、P R D Y 信号は O F F 状態となる。そして、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号、及び、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの E X S 信号の出力が停止される。即ち、B R D Y 信号、及び、E X S 信号は O F F 状態となる。そして、E X S 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

20

【 0 6 8 9 】

この未払出個数は、中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 f に入力される払出個数カウントスイッチ 2 1 T M 3 0 1 からの検出信号に基づいて更新される。具体的には、未払出個数は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 により払い出すべき所定の遊技媒体数 (即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から指定された払出個数であり、例えば 2 5 個) から、払出個数カウントスイッチ 2 1 T M 3 0 1 によりカウントされた個数 (即ち、実際に払出モータ 2 1 T M 2 8 9 により払い出された遊技媒体数) を減算することにより算出される。

30

【 0 6 9 0 】

その後、主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。C P U 1 0 3 が、図 9 - 1 3 に示すシリアル通信回路設定処理 (ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0) を実行するまでは、主基板 1 1 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に出力される接続確認信号が O F F 状態であるので、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板 1 1 からの接続確認信号は O F F 状態である。

40

【 0 6 9 1 】

C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板 1 1 からの接続確認信号が O F F 状態であるため、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、P R D Y 信号を ON 状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号が ON 状態であっても、即ち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態であっても、P R D Y 信号を ON 状態とせず、O F F 状態に維持する。

【 0 6 9 2 】

その結果、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している期間

50

は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されても払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力しない。すなわち、B R D Y 信号は O F F 状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力しない。すなわち、B R Q 信号は O F F 状態のままである。

【 0 6 9 3 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持する。そして、E X S 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、接続確認信号が O F F 状態であるときには、P R D Y 信号、B R D Y 信号、B R Q 信号、及び E X S 信号が何れも O F F 状態であり、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 は駆動しないので、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、遊技媒体の払出が実行されない。

【 0 6 9 4 】

C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了し、図 9 - 1 3 に示す、ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能なときには P R D Y 信号を O N 状態にする。

【 0 6 9 5 】

そして、電力供給が再開され、電源投入時に制御された設定変更モード又は設定確認モードが終了したこと（接続確認信号が O N 状態となり、P R D Y 信号が O N 状態となったこと）に基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、未払出個数のデータが 0 になるまで 1 個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断、及び、その後の設定変更モード又は設定確認モードへの移行により中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、球貸の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合であっても、当該設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、球貸を完了させることが可能である。

【 0 6 9 6 】

ここで、図 9 - 3 2 に示す例では、払出処理中に電源断が発生したことにより払出処理が中断され、電源復旧時に設定変更モード又は設定確認モードに制御され、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、中断されていた払出処理が再開される例を示したが、この電源断は、遊技場の店員が、設定値を変更又は確認するために電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O F F 状態としたことにより発生した電源断であっても良く、遊技場の営業終了に伴い電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O F F 状態としたことにより発生した電源断であっても良い。また、電源断が発生した場合に限らず、払出処理中に、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたこと、又は、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことに応じて、実行中の払出処理が中断され、その後に設定変更モード又は設定確認モードに制御され、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、中断されていた払出処理が再開されるようにしても良い。

【 0 6 9 7 】

（電源断に伴う球貸の強制終了方法）

次に、球貸が実行されている途中で電源断が発生したときに払出が強制終了（中止）され、電源復旧後に払出が再開されない場合の処理に関して、図 9 - 3 3 を用いて具体的に説明する。図 9 - 3 3 に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたと

10

20

30

40

50

きに、払出を再開せず、また、設定変更モード又は設定確認モードの終了後にも払出を再開しない。

【 0 6 9 8 】

図 9 - 3 3 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0) が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板 1 1 (遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0)、及びカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板 1 1 からの接続確認信号は ON 状態であり、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの P R D Y 信号、及び、E X S 信号、並びに、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号は ON 状態であるものとする。

10

【 0 6 9 9 】

払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板 1 1 からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの P R D Y 信号の出力が停止される。即ち、P R D Y 信号は O F F 状態となる。そして、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号、及び、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの E X S 信号の出力が停止される。即ち、B R D Y 信号、及び、E X S 信号は何れも O F F 状態となる。そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、E X S 信号が O F F 状態となったことに基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止し、遊技媒体の払出を強制終了 (中止) する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータを格納しない (あるいは、未払出個数格納バッファ自体が設けられていない) ため、以下に示すように、電源復旧後に、未払出個数相当の遊技媒体の払出は実行されない。

20

【 0 7 0 0 】

その後、主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。C P U 1 0 3 が、図 9 - 1 3 に示すシリアル通信回路設定処理 (ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0) を実行するまでは、主基板 1 1 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に出力される接続確認信号が O F F 状態であるので、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板 1 1 からの接続確認信号は O F F 状態である。

30

【 0 7 0 1 】

その後、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板 1 1 からの接続確認信号は O F F 状態である。そのため、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、P R D Y 信号を ON 状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号が ON 状態であっても、即ち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態であっても、P R D Y 信号を ON 状態とせず、O F F 状態に維持する。

【 0 7 0 2 】

その結果、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している期間は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されても払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力しない。すなわち、B R D Y 信号は O F F 状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力しない。すなわち、B R Q 信号は O F F 状態のままである。

40

【 0 7 0 3 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号

50

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

【0704】

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

【0705】

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

【0706】

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

【0707】

（賞球払出制御）

図9-34は、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータ100と払出制御用マイクロコンピュータ21TM370との信号の送受信を示すタイミング図である。図9-34に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信すると、払出

10

20

30

40

50

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

【 0 7 0 8 】

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

【 0 7 0 9 】

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

【 0 7 1 0 】

(設定変更モード又は設定確認モード中の入賞無効)

図 9 - 35 は、設定変更モード又は設定確認モード中における遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 との信号の送受信を示すタイミング図である。主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。

【 0 7 1 1 】

前述したように、CPU 103 が、図 9 - 13 に示す割込許可 (ステップ S 21TM1540) を実行するまでは、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、第 1 一般入賞口スイッチ ~ 第 4 一般入賞口スイッチ、及び、カウントスイッチ 23 の各スイッチの状態 (検出信号の有無) を確認するスイッチ処理 (図 9 - 14 に示すステップ S 21TM1620) が実行されず、大当たり判定処理等を含む特別図柄プロセス処理 (図 9 - 14 に示すステップ S 21TM1690) 等も実行されない。そのため、CPU 103 が、設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している期間は、各スイッチから出力される検出信号を検知せず、大当たり判定処理等も実行しない。即ち、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、遊技媒体が各入賞口を通過しても入賞が無効とされる。さらに、スイッチ処理が実行されないことにより、排出口スイッチ 21TM070 による遊技球の検出も実行されず、ベースの集計も実行されないことになる。即ち、割込

10

20

30

40

50

許可が実行されるまでは、連比、役比、及びベース等の各項目の集計が不要となるため、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、これら各項目の集計期間外となり、CPU103の処理負担を軽減することができる。

【0712】

設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、スイッチ処理及び特別図柄プロセス処理を実行しないことで各入賞口を遊技媒体が通過したことに基づく入賞を無効とする。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に賞球個数コマンドを送信せず、大当たり判定処理等を実行しない。そして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からの賞球個数コマンドを受信していないことに基づいて、払出モータ21TM289を駆動させない。即ち、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、遊技媒体が各入賞口を通過しても、賞球の払出制御は実行されない。

10

【0713】

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

【0714】

20

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

30

【0715】

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

40

【0716】

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

【0717】

また、本実施形態では、設定値を変更可能な設定変更モードのみならず、設定値が表示されるものの変更はできない設定確認モードにおいても、同様に入賞を無効とし、大当たり判定処理を実行しないようにしている。仮に、設定確認モードに関して、設定変更モードとは異なり、電源投入時ではなく遊技制御用タイマ割込処理を実行しているときに制御可能

50

であり、設定確認モードに制御されている期間もスイッチ処理及び特別図柄プロセス処理を実行可能とすると、設定変更モードとは全く異なる制御が必要となり、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の制御負担が増加してしまうという問題が生じる。

【０７１８】

そこで、本実施形態では、設定確認モードにおいても、設定変更モードと同様に電源投入時にのみ制御可能とし、各入賞口を遊技球が通過したことに基づく賞球の払出を実行せず、大当たり判定処理も実行しないようにすることで、処理を共通化して、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の制御負担を軽減している。

【０７１９】

本実施形態では、図９－１２及び図９－１３に示すように、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後に、タイマ割込の設定が行われるようになっている（ステップＳ２１ＴＭ１５００）。従って、遊技制御用タイマ割込処理自体が実行されないことにより、遊技制御用タイマ割込処理内のスイッチ処理及び特別図柄プロセス処理が実行されず、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間における入賞が無効化されている。これに対して、磁気エラー、電波エラー、振動エラー等によって遊技が停止される場合は、遊技制御用タイマ割込処理が実行されている期間、即ち遊技中において、遊技停止エラーが発生しているか否かが判定されて（ステップＳ２１ＴＭ１６１５）、遊技停止エラーが発生していると判定されると（ステップＳ２１ＴＭ１６１５）、同一の割込処理における以降のスイッチ処理（ステップＳ２１ＴＭ１６２０）及び特別図柄プロセス処理（ステップＳ２１ＴＭ１６９０）が実行されないことにより、入賞が無効化されている。このように、設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合と、遊技停止エラーが発生した場合とでは、入賞を無効化する（遊技を停止させる）方式が異なる。

【０７２０】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０への賞球要求信号としての接続確認コマンドの送信を停止することにより、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信しない。従って、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、接続ＯＫコマンドを受信していないことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に賞球要求信号としての賞球個数コマンドを送信しないことで、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることが可能である。このように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、賞球要求信号としての接続確認コマンド及び賞球個数コマンドの出力を行わないことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に払出制御を実行させず、入賞を無効とすることが可能となる。

【０７２１】

尚、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作により設定変更モード又は設定確認モードに制御可能な構成としても良い。このような構成を採用した場合であっても、図９－３５に示した方法を適用可能であり、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、スイッチ処理及び特別図柄プロセス処理を実行しないようにすると良い。

【０７２２】

また、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がスイッチ処理を実行可能な構成（遊技媒体が各入賞口を通過したことの検出自体は可能な構成）としても良い。このような構成を採用した場合には、上述したように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに、賞球個数コマンド及び接続確認コマンドの送信を停止することにより、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に払出制御を実行させず入賞を無効とすると共に、特別図柄プロセス処理

10

20

30

40

50

は実行しないようにする。そして、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときに、当該スイッチ処理を実行可能な状態で賞球個数コマンド及び接続確認コマンドの送信を再開すると共に、特別図柄プロセス処理を実行する。

【0723】

(遊技機枠・扉枠開放検知中の払出制限方法)

図9-36は、遊技機枠・扉枠開放検知中における遊技制御用マイクロコンピュータ100と払出制御用マイクロコンピュータ21TM370との信号の送受信を示すタイミング図である。前述のように、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信すると、通常動作時は、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370から送信される受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信する。このとき、遊技場の店員等が遊技機用枠3又はガラス扉枠3aを開放すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知する。

10

【0724】

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

20

【0725】

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

30

【0726】

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

40

【0727】

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

50

扉枠 3 a の開放状態の検知を終了すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、未払出個数相当の遊技媒体の払出制御を実行する。そして、遊技媒体を払い出した払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、受信 A C K 信号としての賞球終了コマンドを送信する。

【 0 7 2 8 】

尚、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図 9 - 3 6 に示した遊技機枠・扉枠開放検知中の払出制限方法を適用可能である。本実施形態では、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 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とされている。そのため、当該パチンコ遊技機 1 を設定変更モード又は設定確認モードに制御させるには、遊技機用枠 3 を開放しなければならず、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、遊技機用枠 3 が開放されていることが通常である。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機用枠 3 が開放状態であることを検知している期間は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を制限して、賞球の払出が実行されないようにすることで、結果として、設定変更モードに制御されている期間、設定確認モードに制御されている期間における賞球の払出が制限されることになる。

【 0 7 2 9 】

次に、設定変更モード中に電源断が発生した場合の制御について、図 9 - 3 7 (1) 及び (2) に基づき説明する。

【 0 7 3 0 】

図 9 - 3 7 (1) 及び (2) は、電源断に係るパターンを、電源断発生時の状況の違いに基づき、それぞれ別な図表に分けて示している。図 9 - 3 7 (1) に示す電源断に係るパターンは、「設定値変更中」に「設定値確定」が行われない状況で電源断が発生した場合の制御を示しており、電源断復帰時の設定値は前回の電源投入時の設定値となる。また、図 9 - 3 7 (2) に示す電源断に係るパターンは、「設定値変更中」に「設定値確定」が行われた状況で電源断が発生した場合の制御を示しており、電源断復帰時の設定値は電源断発生時の設定値となる。

【 0 7 3 1 】

すなわち、図 9 - 3 7 (1) は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態に操作される「設定値確定」の操作がない状態（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態のまま）で電源断が発生した場合の設定値に関する制御を示しており、図 9 - 3 7 (2) は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態に操作される「設定値確定」の操作があった後に電源断が発生した場合の設定値に関する制御を示している。

【 0 7 3 2 】

また、図 9 - 3 7 (1) 及び (2) は、設定変更の作業における各種の状況を、発生の順番に沿って上段から下段に示している（「順番」欄及び「状況」欄を参照）。また、図 9 - 3 7 (1) 及び (2) 中においては、「錠スイッチ」の欄に、各状況（順番 1 ~ 8 ）における錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 の O N / O F F の状態が示されており、「設定値」の欄には、それぞれの状況における設定値のデータ（R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値）が示されている。また、図中の「設定値表示」の欄には、それぞれの状況における表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 （第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A ）の表示内容（設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値）が示されている。

【 0 7 3 3 】

設定変更の作業が行われる際には、図 9 - 3 7 (1) における「状況」の欄の最上段に示すように、パチンコ遊技機 1 の電源投入（順番 1 ）があり、図中右側の「錠スイッチ」の欄に示すように、このときの錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 の状態は O N 状態となっている。また、図 9 - 3 7 (1) 中において、順番 1 の「電源投入」のときの「設定値」は、このとき R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値が「 1 」であるため、「 1 」

10

20

30

40

50

となっている。

【 0 7 3 4 】

また、「設定値表示」の欄に示す表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 (第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A) の表示内容が空白 (ブランク) となっているのは、この段階では、電源投入がされたばかりであり、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出して表示する処理 (ステップ S 2 1 T M 1 1 5 0) が行われる前であるため、設定値の表示が開始されていないことを表している。

【 0 7 3 5 】

「電源投入」の状況の後には、「設定変更モード開始」の状況 (順番 2) となる。そして、この「設定変更モード開始」においては、図 9 - 3 7 (1) 中に示すように、「錠スイッチ」の欄は、「ON」となっており、「設定値」の欄は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値から変更していないことに基づいて、「1」となっており、「設定値表示」の欄は、前述したように、R A M 1 0 2 の設定値格納領域から読み出して設定情報一時記憶領域に記憶している設定値を表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 (第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A) に表示していることに基づいて、「1」となっている。

10

【 0 7 3 6 】

続いて、「設定値変更中」の状況 (順番 3) となった際には、「錠スイッチ」の欄は「ON」のままであり、クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 の操作があると、図 9 - 3 7 (1) に示すように、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値は変更されないため「設定値」の欄は「1」のままであるが、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値は「1」から「2」に変更されることにより、「設定値表示」の欄 (表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 (第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A) に表示する設定値) については、選択された新たな値である「2」に変化する。

20

【 0 7 3 7 】

さらに、「設定値変更中」の状況 (順番 4) となった際には、「錠スイッチ」の欄は「ON」のままであり、クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 の操作があると、図 9 - 3 7 (1) に示すように、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値は変更されないため「設定値」の欄は「1」のままであるが、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値は「2」から「3」に変更されることにより、「設定値表示」の欄 (表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 (第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A) に表示する設定値) については、選択された新たな値である「3」に変化する。

30

【 0 7 3 8 】

そして、図 9 - 3 7 (1) に示すように、「設定値変更中」に電源断が発生すると (順番 5) 、設定値を確定させる操作が行われておらず、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値を上書きする処理 (設定値を確定させるステップ S 2 1 T M 1 1 9 0 の処理) が実行されていないので、「設定値」の欄は「1」のままである。つまり、電源断発生時は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値は電源投入時の「1」の状態を維持している。ここで、電源断が発生したことにより、設定情報一時記憶領域に記憶されていた設定値は消去される。

【 0 7 3 9 】

さらに、図 9 - 3 7 (1) に示すように、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態のままで、かつクリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が ON 状態で、電源投入が行われると (順番 6) 、その後の「設定変更モード開始」の状況 (順番 7) においては、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値 (本例では「1」) が読み出されて設定情報一時記憶領域に記憶され、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 (第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A) に表示されるため、「設定値」の欄は「1」のままであり、「設定値表示」の欄も「1」となる。なお、順番 7 において、設定変更モードではなく設定確認モードに制御された場合も同様である。

40

【 0 7 4 0 】

このように、電源投入に伴い設定変更モードに移行し、設定変更操作が完了することなく

50

(錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態に切り替えられることなく)、電源断が発生した場合には、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値が変更されていないため、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 (第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A) に表示される設定値は、前回の電源投入時 (電源断発生前) に R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されていた設定値となる。このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合の設定値を適切に定めることができる。

【 0 7 4 1 】

次に、設定値の確定後に電源断が発生した場合の制御について、図 9 - 3 7 (2) を用いて説明する。設定値の確定前に電源断が発生した場合と共通する処理部分については説明を省略する。設定値の確定後に電源断が発生する場合において、順番 4 で示す「設定値変更中」の後に、順番 5 に示す「設定値確定」が行われるものとする。ここで、設定値を確定させるための操作が行われる直前は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値は「 1 」であり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値 (表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 (第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A) に表示されている設定値) は「 3 」の状態である。そして、設定変更モード中において、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態にすることに基づいて「錠スイッチ」欄は「 O F F 」となっている。

10

【 0 7 4 2 】

即ち、設定変更モード中において、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態にする (ステップ S 2 1 T M 1 1 8 0 で Y E S) と、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値である「 1 」が、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値 (表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 (第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A) に表示されている設定値) である「 3 」により上書きされ、これにより設定値が確定する (ステップ S 2 1 T M 1 1 9 0)。結果として、R A M 1 0 2 の設定値格納領域には設定値として「 3 」が格納される。

20

【 0 7 4 3 】

そして、この状態で電源断が発生すると (順番 6)、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値を上書きする処理 (設定値を確定させるステップ S 2 1 T M 1 1 9 0 の処理) が実行されたことにより、「設定値」の欄は「 3 」となっている。つまり、電源断発生時は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値は電源投入時とは異なる「 3 」に変更されている。ここで、電源断が発生したことにより、設定情報一時記憶領域に記憶されていた設定値は消去される。

30

【 0 7 4 4 】

さらに、図 9 - 3 7 (2) に示すように、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態から O N 状態に切りかえられて、電源投入が行われると (順番 7)、その後の「設定変更モード開始」の状況 (順番 8) においては、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値 (本例では「 3 」) が読み出されて設定情報一時記憶領域に記憶され、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 (第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A) に表示されるため、「設定値」の欄は「 3 」となり、「設定値表示」の欄も「 3 」となる。なお、順番 8 において、設定変更モードではなく設定確認モードに制御された場合も同様である。

【 0 7 4 5 】

なお、前述したように、設定変更モードに制御されているときに、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態とされることなく電源断が発生した場合には、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態とされていないことにより、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されていた設定値は、電源投入時から変更されておらず、設定情報一時記憶領域に記憶されていた設定値は削除される。従って、遊技場の店員等は、仮に、電源投入時に誤って遊技機を設定変更モードに移行させてしまい、さらに設定変更操作 (クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 の操作) を行った場合であっても、その後に電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O F F にすることで、設定値の変更を中止させて、設定変更モードに移行させる前の状態に戻すことができる。

40

【 0 7 4 6 】

50

設定変更モードへの移行、設定確認モードへの移行は、電源断（電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O F F とすることを含む）、及び、その後の電源投入を伴うものであるため、遊技機の状態として不安定になる可能性があり、このような不安定な状態における設定値の取り扱いが問題となるが、図 9 - 3 7 (1) に示したように、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態とされることなく電源断が発生した場合には、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されていた設定値が、電源投入時から変更されないことにより、設定値を適切に定めることができると共に、設定値に関する制御の不安定化を回避でき、設定値に関する適切な制御を実行させることができる。

【 0 7 4 7 】

図 9 - 3 8 は、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されたときに、パチンコ遊技機 1 の演出装置（画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、及び、遊技効果ランプ 9）により、設定値を変更させるための操作が行われたことの報知が実行される例を示している。

【 0 7 4 8 】

図 9 - 3 8 (1) は、遊技中に画像表示装置 5 において飾り図柄が変動表示されている状態を示している。このとき遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 は、遊技制御用タイマ割込処理を実行している。主基板 1 1 (C P U 1 0 3) は、遊技中（例えば、特別図柄の可変表示を実行中）に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作されたこと（O F F 状態から O N 状態に切り替えられたこと）を検知すると（遊技制御用タイマ割込処理のステップ S 2 1 T M 1 6 6 0）、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作されたことを示す錠スイッチ操作コマンドを、演出制御基板 1 2（演出制御用 C P U 1 2 0）に送信し（遊技制御用タイマ割込処理のステップ S 2 1 T M 1 7 1 0）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されたことを検知すると（遊技制御用タイマ割込処理のステップ S 2 1 T M 1 6 6 0）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを、演出制御基板 1 2（演出制御用 C P U 1 2 0）に送信する（遊技制御用タイマ割込処理のステップ S 2 1 T M 1 7 1 0）。即ち、設定値を変更するための操作が行われたことを報知するために、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを送信する。

【 0 7 4 9 】

図 9 - 3 8 (2) に示すように、演出制御基板 1 2（演出制御用 C P U 1 2 0）は、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。

【 0 7 5 0 】

本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、錠スイッチ操作コマンド及び設定切替スイッチ操作コマンドの両方を受信したことに基づいて、異常操作警告報知として「錠スイッチ、設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を画像表示装置 5 に表示させている。異常操作警告報知は、表示優先度が背景画像及び飾り図柄よりも高い（表示されるレイヤが背景画像及び飾り図柄よりも上位である）ので、図 9 - 3 8 (2) に示すように、飾り図柄の可変表示中であっても、遊技場の店員等は、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず設定値を変更させるための操作が行われたことを明確に把握して、不正が行われていないか等を確認することができる。尚、スピーカ 8 L、8 R から設定値変更のための操作が検出されたことを報知する音声（例えば「錠スイッチ、設定切替スイッチの操作を検出しました」という音声）を出力し、遊技効果ランプ 9 を所定の発光態様（例えば赤色の点滅態様）で発光させることにより、設定値変更のため

10

20

30

40

50

の操作が検出されたことを報知してもよい。

【 0 7 5 1 】

本実施形態では、電源投入時（遊技制御用タイマ割込み処理が実行される前）においてのみ、設定変更モード又は設定確認モードに制御可能な構成としており、通常であれば、設定値を変更又は確認するための操作（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1、クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 の操作）は、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能な期間内には行われなくなっている。従って、特別図柄及び飾り図柄の可変表示が実行されている期間内、あるいは、普通図柄の可変表示が実行されている期間内に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1、クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 の操作が行われた場合には、設定値が不正に変更されようとしているおそれがある。

10

【 0 7 5 2 】

本実施形態では、電源投入時、又は、設定変更モード若しくは設定確認モードに制御されている期間、以外のタイミングで、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及び / 又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が操作された場合には、パチンコ遊技機 1 が備える最大の表示装置である画像表示装置 5 において、設定値を変更するための操作、設定値を確認するための操作、が行われたことを報知して、不正を抑止するようにしている。

【 0 7 5 3 】

また、前述したように、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及び / 又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が操作される場合には、通常、遊技機用枠 3 が開放状態となるため、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 の開放状態が検知されて、その旨が報知されるようになっている。また、前述したように、球貸が中断又は中止され、賞球払出も中断又は中止される。しかしながら、遊技島の所定位置に設置されているパチンコ遊技機 1 に関しては、その遊技島において、所定位置に対向する位置に設置されているパチンコ遊技機 1 の遊技機用枠 3 が開放状態となることにより、所定位置に対向する位置から、所定位置に設置されているパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の裏側面を見ることが可能であり、その裏面側の錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及び / 又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 を操作することが可能となる。即ち、所定位置のパチンコ遊技機 1 の遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 の開放状態を検出していない状態でも、当該所定位置のパチンコ遊技機 1 の錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及び / 又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 の操作が可能となる場合がある。

20

30

【 0 7 5 4 】

そのため本実施形態では、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により遊技機用枠 3 の開放状態が検知されているか否かにかかわらず、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及び / 又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が操作された場合には、設定値を変更するための操作、設定値を確認するための操作、が行われたことを報知することで、不正の抑止を強化するようにしている。

【 0 7 5 5 】

（設定変更対応信号）

次に、主基板 1 1 の情報出力端子から出力される各種信号について具体的に説明する。図 9 - 3 9 に示すように、本実施形態における情報出力回路 1 1 2 には、第 1 端子～第 1 0 端子までの 1 0 の情報出力端子が設けられており、各情報出力端子に対応した信号が出力される。

40

【 0 7 5 6 】

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

50

【 0 7 5 7 】

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

【 0 7 5 8 】

第 5 端子からは大当たり 1 信号が出力される。大当たり 1 信号は、大当たり遊技状態に制御されているときに ON 状態となる。第 6 端子からは大当たり 2 信号が出力される。大当たり 2 信号は、大当たり遊技状態に制御されているときに ON 状態となり、高ベース状態に制御されているときにも ON 状態となる。即ち、大当たり 1 信号が OFF 状態であり、大当たり 2 信号が ON 状態である期間は、高ベース状態として特定可能である。

10

【 0 7 5 9 】

第 7 端子からは設定変更対応信号が出力される。設定変更対応信号は、設定変更モードに制御されている期間に ON 状態となり、設定確認モードに制御されている期間にも ON 状態となる信号である。また、設定変更対応信号は、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、パルス状（特殊態様）で出力可能であり、そのときのパルス数により設定値を外部装置側で特定可能となっている。

20

【 0 7 6 0 】

第 8 端子からはアウト信号が出力される。アウト信号は、10 個のアウト球（遊技領域に発射されて排出口に導かれた遊技球）が排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 により検出される毎に出力されるパルス状の信号であり、パルス幅は 0 . 1 秒となっている。第 9 端子からは入賞信号が出力される。入賞信号は、各入賞口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、大入賞口、第 1 一般入賞口～第 4 一般入賞口）に遊技球が入賞する毎（各入賞口に対応したスイッチにより入賞が検出される毎）に出力され、また、10 個の賞球が払い出される毎に出力されるパルス状の信号である。入賞信号のパルス幅は 0 . 1 秒となっている。

【 0 7 6 1 】

第 10 端子からはセキュリティ信号が出力される。セキュリティ信号は、電源投入時に初期化处理（ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の RAM クリア）が実行されたときに、30 秒間 ON 状態となる信号である。また、不正行為が検出された場合に 4 分間 ON 状態となる。不正行為が検出される場合には、例えば、異常入賞が発生した場合が含まれ、各入賞口に異常な頻度（例えば、第 1 始動入賞口に 30 秒間あたり 15 回以上の頻度で遊技球が入賞した場合等）で遊技球が入賞していることに基づいて、異常入賞と判定される。また、スイッチ異常検出が発生した場合も含まれ、各入賞口に対応したスイッチが入賞検出状態となっている期間が異常である（例えば、遊技制御用タイマ割込み処理で 10 回以上連続して第 1 始動口スイッチが ON 状態となっている場合等）ことに基づいて、スイッチ異常検出と判定される。また、磁気センサにより異常磁気を検出されたときには、遊技停止対象エラーが発生したことに基づいて、電源が OFF になるまで ON 状態が継続し、電源再投入後に異常磁気を検出されなくなったとき（エラー解除後）には 4 分間 ON 状態となる。

30

40

【 0 7 6 2 】

さらに、図 9 - 3 9 (1) に示すパターン 1 の例では、セキュリティ信号は、設定変更モードに制御されている期間に ON 状態となり、設定確認モードに制御されている期間にも ON 状態となる。

【 0 7 6 3 】

このように、第 10 端子からセキュリティ信号を出力可能であり、第 7 端子からは設定変更対応信号を出力可能であることにより、不正行為が行われた可能性を外部に通知可能であると共に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこと（設定変更に関連した処理が実行されたこと）を外部に通知可能となっている。また、設定変更モード又は設定

50

確認モードの終了に伴い、一旦は、第7端子から出力される設定変更対応信号がOFF状態となり、その後と同じ第7端子から、RAM102の設定値格納領域に格納されている現在の設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるため、設定値を外部に通知可能となっている。

【0764】

具体的には、図9-40(1)に示すように、電源投入時に設定変更モードに移行した場合には、第7端子から設定対応変更信号が出力され、これと同時に、第10端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、RAMクリアが実行されたことに基づいて、設定変更モードの終了に伴い設定変更対応信号がOFF状態となった後も、30秒間はセキュリティ信号がON状態とされる。

10

【0765】

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

20

【0766】

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

【0767】

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

30

【0768】

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

40

50

な制御を実行したかを区別することができる。

【 0 7 6 9 】

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

【 0 7 7 0 】

なお、図 9 - 4 0 (3) に示すように、設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成としても良い。この構成には、設定変更モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力する一方で、設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成と、設定変更モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力せず、設定確認モードに制御されている期間もセキュリティ信号を出力しない構成と、が含まれる。具体的には、電源投入時に設定確認モードに移行した場合には、第 7 端子から設定対応変更信号が出力されるが、第 1 0 端子からはセキュリティ信号が出力されないものとする。そして、設定確認モードの終了に伴い設定変更対応信号が O F F 状態になると、R A Mクリアが実行されないことに基づいてセキュリティ信号の O F F 状態を維持する。即ち、設定確認モードに移行された場合には、R A Mクリアが実行されないことを条件としてセキュリティ信号が出力されない。

10

【 0 7 7 1 】

このように、設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成において、図 9 - 4 0 (5) に示すように、電源投入時に設定確認モードに制御された後に R A Mクリアが実行された場合 (ステップ S 2 1 T M 1 3 2 0 において N O、又は、ステップ S 2 1 T M 1 3 3 0 において N O の場合) には、設定確認モードの終了 (設定変更対応信号の O F F 状態) から 3 0 秒間はセキュリティ信号が O N 状態となる。

20

【 0 7 7 2 】

また、図 9 - 4 0 (4) に示すように、設定変更モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成としても良い。即ち、電源投入時に設定変更モードに移行した場合には、第 7 端子から設定対応変更信号が出力されるが、第 1 0 端子からはセキュリティ信号が出力されない。そして、設定変更モードの終了に伴い R A Mクリアが実行されたことに基づいて、設定変更対応信号が O F F 状態となった後も、3 0 秒間はセキュリティ信号が O N 状態となる。なお、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成において、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れにも移行することなく R A Mクリアが実行された場合には、電源投入時から 3 0 秒間はセキュリティ信号が O N 状態となるが、設定変更対応信号は O N 状態とはならない。

30

【 0 7 7 3 】

このように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、設定変更対応信号を O N 状態とする一方でセキュリティ信号は O F F 状態としておき、R A Mクリアが実行されたときには、設定変更モード又は設定確認モードが終了してから (設定変更対応信号が O F F 状態となってから) 3 0 秒間はセキュリティ信号を O N 状態とすることで、一方の信号が O N 状態のときには、他方の信号が O F F 状態となる関係となる。このような関係により、信号出力制御が簡素化され (同時に両方の信号が O N 状態とはならないため出力制御が簡素化され)、外部装置において、設定変更モード又は設定確認モードへの制御期間を明確に認識可能であると共に、設定変更モード又は設定確認モードの終了を契機として初期化処理が実行されたことを明確に認識可能となる。

40

【 0 7 7 4 】

また、図 9 - 4 0 (6) に示すように、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検知された場合には、第 2 端子から遊技機枠・扉枠開放信号が出力され、これと同時に、第 1 0 端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の閉鎖に伴い遊技機枠・扉枠開放セン

50

サ 2 1 T M 3 0 0 による遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態の検知が終了したことに基づいて、遊技機枠・扉枠開放信号が O F F 状態となった後も、3 0 秒間はセキュリティ信号が O N 状態とされる。

【 0 7 7 5 】

ここで、図 9 - 3 9 (1) に示したパターン 1 の例では、第 7 端子から設定変更対応信号を出力し、第 1 0 端子からセキュリティ信号を出力するようにしているが、通常は出力端子の割り当てに制約があるため、設定変更対応信号専用の出力端子を割り当てることが困難な場合がある。図 9 - 3 9 (2) に示すパターン 2 の例では、セキュリティ信号が出力される第 1 0 端子から設定変更対応信号も出力される例を示している。

【 0 7 7 6 】

パターン 2 において、第 1 端子～第 6 端子、第 8 端子、及び、第 9 端子に関しては、パターン 1 における信号の割り当てと同様である。パターン 2 においては、パターン 1 と異なり、第 7 端子からは、高ベース信号が出力される。高ベース信号は、高ベース状態に制御されているときに O N 状態となる。第 1 0 端子からはセキュリティ信号が出力される。セキュリティ信号は、電源投入時に初期化处理（ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の R A M クリア）が実行されたときに、3 0 秒間 O N 状態となる信号である。また、不正行為が検出された場合に 4 分間 O N 状態となる。不正行為が検出される場合には、例えば、異常入賞が発生した場合が含まれ、各入賞口に異常な頻度（例えば、第 1 始動入賞口に 3 0 秒間あたり 1 5 回以上の頻度で遊技球が入賞した場合等）で遊技球が入賞していることに基づいて、異常入賞と判定される。また、スイッチ異常検出が発生した場合も含まれ、各入賞口に対応したスイッチが入賞検出状態となっている期間が異常である（例えば、遊技制御用タイマ割込み処理で 1 0 回以上連続して第 1 始動口スイッチが O N 状態となっている場合等）ことに基づいて、スイッチ異常検出と判定される。また、磁気センサにより異常磁気を検出されたときには、遊技停止対象エラーが発生したことに基づいて、電源が O F F になるまで O N 状態が継続し、電源再投入後に異常磁気を検出されなくなったとき（エラー解除後）には 4 分間 O N 状態となる。

【 0 7 7 7 】

さらに、図 9 - 3 9 (2) の例では、第 1 0 端子から、設定変更対応信号が出力される。設定変更対応信号は、設定変更モードに制御されている期間に O N 状態となり、設定確認モードに制御されている期間にも O N 状態となる信号である。また、設定変更対応信号は、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、パルス状（特殊態様）で出力可能であり、そのときのパルス数により設定値を外部装置側で特定可能となっている。従って、第 1 0 端子からは、セキュリティ信号及び設定変更対応信号が出力されている。即ち、セキュリティ信号及び設定変更対応信号は、共通端子から出力されている。

【 0 7 7 8 】

このように、第 1 0 端子からセキュリティ信号及び設定変更対応信号を出力可能であることにより、不正行為が行われた可能性を外部に通知可能であると共に、設定変更対応信号専用の出力端子を設けることなく、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があること（設定変更に関連した処理が実行された可能性があること）を外部に通知可能となっている。また、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴い、一旦は、第 1 0 端子から出力される設定変更対応信号が O F F 状態となり（R A M クリアが実行された場合には設定変更モード又は設定確認モードの終了から 3 0 秒後に第 1 0 端子から出力される信号が O F F 状態となり）、その後と同じ第 1 0 端子から、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている現在の設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるため、設定値を外部に通知可能となっている。そして、遊技機島に設けられた中継装置を介して遊技機番号（台番号）とともに設定変更対応信号が管理装置へ送信されるため、管理装置において、台番号と設定変更対応信号に基づく設定値と事前に決定された設定値とを対応付けて表示することにより対比可能に表示するような処理が可能となる。この結果、複数の遊技機の実際の設定値を遊技店の管理者が管理装置を介して容易に管理することができ、管理者が事前に決定した設定値と設定変更作業において変更された設定値

10

20

30

40

50

との不整合を管理者が把握することができる。そして、このような不整合が生じている場合には、当該遊技機について設定確認又は再度の設定変更作業を行うことによって、遊技店における複数の遊技機における設定に関する管理の適正化を図ることができる。

【 0 7 7 9 】

前述したように、設定変更対応信号は、設定変更モードの終了、設定確認モードの終了に伴い一旦はOFF状態となるが、その後、RAM 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した特殊態様で出力される。具体的には、図 9 - 4 1 に示すように、特殊態様の設定変更対応信号として、設定値に相当する数のパルスが出力される。本例では、設定値の数と同じパルスが出力される。パルスの幅は例えば 0 . 1 秒であり、例えば、設定値が 3 である場合には、0 . 1 秒の幅のパルスが所定間隔（例えば 0 . 5 秒間隔）で 3 回出力される。これにより、ホールコンピュータ等の外部装置において、各遊技機の設定値を容易に特定可能となる。

10

【 0 7 8 0 】

図 9 - 4 2 (1) に示すように、電源投入時に設定変更モードに制御されたことに伴い、設定変更対応信号がON状態となる。ここでは、電源投入時にRAM 1 0 2 の設定値格納領域に格納されていた設定値が 1 であったものとする。そして、設定変更モードにおいて、設定値の変更が行われることなく設定変更モードが終了したものとする。設定変更モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はOFF状態となるが、RAM 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値が 1 であることに基づいて、特殊態様の設定変更対応信号として 1 のパルスが出力されている。

20

【 0 7 8 1 】

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

【 0 7 8 2 】

さらに、本実施形態では、設定変更モード、設定確認モードが終了したときに限らず、予め定められた所定契機に、特殊態様の設定変更対応信号として、設定値に相当する数のパルスが出力される。具体的には、大当たり遊技状態に制御されたこと、大当たり遊技状態が終了したこと、高ベース状態が終了したこと、払い出された賞球数が 1 0 0 0 増加したこと、といった遊技状態に関連した事象や、遊技機用枠 3 の開放を検知したこと、ガラス扉枠 3 a の開放を検知したこと、磁気異常を検知したこと等の遊技機エラーに関連した事象を契機として、その時点（所定事象が発生したとき）におけるRAM 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した特殊態様の設定変更対応信号を出力する。図 9 - 4 2 (1) に示す例では、大当たりの発生を契機として、特殊態様の設定変更対応信号として 1 のパルスが出力されている。

30

【 0 7 8 3 】

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

40

【 0 7 8 4 】

また、図 9 - 4 2 (2) に示す例では、電源投入時に設定変更モードに制御されたことに伴い、設定変更対応信号がON状態となる。ここでは、電源投入時にRAM 1 0 2 の設定値格納領域に格納されていた設定値が 1 であったものとする。そして、設定変更モードにおいて、設定値の変更が行われた結果、RAM 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値が 1 から 3 に変更されたものとする。この場合には、設定変更モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はOFF状態となり、RAM 1 0 2 の設定値格納領域に格納さ

50

れている設定値が3となったことに基づいて、設定変更対応信号として3のパルスが出力されている。また、図9-42(2)に示す例では、大当りの発生を契機として、特殊態様の設定変更対応信号として3のパルスが出力されている。

【0785】

ここで、図9-41(1)に示すように、設定変更モードに制御されているときに設定値を変更する操作(設定切替スイッチ21TM052の操作)が行われず、設定値が変更されなかった場合と、図9-41(2)に示すように、設定変更モードに制御されているときに設定値を変更する操作(設定切替スイッチ21TM052の操作)が行われて、設定値が変更された場合とで、何れの場合にも設定変更モードの終了後には、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるようになっている。このように、設定変更モードに制御されたときには、実際に設定変更操作や設定値の変更が行われたか否かにかかわらず、設定変更モードの終了に伴い共通の信号出力処理を実行することで、信号出力処理を簡素化することができる。

10

【0786】

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

20

【0787】

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

30

【0788】

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

【0789】

(遊技制御メイン処理の変形例)

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

40

【0790】

図9-11に示した遊技制御メイン処理において、CPU103は、RAM102をアクセス可能状態に設定する(ステップS21TM1060)と、図9-43のステップS21TM2110に移行し、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052の出力信号(クリア信号)の状態を確認する(ステップS21TM

50

2 1 1 0)。

【 0 7 9 1 】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の出力信号（クリア信号）の状態確認において、ON 状態を検出した場合には（ステップ S 2 1 T M 2 1 1 0 で Y E S ）、C P U 1 0 3 は、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されたことを示す R A M クリアフラグをセットして（ステップ S 2 1 T M 2 2 1 0 ）、初期化処理を実行する（ステップ S 2 1 T M 2 2 2 0 ）。初期化処理に伴う一連の処理（ステップ S 2 1 T M 2 2 2 0 ～ステップ S 2 1 T M 2 2 7 0 に示す処理）に関しては、図 9 - 1 3 に示したステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 4 6 0 に示した処理と同様であり、説明を省略する。

10

【 0 7 9 2 】

一方、ステップ S 2 1 T M 2 1 1 0 におけるクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の出力信号（クリア信号）の状態確認において、OFF 状態を検出した場合には（ステップ S 2 1 T M 2 1 1 0 で N O ）、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 2 1 2 0 以降の処理を実行する。ステップ S 2 1 T M 2 1 2 0 ～ステップ S 2 1 7 0 に示す処理に関しては、図 9 - 1 3 に示したステップ S 2 1 T M 1 3 2 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 3 7 0 に示した処理と同様であり、説明を省略する。

【 0 7 9 3 】

そして、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 2 1 7 0 で電源断復旧時のバックアップコマンドを送信した後、又は、ステップ S 2 1 T M 2 2 7 0 で電源投入時の初期化コマンドを送信した後、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON となっているか否かを判定する（図 9 - 4 4 のステップ S 2 1 T M 2 3 1 0 ）。錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON となっていない場合（ステップ S 2 1 T M 2 3 1 0 ; N O ）は、ステップ S 2 1 T M 2 5 5 0 に進む。錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON となっている場合（ステップ S 2 1 T M 2 3 1 0 ; Y E S ）は、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグがセットされているか否か、即ち、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されたか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 2 3 2 0 ）。

20

【 0 7 9 4 】

R A M クリアフラグがセットされている場合、即ち、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されていた場合には（ステップ S 2 1 T M 2 3 2 0 で Y E S ）、C P U 1 0 3 は、設定値を変更可能な設定変更モードに移行する（ステップ S 2 1 T M 2 3 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 2 4 0 0 ）。即ち、C P U 1 0 3 は、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON であるという第 1 条件が成立しており、且つ、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が ON であるという第 2 条件が成立していることに基づいて、処理状態を設定変更モードに制御する。設定変更モードに関連したステップ S 2 1 T M 2 3 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 2 4 0 0 に示す処理は、図 9 - 1 2 のステップ S 2 1 T M 1 1 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 0 0 に示した処理と同様であり、説明を省略する。そして、ステップ S 2 1 T M 2 4 0 0 の処理を実行した後に、セットされていた R A M クリアフラグを消去して（ステップ S 2 1 T M 2 4 1 0 ）、ステップ S 2 1 T M 2 5 5 0 に進む。

30

40

【 0 7 9 5 】

R A M クリアフラグがセットされていない場合、即ち、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されていなかった場合には（ステップ S 2 1 T M 2 3 2 0 で N O ）、C P U 1 0 3 は、設定値を確認可能な設定確認モードに移行する（ステップ S 2 1 T M 2 5 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 2 5 4 0 ）。即ち、C P U 1 0 3 は、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON であるという第 1 条件は成立しているが、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が ON であるという第 2 条件は成立していないことに基づいて、処理状態を設定確認モードに制御する。設定確認モードに関連したステップ S 2 1 T M 2 5 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 2 5 4 0 に示す処理は、図 9 - 1 2 のステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 に示した処

50

理と同様であり、説明を省略する。そして、ステップ S 2 1 T M 2 5 4 0 において、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F となったことを確認すると（ステップ S 2 1 T M 2 5 4 0 で Y E S ）、ステップ S 2 1 T M 2 5 5 0 に進む。

【 0 7 9 6 】

ここで、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されていなかった場合には、仮に、図 9 - 4 3 のステップ S 2 1 T M 2 1 2 0 又はステップ S 2 1 T M 2 1 3 0 で N O と判定されて、初期化处理（ステップ S 2 1 T M 2 2 2 0 以降の処理）が実行された場合であっても、R A M クリアフラグがセットされていない。その結果、ステップ S 2 1 T M 2 3 2 0 で N O と判定されて、設定変更モードには移行しないようになっている。このように、初期化处理（R A M クリアによる遊技状態の初期化）が実行される場合でも、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N であるという第 2 条件が成立していない場合には、設定変更モードには制御されないようになっている。

【 0 7 9 7 】

設定変更モード若しくは設定確認モードが終了した後、又は、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であった場合における、ステップ S 2 1 T M 2 5 5 0 ～ステップ S 2 1 T M 2 6 2 0 に関する一連の処理は、図 9 - 1 3 に示したステップ S 2 1 T M 1 4 7 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 5 4 0 に示した一連の処理と同様であり、説明を省略する。

【 0 7 9 8 】

図 9 - 4 3 及び図 9 - 4 4 に示した例では、設定変更モードに制御された場合、C P U 1 0 3 は、電源投入時の初期化コマンド（ステップ S 2 1 T M 2 2 7 0 ）を送信した後に、設定変更モードコマンド（ステップ S 2 1 T M 2 3 4 0 ）を送信し、設定コマンドを送信する（ステップ S 2 1 T M 2 5 5 0 ）。また、設定確認モードに制御された場合、C P U 1 0 3 は、電源断復旧時のバックアップコマンド又は電源投入時の初期化コマンド（ステップ S 2 1 T M 2 1 7 0 又はステップ S 2 1 T M 2 2 7 0 ）を送信した後に、設定確認モードコマンドを送信し（ステップ S 2 1 T M 2 5 2 0 ）を送信し、設定コマンドを送信する（ステップ S 2 1 T M 2 5 5 0 ）。従って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更モードコマンドを受信した後に設定コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モードの終了を特定可能であり、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 等の演出装置により設定変更モードの終了を報知することが可能である。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認モードコマンドを受信した後に設定コマンドを受信したことに基づいて、設定確認モードの終了を特定可能であり、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 等の演出装置により設定確認モードの終了を報知することが可能である。このような構成によれば、設定変更モード又は設定確認モードが終了したことを指定するための専用のコマンド（設定変更モード終了コマンド又は設定確認モード終了コマンド）を設けることなく、設定コマンドの受信によって、演出制御用 C P U 1 2 0 側で設定変更モード又は設定確認モードが終了したことを特定可能であるため、コマンド数を抑制することができる。即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の制御負担を軽減し、コマンド数を記憶させるための容量を抑制することができる。

【 0 7 9 9 】

（特徴部 2 1 T M に関する他の変形例）

上記の実施形態では、設定値を変更するためのスイッチが、遊技機を初期化（R A M クリア）させるためのクリアスイッチと共通である例を示したが、このような形態に限らず、設定値を変更するためのスイッチは、主基板 1 1 に設けられており（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が操作を検知可能であり）、遊技機を初期化（R A M クリア）させるためのクリアスイッチとは異なるスイッチであっても良い。このような構成とすることによって、設定値を切り替えるためのスイッチが電源基板に設けられる場合と比較して、設定値を切り替えるためのスイッチと、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9（第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A）との位置が近くなるため、設定値を変更する際に、設定値の確認と、設定値の確認に応じた切替操作が容易になり、作業性を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 8 0 0 】

また、上記の実施形態では、集計されたベース等の遊技情報が表示される表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の一部表示領域（第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A）に、設定値が表示される例を示したが、このような形態に限らず、集計された遊技状態が表示される表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 とは異なる表示装置、例えば、設定値を表示させるための専用の表示装置であって、主基板 1 1 に設けられている 7 セグメント表示器等に、設定値を表示させるようにしても良い。このような構成によれば、集計された遊技情報、及び、設定値を、個別に、より明確に把握することができるため、集計された遊技情報に応じて設定値を変更する作業が容易になり、作業性を向上させることができる。

【 0 8 0 1 】

また、遊技機を初期化（R A M クリア）させるためのクリアスイッチを備える一方で、設定値を変更するためのスイッチを備えていない構成としても良い。このような構成において、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、設定変更モードに制御されているときに、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9（第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A）に表示させる設定値を自動的に順番に変更し（例えば 1 2 3 4 5 6 の順序で 5 秒毎に変更し）、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態から O F F 状態となったときに、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9（第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A）に表示されている設定値（設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値）が、設定値格納領域に格納される（設定値格納領域に格納されていた設定値が、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値により上書きされる）ことにより設定値が確定するようにしても良い。遊技場の店員は、確定させたい設定値が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9（第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A）に表示されているタイミングで、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態から O F F 状態に切り替えることで、そのとき表示されていた設定値を、当該遊技機の設定値として確定させることが可能である。

【 0 8 0 2 】

上記の実施形態では、遊技機が、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を上皿又は下皿に払い出すパチンコ遊技機 1 である例を示したが、このような形態に限らず、遊技機に遊技媒体を封入しておき、入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。この封入式遊技機において、主基板 1 1 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 を介してカードユニット 2 1 T M 0 5 0 に定期的送信される情報の中に、設定変更モード又は設定確認モードに関する情報が含まれていても良く、例えば、設定変更モードに制御されたこと、設定確認モードに制御されたこと、設定変更モードに制御されている期間内であること、設定確認モードに制御されている期間内であること、設定値を変更するための操作が行われたこと、設定変更モードが終了したこと、設定確認モードが終了したこと、等を示す情報が含まれていても良い。また、情報出力回路 1 1 2 から、これらの情報がホールコンピュータ等の管理装置に送信され、ホールコンピュータにおいて、各遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御されていること等を特定可能としても良い。

【 0 8 0 3 】

上記の実施形態では、演出制御基板 1 2 に接続される画像表示装置 5 等によって、設定変更モードに制御されている期間内であること、設定確認モードに制御されている期間内であること、等が報知される例を示したが、このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、設定変更モードに制御されていることに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 等により、設定変更モードに制御されていることを報知する（例えば、7 セグメント表示器を第 1 報知態様で発光させる）ようにしても良く、設定確認モードに制御されていることに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 等により、設定確認モードに制御されていることを報知する（例えば、7 セグメント表示器を第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で発光させる）ようにしても良い。更に、パチンコ遊技機 1 に大当り遊技中のラウンド数を表示する表示器（ラウンド数表示器）や、遊技者に対して遊技領域の特定領域（例えば右側の遊技領域）に遊技球を打ち出すよう指示するための表示器（右打ち表示器）等を設ける場合は、これら表示器を、設定変更モードの処理を実行中であ

10

20

30

40

50

る旨を示す態様、設定確認モードの処理を実行中である旨を示す態様、にて発光させるようにしてもよい。

【 0 8 0 4 】

上記の実施形態では、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、セキュリティ信号がON状態となり、その後、設定変更モード又は設定確認モードの終了後にRAMクリアが実行される場合には、セキュリティ信号がOFF状態となることなく、設定変更モード又は設定確認モードの終了後から30秒間、セキュリティ信号が継続してON状態となる例を示したが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、セキュリティ信号がON状態となり、その後、設定変更モード又は設定確認モードの終了後にRAMクリアが実行される場合には、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴い、セキュリティ信号が一旦、所定期間（例えば0.5秒間）OFF状態となり、その後に、セキュリティ信号が特定期間（例えば、30秒間）ON状態となるようにしても良い。このような信号出力方式とすることにより、ホールコンピュータ等の外部装置において、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間を明確に特定可能となると共に、RAMクリアが実行されたことを明確に特定可能となる。

10

【 0 8 0 5 】

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

20

【 0 8 0 6 】

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

30

【 0 8 0 7 】

[特徴部21TMに関する詳細及び他の形態]

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

40

50

【 0 8 0 8 】

また、外枠は、金属製であり、パチンコ遊技機 1 の外郭部となる枠体である。遊技機用枠 3 は、遊技盤 2 が取り付けられる合成樹脂製の枠体であり、前方から見て中央が貫通された略長方形の枠形状とされている。遊技盤 2 は、遊技機用枠 3 に対して前方から取り付けられる。遊技機用枠 3 に取り付けられた遊技盤 2 は、固定装置によって遊技機用枠 3 から外れないように係止される。遊技機用枠 3 は、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9、スティックコントローラ 3 1 A、及び、プッシュボタン 3 1 B 等が配設される枠体である。ガラス扉枠 3 a は、遊技盤面を保護するとともに、遊技盤 2 の前面の遊技領域を視認可能な透視窓として、ガラス板（窓部に相当）を備えている。

【 0 8 0 9 】

遊技場の店員が、遊技盤面のメンテナンス（例えば、球詰まりの解消措置等）を行う場合には、ガラス扉枠 3 a を、他端側が外枠に固定（ロック）されている閉鎖状態から、ヒンジ機構部（一端側）を支点として扉のように手前側に回動させることにより、他端側を外枠から離れた開放状態とする必要がある。遊技場の店員が、遊技盤 2 の裏面側に配置された電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2、表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 等进行操作するためには、また、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 を視認するためには、遊技機用枠 3 を、他端側が外枠に固定（ロック）されている閉鎖状態から、ヒンジ機構部（一端側）を支点として扉のように手前側に回動させることにより、他端側を外枠から離れた開放状態とする必要がある。

【 0 8 1 0 】

遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 は、遊技機用枠 3 の開放状態を検出すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に、遊技機用枠 3 が開放状態となっていることを特定可能な検出信号を出力し、ガラス扉枠 3 a の開放状態を検出すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に、ガラス扉枠 3 a が開放状態となっていることを特定可能な検出信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 側では、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、区別して認識可能となっている。

【 0 8 1 1 】

（電源投入時処理）

図 1 0 - 1 及び図 1 0 - 2 は、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において実行される処理の一例を示す図であり、図 9 - 1 1 ~ 図 9 - 1 3、並びに、図 9 - 1 1 及び図 9 - 4 3 ~ 図 9 - 4 4 に示した処理に相当する処理である。但し、これら図 9 - 1 1 等 に示した処理のうち、一部の処理（例えば、図 9 - 1 1 に示した処理等）については図示を省略している。

【 0 8 1 2 】

図 1 0 - 1 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 は、電源が投入された後に、バックアップ R A M 領域のデータチェックを行う（ステップ S 2 1 T M 3 0 1 0）。この処理は、図 9 - 1 3 のステップ S 2 1 T M 1 3 3 0 及び図 9 - 4 3 のステップ S 2 1 T M 2 1 3 0 に示した処理と同様の処理であり、データチェックとしてパリティチェックを行う。

【 0 8 1 3 】

チェック結果が正常であれば（ステップ S 2 1 T M 3 0 1 0 で Y E S）、C P U 1 0 3 は、設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 3 0 2 0）。設定変更中フラグは、後述する設定変更・確認処理に移行したときにセットされ（ステップ S 2 1 T M 3 5 1 0）、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態に切り替えられたときにクリアされる（ステップ S 2 1 T M 3 7 1 0）。

【 0 8 1 4 】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ S 2 1 T M 3 0 2 0 で N O）、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、1 ~ 6 の何れかに合致するか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 3 0 3 0）。こ

10

20

30

40

50

ここで、パチンコ遊技機 1 が遊技機メーカから出荷される際（遊技場に設置される前）には、設定値格納領域に、上記正規の値とは異なる値（例えば 0）が記憶されている場合がある。また、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば（ステップ S 2 1 T M 3 0 3 0 で Y E S）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 3 0 4 0）。

【 0 8 1 5 】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であれば（ステップ S 2 1 T M 3 0 4 0 で Y E S）、C P U 1 0 3 は、設定値格納領域を除いた領域をクリアし、R A M クリアフラグを 1 に設定する（ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0）。ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 における R A M クリア処理では、R A M 1 0 2 の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されるが、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、R A M クリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、R A M クリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「C」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する。なお、遊技状態が初期化されたことの報知は、設定変更モード又は設定確認モードに制御される前に行われるようにしても良く、前述したように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に行われるようにしても良い。

【 0 8 1 6 】

次いで、C P U 1 0 3 は、初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信し（ステップ S 2 1 T M 3 0 5 5）、ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0 に移行する。演出制御用 C P U 1 2 0 では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたことを認識する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 等の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたことを報知することが可能である。

【 0 8 1 7 】

一方、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O F F 状態であれば（ステップ S 2 1 T M 3 0 4 0 で N O）、C P U 1 0 3 は、電力供給復旧時のコマンドとしてのバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を送信し（ステップ S 2 1 T M 3 0 4 5）、ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0 に移行する。演出制御用 C P U 1 2 0 では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたことを認識する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたことを報知することが可能である。

【 0 8 1 8 】

次いで、C P U 1 0 3 は、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっているか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0）。ここで、前述したように、遊技機用枠 3 の開放状態、ガラス扉枠 3 a の開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 から払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、遊技機用枠 3 の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で、遊技機用枠 3 の開放状態と

10

20

30

40

50

、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、個別に認識可能となっている。

【 0 8 1 9 】

なお、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 から遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 を備える場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、これらの検出信号の入力によって、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、個別に認識可能となる。

【 0 8 2 0 】

C P U 1 0 3 が、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識した場合には（ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0 で Y E S ）、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 3 0 7 0 ）。そして、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であれば（ステップ S 2 1 T M 3 0 7 0 で Y E S ）、図 1 0 - 2 に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップ S 2 1 T M 3 5 1 0 以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。

10

【 0 8 2 1 】

即ち、バックアップ R A M 領域のデータチェック結果が正常であり（ステップ S 2 1 T M 3 0 1 0 で Y E S ）、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップ S 2 1 T M 3 0 2 0 で N O ）、設定値が正規の値であるときには（ステップ S 2 1 T M 3 0 3 0 で Y E S ）、遊技機用枠 3 が開放状態であり（ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0 で Y E S ）、且つ、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 3 0 7 0 で Y E S ）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となり、遊技機用枠 3 が閉鎖状態であるか（ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0 で N O ）、又は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態である（ステップ S 2 1 T M 3 0 7 0 で N O ）ことを条件として、通常遊技処理に移行する。

20

【 0 8 2 2 】

本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（ 1 ）遊技機用枠 3 が開放状態であり、（ 2 ）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である、という 2 つの条件が必要となっている。C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0 及びステップ S 2 1 T M 3 0 7 0 の判定処理によって、これら（ 1 ）及び（ 2 ）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（ 1 ）及び（ 2 ）の条件に加えて、さらに、（ 3 ）ステップ S 2 1 T M 3 0 4 0 で、クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である（ Y E S ）と判定されたことを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

30

【 0 8 2 3 】

前述したように、設定値を確認又は変更するために操作しなければならない錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、遊技盤 2 の裏面側に設けられており、遊技機用枠 3 を開放状態としなければ操作することができない。仮に、遊技機用枠 3 が開放状態となっていないにもかかわらず、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠 3 が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機 1 を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。

40

【 0 8 2 4 】

なお、本実施形態では、（ 1 ）の条件として、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の何れか一方が開放状態となっているときには、パチンコ遊技機 1 を設定確認モード又は設定変更

50

モードに制御可能としているが、このような形態に限らず、仮に、ガラス扉枠 3 a が開放状態となっても、遊技機用枠 3 が開放状態となっていなければ、設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしても良い。

【 0 8 2 5 】

一方、ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0 で、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識しなかった場合（ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0 で N O ）、即ち、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となっている場合には、通常遊技処理に移行する。また、ステップ S 2 1 T M 3 0 7 0 で、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であることが確認されると（ステップ S 2 1 T M 3 0 7 0 で N O ）、通常遊技処理に移行する。通常遊技処理への移行に伴い、図 9 - 1 3 に示したステップ S 2 1 T M 1 4 7 0 ~ ステップ S 2 1 T M 1 5 4 0 、又は、図 9 - 4 4 に示したステップ S 2 1 T M 2 5 5 0 ~ ステップ S 2 1 T M 2 6 2 0 に相当する処理が実行可能となり、図 9 - 1 4 に示した遊技制御用タイマ割込処理が実行可能となる（特別図柄プロセス処理等が実行可能となる）。

10

【 0 8 2 6 】

バックアップ R A M 領域のデータチェックにおいて（ステップ S 2 1 T M 3 0 1 0 ）、チェック結果が異常であれば（ステップ S 2 1 T M 3 0 1 0 で N O ）、C P U 1 0 3 は、設定値格納領域に格納されている設定値が異常である可能性があることを示す設定値異常エラーコマンドを、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する（ステップ S 2 1 T M 3 1 1 0 ）。ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値（1 ~ 6）が格納されている場合であっても、バックアップ R A M 領域の一部が壊れている場合には、ステップ S 2 1 T M 3 1 1 0 が実行されて、設定値格納領域に格納されている値が不適切である可能性があることが、C P U 1 0 3 及び演出制御用 C P U 1 2 0 によって認識される。

20

【 0 8 2 7 】

また、ステップ S 2 1 T M 3 0 2 0 において、設定変更中フラグがセットされていることが確認された場合には（ステップ S 2 1 T M 3 0 2 0 で Y E S ）、C P U 1 0 3 は、設定値異常エラーコマンドを、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する（ステップ S 2 1 T M 3 1 1 0 ）。

【 0 8 2 8 】

また、ステップ S 2 1 T M 3 0 3 0 において、設定値格納領域に正規の値（1 ~ 6）が格納されていない場合には（ステップ S 2 1 T M 3 0 3 0 で N O ）、C P U 1 0 3 は、設定値格納領域に 0 を記憶させて（ステップ S 2 1 T M 3 1 0 0 ）、設定値異常エラーコマンドを、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する（ステップ S 2 1 T M 3 1 1 0 ）。仮に、バックアップ R A M 領域のデータチェックにおいて（ステップ S 2 1 T M 3 0 1 0 ）、チェック結果が正常であっても（ステップ S 2 1 T M 3 0 1 0 で Y E S ）、設定値格納領域に正規の値（1 ~ 6）が格納されていない場合には、設定値として 0 が設定され、設定値異常エラーコマンドが送信されることになる。

30

【 0 8 2 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値異常エラーコマンドを受信すると、画像表示装置 5 において、設定値が異常である可能性があることを報知する（例えば、「設定値が異常です。」というメッセージを表示する）。さらに、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において、設定値を変更すべき状態であることを報知する（例えば、「設定値を変更して下さい。」というメッセージを表示する）。なお、スピーカ 8 L、8 R によって、設定値が異常である可能性があることを報知する（例えば、「設定値が異常です。」という音声を出力する）ようにしても良く、設定値を変更すべき状態であることを報知する（例えば、「設定値を変更して下さい。」という音声を出力する）ようにしても良い。

40

【 0 8 3 0 】

C P U 1 0 3 は、設定値異常エラーコマンドを送信すると、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっているか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 3 1 2 0 ）。C P U 1 0 3 が、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識した場合には（ステップ S 2 1 T M 3 1 2 0 で Y E S ）、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であるか

50

否かを確認する（ステップS 2 1 T M 3 1 3 0）。

【 0 8 3 1 】

錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であれば（ステップS 2 1 T M 3 1 3 0 で Y E S ）、C P U 1 0 3 は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であるか否かを確認する（ステップS 2 1 T M 3 1 4 0）。

【 0 8 3 2 】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であれば（ステップS 2 1 T M 3 1 4 0 で Y E S ）、C P U 1 0 3 は、設定値格納領域を含む領域をクリアし、R A M クリアフラグを 1 に設定する（ステップS 2 1 T M 3 1 5 0）。ステップS 2 1 T M 3 1 5 0 における R A M クリア処理では、R A M 1 0 2 の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されると共に、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値もクリアされ、設定値格納領域には 0 が記憶される。一方で、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域は、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、R A M クリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「C」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する。

【 0 8 3 3 】

そして、C P U 1 0 3 は、R A M クリア（ステップS 2 1 T M 3 1 5 0）を実行した後に、初期化コマンドを送信し（ステップS 2 1 T M 3 1 6 0）、図 1 0 - 2 に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップS 2 1 T M 3 5 1 0 以降の処理、に移行する。なお、電源断復旧時のバックアップコマンド（ステップS 2 1 T M 3 0 4 5）、及び、電源投入時の初期化コマンド（ステップS 2 1 T M 3 0 5 5 又はステップS 2 1 T M 3 1 6 0）に関しては、電源投入時に 1 回のみ送信されるコマンドである。そのため、C P U 1 0 3 は、これら電源投入時のコマンドを送信したときに、電源投入時のコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要なコマンド送信フラグをセットするようにしておき、通常遊技処理に移行したとき（ステップS 2 1 T M 1 4 7 0 ~）に、コマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、コマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、電源断復旧時のバックアップコマンド（ステップS 2 1 T M 3 0 4 5）、及び、電源投入時の初期化コマンド（ステップS 2 1 T M 3 0 5 5 又はステップS 2 1 T M 3 1 6 0）を送信可能としても良い。

【 0 8 3 4 】

一方、ステップS 2 1 T M 3 1 2 0 で、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識しなかった場合（ステップS 2 1 T M 3 1 2 0 で N O）、即ち、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となっている場合には、電源断となるまで処理を実行しない（ステップS 2 1 T M 3 2 0 0）。また、ステップS 2 1 T M 3 1 3 0 で、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であることが確認されると（ステップS 2 1 T M 3 1 3 0 で N O）、電源断となるまで処理を実行しない（ステップS 2 1 T M 3 2 0 0）。また、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O F F 状態であれば（ステップS 2 1 T M 3 1 4 0 で N O）、電源断となるまで処理を実行しない（ステップS 2 1 T M 3 2 0 0）。

【 0 8 3 5 】

即ち、バックアップ R A M 領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップS 2 1 T M 3 0 1 0 で N O）、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップS 2 1 T M 3 0 2 0 で Y E S と判定される場合）、及び、設定値が正規の値ではない場合（ステップS 2 1 T M 3 0 3 0 で N O）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、R A M クリアによって設定値格納領域を含む領域をクリアして（ステップS 2 1 T M 3 1 5 0）、設定変更モードに移行させるようにしている。

10

20

30

40

50

【 0 8 3 6 】

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

【 0 8 3 7 】

仮に、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していなければ、設定値の変更が許可されないため、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させることができず、通常遊技処理に移行させることができない。そのため、ステップＳ２１ＴＭ３１２０、ステップＳ２１ＴＭ３１３０、及びステップＳ２１ＴＭ３１４０の判定処理のうち、何れかでＮＯと判定された場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に（１）～（３）の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。

【 0 8 3 8 】

なお、ＣＰＵ１０３は、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、電源をＯＦＦ状態とすべき旨を報知するためのコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するようにしても良い。そして、このコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５に、電源をＯＦＦ状態とするように促すメッセージ（例えば「電源をＯＦＦとして下さい。」という文字）を表示するようにしても良い。また、ＣＰＵ１０３は、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源をＯＦＦ状態とするように促すようにしても良い。

【 0 8 3 9 】

次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図１０－２を用いて説明する。図１０－２の処理において、ＣＰＵ１０３は、設定値の変更が行われている可能性があることを示す設定変更中フラグをセットする（ステップＳ２１ＴＭ３５１０）。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップＲＡＭ領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの値は保持される。

【 0 8 4 0 】

次いで、ＣＰＵ１０３は、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３５２０）。ＣＰＵ１０３が、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識した場合には（ステップＳ２１ＴＭ３５２０でＹＥＳ）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３５３０）。そして、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、設定変更対応信号及びセキュリティ信号を出力し（ステップＳ２１ＴＭ３５４０）、設定値格納領域に格納されている設定値を、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させる（ステップＳ２１ＴＭ３５５０）。

【 0 8 4 1 】

さらに、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグが０であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３５７０）。ＲＡＭクリアフラグが０であれば（ステップＳ２１ＴＭ３５７０でＹＥＳ）、即ち、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されていなければ、ＣＰＵ１０３は、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ３５８０）、ステップＳ２１ＴＭ３５２０に移行する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒにより、当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

10

20

30

40

50

【0842】

一方、RAMクリアフラグが1であれば(ステップS21TM3570でNO)、即ち、RAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行されていれば、CPU103は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信し(ステップS21TM3585)、設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作されたか否かを確認する(ステップS21TM3590)。演出制御用CPU120は、設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置5やスピーカ8L、8Rにより、当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

10

【0843】

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

【0844】

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

20

【0845】

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

30

【0846】

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

40

50

ットされていない場合にのみ、設定変更モードコマンドを送信可能としても良い。

【0847】

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

【0848】

次いで、CPU103は、設定値格納領域に格納されている設定値を指定する設定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する（ステップS21TM3720）。前述したように、演出制御用CPU120は、設定コマンドの受信により、設定確認モード又は設定変更モードが終了したことを特定可能である。また、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。

【0849】

次いで、CPU103は、表示モニタ21TM029に表示させている設定値を消去して（ステップS21TM3730）、RAMクリアフラグの値が0であるか否かを確認する（ステップS21TM3740）。

【0850】

ここで、RAMクリアフラグの値が0である（ステップS21TM3740でYES）ということは、バックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であり（ステップS21TM3010でYES）、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップS21TM3020でNO）、且つ、設定値が正規の値である（ステップS21TM3030でYES）、と判定され、さらに、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態であることにより（ステップS21TM3040でNO）、RAMクリア（ステップS21TM3050）が実行されていないということであるから、電源復旧時の通常処理を実行すれば良く、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となったこと（ステップS21TM3060でNO）が確認された場合に、通常遊技処理に移行すれば良い。

【0851】

一方、RAMクリアフラグの値が1である（ステップS21TM3740でNO）ということは、ステップS21TM3050又はステップS21TM3150で、RAMクリアが実行されたということであり、仮に、錠スイッチ21TM051がOFF状態とされる前（ステップS21TM3530でYESと判定される前）に、設定値格納領域に正規の設定値（1～6）が格納されていなければ（例えば、設定値が0の状態のまま、設定変更モードにおいて設定値を変更する操作が行われなかった場合等には）、設定変更モードに移行させて、設定値格納領域に正規の設定値（1～6）を格納させる必要がある。従って、CPU103は、再度電源投入時処理に移行して、ステップS21TM3010以降の処理を実行する。

【0852】

以上に示したように、遊技場の店員等は、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052をON状態とすることで、パチンコ遊技機1を設定変更モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させること（ステップS21TM3050又はステップS21TM3150のRAMクリアを実行させること）ことが可能となる。また、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052をOFF状態とすることで、パチンコ遊技機1を設定確認モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させない（ステップS21TM3040又はステップS21TM3140でNOと判定させて、ステップS21TM3050又はステップS21TM3

10

20

30

40

50

150のRAMクリアを実行させないこと)ことが可能となる。このように、遊技場の店員は、パチンコ遊技機1を設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるのかを選択可能であると共に、遊技状態等を初期化させるか否かも選択可能となっている。

【0853】

なお、図10-2に示す制御では、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている状態で、錠スイッチ21TM051がOFF状態とされることなく(ステップS21TM3530でNO)、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態とされると、ステップS21TM3520でNOと判定されて、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となることを待機する状態となる。このとき、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aを開放すべき旨を報知するように指示するコマンド、及び、錠スイッチ21TM051を操作して設定変更モード又は設定確認モードを終了させるべき旨を報知するように指示するコマンドを、演出制御用CPU120に送信するようにしても良い。そして、これらのコマンドを受信した演出制御用CPU120では、画像表示装置5やスピーカ8L, 8R等によって、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aを開放すべき旨を報知すると共に、錠スイッチ21TM051を操作して設定変更モード又は設定確認モードを終了させるべき旨を報知する。例えば、画像表示装置5に、「遊技機用枠3を開放し、錠スイッチ21TM051をOFF状態として設定変更モードを終了させて下さい。」というメッセージを表示するようにしても良い。

10

【0854】

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

20

【0855】

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

30

【0856】

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

40

【0857】

図10-3は、表示モニタ21TM029に表示される設定値の変化を示す説明図である

50

。設定変更モードに制御されたときには、ステップ S 2 1 T M 3 5 5 0 で、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値が表示されることになる。このとき、設定値格納領域に、正規の値とは異なる値（本例では 0）が格納されていれば、図 1 0 - 3（1）に示すように、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の 7 セグメント表示器には「E」の文字が表示される。従って、遊技場の店員は、少なくとも正規の値が設定値格納領域に格納されていないことを把握して、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 を操作する（設定変更操作を行う）ことになる。

【 0 8 5 8 】

遊技場の店員が、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 を操作する（ステップ S 2 1 T M 3 5 9 0 で Y E S）毎に、設定値格納領域に格納されている設定値が更新される（ステップ S 2 1 T M 3 6 0 0）。本例では説明のために、正規の設定値が 1 ~ 3 の範囲である例を示しており、この場合には、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、0 1 2 3 1 の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される情報が、E 1 2 3 1 の順序で更新されることになる。

10

【 0 8 5 9 】

このように、設定値格納領域に格納されている値が、正規の値ではない場合には、これに対応した情報として、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に数字とは異なる情報（本例ではアルファベットの E）が表示される。これにより、設定値格納領域に正規の値とは異なる値が格納されていることを明確に把握させて、設定変更操作を促すことが可能となる。仮に、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では 0）が格納されている場合に、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 にもその値（本例では 0）を表示すると、遊技場の管理者は、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されている値が正規の値の何れかに該当すると誤解して、設定変更操作を行わずに錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態にしてしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、設定値格納領域に正規の値とは異なる値が格納されている場合には、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に数字とは異なる情報（本例ではアルファベットの E）を表示させることにより、そのような誤解を防止して、確実に設定変更操作を行わせるようにしている。

20

【 0 8 6 0 】

また、図 1 0 - 3（1）に示すように、設定変更モードに制御されたときに、当初、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では 0）が格納されていれば、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の 7 セグメント表示器には「E」の文字が表示されるが、その後、1 回でも設定変更操作が行われて設定値格納領域に正規の値が格納されると、その後、設定変更操作が何回行われたとしても、当該設定変更モードに制御されている期間（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態となるまで）は、正規の設定値の範囲内で設定値の更新が行われ、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では 0）が格納されることは無く、また、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 にも正規の値とは異なる情報（本例では E の文字）が表示されることは無い。

30

【 0 8 6 1 】

一方、図 1 0 - 3（2）に示すように、設定変更モードに制御されたときに、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値が正規の値であった場合には、ステップ S 2 1 T M 3 5 5 0 で、設定値格納領域に格納されている正規の設定値（本例では 2）が表示されることになる。本例では説明のために、正規の設定値が 1 ~ 3 の範囲である例を示しており、この場合には、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、2 3 1 2 3 の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される情報が、2 3 1 2 3 の順序で更新されることになる。

40

【 0 8 6 2 】

即ち、設定変更モードに制御されたときに、当初、設定値格納領域に格納されている設定値が正規の値であった場合には、その後、設定変更操作が何回行われたとしても、当該設定変更モードに制御されている期間（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態となるまで）は、正規の設定値の範囲内で設定値の更新が行われ、設定値格納領域に正規の値とは

50

異なる値（本例では 0）が格納されることは無く、また、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 にも正規の値とは異なる情報（本例では E の文字）が表示されることは無い。

【 0 8 6 3 】

例えば、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機 1 を出荷する際（遊技場への設置前）に、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では 0）を設定しておくことで、その後、遊技場側で、当該パチンコ遊技機 1 の電源投入時に、設定変更モードを経て設定値を正規の値に変更しなければ、当該パチンコ遊技機 1 での遊技を行わせることができなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機 1 を設置する際に、確実に設定変更操作を行わせて、設定値を正規の値に確定させるようにすることができる。

【 0 8 6 4 】

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

【 0 8 6 5 】

（遊技機用枠又はガラス扉枠の開放状態検知に基づく球貸制限）

次に、遊技機用枠 3 が開放状態となったとき、ガラス扉枠 3 a が開放状態となったときの球貸制限方法に関して、図 1 0 - 4 を用いて具体的に説明する。図 1 0 - 4 は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知しているときに、主基板 1 1、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7（払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0）、及びカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。

【 0 8 6 6 】

図 1 0 - 4 の例では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知していることに基づいて、P R D Y 信号を O N 状態としない。また、P R D Y 信号が既に O N 状態となっている場合には、P R D Y 信号を O N 状態から O F F 状態に切り替える。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号が O N 状態（即ち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認信号が O N 状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と電氣的に接続されている状態）であっても、遊技機用枠 3 が開放状態となっている期間は、C P U 1 0 3 が、P R D Y 信号を O N 状態とせず、O F F 状態とする。

【 0 8 6 7 】

その結果、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している間に、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されて球貸スイッチ信号が入力されたとしても、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力しない。すなわち、B R D Y 信号は O F F 状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力しない。すなわち、B R Q 信号は O F F 状態のままである。

【 0 8 6 8 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持する。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又は

10

20

30

40

50

ガラス扉枠 3 a の開放状態を検知しているときには、P R D Y 信号、B R D Y 信号、B R Q 信号、及び E X S 信号が何れも O F F 状態であり、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 は駆動されないので、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。

【 0 8 6 9 】

このように、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している期間は、P R D Y 信号を O N 状態としないようになっている。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。

10

【 0 8 7 0 】

そして、遊技場の店員等が、当該パチンコ遊技機 1 を遊技可能な状態とするために遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を何れも閉鎖状態とすることで、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 の開放状態を検出しておらず、且つ、ガラス扉枠 3 a の開放状態も検知していない状態となる。遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となったことに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能ときには P R D Y 信号を O N 状態にする。

【 0 8 7 1 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。すなわち、B R D Y 信号を O N 状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。すなわち、B R Q 信号を O N 状態にする。

20

【 0 8 7 2 】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O N 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。

30

【 0 8 7 3 】

前述したように、本実施形態では、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 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 を開放状態としない限り操作不可能とされているので、当該パチンコ遊技機 1 を設定変更モード又は設定確認モードに制御させるには、遊技機用枠 3 を開放状態としなければならない。即ち、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、遊技機用枠 3 が開放されていることが通常である。従って、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されている期間には、設定変更モードに制御されている期間、設定確認モードに制御されている期間が含まれる。

【 0 8 7 4 】

40

ここで、設定変更モードへの移行、設定確認モードへの移行は、電源断（電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O F F とすることを含む）、及び、その後の電源投入を伴うものであるため、遊技機の状態として不安定になる可能性があり、このような不安定な状態において球貸処理又は賞球処理に対応する払出制御を実行してしまうと、払出要求に対応した適正な数量の遊技媒体を払い出せない可能性がある。このような状況における遊技者の不利益を防止するためには、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技機における払出制御を制限することが適切である。しかしながら、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側における設定変更モード、設定確認モードへの制御状況を払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 側で把握するためには、そのためのコマンドや判定処理等が必要となり、制御が複雑化してしまうという問題がある。

50

【 0 8 7 5 】

そのため、本実施形態では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されている期間、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されている期間は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が球貸処理及び賞球処理を実行しないようにしている。これにより、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、払出制御が実行されないことになる。結果として、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 側での制御を複雑化させることなく、設定変更モードに制御されている期間、設定確認モードに制御されている期間における球貸処理及び賞球処理が制限される。このような構成によって、球貸処理及び賞球処理に関して適切な払出制御を実現するようにしている。

10

【 0 8 7 6 】

このように、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されている期間、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されている期間において、払出制御が制限されることにより、払出要求に対応した適正な数量の遊技媒体を払い出せない等の、払出制御に伴う不具合の発生を回避でき、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態とされた場合の遊技機のメンテナンス作業等を円滑に進めることができる。

【 0 8 7 7 】

(開放状態検知終了後の球貸再開)

20

次に、球貸が実行されている途中で遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態とされたことにより払出が中断され、その後に遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が閉鎖状態とされた場合の処理に関して、図 1 0 - 5 を用いて具体的に説明する。図 1 0 - 5 に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となったことを検知したことに基づいて、遊技媒体の払出を中断し、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態ではなくなった(閉鎖状態となった)ことに基づいて、中断されていた払出を再開する。

【 0 8 7 8 】

図 1 0 - 5 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0) が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板 1 1 (遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0)、及びカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板 1 1 からの接続確認信号は ON 状態であり、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの P R D Y 信号、及び、E X S 信号、並びに、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号は ON 状態であるものとする。

30

【 0 8 7 9 】

払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が遊技媒体の払出を実行している期間において、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放されると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知していることに基づいて、P R D Y 信号を ON 状態から OFF 状態に切り替える。そして、P R D Y 信号が OFF 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号、及び、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの E X S 信号の出力が停止される。即ち、B R D Y 信号、及び、E X S 信号は OFF 状態となる。そして、E X S 信号が OFF 状態であることに基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

40

【 0 8 8 0 】

この未払出個数は、中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の I /

50

ポート 2 1 T M 3 7 2 f に入力される払出個数カウントスイッチ 2 1 T M 3 0 1 からの検出信号に基づいて更新される。具体的には、未払出個数は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 により払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から指定された払出個数であり、例えば 2 5 個）から、払出個数カウントスイッチ 2 1 T M 3 0 1 によりカウントされた個数（即ち、実際に払出モータ 2 1 T M 2 8 9 により払い出された遊技媒体数）を減算することにより算出される。

【 0 8 8 1 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している期間は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、P R D Y 信号を O N 状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号が O N 状態であっても、即ち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態であっても、P R D Y 信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持する。

10

【 0 8 8 2 】

その結果、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している期間は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されても払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力しない。すなわち、B R D Y 信号は O F F 状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力しない。すなわち、B R Q 信号は O F F 状態のままである。

20

【 0 8 8 3 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持する。そして、E X S 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している期間であるときには、P R D Y 信号、B R D Y 信号、B R Q 信号、及び E X S 信号が何れも O F F 状態であり、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 は駆動しないので、遊技媒体の払出が実行されない。

30

【 0 8 8 4 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となったことを検知すると（遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が終了したことを検知すると）、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能なときには P R D Y 信号を O N 状態にする。

【 0 8 8 5 】

そして、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となったこと（P R D Y 信号が O N 状態となったこと）に基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、未払出個数のデータが 0 になるまで 1 個ずつ払出動作を行う。これにより、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放により中断されていた遊技媒体の払出が完了する。

40

【 0 8 8 6 】

従って、電源断発生前に実行されていた球貸処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から指定された払出個数であり、例えば 2 5 個）のうち、払い出されなかった未払出個数分に関して、払出が実行されることとなるため、遊技者の不利益の発生を回避できる。

【 0 8 8 7 】

（電断発生時の球貸処理（設定変更モードに移行せず））

50

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

【 0 8 8 8 】

図 10 - 6 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0) が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板 1 1 (遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0)、及びカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板 1 1 からの接続確認信号は ON 状態であり、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの P R D Y 信号、及び、E X S 信号、並びに、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号は ON 状態であるものとする。

10

【 0 8 8 9 】

払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板 1 1 からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの P R D Y 信号の出力が停止される。即ち、P R D Y 信号は O F F 状態となる。そして、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号、及び、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの E X S 信号の出力が停止される。即ち、B R D Y 信号、及び、E X S 信号は O F F 状態となる。そして、E X S 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

20

【 0 8 9 0 】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠 3 を開放状態とした後、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を ON 状態とする。この際、パチンコ遊技機 1 を初期化させる場合には、さらにクリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 を操作する。その後、主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であったことに基づいて、設定変更モード又は設定確認モードに制御されることなく、図 10 - 1 に示したステップ S 2 1 T M 1 4 7 0 以降の処理が実行されるものとする。ここで、C P U 1 0 3 が、図 10 - 1 に示すシリアル通信回路設定処理 (ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0) を実行するまでは、主基板 1 1 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に出力される接続確認信号が O F F 状態である。

30

【 0 8 9 1 】

払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が起動し、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 の開放状態、ガラス扉枠 3 a の開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠 3 が開放状態となっていることを検知する。

40

【 0 8 9 2 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、主基板 1 1 からの接続確認信号が O F F 状態であるため、P R D Y 信号を ON 状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号が ON 状態であっても、即ち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態であっても、P R D Y 信号を ON 状態とせず、O F F 状態に維持する。

【 0 8 9 3 】

50

その結果、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基
づいて、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されても払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R
D Y 信号を出力しない。すなわち、B R D Y 信号は O F F 状態のままである。この時点か
ら所定の遅延時間が経過しても、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O F
F 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力しない。
すなわち、B R Q 信号は O F F 状態のままである。

【 0 8 9 4 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れ
も O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号
を O N 状態とせず、O F F 状態に維持する。そして、E X S 信号が O F F 状態であること
に基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、
接続確認信号が O F F 状態であるときには、P R D Y 信号、B R D Y 信号、B R Q 信号、
及び E X S 信号が何れも O F F 状態であり、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 は駆動しないので
、接続確認信号が O F F 状態である期間 (P R D Y 信号が O F F 状態である期間) は、遊
技媒体の払出が実行されない。

【 0 8 9 5 】

C P U 1 0 3 が、図 1 0 - 1 に示すステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 のシリアル通信回路設定
処理を実行すると、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態となることに基づいて、払
出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能なときには P R D Y 信
号を O N 状態にする。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続
確認信号が O N 状態となったときに、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されておらず、且つ
、ガラス扉枠 3 a の開放状態も検出されていないことを条件として、P R D Y 信号を O N
状態とする。

【 0 8 9 6 】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊
技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の開放
状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知
している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モ
ードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板 1 1
からの接続確認信号が O N 状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3
0 0 により、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されていれば、P R D Y
信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持することにより、球貸処理を実行させないよう
にする。このように、接続確認信号が O N 状態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラ
ス扉枠 3 a が開放状態となっている期間は、P R D Y 信号が O F F 状態となる。

【 0 8 9 7 】

なお、R A M クリア (ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0) が
実行された場合には、遊技場の店員は、通常、R A M クリアが実行されたことを確認した
後に、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を閉鎖状態とするため、接続確認信号が O N 状態
の期間 (ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 以降) であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3
a が開放状態となっている場合がありうる。このような場合には、接続確認信号が O N 状
態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されていること
に基づいて、P R D Y 信号が O F F 状態となる。

【 0 8 9 8 】

遊技場の店員が、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を何れも閉鎖状態とすると、払出制
御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続確認信号が O N 状態であり、且つ、遊技
機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の何れの
開放状態も検出していないことに基づいて、P R D Y 信号を O N 状態とする。そして、P
R D Y 信号が O N 状態となったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T
M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 に保存されている未払出個数格納バッファの内容
に基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、未払出個数のデータが 0 になるまで

10

20

30

40

50

1個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、及び、その後に遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、球貸の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、球貸を完了させることが可能である。

【0899】

(電源発生時の球貸処理(設定変更モードに移行))

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

【0900】

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

【0901】

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

【0902】

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

10

20

30

40

50

【0903】

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

【0904】

その後、主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ21TM051がON状態であったことに基づいて設定変更モード又は設定確認モードに制御される。

【0905】

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

【0906】

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

【0907】

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

【0908】

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

【0909】

その後、錠スイッチ21TM051がOFF状態に切り替えられると、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、図10-2に示したステップS21TM3710以降の処理が実行されるものとする。なお、RAMクリア処理が実行された場合には、RAMクリアが実行されたことが報知される。また、本例において、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100及び払出制御用マイクロコンピュータ21TM370の両方にRAMクリア信号

10

20

30

40

50

が送信されるため、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータが、消去（クリアされる）。

【 0 9 1 0 】

C P U 1 0 3 が、図 1 0 - 1 に示すシリアル通信回路設定処理（ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 ）を実行するまでは、主基板 1 1 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に出力される接続確認信号が O F F 状態である。C P U 1 0 3 が、図 1 0 - 1 に示すステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能となきには P R D Y 信号を O N 状態にする。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続確認信号が O N 状態となったときに、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠 3 a の開放状態も検出されていないことを条件として、P R D Y 信号を O N 状態とする。

10

【 0 9 1 1 】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されていれば、P R D Y 信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持することにより、球貸処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号が O N 状態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっている期間は、P R D Y 信号が O F F 状態となる。

20

【 0 9 1 2 】

ここで、R A M クリア（ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0 ）が実行された場合には、遊技場の店員は、通常、R A M クリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を閉鎖状態とするため、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号が O N 状態の期間（ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 以降）であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっている場合があります。このような場合には、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号が O N 状態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されていることに基づいて、P R D Y 信号が O F F 状態となる。

30

【 0 9 1 3 】

遊技場の店員が、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続確認信号が O N 状態であり（設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了しており）、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の何れの開放状態も検出していないことに基づいて、P R D Y 信号を O N 状態とする。

【 0 9 1 4 】

40

本例において、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 を対象とした R A M クリアが実行されていない場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されていなかった場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされていないため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在するため）、P R D Y 信号が O N 状態となったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、未払出個数のデータが 0 になるまで 1 個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、その後に、設定変更モード又は設定確認モードに制御さ

50

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

【0915】

一方で、図 10 - 7 (2) に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 を対象とした R A M クリアが実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作された場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされているため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在しないため）、P R D Y 信号が O N 状態となったときにも、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させず、払出動作を行わない。

10

【0916】

本実施例では、図 10 - 7 (1) に示すように、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 から出力される R A M クリア信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 及び払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の両方に入力される。従って、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を対象とした R A M クリア（ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0 ）が実行されると、これに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 において、R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されている未払出個数のデータが初期化される。このように、電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 が操作されることにより、未払出個数のデータが初期化されてしまうため、電源断発生前（電源復旧に伴い設定変更モード又は設定確認モードに制御される前）に実行されていた球貸処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から指定された払出個数であり、例えば 2 5 個）のうち、払い出されなかった未払出個数分に関しては、払出が行われない。

20

【0917】

従って、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を対象とした R A M クリア（ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0 ）が実行されると、これに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 において、R A M 2 1 T M 3 0 2 に記憶されている未払出個数のデータが初期化されるため、球貸処理又は賞球処理において払い出すべき所定の遊技媒体数のデータの管理を簡素化することができる。

30

【0918】

以上に示したように、球貸処理の実行中に電源断が発生したことにより払出が中断されると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 において、R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに未払出個数のデータが格納されることになる。ここで、電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 が操作されることにより、未払出個数のデータがクリアされるため、中断されていた払出が再開されることなく強制終了（中止）される。即ち、電源復旧時、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間、設定変更モード又は設定確認モードの終了後、に未払出個数分の払出を実行しないことになる。

40

【0919】

（電源発生時の球貸処理（設定変更モードに移行）に関する変形例）

図 10 - 8 (1) は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 及び主基板 1 1、並びに、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a 及び払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 における R A M クリア信号線の接続例を示すブロック図である。図 10 - 8 (1) に示す例では、主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）に対応して前述したクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が設けられており、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7

50

に対応して、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 とは異なる別のクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a が設けられている。即ち、主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 とで、別個に独立したクリアスイッチが設けられている。

【0920】

電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されると、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 から出力された R A M クリア信号が、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の I / O 1 0 5 に入力される。電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a が操作されると、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a から出力された R A M クリア信号が、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の I / O 2 1 T M 3 7 2 f に入力される。

10

【0921】

遊技場の店員は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を初期化させ、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 を初期化させない場合には、電源投入時に、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 を O N 状態とし、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a は O F F 状態とする。これとは逆に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を初期化させず、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 を初期化させる場合には、電源投入時に、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 を O F F 状態とし、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a は O N 状態とする。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を初期化させ、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 を初期化させる場合には、電源投入時に、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 を O N 状態し、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a も O N 状態とする。

20

【0922】

次に、球貸が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図 1 0 - 8（2）を用いて具体的に説明する。本例においては、図 1 0 - 8（1）に示すように、電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 が操作されることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R A M 1 0 2 が初期化され、電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a が操作されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の R A M 2 1 T M 3 0 2 が初期化される。図 1 0 - 8（2）に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、払出を再開せず、設定変更モード又は設定確認モードが終了した後に、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の R A M 2 1 T M 3 0 2 を対象とした R A M クリアが実行されていないことに基づいて、払出が再開される。

30

【0923】

図 1 0 - 8（2）は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7（払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0）が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7（払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0）、及びカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板 1 1 からの接続確認信号は O N 状態であり、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの P R D Y 信号、及び、E X S 信号、並びに、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号は O N 状態であるものとする。

40

【0924】

払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板 1 1 からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの P R D Y 信号の出力が停止される。即ち、P R D Y 信号は O F F 状態となる。そして、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号、及び、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの E X S 信号の出力が停止

50

される。即ち、BRDY信号、及び、EXS信号は何れもOFF状態となる。そして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、EXS信号がOFF状態となったことに基づいて、払出モータ21TM289の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

【0925】

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

10

【0926】

その後、主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ21TM051がON状態であったことに基づいて設定変更モード又は設定確認モードに制御される。

20

【0927】

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

【0928】

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

30

【0929】

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

40

【0930】

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

【0931】

50

その後、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態に切り替えられると、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、図 1 0 - 2 に示したステップ S 2 1 T M 3 7 1 0 以降の処理が実行されるものとする。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R A M クリア処理が実行された場合には、R A M クリアが実行されたことが報知される。また、本例において、電源投入時に払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に対応したクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a が操作された場合には、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に R A M クリア信号が送信されるため、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータが、消去（クリアされる）。

【 0 9 3 2 】

C P U 1 0 3 が、図 1 0 - 1 に示すシリアル通信回路設定処理（ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 ）を実行するまでは、主基板 1 1 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に出力される接続確認信号が O F F 状態である。C P U 1 0 3 が、図 1 0 - 1 に示すステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能となるときには P R D Y 信号を O N 状態にする。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続確認信号が O N 状態となったときに、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠 3 a の開放状態も検出されていないことを条件として、P R D Y 信号を O N 状態とする。

【 0 9 3 3 】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されていれば、P R D Y 信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持することにより、球貸処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号が O N 状態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっている期間は、P R D Y 信号が O F F 状態となる。

【 0 9 3 4 】

ここで、R A M クリア（ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0 ）が実行された場合には、遊技場の店員は、通常、R A M クリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を閉鎖状態とするため、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号が O N 状態の期間（ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 以降）であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっている場合がありうる。このような場合には、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号が O N 状態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されていることに基づいて、P R D Y 信号が O F F 状態となる。

【 0 9 3 5 】

遊技場の店員が、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続確認信号が O N 状態であり、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の何れの開放状態も検出していないことに基づいて、P R D Y 信号を O N 状態とする。

【 0 9 3 6 】

本例において、図 1 0 - 8 (2) に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 を対象とした R A M クリアが実行されていない場合（電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a が操作されていなかった場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R A M 1 0 2 を対象とした R A M クリア（ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0 ）が実行された場合（電

10

20

30

40

50

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

10

【0937】

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

20

【0938】

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

30

40

【0939】

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

【0940】

以上に示したように、球貸処理の実行中に電源断が発生したことにより払出が中断されると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370において、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに未払出個数のデータが格

50

納されることになる。ここで、電源投入時に主基板 1 1 に対応したクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 が操作されたとしても、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に対応したクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a が操作されていなければ、未払個数のデータがクリアされずに維持されているため、中断されていた払出が再開されて、未払個数の遊技媒体の払出が完了する。即ち、電源復旧後に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間を経て、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、未払出個数分の払出が実行されることになる。

【 0 9 4 1 】

なお、本実施形態では、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に設けられている（開放状態の検出信号が払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に入力される）例を示したが、このような形態に限らず、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 は、主基板 1 1 に設けられる（開放状態の検出信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される）ようにしても良い。このような構成とした場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3（又はガラス扉枠 3 a）の開放状態を検知したことに基づいて、接続確認信号の出力を停止する（ON 状態から OFF 状態に切り替える）。これにより、接続確認信号が入力されなくなったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、P R D Y 信号を OFF 状態とすることにより、あるいは、E X S 信号を ON 状態としないことにより、球貸が実行されないようにする。

【 0 9 4 2 】

（遊技機用枠又はガラス扉枠の開放状態検知に基づく賞球払出制限）

次に、遊技機用枠 3 が開放状態となったとき、ガラス扉枠 3 a が開放状態となったときの賞球払出の制限方法に関して、図 1 0 - 9 を用いて具体的に説明する。図 1 0 - 9 は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知しているときに、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との信号の送受信を示すタイミング図である。図 1 0 - 9 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 から送信される受信 A C K 信号としての接続 OK コマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、受信 A C K 信号としての接続 OK コマンドを受信すると、受信した時点から 1 s（1 秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 および払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返して実行する。

【 0 9 4 3 】

このとき、遊技場の店員等が遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a を開放すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知する。遊技機用枠 3 が開放されている状態（及び、ガラス扉枠 3 a と上皿が一体化されている構成であれば、ガラス扉枠 3 a が開放されている状態）では、払い出されるべき賞球が流下する経路と、流下してきた賞球が貯留される上皿とが物理的に接続されていないため、仮に、この状態で賞球が払い出されてしまうと、遊技媒体が上皿に到達せずに落下してしまう。

【 0 9 4 4 】

図 1 0 - 9 の例では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知しているときに、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 一般入賞口～第 4 一般入賞口、及び、大入賞口の何れかの入賞口に関する遊技媒体の通過を検出したことに基づいて、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信するが、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠

3 a の開放状態を検知している払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 では、遊技媒体の払出制御を実行せず、受信 A C K 信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。この賞球準備中コマンドは、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知しなくなるまで、即ち、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が閉鎖状態となるまで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信し続けられる。

【 0 9 4 5 】

このように、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している期間は、遊技媒体が各入賞口を通過して入賞を検知しても、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させずに賞球の払出制御を実行しない。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。そして、受信 A C K 信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

10

【 0 9 4 6 】

そして、遊技場の店員等が、当該パチンコ遊技機 1 を遊技可能な状態とするために遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を何れも閉鎖状態とすることで、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 の開放状態を検出しておらず、且つ、ガラス扉枠 3 a の開放状態も検知していない状態となる。遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となったことに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能となきには払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検知されている期間内の入賞に応じた所定数（賞球個数コマンドにより指定された数）の賞球の払出制御を実行する。そして、所定数の遊技媒体を払い出した払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、受信 A C K 信号としての賞球終了コマンドを送信する。

20

【 0 9 4 7 】

（開放状態検知終了後の賞球払出再開）

次に、賞球の払出が実行されている途中で遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態とされたことにより払出が中断され、その後に遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が閉鎖状態とされた場合の処理に関して、図 1 0 - 1 0 を用いて具体的に説明する。図 1 0 - 1 0 に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となったことを検知したに基づいて、遊技媒体の払出を中断し、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態ではなくなった（閉鎖状態となった）に基づいて、中断されていた払出を再開する。

30

【 0 9 4 8 】

図 1 0 - 1 0 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 から送信される受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信すると、受信した時点から 1 s（1 秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 および払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

40

【 0 9 4 9 】

接続確認の通信処理を実行していないとき（受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間）に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定

50

された個数の賞球の払い出しを行う。この賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行っている期間に、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放され、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放を検知したことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

【 0 9 5 0 】

この未払出個数は、中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 f に入力される払出個数カウントスイッチ 2 1 T M 3 0 1 からの検出信号に基づいて更新される。具体的には、未払出個数は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 により払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から指定された払出個数であり、例えば 1 4 個）から、払出個数カウントスイッチ 2 1 T M 3 0 1 によりカウントされた個数（即ち、実際に払出モータ 2 1 T M 2 8 9 により払い出された遊技媒体数）を減算することにより算出される。

【 0 9 5 1 】

遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 では、遊技媒体の払出制御を実行せず、受信 A C K 信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。この賞球準備中コマンドは、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知しなくなるまで、即ち、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が閉鎖状態となるまで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信し続けられる。

【 0 9 5 2 】

このように、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態である期間は、遊技媒体の払出の実行途中であっても、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させずに遊技媒体の払出を実行しない。そして、受信 A C K 信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

【 0 9 5 3 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となったことを検知すると（遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が終了したことを検知すると）、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が閉鎖されたことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、未払出個数のデータが 0 になるまで 1 個ずつ払出動作を行う。これにより、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放により中断されていた遊技媒体の払出が完了する。

【 0 9 5 4 】

（電断発生時の賞球処理（設定変更モードに移行せず））

次に、賞球の払出が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されない場合の処理に関して、図 1 0 - 1 1 を用いて具体的に説明する。図 1 0 - 1 1 に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したことに基づいて、遊技媒体の払出を中断し、電源投入後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されることなく、接続確認信号が O N 状態となり、遊技機用枠 3 が閉鎖状態となった後に、中断されていた払出を再開する。

【 0 9 5 5 】

図 1 0 - 1 1 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 から送信される受信 A C K 信号として

10

20

30

40

50

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

【0956】

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

【0957】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠3を開放状態とした後、電源スイッチ21TM055をON状態とする。この際、パチンコ遊技機1を初期化させる場合には、さらにクリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052を操作する。その後、主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ21TM051がOFF状態であったことに基づいて、設定変更モード又は設定確認モードに制御されることなく、図10-1に示したステップS21TM1470以降の処理が実行されるものとする。ここで、CPU103が、図10-1に示すシリアル通信回路設定処理(ステップS21TM1480)を実行するまでは、主基板11から払出制御基板21TM037に出力される接続確認信号がOFF状態である。

【0958】

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

【0959】

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

【0960】

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

【0961】

CPU103が、図10-1に示すステップS21TM1480のシリアル通信回路設定

10

20

30

40

50

処理を実行すると、主基板 11 からの接続確認信号が ON 状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 は、払出動作が可能なのは払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ 21 T M 2 8 9 を駆動させ、未払出個数のデータが 0 になるまで 1 個ずつ払出動作を行う。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 は、接続確認信号が ON 状態となったときに、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠 3 a の開放状態も検出されていないことを条件として、払出モータ 21 T M 2 8 9 を駆動させ、払出動作を行うものとする。

【 0 9 6 2 】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 が、遊技機枠・扉枠開放センサ 21 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板 11 からの接続確認信号が ON 状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ 21 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されていれば、払出モータ 21 T M 2 8 9 を駆動させないことにより、賞球処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号が ON 状態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっている期間は、払出モータ 21 T M 2 8 9 を駆動させない。

【 0 9 6 3 】

なお、R A M クリア（ステップ S 21 T M 3 0 5 0 又はステップ S 21 T M 3 1 5 0 ）が実行された場合には、遊技場の店員は、通常、R A M クリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を閉鎖状態とするため、接続確認信号が ON 状態の期間（ステップ S 21 T M 1 4 8 0 以降）であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっている場合がありうる。このような場合には、接続確認信号が ON 状態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されていることに基づいて、払出モータ 21 T M 2 8 9 の駆動は停止状態となり、遊技媒体の払出が実行されない。

【 0 9 6 4 】

遊技場の店員が、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 は、接続確認信号が ON 状態であり、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ 21 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の何れの開放状態も検出していないことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ 21 T M 2 8 9 を駆動させ、未払出個数のデータが 0 になるまで 1 個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、及び、その後に遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、賞球の払出の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、賞球の払出を完了させることが可能である。

【 0 9 6 5 】

（電源発生時の賞球処理（設定変更モードに移行））

次に、賞球の払出が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図 10 - 12 を用いて具体的に説明する。本例においては、図 10 - 7（1）に示すように、電源投入時にクリアスイッチ 21 T M 0 5 2 が操作されることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 及び払出制御用マイクロコンピュータ 21 T M 3 7 0 の両方に R A M クリア信号が送信されるものとする。図 10 - 12 に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又

10

20

30

40

50

は設定確認モードに制御されたときに、払出を再開せず、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了した後でも、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370のRAM21TM302を対象としたRAMクリアが実行されたことに基づいて、払出を再開しない。

【0966】

図10-12に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370から送信される受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信すると、受信した時点から1s(1秒)経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ100および払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

10

【0967】

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

20

【0968】

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

30

【0969】

その後、主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ21TM051がON状態であったことに基づいて設定変更モード又は設定確認モードに制御される。

40

【0970】

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

【0971】

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

50

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

【0972】

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

【0973】

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

【0974】

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

【0975】

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

【0976】

遊技場の店員が、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aを何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、接続確認信号がON状態であり（設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了しており）、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ21

10

20

30

40

50

TM300により、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aの何れの開放状態も検出していないことに基づいて、払出モータ21TM289を駆動させる。

【0977】

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

【0978】

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

【0979】

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

【0980】

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

【0981】

10

20

30

40

50

(電断発生時の賞球処理 (設定変更モードに移行) に関する変形例)

次に、賞球の払出が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図 10 - 13 を用いて具体的に説明する。本例においては、図 10 - 8 (1) に示すように、電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 が操作されることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R A M 1 0 2 が初期化され、電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a が操作されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の R A M 2 1 T M 3 0 2 が初期化される。図 10 - 13 に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、払出を再開せず、設定変更モード又は設定確認モードが終了した後に、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の R A M 2 1 T M 3 0 2 を対象とした R A M クリアが実行されていないことに基づいて、払出が再開される。

10

【 0 9 8 2 】

図 10 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 から送信される受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信すると、受信した時点から 1 s (1 秒) 経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 および払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

20

【 0 9 8 3 】

接続確認の通信処理を実行していないとき (受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間) に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行う。この賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行っている期間において、電源断が発生すると、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 への電力供給が停止するので、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

30

【 0 9 8 4 】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠 3 を開放状態とした後、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O N 状態とする。この際、前述したように、設定変更モードに移行させるため (さらに遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を初期化するため) には、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O N 状態とするときに、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態とし、且つ、クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 も O N 状態としておく。また、設定確認モードに移行させるためには、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O N 状態とするときに、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態とし、クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 は O F F 状態とする。

40

【 0 9 8 5 】

その後、主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、 C P U 1 0 3 によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であったことに基づいて設定変更モード又は設定確認モードに制御される。

【 0 9 8 6 】

払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出

50

制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が起動し、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 の開放状態、ガラス扉枠 3 a の開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠 3 が開放状態となっていることを検知する。

【 0 9 8 7 】

その後、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板 1 1 からの接続確認信号は O F F 状態である。そのため、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を停止状態に維持する。その結果、電源投入後に、C P U 1 0 3 が電源投入時処理となる所定の処理を実行している期間（設定変更モード又は設定確認モードに制御され、図 1 0 - 1 に示すシリアル通信回路設定処理（ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 ）を実行するまでの期間）は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動が停止状態であるので、未払出個数のデータがクリアされていない場合であっても、遊技媒体の払出を中断した状態が維持されることになる。

10

【 0 9 8 8 】

その後、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態に切り替えられると、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、図 1 0 - 2 に示したステップ S 2 1 T M 3 7 1 0 以降の処理が実行されるものとする。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R A M クリア処理が実行された場合には、R A M クリアが実行されたことが報知される。また、本例において、電源投入時に払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に対応したクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a が操作された場合には、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に R A M クリア信号が送信されるため、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータが、消去（クリアされる）。

20

【 0 9 8 9 】

C P U 1 0 3 が、図 1 0 - 1 に示すシリアル通信回路設定処理（ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 ）を実行するまでは、主基板 1 1 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に出力される接続確認信号が O F F 状態である。C P U 1 0 3 が、図 1 0 - 1 に示すステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能なときには、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、未払出個数のデータが 0 になるまで 1 個ずつ払出動作を行う。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続確認信号が O N 状態となったときに、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠 3 a の開放状態も検出されていないことを条件として、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、払出動作を行うものとする。

30

【 0 9 9 0 】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されていれば、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させないことにより、賞球処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号が O N 状態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっている期間は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させない。

40

【 0 9 9 1 】

ここで、R A M クリア（ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0 ）が実行された場合には、遊技場の店員は、通常、R A M クリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を閉鎖状態とするため、設定変更モード又は設

50

定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号がON状態の期間（ステップS 2 1 T M 1 4 8 0以降）であっても、遊技機用枠3又はガラス扉枠3 aが開放状態となっている場合がありうる。このような場合には、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号がON状態の期間であっても、遊技機用枠3又はガラス扉枠3 aの開放状態が検出されていることに基づいて、払出モータ2 1 T M 2 8 9の駆動は停止状態となる。

【0992】

遊技場の店員が、遊技機用枠3及びガラス扉枠3 aを何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0は、接続確認信号がON状態であり、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ2 1 T M 3 0 0により、遊技機用枠3及びガラス扉枠3 aの何れの開放状態も検出していないことに基づいて、払出モータ2 1 T M 2 8 9の駆動を開始する。

【0993】

本例において、図10-8(2)に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0におけるRAM 2 1 T M 3 0 2を対象としたRAMクリアが実行されていない場合（電源投入時にクリアスイッチ2 1 T M 0 5 2 aが操作されていなかった場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM 1 0 2を対象としたRAMクリア（ステップS 2 1 T M 3 0 5 0又はステップS 2 1 T M 3 1 5 0）が実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2が操作された場合）であっても、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0は、RAM 2 1 T M 3 0 2内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされていないため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在するため）、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0におけるRAM 2 1 T M 3 0 2に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ2 1 T M 2 8 9を駆動させ、未払出個数のデータが0になるまで1個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、その後に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこと、及び、遊技機用枠3又はガラス扉枠3 aが開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、賞球の払出の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、未払出個数のデータがクリアされていないことに基づいて、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、遊技機用枠3及びガラス扉枠3 aが閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、賞球の払出を完了させることが可能である。

【0994】

一方で、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0におけるRAM 2 1 T M 3 0 2を対象としたRAMクリアが実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ2 1 T M 0 5 2 aが操作された場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0は、RAM 2 1 T M 3 0 2内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされているため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在しないため）、払出モータ2 1 T M 2 8 9を駆動させず、払出動作を行わない。

【0995】

本実施例では、図10-8(1)に示すように、クリアスイッチ2 1 T M 0 5 2から出力されるRAMクリア信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力されるが、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0には入力されない。そのため、基板11に対応したクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2が操作されたことより、遊技制御用マイクロコンピュータ100を対象としたRAMクリア（ステップS 2 1 T M 3 0 5 0又はステップS 2 1 T M 3 1 5 0）が実行されたとしても、払出制御基板2 1 T M 0 3 7に対応したクリアスイッチ2 1 T M 0 5 2 aが操作されていなければ、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0において、RAM 2 1 T M 3 0 2内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されている未払出個数のデータは初期化されない。このように、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2が操作されたか否かにかかわらず（遊技制御用マイクロコンピュータ100を対

10

20

30

40

50

象としたRAMクリア（ステップS21TM3050又はステップS21TM3150）が実行されたか否かにかかわらず）、クリアスイッチ21TM052aが操作されていなければ、未払出個数のデータは初期化されず、電源断発生前（電源復旧に伴い設定変更モード又は設定確認モードに制御される前）に実行されていた賞球処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100から指定された払出個数であり、例えば14個）のうち、払い出されなかった未払出個数分に関して、払出が実行されることになる。

【0996】

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

【0997】

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

【0998】

（セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間）

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

【0999】

また、図9-39（1）に示すパターン1の例では、第7端子からは設定変更対応信号を出力可能である。設定変更対応信号は、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が開始されてから、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が終了して通常遊技処理に移行するまで（例えば、図10-1及び図10-2に示した、ステップS21TM3510から、ステップS21TM3060又はステップS21TM3070でNOと判定されて通常遊技処理が実行されるまで）の期間にON状態となる。この設定変更対応信号により、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が実行されたこと（設定値の変更又は確認に関連した処理が実行されたこと）を外部に通知可能となっている。また、設定変更モード又は設定確認モードが終了すると（通常遊技処理に移行すると）、一旦は

10

20

30

40

50

、第7端子から出力される設定変更対応信号がOFF状態となり、その後に同じ第7端子から、RAM102の設定値格納領域に格納されている現在の設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるため、設定値を外部に通知可能となっている。

【1000】

具体的には、図10-14(1)に示すように、電源投入時にRAMクリア(例えば、図10-1に示したステップS21TM3050又はステップS21TM3150)を伴う設定変更モードに移行した場合には、第7端子から設定変更対応信号が出力され、これと同時に、第10端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、RAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行されたことに基づいて、設定変更モードが終了して通常遊技処理に移行した後も、30秒間はセキュリティ信号がON状態とされる。また、設定変更モードが終了したことに伴い(正確には設定変更モードが終了して通常遊技処理に移行してから50ms経過したタイミングで)、設定変更対応信号が一旦はOFF状態となるが、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が2であることに基づいて、特殊態様の設定変更対応信号として2のパルスが出力されている。

10

【1001】

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

20

【1002】

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

【1003】

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

30

40

【1004】

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

【1005】

一方、図10-14(2)に示したように、RAMクリア(ステップS21TM3050

50

又はステップS 2 1 T M 3 1 5 0) が実行されて、設定変更モードに移行しなかった場合には、セキュリティ信号は、電源投入時(R A Mクリア実行時)から3 0秒間、O N状態となる。

【1 0 0 6】

従って、セキュリティ信号が入力される外部装置側では、セキュリティ信号の入力期間が3 0秒程度である場合には、R A Mクリア(ステップS 2 1 T M 3 0 5 0又はステップS 2 1 T M 3 1 5 0) が実行されたものの、設定変更モードに移行しなかった可能性があることを認識可能である。一方、セキュリティ信号の入力期間が3 0秒を超えている場合には、設定変更モード又は設定確認モードに移行した可能性があること(特に、R A Mクリアを伴う設定変更モードに移行した可能性が高いこと)を認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が3 0秒に達しなかった場合には、R A Mクリア(ステップS 2 1 T M 3 0 5 0又はステップS 2 1 T M 3 1 5 0) が実行されることなく、設定確認モードに移行した可能性があること(設定値を変更可能な状態となることなく確認のみが行われた可能性があること)を認識可能である。

10

【1 0 0 7】

つまり、セキュリティ信号の入力期間が3 0秒程度である場合には、R A Mクリア(ステップS 2 1 T M 3 0 5 0又はステップS 2 1 T M 3 1 5 0) が実行されたものの、設定変更モードに移行しなかった可能性があることを、ホールコンピュータ等の管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が3 0秒未満である場合には、R A Mクリア(ステップS 2 1 T M 3 0 5 0又はステップS 2 1 T M 3 1 5 0) が実行されることなく、設定確認モードに移行した可能性があること(設定値を変更可能な状態となることなく確認のみが行われた可能性があること)を、管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が3 0秒を超えている場合には、設定変更モード又は設定確認モードに移行した可能性があること(特に、R A Mクリアを伴う設定変更モードに移行した可能性が高いこと)を、管理装置において認識可能である。このように、遊技機のセキュリティ信号の出力期間によって、外部側で遊技機がどのような制御を実行したかを区別することができる。

20

【1 0 0 8】

従って、外部装置が、設定変更対応信号の入力を想定しておらず、設定変更対応信号の入力に基づく処理が実行されないように構成されている場合であっても、少なくともセキュリティ信号の入力に基づいて、R A Mクリア(ステップS 2 1 T M 3 0 5 0又はステップS 2 1 T M 3 1 5 0) が実行された可能性と、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性とを、区別して認識可能となっている。

30

【1 0 0 9】

また、本実施形態では、遊技機が設定変更モードに制御されるときには、電源投入時にクリアスイッチ(設定切替スイッチ)2 1 T M 0 5 2がO N状態であるため、必ずR A Mクリアが実行されることになる(ステップS 2 1 T M 3 0 5 0又はステップS 2 1 T M 3 1 5 0)。その結果、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードに制御されている期間+3 0秒間程度となる。一方、遊技機が設定確認モードに制御されるときには、電源投入時にクリアスイッチ(設定切替スイッチ)2 1 T M 0 5 2がO F F状態であり、R A Mクリアフラグが0の状態である(ステップS 2 1 T M 3 5 7 0でY E Sである)ため、R A Mクリア(ステップS 2 1 T M 3 0 5 0又はステップS 2 1 T M 3 1 5 0) が実行されていない。その結果、セキュリティ信号の出力期間は、設定確認モードに制御されている期間(正確には設定確認モードに制御されている期間+5 0 m s程度)となる。

40

【1 0 1 0】

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

【1 0 1 1】

50

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

10

【1012】

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

【1013】

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

20

【1014】

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

30

【1015】

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

40

【1016】

また、設定変更対応信号に関しては、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、パルス幅が100msの特殊態様で設定変更対応信号が出力されることにより、ホールコンピュータ等の外部装置側で、各パチンコ遊技機1の設定値を特定して管理可能となっている。仮に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間が50ms未満であったことに応じて、設定変更対応信号がON状態となってから50ms未満でOFF状態に切り替わり、その後、設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数の100ms幅のパルスが出力される構成とした場合には、外部装置において、設定変更モード又

50

は設定確認モードに制御されている期間（50ms未満）に相当する設定変更対応信号を認識することができず、その後に出力される特殊態様（パルス幅が100ms）の設定変更対応信号のみを認識することで、当該パチンコ遊技機1の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。本実施形態のように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間によらず、少なくとも所定期間（本例では50ms）は、設定変更対応信号をON状態とすることにより、外部装置側で、各パチンコ遊技機1の設定値を正確に特定できるようになる。

【1017】

図10-16は、演出制御基板12が備える演出装置に関する他の例を示す図である。本例では、図2に示した例とは異なり、ランプ制御基板14に、遊技効果ランプ9の他、画面外第1保留表示器21TM101、画面外第2保留表示器21TM102、第4図柄表示器21TM103、及び、設定変更状態表示器21TM104が接続されており、これらは何れもLED等の発光装置により構成されている。また、これらの発光装置は何れも画像表示装置5の画面枠外に設けられている。演出制御用CPU120は、ランプ制御基板14を介して、これらの発光装置の発光を制御する。本例では、これらの発光装置は全て共通の発光色で発光するものとする。

10

【1018】

画面外第1保留表示器21TM101は、2つの発光装置により構成されている。演出制御用CPU120は、第1保留記憶数の変更があったとき、即ち、第1始動入賞口への入賞が発生したとき（第1保留記憶数が増加したとき）、及び、第1特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したとき（第1保留記憶数が減少したとき）に、遊技制御用マイクロコンピュータ100から、更新後の第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドを受信すると、第1保留記憶数指定コマンドにより指定された第1保留記憶数に対応した態様で画面外第1保留表示器21TM101を発光させる。

20

【1019】

例えば、第1保留記憶数指定コマンドにより指定された第1保留記憶数が1である場合には、一方の発光装置を点灯状態として、他方の発光装置は消灯状態とする。また、第1保留記憶数指定コマンドにより指定された第1保留記憶数が2である場合には、両方の発光装置を点灯状態とする。また、第1保留記憶数指定コマンドにより指定された第1保留記憶数が3である場合には、一方の発光装置を点滅状態として、他方の発光装置は点灯状態とする。そして、第1保留記憶数指定コマンドにより指定された第1保留記憶数が4である場合には、両方の発光装置を点滅状態とする。

30

【1020】

画面外第2保留表示器21TM102は、2つの発光装置により構成されている。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数の変更があったとき、即ち、第2始動入賞口への入賞が発生したとき（第2保留記憶数が増加したとき）、及び、第2特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したとき（第2保留記憶数が減少したとき）に、遊技制御用マイクロコンピュータ100から、更新後の第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドを受信すると、第2保留記憶数指定コマンドにより指定された第2保留記憶数に対応した態様で画面外第2保留表示器21TM102を発光させる。

40

【1021】

例えば、第2保留記憶数指定コマンドにより指定された第2保留記憶数が1である場合には、一方の発光装置を点灯状態として、他方の発光装置は消灯状態とする。また、第2保留記憶数指定コマンドにより指定された第2保留記憶数が2である場合には、両方の発光装置を点灯状態とする。また、第2保留記憶数指定コマンドにより指定された第2保留記憶数が3である場合には、一方の発光装置を点滅状態として、他方の発光装置は点灯状態とする。そして、第2保留記憶数指定コマンドにより指定された第2保留記憶数が4である場合には、両方の発光装置を点滅状態とする。

【1022】

第4図柄表示器21TM103は、2つの発光装置により構成されている。ここで、一方

50

の発光装置は、主基板 1 1 側の第 1 特別図柄表示装置 4 A に対応した第 4 図柄の変動表示装置であり、第 1 特別図柄の変動表示が開始されたタイミングで点滅（即ち変動表示）を開始し、第 1 特別図柄の変動表示が終了したタイミングで消灯状態又は点灯状態となり（即ち変動表示が終了し）、表示結果が導出される。また、他方の発光装置は、主基板 1 1 側の第 2 特別図柄表示装置 4 B に対応した第 4 図柄の変動表示装置であり、第 2 特別図柄の変動表示が開始されたタイミングで点滅（即ち変動表示）を開始し、第 2 特別図柄の変動表示が終了したタイミングで消灯状態又は点灯状態となり（即ち変動表示が終了し）、表示結果が導出される。

【 1 0 2 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特別図柄の変動表示が開始されるときに、第 1 保留記憶数が減算されたことを指定する第 1 保留記憶数減算指定コマンド、表示結果を指定する表示結果指定コマンド、及び、特別図柄の変動時間を指定する変動パターンコマンド、という 1 セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信したことに基

10

【 1 0 2 4 】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記 1 セットのコマンドを受信すると、第 4 図柄表示器 2 1 T M 1 0 3 における一方の発光装置の点滅（即ち変動表示）を開始し、変動パターンコマンドにより指定された変動時間が経過したときに、図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて、一方の発光装置を消灯状態又は点灯状態とする（即ち表示結果を確定させる）。例えば、表示結果指定コマンドにより「はずれ」の表示結果が指定されていた場合には、図柄確定期間において一方の発光装置を消灯させ、表示結果指定コマンドにより「大当たり」の表示結果が指定されていた場合には、図柄確定期間において一方の発光装置を点灯させる。

20

【 1 0 2 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 特別図柄の変動表示が開始されるときに、第 2 保留記憶数が減算されたことを指定する第 2 保留記憶数減算指定コマンド、表示結果を指定する表示結果指定コマンド、及び、特別図柄の変動時間を指定する変動パターンコマンド、という 1 セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信したことに基

30

【 1 0 2 6 】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記 1 セットのコマンドを受信すると、第 4 図柄表示器 2 1 T M 1 0 3 における他方の発光装置の点滅（即ち変動表示）を開始し、変動パターンコマンドにより指定された変動時間が経過したときに、図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて、他方の発光装置を消灯状態又は点灯状態とする（即ち表示結果を確定させる）。例えば、表示結果指定コマンドにより「はずれ」の表示結果が指定されていた場合には、図柄確定期間において他方の発光装置を消灯させ、表示結果指定コマンドにより「大当たり」の表示結果が指定されていた場合には、図柄確定期間において他方の発光装置を点灯させる。

40

【 1 0 2 7 】

なお、画面外第 1 保留表示器 2 1 T M 1 0 1 の発光色と画面外第 2 保留表示器 2 1 T M 1 0 2 の発光色とを異ならせるようにしても良く、例えば、前者を青色で発光させて、後者を赤色で発光させるようにしても良い。また、第 4 図柄表示器 2 1 T M 1 0 3 において、

50

第 1 特別図柄表示装置 4 A に対応した一方の発光装置の発光色と、第 2 特別図柄表示装置 4 B に対応した他方の発光装置の発光色とを異ならせるようにしても良く、例えば、前者を青色（画面外第 1 保留表示器 2 1 T M 1 0 1 と同じ発光色）で発光させて、後者を赤色（画面外第 2 保留表示器 2 1 T M 1 0 2 と同じ発光色）で発光させるようにしても良い。

【 1 0 2 8 】

また、第 1 保留記憶数を示す画像（例えば青色の数字「 0 ~ 4 」の画像）、及び、第 2 保留記憶数を示す画像（例えば赤色の数字「 0 ~ 4 」の画像）を、画像表示装置 5 に表示するようにしても良い。また、第 1 特別図柄に対応した第 4 図柄の画像（例えば四角形の画像であり、第 1 特別図柄が変動表示している期間は白色で点滅（変動）しており、表示結果がはずれの場合には図柄確定期間に青色で停止表示され、表示結果が大当りの場合には図柄確定期間に赤色で停止表示される画像）、及び、第 2 特別図柄に対応した第 4 図柄の画像（例えば四角形の画像であり、第 2 特別図柄が変動表示している期間は黄色で点滅（変動）しており、表示結果がはずれの場合には図柄確定期間に青色で停止表示され、表示結果が大当りの場合には図柄確定期間に赤色で停止表示される画像）を、画像表示装置 5 に表示するようにしても良い。

【 1 0 2 9 】

設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 は、1 の発光装置により構成されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更モードに制御されたときに遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信される設定変更モードコマンド（図 1 0 - 2 のステップ S 2 1 T M 3 5 8 5 を参照）を受信したタイミングで、設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 を点灯させる。そして、設定変更モードへの制御が終了したときに遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信される設定コマンド（図 1 0 - 2 のステップ S 2 1 T M 3 7 2 0 を参照）を受信したタイミングで、設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 を消灯する。

【 1 0 3 0 】

なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認モードに制御されたときに遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信される設定確認モードコマンド（図 1 0 - 2 のステップ S 2 1 T M 3 5 8 0 を参照）を受信したタイミングで、設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 を点滅させる。そして、設定確認モードへの制御が終了したときに遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信される設定コマンド（図 1 0 - 2 のステップ S 2 1 T M 3 7 2 0 を参照）を受信したタイミングで、設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 を消灯する。

【 1 0 3 1 】

このような構成によれば、設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 の発光態様によって、設定変更モードに制御されていること（点灯状態）、設定確認モードに制御されていること（点滅状態）を報知可能となっている。ここで、電源が投入されてから表示制御部 1 2 3 により画像表示装置 5 における画像表示制御が可能となるまでの期間と比較して、電源が投入されてからランプ制御基板 1 4 により各発光装置の発光制御が可能となるまでの期間は極めて短い。そのため、図 9 - 1 7 に示すように、画像表示装置 5 において、設定変更モードに制御されていること、設定確認モードに制御されていることを報知することができない期間（表示制御部 1 2 3 による画像表示制御が可能となる前の期間）であっても、設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 の発光態様によって、設定変更モードに制御されていること、設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【 1 0 3 2 】

なお、演出制御基板 1 2 側では、設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 に限らず、画面外第 1 保留表示器 2 1 T M 1 0 1、画面外第 2 保留表示器 2 1 T M 1 0 2、及び第 4 図柄表示器 2 1 T M 1 0 3 を、遊技が行われているときの通常の発光パターンとは異なる発光パターンで発光させることにより、設定変更モードに制御されていることや、設定確認モードに制御されていることを報知するようにしても良い。例えば、画面外第 1 保留表示器 2 1 T M 1 0 1、画面外第 2 保留表示器 2 1 T M 1 0 2、及び第 4 図柄表示器 2 1 T M 1 0 3 を構成する L E D を、全て点灯状態とすることで設定変更モードに制御されていることを報知し、画面外第 1 保留表示器 2 1 T M 1 0 1、画面外第 2 保留表示器 2 1 T M 1 0 2、

及び第４図柄表示器２１ＴＭ１０３を構成するＬＥＤを、全て点滅状態とすることで設定確認モードに制御されていることを報知するようにしても良い。

【１０３３】

一方、主基板１１側では、設定変更モードに制御されている期間は、ＣＰＵ１０３が、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、及び普図保留表示器２５Ｃ、並びに、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、及び普通図柄表示器２０を、遊技が行われているときの通常の発光パターンとは異なる発光パターンで発光させる（例えば、全てを同時に点灯状態とする）ことで、設定変更モードに制御されていることを報知することができる。また、設定確認モードに制御されている期間は、ＣＰＵ１０３が、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、及び普図保留表示器２５Ｃ、並びに、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、及び普通図柄表示器２０を、遊技が行われているときの通常の発光パターンとは異なる発光パターン（且つ設定変更モードに制御されているときとも異なる発光パターン）で発光させる（例えば、全てを同時に点滅状態とする）ことで、設定確認モードに制御されていることを報知することができる。

10

【１０３４】

[特徴部３０ＴＭに関する説明]

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

20

【１０３５】

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

30

【１０３６】

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

40

【１０３７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の変動表示が実行されているときには、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３にアクティブ表示３０ＴＭ００３を表示する。即ち、アクティブ表示３０ＴＭ００３は、始動条件（例えば、第１始動入賞口又は第２始動入賞口への入賞

50

）が成立した後に開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、保留記憶数が0ではないこと）が成立した特別図柄の変動表示（及び飾り図柄の変動表示）に対応した情報である。

【1038】

また、画像表示装置5の画面上部（遊技者から見て左側）には、第1保留表示領域30TM101とは異なる領域であって、第1保留記憶数（0～4の副保留表示30TM004）を表示する副保留表示領域30TM104と、アクティブ表示領域30TM103とは異なる領域であって、現在実行中の変動表示に対応する副アクティブ表示30TM005を表示する副アクティブ表示領域30TM105と、が設けられている。

【1039】

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

【1040】

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

【1041】

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

【1042】

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

10

20

30

40

50

と共通の変動表示（保留記憶）に対応した１の副保留表示３０ＴＭ００４とが、同時に画面上に表示されていることになる。

【１０４３】

このように、共通の変動表示（第１特別図柄の変動表示）に対応する複数種類の保留表示（第１保留表示３０ＴＭ００１、副保留表示３０ＴＭ００４）が、同時に同じ画面上に表示されることにより、保留表示を用いた演出を多様化して興趣を向上させることができる。同様に、実行中の変動表示（第１特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示）に対応した複数種類のアクティブ表示（アクティブ表示３０ＴＭ００３、副アクティブ表示３０ＴＭ００５）が、同時に同じ画面上に表示されることにより、アクティブ表示を用いた演出を多様化して興趣を向上させることができる。

10

【１０４４】

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

【１０４５】

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

20

30

【１０４６】

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

【１０４７】

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

【１０４８】

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

40

50

【 1 0 4 9 】

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

【 1 0 5 0 】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用CPU120は、変化禁止フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS30TM1020)。変化禁止フラグがセットされていれば(ステップS30TM1020でYES)、そのまま処理を終了する。後述するように、変化禁止フラグは、少なくとも第1変化演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる。変化禁止フラグがセットされてい

10

【 1 0 5 1 】

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

【 1 0 5 2 】

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

20

【 1 0 5 3 】

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

30

【 1 0 5 4 】

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

40

【 1 0 5 5 】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく可変表示に対応したアクティブ表示30TM003の最終表示態様は、2%の割合で通常態様となり、3%の割合で特殊態様となり、15%の割合で青色態様となり、20%の割合で緑色態様となり、25%の割合で赤色態様となり、35%の割合で金色態様と

50

なる。即ち、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した情報（保留表示又はアクティブ表示）の態様を、通常態様とは異なる態様とする第1変化演出は、98%の割合で実行されることになる。

【1056】

このように、第1変化演出が実行された場合には、第1変化演出が実行されない場合と比較して、大当たりとなる割合が高い。また、第1変化演出が実行されたときには、アクティブ表示30TM003の最終表示態様が金色態様となった場合に、大当たりとなる割合が最も高くなる。図11-3(A)に示すように、アクティブ表示30TM003の表示態様に関しては、大当たりとなる期待度が、通常態様<特殊態様<青色態様<緑色態様<赤色態様<金色態様、の関係となる。

10

【1057】

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

【1058】

20

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

【1059】

30

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

40

【1060】

また、図11-3(B)に示すように、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく可変表示に対応した副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005は、40%の割合で表示されず、60%の割合で表示される。副アクティブ表示30TM005（副保留表示30TM004）が表示され且つ

50

最終表示態様が通常態様（白色の星形表示）となる割合は25%であり、副アクティブ表示30TM005（副保留表示30TM004）が表示され且つ最終表示態様が青色態様（青色の星形表示）となる割合は10%であり、副アクティブ表示30TM005（副保留表示30TM004）が表示され且つ最終表示態様が赤色態様（赤色の星形表示）となる割合は25%である。即ち、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した情報（保留表示又はアクティブ表示）は60%の割合で表示されることになり、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した情報（保留表示又はアクティブ表示）の態様を、通常態様（白色の星形表示）とは異なる態様とする第2変化演出は、50%の割合で実行されることになる。

【1061】

10

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

【1062】

20

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

【1063】

30

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

【1064】

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

40

【1065】

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

【1066】

また、演出制御用CPU120は、(4-1)第1変化演出を実行しないことに決定し、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005を表示させないことに決定する場合がある。また、(4-2)第1変化演出を実行しないことに決定し、副保留表

50

示 3 0 T M 0 0 4 及び副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 を表示させるものの第 2 変化演出は実行しない（副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 の最終表示態様を通常態様とする）ことに決定する場合がある。

【 1 0 6 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 3 0 T M 1 0 3 0 の処理において、第 1 変化演出及び第 2 変化演出の何れも実行しないことに決定した場合には（ステップ S 3 0 T M 1 0 4 0 で N O ）、即ち、上記（ 4 - 1 ）及び（ 4 - 2 ）の何れかに該当する場合には、新たな始動入賞（第 1 保留記憶）に対応した第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 を通常態様で表示させる。新たな始動入賞（第 1 保留記憶）に対応した第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 は通常態様から他の態様に変化することではなく、当該第 1 保留記憶に対応した変動表示が開始された後も、これに対応したアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 が通常態様から他の態様に変化することはない（図 1 1 - 4 及び図 1 1 - 5 に示す、最終表示態様が「通常態様」であるときの变化パターン 1 0 1、2 0 1、3 0 1、4 0 1 を参照）。

10

【 1 0 6 8 】

なお、上記（ 4 - 2 ）に該当する場合には、新たな始動入賞（第 1 保留記憶）に対応した副保留表示 3 0 T M 0 0 4 が表示されるものの、その表示態様が通常態様から他の態様に変化することではなく、当該第 1 保留記憶に対応した変動表示が開始された後も、これに対応した副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が通常態様から他の態様に変化することはない（図 1 1 - 6 に示す、最終表示態様が「通常態様」であるときの变化パターン 6 0 1、7 0 1、8 0 1、9 0 1 を参照）。

20

【 1 0 6 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変化演出及び第 2 変化演出の少なくとも一方を実行することに決定した場合には（ステップ S 3 0 T M 1 0 4 0 で Y E S ）、即ち、上記（ 1 ）、（ 2 - 1 ）及び（ 2 - 2 ）、並びに（ 3 ）の何れかに該当する場合には、以下に示すように、変化演出の変化パターンを決定する。

【 1 0 7 0 】

第 1 変化演出及び第 2 変化演出の両方を実行することに決定した場合には（ステップ S 3 0 T M 1 0 5 0 で Y E S ）、即ち、上記（ 1 ）に該当する場合には、ステップ S 3 0 T M 1 0 6 0 において、更新後の第 1 保留記憶数（第 1 保留記憶数加算指定コマンドを受信後の第 1 保留記憶数）と、決定されたアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の最終表示態様とに基づいて、第 1 変化演出の変化パターンを決定する（図 1 1 - 4 及び図 1 1 - 5 を参照）と共に、更新後の第 1 保留記憶数（第 1 保留記憶数加算指定コマンドを受信後の第 1 保留記憶数）と、決定された副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 の最終表示態様とに基づいて、第 2 変化演出の変化パターンを決定する（図 1 1 - 6 を参照）。

30

【 1 0 7 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変化演出を実行し、第 2 変化演出を実行しないことに決定した場合には（ステップ S 3 0 T M 1 1 1 0 で Y E S ）、即ち、上記（ 2 - 1 ）及び（ 2 - 2 ）の何れかに該当する場合には、ステップ S 3 0 T M 1 1 2 0 において、更新後の第 1 保留記憶数（第 1 保留記憶数加算指定コマンドを受信後の第 1 保留記憶数）と、決定されたアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の最終表示態様とに基づいて、第 1 変化演出の変化パターンを決定する（図 1 1 - 4 及び図 1 1 - 5 を参照）。なお、上記（ 2 - 2 ）に該当する場合には、新たな始動入賞（第 1 保留記憶）に対応した副保留表示 3 0 T M 0 0 4 が表示されるものの、その表示態様が通常態様から他の態様に変化することではなく、当該第 1 保留記憶に対応した変動表示が開始された後も、これに対応した副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が通常態様から他の態様に変化することはない（図 1 1 - 6 に示す、最終表示態様が「通常態様」であるときの变化パターン 6 0 1、7 0 1、8 0 1、9 0 1 を参照）。

40

【 1 0 7 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変化演出を実行せず、第 2 変化演出を実行することに決定した場合には（ステップ S 3 0 T M 1 1 1 0 で N O ）、即ち、上記（ 3 ）に該当する場合には、ステップ S 3 0 T M 1 2 1 0 において、更新後の第 1 保留記憶数（第 1 保留記憶

50

数加算指定コマンドを受信後の第1保留記憶数)と、決定された副アクティブ表示30TM005の最終表示態様とに基づいて、第2変化演出の変化パターンを決定する(図11-6を参照)。

【1073】

演出制御用CPU120は、第1変化演出又は第2変化演出の少なくとも一方を実行することに決定した場合(上記(1)、(2-1)及び(2-2)、並びに(3)の何れかに該当する場合)には、先読みカウンタをセットする(ステップS30TM1070、ステップS30TM1130、ステップS30TM1220)。なお、第1変化演出及び第2変化演出の何れの予告演出も実行しないものの、新たな始動入賞(第1保留記憶)に対応した副保留表示30TM004を表示する場合(上記(4-2)に該当する場合)にも、先読みカウンタをセットする。

10

【1074】

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

20

【1075】

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

【1076】

30

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

40

【1077】

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

【1078】

50

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

【1079】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）によらず、変化パターン101が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン101は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【1080】

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

【1081】

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

20

【1082】

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

【1083】

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

30

【1084】

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

40

【1085】

ここで、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミング

50

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

10

【１０８６】

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

【１０８７】

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

20

30

【１０８８】

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

40

【１０８９】

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

50

、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び１０５、後述する変化パターン２０５～２０８、変化パターン３０３～３０５、変化パターン４０３及び４０４の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が青色態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで赤色態様となっている場合（変化パターン１０６及び１０７、後述する変化パターン２０９～２１２、変化パターン３０６～３１０、変化パターン４０５～４１２の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が赤色態様のまま変化しないことになる。

【１０９０】

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

【１０９１】

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

【１０９２】

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

【１０９３】

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

【１０９４】

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

10

20

30

40

50

の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン 203 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様に变化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 204 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を特殊態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【1095】

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

20

【1096】

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

30

【1097】

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

40

50

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

【 1 0 9 8 】

決定された最終表示態様が金色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 2 0 1、変化パターン 2 0 2、変化パターン 2 0 3、変化パターン 2 0 4、変化パターン 2 0 5、変化パターン 2 0 6、変化パターン 2 0 7、変化パターン 2 0 8、変化パターン 2 0 9、変化パターン 2 1 0、変化パターン 2 1 1、及び、変化パターン 2 1 2 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

10

【 1 0 9 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 保留記憶数保存領域に格納されている第 1 保留記憶数が「3」である場合には、図 1 1 - 5（C）に示す保留 3 個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【 1 1 0 0 】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）によらず、変化パターン 3 0 1 が 1 0 0 % の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン 3 0 1 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を通常態様のまま変化させず、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

20

【 1 1 0 1 】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 3 0 1、及び、変化パターン 3 0 2 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 3 0 2 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様に变化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

30

【 1 1 0 2 】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 3 0 1、変化パターン 3 0 2、変化パターン 3 0 3、変化パターン 3 0 4、及び、変化パターン 3 0 5 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 3 0 3 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様に变化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン 3 0 4 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様に变化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様に变化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 3 0 5 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を青色態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させず、2 回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化

40

50

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

【 1 1 0 3 】

決定された最終表示態様が緑色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 3 0 1、変化パターン 3 0 2、変化パターン 3 0 3、変化パターン 3 0 4、及び、変化パターン 3 0 5 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【 1 1 0 4 】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 3 0 1、変化パターン 3 0 2、変化パターン 3 0 3、変化パターン 3 0 4、変化パターン 3 0 5、変化パターン 3 0 6、変化パターン 3 0 7、変化パターン 3 0 8、変化パターン 3 0 9、及び、変化パターン 3 1 0 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 3 0 6 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン 3 0 7 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を青色態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させず、2 回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン 3 0 8 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を青色態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させず、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 3 0 9 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を青色態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 3 1 0 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を赤色態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様のまま変化させず、2 回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【 1 1 0 5 】

決定された最終表示態様が金色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 3 0 1、変化パターン 3 0 2、変化パターン 3 0 3、変化パターン 3 0 4、変化パターン 3 0 5、変化パターン 3 0 6、変化パターン 3 0 7、変化パターン 3 0 8、変化パターン 3 0 9、及び、変化パターン 3 1 0 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【 1 1 0 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 保留記憶数保存領域に格納されている第 1 保留記憶数が「4」である場合には、図 1 1 - 5（D）に示す保留 4 個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【 1 1 0 7 】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）によらず、変化パターン 4 0 1 が 1 0 0 % の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン 4 0 1 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保

10

20

30

40

50

留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を通常態様のまま変化させず、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を通常態様のまま変化させず、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【 1 1 0 8 】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 4 0 1、及び、変化パターン 4 0 2 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 4 0 2 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様に变化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様のまま変化させず、3 回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【 1 1 0 9 】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 4 0 1、変化パターン 4 0 2、変化パターン 4 0 3、及び、変化パターン 4 0 4 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 4 0 3 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様に变化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様に变化させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 4 0 4 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を青色態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させず、2 回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させず、3 回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

20

30

【 1 1 1 0 】

決定された最終表示態様が緑色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 4 0 1、変化パターン 4 0 2、変化パターン 4 0 3、及び、変化パターン 4 0 4 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【 1 1 1 1 】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 4 0 1、変化パターン 4 0 2、変化パターン 4 0 3、変化パターン 4 0 4、及び、変化パターン 4 0 5 ~ 変化パターン 4 1 2 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 4 0 5 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様に变化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様のまま変化させず、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様に变化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン 4 0 6 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様に变化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様に变化させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させず、

40

50

アクティブシフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン 4 0 7 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を特殊態様に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様に変化させ、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 4 0 8 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を青色態様で表示した後、1 回目、2 回目、3 回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン 4 0 9 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を青色態様で表示した後、1 回目、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させず、3 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 4 1 0 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を青色態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を青色態様のまま変化させず、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様に変化させ、3 回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 4 1 1 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を青色態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を赤色態様に変化させ、2 回目、3 回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 4 1 2 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を赤色態様で表示した後、1 回目、2 回目、3 回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第 1 保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【 1 1 1 2 】

決定された最終表示態様が金色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 4 0 1、変化パターン 4 0 2、変化パターン 4 0 3、変化パターン 4 0 4、変化パターン 4 0 5、変化パターン 4 0 6、変化パターン 4 0 7、変化パターン 4 0 8、変化パターン 4 0 9、変化パターン 4 1 0、変化パターン 4 1 1、及び、変化パターン 4 1 2 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【 1 1 1 3 】

図 1 1 - 6 は、第 2 変化演出の変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって第 1 保留記憶数が n ($n: 1 \sim 4$) となった場合であって、且つ、副保留表示 3 0 T M 0 0 4 及び副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 を表示することに決定された場合には、(i) そのときの第 1 保留記憶数 n に対応した 1 ~ n 番目の副保留表示 3 0 T M 0 0 4 が副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4 に表示されると共にそのとき実行されている変動表示に対応した副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、(i i) その始動入賞に対応した副保留表示 3 0 T M 0 0 4 が、副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4 における変動順位が上位の位置（副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 側）にシフトするタイミング（ $n = 2$ の場合）、及び、(i i i) その始動入賞に対応した副保留表示 3 0 T M 0 0 4 が、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 にシフトするタイミング（その始動入賞に対応した副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【 1 1 1 4 】

図 1 1 - 6 では、変化パターン毎に、(i) ~ (i i i) の各タイミングで、可変表示に

10

20

30

40

50

対応した表示情報（副保留表示 3 0 T M 0 0 4 又は副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 ）がどのような表示態様になるかを示している。図 1 1 - 6 に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の星形表示である通常態様を示しており、「青色」とは青色の星形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の星形表示である赤色態様を示している。

【 1 1 1 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数保存領域に格納されている第 1 保留記憶数が「 1 」である場合には、図 1 1 - 6 (A) に示す保留 1 個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【 1 1 1 6 】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）によらず、変化パターン 6 0 1 が 1 0 0 % の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン 6 0 1 は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【 1 1 1 7 】

なお、図 1 1 - 6 の説明において、アクティブシフトとは、副保留表示 3 0 T M 0 0 4 が副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4 から副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が表示されること）をいう。

【 1 1 1 8 】

ここで、最終表示態様として通常態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン 6 0 1、後述する変化パターン 7 0 1、変化パターン 8 0 1、変化パターン 9 0 1 の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が通常態様のまま変化しないことになる。

【 1 1 1 9 】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 6 0 1、変化パターン 6 0 2、及び、変化パターン 6 0 3 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 6 0 2 は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン 6 0 3 は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【 1 1 2 0 】

ここで、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン 6 0 1、後述する変化パターン 7 0 1、変化パターン 8 0 1、変化パターン 9 0 1 の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が通常態様から最終的に青色態様に变化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン 6 0 2 及び 6 0 3、後述する変化パターン 7 0 2 ~ 7 0 4、変化パターン 8 0 2 ~ 8 0 4、変化パターン 9 0 2 ~ 9 0 5 の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が青色態様のまま変化しないことになる。

【 1 1 2 1 】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 6 0 1、変化パターン 6 0 2、変化パターン 6 0 3、変化パターン 6 0 4、及び、変化パターン 6 0 5 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 6 0 4 は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミ

10

20

30

40

50

ングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン 605 は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を赤色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【1122】

ここで、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン 601、後述する変化パターン 701、変化パターン 801、変化パターン 901 の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示 30TM005 が通常態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様

10

【1123】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 保留記憶数保存領域に格納されている第 1 保留記憶数が「2」である場合には、図 11-6 (B) に示す保留 2 個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

20

【1124】

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

30

【1125】

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

40

【1126】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 701、変化パターン 702、変化パターン 703、変化パターン 704、及び、変化パターン 705 ~ 変化パターン 708 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 705 は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1 回

50

目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン706は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン707は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン708は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を赤色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【1127】

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

【1128】

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

20

【1129】

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

30

【1130】

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

40

50

の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 807 は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、2 回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 808 は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を赤色態様で表示した後、1 回目、2 回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【1131】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 保留記憶数保存領域に格納されている第 1 保留記憶数が「4」である場合には、図 11 - 6 (D) に示す保留 4 個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【1132】

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

【1133】

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

【1134】

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

10

20

30

40

50

対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン908は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、3回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン909は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン910は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、3回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン911は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、2回目、3回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン912は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を赤色態様で表示した後、1回目、2回目、3回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【1135】

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

【1136】

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

【1137】

また、本実施形態では、画面下部に表示される丸形又は三角形のアイコン（第1保留表示30TM001又はアクティブ表示30TM003）と、画面上部に表示される星形のアイコン（副保留表示30TM004又は副アクティブ表示30TM005）とのサイズ及び形状が異なっている。即ち、共通の保留記憶、共通の変動表示に対応した複数種類のアイコンが、同じ画面内の異なる表示位置に同時に表示されることになる。本例では、2種類のアイコンうち一方のアイコン（第1保留表示30TM001又はアクティブ表示30

TM003)は丸形で表示し、他方のアイコン(副保留表示30TM004又は副アクティブ表示30TM005)は星形で表示することにより、アイコン毎の特徴を明確にして、遊技者が違い(異なる種類の表示情報であること)を把握し易いようにしている。また、変動表示に対応したアイコンによる演出を多様化して、興趣を向上させることができる。

【1138】

また、画面下部に表示される赤色態様の第1保留表示30TM001と、画面上部に表示される赤色態様の副保留表示30TM004との関係のように、共通の変動表示に対応した共通の表示色のアイコン(ただし形状は丸形と星形で異なるアイコン)が同時に表示される場合がある。これにより、第1変化演出及び第2変化演出の対象となっている変動表示が、第1保留表示領域30TM101及び副保留表示領域30TM104においてより明確になり、第1変化演出及び第2変化演出の対象となっている変動表示に関する大当たり期待度を遊技者が理解し易くなる。

10

【1139】

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

【1140】

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

20

【1141】

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

30

【1142】

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

【1143】

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

40

【1144】

また、本実施形態では、図11-3に示すように、視認性の高いアクティブ表示30TM003に関しては、視認性の低い副アクティブ表示30TM005よりも多くの表示態様が設けられている。そして、図11-4～図11-6に示すように、視認性の高い第1保

50

留表示 3 0 T M 0 0 1 の態様を変化させる際の変化パターンは、視認性の低い副保留表示 3 0 T M 0 0 4 の態様を変化させる際の変化パターンよりも多く設けられている。このように、アクティブ表示及び保留表示の視認性に応じて、実行可能な演出の種類及び演出パターンを異ならせることにより、演出が過度に複雑化することを防止しつつ第 1 変化演出及び第 2 変化演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【 1 1 4 5 】

(第 1 変化演出及び第 2 変化演出の具体例)

次に、第 1 変化演出及び第 2 変化演出の具体例に関して、図 1 1 - 7 ~ 図 1 1 - 9 を用いて説明する。図 1 1 - 7 は、第 1 変化演出及び第 2 変化演出の両方を実行するときのタイムチャートであり、図 1 1 - 8 及び図 1 1 - 9 は、第 1 変化演出及び第 2 変化演出の両方

10

【 1 1 4 6 】

まず、図 1 1 - 8 (1) は、第 1 保留記憶数が 3 の状態で、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示 (図 1 1 - 7 に示す T 1 のタイミングで開始された変動表示) を実行している状態を示している。このとき、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 には、通常態様のアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 (白色の丸形表示) が表示され、第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 には、通常態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 (白色の丸形表示) が 3 つ表示されている。なお、このとき副保留表示 3 0 T M 0 0 4 は表示されておらず、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 も表示されていない。また、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 を示すガイド (四角の枠) も表示されていない。

20

【 1 1 4 7 】

そして、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、図 1 1 - 8 (2) に示すように (図 1 1 - 7 に示す T 2 のタイミング) 、新たに入賞球装置 6 A への始動入賞が発生し、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 変化演出及び第 2 変化演出の両方を実行することに決定したものとする。前述したように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応したアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の最終表示態様 (本例では金色態様) 、及び、第 1 変化演出の変化パターン (本例では変化パターン 4 0 7) を決定し、第 2 変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応した副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 の最終表示態様 (本例では赤色態様) 、及び、第 2 変化演出の変化パターン (本例では変化パターン 9 0 6) を決定する。また、このとき第 1 保留記憶数が 4 であることに基づいて、先読みカウンタの値として 4 をセットする。即ち、先読みカウンタの値は、先読み予告演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示している。

30

【 1 1 4 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 変化演出を実行することに決定したことに基づいて、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 に通常態様の副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 (白色の星形表示) を表示すると共に、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 を示すガイド (四角の枠) を表示する。このとき表示される副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 は、現在実行されている飾り図柄 (第 1 特別図柄) の変動表示に対応したものである。また、第 1 保留記憶数が 4 であることに基づいて、副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4 に通常態様の副保留表示 3 0 T M 0 0 4 (白色の星形表示) を 4 つ表示する。

40

【 1 1 4 9 】

さらに、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変化演出を実行することに決定したことに基づいて、図 1 1 - 7 の (T 2) 及び図 1 1 - 8 (2) に示すように、変化禁止フラグをセットし、これより後に発生した始動入賞 (第 1 保留記憶) を対象とした第 1 変化演出及び第 2 変化演出の実行を禁止する。第 1 変化演出及び第 2 変化演出の実行禁止期間は、第 1 変化演出の対象となる第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が表示されてから (第 2 変化演出の対象となる副保留表示 3 0 T M 0 0 4 が表示されてから) 、当該第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 (当該副保留表示 3 0 T M 0 0 4) に対応した変動表示が終了するまでの期間 (図 1 1 -

50

7に示すT2からT9までの期間)としている。

【1150】

これにより、変化演出の禁止期間内において新たな始動入賞が発生した場合には、当該始動入賞に対応した通常態様の第1保留表示30TM001(白色の丸形表示)が表示され、変化演出の禁止期間内に、その通常態様の第1保留表示が他の態様(例えば、特殊態様、青色態様、又は赤色態様)に変化することはない。また、変化禁止フラグがセットされていることに基づいて、第2変化演出の実行有無及び最終表示態様は決定されない(ステップS30TM1020でYESとなりステップS30TM1030の処理は実行されない)ので、新たな始動入賞に対応した副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005が表示されることはない。

10

【1151】

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

【1152】

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

20

【1153】

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

30

【1154】

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

【1155】

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

40

【1156】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-8(6)に示すように(図11-7に示すT4のタイミング)、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている

50

第1保留表示（通常態様の第1保留表示30TM001及び特殊態様の第1保留表示30TM001a）を1つずつアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域30TM105に表示されている副アクティブ表示30TM005を消去すると共に、副保留表示領域30TM104に表示されている副保留表示（通常態様の副保留表示30TM004（白色の星形表示））を1つずつ副アクティブ表示領域30TM105側にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

【1157】

ここで、演出制御用CPU120は、図11-8（6）に示すように（図11-7に示すT4のタイミング）、変動表示を開始するときに、第1変化演出の変化パターン407に基づいて、その予告対象の第1保留表示を特殊態様から青色態様（本例では青色の丸形表示である第1保留表示30TM001b）に変化させ、第2変化演出の変化パターン906に基づいて、その予告対象の副保留表示を通常態様から青色態様（本例では青色の星形表示である副保留表示30TM004b）に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにともづいて、図11-8（7）に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

【1158】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-8（8）に示すように（図11-7に示すT5のタイミング）、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示（通常態様の第1保留表示30TM001及び青色態様の第1保留表示30TM001b）を1つずつアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域30TM105に表示されている副アクティブ表示30TM005を消去すると共に、副保留表示領域30TM104に表示されている副保留表示（通常態様の副保留表示30TM004（白色の星形表示）及び青色態様の副保留表示30TM004b（青色の星形表示））を1つずつ副アクティブ表示領域30TM105側にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

【1159】

ここで、演出制御用CPU120は、図11-8（8）に示すように（図11-7に示すT5のタイミング）、変動表示を開始するときに、第1変化演出の変化パターン407に基づいて、その予告対象の第1保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の丸形表示である第1保留表示30TM001c）に変化させ、第2変化演出の変化パターン906に基づいて、その予告対象の副保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の星形表示である副保留表示30TM004c）に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにともづいて、図11-9（9）に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

【1160】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-9（10）に示すように（図11-7に示すT6のタイミング）、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示（赤色態様の第1保留表示30TM001c（赤色の丸形表示））をアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域30TM105に表示されている副アクティブ表示30TM005を消去すると共に、副保留表示領域30TM104に表示されている副保留表示（赤色態様の副保留表示30TM004c（赤色の星形表示））を副アクティブ表示領域30TM105にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

【1161】

そして、演出制御用CPU120は、第1変化演出のターゲットとなった変動表示が実行された後（第1変化演出のターゲットとなった変動表示に対応したアクティブ表示30TM003が表示された後）、図11-7のT7からT8に示す期間内に、アクティブ表示

10

20

30

40

50

領域 3 0 T M 1 0 3 において、赤色態様のアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 c を最終表示態様（本例では金色）まで変化させる。なお、シフト表示後にアクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 に表示されているアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の表示態様を変化させる変化パターンに関しては、図 1 1 - 1 6 を用いて後述する。また、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の表示態様を変化させる際には、後述する変化し唆演出が実行される場合がある。

【 1 1 6 2 】

なお、シフト表示直後に副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が最終表示態様となっていない場合には、図 1 1 - 7 の T 7 から T 8 に示す期間内に、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 において、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 を最終表示態様まで変化させる。例えば、始動入賞時に決定された副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 の最終表示態様が赤色態様であり、シフト表示直後に副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が青色態様で表示されている場合には、当該予告ターゲットの変動表示において、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 を青色態様から赤色態様に変化させる。

10

【 1 1 6 3 】

その後、図 1 1 - 9 (1 1) に示すように（図 1 1 - 7 の T 8 に示すタイミング）、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄（本例では「 7 」）が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ！！」という文字が画面下部、即ち第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 及びアクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 と重複する領域、に表示されるリーチ演出が実行される。ここで、リーチ状態が成立するタイミングで、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 及び第 2 保留表示 3 0 T M 0 0 2、並びにアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 は非表示となるので、リーチ演出の視認性が低下して興味が低下することを防止することができる。第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 及びアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 は、当該予告対象の変動表示が終了するまで（図 1 1 - 7 の T 9 に示すタイミングまで）表示されない。

20

【 1 1 6 4 】

このように、画面下部においてリーチ演出が実行されることに伴い、リーチ演出が実行される領域と少なくとも一部の表示領域が共通である第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 及びアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 は非表示となる。一方で、リーチ演出が実行される領域とは異なる領域に表示される副保留表示 3 0 T M 0 0 4 及び副アクティブ表示に関しては、リーチ演出が実行されている期間も継続して画面上部に表示可能となっており、遊技者はこれらを視認可能である。これにより、遊技者はリーチ演出の実行期間中も保留記憶数を容易に把握可能であると共に、副保留表示 3 0 T M 0 0 4 及び副アクティブ表示の表示態様を把握可能となっている。

30

【 1 1 6 5 】

（第 1 変化演出のみを実行する具体例）

次に、始動入賞時に第 1 変化演出のみを実行することに決定した場合の具体例に関して、図 1 1 - 1 0 ~ 図 1 1 - 1 2 を用いて説明する。図 1 1 - 1 0 は、第 1 変化演出のみを実行するときのタイムチャートであり、図 1 1 - 1 1 及び図 1 1 - 1 2 は、第 1 変化演出のみを実行ときに画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【 1 1 6 6 】

まず、図 1 1 - 1 1 (1) は、第 1 保留記憶数が 3 の状態で、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示（図 1 1 - 1 0 に示す T 1 のタイミングで開始された変動表示）を実行している状態を示している。このとき、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 には、通常態様のアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 （白色の丸形表示）が表示され、第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 には、通常態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 （白色の丸形表示）が 3 つ表示されている。

40

【 1 1 6 7 】

そして、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、図 1 1 - 1 1 (2) に示すように（図 1 1 - 1 0 に示す T 2 のタイミング）、新たに入賞球装置 6 A への始動入賞が発生し、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 変化演出のみを実行することに決定したものとする。前述したように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変化演

50

出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応したアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の最終表示態様（本例では金色態様）、及び、第 1 変化演出の変化パターン（本例では変化パターン 4 0 7）を決定する。また、本例では、副保留表示 3 0 T M 0 0 4 及び副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 を表示しない（そのため第 2 変化演出も実行しない）ことに決定したものとす。また、このとき第 1 保留記憶数が 4 であることに基づいて、先読みカウンタの値として 4 をセットする。即ち、先読みカウンタの値は、先読み予告演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示している。

【 1 1 6 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時の判定により、副保留表示 3 0 T M 0 0 4 及び副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 を表示しないことに決定したことに基づいて、副保留表示 3 0 T M 0 0 4 及び副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 を表示せず、また、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 を示すガイド（四角の枠）も表示しない。

10

【 1 1 6 9 】

さらに、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変化演出を実行することに決定したことに基づいて、図 1 1 - 1 0 の（ T 2 ）及び図 1 1 - 1 1 （ 2 ）に示すように、変化禁止フラグをセットし、これより後に発生した始動入賞（第 1 保留記憶）を対象とした第 1 変化演出及び第 2 変化演出の実行を禁止する。第 1 変化演出及び第 2 変化演出の実行禁止期間は、第 1 変化演出の対象となる第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が表示されてから、当該第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 に対応した変動表示が終了するまでの期間（図 1 1 - 1 0 に示す T 2 から T 9 までの期間）としている。

20

【 1 1 7 0 】

これにより、変化演出の禁止期間内において新たな始動入賞が発生した場合には、当該始動入賞に対応した通常態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 （白色の丸形表示）が表示され、変化演出の禁止期間内に、その通常態様の第 1 保留表示が他の態様（例えば、特殊態様、青色態様、又は赤色態様）に変化することはない。また、変化禁止フラグがセットされていることに基づいて、第 2 変化演出の実行有無及び最終表示態様は決定されない（ステップ S 3 0 T M 1 0 2 0 で Y E S となりステップ S 3 0 T M 1 0 3 0 の処理は実行されない）ので、新たな始動入賞に対応した副保留表示 3 0 T M 0 0 4 及び副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が表示されることはない。

30

【 1 1 7 1 】

なお、このような形態に限らず、変化演出の禁止期間内において新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した通常態様の副保留表示 3 0 T M 0 0 4 は表示可能であるものの、その副保留表示 3 0 T M 0 0 4 の表示態様は変化しないようにしても良い。

【 1 1 7 2 】

本例では、始動入賞に基づいて第 1 保留記憶数が 4 となっているため、第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 に表示されている 4 番目の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が、第 1 変化演出による予告対象となる変動表示に対応した保留表示である。そして、変動表示時間が終了したことに基づいて、図 1 1 - 1 1 （ 3 ）に示すように、画像表示装置 5 において飾り図柄の変動表示を終了する。

40

【 1 1 7 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 1 1 （ 4 ）に示すように（図 1 1 - 1 0 に示す T 3 のタイミング）、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 に表示されているアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 を消去すると共に、第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 に表示されている第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 を 1 つずつアクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 側にシフト表示して、画像表示装置 5 において次の変動表示を開始する。

【 1 1 7 4 】

このシフト表示において、最もアクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 に近い位置に第 1 保留表示として表示されていた通常態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が、アクティブ表示領

50

域 3 0 T M 1 0 3 にシフトしてアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 として表示されることになる。

【 1 1 7 5 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 1 1 (4) に示すように (図 1 1 - 1 0 に示す T 3 のタイミング)、変動表示を開始するときに、第 1 変化演出の変化パターン 4 0 7 に基づいて、その予告対象の第 1 保留表示を通常態様から特殊態様 (本例では白色の三角形表示である第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 a) に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図 1 1 - 1 1 (5) に示すように、画像表示装置 5 において飾り図柄の変動表示を終了する。

【 1 1 7 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 1 1 (6) に示すように (図 1 1 - 1 0 に示す T 4 のタイミング)、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 に表示されているアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 を消去すると共に、第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 に表示されている第 1 保留表示 (通常態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 及び特殊態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 a) を 1 つずつアクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 側にシフト表示して、画像表示装置 5 において次の変動表示を開始する。

【 1 1 7 7 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 1 1 (6) に示すように (図 1 1 - 1 0 に示す T 4 のタイミング)、変動表示を開始するときに、第 1 変化演出の変化パターン 4 0 7 に基づいて、その予告対象の第 1 保留表示を特殊態様から青色態様 (本例では青色の丸形表示である第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 b) に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図 1 1 - 1 1 (7) に示すように、画像表示装置 5 において飾り図柄の変動表示を終了する。

【 1 1 7 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 1 1 (8) に示すように (図 1 1 - 1 0 に示す T 5 のタイミング)、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 に表示されているアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 を消去すると共に、第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 に表示されている第 1 保留表示 (通常態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 及び青色態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 b) を 1 つずつアクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 側にシフト表示して、画像表示装置 5 において次の変動表示を開始する。

【 1 1 7 9 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 1 1 (8) に示すように (図 1 1 - 1 0 に示す T 5 のタイミング)、変動表示を開始するときに、第 1 変化演出の変化パターン 4 0 7 に基づいて、その予告対象の第 1 保留表示を青色態様から赤色態様 (本例では赤色の丸形表示である第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 c) に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図 1 1 - 1 2 (9) に示すように、画像表示装置 5 において飾り図柄の変動表示を終了する。

【 1 1 8 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 1 2 (1 0) に示すように (図 1 1 - 1 0 に示す T 6 のタイミング)、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 に表示されているアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 を消去すると共に、第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 に表示されている第 1 保留表示 (赤色態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 c (赤色の丸形表示)) をアクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 側にシフト表示して、画像表示装置 5 において次の変動表示を開始する。

【 1 1 8 1 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変化演出のターゲットとなった変動表示が実行された後 (第 1 変化演出のターゲットとなった変動表示に対応したアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 が表示された後)、図 1 1 - 1 0 の T 7 から T 8 に示す期間内に、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 において、赤色態様のアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 c を最終表示態様 (本例では金色) まで変化させる。

10

20

30

40

50

【 1 1 8 2 】

その後、図 1 1 - 1 2 (1 1) に示すように (図 1 1 - 1 0 の T 8 に示すタイミング) 、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄 (本例では「 7 」) が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ!!」という文字が画面下部、即ち第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 及びアクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 と重複する領域、に表示されるリーチ演出が実行される。ここで、リーチ状態が成立するタイミングで、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 及び第 2 保留表示 3 0 T M 0 0 2、並びにアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 は非表示となる。第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 及びアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 は、当該予告対象の変動表示が終了するまで (図 1 1 - 1 0 の T 9 に示すタイミングまで) 表示されない。

【 1 1 8 3 】

以上に示したように、始動入賞時に第 1 変化演出のみを実行することに決定された場合には、当該第 1 変化演出の対象となる変動表示が終了するまでの期間は、新たな始動入賞に基づく第 1 変化演出は実行されず、また、新たな始動入賞に基づく第 2 変化演出も実行されないことになる。このように、視認性の高い第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 において第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 の表示態様を一旦変化させた後 (通常態様とは異なる態様とした後) は、その後新たな始動入賞が発生した場合でも、視認性の低い副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4 において当該新たな始動入賞に基づく第 2 変化演出を実行しないようにすることで、視認性の高い第 1 変化演出に遊技者を注目させて、第 1 変化演出の対象となっている変動表示とは異なる変動表示を対象とした第 2 変化演出が実行されることによる演出の複雑化を防止するようにしている。

【 1 1 8 4 】

なお、本実施形態では、第 1 変化演出の実行後 (第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が通常態様とは異なる態様で表示されている期間) に、新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した第 1 変化演出及び第 2 変化演出の実行を禁止する例を示したが、このような形態に限らず、第 1 変化演出の実行後 (第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が通常態様とは異なる態様で表示されている期間) に、新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した第 1 変化演出及び第 2 変化演出の実行は可能であるものの、そのときの第 1 変化演出及び第 2 変化演出の実行割合を、第 1 変化演出の実行前 (第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が通常態様で表示されている期間) よりも低下させるようにしても良い。

【 1 1 8 5 】

また、第 1 変化演出の実行後 (第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が通常態様とは異なる態様で表示されている期間) に、新たな始動入賞が発生した場合、第 2 変化演出に限らず他の予告演出の実行を制限するようにしても良い。例えば、当該新たな始動入賞に基づく変動表示が実行されるまでの残り変動表示回数を変動表示が実行される毎に画像表示装置 5 に表示する (例えば、第 1 保留記憶数が 3 から 0 に 1 ずつ減算することに伴い、「 3 」、「 2 」、「 1 」、「 0 」と表示する) カウントダウン演出を実行しないようにしても良い。また、当該新たな始動入賞に基づく変動表示が実行されるまで背景画像を特別態様に变化させる背景変化演出を実行しないようにしても良い。

【 1 1 8 6 】

また、本実施形態では、第 1 変化演出の実行後 (第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が通常態様とは異なる態様で表示されている期間) に、新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した第 1 変化演出及び第 2 変化演出の両方の実行を禁止する例を示したが、このような形態に限らず、第 1 変化演出の実行後 (第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が通常態様とは異なる態様で表示されている期間) に、新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した第 1 変化演出は実行可能であるが当該新たな始動入賞に対応した第 2 変化演出は実行させない (当該新たな始動入賞に対応した副保留表示 3 0 T M 0 0 4 自体を表示させない、あるいは、当該新たな始動入賞に対応した副保留表示 3 0 T M 0 0 4 は表示されるもののその表示態様を通常態様のまま変化させない) ようにしても良い。

【 1 1 8 7 】

(第1変化演出及び第2変化演出に関する変形例)

上記実施形態では、第1変化演出において第1保留表示30TM001がシフト表示されるタイミングでその態様を変化させ、第2変化演出において副保留表示30TM004がシフト表示されるタイミングでその態様を変化させる例を示したが、そのような形態に限らず、第1保留表示30TM001に作用する第1保留作用演出を実行したことに応じて第1保留表示30TM001の態様を変化させ、副保留表示30TM004に作用する副保留作用演出を実行したことに応じて副保留表示30TM004の態様を変化させるようにしても良い。

【 1 1 8 8 】

図11-13、図11-14、及び図11-15は、第1変化演出において第1保留作用演出を実行し、第2変化演出において副保留作用演出を実行する場合の具体例である。

【 1 1 8 9 】

まず、図11-13(1)は、第1保留記憶数が3の状態、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行している状態を示している。このとき、アクティブ表示領域30TM103には、通常態様のアクティブ表示30TM003(白色の丸形表示)が表示され、第1保留表示領域30TM101には、通常態様の第1保留表示30TM001(白色の丸形表示)が3つ表示されている。なお、このとき副保留表示30TM004は表示されておらず、副アクティブ表示30TM005も表示されていない。また、副アクティブ表示領域30TM105を示すガイド(四角の枠)も表示されていない。

【 1 1 9 0 】

そして、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、図11-13(2)に示すように、新たに入賞球装置6Aへの始動入賞が発生し、演出制御用CPU120が、第1変化演出及び第2変化演出の両方を実行することに決定したものとする。前述したように、演出制御用CPU120は、第1変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応したアクティブ表示30TM003の最終表示態様(本例では金色態様)、及び、第1変化演出の変化パターン(本例では変化パターン407)を決定し、第2変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応した副アクティブ表示30TM005の最終表示態様(本例では赤色態様)、及び、第2変化演出の変化パターン(本例では変化パターン906)を決定する。また、このとき第1保留記憶数が4であることに基づいて、先読みカウンタの値として4をセットする。即ち、先読みカウンタの値は、先読み予告演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示している。

【 1 1 9 1 】

また、演出制御用CPU120は、第2変化演出を実行することに決定したことに基づいて、副アクティブ表示領域30TM105に通常態様の副アクティブ表示30TM005(白色の星形表示)を表示すると共に、副アクティブ表示領域30TM105を示すガイド(四角の枠)を表示する。また、第1保留記憶数が4であることに基づいて、副保留表示領域30TM104に通常態様の副保留表示30TM004(白色の星形表示)を4つ表示する。

【 1 1 9 2 】

本例では、始動入賞に基づいて第1保留記憶数が4となっているため、第1保留表示領域30TM101に表示されている4番目の第1保留表示30TM001、及び、副保留表示領域30TM104に表示されている4番目の副保留表示30TM004が、第1変化演出及び第2変化演出による予告対象となる変動表示に対応した保留表示である。そして、変動表示時間が終了したことに基づいて、図11-13(3)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

【 1 1 9 3 】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-13(4)に示すように、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、

10

20

30

40

50

第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示30TM001を1つずつアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域30TM105に表示されている副アクティブ表示30TM005を消去すると共に、副保留表示領域30TM104に表示されている副保留表示30TM004を1つずつ副アクティブ表示領域30TM105側にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

【1194】

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

10

【1195】

ここで、演出制御用CPU120は、変動表示を開始するときに、第1変化演出の変化パターン407に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の第1保留表示を通常態様から特殊態様（本例では白色の三角形表示である第1保留表示30TM001a）に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用CPU120は、第1保留作用演出を実行すること、また実行する第1保留作用演出の種類（キャラクタの種別）を決定する。本例では、キャラクタAが登場する第1保留作用演出（作用演出A）を実行することに決定したものである。

20

【1196】

演出制御用CPU120は、その決定結果に基づいて、第1保留作用演出（作用演出A）を実行する。図11-13（4）に示す例では、キャラクタAが登場して、予告対象の第1保留表示30TM001に向かってボールを投げるような態様の演出が実行されている。キャラクタAが投げたボールが、対象の第1保留表示30TM001に当たる画像が表示されることによって、その第1保留表示30TM001の態様を変化することを遊技者に期待させることができる。

【1197】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-13（5）に示すように、第1保留作用演出（作用演出A）を実行したことに応じて、予告対象の第1保留表示を通常態様から特殊態様（本例では白色の三角形表示である第1保留表示30TM001a）に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにともづいて、図11-13（6）に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

30

【1198】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-13（7）に示すように、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示（通常態様の第1保留表示30TM001及び特殊態様の第1保留表示30TM001a）を1つずつアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域30TM105に表示されている副アクティブ表示30TM005を消去すると共に、副保留表示領域30TM104に表示されている副保留表示（通常態様の副保留表示30TM004（白色の星形表示））を1つずつ副アクティブ表示領域30TM105側にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

40

【1199】

ここで、演出制御用CPU120は、変動表示を開始するときに、第1変化演出の変化パターン407に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の第1保留表示を特殊態様から青色態様（本例では青色の丸形表示である第1保留表示30TM001b）に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用CPU120は、第1保留作用演出を実行す

50

ること、また実行する第 1 保留作用演出の種類（キャラクタの種別）を決定する。本例では、キャラクタ B が登場する第 1 保留作用演出（作用演出 B）を実行することに決定したものとす。

【 1 2 0 0 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動表示を開始するときに、第 2 変化演出の変化パターン 9 0 6 に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の副保留表示を通常態様から青色態様（本例では青色の星形表示である副保留表示 3 0 T M 0 0 4 b）に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用 CPU 1 2 0 は、副保留作用演出を実行すること、また実行する副保留作用演出の種類（キャラクタの種別）を決定する。本例では、キャラクタ a が登場する副保留作用演出（作用演出 a）を実行することに決定したものとす。

10

【 1 2 0 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、これらの決定結果に基づいて、まず第 1 保留作用演出（作用演出 B）を実行する。図 1 1 - 1 3（ 7 ）に示す例では、キャラクタ B が登場して、予告対象の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 a に向かってボールを投げるような態様の演出が実行されている。キャラクタ B が投げたボールが、予告対象の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 a に当たる画像が表示されることによって、その第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 a の態様に変化することを遊技者に期待させることができる。

【 1 2 0 2 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 1 3（ 8 ）に示すように、第 1 保留作用演出（作用演出 B）を実行したことに応じて、予告対象の第 1 保留表示を特殊態様から青色態様（本例では青色の丸形表示である第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 b）に変化させる。

20

【 1 2 0 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、同じ変動表示期間内で、次に副保留作用演出（作用演出 a）を実行する。図 1 1 - 1 4（ 9 ）に示す例では、キャラクタ a が登場して、予告対象の副保留表示 3 0 T M 0 0 4 に向かって風船を飛ばすような態様の演出が実行されている。図 1 1 - 1 4（ 1 0 ）及び図 1 1 - 1 5（ 1 1 ）に示すように、キャラクタ a が飛ばした風船が、予告対象の副保留表示 3 0 T M 0 0 4 に向かって飛んでゆき、副保留表示 3 0 T M 0 0 4 の位置に到達する画像が表示されることによって、その副保留表示 3 0 T M 0 0 4 の態様に変化することを遊技者に期待させることができる。

【 1 2 0 4 】

30

本例では、図 1 1 - 1 4（ 1 1 ）及び（ 1 2 ）に示すように、予告対象の副保留表示 3 0 T M 0 0 4 の位置に風船が到達すると、その副保留表示 3 0 T M 0 0 4 の態様が風船形（副保留表示 3 0 T M 0 0 4 F）に変化する。続けて、その風船が割れた画像（副保留表示 3 0 T M 0 0 4 G）が表示される。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 1 4（ 1 3 ）及び（ 1 4 ）に示すように、副保留作用演出（作用演出 a）を実行したことに応じて、予告対象の副保留表示を通常態様から青色態様（本例では青色の星形表示である副保留表示 3 0 T M 0 0 4 b）に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図 1 1 - 1 4（ 1 5 ）に示すように、画像表示装置 5 において飾り図柄の変動表示を終了する。

【 1 2 0 5 】

40

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 1 4（ 1 6 ）に示すように、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 に表示されているアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 を消去すると共に、第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 に表示されている第 1 保留表示（通常態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 及び青色態様の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 b）を 1 つずつアクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 に表示されている副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 を消去すると共に、副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4 に表示されている副保留表示（通常態様の副保留表示 3 0 T M 0 0 4（白色の星形表示）及び青色態様の副保留表示 3 0 T M 0 0 4 b（青色の星形表示））を 1 つずつ副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 側にシフト表示して、画像表示装置 5 において次の変動表示を開始する。

50

【 1 2 0 6 】

ここで、演出制御用CPU120は、変動表示を開始するときに、第1変化演出の変化パターン407に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の第1保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の丸形表示である第1保留表示30TM001c）に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用CPU120は、第1保留作用演出を実行すること、また実行する第1保留作用演出の種類（キャラクタの種別）を決定する。本例では、キャラクタCが登場する第1保留作用演出（作用演出C）を実行することに決定したものとする。

【 1 2 0 7 】

また、演出制御用CPU120は、変動表示を開始するときに、第2変化演出の変化パターン906に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の副保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の星形表示である副保留表示30TM004c）に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用CPU120は、副保留作用演出を実行すること、また実行する副保留作用演出の種類（キャラクタの種別）を決定する。本例では、キャラクタbが登場する副保留作用演出（作用演出b）を実行することに決定したものとする。

10

【 1 2 0 8 】

演出制御用CPU120は、これらの決定結果に基づいて、まず第1保留作用演出（作用演出C）を実行する。図11-15（17）に示す例では、キャラクタCが登場して、予告対象の第1保留表示30TM001bに向かってボールを投げるような態様の演出が実行されている。キャラクタCが投げたボールが、予告対象の第1保留表示30TM001bに当たる画像が表示されることによって、その第1保留表示30TM001bの態様が変化することを遊技者に期待させることができる。

20

【 1 2 0 9 】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-15（18）に示すように、第1保留作用演出（作用演出C）を実行したことに応じて、予告対象の第1保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の丸形表示である第1保留表示30TM001c）に変化させる。

【 1 2 1 0 】

演出制御用CPU120は、同じ変動表示期間内で、次に副保留作用演出（作用演出b）を実行する。図11-15（19）に示す例では、キャラクタbが登場して、予告対象の副保留表示30TM004bに向かって風船を飛ばすような態様の演出が実行されている。図11-15（20）及び図11-15（21）に示すように、キャラクタbが飛ばした風船が、予告対象の副保留表示30TM004bに向かって飛んでゆき、副保留表示30TM004bの位置に到達する画像が表示されることによって、その副保留表示30TM004bの態様が変化することを遊技者に期待させることができる。

30

【 1 2 1 1 】

本例では、図11-15（21）及び（22）に示すように、予告対象の副保留表示30TM004bの位置に風船が到達すると、その副保留表示30TM004bの態様が風船形（副保留表示30TM004F）に変化する。続けて、その風船が割れた画像（副保留表示30TM004G）が表示される。そして、演出制御用CPU120は、図11-15（23）及び（24）に示すように、副保留作用演出（作用演出b）を実行したことに応じて、予告対象の副保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の星形表示である副保留表示30TM004c）に変化させる。。

40

【 1 2 1 2 】

このように、第1保留表示の態様を変化させる際に実行される第1保留作用演出と、副保留表示の態様を変化させる際に実行される副保留作用演出とで、演出態様が異なることにより、複数種類の保留対応表示（第1保留表示及び副保留表示）が存在することによる興趣を一層向上させることができる。

【 1 2 1 3 】

なお、図11-13～図11-15に示したように、キャラクタが出現してアイコンに対してアクションを行う演出を、アクティブ表示の表示態様を変化させる際に実行するよう

50

にしても良く、また、副アクティブ表示の表示態様を変化させる際に実行するようにしても良い。例えば、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 が通常態様で表示されているときに、キャラクタ A が出現してアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 に向かってボールを投げるアクションを行うアクティブ作用演出を実行したことに応じて、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の表示態様を通常態様から他の態様（特殊態様、青色態様、緑色態様、赤色態様、金色態様）に変化させるようにしても良い。また、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が通常態様で表示されているときに、キャラクタ a が出現して副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 に向かって風船を飛ばすアクションを行う副アクティブ作用演出を実行したことに応じて、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 の表示態様を通常態様から他の態様（青色態様、赤色態様）に変化させるようにしても良い。このように、アクティブ表示の態様を変化させる際に実行されるアクティブ作用演出と、副アクティブ表示の態様を変化させる際に実行される副アクティブ作用演出とで、演出態様が異なることにより、複数種類の変動対応表示（アクティブ表示及び副アクティブ表示）が存在することによる興味を一層向上させることができる。

10

【 1 2 1 4 】

上記の実施形態において、パチンコ遊技機 1 に関する現在の設定値（1～6）に応じて、第 1 変化演出の実行割合や第 2 変化演出の実行割合が異なるようにしても良い。例えば、設定値が低い（1～3）場合と比較して、設定値が高い（4～6）場合の方が、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が通常態様とは異なる態様で表示される割合が高く、また、副保留表示 3 0 T M 0 0 4 が通常態様とは異なる態様で表示される割合（あるいは、副保留表示 3 0 T M 0 0 4 及び副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 自体が表示される割合）が高いようにしても良い。また、設定値が低い（1～3）場合と比較して、設定値が高い（4～6）場合の方が、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 の表示色の变化回数が多い（例えば 3 回である）変化パターンが選択される割合が高く、副保留表示 3 0 T M 0 0 4 の表示色の变化回数が多い（例えば 2 回である）変化パターンが選択される割合が高いようにしても良い。

20

【 1 2 1 5 】

（アクティブ変化演出及び変化示唆演出）

この実施の形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞が発生したときにアクティブ表示の最終表示態様を決定しているが、前述したようにアクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様が最終表示態様とは異なる場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行することになる。

30

【 1 2 1 6 】

ここで、アクティブ表示の表示態様を変化させる場合（アクティブ変化演出を実行する場合）、及び、アクティブ表示の表示態様を変化させない場合（アクティブ変化演出を実行しない場合）において、アクティブ表示の表示態様を変化させる可能性があることを示唆する変化示唆演出を実行可能である。この変化示唆演出には、成功態様と、失敗態様とがあり、以下に示す例では、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させ、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させないものとする。

【 1 2 1 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動表示の開始に伴うアクティブシフトを行ったときに、アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様と、始動入賞が発生したときに決定したアクティブ表示の最終表示態様と、が異なる場合には、当該変動表示の実行中にアクティブ変化演出及び変化示唆演出を実行することにより、当該変動表示の期間内にアクティブ表示をアクティブシフト時の表示態様から最終表示態様まで変化させる。

40

【 1 2 1 8 】

この場合に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動表示を開始するときに、アクティブ表示をアクティブシフト時の表示態様から最終表示態様まで変化させる変化パターンを決定する。図 1 1 - 1 6 は、アクティブ表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様としての特殊態

50

様、青色態様、緑色態様、赤色態様、及び、金色態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、図 1 1 - 1 6 における「」の表示は、成功態様の变化示唆演出が実行されることを示しており、「?」の表示は、失敗態様の变化示唆演出が実行されることを示している。

【 1 2 1 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様である場合には、図 1 1 - 1 6 (A) に示すように、通常態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルを選択する。図 1 1 - 1 6 (A) に示すように、通常態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルには、最終表示態様が特殊態様である場合において、変化パターン 0 1 1 が 1 0 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン 0 1 1 における变化示唆演出の実行回数は 2 回であり、そのうち成功態様が 1 回、失敗態様が 1 回である。変化パターン 0 1 1 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【 1 2 2 0 】

最終表示態様が青色態様である場合において、変化パターン 0 1 2 が 6 0 %、変化パターン 0 1 3 が 4 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン 0 1 2、変化パターン 0 1 3 における变化示唆演出の実行回数は 3 回であり、そのうち成功態様が 2 回、失敗態様が 1 回である。変化パターン 0 1 2 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 0 1 3 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様のまま変化させず、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させる変化パターンである。

20

【 1 2 2 1 】

最終表示態様が緑色態様である場合において、変化パターン 0 1 4 が 7 0 %、変化パターン 0 1 5 が 3 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン 0 1 4、変化パターン 0 1 5 における变化示唆演出の実行回数は 4 回であり、そのうち成功態様が 3 回、失敗態様が 1 回である。変化パターン 0 1 4 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 0 1 5 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様のまま変化させず、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させる変化パターンである。

30

【 1 2 2 2 】

最終表示態様が赤色態様である場合において、変化パターン 0 1 6 が 8 0 %、変化パターン 0 1 7 が 2 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン 0 1 6、変化パターン 0 1 7 における变化示唆演出の実行回数は 5 回であり、そのうち成功態様が 4 回、失敗態様が 1 回である。変化パターン 0 1 6 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青

40

50

色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 0 1 7 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させず、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させる変化パターンである。

10

【 1 2 2 3 】

また、最終表示態様が金色態様である場合において、変化パターン 0 1 8 が 1 0 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン 0 1 8 における变化示唆演出の実行回数は 5 回であり、そのうち成功態様が 5 回、失敗態様が 0 回である。変化パターン 0 1 8 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を金色態様に変化させる変化パターンである。

20

【 1 2 2 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブシフト時のアクティブ表示が特殊態様である場合には、図 1 1 - 1 6 (B) に示すように、特殊態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルを選択する。図 1 1 - 1 6 (B) に示すように、特殊態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルには、最終表示態様が青色態様である場合において、変化パターン 0 2 1 が 1 0 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン 0 2 1 における变化示唆演出の実行回数は 2 回であり、そのうち成功態様が 1 回、失敗態様が 1 回である。変化パターン 0 2 1 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

30

【 1 2 2 5 】

最終表示態様が緑色態様である場合において、変化パターン 0 2 2 が 7 0 % 、変化パターン 0 2 3 が 3 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン 0 2 2 、変化パターン 0 2 3 における变化示唆演出の実行回数は 3 回であり、そのうち成功態様が 2 回、失敗態様が 1 回である。変化パターン 0 2 2 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 0 2 3 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様のまま変化させず、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させる変化パターンである。

40

【 1 2 2 6 】

最終表示態様が赤色態様である場合において、変化パターン 0 2 4 が 8 0 % 、変化パターン 0 2 5 が 2 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン 0 2 4 、変化パターン 0 2 5 における变化示唆演出の実行回数は 4 回であり、そのうち成功態様が 3 回、失敗態様が 1 回である。変化パターン 0 2 4 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示

50

を青色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 0 2 5 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させず、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させる変化パターンである。

【 1 2 2 7 】

また、最終表示態様が金色態様である場合において、変化パターン 0 2 6 が 1 0 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン 0 2 6 における变化示唆演出の実行回数は 4 回であり、そのうち成功態様が 4 回、失敗態様が 0 回である。変化パターン 0 2 6 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を金色態様に変化させる変化パターンである。

【 1 2 2 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様である場合には、図 1 1 - 1 6 (C) に示すように、青色態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルを選択する。図 1 1 - 1 6 (C) に示すように、青色態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルには、最終表示態様が緑色態様である場合において、変化パターン 0 3 1 が 1 0 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン 0 3 1 における变化示唆演出の実行回数は 2 回であり、そのうち成功態様が 1 回、失敗態様が 1 回である。変化パターン 0 3 1 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を青色態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させない変化パターンである。

【 1 2 2 9 】

最終表示態様が赤色態様である場合において、変化パターン 0 3 2 が 8 0 % 、変化パターン 0 3 3 が 2 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン 0 3 2 、変化パターン 0 3 3 における变化示唆演出の実行回数は 3 回であり、そのうち成功態様が 2 回、失敗態様が 1 回である。変化パターン 0 3 2 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を青色態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 0 3 3 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を青色態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させず、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させる変化パターンである。

【 1 2 3 0 】

また、最終表示態様が金色態様である場合において、変化パターン 0 3 4 が 1 0 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン 0 3 4 における变化示唆演出の実行回数は 3 回であり、そのうち成功態様が 3 回、失敗態様が 0 回である。変化パターン 0 3 4 は、アクティブシフト時にアクティブ表示を青色態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を金色態様に変化させる変化パターンである。

10

20

30

40

50

【 1 2 3 1 】

演出制御用CPU120は、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様である場合には、図11-16(D)に示すように、赤色態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルを選択する。図11-16(D)に示すように、赤色態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルには、最終表示態様が金色態様である場合において、変化パターン041が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン041における変化示唆演出の実行回数は1回であり、そのうち成功態様が1回、失敗態様が0回である。変化パターン041は、アクティブシフト時にアクティブ表示を赤色態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を金色態様に变化させる変化パターンである。

10

【 1 2 3 2 】

図11-16に示すように、1回の変動表示期間内（本例においてはリーチ状態が成立する前にアクティブ表示の表示態様が最終表示態様まで変化するため、変動表示が開始されてからリーチ状態が成立するまでの期間内）に、より多くの変化示唆演出が実行されるほど、特に、より多くの成功態様の変化示唆演出が実行されるほど、大当たり期待度の高い表示色に変化する割合が高くなる。

【 1 2 3 3 】

ここで、本実施形態では、n回目の変化示唆演出が実行された段階において、それまでの成功態様の変化示唆演出の実行回数が多いほど、n+1回目の変化示唆演出が実行される割合が高いように構成されている。例えば、2回目の変化示唆演出が実行された段階（n=2の場合）において、2回ともに成功態様だった場合には必ず3回目の変化示唆演出が実行されるようになっているが、2回のうち1回が成功態様であり1回が失敗態様であった場合には、3回目の変化示唆演出が実行されない場合がある。n=3の場合、n=4の場合も同様である。このように、変化示唆演出が実行された場合には、変動表示が開始されてからリーチ状態が成立するまでの期間内に実行された成功態様の変化示唆演出の実行回数が多いほど、同じ変動表示期間内（変動表示が開始されてからリーチ状態が成立するまでの期間内）で次の変化示唆演出が実行される割合が高いため、遊技者は、変化示唆演出の実行回数、特に成功態様の変化示唆演出の実行回数に注目することになり、これにより興趣を向上させることができる。

20

【 1 2 3 4 】

また、本実施形態では、1の変動表示期間内において、[変化示唆演出が実行された回数]に対しての[成功態様の変化示唆演出が実行された回数]の割合が高いほど、大当たり期待度の高い表示態様に変化する割合が高くなっている。具体的には、[成功態様の変化示唆演出の実行回数/変化示唆演出の実行回数]は、最終表示態様が特殊態様となる場合には1/2であり、最終表示態様が青色態様となる場合には2/3であり、最終表示態様が緑色態様となる場合には3/4であり、最終表示態様が赤色態様となる場合には4/5であり、最終表示態様が金色態様となる場合には5/5である。このように、[成功態様の変化示唆演出の実行回数/変化示唆演出の実行回数]が大きいほど、アクティブ表示が大当たり期待度の高い表示態様に変化する割合が高くなっていることから、遊技者は、変化示唆演出の実行回数と成功態様の変化示唆演出の実行回数との関係にも注目することになり、これにより興趣を向上させることができる。

30

40

【 1 2 3 5 】

また、本実施形態では、成功態様の変化示唆演出が連続して実行される回数が多いほど、大当たり期待度の高い表示態様に変化する割合が高くなっている。具体的には、成功態様の変化示唆演出が連続する数は、最終表示態様が青色態様となる場合には1（連続せず）又は2であり、最終表示態様が緑色態様となる場合には2又は3であり、最終表示態様が赤色態様となる場合には3又は4であり、最終表示態様が金色態様となる場合には5である。これにより、遊技者は成功態様の変化示唆演出が連続して実行されるか否か、さらに何回連続するかに興味を持つことになる。

【 1 2 3 6 】

50

また、本例では、最終表示態様が同じ表示色の場合、成功態様の变化示唆演出が連続する数がより多い変化パターンが選択され易い。例えば、青色態様の場合は変化パターン 0 1 3（連続せず）よりも変化パターン 0 1 2（2 連続）の方が選択される割合が高く、緑色態様の場合は変化パターン 0 1 5（2 連続）よりも変化パターン 0 1 4（3 連続）の方が選択される割合が高く、赤色態様の場合は変化パターン 0 1 7（3 連続）よりも変化パターン 0 1 6（4 連続）の方が選択される割合が高い。このように、最終的には同じ表示色となる場合でも、成功態様の变化示唆演出が連続し易いようにすることで、遊技者の期待感をより高めることができる。

【 1 2 3 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、始動入賞時に決定した図 1 1 - 1 6 に示す変化パターンに基づいて、变化示唆演出の実行回数及び变化示唆演出の態様（成功態様又は失敗態様）を決定する。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、各变化示唆演出に関して、成功態様であるか又は失敗態様であるか、及び、次の变化示唆演出を実行するか否か、に基づいて、变化示唆演出の種別を決定する。变化示唆演出の種別として、キャラクタ A が登場する变化示唆演出 A、キャラクタ B が登場する变化示唆演出 B、キャラクタ C が登場する变化示唆演出 C、キャラクタ D が登場する变化示唆演出 D、及び、キャラクタ E が登場する变化示唆演出 E、が存在する。

10

【 1 2 3 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、始動入賞時に決定した変化パターンにおいて、n 回目に実行される变化示唆演出が成功態様であり且つ n + 1 回目の变化示唆演出を実行する場合には、図 1 1 - 1 7 に示す [成功態様、次回演出実行あり] のテーブルを選択する。变化示唆演出決定テーブルが [成功態様、次回演出実行あり] である場合において、キャラクタ A が 1 0 %、キャラクタ B が 2 0 %、キャラクタ C が 3 0 %、キャラクタ D が 4 0 %、キャラクタ E が 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

20

【 1 2 3 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、始動入賞時に決定した変化パターンにおいて、n 回目に実行される变化示唆演出が成功態様であり且つ n + 1 回目の变化示唆演出を実行しない場合には、図 1 1 - 1 7 に示す [成功態様、次回演出実行なし] のテーブルを選択する。变化示唆演出決定テーブルが [成功態様、次回演出実行なし] である場合において、キャラクタ A が 5 %、キャラクタ B が 1 5 %、キャラクタ C が 3 0 %、キャラクタ D が 4 5 %、キャラクタ E が 5 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

30

【 1 2 4 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、始動入賞時に決定した変化パターンにおいて、n 回目に実行される变化示唆演出が失敗態様であり且つ n + 1 回目の变化示唆演出を実行する場合には、図 1 1 - 1 7 に示す [失敗態様、次回演出実行あり] のテーブルを選択する。变化示唆演出決定テーブルが [失敗態様、次回演出実行あり] である場合において、キャラクタ A が 3 7 %、キャラクタ B が 3 2 %、キャラクタ C が 3 0 %、キャラクタ D が 1 %、キャラクタ E が 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【 1 2 4 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、始動入賞時に決定した変化パターンにおいて、n 回目に実行される变化示唆演出が失敗態様であり且つ n + 1 回目の变化示唆演出を実行しない場合には、図 1 1 - 1 7 に示す [失敗態様、次回演出実行なし] のテーブルを選択する。变化示唆演出決定テーブルが [失敗態様、次回演出実行なし] である場合において、キャラクタ A が 3 5 %、キャラクタ B が 3 0 %、キャラクタ C が 3 0 %、キャラクタ D が 5 %、キャラクタ E が 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

40

【 1 2 4 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、各变化示唆演出に関して、図 1 1 - 1 7 に示す变化示唆演出決定テーブルに基づいて、变化示唆演出の種別を決定している。そのため、n 回目と n + 1 回目の变化示唆演出が実行される場合に、例えば、n 回目の变化示唆演出でキャラクタ A が選択されて、n + 1 回目の变化示唆演出でキャラクタ A ~ キャラクタ E の全てのキャラクタが選択されるように判定値が割り振られている。

50

ラクタが選択される可能性がある。つまり、 n 回目でキャラクタ A が登場する変化示唆演出 A が実行されたときに、 $n + 1$ 回目でキャラクタ A とは異なるキャラクタ B が登場する変化示唆演出 B が実行される可能性がある一方で、 $n + 1$ 回目で n 回目と同様のキャラクタ A が登場する変化示唆演出 A が実行される可能性もある。このような構成によれば、変化示唆演出の多様化を図ることができる。

【 1 2 4 3 】

図 1 1 - 1 7 に示すように、キャラクタ A が登場する変化示唆演出 A は、成功態様となる確率は低い、次の変化示唆演出が実行される確率は高く、キャラクタ D が登場する変化示唆演出 D は、成功態様となる確率は高い、次の変化示唆演出が実行される確率は低い。また、キャラクタ E が登場する変化示唆演出 E は、成功態様である確率は 1 0 0 % であるが、次の変化示唆演出が実行される確率は 0 % である。従って、遊技者にとっては、画面にキャラクタ A が表示された場合には、アクティブ表示の表示態様が変化する期待度は低い、次の変化示唆演出が実行される期待度は高いということになり、画面にキャラクタ D が表示された場合には、アクティブ表示の表示態様が変化する期待度は高い、次の変化示唆演出が実行される期待度は低いということになり、画面にキャラクタ E が表示された場合には、アクティブ表示の表示態様は必ず変化するが、次の変化示唆演出は実行されない（今回の変化示唆演出が最後となる）ということになる。

【 1 2 4 4 】

このように、演出に登場するキャラクタの種別に応じて、アクティブ表示の表示態様が大当たり期待度の高い態様に変化する割合が異なるため、遊技者は、何れの種別のキャラクタが登場するか注目することになる。また、演出に登場するキャラクタの種別に応じて、次の変化示唆演出が実行される割合が異なるため、遊技者は、何れの種別のキャラクタが登場するか注目することになる。

【 1 2 4 5 】

なお、図 1 1 - 1 7 に示した演出種別に限らず、例えば、アクティブ表示の表示態様に変化する割合が低く、かつ次の変化示唆演出が実行される割合も低い演出種別を設けても良く、アクティブ表示の表示態様に変化する割合が高く、かつ次の変化示唆演出が実行される割合も高い演出種別を設けても良い。

【 1 2 4 6 】

（アクティブ変化演出及び変化示唆演出の具体例）

次に、アクティブ変化演出及び変化示唆演出の具体例に関して、図 1 1 - 1 8 ~ 図 1 1 - 2 0 を用いて説明する。図 1 1 - 1 8、図 1 1 - 1 9 (9) ~ (1 2)、及び、図 1 1 - 2 0 に示す演出例は、演出制御用 CPU 1 2 0 が、始動入賞時に、最終表示態様を金色態様とすることに決定すると共にアクティブシフト時の態様を通常態様とすることに決定し、当該始動入賞に基づく変動表示を開始するときに、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン 0 1 8 とすることに決定した場合の例である。また、図 1 1 - 1 8、及び、図 1 1 - 1 9 (9)、(1 0)、(2 0) ~ (2 2) に示す演出例は、演出制御用 CPU 1 2 0 が、始動入賞時に、最終表示態様を緑色態様に決定すると共にアクティブシフト時の態様を通常態様とすることに決定し、当該始動入賞に基づく変動表示を開始するときに、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン 0 1 4 とすることに決定した場合の例である。

【 1 2 4 7 】

本例では、変化パターン 0 1 8 に基づいて、1 回目の変化示唆演出に関してキャラクタ A が登場する変化示唆演出 A を実行することに決定し、且つ 2 回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出 A を実行することに決定されており、2 回目の変化示唆演出に関してキャラクタ B が登場する変化示唆演出 B を実行することに決定し、且つ 3 回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出 B を実行することに決定されており、3 回目の変化示唆演出に関してキャラクタ C が登場する変化示唆演出 C を実行することに決定し、且つ 4 回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出 C を実行することに決定されており、4 回目の変化示唆演出

出に関してキャラクタDが登場する変化示唆演出Dを実行することに決定し、且つ5回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Dを実行することに決定されており、5回目の変化示唆演出に関してキャラクタEが登場する成功態様の変化示唆演出Eを実行することに決定しているものとする。

【1248】

図11-18(1)は、アクティブ表示領域30TM103に通常態様のアクティブ表示30TM003(白色の丸形表示)が表示されており、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行している状態を示している。

【1249】

演出制御用CPU120は、1回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出Aを実行する。その結果、図11-18(1)に示すように、キャラクタAが画面右側から登場し、そのキャラクタAがアクティブ表示30TM003に向かってボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図11-18(2)に示すように、キャラクタAが投げたボールがアクティブ表示30TM003に命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域30TM103には通常態様のアクティブ表示30TM003とは異なるエフェクト画像(アクティブ表示30TM003G)が表示される。このエフェクト画像は、アクティブ表示が爆発したことを想起させる画像である。そして、図11-18(3)に示すように、1回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域30TM103には特殊態様のアクティブ表示30TM003a(白色の三角形表示)が表示される。

【1250】

次に、演出制御用CPU120は、2回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出Bを実行する。その結果、図11-18(4)に示すように、キャラクタBが画面左側から登場し、そのキャラクタBがアクティブ表示30TM003aに向かってボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図11-18(5)に示すように、キャラクタBが投げたボールがアクティブ表示30TM003aに命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域30TM103には特殊態様のアクティブ表示30TM003aとは異なるエフェクト画像(アクティブ表示30TM003G)が表示される。そして、図11-18(6)に示すように、2回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域30TM103には青色態様のアクティブ表示30TM003b(青色の丸形表示)が表示される。

【1251】

次に、演出制御用CPU120は、3回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出Cを実行する。その結果、図11-18(7)に示すように、キャラクタCが画面右側から登場し、そのキャラクタCがアクティブ表示30TM003bに向かって飛びながらボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図11-18(8)に示すように、キャラクタCが投げたボールがアクティブ表示30TM003bに命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域30TM103には青色態様のアクティブ表示30TM003bとは異なるエフェクト画像(アクティブ表示30TM003G)が表示される。そして、図11-19(9)に示すように、3回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域30TM103には緑色態様のアクティブ表示30TM003d(緑色の丸形表示)が表示される。

【1252】

次に、演出制御用CPU120は、4回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出Dを実行する。その結果、図11-19(10)に示すように、キャラクタDが画面左側から登場し、そのキャラクタDがアクティブ表示30TM003dに向かって飛びながらボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図11-19(11)に示すように、キャラクタDが投げたボールがアクティブ表示30TM003dに命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティ

ブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 には緑色態様のアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 d とは異なるエフェクト画像（アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 G）が表示される。そして、図 1 1 - 1 9（1 2）に示すように、4 回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 には赤色態様のアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 c（赤色の丸形表示）が表示される。

【1 2 5 3】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、5 回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出 E を実行する。その結果、図 1 1 - 2 0（1 3）に示すように、画像表示装置 5 の画面を構成する透明部材（ガラス板等）にヒビが入った態様のヒビ画像（画面ヒビ画像 3 0 T M 2 0 0）が表示される。さらに、図 1 1 - 2 0（1 4）に示すように、ヒビの範囲が拡大した態様のヒビ画像（画面ヒビ画像 3 0 T M 2 0 0）が表示される。

10

【1 2 5 4】

次いで、図 1 1 - 2 0（1 5）に示すように、画像表示装置 5 の画面を構成する透明部材が割れる態様の画像（画面割れ画像 3 0 T M 2 1 0）が表示され、キャラクタ E が画面中央から登場し、そのキャラクタ E がアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 c に向かって飛びながらボールを投げるアクションを行う演出画像が表示される。続けて、図 1 1 - 2 0（1 6）に示すように、キャラクタ E が投げたボールがアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 c に命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 には赤色態様のアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 c とは異なるエフェクト画像（アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 G）が表示される。そして、図 1 1 - 2 0（1 7）に示すように、5 回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 には金色態様のアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 e（金色の丸形表示）が表示される。

20

【1 2 5 5】

そして、図 1 1 - 2 0（1 8）に示すように、画像表示装置 5 において表示されていた画面割れ画像 3 0 T M 2 1 0 が消去され、図 1 1 - 2 0（1 9）に示すように、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄（本例では、「7」）が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ！！」という文字が画面下部（アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 に重複する領域）に表示されるリーチ演出が実行される。ここで、前述したようにリーチが成立するタイミングで、金色態様のアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 e は非表示となり、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 を示す四角の枠も非表示となる。非表示となった情報は、当該予告対象の変動表示が終了するまで表示されない。

30

【1 2 5 6】

図 1 1 - 1 8、及び、図 1 1 - 1 9（9）、（1 0）、（2 0）～（2 2）に示す演出例は、演出制御用 C P U 1 2 0 が、始動入賞時に、最終表示態様を緑色態様に決定すると共にアクティブシフト時の態様を通常態様とすることに決定し、当該始動入賞に基づく変動表示を開始するときに、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン 0 1 4 とすることに決定した場合の例である。

【1 2 5 7】

本例では、変化パターン 0 1 4 に基づいて、1 回目の変化示唆演出に関してキャラクタ A が登場する変化示唆演出 A を実行することに決定し、且つ 2 回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出 A を実行することに決定されており、2 回目の変化示唆演出に関してキャラクタ B が登場する変化示唆演出 B を実行することに決定し、且つ 3 回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出 B を実行することに決定されており、3 回目の変化示唆演出に関してキャラクタ C が登場する変化示唆演出 C を実行することに決定し、且つ 4 回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出 C を実行することに決定されており、4 回目の変化示唆演出に関してキャラクタ D が登場する変化示唆演出 D を実行することに決定し、且つ 5 回目の変化示唆演出が実行されないことに基づいて失敗態様の変化示唆演出 D を実行することに決定しているものとする。

40

50

【 1 2 5 8 】

図 1 1 - 1 8 (1) ~ 図 1 1 - 1 9 (9) に示す演出例 (1 回目の変化示唆演出 ~ 3 回目の変化示唆演出) は、上述した変化パターン 0 1 8 の演出例と同様であるため説明を省略し、図 1 1 - 1 9 (1 0)、(2 0) ~ (2 2) に示す演出例を説明する。

【 1 2 5 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、4 回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、失敗態様の変化示唆演出 D を実行する。その結果、図 1 1 - 1 9 (1 0) に示すように、キャラクタ D が画面左側から登場し、そのキャラクタ D がアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 d に向かって飛びながらボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図 1 1 - 1 9 (2 0) に示すように、キャラクタ D が投げたボールがアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 d に命中しなかったことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 には緑色態様のアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 d が継続して表示されており、前述したエフェクト画像 (アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 G) は表示されず、これに代わりキャラクタ D が投げて命中しなかったボールが画面右下部に向けて転がっていく演出画像が表示される。そして、図 1 1 - 1 9 (2 1) に示すように、4 回目の変化示唆演出が終了したときに、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 には緑色態様のアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 d が継続して表示されている。即ち、4 回目の変化示唆演出の実行前 (3 回目の変化示唆演出の終了後) からアクティブ表示の表示態様が変化しない。

【 1 2 6 0 】

そして、図 1 1 - 1 9 (2 2) に示すように、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄 (本例では、「 4 」) が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ !! 」という文字が画面下部 (アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 に重複する領域) に表示されるリーチ演出が実行される。ここで、前述したようにリーチ状態が成立するタイミングで、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 は非表示となるので、緑色態様のアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 d は、当該予告対象の変動表示が終了するまで表示されない。

【 1 2 6 1 】

図 1 1 - 1 8 (1) ~ 図 1 1 - 2 0 (1 9) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示を継続して実行している状態で、変化パターンに応じた所定回数 (1 回 ~ 5 回) の変化示唆演出を実行している。そして、所定回数の変化示唆演出の実行が終了すると、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄を停止させリーチ状態を成立させる。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定回数の変化示唆演出を実行している期間は、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄を仮停止させたり、変動表示の方向を変化させたり、リーチ状態を成立させたりしない。このような構成によれば、変化パターンに応じた所定回数の変化示唆演出が実行されている期間は、飾り図柄の変動表示の態様が変化しないので、変化示唆演出により一層注目させることができる。

【 1 2 6 2 】

なお、図 1 1 - 1 6 には、失敗態様の変化示唆演出が連続しない変化パターンを示しているが、このような形態に限らず、失敗態様の変化示唆演出が連続する変化パターンを設けても良い。また、失敗態様の変化示唆演出が成功態様の変化示唆演出よりも多く実行される変化パターンを設けても良い。例えば、3 回連続して失敗態様の変化示唆演出が実行された後に、2 回連続して成功態様の変化示唆演出が実行される変化パターンを設けても良い。また、失敗態様の変化示唆演出が 1 回以上実行されるが、成功態様の変化示唆演出が 1 回も実行されないことによりアクティブ表示の表示態様が変化しない演出パターンを設けても良い。

【 1 2 6 3 】

図 1 1 - 1 6 等 に示す例では、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合にはアクティブ表示の表示態様が変化せず、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には必ずアクティブ表示の表示態様が変化する例を示したが、このような形態に限らず、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合よりも高い割合

でアクティブ表示の表示態様が変化する構成であれば良く、例えば、成功態様の变化示唆演出が実行された場合であってもアクティブ表示の表示態様が変化しない演出パターンを設けても良く、失敗態様の变化示唆演出が実行された場合であってもアクティブ表示の表示態様が変化する演出パターンを設けても良い。

【 1 2 6 4 】

図 1 1 - 1 6 等 に示す例では、成功態様の变化示唆演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様が、大当たり期待度が 1 段階高い表示態様（通常態様から特殊態様、特殊態様から青色態様、青色態様から緑色態様、緑色態様から赤色態様、赤色態様から金色態様）に変化する例を示したが、このような形態に限らず、成功態様の变化示唆演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様が、大当たり期待度が 2 段階以上高い表示態様（例えば、通常態様から緑色態様、青色態様から金色態様等）に変化する変化パターンを設けても良い。また、実行される变化示唆演出の種別（例えば、出現するキャラクタの種別）に応じて、表示態様が 2 段階以上変化する割合が異なるようにしても良く、例えば、キャラクタ A が出現する变化示唆演出が実行された場合には、表示態様が 2 段階以上変化する割合が低く、キャラクタ B が出現する变化示唆演出が実行された場合には、表示態様が 2 段階以上変化する割合が高いようにしても良い。さらに、キャラクタ C が出現する变化示唆演出が実行された場合には、表示態様が必ず 3 段階変化するようにしても良い。

【 1 2 6 5 】

上記の実施形態において、变化示唆演出を、飾り図柄が仮停止する前のタイミングで実行するようにしても良い。具体的には、飾り図柄を仮停止させた後に再変動させる疑似連変動が 1 回以上実行される変動パターンに基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合に、飾り図柄の仮停止前に成功態様の变化示唆演出を実行するようにしても良い。例えば、 n 回の仮停止が実行される場合には、各仮停止前に成功態様の变化示唆演出を実行し（計 n 回の成功態様の变化示唆演出を連続して実行し）、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行することで、 $n + 1$ 回目の仮停止が実行されないことを示唆するようにしても良い。なお、疑似連変動が 1 回も実行されない変動パターンに基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合に、失敗態様の变化示唆演出のみを実行して成功態様の变化示唆演出を実行しない演出パターンを設けても良い。また、疑似連変動が予め定められた上限回数（例えば $n + 1$ 回）実行される変動パターンに基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合に、 $n + 1$ 回の成功態様の变化示唆演出を連続して実行し、失敗態様の变化示唆演出は実行しない演出パターンを設けても良い。

【 1 2 6 6 】

このような構成とする場合には、飾り図柄が仮停止していない状態で变化示唆演出を開始し（キャラクタが登場し）、飾り図柄が仮停止する前に当該变化示唆演出を終了させる（キャラクタがアクションを行いアクティブ表示の表示態様が変化する）ようにすると良い。例えば、飾り図柄の変動表示が開始された直後にキャラクタ A が登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が通常態様から特殊態様に変化し、その後に 1 回目の仮停止が行われて 1 回目の再変動が開始された後に、キャラクタ B が登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が特殊態様から青色態様に変化し、その後に 2 回目の仮停止が行われて 2 回目の再変動が開始された後に、キャラクタ C が登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が青色態様から緑色態様に変化するようにしても良い。このように、1 回の变化示唆演出の実行期間と飾り図柄の仮停止期間（即ち飾り図柄の変動態様を変化させる期間）とが重複しないようにすることで、变化示唆演出に注目させることができる。と、飾り図柄が仮停止する際の演出効果を低下させないようにすることができる。

【 1 2 6 7 】

なお、飾り図柄の変動表示方向を縦方向から横方向に変更する演出を実行する場合には、飾り図柄が縦方向に変動表示している状態で变化示唆演出を開始し（キャラクタが登場し）、飾り図柄の変動表示方向を横方向に変更する前に当該变化示唆演出を終了させる（キャラクタがアクションを行いアクティブ表示の表示態様が変化する）ようにすると良い。

例えば、飾り図柄の変動表示が開始された直後に最初のキャラクタが登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が通常態様から青色態様に変化し、その後に飾り図柄の変動表示方向が縦方向から横方向に変化した後に、次のキャラクタが登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が青色態様から赤色態様に変化するようにしても良い。このように、1回の変化示唆演出の実行期間と飾り図柄の変動表示方向が変化するタイミングとが重複しないようにすることで、変化示唆演出に注目させることができると共に、飾り図柄の変動表示方向が変化する際の演出効果を低下させないようにすることができる。

【1268】

上記の実施形態では、変化示唆演出が、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆する演出である例を示したが、このような形態に限らず、変化示唆演出は、保留表示の表示態様を変化することを示唆する演出であっても良い。例えば、図11-16に示した変化パターンを、保留表示の表示態様を変化させる際の変化パターンとしても良く、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には保留表示の表示態様を変化させ、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合には保留表示の表示態様を変化させないようにしても良い。

10

【1269】

上記の実施形態では、成功態様の変化示唆演出と、失敗態様の変化示唆演出の何れの場合にも、登場したキャラクタが同様のアクション（アクティブ表示又は保留表示に作用する演出であり、例えば、ボールを投げるアクション）を行う例を示したが、このような形態に限らず、成功態様の変化示唆演出では、登場したキャラクタがアクティブ表示又は保留表示の表示態様を変化させるためのアクションを行う一方で、失敗態様の変化示唆演出では、登場したキャラクタがアクティブ表示又は保留表示の表示態様を変化させるためのアクションを行わないようにしても良い。なお、成功態様の変化示唆演出と、失敗態様の変化示唆演出とで、登場したキャラクタが行うアクションが異なるようにしても良く、例えば、成功態様の変化示唆演出では、変化させるアクティブ表示又は保留表示の方向にボールを投げるアクション（アクティブ表示又は保留表示に作用する演出）を行い、失敗態様の変化示唆演出では、アクティブ表示又は保留表示とは異なる方向にボールを投げるアクション（アクティブ表示又は保留表示に作用しない演出）を行うようにしても良い。

20

【1270】

上記の実施形態では、変動表示が開始されてからリーチ状態が成立するまでの所定期間内に実行された成功態様の変化示唆演出の実行回数が多いほど、当該所定期間内に次の変化示唆演出が実行される割合が高く、当該所定期間内に実行された変化示唆演出の実行回数に対しての成功態様の変化示唆演出の実行回数の割合が高いほど、大当たり期待度が高い例を示した。しかしながら、所定期間はこれに限らず、飾り図柄の変動開始から飾り図柄（仮停止後に再変動（擬似連））が行われることになる飾り図柄の組み合わせ又は擬似連図柄が仮停止されるまでの期間であっても良く、また、飾り図柄が仮停止されてから飾り図柄の再変動後に再度飾り図柄が仮停止されるまでの期間（即ち擬似連の間の期間）であっても良い。なお、所定期間は、飾り図柄の変動開始から左中右の何れかの飾り図柄が最初に停止するまでの期間であっても良く、飾り図柄の変動開始から左中右の全ての飾り図柄が確定停止するまでの期間であっても良い。

30

【1271】

上記の実施形態において、複数回の変化示唆演出が実行される場合に、1の変化示唆演出の終了から次の変化示唆演出の開始までの期間が複数パターン存在するようにしても良い。例えば、1の変化示唆演出の終了から次の変化示唆演出の開始までの間隔が長い場合には、その間隔が短い場合よりも次の変化示唆演出が成功態様となる割合が高く、大当たり期待度も高いようにしても良い。また、多くの回数の変化示唆演出が実行される場合において、その間隔が徐々に短くなり、これに伴い大当たり期待度が徐々に高くなるようにしても良い。このような形態によれば、遊技者は1の変化示唆演出が終了したときに、次の変化示唆演出が実行されるか否かとともに、次の変化示唆演出が開始されるまでの間隔にも興味を持つようになり、興味を向上させることができる。

40

【1272】

50

上記の実施形態において、パチンコ遊技機 1 に関する現在の設定値 (1 ~ 6) に応じて、アクティブ表示の表示態様を変化させる割合が異なるようにしても良い。例えば、設定値が低い (1 ~ 3) 場合と比較して、設定値が高い (4 ~ 6) 場合の方が、アクティブ表示の表示態様が通常態様とは異なる態様で表示される割合が高いようにしても良い。また、設定値が低い (1 ~ 3) 場合と比較して、設定値が高い (4 ~ 6) 場合の方が、アクティブ表示の表示色の变化回数が多い (例えば 3 回以上である) 変化パターンが選択される割合が高い、即ち、成功態様の变化示唆演出が実行される割合、成功態様の变化示唆演出が連続する割合が高いようにしても良い。また、設定値が低い (1 ~ 3) 場合と比較して、設定値が高い (4 ~ 6) 場合の方が、特定種別の变化示唆演出 (例えば出現頻度が低いキャラクター X が出現する演出) が実行される割合が高くなるようにしても良い。

10

【 1 2 7 3 】

[電源投入時処理に関する他の例]

次に、電源投入時処理に関する他の例を説明する。

図 1 2 - 1 ~ 図 1 2 - 3 は、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において実行される処理の一例を示す図であり、図 9 - 1 1 ~ 図 9 - 1 3、図 9 - 1 1 及び図 9 - 4 3 ~ 図 9 - 4 4、並びに、図 1 0 - 1 及び図 1 0 - 2 に示した処理に相当する処理である。但し、これら図 9 - 1 1 等 に示した処理のうち、一部の処理 (例えば、図 9 - 1 1 に示した処理等) については図示を省略している。

【 1 2 7 4 】

図 1 2 - 1 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 は、電源が投入された後に、バックアップ R A M 領域のデータチェックを行う (ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0)。この処理は、図 9 - 1 3 のステップ S 2 1 T M 1 3 3 0 及び図 9 - 4 3 のステップ S 2 1 T M 2 1 3 0 に示した処理と同様の処理であり、データチェックとしてパリティチェックを行う。

20

【 1 2 7 5 】

チェック結果が正常であれば (ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で Y E S)、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、0 ~ 5 の何れかに合致するか否かを確認する (ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0)。本例では設定値格納領域に格納されている設定値として、0、1、2、3、4、及び 5 の 6 つの数字を正規の値としており、大当たり確率が異なる 6 段階の設定値を設けている。本例における設定値 0 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 1 に相当し、本例における設定値 1 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 2 に相当し、本例における設定値 2 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 3 に相当し、本例における設定値 3 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 4 に相当し、本例における設定値 4 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 5 に相当し、本例における設定値 5 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 6 に相当する。

30

【 1 2 7 6 】

ここで、本例では、パチンコ遊技機 1 が遊技機メーカーから出荷される際 (遊技場に設置される前) には、設定値格納領域に、上記正規の値のうち最も大当たり確率が低い値 (本例では 0) が記憶されているものとする。なお、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば (ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で Y E S)、設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0)。設定変更中フラグは、後述する設定変更モードに移行したときにセットされ (ステップ S 2 1 T M 4 5 8 0)、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態に切り替えられたときにクリアされる (ステップ S 2 1 T M 4 7 2 0)。

40

【 1 2 7 7 】

設定変更中フラグがセットされていなければ (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O)、C P U 1 0 3 は、クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であるか否かを確認する (ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0)。

【 1 2 7 8 】

クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であれば (ステップ S 2

50

1 T M 4 0 4 0 で Y E S)、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグを 1 に設定する (ステップ S 2 1 T M 4 0 5 0)。R A M クリアフラグの値は、R A M クリア (遊技状態の初期化) が実行されることに決定されたか否かを示す値であり、値が 1 である場合には R A M クリアが実行されることに決定されたことを示している。本例では、R A M クリアフラグが 1 にセットされた時点では実際に R A M クリアは実行されておらず、設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに関する処理が終了した後に R A M クリアが実行されることになる。

【 1 2 7 9 】

R A M クリアフラグの値が格納される領域は、バックアップ R A M 領域には含まれない。そのため電源断が発生した場合には R A M クリアフラグの値は保持されず、電源復旧時の R A M クリアフラグの値は 0 (初期値が非セット状態) となっている。なお、遊技状態が初期化されることの報知は、設定変更モード又は設定確認モードに制御される前に行われるようにしても良く、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に行われるようにしても良い。

【 1 2 8 0 】

一方、クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が O F F 状態であれば (ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で N O)、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 に移行する。

【 1 2 8 1 】

次いで、C P U 1 0 3 は、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっているか否かを確認する (ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0)。ここで、前述したように、遊技機用枠 3 の開放状態、ガラス扉枠 3 a の開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 から払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、遊技機用枠 3 の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、個別に認識可能となっている。

【 1 2 8 2 】

なお、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 から遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合 (即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 を備える場合) には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、これらの検出信号の入力によって、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、個別に認識可能となる。

【 1 2 8 3 】

C P U 1 0 3 が、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識した場合には (ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で Y E S)、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であるか否かを確認する (ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0)。そして、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であれば (ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で Y E S)、図 1 2 - 2 に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップ S 2 1 T M 4 5 1 0 以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。

【 1 2 8 4 】

即ち、バックアップ R A M 領域のデータチェック結果が正常であり (ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で Y E S)、設定値が正規の値であり (ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で Y E S)、設定変更中に電源断が発生していない場合には (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O)

10

20

30

40

50

、遊技機用枠 3 が開放状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で Y E S ）、且つ、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で Y E S ）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となる。一方、遊技機用枠 3 が閉鎖状態であるか（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で N O ）、又は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で N O ）場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップ S 2 1 T M 4 7 6 0（設定コマンドの送信）に移行する。

【 1 2 8 5 】

本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（ 1 ）遊技機用枠 3 が開放状態であり、（ 2 ）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である、という 2 つの条件が必要となっている。C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 及びステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 の判定処理によって、これら（ 1 ）及び（ 2 ）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（ 1 ）及び（ 2 ）の条件に加えて、さらに、（ 3 ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である（ Y E S ）と判定されたことに基づいて R A M クリアフラグがセットされていることを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

【 1 2 8 6 】

前述したように、設定値を確認又は変更するために操作しなければならない錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、遊技盤 2 の裏面側に設けられており、遊技機用枠 3 を開放状態としなければ操作することができない。仮に、遊技機用枠 3 が開放状態となっていないにもかかわらず、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠 3 が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機 1 を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。

【 1 2 8 7 】

なお、本実施形態では、（ 1 ）の条件として、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の何れか一方が開放状態となっているときには、パチンコ遊技機 1 を設定確認モード又は設定変更モードに制御可能としているが、このような形態に限らず、仮に、ガラス扉枠 3 a が開放状態となっても、遊技機用枠 3 が開放状態となっていないければ、設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしても良い。

【 1 2 8 8 】

一方、ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識しなかった場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で N O ）、即ち、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となっている場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップ S 2 1 T M 4 7 6 0（設定コマンドの送信）に移行する。また、ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であることが確認されると（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で N O ）、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップ S 2 1 T M 4 7 6 0（設定コマンドの送信）に移行する。

【 1 2 8 9 】

バックアップ R A M 領域のデータチェックにおいて（ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 ）、チェック結果が異常であれば（ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で N O ）、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 に移行する。また、設定値格納領域に格納されている値のチェックにおいて（ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 ）、設定値格納領域に正規の値（ 0 ～ 5 ）が格納されていない場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で N O ）、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 に移行する。また、設定変更中フラグのチェックにおいて（ス

10

20

30

40

50

テップS 2 1 T M 4 0 3 0)、設定変更中フラグがセットされていることが確認された場合には(ステップS 2 1 T M 4 0 3 0でYES)、CPU 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0に移行する。

【1290】

ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値(0~5)が格納されている場合であっても、バックアップRAM領域の一部が壊れている場合には、ステップS 2 1 T M 4 0 1 0でNOと判定されて、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0に移行する。即ち、設定値格納領域に格納されている値が不適切である可能性がある場合には、設定変更モード移行条件(後述するステップS 2 1 T M 4 1 2 0~ステップS 2 1 T M 4 1 4 0)が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、仮に、バックアップRAM領域のデータチェックにおいて(ステップS 2 1 T M 4 0 1 0)、チェック結果が正常であっても(ステップS 2 1 T M 4 0 1 0でYES)、設定値格納領域に正規の値(0~5)が格納されていない場合には(ステップS 2 1 T M 4 0 2 0でNO)、設定変更モード移行条件(後述するステップS 2 1 T M 4 1 2 0~ステップS 2 1 T M 4 1 4 0)が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、前回の電源断発生時に設定変更モードに制御されていた場合には、設定変更モード移行条件(後述するステップS 2 1 T M 4 1 2 0~ステップS 2 1 T M 4 1 4 0)が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。

10

【1291】

ステップS 2 1 T M 4 1 2 0において、CPU 1 0 3は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となっているか否かを確認する(ステップS 2 1 T M 4 1 2 0)。CPU 1 0 3が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識した場合には(ステップS 2 1 T M 4 1 2 0でYES)、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であるか否かを確認する(ステップS 2 1 T M 4 1 3 0)。

20

【1292】

錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であれば(ステップS 2 1 T M 4 1 3 0でYES)、CPU 1 0 3は、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)2 1 T M 0 5 2がON状態であるか否かを確認する(ステップS 2 1 T M 4 1 4 0)。

【1293】

クリアスイッチ(設定切替スイッチ)2 1 T M 0 5 2がON状態であれば(ステップS 2 1 T M 4 1 4 0でYES)、CPU 1 0 3は、RAMクリアフラグを1に設定する(ステップS 2 1 T M 4 1 5 0)。そして、図12-2に示す、設定変更モードに関連したステップS 2 1 T M 4 5 1 0以降の処理が実行される。

30

【1294】

一方、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0で、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識しなかった場合(ステップS 2 1 T M 4 1 2 0でNO)、即ち、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっている場合、ステップS 2 1 T M 4 1 3 0で、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態となっていない場合(ステップS 2 1 T M 4 1 3 0でNO)、ステップS 2 1 T M 4 1 4 0において、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)2 1 T M 0 5 2がON状態となっていない場合(ステップS 2 1 T M 4 1 4 0でNO)には、CPU 1 0 3は、設定変更モードに関連したステップS 2 1 T M 4 5 1 0以降の処理を実行することなく、設定値格納領域に格納されている設定値が異常である可能性があることを示す設定値異常エラーコマンドを演出制御用CPU 1 2 0に送信する。

40

【1295】

演出制御用CPU 1 2 0は、設定値異常エラーコマンドを受信すると、画像表示装置5において、設定値が異常である可能性があることを報知する。例えば「設定値が異常である可能性があります」というメッセージを表示する。さらに、演出制御用CPU 1 2 0は、画像表示装置5において、一旦は電源断の状態(電源スイッチ2 1 T M 0 5 5をOFF)にした後、電源再投入時(電源スイッチ2 1 T M 0 5 5をON時)に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う(設定値を確定させる)ように促す報知を行

50

う。例えば「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する。なお、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力により、同様の報知を行うようにしても良い。

【1296】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、電源断となるまで所定のループ処理（ステップ S 21 T M 4 2 0 0 ～ステップ S 21 T M 4 2 2 0 の繰り返し）を実行する。

【1297】

このループ処理では、CPU 103 が、4 m s のウエイト（ステップ S 21 T M 4 2 0 0）を行った後に、表示モニタ 21 T M 0 2 9 に「E」の文字を表示すること等により、「設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件（ステップ S 21 T M 4 1 2 0 ～ステップ S 21 T M 4 1 4 0 で全て YES と判定されること）が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと」を報知する（ステップ S 21 T M 4 2 1 0）。そして、セキュリティ信号線の一端が接続されている出力端子（端子番号 10）からセキュリティ信号を出力する（ステップ S 21 T M 4 2 2 0）。セキュリティ信号はセキュリティ信号線他端が接続されている外部装置（例えば、複数の遊技機の情報を管理するホールコンピュータ、当該遊技機に対応して設けられるカードユニット又は呼出ランプ装置等）に入力される。

10

【1298】

ループ処理の期間は、表示モニタ 21 T M 0 2 9 が備える 7 セグメント表示器に、4 m s 毎に「E」の文字が表示されることになる。4 m s のウエイトを設けることで 7 セグメント表示器に過度の熱が滞留して表示器にダメージを及ぼすことを防止するようにしている。また、ループ処理の期間はセキュリティ信号が継続して出力されている。セキュリティ信号を外部出力することで、ホールコンピュータ等の外部装置において、セキュリティ信号が入力されたことに基づいて当該パチンコ遊技機 1 で所定事象（本例では、設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと）が発生した可能性を特定可能となる。

20

【1299】

ステップ S 21 T M 4 2 0 0 ～ステップ S 21 T M 4 2 2 0 のループ処理は、電力供給が停止するまで（電源スイッチ 21 T M 0 5 5 が OFF とされるまで）継続されることになる。

30

【1300】

即ち、バックアップ RAM 領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップ S 21 T M 4 0 1 0 で NO）、設定値が正規の値ではない場合（ステップ S 21 T M 4 0 2 0 で NO）、及び、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップ S 21 T M 4 0 3 0 で YES と判定される場合）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理（例えば、図 9 - 14 に示す賞球処理や特別図柄プロセス処理等を含む遊技制御用タイマ割込処理）に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、RAM クリアフラグをセットして設定変更モードに移行させるようにしている。

40

【1301】

本実施形態では、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）とするためには、（1）遊技機用枠 3 が開放状態であり、（2）錠スイッチ 21 T M 0 5 1 が ON 状態であり、（3）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 T M 0 5 2 が ON 状態である、という 3 つの条件が必要となっている。CPU 103 は、ステップ S 21 T M 4 1 2 0、ステップ S 21 T M 4 1 3 0、及びステップ S 21 T M 4 1 4 0 の判定処理によって、これら（1）～（3）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行可能としている。

【1302】

50

仮に、(1)～(3)の条件のうち何れかの条件が成立していなければ、設定値の変更が許可されないため、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させることができず、通常遊技処理に移行させることができない。そのため、ステップS21TM4120、ステップS21TM4130、及びステップS21TM4140の判定処理のうち、何れかでNOと判定された場合には、前述したループ処理(ステップS21TM4200～ステップS21TM4220)に移行する。

【1303】

ループ処理(ステップS21TM4200～ステップS21TM4220)に移行してしまうと通常遊技処理に移行することができなくなるため、遊技場の店員等は、一旦パチンコ遊技機1を電源断として再度電源を投入しなければならない。このように、設定変更モードに移行するための条件が成立していない場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に(1)～(3)の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。

【1304】

なお、CPU103は、(1)～(3)の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源をOFF状態とするように促すようにしても良い。

【1305】

本実施形態では、設定変更中フラグがセットされていない場合(ステップS21TM4030でNO)、設定値の変更を許可しないものの、設定値を確認することが可能な状態(設定確認モード)とするために、(1)遊技機用枠3が開放状態であり(ステップS21TM4060でYES)、(2)錠スイッチ21TM051がON状態である(ステップS21TM4070でYES)、という2つの条件が必要となっている。

【1306】

しかしながら、設定変更中フラグがセットされている場合には(ステップS21TM4030でYES)、(1)遊技機用枠3が開放状態であり(ステップS21TM4120でYES)、(2)錠スイッチ21TM051がON状態である(ステップS21TM4130でYES)、という2つの条件が成立している場合であっても、設定確認モードに制御されることはない。これら(1)及び(2)の条件が成立している場合であっても、(3)ステップS21TM4140でクリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態でない(NO)と判定された場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく遊技停止状態(ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理)に制御されることになる。

【1307】

次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図12-2及び図12-3を用いて説明する。図12-2の処理において、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値(本例では0～5の何れか)に合致するか否かを確認する(ステップS21TM4510)。設定値格納領域に正規の値(0～5)が格納されている場合には(ステップS21TM4510でYES)、ステップS21TM4530に移行する。設定値格納領域に正規の値(0～5)が格納されていない場合には(ステップS21TM4510でNO)、CPU103は、設定値格納領域に、正規の値として、最も大当たり確率が低い「0」を格納する(ステップS21TM4520)。そして、ステップS21TM4530に移行する。

【1308】

次いで、CPU103は、4msのウェイト(ステップS21TM4530)を行った後に、電源断用処理を実行する(ステップS21TM4540)。電源断用処理において、CPU103は、不測の停電等を含む電源断に基づく電源断信号が入力されているか否かを確認して、電源断信号が入力されている場合には、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R

10

20

30

40

50

A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。即ち、電源断用処理では所定のバックアップ領域にチェックデータを格納する。

【 1 3 0 9 】

これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに（ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 の繰返し処理、又は、ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 及びステップ S 2 1 T M 4 6 5 0 の繰返し処理が行われているときに）、電源断が発生した場合、電源復旧後のステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で適切にデータチェックが実行されることになる。

10

【 1 3 1 0 】

次いで、C P U 1 0 3 は、設定値格納領域に格納されている設定値（本例では 0 ～ 5 ）に対応した値を、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示させる（ステップ S 2 1 T M 4 5 5 0 ）。ここで、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される値は、設定値格納領域に格納されている値（0 ～ 5 ）に 1 を加算した値（1 ～ 6 ）である。遊技場の店員は通常、設定値の範囲を 1 ～ 6 と認識しているため、設定値格納領域に格納されている値をそのまま表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示させてしまうと、遊技場の店員が実際の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。従って、本例では [設定値格納領域に格納されている値 + 1] を、設定値として表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示させるようにしている。次いで、C P U 1 0 3 は、セキュリティ信号を出力する（ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0 ）。

20

【 1 3 1 1 】

次いで、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグが 0 であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 ）。R A M クリアフラグが 0 であれば（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で Y E S ）、即ち、モード（ここでは設定確認モード）終了後に R A M クリアが実行されない場合には、C P U 1 0 3 は、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信し（ステップ S 2 1 T M 4 6 5 0 ）、ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 に移行する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認モードコマンドを受信したに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R により、当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

30

【 1 3 1 2 】

一方、R A M クリアフラグが 1 であれば（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で N O ）、即ち、モード（ここでは設定変更モード）終了後に R A M クリアが実行される場合には、C P U 1 0 3 は、設定値の変更が行われている可能性があることを示す設定変更中フラグをセットする（ステップ S 2 1 T M 4 5 8 0 ）。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップ R A M 領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの値は保持される。そのため設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、次の電源投入時に設定変更中フラグの値が 1 の状態（セット状態）となっている。

【 1 3 1 3 】

次いで、C P U 1 0 3 は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信する（ステップ S 2 1 T M 4 5 9 0 ）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更モードコマンドを受信したに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R により、当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

40

【 1 3 1 4 】

次いで、C P U 1 0 3 は、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されたか否かを示す設定切替スイッチ情報を入力し（ステップ S 2 1 T M 4 6 0 0 ）、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されたか否かを確認する（ステッ

50

プ S 2 1 T M 4 6 1 0)。

【 1 3 1 5 】

設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されていなければ（ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 で N O ）、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 に移行する。設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作された場合には（ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 で Y E S ）、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値を更新して（ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 ）、ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 に移行する。更新された設定値は次のステップ S 2 1 T M 4 5 5 0 で表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される。

【 1 3 1 6 】

遊技場の店員が、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 を操作する（ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 で Y E S ）毎に、設定値格納領域に格納されている設定値が更新される（ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 ）。例えば、正規の設定値が 0 ～ 5 の範囲であり、設定変更モードに制御されたとき（電源投入時、前回の電源断発生時）に設定値格納領域に格納されていた設定値が 3 であったとすると、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、3 4 5 0 1 2 3 の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される情報が、4 5 6 1 2 3 4 の順序で更新されることになる。

【 1 3 1 7 】

ここで、現在の設定値の表示（ステップ S 2 1 T M 4 5 5 0 ）及びセキュリティ信号の出力（ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0 ）、並びに設定確認モードコマンドの送信（ステップ S 2 1 T M 4 6 5 0 ）を実行可能であるが、設定変更モードコマンドの送信（ステップ S 2 1 T M 4 5 9 0 ）及び設定値の更新（ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 ）を実行できない状態は、設定値の確認は可能であるか設定値の変更はできない設定確認モードに相当する。設定確認モードに制御されている期間は、ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 及びステップ S 2 1 T M 4 6 5 0 の処理が繰り返し実行されることになる。

【 1 3 1 8 】

設定確認モードには、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で Y E S と判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O F F 状態であること（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で N O と判定されて R A M クリアフラグが 0 のままであること）に基づいて制御される。

【 1 3 1 9 】

また、現在の設定値の表示（ステップ S 2 1 T M 4 5 5 0 ）及びセキュリティ信号の出力（ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0 ）を実行可能であると共に、設定変更モードコマンドの送信（ステップ S 2 1 T M 4 5 9 0 ）及び設定値の更新（ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 ）を実行可能な状態は、設定値の確認及び変更が可能な設定変更モードに相当する。

【 1 3 2 0 】

設定変更モードには、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で Y E S と判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であること（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 で Y E S と判定されて、ステップ S 2 1 T M 4 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 5 0 で R A M クリアフラグが 1 に設定されていること）に基づいて制御される。

【 1 3 2 1 】

なお、設定確認モードコマンドに関しては、設定確認モード制御時に 1 回のみ送信されるコマンドである。そのため、C P U 1 0 3 は、設定確認モードコマンドを送信したときに、設定確認モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定確認モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 ）に、設定確認モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定確認モードコマンド送信フラグが

10

20

30

40

50

セットされていない場合にのみ、設定確認モードコマンドを送信可能としても良い。同様に、設定変更モードコマンドに関しては、設定変更モード制御時に1回のみ送信されるコマンドである。そのため、CPU103は、設定変更モードコマンドを送信したときに、設定変更モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定変更モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップS21TM4720）に、設定変更モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定変更モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定変更モードコマンドを送信可能としても良い。

【1322】

CPU103は、ステップS21TM4680において、錠スイッチ21TM051がOFF状態であるか否かを確認する。そして、錠スイッチ21TM051がON状態であれば（ステップS21TM4680でNO）、再び4msのウェイト（ステップS21TM4530）を行った後にステップS21TM4540以降の処理を繰り返す。即ち、RAMクリアフラグの値が0であれば設定確認モードの制御を継続し、RAMクリアフラグの値が1であれば設定変更モードの制御を継続する。

10

【1323】

ステップS21TM4680において、錠スイッチ21TM051がOFF状態であれば（ステップS21TM4680でYES）、CPU103は、設定変更モード又は設定確認モードを終了させて、セキュリティ信号タイマの値として1000msを設定する（ステップS21TM4710）。セキュリティ信号タイマの値として所定時間が設定されることで、その後、通常遊技処理に移行した際の情報出力処理（図9-14のステップS21TM1670）において、セキュリティ信号タイマの値が所定時間から0msになるまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。例えば、遊技制御用タイマ割込処理が2ms毎に実行される場合には、セキュリティ信号タイマの値が2msずつ減算され、0msになった時点でセキュリティ信号の出力が停止される。従って、ステップS21TM4710の時点では、設定変更モードが終了したのか、あるいは、設定確認モードが終了したのかにかかわらず、セキュリティ信号の残り出力期間が1000msに設定されていることになる。

20

【1324】

即ち、図12-4（1）に示すように、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し（ステップS21TM4560）、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了から少なくとも1secが経過するまでセキュリティ信号を継続して出力するようにセキュリティ信号タイマの値をセットする（ステップS21TM4710）。

30

【1325】

ここで、ステップS21TM4560でセキュリティ信号の出力を開始する処理は、設定変更モードに制御されるか、あるいは設定確認モードに制御されるかにかかわらず（何れのモードに制御されるかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。また、ステップS21TM4710においてセキュリティ信号の残り出力期間をセットする処理も、設定変更モードに制御されたのか、あるいは設定確認モードに制御されたのかにかかわらず（何れのモードに制御されたかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。このように、設定変更モードに制御される場合と、設定確認モードに制御される場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を共通化することにより、セキュリティ信号の出力制御を簡素化し、制御負担を軽減させることができる。

40

【1326】

また、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応してセキュリティ信号の出力を停止することにより、ホールコンピュータ等の外部装置に対して、当該遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを

50

適切に通知することができる。

【1327】

ここで、設定変更モード又は設定確認モードの制御が終了した直後のステップS21TM4710では、設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで共通の値(1000ms)をセキュリティ信号タイマにセットしている。しかしながら、設定変更モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を両方とも共通化してしまうと、外部装置側で何れのモードに制御されたのかを把握することが困難となってしまう。

【1328】

そこで、本実施形態では、図12-4(2)に示すように、設定変更モードに制御された場合、即ちRAMクリアフラグが1にセットされている場合には、一旦はステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1000msをセットした後に、後述するステップS21TM4770でNOと判定されたことに基づいて、RAMクリア後のステップS21TM1465でセキュリティ信号タイマの値として3000msを再セットする(上書きする)ようにしている。即ち、セキュリティ信号の残り出力期間を一旦は1secにセットした後に、セキュリティ信号の残り出力期間を30secに再セットする(上書きする)ようにしている。

【1329】

以上に示した信号出力制御を行った場合、セキュリティ信号の最終的な出力停止タイミングは、図12-4(2)に示すように、設定確認モードに制御されていた場合には設定確認モード終了から1secが経過したタイミングとなり、設定変更モードに制御されていた場合には設定変更モード終了から30secが経過したタイミングとなる。

【1330】

具体的には、設定確認モードに制御されていた場合(RAMクリアが行われず、セキュリティ信号タイマの値が1秒から変更されなかった場合)には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理(例えば、図9-14に示したステップS21TM1670の情報出力処理)において、セキュリティ信号タイマの値が1000msから0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続し、設定変更モードに制御されていた場合(RAMクリアが行われた場合であり、セキュリティ信号タイマの値が1秒から30秒に変更された場合)には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理(例えば、図9-14に示したステップS21TM1670の情報出力処理)において、セキュリティ信号タイマの値が3000msから0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続することになる。なお、設定確認モードに制御されていた場合、設定変更モードに制御されていた場合に、遊技制御用タイマ割込処理に移行する前のタイミングで、セキュリティ信号タイマの値が所定時間(1000ms又は3000ms)から0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続するようにして、セキュリティ信号の出力終了後に遊技制御用タイマ割込処理に移行するようにしても良い。

【1331】

このように、設定確認モードの制御が終了した場合と、設定変更モードの制御が終了した場合とで、少なくとも1secはセキュリティ信号が継続して出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には、設定変更モードの制御が終了してから30secが経過するまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。このような構成により、セキュリティ信号の出力制御を共通化しつつ、設定確認モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力期間を異ならせることができる。

【1332】

その結果、外部装置においては、初期化処理が実行されずに設定確認モードに制御されたのか、又は、初期化処理が実行されて設定変更モードに制御されたのかを把握することも可能となる。例えば、セキュリティ信号の出力期間が30秒未満であれば初期化処理が実行されることなく設定確認モードに制御されたことを特定可能であり、セキュリティ信号

10

20

30

40

50

の出力期間が30秒以上であれば初期化処理が実行されて設定変更モードに制御された可能性があることを推定可能となる。

【1333】

なお、磁気異常等の遊技停止対象エラーが異常検出センサにより検出された場合にも、セキュリティ信号が出力されることになる。この場合のセキュリティ信号は、遊技機の電源がOFFとなるまで継続して出力される。また、CPU103は、異常検出センサにより異常が検出されたことに基づいてRAM102のバックアップ領域（ただし初期化処理によりクリアされる領域）に異常検出フラグをセットする。そして、電源復旧時に異常検出フラグがセットされていることに基づいて、セキュリティ信号を4分間出力するものとする。

10

【1334】

ここで、電源復旧時に設定確認モードに制御された場合には、RAMクリアが実行されない（例えば、図9-13に示すステップS21TM1410が実行されない）ため、信号出力処理において異常検出フラグの値が初期化されずにセットされたままの状態となっており、セキュリティ信号を電源ONから4分間継続して出力することが可能である。即ち、セキュリティ信号の出力期間を、設定確認モードの制御終了から1秒が経過するまでの期間に限定させないことが可能となる。一方で、電源復旧時に設定変更モードに制御された場合には、RAMクリアが実行される（例えば、図9-13に示すステップS21TM1410が実行される）ことになるため、その後の信号出力処理において異常検出フラグがクリアされた状態となっており（電源断発生時に異常が検出されていたか否かが不明な状態となっており）、結果として、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードの終了から30秒が経過するまでの期間（RAMクリアの実行に応じた期間）となる。

20

【1335】

なお、図12-2のステップS21TM4710に示す例では、セキュリティ信号タイマの値として1秒を設定するようにしているが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に最初に設定するセキュリティ信号タイマの値は、少なくともセキュリティ信号が出力されたことを外部装置側で認識可能な期間であれば良く、例えば50ms以上であれば良い。即ち、設定変更モードが終了した場合と設定確認モードが終了した場合とで、共通の50msをセキュリティ信号タイマの値として設定しても良い。

【1336】

ステップS21TM4710の処理の後、CPU103は、設定変更中フラグをクリアする（ステップS21TM4720）。ここで、設定変更中フラグがクリアされたことにより、これ以降に電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグがセットされていない（ステップS21TM4030でNO）と判定されることになる。

30

【1337】

次いで、CPU103は、表示モニタ21TM029に表示している設定値を消去する（ステップS21TM4730）。そして、設定値格納領域に格納されている設定値（0～5の何れか）を設定コマンドにセットして、その設定コマンドを送信する（ステップS21TM4760）。なお、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されない場合であっても、ステップS21TM4760の処理は実行されることになり、設定コマンドが送信される。

40

【1338】

ここで、遊技者は通常、設定値の範囲を1～6と認識しており、演出制御用CPU120側で、設定コマンドが指定する値（設定値格納領域に格納されている値）をそのまま画像表示装置5に表示してしまうと、遊技者が設定値を誤って理解してしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、演出制御用CPU120側で、設定コマンドにより指定される値（0～5）に1を加算した値を設定値（1～6）として認識し、設定値1～6の範囲で、設定値を示唆する演出を実行するようにしている。

【1339】

なお、このような形態に限らず、CPU103が、設定値格納領域に格納されている設定

50

値（０～５）に１を加算した値（１～６）を設定コマンドにセットして、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するようにしても良い。これにより、設定コマンドが指定する設定値の範囲は１～６となり、遊技者が通常認識している範囲と合致することになる。演出制御用ＣＰＵ１２０側では、設定コマンドが指定する設定値（１～６）をそのまま画像表示装置５に表示したり、あるいは、設定コマンドが指定する設定値（１～６）を示唆する演出を実行することで、適切に設定値を報知又は示唆することができる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０側で、受信した設定コマンドが指定する設定値に対して加算処理を行うことも不要となり、演出制御用ＣＰＵ１２０側の制御負担を軽減できる。

【１３４０】

前述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定コマンドの受信により、設定確認モード又は設定変更モードが終了したことを特定可能である。また、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。

【１３４１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグの値が０であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４７７０）。

【１３４２】

ここで、ＲＡＭクリアフラグの値が０である（ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＹＥＳ）ということは、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が正常であり（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、設定値が正規の値である（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、と判定され、且つ、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、さらに、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０４０でＮＯ）ということであるから、ＲＡＭクリアを伴わない電源断復旧時の処理を実行すれば良い。

【１３４３】

ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグの値が０である場合、図９－１３に示したステップＳ２１ＴＭ１３４０以降と同様の処理を実行する。具体的には、ステップＳ２１ＴＭ１３４０～ステップＳ２１ＴＭ１３７０及びステップＳ２１ＴＭ１４８０～ステップＳ２１ＴＭ１５４０の処理、即ち電源投入時にバックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が正常であった場合の処理を実行して、割込許可後に図９－１４に示した遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。即ち、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されなかった場合、又は、設定確認モードの制御が終了した場合には、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグの値が０であることに基づいてＲＡＭクリアを実行することなく、電源断復旧時のコマンドとしてバックアップコマンドを送信して（ステップＳ２１ＴＭ１３７０）、通常遊技処理に移行することになる。

【１３４４】

演出制御用ＣＰＵ１２０では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（ＲＡＭクリアは行われてないこと）を認識する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（ＲＡＭクリアは行われてないこと）を報知することが可能である。

【１３４５】

一方、ＲＡＭクリアフラグの値が１である（ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＮＯ）ということは、ステップＳ２１ＴＭ４０５０又はステップＳ２１ＴＭ４１５０で、ＲＡＭクリアが１に設定されており、ＲＡＭクリアを実行することに決定されているということであるから、ＲＡＭクリアを伴う電源投入時の処理を実行すれば良い。

【１３４６】

ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグの値が１である場合、図９－１３に示したステップ

10

20

30

40

50

S 2 1 T M 1 4 1 0 (R A M クリア処理) 以降と同様の処理を実行する。具体的には、ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 (R A M クリア処理) ~ ステップ S 2 1 T M 1 4 6 0、前述したセキュリティ信号タイマの値として 3 0 秒を設定する処理 (ステップ S 2 1 T M 1 4 6 5)、及びステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 ~ ステップ S 2 1 T M 1 5 4 0 の処理、即ち電源投入時にバックアップ R A M 領域のデータチェック結果が異常であった場合の処理を実行して、割込許可後に図 9 - 1 4 に示した遊技制御用タイマ割込処理 (特別図柄プロセス処理等を含む) に移行すれば良い。

【 1 3 4 7 】

図 1 2 - 3 に示すように、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグが 1 であることに基づいて R A M クリア処理を行う (ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0)。R A M クリア処理では、R A M 1 0 2 の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ (特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等) はクリアされて、初期値が設定されるが、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、R A M クリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値 (表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示可能な遊技情報) が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、R A M クリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「C」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する (ステップ S 2 1 T M 1 4 2 0)。なお、R A M クリア処理によって、所定のデータ (例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ) は 0 に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、R A M 1 0 2 の全領域を初期化せず、所定のデータ (例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ) をそのままにしてもよい。

【 1 3 4 8 】

この R A M クリア処理において設定値格納領域に格納されている設定値をクリアさせない理由は、(a) 設定変更モードに制御されなかった場合には、電源投入時に設定値格納領域には正規の値が格納されていたことになり (ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で Y E S)、(b) 設定変更モードに制御された場合には、設定値格納領域の値が 0 に設定されたか (ステップ S 2 1 T M 4 5 2 0) 又は設定変更モード中の操作によって正規の値が格納されている (ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 及びステップ S 2 1 T M 4 6 2 0) ためである。さらに、R A M クリア処理以降は、設定変更モードに制御することができず、設定値格納領域に格納されている値を変更する機会がないためである。

【 1 3 4 9 】

次いで、C P U 1 0 3 は、R O M 1 0 1 に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し (ステップ S 2 1 T M 1 4 3 0)、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する (ステップ S 2 1 T M 1 4 4 0)。ステップ S 2 1 T M 1 4 3 0 およびステップ S 2 1 T M 1 4 4 0 の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【 1 3 5 0 】

ステップ S 2 1 T M 1 4 3 0、ステップ S 2 1 T M 1 4 4 0 の実行後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す (ステップ S 2 1 T M 1 4 5 0)。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 1 T M 1 6 9 0) における大当り判定が実行される。次いで、C P U 1 0 3 は、電源投入時 (あるいは設定変更モードの終了時) に初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信する (ステップ S 2 1 T M 1 4 6 0)。演出制御用 C P U 1 2 0 では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたこと (電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、R A M クリアが行われたこと) を認識する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 等

10

20

30

40

50

の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたこと（電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、RAMクリアが行われたこと）を報知することが可能である。

【1351】

次いで、CPU103は、セキュリティ信号タイマの値として30秒を設定する（ステップS21TM1465）。これにより、設定変更モード終了後のステップS21TM4710で設定されていたセキュリティ信号タイマの値（1秒）が、RAMクリアが実行されたことに対応した値（30秒）に変更（上書き）されることになる。また、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなくRAMクリアが実行された場合には、ステップS21TM4710が実行されることなく（セキュリティ信号タイマの値として1秒が設定されることなく）、セキュリティ信号タイマの値が、RAMクリアが実行されたことに対応した30秒に設定される。一方、RAMクリアが実行されなかった場合（設定確認モードに制御された場合を含む）には、このステップS21TM1465の処理は実行されないため、セキュリティ信号タイマの値はステップS21TM4710で設定された1秒のままである。

10

【1352】

このステップS21TM1465又は前述したステップS21TM4710で、セキュリティ信号タイマの値が設定されたことにより、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理においてセキュリティ信号が出力されることになり（図9-14に示すステップS21TM1670の情報出力処理）、その後、割込許可により遊技制御用タイマ割込処理が実行される毎に、セキュリティ信号タイマの値が2msずつ減算され、セキュリティ信号タイマの値が0となったタイミングでセキュリティ信号の出力が停止されることになる。

20

【1353】

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

【1354】

次に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS21TM1490）。CPU103は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路104に特図表示結果判定用の乱数値MR1の値を更新させるための設定を行う。

30

【1355】

そして、ステップS21TM1500において、CPU103は、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行う。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

40

【1356】

次いで、CPU103は、表示用乱数更新処理（ステップS21TM1520）および初期値用乱数更新処理（ステップS21TM1530）を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS21TM1510）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS21TM1540）。これにより、遊技制御用タイマ割込み処理（図9-14）を実行可能な通常遊技処理に移行する。本実施例では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初

50

期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ100が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

10

【1357】

なお、本例では、CPU103は、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが0である（YES）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態によらず）、電源断復旧時の処理（ステップS21TM1340以降の処理）に移行しているが、このような形態に限らず、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが0である（YES）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態に応じて）、電源断復旧時の処理（ステップS21TM1340以降の処理）に移行しても良い。

【1358】

20

また、本例では、CPU103は、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが1である（NO）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態によらず）、電源投入時の処理（ステップS21TM1410（RAMクリア）以降の処理）に移行しているが、このような形態に限らず、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが1である（NO）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態に応じて）、電源投入時の処理（ステップS21TM1410（RAMクリア）以降の処理）に移行しても良い。

【1359】

30

以上に示したように、遊技場の店員等は、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052をON状態とすることで、パチンコ遊技機1を設定変更モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させること（RAMクリアを実行させること）ことが可能となる。また、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052をOFF状態とすることで、パチンコ遊技機1を設定確認モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させない（ステップS21TM4040又はステップS21TM4140でNOと判定させてRAMクリアフラグを1に設定させないこと）ことが可能となる。このように、遊技場の店員は、パチンコ遊技機1を設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるのかを選択可能であると共に、遊技状態等を初期化させるか否かも選択可能となっている。

40

【1360】

前述したように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされている場合には、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことになるため、設定値が不安定な状態となっており、遊技場側で確定させようとしている設定値が設定値格納領域に格納されていない可能性がある。図12-1～図12-3に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップS21TM4030でYES）に基づいて、通常遊技処理に移行させず遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理）に制御可能なようにしており、遊技停止状態への制御に対応してセキュリティ信号を出力するようにしている（ステップS21TM4220）。

50

【 1 3 6 1 】

このような構成とすることにより、設定値が不安定な状態で遊技が開始される（遊技制御用タイマ割込処理が実行される）ことを防止するとともに、電源が投入されたときに、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことを外部装置に通知可能としている。

【 1 3 6 2 】

また、図 1 2 - 1 ~ 図 1 2 - 3 に示した例では、CPU 1 0 3 は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S ）に基づいて、設定変更モードに移行するための条件（ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 が全て Y E S であること）が成立していない場合に、設定値異常エラーコマンドを送信する（ステップ S 2 1 T M 4 1 9 0 ）とともに、遊技停止状態（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理）において表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「E」の文字を表示するエラー表示を行う（ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 ）。

10

【 1 3 6 3 】

図 1 2 - 5 に示す例では、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 を構成する各 7 セグメント表示器 2 1 T M 0 2 9 A ~ 2 1 T M 0 2 9 D に、それぞれ「E」の文字を表示することで、遊技場の店員に異常の発生（設定変更モードに制御されていた状態で電源断が発生した可能性があること）を明確に報知するようにしている。また、設定値異常エラーコマンドを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示することにより、遊技場の店員等に、一旦は電源断の状態（電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O F F ）にした後、電源再投入時（電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O N 時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。

20

【 1 3 6 4 】

本例では、（a）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立している場合、即ち、（i）遊技機用枠 3 が開放状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 で Y E S ）、（ii）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で Y E S ）、且つ、（iii）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 で Y E S ）、と判定された場合には、設定変更モードに制御される。その結果、主基板 1 1 側でのエラー表示（ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 : 表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 における「E」の表示）は実行されず、演出制御基板 1 2 側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われなくなる。

30

【 1 3 6 5 】

ここで、設定変更モードコマンド（ステップ S 2 1 T M 4 5 9 0 ）を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 では、画像表示装置 5 に設定変更モードに制御されたこと、即ち、設定変更操作（設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作）に応じて設定値の変更が可能であることを報知できる。例えば、「設定変更モード中です」というメッセージや、「設定変更操作を行って設定値を変更して下さい」というメッセージを画像表示装置 5 に表示させることができる。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されていることを把握可能であり、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機 1 を通常遊技処理に移行させることができる。

40

【 1 3 6 6 】

一方で、（b）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立していない場合、即ち、上記（i）~（iii）のうちの何れかの条件が不成立の場合には、設定変更モードに制御されることなく、設定値異常エラーコマンド送信（ステップ S 2 1 T M 4 1 9 0 ）後に遊技停止状態（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理）に制御される。その

50

結果、主基板 11 側でのエラー表示（ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 における「E」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板 12 側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われることになる。

【1367】

このように、主基板 11 側でのエラー表示（ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 における「E」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板 12 側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われる場合には、遊技機の状態として、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず電源復旧後に設定変更モードへの移行条件が成立していない状態であることが報知されることになる。この場合には、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されておらず、遊技停止状態となっていること（電源を再投入して設定変更モードに制御させる必要があること）を把握可能である。従って、一端電源を OFF にした後に、設定変更モードへの移行条件（i）～（iii）が全て成立するように操作して電源を再投入する。そして、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を OFF 状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機 1 を通常遊技処理に移行させることができる。

10

【1368】

このように、設定変更モードにおいて電源断が発生した場合には、電源復旧時に遊技機の状態を適切に報知することができる。

20

【1369】

ここで、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立している（a）の場合には、主基板 11 側でのエラー表示（ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 における「E」の表示）が行われることなく自動的に設定変更モードに移行されることになり、不要なエラー表示を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【1370】

一方で、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立していない（b）の場合には、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず、電源復旧時に設定変更モードに移行できない状態となっているため、強制的に遊技停止状態（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理）に制御され、主基板 11 側でのエラー表示（ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 における「E」の表示）が行われることになる。これにより、設定値が確定していない不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

30

【1371】

なお、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で YES）、設定変更モードに移行するための移行条件（i）～（iii）が全て成立している場合と、移行条件（i）～（iii）の何れかが成立していない場合とで、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドとして異なるコマンドを送信するようにしても良い。

40

【1372】

例えば、移行条件が成立している場合には、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドであり且つ設定変更モードに移行されたこと（あるいは移行する条件が成立していること）を示すコマンドを送信し、このコマンドを受信した演出制御用 CPU 120 では、「設定値が異常である可能性があります」というメッセージ及び「自動的に設定変更モードに制御されます」というメッセージを画像表示装置 5 に表示させるようにすると良い。一方、移行条件が成立していない場合には、前述したようにステップ S 2 1 T M 4 1 9 0 の設定値異常エラーコマンドを送信すると良い。

【1373】

設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、遊技機用梓

50

3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっていて、(1)錠スイッチ21TM051が操作されたこと(OFF状態からON状態となったこと)に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御用CPU120に対して、錠スイッチ操作コマンドが送信され、(2)設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作されたこと(OFF状態からON状態となったこと)に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御用CPU120に対して、設定切替スイッチ操作コマンドが送信されることになる。

【1374】

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

【1375】

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

【1376】

(電源投入時処理の変形例)

図12-1に示した例では、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には(ステップS21TM4030でYES)、(i)遊技機用枠3が開放状態であり(ステップS21TM4120でYES)、(ii)錠スイッチ21TM051がON状態であり(ステップS21TM4130でYES)、且つ、(iii)クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態である(ステップS21TM4140でYES)、という3条件が成立していることを確認した場合にのみ、RAMクリアフラグを1に設定して(ステップS21TM4150)、設定変更モードに移行した(ステップS21TM4570でNO)。

【1377】

このような形態に限らず、図12-6に示すように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には(ステップS21TM4030でYES)、(i)~(iii)の3条件が成立しているか否かを確認することなく、RAMクリアフラグを1に設定して(ステップS21TM4150)、設定変更モードに移行する(ステップS21TM4570でNO)ようにしても良い。

【1378】

図12-6に示す処理では、バックアップRAM領域のデータチェック結果が異常である場合(ステップS21TM4010でNO)、設定値が正規の値ではない場合(ステップS21TM4020でNO)、設定変更中フラグがセットされている場合(ステップS21TM4030でYES)に、(i)~(iii)の条件が成立しているか否かを判定することなく、RAMクリアフラグを1に設定して(ステップS21TM4150)、設定

10

20

30

40

50

変更モードに制御され（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で N O ）、遊技停止状態（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理に相当する処理）には制御されない部分が、図 1 2 - 1 に示した処理と異なる。それ以外の部分は、図 1 2 - 1 ～図 1 2 - 3 に示した処理と同様である。

【 1 3 7 9 】

このような形態とした場合であっても、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていることに基づいて、R A M クリアフラグが 1 に設定されて設定変更モードに移行されることになり、設定変更中に電源断が発生した場合の遊技機の状態を適切に定めることができる。

【 1 3 8 0 】

図 1 2 - 6 に示す例では、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O ）、（ i ）遊技機用枠 3 が開放状態であり、（ i i ）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、（ i i i ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である、という 3 条件が成立していることに基づいて、設定変更モードに制御される（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で N O と判定されて、設定値格納領域の設定値を変更可能な状態となる）のに対して、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S ）には、（ i ）～（ i i i ）の 3 条件が成立しているか否かにかかわらず、強制的に設定変更モードに制御されることになる。

【 1 3 8 1 】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグが設定されていることに基づいて、（ i ）～（ i i i ）の 3 条件が成立しているか否かにかかわらず自動的に設定変更モードに制御されることにより、設定値を確定させるための作業性を向上させることができる。

【 1 3 8 2 】

ここで、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S ）には、（ i i ）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で Y E S ）という条件が成立していない場合でも、設定変更モードに制御されることになる。その結果、設定変更モードにおいては、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態のままで、設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値が変更されることになる（図 1 2 - 2 のステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 ）。

【 1 3 8 3 】

前述したように、設定変更モードを終了させる条件は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態から O F F 状態に切り替えることである（ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で Y E S と判定させることである）。そのため、設定値の変更操作を行った遊技場の店員は、設定値を確定して設定変更モードを終了させるために、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であれば、一旦、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態から O N 状態に切り替えた後に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態から O F F 状態に切り替える（ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で Y E S と判定させる）ことになる。

【 1 3 8 4 】

このように、設定変更中フラグがセットされていない場合と（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O ）、設定変更中フラグがセットされている場合とで（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S ）、設定変更モードの制御を開始させる条件を異ならせる一方で、設定変更モードの制御を終了させる条件（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態から O F F 状態に切り替える操作）は共通化することで、設定変更モードの制御を終了させる条件を明確にして、適切に通常遊技処理に移行させるようにしている。

【 1 3 8 5 】

ここで、設定変更中フラグがセットされている（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S ）ことに基づいて設定変更モードに制御された場合に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態にするように促す報知を行うようにしても良い。例えば、C P U 1 0 3 は、設定変更中

10

20

30

40

50

フラグがセットされている場合に（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S ）、ステップ S 2 1 T M 4 1 5 0 で R A M クリアフラグを 1 に設定するとともに、設定値異常エラーコマンドを送信する（前述したステップ S 2 1 T M 4 1 9 0 に相当する処理を実行する）ようにしておき、設定値異常エラーコマンド（ステップ S 2 1 T M 4 1 1 0 ）を受信した演出制御用 C P U 1 2 0 が、「錠スイッチを一旦 O N にして、設定値変更後に O F F に切り替えて下さい」というメッセージを画像表示装置 5 に表示するようにしても良い。

【 1 3 8 6 】

なお、図 1 2 - 1 ~ 図 1 2 - 3、並びに図 1 2 - 6 に示した処理においては、設定変更中フラグがセットされている状態では通常遊技処理に移行できないようになっている。そのため、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機 1 を出荷する際（遊技場への設置前）に、予め設定変更中フラグをセットしておくことで、その後、遊技場側では、設定変更モードを経て設定値を変更し、設定変更モードを終了させなければ、当該パチンコ遊技機 1 での遊技を行わせることができなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機 1 を設置する際に、確実に設定変更モードに制御させて設定変更操作を行わせ、設定値を確定させる措置をとるようにすることができる。

【 1 3 8 7 】

（設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御）

次に、設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御に関して、図 1 2 - 7 を用いて説明する。図 1 2 - 2、及び、前述した図 1 0 - 2 に示した例では、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が操作されることで、設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになる。

【 1 3 8 8 】

まず、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態から O F F 状態に切り替えられる前（設定変更モード終了前）に電源断が発生した場合の制御に関して、図 1 2 - 7（ 1 ）を用いて説明する。

【 1 3 8 9 】

順番 1 に示すように、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態として（クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も O N 状態として）設定変更モードに制御させるものとする。本例では、この電源投入時において、 R A M 1 0 2 の設定値格納領域に設定値として「 0 」が格納されている。次いで、順番 2 に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、 R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値「 0 」が読み出されて、読み出された設定値に 1 を加算した「 1 」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。

【 1 3 9 0 】

次いで、順番 3 に示すように、設定変更モードにおいて、 1 回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「 0 」から「 1 」に変更され、変更後の設定値に 1 を加算した「 2 」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。さらに、順番 4 に示すように、設定変更モードにおいて、 2 回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「 1 」から「 2 」に変更され、変更後の設定値に 1 を加算した「 3 」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。

【 1 3 9 1 】

次いで、順番 5 に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態のまま、即ち、設定変更モードを終了させる操作が行われる前に、電源断が発生したものとする。このとき、設定値格納領域には、 2 回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 の操作が行われた後の設定値「 2 」が格納された状態である。電源断の状態では、 R A M 1 0 2 のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」がそのまま保持されることになる。

【 1 3 9 2 】

次いで、順番 6 に示すように、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON 状態として（クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も ON 状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に設定値として「 2 」が格納されている。この設定値「 2 」は、前回の設定変更モード中の電源断発生時に設定値格納領域に格納されていた値である。

【 1 3 9 3 】

次いで、順番 7 に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」が読み出されて、読み出された設定値に 1 を加算した「 3 」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は ON 状態のままである。

10

【 1 3 9 4 】

なお、順番 6 の電源投入時には、設定変更中フラグがセットされた状態であるため、前述した図 1 2 - 6 に示した制御を適用する場合、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が OFF 状態であっても（又はクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 が OFF 状態であっても）、自動的に設定変更モードに制御されることになる。そのため、順番 6 及び順番 7 における錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 の状態は、OFF 状態である場合がある。

【 1 3 9 5 】

このように、設定変更モードにおいて設定値の変更が行われて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が OFF 状態とされることなく（設定変更モードを終了させることなく）電源断が発生した場合には、電源復旧時に、前回の設定変更モードにおける変更後の設定値が設定値格納領域に保持された状態となっている。従って、電源復旧時には、既に予定していた設定値が設定されている場合もあり、この場合には、遊技場の店員は改めて設定値を変更する操作を行わずとも、設定変更モードを終了させて遊技機を通常遊技処理に移行させれば良いため、作業性を向上させることができる。

20

【 1 3 9 6 】

次に、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態から OFF 状態に切り替えられた後（設定変更モード終了後）に電源断が発生した場合の制御に関して、図 1 2 - 7（ 2 ）を用いて説明する。

【 1 3 9 7 】

順番 1 ～順番 4 に関しては、図 1 2 - 7（ 1 ）に示した例と同様であり、説明を省略する。次いで、順番 5 に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態から OFF 状態に切り替えられたことにより、設定変更モードが終了する。これにより、2 回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 の操作が行われた後の設定値「 2 」が、最終的な設定値として確定する。このとき設定値格納領域には設定値として「 2 」が格納されており、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 には、確定した設定値に 1 を加算した「 3 」が表示されている。

30

【 1 3 9 8 】

その後に、順番 6 に示すように、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を OFF 状態とする操作が行われて、電力供給が停止された状態となったものとする。この電源断の状態では、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」がそのまま保持されることになる。

40

【 1 3 9 9 】

次いで、順番 7 に示すように、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON 状態として（クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も ON 状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に設定値として「 2 」が格納されている。この設定値「 2 」は、前回の設定変更モード終了時に最終的に設定値格納領域に格納されていた値である。

【 1 4 0 0 】

次いで、順番 8 に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、R A M 1 0 2 の

50

設定値格納領域に格納されている設定値「2」が読み出されて、読み出された設定値に1を加算した「3」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

【1401】

図12-7(1)及び(2)に示すように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合と、設定変更モードの制御が終了した後に電力供給が停止された場合とで、何れの場合にも、電源復旧時には、前回の設定変更モードにおける設定変更操作に応じて変更された後の設定値、即ち電源断直前に設定値格納領域に格納されていた設定値が、有効な設定値(電源復旧時に設定格納領域に格納されている設定値)となっている。

【1402】

なお、図12-7に示した設定値の記憶制御に限らず、前述した図9-37に示した設定値の記憶制御を適用するようにしても良い。即ち、設定変更モードに制御されたときに設定値格納領域に格納されている設定値を設定情報一時記憶領域にコピーして、設定変更モードに制御されているときに設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作された場合には、設定値格納領域の設定値を変更せずに設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を変更し、設定変更モードを終了させる操作(錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える操作)が行われたことに基づいて、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して(上書きして)設定値を確定させるようにしても良い。なお、この場合に表示モニタ21TM029に表示させる設定値は、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値(0~5)に1を加算した値(1~6)となり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値が変更されることに伴って、表示モニタ21TM029に表示される設定値も変化することになる。

【1403】

このような構成とすることで、電源投入に伴い設定変更モードに制御され、設定変更操作が行われた場合(表示モニタ21TM029に表示される設定値が変更された場合)であっても、設定変更モードを終了させる操作が完了することなく(錠スイッチ21TM051がOFF状態に切り替えられることなく)、電源断が発生した場合には、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値は、電源投入時(設定変更モードにおいて設定変更操作が行われる前)から変更されていないことになる。即ち、電力供給停止状態では、前回の電源投入時に設定値格納領域に格納されていた設定値が引き続き保持されていることになる。従って、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ21TM029(第1表示部21TM029A)に表示される設定値は、前回の電源投入時にRAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値に応じた値となる。

【1404】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合の設定値を適切に定めることができる。また、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【1405】

上記の実施形態に示した設定変更モード及び設定確認モードに関連した制御は、複数の設定値(例えば0~5)が設けられており、設定値に応じて大当たり確率が異なる遊技機に対して適用可能であるが、これに限らず、複数の設定値(例えば0~5)が設けられているものの、設定値によらず大当たり確率は共通である(例えば、設定値0~5の全てに関して大当たり確率が300分の1である)遊技機に対しても適用可能である。

【1406】

[特徴部35TMに関する説明]

次に、特徴部35TMを備える遊技機に関して、図13-1~図13-20を用いて説明する。図1に示した遊技機は、1の画像表示装置を備えるものであるが、遊技機が複数の画像表示装置を備える構成としても良い。図13-1の例では、パチンコ遊技機1は、第1の画像表示装置としてのメイン液晶表示器35TM200と、第2の画像表示装置とし

10

20

30

40

50

てのサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と、を備えている。また、前述した可動体 3 2 として、光透過性を有する装飾体である第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 を備えている。

【 1 4 0 7 】

図 1 3 - 1 に示す 2 つの画像表示装置を備えるパチンコ遊技機 1 において、第 1 の画像表示装置であるメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 は、図 1 に示した画像表示装置 5 に相当するものであり、遊技盤 2 における遊技領域の中央付近に設けられる。即ち、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 には、前述した画像表示装置 5 において表示可能な情報が表示されるものであり、例えば、飾り図柄の背景画像が表示され、飾り図柄の可変表示が実行される。また、飾り図柄の可変表示に伴う予告演出等の演出画像が表示される。また、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 には、保留表示及びアクティブ表示（可変表示対応表示）が表示される。

10

【 1 4 0 8 】

また、第 2 の画像表示装置であるサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の下方に設けられている。サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の前方側（遊技者側）には、下方向移動端にある第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が配置されている。サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 には、光透過性を有する第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の態様（例えば発光色）を変化させるための画像や、7 セグメント表示器を模した画像等を表示可能となっている。

【 1 4 0 9 】

20

本実施形態では、後述するように、7 セグメント表示器を模した画像によって、示唆演出（例えば擬似連図柄の仮停止）が実行されるまでの残り時間、大当たり期待度（例えばバトル演出における勝利期待度）を示す数値、示唆演出（例えばリーチ状態の成立に伴い楽曲を再生するミュージックリーチ演出）が開始されてからの経過時間等、を遊技者に報知することが可能となっている。これら 7 セグメント表示器を模した画像によって示される数値は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 で実行される演出（飾り図柄の可変表示を含む）に関連した画像であり、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 で実行される演出の時間に関連した画像である。

【 1 4 1 0 】

第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 は、第 1 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 1 0 により上下方向に駆動され、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 は、第 2 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 2 0 により上下方向に駆動される。以下、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 及びサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 1 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 1 0、並びに、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 及び第 2 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 2 0 等で構成されるロゴパネル駆動機構 3 5 T M 0 0 1 について、図 1 3 - 2 ~ 図 1 3 - 4 を用いて説明する。

30

【 1 4 1 1 】

（ロゴパネル駆動機構）

図 1 3 - 2 は、ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 0 0 1 を示し、図 1 3 - 2 (a) は、ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 0 0 1 の正面図、図 1 3 - 2 (b) は、図 1 3 - 2 (a) の P 矢視図である。また、図 1 3 - 3 は、図 1 3 - 2 (a) の Q 矢視図である。図 1 3 - 1 ~ 図 1 3 - 3 に示すように、ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 0 0 1 は、遊技盤 2 における遊技領域の中央付近に配置されている。図 1 3 - 2 (a) は、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 と第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方が、下方向移動端にあって、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と前後で重なる位置に配置されている状態を示している。

40

【 1 4 1 2 】

図 1 3 - 2 (b) 及び図 1 3 - 3 に示すように、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の下方であって、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 よりも前方側（遊技者側）に配置されている。メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 及びサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 は、何れも正面視が長方形であり、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の

50

幅及び高さは、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の幅及び高さよりも大きい。

【 1 4 1 3 】

第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 と第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 は、下方向移動端にあるときに、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の前面から同一距離だけ離間して、左右に並列して配置されている。サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の前面の左側に第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 が配置され、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の前面の右側に第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が配置される。即ち、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と前後で重なる位置に配置されている。

【 1 4 1 4 】

第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 と第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 を並列に配置したときの幅及び高さは、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の幅及び高さとはほぼ同等である。そのため、遊技者から見ると、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が下方向移動端にあるときに、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 が第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 により覆われているように見える。

10

【 1 4 1 5 】

第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 は、アクリルやポリカーボネート等の透明な合成樹脂により形成されている。第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 には、それぞれ、凹凸の造形により、文字情報「 F E V 」の輪郭と、文字情報「 E R ! 」の輪郭が形成されている。例えば、透明な合成樹脂板において、文字部分（文字の輪郭に囲まれた部分）を薄く形成して、その他の部分は厚く形成することで、文字部分の透光性が、他の部分の透光性よりも高くなるように構成されている。

20

【 1 4 1 6 】

なお、このような構成に代えて、あるいは、このような構成に加えて、透明な合成樹脂板に、有色で不透明な合成樹脂等の材質からなり、文字の輪郭に合わせて形成された輪郭部材を取り付けるようにしても良い。また、文字部分（文字の輪郭に囲まれた部分）の材質の透光性が、他の部分の材質の透光性より高くなるように、透光性の異なる複数の材質により第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 を形成しても良い。

【 1 4 1 7 】

このように、文字部分の透光性を他の部分の透光性よりも高くすることにより、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の後方に位置するサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0（第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が上方の演出位置に移動した場合には、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の後方に位置するメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0）に表示される情報のうち、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の文字部分（「 F E V 」の輪郭に囲まれた領域、「 E R ! 」の輪郭に囲まれた領域）に対応した位置（各領域と相對する位置）に表示された情報は、他の部分に対応した位置に表示された情報よりも視認性が高くなる。

30

【 1 4 1 8 】

第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 は、第 1 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 1 0 によって、図 1 3 - 2（ a ）の上下方向に移動可能である。また、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 は、第 2 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 2 0 によって、図 1 3 - 2（ a ）の上下方向に移動可能である。第 1 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 1 0、第 2 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 2 0 は同一構造を有し、図 1 3 - 2（ a ）の左右方向に対称に配置されている。

40

【 1 4 1 9 】

第 1 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 1 0 は、第 1 ラック 3 5 T M 5 1 1、第 1 ピニオン 3 5 T M 5 1 2、第 1 モータ 3 5 T M 5 1 3、第 1 支持板 3 5 T M 5 1 4 等で構成されている。また、第 2 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 2 0 は、第 2 ラック 3 5 T M 5 2 1、第 2 ピニオン 3 5 T M 5 2 2、第 2 モータ 3 5 T M 5 2 3、第 2 支持板 3 5 T M 5 2 4 等で構成されている。第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 の左側面に第 1 ラック 3 5 T M 5 1 1 が固定され、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の右側面に第 2 ラック 3 5 T M 5 2 1 が固定され

50

ている。第1ラック35TM511、第2ラック35TM521は、図13-2(a)の上下方向に細長い角柱状に形成されている。

【1420】

第1支持板35TM514、第2支持板35TM524は、図13-2(a)の上下方向に長い長方形の板状に形成されている。第1支持板35TM514の前面に一体的に形成された第1ガイド35TM515に案内されて、第1ラック35TM511が図13-2(a)の上下方向に移動可能である。同様に、第2支持板35TM524の前面に一体的に形成された第2ガイド35TM525に案内されて、第2ラック35TM521が図13-2(a)の上下方向に移動可能である。

【1421】

第1支持板35TM514、第2支持板35TM524の背面には各々第1モータ35TM513、第2モータ35TM523が取り付けられている。第1モータ35TM513の出力軸に固定された第1ピニオン35TM512が、第1ラック35TM511の左側面に形成された第1ラック歯35TM511Aに噛み合っている。同様に、第2モータ35TM523の出力軸に固定された第2ピニオン35TM522が、第2ラック35TM521の右側面に形成された第2ラック歯35TM521Aに噛み合っている。

【1422】

このように、演出制御基板12には、可動体としての第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420が接続されており、該第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420の動作が演出制御基板12(演出制御用CPU120)により制御される。

【1423】

具体的には、第1ロゴパネル35TM410を駆動するための第1モータ35TM513、第1ロゴパネル35TM410が下方向移動端、即ち原点位置に位置しているか否かを検出するための原点検出センサ35TM519(フォトセンサ)、第2ロゴパネル35TM420を駆動するための第2モータ35TM523、第2ロゴパネル35TM420が下方向移動端、即ち原点位置に位置しているか否かを検出するための原点検出センサ35TM529(フォトセンサ)、が接続されており、第1モータ35TM513、第2モータ35TM523の動作を制御することで、第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420の動作を、演出制御基板12(演出制御用CPU120)が個別に制御することが可能とされているとともに、第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420が原点位置(初期位置)に位置しているか否かを、演出制御基板12(演出制御用CPU120)が検知できるようになっている。

【1424】

演出制御用CPU120が、第1モータ35TM513を回転させると、第1ラック35TM511に固定された第1ロゴパネル35TM410が図13-2(a)の上下方向に移動する。同様に、演出制御用CPU120が、第2モータ35TM523を回転させると、第2ラック35TM521に固定された第2ロゴパネル35TM420が図13-2(a)の上下方向に移動する。

【1425】

第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420は、独立して図13-2(a)の上下方向に移動可能であり、また、第1ロゴパネル35TM410と第2ロゴパネル35TM420の両方を同時に、図13-2(a)の上方向または下方向に移動させることが可能である。

【1426】

第1ラック35TM511、第2ラック35TM521の下端には、板状の第1当接部材35TM516、第2当接部材35TM526が各々固定されている。第1支持板35TM514の前面の下端には第1下端ストッパ35TM517が固定され、第1支持板35TM514の前面の上端側には第1上端ストッパ35TM518が固定されている。同様に、第2支持板35TM524の前面の下端には第2下端ストッパ35TM527が固定

10

20

30

40

50

され、第2支持板35TM524の前面の上端側には第2上端ストッパ35TM528が固定されている。

【1427】

第1ロゴパネル35TM410が図13-2(a)の上方向に移動すると、第1ロゴパネル35TM410の上方向移動端で、第1当接部材35TM516が第1上端ストッパ35TM518に当接し、第1ロゴパネル35TM410が上方向移動端の正確な演出位置に停止する。第1ロゴパネル35TM410が図13-2(a)の下方向に移動すると、第1ロゴパネル35TM410の下方向移動端で、第1当接部材35TM516が第1下端ストッパ35TM517に当接し、第1ロゴパネル35TM410が下方向移動端の正確な原点位置(初期位置、退避位置とも称する)に停止する。第1ロゴパネル35TM410が原点位置にあるか否かは、原点検出センサ35TM519(フォトセンサ)により検出される。

10

【1428】

同様に、第2ロゴパネル35TM420が図13-2(a)の上方向に移動すると、第2ロゴパネル35TM420の上方向移動端で、第2当接部材35TM526が第2上端ストッパ35TM528に当接し、第2ロゴパネル35TM420が上方向移動端の正確な演出位置に停止する。第2ロゴパネル35TM420が図13-2(a)の下方向に移動すると、第2ロゴパネル35TM420の下方向移動端で、第2当接部材35TM526が第2下端ストッパ35TM527に当接し、第2ロゴパネル35TM420が下方向移動端の正確な原点位置(初期位置、退避位置とも称する)に停止する。第2ロゴパネル35TM420が原点位置にあるか否かは、原点検出センサ35TM529(フォトセンサ)により検出される。

20

【1429】

図13-2(a)の状態では、第1ロゴパネル35TM410と第2ロゴパネル35TM420の両方が、サブ液晶表示器35TM300と前後で重なる原点位置に配置され、サブ液晶表示器35TM300に関しては視認性が低下した状態である一方、メイン液晶表示器35TM200に関しては遊技者が全体を視認できる状態になっている。但し、第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420は、透光性を有する材料で形成されているため、遊技者は、第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420を介して、サブ液晶表示器35TM300の情報を視認することは可能である。

30

【1430】

即ち、サブ液晶表示器35TM300の表示画像に応じて、原点位置にある第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420の態様が変化することになる。このとき、「FEV」及び「ER!」の文字部分、即ち演出用の輪郭が形成されている部分に関しては、他の部分よりも視認性が高いため、遊技者は、より明確にサブ液晶表示器35TM300の表示画像を視認することができ、より明確にサブ液晶表示器35TM300に表示される画像の変化を把握することができる。

【1431】

図13-4は、メイン液晶表示器35TM200と正面視で前後に重なる位置に第1ロゴパネル35TM410と第2ロゴパネル35TM420の両方を同時に移動させた状態を示す正面図である。すなわち、図13-4では、第1ロゴパネル35TM410と第2ロゴパネル35TM420の両方を同時に図13-4の上方向の移動端である演出位置に移動させ、第1ロゴパネル35TM410と第2ロゴパネル35TM420をメイン液晶表示器35TM200と前後で重なる位置に配置している。このとき、メイン液晶表示器35TM200に関しては、下部の視認性が低下した状態となっており、サブ液晶表示器35TM300に関しては、全体の視認性が向上した状態となっている。遊技者は、サブ液晶表示器35TM300の全体に表示されている情報を明確に視認することができる。

40

【1432】

また、この状態では、メイン液晶表示器35TM200の表示画像(特に下部に表示される部分)に応じて、演出位置にある第1ロゴパネル35TM410と第2ロゴパネル35

50

TM420の両方の態様が変化することになる。このとき、第1ロゴパネル35TM410のうち「FEV」の文字部分、第2ロゴパネル35TM420のうち「ER!」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にメイン液晶表示器35TM200の表示画像を視認することができ、より明確にメイン液晶表示器35TM200に表示される画像の変化を把握することができる。

【1433】

また、図示はしないが、メイン液晶表示器35TM200と正面視で前後に重なる位置に第1ロゴパネル35TM410を独立で移動させてもよい。すなわち、第1ロゴパネル35TM410を上方向の移動端である演出位置に移動させ、第1ロゴパネル35TM410をメイン液晶表示器35TM200と前後で重なる位置に配置する。このとき、メイン液晶表示器35TM200に関しては、左下部の視認性が低下した状態となっており、サブ液晶表示器35TM300に関しては、左側半分の視認性が向上した状態となっている一方で、右側半分の視認性が低下した状態となっている。遊技者は、サブ液晶表示器35TM300の左側半分に表示されている情報を明確に視認することができる一方で、右側半分に表示されている情報を明確に視認することが困難となっている。

【1434】

また、この状態では、メイン液晶表示器35TM200の表示画像（特に左下部に表示される部分）に応じて、演出位置にある第1ロゴパネル35TM410の態様が変化することになる。また、サブ液晶表示器35TM300の表示画像（特に右側半分に表示される部分）に応じて、原点位置にある第2ロゴパネル35TM420の態様が変化することになる。このとき、第1ロゴパネル35TM410のうち「FEV」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にメイン液晶表示器35TM200の表示画像を視認することができ、より明確にメイン液晶表示器35TM200に表示される画像の変化を把握することができる。第2ロゴパネル35TM420のうち「ER!」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にサブ液晶表示器35TM300の表示画像を視認することができ、より明確にサブ液晶表示器35TM300に表示される画像の変化を把握することができる。

【1435】

同様に、図示はしないが、メイン液晶表示器35TM200と正面視で前後に重なる位置に第2ロゴパネル35TM420を独立で移動させてもよい。すなわち、第2ロゴパネル35TM420を上方向の移動端である演出位置に移動させ、第2ロゴパネル35TM420をメイン液晶表示器35TM200と前後で重なる位置に配置する。このとき、メイン液晶表示器35TM200に関しては、右下部の視認性が低下した状態となっており、サブ液晶表示器35TM300に関しては、右側半分の視認性が向上した状態となっている一方で、左側半分の視認性が低下した状態となっている。遊技者は、サブ液晶表示器35TM300の右側半分に表示されている情報を明確に視認することができる一方で、左側半分に表示されている情報を明確に視認することが困難となっている。

【1436】

また、この状態では、メイン液晶表示器35TM200の表示画像（特に右下部に表示される部分）に応じて、演出位置にある第2ロゴパネル35TM420の態様が変化することになる。また、サブ液晶表示器35TM300の表示画像（特に左側半分に表示される部分）に応じて、原点位置にある第1ロゴパネル35TM410の態様が変化することになる。このとき、第2ロゴパネル35TM420のうち「ER!」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にメイン液晶表示器35TM200の表示画像を視認することができ、より明確にメイン液晶表示器35TM200に表示される画像の変化を把握することができる。第1ロゴパネル35TM410のうち「FEV」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にサブ液晶表示器35TM300の表示画像を視認することができ、より明確にサブ液晶表示器35TM300に表示される画像の変化を把握することができる。

【1437】

図 1 3 - 2 から図 1 3 - 4 に示すように、ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 0 0 1 は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 とサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の間で、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 と第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方を同時に一体として、または、独立して移動可能である。即ち、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 と第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 を移動させるパターンを複数設けることが可能であると共に、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 とサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の視認性を変化させるパターンを複数設けることが可能であるため、演出を多様化して興趣を向上させることが可能となる。

【 1 4 3 8 】

また、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が原点位置から演出位置まで移動することに伴い、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の画面視認性は向上し、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の画面視認性は低下する。一方、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が演出位置から原点位置まで移動する（原点位置に戻る）ことに伴い、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の画面視認性は向上し、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の画面視認性は低下する。

【 1 4 3 9 】

このように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 とサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 という異なる表示手段の視認性が、装飾体である第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の変位に応じて変化するため、装飾体の変位と、各表示手段の視認性に関連を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【 1 4 4 0 】

（擬似連演出）

前述したように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって特別図柄の変動表示が開始されるときに変動パターンが決定される（図 5 の S 1 1 1 に示す変動パターン設定処理）。ここで、擬似連演出を 1 回以上実行する変動パターンに決定された場合、当該変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において当該変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示期間中に擬似連演出を 1 回以上実行することになる。

【 1 4 4 1 】

擬似連演出とは、飾り図柄の変動表示が開始されてから飾り図柄が確定停止して表示結果が導出表示されるまでの期間内に、左図柄、中図柄、及び右図柄の各表示領域において飾り図柄を一旦は仮停止させた後に再度変動表示させる演出である。擬似連演出が実行されることにより、特別図柄の変動表示が 1 回実行される期間内、即ち、1 の保留記憶に対応した 1 の変動パターンコマンドに基づく飾り図柄の変動表示期間内に、あたかも複数回の飾り図柄の変動表示が実行されているかのように見せることができる。

【 1 4 4 2 】

本実施形態に示す擬似連演出では、左図柄の表示領域及び右図柄の表示領域に、それぞれ数字からなる飾り図柄が仮停止した状態となり、次いで、中図柄の表示領域に「N E X T」という文字からなる擬似連図柄（本例では、図 1 3 - 9（5）及び図 1 3 - 1 0（1 0）に示す「N E X T」と表示されている擬似連図柄 3 5 T M 6 0 0）が仮停止した状態となった後に、左図柄、中図柄、及び右図柄の各表示領域における飾り図柄の変動表示が再開される（所謂再変動が行われる）。ここで、「飾り図柄が仮停止した状態」とは、完全に飾り図柄が停止せずに、上下に僅かに動く状態であるが、これに限らず、飾り図柄が揺動している状態、飾り図柄が拡大・縮小を繰り返している状態、及び、飾り図柄が最終停止時（図柄確定時）とは異なる形態となっている（変形している）状態等であっても良い。

【 1 4 4 3 】

（カウントダウン演出）

本実施形態では、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において擬似連演出を伴う変動パターンに基づいて飾り図柄の変動表示が行われる場合、中図柄の表示領域に擬似連図柄が仮停止するまで（再変動が行われることが報知されるまで）の残り時間を報知するカウントダウン演出をサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において実行することが可能となっている。

ここで、後述するように、カウントダウン演出が実行された場合には必ず擬似連演出が実行されることになるが、カウントダウン演出が実行されことなく擬似連演出が実行される場合もある。

【 1 4 4 4 】

本実施形態におけるカウントダウン演出では、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において擬似連演出が実行される際、中図柄の表示領域に擬似連図柄が仮停止するまでの残り時間が 3 秒となったタイミングでサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に「 3 」と表示し、残り時間が 2 秒となったタイミングでサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に「 2 」と表示し、残り時間が 1 秒となったタイミングでサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に「 1 」と表示し、残り時間が 0 秒となったタイミング（中図柄の表示領域に擬似連図柄が仮停止したタイミング）で「 0 」と表示する。カウントダウン演出における飾り図柄仮停止までの残り時間は、何れも 7 セグメント表示器を模した画像により表示される。

10

【 1 4 4 5 】

このように、カウントダウン演出においてサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される時間（秒数）として、まずは初期値として定められている「 3 」が表示される。その後、カウントダウンの動作が行われることにより、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される時間（秒数）が 1 秒経過毎に 1 ずつ減少してゆき、最終値である「 0 」になったタイミングで中図柄の表示領域に擬似連図柄が仮停止する。即ち、再変動が実行されることが報知されることになる。

【 1 4 4 6 】

なお、複数回の擬似連演出を伴う変動パターンに基づいて変動表示が実行される場合であって且つカウントダウン演出を実行することに決定された場合には、各擬似連演出に対応してカウントダウン演出が実行されることになる。即ち、1 の変動パターン（保留記憶）に基づく 1 回の飾り図柄の変動表示期間内に擬似連演出と同じ回数のカウントダウン演出が実行されることになる。

20

【 1 4 4 7 】

本例では、カウントダウン演出の初期値は変動パターン及び表示結果によらず「 3 」である。これにより、「 3 」がサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されたときに、遊技者は、直ちに、大当たり期待度が高い示唆演出（本例では擬似連演出）が実行されるまでのカウントダウンが開始されたことを把握可能となっている。

30

【 1 4 4 8 】

（期待度予告演出）

また、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって特別図柄の変動表示が開始されるときに変動パターンが決定される（図 5 の S 1 1 1 に示す変動パターン設定処理）。その際、スーパーリーチを伴う変動パターンに決定される場合がある。例えば、スーパーリーチを伴う変動パターンでは、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 においてリーチ状態が成立した後に、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出を実行し（図 1 3 - 1 1（1 3）及び（1 8）を参照）、最終表示結果が大当たりとなる場合（大当たり図柄が確定停止する場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利演出を実行し、最終表示結果がはずれとなる場合（はずれ図柄が確定停止する場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する敗北演出を実行する。

40

【 1 4 4 9 】

本実施形態における期待度予告演出とは、バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利期待度（即ち大当たり期待度）を報知する演出である。本例では、図 1 3 - 1 1（1 4）～（1 7）に示すように、リーチ状態成立後（バトル演出開始後）に数値バー 3 5 T M 6 1 0 がメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 に表示され、数値バー 3 5 T M 6 1 0 の幅全体に対しての色付部分の範囲の割合（0 ～ 1 0 0 %）によって、勝利期待度（大当たり期待度）を示唆するようにしている。数値バー 3 5 T M 6 1 0 により示される勝利期待度は、初期値が表示されてから 5 秒を経過する毎に 1 0 ずつ更新されて、最終的には最終値に達する。数値バー 3 5 T M 6 1 0 により示される勝利期待度が最終値に達すると

50

、そのタイミングから 5 秒を経過しても数値バー 3 5 T M 6 1 0 が示す勝利期待度は更新されない。

【 1 4 5 0 】

(カウントアップ演出)

本実施形態では、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 で実行される期待度予告演出と対応して、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において勝利期待度を数値 (数字) により表示するカウントアップ演出を実行可能となっている。ここで、後述するように、カウントアップ演出が実行される場合には必ず期待度予告演出が実行されることになるが、カウントアップ演出が実行されることなく期待度予告演出が実行される場合もある。

【 1 4 5 1 】

カウントアップ演出は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 に表示される数値バー 3 5 T M 6 1 0 が示す勝利期待度を、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に二桁の数値 (数字) として表示するものである。従って、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度 (数値) は、初期値が表示されてから 5 秒を経過する毎に 1 0 ずつ更新されて、最終的には最終値に達する。サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度 (数値) が最終値に達すると、そのタイミングから 5 秒を経過してもサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度 (数値) は更新されない。

【 1 4 5 2 】

このように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において数値バー 3 5 T M 6 1 0 により示される勝利期待度と、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において数値により示される勝利期待度とは一致しており、数値バー 3 5 T M 6 1 0 が示す勝利期待度が初期値から最終値まで変化することに対応して、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される数値も初期値から最終値まで変化する。

【 1 4 5 3 】

サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度としての数値は、カウントダウン演出の場合と同様に 7 セグメント表示器を模した画像により表示される。但し、前述したカウントダウン演出の場合とは異なり、カウントアップ演出の初期値及び最終値はそれぞれ複数設けられており、これら初期値及び最終値の組み合わせ (即ち変化パターン) に応じて、大当たり期待度が異なるものとなっている。また、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度 (数値) に応じて表示態様を異ならせるようにしており、本例では、勝利期待度 (数値) が「 5 0 」～「 7 0 」の範囲であれば青色、「 8 0 」～「 1 0 0 」の範囲であれば赤色で表示する。さらに、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度 (数値) が最終値に達した場合には、その数値を点滅させることにより勝利期待度が最終値に達したことを遊技者に報知するようにしている。

【 1 4 5 4 】

このように、カウントアップ演出においてサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度として、まずは初期値として定められている値 (本例では 5 0 ～ 9 0) が表示される。その後、決定された変化パターン (変化回数) に基づいてカウントアップの動作が行われることにより、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度が 5 秒経過毎に 1 0 ずつ増加してゆき、最終値 (本例では 6 0 ～ 1 0 0) になったタイミングで最終表示態様となる。即ち、点滅している数値により最終的な勝利期待度 (大当たり期待度) が報知されることになる。

【 1 4 5 5 】

(変動開始時演出決定処理)

図 5 に示したように、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5) の特別図柄通常処理 (ステップ S 1 1 0) において、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「はずれ」の何れとするか、及び「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定 (事前決定) する。また、変動パターン設定処理 (ステップ S 1 1 1) において、表示結果の事前決定結果に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決

10

20

30

40

50

定する。

【 1 4 5 6 】

本実施形態では、CPU 103は、事前決定された表示結果が「はずれ」である場合には、図13-6(A)に示すはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果がはずれとなる非リーチはずれの変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となりスーパーリーチの演出(バトル演出)が実行されるスーパーリーチはずれの変動パターンと、が設けられている。このスーパーリーチはずれの変動パターンとしては、擬似連演出が実行されないスーパーリーチはずれ(擬似連なし)の変動パターンと、擬似連演出が1回のみ実行されるスーパーリーチはずれ(擬似連1回)の変動パターンと、擬似連演出が2回実行されるスーパーリーチはずれ(擬似連2回)の変動パターンと、が設けられている。

10

【 1 4 5 7 】

図13-6(A)の例では、90%の割合で非リーチはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチはずれ(擬似連なし)の変動パターンに決定され、4%の割合でスーパーリーチはずれ(擬似連1回)の変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチはずれ(擬似連2回)の変動パターンに決定されることになる。

【 1 4 5 8 】

また、本実施形態では、CPU 103は、事前決定された表示結果が「大当たり」である場合には、図13-6(B)に示す大当たり用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となりスーパーリーチの演出(バトル演出)が実行されるスーパーリーチ大当たりの変動パターンとして、擬似連演出が実行されないスーパーリーチ大当たり(擬似連なし)の変動パターンと、擬似連演出が1回のみ実行されるスーパーリーチ大当たり(擬似連1回)の変動パターンと、擬似連演出が2回実行されるスーパーリーチ大当たり(擬似連2回)の変動パターンと、が設けられている。

20

【 1 4 5 9 】

図13-6(B)の例では、10%の割合でスーパーリーチ大当たり(擬似連なし)の変動パターンに決定され、40%の割合でスーパーリーチ大当たり(擬似連1回)の変動パターンに決定され、50%の割合でスーパーリーチ大当たり(擬似連2回)の変動パターンに決定されることになる。

30

【 1 4 6 0 】

このように、スーパーリーチの変動パターンが選択された場合には、スーパーリーチの変動パターンが選択されない場合よりも大当たりが発生する割合が高い。また、スーパーリーチの変動パターンにおいて、擬似連演出が実行されない場合よりも擬似連演出が実行される場合の方が大当たりが発生する割合が高く、さらに、擬似連演出が1回のみ実行される場合よりも擬似連演出が2回実行される場合の方が大当たりが発生する割合が高い。即ち、スーパーリーチの変動パターンにおける大当たり期待度は、スーパーリーチ(擬似連なし) < スーパーリーチ(擬似連1回) < スーパーリーチ(擬似連2回)の関係となる。

【 1 4 6 1 】

40

なお、本例では、擬似連演出が2回まで実行される可能性がある例を示したが、このような形態に限らず、擬似連演出が3回以上実行される可能性があるようにしても良い。また、大当たりが発生する場合にのみ選択可能な擬似連演出の回数を設けても良く、例えば、擬似連演出が4回実行される場合には必ず大当たりが発生する、即ち、スーパーリーチ大当たり(擬似連4回)の変動パターンは設けられているがスーパーリーチはずれ(擬似連4回)の変動パターンは設けられていない、ようにしても良い。

【 1 4 6 2 】

CPU 103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)と

50

、を演出制御用CPU120に送信する。

【1463】

演出制御用CPU120は、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターンコマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

10

【1464】

図13-5は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図13-5に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

20

【1465】

まず、演出制御用CPU120は、期待度予告演出の実行有無を、期待度予告演出の実行割合決定テーブル（図13-6（C）及び（D）を参照）に基づいて決定する（ステップS35TM1010）。

【1466】

図13-6（C）は、表示結果がはずれとなる場合における期待度予告演出の実行割合であり、はずれ用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「非リーチはずれ」である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ（擬似連なし）」である場合には、期待度予告演出を90%の割合で実行しないことに決定し、10%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ（擬似連1回）」である場合には、期待度予告演出を80%の割合で実行しないことに決定し、20%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ（擬似連2回）」である場合には、期待度予告演出を70%の割合で実行しないことに決定し、30%の割合で実行することに決定する。

30

40

【1467】

図13-6（D）は、表示結果が大当たりとなる場合における期待度予告演出の実行割合であり、大当たり用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり（擬似連なし）」である場合には、期待度予告演出を40%の割合で実行しないことに決定し、60%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり（擬似連1回）」である場合には、期待度予告演出を30%の割合で実行しないことに決定し、70%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり（擬似連2回）」である場合には、期待度予告演出を20%の割合で実行しないことに決定し、80%の割合で実行することに決定する。

50

【 1 4 6 8 】

このように、スーパーリーチとなる場合は、スーパーリーチとならない場合よりも期待度予告演出が実行される割合が高く、さらに、スーパーリーチとなる場合には、擬似連演出の実行回数が多い程、期待度予告演出が実行される割合が高くなる。そして、前述したように、擬似連演出の実行回数が多い程、大当たり期待度が高くなるため、期待度予告演出が実行される場合には、期待度予告演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高い。

【 1 4 6 9 】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS35TM1020でYES）、期待度予告演出の最終表示態様（最終値）を、期待度予告演出の最終表示態様決定テーブル（図13-6（E）を参照）に基づいて決定する（ステップS35TM1030）。一方、期待度予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS35TM1020でNO）、後述するステップS35TM1090に移行する。

10

【 1 4 7 0 】

図13-6（E）は、期待度予告演出の最終表示態様の具体例を示す説明図である。図13-6（E）に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じて、期待度予告演出の最終表示態様として「60」、「70」、「80」、「90」、及び「100」の何れかの数値を決定可能となっており、これらの各数値に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【 1 4 7 1 】

20

図13-6（E）に示すように、表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、期待度予告演出の最終表示態様は、40%の割合で「60」となり、30%の割合で「70」となり、20%の割合で「80」となり、10%の割合で「90」となり、0%の割合で「100」となる。一方、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、期待度予告演出の最終表示態様は、9%の割合で「60」となり、15%の割合で「70」となり、30%の割合で「80」となり、45%の割合で「90」となり、1%の割合で「100」となる。

【 1 4 7 2 】

このように、期待度予告演出の最終表示態様は、数値バー35TM610により示される勝利期待度（数値バー35TM610の幅全体に対しての色付部分の範囲の割合）が大きくなる程、大当たりとなる割合が高く、大当たり期待度は、「60」<「70」<「80」<「90」<「100」、の関係となる。また、期待度予告演出の最終表示態様が「100」となった場合には、大当たりとなることが確定する。

30

【 1 4 7 3 】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出の表示態様変化パターン及び初期値を、期待度予告演出の表示態様変化パターン決定テーブル（図13-6（F）及び（G）を参照）に基づいて決定する（ステップS35TM1040）。

【 1 4 7 4 】

40

図13-6（F）及び（G）は、期待度予告演出の表示態様変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、期待度予告演出が実行されることが決定され、期待度予告演出の最終表示態様が決定された場合には、演出制御用CPU120は、決定された最終表示態様に対して何れかの初期値（最初の表示態様）を決定する。本例では、期待度予告演出の初期値として、「50」、「60」、「70」、「80」、及び「90」の何れかを決定可能となっており、これらの各初期値に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【 1 4 7 5 】

図13-6（F）に示すように、表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「60」とあるときには、100%の割合で初期値が「50」に決定さ

50

れる（変化回数１回）。即ち、最終表示態様が「６０」である場合に関しては、最小の初期値である「５０」から最終値である「６０」に変化させる変化パターン以外の変化パターンが存在しないため、１００％の割合で初期値が「５０」に決定される。

【１４７６】

また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「７０」である場合に関しては、４０％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数２回）、６０％の割合で初期値が「６０」に決定される（変化回数１回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「８０」である場合に関しては、２０％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数３回）、３０％の割合で初期値が「６０」に決定され（変化回数２回）、５０％の割合で初期値が「７０」に決定される（変化回数１回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「９０」である場合に関しては、１０％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数４回）、２０％の割合で初期値が「６０」に決定され（変化回数３回）、３０％の割合で初期値が「７０」に決定され（変化回数２回）、４０％の割合で初期値が「８０」に決定される（変化回数１回）。

10

【１４７７】

図１３－６（Ｇ）に示すように、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「６０」であるときには、１００％の割合で初期値が「５０」に決定される（変化回数１回）。即ち、最終表示態様が「６０」である場合に関しては、最小の初期値である「５０」から最終値である「６０」に変化させる変化パターン以外の変化パターンが存在しないため、１００％の割合で初期値が「５０」に決定される。

20

【１４７８】

また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「７０」である場合に関しては、６０％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数２回）、４０％の割合で初期値が「６０」に決定される（変化回数１回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「８０」である場合に関しては、５０％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数３回）、３０％の割合で初期値が「６０」に決定され（変化回数２回）、２０％の割合で初期値が「７０」に決定される（変化回数１回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「９０」である場合に関しては、４０％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数４回）、３０％の割合で初期値が「６０」に決定され（変化回数３回）、２０％の割合で初期値が「７０」に決定され（変化回数２回）、１０％の割合で初期値が「８０」に決定される（変化回数１回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「１００」である場合に関しては、３５％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数５回）、３０％の割合で初期値が「６０」に決定され（変化回数４回）、２０％の割合で初期値が「７０」に決定され（変化回数３回）、１０％の割合で初期値が「８０」に決定され（変化回数２回）、５％の割合で初期値が「９０」に決定される（変化回数１回）。

30

【１４７９】

このようにして、期待度予告演出の表示態様変化パターン及び初期値を決定すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該期待度予告演出の実行に対応したカウントアップ演出の実行の有無を決定する（ステップＳ３５ＴＭ１０５０）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－７（Ｈ）に示すカウントアップ演出の実行有無を決定するためのテーブルに基づいて、カウントアップ演出の実行の有無を決定する。

40

【１４８０】

図１３－７（Ｈ）に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じて、カウントアップ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、カウントアップ演出を、８０％の割合で実行しないことに決定し、２０％の割合で実行することに決定する。一方、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、カウントアップ演出を

50

、 25 % の割合で実行しないことに決定し、 75 % の割合で実行することに決定する。

【 1 4 8 1 】

従って、本実施形態では、期待度予告演出が実行される場合であっても、カウントアップ演出が実行されるときと、カウントアップ演出が実行されないときがあり、カウントアップ演出が実行されるときは、カウントアップ演出が実行されないときよりも大当たりとなる割合が高い。一方、カウントアップ演出が実行される場合には、必ず期待度予告演出が実行されることになる。

【 1 4 8 2 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、カウントアップ演出を実行することに決定した場合（ステップ S 3 5 T M 1 0 6 0 で Y E S ）、カウントアップ演出の最終表示態様を決定し（ステップ S 3 5 T M 1 0 7 0 ）、さらに、カウントアップ演出の表示態様変化パターン及び初期値を決定する（ステップ S 3 5 T M 1 0 8 0 ）。そして、ステップ S 3 5 T M 1 0 9 0 に移行する。一方、演出制御用 CPU 120 は、カウントアップ演出を実行しないことに決定した場合（ステップ S 3 5 T M 1 0 6 0 で N O ）、そのままステップ S 3 5 T M 1 0 9 0 に移行する。

【 1 4 8 3 】

ここで、前述したように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 で実行される期待度予告演出において数値バー 3 5 T M 6 1 0 により示される勝利期待度（横幅全体（ 1 0 0 % ））に対しての色付き部分の範囲の割合（ 0 % ～ 1 0 0 % ）と、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 で実行されるカウントアップ演出において数値により示される勝利期待度と、は合致している状態となる。そのため、カウントアップ演出における最終値は、期待度予告演出において最終的に数値バー 3 5 T M 6 1 0 が示す勝利期待度と同じ値、即ちステップ S 3 5 T M 1 0 3 0 で決定された値、に決定される（ステップ S 3 5 T M 1 0 7 0 ）。また、カウントアップ演出において数値として示される勝利期待度の変化パターンは、期待度予告演出において数値バー 3 5 T M 6 1 0 が示す勝利期待度の変化パターンと同じパターン、即ちステップ S 3 5 T M 1 0 4 0 で決定されたパターン、に決定される（ステップ S 3 5 T M 1 0 8 0 ）。また、カウントアップ演出における初期値は、期待度予告演出において最初に数値バー 3 5 T M 6 1 0 が示す勝利期待度と同じ値、即ちステップ S 3 5 T M 1 0 4 0 で決定された値、に決定される（ステップ S 3 5 T M 1 0 8 0 ）。

【 1 4 8 4 】

この実施の形態では、期待度予告演出の表示態様、及び、これに対応したカウントアップ演出の表示態様は、最初の表示態様（初期値）から最終の表示態様（最終値）まで 1 0 ずつ増加する構成であり、初期値が「 n 」であるとすると、 1 回の変化毎に、「 n + 1 0 」、「 n + 2 0 」、「 n + 3 0 」、...、というように最終値まで段階的に変化する。また、期待度予告演出の変化パターン、及び、これに対応したカウントアップ演出の変化パターンは、最初の表示態様（初期値）から少なくとも 1 回（ 1 0 ）は変化するようになっており、最初の表示態様（初期値）が「 n 」であるときの、最終の表示態様（最終値）の最小値は「 n + 1 0 」となる。

【 1 4 8 5 】

図 1 3 - 6 (E) に示したように、期待度予告演出及びこれに対応したカウントアップ演出に関しては、勝利期待度の最終値が高くなるほど大当たり期待度も高くなる。ここで、勝利期待度の最終値に基づいて決定された初期値に応じて、即ち、変化パターン及び変化回数に応じて大当たり期待度が異なる。例えば、図 1 3 - 6 (F) 及び (G) に示すように、勝利期待度の最終値が「 9 0 」の場合、初期値が「 5 0 」であるとき（変化回数 4 回）が大当たり期待度が最も高く、初期値が「 6 0 」であるとき（変化回数 3 回）が大当たり期待度が 2 番目に高く、初期値が「 7 0 」であるとき（変化回数 2 回）が大当たり期待度が 3 番目に高く、初期値が「 8 0 」であるとき（変化回数 1 回）が大当たり期待度が最も低い。このように、勝利期待度の最終値が「 N (7 0 N) 」の場合、初期値が「 5 0 」であるときが大当たり期待度が最も高く、初期値が「 N - 1 0 」であるときが大当たり期待度が最も低い。即ち、勝利期待度の初期値からの変化の幅が大きいほど（変化回数が多いほど）大当たり

10

20

30

40

50

期待度が高くなる。

【 1 4 8 6 】

このように、期待度予告演出及びこれに対応したカウントアップ演出に関しては、初期値及び変化パターン（変化回数）に応じて、大当たり期待度が異なるため、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において期待度予告演出が実行されるときの初期値及び変化パターン（変化回数）、及び、これに対応してサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 においてカウントアップ演出が実行されるときの初期値及び変化パターン（変化回数）に遊技者を注目させることができる。

【 1 4 8 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 3 5 T M 1 0 9 0 において、受信した変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが、擬似連演出を伴う変動パターンであるか否かを判定する。即ち、実行を開始する飾り図柄の変動表示期間中に擬似連演出を 1 回以上実行するか否かを確認する。擬似連演出を伴わない変動パターンである場合には（ステップ S 3 5 T M 1 0 9 0 で Y E S ）、変動開始時演出決定処理を終了する。擬似連演出を伴う変動パターンである場合には（ステップ S 3 5 T M 1 0 9 0 で N O ）、カウントダウン演出の実行有無を決定して（ステップ S 3 5 T M 1 1 0 0 ）、変動開始時演出決定処理を終了する。

10

【 1 4 8 8 】

図 1 3 - 7 (I) に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じてカウントダウン演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、カウントダウン演出を、5 5 % の割合で実行しないことに決定し、4 5 % の割合で実行することに決定する。一方、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、カウントダウン演出を、4 0 % の割合で実行しないことに決定し、6 0 % の割合で実行することに決定する。

20

【 1 4 8 9 】

従って、本実施形態では、擬似連演出が実行される場合であっても、カウントダウン演出が実行されるときと、カウントダウン演出が実行されないときがあり、カウントダウン演出が実行されるときは、カウントダウン演出が実行されないときよりも大当たりとなる割合が高い。一方、カウントダウン演出が実行される場合には、必ず擬似連演出が実行されることになる。

30

【 1 4 9 0 】

図 1 3 - 7 (H) 及び (I) に示すように、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において、期待度予告演出に対応したカウントアップ演出が実行される場合は、擬似連演出に対応したカウントダウン演出が実行される場合よりも、大当たり期待度が高い。これにより、遊技者は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 においてカウントアップ演出及びカウントダウン演出の何れの演出が実行されるかに注目することになり、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において数値を更新する演出の興趣を向上させることができる。

【 1 4 9 1 】

なお、大当たり期待度に関しては、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の何れの演出も実行される場合が最も大当たり期待度が高く、カウントダウン演出は実行されないがカウントアップ演出は実行される場合が 2 番目に大当たり期待度が高く、カウントダウン演出は実行されるがカウントアップ演出は実行されない場合が 3 番目に大当たり期待度が高く、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の何れの演出も実行されない場合が最も大当たり期待度が低くなっている。

40

【 1 4 9 2 】

（カウントダウン演出及びカウントアップ演出の具体例）

次に、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の具体例に関して、図 1 3 - 8 ~ 図 1 3 - 1 1 を用いて説明する。図 1 3 - 8 は、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方を実行するときのタイムチャートであり、図 1 3 - 9 ~ 図 1 3 - 1 1 は、カウント

50

ダウン演出及びカウントアップ演出の両方を実行するときにメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 及びサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【 1 4 9 3 】

以下に示す例では、擬似連演出が 2 回実行されるスーパーリーチの変動パターンに決定されており、期待度予告演出が実行されることに決定され、且つ、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方の演出が実行されることに決定されているものとする。

【 1 4 9 4 】

まず、図 1 3 - 9 (1) は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において左中右の飾り図柄の変動表示 (図 1 3 - 8 に示す T 1 のタイミングで開始された変動表示) を実行している状態を示している。このとき、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 には、何も表示されていないが、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 に表示されている背景画像と関連した背景画像を表示してもよい。例えば、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 にキャラクタの一部が表示されている場合には、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に当該キャラクタの他部が表示されることにより、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 及びサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において当該キャラクタの全体が表示されている。そして、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と正面視で前後に重なる原点位置にある。

【 1 4 9 5 】

このとき、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の後方に配置されているサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の視認性は低下した状態であるが、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が透明性を有することにより、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の画面を視認すること自体は可能となっている。

【 1 4 9 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 9 (2) に示すように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エリア 5 R において、飾り図柄の変動表示を実行しているときに (図 1 3 - 8 に示す T 2 A のタイミングで)、変動パターンに基づいて決定されている 1 回目の擬似連図柄の仮停止タイミングよりも 3 秒前のタイミングとなったことに応じて、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 にカウントダウン演出の初期値 (本例では、白色態様の「 3 」) を表示させることにより、1 回目のカウントダウン演出を開始する。

【 1 4 9 7 】

そして、原点位置にある第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方の装飾体を、同時に演出位置まで移動させる (図 1 3 - 8 に示す T 2 A ~ T 2 B)。即ち、「 F E V 」の文字部分と「 E R ! 」の文字部分を分離させることなく、一体として、原点位置から演出位置まで変位させる。その結果、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の視認性が向上する。一方、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方がメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 と正面視で前後に重なる演出位置に変位したことにより、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 における画面下部の視認性は低下した状態となっている。

【 1 4 9 8 】

次いで、図 1 3 - 8 の T 2 A のタイミングから 1 秒経過したタイミング (図 1 3 - 8 の T 3 のタイミング) で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 9 (3) に示すように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エリア 5 R において、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されている値を 1 減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の値 (本例では、白色態様の「 2 」) を表示させる。

【 1 4 9 9 】

次いで、図 1 3 - 8 の T 3 のタイミングから 1 秒経過したタイミング (図 1 3 - 8 の T 4 のタイミング) で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 9 (4) に示すように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エ

10

20

30

40

50

リア 5 R において、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されている値を 1 減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の値（本例では、白色態様の「1」）を表示させる。

【1 5 0 0】

次いで、図 1 3 - 8 の T 4 のタイミングから 1 秒経過したタイミング（図 1 3 - 8 の T 5 のタイミング）で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 9（5）に示すように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の図柄表示エリア 5 L に飾り図柄（本例では、数字図柄の「2」）が仮停止し、図柄表示エリア 5 R に飾り図柄（本例では、数字図柄の「4」）が仮停止した状態で、図柄表示エリア 5 C に擬似連図柄 3 5 T M 6 0 0 を仮停止させる。また、図柄表示エリア 5 C に擬似連図柄 3 5 T M 6 0 0 が仮停止するタイミングに合わせて、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されている値を 1 減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の最終値（本例では、白色態様の「0」）を表示させる。

10

【1 5 0 1】

そして、演出位置にある第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる（図 1 3 - 8 に示す T 6 A ~ T 6 B）。即ち、「F E V」の文字部分と「E R !」の文字部分を分離させることなく、一体として、演出位置から原点位置まで変位させる。その結果、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の視認性が向上する。一方、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方がサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と正面視で前後に重なる原点位置に変位したことにより、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 における視認性は低下した状態となっている。

20

【1 5 0 2】

次いで、図 1 3 - 8 の T 5 のタイミングから 1 秒経過したタイミング（図 1 3 - 8 の T 6 B のタイミング）で、図 1 3 - 9（6）に示すように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エリア 5 R において、飾り図柄の 1 回目の再変動表示を実行すると共に、1 回目のカウントダウン演出を終了させる。本例では、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されていた値（本例では、白色態様の「0」）を消去して、カウントダウン演出に関する値が表示されていない状態に戻す。このとき、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と正面視で前後に重なる原点位置にある。

30

【1 5 0 3】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 1 0（7）に示すように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エリア 5 R において、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図 1 3 - 8 に示す T 7 A のタイミングで）、変動パターンに基づいて決定されている 1 回目の擬似連図柄の仮停止タイミングよりも 3 秒前のタイミングとなったことに応じて、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 にカウントダウン演出の初期値（本例では、白色態様の「3」）を表示させることにより、2 回目のカウントダウン演出を開始する。

【1 5 0 4】

そして、原点位置にある第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方の装飾体を、同時に演出位置まで移動させる（図 1 3 - 8 に示す T 7 A ~ T 7 B）。即ち、「F E V」の文字部分と「E R !」の文字部分を分離させることなく、一体として、原点位置から演出位置まで変位させる。その結果、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の視認性が向上する。一方、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方がメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 と正面視で前後に重なる演出位置に変位したことにより、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 における画面下部の視認性は低下した状態となっている。

40

【1 5 0 5】

次いで、図 1 3 - 8 の T 7 A のタイミングから 1 秒経過したタイミング（図 1 3 - 8 の T 8 のタイミング）で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 1 0（8）に示すように、メ

50

イン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エリア 5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されている値を 1 減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の値（本例では、白色態様の「2」）を表示させる。

【1506】

次いで、図 1 3 - 8 の T 8 のタイミングから 1 秒経過したタイミング（図 1 3 - 8 の T 9 のタイミング）で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 1 0（9）に示すように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エリア 5 Rにおいて、飾り図柄の可変表示を実行しているときに、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されている値を 1 減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の値（本例では、白色態様の「1」）を表示させる。

10

【1507】

次いで、図 1 3 - 8 の T 9 のタイミングから 1 秒経過したタイミング（図 1 3 - 8 の T 1 0 のタイミング）で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 1 0（10）に示すように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の図柄表示エリア 5 L に飾り図柄（本例では、数字図柄の「3」）が仮停止し、図柄表示エリア 5 R に飾り図柄（本例では、数字図柄の「5」）が仮停止した状態で、図柄表示エリア 5 C に擬似連図柄 3 5 T M 6 0 0 を仮停止させる。また、図柄表示エリア 5 C に擬似連図柄 3 5 T M 6 0 0 が仮停止するタイミングに合わせて、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されている値を 1 減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の最終値（本例では、白色態様の「0」）を表示させる。

20

【1508】

そして、演出位置にある第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる（図 1 3 - 8 に示す T 1 1 A ~ T 1 1 B）。即ち、「F E V」の文字部分と「E R！」の文字部分を分離させることなく、一体として、演出位置から原点位置まで変位させる。その結果、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の視認性が向上する。一方、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方がサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と正面視で前後に重なる原点位置に変位したことにより、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 における視認性は低下した状態となっている。

【1509】

30

次いで、図 1 3 - 8 の T 1 0 のタイミングから 1 秒経過したタイミング（図 1 3 - 8 の T 1 1 B のタイミング）で、図 1 3 - 1 0（11）は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エリア 5 Rにおいて、飾り図柄の 2 回目の再変動表示を実行すると共に、2 回目のカウントダウン演出を終了させる。本例では、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されていた値（本例では、白色態様の「0」）を消去して、カウントダウン演出に関する値が表示されていない状態に戻す。このとき、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と正面視で前後に重なる原点位置にある。

【1510】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 1 0（12）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の図柄表示エリア 5 L 及び図柄表示エリア 5 R に「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の上部に「リーチ！！」の文字を表示させる（図 1 3 - 8 の T 1 2 のタイミング）。

40

【1511】

そして、リーチ状態成立後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 1 1（13）に示すように、スーパーリーチの変動パターンであることに応じてバトル演出を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 に味方キャラクタ 3 5 T M 6 0 5 と敵キャラクタ 3 5 T M 6 0 6 とを表示させる（図 1 3 - 8 の T 1 3 のタイミング）。

50

【 1 5 1 2 】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてバトル演出が開始された直後のタイミング（図13-8のT14Aのタイミング）で、図13-11（14）に示すように、期待度予告演出を実行するとともにカウントアップ演出を実行する。即ち、期待度予告演出が開始されることに伴い、バトル演出を一時中断して味方キャラクタ35TM605と敵キャラクタ35TM606とを非表示とし、メイン液晶表示器35TM200には「勝利期待度」の文字、及び、数値バー35TM610を表示させ、カウントアップ演出が開始されることに伴い、サブ液晶表示器35TM300には、決定された初期値を表示させる。

【 1 5 1 3 】

本例では、期待度予告演出及びカウントアップ演出の初期値が70と決定され、最終値が90と決定された（即ち変化回数2回の変化パターンが決定された）ものとする。これに基づいて、当初、数値バー35TM610において色付部分が占める割合はバー全体の「70」%となっており、サブ液晶表示器35TM300には「70」と表示されている。なお、サブ液晶表示器35TM300に表示される数値が「50」～「70」の範囲であることに応じて、サブ液晶表示器35TM300には「70」の数値が青色態様で表示されている。

【 1 5 1 4 】

演出制御用CPU120は、カウントアップ演出を開始すると同時に、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420を原点位置から演出位置に移動させる（T14A～T14B）。これにより、サブ液晶表示器35TM300の視認性が向上し、カウントアップ演出が実行されることに伴いサブ液晶表示器35TM300に表示される初期値、及び、初期値から最終値までの変化パターンに注目させることができる。なお、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420を原点位置から演出位置に移動させてサブ液晶表示器35TM300の視認性を向上させるタイミングは、サブ液晶表示器35TM300に初期値が表示される前であっても良く、サブ液晶表示器35TM300に初期値が表示された後であっても良い。

【 1 5 1 5 】

次いで、図13-8のT14Aのタイミングから5秒経過したタイミング（図13-8のT15のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-11（15）に示すように、数値バー35TM610において色付部分が占める割合をバー全体の「70」%から「80」%に更新するとともに、サブ液晶表示器35TM300に表示されている数値を「70」から「80」に10増加させるカウントアップ動作を行う（変化1回目）。なお、サブ液晶表示器35TM300に表示される数値が「80」～「100」の範囲となったことに応じて、サブ液晶表示器35TM300には「80」の数値が赤色態様で表示されている。

【 1 5 1 6 】

次いで、図13-8のT15のタイミングから5秒経過したタイミング（図13-8のT16のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-11（16）に示すように、数値バー35TM610において色付部分が占める割合をバー全体の「80」%から「90」%に更新するとともに、サブ液晶表示器35TM300に表示されている数値を「80」から「90」に10増加させるカウントアップ動作を行う（変化2回目）。なお、サブ液晶表示器35TM300に表示される数値が「80」～「100」の範囲となったことに応じて、サブ液晶表示器35TM300には「90」の数値が赤色態様で表示されている。

【 1 5 1 7 】

次いで、図13-8のT16のタイミングから5秒経過したタイミング（図13-8のT17のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-11（17）に示すように、数値バー35TM610において色付部分が占める割合が最終値（バー全体の「90」%）に達していることに応じて表示態様を変化させず、サブ液晶表示器35TM300に

10

20

30

40

50

表示されている数値が最終値（「90」）に達していることに応じてサブ液晶表示器35TM300に表示されている数値を点滅させる（「90」を赤色態様で点滅させる）。これにより、遊技者に、期待度予告演出及びカウントアップ演出の表示態様が最終表示態様に達しており、これ以上の更新が行われないことを報知している。

【1518】

このように、この実施の形態では、サブ液晶表示器35TM300に表示されている数値が最終値（「90」）に達したタイミングでは、直ちに最終値に達していることを報知せず（図13-8の（T16）及び図13-11（16）のタイミングで直ちに点滅態様とせず）、一定時間（例えば5秒間）は、変化する可能性があることを示唆する態様（非点滅態様）で表示させておき、その後、最終値に達していることを報知するようにしている（図13-8の（T17）及び図13-11（17）のタイミングで点滅態様に变化させる）。このようにすることで、遊技者は、サブ液晶表示器35TM300に表示されている数値が最終値であるか否か、即ち、さらに変化する余地があるか否かを直ぐには把握できないため、サブ液晶表示器35TM300に表示される数値に対しての関心を持続させることができる。

10

【1519】

そして、演出制御用CPU120は、演出位置にある第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる（図13-8に示すT18A～T18B）。即ち、「FEV」の文字部分と「ER!」の文字部分を分離させることなく、一体として、演出位置から原点位置まで変位させる。その結果、メイン液晶表示器35TM200の視認性が向上する。一方、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方がサブ液晶表示器35TM300と正面視で前後に重なる原点位置に変位したことにより、サブ液晶表示器35TM300における視認性は低下した状態となっている。

20

【1520】

次いで、図13-8のT17のタイミングから5秒経過したタイミング（図13-8のT18Bのタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-11（18）に示すように、期待度予告演出及びカウントアップ演出を終了させるとともに、バトル演出を再開して味方キャラクタ35TM605と敵キャラクタ35TM606とを再度表示させる。期待度予告演出の終了に伴いメイン液晶表示器35TM200において「勝利期待度」の文字及び数値バー35TM610は非表示となり、サブ液晶表示器35TM300において勝利期待度を示す数値も非表示となる。ここで、前述したように、図13-8のT18A～T18Bで、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方の装飾体が原点位置に変位しているため、メイン液晶表示器35TM200の視認性が向上しており、遊技者をバトル演出に集中させることができる。

30

【1521】

このように、図13-9（2）～（5）及び図13-10（7）～（10）に示す、表示された数値の減算動作を伴うカウントダウン演出と、図13-11（14）～（17）に示す、表示された数値の加算動作を伴うカウントアップ演出とを、共通のサブ液晶表示器35TM300において実行可能であることにより、サブ液晶表示器35TM300において実行される数値更新動作を伴う演出を多様化して、サブ液晶表示器35TM300において実行される演出の興趣を向上させることができる。

40

【1522】

また、異なる種別の更新動作（減算、加算）を伴う演出として、カウントダウン演出と、カウントアップ演出とが設けられているが、何れの種別の演出も7セグメント表示器を模した画像により数値が示される演出であり、このような演出を共通のサブ液晶表示器35TM300において実行することにより、演出としての一貫性を持たせることができるとともに、共通の表示領域を有効に用いて複数種別の演出を実行させることができる。

【1523】

また、この実施形態では、メイン液晶表示器35TM200において擬似連演出が実行さ

50

れることに対応して、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 では擬似連演出が実行される 3 秒前からカウントダウン演出が実行され、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において期待度予告演出が実行されることに対応して、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 では期待度予告演出と同時にカウントアップ演出が実行されることになる。このように、大当たり期待度を示唆する一方の演出としての擬似連演出に対応してカウントダウン演出が設けられ、大当たり期待度を示唆する他方の演出としての期待度予告演出に対応してカウントアップ演出が設けられていることにより、演出間の対応関係を明確化するようにしている。

【 1 5 2 4 】

本実施形態において、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 で実行される動作としては、擬似連演出に対応したカウントダウン動作と、期待度予告演出に対応したカウントアップ動作と、が設けられているが、これらは、前者の動作が数値の減少、後者の動作が数値の増加を行わせるものであり、全く相反する動作となっているため、遊技者は、擬似連演出に対応した演出と、期待度予告演出に対応した演出とを明確に区別することができる。

10

【 1 5 2 5 】

また、カウントダウン演出では、擬似連図柄 3 5 T M 6 0 0 が仮停止する 3 秒前に、初期値として「 3 」を表示し、 1 秒経過する毎に 1 ずつ減算する更新形式である一方で、カウントアップ演出では、バトル演出の開始直後に、初期値として「 5 0 」～「 9 0 」の何れかを表示し、 5 秒経過する毎に 1 0 ずつ加算する更新方式である。このように、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において実行される各演出の初期値、及び、変化パターンを異ならせることにより、遊技者は、何れの演出が実行されているかを容易に把握することができる。さらに、カウントダウン演出の減算周期（本例では、 1 秒）と、カウントアップ演出の加算周期（本例では、 5 秒）とを異ならせていることにより、遊技者は、何れの演出が実行されているかを容易に把握することができる。

20

【 1 5 2 6 】

なお、カウントダウン演出が実行されるときにスピーカ 8 L、 8 R から出力される効果音と、カウントアップ演出が実行されるときにスピーカ 8 L、 8 R から出力される効果音と、を異ならせるようにしても良く、カウントダウン演出が実行されるときに遊技効果ランプ 9 の発光態様と、カウントアップ演出が実行されるときに遊技効果ランプ 9 の発光態様と、を異ならせるようにしても良い。

【 1 5 2 7 】

また、本実施形態では、カウントダウン演出における数値範囲「 0 ～ 3 」と、カウントアップ演出における数値範囲「 5 0 ～ 1 0 0 」とが重複しないようにしているため、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において実行中の演出に関して遊技者が誤解してしまうことを防止することができる。なお、このような形態に限らず、カウントダウン演出における数値範囲と、カウントアップ演出における数値範囲とが一部重複するようにしても良く、例えば、カウントダウン演出を初期値「 1 0 」から減算させるようにしても良く、カウントアップ演出を初期値「 1 0 」から加算させるようにしても良い。これによれば、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に初期値が表示されたときに、何れの演出が実行されるかに注目させることができる。

30

【 1 5 2 8 】

さらに、本実施形態では、カウントダウン演出においては、数値範囲にかかわらず数値を白色態様で表示する。一方、カウントアップ演出においては、数値範囲に応じて数値を青色態様（「 5 0 」～「 7 0 」）又は赤色態様（「 8 0 」～「 1 0 0 」）で表示し、さらに最終値を点滅態様とする。このように、カウントダウン演出実行中の数値の表示態様と、カウントアップ演出実行中の数値の表示態様とを異ならせることにより、カウントダウン演出とカウントアップ演出の違いをより明確化できる。

40

【 1 5 2 9 】

また、この実施の形態では、 1 回の変動表示期間内において、図 1 3 - 8 の T 2 A ～ T 6 B、及び、 T 7 A ～ T 1 1 B の期間ではカウントダウン演出を実行し、図 1 3 - 8 の T 1 4 A ～ T 1 8 B の期間ではカウントアップ演出を実行している。このように、カウントダ

50

ウン演出とカウントアップ演出とを異なるタイミングで実行し、カウントダウン演出の実行期間とカウントアップ演出の実行期間とが重複しないようにする（一方の演出が実行されているときは他方の演出を実行しないようにする）ことで、演出の複雑化を防ぐと共に、共通の領域（本例では、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0）でカウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方の演出を実行可能となる。

【 1 5 3 0 】

また、この実施の形態では、カウントアップ演出が実行されるサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 とは異なるメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において、カウントアップ演出において表示されている数値に合致した態様で数値バー 3 5 T M 6 1 0 が表示されることになる。即ち、カウントアップ演出において表示されている数値と、数値バー 3 5 T M 6 1 0 において色付部分が占める割合と、が合致している。このように、共通の演出情報である勝利期待度を、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 という異なる表示器を用いて、異なる態様により表示することで、演出効果をさらに高めることができる。

10

【 1 5 3 1 】

（ 1 ）上記の実施形態では、実行中の変動表示の表示結果に関連した演出として、カウントダウン演出及びカウントアップ演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、実行されていない変動表示の表示結果に関連した先読み予告演出として、カウントダウン演出又はカウントアップ演出が実行されるようにしても良い。具体的には、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）が実行されるまでの残り変動表示回数を、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において、変動表示の実行毎にカウントダウンする演出を実行するようにしても良い。また、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）が実行されるまでに、ターゲット変動の大当たり期待度を、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において、変動表示の実行毎にカウントアップする演出を実行するようにしても良い。これらの例のように、カウントダウン演出やカウントアップ演出を、複数変動にわたって実行するようにしても良い。

20

【 1 5 3 2 】

（ 2 ）上記の実施形態では、擬似連演出が実行される場合に、飾り図柄の再変動が実行されることを示唆する飾り図柄である擬似連図柄を仮停止させる例を示したが、このような形態に限らず、擬似連演出が実行される場合に、擬似連演出が実行されない場合にも出現しうる又は確定停止しうる飾り図柄（例えば、数字からなる飾り図柄）により構成される所定の飾り図柄の組み合わせ（例えば、左図柄、中図柄、及び右図柄が「 2 」、「 4 」、「 6 」となる組み合わせ）を仮停止させるようにしても良い。

30

【 1 5 3 3 】

また、本実施形態では、飾り図柄を仮停止させるときに、まず、左図柄及び右図柄を仮停止させた後で、最後に中図柄を仮停止させる例を示したが、このような形態に限らず、左図柄、中図柄、及び右図柄を同時に仮停止させるようにしても良い。

【 1 5 3 4 】

（ 3 ）上記の実施形態では、カウントダウン演出の初期値が必ず「 3 」である（擬似連図柄 3 5 T M 6 0 0 が仮停止する 3 秒前からカウントダウン演出が開始される）例を示したが、このような形態に限らず、複数の初期値を変動パターン又は表示結果に応じて異なる割合で選択可能としても良い。例えば、擬似連の実行回数が 1 回である場合には 1 回目のカウントダウン演出で「 3 」が初期値となる割合が 8 0 % であり「 5 」が初期値となる割合が 2 0 % であるが、擬似連の実行回数が 2 回である場合には 1 回目のカウントダウン演出で「 3 」が初期値となる割合が 2 0 % であり「 5 」が初期値となる割合が 8 0 % であるようにしても良い。また、表示結果がはずれの場合にはカウントダウン演出で「 3 」が初期値となる割合が 8 0 % であり「 5 」が初期値となる割合が 2 0 % であるが、表示結果が大当たりの場合にはカウントダウン演出で「 3 」が初期値となる割合が 2 0 % であり「 5 」が初期値となる割合が 8 0 % であるようにしても良い。

40

【 1 5 3 5 】

50

(4) 上記の実施形態では、2 回の擬似連演出を伴うスーパーリーチの変動パターンに決定された場合であり且つカウントダウン演出を実行することに決定された場合には、2 回の擬似連演出各々に対応したカウントダウン演出が実行される(擬似連演出と同じ回数のカウントダウン演出が実行される) 例を示したが、このような形態に限らず、2 回の擬似連演出を伴うスーパーリーチの変動パターンに決定された場合に、1 回の擬似連演出に対してはカウントダウン演出が実行される一方で、もう 1 回の擬似連演出に対してはカウントダウン演出が実行されない演出パターンが存在するようにしても良い。

【 1 5 3 6 】

(5) 上記の実施形態では、カウントダウン演出が実行された場合には必ず擬似連演出が実行される例を示したが、これに限らず、カウントダウン演出が実行された場合であっても擬似連演出が実行されない場合があるようにしても良い。また、上記の実施形態では、カウントアップ演出が実行される場合には必ず期待度予告演出が実行される例を示したが、これに限らず、カウントアップ演出が実行される場合であっても期待度予告演出が実行されない場合があるようにしても良い。

10

【 1 5 3 7 】

(6) 上記の実施形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 が、カウントダウン演出の数値及びカウントアップ演出の数値を、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において 7 セグメント表示器を模した画像により表示させる例を示したが、このような形態に限らず、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に代えて実際の 7 セグメント表示器を設けておき、その 7 セグメント表示器の発光制御を行うことにより、カウントダウン演出の数値及びカウントアップ演出の数値を表示(発光) するようにしても良い。

20

【 1 5 3 8 】

(7) なお、演出制御用 CPU 1 2 0 は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において、時短状態に制御可能な残り変動回数(時短回数) や、確変状態に制御可能な残り変動回数(S T (スペシャルタイム) 回数) 、大当り遊技状態におけるラウンド数等を表示可能である。これら遊技状態に関する情報(数値) をサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示している期間は、これら遊技状態に関する情報(数値) をサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示していない期間よりも、カウントダウン演出又はカウントアップ演出が実行される割合が低くなるようにしても良い。このような構成によれば、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において、カウントダウン演出の数値又はカウントアップ演出の数値と、遊技状態に関する情報(数値) とが同時に表示されることを制限して、遊技者にとってより重要な後者を優先して報知することができる。

30

【 1 5 3 9 】

(8) 上記の実施形態では、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において実行される第 1 示唆演出としての擬似連予告演出に対応してサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 でカウントダウン演出が実行され、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において実行される第 2 示唆演出としての期待度予告演出に対応してサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 でカウントアップ演出が実行される例を示した。このような形態に限らず、第 1 示唆演出に対応してカウントダウン演出が実行され、第 2 示唆演出に対応してカウントダウン演出が実行される(例えば、期待度予告演出までの残り時間がカウントダウンされる) ようにしても良い。また、これとは逆に、第 2 示唆演出に対応してカウントアップ演出が実行され、第 1 示唆演出に対応してカウントアップ演出が実行されるようにしても良い。このように、第 1 示唆演出に対応した数値更新動作と、第 2 示唆演出に対応した数値更新動作とが共通の動作であっても良い。

40

【 1 5 4 0 】

また、第 1 示唆演出に対応してカウントダウン演出が実行される場合と、カウントアップ演出が実行される場合とがあり、第 2 示唆演出に対応してカウントアップ演出が実行される場合と、カウントダウン演出が実行される場合とがあるようにしても良い。このように、共通の示唆演出に対応して異なる種別の動作を伴う演出を実行可能としても良い。

【 1 5 4 1 】

50

(9) 上記の実施形態では、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方の演出が、示唆演出としての擬似連演出及び期待度予告演出が実行されるメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 とは異なる表示装置であるサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において実行される例を示したが、このような形態に限らず、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の何れか一方又は両方が、示唆演出である擬似連演出及び期待度予告演出が実行されるメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において実行されるようにしても良い。

【 1 5 4 2 】

(1 0) 上記の実施形態では、カウントダウン演出において、擬似連図柄が仮停止するまでの残り時間を減算更新する例を示したが、他の演出が実行されるまでの残り時間を減算更新するようにしても良く、例えば、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 等の可動役物が動作するまでの残り時間を減算更新するようにしても良い。また、上記の実施形態では、カウントアップ演出において、大当たり期待度に関連した数値を加算更新する例を示したが、他の指標に関連した数値を加算更新するようにしても良く、例えば、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 等の可動役物が演出位置に移動してからの経過時間を加算更新するようにしても良い。

【 1 5 4 3 】

(スロットマシンの例)

上記の実施形態では、数値の減算を行うカウントダウン演出と数値の加算を行うカウントアップ演出とを実行可能であり、共通の領域であるサブ液晶表示器において、カウントダウン演出とカウントアップ演出とを実行可能な遊技機として、パチンコ遊技機 1 を例示したが、このような構成の遊技機は、パチンコ遊技機 1 に限られず、スロットマシンであっても良い。

【 1 5 4 4 】

スロットマシンは、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数のリール (例えば左リール、中リール、及び右リールの 3 つ) を有する可変表示装置を備えている。遊技者が賭数 (メダル 1 ~ 3 枚) を設定して、スタートレバーを操作することにより各リールが回転を開始し、遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示結果に応じて (あるいは表示結果によらず内部抽選結果に応じて) 入賞が発生する。

【 1 5 4 5 】

入賞となる役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役の入賞では、小役の種類毎に定められた数のメダルが払い出されるという利益を遊技者が得ることができる。特別役の入賞では、次のゲームからレギュラーボーナス (R B) やビッグボーナス (B B) といった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されるという利益を遊技者が得ることができる。再遊技役の入賞では、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行なうことができるという利益を得ることができる。

【 1 5 4 6 】

このようなスロットマシンにおいては、ボーナス終了後に、遊技者にとって有利な状態として、再遊技役の当選確率を通常時よりも高めることにより、遊技用価値の減少量を抑えつつゲームを行なうことが可能なりプレイタイム (R T と称する) に制御させ、所定の転落入賞役に入賞することを含む終了条件が成立したときに R T を終了させるものがある。また、内部抽選結果を報知するナビ演出 (例えば、押し順を誘導) を実行可能な報知期間となるアシストタイム (A T と称する) に演出状態を制御可能となるものがある。また遊技状態が R T であって演出状態が A T に制御されている状態をアシストリプレイタイム (A R T) ともいう。メイン制御部が、各遊技状態や当選した役等に対応したフラグをセットして、セットされているフラグに対応した処理 (サブ制御部への演出制御コマンドの送信を含む) を実行することにより遊技の制御が行われる。

【 1 5 4 7 】

役の抽選、A T の抽選、R T の抽選、及び A R T の抽選、並びに、A T、R T、及び A R

10

20

30

40

50

Tの回数の上乗せ抽選は、例えば、ゲームの開始時（スタートスイッチを操作直後）に、RAMに記憶されている現在の遊技状態フラグによって示される遊技状態に基づいて行われ、当選した役の当選フラグが記憶される。当選した役が実際に成立する否かは、RAMに記憶されている当選フラグや停止ボタンの操作タイミングなどによって決定される。

【1548】

ここで、上記実施形態におけるパチンコ遊技機1は、第1の表示装置としてのメイン液晶表示器35TM200と、第2の表示装置としてのサブ液晶表示器35TM300とを備えており、また、可動体32として、光透過性を有する装飾体である第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420を備えていたが、スロットマシンでも同様に、第1の表示装置としてのメイン液晶表示器と、第2の表示装置としてのサブ液晶表示器とを備え、また、可動体として、光透過性を有する装飾体である第1ロゴパネル及び第2ロゴパネルを備えてもよい。

10

【1549】

このようなスロットマシンにおいて、サブ制御部は、サブ液晶表示器において、AT状態に制御可能な残り回数（AT回数）や、RT状態に制御可能な残り回数（RT回数）、ART状態に制御可能な残り回数（ART回数）等を表示可能である。これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器に表示している期間は、これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器に表示していない期間よりも、カウントダウン演出又はカウントアップ演出が実行される割合が低くなるようにしてもよい。このような構成によれば、サブ液晶表示器において、カウントダウン演出の数値又はカウントアップ演出の数値と、遊技状態に関する情報（数値）とが同時に表示されることを制限して、遊技者にとってより重要な後者を優先して報知することができる。

20

【1550】

（示唆演出の実行状況に関連した関連演出等の例）

次に、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出の実行状況に関連した関連演出を実行する例について説明する。以下に示す例では、示唆演出として、ミュージックリーチ演出と、カットイン予告演出とを実行可能となっている。また、ミュージックリーチ演出の実行状況に関連した関連演出として計数表示演出を実行可能となっている。また、カットイン予告演出に対応した演出としてタイマー演出を実行可能となっている。以下、これらの各演出に関して具体的に説明する。

30

【1551】

（ミュージックリーチ演出）

ミュージックリーチ演出は、変動パターンとしてスーパーリーチの変動パターンが選択された場合に実行可能な演出であり、リーチ状態成立後におけるスーパーリーチ演出の1種別として実行可能な示唆演出である。具体的には、後述する図13-15（3）～（6）、及び、図13-19（3）～図13-20（12）に示すように、スピーカ8L、8Rから楽曲を出力するとともに、楽曲の再生時間に応じた態様の画像をメイン液晶表示器35TM200に表示させる演出である。

【1552】

本実施形態では、メイン液晶表示器35TM200において、楽曲の再生時間に応じたキャラクタ（A～C）の画像と、楽曲の再生時間に応じた音符（35TM700～35TM720）の画像とが表示される。ミュージックリーチ演出の第1段階（楽曲再生時間が1秒～15秒の期間）では、メイン液晶表示器35TM200に、1体のキャラクタ（キャラクタA）及び1種類の音符（音符35TM700）を表示し、ミュージックリーチ演出の第2段階（楽曲再生時間が16秒～30秒の期間）では、メイン液晶表示器35TM200に、2体のキャラクタ（キャラクタA、キャラクタB）及び2種類の音符（音符35TM700、音符35TM710）を表示し、ミュージックリーチ演出の第3段階（楽曲再生時間が31秒～60秒の期間）では、メイン液晶表示器35TM200に、3体のキャラクタ（キャラクタA、キャラクタB、キャラクタC）及び3種類の音符（音符35TM700、音符35TM710、音符35TM720）を表示する。

40

50

【 1 5 5 3 】

後述する図 1 3 - 1 3 に示すように、ミュージックリーチ演出は、第 1 段階で終了する場合と、第 2 段階で終了する場合と、第 3 段階で終了する場合（楽曲が最後まで出力される場合）とがあり、表示結果及び変動パターンに応じて、何れの段階まで進行させるかが予め決定される。ミュージックリーチ演出が、第 2 段階まで進行した場合には第 1 段階で終了した場合よりも大当たり期待度が高く、第 3 段階まで進行した場合には第 2 段階で終了した場合よりも大当たり期待度が高い。ミュージックリーチ演出の最終的な段階数と大当たり期待度との関係として、第 1 段階 < 第 2 段階 < 第 3 段階、の関係が成立している。

【 1 5 5 4 】

ミュージックリーチ演出に関する楽曲の再生が開始されるタイミングは、飾り図柄の確定停止タイミングよりも楽曲再生時間分だけ前のタイミングとなっている。従って、ミュージックリーチ演出が第 1 段階で終了する場合には飾り図柄が確定停止する 1 5 秒前から楽曲の再生が開始されることになり、楽曲が 1 5 秒間再生されたタイミングで飾り図柄が確定停止することになる。また、ミュージックリーチ演出が第 2 段階で終了する場合には飾り図柄が確定停止する 3 0 秒前から楽曲の再生が開始されることになり、楽曲が 3 0 秒間再生されたタイミングで飾り図柄が確定停止することになる。また、ミュージックリーチ演出が第 3 段階で終了する場合（楽曲が最後まで再生される場合）には飾り図柄が確定停止する 6 0 秒前から楽曲の再生が開始されることになり、楽曲が 6 0 秒間再生されたタイミング（楽曲が最後まで再生されたタイミング）で飾り図柄が確定停止することになる。

【 1 5 5 5 】

このような演出構成により、遊技者は、ミュージックリーチ演出に関する楽曲の再生が開始されると、飾り図柄が確定停止する前にできるだけ長く楽曲が再生されることを期待することになる。

【 1 5 5 6 】

（計数表示演出）

計数表示演出は、ミュージックリーチ演出の実行状況に関連した演出であり、後述する図 1 3 - 1 5（3）～（6）、及び、図 1 3 - 1 9（4）～図 1 3 - 2 0（12）に示すように、ミュージックリーチ演出における楽曲の再生時間をサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示する演出である。具体的には、楽曲の再生開始からの経過時間（秒数）をサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示する演出であり、7 セグメント表示器を模した画像により再生秒数（1～60）を表示するようにしている。

【 1 5 5 7 】

計数表示演出においてサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される初期値は「1」であり、1 秒経過する毎にサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される数値が 1 ずつ加算更新される。このように、計数表示演出では、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される数値を 1 秒毎に 1 ずつ加算更新する動作が行われる。これにより、ミュージックリーチ演出における楽曲の再生時間が遊技者に報知されることになる。従って、ミュージックリーチ演出が第 1 段階で終了する場合の計数表示演出の最終値は「15」となり、ミュージックリーチ演出が第 2 段階で終了する場合の計数表示演出の最終値は「30」となり、ミュージックリーチ演出が第 3 段階まで進行した場合の計数表示演出の最終値は「60」となる。

【 1 5 5 8 】

このような演出構成により、遊技者は、楽曲が開始されてからの再生期間を明確に把握することが可能となる。そして、楽曲の再生期間が長いほど大当たり期待度が高くなることを理解していることにより、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される数値（楽曲再生時間）ができるだけ増加するように期待することになる。

【 1 5 5 9 】

なお、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示する数値（再生時間）の範囲に応じて、数値（再生時間）の表示態様を異ならせるようにしても良く、例えば、1～15 の範囲では青色で数値を表示し、16～30 の範囲では赤色で数値を表示し、31～60 の範囲では赤色で表示した数値をさらに点滅させるようにしても良い。

10

20

30

40

50

【 1 5 6 0 】

(カットイン予告演出)

カットイン予告演出は、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出である。後述する図 1 3 - 2 0 (1 0) に示すように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 においてスーパーリーチ演出 (ミュージックリーチ演出) 等の他の演出が実行されているときに、その実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で実行される予告演出である。カットイン予告演出の演出態様として、表示される文字が異なる複数の演出態様 (「 C H A N C E 」 及び「激熱」) が存在し、表示結果に応じて各演出態様が選択される割合が異なる (図 1 3 - 1 3 (F) を参照) 。

【 1 5 6 1 】

遊技者から見ると、他の示唆演出等に係る画像が表示されているときに、突如として、他の示唆演出等に係る画像よりも優先度の高い表示態様の (表示レイヤが上位であり他の示唆演出等に係る画像よりも手前側に表示されているように見える) カットイン画像が表示されることになるため、カットイン予告演出実行時の画面変化に引きつけられることになる。また、複数の演出態様のうち何れの演出態様でカットイン予告演出が実行されるかに対しても関心を持つことになる。

【 1 5 6 2 】

(タイマー演出)

タイマー演出は、カットイン予告演出に対応した演出であり、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間 (秒数) をメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の左下部領域に表示する演出である。後述する図 1 3 - 1 9 (6) ~ 図 1 3 - 2 0 (9) に示すように、タイマー演出は、カットイン予告演出が実行される (「 C H A N C E 」 又は「激熱」のカットイン画像が表示される) 3 秒前のタイミングで開始され、まず、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の左下部領域に初期値として「 3 」が表示される。メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の左下部領域に表示された数値は 1 秒経過毎に 1 ずつ減算更新されてゆき、「 0 」になったタイミングでカットイン画像が表示されることになる。

【 1 5 6 3 】

このように、タイマー演出は、計数表示演出が実行される表示領域 (サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0) とは異なるメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の左下部領域で実行される演出であり、計数表示演出とは異なる動作として、示唆演出開始までの残り時間の減算動作 (カットイン予告演出実行までのカウントダウン動作) を行う演出である。なお、この実施の形態では、カットイン予告演出が実行される場合には必ずタイマー演出も実行されるものとする。

【 1 5 6 4 】

(変動開始時演出決定処理)

図 5 に示したように、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5) の特別図柄通常処理 (ステップ S 1 1 0) において、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「はずれ」の何れとするか、及び「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定 (事前決定) する。また、変動パターン設定処理 (ステップ S 1 1 1) において、表示結果の事前決定結果に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。

【 1 5 6 5 】

本実施形態では、C P U 1 0 3 は、事前決定された表示結果が「はずれ」である場合には、図 1 3 - 1 3 (A) に示すはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果がはずれとなる非リーチはずれの変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり表示結果がはずれとなるノーマルリーチはずれの変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり且つスーパーリーチ演出が実行されて表示結果がはずれとなるスーパーリーチはずれの変動パターンと、が設けられている。

10

20

30

40

50

【1566】

図13-13(A)の例では、90%の割合で非リーチはずれの変動パターンに決定され、8%の割合でノーマルリーチはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチはずれの変動パターンに決定されることになる。

【1567】

また、本実施形態では、CPU103は、事前決定された表示結果が「大当たり」である場合には、図13-13(B)に示す大当たり用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり表示結果が大当たりとなるノーマルリーチ大当たりの変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり且つスーパーリーチ演出が実行されて表示結果が大当たりとなるスーパーリーチ大当たりの変動パターンと、が設けられている。

10

【1568】

図13-13(B)の例では、5%の割合でノーマルリーチ大当たりの変動パターンに決定され、95%の割合でスーパーリーチ大当たりの変動パターンに決定されることになる。

【1569】

このように、スーパーリーチの変動パターンが選択された場合には、スーパーリーチの変動パターンが選択されない場合よりも大当たりが発生する割合が高い。即ち、本実施例の変動パターンにおける大当たり期待度は、ノーマルリーチ<スーパーリーチの関係となる。

【1570】

なお、本例では、図13-13(A)及び(B)に示すように、変動パターンとして、非リーチ、ノーマルリーチ、及びスーパーリーチを設けているが、前述した図13-6(A)及び(B)に示すように、スーパーリーチの変動パターンとして、擬似連演出を伴わないスーパーリーチ(擬似連無し)と、1回の擬似連演出を伴うスーパーリーチ(擬似連1回)と、複数回の擬似連演出を伴うスーパーリーチ(擬似連2回)と、を設けるようにしても良い。

20

【1571】

前述したように、CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

30

【1572】

演出制御用CPU120は、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)、表示結果(大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別)を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を指定する変動パターンコマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を特定可能となっている。また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

40

【1573】

図13-12は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。この変動開始時演出決定処理は、図13-5に示した処理とは異なり、ミュージックリーチ演出、計数表示演出、カットイン予告演出、及びタイマー演出の実行有無及び実行態様を決定するものである。

【1574】

演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理

50

(ステップ S 1 7 1)において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記 1 セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン(表示制御部 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)を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図 1 3 - 1 2 に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【 1 5 7 5 】

まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ミュージックリーチ演出の実行有無、及び、ミュージックリーチ演出を実行する場合の最終段階を、ミュージックリーチ演出の最終段階決定テーブル(図 1 3 - 1 3 (C)及び(D)を参照)に基づいて決定する(ステップ S 3 5 T M 2 0 1 0)。

10

【 1 5 7 6 】

図 1 3 - 1 3 (C)は、表示結果がはずれとなる場合におけるミュージックリーチ演出の実行割合であり、はずれ用変動パターンの各々に対してミュージックリーチ演出の実行有無及び最終段階を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンが「非リーチはずれ」である場合には、ミュージックリーチ演出を 1 0 0 %の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」である場合には、ミュージックリーチ演出を 1 0 0 %の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」である場合には、ミュージックリーチ演出を 4 0 %の割合で実行しないことに決定し、3 0 %の割合でミュージックリーチ演出の第 1 段階まで実行することに決定し、2 0 %の割合でミュージックリーチ演出の第 2 段階まで実行することに決定し、1 0 %の割合でミュージックリーチ演出の第 3 段階まで実行することに決定する。

20

【 1 5 7 7 】

図 1 3 - 1 3 (D)は、表示結果が大当たりとなる場合におけるミュージックリーチ演出の実行割合であり、大当たり用変動パターンの各々に対してミュージックリーチ演出の実行有無及び最終段階を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンが「ノーマルリーチ大当たり」である場合には、ミュージックリーチ演出を 1 0 0 %の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」である場合には、ミュージックリーチ演出を 2 0 %の割合で実行しないことに決定し、1 0 %の割合でミュージックリーチ演出の第 1 段階まで実行することに決定し、3 0 %の割合でミュージックリーチ演出の第 2 段階まで実行することに決定し、4 0 %の割合でミュージックリーチ演出の第 3 段階まで実行することに決定する。

30

【 1 5 7 8 】

このように、ミュージックリーチ演出の最終段階が第 1 段階である場合(楽曲の再生期間が 1 5 秒までの場合)よりも、ミュージックリーチ演出の最終段階が第 2 段階である場合(楽曲の再生期間が 3 0 秒までの場合)の方が大当たり期待度が高い。また、ミュージックリーチ演出の最終段階が第 2 段階である場合(楽曲の再生期間が 3 0 秒までの場合)よりも、ミュージックリーチ演出の最終段階が第 3 段階である場合(楽曲の再生期間が 6 0 秒であり、楽曲が最後まで再生される場合)の方が大当たり期待度は高い。即ち、ミュージックリーチ演出の信頼度(大当たり期待度)に関しては、第 1 段階<第 2 段階<第 3 段階、という関係が成立する。

40

【 1 5 7 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ミュージックリーチ演出を実行することに決定した場合には(ステップ S 3 5 T M 2 0 2 0 で Y E S)、計数表示演出を実行することに決定する(ステップ S 3 5 T M 2 0 3 0)。一方、ミュージックリーチ演出を実行しないことに決定した場合には(ステップ S 3 5 T M 2 0 2 0 で N O)、計数表示演出を実行しないことに決定する(ステップ S 3 5 T M 2 0 4 0)。

【 1 5 8 0 】

50

この実施の形態では、演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出が実行される場合には、100%の割合で計数表示演出を実行するようにしており、ミュージックリーチ演出が実行されない場合には、100%の割合で計数表示演出を実行しないようにしている。

【1581】

ここで、計数表示演出における数値更新期間は、ミュージックリーチ演出における楽曲再生期間と合致している。従って、ミュージックリーチ演出を第1段階で終了させることに決定した場合には、計数表示演出における最終値を「15」に決定し、ミュージックリーチ演出を第2段階で終了させることに決定した場合には、計数表示演出における最終値を「30」に決定し、ミュージックリーチ演出を第3段階で終了させることに決定した場合には、計数表示演出における最終値を「60」に決定する。このように、計数表示演出の最終値は、ミュージックリーチ演出の最終段階に基づいて決定される。

10

【1582】

次いで、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出の実行有無を、カットイン予告演出の実行割合決定テーブル(図13-13(E)参照)に基づいて決定する(ステップS35TM2050)。

【1583】

図13-13(E)は、カットイン予告演出の実行割合を示すテーブルであり、計数表示演出の実行有無に対応してカットイン予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、計数表示演出を実行しない場合には、45%の割合でカットイン予告演出を実行せず、55%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。また、計数表示演出を実行する場合には、98%の割合でカットイン予告演出を実行せず、2%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。

20

【1584】

次いで、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出を実行することに決定した場合には(ステップS35TM2060でYES)、カットイン予告演出の演出態様を、カットイン予告演出の演出態様決定テーブル(図13-13(F)参照)に基づいて決定する(ステップS35TM2070)。一方、カットイン予告演出を実行しないことに決定した場合には(ステップS35TM2060でNO)、そのまま処理を終了する。

【1585】

図13-13(F)に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じて、カットイン予告演出の演出態様が異なるように判定値が割り振られている。表示結果が「はずれ」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合)には、カットイン予告演出の演出態様(カットイン画像の文字)は、80%の割合で第1態様「CHANCE」となり、20%の割合で第2態様「激熱」となる。一方で、表示結果が「大当たり」である場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合)には、カットイン予告演出の演出態様(カットイン画像の文字)は、20%の割合で第1態様「CHANCE」となり、80%の割合で第2態様「激熱」となる。

30

【1586】

次いで、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出に対応してタイマー演出を実行することに決定し(ステップS35TM2080)、そのまま処理を終了する。

40

【1587】

この実施の形態では、カットイン予告演出を実行することに決定した場合、100%の割合でタイマー演出を実行することに決定するので、タイマー演出の実行割合は、図13-13(E)に示すカットイン予告演出の実行割合と合致する。図13-13(E)に示すように、計数表示演出が実行される場合には、計数表示演出が実行されない場合よりも、カットイン予告演出が実行される割合は低くなる。即ち、計数表示演出が実行される場合には、計数表示演出が実行されない場合よりも、タイマー演出が実行される割合は低くなる。

50

【 1 5 8 8 】

本実施形態において、計数表示演出とタイマー演出の両方の演出が実行される場合、計数表示演出の実行期間とタイマー演出の実行期間とは重複している（計数表示演出の実行中にタイマー演出が開始されることになる）ため、楽曲の再生時間を加算更新する動作と、カットイン画像表示までの残り時間を減算更新する動作という複数種別の動作が同時に並行して行われることになる。その結果、演出が複雑化して遊技者を混乱させてしまうおそれがある。本実施形態では、計数表示演出が実行されているときには、計数表示演出が実行されていないときよりもタイマー演出の実行割合を低くすることによって、演出の多様化を図りつつも、両方の演出が同時に実行されることを制限して、演出の複雑化を抑えるようにしている。

10

【 1 5 8 9 】

（ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出の具体例）

次に、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出の具体例に関して、図 1 3 - 1 4 及び図 1 3 - 1 5 を用いて説明する。図 1 3 - 1 4 は、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出を実行してタイマー演出を実行しない場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 1 3 - 1 5 は、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出を実行してタイマー演出を実行しない場合にメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 及びサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【 1 5 9 0 】

以下に示す例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチの変動パターンであることに基づいて、ミュージックリーチ演出の最終段階を第 3 段階に決定するとともに、これに対応して楽曲再生時間の数値を 6 0 まで更新させる計数表示演出を実行することに決定する一方、カットイン予告演出及びタイマー演出は実行しないことに決定したものとする。

20

【 1 5 9 1 】

まず、図 1 3 - 1 5 (1) は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において左中右の飾り図柄の変動表示（図 1 3 - 1 4 に示す T 1 のタイミングで開始された変動表示）を実行している状態を示している。このとき、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 には、何も表示されていないが、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 に表示されている背景画像と関連した背景画像を表示してもよい。例えば、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 にキャラクタの一部が表示されている場合には、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に当該キャラクタの他部が表示されることにより、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 及びサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において当該キャラクタの全体が表示されている。そして、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と正面視で前後に重なる原点位置にある。

30

【 1 5 9 2 】

このとき、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の後方に配置されているサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の視認性は低下した状態であるが、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が透明性を有することにより、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の画面を視認すること自体は可能となっている。

【 1 5 9 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 1 5 (2) に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の図柄表示エリア 5 L 及び図柄表示エリア 5 R に「 7 」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の上部に「リーチ！！」の文字を表示させる（図 1 3 - 1 4 の T 2 のタイミング）。

40

【 1 5 9 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ状態が成立したことに応じて、ミュージックリーチ演出を開始する。図 1 3 - 1 5 (3) は、ミュージックリーチ演出の第 1 段階（図 1 3 - 1 4 の T 3 のタイミングで開始されたミュージックリーチ演出）を実行している状態を示している。演出制御用 C P U 1 2 0 は、ミュージックリーチ演出の開始タイミング

50

で楽曲の再生を開始するとともに、第１段階の演出としてメイン液晶表示器３５ＴＭ２００にキャラクタＡ、音符３５ＴＭ７００、及び「ミュージックリーチＳＴＡＲＴ！！」の文字を表示させる。ミュージックリーチ演出の開始に伴い、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、楽曲が出力される。

【１５９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲再生を開始したタイミングで計数表示演出を開始し、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において計数表示演出の初期値として「１」を表示する。そして、楽曲再生中は１秒経過する毎にサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている数値を１ずつ増加させる。ここで、ミュージックリーチ演出が開始されたタイミングでは、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の前方（遊技者側に）第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が位置しているため、遊技者は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている楽曲再生時間を視認し難い状態となっている。

10

【１５９６】

ミュージックリーチ演出が第１段階の期間（楽曲再生時間が１～１５秒の期間）では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の前方（遊技者側に）第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が位置している状態が継続しているため、遊技者は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている楽曲再生時間を視認し難い状態のままである。但し、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の後方に配置されているサブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性は低下した状態であるが、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が透明性を有することにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている楽曲再生時間を視認すること自体は可能となっている。図１３－１５（３）に示す例では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている数値が「８」であることを視認可能であるため、遊技者は、楽曲再生時間（図１３－１４に示すＴ３のタイミングからの経過時間）が８秒であることを把握することが可能である。

20

【１５９７】

次いで、楽曲再生時間が１６秒に達したタイミング（図１３－１４に示すＴ４Ａのタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１５（４）に示すように、ミュージックリーチ演出の第２段階に移行する。第２段階では、楽曲の再生を継続する（楽曲の１６秒以降の部分の再生を行う）とともに、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００にキャラクタＡ及びキャラクタＢ、並びに、音符３５ＴＭ７００及び音符３５ＴＭ７１０を表示させる。すなわち、第１段階から第２段階への移行に伴い、同じ楽曲の続きを再生しつつ、表示させるキャラクタの種別及び音符の種別を増加させる。

30

【１５９８】

また、ミュージックリーチ演出が第２段階に達したことに伴い、演出制御用ＣＰＵ１２０は、原点位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方の装飾体を、同時に演出位置まで移動させる（図１３－１４に示すＴ４Ａ～Ｔ４Ｂ）。即ち、「ＦＥＶ」の文字部分と「ＥＲ！」の文字部分を分離させることなく、一体として、原点位置から演出位置まで変位させる。その結果、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性が向上し、計数表示演出の視認性は向上した状態となっている。一方、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方がメイン液晶表示器３５ＴＭ２００と正面視で前後に重なる演出位置に変位したことにより、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００における画面下部の視認性は低下した状態となっている。

40

【１５９９】

ミュージックリーチ演出が第２段階の期間（楽曲再生時間が１６～３０秒の期間）では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の前方に第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が存在せず、計数表示演出の視認性が第１段階のときよりも向上している状態となる。そのため、遊技者は計数表示演出の数値（楽曲再生時間）を視認し易くなっており、楽曲再生時間をより明確に把握することができる。図１３－１５（４）に示す例では、楽曲再生時間が１６秒に達したことに応じてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「

50

「 1 6 」と表示されている。計数表示演出の数値は、ミュージック演出の第 2 段階（ 1 6 ～ 3 0 秒）の進行に応じて更新される。

【 1 6 0 0 】

次いで、楽曲再生時間が 3 1 秒に達したタイミング（図 1 3 - 1 4 に示す T 5 のタイミング）で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 1 5（ 5 ）に示すように、ミュージックリーチ演出の第 3 段階に移行する。第 3 段階では、楽曲の再生を継続する（楽曲の 3 1 秒以降の部分の再生を行う）とともに、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 にキャラクタ A、キャラクタ B、及びキャラクタ C、並びに、音符 3 5 T M 7 0 0、音符 3 5 T M 7 1 0、及び音符 3 5 T M 7 2 0 を表示させる。すなわち、第 2 段階から第 3 段階への移行に伴い、同じ楽曲の続きを再生しつつ、表示させるキャラクタの種別及び音符の種別を増加させる。

10

【 1 6 0 1 】

ミュージックリーチ演出が第 3 段階の期間（楽曲再生時間が 3 1 ～ 6 0 秒の期間）では、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の前方に第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が存在せず、計数表示演出の視認性が第 1 段階のときよりも向上している状態となる。そのため、遊技者は計数表示演出の数値（楽曲再生時間）を視認し易くなっており、楽曲再生時間をより明確に把握することができる。図 1 3 - 1 5（ 5 ）に示す例では、楽曲再生時間が 3 1 秒に達したことに伴ってサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に「 3 1 」と表示されている。計数表示演出の数値は、ミュージック演出の第 3 段階（ 3 1 ～ 6 0 秒）の進行に応じて更新される。

【 1 6 0 2 】

20

次いで、楽曲再生時間が 6 0 秒に達したタイミング（図 1 3 - 1 4 に示す T 6 のタイミング）で、楽曲が終りまで再生されて、楽曲の再生完了に伴い飾り図柄が確定停止される。図 1 3 - 1 5（ 6 ）に示す例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び、図柄表示エリア 5 R に表示結果が大当たりとなる飾り図柄の組合せ（本例では、「 7 7 7 」）を停止表示させている。また、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の上部に「大当たり！！」の文字を表示させることにより大当たりの発生を報知している。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において、計数表示演出の最終値（ミュージックリーチ演出における楽曲の最終的な再生時間）として「 6 0 」を表示している。

【 1 6 0 3 】

30

演出制御用 C P U 1 2 0 は、ミュージックリーチ演出及び計数表示演出の終了に伴い、演出位置にある第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる（図 1 3 - 1 8 に示す T 7 A ～ T 7 B）。これにより、計数表示演出の最終値（本例では「 6 0 」）がサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されているままの状態、その最終値の視認性が第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 によって低下することになる。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されていた最終値（本例では「 6 0 」）を消去する。

【 1 6 0 4 】

以上に示したように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ミュージックリーチ演出の第 1 段階（ 1 秒から 1 5 秒）を実行している期間は、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と正面視で前後に重なる原点位置にあるため、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されている計数表示演出（数値が 1 ～ 1 5 の期間）の視認性は低下している。一方で、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ミュージックリーチ演出の第 2 段階（ 1 6 秒から 3 0 秒）及び第 3 段階（ 3 1 秒から 6 0 秒）を実行している期間は、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と正面視で前後に重ならない演出位置にあり、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されている計数表示演出（数値が 1 6 ～ 6 0 の期間）の視認性は向上している。

40

【 1 6 0 5 】

50

このように、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の変位に伴い、サブ液晶表示器35TM300の視認性を向上又は低下させることによって、計数表示演出の視認性を切り替えることが可能となっている。その結果、サブ液晶表示器35TM300において実行される計数表示演出に関して、楽曲再生時間に応じた一定の加算動作を行いつつ、その視認性のみを容易に変化させることが可能となっている。

【1606】

ミュージックリーチ演出が第1段階から第2段階に移行する際には、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が演出位置に移動して、サブ液晶表示器35TM300における計数表示演出の視認性を向上させるので、ミュージックリーチ演出が第1段階から第2段階に移行したこと、即ち、より大当たり期待度の高い期間に突入したことが強調され、興趣を向上させることができる。

10

【1607】

一方で、仮に、ミュージックリーチ演出が第1段階のときに第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が演出位置にあり、サブ液晶表示器35TM300における計数表示演出の視認性が向上した状態であるとする、まだ大当たり期待度が低い段階であるにもかかわらず計数表示演出の数値(1~15)が遊技者に明確に認識されてしまうことになる。その結果、却ってミュージックリーチ演出や計数表示演出の興趣を低下させてしまうことにもなる。そこで本実施形態では、ミュージックリーチ演出が第1段階で終了するか否かにかかわらず、ミュージックリーチ演出の第1段階が実行されている期間は、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が原点位置にあるようにすることで、サブ液晶表示器35TM300における計数表示演出の視認性を低下させて、興趣の低下を抑えるようにしている。

20

【1608】

なお、本実施形態では、ミュージックリーチ演出を実行するときには、100%の割合で計数表示演出を実行するものとしたが、このような形態に限らず、ミュージックリーチ演出において最終的に実行される段階数に応じて、計数表示演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、ミュージックリーチ演出が第1段階で終了する場合には、100%の割合で計数表示演出を実行せず、ミュージックリーチ演出が第2段階又は第3段階まで実行される場合には、100%の割合で計数表示演出を実行するようにしてもよい。ここで、ミュージックリーチ演出が第2段階又は第3段階まで実行される場合には、ミュージックリーチが第2段階に移行したタイミングで計数表示演出を開始する(即ち、初期値「16」からの加算更新動作を行う)ものとする。このような構成とすることにより、ミュージックリーチ演出の第2段階又は第3段階が実行されている期間は、計数表示演出が実行されることにより、サブ液晶表示器35TM300に表示されている楽曲再生時間(16~)を視認することが可能となるが、ミュージックリーチ演出の第1段階が実行されている期間は、計数表示演出が実行されないことにより、サブ液晶表示器35TM300に楽曲再生時間が表示されないため、興趣の低下を抑えることができる。

30

【1609】

また、後述する図13-17(G)に示すようにミュージックリーチ演出が第2段階まで実行される場合には、これに対応した計数表示演出が第1段階(初期値「1」)から開始される場合と、第2段階(初期値「16」)から開始される場合とがあるようにしても良い。また、ミュージックリーチ演出が第3段階まで実行される場合には、これに対応した計数表示演出が第1段階(初期値「1」)から開始される場合と、第2段階(初期値「16」)から開始される場合と、第3段階(初期値「31」)から開始される場合と、があるようにしても良い。このような構成とすることにより、計数表示演出が開始されるタイミングを多様化して、興趣を向上させることができる。

40

【1610】

なお、前述したように、スーパーリーチの変動パターンとして、擬似連演出を伴わないスーパーリーチと、1回の擬似連演出を伴うスーパーリーチと、2回の擬似連演出を伴うスーパーリーチと、を設けるようにしても良い。そして、この場合の大当たり期待度が、スー

50

パーリーチ（擬似連無し）＜スーパーリーチ（擬似連１回）＜スーパーリーチ（擬似連２回）、の関係になるようにすると良い。このような演出構成とした場合において、擬似連演出が実行される場合（擬似連１回又は擬似連２回のスーパーリーチが選択された場合）には、擬似連演出が実行されない場合（擬似連無しのスーパーリーチが選択された場合）よりも、ミュージックリーチ演出及び計数表示演出が第２段階又は第３段階まで実行される割合が高くなるようにすると良い。

【１６１１】

また、擬似連演出が複数回実行される場合（擬似連２回のスーパーリーチが選択された場合）には、擬似連演出が１回のみ実行される場合（擬似連１回のスーパーリーチが選択された場合）よりも、ミュージックリーチ演出及び計数表示演出が第２段階又は第３段階まで実行される割合が高くなるようにしても良い。このような演出構成とすることにより、擬似連演出が実行されるか否か、及び、擬似連演出が複数回実行されるか否かに関して、遊技者に関心を持たせて、興趣を向上させることができる。

10

【１６１２】

（変動開始時演出決定処理に関する他の例）

図１３－１６は、変動開始時演出決定処理に関する他の例を示すフローチャートである。この変動開始時演出決定処理では、図１３－１２に示した処理とは異なり、ミュージックリーチ演出を実行する場合に、決定したミュージックリーチ演出の最終段階数に応じて、計数表示演出を開始させるタイミングを異ならせることが可能となっている。

20

【１６１３】

具体的には、図１３－１２に示した処理においては、ミュージックリーチ演出が実行される場合には、必ずミュージックリーチ演出の第１段階から計数表示演出を実行させる（計数表示演出の初期値は必ず「１」である）ようにしていたが、図１３－１６に示す処理においては、ミュージックリーチ演出が実行される場合に、計数表示演出が第２段階から開始される場合（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される初期値が「１６」である場合）があり、計数表示演出が第３段階から開始される場合（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される初期値が「３１」である場合）がある（図１３－１７（Ｇ）を参照）。

【１６１４】

また、カットイン予告演出及びタイマー演出の実行割合に関しては、計数表示演出が実行される場合には、計数表示演出が実行されない場合よりも高くなるように設定されている（図１３－１７（Ｈ）を参照）。従って、タイマー演出におけるカットイン予告演出開始までのカウントダウン動作と、計数表示演出における楽曲再生時間の更新動作とが同時に並行して実行される割合が高くなっている。

30

【１６１５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う１セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図１３－１６に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

40

【１６１６】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出の実行有無及び最終段階を、ミュージックリーチ演出の最終段階決定テーブル（図１３－１３（Ｃ）及び（Ｄ）を参照）に基づいて決定する（ステップＳ３５ＴＭ３０１０）。

【１６１７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ３５ＴＭ３０２０でＹＥＳ）、計数表示演出の実行有無を、計数表示演出の実行開始段階決定テーブル（図１３－１７（Ｇ）を参照）に基づいて決定する（

50

ステップ S 3 5 T M 2 0 3 0)。一方、ミュージックリーチ演出を実行しないことに決定した場合には (ステップ S 3 5 T M 3 0 2 0 で N O)、計数表示演出を実行しないことに決定する (ステップ S 3 5 T M 3 0 4 0)。

【 1 6 1 8 】

図 1 3 - 1 7 (G) は、計数表示演出の実行開始段階決定テーブルの具体例を示す説明図であり、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階の各々に対して、計数表示演出の実行開始段階を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、ミュージックリーチ演出の最終段階が第 1 段階である場合には、1 % の割合でミュージックリーチ演出の第 1 段階から計数表示演出を実行することに決定し (サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に初期値として「 1 」を表示させることに決定し)、9 9 % の割合で計数表示演出を実行しないことに決定する。

10

【 1 6 1 9 】

また、ミュージックリーチ演出の最終段階が第 2 段階である場合には、3 % の割合でミュージックリーチ演出の第 1 段階から計数表示演出を実行することに決定し (サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に初期値として「 1 」を表示させることに決定し)、2 5 % の割合でミュージックリーチ演出の第 2 段階から計数表示演出を実行することに決定し (サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に初期値として「 1 6 」を表示させることに決定し)、7 2 % の割合で計数表示演出を実行しないことに決定する。

【 1 6 2 0 】

また、ミュージックリーチ演出の最終段階が第 3 段階である場合には、5 % の割合でミュージックリーチ演出の第 1 段階から計数表示演出を実行することに決定し (サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に初期値として「 1 」を表示させることに決定し)、3 0 % の割合でミュージックリーチ演出の第 2 段階から計数表示演出を実行することに決定し (サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に初期値として「 1 6 」を表示させることに決定し)、6 0 % の割合でミュージックリーチ演出の第 3 段階から計数表示演出を実行することに決定し (サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に初期値として「 3 1 」を表示させることに決定し)、5 % の割合で計数表示演出を実行しないことに決定する。

20

【 1 6 2 1 】

この実施の形態において、計数表示演出がミュージックリーチ演出の第 1 段階から開始されることに決定されると、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に初期値として「 1 」が表示された後、ミュージックリーチ演出の最終段階に応じた最終値 (第 1 段階であれば「 1 5」、第 2 段階であれば「 3 0」、第 3 段階であれば「 6 0」) まで楽曲再生時間に応じた加算動作が継続されることになる。また、計数表示演出がミュージックリーチ演出の第 2 段階から開始されることに決定されると、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に初期値として「 1 6 」が表示された後、ミュージックリーチ演出の最終段階に応じた最終値 (第 2 段階であれば「 3 0」、第 3 段階であれば「 6 0」) まで楽曲再生時間に応じた加算動作が継続されることになる。また、計数表示演出がミュージックリーチ演出の第 3 段階から開始されることに決定されると、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に初期値として「 3 1 」が表示された後、ミュージックリーチ演出の最終段階に応じた最終値 (第 3 段階の「 6 0」) まで楽曲再生時間に応じた加算動作が継続されることになる。

30

40

【 1 6 2 2 】

ここで、図 1 3 - 1 7 (G) に示すように、ミュージックリーチ演出の最終段階が第 2 段階である場合、7 2 % の割合で計数表示演出を実行せず、(i) 3 % の割合でミュージックリーチ演出の第 1 段階から計数表示演出を実行し、(i i) 2 5 % の割合でミュージックリーチ演出の第 2 段階から計数表示演出を実行する。即ち、ミュージックリーチ演出の第 1 段階で計数表示演出が実行されている割合は (i) の 3 % であるのに対して、ミュージックリーチ演出の第 2 段階で計数表示演出が実行されている割合は (i) + (i i) の 2 8 % である。また、ミュージックリーチ演出の最終段階が第 3 段階である場合、5 % の割合で計数表示演出を実行せず、(i i i) 5 % の割合でミュージックリーチ演出の第 1 段階から計数表示演出を実行し、(i v) 3 0 % の割合でミュージックリーチ演出の第 2

50

段階から計数表示演出を実行し、(V)60%の割合でミュージックリーチ演出の第3段階から計数表示演出を実行する。即ち、ミュージックリーチ演出の第1段階で計数表示演出が実行されている割合は(i i i)の5%であるのに対して、ミュージックリーチ演出の第2段階で計数表示演出が実行されている割合は(i i i) + (i V)の35%であり、ミュージックリーチ演出の第3段階で計数表示演出が実行されている割合は(i i i) + (i V) + (V)の95%である。

【1623】

図13-17(G)に示す割合によれば、ミュージックリーチ演出が第1段階のときに計数表示演出を実行する割合が最も低くなっており、ミュージックリーチ演出が第2段階のときに計数表示演出を実行する割合が次に低くなっており、ミュージックリーチ演出が第3段階のときに計数表示演出を実行する割合が最も高くなっている。

10

【1624】

次いで、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出の実行有無を、カットイン予告演出の実行割合決定テーブル(図13-17(H)参照)に基づいて決定する(ステップS35TM3050)。

【1625】

図13-17(H)は、カットイン予告演出の実行割合を示すテーブルであり、計数表示演出の実行有無に対応してカットイン予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、計数表示演出を実行しない場合には、95%の割合でカットイン予告演出を実行せず、5%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。また、計数表示演出を実行する場合には、40%の割合でカットイン予告演出を実行せず、60%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。

20

【1626】

次いで、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出を実行することに決定した場合には(ステップS35TM3060でYES)、カットイン予告演出の演出態様を、カットイン予告演出の演出態様決定テーブル(図13-13(F)参照)に基づいて決定し(ステップS35TM3070)、タイマー演出を実行することに決定し(ステップS35TM3080)、処理を終了する。一方、カットイン予告演出を実行しないことに決定した場合には(ステップS35TM3060でNO)、そのまま処理を終了する。

【1627】

30

この実施の形態では、図13-13(C)及び(D)に示すように、ミュージックリーチ演出の最終段階と大当たり期待度との関係は、「第1段階」<「第2段階」<「第3段階」、となるため、遊技者は、楽曲再生時間ができるだけ長くなること、即ち、サブ液晶表示器35TM300に表示される楽曲再生時間の数値ができるだけ多くなることを期待することになる。また、図13-17(G)に示すように、ミュージックリーチ演出が第1段階である場合よりも、ミュージックリーチ演出が第2段階である場合の方が、計数表示演出が実行される割合が高くなっており、ミュージックリーチ演出が第2段階である場合よりも、ミュージックリーチ演出が第3段階である場合の方が、計数表示演出が実行される割合が高くなっている。従って、遊技者は、計数表示演出が実行されるタイミングにも関心を持つことになる。

40

【1628】

この実施の形態では、カットイン予告演出を実行することに決定した場合、100%の割合でタイマー演出を実行しているので、タイマー演出の実行割合は、カットイン予告演出の実行割合と合致する。そして、図13-17(H)に示すように、計数表示演出が実行されない場合よりも、計数表示演出が実行される場合の方が、カットイン予告演出が実行される割合が高くなっている。即ち、計数表示演出が実行されるときには、計数表示演出が実行されないときよりも、タイマー演出が実行される割合は高くなっている。このように、計数表示演出が実行されているときに、タイマー演出の実行割合を高くすることによって、計数表示演出とタイマー演出に関連性を持たせて、興趣を向上させることができる。

【1629】

50

（計数表示演出及びタイマー演出の変形例）

次に、計数表示演出及びタイマー演出の変形例に関して、図１３－１８、図１３－１９、及び図１３－２０を用いて説明する。図１３－１８は、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出を実行するとともに、カットイン予告演出に対応したタイマー演出を実行する場合のタイムチャートであり、図１３－１９及び図１３－２０は、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出を実行するとともに、カットイン予告演出に対応したタイマー演出を実行する場合に、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００及びサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【１６３０】

以下に示す例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチの変動パターンであることに基づいて、ミュージックリーチ演出の最終段階を第３段階に決定するとともに、ミュージックリーチ演出の第１段階において計数表示演出を実行せず、ミュージックリーチ演出の第２段階及び第３段階において計数表示演出を実行することに決定し、ミュージックリーチ演出の第３段階の実行中に第１態様のカットイン予告演出及びタイマー演出を実行することに決定したものとする。

【１６３１】

まず、図１３－１９（１）は、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において左中右の飾り図柄の変動表示（図１３－１８に示すＴ１のタイミングで開始された変動表示）を実行している状態を示している。このとき、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００には、何も表示されていないが、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に表示されている背景画像と関連した背景画像を表示してもよい。例えば、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００にキャラクタの一部が表示されている場合には、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に当該キャラクタの他部が表示されることにより、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００及びサブ液晶表示器３５ＴＭ３００において当該キャラクタの全体が表示されている。そして、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００と正面視で前後に重なる原点位置にある。

【１６３２】

このとき、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の後方に配置されているサブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性は低下した状態であるが、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が透明性を有することにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の画面を視認すること自体は可能となっている。但し、この時点では未だ計数表示演出が実行されていないため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００には数値が表示されていない状態である。

【１６３３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１９（２）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ及び図柄表示エリア５Ｒに「７」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の上部に「リーチ！！」の文字を表示させる（図１３－１８のＴ２のタイミング）。

【１６３４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ状態が成立したことに応じて、ミュージックリーチ演出を開始する。図１３－１９（３）は、ミュージックリーチ演出の第１段階（図１３－１８のＴ３のタイミングで開始されたミュージックリーチ演出）を実行している状態を示している。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出の開始タイミングで楽曲の再生を開始するとともに、第１段階の演出としてメイン液晶表示器３５ＴＭ２００にキャラクタＡ、音符３５ＴＭ７００、及び「ミュージックリーチＳＴＡＲＴ！！」の文字を表示させる。ミュージックリーチ演出の開始に伴い、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、楽曲が出力される。

【１６３５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出の第１段階が実行されている期間（

10

20

30

40

50

図 1 3 - 1 8 の T 3 ~ T 4 A) では、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において計数表示演出を実行しないため、この期間はサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において楽曲再生時間が表示されておらず、更新動作も行われていない状態である。

【 1 6 3 6 】

次いで、楽曲再生時間が 1 6 秒に達したタイミング (図 1 3 - 1 8 に示す T 4 A のタイミング) で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 1 9 (4) に示すように、ミュージックリーチ演出の第 2 段階に移行する。第 2 段階では、楽曲の再生を継続する (楽曲の 1 6 秒以降の部分の再生を行う) とともに、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 にキャラクタ A 及びキャラクタ B、並びに、音符 3 5 T M 7 0 0 及び音符 3 5 T M 7 1 0 を表示させる。すなわち、第 1 段階から第 2 段階への移行に伴い、同じ楽曲の続きを再生しつつ、表示させるキャラクタの種別及び音符の種別を増加させる。

10

【 1 6 3 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、ミュージックリーチ演出が第 2 段階となったタイミング (楽曲の 1 6 秒移行の部分の再生が行われたタイミング) で計数表示演出を開始し、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において計数表示演出の初期値として「 1 6 」を表示する。そして、楽曲再生中は 1 秒経過する毎にサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されている数値を 1 ずつ増加させる。ここで、後述するように、ミュージックリーチ演出の第 2 段階が開始されたタイミングでは、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の前方 (遊技者側に) に第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が位置していないため、遊技者は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されている楽曲再生時間を視認し易い状態となっている。

20

【 1 6 3 8 】

また、ミュージックリーチ演出が第 2 段階に達したことに伴い、演出制御用 C P U 1 2 0 は、原点位置にある第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方の装飾体を、同時に演出位置まで移動させる (図 1 3 - 1 8 に示す T 4 A ~ T 4 B) 。即ち、「 F E V 」の文字部分と「 E R ! 」の文字部分を分離させることなく、一体として、原点位置から演出位置まで変位させる。その結果、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の視認性が向上し、計数表示演出の視認性は向上した状態となっている。一方、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方がメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 と正面視で前後に重なる演出位置に変位したことにより、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 における画面下部の視認性は低下した状態となっている。

30

【 1 6 3 9 】

次いで、楽曲再生時間が 3 1 秒に達したタイミング (図 1 3 - 1 8 に示す T 5 のタイミング) で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 - 1 9 (5) に示すように、ミュージックリーチ演出の第 3 段階に移行する。第 3 段階では、楽曲の再生を継続する (楽曲の 3 1 秒以降の部分の再生を行う) とともに、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 にキャラクタ A、キャラクタ B、及びキャラクタ C、並びに、音符 3 5 T M 7 0 0、音符 3 5 T M 7 1 0、及び音符 3 5 T M 7 2 0 を表示させる。すなわち、第 2 段階から第 3 段階への移行に伴い、同じ楽曲の続きを再生しつつ、表示させるキャラクタの種別及び音符の種別を増加させる。

【 1 6 4 0 】

ミュージックリーチ演出が第 3 段階の期間 (楽曲再生時間が 3 1 ~ 6 0 秒の期間) では、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の前方に第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が存在せず、計数表示演出の視認性が第 1 段階のときよりも向上している状態となる。そのため、遊技者は計数表示演出の数値 (楽曲再生時間) を視認し易くなっており、楽曲再生時間をより明確に把握することができる。図 1 3 - 1 9 (5) に示す例では、楽曲再生時間が 3 1 秒に達したことに応じてサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に「 3 1 」と表示されている。計数表示演出の数値は、ミュージック演出の第 3 段階 (3 1 ~ 6 0 秒) の進行に応じて更新される。

40

【 1 6 4 1 】

次いで、楽曲再生時間が 4 2 秒に達したタイミング (図 1 3 - 1 8 に示す T 6 のタイミン

50

グ)で、演出制御用CPU120は、図13-19(6)に示すように、カットイン予告演出を実行するまでの残り時間(秒数)が3秒となったことに基づいて、タイマー演出を実行し、メイン液晶表示器35TM200の左下部領域にタイマー画像35TM620(本例では、初期値である「3」の数値画像)を表示させる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が42秒に達したことに基づいてサブ液晶表示器35TM300に「42」と表示されている。

【1642】

次いで、楽曲再生時間が43秒に達したタイミング(図13-18に示すT7のタイミング)で、演出制御用CPU120は、図13-20(7)に示すように、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間(秒数)が2秒であることに基づいて、タイマー演出を継続し、メイン液晶表示器35TM200の左下部領域に更新したタイマー画像35TM620(本例では、「2」の数値画像)を表示させる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が43秒に達したことに基づいてサブ液晶表示器35TM300に「43」と表示されている。

10

【1643】

次いで、楽曲再生時間が44秒に達したタイミング(図13-18に示すT8のタイミング)で、演出制御用CPU120は、図13-20(8)に示すように、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間(秒数)が1秒であることに基づいて、タイマー演出を継続し、メイン液晶表示器35TM200の左下部領域に更新したタイマー画像35TM620(本例では、「1」の数値画像)を表示させる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が44秒に達したことに基づいてサブ液晶表示器35TM300に「44」と表示されている。

20

【1644】

次いで、楽曲再生時間が45秒に達したタイミング(図13-18に示すT9のタイミング)で、演出制御用CPU120は、図13-20(9)に示すように、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間(秒数)が0秒であることに基づいて、タイマー演出を継続し、メイン液晶表示器35TM200の左下部領域に更新したタイマー画像35TM620(本例では、最終値である「0」の数値画像)を表示させる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が45秒に達したことに基づいてサブ液晶表示器35TM300に「45」と表示されている。

30

【1645】

演出制御用CPU120は、カットイン予告演出の実行タイミング(メイン液晶表示器35TM200の左下部領域におけるタイマー画像の数値が「1」から「0」に更新されるタイミング)に合わせて、カットイン予告演出を実行し、メイン液晶表示器35TM200の上部にミュージックリーチ演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様のカットイン画像35TM800(本例では、第1態様のカットイン画像「CHANCE」)を表示させる。

【1646】

次いで、楽曲再生時間が46秒に達したタイミング(図13-18に示すT10のタイミング)で、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出が実行されたことに基づいてタイマー演出を終了させ、メイン液晶表示器35TM200の左下部領域に表示されていたタイマー画像35TM620(本例では、最終値である「0」の数値画像)の表示を終了させる。このとき、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出を継続して実行しており、メイン液晶表示器35TM200の上部にミュージックリーチ演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様のカットイン画像35TM800(本例では、第1態様のカットイン画像「CHANCE」)を継続して表示させている。計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が46秒に達したことに基づいてサブ液晶表示器35TM300に「46」と表示されている。

40

【1647】

次いで、楽曲再生時間が47秒に達したタイミング(図13-18に示すT11のタイミ

50

ング)で、演出制御用CPU120は、図13-20(10)に示すように、カットイン予告演出を継続して実行しており、メイン液晶表示器35TM200の上部にミュージックリーチ演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様のカットイン画像35TM800(本例では、第1態様のカットイン画像「CHANCE」)を継続して表示させている。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が47秒に達したことに応じてサブ液晶表示器35TM300に「47」と表示されている。

【1648】

次いで、楽曲再生時間が48秒に達したタイミング(図13-18に示すT12のタイミング)で、演出制御用CPU120は、図13-20(11)に示すように、カットイン予告演出を終了させ、メイン液晶表示器35TM200の上部にミュージックリーチ演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様で表示されていたカットイン画像35TM800(本例では、第1態様のカットイン画像「CHANCE」)の表示を終了させる。これにより、メイン液晶表示器35TM200に表示されていたキャラクタA、キャラクタB、及びキャラクタC、並びに、音符35TM700、音符35TM710、及び音符35TM720を再度視認可能となる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が48秒に達したことに応じてサブ液晶表示器35TM300に「48」と表示されている。

【1649】

次いで、楽曲再生時間が60秒に達したタイミング(図13-18に示すT13のタイミング)で、楽曲が終りまで再生されて、楽曲の再生完了に伴い飾り図柄が確定停止される。図13-20(12)に示す例では、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び、図柄表示エリア5Rに表示結果が大当たりとなる飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を停止表示させている。また、メイン液晶表示器35TM200の上部に「大当たり!!」の文字を表示させることにより大当たりの発生を報知している。このとき、演出制御用CPU120は、サブ液晶表示器35TM300において、計数表示演出の最終値(ミュージックリーチ演出における楽曲の最終的な再生時間)として「60」を表示している。

【1650】

演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出及び計数表示演出の終了に伴い、演出位置にある第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる(図13-18に示すT14A~T14B)。これにより、計数表示演出の最終値(本例では「60」)がサブ液晶表示器35TM300に表示されているままの状態、その最終値の視認性が第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420によって低下することになる。その後、演出制御用CPU120は、サブ液晶表示器35TM300に表示されていた最終値(本例では「60」)を消去する。

【1651】

演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出の第1段階を実行している期間は、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420を原点位置に変位させ、ミュージックリーチ演出の第2段階を実行している期間は、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420を演出位置に変位させる。また、演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出の第1段階を実行している期間は、計数表示演出の実行割合を低くする一方で、ミュージックリーチ演出の第2段階を実行している期間は、ミュージックリーチ演出の第1段階を実行している期間よりも計数表示演出の実行割合を高くする。

【1652】

従って、ミュージックリーチ演出の第2段階を実行している期間は、サブ液晶表示器35TM300の視認性が向上しており、サブ液晶表示器35TM300において計数表示演出の演出情報が表示される割合も向上している。そのため、ミュージックリーチ演出が第2段階まで移行していることが強調され、興趣を向上できる。一方で、ミュージックリーチ演出が第1段階で終了するか否かにかかわらず、ミュージックリーチ演出の第1段階を

10

20

30

40

50

実行している期間は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の視認性が低下しており、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において計数表示演出の演出情報が表示される割合も低下している。そのため、計数表示演出が実行されているものの大当り期待度の低い第 1 段階（1 秒～1 5 秒）であることは強調されず、興趣の低下を防ぐことができる。

【 1 6 5 3 】

（ 1 ）上記の実施形態では、実行中の変動表示の表示結果に関連した演出として、計数表示演出及びタイマー演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、実行されていない変動表示の表示結果に関連した先読み予告演出として、計数表示演出又はタイマー演出が実行されるようにしても良い。具体的には、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）が実行されるまでの複数回の変動表示にわたり、通常背景画像とは異なる特殊な背景画像を表示するゾーン演出を実行可能としても良い。そして、このゾーン演出の実行期間（特殊な背景画像での変動回数）を、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において加算更新する計数表示演出を実行するようにしても良い。また、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）が実行されるまでの残り時間を、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において減算更新するタイマー演出を実行するようにしても良い。これらの例のように、計数表示演出やタイマー演出を、複数変動にわたって実行するようにしても良い。

【 1 6 5 4 】

（ 2 ）上記の実施形態では、タイマー演出の初期秒数が必ず「 3 」である（カットイン画像 3 5 T M 8 0 0 が表示される 3 秒前からタイマー演出が開始される）例を示したが、このような形態に限らず、複数の初期秒数をカットイン予告演出の演出態様又は表示結果に応じて異なる割合で選択可能としても良い。例えば、カットイン予告演出の演出態様が第 1 態様である場合にはタイマー演出で「 3 」が初期値となる割合が 8 0 % であり「 5 」が初期値となる割合が 2 0 % であるが、カットイン予告演出の演出態様が第 2 態様である場合にはタイマー演出で「 3 」が初期値となる割合が 2 0 % であり「 5 」が初期値となる割合が 8 0 % であるようにしても良い。また、表示結果がはずれの場合にはタイマー演出で「 3 」が初期値となる割合が 8 0 % であり「 5 」が初期値となる割合が 2 0 % であるが、表示結果が大当りの場合にはタイマー演出で「 3 」が初期値となる割合が 2 0 % であり「 5 」が初期値となる割合が 8 0 % であるようにしても良い。

【 1 6 5 5 】

（ 3 ）上記の実施形態では、計数表示演出が実行された場合には必ずミュージックリーチ演出が実行される例を示したが、これに限らず、計数表示演出が実行された場合であってもミュージックリーチ演出が実行されない場合があるようにしても良い。また、上記の実施形態では、カットイン予告演出が実行される場合には必ずタイマー演出が実行される例を示したが、これに限らず、カットイン予告演出が実行される場合であってもタイマー演出が実行されない場合があるようにしても良い。また、上記の実施形態では、タイマー演出が実行される場合には必ずカットイン予告演出が実行される例を示したが、これに限らず、タイマー演出が実行される場合であってもカットイン予告演出が実行されない場合があるようにしても良い。

【 1 6 5 6 】

（ 4 ）上記の実施形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 が、計数表示演出の数値を、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において 7 セグメント表示器を模した画像により表示させる例を示したが、このような形態に限らず、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に代えて実際の 7 セグメント表示器を設けておき、その 7 セグメント表示器の発光制御を行うことにより、計数表示演出の数値を表示（発光）するようにしても良い。

【 1 6 5 7 】

（ 5 ）上記の実施形態では、計数表示演出がサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 で実行される一方、タイマー演出はメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 で実行される例を示したが、これとは逆に、計数表示演出がメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 で実行される一方、タイマー演出はサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 で実行されるようにしても良い。また、計数表示演

10

20

30

40

50

出及びタイマー演出の両方がメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 で実行されるようにしても良く、計数表示演出及びタイマー演出の両方がサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 で実行されるようにしても良い。

【 1 6 5 8 】

(6) なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において、時短状態に制御可能な残り変動回数 (時短回数) や、確変状態に制御可能な残り変動回数 (S T (スペシャルタイム) 回数)、大当り遊技状態におけるラウンド数等を表示可能である。これら遊技状態に関する情報 (数値) をサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示している期間は、これら遊技状態に関する情報 (数値) をサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示していない期間よりも、計数表示演出が実行される割合が低くなるようにしても良い。この
10
のような構成によれば、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において、計数表示演出の数値と、遊技状態に関する情報 (数値) とが同時に表示されることを制限して、遊技者にとってより重要な後者を優先して報知することができる。

【 1 6 5 9 】

(7) 上記の実施形態では、タイマー演出において、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間を減算更新する例を示したが、他の演出が実行されるまでの残り時間を減算更新するようにしても良く、例えば、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 等の可動役物が動作するまでの残り時間を減算更新するようにしても良い。また、上記の実施形態では、計数表示演出において、演出の実行状況に関連した数値である楽曲の再生時間を加算更新する例を示したが、これに限らず、例えば、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 等の可動役物が演出位置に移動してからの経過時間を加算更新するようにしても良い。
20

【 1 6 6 0 】

(8) 上記の実施形態では、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出の実行に対応した演出として、表示している数値を段階的に減少させるカウントダウン動作を行うタイマー演出を例示したが、これに限らず、示唆演出の実行に対応した演出として、表示体 (画面上に表示されているオブジェクト) の表示態様を更新させる更新動作を行う更新演出を実行するようにしても良い。具体的には、表示体の表示領域を段階的に拡大させる (若しくは表示体の数を段階的に増加させる) 加算動作、又は、表示体の表示領域を段階的に縮小させる (若しくは表示体の数を段階的に減少させる) 減算動作を行う更新演出
30
を実行するようにしても良い。

【 1 6 6 1 】

一例として、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 又はサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示させるメーターの表示領域を段階的に拡大させる加算動作を行う更新演出を実行するようにしても良く、メーターの表示領域が最大となる態様を 1 0 0 % とした場合に、メーターの表示領域を 0 % (初期値) から 1 0 %、2 0 %、...、というように徐々に増加更新させてゆき、1 0 0 % に達した場合には示唆演出が実行され、1 0 0 % に達することなく (例えば 8 0 %) で更新が止まった場合には示唆演出が実行されない (示唆演出の実行割合が低い) ようにしても良い。

【 1 6 6 2 】

(9) また、複数種類の示唆演出を設けた場合には、各種類の示唆演出に対応した更新演出を実行するようにしても良い。例えば、第 1 示唆演出としてリーチ状態成立直後のタイミングで実行可能な第 1 カットイン予告演出を設け、第 2 示唆演出として飾り図柄が確定停止する直前のタイミングで実行可能な第 2 カットイン予告演出を設けた場合に、第 1 カットイン予告演出が実行される可能性 (期待度) を示す数値又はメーターを更新する動作を行う第 1 更新演出を実行し、第 2 カットイン予告演出が実行される可能性 (期待度) を示す数値又はメーターを更新する動作を行う第 2 更新演出を実行するようにしても良い。
40

【 1 6 6 3 】

この場合に、第 1 更新演出と第 2 更新演出とを同時に並行して実行可能としても良い。例えば、リーチ状態成立直後のタイミングで第 1 更新演出により示される可能性 (期待度)
50

が 100% に達し（一方、この時点では第 2 更新演出により示される可能性（期待度）は未だ 20% であり）、これに対応して第 1 カットイン予告演出が実行され、第 1 カットイン予告演出の実行に応じて第 1 更新演出が終了し（表示されていた数値又はメーターが消去され）、その後、飾り図柄が確定停止する直前のタイミングで第 2 更新演出により示される可能性（期待度）が 100% に達し、これに対応して第 2 カットイン予告演出が実行され、第 2 カットイン予告演出の実行に応じて第 2 更新演出が終了する（表示されていた数値又はメーターが消去される）ようにしても良い。

【1664】

（10）上記の実施形態において、示唆演出の実行状況に関連した計数表示演出に関する数値（秒数）又は表示体（メーター）の表示色、あるいは、示唆演出の実行に対応した更新演出に関する数値（秒数）又は表示体（メーター）の表示色を、表示結果に応じて異なる割合で決定するようにしても良い。例えば、表示結果が大当たりとなる場合には表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で表示色が赤に決定され、表示結果がはずれとなる場合には表示結果が大当たりとなる場合よりも高い割合で表示色が青に決定されるようにしても良い。また、表示結果が大当たりとなる場合には表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で、表示させる表示体が複数に決定され（実行させる計数表示演出や更新演出の種類が複数種類に決定され）、表示結果がはずれとなる場合には表示結果が大当たりとなる場合よりも高い割合で、表示させる表示体が 1 つに決定される（実行させる計数表示演出や更新演出の種類が 1 種類に決定される）ようにしても良い。

【1665】

（11）上記の実施形態では、ミュージックリーチ演出の実行状況に関連した演出として、楽曲の再生時間（再生秒数）を表示する例を示したが、このような形態に限らず、楽曲全体の再生期間（楽曲の最初から最後まで期間）に対しての現時点までの再生期間（楽曲の開始から現時点までの期間）の割合を表示するようにしても良い。例えば、楽曲全体の再生期間が 60 秒である場合には、楽曲の再生時間が 6 秒経過する毎に、10%、20%、...、というように徐々に再生割合を更新するようにして、楽曲が最後まで再生されたタイミング（楽曲の再生開始から 60 秒経過したタイミング）で再生割合が 100% に達するようにしても良い。なお、楽曲の再生時間（再生秒数）又は再生割合を、数値以外の表示体（例えば上述したメーター）により表示するようにしても良い。

【1666】

（12）上記の実施形態では、図 13 - 17（G）に示すように、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が終了するまで計数表示演出を継続させる例を示したが、このような形態に限らず、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が終了するよりも前に計数表示演出を終了させる場合があるようにしても良い。例えば、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が第 2 段階であって、計数表示演出を第 1 段階（初期値 1）から開始させる場合に、計数表示演出を第 1 段階のみで終了させる（最終値 15 で終了させる）場合があるようにしても良い。また、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が第 3 段階であって、計数表示演出を第 1 段階（初期値 1）から開始させる場合に、計数表示演出を第 1 段階のみで終了させる（最終値 15 で終了させる）場合があるようにしても良く、計数表示演出を第 2 段階で終了させる（最終値 30 で終了させる）場合があるようにしても良い。また、予め決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が第 3 段階であって、計数表示演出を第 2 段階（初期値 16）から開始させる場合に、計数表示演出を第 2 段階のみで終了させる（最終値 30 で終了させる）場合があるようにしても良い。このような形態とした場合であっても、計数表示演出の実行割合は、ミュージックリーチ演出が第 3 段階であるときに最も高く、第 2 段階であるときに 2 番目に高く、第 1 段階であるときに最も低くなるようにする。

【1667】

（スロットマシンの例）

上記の実施形態では、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であるとともに、示唆演出の実行状況に関連した計数表示演出と、タイマー演出とを実行可

10

20

30

40

50

能である遊技機として、パチンコ遊技機 1 を例示したが、このような演出構成の遊技機は、パチンコ遊技機 1 に限られず、スロットマシンであっても良い。

【 1 6 6 8 】

また、前述したように、スロットマシンでも、第 1 の画像表示装置としてのメイン液晶表示器と、第 2 の画像表示装置としてのサブ液晶表示器とを備え、また、可動体として、光透過性を有する装飾体である第 1 ロゴパネル及び第 2 ロゴパネルを備えていてもよい。

【 1 6 6 9 】

ここで上記パチンコ遊技機 1 では、示唆演出としてミュージックリーチ演出とカットイン予告演出とを実行可能であったが、スロットマシンでは、示唆演出としてリールロック演出を実行可能としてもよい。リールロック演出とは、スタートレバーが操作されたときに、通常制御（例えば正回転させる方式）でリールを駆動させず、特殊制御（例えば逆回転させる方式及び／又は振動させる方式）でリールを駆動させる演出である。例えば、リールロック演出は、第 1 段階～第 3 段階の 3 段階の演出で構成されており、リールロック演出の第 1 段階では、リールを低速で振動させ、リールロック演出の第 2 段階では、第 1 段階後にリールを中速で振動させ、リールロック演出の第 3 段階では、第 1 段階及び第 2 段階後にリールを高速で振動させる。

【 1 6 7 0 】

このような演出構成のスロットマシンにおいて、サブ制御部は、リールロック演出を実行している期間において、サブ液晶表示器において計数表示演出を実行するようにしてもよい。ここで、サブ制御部が、リールロック演出の第 1 段階を実行している期間は、第 1 ロゴパネル及び第 2 ロゴパネルがサブ液晶表示器と正面視で前後に重なる原点位置にあるため、サブ液晶表示器における計数表示演出の視認性が低下している。一方で、リールロック演出の第 2 段階及び第 3 段階を実行している期間は、第 1 ロゴパネル及び第 2 ロゴパネルがサブ液晶表示器と正面視で前後に重ならない演出位置にあるため、サブ液晶表示器における計数表示演出の視認性が向上している。このような構成によれば、リールロック演出が第 1 段階であるときは、リールロック演出が第 2 段階及び第 3 段階であるときよりも、計数表示演出を認識し難いため、興趣の低下を抑えることができる。

【 1 6 7 1 】

また、このような演出構成のスロットマシンにおいて、サブ制御部は、リールロック演出の段階に応じて、サブ液晶表示器において計数表示演出が実行される割合を異ならせるようにしてもよい（例えば、図 1 3 - 1 7（G）に示すミュージックリーチ演出の段階と計数表示演出の実行開始タイミングとの関係と同様）。さらに、計数表示演出が実行されるか否かに応じて、タイマー演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい（例えば、図 1 3 - 1 7（H）に示す計数表示演出の実行有無とカットイン予告演出の実行割合との関係と同様）。このような構成によれば、スロットマシンにおける計数表示演出とタイマー演出に関連性を持たせて、興趣を向上させることができる。

【 1 6 7 2 】

[特徴部 0 1 T M に関する説明]

次に、特徴部 0 1 T M を備える遊技機に関して、図 1 4 - 1 ～図 1 4 - 2 4 を用いて説明する。図 1 に示した遊技機は、遊技盤 2 における遊技領域の中央付近に画像表示装置 5 が設けられているものであるが、遊技盤 2 よりも背面側に画像表示装置 5 が設けられ、遊技盤 2 よりも背面側であって画像表示装置 5 よりも手前側の位置（前後方向で遊技盤 2 と画像表示装置 5 との間の位置）に演出用の可動体が設けられている構成としてもよい。

【 1 6 7 3 】

図 1 4 - 5 に示す可動体 0 1 T M 0 5 0 は、回動可能に設けられた回転盤と、回転盤を回動させるためのモータと、を有し、横向きに傾倒する傾倒位置（図 1 4 - 5（8）及び（10）に示す位置）と縦向きに起立する起立位置（図 1 4 - 5（9）に示す位置）との間を動作する。このように構成された可動体 0 1 T M 0 5 0 は、回転盤が駆動初期状態であるときには傾倒位置に位置している。そして、モータにより回転盤が正面視右周りに回動することにより、回動軸を中心として正面視時計回りに約 9 0 度回転し、起立位置まで動

10

20

30

40

50

作する。また、モータを逆駆動させることで、起立位置から傾倒位置へ動作する。これらの動作が実行される演出を可動体動作演出とする。

【1674】

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1675】

演出制御用CPU120は、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【1676】

図14-1は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図14-1に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【1677】

変動開始時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、カットイン予告演出の実行有無及び演出態様を、カットイン予告演出決定テーブル（図14-2（F）を参照）に基づいて決定する（ステップS01TM1010）。カットイン予告演出は、変動表示中の飾り図柄よりも高い優先度（飾り図柄よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で所定のカットイン画像を表示する予告演出である。

【1678】

図14-2（F）に示すように、カットイン予告演出決定テーブルでは、表示結果に応じた、カットイン予告演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、60%の割合でカットイン予告演出を実行しないことに決定し、30%の割合で第1態様（「CHANCE??」の文字）のカットイン予告演出を実行することに決定し、10%の割合で第2態様（「CHANCE!!」の文字）のカットイン予告演出を実行することに決定する。一方で、表示結果が「大当たり」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、30%の割合でカットイン予告演出を実行しないことに決定し、20%の割合で第1態様（「CHANCE??」の文字）のカットイン予告演出を実行することに決定し、50%の割合で第2態様（「CHANCE!!」の文字）のカットイン予告演出を実行することに決定する。

【 1 6 7 9 】

このように、カットイン予告演出が実行される場合には、カットイン予告演出が実行されない場合よりも大当たりとなる割合が高く、第 2 態様（「CHANCE!!」の文字）のカットイン予告演出が実行される場合には、第 1 態様（「CHANCE??」の文字）のカットイン予告演出が実行される場合よりも大当たりとなる割合が高い。そのため、遊技者は、カットイン予告演出が実行されるか否かに興味を持つことになり、また、カットイン予告演出が実行される際の演出態様にも興味を持つことになる。

【 1 6 8 0 】

なお、本実施形態では、カットイン予告演出の実行割合及び実行態様が、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果に基づいて決定される例を示しているが、このような形態に限らず、カットイン予告演出の実行割合及び実行態様が、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンに基づいて決定されるようにしても良い。例えば、リーチを伴う変動パターンが指定された場合にのみカットイン予告演出を実行可能としても良く、擬似連を伴う変動パターンが指定された場合にのみカットイン予告演出を実行可能としても良い。

【 1 6 8 1 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル（図 14 - 2（A）参照）に基づいて決定する（ステップ S01TM1020）。ここで、アクティブ表示とは、前述したように、実行されている飾り図柄（特別図柄）の変動表示に対応した対応表示であり、本例では演出画面の中央下部に設けられた四角形のアクティブ表示領域に表示可能である。また、保留表示とは、実行されていない飾り図柄（特別図柄）の変動表示に対応した対応表示であり、第 1 保留記憶に対応した保留表示は演出画面の左下部（遊技者から見てアクティブ表示領域の左側）に設けられた第 1 保留表示領域に表示可能であり、第 2 保留記憶に対応した保留表示は演出画面の右下部（遊技者から見てアクティブ表示領域の右側）に設けられた第 2 保留表示領域に表示可能である。アクティブ表示の最終表示態様とは、対応する飾り図柄（特別図柄）の変動表示中におけるアクティブ表示の最終的な表示態様である。

【 1 6 8 2 】

本実施形態では、後述する図 14 - 4 及び図 14 - 5 に示すように、アクティブ表示及び保留表示は、飾り図柄の変動表示が実行されているときに表示可能であり、また、変動パターンに応じたスーパーリーチ演出（例えば、後述するバトル演出）が実行されているときにも表示可能となっている。

【 1 6 8 3 】

図 14 - 2（A）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 14 - 2（A）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、通常態様、青色態様、及び、赤色態様の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【 1 6 8 4 】

図 14 - 2（A）に示すように、表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、変動パターン指定コマンドに基づいて実行される飾り図柄の変動表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、90%の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、8%の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、2%の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。また、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、変動パターン指定コマンドに基づいて実行される飾り図柄の変動表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、5%の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、30%の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、65%の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【 1 6 8 5 】

このように、アクティブ表示の最終表示態様が赤色態様となった場合に、大当たりとなる割

10

20

30

40

50

合が最も高くなり、アクティブ表示の最終表示態様が青色態様となった場合に、大当たりとなる割合が2番目に高くなり、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様となった場合に、大当たりとなる割合が最も低くなる。従って、図14-2(A)に示すように、アクティブ表示の表示態様に関しては、通常態様<青色態様<赤色態様の順で大当たりとなる期待度が高くなる。

【1686】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様に関する変化パターンを、アクティブ表示の変化パターン決定テーブル(図14-2(B)及び(C)参照)に基づいて決定する(ステップS01TM1030)。

【1687】

図14-2(B)及び(C)は、アクティブ表示の変化パターンの具体例を示す説明図である。図14-2(B)及び(C)に示すように、この実施の形態では、アクティブシフト時の表示態様から最終表示態様(ステップS01TM1020で決定された表示態様)にアクティブ表示の表示態様を変化させる変化パターンとして、複数の変化パターンが設けられている。ここで、アクティブシフト時の表示態様とは、飾り図柄の変動表示が開始されたこと(又は開始されること)に伴い当該変動表示に対応した対応表示(丸形のオブジェクト)が第1保留表示領域又は第2保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトしたときのアクティブ表示の表示態様(即ちアクティブ表示の初期表示態様)である。

【1688】

アクティブ表示の変化パターンとして、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様であり、その後アクティブ表示が変化せず最終表示態様が通常態様のままである変化パターン101と、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様であり、その後アクティブ表示が変化して最終表示態様が青色態様となる変化パターン102と、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様であり、その後アクティブ表示が変化せず最終表示態様が青色態様のままである変化パターン103と、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様であり、その後アクティブ表示が変化して最終表示態様が赤色態様となる変化パターン104と、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様であり、その後アクティブ表示が変化して最終表示態様が赤色態様となる変化パターン105と、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様であり、その後アクティブ表示が変化せず最終表示態様が赤色態様のままである変化パターン106と、がある。

【1689】

本実施形態では、保留表示は白色丸形のオブジェクトであり、保留表示の段階では他の態様(例えば青色丸形や赤色丸形)に変化しないものとする。そして、保留表示に対応した変動表示が開始されたことに伴い、保留表示領域に保留表示として表示されていた白色丸形のオブジェクトがアクティブ表示領域にシフトされたタイミングで、(1)当該オブジェクトの表示態様が白色丸形から変化しない場合(変化パターン101、102、104)と、(2)当該オブジェクトの表示態様が青色丸形に変化する場合(変化パターン103、105)と、(3)当該オブジェクトの表示態様が赤色丸形に変化する場合(変化パターン106)と、がある。

【1690】

図14-2(B)に示すように、表示結果が「はずれ」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合)には、アクティブ表示の変化パターンは、(1)ステップS01TM1020において決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合には、100%の割合で変化パターン101となり、(2)ステップS01TM1020において決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合には、30%の割合で変化パターン102となり、70%の割合で変化パターン103となり、(3)ステップS01TM1020において決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合には、10%の割合で変化パターン104となり、20%の割合で変化パターン105となり、70%の割合で変化パターン106となる。

【 1 6 9 1 】

一方、図 1 4 - 2 (C) に示すように、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第 1 保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、（ 1 ）ステップ S 0 1 T M 1 0 2 0 において決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合には、 1 0 0 % の割合で変化パターン 1 0 1 となり、（ 2 ）ステップ S 0 1 T M 1 0 2 0 において決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合には、 7 0 % の割合で変化パターン 1 0 2 となり、 3 0 % の割合で変化パターン 1 0 3 となり、（ 3 ）ステップ S 0 1 T M 1 0 2 0 において決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合には、 8 0 % の割合で変化パターン 1 0 4 となり、 1 5 % の割合で変化パターン 1 0 5 となり、 5 % の割合で変化パターン 1 0 6 となる。

10

【 1 6 9 2 】

図 1 4 - 2 (B) 及び (C) に示すように、アクティブ表示の変化パターンに関しては、最終表示態様が青色態様となる場合には、変化パターン 1 0 3 < 変化パターン 1 0 2 の順で大当たりとなる期待度が高くなり、最終表示態様が赤色態様となる場合には、変化パターン 1 0 4 < 変化パターン 1 0 3 < 変化パターン 1 0 2 の順で大当たりとなる期待度が高くなる。このように、アクティブシフト時のアクティブ表示から表示態様が変化する変化パターンは、アクティブシフト時のアクティブ表示から表示態様が変化しない変化パターンよりも大当たりとなる割合が高い。また、アクティブシフト時からの変化幅が大きい場合（アクティブシフト時に通常態様であり最終表示態様が赤色態様である場合）は、アクティブシフト時からの変化幅が少ない場合（アクティブシフト時に青色態様であり最終表示態様が赤色態様である場合）よりも大当たりとなる割合が高い。

20

【 1 6 9 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変化示唆演出の実行有無及び変化示唆演出を実行する場合の演出種別を、変化示唆演出決定テーブル（図 1 4 - 2 (D) 及び (E) 参照）に基づいて決定し（ステップ S 0 1 T M 1 0 4 0 ）、変動開始時演出決定処理を終了する。変化示唆演出とは、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する演出であるとともにアクティブ表示に対しての作用を伴う演出である。変化示唆演出には、以下に示す第 1 変化示唆演出と、第 2 変化示唆演出とが含まれる。

【 1 6 9 4 】

第 1 変化示唆演出では、後述する図 1 4 - 5 の (8) ~ (1 0) に示すように、画面中央にアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 が表示されている状態で、可動体 0 1 T M 0 5 0 を傾倒位置から起立位置まで動作させる。その結果、画面中央に表示されているアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 と起立位置にある可動体 0 1 T M 0 5 0 とが前後方向に重なる位置関係となる。即ち、第 1 変化示唆演出は、可動体 0 1 T M 0 5 0 がアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に作用する演出であるとともに、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の表示態様が変化すること（変化演出が実行されること）を示唆する演出となっている。また、可動体 0 1 T M 0 5 0 が起立位置にある状態では、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の周囲（画面内における可動体 0 1 T M 0 5 0 と前後方向に重なる領域の周囲）に炎エフェクト画像 0 1 T M 1 6 0 を表示する。即ち、第 1 変化示唆演出は、炎エフェクトがアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に作用する演出であるとともに、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の表示態様が変化すること（変化演出が実行されること）を示唆する演出となっている。

30

40

【 1 6 9 5 】

第 2 変化示唆演出では、後述する図 1 4 - 5 の (1 3) ~ (1 6) に示すように、キャラクタが画面右側から登場し、そのキャラクタがアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に向かってボールを投げるアクションを行う演出画像が表示された後に、キャラクタが投げたボールがアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に命中したことを示す演出画像が表示される。即ち、第 2 変化示唆演出は、キャラクタが投げたボールがアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に作用する演出であるとともに、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の表示態様が変化すること（変化演出が実行されること）を示唆する演出となっている。

50

【1696】

このように、アクティブ表示01TM001に作用する演出として複数種別の演出を実行可能とすることにより、アクティブ表示01TM001の表示態様を変化させる際の興趣を一層向上させることができる。

【1697】

図14-2(D)及び(E)は、変化示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図14-2(D)及び(E)に示すように、この実施の形態では、ステップS01TM1030において決定された変化パターンに応じて、変化示唆演出を実行するか否か、並びに、変化示唆演出を実行する場合に第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の何れを実行するか、を決定可能となっており、各決定項目に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

10

【1698】

図14-2(D)に示すように、表示結果が「はずれ」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合)には、(1)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン101(通常 通常)である場合には、5%の割合で第2変化示唆演出を実行することに決定し、95%の割合で第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の何れの演出も実行しないことに決定する。また、(2)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン102(通常 青色)である場合には、5%の割合で第1変化示唆演出を実行することに決定し、95%の割合で第2変化示唆演出を実行することに決定する。また、(3)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン103(青色 青色)である場合には、20%の割合で第2変化示唆演出を実行することに決定し、80%の割合で第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の何れの演出も実行しないことに決定する。また、(4)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン104(通常 赤色)である場合には、10%の割合で第1変化示唆演出を実行することに決定し、90%の割合で第2変化示唆演出を実行することに決定する。また、(5)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン105(青色 赤色)である場合には、15%の割合で第1変化示唆演出を実行することに決定し、85%の割合で第2変化示唆演出を実行することに決定する。また、(6)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン106(赤色 赤色)である場合には、100%の割合で第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の何れの演出も実行しないことに決定する。

20

30

【1699】

図14-2(E)に示すように、表示結果が「大当たり」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合)には、(1)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン101(通常 通常)である場合には、80%の割合で第2変化示唆演出を実行することに決定し、20%の割合で第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の何れの演出も実行しないことに決定する。また、(2)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン102(通常 青色)である場合には、70%の割合で第1変化示唆演出を実行することに決定し、30%の割合で第2変化示唆演出を実行することに決定する。また、(3)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン103(青色 青色)である場合には、60%の割合で第2変化示唆演出を実行することに決定し、40%の割合で第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の何れの演出も実行しないことに決定する。また、(4)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン104(通常 赤色)である場合には、90%の割合で第1変化示唆演出を実行することに決定し、10%の割合で第2変化示唆演出を実行することに決定する。また、(5)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン10

40

50

5（青色 赤色）である場合には、80%の割合で第1変化示唆演出を実行することに決定し、20%の割合で第2変化示唆演出を実行することに決定する。また、（6）ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン106（赤色 赤色）である場合には、100%の割合で第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の何れの演出も実行しないことに決定する。

【1700】

前述したように、アクティブ表示の表示態様が変化する変化パターンは、アクティブ表示の表示態様が変化しない変化パターンよりも大当たり期待度が高い。そして、図14-2（D）及び（E）に示すように、アクティブ表示の表示態様が変化する変化パターン（102、104、及び105）に関しては、表示結果が「はずれ」となる場合には、第1変化示唆演出よりも第2変化示唆演出が選択される割合が高く、表示結果が「大当たり」となる場合には、第2変化示唆演出よりも第1変化示唆演出が選択される割合が高い。従って、第1変化示唆演出が実行されてアクティブ表示の表示態様が変化した場合は、第2変化示唆演出が実行されてアクティブ表示の表示態様が変化した場合よりも大当たり期待度が高い。このように、第1変化示唆演出が実行される場合と、第2変化示唆演出が実行される場合とで、大当たりとなる割合が異なることにより、何れの演出が実行されるかに興味を持たせることができる。

【1701】

また、アクティブ表示の表示態様がアクティブシフト時から変化する変化パターン（102、104、及び105）に関しては、第1変化示唆演出を実行することに決定可能であり、第2変化示唆演出を実行することに決定可能であるのに対して、アクティブ表示の表示態様がアクティブシフト時から変化しない変化パターン（101、103、及び106）に関しては、第1変化示唆演出を実行することに決定されず、第2変化示唆演出を実行することに決定可能となっている。即ち、第1変化示唆演出が実行された場合には必ずアクティブ表示の表示態様が変化するが、第2変化示唆演出が実行された場合にはアクティブ表示の表示態様が変化しないときがある。このように、第1変化示唆演出が実行される場合と、第2変化示唆演出が実行される場合とで、アクティブ表示の表示態様が変化する割合が異なることにより、何れの演出が実行されるかに興味を持たせることができる。

【1702】

（第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の具体例）

次に、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の具体例に関して、図14-3、図14-4、及び図14-5を用いて説明する。図14-3は、第1変化示唆演出又は第2変化示唆演出を実行する場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図14-4及び図14-5は、第1変化示唆演出又は第2変化示唆演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1703】

以下に示す例では、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」であり、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」であることに基づいて、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、スーパーリーチ演出として味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出を実行する。そして、最終的に味方キャラクタが勝利する勝利演出を実行することにより大当たりの発生を報知する。

【1704】

また、演出制御用CPU120は、ステップS01TM1010において、第2態様（「CHANCE!!」）のカットイン予告演出を実行することに決定し、ステップS01TM1020において、アクティブ表示の最終表示態様を赤色態様とすることに決定し、ステップS01TM1030において、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン104（通常 赤色）とすることに決定したものとする。以下では、ステップS01TM1040で第1変化示唆演出を実行することに決定された場合の例を図14-5（8）～（12）に示し、ステップS01TM1040で第2変化示唆演出を実行することに決定され

10

20

30

40

50

た場合の例を図 1 4 - 5 (1 3) ~ (1 7) に示す。

【 1 7 0 5 】

まず、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 4 - 4 (1) に示すように、第 1 保留記憶数が 2 の状態で、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エリア 5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示(図 1 4 - 3 に示す T 1 のタイミングで開始された変動表示)を実行している。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、小図柄表示エリア 5 c、及び小図柄表示エリア 5 rにおいて、小図柄の変動表示(図 1 4 - 3 に示す T 1 のタイミングで開始された変動表示)を実行している。また、アクティブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 には、通常態様のアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 (白色の丸形表示)が表示され、保留表示領域 0 1 T M 0 0 4 には、通常態様の保留表示 0 1 T M 0 0 2 (白色の丸形表示)が 2 つ表示されている。

10

【 1 7 0 6 】

この実施の形態では、画像表示装置 5 の右上に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、飾り図柄が変動表示されているか否か及び飾り図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、飾り図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、飾り図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、小図柄が変動表示及び停止表示されるエリアを左から小図柄表示エリア 5 l、小図柄表示エリア 5 c、及び小図柄表示エリア 5 r とする。

【 1 7 0 7 】

このように、特別図柄の変動表示に対応して実行される演出図柄の変動表示として、飾り図柄の変動表示と小図柄の変動表示とがある。演出制御用 CPU 1 2 0 は、特別図柄の変動表示が開始されるときに遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信された変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、飾り図柄の変動表示と小図柄の変動表示とを同じタイミングで開始し、特別図柄の変動表示が終了したとき(特別図柄が確定停止したとき)に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信された図柄確定指定コマンドを受信したことに基づいて、飾り図柄の変動表示と小図柄の変動表示とを同じタイミングで終了させる(飾り図柄と小図柄とを同じタイミングで確定停止させる)。

20

【 1 7 0 8 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 4 - 4 (2) に示すように、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エリア 5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で(図 1 4 - 3 に示す T 2 のタイミングで)、押しボタン 3 1 B を操作するよう遊技者に促すための操作促進表示 0 1 T M 0 3 1 を表示する。操作促進表示 0 1 T M 0 3 1 には、押しボタン 3 1 B を模した画像と、押しボタン 3 1 B を模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、押しボタン 3 1 B を押下するように促す表示となっている。ここで表示される 1 回目の操作促進表示は、カットイン予告演出に対応した通常態様の操作促進表示である。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、小図柄表示エリア 5 c、及び小図柄表示エリア 5 r において、小図柄の変動表示を継続している。

30

【 1 7 0 9 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 4 - 4 (3) に示すように、操作促進表示 0 1 T M 0 3 1 が表示されているときに押しボタン 3 1 B が操作されたことに応じて(図 1 4 - 3 に示す T 3 のタイミングで)、第 2 態様のカットイン予告演出を実行し、画像表示装置 5 にカットイン画像 0 1 T M 0 4 0 (「CHANCE!!」)を表示させる。

40

【 1 7 1 0 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 4 - 4 (4) に示すように、カットイン画像 0 1 T M 0 4 0 (「CHANCE!!」)が表示されてから所定期間(例えば 3 秒)経過したタイミング(図 1 4 - 3 に示す T 4 のタイミング)で、カットイン画像 0 1 T M 0 4 0 (「CHANCE!!」)を消去し、第 2 態様のカットイン予告演出を終了させる。

【 1 7 1 1 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 4 - 4 (5) に示すように、変動パターンにお

50

けるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び図柄表示エリア 5 R に「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置 5 の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる（図 14 - 3 の T 5 のタイミング）。このとき、小図柄表示エリア 5 l、小図柄表示エリア 5 c、及び小図柄表示エリア 5 r では、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア 5 L に対応した小図柄表示エリア 5 l、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア 5 R に対応した小図柄表示エリア 5 r においても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【1712】

そして、リーチ状態成立後、演出制御用 CPU 120 は、図 14 - 4（6）に示すように、スーパーリーチの変動パターンであることに応じてバトル演出を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、画像表示装置 5 に味方キャラクタ 01TM100 と敵キャラクタ 01TM110 とを表示させる（図 14 - 3 の T 6 のタイミング）。

【1713】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、図 14 - 4（7）に示すように、バトル演出実行中に（図 14 - 3 に示す T 7 のタイミングで）、操作促進表示 01TM031A を表示する。ここで表示される 2 回目の操作促進表示は、変化示唆演出に対応した特殊態様の操作促進表示であり、炎に包まれたプッシュボタン 31B を模した画像と、プッシュボタン 31B を模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、プッシュボタン 31B を押下するように促す表示となっている。特殊態様の操作促進表示 01TM031A は、飾り図柄及びバトル演出に関する画像よりも優先度の高い表示態様（表示レイヤが上位であり他の演出画像よりも手前側に表示されているように見える態様）で表示される。

【1714】

演出制御用 CPU 120 は、特殊態様の操作促進表示 01TM031A が表示されているときにプッシュボタン 31B が操作されたことに応じて（図 14 - 3 に示す T 8 のタイミングで）、前述したステップ S01TM1040 で決定した第 1 変化示唆演出又は第 2 変化示唆演出の何れかを実行する。第 1 変化示唆演出を実行することに決定している場合には、図 14 - 5（8）へ進み、第 2 変化示唆演出を実行することに決定している場合には、図 14 - 5（13）へ進む。

【1715】

（第 1 変化示唆演出を実行する場合の例）

演出制御用 CPU 120 は、第 1 変化示唆演出を実行することに決定している場合、図 14 - 5（8）に示すように、プッシュボタン 31B が操作されたタイミングで（図 14 - 3 に示す T 8 のタイミングで）、第 1 変化示唆演出を実行する。本実施形態では、第 1 変化示唆演出が開始されることに伴いブラックアウト演出を実行する。ブラックアウト演出とは、画像表示装置 5 の表示画面の全域を覆う被覆画像として暗転画像 01TM150 を表示することにより、所定画像の視認性を低下させて視認困難状態とする演出である。本実施形態では、ブラックアウト演出が実行されることにより、飾り図柄及びリーチ演出画像（バトル演出に関する画像を含む）が視認困難状態となる。

【1716】

ここで、図 14 - 5（8）に示すように、ブラックアウト演出が実行されることにより、一方の演出図柄である飾り図柄は視認困難状態となるが、他方の演出図柄である小図柄は視認可能な状態のままである。即ち、図柄表示エリア 5 L 及び図柄表示エリア 5 R において停止表示していた「7」の飾り図柄、並びに、図柄表示エリア 5 C において変動表示されている飾り図柄の視認性は低下する一方で、小図柄表示エリア 5 l、小図柄表示エリア 5 c、及び小図柄表示エリア 5 r において変動表示されている小図柄の視認性は低下していない。

【1717】

図 14 - 4 に示したように、ブラックアウト演出が実行されていない状態では、飾り図柄を小図柄よりも大きく表示するとともに、画面中央の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に

10

20

30

40

50

表示させることにより、飾り図柄の視認性を小図柄の視認性よりも高くすることが可能であるが、ブラックアウト演出が実行されている視認困難状態においては、小図柄の視認性が飾り図柄の視認性よりも高くなる。これにより、飾り図柄及びバトル演出に関する画像の視認性を変化させることによる演出効果を高めつつ、飾り図柄（特別図柄）の変動表示が継続されていることを遊技者に適切に把握させることが可能である。

【 1 7 1 8 】

なお、本実施形態では、所定画像の視認性を低下させるために表示画面の全域を覆う暗転画像 0 1 T M 1 5 0 を表示するようにしたが、この暗転画像 0 1 T M 1 5 0 を表示することにより、暗転画像 0 1 T M 1 5 0 よりも表示優先度の低い所定画像（表示レイヤが下位であり遊技者から見て暗転画像 0 1 T M 1 5 0 よりも奥に見える画像）が全く視認不能な状態となる（即ち、暗転画像 0 1 T M 1 5 0 のレイヤ透過率が 0 % となる）ようにしても良く、暗転画像 0 1 T M 1 5 0 よりも表示優先度の低い所定画像が視認困難ではあるものの僅かに視認可能な状態となる（即ち、暗転画像 0 1 T M 1 5 0 のレイヤ透過率が 0 % ではない）ようにしても良い。

10

【 1 7 1 9 】

また、本実施形態では、表示画面の全域を覆う被覆画像（暗転画像 0 1 T M 1 5 0 ）を表示させる例を示したが、表示画面の一部領域のみ（例えば中央部のみ）を被覆する被覆画像を表示させることで、表示画面の一部領域のみの視認性を低下させるようにしても良い。また、本実施形態では、暗転画像 0 1 T M 1 5 0 を表示させることにより所定画像を視認困難状態とする例を示したが、これに限らず、画面全体を白色で発光させる（白色のみの画像を表示させる）ことにより所定画像を視認困難状態としても良く、所定画像の縦横比を不規則に変化させること等により所定画像を視認困難状態としても良い。また、飾り図柄の背景画像（飾り図柄よりも表示優先度が低く、表示レイヤが飾り図柄よりも下位であり遊技者から見て飾り図柄よりも奥に見える画像）としてキャラクタ等が表示されている場合には、被覆画像（暗転画像 0 1 T M 1 5 0 等）が表示されることにより背景画像としてのキャラクタ等の視認性も低下する。

20

【 1 7 2 0 】

また、本実施形態では、図 1 4 - 5（ 8 ）等に応示するように、視認困難状態であっても、保留表示及びアクティブ表示を視認可能であり、また、アクティブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 を示す四角形の画像（所謂インターフェイス画像）も視認可能となっているが、このような形態に限らず、視認困難状態において、表示態様を変化させる対応表示（変化演出のターゲットとなる対応表示であり、本例ではアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 ）以外の対応表示（本例では保留表示 0 1 T M 0 0 2 ）に関しては、視認性を低下させるようにしても良く、アクティブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 を示す四角形の画像（所謂インターフェイス画像）に関しても、視認性を低下させるようにしても良い。

30

【 1 7 2 1 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 4 - 5（ 8 ）に応示するように、視認困難状態を継続したまま、アクティブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 に表示されている通常態様のアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1（白色の丸形表示）を、アクティブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 の上方、画面中央まで移動させるとともに、通常態様のアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1（白色の丸形表示）を拡大表示させる。これにより、第 1 変化示唆演出の対象となる対応表示（アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1）の視認性を向上させる。

40

【 1 7 2 2 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 4 - 5（ 9 ）に応示するように、視認困難状態を継続したまま、可動体 0 1 T M 0 5 0 を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行する（図 1 4 - 3 に示す T 9 A ~ T 9 B）とともに、暗転画像 0 1 T M 1 5 0 上において、拡大表示されたアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の周囲に炎エフェクト画像 0 1 T M 1 6 0 を重畳表示するエフェクト演出を実行する。炎エフェクト画像 0 1 T M 1 6 0 は、暗転画像 0 1 T M 1 5 0 よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは暗転画像 0 1 T M 1 5 0 よりも手前に表示されているように見える。

50

【 1 7 2 3 】

ここで、画面中央において拡大表示されているアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 と、起立位置にある可動体 0 1 T M 0 5 0 とは、前後方向に重なる位置関係となるため、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の視認性が一旦は低下することになる（図 1 4 - 3 に示す T 9 B のタイミング）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の視認性が低下している期間内（図 1 4 - 3 に示す T 9 B ~ T 1 0 A の期間内）に、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の表示態様を通常態様（白色の丸形表示）から赤色態様（赤色の丸形表示）に変化させる変化演出を実行する。

【 1 7 2 4 】

また、炎エフェクト画像 0 1 T M 1 6 0 は、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の周囲に表示されることから、図 1 4 - 5（9）に示すように、可動体 0 1 T M 0 5 0 が起立位置にある状態でも炎エフェクト画像 0 1 T M 1 6 0 を視認可能である。その結果、あたかも起立位置にある可動体 0 1 T M 0 5 0 が炎で覆われているかのような視覚効果を生じさせることになる。このように、炎エフェクト画像 0 1 T M 1 6 0 を、起立位置にある可動体 0 1 T M 0 5 0 に対応した位置に表示させることにより、演出効果を高めることができる。

【 1 7 2 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 4 - 5（10）に示すように、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の表示態様を通常態様（白色の丸形表示）から赤色態様（赤色の丸形表示）に変化させたことに応じて、起立位置にある可動体 0 1 T M 0 5 0 を傾倒位置に戻す動作を実行する（図 1 4 - 3 に示す T 1 0 A ~ T 1 0 B）。これにより可動体動作演出が終了して、画面中央において拡大表示されているアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の視認性が再び向上する。このときのアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の表示態様は、可動体動作演出の実行前の表示態様（通常態様（白色の丸形表示））とは異なる赤色態様（赤色の丸形表示）に変化している。

【 1 7 2 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画面中央において拡大表示されている赤色態様のアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 を縮小して元の大きさに戻すとともに、下方のアクティブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 まで移動させる。即ち、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の視認性を低下させて、第 1 変化示唆演出及びブラックアウト演出が実行される前の視認性に戻す。その結果、アクティブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 には、通常態様から赤色態様に変化したアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 が表示されることになる。そして、暗転画像 0 1 T M 1 5 0 の表示を終了させることにより視認困難状態を解除して、所定画像（飾り図柄及びバトル演出に関する画像）の視認性を回復させる（図 1 4 - 3 に示す T 1 1 のタイミング）。これにより、第 1 変化示唆演出が終了すると共に、第 1 変化示唆演出に対応して実行された変化演出、及び、第 1 変化示唆演出に対応して実行されたブラックアウト演出が終了することになる。

【 1 7 2 7 】

図 1 4 - 5（11）に示すように、視認性が回復したことにより所定画像（飾り図柄及びバトル演出に関する画像）を視認し易くなり、遊技者は再びバトル演出を見ることができる。ここで、ブラックアウト演出が実行されている期間（図 1 4 - 3 に示す T 8 ~ T 1 1 の期間、図 1 4 - 4 に示す（8）~（10）の期間）も、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンに対応したバトル演出の表示制御を継続して実行しており、この期間では、バトル演出の中盤部分（後述する図 1 4 - 5 の（13）~（15）に示す部分）に関する表示制御を継続して実行している。

【 1 7 2 8 】

そして、ブラックアウト演出が終了したときに、そのタイミングにおけるバトル演出の表示制御に対応した部分からバトル演出を視認可能となり、本例では、図 1 4 - 5（11）に示すバトル演出の終盤部分からバトル演出を視認可能となっている。なお、ブラックアウト演出の終了後も、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 1、小図柄表示エリア 5 c、及び小図柄表示エリア 5 r において、小図柄の変動表示を継続している。

10

20

30

40

50

【 1 7 2 9 】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-5(12)に示すように(図14-3に示すT12のタイミングで)、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が大当たりとなる飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を停止表示させると共に、小図柄表示エリア5l、5c、5rに、停止表示される飾り図柄を構成する数字の組み合わせ(本例では「777」)を停止表示させる。そして、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に勝利する勝利演出を実行し、画像表示装置5の上部に「勝利!!」の文字を表示させることにより大当たりの発生を報知する。

【 1 7 3 0 】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-3に示すT13のタイミングで、遊技制御用マイクロコンピュータ100から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて、図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されている飾り図柄の組合せ(「777」)を確定停止させると共に、小図柄表示エリア5l、5c、5rに停止表示されている小図柄の組合せ(「777」)を確定停止させる。これにより、スーパーリーチ大当たりの変動パターンに対応した飾り図柄の変動表示及び小図柄の変動表示が終了する。

10

【 1 7 3 1 】

以上に示したように、第1変化示唆演出が実行されるときには、これまで画像表示装置5において視認容易な状態であった飾り図柄及びスーパーリーチ演出に関する画像がブラックアウト演出により視認困難状態となる一方で、変化演出の対象となるアクティブ表示01TM001が画面中央部に移動して拡大表示されることによって変化演出の対象となるアクティブ表示01TM001の視認性が向上する。その状態で、可動体01TM050を傾倒位置から起立位置まで動作させる可動体動作演出が実行されることにより可動体01TM050がアクティブ表示01TM001に作用して、アクティブ表示01TM001の表示態様が変化することを示唆する。そして、可動体01TM050が起立位置にある状態でアクティブ表示01TM001の表示態様を変化させる変化演出が実行されることになる。

20

【 1 7 3 2 】

このように、所定画像(飾り図柄及びスーパーリーチ演出に関する画像)を視認困難状態として、変化演出の対象となる対応表示(アクティブ表示01TM001)に作用する可動体動作演出を伴う第1変化示唆演出が実行されることにより、遊技者を、変化演出の対象となる対応表示(アクティブ表示01TM001)に注目させることができ、第1変化示唆演出及び変化演出の興趣を向上させることができる。

30

【 1 7 3 3 】

また、変化演出を実行する前に、当該変化演出の対象となる対応表示(アクティブ表示01TM001)の視認性を所定画像(飾り図柄及びスーパーリーチ演出に関する画像)よりも高くすることで、変化演出の対象となる対応表示(アクティブ表示01TM001)に遊技者を注目させて、変化演出の興趣を向上させることができる。

【 1 7 3 4 】

なお、本実施形態では、可動体動作演出が実行されることで、起立位置にある可動体01TM050と、変化演出の対象となる対応表示(アクティブ表示01TM001)とが前後方向に重なる位置関係となり、変化演出の対象となる対応表示(アクティブ表示01TM001)の視認性が、変化演出の実行前に一旦は低下することになる。このように、変化することが示唆されている対応表示(アクティブ表示01TM001)の視認性を、当該対応表示が変化する前に一旦は低下させることで、変化に意外性を生じさせて興趣を一層向上させることができる。

40

【 1 7 3 5 】

また、本実施形態では、図14-2(D)及び(E)に示したように、第1変化示唆演出が実行された場合には必ずアクティブ表示の表示態様が変化するが、第2変化示唆演出が実行された場合にはアクティブ表示の表示態様が変化しないときがある。ここで、第1変化示唆演出が実行された場合には必ずブラックアウト演出が実行されるのに対して、第2

50

変化示唆演出が実行された場合にはブラックアウト演出が実行されないようになっているため、所定画像（飾り図柄及びスーパーリーチ演出に関する画像）を視認困難状態としてからアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に作用する演出が実行される場合は、所定画像を視認困難状態とすることなくアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に作用する演出が実行される場合よりも、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の表示態様が変化する割合が高いことになる。従って、遊技者は、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に作用する演出が実行されたときの所定画像の視認性に興味を持つことになり、変化示唆演出の興味を一層向上させることができる。

【 1 7 3 6 】

（第 2 変化示唆演出を実行する場合の例）

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 変化示唆演出を実行することに決定している場合、プッシュボタン 3 1 B が操作されたタイミングで（図 1 4 - 3 に示す T 8 のタイミングで）、第 2 変化示唆演出を実行する。本実施形態では、第 1 変化示唆演出の場合とは異なり、第 2 変化示唆演出が実行される場合にはブラックアウト演出は実行されないものとする。

【 1 7 3 7 】

図 1 4 - 5（1 3）に示すように、第 2 変化示唆演出では、キャラクタ A が画像表示装置 5 の画面右下部に登場する。このとき、画像表示装置 5 では、ブラックアウト演出が実行されていないことにより所定画像（飾り図柄及びバトル演出に関する画像）の視認性が低下しておらず、バトル演出を視認することが容易であるため、遊技者はバトル演出の中盤部分を見ることができる。このとき、小図柄表示エリア 5 l、小図柄表示エリア 5 c、及び小図柄表示エリア 5 r では、小図柄の変動表示を継続している。

【 1 7 3 8 】

次いで、図 1 4 - 5（1 4）に示すように、第 2 変化示唆演出において、キャラクタ A が通常態様のアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1（白色の丸形表示）に向かってボールを投げるアクションを行う演出画像が表示される（図 1 4 - 3 に示す T 9 A のタイミング）。

【 1 7 3 9 】

次いで、図 1 4 - 5（1 5）に示すように、第 2 変化示唆演出において、キャラクタ A が投げたボールが通常態様のアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1（白色の丸形表示）に命中したことを示す演出画像が表示される（図 1 4 - 3 に示す T 1 0 A のタイミング）。このとき、アクティブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 には、表示されていた通常態様のアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1（白色の丸形表示）とは異なるエフェクト画像（アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 G）が表示される。このエフェクト画像は、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 が爆発したことを想起させる画像である。

【 1 7 4 0 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 4 - 5（1 6）に示すように、アクティブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 に表示されていたエフェクト画像（アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 G）を非表示として、アクティブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 に赤色態様のアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 を表示させる（図 1 4 - 3 に示す T 1 1 のタイミング）。これにより、第 2 変化示唆演出が終了すると共に、第 2 変化示唆演出に対応して実行された変化演出が終了することになる。

【 1 7 4 1 】

このように、第 2 変化示唆演出が実行されることにより、キャラクタ A が投げたボールがアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に作用して、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の表示態様を通常態様から赤色態様に変化させる変化演出が実行されることになる。そして、第 2 変化示唆演出終了後もバトル演出を継続して視認可能となっており、遊技者は、バトル演出の中盤部分（図 1 4 - 5（1 3）～（1 5））の続きであるバトル演出の終盤部分（図 1 4 - 5（1 6））を続けて見ることができる。なお、第 2 変化示唆演出の終了後も、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、小図柄表示エリア 5 c、及び小図柄表示エリア 5 r において、小図柄の変動表示を継続している。

【 1 7 4 2 】

10

20

30

40

50

次いで、演出制御用CPU120は、図14-5(17)に示すように(図14-3に示すT12のタイミングで)、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が大当たりとなる飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を停止表示させると共に、小図柄表示エリア5l、5c、5rに、停止表示される飾り図柄を構成する数字の組み合わせ(本例では「777」)を停止表示させる。そして、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に勝利する勝利演出を実行し、画像表示装置5の上部に「勝利!!」の文字を表示させることにより大当たりの発生を報知する。

【1743】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-3に示すT13のタイミングで、遊技制御用マイクロコンピュータ100から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて、図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されている飾り図柄の組合せ(「777」)を確定停止させると共に、小図柄表示エリア5l、5c、5rに停止表示されている小図柄の組合せ(「777」)を確定停止させる。これにより、スーパーリーチ大当たりの変動パターンに対応した飾り図柄の変動表示及び小図柄の変動表示が終了する。

【1744】

なお、以上に示した第2変化示唆演出は、アクティブ表示01TM001の表示態様に変化する場合に実行可能となる成功態様の第2変化示唆演出である。この成功態様の第2変化示唆演出では、アクティブ表示領域01TM003にエフェクト画像(アクティブ表示01TM001G)が表示されたことを契機として、アクティブ表示01TM001の表示態様が、エフェクト画像(アクティブ表示01TM001G)が表示される前の表示態様から変化する。一方、失敗態様の第2変化示唆演出は、アクティブ表示01TM001の表示態様に変化しない場合に実行されるものであり、図14-5(14)に示すように、キャラクタAがアクティブ表示領域01TM003のアクティブ表示01TM001に向かってボールを投げるアクションを行う演出画像が表示されるものの、その後は、アクティブ表示領域01TM003にエフェクト画像(アクティブ表示01TM001G)が表示されず、結果としてアクティブ表示領域01TM003に表示されているアクティブ表示01TM001の表示態様に変化しないようになっている。

【1745】

以上に示したように、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであることに応じて、スーパーリーチ演出としてのバトル演出を実行する。スーパーリーチの変動パターンに基づく飾り図柄(及び小図柄)の変動表示期間中において、当該変動パターンに対応したバトル演出の開始タイミング及び終了タイミングが予め定められており、バトル演出の実行期間は他の演出(例えば第1変化示唆演出や第2変化示唆演出等)の実行状況によらず一定となっている。従って、当該変動パターンに基づく飾り図柄(及び小図柄)の変動表示において、バトル演出の実行期間と他の演出(例えば第1変化示唆演出や第2変化示唆演出等)の実行期間とが重複している場合には、他の演出によってバトル演出の視認性が低下する場合がある。

【1746】

本例では、第1変化示唆演出が実行される場合、バトル演出の実行期間とブラックアウト演出の実行期間とが重複している期間(図14-3のT8~T11に示される期間)に、バトル演出を視認困難な状態となる(図14-5(8)~(10)に示される期間)。この期間はバトル演出の中盤部分が実行されている期間に相当するため、遊技者は、バトル演出の中盤部分を見ることはできない。しかし、ブラックアウト演出の実行期間が終了した後に実行されるバトル演出の終盤部分を見ることは可能となっている。一方、第2変化示唆演出が実行される場合には、ブラックアウト演出が実行されず、バトル演出の実行期間とブラックアウト演出の実行期間とが重複しないこととなるため、遊技者は、バトル演出の中盤部分と終盤部分とを通して見る事が可能となる。

【1747】

このように、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の実行期間(図14-3に示すT8

10

20

30

40

50

～ T 1 1 の期間) は、何れもバトル演出の実行期間よりも短く、第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出は、何れもバトル演出の開始後に開始され、何れもバトル演出の終了前 (勝利演出の実行前) に終了する。これにより、他の演出 (第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出) の実行状況によらず、遊技者は、少なくともバトル演出の序盤部分と、バトル演出の終盤部分及び表示結果の報知部分 (勝利演出又は敗北演出) を見ることは可能となる。即ち、演出制御用 C P U 1 2 0 が、他の演出の実行状況に応じてバトル演出の実行期間又は開始タイミング若しくは終了タイミングを調整せずとも、少なくともバトル演出の序盤部分によってバトル演出が開始されたことを遊技者に把握させるとともに、バトル演出における重要な部分である終盤部分及び表示結果の報知部分 (勝利演出又は敗北演出) を遊技者に把握させることは可能である。

10

【 1 7 4 8 】

また、この実施の形態では、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す演出として、通常態様の操作促進表示 0 1 T M 0 3 1 (図 1 4 - 4 (2) を参照) を表示させる演出と、特殊態様の操作促進表示 0 1 T M 0 3 1 A (図 1 4 - 4 (7) を参照) を表示させる演出と、を実行可能である。通常態様の操作促進表示 0 1 T M 0 3 1 は、変動表示開始直後に表示され、通常態様の操作促進表示 0 1 T M 0 3 1 が表示されているときにプッシュボタン 3 1 B が操作された場合には、第 1 態様 (「 C H A N C E ? ? 」) 又は第 2 態様 (「 C H A N C E ! ! 」) のカットイン予告演出が実行される。一方、特殊態様の操作促進表示 0 1 T M 0 3 1 A は、リーチ状態成立後 (スーパーリーチ演出の実行中) に表示され、特殊態様の操作促進表示 0 1 T M 0 3 1 A が表示されているときにプッシュボタン 3 1 B が操作された場合には、第 1 変化示唆演出又は第 2 変化示唆演出が実行される。

20

【 1 7 4 9 】

このように、操作促進表示が行われ、操作促進表示に応じてプッシュボタン 3 1 B が操作されたことにより実行される操作演出として、カットイン予告演出、並びに、第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出が存在する。ここで、第 1 変化示唆演出又は第 2 変化示唆演出の何れかが実行されてカットイン予告演出が実行されなかった場合には、第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出が何れも実行されずにカットイン予告演出が実行された場合よりも大当たりとなる割合が高い。これにより遊技者は、プッシュボタン 3 1 B を操作したときに、操作示唆演出 (第 1 変化示唆演出又は第 2 変化示唆演出) 及びカットイン予告演出の何れの操作演出が実行されるかに関心を持つことになり、操作演出に対しての興趣を向上させることができる。

30

【 1 7 5 0 】

また、前述したように、第 1 変化示唆演出が実行された場合には、第 2 変化示唆演出が実行された場合よりも、変化演出の対象となる対応表示 (アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1) の表示態様が変化する割合が高く、大当たりとなる割合が高い。そのため遊技者は、特殊態様の操作促進表示 0 1 T M 0 3 1 A が表示されていることに依拠してプッシュボタン 3 1 B を操作したときに、第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出の何れの演出が実行されるかに注目することになる。

【 1 7 5 1 】

なお、操作演出は、上記の実施形態に示した演出に限らず、例えば、飾り図柄の背景画像を通常の背景画像から対応表示 (アクティブ表示、保留表示) に対して作用する特殊な背景画像 (例えば、対応表示の上方から対応表示に向かう落雷が表示された背景画像) に変化させるゾーン演出であっても良く、多数のキャラクタ (同一種別のキャラクタ又は複数種別のキャラクタ) が群れを成して対応表示 (アクティブ表示、保留表示) が表示されている領域を含む画面全体を横切る群予告演出であっても良い。

40

【 1 7 5 2 】

(変型例)

上記の実施形態では、第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出において、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に作用する演出 (第 1 変化示唆演出 : 可動体 0 1 T M 0 5 0 がアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に作用する演出及び炎エフェクトがアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に

50

作用する演出、第2変化示唆演出：キャラクタが投げたボールがアクティブ表示01TM001に命中する演出）が実行される例を示したが、このような形態に限らず、アクティブ表示01TM001に作用する演出が実行されることなく、アクティブ表示01TM001の表示態様を変化させる演出を実行するようにしても良い。例えば、以下に示す第3変化示唆演出のように、アクティブ表示01TM001の視認性を通常よりも向上させた状態とした後に、そのアクティブ表示01TM001に作用する演出を伴わずにアクティブ表示01TM001の表示態様を変化させるようにしても良い。

【1753】

（第3変化示唆演出）

このような第3変化示唆演出の具体例に関して、図14-6及び図14-7を用いて説明する。図14-6は、第3変化示唆演出を実行する場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図14-7は、第3変化示唆演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1754】

以下に示す例では、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」であり、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」であることに基づいて、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、スーパーリーチ演出として味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出を実行する。そして、最終的に味方キャラクタが勝利する勝利演出を実行することにより大当たりの発生を報知する。

【1755】

また、演出制御用CPU120は、ステップS01TM1010において、第2態様（「CHANCE!!」）のカットイン予告演出を実行することに決定し、ステップS01TM1020において、アクティブ表示の最終表示態様を赤色態様とすることに決定し、ステップS01TM1030において、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン104（通常 赤色）とすることに決定したものとす。以下では、ステップS01TM1040で第3変化示唆演出を実行することに決定された場合の例を説明する。

【1756】

第3変化示唆演出が実行される場合には、図14-6に示すT1～T7の期間において、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出が実行される場合と同様に、図14-4（1）～図14-4（7）に示す演出制御（図14-3に示したT1～T7の期間と同様の演出制御）が実行される。そして、演出制御用CPU120は、特殊態様の操作促進表示01TM031Aが表示されているときにプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて（図14-6に示すT8のタイミングで）、前述したステップS01TM1040で決定した第3変化示唆演出を実行する。

【1757】

演出制御用CPU120は、第3変化示唆演出を実行することに決定している場合、図14-7（18）に示すように、プッシュボタン31Bが操作されたタイミングで（図14-6に示すT8のタイミングで）、第3変化示唆演出を実行する。本実施形態では、第3変化示唆演出が開始されることに伴いブラックアウト演出を実行する。即ち、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として暗転画像01TM150を表示することにより、所定画像の視認性を低下させて視認困難状態とする。本実施形態では、ブラックアウト演出が実行されることにより、飾り図柄及びリーチ演出画像（バトル演出に関する画像を含む）が視認困難状態となる。

【1758】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-7（18）に示すように、視認困難状態を継続したまま、アクティブ表示領域01TM003に表示されている通常態様のアクティブ表示01TM001（白色の丸形表示）を、アクティブ表示領域01TM003の上方、画面中央まで移動させるとともに、通常態様のアクティブ表示01TM001（白色の丸形表示）を拡大表示させる。これにより、第3変化示唆演出の対象となる対応表示（ア

10

20

30

40

50

クティブ表示 0 1 T M 0 0 1) の視認性を向上させる。

【 1 7 5 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 4 - 7 (1 9) に示すように、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の表示態様を通常態様 (白色の丸形表示) から赤色態様 (赤色の丸形表示) に変化させる (図 1 4 - 8 に示す T 9 のタイミング) 。

【 1 7 6 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画面中央において拡大表示されている赤色態様のアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 を縮小して元の大きさに戻すとともに、下方のアクティブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 まで移動させる。即ち、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の視認性を低下させて、第 3 変化示唆演出及びブラックアウト演出が実行される前の視認性に戻す。その結果、アクティブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 には、通常態様から赤色態様に変化したアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 が表示されることになる。そして、暗転画像 0 1 T M 1 5 0 の表示を終了させることにより視認困難状態を解除して、所定画像 (飾り図柄及びバトル演出に関する画像) の視認性を回復させる (図 1 4 - 6 に示す T 1 0 のタイミング) 。これにより、第 3 変化示唆演出が終了すると共に、第 3 変化示唆演出に対応して実行された変化演出、及び、第 3 変化示唆演出に対応して実行されたブラックアウト演出が終了することになる。

10

【 1 7 6 1 】

図 1 4 - 7 (2 0) に示すように、視認性が回復したことにより所定画像 (飾り図柄及びバトル演出に関する画像) を視認し易くなり、遊技者は再びバトル演出を見ることができ。ここで、ブラックアウト演出が実行されている期間 (図 1 4 - 6 に示す T 8 ~ T 1 0 の期間、図 1 4 - 7 に示す (1 8) ~ (1 9) の期間) も、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンに対応したバトル演出の表示制御を継続して実行しており、この期間では、バトル演出の中盤部分 (前述した図 1 4 - 5 の (1 3) ~ (1 5) に示す部分) に関する表示制御を継続して実行している。

20

【 1 7 6 2 】

そして、ブラックアウト演出が終了したときに、そのタイミングにおけるバトル演出の表示制御に対応した部分からバトル演出を視認可能となり、本例では、図 1 4 - 7 (2 0) に示すバトル演出の終盤部分からバトル演出を視認可能となっている。なお、ブラックアウト演出の終了後も、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 1、小図柄表示エリア 5 c、及び小図柄表示エリア 5 r において、小図柄の変動表示を継続している。

30

【 1 7 6 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 4 - 7 (2 1) に示すように (図 1 4 - 6 に示す T 1 1 のタイミングで)、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、表示結果が大当たりとなる飾り図柄の組合せ (本例では、「 7 7 7 」) を停止表示させると共に、小図柄表示エリア 5 1、5 c、5 r に、停止表示される飾り図柄を構成する数字の組み合わせ (本例では「 7 7 7 」) を停止表示させる。そして、味方キャラクタ 0 1 T M 1 0 0 が敵キャラクタ 0 1 T M 1 1 0 に勝利する勝利演出を実行し、画像表示装置 5 の上部に「勝利 !!」の文字を表示させることにより大当たりの発生を報知する。

【 1 7 6 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 4 - 6 に示す T 1 2 のタイミングで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示されている飾り図柄の組合せ (「 7 7 7 」) を確定停止させると共に、小図柄表示エリア 5 1、5 c、5 r に停止表示されている小図柄の組合せ (「 7 7 7 」) を確定停止させる。これにより、スーパーリーチ大当たりの変動パターンに対応した飾り図柄の変動表示及び小図柄の変動表示が終了する。

40

【 1 7 6 5 】

以上に示したように、第 3 変化示唆演出が実行されるときには、これまで画像表示装置 5 において視認容易な状態であった飾り図柄及びスーパーリーチ演出に関する画像がブラックアウト演出により視認困難状態となる一方で、変化演出の対象となるアクティブ表示 0

50

1 T M 0 0 1 が画面中央部に移動して拡大表示されることによって変化演出の対象となるアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の視認性が向上した状態で、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の表示態様が変化することになる。

【 1 7 6 6 】

即ち、第 3 変化示唆演出の実行前は、変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1）の視認性は所定画像（スーパーリーチ演出に関する画像）の視認性よりも低いですが、第 3 変化示唆演出において、変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1）の視認性を所定画像（スーパーリーチ演出に関する画像）の視認性よりも高くすることで、変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1）に遊技者を注目させて、変化演出の興趣を向上させることができる。

10

【 1 7 6 7 】

（他の変形例）

（ 1 ）上記の実施形態では、実行中の変動表示に対応したアクティブ表示に関連した演出として、第 1 変化示唆演出、第 2 変化示唆演出、及び第 3 変化示唆演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、実行されていない変動表示に対応した保留表示に関連した先読み予告演出として、第 1 変化示唆演出、第 2 変化示唆演出、及び第 3 変化示唆演出と同様の演出が実行されるようにしても良い。即ち、始動入賞時の判定結果に基づいて、保留表示の変化パターン及び変化示唆演出の種別を決定し、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）が実行されるまでの複数回の変動表示のなかで、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）に対応した保留表示に対して、第 1 変化示唆演出、第 2 変化示唆演出、又は第 3 変化示唆演出を実行可能としても良い。

20

【 1 7 6 8 】

（ 2 ）上記の実施形態では、1 の変動表示に対応した対応表示（アクティブ表示）の表示態様が変化する回数が 1 回である例について説明したが、1 の変動表示に対応した対応表示（アクティブ表示又は保留表示）の表示態様が複数回変化する変化パターンを設けても良い。例えば、始動入賞により保留記憶数が 2 となったときに、当該始動入賞に対応した 2 つめの保留表示が通常態様で表示され、その後、1 回目の保留表示シフトに伴い（保留 2 保留 1）、当該始動入賞に対応した 1 つめの保留表示を対象とした第 1 変化示唆演出又は第 2 変化示唆演出が実行されて、当該 1 つめの保留表示が通常態様から青色態様に変化し、その後、2 回目の保留表示シフトに伴い（保留 1 保留 0）、当該始動入賞に基づく変動表示に対応したアクティブ表示を対象とした第 1 変化示唆演出又は第 2 変化示唆演出が実行されて、当該アクティブ表示が青色態様から赤色態様に変化するようにしても良い。

30

【 1 7 6 9 】

このように、1 の変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を対象として、複数回の変化示唆演出を実行可能としても良い。例えば、1 回目の変化演出（通常態様 青色態様への変化）に対応して第 2 変化示唆演出を実行し、2 回目の変化演出（青色態様 赤色態様への変化）に対応して第 1 変化示唆演出を実行しても良い。また、1 の変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を対象として、まず 1 回目の変化示唆演出として失敗態様の第 2 変化示唆演出を実行し、当該対応表示の表示態様を通常態様から変化させず、その後に 2 回目の変化示唆演出として第 1 変化示唆演出を実行して、当該対応表示の表示態様を通常態様から赤色態様に変化させるようにしても良い。

40

【 1 7 7 0 】

（ 3 ）上記の実施形態では、変化示唆演出（第 1 変化示唆演出、第 3 変化示唆演出）が実行されることに伴いブラックアウト演出を実行し、飾り図柄及びリーチ演出画像（バトル演出に関する画像を含む）が視認困難状態となるものの、変化示唆演出の対象となる対応表示（例えばアクティブ表示）及び変化示唆演出の対象とならない対応表示（例えば保留表示）の何れの対応表示の視認性も低下しない例を示したが、このような形態に限らず、ブラックアウト演出を実行したときに、変化示唆演出の対象となる対応表示（例えばアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1）の視認性は低下しないものの、変化示唆演出の対象とならな

50

い対応表示（例えば保留表示 0 1 T M 0 0 2）の視認性は低下して視認困難状態となるようにしても良い。

【 1 7 7 1 】

（ 4 ）上記の実施形態では、第 1 変化示唆演出を実行する場合には必ず（ 1 0 0 % の割合）でブラックアウト演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、第 1 変化示唆演出を実行する場合であってもブラックアウト演出を実行しないことがあるようにしても良い。例えば、第 1 変化示唆演出を実行する場合において、表示結果がはずれの場合にはブラックアウト演出を 3 0 % の割合で実行し、表示結果が大当たりである場合にはブラックアウト演出を 8 0 % の割合で実行するようにしても良い。また、ブラックアウト演出を実行する場合であっても第 1 変化示唆演出を実行しないことがあるようにしても良い。

10

【 1 7 7 2 】

（ 5 ）また、ブラックアウト演出の態様として複数の態様を設けても良い。例えば、視認困難状態の中でも視認困難度が比較的低く、暗転画像を介して暗転画像よりも表示優先度が低い（遊技者にとって奥に表示されているように見える）表示レイヤを透過させるレイヤ透過率が 5 0 % である暗転画像を重畳表示させる第 1 態様のブラックアウト演出と、視認困難状態の中でも視認困難度が比較的高く、暗転画像を介して暗転画像よりも表示優先度が低い（遊技者にとって奥に表示されているように見える）表示レイヤを透過させるレイヤ透過率が 0 % である暗転画像を重畳表示させる第 2 態様のブラックアウト演出と、を設けても良い。そして、表示結果が大当たりとなる場合には、表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で視認困難度が高い第 2 態様のブラックアウト演出が実行されるようにしても良い。また、対応表示（アクティブ表示、保留表示）の表示態様が変化する場合には、対応表示の表示態様が変わらない場合よりも高い割合で視認困難度が高い第 2 態様のブラックアウト演出が実行されるようにしても良い。

20

【 1 7 7 3 】

（ 6 ）上記の実施形態では、第 1 変化示唆演出が実行されることに伴いブラックアウト演出を実行し、所定画像（飾り図柄及びリーチ演出画像（バトル演出に関する画像を含む））の視認性を低下させる例を示したが、このような形態に限らず、第 1 変化示唆演出が開始されることに伴い、所定画像を拡大表示する演出を実行して、所定画像の視認性を向上させるようにしても良い。例えば、第 1 変化示唆演出が実行される前に、所定画像の視認性は第 1 変化示唆演出の対象となる対応表示（保留表示、アクティブ表示）の視認性よりも高い状態であり、第 1 変化示唆演出が実行されるときに所定画像を拡大表示させて（視認性をさらに向上させて）、所定画像の視認性が当該第 1 変化示唆演出の対象となる対応表示の視認性よりも高い状態を維持し、その状態で、可動体動作演出を実行して（第 1 変化示唆演出を終了させて）、当該第 1 変化示唆演出の対象となった対応表示の表示態様を変化させるようにしても良い。

30

【 1 7 7 4 】

また、第 1 変化示唆演出が実行されることに伴いブラックアウト演出を実行して一旦は所定画像の視認性を低下させた後に、所定画像を拡大表示する演出を実行して、所定画像の視認性を向上させても良く、第 1 変化示唆演出が実行されることに伴い所定画像を拡大表示する演出を実行して一旦は所定画像の視認性を向上させた後に、ブラックアウト演出を実行して、所定画像の視認性を低下させるようにしても良い。

40

【 1 7 7 5 】

（確変転落判定を実行するパチンコ遊技機の例）

パチンコ遊技機として、遊技状態が高確状態に制御されている状態で、遊技状態を低確状態に移行させるか否かの確変転落判定を実行して、確変転落判定の結果に基づいて遊技状態を低確状態に移行させるパチンコ遊技機が存在する。そして、このような確変転落判定を実行するパチンコ遊技機 1 に対して、図 9 - 4 に示したように、設定されている設定値に応じて大当たり確率が異なる構成を適用することが可能である。以下では、設定されている設定値に応じて大当たり確率が異なり、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機について説明する。

50

【 1 7 7 6 】

このようなパチンコ遊技機では、始動入賞（第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口への入賞）が発生すると、確変転落判定用の乱数が抽出され、高確状態において当該始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が実行されるときに、確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否か（所謂確変転落の有無）を判定して、判定結果に基づいて高確状態を終了させるようにしている。具体的には、CPU 103 は、図 4 のステップ S 2 1 に示したスイッチ処理で第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口への入賞が検出されると、確変転落判定用の乱数を抽出し、高確状態において当該入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始されるときに（図 5 のステップ S 1 1 0 に示す特別図柄通常処理で）確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否かを判定する確変転落判定を実行し、その判定結果に基づいて高確状態を終了させて低確状態に移行する。

10

【 1 7 7 7 】

この確変転落判定では、確変転落判定用の乱数を使用した判定によって「確変転落なし」又は「確変転落あり」の何れかに決定され、「確変転落なし」と決定されたことに基づいて高確状態が継続され、「確変転落あり」と決定されたことに基づいて高確状態が終了する。CPU 103 は、確変転落判定における確変転落の有無を示す確変転落判定結果指定コマンドを、演出制御用 CPU 120 に送信する。

【 1 7 7 8 】

図 1 4 - 8 は、低確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図 1 4 - 8 (A) ~ (F) に示すように、各設定値（ 1 ~ 6 ）に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、CPU 103 は、設定されている設定値（ 1 ~ 6 の何れか）に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当たり判定を実行する。

20

【 1 7 7 9 】

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の当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、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。

30

【 1 7 8 0 】

表示結果判定テーブルは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、特図表示結果判定用の乱数値である MR 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが 1（第 1）である、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが 2（第 2）である、つまり、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

【 1 7 8 1 】

図 1 4 - 8 (A) に示すように、非確変時（低確率時）における設定値 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 」、「 4 」、「 5 」、「 6 」である場合よりも低い確率（ 1 / 3 0 0 ）で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当た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 / 3 0 0 ）で大当たりに当選するようになっている。

40

【 1 7 8 2 】

また、図 1 4 - 8 (B) に示すように、非確変時（低確率時）における設定値 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 」である場合よりも高い確率（ 1 / 2 9 0 ）で大当たりに当選するようになっ

50

ている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/290$ ）で大当りに当選するようになっている。

【1783】

また、図14-8（C）に示すように、非確変時（低確率時）における設定値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、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。

10

【1784】

また、図14-8（D）に示すように、非確変時（低確率時）における設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率（ $1/270$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/270$ ）で大当りに当選するようになっている。

20

【1785】

また、図14-8（E）に示すように、非確変時（低確率時）における設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（ $1/260$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/260$ ）で大当りに当選するようになっている。

30

【1786】

また、図14-8（F）に示すように、非確変時（低確率時）における設定値6に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率（ $1/250$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/250$ ）で大当りに当選するようになっている。

【1787】

つまり、CPU103は、低確状態において変動表示を開始させようとしている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14-8（A）～（F）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りF）とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図14-8（A）～（F）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

40

【1788】

50

次いで、表示結果が「大当たり」になった後には、大当たり遊技状態（大当たり）に制御され、大当たり遊技状態後に高確高ベース状態に制御される。CPU103は、高確高ベース状態に制御されている状態での表示結果を、後述する確変時（高確率時）における表示結果判定テーブル（図14-9（A）～（F））に基づいて決定する。

【1789】

図14-9は、高確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図14-9（A）～（F）に示すように、各設定値（1～6）に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、CPU103は、設定されている設定値（1～6の何れか）に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当たり判定を実行する。

【1790】

図14-9（A）に示すように、確変時（高確率時）における設定値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」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率（1/60）で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当た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（1/60）で大当たり当選するようになっている。

【1791】

また、図14-9（B）に示すように、確変時（高確率時）における設定値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」である場合よりも高い確率（1/58）で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当た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（1/58）で大当たり当選するようになっている。

【1792】

また、図14-9（C）に示すように、確変時（高確率時）における設定値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、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（1/56）で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当た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（1/56）で大当たり当選するようになっている。

【1793】

また、図14-9（D）に示すように、確変時（高確率時）における設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率（1/54）で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当た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（1/54）で大当たり当選するようになっている。

【1794】

また、図14-9（E）に示すように、確変時（高確率時）における設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（1/52）で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当た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（1/52）で大当たり当選するようになって

10

20

30

40

50

いる。

【 1 7 9 5 】

また、図 1 4 - 9 (F) に示すように、確変時 (高確率時) における設定値 6 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第 1 である場合には、設定値が「 1 」、「 2 」、「 3 」、「 4 」、「 5 」である場合よりも高い確率 (1 / 5 0) で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第 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 / 5 0) で大当りに当選するようになっている。

10

【 1 7 9 6 】

つまり、CPU 1 0 3 は、高確状態において変動表示を開始させようとしている時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR 1 の値が図 1 4 - 9 (A) ~ (F) に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り (大当り A ~ 大当り F) とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図 1 4 - 9 (A) ~ (F) に示す「確率」は、大当りになる確率 (割合) を示す。

【 1 7 9 7 】

また、本実施例では、CPU 1 0 3 は、図 1 4 - 8 及び図 1 4 - 9 に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定パツファによらず第 1 特別図柄の変動表示である場合と第 2 特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

20

【 1 7 9 8 】

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

【 1 7 9 9 】

本実施形態では、大当り遊技状態終了後には高確高ベース状態に制御される。そして、高確高ベース状態において特別図柄の変動表示が開始されるときに実行される確変転落判定において、「確変転落なし」と判定された場合には高確高ベース状態が継続し、「確変転落有り」と判定された場合には低確状態 (低確高ベース状態又は低確低ベース状態) に移行することになる。確変転落判定用の乱数は、始動入賞時に (第 1 始動口スイッチ 2 2 A 又は第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンとなったタイミングで) 抽出される乱数であり、高確高ベース状態で、当該始動入賞に対応した特別図柄の変動表示が開始されるときに、当該始動入賞に対応した確変転落判定用の乱数に基づいて確変転落判定が実行される。

30

【 1 8 0 0 】

図 1 4 - 1 0 は、確変転落判定テーブルの一例を示す説明図である。確変転落判定テーブルとは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、確変転落判定用の乱数と比較される確変転落判定値が設定されているテーブルである。確変転落判定テーブルは、高確状態において参照されるテーブルであり、確変転落判定用の乱数に基づいて、「確変転落あり」又は「確変転落なし」を判定するために参照される。

40

【 1 8 0 1 】

図 1 4 - 1 0 に示すように、確変転落判定では、1 / 8 0 の確率で確変転落に当選するようになっている。即ち、1 / 8 0 の確率で「確変転落あり」と判定され、7 9 / 8 0 の確率で「確変転落なし」と判定される。

【 1 8 0 2 】

つまり、CPU 1 0 3 は、高確状態において変動表示を開始させようとしている時点で、確変転落判定用の乱数値が、図 1 4 - 1 0 に示す「確変転落あり」に対応するいずれかの確変転落判定値に一致すると、高確状態を終了させることに決定する。

50

【1803】

このように、本実施の形態では、始動入賞（第1始動入賞口又は第2始動入賞口への入賞）が発生すると、確変転落判定用の乱数が抽出され、高確状態において当該始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が実行されるときに、確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否か（所謂確変転落の有無）を判定して、判定結果に基づいて高確状態を終了させるようにしている。即ち、高確状態において変動表示を開始しようとしているタイミングで、確変転落判定で「確変転落あり」と判定すると、高確状態から低確状態に移行させる。従って、大当たり判定よりも前に判定確変転落判定が行われるため、大当たりが連続して発生し過ぎることを防ぐ（所謂連荘し過ぎることを防ぐ）。

【1804】

ここで、前述した大当たり判定に関しては、図14-8及び図14-9に示したように、現在設定されている設定値（1～6の何れか）に対応した表示結果判定テーブルが選択されて、その表示結果判定テーブルが参照されるが、確変転落判定に関しては、現在設定されている設定値に関係無く共通の確変転落判定テーブル（図14-10）が参照されることになる。即ち、CPU103は、高確状態では特別図柄の変動表示を開始させるときに（図5のステップS110に示す特別図柄通常処理において）、大当たり判定に関しては、設定されている設定値に対応した表示結果判定テーブルを選択して、選択した表示結果判定テーブルに基づいて実行するが、確変転落判定に関しては、設定されている設定値によらず共通の確変転落判定テーブルに基づいて実行する。結果として、高確状態を終了させる割合は、設定値によらず共通の割合（本例では1/80）となる。

【1805】

このようにすることで、確変転落判定を実行するために必要な情報量（テーブル数）を抑制することが可能となり、ROM101の記憶容量を有効に活用することが可能となる。なお、高確状態において確変転落確率は設定値によらず一定であるが、図14-9に示すように、設定値が高いほど大当たり確率は高くなるため、確変転落判定において「確変転落あり」と判定されるより前に大当たり判定において「大当たり」と判定される確率も高くなる。その結果、大当たりが連続して発生し易くなる（所謂連荘し易くなる）。

【1806】

次に、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機における遊技フローを説明する。以下に示す遊技フローの例では、大当たりが発生した場合、大当たり遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御され、高確高ベース状態において変動表示が開始されるときに確変転落判定が実行される。ここで、高確高ベース状態において実行される変動表示の表示結果が「大当たり」となることなく100回目の変動表示が開始されるまでに、（1）100回目までの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合には、当該確変転落判定に対応した変動表示（1回目～100回目までの何れかの変動表示）の開始から低確高ベース状態に制御され、100回目の変動表示が終了するまで低確高ベース状態に維持された後に、低確低ベース状態に制御される。

【1807】

一方、（2）100回目までの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定されなかった場合には、少なくとも100回目の変動表示が終了するまで高確高ベース状態に維持され、101回目以降の変動表示に対応して実行された確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、当該確変転落判定に対応した変動表示の開始から低確低ベース状態に制御される。

【1808】

図14-11（A）は、大当たり遊技状態後の高確高ベース状態に制御されてから100回転以内に確変転落判定で「確変転落あり」と決定される場合（上記（1）に相当する場合）の遊技フローを示す説明図であり、図14-11（B）は、大当たり遊技状態後の高確高ベース状態に制御されてから101回転以降に確変転落判定で「確変転落あり」と決定される場合（上記（2）に相当する場合）の遊技フローを示す説明図である。このように、高確高ベース状態で実行される確変転落判定で「確変転落あり」と決定されたときの当該

10

20

30

40

50

高確高ベース状態に制御されてからの変動表示回数に応じて、遊技フローが異なり、参照される変動パターンテーブルも異なる。

【1809】

また、本実施形態では、遊技状態に対応した複数の演出モードが設けられており、演出制御用CPU120は、複数の演出モードのうちの現在の遊技状態に対応した演出モードに制御可能である。具体的には、通常状態（低確低ベース状態）では、飾り図柄の背景画像としてキャラクタが表示されない通常モードに制御可能であり、高ベース状態（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）では、後述する図14-16、並びに、図14-19及び図14-20に示すように、飾り図柄の背景画像として味方キャラクタ01TM100が画面中央部に表示されるバトルRUSHモードに制御可能となっている。

10

【1810】

また、図14-16、並びに、図14-19及び図14-20に示すように、バトルRUSHモードでは、画面左上部に「バトルRUSH」の文字と「残りx回」（ $x = 0 \sim 100$ 、又は、?）の文字とが表示されることにより、バトルRUSHモードで実行可能な残り変動表示回数が表示される。ここで、大当り遊技状態後に実行される最初の変動表示では「残り100回」と表示され、その後、大当りが発生することなく変動表示が実行される毎に、「残り99回」、「残り98回」、「残り97回」というように、示唆される残り変動表示回数が1ずつ減算更新される。このようにして示唆される残り変動表示回数は、バトルRUSHモード（高ベース状態）において大当りが発生することなく実行可能な最少の変動表示回数（所謂、保証されている残りの時短回数）であるともいえる。

20

【1811】

そして、バトルRUSHモードに移行してから（大当り遊技状態終了後から）大当りが発生することなく100回目の変動表示が実行されたときに、「残り0回」と表示される（図14-16（10）及び図14-19（3）を参照）。この100回目の変動表示が実行された時点で低確高ベース状態となっている場合（100回目の変動表示を含むそれまでの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定されていた場合）には、この100回目の変動表示でバトルRUSHモード（高ベース状態）が終了して（図14-17（14）を参照）、次回の変動表示から通常モード（低確低ベース状態）に移行する。

【1812】

30

一方で、バトルRUSHモードに移行してから（大当り遊技状態終了後から）大当りが発生することなく100回目の変動表示が実行されたときに、この100回目の変動表示が実行された時点で高確高ベース状態が維持されている場合（100回目の変動表示を含むそれまでの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定されなかった場合）には、バトルRUSHモードが継続し、101回目以降の変動表示では画面左上部に「残り?回」の文字が表示されることになる（図14-19（7）を参照）。これは、101回目以降の変動表示に対応して実行される確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合には、その変動表示で遊技状態が低確低ベース状態に移行することから、バトルRUSHモード（高ベース状態）において大当りが発生することなく実行可能な最少の変動表示回数（所謂、保証されている残りの時短回数）が不確定なためである。そして、101回目以降の変動表示に対応して実行された確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合には、この変動表示でRUSHモードが終了して、次回の変動表示から通常モードに移行する。

40

【1813】

（高確高ベース状態移行後の100変動以内で確変転落する場合）

図14-11（A）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）に制御されており、演出モードが通常モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「大当り」となった場合には、大当り遊技状態に制御され、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確高ベース状態に制御され、演出モードはバトルRUSHモードに制御されることになる。

50

【 1 8 1 4 】

そして、CPU 103は、遊技状態を高確高ベース状態に制御している状態で変動表示を開始するときに確変転落判定を実行する。

【 1 8 1 5 】

ここで、CPU 103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-12（A）に示す高確高ベース時における確変転落非当選用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果がはずれとなる「非リーチはずれ」の変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となる「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出が実行される「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）」の変動パターンと、が設けられている。図14-12（A）の例では、90%の割合で「非リーチはずれ」の変動パターンに決定され、8%の割合で「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに決定され、2%の割合で「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）」の変動パターンに決定される。

10

【 1 8 1 6 】

また、CPU 103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図14-12（B）に示す高確高ベース時における確変転落非当選用の大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となる「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当り（バトル勝利）」の変動パターンと、が設けられている。図14-12（B）の例では、5%の割合で「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに決定され、95%の割合で「スーパーリーチ大当り（バトル勝利）」の変動パターンに決定される。

20

【 1 8 1 7 】

CPU 103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落なし」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU 120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU 120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後（大当り遊技状態終了後）から100回目以内の変動表示であることに基づいて、バトルRUSHモードを継続させる。

30

【 1 8 1 8 】

一方、CPU 103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-12（C）に示す確変転落当選用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出とが実行される「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）+設定示唆演出」の変動パターンが設けられている。図14-12（C）の例では、100%の割合で「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）+設定示唆演出」の変動パターンに決定される。

40

【 1 8 1 9 】

また、CPU 103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示

50

が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から 99 回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図 14 - 12（D）に示す確変転落当選用の大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当り（バトル勝利）」の変動パターンが設けられている。図 14 - 12（D）の例では、100%の割合で「スーパーリーチ大当り（バトル勝利）」の変動パターンに決定される。

【1820】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後（大当り遊技状態終了後）から100回目以内の変動表示であることに基づいて、バトルRUSHモードを継続させる。

10

【1821】

CPU103は、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させる。

【1822】

CPU103は、低確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から 99 回目以内の変動表示である場合に、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図 14 - 12（E）に示す低確高ベース時におけるはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果がはずれとなる「非リーチはずれ」の変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となる「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出が実行される「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）」の変動パターンと、が設けられている。図 14 - 12（E）の例では、95%の割合で「非リーチはずれ」の変動パターンに決定され、3%の割合で「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに決定され、2%の割合で「スー

20

30

【1823】

また、CPU103は、低確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から 99 回目以内の変動表示である場合に、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図 14 - 12（F）に示す低確高ベース時における大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となる「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当り（バトル勝利）」の変動パターンと、が設けられている。図 14 - 12（F）の例では、2%の割合で「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに決定され、98%の割合で「スーパーリーチ大当り（バトル勝利）」の変動パターンに決定される。

40

【1824】

1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後（大当り遊技状態終了後）から100回目以内の変動表示であることに基づいて、バトルRUSHモードを継続させる。

【1825】

前述したように、CPU103は、大当り遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から次の大当りが発生することなく実行される100回目の変動表示までは高ベース状態（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）を継続させるようにしている。ここで、100回目

50

の変動表示を開始するときに、１００回目の変動表示専用の変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定することになる。

【１８２６】

ＣＰＵ１０３は、低確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から１００回目の変動表示である場合に、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図１４－１２（Ｇ）に示す１００回目用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第１設定示唆演出と、バトル演出が終了したタイミング（味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知された後のタイミング）で表示されるバトルＲＵＳＨ終了画像の表示態様によって現在の設定値を示唆する第２設定示唆演出とが実行される「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」の変動パターンが設けられている。図１４－１２（Ｇ）の例では、１００％の割合で「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」の変動パターンに決定される。

10

【１８２７】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、現在の設定値を示唆する設定示唆演出を実行することが可能であるので、確変転落して高確状態から低確状態に移行しても、設定示唆演出において高設定が示唆されれば、遊技継続へのプラス要素、補填要素を遊技者に付与でき、確変転落判定に関連して設定示唆演出を実行する点で興趣を向上させることができる。

20

【１８２８】

また、ＣＰＵ１０３は、低確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から１００回目の変動表示である場合に、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図１４－１２（Ｈ）に示す１００回目専用の大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当り（バトル勝利）」の変動パターンが設けられている。図１４－１２（Ｈ）の例では、１００％の割合で「スーパーリーチ大当り（バトル勝利）」の変動パターンに決定される。

30

【１８２９】

１セットのコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルＲＵＳＨモード移行後（大当り遊技状態終了後）から１００回目以内の変動表示であることに基づいて、バトルＲＵＳＨモードを継続させる。

【１８３０】

なお、ＣＰＵ１０３は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から１００回目の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図１４－１２（Ｇ）に示す１００回目用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

40

【１８３１】

また、ＣＰＵ１０３は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から１００回目の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図１４－１２（Ｈ）に示す１００回目専用の大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

【１８３２】

ＣＰＵ１０３は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを１セットのコマンドに含めて演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。１セットのコマンドを

50

受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後（大当り遊技状態終了後）から100回目以内の変動表示であることに基づいて、バトルRUSHモードを継続させる。

【1833】

CPU103は、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させる。

【1834】

そして、CPU103は、大当り遊技状態が終了してから（高ベース状態に制御してから）100回目の変動表示が終了したことに基づいて、低確高ベース状態を終了させる。これにより、次回（大当り遊技状態終了後101回目）の変動表示は通常状態（低確低ベース状態）で実行されることになる。また、演出制御用CPU120は、バトルRUSHモードに移行してから（大当り遊技状態が終了してから）100回目の変動表示が終了したことに基づいて、バトルRUSHモードを終了させる。これにより、次回（大当り遊技状態終了後101回目）の変動表示は通常モードで実行されることになる。

【1835】

（高確高ベース状態移行後の101変動以降で確変転落する場合）

図14-11（B）に示すように、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御されてから、次の大当りが発生することなく100回目の変動表示が実行されるまでに、確変転落判定で「確変転落あり」と判定できなかった場合には、以下に示す方法により遊技制御及び演出制御が行われる。

【1836】

CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から100回目の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-13（I）に示す100回目用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出が実行される「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）」の変動パターンが設けられている。図14-13（I）の例では、100%の割合で「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）」の変動パターンに決定される。

【1837】

また、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から100回目の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図14-13（J）に示す100回目用の大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当り（バトル勝利）」の変動パターンが設けられている。図14-13（J）の例では、100%の割合でスーパーリーチ大当り（バトル勝利）の変動パターンに決定される。

【1838】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落なし」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後（大当り遊技状態終了後）から100回目以内の変動表示であることに基づいて、バトルRUSHモードを継続させる。

【1839】

CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から101回目以降の変動表示である場

10

20

30

40

50

合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-13(K)に示す101回目以降用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果がはずれとなる「非リーチはずれ」の変動パターンが設けられている。図14-13(K)の例では、100%の割合で「非リーチはずれ」の変動パターンに決定される。

【1840】

また、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当たり遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から101回目以降の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「大当たり」と判定したことに基づいて、図14-13(L)に示す101回目以降用の大当たり用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当たり（バトル勝利）」の変動パターンが設けられている。図14-13(L)の例では、100%の割合でスーパーリーチ大当たり（バトル勝利）の変動パターンに決定される。

【1841】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落なし」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後（大当たり遊技状態終了後）から101回目以降の変動表示であるが、「確変転落なし」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを受信したことに基づいて、当該飾り図柄の変動表示が終了した後もバトルRUSHモードを継続させる。

【1842】

CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当たり遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から101回目以降の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-13(M)に示す確変転落当選用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出と、リーチ態様が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出と、バトル演出が終了したタイミング（味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知されたタイミング）で表示されるバトルRUSH終了画像の表示態様によって現在の設定値を示唆する第2設定示唆演出とが実行される「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）+設定示唆演出」の変動パターンが設けられている。図14-13(M)の例では、100%の割合で「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）+設定示唆演出」の変動パターンに決定される。

【1843】

また、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当たり遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から101回目以降の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「大当たり」と判定したことに基づいて、図14-13(N)に示す確変転落当選用の大当たり用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当たり（バトル勝利）」の変動パターンが設けられている。図14-13(N)の例では、100%の割合でスーパーリーチ大当たり（バトル勝利）の変動パターンに決定される。

【1844】

CPU103は、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、変動表示

10

20

30

40

50

を開始したタイミングで遊技状態を低確低ベース状態に移行させる。

【1845】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後（大当り遊技状態終了後）から101回目以降の変動表示であり、且つ、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを受信したことに基づいて、当該飾り図柄の変動表示が終了したことに伴いバトルRUSHモードを終了させる。

10

【1846】

即ち、次回の変動表示が開始されるときに、遊技状態は通常状態（低確低ベース状態）であり、演出モードは通常モードである。

【1847】

このように、高確高ベース状態において、図14-12(A)に示すように、表示結果を「はずれ」と判定するときは、2%の割合でスーパーリーチ（バトル演出）が実行される一方で、図14-12(B)に示すように、表示結果を「大当り」と判定するときは、95%の割合でスーパーリーチ（バトル演出）が実行される。即ち、大当り遊技状態に制御されるときにスーパーリーチ（バトル演出）が実行される割合は、大当り遊技状態に制御されないときにスーパーリーチ（バトル演出）が実行される割合よりも高くなっている。

20

【1848】

また、図14-12(C)及び(D)、並びに、図14-13(M)及び(N)に示すように、確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合には、100%の割合でスーパーリーチ（バトル演出）が実行されている一方で、図14-12(A)及び(B)に示すように、確変転落判定で「確変転落なし」と判定された場合には、表示結果が「はずれ」となるときに2%、表示結果が「大当り」となるときに95%の割合でスーパーリーチ（バトル演出）が実行されている。即ち、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されるときにスーパーリーチ（バトル演出）が実行される割合は、確変転落判定で「確変転落なし」と判定されるときにスーパーリーチ（バトル演出）が実行される割合よりも高くなっている。

30

【1849】

従って、スーパーリーチ（バトル演出）が実行された場合、遊技者は、遊技者にとって有利な有利状態となる割合が高いことを認識可能であるとともに、遊技者にとって不利な確変転落が発生した割合が高いことも認識可能である。このように、スーパーリーチ（バトル演出）が実行されることによって、遊技者にとって有利な事象と不利な事象の両方を示唆することになるため、スーパーリーチ（バトル演出）に対しての遊技者の興味を一層向上させることができる。

【1850】

さらに、スーパーリーチ（バトル演出）が実行される契機となった事象が、確変転落の発生であった場合にも、その確変転落判定の対象となった変動表示の実行中に第1設定示唆演出が実行され、高ベース状態が終了する変動表示の実行中に第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出が実行されることで、遊技者は、現在遊技を行っている遊技機の設定を把握又は推測することが可能となるため、確変転落が発生したことによる遊技者の落胆を軽減することができる。

40

【1851】

（設定示唆演出）

前述したように、大当り遊技状態が終了してから99回目の変動表示が実行されるまでに、表示結果判定で「はずれ」と判定され、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて、その確変転落判定に対応した変動表示の変動パターンとして、引き分けとなるバトル演出及び第1設定示唆演出を伴う「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け

50

)+設定示唆演出」の変動パターンが選択される(図14-12(C)を参照)。演出制御用CPU120は、「スーパーリーチはずれ(バトル引き分け)+設定示唆演出」の変動パターンが指定された変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、第1設定示唆演出を実行する。

【1852】

また、前述したように、大当り遊技状態が終了してから100回目の変動表示が実行されるときに、当該100回目の変動表示を含む100回目までの変動表示について、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて、当該100回目の変動表示が実行されるときに、表示結果判定で「はずれ」と判定されたことを条件として、敗北となるバトル演出、並びに、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出を伴う「スーパーリーチはずれ(バトル敗北)+設定示唆演出」の変動パターンが選択される。演出制御用CPU120は、「スーパーリーチはずれ(バトル引き分け)+設定示唆演出」の変動パターンが指定された変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出を実行する。

【1853】

このように、確変転落判定で「確変転落あり」と判定された変動表示、又は、大当り遊技状態が終了してから100回目の変動表示において実行される第1設定示唆演出は、後述する図14-16(6)等を示すように、リーチ状態が成立したときに表示される文字の態様によって、現在設定されている設定値を示唆するものである。具体的には、図14-14(A)に示すように、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときの変動表示回数が、(1)高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから50回以下である場合には、第1設定示唆演出において表示させる文字を「リーチ!!」に決定し、(2)高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから51回以上である場合には、第1設定示唆演出において表示させる文字を「REACH」に決定する。

【1854】

ここで、(1)において、「リーチ!!」の文字を表示させるときに、現在の設定値が1~3の何れかである場合には、「リーチ!!」の文字を青色態様で表示させ、現在の設定値が4~6の何れかである場合には、「リーチ!!」の文字を赤色態様で表示させる。従って、「リーチ!!」の文字が青色態様である場合、設定値が「1」、「2」、及び「3」の何れかであることを示唆しており、「リーチ!!」の文字が赤色態様である場合、設定値が「4」、「5」、及び「6」の何れかであることを示唆していることになる。即ち、青色態様の「リーチ!!」である場合には、設定示唆演出の信頼度が33%(1/3)であり、赤色態様の「リーチ!!」である場合には、設定示唆演出の信頼度が33%(1/3)である。

【1855】

また、(2)において、「REACH」の文字を表示させるときに、現在の設定値が1~4の何れかである場合には、「REACH」の文字を青色態様で表示させ、現在の設定値が3~6の何れかである場合には、「REACH」の文字を赤色態様で表示させる。従って、「REACH」の文字が青色態様である場合、設定値が「1」、「2」、「3」、及び「4」の何れかであることを示唆しており、「REACH」の文字が赤色態様である場合、設定値は「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れかであることを示唆している。即ち、青色態様の「REACH」である場合には、設定示唆演出の信頼度が25%(1/4)であり、赤色態様の「REACH」である場合には、設定示唆演出の信頼度が25%(1/4)である。尚、設定値が「3」又は「4」である場合における「REACH」の文字の表示態様は、50%の割合で青色態様又は赤色態様に割り振られる。

【1856】

また、大当り遊技状態が終了してから100回目の変動表示において実行される第2設定示唆演出は、後述する図14-17(14)等を示すように、バトル演出が終了したタイミング(味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知されたタイミング)で表示されるバトルRUSH終了画像の表示態様(背景、星の数)によって、現在設定されてい

10

20

30

40

50

る設定値を示唆するものである。具体的には、図 14 - 14 (B) に示すように、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときの変動表示回数が、(1) 高確高ベース状態 (バトル RUSH モード) に制御されてから 30 回以下である場合には、第 2 設定示唆演出において表示させる背景を「満月背景」に決定し、(2) 高確高ベース状態 (バトル RUSH モード) に制御されてから 31 回以上 60 回以下である場合には、第 2 設定示唆演出において表示させる背景を「半月背景」に決定し、(3) 高確高ベース状態 (バトル RUSH モード) に制御されてから 61 回以上である場合には、第 2 設定示唆演出において表示させる背景を「三日月背景」に決定する。そして、第 2 設定示唆演出で表示される星の数は、設定値を示唆するものであり、画像表示装置 5 の上部に 1 ~ 6 個の星が表示される。

10

【1857】

ここで、(1) において、「満月背景」を表示させるときに、現在の設定値が「 p ($p = 1 \sim 6$)」である場合には、 p 個の星を表示させる。従って、星の数が 1 個である場合、設定値は「1」であることを示唆しており、星の数が 2 個である場合、設定値は「2」であることを示唆しており、星の数が 3 個である場合、設定値は「3」であることを示唆しており、星の数が 4 個である場合、設定値は「4」であることを示唆しており、星の数が 5 個である場合、設定値は「5」であることを示唆しており、星の数が 6 個である場合、設定値は「6」であることを示唆している。即ち、「満月背景」を表示させている場合には、設定示唆演出の信頼度が 100% である。

【1858】

また、(2) において、「半月背景」を表示させるときに、現在の設定値が「 q ($q = 1 \sim 6$)」である場合には、 $q - 1$ 個、又は q 個の星を表示させる。従って、星の数が 1 個である場合、設定値は「2」又は「1」であることを示唆しており、星の数が 2 個である場合、設定値は「3」又は「2」であることを示唆しており、星の数が 3 個である場合、設定値は「4」又は「3」であることを示唆しており、星の数が 4 個である場合、設定値は「5」又は「4」であることを示唆しており、星の数が 5 個である場合、設定値は「6」又は「5」であることを示唆しており、星の数が 6 個である場合、設定値は「1」又は「6」であることを示唆している。即ち、「半月背景」を表示させている場合には、設定示唆演出の信頼度が 50% である。

20

【1859】

また、(3) において、「三日月背景」を表示させるときに、現在の設定値が「 r ($r = 1 \sim 6$)」である場合には、 $r - 1$ 個、 r 個、又は $r + 1$ 個の星を表示させる。従って、星の数が 1 個である場合、設定値は「2」、「1」、又は「6」であることを示唆しており、星の数が 2 個である場合、設定値は「3」、「2」、又は「1」であることを示唆しており、星の数が 3 個である場合、設定値は「4」、「3」、又は「2」であることを示唆しており、星の数が 4 個である場合、設定値は「5」、「4」、又は「3」であることを示唆しており、星の数が 5 個である場合、設定値は「6」、「5」、又は「4」であることを示唆しており、星の数が 6 個である場合、設定値は「1」、「6」、又は「5」であることを示唆している。即ち、「三日月背景」を表示させている場合には、設定示唆演出の信頼度が 33% である。

30

【1860】

本実施形態では、実際の設定値が 1 であるときに、上記 (2) において $q - 1 = 0$ となる場合があり、また、上記 (3) において $r - 1 = 0$ となる場合がある。これらの場合において表示させる星の数を 0 としてしまうと、設定値の範囲 (1 ~ 6) と矛盾してしまう。従って、(2) において $q - 1 = 0$ となる場合、及び、(3) において $r - 1 = 0$ となる場合には、表示させる星の数を 6 としている。また、本実施形態では、実際の設定値が 6 であるときに、上記 (3) において $r + 1 = 7$ となる場合がある。この場合に表示させる星の数を 7 としてしまうと、設定値の範囲 (1 ~ 6) と矛盾してしまう。従って、(3) において $r + 1 = 7$ となる場合には、実際に表示させる星の数を 1 としている。

40

【1861】

50

第1設定示唆演出では、「REACH」<「リーチ!!」、の順で設定示唆演出の信頼度が高くなっている。即ち、[確変転落判定で「確変転落あり」と判定された変動表示の回数が高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから51回以上である場合]に実行される第1設定示唆演出よりも、[確変転落判定で「確変転落あり」と判定された変動表示回数が高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから50回以下である場合]に実行される第1設定示唆演出の方が、示唆される設定値の信頼度が高いことになる。このように、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたタイミング(高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてからの変動表示の回数)によって、信頼度が異なる第1設定示唆演出を実行可能であるため、確変転落のタイミングと第1設定示唆演出の信頼度とを関連させることが可能となり、第1設定示唆演出の興趣を向上

10

【1862】

同様に、第2設定示唆演出では、三日月背景<半月背景<満月背景、の順で設定示唆演出の信頼度が高くなっている。即ち、[確変転落判定で「確変転落あり」と判定された変動表示の回数が高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから61回以上である場合]に実行される第2設定示唆演出よりも、[確変転落判定で「確変転落あり」と判定された変動表示の回数が高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから31回以上60回以下である場合]に実行される第2設定示唆演出の方が、示唆される設定値の信頼度が高く、さらに、これよりも、[確変転落判定で「確変転落あり」と判定された変動表示回数が高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから30

20

【1863】

ここで、第1設定示唆演出の信頼度が25%又は33%であるのに対して、第2設定示唆演出の信頼度は33%、50%、又は100%である。従って、第1設定示唆演出における最も高い信頼度33%と、第2設定示唆演出における最も低い信頼度33%とが一致しており、第1設定示唆演出よりも第2設定示唆演出の方が信頼度が高いことになる。そして、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出は、共通の変動パターンに基づく1回の変動表示において実行可能な演出であり、この場合に、第1設定示唆演出が実行された後のタイミングで第2設定示唆演出が実行されることになる。このように、1回の変動表示内において第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出が実行される場合に、信頼度の高い第2設定示唆演出が第1設定示唆演出の後に実行されるようにすることで、設定示唆演出に対する遊技者の関心を持続させることができる。

30

【1864】

なお、本実施形態では、第2設定示唆演出が実行される場合には、それよりも前のタイミングで必ず第1設定示唆演出が実行される例を示しているが、このような形態に限らず、第2設定示唆演出が実行される場合であっても、第1設定示唆演出が実行されない場合があるようにしても良い。また、第1設定示唆演出が実行される前に第2設定示唆演出が実行される場合があるようにしても良い。

40

【1865】

(100回転以内に確変転落した場合の演出例)

次に、大当たり遊技状態終了後に高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから、100回転以内の確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合の演出例に関して、図14-15、図14-16、及び、図14-17を用いて説明する。図14-15は、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図14-16及び図14-17は、第1設定示唆演出及び第2設

50

定示唆演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【1866】

以下に示す例では、パチンコ遊技機1の設定値が「6」に設定されているものとする。なお、CPU103は、パチンコ遊技機1の設定値を指定するコマンドを送信することにより、演出制御用CPU120に設定値を通知している。このコマンドにより通知される設定値は、電源投入時に設定値を変更可能な設定変更モードに制御されなかった場合は電源投入時の設定値であり、電源投入時に設定変更モードに制御された場合は設定変更モード終了時の設定値である。

【1867】

まず、演出制御用CPU120は、図14-16(1)に示すように、高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから19回目の変動表示を実行しているものとする。本例では、第2保留記憶数が0の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示(図14-15に示すT1のタイミングで開始された変動表示)を実行している。また、アクティブ表示領域01TM003には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示01TM001を表示させている。

10

【1868】

ここで、演出制御用CPU120は、演出モードをバトルRUSHモードに制御していることに応じて、画像表示装置5の中央部に味方キャラクタ01TM100を表示させるとともに画像表示装置5の左上部に「バトルRUSH」の文字を表示させている。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから(バトルRUSHモードに制御してから)19回目の変動表示であることに対応させて、画像表示装置5の左上部(「バトルRUSH」の下方)に「残り81回」の文字を表示させている。

20

【1869】

次いで、図14-16(2)に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに(図14-15に示すT2のタイミングで)、新たに入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し第2保留記憶数が1となったものとする。このときCPU103は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第2保留表示領域01TM006に第2保留表示01TM005を新たに表示させる。

30

【1870】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-16(3)に示すように、第2保留記憶数が1の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「6」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる(図14-15に示すT3のタイミング)。

【1871】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が1であることに基づいて、高確高ベース状態に制御してから20回目の変動表示を実行するときに、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し且つ表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「スーパーリーチはずれ(バトル引き分け)+設定示唆演出」の変動パターンに決定したものとする。そして、CPU103は、当該変動パターン「スーパーリーチはずれ(バトル引き分け)+設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドと、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドとを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。そして、第2特別図柄の変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させる。

40

【1872】

演出制御用CPU120は、「スーパーリーチはずれ(バトル引き分け)+設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、飾り図柄の変動表示

50

の態様がリーチ態様となり味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出とを実行すべきことを認識する。そして、高確高ベース状態に制御されてからの（バトルRUSHモードに制御してからの）変動表示回数に基づいて、第1設定示唆演出の態様を決定する。

【1873】

ここで、演出制御用CPU120は、高確高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）50回以内（本例では20回）に確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて、当該「確変転落あり」と判定された20回目の変動表示に対応した第1設定示唆演出において表示させる文字を「リーチ！！」に決定し、設定値が「6」に設定されていることに基づいて、「リーチ！！」の文字を赤色態様とすることに決定したものとする。そして、演出制御用CPU120は、図14-16（4）に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図14-15に示すT4のタイミング）。

10

【1874】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が0となったことに伴い、アクティブ表示領域01TM003に表示されていたアクティブ表示01TM001を消去すると共に、第2保留表示領域01TM006に表示されていた第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）20回目の変動表示であることに対応させて、画像表示装置5の左上部（「バトルRUSH」の下方）に「残り80回」の文字を表示させている。

20

【1875】

次いで、図14-16（5）に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図14-15に示すT5のタイミングで）、新たに入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し第2保留記憶数が1となったものとする。このときCPU103は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第2保留表示領域01TM006に第2保留表示01TM005を新たに表示させる。

30

【1876】

次いで、図14-16（6）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「4」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。そして、リーチ状態が成立したタイミングで、画像表示装置5の上部に「リーチ！！」の文字を赤色態様で表示させる第1設定示唆演出を実行する（図14-15に示すT6のタイミング）。

【1877】

遊技者は、バトルRUSHモードにおいてリーチ状態が成立したときに、「リーチ！！」の文字が赤色態様で表示されていることにより、当該変動表示で確変転落した可能性があることを把握する。また、現在遊技を行っているパチンコ遊技機1の設定値が4～6の範囲である可能性があること、示唆されている設定値（4～6）に関しては、実際の設定値に近い値であること（信頼度が高いこと）を把握する。このように、確変転落が発生した変動表示において確変転落が発生したことを示唆する演出が実行されることにより遊技者は残念に思うものの、設定値が高い（4～6である）可能性があるため、遊技意欲の低下は抑制されることになる。また、バトルRUSHモードで実行可能な残りの変動表示回数が比較的多い（80回）ことから、残り回数で何とか大当りを発生させるよう意欲を持って遊技することになる。

40

【1878】

50

次いで、図 14 - 16 (7) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 1 設定示唆演出を終了させて、スーパーリーチの変動パターンに対応した演出であるバトル演出を開始する (図 14 - 15 に示す T 7 のタイミング)。このバトル演出の実行に伴い、画像表示装置 5 に味方キャラクタ 01TM100 と敵キャラクタ 01TM110 とを表示させる。

【 1879 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、図 14 - 16 (8) に示すように、画像表示装置 5 に味方キャラクタ 01TM100 と敵キャラクタ 01TM110 とを表示させた状態のまま、画像表示装置 5 の上部に「引き分け」の文字を表示させる (図 14 - 15 に示す T 8 のタイミング)。また、演出制御用 CPU 120 は、バトル演出を終了させるとともに、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L に飾り図柄の「4」、図柄表示エリア 5C に飾り図柄の「5」、図柄表示エリア 5R に飾り図柄の「4」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる (図 14 - 15 に示す T 9 のタイミング)。

【 1880 】

次いで、CPU 103 は、第 2 保留記憶数が 1 であることに基づいて、高ベース状態に制御してから 21 回目の変動表示を実行するときに、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「非リーチはずれ」の変動パターンに決定したものとする。そして、CPU 103 は、当該変動パターン「非リーチはずれ」を指定する変動パターン指定コマンドを含む 1 セットのコマンドを、演出制御用 CPU 120 に送信する。この 21 回目の変動表示は低確高ベース状態で実行される。

【 1881 】

そして、演出制御用 CPU 120 は、図 14 - 16 (9) に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、図柄表示エリア 5C、及び図柄表示エリア 5R において、飾り図柄の変動表示を開始させる (図 14 - 15 に示す T 10 のタイミング)。

【 1882 】

ここで、演出制御用 CPU 120 は、第 2 保留記憶数が 0 となったことに伴い、アクティブ表示領域 01TM003 に表示されていたアクティブ表示 01TM001 を消去すると共に、第 2 保留表示領域 01TM006 に表示されていた第 2 保留表示 01TM005 をアクティブ表示領域 01TM003 にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから (バトル RUSH モードに制御してから) 21 回目の変動表示であることに基づいて、画像表示装置 5 の左上部 (「バトル RUSH」の下方) に「残り 79 回」の文字を表示させている。

【 1883 】

その後、高ベース状態に制御してから 99 回目の変動表示が実行されるまで、連続して表示結果が「はずれ」になったものとする。この期間の遊技状態は低確高ベース状態となっている。

【 1884 】

次いで、CPU 103 は、第 2 保留記憶数が 3 であることに基づいて、高ベース状態に制御してから 100 回目の変動表示を実行するときに、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「スーパーリーチはずれ (バトル敗北) + 設定示唆演出」の変動パターンに決定したものとする。そして、CPU 103 は、当該変動パターン「スーパーリーチはずれ (バトル敗北) + 設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドを含む 1 セットのコマンドを、演出制御用 CPU 120 に送信する。この 100 回目の変動表示は低確高ベース状態で実行される。

【 1885 】

演出制御用 CPU 120 は、「スーパーリーチはずれ (バトル敗北) + 設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、飾り図柄の変動表示の様子がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出と、リーチ態様が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第

10

20

30

40

50

１設定示唆演出と、バトル演出が終了したタイミング（味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知されたタイミング）で表示されるバトルＲＵＳＨ終了画像の表示態様によって現在の設定値を示唆する第２設定示唆演出とを実行すべきことを認識する。そして、高ベース状態に制御されてからの（バトルＲＵＳＨモードに制御してからの）変動表示回数に基づいて、第１設定示唆演出の態様及び第２設定示唆演出の態様を決定する。

【１８８６】

このとき第１設定示唆演出に関しては、「確変転落あり」と判定されていた変動表示（高確高ベース状態に制御されてから２０回目の変動表示）に対応して実行された第１設定示唆演出と同じ態様に決定される。

【１８８７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、高確高ベース状態に制御されてから（バトルＲＵＳＨモードに制御してから）３０回以内（本例では２０回）に確変転落判定で「確変転落あり」と判定されていたことに基づいて、高ベース状態における１００回目の変動表示に対応した第２設定示唆演出において、背景を「満月背景」とすることに決定するとともに、設定値が「６」に設定されていることに基づいて、表示させる星の数を６とすることに決定したものとす。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－１６（１０）に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図１４－１５に示すＴ１１のタイミング）。

【１８８８】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が２となったことに伴い、アクティブ表示領域０１ＴＭ００３に表示されていたアクティブ表示０１ＴＭ００１を消去すると共に、第２保留表示領域０１ＴＭ００６に表示されていた１つ目の第２保留表示０１ＴＭ００５をアクティブ表示領域０１ＴＭ００３にシフトさせ、２つ目以降の第２保留表示０１ＴＭ００５をアクティブ表示領域０１ＴＭ００３側にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルＲＵＳＨモードに制御してから）１００回目の変動表示であることに基づいて、画像表示装置５の左上部（「バトルＲＵＳＨ」の下方）に「残り０回」の文字を表示させている。遊技者は、高ベース状態（バトルＲＵＳＨモード）で実行される最後の変動表示となるかもしれないため、当該変動表示において実行される演出に注目することになる。

【１８８９】

次いで、図１４－１７（１１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び図柄表示エリア５Ｒに「２」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。そして、リーチ状態が成立したタイミングで、画像表示装置５の上部に「リーチ！！」の文字を赤色態様で表示させる第１設定示唆演出を実行する（図１４－１５に示すＴ１２のタイミング）。

【１８９０】

遊技者は、バトルＲＵＳＨモードにおいてリーチ状態が成立したときに、「リーチ！！」の文字が赤色態様で表示されていることにより、当該変動表示を含む高ベース状態（バトルＲＵＳＨモード）で実行されたこれまでの変動表示のうち、比較的早い段階（１～５０回転）で実行された変動表示で確変転落した可能性があることを把握する。また、現在遊技を行っているパチンコ遊技機１の設定値が４～６の範囲である可能性があること、示唆されている設定値（４～６）に関しては、実際の設定値に近い値であること（信頼度が高いこと）を把握する。このように、第１設定示唆演出を、実行タイミングを異ならせて複数回実行可能とすることにより、仮に、遊技者が、確変転落となった変動表示が実行されているときの第１設定示唆演出を見逃したとしても、再度実行される第１設定示唆演出は見るができるようになる。

【１８９１】

次いで、図１４－１７（１２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１設定示唆

10

20

30

40

50

演出を終了させて、スーパーリーチの変動パターンに対応した演出であるバトル演出を開始する（図14-15に示すT13のタイミング）。このバトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタ01TM100と敵キャラクタ01TM110とを表示させるとともに、味方キャラクタ01TM100及び敵キャラクタ01TM110の上方（画像表示装置5の上部）に、「敗北ならRUSH終了、引き分けならRUSH継続」という文字を表示させる。即ち、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出が実行された場合には高ベース状態が今回（100回目の変動表示）で終了し、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出が実行された場合には高ベース状態が次回以降（101回目以降の変動表示）も継続することを遊技者に示す演出となっている。

10

【1892】

遊技者にとっては、この時点において確変転落が既に示唆されてはいるものの報知はされていないため、確変転落を確信するまでには到っていない。従って、高ベース状態（低確高ベース状態）がこれで終了するか又は高ベース状態（高確高ベース状態）が継続するのかが明確には分からない状況である。このような状況において、高ベース状態（高確高ベース状態）が継続することを示唆することにより、遊技者に期待感を持たせることができる。

【1893】

本例では、「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）+設定示唆演出」の変動パターンに基づいて変動表示が実行されているため、図14-17（13）に示すように、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に敗北するバトル演出が実行される（図14-15に示すT14のタイミング）。演出制御用CPU120は、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に敗北したタイミングで、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「3」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を停止表示させる。これにより、遊技者は、表示結果が「はずれ」となり、この100回目の変動表示で高ベース状態が終了することを把握する。

20

【1894】

次いで、図14-17（14）に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出を終了させると共に、第2設定示唆演出を実行する（図14-15に示すT15のタイミング）。前述したように、演出制御用CPU120は、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）30回以内の確変転落判定で「確変転落あり」と判定されていたことに基づいて、背景を「満月背景」とすることに決定するとともに、設定値が「6」に設定されていることに基づいて、表示させる星の数を6とすることに決定している。この決定に基づいて、演出制御用CPU120は、バトルRUSHモードが終了したことを報知するバトルRUSH終了画像01TM300として「満月背景」であり、星の数が「6」となっている画像を表示させる。このバトルRUSH終了画像01TM300には、画面中央に表示される「バトルRUSH終了」の文字が含まれる。

30

【1895】

遊技者は、バトルRUSH終了画像01TM300を見ることにより、バトルRUSHモード（高ベース状態）が終了したことを把握する。そして、バトルRUSH終了画像01TM300が「満月背景」となっていることと、表示されている星の数が6であることから、当該変動表示を含む高ベース状態（バトルRUSHモード）で実行されたこれまでの変動表示のうち、比較的早い段階（1～30回転）で実行された変動表示で確変転落したことを把握する。また、現在遊技を行っているパチンコ遊技機1の設定値が6であり、示唆されている設定値（6）に関しては、実際の設定値であること（信頼度が100%であること）を把握する。

40

【1896】

このように、高ベース状態（バトルRUSHモード）が終了する変動表示において、既に確変転落して低確状態となっていることが報知されることにより遊技者は残念に思うもの

50

の、示唆された設定値が高い（６である）ため、遊技意欲の低下は抑制されることになる。遊技者は、高ベース状態（バトルＲＵＳＨモード）は終了したものの、高い確率で次の大当りを期待できるため、引き続き大当りを発生させるよう意欲を持って遊技することになる。

【１８９７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態が終了してから（高ベース状態に制御してから）１００回目の変動表示が終了したことに基づいて、低確高ベース状態を終了させて低確低ベース状態（通常状態）に制御する（図１４－１５に示すＴ１６のタイミング）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２設定示唆演出を終了させると共に、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄の「２」、図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄の「３」、図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄の「２」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

10

【１８９８】

以上に示したように、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御した後、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、当該確変転落判定に対応した変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させている。一方で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御されたことに基づいて演出モードをバトルＲＵＳＨモードに制御した後、確変転落判定結果指定コマンドにより「確変転落あり」と指定された場合でも、引き続き１００回目の変動表示が終了するまでバトルＲＵＳＨモードを継続する。このように、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで、共通の演出モードに制御されることで、遊技者は、飾り図柄の背景画像やリーチ演出画像（バトル演出に関する画像）だけでは確変転落したか否かを判別し難くなる。これにより、確変転落後の遊技意欲低下を抑制するとともに、設定示唆演出に対しての関心を高めることが可能となる。

20

【１８９９】

（１０１回転以降に確変転落した場合の演出例）

次に、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態（バトルＲＵＳＨモード）に制御されてから、１０１回転以降の確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合の演出例に関して、図１４－１８、図１４－１９、及び、図１４－２０を用いて説明する。図１４－１８は、第１設定示唆演出及び第２設定示唆演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１４－１９及び図１４－２０は、第１設定示唆演出及び第２設定示唆演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。なお、以下に示す例では、パチンコ遊技機１の設定値が「２」に設定されているものとする。

30

【１９００】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－１９（１）に示すように、高確高ベース状態（バトルＲＵＳＨモード）に制御されてから９９回目の変動表示を実行しているものとする。本例では、第２保留記憶数が３の状態、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示（図１４－１８に示すＴ１のタイミングで開始された変動表示）を実行している。また、アクティブ表示領域０１ＴＭ００３には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０１ＴＭ００１を表示させており、第２保留表示領域０１ＴＭ００６には、３つの第２保留表示０１ＴＭ００５を表示させている。

40

【１９０１】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードをバトルＲＵＳＨモードに制御していることに基づいて、画像表示装置５の中央部に味方キャラクタ０１ＴＭ１００を表示させるとともに画像表示装置５の左上部に「バトルＲＵＳＨ」の文字を表示させている。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルＲＵＳＨモードに制御してから）９９回目の変動表示であることに基づいて、画像表示装置５の左上部（「バトルＲＵＳＨ」の下方）に「残り１回」の文字を表示させている。

【１９０２】

50

次いで、演出制御用CPU120は、図14-19(2)に示すように、第2保留記憶数が3の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「5」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる(図14-18に示すT2のタイミング)。

【1903】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が3であることに基づいて、高確高ベース状態に制御してから100回目の変動表示を実行するときに、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「スーパーリーチはずれ(バトル引き分け)」の変動パターンに決定したものとする。即ち、100回目の変動表示までに確変転落判定で「確変転落あり」と判定されなかったことに基づいて、設定示唆演出を伴わない変動パターンに決定する。そして、CPU103は、当該変動パターン「スーパーリーチはずれ(バトル引き分け)」を指定する変動パターン指定コマンドを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。この100回目の変動表示は高確高ベース状態で実行される。

10

【1904】

演出制御用CPU120は、図14-19(3)に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる(図14-18に示すT3のタイミング)。

20

【1905】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域01TM003に表示されていたアクティブ表示01TM001を消去すると共に、第2保留表示領域01TM006に表示されていた1つ目の第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003にシフトさせ、2つ目以降の第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003側にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから(バトルRUSHモードに制御してから)100回目の変動表示であることに対応させて、画像表示装置5の左上部(「バトルRUSH」の下方)に「残り0回」の文字を表示させている。

【1906】

30

次いで、図14-19(4)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。そして、リーチ状態が成立したタイミングで、画像表示装置5の上部に「REACH」の文字を青色態様で表示させる(図14-18に示すT4のタイミング)。

【1907】

ここで、演出制御用CPU120は、設定示唆演出を伴わない変動パターンにおけるリーチ演出では、バトルRUSHモードに制御してから(高確高ベース状態に制御されてから)の変動表示回数に基づいて、表示させる文字を「リーチ!!」又は「REACH」の何れかに決定する。具体的には、バトルRUSHモードに制御してから50回以下である場合には、表示させる文字を「リーチ!!」に決定し、バトルRUSHモードに制御してから51回以上である場合には、表示させる文字を「REACH」に決定する。

40

【1908】

また、演出制御用CPU120は、設定示唆演出を伴わない変動パターンにおけるリーチ演出では、表示結果に基づいて、表示させる文字の表示色(態様)を決定する。具体的には、表示結果が「はずれ」となる場合には表示結果が「大当たり」となる場合よりも高い割合で青色態様に決定し、表示結果が「大当たり」となる場合には表示結果が「はずれ」となる場合よりも高い割合で赤色態様に決定する。従って、遊技者は、バトルRUSHモードにおいて、リーチ状態が成立したタイミングで表示された文字を見ただけでは、確変転落の有無を見抜くことは困難である。

50

【1909】

次いで、図14-19(5)に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの変動パターンに対応した演出であるバトル演出を開始する(図14-18に示すT5のタイミング)。このバトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタ01TM100と敵キャラクタ01TM110とを表示させるとともに、味方キャラクタ01TM100及び敵キャラクタ01TM110の上方(画像表示装置5の上部)に、「敗北ならRUSH終了、引き分けならRUSH継続」という文字を表示させる。即ち、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出が実行された場合には高ベース状態が今回(100回目の変動表示)で終了し、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出が実行された場合には高ベース状態が次回以降(101回目以降の変動表示)も継続することを遊技者に示す演出となっている。

10

【1910】

本例では、「スーパーリーチはずれ(バトル引き分け)」の変動パターンに基づいて変動表示が実行されているため、図14-19(6)に示すように、味方キャラクタ01TM100と敵キャラクタ01TM110とが引き分けで終わるバトル演出が実行される(図14-18に示すT6のタイミング)。演出制御用CPU120は、味方キャラクタ01TM100と敵キャラクタ01TM110とが引き分けたタイミングで、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「3」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を停止表示させる。これにより、遊技者は、表示結果が「はずれ」となり、高ベース状態が次回以降(101回目以降の変動表示)も継続することを把握する。

20

【1911】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が2であることに基づいて、高確高ベース状態に制御してから101回目の変動表示を実行するときに、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「非リーチはずれ」の変動パターンに決定したものとする。そして、CPU103は、当該変動パターン「非リーチはずれ」を指定する変動パターン指定コマンドを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。この101回目の変動表示は高確高ベース状態で実行される。

【1912】

そして、演出制御用CPU120は、図14-19(7)に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる(図14-18に示すT8のタイミング)。

30

【1913】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域01TM003に表示されていたアクティブ表示01TM001を消去すると共に、第2保留表示領域01TM006に表示されていた1つ目の第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003にシフトさせ、2つ目以降の第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003側にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから(バトルRUSHモードに制御してから)101回目の変動表示であることに基づいて、前述したように画像表示装置5の左上(「バトルRUSH」の下方)に「残り?回」の文字を表示させている。遊技者は、「残り?回」の文字が表示されている期間は、高ベース状態(バトルRUSHモード)で実行される最後の変動表示となるかもしれないため、当該変動表示において実行される演出に注目することになる。

40

【1914】

次いで、図14-19(8)に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに(図14-18に示すT9のタイミングで)、新たに入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し第2保留記憶数が2となったものとする。このときCPU103は、第2保留記

50

憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したに基づいて、第2保留表示領域01TM006に第2保留表示01TM005を新たに表示させる。

【1915】

その後、高ベース状態に制御してから123回目の変動表示が実行されるまで、連続して表示結果が「はずれ」になったものとする。この期間の遊技状態は高確高ベース状態となっている。

【1916】

次いで、演出制御用CPU120は、高確高ベース状態（バトルRUSHモード）に制御されてから124回目の変動表示を実行しているものとする。本例では、第2保留記憶数が0の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示（図14-18に示すT10のタイミングで開始された変動表示）を実行している。また、アクティブ表示領域01TM003には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示01TM001を表示させている。

【1917】

次いで、図14-19（9）に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図14-18に示すT11のタイミングで）、新たに入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し第2保留記憶数が1となったものとする。このときCPU103は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したに基づいて、第2保留表示領域01TM006に第2保留表示01TM005を新たに表示させる。

【1918】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-19（10）に示すように、第2保留記憶数が1の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「5」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「1」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる（図14-18に示すT12のタイミング）。

【1919】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が1であるに基づいて、高確高ベース状態に制御してから125回目の変動表示を実行するときに、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し且つ表示結果を「はずれ」と判定したに基づいて、変動パターンを「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）+設定示唆演出」の変動パターンに決定したものとする。そして、CPU103は、当該変動パターン「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）+設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドと、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドとを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。そして、第2特別図柄の変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確低ベース状態に移行させる。

【1920】

演出制御用CPU120は、「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）+設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドを受信したに基づいて、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出と、バトル演出が終了したタイミング（味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知されたタイミング）で表示されるバトルRUSH終了画像の表示態様によって現在の設定値を示唆する第2設定示唆演出と、を実行すべきことを認識する。そして、高確高ベース状態に制御されてからの（バトルRUSHモードに制御してからの）変動表示回数に基づいて、第1設定示唆演出の態様及び第2設定示唆演出の態様を決定する。

【1921】

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、高確高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）61回以降（本例では125回）に確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて、当該「確変転落あり」と判定された125回目の変動表示に対応した第1設定示唆演出において表示させる文字を「REACH」に決定し、設定値が「2」に設定されていることに基づいて、「リーチ！！」の文字を青色態様とすることに決定したものとする。また、演出制御用CPU120は、高確高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）51回以降（本例では125回）に確変転落判定で「確変転落あり」と判定されていたことに基づいて、高ベース状態における125回目の変動表示に対応した第2設定示唆演出において、背景を「三日月背景」とすることに決定するとともに、設定値が「2」に設定されていることに基づいて、表示させる星の数を3とすることに決定したものとする。

10

【1922】

そして、演出制御用CPU120は、図14-20(11)に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図14-18に示すT13のタイミング）。

【1923】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が0となったことに伴い、アクティブ表示領域01TM003に表示されていたアクティブ表示01TM001を消去すると共に、第2保留表示領域01TM006に表示されていた第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）125回目の変動表示であることに基づいて、画像表示装置5の左上部（「バトルRUSH」の下方）に「残り？回」の文字を表示させている。

20

【1924】

次いで、図14-20(12)に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図14-18に示すT14のタイミングで）、新たに入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し第2保留記憶数が1となったものとする。このときCPU103は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第2保留表示領域01TM006に第2保留表示01TM005を新たに表示させる。

30

【1925】

次いで、図14-20(13)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。そして、リーチ状態が成立したタイミングで、画像表示装置5の上部に「REACH」の文字を青色態様で表示させる第1設定示唆演出を実行する（図14-18に示すT15のタイミング）。

40

【1926】

次いで、図14-20(14)に示すように、演出制御用CPU120は、第1設定示唆演出を終了させて、スーパーリーチの変動パターンに対応した演出であるバトル演出を開始する（図14-18に示すT16のタイミング）。このバトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタ01TM100と敵キャラクタ01TM110とを表示させるとともに、味方キャラクタ01TM100及び敵キャラクタ01TM110の上方（画像表示装置5の上部）に、「敗北ならRUSH終了、勝利なら大当たり！！」という文字を表示させる。即ち、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出が実行された場合には高ベース状態が今回（125回目の変動表示）で終了し、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行された場合には大当たり遊技状態に制御されることを遊

50

技者に示す演出となっている。

【1927】

遊技者にとっては、この時点において第1設定示唆演出により確変転落が既に示唆されてはいるものの報知はされていないため、確変転落を確信するまでには到っていない。従って、高ベース状態（高確高ベース状態）がこれで終了するか又は高ベース状態（高確高ベース状態）が継続するのかが明確には分からない状況である。このような状況において、高ベース状態（高確高ベース状態）が継続することを示唆することにより、遊技者に期待感を持たせることができる。また、表示結果が「大当たり」となることも示唆することにより、遊技者に期待感を持たせることができる。

【1928】

本例では、「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）+設定示唆演出」の変動パターンに基づいて変動表示が実行されているため、図14-20（15）に示すように、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に敗北するバトル演出が実行される（図14-18に示すT17のタイミング）。演出制御用CPU120は、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に敗北したタイミングで、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「3」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を停止表示させる。これにより、遊技者は、表示結果が「はずれ」となり、この125回目の変動表示で高ベース状態が終了したことを把握する。

【1929】

次いで、図14-20（16）に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出を終了させると共に、第2設定示唆演出を実行する（図14-18に示すT18のタイミング）。前述したように、演出制御用CPU120は、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）61回以降の確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて、背景を「三日月背景」とすることに決定するとともに、設定値が「2」に設定されていることに基づいて、表示させる星の数を3とすることに決定している。この決定に基づいて、演出制御用CPU120は、バトルRUSHモードが終了したことを報知するバトルRUSH終了画像01TM300として「三日月背景」であり、星の数が「3」となっている画像を表示させる。このバトルRUSH終了画像01TM300には、画面中央に表示される「バトルRUSH終了」の文字が含まれる。

【1930】

次いで、CPU103は、大当たり遊技状態が終了してから（高ベース状態に制御してから）125回目の変動表示が終了したことに基づいて、継続して低確低ベース状態（通常状態）に制御する（図14-18に示すT19のタイミング）。また、演出制御用CPU120は、第2設定示唆演出を終了させると共に、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「3」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

【1931】

以上に示したように、CPU103は、大当たり遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御した後、101回目以降の確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、当該確変転落判定に対応した変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確低ベース状態に移行させている。演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御されたことに対応して演出モードをバトルRUSHモードに制御した後、101回目以降の変動表示に対応した確変転落判定結果指定コマンドにより「確変転落あり」と指定されるまでバトルRUSHモードを継続し、「確変転落あり」と指定された変動表示で第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出を実行するとともにバトルRUSHモードを終了させる。このように、遊技状態が高確状態から低確状態に移行する契機となった変動表示において第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出を実行可能とすることにより、設定示唆演出が実行されるタイミングを多様化して、確変転落判定が実行される遊技機の興趣

10

20

30

40

50

を向上させることができる。

【 1 9 3 2 】

以上に示したように、高ベース状態に対応したバトル R U S H モードに制御されている状態で、100 回目又は 100 回目以降の変動表示においてバトル演出が実行された場合、(1) 味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すると表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御され、(2) 味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わると表示結果が「はずれ」となるが高ベース状態(バトル R U S H モード)は継続することになり、(3) 味方キャラクタが敵キャラクタに敗北すると表示結果が「はずれ」となり高ベース状態(バトル R U S H モード)が終了することになる。これにより、バトル R U S H モードに制御されてから 100 回目及び 101 回目以降の変動表示に対応して実行されるバトル演出への関心を高めることができる。

10

【 1 9 3 3 】

(高確高ベース状態移行後の 100 変動以内で確変転落する場合の変形例)

前述した例では、高確高ベース状態(バトル R U S H モード)に移行してから 100 回以内に「確変転落あり」と判定された場合には、「確変転落あり」と判定された変動表示で第 1 設定示唆演出のみを実行して第 2 設定示唆演出は実行せず、高ベース状態が終了する 100 回目の変動表示で第 1 設定示唆演出及び第 2 設定示唆演出の両方を実行している。このような形態に限らず、「確変転落あり」と判定された変動表示で第 1 設定示唆演出及び第 2 設定示唆演出の両方を実行しても良い。

【 1 9 3 4 】

また、前述した例では、高確高ベース状態(バトル R U S H モード)に移行してから 100 回以内に「確変転落あり」と判定された場合には、「確変転落あり」と判定された変動表示で低確高ベース状態に移行させるが、演出モードに関してはバトル R U S H モードを継続させている。このような形態に限らず、高確高ベース状態(バトル R U S H モード)に移行してから 100 回以内に「確変転落あり」と判定された場合に、演出モードを、低確高ベース状態となったことを把握可能な他の演出モードに変更するようにしても良い。

20

【 1 9 3 5 】

以下に示す例では、高確高ベース状態(バトル R U S H モード)に移行してから 99 回以内に「確変転落あり」と判定された場合に、「確変転落あり」と判定された変動表示で第 1 設定示唆演出及び第 2 設定示唆演出を実行して、次の変動表示から 100 回目の変動表示までは、低確高ベース状態であることを把握可能なチャンスタイムに制御するようにしている。図 14 - 21 は、高確高ベース状態に制御されてから 99 回以内に確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合の遊技フローを示す説明図である。

30

【 1 9 3 6 】

また、図 14 - 21 の例では、遊技状態に対応した複数の演出モードが設けられており、演出制御用 C P U 120 は、複数の演出モードのうちの現在の遊技状態に対応した演出モードに制御可能である。具体的には、通常状態(低確低ベース状態)では、飾り図柄の背景画像としてキャラクタが表示されない通常モードに制御可能であり、高確高ベース状態では、前述したように、飾り図柄の背景画像として味方キャラクタ 01 T M 100 が画面中央部に表示されるバトル R U S H モードに制御可能であり、低確高ベース状態では、後述する図 14 - 23 及び図 14 - 24 に示すように、飾り図柄の背景画像として、雲が画面上部に表示されると共に味方キャラクタ 01 T M 100 が画面中央部に表示されるチャンスタイムに制御可能となっている。

40

【 1 9 3 7 】

図 14 - 21 (C) に示すように、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)に制御されており、演出モードが通常モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「大当たり」となった場合には、大当たり遊技状態に制御され、大当たり遊技状態終了後に、遊技状態が高確高ベース状態に制御され、演出モードはバトル R U S H モードに制御されることになる。

【 1 9 3 8 】

50

そして、CPU103は、遊技状態を高確高ベース状態に制御している状態で変動表示を開始するときに確変転落判定を実行する。

【1939】

ここで、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-12（A）に示す高確高ベース時における確変転落非当選用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

【1940】

また、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図14-12（B）に示す高確高ベース時における確変転落非当選用の大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

10

【1941】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落なし」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、バトルRUSHモード移行後（大当り遊技状態終了後）から「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを受信していないこ

20

【1942】

一方、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-12（G）に示す、はずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出と、バトル演出が終了したタイミング（味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知されたタイミング）で表示されるバトルRUSH終了画像の表示態様によって現在の設定値を示唆する第2設定示唆演出とが実行される「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）+設定示唆演出」の変動パターンが設けられている。図14-12（G）の例では、100%の割合で「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）+設定示唆演出」の変動パターンに決定される。

30

【1943】

また、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図14-12（D）に示す確変転落当選用の大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

40

【1944】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、バトルRUSHモードに制御している状態で「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを受信したことに基づいて、バトルRUSHモードを今回の変動表示で終了させて、次回の変動表示からチャンスタイムに移行させる。

【1945】

50

CPU103は、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させる。

【1946】

CPU103は、低確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から100回目以内の変動表示である場合に、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-12（E）に示す低確高ベース時におけるはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

【1947】

また、CPU103は、低確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から100回目以内の変動表示である場合に、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図14-12（F）に示す低確高ベース時における大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

10

【1948】

そして、CPU103は、大当り遊技状態が終了してから（高ベース状態に制御してから）100回目の変動表示が終了したことに基づいて、低確高ベース状態を終了させる。これにより、次回（大当り遊技状態終了後101回目）の変動表示は通常状態（低確低ベース状態）で実行されることになる。また、演出制御用CPU120は、バトルRUSHモードに移行してから（大当り遊技状態が終了してから）100回目の変動表示が終了したことに基づいて、チャンスタイムを終了させる。これにより、次回（大当り遊技状態終了後101回目）の変動表示は通常モードで実行されることになる。

20

【1949】

図14-22は、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図14-23及び図14-24は、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出に関連した演出画像を示す説明図である。以下に示す例では、パチンコ遊技機1の設定値が「6」に設定されているものとする。

【1950】

まず、演出制御用CPU120は、図14-23（1）に示すように、高確高ベース状態（バトルRUSHモード）に制御されてから19回目の変動表示を実行しているものとする。本例では、第2保留記憶数が0の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示（図14-22に示すT1のタイミングで開始された変動表示）を実行している。また、アクティブ表示領域01TM003には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示01TM001を表示させている。

30

【1951】

ここで、演出制御用CPU120は、演出モードをバトルRUSHモードに制御していることに基づいて、画像表示装置5の中央部に味方キャラクタ01TM100を表示させるとともに画像表示装置5の左上部に「バトルRUSH」の文字を表示させている。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）19回目の変動表示であることに基づいて、画像表示装置5の左上部（「バトルRUSH」の下方）に「残り81回」の文字を表示させている。

40

【1952】

次いで、図14-23（2）に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図14-22に示すT2のタイミングで）、新たに入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し第2保留記憶数が1となったものとする。このときCPU103は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第2保留表示領域01TM006に第2保留表示01TM005を新たに表示させる。

【1953】

50

次いで、演出制御用CPU120は、図14-23(3)に示すように、第2保留記憶数が1の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「6」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる(図14-22に示すT3のタイミング)。

【1954】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が1であることに基づいて、高確高ベース状態に制御してから20回目の変動表示を実行するときに、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し且つ表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「スーパーリーチはずれ(バトル敗北)+設定示唆演出」の変動パターンに決定したものとする。そして、CPU103は、当該変動パターン「スーパーリーチはずれ(バトル敗北)+設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドと、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドとを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。そして、第2特別図柄の変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させる。

10

【1955】

演出制御用CPU120は、「スーパーリーチはずれ(バトル敗北)+設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出と、バトル演出が終了したタイミング(味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知されたタイミング)で表示されるバトルRUSH終了画像の表示態様によって現在の設定値を示唆する第2設定示唆演出と、を実行すべきことを認識する。そして、高確高ベース状態に制御されてからの(バトルRUSHモードに制御してからの)変動表示回数に基づいて、第1設定示唆演出の態様及び第2設定示唆演出の態様を決定する。

20

【1956】

ここで、演出制御用CPU120は、高確高ベース状態に制御されてから(バトルRUSHモードに制御してから)50回以内(本例では20回)に確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて、当該「確変転落あり」と判定された20回目の変動表示に対応した第1設定示唆演出において表示させる文字を「リーチ!!」に決定し、設定値が「6」に設定されていることに基づいて、「リーチ!!」の文字を赤色態様とすることに決定したものとする。また、演出制御用CPU120は、高確高ベース状態に制御されてから(バトルRUSHモードに制御してから)30回以内(本例では20回)に確変転落判定で「確変転落あり」と判定されていたことに基づいて、高ベース状態における100回目の変動表示に対応した第2設定示唆演出において、背景を「満月背景」とすることに決定するとともに、設定値が「6」に設定されていることに基づいて、表示させる星の数を6とすることに決定したものとする。そして、演出制御用CPU120は、図14-23(4)に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる(図14-22に示すT4のタイミング)。

30

40

【1957】

また、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを含む1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、次回以降(21回目以降)の変動表示は低確高ベース状態で実行されることに基づいて、今回(20回目)実行する変動表示でバトルRUSHモードを終了させて、次回以降(21回目以降)の変動表示ではチャンスタイムに移行させることに決定している。

【1958】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が0となったことに伴い、アクティ

50

ブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 に表示されていたアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 を消去すると共に、第 2 保留表示領域 0 1 T M 0 0 6 に表示されていた第 2 保留表示 0 1 T M 0 0 5 をアクティブ表示領域 0 1 T M 0 0 3 にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトル R U S H モードに制御してから）20 回目の変動表示であることに对应させて、画像表示装置 5 の左上部（「バトル R U S H」の下方）に「残り 80 回」の文字を表示させている。

【 1 9 5 9 】

次いで、図 1 4 - 2 3（5）に示すように、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エリア 5 R において、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図 1 4 - 2 2 に示す T 5 のタイミングで）、新たに入賞球装置 6 B への始動入賞が発生し第 2 保留記憶数が 1 となったものとする。このとき C P U 1 0 3 は、第 2 保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第 2 保留表示領域 0 1 T M 0 0 6 に第 2 保留表示 0 1 T M 0 0 5 を新たに表示させる。

10

【 1 9 6 0 】

次いで、図 1 4 - 2 3（6）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び図柄表示エリア 5 R に「4」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。そして、リーチ状態が成立したタイミングで、画像表示装置 5 の上部に「リーチ！！」の文字を赤色態様で表示させる第 1 設定示唆演出を実行する（図 1 4 - 2 2 に示す T 6 のタイミング）。

20

【 1 9 6 1 】

遊技者は、バトル R U S H モードにおいてリーチ状態が成立したときに、「リーチ！！」の文字が赤色態様で表示されていることにより、当該変動表示で確変転落した可能性があることを把握する。また、現在遊技を行っているパチンコ遊技機 1 の設定値が 4 ~ 6 の範囲である可能性があること、示唆されている設定値（4 ~ 6）に関しては、実際の設定値に近い値であること（信頼度が高いこと）を把握する。このように、確変転落が発生した変動表示において確変転落が発生したことを示唆する演出が実行されることにより遊技者は残念に思うものの、設定値が高い（4 ~ 6 である）可能性があるため、遊技意欲の低下は抑制されることになる。また、バトル R U S H モードで実行可能な残りの変動表示回数が比較的多い（80 回）ことから、残り回数で何とか大当りを発生させるよう意欲を持って遊技することになる。

30

【 1 9 6 2 】

図 1 4 - 1 6（7）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 設定示唆演出を終了させて、スーパーリーチの変動パターンに対応した演出であるバトル演出を開始する（図 1 4 - 2 2 に示す T 7 のタイミング）。このバトル演出の実行に伴い、画像表示装置 5 に味方キャラクタ 0 1 T M 1 0 0 と敵キャラクタ 0 1 T M 1 1 0 とを表示させるとともに、味方キャラクタ 0 1 T M 1 0 0 及び敵キャラクタ 0 1 T M 1 1 0 の上方（画像表示装置 5 の上部）に、「敗北なら R U S H 終了、引き分けなら R U S H 継続、勝利なら大当り！！」という文字を表示させる。即ち、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出が実行された場合には高確高ベース状態が今回（19 回目の変動表示）で終了し、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出が実行された場合には高確高ベース状態が次回以降（20 回目以降の変動表示）も継続し、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行された場合には表示結果が「大当り」となることを遊技者に示す演出となっている。

40

【 1 9 6 3 】

遊技者にとっては、この時点において確変転落が既に示唆されてはいるものの報知はされていないため、確変転落を確信するまでには到っていない。従って、高確高ベース状態がこれで終了するか、又は、高確高ベース状態が継続するのかが、明確には分からない状況である。このような状況において、高確高ベース状態が継続することを示唆することによ

50

り、遊技者に期待感を持たせることができる。

【1964】

本例では、「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」の変動パターンに基づいて変動表示が実行されているため、図14-23（8）に示すように、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に敗北するバトル演出が実行される（図14-22に示すT8のタイミング）。演出制御用CPU120は、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に敗北したタイミングで、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「5」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「4」を停止表示させる。これにより、遊技者は、表示結果が「はずれ」となり、この20回目の変動表示で高確状態が終了することを把握する。

10

【1965】

次いで、図14-23（8）に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出を終了させると共に、第2設定示唆演出を実行する（図14-22に示すT9のタイミング）。前述したように、演出制御用CPU120は、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）30回以内の確変転落判定で「確変転落あり」と判定されていたことに基づいて、背景を「満月背景」とすることに決定するとともに、設定値が「6」に設定されていることに基づいて、表示させる星の数を6とすることに決定している。この決定に基づいて、演出制御用CPU120は、バトルRUSHモードが終了したことを報知するバトルRUSH終了画像01TM300として「満月背景」であり、星の数が「6」となっている画像を表示させる。このバトルRUSH終了画像01TM300には、画面中央に表示される「バトルRUSH終了」の文字が含まれる。

20

【1966】

遊技者は、バトルRUSH終了画像01TM300を見ることにより、バトルRUSHモード（高確高ベース状態）が終了したことを把握する。そして、バトルRUSH終了画像01TM300が「満月背景」となっていることと、表示されている星の数が6であることから、当該変動表示を含む高ベース状態（バトルRUSHモード）で実行されたこれまでの変動表示のうち、比較的早い段階（1～30回転）で実行された変動表示で確変転落したことを把握する。また、現在遊技を行っているパチンコ遊技機1の設定値が6であり、示唆されている設定値（6）に関しては、実際の設定値であること（信頼度が100%であること）を把握する。

30

【1967】

このように、高確高ベース状態（バトルRUSHモード）が終了する変動表示において、既に確変転落して低確状態となっていることが報知されることにより遊技者は残念に思うものの、示唆された設定値が高い（6である）ため、遊技意欲の低下は抑制されることになる。遊技者は、高確高ベース状態（バトルRUSHモード）は終了したものの、高い確率で次の大当りを期待できるため、引き続き大当りを発生させるよう意欲を持って遊技することになる。

【1968】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が1であることに基づいて、高ベース状態に制御してから21回目の変動表示を実行するときに、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「非リーチはずれ」の変動パターンに決定したものとす。そして、CPU103は、当該変動パターン「非リーチはずれ」を指定する変動パターン指定コマンドを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。この21回目の変動表示は低確高ベース状態で実行される。

40

【1969】

そして、演出制御用CPU120は、図14-23（10）に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図14-22に示すT11のタイミング）。

【1970】

50

ここで、演出制御用CPU120は、演出モードをチャンスタイムに制御していることに
応じて、第2設定示唆演出で表示した「満月背景」のバトルRUSH終了画像01TM3
00に関連したチャンスタイム画像01TM400を背景画像として表示するとともに、
画像表示装置5の中央部に味方キャラクタ01TM100を表示させ、画像表示装置5の
左上部に「チャンスタイム」の文字を表示させている。さらに、現在実行中の変動表示が
、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）21回目の変
動表示であることに対応させて、画像表示装置5の左上部（「バトルRUSH」の下方）
に「残り79回」の文字を表示させている。

【1971】

その後、高ベース状態に制御してから99回目の変動表示が実行されるまで、連続して表
示結果が「はずれ」になったものとする。この期間の遊技状態は低確高ベース状態となっ
ている。

10

【1972】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が4であることに基づいて、高ベース状態に制
御してから100回目の変動表示を実行するときに、表示結果を「はずれ」と判定したこ
とに基づいて、変動パターンを「非リーチはずれ」の変動パターンに決定したものとする
。そして、CPU103は、当該変動パターン「非リーチはずれ」を指定する変動パター
ン指定コマンドを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。この
100回目の変動表示は低確高ベース状態で実行される。

【1973】

20

演出制御用CPU120は、図14-24(11)に示すように、変動パターン指定コマ
ンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、
図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させ
る（図14-22に示すT12のタイミングで開始した変動表示）。

【1974】

次いで、CPU103は、大当り遊技状態が終了してから（高ベース状態に制御してから）
100回目の変動表示が終了したことに基づいて、低確高ベース状態を終了させて低確
低ベース状態（通常状態）に制御する（図14-22に示すT13のタイミング）。また
、演出制御用CPU120は、図14-24(12)に示すように、画像表示装置5の中
央部に「チャンスタイム終了」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の図柄表示エ
リア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「5」、図柄表示エリア
5Rに飾り図柄の「3」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄
の組み合わせを確定停止させる。

30

【1975】

以上に示したように、CPU103は、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御
した後、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、当該確変転落判定
に対応した変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させてい
る。そして、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態に制
御されたことに対応して演出モードをバトルRUSHモードに制御した後、確変転落判定
結果指定コマンドにより「確変転落あり」と指定された場合には、今回の変動表示でバト
ルRUSHモードを終了させて次回の変動表示から100回目の変動表示が終了するまで
チャンスタイムに制御する。このように、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで、異
なった演出モードに制御されることで、遊技者は、確変転落したことを容易に把握可能と
なる。

40

【1976】

このように、高確高ベース状態に制御されてから99回以内に確変転落した場合には、次
の変動表示からチャンスタイムに移行するため、遊技者は高確高ベース状態（バトルR
USHモード）に制御されてから何回目の変動表示で確変転落したかを認識することが可能
である。確変転落したときの変動表示回数が少ないほど（バトルRUSHモードで早く確
変転落するほど）、高確状態の期間が短く低確状態の期間が長いため、遊技者が遊技意欲

50

を失うおそれがあるものの、確変転落した変動表示に伴う演出として第 1 設定示唆演出及び第 2 設定示唆演出が実行されることになる。第 1 設定示唆演出及び第 2 設定示唆演出は、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたタイミングが早いほど（高確高ベース状態（バトル R U S H モード）に制御されてからの変動表示回数が少ないほど）、設定示唆の信頼度が高くなっているため、遊技継続を促進することが可能となる。

【 1 9 7 7 】

なお、上記実施形態において、高ベース状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）に制御されている期間において、前述したように対応表示（アクティブ表示、保留表示）に作用する変化示唆演出（第 1 変化示唆演出、第 2 変化示唆演出、第 3 変化示唆演出）を実行してから、対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行することが可能である。ここで、変化示唆演出が実行されたときに、確変転落しているか否か（低確高ベース状態であるか否か）に応じて、変化演出の実行割合を異ならせるようにしても良い。また、変化示唆演出が実行されたときに、設定されている設定値に応じて、変化演出の実行割合を異ならせるようにしても良い。

【 1 9 7 8 】

例えば、高確高ベース状態の場合は、変化示唆演出が実行されたときの変化演出の実行割合が 9 0 % であるのに対して、低確高ベース状態の場合は、変化示唆演出が実行されたときの変化演出の実行割合が 5 0 %（設定値が 1 ～ 3 である場合）又は 1 0 %（設定値が 4 ～ 6 である場合）とする。即ち、高確高ベース状態では、変化示唆演出が実行されたときに対応表示の表示態様の変化し易いが、低確高ベース状態では、変化示唆演出が実行されたときに対応表示の表示態様の変化し難い。また、低確高ベース状態では、変化示唆演出が実行されたときに、設定値が低い場合（設定値が 1 ～ 3 である場合）は対応表示の表示態様が比較的变化し易いが、設定値が高い場合（設定値が 4 ～ 6 である場合）は対応表示の表示態様が比較的变化し難い。このような構成によれば、大当たりとなる割合が低い低確高ベース状態に制御されている期間は、変化示唆演出が実行されても変化演出が実行されにくいことで、むやみに対応表示を変化させずに期待感を抑える一方で、変化示唆演出が実行されても変化演出が実行されにくいことで高設定であることを示唆することが可能であるため、遊技継続への意欲を向上させることができる。

【 1 9 7 9 】

また、上記の実施形態において、設定されている設定値に応じて設定示唆演出の実行割合が異なるようにしても良い。例えば、設定されている設定値が高い場合（4 ～ 6 の場合）には、設定されている設定値が低い場合（1 ～ 3 の場合）よりも高い割合で設定示唆演出を実行するようにしても良い。また、これとは逆に、設定されている設定値が低い場合（1 ～ 3 の場合）には、設定されている設定値が高い場合（4 ～ 6 の場合）よりも高い割合で設定示唆演出を実行するようにしても良い。

【 符号の説明 】

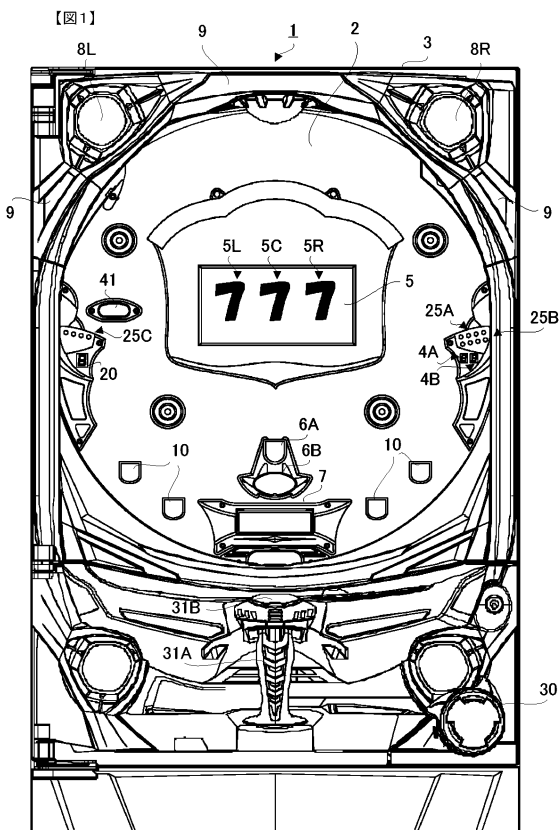
【 1 9 8 0 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 1 0 ... 一般入賞口
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板

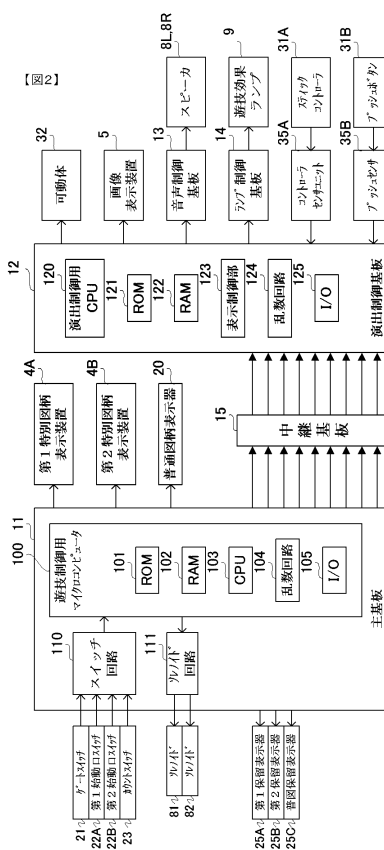
- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... ランプ制御基板
- 1 5 ... 中継基板
- 2 0 ... 普通図柄表示器
- 2 1 ... ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ
- 2 3 ... カウントスイッチ
- 3 0 ... 打球操作ハンドル
- 3 1 A ... スティックコントローラ
- 3 1 B ... プッシュボタン
- 3 2 ... 可動体
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 ... ROM
- 1 0 2、1 2 2 ... RAM
- 1 0 3 ... CPU
- 1 0 4、1 2 4 ... 乱数回路
- 1 0 5、1 2 5 ... I/O
- 1 2 0 ... 演出制御用CPU
- 1 2 3 ... 表示制御部

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

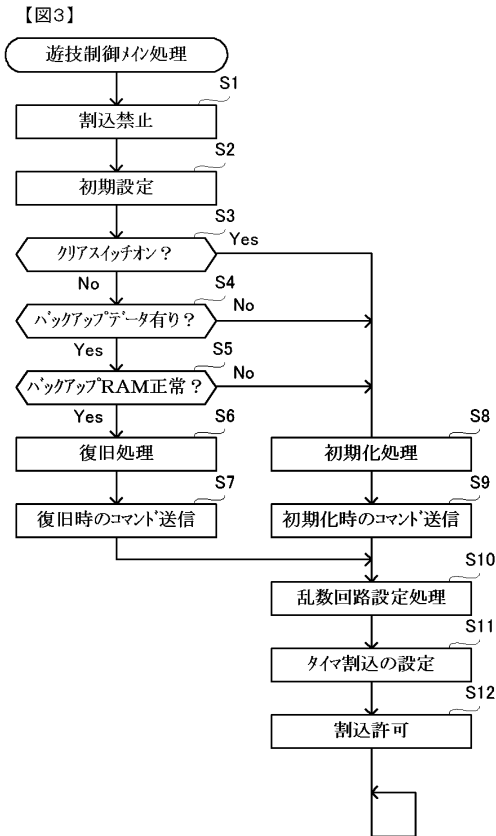
20

30

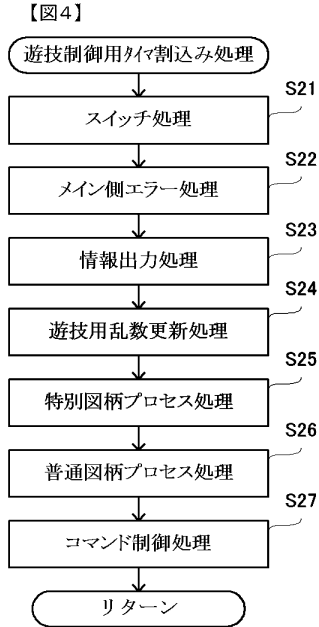
40

50

【図 3】



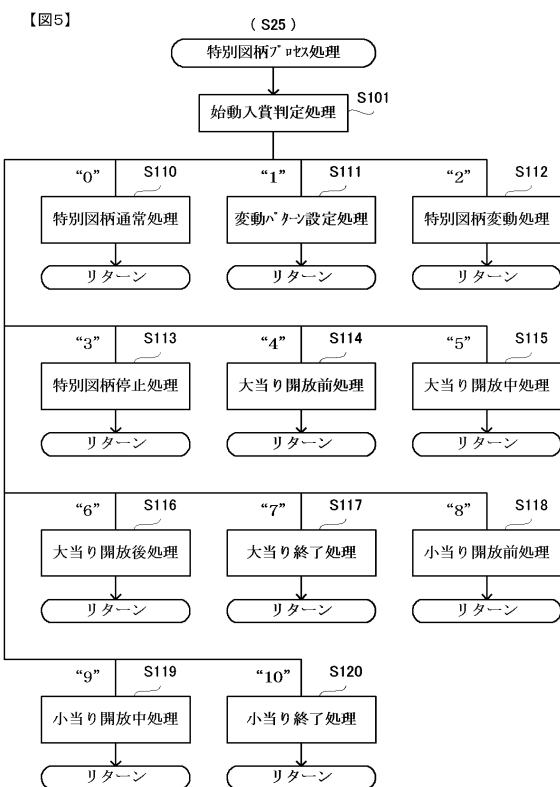
【図 4】



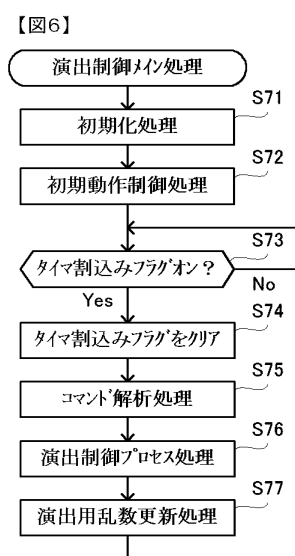
10

20

【図 5】



【図 6】

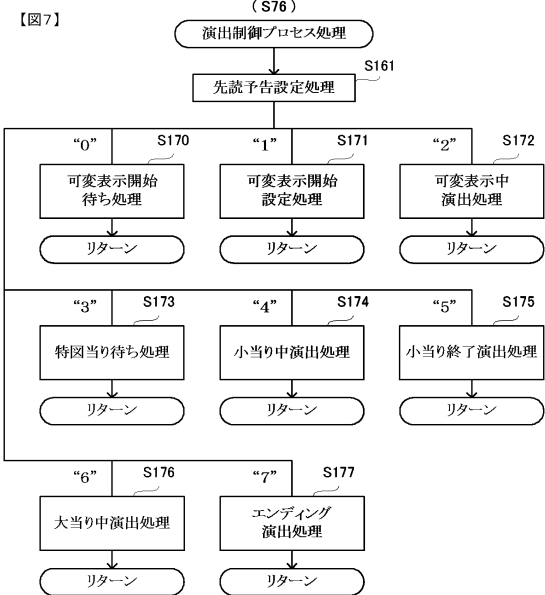


30

40

50

【図 7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

(A)

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

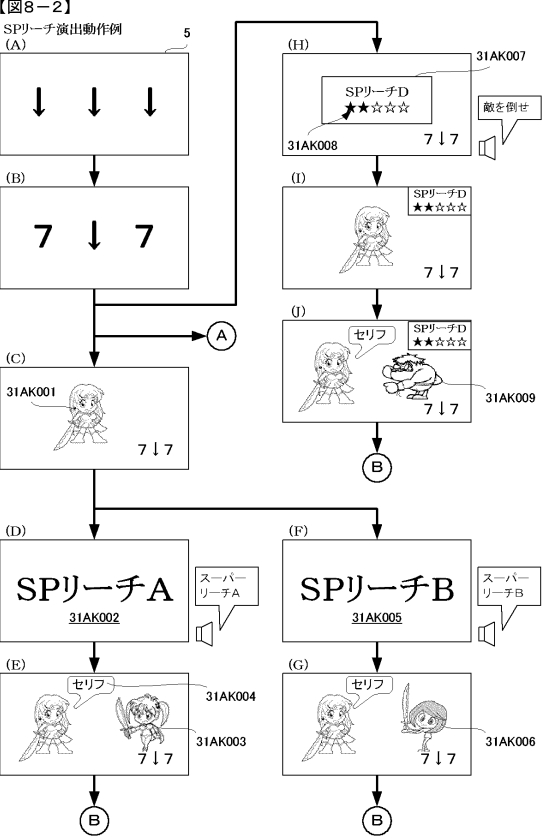
(B)

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

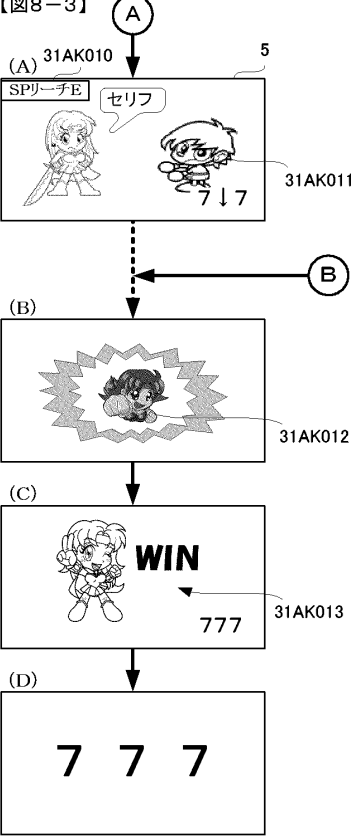
10

20

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



30

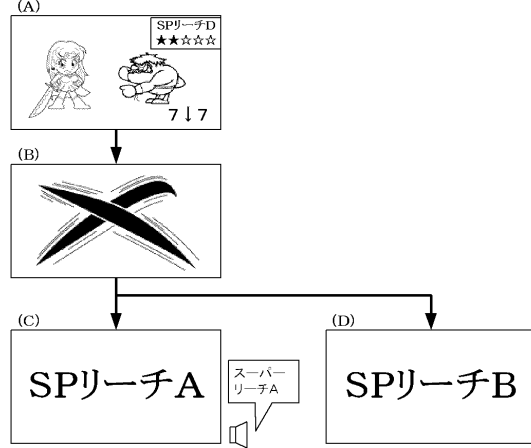
40

50

【図 8 - 4】

【図8-4】

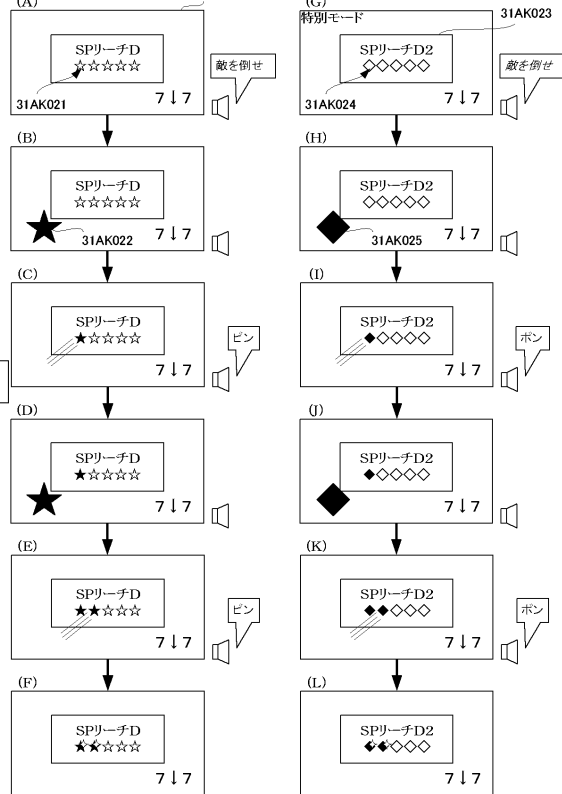
発展演出の演出動作例



【図 8 - 5】

【図8-5】

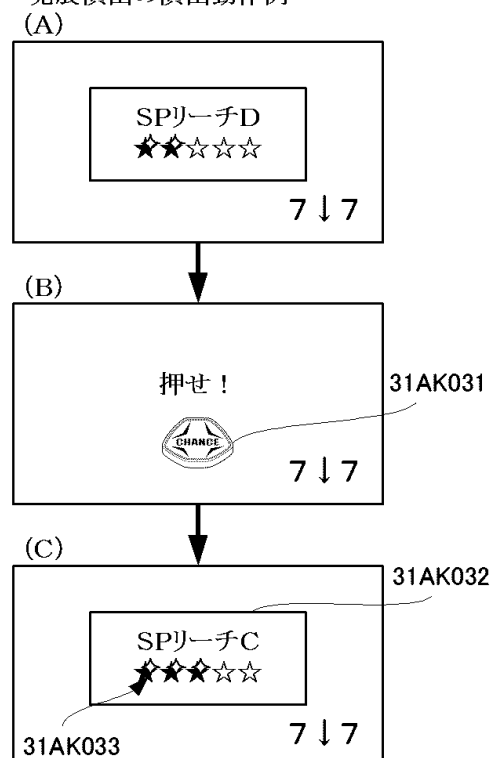
期待度示唆演出の演出動作例 5



【図 8 - 6】

【図8-6】

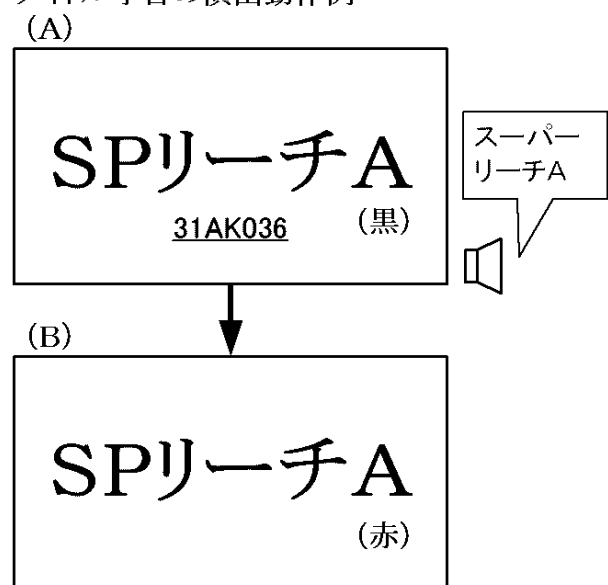
発展演出の演出動作例



【図 8 - 7】

【図8-7】

タイトル予告の演出動作例



10

20

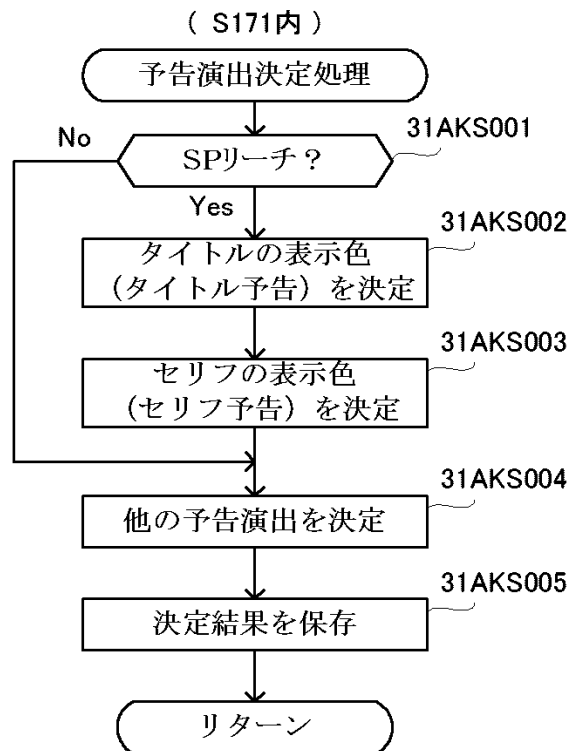
30

40

50

【図 8 - 8】

【図8-8】



【図 8 - 9】

【図8-9】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	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)

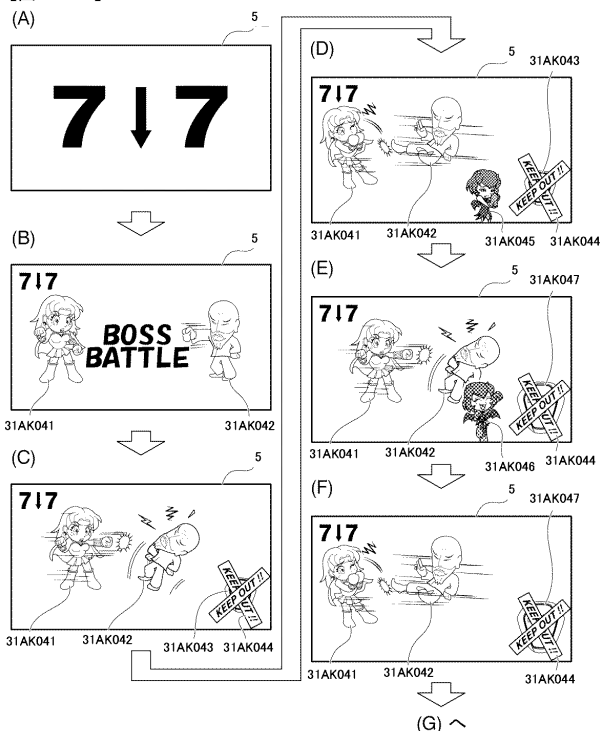
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(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 8 - 10】

【図8-10】



【図 8 - 11】

【図8-11】



10

20

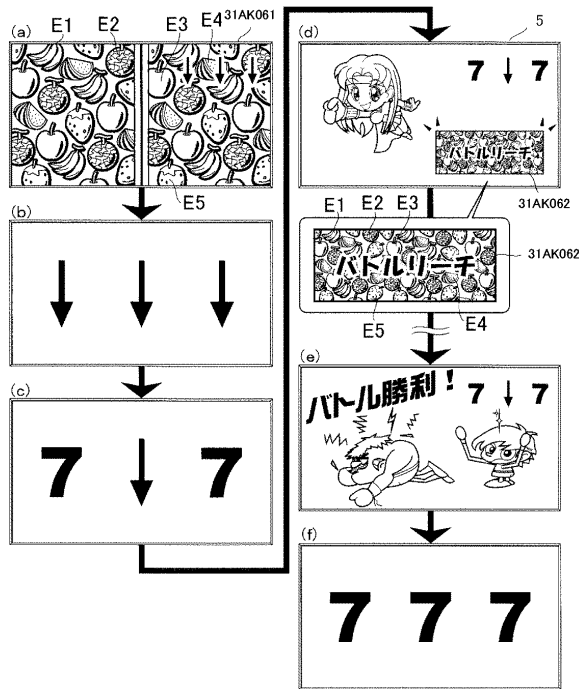
30

40

50

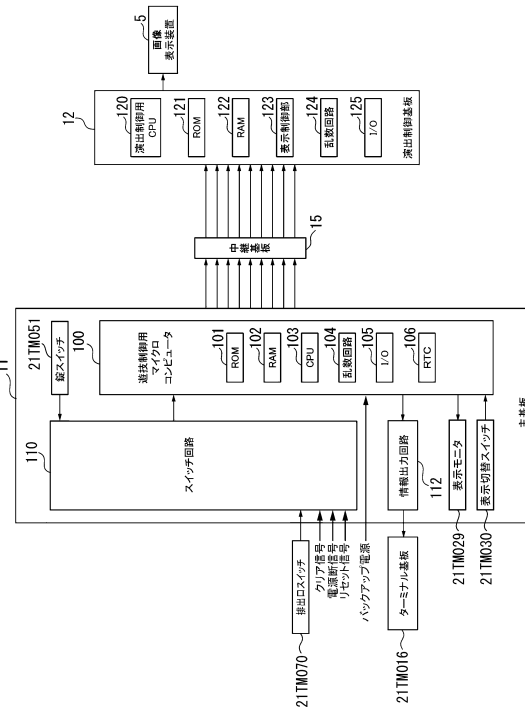
【図8-12】

【図8-12】



【図9-1】

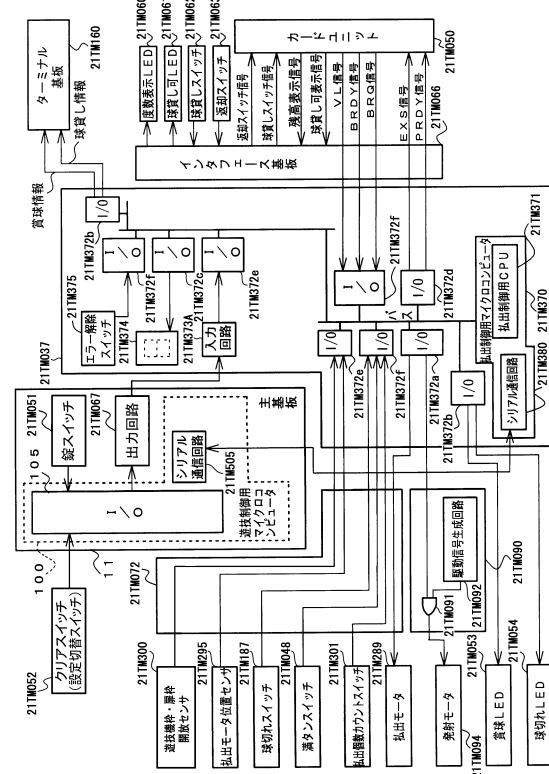
【図9-1】



特徴部21TMに関するパチンコ遊技機の回路構成

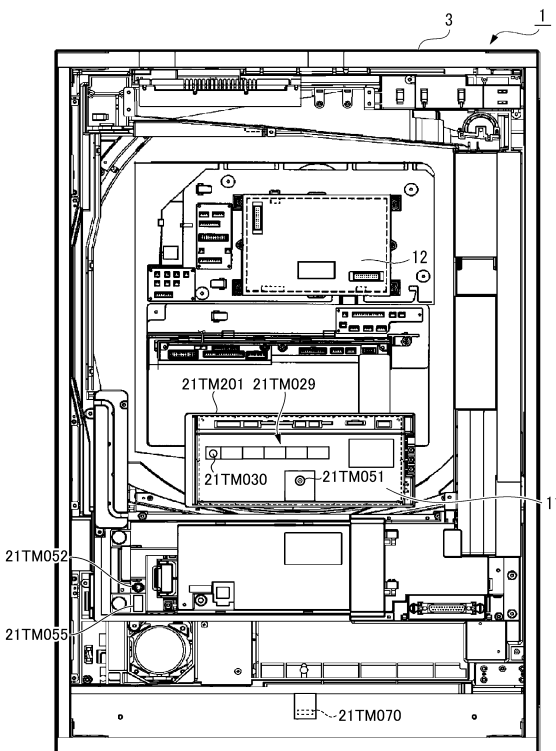
【図9-2】

【図9-2】



【図9-3】

【図9-3】



10

20

30

40

50

【 図 9 - 4 】

【图9-4】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1) 大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定バツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)
変動特図指定バツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)
(B)表示結果判定テーブル(設定値2) 大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定バツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13493(確率:1/280)
変動特図指定バツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13493(確率:1/280)
(C)表示結果判定テーブル(設定値3) 大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定バツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13506(確率:1/265)
変動特図指定バツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13506(確率:1/265)
(D)表示結果判定テーブル(設定値4) 大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定バツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)
変動特図指定バツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)
(E)表示結果判定テーブル(設定値5) 大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定バツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13538(確率:1/235)
変動特図指定バツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13538(確率:1/235)
(F)表示結果判定テーブル(設定値6) 大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定バツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13557(確率:1/220)
変動特図指定バツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13557(確率:1/220)

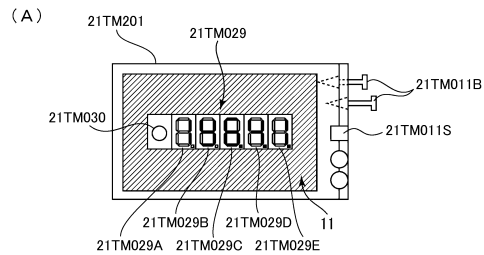
【圖 9 - 6】

【图9-6】

リングガバッファ (60000個)													10セット 総和 総累計	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
一般入賞球 (ソデ)	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	
第1始動入賞球 (ヘソ)	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	
普通電役入賞球 (電子ュー)	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	
特別電役入賞球 (アタッカー)	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	
賞球合計	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	
打込合計	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	
役比 (表示用モータ : %)													1	1
連比 (表示用モータ : %)													1	1
ベース1 (表示用モータ : %)													1	
ベース2 (表示用モータ : %)													1	

【 図 9 - 5 】

【图9-5】



(B) 7セグ+ドット

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

10

20

【圖 9 - 7】

【图9-7】

0000H	内蔵ROMエリア
2FFFH 3000H	非使用
FFFFH F000H	内蔵RAMエリア
F3FFFH F400H	非使用
FDFFFFH FE00H	内蔵レジスタエリア
FEBFFFH FEC0H	非使用
FFFFFH	

30

40

50

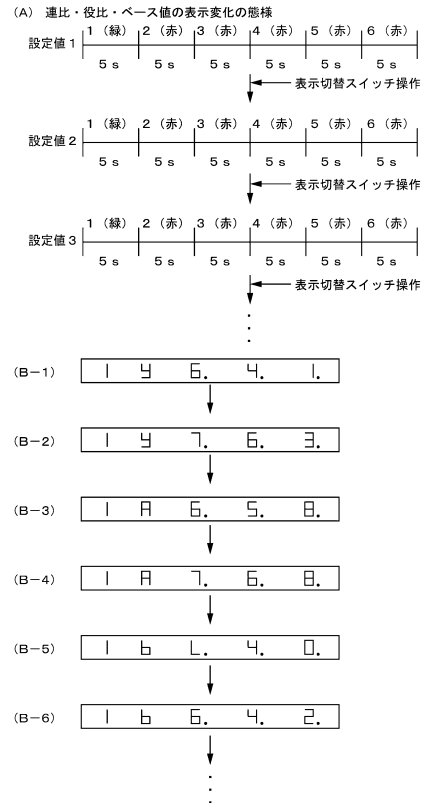
【図 9 - 8】

【図9-8】



【図 9 - 9】

【図9-9】

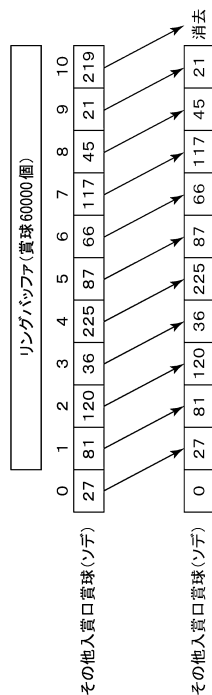


10

20

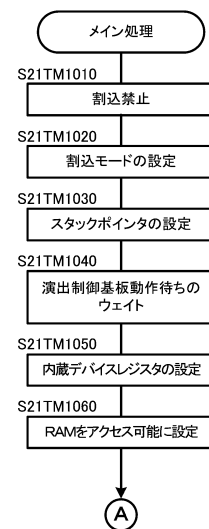
【図 9 - 10】

【図9-10】



【図 9 - 11】

【図9-11】 遊技制御メイン処理



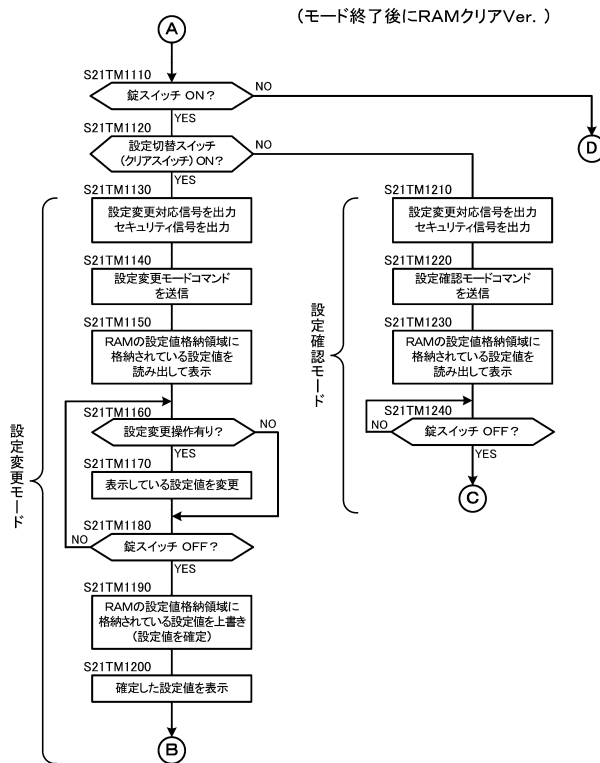
30

40

50

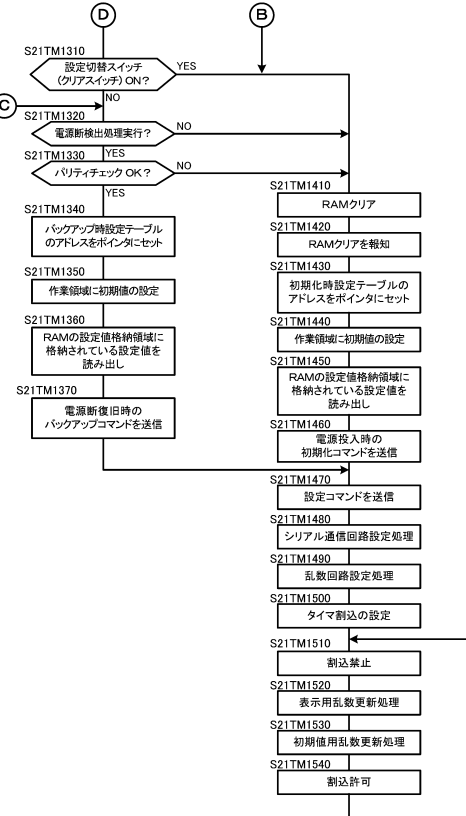
【図 9 - 1 2】

【図9-12】



【図 9 - 1 3】

【図9-13】

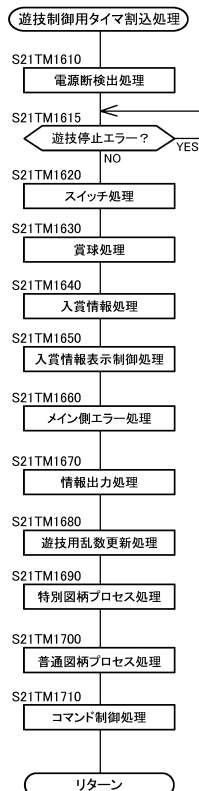


10

20

【図 9 - 1 4】

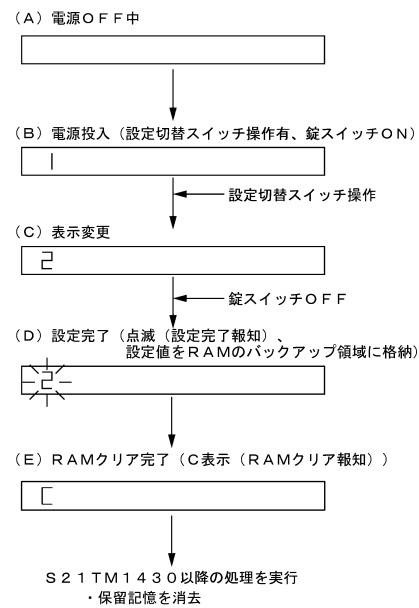
【図9-14】 遊技制御用タイマ割込処理



【図 9 - 1 5】

【図9-15】

設定変更モードにおける表示モニタの表示態様



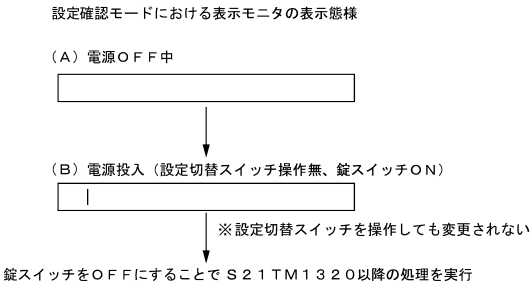
30

40

50

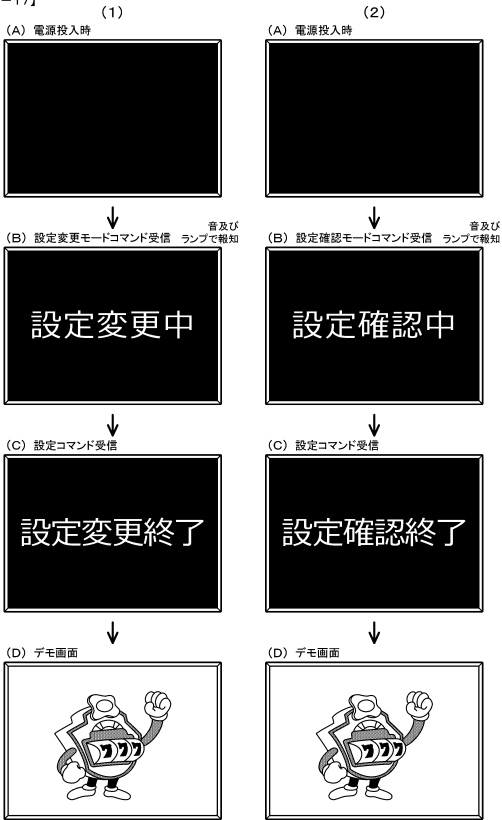
【 図 9 - 1 6 】

【図9-16】



【 図 9 - 1 7 】

【図9-17】

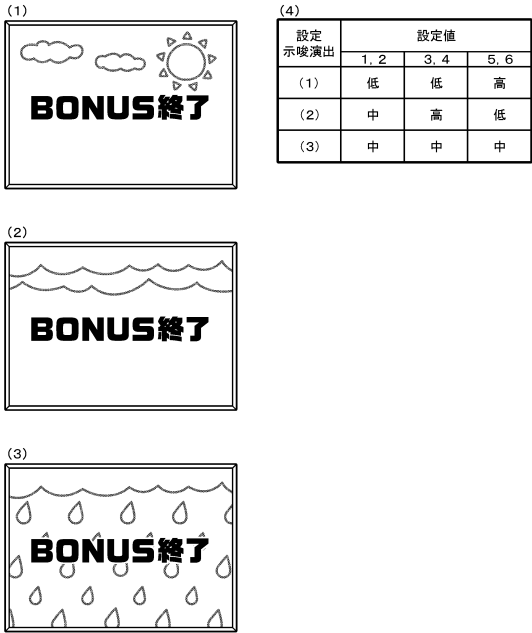


10

20

【 図 9 - 1 8 】

【図9-18】 設定示唆演出



【 図 9 - 1 9 】

【図9-19】

名称	内容
接続確認信号	オン 遊技制御用マイクロコンピュータが立上っている（制御可能な）状態
	オフ 遊技制御用マイクロコンピュータが制御可能でない状態

30

40

50

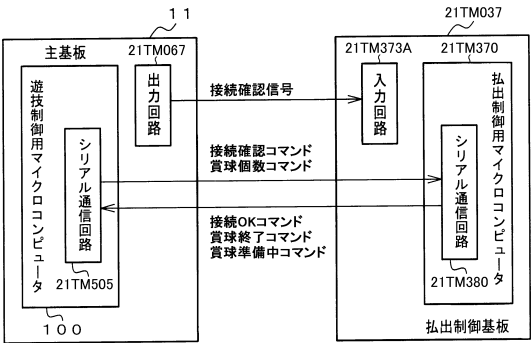
【図 9 - 2 0】

【図9-20】

コマンド	名称	内容
A 0	接続確認コマンド	接続状態が正常であるか否かを確認（1 s 毎）
8 x	接続OKコマンド	接続状態が正常であることを通知
5 x	賞球個数コマンド	賞球個数を通知
5 0	賞球終了コマンド	賞球動作の終了を通知
4 x	賞球準備中コマンド	エラーが発生し賞球動作が終了していないことを通知（1 s 毎）

【図 9 - 2 1】

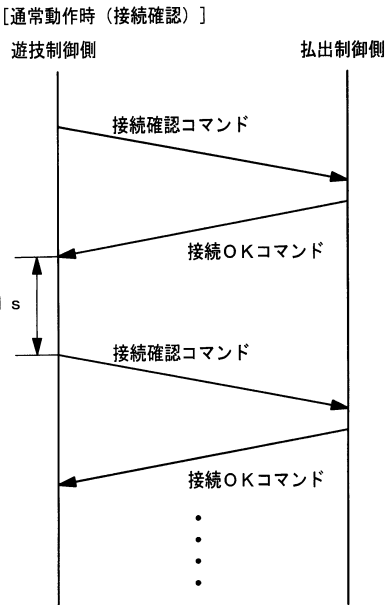
【図9-21】



10

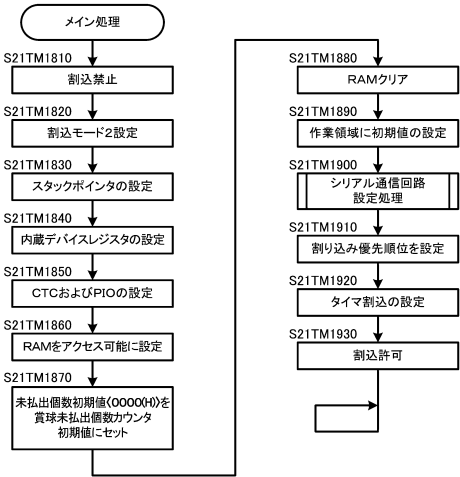
【図 9 - 2 2】

【図9-22】



【図 9 - 2 3】

【図9-23】 払出制御メイン処理



20

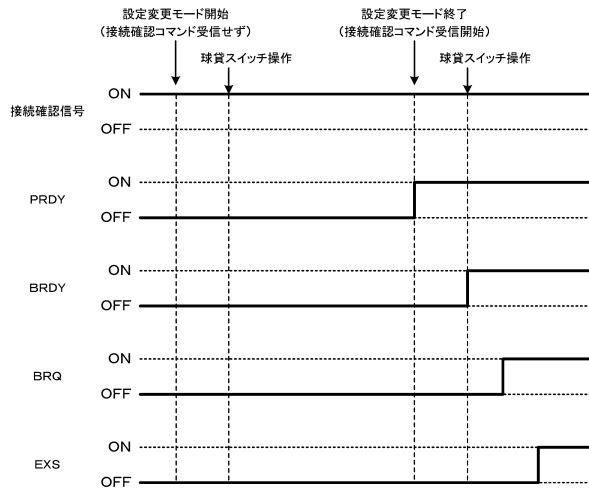
30

40

50

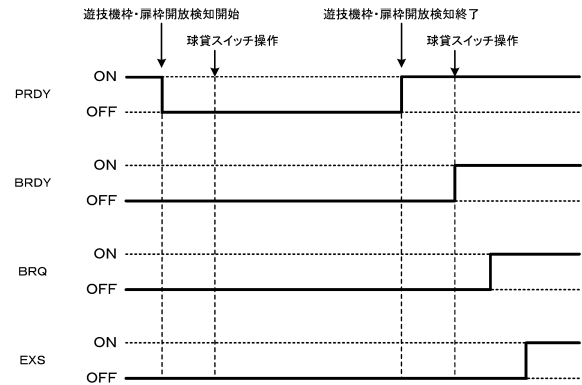
【図 9 - 28】

【図9-28】 第2の球貸制限方法



【図 9 - 29】

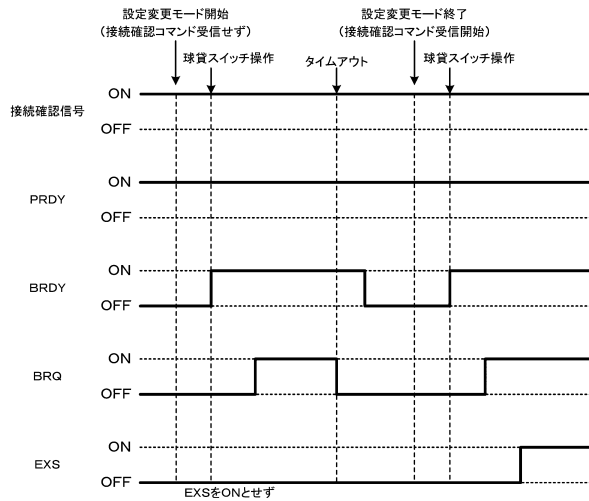
【図9-29】 第3の球貸制限方法



10

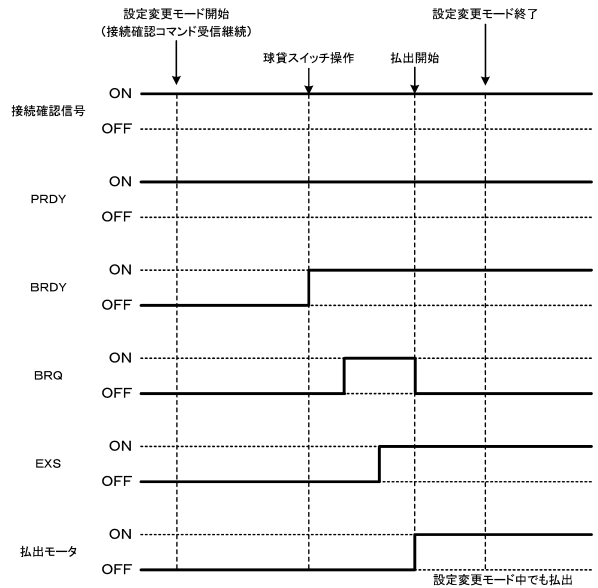
【図 9 - 30】

【図9-30】 第4の球貸制限方法



【図 9 - 31】

【図9-31】 設定変更モード中に球貸制限せず



20

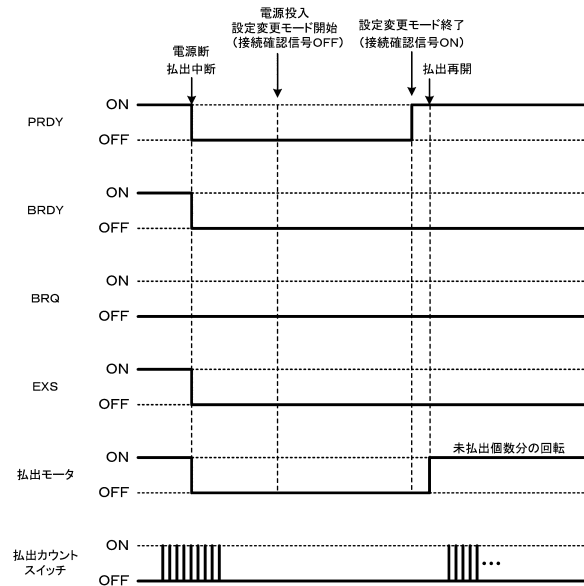
30

40

50

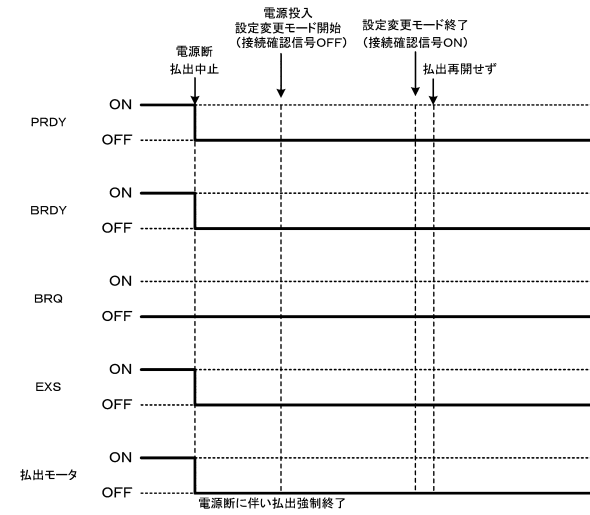
【図 9 - 3 2】

【図9-32】 設定変更モード終了後に払出を再開



【図 9 - 3 3】

【図9-33】 電源断に伴い払出を強制終了



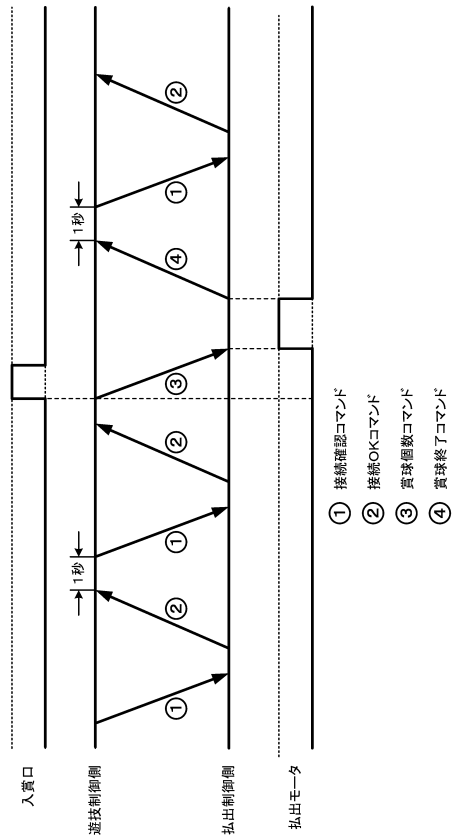
10

20

【図 9 - 3 4】

【図9-34】

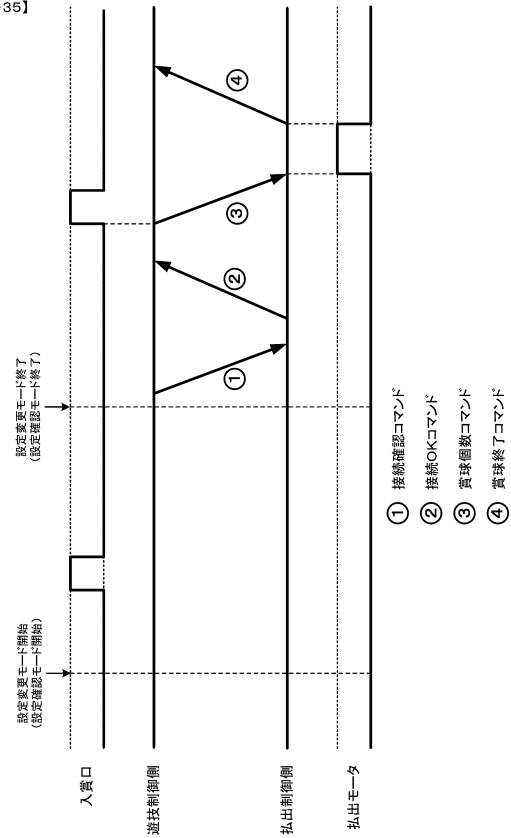
[通常動作時]



【図 9 - 3 5】

【図9-35】

[設定変更モード、設定確認モード]



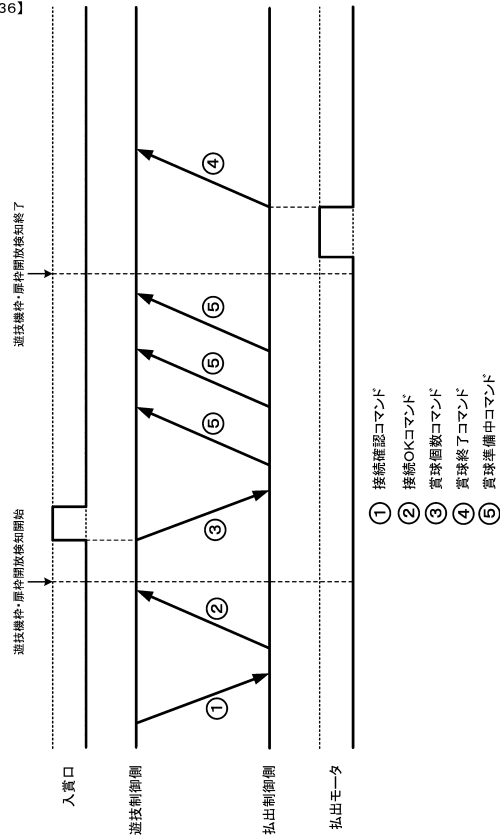
30

40

50

【 図 9 - 3 6 】

【图9-36】



【 図 9 - 3 7 】

【图9-37】

順	状況	錠5スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	1	
2	設定変更モード開始	ON	1	
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	1	3
5	電源断	ON	1	
6	電源投入	ON	1	
7	設定変更モード開始	ON	1	1

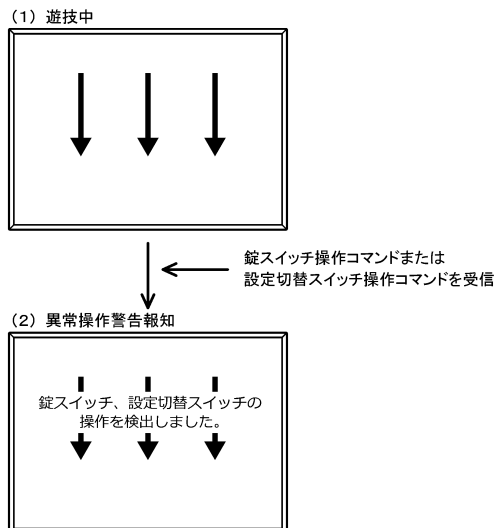
順	状況	錠止スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	1	
2	設定変更モード開始	ON	1	2
3	設定値変更中	ON	1	1
4	設定値変更中	ON	1	3
5	設定値変更中	OFF	3	3
6	電源断	OFF	3	
7	電源投入	ON	3	
8	設定変更モード開始	ON	3	3

10

20

【 図 9 - 3 8 】

【图9-38】



【 図 9 - 3 9 】

【图9-39】

(1) パターン1 端子番号	情報内容	出力
①	真珠	真珠10個以上、1秒ON後、1秒OFF
②	遊技機発・勝利時放(開放時ON)	遊技機の遊技機発または放(開放)中ON
③	全図即時回入	特別区所1つおよび特別区所2つの停止中、0.5秒ON
④	全図始動	特別区所1つおよび始動区所2つの入賞中、0.1秒ON後、0.1秒OFF
⑤	大当たり	大当たりON
⑥	大当たり1	大当たりON
⑦	大当たり2	大当たりON
⑧	大当たり3	大当たりON
⑨	説教音取	説教音取モードON
⑩	説教音取終了	説教音取モードON
⑪	アラビ番号	全ての入賞口排出、真珠10個以上、1秒ON後、1秒OFF
⑫	アラビ番号	全ての入賞口入賞、真珠10個以上、1秒ON後、1秒OFF
⑬	セキュリティ	<ul style="list-style-type: none"> ・電源投入時ON(30秒)、説教RAMクリアの警告のみ ・設定変更モードON、設定解除モードON ・不正行為(異常入賞、スリッチ異常検出)検出時ON(4分間) ・不正行為止対象エラー(強制)検出時ON(電源までおよび

端子番号	情報内容	出力
①	電源	
②	遊技機故障発生(解放時ON)	第10回毎に0.1秒ON後0.1秒OFF
③	至急故障発生回数	遊技機の遊技機番号またはカプセル番号にON
④	至急故障発生原因	遊技機1台につき4桁の故障発生原因に0.3秒ON
⑤	大当たり1	大当たりONに1回毎に0.1秒ON後0.1秒OFF
⑥	大当たり2	大当たりONに1回毎に0.1秒ON後0.1秒OFF
⑦	高倍率番号	大当たり中および高倍率スピンON
⑧	プレイ番号	第10回毎に0.1秒ON後0.1秒OFF
⑨	入賞	第10回毎に0.1秒ON後0.1秒OFF

⑩ セキュリティ

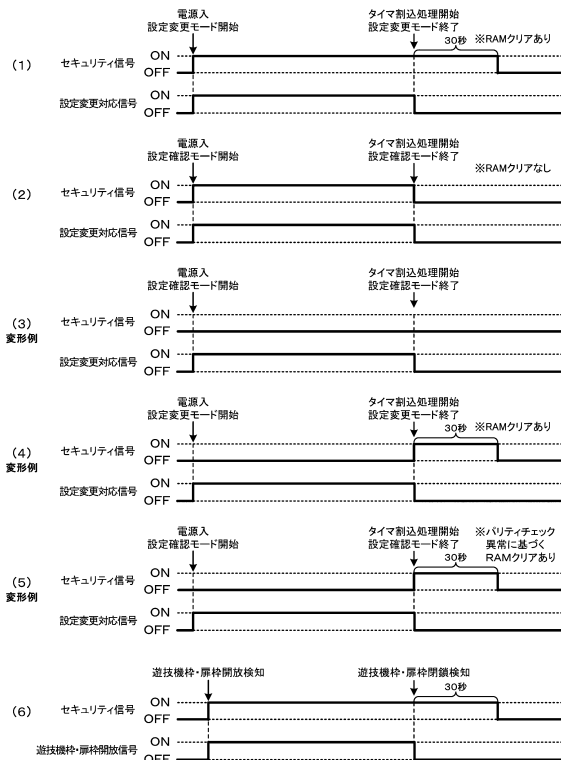
・電源投入時ON(30秒) ※RAMクリアの場合のみ
・不正行為(不正入賞、スイチ異常後投入検出時ON(4分間)
・遊技機停止対象エラー(強制検出時ON(電源オフおよび電源再投入エラー解除後)に4分間)

30

40

【図 9 - 4 0】

【図9-40】 セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間



【図 9 - 4 1】

【図9-41】

設定変更対応信号（パルス態様）

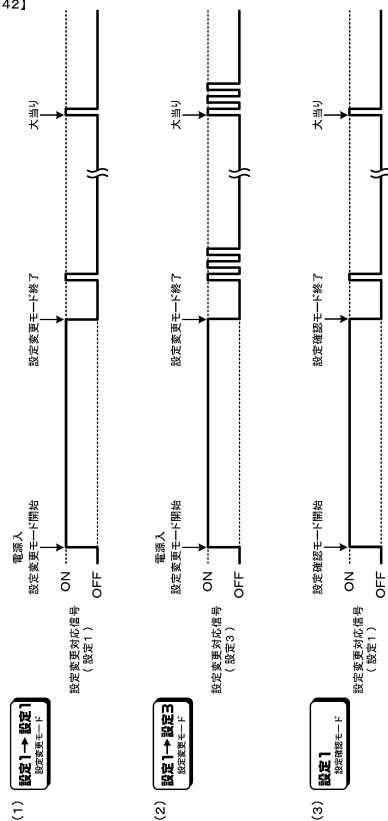
設定値	パルス態様
設定1	
設定2	
設定3	
設定4	
設定5	
設定6	

10

20

【図 9 - 4 2】

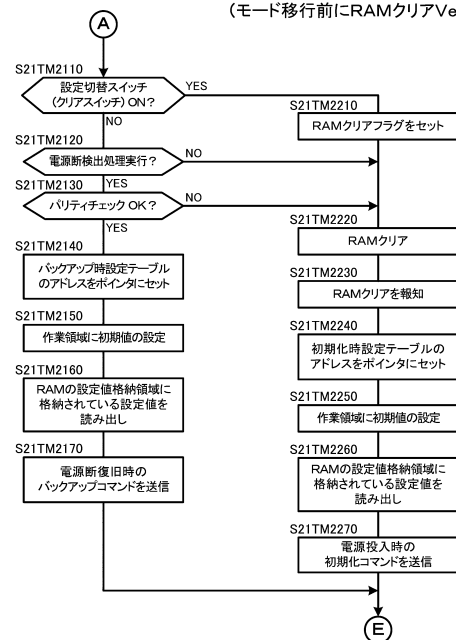
【図9-42】



【図 9 - 4 3】

【図9-43】

（モード移行前にRAMクリアVer.）



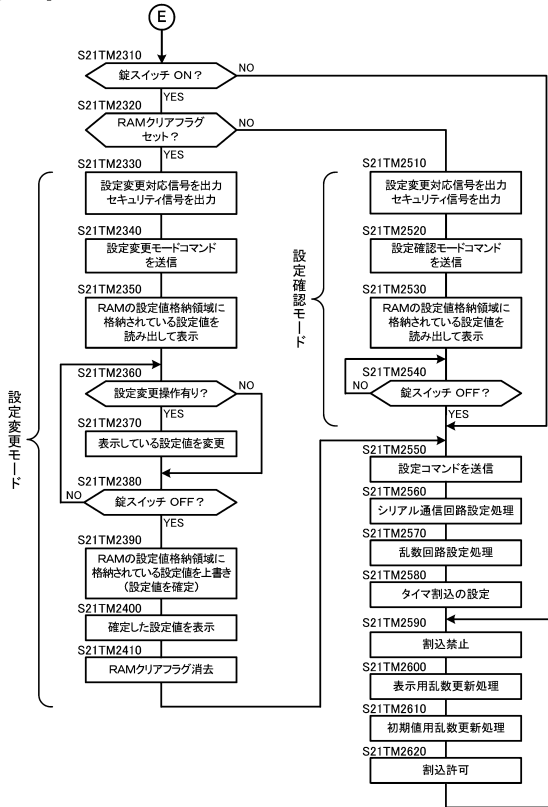
30

40

50

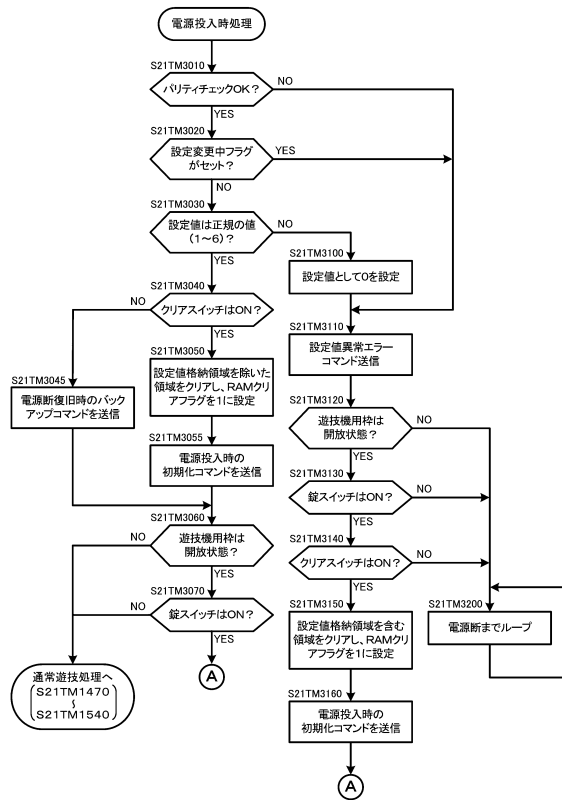
【図 9 - 44】

【図9-44】



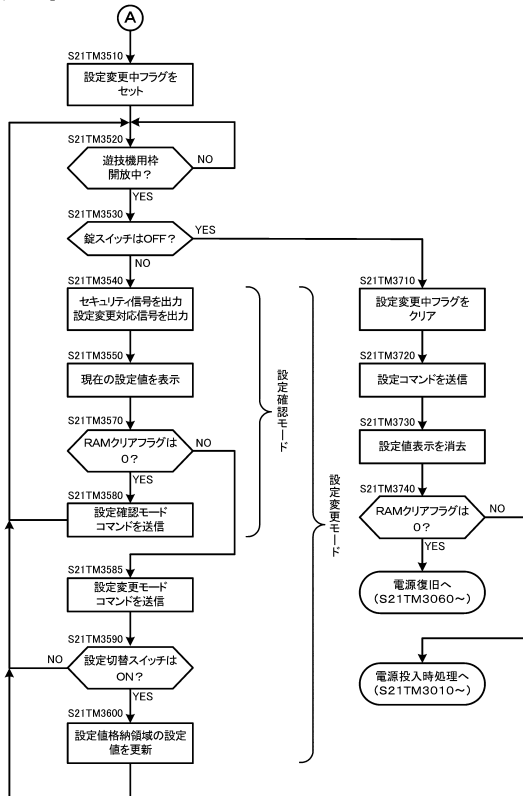
【図 10 - 1】

【図10-1】



【図 10 - 2】

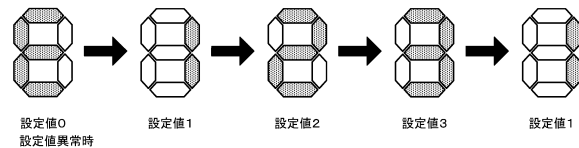
【図10-2】



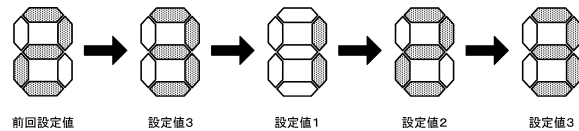
【図 10 - 3】

【図10-3】

(1) 設定値異常時の設定値更新



(2) 設定値正常時の設定値更新



10

20

30

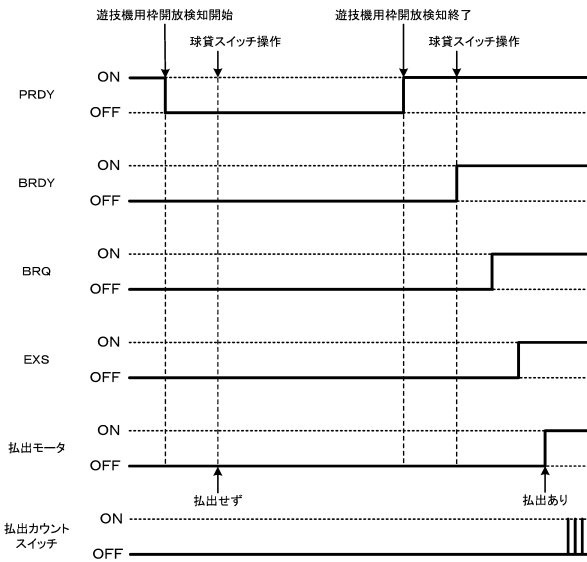
40

50

【図 10 - 4】

【図10-4】

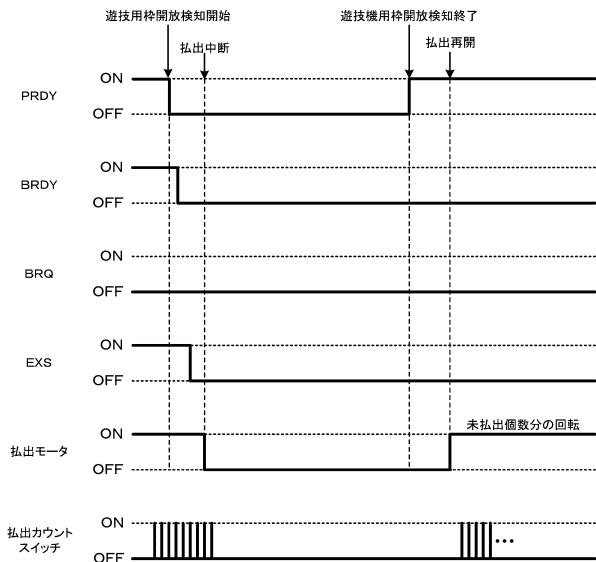
【遊技機用枠又はガラス扉枠の開放状態検知に基づく球貸制限】



【図 10 - 5】

【図10-5】

【開放状態検知終了後の球貸再開】



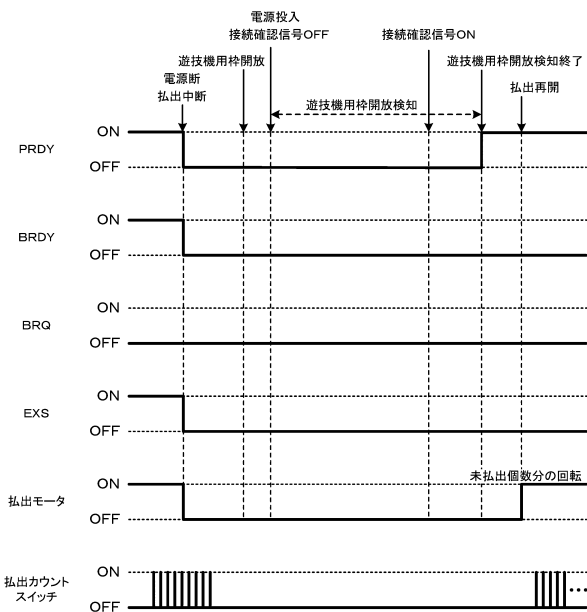
10

20

【図 10 - 6】

【図10-6】

【電源発生時の球貸処理（設定変更モードに移行せず）】



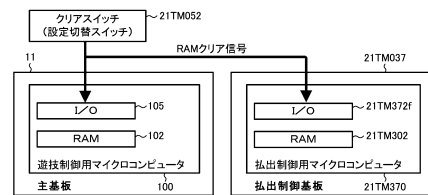
【図 10 - 7】

【図10-7】

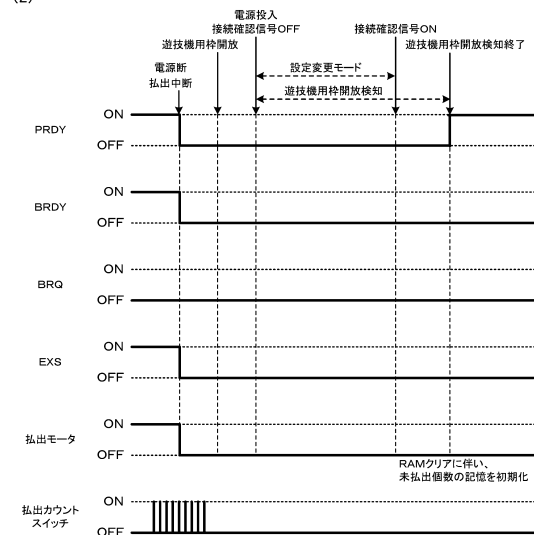
【電源発生時の球貸処理（設定変更モードに移行）】

未払出個数の記憶を初期化

(1)



(2)



30

40

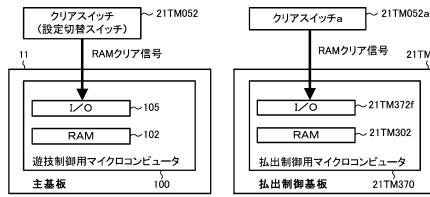
50

【図10-8】

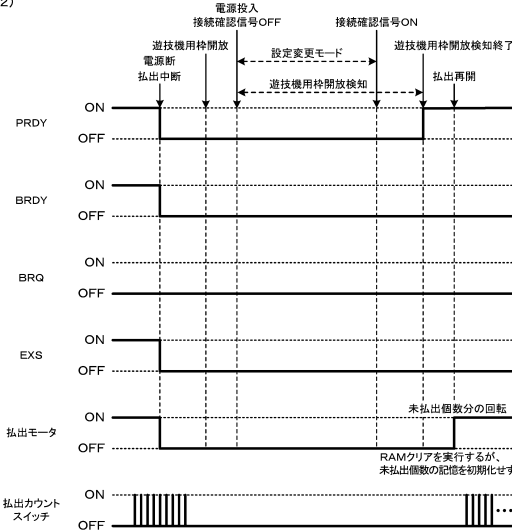
【図10-8】

〔電断発生時の球貸処理(設定変更モードに移行)に関する変形例〕
未払出個数の記憶を初期化せず

(1)

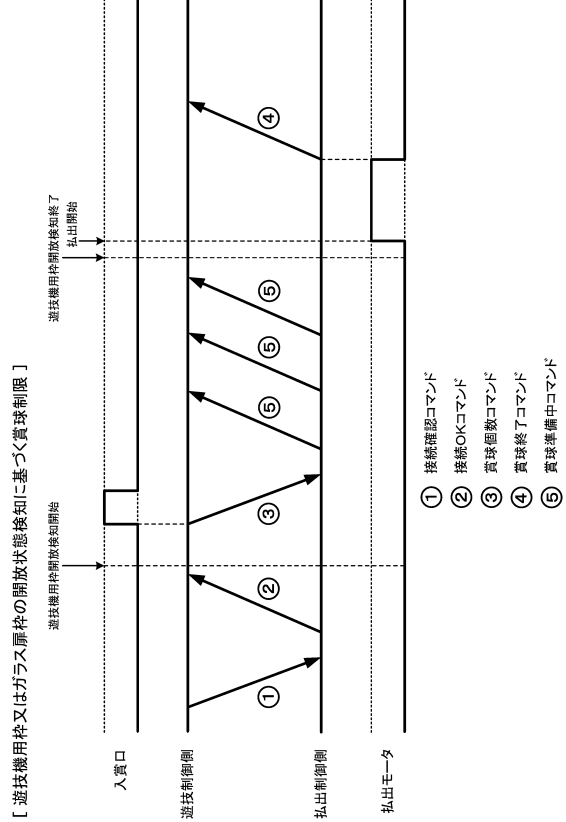


(2)



【図10-9】

【図10-9】

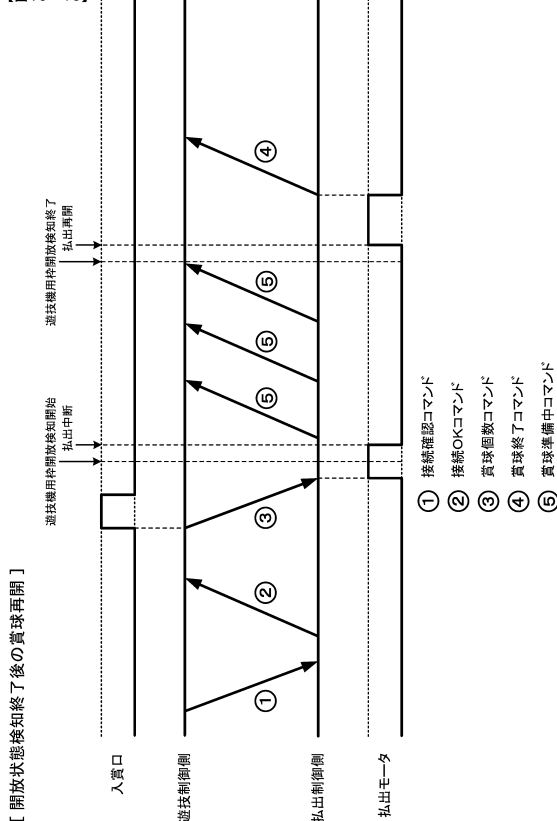


10

20

【図10-10】

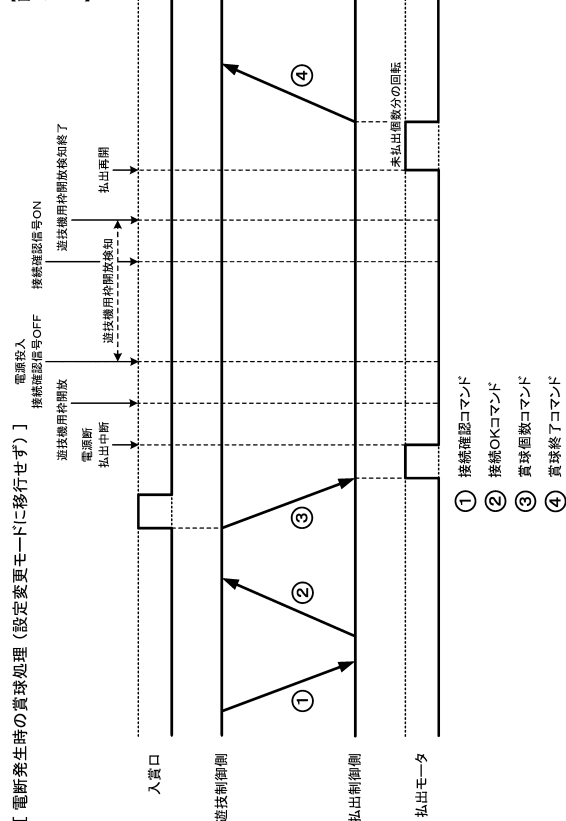
【図10-10】



30

【図10-11】

【図10-11】

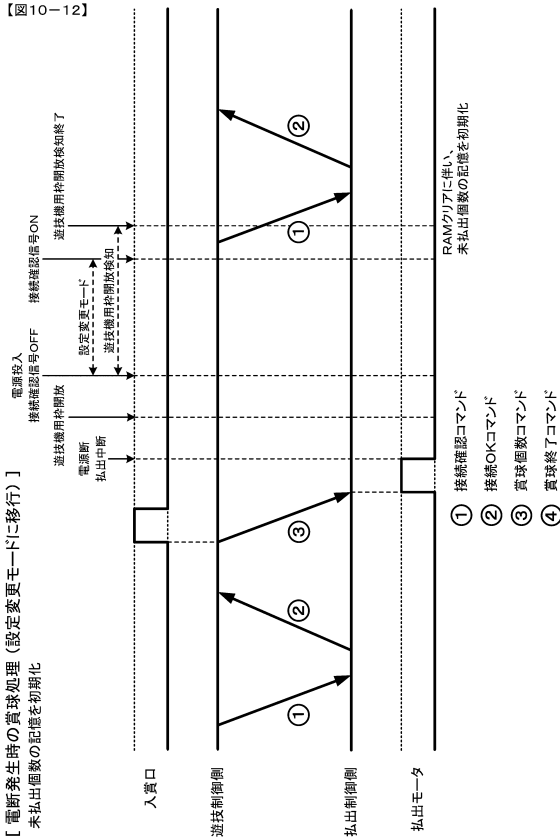


40

50

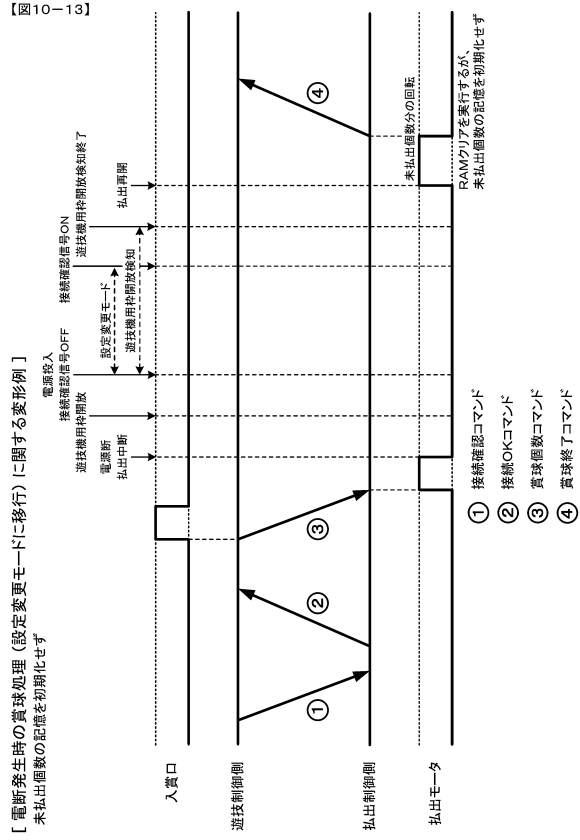
【図10-12】

【図10-12】



【図10-13】

【図10-13】

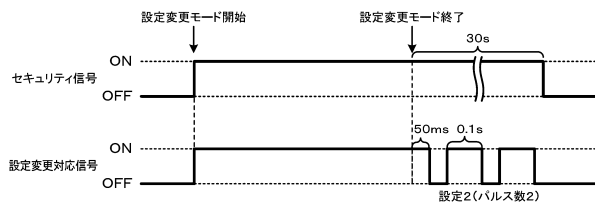
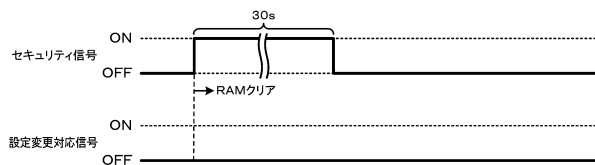


【図10-14】

【図10-14】

【セキュリティ信号の出力期間】

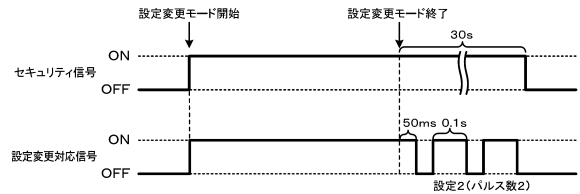
(1) 設定変更モード(RAMクリア有り)に制御

(2) 設定変更モードに制御せず
RAMクリアのみ

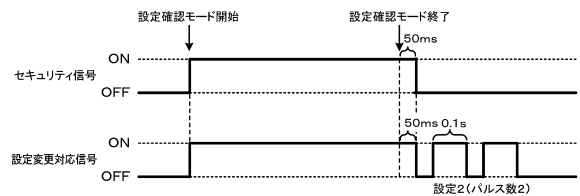
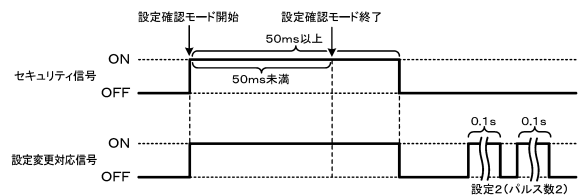
【図10-15】

【図10-15】

(3) 設定変更モード(RAMクリア有り)に制御



(4) 設定確認モード(RAMクリア無し)に制御

(5) 設定確認モード(RAMクリア無し)の
制御期間が50ms未満の場合

10

20

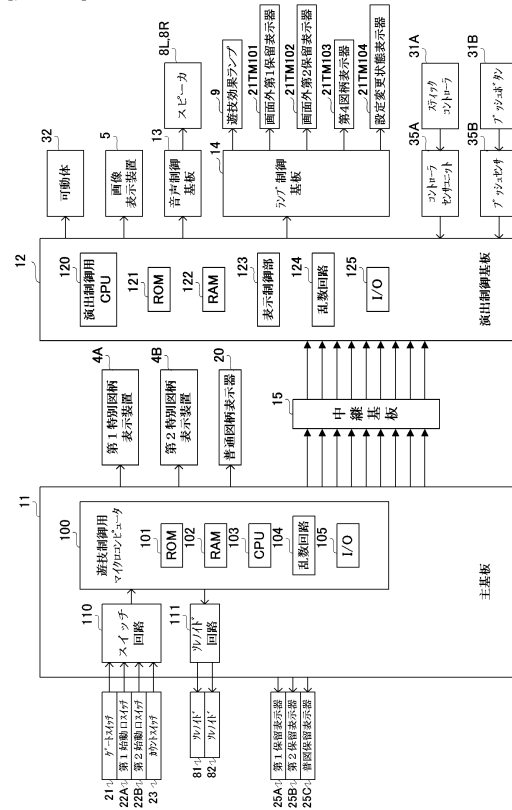
30

40

50

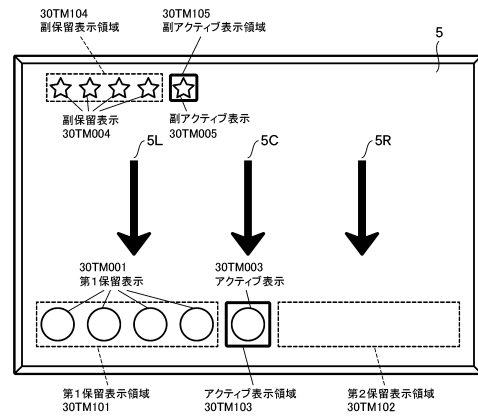
【図10-16】

【図10-16】



【図11-1】

【図11-1】

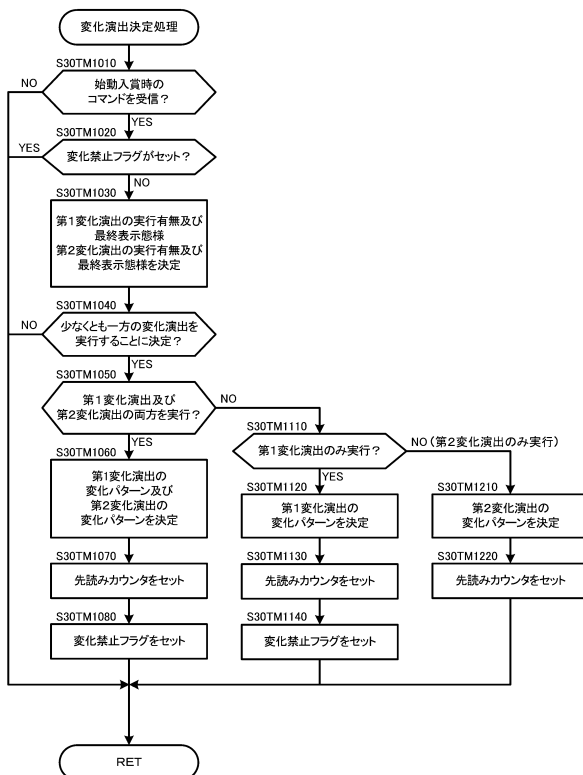


10

20

【図11-2】

【図11-2】



【図11-3】

【図11-3】

(A)最終表示態様決定テーブル
【アクティブ表示領域における最終表示態様、第1変化演出決定用】

最終表示態様	割り振り	
	はずれ	大当り
通常態様	31%	2%
特殊態様	4%	3%
青色態様	18%	15%
緑色態様	21%	20%
赤色態様	16%	25%
金色態様	10%	35%

(B)最終表示態様決定テーブル
【副アクティブ表示領域における最終表示態様、第2変化演出決定用】

最終表示態様	割り振り	
	はずれ	大当り
表示なし	70%	40%
通常態様	25%	25%
青色態様	4%	10%
赤色態様	1%	25%

30

40

50

【図 1 1 - 4】

【図11-4】

(A) 変化パターン決定テーブル(保留1個、第1保留表示領域及び副アクティブ表示領域における表示態様、第1変化演出決定用)

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	最終表示態様			
		通常態様	特殊態様	青色態様	赤色態様
変化パターン101	通常→通常	はすれ 大当り	はすれ 大当り	はすれ 大当り	はすれ 大当り
変化パターン102	通常→通常	100% 100%	30% 24%	10% 24%	10% 16%
変化パターン103	通常→通常	40% 20%	60% 35%	14% 35%	12% 20%
変化パターン104	通常→通常	30% 20%	60% 35%	14% 35%	12% 20%
変化パターン105	通常→通常	24% 10%	24% 10%	10% 10%	16% 10%
変化パターン106	通常→通常	24% 10%	24% 10%	10% 10%	12% 20%
変化パターン107	通常→通常	24% 10%	24% 10%	10% 10%	16% 10%

(B) 変化パターン決定テーブル(保留2個、第1保留表示領域及び副アクティブ表示領域における表示態様、第1変化演出決定用)

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	最終表示態様			
		通常態様	特殊態様	青色態様	赤色態様
変化パターン201	通常→通常	はすれ 大当り	はすれ 大当り	はすれ 大当り	はすれ 大当り
変化パターン202	通常→通常	100% 100%	30% 20%	8% 20%	8% 10%
変化パターン203	通常→通常	20% 30%	9% 10%	9% 10%	8% 8%
変化パターン204	通常→通常	30% 20%	8% 10%	10% 6%	10% 6%
変化パターン205	通常→通常	4% 35%	4% 35%	6% 15%	6% 15%
変化パターン206	通常→通常	9% 10%	9% 10%	8% 8%	8% 8%
変化パターン207	通常→通常	9% 10%	9% 10%	8% 8%	8% 8%
変化パターン208	通常→通常	20% 30%	9% 10%	10% 5%	10% 5%
変化パターン209	通常→通常	20% 30%	9% 10%	10% 5%	6% 15%
変化パターン210	通常→通常	20% 30%	9% 10%	10% 5%	8% 8%
変化パターン211	通常→通常	20% 30%	9% 10%	10% 5%	8% 8%
変化パターン212	通常→通常	20% 30%	9% 10%	10% 5%	10% 5%

【図 1 1 - 5】

【図11-5】

(C) 変化パターン決定テーブル(保留3個、第1保留表示領域及び副アクティブ表示領域における表示態様、第1変化演出決定用)

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	最終表示態様			
		通常態様	特殊態様	青色態様	赤色態様
変化パターン301	通常→通常	はすれ 大当り	はすれ 大当り	はすれ 大当り	はすれ 大当り
変化パターン302	通常→通常	100% 100%	60% 40%	35% 5%	15% 4%
変化パターン303	通常→通常	40% 60%	10% 20%	10% 10%	7% 10%
変化パターン304	通常→通常	5% 40%	5% 40%	6% 15%	6% 15%
変化パターン305	通常→通常	35% 5%	35% 5%	15% 4%	15% 4%
変化パターン306	通常→通常	3% 30%	3% 30%	3% 30%	3% 30%
変化パターン307	通常→通常	10% 7%	10% 7%	10% 7%	10% 7%
変化パターン308	通常→通常	10% 7%	10% 7%	10% 7%	10% 7%
変化パターン309	通常→通常	15% 4%	15% 4%	15% 4%	15% 4%
変化パターン310	通常→通常	15% 4%	15% 4%	15% 4%	15% 4%

(D) 変化パターン決定テーブル(保留4個、第1保留表示領域及び副アクティブ表示領域における表示態様、第1変化演出決定用)

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	最終表示態様			
		通常態様	特殊態様	青色態様	赤色態様
変化パターン401	通常→通常	はすれ 大当り	はすれ 大当り	はすれ 大当り	はすれ 大当り
変化パターン402	通常→通常	100% 100%	60% 40%	30% 20%	15% 2%
変化パターン403	通常→通常	40% 60%	30% 20%	30% 6%	8% 8%
変化パターン404	通常→通常	20% 30%	30% 20%	30% 6%	10% 10%
変化パターン405	通常→通常	30% 20%	30% 20%	15% 2%	15% 2%
変化パターン406	通常→通常	3% 15%	3% 15%	3% 15%	3% 15%
変化パターン407	通常→通常	3% 15%	3% 15%	3% 15%	3% 15%
変化パターン408	通常→通常	8% 8%	8% 8%	8% 8%	8% 8%
変化パターン409	通常→通常	8% 8%	8% 8%	8% 8%	8% 8%
変化パターン410	通常→通常	8% 8%	8% 8%	8% 8%	8% 8%
変化パターン411	通常→通常	15% 1%	15% 1%	15% 1%	15% 1%
変化パターン412	通常→通常	15% 1%	15% 1%	15% 1%	15% 1%

【図 1 1 - 6】

【図11-6】

(A) 変化パターン決定テーブル
〔保留1個、副保留表示領域及び副アクティブ表示領域における表示態様、第2変化演出決定用〕

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	赤色態様
変化パターン601	通常→通常	100% 100%	40% 20%	30% 10%	30% 10%
変化パターン602	通常→通常	20% 60%	5% 35%	5% 35%	5% 35%
変化パターン603	通常→通常	40% 20%	30% 10%	30% 10%	30% 10%
変化パターン604	通常→通常	5% 35%	5% 35%	5% 35%	5% 35%
変化パターン605	通常→通常	30% 10%	30% 10%	30% 10%	30% 10%

(B) 変化パターン決定テーブル
〔保留2個、副保留表示領域及び副アクティブ表示領域における表示態様、第2変化演出決定用〕

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	赤色態様
変化パターン701	通常→通常	100% 100%	30% 20%	15% 5%	15% 5%
変化パターン702	通常→通常	20% 30%	12% 15%	12% 15%	12% 15%
変化パターン703	通常→通常	20% 30%	12% 15%	12% 15%	12% 15%
変化パターン704	通常→通常	30% 20%	15% 5%	15% 5%	15% 5%
変化パターン705	通常→通常	7% 25%	7% 25%	7% 25%	7% 25%
変化パターン706	通常→通常	12% 15%	12% 15%	12% 15%	12% 15%
変化パターン707	通常→通常	12% 15%	12% 15%	12% 15%	12% 15%
変化パターン708	通常→通常	15% 5%	15% 5%	15% 5%	15% 5%

(C) 変化パターン決定テーブル
〔保留3個、副保留表示領域及び副アクティブ表示領域における表示態様、第2変化演出決定用〕

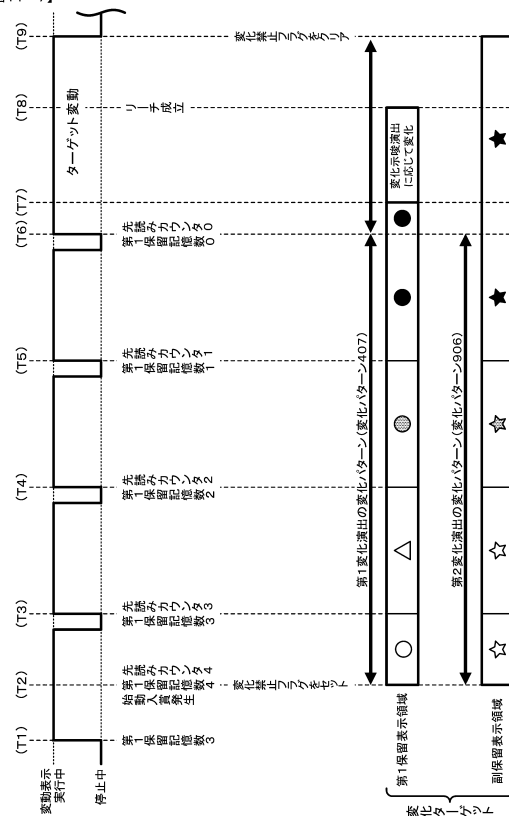
変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	赤色態様
変化パターン801	通常→通常	100% 100%	30% 20%	15% 5%	15% 5%
変化パターン802	通常→通常	20% 30%	12% 15%	12% 15%	12% 15%
変化パターン803	通常→通常	20% 30%	12% 15%	12% 15%	12% 15%
変化パターン804	通常→通常	30% 20%	15% 5%	15% 5%	15% 5%
変化パターン805	通常→通常	7% 25%	7% 25%	7% 25%	7% 25%
変化パターン806	通常→通常	12% 15%	12% 15%	12% 15%	12% 15%
変化パターン807	通常→通常	12% 15%	12% 15%	12% 15%	12% 15%
変化パターン808	通常→通常	15% 5%	15% 5%	15% 5%	15% 5%

(D) 変化パターン決定テーブル
〔保留4個、副保留表示領域及び副アクティブ表示領域における表示態様、第2変化演出決定用〕

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	赤色態様
変化パターン901	通常→通常	100% 100%	35% 5%	15% 3%	15% 3%
変化パターン902	通常→通常	10% 30%	8% 8%	8% 8%	8% 8%
変化パターン903	通常→通常	10% 30%	8% 8%	8% 8%	8% 8%
変化パターン904	通常→通常	10% 30%	8% 8%	8% 8%	8% 8%
変化パターン905	通常→通常	35% 5%	15% 2%	15% 2%	15% 2%
変化パターン906	通常→通常	2% 15%	2% 15%	2% 15%	2% 15%
変化パターン907	通常→通常	3% 15%	3% 15%	3% 15%	3% 15%
変化パターン908	通常→通常	8% 8%	8% 8%	8% 8%	8% 8%
変化パターン909	通常→通常	8% 8%	8% 8%	8% 8%	8% 8%
変化パターン910	通常→通常	8% 8%	8% 8%	8% 8%	8% 8%
変化パターン911	通常→通常	8% 8%	8% 8%	8% 8%	8% 8%
変化パターン912	通常→通常	15% 2%	15% 2%	15% 2%	15% 2%

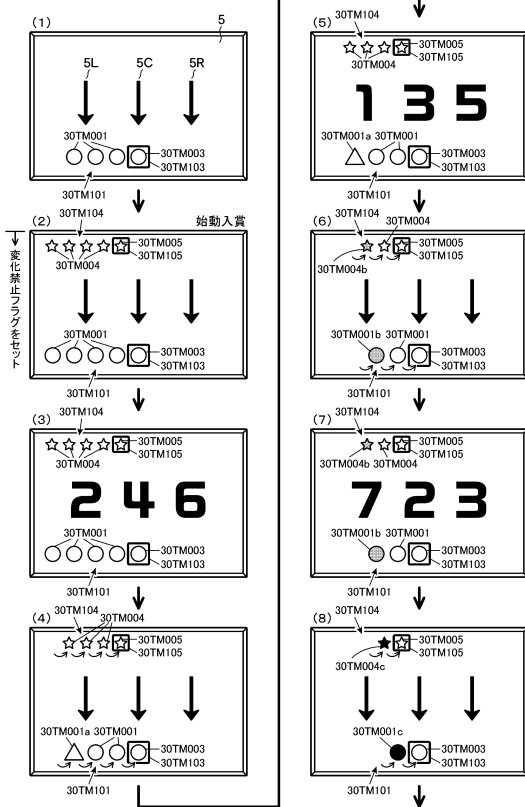
【図 1 1 - 7】

【図11-7】



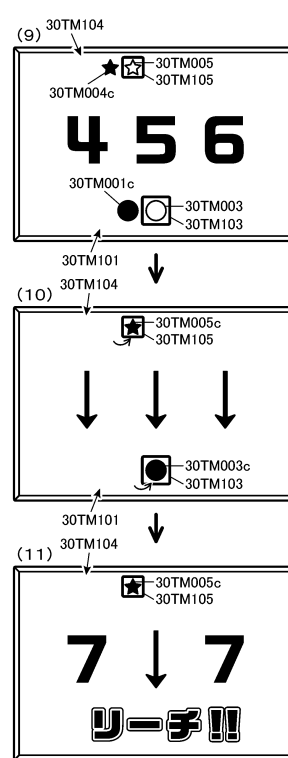
【図11-8】

【図11-8】第1変化演出及び第2変化演出を実行



【図11-9】

【図11-9】

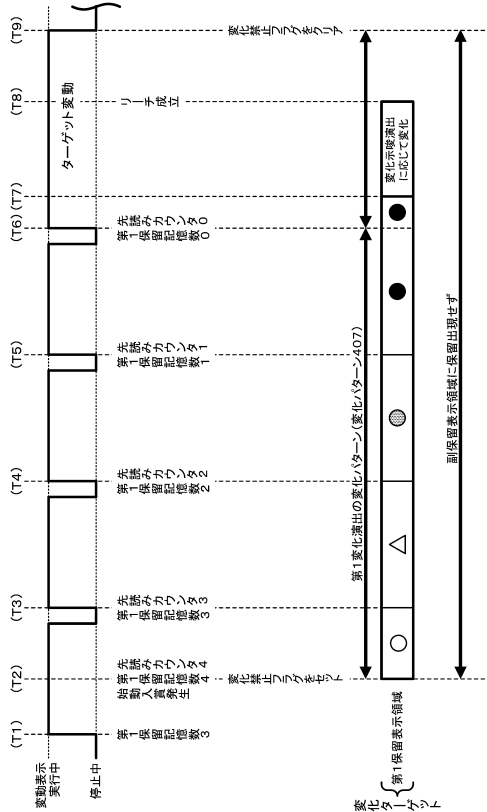


10

20

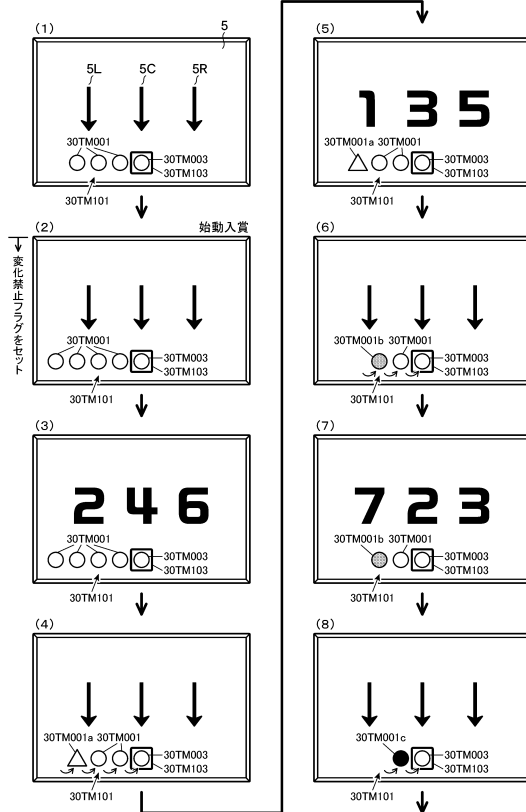
【図11-10】

【図11-10】



【図11-11】

【図11-11】第1変化演出のみ実行



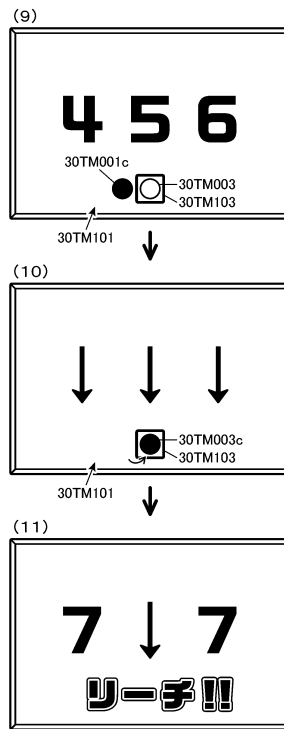
30

40

50

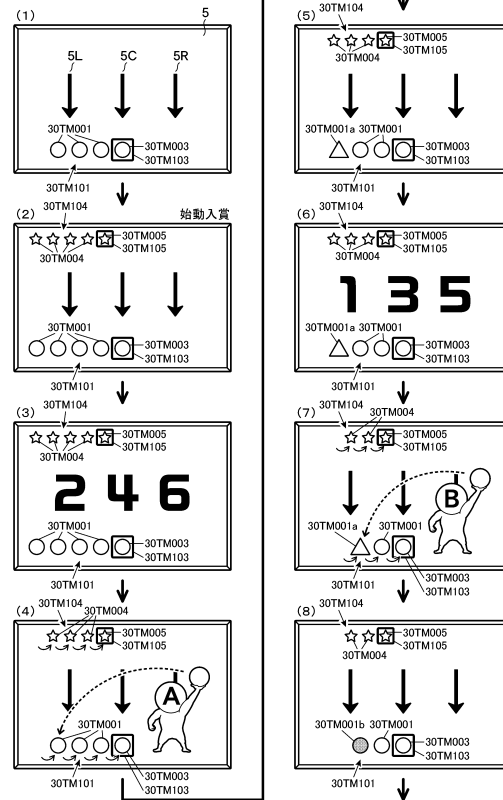
【図 11 - 12】

【図11-12】



【図 11 - 13】

【図11-13】変形例

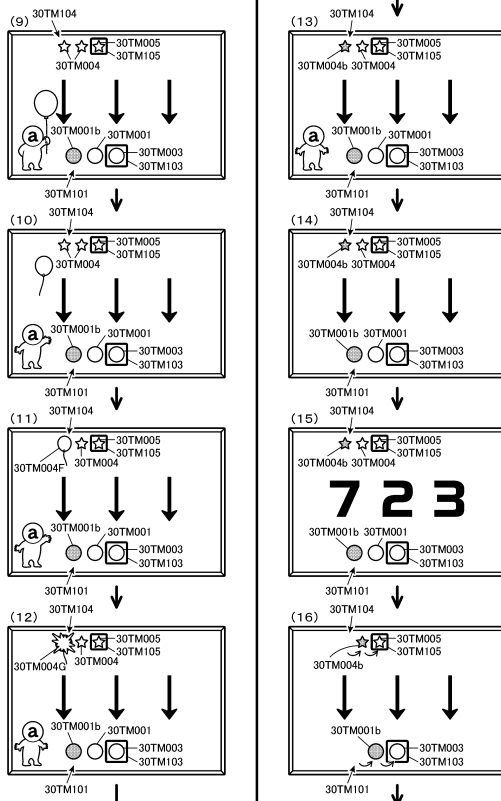


10

20

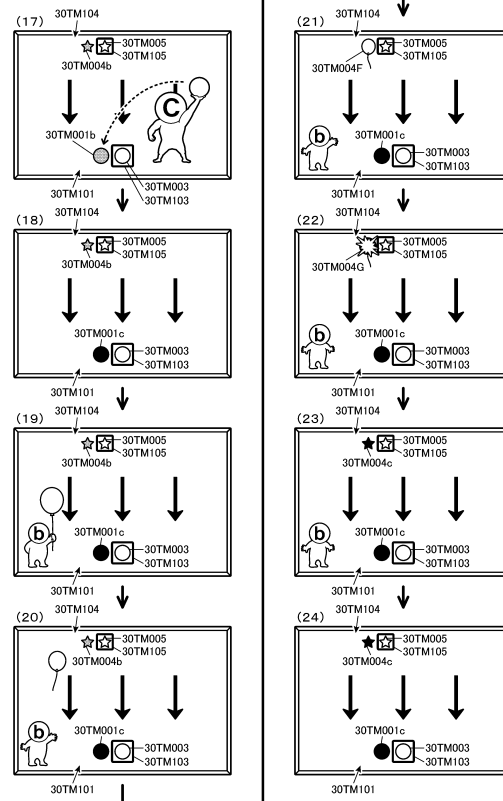
【図 11 - 14】

【図11-14】



【図 11 - 15】

【図11-15】



30

40

50

【図 11 - 16】

【図11-16】

(A) アクティブ表示変化パターン決定テーブル[アクティブシフト時通常態様用]

最終表示態様 (変化回数)	変化 パターン	実行回数					割り振り
		1回	2回	3回	4回	5回	
特殊態様 (1回)	011	○ (通常→特殊)	×	○ (特殊→特殊)	△	△	100%
青色態様 (2回)	012	○ (通常→特殊)	○ (特殊→青色)	×	△	△	60%
	013	○ (通常→特殊)	○ (特殊→特殊)	○ (特殊→青色)	△	△	40%
緑色態様 (3回)	014	○ (通常→特殊)	○ (特殊→青色)	○ (青色→緑色)	×	△	70%
	015	○ (通常→特殊)	○ (特殊→青色)	○ (青色→青色)	○ (青色→緑色)	△	30%
赤色態様 (4回)	016	○ (通常→特殊)	○ (特殊→青色)	○ (青色→緑色)	○ (緑色→赤色)	×	80%
	017	○ (通常→特殊)	○ (特殊→青色)	○ (青色→緑色)	○ (緑色→緑色)	○ (緑色→赤色)	20%
金色態様 (5回)	018	○ (通常→特殊)	○ (特殊→青色)	○ (青色→緑色)	○ (緑色→赤色)	○ (赤色→金色)	100%

(B) アクティブ表示変化パターン決定テーブル[アクティブシフト時特殊態様用]

最終表示態様 (変化回数)	変化 パターン	実行回数					割り振り
		1回	2回	3回	4回	5回	
青色態様 (1回)	021	○ (特殊→青色)	×	△	△	△	100%
緑色態様 (2回)	022	○ (特殊→青色)	○ (青色→緑色)	×	△	△	70%
	023	○ (特殊→青色)	○ (青色→青色)	○ (青色→緑色)	△	△	30%
赤色態様 (3回)	024	○ (特殊→青色)	○ (青色→緑色)	○ (緑色→赤色)	×	△	80%
	025	○ (特殊→青色)	○ (青色→緑色)	○ (緑色→緑色)	○ (緑色→赤色)	△	20%
金色態様 (4回)	026	○ (特殊→青色)	○ (青色→緑色)	○ (緑色→赤色)	○ (赤色→金色)	△	100%

(C) アクティブ表示変化パターン決定テーブル[アクティブシフト時青色態様用]

最終表示態様 (変化回数)	変化 パターン	実行回数					割り振り
		1回	2回	3回	4回	5回	
緑色態様 (1回)	031	○ (青色→緑色)	×	△	△	△	100%
赤色態様 (2回)	032	○ (青色→緑色)	○ (緑色→赤色)	×	△	△	80%
	033	○ (青色→緑色)	○ (緑色→緑色)	○ (緑色→赤色)	△	△	20%
金色態様 (3回)	034	○ (青色→緑色)	○ (緑色→赤色)	○ (赤色→金色)	△	△	100%

(D) アクティブ表示変化パターン決定テーブル[アクティブシフト時赤色態様用]

最終表示態様 (変化回数)	変化 パターン	実行回数					割り振り
		1回	2回	3回	4回	5回	
金色態様 (1回)	041	○ (赤色→金色)	△	△	△	△	100%

【図 11 - 17】

【図11-17】

変化示唆演出決定テーブル

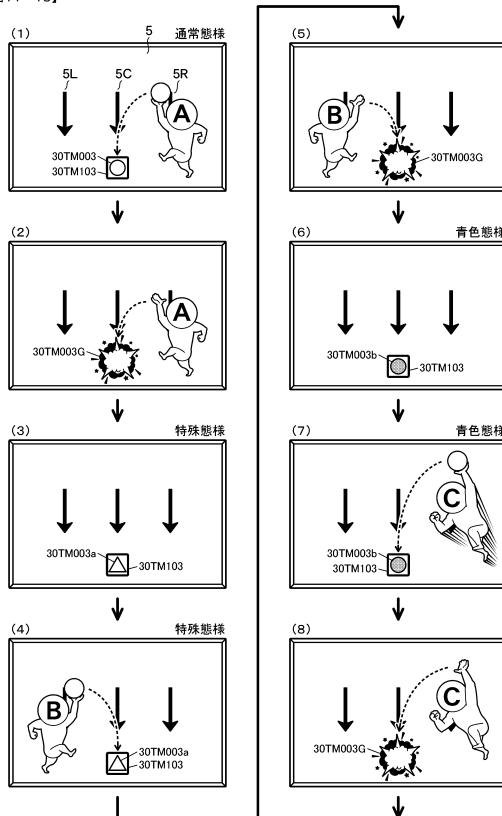
変化示唆演出	割り振り			
	成功態様 次回演出 実行あり	失敗態様 次回演出 実行なし	成功態様 次回演出 実行あり	失敗態様 次回演出 実行なし
キャラクタA	10%	5%	37%	35%
キャラクタB	20%	15%	32%	30%
キャラクタC	30%	30%	30%	30%
キャラクタD	40%	45%	1%	5%
キャラクタE	0%	5%	0%	0%

10

20

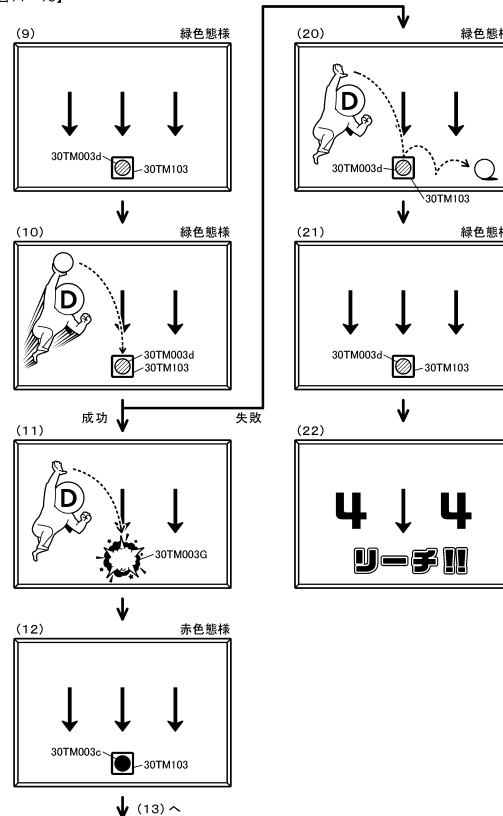
【図 11 - 18】

【図11-18】



【図 11 - 19】

【図11-19】



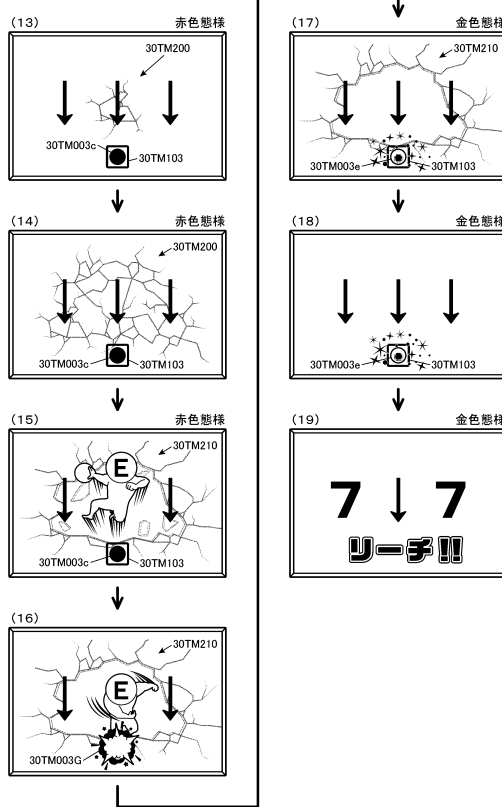
30

40

50

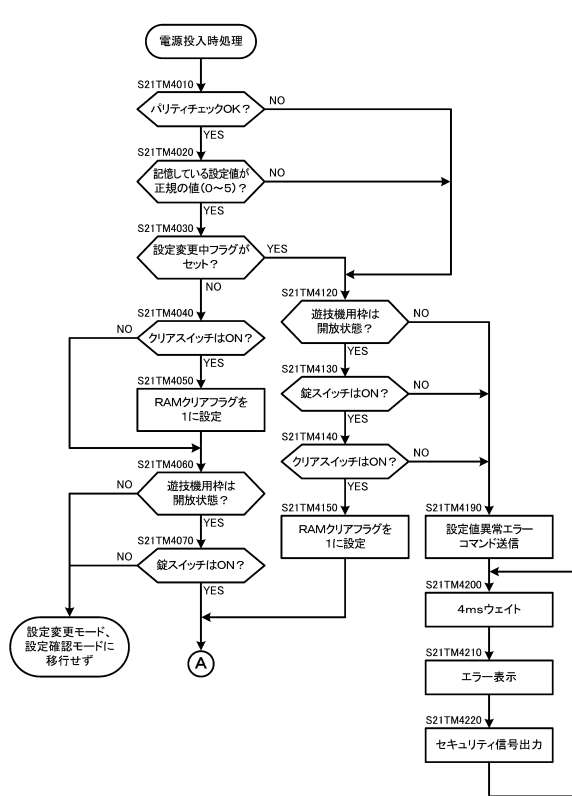
【図 11 - 20】

【図11-20】



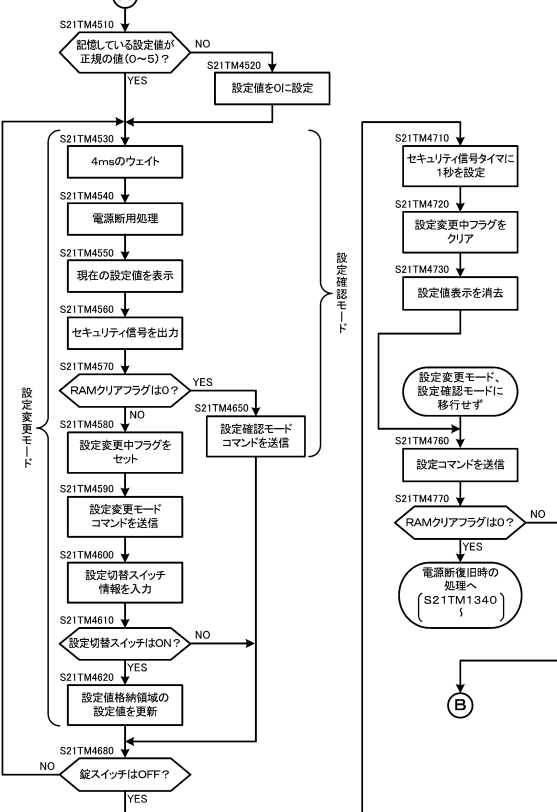
【図 12 - 1】

【図12-1】



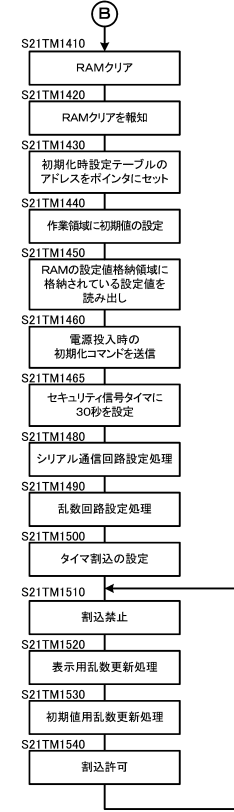
【図 12 - 2】

【図12-2】



【図 12 - 3】

【図12-3】



10

20

30

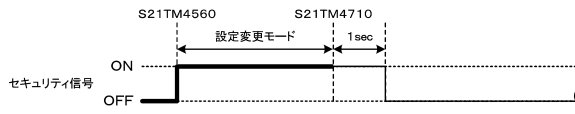
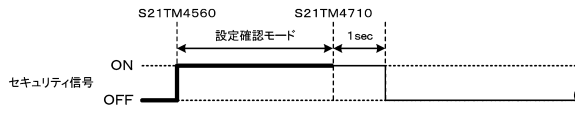
40

50

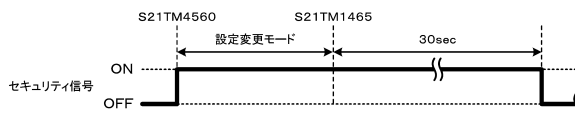
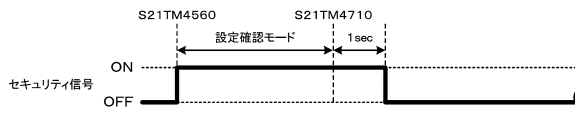
【図 12 - 4】

【図12-4】

(1) 当初の出力設定

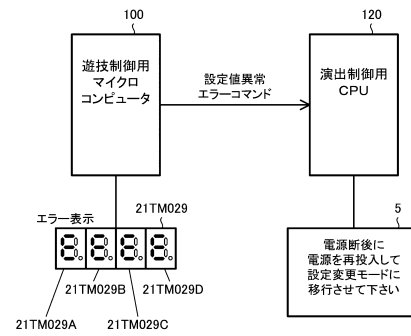


(2) 最終的な出力設定



【図 12 - 5】

【図12-5】



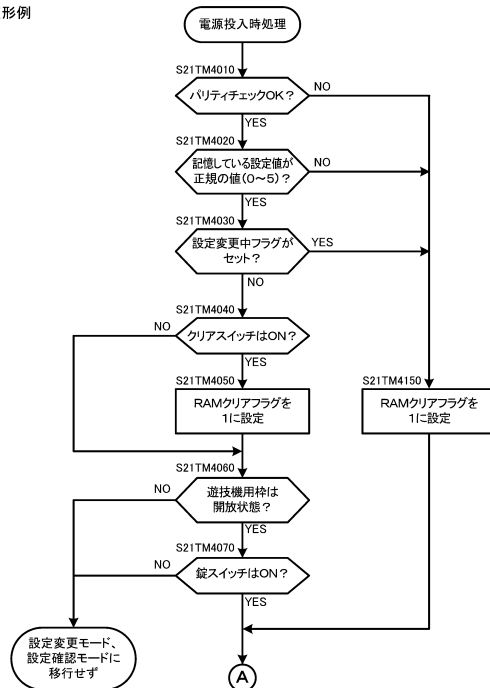
10

20

【図 12 - 6】

【図12-6】

変形例



【図 12 - 7】

【図12-7】

(1) 設定変更モード中の設定値確定前に電源断した場合

設定値確定前に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	電源断	ON	2	
6	電源投入	ON	2	
7	設定変更モード開始	ON	2	3

(2) 設定変更モード中の設定値確定後に電源断した場合

設定値確定後に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	設定値確定	OFF	2	3
6	電源断	OFF	2	
7	電源投入	ON	2	
8	設定変更モード開始	ON	2	3

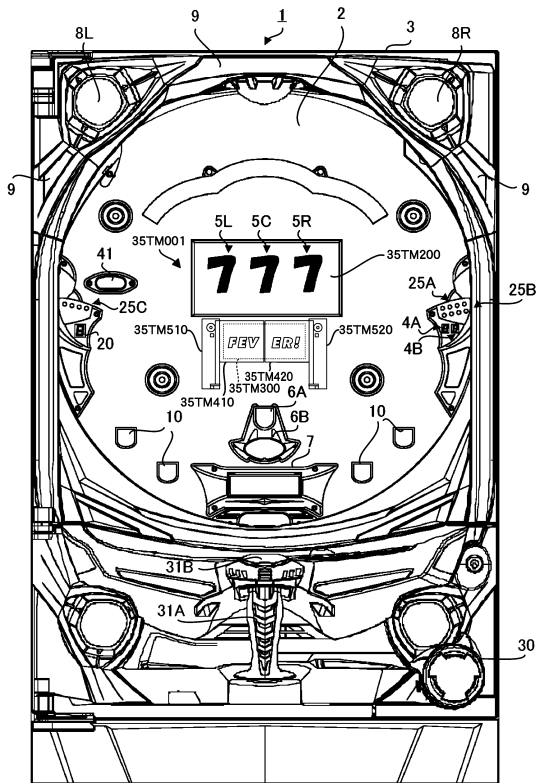
30

40

50

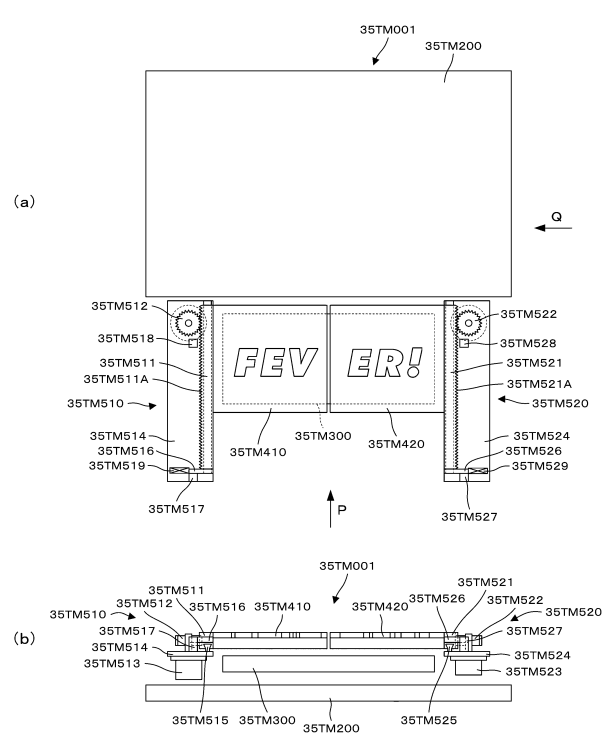
【図13-1】

【図13-1】



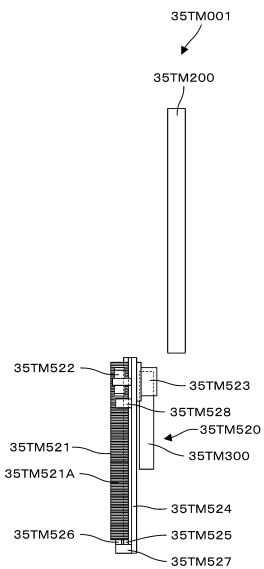
【図13-2】

【図13-2】



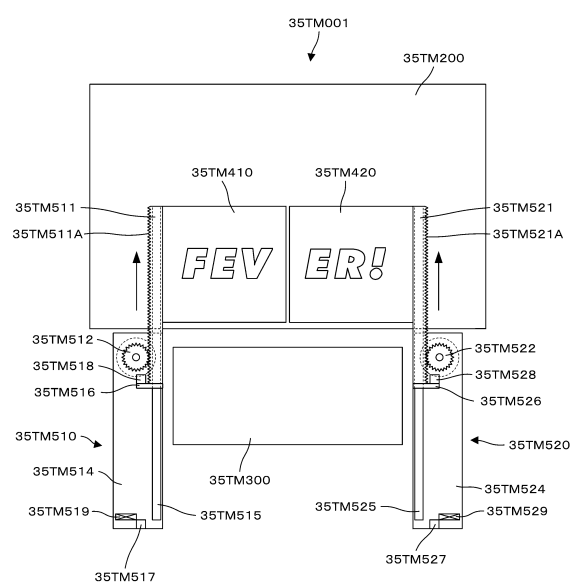
【図13-3】

【図13-3】



【図13-4】

【図13-4】



10

20

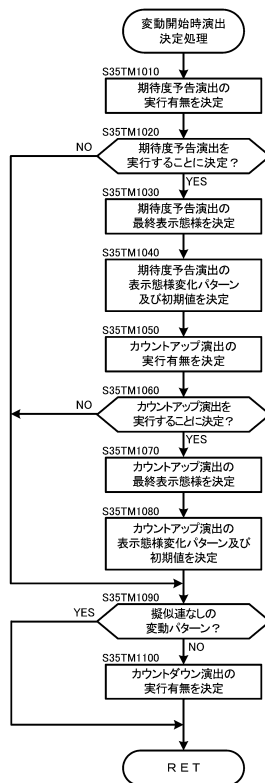
30

40

50

【図 13 - 5】

【図13-5】



【図 13 - 6】

【図13-6】

(A) [はずれ用]変動パターン決定テーブル

変動パターン	割り振り
非リーチはずれ	90%
スーパリーチはずれ (擬似連なし)	5%
スーパリーチはずれ (擬似連1回)	4%
スーパリーチはずれ (擬似連2回)	1%

(B) [大当たり用]変動パターン決定テーブル

変動パターン	割り振り
スーパリーチ大当たり (擬似連なし)	10%
スーパリーチ大当たり (擬似連1回)	40%
スーパリーチ大当たり (擬似連2回)	50%

(C) [はずれ用]期待度予告演出の実行割合決定テーブル

変動パターン	期待度予告演出 実行なし	期待度予告演出 実行あり
非リーチはずれ	100%	0%
スーパリーチはずれ (擬似連なし)	90%	10%
スーパリーチはずれ (擬似連1回)	80%	20%
スーパリーチはずれ (擬似連2回)	70%	30%

(D) [大当たり用]期待度予告演出の実行割合決定テーブル

変動パターン	期待度予告演出 実行なし	期待度予告演出 実行あり
スーパリーチ大当たり (擬似連なし)	40%	60%
スーパリーチ大当たり (擬似連1回)	30%	70%
スーパリーチ大当たり (擬似連2回)	20%	80%

(E) 期待度予告演出の最終表示態様決定テーブル

表示結果	60	70	80	90	100
はずれ	40%	30%	20%	10%	0%
大当たり	9%	15%	30%	45%	1%

(F) [はずれ用]期待度予告演出の表示態様変化パターン決定テーブル

期待度予告演出 の最終表示態様	50	60	70	80
60	100%			
70	40%	60%		
80	20%	30%	50%	
90	10%	20%	30%	40%

(G) [大当たり用]期待度予告演出の表示態様変化パターン決定テーブル

期待度予告演出 の最終表示態様	50	60	70	80	90
60	100%				
70	60%	40%			
80	50%	30%	20%		
90	40%	30%	20%	10%	
100	35%	30%	20%	10%	5%

10

20

【図 13 - 7】

【図13-7】

(H) カウントアップ演出の実行有無決定テーブル

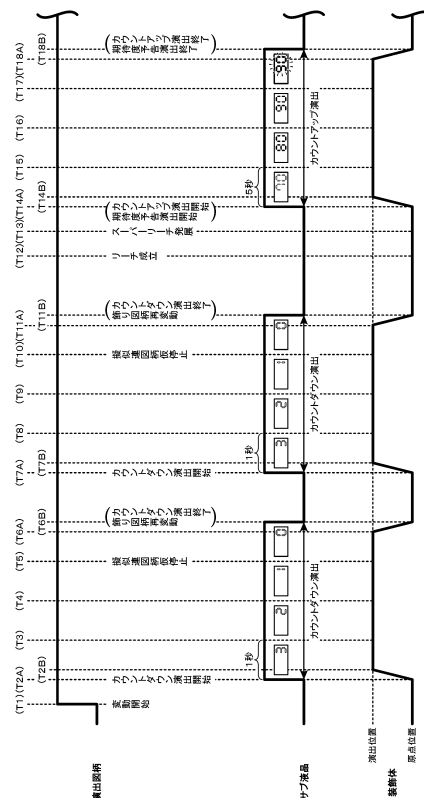
表示結果	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当たり	25%	75%

(I) カウントダウン演出の実行有無決定テーブル

表示結果	実行なし	実行あり
はずれ	55%	45%
大当たり	40%	60%

【図 13 - 8】

【図13-8】



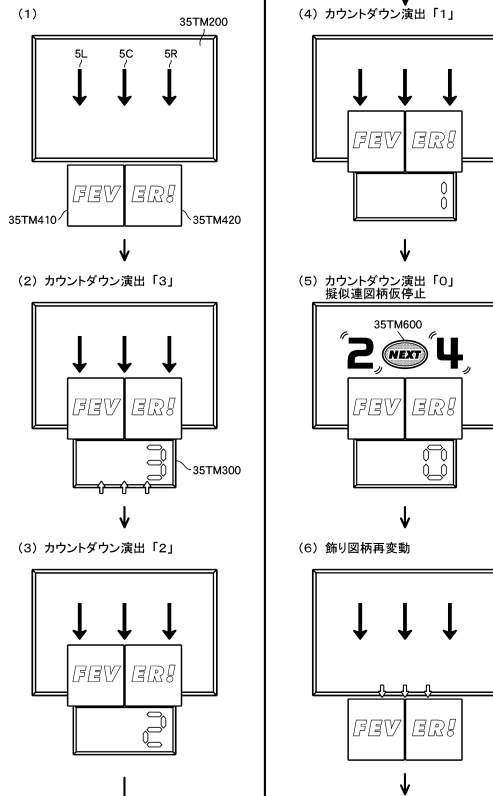
30

40

50

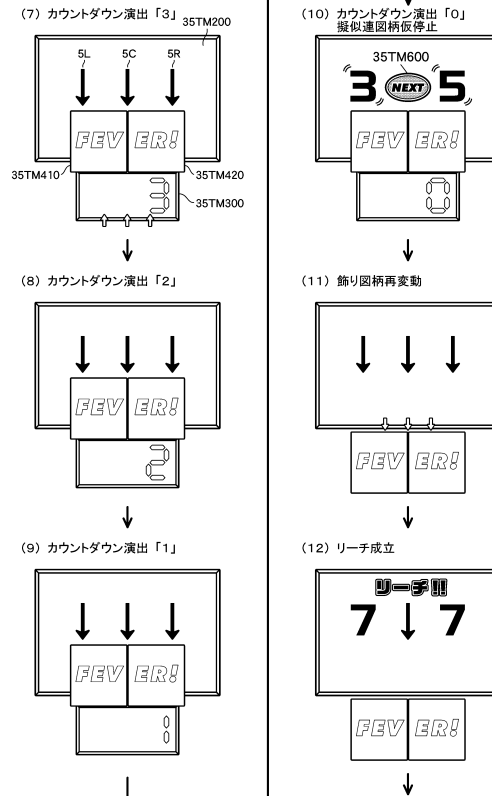
【図 13 - 9】

【図13-9】



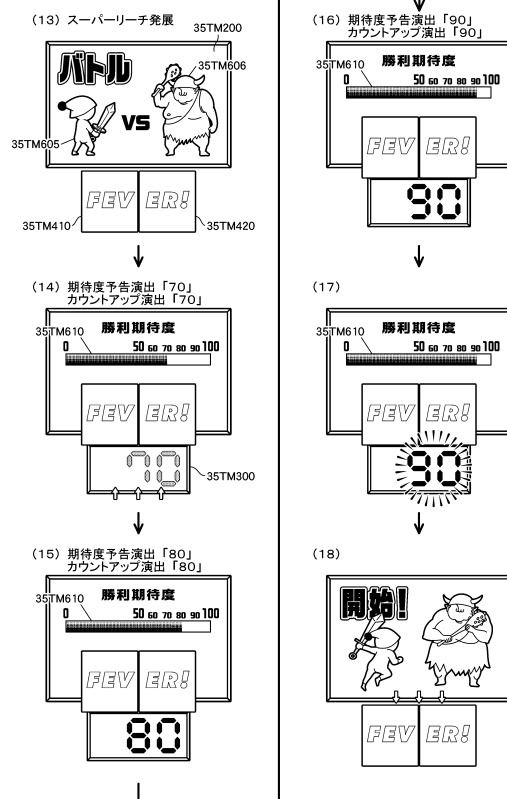
【図 13 - 10】

【図13-10】



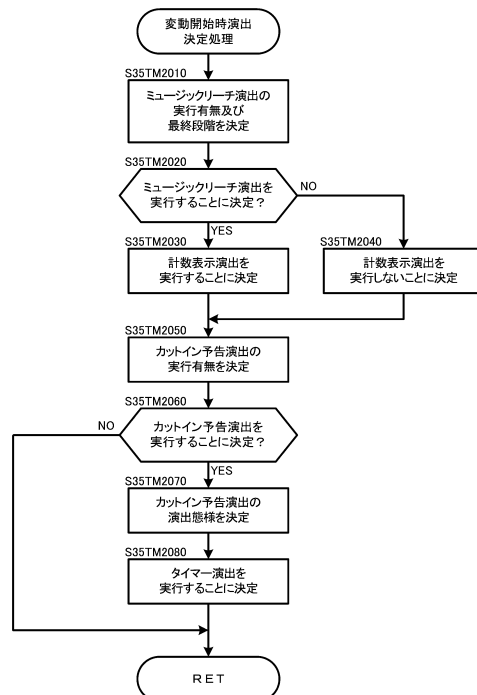
【図 13 - 11】

【図13-11】



【図 13 - 12】

【図13-12】



10

20

30

40

50

【図 13 - 17】

【図13-17】

変形例

(G) 計数表示演出の実行開始段階決定テーブル

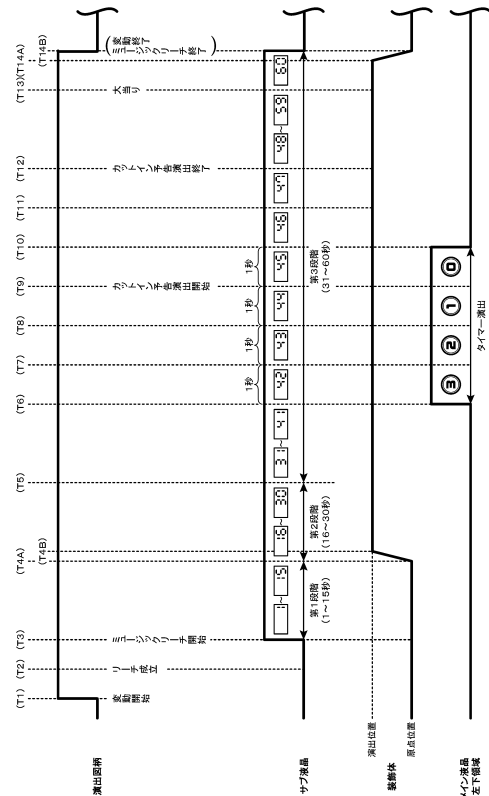
ミュージックリーチ 最終段階	計数表示演出の実行開始段階			実行せず
	第1段階(1~) から実行開始	第2段階(16~) から実行開始	第3段階(31~) から実行開始	
第1段階	1%			99%
第2段階	3%	25%		72%
第3段階	5%	30%	60%	5%

(H) カットイン予告演出の実行割合決定テーブル

計数表示演出	カットイン予告演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	95%	5%
実行あり	40%	60%

【図 13 - 18】

【図13-18】

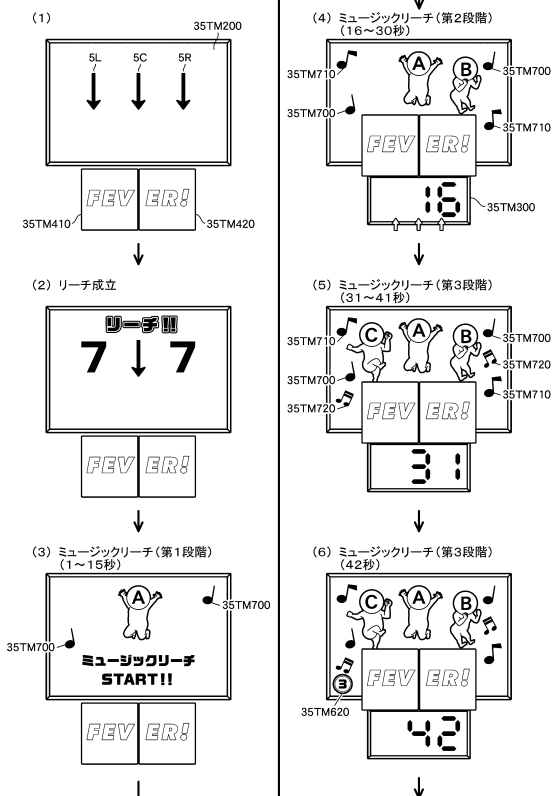


10

20

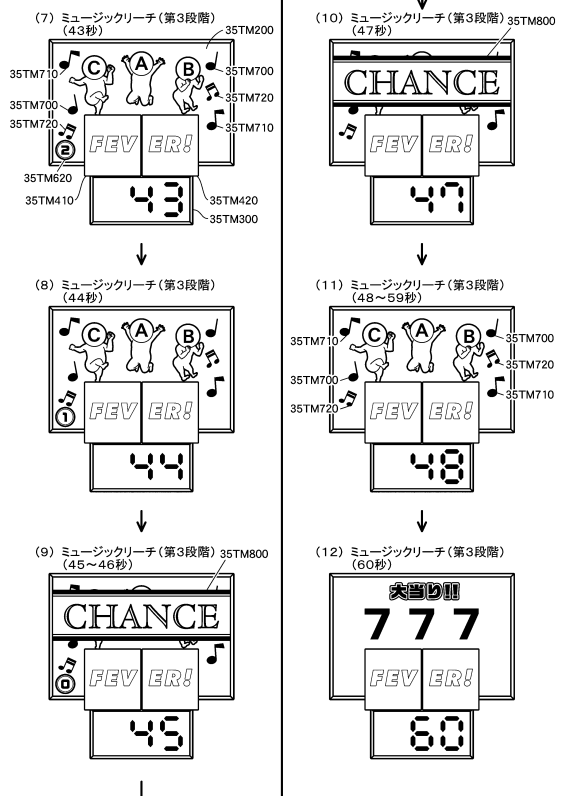
【図 13 - 19】

【図13-19】変形例



【図 13 - 20】

【図13-20】



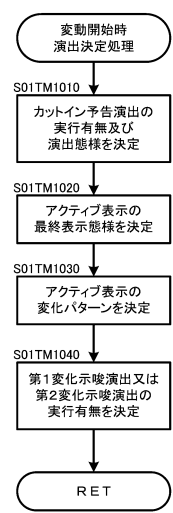
30

40

50

【図 14 - 1】

【図14-1】



【図 14 - 2】

【図14-2】

(A)アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル

最終表示態様	はずれ	大当り
通常態様	90%	5%
青色態様	8%	30%
赤色態様	2%	65%

(B)[はずれ用]アクティブ表示の変化パターン決定テーブル

最終表示態様	変化パターン					
	アクティブシフト時→最終表示態様					
	101	102	103	104	105	106
	通常→通常	通常→青色	青色→青色	通常→赤色	青色→赤色	赤色→赤色
通常態様	100%					
青色態様		30%	70%			
赤色態様				10%	20%	70%

(C)[大当り用]アクティブ表示の変化パターン決定テーブル

最終表示態様	変化パターン					
	アクティブシフト時→最終表示態様					
	101	102	103	104	105	106
	通常→通常	通常→青色	青色→青色	通常→赤色	青色→赤色	赤色→赤色
通常態様	100%					
青色態様		70%	30%			
赤色態様				80%	15%	5%

(D)[はずれ用]変化示唆演出決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容	変化示唆演出		
		第1変化示唆演出	第2変化示唆演出	実行なし
変化パターン101	通常→通常	0%	5%	95%
変化パターン102	通常→青色	5%	95%	0%
変化パターン103	青色→青色	0%	20%	80%
変化パターン104	通常→赤色	10%	90%	0%
変化パターン105	青色→赤色	15%	85%	0%
変化パターン106	赤色→赤色	0%	0%	100%

(E)[大当り用]変化示唆演出決定テーブル

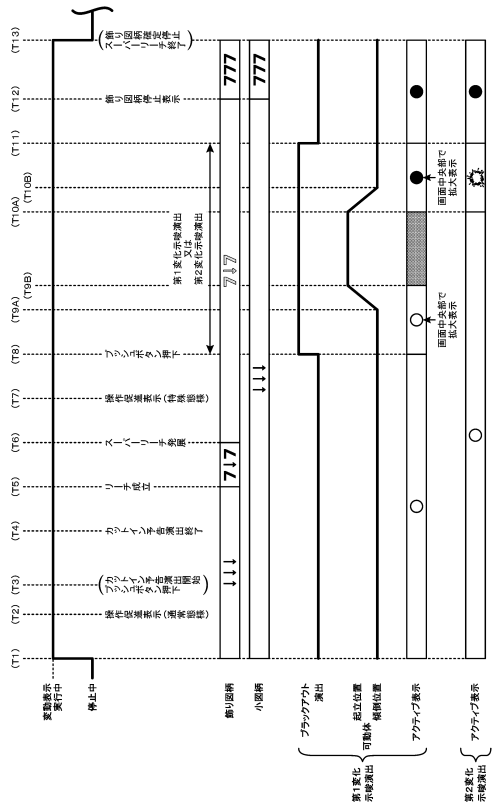
変化パターン名	変化パターンの内容	変化示唆演出		
		第1変化示唆演出	第2変化示唆演出	実行なし
変化パターン101	通常→通常	0%	80%	20%
変化パターン102	通常→青色	70%	30%	0%
変化パターン103	青色→青色	0%	60%	40%
変化パターン104	通常→赤色	90%	10%	0%
変化パターン105	青色→赤色	80%	20%	0%
変化パターン106	赤色→赤色	0%	0%	100%

(F)カットイン予告演出決定テーブル

表示結果	カットイン予告演出		実行なし
	第1態様 「CHANCE??」	第2態様 「CHANCE!!」	
はずれ	30%	10%	60%
大当り	20%	50%	30%

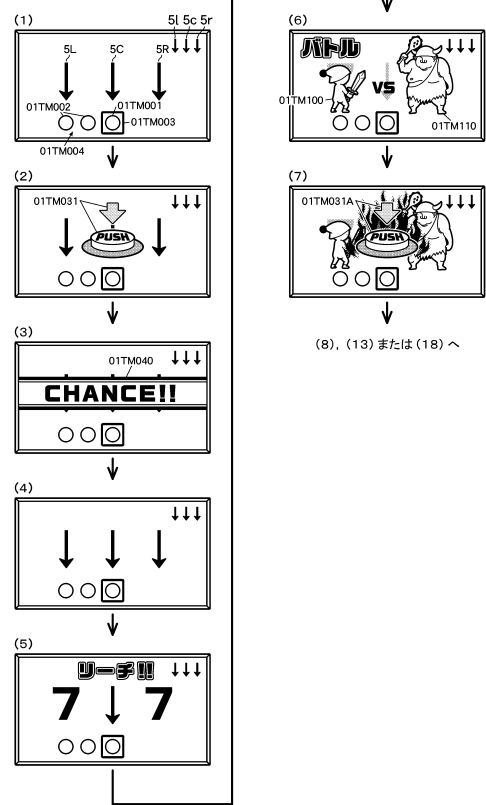
【図 14 - 3】

【図14-3】



【図 14 - 4】

【図14-4】



10

20

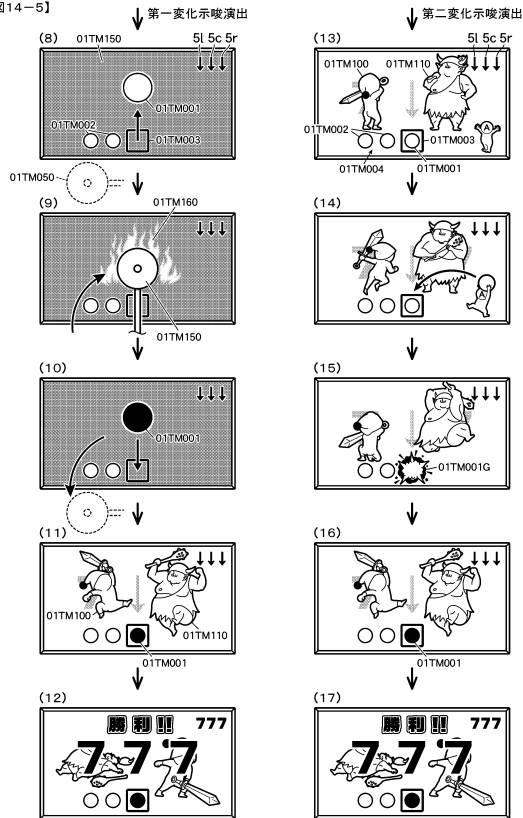
30

40

50

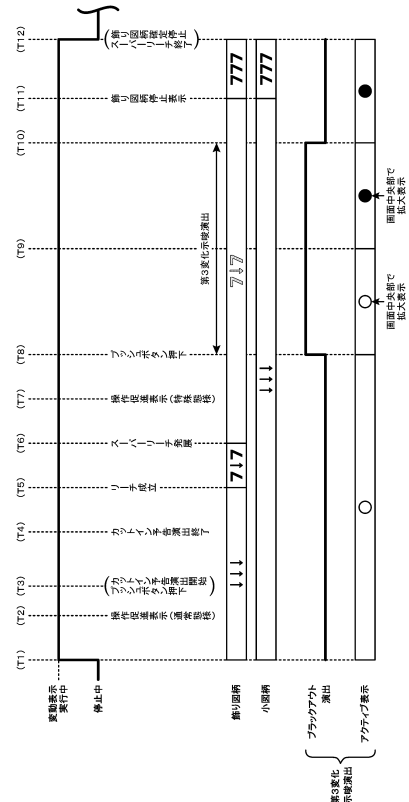
【 図 1 4 - 5 】

【图14-5】



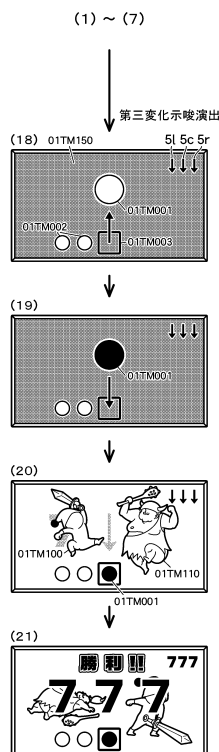
【 図 1 4 - 6 】

【图14-6】



【 図 1 4 - 7 】

【图14-7】



【 図 1 4 - 8 】

【图14-8】

[非確変時(低確率時)]

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

	大当たり判定

変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13484(確率:1/290)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13484(確率:1/290)

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

	大当たり判定
--	--------

変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13494(確率:1/280)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13494(確率:1/280)

(D)表示結果判定テーブル(設定値4)

大当たり判定

変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020～1079, 13320～13501(確率:1/270)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020～1079, 13320～13501(確率:1/270)

(E)表示結果判定テーブル(設定値5)

	大当たり判定
--	--------

変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020～1079, 13320～13511(確率:1/260)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020～1079, 13320～13511(確率:1/260)

(F)表示結果判定テーブル(設定値6)

大当たり判定

変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020～1079, 13320～13521(確率:1/250)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020～1079, 13320～13521(確率:1/250)

【 図 1 4 - 9 】

【图14-9】

確変時(高確率時)]			
(A)表示結果判定テーブル(設定値1)			
大当たり判定値(MR1[0～65535]と比較される)			
変動特図指定バツファ＝第1 (第1特別図柄)	大当たり	2020～2519, 23320～23911(確率:1/60)	
変動特図指定バツファ＝第2 (第2特別図柄)	大当たり	2020～2519, 23320～23911(確率:1/60)	
(B)表示結果判定テーブル(設定値2)			
大当たり判定値(MR1[0～65535]と比較される)			
変動特図指定バツファ＝第1 (第1特別図柄)	大当たり	2020～2519, 23320～23948(確率:1/58)	
変動特図指定バツファ＝第2 (第2特別図柄)	大当たり	2020～2519, 23320～23948(確率:1/58)	
(C)表示結果判定テーブル(設定値3)			
大当たり判定値(MR1[0～65535]と比較される)			
変動特図指定バツファ＝第1 (第1特別図柄)	大当たり	2020～2519, 23320～23989(確率:1/56)	
変動特図指定バツファ＝第2 (第2特別図柄)	大当たり	2020～2519, 23320～23989(確率:1/56)	
(D)表示結果判定テーブル(設定値4)			
大当たり判定値(MR1[0～65535]と比較される)			
変動特図指定バツファ＝第1 (第1特別図柄)	大当たり	2020～2519, 23320～24032(確率:1/54)	
変動特図指定バツファ＝第2 (第2特別図柄)	大当たり	2020～2519, 23320～24032(確率:1/54)	
(E)表示結果判定テーブル(設定値5)			
大当たり判定値(MR1[0～65535]と比較される)			
変動特図指定バツファ＝第1 (第1特別図柄)	大当たり	2020～2519, 23320～24079(確率:1/52)	
変動特図指定バツファ＝第2 (第2特別図柄)	大当たり	2020～2519, 23320～24079(確率:1/52)	
(F)表示結果判定テーブル(設定値6)			
大当たり判定値(MR1[0～65535]と比較される)			
変動特図指定バツファ＝第1 (第1特別図柄)	大当たり	2020～2519, 23320～24129(確率:1/50)	
変動特図指定バツファ＝第2 (第2特別図柄)	大当たり	2020～2519, 23320～24129(確率:1/50)	

【 図 1 4 - 1 0 】

【图14-10】

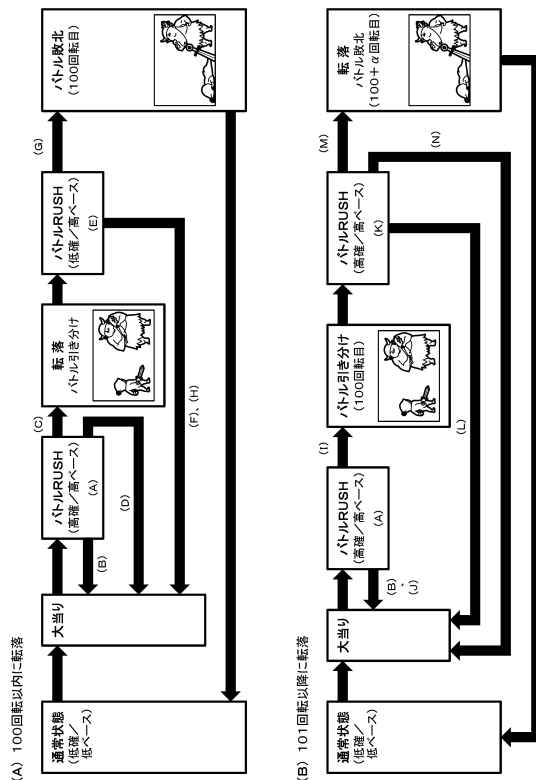
確変転落判定テーブル(設定値1〜6共通)	
確変転落判定値(ランダム0[0〜799]と比較される)	
確変転落あり	10〜19(確率:1/80)
確変転落なし	0〜9, 20〜799(確率:79/80)

10

20

【 図 1 4 - 1 1 】

【图14-11】



【 図 1 4 - 1 2 】

【图14-12】

【確変転落非当選用】
〔バトルRUSH、高確高ベース〕(99回転以内)
(A)〔はずれ用〕 変動パターン 決定テーブル

変動パターン	割り振り
非リーチはずれ	90%
ノーマルリーチはずれ	8%
スーパリーチはずれ (バトル引き分け)	2%

(B)〔大当り用〕 変動パターン 決定テーブル

変動パターン	割り振り
ノーマルリーチ大当り	5%
スーパリーチ大当り (バトル勝利)	95%

↓ 100回転以内に転落

→ 100回転以内に転落せず

100回転以内に転落の例

【確変転落当選用】
〔バトルRUSH〕(99回転以内)
(C)〔はずれ用〕 変動パターン 決定テーブル

変動パターン	割り振り
非リーチはずれ	0%
ノーマルリーチはずれ	0%
スーパリーチはずれ (バトル引き分け) + 設定差演出	100%

(D)〔大当り用〕 変動パターン 決定テーブル

変動パターン	割り振り
ノーマルリーチ大当り	0%
スーパリーチ大当り (バトル勝利)	100%

〔バトルRUSH、低確高ベース〕(99回転以内)
(E)〔はずれ用〕 変動パターン 決定テーブル

変動パターン	割り振り
非リーチはずれ	95%
ノーマルリーチはずれ	3%
スーパリーチはずれ (バトル引き分け)	2%

(F)〔大当り用〕 変動パターン 決定テーブル

変動パターン	割り振り
ノーマルリーチ大当り	2%
スーパリーチ大当り (バトル勝利)	98%

〔バトルRUSH、100回転目用〕(100回転目に確変転落当選時を含む)
(G)〔はずれ用〕 変動パターン 決定テーブル

変動パターン	割り振り
非リーチはずれ	0%
ノーマルリーチはずれ	0%
スーパリーチはずれ (バトル敗北) + 設定差演出	100%

(H)〔大当り用〕 変動パターン 決定テーブル

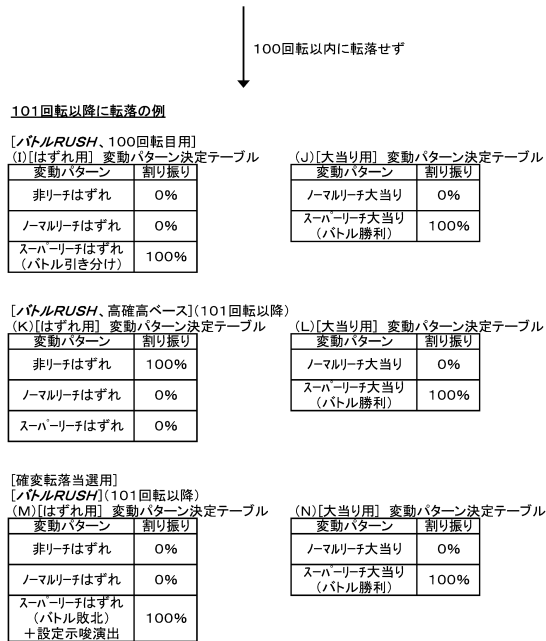
変動パターン	割り振り
ノーマルリーチ大当り	0%
スーパリーチ大当り (バトル勝利)	100%

30

40

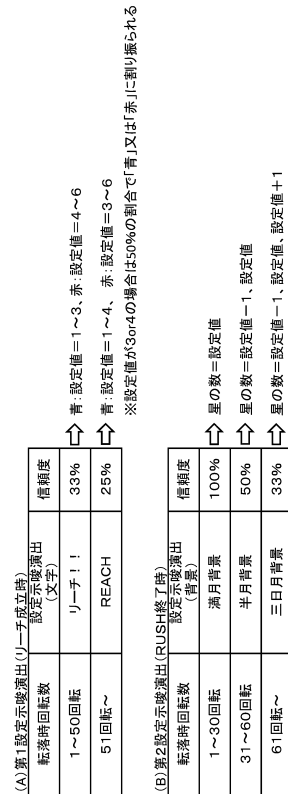
【 図 1 4 - 1 3 】

【图14-13】



【 図 1 4 - 1 4 】

【图14-14】

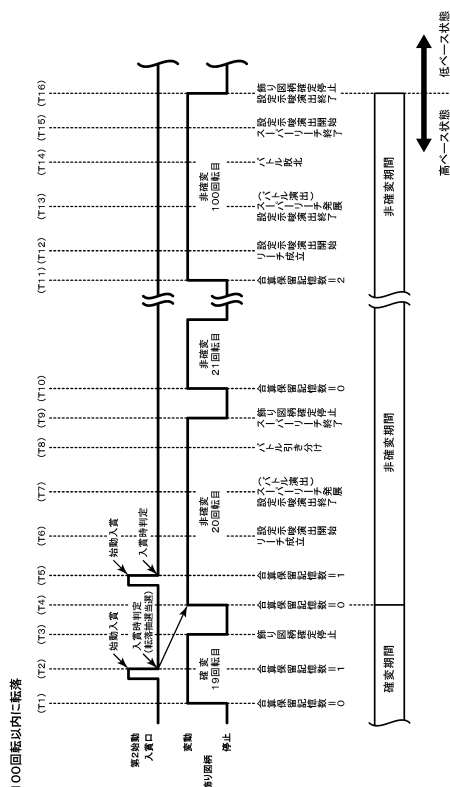


10

20

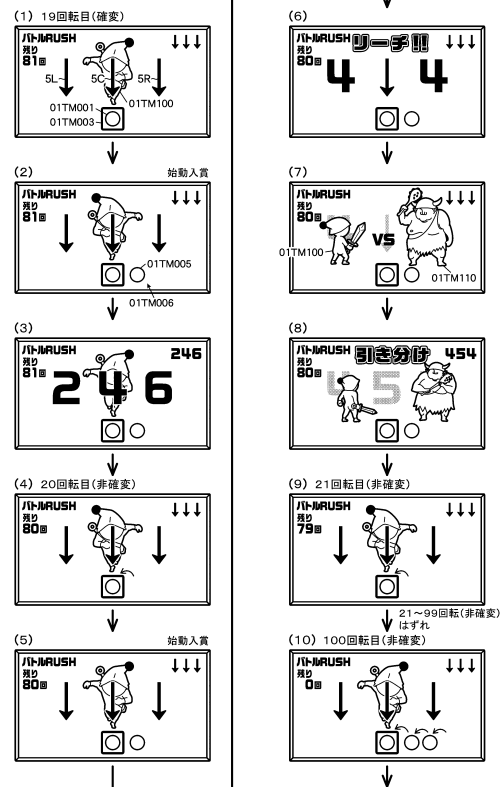
【 図 1 4 - 1 5 】

【图14-15】



【 図 1 4 - 1 6 】

【図14-16】 100回転以内に転落



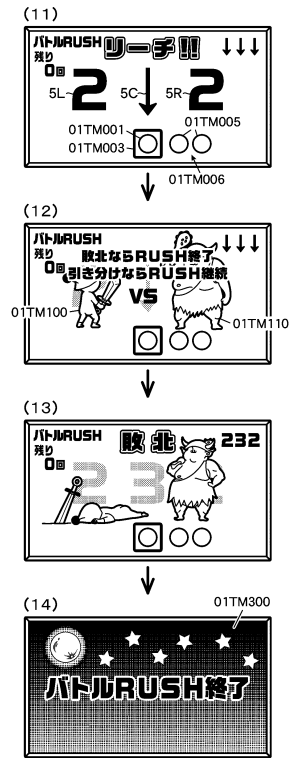
30

40

50

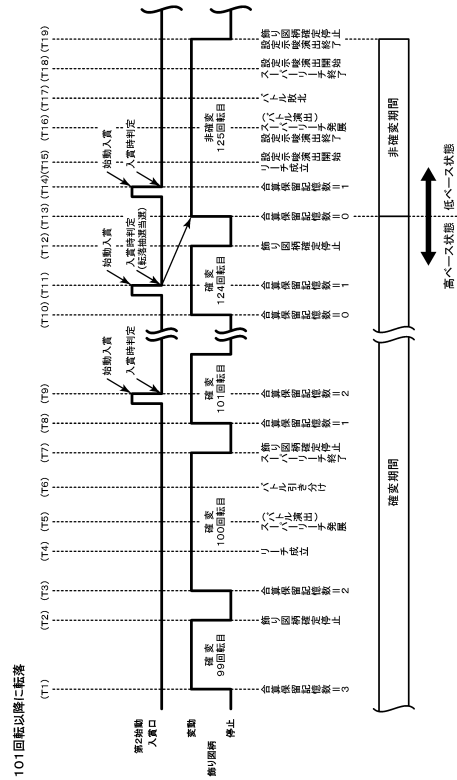
【図14-17】

【図14-17】



【図14-18】

【図14-18】

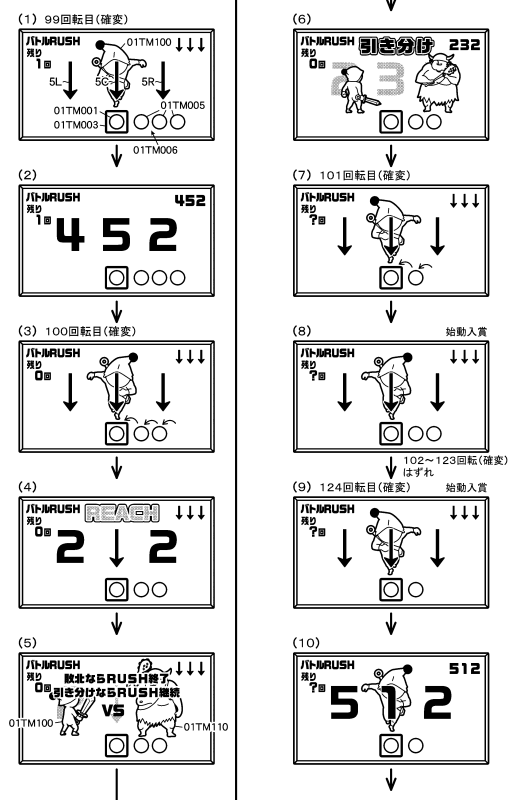


10

20

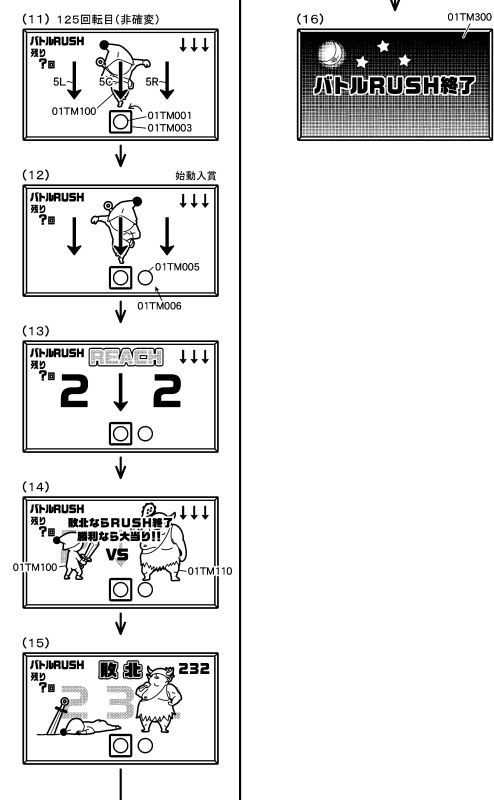
【図14-19】

【図14-19】 101回転以降に転落



【図14-20】

【図14-20】



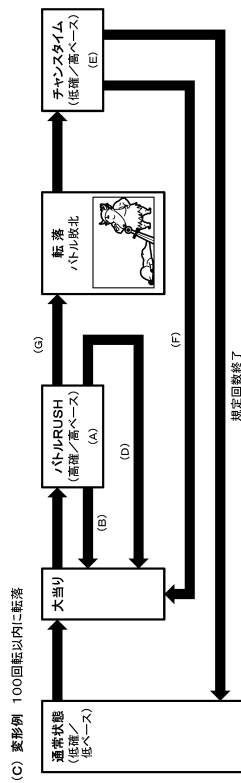
30

40

50

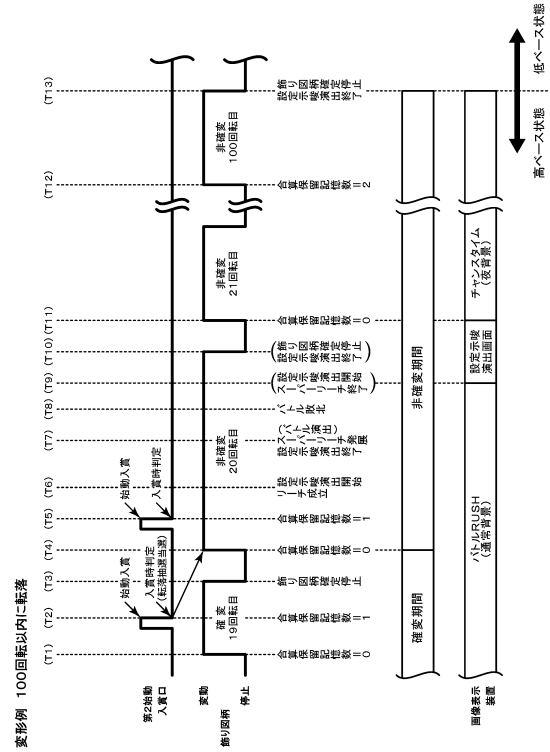
【図 14 - 21】

【図14-21】



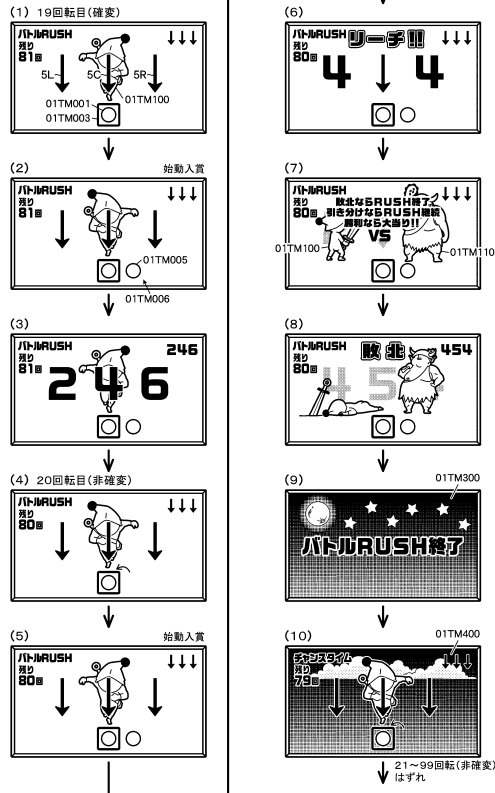
【図 14 - 22】

【図14-22】



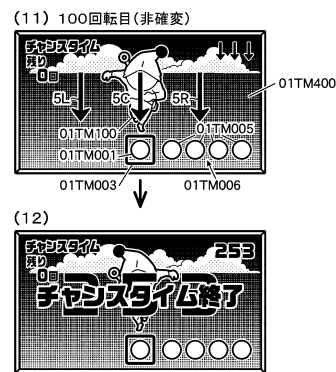
【図 14 - 23】

【図14-23】変形例 100回転以内に転落



【図 14 - 24】

【図14-24】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 0 5 0 9 3 4 (J P , A)
 特開 2 0 1 9 - 1 1 8 3 6 9 (J P , A)
 特開 2 0 0 6 - 2 2 3 7 4 2 (J P , A)
 特許第 6 8 8 5 8 4 6 (J P , B 2)
 特許第 6 8 8 5 8 4 7 (J P , B 2)
 特許第 6 9 4 0 3 7 5 (J P , B 2)
 特許第 6 9 4 0 3 7 7 (J P , B 2)
 特開 2 0 1 6 - 1 4 0 6 2 5 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
 A 6 3 F 7 / 0 2