

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-97951

(P2019-97951A)

(43) 公開日 令和1年6月24日(2019.6.24)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 101 頁)

(21) 出願番号 特願2017-233078 (P2017-233078)
(22) 出願日 平成29年12月5日 (2017.12.5)(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(74) 代理人 100098729
弁理士 重信 和男
(74) 代理人 100163212
弁理士 溝渕 良一
(74) 代理人 100204467
弁理士 石川 好文
(74) 代理人 100156535
弁理士 堅田 多恵子
(74) 代理人 100206656
弁理士 林 修身
(74) 代理人 100206911
弁理士 大久保 岳彦

最終頁に続く

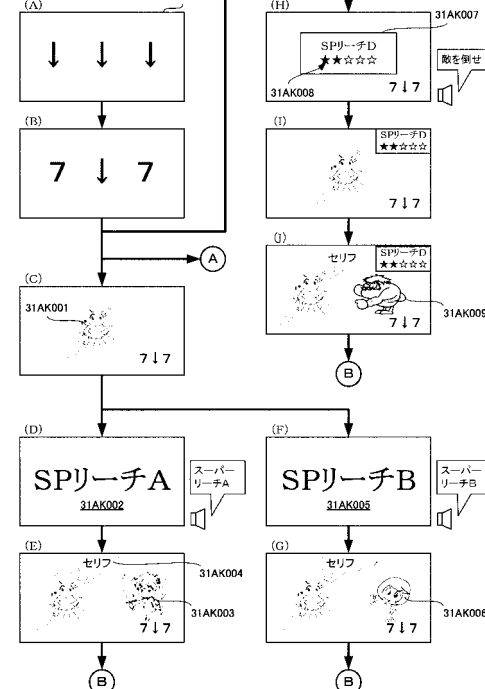
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出効果を高めることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段と、を備え、タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり、示唆演出実行手段は、示唆演出として少なくとも第1示唆演出と第2示唆演出とを実行可能であり、タイトル報知手段は、第2示唆演出では、第2示唆演出の開始時から第2示唆演出に対応したタイトルを報知する。

【選択図】 図8-2

【図8-2】
SPリーチ演出動作例

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段と、を備え、
前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり、
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 示唆演出と第 2 示唆演出とを実行可能であり、
前記タイトル報知手段は、前記第 2 示唆演出では、当該第 2 示唆演出の開始時から当該第 2 示唆演出に対応したタイトルを報知することを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機には、示唆演出（リーチ演出）の開始時に、該示唆演出の種類を報知するタイトル表示を行うものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2016 - 101428 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、特許文献 1 にあっては、タイトル表示を行うのみであるため演出効果を高めることができないという問題がある。

【0005】

30

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

前記課題を解決するために、本発明の手段 1 に記載の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 120）と、
前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用 CPU 120）と、を備え、
前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図 8 - 2（D）や図 8 - 2（F）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第 1 示唆演出（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出）と第 2 示唆演出（例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E のリーチ演出）とを実行可能であり、
前記タイトル報知手段は、前記第 2 示唆演出では、当該第 2 示唆演出の開始時から当該第 2 示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、8 - 2（H）に示すように、スーパーリーチ D のリーチ演出の開始から該スーパーリーチ D のリーチ演出に対応したタイト

40

50

ル 3 1 A K 0 0 7 を表示する部分)
ことを特徴としている。

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

【 0 0 0 7 】

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

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

10

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図 8 - 2】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 3】演出動作例を示す図である。

20

【図 8 - 4】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 5】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 6】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 7】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 8】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 9】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図 8 - 10】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 8 - 11】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 8 - 12】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 9 - 1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

30

【図 9 - 2】パチンコ遊技機の背面斜視図である

【図 9 - 3】(A) , (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 9 - 4】各乱数を示す説明図である。

【図 9 - 5】変動パターンを例示する図である。

【図 9 - 6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 7】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 8】各種大当りの内容を示す説明図である。

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

40

【図 9 - 10】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 11】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 12】設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 13】(A) は R A M クリア処理を示すフローチャートであり、(B) は R A M の概略図である。

【図 9 - 14】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 15】タイマ割込処理の一部を示すフローチャートである。

【図 9 - 16】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 17】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 18】R A M に記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図。

50

- 【図 9 - 1 9】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。
- 【図 9 - 2 0】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。
- 【図 9 - 2 1】電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 2 2】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 2 3】変形例における設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 2 4】変形例における演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 2 5】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 9 - 2 6】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 9 - 2 7】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 9 - 2 8】変形例における各基板等の構成図である。
- 【図 9 - 2 9】変形例における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 3 0】(A) は、変形例における第 1 R A M クリア処理を示すフローチャートであり、(B) は、変形例における R A M の概略図である。
- 【図 9 - 3 1】変形例における第 2 R A M クリア処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 3 2】変形例における第 1 R A M クリア処理の実行タイミングを示す説明図である。

10

20

30

40

50

【発明を実施するための形態】

【0009】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0010】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0011】

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

【0012】

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

【0013】

なお、第 1 特別図柄表示装置 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。

【００１４】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【００１５】

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

10

【００１６】

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

【００１７】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。また、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

20

【００１８】

また、遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられ、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【００１９】

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

30

【００２０】

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

【００２１】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

【００２２】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合に

50

は、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0023】

入賞球装置 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。

【0024】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 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。

10

【0025】

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

【0026】

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

20

【0027】

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

【0028】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 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。

30

【0029】

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

【0030】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0031】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 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、LED を含んで構成されている。

40

【0032】

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

【0033】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30 が設けられている。

【0034】

50

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 0 3 5 】

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。

10

【 0 0 3 6 】

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 0 3 7 】

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。

【 0 0 3 8 】

（遊技の進行の概略）

20

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 0 3 9 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 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）。

30

【 0 0 4 0 】

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 0 4 1 】

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。

【 0 0 4 2 】

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。

40

【 0 0 4 3 】

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。

【 0 0 4 4 】

50

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0045】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0046】

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

【0047】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0048】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0049】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0050】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0051】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0052】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0053】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されてい

10

20

30

40

50

い状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0054】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0055】

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

【0056】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

10

20

30

40

50

柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 6 2 】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 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、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

10

【 0 0 6 3 】

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

20

【 0 0 6 4 】

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 0 6 5 】

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。

30

【 0 0 6 6 】

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

40

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

（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

50

制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0069】

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 11 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、スイッチ回路 110、ソレノイド回路 111 などを有する。

【0070】

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101 と、RAM（Random Access Memory）102 と、CPU（Central Processing Unit）103 と、乱数回路 104 と、I/O（Input/Output port）105 とを備える。

【0071】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 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 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、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。

【0072】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、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。

【0073】

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。

【0074】

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ 23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0075】

ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82 をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド 81 や大入賞口雇用のソレノイド 82 に伝送する。

【0076】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））

10

20

30

40

50

、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

10

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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

20

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

30

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

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

40

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 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。

50

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

（動作）

10

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 0 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 0 9 1 】

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

20

【 0 0 9 2 】

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 S 3）。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 1 0 0 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 S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

30

【 0 0 9 3 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 0 9 4 】

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 S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）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 S 4）。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、C P U 1 0 3 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、R A M 1 0 2 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 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。ステップ S 4 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 R A M 1 0 2 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 S 4；N o）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

40

【 0 0 9 5 】

50

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 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 S 5 ）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 0 0 9 6 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5 ; N o ）、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 S 8 ）を実行する。

【 0 0 9 7 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 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 S 6 ）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 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。

【 0 0 9 8 】

そして、C P U 1 0 3 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 1 2 に送信する（ステップ S 7 ）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 0 9 9 】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後には、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 1 0 ）。そして、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込み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い（ステップ S 1 1 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 2 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 1 0 0 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C 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、C P U 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 S 2 1 ）。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 S 2 2 ）。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 S 2 3 ）。

【 0 1 0 1 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソ

10

20

30

40

50

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）。その後、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）。

【0102】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基

10

【0103】

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

20

【0104】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0105】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、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。

30

【0106】

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

40

【0107】

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

50

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）。

【 0 1 0 8 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

10

【 0 1 0 9 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」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。

【 0 1 1 0 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

20

【 0 1 1 1 】

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

30

【 0 1 1 2 】

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

40

【 0 1 1 3 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 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

50

ラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 1 4 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態として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、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態として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 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理

10

20

30

40

50

を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0121】

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

10

【0122】

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

20

【0123】

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

30

【0124】

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

40

【0125】

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

50

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の

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

【 0 1 3 2 】

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

10

【 0 1 3 3 】

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

20

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 1 3 5 】

30

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

【 0 1 3 6 】

(基本説明の変形例)

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

40

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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) 。

50

【 0 1 3 9 】

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、R T、A T、A R T、C Z（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。

【 0 1 4 0 】

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。

10

【 0 1 4 1 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

20

【 0 1 4 2 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0 %」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0 %」の割合で、他方が「100 %」の割合又は「100 %」未満の割合であることも含む。

【 0 1 4 3 】

（特徴部 3 1 A K に関する説明）

30

次に、本実施の形態の特徴部 3 1 A K について説明する。図 8 - 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 P A 1 - 1、P A 1 - 2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となつて表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターン P A 2 - 1 ~ P A 2 - 6、P A 3 - 1 ~ P A 3 - 4 等、表示結果が「大当たり」となる変動パターン P B 2 - 1 ~ P B 2 - 6、P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 等が用意されている。

【 0 1 4 4 】

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。

40

【 0 1 4 5 】

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 P A 3 -

50

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。

【0146】

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

【0147】

リーチのタイトルの報知(タイトル報知)とは、リーチの名称といったタイトルそのもの
を示すものに限定されず、リーチ演出で登場するキャラクタの名称、リーチ演出の演出
内容等を示すものであってもよい。

【0148】

(特徴部31AKの演出動作例)

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基
板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御
プロセス処理を実行することで実行される。図8-2、図8-3は、本実施の形態におけ
るスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図8-2(A)は、画像表示装置5の「
左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変
表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図8-2(B)に示すように
、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリー
チの種類に応じて演出が分岐する。

【0149】

(スーパーリーチA)

スーパーリーチAとなる場合には、図8-2(C)に示すように、画像表示装置5に味
方キャラであるキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここで
は、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパー
リーチのリーチ演出(スーパーリーチ演出ともいう)の導入部分が終了する等、スーパー
リーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図8-2(D)に示すように、画像
表示装置5の画面全体にスーパーリーチAのタイトル31AK002(ここでは「SPリー
チA」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する
音声(ここでは「スーパーリーチA」)が出力されることで、スーパーリーチAのタイト
ルが報知される。その後、スーパーリーチAのタイトル31AK002が消去され、図8
-2(E)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK003が表示され、キャラ
クタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001
とキャラクタ31AK003とが対決するスーパーリーチAのリーチ演出の後続部分が実
行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味
方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

【0150】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8
からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図8-2(E)

10

20

30

40

50

）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 1 5 1 】

（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「SPリーチ B」の文字）が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチ B」）が出力されることで、スーパーリーチ B のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ B のタイトル 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。

10

【 0 1 5 2 】

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。

20

【 0 1 5 3 】

また、スーパーリーチ A（図 8 - 2（C）（D）（E）・・・）とスーパーリーチ B（図 8 - 2（C）（F）（G）・・・）とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている（図 8 - 2（C））。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B との導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出（例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出）を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

30

【 0 1 5 4 】

（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「SPリーチ D」の文字）が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「敵を倒せ」）が出力されることで、スーパーリーチ D のタイトルが報知される。このように、スーパーリーチ D では、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル 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。

40

【 0 1 5 5 】

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

50

イトル報知の報知態様が多彩になり、興味が向上する。

【 0 1 5 6 】

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 1 5 7 】

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 1 5 8 】

(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 1 5 9 】

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。

【 0 1 6 0 】

(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

10

20

30

40

50

ようにしてもよい。

【0161】

（タイトルの表示領域）

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

10

【0162】

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

20

【0163】

（期待度示唆表示）

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

30

【0164】

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。

40

【0165】

（タイトルの表示終了タイミング）

また、この実施の形態では、スーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B においては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B においては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーリーチ D 及びスーパーリーチ E においては、タイトルが表示された後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパーリーチ D 及びスーパーリーチ E においては、スーパーリーチ演出中もリーチの種類を把握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっ

50

ても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

【0166】

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

【0167】

(決め演出)

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング(可変表示の終盤)になると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当り」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図8-3(B)に示すように、画像表示装置5に画像31AK012が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当り」であれば、図8-3(C)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK013が表示され、図8-3(D)に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

10

【0168】

この実施の形態では、リーチ演出中も継続してタイトルを報知する場合でも、決め演出が実行される前にタイトルの報知を終了するようになっている。これにより、決め演出に注目させることができ、また、メリハリのあるタイトル報知を実行できる。

20

【0169】

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。

【0170】

なお、画像表示装置5に保留表示、アクティブ表示、可変表示中に常駐表示されるキャラクタ、携帯連動関連の表示を表示する場合、スーパーリーチのリーチ演出中はリーチ演出に注目させるために適宜非表示としてもよい。その際に、スーパーリーチEといった低信頼度のリーチ演出中には、これらの表示を表示したままにするようにしてもよい。このようにすることで、低信頼度のリーチ演出により遊技者を過度に期待させてしまうことを防止できるとともに、高信頼度のリーチ演出ではリーチ演出に注目させることができる。

30

【0171】

(発展演出)

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図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。

40

【0172】

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

50

してもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【0173】

(期待度示唆演出)

図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。

【0174】

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。

【0175】

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。

【0176】

(演出モード)

画像表示装置5、スピーカ8、遊技効果ランプ9といった演出装置における演出モードが複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板11から同じコマンド(例えば変動パターンを指定するコマンド)が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置5に表示される背景、キャラクター、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。

【0177】

図8-5(G)~(L)は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図8-5(A)~(F)に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチDの変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチDのリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチD2のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合、図8-

5 (G) に示すように、スーパーリーチ 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 1 7 8 】

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 1 7 9 】

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 1 8 0 】

なお、この実施の形態では、期待度示唆表示における黒い星の数によって期待度を示唆し、黒い星の数を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行するようになっていたが、期待度を示唆する表示の数を段階的に減少させる期待度示唆演出を実行するようになっていてもよい。そのような期待度示唆演出をこの実施の形態の期待度示唆演出に加えて実行するようになっていてもよいし、代えて実行するようになっていてもよい。

【 0 1 8 1 】

(発展演出の他の例)

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようになっていてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図 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 (ここでは「S P リーチ C」の文字) が表示されることで、スーパーリーチ C のタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル 3 1 A K 0 3 2 の下には、黒い星の数が 3 個である期待度示唆表示 3 1 A K 0 3 3 が強調表示される。なお、黒い星の数が 2 個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体 3 2 が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようになっていてもよい。

【 0 1 8 2 】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様 (例えばタイトルの表示色等) によって、大当たり信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになってい

10

20

30

40

50

ば図8-7(A)に示すように、スーパーリーチAのタイトル31AK036が黒色で表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知された後、図8-7(B)に示すようにタイトル31AK036の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図8-7に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様(表示色)が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

10

【0183】

また、タイトルの表示態様(表示色)が変化するタイトル予告が実行された場合には、タイトルの表示態様が変化した後に、変化後の表示態様に応じた音声出力するようにしてもよい。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。また、音声によるタイトル報知は、タイトルの表示態様(表示色)が変化した後に実行されるようにしてもよい。この場合、変化後のタイトルの表示態様(表示色)に応じた音声出力するようにしてもよい。

【0184】

(タイトル報知の実行タイミング)

リーチ中のタイトルの報知は、予告演出や発展演出といった、大当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。

20

【0185】

図8-8は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用CPU120は、先ず、主基板11から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ31AKS001)。

30

【0186】

スーパーリーチの変動パターンである場合には(ステップ31AKS001; Yes)、スーパーリーチのタイトルの表示色(タイトル予告の実行の有無)を決定する(ステップ31AKS002)。

【0187】

ステップ31AKS002では、表示結果が「大当たり」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。

40

【0188】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変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

50

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。

【0189】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図8-9（A）に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図8-9（B）に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様（表示色や表示色の変化タイミング）を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

【0190】

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

【0191】

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

【0192】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図8-9（C）に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図8-9（C）に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当り信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変わるものについては、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。

【0193】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、タイトル予告とセリフ予告とで同じ演出態様（表示色）が含まれる場合、同じ演出態様となった場合には大当り信頼度が高くなるようにしてもよい。また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の変化タイミングの組み合わせで、大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、変化タイミングが同じ場合に変化タイミングが異なる場合より大当り信頼度が高くなるようにしたり、いずれの変化が先かで大当り信頼度を異ならせてもよい。このようにすることで、タイトル予告とセリフ予告とのそれぞれの変化タイミングに注目させることができる。

【0194】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、特別モードでは通常モードと異なる割合でセリフの表示色を決定するようにしてもよい。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。

【0195】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の変化によって大当り信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の変化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なるようにすれ

10

20

30

40

50

ばよい。

【0196】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップAK31S001；No）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップAK31S004）。その後、31AKS002～31AKS004における決定結果をRAM122の所定領域に保存し（ステップAK31S005）、予告演出決定処理を終了する。

【0197】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図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。

10

【0198】

この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数（表示可能な表示色の数）が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当たり信頼度を把握しやすくなる。

20

【0199】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様を変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様が変化しない場合であってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップAK31S004の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様が変化するか割合（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。

30

40

【0200】

このような作用演出の他の例として、リーチ演出の演出内容（例えばキャラクタの動作やバトル演出における演出内容等）に応じて、タイトル及びセリフのいずれかのうち少なくとも1つの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はリーチ演出の演出内容に注目するようになる。

【0201】

この発明は、上記特徴部31AKで説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で

50

説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0202】

(サブ液晶)

画像表示装置5とは異なるサブ表示装置として、遊技盤2または遊技機用枠3にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機ELやドットマトリクス(LED)により構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置5の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパーリーチD及びスーパーリーチEのように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置5においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置5におけるスーパーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。

10

【0203】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知(主に文字を表示する報知)に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出(例えば先読み予告演出)として、画像表示装置5における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン(ステージ、演出モード等)に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション(「7でリーチをかける」、「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。

20

【0204】

(特徴部31AKの変形例31AK-1)

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた(図8-3(B)~(D))。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

30

【0205】

図8-10、図8-11は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例31AK-1におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図8-10(A)に示すように、画像表示装置5においてリーチ態様となった後、例えば図8-10(B)に示すように、味方キャラであるのキャラクタ31AK041と敵キャラであるキャラクタ31AK042とが表示され、図8-10(C)~(F)、図8-11(G)~(I)に示すように、キャラクタ31AK041とキャラクタ31AK042とが対決するリーチ演出が実行される。

40

【0206】

リーチ演出に伴い、図8-10(C)に示すように、画像表示装置5の右下に小ボタン画像31AK043と小ボタン画像31AK043に重畳する規制線31AK044とが表示される。これにより、プッシュボタン31Bを使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【0207】

この変形例31AK-1では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種

50

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

【0208】

例えば、図8-10(D)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が表示され、図8-10(E)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が喜ぶキャラクタ31AK046に変化するとともに、小ボタン画像31AK043が大ボタン画像31AK047に変化する。

【0209】

その後、図8-11(H)に示すように、大砲31AK048が表示され、図8-11(I)に示すように、大砲31AK048から弾が発射されるエフェクト31AK049が表示され、大ボタン画像31AK047に弾が命中するエフェクト31AK050が表示される。そして、大ボタン画像31AK047がスティック画像31AK051に変化する。

【0210】

このように、この変形例31AK-1では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なってもよい。

【0211】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図8-11(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図8-11(K)に示すように、スティック画像31AK051が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ31Aを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ31Aへの操作が有効な操作有効期間となる。

【0212】

ここで、スティックコントローラ31Aを引く操作が検出されると、図8-11(L)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK052が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図8-11(M)に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図8-11(L)に示す画像が表示される。

【0213】

この変形例31AK-1では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像<大ボタン画像<スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当り信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

【0214】

なお、図8-10、図8-11に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図8-10、図8-11に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定(操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等)は、図8-8のステップ31AKS004にて実行されればよい。

【0215】

(特徴部31AKの変形例31AK-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

10

20

30

40

50

をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後にリーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

【0216】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当たり信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素E1のパナナ画像、要素E2のメロン画像、要素E3のリンゴ画像、要素E4のスイカ画像、要素E5のイチゴ画像が含まれる。これら要素E1～E5を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素E1～E5の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素E1～E5の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素E1～E5のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

【0217】

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

【0218】

シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際に、フルーツ柄が表示される際においても、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知を行なうとともに遊技効果ランプ9の発光による報知を行なう。共通音および遊技効果ランプ9の発光制御により、フルーツ柄が特別な画像であることが遊技者に示される。このような、シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際には、フルーツ柄に対する共通報知が実行される。また、リーチタイトル表示では、共通報知の後に、特定音（ボイス）がさらに出力される。なお、共通音と特定音とは、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0219】

図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。

【0220】

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 E 1 ~ E 5 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 3 1 A K 0 6 2 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。

【 0 2 2 1 】

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

10

【 0 2 2 2 】

その後、図 8 - 1 2 (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 - 1 2 (f) に示すように、全ての図柄が停止し、「7 7 7」の大当たり図柄が表示される。

20

【 0 2 2 3 】

図 8 - 1 2 (a)、(d) に示すように、シャッター画像 3 1 A K 0 6 1 およびリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素 E 1 ~ E 5 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 3 1 A K 0 6 1 とリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 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。

【 0 2 2 4 】

また、図 8 - 1 2 (a) に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズは、図 8 - 1 2 (d) に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 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 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズとリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 の表示サイズとの違いに注目させることができる。

30

【 0 2 2 5 】

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 2 2 6 】

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。

40

【 0 2 2 7 】

（本実施形態の特徴部 1 2 2 S G に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G について説明する。尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G におけるパチンコ遊技機 1 の正面図は、前述した特徴部 3 1 A K と同一であるため省略する。図 9 - 1 及び図 9 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G における主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 1 2

50

2SG201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定変更状態、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ122SG051と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ122SG052が設けられている。

【0228】

これら錠スイッチ122SG051及び設定切替スイッチ122SG052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース122SG201内に收容されており、錠スイッチ122SG051及び設定切替スイッチ122SG052は、基板ケース122SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース122SG201の背面左部に形成された開口を介して背面側に露出している。

10

【0229】

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

20

【0230】

主基板11は、遊技機用枠122SG003を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠122SG003を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

【0231】

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

30

【0232】

図9-3(A)は、本実施の形態における特徴部122SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図9-3(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

40

【0233】

図9-3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特

50

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

【0234】

コマンド8CXXHは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図9-3(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果(事前決定結果)や、変動表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当り種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0235】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図9-3(B)に示すように、コマンド8C00Hは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、変動表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第5変動表示結果指定コマンドである。

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

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

【 0 2 3 9 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「 1 」～「 1 5 」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 2 4 0 】

10

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【 0 2 4 1 】

20

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

30

【 0 2 4 2 】

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

【 0 2 4 3 】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 （演出制御用 C P U 1 2 0 ）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 3 H は、パチンコ遊技機 1 が設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 4 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンド E 1 0 5 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動したこと）w p 通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 6 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の確

40

50

認操作が終了したことを通知する設定値確認終了通知コマンドである。

【0244】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM (Read Only Memory) 101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM (Random Access Memory) 102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU (Central Processing Unit) 103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック (RTC) 106とを備えて構成される。

【0245】

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

【0246】

図9-4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図9-4に示すように、この実施の形態の特徴部122SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0247】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図9-4に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0248】

図9-5は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン(「非リーチハズレ変動パターン」ともいう)と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチハズレ変動パターン」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。変動表

示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

【0249】

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

10

【0250】

図9-5に示すように、本実施の形態の特徴部122SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

20

【0251】

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

【0252】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

30

【0253】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、図9-5に示すように、変動パターン毎に変動内容(演出内容)が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容(演出内容)が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターンとすればよい。

40

【0254】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の

50

乱数の全てを生成可能とされている。

【0255】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図9-6及び図9-7などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

10

【0256】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図9-6(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図9-6(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図9-6(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図9-7(A)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図9-7(B)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

【0257】

本実施の形態の特徴部122SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当り及び小当りの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当り及び小当りの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1~3の3段階からなり、1が最も出玉率が高く、1、2、3の順に値が大きくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、2、3の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も小さい値である1が最も遊技場側に不利な値であり、2、3の順に値が大きくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

20

【0258】

図9-6(A)~図9-6(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部122SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

30

【0259】

図9-6(A)~図9-6(C)に示すように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態(高確状態)では、通常状態または時短状態(低確状態)であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率(本実施の形態の特徴部122SGでは、設定値が1の場合は1/99、設定値が2の場合は1/150、設定値が3の場合は1/200)に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる(本実施の形態の特徴部122SGでは、設定値が1の場合は1/50、設定値が2の場合は1/99、設定値が3の場合は1/150)。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

40

【0260】

50

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態（低確状態）である場合と確変状態（高確状態）である場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技に制御すると決定される確率が同一となるように判定値が割り当てられている（例えば、設定値が 1 の場合は 1 / 5 0、設定値が 2 の場合は 1 / 9 9、設定値が 3 の場合は 1 / 2 0 0）。

【 0 2 6 1 】

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

【 0 2 6 2 】

つまり、CPU 103 は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR 1 の値が図 9 - 6 (A) ~ 図 9 - 6 (C) に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り A ~ 大当り C）とすることを決定する。また、MR 1 が図 9 - 6 (A) ~ 図 9 - 6 (C) に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図 9 - 6 (A) ~ 図 9 - 6 (C) に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【 0 2 6 3 】

尚、本実施の形態の特徴部 122 SG では、図 9 - 6 (A) ~ 図 9 - 6 (C) に示す各表示結果判定テーブルにおいて、小当りの当選確率を異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、いずれの表示結果判定テーブルを用いる場合であっても（パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず）小当りの当選確率を同一としてもよい。

【 0 2 6 4 】

また、本実施の形態の特徴部 122 SG では、CPU 103 は、図 9 - 6 (A) ~ 図 9 - 6 (C) に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、変動表示結果を大当りとするか否か、小当りとするか否かを個別に判定してもよい。また、図 9 - 6 (A) ~ 図 9 - 6 (C) に示すように、各表示結果判定テーブルには小当りに判定値が割り当てられているが、図 9 - 6 (C) に示す表示結果判定テーブル（パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 の場合に参照される表示結果判定テーブル）には、小当りに判定値が割り当てられていなくともよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り確率の割合が異なることには、小当り確率が 0 % であることも含まれている。

【 0 2 6 5 】

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

【 0 2 6 6 】

図 9 - 7 (A) 及び図 9 - 7 (B) は、ROM 101 に記憶されている大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を示す説明図

である。このうち、図 9 - 7 (A) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことにに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 9 - 7 (B) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことにに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【 0 2 6 7 】

大当り種別判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR 2）に基づいて、大当りの種別を大当り A ~ 大当り C のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 2 6 8 】

ここで、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G における大当り種別について、図 9 - 8 を用いて説明する。本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当り A（非確変大当りともいう）と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当り B や大当り C（確変大当りともいう）が設定されている。

【 0 2 6 9 】

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

【 0 2 7 0 】

「大当り A」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【 0 2 7 1 】

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

【 0 2 7 2 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、大当り種別として大当り A ~ 大当り C の 3 種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

【 0 2 7 3 】

また、図 9 - 7 (A) に示すように、大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当り A に割り当てられており、100 ~ 149 までは大当り B に割り当てられており、150 ~ 299 までは大当り C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当り A に割り当てられており、100 ~ 199 までは大当り B に割り当てられており、200 ~ 299 までは大当り C に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当り A に割り当てられており、100 ~ 249 までは大当り B に割り当てられており、250 ~ 299 までは大当り C に割り当てられている。

【 0 2 7 4 】

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

【0275】

一方で、図9-7(B)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りAに割り当てられており、100~299までが大当りCに割り当てられている(大当りBには判定値が割り当てられていない)。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りAに割り当てられており、100~149までが大当りBに割り当てられており、150~299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りAに割り当てられており、100~199までが大当りBに割り当てられており、200~299までが大当りCに割り当てられている。

10

【0276】

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

20

【0277】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合には、大当り種別を大当りBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの当り種別を決定しないこと(決定割合が0%である)ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合においても、大当り種別を大当りBに決定する場合を設けてもよい。

30

【0278】

このように、本実施の形態の特徴部122SGでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当りとなった場合の大当り種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0279】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

40

【0280】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となる(大当り確率や小当り確率高まることや、大当り種別としての大当りCが決定されやすくなること等)形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0281】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率や小当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示し

50

ているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0282】

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

【0283】

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

【0284】

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0285】

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

【0286】

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

【0287】

図 9-9 (A) 及び図 9-9 (B) に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルとしては、大当たり種別が大当たり A である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり A 用）と、大当たり種別が大当たり B、大当たり C 用である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり B、大当たり C 用）が予め用意されており、これら大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり A 用）と大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり B、大当たり C 用）には、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR3

がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0288】

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

10

【0289】

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

20

30

【0290】

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

【0291】

40

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

【0292】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン(PC1-1)の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図9-9(C)に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」、「2」、「3

50

」のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン(PC1-1)に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値「1」、「2」、「3」で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0293】

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

10

【0294】

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

20

【0295】

図9-10(A)に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～350までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、351～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～400までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～450までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

30

【0296】

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

40

【0297】

図9-10(B)に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2～4個用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～400までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA

50

2 - 1) に割り当てられており、701 ~ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901 ~ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 450 までが非リーチハズレの変動パターン (PA1 - 1) に割り当てられており、451 ~ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701 ~ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901 ~ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 500 までが非リーチハズレの変動パターン (PA1 - 1) に割り当てられており、501 ~ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701 ~ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901 ~ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。

10

20

30

40

50

【0298】

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

【0299】

図 9 - 10 (C) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル C (低ベース中含算保留記憶数 5 個以上用) においては、設定値が「1」である場合、MR3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 450 までが非リーチハズレの変動パターン (PA1 - 1) に割り当てられており、451 ~ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701 ~ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901 ~ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 500 までが非リーチハズレの変動パターン (PA1 - 1) に割り当てられており、501 ~ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701 ~ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901 ~ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 550 までが非リーチハズレの変動パターン (PA1 - 1) に割り当てられており、551 ~ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701 ~ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901 ~ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。

【0300】

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

【0301】

図 9 - 10 (D) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル D (高ベース中用) においては、設定値が「1」である場合、MR3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 450 までが非リーチハズレの変動パターン (PA1 - 1) に割り当てられており、451 ~ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられ

ており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～500までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～550までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

10

20

30

40

50

【0302】

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

【0303】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおける「共通の決定割合」とは、異なる設定値にて決定割合が完全に同一であるもの(本実施の形態)の他、異なる設定値にて決定割合が同一であるもの(例えば、設定値1～設定値3間において、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が1%程度異なるもの)を含んでいる。

【0304】

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

【0305】

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

【0306】

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

ーンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【0307】

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

【0308】

尚、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図9-5参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【0309】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、図9-10（A）～図9-10（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【0310】

また、本実施の形態の特徴部122SGの各ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれの数値であっても、スーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、当たり確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチハズレの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値毎の当たり確率及びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

【0311】

図9-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じ

10

20

30

40

50

た後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

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

【0317】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には

10

20

30

40

50

、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0318】

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

【0319】

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

【0320】

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

【0321】

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

【0322】

次に、本実施の形態の特徴部122SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図9-11は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(122SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う(122SGSa002)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0323】

次いで、クリアスイッチがONであるか否かを判定する(122SGSa003)。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがONの状態では電源が投入されると、出力信号(クリア信号)が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチがONである場合(122SGSa003; Y)、は、122SGSa014に進む。また、クリアスイッチがOFFである場合(122SGSa003; N)は、更に、RAM102(バックアップRAM)にバックアップデータが保存されているか否かを判定する(122SGSa004)。不測の停電等(電断)によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号(チェックサム、パリティビット等)の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ(各種フラグ、各種タイマの状態等を含む)の他、前記バックアップフラグの

状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグが ON であるか否かを判定する。バックアップフラグが OFF で RAM 102 にバックアップデータが記憶されていない場合 (1 2 2 S G S a 0 0 4 ; N) は、 1 2 2 S G S a 0 0 4 に進む。

【 0 3 2 4 】

RAM 102 にバックアップデータが記憶されている場合 (1 2 2 S G S a 0 0 4 ; Y)、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 (1 2 2 S G S a 0 0 5)。1 2 2 S G S a 0 0 5 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。

10

【 0 3 2 5 】

RAM 102 のデータが正常でないと判定された場合 (1 2 2 S G S a 0 0 5 ; N)、1 2 2 S G S a 0 1 4 に進む。

【 0 3 2 6 】

RAM 102 のデータが正常であると判定された場合 (1 2 2 S G S a 0 0 5 ; Y)、CPU 103 は、演出制御基板 12 が起動するまでの期間中待機するための演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする (1 2 2 S G S a 0 0 6)。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を - 1 し (1 2 2 S G S a 0 0 7)、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (1 2 2 S G S a 0 0 8)。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合 (1 2 2 S G S a 0 0 8 ; N) は、1 2 2 S G S a 0 0 7 を再度実行して演出制御基板 12 が起動するまでの期間待機する。また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合 (1 2 2 S G S a 0 0 8 ; Y)、CPU 103 は、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が ON であるか否かを判定する。

20

【 0 3 2 7 】

錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が ON である場合 (1 2 2 S G S a 0 0 8 ; Y) は、表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 にパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を表示するための設定値確認処理を実行し、遊技場の店員等が表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 を視認することによってパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態 (設定変更状態) とする (1 2 2 S G S a 0 1 0)。また、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が OFF である場合 (1 2 2 S G S a 0 0 8 ; N) や設定値確認処理の実行後は、1 2 2 S G S a 0 1 1 に進む。

30

【 0 3 2 8 】

1 2 2 S G S a 0 1 1 では、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。

【 0 3 2 9 】

そして、CPU 103 は、パチンコ遊技機 1 が電断前の状態で復旧 (ホットスタートで起動) したとして、演出制御基板 12 に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、1 2 2 S G S a 0 2 1 に進む (1 2 2 S G S a 0 1 3)。

40

【 0 3 3 0 】

1 2 2 S G S a 0 1 4 において CPU 103 は、演出制御基板 12 が起動するまでの期間中待機するための演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を - 1 し (1 2 2 S G S a 0 1 5)、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (1 2 2 S G S a 0 1 6)。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合 (1 2 2 S G S a 0 1 6 ; N) は、1 2 2 S G S a 0 1 5 を再度実行して演出制御基板 12 が起動するまでの期間待機する。また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合 (1 2 2 S G S a 0

50

16 ; Y)、CPU103は、RAM102の内容をクリアするためのRAMクリア処理(122SGSa017)を実行した後、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する(122SGSa019)。

【0331】

錠スイッチ122SG051がOFFである場合(122SGSa019 ; N)は、CPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、122SGSa021に進む。

【0332】

更に、錠スイッチ122SG051がONである場合(122SGSa019 ; Y)、CPU103は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定変更処理(122SGSa020)を実行し、122SGSa021に進む。

10

【0333】

122SGSa021においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(122SGSa022)、割込みを許可する(122SGSa023)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0334】

20

図9-12は、CPU103が実行する設定値確認処理を示すフローチャートである。設定値確認処理では、CPU103は、先ず、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し(122SGSa031)、RAM102におけるアドレスF001(図9-13(B)参照)に格納されている設定値を表示モニタ122SG029に表示する(122SGSa032)。そして、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する(122SGSa033)。錠スイッチ122SG051がONである場合(122SGSa033 ; N)、CPU103は、122SGSa033を繰り返し実行することで、錠スイッチ122SG051がOFFとなるまで待機する。

【0335】

尚、錠スイッチ122SG051がOFFである場合(122SGSa051 ; N)は、CPU103は、表示モニタ122SG029における設定値の表示を終了するとともに(122SGSa034)、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信して設定値確認処理を終了する(122SGSa035)。

30

【0336】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、設定確認状態を終了(設定値確認処理を終了)することによって通常のホットスタートで起動した場合と同一の状態となるので、122SGSa035の処理にて演出制御基板12に対して送信するコマンドは、ホットスタート通知コマンドであってもよい。

【0337】

図9-13(A)は、CPU103が実行するRAMクリア処理を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、先ず、RAM102に格納されているデータが正常であるか否かを判定する(122SGSa041)。RAM102に格納されているデータが正常である場合(122SGSa041 ; N)は、更にRAM102にバックアップデータが保存されているか否かを判定する(122SGSa042)。RAM102にバックアップデータが保存されている場合(122SGSa042 ; Y)、CPU103は、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定して122SGSa045に進む(122SGSa043)。

40

【0338】

一方、RAM102に異常が有る場合(122SGSa041 ; Y)や、RAM102にバックアップデータが保存されていない場合(122SGSa042 ; N)は、RAM

50

1 0 2における先頭のアドレスを指定して1 2 2 S G S a 0 4 5に進む(1 2 2 S G S a 0 4 4)。

【0 3 3 9】

1 2 2 S G S a 0 4 5においてC P U 1 0 3は、指定したアドレスに「0 0 H」をセット(格納)する。特に、R A M 1 0 2に異常が有る場合(1 2 2 S G S a 0 4 1 ; Y)やバックアップデータが無い場合(1 2 2 S G S a 0 4 2 ; N)については、アドレスF 0 0 0に「0 0 H」がセットされることで、パチンコ遊技機1は自動的に設定値1が設定された状態となる。そして、指定されたアドレスがR A M 1 0 2の最後のアドレス(後述するF X X X)であるか否かを判定する(1 2 2 S G S a 0 4 6)。指定されたアドレスがR A M 1 0 2の最後のアドレスでない場合(1 2 2 S G S a 0 4 6 ; N)は、R A M 1 0 2における次のアドレスを指定して1 2 2 S G S a 0 4 5に進み(1 2 2 S G S a 0 4 7)、指定されたアドレスがR A M 1 0 2の最後のアドレスである場合(1 2 2 S G S a 0 4 6 ; Y)は、R A M クリア処理を終了する。

【0 3 4 0】

尚、本実施の形態の特徴部1 2 2 S GにおけるR A M 1 0 2は、図9 - 1 3 (B)に示すように、格納領域毎にアドレス(F 0 0 0 ~ F X X X)が割り当てられている。これら格納領域のうち、R A M 1 0 2の先頭のアドレス(F 0 0 0)には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、R A M 1 0 2の先頭から2番目のアドレス(F 0 0 1)には、後述する仮設定値が格納されている。更に、その他のアドレス(F 0 0 2やF 0 0 3等)には、パチンコ遊技機1が起動したときにクリアスイッチがONであったか否かを特定可能なクリアスイッチバックアップ情報の他、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報が格納されている。尚、バックアップデータ(バックアップフラグを含む)は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。

【0 3 4 1】

つまり、本実施の形態の特徴部1 2 2 S GにおけるR A M クリア処理とは、R A M 1 0 2に異常が無く、且つバックアップデータが有る場合には、設定値が格納されているアドレス(F 0 0 0)を除くアドレス(F 0 0 1 ~ F X X X)に「0 0 H」を格納することによって設定値以外のデータをクリアする一方で、R A M 1 0 2に異常が有る場合やバックアップデータが無い場合には、R A M 1 0 2における全てのアドレス(F 0 0 0 ~ F X X X)に「0 0 H」を格納することによって、設定値を含む全てのデータをクリアする処理である。

【0 3 4 2】

尚、本実施の形態における特徴部1 2 2 S Gでは、R A M 1 0 2の先頭のアドレスF 0 0 0に設定値を格納したが、本発明はこれに限定されるものではなく、R A M 1 0 2の最後のアドレスに設定値を格納してもよい。尚、このようにR A M 1 0 2の最後のアドレスに設定値を格納する場合は、図9 - 1 3 (A)に示すR A M クリア処理を実行する際に、データをクリアするアドレスとしてR A M 1 0 2の最後のアドレスの直前のアドレスを指定し、アドレスF 0 0 0から該直前のアドレスに順次「0 0 H」を格納していけばよい。

【0 3 4 3】

更に、本実施の形態における特徴部1 2 2 S Gでは、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合に、R A M 1 0 2の設定値を除くデータをクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、R A M 1 0 2の所定のアドレス(本実施の形態の特徴部1 2 2 S GではアドレスF 0 0 3)に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0 3 4 4】

また、本実施の形態における特徴部1 2 2 S Gでは、R A M 1 0 2にクリアスイッチバックアップ情報を記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、クリアスイッチバックアップ情報を、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0のレジ

スタ（例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか）に記憶することで、RAM 102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU 103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM 102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶する場合は、クリアスイッチバックアップ情報を遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、クリアスイッチバックアップ情報がCPU 103の処理によって他の情報（データ）に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

【0345】

図9-14は、CPU 103が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。設定変更処理では、CPU 103は、先ず、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する（122SGSa051）。尚、設定値変更開始通知コマンドは、設定値変更処理を開始する直前（122SGSa018において錠スイッチ122SG051がONであると判定したタイミング）で送信してもよい。そして、RAM 102におけるアドレスF000（図9-13（B）参照）に格納されている設定値を特定し（122SGSa052）、該特定した設定値を表示モニタ122SG029に表示する（122SGSa053）。

【0346】

次にCPU 103は、設定切替スイッチ122SG052の操作が有りか否かを判定する（122SGSa054）。設定切替スイッチ122SG052の操作が有る場合（122SGSa054）は、RAM 102におけるアドレスF001の内容を更新する（122SGSa055）。具体的には、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階不利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM 102のアドレスF001に格納し、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階不利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM 102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「3」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM 102のアドレスF001に格納すればよい。

【0347】

そして、CPU 103は、RAM 102におけるアドレスF001格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ122SG029に表示し（122SGSa056）、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する（122SGSa057）。尚、122SGSa054において設定切替スイッチの操作が無い場合（122SGSa054；N）は、122SGSa055と122SGSa056の処理を実行せずに122SGSa057の処理を実行する。

【0348】

錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa057；Y）、CPU 103は、122SGSa054～122SGSa056の処理を繰り返し実行することによってRAM 102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ122SG029に表示する処理を実行する。

【0349】

また、122SGSa057において錠スイッチがOFFである場合（122SGSa057；N）、CPU 103は、RAM 102におけるアドレスF001に格納されている設定値をアドレスF000に格納する。つまり、CPU 103は、アドレスF001に格納されている設定値（表示モニタ122SG029に表示されている仮の設定値）をアドレスF000に格納することで、アドレスF001に格納されている設定値を本設定値として記憶する（パチンコ遊技機1の設定値を変更する）。そして、CPU 103は、RAM 102のアドレスF000に格納されている設定値に応じた設定値指定コマンドと、設定値変更終了通知コマンドと、を演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終

10

20

30

40

50

了する（１２２ＳＧＳａ０５９、１２２ＳＧＳａ０６０）。

【０３５０】

尚、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおいては、設定値変更終了通知コマンドを設定変更処理内で演出制御基板１２に対して送信する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更終了通知コマンドは、遊技制御メイン処理内（設定変更処理を終了した直後）で演出制御基板１２に対して送信してもよい。

【０３５１】

尚、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおいては、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１をＯＦＦとすることで、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定される（ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に格納されている仮の設定値をアドレスＦ０００に格納する）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞口への遊技球の入賞や、クリアスイッチの操作、錠スイッチ１２２ＳＧ０５１の押込み操作等の操作を実行してから錠スイッチ１２２ＳＧ０５１をＯＦＦとすることで、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されるようにしてもよい。

【０３５２】

また、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１がコールドスタート出起動した場合や設定変更状態で起動した場合は、演出制御基板１２に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信するよりも前にＲＡＭクリア処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＲＡＭクリア処理は、演出制御基板１２に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信した後に実行してもよい。

【０３５３】

更に、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合は、パチンコ遊技機１の設定値が変更されるよりも前にＲＡＭクリア処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１の設定値が変更された後に再びＲＡＭクリア処理を実行する（ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００に格納されている設定値以外のデータをクリアする）ようにしてもよい。このようにすることで、ＲＡＭ内に不正なデータが記憶されたまま遊技が開始されてしまうことを等の不具合を防ぐことができる。

【０３５４】

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

【０３５５】

次に、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおける遊技制御用タイマ割込処理について説明する。図９－１５に示すように、ＣＰＵ１０３は、遊技制御用タイマ割込処理において先ず電源断検出処理（１２２ＳＧＳ０２０）を実行した後、スイッチ処理（Ｓ２１）～コマンド制御処理（Ｓ２７）の処理を実行する。図９－１６に示すように、電源断検出処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０５１）。電源断信号の入力が無い場合は（１２２ＳＧＳａ０５１；Ｎ）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（１２２ＳＧＳａ０５１；Ｙ）、ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値を含むバックアップデータを特定し（１２２ＳＧＳ０５３）、該特定したバックアップデータをＲＡＭ１０２に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（１２２Ｓ

10

20

30

40

50

G S 0 5 3)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後 (1 2 2 S G S 0 5 4)、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【 0 3 5 6 】

次に、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G における演出制御メイン処理について説明する。図 9 - 1 7 は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御メイン処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (1 2 2 S G S 4 0 1 a)、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 (1 2 2 S G S 4 0 1 b)。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。

10

【 0 3 5 7 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする (1 2 2 S G S 4 0 2)。そして、コマンド受信待ちタイマの値を - 1 し (1 2 2 S G S 4 0 3)、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (1 2 2 S G S 4 0 4)。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合 (1 2 2 S G S 4 0 4 ; N) は、1 2 2 S G S 4 0 3 及び 1 2 2 S G S 4 0 4 の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

20

【 0 3 5 8 】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合 (1 2 2 S G S 4 0 4 ; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する (1 2 2 S G S 4 0 5)。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合 (1 2 2 S G S 4 0 5 ; Y)、即ち、パチンコ遊技機 1 が電断復旧した場合は、R A M 1 2 2 に記憶されている遊技者情報 (後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてから R A M 1 2 2 に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報) をクリアして 1 2 2 S G S 4 1 7 に進む (1 2 2 S G S 4 0 6)。

【 0 3 5 9 】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合 (1 2 2 S G S 4 0 5 ; N)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する (1 2 2 S G S 4 0 7)。コールド通知コマンドの受信が有る場合 (1 2 2 S G S 4 0 7 ; Y) は、R A M 1 2 2 に記憶されている前記遊技者情報と演出用情報 (前回のパチンコ遊技機 1 の起動時から R A M 1 2 2 に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報) をクリアするとともに (1 2 2 S G S 4 0 8)、R A M 1 0 2 に記憶されていた情報がクリアされたことや、R A M 1 2 2 に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知 (R A M クリア報知を実行) するための R A M クリア報知処理を実行する (1 2 2 S G S 4 0 9)。尚、R A M クリア報知処理では、画像表示装置 5 における画像の表示、遊技効果ランプ 9 の発光、スピーカ 8 L , 8 R からの音出力等を所定期間 (例えば、1 0 秒間) し、パチンコ遊技機 1 を起動した遊技場の店員等に R A M 1 2 2 に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、R A M クリア報知処理の実行後は、1 2 2 S G S 4 1 7 に進む。

30

40

【 0 3 6 0 】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合 (1 2 2 S G S 4 0 7 ; N)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する (1 2 2 S G S 4 1 0)。設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合 (1 2 2 S G S 4 1 0 ; Y)、即ち、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知 (設定値変更中報知) を実行するための設定値変更中報知処理を実行する (1 2 2 S G S 4 1 1)。尚、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠 1 2 2 S G 0 0 3 が開放されており、且つ設定値の変更を

50

行う遊技場の店員等は、主基板 11 に搭載されている表示モニタ 122SG029 を視認している状態である。つまり、設定変更状態とは、設定値の変更を行う遊技場の店員等からは画像表示装置 5 において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置 5 の表示からはパチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知としては、スピーカ 8L, 8R からの音出力や、遊技効果ランプ 9 の発光によって、設定値の変更を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動していることを報知すればよい。

【0361】

更に、演出制御用 CPU 120 は、設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有るか否か、即ち、設定値の設定値が終了したか否かを判定する (122SGS412)。設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有る場合 (122SGS412) は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機 1 に新たに設定された設定値 (RAM 102 のアドレス F000 に格納された設定値) を特定し、該特定した設定値を設定値情報 (設定値に応じた「1」～「3」の値) として RAM 122 に更新記憶する (122SG413)。そして、前述した 122SGS408 及び 122SGS409 の処理を実行した後に 122SGS417 に進む。尚、設定値変更終了通知コマンドと設定値指定コマンドの少なくともどちらか一方の受信が無い場合 (122SGS412; N) は、122SGS411 と 122SGS412 の処理を繰り返し実行する。

【0362】

尚、本実施の形態の特徴部 122SG では、設定値変更中報知の実行後に RAM 122 をクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更中報知と並行して RAM 122 をクリアしてもよい。尚、RAM 122 のクリアが設定値変更中報知の実行中に完了した場合は、RAM クリア報知を設定値変更中報知と並行して実行してもよいし、設定値変更中報知の終了後に RAM クリア報知を実行してもよい。

【0363】

また、設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合 (122SGS410; N)、演出制御用 CPU 120 は、設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否か、即ち、パチンコ遊技機 1 が設定確認状態で起動したか否かを判定する (122SGS414)。設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合 (122SGS414; Y) は、設定確認状態であること (表示モニタ 122SG029 から設定値を確認可能であること) を報知するための設定値確認中報知処理を実行する (122SGS415)。尚、設定値確認中報知処理では、画像表示装置 5 における画像の表示、遊技効果ランプ 9 の発光、スピーカ 8L, 8R からの音出力等によりパチンコ遊技機 1 を起動した遊技場の店員や、該パチンコ遊技機 1 の周囲に設定確認状態であることを報知できればよい。尚、演出制御用 CPU 120 は、設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合 (122SGS410; N) は、122SGS405 の処理に進み、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンド、設定値確認開始通知コマンドのいずれのコマンドを受信するまで待機する (122SGS405、122SGS407、122SGS410、122SGS414 の処理を繰り返し実行する)。

【0364】

このように、本実施の形態の特徴部 122SG における演出制御メイン処理では、図 9 - 18 に示すように、パチンコ遊技機 1 をホットスタートや設定変更状態で起動した場合には、遊技者情報 (該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等) を RAM 122 からクリアする一方で、演出用情報 (パチンコ遊技機 1 の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等) と設定値情報 (パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に対応する「1」～「3」のいずれかの数値) については RAM 122 からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報を RAM 122 からクリアする一方で、設定値情報については RAM 122 からクリアしないようになっている。更

10

20

30

40

50

に、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とを R A M 1 2 2 からクリアしない一方で、設定値情報については R A M 1 2 2 に既に記憶されている設定値情報に上書き（更新記憶）するようになっている。

【 0 3 6 5 】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じて R A M 1 2 2 からクリアする情報が異なっている。

【 0 3 6 6 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G では、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とがクリアされ、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態 10 で起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とがクリアされない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動した場合においても、遊技者情報や演出用情報をクリアするようにしてもよい。

【 0 3 6 7 】

図 9 - 1 7 に戻り、1 2 2 S G S 4 1 7 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置 5 において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図 9 - 1 9 に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「 1 」、 「 2 」、 「 3 」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「 4 」、 「 5 」、 「 6 」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。 20

【 0 3 6 8 】

尚、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「 4 」、 「 5 」、 「 6 」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「 1 」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「 3 」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「 4 」、 「 5 」、 「 6 」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。 30

【 0 3 6 9 】

尚、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「 4 」、 「 5 」、 「 6 」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「 1 」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「 3 」）が設定された場合とで、画像表示装置 5 に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「 1 」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「 3 」）が設定された場合とで、スピーカ 8 L , 8 R から出力される音の音量や、遊技効果ランプ 9 の光量等を異ならせるようにしてもよい。 40

【 0 3 7 0 】

そして、図 9 - 1 7 に戻り演出制御用 C P U 1 2 0 は、最初の 4 変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「 4 」をセットする（ 1 2 2 S G S 4 1 8 ）。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイマ割込フラグの監視（ 1 2 2 S G S 4 1 9 ）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット 50

(オン)されていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし(122SGS420)、以下の処理を実行する。

【0371】

演出制御用CPU120は、まず、パチンコ遊技機1が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する(122SGS421)。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機1の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機1の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機1の起動報知を実行すればよい。

10

【0372】

尚、本実施の形態における特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機1の起動報知の態様が異なっている。

【0373】

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

20

【0374】

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

30

【0375】

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

40

【0376】

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

50

ング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なってもよい。

【0377】

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

10

【0378】

つまり、本発明における特別制御とは、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合に、演出制御用 CPU 120 が、遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 20 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 40 秒間のメッセージ画像の表示を実行することを指す。

【0379】

尚、前述したように、遊技効果ランプ 9 の発光開始タイミングと、スピーカ 8 L , 8 R の音出力開始タイミングと、画像表示装置 5 における画像の表示開始タイミングとが同一となっているので、これらパチンコ遊技機 1 の起動時の報知態様については、ホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合）の報知期間が 60 秒、コールドスタート通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合）の報知期間が 60 秒、設定値変更終了通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合）の報知期間が 40 秒となっている。

20

【0380】

尚、本実施の形態の特徴部 122 SG では、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L , 8 R、画像表示装置 5 を用いて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機 1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

30

【0381】

また、本実施例の特徴部 122 SG では、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ 9 の発光とスピーカ 8 L , 8 R からの音出力を実行する）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置 5 にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

40

【0382】

また、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機 1 に設けられている全ての遊技効果ランプ 9 を発光させる一方で、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機 1 に設けられている遊技効果ランプ 9 のうち一部のみを発光させてもよい。

【0383】

更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠 122 SG 00

50

3 が開放されている状態であるので、スピーカ 8 L , 8 R のうち一方のみから音出力を行う (パチンコ遊技機 1 に 3 個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う)、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠 1 2 2 S G 0 0 3 が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ 8 L , 8 R からの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置 5 において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置 5 において「R A M がクリアされました」等の R A M 1 0 2 や R A M 1 2 2 がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

【 0 3 8 4 】

10

更に、パチンコ遊技機 1 に前述した外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間 (設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間) にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、R A M クリア報知として、エラーや R A M クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。尚、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、R A M クリア報知として、エラーや R A M クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。

【 0 3 8 5 】

尚、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。

20

【 0 3 8 6 】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機 1 の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機 1 の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず 1 の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機 1 の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

30

【 0 3 8 7 】

また、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、本発明における初期化演出として、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置 5 に表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

【 0 3 8 8 】

40

また、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

【 0 3 8 9 】

図 9 - 1 7 に戻り、次に演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源断検出処理を実行する (1 2 2 S G S 4 2 2)。電源断検出処理では、図 9 - 2 2 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、電源基板 (図示略) からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電

50

源断信号の入力が有るか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４３１）。電源断信号の入力が無い場合は（１２２ＳＧＳ４３１；Ｎ）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（１２２ＳＧＳ４３１；Ｙ）、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し（１２２ＳＧＳ４３２）、該特定したバックアップデータをＲＡＭ１２２に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（１２２ＳＧＳ４３３）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（１２２ＳＧＳ４３４）、パチンコ遊技機１が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【０３９０】

図９－１７に戻り、次に演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：１２２ＳＧＳ４２３）。このコマンド解析処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信コマンドバッファに格納されている主基板１１から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信され、ＲＡＭ１２２に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図９－３参照）であるのか解析する。

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

10

20

30

40

50

【0396】

次に、本実施の形態の特徴部122SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図9-22に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、先ず、先読規制カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(122SGS441)。先読規制カウンタの値が「0」である場合(122SGS441; Y)は、先読予告設定処理(S161)を実行した後、演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行する。

【0397】

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

【0398】

尚、本実施の形態における特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1が起動したことにもとづいて、演出制御用CPU120が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、4回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が起動したことにもとづいて、CPU103が始動入賞判定処理(図5参照)を実行しないことで、4回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

【0399】

また、本実施の形態における特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動したか設定変更状態で起動したかにかかわらず、遊技が可能となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、4回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動したか設定変更状態で起動したかにかかわらず、遊技が可能となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ8L, 8Rから出力される音の音量、遊技効果ランプ9の光量、RTCに応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

【0400】

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

【0401】

また、本実施の形態には、以下に示す発明122SGも含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開2016-42880号公報に記載されているものや、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2016-42880号公報や特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき(遊技機に電力供給が開始されたとき)に、主基板(遊技制御基板)がバックアップされている記憶にもとづいて遊技機

を復旧するために該主基板から演出制御基板（演出制御手段）に対して出力されるコマンド（制御情報）と、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、遊技機の設定値を変更可能な状態とするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、が同一であると、遊技機に電源を投入して起動させる際に、演出制御基板が該起動状態に応じた適切な処理を実行できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明 1 2 2 S G の手段 1 の遊技機として、

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

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、1～3の設定値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 9 - 14 に示す設定変更処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM 102）と、

前記遊技制御手段から出力される制御情報（例えば、図 9 - 3 に示す演出制御コマンド）に基づいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 9 - 17 に示す RAM クリア報知処理、設定値変更中報知処理、設定値確認中報知処理等を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始されたときの起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容にもとづいて復旧する第 1 起動状態（例えば、ホットスタート）と、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容に関わらずに該記憶内容を消去して復旧する第 2 起動状態（例えば、コールドスタート）と、前記設定手段による設定を可能とする第 3 起動状態（例えば、設定変更状態）のいずれかとなり、該起動状態に対応した異なる制御情報を前記演出制御手段に出力する（例えば、図 9 - 11、図 9 - 14 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合は、CPU 103 が演出制御基板 12 に対してホットスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、CPU 103 が演出制御基板 12 に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、CPU 103 が演出制御基板 12 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、演出制御手段が、電力供給が開始されたときに遊技制御手段の起動状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【0402】

更には、発明 1 2 2 S G の手段 2 として、

前記演出制御手段が用いる情報を記憶可能な演出制御用記憶手段（例えば、RAM 122）を備え、

前記制御情報に対応する起動状態が前記第 2 起動状態である場合と前記第 3 起動状態である場合とで、前記演出制御用記憶手段に記憶されている情報のうち、消去する情報が異なる（例えば、図 9 - 18 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じて RAM 102 からクリアされる情報が異なる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた適切な消去を行うことができる。

【0403】

更には、発明 1 2 2 S G の手段 3 として、

前記遊技制御手段は、前記第3起動状態の終了を指定する制御情報（例えば、設定値変更終了通知コマンド）を出力可能であって、

前記演出制御手段は、前記第3起動状態の終了を指定する制御情報が出力されたことにもとづいて、前記第3起動状態の終了に応じた特別制御を行う（たとえば、図9-20に示すように、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから20秒間の出力音Cの出力、そして画像表示装置5において40秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特別制御によって、設定値を設定可能な第3起動状態が終了したことを認識することができる。

10

【0404】

更には、発明122SGの手段4として、

前記演出制御手段は、前記第1起動状態または前記第2起動状態に対応する制御情報が出力されたときには、該出力に応じて特定制御を行う（たとえば、図9-20に示すように、ホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の発光とスピーカ8L, 8Rからの音出力を実行する部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特定制御によって、設定値を設定不能な起動状態であることを認識することができる。

20

【0405】

更には、発明122SGの手段5として、

前記演出制御手段は、前記制御情報に対応する起動状態に応じて異なる制御を行う（たとえば、図9-20に示すように、ホットスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行する部分と、コールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから20秒間の出力音Cの出力、そして画像表示装置5において40秒間のメッセージ画像を実行する部分。また、図9-19に示すように、ホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、初期図柄として飾り図柄を「1」、「2」、「3」の組み合わせで表示したり、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示する部分）

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、いずれの起動状態であるかを容易に認識することができる。

【0406】

更には、発明122SGの手段6として、

前記遊技制御手段は、前記第3起動状態において設定値が変更された場合には、前記バックアップ記憶手段に記憶されているバックアップ情報を、特定情報を除いて消去する（例えば、変形例122SG-52SG-1として図9-23に示すように、設定値が変更されたことにもとづいてRAMクリア処理を実行し、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値のデータを除くアドレスF001以降のデータをクリアする部分）

40

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の変更に応じた、適切なバックアップ情報の消去を実行することができる。

【0407】

更には、発明122SGの手段7として、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するために用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報

50

記憶手段（例えば、RAM 102）を備え、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去するタイミングは、前記第1起動状態と前記第2起動状態とで異なる（例えば、変形例122SG-52SG-4に示すように、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合は、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信する前のタイミングでRAMクリア処理を実行し、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信した後のタイミングでRAMクリア処理を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた適切なタイミングで遊技情報の消去を実行することができる。

10

【0408】

また、本実施の形態には、以下に示す発明123SGも含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開2016-42880号公報に記載されているものや、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2016-42880号公報や特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき（遊技機に電力供給が開始されたとき）に、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアする場合（一般起動状態）と、遊技機の設定値を変更可能な状態とする場合（設定起動状態）と、で報知態様が同一であると、遊技機がこれら一般起動状態と設定起動状態とのどちらであるか特定できず、遊技機の不正な設定変更等の発見が困難であるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明123SGの手段1の遊技機として、

20

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

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、1～3の設定値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図9-14に示す設定変更処理を実行する部分）と、

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

30

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

遊技機への電力供給が開始されたときの前記遊技制御手段の起動状態を報知可能な起動報知手段（例えば、演出制御用CPU120が図9-17に示す起動報知処理を実行する部分）と、

を備え、

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

40

前記起動報知手段は、前記一般起動状態と前記設定起動状態とで、異なる態様にて前記報知を行う（例えば、図9-20示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ8L, 8Rからの音出力を実行し、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ8L, 8Rからの音出力、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示を実行する部分）

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

【0409】

更には、発明123SGの手段2として、

50

前記起動報知手段は、優先度に応じて各種の報知を実行可能であって、

前記設定起動状態の報知の優先度は、前記一般起動状態の報知の優先度よりも高い（例えば、変形例 1 2 2 S G - 5 に示すように、優先度の高い設定値変更中報知の実行中は、優先度の低い R A M クリア報知を実行しないようにする部分）

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

【 0 4 1 0 】

更には、発明 1 2 3 S G の手段 3 として、

前記起動報知手段は、前記設定起動状態と前記一般起動状態とを、異なる報知期間にて報知する（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合の報知期間が 6 0 秒、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合の報知期間が 4 0 秒である部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた期間において適切な報知を実行できる。

10

【 0 4 1 1 】

更には、発明 1 2 3 S G の手段 4 として、

前記起動報知手段は、

第 1 報知手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、該第 1 報知手段とは異なる第 2 報知手段（例えば、遊技効果ランプ 9 やスピーカ 8 L , 8 R ）とを有し、

前記設定起動状態については前記第 1 報知手段により報知し（例えば、図 9 - 2 0 に示すように、画像表示装置 5 にメッセージ画像を表示する部分）、

20

前記一般起動状態については前記第 2 報知手段により報知する（例えば、図 9 - 2 0 に示すように、遊技効果ランプ 9 の発光やスピーカ 8 L , 8 R からの音出力を実行する部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動報知が、異なる報知手段にて実行されるので、いずれの起動状態であるのかを認識し易くできる。

【 0 4 1 2 】

更には、発明 1 2 3 S G の手段 5 として、

前記遊技制御手段は、前記設定起動状態となった後の遊技可能状態と、前記一般起動状態となった後の遊技可能状態とで、遊技進行に関わる設定として共通の設定による遊技制御（例えば、パチンコ遊技機 1 が起動してから C P U 1 0 3 が始動入賞判定処理を実行しないことによって、4 回の変動表示までは先読予告演出の実行を規制する部分）を実行可能である

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、異なる設定による遊技制御が実行されることにより、設定変更されたことを認識されてしまう等の不都合の発生を防ぐことができる。

【 0 4 1 3 】

また、本実施の形態には、以下に示す発明 1 2 4 S G も含まれている。つまり、従来、遊技機として、例えば、特開 2 0 1 6 - 1 3 7 3 5 1 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 6 - 1 3 7 3 5 1 号公報に記載されている遊技機にあっては、設定値の変更により遊技情報が意図せず消去されてしまうと、遊技機が設置されている店舗や遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明 1 2 4 S G の手段 1 の遊技機として、

40

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

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、1 ~ 3 の設定値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 9 - 1 4 に示す設定変更処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御するために前記遊技制御手段が用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報

50

記憶手段（例えば、RAM 102）と、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報が消去されることを事前に報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU 120が変形例122SG-52SG-1における設定値変更確認報知処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定手段によって新たに設定値が設定されたときに、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、CPU 103が変形例122SG-52SG-1に示すRAMクリア処理を実行する部分）、

前記所定操作は、設定変更開始操作（例えば、クリアスイッチをONとする操作）と設定変更操作（例えば、設定切替スイッチ122SG052をONとする操作）と設定変更完了操作（例えば、錠スイッチ122SG051をOFFとする操作）とを含み、

前記設定手段は、前記設定変更開始操作がされることで記設定変更操作が可能となり（例えば、変形例122SG-52SG-1として図9-23に示すように、CPU 103が、クリアスイッチがONであると判定（122SGSa054a; Y）した後に122SGSa054d~122SGSa056の処理を実行可能となる部分）、該可能となった前記設定変更操作の後に前記設定変更完了操作がされることにより、前記設定変更操作によって変更された設定値の設定を行い（例えば、変形例122SG-52SG-1として図9-23に示すように、CPU 103が、錠スイッチがOFFであると判定（122SGSa057; N）した後に122SGSa058の処理を実行する部分）、

前記報知手段は、前記設定変更開始操作がされたときに、前記報知を実行する（例えば、変形例122SG-52SG-1として図9-24に示すように、演出制御用CPU 120が第1設定値変更開始通知コマンドを受信したと判定（122SGSa410; Y）したことにともづいて設定値変更確認報知処理を実行する部分）

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

【0414】

更には、発明124SGの手段2として、

前記遊技制御手段は、前記設定変更開始操作がされた後に、前記設定変更操作がされることなく該設定変更完了操作がされた場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報を消去しない（例えば、変形例122SG-52SG-1として図9-23に示すように、CPU 103が設定切替スイッチの操作が無しであると判定（122SGSa054d; N）した後に、更に錠スイッチ122SG051がOFFであると判定した場合には、RAM 102のアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されていることにともづいて（122SGSa057c; Y）、RAMクリア処理（122SGSa060）を実行せずに設定値変更処理を終了する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が変更されないにもかかわらず、遊技情報が消去されてしまうことによって遊技者に不利益が生じてしまうことを防ぐことができる。

【0415】

更には、発明124SGの手段3として、

前記報知手段は、前記設定変更完了操作がされることなく前記所定操作が終了された場合に、遊技情報が前記遊技制御手段によって消去されないことを報知可能である（例えば、変形例122SG-52SG-1として図9-25に示すように、演出制御用CPU 120が設定値変更確認報知処理を実行することによって画像表示装置5にメッセージ画像122SG005M1が表示される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、操作者が、遊技情報が消去されないようにするための操作方法を認識することができるので、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを、より一層防ぐことができる。

【0416】

更には、発明124SGの手段4として、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が開始されたときに、消去条件が成立しており、且つ、所定の確認操作がされた場合に、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、図9-11に示すように、CPU103が遊技制御メイン処理においてクリアスイッチがONであると判定（122SGSa003；Y）した後にRAMクリア処理（122SGSa017）を実行する部分）、

前記報知手段は、前記消去条件が成立している場合にも前記報知を行う（例えば、変形例122SG-52SG-2として図9-26に示すように、画像表示装置5にメッセージ画像122SG005M2が表示される部分）

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

10

【0417】

更には、発明124SGの手段5として、

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

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

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

を備え、

遊技機への電力供給が開始されたときに消去条件が成立しており、且つ前記選択手段によって前記演出制御用記憶手段における消去を実行しないことが選択されている場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、変形例122SG-52SG-3に示すように、RAM102のみをクリアする部分）、遊技機への電力供給が開始されたときに消去条件が成立しており、且つ前記選択手段によって前記演出制御用記憶手段における消去を実行することが選択されている場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去するとともに、前記演出制御用記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部を消去する（例えば、変形例122SG-52SG-3に示すように、RAM102とRAM122との両方をクリアする部分）

20

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

30

【0418】

以上、本発明の実施の形態における特徴部122SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0419】

例えば、前記実施の形態の特徴部3では、図9-11に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがONである場合は、RAMクリア処理（122SGSa017）を実行した後、錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa018；Y）に設定変更処理（122SGSa020）を実行し、パチンコ遊技機1に新たな設定値を設定可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがONである場合は、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを先に判定し、錠スイッチ122SG051がONである場合は、設定変更処理においてパチンコ遊技機1に新たな設定値を設定したことにもとづいてRAMクリア処理を実行してもよい。

40

【0420】

尚、このように、設定変更処理においてパチンコ遊技機1に新たな設定値を設定したことにもとづいてRAMクリア処理を実行する場合は、変形例122SG-52SG-1として図9-23に示すように、設定変更処理においてCPU103は、まず、該CPU1

50

03が設定変更処理を実行開始したことを示す第1設定値変更回通知コマンドを演出制御基板12に対して送信する(122SGSa051)。次に、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値を特定するとともに(122SGSa052)、該特定した設定値を表示モニタ122SG029に表示する。

【0421】

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

10

【0422】

また、クリアスイッチがONである場合(122SGSa054a;Y)、CPU103は、設定切替スイッチ122SG052の操作によってパチンコ遊技機1の設定値を変更可能となったことを示す第2設定値変更開始通知コマンドを演出制御基板12に対して送信し(122SGSa054c)、設定切替スイッチ122SG052の操作が有りか否かを判定する(122SGSa054d)。

20

【0423】

設定切替スイッチ122SG052の操作が有る場合(122SGSa054d;Y)は、RAM102におけるアドレスF001の内容を更新する(122SGSa055)。具体的には、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階不利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階不利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「3」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

30

【0424】

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

【0425】

錠スイッチ122SG051がONである場合(122SGSa057;Y)、CPU103は、122SGSa054d~122SGSa056の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ122SG029に表示する処理を実行する。

40

【0426】

また、122SGSa057において錠スイッチがOFFである場合(122SGSa057;N)、CPU103は、RAM102のアドレス001に設定値(仮の設定値)が格納されているか否かを判定する(122SGSa057a)。RAM102のアドレス001に設定値(仮の設定値)が格納されていない、つまり、設定切替スイッチ122SG052が操作されること無く錠スイッチ122SG051がOFFとなった場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する(122SGS061)。

50

【 0 4 2 7 】

一方で、RAM 102のアドレス001に設定値（仮の設定値）が格納されている場合（122SGSa057a；Y）は、RAM 102におけるアドレスF000に格納されている設定値とアドレスF001に格納されている設定値とを比較し（122SGSa057b）、RAM 102におけるアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されているか否かを判定する（122SGSa057c）。RAM 102におけるアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されている場合（122SGSa057c；Y）、つまり、パチンコ遊技機1の設定値が変更されなかった場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する（122SGS061）。

10

【 0 4 2 8 】

また、RAM 102におけるアドレスF000とアドレスF001に異なる設定値が格納されている場合（122SGSa057c；N）、つまり、パチンコ遊技機1の設定値が変更された場合は、RAM 102におけるアドレスF001に格納されている設定値をアドレスF000に格納する、つまり、アドレスF001に格納されている設定値をパチンコ遊技機1の本設定値として記憶する（122SGSa058）。

【 0 4 2 9 】

そして、RAM 102におけるアドレスF000に格納されている設定値（新たに設定されたパチンコ遊技機1の設定値）に応じた設定値指定コマンドを演出制御基板12に対して送信し（122SGSa059）、RAMクリア処理を実行する（122SGSa060）。尚、RAMクリア処理（122SGSa060）は、図9-13にて説明したRAMクリア処理と同一の処理を実行し、RAM 102におけるアドレスF000に格納されている設定値を除くデータ（アドレスF001以降に格納されているデータ）をクリアする。RAMクリア処理（122SGSa060）の実行後は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する（122SGS061）。

20

【 0 4 3 0 】

図9-24は、変形例122SG-52SG-1における演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。変形例122SG-52SG-1における演出制御メイン処理では、演出制御用CPU120は、図9-24に示すように、コールドスタート通知コマンドの受信が無いと判定した場合（122SGS407；N）、第1設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（122SGS410a）。第1設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合（122SGS410a；N）は、122SGS414（図9-17参照）に進み、第1設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合（122SGS410a；Y）は、設定値変更確認報知処理を実行し（122SGS410b）、画像表示装置5に設定値を変更することでRAM 102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ122SG051をOFFとする指示を、メッセージ画像122SG005M1（図9-25（A）参照）として表示する。

30

【 0 4 3 1 】

そして、演出制御用CPU120は、第2設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（122SGS410c）。第2設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合（122SGS410c；N）は、更に設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定し（122SGS410d）する。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合（122SGS410d；N）は、122SGS410b～122SGS410dの処理を繰り返し実行し、第1設定値変更開始通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドの受信まで待機する。また、設定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合（122SGS410d；Y）は、122SGS414（図9-17参照）に進む。

40

【 0 4 3 2 】

また、第2設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合（122SGS410c；Y

50

）、演出制御用CPU120は、設定値の変更操作中であることを報知するための設定値変更中報知処理を実行し（122SGS411）、設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（122SGS411a）。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合（122SGS411a；N）は、122SG411と122SGS411aの処理を繰り返し実行して設定値変更終了通知コマンドを受信するまで待機する。そして、設定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合（122SGS411a；Y）は、設定値指定コマンドの受信が有るか否かを判定する（122SGS411b）。設定値指定コマンドの受信が無い場合（122SGS411b；N）は、122SGS414（図9-17参照）に進み、設定値指定コマンドの受信が有る場合（122SGS411b；Y）は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機1に新たに設定された設定値（RAM102のアドレスF000に格納された設定値）を特定し、該特定した設定値を設定値情報（設定値に応じた「1」～「3」の値）としてRAM122に更新記憶する（122SG413）。そして、122SGS408（図9-17参照）に進む。

【0433】

以上のようにCPU103が設定変更処理を実行し、演出制御用CPU120が演出制御メイン処理を実行することで、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ122SG051とをONにした状態でパチンコ遊技機1を起動すると、図9-25（A）に示すように、画像表示装置5において、設定値を変更することでRAM102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ122SG051をOFFとする指示がメッセージ画像122SG005M1として表示される。

【0434】

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

【0435】

そして、該設定変更状態において遊技場の店員等が新たな設定値を設定せずに錠スイッチ122SG051をOFFとした場合や、遊技場の店員等が新たな設定値として元の設定値と同一の設定値を設定して錠スイッチ122SG051をOFFとした場合は、図9-25（D）に示すように、パチンコ遊技機1の設定値が変更されること無く、また、RAM102がクリアされること無く、画像表示装置5に初期図柄として飾り図柄が「1」、「2」、「3」の組み合わせで表示される。更に、設定変更状態において遊技場の店員等が新たな設定値を設定（設定値を変更）して錠スイッチ122SG051をOFFとした場合は、図9-25（E）に示すように、設定値が変更されたことにもとづいてRAM102がクリアされ、画像表示装置5に初期図柄として飾り図柄が「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示される。

【0436】

また、前記変形例122SG-52SG-1では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ122SG051とをONとした状態でパチンコ遊技機1を起動することで、画像表示装置5に設定値を変更することでRAM102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ122SG051をOFFとする指示が、メッセージ画像122SG005M1として表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例122SG-52SG-2として図9-26に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチをONとした状態でパチンコ遊技機1を起動することで、画像表示装置5にパチンコ遊技機1をコールドスタートで起動すること

でRAM 102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動しない場合はパチンコ遊技機1の再起動を行う指示を、メッセージ画像122SG005M2として表示してもよい。

【0437】

このようにすることで、例えば、遊技場の店員等がパチンコ遊技機1をホットスタートで起動させようとして誤ってクリアスイッチをONとしてしまった場合等に、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動されてしまいRAM 102に記憶されている遊技情報が意図せずクリアされてしまうことを防ぐことができる。

【0438】

また、前記変形例122SG-52SG-1及び前記変形例122SG-52SG-2では、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合やコールドスタートで起動した場合に、画像表示装置5にメッセージ画像122SG005M1やメッセージ画像122SG005M2を表示することによってRAM 102をクリアするか否かの確認を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5にメッセージ画像することによってRAM 102をクリアするか否かの確認を行うのは、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合とコールドスタートで起動とのいずれか一方のみでもよいし、両方であってもよい。

【0439】

また、前記変形例122SG-52SG-1では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ122SG051とをONとした状態でパチンコ遊技機1を起動することで、画像表示装置5に設定値を変更することでRAM 102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ122SG051をOFFとする指示が、メッセージ画像122SG005M1として表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例122SG-52SG-3として図9-27に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動したことや設定値が変更されたことにもとづいてRAM 102がクリアされた場合は、画像表示装置5に設定値が変更された旨やRAM 102がクリアされた旨と、これら設定値が変更されたことやRAM 102がクリアされたことに応じてRAM 122をクリアするか否の選択肢と、を含むメッセージ画像122SG005M3を表示するとともに、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM 122をクリアするか否の選択を受け付けるようにしてもよい。

【0440】

尚、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM 122のクリアを選択した場合は、演出制御用CPU 120がRAMクリア処理を実行することによってRAM 122における設定値情報を除く他の情報をクリアし（結果的にRAM 102とRAM 122の両方をクリアし）、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM 122のクリアを選択しなかった場合は、RAM 122をクリアしない（結果的にRAM 102のみをクリアする）。

【0441】

また、前記実施の形態における特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合と設定変更状態で起動する場合とで、同一タイミング（演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信する前のタイミング）でRAMクリア処理を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例122SG-52SG-4として、例えば、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合は、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信する前のタイミングでRAMクリア処理を実行し、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信した後のタイミング（より具体的には演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信した後、つまり、設定値の変更を終了した後）でRAMクリア処理を実行する等、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合と設定変更状態で起動す

10

20

30

40

50

る場合とで、RAM 102をクリアするタイミングが異なってもよい。

【0442】

また、前記実施の形態における特徴部122SGでは、図9-17に示すように、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合と設定変更状態で起動した場合とで、必ずRAM 102やRAM 122がクリアされたことを報知(RAMクリア報知を実行)するためにRAMクリア報知処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例122SG-5として、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動してパチンコ遊技機1の設定値を変更中であることを報知する(設定値変更中報知を実行する)場合には、RAMクリア報知を実行しない等、各報知に優先度を設定し、優先度の高い報知(例えば、設定値変更中報知)が実行されている場合は、優先度の低い報知(例えば、RAMクリア報知)を実行しないようにしてもよい。

10

【0443】

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

【0444】

次に、前記実施の形態における特徴部122SGの変形例122SG-6について、図9-28~図9-32を用いて説明する。

【0445】

20

本変形例122SG-6のパチンコ遊技機1は、基本的には、図9-1に示す前述した特徴部122SGの構成とほぼ同一であるが、図9-28に示すように、遊技機用枠3が所定の扉キーを用いて開放されているか否かを検出可能な扉開放センサ122SG090が設けられており、該扉開放センサ122SG090が主基板11に接続されていることで、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100が、遊技機用枠3が開放されているか否かを把握(検知)できるようになっている。

【0446】

次に、図9-29にもとづいて、本変形例122SG-6の遊技制御メイン処理の内容について説明する。

【0447】

30

尚、前述した特徴部122SGの遊技制御メイン処理(図9-11)と同一の処理には、同一のステップ番号を付与しているため、これら同一の処理に関しては、説明を省略する。また、本変形例122SG-6の初期設定(122SGSa002)においては、図9-30(B)に示すように、RAM 102のアドレス(F002)のクリアスイッチバックアップ情報の記憶領域に、クリアスイッチのOFF状態に対応するデータ「00(H)」が記憶(格納)される。また、RAM 102のアドレス(F002)以外のアドレスについても、適宜、初期データとして「00(H)」が記憶(格納)される場合がある。

【0448】

本変形例122SG-6の特徴としては、初期設定(122SGSa002)を行ったのちに、バックアップデータが有るか否かの判定と(122SGSa002a)、バックアップデータが正常か否かを判定(122SGSa002b)とを、クリアスイッチがONか否かの判定の前に実行するようになっている。

40

【0449】

つまり、特徴部122SGの遊技制御メイン処理(図9-11)では、バックアップデータが有るか否かの判定とバックアップデータが有る場合に該バックアップデータが正常か否かを判定とを、クリアスイッチがONか否かの判定の後に行っていたのに対し、本変形例122SG-6では逆に、バックアップデータが有るか否かの判定とバックアップデータが正常か否かの判定とを、クリアスイッチがONか否かの判定の前に行うようにし、これらバックアップデータが記憶されていない場合(電源供給停止時処理が良好に実行されなかった場合等)やバックアップデータが正常ではない場合には、クリアスイッチがO

50

Nされていない場合であっても、122SGSa025の第2RAMクリア処理を実行することで、強制的にRAM102をクリア（初期化）して、電源供給停止時処理が良好に実行されなかった場合のデータや正常ではないバックアップデータが不適切に引き継がれてしまうことを防止するようになっている。

【0450】

具体的には、バックアップフラグがOFFであることによりバックアップデータが記憶されていない場合には、122SGSa002aにおいてNと判定されて122SGSa024に進み、コールドスタート通知コマンドを演出制御基板12に対して送信した後、第2RAMクリア処理（122SGSa025）を実行する。

【0451】

この第2RAMクリア処理においては、図9-31に示すように、122SGSa101～122SGSa104の処理が実行されることで、RAM102の先頭のアドレスから最後のアドレスまでの全てのアドレスが指定され、指定された全アドレスに対して、「00(H)」がセットされることで、RAM102に記憶されているデータが消去されて初期化（「00(H)」が記憶されている状態）される。そして、第2RAMクリア処理（122SGSa025）が完了した後、122SGSa021に移行する。

【0452】

尚、本変形例122SG-6では、第2RAMクリア処理（122SGSa025）の実行後において122SGSa021の乱数回路設定処理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、例えば、第2RAMクリア処理（122SGSa025）の実行後に、後述する122SGSa016aに移行して、錠スイッチ122SG051がON状態であり、扉開放センサ122SG090の出力信号がON状態である場合（錠スイッチ122SG051が操作され、且つ遊技機用枠3が開放されている場合）に、設定変更処理を実行するようにしてもよい。

【0453】

一方、RAM102にバックアップデータが記憶されており、該記憶されているバックアップデータが異常である場合には、122SGSa002bにおいてNと判定されて122SGSa024に進み、コールドスタート通知コマンドを演出制御基板12に対して送信した後、上述した第2RAMクリア処理（122SGSa025）を実行する。尚、この場合、コールドスタート通知コマンドとして、バックアップデータが異常であることにもとづくものであるか否かを特定可能なコマンドを送信し、該コールドスタート通知コマンドを受信した演出制御基板12が、バックアップデータの異常やRAM102の異常（バックアップの異常）を、例えば、画像表示装置5に報知メッセージ等を表示する等により報知するようにしてもよい。

【0454】

また、これらバックアップデータの異常等があった場合において、その異常が、新たに設定変更処理を実行しないと解除されないエラーである場合には、錠スイッチ122SG051の操作や扉開放センサ122SG090の状態にかかわらず、自動的に、設定変更可能な状態に移行するようにしてもよい。

【0455】

また、RAM102に記憶されているバックアップデータが正常である場合（122SGSa002b；Y）には、クリアスイッチがONであるか否かを判定する（122SGSa003）。

【0456】

クリアスイッチがOFF状態である場合（122SGSa003；N）には、クリアスイッチがOFF状態であることを特定可能なクリアスイッチバックアップ情報としてクリアスイッチのOFF状態に対応するデータ（例えば、「00(H)」）を、図9-30に示すように、RAM102のアドレスF002に格納（記憶）する（122SGSa003a）。尚、RAM102のアドレスF002に、初期設定（122SGSa002）において既にクリアスイッチのOFF状態に対応するデータが格納（記憶）されている場合

10

20

30

40

50

には、122SGSa003aにおいてはデータを格納（記憶）せずに、既に記憶されているデータをそのまま維持するようにすればよい。

【0457】

その後において実行する122SGSa006以降の各処理は、前述した特徴部122SGの遊技制御メイン処理（図9-11）と同一である。

【0458】

また、122SGSa003の判定でY、つまり、クリアスイッチがON状態である場合には、クリアスイッチがON状態であることを特定可能なクリアスイッチバックアップ情報としてクリアスイッチのON状態に対応するデータ（例えば、「01（H）」）を、RAM102のアドレスF002に格納（記憶）する（122SGSa003b）。

10

【0459】

その後、122SGSa014に進み、CPU103は、演出制御基板12が起動するまでの期間中待機するための演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を-1し（122SGSa015）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（122SGSa016）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（122SGSa016；N）は、122SGSa015を再度実行して演出制御基板12が起動するまでの期間待機する。また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合（122SGSa016；Y）、CPU103は、錠スイッチ122SG051がON状態であるか否かを判定する（122SGSa016a）。

20

【0460】

錠スイッチ122SG051がOFF状態である場合（122SGSa016a；N）は、CPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信し（122SGSa016c）、122SGSa016dに進む。

【0461】

錠スイッチ122SG051がON状態である場合（122SGSa016a；Y）は、CPU103は、遊技機用枠3が開放されているか否か、具体的には、扉開放センサ122SG090からの出力信号がON状態であるか否かを判定する（122SGSa016b）。

30

【0462】

そして、遊技機用枠3が開放されている場合には、前述した122SGSa020の設定変更処理を実行した後、122SGSa016dに進む。一方、遊技機用枠3が開放されていない場合には、当該エラーに応じたエラー指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信した後（122SGSa016e）、いずれの処理も実行しない状態（エラー状態）に移行する。

【0463】

つまり、扉開放センサ122SG090がOFF状態である場合に、錠スイッチ122SG051がON状態である場合は、遊技機用枠3が開放されていないにもかかわらず、パチンコ遊技機1の背面に設けられた錠スイッチ122SG051が操作されたこととなるため、不正な設定変更である可能性が高いことからエラーと判定して、設定変更処理を実行しないようにし、扉開放センサ122SG090がON状態である場合に、錠スイッチ122SG051がON状態である場合においてのみ、設定変更処理を実行することで、パチンコ遊技機1のセキュリティ性が向上するが、例えば、これら122SGSa016bにおいて、扉開放センサ122SG090がOFF状態であると判定された場合にはエラー状態とせずに、設定変更処理を実行することなく第1RAMクリア処理を実行するようにしてもよいし、或いは、122SGSa024に進んで、コールドスタート通知コマンドを演出制御基板12に対して送信した後、上述した第2RAMクリア処理（122SGSa025）を実行するコールドスタート状態としてもよい。

40

【0464】

50

尚、本変形例 1 2 2 S G - 6 では、上述したように、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N 状態である否かの判定を、扉開放センサ 1 2 2 S G 0 9 0 が O N 状態である否かの判定の前に優先して実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの判定の順を逆として、扉開放センサ 1 2 2 S G 0 9 0 が O N 状態であるか否かを先に優先して判定した上で、扉開放センサ 1 2 2 S G 0 9 0 が O N 状態であることを条件に、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N 状態である否かの判定を実行するようにすることで、これら錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N 状態である否かの判定機会を低減することにより、誤判定の機会も削減することで、より、設定変更に関するセキュリティ性を高めるとともに、設定変更に係わるエラーの発生回数も抑えることができるようにしてもよい。

10

【 0 4 6 5 】

1 2 2 S G S a 0 1 6 d においては、R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 2 に格納（記憶）されているクリアスイッチバックアップ情報を読み出して、該クリアスイッチバックアップ情報から特定される電源投入時のクリアスイッチの状態が O N 状態であるか否かを判定する。

【 0 4 6 6 】

クリアスイッチバックアップ情報から特定される電源投入時のクリアスイッチの状態が O N 状態でない場合、つまり、クリアスイッチバックアップ情報から特定される電源投入時のクリアスイッチの状態が O F F 状態である場合には、当該エラーに応じたエラー指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信した後（1 2 2 S G S a 0 1 6 e）、いずれの処理も実行しない状態（エラー状態）に移行する。つまり、1 2 2 S G S a 0 1 6 d の判定が実行される場合には、必ず、電源投入時のクリアスイッチの状態が O N 状態であるはずであるので、クリアスイッチバックアップ情報から特定される電源投入時のクリアスイッチの状態が O N 状態でない場合には、R A M 1 0 2 に何らかの不具合が生じている可能性が高いことからエラーと判定して、いずれの処理も実行しない状態（エラー状態）とすることで、これら R A M 1 0 2 に何らかの不具合が生じている可能性が高い状態で遊技が開始されてしまうことを防止している。

20

【 0 4 6 7 】

これに対し、クリアスイッチバックアップ情報から特定される電源投入時のクリアスイッチの状態が O N 状態である場合（1 2 2 S G S a 0 1 6 d ; Y）には、図 9 - 3 0（A）に示すように、1 2 2 S G S a 0 4 3、1 2 2 S G S a 0 4 5 ~ 1 2 2 S G S a 0 4 9 から成る第 1 R A M クリア処理を実行する。

30

【 0 4 6 8 】

これら第 1 R A M クリア処理においては、前述した第 2 R A M クリア処理とは異なり、R A M 1 0 2 の全てのアドレスが指定されるのではなく、設定値が格納（記憶）されている R A M 1 0 2 の先頭アドレス（F 0 0 0）と、クリアスイッチバックアップ情報が格納（記憶）されているアドレス（F 0 0 2）とを除くアドレスが指定されるようになっており、これら先頭アドレス（F 0 0 0）とクリアスイッチバックアップ情報が格納（記憶）されているアドレス（F 0 0 2）が指定されないことにより、先頭アドレス（F 0 0 0）とクリアスイッチバックアップ情報が格納（記憶）されているアドレス（F 0 0 2）には、「0 0（H）」が記憶されずに、記憶されている設定値やクリアスイッチバックアップ情報が消去されずに保持される。

40

【 0 4 6 9 】

つまり、本変形例 1 2 2 S G - 6 においては、電源投入時においてクリアスイッチが O N された状態であるとともに、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が操作された状態であることで 1 2 2 S G S a 0 2 0 の設定変更処理を実行する場合と、電源投入時においてクリアスイッチが O N された状態であるとともに、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が操作されていない状態であることで 1 2 2 S G S a 0 2 0 の設定変更処理を実行しない場合のいずれの場合であっても、クリアスイッチバックアップ情報から特定される電源投入時のクリアスイッチの状態が O N 状態である、つまり、電源投入時の遊技機の状態が、クリアスイッチが

50

ONされた状態であることにもとづいて、共通の第1RAMクリア処理を実行しており、このようにすることで、これら設定変更処理を実行する場合と実行しない場合とで、異なるRAMクリア処理を実行する場合に比較して、RAMクリア処理のためのプログラムを記憶するための記憶容量が増大してしまうことを防ぐことができる。

【0470】

また、これら共通の第1RAMクリア処理は、クリアスイッチバックアップ情報から特定される電源投入時のクリアスイッチの状態がON状態であることにもとづいて、図9-32に示すように、設定変更処理を実行する場合と、設定変更処理を実行しない場合とで、異なるタイミングにて実行できるので、RAMクリア処理（初期化処理）のためのプログラムを記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、適切なタイミングにてRAMクリア処理（初期化処理）を実行できる。

10

【0471】

また、共通の第1RAMクリア処理においては、設定変更処理を実行する場合と設定変更処理を実行しない場合のいずれの場合であっても、クリアスイッチバックアップ情報が格納（記憶）されているアドレス（F002）を消去（初期化）しないので、これらクリアスイッチバックアップ情報は、次の電源投入時に初期設定が実行されてアドレス（F002）に、クリアスイッチのOFF状態に対応するデータ「00（H）」が記憶されるまで変更されることがないので、これらクリアスイッチバックアップ情報にもとづいたRAMクリア処理（初期化処理）を的確に実行できる。

【0472】

20

尚、本変形例122SG-6では、クリアスイッチバックアップ情報をRAM102のアドレスF002の領域に格納（記憶）する形態を例示しており、このように、クリアスイッチバックアップ情報を記憶するための記憶手段として安価なRAM102を使用することにより、これら記憶手段を設けるためのコストを抑えることができることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらクリアスイッチバックアップ情報を、遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるレジスタのうち、設定変更処理やRAMクリア処理などの遊技制御用マイクロコンピュータ100が電源投入時において実行する処理において、あまり使用されないレジスタ（完全に使用されていない未使用レジスタを含む）に格納（記憶）することでRAM102の記憶容量を使用しないようにしてもよく、このように、クリアスイッチバックアップ情報を記憶するための記憶手段を個別に設けなくてもよくすることで、遊技機のコスト増を防ぐようにしてもよい。

30

【0473】

また、本変形例122SG-6では、RAM102に記憶されているクリアスイッチバックアップ情報を、正常なバックアップデータが記憶されている場合には更新するが、正常なバックアップデータが記憶されていない場合には更新しないようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、正常なバックアップデータが記憶されているか否かに関係なく、電源投入時毎にクリアスイッチバックアップ情報を常に更新することにより、確実にクリアスイッチバックアップ情報を更新するようにすることで、クリアスイッチバックアップ情報の改ざん等による不正を防げるようにしてもよい。また、クリアスイッチバックアップ情報を、122SGSa002の初期設定にて常に「00（H）」をセッ

40

【0474】

また、本変形例122SG-6では、第1RAMクリア処理では、仮設定値が格納（記憶）されるアドレスF001の領域を消去（初期化）するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら仮設定値が格納（記憶）されるアドレスF001の領域も、クリアスイッチバックアップ情報や設定値と同様に、消去（初期化）しないようにしてもよい。

【0475】

また、本変形例122SG-6では、電源供給停止時処理においては、アドレスF00

50

0 の設定値、アドレス F 0 0 1 の仮設定値、アドレス F 0 0 2 のクリアスイッチバックアップ情報をバックアップデータとしてバックアップするようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらアドレス F 0 0 0 ~ アドレス F 0 0 2 の各情報は、バックアップされることなく、電源断により消去されるようにしてもよい。

【 0 4 7 6 】

また、本変形例 1 2 2 S G - 6 では、前述した特徴部 1 2 2 S G と同様に、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 設定値変更開始通知コマンドを受信したと判定したことにもとづいて「設定変更中」等のメッセージが画像表示装置 5 に表示されることにより、設定変更が実行されていることが、演出制御用 C P U 1 2 0 によって報知されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの報知を主基板 1 1 (C P U 1 0 3) が
10 実行するようにしてもよく、この場合にあっては、主基板 1 1 が外部のホール管理用コンピュータ等の管理装置に対して、設定変更中であることを特定可能な信号を、例えば、情報端子基板から出力することで外部の装置に対して報知するようにしてもよいし、更には、主基板 1 1 (C P U 1 0 3) が、主基板 1 1 に接続されている表示器やランプ等の表示や点灯状態を制御することによって、設定変更中であることを外部から認識可能に報知するようにしてもよい。

【 0 4 7 7 】

また、これら設定変更中である場合だけではなく、設定確認中である場合についても、主基板 1 1 (C P U 1 0 3) が、外部に信号を出力して通知したり、或いは、主基板 1 1 に接続されている表示器やランプ等の表示や点灯状態を制御することによって、設定確認
20 中であることを外部から認識可能に報知するようにしてもよい。

【 0 4 7 8 】

このように、主基板 1 1 (C P U 1 0 3) が報知を実行することによって、例えば、画像表示装置 5 を有しない機種、例えば、ドラム機等のような機種についても、設定変更中であることや設定確認中であることを外部から認識できる。

【 0 4 7 9 】

尚、主基板 1 1 (C P U 1 0 3) が報知を実行する場合においては、設定変更中であることや設定確認中であることを報知するための専用のランプや L E D 等を設けるようにしてもよいが、これら専用のランプや L E D 等を設けることによるコスト増を防ぐことを目的として、主基板 1 1 (C P U 1 0 3) に接続されている第 1 特別図柄表示器や第 2 特別
30 図柄表示や普通図柄表示器の表示態様を、通常の遊技中 (可変表示中、非可変表示 (待機) 中、大当り遊技中等) においては表示されない特殊な表示態様、例えば、明滅表示や特殊な表示パターン (特殊な特図) にて表示することによって報知するようにしてもよい。

【 0 4 8 0 】

また、専用のランプや L E D 等を設ける場合にあって、設定変更中であることや設定確認中であることが、遊技者等に容易に認識されないようにするために、例えば、これらのランプや L E D 等を、第 1 特別図柄表示器や第 2 特別図柄表示や普通図柄表示器の内部に設けるようにしてもよい。

【 0 4 8 1 】

尚、設定変更中と設定確認中の双方を報知する場合にあっては、これらの状態を 1 の報知態様 (同一の出力信号) にて報知 (外部に通知) してもよいし、これらの各状態を個別の報知態様 (異なる出力信号) にて報知 (外部に通知) することで、各状態のいずれの状態であるのかを外部から特定できるようにしてもよい。

【 0 4 8 2 】

また、本実施の形態には、以下に示す発明 1 5 7 S G も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 6 - 1 3 7 3 5 1 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 6 - 1 3 7 3 5 1 号公報に記載の遊技機にあっては、設定変更処理を実行しない場合においても R A M をクリアする場合があるが、これら設定変更処理を実行しない場合において R A M をクリアする処理プログラムと、設定変更処理を実行する場合において R A M をクリアする処理プログラムとを個別に
50

記憶しておく必要があるため、処理プログラムの記憶容量が増大してしまうという問題がある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明 1 5 7 S G の手段 1 の遊技機として、

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

遊技の進行を制御する手段であって、設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、R A M 1 0 2）と、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）と、

前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報（例えば、クリアスイッチバックアップ情報）を記憶可能な状態情報記憶手段（例えば、R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 2 の領域）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチが O N 状態）であることを含む第 1 条件（例えば、クリアスイッチが O N 状態であって錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が操作されていない状態であること）が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化処理（例えば、第 1 R A M クリア処理）を実行可能であり、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチが O N 状態）であることを含む第 2 条件（例えば、クリアスイッチが O N 状態であって錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が操作されており、且つ、扉開放センサ 1 2 2 S G 0 9 0 が O N 状態であること）が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理（例えば、変形例 1 2 2 S G - 6 における 1 2 2 S G S a 0 2 0 の設定変更処理）を実行可能であるとともに、該設定変更処理の実行後において、前記第 1 条件が成立した場合に実行する前記初期化処理と共通の初期化処理（例えば、第 1 R A M クリア処理）を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能である（例えば、変形例 1 2 2 S G - 6 の 1 2 2 S G S a 0 1 6 d において、R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 2 に格納（記憶）されているクリアスイッチバックアップ情報から特定される電源投入時のクリアスイッチの状態が O N 状態であるか否かを判定し、電源投入時のクリアスイッチの状態が O N 状態である場合に第 1 R A M クリア処理を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第 1 条件の成立時と第 2 条件の成立時とで初期化処理の共通化することができるので、初期化処理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぐことができる。

【 0 4 8 3 】

また、本実施の形態には、以下に示す発明 1 5 8 S G も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 6 - 1 3 7 3 5 1 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 6 - 1 3 7 3 5 1 号公報に記載の遊技機にあっては、設定変更処理を実行しない場合においても R A M をクリアする場合があるが、これら設定変更処理を実行しない場合において R A M をクリアする処理プログラムと、設定変更処理を実行する場合において R A M をクリアする処理プログラムとを個別に記憶しておく必要があるため、処理プログラムの記憶容量が増大してしまうという問題がある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明 1 5 8 S G の手段 1 の遊技機として、

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

遊技の進行を制御する手段であって、設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）

と、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RAM 102）と、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）と、

前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報（例えば、クリアスイッチバックアップ情報）を記憶可能な状態情報記憶手段（例えば、RAM 102のアドレスF002の領域）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがON状態）であることを含む第1条件（例えば、クリアスイッチがON状態であって錠スイッチ122SG051が操作されていない状態であること）が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化処理（例えば、第1RAMクリア処理）を実行可能であり、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがON状態）であることを含む第2条件（例えば、クリアスイッチがON状態であって錠スイッチ122SG051が操作されており、且つ、扉開放センサ122SG090がON状態であること）が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理（例えば、変形例122SG-6における122SGSa020の設定変更処理）を実行可能であり、

前記設定変更処理を実行した場合には、前記第1条件が成立した場合（例えば、122SGSa020の設定変更処理を実行しなかった場合）に前記初期化処理を実行するタイミングとは異なるタイミング（例えば、変形例122SG-6において、図9-32に示すように、設定変更処理を実行した場合と設定変更処理を実行しなかった場合とで第1RAMクリア処理を実行するタイミングが異なる部分）にて、前記初期化処理と共通の初期化処理（例えば、第1RAMクリア処理）を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能である（例えば、変形例122SG-6の122SGSa016dにおいて、RAM 102のアドレスF002に格納（記憶）されているクリアスイッチバックアップ情報から特定される電源投入時のクリアスイッチの状態がON状態であるか否かを判定し、電源投入時のクリアスイッチの状態がON状態である場合に第1RAMクリア処理を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第1条件の成立時と第2条件の成立時とで初期化処理の共通化することができるので、初期化処理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、適切なタイミングにて初期化処理を実行できる。

【0484】

また、本実施の形態には、以下に示す発明159SGも含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2016-137351号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2016-137351号公報に記載の遊技機にあっては、設定変更処理を実行しない場合においてもRAMをクリアする場合があるが、これら設定変更処理を実行しない場合においてRAMをクリアする処理プログラムと、設定変更処理を実行する場合においてRAMをクリアする処理プログラムとを個別に記憶しておく必要があるため、処理プログラムの記憶容量が増大してしまうという問題がある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明159SGの手段1の遊技機として、

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

遊技の進行を制御する手段であって、設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

10

20

30

40

50

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RAM 102）と、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）と、

前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報（例えば、クリアスイッチバックアップ情報）を記憶可能な状態情報記憶手段（例えば、RAM 102のアドレスF002の領域）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがON状態）であることを含む第1条件（例えば、クリアスイッチがON状態であって錠スイッチ122SG051が操作されていない状態であること）が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化处理（例えば、第1RAMクリア処理）を実行可能であり、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがON状態）であることを含む第2条件（例えば、クリアスイッチがON状態であって錠スイッチ122SG051が操作されており、且つ、扉開放センサ122SG090がON状態であること）が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理（例えば、変形例122SG-6における122SGSa020の設定変更処理）を実行可能であるとともに、前記第1条件が成立した場合に実行する前記初期化处理と共通の初期化处理（例えば、第1RAMクリア処理）を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能であり（例えば、変形例122SG-6の122SGSa016dにおいて、RAM 102のアドレスF002に格納（記憶）されているクリアスイッチバックアップ情報から特定される電源投入時のクリアスイッチの状態がON状態であるか否かを判定し、電源投入時のクリアスイッチの状態がON状態である場合に第1RAMクリア処理を実行する部分）、

前記第1条件と前記第2条件のいずれが成立した場合であっても、前記状態情報を消去しない（例えば、変形例122SG-6の第1RAMクリア処理においては、クリアスイッチバックアップ情報が格納（記憶）されているアドレスF002の領域は消去（初期化）しない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第1条件の成立時と第2条件の成立時とで初期化处理の共通化することができるので、初期化处理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、状態情報にもとづいた初期化处理を的確に実行できる。

【0485】

また、これら発明157SG、発明158SG、発明159SGの手段2の遊技機として、

前記遊技制御手段がアクセス可能なランダムアクセスメモリ（例えば、RAM 102）を備え、

前記状態情報記憶手段は、前記ランダムアクセスメモリ（RAM）の特定記憶領域（例えば、アドレスF002の領域）に設けられている

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、状態情報記憶手段を設けるためのコストを抑えることができる。

【0486】

また、これら発明157SG、発明158SG、発明159SGの手段3の遊技機として、

前記遊技制御手段は、レジスタを備えた集積回路（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）にて形成されており、

前記状態情報記憶手段は、前記レジスタのうち、前記設定変更処理にて使用されないレジスタに設けられている（例えば、変形例122SG-6において、遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるレジスタのうち、設定変更処理やRAMクリア処理などの遊

10

20

30

40

50

技制御用マイクロコンピュータ１００が電源投入時において実行する処理において、あまり使用されないレジスタに、クリアスイッチバックアップ情報を格納（記憶）する別形態が開示されている部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、状態情報記憶手段のために個別の記憶手段等を設ける必要がなく、遊技機のコスト増を防ぐことができる。

【０４８７】

また、これら発明１５７ＳＧ、発明１５８ＳＧ、発明１５９ＳＧの手段４の遊技機として、

前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報は、電源投入毎に更新される（例えば、変形例１２２ＳＧ－６において、正常なバックアップデータが記憶されているか否かに関係なく、電源投入時毎にクリアスイッチバックアップ情報を常に更新する別形態が開示されている部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、状態情報の改ざん等による不正を防ぐことができる。

【０４８８】

また、前記実施の形態における特徴部１２２ＳＧでは、パチンコ遊技機１の起動時に可動体３２に対する設定をなんら実行していないが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１の起動時は、前述したＲＡＭクリア報知、設定値変更中報知、設定値確認中報知、各種起動報知と並行して可動体３２が正常に動作するか否かの確認動作を実行するようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機１をホットスタートやコールドスタートで起動する場合は、６０秒間の起動報知が実行されるので、該起動報知中に可動体３２の確認動作を実行することができる。また、パチンコ遊技機１を設定変更状態で起動する場合は、４０秒間の起動報知に加えて設定値の変更が行われるので、これら設定値の変更中と４０秒間の起動報知中に可動体３２の確認動作を実行することができる。

【０４８９】

尚、可動体３２の確認動作は、パチンコ遊技機１の起動態様にかかわらず、パチンコ遊技機１に電源が投入された時点から実行してもよいし、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認開始通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド等を演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御基板１２）が受信した時点から実行してもよい。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更開始通知コマンドを受信した時点から可動体３２の確認動作を実行する場合、つまり、パチンコ遊技機１の設定値の変更中に可動体３２の確認動作を実行する場合は、該確認動作のエラーが発生しても設定値変更中報知の実行を優先し、確認動作のエラー報知を実行しないようにしてもよい。

【０４９０】

また、前記実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１を設定変更状態で起動した場合、パチンコ遊技機１に新たな設定値を設定することで、そのまま新たな設定値が遊技に反映される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更状態でパチンコ遊技機１に新たな設定値を設定した場合は、一旦パチンコ遊技機１を再起動（パチンコ遊技機１をホットスタートで起動）させることによって新たな設定値が遊技に反映されるようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機１を再起動させることによって新たな設定値が遊技に反映される場合は、パチンコ遊技機１を設定変更状態で起動した場合には、可動体３２の確認動作として、可動体３２を原点位置から演出位置に向けて僅かに移動させた後、再び可動体３２を原点位置に移動させる等の比較的短い期間で実行可能な確認動作を実行し、パチンコ遊技機１を再起動した場合には、可動体３２の確認動作として、可動体３２を原点位置から演出位置に移動させた後、再び可動体３２を原点位置に移動させる等の比較的長い期間を要する確認動作を実行してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１を起動した際の可動体３２の確認動作に要する期間を短縮することができる。

【０４９１】

また、前記実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、R A M 1 0 2 からクリアされない特定情報として、アドレス F 0 0 0 に格納されている設定値を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、R A M 1 0 2 からクリアされない特定情報としては、R T C の設定や、エラー履歴等を含めてもよい。

【 0 4 9 2 】

更に、前記実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、R A M 1 0 2 にクリアされない特定情報としての設定値と、クリアされる情報としての仮設定値、遊技情報等を記憶する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 上に 2 つの R A M を設け、一方の R A M に設定値等のクリアされない特定情報を記憶し、他方の R A M に仮設定値、遊技情報等のクリアされる情報を記憶してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて他方側の R A M (仮設定値、遊技情報等が記憶されている R A M) をクリアするか否かを異ならせることができる。更に、R A M 1 0 2 内にクリアされない特定情報を記憶するための領域とクリアされる情報を記憶するための領域とを設けるようにしてもよい。

10

【 0 4 9 3 】

また、上記したように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 上に 2 つの R A M を設ける場合は、設定値等のクリアされない特定情報を記憶する R A M をバックアップ電池が接続された接続した S R A M (Static Random Access Memory) とする一方で、仮設定値や遊技情報等が記憶されている R A M を F e R A M (Ferroelectric Random Access Memory) とすることによって、設定値等の他のデータよりも重要度の高いデータを確実にクリアせずに記憶しておくことができるようにしてもよい。

20

【 0 4 9 4 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、クリアスイッチが電源基板に搭載されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、クリアスイッチは、主基板 1 1 に搭載してもよい。このようにすることで、既存の電源基板に対して新たにクリアスイッチを取り付ける必要が無くなるので、パチンコ遊技機 1 の製造コストを抑えることができる。

【 0 4 9 5 】

また、前記実施の形態に特徴部 1 2 2 S G においては、主基板 1 1 に設定値を表示するための表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 を搭載する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、主基板 1 1 における設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 の近傍位置に表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 を設け、設定値の変更操作を実行し易いようにしてもよい。

30

【 0 4 9 6 】

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、主基板 1 1 に設定値を表示するための表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 を搭載する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 において役物比率や連続役物比率等を算出可能とする場合は、これら算出した役物比率や連続役物比率を表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 にて表示可能としてもよい。

【 0 4 9 7 】

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、主基板 1 1 に表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 とを設けることによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、払出制御基板に搭載されているモニタ (7 セグモニタ) やリセットボタン等を利用してパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能としてもよい。

40

【 0 4 9 8 】

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動する場合、C P U 1 0 3 が演出制御基板 1 2 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 9 - 1 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動する場合は、パチンコ遊

50

技機 1 をコールドスタートで起動する場合と同じく R A M クリア処理 (1 2 2 S G S a 0 1 7) を実行するので、演出制御基板 1 2 に対して設定値変更開始通知コマンドとコールドスタート通知コマンドとの両方を送信してもよい。

【 0 4 9 9 】

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S G において、設定値 1 を最も遊技者にとって有利な設定値とし、設定値 3 を最も遊技者にとって不利な設定値とする (設定値 1 を最も遊技場にとって不利な設定値とし、設定値 3 を最も遊技場にとって有利な設定値とする) 形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値 1 を最も遊技者にとって不利な設定値とし、設定値 3 を最も遊技者にとって有利な設定値としてもよい。

10

【 0 5 0 0 】

特に、特徴部 1 2 2 S G においては、R A M 1 0 2 に異常が有る場合 (1 2 2 S G S a 0 4 1 ; Y) やバックアップデータが無い場合 (1 2 2 S G S a 0 4 2 ; N) については、アドレス F 0 0 0 に「 0 0 H 」がセットされることで、パチンコ遊技機 1 は自動的に設定値 1 が設定された状態、すなわち、パチンコ遊技機 1 が遊技者にとって最も有利な状態となる。このため、一部の遊技者が、R A M 1 0 2 に異常を引き起こす等した後に C P U 1 0 3 に R A M クリア処理 (図 9 - 1 3 (A) 参照) を実行させることによって、パチンコ遊技機 1 に不正に設定値 1 を設定することが想定される。そこで、前述したように、設定値 1 を遊技者にとって最も不利な設定値とすることによって、R A M 1 0 2 に異常が有る場合等に C P U 1 0 3 が R A M クリア処理を実行したことにもとづいてパチンコ遊技機 1 が遊技者にとって有利な状態となることを防ぐことが可能となり、パチンコ遊技機 1 のセキュリティ性を向上させることができる。

20

【 0 5 0 1 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する特別制御と特定制御とで、遊技効果ランプ 9 の点灯期間、スピーカ 8 L , 8 R から出力される音や出力期間、画像表示装置 5 に画像が表示されるか否か等が異なる (起動時の報知にまつわる制御が異なる) 形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら特別制御と特定制御とには、前述した起動時の報知にまつわる制御の他、パチンコ遊技機 1 において遊技が可能な状態となってから画像表示装置 5 に表示される初期図柄 (図 9 - 1 9 参照) や背景画像、キャラクタ等が異なること (パチンコ遊技機 1 において遊技が可能な状態となってから演出の様相や演出の状態が異なること) 等の演出にまつわる制御や、可動体 3 2 の確認動作を実行するか否か、該確認動作の様相や実行期間が異なること等の確認動作にまつわる制御を含んでいてもよい。つまり、本発明における特別制御と特定制御とは、演出制御用 C P U 1 2 0 が制御する対象、演出制御用 C P U 1 2 0 の制御様相、演出制御用 C P U 1 2 0 の制御期間等のうち少なくとも一部が異なる制御であればよい。

30

【 0 5 0 2 】

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S G において、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な画像表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該画像表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

40

【 0 5 0 3 】

また、前記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出の開始から該スーパーリーチのリーチ演出に対応したタイトルを表示する形態 (図 1 ~ 図 1 9 の特徴部 3 1 A K) ならびにその変形例、パチンコ遊技機 1 の起動した状態に応じて主基板 1 1 (C P U 1 0 3) から演出制御基板 1 2 (演出制御用 C P U 1 2 0) に対して異なるコマンドを送信するとともに、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合と設定変更状態で起動した場合とで異なる様相の起動報知を実行可能であり、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更する

50

場合には R A M 1 0 2 がクリアされることを報知する形態（図 9 - 1 ~ 図 9 - 2 7）の特徴部 1 2 2 S G）とその変形例 1 2 2 S G - 6 として、設定変更処理が実行される場合の実行されない場合のいずれにおいても、クリアスイッチバックアップ情報から特定されるパチンコ遊技機 1 の電源投入時の状態が、クリアスイッチが O N 状態である場合には、共通の第 1 R A M クリア処理を実行する変形例 1 2 2 S G - 6 を開示したが、本発明は、これらの各特徴部や各変形例のみに限定されるものではなく、これら各特徴部や各変形例のいずれかを組み合わせた構成としてもよい。

【 0 5 0 4 】

例えば、パチンコ遊技機 1 に図 1 ~ 図 8 - 1 2 の特徴部 3 1 A K と図 9 - 1 ~ 図 9 - 3 2 の特徴部 1 2 2 S G とを適用する場合は、設定されている設定値を示唆する示唆演出として、設定されている設定値に応じてスーパーリーチのリーチ演出に対応したタイトルの様子を異ならせるようにしてもよい。

【 0 5 0 5 】

また、その他の実施形態として、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、演出を行う演出制御基板に対して設定値を特定可能な設定値指定コマンドを送信して、設定値を演出制御基板に通知して設定示唆演出を制御するようにしており、これら設定示唆演出を制御する演出制御基板は、遊技の進行を制御するのではなく演出を制御する基板であることにより、遊技の進行を制御する遊技制御基板よりも基板をケース等から取り出して解析することが容易であることから、演出制御基板に記憶されている設定値が改竄されてしまうと、不適切な設定示唆演出が行われてしまう恐れがあるという問題があることから、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 が操作されることによりパチンコ遊技機 1 に複数の設定値のうちのいずれかを設定可能であり、遊技機用枠 1 2 2 S G 0 0 3 やガラス扉枠 1 2 2 S G 0 0 3 a を開閉することによって錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 を操作可能な状態と操作不能な状態とに切替可能な形態としてもよい。

【 0 5 0 6 】

つまり、上記した問題を解決する発明 1 0 9 S G の手段 1 の遊技機として、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と

を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定値を特定可能な前記制御情報として、前記設定手段によって設定された設定値とは異なる数値であって該設定値を変換した秘匿値を含む設定値制御情報を送信可能であって、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記設定値制御情報に含まれる秘匿値を記憶するとともに、該秘匿値から特定した設定値に応じた演出を実行可能であることを特徴とすることで、記憶されている設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【 0 5 0 7 】

また、発明 1 0 9 S G の手段 2 の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値と前記秘匿値とが対応付けられた変換テーブルを使用して前記変換を実行することで、変換の処理負荷を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【 0 5 0 8 】

また、発明 1 0 9 S G の手段 3 の遊技機として、

前記遊技制御手段は、所定の変換係数による演算を前記設定値に対して行うことで前記変換を実行することで、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0509】

また、発明109SGの手段4の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値に対応する特定のビット値を1とすることで前記変換を実行することで、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0510】

また、発明109SGの手段5の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値を所定数だけシフトすることで前記変換を実行することを特徴とすることで、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0511】

また、上記した特開2010-200902号公報における不適切な設定示唆演出が行われてしまう恐れがあるという問題を解消する形態として、

主基板11(CPU103)においてパチンコ遊技機1に複数の設定値のうちのいずれか設定可能であるとともに、該設定した設定値を変換した設定秘匿値をRAM102に記憶し、演出制御基板12(演出制御用CPU120)側において、設定されている設定値を示唆する朝いち背景演出等の示唆演出を実行可能な形態としてもよい。

【0512】

つまり、上記した問題を解決する発明110SGの手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と

を備え、

前記遊技制御手段は、前記制御情報として前記設定値を含む設定値制御情報を送信可能であって、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記設定値制御情報に含まれる設定値を、該設定値とは異なる数値である秘匿値に変換して記憶するとともに、設定値に応じた演出を実行可能である

ことを特徴とすることで、記憶されている設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0513】

また、発明110SGの手段2の遊技機として、

前記演出制御手段は、設定値と秘匿値とが対応付けられた変換テーブルを使用して前記変換を実行することを特徴とすることで、変換の処理負荷を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0514】

また、発明110SGの手段3の遊技機として、

前記演出制御手段は、所定の変換係数による演算を前記設定値に対して行うことで前記変換を実行することを特徴とすることで、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0515】

また、発明110SGの手段4の遊技機として、

前記演出制御手段は、前記設定値に対応する特定のビット値を1とすることで前記変換を実行することを特徴とすることで、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改

10

20

30

40

50

竊されてしまうことを防ぐことができる。

【 0 5 1 6 】

また、発明 1 1 0 S G の手段 5 の遊技機として、

前記演出制御手段は、前記設定値を所定数だけシフトすることで前記変換を実行することを特徴とすることで、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【 符号の説明 】

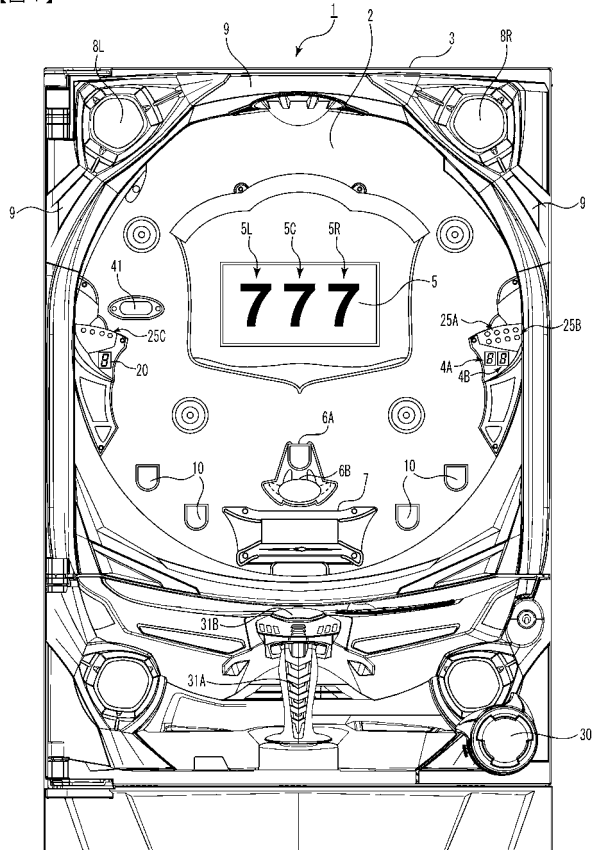
【 0 5 1 7 】

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

10

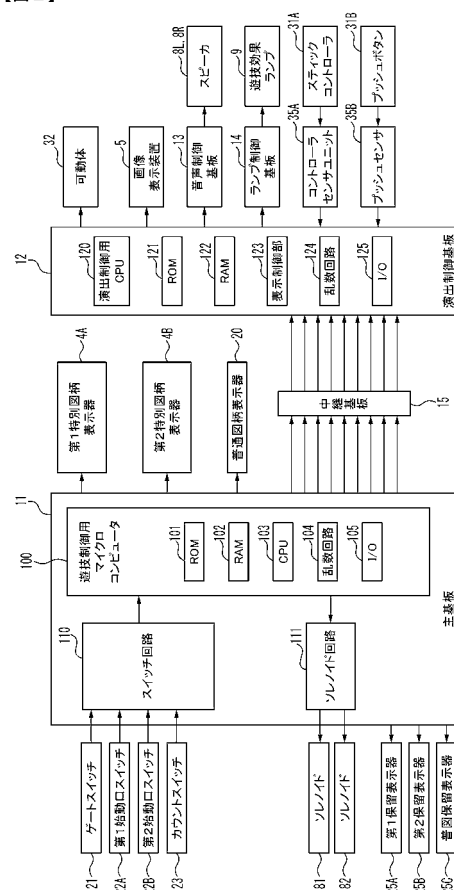
【 図 1 】

【 図 1 】



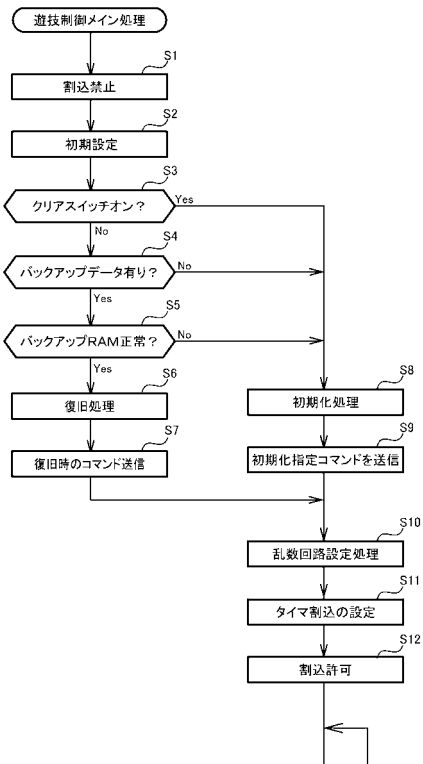
【 図 2 】

【 図 2 】



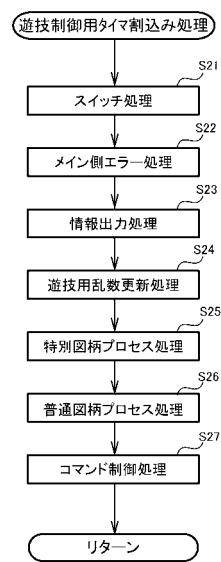
【図 3】

【図 3】



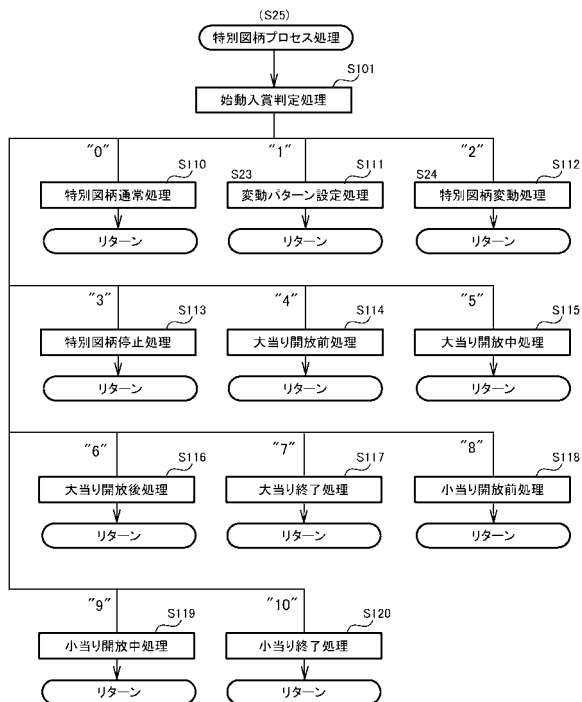
【図 4】

【図 4】



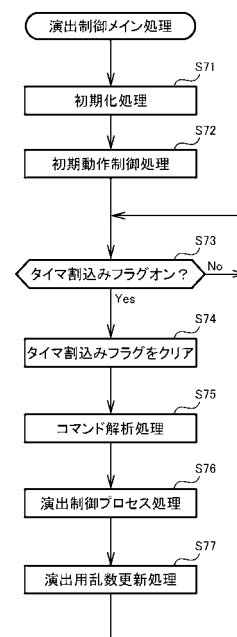
【図 5】

【図 5】



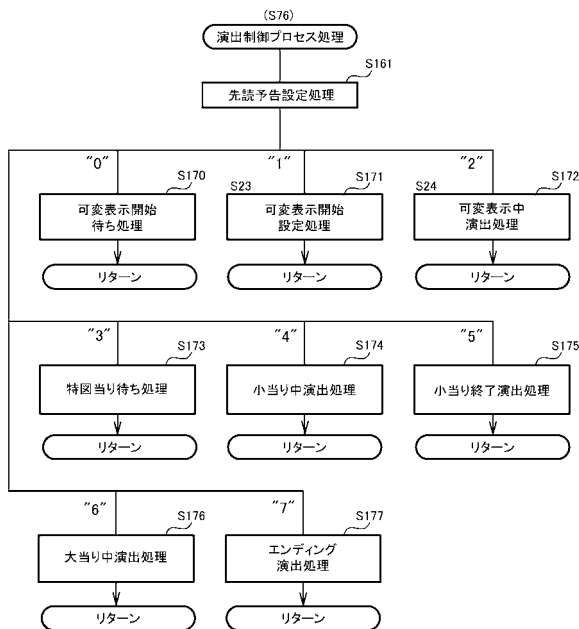
【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8-1】

(A)

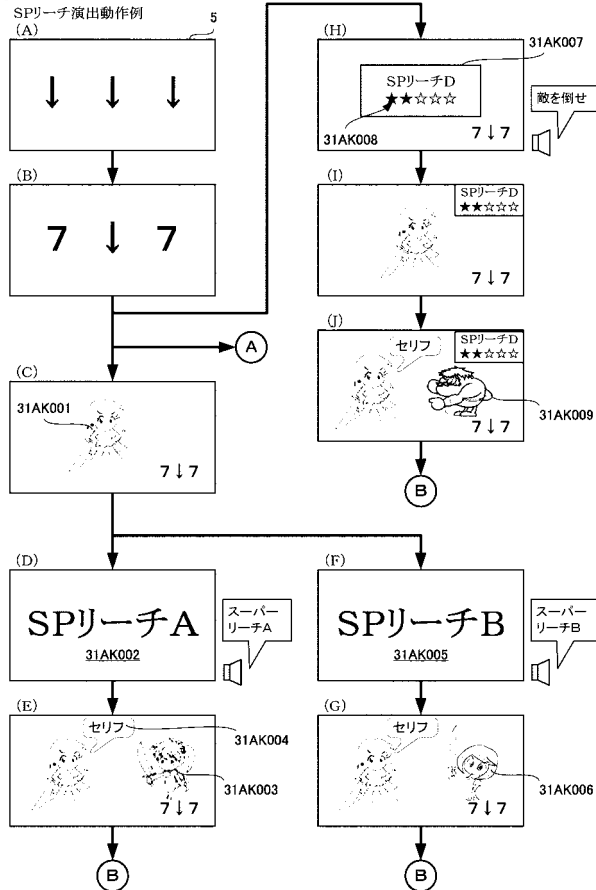
変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC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

(B)

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

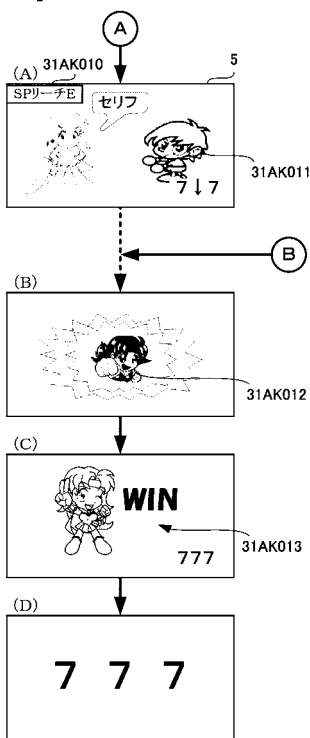
【図 8 - 2】

【図 8-2】



【図 8 - 3】

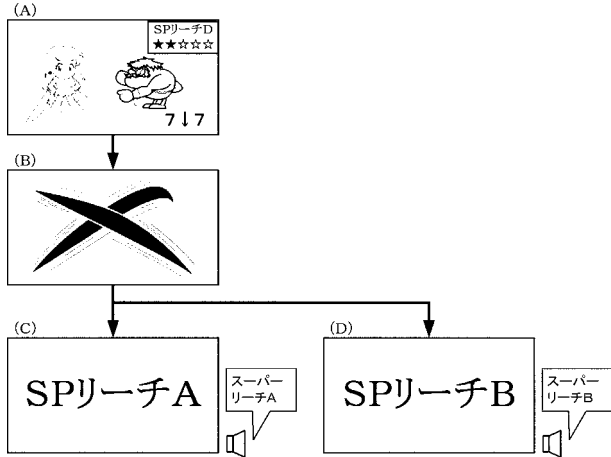
【図 8-3】



【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

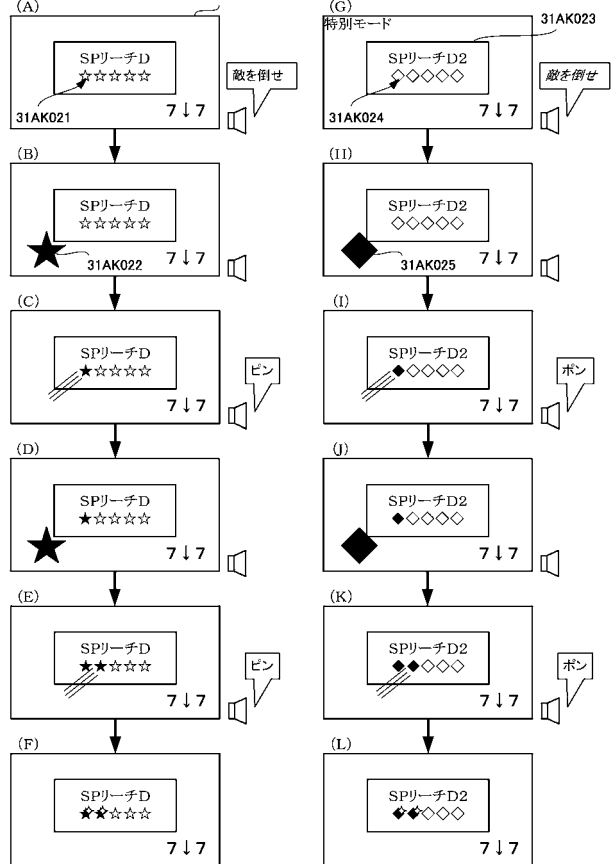
発展演出の演出動作例



【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

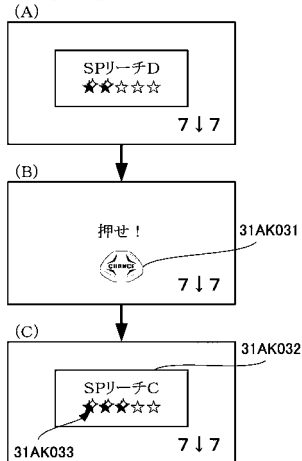
期待度示唆演出の演出動作例 5



【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

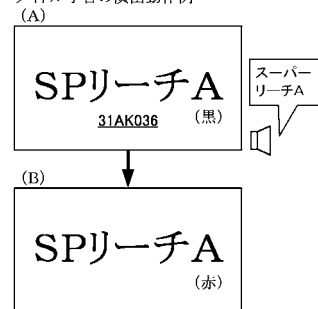
発展演出の演出動作例



【図 8 - 7】

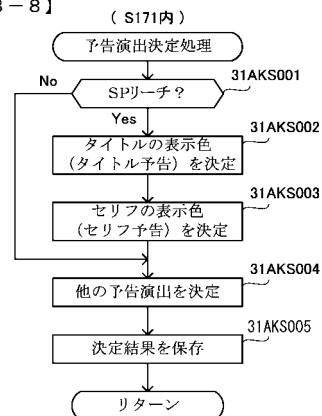
【図 8 - 7】

タイトル予告の演出動作例



【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)

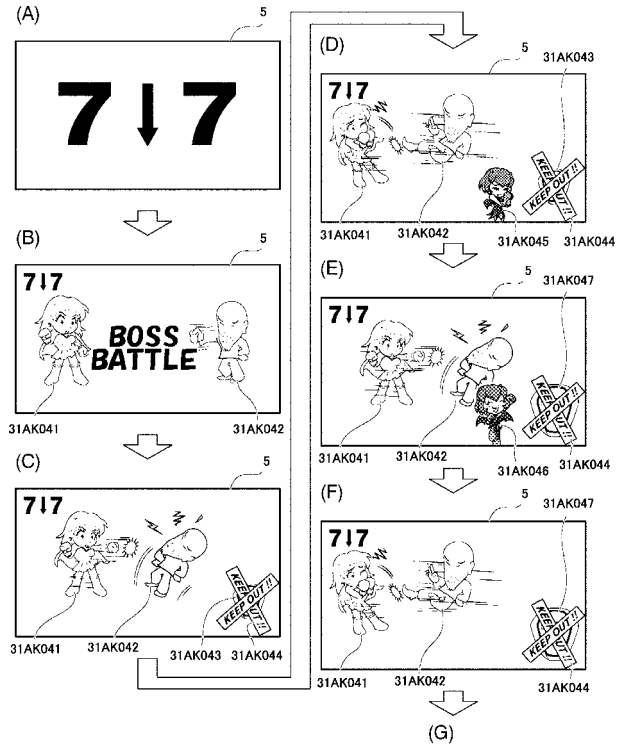
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(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

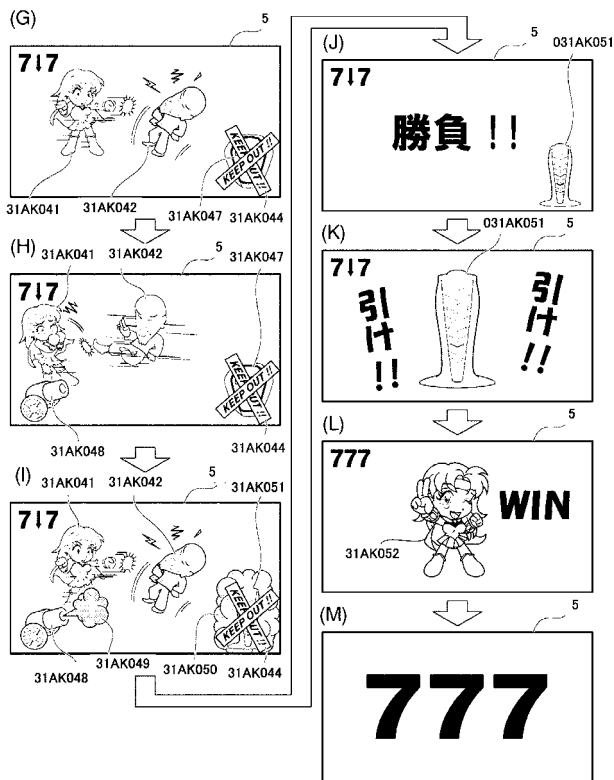
【図 8 - 10】

【図 8-10】



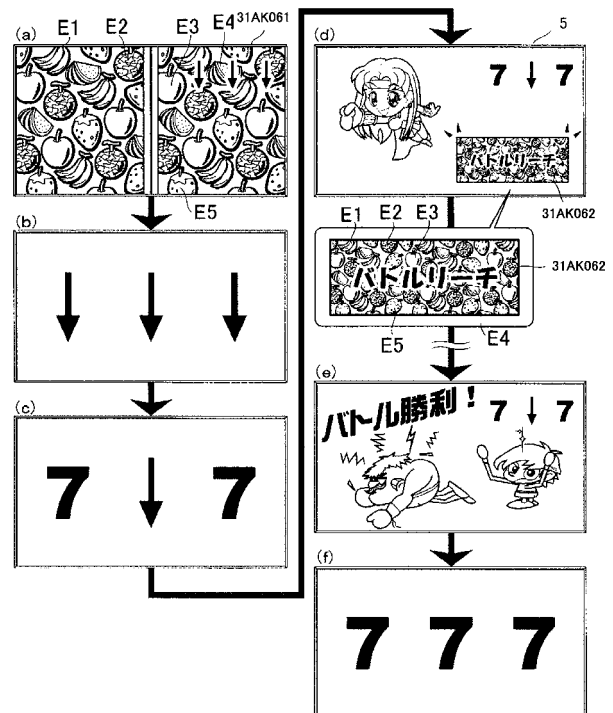
【図 8 - 11】

【図 8-11】



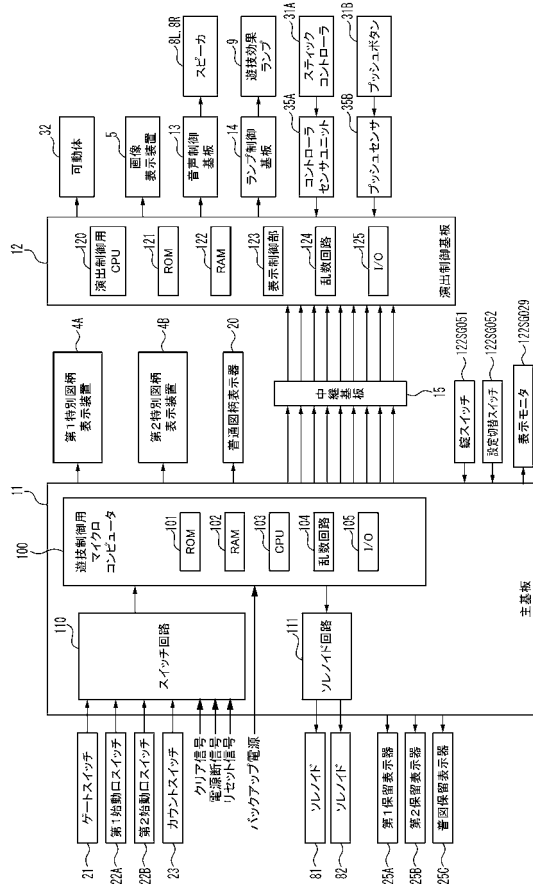
【図 8 - 12】

【図 8-12】



【 図 9 - 1 】

【图 9-1】



【 図 9 - 3 】

【图 9-3】

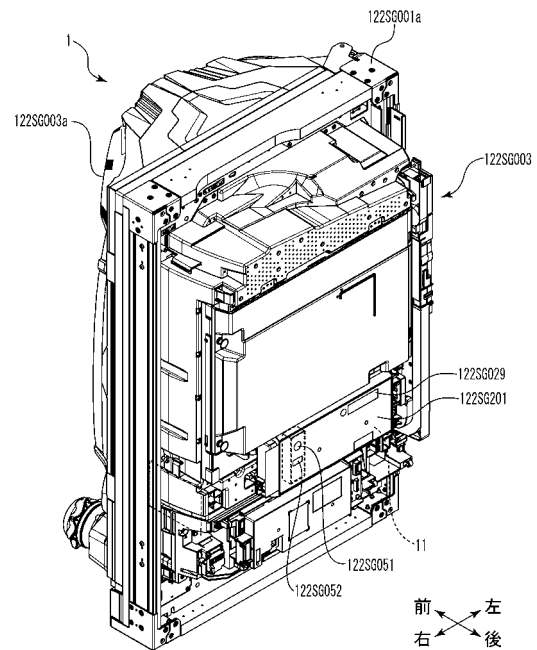
MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小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

(B)

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

【 図 9 - 2 】

【图 9-2】



【 図 9 - 4 】

【图 9-4】

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

【 図 9 - 5 】

【图 9-5】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチ α (はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチ β (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチ α (大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチ β (大当り)
PG1-1	4000	小当り

【図 9 - 6】

【図 9-6】

(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)

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

(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)

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

(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)

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

【図 9 - 9】

【図 9-9】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

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

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

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

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

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

【図 9 - 7】

【図 9-7】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

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

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

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

【図 9 - 8】

【図 9-8】

大当り種別

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

【図 9 - 10】

【図 9-10】

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

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

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

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

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

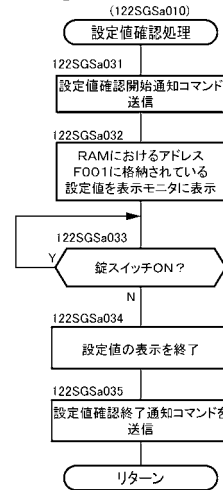
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-3	1～450	1～500	1～550
ノーマルPA2-1	451～700	501～700	551～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

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

【 図 9 - 1 2 】

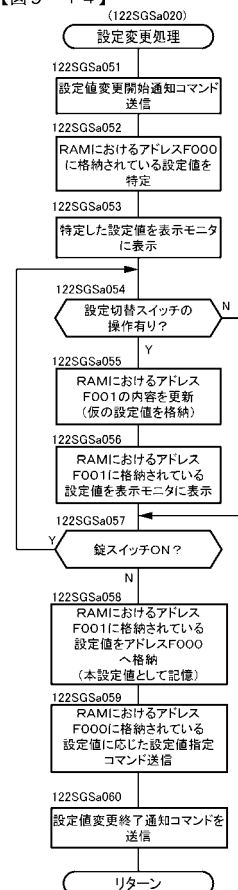
【图 9-12】



【 図 9 - 1 4 】

【图9-14】

(B)

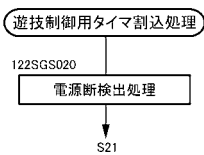


RAM	
F000	設定値
F001	仮設定値
F002	クリアスイッチバックアップ情報
F003	遊技情報 (特図保留記憶、普通保留記憶、 各種カウンタ、各種タイム各種フラグ エラー情報等)
	⋮
FXXX	その他情報

RAMに異状が無い場合は
設定値を除くアドレスの
内容をクリアする

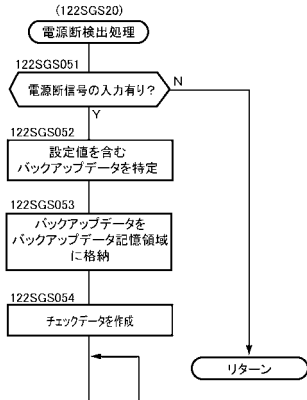
【図 9 - 1 5】

【図 9 - 1 5】



【図 9 - 1 6】

【図 9 - 1 6】



【図 9 - 1 8】

【図 9 - 1 8】

RAM 1 2 2 に記憶される情報

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

【図 9 - 1 9】

【図 9 - 1 9】

受信コマンド毎の初期図柄 (1 2 2 S G S 4 1 7)

受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知 or 設定値確認終了通知	1 2 3
コールドスタート通知	1 2 3
設定値変更終了通知	4 5 6

【図 9 - 2 0】

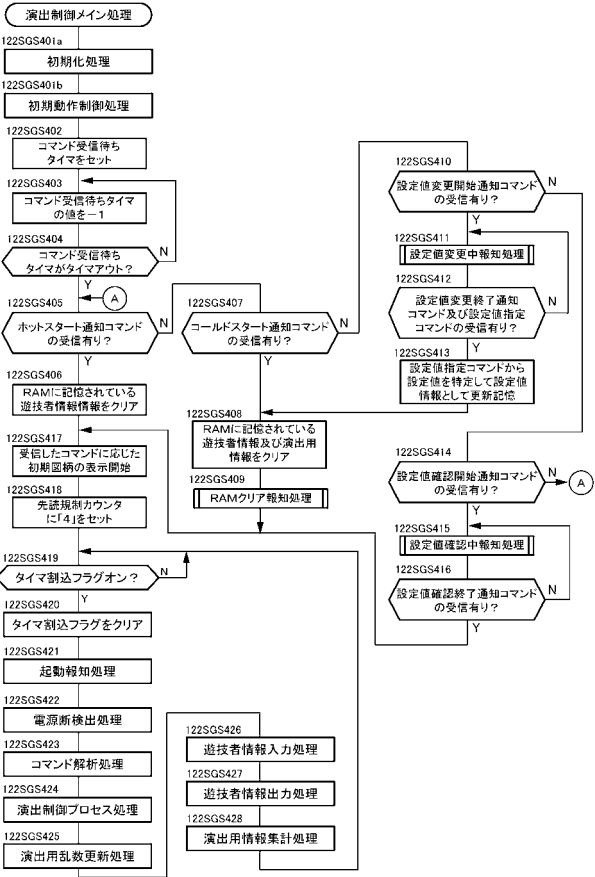
【図 9 - 2 0】

(A) 起動時の報知態様 (1 2 2 S G S 4 2 1)

受信したコマンド	報知態様
ホットスタート通知 or 設定値確認終了通知	ランプ点灯 (6 0 秒) + 出力音 A 出力 (3 0 秒)
コールドスタート通知	ランプ点灯 (6 0 秒) + 出力音 B 出力 (3 0 秒)
設定値変更終了通知	ランプ点灯 (4 0 秒) + 出力音 C 出力 (2 0 秒) + メッセージ表示 (4 0 秒)

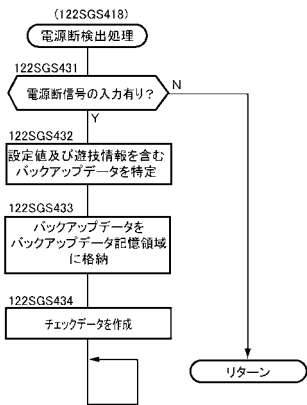
【図 9 - 1 7】

【図 9 - 1 7】



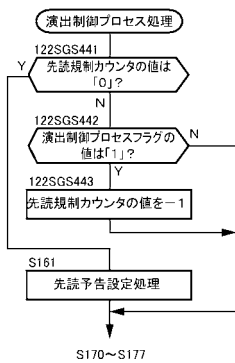
【図 9 - 2 1】

【図 9 - 2 1】



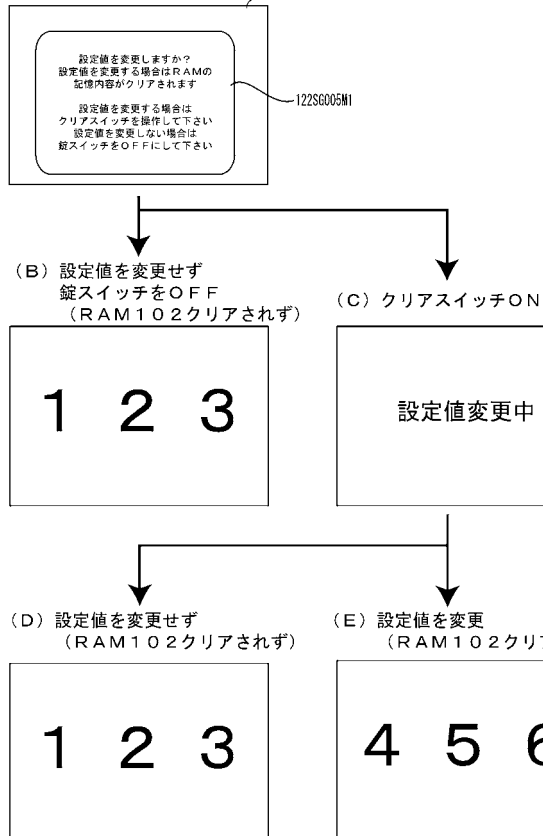
【図 9 - 2 2】

【図 9 - 2 2】



S170 ~ S177

(122SGSa020)



フロントページの続き

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内

(72)発明者 富永 信介

東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA15 CA29 CA44 CA49 CA77