

(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2019-80648

(P2019-80648A)

(43) 公開日 令和1年5月30日(2019.5.30)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F	7/02	(2006.01)
	A 6 3 F	7/02
	A 6 3 F	7/02
	3 2 0	2 C 0 8 8
	3 0 4 D	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 137 頁)

(21) 出願番号	特願2017-208732 (P2017-208732)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成29年10月30日 (2017.10.30)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C088 AA35 AA36 AA42 BC07 BC10
			CA27 EB55
			2C333 AA11 CA15 CA29 CA49 CA75
			CA76 CA77 GA04

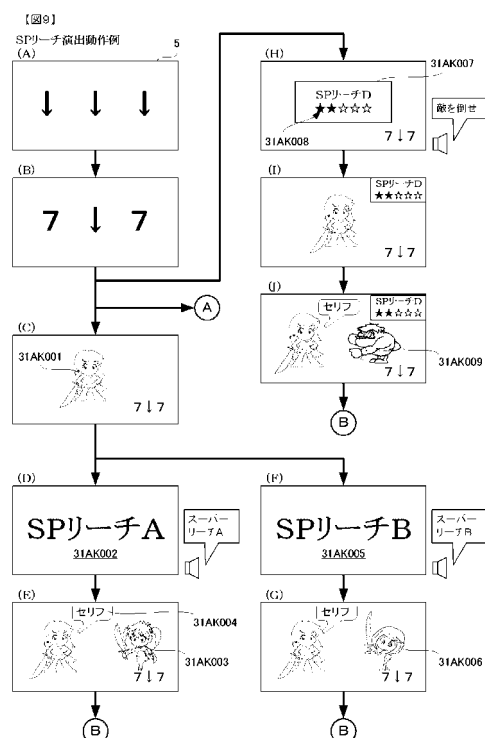
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出効果を高めた遊技機を提供する。

【解決手段】スーパーリーチAとなる場合には、(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。リーチ演出の導入部分が終了する等、リーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、(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。

【選択図】図9



【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る
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

10

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が提案されている（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2016 - 101428 号公報

20

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

特許文献 1 に記載されたような遊技機において、演出効果を高めることが望まれる。

【0005】

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

【課題を解決するための手段】**【0006】**

（１）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1）であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 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る（例えば図 9（D）、（F））。

30

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0007】

40

（２）上記（１）の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、
複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい（例えば図 9（C））。

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

【0008】

（３）上記（１）または（２）の遊技機において、

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

50

前記所定期間中には前記特定演出の実行タイミングが設けられないようにしてもよい。
このような構成によれば、タイトルの報知後でも遊技者の期待感を維持することができる。

【0009】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

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

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

10

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

【0010】

(5) 上記(4)の遊技機において、

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

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0011】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

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

20

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0012】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えばスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B)と、

前記検出手段に対応した特定表示(例えば小ボタン画像31AK043、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051)を行う特定表示実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、をさらに備え、

前記特定表示実行手段は、

30

前記特定表示として、第1特定表示(例えば小ボタン画像31AK043)と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第2特定表示(例えば、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051)を表示可能であり、

前記検出手段による検出の有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ(例えば図17(E)、図18(I))、

前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい(例えば図18(J)、(K))。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0013】

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、

40

前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第1サイズである第1示唆表示(図19(a)に示すシャッター演出時に表示する第1サイズのシャッター画像31AK061による表示等)と、表示サイズが第2サイズである第2示唆表示(図19(d)に示すリーチタイトル演出時に表示する第2サイズのリーチタイトル画像31AK062等)とを表示可能な表示手段(例えば画像表示装置5、演出制御用CPU120)をさらに備え、

前記表示手段は、

態様の異なる複数種類の要素(図19(a)、(d)に示す要素E1(バナナ)、要素E2(メロン)、要素E3(リンゴ)、要素E4(スイカ)、要素E5(イチゴ)等)を含んで構成された特定画像(図19(a)、(d)に示すフルーツ柄等)を表示可能で

50

あり、

前記特定画像を含むパターンにて前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれにも含まれるように表示する(図19(a)、(d)に示すシャッター画像31AK061、リーチタイトル画像31AK062のいずれにも要素E1~E5が含まれるように表示する等)ようにしてもよい。

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

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図9】演出動作例を示す図である。

【図10】演出動作例を示す図である。

【図11】演出動作例を示す図である。

【図12】演出動作例を示す図である。

【図13】演出動作例を示す図である。

【図14】演出動作例を示す図である。

【図15】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図17】変形例の演出動作例を示す図である。

【図18】変形例の演出動作例を示す図である。

【図19】変形例の演出動作例を示す図である。

【図20-1】他の特徴部に係る各種の制御基板などを示す構成図である。

【図20-2】他の特徴部に係るパチンコ遊技機を示す背面図である。

【図20-3】他の特徴部に係る演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図20-4】他の特徴部に係る遊技用乱数となる乱数値を例示する説明図である。

【図20-5】他の特徴部に係る変動パターンを示す図である。

【図20-6】他の特徴部に係る表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図20-7】他の特徴部に係る当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図20-8】他の特徴部に係る大当り種別を示す説明図である。

【図20-9】他の特徴部に係る変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図20-10】他の特徴部に係る変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図20-11】他の特徴部に係る遊技制御用データ保持エリアを示す図である。

【図20-12】他の特徴部に係る表示モニタの配置と表示内容を示す図である。

【図20-13】他の特徴部に係る賞球数を記憶する記憶領域を示す図である。

【図20-14】他の特徴部に係るメモリマップを示す図である。

【図20-15】他の特徴部に係る内蔵RAMエリアを示す図である。

【図20-16】他の特徴部に係る表示モニタにおける表示の制御例を示す図である。

【図20-17】他の特徴部に係るバッファ更新の実行例を示す図である。

【図20-18】他の特徴部に係るメイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-19】他の特徴部に係る表示モニタの表示態様を示す図である。

【図20-20】他の特徴部に係る表示モニタの表示態様を示す図である。

【図20-21】他の特徴部に係る変形例における表示モニタの表示態様を示す図である

10

20

30

40

50

。

【図 2 0 - 2 2】他の特徴部に係る変形例における表示モニタの表示態様を示す図である

。

【図 2 0 - 2 3】他の特徴部に係る変形例におけるパチンコ遊技機を示す背面斜視図である。

【図 2 0 - 2 4】他の特徴部に係る変形例における遊技機用枠を開放した状態を示す背面斜視図である。

【図 2 0 - 2 5】他の特徴部に係る変形例におけるセキュリティカバーを示す図である。

【図 2 0 - 2 6】他の特徴部に係る変形例におけるセキュリティカバーを示す図である。

【図 2 0 - 2 7】他の特徴部に係る状態制御例を示す図である。

10

【図 2 0 - 2 8】他の特徴部に係る演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 2 9】他の特徴部に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 3 0】他の特徴部に係る演出制御の優先度を示す図である。

【図 2 0 - 3 1】他の特徴部に係る変形例における演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 3 2】他の特徴部に係る変形例における進行中設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 3 3】特徴部 7 1 A K に係る出力量切替スイッチの構成例を示す図である。

20

【図 2 0 - 3 4】特徴部 7 1 A K に係る初期設定制御を示す図である。

【図 2 0 - 3 5】特徴部 7 1 A K に係る報知の実行例を示す図である。

【図 2 0 - 3 6】特徴部 7 1 A K に係る表示例を示す図である。

【図 2 0 - 3 7】特徴部 7 1 A K に係る演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 3 8】特徴部 7 1 A K に係る開始時出力切替処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 3 9】特徴部 7 1 A K に係る進行中出力変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 4 0】特徴部 7 1 A K に係る変形例における演出制御の優先度を示す図である

30

。

【図 2 0 - 4 1】特徴部 7 2 A K に係るイニシャル動作の実行例を示す図である。

【図 2 0 - 4 2】特徴部 7 2 A K に係る制御パターンを示す図である。

【図 2 0 - 4 3】特徴部 7 2 A K に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 4 4】特徴部 7 2 A K に係る変形例における電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 4 5】特徴部 7 3 A K に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 4 6】特徴部 7 3 A K に係る設定確認報知画面の表示例を示す図である。

40

【図 2 0 - 4 7】特徴部 7 4 A K に係る演出制御パターンの構成例を示す図である。

【図 2 0 - 4 8】特徴部 7 4 A K に係る演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 4 9】特徴部 7 4 A K に係る確認演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 5 0】特徴部 7 4 A K に係る確認演出の制御例を示すタイミング図などである

。

【図 2 0 - 5 1】特徴部 7 5 A K に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 5 2】特徴部 7 5 A K に係る設定変更中確認演出制御処理の一例を示すフロー

50

チャートである。

【図 20 - 53】特徴部 75AK に係る確認演出の制御例を示すタイミング図などである。

【発明を実施するための形態】

【0015】

(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。

【0016】

(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。

【0017】

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

【0018】

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。

【0019】

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

【0020】

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。

【0021】

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。

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

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。

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に

10

20

30

40

50

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 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合 (遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数 (例えば 4) まで保留される。

【 0 0 4 5 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄 (普図当り図柄) が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄 (普図ハズレ図柄) が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる (第 2 始動入賞口が開放状態になる) 。

【 0 0 4 6 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 4 7 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 0 4 8 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入 (入賞) した場合 (始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数 (例えば 4) までその実行が保留される。

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 (例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間) の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数 (例えば 9 個) に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド (ラウンド遊技) という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数 (1 5 回や 2 回) に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

10

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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。

【 0 0 5 6 】

20

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

【 0 0 5 7 】

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。

30

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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。

40

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

50

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。

【0062】

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。

【0063】

（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。

【0064】

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

【0065】

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様子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。

【0066】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」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。

【0067】

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。

【0068】

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

【0069】

10

20

30

40

50

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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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。

【0073】

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。

【0074】

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）。

【0075】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0076】

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。

【0077】

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。

10

【0078】

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。

【0079】

20

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。

【0080】

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。

【0081】

30

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。

【0082】

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

【0083】

40

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0084】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマ

50

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 8 5 】

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。

【 0 0 8 6 】

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。

10

【 0 0 8 7 】

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 やブッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 8 8 】

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。

20

【 0 0 8 9 】

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。

【 0 0 9 0 】

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

30

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

40

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

50

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【 0 0 9 7 】

(主基板 1 1 の主要な動作)

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

10

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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。

20

【 0 1 0 0 】

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。

30

【 0 1 0 1 】

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 1 0 2 】

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

50

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 1 0 3 】

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 1 0 4 】

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り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 1 0 5 】

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 1 0 6 】

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り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 ）、割り込みを許可する（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 から割り込み要求信号が 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り込み処理を実行することができる。

【 0 1 0 7 】

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 からの割り込み要求信号を受信して割り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り込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割り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 8 】

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 S 2 4 ）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 ）。C P U 1 0 3 がタイマ割り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

10

20

30

40

50

される（詳しくは後述）。

【0109】

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く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0110】

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。

【0111】

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）。

【0112】

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（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板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。

【0113】

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。

【0114】

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「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう

）。

【 0 1 1 5 】

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。

【 0 1 1 6 】

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 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」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。

【 0 1 2 0 】

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 2 1 】

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からの経過時間を計測

10

20

30

40

50

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 2 2 】

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 2 3 】

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 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置

10

20

30

40

50

に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設

10

20

30

40

50

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

【0134】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 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 170 ~ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0135】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0136】

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 123 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 123 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0137】

ステップ S 172 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 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0138】

ステップ S 173 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 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信

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

【 0 1 3 9 】

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

10

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

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

20

【 0 1 4 2 】

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。

30

【 0 1 4 3 】

(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。

【 0 1 4 4 】

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。

40

【 0 1 4 5 】

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) 。

【 0 1 4 6 】

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

50

せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

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。

【0150】

（特徴部31AKに関する説明）

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

30

【0151】

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

40

【0152】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図8（A）に示す変動パターンPA3-1～PA3-4等、変動パターンPB3-1～PB3-4等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図8（A）では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

50

【 0 1 5 3 】

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

10

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

(特徴部 3 1 A K の演出動作例)

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板 1 1 から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図 9、図 1 0 は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図 9 (A) は、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図 9 (B) に示すように、「左」及び「右」に 7 の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

20

【 0 1 5 6 】

(スーパーリーチ A)

スーパーリーチ A となる場合には、図 9 (C) に示すように、画像表示装置 5 に味方キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出 (スーパーリーチ演出ともいう) の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 9 (D) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 0 2 (ここでは「 S P リーチ A 」の文字) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声 (ここでは「スーパーリーチ A」) が出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 0 2 が消去され、図 9 (E) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 とが対決するスーパーリーチ A のリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

30

40

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

(スーパーリーチ B)

スーパーリーチ B となる場合には、図 9 (C) に示すように、画像表示装置 5 にキャラ

50

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、例えばキャラクター 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 9 (F) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 (ここでは「S P リーチ B」の文字)が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「スーパーリーチ B」)が出力されることで、スーパーリーチ B のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 が消去され、図 9 (G) に示すように、敵キャラであるキャラクター 3 1 A K 0 0 6 が表示され、キャラクター 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、キャラクター 3 1 A K 0 0 1 とキャラクター 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 9 】

このように、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とでは、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過したときにリーチのタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、スーパーリーチ演出の導入部分等を遊技者に見せた後にタイトルを報知できるので、タイトル報知の演出効果を高めることができる。

【 0 1 6 0 】

また、スーパーリーチ A (図 9 (C) (D) (E) . . .) とスーパーリーチ B (図 9 (C) (F) (G) . . .) とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている(図 9 (C))。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B との導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出(例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出)を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

20

30

【 0 1 6 1 】

(スーパーリーチ D)

スーパーリーチ D となる場合には、図 9 (H) に示すように、画像表示装置 5 の中央の一部にスーパーリーチ D のタイトル 3 1 A K 0 0 7 (ここでは「S P リーチ D」の文字)が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「敵を倒せ」)が出力されることで、スーパーリーチ D のタイトルが報知される。このように、スーパーリーチ D では、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル 3 1 A K 0 0 7 の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 が表示される。期待度は、図 9 (H) に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

40

【 0 1 6 2 】

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

【 0 1 6 3 】

スーパーリーチ D においてタイトルが報知された後には、図 9 (I) に示すように、画像表示装置 5 にキャラクター 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

50

され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図9(I)では、図9(C)(スーパーリーチA、スーパーリーチB)と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチD専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

【0164】

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

【0165】

(スーパーリーチE)

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

【0166】

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

【0167】

(タイトルの報知タイミング)

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

【0168】

(タイトルの表示領域)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、画像表示装置5の画面全体(第1領域)においてタイトルが報知され、スーパーリーチD及び

10

20

30

40

50

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

10

【0169】

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

【0170】

(期待度示唆表示)

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

20

【0171】

なお期待度示唆表示は、図9(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9(H)等に応示するように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当(半分)の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

30

【0172】

(タイトルの表示終了タイミング)

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

40

【0173】

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

【0174】

50

(決め演出)

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

10

【0175】

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。

【0176】

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

20

【0177】

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。

【0178】

(発展演出)

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

30

40

【0179】

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

【0180】

(期待度示唆演出)

図9(H)に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒

50

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。

【0181】

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

10

【0182】

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

20

【0183】

(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。

30

【0184】

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

40

【0185】

その後、図12(H)に示すように、期待度示唆表示31AK024の星より大きな黒い菱形31AK025が表示され、図12(I)に示すように、黒い菱形31AK025

50

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 1 2 (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い菱形が収まった段階で、図 1 2 (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 8 6 】

図 1 2 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 7 】

なお、この実施の形態では、期待度示唆表示における黒い星の数によって期待度を示唆し、黒い星の数を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行するようになっていたが、期待度を示唆する表示の数を段階的に減少させる期待度示唆演出を実行するようになっていてもよい。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 8 】

（発展演出の他の例）

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようになっていてもよい。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 1 3 (A) に示すように、スーパーリーチ D のタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図 1 3 (B) に示すように、画像表示装置 5 にボタン画像 3 1 A K 0 3 1 が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン 3 1 B への操作が検出されると、図 1 3 (C) に示すように、スーパーリーチ C のタイトル 3 1 A K 0 3 2（ここでは「S P リーチ C」の文字）が表示されることで、スーパーリーチ C のタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル 3 1 A K 0 3 2 の下には、黒い星の数が 3 個である期待度示唆表示 3 1 A K 0 3 3 が強調表示される。なお、黒い星の数が 2 個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体 3 2 が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようになっていてもよい。

【 0 1 8 9 】

（予告演出）

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様（例えばタイトルの表示色等）によって、大当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た。例えば図 1 4 (A) に示すように、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 3 6 が黒色で表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知された後、図 1 4 (B) に示すようにタイトル 3 1 A K 0 3 6 の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっていた。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図 1 4 に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様（表示色）が変化する

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。

【0190】

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

10

【0191】

（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。

【0192】

図15は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用CPU120は、先ず、主基板11から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ31AKS001）。

20

【0193】

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）。

【0194】

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16（A）に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図16（A）に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の变化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の变化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

30

【0195】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変化するものについては、図14に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変化するタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチB）の場合には、変化するタイミングの数を1つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

40

50

【 0 1 9 6 】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図 1 6 (A) に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図 1 6 (B) に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様（表示色や表示色の変化タイミング）を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

【 0 1 9 7 】

この実施の形態では、予告演出として、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示態様（例えばセリフの表示色等）によって、大当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。

10

【 0 1 9 8 】

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

【 0 1 9 9 】

ステップ 3 1 A K S 0 0 3 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 1 6 (C) に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図 1 6 (C) に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当り信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。

20

【 0 2 0 0 】

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。

30

【 0 2 0 1 】

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。

【 0 2 0 2 】

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

40

【 0 2 0 3 】

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 A K 3 1 S 0 0 1 ; N o ）, 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 A K 3 1 S 0 0 4 ）, その後、3 1 A K S 0 0 2 ~ 3 1 A K S 0 0 4 における決定結果を R A M 1 2 2 の所定領域に保存し（ステップ A K 3 1 S 0 0 5 ）, 予告演出決定処理を終了する。

50

【0204】

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

【0205】

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

【0206】

（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わら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わる割合（作用演出により演出態様が変わる割合）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わるかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するかに注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行の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。

【0207】

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。

【0208】

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

【0209】

（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

10

20

30

40

50

。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。

【0210】

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。

【0211】

（特徴部31AKの変形例1）

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

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

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

【0215】

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

10

20

30

40

50

【0216】

その後、図18(H)に示すように、大砲31AK048が表示され、図18(I)に示すように、大砲31AK048から弾が発射されるエフェクト31AK049が表示され、大ボタン画像31AK047に弾が命中するエフェクト31AK050が表示される。そして、大ボタン画像31AK047がスティック画像31AK051に変化する。

【0217】

このように、この変形例では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なっている。 10

【0218】

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

【0219】

ここで、スティックコントローラ31Aを引く操作が検出されると、図18(L)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK052が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図18(M)に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図18(L)に示す画像が表示される。 20

【0220】

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

【0221】

なお、図17、図18に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図17、図18に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定(操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等)は、図15のステップ31AKS004にて実行されればよい。 30

【0222】

(特徴部31AKの変形例2)

大当たり遊技状態等の有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示を行なうようにしてもよい。例えば、第1示唆表示を行うシャッター演出と、第2示唆表示を行うリーチタイトル演出と、実行するようにしてもよい。シャッター演出では、可変表示開始後に画面上をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後にリーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。 40

【0223】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当たり信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素E1のバナナ画像、要素E2のメロン画像、要素E3のリンゴ画像、要素E4のスイカ画像、要素E5のイチゴ画像が含まれる。これら要素E1~E5を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素E1~E5の全てが視認可能となる 50

ように表示される。また、特定画像を構成する要素 E 1 ~ E 5 の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素 E 1 ~ E 5 のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

【0224】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素 E 1 ~ E 5 を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像 < 青画像 < 赤画像 < フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか 1 つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

【0225】

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。

【0226】

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

【0227】

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

【0228】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツイアツイ」のような大当り信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に

分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

また、図19(a)に示すシャッター画像31AK061と図19(d)に示すリーチタイトル画像31AK062とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【0233】

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

【0234】

(他の特徴部に関する構成の説明)

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

【0235】

図20-1は、この特徴部に係るパチンコ遊技機1に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。上記実施の形態と共通する構成には、同一の符号が付されている。例えば出力回路111は、ソレノイド回路111と同様の構成を有するものであればよい。第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bは、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様の構成を有するものであればよい。演出表示装置5は、画像表示装置5と同様の構成を有するものであればよい。表示結果が「はずれ」(ひらがな)となる場合は、表示結果が「ハズレ」(カタカナ)となる場合と同様である。第1一般入賞口スイッチ26A、第2一般入賞口スイッチ26B、第3一般入賞口スイッチ26C、

10

20

30

40

50

第４一般入賞口スイッチ２６Ｄは、複数の一般入賞口１０のいずれかを通過（進入）した遊技球を検出し、検出に基づいて所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【０２３６】

演出制御基板１２には、可動役物（可動演出装置）となる可動部材を駆動する動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４と、その可動部材の原点位置を検知する原点センサＡＫ０２１～ＡＫ０２４とが接続されている。動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４は、モータあるいは電磁ソレノイドなどを用いたものであればよい。原点センサＡＫ０２１～ＡＫ０２４は、マイクロスイッチなどの接触型のセンサやフォトセンサもしくは静電容量式センサなどの非接触型センサを用いて構成されていればよい。演出制御基板１２には、時刻情報

10

【０２３７】

この実施例では、小当り遊技状態に制御された場合に、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口である第１大入賞口とは別個に設けられた第２大入賞口が、所定の開放状態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態において、所定の上限時間（例えば３秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて、第２大入賞口を開放状態とする。本実施例では、小当り遊技状態において所定の上限時間（例えば３秒間）が経過するまで第２大入賞口が１回開放するように設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態において複数回開放するようにしてもよい。第２大入賞口は、第２大入賞口扉用のソレノイド８３がオン状態

20

【０２３８】

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

30

40

【０２３９】

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

【０２４０】

本実施例では、小当り遊技中に第３カウントスイッチによって遊技球が検出されたことに基づき、小当り遊技終了後の遊技状態を大当り遊技状態に制御するようになっている。

50

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

【0241】

第2大入賞口の内部には、遊技球の第3カウントスイッチへ向けての流下を規制及び許容する規制部材が設けられている。規制部材は、遊技球の第3カウントスイッチへ向けての流下を規制する規制状態と、遊技球の第3カウントスイッチへ向けての流下を許容する許容状態と、に変化可能となるように設けられている。

10

【0242】

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

【0243】

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

20

【0244】

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

30

【0245】

図20-2は、パチンコ遊技機1に搭載された主基板11、演出制御基板12、電源基板17などを示す背面図である。主基板11は、基板ケース201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載される。主基板11には、パチンコ遊技機1の背面側から視認可能な表示モニタ29が設けられており、表示モニタ29に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。なお、表示モニタ29の左側方には表示切替スイッチ30が設けられており、表示切替スイッチ30の操作によって表示モニタ29に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

40

【0246】

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

【0247】

主基板11は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース201に封入されており

50

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

【0248】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、各入賞口（第 1 大入賞口、第 2 大入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 始動入賞口、一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ 29 に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。パチンコ遊技機 1 のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認（検証）される。さらに、パチンコ遊技機 1 を設置した後においても、調整が行われたか否か、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかなどが確認（検証）される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機 1 においては、設置後における調整の有無や内容を認識できるようになっている。

【0249】

電源基板 17 は、外部電源（商用電源）である交流電源（AC 100V）からの電力を、主基板 11 や演出制御基板 12 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能となるように構成されている。電源基板 17 は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース 202 に封入されており、電源基板 17 の背面右側上部には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ 51 と、設定変更状態において大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 52 が設けられている。また、電源基板 17 には、クリアスイッチ AK001、電源スイッチ AK002 が設けられている。

【0250】

錠スイッチ 51 および設定切替スイッチ 52 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠 3 を開放しない限り操作不可能であり、所定のキーを所持する係員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ 51 はキー操作を要することから、遊技場の係員のなかでも、錠スイッチ 51 の操作を行うキーを所持する係員のみ操作が可能とされている。錠スイッチ 51 は、所定のキーによって ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチであるとともに、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。

【0251】

電源スイッチ AK002 を用いた電源投入の操作が行われるときには、錠スイッチ 51 におけるオンとオフの切替操作や、クリアスイッチ AK001 の押下操作といった、錠スイッチ 51 またはクリアスイッチ AK001 を用いた所定の動作が行われる場合がある。錠スイッチ 51 とクリアスイッチ AK001 は、電源スイッチ AK002 を用いた電源投入の動作に伴い、これらのスイッチを同時に用いた所定の動作が行われる場合もある。そこで、少なくとも、錠スイッチ 51 と、クリアスイッチ AK001 と、電源スイッチ AK002 は、遊技場の係員などにより同時操作が可能な位置に配置されていればよい。このように、錠スイッチ 51、および、クリアスイッチ AK001 は、電源スイッチ AK002 を用いた電源投入の動作に伴い、遊技場の係員などによるオンとオフの切替操作や押下操作となる各種動作を検出可能に構成されている。

【0252】

パチンコ遊技機 1 の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入し

た遊技球をパチンコ遊技機 1 外に排出するためのノズル（排出口）が設けられ、ノズル内には、パチンコ遊技機 1 内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ 70 が設けられている。排出口スイッチ 70 からの信号は、主基板 11 のスイッチ回路 110 に取り込まれる。

【0253】

図 20 - 3 は、本実施例で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は 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。なお、このコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

10

【0254】

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

20

【0255】

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

30

【0256】

変動表示結果通知コマンドは、例えばコマンド 8C00H ~ 8C05H を含んでいる。コマンド 8C00H は、変動表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8C01H は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8C02H は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8C03H は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8C04H は、変動表示結果が「小当たり A」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8C05H は、変動表示結果が「小当たり B」となる旨の事前決定結果を通知する第 6 変動表示結果指定コマンドである。

40

【0257】

コマンド 8F00H は、演出表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9000H は、パチンコ遊技機 1 における電源投入による電力供給が開始されたときに、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 での初期化に伴い、RAM 102 の記憶内容がクリアされたことを通知する RAM クリア通知コマンドである。コマンド 9100H は、パチンコ遊技機 1 における電源投入による電力供給が開始されたときに、設定値を変更可能にする設定変更状態の開始を指定する設定変更開始コマンドである。コ

50

マンド 9 2 0 0 H は、停電復旧時に対応する停電復旧処理の実行を指定する停電復旧指定コマンドである。コマンド 9 3 X X H は、設定変更状態の終了を指定する設定変更終了コマンドである。

【 0 2 5 8 】

設定変更終了コマンドでは、例えば変更により新たに設定された設定値に対応する E X T データが設定されてもよい。この場合には、設定変更状態における変更により新たに設定された設定値または変更されずに継続して設定される設定値に応じて、異なる E X T データが設定される。設定値が 1 ~ 3 の 3 段階からなる場合に、コマンド 9 3 0 0 H は設定値が「 1 」に設定されていることを指定し、コマンド 9 3 0 1 H は設定値が「 2 」に設定されていることを指定し、コマンド 9 3 0 2 H は設定値が「 3 」に設定されていることを指定すればよい。あるいは、設定変更終了コマンドは、E X T データが 0 0 H であるコマンド 9 3 0 0 H のみが用意され、変更により新たに設定された設定値にかかわらず、コマンド 9 3 0 0 H により、設定変更状態の終了を指定してもよい。あるいは、設定変更終了コマンドとは異なる演出制御コマンドとして、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を指定する設定値指定コマンドが用意されてもよい。設定値指定コマンドは、設定変更終了コマンドの送信に伴い送信される場合の他にも、例えば第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンドの送信に伴い、特図ゲームの各回における変動開始と対応して送信されてもよい。また、例えば特図ゲームにおける 1 0 回の変動開始ごとのように、所定回数の変動表示が実行されることに伴い、設定値指定コマンドが送信されてもよい。これらに代えて、あるいは、これらに加えて、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドの送信に伴い、設定値指定コマンドが送信されてもよい。客待ちデモ指定コマンドの送信に伴い、設定値指定コマンドが送信されてもよい。

【 0 2 5 9 】

コマンド 9 4 0 0 H は、パチンコ遊技機 1 における電源投入による電力供給が開始されたときに、設定値を確認可能にする設定確認状態の開始を指定する設定確認開始コマンドである。コマンド 9 4 0 1 H は、設定確認状態の終了を指定する設定確認終了コマンドである。コマンド 9 5 X X H 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 E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H 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 9 5 0 1 H 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。

【 0 2 6 0 】

コマンド 9 6 X X H 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 E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、エラー報知処理によって報知される。コマンド 9 F 0 0 H は、客待ち状態における遊技の進行停止に対応した演出画像の表示などによる客待ちデモンストレーション画面の表示（デモ画面表示）を指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【 0 2 6 1 】

コマンド A 0 X X H 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 A 1 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを指定する大入賞口開放中指定コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを指定する大入賞口開放後指定コマンドである。コマンド A 3 X X H 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 6 2 】

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 6 3 】

コマンド B 1 0 0 H は、普通入賞球装置 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 特別図柄表示器 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、普通可変入賞球装置 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 特別図柄表示器 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 6 4 】

コマンド C 1 X X H は、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 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。

【 0 2 6 5 】

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 6 6 】

コマンド D 1 0 0 H は、遊技球が第 3 カウントスイッチを通過したことで第 3 カウントスイッチがオンとなったこと、すなわち、V 入賞したことを通知する V 入賞通知指定コマンドである。演出制御基板 1 2 では、例えば演出制御用 C P U 1 2 0 により、V 入賞通知指定コマンドを受信したことに基づいて、V 入賞したことを報知する V 入賞報知演出を実行する制御が行われてもよい。V 入賞報知演出では、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、異なる演出パターンに決定可能としたり、複数の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このように、V 入賞報知演出の演出態様により設定値を示唆可能にしてもよい。例えば V 入賞報知演出の演出態様として、「 V 」を示す演出画像が回転表示される場合に、その回転方向を右回りとする演出態様と、回転方向を左回りとする演出態様とが含まれていてもよい。あるいは、「 V 」を示す演出画像の表示色を異ならせた複数の演出態様が含まれていてもよい。そして、V 入賞通知指定コマンドの送信に伴い、設定値指定コマンドが送信されてもよい。これにより、V 入賞報知演出が実行される場合に、設定値に応じた演出態様を適切に決定することができる。

【0267】

図20-4は、主基板11の側においてカウントされる遊技用乱数となる乱数値を例示する説明図である。この実施例では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、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。

10

【0268】

本実施例では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図5に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0269】

図20-5は、本実施例における変動パターンを示している。以下では、非リーチハズレの変動パターンを非リーチ変動パターンとも称し、リーチハズレの変動パターンをリーチ変動パターンとも称する。また、表示結果が「大当り」となる変動パターンを大当り変動パターンとも称し、表示結果が「小当り」となる変動パターンを小当り変動パターンとも称する。

20

【0270】

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。本実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、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。

30

【0271】

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

【0272】

本実施例のパチンコ遊技機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。例えば特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当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。

40

【0273】

図20-6は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルには、MR1と比較される当り判定値が設定されている。表示結果判定テーブルでは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定

50

値が設定されている。

【0274】

図20-6(A)は、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを示している。設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも高い確率(1/99)で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、設定値が「2」、「3」である場合よりも高い確率(1/50)で小当りに当選するようになっている。設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/99)で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率(100/200)で小当りに当選するようになっている。

10

【0275】

図20-6(B)は、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを示している。設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも低い確率(1/150)で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、設定値が「1」である場合よりも低い確率(1/99)で小当りに当選するようになっている。設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/150)で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」である場合と同じ確率(100/200)で小当りに当選するようになっている。

20

【0276】

図20-6(C)は、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを示している。設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、大当りに対応する判定値が設定されているが、小当りに対応する判定値は設定されておらず、よって、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも低い確率(1/200)で大当りに当選するが、小当りは当選しない(当選確率:0)。設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/200)で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率(100/200)で小当りに当選するようになっている。

30

40

【0277】

CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(大当りA~大当りC)とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。なお、「確率」は、大当りになる確率(割合)並びに小当りになる確率(割合)を示す。大当りにす

50

るか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。このように、設定値に応じて、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御される確率が異なるので、設定値を変更すれば、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定において、1の設定が他の設定に変更されることになる。

【0278】

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

【0279】

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

【0280】

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

【0281】

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

【0282】

図20-7は、大当り種別判定テーブルと小当り種別判定テーブルを示す説明図である。大当り種別判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を大当りA~大当りCのうちのいずれかに決定するために参照される。小当り種別判定テーブルは、変動表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、小当りの種別を小当りAまたは小当りBに決定するために参照される。本実施例では、小当りAの小当り遊技中に遊技球が第3カウントスイッチを通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りDの大当り遊技が実行されるようになっている。また、小当りBの小当り遊技中に遊技球が第3カウントスイッチを通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りEの大当り遊技が実

行されるようになっている。これら大当りD及び大当りEは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値MR2によって決定される大当り種別ではなく、小当りAと小当りBのいずれの小当り遊技中に遊技球が第3カウントスイッチを通過したか否かによって決定される大当り種別である。

【0283】

図20-7(A)は、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)を示している。大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基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に参照される。

【0284】

図20-7(B)は、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示している。大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合に参照される。

【0285】

図20-7(C)は、小当り種別判定テーブルを示している。小当り種別判定テーブルは、遊技球が第1始動入賞口と第2始動入賞口のうちいずれに入賞したことに基づく保留記憶であるかにかかわらず、小当り種別を決定する場合に参照される。

【0286】

図20-8は、本実施例における大当り種別を示す説明図である。本実施例では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行されない大当りA及び大当りDと、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行される大当りB、大当りC及び大当りEが設定されている。これら大当りA~大当りEのうち、大当りCと大当りEは遊技者にとって最も有利な大当りとされ、大当りAと大当りDは遊技者にとって最も不利な大当りとされている。また、大当りEは大当りDよりも有利な大当りであるため、小当りBは小当りAよりも有利な小当りとされている。

【0287】

これら大当りA~大当りEのうち、大当りAは、第1大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される大当りである。また、大当りAの大当り遊技状態の終了後は時短制御が実行されない。大当りBは、第1大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される大当りである。また、大当りBの大当り遊技状態の終了後は20回の特図ゲームが実行されるまで、または20回の特図ゲームが実行されるまでに再度大当りが発生するまで時短制御が実行される。大当りCは、第1大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが15回(いわゆる15ラウンド)、繰返し実行される大当りである。また、大当りCの大当り遊技状態の終了後は100回の特図ゲームが実行されるまで、または100回の特図ゲームが実行されるまでに再度大当りが発生するまで時短制御が実行される。大当りDは、第2大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが4回(いわゆる4ラウンド)、繰返し実行される大当りである。また、大当りDの大当り遊技状態の終了後は時短制御が実行されない。大当りEは、第2大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが14回(いわゆる14ラウンド)、繰返し実行される大当りである。また、大当りEの大当り遊技状態の終了後は100回の特図ゲームが実行されるまで、または100回の特図ゲームが実行されるまでに再度大当りが発生するまで時短制御が実行される。

【0288】

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

10

20

30

40

50

【0289】

時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで通常状態よりも小当りが発生しやすくなる。このため、時短状態では、第2特別図柄の変動表示結果として大当りが発生する場合と、遊技球が小当り遊技中にV入賞することにより大当りが発生する場合があるので、大当り遊技状態が通常状態を介すること無く連続的に発生しやすくなり、いわゆる連チャン状態となる。

【0290】

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

【0291】

本実施例では大当り種別として大当りA～大当りEの5種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は6種類以上設けられていてもよく、また、4種類以下が設けられていてもよい。

【0292】

大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～49までが大当りAに割り当てられており、50～149までが大当りBに割り当てられており、150～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～249までが大当りBに割り当てられており、250～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当りAに割り当てられており、150～249までが大当りBに割り当てられており、250～299までが大当りCに割り当てられている。このように、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合に、大当り遊技終了に時短制御が実行される大当りBまたは大当りCを決定する割合が設定値1、2、3の順に低くなるようにしている。

【0293】

大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～29までが大当りAに割り当てられており、30～99までが大当りBに割り当てられており、100～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～69までが大当りAに割り当てられており、70～269までが大当りBに割り当てられており、270～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～199までが大当りAに割り当てられており、200～269までが大当りBに割り当てられており、270～299までが大当りCに割り当てられている。このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合に、大当り遊技終了に時短制御が実行される大当りB、Cを決定する割合が、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合よりも高く、かつ、設定値1、2、3の順に低くなるようになっている。

【0294】

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

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

【0295】

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

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

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

【0299】

なお、設定されている設定値によっては、小当りA、小当りBのうち、決定されない小当り種別があってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの一方小当り種別を決定しないこと(決定割合が0%である)、すなわち、他方の小当り種別を100%の割合で決定することも含まれている。また、小当り種別の決定割合は、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なってもよい。小当り種別を変動特図に応じて異なる割合で決定する場合は、変動特図によっては、小当りA、小当りBのうち、決定されない小当り種別があってもよい。つまり、小当り種別を変動特図に応じて異なる割合で決定することには、いずれか一方の小当り種別を決定しないこと(決定割合が0%である)、すなわち、他方の小当り種別を10

10

20

30

40

50

0 %の割合で決定することにも含まれている。大当り種別と小当り種別の少なくともどちらか一方は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR 1と用いて決定してもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。設定されている設定値に応じて大当り種別や小当り種別の決定割合が異なるものに限定されず、全ての設定値で同じ決定割合により、大当り種別や小当り種別が決定されてもよい。

【0300】

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

【0301】

ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR 3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルが記憶されている。変動パターン判定テーブルは、事前決定結果に応じて複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定するために用いられる。変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0302】

図20-9は、大当り用変動パターン判定テーブルと小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。大当り用変動パターン判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数値MR 3に基づいて変動パターンを決定するために参照される。小当り用変動パターン判定テーブルは、変動表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数値MR 3に基づいて変動パターンを決定するために参照される。

【0303】

図20-9(A)は、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）を示している。大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）は、大当り種別が大当りAである場合に参照される。大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）においては、設定値が「1」である場合、MR 3の判定値の範囲0～997のうち、0～300まで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

【0304】

図20-9(B)は、大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)を示している。大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)は、大当り種別が大当りBまたは大当りCの場合に参照される。大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (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

【0305】

大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)と大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン (PB1-1)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-2)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-3) の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。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。本実施例では、大当りの種別が「大当りB」または「大当りC」である場合にはスーパーリーチ 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、判定値が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。

30

40

【0306】

図20-9(C)は、小当り用変動パターン判定テーブルを示している。小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」、「2」、「3」のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~997までが小当りの変動パターン

50

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

【 0 3 0 7 】

図 2 0 - 1 0 は、はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。はずれ用変動パターン判定テーブルは、変動表示図柄をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に基づいて変動パターンを決定するために参照される。

10

【 0 3 0 8 】

図 2 0 - 1 0 (A) は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を示している。はずれ用変動パターン判定テーブル A は、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が 1 個以下である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブル A においては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1)、ノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

20

【 0 3 0 9 】

図 2 0 - 1 0 (B) は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を示している。はずれ用変動パターン判定テーブル B は、低ベース状態において合計保留記憶数が 2 ~ 4 個である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブル B においては、合計保留記憶数が 2 ~ 4 個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 2)、ノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

【 0 3 1 0 】

図 2 0 - 1 0 (C) は、はずれ用変動パターン判定テーブル C を示している。はずれ用変動パターン判定テーブル C は、低ベース状態において合計保留記憶数が 5 ~ 8 個である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブル C においては、合計保留記憶数が 5 ~ 8 個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 3)、ノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

40

【 0 3 1 1 】

図 2 0 - 1 0 (D) は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を示している。はずれ用変動パターン判定テーブル D は、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブル D においては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 4)、ノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 0 3 1 2 】

はずれ用変動パターン判定テーブル A ~ D を用いる場合、非リーチ変動パターンまたはノーマルリーチ変動パターンを決定する割合が、スーパーリーチ変動パターンを決定する

50

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

【0313】

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

【0314】

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

チはずれの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

【0315】

図20-11は、遊技制御用データ保持エリア150を示している。遊技制御用データ保持エリア150は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102に設けられ、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域となる。遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御パuffa設定部155とを備えている。

【0316】

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

【0317】

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

【0318】

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

【0319】

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

【0320】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウン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154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154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。遊技制御バッファ設定部155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

10

【0321】

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウン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。

20

【0322】

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

30

40

50

【0323】

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

10

【0324】

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

20

30

【0325】

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

【0326】

以下に計算方法の一例として、賞球合計数が60000個であり、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数との合計である役物獲得球数が42000個である場合の役物比率（役比（%））の計算方法を説明する。なお、以下の説明において、総獲得球数とは、パチンコ遊技機1から払い出された遊技媒体（賞球）の総累計数をいう。また、役物獲得球数とは、アタッカー及び電チューに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。また、連続役物獲得球数とは、アタッカーに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。打込合計とは、賞球数が60000個に達するまでにパチンコ遊技機1に打ち込まれた遊技媒体の累計数をいう。このため、連比は、下記（1）式で求めることができる。また、役比は、下記（2）式で求めることができる。また、ベースは下記（3）式で求めることができる。

40

【0327】

50

連比 = [連続役物獲得球数 / 総獲得数] × 100 …… (1)

【 0 3 2 8 】

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

【 0 3 2 9 】

ベース = [60000 (賞球合計数) / 打込合計] × 100 …… (3)

【 0 3 3 0 】

賞球合計数が 60000 個であり、役物獲得球数が 42000 個である場合の役物比率は、42000 を 60000 で除算することにより 0.70 (小数点以下 3 桁切り捨て) として求められる。しかしながら、パチンコ遊技機 1 に用いられるマイクロコンピュータは小数点以下の演算を行うことができないため、以下の手法での演算が必要となる。

10

【 0 3 3 1 】

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

【 0 3 3 2 】

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

20

【 0 3 3 3 】

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

30

【 0 3 3 4 】

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

40

【 0 3 3 5 】

役比 (%) の計算は、例として総獲得球数を 34321 個、役物獲得球数を 19876 個とすると、19876 個に対して 34321 個を除数として除算し、割合を計算する。 $19876 / 34321 = 0.57912 \dots$ となり約 57.9 % の役比 (%) であることが算出される。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 において演算を行う場合には小数点での計算を避けなければならないため、以下のような計算式に置き換える。198

50

7 6 / 3 4 3 2 1 の除算において分母の 3 4 3 2 1 を 1 0 0 で除算し、小数点を切り捨て、1 9 8 7 6 / 3 4 3 = 5 7 . 9 4 7 5 . . . となる。小数点以下は切り捨てられるため 5 7 % の役比 (%) であることが算出され、表示モニタ 2 9 に表示されることとなり、この例の場合には正確な計算によって算出した値とは表示上では誤差がないものとなる。

【 0 3 3 6 】

1 6 ビットにおける最小値は 3 2 7 6 8 (最上位ビットの値以外が 0) で誤差が最大となる値は総獲得球数および役物獲得球数がそれぞれ 3 2 7 9 9 であるときである。これを上記の方法で計算すると、 $3 2 7 9 9 / 3 2 7 9 9 = 1 0 0 \%$ 、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 での計算に置き換えると $3 2 7 9 9 / 3 2 7 = 1 0 0 . 3 \%$ で + 0 . 3 % の誤差となる。小数点を切り捨てて計算を行った場合に、例えば、正確な値が 6 9 . 9 % 、遊技制御用マイクロコンピュータの計算による値が 7 0 . 1 % となった場合に 6 9 % 7 0 % で表示上 1 % の誤差が表示されることが考えられるが、1 % の誤差という表示上においても非常に小さい誤差で役比 (%) (又は連比 (%)) が表示できる。

10

【 0 3 3 7 】

また、上記の計算方法を用いる場合に、総獲得球数を 1 0 0 で除算するため、総獲得球数が 1 0 0 未満の場合には計算を行うことができない。さらに、3 2 7 6 8 未満である場合にも徐々に誤差が大きくなる。1 0 0 0 0 未満である場合には誤差が 1 % を超え、さらに大きな誤差となる場合がある。つまり、総獲得球数が少ないほど誤差が大きくなってしまふ。このため特定の数以上の総獲得球数 (例えば 1 6 ビットの最小値である 3 2 7 6 8) をカウンタによって集計するまでは、表示モニタに役比 (%) 、連比 (%) の表示を行わなかったり、表示を行ったとしても誤差が大きい可能性があることを専用の L E D の発光や、報知音を出力したり、表示された値を点滅表示させるなどして報知してもよい。

20

【 0 3 3 8 】

遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域は、クリアスイッチ A K 0 0 1 などが操作された場合に初期化は行われず、継続して記憶されてもよい。この記憶領域は、リングバッファを含み、最大 2 バイトのカウンタを 1 0 個備えるリングバッファに記憶された遊技の入賞に関する情報を合計した 1 0 セット合計バッファや賞球合計数バッファなどを構成してもよい。なお、記憶された値のチェックサムを算出し、異常が検出された場合に初期化を行ったり、記憶された賞球合計数の値よりも役物獲得球数の値が大きかったり、役物獲得球数の値よりも連続役物獲得球数の値が大きかったりした場合など、状況として起こりえない事象が検知された場合などには遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域の初期化処理を行ってもよい。また、初期化処理を行うことなく、エラー表示や警告表示などを行ってもよいし、エラー表示や警告表示を行うとともに、あるいは行った後に初期化処理を行ってもよい。

30

【 0 3 3 9 】

なお、連比や役比の算出などに障害が生じた場合といった、連比や役比の算出をやり直さざるを得ない状態に陥った時に、クリアスイッチ A K 0 0 1 とは異なる表示モニタクリア用スイッチを操作することにより、R A M 1 0 2 あるいはフラッシュメモリといった不揮発性の記憶装置に記憶された連比や役比に用いるデータがクリアされてもよい。表示モニタクリア用スイッチは、遊技盤 2 の裏側面において、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、遊技場の係員等が容易に操作できない位置に配置されていればよい。表示モニタクリア用スイッチを操作すると、クリア信号とは異なる表示モニタクリア信号が主基板 1 1 に送信される。

40

【 0 3 4 0 】

基板ケース 2 0 1 は、透光性を有する材質で形成されており、主基板 1 1 、及び表示モニタ 2 9 が視認可能になっている。基板ケース 2 0 1 には主基板 1 1 に接続される配線コネクタが挿通する図示しない孔部と、主基板 1 1 の電気部品の熱を放出するための放熱孔とが形成されている。主基板 1 1 に設けられた表示モニタ 2 9 は、放熱孔が真正面にはない位置に配置されている。このため放熱孔によって表示モニタ 2 9 の視認性が遮られないようにされている。なお、ここでの「真正面」とは、主基板 1 1 を視点としての真正面を

50

意味し、主基板 11 を視認しようとする遊技場の係員等と主基板 11 との間を意味する。

【0341】

表示モニタ 29 は役比 (%) と、連比 (%) と、ベース (%) を 7 セグメント上に表示するものであり、それぞれの値を所定期間毎 (例えば 5 秒毎) に切り替えて表示する。この場合に、例えば役比 (%) を 5 秒間表示している間に、電チューやアタッカーへ新たに遊技媒体が入賞するという事象が発生し、それに従い計算した値を 5 秒後に連比 (%) の値として表示してしまうと、役比 (%) と連比 (%) との値が乖離してしまう虞がある。このため、役比 (%) と連比 (%) は同一割込み内で計算し算出された値を順次表示していくことが好ましい。7 セグメントに表示可能な数値を 2 ケタとした場合 (例えば 7 セグメントが 2 つ設けられている場合) に 100 % を 100 として表示ができなくなる。この場合には 100 の代わりに 99 を表示するようにしてもよい。表示モニタ 29 では、下位 2 桁に数値を表示可能としているが、この場合でも、上位 2 桁を使用することなく、数値を表示してもよい。あるいは、特定の条件の下で、上位 2 桁の一部に数値を表示してもよい。なお、アタッカーと電チューのそれぞれに設けられたセンサによって遊技媒体が入賞したことを検出し、その検出結果に基づいてそれぞれの賞球数を個別に集計する形態に限定されるものではなく、アタッカーに入賞した遊技媒体と電チューに入賞した遊技媒体とが排出される排出通路が合流した後に設けられたセンサとを使い、その検出結果に基づいて役物獲得球数、連続役物獲得球数を集計するようにしてもよい。

10

【0342】

主基板 11 は、遊技盤 2 の裏面側に設けられている。遊技盤 2 の裏面側には、主基板 11 以外の他、演出制御基板 12 などの各周辺基板も設けられている。主基板 11 における RAM 102 には、ゲート通過数カウンタ、第 1 始動入賞数カウンタ、第 2 始動入賞数カウンタ、第 1 一般入賞数カウンタ、第 2 一般入賞数カウンタ、第 3 一般入賞数カウンタ、第 4 一般入賞数カウンタ、大入賞数カウンタが設けられている。なお、第 1 大入賞口および第 2 大入賞口 (アタッカー) の入賞数を大入賞数カウンタにて集計する形態に限定されるものではなく、これら第 1 大入賞口への入賞数を集計する第 1 大入賞数カウンタと、第 2 大入賞口への入賞数を集計する第 2 大入賞数カウンタとを個別に設けて、第 1 大入賞口への入賞数と第 2 大入賞口への入賞数とを個別に集計し、これらの各入賞数を合計してアタッカーへの入賞数とするようにしてもよい。

20

【0343】

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

30

40

【0344】

図 20 - 12 は、表示モニタ 29 の配置と表示内容を示している。主基板 11 は、基板ケース 201 に収容されている。基板ケース 201 には、かしめピン 11 B が取り付けられている。このかしめピン 11 B が設けられていることにより、主基板 11 が基板ケース 201 に完全に封入された状態となり、主基板 11 に対する不正行為を防止するようになっている。基板ケース 201 は、かしめられた基板ケース (以下「かしめ基板ケース」ともいう) である。表示モニタ 29 は、主基板 11 上に設けられている。また、基板ケース 201 には、主基板 11 が封入されたことを証明するための封印シール 11 S が貼られている。封印シール 11 S は例えば基板ケース 201 における取り外し部分をまたいで貼ら

50

れている。封印シール 11S は、主基板 11 から離れた位置に配置されており、表示モニタ 29 の真正面など、表示モニタ 29 の視認性が遮られる位置とは異なる位置に配置されている。このように、表示モニタ 29 は、封印シール 11S によって隠されない位置に配置されている。

【0345】

図 20 - 12 (A) に示すように、表示モニタ 29 は、第 1 表示部 29A、第 2 表示部 29B、第 3 表示部 29C、第 4 表示部 29D 及び第 5 表示部 29E を備えている。第 1 表示部 29A ~ 第 5 表示部 29E は、いずれも「8」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第 1 表示部 29A ~ 第 5 表示部 29E は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることもできる。

10

【0346】

図 20 - 12 (B) に示すように、表示モニタ 29 には表示 No 1 ~ 6 の各項目が表示される。1 桁目の第 1 表示部 29A には集計させた設定値 (1 ~ 3) が表示され、2 桁目の第 2 表示部 29B と 3 桁目の第 3 表示部 29C には集計期間が表示され、4 桁目の第 4 表示部 29D と 5 桁目の第 5 表示部 29E には数値が百分率で表示される。表示 No 1 では、短期の連比が表示され、表示 No 2 では、短期の役比が表示される。表示 No 3 では、総累計の連比が表示され、表示 No 4 では、総累計の役比が表示される。また、表示 No 5 では、前回の賞球 60000 個に基づいて算出されたベース (ベース 1) が表示され、表示 No 6 では、直前の賞球 60000 個に基づいて算出されたベース (ベース 2) が表示される。ここでの短期とは、払い出された賞球数 (獲得球数) が 6000 個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、連比、役比の算出を開始してからの通算、又は連比、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。なお、上記の例では、連比や役比、ベースは、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、連比は、賞球合計数のうち、大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第 2 始動入賞口への入賞による賞球数と大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、ベースは、低ベース状態と高ベース状態とで個別に算出してもよい。

20

30

【0347】

表示 No 1 の短期連比が表示される場合には、第 2 表示部 29B 及び第 3 表示部 29C に「y 6 .」が表示され、表示 No 2 の短期役比が表示される場合には、第 2 表示部 29B 及び第 3 表示部 29C に「y 7 .」が表示される。表示 No 1 の短期連比が表示される場合には、第 4 表示部 29D 及び第 5 表示部 29E には、短期連比が百分率表示 (% 表示) され、表示 No 2 の短期役比が表示される場合には、第 4 表示部 29D 及び第 5 表示部 29E には、短期役比が百分率表示 (% 表示) される。表示 No 3 の総累計連比が表示される場合には、第 2 表示部 29B 及び第 3 表示部 29C に「A 6 .」が表示され、表示 No 4 の総累計役比が表示される場合には、第 2 表示部 29B 及び第 3 表示部 29C に「A 7 .」が表示される。表示 No 3 の総累計連比が表示される場合には、第 4 表示部 29D 及び第 5 表示部 29E には、総累計連比が百分率表示 (% 表示) され、表示 No 4 の総累計役比が表示される場合には、第 4 表示部 29D 及び第 5 表示部 29E には、総累計役比が百分率表示 (% 表示) される。表示 No 5 のベース 1 が表示される場合には、第 2 表示部 29B 及び第 3 表示部 29C に「b L .」が表示され、表示 No 4 のベース 2 が表示される場合には、第 2 表示部 29B 及び第 3 表示部 29C に「B 6 .」が表示される。表示 No 5 のベース 1 が表示される場合には、第 4 表示部 29D 及び第 5 表示部 29E には、総累計連比が百分率表示 (% 表示) され、表示 No 6 のベース 2 が表示される場合には、第 4 表示部 29D 及び第 5 表示部 29E には、総累計役比が百分率表示 (% 表示) される。

40

【0348】

50

主基板 11 は、連比、役比及びベースを算出するにあたり、第 1 大入賞口および第 2 大入賞口（アタッカー）、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、及び第 1 一般入賞口から第 4 一般入賞口に進入した遊技球の進入数と、排出口から排出された遊技球数の集計を行っている。CPU 103 は、メイン処理において、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A 及び第 2 始動口スイッチ 22B、第 1 カウントスイッチ 23、第 2 カウントスイッチ 24A、並びに、第 1 一般入賞口スイッチ 26A～第 4 一般入賞口スイッチ 26D、排出口スイッチ 70 の各スイッチの状態（検出信号の有無）を確認するスイッチ処理を行っている。スイッチ処理において、各スイッチから出力される検出信号に基づいて、いずれの進入領域に遊技球が進入したのかを特定する。そして、ゲートスイッチ 21 から検出信号が出力された場合には、ゲート通過数カウンタの値を加算し、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B から検出信号が出力された場合には、第 1 始動入賞数カウンタ、第 2 始動入賞数カウンタの値を加算し、カウントスイッチ 23 から検出信号が出力された場合には、大入賞数カウンタの値を加算し、第 1 一般入賞口スイッチ 26A、第 2 一般入賞口スイッチ 26B、第 3 一般入賞口スイッチ 26C、第 4 一般入賞口スイッチ 26D から検出信号が出力された場合には、第 1 一般入賞数カウンタ、第 2 一般入賞数カウンタ、第 3 一般入賞数カウンタ、第 4 一般入賞数カウンタの値を加算し、排出口スイッチ 70 から検出信号が出力された場合には、打込数カウンタの値を加算することで、各進入領域への遊技球の進入数（各入賞口への遊技球の入賞数）を集計する。なお、各カウンタの値は RAM 102 に記憶されている。このように、各進入領域への遊技球の進入数を集計するためのステップを、各進入領域に対応したスイッチの状態を確認する一連の処理において併せて実行する（スイッチの状態確認処理であるスイッチ処理に含める）ことにより、別途の集計プログラムを実行させることなく、すなわち、実行プログラムが増加することによる容量不足という問題を生じさせることなく、各進入領域への遊技球の進入数を集計可能となっている。

10

20

30

40

50

【0349】

図 20-13 は、各入賞口への賞球数を記憶する記憶領域を示している。主基板 11 の CPU 103 は、集計した各入賞口への遊技球の入賞数に基づいて、各入賞口への入賞による賞球数を算出し、算出した賞球数を入賞口ごとに RAM 102 に記憶させる。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口に対する 1 回の入賞で払い出される遊技球数と、当該入賞口への入賞回数を乗じた数で算出される。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口毎にあらかじめ定められている。区分される入賞口ごとの賞球数は、一般入賞口賞球（第 1 一般入賞口～第 4 一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球）、第 1 始動入賞口賞球（第 1 始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球）、普通電役賞球（電チューへの入賞による賞球）、特別電役賞球（アタッカーへの入賞による賞球）の賞球数である。また、RAM 102 は、総賞球数や打ち込まれた遊技球数も記憶している。なお、CPU 103 では、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第 1 始動入賞口への遊技球入賞数を個別に集計しているが、一般入賞口への遊技球の入賞数と第 1 始動入賞口への遊技球入賞数をまとめて集計してもよい。また、一般入賞口賞球の賞球数と、第 1 始動入賞口賞球の賞球数とを個別に算出しているが、一般入賞口賞球の賞球数と、第 1 始動入賞口賞球の賞球数とをまとめて算出してもよい。

【0350】

RAM 102 は、これらの賞球数や打込数を記憶するためのリングバッファとアクティブバッファを備えている。リングバッファは、6000 個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大 2 バイトのカウンタからなる 10 個の第 1 記憶領域～第 10 記憶領域を備えている。このように、リングバッファでは、所定単位（最大 2 バイト）の記憶領域を備えている。また、アクティブバッファは、6000 個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大 2 バイトのカウンタからなる第 0 記憶領域を備えている。第 0 記憶領域には、遊技の進行によって増加する入賞口毎の賞球数が加算される。第 0 記憶領域～第 10 記憶領域の 11 個の記憶領域は、 $256 \times 256 = 65536$ のデータを記憶可能であり、6000 個までのデータは余裕をもって記憶できる。また、

R A M 1 0 2 には、入賞口毎に、第 1 記憶領域～第 1 0 記憶領域に記憶された賞球数（1 0 セット分）や打込数の総和と、総累計との記憶領域が設けられている。1 0 セット分の総和及び総累計の記憶領域は、最大 3 バイトのカウンタで構成されている、このため、 $256 \times 256 \times 256 = 16777216$ のデータを記憶可能であり、6 0 0 0 0 個までのデータは余裕をもって記憶できる。

【 0 3 5 1 】

R A M 1 0 2 には、1 0 セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域と、1 0 セット分のベース（ベース 2）と前回の 1 0 セット分のベース（ベース 1）を記憶するベース記憶領域とが設けられている。主基板 1 1 の C P U 1 0 3 では、1 0 セット分及び総累計の各入賞口への遊技球の入賞数に基づく賞球数によって、1 0 セット分及び総累計の役比及び連比を算出し、1 0 セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域に記憶させる。1 0 セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域は、いずれも最大 1 バイトのカウンタで構成されている。1 0 セット分及び総累計の役比及び連比は、例えば整数で記憶させる場合には、最大 1 バイトのカウンタで余裕をもって記憶できる。主基板 1 1 の C P U 1 0 3 では、1 0 セット分の各入賞口への遊技球の入賞数に対する打込数によって、1 0 セット分のベースを算出し、算出された 1 0 セット分のベース（ベース 2）と前回の 1 0 セット分の各入賞口への遊技球の入賞数に対する打込数によって算出したベース（ベース 1）とをベース記憶領域に記憶させる。ベース 1 とベース 2 は、例えば整数で記憶させる場合には、最大 1 バイトのカウンタで余裕をもって記憶できる。

10

20

【 0 3 5 2 】

図 2 0 - 1 4 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 のメモリマップを示している。C P U 1 0 3 は、内蔵レジスタ、R O M 1 0 1、R A M 1 0 2 などにアクセスするためのメモリ空間を有している。R O M 1 0 1 のアドレス/データ信号線は、メモリ空間の R O M 領域（本実施形態では、0 0 0 0 H ~ 2 F F F H のうち、0 0 0 0 H ~ 2 F B F H、2 F C 0 H ~ 2 F F F H はプログラム管理エリア）である内蔵 R O M エリアに割り当てられ、C P U 1 0 3 は、この R O M 領域を指定して R O M 1 0 1 からのデータの読み出しを行う。また、本実施例では、R O M 領域を第一領域～第八領域の 8 つの領域に分けて管理を行っており、第一領域は 0 0 0 0 H から始まる領域としている。内蔵レジスタのアドレス/データ信号線は、メモリ空間の内蔵レジスタエリア（本実施形態では、F E 0 0 H ~ F E B F H）に割り当てられ、C P U 1 0 3 は、この内蔵レジスタエリアを介して内蔵レジスタからのデータの読み出しやレジスタへのデータの書き込みを行う。R A M 1 0 2 のアドレス/データ信号線は、メモリ空間の R W M 領域（本実施形態では、F 0 0 0 H ~ F 3 F F H）である内蔵 R A M エリアに割り当てられ、C P U 1 0 3 は、この R W M 領域を指定して R A M 1 0 2 からのデータの読み出しや R A M 1 0 2 へのデータの書き込みを行う。なお、メモリ空間の他の領域（本実施形態では、3 0 0 0 H ~ E F F F H、F 4 0 0 H ~ F D F F H、F E C 0 H ~ F F F F H）は非使用領域とされている。

30

【 0 3 5 3 】

図 2 0 - 1 5 は、内蔵 R A M エリアとなる R W M 領域を示している。R A M 1 0 2 の記憶領域に対応する内蔵 R A M エリアは、R A M 制御領域、非使用領域、R A M データ領域及びその他領域で構成されている。R A M 制御領域に対応する R A M 1 0 2 の記憶領域には、C P U 1 0 3 が実行する複数種類の命令それぞれに対応する命令データ（オペコード）、C P U 1 0 3 がそれぞれの命令を実行するために必要な補足データ（オペランド）によって構成される制御プログラム用のデータ（単に、制御プログラムデータと称する場合がある）が、一時的に記憶されている。R A M データ領域に対応する R A M 1 0 2 の記憶領域には、制御プログラムによって参照される参照データ（例えば、各種抽選データ）が一時的に記憶される。

40

【 0 3 5 4 】

連比や役比の表示に用いるデータは、非使用領域に対応する R A M 1 0 2 の記憶領域、あるいは、その他領域に対応する R A M 1 0 2 の記憶領域に、一時的に記憶される。例え

50

ば、非使用領域に対応する R A M 1 0 2 の記憶領域には、入賞口毎の賞球数の総累計を記憶する記憶領域及び総累計の連比役比記憶領域が設けられている。その他領域に対応する R A M 1 0 2 の記憶領域には、入賞口毎の第 0 記憶領域を備えるアクティブバッファ、第 1 記憶領域～第 1 0 記憶領域を備えるリングバッファ、入賞口毎の賞球数（1 0 セット分）の総和の記憶領域、及び 1 0 セット分の連比役比記憶領域が設けられている。なお、非使用領域に対応する R A M 1 0 2 の記憶領域と、その他領域に対応する R A M 1 0 2 の記憶領域とは、サブルーチンの先頭アドレスが互いに異なるデータがそれぞれ記憶されている。内蔵 R A M エリアにおける各々のアドレスに対応する R A M 1 0 2 の記憶領域には、1 バイト（8 ビット）のデータが記憶可能であり、各データ（命令データ、補足データ、参照データ、管理データ）が 1 バイトを超えるバイト数（例えば、2 バイト）のデータである場合には、R A M 制御領域の連続する複数のアドレスに対応する R A M 1 0 2 の記憶領域に、それらのデータを 1 バイト毎に分割して記憶している。

10

【 0 3 5 5 】

図 2 0 - 1 6 は、表示モニタ 2 9 における表示の制御例を示している。主基板 1 1 は、表示モニタ 2 9 に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。表示モニタ 2 9 では、複数の項目が順次表示される。

【 0 3 5 6 】

図 2 0 - 1 6 (A) は、表示モニタ 2 9 における表示変化の態様を示すタイムチャートである。表示モニタ 2 9 に対する表示を開始すると、まず表示 N o 1 の短期連比が表示される。表示 N o 1 の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示 N o 1 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 2 の短期役比が表示される。表示 N o 2 の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示 N o 2 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 3 の総累計連比が表示される。表示 N o 3 の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示 N o 3 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 4 の総累計役比が表示される。表示 N o 4 の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示 N o 4 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 5 のベース 1 が表示される。表示 N o 5 のベース 1 の表示は、赤字で表示される。表示 N o 5 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 6 のベース 2 が表示される。表示 N o 6 のベース 2 の表示は、赤字で表示される。そして、表示 N o 6 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 1 の短期連比が表示される。以後、表示 N o 1 の短期連比から表示 N o 6 のベース 2 まで、各表示が 5 秒毎に順次変化して表示される。その表示の色は、表示 N o 1 の短期連比のみが緑色とされ、表示 N o 2 の短期役比～表示 N o 5 のベース 2 は赤色とされる。このように、表示モニタ 2 9 は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 を 5 秒ごとに切り替えて表示する。

20

30

【 0 3 5 7 】

図 2 0 - 1 6 (B 1) には、表示 N o 1 の短期連比を表示する場合が示されている。この場合には、第 1 表示部 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 2 9 B に「 y 」の文字が表示され、第 3 表示部 2 9 C に「 6 . 」の文字が表示される。また、第 4 表示部 2 9 D 及び第 5 表示部 2 9 E には、短期連比が表示される。例えば、短期連比が 4 1 % の場合、第 4 表示部 2 9 D に「 4 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 2 9 E に「 1 . 」の文字が表示される。

40

【 0 3 5 8 】

図 2 0 - 1 6 (B 2) には、表示 N o 2 の短期役比を表示する場合が示されている。この場合には、第 1 表示部 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 2 9 B に「 y 」の文字が表示され、第 3 表示部 2 9 C に「 7 . 」の文字が表示される。また、第 4 表示部 2 9 D 及び第 5 表示部 2 9 E には、短期役比が表示される。例えば、短期役比が 6 3 % の場合、第 4 表示部 2 9 D に「 4 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 2 9 E に「 3 . 」の文字が表示される。

【 0 3 5 9 】

図 2 0 - 1 6 (B 3) には、表示 N o 3 の総累計連比を表示する場合が示されている。この場合には、第 1 表示部 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 2 9 B に

50

「A」の文字が表示され、第3表示部29Cに「6 .」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比が58%の場合、第4表示部29Dに「5 .」の文字が表示され、第5表示部29Eに「8 .」の文字が表示される。

【0360】

図20-16(B4)には、表示No4の総累計役比を表示する場合が示されている。この場合には、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「A」の文字が表示され、第3表示部29Cに「7 .」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が68%の場合、第4表示部29Dに「6 .」の文字が表示され、第5表示部29Eに「8 .」の文字が表示される。

10

【0361】

図20-16(B5)には、表示No5のベース1を表示する場合が示されている。この場合には、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「b」の文字が表示され、第3表示部29Cに「L .」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、前回の賞球60000個に基づいて算出したベース1が表示される。例えば、ベース1が40%の場合、第4表示部29Dに「4 .」の文字が表示され、第5表示部29Eに「0 .」の文字が表示される。

【0362】

図20-16(B6)には、表示No6のベース2を表示する場合が示されている。この場合には、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「b」の文字が表示され、第3表示部29Cに「6 .」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、直前の賞球60000個に基づいて算出したベース2が表示される。例えば、ベース2が42%の場合、第4表示部29Dに「4 .」の文字が表示され、第5表示部29Eに「2」の文字が表示される。

20

【0363】

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

30

40

【0364】

なお、表示モニタ29においては、各設定値における連比、役比、ベースを表示可能な形態に限定されるものではなく、これら連比、役比、ベースのうち、1の数値のみ、あるいは、いずれか2の数値のみ表示可能であってもよい。付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ29にて表示する形態に限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ29には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。表示モニタ29において、

50

短期連比のみ赤色で表示し、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 については緑色にて表示するものに限定されず、短期連比と短期役比、総累計連比及び総累計役比を同色にて表示し、ベース 1 とベース 2 とについては短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比とは異なる同一の色にて表示してもよい。

【0365】

図 20 - 17 は、アクティブバッファおよびリングバッファにおける更新の実行例を示している。主基板 11 では、アクティブバッファにおける第 0 記憶領域の賞球合計が所定の容量である 6000 個に到達すると、リングバッファにおける第 0 記憶領域～第 10 記憶領域の記憶を更新する。さらには、10 セット分の総和及び総累計の記憶領域、10 セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域の記憶をそれぞれ更新する。このときには、アクティブバッファの第 0 記憶領域に記憶されている数値をリングバッファの第 1 記憶領域に移動させ、リングバッファの第 1 記憶領域～第 9 記憶領域に記憶されている数値をそれぞれ第 2 記憶領域～第 10 記憶領域に移動させる。例えば、第 0 記憶領域～第 9 記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数がそれぞれ「27」「81」「120」「36」「225」「87」「66」「117」「45」「21」である。このとき、アクティブバッファの第 0 記憶領域における賞球合計が 6000 個に到達すると、第 1 記憶領域～第 10 記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数をそれぞれ「27」「81」「120」「36」「225」「87」「66」「117」「45」「21」に更新する。これに伴い、第 0 記憶領域の賞球数を「0」とし、第 10 記憶領域の賞球数を消去する。第 0 記憶領域～第 10 記憶領域に記憶される賞球数を更新する際には、記憶している賞球数を一旦消去してから新たな賞球数を記憶させてもよい。あるいは、記憶されている賞球数に上書きする形で新たな賞球数を記憶させてもよい。

【0366】

(他の特徴部に関する遊技制御の説明)

図 20 - 18 は、本実施例において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。このメイン処理は、遊技制御メイン処理に代えて実行できればよい。メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する(ステップ S a 1)。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し(ステップ S a 2)、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する(ステップ S a 3)。そして、内蔵デバイスの初期化(内蔵デバイス(内蔵周辺回路)である CTC(カウンタ/タイマ)および PIO(パラレル入出力ポート)の初期化など)を行った後(ステップ S a 4)、RAM 102 をアクセス可能状態に設定する(ステップ S a 5)。なお、割込モード 2 は、CPU 103 が内蔵する特定レジスタ(レジスタ)の値(1 バイト)と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ(1 バイト: 最下位ビット 0)とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0367】

続いて、クリアスイッチ AK 001 の出力信号であるクリア信号に基づき、クリアスイッチ AK 001 がオンであるか否かを判定する(ステップ S a 6)。クリアスイッチ AK 001 がオフであれば、電源断検出処理を実行したか否かを判定する(ステップ S a 7)。電源断検出処理を実行した場合には、パリティチェックの実行結果が正常であるか否かを判定する(ステップ S a 8)。チェック結果が正常であれば、バックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(ステップ S a 41)、その内容に基づき作業領域に初期値を設定する(ステップ S a 42)。これにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行に関する停電時の記憶内容が復旧される。

【0368】

ステップ S a 42 にて停電復旧が行われたときには、錠スイッチ 51 の出力信号である錠スイッチ信号に基づき、錠スイッチ 51 がオンであるか否かを判定する(ステップ AK S 001)。ステップ AK S 001 にて錠スイッチ 51 がオンである場合には、設定確認処理を実行することにより(ステップ AK S 002)、設定値を確認可能な状態となる。設定確認処理においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 29

の表示により確認することが可能となっている。ステップ A K S 0 0 1 にて錠スイッチ A K 0 0 2 がオフである場合や、ステップ A K S 0 0 2 にて設定確認処理を実行した後は、ステップ S a 1 4 に進む。なお、ステップ A K S 0 0 1 にて錠スイッチ A K 0 0 2 がオフである場合には、主基板 1 1 から演出制御基板 1 8 2 に対して、停電復旧指定コマンドとなるコマンド 9 2 0 0 H が送信されるようにすればよい。

【 0 3 6 9 】

ステップ A K S 0 0 2 にて設定確認処理の実行が開始されるときには、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドとなるコマンド 9 4 0 0 H が送信される。パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル 3 0 の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。ステップ A K S 0 0 1 における設定確認処理の実行が終了するときには、設定確認状態と、これに伴う遊技停止状態が終了し、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドとなるコマンド 9 4 0 1 H が送信される。

【 0 3 7 0 】

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

【 0 3 7 1 】

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

【 0 3 7 2 】

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

【 0 3 7 3 】

ステップ S a 1 3 にて設定変更処理の実行が開始されるときには、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な変更許可状態としての設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドとなるコマンド 9 1 0 0

Hが送信される。パチンコ遊技機1が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機1を遊技停止状態としてもよい。ステップS a 1 3における設定変更処理の実行が終了するときには、設定変更状態と、これに伴う遊技停止状態が終了し、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドとなるコマンド93 X X Hが送信される。なお、クリアスイッチA K 0 0 1がオンである場合の他に、電源断検出処理を実行していなかった場合、あるいは、パリティチェックの実行結果が正常ではなかった場合に、錠スイッチ51がオンであれば設定変更処理を実行する形態に限定されるものではなく、クリアスイッチA K 0 0 1がオンである場合にR A M 1 0 2をクリアした場合のみ錠スイッチ51がオンであれば設定変更処理を実行してもよい。

【0374】

10

その後、R A M 1 0 2のバックアップ領域に格納されている設定値を読み出し（ステップS a 1 4）、その値をパチンコ遊技機1における設定値として使用する。このときには、乱数回路設定処理により、乱数回路104を初期設定する（ステップS a 1 5）。また、所定時間（例えば2 m s）ごとに定期的なタイマ割込を発生させる設定を行う（ステップS a 1 6）。そして、割込禁止の設定（ステップS a 1 7）、表示用乱数更新処理（ステップS a 1 8）、初期値用乱数更新処理（ステップS a 1 9）、割込許可の設定（ステップS a 2 0）を繰り返し実行する。

【0375】

C P U 1 0 3は、特別図柄プロセス処理において特別図柄通常処理を実行するとき、設定されている設定値に応じた表示結果判定テーブルと、変動表示結果判定用の乱数値M R 1を示す数値データに基づいて、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する。また、変動パターン設定処理を実行するとき、設定されている設定値に応じた変動パターン判定テーブルと、変動パターン判定用の乱数値M R 3を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定すればよい。このように、設定されている設定値に応じて異なる割合により、変動表示結果を決定することなどにより、遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行させることができる。

20

【0376】

なお、本実施例では、メイン処理のステップS a 6にてクリアスイッチA K 0 0 1がオンである場合に、ステップS a 9 ~ S a 1 1にてR A M 1 0 2の記憶内容を初期化（クリア）してから、ステップS a 1 2、S a 1 3にて設定値を変更可能な状態になるが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値を変更可能な状態が終了してから、R A M 1 0 2の記憶内容が初期化（クリア）されてもよい。すなわち、ステップS a 6にてクリアスイッチA K 0 0 1がオンである場合には、ステップS a 1 2にて錠スイッチ51がオンであるか否かを判定し、オフであればステップS a 9 ~ S a 1 1に進むことで、R A M 1 0 2の記憶内容が初期化（クリア）され、これに対し、ステップS a 1 2にて錠スイッチ51がオンである場合には、ステップS a 1 3にて設定変更処理を実行し、その処理が終了してからステップS a 9 ~ S a 1 1に進むようにしてもよい。例えばR A M 1 0 2の記憶内容が初期化（クリア）されたことに対応してR A M クリア通知コマンドが送信される場合には、演出制御基板12において、R A M クリア通知コマンドの受信に伴い初期化報知が開始されることがある。そのため、ステップS a 1 3よりも先にステップS a 9 ~ S a 1 1が実行されてしまうと、ステップS a 1 3にて設定変更処理が実行されて設定値を変更可能な状態になる場合に、初期化報知が実行されて設定値の変更作業に支障が生じるおそれがある。これに対し、ステップS a 1 3の設定変更処理が終了してからステップS a 9 ~ S a 1 1によりR A M 1 0 2の記憶内容が初期化（クリア）されることにより、設定値の変更が完了した後に初期化報知などを開始させることができるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

30

40

【0377】

図20 - 19は、ステップS a 1 3の設定変更処理における表示モニタ29の表示態様を示している。図20 - 19 (A) に示すように、表示モニタ29において連比や役比、

50

ベース等が表示されているときに遊技場の係員などによって電源スイッチ A K 0 0 2 が操作され、電源遮断により電力供給が停止されると、図 2 0 - 1 9 (B) に示すように、表示モニタ 2 9 での表示が終了する。その後、遊技場の係員などがクリアスイッチ A K 0 0 1 を押下操作するとともに、錠スイッチ 5 1 をオンに切替操作しながら、電源スイッチ A K 0 0 2 を操作することにより、電源投入により電力供給が開始されると、図 2 0 - 1 9 (C) に示すように、表示モニタ 2 9 では、第 1 表示部 2 9 A において R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。この設定値が表示されている状態において、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ 5 2 が押下操作されると、その操作が検出されるごとに第 1 表示部 2 9 A に表示している数値を順次更新して表示する。例えば設定切替スイッチ 5 2 の押下操作が検出されたときに、第 1 表示部 2 9 A に「 1 」が表示されていれば「 2 」に更新し、「 2 」が表示されていれば「 3 」に更新し、「 3 」が表示されていれば「 1 」に更新することにより、第 1 表示部 2 9 A の表示を「 1 」～「 3 」の間で循環的に順次更新できればよい。その後、遊技場の係員などにより錠スイッチ 5 1 が押込操作されると、その操作が検出されたことにより、第 1 表示部 2 9 A に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。このときには、第 1 表示部 2 9 A を点滅表示させることによって、新たな設定値が格納されたことを遊技場の係員などが認識可能に報知する。

10

【 0 3 7 8 】

ステップ S a 1 3 にて設定変更処理が実行されるときには、ステップ S a 9 により R A M 1 0 2 の記憶内容が初期化されている。したがって、設定値の変更が行われるときには、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データなどに基づく保留記憶が消去される。遊技場の係員などにより錠スイッチ 5 1 をオフとする切替操作がなされると、その操作が検出されたことにより、設定変更処理を終了する。C P U 1 0 3 は、メイン処理におけるステップ S a 1 4 以降の処理を実行することによって遊技が可能な状態となる。これにより、例えば変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出などが実行可能な状態となる。なお、設定変更処理では、表示モニタ 2 9 に表示する初期表示として、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている格納値を表示する形態に限定されるものではなく、例えば遊技者にとって最も有利な設定値の「 1」、あるいは、遊技者にとって最も不利な設定値の「 3」など、予め定められた設定値を表示するようにしてもよい。

20

30

【 0 3 7 9 】

設定変更処理において、表示モニタ 2 9 の第 1 表示部 2 9 A に表示している数値を順次更新して表示する制御は、設定切替スイッチ 5 2 の押下操作が検出されるごとに更新する形態に限定されるものではなく、例えばクリアスイッチ A K 0 0 1 の押下操作が検出されるごとに順次更新して表示するようにしてもよい。例えば、表示モニタ 2 9 では、第 1 表示部 2 9 A において R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値が表示されている状態において、クリアスイッチ A K 0 0 1 が押下操作されると、第 1 表示部 2 9 A に「 1 」が表示されていれば「 2 」に更新し、「 2 」が表示されていれば「 3 」に更新し、「 3 」が表示されていれば「 1 」に更新することにより、第 1 表示部 2 9 A の表示を「 1 」～「 3 」の間で循環的に順次更新できればよい。この場合には、R A M 1 0 2 の記憶内容を初期化するために用いられるクリアスイッチ A K 0 0 1 を、パチンコ遊技機 1 における設定値の変更にも共通して使用することができる。これにより、パチンコ遊技機 1 における装置構成の増大による製造コストの増大を、防止することができる。

40

【 0 3 8 0 】

図 2 0 - 2 0 は、ステップ A K S 0 0 2 の設定確認処理における表示モニタ 2 9 の表示態様を示している。図 2 0 - 2 0 (A) に示すように、表示モニタ 2 9 において連比や役比、ベース等が表示されているときに遊技場の係員などによって電源スイッチ A K 0 0 2 が操作され、電源遮断により電力供給が停止されると、図 2 0 - 2 0 (B) に示すように、表示モニタ 2 9 での表示が終了する。その後、遊技場の係員などがクリアスイッチ A K 0 0 1 を押下操作することなく、錠スイッチ 5 1 をオンに切替操作しながら、電源スイッ

50

チ A K 0 0 2 を操作することにより、電源投入により電力供給が開始されると、図 2 0 - 2 0 (C) に示すように、表示モニタ 2 9 では、第 1 表示部 2 9 A において R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。この設定値が表示されている状態では、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ 5 2 が押下操作されても、第 1 表示部 2 9 A に表示している数値を更新表示することはできない。その後、遊技場の係員などにより錠スイッチ 5 1 をオフとする切替操作がなされると、その操作が検出されたことにより、設定確認処理を終了する。C P U 1 0 3 は、メイン処理におけるステップ S a 1 4 以降の処理を実行することによって遊技が可能な状態となる。これにより、例えば変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出などが実行可能な状態となる。

10

【 0 3 8 1 】

このように、パチンコ遊技機 1 が備える表示モニタ 2 9 には、パチンコ遊技機 1 の設置後における賞球数の調整などが確認可能となる遊技価値に関する情報を表示可能である。この表示モニタ 2 9 には、パチンコ遊技機 1 において大当り遊技状態に制御される確率の変更などにより、遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行させる設定値の情報を表示可能である。したがって、遊技価値に関する情報を表示する表示装置とは別個に、設定値を表示する表示装置を設ける必要がないので、パチンコ遊技機 1 における装置構成の増大による製造コストの増大を、防止することができる。

【 0 3 8 2 】

なお、本実施例では、表示モニタ 2 9 を用いて、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値の表示や、連比、役比、ベース等の表示を行うものとしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ 2 9 を用いて連比や役比、ベース等の表示を行う一方で、表示モニタ 2 9 とは異なる設定表示部を用いて設定値の表示を行うようにしてもよい。これにより、表示モニタ 2 9 を用いて連比や役比、ベース等の表示を行う制御と、設定表示部を用いて設定値の表示を行う制御とを、明確に分離することができるので、例えば制御プログラムなどによる処理を分散させて簡素化し、制御負担を軽減することができる。このように、表示モニタ 2 9 とは異なる設定表示部を用いる場合には、表示モニタ 2 9 が配置される基板とは異なる基板に設定表示部が配置されてもよいし、表示モニタ 2 9 が配置される基板と共通の基板に設定表示部が配置されてもよい。

20

【 0 3 8 3 】

(他の特徴部における構成や遊技制御に関する変形例の説明)

図 2 0 - 2 1 は、遊技中に設定変更処理を実行可能な変形例における表示モニタ 2 9 の表示態様を示している。パチンコ遊技機 1 における設定値は、電源投入時に変更可能な形態に限定されるものではなく、設定値の変更は遊技中に実行可能であってもよい。この場合には、C P U 1 0 3 がメイン処理にてステップ S a 1 6 より後の処理を開始した後、遊技場の係員などにより遊技機用枠 3 が開放され、錠スイッチ 5 1 をオンとする切替操作とともにクリアスイッチ A K 0 0 1 をオンとする押下操作が行われると、それらの操作が検出されたことにより、表示モニタ 2 9 では、第 1 表示部 2 9 A において現在のパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を表示させる。この設定値が表示されている状態において、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ 5 2 あるいはクリアスイッチ A K 0 0 1 が押下操作されると、その操作が検出されるごとに第 1 表示部 2 9 A に表示している数値を順次更新して表示する。そして、遊技場の係員などにより錠スイッチ 5 1 が押込操作されると、その操作が検出されたことにより、第 1 表示部 2 9 A に表示されている設定値をパチンコ遊技機 1 の新たな設定値として、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納 (更新記憶) する。

30

40

【 0 3 8 4 】

パチンコ遊技機 1 における設定値は、錠スイッチ 5 1 をオンに切替操作する動作の検出と、クリアスイッチ A K 0 0 1 をオンに押下操作する動作の検出とに基づいて、電源投入時に変更可能な形態に限定されるものではなく、少なくとも錠スイッチ 5 1 をオンに切替操作する動作の検出に基づいて、電源投入時に変更可能であってもよい。例えば電源投入

50

時にクリアスイッチ A K 0 0 1 をオンに押下操作する動作の検出がない場合でも、錠スイッチ 5 1 をオンに切替操作する動作の検出に基づいて、R A M 1 0 2 の記憶内容を初期化（クリア）することなく停電時の記憶内容を復旧させ、その後にクリアスイッチ A K 0 0 1 をオンに押下操作する動作の検出などに基づいて、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能にしてもよい。このように、電源投入による電力供給の開始に伴い、R A M 1 0 2 の記憶内容を初期化（クリア）することによるパチンコ遊技機 1 の初期化が行われない場合でも、電源投入時のパチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更する制御が行われてもよい。

【 0 3 8 5 】

新たな設定値が格納されるときには、遊技制御用データ保持エリア 1 5 0 をクリアすることによって、特図保留記憶、普図保留記憶や遊技制御フラグ設定部 1 5 2、遊技制御タイマ設定部 1 5 3、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 などに記憶されている各種フラグやデータを消去してもよい。このように、遊技制御用データ保持エリア 1 5 0 をクリアすることによって、設定値の変更に伴い変動表示結果が大当たりとなる保留記憶が新たに発生してしまうことや、新たに普通可変入賞球装置 6 B が開放されること（普図当たりが発生してしまうこと）、実行中の変動表示結果が不当に大当たりとなってしまうことを防止することができる。さらに、遊技制御用データ保持エリア 1 5 0 をクリアすることによって、大当たり遊技中であれば大入賞口を閉鎖させたり、普通可変入賞球装置 6 B が開放中であれば普通可変入賞球装置 6 B を閉鎖させることで遊技者が不適切な利益を得ることを防止することができる。さらに、新たな設定値が設定されずに設定変更処理が中断された場合に、新たな設定値が設定されていないにもかかわらず、保留記憶が消去されてしまうことを防ぐことができる。なお、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする形態に限定されるものではなく、元からパチンコ遊技機 1 に設定されていた設定値を再設定した場合においても保留記憶をクリアしてもよい。表示モニタ 2 9 にパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が表示されたタイミング、つまり、C P U 1 0 3 によって設定変更処理が実行されるときに保留記憶をクリアしてもよい。これにより、パチンコ遊技機 1 に設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを確実に防ぐことができる。

【 0 3 8 6 】

パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されたことに基づいて第 1 大入賞口や第 2 大入賞口が閉鎖される形態に限定されるものではなく、表示モニタ 2 9 にパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が表示されたタイミング、つまり、C P U 1 0 3 によって設定変更処理が実行されるときに第 1 大入賞口や第 2 大入賞口を閉鎖してもよい。これにより、パチンコ遊技機 1 に設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを確実に防ぐことができる。

【 0 3 8 7 】

図 2 0 - 2 2 は、表示モニタ 2 9 において設定値を表示可能な第 1 表示部 2 9 A が設けられない変形例における表示態様を示している。表示モニタ 2 9 は、第 1 表示部 2 9 A ~ 第 5 表示部 2 9 E までの 5 つの表示部が設けられ、第 2 表示部 2 9 B ~ 第 5 表示部 2 9 E にて表示中の連比、役比、ベースの設定値を第 1 表示部 2 9 A において表示する形態に限定されるものではなく、表示中の連比、役比、ベースの設定値を表示する表示部を設けなくともよい。図 2 0 - 2 2 (A) では、表示モニタ 2 9 の第 2 表示部 2 9 B ~ 第 5 表示部 2 9 E に対応する表示部にて連比、役比、ベースの表示を行い、第 1 表示部 2 9 A に対応する表示部による設定値の表示が行われない。

【 0 3 8 8 】

図 2 0 - 2 2 (B) は、設定値の表示を行う表示部が設けられない場合における連比、役比、ベースの表示制御例を示している。この場合には、設定値 1 での連比、役比、ベースを赤色、設定値 2 での連比、役比、ベースを緑色、設定値 3 での連比、役比、ベースを青色にて表示する。設定値に応じて異なる表示色により、連比、役比、ベースを表示することにより、いずれの設定値での数値であるかを把握しやすくすることができる。この表

示制御例でも、上記実施例と同様に、設定値 1 における連比、役比、ベースを 5 秒間隔ごとに切替表示が可能であり、表示切替スイッチ 30 の操作ごとに、設定値 1 における連比、役比、ベースの 5 秒間隔での切替表示を、設定値 2 における連比、役比、ベースの 5 秒間隔での切替表示へ、さらには、設定値 3 における連比、役比、ベースの 5 秒間隔での切替表示へと、循環的に変化させることができればよい。あるいは、設定値 1 における連比、設定値 2 における連比、設定値 3 における連比の 5 秒間隔での切替表示と、設定値 1 における役比、設定値 2 における役比、設定値 3 における役比の 5 秒間隔での切替表示と、設定値 1 におけるベース、設定値 2 におけるベース、設定値 3 におけるベースの 5 秒間隔での切替表示と、を表示切替スイッチ 30 の操作ごとに循環的な変化が可能であってもよい。

10

【0389】

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

【0390】

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

20

30

【0391】

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

【0392】

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

40

50

て変動パターンを決定し、設定されている設定値が3である場合は、大当り遊技終了後の5回目の変動表示までを特殊変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定し、大当り遊技終了後の6回目以降は、通常時の変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定すればよい。

【0393】

メイン処理におけるステップS a 9でRAM 102の初期化(クリア)が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから、最初の10変動目において特殊な変動パターンにて変動表示が実行されると、遊技者にとって有利な設定値(例えば、設定値1)が設定されていることを示唆し、RAM 102の初期化(クリア)が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから、30変動目において特殊な変動パターンにて変動表示が実行されると、遊技者にとって有利な設定値(例えば、設定値1)が設定されていることが確定するなど、特定のタイミングや特定回数の変動表示において特殊な変動パターンにて変動表示が実行されるか否かに注目させるゲーム性としてもよい。なお、パチンコ遊技機1をこのようなゲーム性とする場合は、設定されている設定値が1のときに、RAM 102の初期化(クリア)が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから、最初の10変動目において特殊な変動パターンにて変動が実行される割合が最も高く、設定されている設定値が3のときに、RAM 102の初期化(クリア)が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから、最初の10変動目において特殊な変動パターンにて変動が実行される割合が最も低くなるようにするとともに、設定されている設定値が1の場合にのみ、RAM 102の初期化(クリア)が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから、最初の30変動目において特殊な変動パターンにて変動が実行されるようにすればよい。

【0394】

変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルを特殊変動パターン判定テーブルから通常時の変動パターン判定テーブルに切り替える切替条件(テーブルを切り替えるまでの変動回数)は、設定されている設定値に応じて異なる割合にて決定してもよい。設定されている設定値に応じて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルを切り替える切替条件が異なることによって、特定の変動パターン(例えば、短縮非リーチ(P A 1 - 4))の決定割合が低下したタイミングに遊技者を注目させることができるので、変動パターンによる演出効果を高めることができる。

【0395】

RAM 102の初期化(クリア)が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから、所定時間(例えば、1時間)が経過するまで、または、所定回数(例えば、100回)の変動表示が実行されるまでの間は、特定の変動パターンの変動表示(例えば、スーパーリーチの変動パターンの変動表示)の決定割合が通常時の各変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する場合よりも増加あるいは低下するようにしてもよい。この場合には、設定されている設定値が1である場合と2である場合、3である場合とで、それぞれ異なる決定割合にてスーパーリーチの変動パターンの変動表示の実行を決定してもよい。これにより、RAM 102の初期化(クリア)が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから、所定時間(例えば、1時間)が経過するまで、または、所定回数(例えば、100回)の変動表示が実行されるまでの間においてスーパーリーチの変動パターンの変動表示回数に遊技者を注目させることができるので、スーパーリーチの変動パターンの変動表示による演出効果を高めることができる。さらに、RAM 102の初期化(クリア)が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから、所定時間が経過するまで、または、所定回数の変動表示が実行されるまでの間においてのみ決定可能な変動パターンを設定値ごとに設け、これら設定値に応じた変動パターンによる変動表示の実行によってパチンコ遊技機1に設定されている設定値を遊技者に対して報知可能としてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 9 6 】

R A M 1 0 2 の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が変更されてから、所定時間（例えば、1 時間）が経過するまで、または、所定回数（例えば、1 0 0 回）の変動表示が実行されるまでの間は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチ等のスーパーリーチ以外の変動パターンの決定割合が異なってもよいし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチ、スーパーリーチ等の通常の変動パターンとは異なる変動パターン（例えば、変動時間が 0 . 1 等の極端に短い変動パターンや、変動時間が 1 0 分等の極端に長い変動パターン）の決定割合が異なるようにしてもよい。

【 0 3 9 7 】

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

【 0 3 9 8 】

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

【 0 3 9 9 】

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

【 0 4 0 0 】

パチンコ遊技機 1 に可動体を設け、この可動体を変動表示中や大当たり遊技中といった遊技中に動作させる可動体演出を実行可能としてもよい。このような可動体を設ける場合は、第 2 大入賞口の内部における規制部材の進退動作確認などの可変入賞初期化制御を実行可能にするとともに、可動体の動作確認や可動体を初期位置に移動させる可動体初期化制御を演出制御用 C P U 1 2 0 により実行可能とし、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されるとき（例えば、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されたときや、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されたとき）に、可変入賞初期化制御と可動体初期化制御を実行す

るようにしてもよい。これにより、規制部材や可動体の動作に、新たな設定値を的確に反映させることができる。可変入賞初期化制御や可動体初期化制御は、メイン処理におけるステップ S a 1 3 またはステップ S a 1 4 の実行後に実行すればよい。例えば 1 回目のタイマ割込が発生したタイミングで、可変入賞初期化制御や可動体初期化制御を実行してもよい。可変入賞初期化制御と可動体初期化制御を実行可能である場合は、可変入賞初期化制御を可動体初期化制御よりも前のタイミングにて開始してもよい。あるいは、可変入賞初期化制御と可動体初期化制御を同時に開始するとともに、可変入賞初期化制御を可動体初期化制御よりも先に終了してもよい。これにより、遊技球の入賞にかかわる初期化制御を適切に行うことができる。

【 0 4 0 1 】

10

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

【 0 4 0 2 】

図 2 0 - 2 3 および図 2 0 - 2 4 は、錠スイッチ 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 の設置箇所を主基板 1 1 の側方とした変形例を示している。錠スイッチ 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 をパチンコ遊技機 1 の背面側に設けることによって、遊技場の係員などが遊技機用枠 3 を開放しなければこれら錠スイッチ 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 を操作不能である。これに加えて、遊技機用枠 3 の閉鎖時に錠スイッチ 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 をパチンコ遊技機 1 の背面側から被覆するセキュリティカバー 5 0 0 A を設けることで、遊技機用枠 3 の閉鎖時におけるパチンコ遊技機 1 の不正な設定値の変更を防止できるようにしてもよい。

20

【 0 4 0 3 】

セキュリティカバー 5 0 0 A は、外枠 1 a の右側辺下部に取り付けられている。これにより、遊技機用枠 3 の閉鎖時には、セキュリティカバー 5 0 0 A がパチンコ遊技機 1 の背面側から錠スイッチ 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 に近接することによって、錠スイッチ 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 とを操作不能とすることができる。その一方で、遊技機用枠 3 の開放時には、セキュリティカバー 5 0 0 A が錠スイッチ 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 とから離間することによって、錠スイッチ 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 とを操作可能とすることができる。錠スイッチ 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 とをパチンコ遊技機 1 の背面側からカバー体によって被覆するとともに、さらに遊技機用枠 3 の閉鎖時にパチンコ遊技機 1 の背面側からカバー体をセキュリティカバー 5 0 0 A によってパチンコ遊技機 1 の背面側から被覆する（セキュリティカバー 5 0 0 A によってカバー体を前方に向けて押圧する）ことにより、遊技機用枠 3 の閉鎖時におけるパチンコ遊技機 1 の不正な設定値の変更をより強力に防止できるようにしてもよい。設定切替スイッチ 5 2 がクリアスイッチ A K 0 0 1 で代用される場合には、設定切替スイッチ 5 2 に代えて、クリアスイッチ A K 0 0 1 をカバー体やセキュリティカバー 5 0 0 A によって被覆すればよい。

30

【 0 4 0 4 】

図 2 0 - 2 5 は、セキュリティカバーを遊技機用枠 3 に設けた変形例を示している。具体的には、セキュリティカバー 5 0 0 B を遊技機用枠 3 に対して左右方向にスライド可能に設けてもよい。遊技機用枠 3 の閉鎖時には、セキュリティカバー 5 0 0 B の右端部を外枠 1 a の右側辺と遊技機用枠 3 との間で挟持し、セキュリティカバー 5 0 0 B を錠スイッチ 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 とを背面側から被覆している状態から移動不能とすればよい。そして、遊技機用枠 3 の開放時には、セキュリティカバー 5 0 0 B をスライド移動させることによって錠スイッチ 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 とを操作可能とすればよい。設定切替スイッチ 5 2 がクリアスイッチ A K 0 0 1 で代用される場合には、設定切替スイッチ 5 2 に代えて、クリアスイッチ A K 0 0 1 をセキュリティカバー 5 0 0 B によって被覆すればよい。

40

【 0 4 0 5 】

50

図20-26は、セキュリティカバーを回動可能に設けた変形例を示している。具体的には、セキュリティカバー500Cの左端部を遊技機用枠3の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸に対して回動可能に枢支してもよい。このような場合は、遊技機用枠3の閉鎖時に、セキュリティカバー500Cの右端部を外枠1aの右側辺と遊技機用枠3との間で挟持し、セキュリティカバー500Cを錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とを背面側から被覆している状態から移動不能とすればよい。そして、遊技機用枠3の開放時には、セキュリティカバー500Cを図示しない枢軸周りに回動させることによって錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とを操作可能とすればよい。設定切替スイッチ52がクリアスイッチAK001で代用される場合には、設定切替スイッチ52に代えて、クリアスイッチAK001をセキュリティカバー500Cによって被覆すればよい。

10

【0406】

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

【0407】

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

20

30

【0408】

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

40

【0409】

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

50

6 ラウンド大当りの大当り遊技状態に制御される割合が最も低い)ようにしてもよい。

【0410】

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

【0411】

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

10

20

【0412】

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

30

【0413】

図20-27は、電源投入時のスイッチ検出に応じた状態制御例を示している。電源スイッチAK002の操作に基づく電源投入により電力供給が開始されたときに、錠スイッチ51がオンであるとともに、クリアスイッチAK001がオンである場合には、メイン処理のステップSa13にて設定変更処理が実行されることで、設定変更状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップSa9にてRAM102の記憶内容が初期化される。これに対し、電力供給が開始されたときに、錠スイッチ51がオンであり、クリアスイッチAK001がオフである場合には、メイン処理のステップAKS002にて設定確認処理が実行されることで、設定確認状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップSa9が実行されず、ステップSa41、Sa42により、RAM102の記憶内容が停電時の内容に復旧される。電力供給が開始されたときに、錠スイッチ51がオフであり、クリアスイッチAK001がオンである場合には、メイン処理のステップSa9にてRAM102の記憶内容が初期化されることで、初期化状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップSa12にて錠スイッチ51がオフであると判定されるので、ステップSa13の設定変更処理が実行されない。電力供給が開始されたときに、錠スイッチ51がオフであるとともに、クリアスイッチAK001がオフである場合には、メイン処理のステップSa41、Sa42により、RAM102の記憶内容が停電時の内容に復旧されることで、停電復旧状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップAKS001にて錠スイッチ51がオフであると判定されるので、ステップAKS002の設定確認処理が実行されない。このように、電源スイッチAK002を用いた電源投入

40

50

の動作に伴い、錠スイッチ 5 1、および、クリアスイッチ A K 0 0 1 により、遊技場の係員などによるオンとオフの切替操作や押下操作となる各種動作を検出し、それらの検出結果に応じた状態の制御を行うことができる。

【0414】

(上記特徴部に係る手段の説明)

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

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

複数の設定値のうちのいずれかの設定値(例えば、設定値 1 ~ 設定値 3 のいずれか)に設定可能な設定手段(例えば、C P U 1 0 3 が S a 1 3 の設定変更処理を実行する部分)と、

設定された設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

遊技媒体が所定領域(例えば、一般入賞口、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口など)に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段(例えば、C P U 1 0 3 が大当り開放中処理を実行する部分など)と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段(例えば、表示モニタ 2 9 など)と、

を備え、

前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能である(例えば、表示モニタ 2 9 の第 1 表示部 2 9 A による表示など)

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

【0415】

上記特徴部の手段 2 の遊技機として、

前記情報表示手段は、設定値に応じた所定情報を表示可能である(例えば、表示モニタ 2 9 において連比、役比、ベースを表示可能な部分など)

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

【0416】

上記特徴部の手段 3 の遊技機として、

前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を順次表示可能である(例えば、表示モニタ 2 9 は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 を 5 秒間隔で順次表示する部分など)

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

【0417】

上記特徴部の手段 4 の遊技機として、

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

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

【0418】

上記特徴部の手段5の遊技機として、

操作手段（例えば、表示切替スイッチ30など）を備え、

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

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

【0419】

上記特徴部の手段6の遊技機として、

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

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

【0420】

上記特徴部の手段7の遊技機として、

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

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

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

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

【0421】

上記特徴部の手段8の遊技機として、

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

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

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

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

【0422】

（他の特徴部に関する演出制御の説明）

図20～28は、上記特徴部を備える実施例において、演出制御用CPU120が実行

10

20

30

40

50

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

10

【0423】

図20-29は、電源投入時コマンド処理として、ステップAKS012にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。例えば、演出制御用CPU120は、電力供給の開始に伴い主基板11から送信された演出制御コマンドを、受信コマンドとして取得し、その内容を判定する。具体的には、受信コマンドがRAMクリア通知コマンドとなるコマンド9000Hであるか否かを判定する（ステップAKS021）。RAMクリア通知コマンドではない場合には（ステップAKS021；No）、受信コマンドが停電復旧指定コマンドとなるコマンド9200Hであるか否かを判定する（ステップAKS022）。停電復旧停止コマンドではない場合には（ステップAKS022；No）、受信コマンドが設定変更開始コマンドとなるコマンド9100Hであるか否かを判定する（ステップAKS023）。設定変更開始コマンドではない場合には（ステップAKS023；No）、受信コマンドが設定確認開始コマンドとなるコマンド9400Hであるか否かを判定する（ステップAKS024）。設定確認開始コマンドではない場合には（ステップAKS024；No）、ステップAKS021に戻り、受信コマンドを取得するまでステップAKS021～AKS024を繰り返し実行して待機する。なお、受信コマンドを取得できずに予め定められたエラー判定時間が経過した場合には、受信コマンドのエラーが発生したことを報知してもよい。

20

【0424】

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

30

40

【0425】

ステップAKS025にて遊技停止状態開始時処理を実行した後は、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップAKS026）。例えば、演出制御用CPU120は、設定変更報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置5に設定変更報知画面を表示させ、スピーカ8L、8Rから設定変更報知音声を出力させるように、制御を行えばよい。こうして設定変更報知の制御が開始された後は、設定変更を終了するかどうかを判定する（ステップAKS027）。ステップAKS027では、主基板11からの受信コマンドが設定変更終了コマンドとなるコマンド93XXHである場合に、設定変

50

更を終了すると判定すればよい。設定変更終了コマンドの受信がなく、設定変更を終了しない場合には（ステップ A K S 0 2 7 ; N o ）、ステップ A K S 0 2 7 を繰り返し実行して待機する。

【 0 4 2 6 】

ステップ A K S 0 2 7 にて設定変更を終了すると判定した場合には（ステップ A K S 0 2 7 ; Y e s ）、設定変更報知を終了する制御を行う（ステップ A K S 0 2 8 ）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出表示装置 5 における設定変更報知画面の表示を終了させ、スピーカ 8 L、8 R による設定変更報知音声の出力を終了させるように、制御を行えばよい。こうして設定変更報知の制御が終了した後は、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ A K S 0 2 9 ）。遊技停止状態終了時処理では、無効とされていた主基板 1 1 からのコマンド受信を有効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行可能となるように規制を解除すればよい。

10

【 0 4 2 7 】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップ A K S 0 3 0 ）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、初期化報知に対応して予め用意された制御データに基づき、予め定められた初期化報知時間が経過するまでの初期化報知期間において、演出表示装置 5 に初期化報知画面を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から初期化報知音声を出力させるように、制御を行えばよい。ステップ A K S 0 2 1 にて受信コマンドが R A M クリア通知コマンドであると判定した場合にも（ステップ A K S 0 2 1 ; Y e s ）、ステップ A K S 0 3 0 に進むことで、初期化報知を実行できるようにすればよい。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴いクリアスイッチ A K 0 0 1 の押下操作となる動作が検出された場合に対応して、R A M 1 0 2 の記憶内容が初期化（クリア）されたことを報知できる。

20

【 0 4 2 8 】

ステップ A K S 0 2 4 にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップ A K S 0 2 4 ; Y e s ）、遊技停止状態開始時処理を実行する（ステップ A K S 0 3 1 ）。ステップ A K S 0 3 1 にて実行される遊技停止状態開始時処理では、例えば、主基板 1 1 から送信される演出制御コマンドのうち、設定確認終了コマンド以外のコマンドについては、受信を無効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行されないように規制すればよい。設定確認開始コマンドを受信した場合には、設定確認状態となることに対応した遊技停止状態であるときに、遊技停止状態ではないときに実行可能な遊技の進行に伴う各種の演出が、実行されないという範囲あるいは限界としての制限が設けられる。

30

【 0 4 2 9 】

ステップ A K S 0 3 1 にて遊技停止状態開始時処理を実行した後は、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップ A K S 0 3 2 ）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置 5 に設定確認報知画面を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から設定確認報知音声を出力させるように、制御を行えばよい。こうして設定確認報知の制御が開始された後は、設定確認を終了するかどうかを判定する（ステップ A K S 0 3 3 ）。ステップ A K S 0 3 3 では、主基板 1 1 からの受信コマンドが設定確認終了コマンドとなるコマンド 9 4 0 1 H である場合に、設定確認を終了すると判定すればよい。設定確認終了コマンドの受信がなく、設定確認を終了しない場合には（ステップ A K S 0 3 3 ; N o ）、ステップ A K S 0 3 3 を繰り返し実行して待機する。

40

【 0 4 3 0 】

ステップ A K S 0 3 3 にて設定確認を終了すると判定した場合には（ステップ A K S 0 3 3 ; Y e s ）、設定確認報知を終了する制御を行う（ステップ A K S 0 3 4 ）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出表示装置 5 における設定確認報知画面の表示を終了させ、スピーカ 8 L、8 R による設定確認報知音声の出力を終了させるように、制御を行えば

50

ばよい。こうして、設定確認報知の制御が終了した後は、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップA K S 0 3 5）。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行可能となるように規制を解除すればよい。

【0431】

その後、停電復旧報知を実行する制御を行ってもよい。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、停電復旧報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置5に停電復旧報知画面を表示させ、スピーカ8 L、8 Rから停電復旧報知音声を出力させるように、制御を行ってもよい。ステップA K S 0 2 2にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定した場合にも（ステップA K S 0 2 2；Y e s）、停電復旧報知を実行できるようにしてもよい。これらの場合には、電源投入による電力供給の開始に伴いクリアスイッチA K 0 0 1の押下操作となる動作が検出されない場合に対応して、R A M 1 0 2の記憶内容が停電時の内容に復旧されたことを報知できればよい。

【0432】

図20-30は、本実施例において、演出制御による報知や画面表示などに関し、制御の優先度を示している。パチンコ遊技機1では、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態や設定確認状態に制御された場合に、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となる。これに対応して、演出制御用C P U 1 2 0は、電源投入時コマンド処理のステップA K S 0 2 5やステップA K S 0 3 1にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後は、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。そのため、設定変更報知や設定確認報知の優先度A K P 0 1は、演出制御に関する優先度のうちで、最も高い優先度となる。例えば節電機能等設定画面などの優先度A K P 0 2は、設定変更報知や設定確認報知の優先度A K P 0 1よりも低い優先度となる。節電機能等設定画面は、パチンコ遊技機1（遊技機用枠3）の背面側に設けられた出力量切替スイッチのスイッチ位置を、特定位置として予め定められた位置とした場合に、節電機能の有無や種類、R T Cによる現在日時の設定などを可能にするために、演出表示装置5にて表示可能な画面である。磁石エラー報知などの優先度A K P 0 3は、節電機能等設定画面などの優先度A K P 0 2よりも低い優先度となるので、設定変更報知や設定確認報知の優先度A K P 0 1よりも低い優先度となる。通常時における遊技の進行に対応した通常遊技画面の優先度A K P 0 Zは、演出制御に関する優先度のうちで、最も低い優先度となるので、設定変更報知や設定確認報知の優先度A K P 0 1よりも低い優先度となる。

【0433】

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

【0434】

（他の特徴部における演出制御に関する変形例の説明）

図20-31は、遊技中に設定確認処理を実行可能な変形例において実行される演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機1における設定値は、電源投入時に確認可能な形態に限定されるものではなく、設定値の確認は遊技中に実行可能であってもよい。この場合には、C P U 1 0 3がメイン処理にてステップS a 1 6より

後の処理を開始した後、遊技場の係員などにより遊技機用枠 3 が開放され、錠スイッチ 5 1 をオンとする切替操作が行われると、その操作が検出されたことにより、表示モニタ 2 9 では、第 1 表示部 2 9 A において現在のパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を表示させる。この表示は、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ 5 2 あるいはクリアスイッチ A K 0 0 1 が押下操作されても変更されず、現在のパチンコ遊技機 1 で設定されている設定値を確認するための表示となっている。遊技中に設定確認処理の実行が開始されるときには、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドとなるコマンド 9 4 0 0 H が送信される。設定確認処理の実行が終了するときには、設定確認状態が終了し、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドとなるコマンド 9 4 0 1 H が送信される。変形例における演出制御メイン処理では、ステップ A K S 0 1 7 にて演出用乱数更新処理を実行した後に、進行中設定確認処理（ステップ A K S 0 1 A）を実行してから、ステップ A K S 0 1 3 に戻る。

10

20

30

40

50

【0435】

図 20 - 32 は、進行中設定確認処理として、ステップ A K S 0 1 A にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示モニタ 2 9 にて、設定されている設定値を確認可能に表示している設定確認中であるか否かを判定する（ステップ A K S 0 5 1）。ステップ A K S 0 5 1 では、例えばステップ A K S 0 5 8 における制御が行われた後、ステップ A K S 0 6 0 における制御が行われるまでの期間において、設定確認中であると判定すればよい。設定確認中ではない場合には（ステップ A K S 0 5 1 ; N o）、主基板 1 1 から送信された設定確認開始コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ A K S 0 5 2）。このとき、設定確認開始コマンドを受信した場合には（ステップ A K S 0 5 2 ; Y e s）、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行中であるか否かを判定する（ステップ A K S 0 5 3）。ステップ A K S 0 5 3 では、主基板 1 1 から送信された客待ちデモ指定コマンドを受信した後、第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンドを受信するまでの期間において、遊技の進行中ではないと判定し、それ以外の期間では、遊技の進行中であると判定すればよい。

【0436】

ステップ A K S 0 5 3 にて遊技の進行中であると判定した場合には（ステップ A K S 0 5 3 ; Y e s）、進行中設定確認フラグをオン状態にセットする（ステップ A K S 0 5 4）。進行中設定確認フラグは、遊技の進行中に設定確認開始コマンドを受信したことを示すフラグである。ステップ A K S 0 5 2 にて設定確認開始コマンドを受信していないと判定した場合や（ステップ A K S 0 5 2 ; N o）、ステップ A K S 0 5 4 にて進行中設定確認フラグをオンとした後には、主基板 1 1 から送信された客待ちデモ指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ A K S 0 5 5）。このとき、客待ちデモ指定コマンドの受信がなければ（ステップ A K S 0 5 5 ; N o）、進行中設定確認処理を終了する。

【0437】

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

【0438】

ステップ A K S 0 5 1 にて設定確認中であると判定された場合には（ステップ A K S 0

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

【 0 4 3 9 】

このような進行中設定確認処理が実行されることにより、遊技中に設定確認処理が実行されて設定されている設定値が表示モニタ 2 9 に表示される場合に、演出制御基板 1 2 の側では、主基板 1 1 から送信された客待ちデモ表示コマンドを受信してから、設定確認報知画面の表示や設定確認報知音声の出力を開始することができる。これにより、遊技の進行に伴う演出の実行中に設定値が確認可能となった場合に、実行中の演出が中止されないようにして、設定値の確認による不都合を防止できる。

【 0 4 4 0 】

なお、主基板 1 1 の側において、遊技中に設定確認処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信可能になってから、設定確認状態の制御を行うようにしてもよい。この場合には、例えば、客待ちデモ指定コマンドとともに設定確認開始コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信してもよい。あるいは、客待ちデモ指定コマンドとともに設定確認開始コマンドを送信するものに代えて、遊技中の設定確認に対応する専用のコマンドを送信して、遊技の進行が終了した後に、設定されている設定値を確認可能な状態の制御を行うようにしてもよい。

【 0 4 4 1 】

あるいは、設定されている設定値は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられた表示モニタ 2 9 にて表示され、演出表示装置 5 では設定値に対応する表示を行う必要がない。そこで、遊技中に設定確認処理を実行する場合には、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して設定確認開始コマンドなどを送信せずに、表示モニタ 2 9 にて設定値を確認可能な表示を開始する制御を行うようにしてもよい。この場合には、演出制御基板 1 2 において、遊技の進行に伴う演出の実行が継続するように、演出制御用 C P U 1 2 0 などによる制御を行うようにしてもよい。

【 0 4 4 2 】

設定変更報知や設定確認報知に加えて、設定変更終了報知や設定確認終了報知を実行可能にしてもよい。例えば、電源投入時コマンド処理では、ステップ A K S 0 2 8 での制御により、設定変更報知が終了するとともに、設定変更終了報知期間の開始に伴い設定変更終了報知が開始され、設定変更終了報知期間の終了に伴い設定変更終了報知を終了させてもよい。また、電源投入時コマンド処理では、ステップ A K S 0 3 4 での制御により、設定確認報知が終了するとともに、設定確認終了報知期間の開始に伴い設定確認終了報知が開始され、設定確認終了報知期間の終了に伴い設定確認終了報知を終了させてもよい。

【 0 4 4 3 】

設定変更報知では、演出表示装置 5 に設定変更報知画面を表示することなく、スピーカ 8 L、8 R から設定変更報知音声を出力させるように、制御が行われてもよい。設定確認報知では、演出表示装置 5 に設定確認報知画面を表示することなく、スピーカ 8 L、8 R から設定確認報知音声を出力させるように、制御が行われてもよい。あるいは、設定変更報知では、設定変更報知画面の表示や設定変更報知音声の出力に加え、または一部もしくは全部に代えて、遊技効果ランプ 9 の一部もしくは全部の発光部材、または遊技効果ランプ 9 とは別個に設けられた報知ランプといった任意の発光部材を、予め定められた設定変更報知態様で発光させる制御が行われてもよい。設定確認報知では、設定確認報知画面の表示や設定確認報知音声の出力に加え、または一部もしくは全部に代えて、遊技効果ランプ 9 の一部もしくは全部に代えて、遊技効果ランプ 9 の一部もしくは全部の発光部材、または遊技効果ランプ 9 とは別個に設けられた報知ランプといった任意の発光部材を、予め定められた設定確認報知態様で発光させる制御が行われてもよい。このように、設定変更報知は、任意の演出装置あるいは演出装置とは異なる報知装置を用いて、設定値が変更可

能な状態であることの報知を行うことができればよい。設定確認報知は、任意の演出装置あるいは演出装置とは異なる報知装置を用いて、設定値が確認可能な状態であることの報知を行うことができればよい。なお、設定変更報知や設定確認報知が行われる形態に限定されるものではなく、設定変更報知や設定確認報知の一方または双方が行われないものであってもよい。

【0444】

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

【0445】

(特徴部71AKに関する説明)

図20-33は、本実施例の特徴部71AKに関し、パチンコ遊技機1の背面側に設けられた出力量切替スイッチ71AK001の構成例を示している。出力量切替スイッチ71AK001は、パチンコ遊技機1の背面側において、演出制御用CPU120が搭載された演出制御基板12の右上部分に設けられていればよい。出力量切替スイッチ71AK001は、演出制御基板12を収容する基板ケースに形成された開口部を介して外部から操作可能となっている。出力量切替スイッチ71AK001は、所定の演出出力などを初期設定するためのスイッチ切替操作といった、所定の動作を検出可能な回転式のスイッチであればよい。出力量切替スイッチ71AK001により初期設定される演出出力には、少なくとも、スピーカ8L、8Rの音量が含まれていればよい。また、遊技効果ランプ9などの発光部材の発光量が含まれていてもよい。例えば遊技場の係員が遊技機用枠3を開放したときに、出力量切替スイッチ71AK001を操作可能な状態になる。このように、出力量切替スイッチ71AK001は、遊技機用枠3を開放することが、演出出力の初期設定を変更可能にする条件となっている。出力量切替スイッチ71AK001は、演出出力を複数段階のいずれかに初期設定する。また、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置に応じて、スティックコントローラ31Aなどを用いて遊技者による演出出力の変更調整を許可するか禁止するかが切り替えられる。演出制御用CPU120は、こうした演出出力の設定を示すデータを、出力設定情報としてRAM122の所定領域などに記憶させればよい。

【0446】

図20-33(B)に示すように、出力量切替スイッチ71AK001は、「0」から「F」までの計16個のチャンネルを備えており、ツマミ71AK002を回動操作する動作により、チャンネルに対応するスイッチ位置を切り替えることができる。本実施例では、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置が「0」～「F」のいずれであるかに応じて、音量が6段階のいずれかに初期設定されるとともに、遊技者による音量調整を許可するか否かが切り替えられる。出力量切替スイッチ71AK001は直接または所定回路を介して演出制御用CPU120に接続され、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置を示す切替スイッチ信号が演出制御用CPU120に入力されることにより、チャンネルに対応するスイッチ位置を特定することができる。

【0447】

図20-34は、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置に応じた演出出力などの初期設定制御71AKC01を示している。この初期設定制御71AKC01において、例えば、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置が「5」である場合には、スピーカ8L、8Rから出力される音声の音量について、「音量6(最大)」に応じて上限音量が「97.0」に初期設定され、遊技者による音量設定(調整)が可能(許可)に制御される。なお、スピーカ8L、8Rから出力される音声の音量に限定されず、例えば遊技効果ランプ9の光量といった、任意の演出装置の出力量を出力量切替スイッチ7

1 A K 0 0 1 のスイッチ位置に応じて初期設定できればよい。出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置が「6」～「F」のいずれかである場合には、遊技者による音量設定（調整）が不可（禁止）となるので、初期設定された演出出力により演出が実行される。また、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置が「F」である場合に対応して、演出表示装置 5 において節電機能等設定画面が表示可能となり、節電機能の有無や種類（節電モード）、および、R T C 1 2 6 により現在日時を示す値の設定（変更）を行うことができる。

【0448】

このように、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 は、演出制御用 C P U 1 2 0 が搭載された演出制御基板 1 2 に設けられ、演出出力の調整に関する動作をツマミ 7 1 A K 0 0 2 により受け付けて、スイッチ位置を切り替える動作の検出に基づいて、演出の出力量を複数段階のいずれかに制御することを可能にする。演出制御用 C P U 1 2 0 では、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を特定可能なスイッチ信号に基づいて、演出の出力量を複数段階のいずれかに制御するための処理が実行される。

10

【0449】

図 2 0 - 3 5 は、特徴部 7 1 A K に関して、設定変更報知、設定確認報知、初期化報知の実行例を示している。この実行例では、設定変更報知として、図 2 0 - 3 5 (A) に示すように、設定変更報知画面 7 1 A K D 0 1 が演出表示装置 5 に表示され、設定変更報知音声 7 1 A K E 0 1 がスピーカ 8 L、8 R から出力される。また、設定確認報知として、図 2 0 - 3 5 (B) に示すように、設定確認報知画面 7 1 A K D 0 2 が演出表示装置 5 に表示され、設定確認報知音声 7 1 A K E 0 2 がスピーカ 8 L、8 R から出力される。初期化報知として、図 2 0 - 3 5 (C) に示すように、初期化報知画面 7 1 A K D 0 3 が演出表示装置 5 に表示され、初期化報知音声 7 1 A K E 0 3 がスピーカ 8 L、8 R から出力される。特徴部 7 1 A K では、上記実施例と同様に、演出制御メイン処理のステップ A K S 0 1 2 にて電源投入時コマンド処理が実行される。この電源投入時コマンド処理では、ステップ A K S 0 2 6 での制御により、設定変更報知が開始され、ステップ A K S 0 2 8 での制御により、設定変更報知が終了する。また、ステップ A K S 0 3 2 での制御により、設定確認報知が開始され、ステップ A K S 0 3 4 での制御により、設定確認報知が終了する。さらに、ステップ A K S 0 3 0 での制御により、初期化報知期間の開始に伴い初期化報知が開始され、初期化報知期間の終了に伴い初期化報知が終了する。なお、設定変更報知画面 7 1 A K D 0 1、設定確認報知画面 7 1 A K D 0 2、初期化報知画面 7 1 A K D 0 3 は、演出表示装置 5 における表示領域の全体に表示される態様に限定されず、演出表示装置 5 における表示領域の一部に表示される態様であってもよい。

20

30

【0450】

特徴部 7 1 A K は、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 を備えて構成され、音量などの演出出力を、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置に対応した複数段階のいずれかとする初期設定ができる。その一方で、設定変更報知、設定確認報知、初期化報知における音声出力は、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置に対応した音量の初期設定にかかわらず、パチンコ遊技機 1 において出力可能な最大音量である「音量 6（最大）」（上限音量「97.0」）にて、出力すればよい。例えば、設定変更報知では、「設定変更中です」というメッセージが報知される設定変更報知音声 7 1 A K E 0 1 を、スピーカ 8 L、8 R から最大音量で出力する。設定確認報知では、「設定確認中です」というメッセージが報知される設定確認報知音声 7 1 A K E 0 2 を、スピーカ 8 L、8 R から最大音量で出力する。初期化報知では、「初期化されました」というメッセージが報知される初期化報知音声 7 1 A K E 0 3 を、スピーカ 8 L、8 R から最大音量で出力する。

40

【0451】

このように、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 におけるスイッチ位置を切り替える動作に応じて、演出出力の調整に関する動作を検出し、その検出に基づいて演出の出力量を複数段階のいずれかに制御する一方で、パチンコ遊技機 1 における設定値の変更に関する

50

報知となる設定変更報知では、設定変更報知音声 7 1 A K E 0 1 の出力として、演出出力の調整に関する動作の検出にかかわらず共通の出力量となる最大音量により報知を行う。設定確認報知や初期化報知でも、設定確認報知音声 7 1 A K E 0 2 や初期化報知音声 7 1 A K E 0 3 の出力として、演出出力の調整に関する動作の検出にかかわらず共通の出力量となる最大音量により報知を行えばよい。このように、共通の出力量により報知を行うので、設定値の変更や確認、R A M 1 0 2 における記憶内容の初期化（クリア）に伴い、不正行為が行われることを防止できる。

【 0 4 5 2 】

図 2 0 - 3 6 は、特徴部 7 1 A K に関して、遊技者音量調整や節電機能設定などが行われる場合の表示例を示している。例えば、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置が「0」であり、未だ遊技者による演出出力の調整が行われていない場合には、音量設定が「音量 1（最小）」である。図 2 0 - 3 6（A）は、この場合に対応して演出表示装置 5 に表示される遊技者音量調整画面 7 1 A K D 1 1 を示している。遊技者音量調整画面 7 1 A K D 1 1 は、6 段階の音量に対応した 6 個のメモリを示す演出画像を含み、現在の音量に応じて、各メモリの表示色を異ならせる。例えば、音量設定が「音量 1（最小）」であるときには、1 つのメモリを第 1 表示色（例えば赤色）で表示する一方、残った 5 つのメモリを第 2 表示色（例えば白色）で表示する。このとき、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿（レバー）を右に傾倒操作する動作が検出されたことに対応して、音量設定を「音量 2」に変更するとともに、遊技者音量調整画面 7 1 A K D 1 1 において第 1 表示色のメモリを 1 つ増加させる。このように、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿（レバー）を第 1 方向（右方向など）に傾倒操作する第 1 動作が検出されるごとに、演出出力の設定が最大に達するまで、複数段階の演出出力量を 1 段階ずつ増加させるように変更すればよい。一方、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿（レバー）を第 2 方向（左方向）に傾倒操作する第 2 動作が検出されるごとに、演出出力の設定が最小に達するまで、複数段階の演出出力量を 1 段階ずつ減少させるように変更すればよい。

【 0 4 5 3 】

出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置が「F」である場合には、節電機能や R T C 1 2 6 の値を設定可能になる。図 2 0 - 3 6（B）は、この場合に対応して演出表示装置 5 に表示される節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 を示している。節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 は、節電機能設定を行うための表示エリアと、R T C 1 2 6 による現在日時（現在時刻）の値を設定するための表示エリアとを含んでいる。節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 が表示されたときに、遊技場の係員などがスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を操作する動作が検出されたことに応じて、節電機能の有無や種類（節電モード）、および、R T C 1 2 6 による現在日時を示す値の設定（変更）を実行する。演出制御用 C P U 1 2 0 では、節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 の表示や、各設定を変更する動作の検出に基づいて、節電機能などを設定（変更）するための処理が実行される。例えば節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 の表示において「節電モード A」を選択することが設定された場合には、デモ画面表示が行われる客待ちデモ中であるときに限り、節電機能を発動させる制御が行われるものであればよい。また、節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 の表示において「節電モード B」を選択することが設定された場合には、客待ちデモ中に加えて変動表示の実行中にも、例えば遊技効果ランプ 9 の輝度（発光量）を低下させるなど、節電機能を発動させる制御が行われるものであればよい。

【 0 4 5 4 】

図 2 0 - 3 7 は、特徴部 7 1 A K に関して、演出制御用 C P U 1 2 0 により実行される演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御メイン処理は、上記実施例における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。特徴部 7 1 A K の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、上記実施例と同様に初期化处理（ステップ 7 1 A K S 0 1 1）、電源投入時コマンド処理（ステップ 7 1 A K S 0 1 2）を実行する。ステップ 7 1 A K S 0 1 1 の初期化处理は、上記実施例におけるステップ A K S 0 1 1 の初期化处理に対応する処理であり、ステップ 7 1 A K S 0 1 2 の電源投入時コ

マンド処理は、上記実施例におけるステップ A K S 0 1 2 の電源投入時処理に対応する処理であればよい。ステップ 7 1 A K S 0 1 2 の電源投入時コマンド処理を実行した後、上記実施例とは異なり、開始時出力切替処理（ステップ A K S 0 1 3）を実行する。その後は、上記実施例と同様に、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップ 7 1 A K S 0 1 4）、オフであれば（ステップ 7 1 A K S 0 1 4 ; N o）、ステップ 7 1 A K S 0 1 4 の処理を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップ 7 1 A K S 0 1 4 ; Y e s）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ 7 1 A K S 0 1 5）、コマンド解析処理（ステップ 7 1 A K S 0 1 6）、演出制御プロセス処理（ステップ 7 1 A K S 0 1 7）、演出用乱数更新処理（ステップ 7 1 A K S 0 1 8）を順に実行する。さらに、特徴部 7 1 A K の演出制御メイン処理では、進行中出力変更処理（ステップ 7 1 A K S 0 1 9）を実行してから、ステップ 7 1 A K S 0 1 4 に戻る。

10

【 0 4 5 5 】

図 2 0 - 3 8 は、開始時出力切替処理として、ステップ 7 1 A K S 0 1 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。開始時出力切替処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を特定する（ステップ 7 1 A K S 0 3 1）。このときには、特定されたスイッチ位置が「 F 」であるか否かを判定する（ステップ 7 1 A K S 0 3 2）。そして、スイッチ位置が「 F 」以外である場合には（ステップ 7 1 A K S 0 3 2 ; N o）、スイッチ位置に応じた演出出力の調整により、出力量の初期設定を切り替える制御を行い（ステップ 7 1 A K S 0 3 3）、開始時出力切替処理を終了する。ステップ 7 1 A K S 0 3 3 では、例えばチャンネルに対応するスイッチ位置を特定可能に示す初期出力設定データを、 R A M 1 2 2 の所定領域に記憶させればよい。

20

【 0 4 5 6 】

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

30

【 0 4 5 7 】

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

40

【 0 4 5 8 】

図 2 0 - 3 9 は、進行中出力変更処理として、ステップ 7 1 A K S 0 1 9 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。進行中出力変更処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、切替許可条件が成立したか否かを判定する（ステップ 7 1 A K S 0 5 1）。切替許可条件は、パチンコ遊技機 1 における遊技制御の進行に伴う演出制御の実行中に

50

、出力量切替スイッチ 71AK001 を用いた演出出力の調整を許可する条件として、予め定められていればよい。例えば、遊技機用枠 3 が開放された場合に、切替許可条件が成立するようにしてもよい。このような切替許可条件が成立した場合には (ステップ 71AKS051; Yes)、出力量切替スイッチ 71AK001 からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を検出する (ステップ 71AKS052)。この検出結果により、スイッチ位置の変更があったか否かを判定する (ステップ 71AKS053)。例えば、演出制御用 CPU 120 は、RAM 122 の所定領域に記憶されている初期出力設定データに示されるスイッチ位置と、切替スイッチ信号から特定されるスイッチ位置とを比較して、比較結果が合致しない場合に、スイッチ位置の変更があったと判定すればよい。

【0459】

ステップ 71AKS053 にてスイッチ位置の変更があったと判定された場合には (ステップ 71AKS053; Yes)、変更後のスイッチ位置が「F」であるか否かを判定する (ステップ 71AKS054)。このとき、スイッチ位置が「F」以外である場合には (ステップ 71AKS054; No)、スイッチ位置に応じた演出出力の調整により、出力量の初期設定を切り替える制御を行う (ステップ 71AKS055)。ステップ 71AKS055 では、例えばチャンネルに対応するスイッチ位置を特定可能に示す初期出力設定データを、RAM 122 の所定領域に記憶 (更新) させればよい。

【0460】

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

【0461】

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

【0462】

ステップ 71AKS060 にて遊技者による調整が可能であると判定された場合には (ステップ 71AKS060; Yes)、演出の出力量を変更させる動作の検出があったか否かを判定する (ステップ 71AKS061)。ステップ 71AKS061 では、例えば遊技者音量調整画面 71AKD11 を表示しているときに、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B を操作する動作の検出結果に基づいて、複数段階の演出出力量を変更させる動作の検出があったか否かを判定すればよい。このような動作の検出がない場合には (ステップ 71AKS061; No)、進行中出力変更処理を終了する。これに対し、動作の検出があったと判定された場合には (ステップ 71AKS061; Yes)

10

20

30

40

50

、検出結果に応じた出力量を調整する制御を行い（ステップ 7 1 A K S 0 6 2 ）、進行中出力変更処理を終了する。ステップ 7 1 A K S 0 6 2 では、遊技者音量調整画面 7 1 A K D 1 1 において、プッシュボタン 3 1 B を押下操作する動作が検出された場合に、変更後の音量設定などを示す更新出力設定データを、R A M 1 2 2 の所定領域に記憶（更新）させればよい。

【 0 4 6 3 】

（特徴部 7 1 A K に関する変形例の説明）

図 2 0 - 4 0 は、特徴部 7 1 A K の変形例において、演出制御による報知や画面表示などに関し、制御の優先度を示している。パチンコ遊技機 1 では、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となる。これに対し、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定確認状態に制御された場合には、遊技停止状態とならないように制御してもよい。これに対応して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源投入時コマンド処理のステップ A K S 0 3 1 における遊技停止状態開始時処理を実行しないようにして、設定確認状態である場合には、例えば出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を特定可能な切替スイッチ信号の入力を有効にしてもよい。この場合に、設定変更報知の優先度 7 1 A K P 1 1 は、演出制御に関する優先度のうちで、最も高い優先度となり、節電機能等設定画面などの優先度 7 1 A K P 1 2 よりも高い優先度となる。これに対し、設定確認報知の優先度 7 1 A K P 1 3 は、節電機能等設定画面などの優先度 7 1 A K P 1 2 よりも低い優先度となる。通常時における遊技の進行に対応した通常遊技画面の優先度 7 1 A K P 1 Z は、演出制御に関する優先度のうちで、最も低い優先度となるので、設定変更報知の優先度 A K P 1 1 や節電機能等設定画面などの優先度 7 1 A K P 1 2 、さらには設定確認報知の優先度 A K P 1 3 よりも、低い優先度となる。

【 0 4 6 4 】

このように、設定変更報知の優先度 7 1 A K P 1 1 は、節電機能等設定画面などの優先度 7 1 A K P 1 2 よりも高いので、電源投入時コマンド処理のステップ A K S 0 2 6 により設定変更報知を開始する制御が行われた場合には、設定変更の終了となる前に、仮に、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置が「F」の特定位置に切り替えられたとしても、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を切り替える動作の検出にかかわらず節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 の表示は開始されない。これに対し、設定確認報知の優先度 7 1 A K P 1 3 は、節電機能等設定画面などの優先度 7 1 A K P 1 2 よりも低いので、電源投入時コマンド処理のステップ A K S 0 3 2 により設定確認報知を開始する制御が行われた場合には、設定確認の終了となる前に、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置が「F」の特定位置に切り替えられたときには、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を切り替える動作の検出に基づいて、節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 の表示が開始されてもよい。このように、設定値の変更を行うときには演出の出力量の初期設定を切り替える制御が実行されない一方で、設定値の確認を行うときには演出の出力量の初期設定を切り替える制御が実行されてもよい。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定値の確認とともに演出の出力量の段階を適切に制御することができる。

【 0 4 6 5 】

ステップ 7 1 A K S 0 1 2 にて電源投入時コマンド処理を実行してからステップ 7 1 A K S 0 1 3 にて開始時出力切替処理を実行することで、設定変更状態であるときには出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を変更する動作の検出にかかわらず演出の出力量の制御を実行しないように制限する形態に限定されるものではなく、電源投入時コマンド処理にて出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を変更する動作が検出されたか否かを判定可能とし、その動作が検出された場合には、スイッチ位置を特定可能に示す情報を記憶しておき、設定変更状態が終了してから、記憶情報に基づいて演出の出力量の制御を実行するものであってもよい。例えば、上記実施例の電源投入時コマンド処理において、ステップ A K S 0 2 7 により設定変更の終了ではないと判定された場合に、

出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を特定する。このときには、スイッチ位置の特定結果を示す情報を、R A M 1 2 2 の所定領域に記憶させておく。その後、開始時出力切替処理のステップ 7 1 A K S 0 3 1 では、スイッチ位置の特定結果を示す情報に基づいて、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を特定すればよい。この場合にも、設定変更状態であるときには、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を変更する動作の検出にかかわらず演出の出力量の制御を実行しないように制限できる。

【 0 4 6 6 】

あるいは、設定変更状態であるときには、例えば出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置が「F」であるか否かといった、特定のスイッチ位置であるか否かの判定を行い、特定のスイッチ位置である場合には、節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 を演出表示装置 5 に表示する制御よりも、設定変更報知画面 7 1 A K D 0 1 を演出表示装置 5 に表示する制御を優先して行うようにしてもよい。この場合には、電源投入時コマンド処理のステップ A K S 0 2 8 における制御により、設定変更報知が終了すると、優先して行っていた設定変更報知画面 7 1 A K D 0 1 を演出表示装置 5 に表示する制御も終了するので、演出表示装置 5 において節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 の表示を開始させることができればよい。

【 0 4 6 7 】

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

【 0 4 6 8 】

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

【 0 4 6 9 】

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

【 0 4 7 0 】

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

10

【 0 4 7 1 】

演出表示装置 5 の表示画面やスピーカ 8 L、8 R からの音声出力により設定変更報知を行う場合に、設定変更報知音声 7 1 A K E 0 1 は、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置に対応した音量の初期設定にかかわらず、パチンコ遊技機 1 において出力可能な最大音量により出力される。このように、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を変更する動作の検出にかかわらず共通の出力量により報知を行うことにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、不正行為が行われることも防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

20

【 0 4 7 2 】

(特徴部 7 1 A K に係る手段の説明)

以上の特徴部 7 1 A K に関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開 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。また、演出に関する設定を変更可能な遊技機として、例えば特開 2 0 1 5 - 2 9 6 1 4 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 号公報や特開 2 0 1 5 - 2 9 6 1 4 号公報に記載の技術では、有利度が異なる複数の設定を変更中に、演出の設定を変更するときの制御について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部 7 1 A K に係る手段 1 の遊技機として、

30

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値 1 ~ 3 のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップ S a 1 3 の設定変更処理を実行する C P U 1 0 3 など）と

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

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

40

、
演出の出力量の調整に関する動作を検出可能な演出調整用検出手段（例えば出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 など）と、

前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいて演出の出力量を複数段階のいずれかに制御する出力量制御手段（例えばステップ 7 1 A K S 0 1 3 の開始時出力切替処理やステップ 7 1 A K S 0 1 9 の進行中出力変更処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にかかわらず前記出力量制御手段による制御の実行を制限する制限手段（例えばステップ 7 1 A K S 0 1 2 の電源投入時コマンド処理としてステップ A K S 0 1 2 の処理を実行する演出制御

50

用CPU120など)とを備える、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

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

【0473】

特徴部71AKに係る手段2の遊技機として、

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

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

、

前記演出制御基板に、前記演出調整用検出手段により検出可能な動作を受け付ける受付手段(例えば出力量切替スイッチ71AK001のツマミ71AK002など)をさらに備える、

ことを特徴とする特徴部71AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

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

【0474】

特徴部71AKに係る手段3の遊技機として、

前記出力量制御手段は、前記変更許可状態が終了する前に前記演出調整用検出手段による動作の検出があったときは、前記変更許可状態が終了してから、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいた演出の出力量の段階に制御する(例えばステップ71AKS013における開始時出力切替処理の実行など)、

ことを特徴とする特徴部71AKに係る手段1または手段2の遊技機であってもよい。

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

【0475】

特徴部71AKに係る手段4の遊技機として、

遊技者による遊技中の動作とは異なり、遊技機の初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段(例えばクリアスイッチAK001など)を備え、

前記変更許可状態であるときに、前記設定手段による設定値を、前記初期化用検出手段による動作の検出に応じて変更可能である(例えば設定切替スイッチ52に代えてクリアスイッチAK001を用いる場合など)、

ことを特徴とする特徴部71AKに係る手段1～手段3のいずれかの遊技機であってもよい。

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

【0476】

特徴部71AKに係る手段5の遊技機として、

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

前記変更報知手段は、前記演出調整用検出手段による動作の検出にかかわらず共通の出力量により報知(例えば設定変更報知音声71AKE01の出力など)を行う、

ことを特徴とする特徴部71AKに係る手段1～手段4のいずれかの遊技機であってもよい。

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

【0477】

特徴部71AKに係る手段6の遊技機として、

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

10

20

30

40

50

ど)を備え、

前記出力量制御手段は、

前記設定確認状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御可能であり(例えば設定確認報知の優先度71AKP13よりも高い節電機能等設定画面の優先度71AKP12など)、

前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御しない(例えば節電機能等設定画面の優先度71AKP12よりも高い設定変更報知の優先度71AKP11など)、

ことを特徴とする特徴部71AKに係る手段1~手段5のいずれかの遊技機であってもよい。

10

このような構成においては、設定値の確認とともに演出の出力量の段階を制御することができる一方、設定値の変更を行うときには演出の出力量の段階が制御されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0478】

(特徴部72AKに関する説明)

図20-41は、動作用モータAK011~AK014によって駆動される可動部材による電源投入時動作の実行例を示している。動作用モータAK011~AK014によって駆動される可動部材には、第1可動演出装置となる第1可動部材と、第2可動演出装置となる第2可動部材とが含まれている。第1可動部材は、演出表示装置5の左下位置を原点位置(退避位置)として停止する。その退避位置から右斜め上に上昇して、演出表示装置5の表示画面の前方側に重複する進出位置で停止した後に、再び退避位置に戻る動作演出を行う。第1可動部材は、回動機構と、第1~第3分裂片と、スライド機構とを含んでいる。回動機構の先端部には、第1~第3分裂片が設けられている。第1~第3分裂片は、合体した閉状態のときを原点位置として、このときに所定の図形を形成している。第1可動部材の回動機構は、動作用モータAK011によって原点位置である退避位置から演出表示装置5の表示画面中央部における進出位置まで回動される。これにより、第1可動部材が演出表示装置5の表示画面中央部まで進出した後には、動作用モータAK012によって第1~第3分裂片が分裂する開状態となる。その一方で、第1可動部材が原点位置にあるときには、第1~第3分裂片を開状態とすることができない。第1可動部材のスライド機構は、第1可動部材の回動機構および第1~第3分裂片が進出位置まで回動された後、動作用モータAK013によって横方向にスライドさせる。第1可動部材のスライド機構は、第1可動部材が演出表示装置5の表示画面中央部にあるときを原点位置として、回動機構および第1~第3分裂片を、演出表示装置5の左側位置と右側位置との間でスライドさせることができればよい。

20

30

【0479】

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

40

【0480】

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

50

A K 0 1 3 は、第 1 可動部材のスライド機構を原点位置と演出表示装置 5 の左側位置または右側位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータ A K 0 1 4 は、第 2 可動部材を原点位置と進出位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。

【 0 4 8 1 】

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

10

【 0 4 8 2 】

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

20

【 0 4 8 3 】

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

30

【 0 4 8 4 】

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

40

50

とで、原点センサ A K 0 2 4 を一旦オフにしてからオンとなるように、動作用モータ A K 0 2 4 を駆動させればよい。

【 0 4 8 5 】

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

10

【 0 4 8 6 】

ショートイニシャル制御パターン 7 2 A K P 0 1 は、ショートイニシャル動作を実行するために用いられる制御パターンである。ロングイニシャル制御パターン A K P 0 2 は、ロングイニシャル動作を実行するために用いられる制御パターンである。演出用動作 A 制御パターン 7 2 A K P 1 1 は、例えばリーチ演出といった、遊技の進行に伴って実行される第 1 演出に含まれる可動部材の動作を実行するために用いられる制御パターンである。演出用動作 B 制御パターン 7 2 A K P 1 2 は、例えば予告演出といった、遊技の進行に伴って実行される第 1 演出とは異なる第 2 演出に含まれる可動部材の動作を実行するために用いられる制御パターンである。なお、可動部材の制御パターンとしては、より多くの制御パターンが用意されてもよいし、一部の制御パターンが用意されてもよい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、R O M 1 2 1 から読み出したパターンデータに基づいて、動作用モータ A K 0 1 1 ~ A K 0 1 4 の駆動内容を決定し、可動部材の動作を制御すればよい。

20

【 0 4 8 7 】

図 2 0 - 4 3 は、本実施例の特徴部 7 2 A K に関し、演出制御用 C P U 1 2 0 により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップ A K S 0 1 2 にて実行できればよい。特徴部 7 2 A K の電源投入時コマンド処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、上記実施例と同様に主基板 1 1 からの受信コマンドを判定する（ステップ 7 2 A K S 0 0 1 ~ 7 2 A K S 0 0 4 ）。ステップ 7 2 A K S 0 0 3 にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ 7 2 A K S 0 0 3 ; Y e s ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ 7 2 A K S 0 0 5 ）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ 7 2 A K S 0 0 6 ）。

30

【 0 4 8 8 】

ステップ 7 2 A K S 0 0 6 による制御を行った後には、上記実施例とは異なり、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ 7 2 A K S 0 0 7 ）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ショートイニシャル制御パターン 7 2 A K P 0 1 のパターンデータを R O M 1 2 1 の所定領域から読み出し、読出データに基づいて動作用モータ A K 0 1 1 ~ A K 0 1 4 による可動部材の動作制御を実行する。ステップ 7 2 A K S 0 0 7 における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ 7 2 A K S 0 0 8 以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ 7 2 A K S 0 0 7 における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

40

【 0 4 8 9 】

ステップ 7 2 A K S 0 0 7 による制御に続いて、上記実施例と同様に、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ 7 2 A K S 0 0 8 ）。設定変更を終了しない場合には（ステップ 7 2 A K S 0 0 8 ; N o ）、ステップ 7 2 A K S 0 0 8 を繰り返し実行して待機する。ステップ 7 2 A K S 0 0 8 にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ 7 2 A K S 0 0 8 ; Y e s ）、設定変更報知を終了する制御を行い（ステップ 7 2 A K S 0 0 9 ）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ 7 2 A K S 0 1 0 ）。

50

【0490】

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

10

【0491】

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

20

30

【0492】

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

【0493】

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

40

【0494】

50

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

【0495】

ステップ72AKS020にて遊技停止状態終了時処理を実行した後は、上記実施例とは異なり、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い(ステップ72AKS021)、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ72AKS021における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ72AKS021における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS021における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【0496】

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

【0497】

(特徴部72AKに関する変形例の説明)

図20-44は、特徴部72AKの変形例において実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合と(ステップ72AKS001; Yes)、ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後に、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い(ステップ72AKS031)、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから(ステップ72AKS032)、ステップ72AKS014に進み、初期化報知を実行する制御を行う。ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合は、電源投入による電力供給の開始に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ100のRAM102における記憶内容を初期化(クリア)したことに対応して、ステップ72AKS014における制御が実行されることにより、初期化報知を実行

する。この初期化報知が実行されるときには、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が実行されることにより、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後も、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。このように、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合と、ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後とにおいて、共通のステップ72AKS031、72AKS032における制御により、ショートイニシャル動作に続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

10

【0498】

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

20

30

【0499】

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

40

【0500】

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

【0501】

以上のように、特徴部72AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS0

50

07にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機1における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、第1可動部材や第2可動部材といった可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御が行われる。これにより、設定値を変更するための制御が行われるときに、可動部材が原点位置に復帰されるので、設定値の変更作業などが可動部材によって妨げられないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0502】

特徴部72AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ72AKS012、72AKS013における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これに対し、ステップ72AKS007での制御によりショートイニシャル動作を実行した場合には、ステップ72AKS008にて設定変更を終了すると判定されるまで、ロングイニシャル動作を実行する制御を行わない。設定変更状態であるときに初期動作となるロングイニシャル動作が実行されると、設定変更報知の実行が妨げられ、適切な報知を行えなくなってしまうおそれがある。そこで、設定変更状態が終了してからロングイニシャル動作を実行する制御を行い、設定確認状態であるときにはロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにする。このように、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材による初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないようにして、設定値の変更作業が妨げられないようにすることで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【0503】

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

【0504】

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

【0505】

特徴部72AKの電源投入時コマンド処理では、ステップAKS017にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機1における設定値を確認するための設定確認状態に制御された場合には、第1可動部材や第2可動部材といった可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行

する制御が行われる。その後、ステップ 7 2 A K S 0 1 8 にて設定確認を終了すると判定された場合には、ステップ 7 2 A K S 0 2 1 にて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、設定確認状態が終了してから、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。設定確認状態であるときに初期動作となるロングイニシャル動作が実行されると、設定確認報知の実行が妨げられ、適切な報知を行えなくなってしまうおそれがある。そこで、設定確認状態が終了してからロングイニシャル動作を実行する制御を行い、設定確認状態であるときにはロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにする。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定確認状態であるときには、可動部材による初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないようにして、設定値を容易に確認できるようにする。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

10

【 0 5 0 6 】

(特徴部 7 2 A K に係る手段の説明)

以上の特徴部 7 2 A K に関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開 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。また、可動部材を原点位置に復帰させる遊技機として、例えば特開 2 0 1 6 - 2 2 1 1 5 4 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 号公報や特開 2 0 1 6 - 2 2 1 1 5 4 号公報に記載の技術では、設定の変更と可動部材の動作が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、

20

設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部 7 2 A K に係る手段 1 の遊技機として、

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、
複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値 1 ～ 3 のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップ S a 1 3 の設定変更処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

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

30

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

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータ A K 0 1 1 ～ A K 0 1 3 によって動作する第 1 可動部材、動作用モータ A K 0 1 4 によって動作する第 2 可動部材など）と、

少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作（例えばショートイニシャル動作など）の制御と、前記可動部材による初期動作（例えばロングイニシャル動作など）の制御とを実行可能な可動制御手段（例えばステップ A K S 0 1 2 の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）とを備え、

40

前記可動制御手段は、前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えばステップ 7 2 A K S 0 0 7 の実行など）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

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

【 0 5 0 7 】

特徴部 7 2 A K に係る手段 2 の遊技機として、

前記可動制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ 7 2 A K S 0 1 2 、 7 2 A K S 0 1

50

3の実行など)、

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

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

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

【0508】

特徴部72AKに係る手段3の遊技機として、

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

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段2の遊技機であってもよい。

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

【0509】

特徴部72AKに係る手段4の遊技機として、

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

前記可動制御手段は、

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

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

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段2の遊技機であってもよい。

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

【0510】

特徴部72AKに係る手段5の遊技機として、

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

前記可動制御手段は、

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

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

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

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

【0511】

(特徴部73AKに関する説明)

図20-45は、本実施例の特徴部73AKに関し、演出制御用CPU120により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップAKS012にて実行できればよい。特徴部73AKにおいても、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作の動作内容については、本実施例の特徴部72AKと同様の内容であればよい。特徴

10

20

30

40

50

部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、上記実施例と同様に主基板 1 1 からの受信コマンドを判定する（ステップ 7 3 A K S 0 0 1 ~ 7 3 A K S 0 0 4 ）。ステップ 7 3 A K S 0 0 3 にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ 7 3 A K S 0 0 3 ; Y e s ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ 7 3 A K S 0 0 5 ）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ 7 3 A K S 0 0 6 ）。

【 0 5 1 2 】

ステップ 7 3 A K S 0 0 6 による制御を行った後には、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ 7 3 A K S 0 0 7 ）。設定変更を終了しない場合には（ステップ 7 3 A K S 0 0 7 ; N o ）、ステップ 7 3 A K S 0 0 7 を繰り返し実行して待機する。ステップ 7 3 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ 7 3 A K S 0 0 7 ; Y e s ）、設定変更報知を終了する制御を行い（ステップ 7 3 A K S 0 0 8 ）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ 7 3 A K S 0 0 9 ）。このように、特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作としてのショートイニシャル動作を実行する制御を行わない。

10

【 0 5 1 3 】

ステップ 7 3 A K S 0 0 1 にて受信コマンドが R A M クリア通知コマンドであると判定された場合や（ステップ 7 3 A K S 0 0 1 ; Y e s ）、ステップ 7 3 A K S 0 0 9 にて遊技停止状態終了時処理を実行した後には、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ 7 3 A K S 0 1 0 ）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ 7 3 A K S 0 1 1 ）。ステップ 7 3 A K S 0 1 1 では、ステップ 7 3 A K S 0 1 0 での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ 7 3 A K S 0 1 0 、 7 3 A K S 0 1 1 における制御が行われることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御された場合に、その設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。あるいは、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御された場合に、その設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

20

30

【 0 5 1 4 】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップ 7 3 A K S 0 1 2 ）。なお、初期化報知を実行する制御を行ってから、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。あるいは、ショートイニシャル動作を実行する制御を行ってから、初期化報知を実行する制御を行い、その後にロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。

【 0 5 1 5 】

ステップ 7 3 A K S 0 0 4 にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップ 7 3 A K S 0 0 4 ; Y e s ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ 7 3 A K S 0 1 3 ）、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップ 7 3 A K S 0 1 4 ）。続いて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ 7 3 A K S 0 1 5 ）。ステップ 7 3 A K S 0 1 5 における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ 7 3 A K S 0 1 6 以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ 7 3 A K S 0 1 5 における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

40

【 0 5 1 6 】

50

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

10

20

30

40

50

【0517】

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

【0518】

図20-46は、特徴部73AKに関して、設定確認報知の実行中に表示される設定確認報知画面73AKD01を示している。設定確認報知画面73AKD01では、「設定確認中」というメッセージを報知するための文字画像が表示されるとともに、パチンコ遊技機1において設定された設定値の履歴が表示可能となる。設定値の履歴は、例えば演出制御基板12に搭載されたRAM122のバックアップ領域に設定値情報をRTC情報とともに記憶することにより、演出制御基板12の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、RAM122とは別個に設けられた不揮発性の記憶装置(例えばフラッシュメモリなど)にて、所定領域に設定値情報をRTC情報とともに記憶することにより、演出制御基板12の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のRAM102にて、バックアップ領域に設定値情報をRTC情報とともに記憶しておき、設定確認開始コマンドが送信される場合に、設定値の履歴を特定可能な演出制御コマンドとして予め用意された設定値履歴コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信することにより、演出制御基板12の側では、電力供給の開始に伴い特定できるようにしても

よい。

【0519】

設定確認報知画面73AKD01が表示される場合に、可動部材が原点位置から外れた位置で停止した状態になっていると、演出表示装置5の表示画面を視認しにくくなり、設定値の履歴を把握しにくくなる。そこで、特徴部73AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ73AKS015における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行う。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御される場合には、設定変更状態に制御される場合とは異なり、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されるので、設定確認報知画面73AKD01にて表示可能となる設定値の履歴を、遊技場の係員などが容易に把握することができる。その一方で、特徴部73AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ73AKS018における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わない。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御される場合には、この設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行される一方で、初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないので、設定確認報知画面73AKD01にて表示可能となる設定値の履歴を、遊技場の係員などが容易に把握することができるようになってから、ロングイニシャル動作が実行されてしまう場合に可動部材により設定値の履歴が把握しにくくなってしまいうことを防止できる。

10

20

【0520】

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

【0521】

以上のように、特徴部73AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ73AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ73AKS010にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。これに対し、ステップ73AKS003にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には、ステップ73AKS007にて設定変更を終了すると判定されるまで、ショートイニシャル動作を実行する制御を行わない。これにより、設定値を変更するための制御が行われるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されないので、設定値の変更作業が復帰動作によって妨げられないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

30

【0522】

特徴部73AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ73AKS007にて設定変更を終了すると判定された後に、ステップ73AKS010における制御が行われることで、復帰動作としてのショートイニシャル動作を実行する制御を行う。このように、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行うので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材を適切に原点位置に復帰させる動作が可能になる。

40

【0523】

特徴部73AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ73AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ73AKS010、73AKS011における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル

50

ル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。このときには、ステップ73AKS012における制御が行われることで、初期化報知を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、RAM102における記憶内容が初期化（クリア）されることで、パチンコ遊技機1における遊技の制御に関する初期化が行われた場合には、初期化報知が実行され、この初期化報知が実行されるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。また、ステップ73AKS007にて設定変更を終了すると判定された場合にも、ステップ73AKS010、73AKS011における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の動作を共通化して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

10

【0524】

設定確認報知画面73AKD01では、パチンコ遊技機1において設定された設定値の履歴が表示可能となる。特徴部73AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ73AKK004にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合に、ステップ73AKS015にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、設定値の履歴を表示可能な設定確認表示となる設定確認報知画面73AKD01の表示が実行されているときに、復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定確認表示を容易に把握することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

20

【0525】

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

30

【0526】

（特徴部73AKに係る手段の説明）

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

40

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

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

50

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

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

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータ A K 0 1 1 ~ A K 0 1 3 によって動作する第 1 可動部材、動作用モータ A K 0 1 4 によって動作する第 2 可動部材など）と、

少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作の制御を実行可能な可動制御手段（例えばステップ A K S 0 1 2 の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）とを備え、

前記可動制御手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

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

【 0 5 2 7 】

特徴部 7 3 A K に係る手段 2 の遊技機として、

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

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

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

【 0 5 2 8 】

特徴部 7 3 A K に係る手段 3 の遊技機として、

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

前記可動制御手段は、

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

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

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

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

【 0 5 2 9 】

特徴部 7 3 A K に係る手段 4 の遊技機として、

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

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

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

10

20

30

40

50

１５、７３ＡＫＳ０１６の実行など)、

ことを特徴とする特徴部７３ＡＫに係る手段１～手段３のいずれかの遊技機であってもよい。

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

【０５３０】

特徴部７３ＡＫに係る手段５の遊技機として、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えばＡＫＳ０１５のコマンド解析処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備え、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御される場合に、該変更許可状態に制御されない場合とは異なる情報（例えば設定変更開始コマンドとなるコマンド９１００Ｈなど）を送信する、

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

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

【０５３１】

（特徴部７４ＡＫに関する説明）

図２０－４７は、本実施例の特徴部７４ＡＫに関し、確認演出を実行するために用いられる演出制御パターン７４ＡＫＰ０１の構成例を示している。演出制御パターン７４ＡＫＰ０１を構成するパターンデータは、演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１の所定領域に予め記憶されていればよい。確認演出は、電源投入により電力供給が開始された後、予め定められた確認演出条件の成立に基づいて実行可能に制御される。特徴部７４ＡＫの確認演出は、左のスピーカ８Ｌからラッパの音を２回出力する確認音の出力と、右のスピーカ８Ｒからドラムの音を２回出力する確認音の出力と、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを所定パターンで２セット駆動する確認振動とを、含んでいる。演出制御パターン７４ＡＫＰ０１には、確認演出プロセスタイム初期値７４ＡＫＪ００を示すデータが含まれ、例えばＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた確認演出プロセスタイムの初期値を設定可能にする。また、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１には、確認演出プロセスタイム判定値７４ＡＫＪ０１と対応付けられた第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１、確認演出プロセスタイム判定値７４ＡＫＪ０２と対応付けられた第２確認演出制御データ７４ＡＫＤ０２、確認演出プロセスタイム判定値７４ＡＫＪ０３と対応付けられた第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０３が、含まれている。第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１は、左のスピーカ８Ｌからラッパの音を２回出力する確認音の出力を制御するために用いられる。第２確認演出制御データ７４ＡＫＤ０２は、右のスピーカ８Ｒからドラムの音を２回出力する確認音の出力を制御するために用いられる。第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０３は、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを所定パターンで２セット駆動する確認振動を制御するために用いられる。確認演出の実行を制御するときには、確認演出プロセスタイムのタイム値が更新され、確認演出プロセスタイム判定値７４ＡＫＪ０１～７４ＡＫＪ０３のいずれかと合致したときに、合致した判定値に対応する第１～第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０３を用いた制御を行うことにより、確認音の出力や確認振動を実行することができる。

【０５３２】

また、確認演出の実行中は、遊技効果ランプ９に含まれる一部または全部の発光部材を点灯させてもよい。例えば、確認演出が開始されると、発光部材の点灯が開始されるとともに、左のスピーカ８Ｌから確認音の出力が開始される。左のスピーカ８Ｌによる確認音の出力が終了すると、右のスピーカ８Ｒから確認音の出力が開始される。右のスピーカ８Ｒによる確認音の出力が終了すると、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）

に内蔵された振動用モータによる確認振動が開始される。そして、スティックコントローラ 31A の操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動が終了するとともに発光部材が消灯され、確認演出が終了する。確認演出は、パチンコ遊技機 1 における電源投入により電力供給が開始された後、予め定められた確認受付期間内に、プッシュボタン 31B を押下操作する動作が検出されることにより確認演出条件が成立して、実行が開始される。左のスピーカ 8L による確認音の出力と、右のスピーカ 8R による確認音の出力と、スティックコントローラ 31A の操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動とのうち、いずれか 1 の演出を実行する制御が行われているときには、他の演出を実行する制御が行われない。このように、確認演出に含まれる確認音の出力および確認振動のうち、いずれか 1 の演出を実行するときには、他の演出を実行しないように、制御が行われるようにすればよい。このように、確認音の出力と確認振動が互いに異なるタイミングで実行されることにより、各演出装置を用いた演出を正常に実行できるか否かを、遊技場の係員などが容易に把握することができる。

10

【0533】

図 20 - 48 は、特徴部 74AK に関して、演出制御用 CPU 120 により実行される演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御メイン処理は、上記実施例における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。特徴部 74AK の演出制御メイン処理において、演出制御用 CPU 120 は、上記実施例と同様に初期化処理（ステップ 74AKS011）、電源投入時コマンド処理（ステップ 74AKS012）を実行した後、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップ 74AKS013）、オフであれば（ステップ 74AKS013；No）、ステップ 74AKS013 を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップ 74AKS013；Yes）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ 74AKS014）、コマンド解析処理（ステップ 74AKS015）、演出制御プロセス処理（ステップ 74AKS016）、演出用乱数更新処理（ステップ 74AKS017）を順に実行する。さらに、特徴部 74AK の演出制御メイン処理では、確認演出制御処理（ステップ 74AKS018）を実行してから、ステップ 74AKS013 に戻る。

20

【0534】

図 20 - 49 は、確認演出制御処理として、ステップ 74AKS018 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。確認演出制御処理において、演出制御用 CPU 120 は、初期化報知を開始したか否かを判定する（ステップ 74AKS031）。例えば上記実施例の電源投入時コマンド処理では、ステップ AKS030 における制御が行われることで、初期化報知が開始される。この後、ステップ 74AKS031 における判定が最初に行われたときに、初期化報知の開始であると判定すればよい。RAM 122 の所定領域に初期化報知開始フラグを設け、この初期化報知開始フラグがオンであるときに、初期化報知の開始であると判定してもよい。

30

【0535】

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

40

【0536】

ステップ 74AKS031 にて初期化報知の開始ではないと判定された場合には（ステップ 74AKS031；No）、確認受付期間であるか否かを判定する（ステップ 74AKS033）。ステップ 74AKS032 にて確認受付期間が開始された場合や、ステップ 74AKS033 にて確認受付期間であると判定された場合には（ステップ 74AKS033；Yes）、可変表示が開始されたか否かを判定する（ステップ 74AKS034）。例えば、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から送信された第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンドを受信したことにより、可変表示が開始されたと判定すればよ

50

い。

【0537】

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

【0538】

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

【0539】

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

【0540】

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

【0541】

ステップ74AKS046にて判定値と合致したと判定された場合には(ステップ74AKS046; Yes)、その判定値に対応する確認演出制御データを用いた演出を開始

させる（ステップ74AKS047）。また、演出制御パターン74AKP01において次に格納されている確認演出プロセスタイマ判定値によるタイマ値の判定が行われるように設定してから（ステップ74AKS048）、確認演出制御処理を終了する。

【0542】

図20-50は、特徴部74AKに関して、確認演出の制御例を示すタイミング図などである。図20-50（A）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチAK001を押下操作する動作の検出がある一方で、錠スイッチ51をオンに切替操作する動作の検出がないことに対応して、設定変更状態に制御されない場合を示している。図20-50（B）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチAK001を押下操作する動作の検出があるとともに、錠スイッチ51をオンに切替操作する動作の検出があることに対応して、設定変更状態に制御される場合を示している。図20-50（C）は、各タイミングにおける制御内容を示している。

【0543】

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

【0544】

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

【0545】

このようにして、タイミング74AKT13にてステップAKS030の制御による初期化報知が開始されると、特徴部74AKの演出制御メイン処理に含まれるステップ74AKS018の確認演出制御処理では、ステップ74AKS031にて初期化報知の開始であると判定され、ステップ74AKS032での制御により、確認受付期間が開始される。したがって、タイミング74AKT13では、初期化報知の開始に伴い、確認受付期

10

20

30

40

50

間が開始される。この確認受付期間内のタイミング74AKT14にて、プッシュボタン31Bを押下操作する動作が検出されると、確認演出制御処理のステップ74AKS036にて確認演出の開始動作を検出したと判定され、確認演出制御処理のステップ74AKS037～74AKS048といった、確認演出を実行する制御が開始される。こうして確認演出を実行する制御が開始されることにより、演出制御パターン74AKP01に含まれる第1～第3確認演出制御データ74AKD01～74AKD03などを用いて、第1～第3確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング74AKT15になると、確認演出制御処理のステップ74AKS044にて確認演出プロセスタイマがタイムアウトしたと判定され、ステップ74AKS045での制御が行われることにより、確認演出が終了する。

10

【0546】

なお、確認演出に含まれる演出は、パチンコ遊技機1が備える任意の演出装置を用いた演出であればよい。例えば、スティックコントローラ31Aの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを駆動することによる確認振動に加えて、あるいは代えて、プッシュボタン31Bに内蔵された振動用モータを駆動することによる確認振動を実行できるものであってもよい。

【0547】

以上のように、特徴部74AKの演出制御メイン処理では、ステップ74AKS012にて、上記実施例と同様に電源投入時コマンド処理を実行した後、ステップ74AKS018にて確認演出制御処理を実行する。電源投入時コマンド処理では、例えばステップAKS025やステップAKS031にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後には、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。この場合には、確認演出を実行する制御も行われない。これに対し、ステップAKS021にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップAKS030にて、初期化報知を実行する制御を行う。その後、ステップ74AKS018の確認演出制御処理では、ステップ74AKS031にて初期化報知の開始であると判定されたことなどに基づいて、確認演出条件が成立したときに、ステップ74AKS037以降に進み、確認演出を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機1における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、確認演出を実行する制御を行わない。これにより、設定値を変更するための制御が、確認演出を実行する制御よりも優先されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

20

30

【0548】

電源投入時コマンド処理では、設定変更状態に対応してステップAKS025～AKS030における制御などが行われる。その後、演出制御メイン処理のステップ74AKS018にて確認演出制御処理を実行することで、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、確認演出条件の成立に応じて確認演出を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

40

【0549】

プッシュボタン31Bやプッシュセンサ35Bは、遊技者による押下操作などの動作を検出可能に構成されている。特徴部74AKの確認演出制御処理では、ステップ74AKS032における制御が実行されることにより、確認受付期間となり、その後にステップ74AKS036で開始動作の検出があったと判定されることにより、確認演出条件が成立する。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0550】

特徴部74AKの演出制御メイン処理のステップ74AKS018にて確認演出制御処理を実行するときには、ステップ74AKS032における制御が実行されることにより

50

、設定確認状態に制御されずにRAM 102の記憶内容が初期化(クリア)された場合に、設定確認状態が終了した場合と共通の確認受付期間となる。この確認受付期間における確認演出条件の成立に応じて、確認演出を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出の実行に関する制御を共通化して、確認演出の制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0551】

特徴部74AKで用いられる演出制御パターン74AKP01は、第1確認演出制御データ74AKD01や第2確認演出制御データ74AKD02を含むことで、スピーカ8L、8Rから確認音を出力させる制御を可能にする。こうして、確認演出は、音出力手段となるスピーカ8L、8Rによる確認用の音声の出力を含む。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

10

【0552】

(特徴部74AKに係る手段の説明)

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

20

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

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

、

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

30

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

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

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

前記確認制御手段は、

40

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

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

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

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

【0553】

特徴部74AKに係る手段2の遊技機として、

50

前記確認制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ A K S 0 2 5 ~ A K S 0 3 0 を実行した後におけるステップ 7 4 A K S 0 1 8 の実行など）、

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

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

【 0 5 5 4 】

特徴部 7 4 A K に係る手段 3 の遊技機として、

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

前記確認演出条件は、確認受付期間であるときに前記遊技用検出手段による動作の検出にもとづいて成立する（例えばステップ 7 4 A K S 0 3 6 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 7 4 A K に係る手段 1 または手段 2 の遊技機であってもよい。

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

【 0 5 5 5 】

特徴部 7 4 A K に係る手段 4 の遊技機として、

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

ことを特徴とする特徴部 7 4 A K に係る手段 1 ~ 手段 3 のいずれか遊技機であってもよい。

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

【 0 5 5 6 】

特徴部 7 4 A K に係る手段 5 の遊技機として、

演出音を出力可能な音出力手段（例えばスピーカ 8 L、8 R など）を備え、

前記確認演出は、前記音出力手段による確認用の音声の出力を含む（例えば第 1 確認演出制御データ 7 4 A K D 0 1、第 2 確認演出制御データ 7 4 A K D 0 2 を用いたステップ 7 4 A K S 0 4 7 の実行など）、

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

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

【 0 5 5 7 】

（特徴部 7 5 A K に関する説明）

図 2 0 - 5 1 は、本実施例の特徴部 7 5 A K に関し、演出制御用 C P U 1 2 0 により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例の特徴部 7 4 A K における演出制御メイン処理のステップ 7 4 A K S 0 1 2 にて実行できればよい。特徴部 7 5 A K の電源投入時コマンド処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、上記実施例と同様に主基板 1 1 からの受信コマンドを判定する（ステップ 7 5 A K S 0 0 1 ~ 7 5 A K S 0 0 4）。ステップ 7 5 A K 0 0 3 にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ 7 5 A K S 0 0 3 ; Y e s）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ 7 5 A K S 0 0 5）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ 7 5 A K S 0 0 6）。

【 0 5 5 8 】

ステップ 7 5 A K S 0 0 6 による制御を行った後には、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ 7 5 A K S 0 0 7）。設定変更を終了しない場合には（ステップ 7 5 A K S 0 0 7 ; N o）、上記実施例とは異なり、設定変更中確認演出制御処理を実行してか

10

20

30

40

50

ら（ステップ75AKS008）、ステップ75AKS007に戻る。このように、特徴部75AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ75AKS008にて設定変更中確認演出制御処理が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されたときに、確認演出を実行するための制御を行うことができる。ステップ75AKS007にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ75AKS007；Yes）、設定変更報知を終了する制御を行い（ステップ75AKS009）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ75AKS010）。

【0559】

ステップ75AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合や（ステップ75AKS001；Yes）、ステップ75AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後は、初期化報知を実行する制御を行い（ステップ75AKS011）、電源投入時コマンド処理を終了する。

【0560】

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

【0561】

図20-52は、設定変更中確認演出制御処理として、ステップ75AKS008にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。設定確認中確認演出制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、確認演出済みであるか否かを判定する（ステップ75AKS031）。ステップ75AKS031では、例えばRAM122の所定領域に設けられた確認演出完了フラグがオンである場合に、確認演出済みであると判定すればよい。確認演出完了フラグは、確認演出の実行が完了したときに、オン状態にセットされればよい。ステップ75AKS031にて確認演出済みである場合には（ステップ75AKS031；Yes）、設定変更中確認演出制御処理を終了する。

【0562】

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

【0563】

ステップ75AKS032にて確認演出中であると判定された場合には（ステップ75AKS032；Yes）、確認演出プロセスタイマの更新制御を行い（ステップ75AK

10

20

30

40

50

S 0 3 7)、タイムアウトが発生したか否かを判定する(ステップ7 5 A K S 0 3 8)。このとき、タイムアウトが発生していれば(ステップ7 5 A K S 0 3 8; Y e s)、確認演出を終了させる制御を行い(ステップ7 5 A K S 0 3 9)、確認演出制御処理を終了する。これに対し、タイムアウトが発生していないと判定された場合には(ステップ7 5 A K S 0 3 8; N o)、確認演出プロセスタイマのタイマ値が判定値と合致したか否かを判定する(ステップ7 5 A K S 0 4 0)。判定値と合致しない場合には(ステップ7 5 A K S 0 4 0; N o)、確認演出制御処理を終了する。

【0 5 6 4】

ステップ7 5 A K S 0 4 0にて判定値と合致したと判定された場合には(ステップ7 5 A K S 0 4 0; Y e s)、その判定値に対応する確認演出制御データを用いた演出を開始させる(ステップ7 5 A K S 0 4 1)。また、演出制御パターン7 4 A K P 0 1において次に格納されている確認演出プロセスタイマ判定値によるタイマ値の判定が行われるように設定してから(ステップ7 5 A K S 0 4 2)、確認演出制御処理を終了する。

10

【0 5 6 5】

図2 0 - 5 3は、特徴部7 5 A Kに関して、確認演出の制御例を示すタイミング図などである。図2 0 - 5 3 (A)は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチA K 0 0 1を押下操作する動作の検出がある一方で、錠スイッチ5 1をオンに切替操作する動作の検出がないことに対応して、設定変更状態に制御されない場合を示している。図2 0 - 5 3 (B)は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチA K 0 0 1を押下操作する動作の検出があるとともに、錠スイッチ5 1をオンに切替操作する動作の検出があることに対応して、設定変更状態に制御される場合を示している。図2 0 - 5 3 (C)は、各タイミングにおける制御内容を示している。

20

【0 5 6 6】

タイミング7 5 A K T 0 1での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御されない場合は、特徴部7 4 A Kで設定変更状態に制御されない場合と同様であり、タイミング7 4 A K T 0 2にてR A Mクリア通知コマンドを受信したことにより、初期化報知が開始され、これに伴い、確認受付期間が開始される。この確認受付期間内のタイミング7 5 A K T 0 3にて、確認演出の開始動作を検出すると、確認演出を実行する制御が開始され、演出制御パターン7 4 A K P 0 1に含まれる第1～第3確認演出制御データ7 4 A K D 0 1～7 4 A K D 0 3などを用いて、第1～第3確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング7 5 A K T 0 4になると、確認演出が終了する。

30

【0 5 6 7】

これに対し、タイミング7 5 A K T 1 1での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定確認状態に制御される場合は、特徴部7 4 A Kで設定変更状態に制御される場合とは異なり、タイミング7 5 A K T 1 2にて設定変更開始コマンドを受信したことにより、電源投入時コマンド処理のステップ7 5 A K S 0 0 3にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定される。これにより、ステップ7 5 A K S 0 0 5、7 5 A K S 0 0 6に続いて、ステップ7 5 A K S 0 0 7にて設定変更を終了するか否かを判定するが、このとき終了しない場合には、ステップ7 5 A K S 0 0 8にて設定変更中確認演出制御処理が実行される。特徴部7 5 A Kの設定変更中確認演出制御処理では、ステップ7 5 A K S 0 3 2にて確認演出中ではないと判定された場合に、ステップ7 5 A K S 0 3 3にて開始動作の検出があったか否かを判定する。こうして、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、プッシュボタン3 1 Bを押下操作する動作の検出などにより、確認演出条件を成立させることができる。例えば設定変更状態であるときのタイミング7 5 A K T 1 3にて、プッシュボタン3 1 Bを押下操作する動作が検出されると、設定変更中確認演出制御処理のステップ7 5 A K S 0 3 3にて確認演出の開始動作を検出したと判定され、設定変更中確認演出制御処理のステップ7 5 A K S 0 3 4～7 5 A K S 0 4 2といった、確認演出を実行する制御が開始される。こうして、演出制御パターン7 4 A K P 0 1に含まれる第1～第3確認演出制御データ7 4 A K D 0 1～7 4 A K D 0 3などを用いて、第1～第3確認

40

50

認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング 7 5 A K T 1 4 になると、確認演出が終了する。

【 0 5 6 8 】

タイミング 7 5 A K T 1 4 となった後、タイミング 7 5 A K T 1 5 にて、主基板 1 1 から送信された設定変更終了コマンドを受信すると、特徴部 7 5 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 5 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定されることで、ステップ 7 5 A K S 0 0 9、7 5 A K S 0 1 0 に続いて、ステップ 7 5 A K S 0 1 1 の制御が行われ、初期化報知が開始される。この初期化報知が開始されたときには、特徴部 7 4 A K の場合と同様に、演出制御メイン処理のステップ 7 4 A K S 0 1 8 にて確認演出制御処理が実行されることで、確認受付期間が開始されるように制御すればよい。そして、この確認受付期間にて確認演出の開始動作を検出した場合には、再び確認演出を実行する制御が開始されるようにすればよい。

10

【 0 5 6 9 】

以上のように、特徴部 7 5 A K の電源投入時コマンド処理は、ステップ 7 5 A K S 0 0 8 にて実行される設定変更中確認演出制御処理を含み、設定変更中確認演出制御処理のステップ 7 5 A K S 0 3 3 にて開始動作の検出があったと判定された場合には、確認演出条件の成立により、ステップ 7 4 A K S 0 3 7 以降に進み、確認演出を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機 1 における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合に、確認演出条件の成立に基づいて確認演出を実行する制御を行うので、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、確認演出を実行可能とすることで、遊技機の状態を的確に確認して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。

20

【 0 5 7 0 】

特徴部 7 5 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 5 A K S 0 0 1 にて受信コマンドが R A M クリア通知コマンドであると判定された場合に、特徴部 7 4 A K と同様の確認演出制御処理が実行されることで、確認受付期間が開始される。この確認受付期間であるときに、確認演出条件の成立に応じて確認演出を実行する制御を行う。これに対し、設定変更中確認演出制御処理では、確認受付期間を設けることなくステップ 7 5 A K S 0 3 3 にて開始動作の検出があったと判定された場合に、確認演出を実行する制御を行う。これにより、変更許可条件としての設定変更状態であるときには、いつでも確認演出を実行できるので、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止する場合に、設定値の変更とともに確認演出を適切に実行できる。

30

【 0 5 7 1 】

特徴部 7 5 A K の電源投入時コマンド処理では、設定変更状態に対応してステップ 7 5 A K S 0 0 5 ~ 7 5 A K S 0 1 1 における制御などが行われる。その後、特徴部 7 4 A K と同様の確認演出制御処理が実行されることで、確認受付期間が開始される。こうして、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、確認受付期間における確認演出条件の成立に応じて確認演出を実行する制御を行うので、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。

【 0 5 7 2 】

40

プッシュボタン 3 1 B やプッシュセンサ 3 5 B は、遊技者による押下操作などの動作を検出可能に構成されている。例えば特徴部 7 5 A K の設定変更中確認演出制御処理では、ステップ 7 5 A K S 0 3 3 にて開始動作の検出があったと判定されることにより、確認演出条件が成立する。また、特徴部 7 4 A K と同様の確認演出制御処理が実行されることで、ステップ 7 4 A K S 0 3 6 にて開始動作の検出があったと判定されることにより、確認演出条件が成立する。これにより、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。

【 0 5 7 3 】

(特徴部 7 5 A K に係る手段の説明)

以上の特徴部 7 5 A K に関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に

50

変更可能な遊技機として、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。また、確認音を出力させる制御を行う遊技機として、例えば特開 2 0 1 6 - 2 2 0 8 3 3 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 号公報や特開 2 0 1 6 - 2 2 0 8 3 3 号公報に記載の技術では、設定の変更と確認用の演出が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、遊技機の状態の確認作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部 7 5 A K に係る手段 1 の遊技機として

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値 1 ～ 3 のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップ S a 1 3 の設定変更処理を実行する C P U 1 0 3 など）と

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

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

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

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

前記確認制御手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

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

【 0 5 7 4 】

特徴部 7 5 A K に係る手段 2 の遊技機として、

前記確認制御手段は、

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

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

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

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

【 0 5 7 5 】

特徴部 7 5 A K に係る手段 3 の遊技機として、

前記確認制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、確認受付期間における前記確

10

20

30

40

50

認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ75AKS005～75AKS011を実行した後におけるステップ74AKS018の実行など）、

ことを特徴とする特徴部75AKに係る手段1または手段2の遊技機であってもよい。

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

【0576】

特徴部75AKに係る手段4の遊技機として、

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

前記確認演出条件は、前記遊技用検出手段による動作の検出にもとづいて成立する（例えばステップ75AKS033の実行など）、

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

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

【0577】

（特徴部71AK～75AKに共通する手段の説明）

特徴部71AK～75AKに係る手段Aの遊技機として、

設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段（例えば錠スイッチ51など）と、

遊技機の初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチAK001など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段による動作の検出にもとづいて設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と（例えばステップAKS001、AKS002を実行するCPU103など）、

電力供給の開始に伴い前記初期化用検出手段による動作の検出にもとづいて前記変更許可状態に制御可能な変更許可制御手段とを備える（例えばステップSa6、Sa13を実行するCPU103など）、

ことを特徴とする特徴部71AK～75AKに係る遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定確認状態と変更許可状態に適切に制御して、設定値の適切な設定が可能になる。

【0578】

特徴部71AK～75AKに係る手段Bの遊技機として、

設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段（例えば錠スイッチ51など）と、

初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチAK001など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段により動作が検出されず前記初期化用検出手段により動作が検出された場合に、該電力供給の開始とともに初期化報知を実行する一方、電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段により動作が検出された場合に、該動作が検出されなくなってから初期化報知を実行する初期化報知手段（例えばステップAKS012の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用CPU120など）とを備える、

ことを特徴とする特徴部71AK～75AKに係る遊技機であってもよい。

このような構成においては、初期化報知を適切に実行して、設定値の適切な設定が可能になる。

【0579】

特徴部71AK～75AKに係る手段Cの遊技機として、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば表示モニタ29など）を備え、

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

10

20

30

40

50

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

このような構成においては、設定値を表示するための構成を別個に設けることなく、設定値の適切な設定が可能になる。

【0580】

特徴部 7 1 A K ~ 7 5 A K に係る手段 D の遊技機として、

演出の出力量に関する動作を検出可能な演出用検出手段（例えば出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 など）と、

前記設定手段による設定値に関する表示を、演出の出力量に関する表示よりも優先して表示する表示制御手段（例えばステップ A K S 0 2 6 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）を備える、

10

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

このような構成においては、設定値に関する表示が適切に行われ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0581】

特徴部 7 1 A K ~ 7 5 A K に係る手段 E の遊技機として、

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

前記演出制御手段は、前記変更許可状態であるときに、該変更許可状態の終了を通知する通知情報とは異なる情報にもとづく制御を制限する情報制限手段（例えば A K S 0 2 7 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）とを備える、

20

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

このような構成においては、不具合の発生を防止して、設定値の適切な設定が可能になる。

【0582】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部 7 1 A K ~ 7 5 A K に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部 7 1 A K に関し、演出制御メイン処理のステップ 7 1 A K S 0 1 3 にて開始時出力切替処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 の構成、特徴部 7 2 A K に関し、電源投入時コマンド処理のステップ 7 2 A K 0 0 7 にてショートイニシャル動作を実行する制御を行う演出制御用 C P U 1 2 0 の構成、特徴部 7 3 A K に関し、電源投入時コマンド処理のステップ 7 3 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定されるまで、ショートイニシャル動作を実行する制御を行わない演出制御用 C P U 1 2 0 の構成、特徴部 7 4 A K に関し、演出制御メイン処理のステップ 7 4 A K S 0 1 8 にて確認演出制御処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 の構成、特徴部 7 5 A K に関し、電源投入時コマンド処理のステップ 7 5 A K S 0 0 8 にて設定変更中確認演出制御処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 の構成は、一部または全部を、適宜、組合せたものであってもよい。

30

【符号の説明】

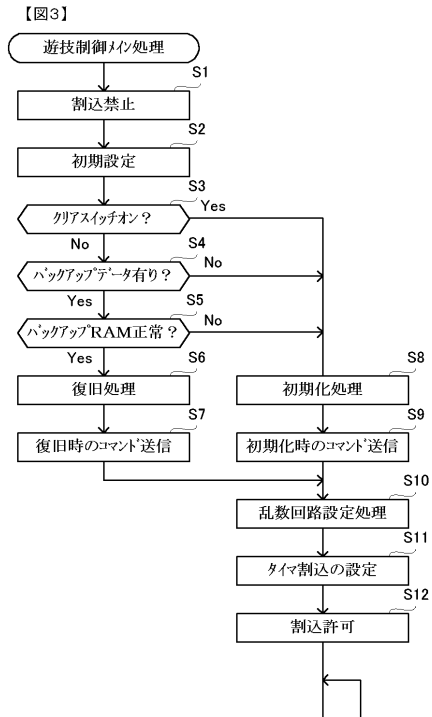
40

【0583】

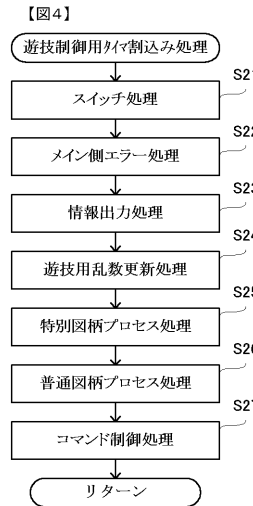
1 ... パチンコ遊技機
 1 1 ... 主基板
 1 2 ... 演出制御基板
 5 1 ... 錠スイッチ
 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
 1 2 0 ... 演出制御用 C P U
 A K 0 0 1 ... クリアスイッチ
 7 1 A K 0 0 1 ... 出力量切替スイッチ
 7 2 A K P 0 1 ... ショートイニシャル制御パターン

50

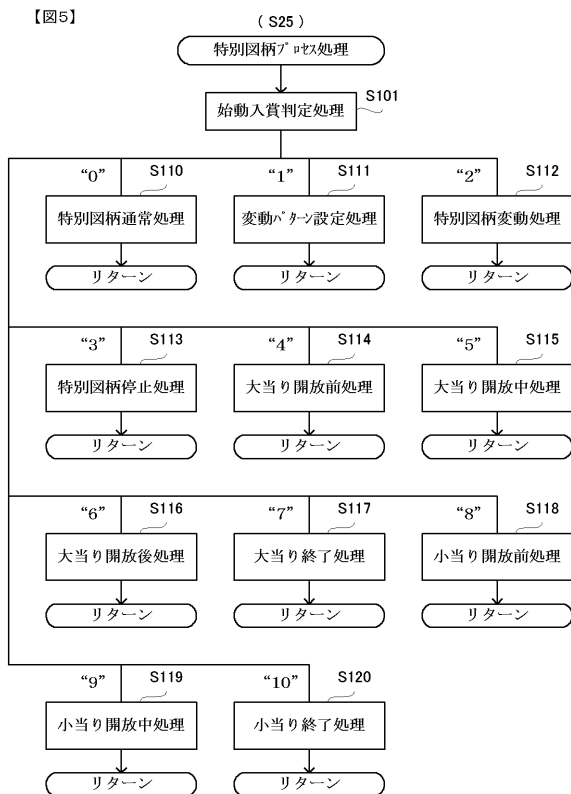
【図3】



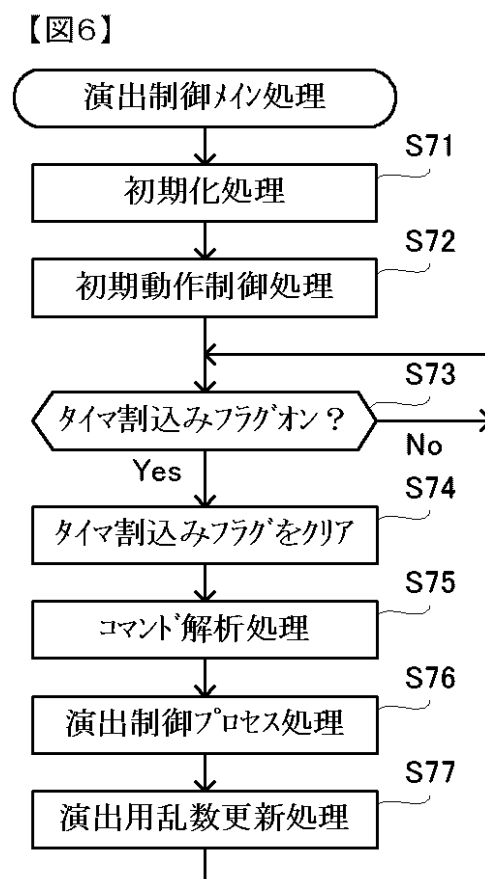
【図4】



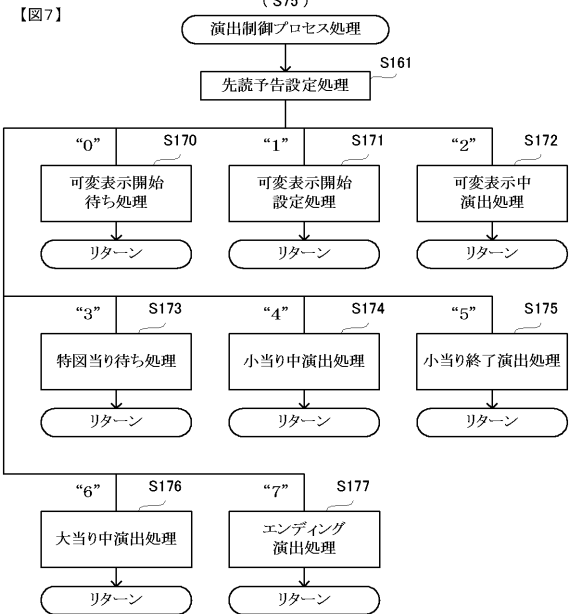
【図5】



【図6】



【 図 7 】



【 図 8 】

【図8】

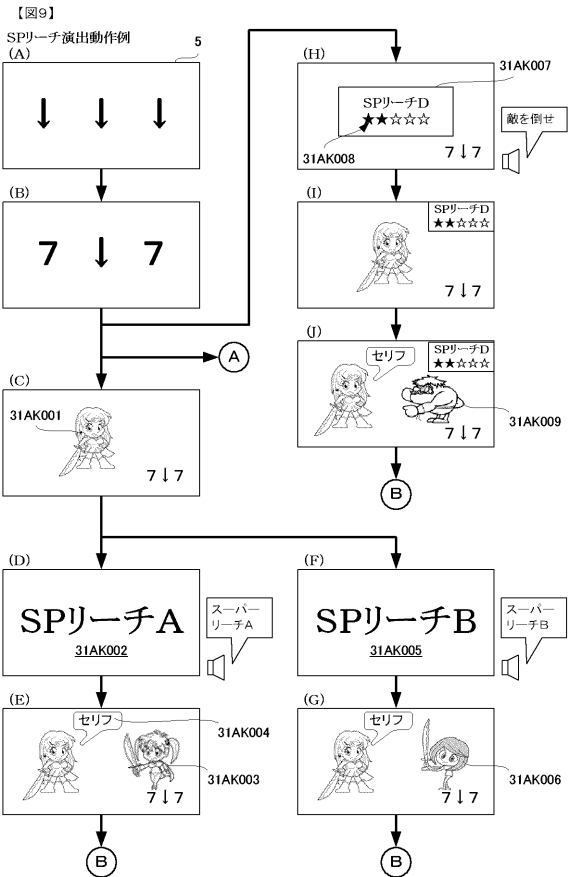
(A)

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

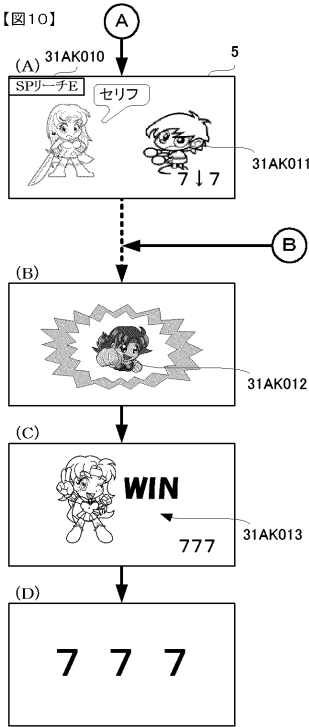
(B)

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

【 図 9 】



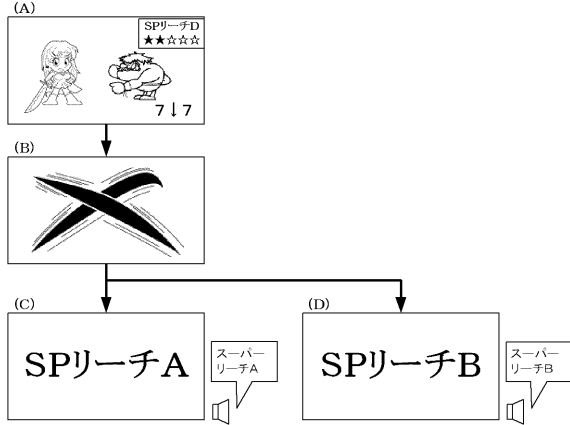
【 図 10 】



【図 1 1】

【図 11】

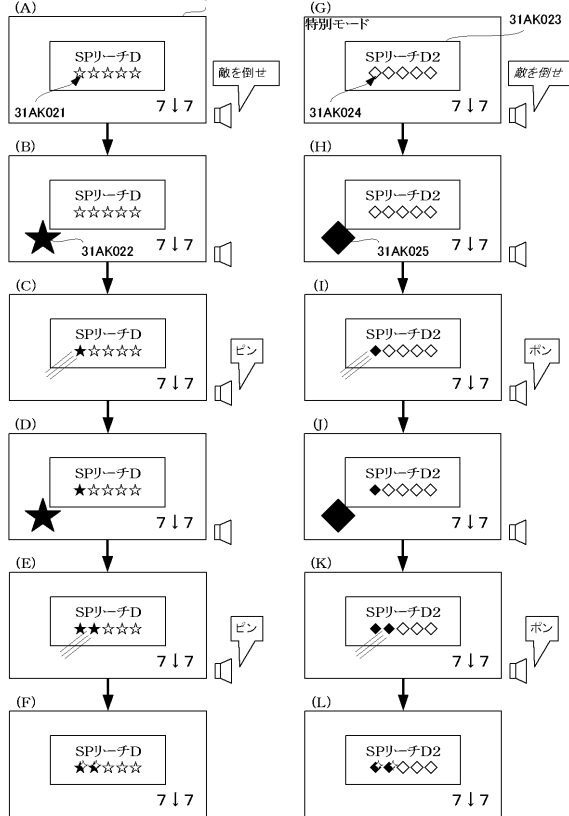
発展演出の演出動作例



【図 1 2】

【図 12】

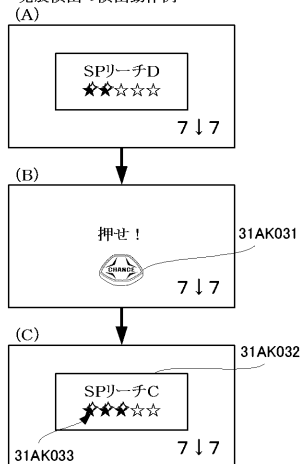
期待度示唆演出の演出動作例 5



【図 1 3】

【図 13】

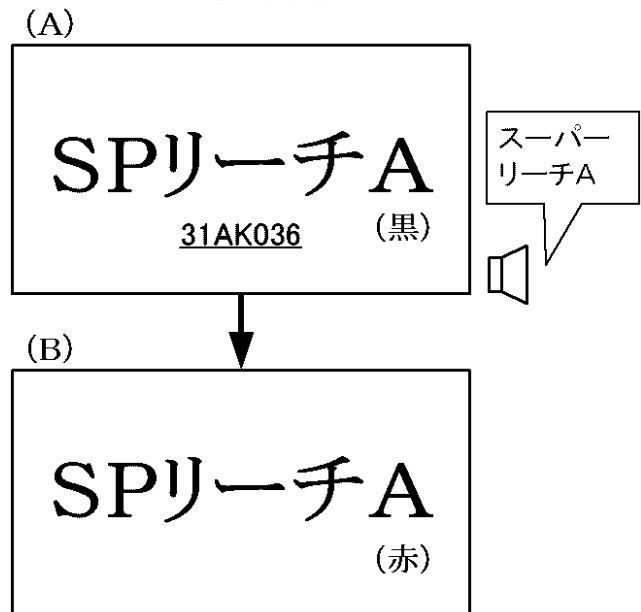
発展演出の演出動作例



【図 1 4】

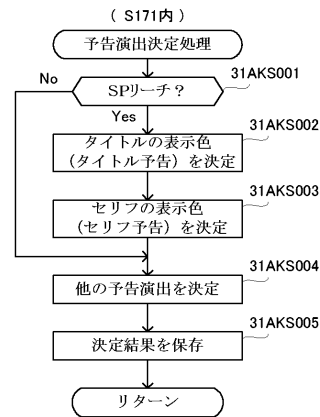
【図 14】

タイトル予告の演出動作例



【図 15】

【図15】



【図 16】

【図16】

(A)31AKS002における決定割合

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	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)

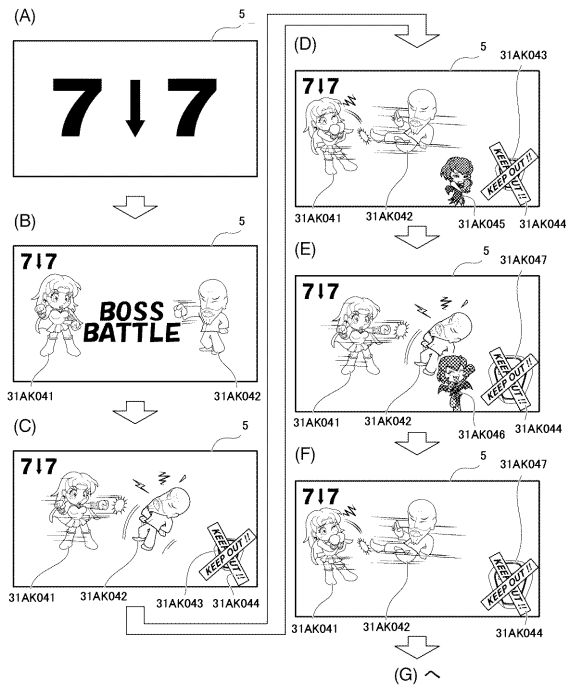
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(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

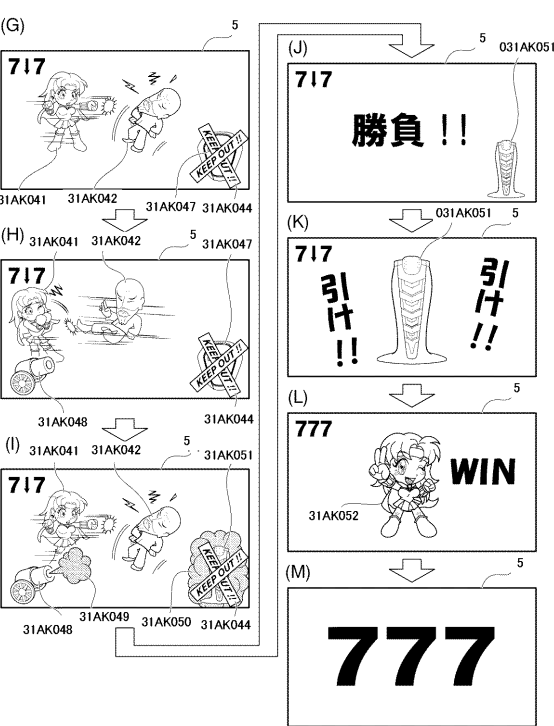
【図 17】

【図17】



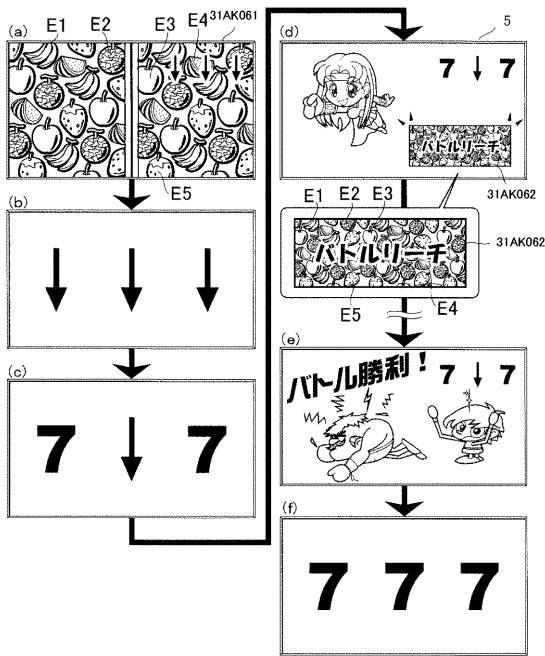
【図 18】

【図18】



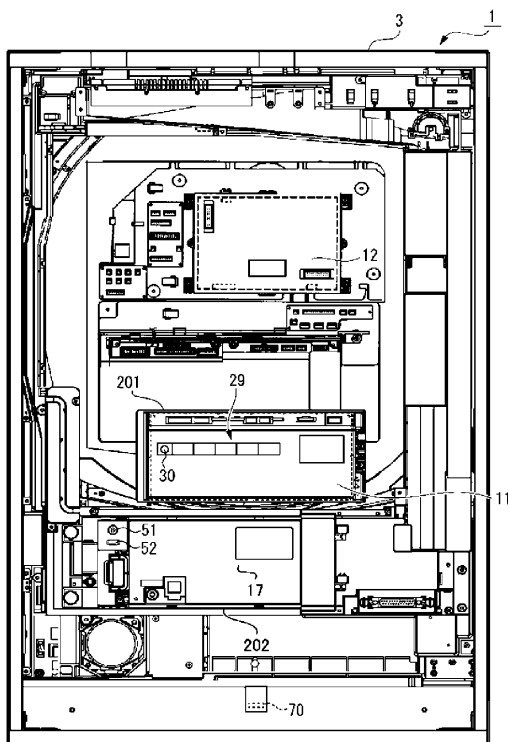
【図19】

【図19】



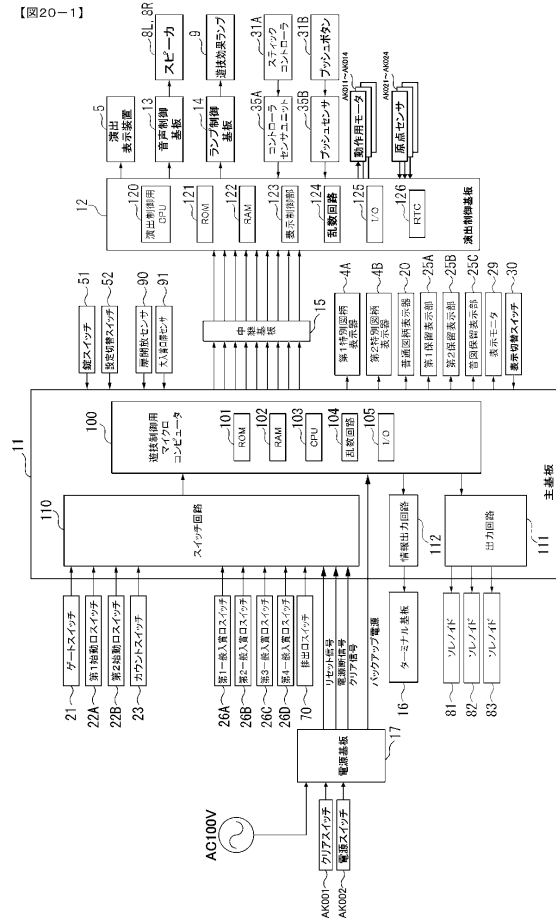
【図20-2】

【図20-2】



【図20-1】

【図20-1】



【図20-3】

【図20-3】

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	図柄の変動表示の停止指定
90	00	RAMクリア通知	電源投入時のRAMクリアを通知
91	00	設定変更開始	電源投入時の設定変更開始を指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧処理の実行を指定
93	XX	設定変更終了	電源投入時の設定変更終了を指定
94	00	設定確認開始	電源投入時の設定確認開始を指定
94	01	設定確認終了	電源投入時の設定確認終了を指定
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
9F	00	客待ちチモ指定	客待ちデモンストラーション画面の表示を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定

【図20-4】

【図20-4】

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

【図 20 - 5】

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

【図 20 - 6】

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

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

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

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

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

【図 20 - 7】

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

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

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

(C)小当り種別判定テーブル

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

【図 20 - 8】

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

【図 20 - 9】

【図20-9】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

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

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

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

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

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

【図 20 - 10】

【図20-10】

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

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

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

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

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

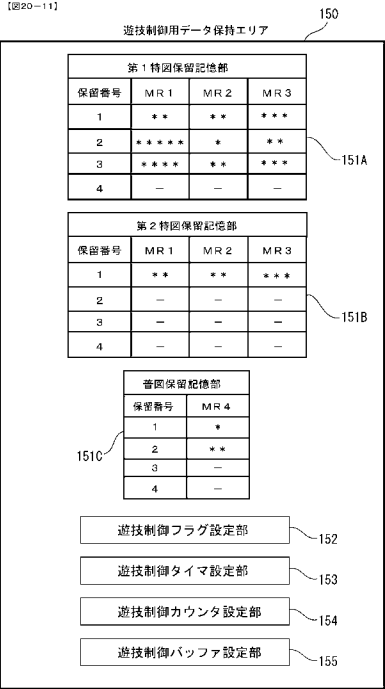
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-3	1～450	1～500	1～550
ノーマルPA2-1	451～700	501～700	551～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

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

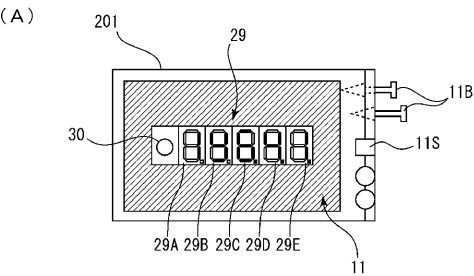
【図 20 - 11】

【図20-11】



【図 20 - 12】

【図20-12】



(B) 7セグ+ドット

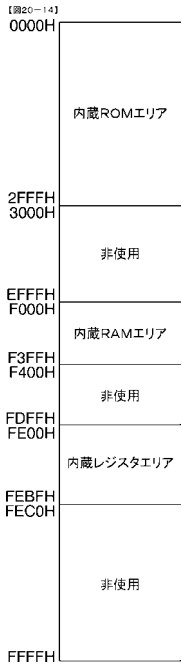
表示No	表示内容	略記	1桁目	2、3桁目	4、5桁目
1	連比 (%)	y6.	1～3	y 6.	00～99
2	役比 (%)	y7.	1～3	y 7.	00～99
3	連比 (%)	A6.	1～3	A 6.	00～99
4	役比 (%)	A7.	1～3	A 7.	00～99
5	ペース 1 (%)	bL.	1～3	b L.	00～99
6	ペース 2 (%)	B6.	1～3	b 6.	00～99

【図 20 - 13】

【図20-13】

リングバッファ (60000回)										
10セット										
総和 総累計										
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
一般入賞球 (ソチ)										
0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
第1始動口賞球 (ペソ)										
0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
普通遊技賞球 (電チュー)										
0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
特別賞球 (7タッカー)										
0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
賞球合計										
0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
打込合計										
0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
役比 (表示用単位 : %)										
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
通比 (表示用単位 : %)										
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ベース1 (表示用単位 : %)										
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ベース2 (表示用単位 : %)										
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

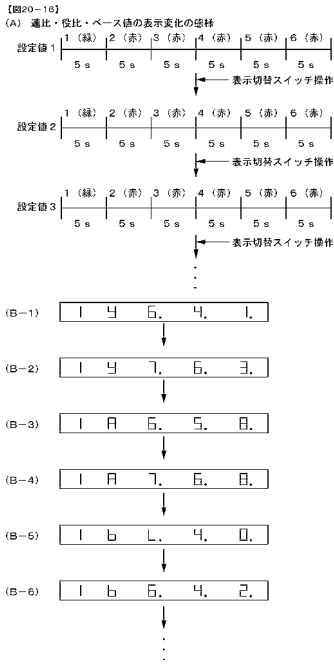
【図 20 - 14】



【図 20 - 15】

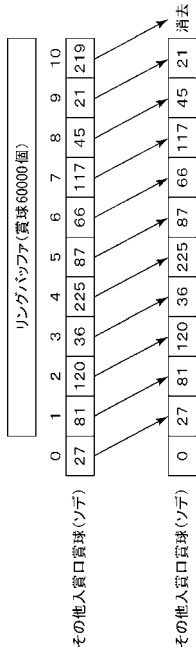


【図 20 - 16】



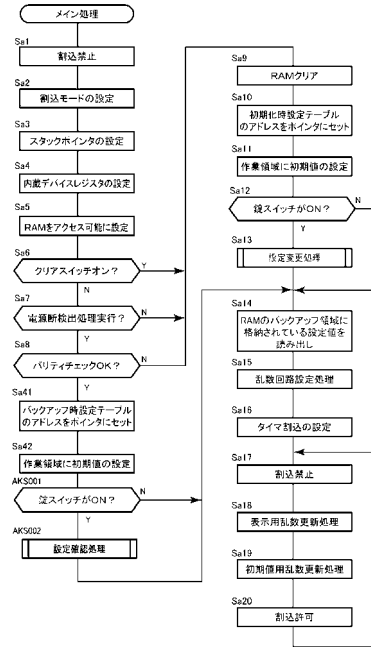
【図 20 - 17】

【図20-17】



【図 20 - 18】

【図20-18】



【図 20 - 19】

【図20-19】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

(A) 遊技中

1 4 6. 4. 1.

電源OFF

- ・大当り遊技中であればソレノイドへの電力供給が途絶えるので大入賞口閉鎖
- ・規制部材が許容状態に変化

(B) 電源OFF中

(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作有、錠スイッチON)

1

設定切替スイッチ操作

(D) 表示変更

2

錠スイッチ押込み操作

(E) 設定完了 (点滅、設定値をRAMのバックアップ領域に格納)

2

錠スイッチをOFFにすることでSa14以降の処理を実行

・保留記憶を消去

【図 20 - 20】

【図20-20】

設定確認処理における表示モニタの表示態様

(A) 遊技中

1 4 6. 4. 1.

電源OFF

- ・大当り遊技中であればソレノイドへの電力供給が途絶えるので大入賞口閉鎖
- ・規制部材が許容状態に変化

(B) 電源OFF中

(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作無、錠スイッチON)

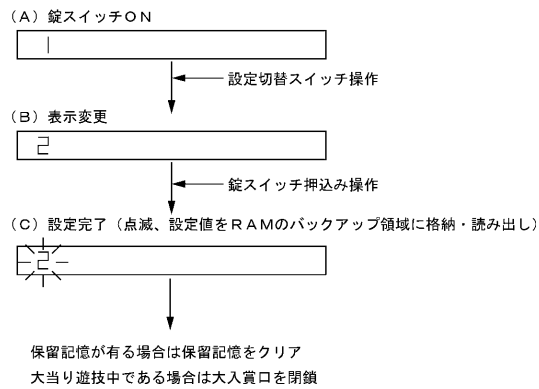
2

錠スイッチをOFFにすることでSa14以降の処理を実行

【図 20 - 21】

【図20-21】

遊技中に設定変更処理を実行可能な場合における表示モニタの表示態様



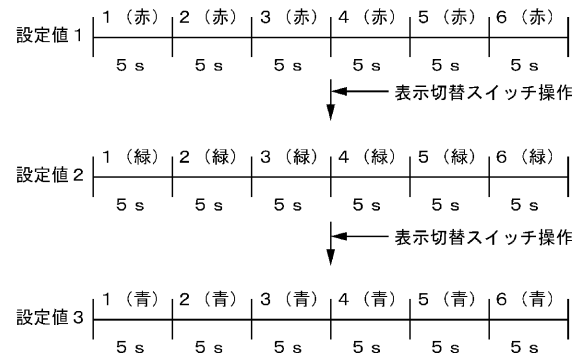
【図 20 - 22】

【図20-22】

(A) 設定値表示なし

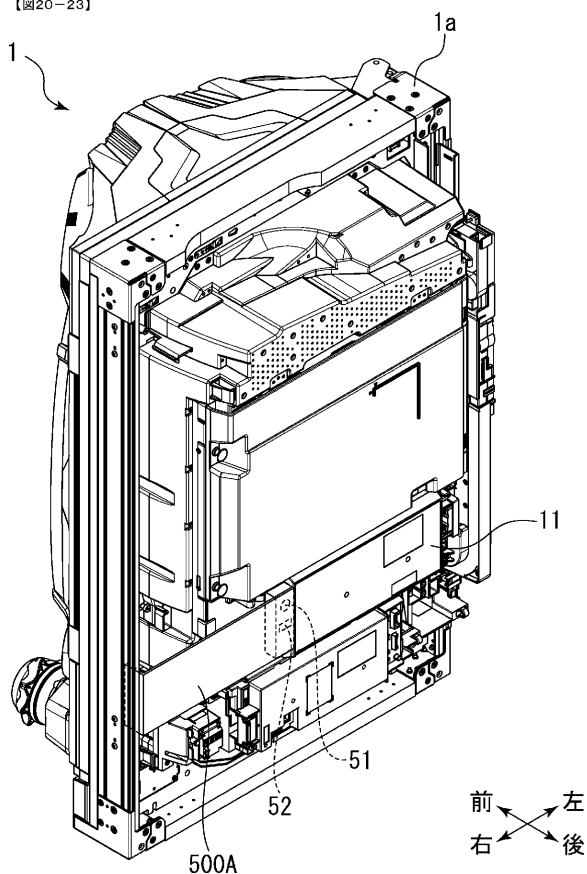


(B) 連比・役比・ベース値の表示変化の態様



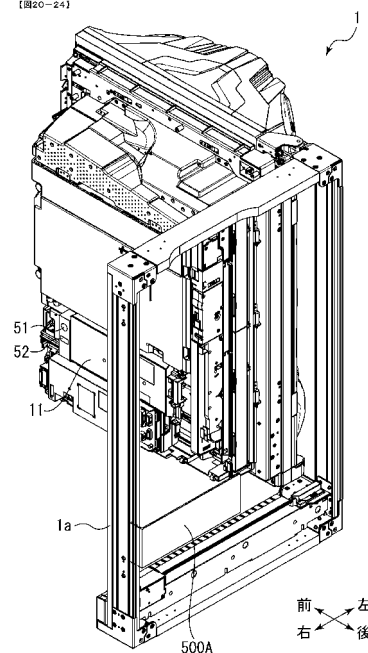
【図 20 - 23】

【図20-23】



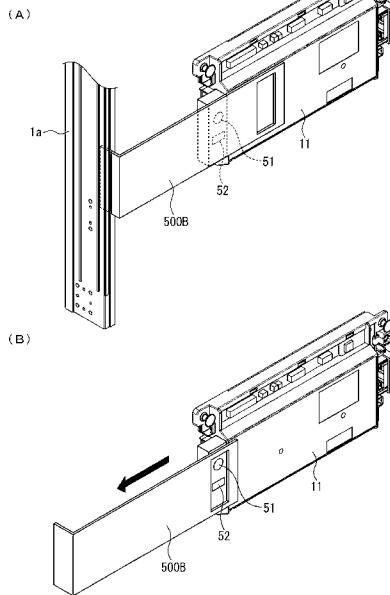
【図 20 - 24】

【図20-24】



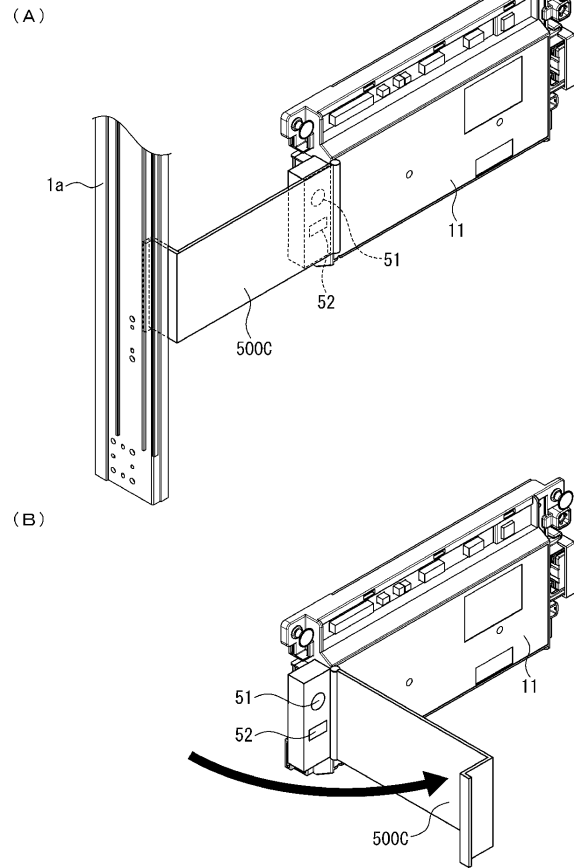
【図20-25】

【図20-25】



【図20-26】

【図20-26】



【図20-27】

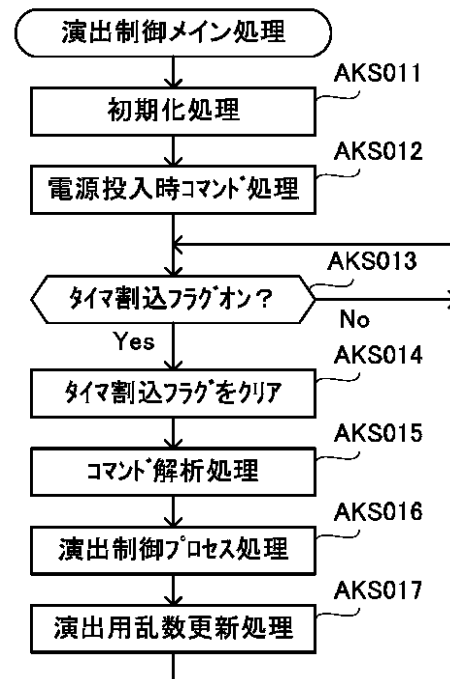
【図20-27】

電源投入時のスイッチ検出

		クリアスイッチ	
		オン	オフ
錠スイッチ	オン	設定変更状態	設定確認状態
	オフ	初期化状態 (RAMクリア)	停電復旧状態

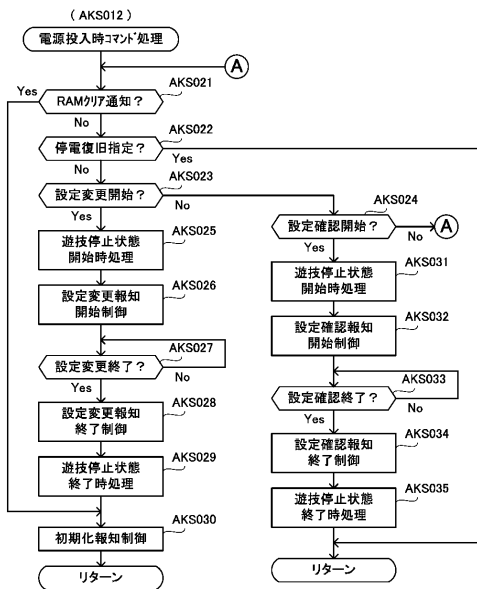
【図20-28】

【図20-28】



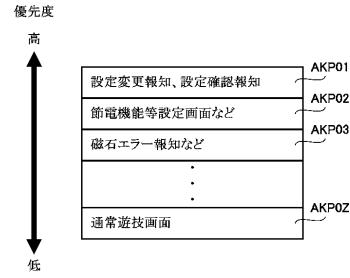
【図20-29】

【図20-29】



【図20-30】

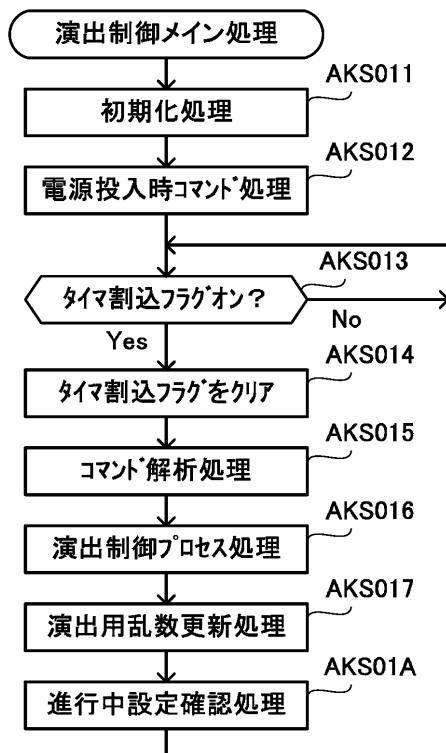
【図20-30】



【図20-31】

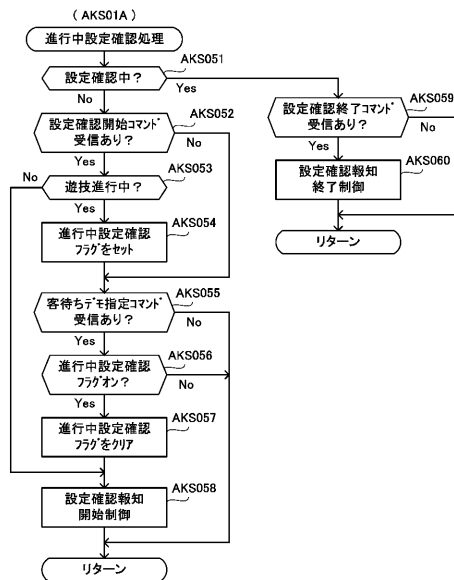
【図20-31】

変形例



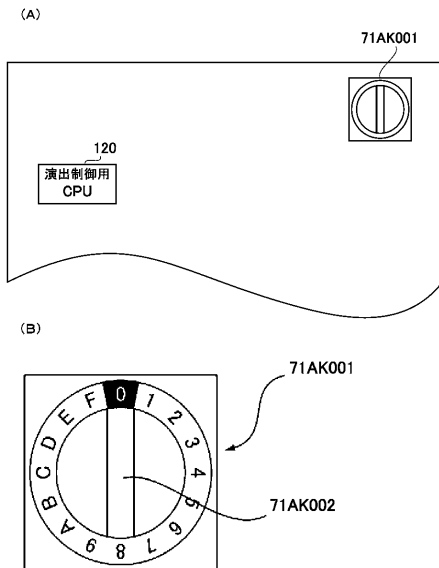
【図20-32】

【図20-32】



【図 20 - 33】

【図20-33】



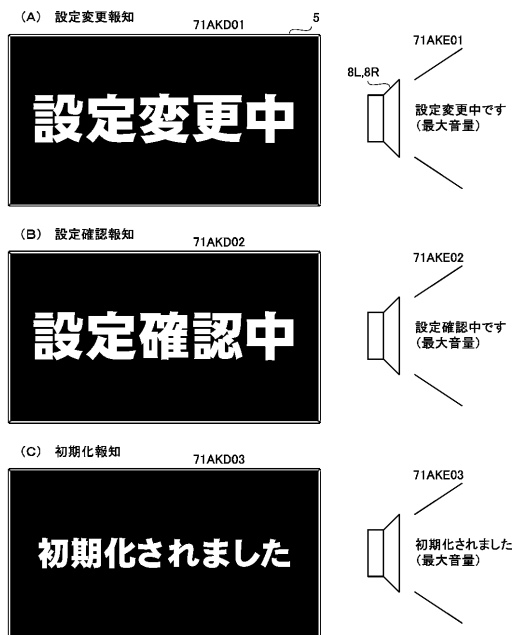
【図 20 - 34】

【図20-34】

71AK001			
スイッチ位置	用途	上限音量	遊技者音量調整
0	音量1(最小)	80.0	可
1	音量2	85.0	可
2	音量3	88.5	可
3	音量4	92.0	可
4	音量5	94.5	可
5	音量6(最大)	97.0	可
6	音量1(最小)	80.0	不可
7	音量2	85.0	不可
8	音量3	88.5	不可
9	音量4	92.0	不可
A	音量5	94.5	不可
B	音量6(最大)	97.0	不可
C	音量4	92.0	不可
D	音量4	92.0	不可
E	音量4	92.0	不可
F	節電機能設定、RTC設定	80.0	不可

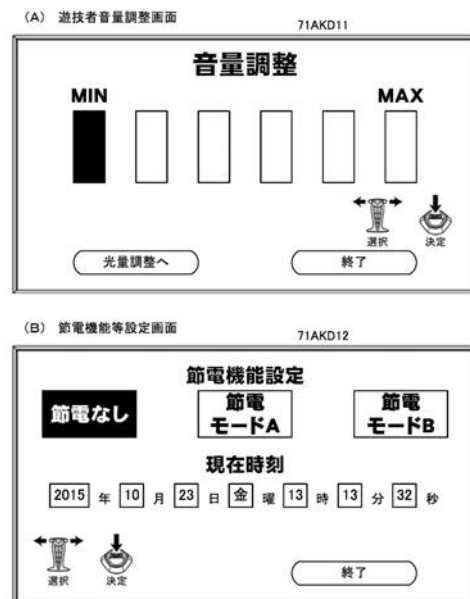
【図 20 - 35】

【図20-35】



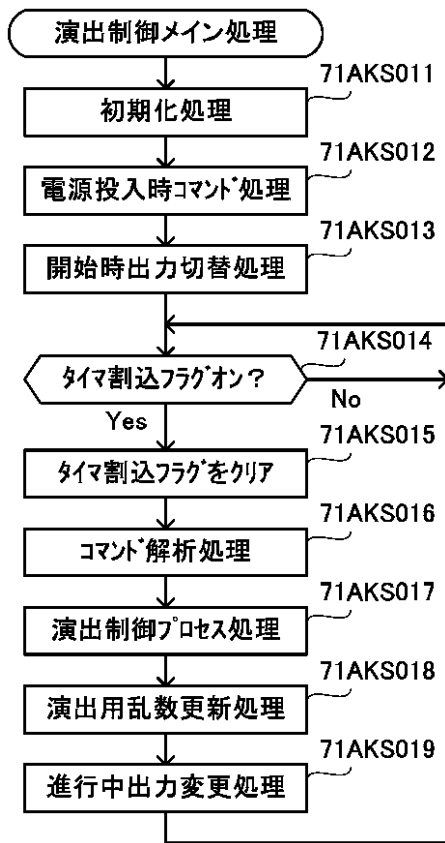
【図 20 - 36】

【図20-36】



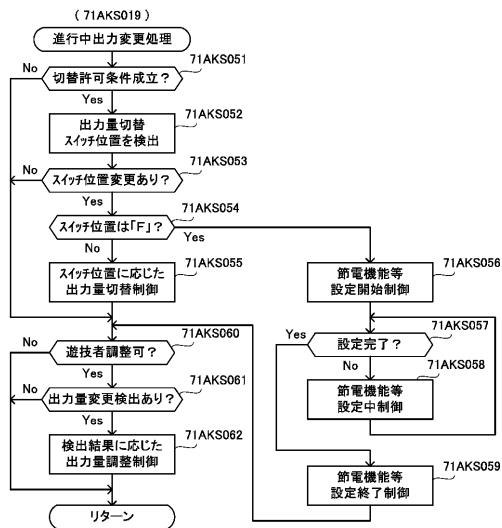
【図20-37】

【図20-37】



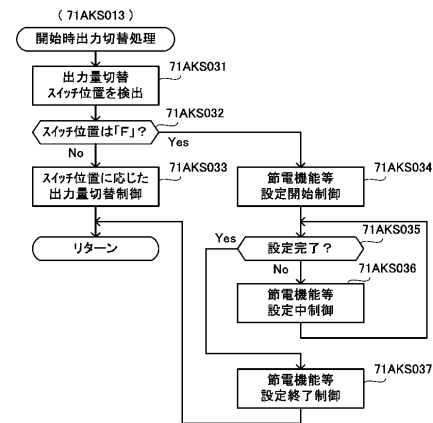
【図20-39】

【図20-39】



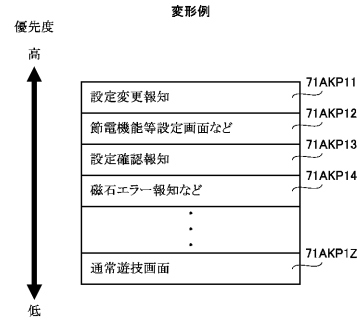
【図20-38】

【図20-38】



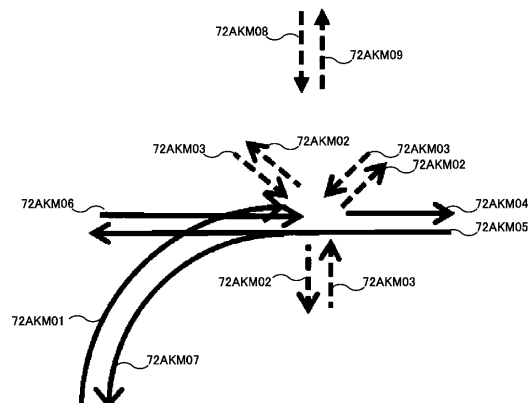
【図20-40】

【図20-40】



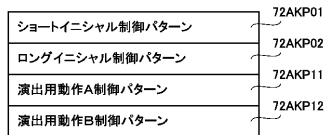
【図20-41】

【図20-41】



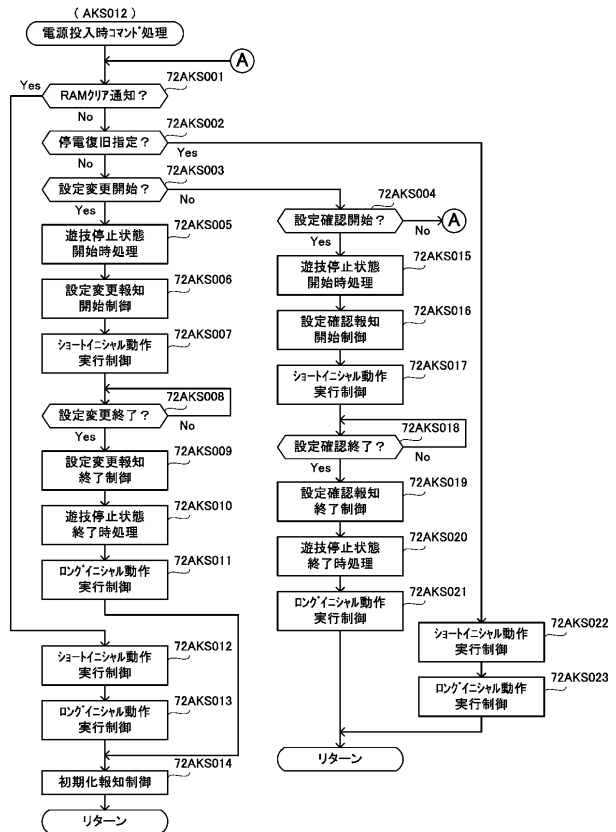
【図 20 - 42】

【図20-42】



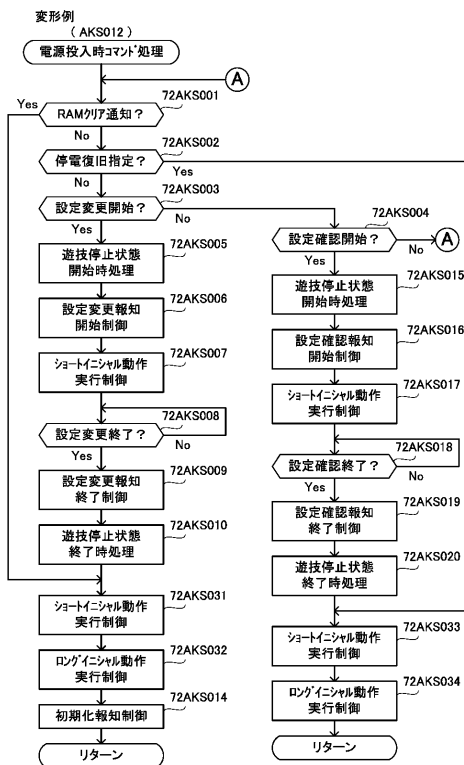
【図 20 - 43】

【図20-43】



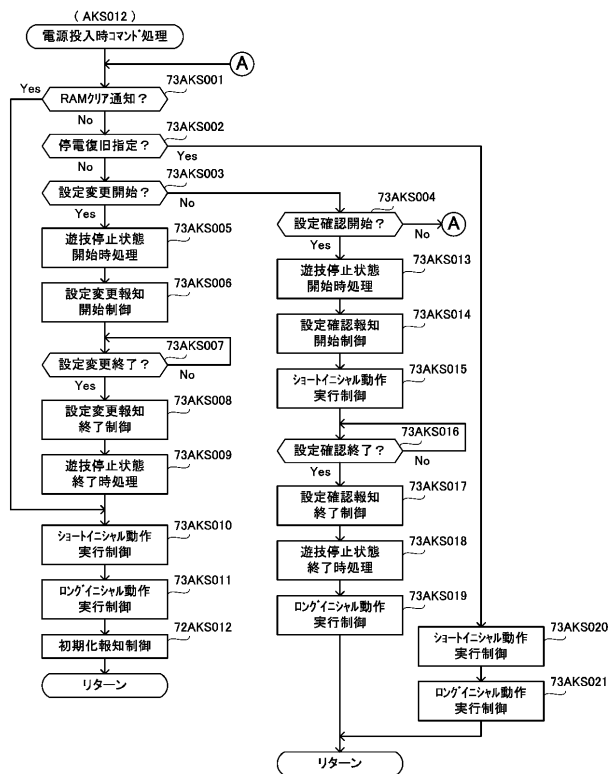
【図 20 - 44】

【図20-44】



【図 20 - 45】

【図20-45】



【 図 2 0 - 4 6 】

【图20-46】



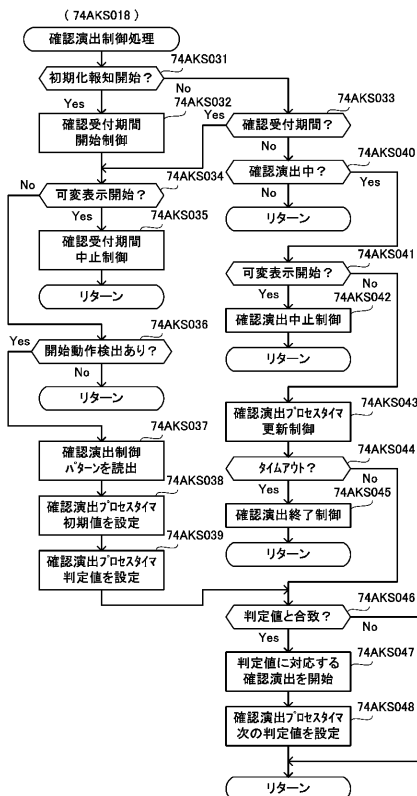
【 図 2 0 - 4 7 】

【图20-47】



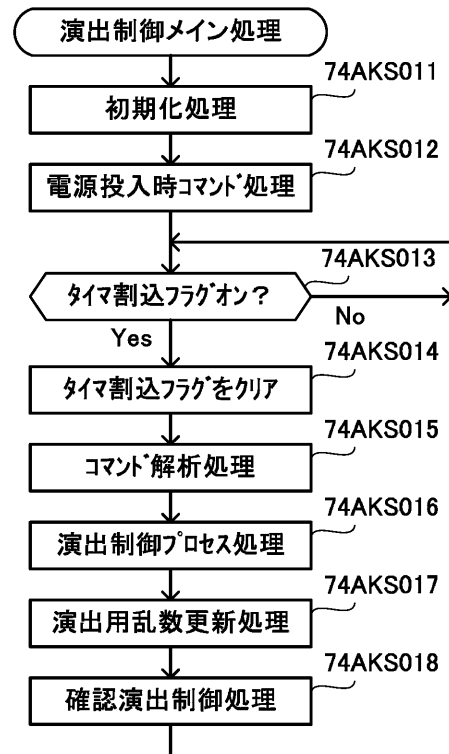
【 図 2 0 - 4 9 】

【图20-49】



【 図 2 0 - 4 8 】

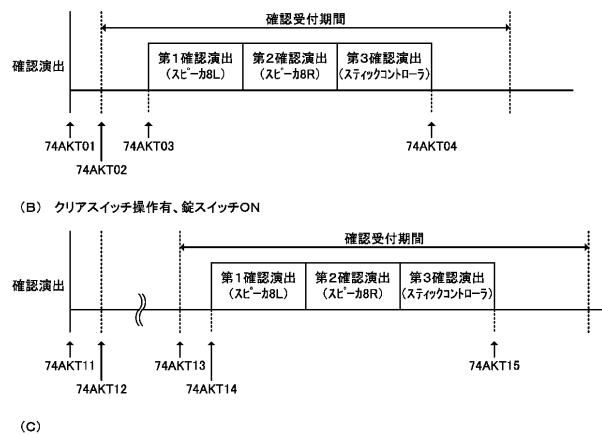
【図20-48】



【 図 2 0 - 5 0 】

【图20-50】

(A) クリアスイッチ操作有、錠スイッチOFF

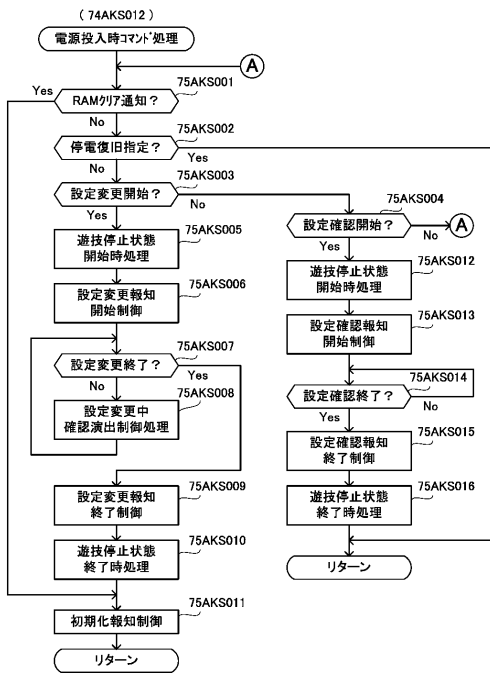


(C)

タイミング	制御内容
74AKT01 74AKT11	電源投入
74AKT02	RAMリフ通知コマンド受信 (初期化通知開始)
74AKT03 74AKT14	開始動作検出 (確認演出開始)
74AKT04 74AKT15	確認演出終了
74AKT12	設定変更開始コマンド受信
74AKT13	設定変更終了コマンド受信 (初期化通知開始)

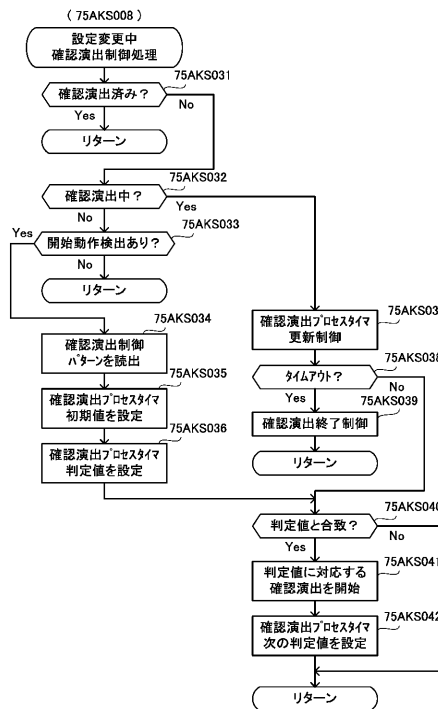
【 図 2 0 - 5 1 】

【图20-51】



【 図 2 0 - 5 2 】

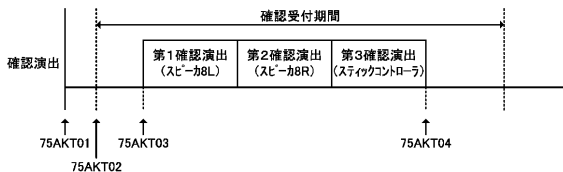
【图20-52】



【 図 2 0 - 5 3 】

【图20-53】

(A) クリアスイッチ操作有、錠スイッチOFF



(B) クリアスイッチ操作有、錠スイッチON



(C)

タイミング	制御内容
75AKT01 75AKT11	電源投入
75AKT02	RAMクリア通知コマンド受信 (初期化報知開始)
75AKT03 75AKT13	開始動作検出 (確認演出開始)
75AKT04 75AKT14	確認演出終了
75AKT12	設定変更開始コマンド受信
75AKT15	設定変更終了コマンド受信 (初期化報知開始)