

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6568023号  
(P6568023)

(45) 発行日 令和1年8月28日(2019.8.28)

(24) 登録日 令和1年8月9日(2019.8.9)

(51) Int.Cl. F 1  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 110 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2016-142178 (P2016-142178)                  (22) 出願日 平成28年7月20日 (2016.7.20)                  (65) 公開番号 特開2018-11686 (P2018-11686A)                  (43) 公開日 平成30年1月25日 (2018.1.25)                  審査請求日 平成29年8月23日 (2017.8.23)</p>	<p>(73) 特許権者 000144153                  株式会社三共                  東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号                  (74) 代理人 100103090                  弁理士 岩壁 冬樹                  (74) 代理人 100124501                  弁理士 塩川 誠人                  (74) 代理人 100135161                  弁理士 眞野 修二                  (74) 代理人 100174964                  弁理士 井伊 正幸                  (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</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の音出力部を備える遊技機であって、  
 前記複数の音出力部から共通の演出音を出力可能な音出力制御手段と、  
 他の遊技機に備えられた音出力部から出力された演出音を反響可能な所定部材とを備え

、  
 前記複数の音出力部から出力される音の音出力部毎の音量バランスに対応し、他の遊技機に対する設置位置を示す複数の選択候補の中から一の選択候補を選択可能であり、

前記音出力制御手段は、前記一の選択候補に対応する音量バランスにより演出音を出力可能であり、

操作者の所定動作に応じて前記複数の音出力部から出力される演出音の音量調整が可能であり、

前記複数の選択候補は、前記複数の音出力部のうち一部の音出力部から出力された演出音が他の遊技機に備えられた所定部材により反響しやすい第1位置に設置されていることを示す第1選択候補と、前記複数の音出力部のうち一部の音出力部から出力された演出音が他の遊技機に備えられた所定部材により反響しにくい第2位置に設置されていることを示す第2選択候補とを含む

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

## 【 0 0 0 1 】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシン等の遊技機に関する。

## 【 背景技術 】

## 【 0 0 0 2 】

特許文献 1 には、例えば、表音内容が各々異なる複数の音出力部（特許文献 1 では、効果音を出力する第 1 スピーカ部 1 9、場内アナウンスを出力する第 2 スピーカ部 2 0、音楽を出力する第 3 スピーカ部 2 1）を備える遊技機（特許文献 1 では、遊技機 1 0）が開示されている。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

10

## 【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 3 - 8 8 6 1 5 号公報

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 4 】

上記特許文献 1 に記載の遊技機は、複数の音出力部の表音内容が各々異なるものであり、複数の音出力部から共通の演出音を出力するものではない。このため、複数の音出力部から出力される共通の演出音についての音の態様を、遊技環境に応じて調整することができない。つまり、遊技環境に応じた音の態様に調整できない。

## 【 0 0 0 5 】

20

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、遊技環境に応じた音の態様に調整できる遊技機を提供することを目的とする。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 6 】

( 1 ) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

複数の音出力部（例えば、スピーカ 8 L、8 R など）を備える遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、

前記複数の音出力部から共通の演出音を出力可能な音出力制御手段（例えば、音声制御基板 1 3 など）と、

他の遊技機に備えられた音出力部から出力された演出音を反響可能な所定部材とを備え

30

、  
前記複数の音出力部から出力される音の音出力部毎の音量バランスに対応し、他の遊技機に対する設置位置を示す複数の選択候補（例えば、図 1 7 ( A ) では台設置位置についての「左端」又は「通常（右端、中）」の設定候補、図 1 7 ( B ) では各音響設定候補など）の中から一を選択候補を選択可能であり（例えば、S 6 2 ~ S 6 4 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）、

前記音出力制御手段は、前記一を選択候補に対応する音量バランスにより演出音を出力可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 の S 6 5 の処理で設定した音響設定で演出音をスピーカ 8 L、8 R から出力させる音声制御基板 1 3 など）、

操作者の所定動作に応じて前記複数の音出力部から出力される演出音の音量調整が可能であり（例えば、S 5 1 A の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）、

40

前記複数の選択候補は、前記複数の音出力部のうち一部の音出力部から出力された演出音が他の遊技機に備えられた所定部材により反響しやすい第 1 位置に設置されていることを示す第 1 選択候補と、前記複数の音出力部のうち一部の音出力部から出力された演出音が他の遊技機に備えられた所定部材により反響しにくい第 2 位置に設置されていることを示す第 2 選択候補とを含む。

このような構成によれば、遊技環境に応じた音の態様に調整できる。

## 【 0 0 0 7 】

( 2 ) 上記 ( 1 ) の遊技機において、

前記複数の音出力部のうちの少なくとも一つの音出力部の周囲の外形が他の音出力部の

50

周囲の外形とは異なる（例えば、前面扉体 5 0 の右側のみに前方突出したサイドパネル 7 0 0 を有しており、遊技機用枠 3 が左右非対称となっている等により、スピーカ 8 R の周囲の外形がスピーカ 8 L の周囲の外形とは異なるなど）、ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技機の形状に応じた音の態様に調整できる。

なお、「音出力部の周囲（近傍）」としては、音出力部の周辺や近辺の位置や部位、音出力部に隣接する位置や部位など、音出力部から出力された音の少なくとも一部を反射、遮断、吸収などする位置や部位などが含まれる。例えば、遊技機（パチンコ遊技機 1 など）の正面視で当該遊技機の外縁側に立体物（サイドパネル 7 0 0 などの突出物）が位置し、その立体物よりも当該遊技機を中心側に音出力部が位置することが挙げられる。

#### 【 0 0 0 8 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) 又は ( 2 ) の遊技機において、

前記音出力制御手段は、前記一の選択候補（例えば、図 1 7 ( A ) では台設置位置についての「左端」又は「通常（右端、中）」の設定候補のうちで選択された一つ、図 1 7 ( B ) では各音響設定候補のうちで選択された一つなど）に対応する前記複数の音出力部の音量バランス（例えば、図 1 7 ( A )、( B 1 ) に示す左右の音量バランスなど）により演出音を出力可能であり、

前記音量バランスを維持した状態で、操作者の所定動作（例えば、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作など）に応じて、前記複数の音出力部から出力される演出音の音量調整が可能である（例えば、S 1 6 2 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）、ようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

#### 【 0 0 0 9 】

( 4 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 3 ) のいずれかの遊技機において、

前記音出力制御手段は、前記複数の音出力部からエラー報知音（例えば、扉開放報知音、異常入賞報知音、磁気異常報知音、電波異常報知音など）を出力可能であり、

前記複数の音出力部から出力される音の態様がいずれの選択候補に調整されている場合であっても、エラー報知音をエラー報知時音量（例えば、最大音量など）で報知する（例えば、S 1 4 2、S 1 4 4 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）、ようにしてもよい。

このような構成によれば、不正を防止できる。

#### 【 0 0 1 0 】

( 5 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 4 ) のいずれかの遊技機において、

特定期間（例えば大当たり遊技状態における期間など）において楽曲を再生可能な楽曲再生手段（例えば、図 2 2 の S 6 3 4 を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）を備え、

前記特定期間において再生される楽曲を複数種類の楽曲（例えば、図 2 3 ( C ) に示す楽曲 A ~ F など）のうちから選択可能であり、

前記楽曲再生手段は、楽曲選択時においては選択中の楽曲の一部であって該楽曲の先頭とは異なる特定部を再生する（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 2 2 の S 6 2 8 を実行することなど）、ようにしてもよい。

このような構成によれば、楽曲選択時の演出効果を向上させることができる。

#### 【 0 0 1 1 】

( 6 ) 上記 ( 5 ) の遊技機において、

楽曲選択時において、前記特定期間に再生される楽曲に対応する画像であって、前記特定部に対応した画像（例えば、楽曲対応画像など）を表示する表示手段（例えば、図 2 4 ( B ) に示す表示エリア V A 1 に楽曲対応画像を表示する画像表示装置 5 など）を備える、ようにしてもよい。

このような構成によれば、楽曲選択時の演出効果を向上させることができる。

#### 【 0 0 1 2 】

( 7 ) 上記 ( 5 ) 又は ( 6 ) の遊技機において、

一の楽曲を、前記特定部の音声を示す特定部データを含む複数の分割された音声データ

10

20

30

40

50

として記憶する記憶手段（例えば、図24(A)に示すように、サビ用データを含む複数の音声データを記憶するROM121など）を備え、

前記楽曲再生手段は、前記楽曲選択時においては前記特定部データに基づいて一の楽曲の前記特定部を再生し（例えば、演出制御用CPU120が図22のS628を実行することなど）、前記特定期間においては前記複数に分割された音声データを繋げて一の楽曲を再生する（例えば、演出制御用CPU120が図22のS634を実行することなど）、ようにしてもよい。

このような構成によれば、データ容量の負担を軽減することができる。

#### 【0013】

(8) 上記(5)～(7)のいずれかの遊技機において、

遊技者の動作（例えば、スティックコントローラ31Aの操作、遊技者の所定動作など）に応じて遊技に関する演出調整（例えば、音量調整、輝度調整、モード切替など）が可能な遊技機であって、

前記演出調整する際に該演出調整の調整状況（例えば、音量調整状況、輝度調整状況、モード切替状況など）を表示可能であり、

第1状態（例えば、パチンコ遊技機では、スーパーリーチ演出中以外の遊技状態、又は、客待ち状態などであってエラー表示中でない状態、スロットマシンでは、連続演出中以外の遊技状態、又は、客待ち状態などであってエラー表示中でない状態など）では遊技者の動作に関わらず前記調整状況を視認可能に表示し（例えば、演出制御用CPU120によるS162などの処理実行に従って音量調整状況が画像表示装置5に表示されるなど）

前記第1状態とは異なる状態であって特定演出（例えば、パチンコ遊技機ではスーパーリーチ演出、スロットマシンでは連続演出など）を実行する第2状態（例えば、パチンコ遊技機ではスーパーリーチ演出中の遊技状態、スロットマシンでは連続演出中の遊技状態など）では、前記調整状況を視認困難又は視認不可能とし（例えば、演出制御用CPU120によるS614などの処理実行に従って音量調整状況が画像表示装置5に表示されないなど）、遊技者の動作に基づいて、前記調整状況を所定条件が成立するまで表示可能（例えば、スティックコントローラ31Aの操作などに基づいて、演出制御用CPU120によるS348などの処理実行に従って音量調整状況が画像表示装置5に所定期間だけ表示されるなど）、ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出の演出効果の低下を抑制しつつ、遊技者の要望に応じて演出調整の調整状況を表示することができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0014】

(9) 上記(5)～(8)のいずれかの遊技機において、

報知演出を実行する報知演出実行手段（例えば賞球数報知演出、獲得枚数報知演出、累積賞球数報知演出、累積獲得枚数報知演出、確変確定報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知、右打ち報知、エラー報知、大当り中昇格演出を実行する演出制御用CPU120等）を備え、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定期間において獲得した価値の大きさを報知する第1報知演出（例えば大当り中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出等）と、特別期間において獲得した価値の大きさを報知する第2報知演出（例えば連チャン中における大当り中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出等）とを実行可能であり、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とは優先順位が異なる（例えば図36の累積賞球数報知演出動作制御処理におけるS397の処理にて、賞球数報知演出が実行中である場合には、累積賞球数報知演出は実行されないこと等）、ようにしてもよい。

このような構成によれば、複数の報知演出を好適に実行することができる。

#### 【0015】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、

本体（例えば、遊技盤2、遊技機用枠3、及び外枠60）と、該本体の前面を開放した

10

20

30

40

50

開放状態（例えば、図49（B）に示すように、前面扉体50が遊技機用枠3から離間している状態）と閉鎖した閉鎖状態（例えば、図49（A）に示すように、前面扉体50が遊技機用枠3を覆った状態）とに変位可能な扉体（例えば、前面扉体50）と、を有する遊技機本体（例えば、パチンコ遊技機1、600から装飾体を除いた部分）と、

前記遊技機本体から突出した状態で、該遊技機本体に保持される装飾用の立体物（例えば、第1装飾体200、第2装飾体300、第3装飾体400、第4装飾体500）と、を備え、

前記立体物は、前記扉体部が閉鎖状態にある場合に、一部（例えば、垂直部220b、320b、420b、520b）が前記本体と前記扉体とで挟持されることで、前記遊技機本体に保持される、ようにしてもよい。

10

このような構成によれば、本体から突出する不安定な立体物を、扉体と本体とで挟むことで安定して遊技機本体に保持することができる。

#### 【0016】

（11）上記（10）の遊技機において、

前記扉体の開閉時に、移動する前記扉体に干渉する位置にある前記立体物の部分を、該扉体に干渉しない位置に移動させる（例えば、図50（B）に示すように、装飾体本体310を上方に持ち上げることで、前面扉体50との干渉を防止する）ことが可能である、ようにしてもよい。

このような構成によれば、立体物が扉体の開閉を妨げてしまうことを抑制できる。

#### 【0017】

20

（12）上記（10）又は（11）の遊技機において、

前記立体物は、前記扉体が前記開放状態から前記閉鎖状態に変位する際に、前記遊技機本体に仮止めするための仮止め部（例えば、差込部220c、320c、520c、仮止部410）を有する、ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技機本体への立体物の取付けを容易に実行できる。

#### 【0018】

（13）上記（10）～（12）のいずれかの遊技機において、

前記遊技機本体において、保持された立体物により覆われ遊技者が視認することができない領域に装飾が施されている（例えば、前面扉体50には、装飾体200、300、400、500に覆われ視認することができない領域にも装飾が施されている）、ようにしてもよい。

30

このような構成によれば、遊技機本体に立体物を取付けない場合であっても、装飾性の低下を抑制できる。

#### 【0019】

（14）上記（10）～（13）のいずれかの遊技機において、

前記立体物は、前記遊技機本体に設けられた光源（例えば、装飾用LED10a、10b、光ファイバケーブルにより導光される光を射出する光源）からの光を内部に取り込むための導光部（例えば、挿入筒201、401、及び透光板202、311）を備える、ようにしてもよい。

このような構成によれば、装飾性をより向上させることができる。

40

#### 【0020】

（15）上記（10）～（14）のいずれかの遊技機において、

前記立体物は、前記遊技機本体に設けられた前記音出力部（例えば、スピーカ8、70）からの音を放出する音放出部（例えば、開口203）を備える、ようにしてもよい。

このような構成によれば、音響を用いることにより演出効果をより向上させることができる。

#### 【0021】

（16）上記（10）～（15）のいずれかの遊技機において、

前記立体物は、前記遊技機本体に設けられた送風機（例えば、送風機9）からの風を放出する風放出部（例えば、開口203）を備える、ようにしてもよい。

50

このような構成によれば、風を知覚させることにより演出効果をより向上させることができる。

【0022】

(17) 上記(10)～(16)のいずれかの遊技機において、

前記立体物は、前記遊技機本体に設けられた前記音出力部の音放出口に形成された網状体(例えば、図51に示す、スピーカ70の網状体70a)に取付け可能な取付部(例えば、仮止部410)を有する、ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技機本体への立体物の取付を容易に実行できる。

【0023】

(18) 上記(10)～(17)のいずれかの遊技機において、

前記遊技機本体には、遊技の進行に伴って移動する移動体(例えば、図51、図52(B)に示す可動ボタン75)が設けられており、前記立体物は、移動する前記移動体に接触することで、該移動体の移動に伴い移動する(例えば、図52(B)に示すように、可動体75の前後方向の移動に伴い、第4装飾体500は前後方向に移動する)、ようにしてもよい。

このような構成によれば、立体物を移動させることにより演出効果をより向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0024】

【図1】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】図1に示すパチンコ遊技機の斜視図である。

【図3】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4】音声制御基板の回路構成例などを示す図である。

【図5】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6】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7】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】ハズレ時変動パターンの判定例を示す図である。

【図10】各種コマンドの設定例を示す図である。

【図11】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】変動パターンの一例を示す説明図である。

【図14】変動パターンの決定例を示す説明図である。

【図15】(A)は演出制御メイン処理の一例を示すフローチャート、(B)は台設置位置が左端と2番目のパチンコ遊技機での左右の音量バランスの違いを示す図である。

【図16】管理者設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】管理者モードの音響設定画面の表示例などを示す図である。

【図18】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】報知制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】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21】音量状況表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】大当たり中楽曲決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図23】大当たり中に再生可能な楽曲の一例などを示す図である。

【図24】大当たり中に再生可能なデータの構成例などを示す図である。

【図25】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図26】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図27】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図28】一時表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図29】スーパーリーチ変動表示において音量変更操作なしの場合の演出例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図30】スーパーリーチ変動表示のスーパーリーチ演出中において音量変更操作ありの場合の演出例を示す図である。

【図31】スーパーリーチ変動表示における音量状況表示の実行タイミング例を示す図である。

【図32】スーパーリーチ演出の開始直前や終了直前に音量変更操作があった場合についての音量状況表示の実行タイミング例を示す図である。

【図33】アタッカー開放時演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図34】確変確定報知演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図35】賞球数報知演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図36】累積賞球数報知演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図37】連チャン回数報知動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図38】大当たり中楽曲名報知動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図39】各種報知画像の一例を示す図である。

【図40】Z値設定テーブルの一例などを示す図である。

【図41】賞球数報知演出、累積賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当たり中楽曲名報知の実行期間が重なった場合の報知画像の一例を示す図である。

【図42】確変確定報知演出、賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当たり中楽曲名報知の実行期間が重なった場合の報知画像の一例を示す図である。

【図43】エラー報知、賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当たり中楽曲名報知の実行期間が重なった場合の報知画像の一例を示す図である。

20

【図44】エラー報知、確変確定報知演出、連チャン回数報知、大当たり中楽曲名報知の実行期間が重なった場合の報知画像の一例を示す図である。

【図45】変形例1のパチンコ遊技機の正面図である。

【図46】変形例1のパチンコ遊技機での各種の制御基板などを示す構成図である。

【図47】前面扉体を開放した状態のパチンコ遊技機の斜視図である。

【図48】変形例1のパチンコ遊技機の上部に着目した分解斜視図である。

【図49】変形例1のパチンコ遊技機の上部についての図45中のV-V線断面図であり、(A)は前面扉体が閉鎖状態にあり第1装飾体が保持された状態を示した図、(B)は前面扉体が開放状態にあり第1装飾体が保持されていない状態を示した図である。

【図50】変形例1のパチンコ遊技機の上部についての図45中のVI-VI線断面図であり、(A)は前面扉体が閉鎖状態にあり第2装飾体が保持された状態を示した図、(B)は前面扉体が開放状態にあり第2装飾体が保持されていない状態を示した図である。

30

【図51】変形例2のパチンコ遊技機の上部に着目した分解斜視図である。

【図52】変形例2のパチンコ遊技機に装飾体を取り付けた部分に着目した断面図であり、(A)は第3装飾体の取付け部に着目した図、(B)は第4装飾体の取付け部に着目した図である。

【図53】変形例3の管理者設定処理を示すフローチャートなどである。

【図54】変形例3の音響設定のカスタマイズ例を示す図である。

【図55】変形例4の突出物の種類に応じた音響設定の例を示す図である。

【図56】変形例4の左隣のメーカー及び機種を選択画面の表示例を示す図である。

40

【図57】変形例5の突出物の進退に応じた音響設定の例を示す図である。

【図58】変形例6の左右のスピーカの角度に応じた音響設定の例を示す図である。

【図59】変形例7の音響設定の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0025】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図1は、実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図2は、図1に示したパチンコ遊技機の斜視図である。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、遊技機用枠3に回動可能に支持された前面扉体50とを備える。遊技盤2には、

50

ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。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。

【0026】

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、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクス(LED(発光ダイオード)等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(特別識別情報)である特別図柄(「特図」ともいう)が、変動可能に表示(可変表示)される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」~「9」を示す数字や「-」を示す記号、あるいは数字や記号に限定されない各セグメントの点灯パターン等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。以下では、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。

10

【0027】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにより可変表示される複数種類の特別図柄には、それぞれを識別するための図柄番号が付されていればよい。一例として、「-」の記号を示す特別図柄には図柄番号として「0」が付されている他、複数種類の点灯パターンに対する図柄番号として「1」~「9」が付されていればよい。

【0028】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD(液晶表示装置)等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置5の画面上では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(装飾識別情報)である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

20

【0029】

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

30

【0030】

このように、画像表示装置5の画面上では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、又は、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示(あるいは単に「導出」ともいう)する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示(完全停止表示や最終停止表示ともいう)して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間(例えば1秒間)よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示

40

50



することなどが含まれてもよい。

【0031】

画像表示装置5の画面上には、第1保留表示部5HRと、第2保留表示部5HLと、アクティブ表示部AHAとが配置されている。第1保留表示部5HRは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームに対応する可変表示の保留数である。第2保留表示部5HLは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームに対応する可変表示の保留数である。特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過(進入)することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件(「実行条件」ともいう)は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

10

【0032】

例えば、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)する第1始動入賞の発生により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの始動条件(第1始動条件)が成立したときに、当該第1始動条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立しなければ、第1特図保留記憶数が1加算(インクリメント)され、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)する第2始動入賞の発生により、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの始動条件(第2始動条件)が成立したときに、当該第2始動条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立しなければ、第2特図保留記憶数が1加算(インクリメント)され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1特図保留記憶数が1減算(デクリメント)され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2特図保留記憶数が1減算(デクリメント)される。なお、第1始動入賞が発生したときに、第1特図保留記憶数が所定の上限値(例えば「4」)に達していれば、第1始動条件は成立せず、その始動入賞に基づく特図ゲームは無効とされ、賞球の払出しのみが行われてもよい。また、第2始動入賞が発生したときに、第2特図保留記憶数が所定の上限値(例えば「4」)に達していれば、第2始動条件は成立せず、その始動入賞に基づく特図ゲームは無効とされ、賞球の払出しのみが行われてもよい。

20

30

【0033】

第1保留表示部5HRでは、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶に対応する保留表示が行われる。第2保留表示部5HLでは、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶に対応する保留表示が行われる。第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部(例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念)を指すこともあるものとする。

40

【0034】

第1保留表示部5HRは、例えば左詰めで第1保留表示が可能に構成されていればよい。第1保留表示部5HRには、第1特図保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、左端から順に保留番号「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第1始動条件の成立により第1特図を用いた特図ゲームの保留数が増加したときには、第1保留表示部5HRに他の第1保留表示がなければ、第1保留表示部5HRにおいて保留番号「1」に対応した左端の表示部位にて、増加分の第1特図保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第1保留表示を追加する。第1保留表示部5H

50

Rに他の第1保留表示があれば、新たな第1保留表示を、他の第1保留表示が行われている表示部位の右隣にて非表示となっている表示部位（保留番号「2」～「4」のいずれかに対応）に追加する。第1保留表示部5HRに複数の第1保留表示がある場合に、新たな第1開始条件の成立により第1特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、第1保留表示部5HRにおいて保留番号「1」に対応した左端の表示部位における第1保留表示を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示のそれぞれを、消去した表示部位の方向（左側）に移動（シフト）させる。

#### 【0035】

第2保留表示部5HLは、例えば右詰めで第2保留表示が可能に構成されていればよい。第2保留記憶部5HLには、第2特図保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、右端から順に保留番号「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第2始動条件の成立により第2特図を用いた特図ゲームの保留数が増加したときには、第2保留表示部5HLに他の第2保留表示がなければ、第2保留表示部5HLにおいて保留番号「1」に対応した右端の表示部位にて、増加分の第2特図保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を追加する。第2保留表示部5HLに他の第2保留表示があれば、新たな第2保留表示を、他の第2保留表示が行われている表示部位の左隣にて非表示となっている表示部位（保留番号「2」～「4」のいずれかに対応）に追加する。第2保留表示部5HLに複数の第2保留表示がある場合に、新たな第2開始条件の成立により第2特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、第2保留表示部5HLにおいて保留番号「1」に対応した右端の表示部位における第2保留表示を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示のそれぞれを、消去した表示部位の方向（右側）に移動（シフト）させる。

#### 【0036】

アクティブ表示部AHAは、実行中の可変表示に対応して、保留表示と同一の演出画像又は異なる演出画像を表示する。アクティブ表示部AHAにおける表示は、アクティブ表示（可変表示に対応する対応表示）と称する。アクティブ表示部AHAでは、例えば第1開始条件の成立により第1特図を用いた特図ゲームが開始されることに対応して、第1保留表示部5HRにて消去（消化）された第1保留表示に応じたアクティブ表示が行われる。また、アクティブ表示部AHAでは、例えば第2開始条件の成立により第2特図を用いた特図ゲームが開始されることに対応して、第2保留記憶部5HLにて消去（消化）された第2保留表示に応じたアクティブ表示が行われる。なお、第1保留表示や第2保留表示とアクティブ表示とは、色彩や模様が共通するものであればよく、例えばアクティブ表示は第1保留表示や第2保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。

#### 【0037】

図1に示された画像表示装置5の表示領域には、第1保留表示部5HRと第2保留表示部5HLとの間にアクティブ表示部AHAが配置されている。これに対し、アクティブ表示部AHAは、第1保留表示部5HRと第2保留表示部5HLとの間に配置されるものに限定されず、画像表示装置5の表示領域における任意の位置に配置されていればよい。また、第1保留表示部5HRや第2保留表示部5HLの配置も任意に変更可能であり、例えば第1保留表示部5HRと第2保留表示部5HLとを入れ替えて配置したものでよい。

#### 【0038】

第1保留表示部5HRや第2保留表示部5HLとともに、あるいは第1保留表示部5HRや第2保留表示部5HLに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1では、第1保留表示部5HRや第2保留表示部5HLとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば4個）のLEDを含んで構成されている。

## 【 0 0 3 9 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば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始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 3 に示す普通電動役物用のソレノイド 8 1 によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

## 【 0 0 4 0 】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 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、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 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 始動入賞口を遊技球が通過（進入）できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第 2 始動入賞口を遊技球が進入（通過）できる一方、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入（通過）しにくいように構成してもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）可能な開放状態又は拡大開放状態といった第 1 可変状態と、遊技球が通過（進入）不可能な閉鎖状態又は通過（進入）困難な通常開放状態といった第 2 可変状態とに、変化できるように構成されている。

## 【 0 0 4 1 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、図 3 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出され、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、図 3 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第 1 保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 保留記憶数が所定の上限值以下であれば、第 2 始動条件が成立する。

## 【 0 0 4 2 】

なお、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

## 【 0 0 4 3 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、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、図 3 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 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 4 4 】

一例として、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、遊技球が大入賞口を通過（進入）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、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくなる。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

## 【 0 0 4 5 】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図3に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23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、特別可変入賞球装置7において開放状態となった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、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その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、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、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又は困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

10

#### 【0046】

遊技盤2の所定位置（図1では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

#### 【0047】

20

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば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単一又は複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

#### 【0048】

前面扉体50の左右上部位置には、共通の演出音（音声や効果音等）を出力するスピーカ8L、8Rが設けられ、遊技領域周辺部には遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ遊技機1の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等）の周囲には、装飾用LEDが配置されていてもよい。遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。

30

#### 【0049】

前面扉体50の前面右側部には、該前面扉体50の前面から前方に突出した形状のサイドパネル700（突出物、立体物）が設けられている。サイドパネル700は、シート状の導光板701と、略矩形環状に形成されて導光板701が収納されるとともに前面扉体50に取り付けられるパネル枠702と、を備えている（図2参照）。遊技機用枠3における導光板701の奥側端面と対向する箇所には、複数のサイドパネル用LED703（図3参照）が並設されている。複数のサイドパネル用LED703からの光が導光板701の奥側端面に入射され、導光板701の内部を光が伝播し、該導光板701の表面及び裏面から光が出射することで、該導光板701の表面及び裏面が発光可能となっている。

40

#### 【0050】

なお、複数のサイドパネル用LED703からの光を導光板701の奥側端面に導く光ガイド部材を、遊技機用枠3又は前面扉体50に備えるようにしてもよい。また、導光板701は、その表面及び裏面の少なくとも一方に、所定のキャラクタや文字などの所定の装飾が施されたものであってもよく、所定の装飾を施した光透過性の装飾シートを、導光

50

板 701 の表面及び裏面の少なくとも一方に備えるようにしてもよい。また、導光板 701 はその表面及び裏面の何れか一方のみが発光可能なものとしてもよく、導光板 701 の表面及び裏面の一方に遮光性の装飾シートを備えるようにしてもよい。なお、サイドパネル 700 は、前面扉体 50 に対して電氣的接続はされておらず（前面扉体 50 などからの配線や電気部品などを有さない）、光入力によって発光するように構成されているが、サブ液晶表示装置や各種ランプなどの電気部品を備えるようにしてもよい。

#### 【0051】

遊技領域の下方における前面扉体 50 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられ、遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

10

#### 【0052】

前面扉体 50 の下部には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。前面扉体 50 には、操作桿に対する傾倒操作（動作）を検知する傾倒方向センサユニットを含むコントローラセンサユニット 35A が設けられていればよい。前面扉体 50 におけるスティックコントローラ 31A の上方には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作（動作）を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。

20

#### 【0053】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 11 と演出制御基板 12 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 15 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

#### 【0054】

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

30

#### 【0055】

主基板 11 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 やスイッチ回路 110、ソレノイド回路 111 などが搭載されている。スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。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を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

40

#### 【0056】

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、中継基板 15 を介して主基板 11 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8L、8R 及び遊技効果ランプ 9 やサイドパネル用 LED 703 や装飾用 LED といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 12 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8L、8R からの音声

50

出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ 9 やサイドパネル用 LED 7 0 3 や装飾用 LED などにおける点灯 / 消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【 0 0 5 7 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ 9 やサイドパネル用 LED 7 0 3 や装飾用 LED などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

10

【 0 0 5 8 】

図 3 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ ( 第 1 始動口スイッチ 2 2 A 及び第 2 始動口スイッチ 2 2 B )、カウントスイッチ 2 3、電波センサ 4 2、磁石 ( 磁気 ) センサ 4 3、枠開放スイッチ 4 4、満タン検出スイッチ 4 5、及び球有り検出スイッチ 4 6 といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

20

【 0 0 5 9 】

電波センサ 4 2 により、遊技機を誤作動させるような異常電波が検出される。磁石センサ 4 3 により、遊技機を誤作動させるような異常磁気検出される。枠開放スイッチ 4 4 により、遊技枠が開放状態であることが検出される。満タン検出スイッチ 4 5 により、下皿の遊技球の満タン状態が検出される。球有り検出スイッチ 4 6 により、上皿 ( 打球供給皿 ) よりも上流側の払出し通路の遊技球の有無が検出される。

【 0 0 6 0 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R から音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 やサイドパネル用 LED 7 0 3 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。これらの演出制御コマンドはいずれも、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 」となり、EXT データの先頭ビットは「 0 」となるように、予め設定されていなければならない。

30

【 0 0 6 1 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM ( Read Only Memory ) 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM ( Random Access Memory ) 1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU ( Central Processing Unit ) 1 0 3 と、CPU 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O ( Input/Output port ) 1 0 5 とを備えて構成される。

40

【 0 0 6 2 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から

50

固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップのマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101や乱数回路104、I/O105などは外付けされてもよい。

**【0063】**

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、例えば乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路104などのハードウェアによって更新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のCPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタや、RAM102とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU103が定期的又は不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われてもよい。

**【0064】**

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データが書換可能に一時記憶される。

**【0065】**

演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

**【0066】**

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

**【0067】**

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載さ

10

20

30

40

50

れた1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線も接続されている。

【0068】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124やRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタなどにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。一例として、演出制御基板12の側では、飾り図柄の可変表示における停止図柄決定用の乱数値や、予告演出決定用の乱数値といった、各種の演出決定用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。

【0069】

図3に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた演出制御実行データ(表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データなど)や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。

【0070】

図3に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。詳しくは、このRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば、演出制御用データ保持エリアが設けられている。この演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。この演出制御フラグ設定部には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0071】

演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部123は、画像表示装置5の表示画面内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部123には、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD駆動回路などが搭載されていればよい。なお、VDPは、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的にDSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROMは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかをを用いて構成されたものであればよい。

【0072】

10

20

30

40

50



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、演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。I / O 1 2 5 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

#### 【 0 0 7 3 】

音声制御基板 1 3 には、図 4 に示すように、入出力ドライバ 8 0 2 や音声合成用 I C 8 0 3、音声データ ROM 8 0 4、増幅回路 8 0 5 L、8 0 5 R、ボリューム 8 0 6 L、8 0 6 R などが搭載されている。一例として、音声制御基板 1 3 では、演出制御基板 1 2 から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバ 8 0 2 を介して音声合成用 I C 8 0 3 に入力される。音声合成用 I C 8 0 3 は、音番号データに応じた共通の演出音（音声や効果音など）を構成する左用及び右用の音声信号を生成し、増幅回路 8 0 5 L、8 0 5 R に出力する。増幅回路 8 0 5 L、8 0 5 R は、音声合成用 I C 8 0 3 から出力された左用及び右用の音声信号を、ボリューム 8 0 6 L、8 0 6 R で設定されている音量に応じたレベルに増幅してスピーカ 8 L、8 R に出力する。音声データ ROM 8 0 4 には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 I C 8 0 3 が音番号データに応じた制御データを読み出して、共通の演出音（音声や効果音など）を構成する音声信号が生成される。音声データ ROM 8 0 4 の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていけばよい。なお、上記の共通の演出音（音声や効果音など）とは、スピーカ 8 L、8 R から同時又は同時期に出力されることで構成される演出音であればよく、例えば、楽曲、効果音及び音声のうち少なくとも一つ以上を有する演出音を含む意味であり、左音声及び右音声についての内容や周波数成分の違いがあっても構わない。

#### 【 0 0 7 4 】

パチンコ遊技機 1 においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作（例えば回転操作）されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口（第 1 始動領域）を通過（進入）すると、図 3 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される。

#### 【 0 0 7 5 】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口（第 2 始動領域）を通過（進入）すると、図 3 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置 6 B が第 2 可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難又は通過不可能である。

#### 【 0 0 7 6 】

通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 3 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示さ

10

20

30

40

50

れば、普通図柄の可変表示結果が「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が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。

【 0 0 7 7 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 3 に示す基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される。

【 0 0 7 8 】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。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 による特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置 5 の画面上に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、特別図柄とは異なる飾り図柄（演出図柄）の可変表示が行われる。「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄は、それぞれ左図柄、中図柄、右図柄ともいう。第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

【 0 0 7 9 】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」（特定表示結果）となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。すなわち、大当り遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当り」となるか否かに対応しており、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」（非特定表示結果）となる。

【 0 0 8 0 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A 又は第 2 特別図柄表示装置 4 B に大当り図柄が停止表示（導出）されて可変表示結果が「大当り」となる場合には、画像表示装置 5 の表示領域において、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表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

【 0 0 8 1 】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置 7 が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。そして、所定の開放上限時間（例えば 29.5 秒間又は 0.1 秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば 9 個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難又は発生不可能となる。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「2」又は「15」など）に達するまで繰返し実行される。

## 【 0 0 8 2 】

可変表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかとなる場合が含まれていればよい。大当たり種別が「非確変」又は「確変」となった場合には、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば29.5秒間など）となる通常開放ラウンドが実行される。一方、大当たり種別が「突確」となった場合には、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば0.1秒間など）となる短期開放ラウンドが実行される。通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、第1特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、第2特定遊技状態ともいう。

10

## 【 0 0 8 3 】

大当たり種別が「突確」である場合の大当たり遊技状態では、短期開放ラウンドにて特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放ラウンドにおける第1期間よりも短い第2期間（例えば0.1秒間）となる。なお、短期開放ラウンドにて大入賞口の開放期間が第2期間となるように制御される以外は、通常開放ラウンドが実行される場合と同様の制御が行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放ラウンドが実行される場合には、ラウンド遊技の実行回数が、通常開放ラウンドの実行回数である第1ラウンド数（例えば「15」）よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となるようにしてもよい。すなわち、短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態に比べて、各ラウンド遊技にて大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第1状態に変化させる期間が第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンド遊技の実行回数が第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

20

## 【 0 0 8 4 】

このような短期開放ラウンドが実行される場合には、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば15個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間が第2期間（0.1秒間など）であることなどにより、実質的には出玉（賞球）が得られない大当たり遊技状態となる。したがって、大当たり種別が「突確」となったことに基づく大当たり遊技状態（第2特定遊技状態）は、大当たり種別が「非確変」又は「確変」となったことに基づく大当たり遊技状態（第1特定遊技状態）よりも、遊技者にとって不利な遊技状態となる。こうして、大当たり種別が「非確変」又は「確変」となったことに基づいて、通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態となった場合には、大入賞口を遊技球が通過しやすい第1変化態様で、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）と第2状態（閉鎖状態）とに変化させる制御が行われる。一方、大当たり種別が「突確」となったことに基づいて、短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態となった場合には、大入賞口を遊技球が通過しにくい第2変化態様で、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）と第2状態（閉鎖状態）とに変化させる制御が行われる。

30

## 【 0 0 8 5 】

なお、上記した特別可変入賞球装置7の第1状態（開放状態）と第2状態（閉鎖状態）は、後述の音量状況表示処理（S162）の説明で触れる「第1状態」、「第2状態」とは異なる。後述の「第1状態」は、例えば、スーパーリーチ演出中以外の遊技状態、又は、客待ち状態などであってエラー表示中でない状態などであり、後述の「第2状態」は、例えば、パチンコ遊技機ではスーパーリーチ演出中の遊技状態などである。

40

## 【 0 0 8 6 】

大当たり遊技状態が終了した後は、所定の確変制御条件が成立したに基づいて、可変表示結果が「大当たり」となる確率（大当たり確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、所定回数（例えば200回）の可変表示が実行されること、又は可変表示の実行回数が所定回数に達する以前に大当たり遊技状態が開始される

50

ことなど、所定の確変終了条件が成立するまで継続するように制御される。なお、確変終了条件は、可変表示の実行回数にかかわらず、次回の大当り遊技状態が開始されるときに成立するようにしてもよい。大当り遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数（例えば100回）の可変表示が実行されたこと、又は可変表示の実行回数が所定回数に達する以前に大当り遊技状態が開始されることなど、所定の時短終了条件が成立するまで継続するように制御される。一例として、大当り種別が「非確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態となる。一方、大当り種別が「確変」又は「突確」である場合に大当り遊技状態が終了した後は、遊技状態が確変状態となる。

#### 【0087】

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態（開放状態又は拡大開放状態）と第2可変状態（閉鎖状態又は通常開放状態）とに変化させる。例えば、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれかが1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させる制御は、高開放制御（「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした確変状態や時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。なお、確変状態にて確変制御が行われるときでも、高開放制御が行われない場合があってもよい。

#### 【0088】

画像表示装置5において、最終停止図柄（例えば左図柄、中図柄、右図柄のうちの中図柄）となる図柄以外の飾り図柄が、所定時間継続して大当り組合せと一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、又は、複数の飾り図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という）において行われる演出を、リーチ演出という。リーチ演出として、画像表示装置5の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させることや、背景画像の表示態様を変化させること、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させることといった、飾り図柄の変動態様を変化させることとは異なる演出動作が実行されてもよい。画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、リーチ演出に含まれていてもよい。リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、画像表示装置5の画面上で変動表示される図柄の表示結果が大当り組合せでない場合には「ハズレ」となり、変動表示状態は終了する。

#### 【0089】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（リーチパターンともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当り」となる可能性（信頼度、あるいは大当り信頼度ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマルのリーチ演出（ノーマルリーチ）とスーパーのリーチ演出（スーパーリーチ）が予め設定されている。そして、スーパーリーチにお

10

20

30

40

50

るリーチ演出が実行された場合には、ノーマルリーチにおけるリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。なお、スーパーリーチとなるリーチ演出には、他のスーパーリーチに比べて大当たり期待度が高くなる特定のリーチ演出を実行するスーパーリーチを含む複数種類のリーチ演出があってもよい。

【0090】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。一例として、飾り図柄の可変表示中には擬似連変動（以下「擬似連」とも言う）の可変表示演出が実行可能であればよい。「擬似連」の可変表示演出は、主基板11の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。

10

【0091】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの開始条件が1回成立したことに伴って、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後、再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大3回）まで行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数であればよい。

20

【0092】

「擬似連」の可変表示演出では、一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、特殊組合せの擬似連チャンス目として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。「擬似連」の可変表示演出において初回変動を含む複数回の変動表示に伴って、再変動演出となる画像表示などの所定演出が実行されてもよい。なお、再変動演出は、画像表示装置5の画面上にて画像表示を行うことによるものに限定されず、各種の演出装置を用いた任意の演出動作を含んでいてもよい。

【0093】

画像表示とは異なる再変動演出の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが1つずつ増えていくように制御されてもよい。また、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、装飾用LEDの表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。また、装飾用LEDに替えて或いは装飾用LEDとともに複数のサイドパネル用LED703の点灯や表示色が変化するように制御されてもよい。

30

【0094】

画像表示とは異なる再変動演出のさらなる一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用模型（可動部材）が動作するように制御されてもよい。このとき、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、演出用模型（可動部材）の動作態様が変化するように制御されてもよいし、複数の演出用模型（可動部材）のうちで動作するものが変化するように制御されてもよい。

40

【0095】

「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置5の画面上に特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するように制御されてもよい。また、再変動演出として、例えば擬似連チャンス目となる飾り図柄が仮停止表示されるときなどに、特殊な効果音となる音声をスピーカ8L、8Rから出力するように制御されてもよい。こうした再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの

50

再変動演出の一部又は全部に代えて、サイドパネル用LED703や装飾用LEDの点灯や点滅、演出用模型の動作、演出画像の表示、効果音の出力のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。このとき、1種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される可能性（大当たり期待度）といった、所定の遊技価値が付与される可能性や遊技者にとって有利な遊技状態に制御される可能性が高まるようにしてもよい。

【0096】

例えば「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。そして、擬似連変動（再変動）の繰返し実行回数（擬似連回数）が多くなったときには、擬似連回数が少ないときよりも、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。また、擬似連変動の繰返し実行回数（擬似連回数）によって演出の発生割合が変化するように制御されてもよい。例えば擬似連変動が2回行われることにより「リーチ確定」となり、擬似連変動が3回行われることにより「スーパーリーチ確定」となるようにしてもよい。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば4回や5回といった、1回～3回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

【0097】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「擬似連」の他にも、例えば「滑り」や「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「滑り」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、単一又は複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」又は「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rのいずれか一方又は双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0098】

「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。一方、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて擬似連チャンス目となるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄を再び変動させる「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0099】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「擬似連」などの可変表示演出とは異

10

20

30

40

50

なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることなどを、遊技者に予め告知するための予告演出が実行されることがある。

**【 0 1 0 0 】**

予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に実行されるものが含まれていてもよい。このように、予告演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでの所定タイミングにて、大当り遊技状態となる可能性を予告できるものであればよい。こうした予告演出を実行する場合における演出動作の内容（演出態様）に対応して、複数の予告パターンが予め用意されている。

10

**【 0 1 0 1 】**

予告演出のうちには、先読み予告演出（先読み演出ともいう）となるものが含まれている。先読み予告演出は、可変表示結果が「大当り」となる可能性などが予告される対象（予告対象）となる可変表示が実行されるより前に、演出態様に応じて可変表示結果が「大当り」となる可能性を予告可能な予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出ともいう。先読み予告演出では、予告対象となる可変表示が開始されるより前に、例えば始動入賞の発生による特図ゲームの保留記憶などに基づいて可変表示結果が「大当り」となる可能性などを予告するための演出動作が開始される。先読み予告演出との対比において、予告対象となる可変表示が開始された後に実行が開始される予告演出は、単独予告演出（単独予告、当該変動予告、あるいは可変表示中予告演出ともいう）と称される。

20

**【 0 1 0 2 】**

なお、先読み予告演出の一例として、第1保留表示部 5 H Rにおける第1保留表示の表示部位や第2保留表示部 5 H Lにおける第2保留表示の表示部位を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、予告対象となる可変表示において「大当り」となる可能性などを予告する「保留表示変化」の先読み予告演出が実行されてもよい。より具体的には、特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位における表示色を、通常時における所定色（例えば白色）とは異なる特定色（例えば赤色、緑色、青色のいずれかなど）とすることにより、可変表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、第1保留表示や第2保留表示における表示柄を通常時とは異なる特定柄（例えばサクラ柄など）とすることにより、可変表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できるようにしてもよい。あるいは、第1保留表示や第2保留表示として所定のメッセージ（例えば「秘」など）を示す表示態様とすることにより、表示色が特定色に変化する可能性が通常よりも高いことを報知（示唆）できるようにしてもよい。こうした表示態様が特定態様に変化する可能性が高いことを示唆する保留表示は、示唆保留表示ともいう。「保留表示変化」の先読み予告演出は、保留表示変化演出ともいう。

30

40

**【 0 1 0 3 】**

また、単独予告演出の一例として、アクティブ表示部 A H Aにおける演出画像の表示を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、開始条件が成立した可変表示において「大当り」となる可能性などを予告する「アクティブ表示変化」の予告演出が実行されてもよい。より具体的には、アクティブ表示部 A H Aにおける表示色を、通常時における所定色（例えば白色）とは異なる特定色（例えば赤色、緑色、青色の

50

いずれかなど)とすることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。「アクティブ表示変化」の予告演出は、アクティブ表示変化演出ともいう。

#### 【0104】

第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bにハズレ図柄が停止表示(導出)されて可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、可変表示態様が「非リーチ」(「通常ハズレ」ともいう)となる場合と、可変表示態様が「リーチ」(「リーチハズレ」ともいう)となる場合とが含まれている。可変表示態様が「非リーチ」となる場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、リーチにならない所定の飾り図柄の組合せ(非リーチ組合せ)が停止表示(導出)される。可変表示態様が「リーチ」となる場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当たり組合せとはならない所定の飾り図柄の組合せ(リーチ組合せ)が停止表示(導出)される。非リーチ組合せやリーチ組合せを構成する飾り図柄は、ハズレ図柄となる特別図柄とともに、非特定表示結果に含まればよい。

10

#### 【0105】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

#### 【0106】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間(例えば、2ミリ秒)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

20

#### 【0107】

このような遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、図5に示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理には、例えばスイッチ処理(S11)、メイン側エラー処理(S12)、情報出力処理(S13)、遊技用乱数更新処理(S14)、特別図柄プロセス処理(S15)、普通図柄プロセス処理(S16)、コマンド制御処理(S17)といった、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の処理が含まれている。

30

#### 【0108】

スイッチ処理(S11)は、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。

40

#### 【0109】

メイン側エラー処理(S12)は、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処理である。異常診断としては、異常入賞、磁気異常、電波異常、枠開放異常、満タン検知、球切れ検知などがある。

#### 【0110】

具体的には、CPU103は、正規の時期以外の時期において大入賞口に遊技球が入賞したことを検出した場合や、正規の時期以外の時期において始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出した場合に、異常入賞の報知を行なわせるための異常入賞報知処理として、演出制御基板12に異常入賞の発生を示すコマンドを送信するための設定を行う。ま

50



た、CPU103は、電波センサ42あるいは磁石センサ43から検出信号を入力したことに基づいて電波異常報知あるいは磁気異常報知を行なわせるための磁気異常・電波異常報知処理として、演出制御基板12に電波異常あるいは磁気異常の発生を示すコマンドを送信するための設定を行う。また、CPU103は、枠開放スイッチ44から検出信号を入力したことに基づいて遊技枠開放報知を行なわせるための遊技枠開放報知処理として、演出制御基板12に遊技機枠の開放を示すコマンドを送信するための設定を行う。また、CPU103は、満タン検出スイッチ45から検出信号を入力したことに基づいて満タン報知を行ない、球有り検出スイッチ46からの検出信号が途絶えることに基づいて球切れ報知を行なわせるための満タン・球切れ報知処理として、演出制御基板12に満タンあるいは球切れの発生を示すコマンドを送信するための設定を行う。上述した異常入賞、電波異常、磁気異常、遊技機枠の開放、満タン又は球切れの発生を示す各コマンドは、後述するコマンド制御処理(S17)において演出制御基板12に送信されるが、メイン側エラー処理において送信するようにしてもよい。

10

**【0111】**

情報出力処理(S13)は、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。

**【0112】**

遊技用乱数更新処理(S14)は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。一例として、主基板11の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値MR1と、大当り種別決定用の乱数値MR2と、変動パターン決定用の乱数値MR3と、普図表示結果決定用の乱数値MR5とが含まれていればよい。特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。大当り種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合に、大当り種別を「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかといった、複数種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。変動パターン決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値である。普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果を「普図当り」として普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を閉鎖状態(通常開放状態)よりも高い頻度で遊技球が通過(進入)しやすい開放状態(拡大開放状態)に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。

20

30

**【0113】**

特別図柄プロセス処理(S15)では、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、特別図柄表示装置4における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理(S16)は、普通図柄表示器20における表示動作(例えばセグメントLEDの点灯、消灯など)を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする処理である。普通図柄プロセス処理(S16)では、時短制御に伴う高開放制御として、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間(普図変動時間)を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御の一部又は全部が行われる。

40

**【0114】**

コマンド制御処理(S17)は、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、コマンド制御処理(S

50

17)では、RAM102に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【0115】

図6は、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。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(S101)。始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、S110~S117の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0116】

図7は、始動入賞判定処理として、図6のS101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に示す始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(S201)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(S201; Yes)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば「4」となっているか否かを判定する(S202)。このとき、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。S202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(S202; No)、RAM102の所定領域(遊技制御バッファ設定部など)に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する(S203)。

#### 【0117】

S201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(S201; No)、S202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(S202; Yes)、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(S204)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(S204; Yes)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば「4」となっているか否かを判定する(S205)。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。S205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(S205; No)、始動口バッファ値を「2」に設定する(S206)。

#### 【0118】

S203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を1加算するように更新する(S207)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加(インクリメント)するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加(インクリメント)するように更新される。こうして、第1始動条件が成立したときには第1特図保留記憶数が1増加するように更新され、第2始動条件が成立したときには第2

10

20

30

40

50

特図保留記憶数が1増加するように更新される。このときには、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新する（S208）。

【0119】

S208の処理を実行した後に、CPU103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（S209）。一例として、S209の処理では、乱数回路104やRAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（S210）。

10

【0120】

S210の処理では、例えば始動口バッファ値が「1」であるときに、保留データが第1特図保留記憶部にセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときに、保留データが第2特図保留記憶部にセットされる。第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）について保留記憶として記憶する。第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）について保留記憶として記憶する。

20

【0121】

第1特図保留記憶部は、例えば第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が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別が複数種別のいずれとなるか、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

30

【0122】

第2特図保留記憶部は、例えば第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が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別が複数種別のいずれとなるか、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

40

【0123】

S210の処理に続いて、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（S211）。続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（S212）。その後、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板12

50

に対して送信するための設定を行う（S213）。さらに、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（S214）。このとき、始動口バッファ値が「2」であれば（S214；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（S215）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であるときには（S214；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（S216）、S204の処理に進む。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0124】

図8は、入賞時乱数値判定処理として、図7のS212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。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図6のS110、図11）において、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定や、変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口又は第2始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、CPU103がS212の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出すると決定される乱数値MR1であるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする変動パターンに決定される乱数値MR3であるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」となるか否かや、飾り図柄の可変表示中にリーチ状態となるか否かを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、先読み演出となる予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

【0125】

図8に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えばRAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（S401）。より具体的には、確変フラグがオンであるときには遊技状態が確変状態であること、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには遊技状態が時短状態であること、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを、それぞれ特定すればよい。また、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか否かを特定できればよい。

【0126】

CPU103は、こうして特定された遊技状態が大当り遊技状態となっている大当り中であるか否かを判定する（S402）。このとき、大当り中でないと判定された場合には、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ペース中であるか否かを判定する（S403）。S402にて大当り中であると判定されたときや（S402；Yes）、S403にて高ペース中であると判定されたときには（S403；Yes）、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（S404）。

【0127】

S403にて高ペース中ではないと判定されたときや（S403；No）、S404にて始動口バッファ値が「2」であると判定されたときには（S404；Yes）、図7に示されたS209の処理で抽出した乱数値を用いて、各種の可変表示内容を判定する（S405）。この実施の形態において、始動入賞時に判定する可変表示内容には、「大当り」、「ハズレ時スーパーリーチ確定」、「ハズレ時リーチ確定」、「ハズレ時一般」がある。

【0128】

CPU101は、可変表示内容が「大当り」であるか否かを判定するために、大当り判定範囲を設定する。例えば、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された

10

20

30

40

50

特定表示結果決定テーブルから、現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられるデータ（特図表示結果決定用テーブルデータ）を選択する。この特図表示結果決定用テーブルデータにおいて、特図表示結果が「大当たり」に割り当てられた決定値の範囲が、大当たり判定範囲として設定されればよい。この大当たり判定範囲は、S209の処理で抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であれば、可変表示内容が「大当たり」と判定される。

#### 【0129】

乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲外であることに対応して、可変表示内容が「大当たり」ではないと判定された場合には、ハズレ時のスーパーリーチ確定範囲やリーチ確定範囲を設定する。ハズレ時のスーパーリーチ確定範囲やリーチ確定範囲は、特図保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチあるいはノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに決定することができる乱数値（変動パターン決定用の乱数値MR3）の範囲として、予め定められていけばよい。

#### 【0130】

特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、変動パターン決定用の乱数値MR3と、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された変動パターン決定テーブルとを用いて、予め用意された複数の変動パターンのうちから、今回の可変表示で使用される変動パターンが決定される。変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、複数の変動パターンのいずれかに割り当てられている。CPU103は、乱数値MR3と合致する決定値が割り当てられた変動パターンを、今回の可変表示で使用される変動パターンに決定する。例えば可変表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に用いられる変動パターン決定テーブルでは、複数の変動パターンに対する決定値の割当てが、図14（B1）や図14（B2）に示すように、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数に応じて異なっている。ただし、一部の決定値は、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数にかかわらず同一（あるいは同一種）の変動パターンに割り当てられている。こうした変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータにおいて、スーパーリーチを伴う変動パターンに割り当てられた決定値のうちで、特図保留記憶数にかかわらずスーパーリーチを伴う変動パターンに割り当てられた決定値の範囲が、スーパーリーチ確定範囲として予め定められていけばよい。また、変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータにおいて、ノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値のうちで、特図保留記憶数にかかわらずリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値の範囲が、リーチ確定範囲として予め定められていけばよい。

#### 【0131】

図9は、可変表示結果が「ハズレ」となるハズレ時における変動パターンの判定例を示している。パチンコ遊技機1における遊技状態が時短制御のない通常状態である通常時には、図14（B1）に示すような決定値が変動パターンに割り当てられた変動パターン決定テーブルが用いられる。この場合、変動パターン決定用の乱数値MR3が「295」～「300」の範囲内であれば、第1特図保留記憶数にかかわらずスーパーリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定する。これに対し、変動パターン決定用の乱数値MR3が「271」～「300」の範囲内であれば、第1特図保留記憶数に応じてスーパーリーチを伴うか否かは不確定であるものの、少なくとも第1特図保留記憶数にかかわらずノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに決定されることが確定する。

#### 【0132】

また、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短制御を伴う確変状態や時短状態である時短中には、図14（B2）に示すような決定値が変動パターンに割り当てられた変動パターン決定テーブルが用いられる。この場合、変動パターン決定用の乱数値MR3が「295」～「300」の範囲内であれば、第2特図保留記憶数にかかわらずスーパーリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定する。これに対し、変動パターン決定用の乱数値MR3が「289」～「300」の範囲内であれば、第2特図保留記憶数にかかわら

10

20

30

40

50

ずノーマルリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定する。

【0133】

始動入賞が発生したときの特図保留記憶数（第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数）は、実際に可変表示が開始されるときの特図保留記憶数と一致するとはかぎらず、始動入賞が発生した後には可変表示の実行や新たな始動入賞の発生により変化することがある。そのため、始動入賞時の判定結果と可変表示開始時における変動パターンの決定とで、特図保留記憶数の相違により選択されるテーブルデータが一致しない場合があり、始動入賞時に前もって特定の変動パターンに決定されるか否かを判定して予測することは一般に難しい。一方、この実施の形態における変動パターン決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンあるいはノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値は、特図保留記憶数にかかわらず共通の決定値を含んでいる。したがって、パチンコ遊技機1における始動入賞時あるいは可変表示開始時における特図保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定したか否かや、ノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに決定されることが確定したか否かを、判定することができる。

10

【0134】

時短制御が行われていない通常時において、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、変動パターン決定用の乱数値MR3が「295」～「300」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時スーパーリーチ確定」とであると判定し、変動パターン決定用の乱数値MR3が「271」～「300」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時リーチ確定」とであると判定する。時短制御が行われている時短中において、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、変動パターン決定用の乱数値MR3が「295」～「300」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時スーパーリーチ確定」とであると判定し、変動パターン決定用の乱数値MR3が「289」～「300」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時リーチ確定」とであると判定する。

20

【0135】

図8に示すS404にて始動口バッファ値が「2」ではなく「1」とであると判定されたときには（S404；No）、S405の処理における入賞時判定を制限するための設定を行う（S406）。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当り遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる始動入賞（第1始動入賞）の発生に基づく可変表示内容の判定が行われないように制限する。これにより、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場合に、高開放制御中や大当り遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読み予告が実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

30

【0136】

その後、S405の処理による判定結果やS406の処理による設定に応じた始動入賞時の通知内容を設定する（S407）。こうした通知内容に応じて、予め用意された入賞時判定結果コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（S408）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0137】

図10（A）は、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンド及び第2始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンド及び第2保留記憶数通知コマンド）、入賞時判定結果コマンドの設定例を示している。この実施の形態では、始動口入賞指定コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB100Hと、第2始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB200Hとが、予め用意されている。なお、添字Hは16進数であることを示している。また、保留記憶数通知コマンドとして、第1保留記憶数通知コマンドとなるコマンドC1XXHと、第2保留記憶数通知コマンドとなるコマンドC2XXHとが、予め用意されている。なお、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。保留記憶数通知コマンドでは、特図保留記憶数に応じて、異なるE

40

50

X Tデータ（例えば00H～04Hのいずれか）が設定される。さらに、入賞時判定結果コマンドとなるコマンドC4XXHが、予め用意されている。

【0138】

普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したときには、図7に示すS202の処理で第1特図保留記憶数が上限値に達していないと判定されることにより、第1始動条件が成立する。第1始動条件は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを実行するための条件である。第1始動条件が成立したときには、図7に示すS203の処理で始動口バッファ値を「1」に設定してからS211の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドが送信される。また、図8に示すS408の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して入賞時判定結果コマンドが送信される。さらに、始動口バッファ値が「1」であるときに図7に示すS213の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して第1保留記憶数通知コマンドが送信される。

10

【0139】

普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したときには、図7に示すS205の処理で第2特図保留記憶数が上限値に達していないと判定されることにより、第2始動条件が成立する。第2始動条件は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを実行するための条件である。第2始動条件が成立したときには、図7に示すS206の処理で始動口バッファ値を「2」に設定してからS211の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドが送信される。また、図8に示すS408の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して入賞時判定結果コマンドが送信される。さらに、始動口バッファ値が「2」であるときに図7に示すS213の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して第2保留記憶数通知コマンドが送信される。

20

【0140】

演出制御基板12の側では、第1始動口入賞指定コマンドを受信することで第1始動条件の成立を検知でき、第2始動口入賞指定コマンドを受信することで第2始動条件の成立を検知できる。このように、第1始動口入賞指定コマンドは、第1始動条件の成立を通知する演出制御コマンドである。第2始動口入賞指定コマンドは、第2始動条件の成立を通知する演出制御コマンドである。入賞時判定結果コマンドは、第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出時である第1始動入賞時や、第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出時である第2始動入賞時に、乱数回路104等から抽出した遊技用乱数（特図表示結果決定用の乱数値MR1など）を用いた比較結果（入賞時判定結果）を、演出制御基板12の側に対して通知する。第1保留記憶数通知コマンドは、第1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は、第2特図保留記憶数を通知する。この実施の形態において、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始動入賞口と第2始動入賞口とのいずれを遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生したかを通知するとともに、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とのいずれが増加したかを指定する保留通知情報として送信される。

30

40

【0141】

なお、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。あるいは、保留記憶数が増加したときに、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド又は第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数が減少した

50

ことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。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、あるいは第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とともに、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（又は減少）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。

#### 【0142】

図10(B)は、入賞時判定結果コマンドによる通知内容を例示している。図10(B)に示す入賞時判定結果コマンドのうち、コマンドC402H、コマンドC203H、コマンドC404Hは、特図表示結果判定用の乱数値MR1が大当たり判定範囲内ではない場合に送信されることがあり、可変表示結果が「ハズレ」に決定されて大当たり遊技状態には制御されないとの入賞時判定結果を通知する。一方、コマンドC401Hは、特図表示結果判定用の乱数値MR1が大当たり判定範囲内である場合に送信され、可変表示結果が「大当たり」に決定されて大当たり遊技状態に制御されるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「大当たり」）を通知する。コマンドC402Hは、変動パターン決定用の乱数値MR3がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内である場合に送信され、ハズレ時にスーパーリーチを伴う変動パターンに決定されるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「ハズレ時スーパーリーチ確定」）を通知する。コマンドC403Hは、変動パターン決定用の乱数値MR3がハズレ時のリーチ確定範囲内である場合に送信され、ハズレ時にリーチ演出を伴う変動パターンに決定されるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「ハズレ時リーチ確定」）を通知する。コマンドC404Hは、変動パターン決定用の乱数値MR3がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内でもリーチ確定範囲内でもない場合に送信され、リーチ演出を伴う変動パターンに決定されない可能性があるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「ハズレ時一般」）を通知する。このように、入賞時判定結果コマンドは、始動入賞時に抽出された遊技用乱数を用いて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かや特定の変動パターンに決定されるか否かの入賞時判定結果を通知する判定結果情報として送信される。

#### 【0143】

図6に示すS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。このとき、可変表示結果が「大当たり」に決定された場合には、大当たり種別を複数種別のいずれかに決定する。大当たり種別の決定結果を示すデータがRAM102の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当たり種別バッファに格納されることにより、大当たり種別が記憶される。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

#### 【0144】

S111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、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。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間が決定される。また、変動パターン設定処理は、可変表示結果が「ハズレ」となる

10

20

30

40

50



場合に、飾り図柄の可変表示状態を「リーチ」とするか否かを決定する処理を含んでもよい。あるいは、変動パターン設定処理にて可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンを所定割合で決定することにより、飾り図柄の可変表示状態を「リーチ」とするか否かが決定されてもよい。さらに、変動パターン設定処理は、特別図柄表示装置4において特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0145】

S112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特別図柄表示装置4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。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。

10

【0146】

S113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。特別図柄停止処理には、特別図柄表示装置4にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、RAM102の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われる。大当たりフラグがオンである場合には、特図表示結果が「大当たり」であることに基づく大当たり遊技状態の開始を指定する大当たり開始指定コマンドの送信設定を行うとともに、特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。大当たりフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

20

【0147】

S114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンド遊技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。大当たり開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0148】

S115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

30

【0149】

S116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数（例えば大当たり種別に応じた「2」又は「15」など）に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理などが含まれている。そして、次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“4”に更新される一方、ラウンド遊技の実行回数が上限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。

40

【0150】

S117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御するための設定が行われたときには、特

50

図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 1 5 1 】

図 1 1 は、特別図柄通常処理として、図 6 の S 1 1 0 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 1 1 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する ( S 2 3 1 )。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU 1 0 3 は、第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

【 0 1 5 2 】

S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには ( S 2 3 1 ; N o )、第 2 特図保留記憶部の先頭領域 ( 保留番号「 1 」に対応する記憶領域 ) に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す ( S 2 3 2 )。これにより、図 7 に示す S 2 0 9 の処理で第 2 始動入賞口における始動入賞 ( 第 2 始動入賞 ) の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【 0 1 5 3 】

S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる ( S 2 3 3 )。例えば、第 2 特図保留記憶部に保留番号「 1 」より下位の記憶領域 ( 保留番号「 2 」～「 4 」に対応する記憶領域 ) に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、S 2 3 3 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、RAM 1 0 2 の所定領域 ( 遊技制御バッファ設定部など ) に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「 2 」に更新する ( S 2 3 4 )。

【 0 1 5 4 】

S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには ( S 2 3 1 ; Y e s )、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する ( S 2 3 5 )。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU 1 0 3 は、第 1 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。このように、S 2 3 5 の処理は、S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【 0 1 5 5 】

なお、第 1 始動入賞口であるか第 2 始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口を通過 ( 進入 ) した順番で、特図ゲームが実行される場合には、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、保留データとともに、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けて RAM 1 0 2 の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

【 0 1 5 6 】

S 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 1 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 1 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる ( S 2 3 7 )。例えば、第 1 特図保留記憶部に保留番号「 1 」より下位の記憶領域 ( 保留番号「 2 」～「 4 」に対応する記憶領域 ) に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、S 2 3 7 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「 1 」に更新する ( S 2 3 8 )。

【 0 1 5 7 】

S 2 3 4、S 2 3 8 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果であ

10

20

30

40

50

る特図表示結果を、「大当り」と「ハズレ」のいずれかに決定する（S 2 3 9）。一例として、S 2 3 9の処理では、予めROM 1 0 1の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値MR 1と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 1 0 3は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データに基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

【 0 1 5 8 】

S 2 3 9の処理において、パチンコ遊技機 1の遊技状態が確変状態であり確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。確変状態は、例えば図 6に示すS 1 1 7の大当り終了処理により、大当り種別が「確変」、「突確」のいずれかであった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされることで開始される。確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当り」になりやすく、大当り遊技状態になりやすい。

【 0 1 5 9 】

CPU 1 0 3は、S 2 3 9の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるかを判定する（S 2 4 0）。特図表示結果が「大当り」に決定された場合には（S 2 4 0 ; Y e s）、RAM 1 0 2の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（S 2 4 1）。また、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する（S 2 4 2）。一例として、S 2 4 2の処理では、予めROM 1 0 1の所定領域に記憶するなどして用意された大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当り種別決定テーブルでは、変動特図が第 1 特図と第 2 特図のいずれであるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 1 0 3は、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データに基づいて、大当り種別決定テーブルを参照することにより、大当り種別を決定すればよい。

【 0 1 6 0 】

S 2 4 2の処理を実行した後は、大当り種別を記憶させる（S 2 4 3）。CPU 1 0 3は、RAM 1 0 2の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示すデータを格納することにより、大当り種別を記憶させればよい。

【 0 1 6 1 】

S 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」ではない場合や（S 2 4 0 ; N o）、S 2 4 3の処理を実行した後は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する（S 2 4 4）。一例として、S 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、S 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、S 2 4 2における大当り種別の決定結果に応じて、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。

【 0 1 6 2 】

S 2 4 4の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新してから（S 2 4 5）、特別図柄通常処理を終了する。S 2 4 5にて特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 6に示すS 1 1 1の変動パターン設定処理が実行される。

【 0 1 6 3 】

S 2 3 5にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「 0 」である場合には（S 2 3 5 ; Y e s）、所定のデモ表示設定を行ってから（S 2 4 6）、特別図柄通常処理を終

10

20

30

40

50

了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

#### 【 0 1 6 4 】

図 1 2 は、変動パターン設定処理として、図 6 の S 1 1 1 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 1 2 に示す変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（S 2 6 1）。そして、大当りフラグがオンである場合には（S 2 6 1 ; Yes）、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（S 2 6 2）。一方、大当りフラグがオフである場合には（S 2 6 1 ; No）、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（S 2 6 3）。

#### 【 0 1 6 5 】

S 2 6 2 の処理では、例えば ROM 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 MR 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データに基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。また、S 2 6 3 の処理では、例えば ROM 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 MR 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データに基づいて、ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。

#### 【 0 1 6 6 】

図 1 3 は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならない「非リーチ」である場合とリーチ状態になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」である場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。可変表示内容が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（非リーチハズレ変動パターンともいう）と称され、可変表示内容が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（リーチハズレ変動パターンともいう）と称される。非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチにおける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、スーパーリーチにおける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。

#### 【 0 1 6 7 】

図 1 4 は、大当り変動パターンやハズレ変動パターンの決定例を示している。図 1 2 に示す S 2 6 2 の処理では、例えば図 1 4 ( A ) に示すような割合で、大当り時の変動パターンが決定される。図 1 4 ( A ) に示す例では、大当り時の変動パターンとして、変動パターン PA 3 - 1、変動パターン PB 3 - 1 ~ PB 3 - 3 が、図 1 4 ( A ) に示す割合で使用パターンに決定される。図 1 2 に示す S 2 6 3 の処理では、時短制御が行われていない通常時であるときに、例えば図 1 4 ( B 1 ) に示すような割合で、ハズレ時の変動パタ

10

20

30

40

50

ーンが決定される。また、図12に示すS263の処理では、時短制御が行われている時短中であるときに、例えば図14(B2)に示すような割合で、ハズレ時の変動パターンが決定される。S263の処理では、ハズレ時の変動パターンを決定することにより、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かが決定される。なお、変動パターンの決定とは別個の処理により、可変表示結果が「ハズレ」となる場合にリーチ状態とするか否かが決定されてもよい。

【0168】

図14(A)に示す例では、変動パターンPB3-1~PB3-3といった、スーパーリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに対して割り当てられた決定値が、変動パターンPA3-1といった、ノーマルリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに対して割り当てられた決定値よりも多くなるように設定されている。一方、図14(B1)や図14(B2)に示す例では、変動パターンPA2-1といった、ノーマルリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに対して割り当てられた決定値が、変動パターンPB2-1~PB2-3といった、スーパーリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値よりも多くなるように設定されている。これにより、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出されるときには、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性(大当たり期待度)が高められる。

【0169】

図14(B1)に示す決定例では、第1特図保留記憶数が0、1又は2以上のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに割り当てられる決定値が含まれている。具体的な一例として、「159」~「180」の範囲の決定値は、第1特図保留記憶数が0であれば変動パターンPA1-1に割り当てられ、第1特図保留記憶数が1であれば変動パターンPA1-2に割り当てられ、第1特図保留記憶数が2以上であれば変動パターンPA1-3に割り当てられている。このような設定により、第1特図保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を異ならせることができる。特に、第1特図保留記憶数が所定値(例えば「2」)以上であるときには、第1特図保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。時短制御が行われない通常時には、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)しにくく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そのため、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、第2特図保留記憶数にかかわらず、第1特図保留記憶数が所定値(例えば「0」)である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときの第2特図保留記憶数にかかわらず、その時点における第1特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、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ことに対応して、第2特図保留記憶数にかかわらず図14(B1)とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、図14(B1)に示す「第1特図保留記憶数」を「第2特図保留記憶数」に読み替えて、第2特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。

【0170】

図14(B2)に示す決定例では、第2特図保留記憶数が0、1又は2以上のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに割り当てられる決定値が含まれている。このような設定により、第2特図保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を異ならせることができる。特に、第2特図保留記憶数が所定値(例えば「2」)以上であるときには、第2特図保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。時短制御が行われている時短中には、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)しやすく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が高い。第2特図を用いた特図ゲームが

10

20

30

40

50

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場合には、時短中であれば第2特図を用いた特図ゲームが繰り返し実行される可能性が高く、第1特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そして、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立するときには、第2特図保留記憶数が0になっている。そのため、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、第1特図保留記憶数にかかわらず、第2特図保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第1特図保留記憶数にかかわらず図14(B2)とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、図14(B2)に示す「第2特図保留記憶数」を「第1特図保留記憶数」に読み替えて、第1特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。

10

## 【0171】

S262、S263の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の変動表示時間である特図変動時間を設定する(S264)。特別図柄の変動表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図13に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。したがって、S262、S263の処理にて変動パターンを決定することにより、特図変動時間が決定される。CPU103は、特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

20

## 【0172】

S264の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(S265)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

## 【0173】

S265の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる(S266)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を指定する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを指定する。

30

## 【0174】

第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を、指定する演出制御コマンドである。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。

40

## 【0175】

S266の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“2”に更新してから(

50

S 2 6 7)、変動パターン設定処理を終了する。S 2 6 7にて特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 6 に示す S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行される。

【 0 1 7 6 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。

【 0 1 7 7 】

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 1 5 ( A ) に一例を示す演出制御メイン処理を実行する。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 ( S 5 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。

10

【 0 1 7 8 】

S 5 1 の後、遊技店員などの管理者がパチンコ遊技機 1 についての各種の設定 ( 例えば、音響設定や遊技者音量変更範囲設定など ) が可能な管理者設定処理を実行する ( S 5 1 A )。図 2 に示すパチンコ遊技機 1 は、右側のスピーカ 8 R の近傍箇所 ( 例えば周囲の右側箇所 ) に前方に突出したサイドパネル 7 0 0 を有しているため、図 1 5 ( B ) に示すように、台設置位置が左端である場合 ( つまり、島設備の左端にパチンコ遊技機 1 が固定されている場合 ) には、スピーカ 8 L、8 R の音量設定を同じである ( ここでは、図 4 のボリューム 8 0 6 L、8 0 6 R で設定されているレベルに応じた左音量及び右音量を両方とも例えば「 1 0 」としている ) と、右側のスピーカ 8 R から出力された音の一部が右のサイドパネル 7 0 0 によって反射して遊技者に届くため、右音量が左音量に比べて強く聞こえる状況にある。なお、前記「 1 0 」の数値自体に固執する必要はなく、「 1 0 」以外の数値や基準など ( 例えば、「 5 0 」、「 ± 0 」など ) であってもよい。これに対して、台設置位置が左端から 2 番目以降の場合 ( つまり、島設備の左端以外の位置にパチンコ遊技機 1 が固定されている場合 ) には、当該パチンコ遊技機 1 の右端のサイドパネル 7 0 0 と当該パチンコ遊技機 1 の左隣のパチンコ遊技機 1 の右端のサイドパネル 7 0 0 とによって、スピーカ 8 L、8 R から出力された音がそれぞれ反射して遊技者に届くため、左右の音が同程度に聞こえる状況にある。このように、台設置位置が左端の場合には、管理者設定モードの音響設定画面において、後述するように簡易操作 ( 例えば、台設置位置として左端を選択して設定終了とする ) するだけで、左右の音量バランスがとれた設定とすることができる。

20

30

【 0 1 7 9 】

図 1 6 は、管理者設定処理として、図 1 5 ( A ) の S 5 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。管理者設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、パチンコ遊技機 1 の電源投入の際に管理者モード起動操作 ( 例えば、電源投入から所定時間 ( 例えば 3 0 秒 ) 内にプッシュボタン 3 1 B の押下 ) があったか否かを判定する ( S 6 1 )。かかる操作があった場合には ( S 6 1 ; Y e s )、管理者モードの音響設定画面 ( 図 1 7 ( A ) 参照 ) を画像表示装置 5 に表示させる ( S 6 2 )。そして、音響設定の選択操作の有無を判定する ( S 6 3 )。例えば、音響設定の選択操作が所定期間内にあった場合には ( S 6 3 ; Y e s )、複数の音響設定の中から、その選択操作に応じた一の音響設定を選択し ( S 6 4 )、選択後の音響設定に設定する ( S 6 5 )。

40

【 0 1 8 0 】

例えば、図 1 7 ( A ) に示す管理者モードの音響設定画面において、当該パチンコ遊技機 1 の台設置位置が左端である場合には、遊技店員は、スティックコントローラ 3 1 A を傾倒操作してカーソル C U を「左端」の表示画像上に合わせてプッシュボタン 3 1 B を押下することで、台設置位置として左端を選択した状態とし、スティックコントローラ 3 1 A を傾倒操作してカーソル C U を「設定終了」の表示画像上に合わせてプッシュボタン 3 1 B を押下することで、選択した音響設定に設定することができる。図 1 7 ( A ) に示すように「左端」に設定した場合は、左音量が「 1 0 」に、右音量が「 1 0 」よりも低い「 8 」に設定されるため、右側のスピーカ 8 R をサイドパネル 7 0 0 による音反射を踏まえ

50

た音量に調整でき、右側のスピーカ 8 R の音が左側のスピーカ 8 L の音よりも大きく聞こえることを抑制でき、左右の音量バランスをとることができる。なお、左音量が「10」、右音量が「8」であるときに、左右の音が同程度に聞こえる状況であることは、実施の形態のパチンコ遊技機 1 の製造時又は設計段階時などの音響確認試験で確認済みである。

#### 【0181】

なお、この実施の形態のパチンコ遊技機 1 では、台設定位置として通常（右端、中）がデフォルト設定（初期設定）されているため、台設定位置が右端や中である場合（つまり、島設備の左端以外の位置に固定されるパチンコ遊技機 1）については図 16 に示す管理者設定処理における選択操作が不要である（つまり、図 17（A）の音響設定画面での設定操作をする必要がない）ことから、遊技店側の設定作業負担を大幅に低減することができる。なお、台設定位置が右端や中である各パチンコ遊技機 1 についても、必ず 1 回は管理者モードで「音の態様」の設定を行うようにしてもよい。

10

#### 【0182】

また、音響設定に関して詳細設定を行う場合には、図 17（A）に示す音響設定画面において「詳細設定」の表示画像を選択すると、図 17（B1）に示すように複数の設定候補の中から一の設定候補を選択することが可能となる。現在設定されている設定候補の表示画像（ここでは、左音量が「10」で右音量が「10」である表示画像）が画面中央に表示される。また、画面中央よりも上側には、右強調に関する複数の設定候補の表示画像が順次に表示されている。画面中央よりも下側には、左強調に関する複数の設定候補の表示画像が順次に表示されている。この図 17（B1）に示すように音響設定についての詳細設定を行うことができる。なお、図 17（B2）に示すように、左右の音量についての数値を直接に変更するようにしてもよい。左音量の表示画像又は右音量の表示画像にカーソル CU を合わせた状態でスティックコントローラ 31A を押し操作すると「+1」され、引き操作すると「-1」される。

20

#### 【0183】

また、遊技店側にとってみれば、遊技店内の遊技環境などに合わせて、遊技者による音量変更範囲を設定したい場合がある。例えば、遊技者間の会話が可能な程度に音量を抑えた遊技環境や、遊技者の所望に応じて大音量での遊技環境を提供したい場合がある。このように、遊技者による音量変更範囲を何れの範囲まで許容するかを設定する場合には、図 17（A）に示す音響設定画面において「遊技者音量変更範囲設定」の表示画像を選択すると、図 17（C）に示すように複数の設定パターン 1～3 の中から一の設定パターンを選択することが可能となる。設定パターン 1 では、音量可変範囲が 0～60% であり、音量初期値が 30% とするものである。設定パターン 2 では、音量可変範囲が 0～80% であり、音量初期値が 50% とするものである。設定パターン 3 では、音量可変範囲が 0～100% であり、音量初期値が 70% とするものである。遊技者による音量調整については、設定された設定パターンによる音量変更範囲内において、後述の図 21 に示す音量状況表示処理（S162）内の音量変更操作（S606）が可能である。なお、パチンコ遊技機 1 の背面に配置したディップスイッチによって、上記設定パターン 1～3 を設定するようにしてもよい。ディップスイッチがパチンコ遊技機 1 の背面に配置されているため、遊技店員が遊技機用枠 3 を回動した状態にすることで、遊技店員が設定操作可能な状態となるため、遊技者が設定操作することはできない。

30

40

#### 【0184】

一方、S61にて管理者モード起動操作がなかった場合（S61；No）や、S63にて音響設定の選択操作がなかった場合（S63；No）には管理者設定処理を終了する。

#### 【0185】

S51A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（S52）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。

#### 【0186】

50



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、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。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。

10

## 【 0 1 8 7 】

タイマ割込みフラグがオンである場合には ( S 5 2 ; 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、コマンド解析処理を実行する ( S 5 4 )。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。コマンド解析処理では、例えば、演出制御コマンド受信用バッファに格納された受信コマンドがある場合に、その受信コマンドの M O D E データを確認することなどにより、いずれの演出制御コマンドを受信したかを判定する。

20

## 【 0 1 8 8 】

コマンド解析処理に続いて、報知制御処理 ( S 5 5 ) を実行する。報知制御処理では、例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 の制御の下で、異常の発生を報知するエラー画像を画像表示装置 5 に表示させたり、異常の発生を報知するための音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させたりする。

## 【 0 1 8 9 】

報知制御処理に続いて、演出制御プロセス処理を実行する ( S 5 6 )。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作、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 及びサイドパネル用 L E D 7 0 3 や装飾用 L E D などの発光体における点灯動作といった、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。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 ( S 5 7 )、演出制御に用いる各種の乱数値として、R A M 1 2 2 のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。演出用乱数更新処理の実行後は S 5 2 の処理に戻る。

30

## 【 0 1 9 0 】

図 1 8 は、コマンド解析処理として、図 1 5 ( A ) の S 5 4 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。コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認すること等により、中継基板 1 5 を介して伝送された主基板 1 1 からの受信コマンドがあるか否かを判定する ( S 5 0 1 )。受信コマンドがなければ ( S 5 0 1 ; N o )、コマンド解析処理を終了する。

40

## 【 0 1 9 1 】

S 5 0 1 にて受信コマンドがある場合には ( S 5 0 1 ; Y e s )、例えば受信コマンドの M O D E データを確認すること等により、その受信コマンドが大当り開始指定コマンドであるか否かを判定する ( S 5 0 2 )。そして、大当り開始指定コマンドであるときには ( ステップ 5 0 2 ; Y e s )、連チャン回数カウント値 K を 1 加算するように更新してから ( S 5 0 3 )、S 5 0 1 の処理に戻る。連チャン回数カウント値 K は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた連チャン回数カウンタの格納値であり、連チャン回数を示すもので

50

あればよい。ここで、連チャンとは、確変状態又は時短状態であるときに可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態の終了後にも確変状態又は時短状態に制御されることが所定回実行されることをいう。また、連チャン回数とは、確変状態又は時短状態であるときに可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態の終了後にも確変状態又は時短状態に制御されることが連続して発生した回数をいう。

**【 0 1 9 2 】**

S 5 0 2 にて受信コマンドが大当たり開始指定コマンドではない場合には ( S 5 0 2 ; N o )、その受信コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであるか否かを判定する ( S 5 0 4 )。そして、大入賞口入賞指定コマンドであるときには ( S 5 0 4 ; Y e s )、賞球数カウント値を 1 5 加算するように更新する ( S 5 0 5 )。賞球数カウント値は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた賞球数カウンタの格納値であり、賞球数を示すものであればよい。ここで、賞球数とは、大当たり中における大入賞口への入賞に対して払い出された遊技球の個数をいう。

10

**【 0 1 9 3 】**

S 5 0 5 の処理を実行した後は、累積賞球数カウント値を 1 5 加算するように更新してから ( S 5 0 6 )、S 5 0 1 の処理に戻る。累積賞球数カウント値は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた累積賞球数カウンタの格納値であり、累積賞球数を示すものであればよい。ここで、累積賞球数とは、連チャン中の大当たり中における大入賞口への入賞に対して払い出された遊技球の個数をいう。なお、賞球数、累積賞球数ともに、第 1、第 2 始動入賞口や一般入賞口への入賞に対する払出個数を含めて、大当たり中に賞球として払い出された遊技球の個数としてもよい。また、大当たり中でなければ ( 演出プロセスフラグの値が 3 ~ 5 のいずれでもなければ )、賞球数カウント値及び累積賞球数カウント値を加算しなくともよい。

20

**【 0 1 9 4 】**

S 5 0 4 にて受信コマンドが大入賞口入賞指定コマンドではない場合には ( S 5 0 4 ; N o )、その受信コマンドは大当たり終了指定コマンドであるか否かを判定する ( S 5 0 7 )。そして、大当たり終了指定コマンドであるときには ( S 5 0 7 ; Y e s )、賞球数カウンタをクリアすることで、そのカウント値を「 0 」に初期化して ( S 5 0 8 )、S 5 0 1 の処理に戻る。

**【 0 1 9 5 】**

このように、この実施の形態では、大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ 2 3 により入賞球が検出され、その検出毎に 1 5 個の遊技球が賞球として払い出されることに対応して、賞球数カウント値が 1 5 加算されると共に、現在の大当たり遊技状態が終了することに対応して、そのカウント値が「 0 」に初期化されることにより、大当たり遊技状態に制御される度に、その大当たり中における大入賞口への入賞に対して払い出された遊技球の個数がカウントされる。

30

**【 0 1 9 6 】**

S 5 0 7 にて受信コマンドが大当たり終了指定コマンドではない場合には ( S 5 0 7 ; N o )、その受信コマンドは遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する ( S 5 0 9 )。そして、遊技状態指定コマンドであるときには ( S 5 0 9 ; Y e s )、受信した遊技状態指定コマンドに基づいて時短制御が終了するか否かを判定する ( S 5 1 0 )。そして、時短制御が終了するときには ( S 5 1 0 ; Y e s )、累積賞球数カウンタをクリアすることで、そのカウント値を「 0 」に初期化する ( S 5 1 1 )。

40

**【 0 1 9 7 】**

このように、この実施の形態では、連チャン中において、大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ 2 3 により入賞球が検出され、その検出毎に 1 5 個の遊技球が賞球として払い出されることに対応して、累積賞球数カウント値が 1 5 加算されると共に、連チャンが終了することに対応して、そのカウント値が「 0 」に初期化されることにより、連チャン中の大当たり中における大入賞口への入賞に対して払い出された遊技球の個数がカウントされる。

50

## 【 0 1 9 8 】

S 5 1 1 の処理を実行した後は、連チャン回数カウンタをクリアすることで、そのカウント値を「 0 」に初期化して ( S 5 1 2 )、S 5 0 1 の処理に戻る。このように、この実施の形態では、大当たり遊技状態に制御される度に、連チャン回数カウント値 K が 1 加算されると共に、時短制御が終了することに対応して、そのカウント値 K が「 0 」に初期化されることにより、連チャン回数がカウントされる。

## 【 0 1 9 9 】

S 5 0 9 にて受信コマンドが遊技状態指定コマンドではない場合には ( S 5 0 7 ; N o )、その他の受信コマンドに応じた設定を行う ( S 5 1 3 )。例えば、受信コマンドが、異常入賞、枠開放、磁気異常、電波異常、皿満タン、球切れなどの報知指定コマンドである場合には、そのコマンドに応じた設定を行う。S 5 1 3 の処理を実行した後、S 5 0 1 の処理に戻る。

10

## 【 0 2 0 0 】

なお、以上では、時短制御が終了すると、直ちに連チャン回数カウンタをクリアする ( S 5 1 2 ) 例を示したが、連チャン終了後 ( 低確率低ベース状態に戻った後 ) の特定期間内 ( 例えば、2 0 回転以内 ) に再び大当たりとなると、連チャン回数を引き継げるような構成としてもよい。

## 【 0 2 0 1 】

なお、コマンド解析処理では、例えば、( i ) 第 1 始動口入賞指定コマンドとともに入賞時判定結果コマンド及び第 1 保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、R A M 1 2 2 の所定領域 ( 例えば演出制御バッファ設定部 ) などに設けられた第 1 始動入賞時コマンドバッファにおける空き領域のうちで、バッファ番号となる保留表示番号が最も小さい格納領域に、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 1 保留記憶数通知コマンドを順番に記憶させたり、( i i ) 第 2 始動口入賞指定コマンドとともに第 2 保留記憶数通知コマンドを受信したときには、R A M 1 2 2 の所定領域 ( 例えば演出制御バッファ設定部 ) などに設けられた第 2 始動入賞時コマンドバッファにおける空き領域のうちで、バッファ番号となる保留表示番号が最も小さい格納領域に、第 2 始動口入賞指定コマンドと第 2 保留記憶数通知コマンドを順番に記憶させたりする制御も行われる。

20

## 【 0 2 0 2 】

第 1 始動入賞時コマンドバッファには、第 1 始動入賞の発生に対応して送信された 1 セットの演出制御コマンド ( 第 1 始動口入賞指定コマンド及び第 1 保留記憶数通知コマンド ) を対応付けて記憶できるように、格納領域が確保されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞が発生したときに受信した演出制御コマンドを、その受信順序に従って、第 1 始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「 1 」～「 4 」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納していく。第 1 始動入賞時コマンドバッファにおける保留表示番号は、第 1 特図保留記憶数に対応している。

30

## 【 0 2 0 3 】

第 2 始動入賞時コマンドバッファには、第 2 始動入賞の発生に対応して送信された 1 セットの演出制御コマンド ( 第 2 始動口入賞指定コマンド及び第 2 保留記憶数通知コマンド ) を対応付けて記憶できるように、格納領域が確保されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 始動入賞が発生したときに受信した演出制御コマンドを、その受信順序に従って、第 2 始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「 1 」～「 4 」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納していく。第 2 始動入賞時コマンドバッファにおける保留表示番号は、第 2 特図保留記憶数に対応している。

40

## 【 0 2 0 4 】

図 1 9 は、報知制御処理として、図 1 5 ( A ) の S 5 5 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。この報知制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、エラー報知の報知期間であるか否かを、例えば、報知制御パターンに基づいて判定する ( S 1 4 1 )。

## 【 0 2 0 5 】

50

S 1 4 1 にてエラー報知の報知期間でない場合には ( S 1 4 1 ; N o )、異常入賞、枠開放、磁気異常、電波異常の何れかの報知指定コマンドの受信があったか否かを判定する ( S 1 4 2 )。S 1 4 2 にて、異常入賞、枠開放、磁気異常、電波異常の何れかの報知指定コマンドである場合 ( S 1 4 2 ; Y e s )、最上位のレイヤーでエラー報知を実行するための動作制御を行い ( S 1 4 3 )、エラー報知音をエラー報知時音量としての例えば最大音量で出力させる制御を行う ( S 1 4 4 )。例えば、左音量が「 1 1 」で右音量が「 1 0 」である音量バランスのときに、左音量と右音量とが共に最大音量 (例えば「 1 5 」) で出力される。つまり、設定された音量バランスを無視して、左右共に最大音量で出力されることにより、エラー報知を遊技店員に確実に伝えることができる。なお、エラー報知時音量としては、最大音量に限らず、報知に適した所定音量としてもよい。また、S 1 4 1 にてエラー報知の報知期間である場合にも ( S 1 4 1 ; Y e s )、最上位のレイヤーでエラー報知を実行するための動作制御を行い ( S 1 4 3 )、エラー報知音をエラー報知時音量としての例えば最大音量で出力させる制御を行う ( S 1 4 4 )。例えば、S 1 4 3 の処理では、エラー報知を実行するために予め用意された報知制御パターン等から読み出した報知制御実行データに応じて、所定の報知態様によるエラー報知を実行するために、各種指令を作成して表示制御部 1 2 3 や音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 等に対して伝送させればよい。これにより、例えば図 3 9 ( A ) に示すようなエラー報知画像を最上位のレイヤーに表示させるとともに、エラー報知音を最大音量で出力させるといった、エラー報知が実行される。

#### 【 0 2 0 6 】

図 3 9 ( A ) に示すエラー報知画像は、異常入賞、枠開放、磁気異常や電波異常などを検出 (不正行為の検出) したことに対応して、「エラー発生!係員をお呼びください。」というメッセージを報知する文字画像 M M 1 や、エラーが発生したことを報知するピクトグラムを示すピクトグラム画像 A R 1 を、含んでいる。ピクトグラム画像 A R 1 は、エラー報知に対応して予め定められた表示態様で表示されればよい。また、ピクトグラム画像 A R 1 以外の画像であってもよい。なお、エラー報知画像の表示時間 (エラー報知の報知期間) は、例えば、3 0 秒であってもよい。エラーの種類に応じて、エラー報知画像の表示時間や表示内容を異ならせてもよい。

#### 【 0 2 0 7 】

本実施の形態では、エラー報知画像と、所定の確変制御条件が成立したことを報知する第 3 報知としての確変確定報知演出用の確変確定報知演出画像と、特定期間としての大当たり中に賞球として払い出された賞球数を報知する第 1 報知としての賞球数報知演出用の賞球数報知演出画像と、連チャン回数を報知する第 4 報知としての連チャン回数報知用の連チャン回数報知画像や大当たり中に再生されている楽曲名を報知する第 5 報知としての大当たり中楽曲名報知用の大当たり中楽曲名報知画像といったその他の演出用の画像とがそれぞれ異なるレイヤーに配置される。具体的には、図 4 0 ( A ) に示すように、エラー報知画像と確変確定報知演出画像と賞球数報知演出画像とその他の演出用の画像には、各画像データにおいて、画像を重畳して描画する際に用いる Z 値が設定されるようになっており、演出制御用 C P U 1 2 0 のワークエリアを提供する R A M 1 2 2 には、エラー報知画像と確変確定報知演出画像と賞球数報知演出画像とその他の演出用の画像の画像データの Z 値を設定する Z 値設定テーブルが記憶されている。この Z 値設定テーブルは、各画像データの項目に対応付けて、画像を描画するとき用いる Z 値が登録されている。

#### 【 0 2 0 8 】

図 4 0 ( B ) に示すように、小さい Z 値を有する画像が手前側、大きい Z 値を有する画像が奥側に描画される。つまり、Z 値が大きい値である画像上に、Z 値が小さい値である画像が重なるように描画され、Z 値が小さい値である画像が優先的に表示される。つまり Z 値が小さい値である画像が遊技者にとって手前側にあるように視認できる。

#### 【 0 2 0 9 】

また、本実施の形態では、図 4 0 ( A ) に示すように、エラー報知画像の Z 値が「 0 」に設定され、確変確定報知演出画像の Z 値が「 1 」に設定され、賞球数報知演出画像の Z

10

20

30

40

50

値が「2」に設定され、連チャン回数報知画像や大当たり中楽曲名報知画像といったその他の演出用の画像のZ値が「3」に設定されて登録されている。つまり、後述するアタッカー開放時演出処理を実行するとき、演出制御用CPU120は、連チャン回数報知画像や大当たり中楽曲名報知画像よりも賞球数報知演出画像を優先的に表示し、賞球数報知演出画像よりも確変確定報知演出画像を優先的に表示し、確変確定報知演出画像よりもエラー報知画像を優先的に表示する制御を行う。

#### 【0210】

なお、Z値に「2」が設定されているのは、賞球数報知演出画像のみならず、特別期間としての連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数を報知する第2報知としての累積賞球数報知演出用の累積賞球数報知演出画像もZ値に「2」が設定されている。更に、エラー報知画像や確変確定報知演出画像や賞球数報知演出画像や累積賞球数報知演出画像や連チャン回数報知画像や大当たり中楽曲名報知画像のみならず、背景となる背景画像等にもZ値が設定されており、これら背景画像等には、連チャン回数報知画像や大当たり中楽曲名報知画像よりも大きなZ値が設定されている。

10

#### 【0211】

また、確変確定報知演出画像の優先度を細分化してもよい。例えば、初当りである場合（初当りに対して確変確定報知演出画像を表示する場合）と、連チャンである場合（2連チャン目以降に対して確変確定報知演出画像を表示する場合）とで確変確定報知演出画像のZ値を異ならせてもよい。また、何連チャン目であるかに応じて、確変確定報知演出画像のZ値を異ならせてもよい。なお、初当りか、連チャンか（更には何連チャン目か）で、確変確定報知演出画像の表示態様（デザイン、文言等）を異ならせてもよい。

20

#### 【0212】

また、賞球数報知演出画像の優先度を細分化してもよい。例えば、賞球数が「2000個」である場合と、賞球数が「2400個」である場合とで賞球数報知演出画像のZ値を異ならせてもよい。なお、賞球数が「2000個」か「2400個」かで、賞球数報知演出画像の表示態様（色、文言、デザイン等）を異ならせてもよい。

#### 【0213】

また、累積賞球数報知演出画像の優先度を細分化してもよい。例えば、累積賞球数が「5000個」である場合と、賞球数が「10000個」である場合とで累積賞球数報知演出画像のZ値を異ならせてもよい。なお、賞球数が「5000個」か「10000個」かで、累積賞球数報知演出画像の表示態様（色、文言、デザイン等）を異ならせてもよい。

30

#### 【0214】

また、連チャン回数報知画像の優先度を細分化してもよい。例えば、何連チャン目の連チャン回数報知画像であるかに応じて、連チャン回数報知画像のZ値を異ならせてもよい。なお、何連チャン目かに応じて、連チャン回数報知画像の表示態様（色、文言、デザイン等）を異ならせてもよい。

#### 【0215】

また、大当たり中楽曲名報知画像の優先度を細分化してもよい。例えば、楽曲（当該楽曲の種類、当該楽曲の本日の再生回数等）に応じて、大当たり中楽曲名報知画像のZ値を異ならせてもよい。なお、楽曲に応じて、大当たり中楽曲名報知画像の表示態様（色、文言、デザイン等）を異ならせてもよい。

40

#### 【0216】

図19に戻って、S142にて異常入賞、枠開放、磁気異常、電波異常の何れのコマンドの受信がない場合（S142; No）、S144の処理の後には、注意報知の報知期間であるか否かを、例えば、報知制御パターンに基づいて判定する（S145）。S145にて注意報知の報知期間でない場合には（S145; No）、皿満タン又は球切れの報知指定コマンドの受信があったか否かを判定する（S146）。S146にて、皿満タン又は球切れの報知指定コマンドである場合（S146; Yes）、最上位のレイヤーで注意報知を実行するための動作制御を行い（S147）、注意報知音を現在の設定音量で出力させる制御を行う（S148）。なお、注意報知音を、現在の設定音量よりも大きい音量

50

や、最大音量などで出力してもよい。また、S 1 4 5にて注意報知の報知期間である場合にも(S 1 4 5 ; Y e s)、最上位のレイヤーで注意報知を実行するための動作制御を行い(S 1 4 7)、注意報知音を現在の設定音量で出力させる制御を行う(S 1 4 8)。例えば、S 1 4 7の処理では、注意報知を実行するために予め用意された報知制御パターン等から読み出した報知制御実行データに応じて、所定の報知態様による注意報知を実行するために、各種指令を作成して表示制御部1 2 3や音声制御基板1 3、ランプ制御基板1 4等に対して伝送させればよい。これにより、例えば図3 9(A)に示すエラー報知画像に替えて図示しない注意報知画像を最上位のレイヤーに表示させるとともに、注意報知音を現在の設定音量で出力させるといった、注意報知が実行される。そして、S 1 4 6にて皿満タン又は球切れのコマンドの受信がない場合(S 1 4 6 ; N o)、S 1 4 8の処理の後には、報知制御処理を終了する。

10

## 【0 2 1 7】

なお、S 1 4 7において、最上位よりも下位のレイヤーで注意報知を実行するための動作制御を行うようにしてもよい。つまり、S 1 4 3にて最上位のレイヤーで表示されるエラー報知画像よりも優先順位の低いレイヤーにて注意報知画像を表示するようにしてもよい。また、図1 9に示す報知制御処理では、エラー報知と注意報知との両方を実行可能であるが、エラー報知中は注意報知を実行しないようにしてもよい。この場合には、注意報知画像がエラー報知画像に上書き表示されることを防止することができ、エラー報知画像が注意報知画像に隠れて見難くなることを防止できる。

## 【0 2 1 8】

20

図2 0は、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2 0に示す演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU1 2 0は、音量状況表示処理(S 1 6 2)、大当り中楽曲決定処理(S 1 6 3)を実行した後、演出プロセスフラグの値に応じてS 1 7 0~S 1 7 5のうちのいずれかの処理を行う。

## 【0 2 1 9】

可変表示開始待ち処理(S 1 7 0)：遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理(S 1 7 1)に対応した値である“1”に更新する。

30

## 【0 2 2 0】

可変表示開始設定処理(S 1 7 1)：飾り図柄(演出図柄)の変動が開始されるように制御する。そして、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(S 1 7 2)に対応した値である“2”に更新する。

## 【0 2 2 1】

可変表示中演出処理(S 1 7 2)：変動パターンを構成する各変動状態(変動速度)の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、全図柄停止を指示する演出制御コマンド(図柄確定コマンド)を受信したことに基づいて、演出図柄の変動を停止し表示結果(停止図柄)を導出表示する制御を行う。演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(S 1 7 3)に対応した値である“3”に更新する。

40

## 【0 2 2 2】

特図当り待ち処理(S 1 7 3)：変動時間の終了後、画像表示装置5に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出プロセスフラグの値をアタッカー開放時演出処理(S 1 7 4)に対応した値である“4”に更新する。

## 【0 2 2 3】

アタッカー開放時演出処理(S 1 7 4)：大当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、画像表示装置5におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理(S 1 7 5)に対応した値である“5”に更新する。

50

## 【 0 2 2 4 】

エンディング演出処理 ( S 1 7 5 ) : 画像表示装置 5 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理 ( S 1 7 0 ) に対応した値である “ 0 ” に更新する。

## 【 0 2 2 5 】

なお、演出制御プロセス処理において、 S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の実行前に保留表示設定処理を実行してもよい。この保留表示設定処理は、例えば、第 1 始動入賞や第 2 始動入賞が発生した始動入賞時に、第 1 保留表示部 5 H R での第 1 保留表示や第 2 保留表示部 5 H L での第 2 保留表示を更新するための処理や、例えば R A M 1 2 1 の所定領域に設けられた保留表示データ記憶部の記憶データなどを用いて、「保留表示変化」の先読み予告演出を実行するための決定処理、設定処理などを含む。

10

## 【 0 2 2 6 】

実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、次に説明するように、遊技者の動作に応じて ( 例えば、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A の操作に基づいて )、遊技に関する演出調整の一例としての音量調整が可能である。つまり、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A の操作に従って、スピーカ 8 L、8 R からの音量が変更可能に構成されている。

## 【 0 2 2 7 】

図 2 0 に示す演出制御プロセス処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、音量状況表示処理を実行する ( S 1 6 2 )。音量状況表示処理は、音量調整の調整状況を表示するための処理を含む。詳しくは、音量状況表示処理は、スーパーリーチ演出中以外の遊技状態、又は、客待ち状態などであってエラー表示中 ( 報知表示中を含めてもよい ) でない状態 ( 第 1 状態 ) では、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A などの操作の有無に関わらず、音量調整の調整状況を示す音量状況表示画像 V L ( 図 2 9 ( A )、図 3 0 ( A ) など参照) を画像表示装置 5 の表示画面に視認可能に表示するための処理を含む。

20

## 【 0 2 2 8 】

図 2 1 は、音量状況表示処理として、図 2 0 の S 1 6 2 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 2 1 に示す音量状況表示処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、スーパーリーチ演出中であるか否かを判定する ( S 6 0 1 )。S 6 0 1 の処理では、例えば、当該変動がスーパーリーチ変動パターンであってリーチ演出期間であるか否かを確認すればよい。

30

## 【 0 2 2 9 】

S 6 0 1 にてスーパーリーチ演出中でない場合には ( S 6 0 1 ; N o )、スーパーリーチ時操作フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する ( S 6 0 2 )。スーパーリーチ時操作フラグは、スーパーリーチ演出中に遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を操作した場合にオン状態となるフラグである。このスーパーリーチ時操作フラグのオン状態あるいはオフ状態を示すデータは、例えば、R A M 1 2 2 の演出制御フラグ設定部に記憶される。

## 【 0 2 3 0 】

S 6 0 2 にてスーパーリーチ時操作フラグがオン状態にセットされていない場合には ( S 6 0 2 ; N o )、画像表示装置 5 に音量状況表示を表示する表示制御を実行する ( S 6 0 3 )。これにより、音量状況表示として、図 2 9 に示すように、現在の音量出力レベルを示す音量状況表示画像 V L が画像表示装置 5 に表示される。例えば、音量状況表示画像 V L は、図 2 9、図 3 0 に示すように、横並びに 5 つ配列された矩形状の画像表示区画を有し、その画像表示区画内において、現在の音量に相当する分 ( 図 2 9 ( A ) では 3 つ分 ) だけ左端から点灯させた態様の画像表示となっている。

40

## 【 0 2 3 1 】

詳しくは、音量が所定の最低レベル ( 音量出力が通常よりも抑えられた低音レベルであって消音レベルではない ) の場合には、5 つの画像表示区画が全て消灯した態様の画像表示となる。なお、最低レベルを消音レベルとしてもよい。また、最低レベルよりも一つ大きい第 1 レベルの場合には、最左端の画像表示区画が点灯した態様の画像表示となる。第

50

1レベルよりも一つ大きい第2レベルの場合には、左端から2つ分の画像表示区画が点灯した態様の画像表示となる。第2レベルよりも一つ大きい第3レベル（つまり通常レベル）の場合には、左端から3つ分の画像表示区画が点灯した態様の画像表示となる。第3レベルよりも一つ大きい第4レベルの場合には、左端から4つ分の画像表示区画が点灯した態様の画像表示となる。また、最大レベル（第5レベル）の場合には、5つの画像表示区画が全て点灯した態様の画像表示となる。このように遊技者は、音量状況表示画像VLを見ることで、現在の音量出力レベルが把握できる。なおこの実施の形態では、音量状況表示画像VLをメーター式の表示態様としているが、これに限らず、数字や数値などによる数式の表示態様としたり、色彩式の表示態様（例えば、青 緑 黄 赤色の順に変化し、赤色になるほど大きいことを示すような表示）としたりするなど、各種の表示態様を用いてもよい。

10

## 【0232】

S602にてスーパーリーチ時操作フラグがセット（オン状態）されていた場合には（S602；Yes）、画像表示装置5に音量状況表示（音量状況表示画像VLの表示）を継続させる表示制御を実行し（S604）、スーパーリーチ時操作フラグをオフ状態にリセットする（S605）。S604、S605は、後述する図32（C）に示すように、スーパーリーチ演出の終了直前に音量変更操作があった場合の音量状況表示を継続するための処理である。これにより、スーパーリーチ演出の終了直前に音量変更操作を行うことで表示させた音量状況表示画像VLをスーパーリーチ演出の終了後も継続して表示させることができ、スーパーリーチ演出の終了タイミングで一度消去されることを防止できる。

20

## 【0233】

S603の処理を実行した後やS605の処理を実行した後には、音量変更操作の有無を判定する（S606）。音量変更操作有りの場合には（S606；Yes）、変更後の音量状況表示（変更後の音量状況表示画像VLの表示）及び変更後の音量設定を実行する（S607）。具体的には、遊技者がスティックコントローラ31Aを操作したことをコントローラセンサユニット35Aが検出した場合には（S606；Yes）、画像表示装置5に変更後の音量状況表示画像VLを表示する表示制御を実行するとともに、変更後の音量設定値をRAM122に記憶させ、スピーカ8L、8Rから変更後の音量出力されるように音声制御基板13を制御するといった変更後の音量設定を実行する（S607）。

30

## 【0234】

例えば、スティックコントローラ31Aは左右方向に操作可能であり、遊技者がスティックコントローラ31Aを右方向に1回操作すると、画像表示区画の点灯した態様が1つ増えた変更後の音量状況表示画像VLが画像表示装置5に表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからの音量出力が1レベル上がる。ここでは、左右の音量バランスが維持された状態で音量が大きくなる。例えば、左音量が「11」で右音量が「10」である音量バランスのときに、遊技者がスティックコントローラ31Aを右方向に1回操作があったとすると、左音量が「12」で右音量が「10.9」に変更され（左音量が「12.1」で右音量が「11」に変更してもよい）、その音量バランスを維持しつつ音量が大きくなる。なおこのとき、音量バランスが概ね保たれるのならば、左音量が「12」で右音量を「11」としてもよい。それとは逆に、遊技者がスティックコントローラ31Aを左方向に1回操作すると、画像表示区画の点灯した態様が1つ減った変更後の音量状況表示画像VLが画像表示装置5に表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからの音量出力が1レベル下がる。ここでも、左右の音量バランスが維持された状態で音量が小さくなる。例えば、左音量が「11」で右音量が「10」である音量バランスのときに、遊技者がスティックコントローラ31Aを左方向に1回操作があったとすると、左音量が「10」で右音量が「9.1」に変更され（左音量が「9.9」で右音量が「9」に変更してもよい）、その音量バランスを維持しつつ音量が大きくなる。なおこのとき、音量バランスが概ね保たれるのならば、左音量が「10」で右音量を「9」としてもよい。

40

## 【0235】

S607の処理を実行した後には、スーパーリーチ以外時操作フラグがオン状態にセッ

50



トされているか否かを判定する（S608）。スーパーリーチ以外時操作フラグは、スーパーリーチ演出中以外のとときに遊技者がスティックコントローラ31Aを操作した場合にオン状態となるフラグである。このスーパーリーチ以外時操作フラグのオン状態あるいはオフ状態を示すデータは、例えば、RAM122の演出制御フラグ設定部に記憶される。一方、音量変更操作無しの場合には（S606；No）、スーパーリーチ以外時操作フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（S609）。

【0236】

S608の処理を実行した後や、S609にてスーパーリーチ以外時操作フラグがオン状態にセットされている場合（S609；Yes）には、操作後所定期間（例えば3秒）が経過したか否かを判定する（S610）。操作後所定期間が経過した場合には（S610；Yes）、スーパーリーチ以外時操作フラグをオフ状態にリセットする（S611）。なお、操作後所定期間（例えば3秒）は、最初の操作後から所定期間（3秒）が経過するまでとしてもよいし、所定期間内に複数回操作があった場合には最後の操作から所定期間（3秒）が経過するまでとしてもよい。また、この実施の形態では、操作後所定期間としているが、音量状況表示画像VLの表示開始から所定期間（例えば3秒）が経過するまでとしてもよい。

【0237】

S601に戻って、スーパーリーチ演出中の場合には（S601；Yes）、スーパーリーチ以外時操作フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（S612）。スーパーリーチ以外時操作フラグがオフ状態である場合には（S612；No）、スーパーリーチ時操作フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（S613）。スーパーリーチ時操作フラグがオフ状態である場合には（S613；No）、音量状況表示を消去する処理を実行する（S614）。S613、S614は、後述する図31（A）に示すように、原則としてスーパーリーチ演出中に音量状況表示をさせないための処理である。詳しくは、スーパーリーチ演出（特定演出）を実行する第2状態、つまりスーパーリーチ演出中の遊技状態では、遊技者による要求が無い限り、後述する図29（C）～（H）に示すように画像表示装置5に音量状況表示画像VLを表示しないようにしている（音量状況表示画像VLを消去）。これにより、遊技者に特に見せたい遊技演出（大事な予告などを含む演出）の一例であるスーパーリーチ演出の実行中では、音量状況表示画像VLを表示しないようにでき、スーパーリーチ演出の演出効果の低下を抑制できる。

【0238】

S609にてスーパーリーチ以外時操作フラグがオフ状態である場合（S609；No）、S610にて操作後所定期間が経過していない場合（S610；No）、S611の処理を実行した後、S612にてスーパーリーチ以外時操作フラグがオン状態にセットされている場合（S612；Yes）、S613にてスーパーリーチ時操作フラグがオン状態にセットされている場合（S613；Yes）、S614の処理を実行した後は、音量状況表示処理を終了する。なお、図21に示す音量状況表示処理（S162）によれば、客待ち状態においても音量状況表示画像VLを表示することができる。

【0239】

図20に示す演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、音量状況表示処理（S162）に続いて、大当たり中楽曲決定処理（S163）を実行する。

【0240】

図22は、大当たり中楽曲決定処理の一例を示すフローチャートである。ここで、大当たり中楽曲とは、大当たり遊技状態中に再生可能な楽曲であり、この実施の形態では、複数種類の楽曲が用意されている。用意された複数種類の楽曲については後述する。大当たり中楽曲決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、大当たり中であるか否かを判定する（S621）。例えば、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送される大当たり開始指定コマンドを受信しており、且つ、大当たり終了指定コマンドを受信していない場合に、大当たり中と判定する。なお、演出プロセスフラグの値が3～5のいずれかであれば、大当たり中と判定してもよい。大当たり中である場合（S621；Yes）、演出制御用CPU

10

20

30

40

50

120は、大当たりが突確であるか否かを判定する(S622)。例えば、演出制御用CPU12は、主基板11から伝送される大入賞口指定コマンドに基づき、大当たりが突確に対応するものであるか否かを判定する。

#### 【0241】

大当たり中でない場合(S621; No)や突確である場合(S622; Yes)は大当たり中楽曲決定処理を終了する。一方で、大当たり中であり(S621; Yes)、且つ、突確でない(S622; No)場合には、演出制御用CPU120は、楽曲決定済フラグがオン状態であるか(大当たり中楽曲が決定済であるか)否かを判定する(S623)。楽曲決定済フラグは、大当たり中楽曲が決定済であるか否かを示し、後述のS633でオン状態にセットされ、S636でオフ状態にクリアされる。楽曲決定済フラグのオンあるいはオフ状態を示すデータは、例えば、RAM122の演出制御フラグ設定部に記憶される。

10

#### 【0242】

楽曲決定済フラグがオフ(大当たり中楽曲が決定済でない)の場合(S623; No)、演出制御用CPU120は、前述したようにRAM122に設けられた連チャン回数カウンタを参照し、初当たり(連チャン回数カウント値 $K=1$ )であるか否かを判定する(S624)。S624にて、初当たり( $K=1$ )である場合(S624; Yes)、演出制御用CPU120は、今回の大当たりが楽曲系リーチを伴うものであるか否かを判定する(S625)。ここで、楽曲系リーチとは、リーチ演出中に、当該リーチの種別に応じた楽曲が再生されるリーチである。この実施の形態では、一例として図23(A)に示すように、スーパーリーチA~Cが楽曲系リーチに設定されている。楽曲系リーチでは、スーパーリーチ演出中に図23(B)に示すように、リーチ種別に応じた楽曲が所定態様で再生される。楽曲系リーチにおける楽曲再生態様については、後に図29を参照して説明する演出例の説明において併せて述べる。

20

#### 【0243】

S625にて、楽曲系リーチ大当たりである場合(S625; Yes)、演出制御用CPU120は、リーチ種別に応じた大当たり楽曲を決定する(S626)。この実施の形態では、例えば図23(A)に示すように、リーチ種別がスーパーリーチAであれば大当たり中楽曲を「楽曲A」に決定し、スーパーリーチBであれば大当たり中楽曲を「楽曲B」に決定し、スーパーリーチCであれば大当たり楽曲を「楽曲C」に決定する。

#### 【0244】

S624にて初当たり( $K=1$ )でない場合や(S624; No)、初当たりではあるが(S624; Yes)、楽曲系リーチ大当たりでない場合(S625; No)は、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数が「1」となる第1ラウンドの実行中であるか否かを判定する(S627)。例えば、第1ラウンドであるか否かは、大入賞口開放中指定コマンド格納領域にいずれのラウンド数を示すコマンドが格納されているかを確認することにより判定できる。

30

#### 【0245】

第1ラウンドの実行中である場合(S627; Yes)、演出制御用CPU120は、選択中の楽曲の特定部を出力する(S628)。具体的には、演出制御用CPU120は、音声制御基板13に、選択中の楽曲の特定部(この実施の形態では、いわゆる「サビ」部分)を出力させる旨の指令を音声制御基板13に対して伝送し、スピーカ8L、8Rから選択中の楽曲の特定部を出力させる。つまり、S628の処理では、選択中の大当たり楽曲のサビ部分だけが再生されることになる。

40

#### 【0246】

ここで、図23(C)に示すように、この実施の形態においては、第1ラウンドの実行中に選択可能な楽曲が複数種類用意されている。また、図23(C)に示すように、連チャン回数の増加に応じて、第1ラウンドの実行中に選択可能な楽曲の数が増加するように設定されている。具体的には、この実施の形態は、 $1 \leq K \leq 5$ ( $K$ :前記の連チャン回数カウント値)では3つの楽曲(楽曲A~C)から選択可能で、 $6 \leq K \leq 10$ では4つの楽曲(楽曲A~D)から選択可能で、 $11 \leq K \leq 15$ では5つの楽曲(楽曲A~E)から選

50

択可能で、16 Kでは6つの楽曲(楽曲A~F)から選択可能に構成されている。

なお、例えば、K=2のときは、初当たり時(K=1)から選択可能な曲が1曲増加し、K=3のときは、初当たり時(K=1)から選択可能な曲に2曲増加する、といったように、選択可能な曲が連チャン回数分だけ順次増加していく構成としてもよい。また、規定の連チャン回数に応じてではなく、大当たりする度に新たな楽曲が選択可能になるか否かや、いずれの種類の楽曲が選択可能になるか否かを抽選して決定してもよい。また、図23(A)に示したスーパーリーチA~Cの他に、例えば、確変中にのみ実行されるスーパーリーチDを設け、当該スーパーリーチDを伴った大当たりになると、当該スーパーリーチDに対応する楽曲Dが選択可能になるといった構成としてもよい。

#### 【0247】

また、楽曲の選択は、例えば、図24(B)に示すように、画像表示装置5に表示される、現在選択可能な楽曲を示す画像(図24(B)は1 K 5に応じた楽曲A~Cの表示例)にカーソルCUを合わせること等によってなされる。楽曲の選択操作は、例えば遊技者がスティックコントローラ31Aを上下方向に傾倒操作することによってなされる。この場合、当該操作に応じて楽曲名を示す画像が移動し、カーソルCUに合わせられている(指示されている)楽曲の画像に対応した楽曲が、現在選択中の楽曲となる(図24(B)は、「楽曲A」が選択中の例)。つまり、S628では、カーソルCUの指示対象が他の楽曲に移ったときは、移った先の楽曲(現在カーソルCUに指示されている曲)のサビ部分が再生される。なお、図23(C)に示すように、連チャン回数の増加に応じて楽曲が追加された場合には、カーソルCUの初期位置を追加された楽曲を指示している位置

#### 【0248】

とするのが好ましい。こうすれば、新たに追加された楽曲を好適に遊技者に報知できる。ただし、直前の所定回(例えば直前の2回)の大当たりで、同じ楽曲が選択されたときは、カーソルCUの初期位置を当該同じ楽曲を指示している位置とするのが好ましい。こうすれば、遊技者の好みに合った楽曲を提示することができ、ユーザフレンドリである。

なお、楽曲名を示す画像に対し、選択操作に応じてカーソルCUが移動する態様としてもよい。また、現在選択中の楽曲を示す方法は、カーソルCUによる指示に限られず、選択中の楽曲を示す画像を他の楽曲を示す画像よりも視認し易くしたり(例えば、選択中の楽曲を示す画像を囲む枠画像を重畳表示する、選択中の楽曲を示す画像を光輝させるなど)、選択中の楽曲以外の楽曲を示す画像を視認困難あるいは視認不可としたりしてもよい。

#### 【0249】

また、「特定部」とは、選択中の楽曲の一部であって該楽曲の先頭とは異なる部分である。この実施の形態では、いわゆる「サビ」が楽曲の特定部の一例である。ここで、この実施の形態では、前記の大当たり中楽曲としての楽曲A~Fの各楽曲データがROM121などに予め記憶されている。そして、一の楽曲を示す楽曲データは、サビの音声を示すサビ用データ(特定部データの一例)を含む、複数の音声データ(例えばWAV、MP3など)から構成されている。具体的には、図24(A)に「楽曲A」について例示しているように、楽曲Aの全体を示すデータが、イントロ用データ、Aメロ用データ、Bメロ用データ、サビ用データ、アウトロ用データといったように分割された態様で(各々別個の音声データとして)ROM121に記憶されている。他の大当たり楽曲としての楽曲B~Fの各々についても同様である。このような構成によれば、1曲分のデータに加えて特定部データを記憶する構成に比べて、データ容量の負担を軽減することができる。なお、楽曲シリーズのリーチ演出中や予告演出中などの所定演出中において、一の楽曲の一部のデータ(例えばBメロ用データなど)を単独で用いることで、当該所定演出中に楽曲の一部のみ出力するようにしてもよい。こうすれば、この実施の形態のように、一の楽曲を示すデー

10

20

30

40

50

タを分割したデータで記憶する構成の利点をより活かすことができる。

【0250】

なお、特定部データの一例としてのサビ用データについては、各楽曲について、例えば、馴染みがある、インパクトがある、キャッチーであると想定される部分を予め「サビ」として選定し、当該サビ部分の音声データをサビ用データとして予め用意すればよい。また、例えば、楽曲Aは「サビ」が有名であるが、楽曲Cは「Aメロ」のほうが有名であるといった場合もある。この場合は、楽曲Cについては、特定部をAメロ（特定部データをAメロ用データ）とし、S628で楽曲Cが選択中の場合は、Aメロ部分を再生すればよい。また、大当たり中楽曲の中に、いわゆる頭サビの楽曲（曲の先頭がサビから始まる楽曲）が含まれていてもよい。そして、特定部は楽曲の先頭（特徴的なイントロや、頭サビ）であってもよい。つまり、楽曲によって特定部として使用するデータを異ならせてもよい。また、大当たり中楽曲の中に頭サビの楽曲が含まれている場合は、当該頭サビの楽曲については、楽曲選択時と楽曲決定後とで楽曲データとして使用するデータを共通としてもよい。例えば、楽曲選択時において、サビ用データと、サビに続くパート（例えばAメロ）用データを用いて、サビと当該サビに続くパートと繋げて再生し、楽曲決定後にも、同様のデータを用いて、サビと当該サビに続くパートと繋げて再生してもよい。

10

【0251】

図22に戻って、演出制御用CPU120は、S628の処理に続いて、楽曲決定操作があったか否かを判定する（S629）。例えば、楽曲決定操作はプッシュボタン31Bになされた押下操作であり、演出制御用CPU120は、プッシュセンサ35Bがプッシュボタン31Bの操作を検出した場合に、楽曲決定操作があったと判定すればよい。楽曲決定操作がない場合は（S629；No）、演出制御用CPU120は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（S630）。例えば、演出制御用CPU120は、主基板11から第1ラウンド目の大入賞口閉鎖指定コマンドを受信した場合に、大入賞口の閉鎖タイミングであると判定すればよい。そして、楽曲決定操作があった場合（S629；Yes）、又は大入賞口閉鎖タイミングである場合（S630；No）に、選択中の楽曲が決定される（S631）。つまり、この実施の形態では、第1ラウンド実行中において、大入賞口が閉鎖されるまでに楽曲決定操作がなされた場合か、楽曲決定操作がなされずに大入賞口が閉鎖された場合に、選択中の楽曲が大当たり中楽曲に決定される。

20

【0252】

このように、この実施の形態では、楽曲選択時においては選択中の楽曲の特定部を再生し、また、楽曲選択時において楽曲の決定方法が複数ある（例えば、所定の楽曲決定操作がなされると、あるいは、第1ラウンドにおいて大入賞口が閉鎖されると、図22のS631で選択中の楽曲が決定されることなど）。このため、楽曲選択時の演出効果を向上させることができる。

30

【0253】

なお、楽曲決定操作が複数種類あることによって、楽曲の決定方法が複数あってもよい。例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B、赤外線センサなどの非接触センサを用いて遊技者による動作に応じて操作内容を検出できる構成が複数あってもよい。また、第1ラウンドにおいて大入賞口が閉鎖されると選択中の楽曲が決定される例に限らず、第1ラウンド以外の任意のラウンドにおいて大入賞口が閉鎖されたことに伴って楽曲が決定されたり、初当りの終了に応じて楽曲が決定されたり等する構成であってもよい。また、楽曲の決定方法は一つであってもよい。

40

【0254】

S626やS631の処理に続いて、演出制御用CPU120は、S626又はS631で決定した楽曲情報をRAM122に記憶させ（S632）、楽曲決定済フラグをオン状態にセットする（S633）。なお、楽曲決定済フラグのオン・オフを示すデータは、例えば、RAM122の演出制御フラグ設定部に記憶される。

【0255】

S623に戻って、演出制御用CPU120が楽曲決定済フラグがオン状態と判定した

50

場合 ( S 6 2 3 ; Y e s )、S 6 2 6 又は S 6 3 1 で決定した大当たり中楽曲を再生する ( S 6 3 4 )。続いて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当たり終了タイミングであるか否かを判定し ( S 6 3 5 )、大当たり終了タイミングであれば ( S 6 3 5 ; Y e s )、S 6 3 4 で再生を開始した楽曲の再生を終了させ、楽曲決定済フラグをオフ状態にクリアする ( S 6 3 6 )。S 6 3 6、S 6 3 3 の処理の実行後や、S 6 2 1、S 6 2 7、S 6 3 0、S 6 3 5 で N o 判定である場合や、S 6 2 2 で Y e s 判定である場合は、大当たり中楽曲決定処理を終了する。

#### 【 0 2 5 6 】

なお、図 2 3 ( A ) に示すように、楽曲系リーチ以外のリーチにおいては、第 1 ラウンドの実行中に遊技者による選択操作により大当たり中楽曲が選択可能 ( 前記の S 6 2 8 ) に構成されている。この実施の形態では、楽曲系リーチ以外のリーチとして、図 1 3 に示す「リーチ：ノーマル ( 大当たり ) 」 ( 変動パターン P A 3 - 1 ) が用意されているが、楽曲系リーチ以外のスーパーリーチとして、「スーパーリーチ D」、「スーパーリーチ E」といったリーチ種別をさらに用意し、大当たりが、スーパーリーチ D やスーパーリーチ E の演出を伴うものであった場合に、第 1 ラウンドの実行中に遊技者による選択操作により大当たり中楽曲が選択可能としてもよい。また、上記の例では、第 1 ラウンド中に大当たり中楽曲が選択可能な例を示したが、他のラウンド中に楽曲が選択可能であってもよいし、複数のラウンドにまたがって楽曲が選択可能であってもよい。大当たり中のどの期間で楽曲を選択可能とするかは任意である。

#### 【 0 2 5 7 】

ここで、図 2 4 を参照して、大当たり楽曲選択時と、大当たり楽曲決定後の楽曲再生態様について説明する。図 2 4 ( B ) に示すように、楽曲選択時には、選択中の楽曲の特定部 ( 一例として「サビ」) がスピーカ 8 L、8 R から出力される ( S 6 2 8 に相当)。特定部は、選択中の楽曲が決定されるまで続けて再生される。そして、特定部の長さが、選択中の楽曲が決定されるまでの期間 ( 第 1 ラウンドの実行開始から S 6 3 1 の処理の実行までの期間に相当。楽曲決定操作がなされるまでの期間、又は、第 1 ラウンドの実行期間 ( 例えば 2 9 . 5 秒 ) ) よりも短い場合は、選択中の楽曲が決定されるまで、特定部を繰り返し再生する。なお、特定部の長さが、選択中の楽曲が決定されるまでの期間よりも短い場合は、特定部の再生に続けて、選択中の楽曲における当該特定部に続くパート ( 図 2 4 ( A ) の例では、「アウトロ用データ」が示すアウトロ) を再生してもよい。

#### 【 0 2 5 8 】

また、この実施の形態においては、楽曲選択時に、選択中の楽曲に対応する画像 ( 以下、楽曲対応画像) を、図 2 4 ( B ) に示す表示エリア V A 1 に表示する。楽曲対応画像は、例えば、選択中の楽曲の P V ( Promotion Video )、M V ( Music Video ) などの動画であり、楽曲選択時には、例えば、当該動画の特定部に対応する部分を表示エリア V A 1 において再生する。なお、楽曲対応画像としての動画は、楽曲の特定部に対応する部分から再生されなくともよい。例えば、楽曲選択時には、楽曲は先頭以外の特定部から再生されるものの、動画については先頭から再生するようにしてもよい。また、楽曲対応画像は、動画でなく、アーティスト写真などを示す静止画であってもよい。また、楽曲対応画像のデータについても、楽曲の音声データと同様に、楽曲のパート毎に分割された態様 ( 各々別個の画像データとして) で R O M 1 2 1 などに記憶されていてもよい。

#### 【 0 2 5 9 】

図 2 4 ( C ) に示すように、楽曲決定後においては、決定された楽曲の楽曲データを構成する複数に分割された音声データ ( 例えば、イントロ用データ、A メロ用データ、B メロ用データ、サビ用データ、アウトロ用データ) を繋げて ( つまり、一の楽曲を構成する各パートが時系列で間欠なく再生されるように )、一の楽曲をスピーカ 8 L、8 R から再生する。決定済みの大当たり楽曲の再生態様 ( S 6 3 4 における楽曲の再生態様に相当) は、例えば、下記の ( イ ) ~ ( 八 ) の通りである。

#### 【 0 2 6 0 】

( イ ) 1 ラウンド実行中における楽曲決定後は、選択時に再生されていた特定部の続き

10

20

30

40

50

から楽曲を再生する、又は、楽曲の先頭から再生する。

(口) 2ラウンド目以降は、楽曲の先頭から再生する(例えば、第2ラウンド目の大入賞口開放指定コマンドを受信したことに応じて楽曲を先頭から再生する)。

(ハ) K = 1 (S 6 2 4 ; Y e s)、且つ、楽曲系リーチ大当り(S 6 2 5 ; Y e s)の場合は、リーチ種別に対応した楽曲を、スーパーリーチ演出中に再生していたパートの続きから再生する(例えば、図23(B)に示すように、スーパーリーチ演出中にリーチ種別に対応した楽曲の「イントロ」、「Aメロ」、「Bメロ」を再生し、大当りになると「サビ」を再生する)。

#### 【0261】

なお、楽曲決定後に楽曲の先頭(イントロ)から再生し、未だ大当りが終了していない状態で、当該楽曲の最後(アウトロ)まで当該楽曲が一巡した後は、当該楽曲のイントロに戻って二巡目を再生してもよいし、イントロではなくサビ(特定部)から再生するようにしてもよい。

#### 【0262】

また、楽曲決定後においては、楽曲対応画像を、例えば、前記の表示エリアVA1よりも大きい、図24(C)に示す表示エリアVA2に表示する。なお、図24(C)に示す例は、楽曲決定後においては、画像表示装置5の画像表示エリア全体に渡って、表示エリアVA2が構成される例である。楽曲決定後においては、例えば、楽曲の再生部分と対応する部分が順次再生される動画を表示エリアVA2に表示すればよい。なお、楽曲決定後に表示エリアVA2に表示される楽曲対応画像もアーティスト写真などの静止画であってもよい。また、楽曲選択時と楽曲決定後における楽曲対応画像は、表示態様が異なればよい。つまり、楽曲対応画像が表示される表示エリアVA1と表示エリアVA2との位置や大きさを異ならせる以外の方法で表示態様を異ならせてもよい。例えば、表示エリアVA1と表示エリアVA2との位置や大きさは同じであるが、楽曲決定後の楽曲対応画像には、楽曲選択時には無いエフェクト(例えば、フェードイン・フェードアウトエフェクトや、光輝するライティングエフェクトなど)が施されているようにしてもよい。

#### 【0263】

なお、楽曲の選択操作や決定操作がなされる操作手段は、上記したスティックコントローラ31Aや押しボタン31Bに限られない。操作手段は、例えば縦横方向に操作が可能な十字ボタンや、例えば回動操作が可能なダイヤルキーであってもよいし、タッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよい。また、遊技者による動作に応じて操作内容を検出できる構成であればよく、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による指示入力行為に限定されない任意の動作を検出できるセンサを用いてもよい。

#### 【0264】

図25は、可変表示開始設定処理として、図20のS171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25に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する(S321)。S321の処理として、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定する。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ(ハズレ)」、「リーチ(ハズレ)」、「非確変(大当り)」、「確変(大当り)」があればよい。

#### 【0265】

可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変(大当り)」の場合には、可

10

20

30

40

50

変表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変（大当たり）」の場合には、可変表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。

**【 0 2 6 6 】**

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて異なる（不一致の）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタなどにより更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

10

20

**【 0 2 6 7 】**

可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタなどにより更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算又は減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

30

40

**【 0 2 6 8 】**

可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、可変表示内容が「非確変（大当たり）」と「確変（大当たり）」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かな

50

どに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す飾り図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す飾り図柄）のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。大当たり中昇格演出は、画像表示装置5において大当たりを想起させるが確変状態を想起させないような飾り図柄の組合せ（非確変大当たり組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

#### 【0269】

具体的な一例として、可変表示内容が「非確変（大当たり）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当たり）」で大当たり中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当たり）」であっても大当たり中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当たり中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

#### 【0270】

なお、S321の処理では、可変表示内容が「非確変（大当たり）」又は「確変（大当たり）」である場合に、再抽選演出や大当たり中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かが決定されてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確変大当たり組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難又は認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確変図柄からなる確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることを遊技者が認識可能に報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。S321の処理にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。S321の処理における最終停止図柄などの決定に続いて、保留表示設定処理で決定された保留表示変化演出などの実行設定を行う、変化演出設定処理（図26）が実行される（S322）。変化演出設定処理では、保留表示データ記憶部の記憶内容などに基づいて保留表示変化演出の実行条件が成立したときに、保留表示変化演出の実行設定が行われる。

#### 【0271】

図26に示す変化演出設定処理では、まず、保留表示データ記憶部における記憶内容を更新する（S551）。すなわち、保留表示データ記憶部にて保留番号「1」に対応する記憶領域の記憶データを消去するとともに、保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）の記憶データを、1エントリずつ上位にシフトする。このときには、保留表示データ記憶部にて保留番号「1」に対応する記憶領域から消去される記憶データを読み出して、RAM122の所定領域に設けられた保留表示データバッファに格納してもよい。続いて、保留表示変化演出の実行タイミングである保留表示変化タイミングになるか否かを判定する（S552）。S552の処理では、S551の処理により記憶内容を更新した保留表示データ記憶部に記憶されている1又は複数の変化演出タイミングパターンについて、それぞれの変化演出タイミングパターンと関連付けられた保留番号に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいるか否かを判定する。

#### 【0272】

S552にて保留表示変化タイミングになると判定された場合には（S552；Yes）、保留表示変化演出の実行設定を行う（S553）。例えばS553の処理では、保留表示データ記憶部における保留表示変化パターンの記憶内容や現状の保留表示における表示態様を特定して、表示態様を変化させるか否かの設定や、変化させる場合における変化後の表示態様の設定、保留表示変化共通演出を実行するための設定などが行われるようにすればよい。なお、S553の処理で、アクティブ表示変化演出のうちで、保留表示変化パターンの決定結果に基づきアクティブ表示の表示色を変化させる表示色変化演出の実行

10

20

30

40

50



設定を行ってもよい。表示色変化演出の実行設定としては、例えば、保留表示データバッファの格納データ（S 5 5 1 の処理にて保留表示データ記憶部から消去した記憶データ）に示された保留表示変化パターンを特定して、アクティブ表示変化演出を実行した後に表示させる表示態様の設定などが行われる。

【 0 2 7 3 】

図 2 5 に戻って、S 3 2 2 の変化演出設定処理に続いて、リーチ演出の実行設定を行う、後述のリーチ演出設定処理が実行される（S 3 2 3）。リーチ演出設定処理では、リーチ演出（例えばスーパーリーチにおけるリーチ演出やノーマルリーチにおけるリーチ演出など）の実行設定が行われる。

【 0 2 7 4 】

詳しくは、リーチ演出設定処理では、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに基づいて、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならない「非リーチ」であるか否かを判定する。「非リーチ」である場合には、そのままリーチ演出設定処理を終了する。これに対し、「非リーチ」以外である場合には、変動パターンに応じたリーチ演出の設定を行ってから、リーチ演出設定処理を終了する。

【 0 2 7 5 】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（S 3 2 4）。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、S 3 2 2 の変化演出設定処理による保留表示変化演出などに対応して、複数用意された演出制御パターン（表示変化演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、表示変化演出制御パターンにおいては、後述の可変表示中設定処理（図 2 7）での判定対象である保留表示変化演出期間なども設定される。なお、特図変動時演出制御パターン、表示変化演出制御パターン、リーチ演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した 1 の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

【 0 2 7 6 】

S 3 2 4 の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM 1 2 2 の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（S 3 2 5）。そして、画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（S 3 2 6）。このときには、例えば S 3 2 4 の処理にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の VDP に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【 0 2 7 7 】

S 3 2 6 の処理を実行した後は、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、第 1 保留表示部 5 H R における第 1 保留表示や第 2 保留表示部 5 H L における第 2 保留表示といった、保留表示などを更新するための設定を行う（S 3 2 7）。例えば、第 1 特図を用いた特図ゲームが実行（開始）される場合には、第 1 保留表示部 5 H R において、保留番号が「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第 1 保留表示を 1 つずつ左方向に移動（シフト）させる。一方、第 2 特図を用いた特図ゲームが実行（開始）される場合には、第 2 保留表示部 5 H L において、保留番号が「1」に対応した表示部位（右端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第 2 保留表示を 1 つずつ右方向に移動（シフト）させる。また、S 3 2 7 の処理では、アクティブ表示部 A H A におけるアクティブ表示を更新するための設定を行ってもよい。この場合例えば、第 1 保留表示部 5 H R にて保留番号「1」に対応した第 1 保留表示が消去（消化）されたときには、その消去（消化）された第 1 保留表示と同様のアクティ

10

20

30

40

50

ブ表示をアクティブ表示部 A H A にて開始させる。一方、第 2 保留表示部 5 H L にて保留番号「1」に対応した第 2 保留表示が消去（消化）されたときには、その消去（消化）された第 2 保留表示と同様のアクティブ表示をアクティブ表示部 A H A にて開始させる。

【0278】

S 3 2 7 の処理により保留表示などを更新した後は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（S 3 2 8）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0279】

図 2 7 は、可変表示中演出処理として、図 2 0 の S 1 7 2 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 2 7 に示す可変表示中演出処理では、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（S 3 4 1）。一例として、S 3 4 1 の処理では、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば 1 減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【0280】

S 3 4 1 にて可変表示時間が経過していない場合には（S 3 4 1 ; N o）、保留表示変化演出を実行するための保留表示変化演出期間であるか否かを判定する（S 3 4 2）。保留表示変化演出期間は、例えば図 2 5 に示す S 3 2 4 の処理にて決定された演出制御パターン（表示変化演出制御パターン）において、予め定められていればよい。保留表示変化演出期間である場合には（S 3 4 2 ; Y e s）、保留表示変化演出を実行するための制御が行われる（S 3 4 3）。S 3 4 3 の処理では、表示変化演出制御パターンの設定に基づいて作成した各種指令を、表示制御部 1 2 3 や音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置 5 の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ 9 及びサイドパネル用 L E D 7 0 3 や装飾用 L E D を点灯又は点滅又は消灯させること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて保留表示変化演出を実行できればよい。

【0281】

S 3 4 2 にて保留表示変化演出期間ではないと判定されたときや（S 3 4 2 ; N o）、S 3 4 3 の処理を実行した後は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S 3 4 6 の処理を実行する。なお、保留表示変化演出期間ではない場合（S 3 4 2 ; N o）や、S 3 4 3 の実行後に、例えば、前述の S 3 4 2、S 3 4 3 の処理と同様にして、アクティブ表示変化演出期間であるかの判定処理や、アクティブ表示変化演出を実行するための制御が実行されてもよい。

【0282】

S 3 4 6 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する。リーチ演出期間は、例えば変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。S 3 4 6 にてリーチ演出期間であると判定されたときには（S 3 4 6 ; Y e s）、スーパーリーチであるか否かを判定する（S 3 4 6 A）。スーパーリーチであると判定されたときには（S 3 4 6 A ; Y e s）、第 1 保留表示部 5 H R 及び第 2 保留表示部 5 H L に表示されている保留表示を消去する保留表示消去処理を実行する（S 3 4 7）。例えば図 2 9（A）、（B）に示すように、スーパーリーチ演出の開始前までは、画像表示装置 5 の画面下部箇所に第 2 保留表示部 5 H L の保留表示が表示されているが、この保留表示消去処理の実行により、図 2 9（C）に示すように、スーパーリーチ演出が開始すると（つまり、スーパーリーチ演出の開始タイミングになると）、第 2 保留表示部 5 H L の保留表示が消去され（第 1 保留表示部 5 H R の保留表示が表示されていれば、その保留表示も消去される）、保留表示が非表示となる。このようにスーパーリーチ演出中は保留表示を非表示とするので、画像表示装置 5 の画面下部の所定領域部分（つまり、第 1 保留表示部 5 H R 及び第 2 保留表示部 5 H L の表

10

20

30

40

50

示領域部分)についてもスーパーリーチ演出による画像表示を行うことができる。また、遊技者は、保留表示を気にすることなくスーパーリーチ演出に注視することができ、かかる演出を楽しむことができる。よって、リーチ演出効果を十分に発揮することができる。

#### 【0283】

保留表示の非表示は、スーパーリーチ演出が終了すると、後述する保留表示復帰制御(S349B)により終了する。つまり、保留表示が復帰される。なお、この実施の形態では、スーパーリーチ演出中において保留表示を非表示としているが、ノーマルリーチ演出中なども非表示としてもよい。

#### 【0284】

S347の処理を実行した後は、スーパーリーチ演出中であっても遊技者による要求があった場合に、音量状況表示画像VLを一時的に表示する一時表示処理を実行する(S347)。つまり、スーパーリーチ演出中において遊技者によるスティックコントローラ31Aの操作があった場合には、音量状況表示画像VL(図30(D)参照)が画像表示装置5の表示画面に所定期間(例えば3秒)表示される。

#### 【0285】

図28は、一時表示処理として、図27のS348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28に示す一時表示処理では、演出制御用CPU120は、まず、スーパーリーチ以外時操作フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する(S701)。スーパーリーチ以外時操作フラグがオン状態にセットされている場合(S701; Yes)には、操作後所定期間(例えば3秒)が経過したか否かを判定する(S702)。操作後所定期間が経過していない場合には(S702; No)、音量変更操作の有無を判定する(S703)。

#### 【0286】

音量変更操作有りの場合には(S703; Yes)、変更後の音量状況表示(変更後の音量状況表示画像VLの表示)及び変更後の音量設定を実行する(S704)。このS704では、遊技者がスティックコントローラ31Aを操作(例えば、左方向又は右方向に操作)したことをコントローラセンサユニット35Aが検出したときには、画像表示装置5に変更後の音量状況表示画像VLを表示する表示制御を実行するとともに、変更後の音量設定値をRAM122に記憶させ、スピーカ8L、8Rから変更後の音量出力されるように音声制御基板13を制御するといった変更後の音量設定を実行する(S704)。

#### 【0287】

一方、操作後所定期間が経過した場合には(S702; Yes)、画像表示装置5に表示されている音量状況表示画像VLを消去する音量状況表示消去の処理を実行し(S705)、スーパーリーチ以外時操作フラグをオフ状態にリセットする(S706)。

#### 【0288】

S701にてスーパーリーチ以外時操作フラグがオフの場合(S701; No)や、S703にて音量変更操作無しの場合(S703; No)や、S704の処理を実行した後や、S706の処理を実行した後は、スーパーリーチ時操作フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する(S707)。

#### 【0289】

S707にてスーパーリーチ時操作フラグがオフ状態の場合には(S707; No)、音量変更の操作開始受付の有無を判定する(S708)。S708にて操作開始受付ありの場合(S708; Yes)、つまり、遊技者がスティックコントローラ31Aを操作したことをコントローラセンサユニット35Aが検出した場合には、画像表示装置5に現在の音量状況表示画像VLを表示する表示制御を実行する(S709)。図30(D)に示すように、スーパーリーチ演出中において、スティックコントローラ31Aの操作に応じて現在の音量状況表示画像VLを画像表示装置5に表示する。S709の処理を実行した後は、スーパーリーチ時操作フラグをオン状態にセットする(S710)。

#### 【0290】

S707にてスーパーリーチ時操作フラグがオンの場合(S707; Yes)や、S7

10

20

30

40

50

10の処理を実行した後は、操作後所定期間（例えば3秒）が経過したか否かを判定する（S711）。操作後所定期間が経過していない場合には（S711；No）、音量変更操作の有無を判定する（S712）。音量変更操作有りの場合には（S712；Yes）、変更後の音量状況表示画像VLの表示及び変更後の音量設定を実行する（S713）。具体的には、遊技者がスティックコントローラ31Aを左右方向に操作したことをコントローラセンサユニット35Aが検出した場合には（S712；Yes）、スティックコントローラ31Aの左右方向への操作回数に応じた変更後の音量状況表示画像VLを画像表示装置5に表示する表示制御を実行するとともに、その操作回数に応じた変更後の音量設定値をRAM122に記憶させ、スピーカ8L、8Rから変更後の音量出力されるように音声制御基板13を制御するといった変更後の音量設定を実行する（S607）。

10

## 【0291】

例えば図30（E）に示すように、遊技者がスティックコントローラ31Aを右方向に1回操作すると、画像表示区画の点灯した態様が1つ増えた変更後の音量状況表示画像VL（第4レベルの音量状況表示画像VL）が画像表示装置5に表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからの音量出力が1レベル上がる。なお前記とは逆に、遊技者がスティックコントローラ31Aを左方向に1回操作すると、画像表示区画の点灯した態様が1つ減った変更後の音量状況表示画像VLが画像表示装置5に表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからの音量出力が1レベル下がる。

## 【0292】

操作後所定期間が経過した場合には（S711；Yes）、音量状況表示を消去する処理を実行する（S714）。例えば図30（F）に示すように、操作後所定期間が経過すると、音量状況表示画像VLの表示が消去される。つまり、音量状況表示が非表示となる。このようにスーパーリーチ演出中において、遊技者の操作があると音量状況表示画像VLが一時的に表示され、操作後所定期間が経過した時点で未だスーパーリーチ演出中である場合には音量状況表示画像VLが消去されるようになっている。

20

## 【0293】

S714の処理を実行した後は、スーパーリーチ時操作フラグをオフ状態にリセットする（S715）。そして、S708にて操作開始受付なしの場合（S708；No）や、S712にて音量変更操作なしの場合（S712；No）や、S713の処理を実行した後や、S715の処理を実行した後は、一時表示処理を終了する。

30

## 【0294】

図27に戻って、S346Aにてスーパーリーチでないと判定されたときや（S346A；No）、S348の処理を実行した後は、その他のリーチ演出を実行するための制御が行われる（S349）。

## 【0295】

S346にてリーチ演出期間ではないと判定されたときや（S346；No）、S349の処理を実行した後は、保留表示復帰タイミング（例えばスーパーリーチ演出の終了タイミング）であるか否かを判定する（S349A）。S349Aにて保留表示復帰タイミングであると判定した場合（S349A；Yes）、演出制御用CPU120は、保留表示を復帰させる保留表示復帰制御を実行する（S349B）。例えば保留表示復帰タイミング（例えばスーパーリーチ演出の終了タイミング）になると、図30（I）に示すように保留表示が復帰される。

40

## 【0296】

S349Aにて保留表示復帰タイミングではないと判定されたときや（S349A；No）、S349Bの処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、飾り図柄の可変表示動作を含め、その他の可変表示中における演出を実行するための制御が行われ（S350）、可変表示中演出処理を終了する。

## 【0297】

S341にて可変表示時間が経過した場合には（S341；Yes）、主基板11から

50

伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（S351）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（S351；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

#### 【0298】

S351にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（S351；Yes）、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（S352）。このときには、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（S353）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（S354）、可変表示中演出処理を終了する。

10

#### 【0299】

以下、パチンコ遊技機1における具体的な制御の一例について説明する。

#### 【0300】

パチンコ遊技機1では、例えば遊技領域に打ち込まれた遊技球が第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過（進入）して第1始動入賞や第2始動入賞といった始動入賞が発生した後、特別図柄や飾り図柄の可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始される。画像表示装置5の画面上では、特別図柄の可変表示に同期して、飾り図柄の可変表示が行われる。

20

#### 【0301】

遊技球が第1始動入賞口を通過（進入）したことによる第1始動入賞の発生に基づいて第1始動条件が成立したときには、図7に示すS203、S207の処理が実行されることにより、第1特図保留記憶数が1加算される。遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）したことによる第2始動入賞の発生に基づいて第2始動条件が成立したときには、図7に示すS206、S207の処理が実行されることにより、第2特図保留記憶数が1加算される。このときには、S209の処理により特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データが抽出される。そして、S212にて図8に示すような入賞時乱数値判定処理を実行することにより、可変表示結果が「大当り」になるか否かなどの可変表示内容を判定して、入賞時判定結果を示す入賞時判定結果コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

#### 【0302】

開始条件の成立に基づいて特図ゲームや飾り図柄の可変表示が開始されるときには、図6に示すS111にて図12に示すような変動パターン設定処理を実行することにより、複数の変動パターンのいずれかを決定して、決定された変動パターンを特定可能に示す変動パターン指定コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。図25に示すS321では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて最終停止図柄などが決定され、続いてS322の変化演出設定処理として、図26に示すような処理が実行される。変化演出設定処理では、S552にて保留表示変化タイミングであると判定されたときに、S553にて保留表示変化演出の実行設定が行われる。

40

#### 【0303】

（演出例）

ここで、図29、図30を参照してスーパーリーチ演出における演出例を説明する。

図29は、スーパーリーチ変動表示において音量変更操作なしの場合の演出例を示している。飾り図柄の可変表示（変動表示）を開始するときには、図25に示すS323のリーチ演出設定処理が実行される。リーチ演出設定処理では、例えば、スーパーリーチ（楽曲系リーチとしてのスーパーリーチA～Cのいずれか）におけるリーチ演出が実行される

50

と判定されたとする。この実行例では、図29(A)に示すように飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態(リーチ成立)となった時点から説明する。また、図21に示す音量状況表示処理により、図29(A)に示すように音量状況表示画像VLが画像表示装置5に表示される。

【0304】

図29(B)を経て、図29(C)に示すようなスーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される。図29(C)に示すような演出画像(例えば「スーパーリーチ」の文字による画像)を画像表示装置5に表示することなどにより、スーパーリーチの報知が行われる。遊技者はスーパーリーチ演出が実行されることを把握できる。また、図29(C)に示すように、飾り図柄の可変表示が画像表示装置5の画面の左上箇所に縮小表示される。この飾り図柄の可変表示の縮小表示は、例えばS350の処理にて実行可能である。また、図21に示す音量状況表示消去処理(S614)により、図29(C)に示すように音量状況表示画像VLが画像表示装置5の画面上から消去される。また、図27に示す保留表示消去処理(S347)により、図29(C)に示すように保留表示が消去される。

10

【0305】

続いて、図29(D)~(H)に示すようなバトル演出を含むスーパーリーチ演出が実行される。図29(H)に示すようにバトル演出結果(ここでは例えばバトル敗北結果)が表示されることによりスーパーリーチ演出が終了し、例えば図29(I)に示すようなリーチ組合せの最終停止図柄が導出表示される。

【0306】

また、図29(I)に示すように、図21に示す音量状況表示処理(S162)により、音量状況表示画像VLが表示され、図27に示す保留表示制御処理(S349B)により、保留表示が復帰される。図29(I)に示すように、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されることで、可変表示が終了する。

20

【0307】

また、図29(I)に示すように、音量状況表示画像VLは、変動停止時の飾り図柄に被らない位置に表示されるので、飾り図柄の最終停止図柄、つまり、遊技結果の視認を阻害しないようにしつつ、音量調整を実行できる。

【0308】

ここで、図29に示したスーパーリーチ変動表示において音量変更操作なしの場合についての音量状況表示の実行タイミングなどについて、図31(A)を用いて説明する。図31(A)は、スーパーリーチ変動表示において音量変更操作なしの場合についての音量状況表示の実行タイミングの一例を示す図である。

30

【0309】

図31(A)に示すように、スーパーリーチ変動表示において、遊技者によるスティックコントローラ31Aの操作が一切無かったため、コントローラセンサユニット35Aの検出信号はローレベルのままである。そして、音量状況表示は、スーパーリーチ演出中を除いて画像表示装置5に表示されている。なお、スーパーリーチ演出後の変動停止となるまで音量状況表示を非表示としてもよい。

【0310】

また、スーパーリーチの演出中には、図23(A)に示したように、リーチ種別に応じた楽曲が再生される。例えば、図29(C)のようにスーパーリーチの報知が実行されると、例えば、図23(B)に示すようにリーチ種別に応じた楽曲が先頭から、イントロ、Aメロ、Bメロといったように順次再生される。そして、例えば、図29(E)に示す演出と図29(F)に示す演出との間に、所定期間(例えば数秒)だけ特殊効果音による演出を実行する。

40

【0311】

特殊効果音による演出としては、例えば、エコー効果を施した音、リピート音、ノイズ音、フェードイン・フェードアウトを施した音などの所謂SE(Sound Effect)による演出を実行すればよい。また、当該所定期間だけ無音にしてもよい。また、特殊効果音の出

50

力に併せて、スーパーリーチによる演出中に再生される動画にも、当該所定期間だけエフェクトを施した態様とするのが好ましい。例えば、動画が急に止まったような（静止画になるような）態様としたり、画面をブラックアウトさせたり、ノイズ表示（例えばアナログテレビの砂嵐表示のような態様など）としたり、などすればよい。

【0312】

そして、例えば、特殊効果音による演出の実行中に、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bからの所定操作がなされたことに応じて、あるいは、予め定められた期間が経過したことに応じて、図29(H)に示すバトル演出結果が表示され、この表示と併せてハズレを報知するためのハズレ用効果音がスピーカ8L、8Rから出力される。なお、大当りの場合は、図23(B)に示すように、スーパーリーチの演出中に再生されて

10

【0313】

なお、このような特殊効果を伴うリーチ演出を実行するための制御は、前記のS349で実行可能である。また、特殊効果を実行する期間は、例えば、楽曲系リーチの変動パターン毎に予め定められていればよい。また、楽曲系リーチの演出中において楽曲は、先頭（イントロ）から再生されなくともよく、Aメロ、Bメロなどから再生が開始されてもよい。また、楽曲系リーチの演出後に大当たりとなった場合、第1ラウンド実行中に楽曲系リーチのリーチ演出中に再生された部分の続きから再生してもよい。例えば、(i)リーチ演出中にAメロを再生し、第1ラウンド実行中に当該Aメロの続きのBメロから再生してもよいし、(ii)リーチ演出中にAメロの途中まで再生し、第1ラウンド実行中に当該Aメロの続きから楽曲を再生する、などしてもよい。

20

【0314】

次に、スーパーリーチ変動表示において音量変更操作ありの場合について図30を用いて説明する。図30は、スーパーリーチ変動表示において音量変更操作ありの場合の演出例を示している。なお、図30(A)～(C)までは、前述した図29(A)～(C)と同様であるため説明を省略する。また、スーパーリーチ演出中における楽曲再生態様についても前述と同様である。

【0315】

図30(D)に示すように、スーパーリーチ演出中において、スティックコントローラ31Aの操作があると、音量状況表示画像VLが表示される。そして、遊技者がスティックコントローラ31Aを右方向に1回操作した場合には、図30(E)に示すように、画像表示区画の点灯した態様が1つ増えた変更後の音量状況表示画像VL（第4レベルの音量状況表示画像VL）が画像表示装置5に表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからの音量出力が1レベル上がる（第4レベルの音量出力となる）。そして、操作後所定期間（例えば3秒）が経過すると、図30(F)に示すように、音量状況表示画像VLが消去される。

30

【0316】

図30(D)を経て、図30(H)に示すようにバトル演出結果（ここでは例えばバトル敗北結果）が表示されることによりスーパーリーチ演出が終了し、例えば図30(I)に示すようなリーチ組合せの最終停止図柄が導出表示される。また、図30(I)に示すように、スーパーリーチ演出が終了したため、変更後の音量状況表示画像VLが表示されるとともに、保留表示が復帰される。

40

【0317】

また、図30(D)、(E)に示すように、スーパーリーチ演出中の遊技状態（第2状態）における音量状況表示画像VLは、図30(I)に示すようにスーパーリーチ演出中以外の遊技状態（第1状態）のときの音量状況表示画像VLの表示態様と同じに表示されるので、第2状態における音量状況表示画像VLの表示を分かり易くすることができる。なお、前述のように第1状態と第2状態とで同じでなくてもよい。例えば、第2状態にお

50

ける音量状況表示画像V Lは、[ 1 ]第1状態における音量状況表示画像V Lとは異なる表示を第1状態の場合と同じ表示箇所に表示してもよいし、[ 2 ]第1状態における音量状況表示画像V Lとは同じ表示を第1状態の場合と異なる表示箇所に表示してもよいし、[ 3 ]第1状態における音量状況表示画像V Lとは異なる表示を第1状態の場合と異なる表示箇所に表示してもよい。

**【 0 3 1 8 】**

ここで、図30に示したスーパーリーチ変動表示において音量変更操作ありの場合についての音量状況表示の実行タイミングなどについて、図31(B)を用いて説明する。図31(B)は、スーパーリーチ変動表示において音量変更操作ありの場合についての音量状況表示の実行タイミングの一例を示す図である。

10

**【 0 3 1 9 】**

図31(B)に示すように、スーパーリーチ演出中に、遊技者によるスティックコントローラ31Aの操作があり、かかる操作がコントローラセンサユニット35Aにて検出されている。つまり、コントローラセンサユニット35Aでは、遊技者による操作に応じた検出信号(パルス信号)を検出し、演出制御基板12に出力する。そして、音量状況表示は、スーパーリーチ演出中において遊技者による操作後所定期間(例えば3秒)にわたって音量状況表示画像V Lが画像表示装置5に表示されている。操作後所定期間(例えば3秒)後からリーチ演出終了まで音量状況表示を非表示としているが、スーパーリーチ演出後の変動停止となるまで音量状況表示を非表示としてもよい。

**【 0 3 2 0 】**

20

次に、スーパーリーチ演出の開始直前に音量変更操作があった場合についての音量状況表示の実行タイミングなどについて、図32(A)を用いて説明する。図32(A)は、スーパーリーチ演出の開始直前に音量変更操作があった場合についての音量状況表示の実行タイミングの一例を示す図である。

**【 0 3 2 1 】**

図32(A)に示すように、スーパーリーチ演出の開始直前(例えば、開始3秒前から開始までの期間内)に、遊技者がスティックコントローラ31Aを操作することがある。この場合も、かかる操作がコントローラセンサユニット35Aにて検出され、音量状況表示画像V Lの表示が開始される。そして、操作後所定期間(例えば3秒)内、つまり、音量状況表示画像V Lの表示開始から所定期間(例えば3秒)内に、スーパーリーチ演出が開始するので、何らかの対策を講じなければスーパーリーチ演出の開始タイミングで音量状況表示画像V Lが途中で消去されることになる。この実施の形態では、前述の図28に示す一時表示処理内のS701~S706により、スーパーリーチ演出の開始直前に表示された音量状況表示画像V Lが延長して表示されるようになっている(図32(A)に示す延長表示分を参照)。これにより、スーパーリーチ演出の開始直前に音量状況表示画像V Lの表示を開始した場合であっても、音量状況表示画像V Lが延長表示され、スーパーリーチ演出の開始タイミングで音量状況表示画像V Lが途中で消去されることを防止できる。図32(A)に示す例では、操作後所定期間(3秒)は音量状況表示画像V Lが表示されるように確保されている。これに対して、図32(B)に示すように、スーパーリーチ演出の開始タイミングから所定期間(例えば3秒)は音量状況表示画像V Lが表示されるようにしてもよい。

30

40

**【 0 3 2 2 】**

次に、スーパーリーチ演出の終了直前に音量変更操作があった場合についての音量状況表示の実行タイミングなどについて、図32(C)を用いて説明する。図32(C)は、スーパーリーチ演出の終了直前に音量変更操作があった場合についての音量状況表示の実行タイミングの一例を示す図である。

**【 0 3 2 3 】**

図32(C)に示すように、スーパーリーチ演出の終了直前(例えば、終了3秒前から終了までの期間内)に、遊技者がスティックコントローラ31Aを操作することがある。この場合も、かかる操作がコントローラセンサユニット35Aにて検出され、音量状況表

50



示画像VLの表示が開始される。そして、操作後所定期間（例えば3秒）内、つまり、音量状況表示画像VLの表示開始から所定期間（例えば3秒）内に、スーパーリーチ演出が終了するので、何らかの対策を講じなければ、かかる所定期間の経過時に音量状況表示画像VLを一旦消去した後再び表示させることになる。この実施の形態では、図21に示す音量状況表示処理内のS601、S602、S604、S605により、スーパーリーチ演出の終了直前に表示された音量状況表示画像VLをスーパーリーチ演出の終了後もそのまま継続して表示されるようになっていく（図32（C）に示す「表示継続」を参照）。これにより、スーパーリーチ演出の終了直前に音量状況表示画像VLの表示を開始した場合であっても、音量状況表示画像VLの表示が継続され、操作後所定期間の経過時に音量状況表示画像VLを一旦消去して再び表示させるという無駄な処理を省くことができる。

10

#### 【0324】

（アタッカー開放時演出処理について）

ここからは図20に示すアタッカー開放時演出処理（S174）について説明する。図33は、アタッカー開放時演出処理の一例を示すフローチャートである。アタッカー開放時演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、大当たり終了指定コマンドの受信があったか否かを判定する（S181）。このとき、大当たり終了指定コマンドの受信がない場合には（S181；No）、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数が「1」～「4」となる第1ラウンド～第4ラウンドの実行中であるか否かを判定する（S182）。S182にて第1ラウンド～第4ラウンドの実行中であると判定された場合には（S182；Yes）、大当たり中昇格演出となる演出動作の制御を行う（S183）。このように、この実施の形態では、大当たり遊技状態における第1ラウンド～第4ラウンドの実行中にて、確変状態に制御するか否かの報知演出となる第6報知としての大当たり中昇格演出が実行される。

20

#### 【0325】

大当たり中昇格演出には、確定飾り図柄が非確変大当たり組み合わせであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当たり中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当たり中昇格失敗演出とがある。例えば、大当たり中昇格演出では、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄を可変表示させて非確変図柄と確変図柄のいずれかを演出表示結果として停止表示させること、あるいは飾り図柄の可変表示とは異なる演出画像の表示を行うこと等により、確変状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。

30

#### 【0326】

S182にて第1ラウンド～第4ラウンドの実行中ではないと判定された場合や（S182；No）、S183の処理を実行した後は、所定の確変制御条件が成立したことを報知するための確変確定報知演出を実行するための演出動作制御を行う（S184）。なお、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、確変制御条件が成立したか否かを判定すればよい。また、例えば、遊技盤の特定領域に遊技球が通過したことに応じて、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立する構成としてもよい。この場合、当該特定領域に特定領域スイッチを設け、演出制御用CPU120は、特定領域スイッチが遊技球の通過を検出すると、確変制御条件が成立したと判定すればよい。

40

#### 【0327】

（確変確定報知演出動作制御処理）

図34は、確変確定報知演出動作制御処理として、図33のS184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。この確変確定報知演出動作制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、確変確定報知演出期間であるか否かを、例えば、演出制御パターンに基づいて判定する（S801）。S801にて確変確定報知演出期間でない場合には（S801；No）、確変確定通知コマンドの受信があったか否かを判定する（S802）。このとき、確変確定通知コマンドの受信がない場合には（S802；No）

50

、確変確定報知演出動作制御処理を終了する。

【0328】

S 8 0 2にて確変確定通知コマンドの受信があった場合や(S 8 0 2 ; Y e s)、S 8 0 1にて確変確定報知演出期間である場合には(S 8 0 1 ; Y e s)、エラー報知の実行中であるか否かを判定する(S 8 0 3)。このとき、エラー報知の実行中ではない場合には(S 8 0 3 ; N o)、最上位のレイヤーで確変確定報知演出を実行するための動作制御を行った後(S 8 0 4)、確変確定報知演出動作制御処理を終了する。例えば、S 8 0 4の処理では、確変確定報知演出を実行するために予め用意された演出制御パターン等から読み出した演出制御実行データに応じて、所定の演出態様による確変確定報知演出を実行するために、各種指令を作成して表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14等に対して伝送させればよい。これにより、例えば図39(B)に示すような確変確定報知演出画像を、最上位のレイヤーに表示させるといった、確変確定報知演出が実行される。

10

【0329】

なお、後述の演出動作制御にかかるS 8 0 5(図34)、S 8 1 8 ~ S 8 2 0(図35)、S 9 0 0 ~ S 9 0 2(図36)、S 4 6 5 ~ S 4 6 8(図37)、S 4 7 5 ~ S 4 7 9(図38)も、S 8 0 4と同様に、予め用意された演出制御パターン等から読み出した演出制御実行データに応じて、所定の演出態様による演出を実行するために、各種指令を作成して表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14等に対して伝送させればよい。

20

【0330】

図39(B)に示す確変確定報知演出画像は、所定の確変制御条件が成立したことに対応して、「確変!」というメッセージを報知する文字画像MM2を含んでいる。なお、確変確定報知演出画像の表示時間(確変確定報知演出の実行期間)は、例えば、20秒であってもよい。

【0331】

S 8 0 3にてエラー報知の実行中である場合には(S 8 0 3 ; Y e s)、エラー報知が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで確変確定報知演出を実行するための動作制御を行った後(S 8 0 5)、確変確定報知演出動作制御処理を終了する。本実施の形態では、上述したように、エラー報知画像のZ値が「0」に設定され、確変確定報知演出画像のZ値が「1」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用CPU120は、確変確定報知演出画像をエラー報知画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、確変確定報知演出よりもエラー報知を優先的に実行する制御を行う。

30

【0332】

図33のS 1 8 4にて、このような確変確定報知演出動作制御処理を実行した後は、大当たり中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出を実行するための演出動作制御を行う(S 1 8 5)。

【0333】

(賞球数報知演出動作制御処理)

図35は、賞球数報知演出動作制御処理として、図33のS 1 8 5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。この賞球数報知演出動作制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、賞球数報知演出期間であるか否かを、例えば、演出制御パターンに基づいて判定する(S 8 1 1)。S 8 1 1にて賞球数報知演出期間でない場合には(S 8 1 1 ; N o)、大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2000個」に到達したことを報知する賞球数報知演出を実行済みか否かを判定する(S 8 1 2)。S 8 1 2の処理では、例えば大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2000個」に到達したことを報知したときにオン状態にセットされる2000個到達フラグを設けておき、その2000個到達フラグがオン状態であるか否かに基づいて判定すればよい。

40

【0334】

50

なお、S 8 1 2と同様に、後述のS 8 1 4(図35)、S 3 9 3、S 3 9 5(図36)の各処理においても、例えば、賞球として払い出された賞球数が「所定個」に到達したことを報知したときにオン状態にセットされる到達フラグを設けておき、この到達フラグがオン状態であるか否かに基づいて判定すればよい。

【0335】

S 8 1 2にて大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2000個」に到達したことを報知する賞球数報知演出を実行済みではない場合には(S 8 1 2; No)、RAM 1 2 2の所定領域に記憶されている賞球数カウント値を読み出し、その読出値が「2000」以上であるか否かを判定する(S 8 1 3)。このとき、賞球数カウント値が「2000」以上ではない場合には(S 8 1 3; No)、賞球数報知演出動作制御処理を終了する。

10

【0336】

S 8 1 2にて大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2000個」に到達したことを報知する賞球数報知演出を実行済みである場合には(S 8 1 2; Yes)、大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2400個」に到達したことを報知する賞球数報知演出を実行済みか否かを判定する(S 8 1 4)。S 8 1 4にて大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2400個」に到達したことを報知する賞球数報知演出を実行済みである場合には(S 8 1 4; Yes)、賞球数報知演出動作制御処理を終了する。

【0337】

S 8 1 4にて大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2400個」に到達したことを報知する賞球数報知演出を実行済みではない場合には(S 8 1 4; No)、RAM 1 2 2の所定領域に記憶されている賞球数カウント値を読み出し、その読出値が「2400」以上であるか否かを判定する(S 8 1 5)。このとき、賞球数カウント値が「2400」以上ではない場合には(S 8 1 5; No)、賞球数報知演出動作制御処理を終了する。

20

【0338】

S 8 1 3にて賞球数カウント値が「2000」以上である場合や(S 8 1 3; Yes)、S 8 1 5にて賞球数カウント値が「2400」以上である場合や(S 8 1 5; Yes)、S 8 1 1にて賞球数報知演出期間である場合には(S 8 1 1; Yes)、確変確定報知演出の実行中であるか否かを判定する(S 8 1 6)。

【0339】

S 8 1 6にて確変確定報知演出の実行中ではない場合には(S 8 1 6; No)、エラー報知の実行中であるか否かを判定する(S 8 1 7)。このとき、エラー報知の実行中ではない場合には(S 8 1 7; No)、最上位のレイヤーで賞球数報知演出を実行するための動作制御を行った後(S 8 1 8)、賞球数報知演出動作制御処理を終了する。これにより、例えば図39(C)に示すような賞球数報知演出画像を、最上位のレイヤーに表示させるといった、賞球数報知演出が実行される。

30

【0340】

図39(C)に示す賞球数報知演出画像は、大当たり中に賞球として払い出された賞球数が「2000個」に到達したことに対応して、「2000GET」というメッセージを報知する文字画像MM3や、その「2000GET」というメッセージを台詞として発している態様のキャラクタ画像CA1を、含んでいる。なお、賞球数報知演出画像の表示時間(累積賞球数報知演出の実行期間)は、例えば、10秒であってもよい。

40

【0341】

S 8 1 7にてエラー報知の実行中である場合には(S 8 1 7; Yes)、エラー報知が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで賞球数報知演出を実行するための動作制御を行った後(S 8 1 9)、賞球数報知演出動作制御処理を終了する。本実施の形態では、上述したように、エラー報知画像のZ値が「0」に設定され、賞球数報知演出画像のZ値が「2」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用CPU120は、賞球数報知演出画像をエラー報知画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、賞球数報知演出よりもエラー報知を優先的に実行する制御を行う。

【0342】

50

S 8 1 6 にて確変確定報知演出の実行中である場合には ( S 8 1 6 ; Y e s )、確変確定報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで賞球数報知演出を実行するための動作制御を行った後 ( S 8 2 0 )、賞球数報知演出動作制御処理を終了する。本実施の形態では、上述したように、確変確定報知演出画像の Z 値が「 1 」に設定され、賞球数報知演出画像の Z 値が「 2 」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、賞球数報知演出画像を確変確定報知演出画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、賞球数報知演出よりも確変確定報知演出を優先的に実行する制御を行う。

【 0 3 4 3 】

なお、図 3 5 では、S 8 2 0 の処理を行った場合には賞球数報知演出動作制御処理を終了しているが、S 8 2 0 の処理に続いて S 8 1 7 の処理を実行してもよい。即ち、賞球数報知演出動作制御処理 ( S 1 8 5 ) の 1 回の実行において、纏めて複数のレイヤーにおける動作制御を行うようにしてもよい。他の同様の動作制御処理 ( 例えば、図 3 6 の累積賞球数報知演出動作制御処理 ( S 1 8 6 ) 等 ) においても同様である。

【 0 3 4 4 】

図 3 3 の S 1 8 5 にて、このような賞球数報知演出動作制御処理を実行した後は、連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数を報知する累積賞球数報知演出を実行するための演出動作制御を行う ( S 1 8 6 )。

【 0 3 4 5 】

( 累積賞球数報知演出動作制御処理 )

図 3 6 は、累積賞球数報知演出動作制御処理として、図 3 3 の S 1 8 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。この累積賞球数報知演出動作制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、大当たり中昇格演出が終了したか否かを判定する ( S 3 9 1 )。S 3 9 1 の処理では、例えば大当たり中昇格演出の実行中にオン状態となる大当たり中昇格演出フラグを設けておき、その大当たり中昇格演出フラグがオン状態であるか否かに基づいて判定すればよい。

【 0 3 4 6 】

S 3 9 1 にて大当たり中昇格演出が終了していなければ ( S 3 9 1 ; N o )、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。このように、この実施の形態では、大当たり中昇格演出が終了するまでは、累積賞球数報知演出は実行されない。これは、この実施の形態では第 1 ラウンド ~ 第 4 ラウンドにて実行される大当たり中昇格演出が、遊技状態が確変状態となる昇格があるか否かという、遊技者が注視すべき重要な演出であるところ、その大当たり中昇格演出が終了するまでの間に、連チャンが継続することを前提として演出効果が向上する累積賞球数報知演出が実行されることにより、連チャンが継続するか否かを報知することにもなる大当たり中昇格演出への注目度を低下させないようにするためである。

【 0 3 4 7 】

S 3 9 1 にて大当たり中昇格演出が終了している場合には ( S 3 9 1 ; Y e s )、累積賞球数報知演出期間であるか否かを、例えば、演出制御パターンに基づいて判定する ( S 3 9 2 )。S 3 9 2 にて累積賞球数報知演出期間でない場合には ( S 3 9 2 ; N o )、連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「 5 0 0 0 個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出を実行済みか否かを判定する ( S 3 9 3 )。

【 0 3 4 8 】

S 3 9 3 にて連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「 5 0 0 0 個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出を実行済みではない場合には ( S 3 9 3 ; N o )、R A M 1 2 2 の所定領域に記憶されている累積賞球数カウント値を読み出し、その読出値が「 5 0 0 0 」以上であるか否かを判定する ( S 3 9 4 )。このとき、累積賞球数カウント値が「 5 0 0 0 」以上ではない場合には ( S 3 9 4 ; N o )、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。

【 0 3 4 9 】

S 3 9 3 にて連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「 5

10

20

30

40

50

000個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出を実行済みである場合には(S393; Yes)、連チャン中における大当り中に賞球として払い出された累積賞球数が「10000個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出を実行済みか否かを判定する(S395)。

【0350】

S395にて連チャン中における大当り中に賞球として払い出された累積賞球数が「10000個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出を実行済みである場合には(S395; Yes)、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。

【0351】

S395にて連チャン中における大当り中に賞球として払い出された累積賞球数が「10000個」に到達したことを報知する累積賞球数報知演出を実行済みではない場合には(S395; No)、RAM122の所定領域に記憶されている累積賞球数カウント値を読み出し、その読出値が「10000」以上であるか否かを判定する(S396)。このとき、累積賞球数カウント値が「10000」以上ではない場合には(S396; No)、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。

10

【0352】

S394にて累積賞球数カウント値が「5000」以上である場合や(S394; Yes)、S396にて累積賞球数カウント値が「10000」以上である場合や(S396; Yes)、S392にて累積賞球数報知演出期間である場合には(S392; Yes)、賞球数報知演出の実行中であるか否かを判定する(S397)。

20

【0353】

S397にて賞球数報知演出の実行中である場合には(S397; Yes)、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。このように、この実施の形態では、賞球数報知演出が実行中である場合には、累積賞球数報知演出は実行されない。これは、賞球数報知演出と累積賞球数報知演出とが互いに類似する演出であり、同時に実行されることにより、いずれの演出への注目度も低下させてしまう虞があるからである。そこで、この実施の形態では、累積賞球数報知演出よりも賞球数報知演出を優先的に実行するようにしている。なお、賞球数報知演出よりも累積賞球数報知演出を優先的に実行することで、いずれの演出への注目度の低下を防止してもよい。

【0354】

S397にて賞球数報知演出の実行中ではない場合には(S397; No)、確変確定報知演出の実行中であるか否かを判定する(S398)。このとき、確変確定報知演出の実行中ではない場合には(S398; No)、エラー報知の実行中であるか否かを判定する(S399)。

30

【0355】

S399にてエラー報知の実行中ではない場合には(S399; No)、最上位のレイヤーで累積賞球数報知演出を実行するための動作制御を行った後(S900)、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。これにより、例えば図39(D)に示すような累積賞球数報知演出画像を、最上位のレイヤーに表示させるといった、累積賞球数報知演出が実行される。

40

【0356】

図39(D)に示す累積賞球数報知演出画像は、連チャン中における大当り中に賞球として払い出された累積賞球数が「5000個」に到達したことに対応して、「5000OVER!」というメッセージを報知する文字画像MM4や、その「5000OVER!」というメッセージを台詞として発している態様のキャラクタ画像CA2を、含んでいる。なお、累積賞球数報知演出画像の表示時間(累積賞球数報知演出の実行期間)は、例えば、10秒であってもよい。

【0357】

S399にてエラー報知の実行中である場合には(S399; Yes)、エラー報知が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで累積賞球数報知演出を実行するための動

50

作制御を行った後 ( S 9 0 1 )、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。本実施の形態では、上述したように、エラー報知画像の Z 値が「 0 」に設定され、累積賞球数報知演出画像の Z 値が「 2 」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、累積賞球数報知演出画像をエラー報知画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、累積賞球数報知演出よりもエラー報知を優先的に実行する制御を行う。

【 0 3 5 8 】

S 3 9 8 にて確変確定報知演出の実行中である場合には ( S 3 9 8 ; Y e s )、確変確定報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで累積賞球数報知演出を実行するための動作制御を行った後 ( S 9 0 2 )、累積賞球数報知演出動作制御処理を終了する。本実施の形態では、上述したように、確変確定報知演出画像の Z 値が「 1 」に設定され、累積賞球数報知演出画像の Z 値が「 2 」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、累積賞球数報知演出画像を確変確定報知演出画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、累積賞球数報知演出よりも確変確定報知演出を優先的に実行する制御を行う。

【 0 3 5 9 】

図 3 3 の S 1 8 6 にて、このような累積賞球数報知演出動作制御処理を実行した後は、連チャン回数を報知する連チャン回数報知を実行するための動作制御を行う ( S 1 8 7 )。

【 0 3 6 0 】

( 連チャン回数報知動作制御処理 )

図 3 7 は、連チャン回数報知動作制御処理として、図 3 3 の S 1 8 7 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。この連チャン回数報知動作制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、累積賞球数報知演出の実行中であるか否かを判定する ( S 4 6 1 )。このとき、累積賞球数報知演出の実行中ではない場合には ( S 4 6 1 ; N o )、賞球数報知演出の実行中であるか否かを判定する ( S 4 6 2 )。

【 0 3 6 1 】

S 4 6 2 にて賞球数報知演出の実行中ではない場合には ( S 4 6 2 ; N o )、確変確定報知演出の実行中であるか否かを判定する ( S 4 6 3 )。このとき、確変確定報知演出の実行中ではない場合には ( S 4 6 3 ; N o )、エラー報知の実行中であるか否かを判定する ( S 4 6 4 )。S 4 6 4 にてエラー報知の実行中ではない場合には ( S 4 6 4 ; N o )、最上位のレイヤーで連チャン回数報知を実行するための動作制御を行った後 ( S 4 6 5 )、連チャン回数報知動作制御処理を終了する。これにより、例えば図 3 9 ( E ) に示すような連チャン回数報知画像を、最上位のレイヤーに表示させるといった、連チャン回数報知が実行される。

【 0 3 6 2 】

図 3 9 ( E ) に示す連チャン回数報知は、連チャン回数に対応して、「大当たり x N ( N は連チャン回数 ) 」というメッセージを報知する文字画像 M M 5 を、含んでいる。なお、連チャン回数の報知 ( 表示 ) 時間は、例えば、5 秒であってもよい。

【 0 3 6 3 】

S 4 6 4 にてエラー報知の実行中である場合には ( S 4 6 4 ; Y e s )、エラー報知が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで連チャン回数報知を実行するための動作制御を行った後 ( S 4 6 6 )、連チャン回数報知動作制御処理を終了する。本実施の形態では、上述したように、エラー報知画像の Z 値が「 0 」に設定され、連チャン回数報知画像の Z 値が「 3 」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、連チャン回数報知画像をエラー報知画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、連チャン回数報知よりもエラー報知を優先的に実行する制御を行う。

【 0 3 6 4 】

S 4 6 3 にて確変確定報知演出の実行中である場合には ( S 4 6 3 ; Y e s )、確変確

10

20

30

40

50

定報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで連チャン回数報知を実行するための動作制御を行った後（S 4 6 7）、連チャン回数報知動作制御処理を終了する。本実施の形態では、上述したように、確変確定報知演出画像のZ値が「1」に設定され、連チャン回数報知画像のZ値が「3」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用CPU120は、連チャン回数報知画像を確変確定報知演出画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、連チャン回数報知よりも確変確定報知演出を優先的に実行する制御を行う。

【0365】

S 4 6 2にて賞球数報知演出の実行中である場合には（S 4 6 2；Yes）、賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで連チャン回数報知を実行するための動作制御を行った後（S 4 6 8）、連チャン回数報知動作制御処理を終了する。本実施の形態では、上述したように、賞球数報知演出画像のZ値が「2」に設定され、連チャン回数報知画像のZ値が「3」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用CPU120は、連チャン回数報知画像を賞球数報知演出画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、連チャン回数報知よりも賞球数報知演出を優先的に実行する制御を行う。

【0366】

S 4 6 1にて累積賞球数報知演出の実行中である場合には（S 4 6 1；Yes）、累積賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで連チャン回数報知を実行するための動作制御を行った後（S 4 6 9）、連チャン回数報知動作制御処理を終了する。本実施の形態では、上述したように、累積賞球数報知演出画像のZ値が「2」に設定され、連チャン回数報知画像のZ値が「3」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用CPU120は、連チャン回数報知画像を累積賞球数報知演出画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、連チャン回数報知よりも累積賞球数報知演出を優先的に実行する制御を行う。

【0367】

図33のS 1 8 7にて、このような連チャン回数報知動作制御処理を実行した後は、大当たり中に再生されている楽曲名を報知する大当たり中楽曲名報知動作制御処理を実行する（S 1 8 8）。

【0368】

（大当たり中楽曲名報知動作制御処理）

図38は、大当たり中楽曲名報知動作制御処理として、図33のS 1 8 8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。この大当たり中楽曲名報知動作制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、累積賞球数報知演出の実行中であるか否かを判定する（S 4 7 1）。このとき、累積賞球数報知演出の実行中ではない場合には（S 4 7 1；No）、賞球数報知演出の実行中であるか否かを判定する（S 4 7 2）。S 4 7 2にて賞球数報知演出の実行中ではない場合には（S 4 7 2；No）、確変確定報知演出の実行中であるか否かを判定する（S 4 7 3）。このとき、確変確定報知演出の実行中ではない場合には（S 4 7 3；No）、エラー報知の実行中であるか否かを判定する（S 4 7 4）。

【0369】

S 4 7 4にてエラー報知の実行中ではない場合には（S 4 7 4；No）、最上位のレイヤーで大当たり中楽曲名報知を実行するための動作制御を行った後（S 4 7 5）、大当たり中楽曲名報知動作制御処理を終了する。これにより、例えば図39（F）に示すような大当たり中楽曲名報知画像を、最上位のレイヤーに表示させるといった、大当たり中楽曲名報知が実行される。

【0370】

図39（F）に示す大当たり中楽曲名報知は、大当たり中に再生されている楽曲名に対応して、「MUSIC：xxxxxxx（xxxxxxxは楽曲名）」というメッセージを報知する文字画像MM6を、含んでいる。なお、楽曲名の報知（表示）時間（大当たり中楽曲名報知の実行時間）は、例えば、30秒であってもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 7 1 】

S 4 7 4 にてエラー報知の実行中である場合には ( S 4 7 4 ; Y e s )、エラー報知が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで大当り中楽曲名報知を実行するための動作制御を行った後 ( S 4 7 6 )、大当り中楽曲名報知動作制御処理を終了する。本実施の形態では、上述したように、エラー報知画像の Z 値が「 0 」に設定され、大当り中楽曲名報知画像の Z 値が「 3 」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り中楽曲名報知画像をエラー報知画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、大当り中楽曲名報知よりもエラー報知を優先的に実行する制御を行う。

## 【 0 3 7 2 】

S 4 7 3 にて確変確定報知演出の実行中である場合には ( S 4 7 3 ; Y e s )、確変確定報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで大当り中楽曲名報知を実行するための動作制御を行った後 ( S 4 7 7 )、大当り中楽曲名報知動作制御処理を終了する。本実施の形態では、上述したように、確変確定報知演出画像の Z 値が「 1 」に設定され、大当り中楽曲名報知画像の Z 値が「 3 」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り中楽曲名報知画像を確変確定報知演出画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、大当り中楽曲名報知よりも確変確定報知演出を優先的に実行する制御を行う。

## 【 0 3 7 3 】

S 4 7 2 にて賞球数報知演出の実行中である場合には ( S 4 7 2 ; Y e s )、賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで大当り中楽曲名報知を実行するための動作制御を行った後 ( S 4 7 8 )、大当り中楽曲名報知動作制御処理を終了する。本実施の形態では、上述したように、賞球数報知演出画像の Z 値が「 2 」に設定され、大当り中楽曲名報知画像の Z 値が「 3 」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り中楽曲名報知画像を賞球数報知演出画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、大当り中楽曲名報知よりも賞球数報知演出を優先的に実行する制御を行う。

## 【 0 3 7 4 】

S 4 7 1 にて累積賞球数報知演出の実行中である場合には ( S 4 7 1 ; Y e s )、累積賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで大当り中楽曲名報知を実行するための動作制御を行った後 ( S 4 7 9 )、大当り中楽曲名報知動作制御処理を終了する。本実施の形態では、上述したように、累積賞球数報知演出画像の Z 値が「 2 」に設定され、大当り中楽曲名報知画像の Z 値が「 3 」に設定されて登録されている。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り中楽曲名報知画像を累積賞球数報知演出画像が表示されているレイヤーよりも下位のレイヤーに表示させるといった、大当り中楽曲名報知よりも累積賞球数報知演出を優先的に実行する制御を行う。

## 【 0 3 7 5 】

図 3 3 に示す S 1 8 1 にて大当り終了指定コマンドの受信があった場合には ( S 1 8 1 ; Y e s )、大当り終了報知演出時間を設定する ( S 1 8 9 )。S 1 8 9 の処理では、例えば主基板 1 1 から伝送された大当り終了指定コマンドにより特定される大当り終了時演出待ち時間に対応して、複数種類の大当り終了報知演出時間のうちいずれかを選択して設定すればよい。より具体的には、大当り終了指定コマンドにより指定された大当り終了時演出待ち時間と同一の時間を、大当り終了報知演出時間として設定すればよい。

## 【 0 3 7 6 】

S 1 8 9 の処理に続いて、大当り終了報知演出制御パターンを設定する ( S 1 9 0 )。S 1 9 0 の処理では、例えば主基板 1 1 から伝送された大当り終了指定コマンドにより特定される確変状態となるか否かの制御内容や、S 1 8 9 の処理にて設定した大当り終了報知演出時間等に対応して、予め用意された複数種類の大当り終了報知演出制御パターンのうちから、使用パターンとなるものを選択して設定すればよい。

## 【 0 3 7 7 】

10

20

30

40

50



S 1 9 0 の処理を実行した後は、演出プロセスフラグの値を“ 5 ”に更新してから ( S 1 9 1 )、アタッカー開放時演出処理を終了する。演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 2 0 に示すエンディング演出処理 ( S 1 7 5 ) が実行される。

【 0 3 7 8 】

図 4 1 は、賞球数報知演出、累積賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知の実行期間が重なった場合に、画像表示装置 5 の表示領域に報知画像を表示させる動作例を示している。例えば、大当り中に賞球として払い出された賞球数が「 2 0 0 0 個」に到達したときには、連チャン回数報知や大当り中楽曲名報知、累積賞球数報知演出の実行期間であるか否かにかかわらず、図 3 5 の賞球数報知演出動作制御処理における S 8 1 8 の処理にて、図 4 1 ( A ) に示すように、最上位のレイヤーで賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われる。

10

【 0 3 7 9 】

一方、連チャン中における大当り中に賞球として払い出された累積賞球数が「 5 0 0 0 個」に到達したときには、図 3 6 の累積賞球数報知演出動作制御処理における S 3 9 7 以降の処理が実行される。この例の場合には、賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われることから、図 3 6 に示す S 3 9 7 にて、賞球数報知演出の実行中であることを理由として、図 4 1 ( A ) に示すように、累積賞球数報知演出は実行されない。

【 0 3 8 0 】

また、この例の場合には、賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われることから、図 3 7 の連チャン回数報知動作制御処理における S 4 6 8 の処理にて、図 4 1 ( A ) に示すように、賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで連チャン回数報知を実行するための動作制御が行われる。

20

【 0 3 8 1 】

更に、この例の場合には、賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われることから、図 3 8 の大当り中楽曲名報知動作制御処理における S 4 7 8 の処理にて、図 4 1 ( A ) に示すように、賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで大当り中楽曲名報知を実行するための動作制御が行われる。

【 0 3 8 2 】

このように、賞球数報知演出、累積賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知の実行期間が重なった場合には、図 4 1 ( B ) に示すように、最上位のレイヤーで賞球数報知演出が実行されると共に、それよりも下位のレイヤーで連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知が実行される一方で、累積賞球数報知演出は実行されない。

30

【 0 3 8 3 】

図 4 2 は、確変確定報知演出、賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知の実行期間が重なった場合に、画像表示装置 5 の表示領域に報知画像を表示させる動作例を示している。例えば、所定の確変制御条件が成立したときには、賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知の実行期間であるか否かにかかわらず、図 3 4 の確変確定報知演出動作制御処理における S 8 0 4 の処理にて、図 4 2 ( A ) に示すように、最上位のレイヤーで確変確定報知演出を実行するための動作制御が行われる。

40

【 0 3 8 4 】

一方、大当り中に賞球として払い出された賞球数が「 2 0 0 0 個」に到達したときには、図 3 5 の賞球数報知演出動作制御処理における S 8 1 6 以降の処理が実行される。この例の場合には、確変確定報知演出を実行するための動作制御が行われることから、S 8 2 0 の処理にて、図 4 2 ( A ) に示すように、確変確定報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われる。

【 0 3 8 5 】

また、この例の場合には、賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われることから、図 3 7 の連チャン回数報知動作制御処理における S 4 6 8 の処理にて、図 4 2 ( A ) に示すように、賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで連チャ

50

ン回数報知を実行するための動作制御が行われる。

【0386】

更に、この例の場合には、賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われることから、図38の大当り中楽曲名報知動作制御処理におけるS478の処理にて、図42(A)に示すように、賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで大当り中楽曲名報知を実行するための動作制御が行われる。

【0387】

このように、確変確定報知演出、賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知の実行期間が重なった場合には、図42(B)に示すように、最上位のレイヤーで確変確定報知演出が実行されると共に、それよりも下位のレイヤーで賞球数報知演出が実行され、それよりも更に下位のレイヤーで連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知が実行される。

10

【0388】

図43は、エラー報知、賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知の実行期間が重なった場合に、画像表示装置5の表示領域に報知画像を表示させる動作例を示している。例えば、磁石を用いて不正に遊技球を入賞口に誘導させるような行為を検出したときには、賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知の実行期間であるか否かにかかわらず、図19のS143の処理にて、図43(A)に示すように、最上位のレイヤーでエラー報知を実行するための動作制御が行われる。

【0389】

一方、大当り中に賞球として払い出された賞球数が「2000個」に到達したときには、図35の賞球数報知演出動作制御処理におけるS816以降の処理が実行される。この例の場合には、エラー報知を実行するための動作制御が行われることから、S819の処理にて、図43(A)に示すように、エラー報知が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われる。

20

【0390】

また、この例の場合には、賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われることから、図37の連チャン回数報知動作制御処理におけるS468の処理にて、図43(A)に示すように、賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで連チャン回数報知を実行するための動作制御が行われる。

30

【0391】

更に、この例の場合には、賞球数報知演出を実行するための動作制御が行われることから、図38の大当り中楽曲名報知動作制御処理におけるS478の処理にて、図43(A)に示すように、賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで大当り中楽曲名報知を実行するための動作制御が行われる。

【0392】

このように、エラー報知、賞球数報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知の実行期間が重なった場合には、図43(B)に示すように、最上位のレイヤーでエラー報知が実行されると共に、それよりも下位のレイヤーで賞球数報知演出が実行され、それよりも更に下位のレイヤーで連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知が実行される。

40

【0393】

図44は、エラー報知、確変確定報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知の実行期間が重なった場合に、画像表示装置5の表示領域に報知画像を表示させる動作例を示している。例えば、磁石を用いて不正に遊技球を入賞口に誘導させるような行為を検出したときには、確変確定報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知の実行期間であるか否かにかかわらず、図19のS143の処理にて、図44(A)に示すように、最上位のレイヤーでエラー報知を実行するための動作制御が行われる。

【0394】

一方、所定の確変制御条件が成立したときには、図34の確変確定報知演出動作制御処理におけるS803以降の処理が実行される。この例の場合には、エラー報知を実行する

50

ための動作制御が行われることから、S 8 0 5 の処理にて、図 4 4 ( A ) に示すように、エラー報知が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで確変確定報知演出を実行するための動作制御が行われる。

【 0 3 9 5 】

また、この例の場合には、確変確定報知演出を実行するための動作制御が行われることから、図 3 7 の連チャン回数報知動作制御処理における S 4 6 7 の処理にて、図 4 4 ( A ) に示すように、確変確定報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで連チャン回数報知を実行するための動作制御が行われる。

【 0 3 9 6 】

更に、この例の場合には、確変確定報知演出を実行するための動作制御が行われることから、図 3 8 の大当たり中楽曲名報知動作制御処理における S 4 7 7 の処理にて、図 4 4 ( A ) に示すように、確変確定報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで大当たり中楽曲名報知を実行するための動作制御が行われる。

【 0 3 9 7 】

このように、エラー報知、確変確定報知演出、連チャン回数報知、大当たり中楽曲名報知の実行期間が重なった場合には、図 4 4 ( B ) に示すように、最上位のレイヤーでエラー報知が実行されると共に、それよりも下位のレイヤーで確変確定報知演出が実行され、それよりも更に下位のレイヤーで連チャン回数報知、大当たり中楽曲名報知が実行される。

【 0 3 9 8 】

以上の実施の形態のパチンコ遊技機 1 によれば、スピーカ 8 L、8 R ( 複数の音出力部 ) から出力される音の態様を、複数の設定候補 ( 図 1 7 ( A ) では台設置位置についての「左端」又は「通常 ( 右端、中 ) 」の設定候補、図 1 7 ( B ) では各音響設定候補など ) の中から一の設定候補に調整可能である ( 例えば、S 6 2 ~ S 6 4 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など ) 。これにより、遊技環境に応じた音の態様に調整できる。

【 0 3 9 9 】

また、スピーカ 8 R の周囲の外形がスピーカ 8 L の周囲の外形とは異なるパチンコ遊技機 1 において、スピーカ 8 L、8 R から出力される音の態様を、複数の設定候補の中から選択指示に基づいて選択された一の設定候補に調整可能である。これにより、遊技機の形状に応じた音の態様に調整できる。

【 0 4 0 0 】

また、操作者 ( 例えば、遊技者、遊技店員など ) の所定動作に応じてスピーカ 8 L、8 R から出力される演出音の音量調整が可能であるので、操作者の所望する音量に対応させることができる。このため、演出効果を向上させることができる。

【 0 4 0 1 】

また、一の設定候補 ( 例えば、図 1 7 ( A ) では台設置位置についての「左端」又は「通常 ( 右端、中 ) 」の設定候補のうちで選択された一つ、図 1 7 ( B ) では各音響設定候補のうちで選択された一つなど ) に対応するスピーカ 8 L、8 R の音量バランスを維持した状態で、操作者 ( 例えば、遊技者、遊技店員など ) の所定動作に応じて、音量調整が可能であるので、音量バランスを崩すことなく操作者の所望する音量に対応させることができる。このため、演出効果を向上させることができる。

【 0 4 0 2 】

また、スピーカ 8 L、8 R から出力される音の態様がいずれの設定候補に調整されているか否かにかかわらず、異常の発生を報知するエラー報知音 ( 例えば、扉開放報知音、異常入賞報知音、磁気異常報知音、電波異常報知音など ) をエラー報知時音量 ( 例えば、最大音量など ) で報知する。これにより、不正を防止できる。

【 0 4 0 3 】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。

10

20

30

40

50

## 【0404】

また、エラー報知の他の例として、振動センサにより振動検出した場合の振動異常を含めてもよい。また、満タン検知、球切れ検知をエラー報知に含めてもよい。そして、これらの異常についても、上記実施の形態におけるエラー報知と同様に、他の報知に対して、それぞれ優先度合いが設定されていればよい。その場合、異常の種類毎に重大度などを勘案して優先順位を設定すればよい。

## 【0405】

また、上記実施の形態では、賞球数報知演出を、特定期間としての大当たり中に賞球として払い出された賞球数を報知するものとして説明した。これに対して、特定期間は、例えば1ラウンド中や1分間等、大当たり中以外の期間であってもよい。こうした構成により、例えば大入賞口を遊技球が通過することにより払い出される賞球数の違い等に応じて、好適なタイミングで賞球数報知演出を実行することができる。

## 【0406】

また、上記実施の形態では、累積賞球数報知演出を、特別期間としての連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数を報知するものとして説明した。これに対して、特別期間は、例えば1日間や、1週間等、連チャン中以外の期間であってもよい。こうした構成により、例えば大入賞口を遊技球が通過することにより払い出される賞球数の違いや、連チャン率の違い等に応じて、好適なタイミングで累積賞球数報知演出を実行することができる。

## 【0407】

また、上記実施の形態では、状態に関する報知の例として確変確定報知を説明したが、これに限られない。例えば、遊技者に対し特定領域に遊技球を通過させる旨の報知（例えば、右打ちの報知等）、遊技球が所定領域を通過したことにより大当たりが確定する態様において、遊技者に対し特定領域に遊技球を通過させる旨の報知、遊技球が上記所定領域を通過した旨の報知、確変昇格演出による報知、ラウンド数昇格演出による報知、ST回数又は時短回数に関する昇格（当初報知回数よりも増加する旨）の報知、保留内連チャンに関する報知（保留内連チャンの確定報知、保留内連チャンの期待度の報知）、ST回数又は時短回数の残数に関する報知などであってもよい。

## 【0408】

また、上記実施の形態では、各報知画像に対してZ値が設定されることにより、優先順位が決定されるものとして説明した。これに対して、各報知の優先順位は、例えば確変確定報知演出よりもエラー報知を優先的に実行し、賞球数報知演出よりもエラー報知を優先的に実行する一方で、エラー報知と確変確定報知演出と賞球数報知演出とが同時に実行されるときには、エラー報知よりも確変確定報知演出を優先的に実行するといった、同時に実行される報知の組み合わせに応じて、各報知の優先順位が変化するようにしてもよい。こうした構成により、同時に実行される報知の組み合わせに応じて好適に報知を実行することができる。

## 【0409】

また、上記実施の形態では、例えば最終ラウンドの最終カウント目の入賞によって、累積賞球数が「5000個」や「10000個」に到達した場合には、累積賞球数報知演出はエンディング演出中に実行されることになる。しかしながら、エンディング演出の終了後に確変制御が行われるときは、当該エンディング演出中に累積賞球数報知演出を実行せずに、次回の大当たりが発生したときのファンファーレ演出中に累積賞球数報知演出を実行するようにしてもよい（即ち、次回大当たりの発生後であって大入賞口を開放状態とする前に累積賞球数報知演出を行うようにしてもよい）。また、上記に代えて、次回大当たりの1ラウンド目の開始時に（大入賞口への入賞がなくても）、累積賞球数報知演出を行うようにしてもよいし、次回大当たりの1ラウンド目において最初の入賞があったときに、累積賞球数報知演出を行うようにしてもよい。こうした構成により、エンディング演出の時間が短くても、累積賞球数報知演出を好適に実行することができる。

## 【0410】

なお、エンディング演出の終了後に確変制御が行われないとき（例えば、高開放制御のみが行われるとき）も同様に、当該エンディング演出中に累積賞球数報知演出を実行せずに、次回の大当たりが発生したときのファンファーレ演出中に累積賞球数報知演出を実行するようにしてもよいし、次回大当たりの1ラウンド目の開始時や、次回大当たりの1ラウンド目において最初の入賞があったときに、累積賞球数報知演出を行うようにしてもよい。なお、次回大当たりが発生せずに、確変制御が終了した場合（例えば、ST回数が終了した場合）や、高開放制御が終了した場合には、確変制御や高開放制御が終了したときに、累積賞球数報知演出を実行するようにしてもよい。なお、エンディング演出の終了後に確変制御が行われないとき（例えば、確変制御も高開放制御も行われないとき）には、エンディング演出の終了後の最初の可変表示が行われるときに（保留がないときにはエンディング演出の終了したときに）、累積賞球数報知演出を実行するようにしてもよい。

10

**【0411】**

また、上記実施の形態において、最終ラウンドにおいて所謂オーバー入賞が発生した場合には、エンディング演出中にオーバー入賞に係る報知演出を実行してもよいし、エンディング演出の終了後の最初の可変表示が行われるときに（保留がないときにはエンディング演出の終了したときに）、オーバー入賞に係る報知演出を実行してもよい。

**【0412】**

また、上記実施の形態において、連チャン中における大当たり遊技状態及び時短状態にて獲得したトータル賞球数を報知するトータル賞球数報知演出を、大当たり中に実行するようにしてもよい。そして、このような実施の形態においても、トータル賞球数報知演出について、他の報知に対する優先度合いが設定されていればよい。こうした構成により、トータル賞球数報知演出と他の報知とが同時に実行される場合にも、各報知を好適に実行することができる。

20

**【0413】**

また、上記実施の形態では、大当たり中昇格演出が実行されるか否かにかかわらず、図36の累積賞球数報知演出動作制御処理におけるS391の処理にて、大当たり中昇格演出が終了したか否かを判定しているが、このような処理を実行する前に、大当たり中昇格演出が実行されるか否かを判定し、大当たり中昇格演出が実行される場合には、S391の処理を実行する一方で、大当たり中昇格演出が実行されない場合には、S391の処理を実行せずに、S392以降の処理を実行するようにしてもよい。こうした構成により、大当たり中昇格演出が実行されない場合にも、累積賞球数報知演出を実行することができる。

30

**【0414】**

また、上記実施の形態では、連チャン中における大当たり中に賞球として払い出された累積賞球数が「5000個」、「10000個」に到達したときに累積賞球数報知演出が実行されるものとして説明した。これに対して、累積賞球数報知演出は、例えば「5000個」、「10000個」、「20000個」、「30000個」、・・・といった、「10000個」よりも多数の賞球数を獲得したときにも実行されるようにしてもよい。こうした構成により、累積賞球数報知演出に対する注目を継続させることができる。

**【0415】**

また、上記実施の形態では、賞球数報知演出の実行中である場合には、累積賞球数報知演出は実行されないものとして説明した。これに対し、賞球数報知演出が実行される場合であっても、例えば賞球数報知演出が実行される前後の期間にて累積賞球数報知演出を実行するといった、賞球数報知演出と累積賞球数報知演出の実行期間が重ならないようにしてもよい。こうした構成により、賞球数報知演出と累積賞球数報知演出のいずれの演出についても好適に実行することができる。

40

**【0416】**

上記実施の形態では、図29に示すように、音量調整の調整状況を示す音量状況表示画像VLを表示しているが、音量状況表示画像VLに加えて、画像表示装置5の表示画面などについての輝度調整の調整状況を示す輝度状況表示画像を表示するようにしてもよい。また、音量状況表示画像VLに替えて輝度状況表示画像のみを表示するものであってもよ

50

い。例えば、図21に示す音量状況表示処理(S162)及び図28に示す一時表示処理(S348)を、音量状況表示画像VLや、輝度状況表示画像を表示可能とする処理に変更すればよい。また、音量状況表示画像VLに替えて、例えば保留変化予告の実行頻度であるモード状況を示すモード状況表示画像を表示するようにしてもよい。また、音量状況表示画像VLと輝度状況表示画像の少なくとも一方とともに、モード状況表示画像を表示するようにしてもよい。

#### 【0417】

上記の実施の形態では、図29(C)に示すように、音量状況表示画像VLが消去されて視認不可能としているが、音量状況表示画像VLを視認困難な態様で表示するようにしてもよい。例えば、音量状況表示画像VLを、半透明の表示態様で表示したり、非常に小さく縮小された表示態様(微小表示態様)で表示したり、などしてもよい。また、音量調整が常時可能である旨を報知するようにしてもよい。例えば、音量調整が常時可能である旨を、変動表示演出中のテロップ表示で報知するようにしてもよい。また、音量調整が常時可能である旨を、変動表示演出中の説明演出表示で報知するようにしてもよい。なお、テロップ表示や説明演出表示の実行は変動表示中に限らず、客待ち状態(いわゆる、客待ち中)や、大当たり遊技状態などにおいて可能であってもよい。

#### 【0418】

上記の実施の形態では、スーパーリーチ演出中は、遊技者による要求が無い限り、図29(C)~(H)に示すように画像表示装置5に音量状況表示画像VLを表示しないようにしているが、大当たり遊技状態において、遊技者による要求が無い限り、音量状況表示画像VLを表示しないようにしてもよい。この場合、図21に示す音量状況表示処理や、図28に示す一時表示処理を、大当たり中に実行可能に変形すればよい。例えば、音量状況表示処理におけるスーパーリーチ演出中か否かの判定処理に代え、大当たり演出中か否かの判定処理を実行したり、各操作フラグなどを大当たり時に則した操作フラグに変形したり等により、大当たり中に音量状況表示処理が実行可能である。これは一時表示処理についても同様である。また、一時表示処理は、図33に示したアタッカー開放時演出処理に含まれる処理として変形すればよい。例えば、一時表示処理を、S184~S188のいずれかの間、もしくは、直前・直後に実行される処理として変形すればよい。なお、エンディング演出表示を行う場合には、エンディング演出期間についても、音量状況表示画像VLを画像表示装置5に表示するようにしてもよい。このような変形例によれば、特定演出(例えば、大当たり中のラウンド演出、大当たり中の祝福演出など)の演出効果の低下を抑制しつつ、遊技者の要望に応じて音量状況表示画像VLを表示(演出調整の調整状況を表示)することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

#### 【0419】

また、大当たり中の楽曲選択による検出制御を、調整状況の検出制御よりも優先するようにしてもよい。つまり、楽曲選択中では、演出調整(例えば音量調整、輝度調整、モード切替などの状況表示)が不可能としてもよい。特に、同一の操作手段(例えば、十字ボタンなど)により、楽曲選択のための操作と、演出調整のための操作とが行われる場合に有効となる。

#### 【0420】

なお、大当たり遊技状態の大当たり期間としては、アタッカー開放を繰り返す期間、つまり、ラウンド遊技期間としているが、これに限定されない。例えば大当たり期間としては、大当たり遊技状態の開始時に実行されるファンファーレ演出の期間と、アタッカー開放を繰り返す期間(ラウンド遊技期間)と、大当たり遊技状態の終了時に実行されるエンディング演出の期間とを含めた期間としてもよい。ファンファーレ演出とは、大当たり遊技状態の開始時に実行される、大当たり遊技状態になったことを報知する演出である。エンディング演出とは、大当たり遊技状態の終了時に実行される、大当たり遊技状態が終了することを報知する演出である。

#### 【0421】

また、特定期間は、大当たり遊技状態における期間に限られず、どのように期間を定める

10

20

30

40

50

かは任意である。例えば、特定期間は、スーパーリーチの演出期間であってもよい。この場合、図22に示す楽曲の決定処理を、スーパーリーチ期間、又は当該期間以前に楽曲を決定する処理に変形し、決定された楽曲を当該変形した処理内や、S349のリーチ演出制御の処理などにおいて再生すればよい。また、特定期間は、確変状態、時短状態などであってもよい。また、特定部は、前述のように楽曲の「サビ」に限られない。楽曲によっては、「サビ」以外の部分（Aメロなど）を特定部としてもよい。また、特定部は楽曲の先頭部であってもよい。つまり、楽曲によって特定部として使用するデータを異ならせてもよい。

#### 【0422】

また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態における第1ラウンドの実行中など）において楽曲の選択が可能であるが、有利状態は、第1ラウンド以外のラウンド実行中であってもよい。また、有利状態は、大当り遊技状態に限られない。例えば、確変状態などの特別遊技状態を有利状態としてもよいし、複数の大当り遊技状態のうちで実行可能なラウンドの上限回数が第2ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となる大当り遊技状態を有利状態としてもよい。あるいは、複数の時短状態のうちで実行可能な可変表示の上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となる時短状態を有利状態としてもよいし、複数の確変状態のうち大当り確率が第2確率（例えば1/50）よりも高い第1確率（例えば1/20）となる確変状態を有利状態としてもよい。その他、遊技者にとって有利な任意の遊技状態を有利状態としたものであればよい。また、有利状態以外で楽曲の選択が可能であってよい。

#### 【0423】

なお、特定部に対応した画像（楽曲対応画像）は、前述のように動画であっても静止画であってもよい。また、楽曲選択時に楽曲対応画像は表示されなくともよい。また、前述のように、楽曲対応画像のデータについても楽曲の音声データと同様に、楽曲のパート毎に分割された態様（各々別個の画像データとして）でROM121などに記憶されていてもよい。こうすれば、データ容量の負担をより軽減することができる。また、一の楽曲を示す音声データ、当該楽曲に対応した画像データともに、複数に分割された態様で記憶されていなくともよい。

#### 【0424】

また、図32(A)に示すように、スーパーリーチ演出中以外の遊技状態（第1状態）では、遊技者のスティックコントローラ31Aの操作の有無（遊技者の動作）に関わらず、音量状況表示画像VL（音量調整状況）を画像表示装置5に視認可能に表示するので、スーパーリーチ演出中以外の遊技状態では音量状況表示画像VLを常時視認できる。また、スーパーリーチ演出（特定演出）を実行するスーパーリーチ演出中の遊技状態（第2状態）では、音量状況表示画像VLを視認不可能とし、遊技者のスティックコントローラ31Aの操作があった場合には、遊技者のスティックコントローラ31Aの操作に基づいて音量状況表示画像VLを操作後所定期間が経過するまで（所定条件が成立するまで）表示する。つまり、スーパーリーチ演出中の遊技状態では、音量状況表示画像VLの表示を必要最小限に留めることができる。これにより、スーパーリーチ演出（特定演出）の演出効果の低下を抑制しつつ、遊技者の要望に応じて音量状況表示画像VLを表示することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

#### 【0425】

また、特定演出は、遊技者にとって有利な有利状態となることを示唆する演出（例えばスーパーリーチ演出）である。このため、スーパーリーチ演出についての演出効果の低下を抑制しつつ、遊技者の要望に応じて音量状況表示画像VLを表示することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

#### 【0426】

また、音量状況表示画像VLは、図29(I)、図30(I)に示すように、変動停止時の飾り図柄に被らない位置に表示されるので、飾り図柄の最終停止図柄、つまり、遊技

10

20

30

40

50

結果の視認を阻害しないようにしつつ、音量調整を実行できる。

【0427】

また、スーパーリーチ演出中の遊技状態（第2状態）では、遊技者によるスティックコントローラ31Aの操作検出から所定期間（あるいは、音量状況表示画像VLの表示開始から所定期間）だけ音量状況表示画像VLを表示するので、音量状況表示画像VLの表示を必要最小限に留めることができる。これにより、スーパーリーチ演出（特定演出）の演出効果の低下を抑制しつつ、遊技者の要望に応じて音量状況表示画像VLを表示することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0428】

なお、以上の説明では、第1状態は、スーパーリーチ演出中以外の遊技状態としているが、スーパーリーチ演出の実行前（開始前）までの期間又はスーパーリーチ演出の実行後（終了後）の期間のいずれかの状態としてもよい。また、第1状態は、1回の変動におけるスーパーリーチ演出の実行前（開始前）までの期間又は1回の変動におけるスーパーリーチ演出の実行後（終了後）の期間の少なくとも一方の状態としてもよく、第2状態は1回の変動におけるスーパーリーチ演出を実行する期間の状態としてもよい。また、第2状態は、大当り遊技状態などの有利状態となり易い特別状態としてもよい。この特別状態は、確変状態又は時短状態などである。また、特別状態は、普通可変入賞球装置6Bに遊技球が入賞（あるいは通過又は進入であってもよい）しない又はしにくい第1態様から入賞容易な第2態様に高頻度で変化させる状態であってもよい。

【0429】

また、スーパーリーチ演出中以外の遊技状態（第1状態）からスーパーリーチ演出中の遊技状態（第2状態）に移行する前に遊技者のスティックコントローラ31Aの操作（遊技者の動作）に応じて音量調整（演出調整）の音量状況表示画像VLの表示が開始され、第1状態から第2状態に移行するときに所定条件が不成立の場合、つまりスーパーリーチ演出中になったが操作後所定期間（3秒）が経過していない場合には、遊技者の動作の検出又は移行の時から所定期間経過するまで音量状況表示画像VLの表示を延長する（図32（A）、（B）に示す「延長表示分」を参照）ので、音量状況表示画像VLの表示をスーパーリーチ演出中になった後も所定期間延長表示することができる。つまり、スーパーリーチ演出の開始直前に開始された音量調整のための音量状況表示画像VLが該スーパーリーチ演出の開始タイミングで途中終了することを防止でき、音量状況表示画像VLの表示が途中で消去されるという違和感の招来を防止できる。また、スーパーリーチ演出が開始された直後に遊技者がスティックコントローラ31Aの操作を再度行う必要がなく、ユーザフレンドリな遊技機を提供することができる。

【0430】

また上記とは逆に、スーパーリーチ演出中の遊技状態（第2状態）からスーパーリーチ演出中以外の遊技状態（第1状態）に移行する前に遊技者のスティックコントローラ31Aの操作（遊技者の動作）に応じて音量調整（演出調整）の音量状況表示画像VLの表示が開始され、第2状態から第1状態に移行するときに所定条件が不成立の場合、つまりスーパーリーチ演出が終了してスーパーリーチ演出中以外の遊技状態になったが操作後所定期間（3秒）が経過していない場合には、第1状態への移行後も音量状況表示画像VLの表示を継続するので、所定期間経過時に音量状況表示画像VLの表示を消去する処理を不要にできる。言い換えれば、第1状態では音量状況表示画像VLの表示を常時行うので、音量状況表示画像VLを所定期間経過時に一度消去してから再度表示を開始させるという無駄な処理を省くことができる。また、所定期間経過時のタイミングにて音量状況表示画像VLの表示が一瞬消えるという違和感の招来も防止できる。

【0431】

また、報知演出を実行する報知演出実行手段（例えば賞球数報知演出、獲得枚数報知演出、累積賞球数報知演出、累積獲得枚数報知演出、確変確定報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知、右打ち報知、エラー報知、大当り中昇格演出を実行する演出制御用CPU120等）は、報知演出として、特別遊技状態（例えば、確変状態など）となる



ことを報知する第3報知を実行可能であり、第1報知よりも第3報知の優先度合いが高い（例えば図35に示す賞球数報知演出動作制御処理におけるS816にて確変確定報知演出の実行中である場合には、S820にて確変確定報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで賞球数報知演出を実行するための動作制御を行うこと等）。また、報知演出実行手段は、報知演出として、特別期間において有利状態に制御された回数を報知する第4報知（例えば連チャン回数を報知する連チャン回数報知等）を実行可能であり、第4報知よりも第1報知の優先度合いが高い（例えば図37における連チャン回数報知動作制御処理におけるS462にて賞球数報知演出の実行中である場合には、S468にて賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで連チャン回数報知を実行するための動作制御を行うこと等）。また、報知演出実行手段は、報知演出として、特定期間において実行される他の演出に関する情報を報知する第5報知（例えば大当り中に再生されている楽曲名を報知する大当り中楽曲名報知等）を実行可能であり、第5報知よりも第1報知の優先度合いが高い（例えば図38における大当り中楽曲名報知動作制御処理におけるS472にて賞球数報知演出の実行中である場合には、S478にて賞球数報知演出が実行されているレイヤーよりも下位のレイヤーで大当り中楽曲名報知を実行するための動作制御を行うこと等）これらのいずれかの構成によれば、適切な報知を実行することができる。

#### 【0432】

また、報知演出実行手段は、報知演出として、特定期間において特別価値が付与されるか否かを報知する第6報知（例えば確変状態に制御するか否かの報知演出となる大当り中昇格演出等）を実行可能であり、第6報知を実行するまでは第2報知の実行を制限してもよい（例えば図36に示す累積賞球数報知演出動作制御処理におけるS391にて大当り中昇格演出が終了していなければ、累積賞球数報知演出は実行されないこと等）。このような構成においては、演出状況に合わせた報知を実行することができる。

また、有利状態に制御されてから通常状態に制御されるまでの期間（例えば連チャン中等）に各種報知の少なくともいずれかが実行可能であってもよい。このような構成においては、有利状態に制御されてから通常状態に制御されるまでの期間における演出効果を向上させることができる。

#### 【0433】

なお、第1報知～第6報知の各々に割り当てるレイヤーは任意である。報知毎に異なる位のレイヤーが割り当てられていてもよいし、各種報知のうちで、共通するレイヤーが割り当てられる複数の報知があってもよい。また、選択中の楽曲名の報知や、音量状況表示に関する報知についても、任意のレイヤーを割り当ててもよい（例えば、図40(A)に示す1～3のいずれかのZ値を、選択中の楽曲名の報知や、音量状況表示に関する報知に割り当てるなど）。また、例えば、図24(B)に示す楽曲選択時の画像データ（楽曲名を示す画像や、PVなどの楽曲対応画像のデータ）の表示レイヤーについては、Z値として3や、2と3の間や、1と2の間としてもよい。また、図24(B)に示す楽曲選択時の画像と、図24(C)に示す楽曲決定後の画像とのレイヤーを変更してもよい（各々に割り当てるZ値を変更してもよい）。つまり、楽曲の決定前後で、楽曲に関する画像表示の優先順位が異なるようにしてもよい。

#### 【0434】

##### （変形例1）

変形例1のパチンコ遊技機1は、図45に示すように、遊技機用枠3から突出した状態で第1装飾体200及び第2装飾体300を保持可能であり、図46に示すように、送風機9と、この送風機9を制御する送風制御基板16とを備える。送風制御基板16には、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、送風機9に送風動作を行わせるための処理回路などが搭載されている。また、主基板11から演出制御基板12に伝送される演出制御コマンドには、表示制御コマンド、音声制御コマンドの他に、装飾用LED10a、10bの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドや、送風機9の動作を制御するための送風制御コマンドが含まれている。リーチ演出には、画像表

10

20

30

40

50

示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 による音声出力動作や、装飾用 LED 10 a、10 b などの発光体の点灯動作（点滅動作）や送風機 9 の送風動作などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが含まれてもよい。

#### 【0435】

図 47 に示すように、遊技盤 2 を保持した遊技機用枠 3 は、パチンコ遊技機 1 を設置する遊技島（図示略）に固定される四角枠状の外枠 60 の左側辺を中心として開閉可能に設けられている。図 47 に示す遊技機用枠 3 は、外枠 60 の前方を覆った閉鎖状態にある。前面扉体 50 は、遊技機用枠 3 の左側辺を中心として開閉可能に設けられている。図 47 に示す前面扉体 50 は、遊技機用枠 3 の前方を開放した開放状態にある。なお、以下の説明で用いる遊技機本体という用語は、パチンコ遊技機 1 のうち装飾体を除いた部分を指す用語として用いる。具体的には、遊技機本体は、例えば、外枠 60、遊技盤 2、遊技機用枠 3、及び前面扉体 50 から構成される。また、回動する前面扉体 50 に対する用語として、遊技島（図示略）に対して不動である外枠 60、遊技盤 2、及び遊技機用枠 3 をベース部として記載することがある。

10

#### 【0436】

前面扉体 50 は、パチンコ遊技機 1 の前部を構成する部材であり、図 47 に示す状態から矢印 250 の方向に回転することにより、遊技機用枠 3 の前方を覆った閉鎖状態へと変化する。前面扉体 50 には、略楕円形の開口 50 a が形成されており、この開口 50 a に透明板 51 が嵌められている。透明板 51 は、例えば、アクリル樹脂等の合成樹脂、あるいはガラス板から構成されている。これにより、前面扉体 50 が遊技機用枠 3 を覆い閉鎖状態にある場合、遊技盤 2 は透明板 51 に覆われ、遊技盤 2 と透明板 51 との間に遊技球が流下する空間が形成される。また、図 45 に示すように、前面扉体 50 の前面（図 45 で視認できる面）には、種々の装飾が施されている。この装飾により遊技者を魅了するパチンコ遊技機 1 の外観を提供することができる。

20

#### 【0437】

前面扉体 50 の後面には、左右方向に延び、断面が矩形状の第 1 溝部 50 b が形成されている。前面扉体 50 の左部から右方に向けて延びた第 1 溝部 50 b は、前面扉体 50 の右端部にまで到達している。そのため、前面扉体 50 の右面には、第 1 溝部 50 b による窪みが形成されている。

30

#### 【0438】

また、遊技機用枠 3 の前面には、左右方向に延び、断面が矩形状の第 2 溝部 3 a が形成されている。遊技機用枠 3 の左部から右方に向けて延びた第 2 溝部 3 a は、遊技機用枠 3 の右端部にまで到達している。そのため、遊技機用枠 3 の右面には、第 2 溝部 3 a による窪みが形成されている。なお、第 2 溝部 3 a は、第 1 溝部 50 b と同じ高さ位置に形成されている。

#### 【0439】

パチンコ遊技機 1 の上部には、第 1 装飾体 200 と第 2 装飾体 300 とが左右に並んで配置されている。第 1 装飾体 200 及び第 2 装飾体 300 に覆われ、遊技者が視認することができない前面扉体 50 の領域には、共通の演出音（音声や効果音等）を出力するためのスピーカ 8 L、8 R（図 48）、遊技の進行に伴って遊技者に送風する送風機 9（図 48）、点灯、点滅することで装飾性を向上させる装飾用 LED 10 a、10 b（図 48）が設けられている。

40

#### 【0440】

図 48 に示すように、前面扉体 50 の左上部にはスピーカ 8 L と送風機 9 とが上下に並んで配置されている。スピーカ 8 L 及び送風機 9 は、遊技機本体に設けられた第 1 装飾体 200 によって覆われる。そのため、遊技者は直接、スピーカ 8 L 及び送風機 9 を視認することはできない。また、前面扉体 50 の右上部には装飾用 LED 10 a と装飾用 LED 10 b とが左右に並んで配置され、装飾用 LED 10 a、10 b の中央より下側箇所にスピーカ 8 R が配置されている。装飾用 LED 10 a 及び装飾用 LED 10 b は、遊技機本体に設けられた第 2 装飾体 300 によって覆われる。そのため、遊技者は直接、装飾用 L

50

ED10a及び装飾用LED10bを視認することはできない。スピーカ8Rは、図45に示すように第2装飾体300に覆われることなく露出している。さらに、遊技機用枠3には、光ファイバケーブル17が上面から延設されている。光ファイバケーブル17は、例えばガラスでできた細い繊維が束になった状態で被覆されたケーブルである。遊技機用枠3には、図示しないLEDが内蔵されており、光ファイバケーブル17は、図示しないLEDから発せられた光の伝送路を構築する。

#### 【0441】

第1装飾体200は、キャラクタの頭部を模した装飾体本体210と、装飾体本体210を遊技機本体に取付けるための取付部220とを有している。装飾体本体210は、例えばABS樹脂等の合成樹脂製であり、キャラクタの目に相当する部分に、例えばアクリル樹脂製の透光板202が嵌めこまれている。透光板202から装飾体本体210の後端にわたって、内部に光ファイバケーブル17を差し込むための孔が形成された挿入筒201が設けられている。また、キャラクタの口に相当する部分には、前方から後方に向けて貫通した開口203が形成されている。

10

#### 【0442】

取付部220は、例えばステンレス等の金属製の板材が折り曲げ加工されて形成されている。取付部220は、装飾体本体210に取り付けられた水平部220aと、折り曲げられて水平部220aに対して垂直な垂直部220bと、折り曲げられて垂直部220bに対して垂直な差込部220cとを有している。これにより、取付部220は略J字状の断面を有している。取付部220は、作業者によって容易に折り曲げられて弾性変形が可能な材料及び寸法で形成されている。

20

#### 【0443】

図49(A)に示すように、第1装飾体200が遊技機本体に保持された状態にある場合、水平部220aは前面扉体50の上面に当接した状態にあり、垂直部220bは遊技機用枠3と前面扉体50とで挟持された状態にあり、差込部220cは前面扉体50に形成された第1溝部50bに差し込まれた状態にある。このように、水平部220aが前面扉体50の上面に当接した状態にあるとともに、垂直部220bが遊技機用枠3と前面扉体50との間で挟持されていることにより、第1装飾体200を安定した状態で遊技機本体に保持させることができる。なお、遊技者は、第1装飾体200によって覆われた前面扉体50の領域及び遊技機用枠3の領域を視認することはできないが、このような領域にもその周辺の領域と同様の装飾が施されている。これにより、第1装飾体200を取付けない場合にも、一部の領域だけ装飾が異なる等の違和感を抑制することができる。

30

#### 【0444】

遊技機本体に保持された第1装飾体200の挿入筒201には、遊技機用枠3から延びた光ファイバケーブル17が挿入され固定されている。このため、光ファイバケーブル17からの光は、透光板202を透過し、第1装飾体200から出射される。よって、キャラクタを模した装飾体本体210の目の部分から光を出射させることができる。

#### 【0445】

前面扉体50に形成されたスピーカ8L及び送風機9は、遊技機本体に保持された第1装飾体200の開口203内に位置している。スピーカ8Lから発せられた効果音を、開口203内を通して遊技者まで到達させることができる。スピーカ8Lの効果音がスピーカ8Rよりも強く聞こえる場合には、左音量が「9」で右音量が「10」などの音響設定に設定することで、左右の音量バランスをとることができる。また、送風機9で発生させた風を、開口203内を通して遊技者まで到達させることができる。このため、キャラクタを模した装飾体本体210の口の部分から効果音や風を発することができる。

40

#### 【0446】

図49(A)に示す状態から第1装飾体200を取り外す場合、まず、前面扉体50を回動させて遊技機用枠3から離間させ、前面扉体50を閉鎖状態から開放状態へと変化させる。これにより、図49(B)に示すように、前面扉体50と遊技機用枠3とに垂直部220bが挟持された状態が解除される。そして、取付部220を折り曲げて、差込部2

50

20cを第1溝部50bから抜き出す。これにより、第1装飾体200を遊技機本体から取り外すことができる。

【0447】

なお、第1装飾体200を遊技機本体に取り付ける場合、図49(B)に示すように、取付部220を折り曲げた状態で、第1装飾体200を前面扉体50の上面に近づける。そして、取付部220の折り曲げ状態を解除することで、取付部220は弾性回復し、差込部220cが第1溝部50bに差し込まれる。続いて、前面扉体50を回動させて閉鎖状態とすることで、第1装飾体200を遊技機本体で保持させる。

【0448】

このように、第1装飾体200を遊技機本体に取り付ける際、差込部220cを第1溝部50bに差し込むことにより、第1装飾体200を前面扉体50に仮止めできる。これにより、第1装飾体200の遊技機本体への取付作業を容易に行うことができる。

【0449】

第2装飾体300は、蝶を模した装飾体本体310と、装飾体本体310を遊技機本体に取り付けるための取付部320とを有している。装飾体本体310は、例えばABS樹脂等の合成樹脂製であり、蝶の羽部分にあけられた2つの開口のそれぞれには、例えばアクリル樹脂製の透光板311が嵌めこまれている。取付部320は、例えばステンレス等の金属製の板材が折り曲げ加工されて形成されている。取付部320は、装飾体本体310に取り付けられた水平部320aと、折り曲げられて水平部320aに対して垂直な垂直部320bと、折り曲げられて垂直部320bに対して垂直な差込部320cとを有している。取付部320は、作業により容易に折り曲げられて弾性変形する材料及び寸法で形成されている。

【0450】

図50(A)に示すように、第2装飾体300が遊技機本体に保持された状態にある場合、水平部320aは前面扉体50の上面に当接した状態にあり、垂直部320bは遊技機用枠3と前面扉体50とで挟持された状態にあり、差込部320cは遊技機用枠3に形成された第2溝部3aに差し込まれた状態にある。装飾体本体310は、遊技機本体の一部を覆い、上端から上方に突出するように遊技機本体に取り付けられている。また、水平部320aが前面扉体50の上面に当接した状態にあるとともに、垂直部320bが遊技機用枠3と前面扉体50との間で挟持されることにより、第2装飾体300は安定した状態で遊技機本体に保持される。なお、遊技者は、第2装飾体300によって覆われた前面扉体50の領域及び遊技機枠3の領域を視認することはできないが、このような領域にもその周辺の領域と同様の装飾が施されている。これにより、第2装飾体300を取付けない場合にも、一部の領域だけ装飾が異なる等の違和感を抑制することができる。

【0451】

前面扉体50に形成された装飾用LED10a、10bは、遊技機本体に保持された第2装飾体300の透光板311の後方に位置している。これにより、装飾用LED10a、10bから出射された光を、透光板311を透過させ、第2装飾体300から出射させることができる。

【0452】

図50(A)に示す状態から第2装飾体300を取り外す場合、まず、前面扉体50を回動させることで遊技機用枠3から離間させ、前面扉体50を閉鎖状態から開放状態へと変化させる。これにより、図50(B)に示すように、前面扉体50と遊技機用枠3とにより垂直部320bが挟持された状態が解除される。この状態から装飾体本体310を上方へと持ち上げると、第2溝部3aと差込部320cとの間に形成された隙間と、取付部320の弾性変形とにより、装飾体本体310は上方へと移動する。これにより、装飾体本体310を、回動する前面扉体50と干渉しない位置へと移動させることができる。さらに、前面扉体50を回動させて、第2装飾体300を遊技機本体から取り外す。

【0453】

なお、第2装飾体300を遊技機本体に取り付ける場合、前面扉体50を大きく開放し

10

20

30

40

50

た状態で、差込部 320c を遊技機用枠 3 に形成された第 2 溝部 3a に差し込む。そして、前面扉体 50 との干渉を回避できる上方の位置まで装飾体本体 310 を持ち上げた後、前面扉体 50 を閉鎖状態まで回転させる。これにより、垂直部 320b は狭持され、第 2 装飾体 300 は遊技機本体に保持される。そして、取付部 320 を弾性回復させることで、上方へ持ち上げていた装飾体本体 310 を図 50 (A) に示す位置まで移動させる。

【0454】

このように、第 2 装飾体 300 を遊技機本体に取付ける際、差込部 320c を第 2 溝部 3a に差し込むことにより、第 2 装飾体 300 を遊技機用枠 3 に仮止めできる。これにより、第 2 装飾体 300 の遊技機本体への取付作業を容易に行うことができる。

【0455】

以上説明したように、変形例 1 のパチンコ遊技機 1 では、垂直部 220b 及び垂直部 320b を、前面扉体 50 と遊技機用枠 3 との間で狭持することにより、第 1 装飾体 200 及び第 2 装飾体 300 を遊技機本体で保持する構成としている。垂直部 220b 及び垂直部 320b は板状部分のため、狭持される領域は十分に確保される。これにより、第 1 装飾体 200 及び第 2 装飾体 300 は、遊技機本体に安定した状態で保持される。また、第 1 装飾体 200 及び第 2 装飾体 300 を取付けるに際し、特別な工具等を必要としない。これにより、装飾体の取り付け作業を容易なものとする事ができる。

【0456】

また、取付部 320 を、作用者によって容易に折り曲げられて弾性変形可能な寸法や材料（例えば、ステンレス等の金属）から構成するとともに、第 2 溝部 3a と差込部 320c との間に隙間を形成することにより、装飾体本体 310 を持ち上げ回転する前面扉体 50 に干渉しない位置に移動させることができる。これにより、第 2 装飾体 300 を、前面扉体 50 との干渉を抑制しながら遊技機本体に取り付けることができ、取付作業を容易なものとする事ができる。また、第 2 装飾体 300 によって、前面扉体 50 の開閉が妨げられることを抑制することができる。

【0457】

また、第 1 装飾体 200 に設けられた差込部 220c を、前面扉体 50 に形成された第 1 溝部 50b に差し込むことで、第 1 装飾体 200 を前面扉体 50 に仮止めすることができる。また、第 2 装飾体 300 に設けられた差込部 320c を、遊技機用枠 3 に形成された第 2 溝部 3a に差し込むことで、第 2 装飾体 300 を遊技機用枠 3 に仮止めできる。特に、第 1 装飾体 200 においては、水平部 220a を前面扉体 50 の上面に当接させることができるため、仮止めした第 1 装飾体 200 を特に安定させることができる。このように、第 1 装飾体 200 及び第 2 装飾体 300 を遊技機本体に取り付ける際に仮止めができるため、第 1 装飾体 200 及び第 2 装飾体 300 の取付を容易に行うことができる。

【0458】

また、前面扉体 50 及び遊技機用枠 3 には、保持された第 1 装飾体 200 及び第 2 装飾体 300 により覆われ遊技者が視認することができない領域にも同様の装飾が施されている。よって、第 1 装飾体 200 及び第 2 装飾体 300 を取付けない場合にも、一部の領域だけ装飾が異なる等の違和感を抑制できる。また、第 1 装飾体 200 及び第 2 装飾体 300 を着脱することにより、パチンコ遊技機 1 の外形変化に伴って演出音の聞こえ方も変化するので、音響設定を有効に用いることができる。また、第 1 装飾体 200 及び第 2 装飾体 300 の装着の有無をセンサなどで検出し、装着有りに検出された場合には自動的に音響設定を変更したり、音響設定の変更を促す報知を行うようにしたりしてもよい。

【0459】

また、第 1 装飾体 200 には、アクリル樹脂製の透光板 202 が嵌めこまれており、その後方には、内部に光ファイバケーブル 17 を差し込むための孔が形成された挿入筒 201 が設けられている。この挿入筒 201 に遊技機用枠 3 から延びた光ファイバケーブル 17 が挿入され固定されることで、光ファイバケーブル 17 によって導光された光を、第 1 装飾体 200 に嵌め込まれた透光板 202 から出射することができる。また、第 2 装飾体 300 に設けられた透光板 311 の後方に装飾用 LED 10a、10b を配置することで

10

20

30

40

50

、装飾用LED10a、10bからの光を第2装飾体300の透光板311から出射することができる。このように、装飾体から光を出射することにより、パチンコ遊技機1の装飾性をより向上させることができる。

【0460】

また、第1装飾体200に前方から後方に向けて貫通した開口203を形成し、前面扉体50に形成されたスピーカ8Lを開口203内に位置させている。これにより、スピーカ8Lから発せられた効果音を、開口203内を通して遊技者まで到達させることができ、このような効果音を装飾体から発することで演出効果をより向上させることができる。

【0461】

また、第1装飾体200に形成された開口203内に、前面扉体50に形成された送風機9を位置させている。これにより、送風機9で発生した風を、開口203内を通して遊技者まで到達させることができ、このような風を装飾体から発することで演出効果をより向上させることができる。

【0462】

また、第1溝部50bの形成範囲を、差込部220cの幅よりも大きく（例えば、図47に示すように、前面扉体50の全幅のうち的大部分に形成）することにより、第1装飾体200を第1溝部50bの形成範囲内の所望の位置に取り付けることができる。同様に、第2溝部3aの形成範囲を、差込部320cの幅よりも大きく（例えば、図47に示すように、遊技機用枠3の全幅のうち的大部分に形成）することにより、第2装飾体300を第2溝部3aの形成範囲内の所望の位置に取り付けることができる。これにより、装飾体の取付位置の選択の幅を広げることができる。また、第1溝部50b及び第2溝部3aの形成範囲を、装飾体に設けられた差込部の幅よりも大きくして、取付位置の選択の幅を広げていたが、差込部の幅と同程度としてもよい。これにより、装飾体の取付位置が明確になり、取付作業を容易に行うことができる。

【0463】

また、第1装飾体200及び第2装飾体300の取付けを、取付部を弾性変形させて行うと説明したが、他の取付け方法も採用することができる。例えば、前面扉体50、あるいは遊技機用枠3の右面に形成された溝部50b、3aに差込部を差し込み、第1装飾体200及び第2装飾体300を所望の位置まで左方向にスライドさせるようにしてもよい。なお、取り外すときは、第1装飾体200及び第2装飾体300を右方向にスライドさせて、前面扉体50、あるいは遊技機用枠3の右面から差込部220c、320cを抜き出せばよい。このような取付方法を採用する場合、取付部220及び取付部320は容易に変形させることができないう構成とすることも可能である。

【0464】

また、スピーカ8L、8R及び送風機9は前面扉体50に取り付けられていると説明したが、他の箇所に設けられていてもよい。例えば、スピーカ及び送風機を遊技機用枠に取り付け、遊技機用枠から延設し、装飾体に接続されたフレキシブル管の内部を効果音や風が伝わせる構成を採用してもよい。このようなフレキシブル管は所望の位置まで導くことができるため、装飾体の取付位置が限定されること抑制することができる。

【0465】

また、前面扉体50は、遊技機用枠3に回動可能に取り付けられ、回動することにより開放状態と閉鎖状態とに変化すると説明した。しかしながら、前面扉体50の取付態様は、他の態様であってよく、例えば、前面扉体50は、遊技機用枠3に対して前後方向にスライド可能に取り付けられていてもよい。前面扉体50が前後方向にスライドすることにより、前面扉体50を開放状態と閉鎖状態との間で変化させることができる。

【0466】

また、第1装飾体200の垂直部220b、及び第2装飾体300の垂直部320bを、前面扉体50と遊技機用枠3とで挟み込むことで、装飾体の保持状態を安定させていた。しかしながら、挟み込むものは前面扉体50と遊技機用枠3とに限定されず、密着した状態と離間した状態とで変化する2つの部材の間で挟持することができれば、安定した状

10

20

30

40

50

態で装飾体を保持することができる。また、第1装飾体200及び第2装飾体300は、遊技機本体の上部に取り付けられていたが、取付位置は特に限定されず、例えば、遊技機本体の右部や下部で狭持して保持するようにしてもよい。

【0467】

(変形例2)

次に、変形例2のパチンコ遊技機600について、図51、図52を用いて説明する。図51に示すように、パチンコ遊技機600の前面扉体50の前面の左上部には、スピーカ70が取り付けられている。スピーカ70は、上記実施の形態のスピーカ8L、8R(図48)と比べて、寸法が大きく、前面には金属製の網状体70aが設けられている。スピーカ70は、網状体70aの孔部分から効果音を放出する。

10

【0468】

第3装飾体400は、キャラクタの顔を模した装飾体本体405と、装飾体本体405の後面に取り付けられた2つの仮止部410及び取付部420と、を有している。装飾体本体405には透光板202が嵌めこまれており、透光板202から装飾体本体405の後端にわたって、内部に光ファイバケーブル17を差し込むための孔が形成された挿入筒401が設けられている。挿入筒401は、上記実施の形態と異なり屈曲している。仮止部410は、例えば金属製で、断面がL字状に形成されている。仮止部410は、第3装飾体400を遊技機本体に取り付ける際に、スピーカ70の網状体70aに引っ掛けられて、第3装飾体400を仮止めする。

【0469】

取付部420は、装飾体本体405に取り付けられた水平部420aと、折り曲げられて水平部420aに対して垂直な垂直部420bと、を有している。一方で、取付部420は、垂直部420bに対して垂直な差込部を有していない点が、上記実施の形態とは異なっている。このように、水平部420aと垂直部420bとを有する取付部420は、略L字状の断面を有している。上述したように、装飾体本体405に設けられた仮止部410によって、第3装飾体400はスピーカ70に仮止めされる。そのため、上記の実施の形態で説明した、装飾体を仮止めするための差込部を省略することができる。

20

【0470】

図52(A)に示すように、第3装飾体400が遊技機本体に保持された状態にある場合、水平部420aは前面扉体50の上面に当接した状態にあり、垂直部420bは、遊技機用枠3と前面扉体50とで狭持された状態にある。このように、水平部420aが前面扉体50の上面に当接した状態にあるとともに、垂直部420bが遊技機用枠3と前面扉体50との間で狭持されていることにより、第3装飾体400を安定した状態で遊技機本体に保持させることができる。このように第3装飾体400が遊技機本体に保持されているとき、スピーカ70は、装飾体本体405に形成された開口203内に位置する。これにより、スピーカ70から発せられた効果音は、開口203を介して第3装飾体400から発せられる。また、装飾体本体405に設けられた挿入筒401には、遊技機用枠3から延びた光ファイバケーブル17が挿入され固定されている。このため、変形例1と同様、キャラクタを模した装飾体本体405の目の部分から光を出射させることができる。

30

【0471】

図52(A)に示す状態から第3装飾体400を取り外す場合、まず、前面扉体50を回動させて遊技機用枠3から離間させ、前面扉体50を閉鎖状態から開放状態へと変化させる。そして、仮止部410がスピーカ70の枠状体70aに引っ掛かった状態を解除することで、第3装飾体400を遊技機本体から取り外すことができる。

40

【0472】

パチンコ遊技機600の前面扉体50の前面の右上部には、装飾用LED10aと装飾用LED10bとが設けられているとともに、これらLEDの間には可動ボタン75が設けられている。可動ボタン75は、図示しないソレノイド等の駆動手段により駆動され、前面扉体50から突出した突出状態と、突出しない非突出状態との間で変化する。例えば、可動ボタン75は、予告演出や大当たり中の演出時に移動し、各種演出を実行する。

50

## 【0473】

第4装飾体500は、蝶を模した装飾体本体510と、装飾体本体510を遊技機本体に取り付けるための取付部520とを有している。なお、装飾体本体510は、上記実施の形態の装飾体本体310(図47)と同様の構成を有している。装飾体本体510の後面は、例えば、面ファスナ(不図示)によって可動ボタン75と接続している。取付部520は、水平方向に延設した水平部520aと、折り曲げられて水平部520aに対して垂直な垂直部520bと、折り曲げられて垂直部520bに対して垂直な差込部520cと、装飾体本体510に取り付けられ水平部520aに対して前後方向にスライド可能に取り付けられたスライド部520dと、を有している。

## 【0474】

図52(B)に示すように、第4装飾体500が遊技機本体に保持された状態にある場合、水平部520aは前面扉体50の上面に当接した状態にあり、垂直部520bは遊技機用枠3と前面扉体50とで挟持された状態にあり、差込部520cは遊技機用枠3に形成された第2溝部3aに差し込まれた状態にある。このように、水平部520aが前面扉体50の上面に当接した状態にあるとともに、垂直部520bが遊技機用枠3と前面扉体50との間で挟持されることにより、第4装飾体500は安定した状態で遊技機本体に保持される。この時、前面扉体50に形成された装飾用LED10a、10bは、遊技機本体に保持された第4装飾体500の透光板311の後方に位置している。これにより、装飾用LED10a、10bから出射された光を、透光板311を通し、第4装飾体500から出射させることができる。

## 【0475】

図52(B)に示す可動ボタン75は、非突出状態(実線で示す状態)にあり、前面扉体50から前方に大きく突出していない状態にある。この状態から、予告演出や大当たり中の演出時に、可動ボタン75が前方に移動すると、装飾体本体510は可動ボタン75に押圧されて前方へ移動し、突出状態(二点鎖線で示す状態)に変化する。この時、スライド部520dは、水平部520aの内部に形成された移動空間を移動し、水平部520aに対して前方へスライドする。

## 【0476】

一方、可動ボタン75が、突出状態(二点鎖線で示す状態)から後方へ移動すると、可動ボタン75に接続された装飾体本体510は可動ボタン75に引っ張られ、後方へと移動する。そして、可動ボタン75が、非突出状態(実線で示す状態)まで移動することで、第4装飾体500は、図52(B)に示す状態に復帰する。

## 【0477】

本発明の他の実施の形態に係るパチンコ遊技機600においても、上記実施の形態に係る遊技機と同様の作用、効果を発揮させることができる。さらに、装飾体本体405の後面に形成された2つの仮止部410をスピーカ70の網状体70aに引っ掛けることにより、第3装飾体400を遊技機本体に仮止めできる。これにより、第3装飾体400の遊技機本体への取付を容易なものとすることができる。

## 【0478】

また、前面扉体50に形成されたスピーカ70に、第3装飾体400を仮止めすることが可能な構成としている。これにより、遊技機本体に、第3装飾体400を仮止するための構成を別途形成する必要はなく、遊技機本体の構成を簡略化することができる。このように、装飾体をスピーカ等に仮止めする場合には、前面扉体50に形成された第1溝部50b、及び遊技機用枠3に形成された第2溝部3aを省略することができる。

## 【0479】

また、第4装飾体500を前面扉体50に設けられた可動ボタン75に接続することで、第4装飾体400を可動ボタン75の移動に伴わせて移動させることができる。これにより、第4装飾体400を遊技の進行に合わせて移動させることができ、遊技機の演出効果を高めることができる。なお、上記変形例では、装飾体を、前後方向に移動する可動ボタン75に接続したが、例えば、上下方向、あるいは左右方向に移動する可動体の動きに

10

20

30

40

50



併わせて移動させるようにしてもよい。

【0480】

(変形例3)

変形例3のパチンコ遊技機1では、図53、図54に示すように、音響設定のカスタマイズが可能に構成されている。図53(A)に示す変形例3の管理者設定処理(S51A)では、管理者モードの音響設定画面(図17(A)参照)を画像表示装置5に表示させる(S62)。この管理者モードの音響設定画面には、図53(B)に示すように「カスタマイズ」の表示画像が追加表示されている。そして、音響設定のカスタマイズ操作の有無を判定する(S62A)。音響設定のカスタマイズ操作が所定期間内にあった場合には(S62A; Yes)、カスタマイズ後の音響設定を登録する(S62B)。例えば、台設置位置として左端を選択した状態において、スティックコントローラ31Aを傾倒操作してカーソルCUを「カスタマイズ」の表示画像上に合わせてプッシュボタン31Bが押下された場合には、図54(A)に示す「左端」の音響設定のカスタマイズが可能となる。例えば、遊技店員の操作により、図54(A)に示すカスタマイズ例1~4などを作成可能であり、これら以外の内容にカスタマイズすることも可能である。一方、台設置位置として通常を選択した状態において、スティックコントローラ31Aを傾倒操作してカーソルCUを「カスタマイズ」の表示画像上に合わせてプッシュボタン31Bが押下された場合には、図54(B)に示す「通常」の音響設定のカスタマイズが可能となる。例えば、遊技店員の操作により、図54(B)に示すカスタマイズ例1~4などを作成可能である。S62Aにて音響設定のカスタマイズ操作がなかった場合(S62A; No)や、S62Bの処理の後には、上述の実施の形態と同じくS63の処理が実行されるため、ここでの説明は省略する。このように変形例3では、音響設定について遊技店側がさらにカスタマイズすることができ、遊技店側の要求に柔軟に対応することができる。このため、さらに演出効果を向上させることができる。

10

20

【0481】

(変形例4)

変形例4のパチンコ遊技機1では、図55に示すように、スピーカ(例えばスピーカ8R)の周囲(近傍)に配置される突出物の種類に応じた音響設定が可能である。変形例4のパチンコ遊技機1では、例えば、図55に示すように突出部A~Cが配置可能(あるいは装着可能)である。突出物Aは、スピーカ8Rの右横近くに配置されており、出力音を大きく反射させる形態である。突出物Bは、スピーカ8Rの右横から離れた或いは上下方向にずれた位置にあり、突出物Aよりも小さく反射させる形態である。突出物Cは、スピーカ8Rの右横などに配置されているものの、例えばメッシュ状や開口状や切り欠き状などの音抜け部から音が抜けていくことから、音反射がほぼ無い形態である。

30

【0482】

図55(A)に示すように、パチンコ遊技機1の台設置位置が左端の場合には、突出物A~Cに応じて音響設定が実行可能である。例えば、遊技店員が当該パチンコ遊技機1の突出物A~Cの種類を、図16に示す管理者設定処理における音響設定画面の操作によって選択することで、突出物A~Cの種類に応じた音響設定がなされる。一方、図55(B)に示すように、パチンコ遊技機1の台設置位置が左端以外(つまり、通常)の場合には、当該パチンコ遊技機1の突出物A~Cと、その左隣のパチンコ遊技機との突出物A~Cの種類や有無とに応じて音響設定が実行可能である。例えば、遊技店員が、当該パチンコ遊技機1の突出物A~Cの種類と、その左隣のパチンコ遊技機との突出物A~Cの種類や有無とを、図16に示す管理者設定処理における音響設定画面の操作によって選択することで、突出物の種類に応じた音響設定がなされる。変形例4によれば、突出物の種類に応じた音響設定を行うことができ、遊技機の形状に応じた音の態様に調整できる。

40

【0483】

なお、パチンコ遊技機1の背面などに設けられた、突出物A~Cの種類を特定するためにパチンコ遊技機の製造者(遊技店員も操作可能)などによって設定される設定スイッチ(ディップスイッチなど)や、突出物A~Cの装着を自動判定するための装着検出スイッ

50

チによって、装着された突出物 A ~ C の種類をパチンコ遊技機 1 が自動判定するようにし、突出物 A ~ C の種類に応じて自動的に音響設定を変更するようにしたり、音響設定の変更を促す報知を行うようにしたりしてもよい。

【 0 4 8 4 】

また、自社の機種 A のパチンコ遊技機は突出物 A を備え、自社の機種 B のパチンコ遊技機は突出物 B を備え、自社の機種 C のパチンコ遊技機は突出物 C を備える場合には、機種 A ~ C の突出物 A ~ C がどの程度の音響効果があるのかを測定した結果を元に左右の音量バランスの選択候補を用意しておけばよい。この場合には、左隣の機種を選択するだけで、適切な音響設定（左右の音量バランス）を選択することができる。また、自社に限らず、他社の機種を含めてもよい。例えば、他社の機種の突出物がどの程度の音響効果があるのかを測定した結果を元に左右の音量バランスの選択候補を用意しておいてもよい。例えば、図 5 6 ( A ) に示すように、画像表示装置 5 には、左隣のメーカー及び機種を選択する画面が表示され、遊技店員は図 5 6 ( B ) に示すメーカー選択の画面表示の中からメーカーを選択（ここでは、メーカー「 a 」～「 c 」の中から「 b 」を選択）し、図 5 6 ( C ) に示すように選択したメーカーの機種を選択（ここでは、選択したメーカー「 b 」の機種「 A 」～「 C 」の中から「 B 」を選択）する。この場合には、左隣のメーカー及び機種を選択するだけで、適切な音響設定（左右の音量バランス）を選択することができる。

【 0 4 8 5 】

（変形例 5）

変形例 5 のパチンコ遊技機 1 は、図 5 7 ( A ) ~ ( C ) に示すように、スピーカ（例えばスピーカ 8 R）の周囲（近傍）に配置される突出物を進退可能な図示しない進退駆動部と、進出駆動部に設けられた図示しない位置検出部（例えば、位置検出センサ、又は、進出量に基づいて位置判定する位置判定機構など）を備え、突出物の進退に応じた音響設定が可能に構成されている。なお、突出物は、操作者（遊技者、遊技店員など）の作用（操作など）で進退可能であってもよい。変形例 5 のパチンコ遊技機 1 では、例えば、図 5 7 ( A ) に示すように突出部が後退位置 P r e f にある場合には、スピーカ 8 R から突出物に反射して遊技者に向かう右反射音が無いため、図 5 7 ( A )、( D ) に示すように音響設定は左音量と右音量が共に「 1 0 」に設定される。このため、左右の音量バランスが保たれる。一方、図 5 7 ( B ) に示すように突出部が第 1 進出位置 P 1 にある場合には、スピーカ 8 R から突出物に反射して遊技者に向かう右反射音が小さいため、図 5 7 ( B )、( D ) に示すように音響設定は左音量が「 1 0 」で右音量が「 9 」に設定される。このため、左右の音量バランスが保たれる。一方、図 5 7 ( C ) に示すように突出部が第 2 進出位置 P 2 にある場合には、スピーカ 8 R から突出物に反射して遊技者に向かう右反射音が大きいため、図 5 7 ( C )、( D ) に示すように音響設定は左音量が「 1 0 」で右音量が「 8 」に設定される。このため、左右の音量バランスが保たれる。変形例 5 によれば、突出物の進退に応じた音響設定を行うことができ、遊技機の形状に応じた音の態様に調整できる。

【 0 4 8 6 】

（変形例 6）

変形例 6 のパチンコ遊技機 1 は、図 5 8 ( A ) ~ ( E ) に示すように、スピーカ 8 L、8 R の角度が変更可能であり、スピーカ 8 L、8 R の角度を検出する図示しない角度検出部（例えば、角度検出センサなど）を備え、角度検出部での検出結果に基づいて、スピーカ 8 L、8 R の角度に応じた音響設定が可能に構成されている。例えば、図 5 8 ( A ) に示すようにスピーカ 8 L、8 R が向き D L 0、D R 0（つまり、角度 0 度）である場合には、スピーカ 8 L、8 R が遊技者に正対しているため、音響設定は左音量と右音量が共に「 1 0 」に設定される。このため、左右の音量バランスが保たれる。一方、図 5 8 ( B ) に示すようにスピーカ 8 L が向き D L 1 にずれている場合（向き D L 0 と向き D L 1 とがなす角度 1 の場合）には、スピーカ 8 L からの演出音が低下するため、右音量減又は左音量増で左右の音量バランスをとるような音響設定に設定される。一方、図 5 8 ( C ) に示すようにスピーカ 8 L が向き D L 2 にさらにずれている場合（向き D L 0 と向き D L 2

とがなす角度 2 の場合)には、スピーカ 8 L からの演出音がさらに低下するため、右音量減又は左音量増で左右の音量バランスをとるような音響設定に設定される。一方、図 5 8 (D) に示すようにスピーカ 8 L が向き DL 2 であり、スピーカ 8 R が向き DR 2 である場合(両者とも角度 2 の場合)には、スピーカ 8 L、8 R からの演出音が両方とも低下するものの、左右の音量バランスは維持されるので、図 5 8 (A) と同じか又は左右とも音量増とすることで左右の音量バランスをとるような音響設定に設定される。一方、図 5 8 (E) に示すようにスピーカ 8 L が向き DL 2 であり、スピーカ 8 R が向き DR 1 である場合(両者が角度 2、1 で異なる場合)には、スピーカ 8 L、8 R のそれぞれの音量低下を考慮し、図 5 8 (E) に示すような音響設定に設定される。これにより、左右の音量バランスが保たれる。変形例 6 によれば、スピーカ 8 L、8 R の角度(あるいは向き)に応じた音響設定を行うことができ、遊技機の態様に応じた音の態様に調整できる。なお、スピーカ 8 L、8 R の向き(角度など)は、パチンコ遊技機 1 が備える駆動機構の駆動によって変更されるものであってもよく、操作者(遊技者や遊技店員など)の作用(操作など)によって変更されるものでもあってもよい。前述したようにスピーカ 8 L、8 R の向き(角度など)を演出制御基板 1 2 側で自動判定して、自動で適切な音響設定に設定するようにしているが、スピーカ 8 L、8 R の向き(角度など)を演出制御基板 1 2 側で自動判定して、適切な音響設定の選択候補を報知するようにし、操作者(遊技者や遊技店員など)が選択した選択候補の音響設定とするようにしてもよい。

#### 【0487】

(変形例 7)

図 5 9 (A) に示す変形例 7 のように、台設置位置が「中」であってもパチンコ遊技機 1 の音響設定を異ならせてもよい。図 5 9 (A) では、通路を挟んだ他の島設備において、他機種 A のパチンコ遊技機が複数並設されるとともに、他機種 B のパチンコ遊技機が複数並設されることがある。他機種 A のパチンコ遊技機では音出力が大きく、他機種 B のパチンコ遊技機では音出力が小さいとする。他機種 A のパチンコ遊技機に対向するパチンコ遊技機 1 では、他機種 A のパチンコ遊技機からの音出力に負けてしまい、パチンコ遊技機 1 の演出音を十分に遊技者に提供できないおそれがある。このため、他機種 A のパチンコ遊技機に対向するパチンコ遊技機 1 では、図 5 9 (A) に示すように、左音量と右音量とが共に「12」に増やされた音響設定に設定されることで、パチンコ遊技機 1 の演出音を十分に遊技者に提供できる。なお、他機種 A、B に近いパチンコ遊技機 1 では、さらに細かい音響設定に設定してもよい。例えば、図 5 9 (B) に示すように、他機種 A、B の境界に近いパチンコ遊技機 1 では、左後からは他機種 A の音が聞こえ、右後からは他機種 B の音が聞こえるので、それに合わせた音響設定(例えば、左音量が「12」で右音量が「10」などとした左右の音量バランス)に設定してもよい。変形例 7 によれば、隣の島設備のパチンコ遊技機に応じた音響設定を行うことができ、遊技環境に応じた音の態様に調整できる。

#### 【0488】

また、パチンコ遊技機 1 の隣(左隣、右隣や数台隣を含む)や周囲(パチンコ遊技機 1 が固定された島設備に隣接する他の島設備や、通路を挟んで隣接する他の島設備などを含む)の一群の他遊技機(パチンコ遊技機やスロットマシンなど)について一斉演出の実行が設定されている場合には、一群の他遊技機の一斉演出の実行中において、パチンコ遊技機 1 の音響設定を変更するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 の音響設定が、左音量が「10」で右音量が「9」の音量バランスである場合に、一群の他遊技機による一斉演出の実行期間中は左音量が「11」で右音量が「10」の音量バランスに変更し、一斉演出が終了すると、元の音響設定(左音量が「10」で右音量が「9」の音量バランス)に戻すようにしてもよい。例えば、一群の他遊技機毎のリアルタイムクロックによって、電源投入後 1 時間毎に一斉演出が実行される設定となっている場合には、パチンコ遊技機 1 のリアルタイムクロックに基づいて、1 時間毎に、左音量が「11」で右音量が「10」の音量バランスに変更し、一群の他遊技機による一斉演出の終了後に元に戻すようにすればよい。

## 【0489】

上述の実施の形態又は変形例の遊技機（パチンコ遊技機、スロットマシンなど）では、音の態様として、左右の音量バランス（音響設定）を調整可能であることを例示したが、左右の低音のバランス、左右の高音のバランス、左右の高音及び低音のバランスの少なくとも一つを調整可能としてもよい。例えば、サイドパネル700、突出物、装飾物、立体物などの素材や形状によっては音の高低バランスが崩れる（例えば、高音が強く反射されて高音が強調された印象を遊技者に与えるなど）こともあり得るためである。

## 【0490】

上述の実施の形態又は変形例の遊技機（パチンコ遊技機、スロットマシンなど）において、ホールの管理コンピュータから送信される、音響設定を指示する音響設定用制御信号に基づいて、パチンコ遊技機の音響設定を変更可能としてもよい。また、音声制御基板13のサウンドチップの筐体補正機能（音響パワーイコライジング技術など）を使用して、左右の音量バランスを調整するようにしてもよい。また、主基板11が直接に音声制御基板13やランプ制御基板14のエラー報知を促す指令を出力するようにしてもよい。

10

## 【0491】

上述の実施の形態又は変形例の遊技機（パチンコ遊技機、スロットマシンなど）では、遊技店員が音響設定可能としているが、遊技者が音響設定を可能としてもよい。例えば、音量調整が可能な時期において、音量状況表示画像V1と並んで音量バランス変更画像（音響設定変更表示画像）を表示し、この音量バランス変更画像を選択すると、左右の音量バランスについての「左強調」、「中央」及び「右強調」の選択項目の表示画像が表示され、左右の音量バランス（音響設定）を遊技者が選択して設定可能としてもよい。なお、音響設定の変更が常時可能としてもよいし、大当り遊技状態などの所定期間において変更可能としてもよい。

20

## 【0492】

上述の実施の形態又は変形例では、突出物又は立体物として、サイドパネル700や装飾体を例に挙げて説明しているが、これらに限定されるものではなく、可動役物、回転灯、表示板、分煙ボード、仕切り板、広告ボード、遊技店内の壁などであってもよい。また、隣接する他機種の種類、分煙ボードの有無、隣が遊技店の壁などに応じた音響設定が可能としてもよい。例えば、管理者モードの音響設定画面において、「左隣はA機種の遊技機？」や、「左端に分煙ボードがある？」や、「左端は壁がある？」などの選択項目が表示され、その選択項目を選択することで、外観上又は遊技環境についての特徴を選択するだけで、簡単に音響設定が設定できるようにしもよい。

30

## 【0493】

また、本発明は、パチンコ遊技機1に限らずスロットマシンなどにも適用できる。スロットマシンは、例えば、複数種類の識別情報となる図柄の可変表示といった所定の遊技を行い、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値を付与可能となる任意の遊技機であり、より具体的には、1ゲームに対して所定の賭数（メダル枚数又はクレジット数）を設定することによりゲームが開始可能になるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を可変表示する可変表示装置（例えば、複数のリールなど）の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、その表示結果に応じて入賞（例えば、チェリー入賞、スイカ入賞、ベル入賞、リプレイ入賞、BB入賞、RB入賞など）が発生可能とされた遊技機である。

40

## 【0494】

スロットマシンには、内部に複数種の図柄が配列されたリールが設けられた筐体（ベース部）と、筐体の側端に回動自在に枢支されリールを視認させる透視窓が形成された前面扉体とを有している。このようなスロットマシンの筐体と前面扉体との間に、装飾体の一部を狭持して、装飾体を保持させてもよい。このように、スロットマシンにおいても、開放状態と閉鎖状態との間で変化する前面扉体によって装飾体を保持させることができる。

## 【0495】

なお、以上の説明ではパチンコ遊技機1について説明しているが、スロットマシンに適

50

用してもよい。例えば、前述のパチンコ遊技機 1 では、第 1 状態は、例えば、スーパーリーチ演出中以外の遊技状態、又は、客待ち状態などであってエラー表示中でない状態とし、特定演出（例えば、スーパーリーチ演出など）を実行する第 2 状態（例えば、スーパーリーチ演出中の遊技状態など）としているが、これに限定されない。例えばスロットマシンでは、第 1 状態は、複数ゲーム間に亘って行われる連続演出中以外の遊技状態、又は、客待ち状態などであってエラー表示中でない状態などとし、特定演出（例えば、連続演出など）を実行する第 2 状態（例えば、連続演出中の遊技状態など）としてもよい。

【0496】

また、特定演出としては、パチンコ遊技機 1 では大当り中の祝福演出（キャラクター紹介）、昇格演出、V 入賞報知などであってもよく、スロットマシンでは A T 報知（アシスタ

10

【0497】

上記実施の形態において、各種の決定が行われる「割合」や「確率」は、例えば 70 : 30 といった、各決定結果となる可能性が 0 %（決定されることがない）や 100 %（必ず決定される）にはならないように設定されてもよいし、少なくともいずれかの決定結果となる可能性が 0 %（決定されることがない）や 100 %（必ず決定される）となるように設定されてもよい。例えば、各種の決定を行う場合において、複数の決定結果のうちいずれか 1 の決定結果とする割合が、他の決定結果とする割合よりも高くなることには、1 の決定結果とする割合が 100 % となることが含まれてもよいし、他の決定結果とする割合が 0 % となる

20

【0498】

また、特別図柄や飾り図柄は、複数種類の識別情報として可変表示されるものに限定されない。例えば第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B は、複数の LED を用いて構成され、特別図柄の可変表示中には、複数の LED のうちで特定（単一の LED のみが点灯と消灯とを繰り返し、他の LED は消灯された状態を維持する。そして、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、点灯と消灯とを繰り返した LED が所定の発

30

【0499】

上記実施の形態では、可変表示時間や飾り図柄の可変表示態様などを示す変動パターンを演出制御基板 1 2 の側に通知するために、可変表示を開始するときに 1 つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パター

50

ンを演出制御基板12の側に通知してもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、1つ目のコマンドでは擬似連変動の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の前）の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の後）の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信してもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120が2つのコマンドの組合せから導かれる可変表示時間に基づいて可変表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより可変表示時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な可変表示態様については演出制御用CPU120の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信してもよいし、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信してもよい。なお、それぞれのコマンドで示される可変表示態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知することで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

10

**【0500】**

また上記実施の形態では、メイン側で先読み判定をしてその判定結果に対応したコマンドをサブ側に送信していたが、メイン側から乱数値を示すコマンドを送信してサブ側で先読み判定をするようにしてもよい。

20

**【0501】**

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作さらには発光体ユニットや遊技効果ランプ及びサイドパネル用LED703や装飾用LEDにおける点灯動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、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に限定されるものではなく、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にも適用することができる。

**【0502】**

30

上記実施の形態では、図11に示す特別図柄通常処理にて決定される大当たり種別に「確変」が含まれており、大当たり種別の決定結果が「確変」であることに基づいて確変制御条件が成立し、大当たり遊技状態の終了後には確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、遊技領域における所定位置に設けられた確変アタッカーにおいて大入賞口（第2大入賞口）に入賞（進入）した遊技球が確変検出スイッチによって検出されたことに基づいて確変制御条件が成立し、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を確変状態に制御してもよい。確変アタッカーの大入賞口（第2大入賞口）は、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数が所定回数（例えば「15」）であるときに、閉鎖状態から開放状態に変化可能であり、ラウンド遊技の実行回数が所定回数以外であるときには、閉鎖状態のまま開放状態には変化不能であるとしてもよい。このように、パチンコ遊技機1は、遊技領域に設けられた特別可変入賞装置の一例となるアタッカー内にて遊技球が特定領域を通過したことに基づいて、確変制御条件を成立させることが可能となるように構成されてもよい。

40

**【0503】**

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、例えばパチンコ遊技機1やスロットマシンといった、遊技機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プリ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

50

ことによって配布する形態を採っても構わない。

【0504】

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。

【符号の説明】

【0505】

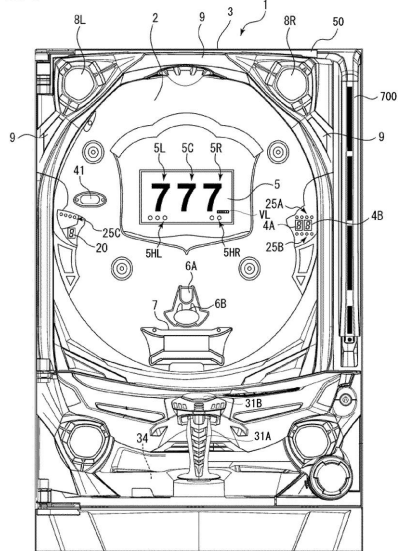
- 1 ... パチンコ遊技機
- 5 ... 画像表示装置
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 31 A ... スティックコントローラ
- 31 B ... プッシュボタン
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 120 ... 演出制御用CPU
- 123 ... 表示制御部
- V L ... 音量状況表示画像

10

20

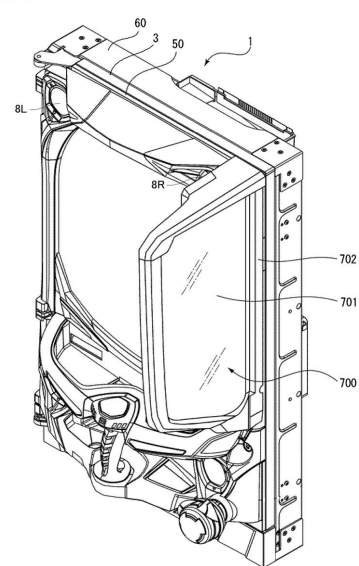
【図1】

【図1】



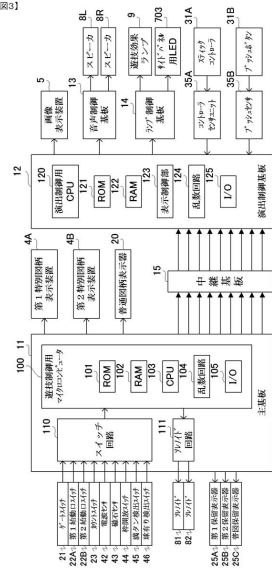
【図2】

【図2】



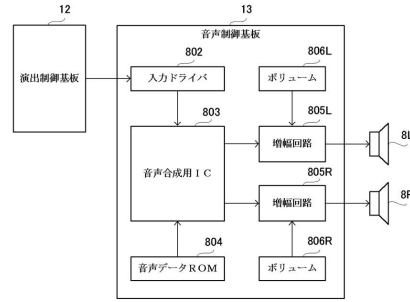
【図3】

【図3】



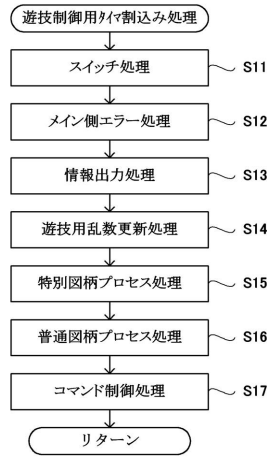
【図4】

【図4】



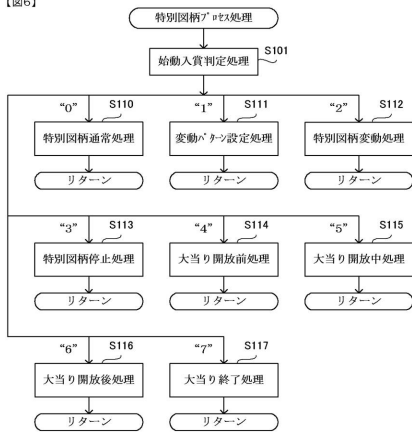
【図5】

【図5】



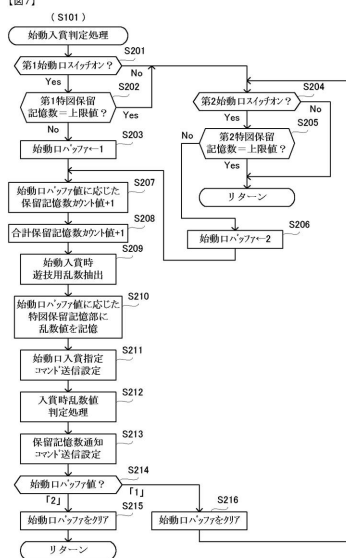
【図6】

【図6】



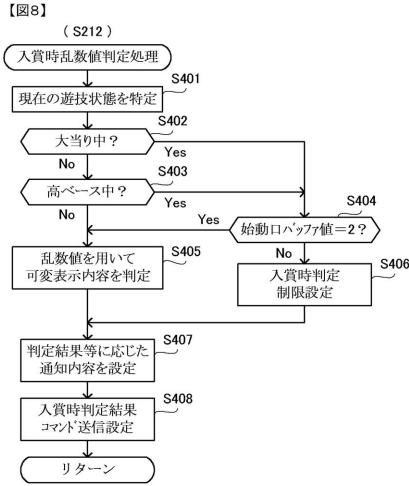
【図7】

【図7】

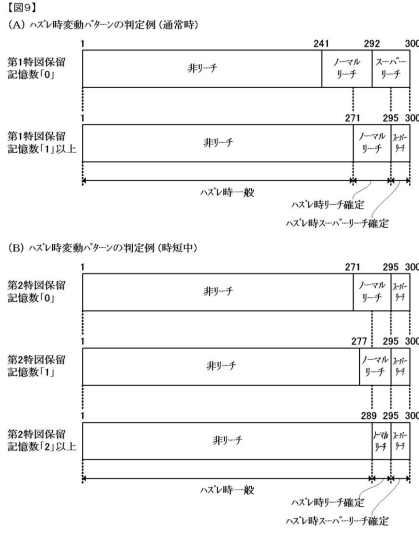




【図8】



【図9】



【図10】

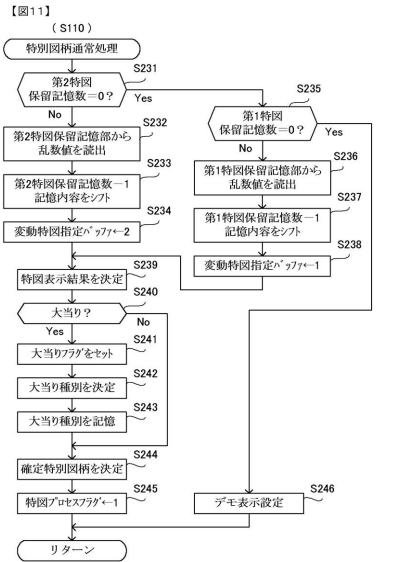
【図10】 (A)

MODE	EXT	名称	内容
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を指定
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を指定
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1特図保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2特図保留記憶数を通知
C4	XX	入賞時判定結果	始動入賞時の判定結果を通知

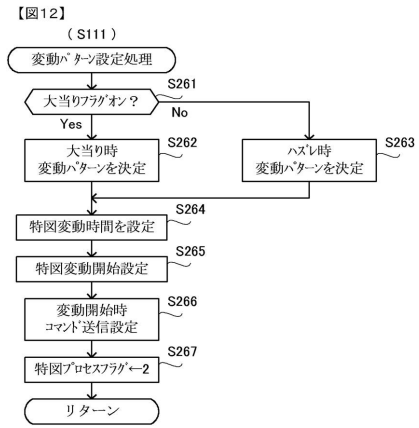
(B)

MODE	EXT	通知内容
C4	00	入賞時判定制限中
	01	大当たり
	02	ハズレ時スーパーリーチ確定
	03	ハズレ時リーチ確定
	04	ハズレ時一般

【図11】



【図12】



【図13】

【図13】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時ロング→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	6000	通常時第1ショート→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	4000	通常時第2ショート→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	9000	時短中第1ロング→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	6000	時短中第2ロング→非リーチ(ハズレ)
PB1-3	3000	時短中ショート→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ:ノーマル(ハズレ)
PB2-1	35000	リーチ:スーパーA(ハズレ)
PB2-2	48000	リーチ:スーパーB(ハズレ)
PB2-3	55000	リーチ:スーパーC(ハズレ)
PA3-1	20000	リーチ:ノーマル(大当たり)
PB3-1	35000	リーチ:スーパーA(大当たり)
PB3-2	48000	リーチ:スーパーB(大当たり)
PB3-3	55000	リーチ:スーパーC(大当たり)

【図14】

【図14】

(A) 大当り変動パテンの決定例

変動パテン	決定割合
PA3-1	2/100
PB3-1	28/100
PB3-2	30/100
PB3-3	40/100

(B1) ハズレ変動パテンの決定例(通常時)

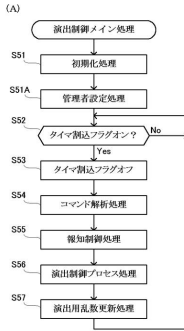
第1特図 保留記憶数	変動パテン	決定値
0	PA1-1	1~205
	PA1-2	206~240
	PA2-1	241~291
1	PB2-1	292~297
	PB2-2	297~299
	PB2-3	300
2以上	PA1-1	1~145
	PA1-2	146~270
	PA2-1	271~294
	PB2-1	295~297
	PB2-2	297~299
	PB2-3	300

(B2) ハズレ変動パテンの決定例(時短中)

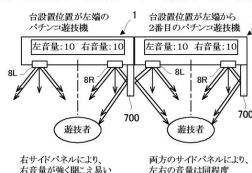
第2特図 保留記憶数	変動パテン	決定値
0	PB1-1	1~238
	PB1-2	239~270
	PA2-1	271~294
1	PB2-1	295~297
	PB2-2	297~299
	PB2-3	300
2以上	PB1-1	1~253
	PB1-2	254~276
	PA2-1	277~294
	PB2-1	295~297
	PB2-2	297~299
	PB2-3	300

【図15】

【図15】

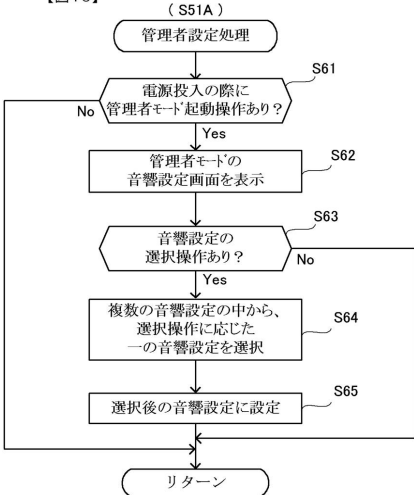


(B) 台設置位置が左端と2番目のパチンコ遊技機での左右の音量バランスの違い



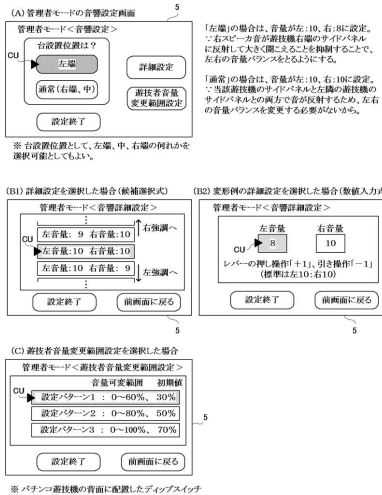
【図16】

【図16】

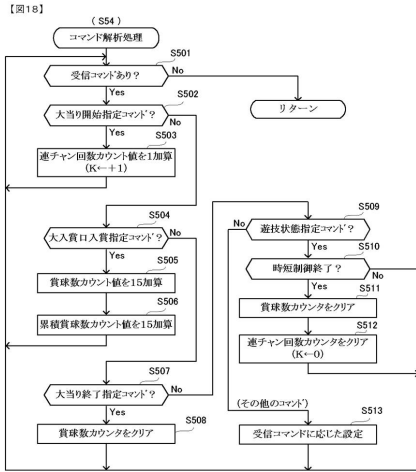


【図17】

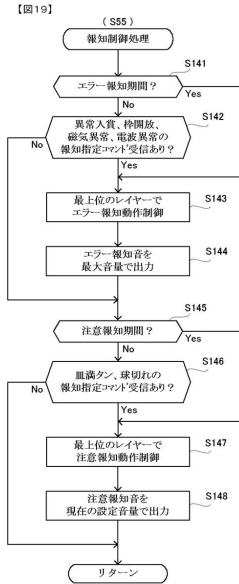
【図17】



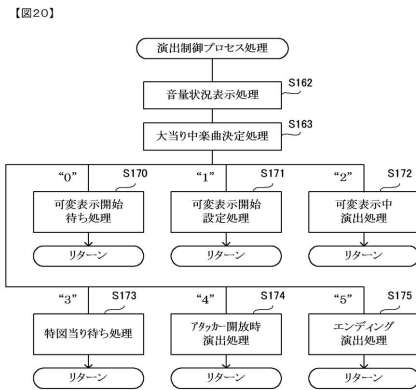
【図18】



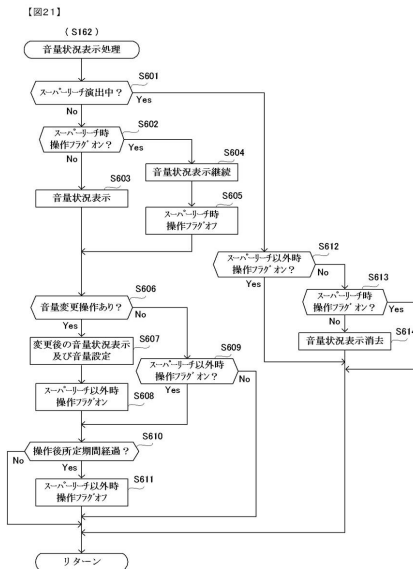
【図19】



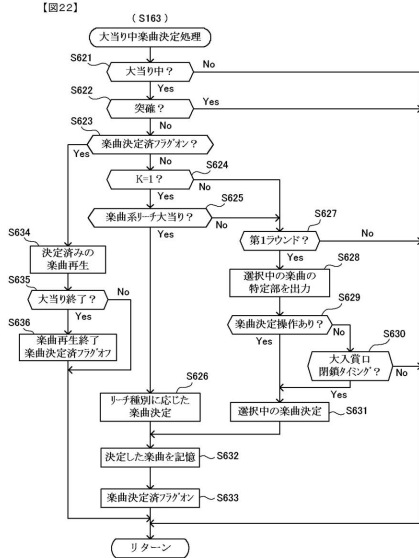
【図20】



【図21】



【図22】

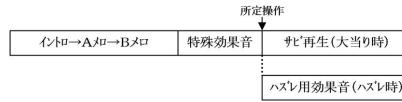


【図23】

(A) 初当り時(K=1)に選択可能な楽曲

リチ種別	リチ演出中	大当り中
スーパーリチA	楽曲A	楽曲A(固定で選択不可)
スーパーリチB	楽曲B	楽曲B(固定で選択不可)
スーパーリチC	楽曲C	楽曲C(固定で選択不可)
上記以外のリチ	—	第1ラウンド中に楽曲A~Cから選択可能

(B) スーパーリチA~C(楽曲シリーズ)演出中における楽曲再生例



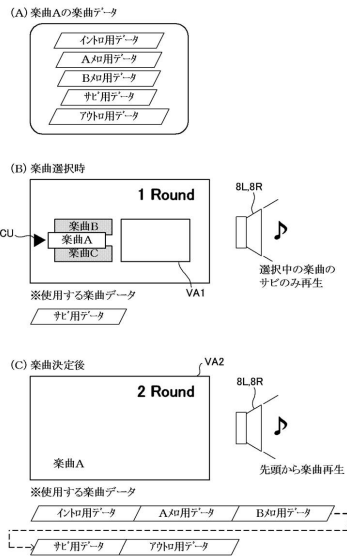
(C) 第1ラウンド大当り中に選択可能な楽曲

	楽曲A	楽曲B	楽曲C	楽曲D	楽曲E	楽曲F
1 ≤ K ≤ 5	○	○	○	×	×	×
6 ≤ K ≤ 10	○	○	○	○	×	×
11 ≤ K ≤ 15	○	○	○	○	○	×
16 ≤ K	○	○	○	○	○	○

○: 選択可能    ×: 選択不可  
 但し、K=1のときでスーパーリチA~Cの場合は、楽曲A~Cは選択不可。

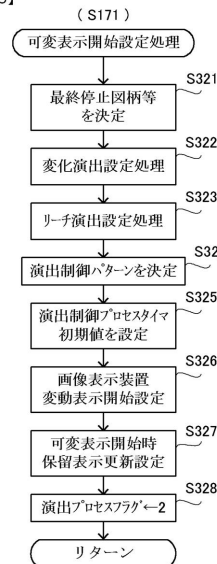
【図24】

【図24】



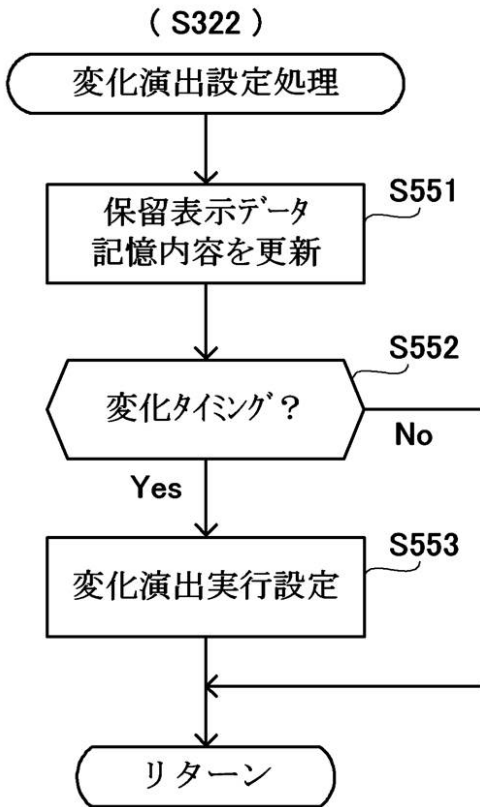
【図25】

【図25】



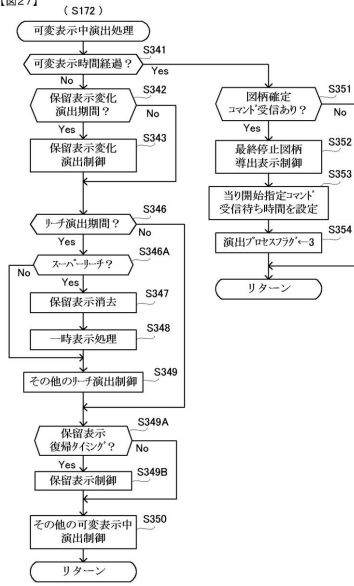
【図26】

【図26】



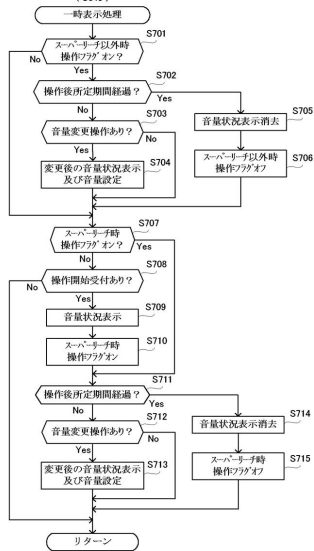
【図27】

【図27】



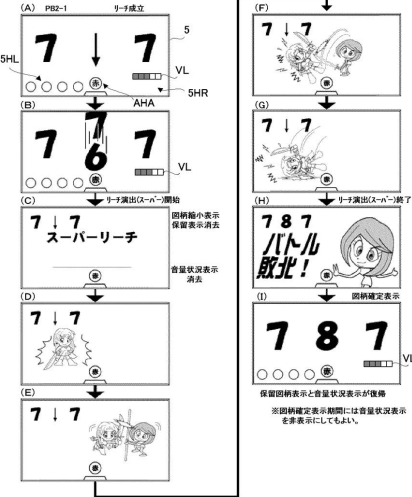
【図28】

【図28】



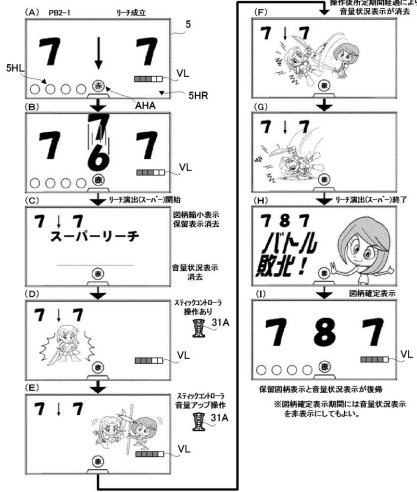
【図29】

【図29】



【図30】

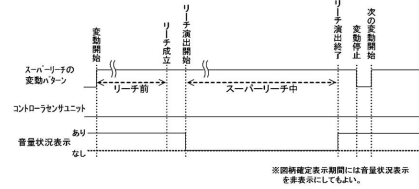
【図30】スーパーリーチ変動表示のスーパーリーチ演出中において音量変更操作ありの場合



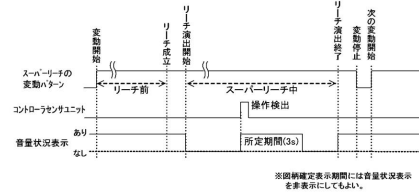
【図31】

【図31】

(A) スーパーリーチの変動表示において音量変更操作がない場合の音量状況表示



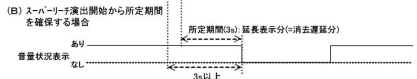
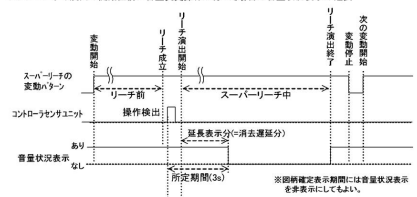
(B) 変動表示のスーパーリーチ演出中における音量変更操作タイミングおよび音量状況表示



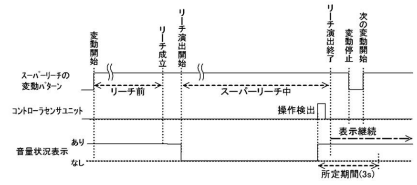
【図32】

【図32】

(A) スーパーリーチ演出の開始直前に音量変更操作があった場合の音量状況表示の延長

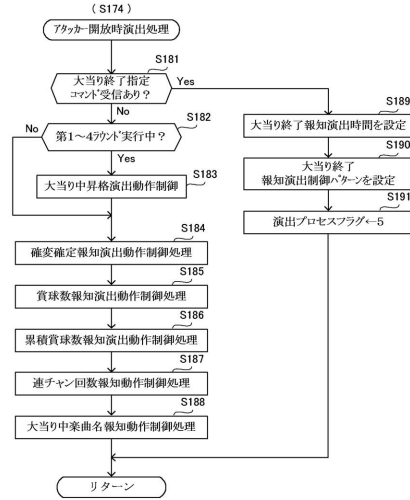


(C) スーパーリーチ演出の終了直前に音量変更操作があった場合の音量状況表示の継続

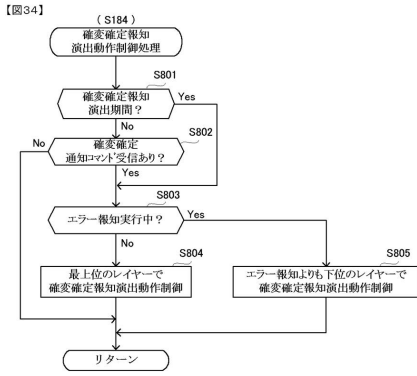


【図33】

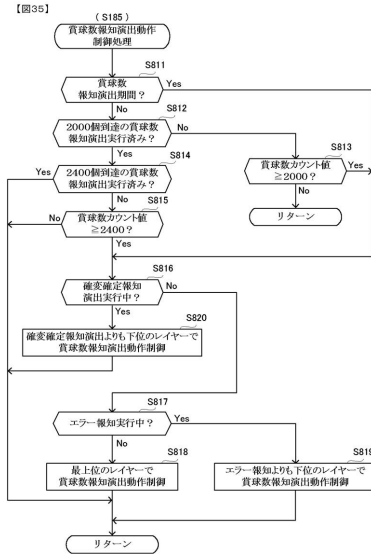
【図33】



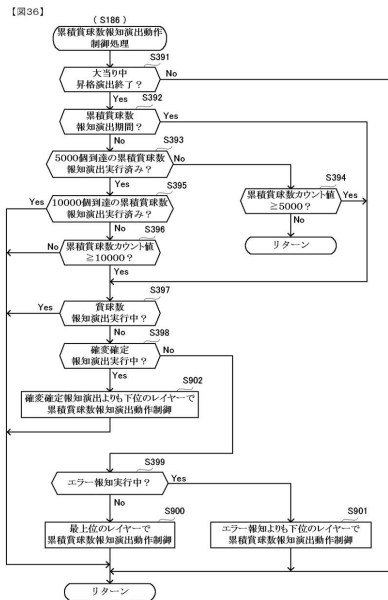
【図34】



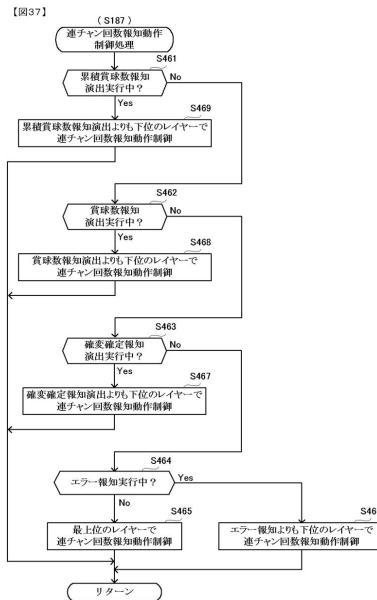
【図35】



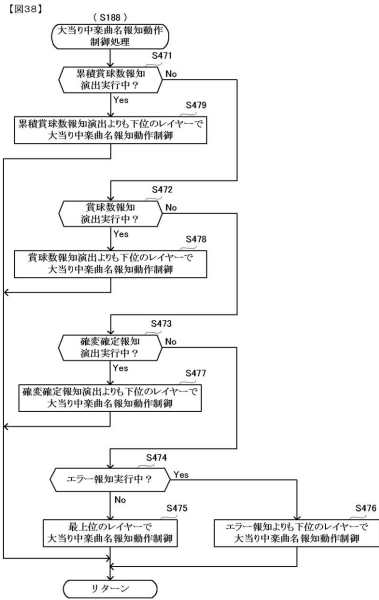
【図36】



【図37】



【図38】



【図39】

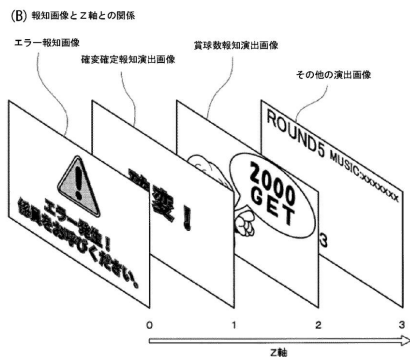


【図40】

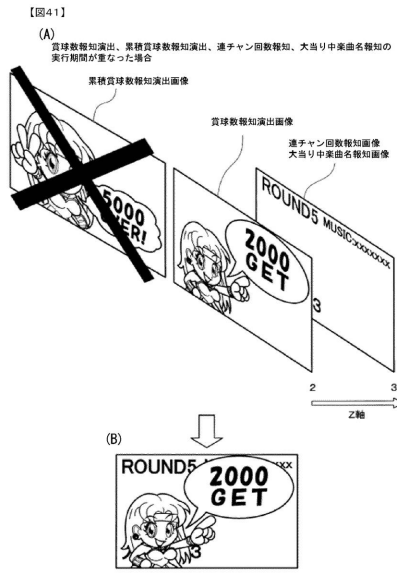
【図40】

(A) Z軸設定テーブル

画像データ	Z値
エラー報知画像	0
確定確定報知演出画像	1
賞球数報知演出画像 (累積賞球数報知演出画像)	2
その他の演出画像 (連チャン回数報知画像、大当り中楽曲名報知画像)	3



【図41】

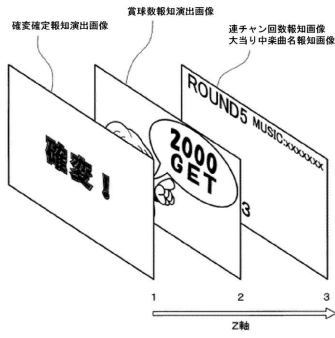




【 4 2 】

【図42】

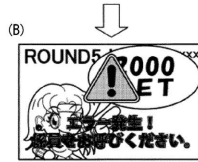
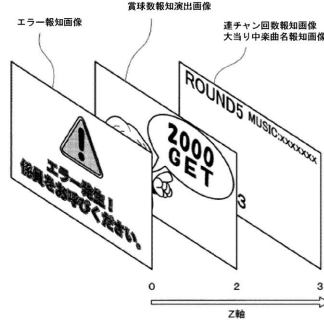
(A) 確変確定告知演出、賞球数告知演出、連チャン回数告知、大当り中楽曲名告知の実行期間が重なった場合



【 4 3 】

【図43】

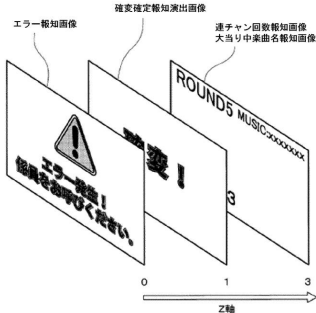
(A) エラー告知、賞球数告知演出、連チャン回数告知、大当り中楽曲名告知の実行期間が重なった場合



【 4 4 】

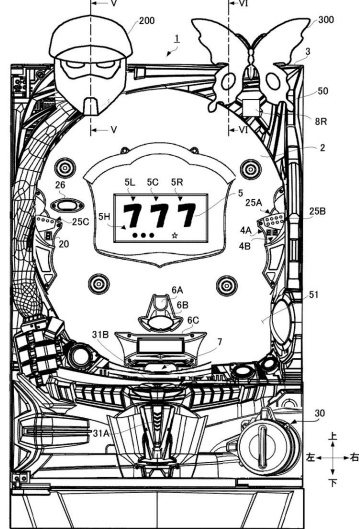
【図44】

(A) エラー告知、確変確定告知演出、連チャン回数告知、大当り中楽曲名告知の実行期間が重なった場合



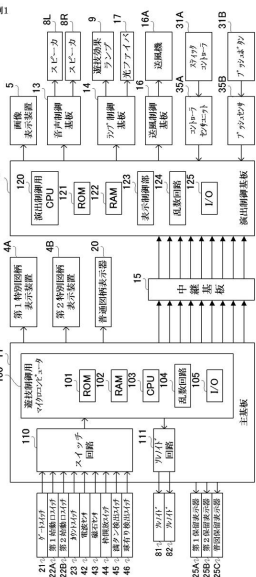
【 4 5 】

【図45】 変形例:



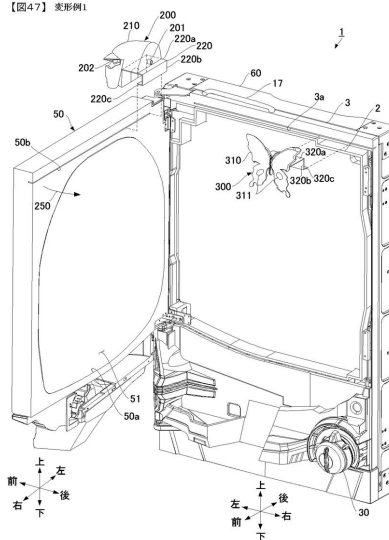
【図46】

【図46】変形例1



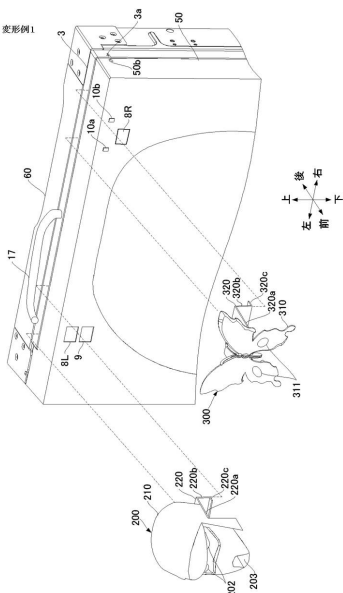
【図47】

【図47】変形例1



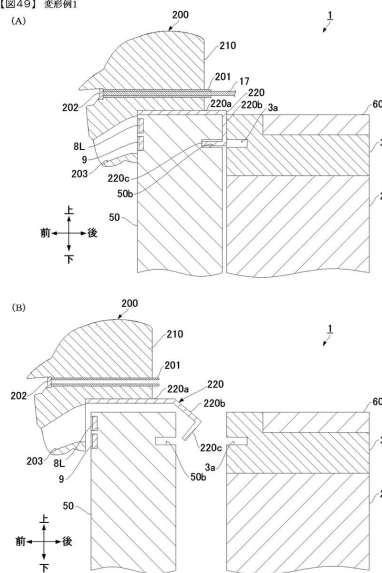
【図48】

【図48】変形例1



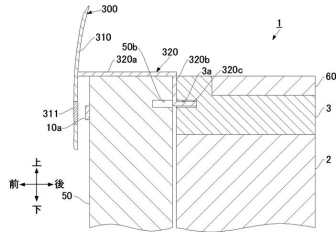
【図49】

【図49】変形例1

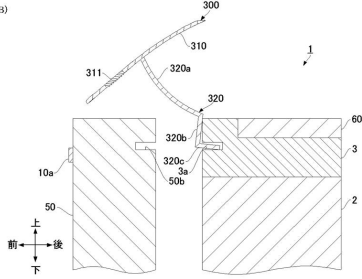


【図50】

【図50】変形例1  
(A)

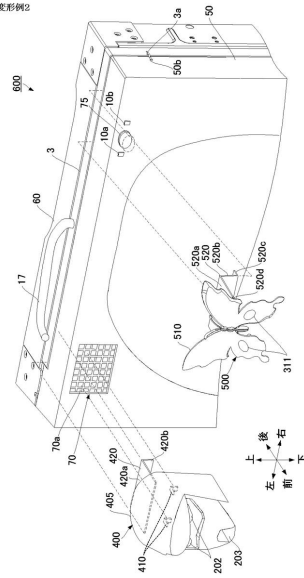


(B)



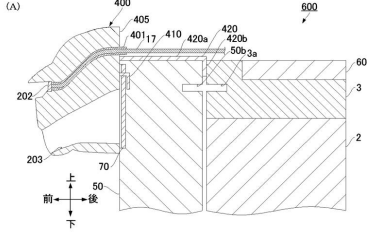
【図51】

【図51】変形例2

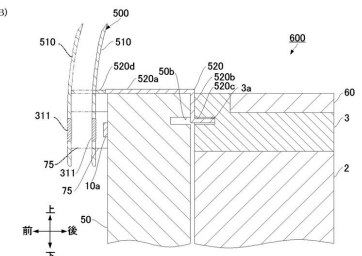


【図52】

【図52】変形例2  
(A)

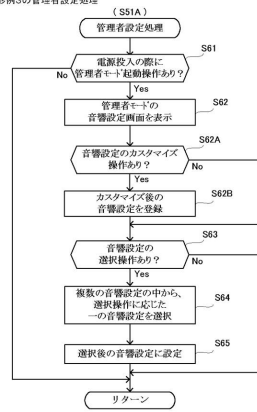


(B)

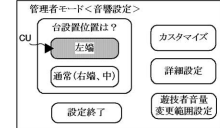


【図53】

【図53】  
(A) 変形例3の管理者設定処理



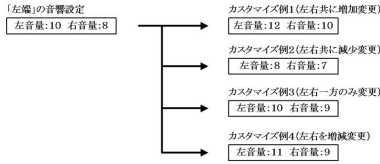
(B) 変形例3の管理者モードの音響設定画面



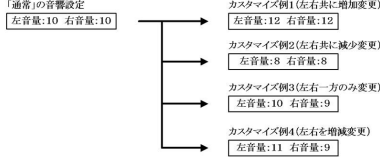
【 図 5 4 】

【図54】変形例3

(A) 「左端」の音響設定のカスタマイズ



(B) 「通常」の音響設定のカスタマイズ



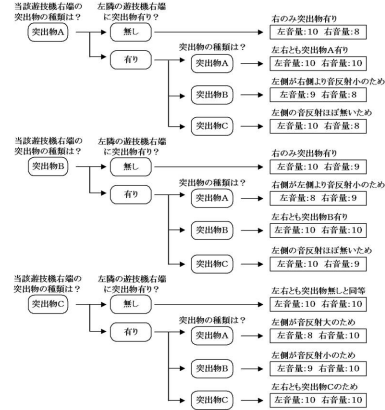
【 図 5 5 】

【図55】変形例4(突出物の種類に応じた音響設定)

(A) 台設置位置が左端であり、当該遊技機右端の突出物の種類に応じて音響設定

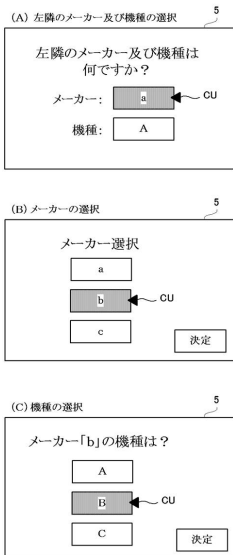


(B) 台設置位置が左端以外であり、当該遊技機と左隣の遊技機との突出物の種類等に応じて音響設定



【 図 5 6 】

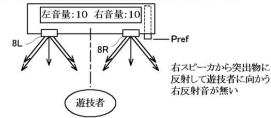
【図56】変形例4



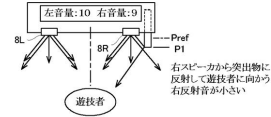
【 図 5 7 】

【図57】変形例5(突出物の進退に応じた音響設定)

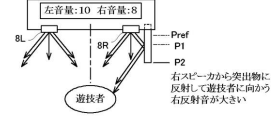
(A) 台設置位置が左端であり、当該遊技機右端の突出物が後退位置Prefの場合



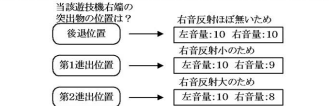
(B) 台設置位置が左端であり、当該遊技機右端の突出物が第1進出位置P1の場合



(C) 台設置位置が左端であり、当該遊技機右端の突出物が後退位置Prefの場合



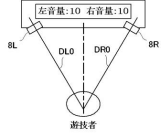
(D) 台設置位置が左端であり、当該遊技機右端の突出物の進退に応じて音響設定



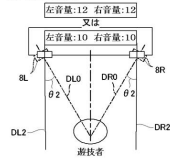
【図58】

【図58】変形例6(左右スピーカからの角度に応じた音響設定)

(A) 左右スピーカが向きDL0,DR0(角度0deg)

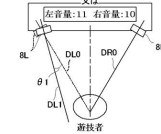


(D) 左右スピーカが向きDL2,DR2(角度θ2)  
左右音量は低下するものの、左右バランスは維持されるので、(A)と同様に左右ともに音量増とする。



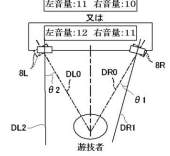
(B) 左スピーカが向きDL1(角度θ1)

左音量低下を考慮し、右音量減又は左音量増で、左右音量のバランスをとる。



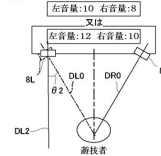
(E) 左スピーカが向きDL2(角度θ2)で、  
右スピーカが向きDR1(角度θ1)

左右それぞれの音量低下を考慮し、  
左右音量のバランスをとる。



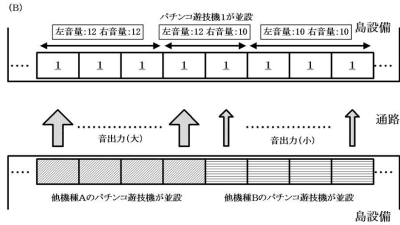
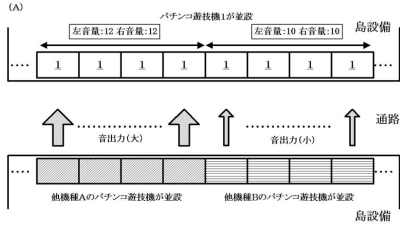
(C) 左スピーカが向きDL2(角度θ2)

左音量低下を考慮し、右音量減又は左音量増で、  
左右音量のバランスをとる。



【図59】

【図59】変形例7(台設置位置が1であっても音響設定を異ならせる場合)



---

フロントページの続き

(72)発明者 谷 雅人  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

審査官 眞壁 隆一

(56)参考文献 特開2014-204913(JP,A)  
特開2014-151087(JP,A)  
特開2004-222306(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02