

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-89618

(P2020-89618A)

(43) 公開日 令和2年6月11日(2020.6.11)

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

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2018-229650 (P2018-229650)	(71) 出願人	000241234
(22) 出願日	平成30年12月7日 (2018. 12. 7)		豊丸産業株式会社
			愛知県名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
		(74) 代理人	100104178
			弁理士 山本 尚
		(74) 代理人	100184550
			弁理士 高田 珠美
		(72) 発明者	鈴木 邦人
			愛知県名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地 豊丸産業株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 BC08 BC30 BC60 BC62 CA13 DA21 DA23 EA10

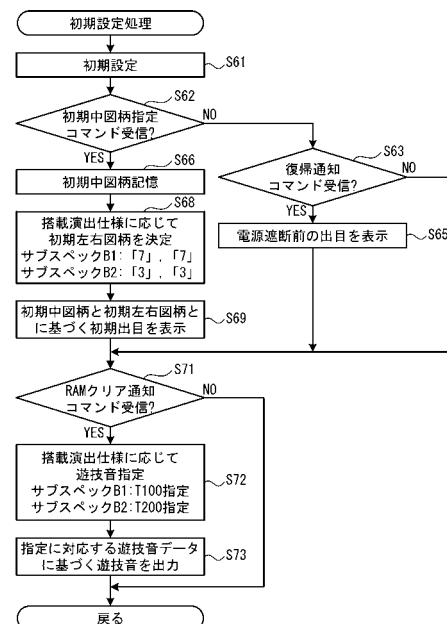
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】音データの記憶内容の検査合計を調べることなく、演出仕様と内蔵音源の記憶内容とが正しく組み合わせられているかを容易に判別できる遊技機を提供する。

【解決手段】CPUは、演出仕様がサブスペックB1の場合にはT100の登録番号で、サブスペックB2の場合にはT200の登録番号で、遊技音データを指定する(S72)。音データC1はT100に「RAMクリア報知」の遊技音データを、T200に「サブ-音不整合報知」の遊技音データを登録し、音データC2は、T100に「サブ-音不整合報知」の遊技音データを、T200に「RAMクリア報知」の遊技音データを登録している。演出仕様と遊技音データ群との組合せが正規なものである場合には「RAMクリア報知」の示す音声出力され、そうでない場合にはピープ音出力される(S73)。

【選択図】図8



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技の結果に影響を及ぼす判定処理を伴う遊技動作に応じた演出動作を、同一機種の遊技機に提供される複数の演出仕様のうちいずれかに応じて制御する演出制御手段と、

前記演出動作に応じて、遊技において用いられる音である遊技音を出力する音声出力手段と

を備えた遊技機において、

前記遊技音を示すデータである遊技音データを登録番号の順に登録した登録データであって、前記演出仕様のうち第一演出仕様に対応して設けられる第一登録データ又は前記演出仕様のうち第二演出仕様に対応して設けられる第二登録データのうちいずれかを記憶する遊技音記憶手段と、

前記演出制御手段によって制御される前記演出動作に対応する前記演出仕様が前記第一演出仕様であるか前記第二演出仕様であるかに応じて、前記遊技音記憶手段によって記憶されている前記登録データのうちからいずれかの前記遊技音データを、前記登録番号を用いて指定する遊技音指定手段と、

前記遊技音指定手段によって指定された前記遊技音データに基づく前記遊技音を前記音声出力手段に出力させる出力制御手段と

を備え、

前記第一登録データ及び前記第二登録データは、前記遊技音である第一遊技音を示す第一データと、前記第一遊技音とは異なる前記遊技音である第二遊技音を示す第二データとを含み、

前記第一登録データは、前記登録番号のうち第一登録番号に前記第一データを、前記登録番号のうち第二登録番号に前記第二データをそれぞれ対応付けており、

前記第二登録データは、前記第一登録番号に前記第二データを、前記第二登録番号に前記第一データをそれぞれ対応付けており、

前記遊技音指定手段は、所定の事象が発生した場合、

前記第一演出仕様に応じて前記第一登録番号を用いて前記遊技音データを指定し、

前記第二演出仕様に応じて前記第二登録番号を用いて前記遊技音データを指定することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記所定の事象は、前記遊技動作の制御を行う主制御手段による処理情報を記憶する主制御記憶手段の記憶内容を消去するためのクリア処理の実行であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第二遊技音は、前記演出仕様と前記登録データとの組合せが正規のものでないことを警告する警告音であることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、音を出力する遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、音を出力する遊技機が知られている。特許文献 1 に開示された遊技機は、主制御基板の R A M から遊技に関する各種情報を消去（クリア）するための R A M クリアスイッチを備えており、R A M クリアスイッチが操作された場合には、その旨を報知する R A M クリア報知音を出力する。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2 0 1 0 - 4 6 1 8 9 号公報

10

20

30

40

50

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

同一機種の遊技機が複数の異なる演出仕様（例えば、特定のリーチ演出の有無等）で提供される場合、演出仕様に応じて異なる音データを遊技機の内蔵音源に記憶することが必要になることがある。遊技機の製造時等において、演出仕様と内蔵音源に記憶される音データとの組合せに誤りが生じると、正規の演出の提供ができなくなるといった問題がある。音データの記憶内容の検査合計を調べることで等によって、演出仕様と内蔵音源に記憶される音データとの組合せが正規のものであるかを確認することもできるが、検査合計の確認が煩雑な場合もある。

10

【0005】

本発明は、音データの記憶内容の検査合計を調べることなく、演出仕様と内蔵音源の記憶内容とが正しく組み合わされているかを容易に判別できる遊技機を提供することを目的とする。

【0006】

本発明に係る遊技機は、遊技の結果に影響を及ぼす判定処理を伴う遊技動作に応じた演出動作を、同一機種の遊技機に提供される複数の演出仕様のうちいずれかに応じて制御する演出制御手段と、前記演出動作に応じて、遊技において用いられる音である遊技音を出力する音声出力手段とを備えた遊技機において、前記遊技音を示すデータである遊技音データを登録番号の順に登録した登録データであって、前記演出仕様のうち第一演出仕様に対応して設けられる第一登録データ又は前記演出仕様のうち第二演出仕様に対応して設けられる第二登録データのうちいずれかを記憶する遊技音記憶手段と、前記演出制御手段によって制御される前記演出動作に対応する前記演出仕様が前記第一演出仕様であるか前記第二演出仕様であるかに応じて、前記遊技音記憶手段によって記憶されている前記登録データのうちからいずれかの前記遊技音データを、前記登録番号を用いて指定する遊技音指定手段と、前記遊技音指定手段によって指定された前記遊技音データに基づく前記遊技音を前記音声出力手段に出力させる出力制御手段とを備え、前記第一登録データ及び前記第二登録データは、前記遊技音である第一遊技音を示す第一データと、前記第一遊技音とは異なる前記遊技音である第二遊技音を示す第二データとを含み、前記第一登録データは、前記登録番号のうち第一登録番号に前記第一データを、前記登録番号のうち第二登録番号に前記第二データをそれぞれ対応付けており、前記第二登録データは、前記第一登録番号に前記第二データを、前記第二登録番号に前記第一データをそれぞれ対応付けており、前記遊技音指定手段は、所定の事象が発生した場合、前記第一演出仕様に応じて前記第一登録番号を用いて前記遊技音データを指定し、前記第二演出仕様に応じて前記第二登録番号を用いて前記遊技音データを指定することを特徴とする。

20

30

【0007】

同一機種の遊技機が複数の異なる演出仕様で提供される場合、演出仕様に応じて異なる遊技音データが記憶されることがある。本発明に係る遊技機は、第一演出仕様で演出動作が制御される遊技機において第一登録データが記憶されている場合、及び第二演出仕様で演出動作が制御される遊技機において第二登録データが記憶されている場合、所定の事象の発生に応じて、音声出力手段から第一遊技音を出力する。一方、第一演出仕様で演出動作が制御される遊技機において第二登録データが記憶されている場合、及び第二演出仕様で演出動作が制御される遊技機において第一登録データが記憶されている場合、所定の事象の発生に応じて、音声出力手段から第二遊技音を出力する。これにより、遊技機を扱う者は、遊技音記憶手段によって記憶されている登録データと、遊技音記憶手段の記憶内容との組合せが正規のものであるかを、遊技音記憶手段の記憶内容を確認することなく、所定の事象の発生によって出力される遊技音の違いによって判別できる。このように、本発明に係る遊技機は、音データの記憶内容の検査合計を調べることなく、演出仕様と内蔵音源の記憶内容とが正しく組み合わされているかを容易に判別できる。

40

【0008】

50

前記所定の事象は、前記遊技動作の制御を行う主制御手段による処理情報を記憶する主制御記憶手段の記憶内容を消去するためのクリア処理の実行であってもよい。

【 0 0 0 9 】

遊技機の点検時等には、クリア処理が行われることが多い。遊技機は、クリア処理の実行がなされた場合に、第一遊技音又は第二遊技音を出力するので、遊技者を扱う者に演出仕様と内蔵音源の記憶内容とが正しく組み合わされているかを判別させることができる

【 0 0 1 0 】

前記第二遊技音は、前記演出仕様と前記登録データとの組合せが正規のものでないことを警告する警告音であってもよい。

【 0 0 1 1 】

この場合、遊技機は、第二遊技音を出力することで、演出仕様と登録データとの組合せが正規のものでないことを作業等者に警告できる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 2 】

【 図 1 】 パチンコ機 1 の正面図である。

【 図 2 】 遊技盤 2 の正面図である。

【 図 3 】 パチンコ機 1 の電氣的構成を示すブロック図である。

【 図 4 】 主基板 4 1 において行われるメイン処理のフローチャートである。

【 図 5 】 メイン処理の中において行われる電源投入時処理のフローチャートである。

【 図 6 】 遊技仕様と初期出目のうち中図柄 8 2 との対応を示す説明図である。

【 図 7 】 サブ制御基板 5 8 において行われるサブ制御基板処理のフローチャートである。

【 図 8 】 サブ制御基板処理の中において行われる初期設定処理のフローチャートである。

【 図 9 】 演出仕様と初期左右図柄及び指定する登録番号との対応を示す説明図である。

【 図 1 0 】 パチンコ機 1 における遊技仕様と演出仕様との組合せ及びパチンコ機 1 において表示されうる初期出目を説明するための説明図である。

【 図 1 1 】 音データ C 1 及び音データ C 2 のそれぞれに登録される遊技音データ群の例を示す説明図である。

【 図 1 2 】 遊技仕様と遊技音データ群との組合せと、組合せに応じて出力される遊技音との関係を説明するための説明図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 3 】

以下、本発明に係る遊技機の一実施形態であるパチンコ機 1 について、図面を参照して説明する。まず、図 1 及び図 2 を参照して、パチンコ機 1 の機械的構成について説明する。以下の説明では、図 1 の手前側、奥側、上側、下側、左側、及び右側を、それぞれ、パチンコ機 1 の前側、後側、上側、下側、左側、及び右側とする。パチンコ機 1 は、いわゆる一種タイプの遊技機であるが、本発明は、いわゆる一種二種混合タイプ、二種タイプ（羽根物タイプ）、特別図柄を有さない一般電役タイプ等、様々なタイプの遊技機に適用できる。

【 0 0 1 4 】

図 1 に示すように、パチンコ機 1 の上半分の部分には遊技盤 2 が設けられている。遊技盤 2 は正面視略正方形の板状であり（図 2 参照）、透明なガラス板を保持した前面枠 1 0 によって前面を保護されている。遊技盤 2 の下部には上皿 5 が設けられている。上皿 5 は、遊技球発射装置 3 7（図 3 参照）に金属製の遊技球を供給し、且つ賞球を受ける。上皿 5 の上面には、遊技者によって操作される操作ボタン 9 が設けられている。上皿 5 の直下には、賞球を受ける下皿 6 が設けられている。下皿 6 の右横には、遊技球の発射を調整する発射ハンドル 7 が設けられている。発射ハンドル 7 は、遊技者が回転操作できるように設けられており、遊技者が発射ハンドル 7 を回転させて発射操作を行うと、発射ハンドル 7 の回転角度に応じた強度で、遊技球発射装置 3 7 によって遊技球が発射される。前面枠 1 0 の上部の左右の角には、スピーカ 4 8 がそれぞれ設けられている。

【 0 0 1 5 】

図 2 に示すように、遊技盤 2 の前面には、ガイドレール 3 で囲まれた略円形の遊技領域 4 が形成されている。ガイドレール 3 は、遊技領域 4 の左側に形成されている。遊技領域 4 の略中央には、各種演出を実行するセンター飾り 8 が設けられている。遊技球発射装置 37 (図 14 参照) によって発射された遊技球は、ガイドレール 3 によって遊技領域 4 へ導かれ、遊技領域 4 内を流下する。所定の強度未満の発射強度で発射された遊技球は、センター飾り 8 の左側を流下し、所定の強度以上で発射された遊技球は、センター飾り 8 の右側を流下する。以下、遊技球がセンター飾り 8 の左側を流下するように遊技球を発射することを「左打ち」と、遊技球がセンター飾り 8 の右側を流下するように遊技球を発射することを「右打ち」という。

【0016】

10

センター飾り 8 は、7 セグ表示器 28 及びルーレット表示器 30 を備える。ルーレット表示器 30 は、センター飾り 8 の略中央に配置されている。7 セグ表示器 28 は、ルーレット表示器 30 の前側に配置される。7 セグ表示器 28 は、7 セグメントディスプレイのように数字を表示できる表示部を、左右に 3 つ並べて備える。7 セグ表示器 28 は、表示部のそれぞれに演出用の図柄である演出図柄 80 (図 10 参照) を変動表示させた後に、後述する大当たり判定の結果を示す演出図柄 80 の組合せを確定表示させることで、大当たり判定の結果を遊技者に報知する報知演出を実行可能である。後述するサブ制御基板 58 は、7 セグ表示器 28 に内蔵された電飾基板 33 (図 3 参照) に搭載された LED を所定のパターンで点灯及び消灯させることによって、報知演出を実行する。なお、7 セグ表示器 28 は、図 1 及び図 2 に示す位置 (以下、「中央位置」という。) と、中央位置よりも下降した下降位置 (図示略) との間を上下方向に移動可能に構成されている。ルーレット表示器 30 は、正面視で円形の表示体である。ルーレット表示器 30 は、その外周部において円周方向に並んで配置される複数の表示部を備える。ルーレット表示器 30 は、7 セグ表示器 28 が下降位置にある場合に、表示部に表示される絵柄を用いて報知演出を実行する。

20

【0017】

センター飾りの略中央下方には、第一始動口 12 が設けられている。第一始動口 12 は、遊技球が入賞可能に構成された入賞口であり、第一特別図柄の始動口として機能する。センター飾り 8 の右方には、ゲート 11 が設けられている。ゲート 11 は、遊技球が通過可能に構成されており、普通図柄の作動ゲートとして機能する。

30

【0018】

ゲート 11 の下方には、第二始動口 13 が設けられている。第二始動口 13 は、遊技球が入賞可能に構成された入賞口であり、第二特別図柄の始動口として機能する。第二始動口 13 は、第二始動口ソレノイド 69 (図 3 参照) によって電氣的に作動される作動部材 131 を備える。作動部材 131 は、第二始動口 13 の入口の下部において前後方向に延びる略平板状の部材である。作動部材 131 は、前端部を遊技盤 2 の前面よりも前方に突出させて第二始動口 13 の入口の大きさを拡大することによって第二始動口 13 への遊技球の入賞を可能にし、前端部を遊技盤 2 の前面と略同じ位置まで後方に退避させて第二始動口 13 の入口の大きさを縮小することによって第二始動口 13 への遊技球の入賞を阻害する。第二始動口 13 は、いわゆる普通電動役物 (普通当たり判定の結果に基づき入賞口の入口の大きさを变化する役物) に係る入賞口として構成されている。なお、第二始動口 13 は、第二始動口 13 の入口の大きさが縮小された縮小状態にも遊技球の入賞が可能であって、第二始動口 13 の入口の大きさが拡大された拡大状態においては、縮小状態よりも遊技球が入賞容易となる構成であってもよい。

40

【0019】

第二始動口 13 の下方であり、センター飾り 8 の右下方には、第一大入賞口 16 が設けられている。第一大入賞口 16 は、いわゆる特別電動役物 (大当たり判定の結果に基づき入賞口の入口の大きさを变化する役物) に係る入賞口として構成されている。第一大入賞口 16 は、第一大入賞口ソレノイド 70 (図 3 参照) によって電氣的に開閉される開閉部材 161 を備える。開閉部材 161 は、第一大入賞口 16 の入口の上部において左右方向

50

に長手方向を有して前後方向に延びる略平板状の部材である。開閉部材 161 は、前端部を遊技盤 2 の前面よりも前方に突出させて第一大入賞口 16 の入口を上部から覆った閉鎖状態において第一大入賞口 16 への遊技球の入賞を阻害し、前端部を遊技盤 2 の前面と略同じ位置まで後方に退避させることで第一大入賞口 16 の入口を開放した開放状態において、第一大入賞口 16 への遊技球の入賞を可能にする。

【0020】

第一大入賞口 16 の内部には、特定領域及び非特定領域（図示略）が設けられている。特定領域及び非特定領域は、第一大入賞口 16 に入賞した遊技球のみが通過できる領域である。第一大入賞口 16 に入賞した遊技球のうち、特定領域を通過しないものは、非特定領域を通過する。第一大入賞口 16 に入賞した遊技球は、特定領域及び非特定領域のいずれかを通過した後、遊技領域 4 の外部へ排出される。

10

【0021】

第一大入賞口 16 の左下方であり、第一始動口 12 の下方には、第二大入賞口 17 が設けられている。第二大入賞口 17 も、いわゆる特別電動役物に係る入賞口として構成されている。第二大入賞口 17 は、第二大入賞口ソレノイド 71（図 3 参照）によって電氣的に作動される開閉部材 171 を備える。開閉部材 171 は、第二大入賞口 17 の入口の右部において、左右方向に長手方向を有して前後方向に延びる略平板状の部材である。開閉部材 171 は、図 1 及び図 2 に示す閉鎖位置に配置された状態において第二大入賞口 17 の入口に連結しない。また、開閉部材 171 が閉鎖位置に配置された状態において、第二大入賞口 17 の入口を閉鎖する閉鎖部材（図示略）が配置されるので、閉鎖状態においては遊技球が第二大入賞口 17 に遊技球が入賞しない。開閉部材 171 の左端部が第二大入賞口 17 の入口に向けて左方にスライドされた開放状態においては、開閉部材 171 が第二大入賞口 17 の入口に連結するとともに、閉鎖部材が第二大入賞口 17 の入口を覆わない位置に退避するので、第二大入賞口 17 への遊技球の入賞が可能になる。本実施形態では、第二大入賞口 17 は、後述する大当たり遊技において閉鎖状態から開放状態に切り替わるように構成されている。

20

【0022】

遊技領域 4 には、上記以外に、アウト口 18、その他の入賞口、各種の電飾部材及び遊技くぎ（図示略）等が設けられている。アウト口 18 は、遊技盤 2 の下部に設けられている。第一始動口 12、第二始動口 13、第一大入賞口 16、第二大入賞口 17 及びその他の入賞口のいずれにも入賞せず遊技領域 4 の下部まで流下した遊技球は、アウト口 18 を通過した後、遊技領域 4 の外部へ排出される。

30

【0023】

なお、遊技領域 4 において、各遊技部材が上記のように配設されるため、左打ちされた遊技球は、右打ちされた遊技球よりも、第一始動口 12 を通過しやすい。また、右打ちされた遊技球は、左打ちされた遊技球よりも、ゲート 11、第二始動口 13、第一大入賞口 16 を、通過又は入賞しやすい。また、第二大入賞口 17 には、左打ちされた遊技球及び右打ちされた遊技球のいずれも入賞可能であるが、左打ちされた遊技球よりも、右打ちされた遊技球の方が第二大入賞口 17 に入賞しやすくなるように遊技くぎ等が配置されている。左打ちされた遊技球が、ゲート 11、第二始動口 13、第一大入賞口 16 を、通過又は入賞することは困難である。したがって、遊技者は、後述する小当たり遊技中、大当たり遊技中及び時短状態中には右打ちによって遊技を進め、それ以外の場合に左打ちによって遊技を進める。

40

【0024】

遊技盤 2 の右下部には、図柄表示部 24 が設けられている。図柄表示部 24 は、第一特別図柄表示部、第二特別図柄表示部、普通図柄表示部、第一特別図柄記憶数表示 LED、第二特別図柄記憶数表示 LED 及び普通図柄記憶数表示 LED を備える。第一特別図柄表示部及び第二特別図柄表示部は、LED の点灯及び消灯によって第一大当たり判定及び第二大当たり判定の結果を表示する。以下、第一大当たり判定及び第二大当たり判定を総称する場合、又はいずれかを特定しない場合、大当たり判定ともいう。普通図柄表示部は、

50

ＬＥＤの点灯及び消灯によって普通当たり判定の結果を表示する。第一特別図柄記憶数表示ＬＥＤは、第一大当たり判定の結果がまだ表示されていない遊技球の個数である第一保留球数を表示する。第二特別図柄記憶数表示ＬＥＤは、第二大当たり判定の結果がまだ表示されていない遊技球の個数である第二保留球数を表示する。普通図柄記憶数表示ＬＥＤは、普通当たり判定の結果がまだ表示されていない遊技球の個数である普通保留球数を表示する。

【００２５】

パチンコ機１には、大当たり遊技及び普通当たり遊技が設けられている。本実施形態において、大当たり遊技は、大当たりであることを示す特別図柄が確定表示された場合に行われる。大当たり遊技が行われると、第一大入賞口１６又は第二大入賞口１７に遊技球が入賞可能な状態になる。以下、大当たり遊技において第一大入賞口１６の開閉部材１６１又は第二大入賞口１７の開閉部材１７１が、繰り返して開放状態にされる繰り返しの一単位を、「大当たりラウンド」という。また、１回の大当たり遊技を構成する大当たりラウンドの合計数を、以下、「ラウンド数」という。大当たりラウンドは、開放した第一大入賞口１６又は第二大入賞口１７に所定のカウント数の遊技球が入賞するか、又は予め定められた開放時間が経過することで終了する。

【００２６】

パチンコ機１において、通常遊技状態である通常状態において遊技が開始されるとする。通常状態において、遊技は左打ちで進行する。左打ちされた遊技球が第一始動口１２へ入賞すると、第一大当たり判定が行われ、第一特別図柄が変動表示を開始する。第一特別図柄の変動表示が終了すると、判定の結果を示す第一特別図柄が図柄表示部２４の第一特別図柄表示部に確定表示される。第一大当たり判定では、大当たり又ははずれのいずれかの判定結果が、第一大当たり乱数に基づいて導出される。第一大当たり判定によって大当たりであると判定されると、判定結果が大当たりであることを示す第一特別図柄が図柄表示部２４の第一特別図柄表示部に確定表示される。その後、大当たり遊技が実行される。大当たり遊技中は、右打ちで遊技が進行する。本実施形態では、ラウンド数が「５」である大当たり遊技と、ラウンド数が「１０」である大当たり遊技とが設けられている。いずれの大当たり遊技においても、５ラウンド目の大当たりラウンドにおいて第一大入賞口１６の開閉部材１６１が所定の時間で開放し、それ以外の大当たりラウンドにおいて第二大入賞口１７の開閉部材１７１が所定の時間で開放する。

【００２７】

パチンコ機１は、確変状態又は非確変状態を設定できる。確変状態とは、大当たり判定によって大当たりであると判定される確率（以下、「大当たり確率」という。）が通常よりも高い確率に変動している遊技状態である。非確変状態は、確変状態が設定されておらず、大当たり確率が通常確率の状態である。本確変状態は、大当たり遊技において第一大入賞口１６に入賞した遊技球が特定領域を通過した場合に、大当たり遊技の終了後に設定される。設定された確変状態は、次回に大当たり遊技が開始されるまでの間継続する。

【００２８】

本実施形態では、大当たり遊技の終了後に、所定の割合で時短状態が生起される。時短状態は、通常状態に対して、通常状態よりも第二始動口１３の作動部材１３１が拡大状態になりやすい状態である。普通当たり遊技は、普通当たり判定によって普通当たりであると判定されることによって行われる。時短状態は、普通当たり判定によって普通当たりであると判定される確率が通常状態よりも高確率に変動すること（確率変動）、普通図柄の変動時間の短縮（変動短縮）、普通当たり遊技において第二始動口１３の作動部材１３１が拡大状態になる時間の延長（開放延長）等が行われることで発生する。時短状態中は、右打ちで遊技が進行する。右打ちされた遊技球がゲート１１を通過することを契機として、普通当たり判定が行われ、普通図柄が変動表示を開始する。判定の結果を示す普通図柄が図柄表示部２４の普通図柄表示部に表示される。普通当たり判定において普通当たりであると判定されると、第二始動口１３の作動部材１３１が作動される普通当たり遊技が実行される。本実施形態では、大当たり遊技の終了後に生起された時短状態は、その後所

定回数の大当たり判定が行われることを契機として終了し、遊技状態は通常状態に移行する。この場合、遊技は右打ちから左打ちに戻る。なお、大当たり遊技の終了後に時短状態が生起されない場合には、通常状態が生起される。

【 0 0 2 9 】

時短状態において、普通当たり遊技中に第二始動口 1 3 に遊技球が入賞することを契機として、第二大当たり判定が行われ、第二特別図柄が変動表示を開始した後、判定の結果を示す第二特別図柄が図柄表示部 2 4 の第二特別図柄表示部に表示される。第二大当たり判定では、大当たり又ははずれのいずれかの判定結果が、第二大当たり乱数に基づいて導出される。

【 0 0 3 0 】

同一の機種のパチンコ機 1 が、複数の異なる遊技仕様で提供されることがある。遊技仕様の違いは、例えば、大当たり確率、ラウンド数、カウント数、確変状態が設定される割合、確変終了条件、時短状態が設定される割合、時短終了条件等の違いによって設けられる。確変終了条件には、上記実施形態の例の他、所定回数の大当たり判定の実行により終了する、公知の転落抽せんに当せんすることにより終了する等のバリエーションがある。時短終了条件には、いわゆる時短回数の違い等によるバリエーションがある。また、所定の小当たり確率で小当たりと判定されることによって小当たり遊技を実行する遊技仕様もある。小当たり遊技を利用した、いわゆる小当たりラッシュの遊技仕様もある。また、本実施形態のパチンコ機 1 は、役物連続作動装置が作動していない状態で、遊技球が第一大入賞口 1 6 の内部の特定領域を通過した場合に大当たり遊技が行われるようにすることで、1 種 2 種混合タイプとして提供されることもできる。以下の説明では、同一の機種のパチンコ機 1 について、四つの異なる遊技仕様であるメインスペック A 1 ~ メインスペック A 4 が提供可能であるとする。

【 0 0 3 1 】

このように、同一の機種のパチンコ機 1 が、様々な遊技仕様で提供される場合、遊技仕様に応じた演出の内容も様々なものになり得る。具体的には、パチンコ機 1 において、二つの遊技仕様のうち互いに異なる部分に関する特別な演出が設けられることがある。特別な演出を実行するために、新たな演出仕様を設ける必要が生じることがある。このため、同一機種のパチンコ機 1 に対して、複数の演出仕様の提供が必要になることがある。以下の説明では、同一の機種のパチンコ機 1 について、二つの異なる演出仕様であるサブスペック B 1 及びサブスペック B 2 が提供可能であるとする。

【 0 0 3 2 】

図 3 を参照して、パチンコ機 1 の電氣的構成について説明する。パチンコ機 1 の制御部 4 0 は、主基板 4 1、サブ制御基板 5 8、ランプドライバ基板 4 6、払出制御基板 4 5、中継基板 4 7 及び電源基板 4 2 を主に備える。

【 0 0 3 3 】

主基板 4 1 は、パチンコ機 1 の主制御を司る。パチンコ機 1 の主制御は、パチンコ機 1 における遊技の結果に影響を及ぼす大当たり判定に係る処理を伴う遊技動作に関する。主基板 4 1 の主基板 CPU ユニット 5 0 には、各種の演算処理を行う CPU 5 1 と、データを一時的に記憶する RAM 5 2 と、主制御プログラム等を記憶したメイン ROM 5 3 とが設けられている。主制御プログラムは、同一の機種のパチンコ機 1 が複数の異なる遊技仕様で提供される場合、遊技仕様毎にそれぞれ異なる内容で設けられる。したがって、同一の機種のパチンコ機 1 であっても、異なる遊技仕様で提供される場合には、メイン ROM 5 3 に記憶される内容が遊技仕様毎に異なる。

【 0 0 3 4 】

主基板 CPU ユニット 5 0 には、乱数発生回路 5 6 及び割込信号発生回路 5 7 が接続されている。乱数発生回路 5 6 は、所定範囲の乱数を発生させる。割込信号発生回路 5 7 は、一定周波数のクロック信号を出力するクロック回路（図示略）からクロック信号が入力される毎に割込信号を発生させる。主基板 4 1 は、割込信号発生回路 5 7 から割込信号が入力される毎に、後述する主制御プログラムのメイン処理を実行する。

【 0 0 3 5 】

また、主基板 4 1 には、R A M クリアスイッチ 4 1 2 が設けられている。R A M クリアスイッチ 4 1 2 は、R A M 5 2 の初期化 (R A M クリア) を行う際に操作されるスイッチである。R A M クリアスイッチ 4 1 2 は、I / O インタフェイス 5 4 を介して主基板 C P U ユニット 5 0 に接続する。R A M クリアスイッチ 4 1 2 は、本体枠 2 9 の内部において主基板 4 1 を覆う主基板ケースの内部に設けられている。パチンコ機 1 が設置されるホールの作業等者は、前面枠 1 0 を開放することによって、R A M クリアスイッチ 4 1 2 を外部から操作できる。遊技者等、作業等者以外の者は、前面枠 1 0 を開放することができないため、R A M クリアスイッチ 4 1 2 を操作できない。

【 0 0 3 6 】

主基板 4 1 は、I / O インタフェイス 5 4 を介してサブ制御基板 5 8、払出制御基板 4 5、中継基板 4 7、外部端子板 5 5、第一始動口スイッチ 6 1、第二始動口スイッチ 6 2 に接続している。サブ制御基板 5 8 は、主基板 4 1 から送信されるコマンドに従って、報知演出等の演出の総合的な制御を行う。サブ制御基板 5 8 は、各種の演算処理を行う C P U 5 8 1 と、データを一時的に記憶する R A M 5 8 2 と、サブ制御プログラム等を記憶したサブ R O M 5 8 3 を備える。サブ制御プログラムは、同一の機種のパチンコ機 1 が複数の演出仕様で提供される場合、演出仕様毎にそれぞれ異なる内容で設けられる。したがって、同一の機種のパチンコ機 1 であっても、異なる演出仕様で提供される場合には、サブ R O M 5 8 3 に記憶される内容が演出仕様毎に異なる。

【 0 0 3 7 】

また、サブ制御基板 5 8 は、パチンコ機 1 の演出等に用いられる音である遊技音を示す遊技音データを複数記憶する音 R O M 5 9 3 を備える。音 R O M 5 9 3 は、パチンコ機 1 で用いられる、B G M 一曲分の音楽、セリフ音声、予告音、各種の通知音等の各種の遊技音データを、圧縮音データとして予め格納する。音 R O M 5 9 3 は、音制御回路 5 9 1 を介して C P U 5 8 1 に接続する。音制御回路 5 9 1 は、C P U 5 8 1 からの指定に応じた遊技音データを音 R O M 5 9 3 から取得し、取得した遊技音データを再生することで、遊技音をスピーカ 4 8 に出力させる。音制御回路 5 9 1 は、例えば、音処理用の L S I 等によって構成されていてもよい。

【 0 0 3 8 】

音 R O M 5 9 3 に記憶される遊技音データは、同一の機種のパチンコ機 1 が複数の異なる演出仕様で提供される場合、演出仕様毎にそれぞれ異なる内容で設けられることがある。例えば、演出仕様に応じて特別な演出が設けられている場合、その特別な演出に必要な遊技音の遊技音データが、音 R O M 5 9 3 に記憶される必要が生じることがある。このような場合には、同一機種のパチンコ機 1 であっても、音 R O M 5 9 3 に記憶される遊技音データ群の内容が、演出仕様に応じて異なる。以下の説明では、同一の機種のパチンコ機 1 について、二つの異なる演出仕様のそれぞれに対応して、遊技音データ群として音データ C 1 及び音データ C 2 が設けられているとする。サブスペック B 1 に音データ C 1 が対応しており、サブスペック B 2 に音データ C 2 が対応しているとする。

【 0 0 3 9 】

サブ制御基板 5 8 は、ランプドライバ基板 4 6、操作ボタン 9 及びスピーカ 4 8 に接続している。サブ制御基板 5 8 は、主基板 4 1 から送信されるコマンドに従って、報知演出の制御等を行う。ランプドライバ基板 4 6 は、電飾基板 3 3、駆動モータ 3 1 M に接続している。ランプドライバ基板 4 6 は、サブ制御基板 5 8 から受信するコマンドに従って、7 セグ表示器 2 8 及びルーレット表示器 3 0 等の内部に設けられる電飾基板 3 3 の発光動作、駆動モータ 3 1 M の駆動等を制御する。駆動モータ 3 1 M は、ルーレット表示器 3 0 を中央位置と下降位置との間において上下方向に移動させる。

【 0 0 4 0 】

払出制御基板 4 5 は、C P U 4 5 a 等を備える。払出制御基板 4 5 は、主基板 4 1 から送信されるコマンドに応じて賞球払出装置 4 9 の動作を制御し、所定数の遊技球を賞球として賞球払出装置 4 9 に払い出させる。中継基板 4 7 は、第二始動口ソレノイド 6 9、第

10

20

30

40

50

一大入賞口ソレノイド 70、第二大入賞口ソレノイド 71、ゲートスイッチ 75、第一大入賞口スイッチ 77、第二大入賞口スイッチ 78、特定領域スイッチ 79 及び図柄表示部 24 に接続している。

【0041】

第二始動口ソレノイド 69 は、普通当たり遊技中に第二始動口 13 の作動部材 131 を作動する。第一大入賞口ソレノイド 70 は、大当たり遊技中に第一大入賞口 16 の開閉部材 161 を開閉する。第二大入賞口ソレノイド 71 は、小当たり遊技中に第二大入賞口 17 の開閉部材 171 を開閉する。ゲートスイッチ 75 は、ゲート 11 に設けられており、ゲート 11 への遊技球の通過を検出する。第一大入賞口スイッチ 77 は、第一大入賞口 16 に設けられており、第一大入賞口 16 への遊技球の入賞を検出する。第二大入賞口スイッチ 78 は、第二大入賞口 17 に設けられており、第二大入賞口 17 への遊技球の入賞を検出する。特定領域スイッチ 79 は、第二大入賞口 17 の特定領域に設けられており、特定領域への遊技球の通過を検出する。

【0042】

外部端子板 55 は、パチンコホールに設置されている遊技機を統括的に管理する遊技場管理用コンピュータ（いわゆるホールコンピュータ、図示略）にパチンコ機 1 の情報を接点出力する。第一始動口スイッチ 61 は、第一始動口 12 に設けられており、第一始動口 12 への遊技球の入賞を検出する。第二始動口スイッチ 62 は、第二始動口 13 に設けられており、第二始動口 13 への遊技球の入賞を検出する。

【0043】

電源基板 42 は、主基板 41 及び遊技球発射装置 37 に接続されており、各基板及び遊技球発射装置 37 に直流の安定化した電力を供給する。遊技球発射装置 37 は、一定間隔（本実施形態では 0.6 秒）毎に 1 個ずつ遊技球を遊技領域 4 へ発射する。また、電源基板 42 には、電源スイッチ 423 が設けられている。電源スイッチ 423 は、パチンコ機 1 の電源を ON、OFF するために操作されるスイッチである。

【0044】

図 4 を参照して、パチンコ機 1 の主基板 41 による動作について説明する。パチンコ機 1 の主制御は、メイン ROM 53 に記憶されている主制御プログラムによって行われる。主制御プログラムのメイン処理は、割込信号発生回路 57（図 3 参照）が 4ms 毎に発生する割込信号を CPU 51 が検知した際に、CPU 51 において実行される。以下、フローチャートの各ステップについて「S」と略記する。

【0045】

パチンコ機 1 の電源スイッチ 423 が操作されることによってパチンコ機 1 の電源が ON にされると、CPU 51 はメイン処理を開始する。まず、稼働中フラグが「ON」であるかが判断される（S10）。稼働中フラグは、パチンコ機 1 が稼働中であることを示すフラグであり、RAM 52 に記憶される。稼働中フラグは、電源スイッチ 423 の操作によってパチンコ機 1 の電源が OFF にされるときに「OFF」になり、パチンコ機 1 の電源が ON にされるときに実行される後述する電源投入時処理（S111）の実行に伴って「ON」になる。よって、パチンコ機 1 の電源が ON にされた直後は稼働中フラグが「OFF」である。稼働中フラグが「OFF」の場合（S10：NO）、電源投入時処理が実行されて（S11）、メイン処理が終了する。

【0046】

図 5 を参照して、電源投入時処理（S11、図 4 参照）の詳細について説明する。電源投入時処理が開始されると、まず、初期設定が行われる（S31）。初期設定では、スタックポインタを所定値に設定したり、RAM 52 へのアクセスを許可したりするための処理等が行われる。

【0047】

次いで、RAM クリアスイッチ 412 が ON 状態であるかが判断される（S32）。すなわち、パチンコ機 1 の電源が投入されたときにおける RAM クリアスイッチ 412 の操作状況が判断される。パチンコ機 1 の電源投入時に RAM クリアスイッチ 412 も操作さ

10

20

30

40

50

れており、RAMクリアスイッチ412がON状態である場合(S32: YES)、処理はS41へ移行する。

【0048】

一方、RAMクリアスイッチ412がOFF状態であると判断された場合(S32: NO)、RAM判定値が算出される(S33)。RAM判定値は、例えばRAM52の使用領域のチェックサム値である。次いで、算出されたRAM判定値が正常であるかが判断される(S35)。CPU51は、パチンコ機1の電源遮断時に、RAM判定値を算出して、その値を保存する。算出されたRAM判定値が、電源遮断時に保存されたRAM判定値と一致せず、算出されたRAM判定値が正常でないと判断された場合(S35: NO)、処理はS41へ移行する。

10

【0049】

次いで、RAM52に記憶されている遊技に関する各種情報を消去(クリア)する、RAMクリアが実行される(S41)。RAMクリアが実行されることにより、RAM52に記憶されているフラグ、カウンタ等の各種情報が初期化され、パチンコ機1が初期状態に設定される。次いで、RAMクリア通知コマンドが生成され、生成されたRAMクリア通知コマンドが、サブ制御基板58に送信される(S42)。RAMクリア通知コマンドは、RAMクリアが実行されたことをサブ制御基板58に通知するためのコマンドである。

【0050】

次いで、パチンコ機1に搭載されている遊技仕様である搭載遊技仕様に応じて、初期中図柄指定コマンドが生成され、生成された初期中図柄指定コマンドが、サブ制御基板58に送信される(S43)。処理はS48に移行する。本実施形態では、演出図柄80は、左図柄81、中図柄82及び右図柄83の三つの図柄で構成される(図10(2)参照)。本実施形態では、左図柄81、中図柄82及び右図柄83のそれぞれは、「1」から「8」の数字を示す8種類の図柄によって構成される。初期中図柄指定コマンドは、パチンコ機1の初期状態において7セグ表示器28に表示される演出図柄80の組合せである初期出目のうち、中図柄82をいずれの数字を示す図柄にするかを指定するためのコマンドである。

20

【0051】

図6を参照して、遊技仕様と、初期中図柄指定コマンドによって指定される中図柄82との関係を説明する。遊技仕様 - 中図柄対応表は、パチンコ機1が提供可能な四つの遊技仕様であるメインスペックA1～メインスペックA4のそれぞれに対応付けられる初期出目のうち中図柄82との対応を示す。遊技仕様がメインスペックA1の場合には、初期出目の中図柄82に、数字の「1」を示す図柄が対応付けられている。遊技仕様がメインスペックA2の場合には、初期出目の中図柄82に、数字の「3」を示す図柄が対応付けられている。遊技仕様がメインスペックA3の場合には、初期出目の中図柄82に、数字の「4」を示す図柄が対応付けられている。遊技仕様がメインスペックA4の場合には、初期出目の中図柄82に、数字の「5」を示す図柄が対応付けられている。

30

【0052】

すなわち、S43(図5参照)において、遊技仕様がメインスペックA1の場合には、「1」を示す図柄を初期出目の中図柄82に指定することを示す初期中図柄指定コマンドが生成される。遊技仕様がメインスペックA2の場合には、「3」を示す図柄を初期出目の中図柄82に指定することを示す初期中図柄指定コマンドが生成される。遊技仕様がメインスペックA3の場合には、「4」を示す図柄を初期出目の中図柄82に指定することを示す初期中図柄指定コマンドが生成される。遊技仕様がメインスペックA4の場合には、「5」を示す図柄を初期出目の中図柄82に指定することを示す初期中図柄指定コマンドが生成される。

40

【0053】

図5の説明に戻る。一方、S33の処理で算出されたRAM判定値が、電源遮断時に保存されたRAM判定値と一致する場合には、算出されたRAM判定値が正常であると判断

50

される (S 3 5 : Y E S)。この場合、スタックポインタを電源遮断時の値に復帰させる等、遊技状態を電源遮断時の状態に復帰させるための復帰処理が行われる (S 3 6)。次いで、復帰通知コマンドが生成され、生成された復帰通知コマンドが、サブ制御基板 5 8 に送信される (S 3 8)。復帰通知コマンドは、復帰処理が実行されたことをサブ制御基板 5 8 に通知するためのコマンドである。処理は S 4 8 に移行する。

【 0 0 5 4 】

次いで、R A M クリアの実行又は復帰処理の実行が完了したことを示す処理完了コマンドが生成され、生成された処理完了コマンドが、サブ制御基板 5 8 に送信される (S 4 8)。次いで、稼働中フラグが「 O N 」になり (S 4 9)、メイン処理が終了する。

【 0 0 5 5 】

図 4 の説明に戻る。次の割込み信号でメイン処理が開始されると、稼働中フラグが「 O N 」であるので (S 1 0 : Y E S)、まず、コマンド出力処理が行われる (S 2 0)。コマンド出力処理では、制御コマンドが、サブ制御基板 5 8、払出制御基板 4 5、中継基板 4 7 等に出力される。ここで出力される制御コマンドは、前回実施されたメイン処理において R A M 5 2 に記憶された制御コマンドである。

【 0 0 5 6 】

次いで、スイッチ読込処理が行われる (S 2 1)。スイッチ読込処理では、ゲート 1 1、第一始動口 1 2、第二始動口 1 3、第一大入賞口 1 6、第二大入賞口 1 7、その他の入賞口に設けられた各スイッチ (図 3 参照) の検出結果から、遊技球の通過又は入賞を検知するための処理が行われる。各スイッチが遊技球の通過を検出すると、R A M 5 2 に記憶されている各スイッチに対応するフラグが「 O N 」となる。

【 0 0 5 7 】

次いで、カウンタ更新処理が行われる (S 2 2)。カウンタ更新処理では、R A M 5 2 に記憶されている乱数取得カウンタの値が加算され、且つ、第一特別図柄及び第二特別図柄の変動時間を計測するためのタイマカウンタである第一変動時間カウンタ及び第二変動時間カウンタの値が減算される。

【 0 0 5 8 】

次いで、特別電動役物処理が行われる (S 2 3)。特別電動役物処理では、大当たり遊技の動作を制御するための処理、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に関する処理等が行われる。大当たり遊技の動作とは、主に、大当たり遊技における第一大入賞口 1 6 及び第二大入賞口 1 7 の開閉部材 1 6 1、1 7 1 の開閉動作である。大当たり遊技が開始される場合には、大当たり遊技開始コマンドが生成され、生成された大当たり遊技開始コマンドは R A M 5 2 に記憶される。

【 0 0 5 9 】

次いで、特別図柄処理が行われる (S 2 4)。特別図柄処理では、大当たり判定、特別図柄の変動パターン (報知演出の内容及び演出時間) の決定、大当たり判定の結果を示す特別図柄の決定及び遊技状態の移行処理等が行われる。また、決定された特別図柄の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドが生成される。また、特別図柄の変動時間が経過した場合には、特別図柄の変動が停止することを通知するための特別図柄停止コマンドが生成される。生成された各コマンドは R A M 5 2 に記憶される。

【 0 0 6 0 】

次いで、普通電動役物処理が行われる (S 2 5)。普通電動役物処理では、普通当たり遊技の動作 (主に第二始動口 1 3 の開閉部材 1 2 1 の開閉動作) を制御するための処理が行われる。

【 0 0 6 1 】

次いで、普通図柄処理が行われる (S 2 6)。普通図柄処理では、普通当たり判定、普通当たり判定の結果を示す普通当たり図柄の決定、普通図柄の変動を制御するためのコマンドの記憶等の処理が行われる。

【 0 0 6 2 】

次いで、払出処理 (S 2 7)、エラーチェック (S 2 8)、及び情報出力処理 (S 2 9

10

20

30

40

50

）が行われ、メイン処理が終了する。払出処理では、スイッチ読込処理によって各スイッチに対応するフラグが「ON」とされた場合に、各スイッチに対応する入賞口へ遊技球が入賞したことを示すコマンドが、払出制御基板45に送信される。このコマンドを受信した払出制御基板45のCPU45aは、コマンドに対応する入賞口について予め定められている個数の賞球を、入賞口への入賞球数に応じて賞球払出装置49に払い出させる。エラーチェックでは、エラーが発生している場合に、7セグ表示器28及びスピーカ48等を用いてエラーが報知される。情報出力処理では、遊技場管理用コンピュータ（図示略）に各種の情報が出力される。

【0063】

図7を参照して、サブ制御基板58が実行するサブ制御基板処理について説明する。サブ制御基板処理では、主基板41から送信されるコマンドに従って、各種の演出を制御する処理が行われる。サブ制御基板処理は、サブROM583に記憶されているサブ制御プログラムに従って、CPU581によって実行される。

10

【0064】

CPU581は、主基板41から処理完了コマンドを受信すると、サブ制御基板処理を開始する。まず、初期設定処理が行われる（S51）。初期設定処理の詳細は後述する。初期設定処理が実行された後、主基板41から変動パターン指定コマンドを受信したかが判断される（S52）。変動パターン指定コマンドを受信していない場合（S52：NO）、処理はS55の判断へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信した場合（S52：YES）、変動パターン指定コマンドの示す変動パターンに応じて、報知演出の実行が開始される（S53）。処理はS55の判断へ移行する。

20

【0065】

次いで、主基板41から特別図柄停止コマンドを受信したかが判断される（S55）。特別図柄停止コマンドを受信していない場合（S55：NO）、処理はS58の判断へ移行する。特別図柄停止コマンドを受信した場合（S55：YES）、報知演出を終了させるため、変動表示している演出図柄80が大当たり判定の結果を示す組合せで確定表示される（S56）。処理はS58の判断へ移行する。

【0066】

次いで主基板41から大当たり遊技開始コマンドを受信したかが判断される（S58）。大当たり遊技開始コマンドを受信していない場合（S58：NO）、処理はS52へ戻る。大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（S58：YES）、7セグ表示器28、ルーレット表示器30の表示内容及びスピーカ48から出力される遊技音が所定のパターンで制御されることによって、大当たり遊技演出が実行される（S59）。処理はS52へ戻る。搭載遊技仕様と、パチンコ機1に搭載されている演出仕様である搭載演出仕様との組合せが正規のものでない場合には、S52～S59の各処理が正常に行われられない可能性がある。

30

【0067】

図8を参照して、初期設定処理の詳細について説明する。初期設定処理が開始されると、まず、初期設定が行われる（S61）。初期設定では、ランプドライバ基板46等がサブ制御基板58から送信されたコマンドを処理できる状態にするための準備設定、7セグ表示器28を中央位置に復帰させるための初期動作等が行われる。

40

【0068】

次いで、主基板41から初期中図柄指定コマンドを受信したかが判断される（S62）。初期中図柄指定コマンドを受信していない場合（S62：NO）、主基板41から復帰通知コマンドを受信したかが判断される（S63）。復帰通知コマンドを受信していない場合（S63：NO）、処理はS71の判断へ移行する。復帰通知コマンドを受信した場合（S63：YES）、電源遮断時の出目が7セグ表示器28に表示され（S65）、処理はS71の判断へ移行する。

【0069】

一方、初期中図柄指定コマンドを受信した場合（S62：YES）、受信した初期中図

50

柄指定コマンドの示す初期出目の中図柄 8 2 が、RAM 5 8 2 に記憶される (S 6 6)。
この処理では、遊技仕様がメインスペック A 1 の場合には、初期出目の中図柄 8 2 を「1」を示す図柄とすることが記憶される。遊技仕様がメインスペック A 2 の場合には、初期出目の中図柄 8 2 を「3」を示す図柄とすることが記憶される。遊技仕様がメインスペック A 3 の場合には、初期出目の中図柄 8 2 を「4」を示す図柄とすることが記憶される。遊技仕様がメインスペック A 4 の場合には、初期出目の中図柄 8 2 を「5」を示す図柄とすることが記憶される。

【0070】

次いで、搭載演出仕様に応じて、初期左右図柄が決定される (S 6 8)。図 9 (1) を参照して、演出仕様と、決定される初期左右図柄との関係を説明する。演出仕様 - 左右図柄対応表は、パチンコ機 1 が提供可能な二つの演出仕様であるサブスペック B 1 及びサブスペック B 2 のそれぞれに対応付けられる初期出目のうち左図柄 8 1 及び右図柄 8 3 との対応を示す。演出仕様がサブスペック B 1 の場合には、初期出目の左図柄 8 1 及び右図柄 8 3 に、それぞれ数字の「7」を示す図柄が対応付けられている。演出仕様がサブスペック B 2 の場合には、初期出目の左図柄 8 1 及び右図柄 8 3 に、それぞれ数字の「3」を示す図柄が対応付けられている。

10

【0071】

すなわち、S 6 8 において、演出仕様がサブスペック B 1 の場合には、初期出目の左図柄 8 1 及び右図柄 8 3 として、それぞれ数字の「7」を示す図柄が決定される。演出仕様がサブスペック B 2 の場合には、初期出目の左図柄 8 1 及び右図柄 8 3 として、それぞれ数字の「3」を示す図柄が決定される。

20

【0072】

図 8 の説明に戻る。次いで、S 6 6 で記憶された初期中図柄と、S 6 8 で決定された初期左右図柄との組合せによる初期出目が、7 セグ表示器 2 8 に表示される (S 6 9)。その後、処理は S 7 1 の判断へ移行する。

【0073】

図 10 を参照して、パチンコ機 1 における遊技仕様と演出仕様との組合せ及びパチンコ機 1 において表示されうる初期出目について説明する。図 10 (1) に示すように、パチンコ機 1 における遊技仕様と演出仕様との正規の組合せは、組合せ番号 K 1 ~ K 4 に示す四通りである。組合せ番号 K 1 は、メインスペック A 1 とサブスペック B 2 との組合せを示す。組合せ番号 K 2 は、メインスペック A 2 とサブスペック B 1 との組合せを示す。組合せ番号 K 3 は、メインスペック A 3 とサブスペック B 2 との組合せを示す。組合せ番号 K 4 は、メインスペック A 4 とサブスペック B 2 との組合せを示す。

30

【0074】

前述したように、遊技仕様がメインスペック A 1 の場合には「1」が、メインスペック A 2 の場合には「3」が、メインスペック A 3 の場合には「4」が、メインスペック A 4 の場合には「5」が、それぞれ中図柄 8 2 として指定される。また、演出仕様がサブスペック B 1 の場合には「7」が、サブスペック B 2 の場合には「3」が、それぞれ左図柄 8 1 及び右図柄 8 3 として決定される。よって、組合せ番号 K 1 の遊技仕様及び演出仕様を搭載するパチンコ機 1 では、左図柄 8 1、中図柄 8 2、右図柄 8 3 の順に「3」、「1」、「3」となる初期出目が表示される。組合せ番号 K 2 の遊技仕様及び演出仕様を搭載するパチンコ機 1 では、左図柄 8 1、中図柄 8 2、右図柄 8 3 の順に「7」、「3」、「7」となる初期出目が表示される。組合せ番号 K 3 の遊技仕様及び演出仕様を搭載するパチンコ機 1 では、左図柄 8 1、中図柄 8 2、右図柄 8 3 の順に「3」、「4」、「3」となる初期出目が表示される。組合せ番号 K 4 の遊技仕様及び演出仕様を搭載するパチンコ機 1 では、左図柄 8 1、中図柄 8 2、右図柄 8 3 の順に「3」、「5」、「3」となる初期出目が表示される。

40

【0075】

図 10 (2) の (A) ~ (D) は、サブスペック B 1 の演出仕様に対してメインスペック A 1 ~ メインスペック A 4 の遊技仕様が対応された場合の初期出目を示す。(E) ~ (

50

H)は、サブスペックB2の演出仕様に対してメインスペックA1～メインスペックA4の遊技仕様が対応された場合の初期出目を示す。

【0076】

パチンコ機1の組み立て時において、主基板41とサブ制御基板58とがそれぞれ異なる業者からパチンコ機1のメーカーに納品されることがある。また、不具合が生じたパチンコ機1の基板をパチンコホールで交換する際等、メインROM53及びサブROM583のチェックサムをROMライターで確認できない場合がある。このような場合、パチンコ機1の組み立て時、基板交換時等に、遊技仕様と演出仕様とが正規の組合せ以外の組合せにされるミスが生じる可能性がある。例えば、組合せ番号K1の遊技仕様及び演出仕様の組合せによるパチンコ機1を製造する工場のラインを想定する。製造するパチンコ機1が図10(2)の(E)以外の初期出目を示す場合には、遊技仕様及び演出仕様の少なくともいずれかが誤って組み合わされていることがわかる。

10

【0077】

パチンコ機1の組み立て作業等を行う作業者は、パチンコ機1の搭載遊技仕様及び搭載演出仕様の組合せを、例えば、メインROM53及びサブROM583のチェックサムをROMライター等で確認することなく、パチンコ機1の外部から初期出目によって確認できる。また、作業者は、パチンコ機1の搭載遊技仕様及び搭載演出仕様が正規の組合せであるかを、初期出目によって確認することができる。したがって、遊技仕様と演出仕様との組合せが誤ったものになることが防止される。

【0078】

20

図8の説明に戻る。次いで、主基板41からRAMクリア通知コマンドを受信したかが判断される(S71)。RAMクリア通知コマンドを受信していない場合(S71:NO)、処理はサブ制御基板処理へ戻る。RAMクリア通知コマンドを受信した場合(S71:YES)、搭載演出仕様に応じて、音ROM593に記憶されている遊技音データのうち登録番号に基づく遊技音データが指定される(S72)。次いで、指定された遊技音データに基づく遊技音がスピーカ48から出力される(S73)。処理はサブ制御基板処理へ戻る。

【0079】

図9、図11及び図12を参照して、演出仕様と、S72の処理で指定される遊技音の登録番号との関係と、S72の処理に基づいて出力されうる遊技音について説明する。図9(2)に示すように、演出仕様-指定登録番号対応表は、パチンコ機1が提供可能な二つの演出仕様であるサブスペックB1及びサブスペックB2のそれぞれに対応付けられる遊技音データの登録番号との対応を示す。演出仕様がサブスペックB1の場合には、指定する遊技音データの登録番号として「T100」が、サブスペックB2の場合には、指定する遊技音データの登録番号として「T200」が、それぞれ対応付けられている。

30

【0080】

前述したように、パチンコ機1における演出仕様と遊技音データ群との正規の組合せは、サブスペックB1と音データC1との組合せと、サブスペックB2と音データC2との組合せである。図11に示すように、音データC1及び音データC2のそれぞれは、遊技音データのそれぞれに登録番号を関連付けて遊技音データ群に登録している。例えば、音データC1及び音データC2のそれぞれは、登録番号のうちT1に「下皿満杯報知」の遊技音データを関連付けて登録している。「下皿満杯報知」は、「下皿が満タンです。球を抜いてください。」の音声に関する遊技音を示す遊技音データである。払出制御基板45のCPU45aは、払出制御基板45に接続される下皿満杯検知スイッチ(図示略)が下皿6に貯留された遊技球が所定量以上になったことを検知した場合、下皿満杯通知コマンドを生成する。生成された下皿満杯通知コマンドは、主基板41を介してサブ制御基板58に送信される。下皿満杯通知コマンドを受信したサブ制御基板58のCPU581は、音制御回路591に対してT1の登録番号を指定することで「下皿満杯報知」の遊技音データを音ROM593から取得し、取得した遊技音データの示す音声をスピーカ48に出力させる。

40

50

【 0 0 8 1 】

このように、CPU 581は、遊技音のそれぞれの出力契機が到来することに応じて、登録番号を用いて遊技音データを指定し、指定した遊技音データの示す遊技音をスピーカ48に出力させる。遊技音データ群は演出仕様に対応して設けられているので、登録される遊技音データには、音データC1と音データC2とで共通の遊技音データも含まれるが、異なる遊技音データも含まれる。例えば、図11(1)及び(2)に示すように、いずれの演出仕様にも必要な遊技音に対応する、登録番号がT1～T3に示す遊技音データは、音データC1と音データC2とで共通に登録されている。一方、サブスペックB1とサブスペックB2とで実行する演出の内容が異なること等により、登録番号がT101, T102, T201, T202に対応する遊技音データとして、音データC1と音データC2とで異なるものが登録されている。

10

【 0 0 8 2 】

図11(1)に示すように、音データC1は、登録番号のうちT100に「RAMクリア報知」の遊技音データを関連付けて登録している。「RAMクリア報知」は、主基板41においてRAMクリアが実行されたことを示す「メモリをクリアしています。」の音声に関する遊技音を示す遊技音データである。また、登録番号のうちT200に「サブ・音不整合報知」の遊技音データを関連付けて登録している。「サブ・音不整合報知」は、パチンコ機1に何らかのエラーが発生していることを報知するためのピープ音(警告音)を示す遊技音データである。

【 0 0 8 3 】

一方、図11(2)に示すように、音データC2は、登録番号のうちT100に「サブ・音不整合報知」を、T200に「RAMクリア報知」を、それぞれ関連付けて登録している。すなわち、音データC1と音データC2とで、「RAMクリア報知」に対応する登録番号と「サブ・音不整合報知」に対応する登録番号とが、反対にされている。

20

【 0 0 8 4 】

図12に示すように、パチンコ機1における演出仕様と音ROM593に記憶される遊技音データ群との組合せは、組合せ番号L1～L4に示す四通りである。組合せ番号L1は、サブスペックB1と音データC1との組合せを示す。組合せ番号L2は、サブスペックB2と音データC2との組合せを示す。組合せ番号L3は、サブスペックB1と音データC2との組合せを示す。組合せ番号L4は、サブスペックB2と音データC1との組合せを示す。パチンコ機1において、組合せ番号L1及びL2は正規の組合せであり、組合せ番号L3及びL4は正規の組合せでない。

30

【 0 0 8 5 】

前述したように、演出仕様がサブスペックB1の場合には「T100」が、サブスペックB2の場合には「T200」が、それぞれ指定される。また、音データC1は登録番号「T100」に「RAMクリア報知」の遊技音データを、登録番号「T200」に「サブ・音不整合報知」の遊技音データを登録している。音データC2は、登録番号「T100」に「サブ・音不整合報知」の遊技音データを、登録番号「T200」に「RAMクリア報知」の遊技音データを登録している。よって、組合せ番号L1の演出仕様及び遊技音データ群を搭載するパチンコ機1では、CPU581がRAMクリア通知コマンドを受信することに伴い(S71: YES)、「T100」の遊技音データが指定される(S72)。音データC1において「T100」に対応する遊技音データは「RAMクリア報知」であるので、「メモリをクリアしています」の音声はスピーカ48から出力される(S73)。組合せ番号L2の演出仕様及び遊技音データ群を搭載するパチンコ機1では、CPU581がRAMクリア通知コマンドを受信することに伴い(S71: YES)、「T200」の遊技音データが指定される(S72)。音データC2において「T200」に対応する遊技音データは「RAMクリア報知」であるので、「メモリをクリアしています」の音声はスピーカ48から出力される(S73)。

40

【 0 0 8 6 】

一方、組合せ番号L3の演出仕様及び遊技音データ群を搭載するパチンコ機1では、C

50

P U 5 8 1 が R A M クリア通知コマンドを受信することに伴い (S 7 1 : Y E S)、 「 T 1 0 0 」 の遊技音データが指定される (S 7 2)。音データ C 2 において 「 T 1 0 0 」 に対応する遊技音データは 「サブ - 音不整合報知」 であるので、ピープ音がスピーカ 4 8 から出力される (S 7 3)。組合せ番号 L 4 の演出仕様及び遊技音データ群を搭載するパチンコ機 1 では、C P U 5 8 1 が R A M クリア通知コマンドを受信することに伴い (S 7 1 : Y E S)、 「 T 2 0 0 」 の遊技音データが指定される (S 7 2)。音データ C 1 において 「 T 2 0 0 」 に対応する遊技音データは 「サブ - 音不整合報知」 であるので、ピープ音がスピーカ 4 8 から出力される (S 7 3)。

【 0 0 8 7 】

パチンコ機 1 の組み立て時において、サブ R O M 5 8 3 への演出仕様に応じたデータの書き込みと、音 R O M 5 9 3 への遊技音データ群の書き込みとが、異なる業者によって、また、異なるタイミングで行われることがある。このような場合、サブ制御基板 5 8 への部品実装時等に、サブ R O M 5 8 3 に係る演出仕様と音 R O M 5 9 3 に係る遊技音データ群との組合せが、正規の組合せ以外の組合せにされるミスが生じる可能性がある。このような場合であっても、作業者は、パチンコ機 1 の R A M クリアを実行することによって、演出仕様と遊技音データ群との組合せが正規の組合せであるか否かを遊技音に基づいて判別することができる。パチンコ機 1 は、作業者にサブ R O M 5 8 3 及び音 R O M 5 9 3 のチェックサムを R O M ライタ等で確認させることなく、演出仕様と遊技音データ群との組合せを確認させることができる

10

【 0 0 8 8 】

以上説明したように、パチンコ機 1 は、S 7 2 の処理において、演出仕様がサブスペック B 1 の場合には 「 T 1 0 0 」 を、サブスペック B 2 の場合には 「 T 2 0 0 」 を、それぞれ指定する。音データ C 1 は登録番号 「 T 1 0 0 」 に 「 R A M クリア報知」 の遊技音データを、登録番号 「 T 2 0 0 」 に 「サブ - 音不整合報知」 の遊技音データを登録している。音データ C 2 は、登録番号 「 T 1 0 0 」 に 「サブ - 音不整合報知」 の遊技音データを、登録番号 「 T 2 0 0 」 に 「 R A M クリア報知」 の遊技音データを登録している。よって、図 1 2 において組合せ番号 L 1 及び L 2 で示す正規の演出仕様と遊技音データ群との組合せがされている場合、「メモリをクリアしています」の音声はスピーカ 4 8 から出力される。組合せ番号 L 3 及び L 4 で示す正規でない演出仕様と遊技音データ群との組合せがされている場合、ピープ音がスピーカ 4 8 から出力される。これにより、パチンコ機 1 は、パチンコ機 1 の組み立て作業等を行う作業者に、演出仕様と遊技音データ群との組合せが正規なものであるか否かを、サブ R O M 5 8 3 及び音 R O M 5 9 3 のチェックサムを R O M ライタ等で確認することなく、パチンコ機 1 が出力する遊技音によって判別させることができる。

20

30

【 0 0 8 9 】

パチンコ機 1 の点検時等には、R A M クリアが実行されることが多い。パチンコ機 1 は、R A M クリアが実行された場合に、「R A M クリア報知」の遊技音データが示す遊技音又は「サブ - 音不整合報知」の遊技音データが示す遊技音を出力する。したがって、作業者は、特別な操作等を行うことなく、演出仕様と遊技音データ群との組合せが正規なものであるか否かを判別することができる。

40

【 0 0 9 0 】

パチンコ機 1 は、演出仕様と遊技音データ群との組合せが正規なものでない場合にピープ音を出力するので、演出仕様と遊技音データ群との組合せが正規なものでないことを作業者に明確に警告できる。

【 0 0 9 1 】

上記実施形態において、サブ制御基板 5 8 が、本発明の「演出制御手段」に相当する。スピーカ 4 8 が、本発明の「音声出力手段」に相当する。遊技音データ群が、本発明の「登録データ」に相当する。音データ C 1 が、本発明の「第一登録データ」に相当する。音データ C 2 が、本発明の「第二登録データ」に相当する。図 8 の S 7 2 で搭載演出仕様に応じた登録番号で遊技音データを指定するサブ制御基板 5 8 の C P U 5 8 1 が、本発明の

50

「遊技音指定手段」として機能する。図 8 の S 7 3 で指定した遊技音データに基づく遊技音をスピーカ 4 8 に出力させるサブ制御基板 5 8 の C P U 5 8 1 が、本発明の「出力制御手段」として機能する。「R A M クリア報知」の遊技音データが、本発明の「第一データ」に相当する。「サブ - 音不整合報知」の遊技音データが、本発明の「第二データ」に相当する。主基板 4 1 が、本発明の「主制御手段」に相当する。主基板 4 1 の R A M 5 2 が、本発明の「主制御記憶手段」に相当する。R A M クリアが、本発明の「クリア処理」に相当する。

【 0 0 9 2 】

本発明は、以上詳述した実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において種々の変更が可能である。例えば、演出図柄 8 0 を表示する演出図柄表示手段は、7 セグ表示器 2 8 のように電飾基板 3 3 に搭載された L E D の発光によって図柄を表示するものに限られず、液晶パネル、7 セグメント L E D、有機 E L ディスプレイ等、所定の図柄等を表示できる物であればよい。

10

【 0 0 9 3 】

演出図柄 8 0 を表示する演出図柄表示手段が、液晶パネル、有機 E L ディスプレイ等の表示器である場合には、サブ制御基板 5 8 が出力するコマンドに基づいて表示器における表示内容を制御する演出制御手段がさらに設けられることがある。このような場合、演出制御手段において実行される演出制御プログラムの内容が、遊技仕様及び演出仕様に応じて複数種類設けられる場合がある。このような場合、遊技仕様に対応する演出図柄 8 0 と、演出制御プログラムの内容に対応した演出図柄 8 0 との組合せによる初期出目が表示されてもよい。また、遊技仕様に対応する演出図柄 8 0 と、演出仕様に对应する演出図柄 8 0 と、演出制御プログラムの内容に対応した演出図柄 8 0 との組合せによる初期出目が表示されてもよい。また、このような演出制御手段が、遊技音の制御を行う場合がある。この場合、演出制御プログラムの内容に応じて異なる登録番号で、「R A M クリア報知」の遊技音データを指定することとしてもよい。すなわち、本発明の演出仕様は、サブ制御プログラムに対応することに限られず、演出制御プログラムに対応するものであってもよい。

20

【 0 0 9 4 】

搭載遊技仕様に対応する演出図柄 8 0 と、搭載演出仕様に対応する演出図柄 8 0 との組合せは、上記実施形態の内容に限定されない。例えば、搭載遊技仕様が左図柄 8 1 及び右図柄 8 3 のうち少なくともいずれかに対応し、搭載演出仕様が中図柄 8 2 に対応した形で、初期出目が表示されてもよい。搭載遊技仕様が左図柄 8 1 に対応し、搭載演出仕様が右図柄 8 3 に対応した形で、初期出目が表示されてもよい。また、演出図柄 8 0 は、特別図柄に対応する演出図柄に限られず、普通図柄に対応する演出図柄であってもよい。上記実施形態では、演出図柄 8 0 は三つの図柄によって構成されるが、演出図柄 8 0 が二つの図柄によって構成されてもよいし、四つ以上の図柄によって構成されてもよい。いずれの場合においても、演出図柄 8 0 のうち少なくともいずれかが遊技仕様に対応し、遊技仕様に対応する図柄以外の少なくともいずれかの図柄が演出仕様に対応した形で、初期出目が表示されれば良い。

30

【 0 0 9 5 】

音 R O M 5 9 3 は、サブ制御基板 5 8 に設けられる態様に限られず、サブ制御基板 5 8 とは別の基板に設けられていてもよい。この場合、サブ制御基板 5 8 と音 R O M 5 9 3 が搭載される基板とがそれぞれ異なる業者からパチンコ機 1 のメーカーに納品される場合がある。このような場合であっても、演出仕様と遊技音データ群との組合せが正規なものであるかが、遊技音によってパチンコ機 1 の外部から判別可能であるので、演出仕様と遊技音データ群との組合せが誤ったものになることが効果的に防止される。

40

【 0 0 9 6 】

上記実施形態では、音データ C 1 と音データ C 2 とで、登録番号が T 1 0 1 , T 1 0 2 , T 2 0 1 , T 2 0 2 に対応する遊技音データが、演出仕様の違いによって異なっている。例えば、音データ C 1 と音データ C 2 とで、サブスペック B 1 に必要な遊技音データが

50

共通に設けられ、サブスペック B 1 には必要でなくサブスペック B 2 に必要な遊技音データが、音データ C 2 のみに追加される形で、遊技音データ群が設けられてもよい。この場合であっても、「RAMクリア報知」の遊技音データの登録番号と、「サブ - 音不整合報知」の遊技音データの登録番号とが、音データ C 1 と音データ C 2 とで入れ違いに設けられることで、演出仕様と遊技音データ群との組合せが正規なものであるか否かが、遊技音によって判別可能である。

【0097】

上記実施形態では、RAMクリアが実行された場合に、搭載遊技仕様及び搭載演出仕様に対応した初期出目の表示によって、搭載遊技仕様及び搭載演出仕様を判別可能にしている。一方、RAMクリアが実行されず、電源投入のみが行われた場合においても、上記実施形態の初期出目が表示される態様であってもよい。

10

【0098】

上記実施形態では、「RAMクリア報知」の遊技音データと「サブ - 音不整合報知」の遊技音データとが対にされることで、RAMクリア実行時に出力される遊技音によって搭載演出仕様と遊技音データ群との組合せを判別可能にしている。例えば、パチンコ機 1 は、前面枠 10 が開放していることを報知する音声に対応する遊技音データである「扉開放報知」と、「サブ - 音不整合報知」の遊技音データとを対にすることで、前面枠 10 の開放時に出力される遊技音によって搭載演出仕様と遊技音データ群との組合せを判別可能にしてもよい。すなわち、演出仕様と遊技音データ群との組合せが正規なものであるか否かを報知するタイミングは、RAMクリア時に限られず、任意のタイミングで設けられてよい。

20

【0099】

「サブ - 音不整合報知」の遊技音データに対応する遊技音は、上記実施形態のものに限られない。パチンコ機 1 は、例えば、「ロム種別を確認してください」の音声、その他の電子音等、演出仕様と遊技音データ群との組合せが正規のものでないことを作業等に警告できる任意の音を採用できる。

【0100】

同一の機種のパチンコ機 1 に対して、三つ以上の異なる演出仕様が設けられる場合であっても、本発明を適用可能である。

【0101】

請求項、明細書及び図面に記載される全ての要素（例えば、演出制御手段等）は、個数を意識的に限定する明確な記載がない限り、物理的に単一であっても複数であっても構わないし、適宜配置の変更が行われても構わない。また、前記要素につけられた名称（要素名）は、単に本件の記載のために便宜上付与したにすぎないものであり、それによって特別な意味が生じることを特に意識したものではない。従って、要素名のみによって要素が何であるかが限定解釈されるものではない。例えば、「演出制御手段」は、ハード単体でも、ソフトを含んだものであっても構わない。更には、上記全ての要素のうちの複数の要素を適宜一体的に構成するか、もしくはひとつの要素を複数の要素に分けて構成するかは、何れも当業者であれば容易に考えられる事項であり、敢えて明細書等において全パターンを記載しなくても何れのパターンも想定範囲内であることは明らかであることから、特許請求の範囲等においてそれらを明確に除外している旨の記載がない限りは、それら全てについて本発明に係る権利範囲に含まれることは言うまでもない。従って、その程度の範囲内での構成上の差異を、本実施例に記載がなされていないことを理由に遊技機に採用することのみでは、本発明に係る権利を回避したことにはあたらない。その他、各要素の構成や形状等における、本実施例から当業者であれば容易に考えられる自明な範囲の差異についても同様である。

30

40

【符号の説明】

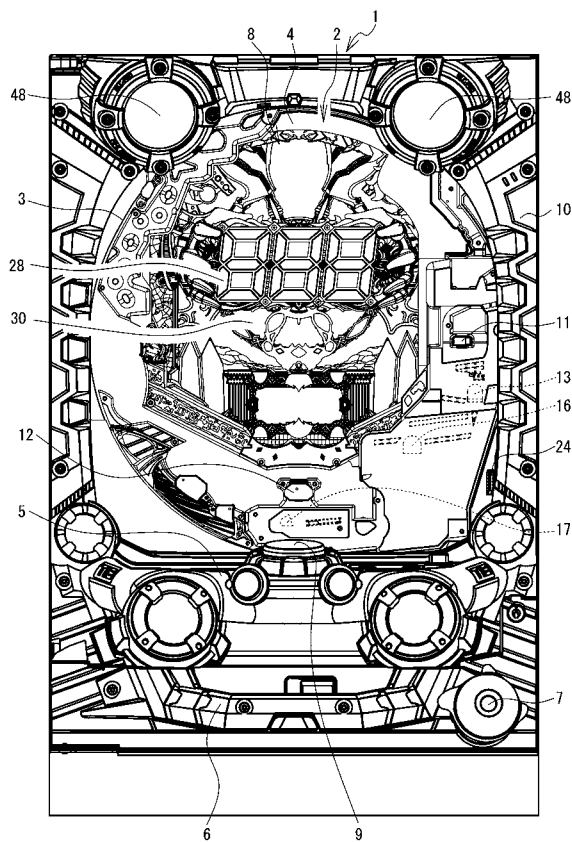
【0102】

- 1 パチンコ機
- 30 7セグ表示器

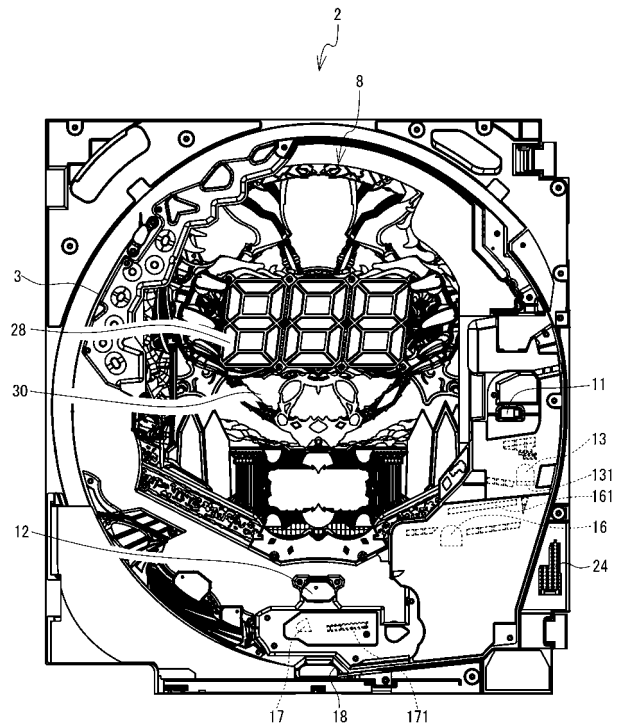
50

- 4 1 主 基 板
- 5 1 C P U
- 5 2 R A M
- 5 3 メイン R O M
- 5 8 サブ制御基板
- 5 8 1 C P U
- 5 8 2 R A M
- 5 8 3 サブ R O M
- 5 9 3 音 R O M

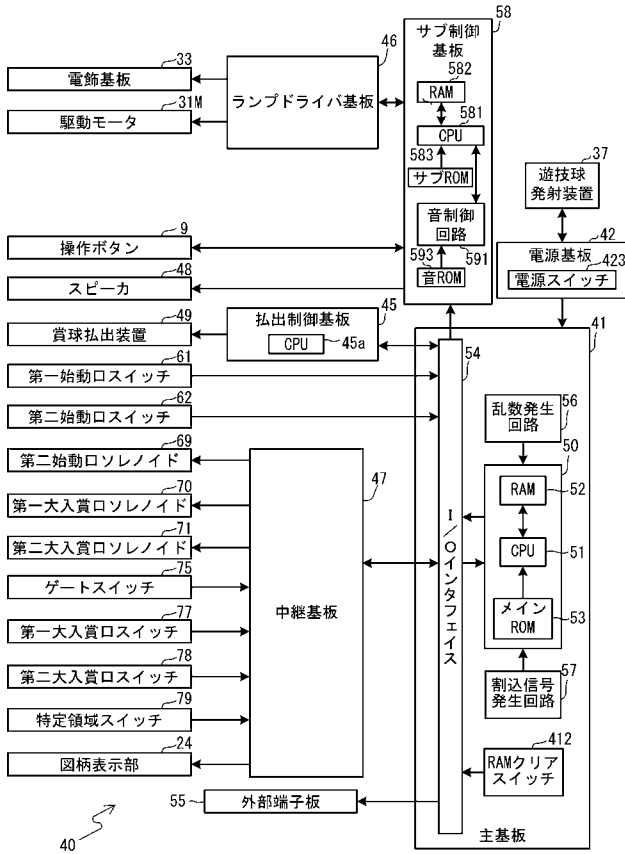
【 図 1 】



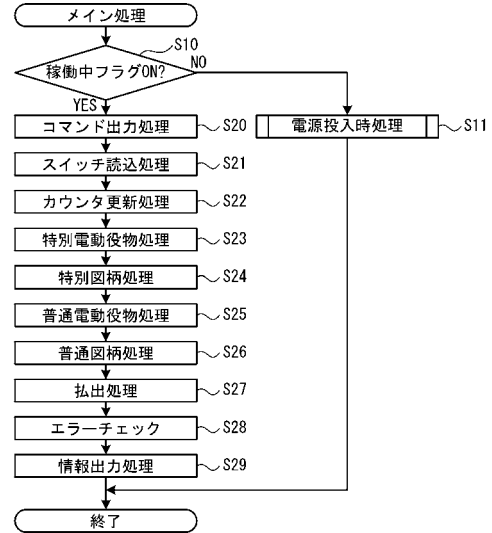
【 図 2 】



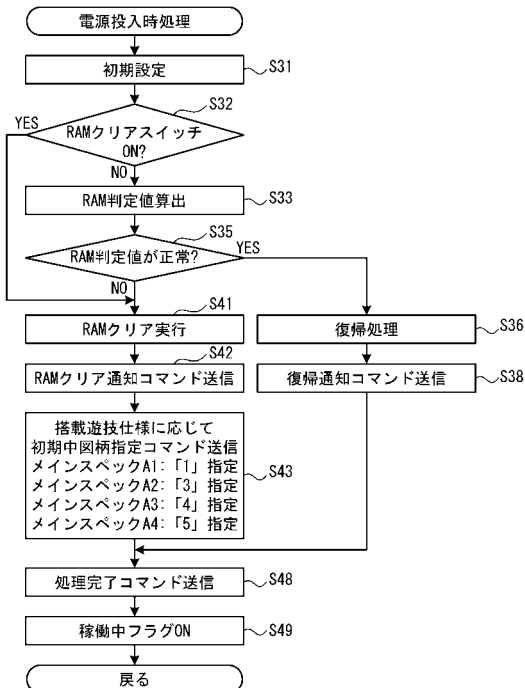
【図 3】



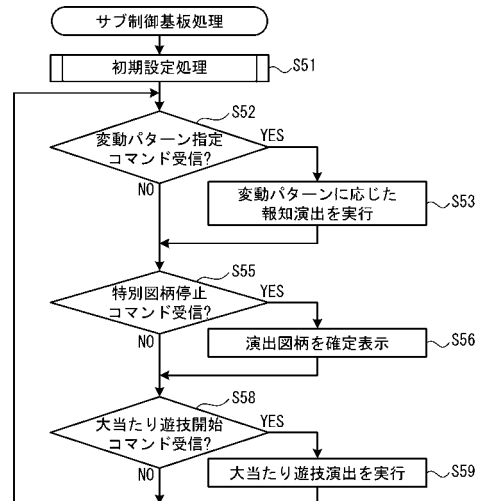
【図 4】



【図 5】



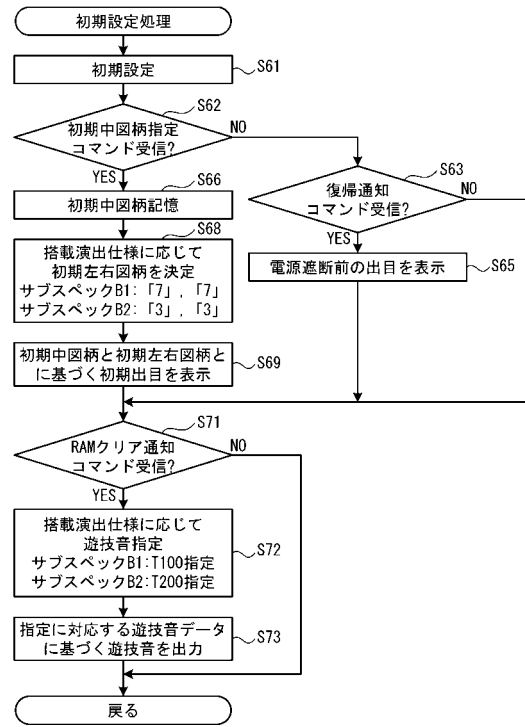
【図 7】



【図 6】

遊技仕様-中図柄対応表	
遊技仕様	指定する中図柄
メインスペックA1	「1」
メインスペックA2	「3」
メインスペックA3	「4」
メインスペックA4	「5」

【 図 8 】



【 図 9 】

(1)

演出仕様-初期左右図柄対応表	
演出仕様	決定する初期左右図柄
サブスペックB1	「7」, 「7」
サブスペックB2	「3」, 「3」

(2)

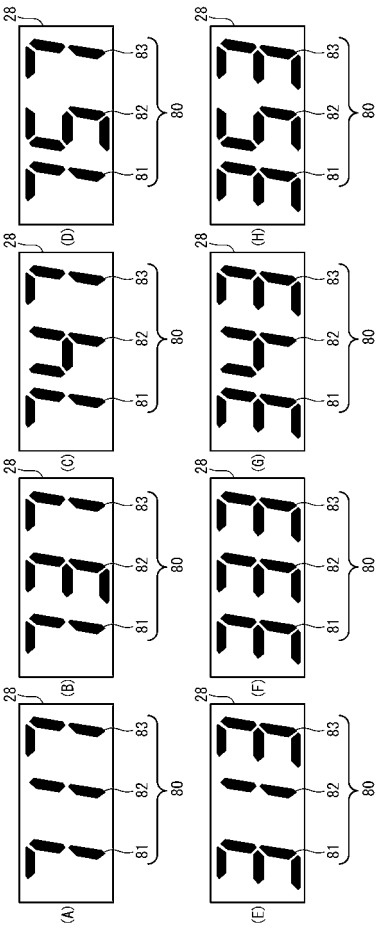
演出仕様-指定登録番号対応表	
演出仕様	指定する登録番号
サブスペックB1	T100
サブスペックB2	T200

【 図 1 0 】

(1) 遊技仕様と演出仕様との正規の組合せに及ぶ正規の組合せに対応する初期出目

組合せ番号	遊技仕様	演出仕様	初期出目
K1	メインスペックA1	サブスペックB2	「3」, 「1」, 「3」
K2	メインスペックA2	サブスペックB1	「7」, 「3」, 「7」
K3	メインスペックA3	サブスペックB2	「3」, 「4」, 「3」
K4	メインスペックA4	サブスペックB2	「3」, 「5」, 「3」

(2) 表示される初期出目



【 図 1 1 】

(1) 音データC1

登録テーブル		
登録番号	遊技音データ	遊技音の内容
T1	下血満杯報知	「下血が満タンです。球を抜いてください。」
T2	右打ち指示	「右打ちしてください。」
T3	左打ち指示	「左打ちに戻してください。」
⋮	⋮	⋮
T100	RAMクリア報知	「メモリをクリアしています。」
T101	ノーマルリーチ変動音	ノーマルリーチ変動音
T102	ロングリーチ変動音	ロングリーチ変動音
⋮	⋮	⋮
T200	サブ-音不整合報知	ピープ音
T201	SPリーチA用BGM	SPリーチA専用のBGM
T202	SPリーチB用BGM	SPリーチB専用のBGM
⋮	⋮	⋮

(2) 音データC2

登録テーブル		
登録番号	遊技音データ	遊技音の内容
T1	下血満杯報知	「下血が満タンです。球を抜いてください。」
T2	右打ち指示	「右打ちしてください。」
T3	左打ち指示	「左打ちに戻してください。」
⋮	⋮	⋮
T100	サブ-音不整合報知	ピープ音
T101	キャラクタAセリフ音声	「まだまだだっ!」
T102	特殊予告音	特殊予告専用音
⋮	⋮	⋮
T200	RAMクリア報知	「メモリをクリアしています。」
T201	SPリーチA用BGM	SPリーチA専用のBGM
T202	プレミアム演出用BGM	プレミアム演出専用のBGM
⋮	⋮	⋮

【図 12】

演出仕様と遊技音データ群との組合せ及び組合せに対応して出力される音			
組合せ番号	演出仕様	遊技音データ群	RAMクリア実行時に出力される音
L1	サブスベックB1	音データC1	「メモリをクリアしています。」
L2	サブスベックB2	音データC2	「メモリをクリアしています。」
L3	サブスベックB1	音データC2	ビープ音
L4	サブスベックB2	音データC1	ビープ音