

(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2014-76119

(P2014-76119A)

(43) 公開日 平成26年5月1日(2014.5.1)

(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 0 4 D 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 70 頁)

(21) 出願番号 特願2012-224465 (P2012-224465)  
 (22) 出願日 平成24年10月9日 (2012.10.9)

(71) 出願人 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 100146835  
 弁理士 佐伯 義文  
 (74) 代理人 100106909  
 弁理士 棚井 澄雄  
 (74) 代理人 100145481  
 弁理士 平野 昌邦  
 (74) 代理人 100164688  
 弁理士 金川 良樹  
 (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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

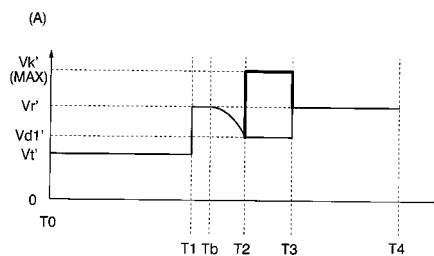
(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 特定発光演出による演出効果を維持し、遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供する。

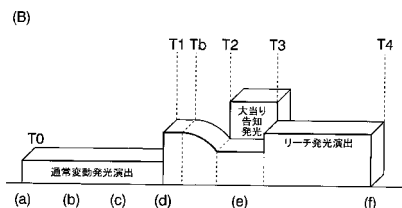
【解決手段】 遊技の進行に応じて発光する発光手段と、発光手段を制御する発光演出制御手段とを備え、発光演出制御手段は、遊技の結果が特定遊技結果となることを示唆する特定発光演出を実行させる特定発光演出制御手段と、遊技の結果が特定遊技結果となることを示唆する特定発光演出が実行される直前の期間に実行される発光演出の発光量を基準発光量より小さい発光量に調整する演出発光量調整手段とを備える。

【選択図】 図29

【図29】



Vt': 大当り告知発光の基準発光量  
 Vr': リーチ発光演出の基準発光量  
 Vt': 通常変動発光演出の基準発光量



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技者が所定の遊技を行い、遊技の結果が特定遊技結果となったときに遊技者に遊技対価を付与する遊技機において、

遊技の進行に応じて発光する発光手段と、

前記発光手段を制御する発光演出制御手段と、を備え、

前記発光演出制御手段は、

遊技の結果が特定遊技結果となることを示唆する特定発光演出を実行させる特定発光演出制御手段と、

前記特定発光演出が実行される直前の期間に発光する前記発光手段の発光量を基準発光量より小さい発光量に調整する演出発光量調整手段と、を含むことを特徴とする遊技機。

10

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球といった景品遊技媒体が遊技者に付与されるものがある。さらに、所定の入賞領域（始動入賞口）に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御可能に構成されたものがある。

20

## 【0003】

また、予告対象のタイミングまで、複数のランプ（発光体）が順次点灯していく遊技機が知られている（例えば、特許文献1）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

30

【特許文献1】特開2000-350834号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

しかしながら、既にランプが点灯している場合、ランプの新たな点灯が目立ち難い。つまり、あるランプを点灯させる時点において、他のランプの点灯によって既に明るかったり、他のランプの点灯が目立ったりしている場合には、新たに点灯させるランプの点灯が目立ち難くなる。

## 【0006】

本発明は、上記実情に鑑みなされたものであり、特定の発光演出を目立たせることができる遊技機を提供することを目的とする。

40

## 【課題を解決するための手段】

## 【0007】

(1) 上記目的を達成するため、本発明の一態様である遊技機は、

遊技者が所定の遊技を行い、遊技の結果が特定遊技結果となったときに遊技者に遊技対価を付与する遊技機（例えば遊技機1）において、遊技の進行に応じて発光する発光手段（例えばランプ9など）と、前記発光手段を制御する発光演出制御手段（例えば演出制御用CPU120やランプ制御基板14などが実行する各処理）と、を備え、前記発光演出制御手段は、遊技の結果が特定遊技結果（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せとなる確定飾り図柄など）となることを示唆する特定発光演出を実行させる特定発

50

光演出制御手段と、前記特定発光演出が実行される直前の期間に発光する前記発光手段の発光量を基準発光量より小さい発光量に調整する演出発光量調整手段と、を含むことを特徴とする。

このような構成によれば、特定発光演出の実行開始前の期間において、特定発光演出以外の他の発光演出の発光量は基準発光量より小さい発光量に調整されるため、特定発光演出の実行開始時において、特定発光演出の発光量は他の発光演出の発光量に比べ相対的に大きくなり、特定発光演出を該特定発光演出の実行開始時において目立たせることができる。従って、演出効果を高め遊技興趣を向上させることができる。また、特定発光演出自体の発光量を増やすことなく特定発光演出を目立たせることができる。

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、  
前記演出発光量調整手段は、

徐々に発光量を低下させて、前記直前の期間に発光する前記発光手段の発光量を基準発光量より小さい発光量に調整するようにしてもよい。

このような構成によれば、自然に(違和感がなく)発光量を低下させるため、特定発光演出を実行する前段階における発光量の調整を遊技者に気付かせないようにすることができる。つまり、遊技者は、上記前段階ではなく、特定発光演出の実行を以って、特定発光演出による示唆にはじめて気付くようになるため、特定発光演出による演出効果(特定発光演出による示唆の新鮮味)を維持し、遊技興趣を向上させることができる。

【0009】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、  
前記発光手段は、

複数の発光体により構成され、  
前記演出発光量調整手段は、

前記特定発光演出が実行される期間に、前記特定発光演出以外の演出として発光する発光体の発光量を基準発光量より小さい発光量に調整するようにしてもよい。

このような構成によれば、特定発光演出と同期間に実行される他の発光演出の発行量を抑えるため、特定発光演出をより目立たせることができる。

【0010】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、  
前記演出発光量調整手段は、

前記特定発光演出が実行される直後の期間に発光する前記発光手段の発光量を基準発光量に調整するようにしてもよい。

このような構成によれば、特定発光演出の直後の期間に実行される発光演出の発光量は基準発光量に戻されるため、特定発光演出による盛り上がりを継続させ、演出効果を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本発明の一態様によるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】変動パターンを例示する図である。

【図6】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図7】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図9】演出制御パターンの構成例等を示す図である。

【図10】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。

【図11】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12】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。

10

20

30

40

50

- 【図 1 3】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 1 4】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 1 5】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 1 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 7】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 1 8】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】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 2 0】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 2 1】演出音の出力タイミング及び音量の一例を説明する説明図である。
- 【図 2 2】演出音の出力タイミング及び音量の他の例を説明する説明図である。
- 【図 2 3】演出音の出力タイミング及び音量の他の例を説明する説明図である。
- 【図 2 4】演出音の出力タイミング及び音量の他の例を説明する説明図である。
- 【図 2 5】演出音の出力タイミング及び音量の他の例を説明する説明図である。
- 【図 2 6】演出音の出力タイミング及び音量の他の例を説明する説明図である。
- 【図 2 7】演出音の出力タイミング及び音量の他の例を説明する説明図である。
- 【図 2 8】演出音の出力タイミング及び音量の他の例を説明する説明図である。
- 【図 2 9】発光演出の発光タイミング及び発光量の一例を説明する説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

(第1の実施形態)

以下、図面を参照しつつ、本発明の第1の実施形態を詳細に説明する。図1は、本発明の一態様によ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。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、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。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0013】

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「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示される特別図柄は、「0」~「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。

【0014】

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」~「9」を示す数字それぞれには、「0」~「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。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。

【0015】

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の表示領域では、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

10

20

30

40

50

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。

【0016】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「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5L、5C、5R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。

10

【0017】

このように、画像表示装置5の表示領域では、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、または、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することなどが含まれてもよい。

20

【0018】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当り組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

30

【0019】

また、画像表示装置5の表示領域には、第1始動入賞記憶表示エリア5HL、及び、第2始動入賞記憶表示エリア5HRが配置されている。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、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）することによる始動入賞に基づいて発生する、保留数（第1特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留表示が行われる。すなわち、第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第1特図を用いた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第1始動条件（第1実行条件とも称する）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、成立した第1始動条件に対応する可変表示に関する情報が第1保留情報として記憶（保留）され、

40

50

第1保留情報に基づいて第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示が行われる。

【0020】

第2始動入賞記憶表示エリア5HRでは、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）することによる始動入賞に基づいて発生する、保留数（第2特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留表示が行われる。すなわち、第2始動入賞記憶表示エリア5HRでは、第2特図を用いた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第2始動条件（第2実行条件とも称する）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、成立した第2始動条件に対応する可変表示に関する情報が第2保留情報として記憶（保留）され、第2保留情報に基づいて第2始動入賞記憶表示エリア5HRに保留表示が行われる。

10

【0021】

なお、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく第1保留情報と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく第2保留情報とを、特に区別しない場合には、単に、「始動条件（「実行条件」とも称する）」とも称する。また、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。また、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとを特に区別しない場合には、単に、「始動入賞記憶表示エリア5H」とも称する。

20

【0022】

第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示されている保留表示は、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開始条件が成立する毎に、夫々の第1保留情報の変動が実行（消化）されることに対応して、1つずつ消去（消化）される。例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに複数の保留表示がある場合に、第1開始条件が成立したときは、一番古くから表示されている保留表示（例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの最も右側に表示されている保留表示）が消化され、他の保留表示の夫々は、消化された保留表示側（例えば、右側）に移動される。第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示されている保留表示は、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開始条件が成立する毎に、夫々の第2保留情報の変動が実行（消化）されることに対応して、1つずつ消去（消化）される。例えば、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに複数の保留表示がある場合に、第2開始条件が成立したときは、一番古くから表示されている保留表示（例えば、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの最も左側に表示されている保留表示）が消化され、他の保留表示の夫々は、消化された保留表示側（例えば、左側）に移動される。

30

【0023】

図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5H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（第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数）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（第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数）を特定可能に表示する。

40

【0024】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6A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6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置とな

50

る通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对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、始動領域（第2始動領域）第2始動入賞口を形成する。

【0025】

一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第2始動領域としての第2始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

10

【0026】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22A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1特図保留記憶数が所定の上限値（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22B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特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22A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22B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。

20

【0027】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6B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2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82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。

30

【0028】

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82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）できなくする。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82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）しやすくする。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。

40

【0029】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2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

50

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または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

#### 【 0 0 3 0 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、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 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。

10

#### 【 0 0 3 1 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 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。

#### 【 0 0 3 2 】

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また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 1 0 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。

20

#### 【 0 0 3 3 】

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。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

30

#### 【 0 0 3 4 】

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

#### 【 0 0 3 5 】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

40

#### 【 0 0 3 6 】

スティックコントローラ 3 1 A の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置

50



よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていけばよい。

【 0 0 3 7 】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 3 1 A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B 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けばよい。プッシュボタン 3 1 B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 3 1 B に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていけばよい。

10

【 0 0 3 8 】

遊技機用枠 3 の遊技領域の周辺部には、音声出力部材が設けられている。図 1 に示した一例では、遊技機用枠 3 の左右上部位置に、スピーカ 8 U L、スピーカ 8 U R を設置し、上皿の左右斜下部（下皿の左右斜上部）に、スピーカ 8 L L、スピーカ 8 L R を設置している。以下、スピーカ 8 U L、8 U R、8 L L、8 L R の夫々を特に区別しない場合には、単に、スピーカ 8 と称する。スピーカ 8 は、音声（音及び声）を出力（再生）する。例えば、スピーカ 8 は、遊技機 1 の遊技の進行状況に応じて演出音（効果音とも称する）を出力し、遊技機 1 の状況に応じて警告音を出力する。

20

【 0 0 3 9 】

演出音には、音楽、検出音、応答音、報知音などが含まれる。演出音における音楽とは、例えば、遊技の進行状況に応じて出力される B G M、歌などである。演出音における検出音とは、例えば、スイッチやセンサによる検出結果（例えば、第 1 始動入賞口への入賞の検出など）に応じて出力される音、声（セリフ、メッセージ）などである。演出音における応答音とは、例えば、プッシュボタン 3 1 B への操作行為に応じて出力される音、声などである。なお、プッシュボタン 3 1 B への操作行為は、プッシュセンサによって検出されるものでもあるため、プッシュボタン 3 1 B への操作行為に応じて出力される応答音は検出音でもある。演出音における報知音とは、例えば、プッシュボタン 3 1 B への操作行為を要求するために報知する音、声や、リーチ状態（後述）の移行時にリーチ状態に移行する旨を報知する音、声や、大当たり遊技状態への移行前に大当たり遊技状態に移行する旨を示唆又は予告する音、声などである。

30

【 0 0 4 0 】

警告音の一例は、遊技球が下皿に過剰に保持（貯留）されているときに出力される警告音、ガラス扉（非図示）が開放しているときに出力される警告音などである。

【 0 0 4 1 】

遊技機用枠 3 の遊技領域の内部及び周辺部には、演出または装飾として発光する発光部材（発光体）が設けられている。図 1 に示した一例では、画像表示装置 5 の上部位置に発光部材 9 C C、画像表示装置 5 の左右位置に発光部材 9 C L、発光部材 9 C R を設置し、遊技機用枠 3 の上部位置に発光部材 9 U、遊技機用枠 3 の左右位置に発光部材 9 S L、発光部材 9 S R を設置している。以下、発光部材 9 C C、9 C L、9 C R、9 U、9 S L、9 S R の夫々を特に区別しない場合には、総称してランプ 9 と称する。ランプ 9 は、例えば、1 以上の L E D から構成されたものであってもよいし、フラッシュランプから構成されるものであってもよい。発光部材 9 U は、回転部を有する回転灯（例えばパトランプ）であってもよい。また、上記以外にも、例えば、遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲などに、種々の発光部材を設置してもよい。

40

【 0 0 4 2 】

上述した画像表示装置 5、スピーカ 8、ランプ 9 などは演出を実行する演出装置であるが、遊技機 1 は、演出装置として、駆動部を有する演出用模型など他の演出装置を備えて

50

いてもよい。

【0043】

次に、パチンコ遊技機1における遊技の進行を概略的に説明する。

【0044】

パチンコ遊技機1では、遊技領域に設けられた通過ゲート41を通過した遊技球が図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたことといった、普通図柄表示器20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した後に、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に基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。

【0045】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる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、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、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6B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拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【0046】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどにより第1始動条件が成立した後に、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に基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームが開始される。また、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことなどにより第2始動条件が成立した後に、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に基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームが開始される。

【0047】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0048】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

【0049】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「2」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 0 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間や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）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、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（開放状態）とするラウンドが実行される。

## 【 0 0 5 1 】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態（閉鎖状態）に変化させて、1回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

10

## 【 0 0 5 2 】

大当り遊技状態におけるラウンドのうち、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（開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば29秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば0.1秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

20

## 【 0 0 5 3 】

大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当り図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（通常開放大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、第1期間となる所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、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（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。なお、通常開放大当り状態は、第1特定遊技状態ともいう。

30

## 【 0 0 5 4 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（短期開放大当り状態）では、各ラウンドで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、通常開放大当り状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.1秒間）となる。なお、短期開放大当り状態では、大入賞口の開放期間が第2期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放大当り状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当り状態における第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。

40

## 【 0 0 5 5 】

このような短期開放大当り状態では、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は第2期間（0.1秒間など）であって、非常に短い。そのため、短期開放大当り状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態である。なお、短期開放大当り状態は、第2特定遊技状態ともいう。

## 【 0 0 5 6 】

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、通常開放ラウンド特

50

定遊技状態としての大当り遊技状態に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定されず、例えば大入賞口の開放期間（上限時間）は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限回数（例えば2回）が通常開放ラウンド特定遊技状態での上限回数（例えば15回）に比べて少なくなるものであってもよい。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンドで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通常開放ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第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。

10

## 【0057】

小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置7を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

## 【0058】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置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とのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。

20

## 【0059】

ここで、リーチ状態とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。

30

## 【0060】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の表示領域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）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置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、ランプ9などの発光動作（点灯動作、点滅動作、消灯動作）などを、リーチ状態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、含まれていてもよい。

40

## 【0061】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）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、それぞれのリーチ態様では「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。

## 【0062】

一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリー

50

チ といったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチ やスーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性（大当り期待度）が高くなる。

【0063】

大当り期待度は、例えば、（大当り時にその演出が実行される確率）×（大当りになる確率）/ {（大当り時にその演出が実行される確率）×（大当りになる確率）+（大当り時以外にその演出が実行される確率）×（大当りにならない確率）} によって算出される（大当り期待度が「1」になる場合には、可変表示結果は必ず「大当り」になる）。

【0064】

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ようにしてもよい。「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「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。なお、「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板11の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板12の側で実行するか否かが決定されてもよい。

【0065】

「滑り」の可変表示演出では、「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、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」または「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のいずれか一方または双方）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。こうして、「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複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるときと、リーチ状態とはならず非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときとがある。

【0066】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が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（例えば予め定められた擬似連チャンス目など）を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動（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る。「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回成立したことに伴って、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。

【0067】

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、「滑り」や「擬似連」の他にも各種の演出動作が実行されてもよい。

【0068】

また、画像表示装置5では、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、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

10

20

30

40

50

音声出力、発光（点灯、点滅、消灯）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、遊技者に予め報知（示唆）するための予告演出が実行されることがある。

【0069】

予告演出のうちには、先読み予告演出（「事前判定予告演出」ともいう）となるものが含まれていればよい。先読み予告演出は、当該予告対象となる可変表示（所謂先読みターゲットの可変表示）を開始するより前に、当該可変表示を可変表示結果が「大当り」となるか否か等の特図ゲームの保留情報などに基づいて判定し（先読みし）、当該判定結果に基づいて実行する予告演出である。

10

【0070】

ある遊技球の入賞による先読み予告演出となる演出動作は、当該遊技球の入賞後（始動条件の成立後）、当該先読み予告演出が予告する内容が実現されるか否かを遊技者が判別できるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。例えば、ある遊技球の入賞による、リーチ状態となる可能性があることを遊技者に予め報知（示唆）するための先読み予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態（又は、非リーチ状態）となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、ある遊技球の入賞による、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを遊技者に予め報知（示唆）するための先読み予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。

20

【0071】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、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、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0072】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、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ことに対応して、リーチ演出が実行された後などに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

30

【0073】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の通常大当り組合せ（「非確定大当り組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。通常大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄（「非確定図柄」ともいう）と称される。

40

【0074】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、通常大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図

50

柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「非確変」（「通常大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「非確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

10

**【0075】**

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

20

**【0076】**

確定飾り図柄が通常大当り組合せであるか確変大当り組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。なお、時短制御と同様に、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

30

**【0077】**

時短制御が行われるときには、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といった、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか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

40

50

れて行われるようにしてもよい。

【0078】

高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、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を実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

【0079】

時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御および高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくともいずれかが行われるときには、特図ゲームが頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

【0080】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「5」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合や、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。

【0081】

特図ゲームにおける確定特別図柄が短期開放ラウンド大当り図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「突確」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、短期開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確変制御が行われればよい。

【0082】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて、小当り遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。

【0083】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中に

10

20

30

40

50



は、再抽選演出が実行されることがある。再抽選演出では、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に通常大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、通常大当り組合せとなる飾り図柄（通常図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。

**【0084】**

通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの確変報知演出となる大当り中昇格演出が実行されてもよい。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、大当り遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

10

**【0085】**

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

20

**【0086】**

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 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 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の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

**【0087】**

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1、8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

**【0088】**

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 8 及びランプ 9 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 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 からの音声出力動作の全部または一部、ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、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。

40

**【0089】**

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つき、スピーカ 8 から音声を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

50

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、ランプ 9 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。

【 0 0 9 0 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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。なお、遊技機 1 は、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントス  
10  
イッチ 2 3 に加え、同様に主基板 1 1 に接続する他のスイッチ（例えば、ガラス扉（非図示）の開閉状態を検知するスイッチ、遊技盤 2 自体の開閉状態を検知するスイッチ、不正な振動を検知するためのスイッチ、不正な電磁波を検知するためのスイッチ）を備えていてもよい。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、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C 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。

【 0 0 9 1 】

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。  
20

【 0 0 9 2 】

図 3 ( A ) は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE ( コマンドの分類 ) を示し、2 バイト目は EXT ( コマンドの種類 ) を表す。MODE データの先頭ビット ( ビット 7 ) は必ず「 1 」とされ、EXT データの先頭ビットは「 0 」とされる。なお、図 3 ( A ) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。  
30

【 0 0 9 3 】

図 3 ( A ) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して各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などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。  
40

【 0 0 9 4 】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 3 ( B ) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかの決定結果や大当り種別の決定結果に応じて、異なる EXT データが設定される。

【 0 0 9 5 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で飾り図柄の変動停止 ( 確定 ) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。  
50

## 【 0 0 9 6 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

## 【 0 0 9 7 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

## 【 0 0 9 8 】

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

## 【 0 0 9 9 】

コマンド C 1 X X H は、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。

## 【 0 1 0 0 】

この実施の形態では、保留記憶情報として、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口とのいずれに始動入賞したかを指定する第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するとともに、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数を指定する第 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を送信する。なお、保留記憶数が増加したときに、第 1 特図保留記憶数または第 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または第 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 特図保留記憶数または第 2 特図保留記憶数が減少した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または第 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。

## 【 0 1 0 1 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。また、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数加算指定コマンド（合計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。

## 【 0 1 0 2 】

10

20

30

40

50

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否かや「小当り」となるか否か、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン決定用の乱数値MR3がいずれの決定値の範囲となるかの判定結果（変動パターンの判定結果）を示す変動カテゴリコマンドである。

#### 【0103】

この実施の形態では、入賞時乱数値判定処理（図14（A）参照）において、始動入賞の発生に基づき、可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや「小当り」に決定されるか否か、大当りの種別、変動パターン決定用の乱数値MR3がいずれの決定値の範囲になるかを判定する。そして、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドのEXTデータに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否か、大当り種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて、変動パターン決定用の乱数値MR3が所定範囲の決定値に含まれる場合には変動パターンを認識できる。

10

#### 【0104】

なお、変動パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドなどの演出制御コマンドは、演出制御用CPU120が、1以上の演出装置（画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9など）を制御する際に用いられる。以下、画像表示装置5における画像表示動作の制御に用いられる演出制御コマンドを表示制御コマンド、スピーカ8からの音声出力を制御するために用いられる演出制御コマンドを音声制御コマンド、ランプ9の発光動作（点灯動作、点滅動作、消灯動作）を制御するために用いられる演出制御コマンドをランプ制御コマンドとも称する。なお、演出制御コマンドのうちには、表示制御コマンド、かつ、音声制御コマンド、かつ、ランプ制御コマンドであるものが存在してもよい。

20

#### 【0105】

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

30

#### 【0106】

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

40

#### 【0107】

図4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図4に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、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、普図表示結果決定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうし

50

た遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 0 1 0 8 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば図 8 に示す遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 0 1 0 9 】

図 5 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、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、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。

【 0 1 1 0 】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ またはスーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。大当り変動パターンと小当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。

【 0 1 1 1 】

「非リーチ」である場合に対応した変動パターンには、変動時間が短縮されない短縮なしの変動パターンや、合計保留記憶数が「2」~「4」または「5」~「8」である場合に対応して変動時間が短縮される変動パターンが用意されている。さらに、遊技状態が確変状態や時短状態といった時短制御が実行される場合に対応した変動パターンも用意されている。合計保留記憶数や遊技状態に応じて、これらのいずれかの変動パターンが選択されることで、合計保留記憶数や遊技状態に応じて、変動時間を短縮する制御が可能になる。

【 0 1 1 2 】

なお、図 5 に示す各変動パターンは、複数の変動パターン種別のうち、少なくとも 1 つの変動パターン種別に含まれるようにしてもよい。即ち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作の態様などに基づいて分類（グループ化）された単一または複数の変動パターンを含むように構成されていてもよい。

【 0 1 1 3 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 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、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 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、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 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、図 5 に示すような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。

【 0 1 1 4 】

図 6 は、R O M 1 0 1 に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。

この実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図6(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aと、図6(B)に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bとが、予め用意されている。第1特図表示結果決定テーブル130A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において可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130B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において可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

10

20

30

40

50

**【0115】**

第1特図表示結果決定テーブル130Aでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

**【0116】**

第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

**【0117】**

第1特図表示結果決定テーブル130Aの設定例では、所定範囲の決定値（「30000」～「30350」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特図を用いた特図ゲームと、第2特図を用いた特図ゲームとで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

**【0118】**

特に、第2特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいても、第1特図表示結果決定テーブル130Aにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。あるいは、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

**【0119】**

図7は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テ

ブル131では、特図ゲームにおいて可変表示(変動)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値(決定値)が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

#### 【0120】

大当たり種別決定テーブル131の設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「突確」の大当たり種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の決定値(「82」~「99」の範囲の値)が「突確」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当たり種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特図を用いた特図ゲームを開始する場合と、第2特図を用いた特図ゲームを開始する場合とで、大当たり種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「突確」として短期開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当たり状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

10

#### 【0121】

なお、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の決定値が、「突確」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。あるいは、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

20

#### 【0122】

また、ROM101には、特図表示結果の決定結果や、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶される。

#### 【0123】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間(バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで)は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータ(例えば特図プロセスフラグなど)である。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

30

#### 【0124】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図8に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図8に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

40

#### 【0125】

第1特図保留記憶部151A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)して始動入賞(第1始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム)の保留デ

50

ータを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～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。

#### 【0126】

第2特図保留記憶部151B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）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

#### 【0127】

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

20

#### 【0128】

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

#### 【0129】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

30

#### 【0130】

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

#### 【0131】

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。

40

#### 【0132】

遊技制御バッファ設定部155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

#### 【0133】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるI/O105は、遊技制御

50



用マイクロコンピュータ100に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、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伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

#### 【0134】

図2に示すように、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。

10

#### 【0135】

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。

20

#### 【0136】

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

#### 【0137】

演出制御基板12には、画像表示装置5に対する演出画像を示す情報信号(映像信号)を伝送するための配線や、音声制御基板13に対する指令を示す情報信号(演出音信号)を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対する指令を示す情報信号(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(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(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。

30

#### 【0138】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124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。

#### 【0139】

図2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。

40

#### 【0140】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置(例えば画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9及び演出用模型など)による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターン(先読み予告演出の予告演出パターンを含む)と、各種演出制御パターンとが、格納

50

されていけばよい。

【0141】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから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期間における、飾り図柄の変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出動作、あるいは、飾り図柄の変表示を伴わない各種の演出動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容

10

【0142】

特図変動時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

【0143】

図9(A)は、演出制御パターンの構成例を示している。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、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、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていけばよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部または外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータ120に内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値(演出制御プロセスタイマ値)と比較される値(判定値)であって、各演出動作の実行時間(演出時間)に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータ120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

20

30

【0144】

表示制御データには、例えば飾り図柄の変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の変表示中における飾り図柄の変表示動作に連動した演出音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8からの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ8からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えばランプ9(発光体)の発光動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、ランプ9の発光動作(点灯動作、点滅動作、消灯動作)を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン30といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。すなわち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

40

【0145】

図9(B)は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演

50

演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ 8 から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様でランプ 9 を発光させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

10

**【 0 1 4 6 】**

図 9 ( B ) に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の変動表示中における一部の期間（例えば予告演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の変動表示中以外の所定期間（例えば大当り遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当り遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

**【 0 1 4 7 】**

演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば飾り図柄の変動表示を開始するときなどに、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演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）をセットする。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば予告演出といった所定演出の実行を開始するときなどに、対応する演出制御パターン（予告演出制御パターン）をセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM 1 2 1 から読み出して RAM 1 2 2 の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータの ROM 1 2 1 における記憶アドレスを、RAM 1 2 2 の所定領域に一時記憶させて、ROM 1 2 1 における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ # 1 ~ プロセスデータ # n ( n は任意の整数 ) の内容に従って、演出装置（画像表示装置 5、スピーカ 8、ランプ 9、演出用模型が備える可動部材など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ # 1 ~ プロセスデータ # n において、演出制御プロセスタイマ判定値 # 1 ~ # n と対応付けられた表示制御データ # 1 ~ 表示制御データ # n、音声制御データ # 1 ~ 音声制御データ # n、ランプ制御データ # 1 ~ ランプ制御データ # n、操作検出制御データ # 1 ~ 操作検出制御データ # n は、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ # 1 ~ 演出制御実行データ # n を構成する。

20

30

**【 0 1 4 8 】**

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用 CPU 1 2 0 から表示制御部 1 2 3、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 などに対して出力される。演出制御用 CPU 1 2 0 からの指令を受けた表示制御部 1 2 3 では、例えば所定の VDP 等がその指令に示される画像データを CGROM 等の画像データメモリから読み出して VRAM に一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 からの指令を受けた音声制御基板 1 3 では、例えば音声合成用 IC がその指令に示される音声データを音声データ ROM から読み出して音声 RAM 等に一時記憶させることなどにより展開させる。

40

**【 0 1 4 9 】**

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された RAM 1 2 2 には、演出動作を制御するため

50

に用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10(A)に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図10(A)に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

【0150】

演出制御フラグ設定部191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から伝送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191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。

10

【0151】

演出制御タイマ設定部192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動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0152】

演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0153】

演出制御バッファ設定部194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

20

【0154】

この実施の形態では、図10(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、合計保留記憶数の最大値(例えば「8」)に対応した格納領域(バッファ番号「1」~「8」に対応した領域)が設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)や図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドを1セットして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

30

【0155】

演出制御用CPU120は、始動入賞時に受信した順番でコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの空き領域における先頭から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。したがって、コマンド受信が正常に行われれば、図10(B)に示すように、バッファ番号「1」~「8」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図10(B)では、バッファ番号「1」~「5」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

40

【0156】

図10(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、1つ目の格納領域(バッファ番号「1」に対応した領域)に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。例えば図10(B)に示す格納状態において新たな飾り図柄の可変表示が開始された場合に

50

は、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」～「5」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」～「4」に対応した領域にシフトされる。図10(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ194Aのうち、バッファ番号「2」に対応した領域については、コマンド受信を正常に行えず、保留記憶数通知コマンドを取りこぼした場合の例が示されている。そのため、図10(B)に示す例では、バッファ番号「2」に対応して、本来、保留記憶数通知コマンドが格納されるべき4つ目の記憶領域における内容が「0000(H)」のままとなっている。

【0157】

次に、この実施の形態におけるパチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0158】

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RAM102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。

【0159】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図11のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図11に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する(ステップS11)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS12)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する(ステップS13)。

【0160】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1～MR4といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS14)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS15)。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0161】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS16)。CPU103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器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。

【0162】

10

20

30

40

50

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 103は、コマンド制御処理を実行することにより、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送送させる(ステップS17)。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155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には、割り込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割り込み処理を終了する。

10

#### 【0163】

図12は、特別図柄プロセス処理として、図11に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。図13は、始動入賞判定処理として、図12のステップ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。

#### 【0164】

図13に示す始動入賞判定処理において、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(ステップS201)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップ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(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS202)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154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。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS202; No)、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップS203)。

20

#### 【0165】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS201; No)、ステップ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(ステップ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(ステップS204)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップ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(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS205)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154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。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS205; No)、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップS206)。

30

40

#### 【0166】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップ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

50

きに、1増加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増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップS208）。例えば、遊技制御カウンタ設定部154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ト値を、1加算するように更新すればよい。

#### 【0167】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されてい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を示す数値データを、抽出する（ステップS209）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、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、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS210）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データがセットされる。

10

#### 【0168】

ステップS210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップS211）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図11に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

30

#### 【0169】

ステップS211の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS212）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS213）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図11に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

#### 【0170】

ステップS213の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS214）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ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（ステップS215）、ステップS204の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ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（ステップS216）、始動入賞判定処理を終了する。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。

#### 【0171】

50

図14(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図13のステップ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12のステップS110、図15)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理(図12のステップS111)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する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始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ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や小当り図柄を導出表示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態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に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」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを予測し、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、先読み予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

10

20

30

40

50

**【0172】**

図14(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部152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(ステップS401)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、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特定すればよい。

**【0173】**

ステップS401の処理に続いて、第1特図表示結果決定テーブル130Aまたは第2特図表示結果決定テーブル130Bを構成するテーブルデータから、始動口バッファ値(「1」または「2」)や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特図表示結果決定用テーブルデータを選択する(ステップS402)。その後、図13のステップS209にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップS403)。大当り判定範囲には、ステップS402の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる決定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定(大当り始動判定)できる。

**【0174】**

ステップS403にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合には(ステップS403; No)、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップS404)。CPU103は、ステップS402の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り判定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。ステップS404にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合には(ステップS404; No)、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に依じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS405)。

**【0175】**



ステップS 4 0 4にて小当り判定範囲内であると判定された場合には(ステップS 4 0 4 ; Y e s)、可変表示結果が「小当り」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行う(ステップS 4 0 7)。

**【0 1 7 6】**

ステップS 4 0 3にて大当り判定範囲内であると判定された場合には(ステップS 4 0 3 ; Y e s)、大当り種別決定用の乱数値MR 2に基づいて、大当り種別を判定する(ステップS 4 0 9)。このとき、CPU 1 0 3は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当り種別決定テーブル1 3 1を構成するテーブルデータから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうしたステップS 4 0 9の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板1 2に対して送信するための設定が行われる(ステップS 4 1 0)。

10

**【0 1 7 7】**

ステップS 4 0 5、S 4 0 7、S 4 1 0の処理のいずれかを実行した後は、変動パターン決定用の乱数値MR 3を示す数値データと、ROM 1 0 1に記憶される変動パターン決定テーブルと、を用いて乱数値MR 3が含まれる決定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(ステップS 4 1 2)。

**【0 1 7 8】**

ステップS 4 1 2では、例えば、変動パターン決定テーブルを設定して、変動カテゴリとしていずれの変動パターンに決定されるかの判定を行う。そして、その変動パターンがPA 1 - 1 ~ PA 1 - 5のいずれかである場合には、非リーチハズレの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンがPA 2 - 1 ~ PA 2 - 3のいずれかである場合には、リーチハズレの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンがPB 1 - 1 ~ PB 1 - 3のいずれかである場合には、大当りの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンがPC 1 - 1、PC 1 - 2のいずれかである場合には、突確・小当りの変動カテゴリであると判定する。なお、ステップS 4 1 2では、変動カテゴリが非リーチハズレ、リーチハズレ、大当り、突確・小当り、のいずれの変動カテゴリに含まれるかを判定しているが、より細かい判定を行ってもよい。例えば、リーチを伴う変動パターンである場合には、ノーマルリーチとなるかスーパーリーチとなるかによって異なる変動カテゴリと判定するようにしてもよい。

20

30

**【0 1 7 9】**

その後、ステップS 4 1 2の処理による判定結果に応じて、図1 4 ( B )に示す変動カテゴリコマンドのいずれかを、演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行ってから(ステップS 4 1 3)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

**【0 1 8 0】**

図1 3に示す始動入賞判定処理や図1 4 ( A )に示す入賞時乱数値判定処理では、図1 3におけるステップS 2 1 1の処理を実行した後に、ステップS 2 1 2にて図1 4 ( A )に示す入賞時乱数値判定処理が実行されることで、図1 4 ( A )におけるステップS 4 0 5、S 4 0 7、S 4 1 0、S 4 1 3の処理を実行し、さらに図1 3におけるステップS 2 1 4の処理を実行する。これらの処理が実行されてから、図1 1に示すステップS 1 7のコマンド制御処理を実行することにより、第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1始動条件や第2始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、1タイマ割込内一括して送信される。なお、1タイマ割込内一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にステップS 1 7のコマンド制御処理により1つずつコマンドが順次に送信されてもよい。

40

**【0 1 8 1】**

50

図12のステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。

【0182】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この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「大当り」または「小当り」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）などが行われる。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。

【0183】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果や合計保留記憶数、遊技状態などに基づき、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データを用いて変動パターンを図5に示す複数種類のいずれかに決定する処理や、第1変動開始コマンド（または第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などを送信するための送信設定処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0184】

ステップS110の特別図柄通常処理やステップS111の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、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を用いて、特別図柄や飾り図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。

【0185】

ステップ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、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにお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。例えば、ステップS112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部153に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、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であるか、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であるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップS112の特別図柄変動処理は、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での特別図柄の変動や、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での特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。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。

【0186】

ステップ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。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B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（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当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、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、小当りフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、大当りフラグと小当りフラグがともにオフである

10

20

30

40

50

場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 1 8 7 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

10

【 0 1 8 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

20

【 0 1 8 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

30

【 0 1 9 0 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8、ランプ 9 などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

40

【 0 1 9 1 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。一例として、可変表示結果が「小当り」となったときには、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新される。

【 0 1 9 2 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実

50

行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新される。

#### 【 0 1 9 3 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8、ランプ 9 などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

10

#### 【 0 1 9 4 】

図 1 5 は、特別図柄通常処理として、図 1 2 のステップ 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 5 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（ステップ 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。例えば、ステップ S 2 3 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

20

#### 【 0 1 9 5 】

ステップ 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（ステップ S 2 3 1 ; N o）、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にて保留番号「 1 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 2）。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。

30

#### 【 0 1 9 6 】

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウンタ値を 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 1 5 1 B にて保留番号「 1 」より下位のエントリ（例えば保留番号「 2 」～「 4 」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 2 3 3）。また、ステップ S 2 3 3 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、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（ステップ S 2 3 4）。

40

#### 【 0 1 9 7 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには（ステップ 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（ステップ 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。例えば、ステップ S 2 3 5 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウンタ値を読み出し、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、ステップ S 2 3 5 の処理は、ステップ 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。

50

## 【 0 1 9 8 】

なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第 1 特図と第 2 特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

## 【 0 1 9 9 】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ S 2 3 5 ; N o ）、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「 1 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 6）。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。

10

## 【 0 2 0 0 】

ステップ S 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウンタ値を 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 1 5 1 A にて保留番号「 1 」より下位のエントリ（例えば保留番号「 2 」～「 4 」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 2 3 7）。また、ステップ S 2 3 7 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「 1 」に更新する（ステップ S 2 3 8）。

20

## 【 0 2 0 1 】

ステップ 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る特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップ S 2 3 9）。例えば、変動特図指定バッファ値が「 1 」である場合には第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A を使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「 2 」である場合には第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B を使用テーブルにセットする。また、C P U 1 0 3 は、図 1 4 ( A ) に示すステップ S 4 0 2 の処理と同様に、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 4 0）。

30

## 【 0 2 0 2 】

ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 1）。そして、「大当り」と判定された場合には（ステップ S 2 4 1 ; Y e s ）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 2）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル 1 3 1 を選択してセットする（ステップ S 2 4 3）。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル 1 3 1 を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 4 4）。

40

## 【 0 2 0 3 】

こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどに

50

より（ステップ S 2 4 5）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

【0204】

ステップ S 2 4 1 にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ S 2 4 1 ; N o）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 6）。そして、「小当り」であると判定されたときには（ステップ S 2 4 6 ; Y e s）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 7）。

【0205】

ステップ S 2 4 6 にて「小当り」ではないと判定された場合や（ステップ S 2 4 6 ; N o）、ステップ S 2 4 5、S 2 4 7 の処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップ S 2 4 8）。

【0206】

ステップ S 2 4 8 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ S 2 4 9）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ 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（ステップ S 2 3 5 ; Y e s）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 2 5 0）、特別図柄通常処理を終了する。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。

【0207】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。

【0208】

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 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 1 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 2）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 2 ; N o）、ステップ S 7 2 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0209】

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等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、演出制御コマンド等

10

20

30

40

50

となる制御信号を取り込む。

【0210】

このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194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。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割り込み許可に設定してから、コマンド受信割り込み処理を終了する。

【0211】

ステップS72にてタイマ割り込みフラグがオンである場合には(ステップS72; Yes)、タイマ割り込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS73)、コマンド解析処理を実行する(ステップS74)。ステップS74にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

10

【0212】

ステップS74にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS75)。ステップS75の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8からの音声出力動作、ランプ9における発光動作、演出用模型における駆動動作といった、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11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

20

【0213】

ステップS75の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS76)、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部193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。その後、ステップS72の処理に戻る。

【0214】

図17は、コマンド解析処理として、図16のステップS74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17に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120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などにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する(ステップS501)。このとき、受信コマンドがなければ(ステップS501; No)、コマンド解析処理を終了する。

30

【0215】

ステップS501にて受信コマンドがある場合には(ステップS501; Yes)、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS502)。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップS502; Yes)、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップS503)。例えば、ステップS503の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

40

【0216】

ステップS502にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップS502; No)、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS504)。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップS504; Yes)、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップS505)。例えば、ステップS505の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0217】

50

ステップ S 5 0 4 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には (ステップ S 5 0 4 ; N o )、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 0 6 )。ステップ S 5 0 6 にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には (ステップ S 5 0 6 ; N o )、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 0 7 )。ステップ S 5 0 7 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には (ステップ S 5 0 7 ; N o )、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 0 8 )。そして、第 1 保留記憶数通知コマンドであるときには (ステップ S 5 0 8 ; Y e s )、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 1 保留記憶数通知待ち時間をクリアする (ステップ S 5 0 9 )。

10

**【 0 2 1 8 】**

ステップ S 5 0 8 にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない場合には (ステップ S 5 0 8 ; N o )、その受信コマンドは第 2 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 1 0 )。そして、第 2 保留記憶数通知コマンドであるときには (ステップ S 5 1 0 ; Y e s )、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 2 保留記憶数通知待ち時間をクリアする (ステップ S 5 1 1 )。

**【 0 2 1 9 】**

ステップ S 5 0 6 にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や (ステップ S 5 0 6 ; Y e s )、ステップ S 5 0 7 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合 (ステップ S 5 0 7 ; Y e s )、あるいはステップ S 5 0 3、S 5 0 5、S 5 0 9、S 5 1 1 の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における空き領域の先頭に格納してから (ステップ S 5 1 2 )、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

20

**【 0 2 2 0 】**

なお、変動開始コマンド (第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド) とともに保留記憶数通知コマンド (第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド) を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に格納しないようにしてもよい。すなわち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

30

**【 0 2 2 1 】**

ステップ S 5 1 0 にて受信コマンドが第 2 保留記憶数通知コマンドではない場合には (ステップ S 5 1 0 ; N o )、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから (ステップ S 5 1 3 )、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

**【 0 2 2 2 】**

始動口入賞指定コマンドや図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのように、始動入賞が発生したときに主基板 1 1 から受信する演出制御コマンドは、始動入賞時のコマンドともいう。また、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する演出制御コマンドである第 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、保留記憶情報ともいう。保留記憶情報には、始動口入賞指定コマンドも含まれる。始動入賞が発生したときに、乱数値 M R 1 ~ M R 3 などを示す数値データに基づいて、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否かの判定結果、大当り種別の判定結果、変動カテゴリの判定結果を指定する演出制御コマンドである図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、判定結果情報ともいう。なお、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよいし、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。各受信コマンドを区別して受信する場合には、取りこぼした受信コマンドの格納領

40

50



域が空欄となり、1セットとして受信すべき一部の演出制御コマンドのみが過剰に格納されることになる。

【0223】

具体的な一例として、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかを受信したときには、第1保留記憶数通知待ち時間や第2保留記憶数通知待ち時間が経過しているか否かを判定する。このとき、これらの待ち時間が経過していなければ、始動口入賞指定コマンドに対応するコマンドとして正常な受信期間内に受信できたとして、既に始動口入賞時受信コマンドバッファ194Aに記憶されている始動口入賞指定コマンドと対応付けて、受信コマンドを格納する。一方、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかを受信したときに、第1保留記憶数通知待ち時間や第2保留記憶数通知待ち時間が経過していれば、始動口入賞指定コマンドが欠落しているとして、あるいは、正常な受信期間内に受信できなかったとして、始動口入賞時受信コマンドバッファ194Aにて新たなバッファ番号と対応付けて、受信コマンドを格納すればよい。

10

【0224】

図18は、演出制御プロセス処理として、図16のステップS75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18に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、保留表示追加制御処理を実行する(ステップS161)。

【0225】

ステップS161の保留表示追加制御処理は、始動口入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける記憶内容をチェックし、新たな受信コマンドとして第1始動口入賞指定コマンドを受信している場合に第1始動口入賞記憶表示エリア5HLに新たな保留表示を追加する処理や、新たな受信コマンドとして第2始動口入賞指定コマンドを受信している場合に第2始動口入賞記憶表示エリア5HRに新たな保留表示を追加する処理などを含んでいる。

20

【0226】

ステップS161にて保留表示追加制御処理を実行した後は、例えば演出制御フラグ設定部191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170~S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0227】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11からの第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。

30

【0228】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、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ことに対応して、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。

40

【0229】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードを読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。特図変動時演出制御パターンから終了コードを読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止

50

表示させるようにすれば、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する可変表示時間が経過したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

#### 【 0 2 3 0 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“ 6 ”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。

10

#### 【 0 2 3 1 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像（映像信号）を画像表示装置 5 に出力して表示画面に表示させることや、その設定内容に基づく指令（演出音信号）を音声制御基板 1 3 に出力してスピーカ 8 から演出音を出力させること、その設定内容に基づく指令（電飾信号）をランプ制御基板 1 4 に出力してランプ 9 を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新する。

20

#### 【 0 2 3 2 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像（映像信号）を画像表示装置 5 に出力して表示画面に表示させることや、その設定内容に基づく指令（演出音信号）を音声制御基板 1 3 に出力してスピーカ 8 から演出音を出力させること、その設定内容に基づく指令（電飾信号）をランプ制御基板 1 4 に出力してランプ 9 を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。

30

#### 【 0 2 3 3 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像（映像信号）を画像表示装置 5 に出力して表示画面に表示させることや、その設定内容に基づく指令（演出音信号）を音声制御基板 1 3 に出力してスピーカ 8 から演出音を出力させること、その設定内容に基づく指令（電飾信号）をランプ制御基板 1 4 に出力してランプ 9 を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新する。

40

#### 【 0 2 3 4 】

50

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像（映像信号）を画像表示装置 5 に出力して表示画面に表示させることや、その設定内容に基づく指令（演出音信号）を音声制御基板 1 3 に出力してスピーカ 8 から演出音を出力させること、その設定内容に基づく指令（電飾信号）をランプ制御基板 1 4 に出力してランプ 9 を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。

#### 【 0 2 3 5 】

図 1 9 は、可変表示開始設定処理として、図 1 8 のステップ S 1 7 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 9 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、例えば主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける EXT データを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップ S 5 2 2）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップ S 5 2 2 ; Y e s）、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにおける EXT データを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 5 2 3）。

#### 【 0 2 3 6 】

ステップ S 5 2 3 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップ S 5 2 3 ; Y e s）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 4）。一例として、ステップ S 5 2 4 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等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、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の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 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等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、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の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 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R 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、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等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、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の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 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップ S 5 2 4 の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

#### 【 0 2 3 7 】

ステップ S 5 2 3 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップ S 5 2 3 ; N o）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 5）。一例として、ステップ S 5 2 5 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等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、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の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 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R 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、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等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

10

20

30

40

50

データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定の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の表示領域における「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または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当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。

#### 【0238】

ステップS522にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS522；No）、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当り」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップS526）。「突確」または「小当り」であると判定されたときには（ステップS526；Yes）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS527）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1、PC1-2のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

#### 【0239】

ステップS526にて「突確」または「小当り」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには（ステップS526；No）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS528）。一例として、ステップS528の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM 121などに予め記憶された所定の大当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の画面上で「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、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

#### 【0240】

具体的な一例として、大当り種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当り種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せまたは確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当り遊技状態に対応して実行される大当り中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

#### 【0241】

ステップS524、S525、S527の処理のいずれかを実行した後は、演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）を設定する（ステップS529）。ステップS529の処理では、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド（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などに対応して、複数用意された特図変動時演出

10

20

30

40

50

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。つまり、ステップ S 5 2 9 の処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示動作、可変表示動作中のスピーカ 8 における音声出力動作、可変表示動作中のランプ 9 の発光動作などを設定する。

#### 【 0 2 4 2 】

ステップ S 5 2 8 の処理を実行した後は、ステップ S 5 2 9 と同様に、演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）を設定する（ステップ S 5 3 0）。ステップ S 5 3 0 の処理は、可変表示結果が「大当り」であるときに実行されるため、例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 5 3 0 の処理では、可変表示結果が「大当り」でないときに実行されるステップ S 5 2 9 に比べて、遊技者に大当りをより予感させるような、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示動作、可変表示動作中のスピーカ 8 における音声出力動作、可変表示動作中のランプ 9 の発光動作などを設定するようにしてもよい。

10

#### 【 0 2 4 3 】

また、ステップ S 5 3 0 の処理では、可変表示結果が「大当り」となることを示唆する、あるいは、可変表示結果が「大当り」となることを直ちに確定的に報知する大当り告知態様（一発告知態様）の演出が実行されるように設定してもよい。一例として、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ 8 から大当り告知用として定めた演出音（以下、大当り告知音とも称する）が出力される演出や、大当り告知用として定めた発光（以下、大当り告知発光とも称する）がランプ 9 によってなされる演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出が実行されるように設定してもよい。大当り告知音の一例は、アラーム音、チャイム音、サイレン音などである。大当り告知発光の一例は、発光部材 9 C C を構成するフラッシュランプの発光などである。また、大当り告知態様（一発告知態様）の演出として、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、可変表示結果が「大当り」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示するような演出が実行されるように設定してもよい。

20

#### 【 0 2 4 4 】

また、ステップ S 5 3 0 の処理では、可変表示結果が「大当り」となるか否かにかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出が実行されるように設定してもよい。例えば、所定のランプ 9（例えば、発光部材 9 S L、9 S R）が発光するような態様の演出が実行されるように設定してもよい。

30

#### 【 0 2 4 5 】

ステップ S 5 3 0 の処理を実行した後は、ステップ S 5 3 0 において大当り告知音が出力されるような演出が実行されるように設定したか否かを判定する（ステップ S 5 3 1）。大当り告知音が出力されるような演出が実行されるように設定していれば（ステップ S 5 3 1；Yes）、演出音量を調整する（ステップ S 5 3 2）。具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り告知音が発出される直前の期間に出力される演出音の音量を基準音量より小さい音量に調整する。例えば、ステップ S 5 3 0 にて設定した特図変動時演出制御パターンに含まれる音声制御データによる各出力タイミングの音量の設定値のうち、大当り告知音が発出される直前のある期間における音量の設定値を低下させるようにすればよい。一方、大当り告知音が発出されるような演出が実行されるように設定していなければ（ステップ S 5 3 1；No）、ステップ S 5 3 2 の処理を飛ばして、ステップ S 5 3 3 に進む。

40

#### 【 0 2 4 6 】

また、ステップ S 5 3 2 の処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り告知音が発出される期間に出力される演出音の音量を基準音量より小さい音量に調整してもよい。また、ステップ S 5 3 2 の処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り告知音が発出される直後の期間に出力される演出音の音量を基準音量に調整してもよい。

#### 【 0 2 4 7 】

50

ステップS 5 2 9、S 5 3 1の処理を実行した後は、または、大当り告知音が出力されるような演出が実行されるように設定していないと判定したときは(ステップS 5 3 1; No)、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、演出制御タイマ設定部1 9 2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(ステップS 5 3 3)。続いて、始動入賞記憶表示エリア5 Hの保留表示を消去させる処理、移動させる処理を含む、保留表示消化制御処理を実行する(ステップS 5 3 4)。保留表示消化制御処理では、演出制御用CPU 1 2 0は、始動入賞時受信コマンドバッファ1 9 4 Aに格納されている処理対象の始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドであるか第1始動入賞指定コマンドであるかに応じて、第1始動入賞記憶表示エリア5 H Lまたは第2始動入賞記憶表示エリア5 H Rの表示を制御する。例えば、処理対象の始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドである場合、今回の可変表示に対応する保留表示(例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5 H Lの最も右側に表示されている保留表示)を消去するとともに、バッファ番号「1」に格納されている各コマンド等を削除し、第1始動入賞記憶表示エリア5 H Lに他の保留表示がある場合には、当該他の保留表示を右側に移動表示するとともに、バッファ番号「2」以降に格納されている各コマンド等をバッファ番号「1」以降に格納されるようにシフトする。一方、処理対象の始動入賞指定コマンドが第2始動入賞指定コマンドである場合、今回の可変表示に対応する保留表示(例えば、第2始動入賞記憶表示エリア5 H Rの最も左側に表示されている保留表示)を消去するとともに、バッファ番号「1」に格納されている各コマンド等を削除し、第2始動入賞記憶表示エリア5 H Rに他の保留表示がある場合には、当該他の保留表示を左側に移動表示するとともに、バッファ番号「2」以降に格納されている各コマンド等をバッファ番号「1」以降に格納されるようにシフトする。

10

20

30

40

50

#### 【0 2 4 8】

ステップS 5 3 4の処理を実行した後は、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う(ステップS 5 3 5)。このときには、例えばステップS 5 2 9またはステップS 5 3 0にて使用パターンとして決定された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等に対して出力し、表示制御指令に示される画像データ(映像信号)を画像表示装置5に伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「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。また、ステップS 5 3 5においては、飾り図柄の変動を開始させるための設定に加えて、使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる音声制御データが指定する指令(演出音信号)を音声制御基板1 3に伝送することなどにより、スピーカ8における音声出力を開始させるための設定や、使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれるランプ制御データが指定する指令(電飾信号)をランプ制御基板1 4に対して伝送させることなどにより、ランプ9における発光を開始させるための設定を行う。その後、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(ステップS 5 3 6)、可変表示開始設定処理を終了する。

#### 【0 2 4 9】

次に、パチンコ遊技機1における制御の具体的な一例について説明する。

#### 【0 2 5 0】

パチンコ遊技機1では、図1 2及び図1 3に示す始動入賞判定処理のステップS 2 0 9にて抽出された乱数値MR 1 ~ MR 3を示す数値データに基づいて、図1 2及び図1 5に示す特別図柄通常処理において、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS 2 4 0)。CPU 1 0 3は、例えば、「大当り」と決定した場合には(ステップS 2 4 1; Yes)、大当り種別を「非確変」、「確変」、「突確」のいずれとするかを決定する(ステップS 2 4 4)。また、CPU 1 0 3は、図1 2に示す変動パターン設定処理(ステップ1 1 1)において、決定した特図表示結果等に応じた飾り図柄の変動パターンを決定する。その後、CPU 1 0 3が、図1 1に示すコマンド制御処理(ステップS 1 7)を実行することにより、図3に示す可変表示

結果通知コマンドや変動パターン指定コマンドなどの演出制御コマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に伝送される。

【0251】

演出制御基板 1 2 の演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 9 に示す可変表示開始設定処理において、主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンド等に基づいて、特図表示結果が「ハズレ」「非確変」「確変」「突確」「小当り」のいずれであるかを判定し（ステップ S 5 2 2、ステップ S 5 2 3、ステップ S 5 2 6）、判定した特図表示結果等に応じた最終停止図柄を決定する（ステップ S 5 2 4、ステップ S 5 2 5、ステップ S 5 2 7、ステップ S 5 2 8）。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンド等に応じた演出制御パターンを設定する（ステップ S 5 2 9、ステップ S 5 3 0）。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 5 3 0 において大当り告知音の演出を設定する場合もある。演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り告知音の演出を設定した場合には（ステップ S 5 3 1；Yes）、スピーカ 8 から出力される演出音の音量を調整する（ステップ S 5 3 2）。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り告知音が出力される直前の期間に出力される演出音の音量を基準音量より小さい音量に調整する（ステップ S 5 3 2）。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 が、画像表示装置 5 に画像データ（映像信号）を伝送し、音声制御基板 1 3 に演出音信号（音量が調整された場合には音量調整後の演出音信号）を伝送し、ランプ制御基板 1 4 に電飾信号を伝送することにより（ステップ S 5 3 5）、画像表示装置 5 において表示動作が行われ、スピーカ 8 から演出音

10

20

【0252】

図 2 0 は、画像表示装置 5 における表示動作例を示す図である。具体的には、図 2 0 の（a）～（f）は、ハズレ図柄（「7」「4」「3」）が最終停止した状態から確変図柄（「7」「7」「7」）が最終停止する迄の主要場面を時系列に並べたものである。図 2 0 の（b）～（e）の各画像内の矢印「」は、変動中であることを表している。図 2 1 は、演出音の出力タイミング及び音量の一例を説明する説明図である。具体的には、図 2 1（B）は、スピーカ 8 から出力される各種の演出音の音量を説明するための模式図である。図 2 1（B）において、矢印は時間の流れを表し、T 0、T 1、…、T 4 は時刻を表し、下部の（a）は図 2 0 の（a）が表示される表示タイミング、下部の（b）は図 2 0 の（b）が表示される表示タイミング、下部の（c）は図 2 0 の（c）が表示される表示タイミング、下部の（d）は図 2 0 の（d）が表示される表示タイミング、下部の（e）は図 2 0 の（e）が表示される表示タイミング、下部の（f）は図 2 0 の（f）が表示される表示タイミングを表している。図 2 1（A）は、図 2 1（B）に対応する各時間の演出音の音量を表したグラフである。図 2 1（A）において、横軸は時間、縦軸は音量を表している。また、図 2 1（A）において、細線はスピーカ 8 から出力される通常変動 BGM の音量またはリーチ演出 BGM の音量、太線はスピーカ 8 から出力される大当り告知音の音量を表している。通常変動 BGM とは、可変表示がリーチになっていないときに出力される BGM である。リーチ演出 BGM とは、可変表示がリーチになっているときに出力される BGM である。音量  $V_t$  は、通常変動 BGM の基準音量である。音量  $V_r$  は、リーチ演出 BGM の基準音量である。音量  $V_k$  は、大当り告知音の基準音量である。大当り告知音の基準音量  $V_k$  は、リーチ演出 BGM の基準音量  $V_r$  よりも大きい。基準音量  $V_k$  は、例えば演出音に関する規制がある場合にはその上限値であってもよい。また、リーチ演出 BGM の基準音量  $V_r$  は、通常変動 BGM の基準音量  $V_t$  よりも大きい。

30

40

【0253】

演出制御基板 1 2 の演出制御用 CPU 1 2 0 は、最終停止図柄として確変図柄（「7」「7」「7」）を決定し（ステップ S 5 2 8）、演出制御パターンの設定とともに大当り告知音の出力を設定した場合、若しくは、大当り告知音の出力を含む演出制御パターンを設定した場合には（ステップ S 5 3 0）、続く、ステップ S 5 3 2 において、大当り告知音が出力される直前の期間に出力される演出音の音量を基準音量より小さい音量に調整すると、例えば、画像表示装置 5 において、図 2 0（b）～図 2 0（f）に示すような表示

50

動作が行われるとともに、スピーカ 8 からは、図 2 1 に示すような演出音が出力される。なお、ランプ 9 も発光するが、この実施の形態においては説明を省略する。

【0254】

図 2 0 及び図 2 1 に示すように、飾り図柄の可変表示が開始した後、リーチになる迄の期間（図 2 0 の（b）～（d）、時刻 T 0 ～時刻 T 1）において、スピーカ 8 から演出音の 1 つである通常変動 BGM が出力される。飾り図柄の可変表示がリーチになった後、確変図柄（「7」「7」「7」）が最終停止する迄の期間（図 2 0 の（d）～（f）、時刻 T 1 ～時刻 T 4）において、スピーカ 8 から演出音の 1 つであるリーチ演出 BGM が出力される。飾り図柄の可変表示がリーチになった後、確変図柄が最終停止する迄の期間のうち一部の期間（図 2 0 の（e）、時刻 T 2 ～時刻 T 3）において、スピーカ 8 から演出音の 1 つである大当り告知音が出力される。

10

【0255】

図 2 1（A）に示すように、通常変動 BGM は、その全出力期間（時刻 T 0 ～時刻 T 1）において基準音量  $V_t$  で出力されている。大当り告知音は、その全出力期間（時刻 T 2 ～時刻 T 3）において基準音量  $V_k$  で出力されている。リーチ演出 BGM は、時刻 T 1 ～時刻 T b、及び、時刻 T 3 ～時刻 T 4 において音量  $V_r$  で出力されている。また、リーチ演出 BGM は、時刻 T b ～時刻 T 3 において基準音量  $V_r$  よりも小さい音量で出力されている。具体的には、大当り告知音が出力される期間（時刻 T 2 ～時刻 T 3）の直前の期間（時刻 T b ～時刻 T 2）において、リーチ演出 BGM の音量は、基準音量  $V_r$  から音量  $V_{d1}$  に至る迄に徐々に低下している。音量  $V_{d1}$  は、リーチ演出 BGM の基準音量  $V_r$  未

20

【0256】

即ち、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S 532 の処理において、大当り告知音が出力される期間（時刻 T 2 ～時刻 T 3）の直前の期間（時刻 T b ～時刻 T 2）に出力されるリーチ演出 BGM の音量を、当該リーチ演出 BGM の基準音量  $V_r$  より小さい音量（音量  $V_{d1}$  ～基準音量  $V_r$  の間の音量）に調整（変更）している。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、上記直前の期間（時刻 T b ～時刻 T 2）において、リーチ演出 BGM の音量が基準音量  $V_r$  から音量  $V_{d1}$  に至る迄徐々に低下するように調整している。また、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S 532 の処理において、大当り告知音が出力される期間（時刻 T 2 ～時刻 T 3）に出力される大当り告知音以外の演出音（リーチ演出 BGM）の音量を、当該リーチ演出 BGM の基準音量  $V_r$  より小さい音量  $V_{d1}$  に調整（変更）している。

30

【0257】

なお、演出制御用 CPU 120 は、大当り告知音が出力された後の期間（例えば、時刻 T 3 ～時刻 T 4）に出力されるリーチ演出 BGM の音量をリーチ演出 BGM の基準音量  $V_r$  から変更しないことによって、大当り告知音が出力された直後の期間（時刻 T 3 ～時刻 T 4 のうち時刻 T 3 以降の一部の期間）を含む大当り告知音が出力された後の期間に出力されるリーチ演出 BGM の音量を基準音量  $V_r$  としている。但し、演出制御用 CPU 120 は、大当り告知音が出力された後の期間（例えば、時刻 T 3 ～時刻 T 4 の全部、または、時刻 T 3 ～時刻 T 4 のうち時刻 T 3 以降の一部の期間）に出力されるリーチ演出 BGM の音量を基準音量  $V_r$  より小さい音量に調整（変更）してもよい。

40

【0258】

以上のように、遊技機 1 は、遊技の進行に応じて演出音（例えば通常変動 BGM、リーチ演出 BGM、大当り告知音など）を出力する音演出手段（例えばスピーカ 8 など）と、音演出手段を制御する音演出制御手段（例えば演出制御用 CPU 120 や音声制御基板 13 が実行する各処理）と、を備える。音演出制御手段は、遊技の結果が特定遊技結果（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せとなる確定飾り図柄など）となることを示唆する特定演出音（大当り告知音）を出力させる特定音演出制御手段（例えばステップ S 530 の処理）と、特定演出音（大当り告知音）が出力される直前の期間（時刻 T b

50



～時刻 T 2 ) に出力される演出音 (リーチ演出 BGM) の音量を基準音量  $V_r$  より小さい音量 (音量  $V_{d1}$  ~ 基準音量  $V_r$  の間の音量) に調整する演出音量調整手段 (例えばステップ S 5 3 2 の処理) と、を含む。これにより、特定演出音 (大当り告知音) が、出力開始時において目立つようになる。

【0259】

図 2 2 及び図 2 3 は、演出音の出力タイミング及び音量の他の例を説明する説明図である。図 2 2 (A)、図 2 2 (B)、図 2 3 (A)、図 2 3 (B)、図 2 3 (C) における各時刻 (時刻 T 0、時刻 T 1 等)、各音量 (基準音量  $V_r$  等) 等は、図 2 1 (A) と同様である。

【0260】

図 2 1 に示した例では、通常変動 BGM の基準音量  $V_t$  よりも大きい音量を音量  $V_{d1}$  としているが、図 2 2 (A) に示す例のように、通常変動 BGM の基準音量  $V_t$  よりも小さい音量を音量  $V_{d1}$  としてもよいし、図 2 2 (B) に示す例のように、通常変動 BGM の基準音量  $V_t$  を音量  $V_{d1}$  としてもよい。また、音量  $V_{d1}$  はゼロであってもよい。

【0261】

図 2 1 に示した例では、大当り告知音が出力される期間 (時刻 T 2 ~ 時刻 T 3) の直前の期間 (時刻 T b ~ 時刻 T 2) において、リーチ演出 BGM の音量を基準音量  $V_r$  から音量  $V_{d1}$  に至る迄、曲線的に徐々に低下させているが、例えば、図 2 3 (A) に示す例のように、直線的に徐々に低下させてもよいし、図 2 3 (B) に示す例のように、階段状に徐々に低下させてもよい。また、図 2 3 (C) に示す例のように、時刻 T b において、基準音量  $V_r$  から音量  $V_{d1}$  に急に低下させてもよい。

【0262】

図 2 4 及び図 2 5 は、演出音の出力タイミング及び音量の他の例を説明する説明図である。図 2 4 (B) は、スピーカ 8 から出力される各種の演出音の音量を説明するための模式図である。図 2 4 (A) は、図 2 4 (B) に対応する各時間の演出音の音量を表したグラフである。図 2 5 についても同様である。

【0263】

リーチのタイミング (時刻 T 1) と大当り告知音の出力タイミング (時刻 T 2) との間の期間 (時刻 T 1 ~ 時刻 T 2) が、所定の閾値未満である場合 (但しゼロではない場合) には、図 2 4 に示すように、ステップ S 5 3 2 の処理において、大当り告知音が出力される期間 (時刻 T 2 ~ 時刻 T 3) の直前の期間 (時刻 T 1 ~ 時刻 T 2) に出力されるリーチ演出 BGM の音量を、通常変動 BGM の基準音量  $V_t$  に調整 (変更) してもよい。なお、リーチのタイミング (時刻 T 1) と大当り告知音の出力タイミング (時刻 T 2) との間の期間が所定の閾値以上である場合には、上述の図 2 1 ~ 図 2 3 のように、リーチ演出 BGM の音量を調整すればよい。

【0264】

なお、リーチのタイミング (時刻 T 1) と大当り告知音の出力タイミング (時刻 T 2) との間の期間 (時刻 T 1 ~ 時刻 T 2) がゼロである場合、即ち、リーチのタイミング (時刻 T 1) と大当り告知音の出力タイミング (時刻 T 2) とが同一である場合には、図 2 5 に示すように音量を調整してもよい。図 2 5 に示す例では、大当り告知音が出力される期間 (時刻 T 2 ~ 時刻 T 3) に出力されるリーチ演出 BGM の音量については調整 (変更) しているが、通常変動 BGM の基準音量  $V_t$  はリーチ演出 BGM の基準音量  $V_r$  よりも小さいので、大当り告知音が出力される期間 (時刻 T 2 ~ 時刻 T 3) の直前の期間に出力される通常変動 BGM の音量は調整していない。但し、上記場合に、大当り告知音が出力される期間 (時刻 T 2 ~ 時刻 T 3) の直前の期間に出力される通常変動 BGM の音量を、当該通常変動 BGM の基準音量  $V_t$  より小さい音量に調整 (変更) してもよい。

【0265】

なお、上記の例では、特定演出音 (大当り告知音) を出力する場合に演出音 (リーチ演出 BGM 等) の音量を調整しているが、大当り告知音を出力しない場合においても、演出音 (通常変動 BGM、リーチ演出 BGM) の音量を調整してもよい。

10

20

30

40

50

## 【0266】

図26及び図27は、演出音の出力タイミング及び音量の他の例を説明する説明図である。図26(B)は、スピーカ8から出力される各種の演出音の音量を説明するための模式図である。図26(A)は、図26(B)に対応する各時間の演出音の音量を表したグラフである。図27についても同様である。

## 【0267】

演出制御用CPU120は、図26に示す例のように、リーチ演出BGMが出力される期間(時刻T1~時刻T4)の直前の期間(時刻Ta~時刻T1)に出力される通常変動BGMの音量を、当該通常変動BGMの基準音量Vtより小さい音量(音量Vd2~基準音量Vtの間の音量)に調整(変更)してもよい。音量Vd2は、通常変動BGMの基準音量Vt未満の音量である。音量Vd2は、ゼロであってもよい。図26に示した例では、リーチ演出BGMが出力される期間(時刻T1~時刻T4)の直前の期間(時刻Ta~時刻T1)において、通常変動BGMの音量を基準音量Vtから音量Vd2に至る迄、曲線的に徐々に低下させているが、例えば、直線的に徐々に低下させてもよいし、階段状に徐々に低下させてもよい。また、時刻Taにおいて、基準音量Vtから音量Vd2に急に低下させてもよい。

10

## 【0268】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するリーチ演出を設定する場合、図27に示す例のように、スーパーリーチ演出BGMが出力される期間(時刻Td~時刻T4)の直前の期間(時刻Tc~時刻Td)に出力されるノーマルリーチ演出BGMの音量を、当該ノーマルリーチ演出BGMの基準音量Vnrより小さい音量(音量Vd3~基準音量Vnrの間の音量)に調整(変更)してもよい。音量Vd3は、ノーマルリーチ演出BGMの基準音量Vnr未満の音量である。音量Vd3は、ゼロであってもよい。音量Vsrは、スーパーリーチ演出BGMの基準音量である。図27に示した例では、スーパーリーチ演出BGMが出力される期間(時刻Td~時刻T4)の直前の期間(時刻Tc~時刻Td)において、ノーマルリーチ演出BGMの音量を基準音量Vnrから音量Vd3に至る迄、曲線的に徐々に低下させているが、例えば、直線的に徐々に低下させてもよいし、階段状に徐々に低下させてもよい。また、時刻Tcにおいて、基準音量Vnrから音量Vd3に急に低下させてもよい。

20

## 【0269】

図28は、演出音の出力タイミング及び音量の他の例を説明する説明図である。図28(A)、図28(B)、図28(C)における各時刻(時刻T0、時刻T1等)、各音量(基準音量Vt等)等は、図26(A)や図27(A)と同様である。なお、図28(A)及び図28(B)の例は、図22~図27の場合と同様、図20に示すようなリーチ後に大当り図柄が最終停止する場合に対応するものであってもよいが、図28(C)の例は、リーチとならずにハズレ図柄が最終停止する場合に対応するものである。

30

## 【0270】

演出制御用CPU120は、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するリーチ演出を設定する場合、図28(A)に示す例のように、リーチ演出BGM(ノーマルリーチ演出BGM、スーパーリーチ演出BGM)が出力される期間(時刻T1~時刻T4)の直前の期間(時刻Ta~時刻T1)に出力される通常変動BGMの音量を、当該通常変動BGMの基準音量Vtより小さい音量(音量Vd2~基準音量Vtの間の音量)に調整(変更)し、かつ、スーパーリーチ演出BGMが出力される期間(時刻Td~時刻T4)の直前の期間(時刻Tc~時刻Td)に出力されるノーマルリーチ演出BGMの音量を、当該ノーマルリーチ演出BGMの基準音量Vnrより小さい音量(音量Vd3~基準音量Vnrの間の音量)に調整(変更)してもよい。なお、図28(A)の例では、音量Vd3は音量Vd2よりも大きい、音量Vd3は音量Vd2よりも小さくてもよいし、音量Vd3は音量Vd2と同じであってもよい。

40

## 【0271】

演出制御用CPU120は、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するリーチ演出

50

を設定しない場合であっても、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するリーチ演出を設定する場合と似たように、ある期間に出力されるノーマルリーチ演出 BGM の音量を、当該ノーマルリーチ演出 BGM の基準音量  $V_{nr}$  より小さい音量（音量  $V_{d3}$  ~ 基準音量  $V_{nr}$  の間の音量）に調整（変更）してもよい。例えば、図 28（B）に示す例のように、実際には発展しないがスーパーリーチに発展しそうな時刻（時刻  $T_d$ ）の直前の期間（時刻  $T_c$  ~ 時刻  $T_d$ ）に出力されるノーマルリーチ演出 BGM の音量を、当該ノーマルリーチ演出 BGM の基準音量  $V_{nr}$  より小さい音量に調整（変更）してもよい。ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するリーチ演出を設定する場合に加え、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展しないリーチ演出を設定する場合にも、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するリーチ演出を設定する場合と同じ様にノーマルリーチ演出 BGM の音量を調整することによって、図 27 の如くスーパーリーチに発展しそうで実際には図 28（B）の如くスーパーリーチに発展しないという、いわゆるガセを演出することができる。

#### 【0272】

演出制御用 CPU 120 は、リーチとならない演出を設定する場合であっても、リーチとなる演出を設定する場合と似たように、ある期間に出力される通常変動 BGM の音量を、当該通常変動 BGM の音量の基準音量  $V_t$  より小さい音量（音量  $V_{d2}$  ~ 基準音量  $V_t$  の間の音量）に調整（変更）してもよい。例えば、図 28（C）に示す例のように、実際にはリーチにならないがリーチになりそうな時刻（時刻  $T_1$ ）の直前の期間（時刻  $T_a$  ~ 時刻  $T_1$ ）に出力される通常変動 BGM の音量を、当該通常変動 BGM の基準音量  $V_t$  より小さい音量に調整（変更）してもよい。リーチとなる演出を設定する場合に加え、リーチとならない演出を設定する場合にも、リーチとなる演出を設定する場合と同じ様に通常変動 BGM の音量を調整することによって、図 26 の如くリーチになりそうで実際には図 28（C）の如くリーチにならないという、いわゆるガセを演出することができる。

#### 【0273】

なお、上記の例では、各回の第 1 開始条件（又は第 2 開始条件）の成立による夫々の飾り図柄等の可変表示内において演出音を調整しているが、複数回の可変表示間において演出音を調整するようにしてもよい。例えば、保留数が 2 個ある状態から 3 個目の入賞があったときに、当該 3 個目の入賞に対応する演出として大当り告知音を出力することを決定した場合には、当該 3 個目の入賞よりも前（先）の入賞（1 個目の入賞、2 個目の入賞）に対応して設定される演出制御パターンの演出音の音量を基準音量より小さい音量に調整するようにしてもよい。つまり、当該 3 個目の保留表示が消化されるときに大当り告知音を出力することを事前に決定したときは、2 個前の保留表示（1 個目の保留表示）に対応する可変表示中の演出音の音量や 1 個前の保留表示（2 個目の保留表示）に対応する可変表示中の演出音の音量を基準音量より小さい音量に調整するようにしてもよい。つまり、大当り告知音を出力するターゲットの前に実行される変動において、演出音の音量を基準音量より小さい音量に調整するようにしてもよい。

#### 【0274】

つまり、パチンコ遊技機 1 では、主基板 11 側の CPU 103 は、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 により検出されたときや、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 により検出されたときに、図 12 及び図 13 に示す始動入賞判定処理のステップ S209 にて抽出された乱数値  $MR_1$  ~  $MR_3$  を示す数値データに基づいて、図 13 及び図 14 に示す入賞時乱数値判定処理において、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドが送信設定され、CPU 103 が、図 11 に示すコマンド制御処理（ステップ S17）を実行することにより、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドなどの演出制御コマンドが、主基板 11 から演出制御基板 12 に伝送される。なお、パチンコ遊技機 1 が確変状態であるか否かなどを特定可能な遊技状態指定コマンドなども、遊技制御フラグ設定部 152 などに設けられた確変フラグの状態などに応じて、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

## 【0275】

演出制御基板12の演出制御用CPU120は、例えば、図18に示す保留表示追加制御処理において（または、保留表示追加制御処理の前後において）、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける記憶内容をチェックし、新たな受信コマンドとして図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドなどを受信している場合に、当該受信コマンドに対応して追加される保留表示が消化されるときに大当り告知音を出力することを事前に決定してもよい。演出制御用CPU120は、大当り告知音を出力することを事前に決定した場合には、大当り告知音を出力することを事前に決定した旨をバッファ番号などに対応付けて記憶しておくことによって、大当り告知音を出力することを事前に決定した保留表示よりも先に消化される保留表示に対応する可変表示中の演出音（通常変動BGMやリーチ演出BGM）を基準音量（基準音量Vt、基準音量Vr）より小さい音量に調整するようにしてもよい。

10

## 【0276】

図21～図28の各図を用いて演出音（大当り告知音、通常変動BGM、リーチ演出BGM）の制御について説明したが、演出音の制御方法は上記に限定されない。例えば、ノーマルリーチ演出BGMの音量調整によって実現するスーパーリーチに発展しそうで実際には発展しないというガセ演出や、通常変動BGMの音量調整によって実現するリーチになりそうで実際にはリーチにならないというガセ演出に加え、他のガセ演出として、リーチ演出BGM（ノーマルリーチ演出BGM、または、スーパーリーチ演出BGM）の音量調整によって大当り告知音が出力されそうで実際には出力されないガセ演出を実現してもよい。

20

## 【0277】

可変表示中に大当り告知音を複数回出力する場合には、当該可変表示中の各回の大当り告知音を対象として夫々の大当り告知音出力される直前の期間に出力される演出音の音量を基準音量よりも小さい音量に調整する。但し、当該可変表示中の1回目の大当り告知音のみを対象とし1回目の大当り告知音出力される直前の期間に出力される演出音の音量を基準音量よりも小さい音量に調整してもよい。また、可変表示中に大当り告知音を複数回出力する場合、当該可変表示中の各回の大当り告知音を対象として夫々の大当り告知音出力される期間に出力される大当り告知音以外の演出音の音量を基準音量よりも小さい音量に調整してもよい。また、可変表示中に大当り告知音を複数回出力する場合、当該可変表示中の各回の大当り告知音を対象として夫々の大当り告知音出力される直後の期間に出力される演出音の音量を基準音量に調整する。但し、当該可変表示中の最後の大当り告知音のみを対象とし最後の大当り告知音出力される直後の期間に出力される演出音の音量を基準音量に調整してもよい。

30

## 【0278】

アラーム音などが大当り告知音の一例であると説明したが、アラーム音などが出力されて可変表示結果が「大当り」となるときと、アラーム音などが出力されて可変表示結果が「大当り」とならないときとがあってもよい。アラーム音などが出力された場合に可変表示結果が「大当り」となるか否かを、遊技者が全く判断することができないようにしてもよいが、遊技者が完全に（又は、ある程度）判断することができるようにしてもよい。例えば、可変表示結果が「大当り」となる場合にアラーム音などを出力するときには所定の他の演出（例えば、演出用模型の落下など所定動作）を必ず実行（又は、所定の実行割合にて実行）させるのに対し、可変表示結果が「大当り」とならない場合にアラーム音などを出力するときには所定の他の演出を実行させないようにしてもよい。上記例では、例えば、アラーム音などの出力とともに所定の他の演出が実行されていれば、遊技者は可変表示結果が「大当り」となることを完全に判断することができる。

40

## 【0279】

アラーム音などが出力されて可変表示結果が「大当り」となるときとアラーム音などが出力されて可変表示結果が「大当り」とならないときとがある態様の場合、演出制御用CPU120は、可変表示結果が「大当り」となるときにアラーム音などを出力する場合に

50

、他の演出の音量を調整（例えば、アラーム音などが出力される直前の期間に出力される演出音の音量を基準音量よりも小さい音量に調整）するとよい。なお、演出制御用CPU 120は、可変表示結果が「大当り」となるときにアラーム音などを出力する場合に加えて、可変表示結果が「大当り」とならないときにアラーム音などを出力する場合も、他の演出の音量を調整してもよい。

【0280】

なお、「音量」は、ヒトの耳に聞こえる音の大きさ（ラウドネス）であって、ホン（phon）などの単位で表記されるものであってもよい。

【0281】

また、音量の調整方法は特に限定しない。例えば、リーチ演出BGMの音量を小さくする場合には、以下の各方法のいずれか1つまたは2以上の方法によって、リーチ演出BGMの音量を小さくしてもよい。通常変動BGMについても同様である。

【0282】

例えば、ソフトウェアによって制御可能なボリュームを調整することによって、リーチ演出BGMの音量を全体的に小さくしてもよい。また、特定の周波数領域の音を通過または遮断させるフィルタやイコライザなどによって、リーチ演出BGMに含まれる音のうち一部の周波数領域（例えば、ヒトの耳によく聞こえる周波数領域）の音の音量を小さくしてもよい。

【0283】

また、リーチ演出BGMを構成する複数のトラックについて、トラック単位に音量を小さくしてもよい。例えば、複数のトラック間の音量の比率を維持させたまま、トラック単位に音量を小さくしてもよい。具体例を示すと、トラック#1の基準音量が12、トラック#2の基準音量が16、トラック#3の基準音量が8であった場合に、トラック#1の音量を8、トラック#2の音量を12、トラック#3の音量を4というように、トラック#1、#2、#3の音量を一定値（4）ずつ減少させるのではなく、トラック#1の基準を9、トラック#2の音量を12、トラック#3の音量を6というように、トラック#1、#2、#3の音量の比率（3：4：2）を維持させたまま減少させるようにしてもよい。なお、トラック単位の音量を考える場合には、図21～図28に示した音量は、トラック毎の音量から求められるリーチ演出BGM全体の音量と捉えればよい。

【0284】

また、複数種類のリーチ演出BGMの夫々について各期間に出力される音量（例えば、各期間に再生される小節の再生音量）を基準音量よりも小さく調整したもの（音量調整期間が異なる複数の音量調整後のリーチ演出BGM）を予め記憶しておき、図19の可変表示開始設定処理のステップS530において大当り告知音を設定するときには、大当り告知音の出力タイミングに応じた期間を音量調整期間とした音量調整後のリーチ演出BGMを選択するようにしてもよい。あるいは、大当り告知音の出力タイミングに応じた期間を音量調整期間とした音量調整後のリーチ演出BGMの選択割合を高くしてもよい。なお、当該方法におけるステップS530の処理は、ステップS531及びステップS532の処理を含んでいる。

【0285】

また、大当り告知音を出力するターゲットの前に実行される変動において演出音の音量を基準音量より小さい音量に調整する態様の場合には、複数種類のリーチ演出BGMの夫々について音量を基準音量よりも小さく調整したもの（例えば、大きな音量で実行される予告演出などを削除した音量調整後のリーチ演出BGM）を予め記憶しておき、大当り告知音を出力するターゲットの前に実行される変動に対する、可変表示開始設定処理において、音量調整後のリーチ演出BGMを選択するようにしてもよいし、音量調整後のリーチ演出BGMの選択割合を高くしてもよい。あるいは、元々の音量が小さいリーチ演出BGM（基準音量自体が元々小さいもの）を記憶しておき、大当り告知音を出力するターゲットの前に実行される変動に対する、可変表示開始設定処理において、元々の音量が小さいリーチ演出BGMを選択するようにしてもよいし、元々の音量が小さいリーチ演出BGM

10

20

30

40

50

の選択割合を高くしてもよい。なお、当該方法におけるステップS530の処理は、ステップS531及びステップS532の処理を含んでいる。

【0286】

また、通常の音量（基準音量）でリーチ演出BGMを出力する第1モードと、通常の音量に比べて小さな音量（静かな音量）でリーチ演出BGMを出力する第2モードとを切替可能としておき、大当り告知音を出力するターゲットの前に実行される変動に対する、可変表示開始設定処理において第2モードを選択するようにしてもよいし、第2モードの選択割合を高くしてもよい。

【0287】

また、遊技者の操作によって演出音の音量が変更できるようにしてもよい。例えば、大当り告知音の音量も大当り告知音以外の演出音の音量も変更できるようにしてもよいし、大当り告知音の音量と大当り告知音以外の演出音の音量の何れか一方を変更できるようにしてもよい。大当り告知音の音量も大当り告知音以外の演出音の音量も変更できる場合において、大当り告知音の音量と大当り告知音以外の演出音の音量を夫々独立して（別個に）変更できるようにしてもよいし、大当り告知音の音量と大当り告知音以外の演出音の音量を一括して（纏めて）変更できるようにしてもよい。

【0288】

遊技者の操作によって演出音が変更された場合には、演出制御用CPU120は、音量の調整（ステップS532）を実行してもよいし、実行しなくてもよい。例えば、大当り告知音の音量（操作による変更後の音量）と大当り告知音以外の演出音の音量（元々の基準音量、操作による変更後の音量）との差、あるいは、大当り告知音の音量（元々の基準音量、操作による変更後の音量）と大当り告知音以外の演出音の音量（操作による変更後の音量）との差が、所定の閾値以上である場合には音量の調整を実行するようにし、所定の閾値未満である場合には音量の調整を実行しないようにしてもよい。

【0289】

なお、大当り告知音の音量は、演出音に関する規制がある場合にはその上限値としてもよいと説明したが、遊技機1が異常を検出した際に出力するエラー音（例えば、遊技機用枠3の開放時に出力するエラー音）は、上述の演出音に関する規制の上限値を超えて出力してもよい。

【0290】

以上、第1の実施形態による遊技機1によれば、特定演出音自体（大当り告知音）の音量 $V_k$ を増やすことなく、特定演出音を該特定演出音の出力開始時において目立たせることができる。

【0291】

（第2の実施形態）

上述の第1の実施形態においてはスピーカ8から出力される演出音の音量を調整するが、第2の実施形態においてはランプ9による発光の発光量を調整する。第2の実施形態では、演出制御用CPU120は、ステップS530において大当り告知発光の演出が実行されるように設定したか否かを判定し（ステップS531）、大当り告知発光の演出が実行されるように設定していれば（ステップS531；Yes）、大当り告知発光の演出が実行される直前の期間のランプ9の発光量を基準発光量より小さい発光量に調整する。例えば、ステップS530にて設定した特図変動時演出制御パターンに含まれるランプ制御データによる各発光タイミングの発光量の設定値のうち、大当り告知発光の演出が実行される直前のある期間における発光量の設定値を低下させるようにすればよい。一方、大当り告知発光の演出が実行されるように設定していなければ（ステップS531；No）、ステップS532の処理を飛ばして、ステップS533に進む。

【0292】

また、ステップS532の処理において、演出制御用CPU120は、大当り告知発光の演出が実行される期間における、大当り告知発光の演出以外の発光演出（例えば、発光部材9SL、発光部材9SRによる発光演出）の発光量を基準発光量より小さい発光量に

10

20

30

40

50

調整してもよい。また、ステップS532の処理において、演出制御用CPU120は、大当り告知発光の演出が実行される直後の期間における発光量を基準発光量に調整してもよい。

#### 【0293】

図29は、発光演出の発光タイミング及び発光量の一例を説明する説明図である。具体的には、図29(B)は、ランプ9による各種の発光の発光量を説明するための模式図である。図29(B)において、矢印は時間の流れを表し、 $T_0$ 、 $T_1$ 、...、 $T_4$ は時刻を表し、下部の(a)は図20の(a)が表示される表示タイミング、下部の(b)は図20の(b)が表示される表示タイミング、下部の(c)は図20の(c)が表示される表示タイミング、下部の(d)は図20の(d)が表示される表示タイミング、下部の(e)は図20の(e)が表示される表示タイミング、下部の(f)は図20の(f)が表示される表示タイミングを表している。図29(A)は、図29(B)に対応する各時間の発光量を表したグラフである。図29(A)において、横軸は時間、縦軸は発光量を表している。また、図29(A)において、細線はランプ9による通常変動発光演出の発光量またはリーチ発光演出の発光量、太線はランプ9による大当り告知発光の演出の発光量を表している。通常変動発光演出とは、可変表示がリーチになっていないときの発光演出である。リーチ発光演出とは、可変表示がリーチになっているときの発光演出である。発光量 $V_{t'}$ は、通常変動発光演出の基準発光量である。発光量 $V_{r'}$ は、リーチ発光演出の基準発光量である。発光量 $V_{k'}$ は、大当り告知発光の基準発光量である。大当り告知発光の基準発光量 $V_{k'}$ は、リーチ発光演出の基準発光量 $V_{r'}$ よりも大きい。また、リーチ発光演出の基準発光量 $V_{r'}$ は、通常変動発光演出の基準発光量 $V_{t'}$ よりも大きい。

10

20

#### 【0294】

図20及び図29に示すように、飾り図柄の可変表示が開始した後、リーチになる迄の期間(図20の(b)~(d)、時刻 $T_0$ ~時刻 $T_1$ )において、ランプ9によって発光演出の1つである通常変動発光演出が実行される。飾り図柄の可変表示がリーチになった後、確変図柄(「7」「7」「7」)が最終停止する迄の期間(図20の(d)~(f)、時刻 $T_1$ ~時刻 $T_4$ )において、ランプ9によって発光演出の1つであるリーチ発光演出が実行される。飾り図柄の可変表示がリーチになった後、確変図柄が最終停止する迄の期間のうち一部の期間(図20の(e)、時刻 $T_2$ ~時刻 $T_3$ )において、ランプ9によって発光演出の1つである大当り告知発光の演出が実行される。

30

#### 【0295】

図29(A)に示すように、通常変動発光演出は、その全発光期間(時刻 $T_0$ ~時刻 $T_1$ )において基準発光量 $V_{t'}$ で実行されている。大当り告知発光の演出は、その全発光期間(時刻 $T_2$ ~時刻 $T_3$ )において基準発光量 $V_{k'}$ で実行されている。リーチ発光演出は、時刻 $T_1$ ~時刻 $T_b$ 、及び、時刻 $T_3$ ~時刻 $T_4$ において基準発光量 $V_{r'}$ で実行されている。また、リーチ発光演出は、時刻 $T_b$ ~時刻 $T_3$ において基準発光量 $V_{r'}$ よりも小さい発光量で実行されている。具体的には、大当り告知発光の演出が実行される期間(時刻 $T_2$ ~時刻 $T_3$ )の直前の期間(時刻 $T_b$ ~時刻 $T_2$ )において、リーチ発光演出の発光量は、基準発光量 $V_{r'}$ から発光量 $V_{d1'}$ に至る迄に徐々に低下している。発光量 $V_{d1'}$ は、リーチ発光演出の基準発光量 $V_{r'}$ 未満の発光量である。また、大当り告知発光の演出が実行される期間(時刻 $T_2$ ~時刻 $T_3$ )において、リーチ発光演出の発光量は、発光量 $V_{d1'}$ のまま維持されている。

40

#### 【0296】

即ち、演出制御用CPU120は、ステップS532の処理において、大当り告知発光の演出が実行される期間(時刻 $T_2$ ~時刻 $T_3$ )の直前の期間(時刻 $T_b$ ~時刻 $T_2$ )に実行されるリーチ発光演出の発光量を、当該リーチ発光演出の基準発光量 $V_{r'}$ より小さい発光量(発光量 $V_{d1'}$ ~基準発光 $V_{r'}$ の間の発光量)に調整(変更)している。具体的には、演出制御用CPU120は、上記直前の期間(時刻 $T_b$ ~時刻 $T_2$ )において、リーチ発光演出の発光量が基準発光量 $V_{r'}$ から発光量 $V_{d1'}$ に至る迄徐々に低下するように調整している。また、演出制御用CPU120は、ステップS532の処理にお

50

いて、大当り告知発光の演出が実行される期間（時刻 T 2 ~ 時刻 T 3）に発光されるリーチ発光演出の発光量を、当該リーチ発光演出の基準発光量  $V_r'$  より小さい発光量  $V_{d1}'$  に調整（変更）している。

【0297】

なお、演出制御用 CPU 120 は、大当り告知発光の演出が実行された後の期間（例えば、時刻 T 3 ~ 時刻 T 4）に実行されるリーチ発光演出の発光量をリーチ発光演出の基準発光量  $V_r'$  から変更しないことによって、大当り告知発光の演出が実行された直後の期間（時刻 T 3 ~ 時刻 T 4 のうち時刻 T 3 以降の一部の期間）を含む大当り告知発光の演出が実行された後の期間に実行されるリーチ発光演出の発光量を基準発光量  $V_r'$  としている。但し、演出制御用 CPU 120 は、大当り告知発光の演出が実行された後の期間（例えば、時刻 T 3 ~ 時刻 T 4 の全部、または、時刻 T 3 ~ 時刻 T 4 のうち時刻 T 3 以降の一部の期間）に実行されるリーチ発光演出の発光量を基準発光量  $V_r'$  より小さい発光量に調整（変更）してもよい。

10

【0298】

以上のように、遊技機 1 は、遊技の進行に応じて発光する発光手段（例えばランプ 9）と、発光手段を制御する発光演出制御手段（例えば演出制御用 CPU 120 やランプ制御基板 14 が実行する各処理）と、を備える。発光演出制御手段は、遊技の結果が特定遊技結果（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せとなる確定飾り図柄など）となることを示唆する特定発光演出（大当り告知発光の演出）を実行させる特定発光演出制御手段（例えばステップ S 530 の処理）と、特定発光演出（大当り告知発光の演出）が実行される直前の期間（時刻 T b ~ 時刻 T 2）に発光する発光手段（例えばランプ 9）の発光量を基準発光量  $V_r'$  より小さい発光量（発光量  $V_{d1}'$  ~ 基準発光量  $V_r'$  の間の発光量）に調整する演出発光量調整手段（例えばステップ S 532 の処理）と、を含む。これにより、特定発光（大当り告知発光）が、演出開始時において目立つようになる。

20

【0299】

なお、第 1 の実施形態における図 21 に示した演出音の出力タイミング及び音量の一例と図 29 に示した発光演出の発光タイミング及び発光量の一例とは、大当り告知演出（大当り告知音による演出、大当り告知発光の演出）のタイミングや、他の演出（リーチ演出 BGM による演出、リーチ発光演出）の出力量（音量、発光量）の制御に関し、対応する。即ち、制御対象の出力量が音量であるか発光量であるかが異なるが、制御は同様である。演出制御用 CPU 120 は、図 29 の例に代えて、第 1 の実施形態において図 22 ~ 図 28 の各図における例などと同様の制御にて、発光演出の発光タイミング及び発光量を制御してもよい。

30

【0300】

例えば、図 29 の例では、各回の第 1 開始条件（又は第 2 開始条件）の成立による夫々の飾り図柄等の可変表示内において発光量を調整しているが、第 1 の実施形態における音量の調整と同様、複数回の可変表示間において発光量を調整するようにしてもよい。つまり、大当り告知発光の演出を実行するターゲットの前に実行される変動における発光を基準発光量より小さい発光量に調整するようにしてもよい。

【0301】

また、第 1 の実施形態におけるガセ演出と同様、ノーマルリーチの状態におけるリーチ発光演出（ノーマルリーチ発光演出）の発光量調整によってスーパーリーチに発展しそうで実際には発展しないというガセ演出や、通常変動発光演出の発光量調整によってリーチになりそうで実際にはリーチにならないというガセ演出に加え、他のガセ演出として、リーチ発光演出の発光量調整によって大当り告知発光の演出が実行されそうで実際には実行されないガセ演出を実現してもよい。

40

【0302】

また、第 1 の実施形態において大当り告知音を複数回出力する場合と同様、可変表示中に大当り告知発光の演出を複数回実行する場合には、当該可変表示中の各回の大当り告知発光の演出を対象として夫々の大当り告知発光の演出が実行される直前の期間に実行され

50



る発光演出の発光量を基準発光量よりも小さい発光量に調整する。但し、当該可変表示中の1回目の大当り告知発光の演出のみを対象とし1回目の大当り告知発光の演出が実行される直前の期間に実行される発光演出の発光量を基準発光量よりも小さい発光量に調整してもよい。また、可変表示中に大当り告知発光の演出を複数回実行する場合、当該可変表示中の各回の大当り告知発光の演出を対象として夫々の大当り告知発光の演出が実行される期間に実行される大当り告知発光の演出以外の発光演出の発光量を基準発光量よりも小さい発光量に調整してもよい。また、可変表示中に大当り告知発光の演出を複数回実行する場合、当該可変表示中の各回の大当り告知発光の演出を対象として夫々の大当り告知発光の演出が実行される直後の期間に実行される発光演出の発光量を基準発光量に調整する。但し、当該可変表示中の最後の大当り告知発光の演出のみを対象とし最後の  
10  
大当り告知発光の演出が実行される直後の期間に発光される発光演出の発光量を基準発光量に調整してもよい。

#### 【0303】

発光部材9CCを構成するフラッシュランプの発光などが大当り告知発光の一例であると説明したが、フラッシュランプなどが発光して可変表示結果が「大当り」となるときと、フラッシュランプなどが発光して可変表示結果が「大当り」とならないときとがあってもよい。フラッシュランプなどが発光した場合に可変表示結果が「大当り」となるか否かを、遊技者が全く判断することができないようにしてもよいが、遊技者が完全に（又は、ある程度）判断することができるようにしてもよい。例えば、可変表示結果が「大当り」となる場合にフラッシュランプなどを発光させるときには所定の他の演出（例えば、演出用模型でもある発光部材9CCの落下など所定動作）を必ず実行（又は、所定の実行割合にて実行）させるのに対し、可変表示結果が「大当り」とならない場合にフラッシュランプなどを発光させるときには所定の他の演出を実行させないようにしてもよい。上記例では、例えば、フラッシュランプなどの発光とともに所定の他の演出が実行されていれば、遊技者は可変表示結果が「大当り」となることを完全に判断することができる。  
20

#### 【0304】

フラッシュランプなどが発光して可変表示結果が「大当り」となるときとフラッシュランプなどが発光して可変表示結果が「大当り」とならないときとがある態様の場合、演出制御用CPU120は、可変表示結果が「大当り」となるときにフラッシュランプなどを発光させる場合に、他の演出の発光量を調整（例えば、フラッシュランプなどが発光する直前の期間に実行する発光演出の発光量を基準発光量よりも小さい発光量に調整）するとよい。また、演出制御用CPU120は、可変表示結果が「大当り」となるときにフラッシュランプなどを発光させる場合に加えて、可変表示結果が「大当り」とならないときにフラッシュランプなどを発光させる場合も、他の演出の発光量を調整してもよい。  
30

#### 【0305】

なお、複数のデバイス（例えば発光部材9CL、9CR）による発光を大当り告知発光としてもよい。複数のデバイスによる発光を大当り告知発光とする場合、当該複数のデバイスの全部又は一部は、大当り告知発光の演出以外の発光演出として発光してもよい。なお、フラッシュランプの場合と同様、複数のデバイスの全部が発光した場合に可変表示結果が「大当り」となるか否かを、遊技者が全く判断することができないようにしてもよいが、遊技者が完全に（又は、ある程度）判断することができるようにしてもよい。なお、複数のデバイスの全部が発光して可変表示結果が「大当り」となるときと複数のデバイスの全部が発光して可変表示結果が「大当り」とならないときとがある態様の場合には、フラッシュランプなどが発光して可変表示結果が「大当り」となるときとフラッシュランプなどが発光して可変表示結果が「大当り」とならないときとがある態様の場合と同じ様に、他の演出の発光量を調整してもよい。  
40

#### 【0306】

また、発光量の調整方法は特に限定しない。例えば、リーチ発光演出の発光量を小さくする場合には、以下の各方法のいずれか1つまたは2以上の方法によって、リーチ発光演出の発光量を小さくしてもよい。  
50

## 【0307】

例えば、ソフトウェアによって制御可能なボリュームを調整し、リーチ発光演出の発光量を小さくしてもよい。なお、発光部材毎にボリューム調整できるようにして、リーチ発光演出において発光する複数の発光部材のうち何れか1以上の発光部材の発光量を低下（又は停止）させるようにしてもよい。

## 【0308】

また、複数種類のリーチ発光演出の夫々について各期間に発光する夫々の発光部材の発光量を基準発光量よりも小さく調整したもの（発光量調整期間が異なる複数の発光量調整後のリーチ発光演出）を予め記憶しておき、図19の可変表示開始設定処理のステップS530において大当り告知発光の演出を設定するときには、大当り告知発光の演出の実行タイミングに応じた期間を発光量調整期間とした発光量調整後のリーチ発光演出を選択するようにしてもよい。あるいは、大当り告知発光の演出の実行タイミングに応じた期間を発光量調整期間とした発光量調整後のリーチ発光演出の選択割合を高くしてもよい。なお、当該方法におけるステップS530の処理は、ステップS531及びステップS532の処理を含んでいる。

10

## 【0309】

また、大当り告知発光の演出を実行するターゲットの前に実行される変動において発光演出の発光量を基準発光量より小さい発光量に調整する態様の場合には、複数種類のリーチ発光演出の夫々について発光量を基準発光量よりも小さく調整したもの（例えば、大きな発光量で実行される予告演出などを削除した発光量調整後のリーチ発光演出）を予め記憶しておき、大当り告知発光の演出を実行するターゲットの前に実行される変動に対する、可変表示開始設定処理において、発光量調整後のリーチ発光演出を選択するようにしてもよいし、発光量調整後のリーチ発光演出の選択割合を高くしてもよい。あるいは、元々の発光量が小さいリーチ発光演出を記憶しておき、大当り告知発光の演出を実行するターゲットの前に実行される変動に対する、可変表示開始設定処理において、元々の発光量が小さいリーチ発光演出を選択するようにしてもよいし、元々の発光量が小さいリーチ発光演出の選択割合を高くしてもよい。なお、当該方法におけるステップS530の処理は、ステップS531及びステップS532の処理を含んでいる。

20

## 【0310】

また、通常の発光量（基準発光量）でリーチ発光演出を実行する第1モードと、通常の発光量に比べて小さな発光量でリーチ発光演出を実行する第2モードとを切替可能としておき、大当り告知発光の演出を実行するターゲットの前に実行される変動に対する、可変表示開始設定処理において第2モードを選択するようにしてもよいし、第2モードの選択割合を高くしてもよい。

30

## 【0311】

また、遊技者の操作によって発光演出の発光量が変更できるようにしてもよい。例えば、大当り告知発光の演出の発光量も大当り告知発光の演出以外の発光演出の発光量も変更できるようにしてもよいし、大当り告知発光の演出の発光量と大当り告知発光の演出以外の発光演出の発光量の何れか一方を変更できるようにしてもよい。大当り告知発光の演出の発光量も大当り告知発光の演出以外の発光演出の発光量も変更できる場合において、大当り告知発光の演出の発光量と大当り告知発光の演出以外の発光演出の発光量を夫々独立して（別個に）変更できるようにしてもよいし、大当り告知発光の演出の発光量と大当り告知発光の演出以外の発光演出の発光量を一括して（纏めて）変更できるようにしてもよい。

40

## 【0312】

遊技者の操作によって発光量に変更された場合には、演出制御用CPU120は、発光量の調整（ステップS532）を実行してもよいし、実行しなくてもよい。例えば、大当り告知発光の演出の発光量（操作による変更後の発光量）と大当り告知発光の演出以外の発光演出の発光量（元々の基準発光量、操作による変更後の発光量）との差、あるいは、大当り告知発光の演出の発光量（元々の基準発光量、操作による変更後の発光量）と大当

50

り告知発光の演出以外の発光演出の発光量（操作による変更後の発光量）との差が、所定の閾値以上である場合には発光量の調整を実行するようにし、所定の閾値未満である場合には発光量の調整を実行しないようにしてもよい。

【0313】

なお、大当り告知発光の演出の発光量は、発光量に関する規制がある場合にはその上限値としてもよい。なお、遊技機1が異常を検出した際の発光量は、上述の上限値を超えてもよい。

【0314】

以上、第2の実施形態による遊技機1によれば、特定発光演出（大当り告知発光の演出）自体の発光量 $V_k'$ を増やすことなく、特定発光演出を該特定発光演出の出力開始時において目立たせることができる。

10

【0315】

なお、第1の実施形態と第2の実施形態とに分けて説明したが、遊技機1は、第1の実施形態において説明した演出音の音量の制御（調整）と、第2の実施形態において説明した発光演出の発光量の制御（調整）とを同時にあるいは組み合わせて実行してもよい。例えば、演出制御用CPU120は、大当り告知音出力されるような演出が実行され、かつ、大当り告知発光の演出が実行されるように設定している場合に、演出音の音量の調整（例えば、大当り告知音出力される直前の期間に出力される演出音の音量を基準音量より小さくする調整）、または、発光演出の発光量の調整（例えば、大当り告知発光の演出が実行される期間の直前の期間に実行されるリーチ発光演出の発光量を基準発光量よりも小さくする調整）の何れか一方、または、両方を実行してもよい。

20

【0316】

また、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後、大当り遊技状態におけるラウンドの実行中など、大当り遊技状態であるときに、確変状態に制御するか否かを報知する大当り中昇格演出を実行する場合において、当該大当り中昇格演出として、大当り遊技状態中に画像表示装置5において飾り図柄と同様の図柄を可変表示させて、同一の図柄が有効ライン上に揃った場合、確変大当りとなる演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、大当り中昇格演出を飾り図柄の可変表示ゲームと同様の態様で実行することができ、遊技者が遊技の進行を認識しやすくなる。この場合、そのような大当り中昇格演出は、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでのインターバル期間に実行するか、ラウンド中に実行する場合に遊技球の発射を継続する旨の報知を併せて行うことが好ましい。これにより、遊技者が大当り遊技状態が終了したものと誤認して、遊技球の発射を止めてしまったり、時間経過によりラウンドが終了してしまうなど、遊技者への不利益が生じることを防止できる。

30

【0317】

保留記憶情報としての保留記憶数通知コマンドを正常に受信することができなかったときに先読み予告演出の実行を制限することに代えて、あるいはこれとともに、始動入賞の発生に基づいて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを用いて可変表示結果が「大当り」に決定されると判定されたときには、その判定の対象となった可変表示における表示結果に基づき制御された大当り遊技状態が終了するまでの期間内に発生した始動入賞に基づく先読み予告演出の実行を制限してもよい。これにより、始動入賞が発生したときの遊技状態に応じて可変表示結果や変動カテゴリを判定した結果に基づいて先読み予告演出が実行される場合に、その演出内容の整合性を保ちつつ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0318】

また、図14に示すステップS403の処理では、ステップS402の処理にて選択された特図表示結果決定用テーブルデータを用いた判定を行う。このように、可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かの判定に用いられる大当り判定範囲を示す大当り判定用データとして、遊技状態が確変状態（高確状態）ではないときに所定数の大当り判定値を含んだ通常判定用データと、遊技状態が確変状態であるときに所定数よりも多数の大当り

50

判定値を含んだ特別判定用データとが設けられ、始動入賞が発生したときの遊技状態が確変状態ではないときに通常判定用データを用いて可変表示結果を判定する一方、始動入賞が発生したときの遊技状態が確変状態であるときには特別判定用データを用いて可変表示結果を判定する。ここで、遊技状態が確変状態であるときに、始動入賞の発生に基づいて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを用いて可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定するとともに、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを用いて大当たり種別が「非確変」に決定されて大当たり遊技状態の終了後には確変制御が行われないと判定したときには、その判定の対象となった可変表示における表示結果に基づき確変制御が終了するまでの期間内に発生した始動入賞に基づく先読み予告演出の実行を制限してもよい。これにより、確変制御が終了するにもかかわらず、確変状態に  
10  
対応した特別判定用データを用いて可変表示結果が「大当たり」に決定される旨の判定結果に基づき先読み予告演出が実行されてしまうことを防止して、演出内容の整合性を保つことができる。

#### 【0319】

上記実施の形態では、第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第1特図を用いた特図ゲームが実行され、第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第2特図を用いた特図ゲームが実行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、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）したかにかかわらず共通の特別図柄を用いた特図ゲームが実行されるものであ  
20  
ってもよい。

#### 【0320】

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作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。

#### 【0321】

加えて、上記実施の形態の遊技機は、遊技者に景品として遊技球が払い出され、遊技者は払い出された遊技球（貸し球の場合もある）を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であったが、遊技者が、コイン（遊技媒体）を投入するなどして複数種類の図柄が配された各ドラムを回転させた後、所定の操作によって各ドラムを停止させる遊技機であって、遊技の結果（停止時の図柄の組み合わせ）が特定遊技結果（所定の組み合わせ）とな  
30  
ったときに遊技者に遊技対価（停止時の図柄の組み合わせに応じた枚数のコイン等）を払い出す遊技機（いわゆるパチスロ機）にも本発明を適用することができる。

#### 【0322】

即ち、上記パチスロ機は、遊技の進行に応じて演出音を出力する音演出手段（例えばスピーカなど）と、音演出手段を制御する音演出制御手段（CPU）とを備え、音演出制御手段は、遊技の結果が特定遊技結果（例えばビックボーナスやARTなど）となることを示唆する特定演出音（例えばアラーム音、チャイム音、サイレン音など）を出力させる特定音演出制御手段と、特定演出音が出力される直前の期間に出力される演出音（例えば進行に応じて出力されるBGM、操作に応じて出力する電子音など）の音量を基準音量より小さい音量に調整する演出音量調整手段とを含むものであればよい。あるいは、上記パチスロ機は、遊技の進行に応じて発光する発光手段（例えばランプなど）と、発光手段を制御する発光演出制御手段（CPU）とを備え、発光演出制御手段は、遊技の結果が特定遊技結果（例えばビックボーナスやARTなど）となることを示唆する特定発光演出（例えば、フラッシュランプ、パトランプ）を実行させる特定発光演出制御手段と、特定発光演出が実行される直前の期間に発光する発光手段の発光量を基準発光量より小さい発光量に調整する演出発光量調整手段とを含むものであればよい。なお、上記パチスロ機は、図20に示すような動画を表示する表示画面（例えば液晶画面など）を備えるものであ  
40  
ってもよい。

#### 【0323】

また、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大  
50

きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

【0324】

即ち、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、当該可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であるが、遊技得点が0でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技球の打ち込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに依じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備えていてもよい。

10

【0325】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置に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ことによって配布する形態を採っても構わない。

20

【0326】

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

30

【符号の説明】

【0327】

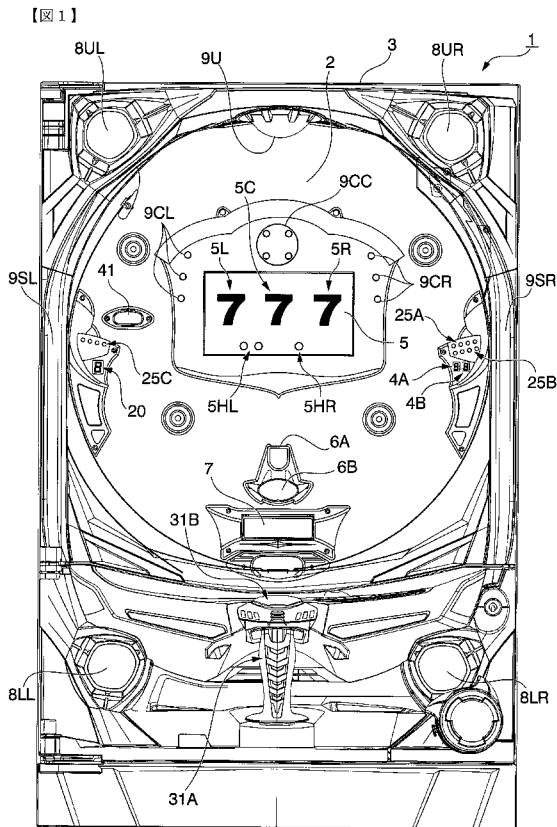
- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 5 H L ... 第1始動入賞記憶表示エリア
- 5 H R ... 第2始動入賞記憶表示エリア
- 6 A ... 普通入賞球装置
- 6 B ... 普通可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 ... スピーカ
- 9 ... ランプ
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... ランプ制御基板
- 1 5 ... 中継基板

40

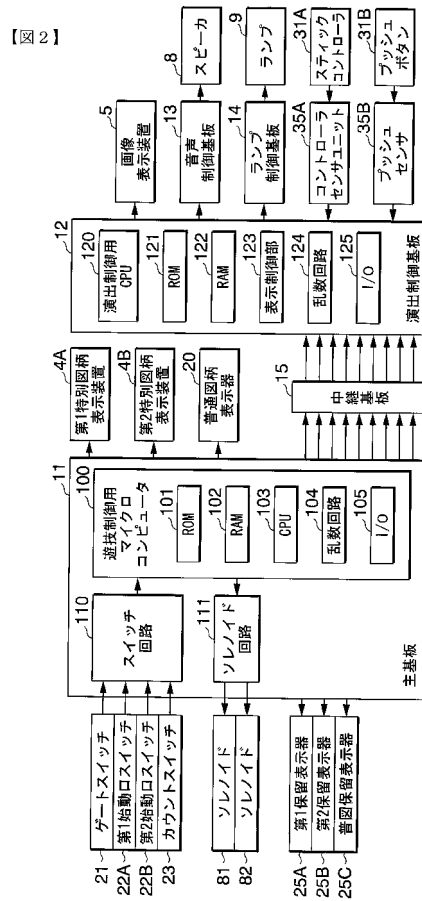
50

- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22A、22B ... 始動口スイッチ
- 23 ... カウントスイッチ
- 31A ... スティックコントローラ
- 31B ... プッシュボタン
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 ... ROM
- 102、122 ... RAM
- 103 ... CPU
- 104、124 ... 乱数回路
- 105、125 ... I/O
- 120 ... 演出制御用CPU
- 123 ... 表示制御部

【図1】



【図2】



【図3】

【図3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	00	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の変動停止を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り/小当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り/小当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動力チゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

(A)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	非確変
	02	第3可変表示結果通知	確変
	03	第4可変表示結果通知	突確
	04	第5可変表示結果通知	小当り

(B)

【図4】

【図4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果決定用
MR2	1~100	大当り種別決定用
MR3	1~997	変動パターン決定用
MR4	3~13	普図表示結果決定用

【図5】

【図5】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	3800	短縮なし(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	1500	保留2~8個短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(ハズレ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	20000	ノーマルリーチ(突確)

【図6】

【図6】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

130A

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または時短状態	8000~8189	大当り
	30000~30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000~9899	大当り
	30000~30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

130B

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または時短状態	1000~1189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000~2899	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【図7】

【図7】

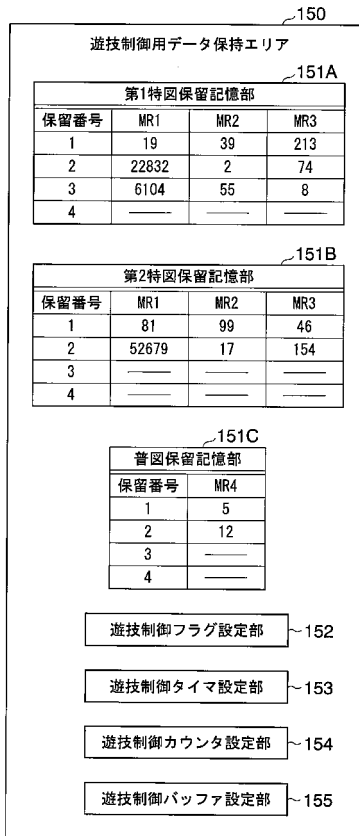
大当り種別決定テーブル

131

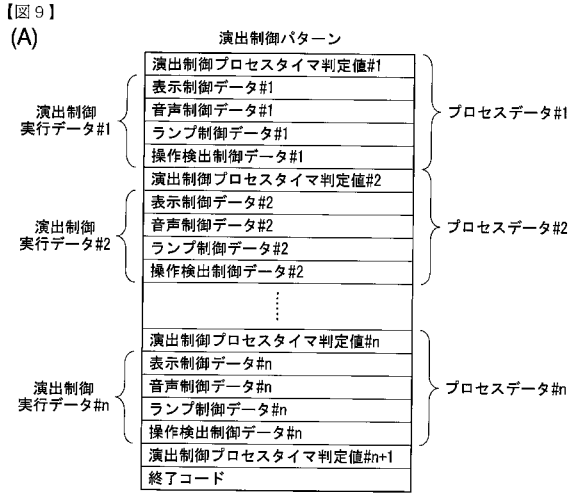
変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0~35	非確変
	36~81	確変
	82~99	突確
第2特図	0~35	非確変
	36~99	確変

【図8】

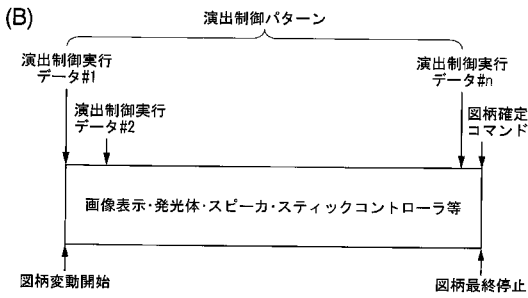
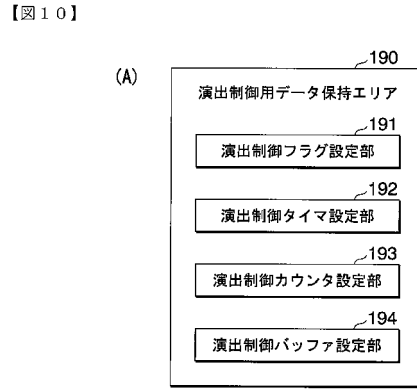
【図8】



【図9】



【図10】



(B) 始動入賞時受信コマンドバッファ

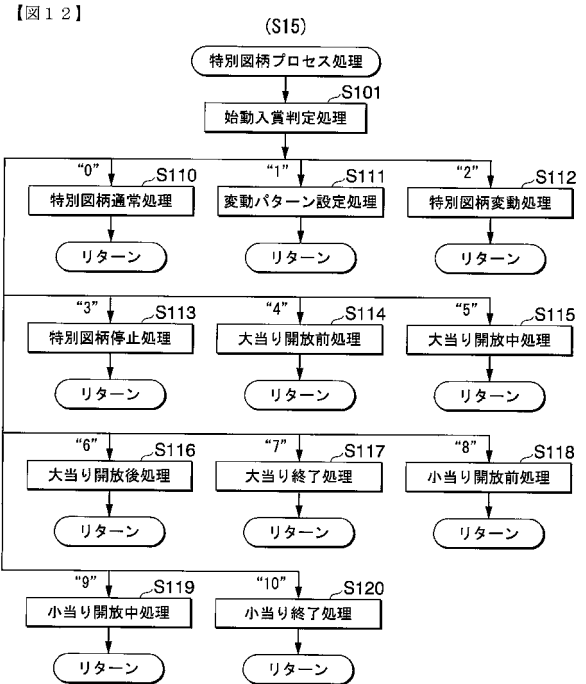
194A

バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知
1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C101 (H)
2	B200 (H)	C400 (H)	C600 (H)	0000 (H)
3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)
4	B100 (H)	C402 (H)	C601 (H)	C103 (H)
5	B200 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C202 (H)
6	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
7	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
8	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

【図11】

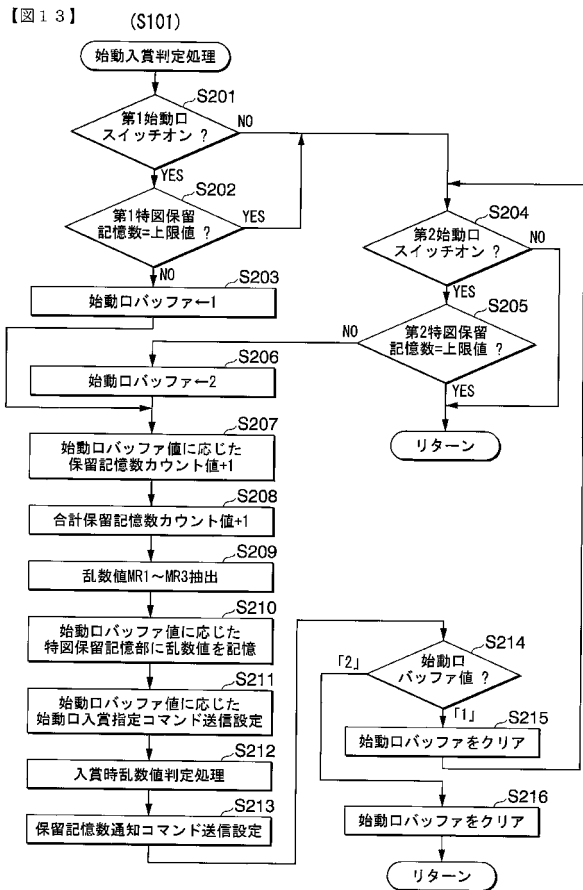


【図12】

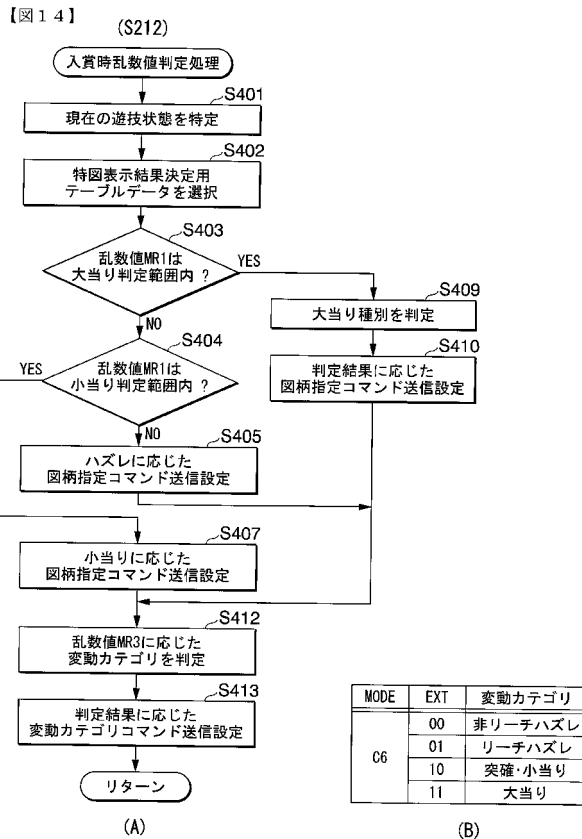




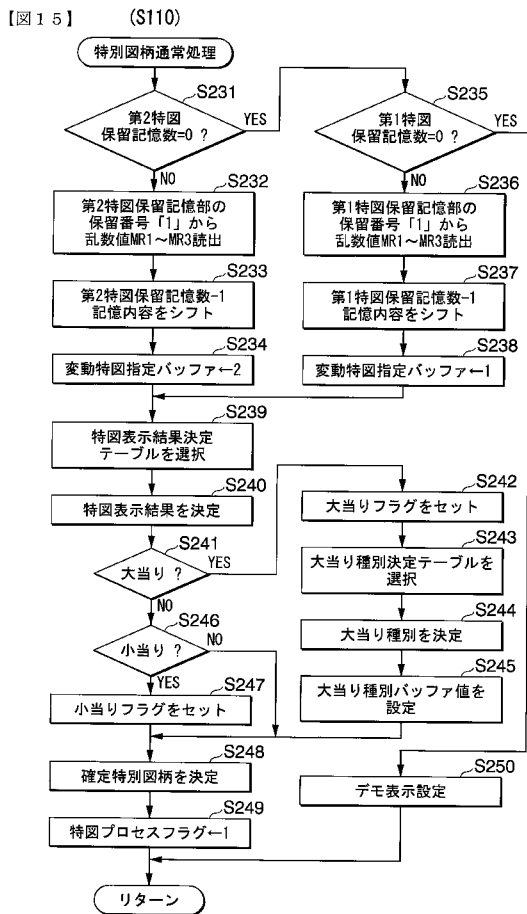
【 図 1 3 】



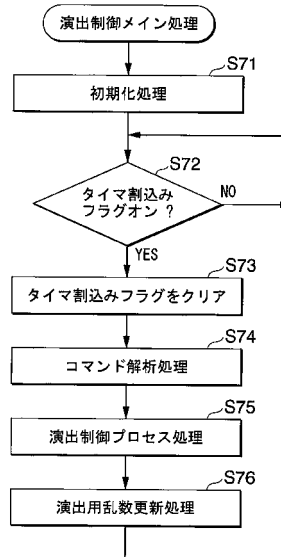
【 図 1 4 】



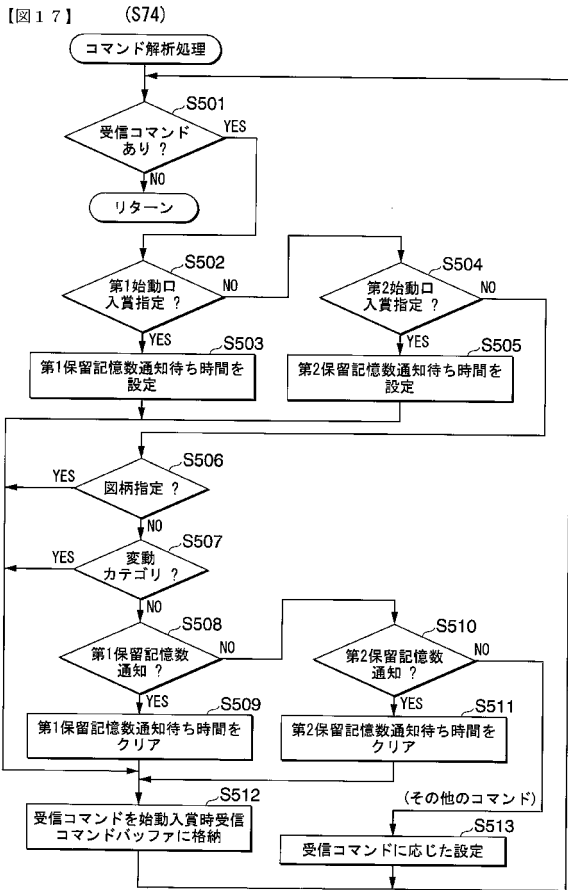
【 図 1 5 】



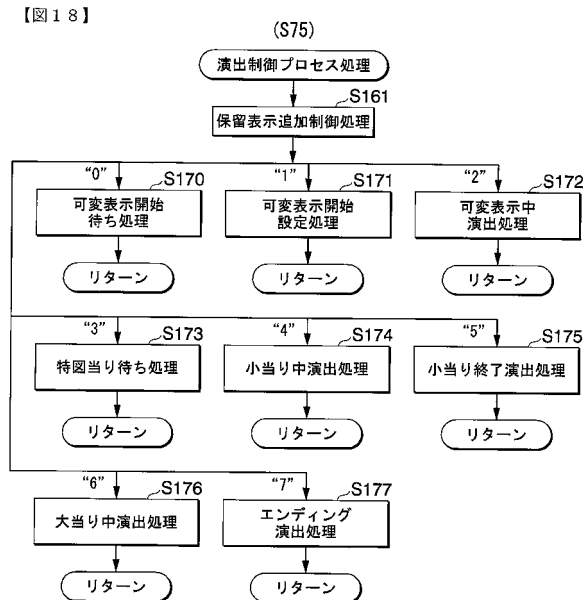
【 図 1 6 】



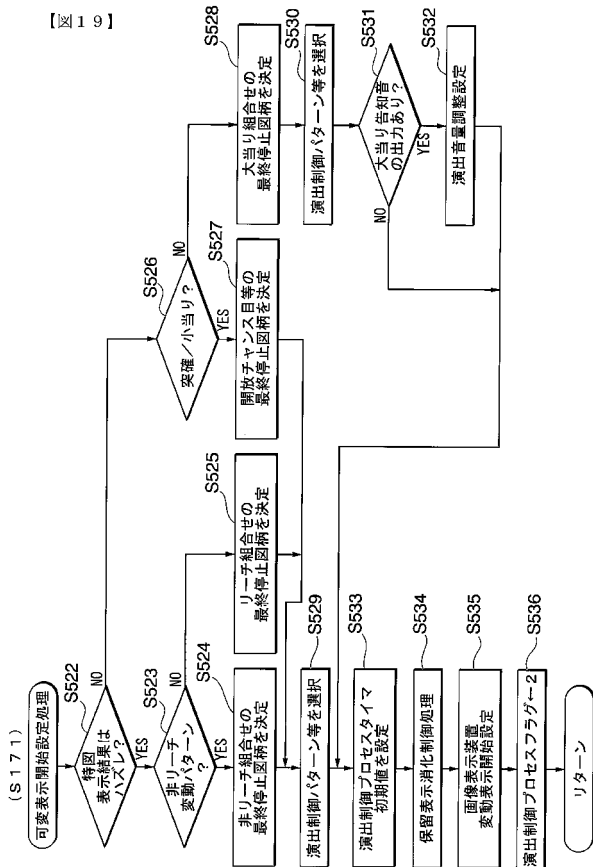
【 図 1 7 】



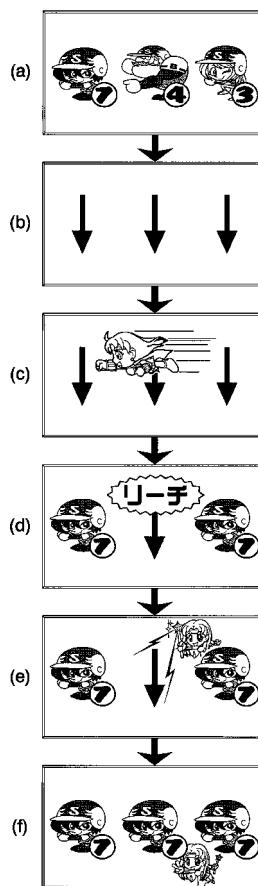
【 図 1 8 】



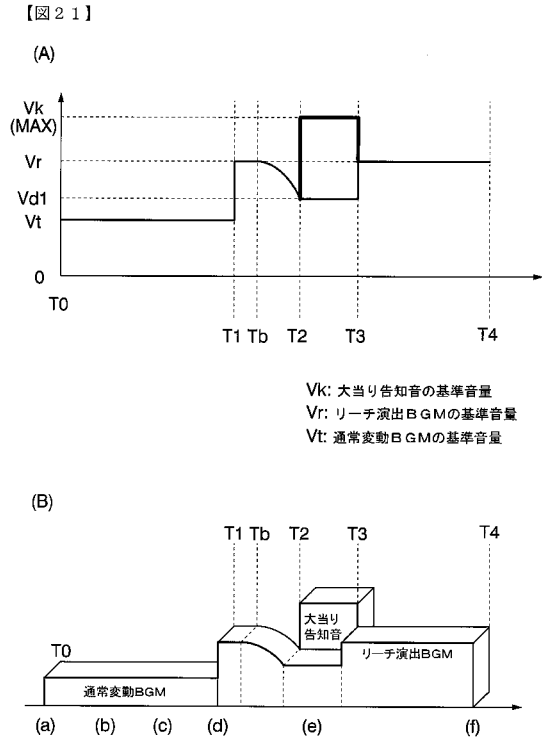
【 図 1 9 】



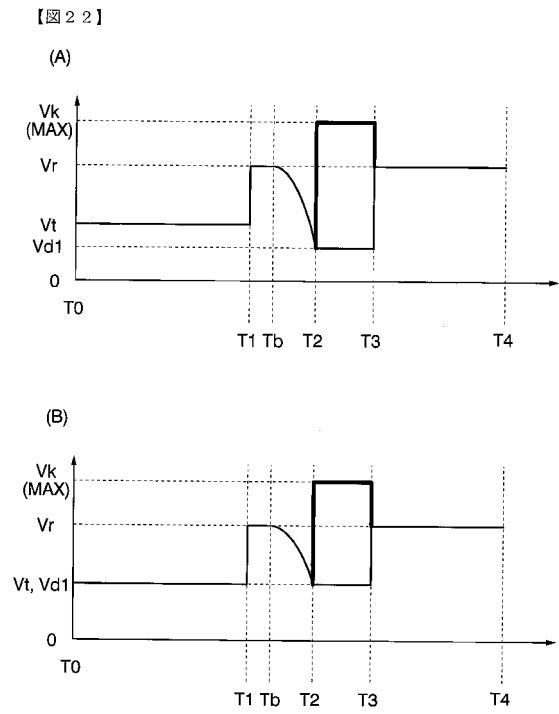
【 図 2 0 】



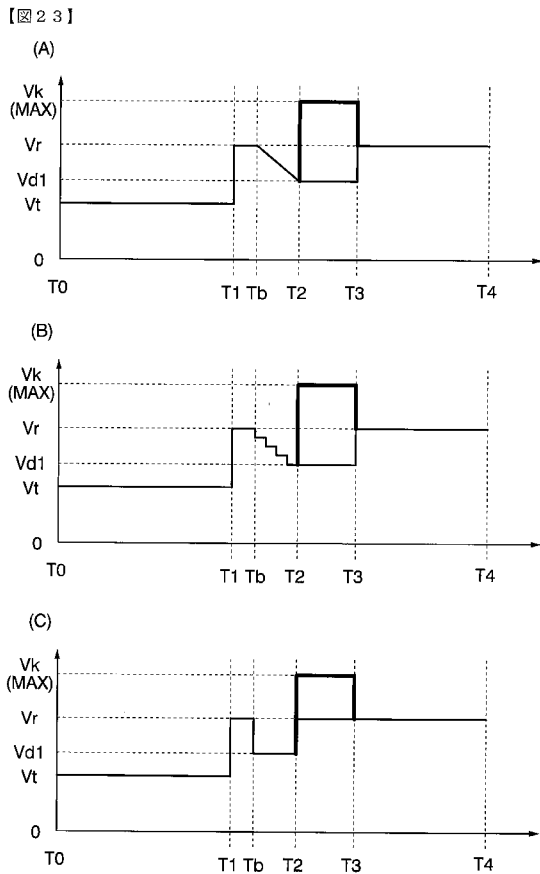
【 図 2 1 】



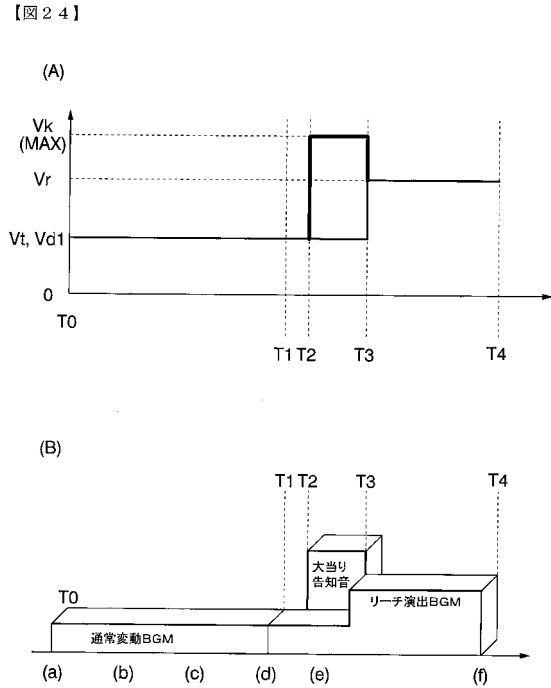
【 図 2 2 】



【 図 2 3 】

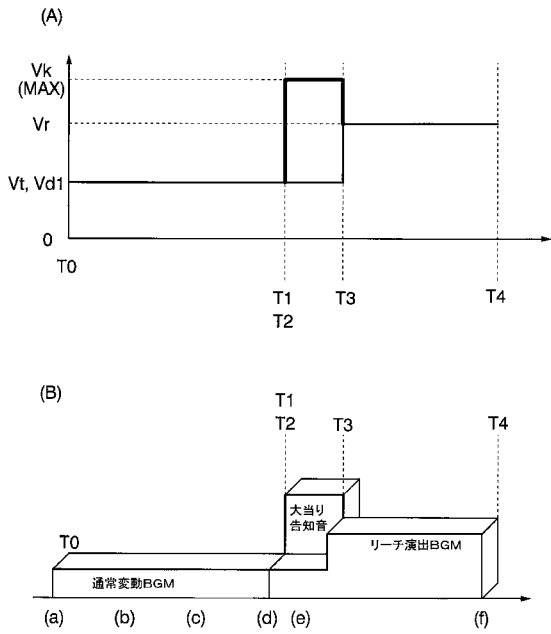


【 図 2 4 】



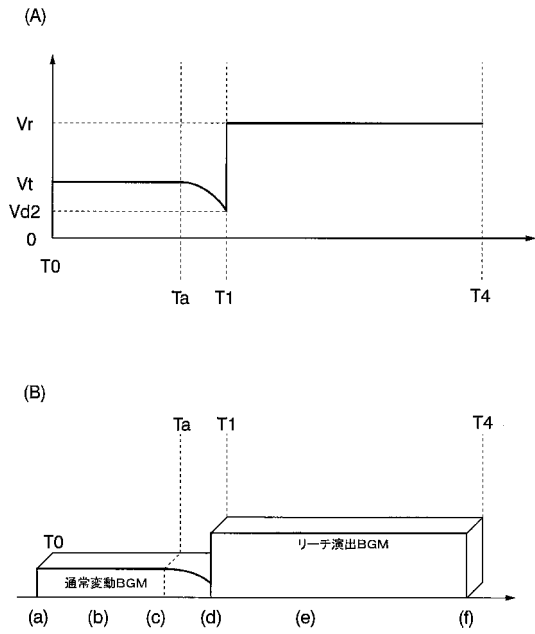
【 図 2 5 】

【 図 2 5 】



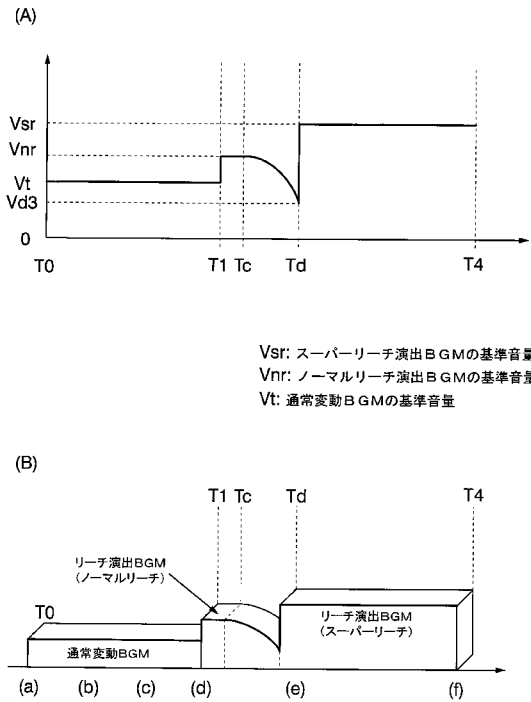
【 図 2 6 】

【 図 2 6 】



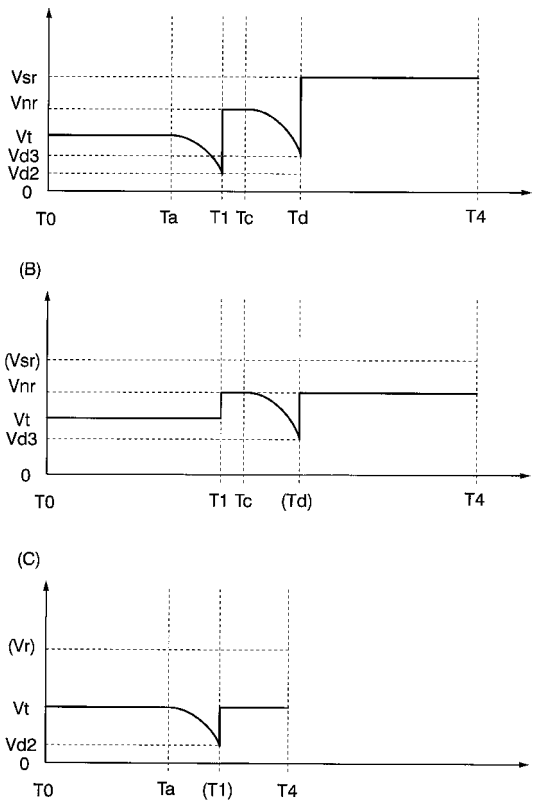
【 図 2 7 】

【 図 2 7 】



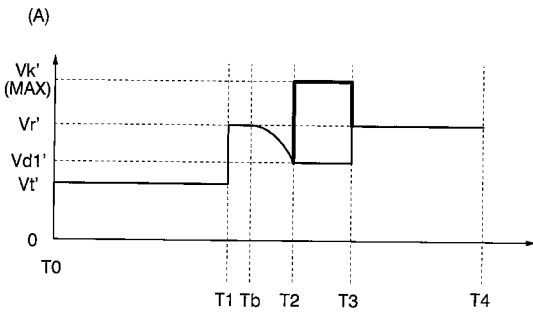
【 図 2 8 】

【 図 2 8 】

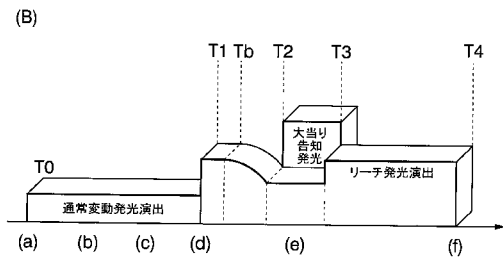


【 図 2 9 】

【 図 2 9 】



$V_{k'}'$ : 大当り告知発光の基準発光量  
 $V_r'$ : リーチ発光演出の基準発光量  
 $V_t'$ : 通常変動発光演出の基準発光量



フロントページの続き

(72)発明者 菅家 正隆

東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C088 BC22