

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6681757号
(P6681757)

(45) 発行日 令和2年4月15日 (2020.4.15)

(24) 登録日 令和2年3月26日 (2020.3.26)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 97 頁)

(21) 出願番号 特願2016-53484 (P2016-53484)
 (22) 出願日 平成28年3月17日 (2016.3.17)
 (65) 公開番号 特開2017-164342 (P2017-164342A)
 (43) 公開日 平成29年9月21日 (2017.9.21)
 審査請求日 平成29年4月21日 (2017.4.21)
 審判番号 不服2019-7156 (P2019-7156/J1)
 審判請求日 令和1年5月31日 (2019.5.31)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 100149548
 弁理士 松沼 泰史
 (74) 代理人 100145481
 弁理士 平野 昌邦
 (74) 代理人 100165179
 弁理士 田▲崎▼ 聡
 (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) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
 演出を実行する演出実行手段と、
 前記演出実行手段による演出に関連する調節を実行する調節実行手段と、
 前記調節実行手段による調節に対応し且つ遊技者から受け付ける操作に応じて変化する
 対応報知を、音および表示のうちの少なくともいずれか一方を用いて行う調節対応報知手
 段と

を備え、

前記調節実行手段は、演出に応じて該演出に関連する調節を実行可能であり、

前記調節対応報知手段は、

客待ち中と遊技中とで遊技状態が移行したときには、遊技状態の移行に応じて、客待
 ち中の前記対応報知と遊技中の前記対応報知とを切替え、

客待ち中には表示の視認性を妨げる態様で前記対応報知を行い、遊技中には表示の視
 認性を妨げない態様で前記対応報知を行い、

客待ち中は遊技者から所定操作を受け付けることにより前記対応報知を終了し、遊技
 中は所定時間の経過により前記対応報知を終了する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記調節実行手段は、演出音の複数の音域毎の音量調節を実行可能である

10

20

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

客待ち中における表示と遊技中における表示とを行う第 1 表示手段と、
前記第 1 表示手段とは異なる第 2 表示手段と
を備え、

前記調節対応報知手段は、客待ち中には前記第 1 表示手段で前記対応報知を行い、遊技中には第 2 表示手段で前記対応報知を行う

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機は、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、発射した遊技球が遊技領域に設けられた入賞口などの入賞領域に入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、遊技機には、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部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となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

20

【0003】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、予め定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり（特定遊技状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態へ移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば 10 個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉鎖される。ここで、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば 15 ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば 29 秒）が決められており、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉鎖される。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

30

【0005】

そのような従来の遊技機として、可変表示中演出及び大当たり中演出が実行されていない客待ちデモンストレーション状態において、遊技者の操作に応じて音量や輝度などの演出に関連する関連調整が可能であり、その調整結果を表示するものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

40

【0006】

また、演出調節表示について、調節専用の画面と、デモ表示中に調節が可能な画面があるものがある（例えば、特許文献 2 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献 1】特開 2012 - 85858 号公報

【特許文献 2】特開 2015 - 29618 号公報

50

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、上記のような従来の遊技機では、例えば可変表示中演出及び大当たり中演出のいずれかが実行されているとき（非客待ちデモンストレーション状態のとき）に関連調整を可能とすると、表示されている各種演出用の画像に重なって調整結果を表示することになり、実行中の演出の演出効果が低下して興味が損なわれるという問題がある。

【0009】

そこで、本発明は、演出に関連する調節の利便性を高めつつ、遊技中の興味の低下を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

(1) 本発明は上記目的を達成するためになされたものであり、本発明の一態様による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、演出（例えば、演出表示装置9の表示、スピーカ27から出力される演出音、又は枠LED28の発光等）を実行する演出実行手段（例えば、演出制御基板80等）と、前記演出実行手段による演出に関連する調節（例えば、スピーカ27から出力される演出音の音量調節、又は枠LED28の輝度調節等）を実行する調節実行手段（例えば、演出制御基板80に操作検出信号を入力するための、プッシュボタン120、十字方向コントローラ201、十字方向コントローラ202等）と、前記調節実行手段による調節に対応し且つ遊技者から受け付ける操作に応じて変化
20
する対応報知（例えば、演出表示装置9の表示画面に表示される音量調節の調節結果を報知する音量設定700の表示又は音量設定800の表示等）を、音および表示のうちの少なくともいずれか一方を用いて行う調節対応報知手段（例えば、演出制御基板80等）とを備え、前記調節実行手段は、演出に応じて該演出に関連する調節を実行可能であり、前記調節対応報知手段は、客待ち中と遊技中とで遊技状態が移行したときには、遊技状態の移行に応じて、客待ち中の前記対応報知と遊技中の前記対応報知（例えば、図48(a)に示す客待ちデモ中における音量設定700の表示と図48(b)に示す遊技中における音量設定800）とを切替え、客待ち中（例えば、演出制御基板80によって主基板31から客待ちデモ指定コマンドを受信したときに実行される客待ちデモ中の演出実行時）には表示の視認性を妨げる態様で前記対応報知を行うことが可能であり、遊技中には表示の
30
視認性を妨げない態様で前記対応報知を行い（例えば、演出図柄の視認を妨げない等）、客待ち中は遊技者から所定操作を受け付けることにより前記対応報知を終了し、遊技中は所定時間の経過により前記対応報知を終了する。

【0011】

このような遊技機によれば、演出に関連する調節の利便性を高めつつ、遊技中の興味の低下を防止することができる。また、演出に関連する調節の利便性を高めつつ、調節結果の報知の識別性を向上させることができる。

【0012】

(2) 上記(1)の遊技機において、客待ち中と遊技中とで遊技状態が移行したときには、遊技状態の移行に応じて、客待ち中の前記対応報知と遊技中の前記対応報知（例えば、
40
図48(a)に示す客待ちデモ中における音量設定700の表示と図48(b)に示す遊技中における音量設定800）が切替わるものであってもよい。

【0013】

このような遊技機によれば、演出に関連する調節の利便性を高めつつ、調節結果の報知の識別性を向上させることができる。

【0014】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、客待ち中から遊技中に遊技状態が移行したとき（例えば、図49(a)に示す客待ちデモ中から図48(b)に示す遊技中へ移行したとき等）には、客待ち中の前記対応報知を中断（例えば、図49(b)において音量設定の表示を中断等）し、改めて前記調節実行手段による調節が実行されたとき（例えば
50

、図49(b)において十字方向コントローラ202等を操作したとき)に遊技中の前記対応報知を開始するものであってもよい。

【0015】

このような遊技機によれば、客待ち中の調節結果の報知が遊技中の演出を妨げることを防止することができる。

【0016】

(4)上記(1)から(3)のいずれか一の遊技機において、

遊技中と客待ち中とで遊技状態が移行したときには、前記演出に関連する調節を実行するための操作が遊技状態の移行に応じて変わる(例えば、図46に示す客待ちデモ中における音量設定の方法と、図47に示す演出図柄変動中における音量設定の方法とが変わる)ものであってもよい。

10

【0017】

このような遊技機によれば、状態の移行に応じた調節実行手段を実行するための操作によって遊技者の利便性を向上させることができる。

【0018】

(5)上記(1)から(4)のいずれか一の遊技機において、客待ち中の前記対応報知と遊技中の前記対応報知とで報知の態様が異なる(例えば、図46(c)においては十字方向コントローラ202等を操作したときにスピーカ7からモニタ音を出力するが、図47(b)においては十字方向コントローラ202等の操作によってはスピーカ7からモニタ音を出力しない)ものであってもよい。

20

【0019】

このような遊技機によれば、遊技中の報知が遊技中の演出の妨げにならないようにして興趣向上を図ることができる。

【0020】

(6)上記(1)から(5)のいずれか一の遊技機において、遊技中の演出に前記対応報知を利用して、演出の期待度に応じて前記対応報知を実行する(例えば、図50において、スーパーリーチ演出に音量設定900の表示を利用して、スーパーリーチ演出で実行される演出における大当りの期待度に応じて音量設定900の表示を行う)ものであってもよい。

【0021】

30

このような遊技機によれば、遊技者に違和感を与えて興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】パチンコ遊技機の打球供給皿を上面からみた上面図である。

【図3】パチンコ遊技機の他の打球供給皿を上面からみた上面図である。

【図4】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

【図5】演出制御基板、ランプドライバ基板及び音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図6】主基板におけるCPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

40

【図7】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図8】各乱数を示す説明図である。

【図9】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブル及び大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図11】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図12】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図13】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図14】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図15】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

50

【図 16】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
 【図 17】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
 【図 18】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
 【図 19】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。
 【図 20】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
 【図 21】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 22】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
 【図 23】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
 【図 24】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
 【図 25】演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである 10

。
 【図 26】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
 【図 27】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 28】時間計測処理を示すフローチャートである。
 【図 29】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
 【図 30】特定演出処理を示すフローチャートである。
 【図 31】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
 【図 32】音量輝度設定画面の具体例を示す説明図である。
 【図 33】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
 【図 34】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。 20
 【図 35】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
 【図 36】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 37】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
 【図 38】音量及び輝度の設定態様の具体例を示す説明図である。
 【図 39】第 2 の実施の形態における演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである

。
 【図 40】第 2 の実施の形態におけるリーチ態様設定処理を示すフローチャートである。
 【図 41】第 2 の実施の形態におけるリーチ態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
 【図 42】第 2 の実施の形態における特定演出が実行される場合の演出態様の具体例を示す説明図である。 30
 【図 43】第 2 の実施の形態における特定演出が実行される場合の演出の実行タイミングを説明するための説明図である。
 【図 44】変形例 1 における演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
 【図 45】変形例 2 における調整結果画像の表示例を示す図である。
 【図 46】客待ちデモ中における音量設定を例示する図である。
 【図 47】演出図柄変動中における音量設定を例示する図である。
 【図 48】客待ちデモ中から変動開始した場合の音量設定の第 1 の動作を例示する図である。
 【図 49】客待ちデモ中から変動開始した場合の音量設定の第 2 の動作を例示する図である。 40
 【図 50】音量設定の表示を用いた特定の演出を例示する図である。

【発明を実施するための形態】

【0023】

(第 1 の実施の形態)

以下、本発明の第 1 の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。

【0024】

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開 50

閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。

【 0 0 2 5 】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿）3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

10

【 0 0 2 6 】

余剰球受皿（下皿）4 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、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ 1 2 2 が取り付けられている。なお、スティックコントローラ 1 2 2 には、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 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可能なトリガボタン 1 2 1（図 5 を参照）が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿の内部には、トリガボタン 1 2 1 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 1 2 5（図 5 を参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 1 2 2 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 1 2 3 A（図 5 を参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 1 2 6（図 5 を参照）が内蔵されている。

20

【 0 0 2 7 】

打球供給皿（上皿）3 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 1 2 2 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 1 2 0 が設けられている。プッシュボタン 1 2 0 は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 1 2 0 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 1 2 0 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 1 2 4（図 5 を参照）が設けられていればよい。図 1 に示す構成例では、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン 1 2 0 及びスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン 1 2 0 とスティックコントローラ 1 2 2 の取付位置が上下の位置関係ではなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

30

40

【 0 0 2 8 】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置 9 は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の 3 つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置 9 の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの 3 つ領域が離れてもよい。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコン

50

ピュータが、第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を遊技者に把握しやすくすることができる。

【0029】

また、演出表示装置9において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当り図柄（例えば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、又は、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、演出表示装置9に変動表示される図柄の表示結果が大当り図柄でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0030】

なお、この実施の形態では、演出表示装置9における液晶表示の演出として演出図柄の変動表示を行う場合を示しているが、演出表示装置9で行われる演出は、この実施の形態で示したものにすぎらず、例えば、所定のストーリー性をもつ演出を実行して、大当り判定や変動パターンの決定結果に基づいてストーリーの結果を表示するような演出を実行するようにしてもよい。例えば、プロレスやサッカーの試合や敵味方のキャラクターが戦うバトル演出を行うとともに、大当りであれば試合やバトルに勝利する演出を行い、はずれであれば試合やバトルに敗北する演出を行うようにしてもよい。また、例えば、勝敗などの結果を表示するのではなく、物語などの所定のストーリーを順に展開させていくような演出を実行するようにしてもよい。

【0031】

演出表示装置9の表示画面の右上方部には、演出図柄と後述する特別図柄及び普通図柄とに次ぐ第4図柄を表示する第4図柄表示領域9c、9dが設けられている。この実施の形態では、後述する第1特別図柄の変動表示に同期して第1特別図柄用の第4図柄の変動表示が行われる第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cと、第2特別図柄の変動表示に同期して第2特別図柄用の第4図柄の変動表示が行われる第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dとが設けられている。

【0032】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ100側で変動パターンコマンドに基づいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置9を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物（いわゆる役モノ）が画面上の全部又は一部を遮蔽するような演出が行われたりするなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置9上の表示画面を見ても、現在変動表示中の状態であるか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置9の表示画面の一部でさらに第4図柄の変動表示を行うことによって、第4図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるか否かを確実に認識可能としている。なお、第4図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽されたりすることはないため、常に視認することができる。

【0033】

なお、第1特別図柄用の第4図柄と第2特別図柄用の第4図柄とを、第4図柄と総称することがあり、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cと第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dを、第4図柄表示領域と総称することがある。

【 0 0 3 4 】

第4図柄の変動(可変表示)は、第4図柄表示領域9c, 9dを所定の表示色(例えば、青色)で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおける第1特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおける第2特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点及び終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。

【 0 0 3 5 】

また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて大当りを想起させる表示態様(はずれとは異なる表示態様、例えば表示色。例えば、はずれのときには青色の表示態様で表示されるのに対して、大当りのときには赤色の表示態様で表示される。なお、大当りの種類(確変大当りや通常大当りのいずれであるか)に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当り(例えば、突然確変大当り以外の大当り)であるか否かに応じて表示態様を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示態様を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く(例えば1秒)、実質的に大入賞口への遊技球の入賞が期待できない大当りと、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く(例えば30秒)、実質的に大入賞口への遊技球の入賞が期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞が期待できるか否かに応じて表示態様を異ならせてもよい。また、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞が期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞が期待できるか否かに応じて表示態様を異ならせてもよい。

【 0 0 3 6 】

また、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて大当りを想起させる表示態様(はずれとは異なる表示態様、例えば表示色。例えば、はずれのときには青色の表示態様で表示されるのに対して、大当りのときには赤色の表示態様で表示される。なお、大当りの種類(確変大当りや通常大当りのいずれであるか)に応じて表示態様を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞が期待できる大当り(例えば、突然確変大当り以外の大当り)であるか否かに応じて表示態様を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示態様を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く(例えば1秒)、実質的に大入賞口への遊技球の入賞が期待できない大当りと、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く(例えば30秒)、実質的に大入賞口への遊技球の入賞が期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞が期待できるか否かに応じて表示態様を異ならせてもよい。また、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞が期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞が期待できるか否かに応じて表示態様を異ならせてもよい。

【 0 0 3 7 】

なお、第4図柄表示領域9c, 9dの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示態様(例えば、黒色の表示態様)であることが望ましい。

【 0 0 3 8 】

なお、この実施の形態では、第4図柄表示領域を演出表示装置9の表示画面の一部に設ける場合を示しているが、演出表示装置9とは別に、ランプやLEDなどの発光体を用いて第4図柄表示領域を実現するようにしてもよい。この場合、例えば、第4図柄の変動(可変表示)を、2つのLEDが交互に点灯する状態を継続することによって実現されるようにしてもよく、2つのLEDのうちのいずれのLEDが停止表示されたかによって大当り図柄が停止表示されたか否かを表すようにしてもよい。

【0039】

また、この実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とにそれぞれ対応させて別々の第4図柄表示領域9c, 9dを備える場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とに対して共通の第4図柄表示領域を演出表示装置9の表示画面の一部に設けるようにしてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とに対して共通の第4図柄表示領域をランプやLEDなどの発光体を用いて実現するようにしてもよい。この場合、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときと、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、一定の時間間隔で異なる表示色の表示を点灯及び消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第4図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときと、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、異なる時間間隔で点灯及び消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第4図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、例えば、第1特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときと、第2特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当り図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。

【0040】

演出表示装置9の右方には、識別情報としての第1特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器(第1可変表示部)8aが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aは、0~9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器(例えば7セグメントLED)で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0~9の数字(又は、記号)を可変表示するように構成されている。また、演出表示装置9の右方(第1特別図柄表示器8aの右隣)には、識別情報としての第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄表示器(第2可変表示部)8bも設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0~9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器(例えば7セグメントLED)で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0~9の数字(又は、記号)を可変表示するように構成されている。

【0041】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ(例えば、ともに0~9の数字)であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8a及び第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、例えば、00~99の数字(又は、2桁の記号)を可変表示するように構成されていてもよい。

【0042】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを特別図柄表示器(可変表示部)と総称することがある。

【0043】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器8a, 8bを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を1つのみ備えるものであってもよい。

【0044】

第1特別図柄又は第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件又は第2始動条件が成立(例えば、遊技球が第1始動入賞口13又は第2始動入賞口14を通過(入賞を含む)したこと)した後、可変表示の開始条件(例えば、保留記憶数が0

でない場合であって、第1特別図柄及び第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【0045】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

10

【0046】

また、第1始動入賞口（第1始動口）13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口（第2始動口）14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。従って、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

20

【0047】

以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口又は始動口とすることがある。

【0048】

可変入賞球装置15が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置15に向かう遊技球は第2始動入賞口14に極めて入賞しやすい。そして、第1始動入賞口13は演出表示装置9の直下に設けられているが、演出表示装置9の下端と第1始動入賞口13との間の間隔をさらに狭めたり、第1始動入賞口13の周辺で釘を密に配置したり、第1始動入賞口13の周辺での釘配列によって、遊技球を第1始動入賞口13に導きづらくして、第2始動入賞口14への入賞率の方を第1始動入賞口13への入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

30

【0049】

なお、この実施の形態では、図1に示すように、第2始動入賞口14に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置15が設けられているが、第1始動入賞口13及び第2始動入賞口14のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

40

【0050】

第2特別図柄表示器8bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0051】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶又は始動入賞記憶とも

50

いう。)を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0052】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部18cと第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部18dとが設けられている。なお、第1保留記憶表示部18c及び第2保留記憶表示部18dに代えて、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を表示する合算保留記憶表示部を設けるように構成してもよい。そのように構成すれば、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられていることによって、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。また、そのように構成する場合、合算保留記憶表示部において、第1保留記憶と第2保留記憶とが第1始動入賞口13及び第2始動入賞口14への入賞順に並べて表示されるとともに、第1保留記憶であるか第2保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される(例えば、第1保留記憶は赤色の表示態様で表示され、第2保留記憶は青色の表示態様で表示される)ように構成することが望ましい。

【0053】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示時間中、及び第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示時間中に、装飾用(演出用)の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【0054】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果(大当り図柄)が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果(大当り図柄)が導出表示されたときに生起する特定遊技状態(大当り遊技状態)においてソレノイド21によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ23で検出される。

【0055】

演出表示装置9の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0~9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器(例えば7セグメントLED)で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10は、0~9の数字(又は、記号)を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形に形成されている。なお、普通図柄表示器10は、例えば、00~99の数字(又は、2桁の記号)を可変表示するように構成されていてもよい。また、普通図柄表示器10は、7セグメントLEDなどにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器(例えば、「」や「x」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ)で構成されていてもよい。

【0056】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄(当り図柄。例えば、図柄「7」。)である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停

10

20

30

40

50

止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当たりと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。

10

【0057】

遊技盤6の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部及び左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する4つの27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

【0058】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球ルールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第1特別図柄及び演出図柄の可変表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

20

30

【0059】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第2特別図柄及び演出図柄の可変表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶数を1増やす。

【0060】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、遊技状態を高確率状態（確変状態）へ移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器8a、8bや演出表示装置9における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態へ移行（この実施の形態では、時短状態へ移行）する。また、遊技状態が時短状態へ移行されたときも、高ベース状態へ移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置15が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

40

【0061】

なお、可変入賞球装置15が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図

50

柄確変状態へ移行することによって、高ベース状態へ移行してもよい。普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態へ移行制御することによって、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態へ移行すれば、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄であったりする場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

10

【0062】

また、普通図柄表示器 10 における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態へ移行することによって、高ベース状態へ移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【0063】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態へ移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当り遊技が行われる可能性が高まる。

20

【0064】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態及び特別図柄時短状態）へ移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態へ移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態及び特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態へ移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態へ移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態及び特別図柄時短状態）のうちのいずれか 1 つの状態にのみ移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態へ移行する）ようにしてもよい。

30

【0065】

図 2 は、パチンコ遊技機の打球供給皿を上面からみた上面図である。

上述のように打球供給皿（上皿）3 を形成する部材には、例えば打球供給皿 3 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 122 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 120 が設けられている。打球供給皿 3 には、借り受けた遊技球を貯留し、貯留する遊技球が打球供給皿 3 から流下する遊技球を一例に整列させて発射装置（図示せず）に遊技球を供給する。また、打球供給皿 3 本体の上面（例えば、側壁上面など）、例えばスティックコントローラ 122 の上方であって、打球供給皿 3 本体上面右側には、表示操作領域 200A が設けられている。

40

【0066】

表示操作領域 200A には、遊技者が演出に応じて動作可能な十字方向コントローラ 201、貸与スイッチ 203 及び返却スイッチ 204、残額表示装置 205 が配置されている。残額表示装置 205 は、遊技者により投入された金額の残高に応じた金額情報を表示するものである。貸与スイッチ 203 は、残額表示装置 205 に表示される金額の範囲内かつ予め定められた金額単位に相当する遊技球を貸与要求するためのものであり、遊技者による貸与スイッチ 203 の操作に応じて遊技球が打球供給皿 3 に排出される。返却スイッチ 204 は、残額表示装置 205 に表示された残高が記録された IC カード（磁気カー

50

ド、磁気コイン、ＩＣコインなど）を返却要求するためのものであり、遊技者による返却スイッチ２０４の操作に応じて残高が記録されたＩＣカードが遊技者に排出される。なお、ＩＣカードには、残高情報の他に、遊技球の計数情報などが記憶されていてもよい。

【００６７】

十字方向コントローラ（「十字キー」ともいう。）２０１は、略円環状に形成されている。十字方向コントローラ２０１は、略円環の上方向に対応する第１スイッチ２０１Ａと、該略円環中心の回転軸に対して上方向と対向する下方向に対応する第２スイッチ２０１Ｂと、該略円環の上下方向とは異なる該略円環の左方向に対応する第３スイッチ２０１Ｃと、該略円環中心の回転軸に対して左方向と対向する右方向に対応する第４スイッチ２０１Ｄとが一体となって構成される。ここで、上方向とは遊技者に対して遊技盤６側の方向のことであり、下方向とは遊技盤６に対して遊技者側の方向のことであり、左方向とは遊技者が遊技盤６を正面に見たときの左方向のことであり、右方向とは遊技者が遊技盤６を正面に見たときの右方向のことである。

10

【００６８】

すなわち、十字方向コントローラ２０１は、第１方向（例えば上方向）に対応する第１スイッチ２０１Ａと、第１方向と対称に配置される第２方向（例えば下方向）に対応する第２スイッチ２０１Ｂと、第１方向、第２方向とは異なる第３方向（例えば左方向）に対応する第３スイッチ２０１Ｃと、第３方向とは対称に配置される第４方向（例えば右方向）に対応する第４スイッチ２０１Ｄとの４つのスイッチが一体となった形状で、かつ略円環状に構成されている。

20

【００６９】

なお、十字方向コントローラ２０１が略円環状である場合について説明したが、この実施の形態は、これに限定されず、例えば、略十字状に形成されていてもよく、略十字の上端に対応する第１スイッチを配置し、略十字の下端に対応する第２スイッチを配置し、略十字の左端に対応する第３スイッチを配置し、略十字の右端に対応する第４スイッチを配置して、第１スイッチと、第２スイッチと、第３スイッチと、第４スイッチとが一体となった形状で略十字状に配置されていてもよい。また、十字方向コントローラ２０１がＸ字状に形成され、略Ｘ字の対応する端部にそれぞれの第１スイッチと、第２スイッチと、第３スイッチと、第４スイッチとが一体となった形状で、かつ略Ｘ字状に配置されていてもよいし、ある形状に対して４つのスイッチが対応する端部に対して配置されるものであってもよい。

30

【００７０】

また、十字方向コントローラ２０１の下部における上皿上面の本体内部などには、十字方向に対する操作を検知する十字方向センサユニット１２３Ｂ（図５を参照）が設けられている。十字方向センサユニット１２３Ｂは、第１スイッチ、第２スイッチ、第３スイッチ、第４スイッチのそれぞれにおいて遊技者による各種スイッチ操作を、スイッチごとに検出可能に構成されている。

【００７１】

十字方向コントローラ２０１は、演出制御用マイクロコンピュータ１００において実行される各種演出に対する遊技者の各種調整や操作などをするためのものである。

40

【００７２】

図３は、パチンコ遊技機の他の打球供給皿を上面からみた上面図である。

この実施の形態では、図２に示すパチンコ遊技機の打球供給皿を上面からみた上面図のように構成された表示操作領域２００Ａを用いた場合について、以下説明を行うが、図３のように表示操作領域２００Ｂのように構成されていてもよい。

打球供給皿（上皿）３を形成する部材には、例えば打球供給皿３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１２２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１２０が設けられている。打球供給皿３には、借り受けた遊技球を貯留し、貯留する遊技球が打球供給皿３から流下する遊技球を一行に整列させて発射装置（図示せず）に遊技球を供給する。また、打球供給皿３本

50

体の上面（例えば、側壁上面など）、例えばスティックコントローラ 122 の上方であって、打球供給皿 3 本体上面右側には、表示操作領域 200B が設けられている。

【0073】

表示操作領域 200B には、遊技者が演出に応じて動作可能な十字方向コントローラ 202、貸与スイッチ 203 及び返却スイッチ 204、残額表示装置 205 が配置されている。残額表示装置 205 は、遊技者により投入された金額の残高に応じた金額情報を表示するものである。貸与スイッチ 203 は、残額表示装置 205 に表示される金額の範囲内かつ予め定められた金額単位に相当する遊技球を貸与要求するためのものであり、遊技者による貸与スイッチ 203 の操作に応じて遊技球が打球供給皿 3 に排出される。返却スイッチ 204 は、残額表示装置 205 に表示された残高が記録された IC カード（磁気カード、磁気コイン、IC コインなど）を返却要求するためのものであり、遊技者による返却スイッチ 204 の操作に応じて残高が記録された IC カードが遊技者に排出される。なお、IC カードには、残高情報の他に、遊技球の計数情報などが記憶されていてもよい。

【0074】

十字方向コントローラ（「十字キー」ともいう。）202 は、第 1 スイッチ 202A、第 2 スイッチ 202B、第 3 スイッチ 202C、第 4 スイッチ 202D との 4 つの独立したスイッチにより略十字状に形成されている。十字方向コントローラ 202 は、略十字の上方向に対応する第 1 スイッチ 202A と、該略十字中心の回転軸に対して上方向と対向する下方向に対応する第 2 スイッチ 202B と、該略十字の上下方向とは異なる該略十字の左右方向における左方向に対応する第 3 スイッチ 202C と、該略十字中心の回転軸に対して左方向と対向する右方向に対応する第 4 スイッチ 202D とがそれぞれ独立したスイッチであって、略十字状に配置された構成となっている。ここで、上方向とは遊技者に対して遊技盤 6 側の方向のことであり、下方向とは遊技盤 6 に対して遊技者側の方向のことであり、左方向とは遊技者が遊技盤 6 を正面に見たときの左方向のことであり、右方向とは遊技者が遊技盤 6 を正面に見たときの右方向のことである。

【0075】

すなわち、十字方向コントローラ 202 は、第 1 方向（例えば上方向）に対応する第 1 スイッチ 202A と、第 1 方向と対称に配置される第 2 方向（例えば下方向）に対応する第 2 スイッチ 202B と、第 1 方向、第 2 方向とは異なる第 3 方向（例えば左方向）に対応する第 3 スイッチ 202C と、第 3 方向とは対称に配置される第 4 方向（例えば右方向）に対応する第 4 スイッチ 202D との 4 つのスイッチがそれぞれ独立のスイッチとして構成され、かつそれらが略十字状に配置されている。

【0076】

なお、十字方向コントローラ 202 が略十字状である場合について説明したが、この実施の形態は、これに限定されず、例えば、略菱形状に形成されていてもよく、略菱形の上端部に上方向に対応する第 1 スイッチを配置し、略菱形の下端部に対応する第 2 スイッチを配置し、略菱形の左端部に対応する第 3 スイッチを配置し、略菱形の右端部に対応する第 4 スイッチを配置して、第 1 スイッチと、第 2 スイッチと、第 3 スイッチと、第 4 スイッチとがそれぞれ独立したスイッチとして構成され、かつ各スイッチが略菱形状に配置されていてもよい。また、十字方向コントローラ 202 が上述した略十字状かつ各スイッチが一体型に形成されている場合であって、上皿上面からは各スイッチが独立して配置されたスイッチのように見えるように構成された十字方向コントローラ 202 であってもよい。つまり、十字方向コントローラ 202 は、上皿本体内部では各スイッチが一体となって構成、配置されているが、該十字方向コントローラ 202 の一部が、該十字方向コントローラ 202 の操作に影響がない範囲で上皿上面を構成される部材の一部によって隠されたような構成になっていてもよい。また、ある形状に対して 4 つのスイッチが、対応する端部に対して独立したスイッチとして配置されるものであってもよい。さらに、該独立した各スイッチの形状は多角形などに限定されず、略円形など、他の形であってもよい。

【0077】

また、十字方向コントローラ 202 の下部における上皿上面の本体内部などには、十字

方向に対する操作を検知する十字方向センサユニット１２３Ｂ（図５を参照）が設けられている。十字方向センサユニット１２３Ｂは、第１スイッチ、第２スイッチ、第３スイッチ、第４スイッチのそれぞれにおいて遊技者による各種スイッチ操作を、スイッチごとに検出可能に構成されている。

【００７８】

十字方向コントローラ２０２は、上述の十字方向コントローラ２０１のように演出制御用マイクロコンピュータ１００において実行される各種演出に対する遊技者の各種調整や操作などをするためのものであればよい。

【００７９】

図４は、主基板（遊技制御基板）３１における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図４は、払出制御基板３７及び演出制御基板８０等も示されている。主基板３１には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）５６０が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するＲＯＭ５４、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのＲＡＭ５５、プログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ５６及びＩ／Ｏポート部５７を含む。この実施の形態では、ＲＯＭ５４及びＲＡＭ５５は遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、１チップマイクロコンピュータである。１チップマイクロコンピュータには、少なくともＣＰＵ５６のほかＲＡＭ５５が内蔵されていればよく、ＲＯＭ５４は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、Ｉ／Ｏポート部５７は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路５０３が内蔵されている。

【００８０】

また、ＲＡＭ５５は、その一部又は全部が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不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、遊技機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、ＲＡＭ５５の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや、確変フラグなど）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。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、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、ＲＡＭ５５の全部が、電源バックアップされているとする。

【００８１】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０においてＣＰＵ５６がＲＯＭ５４に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（又はＣＰＵ５６）が実行する（又は、処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ５６がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板３１以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【００８２】

乱数回路５０３は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路５０３は、初期値（例えば、０）と上限値（例えば、６５５３５）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【００８３】

乱数回路５０３は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、及び、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、及び数値データの

10

20

30

40

50

更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

【0084】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路503が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路503が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

10

【0085】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、及び大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

【0086】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b及び普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う。

20

【0087】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号を、ターミナル基板160を介して、ホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路64も主基板31に搭載されている。

【0088】

この実施の形態では、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置9の表示制御を行う。

30

【0089】

また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板35を介して、枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行うとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行う。

【0090】

なお、演出制御手段には、後述するように、スティックコントローラ122が備えるトリガセンサ125や傾倒方向センサユニット123A、バイブレータ用モータ126、及びプッシュボタン120が備えるプッシュセンサ124にも接続されているのであるが（図5参照）、図4では図示を省略している。

40

【0091】

図5は、中継基板77、演出制御基板80、ランプドライバ基板35及び音声出力基板70の回路構成例を示すブロック図である。なお、図5に示す例では、ランプドライバ基板35及び音声出力基板70には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板35及び音声出力基板70を設けずに、演出制御に関して演出制御基板80のみを設けてもよい。

【0092】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101、及び演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロ

50

コンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていない。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、内蔵又は外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２及び入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドに基づいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。

【００９３】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００と共動して演出表示装置９の表示制御を行うＶＤＰ１０９が演出制御基板８０に搭載されている。ＶＤＰ１０９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００とは独立したアドレス空間を有し、そこにＶＲＡＭをマッピングする。ＶＲＡＭは、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、ＶＤＰ１０９は、ＶＲＡＭ内の画像データを、フレームメモリを介して演出表示装置９に出力する。

10

【００９４】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに従ってＣＧＲＯＭ（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をＶＤＰ１０９に出力する。ＣＧＲＯＭは、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、及び背景画像のデータをあらかじめ格納しておくためのＲＯＭである。ＶＤＰ１０９は、演出制御用ＣＰＵ１０１の指令に応じて、ＣＧＲ

20

【００９５】

演出制御コマンド及び演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に輸入する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【００９６】

中継基板７７には、主基板３１から入力された信号を演出制御基板８０に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路７４が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図５には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート５７１を介して主基板３１から演出制御コマンド及び演出制御ＩＮＴ信号が出力されるので、中継基板７７から主基板３１の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板７７からの信号は主基板３１の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側）に入り込まない。なお、出力ポート５７１は、図４に示されたＩ／Ｏポート部５７の一部である。また、出力ポート５７１の外側（中継基板７７側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

30

40

【００９７】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２のトリガボタン１２１に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ１２５から、入力ポート１０６を介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プッシュボタン１２０に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ１２４から、入力ポート１０６を介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット１２３Ａから、入力ポート１０７を介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０５を介してバイブレータ用モータ１２６に駆動信号を出力する

50

ことにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

【0098】

また、演出制御用 CPU 101 は、十字方向コントローラ 201 のスイッチに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、十字方向センサユニット 123B から、入力ポート 107 を介して入力する。

【0099】

また、演出制御基板 80 は、リアルタイムクロック 108 を搭載している。リアルタイムクロック 108 は、年 / 月 / 日 / 曜日や時 / 分 / 秒の情報を含む時刻情報を出力する機能を備える。

【0100】

さらに、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してランプドライバ基板 35 に対して LED を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 104 を介して音声出力基板 70 に対して音番号データを出力する。

【0101】

ランプドライバ基板 35 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED ドライバ 352 に入力される。LED ドライバ 352 は、LED を駆動する信号に基づいて枠 LED 28 などの発光体に電流を供給する。

【0102】

音声出力基板 70 において、音番号データは、入力ドライバ 702 を介して音声合成用 IC 703 に入力される。音声合成用 IC 703 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 705 に出力する。増幅回路 705 は、音声合成用 IC 703 の出力レベルを、ボリューム 706 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 27 に出力する。音声データ ROM 704 には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音又は音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【0103】

次に、遊技機の動作について説明する。

【0104】

図 6 は、主基板 31 における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）は、プログラムの内容が正否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0105】

初期設定処理において、CPU 56 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である CTC（カウンタ / タイマ）及び PIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップ S4）、RAM をアクセス可能状態に設定する（ステップ S5）。なお、割込モード 2 は、CPU 56 が内蔵する特定レジスタ（イレジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1 バイト：最下位ビット 0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0106】

次いで、CPU 56 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップ S6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 56 は、通常の初期化処理（ステップ S10 ~ S15）を実行する。

【0107】

10

20

30

40

50

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否かを確認する（ステップS7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0108】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0109】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS41～S43の処理）を行う。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41及びS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【0110】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。また、CPU56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、又ははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する（ステップS44）。そして、ステップS14へ移行する。なお、ステップS44において、CPU56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図10参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことに基づいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【0111】

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS44で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 2 】

なお、停電復旧時に必ず表示結果指定コマンドを送信するのではなく、CPU 56は、まず、バックアップRAM領域に保存している変動時間タイマの値が0であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、変動時間タイマの値が0でなければ、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、変動時間タイマが0であれば、停電時に変動中の状態ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【 0 1 1 3 】

また、CPU 56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

10

【 0 1 1 4 】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【 0 1 1 5 】

初期化処理では、CPU 56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値又はあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM 55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM 54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS12）。

20

【 0 1 1 6 】

ステップS11及びS12の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

30

【 0 1 1 7 】

また、CPU 56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップS13）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

【 0 1 1 8 】

また、CPU 56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS14）。CPU 56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

40

【 0 1 1 9 】

そして、ステップS15において、CPU 56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【 0 1 2 0 】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU 56は、メイン処

50

理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）及び初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理及び初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理及び初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、又は他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0121】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される（ただし、突然確変大当たりの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否かを決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

【0122】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図7に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a及びカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

【0123】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b及び普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0124】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数及び表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25）。

【 0 1 2 5 】

さらに、CPU 56 は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 6）。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b 及び大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 56 は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 1 2 6 】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、CPU 56 は、普通図柄表示器 10 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 56 は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

10

【 0 1 2 7 】

また、CPU 56 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップ S 2 8）。

【 0 1 2 8 】

さらに、CPU 56 は、例えば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情報出力処理を行う（ステップ S 2 9）。

【 0 1 2 9 】

また、CPU 56 は、第 1 始動口スイッチ 13 a、第 2 始動口スイッチ 14 a 及びカウントスイッチ 23 の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップ S 30）。具体的には、第 1 始動口スイッチ 13 a、第 2 始動口スイッチ 14 a 及びカウントスイッチ 23 のいずれかがオンしたことにともづく入賞検出に応じて、払出制御基板 37 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 97 を駆動する。

20

【 0 1 3 0 】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU 56 は、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域におけるソレノイドのオン/オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップ S 31：出力処理）。

【 0 1 3 1 】

また、CPU 56 は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップ S 32）。

30

【 0 1 3 2 】

さらに、CPU 56 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップ S 33）。CPU 56 は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が 0.2 秒ごとに表示状態（「 」及び「 × 」）を切替えるような速度であれば、0.2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「 」を示す 1 と「 × 」を示す 0）を切替える。また、CPU 56 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップ S 22 において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器 10 における普通図柄の演出表示を実行する。

40

【 0 1 3 3 】

その後、割込許可状態に設定し（ステップ S 34）、処理を終了する。

【 0 1 3 4 】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は 4 m s 毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップ S 21 ~ S 33（ステップ S 29 を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示す

50

フラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0135】

第1特別図柄表示器8a又は第2特別図柄表示器8b及び演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【0136】

第1特別図柄表示器8a又は第2特別図柄表示器8b及び演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当たり図柄とはならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示結果を、可変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【0137】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8a又は第2特別図柄表示器8bに大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rに、演出図柄が揃って停止表示される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。

【0138】

第1特別図柄表示器8a又は第2特別図柄表示器8bに小当たりである「5」が停止表示される場合には、演出表示装置9において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当たり」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当たり図柄（突然確変大当たり図柄と同じ図柄。例えば「135」）が停止表示されることがある。第1特別図柄表示器8a又は第2特別図柄表示器8bに小当たり図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当たり」の可変表示態様という。

【0139】

ここで、小当たりとは、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される当りである。なお、小当たり遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態へ移行したり通常状態から確変状態へ移行したりすることはない。また、突然確変大当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり、かつ、大当たり遊技後の遊技状態を確変状態へ移行させるような大当たりである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当たりと小当たりとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当たりであるか小当たりであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0140】

図8は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

（1）ランダム1（MR1）：大当たりの種類（後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり）を決定する（大当たり種別判定用）

（2）ランダム2（MR2）：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）

（3）ランダム3（MR3）：普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）

(4) ランダム4 (MR4) : ランダム3の初期値を決定する(ランダム3初期値決定用)

【0141】

図7に示された遊技制御処理におけるステップS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(1)の大当たり種別判定用乱数、及び(4)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(ランダム2)又は初期値用乱数(ランダム4)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア(遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい。)が生成する乱数を用いる。なお、大当たり判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

10

【0142】

図9(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態や時短状態(すなわち、確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図9(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図9(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図9(A)に記載されている数値が大当たり判定値である。

20

【0143】

図9(B), 図9(C)は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)とがある。小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)には、図9(B)に記載されている各数値が設定され、小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)には、図9(C)に記載されている各数値が設定されている。また、図9(B), 図9(C)に記載されている数値が小当たり判定値である。

30

【0144】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当たりと決定するようにし、第2特別図柄の変動表示を行う場合には小当たりを設けないようにしてもよい。この場合、図9(C)に示す第2特別図柄用の小当たり判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態へ移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態へ移行されているときにも小当たりが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第2特別図柄の変動表示中は小当たりが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当たりが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

40

【0145】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図9(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり(後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり)にすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図7(B), (C)に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりにすることに決定する。なお、図9(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示す。また、図9(B), 図9(C)に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を

50

示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態へ移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8a又は第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態へ移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8a又は第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0146】

なお、この実施の形態では、図9(B)、図9(C)に示すように、小当り判定テーブル(第1特別図柄用)を用いる場合には300分の1の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル(第2特別図柄)を用いる場合には3000分の1の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

【0147】

図9(D)、図9(E)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブル131a、131bを示す説明図である。このうち、図9(D)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aである。また、図9(E)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。

【0148】

大当り種別判定テーブル131a、131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)に基づいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図9(D)、図9(E)に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「突然確変大当り」に対して5個の判定値が割り当てられている(40分の5の割合で突然確変大当りと決定される)のに対して、大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」に対して1個の判定値が割り当てられている(40分の1の割合で突然確変大当りと決定される)場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」の振り分けを行わない(すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある)ようにしてもよい。

【0149】

この実施の形態では、図9(D)、図9(E)に示すように、大当り種別として、「通常大当り」、「確変大当り」及び「突然確変大当り」がある。なお、この実施の形態では、大当り遊技において実行されるラウンド数が15ラウンド及び2ラウンドの2種類である場合を示しているが、大当り遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、10ラウンドの大当り遊技に制御する10R確変大当りや、7ラウンドの大当り遊技に制御する7R確変大当り、5ラウンドの大当り遊技に制御する5R確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」及び「突然確変大当り」の3種類である場合を示しているが、3種類にかぎらず、例えば、4種類以上の大当り種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当り種別が3種類よりも少なくてもよく、例えば、大当り種別として2種類のみ設けられていてもよい。

【0150】

「通常大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態のみへ移行させる大当りである（後述するステップS167参照）。そして、時短状態へ移行した後、変動表示を所定回数（この実施の形態では100回）終了すると時短状態が終了する（ステップS168，S137～S140参照）。なお、変動表示を所定回数終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短状態を終了する（ステップS132参照）。

【0151】

「確変大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態へ移行させる大当りである（この実施の形態では、確変状態へ移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS169，S170参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態及び時短状態が継続する（ステップS132参照）。

【0152】

また、「突然確変大当り」とは、「通常大当り」や「確変大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、2ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「通常大当り」や「確変大当り」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が29秒と長いのに対して、「突然確変大当り」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当り遊技状態の終了後に確変状態へ移行される（この実施の形態では、確変状態へ移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS169，S170参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態及び時短状態が継続する（ステップS132参照）。

【0153】

なお、突然確変大当りの態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、大入賞口の開放回数は通常大当りや突然確変大当りと同じ15回（15ラウンド）とし、大入賞口の開放時間のみ0.1秒と極めて短くするようにしてもよい。

【0154】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。なお、大当り種別が全て確変大当りであるように構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）へ移行されるのみで時短状態（高ペース状態）を伴わない突然確変大当りを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当りと小当りの場合とで同じにすること）が好ましい。

【0155】

大当り種別判定テーブル131a，131bには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。CPU56は、ランダム1の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

【0156】

図10及び図11は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図10及び図11に示す例において、コマンド80XX（H）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（

10

20

30

40

50

それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、後述する図19に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0157】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、及び大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C05(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C05(H)を表示結果指定コマンドという。

10

【0158】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第1図柄変動指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第2図柄変動指定コマンド)である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド(又は図柄変動指定コマンド)と総称することがある。なお、第1特別図柄の可変表示を開始するのが第2特別図柄の可変表示を開始するのを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

20

【0159】

コマンド8F00(H)は、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを示す演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信すると、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

【0160】

コマンド9000(H)は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド(初期化指定コマンド:電源投入指定コマンド)である。コマンド9200(H)は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド(停電復旧指定コマンド)である。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

30

【0161】

コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーション(「客待ちデモ」ともいう。)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)である。

【0162】

コマンドA001,A002(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始指定コマンド又は小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「通常大当たり」や「確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド(A001(H))が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(A002(H))が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

40

【0163】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を

50

示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がE X Tデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1（H））が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 A（H））が送信される。A 2 X X（H）は、X Xで示す回数（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がE X Tデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを終了する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 1（H））が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを終了する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A 3 0 A（H））が送信される。

【0164】

コマンドA 3 0 1（H）は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当たり終了指定コマンド：エンディング1指定コマンド）である。なお、大当たり終了指定コマンド（A 3 0 1（H））は、「通常大当たり」や「確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA 3 0 2（H）は、小当たりの遊技の終了又は突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド：エンディング2指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当たりである場合に突然確変大当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0165】

コマンドB 0 0 0（H）は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（通常状態背景指定コマンド）である。コマンドB 0 0 1（H）は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（確変状態背景指定コマンド）である。コマンドB 0 0 2（H）は、遊技状態が時短状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（時短状態背景指定コマンド）である。

【0166】

コマンドC 0 0 0（H）は、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドC 1 0 0（H）は、第2保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド（第2保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドC 2 0 0（H）は、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンドC 3 0 0（H）は、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド（第2保留記憶数減算指定コマンド）である。

【0167】

なお、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1保留記憶数と第2保留記憶数とについて、それぞれ保留記憶数が増加又は減少したことを示す演出制御コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する場合を示しているが、保留記憶情報の形態は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、以下のような態様の保留記憶情報を送信するようにしてもよい。

【0168】

（1）保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、増加した方の保留記憶数（第1保留記憶数又は第2保留記憶数）をE X Tデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0169】

（2）保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて

、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0170】

(3) 保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか(第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか)を指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド)を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0171】

(4) 保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか(第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか)を指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド)を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて増加した方の保留記憶数(第1保留記憶数又は第2保留記憶数)をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0172】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図10及び図11に示された内容に応じて演出表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0173】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞があり第1特別図柄表示器8a又は第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンド及び表示結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

【0174】

この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を表し、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」に設定され、EXTデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「0」に設定される。なお、そのような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。例えば、1バイトや3バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい。

【0175】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0~CD7の8本のパレル信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出制御コマンドデータを出し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状(矩形波状)の取込信号(演出制御INT信号)を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出制御INT信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって1バイトのデータの取り込み処理を開始する。

【0176】

図10及び図11に示す例では、変動パターンコマンド及び表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示(変動)と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示(変動)とで共通に使用でき、第1特別図柄及び第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う演出表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させない

10

20

30

40

50

ようにすることができる。

【0177】

図12及び図13は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップS26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8a又は第2特別図柄表示器8b及び大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS311、S312）。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS313、S314）。そして、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動口スイッチ13a又は第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。

10

【0178】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0179】

特別図柄通常処理（ステップS300）：特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄又は第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS301に応じた値（この例では1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

20

【0180】

変動パターン設定処理（ステップS301）：特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS302に対応した値（この例では2）に更新する。

30

【0181】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）：特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS303に対応した値（この例では3）に更新する。

40

【0182】

特別図柄変動中処理（ステップS303）：特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に対応した値（この例では4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると

50

演出表示装置 9 において第 4 図柄が停止されるように制御する。

【 0 1 8 3 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する。大当たりフラグ及び小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が 4 となったことに基づいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図 2 4 参照）、ステップ S 2 2 の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

10

【 0 1 8 4 】

大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）：特別図柄プロセスフラグの値が 5 であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 6 に対応した値（この例では 6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理はラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が E X T データに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第 1 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1（H））が送信され、大当たり遊技中の第 1 0 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 0 を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 A（H））が送信される。

20

【 0 1 8 5 】

大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）：特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、大当たり中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 7 に対応した値（この例では 7）に更新する。

30

【 0 1 8 6 】

大当たり終了処理（ステップ S 3 0 7）：特別図柄プロセスフラグの値が 7 であるときに実行される。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

40

【 0 1 8 7 】

小当たり開放前処理（ステップ S 3 0 8）：特別図柄プロセスフラグの値が 8 であるときに実行される。小当たり開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 9 に対応した値（この例では 9）に更新する。なお、小当たり開放前処理は小当たり

50

遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当り遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【0188】

小当り開放中処理（ステップS309）：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS310に対応した値（この例では10）に更新する。

【0189】

小当り終了処理（ステップS310）：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

【0190】

図14は、ステップS312、S314の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図14（A）は、ステップS312の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図14（B）は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【0191】

まず、図14（A）を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS1211A）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0192】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1213A）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図15参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1214A）。なお、ステップS1214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）及び変動パターン判定用乱数（ランダム2）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム2）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム2）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するよう

【0193】

図15は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図15に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファ及び第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）及び変動パターン判定用乱数（ランダム2）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファ及び第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている

10

20

30

40

50

。

【0194】

そして、CPU56は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1215A)。

【0195】

次に、図14(B)を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS1211B)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

10

【0196】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1212B)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1213B)。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ(図15参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS1214B)。なお、ステップS1214Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)及び変動パターン判定用乱数(ランダム2)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム2)を第2始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム2)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

20

【0197】

そして、CPU56は、第2保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS1215B)。

【0198】

図16及び図17は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS300)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップS51)。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い(ステップS51A)、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

30

40

【0199】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップS52)。具体的には、第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU56は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップS53)。第2保留記憶数が0であれば(すなわち、第1保留記憶数のみが溜まってい

50

る場合)には、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップS54)。

【0200】

この実施の形態では、ステップS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0201】

次いで、CPU56は、RAM55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する(ステップS55)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する。

10

【0202】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS56)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、保留特定領域及び第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、保留特定領域及び第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

20

【0203】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、CPU56は、保留特定領域において合算保留記憶数 = m ($m = 2 \sim 8$)に対応する保存領域に格納されている値(「第1」又は「第2」を示す値)を、合算保留記憶数 = $m - 1$ に対応する保存領域に格納する。

30

【0204】

よって、各第1保留記憶数(又は、各第2保留記憶数)に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数(又は、第2保留記憶数) = 1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。また、各合算保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数 = 1～8の順番と一致するようになっている。

40

【0205】

そして、CPU56は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(ステップS58)。なお、CPU56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM55の所定の領域に保存する。

【0206】

また、CPU56は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS60)。この場合、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされている場合には、確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグのみがセットされ、確変フラグがセットされていない場合には、時短状態背景指定コ

50

マンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、確変フラグも時短フラグもセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0207】

なお、具体的には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS28）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）の順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）が送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド）も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

【0208】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、又は第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【0209】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図9参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0210】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態や時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図9（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図9（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図7（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS7

1へ移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態へ移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0211】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態へ移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「確変大当たり」又は「突然確変大当たり」とすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされる。そして、大当たり遊技終了後、次の大当たりが発生したときにリセットされる。

【0212】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当たり判定テーブル（図9（B）、図9（C）参照）を使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図9（B）、図9（C）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図9（B）に示す小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図9（C）に示す小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。そして、小当たりとすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75へ移行する。

【0213】

なお、ランダムRの値が大当たり判定値及び小当たり判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップS62のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS75へ移行する。

【0214】

ステップS71では、CPU56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当たり種別判定テーブルを選択する（ステップS72）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図9（D）に示す第1特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図9（E）に示す第2特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131bを選択する。

【0215】

次いで、CPU56は、選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当たり」、「確変大当たり」又は「突然確変大当たり」）を大当たりの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。また、この場合に、図9（D）、図9（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当たりが選択される割合が高い。

【0216】

また、CPU56は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM55における大当たり種別バッファに設定する（ステップS74）。例えば、大当たり種別が「通常大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、大当たり種別が「確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」が設定され、大当たり種別が「突然確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「03」が設定される。

【 0 2 1 7 】

次いで、CPU 56 は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ S 7 5）。具体的には、大当りフラグ及び小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「 - 」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「 1 」、「 3 」、「 7 」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「 1 」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当り」に決定した場合には「 3 」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「 7 」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「 5 」を特別図柄の停止図柄に決定する。

10

【 0 2 1 8 】

なお、この実施の形態では、まず大当り種別を決定し、決定した大当り種別に対応する特別図柄の停止図柄を決定する場合を示したが、大当り種別及び特別図柄の停止図柄の決定方法は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、あらかじめ特別図柄の停止図柄と大当り種別とを対応付けたテーブルを用意しておき、大当り種別決定用乱数に基づいてまず特別図柄の停止図柄を決定すると、その決定結果に基づいて対応する大当り種別も決定されるように構成してもよい。

【 0 2 1 9 】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）に対応した値に更新する（ステップ S 7 6）。

20

【 0 2 2 0 】

図 18 は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU 56 は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 9 1）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 56 は、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り種別に応じた大当り用変動パターン判定テーブル（確変大当り / 通常大当り用の大当り用変動パターン判定テーブル、突然確変大当り用の大当り用変動パターン判定テーブル）を選択する（ステップ S 9 2）。そして、ステップ S 9 8 へ移行する。

【 0 2 2 1 】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU 56 は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 3）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU 56 は、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ S 9 4）。そして、ステップ S 9 8 へ移行する。

30

【 0 2 2 2 】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU 56 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 5）。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態へ移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにはリセットされる。具体的には、「通常大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では 1 0 0 回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、「確変大当り」又は「突然確変大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当りが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。

40

【 0 2 2 3 】

時短フラグがセットされていなければ（ステップ S 9 5 の N）、CPU 56 は、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、通常用の

50

はずれ用変動パターン判定テーブルを選択する（ステップS 9 6）。そして、ステップS 9 8へ移行する。

【0 2 2 4】

時短フラグがセットされている場合（ステップS 9 5のY）には、すなわち、遊技状態が確変状態又は時短状態であれば（この実施の形態では、確変状態へ移行される場合には必ず時短状態にも移行されるので（ステップS 1 6 9, S 1 7 0参照）、ステップS 9 5でYと判定された場合には、確変状態の場合と時短状態のみに制御されている場合とがある）、CPU 5 6は、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、時短用のはずれ用変動パターン判定テーブルを選択する（ステップS 9 7）。そして、ステップS 9 8へ移行する。

10

【0 2 2 5】

次いで、CPU 5 6は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファ又は第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS 9 2、S 9 4、S 9 6又はS 9 7の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS 9 8）。

【0 2 2 6】

図1 9は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図1 9に示すように、この実施の形態では、ステップS 9 8において、変動パターン1～5のいずれかに決定される。例えば、ステップS 9 2で確変大当たり/通常大当たり用の大当たり用変動パターン判定テーブルを選択した場合には、その確変大当たり/通常大当たり用の大当たり用変動パターン判定テーブルには図1 9に示す変動パターン1が設定されており、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 9 8においてランダム2を用いた抽選処理により変動パターン1を決定する。また、例えば、ステップS 9 2で突然確変大当たり用の大当たり用変動パターン判定テーブルを選択した場合には、その突然確変大当たり用の大当たり用変動パターン判定テーブルには図1 9に示す変動パターン4が設定されており、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 9 8においてランダム2を用いた抽選処理により変動パターン4を決定する。また、例えば、ステップS 9 4で小当たり用変動パターン判定テーブルを選択した場合には、その小当たり用変動パターン判定テーブルには図1 9に示す変動パターン4が設定されており、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 9 8においてランダム2を用いた抽選処理により変動パターン4を決定する。

20

30

【0 2 2 7】

また、例えば、ステップS 9 6で通常用のはずれ用変動パターン判定テーブルを選択した場合には、その通常用のはずれ用変動パターン判定テーブルには図1 9に示す変動パターン2及び変動パターン3が設定されており、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 9 8においてランダム2を用いた抽選処理により変動パターン2又は変動パターン3を決定する。また、例えば、ステップS 9 7で時短用のはずれ用変動パターン判定テーブルを選択した場合には、その時短用のはずれ用変動パターン判定テーブルには図1 9に示す変動パターン2及び変動パターン5が設定されており、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 9 8においてランダム2を用いた抽選処理により変動パターン2又は変動パターン5を決定する。

40

【0 2 2 8】

なお、図1 9に示した変動パターンは一例であり、さらにリーチの種類や擬似連の有無、滑り演出の有無などに応じて様々な変動パターンを用意することが望ましい。

【0 2 2 9】

次いで、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 9 9）。具体的には、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 5 6は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演

50

出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１００）。

【０２３０】

次に、ＣＰＵ５６は、ＲＡＭ５５に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップＳ１０１）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）に対応した値に更新する（ステップＳ１０２）。

【０２３１】

図２０は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、ＣＰＵ５６は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果１指定～表示結果５指定のいずれかの演出制御コマンド（図１０参照）を送信する制御を行う。具体的には、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１１０）。セットされていない場合には、ステップＳ１１６へ移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果２指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１１，Ｓ１１２）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０１」であるか否かを確認することによって判定できる。また、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果３指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１３，Ｓ１１４）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０２」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」及び「確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、ＣＰＵ５６は、表示結果４指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１５）。

【０２３２】

一方、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップＳ１１０のＮ）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１１６）。小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、表示結果５指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１７）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップＳ１１６のＮ）、すなわち、はずれである場合には、ＣＰＵ５６は、表示結果１指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１８）。

【０２３３】

そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）に対応した値に更新する（ステップＳ１１９）。

【０２３４】

図２１は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、ＣＰＵ５６は、まず、保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）を既に送信済みであるか否かを確認する（ステップＳ１１２１）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップＳ１１２２で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップＳ１１２１では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

【０２３５】

次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、ＣＰＵ５６は、保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１１２２）。この場合、特別図柄ポイントに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また

、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。

【0236】

次いで、CPU56は、変動時間タイマを1減算し(ステップS1125)、変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップS1126)、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS1127)。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理(ステップS304)に対応した値に更新する(ステップS1128)。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【0237】

図22は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理(ステップS304)を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS131)。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、時短状態であることを示す時短フラグ、及び時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタをリセットし(ステップS132)、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS133)。具体的には、大当りの種別が「通常大当り」又は「確変大当り」である場合には大当り開始指定コマンド(コマンドA001(H))を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り/突然確変大当り開始指定コマンド(コマンドA002(H))を送信する。なお、大当りの種別が「通常大当り」、「確変大当り」又は「突然確変大当り」のいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当り種別を示すデータ(大当り種別バッファに記憶されているデータ)に基づいて判定される。

【0238】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間(大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS134)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、「通常大当り」や「確変大当り」の場合には15回。「突然確変大当り」の場合には2回。)をセットする(ステップS135)。また、大当り遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、通常大当りや確変大当りの場合には、ラウンド時間として2.9秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理(ステップS305)に対応した値に更新する(ステップS136)。

【0239】

また、ステップS131で大当りフラグがセットされていなければ、CPU56は、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する(ステップS137)。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU56は、時短回数カウンタの値を-1する(ステップS138)。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には(ステップS139)、時短フラグをリセットする(ステップS140)。

【0240】

次いで、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップS141)。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り/突然確変大当り開始指定コマンド(コマンドA002(H))を送信する(ステップS142)。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間(小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS143)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば2回)をセットする(ステップS144)。また、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りのラウンド時間と同じ0.1秒が、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間としてセットされる。そして

、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS 3 0 8）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 5）。

【0 2 4 1】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップS 1 4 1のN）、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 6）。

【0 2 4 2】

図2 3は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS 3 0 7）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 5 6は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS 1 6 0）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS 1 6 4へ移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS 1 6 1）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 6 2）。ここで、「通常大当り」又は「確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA 3 0 1（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドA 3 0 2（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS 1 6 3）、処理を終了する。

【0 2 4 3】

ステップS 1 6 4では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップS 1 6 4）。そして、CPU 5 6は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS 1 6 5）。経過していなければ処理を終了する。

【0 2 4 4】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS 1 6 5のY）、CPU 5 6は、今回終了する大当りが通常大当りであるか否かを確認する（ステップS 1 6 6）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 1」であるか否かを確認することによって判定できる。通常大当りであれば、CPU 5 6は、時短フラグをセットして時短状態へ移行させる（ステップS 1 6 7）。また、CPU 5 6は、時短回数カウンタに所定回数（例えば1 0 0回）をセットする（ステップS 1 6 8）。

【0 2 4 5】

通常大当りでなければ（すなわち、確変大当り又は突然確変大当りであれば）、CPU 5 6は、確変フラグをセットして確変状態へ移行させる（ステップS 1 6 9）とともに、時短フラグをセットして時短状態へ移行させる（ステップS 1 7 0）。

【0 2 4 6】

なお、この実施の形態では、確変大当りであるか突然確変大当りであるかにかかわらず一律に確変状態及び時短状態の両方へ移行させる場合を示しているが、突然確変大当りとなる場合には、その突然確変大当り前の遊技状態に応じて時短状態へ移行させるか否かを異ならせてもよい。例えば、突然確変大当り前に通常状態（低ベース状態）であった場合には、確変状態へ移行させるのみで時短状態には移行させない（すなわち、高確率／低ベース状態へ移行させる）ようにし、突然確変大当り前に時短状態（高ベース状態）であった場合には、確変状態及び時短状態の両方へ移行させる（すなわち、高確率／高ベース状態へ移行させる）ようにしてもよい。そのようにすれば、突然確変大当りの前後で可変入賞球装置1 5の開放頻度に変化が生じないので、突然確変大当りであったか小当りであったかを認識しにくくすることができる。

【0 2 4 7】

そして、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 1 7 1）。

【0 2 4 8】

図24は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS32）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定又は更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定又は更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

【0249】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する（ステップS3203）。特別図柄プロセスフラグの値が4であれば（すなわち、特別図柄停止処理へ移行した場合には）、CPU56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップS3204）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a, 8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a, 8bにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。なお、ステップS3204の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップS22の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データに基づいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップS3201において特別図柄プロセスフラグの値が2又は3のいずれかであれば（すなわち、表示結果指定コマンド送信処理又は特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを1減算するように構成すればよい。

【0250】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップS32）において、CPU56は、開始フラグがセットされたことに基づいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことに基づいて停止図柄を停止表示さえるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

【0251】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図25は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。

【 0 2 5 2 】

次いで、演出制御用CPU101は、リアルタイムクロック108から時刻情報を読み出す(ステップS702)。次いで、演出制御用CPU101は、読み出した時刻情報に基づいて現在の時刻を特定し、特定した時刻に応じて時間計測タイマをセットする(ステップS703)。この実施の形態では、毎時00分に時間計測タイマがタイムアウトするように時間計測タイマに値がセットされる。一般に、遊技店は10時頃開店することから、ステップS703では、11:00にタイムアウトするように時間計測タイマをセットする。例えば、時刻情報に基づいて特定した現在の時刻が9:50であった場合には、ステップS703において、11:00までの70分間に相当する値を時間計測タイマにセットする。

10

【 0 2 5 3 】

なお、この実施の形態では、リアルタイムクロック108及び時間計測タイマを用いて計時する場合を示しているが、計時方法は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、リアルタイムクロック108を用いることなく、ステップS703や後述する時間計測処理のステップS755で一律に1時間に相当する値を時間計測タイマにセットして、遊技機への電源供給を開始してから1時間ごとに時間計測タイマがタイムアウトして後述する特定演出が実行されるように構成してもよい。

【 0 2 5 4 】

その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視(ステップS704)を行うループ処理へ移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし(ステップS705)、以下の演出制御処理を実行する。

20

【 0 2 5 5 】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド解析処理:ステップS706)。

【 0 2 5 6 】

次いで、演出制御用CPU101は、時間計測処理を行う(ステップS707)。時間計測処理では、時間計測タイマを用いて時間計測を行う処理を実行する。

30

【 0 2 5 7 】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う(ステップS708)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

【 0 2 5 8 】

次いで、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセス処理を行う(ステップS709)。第4図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(第4図柄プロセスフラグ)に対応した処理を選択して演出表示装置9の第4図柄表示領域9c, 9dにおいて第4図柄の表示制御を実行する。

40

【 0 2 5 9 】

次いで、大当たり図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する(ステップS710)。その後、ステップS704へ移行する。

【 0 2 6 0 】

図26は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1~12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納す

50

るのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0 ~ 11 の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【0261】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図10及び図11参照)であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、4msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

【0262】

図27は、コマンド解析処理(ステップS706)の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0263】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する(ステップS611)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す(ステップS612)。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく(ステップS613)。+2するのは2バイト(1コマンド)ずつ読み出すからである。

【0264】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば(ステップS614)、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する(ステップS615)。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする(ステップS616)。

【0265】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば(ステップS617)、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンド(表示結果1指定コマンド~表示結果5指定コマンド)を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する(ステップS618)。

【0266】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば(ステップS619)、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする(ステップS620)。

【0267】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド(コマンドA001(H))であれば(ステップS621)、演出制御用CPU101は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS622)。

【0268】

受信した演出制御コマンドが小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(コマンドA002(H))であれば(ステップS623)、演出制御用CPU101は、小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS624)。

【0269】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド(コマンドA301(H))であれば(ステップS625)、演出制御用CPU101は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS626)。受信した演出制御コマンドが小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンドであれば(ステップS627)、演出制御用CPU101は、小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS628)。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 0 】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンド（コマンド 9 F 0 0（H））であれば（ステップ S 6 2 9）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、客待ちデモ指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 3 0）。

【 0 2 7 1 】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップ S 6 3 1）。例えば、受信した演出制御コマンドが第 1 図柄変動指定コマンドであれば第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグをセットし、受信した演出制御コマンドが第 2 図柄変動指定コマンドであれば第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップ S 6 1 1 へ移行する。

10

【 0 2 7 2 】

図 2 8 は、図 2 5 に示されたメイン処理における時間計測処理（ステップ S 7 0 7）を示すフローチャートである。時間計測処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、時間計測タイマの値を 1 減算し（ステップ S 7 5 1）、減算後の時間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ S 7 5 2）。タイムアウトしていなければ、そのまま処理を終了する。時間計測タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、特定演出の開始条件が成立したことを示す演出開始条件成立フラグをセットする（ステップ S 7 5 3）。

【 0 2 7 3 】

20

「特定演出」とは、所定条件が成立したことに基づいて所定期間にわたって実行される演出であり、例えば、所定条件が成立したタイミングで遊技店に設置される複数台の遊技機において一斉に実行される演出である。この実施の形態では、毎時 0 0 分になったことに基づいて所定条件が成立し、所定期間として 5 分間にわたって所定の動画再生を一斉に開始するような態様の演出が特定演出として実行される。具体的には、この実施の形態では、毎時 0 0 分になると時間計測タイマがタイムアウトして演出開始条件成立フラグがセットされ（ステップ S 7 5 2、S 7 5 3 参照）、演出開始条件成立フラグがセットされたことに基づいて、後述する特定演出処理（ステップ S 8 1 0 参照）において特定演出が実行される。

【 0 2 7 4 】

30

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、リアルタイムクロック 1 0 8 から時刻情報を読み出す（ステップ S 7 5 4）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、読み出した時刻情報に基づいて現在の時刻を特定し、特定した時刻に応じて時間計測タイマをセットする（ステップ S 7 5 5）。この実施の形態では、毎時 0 0 分に時間計測タイマがタイムアウトするように時間計測タイマに値がセットされる。例えば、時刻情報に基づいて特定した現在の時刻が 1 1 : 0 0 であった場合には、ステップ S 7 0 3 において、次の 1 2 : 0 0 までの 6 0 分間に相当する値を時間計測タイマにセットする。

【 0 2 7 5 】

なお、この実施の形態では、時間計測タイマをセットするごとにリアルタイムクロック 1 0 8 から時刻情報を読み出す場合を示しているが、遊技機への電源投入時のみリアルタイムクロック 1 0 8 から時刻情報を読み出して時間計測タイマをセットするようにし（ステップ S 7 0 2、S 7 0 3 参照）、電源投入後 2 回目以降に時間計測タイマをセットする場合には、リアルタイムクロック 1 0 8 から時刻情報を読み出すことなく、一律に 6 0 分間に相当する値を時間計測タイマにセットするようにしてもよい。そのようにすれば、ステップ S 7 5 4 の処理は不要となる。ただし、この実施の形態では、時間計測タイマをセットするごとにリアルタイムクロック 1 0 8 から時刻情報を読み出すようにすることによって、より正確に毎時 0 0 分に時間計測タイマがタイムアウトして特定演出を開始できるようにしている。

40

【 0 2 7 6 】

図 2 9 は、図 2 5 に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップ S 7

50

08)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、まず、特定演出を実行する特定演出処理(ステップS810)を実行する。

【0277】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800~S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

10

【0278】

変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800):遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理(ステップS801)に対応した値に変更する。

【0279】

20

演出図柄変動開始処理(ステップS801):演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(ステップS802)に対応した値に更新する。

【0280】

演出図柄変動中処理(ステップS802):変動パターンを構成する各変動状態(変動速度)の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(ステップS803)に対応した値に更新する。

【0281】

演出図柄変動停止処理(ステップS803):演出図柄の変動を停止し表示結果(停止図柄)を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理(ステップS804)又は変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に対応した値に更新する。

30

【0282】

大当り表示処理(ステップS804):変動時間の終了後、演出表示装置9に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理(ステップS805)に対応した値に更新する。

【0283】

ラウンド中処理(ステップS805):ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理(ステップS806)に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理(ステップS807)に対応した値に更新する。

40

【0284】

ラウンド後処理(ステップS806):ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理(ステップS805)に対応した値に更新する。

【0285】

大当り終了演出処理(ステップS807):演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの

50

値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に対応した値に更新する。

【0286】

図30は、特定演出処理（ステップS 8 1 0）を示すフローチャートである。特定演出処理では、演出制御用CPU101は、まず、特定演出の終了条件が成立したことを示す演出終了条件成立フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 5 0 0 1）。演出終了条件成立フラグがセットされていないならば、演出制御用CPU101は、特定演出の実行中であることを示す特定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 5 0 0 2）。特定演出実行中フラグがセットされていないならば（すなわち、特定演出の実行中でなければ）、演出制御用CPU101は、演出開始条件成立フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 5 0 0 3）。演出開始条件成立フラグが

10

【0287】

演出開始条件成立フラグがセットされていれば（すなわち、特定演出の開始条件が成立していれば）、演出制御用CPU101は、その演出開始条件成立フラグをリセットする（ステップS 5 0 0 4）。また、演出制御用CPU101は、RAMに設けられている設定値格納領域からスピーカ27の音量設定値と枠LED28の輝度設定値とを読み込む（ステップS 5 0 0 4 A）。

【0288】

この実施の形態では、後述するように、遊技を開始するときの客待ちデモンストレーション表示中（「客待ちデモ中」又は「客待ち中」ともいう。）に遊技者の操作によりスピーカ27の音量と枠LEDの輝度とを設定可能である（後述する変動パターンコマンド受信待ち処理のステップS 8 1 1 G～S 8 1 1 I参照）。そして、RAMに設けられた設定値格納領域には、遊技者によって設定されたスピーカ27の音量設定値及び枠LED28の輝度設定値が格納されている。

20

【0289】

次いで、演出制御用CPU101は、特定演出に用いる音量及び輝度を、ステップS 5 0 0 4 Aで読み込んだ音量設定値及び輝度設定値の値に設定する（ステップS 5 0 0 4 B）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS 5 0 0 4 Aで読み込んだ音量設定値が所定値未満であるか否かを確認する（ステップS 5 0 0 4 C）。なお、この実施の形態では、ステップS 5 0 0 4 Cにおいて、所定値としてスピーカ27の音量最大値の70%に相当する値未満であるか否かを判定する。音量設定値が所定値未満であれば、演出制御用CPU101は、ステップS 5 0 0 4 Bで設定した特定演出に用いる音量を所定値（本例では、70%に相当する値）に変更して再設定する（ステップS 5 0 0 4 D）。

30

【0290】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS 5 0 0 4 Aで読み込んだ輝度設定値が所定値未満であるか否かを確認する（ステップS 5 0 0 4 E）。なお、この実施の形態では、ステップS 5 0 0 4 Eにおいて、所定値として枠LED28の輝度最大値の70%に相当する値未満であるか否かを判定する。輝度設定値が所定値未満であれば、演出制御用CPU101は、ステップS 5 0 0 4 Bで設定した特定演出に用いる輝度を所定値（本例では、70%に相当する値）に変更して再設定する（ステップS 5 0 0 4 F）。

40

【0291】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9の特定演出実行領域において、特定演出の動画再生を開始する制御を行う（ステップS 5 0 0 5）。この実施の形態では、演出表示装置9の上部領域が特定演出実行領域とされ、ステップS 5 0 0 5では、演出制御用CPU101は、演出表示装置9の上部領域において、特定演出用の動画再生を開始する制御を行う。この場合、演出制御用CPU101は、ステップS 5 0 0 4 B、S 5 0 0 4 D、S 5 0 0 4 Fで設定した音量及び輝度に従って動画再生を開始することによって、設定した音量で特定演出の動画に対応した音をスピーカ27から出力し、設定した輝度で特定演出の動画に対応した発光パターンで枠LED28を発光させる制御を行う。

【0292】

50

そして、演出制御用CPU101は、特定演出実行中フラグをセットし（ステップS5006）、特定演出の実行期間を計測するための特定演出期間計測タイマに所定期間（本例では、5分間）に相当する値をセットする（ステップS5007）。

【0293】

なお、この実施の形態では、ステップS5004A～S5004Fの処理が実行されることによって、遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値が所定値（本例では、70%に相当する値）以上であれば、その設定された音量設定値や輝度設定値に相当する音量や輝度で特定演出が実行され、所定値未満であれば少なくとも所定値に相当する音量や輝度で特定演出が実行されるようにし、必要以上に小さい音で特定演出が実行されたり、必要以上に暗い輝度で特定演出が実行されたりすることがないようにしている。

10

【0294】

また、この実施の形態では、特定演出の音量及び輝度を、遊技者によって設定された音量設定値及び輝度設定値に仮設定した後に（ステップS5004B参照）、音量設定値や輝度設定値が所定値未満であるか否かを判定し、所定値未満であれば所定値に相当する音量や輝度に変更して再設定する場合を示しているが、特定演出の音量及び輝度の設定方法は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、ステップS5004Aで音量設定値及び輝度設定値を読みだすと、まず、読み込んだ音量設定値が所定値未満であるか否かを確認し、所定値未満であれば特定演出の音量を所定値に相当する値に設定し、所定値以上であれば特定演出の音量をそのまま読み込んだ音量設定値に設定するようにしてもよい。また、読み込んだ輝度設定値が所定値未満であるか否かを確認し、所定値未満であれば特定演出の輝度を所定値に相当する値に設定し、所定値以上であれば特定演出の輝度をそのまま読み込んだ輝度設定値に設定するようにしてもよい。そのように構成すれば、音量や輝度の設定が1回で済み、後から再設定する必要をなくすることができる。

20

【0295】

また、この実施の形態では、ステップS5004C～S5004Fの処理が実行されることによって、音量及び輝度の両方について所定値未満であるか否かを判定して再設定する場合を示しているが、音量又は輝度のいずれか一方のみについて所定値未満であるか否かを判定して再設定するようにしてもよい。具体的には、ステップS5004C、S5004Dの処理とステップS5004E、S5004Fの処理とのいずれか一方のみを実行するように構成してもよい。

30

【0296】

特定演出実行中フラグがセットされていた場合には（ステップS5002のY）、すなわち特定演出の実行中であつた場合には、演出制御用CPU101は、特定演出期間計測タイマの値を1減算する（ステップS5008）。次いで、演出制御用CPU101は、減算後の特定演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS5009）。タイムアウトしていなければ、そのまま処理を終了する。特定演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、所定期間（本例では、5分間）を経過し特定演出の終了条件が成立していれば）、演出制御用CPU101は、演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動中処理を示す値（本例では、2）となっているか否かを確認する（ステップS5010）。演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動中処理を示す値となっていれば（すなわち、演出図柄の変動表示中であれば）、演出制御用CPU101は、直ちには特定演出を終了せず、演出終了条件成立フラグのセットのみを行い（ステップS5011）、処理を終了する。演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動中処理を示す値でなければ、ステップS5014へ移行する。

40

【0297】

演出終了条件成立フラグがセットされていた場合には（ステップS5001のY）、演出制御用CPU101は、演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値（本例では、3）となっているか否かを確認する（ステップS5012）。演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値となっていなければ、そのまま処理を終了する。演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値となってい

50

れば（すなわち、演出図柄の変動表示の停止タイミングとなっていれば）、演出制御用CPU101は、演出終了条件成立フラグをリセットする（ステップS5013）。次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9の特定演出実行領域において実行中の特定演出の動画再生を終了する制御を行う（ステップS5014）。そして、演出制御用CPU101は、特定演出実行中フラグをリセットする（ステップS5015）。

【0298】

ステップS5001、S5009～S5015の処理が実行されることによって、この実施の形態では、演出図柄の変動表示中以外のタイミングで所定期間（本例では、5分間）が経過して特定演出の終了条件が成立した場合には、ステップS5014へ移行して直ちに特定演出の実行が終了される。一方で、演出図柄の変動表示中に所定期間（本例では、5分間）が経過して特定演出の終了条件が成立した場合には、直ちに特定演出の実行を終了せず、演出図柄の変動表示を終了するタイミングまで待ってから（ステップS5012参照）特定演出の実行が終了される。

【0299】

なお、この実施の形態では、図29に示された演出制御プロセス処理においてステップS800～S807の処理の前にステップS810の特定演出処理が実行されるので、特定演出の開始条件が成立していれば大当り遊技中であっても特定演出が実行される。この場合、演出表示装置9において大当り遊技中の演出が実行されるので、例えば、特定演出の動画再生を演出表示装置9の表示画面の一部に縮小表示することによって、特定演出の実行を継続するようにすればよい。そして、例えば、大当り遊技中に所定期間（本例では、5分間）が経過して特定演出の終了条件が成立した場合には、その縮小表示していた動画再生を終了して特定演出の実行を終了するようにすればよい。

【0300】

また、特定演出処理の処理態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、図30に示す特定演出処理において、ステップS5010の前後で演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値であるか否かを判定し、演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値であれば、そのままステップS5014へ移行して特定演出の動画再生を終了するようにしてもよい。

【0301】

また、この実施の形態では、変動表示中に所定期間が経過した場合に変動停止まで待ってから特定演出の動画再生を終了するようにしているが、さらに次の変動開始まで待ってから特定演出の動画再生を終了するようにしてもよい。この場合、例えば、ステップS5010の前後で演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値であるか否かを判定し、演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動停止処理を示す値であれば、演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動開始処理を示す値であるか否かを判定するようにしてもよい。そして、演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動開始処理を示す値であれば特定演出の動画再生を終了するようにすることによって、次の変動開始まで待ってから特定演出の動画再生を終了するようにすればよい。又は、例えば、ステップS5010の前後で演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動開始処理を示す値であるか否かを判定し、演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動開始処理を示す値であれば、そのままステップS5014へ移行して特定演出の動画再生を終了することによって、次の変動開始まで待ってから特定演出の動画再生を終了するようにしてもよい。

【0302】

図31は、図29に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。なお、前述したように、この実施の形

態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップS 4 4 参照）のであるが、図3 1に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことに基づいて演出図柄変動開始処理へ移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

【0303】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、変動パターンコマンドを受信していなければ）、演出制御用CPU101は、客待ちデモンストレーション表示中であるか否かを確認する（ステップS 8 1 1 A）。なお、客待ちデモンストレーション表示中であるか否かは、例えば、後述するステップS 8 1 1 Eで客待ちデモンストレーション表示（ ）を開始したときに、客待ちデモンストレーション表示中であることを示す客待ちデモ表示中フラグをセットし、ステップS 8 1 1 Aではその客待ちデモ表示中フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

10

【0304】

客待ちデモンストレーション表示中でなければ、演出制御用CPU101は、客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 8 1 1 B）。客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、客待ちデモ指定コマンドを受信していれば）、演出制御用CPU101は、客待ちデモ指定コマンドを受信してからの経過時間が30秒を経過したか否かを確認する（ステップS 8 1 1 C）。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信してからの経過時間が30秒を経過したか否かは、例えば、コマンド解析処理のステップS 6 3 0で客待ちデモ指定コマンド受信フラグをセットしたときに（すなわち、客待ちデモ指定コマンドを受信したときに）、所定のタイマに30秒に相当する値をセットするようにし、ステップS 8 1 1 Cにおいてそのタイマがタイムアウトしたか否かを確認するようにすればよい。

20

【0305】

客待ちデモ指定コマンドを受信してから30秒が経過していれば、演出制御用CPU101は、客待ちデモ指定コマンド受信フラグをリセットする（ステップS 8 1 1 D）とともに、演出表示装置9において所定の客待ちデモンストレーション表示を開始する（ステップS 8 1 1 E）。例えば、所定の客待ちデモンストレーション表示として、「デモ表示中」などの文字列を表示したり、所定の初期出目（例えば、「123」などの図柄の組み合わせや、「777」などの大当りを連想させる図柄の組み合わせ）を表示したり、所定のキャラクタを表示させたり、遊技機メーカーのロゴタイプを表示させたりしてもよい。

30

【0306】

なお、この実施の形態では、客待ちデモ指定コマンドを受信してから（すなわち、変動表示が途切れてから）30秒を経過したタイミングで客待ちデモンストレーション表示を開始する場合を示しているが、このような態様に限られない。例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信してから20秒や1分が経過したタイミングで客待ちデモンストレーション表示を開始するようにしてもよい。また、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信すると直ちに客待ちデモンストレーション表示を開始するようにしてもよい。

40

【0307】

また、演出制御用CPU101は、客待ちデモンストレーション表示を開始すると、演出表示装置9において、音量や輝度の設定（調整）を行うための音量輝度設定画面の重畳表示も開始する（ステップS 8 1 1 F）。

【0308】

客待ちデモンストレーション表示中である場合には（ステップS 8 1 1 AのY）、演出制御用CPU101は、十字方向コントローラ201における遊技者の操作行為に応じた操作検出信号を十字方向センサユニット123Bが検出したか否かを確認する（ステップS 8 1 1 G）。そして、演出制御用CPU101は、十字方向センサユニット123Bが操作検出信号を検出していれば、十字方向センサユニット123Bが検出した操作検出信号が、十字方向コントローラ201を構成する複数のスイッチのうち1つのスイッチに対

50

応する操作検出信号のみであるか否かを確認する（ステップS 8 1 1 H）。

【0309】

十字方向センサユニット123Bが検出した操作検出信号が1つのスイッチに対応する操作検出信号のみである場合には（ステップS 8 1 1 HのY）、演出制御用CPU101は、遊技者の操作行為に応じた操作検出信号に従って音量及び輝度のいずれか一方又は両方の設定値の入力を受け付ける（ステップS 8 1 1 I）。そして、演出制御用CPU101は、受け付けた音量の設定値である音量設定値及び輝度の設定値である輝度設定値を、RAMに設けられた設定値格納領域に格納し（ステップS 8 1 1 J）、変動パターンコマンド受信待ち処理を終了する。

【0310】

また、十字方向コントローラ201における遊技者の操作行為に応じた操作検出信号を十字方向センサユニット123Bが検出していない場合（ステップS 8 1 1 GのN）、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信待ち処理を終了する。

【0311】

また、十字方向コントローラ201における遊技者の操作行為に応じた操作検出信号を十字方向センサユニット123Bが検出した場合であって、十字方向センサユニット123Bが検出した操作検出信号が、十字方向コントローラ201を構成する複数のスイッチのうち1つのスイッチに対応する操作検出信号のみでない場合、すなわち、複数のスイッチに対応する操作検出信号を十字方向センサユニット123Bが検出している場合（ステップS 8 1 1 HのN）、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信待ち処理を終了する。

【0312】

つまり、図31に示す例では、例えば、音量を大きく調整するための第3スイッチ201Cによる操作検出信号を十字方向センサユニット123Bが検出すると同時に、輝度を明るく調整するための第1スイッチ201Aによる操作検出信号を十字方向センサユニット123Bが検出する場合、演出制御用CPU101は、音量調整と輝度調整との両方の調整を不可能に制御（制限）する。

【0313】

なお、例えば、音量を大きく調整するための第3スイッチ201Cによる操作検出信号を十字方向センサユニット123Bが検出しているときに、輝度を明るく調整するための第1スイッチ201Aによる操作検出信号を十字方向センサユニット123Bが検出した場合、演出制御用CPU101は、音量調整と輝度調整の両方の調整を不可能に制御（制限）するようにしてもよい。

【0314】

なお、例えば、音量を大きく調整するための第3スイッチ201Cによる操作検出信号を十字方向センサユニット123Bが検出しているときに、輝度を明るく調整するための第1スイッチ201Aによる操作検出信号を十字方向センサユニット123Bが検出した場合、演出制御用CPU101は、音量調整を可能とし、第3スイッチ201Cによる操作検出信号を検出中に後から検出された第1スイッチ201Aによる輝度調整を不可能に制御（制限）するようにしてもよい。

【0315】

なお、例えば、音量を大きく調整するための第3スイッチ201Cによる操作検出信号を十字方向センサユニット123Bが検出しているときに、輝度を明るく調整するための第1スイッチ201Aによる操作検出信号を十字方向センサユニット123Bが検出した場合、演出制御用CPU101は、音量調整を不可能とし、第3スイッチ201Cによる操作検出信号を検出中に後から検出された第1スイッチ201Aによる輝度調整を可能に制御（制限）するようにしてもよい。

【0316】

なお、上述の制限の態様について、第1スイッチ201Aと第3スイッチ201Cとの組合せの例について説明したが、第1スイッチ201A又は第2スイッチ201Bと第3

10

20

30

40

50

スイッチ 2 0 1 C 又は第 4 スイッチ 2 0 1 D との組合せのであれば、いずれの組合せでもよい。

【 0 3 1 7 】

なお、上記例では、客待ちデモンストレーション表示中に音量や輝度が調整可能である場合について説明したが、客待ちデモンストレーション表示中以外、例えば、演出表示装置 9 における演出図柄の可変表示中や、演出表示装置 9 における演出図柄の最終的に停止表示された直後から所定期間などにおいて、音量や輝度が調整可能とするようにしてもよい。

【 0 3 1 8 】

図 3 2 は、音量輝度設定画面の具体例を示す説明図である。音量を調整する場合、図 3 2 (A) に示すように、この実施の形態では、例えば、「デモ表示中」など客待ちデモンストレーション表示中であることを示す表示とともに、「音量を設定してね！」などの表示を含む音量輝度設定画面が表示される。図 3 2 (A) に示す表示画面において、遊技者は、例えば、十字方向コントローラ 2 0 1 における第 3 スイッチ 2 0 1 C 又は第 4 スイッチ 2 0 1 D を操作することにより、音量を 0 ~ 1 0 0 の中から選択操作し、所望の音量になったところで第 3 スイッチ 2 0 1 C 又は第 4 スイッチ 2 0 1 D による操作をやめると、その時の音量によって音量設定値の決定操作が可能である。この場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、十字方向コントローラ 2 0 1 における操作行為に応じた操作信号を十字方向センサユニット 1 2 3 B が検出し、十字方向センサユニット 1 2 3 B が検出した操作検出信号に基づいて音量を選択し、十字方向センサユニット 1 2 3 B によって検出されていた操作検出信号が検出されなくなった時の音量に基づいて、選択中の音量を音量設定値として設定する。

【 0 3 1 9 】

また、輝度の調整する場合、例えば、図 3 2 (B) に示すように、音量輝度設定画面が「輝度を設定してね！」などの表示を含む画面に切り換わる。図 3 2 (B) に示す表示画面において、遊技者は、例えば、十字方向コントローラ 2 0 1 における第 1 スイッチ 2 0 1 A 又は第 2 スイッチ 2 0 1 B を操作することにより、輝度を 0 ~ 1 0 0 の中から選択操作し、所望の輝度になったところで第 1 スイッチ 2 0 1 A 又は第 2 スイッチ 2 0 2 B による操作をやめると、その時の輝度によって輝度設定値の決定操作が可能である。この場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、十字方向コントローラ 2 0 1 における操作行為に応じた操作信号を十字方向センサユニット 1 2 3 B が検出し、十字方向センサユニット 1 2 3 B が検出した操作検出信号に基づいて輝度を選択し、十字方向センサユニット 1 2 3 B によって検出されていた操作検出信号が検出されなくなった時の輝度に基づいて、選択中の輝度を輝度設定値として設定する。

【 0 3 2 0 】

なお、この実施の形態では、音量と輝度の一方について、客待ちデモンストレーション中に遊技者に調整可能であることを報知する場合の一例（図 3 2 を参照）について説明したが、同一の音量輝度設定画面において、音量と輝度との両方の調整可能であることを報知する報知演出を実行してもよい、該報知された音量と輝度とのそれぞれの調整を同一の音量輝度設定画面において報知するようにしてもよい。

【 0 3 2 1 】

また、報知演出は、時間経過とともに報知態様が変化するようにしてもよい。

例えば、客待ちデモンストレーション中に音量と輝度とを調整可能であることを報知する第 1 報知態様の報知演出を実行し、第 1 報知態様による報知演出の実行を開始してから所定時間（例えば、60 秒）経過した後に音量と輝度とを調整可能であることを、第 1 報知態様よりも遊技者が気付きやすい第 2 報知態様により報知する報知演出を実行するようにしてもよい。

【 0 3 2 2 】

この場合には、例えば、第 1 報知態様として、音量と輝度とを調整可能であることを報知するテロップや画像を小さく表示するような報知態様で報知し、第 2 報知態様として、

音量と輝度とを調整可能であることを報知するテロップや画像を第1報知態様よりも大きく表示するような報知態様で報知するなどしてもよい。また、例えば、第1報知態様として、音量と輝度とを調整可能であることを報知するテロップや画像を表示し、第2報知態様として、音量と輝度とを調整可能であることを報知するテロップや画像に代えて、又は加えて、音で報知する報知態様で報知するようにしてもよい。つまり、第1報知態様は、音量又は輝度を調整可能であることを報知する報知態様であり、第2報知態様は、第1報知態様よりも音量又は輝度が調整可能であることを強調して報知する報知態様であればよい。なお、第2報知態様は、音量又は輝度を調整可能であることを報知する報知態様であり、第1報知態様が音量又は輝度が調整可能であることを第2報知態様よりも強調して報知する報知態様であってもよい。

10

【0323】

なお、この実施の形態では、遊技開始時の客待ちデモンストレーション表示中に遊技者の操作に従って音量や輝度の設定を行えるようにする場合を示しているが、上述のような遊技開始時に加えて、又は遊技開始時に代えて、演出図柄の変動表示中に音量や輝度の設定や変更を行えるようにしてもよい。この場合、例えば、後述する演出図柄変動中処理においてステップS811F～S811Jと同様の処理を行うことによって、演出図柄の変動表示中であっても音量や輝度の設定や変更を行えるようにすればよい。

【0324】

図33は、図29に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS8000）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンド、及び表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8001）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8001の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、擬似連を指定する変動パターンも用いる場合に、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8001において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8001において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドに基づいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみに基づいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

20

30

【0325】

図34は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図34に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

40

【0326】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当たり」や「小当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンド又は表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定す

50

る。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

【0327】

演出制御用CPU101は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0328】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。又はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄（この実施の形態では、奇数図柄）を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄（この実施の形態では、偶数図柄）を非確変図柄ともいう。

【0329】

次いで、演出制御用CPU101は、RAMに設けられている設定値格納領域からスピーカ27の音量設定値と枠LED28の輝度設定値とを読み込む（ステップS8003）。

【0330】

次いで、演出制御用CPU101は、特定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8004）。特定演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、特定演出の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、変動パターン、及びステップS8003で読み込んだ音量設定値及び輝度設定値に応じた特定演出用のプロセステーブルを選択する（ステップS8005）。また、演出制御用CPU101は、特定演出用のプロセステーブルに切替済みであることを示す切替済みフラグをセットする（ステップS8006）。一方、特定演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、特定演出の実行中でなければ）、演出制御用CPU101は、変動パターン、及びステップS8003で読み込んだ音量設定値及び輝度設定値に応じた通常用のプロセステーブルを選択する（ステップS8007）。

【0331】

既に説明したように、特定演出の実行中である場合には、演出表示装置9の特定演出実行領域（本例では、演出表示装置9の上部領域）において、特定演出用の動画再生が実行されている。そのため、特定演出の実行中に演出図柄の変動表示が実行される場合には、ステップS8005で選択した特定演出用のプロセステーブルを用いて後述するステップS8009、S8106を実行することによって、演出表示装置9の変動表示領域（本例では、演出表示装置9の下部領域）において、演出図柄の変動表示を実行する。一方で、特定演出の実行中でなければ、ステップS8007で選択した通常用のプロセステーブルを用いて後述するステップS8009、S8106を実行することによって、演出表示装置9の表示画面全体を用いて演出図柄の変動表示を実行する。

【0332】

なお、既に説明したように、この実施の形態では、特定演出に関しては音量設定値及び輝度設定値にかかわらず少なくとも所定値（本例では、音量や輝度の最大値の70%に相当する値）以上の音量及び輝度で特定演出が実行されるのであるが、ステップS8005、S8007で選択されたプロセステーブルに従って後述するステップS8009、S8106が実行されることによって特定演出以外の変動表示や予告演出、リーチ演出に関しては遊技者によって設定された音量設定値及び輝度設定値に応じた音量及び輝度で変動表示その他の演出が実行される。

【0333】

また、特定演出の実行を終了した後、次の演出図柄の変動表示を開始する場合であれば、ステップS8003で音量設定値及び輝度設定値を読み込んだ後、ステップS8007

10

20

30

40

50

で音量設定値及び輝度設定値に応じた通常用のプロセステーブルが選択されることになる。従って、特定演出を終了した後の次の変動表示の開始時にステップ S 8 0 0 3 , S 8 0 0 7 の処理が実行されることによって、特定演出中の音量及び輝度から、遊技者によって設定された音量及び輝度に復帰して変動表示及びその他の演出が実行されることになる。

【 0 3 3 4 】

そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ S 8 0 0 8 ）。

【 0 3 3 5 】

図 3 5 は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用 C P U 1 0 1 が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置 9 等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ及び音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

【 0 3 3 6 】

図 3 5 に示すプロセステーブルは、演出制御基板 8 0 における R O M に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【 0 3 3 7 】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【 0 3 3 8 】

また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 2 7）の制御を実行する（ステップ S 8 0 0 9）。例えば、演出表示装置 9 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、V D P 1 0 9 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板 3 5 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 2 7 からの音声出力を行わせるために、音声出力基板 7 0 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【 0 3 3 9 】

なお、この実施の形態では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【 0 3 4 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ S 8 0 1 0）。

【 0 3 4 1 】

そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）に対応した値にする（ステップ S 8 0 1 1）。

【 0 3 4 2 】

図 3 6 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2 ）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに（ステップ S 8 1 0 1 ）、変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ S 8 1 0 2 ）。

【 0 3 4 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、特定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 1 0 3 ）。特定演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、特定演出の実行中でなければ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ S 8 1 0 4 ）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ S 8 1 0 5 ）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ及び音番号データに基づいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ S 8 1 0 6 ）。

【 0 3 4 4 】

特定演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、特定演出の実行中であれば）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、切替済みフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 1 0 7 ）。切替済みフラグがセットされていれば（すなわち、既に特定演出用のプロセスデータに切替済みであれば）、ステップ S 8 1 0 4 へ移行する。切替済みフラグがセットされていなければ、演出制御用 C P U 1 0 1 は、R A M に設けられている設定値格納領域からスピーカ 2 7 の音量設定値と枠 L E D 2 8 の輝度設定値とを読み込む（ステップ S 8 1 0 8 A ）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 1 0 8 A で読み込んだ音量設定値及び輝度設定値に応じた特定演出用のプロセスデータへの切替を行う（ステップ S 8 1 0 8 B ）。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマを再スタートさせ（ステップ S 8 1 0 9 ）、切替後の特定演出用のプロセスデータの内容に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 2 7 ）の制御を実行する（ステップ S 8 0 1 0 ）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、切替済みフラグをセットする（ステップ S 8 1 1 1 ）。

【 0 3 4 5 】

ステップ S 8 1 0 3、S 8 1 0 7 ~ S 8 1 1 1 の処理が実行されることによって、演出図柄の変動表示の途中で特定演出の実行が開始された場合には、特定演出用のプロセスデータに切替えられて特定演出時の変動表示の態様に切替えられる。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面全体を用いて演出図柄の変動表示を実行している状態から、演出表示装置 9 の変動表示領域（本例では、演出表示装置 9 の下部領域）において、演出図柄の変動表示を実行している状態に切替えられる。そして、一度切替えが行われると、以降、ステップ S 8 1 0 7 で Y と判定されてステップ S 8 1 0 4 ~ S 8 1 0 6 が実行されることにより、切替え後の特定演出用のプロセスデータに従ってステップ S 8 1 0 6 の処理が実行されることによって、特定演出時の態様で演出図柄の変動表示が実行される。

【 0 3 4 6 】

なお、この実施の形態では、特定演出処理のステップ S 5 0 0 3 ~ S 5 0 0 7 の処理及び演出図柄変動中処理のステップ S 8 1 0 8 A ~ S 8 1 1 1 の処理が実行されることによって、特定演出の開始条件が成立すると、演出図柄の変動表示中であっても直ちに特定演出が開始され特定演出時の態様で変動表示が実行される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出図柄の変動表示中である場合には直ちに特定演出を開始するのではなく、次の演出図柄の変動表示の開始タイミングまで待ってから特定演出を開始するとともに特定演出時の態様で変動表示を実行するようにしてもよい。

【 0 3 4 7 】

そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ S 8 1 1 2 ）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3 ）に応じた値に更新する（ステップ S 8 1 1 3 ）。

【 0 3 4 8 】

図 3 7 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 3 0 1）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップ S 8 3 0 5 へ移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ S 8 3 0 4 で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ S 8 3 0 2 の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ S 8 3 0 5 へ移行する。

10

【 0 3 4 9 】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ S 8 3 0 2）。

【 0 3 5 0 】

次いで、ステップ S 8 3 0 2 の処理で大当り図柄及び小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ S 8 3 0 3 の N）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 3 1 1 へ移行する。

20

【 0 3 5 1 】

ステップ S 8 3 0 2 の処理で大当り図柄又は小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ S 8 3 0 3 の Y）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップ S 8 3 0 4）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ、又は小当り / 突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 3 0 5）。大当り開始指定コマンド受信フラグ又は小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップ S 8 3 0 6）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 8 3 0 7）。なお、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当り開始指定コマンド受信フラグ又は小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

30

【 0 3 5 2 】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ S 8 3 0 8）、プロセスタータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1、可動部材制御データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、及び演出用部品としてのスピーカ 2 7）の制御を実行する（ステップ S 8 3 0 9）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップ S 8 3 1 0）。

40

【 0 3 5 3 】

大当り及び小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップ S 8 3 0 3 の N）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、所定のフラグをリセットする（ステップ S 8 3 1 1）。例えば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグや、第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。また、セットされていれば、切替済みフラグもリセットする。

【 0 3 5 4 】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップ S 8 3 1 2）。

【 0 3 5 5 】

50

図38は、この実施の形態における音量及び輝度の設定態様の具体例を示す説明図である。図38では、遊技機A～Cの3台の遊技機の設定例が示されているが、遊技機Aでは遊技者によって音量及び輝度ともに30%に相当する値に設定された場合が示され、遊技機Bでは遊技者によって音量が80%に相当する値に輝度が40%に相当する値に設定された場合が示され、遊技機Cでは遊技者によって音量が90%に相当する値に輝度が100%に相当する値に設定された場合が示されている。

【0356】

図38に示すように、遊技機Aでは、特定演出以外の変動表示その他の演出に関しては、遊技者によって設定された音量及び輝度に従って30%に相当する値の音量及び30%に相当する値の輝度で変動表示その他の演出が実行される（ステップS8003～S8007参照）。例えば、演出図柄の変動表示や、その変動表示中に実行される予告演出、リーチ演出などについては、遊技者によって設定された音量に従って30%に相当する音量でスピーカ27から演出音が出力され、遊技者によって設定された輝度に従って30%の輝度で枠LED28が発光される。一方、特定演出に関しては、音量設定値及び輝度設定値がともに所定値（本例では、70%に相当する値）未満であることから、音量及び輝度ともに遊技者によって設定された値ではなく所定値に相当する値（本例では、70%に相当する値）の音量及び輝度に変更されて特定演出が実行される（ステップS5004A～S5004F参照）。

【0357】

また、図38に示すように、遊技機Bでは、特定演出以外の変動表示その他の演出に関しては、遊技者によって設定された音量及び輝度に従って80%に相当する値の音量及び40%に相当する値の輝度で変動表示その他の演出が実行される（ステップS8003～S8007参照）。例えば、演出図柄の変動表示や、その変動表示中に実行される予告演出、リーチ演出などについては、遊技者によって設定された音量に従って80%に相当する音量でスピーカ27から演出音が出力され、遊技者によって設定された輝度に従って40%の輝度で枠LED28が発光される。一方、特定演出に関しては、音量設定値は所定値以上であるものの輝度設定値が所定値未満であることから、音量は遊技者によって設定された値（本例では、80%に相当する値）とするものの輝度は遊技者によって設定された値ではなく所定値に相当する値（本例では、70%に相当する値）の輝度に変更されて特定演出が実行される（ステップS5004A～S5004F参照）。

【0358】

また、図38に示すように、遊技機Cでは、特定演出以外の変動表示その他の演出に関しては、遊技者によって設定された音量及び輝度に従って90%に相当する値の音量及び100%に相当する値の輝度で変動表示その他の演出が実行される（ステップS8003～S8007参照）。例えば、演出図柄の変動表示や、その変動表示中に実行される予告演出、リーチ演出などについては、遊技者によって設定された音量に従って90%に相当する音量でスピーカ27から演出音が出力され、遊技者によって設定された輝度に従って100%の輝度で枠LED28が発光される。一方、特定演出に関しては、音量設定値及び輝度設定値ともに所定値以上であることから、音量は遊技者によって設定された値（本例では、90%に相当する値）且つ輝度は遊技者によって設定された値（本例では、100%に相当する値）で特定演出が実行される（ステップS5004A～S5004F参照）。

【0359】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、計時手段の計時結果（本例では、リアルタイムクロック108と時間計測タイマとを用いた計測結果）が所定条件（本例では、時間計測タイマがタイムアウトして毎時00分となり特定演出の開始条件が成立したことを満たしたときに、音出力を伴う特定演出を実行する。また、遊技者の操作に従って音量設定を行うことが可能である一方、特定演出を実行する際には、設定された音量から変更した音量（本例では、音量設定値が所定値（70%に相当する値）未満である場合には70%に相当する音量に変更）に従って音出力を行うことにより特定演出を実行可能で

ある。そのため、遊技者によって音量設定可能に構成された遊技機において、特定演出を好適に行えるようにすることができる。

【0360】

また、この実施の形態によれば、演出手段（本例では、枠LED28）の発光を伴う特定演出を実行する。また、遊技者の操作に従って輝度設定を行うことが可能である一方、特定演出を実行する際には、設定された輝度から変更した輝度（本例では、輝度設定値が所定値（70％に相当する値）未満である場合には70％に相当する輝度に変更）に従って演出手段を発光させることにより特定演出を実行可能である。そのため、遊技者によって輝度設定可能に構成された遊技機において、特定演出を好適に行えるようにすることができる。

10

【0361】

また、この実施の形態によれば、設定された音量又は輝度から変更した音量又は輝度に従って特定演出を実行する一方、特定演出以外の所定演出（本例では、特定演出以外の変動表示や予告演出、リーチ演出）に関しては、設定された音量又は輝度に従って、それら所定演出を実行する。そのため、特定演出とともに所定演出も好適に実行することができる。

【0362】

なお、例えば、特定演出の実行中に所定演出（本例では、特定演出以外の変動表示や予告演出、リーチ演出）を実行する場合であれば、それら所定演出についても、遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値から所定値に変更した音量や輝度に従って所定演出を実行するように構成してもよい。

20

【0363】

また、例えば、音量や輝度を所定値（本例では、70％に相当する値）に変更して所定演出を実行する場合にかぎらず、所定演出に関しては音量設定値や輝度設定値から変更するものの所定値以外の値に音量や輝度を変更して所定演出を実行するようにしてもよい。例えば、特定演出として一斉演出を実行する場合に、遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値が極端に小さかったり低かったりした場合（例えば、5％や10％に相当する値）には、所定演出（本例では、特定演出以外の変動表示や予告演出、リーチ演出）が実行されても特定演出の演出音や発光にかき消されてしまう虞がある。そこで、特定演出の実行中であっても、例えば、40％程度に相当する値まで音量や輝度を上げれば所定演出の演出音や発光を認識でき支障がないのであれば、音量設定値や輝度設定値から40％に相当する値に音量や輝度を変更して所定演出を実行するようにしてもよい。

30

【0364】

また、この実施の形態によれば、所定の音量（本例では、70％に相当する音量）よりも小さい音量又は所定の輝度（本例では、70％に相当する輝度）よりも低い輝度に設定されているときには、少なくとも所定の音量以上の音量又は所定の輝度以上の輝度に従って特定演出を実行する（本例では、70％に相当する音量や70％に相当する輝度に変更して特定演出を実行する）。そのため、所定の音量以上の音量又は所定の輝度以上の輝度に従って特定演出を実行することによって、特定演出を好適に実行することができる。

【0365】

40

例えば、この実施の形態で示したように特定演出として複数の遊技機で一斉演出を行うように構成した場合、遊技者によって設定された音量設定値が必要以上に小さい音量に設定されている場合や輝度設定値が必要以上に低い輝度に設定されている場合、一斉演出の音量が小さかったり輝度が低かったりすることにより演出として目立たず、一斉演出としての演出効果が著しく減退してしまう虞がある。そこで、この実施の形態では、一斉演出としての特定演出を実行するに際しては、音量設定値や輝度設定値が必要以上に小さい値に設定されていたとしても、ある程度大きい値（本例では、70％に相当する値）に変更して実行するので、特定演出が必要以上に音量が小さくなったり輝度が低くなったりすることを防止することができ、一斉演出としての特定演出の演出効果を確保している。

【0366】

50

なお、この実施の形態では、遊技者によって音量及び輝度の両方を設定可能に構成する場合を示しているが、必ずしも音量及び輝度の両方を設定可能に構成する必要はなく、音量又は輝度のいずれか一方のみ遊技者によって設定可能に構成してもよい。

【0367】

また、この実施の形態では、遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値が所定値（本例では、70％に相当する値）未満であるか否かを判定し、所定値未満であれば、その所定値と同じ値（本例では、70％に相当する値）に音量や輝度を変更して特定演出を実行する場合を示しているが、そのような変更方法にかぎられない。例えば、遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値が第1所定値（例えば、50％に相当する値）未満であるか否かを判定し、第1所定値未満であれば、第1所定値とは異なる第2所定値（例えば、70％に相当する値）に音量や輝度を変更して特定演出を実行するように構成してもよい。

10

【0368】

また、例えば、音量と輝度とで変更の仕方を異ならせてもよい。例えば、音量に関しては、遊技者によって設定された音量設定値が70％に相当する値であるか否かを判定し、70％に相当する値に音量を変更して特定演出を実行する一方で、輝度に関しては、遊技者によって設定された輝度設定値が音量の場合とは異なる50％に相当する値であるか否かを判定し、50％に相当する値に輝度を変更して特定演出を実行するように構成してもよい。

【0369】

20

また、この実施の形態では、音量設定値や輝度設定値が所定値未満である場合に、音量設定値や輝度設定値から所定値に音量や輝度を変更して特定演出を実行し、所定値以上である場合には、そのまま遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値に従って特定演出を実行する場合を示しているが、所定値以上であっても一律に音量設定値や輝度設定値から所定値に音量や輝度を変更して特定演出を実行するようにしてもよい。例えば、複数の遊技機で一斉演出としての特定演出を実行する場合に、音量設定値や輝度設定値が所定値（本例では、70％に相当する値）未満の50％に相当する値に設定されている遊技機を所定値に音量や輝度を変更して特定演出を実行する一方で、音量設定値や輝度設定値が所定値（本例では、70％に相当する値）以上の100％に相当する値に設定されている遊技機についても所定値に音量や輝度を変更して特定演出を実行することにより、複数の遊技機で一律の音量や輝度で特定演出を実行するようにしてもよい。

30

【0370】

（第2の実施の形態）

第1の実施の形態で示した遊技機において、さらに、演出図柄の変動表示中に行われるリーチ演出のリーチ態様を設定できるように構成してもよい。以下、リーチ態様を設定可能に構成した第2の実施の形態について説明する。

【0371】

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成及び処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

40

【0372】

図39は、第2の実施の形態における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。この実施の形態では、演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、ステップS8001で演出図柄の停止図柄を決定すると、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンドで示される変動パターンがリーチを含むもの（本例では、図19に示す変動パターン1又は変動パターン2）であるか否かを確認する（ステップS8002A）。リーチを含むものである場合には、演出制御用CPU101は、リーチ態様を設定するリーチ態様設定処理を実行する（ステップS8002B）。なお、この実施の形態において、演出図柄変動開始処理のステップS8002A、S8002B以外の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

50

【 0 3 7 3 】

図 4 0 は、第 2 の実施の形態におけるリーチ態様設定処理（ステップ S 8 0 0 2 B）を示すフローチャートである。リーチ態様設定処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、特定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 6 0 0 1）。特定演出実行中フラグがセットされていない（すなわち、特定演出の実行中でなければ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、リーチ態様を決定するためのテーブルとして通常用のリーチ態様決定テーブルを選択する（ステップ S 6 0 0 2）。特定演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、特定演出の実行中であれば）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、リーチ態様を決定するためのテーブルとして特定演出用のリーチ態様決定テーブルを選択する（ステップ S 6 0 0 3）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 0 0 2, S 6 0 0 3 で選択したリーチ態様決定テーブルを用いて乱数にもとづく抽選処理を実行し、演出図柄の変動表示中に実行するリーチ演出のリーチ態様を決定する（ステップ S 6 0 0 4）。

10

【 0 3 7 4 】

図 4 1 は、第 2 の実施の形態におけるリーチ態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 4 1 (A) は、ステップ S 6 0 0 2 で選択される通常用のリーチ態様決定テーブルの具体例を示している。また、図 4 1 (B) は、ステップ S 6 0 0 3 で選択される特定演出用のリーチ態様決定テーブルの具体例を示している。図 4 1 に示すように、この実施の形態では、リーチ態様 A ~ C の 3 種類のリーチ態様が用意されている。例えば、リーチ態様 A はリーチ演出において所定のキャラクタ A が登場するようなリーチ態様であり、リーチ態様 B はリーチ演出において所定のキャラクタ B が登場するようなリーチ態様であり、リーチ態様 C はリーチ演出において所定のキャラクタ C が登場するようなリーチ態様である。

20

【 0 3 7 5 】

この実施の形態では、図 4 1 (A) に示すように、特定演出の実行中でない場合には、リーチ態様としてリーチ態様 A 又はリーチ態様 B を決定可能であり、はずれとなる場合にはリーチ態様 A の方が高い割合で決定され、当たりとなる場合にはリーチ態様 B の方が高い割合で決定される。また、図 4 1 (B) に示すように、特定演出の実行中である場合には、リーチ態様としてリーチ態様 B 又はリーチ態様 C を決定可能であり、はずれとなる場合にはリーチ態様 B の方が高い割合で決定され、当たりとなる場合にはリーチ態様 C の方が高い割合で決定される。従って、リーチ態様 A は特定演出の実行中でない場合にのみ決定可能であり、リーチ態様 C は特定演出の実行中である場合にのみ決定可能である。

30

【 0 3 7 6 】

なお、この実施の形態では、演出図柄の変動開始時にのみ特定演出の実行中であるか否かを判定してリーチ態様を決定するように構成しているのであるが、演出図柄の変動表示の途中で特定演出の開始条件が成立して特定演出の実行が開始される場合や、演出図柄の変動表示の途中で特定演出の終了条件が成立する場合もあるのであるから、変動表示の途中で特定演出の実行が開始されたり終了条件が成立したりした場合には、リーチ態様を決定しなおすように構成することも考えられる。しかし、そのように構成してしまうと、リーチ態様を一度決定しているにもかかわらず再度の決定を行わなければならないとともに、リーチ演出自体の切替え制御が必要になる場合もあり制御負担が追う増大してしまう。そこで、この実施の形態では、変動表示中に特定演出の実行が開始又は終了条件が成立する場合であっても、一律に変動開始時にのみ特定演出の実行中であるか否かによってリーチ態様を決定することによって、そのような制御負担を軽減している。

40

【 0 3 7 7 】

また、この実施の形態では、図 4 1 に示すように、特定演出の実行中と実行中でないときとで共通のリーチ態様 B が存在する場合を示しているが、共通のリーチ態様を設けないようにしてもよい。例えば、図 4 1 (A) の通常用のリーチ態様決定テーブルを選択した場合にのみリーチ態様 B を決定可能とし、図 4 1 (B) の特定演出用のリーチ態様決定テーブルを選択した場合にはリーチ態様 C 又はリーチ態様 D のいずれかのみを決定可能に構

50

成してもよい。

【0378】

次に、特定演出が実行される場合の演出態様の具体例について説明する。図42は、第2の実施の形態における特定演出が実行される場合の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図42において、(1)(2)(3)の順に演出画面の態様が遷移する。

【0379】

図42(1)に示すように、演出図柄の変動表示を実行しているときに、時間計測タイマがタイムアウトして特定演出の開始条件が成立すると、図42(2)に示すように、演出表示装置9の特定演出実行領域において、特定演出の動画再生が開始される(ステップS5005参照)。図42(2)に示す例では、演出表示装置9の特定演出実行領域(上部領域)において、トラックなどのオブジェクトが登場するような態様で動画再生が開始される場合が示されている。また、特定演出が開始されると、図42(2)に示すように、演出表示装置9の表示画面全体を用いて演出図柄の変動表示を実行している状態から、演出表示装置9の変動表示領域(本例では、演出表示装置9の下部領域)において、演出図柄の変動表示を実行している状態に切替えられる(ステップS8108A~S8110参照)。

【0380】

次いで、リーチの発生タイミングとなると、図42(3)に示すように、左右が同じ図柄で停止表示しリーチ演出の実行が開始される。ただし、この場合、特定演出が実行されている場合であるが変動表示の途中から特定演出が開始された場合であるので、変動表示の開始時に通常用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様が決定されており(ステップS6002, S6004、図41(A)参照)、リーチ態様C以外のリーチ態様でリーチ演出が実行される。なお、図42(3)に示す例では、リーチ態様Aでリーチ演出が実行される場合が示されている。そして、変動時間が終了すると、図42(4)に示すように、演出図柄の変動表示を終了して演出図柄の停止図柄が導出表示される。

【0381】

次いで、次の変動パターンコマンドを受信すると、図42(5)に示すように、演出表示装置9の特定演出実行領域(上部領域)では特定演出の実行が継続されつつ、演出表示装置9の変動表示領域(本例では、演出表示装置9の下部領域)において次の演出図柄の変動表示が開始される。この場合、変動開始時に既に特定演出の実行中であることから、変動パターンでリーチが指定されていれば、特定演出用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様を決定可能であり(ステップS6003, S6004参照)、リーチ態様Cを決定することが可能である(図41(B)参照)。

【0382】

次いで、リーチの発生タイミングとなると、図42(6)に示すように、左右が同じ図柄で停止表示しリーチ演出の実行が開始される。この場合、リーチ態様Cが決定されている場合であれば、図42(6)に示すように、リーチ態様Cでリーチ演出を実行することが可能である。

【0383】

その後、図42(7)に示すように、演出表示装置9の特定演出実行領域(上部領域)では特定演出の実行が継続された状態で複数回の演出図柄の変動表示が実行され、図42(8)に示すように、変動表示の途中で所定期間(本例では、5分間)が経過して特定演出の終了条件が成立すると、直ちに特定演出を終了するのではなく、変動表示が終了するまで待ってから特定演出の実行が終了される(ステップS5001, S5009~S5011, S5012~S5015参照)。ただし、変動表示が終了する前に動画が終わってしまうような場合には、図42(8)に示すように、演出表示装置9の特定演出実行領域(上部領域)において、「次回をお楽しみに!」などの繋ぎの表示を行うことによって特定演出の実行を継続させるようにすればよい。

【0384】

なお、図42(8)に示すような「次回をお楽しみに!」などの繋ぎの表示は動画再生

10

20

30

40

50

ではなく、静止画の表示によって実現してもよい。この場合、動画が終わったタイミングで「次回をお楽しみに！」などの繋ぎの静止画の表示を開始し、変動表示を終了するときにその繋ぎの静止画の表示を終了するようにすればよい。

【0385】

次いで、リーチの発生タイミングとなると、図42(9)に示すように、左右が同じ図柄で停止表示しリーチ演出の実行が開始される。ただし、この場合、変動表示の途中で特定演出の終了条件が成立した場合であるが、変動表示の開始時に特定演出用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様が決定されており(ステップS6003, S6004、図41(B)参照)、リーチ態様A以外のリーチ態様でリーチ演出が実行される。なお、図42(9)に示す例では、リーチ態様Bでリーチ演出が実行される場合が示されている。そして、変動時間が終了すると、図42(10)に示すように、特定演出の動画再生が終了される(ステップS5014参照)とともに、演出図柄の変動表示を終了して演出図柄の停止図柄が導出表示される。

10

【0386】

なお、図42に示す例では、特定演出として動画再生を行う場合を示したが、この実施の形態で示したものにかなげられない。例えば、演出表示装置9の背景画面を変更する態様で特定演出を実行することによって、演出図柄の変動表示を縮小しなくても済むようにしてもよい。

【0387】

また、図42(3)、図42(6)及び図42(9)では特定演出の実行中にリーチ演出が実行される場合を示したが、特定演出の実行中でない場合にリーチ演出が実行される場合には、例えば、図42(1)に示すように、演出表示装置9の表示画面全体を用いて演出図柄の変動表示を実行している状態で、演出表示装置9の表示画面全体を用いて、図42(3)や図42(9)と同様の態様でリーチ演出が実行される。

20

【0388】

なお、変動開始時に特定演出が実行されていなかったことからリーチ態様Aと決定した場合に、その変動表示の途中で特定演出が開始されてしまった場合には、特定演出が実行されていないときと同様に演出表示装置9の表示画面全体を用いて演出図柄の変動表示を実行し(縮小表示しない)、例えば、特定演出の方を表示画面の左下端部に縮小表示して、リーチ態様Aのリーチ演出を重ねて表示するようにしてもよい。また、変動開始時に特定演出が実行されていないときにリーチ態様Bと決定した場合にも、同様に、演出表示装置9の表示画面全体を用いて演出図柄の変動表示を実行し(縮小表示しない)、特定演出の方を表示画面の左下端部に縮小表示して、リーチ態様Bのリーチ演出を重ねて表示するようにしてもよい。そして、その後、変動表示が終了し、又は次の変動表示が開始したときに変動表示を縮小表示するとともに特定演出を拡大表示するように切替えることによって、図42(4)や図42(5)と同様の表示に切替えるようにしてもよい。そのようにすれば、変動表示中に演出図柄の変動表示やリーチ演出を縮小表示する制御に切替えなくて済むので、制御負担を軽減することができる。

30

【0389】

また、特定演出の実行中は演出図柄の変動表示が縮小表示されることによって、特定演出が実行されていないときのような演出表示装置9の表示画面全体を用いた演出を行えないので、リーチ態様Cなど特定演出の実行中に行われるリーチ演出は、キャラクタなどを用いず、図柄の変動態様を異ならせるなど図柄の動き(例えば、変動速度を変化させたり、回転方向を変化させたりする)だけで大当たりとなるか否かを煽る演出を行うことが望ましい。共通する変動態様をもたないように構成すれば、より簡素な方法で特定演出中の変動表示を実現することができ、遊技者に特定演出に対する注意を惹かせることができる。また、逆に、この実施の形態で示したように、特定演出が実行されていないときには、例えば、表示画面全体(少なくとも特定演出の実行中よりも広い領域)で演出図柄の変動表示を行うことによって、遊技者に変動表示に対する注意を引かせることができる。

40

【0390】

50

また、この実施の形態では、図42(1)~図42(4)に示すように、特定演出の開始条件が成立すると、演出図柄の変動表示中であっても直ちに特定演出が開始される場合を示しているが、演出図柄の変動表示中である場合には直ちに特定演出を開始するのではなく、次の演出図柄の変動表示の開始タイミングまで待ってから特定演出を開始するようにしてもよい。この場合、図42(1)~図42(4)の特定演出の開始条件が成立する変動表示では特定演出を開始しないととも、特定演出中以外の通常時に実行可能なリーチ演出を実行し、図42(5)以降の次の変動表示から特定演出を開始するとともに特定演出中に実行可能なリーチ演出を実行するようにしてもよい。

【0391】

次に、特定演出が実行される場合の演出の実行タイミングについて説明する。図43は、第2の実施の形態における特定演出が実行される場合の演出の実行タイミングを説明するための説明図である。なお、図43では、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを包括的に特別図柄表示器と表している。

【0392】

図43に示すように、演出図柄の変動表示を実行しているときに、時間計測タイマがタイムアウトして特定演出の開始条件が成立すると、図43に示すように、演出表示装置9の特定演出実行領域において、特定演出の動画再生が開始される(ステップS5005参照)。ただし、図43に示すように、変動表示の途中で特定演出の実行が開始された変動表示では、変動表示の開始時に通常用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様が決定されており(ステップS6002, S6004、図41(A)参照)、リーチ態様C以外のリーチ態様でリーチ演出が実行される。従って、この段階では、リーチ態様Aでリーチ演出を実行することは可能であるが、リーチ態様Cでリーチ演出を実行することはできない。そして、図43に示すように、特定演出の実行が開始されてから次回以降に開始される変動表示から、特定演出用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様を決定可能であり(ステップS6003, S6004参照)、リーチ態様Cを決定することが可能である(図41(B)参照)。

【0393】

その後、図43に示すように、演出表示装置9の特定演出実行領域(上部領域)では特定演出の実行が継続された状態で複数回の演出図柄の変動表示が実行され、変動表示の途中で所定期間(本例では、5分間)が経過して特定演出の終了条件が成立すると、直ちに特定演出を終了するのではなく、変動表示が終了するまで待ってから特定演出の実行が終了される(ステップS5001, S5009~S5011, S5012~S5015参照)。また、この場合、変動表示の途中で特定演出の終了条件が成立した場合であるが、変動表示の開始時に特定演出用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様が決定されており(ステップS6003, S6004、図41(B)参照)、依然としてリーチ態様Cでリーチ演出を実行可能であるとともに、リーチ態様A以外のリーチ態様でリーチ演出が実行される。

【0394】

そして、特定演出を終了した次回以降の変動表示から再び通常用のリーチ態様決定テーブルを用いてリーチ態様を決定することが可能となり(ステップS6002, S6004、図41(A)参照)、リーチ態様Aでリーチ演出を実行することが可能となる。

【0395】

以上に説明したように、この実施の形態による遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、スティックコントローラ122、十字方向コントローラ201、十字方向コントローラ202、タッチパネルなどによる遊技者の動作(例えば、スティックコントローラ122の傾倒による動作や、十字方向コントローラ201、十字方向コントローラ202による動作や、接触センサへの接触動作や、近接センサに対する近接動作など)を検出可能な傾倒方向センサユニット123Aや十字方向センサユニット123Bや接触センサ、対象物に赤外線などの照射光に対する反射光を検出する光センサなど)と、音を出力する出力手

10

20

30

40

50

段（例えば、スピーカ 27 など）と、発光する発光手段（例えば、LED 28 や、演出表示装置 9 など）と、前記検出手段によって遊技者の動作が検出されたときに、前記出力手段の音量と、前記発光手段の輝度とを調整可能な調整手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 811F ~ S 811J を実行する処理など）と、を備え、前記調整手段は、前記検出手段のうち第 1 検出手段（例えば、スティックコントローラ 122 が左に傾倒されたことを検出する傾倒方向センサユニット 123A や、十字方向コントローラ 201 における第 1 スイッチ 201C、十字方向コントローラ 202 における第 1 スイッチ 202C を検出する十字方向センサユニット 123B など）と前記第 1 検出手段とは対称に設けられた第 2 検出手段（例えば、スティックコントローラ 122 が右に傾倒されたことを検出する傾倒方向センサユニット 123A や、十字方向コントローラ 201 における第 2 スイッチ 201D、十字方向コントローラ 202 における第 2 スイッチ 202D を検出する十字方向センサユニット 123B など）とによって遊技者の動作が検出されたときに前記音量を調整し、第 3 検出手段（例えば、スティックコントローラ 122 が上（遊技者に対して遊技機側（奥））に傾倒されたことを検出する傾倒方向センサユニット 123A や、十字方向コントローラ 201 における第 3 スイッチ 201A、十字方向コントローラ 202 における第 3 スイッチ方向 202A を検出する十字方向センサユニット 123B など）と前記第 3 検出手段と対称に設けられた第 4 検出手段（例えば、スティックコントローラ 122 が下（遊技機に対して遊技者側（手前））に傾倒されたことを検出する傾倒方向センサユニット 123A や、十字方向コントローラ 201 における第 4 方向 201B、十字方向コントローラ 202 における第 4 方向 202B を検出する十字方向センサユニット 123B など）とによって遊技者の動作が検出されたときに前記輝度を調整し、前記第 1 検出手段と前記第 3 検出手段とによって遊技者の動作が検出されたときには、前記音量と前記輝度との少なくともいずれかの調整を制限可能であることを特徴とする。

【0396】

このような構成によれば、音量や輝度の調整を容易にすることができ、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

【0397】

また、この実施の形態の他の一態様による遊技機は、上記に記載の遊技機であって、計時を行う計時手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 702、S 703、S 707 を実行する処理など）と、前記計時手段の計時結果が所定条件を満たしたとき（例えば、ステップ S 752 で Y と判定したときなど）に、少なくとも音の出力を伴う特定演出（例えば、トラックなどのオブジェクトが登場するような態様の動画によって実行される特定演出や、複数の遊技機で一斉に実行される一斉演出など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 810 を実行する処理や、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 5004A ~ S 5004D、S 5005 を実行する処理など）と、をさらに備え、前記特定演出実行手段は、前記調整手段によって調整された前記音量とは異なる音量に従って前記特定演出を実行するようにしてもよい。

【0398】

このような構成によれば、遊技者によって音量調整可能に構成された遊技機において、特定演出を好適に行えるようにすることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0399】

また、この実施の形態の他の一態様による遊技機は、上記のいずれかに記載の遊技機であって、計時を行う計時手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 702、S 703、S 707 を実行する処理など）と、前記計時手段の計時結果が所定条件を満たしたときに、少なくとも発光（例えば、枠 LED 28 の発光や、演出表示装置 9 における発光など）を伴う特定演出（例えば、トラックなどのオブジェクトが登場するような態様の動画によって実行される特定演出や、複数の遊技機で一斉に実行さ

れる一斉演出など)を実行する特定演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS810を実行する処理や、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS5004A~S5004D、S5005を実行する処理など)と、をさらに備え、前記特定演出実行手段は、前記調整手段によって調整された前記輝度とは異なる輝度に従って前記特定演出を実行するようにしてもよい。

【0400】

このような構成によれば、遊技者によって輝度調整可能に構成された遊技機において、特定演出を好適に行えるようにすることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0401】

また、この実施の形態による他の一態様による遊技機は、上記のいずれかに記載の遊技機であって、前記音量及び前記輝度の一方又は両方が調整可能であることを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS811Fを実行する処理など)をさらに備え、前記報知演出実行手段は、遊技者にとって有利な有利状態でないときであって、識別情報の可変表示が実行されていないときに、報知演出を実行するようにしてもよい。

【0402】

このような構成によれば、遊技者に音量や輝度を調整可能であることを報知することができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0403】

また、この実施の形態の他の一態様による遊技機は、上記に記載の遊技機であって、前記報知演出は、第1報知態様と、前記第1報知態様よりも遊技者が認識し易い前記第1報知態様とは異なる第2報知態様とを含み、前記報知演出実行手段は、前記第1報知態様による報知演出から所定時間経過した後に前記第2報知態様による報知演出を実行するようにしてもよい。

【0404】

このような構成によれば、時間経過によって報知態様が異なるため、遊技者が音量や輝度を調整可能であることを認識しやすくすることができる。

【0405】

また、この実施の形態による他の一態様による遊技機によれば、計時手段の計時結果(本例では、リアルタイムクロック108と時間計測タイマとを用いた計測結果)が所定条件(本例では、時間計測タイマがタイムアウトして毎時00分となり特定演出の開始条件が成立したこと)を満たしたときに所定期間(本例では、5分間)にわたって特定演出(本例では、図42に示すようなトラックなどのオブジェクトが登場するような態様の動画)を実行する。また、変動表示中に複数種類の演出態様(本例では、リーチ態様)のうちのいずれの演出態様で演出を実行するかを決定し、変動表示中に決定した演出態様で演出(本例では、リーチ演出)を実行する。また、特定演出が実行されているときには、特定演出が実行されていないときには決定されない特別演出態様(本例では、リーチ態様C)を決定可能であり、変動表示中に所定条件を満たす場合において、演出態様が決定された後に所定条件を満たした場合(本例では、変動表示中に特定演出の開始条件が成立した場合)には、当該変動表示中に特別演出態様で演出を実行しない。そのため、変動表示中に所定条件を満たした場合にも特別演出態様で演出を実行可能に構成した場合と比較して制御負担を軽減することができる。従って、変動表示の途中で特定演出が開始される場合の制御負担を軽減することができる。

【0406】

また、この実施の形態によれば、特定演出が実行されていないときには、特定演出が実行されているときには決定されない通常演出態様(本例では、リーチ態様A)を決定可能であり、変動表示中に所定期間(本例では、5分間)が経過するときには(すなわち、演出態様が決定された後に所定期間が経過した場合には)、当該変動表示中に通常演出態様で演出を実行しない。そのため、変動表示中に所定期間が経過した場合にも通常演出態様

10

20

30

40

50

で演出を実行可能に構成した場合と比較して制御負担を軽減することができる。従って、可変表示の途中で所定期間が経過した場合の制御負担を軽減することができる。

【0407】

また、この実施の形態では、特別演出態様や通常演出態様として、変動開始時点の演出状態（特定演出の実行中であるか否か）に応じて特定演出中専用のリーチ態様（本例では、リーチ態様C）と通常時専用のリーチ態様（本例では、リーチ態様A）と決定して実行する場合を示したが、特別演出態様や通常演出態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、リーチ態様に代えて、又はリーチ態様とともに、変動開始時点の演出状態に応じて、特別演出態様や通常演出態様として、特定演出中専用の予告演出や通常時専用の予告演出を実行するように構成してもよい。

10

【0408】

また、この実施の形態では、特別演出態様や通常演出態様としてリーチ態様を決定して実行する場合には、変動開始時点の演出状態に応じて特定演出中専用のリーチ態様又は通常時専用のリーチ態様を決定する場合を示しているが、上記のように、特別演出態様や通常演出態様として予告演出を決定して実行する場合には、予告演出の実行時点の演出状態に応じて特定演出中専用の予告演出又は通常時専用の予告演出を決定して実行するようにしてもよい。

【0409】

なお、上記の各実施の形態では、毎時00分に所定条件が成立して特定演出の実行を開始する場合を示したが、上記の各実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、毎日正午や19時など特定の時刻に所定条件が成立して特定演出の実行を開始するようにしたり、特定の曜日に所定条件が成立して特定演出の実行を開始するようにしたりしてもよい。また、上記の各実施の形態では、所定期間として5分間が経過したことに基づいて特定演出の実行を終了する場合を示したが、所定期間は、上記の各実施の形態で示したものに

20

【0410】

また、「所定条件」とは、リアルタイムクロック108や時間計測タイマを用いた計時手段の計測結果が所定の結果（例えば、所定の時刻）となることによって満たされる条件であり、所定の時刻となる場合にかぎらず、時刻や曜日、日、月、年のうちの1項目又は複数項目が所定の時刻や曜日、日、月、年となることによって満たされるものであってもよい。

30

【0411】

また、第2の実施の形態では、特別演出態様や通常演出態様などの演出態様としてリーチ態様を決定する場合を示したが、第2の実施の形態で示したものに

40

【0412】

また、第2の実施の形態において、「特別演出態様」とは、特定演出の実行中しか出現しないリーチ態様や予告演出など、1つの変動表示中に実行される演出態様や演出である。この点において、「特別演出態様」は、所定期間内であれば複数の変動表示にわたって継続して実行され且つ変動表示中でなくても継続して実行される「特定演出」とは異なっている。

【0413】

また、第2の実施の形態では、リーチ態様A～Cとしてリーチ演出において登場するキャラクタを異ならせることによって、リーチ態様を異ならせる場合を示したが、第2の実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、リーチ演出中の背景画像を異ならせたり

50

、リーチ演出中の図柄の動きの有無を異なせたり、リーチ図柄の色や字体を異なせたり、最終停止図柄（例えば、中図柄）の変動速度や変動方向を異なせたりすることによって、リーチ態様を異なせてもよい。

【 0 4 1 4 】

また、上記の各実施の形態によれば、計時手段は、遊技機への電力供給が開始されたときに時間の計測を開始する（ステップ S 7 0 2 , S 7 0 3 参照）。そして、計時手段による遊技機への電力供給が開始されてからの計時結果が所定条件を満たしたときに所定期間にわたって特定演出を実行する。具体的には、上記の各実施の形態では、演出制御用 C P U 1 0 1 にバスを介して接続されているリアルタイムクロック 1 0 8 から時刻情報を取得して計測を行うことにより計時結果を取得できるので、外部の計時装置から計時結果を取得するよりもアクセス速度などが速く、計時結果の取得に要する期間を早くすることができる。そのため、外部装置などから計時結果を取得する場合と比較して計時結果の取得に要する期間を早くすることができる。

10

【 0 4 1 5 】

なお、上記の各実施の形態では、リアルタイムクロック 1 0 8 から取得した時刻情報に基づいて時間計測タイマをセットし、時間計測タイマをカウントダウンしていくことによって計時する場合を示しているが、上記の各実施の形態で示した態様にかぎられない。例えば、時間計測タイマをカウントアップしていき、時間計測タイマの値が所定値となったことに基づいて特定演出の開始条件が成立したと判定するようにしてもよい。

【 0 4 1 6 】

20

また、上記の各実施の形態では、リアルタイムクロック 1 0 8 及び時間計測タイマを用いて計時する場合を示しているが、上記の各実施の形態で示したものにすぎない。例えば、リアルタイムクロック 1 0 8 を用いることなく、時間計測タイマのカウントダウン又はカウントアップのみを行うことによって特定演出の開始タイミングを計時するようにしてもよい。また、逆に、時間計測タイマを用いることなく、リアルタイムクロック 1 0 8 からの時刻情報のみに基づいて特定演出の開始タイミングを判定するようにしてもよい。

【 0 4 1 7 】

また、第 2 の実施の形態では、リーチ態様を変動開始時に決定する場合を示しているが、リーチ態様の決定タイミングは、第 2 の実施の形態で示したものにすぎない。例えば、高速変動時にリーチ態様を決定するなど、少なくともリーチが発生する前にリーチ態様を決定するようにすればよい。また、高速変動時など変動開始時以外のタイミングでリーチ態様を決定するように構成する場合、変動表示の途中で特定演出の実行が開始される場合に、その特定演出が開始されたタイミングがリーチ態様を決定するタイミングよりも前であった場合には、変動表示の途中で特定演出の実行が開始される場合であっても特別演出態様（本例では、リーチ態様 C ）を決定可能としてもよい。また、逆に、変動表示の途中で所定期間が経過する場合に、その所定期間が経過したタイミングがリーチ態様を決定するタイミングよりも前であった場合には、通常演出態様（本例では、リーチ態様 A ）を決定可能としてもよい。

30

【 0 4 1 8 】

40

また、上記の各実施の形態によれば、変動表示を終了するタイミングに基づいて特定演出の実行を終了する（ステップ S 5 0 0 1 , S 5 0 0 9 ~ S 5 0 1 1 , S 5 0 1 2 ~ S 5 0 1 5 参照）。そのため、変動表示の実行中に特定演出が終了する事態を防止することによって、変動表示が終了したと遊技者に誤解させてしまうことを防止することができる。

【 0 4 1 9 】

なお、上記の各実施の形態では、（ 1 ）変動表示の途中で所定期間（本例では、5 分間）が経過して特定演出の終了条件が成立した場合であっても、直ちには特定演出の実行を終了せず、変動表示を終了するタイミングまで待ってから特定演出を終了する場合を示したが、特定演出の終了のさせ方は、以下の（ 2 ）又は（ 3 ）のような態様であってもよい。

50

【 0 4 2 0 】

(2) 変動表示の途中で所定期間 (本例では、 5 分間) が経過して特定演出の終了条件が成立した場合に、直ちには特定演出の実行を終了せず、変動表示を終了した後さらに次の変動表示を開始するタイミングまで待ってから特定演出を終了するようにしてもよい。この場合、例えば、特定演出処理のステップ S 5 0 1 2 において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御用プロセスフラグの値が演出図柄変動開始処理を示す値 (本例では、 1) となっているか否かを判定するようにすればよい。そのように構成しても、変動表示の実行中に特定演出が終了する事態を防止することができるので、変動表示が終了したと遊技者に誤解させてしまうことを防止することができる。

【 0 4 2 1 】

(3) 変動表示の途中で所定期間 (本例では、 5 分間) が経過して特定演出の終了条件が成立した場合に、変動表示の終了などを待つことなく、直ちに特定演出の実行を終了するように構成してもよい。例えば、所定期間 (5 分間) が経過すると、遊技店内の複数台の遊技機において一斉に特定演出の実行を終了するようにしてもよい。そのように構成しても、変動表示の途中で所定期間が経過した場合には通常演出態様で演出を実行しないように構成することによって、少なくとも可変表示の途中で所定期間が経過した場合の制御負担を軽減することができる。

【 0 4 2 2 】

以上のように、(1) ~ (3) のうちのいずれの終了方法であっても、少なくとも、変動表示の途中で所定期間が経過した場合には通常演出態様で演出を実行しないように構成

【 0 4 2 3 】

(変形例 1)

なお、上記の各実施の形態において、例えば、特定演出が実行されているときに大当たり図柄が導出表示されたことに基づいて所定の特典を付与するように構成してもよい。以下、特定演出が実行されているときに大当たり図柄が導出表示されたことに基づいて所定の特典を付与する変形例 1 について説明する。

【 0 4 2 4 】

図 4 4 は、変形例 1 における演出図柄変動停止処理 (ステップ S 8 0 3) を示すフローチャートである。図 4 4 に示すように、本変形例 1 では、図 3 7 に示した処理にステップ S 8 3 0 4 A ~ S 8 3 0 4 C の処理が追加されている。図 4 4 に示す変形例 1 では、ステップ S 8 3 0 4 で停止図柄表示フラグをセットすると、演出制御用 C P U 1 0 1 は、特定演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 8 3 0 4 A)。特定演出実行中フラグがセットされていれば (すなわち、特定演出の実行中であれば)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ 8 3 0 2 で大当たり図柄を停止表示した場合であれば (ステップ S 8 3 0 4 B の Y)、遊技者に特典として付与するポイントをカウントするためのポイントカウンタの値を 1 加算する (ステップ S 8 3 0 4 C)。

【 0 4 2 5 】

そして、ステップ S 8 3 0 4 A ~ S 8 3 0 4 C を実行することにより、特定演出の実行中に大当たりが発生するごとにポイントを累積加算していき、例えば、遊技を終了するタイミングでポイントカウンタの値に基づいて獲得ポイントを含む二次元コードを表示する制御を行う。そして、獲得したポイントを用いて、例えば、W e b サーバから画像や音楽などのコンテンツを獲得可能としたり、次回遊技を行うときに演出画面をカスタマイズ可能にしたりすればよい。

【 0 4 2 6 】

なお、上記のような態様にかぎらず、例えば、ポイントを付与するのではなく、演出表示装置 9 において特典として画像などのコンテンツを直接表示するようにしたり、特典として音楽などのコンテンツを直接出力するようにしたりしてもよい。この場合、特典として音楽を出力する場合には、例えば、特典を付与するための条件 (本例では、特定演出が実行されているときに大当たり図柄が導出表示したこと) を満たした場合にのみ、特定の楽

曲を音出力するようにすればよい。また、例えば、確変潜伏するような遊技機において、特典として確変状態であることを報知する確変報知を実行するように構成してもよい。また、例えば、遊技を終了するタイミングで二次元コードやコンテンツなどを表示するのではなく、大当たりが発生したタイミングで直ちに二次元コードやコンテンツなどを表示するようにしてもよい。

【0427】

また、図44に示す変形例1では、特定演出の実行中に大当たりとなった場合に無条件に特典を付与する場合を示しているが、例えば、遊技開始時にパスワードの入力などにより有利履歴を記録するモードを開始したことを条件に、特定演出の実行中に大当たりとなったことに基づいて特典を付与するように構成してもよい。

10

【0428】

図44に示す変形例1によれば、特定演出が実行されているときに特定表示結果（本例では、大当たり図柄）が導出表示されたことに基づいて所定の特典（本例では、ポイント）を付与する。そのため、特定演出が実行されている所定期間中における遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0429】

（変形例2）

次に、上記の各実施の形態における変形例2について説明する。遊技者の嗜好に合った音量・輝度に適時変更可能とすべく、可変表示に基づく演出として例えば可変表示中演出や大当たり中演出が実行されているときにおいて、関連調整が可能なように構成されてい

もよい。但し、この場合、可変表示に基づく演出として例えば可変表示中演出や大当たり中演出が実行されているときに、関連調整の調整結果を示す画像を、客待ちデモンストレーション状態における関連調整の調整結果を示す画像と同じ態様にて表示する場合には、可変表示中演出や大当たり中演出などの実行中の演出の視認性が低下してしまい、演出効果が低下してしまうという問題がある。他方で、関連調整の調整結果を示す画像しなければ、関連調整の調整結果を遊技者が確認できず、関連調整が正しく行なわれたのかを遊技者が把握できないという問題がある。

20

【0430】

そこで、この変形例2では、図45(a)に示すように、客待ちデモンストレーション状態において関連調整が行われた場合には、透過度が低い関連調整画像500A（背面側に表示される画像が視認困難となる程度の透過度の関連調整画像）が演出表示装置9に表示され、調整結果を遊技者が確認可能となる。他方で、可変表示に基づく演出として例えば可変表示中演出や大当たり中演出が実行されているときにおいて、関連調整が行なわれた場合には、図45(b)に示すように、関連調整画像500Aに比べて高い透過度の関連調整画像500B（背面側に表示される装飾図柄等の画像が視認可能となる程度の透過度の画像）が演出表示装置9に表示される。なお、音量や輝度の調整結果の表示形式について、第1の実施の形態では、例えば図32(A)、(B)に示すような音量を0～100の数値表記としたが、変形例2では、1～6の6段階で音量の大小を調整可能なものとするが、変形例2のものを図32のような数値表記としてもよい。また、他の構成は、第1若しくは第2の実施の形態又は変形例1と同様である。

30

40

【0431】

この変形例2によれば、可変表示に基づく演出として例えば可変表示中演出や大当たり中演出が実行されているときに関連調整が行なわれた場合には、客待ちデモンストレーション状態において関連調整が行われた場合に比べて視認性が低い態様に関連調整画像500Bが表示される。このことから、可変表示中演出や大当たり中演出の演出効果の低下を抑えることができるとともに、調整結果を確認可能とすることができる。

【0432】

また、変形例2では、可変表示に基づく演出の実行中に音量と輝度の両方が調整可能となっていたが、音量と輝度とのいずれか一方のみが調整可能となってもよい。

【0433】

50

また、変形例 2 では、関連調整として音量と輝度とに関する調整について説明したが、例えば先読み予告演出や、リーチ前の変動中の大当たり確定演出などの演出の実行頻度が異なる複数の演出モードを設けて、これらの演出モードの切替を関連調整としてもよい。

【 0 4 3 4 】

また、変形例 2 では、可変表示に基づく演出の実行中に関連調整が実行された場合と可変表示に基づく演出が実行されていないときに関連調整が実行された場合とで、画像の透過度を変更した場合について説明したが、演出用表示器 9 における表示位置を変更することによって視認性を異なるものとしてもよい。例えば、可変表示に基づく演出が実行されていないときに関連調整が実行された場合には、演出用表示器 9 における装飾図柄の停止領域若しくは中央領域又はこれらの近傍領域に関連調整画像を表示し、可変表示に基づく演出の実行中に関連調整が実行された場合には、演出用表示器 9 における隅の領域又はこの近傍領域に関連調整画像を表示してもよい。

10

【 0 4 3 5 】

この他に、変形例 2 において、可変表示に基づく演出が実行されていないときに関連調整が実行された場合には、演出用表示器 9 において少なくとも関連調整画像を表示し、可変表示に基づく演出の実行中に関連調整が実行された場合には、遊技盤 6 又は遊技機枠に設けられた複数の発光部材の発光数を変化させて関連調整結果を表示（発光による表示を）してもよい。

【 0 4 3 6 】

次に、図 4 6 を用いて、客待ちデモ中における音量設定を説明する。図 4 6 は、客待ちデモ中における音量設定を例示する図である。図 4 6 においては、演出に関連する調節として、演出が実行されるときにスピーカ 2 7 から出力される音の音量を、客待ちデモ中に調節する場合を例示する。なお、以下の説明では、客待ちデモ中ではないパチンコ遊技機 1 の遊技状態を「遊技中」という。遊技中には、例えば、演出制御基板 8 0 によって実行される演出図柄変動中処理実行中、又はラウンド中処理実行中等を含む。また、客待ちデモ中には、演出図柄が変動をしてから客待ちデモンストレーション表示がされるまでの期間（例えば、30 秒間）を含ませてもよい。

20

図 4 6 (a) は、客待ちデモ中において演出表示装置 9 の表示画面に表示される、客待ちデモ中の演出画面（客待ちデモンストレーション表示）を例示している。客待ちデモ中の演出画面は、合算保留記憶数が 0 になったことにより、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が CPU 5 6 から客待ちデモ指定コマンドを受信してから所定の時間（例えば、30 秒）が経過したときに表示されるようにしてもよい。また、客待ちデモ中の演出画面は、飾り図柄の変動が停止してから、遊技者がプッシュボタン 1 2 0、十字方向コントローラ 2 0 1 又は十字方向コントローラ 2 0 2 等（以下、「十字方向コントローラ 2 0 2 等」という。）の操作部を操作したときに表示されるようにしてもよい。

30

客待ちデモ中の演出画面を表示中に遊技者がプッシュボタン 1 2 0 を押下操作すると、演出表示装置 9 の表示画面は図 4 6 (b) の表示画面に切替わる。

【 0 4 3 7 】

図 4 6 (b) は、客待ちデモ中において、演出表示装置 9 の表示画面に表示される、メニュー画面を例示している。

40

図 4 6 (b) において、演出表示装置 9 の表示画面には、音量設定 6 0 1、輝度設定 6 0 2、演出頻度設定 6 0 3 及びメニューを閉じる 6 0 4 のメニュー項目が表示される。音量設定 6 0 1、輝度設定 6 0 2、及び演出頻度設定 6 0 3 は、演出に関連する調節の対象を例示している。例えば、音量設定 6 0 1 は、演出実行時にスピーカ 2 7 から出力される音の音量を調節するための項目である。輝度設定 6 0 2 は、演出実行時に枠 LED 2 8 等ランプの輝度を調節するための項目である。演出頻度設定 6 0 3 は、演出実行時に実行される所定の演出の実行頻度を調節するための項目である。

【 0 4 3 8 】

遊技者は、十字方向コントローラ 2 0 2 等の十字キーを上方向又は下方向に押下操作することにより、任意のメニュー項目を選択することができる。図 4 6 (b) は、十字キー

50

の操作の操作によって音量設定 6 0 1 が選択されて反転表示していることを示している。音量設定 6 0 1 が選択された状態で遊技者がプッシュボタン 1 2 0 を押下操作すると、演出表示装置 9 の表示画面は図 4 6 (c) の表示画面に切替わる。

【 0 4 3 9 】

なお、図 4 6 においては、音量設定を行う場合を例示するが、輝度設定 6 0 2 又は演出頻度設定 6 0 3 を行う場合においても同様の操作によって調節ができるものとする。また、メニューを閉じる 6 0 4 が選択された場合には、演出表示装置 9 の表示画面は、図 4 6 (a) の状態に戻るものとする。

【 0 4 4 0 】

図 4 6 (c) は、客待ちデモ中において、演出表示装置 9 の表示画面に表示される、音量設定 7 0 0 を例示している。音量設定 7 0 0 は、演出が実行されるときにスピーカ 2 7 から出力される音の音量を設定するための表示である。高音 7 0 1、中音 7 0 2 及び低音 7 0 3 は、演出が実行されるときにスピーカ 2 7 から出力される音をそれぞれの周波数帯域に分けて周波数特性を変更するためのものである。全体音量 7 0 4 は、全ての周波数帯域における全体音量を調節するためのものである。図 4 6 (c) は、高音 7 0 1、中音 7 0 2、低音 7 0 3 及び全体音量 7 0 4 について、それぞれ「 1 」～「 6 」の 6 段階の音量の設定ができる場合を例示している。「 1 」が音量の最小設定値、「 6 」が音量の最大設定値であり、設定値はバーグラフの長さ (図 4 6 (c) 図示ハッチング部分) によって表示されるものとする。

なお、図 4 6 (c) において、高音 7 0 1、中音 7 0 2、低音 7 0 3 及び全体音量 7 0 4 の丸数字は、演出表示装置 9 の表示画面には表示しなくてもよい。また、高音 7 0 1、中音 7 0 2、低音 7 0 3 及び全体音量 7 0 4 のハッチングでない部分は演出表示装置 9 の表示画面には表示しなくてもよい。図 4 7 ~ 図 5 0 においても同様である。

【 0 4 4 1 】

遊技者は、十字方向コントローラ 2 0 2 等の十字キーを上方向又は下方向に押下操作することにより、高音 7 0 1、中音 7 0 2、低音 7 0 3 及び全体音量 7 0 4 の中から一の項目を選択して音量を設定することができる。図 4 6 (c) は、中音 7 0 2 の項目が選択されて反転表示されていることを示している。中音 7 0 2 の項目が選択された状態で、遊技者は、十字キーを左方向又は右方向に押下操作することにより、中音 7 0 2 の音量を増減させることができる。遊技者が、十字キーを押下操作することに対応して、音量を増減させる表示をすると共に、新たに設定された音量でスピーカ 2 7 からモニタ音出力されるようにしてもよい。例えば、遊技者の十字キーの押下操作に対応して中音 7 0 2 の設定の表示が「 3 」から「 4 」に増加した場合、スピーカ 2 7 からは、中音 7 0 2 が「 4 」の音量におけるモニタ音出力される。図 4 6 (c) は、高音 7 0 1 が「 2 」、中音 7 0 2 が「 4 」、低音 7 0 3 が「 3 」、及び全体音量 7 0 4 が「 4 」に設定されている場合を示している。

【 0 4 4 2 】

図 4 6 (c) に示す音量設定 7 0 0 においては、全体音量 7 0 4 を設定する表示をすることに加えて、より詳細な設定項目である、高音 7 0 1、中音 7 0 2 及び低音 7 0 3 による音量を設定可能にする表示をしている。また、図 4 6 (c) に示す音量設定 7 0 0 は、演出表示装置 9 の表示画面に大きく表示されるため、設定の状況を遊技者が視認し易い。さらに、新たに設定された音量においてスピーカ 2 7 からモニタ音出力されるため、遊技者は設定された音量の把握が容易になる。従って、客待ちデモ中においては、演出が実行されるときにスピーカ 2 7 から出力される音量の調節の利便性を高めることが可能となる。

【 0 4 4 3 】

なお、図 4 6 においては、音量を高音 7 0 1、中音 7 0 2、低音 7 0 3 において設定する場合の表示を例示したが、例えばスピーカ 2 7 が複数配置されている場合、配置されたスピーカ毎に音量を設定できるようにしてもよい。例えば、複数配置されたスピーカ 2 7 を高音用、中音用及び低音用と音域で分類した場合、高音 7 0 1、中音 7 0 2、低音 7 0

3 に表示された設定を音域で分類されたスピーカ毎の音量の設定とすることができる。また、演出の場面に応じて音量を設定できるようにしてもよい。

【 0 4 4 4 】

また、図 4 6 は、客待ちデモ中における演出に関連する調節として、演出が実行されるときにスピーカ 2 7 から出力される音の音量を調節する場合を例示したが、客待ちデモ中の演出に関連する調節はこれに限定されるものではない。

【 0 4 4 5 】

輝度設定 6 0 2 は、演出実行時に枠 L E D 2 8 等のランプの輝度を調節するための項目である。輝度設定 6 0 2 が選択されたときには、ランプ全体の輝度を設定できるとともに、より詳細な輝度の設定をできるようにすることができる。例えば、L E D 2 8 は図 1 で説明した通り、パチンコ遊技機 1 の枠の複数個所に設けられている。輝度設定 6 0 2 においては、複数設けられた L E D 2 8 全体の輝度を設定できるようにするとともに、それぞれの L E D 2 8 について個別に輝度を設定できるようにしてもよい。また、L E D 2 8 の発光色を 3 原色に分けて、それぞれの原色について輝度を設定できるようにしてもよい。

【 0 4 4 6 】

また、演出頻度設定 6 0 3 においては、演出実行時に実行される所定の演出の実行頻度を調節するための項目である。例えば、リーチ演出中に実行される煽り演出や大当り中に実行される確変状態になることを期待させる演出が複数存在する場合、複数の演出全体の実行頻度の設定に加えて、それぞれの演出の実行頻度の設定をできるようにしてもよい。

【 0 4 4 7 】

さらに、客待ちデモ中における演出に関連する調節として、例えば、可動物の動作に関する設定、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタや 2 次元コードの表示有無等の設定を詳細に設定できるようにするものであってもよい。客待ちデモ中における、これら演出に関連する調節は、遊技中において図 4 7 で説明する様な機能を簡素化等した態様で実行できるようにしてもよい。

【 0 4 4 8 】

次に、図 4 7 を用いて、演出図柄変動中における音量設定を説明する。図 4 7 は、演出図柄変動中における音量設定を例示する図である。図 4 7 においては、演出に関連する調節として、演出が実行されるときにスピーカ 2 7 から出力される音の音量を、遊技中の一例である演出図柄変動中（可変表示中）に調節する場合を例示する。

図 4 7 (a) は、演出図柄変動中における演出表示装置 9 の表示画面を例示している。演出図柄変動中の演出画面は、合算保留記憶数が 0 では無くなったときに表示される。すなわち、客待ちデモ中において、遊技者が遊技を開始して、第 1 始動口又は第 2 始動口に遊技球が入賞すると遊技状態が客待ちデモ中から遊技中へ移行する。

演出図柄変動中の演出画面を表示中に遊技者が十字キーを左方向又は右方向に押下操作すると、演出表示装置 9 の表示画面は図 4 7 (b) の表示画面に切替わる。

【 0 4 4 9 】

図 4 7 (b) は、演出図柄変動中において、演出表示装置 9 の表示画面に表示される、音量設定画面を例示している。

図 4 7 (b) において、演出表示装置 9 の表示画面には、音量設定 8 0 0 が表示される。音量設定 8 0 0 は、図 4 6 と同様に、演出に関連する調節の対象を例示している。

【 0 4 5 0 】

音量設定 8 0 0 は、演出表示装置 9 の表示画面の下部に表示される。音量設定 8 0 0 は、音量設定 7 0 0 同様に、演出が実行されるときにスピーカ 2 7 から出力される音の音量を設定するための表示である。音量設定 8 0 0 は、「 1 」～「 6 」の 6 段階の音量の設定ができる場合を例示している。音量設定 8 0 0 の音量設定は、音量設定 7 0 0 の全体音量 7 0 4 に相当する。すなわち、音量設定 8 0 0 は、音量設定 7 0 0 の機能の一部のみを表示して調節可能とする、音量設定 7 0 0 の機能を簡素化したものである。従って、音量設定 8 0 0 は、音量設定 7 0 0 では設定できた「高音」、「中音」及び「低音」についての個別の設定は表示せず、調節の利便性については音量設定 7 0 0 に劣る場合がある。

【 0 4 5 1 】

一方、音量設定 8 0 0 は、機能を簡素化しているために、演出表示装置 9 の表示画面に占める表示面積を小さくすることができる。図 4 7 (b) においては、音量設定 8 0 0 は、演出表示装置 9 の表示画面の下部に、小さな面積で表示される場合を例示している。なお、音量設定 8 0 0 における音量設定の表示は、音量設定 7 0 0 における全体音量 7 0 4 の表示に比べて小さくしている。従って、音量設定 8 0 0 は、変動中の演出図柄の視認を妨げず、演出図柄変動中の演出の興趣を低下させることがない。

【 0 4 5 2 】

遊技者が、十字キーを左方向又は右方向に押下操作することにより、音量を増減させることができる。遊技者が、十字キーを押下操作することにより音量を増減させてもモニタ音のスピーカ 2 7 からの出力は制限される。従って、演出図柄変動中にスピーカ 2 7 から出力される効果音による演出を妨げることがなく、興趣の低下を防止することができる。なお、スピーカ 2 7 からのモニタ音の出力を制限した場合であっても、例えば遊技者による操作部の操作によってモニタ音を出力するようにしてもよい。

10

【 0 4 5 3 】

なお、図 4 7 (b) においては、図 4 6 (c) の全体音量 7 0 4 に相当する音量設定 8 0 0 のみを表示する場合を例示したが、高音 7 0 1、中音 7 0 2 又は低音 7 0 3 を表示して音量を設定できるようにしてもよい。例えば、音量設定 8 0 0 を表示しているときに十字キーを上方向又は下方向に押下操作することにより、音量設定 8 0 0 高音 7 0 1 中音 7 0 2 低音 7 0 3 と表示を切替えて、それぞれの音量を設定できるようにしてもよい。

20

【 0 4 5 4 】

また、図 4 7 (b) においては、図 4 7 (a) の状態から十字キーを左方向又は右方向に押下操作したときには、現在の設定値が表示されても、左方向又は右方向の押下操作に応じて設定値が下がった又は上がった状態が表示されてもよい。

【 0 4 5 5 】

また、図 4 7 においては、音量設定を行う場合を例示するが、輝度設定 6 0 2 等の他の設定を行う場合においても同様の操作によって調節ができるようにしてもよい。例えば、図 4 7 (b) の表示状態から遊技者が十字キーを上方向又は下方向に押下操作した場合、音量設定の代わりに輝度設定のための表示をしてもよい。

30

【 0 4 5 6 】

すなわち、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 は、演出図柄を変動させる演出を実行する演出実行手段と、音量、輝度、演出頻度等の演出実行手段による演出に関連する調節を実行する十字キー等の調節実行手段と、調節実行手段による調節に対応する対応報知を行う音量設定 7 0 0 又は音量設定 8 0 0 等の調節対応報知手段とを備え、演出図柄変動中の遊技中の音量設定 8 0 0 等の対応報知は、客待ち中の音量設定 7 0 0 等の対応報知に比べて変動中の演出図柄の視認を妨げない等、遊技に対する影響が小さい。

【 0 4 5 7 】

次に、図 4 8 を用いて、客待ちデモ中において音量設定をしているときに遊技状態が客待ちデモ中から遊技中へ移行して演出図柄が変動開始した場合の第 1 の動作を説明する。図 4 8 は、客待ちデモ中から変動開始した場合の音量設定の第 1 の動作を例示する図である。

40

【 0 4 5 8 】

図 4 8 (a) は、図 4 6 (c) において説明した、客待ちデモ中において音量設定 7 0 0 が演出表示装置 9 の表示画面に表示されている場合を例示している。すなわち、音量設定 7 0 0 が演出表示装置 9 の表示画面に表示されている状態においては、遊技者は十字キーを押下操作して、スピーカ 2 7 から出力される音量を、高音 7 0 1、中音 7 0 2、低音 7 0 3 及び全体音量 7 0 4 についてそれぞれ設定ができる。図 4 8 (a) において、全体音量 7 0 4 は、「 4 」に設定されている。

【 0 4 5 9 】

50

図48(b)は、図48(a)に示す客待ちデモ中から、遊技者が遊技を開始して、第1始動口又は第2始動口に遊技球が入賞したときに、遊技状態が遊技中へ移行したことを例示している。図48(b)は、図47(b)と同様に、演出表示装置9の表示画面に音量設定800が表示される。

【0460】

音量設定800は、図48(a)における音量設定700が演出表示装置9の表示画面に大きく表示されるのに対して、演出表示装置9の表示画面に占める表示面積が小さく表示される。遊技状態が遊技中へ移行したときに、音量設定700から音量設定800に自動的に切替わることにより、遊技者が音量設定画面を切替える操作を行わなくても、変動中の演出図柄の視認を妨げないようにすることができる。従って、遊技状態が遊技中へ移行したときにおいても、音量設定800によって演出図柄変動中の演出の興趣を低下させることがない。

10

【0461】

演出表示装置9の表示画面に音量設定800が表示された状態において、図47(b)と同様に、遊技者は、十字キーを左方向又は右方向に押下操作することにより、音量を増減させることができる。また、遊技者が、十字キーを押下操作することにより音量を増減させたときにモニタ音のスピーカ27からの出力を制限してもよい。

【0462】

図48(b)に示す音量設定800は、図48(a)の全体音量704で設定されていた音量「4」がそのまま表示されている。すなわち、遊技状態が客待ちデモ中から遊技中へ移行した場合であっても、客待ちデモ中において設定された全体音量704の設定がそのまま引き継がれ、音量設定をやり直さなくてもよくなる。

20

【0463】

なお、図48(b)においては、演出表示装置9の表示画面に音量設定800のみを表示する場合を例示したが、図48(a)の高音701、中音702又は低音703を表示して音量を設定できるようにしてもよい。例えば、音量設定800を表示しているときに十字キーを上方向又は下方向に押下操作することにより、音量設定800 高音701 中音702 低音703と表示を切替えて、それぞれの音量を設定できるようにしてもよい。表示を切替えたときには、図48(a)の高音701、中音702及び低音703でそれぞれ設定した音量をそのまま引き継ぐようにしてもよい(調整前の音量に戻してもよい)。

30

【0464】

また、図48においては、客待ちデモ中において対応報知としての音量設定の表示をしているときに演出図柄が変動開始した場合の動作を説明したが、客待ちデモ中において図46で説明した輝度設定602等の他の設定をしているときに演出図柄が変動開始した場合においても同様の動作をするようにしてもよい。すなわち、客待ちデモ中において演出表示装置9の表示画面に対応報知として輝度設定を表示しているときに演出図柄が変動開始した場合、対応報知としての輝度設定が演出表示装置9の表示画面に占める面積を自動的に小さくするようにしてもよい。また、客待ちデモ中において演出頻度の設定をしているときに演出図柄が変動開始した場合、対応報知としての演出頻度設定が演出表示装置9の表示画面に占める面積を自動的に小さくするようにしてもよい。

40

【0465】

なお、図48は、遊技状態が客待ちデモ中から遊技中へ移行するときに、音量の調節に対応する対応報知である音量設定700を音量設定800に切替える場合を説明したが、遊技状態が遊技中から客待ちデモ中へ移行したときに対応報知を切替えてもよい。

例えば、遊技中において図48(b)に示す音量設定800を表示して音量を調節しているときに、演出図柄が停止して遊技状態が客待ちデモ中になった場合、演出表示装置9の表示画面に図48(a)に示す音量設定700を自動的に表示するようにしてもよい。輝度設定や演出頻度設定においても同様に、遊技状態が遊技中から客待ちデモ中へ移行したときに対応報知を切替えてもよい。

50

【 0 4 6 6 】

すなわち、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 は、遊技状態が、客待ちデモ中から遊技中へ移行したとき、又は遊技中から客待ちデモ中へ移行したとき等、客待ち中と遊技中とで移行したときには、遊技状態が客待ちデモ中から遊技中へ移行するか、または遊技中から客待ちデモ中へ移行するか等の遊技状態の移行に応じて、客待ち中の音量設定 7 0 0 と遊技中の音量設定 8 0 0 とが切替わる等、客待ち中の対応報知と遊技中の前記対応報知が切替わるものであってもよい。

【 0 4 6 7 】

次に、図 4 9 を用いて、客待ちデモ中において音量設定をしているときに遊技状態が客待ちデモ中から遊技中へ移行して演出図柄が変動開始した場合の第 2 の動作を説明する。図 4 9 は、客待ちデモ中から変動開始した場合の音量設定の第 2 の動作を例示する図である。

10

【 0 4 6 8 】

図 4 9 に示す第 2 の動作は、図 4 8 に示す第 1 の動作と比較して、客待ちデモ中から遊技中に遊技状態が移行したときに、対応報知としての音量設定の表示を中断し、改めて遊技者が調節実行手段による調節が実行されたときに遊技中の対応報知を開始する点が異なる。

【 0 4 6 9 】

図 4 9 (a) は、図 4 8 (a) において説明した、客待ちデモ中において音量設定 7 0 0 が演出表示装置 9 の表示画面と同一であるので説明を省略する。なお、図 4 9 (a) においても、全体音量 7 0 4 は、「 4 」に設定されているものとする。

20

【 0 4 7 0 】

図 4 9 (b) は、図 4 9 (a) に示す客待ちデモ中から、遊技者が遊技を開始して、第 1 始動口又は第 2 始動口に遊技球が入賞したときに、遊技状態が遊技中へ移行したことを例示している。図 4 8 (b) においては、遊技状態が遊技中へ移行したときに音量設定の表示が中断される。従って、音量設定の表示が演出図柄変動中の演出を妨げることが防止できる。

図 4 9 (b) に示す演出図柄変動中の演出画面を表示中に遊技者が改めて調節実行手段である十字キーを左方向又は右方向に押下操作したときに、図 4 9 (c) の表示画面に切替わる。

30

【 0 4 7 1 】

図 4 9 (c) は、演出図柄変動中において、演出表示装置 9 の表示画面に表示される、音量設定画面を例示している。

図 4 9 (c) において、演出表示装置 9 の表示画面には、音量設定 8 0 0 が表示される。音量設定 8 0 0 は、図 4 7 (b) と同様に、演出に関連する調節の対象を例示している。

音量設定 8 0 0 は、図 4 9 (a) における音量設定 7 0 0 機能の一部のみを表示して調節可能とする、音量設定 7 0 0 の機能を簡素化したものである点については図 4 7 (b) の音量設定 8 0 0 と同様である。

【 0 4 7 2 】

40

一方、図 4 7 (b) の音量設定 8 0 0 が遊技状態が客待ちデモ中から遊技中へ移行したときに自動的に表示されるのに対して、図 4 9 (c) の音量設定 8 0 0 は、上述の通り、遊技者が改めて調節実行手段である十字キーを左方向又は右方向に押下操作したときに表示される点において異なる。すなわち、図 4 9 (c) の音量設定 8 0 0 は、遊技状態が客待ちデモ中から遊技中へ移行したときに、対応報知としての音量設定の表示を中断して音量設定の表示が演出図柄変動中の演出を妨げることが防止すると共に、遊技者が改めて調節実行手段である十字キーを左方向又は右方向に押下操作したときには音量設定 8 0 0 を表示して、図 4 9 (a) の音量設定 7 0 0 による音量設定を引き継いで音量設定を開始することが可能となる。

【 0 4 7 3 】

50

なお、図 4 9 (c) においては、演出表示装置 9 の表示画面に音量設定 8 0 0 のみを表示する場合を例示したが、図 4 8 (b) と同様に、高音 7 0 1、中音 7 0 2 又は低音 7 0 3 を表示して音量を設定できるようにしてもよい。すなわち、図 4 9 (c) においては、演出表示装置 9 の表示画面に音量設定 8 0 0 のみを表示する場合を例示したが、図 4 9 (a) の高音 7 0 1、中音 7 0 2 又は低音 7 0 3 を表示して音量を設定できるようにしてもよい。例えば、音量設定 8 0 0 を表示しているときに十字キーを上方向又は下方向に押下操作することにより、音量設定 8 0 0 高音 7 0 1 中音 7 0 2 低音 7 0 3 と表示を切替えて、それぞれの音量を設定できるようにしてもよい。表示を切替えたときには、図 4 9 (a) の高音 7 0 1、中音 7 0 2 及び低音 7 0 3 でそれぞれ設定した音量をそのまま引き継ぐようにしてもよい（調整前の音量に戻してもよい）。

10

【 0 4 7 4 】

また、図 4 9 においては、客待ちデモ中において対応報知としての音量設定の表示をしているときに演出図柄が変動開始した場合の動作を説明したが、図 4 8 と同様に、輝度設定を表示しているときに演出図柄が変動開始した場合、又は、演出頻度の設定をしているときに演出図柄が変動開始した場合、遊技中の対応報知を客待ち中の対応報知に比べて遊技に対する影響が小さくなるようにしてもよい。

【 0 4 7 5 】

また、図 4 9 においても図 4 8 と同様に、遊技状態が遊技中から客待ちデモ中へ移行したときに対応報知を切替えてもよい。

【 0 4 7 6 】

20

また、図 4 8 及び図 4 9 において演出表示装置 9 の表示画面に表示された音量設定 8 0 0 の表示は、所定の時間が経過したときに消えるようにしてもよい。また、音量設定 8 0 0 の表示は、所定の操作によって消去できるようにしてもよい。

【 0 4 7 7 】

すなわち、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 は、客待ち中から遊技中に遊技状態が移行したときには、音量設定の表示等の対応報知を中断し、改めて十字キー等の調節実行手段による調節が実行されたときに音量設定 8 0 0 等の遊技中の対応報知を開始するものであってもよい。

このような遊技機によれば、音量設定の表示等の対応報知が変動中の演出図柄の視認を妨げないようにすることができるので、客待ち中の調節結果の報知が遊技中の演出を妨げることを防止することができる。

30

【 0 4 7 8 】

次に、図 5 0 を用いて、音量設定の表示を用いた特定の演出を説明する。図 5 0 は、音量設定の表示を用いた特定の演出を例示する図である。

【 0 4 7 9 】

図 5 0 (a) ~ (c) は、演出表示装置 9 の表示画面に表示されるスーパーリーチ演出を例示している。本実施形態では、音量設定の表示を、スーパーリーチ演出における期待度に応じた表示に利用する場合を例示している。

【 0 4 8 0 】

ここで、スーパーリーチ演出とは、リーチ演出の一態様であり、通常のリーチ演出より期待度の大きいものとして実行される。上述の通り、リーチ演出には変動パターンに対応した複数態様（複数種類のリーチパターン）が予め用意されている。複数種類のリーチパターンは、リーチ演出後に大当たり組合せ等が最終停止表示される可能性（「大当たり期待度」、「期待度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう。）に応じて演出態様を異ならせることができる。

40

【 0 4 8 1 】

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

50

。例えば、大当たりになるときと大当たりにならないときとで決定される変動パターンの割合を異ならせることにより、変動パターンに基づくリーチ演出によって、大当たり期待度を示唆することができる。なお、「大当たりになる確率」とは、ランダム R が図 9 で説明した大当たり判定テーブル (A) の範囲内となる確率である。また、「大当たり時にその演出が実行される確率」とは、ランダム R が図 9 で説明した大当たり判定テーブル (A) の範囲内にあるときに、ランダム 2 によって決定されるその演出が実行される確率である。

【0482】

本実施形態で例示するスーパーリーチ演出とは、通常の (ノーマル) リーチ演出に比べて大当たり期待度が大きい場合に実行される演出態様であるものとする。スーパーリーチ演出は複数の演出態様を有する。例えば、スーパーリーチ演出が実行される場合において、大当たり期待度に応じてスーパーリーチ演出の態様が異なるようにしてもよい。図 50 は、図 46 等で説明した音量設定の表示を、期待度に応じて異なる態様で表示するスーパーリーチを実行する場合を説明する。

【0483】

図 50 (a) ~ (c) において、演出表示装置 9 の表示画面には、スーパーリーチ演出によって変動中の演出図柄がリーチ状態で表示されている。音量設定 900 は、スーパーリーチ演出において演出表示装置 9 の表示画面に表示される。スーパーリーチ演出においては、音量設定 900 の設定値によって大当たり期待度を示唆するものとする。例えば、音量設定 900 における音量「1」の表示は、大当たり期待度が低いことを遊技者に報知する。また、音量「6」の表示は大当たり期待度が高いことを遊技者に報知する。すなわち、遊技者は、スーパーリーチ演出において演出表示装置 9 の表示画面に表示される音量設定 900 の値によって示唆される期待度を認識することが可能となる。

なお、本実施形態においては、音量設定 900 の値に応じて、スピーカ 27 から演出音出力されるものとする。

音量設定 900 の表示は、図 46 等において説明したように、遊技者がスピーカ 27 から出力される音量を調節するために表示されるものであるため、リーチ演出等において音量設定 900 を表示すると遊技者に違和感を与え、遊技者に与える違和感によって興趣の向上を図ることが可能となる。

【0484】

図 50 (a) において、演出表示装置 9 の表示画面には、スーパーリーチ演出において音量設定 900 が音量「1」で表示されている。また、スピーカ 27 から、音量「1」に応じた音量でスーパーリーチ演出の演出音出力される。もし、図 50 (a) ~ (c) に示すスーパーリーチ演出が図 50 (a) の状態で終了したとすると、遊技者に対して期待度が低いことを示唆するものとなる。

演出表示装置 9 の表示画面の左端からは所定のキャラクタの表示が開始されている。

【0485】

図 50 (b) は、図 50 (a) に示す演出表示装置 9 の表示画面が表示されてから所定時間が経過したときのスーパーリーチの表示画面である。図 50 (b) は、音量が「4」であることを示している。また、スピーカ 27 から、音量「4」に応じた音量でスーパーリーチ演出の演出音出力される。もし、スーパーリーチ演出が図 50 (b) の状態で終了したとすると、遊技者に対して期待度がやや高いことを示唆するものとなる。

演出表示装置 9 の表示画面の左端からは所定のキャラクタの表示が画面中央に移動している。

なお、図 50 は、所定の時点における演出表示装置 9 の表示画面を例示しているため、例えば、図 50 (a) ~ (b) の間においては、音量設定 900 の表示は音量「1」から音量「4 まで」1 段階ずつ上昇するようにしてもよい。また、スピーカ 27 から出力される音量も、音量「1」に応じた音量から音量「4」に応じた音量に徐々に上昇するようにしてもよい。

【0486】

図 50 (c) は、図 50 (b) に示す演出表示装置 9 の表示画面が表示されてから所定

時間が経過したときのスーパーリーチの表示画面である。図 50 (c) は、音量が「6」であることを示している。また、スピーカ 27 から、音量「6」に応じた音量でスーパーリーチ演出の演出音出力される。スーパーリーチ演出が図 50 (c) の状態まで変化したとすると、遊技者に対して期待度が高いことを示唆するものとなる。

演出表示装置 9 の表示画面の中央には所定のキャラクタが移動するとともに、例えば「激熱」等の表示をしてもよい。

【0487】

すなわち、図 50 においては、遊技中のスーパーリーチ演出に音量設定の表示等の対応報知を利用して、大当りの期待度等の演出の期待度に応じて音量設定の表示を実行することにより、遊技者に違和感を与えて興趣を向上させることができる。

【0488】

なお、図 50 においては、音量設定 900 の表示に応じて実際にスピーカ 27 から出力される音量を変更する場合を例示したが、音量設定 900 の表示と実際の音量とを対応させないようにしてもよい。例えば、実際にスピーカ 27 から出力される実際の音量は音量設定 900 の表示に係らず一定であってもよい。

【0489】

以上、図面を参照して実施形態を説明した。

なお、本実施形態においては、演出として、演出表示装置 9 の表示、スピーカ 27 から出力される演出音、又は枠 LED 28 の発光を例示したが、演出には、可動物の動作、演出表示装置 9 をメイン液晶とした場合のサブ液晶（図示せず）の表示等を含んでもよい。例えば、演出が可動物の動作である場合、演出に関連する調節としては、可動物を動作させるか否かの設定、可動物が演出表示装置 9 の表示画面を遮蔽する範囲、可動物が動作する条件（例えば、一斉演出等の特定の演出においては動作させない）等であってもよい。また、演出がサブ液晶の表示である場合、演出に関連する調節としては、サブ液晶の輝度、サブ液晶に表示させる画像の選択等であってもよい。

また、演出に関連する調節としては、上記演出を単独で調節するものの他、複数の演出に関連する調節であってもよい。例えば、音量と輝度を同時に調節するものであってもよい。音量を上げる調節をした場合には自動的に輝度を下げ、音量を下げる調節をした場合には自動的に輝度を上げるようにしてもよい。

【0490】

また、本実施形態においては、調節に対応する対応報知として演出表示装置 9 の表示画面に音量設定を表示して、同時に調節に対応して音声によるモニタ音の出力をする場合を例示したが、音声によるモニタ音のみを対応報知としてもよい。例えば、客待ち中においては演出表示装置 9 の表示画面に音量設定を表示する一方、遊技中においては演出表示装置 9 の表示画面に音量設定を表示せずにモニタ音のみを出力するようにしてもよい。

【0491】

また、本実施形態においては、遊技中の対応報知が客待ち中の対応報知に比べて遊技に対する影響が小さい場合として、遊技中における演出表示装置 9 の表示画面に表示される音量設定の表示位置や大きさを変更する場合を例示したが、遊技に対する影響を小さくするものはこれに限定されない。

例えば、演出表示装置 9 の表示画面に表示される音量設定の表示時間を変更するものであってもよい。音量設定の表示時間を変更する方法としては、例えば、客待ち中においては明示的な表示終了の操作をするまで音量設定の表示を消去しない一方、遊技中においては十字キーを所定時間以上操作しないときには音量設定の表示を消去するようにしてもよい。また、客待ち中においては音量設定を演出表示装置 9 の表示画面に表示する一方、遊技中においてはサブ液晶に音量設定を表示するようにしてもよい。また、上記の通り対応報知にモニタ音のみを出力する場合を説明したが、客待ち中においては所定のモニタ音を出力する一方、遊技中においては遊技中に実行される演出に合わせたモニタ音を出力するようにしてもよい。

また、図 32 においては、演出表示装置 9 の表示画面に音量を 0 ~ 100 の数値表記で

10

20

30

40

50

表示する場合を例示したが、遊技中における音量設定を数値表記とすることで演出表示装置 9 の表示画面に占める表示面積を小さくしてもよい。

【 0 4 9 2 】

また、本実施形態においては、遊技に対する影響が小さい対応報知をする遊技中として客待ち中でない期間全部を遊技中であるとして説明したが、例えば、遊技に対する影響が小さい対応報知をする遊技中を、特定の演出期間に限定するようにしてもよい。例えば、大当たり中演出を実行中、一斉演出を実行中等の期間において遊技に対する影響が小さい対応報知をするようにしてもよい。

【 0 4 9 3 】

また、本実施形態においては、遊技中において常に調節実行手段による音量等の調節ができる場合を例示したが、調節実行手段による調節ができない期間があってもよい。例えば、十字方向コントローラ 2 0 2 等の操作が要求される演出を実行する場合、十字方向コントローラ 2 0 2 等による音量等の設定ができないようにしてもよい。

【 0 4 9 4 】

また、本実施形態では、客待ち中と遊技中とで遊技状態が移行したときに遊技状態の移行に応じて客待ち中の対応報知と遊技中の対応報知を切替えるものとして、図 4 8 (a) に示す客待ちデモ中における音量設定 7 0 0 の表示と図 4 8 (b) に示す遊技中における音量設定 8 0 0 を切替える場合を例示したが、対応報知の切替えはこれに限定されない。

例えば、客待ち中から遊技中に遊技状態が移行したときに、所定の時間が経過してから対応報知を切替えるようにしてもよい。

また、客待ち中から遊技中に遊技状態が移行したときに演出表示装置 9 の表示画面に表示される演出画像を、対応報知の表示と干渉しないように縮小等の特別な態様で表示するようにしてもよい。

【 0 4 9 5 】

また、本実施形態では、客待ち中から遊技中に遊技状態が移行したときに、客待ち中の対応報知を中断するものとして、演出表示装置 9 の表示画面に表示される音量設定の表示を中断（消去）する場合を例示したが、対応報知の中断の態様はこれに限定されない。例えば、対応報知が中断中であることを演出表示装置 9 の表示画面に表示するようにしてもよい。遊技者は、対応報知が中断中であることの表示によって音量等の調節を継続可能であることを認識することができる。なお、対応報知が中断中であることの表示は、遊技中へ移行してから所定の時間が経過したときに消去するようにしてもよい。

【 0 4 9 6 】

また、本実施形態では、遊技中と客待ち中とで遊技状態が移行したときに、演出に関連する調節を実行するための操作が遊技状態の移行に応じて変わる場合として、図 4 6 に示す客待ちデモ中における音量設定の方法と、図 4 7 に示す演出図柄変動中における音量設定の方法とが変わることを例示したが、調節実行手段を実行するための操作の変化はこれに限定されない。

例えば、客待ち中においては遊技中の演出において操作されることがある操作部の操作によって演出に関連する調節を実行できるようにする一方、遊技中においては、遊技中の演出において操作されることがない操作部の操作によって演出に関連する調節を実行できるようにしてもよい。

【 0 4 9 7 】

また、本実施形態では、客待ち中の前記対応報知と遊技中の前記対応報知とで報知の態様が異なる場合として、図 4 6 (c) においては十字方向コントローラ 2 0 2 等を操作したときにスピーカ 2 7 からモニタ音を出力する一方、図 4 7 (b) においては十字方向コントローラ 2 0 2 等の操作によってはスピーカ 2 7 からモニタ音を出力しない場合を例示したが、報知の態様が異なる場合はこれに限定されない。例えば、上述の通り、遊技中と客待ち中においてモニタ音を異ならせてもよい。また、客待ち中においては、音量を調節する度に演出表示装置 9 に所定の演出画像を表示する一方、遊技中においては音量を調節しても演出表示装置 9 に所定の演出画像を表示しないものであってもよい。

【 0 4 9 8 】

また、本実施形態では、遊技中の演出に対応報知を利用して、演出の期待度に応じて対応報知を実行する場合として、図 5 0 におけるスーパーリーチ演出に音量設定 9 0 0 の表示を利用して、スーパーリーチ演出で実行される演出における大当りの期待度に応じて音量設定 9 0 0 の表示を行う場合を例示したが、演出の期待度に応じて対応報知を実行する場合はこれに限定されない。

例えば、演出表示装置 9 の表示画面に音量設定 9 0 0 の設定値を増減させる表示を行うとともに押しボタン 1 2 0 の押下操作を遊技者に促す表示を表示して、遊技者が押しボタン 1 2 0 を押下操作したときに表示される音量設定 9 0 0 の設定値に基づき大当りの期待度を報知するようにしてもよい。

10

また、スーパーリーチ演出以外の演出において音量設定 9 0 0 の表示等の対応報知を利用するものであってよい。

【 0 4 9 9 】

また、上記の各実施の形態で示した例では、打球供給皿 3 本体上面に配置された十字方向コントローラ 2 0 1 によって音量調整や輝度調整を行う場合の一例について説明したが、打球供給皿 3 本体上面に配置されなくてもよく、例えば、遊技枠に配置されてもよいし、下皿に配置されてもよいし、遊技者が操作可能であれば遊技機のどこに十字方向コントローラ 2 0 1 を配置してもよい。

【 0 5 0 0 】

なお、上記の各実施の形態で示した例では、十字方向コントローラ 2 0 1 によって音量調整や輝度調整を行う場合の一例について説明したが、スティックコントローラ 1 2 2 によって音量調整や輝度調整を行うようにしてもよいし、図 2 や図 3 に示す表示操作領域 2 0 0 A や表示操作領域 2 0 0 B の代わりに、又は加えてタッチパネルなどの接触センサを備え、上述の第 1 スイッチ、第 2 スイッチ、第 3 スイッチ、第 4 スイッチの代わりに該接触センサにより操作信号を検出して音量調整や輝度調整を行うようにしてもよいし、図 2 や図 3 に示す表示操作領域 2 0 0 A や表示操作領域 2 0 0 B の代わりに、又は加えて赤外線センサなどの近接センサにより上述の第 1 スイッチ、第 2 スイッチ、第 3 スイッチ、第 4 スイッチの代わりに該接触センサにより操作信号を検出して音量調整や輝度調整を行うようにしてもよい。

20

【 0 5 0 1 】

また、十字方向コントローラ 2 0 1 を文字や画像を表示可能に構成し、該十字方向コントローラ 2 0 1 において文字や画像を表示することで音量調整や輝度調整が可能であることを報知するようにしてもよい。

30

【 0 5 0 2 】

以上、本発明の各実施の形態等について説明したが、装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、演出表示装置や第 1 特別図柄表示器 8 a や第 2 特別図柄表示器 8 b や普通図柄表示器 1 0 や普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示動作を含めた各種の演出動作などについても、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。

【 0 5 0 3 】

例えば、上記において、「割合」や「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係にかぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係も含む概念である（即ち、一方が 100%、他方が 0% となるような割り振りも含む概念である）。また、A は B よりも割合が高いと言うときには、A が 100% であって B が 100% 未満である場合や、B が 0% であって A が 0% よりも大きい場合も含む概念である。

40

【 0 5 0 4 】

例えば、上記において、「音」とは、キャラクタ、人物、動物などの音声に限られるものではなく、機械音、電子音などの音も含む概念である。

【 0 5 0 5 】

例えば、上記の各実施の形態で示した構成は、いわゆる携帯連動型システムと呼ばれる

50

遊技用システムにも適用してもよい。携帯連動型システムと呼ばれる遊技用システムは、一般に、所定条件の成立に基づいて所定情報出力する遊技機と、遊技機によって出力された所定情報に基づいて、遊技者に対して所定の特典を付与する処理を行う特典付与装置とを備える。

【0506】

具体的には、上記のような遊技用システムでは、遊技機は、変動回数や、大当たり回数、いわゆる連荘数（確変状態継続中の大当たり回数）、ミッション達成回数などの所定条件の成立を遊技履歴として蓄積し、遊技終了時などに所定情報として2次元コードなどを表示する。また、遊技者は、カメラ機能付き携帯電話機などの携帯端末を用いて、遊技機に表示された2次元コードを撮影し、インターネット上のWebサーバ（特典付与装置）に送信する。そして、Webサーバは、受信した情報に基づいて遊技者の遊技履歴を管理し、その遊技履歴に応じて所定の特典を付与する処理を行う。例えば、Webサーバは、所定の特典として、画像コンテンツや音楽コンテンツなどのデジタルコンテンツを遊技者の携帯端末に対して送信したり、所定のパスワードを遊技者の携帯端末に送信したりして遊技者が次回遊技を行うときに遊技機の表示画面を遊技者の嗜好にあわせてカスタマイズできるようにする処理を行う。

10

【0507】

上記のような遊技用システムに適用する場合、例えば、図44に示す変形例1の構成を上記のような遊技用システムに適用し、所定の特典を遊技者に付与できるようにしてもよい。

20

【0508】

また、上記のような遊技用システムに適用する場合、遊技者によって設定された音量設定値や輝度設定値を所定情報として出力してWebサーバで管理するようにし、遊技者が次回遊技を行う際に再度設定操作を行わなくても同じ音量設定値や輝度設定値で遊技を行えるようにしてもよい。

【0509】

なお、上記の各実施の形態では、0～9の数字又は記号等の複数種類の特別図柄を可変表示させ表示結果を導出表示させる態様を示したが、可変表示は、そのような態様に限定されない。例えば、可変表示させる特別図柄と、可変表示結果として導出表示される特別図柄とが異なってもよい。換言すれば、変動する複数種類の特別図柄に含まれない特別図柄が可変表示結果として導出表示されてもよいし、変動する複数種類の特別図柄の中には可変表示結果として特別導出表示されないものが含まれていてもよい。また、必ずしも複数種類の特別図柄を可変表示させる必要はなく、1種類の特別図柄のみを用いて可変表示を実行する態様であってもよい。1種類の特別図柄を用いた可変表示として、例えば、当該1種類の特別図柄を点滅させてもよい（交互に点灯/消灯を繰返してもよい）。即ち、点灯、消灯の繰返しを可変表示としてもよい。そして、この場合であっても、当該1種類の特別図柄が最後に導出表示（点灯）されるものであってもよいし、当該1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。また、他の図柄（例えば、普通図柄、飾り図柄等）の可変表示についても同様である。

30

【0510】

なお、上記の各実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコ

40

50

ンピュータ１００は２つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の方では２つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータ１００の方で選択を行うようにしてもよい。２つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で２つのコマンドを送信する様にしてもよく、１つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）２つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

10

【０５１１】

また、上記の各実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板８０、音声出力基板７０及びランプドライバ基板３５が設けられているが、演出装置を制御する回路を１つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置９等を制御する回路が搭載された第１の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、ＬＥＤ、スピーカ２７など）を制御する回路が搭載された第２の演出制御基板との２つの基板を設けるようにしてもよい。

【０５１２】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が他の基板（例えば、図５に示す音声出力基板７０やランプドライバ基板３５など、又は音声出力基板７０に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板３５に搭載されている回路による機能とを備えた音ノランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板８０における演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、音ノランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、又は例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置９を制御する演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の各実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５又は音ノランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

20

30

【０５１３】

また、上記の各実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機（スロットマシン）に適用することも可能である。

40

【０５１４】

また、上記の各実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

【０５１５】

また、上記の各実施の形態では、大当たり種別として確変大当たりや通常大当たりがあり、大当たり種別として確変大当たりと決定されたことに基づいて、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の

50

確変領域が設けられた特別可変入賞球装置（１つだけ設けられた特別可変入賞球装置内に確変領域が設けられていてもよいし、複数設けられた特別可変入賞球装置のうちの一部に確変領域が設けられていてもよい）を備え、大当たり遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことに基づいて確変が確定し、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の各実施の形態で示した構成を適用することもできる。

【０５１６】

また、例えば、上記の各実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板８０に通知するために、変動を開始するときに１つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板８０に通知するようにしてもよい。具体的には、２つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、１つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第２停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、２つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第２停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御基板８０側では２つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の方では２つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板１２の方で選択を行うようにしてもよい。２つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で２つのコマンドを送信する様にしてもよく、１つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）２つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【０５１７】

また、例えば、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又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。

【産業上の利用可能性】

【０５１８】

本発明は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

【０５１９】

- １ パチンコ遊技機
- ８ a 第１特別図柄表示器
- ８ b 第２特別図柄表示器
- ９ 演出表示装置
- １ ３ 第１始動入賞口
- １ ４ 第２始動入賞口
- １ ８ c 第１保留記憶表示部
- １ ８ d 第２保留記憶表示部
- ２ ０ 特別可変入賞球装置
- ３ １ 遊技制御基板（主基板）
- ５ ６ Ｃ Ｐ Ｕ
- ５ ６ ０ 遊技制御用マイクロコンピュータ

10

20

30

40

50

- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用CPU
- 1 0 8 リアルタイムクロック
- 1 0 9 V D P

【図1】

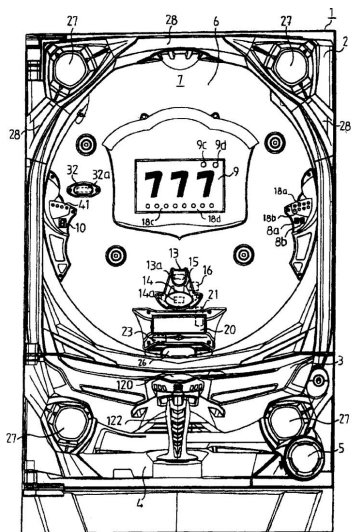


図1

【図2】

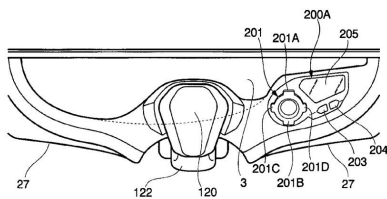


図2

【図3】

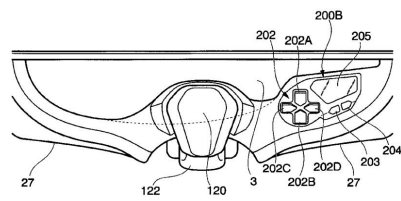


図3

【図4】

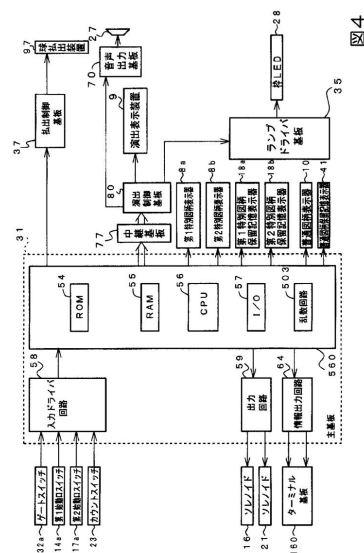


図4

【図5】

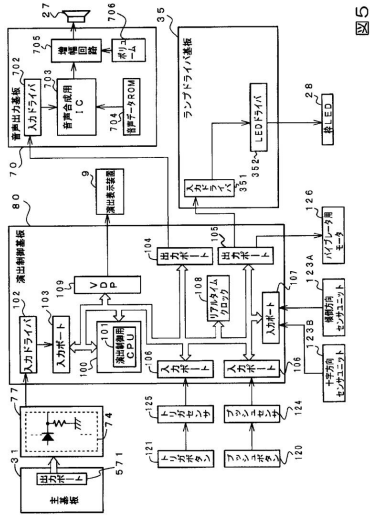


図5

【図6】

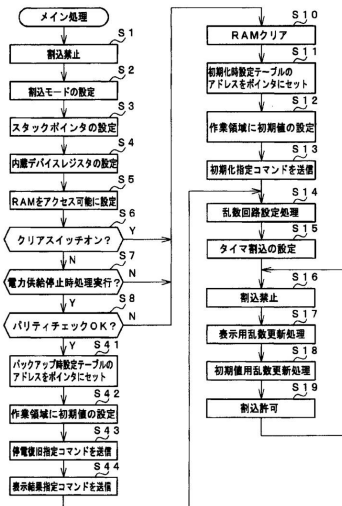


図6

【図7】

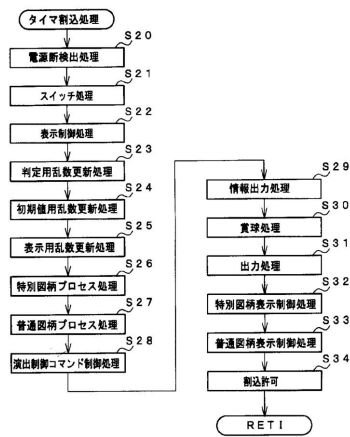


図7

【図8】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当り種別判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~997	変動パターン判定用	0.004秒毎および振り込み処理 全リセットに1ずつ加算
ランダム3	3~13	普通図柄当り判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム4	3~13	ランダム3秒間決定用	0.004秒毎および振り込み処理 全リセットに1ずつ加算

図8

【図9】

大当り判定テーブル

大当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較される)	
通常時 (非確変時)	確変時
1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(A)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

小当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較される)
54000~54217 (確率: 1/3000)

(B)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

小当り判定値 (ランダムR [0~65535]と比較される)
54000~54022 (確率: 1/3000)

(C)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0 ~ 15	16 ~ 34	35 ~ 39

(D)

131 a

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0 ~ 15	16 ~ 38	39

(E)

131 b

図9

【図 10】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	X X	変動パターン X X 指定	演出図柄の変動(ターン)の指定 (X=X 変動パターン番号)
B C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
B C	0 2	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
B C	0 3	表示結果 3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
B C	0 4	表示結果 4 指定 (突当り指定)	突当りに決定されていることの指定
B C	0 5	表示結果 5 指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
B D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
B D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
B F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモ画面を表示することの指定
A 0	0 1	大当り開始指定	15 R 大当りのファンファン画面を表示することの指定
A 0	0 2	小当り/突当り確定大当り開始指定	小当り/突当り確定大当りのファンファン画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	X X 番目の大入賞口の開放中指定 (X1=0 閉、01~09 開)
A 2	X X	大入賞口開放後指定	X X 番目の大入賞口の開放後指定 (X1=0 閉、01~09 開)
A 3	0 1	大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及び 15 R 大当りであることの指定
A 3	0 2	小当り/突当り確定大当り終了指定	小当り/突当り確定大当りの終了画面を表示することの指定

図 10

【図 11】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態異常指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	確変状態異常指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
B 0	0 2	時短状態異常指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第 1 保留記憶数加算指定	第 1 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 1	0 0	第 2 保留記憶数加算指定	第 2 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 2	0 0	第 1 保留記憶数減算指定	第 1 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 3	0 0	第 2 保留記憶数減算指定	第 2 保留記憶数が 1 減少したことの指定

図 11

【図 13】

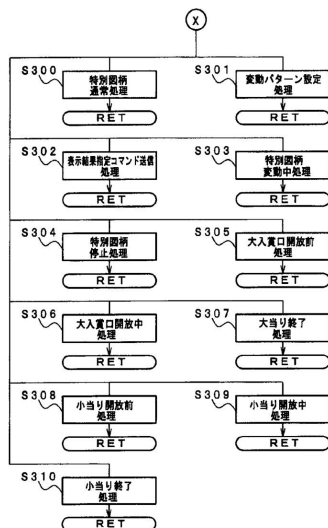


図 13

【図 12】

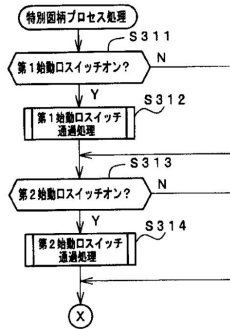


図 12

【図 14】

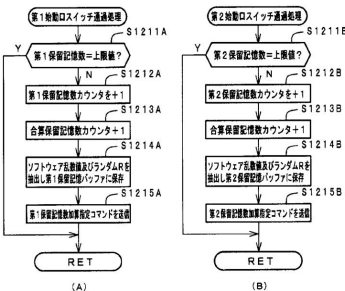


図 14

【図 15】

第 1 保留記憶 バッファ	第 1 保留記憶数 = 1 に応じた保存領域 第 1 保留記憶数 = 2 に応じた保存領域 第 1 保留記憶数 = 3 に応じた保存領域 第 1 保留記憶数 = 4 に応じた保存領域	第 2 保留記憶 バッファ	第 2 保留記憶数 = 1 に応じた保存領域 第 2 保留記憶数 = 2 に応じた保存領域 第 2 保留記憶数 = 3 に応じた保存領域 第 2 保留記憶数 = 4 に応じた保存領域
------------------	--	------------------	--

図 15

【図 16】

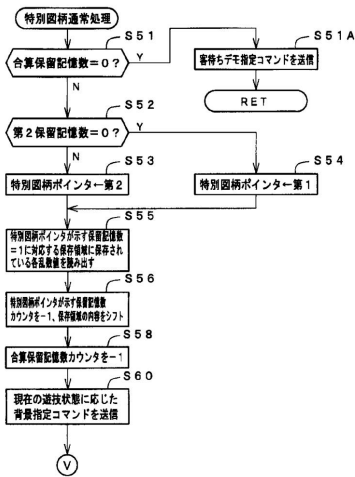


図 16

【図 17】

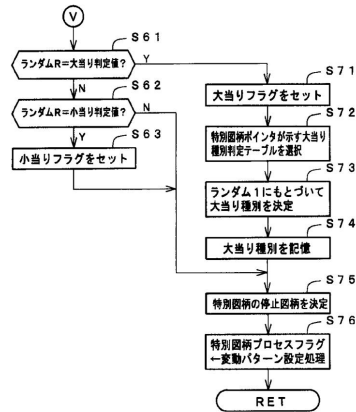


図 17

【図 18】

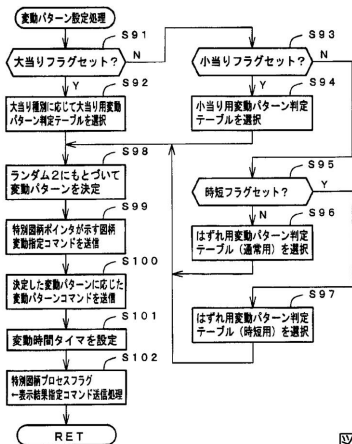


図 18

【図 19】

変動パターン種別	リーチの有無	表示結果	遊技状態
変動パターン1	リーチあり	大当り	非時短/時短共用
変動パターン2	リーチあり	はずれ	非時短/時短共用
変動パターン3	リーチなし	はずれ	非時短状態
変動パターン4	リーチなし	小当り/突確	非時短/時短共用
変動パターン5	リーチなし	はずれ	時短状態

図 19

【図 20】

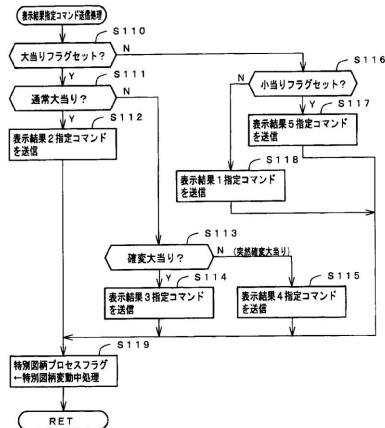


図 20

【図 21】

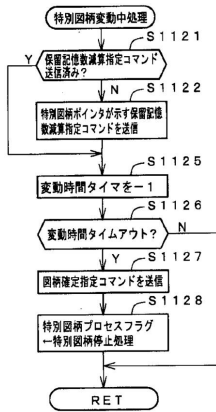


図 21

【図 22】

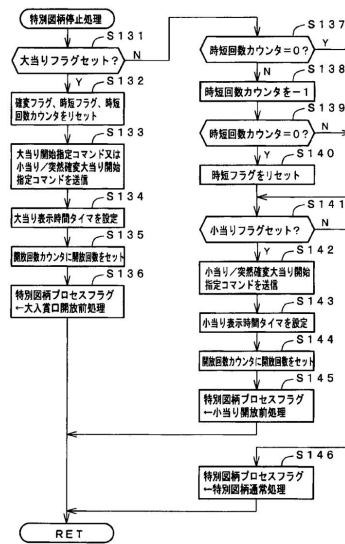


図 22

【図 23】

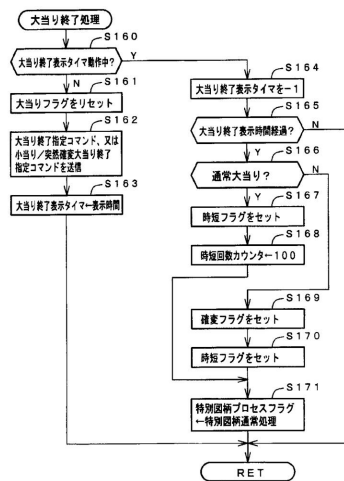


図 23

【図 25】

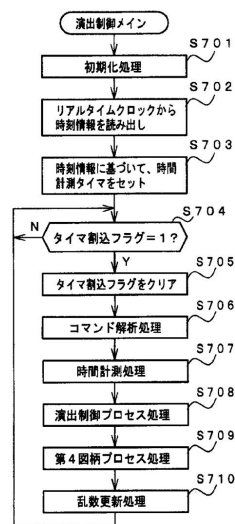


図 25

【図 24】

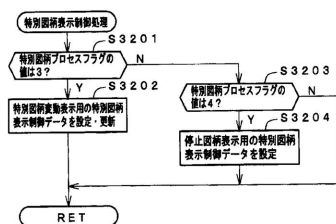


図 24

【図 26】

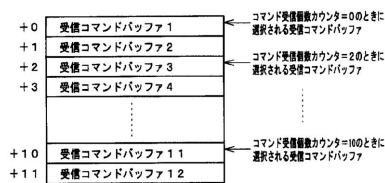


図 26

【図 27】

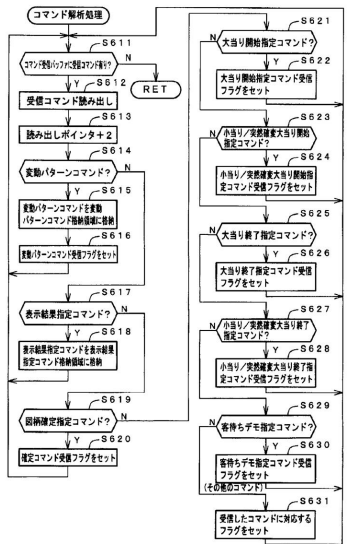


図 27

【図 28】

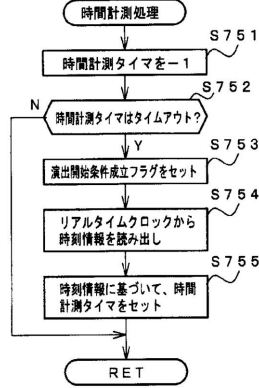


図 28

【図 29】

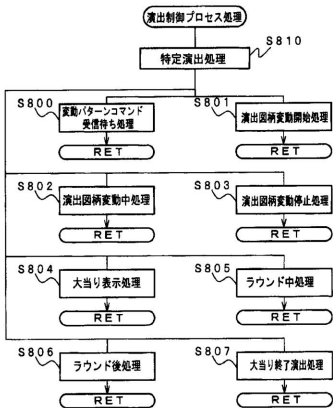


図 29

【図 30】

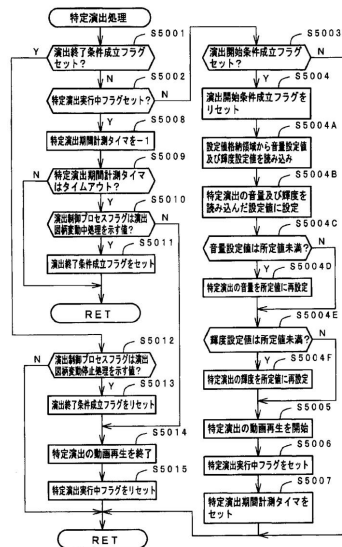


図 30

【 図 3 1 】

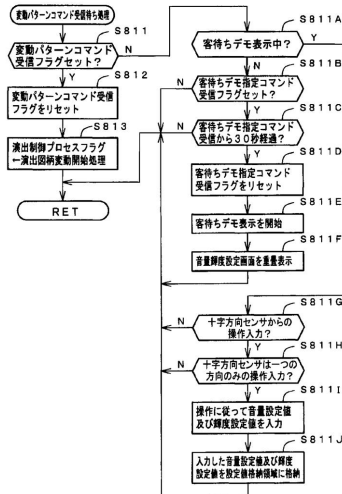


图 31

【 図 3 2 】

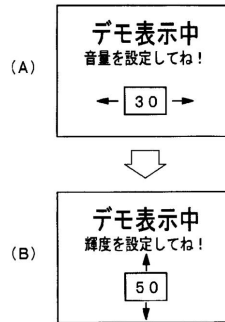


图 32

【 図 3 3 】

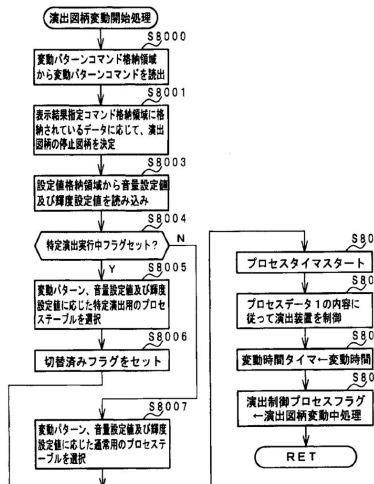


图 33

【 図 3 5 】

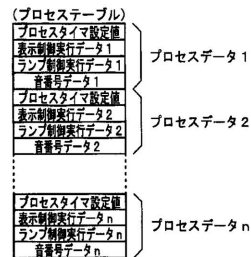


图 35

【 図 3 4 】

表示結果指定コマンド	停止図網組合せの種類	左右停止図網
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図網	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図網	左中右の偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図網	左中右の奇数の揃い
突然確変大当り ／小当り	突然確変大当り図網 (小当り図網)	1 3 5

图34

【 図 3 6 】

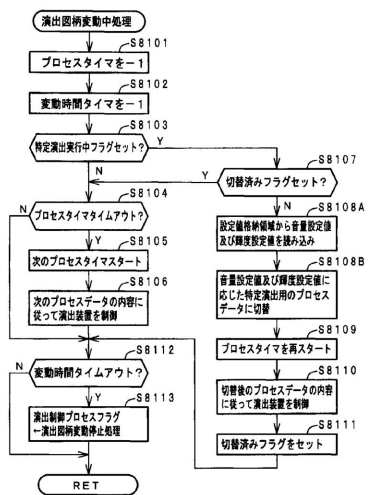


图 36

【 図 3 7 】

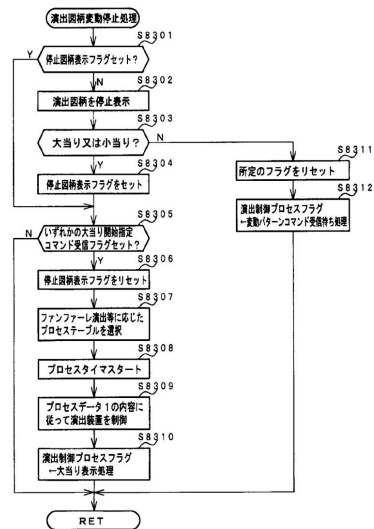


图37

【 図 3 8 】

	選抜機 A	選抜機 B	選抜機 C
選抜者が設定した音量	30%	80%	90%
選抜者が設定した輝度	30%	40%	100%
		↓	
特定演出の音量	70%	80%	90%
特定演出の輝度	70%	70%	100%
特定演出中の他の演出の音量	30%	80%	90%
特定演出中の他の演出の輝度	30%	40%	100%

图 38

【 図 3 9 】

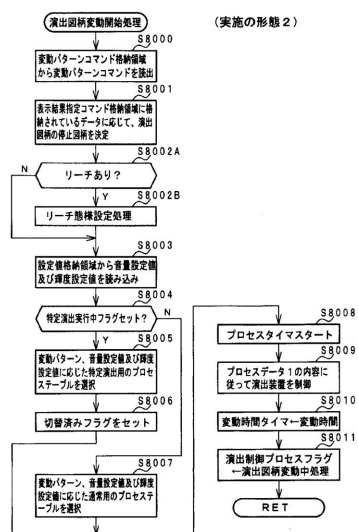


图 39

【 図 4 0 】

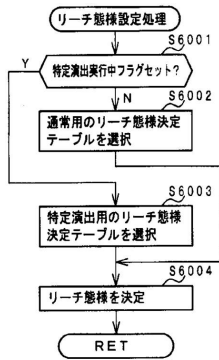


图 40

【 図 4 1 】

(A) リーチ態様決定テーブル [通常用]

リーチ態様の種類	はずれ	大当り
リーチ態様A	80%	20%
リーチ態様B	20%	80%

(B) リーチ態様決定テーブル [特定演出用]

リーチ態様の種類	はずれ	大当たり
リーチ態様B	80%	20%
リーチ態様C	20%	80%

图 4-1

【 図 4 2 】

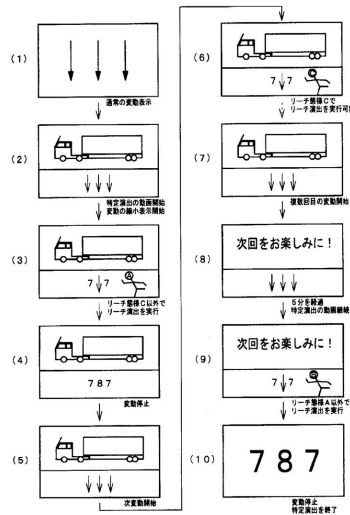
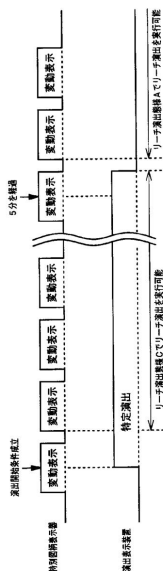


图42

【 図 4 3 】



34

【 図 4 4 】

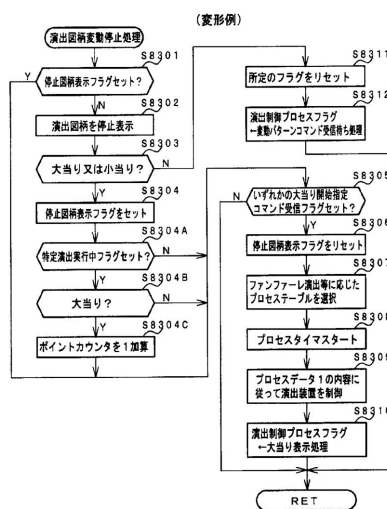


图 44

【図 45】

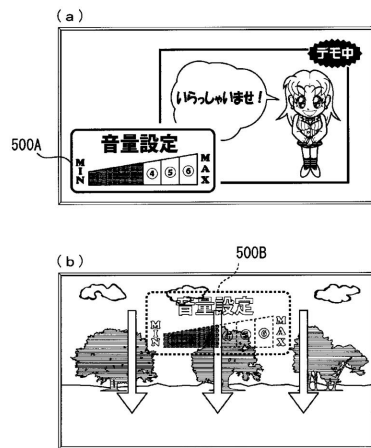


図 45

【図 46】

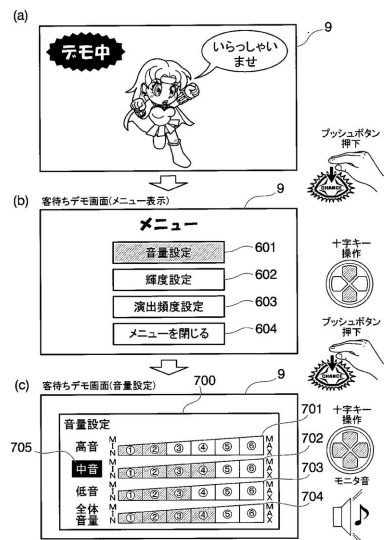


図 46

【図 47】

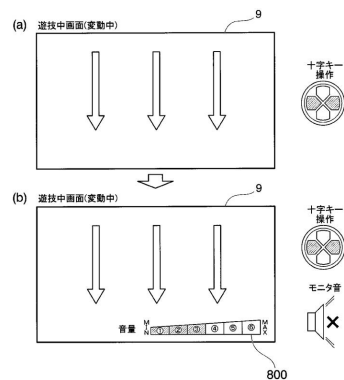


図 47

【図 48】

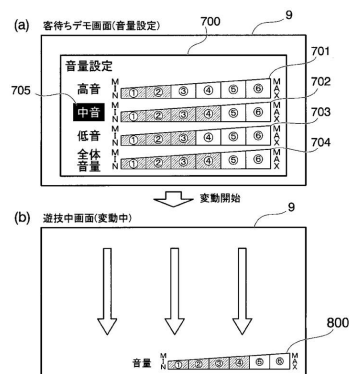


図 48

【図 49】

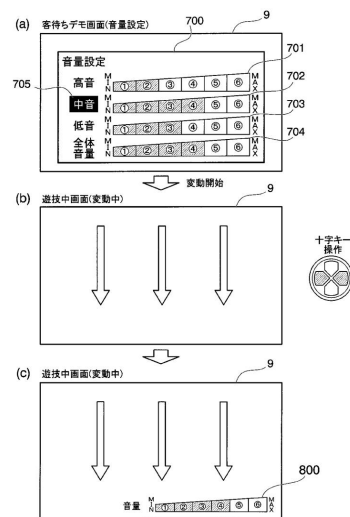


図 49

【図 50】

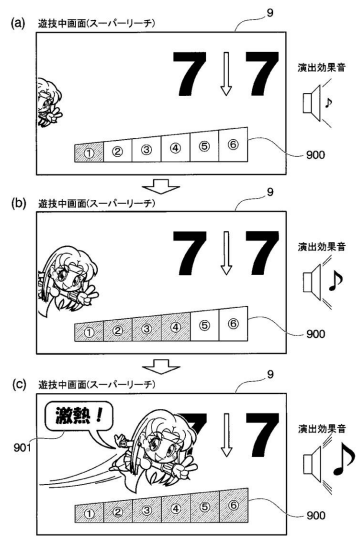


図50

フロントページの続き

合議体

審判長 鉄 豊郎

審判官 田邊 英治

審判官 赤坂 祐樹

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 2 2 1 9 6 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 9 4 1 6 6 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 3 2 9 5 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 1 9 5 7 9 8 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 2 9 9 9 7 (J P , A)
特許第 4 6 6 0 6 4 4 (J P , B 2)
特開 2 0 1 4 - 1 9 8 1 0 7 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2