(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6263701号
(P6263701)
(45)発行日　平成30年1月24日(2018.1.24)　(24)登録日　平成30年1月5日(2018.1.5)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 304D

請求項の数 1　(全 27 頁)

(21)出願番号　特願2016-59615(P2016-59615)
(22)出願日　平成28年3月24日(2016.3.24)
(65)公開番号　特開2016-202893(P2016-202893A)
(43)公開日　平成28年12月8日(2016.12.8)
審査請求日　平成28年3月24日(2016.3.24)
(31)優先権主張番号　特願2015-83305(P2015-83305)
(32)優先日　平成27年4月15日(2015.4.15)
(33)優先権主張国　日本国(JP)

(73)特許権者　395018239
株式会社高尾
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地
(72)発明者　中山　博夫
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地　株式会社高尾内

審査官　廣瀬　貴理

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】
遊技者に特典を付与するか否かを判定する当否判定手段と、
前記当否判定の結果を示す演出図柄を表示するための演出表示装置と、
前記当否判定の結果を示す際に前記演出表示装置にて特定演出を行なう特定演出実行手段と、
該特定演出実行手段により行われる特定演出を、複数種類の特定演出の中から選択する特定演出選択手段と、
前記特定演出が行なわれる際に出力される演出用の音である特定演出音を出力するためのスピーカと、
を備えた遊技機において、
前記複数種類の特定演出の中の少なくとも一つは、該特定演出の全期間を通じて前記特定演出音が規定の音量で前記スピーカより出力される第１音量パターンと、前記特定演出の期間中に、前記特定演出音が前記規定の音量よりも小さな音量で前記スピーカより出力される特別期間または前記特定演出音がスピーカより出力されない特別期間が存在する第２音量パターンとが存在する特定音量変化演出であり、
前記特定演出実行手段により前記特定音量変化演出を実行する際に出力される音量パターンを、前記第１音量パターン、前記第２音量パターンのいずれにするかを選択する音量パターン選択手段と、
前記特定音量変化演出が実行されている最中に、前記当否判定手段による判定結果に対

する期待度を示す演出を実行させるための操作手段１と、
該操作手段１とは異なる操作手段であり、前記規定の音量を遊技者が指示するための音量指示手段と、
該音量指示手段により指示された音量を前記規定の音量として設定する音量設定手段と、
を備え、
該音量パターン選択手段は、前記当否判定の結果が当選であった場合において、前記第１音量パターンよりも高い確率で前記第２音量パターンを選択するものであり、且つ前記当否判定の結果が非当選であった場合にも前記第２音量パターンを選択する場合があるものであり、
前記複数種類の前記特定演出を設けているほか、前記特別期間中であっても前記演出表示装置にて、前記演出図柄の変動表示が行なわれ、
前記特定音量変化演出中の特別期間以外の期間は前記音量指示手段の操作により規定の音量を調整可能とするが、前記特別期間中における音量は遊技者によって変更できない
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技に伴って演出用の効果音を出力する遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来のパチンコ遊技機（パチンコ機ともいう）では、始動口に遊技球が入球した際に抽出した乱数値によって当否を判定し、当選した場合には遊技者に有利な大当り遊技が実行され、当否判定結果は、特別図柄と特別図柄の擬似図柄によって報知される。なお、最近のパチンコ遊技機では、他のパチンコ遊技機との違いを出すために、擬似演出をきれいな演出にて行い、該演出に応じてきれいな音を大音量にて出力している。一方、パチンコ遊技を行なわない人が、パチンコ遊技を行なわない理由の中の上位に、パチンコ遊技店は煩いから行きたくないという理由が存在する。
【０００３】
また、パチンコ店は煩く、非常事態（火災等）の際、遊技者に緊急事態が発生していることが伝わりにくいと指摘されている。なお、特許文献１では、音量を小さくするのではなく、全く音を出さないようにし、さらに、表示や電飾部材も制御して、遊技者に故障したように思わせる演出を行なうことで、遊技者に驚きと期待感を与えるようにする発明が開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００７－２６７８２０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
パチンコ店における騒音の問題の解決の一つとして、パチンコ遊技機から出力される全ての演出音の音量を小さくすることが考えられるが、演出音の音量を小さくすると、遊技者に演出の良さが伝わりにくくなってしまう、遊技者に抽選結果についての期待感を与えづらくなってしまうといった問題が発生する。これらの問題はパチンコ遊技機に限らず、回胴式遊技機や、大音響の効果音を発生させる遊技機なら同様に発生する。
【０００６】
本発明は係る課題に鑑みなされたものであり、大音量にて演出音を出力する機会を減らしても、遊技者に演出の良さ、期待感を与え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】
【０００７】
上記課題に鑑みてなされた請求項１に係る発明は、遊技者に特典を付与するか否かを判定する当否判定手段と、前記当否判定の結果を示す演出図柄を表示するための演出表示装置と、前記当否判定の結果を示す際に前記演出表示装置にて特定演出を行なう特定演出実行手段と、該特定演出実行手段により行われる特定演出を、複数種類の特定演出の中から選択する特定演出選択手段と、前記特定演出が行なわれる際に出力される演出用の音である特定演出音を出力するためのスピーカと、を備えた遊技機において、前記複数種類の特定演出の中の少なくとも一つは、該特定演出の全期間を通じて前記特定演出音が規定の音量で前記スピーカより出力される第１音量パターンと、前記特定演出の期間中に、前記特定演出音が前記規定の音量よりも小さな音量で前記スピーカより出力される特別期間または前記特定演出音がスピーカより出力されない特別期間が存在する第２音量パターンとが存在する特定音量変化演出であり、前記特定演出実行手段により前記特定音量変化演出を実行する際に出力される音量パターンを、前記第１音量パターン、前記第２音量パターンのいずれにするかを選択する音量パターン選択手段と、前記特定音量変化演出が実行されている最中に、前記当否判定手段による判定結果に対する期待度を示す演出を実行させるための操作手段１と、該操作手段１とは異なる操作手段であり、前記規定の音量を遊技者が指示するための音量指示手段と、該音量指示手段により指示された音量を前記規定の音量として設定する音量設定手段と、を備え、該音量パターン選択手段は、前記当否判定の結果が当選であった場合において、前記第１音量パターンよりも高い確率で前記第２音量パターンを選択するものであり、且つ前記当否判定の結果が非当選であった場合にも前記第２音量パターンを選択する場合があるものであり、前記複数種類の特定演出の中には、前記当否判定の結果が当選であった場合でも、前記音量パターン選択手段が前記第２音量パターンを選択しない前記特定演出を設けているほか、前記特別期間中であっても前記演出表示装置にて、前記演出図柄の変動表示が行なわれ、前記特定音量変化演出中の特別期間以外の期間は前記音量指示手段の操作により規定の音量を調整可能とするが、前記特別期間中における音量は遊技者によって変更できないことを特徴とする。
【０００８】
ここで、演出表示装置としては、液晶表示装置、７セグメント表示装置、パチンコ機にて用いられるドラムやベルト、回胴式遊技機で用いられるリールを挙げることができる。また、スピーカからは特定演出音以外の音を出力しても構わない。また、複数の特定演出とは、特定演出として例えば、「おばあさんが川に洗濯に行く」「桃太郎が生まれる」「桃太郎が鬼退治に行く」等のいわゆるスーパーリーチが複数存在することを示している。音量パターン以外に違いがない（差があっても遊技者が注意しないと気づかない程度の差しかない）二つの特定音量変化演出は、同じ特定演出とみなすものとする。
【００１０】
本発明の第１参考例は、請求項１に記載の遊技機において、前記特別期間における経過時間を報知する経過時間報知手段を設け、前記第２音量パターンには、前記特別期間の長さが異なる２種類の第２音量パターンが存在し、前記音量パターン選択手段は、前記当否判定の結果が当選であった場合において、前記２種類の第２音量パターンのうち、長い方の第２音量パターンを高い確率で選択するものであることを特徴とする。
【００１１】
本発明の第２参考例は、請求項１、または第１参考例に記載の遊技機において、前記当否判定結果に応じた予告演出音を所定の契機で前記スピーカから出力する予告音発生手段と、遊技者が操作可能なものであって、該操作が前記所定の契機となる操作手段と、を備え、前記特定演出中に前記操作手段が操作されると該予告音発生手段は、前記特別期間中であっても前記予告演出音を前記規定の音量で前記スピーカより出力するものであることを特徴とする。
【００１２】
本発明の第３参考例は、請求項１、第１参考例、または第２参考例に記載の遊技機にお

いて、前記音量パターン選択手段によって前記第２音量パターンが選択された場合、当該特定演出中であり、前記特別期間になる前に前兆演出を実行する前兆演出実行手段を備え、該前兆演出実行手段は、前記音量パターン選択手段によって前記第１音量パターンが選択された場合であっても所定確率にて当該特定演出中に前兆演出を実行するものであることを特徴とする。

【００１３】

本発明の第４参考例は、請求項１、第１参考例、第２参考例、または第３参考例に記載の遊技機において、少なくとも前記演出図柄表示装置が設けられた遊技領域と、該遊技領域に設けられた始動口と、遊技球が前記始動口に入球したことに起因して少なくとも一つの数値データを抽出する数値データ抽出手段と、該数値データ抽出手段によって抽出した前記数値データを、所定個数を限度に記憶する保留記憶手段と、を備え、前記当否判定手段は、前記保留記憶手段に記憶された前記数値データの少なくとも一つを利用して、前記当否判定を行なうものであり、前記音量パターン選択手段は、前記保留記憶手段に記憶された前記数値データの少なくとも一つを利用して、前記第１音量パターン，前記第２音量パターンのいずれにするかを選択するものであり、前記保留記憶手段に記憶されている前記数値データについて前記当否判定手段が当否判定を行なう前に、当該数値データの内容を確認する数値データ確認手段と、該数値データ確認手段による確認結果に基づいて、前記第２音量パターンが実行される可能性があることを、該第２音量パターンが行われる前記特定音量変化演出が実行される前に示唆する前報知手段と、を備えたことを特徴とする。

【発明の効果】

【００１４】

請求項１に記載の本発明によれば、特定音量変化演出においては、規定の音量にて初めから最後まで特定演出音が出力される場合（第１音量パターン）と、前記特定演出音が、規定の音量よりも小さな音量にてスピーカより出力される特別期間（または前記特定演出音がスピーカより出力されない、いわゆる無音の特別期間。以下、小さな音量にて特定演出音をスピーカより出力する態様で代表）が存在する場合（第２音量パターン）が存在する。いずれの音量パターンにてスピーカから特定演出音を出力するかを音量パターン選択手段が選択する。そして第１音量パターンよりも、第２音量パターンのほうが、当選時に選択される確率が高くされている。これにより、演出音の音量を小さくしても遊技者に期待感を与えることができる。

さらに第２音量パターンは非当選、すなわちハズレ時にも選択されるので、演出音の音量を小さくする機会が多く、店内の静音化に貢献できる。また、特定演出音の音量を小さくする専用の演出を設けるのではなく、同じ特定音量変化演出であっても、第１音量パターンにて特定演出音を出力するものが存在するので、遊技者に演出の良さを伝えることができる。

【００１５】

そして請求項１に記載の本発明によれば、規定の音量を遊技者が好む音量に調整可能にしつつも、特別期間中における音量は遊技者によって変更できない。従って、特別期間において、小さな音量で出力されるか又は全く出力されない筈の特定演出音が、遊技者により音量を上げられる、といった事態を防ぐことができ、特定演出音の音量が小さくなる機会が減ることはない。なお、特定音量変化演出中の特別期間以外の期間（非特別期間ともいう）は規定の音量を調整可能である。このようにしても前記効果は維持される。

【００１６】

本発明の第１参考例によれば、特別期間の長さが異なるパターンを備え、特別期間が長い方が、当選時に選択される確率が高いので、遊技者は、特定演出音の音量が小さくなる期間の長さに強い関心を抱くこととなり、遊技興趣が増す。更に、特別期間における経過時間が経過時間報知手段により報知されるので、「今回の特別期間は長いような気がする」といった曖昧な関心ではなく、明確な関心を抱くことができる。また、経過時間報知手段の報知により、特定演出音の音量が小さくなったのを、スピーカなどの故障と勘違いす

る可能性が低い。
なお、本参考例の記載には反するが、特別期間が短い方が、当選時に選択される確率が高い構成も考えられる。このようにしても、遊技者は、特別期間の長さに関心を抱くので、遊技興趣が増す。
【００１７】
本発明の第２参考例によれば、特別期間中に操作手段を操作すると、当否判定結果に応じた予告演出音が出力されるので、特定演出音の音量が小さくなったのを、スピーカの故障と勘違いする恐れはない。
【００１８】
本発明の第３参考例によれば、特別期間が開始される前に前兆演出が行なわれるので、遊技者に、演出的に特定演出音の音量が小さくなることを示唆することができ、特別期間をスピーカの故障と勘違いする恐れを小さくすることができる。また、第１音量パターンが選択された場合にも前兆演出が行なわれるケースがあるので、特別期間になって欲しかったと遊技者に思わせることができる。
【００１９】
本発明の第４参考例は、パチンコ機におけるいわゆる先読み演出により、第２音量パターンが実行される可能性があることを示唆するものである。こうすることにより、前兆演出と同様、遊技者は演出的に特定演出音の音量が小さくなることを示唆することができる。しかも、第２音量パターンが行なわれる特定音量変化演出が実行されるよりも前の時点で示唆することができるので、実際に特別期間が開始するまで比較的長い時間、期待度を維持することができる。
【図面の簡単な説明】
【００２０】
【図１】本発明を適用した第１の実施形態のパチンコ機５０の正面図
【図２】パチンコ機５０の遊技盤１の正面図
【図３】パチンコ機５０の背面図
【図４】パチンコ機５０の電気構成図
【図５】パチンコ機５０の主制御装置８０で実行されるメインルーチンの概要を示すフローチャート
【図６】主制御装置８０が行う始動入賞確認処理のフローチャート
【図７】主制御装置８０が実行する当否判定処理のフローチャート１
【図８】主制御装置８０が実行する当否判定処理のフローチャート２
【図９】主制御装置８０が実行する当否判定処理のフローチャート３
【図１０】主制御装置８０が実行する当否判定処理のフローチャート４
【図１１】主制御装置８０が実行する特別遊技処理のフローチャート１
【図１２】主制御装置８０が実行する特別遊技処理のフローチャート２
【図１３】主制御装置８０が実行する特別遊技処理のフローチャート３
【図１４】サブ統合制御装置８３が実行する演出決定処理および演出図柄停止処理の各フローチャート
【図１５】各リーチアクションにおける特別期間の有無およびその発生確率を示すテーブル
【図１６】サブ統合制御装置８３が実行する演出ボタン処理のフローチャート
【図１７】第２音量パターンに属する特定演出の音量パターンを示すタイムチャート
【図１８】第２音量パターンに属する特定演出の音量パターンを示すタイムチャート
【図１９】第１音量パターンに属する特定演出において、演出ボタンを押した場合の音量パターンを示すタイムチャート
【図２０】特定演出の一つである戦闘機リーチの説明図
【図２１】特定演出の一つである鬼退治リーチの説明図
【図２２】特定演出の一つであるカーリーチの説明図
【図２３】音量調節を行なう際に演出図柄表示装置に表示される画像の説明図

【発明を実施するための形態】
【００２１】
以下に本発明の好適な実施形態について説明する。尚、本発明の実施の形態は下記の実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する種々の形態を採ることができ、各実施例に記載された内容を適宜組み合わせることが可能なことはいうまでもない。
【００２２】
図１に示すように、遊技機の一種であるパチンコ機５０は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠５１にて構成の各部を保持する構造である。外枠５１の左側上下には、ヒンジ５３が設けられており、該ヒンジ５３の他方側には図３に記載する内枠７０が取り付けられており、内枠７０は外枠５１に対して開閉可能な構成になっている。前枠５２には、板ガラス６１が取り外し自在に設けられており、板ガラス６１の奥には図２に記載する遊技盤１が内枠７０に取り付けられている。
【００２３】
前枠５２の上側左右には、スピーカ６６が設けられており、パチンコ機５０から発生する遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠５２に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ６５も複数設けられている。前枠５２の下方には、上皿５５と下皿６３が一体に形成されている。下皿６３の右側には発射ハンドル６４が取り付けられており、該発射ハンドル６４を時計回りに回動操作することによって発射装置（図示省略）が可動して、上皿５５から供給された遊技球が遊技盤１に向けて発射される。
【００２４】
上皿５５の上部ほぼ中央には、遊技者が操作可能な演出ボタン６７が備えられており、この演出ボタン６７は、周囲にジョグダイヤル６８を備えたものとなっている。遊技者が所定期間中に、演出ボタン６７やジョグダイヤル６８を操作することで後述する演出図柄表示装置６に表示される内容が変化したり、スピーカ６６より出力される遊技音が変化したりする。また、このパチンコ機５０はいわゆるＣＲ機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット（ＣＲユニット）５６が付属しており、パチンコ機５０には、貸出ボタン５７、精算ボタン５８及び残高表示器５９を有するＣＲ精算表示装置が備わっている。
【００２５】
図２は、本実施例のパチンコ機の遊技盤１の正面図である。なお、このパチンコ機の全体的な構成は公知技術に従っているので図示及び説明は省略する。図２に示すように遊技盤１には、公知のガイドレール２ａ、２ｂによって囲まれた略円形の遊技領域３が設けられている。この遊技領域３には多数の遊技釘４が打ち付けられている。
【００２６】
遊技領域３のほぼ中央部には、センターケース５が配されている。センターケース５は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置６（液晶表示装置であり演出図柄を表示する。）の画面を臨ませる窓等を備えている。センターケース５の下には、第１始動口１１と第２始動口１２とが配置され、センターケース５の左方には、ゲート１７が配置されている。第２始動口１２は開閉可能な翼片を供えた普通電動役物を備えており、この翼片が開放しないと遊技球は第２始動口１２に入球できない構成となっている。
【００２７】
遊技領域の右下部には、複数個のＬＥＤからなる普通図柄表示装置７と、普通図柄保留数表示装置８と、第１特別図柄保留数表示装置１８と、第２特別図柄保留数表示装置１９と、７セグメント表示装置からなる第１特別図柄表示装置９・第２特別図柄表示装置１０とが配置されている。
【００２８】
第２始動口１２の下方にはアタッカー式の大入賞口１４が配置されている。また、第１

始動口１１の左方には、第１左入賞口３１、第２左入賞口３２、第３左入賞口３３及び第４左入賞口３４が設けられている。なお、この第１左入賞口３１、第２左入賞口３２、第３左入賞口３３、第４左入賞口３４が、常時、入球率が変化しない普通入賞口である。

【００２９】

パチンコ機５０の裏面は図３に示すとおり、前述した遊技盤１を脱着可能に取り付ける内枠７０が前述した外枠５１に収納されている。この内枠７０には、上方から、球タンク７１、タンクレール７２及び払出装置７３が設けられている。この構成により、遊技盤１上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク７１からタンクレール７２を介して所定個数の遊技球を払出装置７３により前述した上皿５５に排出することができる。また、パチンコ機５０の裏側には（図４も参照のこと）、主制御装置８０、払出制御装置８１、演出図柄制御装置８２、サブ統合制御装置８３、発射制御装置８４、電源基板８５が設けられている。なお、演出図柄制御装置８２、サブ統合制御装置８３がサブ制御装置に該当する。

【００３０】

主制御装置８０、演出図柄制御装置８２、サブ統合制御装置８３は遊技盤１に設けられており、払出制御装置８１、発射制御装置８４、電源基板８５が内枠７０に設けられている。なお、図３では、発射制御装置８４が描かれていないが、発射制御装置８４は払出制御装置８１の下に設けられている。また、球タンク７１の右側には、外部接続端子７８が設けられており、この外部接続端子７８より、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータに送られる。なお、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子７８には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠用（枠側（前枠５２、内枠７０、外枠５１）から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）の２種類を用いているが、本実施例では、一つの外部接続端子７８を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

【００３１】

このパチンコ機５０の電気的構成は、図４のブロック図に示すとおり、主制御装置８０を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するだけのためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細の図示は省略するが、主制御装置８０、払出制御装置８１、演出図柄制御装置８２、サブ統合制御装置８３のいずれもＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本実施例では発射制御装置８４にはＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭは設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置８４にＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ等を設けてもよい。

【００３２】

主制御装置８０には、第１始動口１１に入球した遊技球を検出する第１始動口スイッチ１１ａ、第２始動口１２に入球した遊技球を検出する第２始動口スイッチ１２ａ、普通図柄を作動させるゲート１７に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ１７ａ、大入賞口１４に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ１４ａ、第１左入賞口３１、第２左入賞口３２、第３左入賞口３３、第４左入賞口３４に入球した遊技球を検出する左入賞口スイッチ３１ａ等の検出信号が入力される。

【００３３】

主制御装置８０は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置８１及びサブ統合制御装置８３に出力する。また主制御装置８０は、図柄表示装置中継端子板９０を介して接続されている第１特別図柄表示装置９、第２特別図柄表示装置１０及び普通図柄表示装置７の表示、第１特別図柄保留数表示装置１８、第２特別図柄保留数表示装置１９、普通図柄保留数表示装置８の点灯を制御する。

【００３４】

更に、主制御装置８０は、大入賞口ソレノイド１４ｂを制御することで大入賞口１４の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド（図４では普電役物ソレノイドと表記）１２ｂを制御することで第２始動口１２の開閉を制御する。主制御装置８０からの出力信号は試験

信号端子にも出力される他、図柄変動や大当り（特別遊技ともいう）等の管理用の信号が外部接続端子７８に出力されてホールメインコンピュータに送られる。主制御装置８０と払出制御装置８１とは双方向通信が可能である。

【００３５】

払出制御装置８１は、主制御装置８０から送られてくるコマンドに応じて払出モータ２０を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ２１の検出信号は払出制御装置８１に入力され、払出制御装置８１で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置８０と払出制御装置８１に払出スイッチ２１の検出信号が入力され、主制御装置８０と払出制御装置８１の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

【００３６】

なお、払出制御装置８１はガラス枠開放スイッチ３５、内枠開放スイッチ３６、満杯スイッチ２２、球切れスイッチ２３からの信号が入力され、満杯スイッチ２２により下皿６３が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ２３により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ２０を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ２２、球切れスイッチ２３も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置８１は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ２０の駆動を再開させる。

【００３７】

また、払出制御装置８１はＣＲユニット端子板２４を介してプリペイドカードユニットと交信することで払出モータ２０を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ２１に検出され、検出信号は払出制御装置８１に入力される。なお、ＣＲユニット端子板２４は精算表示基板２５とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板２５には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

【００３８】

また、払出制御装置８１は、外部接続端子７８を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置８４に対して発射停止信号を送信する。

なお本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【００３９】

発射制御装置８４は発射モータ３０を制御して、遊技球を遊技領域３に遊技球を発射させる。なお、発射制御装置８４には払出制御装置８１以外に発射ハンドルからの回動量信号、タッチスイッチ２８からのタッチ信号、発射停止スイッチ２９から発射停止信号が入力される。

回動量信号は、遊技者が発射ハンドルを操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドルを触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ２９を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置８４に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドルを触っていても遊技球は発射できないようになっている。

【００４０】

サブ統合制御装置８３はサブ制御装置に該当し、主制御装置８０から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置８２に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音ＬＳＩを作動させることによってスピーカ６６からの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種ＬＥＤ、ランプ２６を制御する。　また、サブ統合制御装置８

３には、演出ボタン６７、ジョグダイヤル６８が接続されており、遊技者がこれらを操作した際には、その信号がサブ統合制御装置８３に入力される。

【００４１】

サブ統合制御装置８３と演出図柄制御装置８２とは双方向通信が可能である。

演出図柄制御装置８２は、サブ統合制御装置８３から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置８０から送信されてきたものとサブ統合制御装置８３が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置６を制御して、演出図柄等の演出画像を演出図柄表示装置６の画面６ａに表示させる。

【００４２】

メインルーチンを図５に従って説明する。メインルーチンは、約２ｍｓ毎のハード割り込みにより定期的に実行される。本実施形態では、Ｓ１０～Ｓ６５までの１回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行されるＳ７０の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に実行されることになる。

【００４３】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される（Ｓ１０）。この判断処理は、メモリとしてのＲＡＭの所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、たいていが電源投入時である。電源投入時にはＲＡＭの所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

【００４４】

正常割り込みでないと判断されると（Ｓ１０：ｎｏ）、初期設定(例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等）が為され（Ｓ１５）、残余処理（Ｓ７０）に移行する。

【００４５】

正常割り込みとの肯定判断がなされると（Ｓ１０：ｙｅｓ）、初期値乱数更新処理が実行される（Ｓ２０）。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に＋１するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に＋１するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「３９６６」のときには次回の処理で初めの値である「０」に戻り、「０」～「３９６６」までの３９６７個の整数を繰り返し昇順に作成する。

【００４６】

Ｓ２０に続く大当り決定用乱数更新処理（Ｓ２５）は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に＋１するインクリメント処理であり、最大値である「３９６６」のときは次回の処理で初めの値である「０」に戻り、「０」～「３９６６」までの３９６７個の整数を繰り返し昇順に作成する。なお、大当り決定用乱数の最初の値は、初期値乱数設定処理で設定された値となる。この値が２５０であったとすると、大当り決定用乱数は「２５０」「２５１」「２５２」・・・「３９６６」「０」「１」・・・と更新されていく。

【００４７】

なお、大当り決定用乱数が１巡（３９６７回、更新されること）すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にし、大当り決定用乱数は、その初期値から＋１するインクリメント処理を行う。そして、再び大当り決定用乱数が１巡すると、その時の初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前述の例では大当り決定用乱数が「２４９」になると１巡であるから、「２４９」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「８７」だったとすると、「２４９」「８７」「８８」・・・「３９６６」「０」「１

」・・・「８６」と変化していき、「８６」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。
大当り図柄決定用乱数更新処理（Ｓ３０）は「０」～「９９」の１００個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に＋１され最大値を超えると初めの値である「０」に戻る。
【００４８】
Ｓ３０に続く当り決定用乱数更新処理（Ｓ３５）は、「０」～「９９６」の９９７個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で＋１され最大値を超えると初めの値である「０」に戻る。なお、当選することとなる値は通常確率状態では３１～４０、高確率状態では３１～９９６である。なお、この当り決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数は特別図柄の抽選に使用する。
【００４９】
リーチ判定用乱数更新処理（Ｓ４０）は、「０」～「２２８」の２２９個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で＋１され最大値を超えると初めの値である「０」に戻る。なお、通常確率状態時で変動時間短縮機能未作動時にリーチとなる値の数は２１で、値は「０」～「２０」であり、通常確率状態時で変動時間短縮機能作動時にリーチとなる値の数は５で、値は「０」～「４」であり、高確率状態時にリーチとなる値の数は６で、値は「０」～「５」である。
【００５０】
変動パターン決定用乱数更新処理（Ｓ４５）は、「０」～「１０２０」の１０２１個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で＋１され最大値を超えると初めの値である「０」に戻る。
【００５１】
続く入賞確認処理（Ｓ５０）では、第１始動口１１、第２始動口１２の入賞の確認及びパチンコ機５０に設けられ主制御装置８０に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。
本実施例では、遊技球が第１始動口１１、第２始動口１２に入賞すると大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得するのだが、保留記憶できる数を第１始動口１１と第２始動口１２でそれぞれ４個までとしており、保留記憶が満タンである４個のときに遊技球が第１始動口１１又は第２始動口１２に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。
【００５２】
続いて、大当りか否かを判定する条件成立判定手段としての当否判定処理（Ｓ５５）を行う。この当否判定処理（Ｓ５５）が終了すると、続いて画像出力処理等の各出力処理（Ｓ６０）が実行される。
各出力処理（Ｓ６０）では、遊技の進行に応じて主制御装置８０は演出図柄制御装置８２、払出制御装置８１、発射制御装置８４、サブ統合制御装置８３、大入賞口ソレノイド１４ｂ等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理（Ｓ５０）により遊技盤１上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置８１に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置８３に出力する処理を、パチンコ機５０に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置８２にエラー信号を出力する処理を各々実行する。
【００５３】
続く不正監視処理（Ｓ６５）は、普通入賞口（第１左入賞口３１、第２左入賞口３２、第３左入賞口３３、第４左入賞口３４）に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御装置８０に設けている。

【００５４】
本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理（Ｓ７０）から構成されるが、前述したＳ２０と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述したＳ１０～Ｓ６５までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当り処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、図５に示された割り込み処理が１回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当り決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当り決定用乱数が１巡したときの、初期値乱数の値（０～３９６６の３９６７通り）が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか１／３９６７である。また、前述した当り決定用乱数更新処理（Ｓ３５）も残余処理内において実行するよう構成しても良い。
【００５５】
Ｓ５０の入賞確認処理は図６に示すようなもので、第１，第２始動口１１，１２への入賞を検出し、該入賞に応じて保留記憶等を行う。Ｓ１００では、第１始動口ＳＷ１１ａの検出信号と、第２始動口ＳＷ１２ａの検出信号とに基づき、第１始動口１１或いは第２始動口１２への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は（Ｓ１００：Ｙｅｓ）、Ｓ１０５に処理を移行し、否定判定の場合は（Ｓ１００：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【００５６】
Ｓ１０５では、入賞が生じた始動口に対応する特図についての保留記憶の数が、最大値（一例として４）未満か否かを判定する。そして、肯定判定の場合は（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０に処理を移行し、否定判定の場合は（Ｓ１０５：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ１１０では、大当り抽選に用いられる大当り決定用乱数や、大当り抽選で当った際に停止表示される図柄（当り図柄）を決定するための大当り図柄決定用乱数や、図柄演出でリーチとなるか否かを決定するためのリーチ判定用乱数や、特別図柄の変動時間等を決定するための変動パターン決定用乱数等を抽出する。そして、抽出した乱数を、入賞が生じた始動口に対応する特図についての保留記憶として記憶し、Ｓ１１５に処理を移行する。
【００５７】
Ｓ１１５では、主制御装置８０は、新たに発生した保留記憶に係る大当り決定用乱数が特定値（大当り抽選で当りとなる値）であるか否かと、該保留記憶に係るリーチ判定用乱数等が特定値（図柄演出でリーチとなる値）であるか否かを判定する先読み判定を行う。そして、先読み判定の結果と、先読み判定が行われた保留記憶に対応する特図の種類（第１特図であるか第２特図であるか）を示す先読みコマンドを生成し、サブ統合制御装置８３に送信する（Ｓ１２０）。
【００５８】
なお、先読みコマンドを受信したサブ統合制御装置８３は、該先読みコマンドに対応する保留記憶が消化されるまで、該先読みコマンドが示す先読み判定結果を保存する。続くＳ１２５では、主制御装置８０は、新たに発生した保留記憶に対応する特図について、何個の保留記憶が生じているかを示す保留数コマンドを生成し、サブ統合制御装置８３に送信し、本処理を終了する。なお、各特図に対応する保留記憶の数と、該保留記憶についての先読み判定の結果とを示す一つのコマンドを生成し、該コマンドを、先読みコマンドや保留数コマンドに替えて用いても良い。
【００５９】
図７～１０に示す当否判定処理では、主制御装置８０は、特別電動役物が作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する（Ｓ２００）。Ｓ２００の判定が否定判断で、特別図柄が変動中でなく（Ｓ２０５：ｎｏ）、確定図柄の表示中でもなければ（Ｓ２１０：ｎｏ）、図８のＳ２５０に移行し、第２保留記憶（上記、Ｓ１２５による保留記憶）があるか否かを判断する（Ｓ２５０）。
【００６０】

この保留記憶があれば（Ｓ２５０：ｙｅｓ）、第２保留記憶をデクリメントし（Ｓ２５５）、Ｓ２７０に進む。第２保留記憶がなければ（Ｓ２５０：ｎｏ）、第１保留記憶（上記、Ｓ１１０による保留記憶）があるか否かを判断する（Ｓ２６０）。第１保留記憶があれば（Ｓ２６０：ｙｅｓ）、第１保留記憶数をデクリメントし（Ｓ２６５）、Ｓ２７０に進む。

【００６１】

Ｓ２７０では第２保留記憶（Ｓ２６５から移行した場合は第１保留記憶）の中で最も古いものを読み込んで（その保留記憶は消去する）、確変フラグがセットされている（すなわち１）か否かを判定する。ここで確変フラグが１とは、現在のパチンコ機５０が高確率遊技状態であることを意味する。肯定判断であれば（Ｓ２７０：ｙｅｓ）、読み込んだ大当り決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する（Ｓ２７５）。ここで当り値の数は１００で、７５８～７７７、１３１４～１３３３、１７５８～１７７７、２７５８～２７７７、３３１４～３３３３である。つまり当たり確率は１／３９．６７となる。否定判断であれば（Ｓ２７０：ｎｏ）、読み込んだ大当り決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する（Ｓ２８０）。ここで当り値の数は１０で、７７５～７７７、１７７５～１７７７、２７７４～２７７７である。つまり当たり確率は１／３９６．７となる。

【００６２】

Ｓ２７５またはＳ２８０の判定に基づき、大当りか否かを判定し（Ｓ２８５）、肯定判定であれば（Ｓ２８５：ｙｅｓ）、大当り図柄決定用乱数によって当り図柄を決定する（Ｓ２９０）。こうして大当たり図柄が決定すると、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定し（Ｓ２９５）、大当り設定処理を行う（Ｓ３００）。大当り設定処理とは決定した大当り図柄によって、大当り後の遊技状態（確変や開放延長の有無等）や大当り遊技にかかる情報（大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等）を取得する処理である。なお、２ラウンド大当たりの場合のオープニング時間およびエンディング時間は、特別図柄の保留記憶数に応じ異なった時間が設定される。

【００６３】

Ｓ２８５において外れと判定された場合は、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する（Ｓ３１５）。こうして変動パターンが設定されると、ハズレ設定処理を行なう（Ｓ３２５）。ハズレ設定処理では、時短回数または確変回数がプラスであれば、それぞれ－１する。

【００６４】

Ｓ３００又はＳ３２５に続いては、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には通常大当り、確変大当り、リーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド（表示制御コマンド）をサブ統合制御装置８３に出力し（Ｓ３３０）、特別遊技処理を行なう。なお、Ｓ３３０の処理により演出図柄表示装置１５では演出図柄の変動表示が開始されるが、ほぼ同時に特別図柄の変動も主制御装置８０によって開始される。

【００６５】

図７のＳ２０５において特別図柄が変動中（Ｓ２０５：ｙｅｓ）と判定された場合には、図９のＳ３４０に移行し、図柄変動時間（Ｓ２９５、Ｓ３１５，又はＳ３２０の変動パターンに基づく）を経過したか否かを判定する。否定判断（Ｓ３４０：ｎｏ）であれば特別遊技処理を行い、肯定判断であれば確定図柄表示処理（Ｓ３４５）を行なってから特別遊技処理を行う。確定図柄表示処理では、確定図柄を表示する旨のコマンド（図柄確定コマンド）をサブ統合制御装置８３に出力するとともに、特別図柄表示装置９，１０にコマンドを出力して確定図柄にて停止させる。

【００６６】

図７のＳ２１０において確定図柄を表示中と判定された場合には、図１０のＳ３５０に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する。否定判定の場合（Ｓ３５０：

ｎｏ）は特別遊技処理を行う。肯定判定（Ｓ３５０：ｙｅｓ）の場合は、確定図柄の表示を終了し（Ｓ３５５）、確定表示された特別図柄が大当りになる組み合わせ（配列）か否かを判定する（Ｓ３６０）。肯定判断された場合（Ｓ３６０：ｙｅｓ）は、確変フラグが１か否かを判定する（Ｓ３６５）。確変フラグが１であれば（Ｓ３６５：ｙｅｓ）、Ｓ３７０にて確変フラグを０にし、Ｓ３７５に移行する。確変フラグが１でなければ（Ｓ３６５：ｎｏ）、そのままＳ３７５に移行する。Ｓ３７５では、時短フラグが１か否かを判定する。時短フラグが１であれば（Ｓ３７５：ｙｅｓ）、Ｓ３８０にて時短フラグを０にし、Ｓ３８５に移行する。時短フラグが１でなければ（Ｓ３７５：ｎｏ）、そのままＳ３８５に移行する。

【００６７】

Ｓ３８５では条件装置作動開始処理により、大当りフラグをセットする。続くＳ３９０にて役物連続作動装置を作動させ、Ｓ３９５にて大当り開始演出処理を行なう。大当り開始演出処理では、大当り遊技を開始するコマンド及び大当り遊技に係る情報（大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等）をサブ統合制御装置８３に送信する。大当り開始演出処理が終了すると、特別遊技処理を行なう。

【００６８】

Ｓ３６０で、確定表示させた特別図柄が大当りになる表示でないと判定された場合は、確変フラグが１か否かを判定し、１であれば（Ｓ４００：ｙｅｓ）、確変回数が０か否かを判定する（Ｓ４０５）。確変回数が０であれば（Ｓ４０５：ｙｅｓ）、Ｓ４１０にて確変フラグを０にしてＳ４１５に進む。確変フラグが１でないとき（Ｓ４００：ｎｏ）又は確変回数が０ではないとき（Ｓ４０５：ｎｏ）はそのままＳ４１５に移行する。

Ｓ４１５では、時短フラグが１か否かを判定し、１であれば（Ｓ４１５：ｙｅｓ）、時短回数が０か否かを判定する（Ｓ４２０）。時短回数が０であれば（Ｓ４２０：ｙｅｓ）、Ｓ４２５にて時短フラグを０にしてＳ４３０に進む。時短フラグが１でないとき（Ｓ４１５：ｎｏ）又は時短回数が０ではないとき（Ｓ４２０：ｎｏ）はそのままＳ４３０に移行する。

【００６９】

Ｓ４３０では、現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置８３に送信し、特別遊技処理を実行する。

【００７０】

図１１に示す特別遊技処理では、主制御装置８０は、役物連続作動装置が作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する（Ｓ５００）。役物連続作動装置が作動中なら（Ｓ５００：ｙｅｓ）、大入賞口１４が開放中か否かを判断する（Ｓ５０５）。大入賞口１４の開放中ではない場合は（Ｓ５０５：ｎｏ）、ラウンド間のインターバル中により大入賞口１４が閉鎖しているのか判断する（Ｓ５１０）。インターバル中でもない場合は（Ｓ５１０：ｎｏ）、大当り終了演出中であるか判断する（Ｓ５１５）。これも否定判断の場合は（Ｓ５１５：ｎｏ）、今から大当り遊技を開始する演出に要する時間が経過したか否かを判定する（Ｓ５２０）。大当り開始演出時間が経過した場合は（Ｓ５２０：ｙｅｓ）、大入賞口開放処理（Ｓ５２５）を行なって本処理を終了（リターン）する。なお、Ｓ５００において、役物連続作動装置が作動中でないと判定された場合も本処理を終了する。

【００７１】

Ｓ５０５で大入賞口１４が開放中であると判定された場合は、図１２のＳ５５０に進み、大入賞口１４に１０個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では１０個だが、９個、８個でもよく、特に限定するものではない。大入賞口１４に１０個入賞した場合（Ｓ５５０：ｙｅｓ）にはＳ５６０に進み、大入賞口閉鎖処理を行う。そして大当りインターバル処理（Ｓ５６５）を行なって、特別遊技処理を終了する。大入賞口１４に１０個入賞していない場合（Ｓ５５０：ｎｏ）にはＳ５５５に進み、大入賞口１４の開放時間が終了したか否かを判定する。本実施例では、１５ラウンドでの大当りの場合は各ラウンドの最大開放時間は２８秒に設定している。無論、この秒数に限定するものではない。開放時間が終了した場合（Ｓ５５５：ｙｅｓ）には、Ｓ５６０に合流し、終了していない場合（Ｓ

５５５：ｎｏ）は特別遊技処理を終了する。
【００７２】
図１１のＳ５１０でインターバル中であると判定された場合は、図１２のＳ５７０に進み、大当りインターバル時間が経過したか否かを判定する。インターバル時間が経過している場合（Ｓ５７０：ｙｅｓ）は、直前に大入賞口１４が開いていたのが最終ラウンドか否かを判定する（Ｓ５７５）。最終ラウンドであれば（Ｓ５７５：ｙｅｓ）、大当り終了演出処理（Ｓ５８０）を行い、特別遊技処理を終了する。最終ラウンドでなければ（Ｓ５７５：ｎｏ）、再び大入賞口１４を開放する処理（Ｓ５８５）を行い、特別遊技処理を終了する。なお、大当りインターバル時間が経過していないと判定された場合（Ｓ５７０：ｎｏ）には、そのまま特別遊技処理を終了する。なお、大入賞口１４を開放・閉鎖する処理においては、サブ統合制御装置８３にも信号を送信する。サブ統合制御装置８３は、その信号に基づいて、現在のラウンドを把握し、該ラウンドに応じた演出を行なう。
【００７３】
図１１のＳ５１５で大当りの終了演出中であると判定された場合は、図１３のＳ６００に進み、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。大当り終了演出時間が経過した場合には（Ｓ６００：ｙｅｓ）、役物連続作動装置の作動を停止し（Ｓ６０５）、条件装置の作動を停止する（Ｓ６１０）。そして、Ｓ３００で取得した次回の遊技状態で確変に移行するか否かを判定する（Ｓ６１５）。確変に移行する場合（Ｓ６１５：ｙｅｓ）は、確変回数を設定し（Ｓ６２０）、確変フラグを１に設定し（Ｓ６２５）、Ｓ６３０に移行する。確変フラグを１にすると本実施例では特別図柄の当選確率が向上する。確変に移行しない場合（Ｓ６１５：ｎｏ）はそのままＳ６３０に移行する。なお、確定図柄が２ラウンド大当り図柄であった場合には、Ｓ６１５でｙｅｓと判定されて確変が設定される。
【００７４】
Ｓ６３０では、次回の遊技状態で時短に移行するか否かを判定する。時短に移行する場合（Ｓ６３０：ｙｅｓ）は、時短回数を設定し（Ｓ６３５）、時短フラグを１に設定し（Ｓ６４０）、大当り終了コマンドをサブ統合制御装置８３に送信する処理（Ｓ６４５）を行ない、状態指定コマンドをサブ統合制御装置８３に送信（Ｓ６５０）して特別遊技処理を終了する。時短フラグを１にすると本実施例では特別図柄の平均変動時間短縮、普通電動役物１２の開放延長機能をセットし、時短回数カウンタの値をセットする。時短に移行しない場合（Ｓ６３０：ｎｏ）はＳ６４５に直行する。なお、確定図柄が２ラウンド大当り図柄であった場合には、Ｓ６３０でｎｏと判定されて時短に移行しない。ただし時短中に確定図柄が２ラウンド大当り図柄であった場合には、Ｓ６３０でｙｅｓと判定され、時短状態が維持される。以上が特別遊技処理である。
【００７５】
図１４（ａ）にサブ統合制御装置８３により実行される演出決定処理の概要を示す。当処理は、サブ統合制御装置８３が主制御装置８０から特図変動開始コマンドを受信する（Ｓ８１０：ｙｅｓ）と起動される。特図変動開始コマンドとは、当否判定処理のＳ３３０（図８参照）にて主制御装置８０が送信するコマンドである。特図変動開始コマンドをサブ統合制御装置８３が受信すると、演出パターン決定処理（Ｓ８１５）で演出パターンを決定し、決定された演出を、演出開始処理（Ｓ８２０）にて開始して終了（リターン）する。なお、演出パターンは、特図変動開始コマンドの内容（当否判定の結果、変動時間）と、特図変動開始コマンドを受信したときにサブ統合制御装置８３が取得した乱数値によって決定される。
【００７６】
図１４（ｂ）にサブ統合制御装置８３により実行される演出図柄停止処理の概要を示す。当処理は、サブ統合制御装置８３が主制御装置８０から図柄停止コマンドを受信する（Ｓ８３０：ｙｅｓ）と起動される。図柄停止コマンドとは、当否判定処理のＳ３４５（図９参照）にて主制御装置８０が送信するコマンドである。図柄停止コマンドをサブ統合制御装置８３が受信すると、演出図柄確定表示処理を実行（Ｓ８３５）して終了（リターン）する。

【００７７】
Ｓ８１５の処理によって決定される演出パターンのうち、特定演出と呼ばれるものを図１５に示す。パチンコ機５０では特定演出として戦闘機リーチ、鬼退治リーチ、およびカーリーチの3種類備えており、戦闘機リーチは、演出図柄表示装置６には図２０に示すような演出画像が表示される。戦闘機リーチでは、まず演出画像として手前方向へ飛んでいる敵機と、それを追いかける自機が画面の奥に表示される（図２０（ａ））。この画面には「ボタンを押してミサイルを発射！　見事敵を撃墜させたら大当り！」と表示される。遊技者が演出ボタン６７を押すと、ミサイルが発射され（図２０（ｃ））、敵機を撃墜すると（図２０（ｄ））、演出図柄９１が揃って大当りになる（図２０（ｅ））演出となっている。一方、抽選結果がハズレの場合は、敵機にミサイルをかわされ、演出図柄がハズレ配列にて確定表示される（図示省略）。なお、演出ボタン６７を押すと、スピーカ６６から効果音（ミサイルの発射音を模した音）が出力される。また、遊技者が演出ボタン６７を押さなくても、所定時間が経過するとミサイルが発射される。ミサイルは大きさや色が期待度に応じて異なっており、ミサイルが大きいほど期待度が高く、最も期待度の低い色が灰色、次が青、最も期待度の高い色が赤となっている。また、ミサイルが大きいほど発射音を模した音の音量も大きくなる。

【００７８】
戦闘機リーチは図１５に示す演出パターン１～４のいずれかがＳ８１５の処理によって選択された場合に発生する。これらのうち、演出パターン１，２がハズレの場合に設定され、演出パターン３，４が当りの場合に設定される。演出パターン１または演出パターン３の場合は、特別期間がなく、演出パターン２または演出パターン４の場合は、特別期間が１０秒となっている。ここで特別期間について図１７、１８を用いて説明する。図１７は、特別期間を有する演出パターン（例えば演出パターン２や４）が実行された場合のタイムチャートの一例を示しており、上から特別図柄の変動、操作手段（演出ボタン６７のこと）が操作されたか否か（「された」がｏｎ）、特定演出音が出力されるか否か（「される」が出力、「されない」が非出力）、操作予告音が出力されるか否か（「される」が出力、「されない」が非出力）を示している。特別図柄の変動とは、当該特定演出に係る特別図柄の変動を示すもので、通常の、つまり特定演出ではない演出から特定演出に発展する前から変動は開始される。なお、特別図柄が変動および停止されると、これに同期して演出用の図柄（演出図柄という）も演出図柄表示装置６の画面上で変動および停止される。特定演出音とは前記演出図柄の変動および停止を盛り上げるためにスピーカ６６から出力される音である（操作予告音については後述）。図１８は図１７と同様のタイムチャートを、特別期間がない演出パターン（例えば演出パターン１や３）について示したものである。両図を比較すると分かるように、特別期間においては、特定演出音が出力されなくなり、特別期間が終了すると再び特定演出音が出力される。非特別期間における特定演出音は、予め設定された音量にて出力される（設定の方法についいは後述）。

【００７９】
なお、前兆演出とは、特別期間が発生することを遊技者に予告するための演出であり、図２０（ｂ）に示したものがその一例である。図２０は戦闘機リーチの説明図であるが、図２０（ｂ）では戦闘機とは関連の薄いスピーカの絵が表示され、その中央に「？」が表示されている。この前兆演出により、特別期間が発生して、特定演出音が出力されなくなる可能性があることを遊技者に示唆している。図２０（ｂ）の画像は短時間（例えば０．５ｓ）だけ表示され、戦闘機リーチの雰囲気や遊技興趣を損なうことはない。また、図18に示したタイムチャートでは、特別期間がないにも関わらず前兆演出が存在するが、これは、特別期間が発生することを前兆演出により確定させないため（いわゆるガセ）である。戦闘機リーチでは、特別期間の有無、および当否に関わらず前兆予告が発生する。また、図１７，１８のいずれにおいても、前兆演出の存在を明示するために、横方向は不均一なスケールで表示している。また、図２０（ｃ）において、画面の右下に符号９２が付されている「６．２３経過」という表示は、現在が特別期間であって、該特別期間が開始されてからの経過時間（ｓ）を示している。すなわち、図２０（ｃ）は、特定演出音が出力

されない状態であり、この状態が開始されてから６．２３ｓ経過していることになる。図１５によれば戦闘機リーチの特別期間は１０ｓ（図１５では１０秒と表記）であったから、この特別期間はあと３．７７ｓで終了することになる。また、当然のことながら、演出パターン１または３の場合は特別期間が存在しないため、経過時間の表示は行われない。

【００８０】

図１５に戻る。演出パターン１～４が発生する確率は、５０％：１０％：５％：３５％となっている（いずれも戦闘機リーチが行なわれる場合の振分確率）。つまり、戦闘機リーチにおいて特別期間が存在した場合の当選確率は、３５÷（１０＋３５）＝約７７．７％となる。一方、戦闘機リーチにおいて特別期間が存在しない場合の当選確率は、５÷（５０＋５）＝約９．１％となる。つまり、戦闘機リーチにおいては、特別期間が存在しない場合よりも、特別期間が存在する場合の方が、大当りになる期待度（信頼度ともいう）が高いことになる。

【００８１】

第２の特定演出である鬼退治リーチでは、演出図柄表示装置６には図２１に示すような演出画像が表示される。ただし図２１では後述する説明の便宜上、鬼退治リーチとなる図柄変動の1回前の図柄変動から示している。実質的な鬼退治リーチは図２１（ｅ）～図２１（ｇ）に示すもので、演出図柄表示装置６に桃太郎と鬼が対峙する画像が出力される。この画面には「ボタンを押して桃太郎を応援しよう！」と表示される。遊技者が演出ボタン６７を押すと、桃太郎の「エィッ」「ヤァッ」または「トオッ」という声がスピーカ６６から出力され、桃太郎が刀で鬼に切りかかる。なお、3種類の声の内、どれが出るかによって大当りになる期待度を表す。また、声の違いに合わせて犬、猿、雉の内のどれかが鬼に襲いかかり、どの家来かによっても大当りになる期待度を表す。そして図２１（ｆ）に示すように、前兆演出の画像が表示され、図２１（ｇ）に示すように、鬼を倒すと演出図柄９１が揃って大当りとなる（図２１（ｈ））。ただしこれは当る場合であり、ハズレの場合は鬼の反撃を受けて桃太郎が撤退し、演出図柄がハズレ配列で停止する(図示省略)。 なお、特別期間においては、戦闘機リーチと同様、画像の右下に経過時間９２が表示される。そして鬼退治リーチでは戦闘機リーチとは異なり、特別期間がない演出パターンの中には、前兆演出が発生しないものがある。具体的には、演出パターン６および１０では、前兆演出が発生しない。前兆演出が発生しない演出パターンでは、図２１（ｅ）の画像から図２１（ｇ）の画像に移行する。逆に、特別期間が存在する演出パターンでは必ず前兆演出が行なわれる。

【００８２】

鬼退治リーチは図１５に示す演出パターン５～１２のいずれかがＳ８１５の処理によって選択された場合に発生する。これらのうち、演出パターン５～８がハズレの場合に設定され、演出パターン９～１２が当りの場合に設定される。演出パターン７または演出パターン１１の場合は、特別期間が１０秒であり、演出パターン８または演出パターン１２の場合は、特別期間が２０秒であり、その他の演出パターンの場合は特別期間が無しとなっている。これらの演出パターン５～１２が発生する確率は図１５に示しているように、２５％：２０％：１０％：８％：４％：６％：１２％：１５％となっている（いずれも鬼退治リーチが行なわれる場合の振分確率）。つまり、特別期間が１０秒の場合の当選確率は、１２÷（１２＋１０）＝約５５％となる。一方、特別期間が２０秒の場合の当選確率は、１５÷（１５＋８）＝約６５％となる。特別期間がない場合の当選確率は、（６＋４）÷（６＋４＋２５＋２０）＝約１５．３％となる。つまり、鬼退治リーチにおいても、特別期間が存在しない場合よりも、特別期間が存在する場合の方が、大当りになる期待度が高いことになる。つまり、当否判定の結果が当選であった場合においては、長い方（具体的には２０秒）の音量パターンを高い確率で選択する。また、当る場合のトータルで見ると、特別期間の存在する音量パターンが選ばれるのは（１５＋１２）÷（１５＋１２＋６＋４）＝約７３％となる。一方、はずれる場合のトータルでは、特別期間の存在する音量パターンが選ばれるのは（８＋１０）÷（８＋１０＋２０＋１５）＝約３４％となる。このように当る場合は外れる場合よりも高い確率で特別期間の存在する音量パターンが選ば

れる設計となっている。

【００８３】

第３の特定演出であるカーリーチでは、まず演出画像として演出図柄表示装置６には図２２（ａ）に示すように、道路を疾走する車が表示される。この画面には「岩を回避したら大当り！」と表示され、ジョグダイヤル６８を操作して、車を左右に移動させる（図２２（ｂ））。抽選結果が当りの場合、岩を回避することに成功し（図２２（ｃ））、大当りになる（図２２（ｅ））。一方、抽選結果がハズレの場合は、岩に接触し（図２２（ｄ））、演出図柄９１のハズレ配列が表示される（図２２（ｆ））。

【００８４】

カーリーチは図１５に示す演出パターン１３～１５のいずれかがＳ８１５の処理によって選択された場合に発生する。これらのうち、演出パターン１３，１４がハズレの場合に設定され、演出パターン１５が当りの場合に設定される。これらの演出パターン１３～１５が発生する確率は図１５に示しているように、３５％：２５％：４０％となっている（いずれもカーリーチが行なわれる場合の振分確率）。つまり、カーリーチが発生した場合の当選確率は、２５÷（３５＋２５）＝約４２％となる。なお、カーリーチにおいては演出パターン１３～１４のいずれも特別期間が存在せず、従って前兆予告も発生しない。

【００８５】

サブ統合制御装置８３により実行される演出ボタン処理の概要を図１６のフローチャートに示す。当処理は演出ボタン６７が押される（Ｓ７００：ｙｅｓ）と起動し、特定演出を実行中か否かを判定する（Ｓ７０５）。肯定判断の場合（Ｓ７０５：ｙｅｓ）は、Ｓ７１５に移行し、操作予告音（単に予告音ともいう）をスピーカ６６から出力するか否かを判定する。この判定は、現在変動中の特別図柄が当たる場合には肯定判定されやすく、当らない場合は否定判定されやすく構成されている。サブ統合制御装置８３にて発生させた乱数値が用いられる。否定判断の場合は当処理を終了（リターン）し、肯定判断の場合（Ｓ７１５：ｙｅｓ）は、Ｓ７２０に移行し、予告音選択処理を実行する。予告音選択処理では現在実行中の特定演出の種類および期待度に合った効果音が予告音として選択される。例えば、現在実行中の特定演出が戦闘機リーチであれば、ミサイルの発射音を模した音が予告音として選択され、鬼退治リーチであれば、桃太郎の声が予告音として選択される。こうして予告音が選択されると、Ｓ７２５にて予告音を出力するためのコマンドをスピーカ６６に送信し、当処理を終了する。

【００８６】

Ｓ７０５が否定判断された場合はＳ７３０に移行し、現在が待機中か否かを判定する。待機中でない、すなわち遊技中の場合は当処理を終了し、待機中の場合はＳ７３５に移行し、音量調整処理を行なってから当処理を終了する。音量調整処理（Ｓ７３５）を実行すると、演出図柄表示装置６の画面に図２３（ａ）のような画像が表示される。この画像が表示された状態でジョグダイヤル６８を左右に回転させると、画像の下部に並列表示された長方形のドット９４の内、黒いものの数が増減する。図２３（ａ）は黒いドット９４が６個あって最大音量を示す８個よりは小さいものの、かなり大きな音量を示しており、図２３（ａ）は黒いドット９４が３個あって最小音量を示す１個よりやや大きい程度の音量を示している。所望の音量になるよう遊技者がジョグダイヤル６８を回転させ、演出ボタン６７を押すと、その時に表示されている黒いドット９４の数に応じた音量が設定される。ジョグダイヤル６８が回転されることも、演出ボタン６７が押されることもなく所定時間（例えば１５秒）が経過すると、その時に表示されている黒いドット９４の数に応じた音量が設定される。なお、音量調整処理（Ｓ７３５）を実行すると図２３（ａ）のような画像が表示される、と前述したが、図２３（ａ）に示した画像は一例であり、実際には現在設定中の音量に対応した個数の黒いドット９４が表示される。

【００８７】

つまり、演出ボタン処理によれば、特定演出の最中に演出ボタン６７を押すと、スピーカ６６から操作予告音を発することにより、遊技者の遊技興趣を高めることができる。また、操作予告音の音量は制御しないので、現在が特別期間であるか否かに関わらず、設定

されている音量で予告音が出力されることになる。これについて図１９に示す。特別期間が存在する演出パターンにおいては前述のとおり、特別期間においては特定演出音が出力されない。この特別期間に演出ボタンを押すと、操作予告音が一定の音量で出力される。なお、特別期間ではない期間（例えば前兆演出の最中）に演出ボタンを押しても、設定されている音量で予告音は出力されるが、特別期間では特定演出音が出力されないので、遊技者は明瞭に予告音を聞くことができる。なお、図１９は前兆演出が存在する図となっているが、前兆演出がない演出パターンにおいても同様の効果がある。また、待機中に演出ボタン６７を押すと、特定演出音や操作予告音の音量を調整することができる。

【００８８】

ここで図２１（ａ）～図２１（ｄ）について説明する。前述のとおり、図２１（ａ）は鬼退治リーチとなる図柄変動の1回前の図柄変動を示している。この画像の左下に表示されているのは第１始動口１１に係る保留記憶の数を表しており、本図では保留記憶が３個あることを示している。このうち、最も古い保留記憶については通常の保留図柄９３とは異なるスピーカ型の保留図柄９５となっている。これは、Ｓ１２０の処理により送信された先読みコマンドに基づいて演出図柄表示装置６に表示されたものである。具体的には先読みコマンドを受信したサブ統合制御装置８３が、特別期間が存在する特定演出を行なうと決定し、それに対応してスピーカ型の保留図柄９５が表示される。図２１（ａ）で行われていた中図柄の変動が停止し、ハズレ態様で確定した様子を示すのが図２１（ｂ）である。次の図柄変動が行なわれている様子を示すのが図２１（ｃ）である。ここではスピーカ型の保留図柄９５に対応する保留記憶が消化され、保留記憶の数が２個となっている。そして左の演出図柄が「３」で停止され、続いて右の演出図柄も「３」で停止され、リーチとなった状態を示すのが図２１（ｄ）である。該状態から、図２１（ｅ）以降の鬼退治リーチへと発展していく。

【００８９】

以上の様に構成されたパチンコ機５０によれば、現在、設定されている音量にて初めから最後まで特定演出音が出力される場合（図１８の音量パターン）よりも、特別期間が存在する場合（図１７の音量パターン）の方が、当選時に選択される確率が高いので、演出音を出力しなくても遊技者に期待感を与えることができるようになる。さらに特別期間が存在する音量パターンはハズレ時にも出現するので、特定演出音が出力されなくなる機会が多く、ホールの静音化に貢献できる。しかも演出音の音量を遊技者が好む音量に調整可能にしつつも、特別期間中における音量は遊技者によって変更できないので、演出音の音量を小さくする期間が減ることはない。また、特定演出音がなくなる専用の画像演出を設けるのではなく、同じ種類の擬似演出であっても、図１８に示したような音量が変化しない音量パターンが存在するので、遊技者に演出の良さを伝えることができる。特に鬼退治リーチでは、特別期間の長さが異なるパターンを備え、特別期間が長い方が、当選時に選択される確率が高いので、特定演出音のない期間に対して、遊技者は期待感を抱きやすい。また、特別期間は、特定演出が開始されてから所定時間経過後に実行されるが、これに反し、特定演出の開始から特別期間になる構成であると、初めて、その特定演出を見た遊技者は、普段の特定演出の演出音を聞いたことがないので、そのような演出だと思ってしまい、その変動への期待を特に持つことがない。これに対し、前記実施例の様に途中で特別期間が開始されれば、今まで出力されていた演出音から、音の変化を感じることができ、初めて、特定演出を見た遊技者であっても、当該変動に期待するようになる。更に特別期間は、特定演出が終了する前に終わるので、該特定演出中に元の音量の演出音が出力され、スピーカ６６などの故障であると遊技者が誤解するのを防止することもできる。

【００９０】

なお、急に特定演出音が出力されなくなると遊技者がスピーカ６６等の故障と勘違いする恐れがあるが、特別期間中の経過時間９２を表示するのでその恐れは少ない。更に、演出ボタン６７を操作することで当否判定結果に応じた予告演出音が出力されるので、スピーカ６６の故障と勘違いされる恐れはない。この予告演出音は現在、設定されている音量にて出力され、しかも特定演出音が出力されない特別期間に出力されれば、特定演出音に

邪魔されることなく聞くことができる。また、特別期間が開始される前に前兆演出が行なわれた場合には、遊技者はスピーカ６６以外の構成の故障でもなく、演出的に特定演出音の音量が小さくなったことを理解することができる。また、前兆演出が行なわれても特別期間にならない演出パターンが存在するので、特別期間になって欲しかったと遊技者に思わせることができる。

【００９１】

ここで本実施例の構成と、本発明の構成要件との対応関係を示す。Ｓ２８５の処理が本発明の「当否判定手段」に相当し、演出図柄表示装置６が本発明の「演出表示装置」に相当し、Ｓ８２０の処理が本発明の「特定演出実行手段」に相当し、図１８に示した特定演出音の音量パターンが本発明の「第１音量パターン」に相当し、図１７に示した特定演出音の音量パターンが本発明の「第２音量パターン」に相当し、Ｓ８１５の処理が本発明の「音量パターン選択手段」と「特定演出選択手段」を兼ねたものに相当し、Ｓ７３５の処理が本発明の「音量設定手段」に相当し、図２０（ｃ）および図２１（ｇ）において、経過時間を表示する処理が本発明の「経過時間報知手段」に相当し、Ｓ７２５の処理が本発明の「予告音発生手段」に相当し、図２０（ｂ）および図２１（ｆ）の画像を表示する処理が本発明の「前兆演出実行手段」に相当し、Ｓ１１０の処理が本発明の「数値データ抽出手段」と「保留記憶手段」を兼ねたものに相当し、第１始動口１１および第２始動口１２が本発明の「始動口」に相当し、Ｓ１１５の処理が本発明の「数値データ確認手段」に相当し、図２１（ａ）において、スピーカ型の保留図柄９５を表示する処理が本発明の「前報知手段」に相当し、演出ボタン６７が本発明の「操作手段１」及び参考例の「操作手段」に相当し、ジョグダイヤル６８が本発明の「音量指示手段」に相当し、戦闘機リーチおよび鬼退治リーチが本発明の「特定音量変化演出」に相当する。なお、カーリーチは音量パターンが第１音量パターン（特別期間が存在しない音量パターン）のみであるため、本発明の「特定演出」には相当するが、「特定音量変化演出」には相当しない。

［他の実施例］

【００９２】

前記実施例では遊技機をパチンコ機５０として構成したが、回胴式遊技機に適用してもよい。また、演出パターンに応じて音量パターンを決定するのではなく、音量パターンは別途選択する構成としてもよい。また、特別期間では特定演出音が全く出力されなくなるのではなく、遊技者が設定した音量よりも小さくなるだけでもよい。また、ある特定演出は特別期間において無音になるが、他の特定演出は特別期間において音が小さくなるように構成してもよい。更に、演出パターン以外の条件（例えば当否判定の結果や遊技状態）に応じて、同じ演出パターンであっても特定演出音が全く出力されなくなったり音量が小さくなったりするように構成してもよい。また、特別期間における音量は、段階的に下げていく構成にしてもよい。逆に特別期間から非特別期間に戻る際の音量を、段階的に上げていく構成にしてもよい。

【００９３】

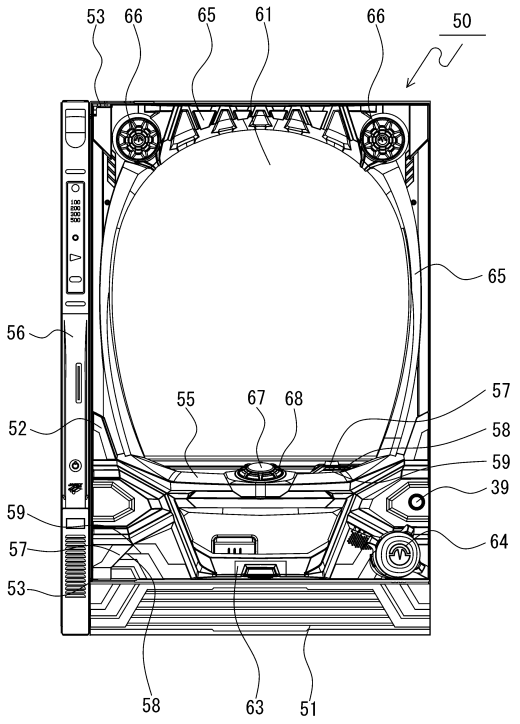
前兆演出は短時間だけ表示されるものでなくてもよい。例えば、本来の演出画像（例えば図２０（ａ）や図２１（ｅ）のような画像）をフェードアウトさせつつ前兆演出をフェードインし、更に前兆演出をフェードアウトさせつつ本来の演出画像をフェードインさせるようなものであってもよい。また、前兆演出を本来の演出画像に重ねて薄く表示するように構成してもよい。

【００９４】

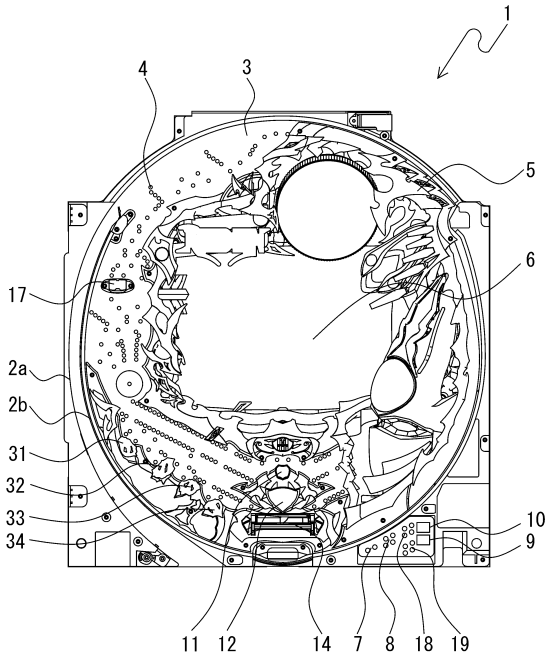
一つの音量パターンの中に複数の特別期間が存在してもよい。すなわち、1回の変動で１回、無音状態になったあと特定演出音の出力が再開され、再び無音状態になる音量パターンがあってもよい。また、１回目の特別期間では特定演出音が急に出力されなくなり、２回目の特別期間では特定演出音の音量が段階的に小さくなっていく音量パターンにしてもよい。また、前記実施例は図柄の変動中は音量を調整できない構成であったが、図柄の変動中であっても特別期間でなければ音量調整が可能に構成してもよい。

【００９５】
遊技者が音量を調整できない機種に本発明を適用してもよい。こうした機種においては、非特別期間では一定の音量で特定演出音が出力され、特別期間では特定演出音が出力されない構成とすることが考えられる。または、遊技者が音量を調整することはできない一方で、サブ統合制御装置８３は適宜出力するコマンドによりスピーカ６６を制御して、様々な音量の特定演出音を出力する構成としてもよい。
【００９６】
前記鬼退治リーチでは、外れる場合に特別期間の存在する音量パターンが選ばれる確率が約３４％となっていたが、５０％以上の確率で特別期間の存在する音量パターンが選ばれるように構成し直してもよい。その場合も、当る場合に特別期間の存在する音量パターンが選ばれる確率（前記鬼退治リーチでは約７３％）よりも低くすれば、特別期間に対する遊技者の期待を維持することができる。
【００９７】
また、パチンコ機５０は払出制御装置８１を備え、払出装置７３により遊技球を払い出すものであったが、このような実体のある遊技球を払い出さずに、賞球数に対応する数値データを遊技者に付与する遊技機に本発明を適用しても良い。なお、こうした遊技機では、発射に用いる遊技球を遊技機内で循環して繰り返し用いるように構成されるのが一般的である。
【符号の説明】
【００９８】
６：演出図柄表示装置　　５０：パチンコ機
８０：主制御装置　　８３：サブ統合制御装置
６６：スピーカ　　６７：演出ボタン　　６８：ジョグダイヤル

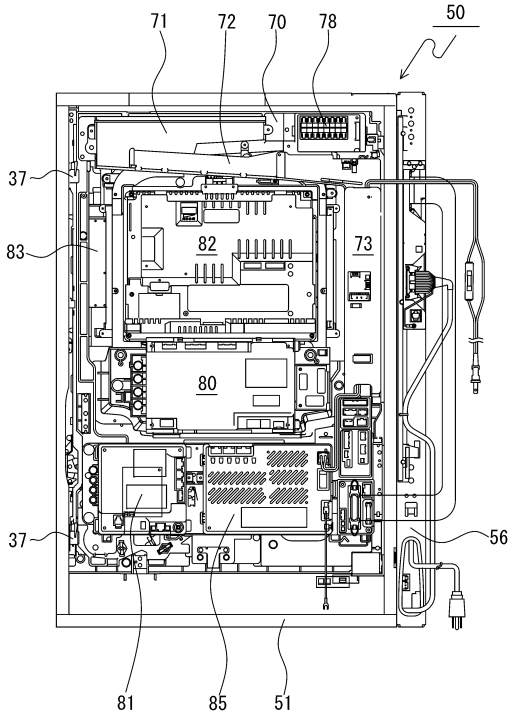
【図１】



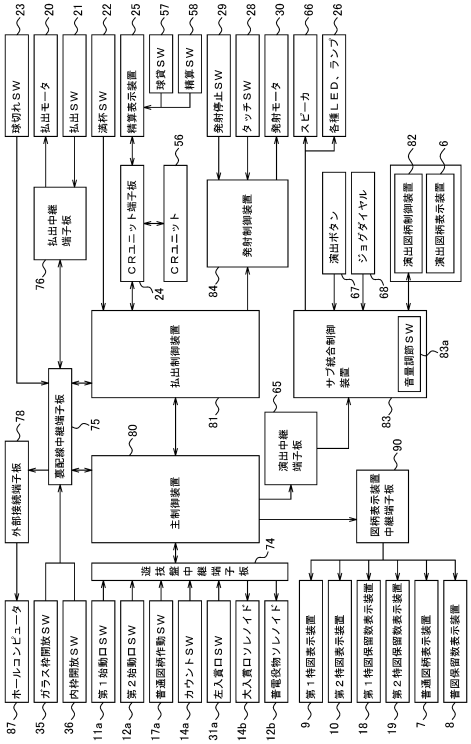
【図２】



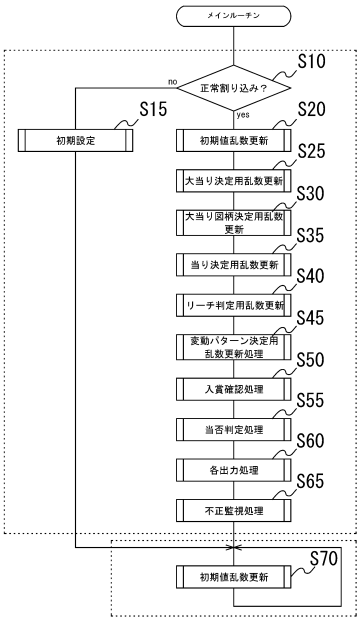
【図３】


71
72
70
78
50
37
83
82
73
80
37
56
81
85
51

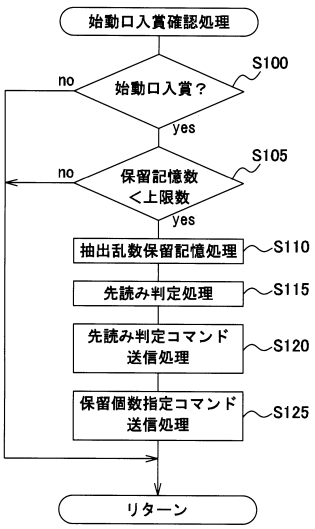
【図４】


球切れSW
払出モータ
払出SW
流杯SW
精算表示装置
球貸SW
精算SW
発射停止SW
タッチSW
発射モータ
スピーカ
各種LED、ランプ
払出中継端子板
CRユニット端子板
CRユニット
発射制御装置
演出ボタン
ジョグダイヤル
演出図柄制御装置
演出図柄表示装置
払出制御装置
サブ統合制御装置
音量調節SW
裏配線中継端子板
演出中継端子板
外部接続端子板
主制御装置
図柄表示装置中継端子板
賞球中継端子板
ホールコンピュータ
ガラス枠開放SW
内枠開放SW
第１始動口SW
第２始動口SW
普通図柄作動SW
カウントSW
左入賞口SW
大入賞口ソレノイド
賞球役物ソレノイド
第１特図表示装置
第２特図表示装置
第１特図保留数表示装置
第２特図保留数表示装置
普通図柄表示装置
普図保留数表示装置

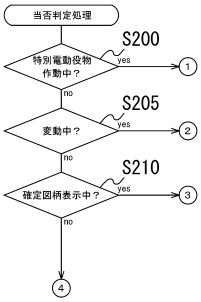
【図５】


メインルーチン
S10
正常割り込み？
no
yes
S15
初期設定
S20
初期値乱数更新
S25
大当り決定用乱数更新
S30
大当り図柄決定用乱数更新
S35
当り決定用乱数更新
S40
リーチ判定用乱数更新
S45
変動パターン決定用乱数更新処理
S50
入賞確認処理
S55
当否判定処理
S60
各出力処理
S65
不正監視処理
S70
初期値乱数更新

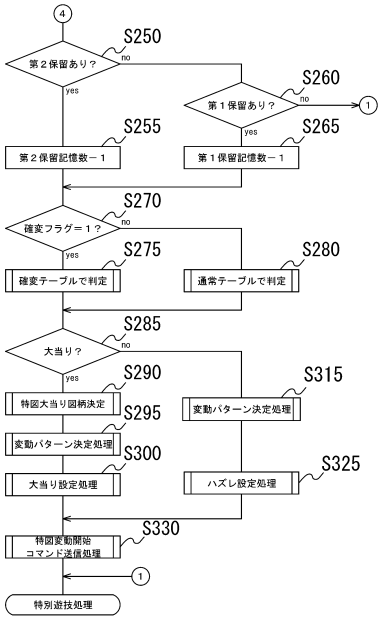
【図６】


始動口入賞確認処理
S100
始動口入賞？
no
yes
S105
保留記憶数＜上限数
no
yes
S110
抽出乱数保留記憶処理
S115
先読み判定処理
S120
先読み判定コマンド送信処理
S125
保留個数指定コマンド送信処理
リターン

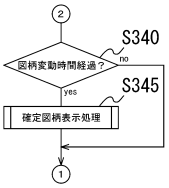
【図７】


当否判定処理
S200
特別電動役物作動中？
yes
1
no
S205
変動中？
yes
2
no
S210
確定図柄表示中？
yes
3
no
4

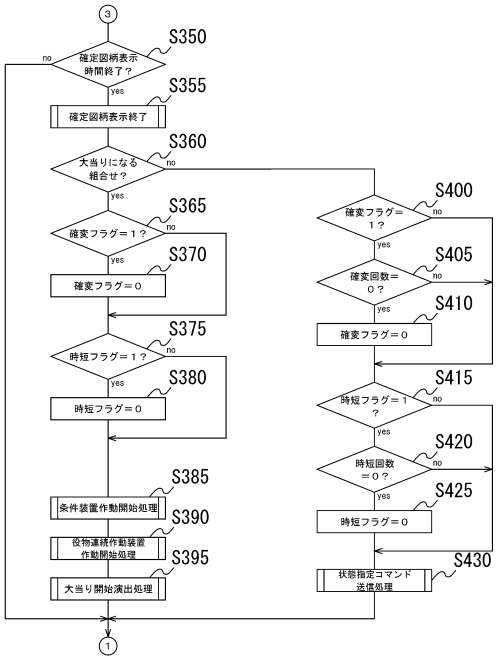
【図８】


4
S250
第２保留あり？
no
yes
S260
第１保留あり？
no
1
yes
S255
第２保留記憶数－１
S265
第１保留記憶数－１
S270
確変フラグ＝１？
no
yes
S275
確変テーブルで判定
S280
通常テーブルで判定
S285
大当り？
no
yes
S290
特図大当り図柄決定
S315
変動パターン決定処理
S295
変動パターン決定処理
S300
大当り設定処理
S325
ハズレ設定処理
S330
特図変動開始コマンド送信処理
1
特別遊技処理

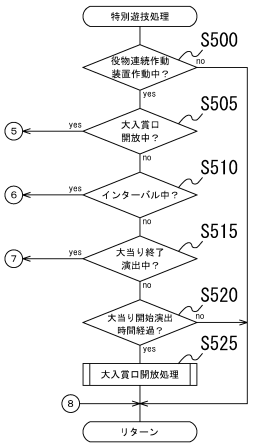
【図９】


2
S340
図柄変動時間経過？
no
yes
S345
確定図柄表示処理
1

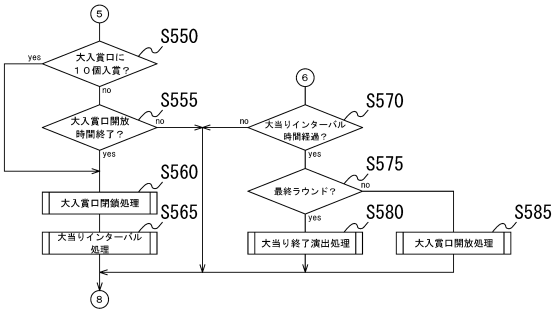
【図１０】


3
S350
確定図柄表示時間終了？
no
yes
S355
確定図柄表示終了
S360
大当りになる組合せ？
no
yes
S365
確変フラグ＝１？
no
yes
S370
確変フラグ＝０
S375
時短フラグ＝１？
no
yes
S380
時短フラグ＝０
S385
条件装置作動開始処理
S390
役物連続作動装置作動開始処理
S395
大当り開始演出処理
S400
確変フラグ＝１？
no
yes
S405
確変回数＝０？
no
yes
S410
確変フラグ＝０
S415
時短フラグ＝１？
no
yes
S420
時短回数＝０？
no
yes
S425
時短フラグ＝０
S430
状態指定コマンド送信処理
1

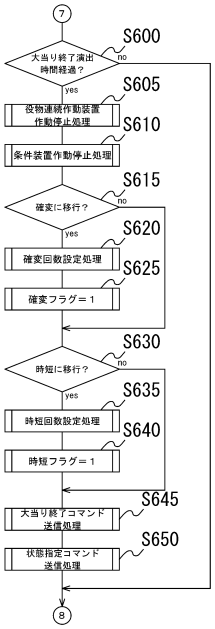
【図１１】



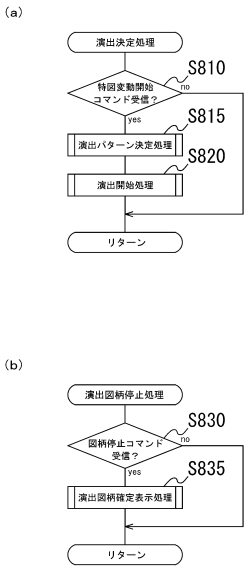
【図１２】



【図１３】



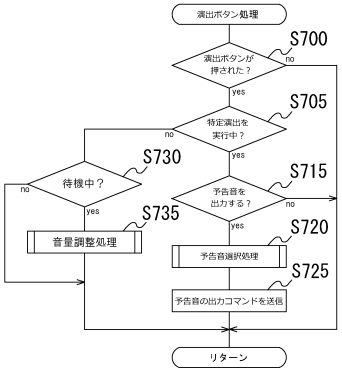
【図１４】



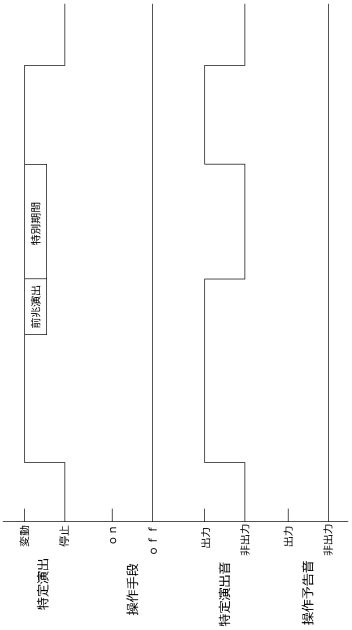
【図１５】

スーパーリーチ	抽選結果	演出パターン	発生確率
戦闘機リーチ	ハズレ	演出パターン１　（特別期間　無）	５０％
	ハズレ	演出パターン２　（特別期間　有　１０秒）	１０％
	当り	演出パターン３　（特別期間　無）	５％
	当り	演出パターン４　（特別期間　有　１０秒）	３５％
鬼退治リーチ	ハズレ	演出パターン５　（特別期間　無）	２５％
	ハズレ	演出パターン６　（特別期間　無）	２０％
	ハズレ	演出パターン７　（特別期間　有　１０秒）	１０％
	ハズレ	演出パターン８　（特別期間　有　２０秒）	８％
	当り	演出パターン９　（特別期間　無）	４％
	当り	演出パターン１０（特別期間　無）	６％
	当り	演出パターン１１（特別期間　有　１０秒）	１２％
	当り	演出パターン１２（特別期間　有　２０秒）	１５％
カーリーチ	ハズレ	演出パターン１３（特別期間　無）	３５％
	ハズレ	演出パターン１４（特別期間　無）	２５％
	当り	演出パターン１５（特別期間　無）	４０％

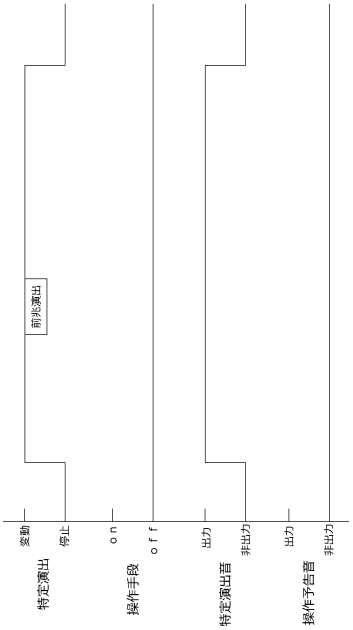
【図１６】



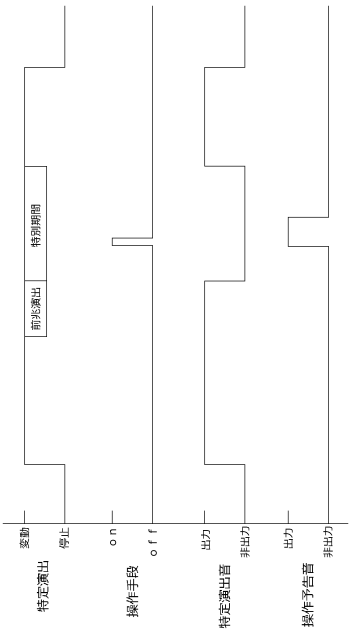
【図１７】



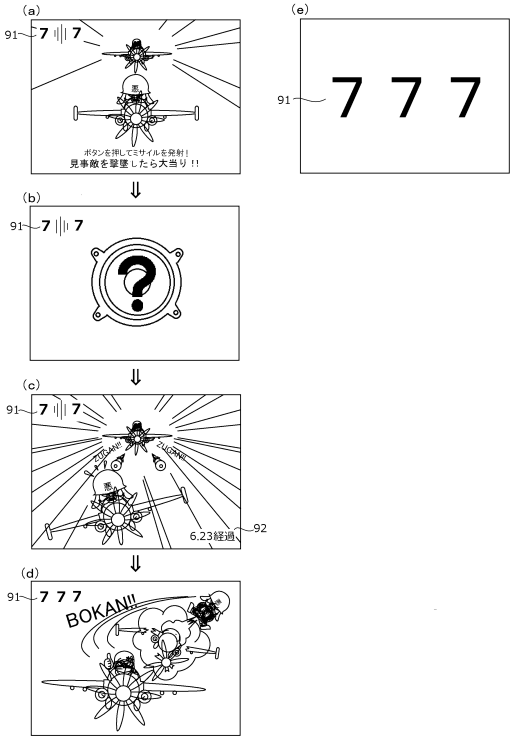
【図１８】



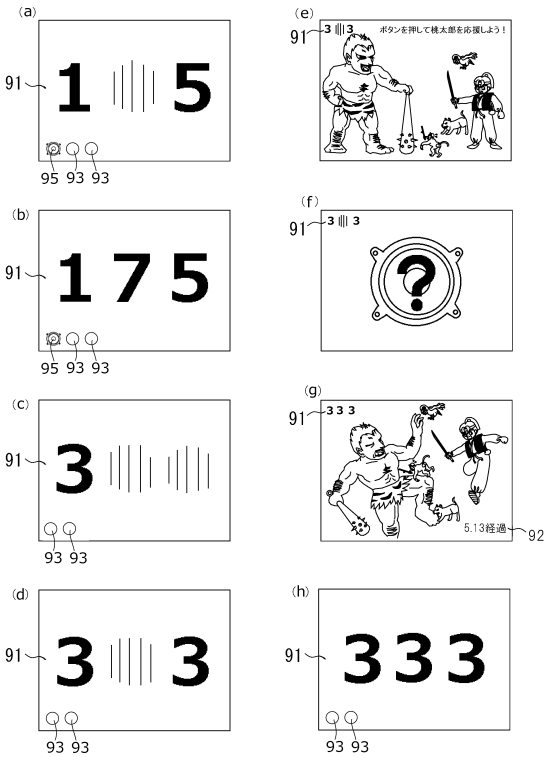
【図１９】



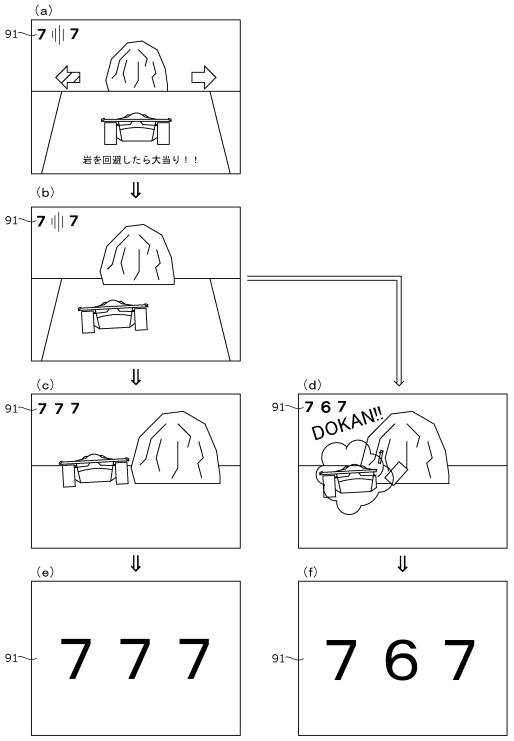
【図２０】



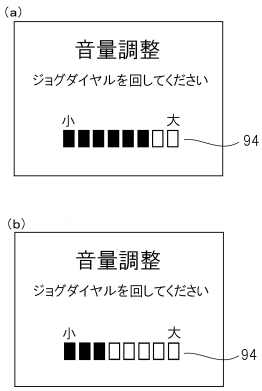
【図２１】



【図２２】



【図２３】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００５－１５２２６９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１３６０４３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１４６２９７（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－２８８０２０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０５２０８９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２
Ａ６３Ｆ　　５／０４