

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2020-444
(P2020-444A)

(43) 公開日 令和2年1月9日(2020.1.9)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F I
A63F 7/02 304D
A63F 7/02 320

テーマコード (参考)
2C088
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 51 頁)

(21) 出願番号	特願2018-122142 (P2018-122142)	(71) 出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(22) 出願日	平成30年6月27日 (2018. 6. 27)	(74) 代理人	110000291 特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
		(72) 発明者	安藤 康晃 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	佐々木 浩司 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

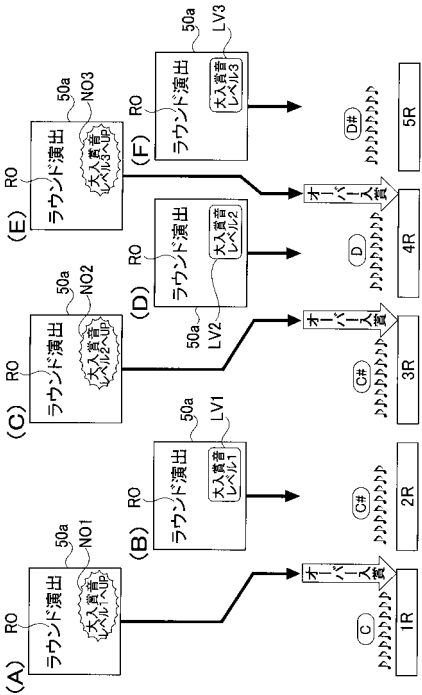
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】入賞音による興趣性を向上させることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】パチンコ遊技機P Y 1は、大当たりで当選すると、大入賞口14を開放可能な大当たり遊技を実行可能である。演出制御用マイコン121は、大入賞口14への遊技球の入賞に基づいて大入賞音を発生させることが可能である。そして演出制御用マイコン121は、前のラウンド遊技で遊技球が大入賞口14に入賞した数が所定数(8球)よりも多いことに応じて、現時点でのラウンド遊技における大入賞音を変化させることが可能である。

【選択図】図29



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御する遊技機において、

遊技媒体が入賞可能な入賞部と、

前記入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて入賞音を発生させることが可能な入賞音制御手段を備え、

前記入賞音制御手段は、前記入賞部へ遊技媒体が入賞した数に応じて前記入賞音を変化可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】**【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機や回胴式遊技機（スロットマシン）等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機の一例としてパチンコ遊技機には、遊技球（遊技媒体）が入賞（入球）可能な入賞部が設けられている。入賞部には、遊技球の入球のし易さが変化しない固定入賞部（固定始動口、普通入賞口）、遊技球の入球のし易さが変化可能な可変入賞部（可変始動口）、特別遊技状態（大当たり遊技状態）にて開放可能な特別入賞部（大入賞口）等がある。ここで下記特許文献 1 には、固定入賞部への遊技球の入賞に基づいて、入賞音が発生するようになっている。そのため、入賞音が発生することで、遊技者は遊技球が固定入賞部へ入賞したことに容易に気付くことができるようになっている。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開平 5 - 1 3 7 8 3 8 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

30

しかしながら近年では、入賞部への遊技媒体への入賞に基づいて、入賞音が発生し得るのは、遊技者にとってあたりまえになっている。従って、入賞音によって遊技者に与える興趣性を向上すべく、入賞音には改善の余地があった。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題は、入賞音による興趣性を向上させることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明の遊技機は、

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御する遊技機において、

40

遊技媒体が入賞可能な入賞部と、

前記入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて入賞音を発生させることが可能な入賞音制御手段を備え、

前記入賞音制御手段は、前記入賞部へ遊技媒体が入賞した数に応じて前記入賞音を変化可能であることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】**【0007】**

本発明の遊技機によれば、入賞音による興趣性を高めることが可能である。

【図面の簡単な説明】

50

【 0 0 0 8 】

【図 1】実施形態に係る遊技機の斜視図である。

【図 2】同遊技機が備える遊技機枠の構造を示す斜視図である。

【図 3】実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図 4】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。

【図 5】図 4 に示す A 部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図 6】同遊技機の遊技制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】同遊技機の演出制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 8】当たり種別判定テーブルである。

【図 9】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

10

【図 10】(A) は大当たり判定テーブルであり、(B) はリーチ判定テーブルであり、(C) は普通図柄当たり判定テーブルであり、(D) は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図 11】特図変動パターン判定テーブルである。

【図 12】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図 13】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 14】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 15】センサ検出処理のフローチャートである。

【図 16】ゲート通過処理のフローチャートである。

【図 17】普通動作処理のフローチャートである。

20

【図 18】特別動作処理のフローチャートである。

【図 19】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 20】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 21】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 22】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 23】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 24】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 25】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図 26】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図 27】大入賞口センサ検出処理のフローチャートである。

30

【図 28】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 29】演出例を説明するための図である。

【図 30】演出例を説明するための図である。

【図 31】演出例を説明するための図である。

【図 32】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 33】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図 34】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 35】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 36】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 37】変動演出開始処理のフローチャートである。

40

【図 38】ラウンド演出選択処理のフローチャートである。

【図 39】大入賞口入賞演出処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

1. 遊技機の構造

本発明の実施形態であるパチンコ遊技機 P Y 1 について、図面に基づいて説明する。なお、以下の説明においてパチンコ遊技機 P Y 1 の各部の左右方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の前方向をパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の後方向をパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から離れる

50

方向として説明する。

【0010】

図1に示すように、実施形態のパチンコ遊技機PY1は、遊技機枠2を備えている。遊技機枠2は、図2に示すように、外枠22と内枠21と前扉23（前枠）とを備えている。外枠22は、パチンコ遊技機PY1の外郭部を形成する縦長形状の枠体である。内枠21は、外枠22の内側に配置されていて、後述の遊技盤1を取付ける縦長形状の枠体である。前扉23は、外枠22及び内枠21の前面側に配置されていて、遊技盤1を保護する縦長形状のものである。前扉23は、遊技者に正対する部分であり、種々の飾り付けがなされている。

【0011】

遊技機枠2は、左端側にヒンジ部24を備えて構成されている。このヒンジ部24により、前扉23は、外枠22及び内枠21に対してそれぞれ回動自在になっていて、内枠21は、外枠22及び前扉23に対してそれぞれ回動自在になっている。前扉23の中央には開口部23aが形成されていて、遊技者が後述の遊技領域6を視認できるように透明の透明板23tが開口部23aに取付けられている。透明板23tは、本形態ではガラス板であるが、透明な合成樹脂板であってもよい。すなわち、透明板23tは、前方から遊技領域6を視認可能なものであればよい。

【0012】

図1～図3に示すように、前扉23には、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル72k（遊技球打込手段）、遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）34、及び打球供給皿34に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）35が設けられている。また前扉23には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン（入力部）40k及びセレクトボタン42kが設けられている。なおセレクトボタン（十字キー）42kは、上方向ボタンと下方向ボタンと左方向ボタンと右方向ボタンとによって構成されている。また前扉23には、装飾用の枠ランプ212及び音を出力するスピーカ（図1において不図示）が設けられている。

【0013】

遊技機枠2には、図4に示す遊技盤1が取付けられている。図4に示すように、遊技盤1には、ハンドル72kの操作により発射された遊技球が流下する遊技領域6が、レール部材62で囲まれて形成されている。また遊技盤1には、装飾用の盤ランプ54が多数設けられている。また遊技領域6には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎが突設されている。なお遊技盤1は、前側に配されている板状部材と、後側に配されている裏ユニット（後述する各種制御基板、画像表示装置50、ハース等を取付けるユニット）とが一体化されたものである。

【0014】

また遊技領域6の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置50（演出表示手段、画像表示手段）が設けられている。なお画像表示装置は、有機EL表示装置などの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置50の表示画面50a（表示部）には、後述の第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に同期した演出図柄EZ（装飾図柄）の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。演出図柄EZを表示する演出を演出図柄変動演出という。演出図柄変動演出を「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」と称することもある。演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の3つの演出図柄表示領域からなる。左演出図柄表示領域には左演出図柄EZ1が表示され、中演出図柄表示領域には中演出図柄EZ2が表示され、右演出図柄表示領域には右演出図柄EZ3が表示される。

【0015】

演出図柄EZはそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置50は、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、右演出図柄EZ3の組み合わせによって、後述の第1特図表示器81aおよび第2特図表示器81bにて表示される第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示の結果（つまりは大当たり抽選の結果）を、わかりやすく表示する。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 6 】

例えば大当たりに当選した場合には「 7 7 7 」などのゾロ目で演出図柄 E Z を停止表示する。また、はずれであった場合には「 6 3 7 」などのバラケ目で演出図柄 E Z を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第 1 特図表示器 8 1 a や第 2 特図表示器 8 1 b により把握するのではなく、画像表示装置 5 0 にて把握する。なお、演出図柄表示領域の位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄 E Z の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。

【 0 0 1 7 】

画像表示装置 5 0 は、上記のような演出図柄 E Z を用いた演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出（客待ち演出）などを表示画面 5 0 a に表示する。なお演出図柄変動演出では、数字等の演出図柄 E Z のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄 E Z 以外の演出画像も表示される。

【 0 0 1 8 】

また画像表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a には、後述の第 1 特図保留や第 2 特図保留の記憶数に応じて保留アイコン H A（演出保留画像）を表示する保留アイコン表示領域がある。保留アイコン H A の表示により、後述の第 1 特図保留表示器 8 3 a にて表示される第 1 特図保留の記憶数や、後述の第 2 特図保留表示器 8 3 b にて表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

【 0 0 1 9 】

遊技領域 6 の中央付近であって画像表示装置 5 0 の前方には、センター枠 6 1（内側壁部）が配されている。センター枠 6 1 の下部には、上面を転動する遊技球を、後述の第 1 始動口 1 1 へと誘導可能なステージ 6 1 s が形成されている。またセンター枠 6 1 の左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ 6 1 s へ遊技球を流出させるワープ 6 1 w が設けられている。またセンター枠 6 1 の上部には、上下動可能な盤可動体 5 5 k が設けられている。盤可動体 5 5 k は、表示画面 5 0 a の上方の原点位置から表示画面 5 0 a の中央と前後方向に重なる演出位置に移動可能なものである。

【 0 0 2 0 】

遊技領域 6 における画像表示装置 5 0 の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第 1 始動口 1 1 を備える第 1 始動入賞装置 1 1 D が設けられている。第 1 始動口 1 1 を、第 1 入球口や、固定入球口、第 1 始動入賞口、第 1 始動領域ともいう。また第 1 始動入賞装置 1 1 D を、第 1 入球手段や、固定入球手段、第 1 始動入賞装置ともいう。第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞は、第 1 特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となっている。

【 0 0 2 1 】

また遊技領域 6 における第 1 始動口 1 1 の下方には、第 2 始動口 1 2 を備える普通可変入賞装置（普通電動役物いわゆる電チュー）1 2 D が設けられている。第 2 始動口 1 2 を、第 2 入球口や、可変入球口、第 2 始動入賞口、第 2 始動領域ともいう。電チュー 1 2 D を、第 2 入球手段や、可変入球手段、第 2 始動入賞装置ともいう。第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞は、第 2 特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。

【 0 0 2 2 】

電チュー 1 2 D は、開状態と閉状態とをとる電チュー開閉部材 1 2 k（入球口開閉部材）を備え、電チュー開閉部材 1 2 k の作動によって第 2 始動口 1 2 を開閉するものである。電チュー開閉部材 1 2 k は、後述の電チューソレノイド 1 2 s により駆動される。電チュー開閉部材 1 2 k が開状態にあるときには、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が可能となり、閉状態にあるときには、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が不可能となる。つまり、第 2 始動口 1 2 は、遊技球の入球し易さが変化可能な始動口である。なお、電チューは、電チュー開閉部材が開状態にあるときの方が閉状態にあるときよりも第 2 始動口への入球を容易にするものであれば、閉状態にあるときに第 2 始動口への入球を不可能とするものでなくともよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 6 における第 1 始動口 1 1 の右方には、大入賞口 1 4 を備えた大入賞装置（特別電動役物）1 4 D が設けられている。大入賞口 1 4 を、特別入賞口（特別入賞部）ともいう。また大入賞装置 1 4 D を、アタッカー（A T）や、特別入賞手段、特別可変入賞装置ともいう。大入賞装置 1 4 D は、開状態（第 1 状態）と閉状態（第 2 状態）をとる A T 開閉部材 1 4 k（特別入賞口開閉部材）を備え、A T 開閉部材 1 4 k の作動により大入賞口 1 4 を開閉するものである。A T 開閉部材 1 4 k は、後述の A T ソレノイド 1 4 s により駆動される。大入賞口 1 4 は、A T 開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球が入球可能となる。

【 0 0 2 4 】

また、センター枠 6 1 の右方には、遊技球が通過可能なゲート 1 3 が設けられている。ゲート 1 3 を、通過口や通過領域ともいう。ゲート 1 3 への遊技球の通過は、電チュー 1 2 D を開放するか否かを定める普通図柄抽選（すなわち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の実行契機となっている。さらに遊技領域 6 の下部には、複数の一般入賞口 1 0 が設けられている。また遊技領域 6 の最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 外へ排出するアウト口 1 9 が設けられている。

【 0 0 2 5 】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域 6 には、左右方向の中央より左側の左遊技領域 6 L（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域 6 R（第 2 遊技領域）とがある。左遊技領域 6 L を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域 6 R を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 2 流路 R 2 という。

【 0 0 2 6 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、一般入賞口 1 0、電チュー 1 2 D と、アウト口 1 9 とが設けられている。遊技者は第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を打ち込むことで、第 1 始動口 1 1 や一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。なお、第 1 流路 R 1 上にゲートは配されていないため、左打ちをしている場合に電チュー 1 2 D が開放されることはない。

【 0 0 2 7 】

一方、第 2 流路 R 2 上には、ゲート 1 3 と、一般入賞口 1 0 と、大入賞装置 1 4 D と、電チュー 1 2 D と、アウト口 1 9 とが設けられている。遊技者は第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート 1 3 への通過や、一般入賞口 1 0、第 2 始動口 1 2、及び大入賞口 1 4 への入賞を狙うことができる。

【 0 0 2 8 】

また図 4 に示すように、遊技盤 1 の右下部には表示器類 8 が配置されている。表示器類 8 には、図 5 に示すように、第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特図表示器 8 1 a、第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特図表示器 8 1 b、及び、普通図柄（普図）を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。第 1 特別図柄を、第 1 特図又は特図 1 ともいい、第 2 特別図柄を第 2 特図又は特図 2 ともいい。また、普通図柄を普図ともいう。

【 0 0 2 9 】

また表示器類 8 には、第 1 特図表示器 8 1 a の作動保留（第 1 特図保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 8 3 a、第 2 特図表示器 8 1 b の作動保留（第 2 特図保留）の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 8 3 b、および普図表示器 8 2 の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器 8 4 が含まれている。

【 0 0 3 0 】

第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞を契機として行われる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞を契機として行われる。な

10

20

30

40

50

お以下の説明では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して特別図柄（特図）ということがある。また、第1特図表示器81aおよび第2特図表示器81bを総称して特図表示器81ということがある。また、第1特図保留表示器83aおよび第2特図保留表示器83bを総称して特図保留表示器83ということがある。また第1特図保留および第2特図保留を総称して特図保留ということがある。

【0031】

特図表示器81では、特別図柄を可変表示（変動表示）したあとと停止表示することにより、第1始動口11又は第2始動口12への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定の停止態様の特別図柄すなわち大当たり図柄）である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類（つまり当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて大入賞口14を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。なお、特別遊技における大入賞口の開放パターンについては後述する。

10

【0032】

具体的には特図表示器81は、例えば横並びに配された8個のLED（Light Emitting Diode）から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「
」（
：点灯、
：消灯）
というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDが点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「
」というように一番右にあるLEDのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。なおハズレ図柄は、特定特別図柄ではない。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各LEDが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなどなんでもよい。

20

【0033】

本パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報、判定用情報）は、後述の特図保留記憶部105に一旦記憶される。詳細には、第1始動口11への入賞であれば第1特図保留として、後述の第1特図保留記憶部105aに記憶され、第2始動口12への入賞であれば第2特図保留として、後述の第2特図保留記憶部105bに記憶される。各々の特図保留記憶部105に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値はそれぞれ「4」となっている。

30

【0034】

特図保留記憶部105に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行すること
をいう。従って本パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

40

【0035】





そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器83に表示される。具体的には特図保留表示器83はそれぞれ、例えば4個のLEDで構成されており、特図保留の数だけLEDを点灯させることにより特図保留の数を表示する。

【0036】

50

普通図柄の可変表示は、ゲート 1 3 への遊技球の通過を契機として行われる。普図表示器 8 2 では、普通図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、ゲート 1 3 への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 1 2 を開放させる補助遊技が行われる。なお、第 2 始動口 1 2 の開放パターンについては後述する。

【0037】

具体的には普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の LED から構成されており（図 5 参照）、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、「」（：点灯、：消灯）というように両 LED が点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「」というように右の LED のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全ての LED を消灯させる態様を採用してもよい。なお普通ハズレ図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両 LED が交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 LED が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 LED が一斉に点滅するなどなんでもよい。

【0038】

本パチンコ遊技機 P Y 1 では、ゲート 1 3 への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、後述の普図保留記憶部 1 0 6 に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部 1 0 6 に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は「4」となっている。

【0039】

普図保留記憶部 1 0 6 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 P Y 1 では、ゲート 1 3 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。

【0040】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器 8 4 に表示される。具体的には普図保留表示器 8 4 は、例えば 4 個の LED で構成されており、普図保留の数だけ LED を点灯させることにより普図保留の数を表示する。

【0041】

2. 遊技機の電氣的構成

次に図 6 及び図 7 に基づいて、本パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明する。図 6 及び図 7 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う遊技制御基板 1 0 0（主制御基板）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う演出制御基板 1 2 0（サブ制御基板）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 1 7 0 等を備えている。なお、遊技制御基板 1 0 0 は、メイン制御部を構成し、演出制御基板 1 2 0 は、後述する画像制御基板 1 4 0 及びサブドライブ基板 1 6 2 とともにサブ制御部を構成する。

【0042】

なお、サブ制御部は、少なくとも演出制御基板 1 2 0 を備え、演出手段（画像表示装置 5 0 やスピーカ 6 2 0、盤ランプ 5 4、盤可動体 5 5 k、枠ランプ 2 1 2 等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

【0043】

10

20

30

40

50

またパチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 1 9 0 を備えている。電源基板 1 9 0 (電源供給部) は、外部から A C 2 4 V の電源を入力して、A C 2 4 V の電源に基づいてパチンコ遊技機 P Y 1 の動作に必要な各種電圧 (D C 5 V , D C 1 2 V , D C 1 8 V , D C 2 4 V , D C 3 7 V) の電源を生成するものである。電源基板 1 9 0 は、生成した電源を遊技制御基板 1 0 0 、演出制御基板 1 2 0 、及び払出制御基板 1 7 0 に対して供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して供給する。

【 0 0 4 4 】

電源基板 1 9 0 には、バックアップ電源回路 1 9 2 が設けられている。バックアップ電源回路 1 9 2 は、本パチンコ遊技機 P Y 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する遊技制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 1 0 4 や演出制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対して電力を供給する。従って、遊技制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 や演出制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 1 9 0 には、電源スイッチ 1 9 1 が接続されている。電源スイッチ 1 9 1 の O N / O F F 操作により、電源の投入 / 遮断が切替えられる。なお、遊技制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に対するバックアップ電源回路を遊技制御基板 1 0 0 に設けたり、演出制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対するバックアップ電源回路を演出制御基板 1 2 0 に設けたりしてもよい。

【 0 0 4 5 】

図 6 に示すように、遊技制御基板 1 0 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン (以下「遊技制御用マイコン」) 1 0 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 1 0 1 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した遊技用 R O M (R e a d O n l y M e m o r y) 1 0 3 、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M 1 0 4 、遊技用 R O M 1 0 3 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) 1 0 2 、データや信号の入出力を行うための遊技用 I / O (I n p u t / O u t p u t) ポート部 1 1 8 が含まれている。遊技用 R A M 1 0 4 には、上述した特図保留記憶部 1 0 5 (第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a および第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b) と普図保留記憶部 1 0 6 とが設けられている。なお、遊技用 R O M 1 0 3 は外付けであってもよい。

【 0 0 4 6 】

遊技制御基板 1 0 0 には、中継基板 1 1 0 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、遊技制御基板 1 0 0 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには遊技制御基板 1 0 0 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 1 1 a 、第 2 始動口センサ 1 2 a 、ゲートセンサ 1 3 a 、大入賞口センサ 1 4 a 、および一般入賞口センサ 1 0 a が接続されている。

【 0 0 4 7 】

第 1 始動口センサ 1 1 a は、第 1 始動口 1 1 内に設けられて第 1 始動口 1 1 に入賞した遊技球を検出するものである。第 2 始動口センサ 1 2 a は、第 2 始動口 1 2 内に設けられて第 2 始動口 1 2 に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ 1 3 a は、ゲート 1 3 内に設けられてゲート 1 3 を通過した遊技球を検出するものである。大入賞口センサ 1 4 a は、大入賞口 1 4 内に設けられて大入賞口 1 4 に入賞した遊技球を検出するものである。一般入賞口センサ 1 0 a は、一般入賞口 1 0 内に設けられて一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球を検出するものである。

【 0 0 4 8 】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド 1 2 s 、および A T ソレノイド 1 4 s が接続されている。電チューソレノイド 1 2 s は、電チュー 1 2 D の電チュー開閉部材 1 2 k を駆動するものである。A T ソレノイド 1 4 s は、大入賞装置 1 4 D の A T 開閉部材 1 4 k を駆動するものである。

【 0 0 4 9 】

さらに遊技制御基板 1 0 0 には、特図表示器 8 1 (第 1 特図表示器 8 1 a および第 2 特

10

20

30

40

50

図表示器 8 1 b)、普図表示器 8 2、特図保留表示器 8 3 (第 1 特図保留表示器 8 3 a および第 2 特図保留表示器 8 3 b)、および普図保留表示器 8 4 が接続されている。すなわち、これらの表示器類 8 の表示制御は、遊技制御用マイコン 1 0 1 によりなされる。

【 0 0 5 0 】

また遊技制御基板 1 0 0 は、払出制御基板 1 7 0 に各種コマンドや信号を送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 7 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 7 0 には、カードユニット C U (パチンコ遊技機 P Y 1 に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの)、および賞球払出装置 7 3 が接続されているとともに、発射制御回路 1 7 5 を介して発射装置 7 2 が接続されている。発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 k (図 1 参照) が含まれる。

10

【 0 0 5 1 】

払出制御基板 1 7 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 からの信号や、パチンコ遊技機 P Y 1 に接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、賞球払出装置 7 3 の賞球モータ 7 3 m を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため賞球センサ 7 3 a により検知されて、賞球センサ 7 3 a による検知信号が払出制御基板 1 7 0 に出力される。

【 0 0 5 2 】

なお遊技者による発射装置 7 2 のハンドル 7 2 k (図 1 参照) の操作があった場合には、タッチスイッチ 7 2 a がハンドル 7 2 k への接触を検知し、発射ボリューム 7 2 b がハンドル 7 2 k の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 7 2 b の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイド 7 2 s が駆動されることとなる。本パチンコ遊技機 P Y 1 においては、0.6 秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

20

【 0 0 5 3 】

また遊技制御基板 1 0 0 は、演出制御基板 1 2 0 に対し各種コマンドを送信する。遊技制御基板 1 0 0 と演出制御基板 1 2 0 との接続は、遊技制御基板 1 0 0 から演出制御基板 1 2 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板 1 0 0 と演出制御基板 1 2 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 (例えばダイオードを用いた回路) が介在している。

【 0 0 5 4 】

30

図 7 に示すように、演出制御基板 1 2 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン (以下「演出制御用マイコン」) 1 2 1 が実装されている。演出制御用マイコン 1 2 1 には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 R O M 1 2 3、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 1 2 4、演出用 R O M 1 2 3 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 1 2 2、データや信号の入出力を行うための演出用 I / O ポート部 1 3 8 が含まれている。なお、演出用 R O M 1 2 3 は外付けであってもよい。

【 0 0 5 5 】

また図 7 に示すように、演出制御基板 1 2 0 には、画像制御基板 1 4 0 が接続されていると共に、サブドライブ基板 1 6 2 (サブドライブ回路) が接続されている。演出制御基板 1 2 0 の演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に画像表示装置 5 0 の表示制御を行わせる。なお演出制御用マイコン 1 2 1 は、画像制御基板 1 4 0 の画像用入力回路 1 4 7 を介して制御信号を送信する。そして画像用 C P U 1 4 1 は、画像制御基板 1 4 0 の画像用出力回路 1 4 8 を介して画像表示装置 5 0 に制御信号を送信する。

40

【 0 0 5 6 】

画像制御基板 1 4 0 の画像用 R A M 1 4 3 は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 1 4 0 の画像用 R O M 1 4 2 には、画像表示装置 5 0 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等 (装飾図柄を含む) や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 1 4 0

50

の画像用CPU141は、演出制御用マイコン121からの指令に基づいて画像用ROM142から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【0057】

画像制御基板140には、スピーカ620（音出力手段）が接続されている。演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板140の音声用CPU149を介してスピーカ620から音声、楽曲、効果音等を出力する。なお音声用CPU149は、画像用CPU141からの指令に基づいて、音声制御回路150を介してスピーカ620の音声制御を行う。スピーカ620から出力する音声等の音響データは、演出制御基板120の演出用ROM123に格納されている。但し、

10

【0058】

なお画像制御基板140にスピーカ620の音声制御を行わせたが、画像制御基板140とは別に音声制御基板を設けて、この音声制御基板にスピーカ620の音声制御を行わせても良い。この場合、音声制御基板は演出制御基板120に接続されていても良いし、画像制御基板140を介して演出制御基板120に接続されていても良い。また音声制御基板にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。

【0059】

20

また図7に示すように、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板162を介して、枠ランプ212や盤ランプ54等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン121は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板120の演出用ROM123に格納されているデータを用いる。

【0060】

さらに演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板162を介して、盤可動体55kの駆動制御を行う。詳細には演出制御用マイコン121は、盤可動体55kの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って、盤可動体55kを駆動させるためのモータの駆動制御を行う。動作パターンデータの作成には演出制御基板120の演出用ROM123に格納されているデータを用いる。

30

【0061】

なお、サブドライブ基板162にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUにランプの点灯制御や、盤可動体55kの駆動制御を行わせてもよい。さらにこの場合、サブドライブ基板162にROMを実装してもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【0062】

40

また演出制御基板120には、入力部検知センサ（演出ボタン検知センサ）40aおよびセレクトボタン検知センサ42aが接続されている。入力部検知センサ40aは、入力部40k（図1参照）が押下操作されたことを検出するものである。入力部40kが押下操作されると入力部検知センサ40aから演出制御基板120に対して検知信号が出力される。セレクトボタン検知センサ42aは、セレクトボタン42k（図1参照）が押下操作されたことを検知するものである。セレクトボタン42kが押下操作されるとセレクトボタン検知センサ42aから演出制御基板120に対して検知信号が出力される。

【0063】

なお図6及び図7は、あくまで本パチンコ遊技機PY1における電氣的な構成を説明するための機能ブロック図であり、図6及び図7に示す基板だけが設けられているわけでは

50

ない。遊技制御基板 100 を除いて、図 6 及び図 7 に示す何れか複数の基板を 1 つの基板として構成しても良く、図 6 及び図 7 に示す 1 つの基板を複数の基板として構成しても良い。

【0064】

3. 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として、「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特図表示器 8 1 に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特図表示器 8 1 に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口 1 4 を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技を特別遊技ともいう。

10

【0065】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（OP とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ED とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、OP の終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又は ED の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

【0066】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別は図 8 に示す通りである。図 8 に示すように、本形態では大きく分けて 2 つの種別がある。確変大当たりと通常大当たりである。確変大当たりは、大当たり遊技後の遊技状態を後述する高確率状態に制御する大当たりである。通常大当たりは、大当たり遊技後の遊技状態を後述する通常確率状態（低確率状態）に制御する大当たりである。

20

【0067】

より具体的には、特図 1 の抽選（第 1 特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、1 R から 8 R までは大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 29.5 秒（所定期間）にわたって開放し、9 R から 16 R までは大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 0.1 秒（所定期間）にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりの総ラウンド数は 16 R であるものの、実質的なラウンド数は 8 R である。実質的なラウンド数とは、1 ラウンド当たりの入賞上限個数（本形態では 8 個）まで遊技球が入賞可能なラウンド数のことである。これらの大当たりでは 9 R から 16 R までは、大入賞口 1 4 の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。なお、特図 1 の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第 1 特図表示器 8 1 a に「特図 1 __ 確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第 1 特図表示器 8 1 a に「特図 1 __ 通常図柄」が停止表示される。

30

【0068】

また、特図 2 の抽選（第 2 特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、1 R から 16 R まで大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 29.5 秒（所定期間）にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりは実質的なラウンド数も 16 R である。特図 2 の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第 2 特図表示器 8 1 b に「特図 2 __ 確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第 2 特図表示器 8 1 b に「特図 2 __ 通常図柄」が停止表示される。

40

【0069】

いずれの大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技後には後述する電サボ制御状態（高ベース状態）に制御される。電サボ制御状態は、高確率状態に伴って制御される場合には次回の大当たり当選まで継続する。一方、通常確率状態（低確率状態）に伴って制御される場合には、電サボ回数（時短回数）が 100 回に設定される。電サボ回数とは、電サボ制御状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数のことである。

【0070】

50

なお図 8 に示すように、特図 1 の抽選および特図 2 の抽選における大当たりの振分率は、共に確変大当たりが 65 %、通常大当たりが 35 %となっている。但し、特図 1 の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が 8 ラウンドの大当たり遊技が実行される一方、特図 2 の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が 16 ラウンドの大当たり遊技が実行される点で、特図 1 の抽選よりも特図 2 の抽選の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【0071】

ここで本パチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図 9 (A) に示すように、大当たり乱数は 0 ~ 65535 までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0 ~ 99 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 11 又は第 2 始動口 12 への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

【0072】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄 E Z のうち変動表示されている演出図柄 E Z が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄 E Z がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄 E Z の組み合わせとなる状態（例えば「7 7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄 E Z は、表示画面 50 a 内で多少揺れているように表示されていたり、拡大と縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。このリーチ乱数は、0 ~ 255 までの範囲で値をとる。

【0073】

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0 ~ 99 までの範囲で値をとる。また、ゲート 13 への通過に基づいて取得される乱数には、図 9 (B) に示す普通図柄乱数（当たり乱数）がある。普通図柄乱数は、電チュー 12 D を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0 ~ 65535 までの範囲で値をとる。

【0074】

4. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 の特図表示器 81 および普図表示器 82 には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特図表示器 81 の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態（非高確率状態）」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う（図 10 (A) 参照）。つまり、特図表示器 81 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特図表示器 81 による特別図柄の可変表示の表示結果（すなわち停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

【0075】

また、特図表示器 81 の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図 11 参照）。つまり、特図表示器 81 の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【 0 0 7 6 】

特図表示器 8 1 の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普図表示器 8 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特図表示器 8 1 の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普図表示器 8 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）を行う（図 1 0（C）参照）。つまり、普図表示器 8 2 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比

10

【 0 0 7 7 】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では 7 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 1 0（D）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 1 2 参照）。すなわち、電チュー 1 2 D の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チュー 1 2 D の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 1 2 参照）。すなわち、電チュー 1 2 D の開放回数増加機能が作動している。

20

【 0 0 7 8 】

普図表示器 8 2 の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー 1 2 D の開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー 1 2 D が頻繁に開放され、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー 1 2 D により第 2 始動口 1 2 への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。よって、高ベース状態を電サポ制御状態や入球容易状態ともいう。これに対して、低ベ

30

【 0 0 7 9 】

高ベース状態は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普図表示器 8 2 の確率変動機能、普図表示器 8 2 の変動時間短縮機能、電チュー 1 2 D の開放時間延長機能、および電チュー 1 2 D の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー 1 2 D が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【 0 0 8 0 】

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、確変大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本形態では 1 0 0 0 0 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。つまり本形態では、高確高ベース状態は実質的に次の大当たり当選まで継続する。なお、高確高ベース状態の終了条件を、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることだけとしてもよい。

40

【 0 0 8 1 】

また、通常大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本形態では 1 0 0

50

回)の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【0082】

なお、パチンコ遊技機PY1を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」と称することとする。また、特別遊技(大当たり遊技)の実行中の状態を「特別遊技状態(大当たり遊技状態)」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特典遊技状態」と称することとする。

【0083】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域6R(図4参照)へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サボ制御により低ベース状態と比べて電チュー12Dが開放されやすくなっており、第1始動口11への入賞よりも第2始動口12への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート13へ遊技球を通過させつつ、第2始動口12へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞(始動口への入賞)を得ることができる。なお本パチンコ遊技機PY1では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【0084】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域6L(図4参照)へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サボ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー12Dが開放されにくくなっており、第2始動口12への入賞よりも第1始動口11への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第1始動口11へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【0085】

5. 遊技制御用マイコン101の動作

[主制御メイン処理]次に図13~図28に基づいて遊技制御用マイコン101の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン101の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、遊技用RAM104に設けられている。遊技制御基板100に備えられた遊技制御用マイコン101は、パチンコ遊技機PY1の電源がオンされると、遊技用ROM103から図13に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う(ステップS001)。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、遊技用CPU102の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等のリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお初期設定(S001)は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0086】

初期設定(S001)に次いで、割り込みを禁止し(S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)では、図9に示した種々の乱数カウンタ値を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数は、カウンタIC等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

【0087】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)が終了すると、割り込みを許可する(S004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理(S005)は、例えば4ms周期で遊技用CPU102に繰り返し入

10

20

30

40

50

力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、例えば4 m s e c周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理(S005)が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用C P U 1 0 2に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

【0088】

[メイン側タイマ割り込み処理] 次に、メイン側タイマ割り込み処理(S005)について説明する。図14に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において遊技制御基板100の遊技用R A M 1 0 4に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、演出制御基板120や払出制御基板170等に出力する。

【0089】

出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機P Y 1に取付けられている各種センサ(第1始動口センサ11a、第2始動口センサ12a、ゲートセンサ13a、大入賞口センサ14a、一般入賞口センサ10a等(図6参照))が検出した検出信号を読み込み、賞球情報として遊技用R A M 1 0 4の出力バッファに記憶(セット)する。また、下皿35の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとして遊技用R A M 1 0 4の出力バッファに記憶する。

【0090】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図13の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、図9に示した各種乱数カウンタ値(普通図柄乱数カウンタ値も含む)の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

【0091】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述するセンサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、および特別動作処理(S106)を実行する。その後、その他の処理(S107)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S107)としては、後述の特図2保留球数に基づいて第2特図保留表示器83bをその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器83aをその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次に遊技用C P U 1 0 2に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002~S004の処理が繰り返し実行され(図13参照)、割り込みパルスが入力されると(約4 m s e c後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にて遊技用R A M 1 0 4の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【0092】

[センサ検出処理] 図15に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート13に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ13aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート13を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理を行う(S202)。一方、遊技球がゲート13を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップS203に進む。

【0093】

ステップS203では、第2始動口12に遊技球が入賞したか否か、即ち、第2始動口センサ12aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S203)。第2始動口12に遊技球が入賞していない場合(S203でNO)にはステップS207に進むが、第2始動口12に遊技球が入賞した場合には(S203でYES)、特図2保留球数(第2特図保留の数、具体的には遊技用R A M 1 0 4に設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が「4」(上限記

10

20

30

40

50

憶数)に達しているか否かを判定する(S204)。そして、特図2保留球数が「4」に達している場合(S204でYES)には、ステップS207に進むが、特図2保留球数が「4」未満である場合には(S204でNO)、特図2保留球数に1を加算する(S205)。

【0094】

続いて特図2関係乱数取得処理を行う(S206)。特図2関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R C)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)を取得し(つまり図9(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第2特図保留記憶部105bのうち現在の特図2保留球数に応じた第2特図保留記憶部105bの記憶領域に格納する。

10

【0095】

続いてセンサ検出処理(S104)では、第1始動口11に遊技球が入賞したか否か、即ち、第1始動口センサ11aによって遊技球が検出されたか否かを判定する(S207)。第1始動口11に遊技球が入賞していない場合(S207でNO)には処理を終えるが、第1始動口11に遊技球が入賞した場合には(S207でYES)、特図1保留球数(第1特図保留の数、具体的には遊技用R A M 104に設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が「4」(上限記憶数)に達しているか否かを判定する(S208)。そして、特図1保留球数が「4」に達している場合(S208でYES)には、処理を終えるが、特図1保留球数が「4」未満である場合には(S208でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S209)。

【0096】

20

続いて特図1関係乱数取得処理(S210)を行って、本処理を終える。特図1関係乱数取得処理(S210)では、特図2関係乱数取得処理(S206)と同様に、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R C)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)を取得し(つまり図9(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部105aのうち現在の特図1保留球数に応じた第1特図保留記憶部105aの記憶領域に格納する。

【0097】

[ゲート通過処理]図16に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数(普図保留の数、具体的には遊技用R A M 104に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値)が4以上であるか否かを判定し(S301)、普通図柄保留球数が4以上であれば(S301でYES)、処理を終了する。一方、普通図柄保留球数が4以上でなければ(S301でNO)、普通図柄保留球数に「1」を加算し(S302)、普通図柄乱数取得処理を行う(S303)。普通図柄乱数取得処理(S303)では、普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - Hの値、図9(B)参照)を取得し、その取得乱数値を遊技用R A M 104の普図保留記憶部106のうち現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

30

【0098】

[普通動作処理]遊技制御用マイコン101は、センサ検出処理(S104)に次いで普通動作処理(S105)を行う(図14参照)。図17に示すように、普通動作処理(S105)ではまず、電チュー12Dの作動中か否かを判定する(S401)。電チュー12Dの作動中でなければ(S401でNO)、続いて、普通図柄の停止表示中か否かを判定する(S402)。普通図柄の停止表示中でなければ(S402でNO)、続いて、普通図柄の変動表示中か否かを判定する(S403)。普通図柄の変動表示中でなければ(S403でNO)、続いて、普通図柄の保留球数が「0」か否かを判定する(S404)。普通図柄の保留球数が「0」であれば(S404でYES)、本処理を終える。

40

【0099】

ステップS404において普通図柄の保留球数が「0」でなければ(S404でNO)、当たり判定処理を行う(S405)。当たり判定処理(S405)では、普図保留記憶部106に格納されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - Hの値)を読み出し、図10(C)に示す普通図柄当たり判定テーブルに基づいて当たりか否かを判定する。そして、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄データを遊技用R A M 104の所定の記憶領域にセットする図柄

50

決定処理を行う(S406)。つまり図柄決定処理(S406)では、「ハズレ」であれば「普図ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

【 0 1 0 0 】

続いて遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通図柄変動時間決定処理を行う(S407)。普通図柄変動時間決定処理(S407)では、図 1 0 (D) に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 1 秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 7 秒の普通図柄変動パターンを選択する。

【 0 1 0 1 】

次いで遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通図柄保留球数を 1 ディクリメントする(S408)。そして、普図保留記憶部 1 0 6 における各普図保留の格納場所(記憶領域)を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、普図保留記憶部 1 0 6 における保留 4 個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S409)。このようにして、普図保留が保留された順に消化されるようにしている。その後、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップS407で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始する(S410)。なおこれに伴い、演出制御基板 1 2 0 に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【 0 1 0 2 】

上述のステップS403にて普通図柄の変動表示中であれば(S403でYES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し(S411)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S411でYES)、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果(普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄)で停止させる(S412)。そして、演出制御基板 1 2 0 に普通図柄の変動停止を知らせるための普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに(S413)、普通図柄の停止時間をセットして(S414)本処理を終える。

【 0 1 0 3 】

また、上述のステップS402にて普通図柄の停止表示中であれば(S402でYES)、続いて、ステップS414でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否か判定し(S415)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S415でYES)、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判定し(S416)、普通当たり図柄のデータでなければ(つまり当たりでなければ(S416でNO))、本処理を終える。一方、普通当たり図柄のデータであれば(つまり当たりであれば(S416でYES))、電チュー 1 2 D の開放パターンをセットする(S417)。詳細には、時短状態中であれば、電チュー 1 2 D の開放パターンとして時短状態中の開放パターン(図 1 2 の電チュー開放 T B L 2 参照)をセットする。これに対して、非時短状態中であれば、電チュー 1 2 D の開放パターンとして非時短状態中の開放パターン(図 1 2 の電チュー開放 T B L 1 参照)をセットする。そして、ステップS417でセットした開放パターンに従って、電チュー 1 2 D を作動させる(S418)。

【 0 1 0 4 】

また、上述のステップS401にて電チュー 1 2 D の作動中であれば(S401でYES)、続いて、電チュー 1 2 D の作動時間が経過したか否かを判定し(S419)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S419でYES)、電チュー 1 2 D の作動を終了させる(S420)。

【 0 1 0 5 】

[特別動作処理] 遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通動作処理(S105)に次いで特別動作処理(S106)を行う(図 1 4 参照)。図 1 8 に示すように特別動作処理(S106)では、特図表示器 8 1 および大入賞装置 1 4 D に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス 1 , 2 , 3 , 4 」を割り当てている。そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「特別動作ステータス」が「 1 」である場合には(S1301でYES)、特別図柄待機処理(S1302)を行い、「特別動作ステータス」が「 2 」である場合には(S1301でNO、S1303でYES)、特別図柄変動中処理(S1304)を行い、「特別動作ステータス」が「 3 」である場合

10

20

30

40

50

には(S1301,S1303で共にNO、S1305でYES)、特別図柄確定処理(S1306)を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には(S1301,S1303,S1305の全てがNO)、特別電動役物処理(S1307)を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0106】

[特別図柄待機処理]図19に示すように、特別図柄待機処理(S1302)ではまず、第2始動口12の保留球数(即ち特図2保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1401)。特図2保留球数が「0」である場合(S1401でYES)、即ち、第2始動口12への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第1始動口11の保留球数(即ち特図1保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1407)。そして、特図1保留球数も「0」である場合(S1407でYES)、即ち、第1始動口11への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、客待ちフラグがONか否かを判定する(S1415)。ONであれば(S1415でYES)本処理を終え、ONでなければ(S1415でNO)、客待ちコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットするとともに(S1416)、客待ちフラグをONにして(S1417)、本処理を終える。

【0107】

ステップS1401において特図2保留球数が「0」でない場合(S1401でNO)、即ち、第2始動口12への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図2の保留情報)が1つ以上ある場合には、後述の特図2大当たり判定処理(S1402)及び特図2変動パターン選択処理(S1403)を行う。その後、遊技制御用マイコン101は、特図2保留球数を1ディクリメントする(S1404)。そして、第2特図保留記憶部105bにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第2特図保留記憶部105bにおける保留1個目に対応する記憶領域をクリアする(S1405)。続いて遊技制御用マイコン101は、特図2変動開始処理(S1406)を実行して、ステップS1413に進む。特図2変動開始処理(S1406)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図2変動開始処理(S1406)でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンドともいう)には、特図2大当たり判定処理(S1402)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図2変動パターン選択処理(S1403)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

【0108】

また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合(S1401でYES且つS1407でNO)、即ち、特図2の保留情報はないが、第1始動口11への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図1の保留情報)が1つ以上ある場合には、後述の特図1大当たり判定処理(S1408)及び特図1変動パターン選択処理(S1409)を行う。その後、遊技制御用マイコン101は、特図1保留球数を1ディクリメントする(S1410)。そして、第1特図保留記憶部105aにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第1特図保留記憶部105aにおける保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1411)。このようにして、第1特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン101は、特図1変動開始処理(S1412)を実行して、ステップS1413に進む。特図1変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図1変動開始処理(S1412)でセットされる変動開始コマンド(特図1変動開始コマンドともいう)には、特図1大当たり判定処理(S1408)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図1変動パターン選択処理(S1409)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

【0109】

ステップS1413に進むと客待ちフラグがONか否かを判定し、ONであれば客待ちフラグをOFFして(S1414)、処理を終える。上記のように本形態では、第1特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1401でYESの場合)に限って行わ

れる。すなわち第 2 特図保留の消化は、第 1 特図保留の消化に優先して実行される。

【 0 1 1 0 】

[特図 2 大当たり判定処理 (特図 1 大当たり判定処理)] 特図 2 大当たり判定処理 (S1402) と特図 1 大当たり判定処理 (S1408) とは、処理の流れが同じであるため図 2 0 に基づいてまとめて説明する。図 2 0 に示すように、特図 2 大当たり判定処理 (S1402) 又は特図 1 大当たり判定処理 (S1408) ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - A の値) を読み出す (S1501)。詳細には、特図 2 大当たり判定処理 (S1402) では、遊技用 R A M 1 0 4 の第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b の第 1 記憶領域 (即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する記憶領域) に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図 1 大当たり判定処理 (S1408) では、遊技用 R A M 1 0 4 の第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a の第 1 記憶領域 (即ち第 1 特図保留の 1 個目に対応する記憶領域) に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

10

【 0 1 1 1 】

次に、大当たり判定テーブル (図 1 0 (A)) をセットする (S1502)。次いで、確変フラグが ON であるか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する (S1503)。そして、高確率状態でなければ (S1503 で NO)、すなわち通常確率状態 (非高確率状態) であれば、大当たり判定テーブル (図 1 0 (A)) のうち非高確率状態用のテーブル (大当たり判定値が 「 1 」 ~ 「 2 1 0 」) に基づいて大当たりか否かを判定する (S1504)。一方、高確率状態であれば (S1503 で YES)、大当たり判定テーブル (図 1 0 (A)) のうち高確率状態用のテーブル (大当たり判定値が 「 1 」 ~ 「 1 6 6 0 」) に基づいて大当たりか否かを判定する (S1505)。

20

【 0 1 1 2 】

大当たり判定 (S1504, S1505) の結果が 「 大当たり 」 であれば、当たり種別乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - A S の値) を読み出して、図 8 に示す当たり種別判定テーブルに基づいて当たり種別を判定する (S1506)。当たり種別を判定した後 (S1506)、大当たりフラグを ON にするとともに (S1507)、当たり種別に応じた特図停止図柄データ (図 8 参照) を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けた当たり種別バッファにセットして (S1508) 処理を終える。一方、大当たり判定 (S1504, S1505) の結果が 「 ハズレ 」 であれば、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ (0 1 H) をセットして (S1508) 処理を終える。

【 0 1 1 3 】

30

[特図 2 変動パターン選択処理 (特図 1 変動パターン選択処理)] 特図 2 変動パターン選択処理 (S1403) と特図 1 変動パターン選択処理 (S1409) とは、処理の流れが同じであるため図 2 1 及び図 2 2 に基づいてまとめて説明する。図 2 1 に示すように、特図 2 変動パターン選択処理 (S1403) 又は特図 1 変動パターン選択処理 (S1409) ではまず、遊技状態が時短状態か否か (時短フラグが ON か否か) を判定する (S1601)。

【 0 1 1 4 】

時短状態でなければ (S1601 で NO)、すなわち非時短状態であれば、続いて大当たりフラグが ON か否かを判定する (S1602)。ON であれば (S1602 で YES)、非時短状態中大当たり通常テーブル (図 1 1 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ大当たりに該当する部分) を参照して、変動パターン乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - T 1 の値) に基づいて変動パターンを選択する (S1603)。図 1 1 に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

40

【 0 1 1 5 】

本パチンコ遊技機 P Y 1 の変動演出では、上述したように、ドハズレ、ノーマルリーチの他、S P (スーパーリーチ) が実行され得る。そのため図 1 1 に示すように、ドハズレ、ノーマルリーチ、S P リーチが実行され得るように、変動パターンが選択される。図 1 1 の備考欄に示す S P リーチ (スーパーリーチ) とは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチである。S P リーチの方がノーマルリーチよりも、当選期待度 (大当たり当選に対する期待度) が高くなるようにテーブルの振分率が設定されている。ここで S P リーチの中には、弱 S P リーチ A、弱 S P リーチ B、強 S P リーチという種類が設

50

けられている。弱SPリーチA 弱SPリーチB 強SPリーチの順番に、大当たりへの当選期待度が高くなるように、各種の変動パターンの振分率が設定されている。

【0116】

図21に示すステップS1602において、大当たりフラグがONでなければ、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-TRND-RCの値)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1604)。なお、図10(B)に示すように、リーチ成立乱数値は非時短状態であれば「1」～「30」であり、時短状態であれば「1」～「10」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されようようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

10

【0117】

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合(S1604でYES)、即ち、リーチ有りハズレの場合には、非時短状態中リーチ有りハズレテーブル(図11に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1605)。

【0118】

一方、リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合(S1604でNO)、即ち、リーチ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレテーブル(図11に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1606)。このリーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている(図11参照)。

20

【0119】

またステップS1601において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1601でYES)には、図22に示すように、参照する特図変動パターン判定テーブルを時短状態中のテーブル(図11に示す特図変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分)にする事以外は上記ステップS1602～S1606と同様の流れで処理(S1607～S1611)を行う。

【0120】

すなわち大当たりであれば、図11の時短状態中且つ大当たりに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1608)。またリーチ有りハズレであれば、図11の時短状態中且つリーチ有りハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1610)。またリーチ無しハズレであれば、図11の時短状態中且つリーチ無しハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1611)。

30

【0121】

なお、時短状態中の特図変動パターン判定テーブル(図11に示す特図変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分)では、リーチ無しハズレ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、短縮変動としての変動時間は、時短状態中の方が非時短状態中よりも短くなっている。つまり、時短状態中の特図変動パターン判定テーブルは、非時短状態中の特図変動パターン判定テーブルよりも変動時間が短くなるようなテーブルとなっている。

40

【0122】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図21に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1612)、本処理を終える。ステップS1612でセットした変動パターンの情報は、特別図柄待機処理(S1302)におけるステップS1406又はS1412でセットされる変動開始コマンドに含められて、出力処理(S101)により演出制御基板120に送られる。

50

【 0 1 2 3 】

〔特別図柄変動中処理〕図 2 3 に示すように、特別図柄変動中処理(S1304)ではまず、特別図柄の変動時間(ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 1 1 参照)が経過したか否かを判定する(S1801)。経過していなければ(S1801でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【 0 1 2 4 】

一方、変動時間が経過していれば(S1801でYES)、変動停止コマンドをセットするとともに(S1802)、特別動作ステータスを「3」にセットする(S1803)。そして、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄(大当たり図柄又はハズレ図柄)で停止させる等のその他の処理を行ってから(S1804)、この処理を終える。

10

【 0 1 2 5 】

〔特別図柄確定処理〕図 2 4 に示すように、特別図柄確定処理(S1306)ではまず、特別図柄の停止時間(ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる停止時間、図 1 1 参照)が経過したか否かを判定する(S1901)。経過していなければ(S1901でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の停止表示が継続される。一方、停止時間が経過していれば(S1901でYES)、後述の遊技状態管理処理を行う(S1902)。

【 0 1 2 6 】

次に、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1903)。大当たりフラグがONであれば(S1903でYES)、当選した大当たりの種別に応じた開放パターン(詳しくは図 8 参照)をセットする(S1904)。なおこのときに、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技(ラウンド遊技)の回数をカウントするラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。なお、開放パターンのセット(開放パターンに応じたデータのセット)は、ラウンド毎に行うようにしてもよい。

20

【 0 1 2 7 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップS1904に続いて、遊技状態リセット処理を行う(S1905)。遊技状態リセット処理(S1905)ではまず、確変フラグがONであれば確変フラグをOFFにして、時短フラグがONであればOFFにする。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態且つ非時短状態に制御される。その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットするとともに(S1906)、大当たり遊技のオープニングを開始する(S1907)。そして特別動作ステータスを「4」にセットして(S1908)、本処理を終える。

30

【 0 1 2 8 】

また、ステップS1903において大当たりフラグがONでなければ(S1903でNO)、大当たり遊技を開始しないため、特別動作ステータスを「1」にセットして(S1909)、本処理を終える。

【 0 1 2 9 】

〔遊技状態管理処理〕図 2 5 に示すように、遊技状態管理処理(S1902)ではまず、確変フラグがONか否かを判定する(S2001)。ONであれば(S2001でYES)、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする確変カウンタの値を1デクリメントして(S2002)、確変カウンタの値が「0」か否かを判定する(S2003)。「0」であれば(S2003でYES)、確変フラグをOFFにして(S2004)、ステップS2005に進む。ステップS2001又はS2003の判定結果がNOであれば、直ちにステップS2005に進む。

40

【 0 1 3 0 】

ステップS2005では、時短フラグがONか否かを判定する。ONであれば(S2005でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする時短カウンタの値を1デクリメントして(S2006)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定する(S2007)。「0」であれば(S2007でYES)、時短フラグをOFFにして(S2008)、ステップS2009に進む。ステップS2005又はS2007の判定結果がNOであれば、直ちにステップS2009に進む。ステップS2009では、現在の遊技状態の情報(確変フラグ及び時短フラグがON又はOFFの何れであるかの情報)、確変カウンタの値及び時短カウンタの値の情報等を含む遊技状態指定コマンドを

50

遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【 0 1 3 1 】

[特別電動役物処理 (大当たり遊技)] 図 2 6 に示すように、特別電動役物処理 (S1307) ではまず、大当たり終了フラグが O N であるか否かを判定する (S2201)。大当たり終了フラグは、実行中の大当たり遊技において大入賞口 1 4 の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【 0 1 3 2 】

大当たり終了フラグが O N でなければ (S2201 で N O)、後述する大入賞口センサ検出処理を実行する (S2220)。なお大入賞口センサ検出処理 (S2220) は、大入賞口 1 4 に遊技球が入球 (入賞) したことに基づく処理である。大入賞口センサ検出処理 (S2220) の後、大入賞口 1 4 の開放中か否かを判定する (S2202)。開放中でなければ (S2202 で N O)、大入賞口 1 4 を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たり遊技のオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時間に至ったか、又は、一旦閉鎖した大入賞口 1 4 を再び開放させるまでのインターバル時間 (閉鎖時間) が経過して開放開始の時間に至ったか否かを判定する (S2203)。

10

【 0 1 3 3 】

ステップ S2203 の判定結果が N O であれば、そのまま処理を終える。一方、ステップ S2203 の判定結果が Y E S であれば、大当たりの種類に応じた開放パターン (図 8 参照) に従って大入賞口 1 4 を開放させる (S2204)。

【 0 1 3 4 】

続くステップ S2205 では、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。ラウンド指定コマンド送信判定処理 (S2205) では、ステップ S2204 での大入賞口 1 4 の開放が 1 回のラウンド遊技中での初めての開放か否かを判定し、そうであれば、実行中の大当たり遊技のラウンド数の情報を含むラウンド指定コマンドを、遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。なお本形態では、1 回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口 1 4 の開放がなされることはない。そのため、このステップ S2205 では、必ずラウンド指定コマンドがセットされることとなる。

20

【 0 1 3 5 】

特別電動役物処理 (S1307) のステップ S2202 において、大入賞口 1 4 の開放中であれば (S2202 で Y E S)、大入賞口 1 4 の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する (S2206)。本形態では、閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口 1 4 への入賞個数が規定の所定数 (本形態では 1 R 当たり 8 個) に達したこと、又は、大入賞口 1 4 を閉鎖させる時間に至ったこと (すなわち大入賞口 1 4 を開放してから所定の開放時間 (所定期間、図 8 参照) が経過したこと) のいずれかが満たされていることである。具体的には、後述する大入賞口入賞カウンタの値が「 8 」に達したこと、又は、大入賞口 1 4 が開放してから 2 9 . 5 秒或いは 0 . 1 秒 (所定期間) が経過したことの少なくとも一方が成立すると、閉鎖条件が成立したこととなる。こうして、大入賞口 1 4 の閉鎖条件が成立していなければ (S2206 で N O)、処理を終える。

30

【 0 1 3 6 】

これに対して、大入賞口 1 4 の閉鎖条件が成立している場合には (S2206 で Y E S)、大入賞口 1 4 を閉鎖 (閉塞) する (S2207)。なおこの大入賞口閉鎖処理 (S2207) にて、後述する大入賞口入賞カウンタの値を「 0 」にリセットする。そしてステップ S2207 の閉鎖によって 1 回のラウンド遊技が終了するか否かを判定する (S2208)。1 回のラウンド遊技が終了しない場合には (S2208 で N O)、本処理を終える。一方、1 回のラウンド遊技が終了する場合には (S2208 で Y E S)、ラウンドカウンタの値を 1 ディクリメントし (S2209)、ラウンドカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する (S2210)。「 0 」でなければ (S2210 で N O)、次のラウンド遊技を開始するためにそのまま処理を終える。

40

【 0 1 3 7 】

一方「 0 」であれば (S2210 で Y E S)、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに (S2211)、大当たりのエンディ

50

ングを開始する(S2212)。そして、大当たり終了フラグをセットして(S2213)、処理を終える。

【 0 1 3 8 】

またステップS2201において大当たり終了フラグがONであれば(S2201でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング時間が経過したか否かを判定する(S2214)。エンディング時間が経過していなければ(S2214でNO)処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2214でYES)、大当たり終了フラグをOFFするとともに(S2215)、大当たりフラグをOFFし(S2216)、特別動作ステータスを「1」にセットする(S2217)。これにより、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)において、特別動作処理(図18参照)として再び特別図柄待機処理(S1302)が実行されることになる。その後、後述の遊技状態設定処理(S2218)を行って、本処理を終える。

10

【 0 1 3 9 】

[大入賞口センサ検出処理]図27に示すように、大入賞口センサ検出処理(S2220)ではまず、遊技球が大入賞口14を通過したか否か、即ち大入賞口センサ14aがONとなったか否かを判定する(S2221)。大入賞口14を通過していなければ(S2221でNO)、本処理を終える。一方、大入賞口14を通過していれば(S2221でYES)、大入賞口入賞コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする(S2222)。これにより、ステップS2222でセットされた大入賞口入賞コマンドが演出制御基板120に送信されると、演出制御用マイコン121は、遊技球が大入賞口14に入賞(入球)したことを把握することができる。ステップS2222の後、ステップS2223では、大入賞口入賞カウンタの値を「1」だけ増加して、本処理を終える。

20

【 0 1 4 0 】

[遊技状態設定処理]図28に示すように、遊技状態設定処理(S2218)ではまず、大当たりの種類が確変大当たり(停止図柄が特図1__大当たり図柄1又は特図2__大当たり図柄1、図8参照)であるか否かを判定する(S2301)。確変大当たりでなければ(S2301でNO)、時短フラグをONするとともに(S2306)、時短カウンタに「100」をセットして(S2307)、ステップS2308に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(すなわち低確高ベース状態)になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が100回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。

30

【 0 1 4 1 】

一方、ステップS2301において確変大当たりであれば、確変フラグをONするとともに(S2302)、時短フラグをONにする(S2303)。そして確変カウンタに「10000」をセットすると共に(S2304)、時短カウンタに「10000」をセットして(S2305)、ステップS2308に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(すなわち高確高ベース状態)になる。この高確高ベース状態は、実質的に次の大当たりに当選するまで継続することになる。確変カウンタの値及び時短カウンタの値が「10000」から「0」になるまで特別図柄の変動表示が実行されることがほぼあり得ないため、確変フラグ及び時短フラグが次の大当たり遊技が開始されるまでOFFされることがないためである。なお確変カウンタを設けずに確変フラグだけを用いて、高確率状態が次の大当たりに当選するまで継続するようにしても良い。

40

【 0 1 4 2 】

ステップS2308では、現在の遊技状態の情報(確変フラグ及び時短フラグがON又はOFFの何れであるかの情報)、確変カウンタの値及び時短カウンタの値の情報等を含む遊技状態指定コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【 0 1 4 3 】

6. 大入賞音

次に、演出制御用マイコン121の動作を説明する前に、本形態の特徴である大入賞音について説明する。大入賞音は、大当たり遊技の実行中に遊技球が大入賞口14に入賞し

50

たことに基づいてスピーカ 6 2 0 から発生する入賞音（本形態では「ピューン」）のことである。よって、大当たり遊技の実行中には、遊技球が大入賞口 1 4 に入賞する度に大入賞音が発生するため、遊技者には、多数の遊技球が大入賞口 1 4 に入賞したことを聴覚を通じて把握させることができ、大当たり遊技での高揚感を高めることが可能である。

【 0 1 4 4 】

ところで従来のパチンコ遊技機においては、大入賞音は、常に一定の音名（音の高さ）からなる入賞音であった。つまり、大当たり遊技の実行中にラウンド遊技が進んでも、大入賞音自体の音色に変化はない。従って、従来の大入賞音は、単に遊技球が大入賞口 1 4 に入賞したことを認識させるためだけのものになっていて、大入賞音には改善の余地があった。

10

【 0 1 4 5 】

そこで本形態では、大当たり遊技中のラウンド遊技が進むにつれて、大入賞音を変化させ得るように構成されている。但し、次のラウンド遊技に進むと、大入賞音が前のラウンド遊技での大入賞音から必ず変化するというわけではない。本形態では、大入賞音が変わる変更条件（所定の変更条件）として、次のラウンド遊技に進むことと、前のラウンド遊技でオーバー入賞があったことの 2 つを条件としている。

【 0 1 4 6 】

ここでオーバー入賞について説明する。上述したように、1 回のラウンド遊技における大入賞口 1 4 への入賞個数は、本形態では最大で 8 個（所定数）に定められている。しかしながら、A T 開閉部材 1 4 k が閉鎖する直前に遊技球が連続的に大入賞口 1 4 に入賞すると、1 回のラウンド遊技における大入賞口 1 4 への入賞個数が 8 個を超える場合がある。この場合を「オーバー入賞」と呼ぶことにする。オーバー入賞は、1 回のラウンド遊技でより多くの賞球を獲得できるため、遊技者にとって好ましい状況である。しかしながら、遊技者は大当たり遊技中に大入賞口 1 4 への遊技球の入賞を常に見ているわけではなく（入賞個数を常に把握しているわけではなく）、オーバー入賞が生じたことを見逃している場合もあり得る。

20

【 0 1 4 7 】

そこで本形態では、大入賞音が変わる変更条件として、前のラウンド遊技でオーバー入賞があったことを条件としている。これにより、次のラウンド遊技では大入賞音が変わることで、遊技者に前のラウンド遊技でオーバー入賞があったことをより分かり易く示すことが可能である。また遊技者にとっては、次のラウンド遊技で大入賞口 1 4 への入賞の度に变化した大入賞音を何度も聞くことで、オーバー入賞を獲得したことによる大きな高揚感を覚えることが可能である。

30

【 0 1 4 8 】

次に、大入賞音の変化について説明する。本形態では、ラウンド遊技毎に大入賞音が変化し得るものの、前のラウンド遊技から大入賞音が不規則的に変化するわけではない。仮に不規則的に大入賞音が変化してしまうと、遊技者が前のラウンド遊技で実際にオーバー入賞が生じたのかどうかの違和感を覚えるおそれがあるためである。よって本形態では、大入賞音を変化させる場合には、前のラウンド遊技での大入賞音から音階に基づいて大入賞音を変化させる。より具体的には、音階の転調を行うようにして、前のラウンド遊技での大入賞音から音名（音の高さ）を半音上げることになっている。

40

【 0 1 4 9 】

本形態では、上述したように大入賞音を「ピューン」という音にしている。例えば前のラウンド遊技での大入賞音「ピューン」において、音名が「C」であることとする。なおこのときの大入賞音「ピューン」からなる音の全てが、音名「C」になっているという意味ではない。大入賞音「ピューン」からなる音のうち最も聞き取り易い「ピ」の音の音名が「C」になっているという意味である。

【 0 1 5 0 】

そして、前のラウンド遊技でオーバー入賞が生じると、次のラウンド遊技では、音名が「C」である大入賞音「ピューン」に変わる。詳細には、「ピ」の音の音名が「C」

50

になっている大入賞音「ピューン」が発生する。更にそのラウンド遊技でも再びオーバー入賞が生じれば、次のラウンド遊技では、音名が「D」である大入賞音「ピューン」に変わる。つまり、「ピ」の音の音名が「D」になっている大入賞音「ピューン」が発生する。

【0151】

以上により、前のラウンド遊技よりも、大入賞音「ピューン」の音名が半音上がることで、遊技者には、前のラウンド遊技でオーバー入賞が生じたことを把握させることが可能である。更にラウンド遊技が進むにつれて、大入賞音「ピューン」の音名が半音ずつ上がっていくようにすることで、徐々に高音になっていく大入賞音の音色を楽しませることが可能であると共に、高揚感を徐々に増幅させていくことが可能である。

10

【0152】

また本形態では、大入賞音が変化すること（半音上がること）をより分かり易くするために、表示画面50aに大入賞音変更画像NOを表示するようになっている（図29参照）。大入賞音変更画像NOでは、表示画面50aの右下部に「大入賞音レベル○へUP」の文字が示されて、○の箇所には変化させる大入賞音の音名に応じた数字が示されることとなる。例えば、大入賞音「ピューン」の音名が「C」から「C」へ半音上がる場合には、「大入賞音レベル1へUP」の文字を示す大入賞音変更画像NO1が表示される（図29（A）参照）。また大入賞音「ピューン」の音名が「C」から「D」へ半音上がる場合には、「大入賞音レベル2へUP」の文字を示す大入賞音変更画像NO2が表示される（図29（C）参照）。これらの大入賞音変更画像NOは、オーバー入賞が生じたときのタイミング表示されるようになっている。

20

【0153】

こうして遊技者は、大入賞音変更画像NOを見ることで、オーバー入賞が生じたことを表示画面50a上で視覚的に把握することが可能である。更に、大入賞音変更画像NOのうち「レベル○」の部分を見ることで、次のラウンドで大入賞音がどのくらいの音名（音の高さ）になるのかを視覚的に把握することが可能である。

【0154】

また本形態では、変化後（半音上がった後）の大入賞音の音名、つまり現時点での大入賞音の音名をより分かり易くするために、表示画面50aに大入賞音報知画像LVを表示するようになっている。大入賞音報知画像LVでは、表示画面50aの右下部に「大入賞音レベル○」の文字が示されて、○の箇所には変化後（現時点で）の大入賞音の音名に応じた数字が示されることとなる。例えば、大入賞音「ピューン」の音名が「C」から「C」へ半音上がっている状況であれば、「大入賞音レベル1」の文字を示す大入賞音報知画像LV1が表示される（図29（B）参照）。また大入賞音「ピューン」の音名が「C」から「D」へ半音上がっている状況であれば、「大入賞音レベル2」の文字を示す大入賞音報知画像LV2が表示される（図29（D）参照）。これら大入賞音報知画像LVは、ラウンド遊技中にラウンド演出と共に表示され続けるようになっている。

30

【0155】

こうして遊技者は、ラウンド遊技中に大入賞音報知画像LVを見ることで、現時点での大入賞音の音名（音の高さ）を視覚的に把握することが可能である。更に、大入賞音報知画像LVのうち「レベル○」の部分を見ることで、今までのラウンド遊技において何回オーバー入賞が生じたかを把握することが可能である。つまり「レベル○」のうち○の箇所の数字が、今まででオーバー入賞が生じた回数を意味しているため、遊技者は何回オーバー入賞が生じたかを即座に把握することが可能である。以上により遊技者には、ラウンド遊技が進んで、オーバー入賞が生じる度にレベルアップしていくようなゲームを楽しませることが可能である。その結果、遊技者にオーバー入賞を積極的に狙わせることが可能であり、徐々に高音になっていく大入賞音を聞きながら斬新な大当たり遊技を堪能させることが可能である。

40

【0156】

次に、大入賞音の変化に対する演出例を、図29～図31に基づいて説明する。例えば

50

16R大当たりに当選すると、大当たり遊技ではオープニングを経て、1R目のラウンド遊技が開始されることになる。この場合、ラウンド演出として表示画面50aにはラウンド演出画像ROが表示される。また1R目のラウンド遊技では、遊技球が大入賞口14へ入賞する度に、音名が「C」である大入賞音「ピューン」がスピーカ620から出力される。ここで、1R目のラウンド遊技において8個の遊技球が大入賞口14に入賞した後に、オーバー入賞が生じたこととする。

【0157】

これにより、図29(A)に示すように、表示画面50aにはラウンド演出画像ROと共に、「大入賞音レベル1へUP」の文字を示す大入賞音変更画像NO1が表示される。その結果、遊技者には、オーバー入賞が生じたことと、次の2R目から大入賞音の音名が高くなるのを把握させることが可能である。その後、2R目及び3R目のラウンド遊技では、遊技球が大入賞口14へ入賞する度に、音名が「C」である大入賞音「ピューン」がスピーカ620から出力される。またこのときには、図29(B)に示すように、表示画面50aにはラウンド演出画像ROと共に、「大入賞音レベル1」の文字を示す大入賞音報知画像LV1が表示される。こうして、2R目及び3R目では、1R目でオーバー入賞を獲得したことに基づく斬新な演出(1R目よりも高音になった大入賞音の出力、大入賞音報知画像LV1の表示)を堪能させることが可能である。

【0158】

ここで、3R目のラウンド遊技において8個の遊技球が大入賞口14に入賞した後に、オーバー入賞が生じたこととする。これにより、図29(C)に示すように、「大入賞音レベル2へUP」の文字を示す大入賞音変更画像NO2が表示される。その結果、遊技者には、オーバー入賞が生じたことと、次の4R目から大入賞音の音名が高くなるのを把握させることが可能である。その後、4R目のラウンド遊技では、遊技球が大入賞口14へ入賞する度に、音名が「D」である大入賞音「ピューン」がスピーカ620から出力される。またこのときには、図29(D)に示すように、「大入賞音レベル2」の文字を示す大入賞音報知画像LV2が表示される。こうして、4R目では、3R目でオーバー入賞を獲得したことに基づく斬新な演出(3R目よりも高音になった大入賞音の出力、大入賞音報知画像LV2の表示)を堪能させることが可能である。

【0159】

ここで、4R目のラウンド遊技において8個の遊技球が大入賞口14に入賞した後に、オーバー入賞が生じたこととする。これにより、図29(E)に示すように、「大入賞音レベル3へUP」の文字を示す大入賞音変更画像NO3が表示される。その結果、遊技者には、オーバー入賞が生じたことと、次の5R目から大入賞音の音名が高くなるのを把握させることが可能である。その後、図29及び図30に示すように、5R目、6R目、7R目のラウンド遊技では、遊技球が大入賞口14へ入賞する度に、音名が「D」である大入賞音「ピューン」がスピーカ620から出力される。またこのときには、図29(F)及び図30(A)に示すように、「大入賞音レベル3」の文字を示す大入賞音報知画像LV3が表示される。こうして、5R目、6R目、7R目では、4R目でオーバー入賞を獲得したことに基づく斬新な演出(4R目よりも高音になった大入賞音の出力、大入賞音報知画像LV3の表示)を堪能させることが可能である。

【0160】

ここで、7R目のラウンド遊技において8個の遊技球が大入賞口14に入賞した後に、オーバー入賞が生じたこととする。これにより、図30(B)に示すように、「大入賞音レベル4へUP」の文字を示す大入賞音変更画像NO4が表示される。その結果、遊技者には、オーバー入賞が生じたことと、次の8R目から大入賞音の音名が高くなるのを把握させることが可能である。その後、8R目、9R目のラウンド遊技では、遊技球が大入賞口14へ入賞する度に、音名が「E」である大入賞音「ピューン」がスピーカ620から出力される。またこのときには、図30(C)に示すように、「大入賞音レベル4」の文字を示す大入賞音報知画像LV4が表示される。こうして、8R目、9R目では、7R目でオーバー入賞を獲得したことに基づく斬新な演出(7R目よりも高音になった大入賞音

の出力、大入賞音報知画像LV4の表示)を堪能させることが可能である。

【0161】

ここで、9R目のラウンド遊技において8個の遊技球が大入賞口14に入賞した後に、オーバー入賞が生じたこととする。これにより、図30(D)に示すように、「大入賞音レベル5へUP」の文字を示す大入賞音変更画像NO5が表示される。その結果、遊技者には、オーバー入賞が生じたことと、次の10R目から大入賞音の音名が高くなるのを把握させることが可能である。その後、図30及び図31に示すように、10R目、11R目、12R目のラウンド遊技では、遊技球が大入賞口14へ入賞する度に、音名が「F」である大入賞音「ピューン」がスピーカ620から出力される。またこのときには、図30(E)及び図31(A)に示すように、「大入賞音レベル5」の文字を示す大入賞音報知画像LV5が表示される。こうして、10R目、11R目、12R目では、9R目でオーバー入賞を獲得したことに基づく斬新な演出(9R目よりも高音になった大入賞音の出力、大入賞音報知画像LV5の表示)を堪能させることが可能である。

10

【0162】

ここで、12R目のラウンド遊技において8個の遊技球が大入賞口14に入賞した後に、オーバー入賞が生じたこととする。これにより、図31(B)に示すように、「大入賞音レベル6へUP」の文字を示す大入賞音変更画像NO6が表示される。その結果、遊技者には、オーバー入賞が生じたことと、次の13R目から大入賞音の音名が高くなるのを把握させることが可能である。その後、13R目、14R目のラウンド遊技では、遊技球が大入賞口14へ入賞する度に、音名が「F」である大入賞音「ピューン」がスピーカ620から出力される。またこのときには、図31(C)に示すように、「大入賞音レベル6」の文字を示す大入賞音報知画像LV6が表示される。こうして、13R目、14R目では、12R目でオーバー入賞を獲得したことに基づく斬新な演出(12R目よりも高音になった大入賞音の出力、大入賞音報知画像LV6の表示)を堪能させることが可能である。

20

【0163】

ここで、14R目のラウンド遊技において8個の遊技球が大入賞口14に入賞した後に、オーバー入賞が生じたこととする。これにより、図31(D)に示すように、「大入賞音レベル7へUP」の文字を示す大入賞音変更画像NO7が表示される。その結果、遊技者には、オーバー入賞が生じたことと、次の15R目から大入賞音の音名が高くなるのを把握させることが可能である。その後、15R目のラウンド遊技では、遊技球が大入賞口14へ入賞する度に、音名が「G」である大入賞音「ピューン」がスピーカ620から出力される。またこのときには、図31(E)に示すように、「大入賞音レベル7」の文字を示す大入賞音報知画像LV7が表示される。こうして、15R目では、14R目でオーバー入賞を獲得したことに基づく斬新な演出(14R目よりも高音になった大入賞音の出力、大入賞音報知画像LV7の表示)を堪能させることが可能である。

30

【0164】

ここで、15R目のラウンド遊技において8個の遊技球が大入賞口14に入賞した後に、オーバー入賞が生じたこととする。これにより、図31(F)に示すように、「大入賞音レベル8へUP」の文字を示す大入賞音変更画像NO8が表示される。その結果、遊技者には、オーバー入賞が生じたことと、次の16R目から大入賞音の音名が高くなるのを把握させることが可能である。その後、16R目のラウンド遊技では、遊技球が大入賞口14へ入賞する度に、音名が「G」である大入賞音「ピューン」がスピーカ620から出力される。またこのときには、図31(G)に示すように、「大入賞音レベル8」の文字を示す大入賞音報知画像LV8が表示される。こうして、16R目では、15R目でオーバー入賞を獲得したことに基づく斬新な演出(15R目よりも高音になった大入賞音の出力、大入賞音報知画像LV7の表示)を堪能させることが可能である。なお16R目では、オーバー入賞が生じることがなくて、全てのラウンド遊技が終了したこととする。

40

【0165】

以上により、この演出例によれば、遊技者は、16Rまでのラウンド遊技において、合

50

計 8 回のオーバー入賞を獲得したことになる。そのため、最終の 16 R 目では、音名が「G」である非常に高音の大入賞音「ピューン」がスピーカ 620 から出力される。また表示画面 50a には、図 31 (G) に示すように、合計 8 回のオーバー入賞が生じたことを示す大入賞音報知画像 LV8 が表示される。よって遊技者には、多くのオーバー入賞を獲得できたことを聴覚及び視覚の両方を通じて把握させることができ、大きな満足感を与えることが可能である。

【0166】

またこの演出例によれば、ラウンド遊技が進む度に、大入賞音「ピューン」が音階に基づいて半音ずつ上がっていく。これにより遊技者には、段階的に高音になっていく大入賞音により斬新な高揚感を与えることが可能である。そして遊技者には、どこまで大入賞音が高音になっていくのかということに興味を抱かせることが可能であり、大入賞音による新たな興趣性を提供することが可能である。

10

【0167】

こうして本形態では、遊技者に、ラウンド遊技が終了するまでに合計何回のオーバー入賞を獲得できるかというゲーム性を提供することが可能である。つまり、例えば 16 R のラウンド遊技であれば、16 回のラウンド遊技のうち何回オーバー入賞が生じたかということに関心を向けさせることが可能である。これにより、できるだけ多くのオーバー入賞を獲得したいという遊技者の意欲を掻き立てることが可能であり、従来にはないラウンド遊技での興趣性を提供することが可能である。

20

【0168】

7. 演出制御用マイコン 121 の動作

[サブ制御メイン処理] 次に図 32 ~ 図 39 に基づいて演出制御用マイコン 121 の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン 121 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、演出用 RAM 124 に設けられている。演出制御基板 120 に備えられた演出制御用マイコン 121 は、パチンコ遊技機 PY1 の電源がオンされると、演出用 ROM 123 から図 32 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず CPU 初期化処理を行う (S4001)。CPU 初期化処理 (S4001) では、スタックの設定、定数設定、演出用 CPU 122 の設定、SIO、PIO、CTC (割り込み時間の管理のための回路) 等の設定等を行う。

30

【0169】

続いて、電源断信号が ON で且つ演出用 RAM 124 の内容が正常であるか否かを判定する (S4002)。そしてこの判定結果が NO であれば、演出用 RAM 124 の初期化をして (S4003)、ステップ S4004 に進む。一方、判定結果が YES であれば (S4002 で YES)、演出用 RAM 124 の初期化をせずにステップ S4004 に進む。即ち電源断信号が ON でない場合、又は電源断信号が ON であっても演出用 RAM 124 内容が正常でない場合には (S4002 で NO)、演出用 RAM 124 を初期化するが、停電などで電源断信号が ON となったが演出用 RAM 124 内容が正常に保たれている場合には (S4002 で YES)、演出用 RAM 124 を初期化しない。なお、演出用 RAM 124 を初期化すれば、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタ等の値はリセットされる。また、このステップ S4001 ~ S4003 は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

40

【0170】

ステップ S4004 では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する (S4005)。乱数シード更新処理 (S4005) では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。なお演出決定用乱数には、演出図柄 EZ を決定するための演出図柄決定用乱数、変動演出パターンを決定するための変動演出パターン抽選乱数、種々の予告演出を決定するための予告演出決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の遊技制御基板 100 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の遊技制御基板 100 が行う乱数更新処理においても同様である。

50

【 0 1 7 1 】

乱数シード更新処理(S4005)が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4006)。コマンド送信処理(S4006)では、演出制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、コマンドに従い画像表示装置 5 0 を用いて各種の演出(変動演出や、大当たり遊技に伴うオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出等)を実行する。なお、画像制御基板 1 4 0 による各種の演出の実行に伴って演出制御基板 1 2 0 は、画像制御基板 1 4 0 を介してスピーカ 6 2 0 から音声を出力したり、サブドライブ基板 1 6 2 を介して盤ランプ 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を発光させたり、盤可動体 5 5 k を駆動させたりする。演出制御用マイコン 1 2 1 は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、ステップS4004~S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理(S4008)、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)および1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

10

【 0 1 7 2 】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)は、遊技制御基板 1 0 0 から送られたストロブ信号(S T B 信号)が演出制御用マイコン 1 2 1 の外部 I N T 入力部に入力されることに基づいて行われる。つまり、ストロブ信号が演出制御用マイコン 1 2 1 の外部 I N T 入力部に入力されなければ、受信割り込み処理(S4008)は行われない。図 3 3 に示すように、受信割り込み処理(S4008)では、遊技制御基板 1 0 0 から送信されてきた各種のコマンドを演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納する(S4101)。この受信割り込み処理(S4008)は、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。

20

【 0 1 7 3 】

[1 m s タイマ割り込み処理]1 m s タイマ割り込み処理(S4009)は、演出制御基板 1 2 0 に1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 3 4 に示すように、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)ではまず、入力処理(S4201)を行う。入力処理(S4201)では、入力部検知センサ 4 0 a (図 7 参照)、セレクトボタン検知センサ 4 2 a からの検知信号に基づいてスイッチデータ(エッジデータおよびレベルデータ)を作成する。

【 0 1 7 4 】

続いて、ランプデータ出力処理(S4202)を行う。ランプデータ出力処理(S4202)では、演出に合うタイミングで盤ランプ 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を発光させるべく、後述の1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)におけるその他の処理(S4305)で作成したランプデータをサブドライブ基板 1 6 2 に出力する。つまり、ランプデータに従って盤ランプ 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を所定の発光態様で発光させる。

30

【 0 1 7 5 】

次いで、駆動制御処理を行う(S4203)。駆動制御処理(S4203)では、S P リーチや大当たり演出中等の演出に合うタイミングで盤可動体 5 5 k を駆動させるべく、駆動データ(盤可動体駆動データ)を作成したり、出力したりする。つまり、駆動データに従って、盤可動体 5 5 k を所定の動作態様で駆動させる。

【 0 1 7 6 】

駆動制御処理(S4203)の後、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行うウォッチドッグタイマ処理(S4204)を行って、本処理を終える。

40

【 0 1 7 7 】

[1 0 m s タイマ割り込み処理]1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)は、演出制御基板 1 2 0 に1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 3 5 に示すように、1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う(S4301)。

【 0 1 7 8 】

続いて、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)の入力処理(S4201)で作成したスイッチデータを1 0 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして演出用 R A M 1 2 4 に格納するスイッチ状態取得処理を行う(S4302)。そして、スイッチ状態取得処理(S4302)にて格納

50

したスイッチデータに基づいて表示画面 5 0 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。

【 0 1 7 9 】

続いて、音声制御処理(S4304)を行う。音声制御処理(S4304)では、音声データ(スピーカ 6 2 0 からの音声の出力を制御するデータ)の作成及び画像制御基板 1 4 0 への出力や、音声演出の時間管理等を行う。これにより、実行する演出に合った音声スピーカ 6 2 0 から出力される。なお後述するように、大入賞口入賞演出処理(図 3 9 のS4412)のステップS4702により大入賞音声データが演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされていると、その大入賞音声データが音声制御処理(S4304)により画像制御基板 1 4 0 に出力される。これにより、スピーカ 6 2 0 から大入賞音声データに基づく大入賞音「ビューン」が出力されることになる。音声制御処理(S4304)の後、各種の演出用の乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行して(S4305)、本処理を終える。

10

【 0 1 8 0 】

[受信コマンド解析処理] 図 3 6 に示すように、受信コマンド解析処理(S4301)ではまず、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定し(S4401)、受信していればモードステータス設定処理を行う(S4402)。モードステータス設定処理(S4402)では、受信した遊技状態指定コマンドを解析して、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態の情報に基づいて、モードステータスの値を設定する。モードステータスの値は、通常遊技状態であれば「1」に設定され、高確高ベース状態であれば「2」に設定され、低確時短状態であれば「3」に設定される。こうして演出制御用マイコン 1 2 1 は、現時点での遊技状態を把握することが可能である。

20

【 0 1 8 1 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から変動開始コマンド(特図 1 変動開始コマンド又は特図 2 変動開始コマンド)を受信したか否かを判定し(S4403)、受信していれば後述する変動演出開始処理を行う(S4404)。

【 0 1 8 2 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から変動停止コマンド(特図 1 変動停止コマンド又は特図 2 変動停止コマンド)を受信したか否かを判定し(S4405)、受信していれば変動演出終了処理を行う(S4406)。変動演出終了処理(S4406)では、変動停止コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

30

【 0 1 8 3 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し(S4407)、受信していればオープニング演出選択処理を行う(S4408)。オープニング演出選択処理(S4408)では、オープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のオープニング中に実行するオープニング演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したオープニング演出パターンにてオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 8 4 】

40

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 からラウンド指定コマンドを受信したか否かを判定し(S4409)、受信していれば後述するラウンド演出選択処理を行う(S4410)。

【 0 1 8 5 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から大入賞口入賞コマンドを受信したか否かを判定し(S4411)、受信していれば後述する大入賞口入賞演出処理を行う(S4412)。

【 0 1 8 6 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 からエンディングコマンドを受信したか否かを判定し(S4413)、受信していればエンディング演出選択処理を行う(S441

50

4)。エンディング演出選択処理(S4414)では、エンディングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したエンディング演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0187】

続いて、演出制御用マイコン121は、その他の処理(S4415)として上記のコマンド以外の受信コマンドに基づく処理(例えば客待ちコマンドの受信に基づいて客待ち演出を行うための処理や、普通図柄変動開始コマンドの受信に基づいて普図変動演出を行うための処理)を行って、受信コマンド解析処理(S4301)を終える。

10

【0188】

[変動演出開始処理]図37に示すように、変動演出開始処理(S4404)ではまず、演出制御用マイコン121は、変動開始コマンドを解析する(S4501)。変動開始コマンドには、特図1大当たり判定処理や特図2大当たり判定処理(図20参照)でセットされた特図停止図柄データの情報や、特図1変動パターン選択処理や特図2変動パターン選択処理(図21及び図22参照)でセットされた変動パターンの情報、現在の遊技状態を指定する情報等が含まれている。なお、ここで演出制御用マイコン121が取得した情報は、これ以降に実行する処理においても適宜利用可能なものとする。次に演出制御用マイコン121は、現時点で設定されているモードステータスの値を参照する(S4502)。

【0189】

続いて演出制御用マイコン121は、変動演出パターン選択処理を実行する(S4503)。変動演出パターンが決まれば、変動演出の時間、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、SPリーチの有無、SPリーチの内容、演出ボタン演出(SW演出)の有無、演出ボタン演出の内容、演出展開構成等からなる変動演出の内容の詳細が決まることとなる。

20

【0190】

続いて演出制御用マイコン121は、変動演出において最終的に停止表示する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の選択を行う(S4504)。具体的には、演出図柄決定用乱数を取得するとともに、リーチの有無等に応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、選択したテーブルを用いて、取得した演出図柄決定用乱数を判定することにより、最終的に停止表示する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3を選択する。

30

【0191】

続いて演出制御用マイコン121は、予告演出選択処理を実行する(S4506)。予告演出選択処理(S4506)では、予告演出決定用乱数を取得するとともに、リーチの有無に応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択する。その選択したテーブルを用いて、取得した予告演出決定用乱数を判定することにより、予告演出を選択する。これにより、いわゆるステップアップ予告演出やチャンスアップ予告演出などの予告演出の内容が決定される。

【0192】

続いて演出制御用マイコン121は、選択した変動演出パターンと演出図柄EZ1, EZ2, EZ3と予告演出とを開始するための変動演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットして(S4507)、本処理を終える。ステップS4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板140に送信されると、表示画面50aにて特別図柄の変動表示に同期した変動演出が開始される。

40

【0193】

[ラウンド演出選択処理]図38に示すように、ラウンド演出選択処理(S4410)ではまず、演出制御用マイコン121は、ラウンド演出パターン選択処理を実行する(S4601)。ラウンド演出パターン選択処理(S4601)では、ラウンド指定コマンドを解析して、その解析結果に基づいて、ラウンド遊技中に実行するラウンド演出のパターン(ラウンド演出パターン)を選択する。そして、選択したラウンド演出パターンにてラウンド演出を開始す

50

るためのラウンド演出開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする (S4602)。ステップ S4602 でセットされたラウンド演出開始コマンドが画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、ラウンド遊技中に表示画面 5 0 a にてラウンド演出画像 R O を表示することになる (図 2 9 ~ 図 3 1 参照)。

【 0 1 9 4 】

続いて、オーバー入賞フラグが O N であるか否かを判定する (S4603)。オーバー入賞フラグは、ラウンド遊技における大入賞口 1 4 への入賞個数が規定の所定数 (本形態では 8 個) よりも多くなっている (オーバー入賞が生じている) ことを示すものである。ここでラウンド演出選択処理 (S4410) は、ラウンド遊技の開始時点で実行される処理である。従って、ステップ S4603 でオーバー入賞フラグが O N であるということは、前のラウンド遊技においてオーバー入賞が生じたことを意味していることになる。

10

【 0 1 9 5 】

ステップ S4603 でオーバー入賞フラグが O N であれば (S4603 で YES)、大入賞音声データ切替処理を実行する (S4604)。大入賞音声データ切替処理 (S4604) は、大入賞音を出力するための大入賞音声データを、音名 (音の高さ) が半音高い大入賞音を出力するための大入賞音声データに切替えて、演出用 R A M 1 2 4 の所定の記憶領域にセットする処理である。ここで本形態では、大入賞音声データとして、1 6 種類の大入賞音声データがある。

【 0 1 9 6 】

具体的に、音名が「C」である大入賞音、音名が「C₁」である大入賞音、音名が「D」である大入賞音、音名が「D₁」である大入賞音、音名が「E」である大入賞音、音名が「F」である大入賞音、音名が「F₁」である大入賞音、音名が「G」である大入賞音、音名が「G₁」である大入賞音、音名が「A」である大入賞音、音名が「A₁」である大入賞音、音名が「H」である大入賞音、音名が 1 オクターブ高い「C」である大入賞音、音名が 1 オクターブ高い「C₁」である大入賞音、音名が 1 オクターブ高い「D」である大入賞音、音名が 1 オクターブ高い「D₁」である大入賞音をそれぞれ出力するための大入賞音声データがある。

20

【 0 1 9 7 】

よって、例えば現時点で音名が「C」である大入賞音を出力するための大入賞音声データである場合に、大入賞音声データ切替処理 (S4604) が実行されると、「C₁」である大入賞音を出力するための大入賞音声データに切替えられて、演出用 R A M 1 2 4 の所定の記憶領域にセットされるようになっている。なお初期設定では、演出用 R A M 1 2 4 の所定の記憶領域に、音名が「C」である大入賞音を出力するための大入賞音声データがセットされている。

30

【 0 1 9 8 】

ステップ S4604 の後、オーバー入賞フラグを O F F にして (S4605)、ステップ S4606 に進む。一方、ステップ S4603 でオーバー入賞フラグが O N でなければ (S4603 で NO)、前のラウンド遊技でオーバー入賞が生じていないため、大入賞音の音名を半音上げる必要がない。よってこの場合には、ステップ S4604 及び S4605 をパスして、ステップ S4606 に進む。

【 0 1 9 9 】

ステップ S4606 では、大入賞音報知画像 L V を表示するための大入賞音報知コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。なお大入賞音報知コマンドには、現時点での大入賞音の音名に関する情報 (大入賞音声データに関する情報) が含まれることになる。ステップ S4606 でセットされた大入賞音報知コマンドが画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、ラウンド遊技中に表示画面 5 0 a にて、大入賞音の音名 (音の高さ) を示唆する大入賞音報知画像 L V を表示することになる (図 2 9 ~ 図 3 1 参照)。これにより、遊技者は現時点での大入賞音の音名を把握することが可能である。

40

【 0 2 0 0 】

そしてステップ S4607 では、入賞数カウンタの値を「0」にリセットして、本処理を終える。入賞数カウンタは、大入賞口 1 4 への入賞個数をカウントするためのものである。

50

こうして新たなラウンド遊技の開始に伴って、ステップS4607により、大入賞口 1 4 への入賞個数のカウントが「0」にリセットされる。

【0201】

〔大入賞口入賞演出処理〕図39に示すように、大入賞口入賞演出処理(S4412)ではまず、演出制御用マイコン121は、入賞数カウンタの値を「1」だけ増加する(S4701)。これにより、大入賞口14に遊技球が入賞する度に、入賞数カウンタの値が「1」ずつ増加していく。続いて、演出用RAM124の所定の記憶領域にセットされている大入賞音声データを、演出用RAM124のうち画像制御基板140に出力するための出力バッファにセットする(S4702)。これにより、ステップS4702でセットされた大入賞音声データが、上述した音声制御処理(S4304)によって、画像制御基板140に送信される。その結果、画像制御基板140の音声用CPU149が、音声制御回路150を介してスピーカ620から、大入賞音声データに基づく大入賞音を出力させる。こうして、例えばステップS4702において、音名が「C」である大入賞音を出力するための大入賞音声データが演出用RAM124の出力バッファにセットされれば、スピーカ620から音名が「C」である大入賞音が出力されることになる。

10

【0202】

続いてステップS4703では、入賞数カウンタの値が所定数（本形態では8）よりも大きいか否かを判定する。即ち、オーバー入賞が生じた状況か否かを判定する。所定数よりも大きくなければ(S4703でNO)、オーバー入賞が生じていないため、本処理を終える。これに対して所定数よりも大きければ(S4703でYES)、オーバー入賞フラグをONにする(S4704)。そして、大入賞音変更画像NOを表示するための大入賞音変更コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットして(S4705)、本処理を終える。なお大入賞音変更コマンドには、現時点での大入賞音よりも半音高くする大入賞音に関するデータが含まれることになる。ステップS4705でセットされた大入賞音変更コマンドが画像制御基板140に送信されると、画像制御基板140の画像用CPU141は、オーバー入賞が生じたタイミングで、表示画面50aにて大入賞音変更画像NOを表示することになる（図29～図31参照）。これにより、遊技者はオーバー入賞が生じたことを把握すると共に、次のラウンド遊技で大入賞音が高くなるのを把握することが可能である。

20

【0203】

8．本形態の効果

30

以上詳細に説明したように本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、前のラウンド遊技で所定数（本形態では8個）よりも多い遊技球が大入賞口14に入賞すれば、その後のラウンド遊技では、大入賞音が半音高くなる。これにより、遊技者にはオーバー入賞が生じたことを、次のラウンド遊技での大入賞音の変化により確実に把握させることができ、聴覚を通じて大きな高揚感を与えることが可能である。

【0204】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、図29～図31に示すように、ラウンド遊技が進む度に、大入賞音が音階に基づいて音名が半音ずつ高くなるように変化し得る。即ち、大入賞音が音階の転調を行っているように変化し得る。これにより遊技者には、音階に基づいて変化する大入賞音を楽しませることが可能であり、リズムカルに変化していく大入賞音によって新たな興趣性（高揚感）を提供することが可能である。

40

【0205】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、オーバー入賞が生じたときに大入賞音が変化することを示唆する大入賞音変更画像NOが表示される（図29（A）（C）（E）、図30（B）（D）、図31（B）（D）（F）参照）。これにより遊技者には、次のラウンド遊技から大入賞音が変化することを分かり易く示すことが可能である。

【0206】

9．変更例

以下、変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記形態のパチンコ遊技機PY1と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に

50

係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【0207】

上記形態では、大入賞口14への遊技球の入賞に基づいて発生させる大入賞音（入賞音）が変化し得るようにした。しかしながら変化させる入賞音は、大入賞音に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、入球のし易さが変わらない第1始動口11、又は一般入賞口10への遊技球の入賞に基づいて発生させる入賞音が変化し得るようにしても良い。又は、入球のし易さが変化可能な第2始動口12（電チュー12D）への遊技球の入賞に基づいて発生させる入賞音が変化し得るようにしても良い。要するに「入賞部」は、大入賞口14に限られるものではなく、一般入賞口10、第1始動口11、第2始動口12（電チュー12D）等であっても良い。

10

【0208】

また上記形態では、入賞音（大入賞音）が変わる変更条件（所定の変更条件）として、オーバー入賞があったことと、次のラウンド遊技に進むことの2つを条件とした。しかしながら、所定の変更条件は、上記したものに限られず、適宜変更可能である。例えば上記した2つの条件のうち何れか一方だけとしても良い。つまり、所定の変更条件を、ラウンド遊技が開始されること（次のラウンド遊技に進むこと）だけとしても良い。この場合には、ラウンド遊技が進む度に必ず大入賞音が変わっていくため、遊技者にはラウンド遊技の切替わりをより意識させることが可能であり、斬新なラウンド遊技を堪能させることが可能である。また複数のラウンド遊技（例えば2つのラウンド遊技）が終了して、次のラウンド遊技が開始されると、大入賞音を変えるようにしても良い。また最終のラウンド遊技が開始されるときにだけ、大入賞音を変えるようにしても良い。この場合には、最終のラウンド遊技での大入賞音だけ特別に聞こえるようになり、最終のラウンド遊技を盛り上げることが可能である。

20

【0209】

また所定の変更条件を、オーバー入賞があったことだけとしても良い。この場合には、更にオーバー入賞したときの大入賞音自体を変えると良い。このようにすれば、遊技者にオーバー入賞の発生をより認識させることができ、そのオーバー入賞を契機に大入賞音が変わることをより把握させ易くすることが可能である。なお上記形態においても、オーバー入賞に係る大入賞音を特別な大入賞音になるようにしても良い。

30

【0210】

また例えば、時短状態（特別遊技状態）では、電チュー12Dが、1回の補助遊技につき3回（複数回）開放するようになっている（図12参照）。そして3回の開放（単位遊技）では、それぞれの開放時間（所定期間）が、1秒になっている（図12参照）。そこで、3回のそれぞれの開放において、電チュー12D（第2始動口12）への遊技球の入賞に基づく入賞音を変化させるように構成しても良い。また例えば、時短状態（特別遊技状態）において、補助遊技（単位遊技）が実行される度に、電チュー12D（第2始動口12）への遊技球の入賞に基づく入賞音を変化させるように構成しても良い。

40

【0211】

また、入賞音が変わる変更条件（所定の変更条件）を、或る特定時間（例えば開放時間の半分）が経過すること、入力部40k（演出ボタン）等の操作手段に対する操作がなされたこと（例えば連続して特定回数だけ操作されたこと）、入賞部（一般入賞口10、第1始動口11、第2始動口12、大入賞口14）へ入賞した遊技球の数が特定数に達したこと、RTC（リアルタイムクロック）演出中であること等としても良く、これらを適宜組み合わせたものとしても良い。

【0212】

また上記形態では、大当たり遊技状態（特別遊技状態）のラウンド遊技では、所定期間（最大開放時間である29.5秒又は0.1秒）が経過すること、又は遊技球が大入賞口14に所定数（8個）入賞することの少なくとも一方が成立するまで、AT開閉部材14

50

k が開状態（第 1 状態）をとることが可能であった。しかしながら、所定期間は上記した値に限られるものではなく、適宜変更可能であり、例えば 30 秒であっても良い。また上記した所定数（最大カウント数）は上記した値に限られるものではなく、適宜変更可能であり、例えば 10 個であっても良い。

【0213】

また上記形態では、大入賞音（入賞音）が「ピューン」であった。しかしながら、入賞音は、「ピューン」に限られるものではなく、「ピューン」や「キーン」等であっても良く、適宜変更可能である。

【0214】

また上記形態では、大入賞音（入賞音）を変化させる場合に、図 29～図 31 に示すように、大入賞音が音階に基づいて半音ずつ高音になるように（転調するように）変化させた。しかしながら、大入賞音を音階に基づいてどのように変化させるかは適宜変更可能であり、例えば音階に基づいて半音ずつ低音になるように変化させても良い。また例えば、音階に基づいてより高音に変化させる場合とより低音に変化させる場合とを交互に行うようにしても良い。

10

【0215】

また上記形態では、大入賞音（入賞音）を変化させる場合に、音階に基づいて大入賞音を変化させたが、大入賞音の変化が認識できるものであれば、どのように変化させても良い。例えば、「ピューン」という大入賞音を変化させる場合に、「ピューン」という大入賞音に重ねて「キーン」という大入賞音（ボイスデータ）を更に出力するようにしても良い。そして、更に大入賞音を変化させる場合には、「ピューン」と「キーン」という大入賞音に重ねて「ボカーン」という大入賞音を更に出力するようにしても良い。

20

【0216】

また上記形態では、大入賞音が変化することを示唆する示唆演出として、大入賞音変更画像 NO を表示するようにした（図 29（A）（C）（E）、図 30（B）（D）、図 31（B）（D）（F）参照）。しかしながら、示唆演出は上記したものに限られず、遊技者が大入賞音の変化を把握できるのであれば、その他の画像を表示画面 50a に表示したり、枠ランプ 212 や盤ランプ 54（発光手段）を所定の発光態様で発光させたり、スピーカ 620（音出力手段）から特定の音声（例えば「大入賞音が変化します」）を出力するようにしても良い。

30

【0217】

また上記形態では、現時点での大入賞音を把握できるように、大入賞音報知画像 LV を表示するようにした（図 29（B）（D）（F）、図 30（A）（C）（E）、図 31（A）（C）（E）（G）参照）。しかしながら、現時点での大入賞音を把握させるための演出は上記したものに限られず、遊技者が現時点での大入賞音を把握できるのであれば、その他の画像を表示画面 50a に表示したり、枠ランプ 212 や盤ランプ 54（発光手段）を所定の発光態様で発光させたり、スピーカ 620（音出力手段）から特定の音声（例えば「大入賞音レベル 3 です」）を出力するようにしても良い。

【0218】

また上記形態では、オーバー入賞が生じると、次のラウンド遊技での大入賞音を変化させるようにした。しかしながら、オーバー入賞が生じると、次のラウンド遊技でのラウンド演出（ラウンド演出画像 RO）を特別な演出態様（表示態様）に変えるようにしても良い。これにより、特別な演出態様であるラウンド演出を見た遊技者には、オーバー入賞を獲得したことを明確に把握させることができ、より大きな高揚感を与えることが可能である。

40

【0219】

また上記形態では、オーバー入賞が生じると、次のラウンド遊技での大入賞音を変化させるようにした。しかしながら、大入賞口の中に設けられた特定領域（高確率状態への移行条件になる V 領域や 2 種大当たりになる V 領域）に遊技球が入賞（入賞）すると、次のラウンド遊技での大入賞音を変化させるようにしても良い。これにより、変化した大入賞

50

音を聞いた遊技者は、V領域への入賞に基づく特典（高確率状態への移行、2種大当たり）を大入賞音の変化でも把握することができて、斬新な高揚感を与えることが可能である。

【0220】

また上記形態では、当選した大当たり図柄の種類に基づいて高確率状態への移行が決定される遊技機として構成したが、いわゆるV確機（大入賞口内の特定領域（V領域）の通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機）として構成してもよい。また上記形態では、一旦高確率状態に制御されると次の大当たり遊技の開始まで高確率状態への制御が続く遊技機（いわゆる確変ループタイプの遊技機）として構成したが、いわゆるST機（確変の回数切りの遊技機）や転落機（抽選結果によって高確率状態が終了する遊技機）として構成してもよい。また、いわゆる1種2種混合機や、ハネモノタイプの遊技機として構成してもよい。すなわち、本明細書に示されている発明は、遊技機のゲーム性を問わず、種々のゲーム性の遊技機に対して好適に採用することが可能である。

10

【0221】

また、特別遊技として、小当たり遊技（大入賞口の総開放時間が所定時間（例えば1.8秒）以下と短い特別遊技）を行うことがあってもよい。小当たり遊技の実行中の状態を小当たり遊技状態と言う。よって、小当たり遊技中に、所定の変更条件の成立に基づいて大入賞口への遊技球の入賞に基づく入賞音を変化させるようにしても良い。

【0222】

また、大入賞口（大入賞装置）は、複数（例えば2つ）あってもよい。この場合には、第1大入賞口と、第1大入賞口に入賞した遊技球を検出可能な第1大入賞口センサと、第2大入賞口と、第2大入賞口に入賞した遊技球を検出可能な第2大入賞口センサとが設けられている遊技機になる。

20

【0223】

また上記形態では、第1始動口11又は第2始動口12への入賞に基づいて取得する乱数（判定用情報）として、大当たり乱数等の4つの乱数を取得することとしたが、一つの乱数を取得してその乱数に基づいて、大当たりか否か、当たりの種別、リーチの有無、及び変動パターンの種類を決めるようにしてもよい。すなわち、始動入賞に基づいて取得する乱数の個数および各乱数において何を決定するようにするかは任意に設定可能である。

【0224】

30

また上記形態では、大当たりに当選してそのことを示す特別図柄が停止表示されたことを制御条件として、大当たり遊技状態（特別遊技状態）に制御されるパチンコ遊技機として構成した。これに対して、スロットマシン（回胴式遊技機、パチスロ遊技機）として構成してもよい。

【0225】

また、スロットマシンのタイプは、どのようなタイプであってもよい。ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの入賞によって獲得メダルを増やす所謂ノーマル機（Aタイプのスロットマシン）であれば、ビッグボーナスやレギュラーボーナス等のボーナスを実行している状態が特別遊技状態に相当する。また、小役に頻繁に入賞可能なART（アシストリプレイタイム）やAT（アシストタイム）等の特別な遊技期間にて獲得メダルを増やす所謂ART機やAT機であれば、ARTやAT中の状態が特別遊技状態に相当する。また、ノーマル機では特別遊技状態への制御条件は、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選した上で、有効化された入賞ライン上に、ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの移行契機となる図柄の組み合わせが各リールの表示結果として導出表示されることである。また、ART機やAT機では特別遊技状態への制御条件は、例えば、ARTやATの実行抽選に当選した上で、規定ゲーム数を消化するなどしてARTやATの発動タイミングを迎えることである。

40

【0226】

また本明細書における「所定の制御条件の成立」とは、上記形態では、第1特別図柄の抽選又は第2特別図柄の抽選において大当たりに当選し、その当選を示す大当たり図柄が

50

停止表示されることである。

【 0 2 2 7 】

1 0 . 上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【 0 2 2 8 】

手段 A 1 に係る発明は、

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1 ）において、

遊技媒体（遊技球）が入賞可能な入賞部（大入賞口 1 4 ）と、

前記入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて入賞音（大入賞音）を発生させることが可能な入賞音制御手段（ステップ S4304, S4702 を実行可能な演出制御用マイコン 1 2 1 ）を備え、

前記入賞音制御手段は、

所定の変更条件（オーバー入賞があること、且つラウンド遊技が開始されること）が成立することにより、前記入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて発生させる入賞音を、当該所定の変更条件が成立する前に前記入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて発生させていた入賞音から変化可能である（図 2 9 ~ 図 3 1 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 2 2 9 】

この構成の遊技機によれば、所定の変更条件が成立することに基づいて、入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて発生する入賞音が変化する。これにより、遊技媒体が入賞部へ入賞したときの興趣性を向上させることが可能である。

【 0 2 3 0 】

手段 A 2 に係る発明は、

手段 A 1 に記載の遊技機において、

前記入賞部は、前記特別遊技状態であるときに、遊技媒体が入賞し易い第 1 状態（開状態）と、前記第 1 状態よりも遊技媒体が入賞し難い第 2 状態（閉状態）をとる特別入賞部（大入賞口 1 4 ）であり、

前記特別遊技状態では、所定期間（最大開放時間、図 8 参照）が経過するまで前記第 1 状態をとることが可能な単位遊技（ラウンド遊技）が複数回実行され、

前記入賞音制御手段は、

前記単位遊技が開始されることにより、前記特別入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて発生させる入賞音を、当該単位遊技が開始される前に前記特別入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて発生させていた入賞音から変化可能であることを特徴とする遊技機である。

【 0 2 3 1 】

この構成の遊技機によれば、特別遊技状態において、単位遊技が開始されることにより、特別入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて発生する入賞音に変化し得る。これにより、特別遊技状態で単位遊技が進む度に入賞音に変化していくことがあって、遊技媒体が特別入賞部へ入賞したときの興趣性を向上させることが可能である。

【 0 2 3 2 】

手段 A 3 に係る発明は、

手段 A 2 に記載の遊技機において、

前記単位遊技では、所定期間（最大開放時間、図 8 参照）が経過すること又は遊技媒体が前記特別入賞部に所定数（本形態では 8 個）入賞することの少なくとも一方が成立するまで前記第 1 状態をとることが可能であり、

前記入賞音制御手段は、

前記単位遊技が開始されること、且つ当該単位遊技の前の単位遊技で前記所定数よりも多い遊技媒体が前記特別入賞部に入賞したこと（オーバー入賞したこと）により、前記

特別入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて発生させる入賞音を変化可能である（図 2 9 ~ 図 3 1 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0 2 3 3】

この構成の遊技機によれば、前の単位遊技で所定数よりも多い遊技媒体が特別入賞部に入賞すれば、その後の単位遊技では、特別入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて発生する入賞音が変わる。これにより遊技者には、所定数よりも多い遊技媒体が特別入賞部に入賞したことを、次の単位遊技での入賞音の変化により確実に把握させることができ、聴覚を通じて大きな高揚感を与えることが可能である。

【0 2 3 4】

手段 A 4 に係る発明は、

手段 A 2 又は手段 A 3 に記載の遊技機において、

前記特別入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて発生させる入賞音を、音階に基づいて変化させる（音名が半音ずつ高くなるように変化する、図 2 9 ~ 図 3 1 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0 2 3 5】

この構成の遊技機によれば、特別遊技状態で単位遊技が進む度に、特別入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて発生する入賞音が、音階に基づいて変化していく。これにより遊技者には、音階に基づいて段階的に変化する入賞音を楽しませることが可能であり、入賞音による新たな興味性（高揚感）を提供することが可能である。

【0 2 3 6】

手段 A 5 に係る発明は、

手段 A 1 乃至手段 A 4 の何れかに記載の遊技機において、

前記所定の変更条件が成立することにより前記入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて発生させる入賞音が変わることを示唆する示唆演出（大入賞音変更画像 NO の表示）を実行可能な示唆演出実行手段（ステップ S4705 を実行可能な演出制御用マイコン 1 2 1 ）を備えることを特徴とする遊技機である。

【0 2 3 7】

この構成の遊技機によれば、示唆演出によって入賞音が変わることが示唆される。よって遊技者には、入賞音が変わることを分かり易く示すことが可能である。

【0 2 3 8】

ところで、特開平 5 - 1 3 7 8 3 8 号公報に記載の遊技機では、固定入賞部（始動口）への遊技球（遊技媒体）の入賞に基づいて、入賞音が発生するようになっている。そのため、入賞音が発生することで、遊技者は遊技球が固定入賞部へ入賞したことに容易に気付くことができるようになっている。しかしながら近年では、入賞部への遊技媒体への入賞に基づいて、入賞音が発生し得るのは、遊技者にとってあたりまえになっている。従って、入賞音によって遊技者に与える興味性を向上すべく、入賞音には改善の余地があった。そこで上記した手段 A 1 ~ A 5 に係る発明は、特開平 5 - 1 3 7 8 3 8 号公報に記載の遊技機に対して、入賞音制御手段は、所定の変更条件が成立することにより、入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて発生させる入賞音を、当該所定の変更条件が成立する前に入賞部への遊技媒体の入賞に基づいて発生させていた入賞音から変化可能である点で相違している。これにより、入賞音による興味性を高めることが可能な遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【符号の説明】

【0 2 3 9】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

1 0 ... 一般入賞口

1 1 ... 第 1 始動口

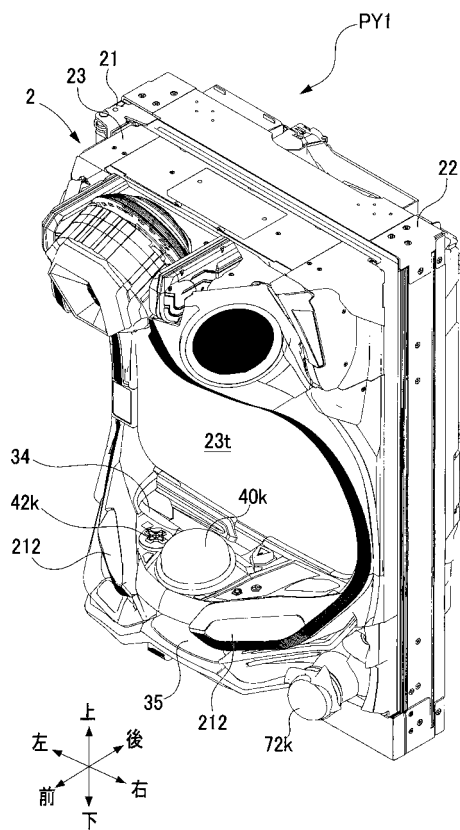
1 2 ... 第 2 始動口

1 4 ... 大入賞口

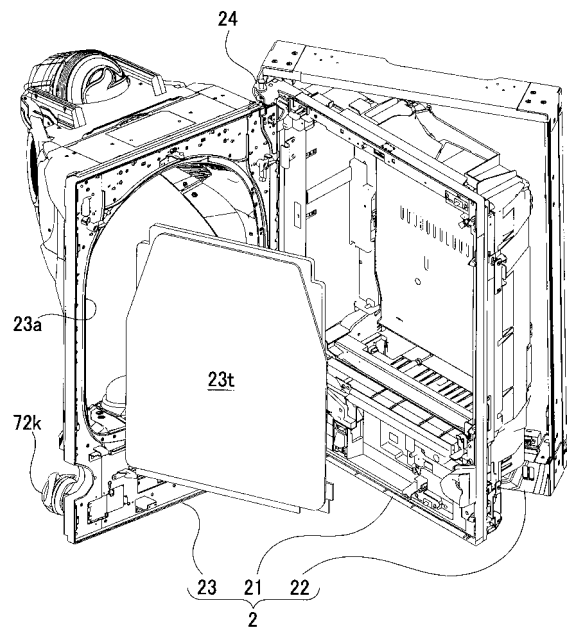
5 0 a ... 表示画面

1 2 1 ... 演出制御用マイコン
 6 2 0 ... スピーカ
 N O ... 大入賞音変更画像
 L V ... 大入賞音報知画像

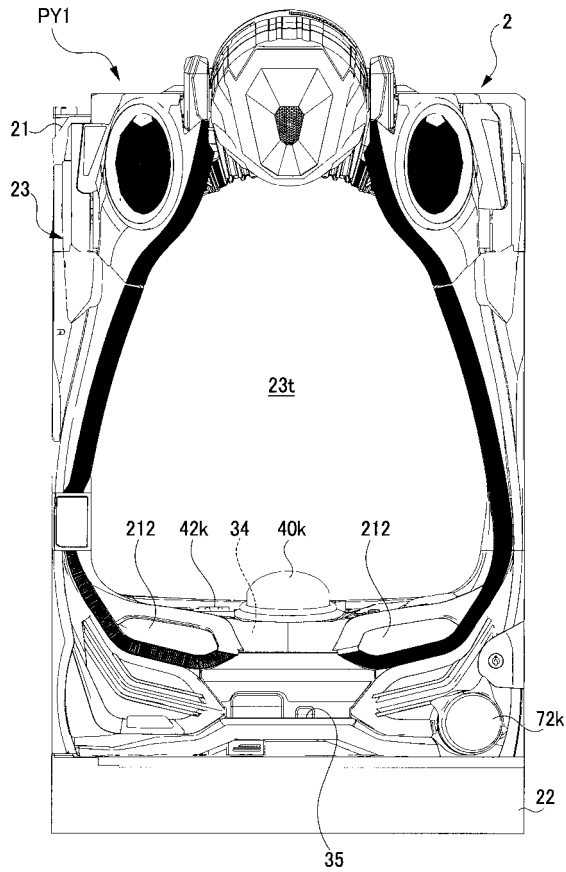
【図 1】



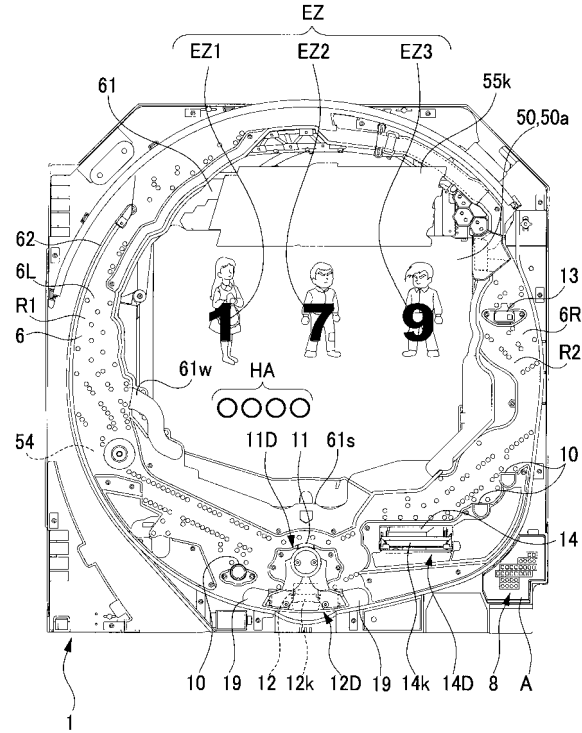
【図 2】



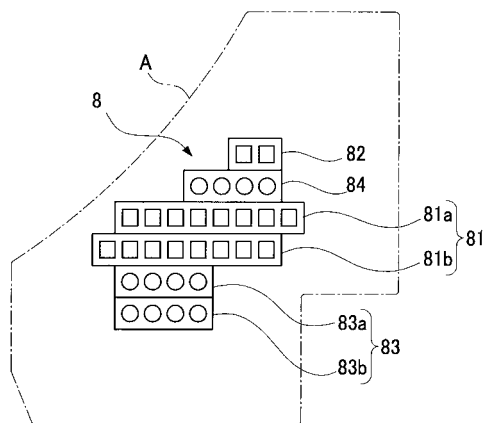
【 図 3 】



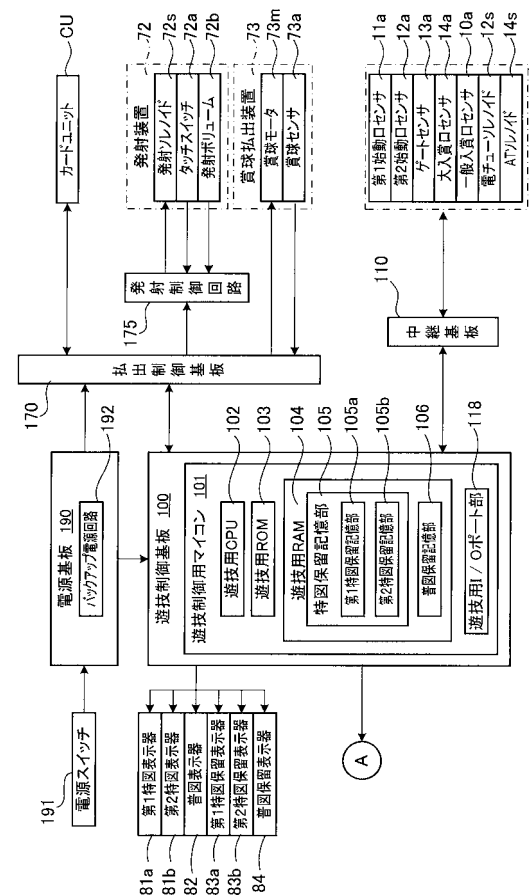
【 図 4 】



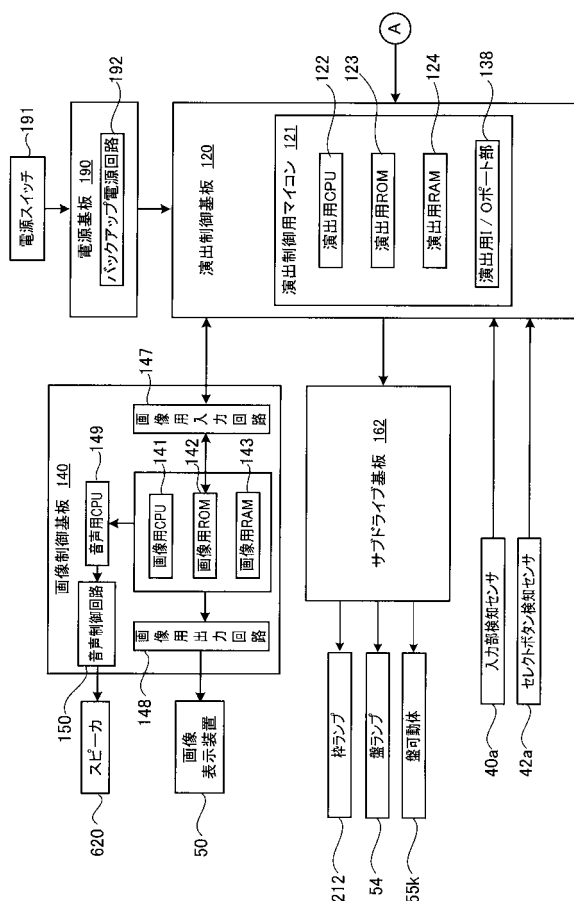
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 9 】

乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	当たり種別乱数	0~99	当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~255	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~99	変動パターン決定用

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0～65535	普通図柄抽選の当否判定用

【 図 8 】

[illegible]

【 ㊦ 1 0 】

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 (非高確率状態)	1~210 0~65535のうち上記以外の数値	大当たり ハズレ
高確率状態	1~1660 0~65535のうち上記以外の数値	大当たり ハズレ

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	1～30	リーチ有り
	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	1～10	リーチ有り
	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1～6000	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	1～65535	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

状態	普通図柄の変動時間
非時短状態	7秒
時短状態	1秒

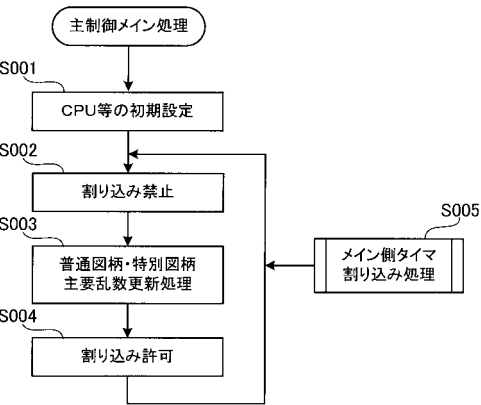
【図 1 1】

特図変動パターン判定テーブル								
状態	判定結果	保留球数	特図変動 パターン 乱数値	振分率(%)	変動パターン	変動時間(ms) 停止時間(ms)	*備考	
非時短状態	大当たり	-	0~44	45	P1	5000	強SPリーチ	
			45~79	35	P2	3000	弱SPリーチB	
			80~94	15	P3	3000	弱SPリーチA	
			95~99	5	P4	1500	ノーマルリーチ	
	リーチ有りハズレ	-	0~4	5	P11	5000	強SPリーチ	
			5~14	10	P12	3000	弱SPリーチB	
			15~34	20	P13	3000	弱SPリーチA	
			35~99	65	P14	1500	ノーマルリーチ	
			0~2 3~4	0~99	100	P21 P22	1000 5000	- -
			時短状態	大当たり	-	0~39	40	P31
40~74	35	P32				3000	弱SPリーチB	
75~94	20	P33				3000	弱SPリーチA	
95~99	5	P34				1500	ノーマルリーチ	
リーチ有りハズレ	-	0~4		5	P41	5000	強SPリーチ	
		5~14		10	P42	3000	弱SPリーチB	
		15~34		20	P43	3000	弱SPリーチA	
		35~99		65	P44	1000	ノーマルリーチ	
		0~1 2~4		0~99	100	P51 P52	7000 3000	- -

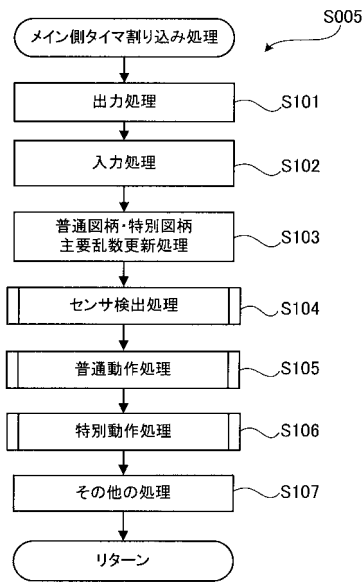
【図 1 2】

電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル					
状態	普通図柄の種別	参照テーブル	開放回数	開放時間	インターバル 時間
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2秒/1回	-
時短状態		電チュー開放TBL2	3	1.0秒/1回	0.5秒

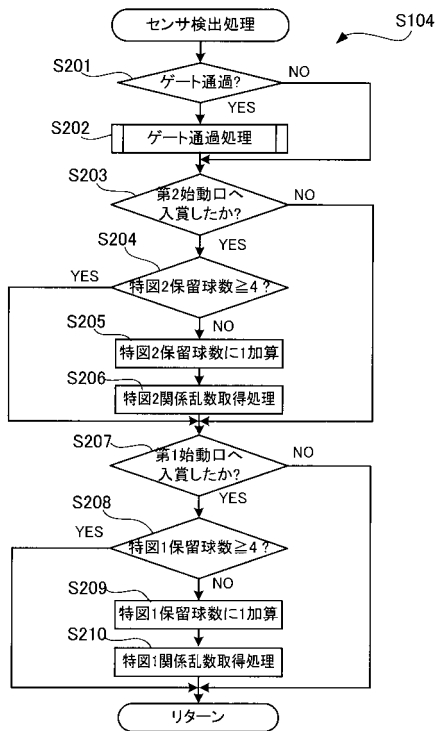
【図 1 3】



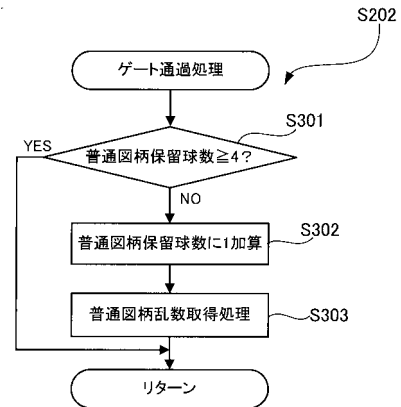
【図 1 4】



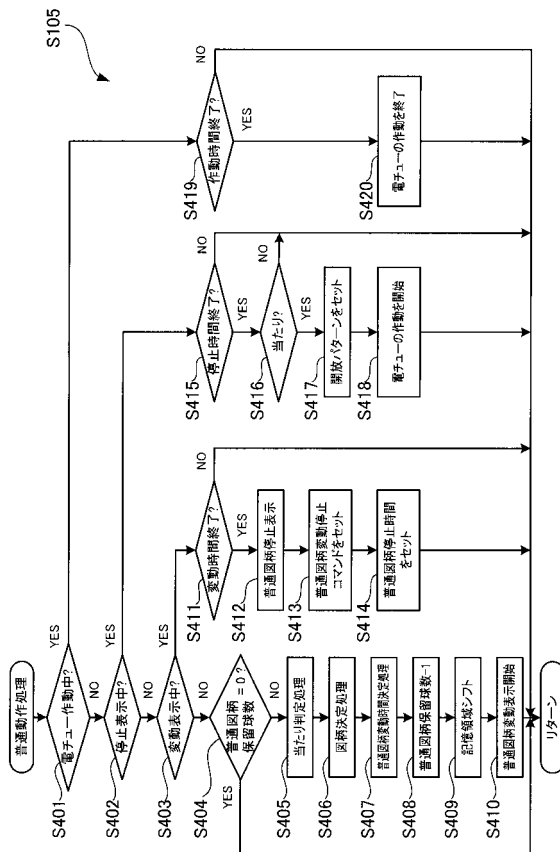
【図 15】



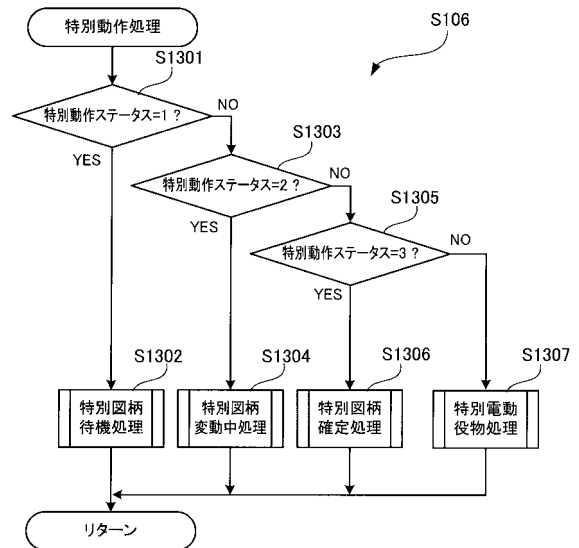
【図 16】



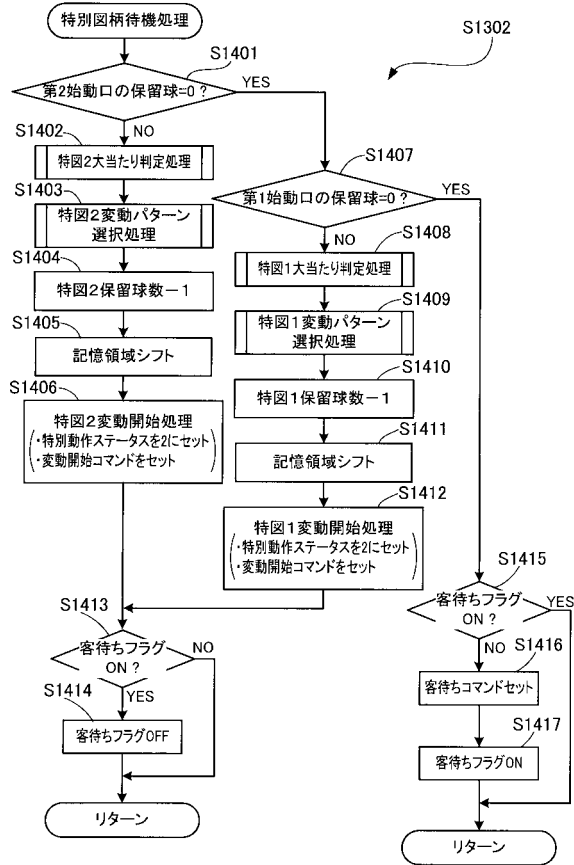
【図 17】



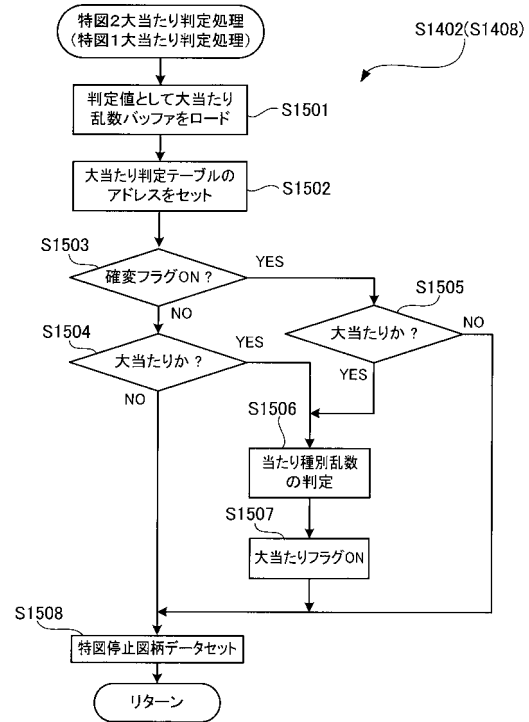
【図 18】



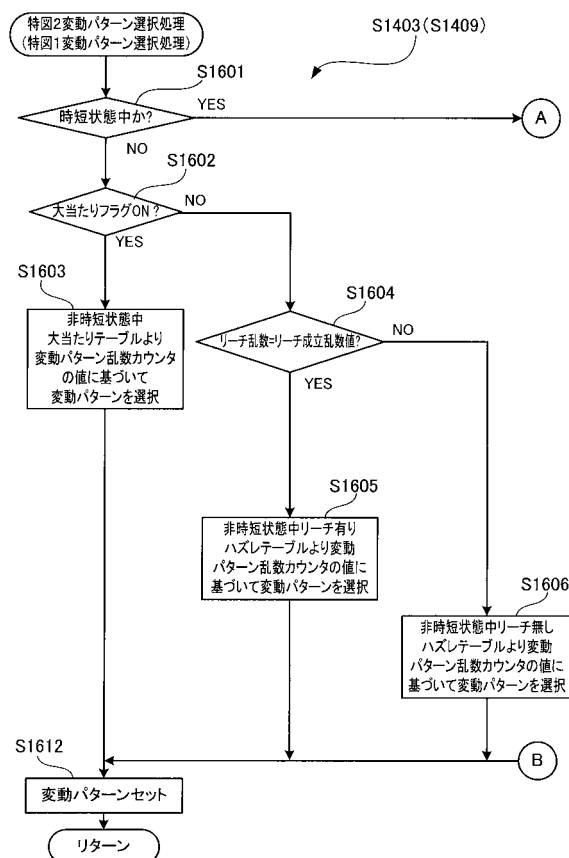
【図 19】



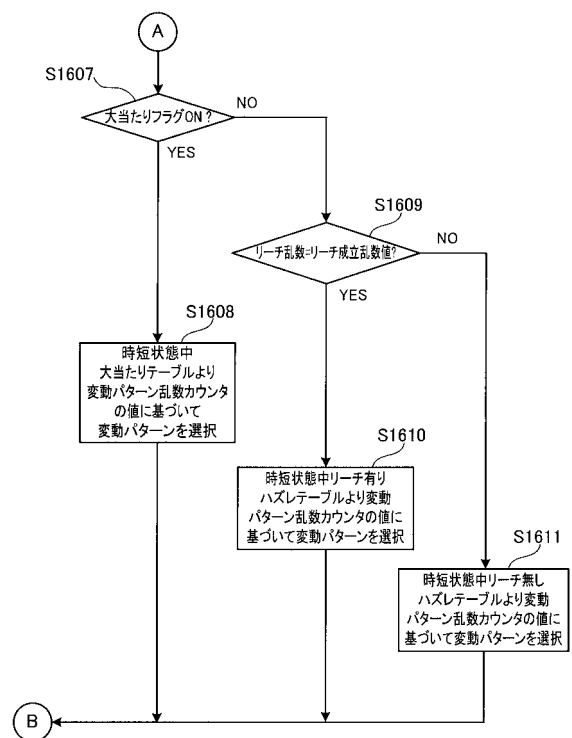
【図 20】



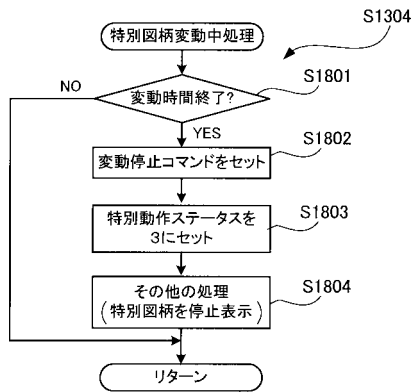
【図 21】



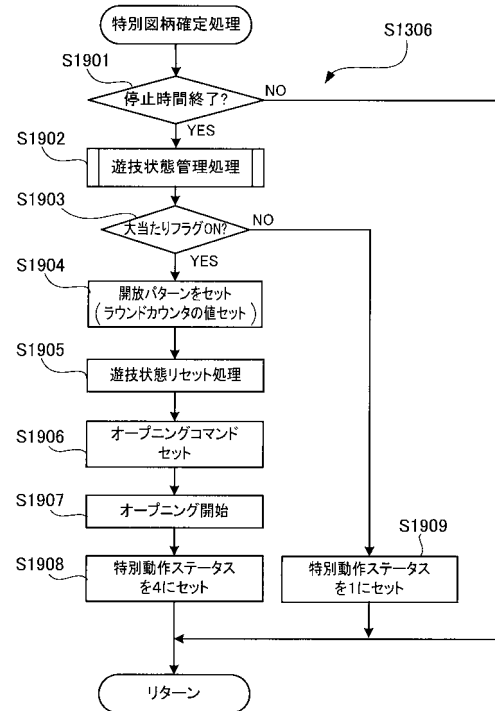
【図 22】



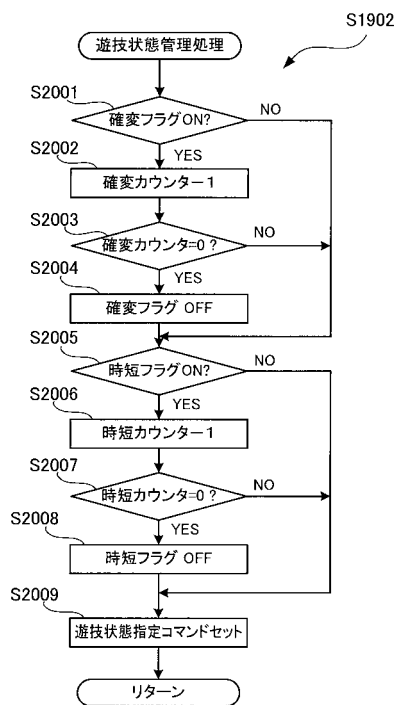
【図 23】



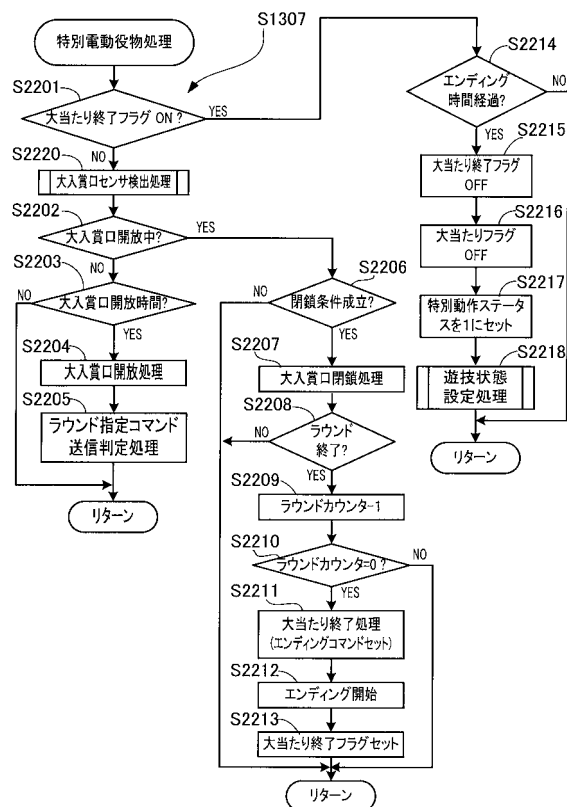
【図 24】



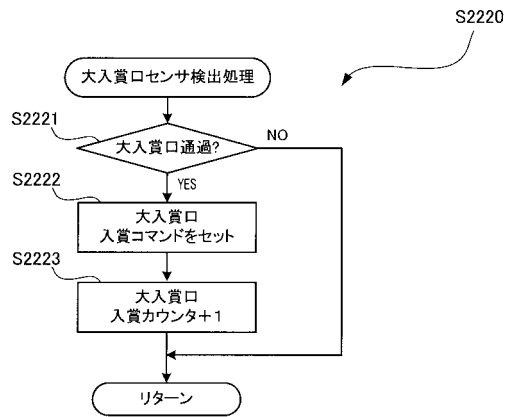
【図 25】



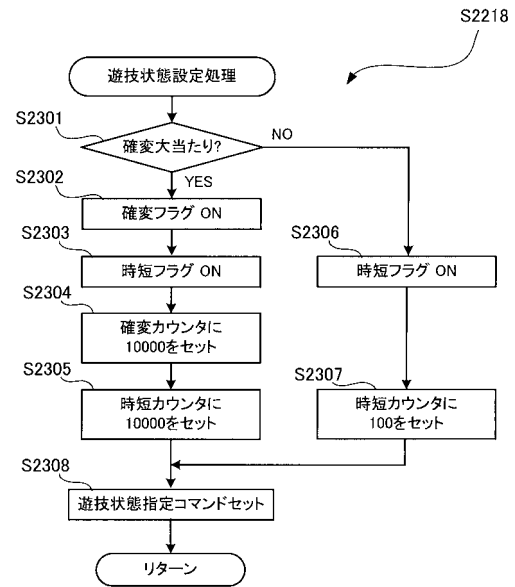
【図 26】



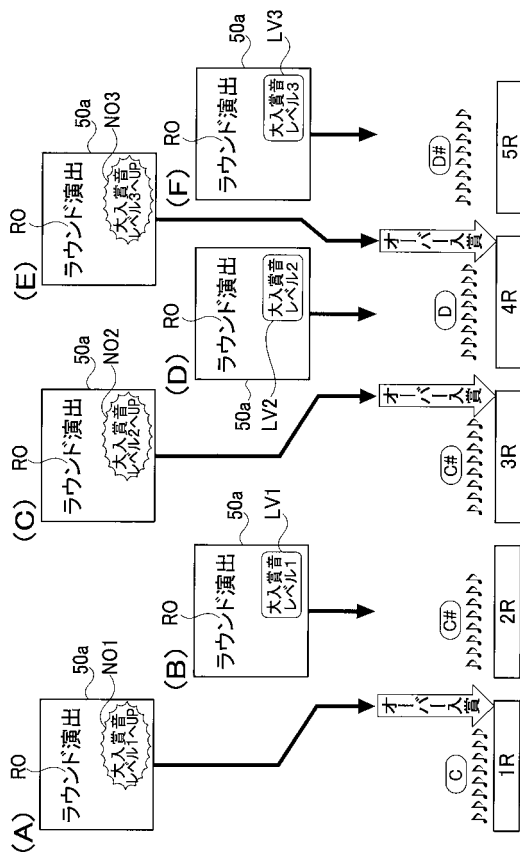
【 図 2 7 】



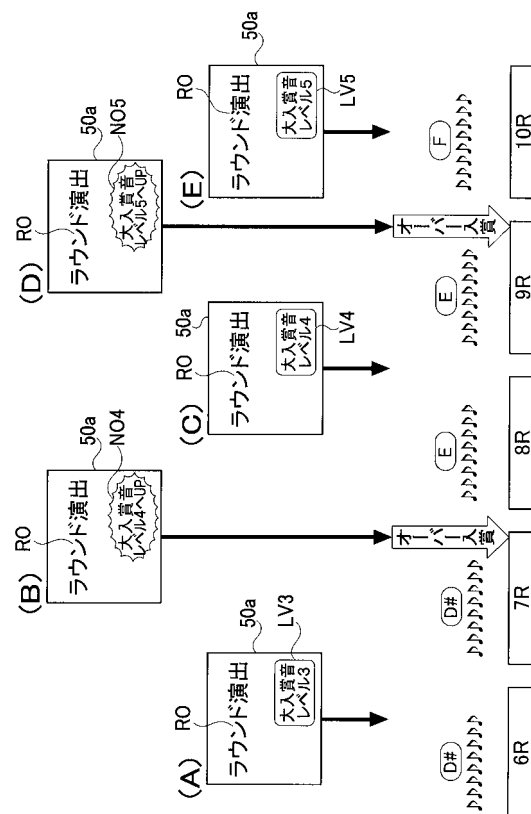
【 図 2 8 】



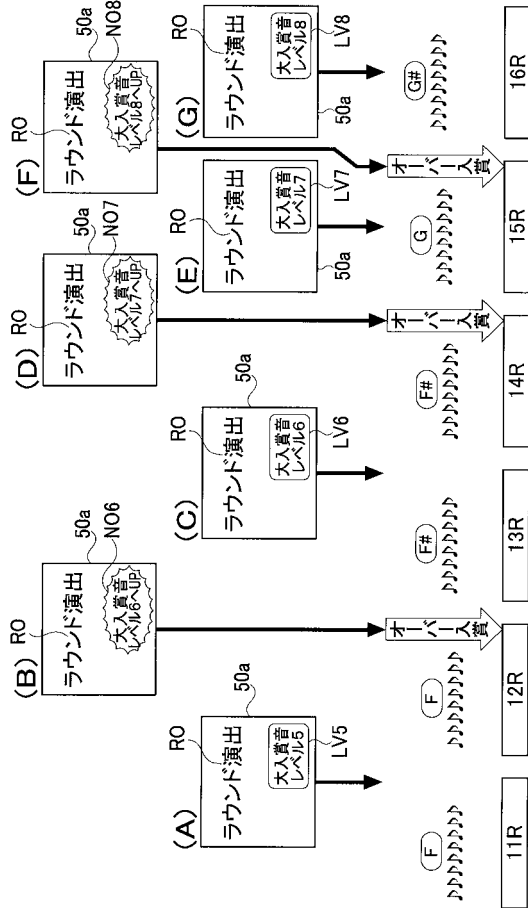
【 図 2 9 】



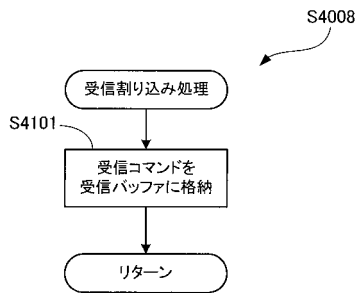
【 図 3 0 】



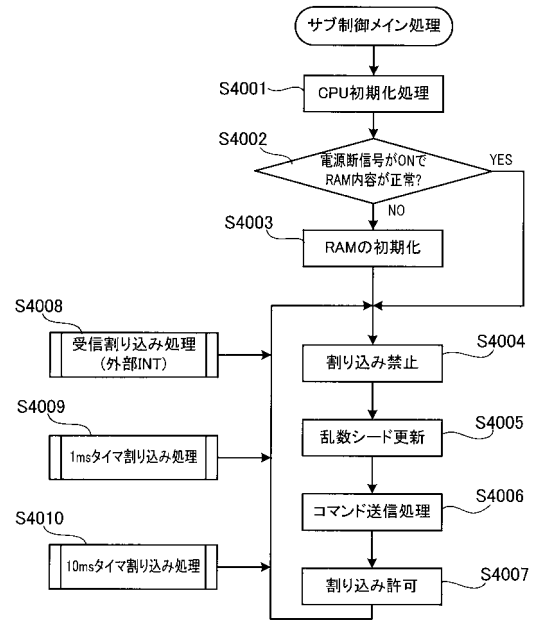
【図 3 1】



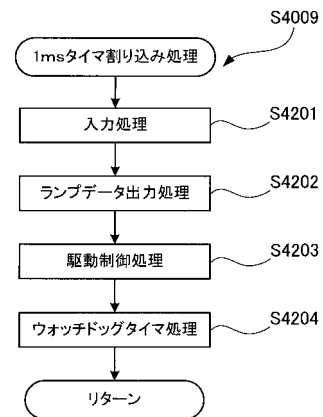
【図 3 3】



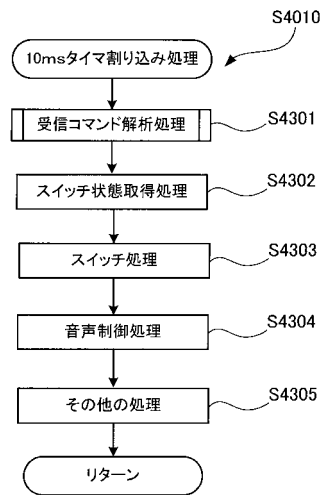
【図 3 2】



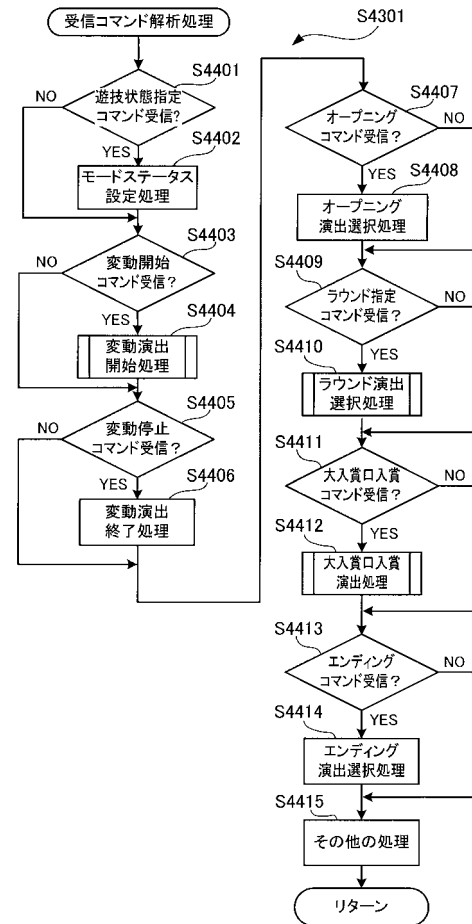
【図 3 4】



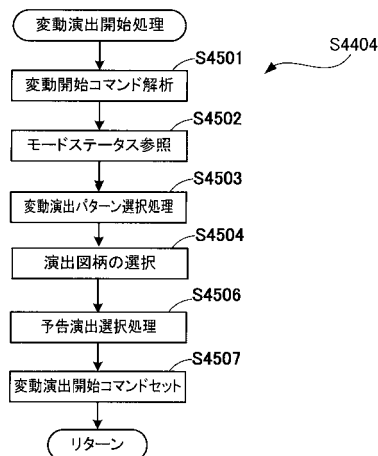
【図 35】



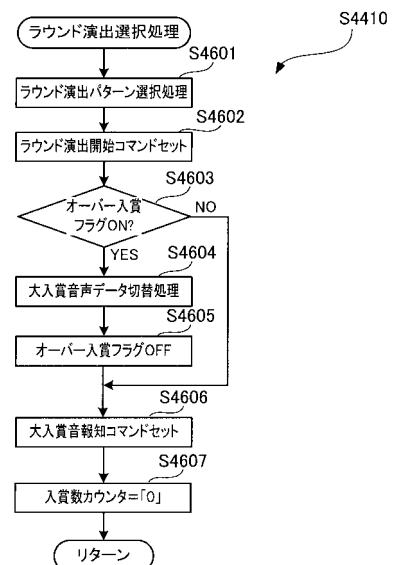
【図 36】



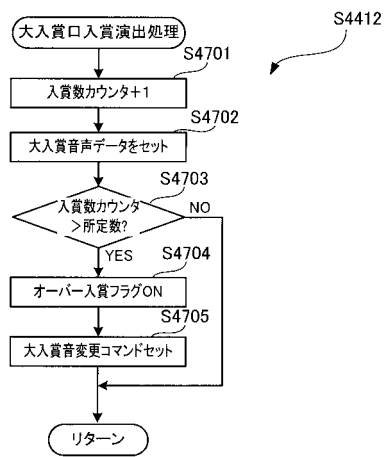
【図 37】



【図 38】



【図 39】



フロントページの続き

(72)発明者 小林 葵

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 相坂 昌範

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

F ターム(参考) 2C088 BA02 BA09 BC07

2C333 AA11 CA05 CA49 CA72 GA04