

(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2018-15444
(P2018-15444A)

(43) 公開日 平成30年2月1日(2018.2.1)

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

F I
A63F 7/02 304D

テーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 77 頁)

(21) 出願番号	特願2016-150427 (P2016-150427)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成28年7月29日 (2016.7.29)		サミー株式会社
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サンシャイン60
		(74) 代理人	100105315
			弁理士 伊藤 温
		(72) 発明者	堀越 聖司
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 BC06

(54) 【発明の名称】 遊技機

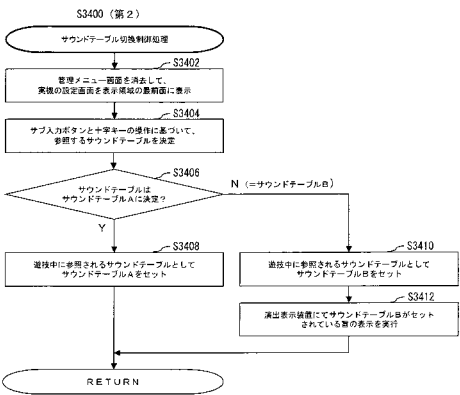
(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すという概念を採用した遊技機において、更なる斬新な遊技性が実現できる機種を提供する。

【解決手段】管理者のみが操作可能な管理者画面を有し、管理者画面にて、遊技中に参照されるサウンドテーブルを変更可能に構成された遊技機。

【選択図】図43

(図43)(第2)



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

操作可能な一又は複数の操作部材と、
サウンドを出力可能なサウンド出力部と
を備え、所定の操作部材は遊技者が操作不可能に構成されており、
サウンド出力部へサウンドを出力する際の出力態様として複数種類の出力態様を有し、
或る種類の出力態様と当該或る種類とは異なる種類の出力態様とでは、サウンドの構成要素が異なるよう構成されており、
前記出力態様の選択候補グループとして、サウンドグループ A と、サウンドグループ A とは前記出力態様の選択候補が少なくとも一以上相違しているサウンドグループ B と、を
少なくとも有しており、
セットされている選択候補グループから前記出力態様を選択するよう構成されており、
前記所定の操作部材の操作状態に基づいて、セットされている前記選択候補グループを
切換可能に構成されており、
特定の期間であり且つ遊技機の異常が発生している場合においては、サウンドグループ
A がセットされている場合と、サウンドグループ B がセットされている場合とで、前記出力態様が同一となるよう構成されており、
特定の期間であり且つ遊技機の異常が発生していない場合においては、サウンドグループ
A がセットされている場合と、サウンドグループ B がセットされている場合とで、前記出力態様が相違し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の大当り抽選がなされ、当該大当り抽選に当選した場合には大当り（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、当該大当り抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当り抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。そして、音や光（映像を含む）による演出効果を高めるための演出出力装置を更に設け、遊技の興趣性を更に高めるよう構成されたものも多数存在している。

30

【0003】

また、回胴式遊技機（スロットマシン）は、所定数の遊技メダルを投入後に遊技開始指示装置（スタートレバー）が操作されたことを契機として、複数の図柄が外周上に配置された複数列の回胴（リール）が回転動作し、当該回転動作を停止させるための回胴停止装置（ストップボタン）を駆使して回胴を停止させた結果、有効ライン上に所定の図柄の組合せ（例えば「777」）が並んだ場合には、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時よりも当選役の抽選確率が上昇する遊技状態）に移行するタイプのものが一般的である。ここで、スロットマシンにおいては、遊技の興趣性を高めるための演出用の画像等が、リールの回転動作及び停止動作とシンクロした形で、液晶等のディスプレイ上にて表示される場合があり、ストップボタン等を操作した際に、リール上に表示された図柄とディスプレイ上に表示された演出用の画像や、音による演出によって、遊技の結果を予測して楽しむよう構成されているものが多い。

40

【先行技術文献】

50

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2001-340543号公報

【特許文献2】特開2005-152050号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、このような遊技機は従来から多く存在しているため、更なる斬新な遊技性の実現されるような機種の開発が望まれているという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本態様に係る遊技機は、

操作可能な一又は複数の操作部材（例えば、電源スイッチE a、十字キーS B 2）と

サウンドを出力可能なサウンド出力部（例えば、スピーカD 2 4）とを備え、所定の操作部材は遊技者が操作不可能に構成されており、

サウンド出力部（例えば、スピーカD 2 4）へサウンドを出力する際の出力態様として複数種類の出力態様を有し、或る種類の出力態様と当該或る種類とは異なる種類の出力態様とでは、サウンドの構成要素が異なるよう構成されており、

前記出力態様の選択候補グループとして、サウンドグループAと、サウンドグループAとは前記出力態様の選択候補が少なくとも一以上相違しているサウンドグループBと、を少なくとも有しており、

セットされている選択候補グループから前記出力態様を選択するよう構成されており、

前記所定の操作部材の操作状態に基づいて、セットされている前記選択候補グループを切換可能に構成されており、

特定の期間であり且つ遊技機の異常が発生している場合においては、サウンドグループAがセットされている場合と、サウンドグループBがセットされている場合とで、前記出力態様が同一となるよう構成されており、

特定の期間であり且つ遊技機の異常が発生していない場合においては、サウンドグループAがセットされている場合と、サウンドグループBがセットされている場合とで、前記出力態様が相違し得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本態様に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すという概念を採用した遊技機において、更なる斬新な遊技性を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブ入力ボタンとレバーの作用図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図5】図5は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図6】図6は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのエラー検出時処理のフローチャートである。

【図7】図7は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図8】図8は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物

10

20

30

40

50

駆動判定処理のフローチャートである。

【図 9】図 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 10】図 10 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 11】図 11 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 12】図 12 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 13】図 13 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 14】図 14 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 15】図 15 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 16】図 16 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 17】図 17 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 18】図 18 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での管理操作制御処理のフローチャートである。

【図 19】図 19 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、管理メニュー画面表示イメージ図である。

【図 20】図 20 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での節電モード切替制御処理のフローチャートである。

【図 21】図 21 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での非遊技期間制御処理のフローチャートである。

【図 22】図 22 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのカスタマイズ制御処理のフローチャートである。

【図 23】図 23 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのカスタマイズ案内画面表示制御処理のフローチャートである。

【図 24】図 24 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、カスタマイズ案内画面イメージ図 1 である。

【図 25】図 25 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのカスタマイズ実行中表示制御処理のフローチャートである。

【図 26】図 26 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、カスタマイズ案内画面イメージ図 2 である。

【図 27】図 27 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での遊技中カスタマイズ制御処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 29】図 29 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 30】図 30 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出動作内容決定処理のフローチャートである。

【図 31】図 31 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出テーブルである。

【図 32】図 32 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 33】図 33 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側で

10

20

30

40

50

の特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 3 4】図 3 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景画像表示処理のフローチャートである。

【図 3 5】図 3 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での電飾ランプ動作制御処理のフローチャートである。

【図 3 6】図 3 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での電飾テーブルである。

【図 3 7】図 3 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での音量制御処理のフローチャートである。

【図 3 8】図 3 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での音量決定テーブルである。

【図 3 9】図 3 9 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのエラー検出時処理のフローチャートである。

【図 4 0】図 4 0 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 4 1】図 4 1 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのエラー表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 2】図 4 2 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での管理操作制御処理のフローチャートである。

【図 4 3】図 4 3 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのサウンドテーブル切替制御処理のフローチャートである。

【図 4 4】図 4 4 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 5】図 4 5 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 6】図 4 6 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サウンドテーブル A の一例である。

【図 4 7】図 4 7 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サウンドテーブル B の一例である。

【図 4 8】図 4 8 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、管理メニュー画面表示イメージ図 2 である。

【図 4 9】図 4 9 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当たり中演出イメージ図 1 である。

【図 5 0】図 5 0 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 5 1】図 5 1 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サウンドテーブル A の一例である。

【図 5 2】図 5 2 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サウンドテーブル B の一例である。

【図 5 3】図 5 3 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、大当たり中演出イメージ図 2 である。

【図 5 4】図 5 4 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図 5 5】図 5 5 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 5 6】図 5 6 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での初期処理のフローチャートである。

【図 5 7】図 5 7 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での定時演出開始判定処理のフローチャートである。

【図 5 8】図 5 8 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での定時演出表示制御処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 5 9】図 5 9 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、定時演出の実行タイミングに係る作用図である。

【実施するための形態】

【0009】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、LED、フセグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ペロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、5 分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率状態・低確率状態

10

20

30

40

50

）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。「音量レベルを調整」とは、出力され得る最大音量を含むすべての音量を変更することであり、例えば、音量レベルを調整することにより最大音量が「90dB」から「80dB」に変更された場合には、スーパーリーチ演出中等の最大の音量となる状況にて出力される音量が「90dB」から「80dB」となり、リーチ変動とならない装飾図柄の変動中に出力されている音量等は「50dB」から「40dB」となる等、最大音量も最大音量ではない音量も音量レベルを調整することにより変更される。「光量レベルを調整」とは、出力され得る最大光量を含むすべての光量を変更することであり、例えば、光量レベルを調整することにより最大光量が「輝度10」から「輝度7」に変更された場合には、スーパーリーチ演出中等の最大の光量となる状況における光量が「輝度10」から「輝度7」となり、リーチ変動とならない装飾図柄の変動中における光量等は「輝度7」から「輝度5」となる等、最大光量も最大光量ではない光量も光量レベルを調整することにより変更される。

10

20

30

40

【0010】

以下の実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第1種第1種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上述した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるものではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。また、「テーブル」を「選択候補グループ」と称してもよい。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値（例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等）は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（例えば、第1主遊技側と第2主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等）において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第1主遊技側と第2主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第1主遊技側＝第2主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第1主遊技側＜第2主遊技側とする、或いは、第1主遊技側＞第2主遊技側とするといったように適宜変更してもよい（その他の数値、条件下についても同様）。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当たりが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「65535」をセットするのか（実質的に継続するよう構成する）、或いは、継続回数をセットせずに次回大当たりが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。

【0011】

ここで、各構成要素について説明する前に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

50

【 0 0 1 2 】

まず、図 1 を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。以下、これらを順に説明する。

【 0 0 1 3 】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠 D 1 2、前枠 D 1 4、透明板 D 1 6、扉 D 1 8、上球皿 D 2 0、下球皿 D 2 2 及び発射ハンドル D 4 4 を含む。まず、外枠 D 1 2 は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠 D 1 4 は、外枠 D 1 2 の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠 D 1 2 に開閉可能に取り付けられる。前枠 D 1 4 は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板 D 1 6 は、ガラス等により形成され、扉 D 1 8 により支持される。扉 D 1 8 は、図示しないヒンジ機構を介して前枠 D 1 4 に開閉可能に取り付けられる。上球皿 D 2 0 は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿 D 2 2 への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿 D 2 2 は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿 D 2 0 と下球皿 D 2 2 の間にはスピーカ D 2 4 が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

【 0 0 1 4 】

次に、遊技盤は、外レール D 3 2 と内レール D 3 4 とにより区画された遊技領域 D 3 0 が形成されている。そして、当該遊技領域 D 3 0 には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、補助遊技始動口 H 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0、演出表示装置 S G、補助遊技図柄表示装置 H 2 0、センター飾り D 3 8、アウト口 D 3 6 及び可動体役物 Y K が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【 0 0 1 5 】

次に、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s を備える。ここで、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 主遊技始動口入球情報を生成する。

【 0 0 1 6 】

次に、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s と、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d と、を備える。ここで、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該閉鎖状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

【 0 0 1 7 】

ここで、本実施形態においては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが離隔して設けられており、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第 1 主遊技始動口 A 1 0 及び第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され易い（遊技釘により誘導され易くなっている）よう構成されている。他方、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され難い（遊技釘により誘導され難くなっている）一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され易いよう構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側に夫々 1 0 0 0 0 球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

【 0 0 1 8 】

尚、本実施形態では、第 2 主遊技始動口 B 1 0 側に電動役物を設けるよう構成したが、

これには限定されず、第1主遊技始動口A10側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とを重ねるように配置し、且つ、第1主遊技始動口A10の存在により、第2主遊技始動口B10の上部が塞がれているよう構成されているが、これにも限定されず、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが離隔して配置されるよう構成してもよい。

【0019】

次に、補助遊技始動口H10は、補助遊技始動口入球検出装置H11sを備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置H11sは、補助遊技始動口H10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口H10への遊技球の入球は、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dを拡開させるための抽選の契機となる。

10

【0020】

ここで、本実施形態においては、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口H10に誘導され易い一方、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、補助遊技始動口H10に誘導され難いよう構成されている。{但し、これには限定されず、遊技領域D30の右側及び左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口H10に誘導され得るよう構成してもよい（補助遊技始動口H10を2つ設けるよう構成する）}。

【0021】

次に、アウト口D36の右上方には、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20とが設けられており、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口D36に到達する前に、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

20

【0022】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口電動役物C11d（及び第1大入賞口ソレノイドC13）と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物C11dは、第1大入賞口C10に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口C10を可変させる（第1大入賞口ソレノイドC13を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

30

40

【0023】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d（及び第2大入賞口ソレノイドC23）と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出さ

50

れるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

10

【0024】

次に、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）は、第1主遊技（第2主遊技）に対応する第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）は、第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）と、第1主遊技図柄保留表示部A21h（第2主遊技図柄保留表示部B21h）とを備える。ここで、第1主遊技図柄保留表示部A21h（第2主遊技図柄保留表示部B21h）は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第1主遊技（第2主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）は、例えば7セグメントLEDで構成され、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は、「0」～「9」の10種類の数字及びハズレの「-」で表示される（但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、7セグメントLEDを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、4個のランプから構成されていることには限定されず、最大4個分の保留数を表示可能に構成（例えば、1個のランプから構成されており、保留数1：点灯、保留数2：低速点滅、保留数3：中速点滅、保留数4：高速点滅、するよう構成）されていればよい）。

20

【0025】

尚、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）自体に演出的な役割を持たせて第1装飾図柄（第2装飾図柄）を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置SGのような液晶ディスプレイに、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）を表示させるように構成してもよい。

30

【0026】

次に、ラウンド表示灯D60は、大当り図柄に係る図柄変動が実行され、当該大当り図柄が停止表示された場合に、実行される大当りの実ラウンド数（詳細は後述するが、獲得出玉の有無に拘らず、大当りにて実行されるラウンドの合計数）をラウンド表示灯D60にて表示されるよう構成されている（ラウンド表示灯D60の表示態様については後述することとする）。尚、ラウンド表示灯D60に大当りに係る実ラウンド数が表示されるタイミングは、当該大当りに係る図柄変動中に実行される演出よりも後のタイミングであり、且つ、当該大当りに係るラウンド中に実行される演出よりも前のタイミングとなっている。

40

【0027】

次に、演出表示装置SGは、第1主遊技図柄・第2主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置SGは、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域SG10を備える。ここで、表示領域SG10は、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG12（及び第2保留表示部SG13）と、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域SG11と、を有している。尚

50

、演出表示装置 S G は、本実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムや L E D 等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第 1 保留表示部 S G 1 2 (及び第 2 保留表示部 S G 1 3) は、4 個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【 0 0 2 8 】

次に、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 は、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g と、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数 (実行されていない補助遊技図柄変動の数) に相当する。

10

【 0 0 2 9 】

次に、センター飾り D 3 8 は、演出表示装置 S G の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 S G の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ D 2 6 は、遊技領域 D 3 0 又は遊技領域 D 3 0 以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【 0 0 3 0 】

次に、可動体役物 Y K は、演出表示装置 S G の近傍に設置され、図柄変動に伴う演出実行の際に駆動して遊技を盛り上げる役割を担っている。上下方向に移動したり、回転駆動したり、点灯したりして、駆動したことが目立つよう構成し、且つ、大当たり期待度 (或る演出が実行される大当たりとなる図柄変動の選択率を A とし、当該或る演出が実行されるハズレとなる図柄変動の出現率を B とした場合、当該或る演出の大当たり期待度は「 $A / (A + B)$ 」となる、即ち、大当たり変動の出現率とハズレ変動の出現率の合計に対する大当たり変動の出現率の占める割合である) の高い図柄変動にて駆動し易い構成することが好適である。また、可動体役物 Y K は、大当たりの実行中においても、駆動し得るよう構成されており、大当たり中に再生されるサウンド (楽曲) のテンポに合わせた動作態様にて駆動し得るよう構成されている。

20

【 0 0 3 1 】

次に、節電モード表示用ランプ (例えば、L E D によって構成) D 7 0 は、節電モードがオンであるかどうかに基づき点灯するよう構成されている。

【 0 0 3 2 】

次に、図 2 を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第 1 主遊技始動口 A 1 0 (第 2 主遊技始動口 B 1 0) へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御 (即ち、遊技者の利益と直接関係する制御) を行う主制御基板 M と、遊技内 U 容に興味性を付与する演出表示装置 S G 上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段 (サブメイン制御部) S M と、主に演出表示を実行するサブサブ制御部 S S と、賞球タンク K T、賞球ルール K R 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク K T から供給される遊技球を上球皿 D 2 0 へ払い出す払出ユニット K E 1 0 等を備える賞球払出装置 (セット基盤) K E と、払出ユニット K E 1 0 による払出動作を制御する賞球払出制御基板 K H と、上球皿 D 2 0 の遊技球 (貯留球) を遊技領域 D 3 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 D 4 2 と、発射装置 D 4 2 の発射動作を制御する発射制御基板 D 4 0 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニット E と、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチ E a 等が、前枠 D 1 4 裏面 (遊技側と反対側) に設けられている。

30

40

【 0 0 3 3 】

次に、図 3 は、本実施形態に係るサブ入力ボタン S B とレバー S B 3 の作用図である。サブ入力ボタン S B とレバー S B 3 とは、図 1 にて示すように、遊技機前面に配置されており、サブ入力ボタン S B とレバー S B 3 とで 1 つの部材となるように一体となって構成されている。まず、サブ入力ボタン S B の操作態様について詳述する。同図 (a) に示すように、レバー S B 3 は上球皿 D 2 0 を形成する部材の内部に収納されている (収納状態と称する) 。尚、主遊技図柄停止中等、遊技中のほとんどの期間はレバー S B

50

3は収納状態となっている。また、レバーS B 3は収納状態にて操作しても操作を検知しない(操作することに基づく演出が実行されない)よう構成されている。一方、サブ入力ボタンS Bは、レバーS B 3が収納状態となっている場合に操作可能となっており、サブ入力ボタンS Bを押下することにより、操作を検知し得るよう構成されている。

【0034】

次に、レバーS B 3の操作態様について詳述する。同図(c)は、同図(a)と同様の状態となっている。この状態においては、レバーS B 3は操作できない、又は、操作しても演出が実行されないよう構成されている。次に、同図(d)に示すように、レバー演出が実行される図柄変動におけるレバー有効期間(レバーS B 3の操作が有効となる期間)となると(レバー有効期間の1秒前のタイミング等としてもよい)、レバーS B 3が上球皿D 20を形成する部材から突き出すように駆動し(この状態を突出状態と称する)、同図(e)に示すように、レバーS B 3は突出状態となることによって遊技者から見て手前方向に引っ張る操作が可能となる。レバー演出におけるレバー有効期間にてレバーS B 3を引っ張ることにより、レバーS B 3の入力が検知され、レバーS B 3の操作に基づく演出が実行されることとなる。

【0035】

次に、図4のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Mと、主制御基板Mからの情報(信号、コマンド等)に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板KHと、主制御基板Mからの情報(信号、コマンド等)に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置S G上での各種演出、スピーカD 24からの音響、遊技効果ランプD 26の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板S(本例では、サブメイン制御部S Mとサブサブ制御部S Sとが一つの基板上に配置されている)と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットEと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Sは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置S G上での各種演出、スピーカD 24からの音響、遊技効果ランプD 26の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部S Mと、演出表示装置S G上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部S Sの2つの制御部とを備えている。尚、主制御基板M、賞球払出制御基板KH、サブメイン制御部S M及びサブサブ制御部S Sには、様々な演算処理を行うC P U、C P Uの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するR O M、C P Uが取り扱うデータ(遊技中に発生する各種データやR O Mから読み出されたコンピュータプログラム等)を一時的に記憶するR A Mが搭載されている。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。

【0036】

まず、主制御基板Mは、入賞口センサN s { 前述した第1主遊技始動口入球検出装置A 1 1 s、第2主遊技始動口入球検出装置B 1 1 s、補助遊技始動口入球検出装置H 1 1 s、第1大入賞口入賞検出装置C 1 1 s、第2大入賞口入賞検出装置C 2 1 s、一般入賞検出装置(不図示であるが、一般入球口とは、賞球はあるが図柄抽選を行わない入球口である) }、図示略する駆動ソレノイド(前述した、第1大入賞口ソレノイドC 1 3、第2大入賞口ソレノイドC 2 3等)、情報表示L E D(不図示)等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電氣的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Mは、賞球払出制御基板KHと、副制御基板S(サブメイン制御部S M・サブサブ制御部S S)とも電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報(コマンド)を賞球払出制御基板KHに、演出・遊技の進行状態等に関する情報(コマンド)を副制御基板Sに夫々送信可能に構成されている。尚、主制御基板Mは、外部接続端子(不図示)を介してホールコンピュータH C等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータH Cと配線接続することで、主制御基板Mから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

【0037】

10

20

30

40

50

また、本実施形態では、図4の矢印表記の通り、主制御基板Mと賞球払出制御基板KHとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板Mとサブメイン制御部SMとは、主制御基板Mからサブメイン制御部SMへの一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。

【0038】

次に、賞球払出制御基板KHは、遊技球の払出を実行する賞球払出装置KEと、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受け付けて賞球払出制御基板KHに伝達する遊技球貸出装置Rとに接続されている。また、図示略するが、本実施形態では、賞球払出制御基板内に、発射装置の制御回路部が併設されており、賞球払出制御基板と発射装置（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）とも接続されている。尚、本実施形態では、遊技球貸出装置Rを別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板KHにより貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

【0039】

次に、副制御基板Sは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置SGと、スピーカD24と、遊技効果ランプD26と、可動体役物YK等の演出用の駆動装置と、節電モード表示用ランプD70と、操作することによりスピーカD24から出力される音量を変更可能であり管理者のみが操作可能であるボリュームスイッチV10と、ボタン演出において操作することにより演出の実行態様が変化するように構成されており、且つ、カスタマイズ実行中画面、音量調節画面、光量調節画面、等にて操作することにより遊技機の設定を変更する（詳細は後述する）ことができるよう構成されているサブ入力ボタンSBと十字キーSB2とレバーSB3と、接続されている（本例においては、操作部材は3つ設けられている）。尚、サブ入力ボタンSB及び十字キーSB2は押下することによってオンとなり得るよう構成されており、レバーSB3は遊技者から見て手前側にレバーを引くことによってオンとなるよう構成されており、前述したようにサブ入力ボタンSBとレバーSB3とは一体となって1つの機構となっている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板S内にサブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとを有しており、サブメイン制御部SMによりスピーカD24から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプD26の点灯制御並びに、演出表示装置上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部SSにより、演出表示装置上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとを、副制御基板Sにて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部SSにより音声制御を実行させる（VDPに音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せず電子的な価値を付与してもよい。

【0040】

次に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Mは、遊技に係る遊技周辺機器（第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H）、演出に係るサブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、主制御基板Mからの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御基板KHと、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）は、画像演出を実行するサブサブ制御部SS（演出表示手段SS）、各種遊技効果ランプD26（例えばサイドランプ）やスピーカD24等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板KHは、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置KEと電氣的に接続されている。尚、主制御基板M、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、サブサブ制御部SS（演出表示手段SS）

、賞球払出制御基板KH等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納するROMやRAM、演算処理に用いるCPU等の素子等から構成される。尚、以下で主制御基板Mに含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に含まれるとする各手段を主制御基板Mに搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

【0041】

尚、本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類（例えば、当選乱数や変動態様決定乱数）により割り振られた「0」～「65535」や「0」～「255」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

【0042】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、ゼロクリア可能な第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t C（デクリメントカウンタ）を有している。更に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t Hを更に備えている。また、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第2主遊技始動口電動役物B11dの駆動（開放）時間を計測する第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t Bとを有している。また、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20への入賞球を計測する入賞球カウンタMP33cを有している。特別遊技時間管理手段MP34は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマMP34tを更に有している

【0043】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタMP52cを有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技（確率変動遊技状態）や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技（時間短縮遊技状態）や、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放時間が通常遊技時よりも相対的に長い開放時間延長機能作動時を指す。

【0044】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第1主遊技図柄の変動回数と第2主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する。即ち、時短回数は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

【0045】

次に、遊技周辺機器について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第1主遊技側の周辺機器である第1主遊技周辺機器Aと、第2主遊技側の周辺機器である第2主遊技周辺機器Bと、第1主遊技側と第2主遊技側の共用周辺機器である第1・第2主遊技共用周辺機器Cと、補助遊技に関する補助遊技周辺機器Hと、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SM、サブサブ制御部SS（及び演出表示装置SG）等、を有している。ここで、サブメイン制御部SMにより制御される演出は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動と

時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【 0 0 4 6 】

まず、第 1 主遊技周辺機器 A は、特別遊技移行の契機となる第 1 主遊技始動口 A 1 0 と、第 1 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 と、を有している。

【 0 0 4 7 】

次に、第 2 主遊技周辺機器 B は、特別遊技移行の契機となる第 2 主遊技始動口 B 1 0 と、第 2 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 と、を有している。

【 0 0 4 8 】

次に、第 1 ・第 2 主遊技共用周辺機器 C は、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技（大当り）の際には所定条件下で開状態となる第 1 大入賞口 C 1 0 及び第 2 大入賞口 C 2 0 を有している。

【 0 0 4 9 】

次に、補助遊技周辺機器 H は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放の契機となる補助遊技始動口 H 1 0 と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置 H 2 0 とを有している。

【 0 0 5 0 】

ここで、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t は、装飾図柄の変動時間を計時するよう構成されている。

【 0 0 5 1 】

また、演出表示手段（サブサブ制御部）S S は、演出表示手段（サブサブ制御部）S S からの情報に基づいて演出に係る画像を表示する演出表示装置 S G と電気的に接続されている。ここで、演出表示装置 S G は、画像を表示する表示領域 S G 1 0 を有している。

【 0 0 5 2 】

ここで、表示領域 S G 1 0 は、装飾図柄を変動表示するための装飾図柄表示領域 S G 1 1 と、主遊技保留情報を表示する第 1 保留表示部 S G 1 2 （及び第 2 保留表示部 S G 1 3 ）と、を有している。

【 0 0 5 3 】

尚、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 及び補助遊技図柄表示装置 H 2 0 が、主制御基板 M と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段（サブサブ制御部）S S が、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M と情報伝達可能に接続されている。即ち、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 及び補助遊技図柄表示装置 H 2 0 は、主制御基板 M により制御され、演出表示手段（サブサブ制御部）S S は、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M により制御されることを意味する。尚、主制御基板 M と片方向通信（一方向通信）により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【 0 0 5 4 】

次に、図 5 は、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（a）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ 1 0 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、R A M クリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニット E のリセットボタン（R A M クリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的に R A M の内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ 1 0 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M 側の R A M 内容（例えば、遊技状態一時記憶手段 M B 内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ 1 0 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M の R A M をクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部 S M 側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送

10

20

30

40

50

信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1016の処理に移行する。他方、ステップ1002でNoの場合は、ステップ1008で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM領域の内容をチェックする(例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う)。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPUMCは、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常でないか否か(正確に電断時の情報がRAMにバックアップされていないか否か)を判定する。ステップ1010でYes、即ちRAMにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ1004の処理(前述したRAMクリア処理)に移行する。他方、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶(バックアップ)されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板MのCPUMCは、同図(b)によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする)を許可し(その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図(b)が実行されることとなる)、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板MのCPUMCは、各種乱数更新処理(例えば、乱数カウンタのインクリメント処理)を繰り返し実行することとなる。

10

20

【0055】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板MのCPUMCは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み)を契機として、ステップ1050で、主制御基板MのCPUMCは、後述のエラー検出時処理を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPUMCは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板MのCPUMCは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUMCは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPUMCは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1997で、主制御基板M(特に賞球払出決定手段MH)のCPUMCは、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理(賞球払出装置KEの駆動制御等を賞球払出制御基板KHに実行させ、その結果を管理するための処理等)を実行する。次に、ステップ1998で、主制御基板MのCPUMCは、外部信号の出力処理(外部端子板、ホールコンピュータHC等への情報出力)を実行する。次に、ステップ1999で、主制御基板MのCPUMCは、制御コマンド送信処理(前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部SM側に送信する)を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

30

40

【0056】

次に、NMI割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板MのCPUMCは、リセットICからの電断信号がCPUのNMI端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図(c)の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時(本例では、NMI割り込み時)において、ステップ1020で、主制御基板MのCPUMCは、RAM領域の情報に基づき電断時情報(例えば、チェックサム)をセットする。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPUMCは、RAM領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。

50

【 0 0 5 7 】

次に、図 6 は、図 5 におけるステップ 1 0 5 0 のサブルーチンに係る、エラー検出時処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 0 5 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、周知の手法に基づき、ぱちんこ遊技機における任意のエラー { 例えば、ドア開放エラー (前枠 D 1 4 が開放状態にある旨のエラー) 、受け皿満タンエラー (上球皿 D 2 0 や下球皿 D 2 2 が遊技球によって満たされている状態にある旨のエラー) 、振動検知エラー (ぱちんこ遊技機に対して過度の振動や衝撃が印加された旨のエラー) 、不正電波検知エラー (ぱちんこ遊技機が外部からの不正な電波を検出した旨のエラー) 、等 } の発生を検出したか否かを判定する。ステップ 1 0 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 5 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、エラー状態保持期間タイマ M E 1 0 t に遊技禁止状態の保持期間に係る所定期間 (例えば、6 0 秒であり、発生したエラーの種類によって異なる値をセットしてもよい) をセットして当該タイマを開始する。次に、ステップ 1 0 5 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該検出したエラーの種類に基づき、エラー報知指示コマンド (サブ側へのコマンドであり、エラーを検出した旨に係るコマンド) をセット (ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される) する。次に、ステップ 1 0 5 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M を遊技禁止状態 (例えば、入球センサからの入球信号を無効としたり、発射装置 D 4 2 による遊技球の発射を一時停止する等) へと移行し、次の処理 (ステップ 1 1 0 0 の処理) に移行する。

10

【 0 0 5 8 】

他方、ステップ 1 0 5 2 で N o の場合、ステップ 1 0 6 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、エラー解除条件を充足した (例えば、遊技禁止状態の保持期間に係る所定期間が経過した) か否かを判定する。ステップ 1 0 6 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 6 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、エラー状態保持期間タイマ M E 1 0 t を停止する。次に、ステップ 1 0 6 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、エラー報知解除コマンド (サブ側へのコマンドであり、エラーが解除された旨に係るコマンド) をセット (ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される) する。次に、ステップ 1 0 6 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M の遊技禁止状態を解除し、次の処理 (ステップ 1 1 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 1 0 6 2 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 1 1 0 0 の処理) に移行する。

20

【 0 0 5 9 】

次に、図 7 は、図 5 におけるステップ 1 1 0 0 のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 1 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口 H 1 0 に遊技球が入球 (流入、ゲートの場合は通過) したか否かを判定する。ステップ 1 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、保留球が上限 (例えば 4 個) でないか否かを判定する。ステップ 1 1 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技内容決定乱数 (例えば、補助遊技図柄当選乱数) を取得する。次に、ステップ 1 1 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶する形で保留球を 1 加算し、次の処理 (ステップ 1 2 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 1 1 0 2 及びステップ 1 1 0 4 で N o の場合も、次の処理 (ステップ 1 2 0 0 の処理) に移行する。

30

40

【 0 0 6 0 】

次に、図 8 は、図 5 におけるステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 2 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 2 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技側の遊技状態 (補助遊技時短フラグのフラグ状態) を取得すると共に、当該取得し

50

た補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して主制御基板MのRAM領域に一時記憶する。

【0061】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D0、D1、D2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D1、D2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時には、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（0.2秒間開放 閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 2秒間開放 閉鎖）である。また、時間短縮遊技時には、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 4秒間開放 閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「D0」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「D1、D2」となり易いよう構成されている。

10

【0062】

次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11tHに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には1秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には10秒）をセットする。そして、ステップ1220で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1222で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている保留情報を更新すると共に、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11tHをスタートした後、補助遊技図柄表示部H21g上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

20

【0063】

次に、ステップ1224で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技状態一時記憶手段MB10Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、主制御基板MのCPUMCは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D1・D2）であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の遊技状態に基づき、開放態様を決定し、電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ1234で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dを開放しステップ1242に移行する。尚、ステップ1202でNoの場合にもステップ1242に移行する。次に、ステップ1242で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放時間が終了したか否かを判定する。ステップ1242でYesの場合、ステップ1244及びステップ1246で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物B11dを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

30

40

【0064】

尚、ステップ1204でNoの場合にはステップ1224に移行し、ステップ1206、ステップ1224、ステップ1230、ステップ1242でNoの場合には次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

50

【 0 0 6 5 】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ 1 2 2 6 での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、5 0 0 m s 程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。尚、本例に係る時間短縮遊技状態とは、主遊技時短フラグがオンであることであってもよいし、補助遊技時短フラグがオンであることであってもよい。即ち、時間短縮遊技状態は開放時間延長機能が作動していることを示していてもよいし、非時間短縮遊技状態は開放時間延長機能が未作動であることを示していてもよい。

【 0 0 6 6 】

次に、図 9 は、図 5 におけるステップ 1 3 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 3 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 の第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s から第 1 主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ 1 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 3 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技（特に第 1 主遊技側）に関する保留球が上限（例えば 4 個）でないか否かを判定する。ステップ 1 3 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 3 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第 1 主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の 3 つの乱数を取得している。ちなみに、これら 3 つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ 1 3 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該取得した乱数を主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ 1 3 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。

【 0 0 6 7 】

次に、ステップ 1 3 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s から第 2 主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ 1 3 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 3 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技（特に第 2 主遊技側）に関する保留球が上限（例えば 4 個）でないか否かを判定する。ステップ 1 3 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 3 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施形態では、第 2 主遊技内容決定乱数として、第 1 主遊技内容決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の 3 つの乱数を取得している。ちなみに、第 1 主遊技側の各乱数の取得範囲と第 2 主遊技側の各乱数の取得範囲（例えば第 1 主遊技用の当否抽選乱数と第 2 主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ 1 3 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該取得した乱数を R A M 領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ 1 3 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）し、次の処理（ステップ 1 4 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 3 0 2 及びステップ 1 3 0 4 で N o の場合にはステップ 1 3 1 2 に移行し、ステップ 1 3 1 2 及びステップ 1 3 1 4 で N o の場合には次の処理（ステップ 1 4 0 0 の処理）に移行する。

【 0 0 6 8 】

尚、本実施形態では、ステップ 1 3 1 0、ステップ 1 3 2 0 にてサブメイン制御部 S M へ送信する情報として、乱数が取得された旨の情報を送信しているが、当該乱数値の情報や主遊技図柄の保留数を付帯して送信してもよく、これらの情報により乱数が取得された

10

20

30

40

50

旨の情報として代用することも可能である。

【0069】

次に、図10は、図5におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1400(1)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400(2)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。

10

【0070】

このように、本実施形態においては、第2主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第1主遊技図柄の保留球の存在に係らず(たとえ入賞順序が第1主遊技図柄の保留の方が先でも)、第2主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない(入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい)。

【0071】

次に、図11は、図10におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理(第2主遊技図柄表示処理)のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、主制御基板MのCPUMCは、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中(又は条件装置作動中)でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間(主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間)を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

20

【0072】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)を読み出すと共に、当該第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)を削除し、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている残りの情報をシフトする(保留消化処理)。次に、ステップ1408で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、当選抽選乱数)に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

30

【0073】

ここで、図12(主遊技テーブル1)は、第1主遊技用当否抽選テーブル(第2主遊技用当否抽選テーブル)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、本実施形態においては、小当りを設けていないがこれには限定されず、第1主遊技側及び/又は第2主遊技側に小当りを設けるよう構成してもよい。

40

【0074】

次に、ステップ1410で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、図柄抽選乱数)に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをRAM領域に一時記憶する。

【0075】

ここで、図12(主遊技テーブル2)は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブル(第2主遊技図柄決定用抽選テーブル)の一例である。本例に示されるように、本実施形態におい

50

ては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「2 A・4 A・5 A・7 A」及び「2 B・5 B・7 B」）の中から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。

【0076】

尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない（例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい）。

【0077】

次に、ステップ1412で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄当否抽選結果、第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）及び主遊技図柄に關する停止図柄に基づき、主遊技テーブル3を参照して主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板MのRAM領域に一時記憶する。

【0078】

ここで、図12（主遊技テーブル3）は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、本実施形態では、説明の便宜上、主遊技テーブル3においては、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成しなかったが、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成してもよいことはいうまでもない。更には、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい（第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生じ易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する）。

【0079】

次に、ステップ1414で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1415で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11tCにセットする。次に、ステップ1416で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で、主制御基板MのRAM領域に一時記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1417で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

【0080】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1419で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0081】

次に、ステップ1420で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、主制御基板MのCPUMCは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指

示コマンド)を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1423で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)の第1主遊技図柄表示部A21g(第2主遊技図柄表示部B21g)上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオフにする。

【0082】

次に、ステップ1430で、主制御基板MのCPUMCは、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1440で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1430でNoの場合にも、ステップ1500に移行する。

10

【0083】

次に、ステップ1500で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理(ステップ1550の処理)に移行する。尚、ステップ1420でNoの場合にも、次の処理(ステップ1550の処理)に移行する。

【0084】

次に、図13は、図11におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1510で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値が0より大きいかなんかを判定する。ステップ1510でYesの場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値を1減算する。次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値が0であるか否かを判定する。ステップ1514でYesの場合、ステップ1516で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオフにし次の処理(ステップ1550の処理)に移行する。尚、ステップ1502、ステップ1510又はステップ1514でNoの場合にも次の処理(ステップ1550の処理)に移行する。

20

30

【0085】

次に、図14は、図5におけるステップ1550のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPUMCは、特定遊技フラグ(主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ)をオフにする。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cの値をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cの値をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理(ステップ1600の処理)に移行する。尚、ステップ1552でNoの場合も、次の処理(ステップ1600の処理)に移行する。

40

【0086】

次に、図15は、図5におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ

50

1607で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1612に移行する。

【0087】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0088】

次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、主制御基板MのCPUMCは、開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）をセットする。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値をゼロクリアする。次に、ステップ1618で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1620で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は、第2大入賞口電動役物C21d）を駆動して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を開放し、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば30秒）をセットしてスタートし、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1614～1620の処理を行うことなく、ステップ1622に移行する。

【0089】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUMCは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に所定個数（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1624でYesの場合には、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1624でNoの場合、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1628に移行する。尚、ステップ1626でNoの場合には、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0090】

次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPUMCは、の第1大入賞口電動役物C11d（又は、第2大入賞口電動役物C21d）の駆動を停止して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を閉鎖する。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウント値に1を加算する。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPUMCは、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウント値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグをオフにする。

次に、ステップ 1 6 3 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部 S M 側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される）する。そして、ステップ 1 6 5 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ 1 9 9 7 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 6 3 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 9 9 7 の処理）に移行する。

【 0 0 9 1 】

次に、図 1 6 は、図 1 5 におけるステップ 1 6 5 0 のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 5 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、現在の停止図柄は確変大当り図柄（大当り終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄であり、本例では、5 A ・ 7 A ・ 5 B ・ 7 B ）であるか否かを判定する。ステップ 1 6 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 5 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ 1 6 5 6 に移行する。尚、ステップ 1 6 5 2 で N o の場合にもステップ 1 6 5 6 に移行する。次に、ステップ 1 6 5 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c に所定回数（本例では、1 0 0 回）をセットする。次に、ステップ 1 6 5 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ 1 6 6 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ 1 9 9 7 の処理）に移行する。

【 0 0 9 2 】

次に、図 1 7 ~ 図 4 5 を参照して、サブメイン制御部 S M 側で実行される制御処理を説明する。まず、図 1 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板 S 側（特に、サブメイン制御部 S M 側）のメインフローチャートである。ここで、同図（ a ）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部 S M 側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ 2 0 0 2 で、サブメイン制御部 S M の C P U S C は、メイン側（主制御基板 M 側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、R A M クリア情報を受信した場合 サブ側の R A M を初期化、各種情報コマンドを受信した場合 電断時の演出関連情報をサブ側の R A M に再セット）。次に、ステップ 2 0 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、音量レベル及び光量レベルをデフォルト値に設定して、自動ボタンフラグをオフにする。尚、詳細は後述することとなるが、本実施形態においては、音量レベルと光量レベルと自動ボタン操作設定（自動ボタン設定をオンにすると操作部材を操作しなくとも操作した場合と同様の演出が実行される）とを遊技者が設定（変更）可能に構成されており、電源を「オフ オン」とすると、以前の設定（遊技者が変更した設定及び管理者が変更した設定）に拘らずデフォルト値に設定されるよう構成されている。尚、本例に係るデフォルト値は、音量レベルが「ボリュームスイッチ大 5、中 1、小 4」、光量レベルが「中」、自動ボタン操作設定が「オフ」となっている（デフォルト値に設定することをデフォルト設定にすると称することがある）。次に、ステップ 2 0 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する、管理操作制御処理を実行する。尚、音量をデフォルト設定にした場合の d B は、ボリュームスイッチ大の場合が「9 5」、ボリュームスイッチ中の場合が「8 5」、ボリュームスイッチ小の場合が「8 2」、となっており、音量をデフォルト設定にした場合においても「ボリュームスイッチ大の d B > ボリュームスイッチ中の d B > ボリュームスイッチ小の d B」の関係性が保たれるよう構成されている。尚、本実施形態においては、電源を「オフ オン」にすると、音量レベルと光量レベルと自動ボタン操作設定とをデフォルト設定にするよう構成したが、これには限定されず、電源のオン・オフの切り替えによっては、音量レベルと光量レベルと自動ボタン操作設定とは電源断以前の設定のままとなり、R A M クリアを実行することにより、音量レベルと光量レベルと自動ボタン操作設定とをデフォルト設定にするよう構成してもよい。その後、サブメイン制御部 S M の繰り返し処理ルーチンである（ b ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ b ）が実行された場合、同図（ b ）の処理に示されるように、まず、ステップ 2 1 5 0 で、副制御基板 S の C

10

20

30

40

50

P U S C は、後述する非遊技期間制御処理を実行する。次に、ステップ 2 2 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するカスタマイズ制御処理を実行する。次に、ステップ 2 4 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ 2 5 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ 2 6 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2 9 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ 3 1 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する背景画像表示処理を実行する。次に、ステップ 3 2 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する電飾ランプ動作制御処理を実行する。次に、ステップ 3 2 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する音量制御処理を実行する。次に、ステップ 2 9 9 9 で、副制御基板 S の C P U S C は、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部 S S 側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 3 】

以上のように、サブメイン制御部 S M は、リセット後、サブメイン側ルーチン（ S 2 1 5 0 ~ S 2 9 9 9 ）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ c ）の処理は、サブメイン制御部 S M の割り込み処理であり、前述した主制御基板 M における S T B 信号線からの信号がサブメイン制御部 S M の C P U の一端子（本例では、 N M I 端子）に接続されていた場合における処理フロー（ c ）である。即ち、サブメイン制御部 S M において N M I 割り込みが発生した場合（ S T B 信号線がオンとなった場合）、ステップ 2 0 0 5 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ 2 0 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部 S M 側の R A M 領域に、主制御基板 M 側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【 0 0 9 4 】

次に、図 1 8 は、図 1 7 におけるステップ 2 0 5 0 のサブルーチンに係る、管理操作制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 0 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、管理メニュー画面の表示条件（本例では、 R A M クリアボタンを押下しながら電源を投入）を充足したか否かを判定する。尚、管理メニュー画面の表示条件は、本例の条件には限定されず、管理者のみが操作可能な条件とすれば変更しても問題なく、例えば、扉 D 1 8 を開放しない限り操作不可能なスイッチを設けて、当該スイッチと R A M クリアボタンとを押下しながら電源投入を管理メニュー画面の表示条件としてもよいし、サブ入力ボタン S B と R A M クリアボタンとを押下しながら電源投入を管理メニュー画面の表示条件としてもよい。また、扉 D 1 8 を開放している状態にてサブ入力ボタン S B を押下した場合に管理メニュー画面が表示されるように構成してもよく、そのように構成した場合には、扉 D 1 8 が閉鎖している状態ではサブ入力ボタン S B を押下することによりカスタマイズ実行中画面（遊技者が操作可能なメニュー画面）が表示され、扉 D 1 8 が開放している状態ではサブ入力ボタン S B を押下することにより管理メニュー画面（管理者が操作可能なメニュー画面）が表示されることとなる。サブ入力ボタン S B を押下した場合に、遊技者が操作可能なメニュー画面と管理者が操作可能なメニュー画面とのいずれを表示するかを副制御基板 S（サブ側）が判断する構成としては、（ 1 ）扉 D 1 8 が開放している状態となるとサブ側に扉開放コマンドが送信され、副制御基板 S は、当該扉開放コマンドを受信していない場合にサブ入力ボタン S B の操作を検知すると遊技者が操作可能なメニュー画面を表示し、当該扉開放コマンドを受信した場合にサブ入力ボタン S B の操作を検知すると管理者が操作可能なメニュー画面を表示する、（ 2 ）扉 D 1 8 が開放している状態となると扉開放フラグがオンとなり、副制御基板 S は、扉開放フラグがオフである場合にサブ入力ボタン S B の操作を検知すると遊技者が操作可能なメニュー画面を表示し、扉開放フラグがオンである場合にサブ入力ボタン S B の操作を検知すると管理者が操作可能なメニュー画面を表示する、ように構成してもよい。尚、扉開放中においては、常時ドア開放

エラーに係る音出力されており、当該ドア開放エラーに係る音量はボリュームスイッチ及び音量レベルの状態に拘らず一定の音量（本例では、85dB）となっている。ステップ2052でYesの場合、ステップ2054で、副制御基板SのCPUSCは、管理メニュー画面（図19を参照）を表示領域SG10の最前面に表示する。次に、ステップ2056で、副制御基板SのCPUSCは、管理メニュー画面における「実機の設定」を選択中にサブ入力ボタンSBが操作されたか否かを判定する。ステップ2056でYesの場合、ステップ2058で、副制御基板SのCPUSCは、管理メニュー画面を消去して実機の設定画面を表示領域SG10の最前面に表示する。尚、本実施形態においては、管理メニュー画面にて「実機の設定」を選択中にサブ入力ボタンを操作した場合に、管理メニュー画面を消去して実機の設定画面を表示するよう構成したが、これには限定されず、管理メニュー画面にて「実機の設定」を選択中にサブ入力ボタンを操作した場合には、管理メニュー画面を後面レイヤーに表示し、実機の設定画面を前面レイヤーに表示する、即ち、管理メニュー画面と実機の設定画面とのいずれも表示するよう構成してもよい。次に、ステップ2060で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBと十字キーSB2との操作に基づいて音量調節機能のオン・オフを決定する。尚、音量調節機能のオン・オフ以外の設定（例えば、自動ボタン操作設定）を変更可能にしても問題ないが、音量調節機能の設定はてんかん（慢性の脳疾患の一種）防止等のために遊技者によって調節できない設定（オフ設定）とすることが不可能となるよう構成することが好適である。次に、ステップ2062で、副制御基板SのCPUSCは、音量調節機能はオフに決定されたか否かを判定する。ステップ2062でYesの場合、ステップ2064で、副制御基板SのCPUSCは、音量調節防止フラグ（当該フラグがオンである場合には、遊技者は音量調節が実行できなくなる）をオンにし、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。他方、ステップ2062でNoの場合、換言すると、音量調節機能がオンに決定された場合、ステップ2066で、副制御基板SのCPUSCは、音量調節禁止フラグがオフにし、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。

【0095】

また、ステップ2056でNoの場合、ステップ2068で、副制御基板SのCPUSCは、管理メニュー画面における「省電力モードの設定」を選択中にサブ入力ボタンSBが操作されたか否かを判定する。ステップ2068でYesの場合、ステップ2100で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、節電モード切替制御処理を実行し、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。他方、ステップ2068でNoの場合、ステップ2070で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBと十字キーSB2の操作に基づいて管理メニュー画面を表示する。次に、ステップ2072で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBと十字キーSB2の操作に基づいて遊技機の設定を決定し、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。尚、ステップ2052でNoの場合にも次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。尚、音量調節禁止フラグがオンとなっている場合（管理者が音量調節を不可能に設定した場合）には、音量レベルはステップ2004にて前述したデフォルト設定のまま固定となるよう構成されている。尚、管理メニューによって音量調節機能をオフにした場合、即ち、音量調節禁止フラグをオンにした場合には、再度、管理メニューにて音量調節機能をオンにしない限りは、音量調節ができない状態が継続するよう構成されている。尚、管理メニューに係る構成としては、（1）エラー発生においては管理メニューの設定に拘らず音量・光量共にエラーに基づいた規定の値（最大音量、最大光量としてもよい）となる、（2）食事休憩の時間（離席時間）の計測、オーバー入賞音、ロゴ色カスタム、工場検査時に使用するメニュー、等も可能となっている、（3）音量の調節の可否と光量の調節の可否とを夫々個別に設定可能（音量の調節の可否と光量の調節の可否とを1つの操作にて同時に設定可能としてもよい）、（4）演出モードA、演出モードB、演出モードC、から演出モード（演出モードが相違すると特定の演出の発生頻度が相違する）を選択可能とする等、演出傾向の設定が可能、のように構成してもよい。尚、上述した、食事休憩の時間（離席時間）の計測に係る構成の具体例としては、（1）「休憩時間」マークを

10

20

30

40

50

選択し、「開始」マークをサブ入力ボタンで決定すると、計時（計測）がスタートする、（２）計時が所定時間に到達したら、演出表示装置ＳＧや遊技効果ランプＤ２６、スピーカＤ２４から出力される音声などで報知可能、（３）前記所定時間は設定可能であり、１０分～６０分の間で設定可能、（４）前記所定時間計時中に電源断が実行された場合には当該計時はクリアされる、よう構成してもよい。また、オーバー入賞音とは、或るラウンド実行中において、前述したステップ１６２４における所定個数である大入賞口の閉鎖契機（実行中のラウンドの終了契機）となる大入賞口への遊技球の入賞数を超過して遊技球が大入賞口に入球した場合に出力される音であり、オーバー入賞音は複数種類から選択でき、無音（演出なし）も選択可能である。また、上述した、ロゴとは、遊技機を作成した会社名を示すマークのことであり、大当りにおける最終ラウンド終了後の期間である特別遊技終了デモ時間や、待機デモ画面にて表示される。また、ロゴ色カスタムによって、ロゴの色やロゴの形状を変更することが可能となっている。

10

【００９６】

次に、図１９は、本実施形態に係る、管理メニュー画面表示イメージ図である。まず、左側のイメージ図は、管理メニューを表示する画像であり、管理者が設定可能（遊技者は、設定不可能）な事項を表示する一例を示している。本例においては、実機の設定、日時の再設定、経過日数の初期化、省電力モードの設定が可能となるよう構成されている。この管理メニュー画面は、電源オフ状態において、ＲＡＭクリアボタンを押下しながら、電源投入することにより表示される。管理メニュー画面においては、十字キーＳＢ２の上下ボタンを操作することにより、夫々の設定項目を選択することができ（本例では、「実機の設定」が選択されている）、サブ入力ボタンＳＢを押下することで設定項目を決定することができる。夫々の設定の終了後には、カーソルを一番下の「設定終了」に合わせ、サブ入力ボタンＳＢを押下することで、設定を終了することができるよう構成されている。尚、管理メニュー画面の終了方法はこれには限定されず、「実機の設定」等で各種設定の変更を決定したことによっても終了するよう構成してもよい。尚、各メニューにおいて、サブ入力ボタンＳＢを押下することで設定項目を決定すれば、「設定終了」にてサブ入力ボタンＳＢを押下して管理メニュー画面の表示を終了しなくとも、決定した設定は実行されており、且つ、記憶されるよう構成されている。例えば、音量調節機能をオフ（調節不可能）に設定した後、管理メニュー画面が表示されている状況にて、電源をオフにしたり遊技球が主遊技始動口に入球したりすることにより管理メニューの表示が終了しても、決定した設定は反映されていることとなる。また、これには限定されず、「設定終了」にてサブ入力ボタンＳＢを押下して管理メニュー画面の表示を終了しなければ、決定した設定が反映されないよう構成してもよい。また、管理メニューの表示中にエラー（例えば、大当り中ではない状態にて大入賞口に所定個数の遊技球の入球が検出された場合に発生する不正入賞エラー）が発生した場合、管理メニューの表示を維持したままエラー発生に伴う画面表示及び音声の出力を実行するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、エラー発生に伴う画面表示の方が管理メニュー画面の表示よりも表示優先度が高いため、エラー発生に伴う画面表示の方が管理メニュー画面の表示よりも前面レイヤーに表示される。尚、これには限定されず、管理メニューの表示中にエラーが発生した場合には、管理メニューの表示を消去してエラー発生に伴う画面を表示するよう構成してもよい。

20

30

40

【００９７】

次に、右側のイメージ図は、「実機の設定」が選択された場合の表示画面の一例を示している。本例では、「音量調節機能」が設定可能となっており、十字キーＳＢ２の上下ボタンを操作することにより、夫々の設定項目を選択することができ（「音量調節機能」が選択されている）、十字キーＳＢ２左右ボタンを操作することにより、機能のオン・オフを切り換えることができるよう構成されている。尚、「オン」に決定すると、音量調節禁止フラグがオフとなり、「オフ」に決定すると音量調節禁止フラグがオンとなる。尚、イベント２、イベント３、イベント４については、適宜設定可能な項目を設けてもよく、例えば、「自動ボタン操作設定」のオン・オフを切り換えることができるようにしてもよい。尚、本実施形態においては、「光量調節」の機能は、てんかん防止等を考慮して常

50

に有効とし、オン・オフの選択ができないよう構成されている。尚、「光量調節」の機能についてオン・オフの設定が可能となるよう構成してもよいが、そのように構成した場合には、光量のデフォルト値は最大値にしない、「光量調節」の機能をオフにした場合は光量を最大値以外に設定する、等のように構成することが好適である。

【0098】

次に、図20は、図18におけるステップ2100のサブルーチンに係る、節電モード切替制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、管理メニュー画面を消去して、実機の設定画面を表示領域SG10の最前面に表示する。次に、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBと十字キーSB2との操作に基づいて、節電モードのオン・オフを決定する。次に、ステップ2106で、副制御基板SのCPUSCは、節電モードはオンに決定されたか否かを判定する。ステップ2106でYesの場合、ステップ2108で、副制御基板SのCPUSCは、節電モードをオンにセットする。次に、ステップ2110で、副制御基板SのCPUSCは、節電モード表示用ランプD70の表示色として緑色（節電モードがオンである場合の表示色）をセットし、ステップ2116に移行する。また、ステップ2106でNoの場合、換言すると、節電モードがオフに決定された場合、ステップ2112で、副制御基板SのCPUSCは、節電モードをオフにセットする。次に、ステップ2114で、副制御基板SのCPUSCは、節電モード表示用ランプD70の表示色として赤色（節電モードがオフである場合の表示色）をセットし、ステップ2116に移行する。次に、ステップ2116で、副制御基板SのCPUSCは、節電モードのオン・オフに基づき、確認用メッセージ（例えば、節電モードがオンとなった場合には、「節電動作モードがオンになりました」等のメッセージ）を表示領域SG10上に所定期間表示し、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。

【0099】

次に、図21は、図17におけるステップ2150のサブルーチンに係る、非遊技期間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2152で、副制御基板SのCPUSCは、発射ハンドルD44の操作を検知したか否かを判定する。ステップ2152でYesの場合、ステップ2158に移行する。他方、ステップ2152でNoの場合、ステップ2154で、副制御基板SのCPUSCは、新たに図柄変動が開始したか否かを判定する。ステップ2154でYesの場合、ステップ2158に移行する。他方、ステップ2154でNoの場合、ステップ2156で、副制御基板SのCPUSCは、新たに主遊技保留が生じたか否かを判定する。ステップ2156でYesの場合、ステップ2158で、副制御基板SのCPUSCは、非遊技期間が終了したと判断し、非遊技期間計測タイマHY10t（非遊技状態である期間を計測する、ステップ2214、ステップ2325及びステップ2644でスタートするインクリメントタイマ）を停止してリセットする。尚、本例においては、装飾図柄が停止し、且つ、保留が存在していない状態となった場合に非遊技状態と判定するよう構成されている。次に、ステップ2160で、副制御基板SのCPUSCは、待機デモ画面、節電中画面、第1カスタマイズ案内画面、第2カスタマイズ案内画面、カスタマイズ実行中画面、光量調節画面及び音量調節画面（各画面の表示イメージ及び役割については後述する）の表示を消去する。次に、ステップ2162で、副制御基板SのCPUSCは、節電中画面の表示が消去されたか否かを判定する。ステップ2162でYesの場合、ステップ2164で、副制御基板SのCPUSCは、非遊技期間計測タイマHY10t（インクリメントタイマ）をスタートし、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。尚、ステップ2156でNoの場合には、非遊技状態が終了していないと判断し、ステップ2158～ステップ2164の処理を実行せずに次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。また、ステップ2162でNoの場合にも次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、発射ハンドルD44の操作を検知した場合、図柄変動が開始した場合、新たに主遊技保留が生じた場合、に非遊技期間が終了するよう構成したが、サブ入力ボタンSBを操作した場合にも非遊技期間が終了するよう構成してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 0 】

次に、図 2 2 は、図 1 7 におけるステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、カスタマイズ制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 2 0 1 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在節電画面の表示中ではないか否かを判定する。ステップ 2 2 0 1 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、非遊技期間計測タイマ値が第 1 案内値（第 1 カスタマイズ案内画面が表示されるタイマ値であり、本例では、5 秒）以上であるか否かを判定する。ステップ 2 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 カスタマイズ案内画面を表示領域 S G 1 0 の最前面に表示する。尚、本例においては、遊技者によって音量レベル、光量レベル、自動ボタン操作設定（これらを総称して、遊技機カスタマイズと称することがある）を変更可能に構成されており、遊技機カスタマイズを実行する画面の移行条件を報知する表示をカスタマイズ案内画面と称している。尚、カスタマイズ案内画面は非遊技期間によって 2 段階の表示態様を有しており、非遊技期間が短時間で表示され得るものから、第 1 カスタマイズ案内画面 第 2 カスタマイズ案内画面となっている。尚、遊技機カスタマイズを実行する画面の移行条件を報知する態様はこれには限定されず、（ 1 ）非遊技期間計測タイマ値が 5 秒となったタイミングにて第 1 カスタマイズ案内画面を表示せずに、サブ入力ボタン S B と十字キー S B 2 とを点灯（サブ入力ボタン S B 及び十字キー S B 2 に設けられたランプを点灯）し、非遊技期間計測タイマ値が 7 5 秒となったタイミングにて第 2 カスタマイズ案内画面を表示する、（ 2 ）非遊技期間が開始された（非遊技期間計測タイマ値 = 0、且つ、非遊技期間計測タイマ H Y 1 0 t の計測が開始した）タイミングにてサブ入力ボタン S B と十字キー S B 2 とを点灯する、よう構成してもよい。次に、ステップ 2 2 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する、カスタマイズ案内画面表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2 3 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する、カスタマイズ実行中表示制御処理を実行し、ステップ 2 2 0 6 に移行する。尚、ステップ 2 2 0 2 で N o の場合、ステップ 2 3 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する、遊技中カスタマイズ制御処理を実行し、ステップ 2 2 0 6 に移行する。このように、本実施形態においては、非遊技期間が開始してから 5 秒経過後に第 1 カスタマイズ画面が表示されるよう構成されており、5 秒経過以前にサブ入力ボタン S B を操作してもカスタマイズ画面を経由した、自動ボタン操作設定、音量レベル又は光量レベルの変更はできないよう構成されている（カスタマイズ画面を経由せずに、自動ボタン操作設定、音量レベル又は光量レベルの変更することは可能である）。尚、このような構成には限定されず、非遊技期間が開始してから 5 秒が経過するまでは、カスタマイズ画面の経由の有無に拘らず、自動ボタン操作設定、音量レベル又は光量レベルの変更はできないよう構成してもよい。

【 0 1 0 1 】

次に、ステップ 2 2 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、非遊技期間計測タイマ値がデフォルト設定値（本例では、9 0 0 秒）以上であるか否かを判定する。ステップ 2 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、自動ボタンフラグをオフにする。次に、ステップ 2 2 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボリュームスイッチ V 1 0 が「大」であるか否かを判定する。ステップ 2 2 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 2 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、音量レベルをデフォルト値（本例では、「5」）に設定し、ステップ 2 2 1 4 に移行する。尚、ステップ 2 2 1 0 で N o の場合には音量レベルをデフォルト値に設定せずにステップ 2 2 1 4 に移行する。次に、ステップ 2 2 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在節電モードがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 2 1 4 で Y e s の場合、ステップ 2 2 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、節電中画面を表示し、次の処理（ステップ 2 4 0 0 の処理）に移行する。このように、節電中画面が表示された場合には、ステップ 2 2 0 1 で N o となり、後述するカスタマイズ実行中画面等の表示制御処理が実行されなくなる。尚、カスタマイズ画面等が表示されていた場合に節電中画面の表示条件を充足した場合には、表示されていたカスタマイズ実行中画面等は消去されることとなる（節電中画面を前面レイヤーに表示し、カスタマイズ実行中画面を後面レイヤーに表示してもよい）。他方、ステップ 2 2 1 4 で N o の場

10

20

30

40

50

合、ステップ 2 2 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、非遊技期間計測タイマ H Y 1 0 t (インクリメントタイマ) をリセットしてスタートし、次の処理 (ステップ 2 4 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 2 2 0 1 又はステップ 2 2 0 6 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 2 4 0 0 の処理) に移行する。ここで、本例においては、非遊技期間がデフォルト設定値となる 9 0 0 秒以上経過すると、自動ボタン操作設定と音量レベルをデフォルト設定に変更し得るよう構成されており、音量レベルに関してはボリュームスイッチ V 1 0 が「大」である場合にのみ非遊技期間の経過によるデフォルト設定が実行可能となっている。すなわち、音量レベルのデフォルト設定に関しては、電源の「オフ オン」が実行された場合には、ボリュームスイッチが「大・中・小」のすべての場合において音量レベルがデフォルト値となる (デフォルト設定が実行される) のに対し、非遊技期間が 9 0 0 秒経過した場合には、ボリュームスイッチが「大」である場合にのみ音量レベルがデフォルト値となり、ボリュームスイッチが「中・小」である場合には音量レベルがデフォルト値とならない (デフォルト設定が実行されない) よう構成されている。また、節電モードがオンである場合には遊技機カスタマイズはすべて実行不可能に構成されており、不図示であるが、節電モードがオフとなった (例えば、サブ入力ボタン S B を操作することによりオフとなった) 場合には、遊技機カスタマイズが実行可能となると共に、遊技機カスタマイズが実行可能となった旨が報知される (例えば、節電モードがオフとなったタイミングにて第 1 カスタマイズ案内画面が表示される) よう構成されている。

【 0 1 0 2 】

次に、図 2 3 は、図 2 2 におけるステップ 2 2 5 0 のサブルーチンに係る、カスタマイズ案内画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 2 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の上下ボタンの操作があったか否かを判定する。尚、十字キー S B 2 には操作可能なボタンとして、上ボタン、下ボタン、右ボタン、左ボタンの 4 つのボタンを有している。ステップ 2 2 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 5 5 で、副制御基板 S の C P U S C は、カスタマイズ案内画面 (第 1 カスタマイズ案内画面と第 2 カスタマイズ案内画面とを総称してカスタマイズ案内画面と称している) を表示中であるか否かを判定する。ステップ 2 2 5 5 で Y e s の場合、ステップ 2 2 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、表示されているカスタマイズ画面を消去し、光量調節画面を表示領域 S G 1 0 の最前面に表示し、ステップ 2 2 6 8 に移行する。他方、ステップ 2 2 5 5 で N o の場合にも、ステップ 2 2 6 8 に移行する。尚、待機デモ画面が表示されている状況において十字キー S B 2 の上下ボタンを操作した場合には、光量調節画面 (光量調節を実行するための画面) は表示されないが、光量調節は可能となっている (後述する、遊技中カスタマイズ制御処理と同様の処理となっている)。

【 0 1 0 3 】

また、ステップ 2 2 5 2 で N o の場合、ステップ 2 2 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B の操作があったか否かを判定する。ステップ 2 2 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 2 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、表示されているカスタマイズ画面及び待機デモ画面を消去し、カスタマイズ実行中画面 (自動ボタン操作設定のオン・オフを切り替えるための画面) を表示領域の最前面に表示し、ステップ 2 2 6 8 に移行する。尚、本例に適用可能な待機デモ画面の構成としては、(1) 待機デモ画面表示中の音量は相対的に小さい、又は、無音となっている (詳細は後述する)、(2) 待機デモ表示期間 (待機デモ画面が表示され得る期間のうち最大となる表示期間) はデモ開始値 (2 4 0 秒) よりも長時間となっている (例えば、6 6 0 秒)、(3) 待機デモ画面の表示中には主遊技始動口への遊技球の入球がなくても発射ハンドル D 4 4 の検知により、待機デモ画面の表示は終了する、(4) 時間短縮遊技状態にて非遊技期間がデモ開始値 (2 4 0 秒) に到達しても、待機デモ画面は表示されず、音量のみが待機デモ画面表示中と同様となる、(5) 右打ちを実行するべき状況 (例えば、時間短縮遊技状態) であり、且つ、待機デモ画面表示中 (又は非遊技期間の特定期間)、又は、出力し得る最大音量が相対的に小さい (消音状態でもよい) 状態であるような場合に発射ハンドル D 4 4 の検知によって特定の右打ち指示表示を表示する又は音声を出力する (詳細は後述する)、(6) 待機デ

モ画面表示中においては、サブ入力ボタン S B を操作するとカスタマイズ実行中画面が前面レイヤーに表示され、図柄変動停止表示画面（通常の装飾図柄の停止図柄が表示されている状態）が後面レイヤーに表示され、発射ハンドル D 4 4 の検知によっては図柄変動停止表示画面が表示され、十字キー S B 2 を操作すると待機デモ画面は表示され続けるが音量・光量に変更される、のように構成してもよい。尚、待機デモ画面の具体的な表示例としては、遊技説明を実行する動画像や、遊技機のもちーフ紹介（キャラクター紹介や予告紹介）を表示するよう構成してもよい。尚、待機デモ画面の表示条件としては、非遊技期間がデモ開始値（本例では、240秒）となったことのみには限定されず、例えば、発射ハンドル D 4 4 の操作を検知していない時間（又は、遊技球を発射していない時間）が所定時間 A（10秒）到達で待機デモ画面を表示し、待機デモ画面の最大の表示時間は所定時間 B（100秒）であるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、所定時間 A（10秒）は、遊技機における最短変動時間（例えば、3秒）よりも長時間であり、最大変動時間（例えば、120秒）よりも短時間である。また、所定時間 B（10秒）も、遊技機における最短変動時間（例えば、3秒）よりも長時間であり、最大変動時間（例えば、120秒）よりも短時間である。また、遊技球を遊技盤面に発射してからアウト口 D 3 6 に流入するまでの平均時間よりも、発射ハンドル D 4 4 の操作を検知していない時間（又は、遊技球を発射していない時間）である所定時間 A（10秒）の方が長時間であることが好適である（遊技者が遊技球を発射しているにも拘らず待機デモ画面が表示されてしまう事態を防ぐため）。

10

20

30

40

50

【0104】

また、ステップ 2258 で N o の場合、ステップ 2262 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ 2262 で Y e s の場合、ステップ 2264 で、副制御基板 S の C P U S C は、音量調節禁止フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2264 で Y e s 場合、ステップ 2265 で、副制御基板 S の C P U S C は、カスタマイズ案内画面が表示中であるか否かを判定する。ステップ 2265 で Y e s の場合、ステップ 2266 で、表示されているカスタマイズ画面を消去し、音量調節画面を表示領域 S G 10 の最前面に表示し、ステップ 2268 に移行する。尚、待機デモ画面が表示されている状況において十字キー S B 2 の左右ボタンを操作した場合には、音量調節画面（音量調節を実行するための画面）は表示されないが、音量調節は可能となっている（後述する、遊技中カスタマイズ制御処理と同様の処理となっている）。また、図柄変動表示中、待機デモ画面の表示中、図柄変動停止表示画面の表示中においては、音量調節画面を非表示としてもよいし、図柄変動停止表示画面の表示中は常に音量調節画面を表示して、十字キー S B 2 で音量レベルの調節の実行と音量レベルに合わせた音量調節画面の表示変更が可能となるよう構成してもよいし、図柄変動表示中は常に音量調節画面を表示して、十字キー S B 2 で音量レベルの調節の実行と音量レベルに合わせた音量調節画面の表示変更が可能となるよう構成してもよい。

【0105】

ここで、ステップ 2262 ～ステップ 2266 の処理を要約すると、
（1）第1カスタマイズ案内画面表示中、且つ、音量調節禁止フラグがオン、である場合に、十字キー S B 2 の左右ボタンを操作した場合 音量調節画面が表示されない、且つ、音量レベルの変更不可
（2）第1カスタマイズ案内画面表示中、且つ、音量調節禁止フラグがオフ、である場合に、十字キー S B 2 の左右ボタンを操作した場合 音量調節画面が表示され、当該表示に従って音量レベルの変更が可能
（3）待機デモ画面表示中、且つ、音量調節禁止フラグがオフ、である場合に、十字キー S B 2 の左右ボタンを操作した場合 音量調節画面が表示されない（待機デモ画面が表示されたままとなる）、且つ、音量レベルの変更が可能となるよう構成されている。

【0106】

次に、ステップ 2268 で、副制御基板 S の C P U S C は、非遊技期間計測タイマ値が

デモ開始値（240秒）以上となったか否かを判定する。ステップ2268でYesの場合、ステップ2270で、副制御基板SのCPUSCは、待機デモ画面を表示領域SG10の最前面に表示する。次に、ステップ2272で、副制御基板SのCPUSCは、サブ側遊技状態種別にデモ画面モードをセットし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値となった場合には待機デモ画面を表示するよう構成されているが、待機デモ画面の表示開始条件はこれには限定されず、例えば、非時間短縮遊技状態にて非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値となった場合には待機デモ画面を表示する一方、時間短縮遊技状態にて非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値となった場合には待機デモ画面を表示しない（時間短縮遊技状態においては非遊技期間計測タイマ値に拘らず待機デモ画面とならない）よう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、遊技状態に拘らず、非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値となった場合に出力される音量は、デモ画面モードの音量である「1」（図45参照）又は無音となるよう構成する、即ち、現在の音量の設定値（ボリュームスイッチと音量レベルとから決定される音量）よりも低いもしくは無音とするよう構成してもよいし、光量についても同様に、現在の光量の設定値（光量レベルから決定される光量）よりも低いもしくは無音とするよう構成してもよい。また、時間短縮遊技状態においては、非遊技期間計測タイマHY10tの計測自体を行わない（タイマ値が常に0であり、計時しない）よう構成してもよい。

10

【0107】

また、ステップ2268でNoの場合、ステップ2274で、副制御基板SのCPUSCは、非遊技期間計測タイマ値が第2案内値（第2カスタマイズ案内画面が表示されるタイマ値であり、本例では、75秒）以上であるか否かを判定する。ステップ2274でYesの場合、ステップ2276で、副制御基板SのCPUSCは、第2カスタマイズ案内画面を表示領域SG10の最前面に表示し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ2264又はステップ2274でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、待機デモ画面表示中においては、カスタマイズ案内画面が表示されないよう構成されているが、サブ入力ボタンSB及び十字キーSB2を点灯させる（サブ入力ボタンSB及び十字キーSB2の縁に点灯可能なランプが設けられている）よう構成してもよい（カスタマイズ画面表示中も点灯させる）。

20

【0108】

次に、図24は、本実施形態に係る、カスタマイズ案内画面イメージ図の一例である。まず、左上部が第1カスタマイズ案内画面、右上部が第2カスタマイズ案内画面、左下部が待機デモ画面となっており、図柄変動の停止から、非遊技状態にて5秒経過した場合に、第1カスタマイズ案内画面が表示される。第1カスタマイズ画面においては、サブ入力ボタンSBを押下することにより自動ボタン操作設定の変更が可能となる旨が表示されており、音量・光量の調節方法については表示されていない。尚、第1カスタマイズ画面の表示は半透明となっており、第1カスタマイズ案内画面の表示と装飾図柄とが重なって表示されていても、装飾図柄を視認可能に構成されている。また、第1カスタマイズ案内画面表示中にサブ入力ボタンSBを押下することにより、実機のカスタマイズ（自動ボタン操作設定の変更）が可能となる。

30

40

【0109】

次に、第1カスタマイズ案内画面が表示された後、更に、非遊技中状態にて70秒が経過した場合（非遊技期間となってから75秒が経過した場合）に第2カスタマイズ案内画面が表示される。第2カスタマイズ案内画面では、第1カスタマイズ案内画面の表示態様に加えて、表示領域SG10の下部に、音量調節の案内画像と光量調節の案内画像が付加された表示態様となっている。尚、第1カスタマイズ案内画面及び第2カスタマイズ案内画面は、第1カスタマイズ案内画面と同様に半透明である。

【0110】

次に、第2カスタマイズ案内画面が表示された後、更に、非遊技中状態にて165秒が経過した場合に（非遊技期間となってから、240秒が経過した場合）、待機デモ画面が

50

表示される。待機デモ画面では、第1カスタマイズ案内画面及び第2カスタマイズ案内画面の表示は消去され、ストーリー表示等が表示されるように構成されている。尚、待機デモ画面は、半透明とはなっておらず、待機デモ画面の表示と装飾図柄とが重なって表示された場合には、装飾図柄が視認不可能又は視認困難（装飾図柄の表示の方が待機デモ画面の表示よりも表示領域が小さい、装飾図柄の表示の方が待機デモ画面の表示よりも後面レイヤーに表示される、等）となるよう構成されている。尚、オン調節禁止フラグがオンである場合には、第2カスタマイズ案内画面にてオン調節に係る表示はされないよう構成されている。

【0111】

次に、図25は、図22におけるステップ2300のサブルーチンに係る、カスタマイズ実行中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2302で、副制御基板SのCPUSCは、光量調節画面を表示中であるか否かを判定する。ステップ2302でYesの場合、ステップ2304で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の上下ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ2304でYesの場合、ステップ2306で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の操作に基づいて、選択中の光量レベルを変更すると共に、確認用点灯パターンにて点灯を実行し、ステップ2320に移行する。本実施形態においては、光量レベルを調整する場合には、

(1) 十字キーSB 2にて光量レベルを選択した時に選択中の光量レベルに対応した確認用点灯パターンにて点灯する

(2) サブ入力ボタンSBにて光量レベルを決定した場合には、光量レベルがいずれに決定したかを報知する確認用報知表示が表示領域SG10にて表示される（音声を出力する）

(3) 確認用点灯パターンの点灯態様は、図43における「電飾テーブル2」の「演出系統A」の点灯パターン及び点灯輝度と同様となっている（点灯パターン繰り返し回数は2回）。

以上のように構成されている。

【0112】

また、ステップ2302でNoの場合、ステップ2308で、副制御基板SのCPUSCは、音量調節画面を表示中であるか否かを判定する。ステップ2308でYesの場合、ステップ2310で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ2310でYesの場合、ステップ2312で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の操作に基づいて、選択中の音量レベルを変更すると共に、確認用サウンドを出力し、ステップ2320に移行する。本実施形態においては、音量レベルを調整する場合には、

(1) 十字キーSB 2にて音量レベルを選択した時に選択中の音量レベルに対応した確認用サウンドを出力する

(2) サブ入力ボタンSBにて音量レベルを決定した場合には、音量レベルがいずれに決定したかを報知する確認用報知表示が表示領域SG10にて表示される（音声を出力する）

(3) 確認用サウンドの音量は、図45における「非エラー時音量決定テーブル」と同様となっている。

以上のように構成されている。尚、上記の確認用サウンドを出力せずに、前述した音量調節画面を常時表示する（又は、図柄停止表示中、図柄変動表示中、等にて常時表示する）構成を適用してもよい。

【0113】

また、ステップ2308でNoの場合、ステップ2314で、副制御基板SのCPUSCは、カスタマイズ実行中画面を表示中であるか否かを判定する。ステップ2314でYesの場合、ステップ2316で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ2316でYesの場合、ステップ2318で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の操作に基づいて、自動ボ

10

20

30

40

50

タン操作のオン・オフの選択を切り替え、ステップ2320に移行する。本実施形態においては、自動ボタン操作設定を変更する場合には、十字キーSB 2にて自動ボタン操作設定のオン・オフを決定した時に、オン・オフに対応したアナウンスが表示される（オンの場合の表示例：「自動ボタン操作設定がオンとなりました、遊技中にボタンを押下することで自動ボタン操作設定がオフとなります」、オフの場合の表示例：「自動ボタン操作設定がオフとなりました、遊技中にボタンを長押しすることで自動ボタン操作設定がオンとなります」）よう構成されている。

【0114】

次に、ステップ2320で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンの操作があったか否か、換言すると、音量レベル、光量レベル又は自動ボタン操作設定の決定が行われたか否かを判定する。ステップ2320でYesの場合、ステップ2324に移行する。他方、ステップ2320でNoの場合、ステップ2322で、副制御基板SのCPUSCは、カスタマイズ画面表示開始から所定時間（本例では、5秒）が経過したか否かを判定する。ステップ2322でYesの場合、ステップ2324で、副制御基板SのCPUSCは、現在選択されている音量レベル、光量レベル又は自動ボタン操作設定（遊技機カスタマイズ設定）にて決定した後、カスタマイズ画面を消去する。このように本実施形態においては、サブ入力ボタンSBを操作した、又は、カスタマイズ画面にてサブ入力ボタンSBを操作せずに所定時間（5秒）が経過した、場合に遊技機カスタマイズ設定を決定するよう構成されているが、これには限定されず、（1）発射ハンドルD44の操作を検知した、（2）図柄変動が開始した、（3）所定の入球口（例えば、第1主遊技始動口A10）に遊技球が入球した、場合に遊技機カスタマイズ設定を決定するよう構成してもよい。また、カスタマイズ画面の表示中に装飾図柄の図柄変動が開始されても、カスタマイズ画面は表示されたままとなり（装飾図柄の変動表示よりも前面レイヤーにカスタマイズ画面が表示され）、遊技機カスタマイズが実行可能に構成してもよい。

【0115】

次に、ステップ2325で、副制御基板SのCPUSCは、非遊技期間計測タイマ（インクリメントタイマ）をリセットしてスタートする。このように、本実施形態においては、遊技機カスタマイズ設定を決定したタイミングから非遊技期間が開始するよう判断している。次に、ステップ2326で、副制御基板SのCPUSCは、自動ボタン操作設定がオンに決定されたか否かを判定する。ステップ2326でYesの場合、ステップ2328で、副制御基板SのCPUSCは、自動ボタンフラグをオンにし、次の処理（ステップ2206の処理）に移行する。他方、ステップ2326でNoの場合、ステップ2330で、副制御基板SのCPUSCは、自動ボタン操作設定はオフに決定されたか否かを判定する。ステップ2330でYesの場合、ステップ2322で、副制御基板SのCPUSCは、自動ボタンフラグをオフにし、次の処理（ステップ2206の処理）に移行する。尚、ステップ2314、ステップ2322又はステップ2330でNoの場合にも、次の処理（ステップ2206の処理）に移行する。

【0116】

このように、本実施形態においては、非遊技期間の開始（非遊技期間計測タイマHY10tの計測が開始したタイミング）からの遊技機カスタマイズに係る表示態様は、「非遊技期間計測タイマ値＝0秒 非遊技期間の開始」「非遊技期間計測タイマ値＝5秒 第1カスタマイズ案内画面の表示開始、カスタマイズ画面（カスタマイズ実行中画面と光量調節画面と音量調節画面とを総称してカスタマイズ画面としている）の移行可能期間開始」「非遊技期間計測タイマ値＝75秒 第2カスタマイズ案内画面の表示開始」「非遊技期間計測タイマ値＝240秒 待機デモ画面の表示開始、カスタマイズ画面の移行可能期間終了」「非遊技期間計測タイマ値＝900秒 デフォルト設定を実行、節電中画面の表示開始」となるよう構成したが、これには限定されず、例えば、「非遊技期間計測タイマ値＝0秒 非遊技期間の開始」「非遊技期間計測タイマ値＝5秒 カスタマイズ画面の移行可能期間開始（画面表示は変化なし）」「非遊技期間計測タイマ値＝75秒 第2カスタマイズ案内画面の表示開始、サブ入力ボタンSB及び十字キーSB 2に設

けられたランプを点灯開始」「非遊技期間計測タイマ値＝240秒 待機デモ画面の表示開始、カスタマイズ画面の移行可能期間終了」「非遊技期間計測タイマ値＝900秒 デフォルト設定を実行、節電中画面の表示開始」となるよう構成してもよい。尚、カスタマイズ画面の移行可能期間開始とは、サブ入力ボタンSB又は十字キーSB 2を操作することによってカスタマイズ画面が表示される期間が開始したこととなっている。

【0117】

次に、図26は、本実施形態に係る、カスタマイズ案内画面のイメージ図の一例である。まず、同図左部は、演出表示装置SG上にて第1カスタマイズ案内画面、又は、第2カスタマイズ案内画面が表示されている場合に、遊技者が十字キーSB 2の左右ボタンを操作した場合に表示される、音量調節の設定画面の表示態様を示している。具体的には、第1カスタマイズ案内画面、又は、第2カスタマイズ案内画面が表示されている場合に、遊技者が十字キーSB 2の左右ボタンを操作すると音量調節画面が表示され、音量調節画面の表示中に十字キーSB 2の左ボタンを押下した場合には、スピーカD24からの確認用サウンドが小さくなると共に、上側のスピーカ模式図の音量表示の点灯部分（白い部分）が減っていき（音量レベルが小さくなることを示している）、十字キーのSB 2の右ボタンが押下された場合には、スピーカD24からの確認用サウンドが大きくなると共に、上側のスピーカ模式図の音量表示の点灯部分（白い部分）が増えていき（音量レベルが大きくなることを示している）、サブ入力ボタンSBを押下することにより、選択中の音量レベルに決定されるように構成されている。

【0118】

次に、同図中部は、演出表示装置SG上にて第1カスタマイズ案内画面、又は、第2カスタマイズ案内画面が表示されている場合に、十字キーSB 2の上下ボタンを操作した場合に表示される、光量調節の設定画面の表示態様を示している。具体的には、遊技者が十字キーSB 2の上下ボタンを操作すると光量調節画面が表示され、光量調節画面の表示中に第1カスタマイズ案内画面、又は、第2カスタマイズ案内画面が表示されている場合に、十字キーSB 2の上ボタンが押下された場合には、演出表示装置SG上に表示された花びら状の点灯部分が、「0個 6個 12個」の3段階で増えていき（光量レベルが大きくなることを示している）、十字キーのSB 2の下ボタンが押下された場合には、演出表示装置SG上に表示された花びら状の点灯部分が、12個 6個 0個の3段階で減っていき（光量レベルが小さくなることを示している）、サブ入力ボタンSBを押下することにより、選択中の光量レベルに決定されるよう構成されている。尚、待機デモ画面が表示されている場合に十字キーSB 2を操作しても、音量調節画面及び光量調節画面は表示されないが、音量レベル及び光量レベル自体は変更可能となっている。尚、同図においては、光量レベルに対応した表示を花びら状の表示とし、点灯部分が「0個 6個 12個」の3段階で増加していくよう構成したが、これには限定されず、点灯部分が「1個 2個 3個」の3段階で増加していくよう構成してもよいし、花びら状の表示を3つ設けて（表示領域の大きさの異なる、大・中・小の花びら3つ）、「小 中 大」の3段階で増加していくよう構成してもよい。

【0119】

次に、同図右部は、演出表示装置SG上にて第1カスタマイズ案内画面、第2カスタマイズ案内画面又は待機デモ画面が表示されている場合に、サブ入力ボタンSBを操作した場合に表示される、カスタマイズ実行中画面の表示態様を示している。具体的には、遊技者がサブ入力ボタンSBを操作するとカスタマイズ画面が表示され、カスタマイズ画面にて十字キーSB 2の左右ボタンを押下すると、自動ボタン操作設定の「ON」、「OFF」のカーソルが移動し、サブ入力ボタンSBの押下により、選択されているカーソルの設定に決定されるよう構成されている。ここで、「ON」で決定された場合、自動ボタン操作設定画面は消去され、「自動ボタン操作設定がオンになりました、遊技中のボタン押下によって自動ボタン操作がオフになります」と表示される。他方、「OFF」で決定された場合、自動ボタン操作設定画面は消え、「自動ボタン操作設定がオフになりました、遊技中のボタン長押しによって自動ボタン操作がオンになります」と表示される。

【 0 1 2 0 】

次に、図 2 7 は、図 2 2 におけるステップ 2 3 5 0 のサブルーチンに係る、遊技中カスタマイズ制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 3 5 1 で、副制御基板 S の C P U S C は、自動ボタンフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 3 5 1 で Y e s の場合、ステップ 2 3 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B の長押し（本処理では、1 秒以上継続してサブ入力ボタン S B を押下したことを長押しとしている）を検出したか否かを判定する。尚、本実施形態においては、ステップ 2 3 5 2 にて長押しを判定する操作部材はサブ入力ボタン S B としたが、これには限定されず、レバー S B 3 としてもよいし、サブ入力ボタン S B とレバー S B 3 とのいずれの長押しも判定するよう構成してもよい。ステップ 2 3 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 3 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該長押しの期間はボタン有効期間（ボタン単発押し演出、ボタン連打演出、ボタン長押し演出、又は、隠しボタン演出を実行する図柄変動にてサブ入力ボタン S B の操作を受け付ける期間＝サブ入力ボタン S B を操作することによって演出が実行される期間）又はレバー有効期間（レバー単発引き演出、レバー連続引き演出、レバー長引き演出、又は、隠しボタン演出を実行する図柄変動にてレバー S B 3 の操作を受け付ける期間＝レバー S B 3 を操作することによって演出が実行される期間）を跨いでいないか否かを判定する。ここで、長押しの期間がボタン有効期間（又は、レバー有効期間）を跨ぐ場合とは、（1）ボタン有効期間（又は、レバー有効期間）の開始前にサブ入力ボタン S B の押下を開始し、その後サブ入力ボタン S B の押下を 1 秒維持し、当該 1 秒経過時にボタン有効期間中であつた場合、（2）ボタン有効期間（又は、レバー有効期間）中にサブ入力ボタン S B の押下を開始し、その後サブ入力ボタン S B の押下を 1 秒維持し、当該 1 秒経過時にボタン有効期間（又は、レバー有効期間）ではなかった（ボタン有効期間が終了していた）場合、となっている。ステップ 2 3 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 3 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、非遊技期間計測タイマ値が第 1 案内値（本例では、5 秒）よりも小さいか否かを判定する。このように、本実施形態においては、非遊技期間が 5 秒以上経過した場合には、第 1 カスタマイズ案内画面が表示されるため、サブ入力ボタン S B の長押しによる自動ボタン操作設定の変更は無効となっており、非遊技期間が 5 秒経過する前にサブ入力ボタン S B の押下を開始し、その後サブ入力ボタン S B の押下を 1 秒維持し、当該 1 秒経過時に非遊技期間が 5 秒以上経過していた場合にも、サブ入力ボタン S B の長押しによる自動ボタン操作設定の変更は無効となる。ステップ 2 3 5 6 で Y e s の場合、ステップ 2 3 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、隠しボタン演出を実行する図柄変動ではないか否かを判定する。ステップ 2 3 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 3 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、自動ボタンフラグをオンにし、ステップ 2 3 6 4 に移行する。尚、ステップ 2 3 5 2、ステップ 2 3 5 4、ステップ 2 3 5 6 又はステップ 2 3 5 8 で N o の場合にも、ステップ 2 3 6 4 に移行する。

【 0 1 2 1 】

また、ステップ 2 3 5 1 で N o の場合、換言すると、自動ボタンフラグがオンである場合、ステップ 2 3 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B の操作を検出したか否かを判定する。ステップ 2 3 6 2 で Y e s の場合、ステップ 2 3 6 3 で、副制御基板 S の C P U S C は、自動ボタンフラグをオフにし、ステップ 2 3 6 4 に移行する。尚、ステップ 2 3 6 2 で N o の場合にもステップ 2 3 6 4 に移行する。尚、本実施形態においては、自動ボタンフラグがオンである場合にサブ入力ボタンを単発押しすると自動ボタンフラグがオフになるよう構成されており、サブ入力ボタンを長押しした場合においては、自動ボタンフラグがオフになるよう構成してもよいし、オフにならないよう構成してもよい。また、遊技中に自動ボタンフラグがオンである場合に、サブ入力ボタン S B を操作することにより自動ボタンフラグがオフとなる具体例としては、

（1）ボタン演出（ボタン単発押し演出、ボタン連打演出、ボタン長押し演出）実行時にボタン自動入力（自動ボタンフラグがオンであることにより、サブ入力ボタン S B を操作せずボタン連打演出等が実行されることをボタン自動入力と称することがある）が実行される前に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作した場合、

10

20

30

40

50

(2) ボタン連打演出又はボタン長押し演出におけるボタン自動入力中に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作した場合、

(3) ボタン自動入力が行われない予告演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作した場合、
等が例示できる。

【0122】

次に、ステップ 2364 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の上下ボタンの操作を検出したか否かを判定する。ステップ 2364 で Y e s の場合、ステップ 2366 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の操作に基づいて光量レベルを調節し、次の処理（ステップ 2206 の処理）に移行する。他方、ステップ 2364 で N o の場合、ステップ 2368 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の左右ボタンの操作を検出したか否かを判定する。ステップ 2368 で Y e s の場合、ステップ 2370 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の操作に基づいて音量レベルを調節し、次の処理（ステップ 2206 の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、非遊技期間でない場合にも十字キー S B 2 の操作によって光量レベル及び音量レベルの調節が可能に構成されており、具体的には、十字キー S B 2 の上ボタンで光量が 1 段階大きくなり、十字キー S B 2 の下ボタンで光量が 1 段階小さくなり、十字キー S B 2 の右ボタンで音量が 1 段階大きくなり、十字キー S B 2 の左ボタンで音量が 1 段階大きくなる。尚、本実施形態においては、遊技中の演出（例えば、ボタン演出）において十字キー S B 2 を操作する演出（十字キー S B 2 を操作することにより予告演出等が実行される演出）を設けていないが、そのような演出を設けるよう構成した場合には、当該演出における十字キー S B 2 の有効期間においては、十字キー S B 2 の操作によって光量レベル及び音量レベルの調節を不可能に構成することが望ましい。また、十字キー S B 2 の操作によって音量と光量以外を変更可能としてもよく、例えば、演出モード（変更することにより、特定の演出の発生確率が上下したり、実行される演出の傾向が相違する）を変更可能に構成してもよい。そのように構成した場合には、例えば、図柄変動中は十字キー S B 2 の操作によって音量と演出モードが変更可能であり、待機デモ画面表示中は十字キー S B 2 の操作によって音量と光量と演出モードが変更可能となるよう構成してもよい。また、図柄変動中（又は、図柄変動中と非遊技期間の開始から 5 秒経過前）においては、十字キー S B 2 の操作による音量レベルの調節は可能である一方、十字キー S B 2 の操作による光量レベルの調節は不可能とするよう構成してもよい。

【0123】

次に、図 28 は、図 17 におけるステップ 2400 のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 2402 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から新たな保留発生コマンド（第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ 2402 で Y e s の場合、ステップ 2404 で、副制御基板 S の C P U S C は、装図保留カウンタ（本例では、第 1 主遊技用が最大 4 個、第 2 主遊技用が最大 4 個）に「1」を加算（インクリメント）する。次に、ステップ 2406 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値であり、例えば、当否抽選乱数・図柄抽選乱数・変動態様抽選乱数）を、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶しステップ 2416 に移行する。

【0124】

他方、ステップ 2402 で N o の場合、ステップ 2408 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2408 で Y e s の場合、ステップ 2410 で、副制御基板 S の C P U S C は、装図保留カウンタから「1」を減算（デクリメント）する。次に、ステップ 2412 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該図柄変動に係る保留情報を、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ 2414 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄内容決定許可フラ

グをオンにし、ステップ 2 4 1 6 に移行する。尚、ステップ 2 4 0 8 で N o の場合には、ステップ 2 4 1 0 ~ ステップ 2 4 1 4 の処理を実行せずに、ステップ 2 4 1 6 に移行する。次に、ステップ 2 4 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G 上（特に、第 1 保留表示部 S G 1 2、第 2 保留表示部 S G 1 3）に、装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し、次の処理（ステップ 2 5 0 0 の処理）に移行する。

【 0 1 2 5 】

次に、図 2 9 は、図 1 7 におけるステップ 2 5 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 2 5 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の変動態様を決定し副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶する。次に、ステップ 2 5 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する、演出動作内容決定処理を実行する。次に、ステップ 2 5 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 5 0 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。

【 0 1 2 6 】

次に、図 3 0 は、図 2 9 におけるステップ 2 5 5 0 のサブルーチンに係る、演出動作内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶されている現在設定されている光量レベルを参照する。次に、ステップ 2 5 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該参照した光量レベルが「大」であるか否かを判定する。ステップ 2 5 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の変動態様及びサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル（演出テーブル 0）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを副制御基板 S の R A M 領域にセットし、ステップ 2 5 6 4 に移行する。他方、ステップ 2 5 5 4 で N o の場合、ステップ 2 5 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該参照した光量レベルが「中」であるか否かを判定する。ステップ 2 5 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 5 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の変動態様及びサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル（演出テーブル 1）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを副制御基板 S の R A M 領域にセットし、ステップ 2 5 6 4 に移行する。他方、ステップ 2 5 5 8 で N o の場合、換言すれば、光量レベルが「小」である場合、ステップ 2 5 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の変動態様及びサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル（演出テーブル 2）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを副制御基板 S の R A M 領域にセットし、ステップ 2 5 6 4 に移行する。

【 0 1 2 7 】

ここで、図 3 1（演出テーブル 0、1、2）は、演出動作内容決定用抽選テーブルの一例である。尚、以下の説明では、装飾図柄の変動態様が「スーパーリーチ」であった場合について例示しているが、他の装飾図柄の変動態様においても同様である。まず、本例に示されるように、本実施形態における演出パターンとは、演出画像再生タイミング、可動体役物駆動タイミング、電飾ランプ点灯・点滅タイミング等の演出動作に係る実行内容を一の内容として特定するものである。そして、任意のタイミングで取得した乱数値に基づき決定された演出パターンに基づき、当該特定された演出動作が実行されるよう構成されている。例えば、装飾図柄の変動態様が「スーパーリーチ」であって、取得乱数値が「100」であった場合には、演出パターン「演出 A - 5」が決定される。そして、演出パターン「演出 A - 5」に基づき、装飾図柄の変動開始時において「演出画像 A - 5」（例えば、装飾図柄変動の興趣性を高めるための一連の動画像であり、所謂リーチ演出画像を挙げることができる）の再生が開始され、装飾図柄変動開始後の 30 秒後において「電飾ランプ（本例では、遊技効果ランプ D 2 6）」の動作が開始され、装飾図柄変動開始後の 5

5秒後において「可動体役物（本例では、可動体役物 Y K）」の動作が開始されることとなる。ここで、本実施形態における夫々の演出パターンは、当該演出パターンの設計意図に基づき主に3つの種類に分類することができる（以下、このような分類を、演出系統と呼ぶ）。

【0128】

まず、1つ目の種類は「演出系統 A（或いはベース演出と呼ぶ）」であり、当該種類に分類される演出パターンは、ぱちんこ遊技機における主要な演出パターンとなる。ここで、主要な演出パターンとは、当該ぱちんこ遊技機の演出に係る興趣性を左右する演出パターンという意味であり、より具体的には、例えば、ハズレ時の選択率及び大当たり時の選択率が共に高くなるよう構成する（換言すれば、大当たりへのメインルートである演出パターンとなる）例を挙げることができる。このような演出パターンの設計時においては、演出に係る興趣性の向上を追求するため、一般的には、可動体役物駆動タイミングや電飾ランプ点灯・点滅タイミング、或いは演出パターンに割り当てられる乱数値範囲の設計に多大な時間を要することとなる。

【0129】

次に、2つ目の種類は「演出系統 B（或いは役物主体演出と呼ぶ）」であり、当該種類に分類される演出パターンは、遊技者に大当たり期待度が高いことを報知する演出パターンとなる。また、大当たり期待度が高いことを報知する意図にて設計されるため、他の分類と比較すると、可動体役物駆動タイミングや電飾ランプ点灯・点滅タイミングが相対的に多くなるよう設計されることとなる。尚、大当たり期待度が高くなるよう設計するため、ハズレ時の選択率は極低く、当り時の選択率が高くなるよう構成する場合もある。

【0130】

次に、3つ目の種類は「演出系統 C（或いは電飾主体演出と呼ぶ）」であり、当該種類に分類される演出パターンは、演出系統 A 及び B の引き立て役となる演出パターンとなる。また、演出系統 A 及び B の引き立て役とする意図にて設計されるため、演出系統 A 及び B と比較すると、可動体役物駆動タイミングや電飾ランプ点灯・点滅タイミングが相対的に少なくなるよう設計されることとなる。尚、大当たり期待度に関しては、ハズレ時の選択率が高く、当り時の選択率が極低くなるよう構成する場合もある。

【0131】

尚、本実施形態においては、「演出系統 A ~ C」の他に、更に「演出系統 D」を設けるよう構成している。そして、光量レベルが「中」又は「小」である場合には、当該「演出系統 D」に分類される演出パターンが選択され得るよう構成されており、当該「演出系統 D」に分類される演出パターンが最も消費電力が少ない演出パターンとなっている。

【0132】

図30のフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ2564で、副制御基板 S の CPU S C は、当該決定した演出パターンに基づき、演出画像再生タイミング、可動体役物動作タイミング、電飾ランプ点灯・点滅動作タイミング（本例では、当該3種類のタイミングについてのみ例示しているが、これには限定されず、例えば、音声再生タイミングや所謂サブ入力ボタンの押下タイミング等を含めてもよい）、及び実行内容（演出画像であれば、例えば「演出画像 A - 5」の画像再生内容）を、副制御基板 S の R A M 領域に一時的記憶（セット）し、次の処理（ステップ2512の処理）に移行する。

【0133】

次に、図32は、図17におけるステップ2600のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、副制御基板 S の CPU S C は、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2602で Y e s の場合、ステップ2604で、副制御基板 S の CPU S C は、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2606で、副制御基板 S の CPU S C は、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2609で、副制御基板 S の CPU S C は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t をスタートし、ステップ2610に移行する。他方、ステップ2602で N o の場合にもステップ2610に移行する。

【 0 1 3 4 】

次に、ステップ 2 6 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 6 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 6 1 1 で、副制御基板 S の C P U S C は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t のタイマ値を確認する。次にステップ 2 6 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 6 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 6 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 6 3 6 に移行する。

【 0 1 3 5 】

他方、ステップ 2 6 1 2 で N o の場合、ステップ 2 6 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 2 6 1 6 で Y e s の場合、ステップ 2 6 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 6 3 6 に移行する。

【 0 1 3 6 】

他方、ステップ 2 6 1 6 で N o の場合、ステップ 2 6 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶された変動態様に基づき、予告画像又はリーチ画像表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 6 2 0 で Y e s の場合、ステップ 2 6 2 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該タイミングに係る画像表示コマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 6 3 6 に移行する。他方、ステップ 2 6 2 0 で N o の場合にも、ステップ 2 6 3 6 に移行する。

【 0 1 3 7 】

次に、ステップ 2 6 3 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ 2 6 3 6 で Y e s の場合、ステップ 2 6 3 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）する。次に、ステップ 2 6 4 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、装図変動時間タイマを停止してリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ 2 6 4 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 9 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 6 1 0 又はステップ 2 6 3 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 9 0 0 の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、主遊技図柄が停止、且つ、保留が存在していない状況となった場合に、非遊技期間が開始したと判定するよう構成されている。

【 0 1 3 8 】

次に、図 3 3 は、図 1 7 における、ステップ 2 9 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 9 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 9 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 9 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 9 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 9 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 9 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G 上で大当り開始表示に係るコマンド（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）をセットする（大当りの種類に基づき適宜行う）。次に、ステップ 2 9 1 5 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ側遊技状態種別に特別遊技中演出モードをセットし、ステップ 2 9 1 6 に移行する。尚、ステップ 2 9 0 2 で N o の場合にも、ステップ 2 9 1 6 に移行する。次に、ステップ 2 9 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、ラウンド数と入賞個数を逐次表示するコマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コ

10

20

30

40

50

マンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される) する。

【 0 1 3 9 】

次に、ステップ 2 9 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 9 2 6 で Y e s の場合、ステップ 2 9 2 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、大当り終了表示に係るコマンドをセット (ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される) する。次に、ステップ 2 9 3 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理 (ステップ 3 1 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 2 9 0 4 又はステップ 2 9 2 6 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 3 1 0 0 の処理) に移行する。

10

【 0 1 4 0 】

次に、図 3 4 は、図 1 7 における、ステップ 3 1 0 0 のサブルーチンに係る、背景画像表示処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 1 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の遊技状態が非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態に移行したか否かを判定する。ステップ 3 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 1 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ側遊技状態種別に時短演出モードをセットする。次に、ステップ 3 1 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G 上で時短演出モード用の背景画像を表示し、次の処理 (ステップ 3 2 0 0 の処理) に移行する。他方、ステップ 3 1 0 2 で N o の場合、ステップ 3 1 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に移行したか否かを判定する。ステップ 3 1 0 8 で Y e s の場合、ステップ 3 1 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ側遊技状態種別として通常演出モードをセットする。次に、ステップ 3 1 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G 上で通常演出モード用の背景画像を表示し、次の処理 (ステップ 3 2 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 3 1 0 8 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 3 2 0 0 の処理) に移行する。

20

【 0 1 4 1 】

次に、図 3 5 は、図 1 7 における、ステップ 3 2 0 0 のサブルーチンに係る、電飾ランプ動作制御処理のフローチャートである。ステップ 3 2 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側からエラー放置指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 3 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 2 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、発生したエラーの種類 (本例では、ドア開放エラー、受け皿満タンエラー、振動検知エラー、又は、不正電波検知エラー) を取得する。次に、ステップ 3 2 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、エラーの種類、現在の光量レベル (本例では、大・中・小) に基づき、点灯パターン及び点灯輝度を決定する (電飾テーブル 1 を参照) と共に、決定した内容を副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶 (セット) する。次に、ステップ 3 2 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、エラー用電飾動作中フラグをオンにし、ステップ 3 2 1 4 に移行する。

30

【 0 1 4 2 】

次に、ステップ 3 2 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、エラー用電飾動作中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 3 2 1 4 で、Y e s の場合、ステップ 3 2 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶 (セット) された点灯パターン、点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプ (例えば、遊技効果ランプ D 2 6 の所定部位) の点灯動作を実行する。次に、ステップ 3 2 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側からエラー放置解除コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 3 2 1 8 で Y e s の場合、ステップ 3 2 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、エラー用電飾動作中フラグをオフにし、ステップ 3 2 2 2 に移行する。尚、ステップ 3 2 1 4 、又は、ステップ 3 2 1 8 で N o の場合にも、ステップ 3 2 2 2 に移行する。

40

【 0 1 4 3 】

次に、ステップ 3 2 2 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、エラー用電飾動作中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 3 2 2 2 で Y e s の場合、ステップ 3 2 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出用電飾動作許可フラグがオンであるか否かを判定す

50

る。ステップ 3 2 2 4 で Y e s の場合、ステップ 3 2 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出用電飾動作許可フラグをオフにする。次に、ステップ 3 2 2 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出系統、現在の光量レベルに基づき、点灯パターン及び点灯輝度を決定する（電飾テーブル 2 を参照）と共に、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶（セット）する。次に、ステップ 3 2 3 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出用電飾動作中フラグをオンにし、ステップ 3 2 3 2 に移行する。他方、ステップ 3 2 2 4 で N o の場合にも、ステップ 3 2 3 2 に移行する。

【 0 1 4 4 】

次に、ステップ 3 2 3 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出用電飾動作中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 3 2 3 2 で Y e s の場合、ステップ 3 2 3 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶（セット）された点灯パターン、点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプの点灯動作を実行する。次に、ステップ 3 2 3 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、予定された全ての点灯動作が終了したか否かを判定する。ステップ 3 2 3 6 で Y e s の場合、ステップ 3 2 3 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出用電飾動作中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 3 2 5 0 の処理）に移行する。

【 0 1 4 5 】

また、ステップ 3 2 3 2 で N o の場合、ステップ 3 2 4 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出動作実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 3 2 4 0 で Y e s の場合、ステップ 3 2 4 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在のサブ側遊技状態種別、光量レベルに基づき、点灯パターン及び点灯輝度を決定する（電飾テーブル 3 を参照）と共に、決定した内容を副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶（セット）する。次に、3 2 4 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶（セット）された点灯パターン、点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプの点灯動作を実行し、次の処理（ステップ 3 2 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 2 2 2、ステップ 3 2 3 6、又は、ステップ 3 2 4 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 3 2 5 0 の処理）に移行する。

【 0 1 4 6 】

次に、図 3 6 は、本例に係る電飾ランプ点灯パターン決定用参照テーブルの一例である。まず、電飾テーブル 1 は、エラー発生時に参照される電飾テーブルである。本例に示されるように、本実施形態において電飾ランプの点灯パターンは、点灯期間 消灯期間を 1 サイクルとし、当該 1 サイクルを所定回数繰り返す（回数制限の無い場合も含む）よう構成されている。また、点灯期間中における電飾ランプの輝度は、所定の段階数（本例では、1 0 段階）のいずれかの段階に基づき決定される（本例では、電飾ランプの輝度は、輝度 1 < 輝度 2 < … < 輝度 1 0 の順に高くなる）よう構成されている。尚、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、エラーの種類と現在の光量レベル毎に異なるよう構成されている。尚、本例においては、エラー発生時においても設定されている光量レベルによって電飾ランプの点灯輝度（及び点灯パターン）が相違し得るよう構成したが、これには限定されず、エラー発生時には設定されている光量レベルにか拘らず常時一定の点灯輝度（及び点灯パターン）にて電飾ランプを点灯させるよう構成してもよい。

【 0 1 4 7 】

次に、電飾テーブル 2 は、演出動作時に参照される電飾テーブルである。本例に示されるように、電飾ランプの点灯パターン及び輝度に係る構成は、電飾テーブル 1 における構成と同様である。また、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、演出系統と現在の光量レベル毎に異なるよう構成されている。

【 0 1 4 8 】

次に、電飾テーブル 3 は、遊技状態報知時に参照される電飾テーブルである。本例に示されるように、電飾ランプの点灯パターン及び輝度に係る構成は、電飾テーブル 1 における構成と同様である。また、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、サブ側遊技状態種別と現在の光量レベル毎に異なるよう構成されている。

【 0 1 4 9 】

尚、本実施形態においては、光量レベルが相違することにより、電飾ランプの点灯パターンと点灯輝度とが相違し得るよう構成したが、これには限定されず、光量レベルが相違することにより、電飾ランプの点灯パターンは相違せず、電飾ランプの点灯輝度のみが相違し得るよう構成してもよい。また、本実施形態においては、光量レベルが相違することにより、エラー発生時の電飾ランプの点灯パターンと点灯輝度とが相違し得るよう構成したが、これには限定されず、エラー発生時においては、光量レベルに拘らず、発生したエラーの種類のみに基づいて電飾ランプの点灯パターンと点灯輝度を決定するよう構成してもよいし、発生したエラーの種類にも拘らず、エラー発生時には常に電飾ランプの点灯パターンを所定のパターンとし、電飾ランプの点灯輝度を所定の輝度とするよう構成してもよい。

10

【 0 1 5 0 】

次に、図 3 7 は、図 1 7 における、ステップ 3 2 5 0 のサブルーチンに係る、音量制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 2 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、音量決定タイミング（例えば、大当り開始時、変動開始時、待機デモ画面開始時、ボリュームスイッチ変更決定時、又は、音量レベル変更決定時等）であるか否かを判定する。ステップ 3 2 5 2 で Y e s の場合、ステップ 3 2 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側からエラー報知指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 3 2 5 4 で Y e s の場合、ステップ 3 2 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、発生したエラーの種類を取得する。次に、ステップ 3 2 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、エラーの種類、ボリュームスイッチ状況に基づき、音量を決定する（エラー時音量決定テーブル参照）と共に、決定した内容を副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶（セット）し、ステップ 3 2 6 2 に移行する。

20

【 0 1 5 1 】

他方、ステップ 3 2 5 4 で N o の場合、ステップ 3 2 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボリュームスイッチ状況、決定されている音量レベルに基づき、出力する音量を決定する（非エラー時音量決定テーブル参照）と共に、決定した内容を副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶（セット）し、ステップ 3 2 6 2 に移行する。尚、ステップ 3 2 5 2 で N o の場合にも、ステップ 3 2 6 2 に移行する。次に、ステップ 3 2 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、決定（セット）している音量に基づいたサウンドを出力し、次の処理（ステップ 2 9 9 9 の処理）に移行する。

30

【 0 1 5 2 】

次に、図 3 8（非エラー時音量決定テーブル）は、本例に係る遊技機における、非エラー時に遊技機から出力される音量を決定するテーブルの一例である。本例に係る音量レベルは、レベル 1 ～レベル 5 の 5 段階に設定されており、遊技者が音量レベルを決定することにより設定可能に構成されている。また、ボリュームスイッチは、大、中、小の 3 段階に設定されており、管理者のみが、設定可能に構成されている（例えば、扉 D 1 8 を開放しないと変更できない、等）。本例においては、音量レベルとボリュームスイッチとにより、遊技機から出力される最大音量（d B）が決定されるよう構成されている。例えば、音量レベルが「レベル 3」、ボリュームスイッチが「中」に設定されている場合には、出力される音量の最高 d B は、「9 5 d B」となる。尚、ボリュームスイッチが「小」、且つ、音量レベルが「レベル 1」又は「レベル 2」の場合、又は、デモ画面モードの場合には、音量は、最低ボリューム値である「1」で固定される。また、ボリュームスイッチが「大」の場合とボリュームスイッチが「中」の場合とでは、音量レベルに対応した音量が同一となっている（音量レベルが同一である場合には音量が同一となっている）。このように構成することにより、出力されるサウンドの種類によって音量が異なるため、音量の最大値を同一にし、音量の最小値のみ（ボリュームスイッチが「小」の場合の音量レベル 1 と音量レベル 2）を調整することで製番毎に音量レベルがばらつかないようにすることができる。

40

【 0 1 5 3 】

50

次に、図 3 8 (エラー時音量決定テーブル) は、本例に係る遊技機における、エラー時に遊技機から出力される音量を決定するテーブルの一例である。尚、エラー時の音量は、遊技者は設定不可能に (音量レベルに関わらず決定されるよう) 構成されており、管理者のみが操作可能なボリュームスイッチを操作することによって設定可能に構成されている。尚、横軸には、エラーの態様 (本例では、ドア開放エラー、受け皿満タンエラー、振動検知エラー、及び、不正電波検知エラーが例示されている) が示されており、横軸のエラー種別と縦軸のボリュームスイッチにより、遊技機から出力される最大音量 (d B) が決定されるよう構成されている。例えば、エラー種別が、「振動検知エラー」であり、ボリュームスイッチが「小」に設定されている場合には、出力される音量の最高 d B は「78 d B」となる。尚、不正電波検知エラーは、危険度の高いエラーであるため、音量レベルだけでなくボリュームスイッチの設定にも拘わらず、常時最大音量である「95 d B」にて固定されている。このように構成することで、遊技機のエラーを報知する音量レベルは、遊技者にはカスタマイズできないようにすると共に、特に、危険度の高いエラーである、不正電波検知エラーについては、常時最大音量で出力されるよう構成されている。尚、本実施形態においては、エラー発生時の音量は、発生したエラーの種類やボリュームスイッチの状況に基づいて決定されるよう構成したが、これには限定されず、ボリュームスイッチの状況に拘らず、発生したエラーの種類によってのみ相違するよう構成してもよいし、ボリュームスイッチの状況にも発生したエラーの種類にも拘らず、エラー発生時には常に最大音量とするよう構成してもよい。

10

20

【0154】

以上のように構成することで、本実施形態に係る遊技機においては、遊技者が操作部材 (サブ入力ボタン S B、十字キー S B 2、レバー S B 3) を操作しなくとも操作部材を操作した場合と同様の演出が実行される (ボタン自動入力が行われる) よう構成し、音量に関する設定、光量に関する設定及び自動ボタン操作設定を変更可能に構成されている。また、光量に関する設定及び自動ボタン操作設定の変更態様として、遊技者が変更可能である要素と管理者のみが変更可能である要素を設けると共に、変更可能な状況や変更不可能な状況 (ボタン演出中等) や変更方法の異なる状況 (非遊技中と遊技中) を設けることにより、遊技性を損なわずに遊技者の趣向に合わせて遊技機カスタマイズを実行可能な、ユーザーフレンドリーであり、且つ興趣性の高い遊技機とすることができる。

30

【0155】

(第2実施形態)

ここで、本実施形態では、管理者のみが設定可能な事項として、音量調節機能を有効にするか否かの設定、省電力モードの設定、等を設定可能に構成したが、管理者のみが設定可能な事項はこれには限定されない。そこで本実施形態とは異なる、管理者のみが設定可能な事項を有する構成を第2実施形態として、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0156】

はじめに、図 3 9 は、第2実施形態における、図 5 のステップ 1050 に係るエラー検出時処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ 1070 (第2) であり、即ち、ステップ 1056 で主制御基板 M の C P U M C がエラー報知指示コマンドをセットした後、ステップ 1070 (第2) で、主制御基板 M の C P U M C は、ステップ 1052 で検出したエラーは遊技禁止となるエラーであるか否かを判定する。ステップ 1070 (第2) で Y e s の場合、ステップ 1058 で遊技禁止状態へと移行して次の処理 (ステップ 1100 の処理) に移行する。他方、ステップ 1070 (第2) で N o の場合には、遊技禁止状態に移行せずに次の処理 (ステップ 1100 の処理) に移行する。尚、ぱちんこ遊技機における遊技禁止となるエラーの一例としては、振動検知エラー (ぱちんこ遊技機に対して過度の振動や衝撃が印加された旨のエラー)、不正電波検知エラー (ぱちんこ遊技機が外部からの不正な電波を検出した旨のエラー)、等となっており、ぱちんこ遊技機における遊技禁止とならないエラーの一例としては、ドア開放エラー (前枠 D 1 4 が開放状態にある旨のエラー)、受け皿満タンエラー (上球皿 D 2 0 や下球皿 D 2 2 が

40

50

遊技球によって満たされている状態にある旨のエラー)、等となっている。

【0157】

次に、図40は、第2実施形態における、サブメイン制御部SM側のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ3300(第2)であり、即ち、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンが実行され、ステップ3300(第2)で、副制御基板Sは、後述する、エラー表示制御処理を実行し、ステップ2200に移行する。

【0158】

次に、図41は、第2実施形態における、図40のステップ3300(第2)に係るエラー表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3302で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からのエラー報知指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3302でYesの場合、ステップ3304で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板Mが検出したエラーの種類に基づきエラー報知を実行する。次に、ステップ3306で、副制御基板SのCPUSCは、検出したエラーの種類に基づきエラー音を出力し、次の処理(ステップ2200の処理)に移行する。

【0159】

また、ステップ3302でNoの場合、ステップ3308で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からのエラー報知解除コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3308でYesの場合、ステップ3310で、副制御基板SのCPUSCは、実行していたエラー報知を終了する。次に、ステップ3312で、副制御基板SのCPUSCは、実行されていたエラー音の出力を終了し、次の処理(ステップ2200の処理)に移行する。また、ステップ3308でNoの場合にも、次の処理(ステップ2200の処理)に移行する。

【0160】

次に、図42は、第2実施形態における、図40のステップ2050に係る管理操作制御処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ2074(第2)及びステップ3400(第2)であり、即ち、ステップ2068で、「省電力モードの設定」を選択中にサブ入力ボタンSBが操作されていないと判定した場合、ステップ2074(第2)で、副制御基板SのCPUSCは、「サウンドテーブルの設定」を選択中にサブ入力ボタンが操作されたか否かを判定する。ステップ2074(第2)でYesの場合、ステップ3400(第2)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、サウンドテーブル切替制御処理を実行し、次の処理{ステップ3300(第2)の処理}に移行する。また、ステップ2074(第2)でNoの場合には、ステップ2070でサブ入力ボタンSBと十字キーSB2の操作に基づいて管理メニュー画面を表示する。尚、本例においては、管理メニュー画面の表示条件として、RAMクリアボタンを押下しながら電源を投入(電源スイッチEaをオンにする)となっているが、これには限定されず、十字キーSB2を上ボタンを押下しながら電源スイッチEaをオンにする等、管理者のみが操作可能な操作部材の操作が少なくとも1つ以上含まれていれば問題ない。尚、管理者のみが操作可能な操作部材、即ち、遊技者が操作不能な操作部材としては、電源スイッチEa、RAMクリアボタン、等となっている。

【0161】

次に、図43は、第2実施形態における、図42のステップ3400(第2)に係るサウンドテーブル切替制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、副制御基板SのCPUSCは、管理メニュー画面を消去して、実機の設定画面を表示領域SG10の最前面に表示する。次に、ステップ3404で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBと十字キーSB2との操作に基づいて、参照するサウンドテーブルを決定する。次に、ステップ3406で、副制御基板SのCPUSCは、参照するサウンドテーブルはサウンドテーブルAに決定したか否かを判定する。ステップ3406でYesの場合、ステップ3408で、副制御基板SのCPUSCは、遊技中に参照されるサウンドテーブルとしてサウンドテーブルAをセットし、次の処理{ステップ3300(第2)の処理}に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 2 】

また、ステップ 3 4 0 6 で N o の場合、換言すると、参照するサウンドテーブルがサウンドテーブル B に決定した場合、ステップ 3 4 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、遊技中に参照されるサウンドテーブルとしてサウンドテーブル B をセットする。次に、ステップ 3 4 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G にてサウンドテーブル B がセットされている旨の表示を実行し、次の処理 { ステップ 3 3 0 0 (第 2) の処理 } に移行する。尚、当該表示は遊技の結果に係る演出表示等の表示を妨げないために、例えば、表示領域 S G 1 0 の隅に表示するよう構成してもよい。このように、第 2 実施形態においては、サウンドテーブル B は使用料が発生するサウンドが含まれているテーブルであるため、セットされているサウンドテーブルがサウンドテーブル B である場合には、演出表示装置 S G にてサウンドテーブル B がセットされている旨の表示を実行するよう構成されている。尚、演出表示装置 S G にてサウンドテーブル B がセットされている旨の表示が実行されていないことによって、サウンドテーブル A がセットされていることが確認可能となっている。尚、セットされているサウンドテーブルを表示する態様は本例のものには限定されず、サウンドテーブル A がセットされている場合においても、演出表示装置にてサウンドテーブル A がセットされている旨を表示するよう構成してもよいし、サウンドテーブル A やサウンドテーブル B がセットされている旨を演出表示装置 S G ではなく、7 セグメント L E D やランプ等で表示するよう構成してもよい。

10

【 0 1 6 3 】

次に、図 4 4 は、第 2 実施形態における、図 4 0 のステップ 2 6 0 0 に係る装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ 2 6 4 9 (第 2) であり、即ち、ステップ 2 6 1 1 で、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t のタイマ値を確認した後、ステップ 2 6 4 9 (第 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄変動音を出力し、ステップ 2 6 1 2 に移行する。

20

【 0 1 6 4 】

次に、図 4 5 は、第 2 実施形態における、図 4 0 のステップ 2 9 0 0 に係る特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ 2 9 3 2 (第 2)、ステップ 2 9 3 4 (第 2)、ステップ 2 9 3 6 (第 2) 及びステップ 2 9 3 8 (第 2) であり、即ち、ステップ 2 9 0 4 で副制御基板 S の C P U S C が特別遊技開始表示指示コマンドを受信した場合、ステップ 2 9 3 2 (第 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、大当り図柄及び大当り時の遊技状態に基づき、大当り中演出種別を決定する。次に、ステップ 2 9 3 4 (第 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、決定された大当り中演出種別に基づき、セットされているサウンドテーブルを参照して今回の大当りにおける大当り中サウンド (大当り中に出力されるサウンド) を決定して出力する。ここで、同図右上段は大当り中演出種別決定テーブルの一例である。本テーブルに示されるように、第 2 実施形態においては、大当り図柄と大当り時の遊技状態 (大当り図柄に係る図柄変動の実行中の遊技状態) とに基づいて、大当り中演出種別が決定されるよう構成されている。このように構成することによって、同一の大当りが実行された場合でも遊技の状況に合わせた大当り中演出を実行できるよう構成することができる。

30

【 0 1 6 5 】

次に、ステップ 2 9 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 9 3 6 (第 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、出力している大当りサウンドに基づいた大当り開始表示を実行し、ステップ 2 9 1 5 に移行する。また、ステップ 2 9 1 5 で副制御基板 S の C P U S C がサブ側遊技状態種別に特別遊技中演出モードをセットした後、又は、ステップ 2 9 0 2 で副制御基板 S の C P U S C が特別遊技中フラグがオンであると判定した場合、ステップ 2 9 3 8 (第 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、出力している大当りサウンドに基づいた大当り中演出を実行し、ステップ 2 9 1 6 に移行する。ここで、同図右中段は大当り中演出・サウンド決定テーブルの一例である。本テーブルに示されるように、第 2 実施形態においては、大当り中演出種別が相違した場合には大当り中演出が相違し得ることとなるが、セットされているサウンドテーブ

40

50

ルが相違しても大当り中演出は相違しないよう構成されている。即ち、異なるサウンドが出力されても違和感がないような演出態様の演出を大当り中演出として実行するよう構成されている（具体的な演出態様については後述する）。例えば、大当り中演出種別が通常大当りである場合には、セットされているサウンドテーブルがサウンドテーブル A であってもサウンドテーブル B であっても、大当り中演出は通常大当り A となるよう構成されている。

【 0 1 6 6 】

次に、図 4 6 は、第 2 実施形態における、サウンドテーブル A の一例であり、図 4 7 は、第 2 実施形態におけるサウンドテーブル B の一例である。まず、サウンドテーブル A について詳述する。管理メニュー画面にて、サウンドテーブル A を参照するよう設定（セット）した場合には、サウンド使用料が発生しないよう構成されている。具体的には、同図に示されるように、サウンドテーブル A がセットされている状況にて出力され得るサウンドには使用料が発生するサウンドが含まれておらず、後述するサウンドテーブル B のサウンドと相違するサウンドは、使用料なし大当りサウンド A、使用料なし大当りサウンド B、使用料なし大当りサウンド C、使用料なし大当りサウンド D、使用料なし大当りサウンド E、となっており、すべて使用料の発生しないサウンドとなっている。また、サウンドテーブル B のサウンドと相違するサウンドである、使用料なし大当りサウンド A、使用料なし大当りサウンド B、使用料なし大当りサウンド C、使用料なし大当りサウンド D、使用料なし大当りサウンド E、はすべて大当り中に再生されるサウンドとなっている。

10

20

【 0 1 6 7 】

次に、サウンドテーブル B について詳述する。管理メニュー画面にてサウンドテーブル B を参照するよう設定（セット）した場合には、サウンド使用料が発生するよう構成されている。具体的には、同図に示されるように、サウンドテーブル B がセットされている状況にて出力され得るサウンドには使用料が発生するサウンドが含まれており、前述したサウンドテーブル A のサウンドと相違するサウンドは、使用料あり大当りサウンド A、使用料あり大当りサウンド B、使用料あり大当りサウンド C、使用料あり大当りサウンド D、使用料あり大当りサウンド E、となっており、すべて使用料の発生するサウンドとなっている。このように、1 つでもテーブル内に使用料の発生するサウンドが含まれているサウンドテーブルを選択した場合には使用料が発生するよう構成されている。また、サウンドテーブル A のサウンドと相違するサウンドである、使用料あり大当りサウンド A、使用料あり大当りサウンド B、使用料あり大当りサウンド C、使用料あり大当りサウンド D、使用料あり大当りサウンド E、はすべて大当り中に再生されるサウンドとなっている。

30

40

50

【 0 1 6 8 】

次に、サウンドテーブル A 及びサウンドテーブル B の特徴構成について詳述する。エラー発生時に使用されるサウンド（エラー音）である、磁気エラー検知音、振動エラー検知音（警告音あり）、振動エラー検知音（警告音なし）、大入賞口閉鎖時入賞検知音、断線・短絡エラー検知音、排出球異常検知音、電波エラー検知音、入賞エラー検知音、通信線異常検知音、遊技球滞留検知音、については、サウンドテーブル A とサウンドテーブル B とのいずれもが有している一方、エラー発生時には使用されないサウンドは、サウンドテーブル A のみが有しているサウンド（使用料なし大当りサウンド A、等）や、サウンドテーブル B のみが有しているサウンド（使用料あり大当りサウンド A、等）が設けられている。尚、磁気エラー検知音は、ぱちんこ遊技機が外部からの不正な磁気を検出した際に出力されるサウンドであり、振動エラー検知音は、前述した振動検知エラーが発生した際に出力されるサウンドであり、大入賞口閉鎖時入賞検知音は、大入賞口（第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）が閉鎖しているにも拘らず、遊技球の入球を検知した場合に出力されるサウンドであり、断線・短絡エラー検知音は、断線・短絡が発生したことを検知した場合に出力されるサウンドであり、排出球異常検知音は、所定の入球口への遊技球の入球数と排出数との整合性が取れていないと判断した場合に出力されるサウンドであり、電波エラー検知音は、前述した不正電波検知エラーが発生した際に出力されるサウンドであり、入賞エラー検知音は、遊技の進行上で入球すべきではない入球口への所定数の遊技

球の入球が検出された場合等、異常な遊技球の入球が検出された際に出力されるサウンドであり、通信線異常検知音は、通信線が正常に機能していない場合に出力されるサウンドであり、遊技球滞留検知音は、所定の入球口に遊技球が滞留している場合に出力されるサウンドとなっている。このように構成することにより、正常な遊技進行が実行されていない場合に発生するエラー音は選択されているサウンドテーブルが相違していても常に同一のサウンド態様となるよう構成されており、遊技者や管理者がエラーが発生したことを察知し易い（サウンドを聴いた場合に、エラー音であることを察知し易い）よう構成することができる。また、図47のサウンドテーブルBにおける、使用料あり大当りサウンドA、使用料あり大当りサウンドB、使用料あり大当りサウンドC、使用料あり大当りサウンドD、使用料あり大当りサウンドE、は使用料が発生するサウンドとなっているため、当該使用料が発生するサウンドが含まれるテーブルであるサウンドテーブルBをセットした場合には、実際に使用料が発生するサウンドが再生されたか否かに拘らず使用料が発生するよう構成されている。尚、「使用料が発生する」とは、例えば、遊技場の管理者が使用料あり大当りサウンドに係る権利者に対して使用料あり大当りサウンドを使用する際に料金を支払う必要があることである。また、図46のサウンドテーブルAにおける、使用料なし大当りサウンドA、使用料なし大当りサウンドB、使用料なし大当りサウンドC、使用料なし大当りサウンドD、使用料なし大当りサウンドE、は使用料が発生しないサウンドとなっている、即ち、サウンドテーブルAには使用料が発生するサウンドが含まれていないため、サウンドテーブルAをセットした場合には使用料は発生しないよう構成されている。このように構成されているため、管理者は、サウンドテーブルBをセットして使用料を支払うか、サウンドテーブルAをセットして使用料を支払わないかを選択することができることとなる。

10

20

30

40

50

【0169】

また、サウンドテーブルAとサウンドテーブルBとでは、相違しているサウンドがすべてステレオ再生されるサウンドとなっている。即ち、サウンドテーブルAとサウンドテーブルBとでは、ステレオ再生となるサウンドの選択候補が少なくとも1以上相違している。尚、ステレオ再生とは、複数のマイクロフォンを使って録音し、二つの左右のスピーカで再生することであり、モノラル再生とは、音を単一のチャンネルで録音、再生することである。よって、使用料が発生するサウンドは、迫力のあるサウンド態様であることが望ましいため、モノラル再生よりもステレオ再生である方が好適である。また、サウンドテーブルA及びサウンドテーブルBにおいて、互いのテーブルにて相違しているサウンド（使用料なし大当りサウンドA～E、使用料あり大当りサウンドA～E）の再生時間の平均値は、互いのテーブルにて同一となっているサウンドの再生時間の平均値よりも長時間となっている。また、サウンドテーブルAのみで比較した場合にも、サウンドテーブルBと相違しているサウンド（使用料なし大当りサウンドA～E）の再生時間の平均値は、サウンドテーブルBと同一となっているサウンドの再生時間の平均値よりも長時間となっている。また、サウンドテーブルBについても同様に、サウンドテーブルAと相違しているサウンド（使用料あり大当りサウンドA～E）の再生時間の平均値は、サウンドテーブルAと同一となっているサウンドの再生時間の平均値よりも長時間となっている。

【0170】

次に、図48は、第2実施形態における、管理メニュー画面表示イメージ図2である。同図においては、管理メニュー画面にてサウンドテーブルをセットする方法を例示している。まず、同図左のように、電源オフ状態においてRAMクリアボタンを押下しながら電源を投入すると管理メニュー画面が表示されることとなる。尚、管理メニュー画面の表示中においては、十字キーSB2の上下ボタンでカーソルを移動させ、サブ入力ボタンSBを操作して決定するよう構成されている。その後、管理メニュー画面の表示中に十字キーSB2を操作して「サウンドテーブルの設定」にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンSBを操作することによって決定すると、同図右のように、サウンドテーブル設定画面が表示され、十字キーSB2の左右ボタンでカーソルをサウンドテーブルAに移動させ、サブ入力ボタンSBを操作することにより、サウンドテーブルAがセットされることとな

る。尚、サウンドテーブル A がセットされている状態にてサウンドテーブル A にカーソルを合わせた後サブ入力ボタン S B を操作しても、セットされているテーブルはサウンドテーブル A のままとなる。また、サウンドテーブル B がセットされている状態にてサウンドテーブル B にカーソルを合わせた後にサブ入力ボタン S B を操作しても、セットされているテーブルはサウンドテーブル B のままとなる。

【 0 1 7 1 】

次に、図 4 9 は、第 2 実施形態における、大当り中演出イメージ図 1 である。まず、同図上段は、サウンドテーブル A がセットされている場合の大当り中演出が実行される一例であり、同図においては、大当り中サウンドが「使用料なし大当りサウンド A」であり、且つ、大当り中演出が「通常大当り A」である場合について例示している。まず、同図左上段のように、或る大当りにおける第 1 ラウンドが開始され、大当り中演出として「通常大当り A」が開始されると共に、大当り中サウンドとして「使用料なし大当りサウンド A」が出力開始される。尚、「使用料なし大当りサウンド A」の再生時間は 1 4 0 0 0 0 m s となっている。その後、或る大当りにおける第 2 ラウンドの実行中に「使用料なし大当りサウンド A」の再生時間が経過し、再度「使用料なし大当りサウンド A」の再生が開始される。このように、本例においては、大当り中サウンドは大当りが終了するまで（もしくは大当り中の所定のタイミングまで）ループして再生され続けるよう構成されている。その後、或る大当りにおける第 3 ラウンドが実行されることとなる。次に、同図下段は、サウンドテーブル B がセットされている場合の大当り中演出が実行される一例であり、同図においては、大当り中サウンドが「使用料あり大当りサウンド A」であり、且つ、大当り中演出が「通常大当り A」である場合について例示している。同図に示されるように、同図上段のサウンドテーブル A がセットされている場合と、サウンドテーブル B がセットされている場合とで、出力されているサウンドは相違することとなるが、実行されている大当り中演出は同一となっている。このように、第 2 実施形態においては、セットするサウンドテーブルをサウンドテーブル A とした場合とサウンドテーブル B とした場合とで、換言すると、セットするサウンドテーブルを使用料が発生するサウンドテーブルとした場合と使用料が発生しないサウンドテーブルとした場合とで、大当り中演出を共通の演出とすることにより、大当り中演出に使用するデータ容量を抑えることができることとなる。また、遊技者にとっても、いずれのサウンドテーブルがセットされていたとしても、違和感なく大当り中演出を楽しむことができることとなる。尚、第 2 実施形態においては、セ

10

20

30

【 0 1 7 2 】

以上のように構成することで、第 2 実施形態に係る遊技機においては、管理者のみが操作可能な管理メニュー画面にてセットされているサウンドテーブルを変更できるよう構成し、一方のサウンドテーブルをセットした場合には使用料が発生し、他方のサウンドテーブルをセットした場合には使用料が発生しないよう構成することにより、管理者は、使用料が発生するサウンドテーブルをセットするか、使用料が発生しないサウンドテーブルをセットするかを、自らの趣向や遊技場の方針に沿って決定することができることとなる。また、セットされているサウンドテーブルが相違した場合に、大当り中に出力されるサウンドは相違し得るが、大当り中演出は同一となるよう構成することにより、大当り中演出に使用するデータ容量を抑えることができることとなる。

40

【 0 1 7 3 】

（第 2 実施形態からの変更例 1）

ここで、第 2 実施形態では、セットされているサウンドテーブルが相違した場合に、大当り中に出力されるサウンドは相違し得るが、大当り中演出は同一となるよう構成したが、このような構成の場合、大当り中に出力され得る複数種類のサウンドに対して共通の演

50

出を実行するため、大当たり中の演出とサウンドとで違和感が生じる可能性がある。そこで、複数のサウンドテーブルを有する構成であり、且つ、大当たり中の演出とサウンドとで違和感が生じないような構成を、第2実施形態からの変更例1とし、以下、第2実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0174】

はじめに、図50は、第2実施形態からの変更例1における、図40のステップ2900に係る特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ2934(第2変1)、ステップ2936(第2変1)及びステップ2938(第2変1)であり、即ち、ステップ2932(第2)で副制御基板SのCPUSCが大当たり中演出種別を決定した後、ステップ2934(第2変1)で、副制御基板SのCPUSCは、大当たり中演出種別に基づき、セットされているサウンドテーブルを参照して、大当たり中サウンドを決定し、当該決定した大当たり中サウンドを出力する。次に、ステップ2912で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ2936(第2変1)で、副制御基板SのCPUSCは、出力されている大当たり中サウンドに基づき、今回の大当たりにおける大当たり開始表示を決定して実行し、ステップ2915に移行する。また、ステップ2915で副制御基板SのCPUSCが特別遊技中演出モードをセットした後、又は、ステップ2902で副制御基板SのCPUSCが特別遊技中フラグがオンであると判定した場合、ステップ2938(第2変1)で、副制御基板SのCPUSCは、出力されている大当たり中サウンドに基づき、大当たり中演出を決定し、当該決定した大当たり中演出を実行し、ステップ2916に移行する。ここで同図右中段は、第2実施形態からの変更例1における大当たり中演出・サウンド決定テーブルである。第2実施形態からの変更点は、セットされているサウンドテーブルと大当たり中演出種別とに基づいて大当たり中演出が決定される点であり、例えば、大当たり中演出種別が通常大当たりである場合においては、セットされているサウンドテーブルがサウンドテーブルAの場合には大当たり中演出は通常大当たりAとなり、セットされているサウンドテーブルがサウンドテーブルBの場合には大当たり中演出は通常大当たりBとなり、セットされているサウンドテーブルが相違することにより、大当たり中演出種別が同一である場合にも、実行される大当たり中演出が相違するよう構成されている。尚、大当たり中に出力されるサウンドが相違する場合には、テンポや曲調等も相違することとなり、同一の演出ではどうしても違和感が出てしまう。そこで第2実施形態からの変更例1のように、出力されるサウンドが相違した場合には、実行される大当たり中演出も相違するよう構成することにより、その時に出力されているサウンドに適した大当たり中演出を実行することができることとなる。

【0175】

次に、図51は、第2実施形態からの変更例1における、サウンドテーブルAの一例であり、図52は、第2実施形態からの変更例1におけるサウンドテーブルBの一例である。第2実施形態からの変更点は、サウンドテーブルAとサウンドテーブルBとで相違しているサウンドの種類であり、具体的には、サウンドテーブルAがセットされている場合の大当たり中に出力されるサウンドとして、使用料なし大当たりサウンドF、使用料なし大当たりサウンドG、使用料なし大当たりサウンドH、使用料なし大当たりサウンドJ、使用料なし大当たりサウンドK、を有している一方、サウンドテーブルBがセットされている場合の大当たり中に出力されるサウンドとして、使用料あり大当たりサウンドF、使用料あり大当たりサウンドG、使用料あり大当たりサウンドH、使用料あり大当たりサウンドJ、使用料あり大当たりサウンドK、となっている。また、第2実施形態とは異なり、上記の使用料なし大当たりサウンドと使用料あり大当たりサウンドとで再生時間が相違し得るよう構成されている。例えば、使用料なし大当たりサウンドFの再生時間が140000msであるのに対し、使用料あり大当たりサウンドFの再生時間が165000msであるように、対応する大当たりサウンド(同一の大当たり中演出種別にて再生されることとなるサウンド)の再生時間が相違している。

【0176】

次に、図53は、第2実施形態からの変更例1における、大当たり中演出イメージ図2で

ある。まず、同図上段は、サウンドテーブル A がセットされている場合の大当たり中演出が実行される一例であり、同図においては、大当たり中サウンドが「使用料なし大当たりサウンド F」であり、且つ、大当たり中演出が「通常大当たり A」である場合について例示している。まず、同図左上段のように、或る大当たりにおける第 1 ラウンドが開始され、大当たり中演出として「通常大当たり A」が開始されると共に、大当たり中サウンドとして「使用料なし大当たりサウンド F」が出力開始される。尚、「使用料なし大当たりサウンド F」の再生時間は 1 4 0 0 0 0 m s となっている。その後、或る大当たりにおける第 2 ラウンドの実行中に「使用料なし大当たりサウンド F」の再生時間が経過し、再度「使用料なし大当たりサウンド F」の再生が開始される。このように、本例においては、大当たり中サウンドは大当たりが終了するまで（もしくは大当たり中の所定のタイミングまで）ループして再生され続けるよう構成されている。その後、或る大当たりにおける第 3 ラウンドが実行されることとなる。次に、同図下段は、サウンドテーブル B がセットされている場合の大当たり中演出が実行される一例であり、同図においては、大当たり中サウンドが「使用料あり大当たりサウンド F」であり、且つ、大当たり中演出が「通常大当たり B」である場合について例示している。同図に示されるように、同図上段のサウンドテーブル A がセットされている場合と、サウンドテーブル B がセットされている場合とで、出力されているサウンドが相違し、実行されている大当たり中演出も相違するよう構成されている。具体的には、まず、同図左下段のように、或る大当たりにおける第 1 ラウンドが開始され、大当たり中演出として「通常大当たり B」が開始されると共に、大当たり中サウンドとして「使用料あり大当たりサウンド F」が出力開始される。尚、「使用料あり大当たりサウンド F」の再生時間は 1 6 5 0 0 0 m s となっており、「使用料なし大当たりサウンド F」の再生時間と相違している。その後、或る大当たりにおける第 2 ラウンドの実行中に「使用料あり大当たりサウンド F」の再生時間が経過し（「使用料なし大当たりサウンド F」の再生時間が経過するタイミングとは異なっている）、再度「使用料あり大当たりサウンド F」の再生が開始される。その後、或る大当たりにおける第 3 ラウンドが実行されることとなる。このように、第 2 実施形態からの変更例 1 においては、セットするサウンドテーブルをサウンドテーブル A とした場合とサウンドテーブル B とした場合とで、換言すると、セットするサウンドテーブルを使用料が発生するサウンドテーブルとした場合と使用料が発生しないサウンドテーブルとした場合とで、大当たり中演出が相違するよう構成することにより、出力されているサウンドに合わせた演出を実行することができ、遊技者が演出を視認した場合の違和感が生じなくなる。また、大当たり演出を作成する際においても、実行され得る複数種類のサウンドの B P M や再生時間を考慮して作成しなくともよい。大当たり演出を作成する際の自由度が向上することとなる。尚、第 2 実施形態からの変更例 1 においては、セットされているサウンドテーブルに合わせて演出を相違させる構成を適用する期間を大当たり中としたが、これには限定されず、図柄変動中に実行される演出の実行期間や、特定の演出（スーパーリーチ演出、等）の実行期間等においても、セットされているサウンドテーブルに合わせて演出を相違させる構成を適用してもよい。

【 0 1 7 7 】

以上のように構成することで、第 2 実施形態からの変更例 1 に係る遊技機においては、管理者のみが操作可能な管理メニュー画面にてセットされているサウンドテーブルを変更できるよう構成し、一方のサウンドテーブルをセットした場合には使用料が発生し、他方のサウンドテーブルをセットした場合には使用料が発生しないよう構成することにより、管理者は、使用料が発生するサウンドテーブルをセットするか、使用料が発生しないサウンドテーブルをセットするかを、自らの趣向や遊技場の方針に沿って決定することができることとなる。また、セットされているサウンドテーブルが相違した場合に、大当たり中に出力されるサウンドが相違すると共に、大当たり中演出も相違するよう構成することにより、出力されているサウンドに合わせた演出を実行することができ、遊技者が演出を視認した場合の違和感が生じなくなる。

【 0 1 7 8 】

尚、第 2 実施形態からの変更例 1 においては、セットされているサウンドテーブルが相

違ふことにより、特定期間（本例では、特別遊技中）にて実行される演出として大当り中演出の演出態様が相違し得るよう構成したが、特定期間にて相違し得る演出は大当り中演出のみに限定されない。即ち、セットされているサウンドテーブルが相違した場合に相違するものは、演出表示装置 S G に表示される演出のみに限定されず、例えば、セットされているサウンドテーブルが相違することにより可動体役物 Y K の動作態様が相違し得るよう構成してもよい。具体的には、サウンドテーブル A がセットされている場合における大当り中の可動体役物 Y K の駆動範囲、駆動距離、駆動テンポ（再生されているサウンドに合わせて動く場合、再生するサウンドのテンポが相違すると可動体役物 Y K が駆動するテンポも相違する）と、サウンドテーブル B がセットされている場合における大当り中の可動体役物 Y K の駆動範囲、駆動距離、駆動テンポと、が相違するよう構成してもよい。尚、セットされているサウンドテーブルが相違することにより、演出表示装置 S G における演出の表示態様と可動体役物 Y K の動作態様との双方が相違するよう構成してもよいし、演出表示装置 S G における演出の表示態様と可動体役物 Y K の動作態様とのいずれかが相違するよう構成してもよい。

10

20

30

40

50

【0179】

（第3実施形態）

ここで、第2実施形態及び第2実施形態からの変更例1では、管理者のみが操作可能な管理メニュー画面にてセットされているサウンドテーブルを変更できるよう構成し、一方のサウンドテーブルをセットした場合には使用料が発生し、他方のサウンドテーブルをセットした場合には使用料が発生しないよう構成すると共に、使用料が発生するサウンドテーブルと使用料が発生しないサウンドテーブルとで大当り中に再生されるサウンドが相違するよう構成したが、上記2つのテーブルで相違するサウンドが再生される期間が第2実施形態又は第2実施形態からの変更例1の構成には限定されない。そこで、第2実施形態及び第2実施形態からの変更例1とは異なる、管理者のみが操作可能な管理メニュー画面にてセットされているサウンドテーブルを変更できる構成を、第3実施形態とし、以下、第2実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0180】

尚、第3実施形態に係る遊技機は、遊技機への電源投入からの経過時間を計時（例えば、割り込み処理毎に割り込み周期値を加算することによって計時）する電源投入タイマ S M 2 6 t と、内蔵電源によって現在時刻を計時し続けるリアルタイムクロック R T C と、を有している。

【0181】

はじめに、図54は、第3実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成図である。同図においては第2実施形態との相違点についてのみ詳述することとする。まず、主制御基板 M、賞球払出制御基板 K H、サブメイン制御部 S M 及びサブサブ制御部 S S には、様々な演算処理を行う C P U、C P U の演算処理を規定したプログラムを予め記憶する R O M、C P U が取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データや R O M から読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶する R A M、の他に、電断時に情報を保持するためのバックアップ領域（及びバックアップ用電源）が搭載されている。また、サブメイン制御部 S M は、内蔵電源によって現在時刻を計時し続けるリアルタイムクロック R T C を有している。

【0182】

ここで、リアルタイムクロック R T C とは、サブメイン制御部 S M の基盤上に設けられた、計時を行う機構である。リアルタイムクロック R T C は、基盤から独立した内蔵電源（バッテリー）を有しており、遊技機に対する電力の供給が行われていない間も計時を継続するため、工場出荷時等に設定された日付・時刻に基づき、現在の日付・時刻を供給することが可能である。しかしながら、リアルタイムクロック R T C は、一般的な水晶時計と同様に、クォーツの振動によって計時を行っているため、振動や低温・高温の影響を受け1日あたり約0.3～2.0秒程度の誤差が生じる。そのため、第3実施形態においては、リアルタイムクロック R T C の値ではなく、電源投入時からの経過時間によって、後

述する定時演出の開始タイミング及び客待ちデモの開始周期を計るよう構成している。

【0183】

次に、図55は、第3実施形態における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ3350（第3）、ステップ2008（第3）、ステップ2009（第3）、ステップ3400（第3）、ステップ3450（第3）及びステップ2010（第3）～ステップ2018（第3）であり、即ち、ステップ3350（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する初期処理を実行し、ステップ2004に移行する。また、ステップ2050で前述した管理操作制御処理を実行した後、ステップ2008（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、タイマ割り込みを許可する。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである（f）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（f）が実行された場合、同図（f）の処理に示されるように、まず、ステップ3400（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する定時演出開始判定処理を実行する。次に、ステップ3450（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する定時演出表示制御処理を実行し、ステップ2400に移行する。

10

【0184】

次に、同図（g）の処理は、サブメイン制御部SMにおけるタイマ割り込み処理である。前述したステップ2008（第3）の処理によってタイマ割り込みが許可されて以降、割り込み周期T（例えば、1ms）毎に実行される割り込み処理であり、本割り込み処理が実行された場合、ステップ2009（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、電源投入タイマSM26tに1を加算（インクリメント）し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、「タイマ加算値」を設け、タイマ割り込み毎に割り込み周期値Tをタイマ加算値に加算し、同図（f）のサブメイン側ルーチン内（例えば、ステップ2999の直下）にて、当該タイマ加算値を電源投入タイマSM26tに加算（同時に、当該タイマ加算値をクリア）するよう構成してもよい。そのように構成した場合、（f）のサブメイン側ルーチンの途中で電源投入タイマSM26tの値が変わってしまうことを防止することが可能となる。

20

【0185】

次に、同図（h）の処理は、サブメイン制御部SMにおける電断時処理である。当該処理は、主制御基板M側からの電断信号受信時に実行され、まず、ステップ2010（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、リアルタイムクロックRTCを参照し、RTC値（現在時刻）を取得（ラッチ）する。次に、ステップ2012（第3）～ステップ2016（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、電源投入タイマSM26tのタイマ値、当該取得したRTC値（電断時RTC値）及び遊技開始日付情報を電断時退避領域（副制御基板SのRAM領域のうち電源断時に退避するために用いる領域）に記憶すると共に、電断時退避領域への予備電力を供給する。次に、ステップ2018（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、タイマ割り込みを禁止し、電断待ちループに移行する。

30

【0186】

次に、図56は、図55におけるステップ3350（第3）のサブルーチンに係る、初期処理のフローチャートである。まず、ステップ3352で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からのRAMクリア信号（RAMクリアボタンを操作してRAMクリアを実行した場合に主制御基板Mから送信される信号）を受信したか否かを判定する。ステップ3352でYesの場合、ステップ3362で、副制御基板SのCPUSCは、電断時退避領域に記憶されている情報（電源投入タイマSM26tのタイマ値、電断時のRTC値、遊技開始日付情報）をクリアする。次に、ステップ3364で、副制御基板SのCPUSCは、リアルタイムクロックRTCを参照し、RTC値を取得（ラッチ）する。次に、ステップ3366で、副制御基板SのCPUSCは、当該取得したRTC値（特に、日付）を遊技開始日付情報として副制御基板SのRAM領域に一時記憶する。次に、ステップ3368で、副制御基板SのCPUSCは、電源投入タイマSM26tのタイマ値をリセット（ゼロクリア）し、ステップ3376（第3）に移行する。

40

50

【0187】

他方、ステップ3352でNoの場合、ステップ3354で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から各種情報コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3354でYesの場合、ステップ3356で、副制御基板SのCPUSCは、リアルタイムクロックRTCを参照し、RTC値を取得（ラッチ）する。次に、ステップ3358で、副制御基板SのCPUSCは、当該取得した現在のRTC値と電断時退避領域に一時記憶されている電断時のRTC値とを比較し、電断時間値（例えば、現在のRTC値 - 電断時のRTC値）を導出する。

【0188】

次に、ステップ3360で、副制御基板SのCPUSCは、当該導出した電断時間値が所定時間（例えば、6時間）未満であるか否かを判定する。ステップ3360でYesの場合、ステップ3370で、副制御基板SのCPUSCは、電断時退避領域に記憶されている情報（特に、電源投入タイマSM26tのタイマ値、遊技開始日付情報）を復元する。次に、ステップ3372で、副制御基板SのCPUSCは、前記導出した電断時間値の単位を、電源投入タイマSM26tのタイマ値と同じ単位に変換する（例えば、秒msに変換）。次に、ステップ3374で、副制御基板SのCPUSCは、当該単位を変換した電断時間値を、電源投入タイマSM26tの値に加算し、ステップ3376（第3）に移行する。即ち、RAMクリアを伴わず、電断時間値が所定値未満である電源再投入時には、前回のRAMクリア時からの経過時間を計時することとなる。尚、ステップ3354でNoの場合、ステップ3352の処理に移行し、RAMクリア信号、各種情報コマンドのいずれかを受信するまで、以降の処理を待機する。

【0189】

他方、ステップ3360でNoの場合、即ち、電断時間が6時間以上である場合、当該電断が遊技場の営業終了に係る電断であったと判断し、ステップ3362に移行し、RAMクリアを伴う電源投入時と同様の処理を実行する。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、退避領域に記憶されている情報（電源投入タイマ値・電断時RTC値・遊技開始日付情報）をクリアするためのスイッチを設けてもよいし、遊技機に対する所定の操作（例えば、扉を開放した状態でサブ入力ボタンSBを長押し、サブ入力ボタンSBを押下したまま電源投入、等）を行うことで、退避領域に記憶されている情報がクリアされるよう構成してもよい。

【0190】

次に、ステップ3376（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、現在セットされているサウンドテーブルの情報をバックアップし、次の処理{ステップ2008（第3）の処理}に移行する。ここで、同図右部はサウンドテーブルバックアップイメージである。同図に示されるように、ステップ3376（第3）でバックアップする情報は、バックアップした日付情報とセットされていたサウンドテーブルに係る情報となっている。尚、当該情報は副制御基板S側にバックアップするため、主制御基板M側でRAMクリアを実行しても当該情報は消去されないよう構成されている。尚、バックアップの方法はこれには限定されず、例えば、使用料が発生するサウンドテーブルであるサウンドテーブルBが1日のうちに1度でも設定された場合にはその日に係るセットされたサウンドテーブルはサウンドテーブルBとしてバックアップされるよう構成してもよいし、所定時間以上サウンドテーブルBがセットされていた場合に、その日に係るセットされたサウンドテーブルはサウンドテーブルBとしてバックアップされるよう構成してもよい。また、バックアップした履歴（情報）は管理者のみが確認可能に構成することが望ましいため、例えば、前述した管理者メニュー画面にて確認可能に構成してもよい。

【0191】

次に、図57は、図55におけるステップ3400（第3）のサブルーチンに係る、定時演出開始判定処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、副制御基板SのCPUSCは、定時演出実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ3402でYesの場合、ステップ3403で、副制御基板SのCPUSCは、現在セットされて

いるサウンドテーブルがサウンドテーブルBであるか否か、換言すると、現在セットされているサウンドテーブルは使用料が発生するサウンドテーブルであるか否かを判定する。ステップ3403でYesの場合、ステップ3404で、副制御基板SのCPUSCは、電源投入タイマSM26tを参照し、当該タイマ値を確認する。次に、ステップ3406で、副制御基板SのCPUSCは、電源投入タイマSM26tのタイマ値が所定値（例えば、1時間＝3600000msの倍数となる値であるが、ある程度の幅を持った値でもよい）であるか否かを判定する。ステップ3406でYesの場合、ステップ3408で、副制御基板SのCPUSCは、定時演出実行フラグをオンにする。次に、ステップ3410で、副制御基板SのCPUSCは、遊技開始日付情報に基づき、定時演出内容決定テーブルを参照して定時演出内容を決定し、次の処理{ステップ3450（第3）の処理}に移行する。尚、ステップ3402、ステップ3403又はステップ3406でNoの場合にも、次の処理{ステップ3450（第3）の処理}に移行する。このように構成することで、所定時間（本例では、1時間＝3600000ms）毎に、定時演出を実行（定時演出実行フラグをオン）することとなる。このように、第3実施形態においては、定時演出の実行中に再生される楽曲は使用料の発生する楽曲であるため、サウンドテーブルBがセットされている場合にのみ定時演出が実行され得るよう構成されている。尚、第3実施形態においては、サウンドテーブルAがセットされている場合には定時演出が実行されないよう構成したが、これには限定されず、サウンドテーブルAとサウンドテーブルBとのいずれのサウンドテーブルがセットされている場合においても定時演出を実行するよう構成し、サウンドテーブルBがセットされている場合の定時演出にて再生する楽曲は使用料が発生する楽曲とする一方、サウンドテーブルAがセットされている場合の定時演出にて再生する楽曲は使用料が発生しない楽曲とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合においては、セットされているサウンドテーブルによって定時演出実行時に再生される楽曲が相違することとなるが、表示される演出内容は、セットされているサウンドテーブルによって相違するよう構成してもよいし（楽曲に合わせて演出内容を相違させてもよいし）、セットされているサウンドテーブルに拘らず同一の演出を実行するよう構成してもよい。

【0192】

ここで、同図右のイメージ図は、定時演出内容決定テーブルの一例（遊技機の遊技場導入日が2013年8月1日である場合の例）である。同図に示されるように、遊技開始日付情報{RTC値（日付）}によって、定時演出として表示される内容が決定されるよう構成されている。例えば、遊技場導入日から1週間毎に定時演出内容が切り換わったり、複数の定時演出内容候補からランダムに決定されたり、ある期間（例えば、正月）限定の定時演出内容が決定され得るよう構成している。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、遊技開始日付情報によって、遊技機の演出をカスタマイズできるよう構成してもよいし、任意の日付に特定の定時演出が選択されるよう設定できるよう構成してもよい。また、本例では、遊技開始日付情報（及び図示しない乱数）のみによって定時演出の内容が決定されるよう構成されているが、これには限定されず、遊技状態や遊技履歴（例えば、端末を介して遊技者の遊技履歴をサーバ上に記憶・管理する遊技履歴管理システムの情報や、当該遊技機の大当たり回数・変動回数等の遊技履歴）に基づいて決定されるよう構成してもよい（例えば、同じ日付でも、通常遊技状態時と確率変動遊技状態時では実行され得る定時演出が異なるよう構成することで、いわゆる潜伏確変時（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時）において、実行された定時演出内容によって確率変動遊技状態であるか否かを報知・示唆することも可能である）。また、同テーブルによって複数の候補を選択し、当該候補の中から遊技者が好みの定時演出を決定し得るよう構成してもよい。また、本例では定時演出として動画像及びサウンドを再生するよう構成しているが、これには限定されず、画像・音声・役物等のいかなる演出であってもよい。また、本例では遊技開始日付情報によって定時演出の内容が切り換わるよう構成しているが、これには限定されず、通常時の演出内容が切り換わるよう構成してもよい（例えば、リーチ演出にて登場するキャラクタが増える、等）。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 3 】

次に、図 5 8 は、図 5 5 におけるステップ 3 4 5 0 (第 3) のサブルーチンに係る、定時演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 4 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、定時演出実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 3 4 5 2 で Y e s の場合、ステップ 3 4 5 3 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G の表示領域を表示領域 1 と表示領域 2 とに分割する。次に、ステップ 3 4 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、定時演出拡大表示条件を充足しているか否かを判定する。

【 0 1 9 4 】

ここで、定時演出拡大表示条件とは、定時演出を表示領域 S G 1 0 の大部分 (表示領域 1) に表示するための条件であり、例えば、「特別遊技中 (又は条件装置作動中) でない」、且つ、「定時演出の開始時にリーチ画像表示中であつた場合は当該リーチ画像表示が終了」という条件が一例として挙げられる。即ち、特別遊技中である場合には特別遊技に係る表示を定時演出より優先して表示する。また、定時演出を開始するタイミングにリーチ画像を表示している場合、当該リーチ画像が終了するまでは当該リーチ画像を定時演出より優先して表示することで、遊技者の利益に関する注目度の高い演出を視認し易いよう構成している。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、ある基準よりも期待度の高いリーチ画像の表示が終了、実行予定の定時演出を遊技者が未だ見ていないと推定 (例えば、遊技履歴管理システムとの連携や、遊技履歴の観測によって推定) される、等の複数の要素を適宜組み合わせ、定時演出拡大表示条件とすればよい。また、定時演出実行時の遊技状態によって、定時演出の表示サイズや位置が決定されたり、遊技者が定時演出と通常演出の表示サイズや位置を選択できるよう構成してもよい。

【 0 1 9 5 】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 3 4 5 4 で Y e s の場合、ステップ 3 4 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、前述したステップ 3 4 1 0 の処理にて決定された定時演出内容を、表示領域 1 に表示するコマンドをセットすると共に、ステップ 3 4 5 8 で、装飾図柄の表示位置を表示領域 2 に切り換え、ステップ 3 4 6 2 に移行する。他方、ステップ 3 4 5 4 で N o の場合、ステップ 3 4 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、前述したステップ 3 4 1 0 の処理にて決定された定時演出内容を、表示領域 2 に表示するコマンドをセットすると共に、ステップ 3 4 6 1 で、装飾図柄の表示位置を表示領域 1 に切り換え、ステップ 3 4 6 2 に移行する。

【 0 1 9 6 】

ここで、同図右の (表示領域イメージ図) に示されるように、表示領域 1 は、表示領域 S G 1 0 の大部分を占める領域であり、表示領域 2 は、表示領域 S G 1 0 内の狭い領域である { 例えば、表示領域 1 表示領域 2、表示領域 2 (表示領域 S G 1 0 \times 1 / 2) 表示領域 1、(表示領域 1 + 表示領域 2) 表示領域 S G 1 0 }。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、演出表示装置として、メイン表示装置とサブ表示装置との 2 つ (複数) の演出表示装置を設け、一方の演出表示装置を表示領域 1 とし、他方の演出表示装置を表示領域 2 とするよう構成してもよい。また、本例では、定時演出開始時に表示中のリーチ画像表示が終了してからは、定時演出実行中であればリーチ画像は表示領域 2 に表示されるよう構成されているが、例えば、定時演出の実行中であつて装飾図柄を表示領域 2 に表示している場合にリーチ画像を表示することとなった場合には、表示領域の切換が行われるよう構成してもよい { リーチ画像表示開始 : 定時演出の表示領域が 1 2、装飾図柄 (及び予告画像・リーチ画像) の表示領域が 2 1、また、リーチ画像表示終了 : 定時演出の表示領域が 2 1、装飾図柄 (及び予告画像・リーチ画像) の表示領域が 1 2、等 }。また、本例では表示領域 1 と表示領域 2 とを夫々一定の領域としたが、これには限定されず、移動・拡大等する領域であってもよく、その場合には、定時演出 (又は装飾図柄) の表示領域を切り換えず、拡大 (又は縮小) することによって表示領域 1 (又は表示領域 2) に相当するような構成とすることで、画面の大部分に表示される演出をシームレスに切り替えることが可能となる。尚、スピーカ D 2 4 からは、表示領域 1 に表示される画像に対応した音声再生されることが好適であるが、表示領域 2 に

表示される画像に対応した音声が生再生され得るよう構成してもよい。

【0197】

次に、ステップ3462で、副制御基板SのCPUSCは、定時演出の表示が終了したか否かを判定する。ステップ3462でYesの場合、ステップ3463で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ3453にて実行した表示領域の分割を終了する。次に、ステップ3464で、副制御基板SのCPUSCは、定時演出実行フラグをオフにし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。他方、ステップ3462でNoの場合、ステップ3464の処理を実行せずに、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。尚、ステップ3452でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

10

【0198】

次に、図59は、第3実施形態における、定時演出の実行タイミングに係る作用図（タイミングチャート）である。同時に電源投入された遊技機Aと遊技機Bとにおいて、まず、図中1のタイミングで、電源投入タイマSM26tのタイマ値が所定の値（例えば、3600, 000msの倍数）となったことを契機として、定時演出が表示されることとなる。このとき、遊技機Aと遊技機Bとは同時に電源投入されているため、夫々の電源投入タイマAM26tのタイマ値は等しく、同時に定時演出が実行されることとなる。

【0199】

次に、図中2のタイミングにおいて、再び、電源投入タイマSM26tのタイマ値が所定の値（例えば、3600, 000msの倍数）となったことを契機として、定時演出が表示される。このように、通常は図中1、図中2に示すように、毎回同時に定時演出が実行されることとなる。

20

【0200】

次に、図中3のタイミングにおいて、遊技機Bの電断が発生し（この時、電断時の電源投入タイマSM26tのタイマ値を一時記憶する）、その後300, 000ms後の図中4のタイミングまでの間、遊技機Bは動作を停止することとなる。しかしながら、図中4のタイミングにおいて、前述したステップ3370～ステップ3374の処理を実行することにより、電断時間（本例では、300, 000ms）を電断時の電源投入タイマSM26tのタイマ値に加算して、正常に遊技機が動作している場合（例えば、遊技機A）と同様の電源投入タイマSM26tのタイマ値を復元し、図中5のタイミングにおいても、遊技機Bは遊技機Aと同時に定時演出を実行し得るのである。

30

【0201】

以上のように構成することで、第3実施形態に係る、電源投入時からの経過時間（電源投入タイマSM26tのタイマ値）が所定の値（複数の値でもよい）となったことを契機として、定時演出を実行し得る遊技機であって、特に、遊技場にて複数の遊技機に対して同時に電源投入することで、複数の遊技機で同時に定時演出を実行することが可能な遊技機において、電断が発生し、経過時間の計時（電源投入タイマSM26）が停止してしまっただけにも、独自の内蔵バッテリーにて計時を継続するリアルタイムクロックRTCにおける電断時の値と電断復帰時の値とを参照することで導出した電断時間値に基づき、電源投入タイマSM26tのタイマ値を修正（電断時のタイマ値に電断時間値を加算）可能に構成することで、定時演出を前記複数の遊技機で同時に行うことを担保し得ることとなる。

40

【0202】

尚、本例に係る遊技機においては、RAMクリアを実行した場合にも、副制御基板S側にてバックアップしているセットされたサウンドテーブルの情報は消去されないよう構成されているが、RAMクリアとして、主制御基板M側のRAMクリアと副制御基板S側のRAMクリアとの2種類のRAMクリアを有するよう構成し、主制御基板M側のRAMクリアを実行した場合には前記バックアップした情報は消去されないが、副制御基板S側のRAMクリアを実行した場合には前記バックアップした情報が消去され得るよう構成してもよい。また、副制御基板S側のRAMクリアを複数設けて、一方の副制御基板S側のR

50

A Mクリアを実行した場合には前記バックアップした情報は消去されないが、他方の副制御基板 S 側の R A Mクリアを実行した場合には前記バックアップした情報が消去され得るよう構成してもよい。また、主制御基板 M 側の R A Mクリアを実行してもセットされているサウンドテーブルは変更されないが、副制御基板 S 側の R A Mクリアを実行した場合にはセットされているサウンドテーブルが変更し得るよう構成してもよく、例えば、使用料が発生するサウンドテーブルであるサウンドテーブル B をセットしている場合に、主制御基板 M 側の R A Mクリアを実行しても、セットされているサウンドテーブルはサウンドテーブル B のままとするが、副制御基板 S 側の R A Mクリアを実行した場合には、セットされているサウンドテーブルがサウンドテーブル A に変更されるよう構成してもよい。即ち、サウンドテーブルのデフォルト設定は使用料が発生しないサウンドテーブル A とすることにより、副制御基板 S 側の R A Mクリアを実行したにも拘らず、意図せずに使用料の発生するサウンドテーブル B がセットされてしまう事態を防止することができることとなる。

10

【 0 2 0 3 】

また、本例においては、使用料が発生することとなるサウンドテーブルであるサウンドテーブル B をセットしている場合においては、大当たり中に再生されるサウンドは使用料が発生するサウンド（使用料あり大当たりサウンド）のみが再生されるよう構成したが、これには限定されず、使用料が発生しないサウンドも再生され得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、大当たり中の実行期間においては、使用料が発生するサウンドの再生時間は使用料が発生しないサウンドの再生時間よりも相対的に長時間となるよう構成することが望ましい（使用料を支払っているにも拘らず、再生される時間が少ないことは望ましくないため）。また、上記構成は大当たり中には限定されず、使用料が発生するサウンドが再生され得る特定の期間においては、使用料が発生するサウンドの再生時間は使用料が発生しないサウンドの再生時間よりも相対的に長時間となるよう構成してもよい。

20

【 0 2 0 4 】

尚、本例に係る遊技機においては、てんかん防止の観点（ユーザーフレンドリーの観点）から光量調整を禁止にしないよう構成したが、このように構成した場合の電源断発生時の処理として、光量の設定（電源断前の光量レベル）は一時記憶するのに対し、音量の設定（電源断前の音量レベル）は一時記憶しないよう構成してもよい（いずれも一時記憶するよう構成してもよい）。

30

【 0 2 0 5 】

また、本例に係る遊技機においては、第 1 演出表示装置 S G と第 2 演出表示装置 S G - 2 とを設けるといったように、演出表示装置を複数設けるよう構成してもよく、具体的には、第 1 演出表示装置 S G が本実施形態と同様の役割を担い、第 2 演出表示装置 S G - 2 は第 1 演出表示装置 S G よりも表示領域が小さくなるよう構成し、第 1 演出表示装置 S G にて待機デモ画面を表示している際には、第 2 演出表示装置 S G - 2 にて音量レベルと光量レベルを常時表示し（保留は存在しないため表示しない）、図柄変動中においては、第 2 演出表示装置 S G - 2 にて保留表示を実行するよう構成してもよい。尚、第 2 演出表示装置 S G - 2 は可動体役物 Y K のように可動可能に構成してもよい。尚、図柄変動中において第 2 演出表示装置 S G - 2 に表示するものとしては、保留表示には限定されず、予告演出と表示してもよい。また、装飾図柄の表示は、非遊技状態であっても第 1 演出表示装置 S G にて常時表示しており（待機デモ画面の表示中は除く）、第 2 演出表示装置 S G - 2 では装飾図柄の停止中においても当該装飾図柄の停止図柄（又は、保留表示）は表示されておらず、音量レベルと光量レベルを表示している。即ち、装飾図柄の表示は非遊技状態においては遊技者がしっかり視認できるように第 1 演出表示装置 S G に表示されており、当該装飾図柄の表示を行わない第 2 演出表示装置においては音量レベルと光量レベルを表示することにより、遊技の進行にとって重要な表示がより視認し易くなるよう構成することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

40

【 0 2 0 6 】

また、本例に係る遊技機においては、遊技者が変更可能な要素として、特別遊技中に演

50

出表示装置 S G に表示される遊技球数を、大入賞口への入賞により払い出された遊技球数とするか、大入賞口への入賞により払い出された遊技球数から特別遊技中に遊技者が発射した遊技球数を減算した、特別遊技中に増加した遊技球数とするかを変更可能に構成してもよい。具体的には、カスタマイズ画面にて変更する、又は、大当たり開始時、大当たり中、特定の図柄変動中（例えば、時間短縮遊技状態における図柄変動中）にサブ入力ボタン S B や十字キー S B 2 を操作して変更可能に構成してもよい。また、特別遊技中に演出表示装置 S G に表示される遊技球数を、大入賞口への入賞により払い出された遊技球数とするか、大入賞口への入賞により払い出された遊技球数から特別遊技中に遊技者が発射した遊技球数を減算した、特別遊技中に増加した遊技球数とするかを管理者が変更可能としてもよい（管理者のみが変更可能としてもよいし、遊技者と管理者とのどちらも変更可能としてもよい）。具体的には、管理メニュー画面にてサブ入力ボタン S B や十字キー S B 2 を操作して変更するよう構成してもよい。

10

【0207】

尚、本例においては、ぱちんこ遊技機における構成を例示しているが、これには限定されず、回胴式遊技機にて音量レベルの調節、光量レベルの調節、又は、自動ボタン操作のオン・オフ、を可能にする構成を適用してもよいし、上述したサブ入力ボタン S B 、十字キー S B 2 、レバー S B 3 を使用した演出態様についての構成を適用してもよい。また、管理者のみが可能な操作である、セットされているサウンドテーブルの切り替え操作を可能な構成を適用してもよい。ここで、周知の回胴式遊技機について補足説明しておく。

20

【0208】

まず、周知の回胴式遊技機には、遊技の進行を司る主遊技制御部としてのメイン基板と、演出の実行を司る副遊技制御部としてのサブ基板と、主遊技用識別情報を表示するための主遊技用識別情報表示部として複数の識別情報が夫々外周上に配置された複数列（一般には3列）のリールと、遊技者によって操作可能であって遊技開始を指示する主遊技開始指示装置としてのスタートレバーと、遊技者によって操作可能であって遊技進行を指示する主遊技進行指示装置としてのストップボタンと、を有している。そして、メイン基板には、スタートレバーが操作されたことを契機として主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段と、主遊技用乱数取得手段が取得した乱数に基づき一又は複数の停止識別情報を暫定的に決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、小役や特別役物等の当選役を内部的に決定する表示内容決定手段）と、主遊技用識別情報表示内容決定手段により暫定的に決定された一又は複数の停止識別情報とストップボタンの操作タイミングとに基づき、一の停止識別情報を主遊技用識別情報表示部であるリール上に確定表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段（例えば、内部的に決定された当選役とストップボタンが押圧されたタイミングとに基づき、所定の位置でリールを停止するリール制御手段）と、主遊技用識別情報表示部であるリール上にて停止識別情報として所定態様が表示された場合、特別遊技に移行させるよう制御する特別遊技実行制御手段（例えば、「777等」が所定の有効ライン上に並んだことを契機として、特別役物を作動させる特別役物作動手段）と、主遊技用乱数取得手段が取得した主遊技用乱数に関する情報を副遊技制御部側に送信する主遊技側情報送信制御手段と、を有している。

30

40

【0209】

このような周知構成の回胴式遊技機における副遊技制御部側について、本実施形態のサブ入力ボタン（サブ入力ボタン S B 、十字キー S B 2 、レバー S B 3 を総称してサブ入力ボタンと称することがある）を操作する演出に係る構成を適用することができるのである。具体的には、サブ入力ボタンを押下し続けた場合にオート連打演出が実行される構成、オート連打受付期間にサブ入力ボタンの押下を開始し、当該サブ入力ボタンの押下を維持した場合に、ボタン連打有効期間の開始タイミングから連打演出が実行される構成、遊技者がサブ入力ボタンを操作しなくともボタン連打演出等のサブ入力ボタンを操作した場合に実行される演出をサブ入力ボタンの操作をせずに実行可能な構成、隠しボタン演出を実行可能な構成、等が回胴式遊技機にも適用可能となっている。尚、回胴式遊技機に適

50

用する場合には、ベットボタン〔賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構〕をサブ入力ボタンと同様の役割を担うよう構成する等、１つの機構に複数の用途を設定するよう構成してもよい。

【０２１０】

（まとめ）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【０２１１】

10

本態様（１）に係る遊技機は、

操作可能な一又は複数の操作部材（例えば、電源スイッチＥａ、十字キーＳＢ ２）と

サウンドを出力可能なサウンド出力部（例えば、スピーカＤ２４）と

を備え、所定の操作部材は遊技者が操作不可能に構成されており、

サウンド出力部（例えば、スピーカＤ２４）へサウンドを出力する際の出力態様として複数種類の出力態様を有し、或る種類の出力態様と当該或る種類とは異なる種類の出力態様とでは、サウンドの構成要素が異なるよう構成されており、

前記出力態様の選択候補グループとして、サウンドグループＡと、サウンドグループＡとは前記出力態様の選択候補が少なくとも一以上相違しているサウンドグループＢと、を

20

少なくとも有しており、

セットされている選択候補グループから前記出力態様を選択するよう構成されており、

前記所定の操作部材の操作状態に基づいて、セットされている前記選択候補グループを切換可能に構成されており、

特定の期間においては、サウンドグループＡがセットされている場合と、サウンドグループＢがセットされている場合とで、前記出力態様が相違するよう構成されていることを特徴とする遊技機であってもよい。

【０２１２】

本態様（２）に係る遊技機は、

操作可能な一又は複数の操作部材（例えば、電源スイッチＥａ、十字キーＳＢ ２）と

30

サウンドを出力可能なサウンド出力部（例えば、スピーカＤ２４）と

を備え、所定の操作部材は遊技者が操作不可能に構成されており、

サウンド出力部（例えば、スピーカＤ２４）へサウンドを出力する際の出力態様として複数種類の出力態様を有し、或る種類の出力態様と当該或る種類とは異なる種類の出力態様とでは、サウンドの構成要素が異なるよう構成されており、

前記出力態様の選択候補グループとして、サウンドグループＡと、サウンドグループＡとは前記出力態様の選択候補が少なくとも一以上相違しているサウンドグループＢと、を

少なくとも有しており、

セットされている選択候補グループから前記出力態様を選択するよう構成されており、

40

前記所定の操作部材の操作状態に基づいて、セットされている前記選択候補グループを切換可能に構成されており、

特定の期間であり且つ遊技機の異常が発生している場合においては、サウンドグループＡがセットされている場合と、サウンドグループＢがセットされている場合とで、前記出力態様が同一となるよう構成されており、

特定の期間であり且つ遊技機の異常が発生していない場合においては、サウンドグループＡがセットされている場合と、サウンドグループＢがセットされている場合とで、前記出力態様が相違し得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

【０２１３】

50

本態様（３）に係る遊技機は、

操作可能な一又は複数の操作部材（例えば、電源スイッチ E a、十字キー S B ２）と

、

サウンドを出力可能なサウンド出力部（例えば、スピーカ D ２ ４）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

変位可能な可変部材（例えば、可動体役物 Y K）と

を備え、所定の操作部材は遊技者が操作不可能に構成されており、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）へ演出を表示する際の表示態様として複数種類の表示態様を有し、

可変部材が駆動する際の動作態様として複数種類の動作態様を有し、

10

サウンド出力部（例えば、スピーカ D ２ ４）へサウンドを出力する際の出力態様として複数種類の出力態様を有し、或る種類の出力態様と当該或る種類とは異なる種類の出力態様とでは、サウンドの構成要素が異なるよう構成されており、

前記出力態様の選択候補グループとして、サウンドグループ A と、サウンドグループ A とは前記出力態様の選択候補が少なくとも一以上相違しているサウンドグループ B と、を少なくとも有しており、

セットされている選択候補グループから前記出力態様を選択するよう構成されており、

前記所定の操作部材の操作状態に基づいて、セットされている前記選択候補グループを切替可能に構成されており、

特定の期間においては、サウンドグループ A がセットされている場合と、サウンドグループ B がセットされている場合とで、前記出力態様が相違するよう構成されており、

20

前記特定の期間においては、サウンドグループ A がセットされている場合と、サウンドグループ B がセットされている場合とで、前記表示態様及び / 又は前記動作態様が相違するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

【符号の説明】

【 0 2 1 4 】

M 主制御基板、

M P 1 1 t H 補助遊技図柄変動管理用タイマ、M P 1 1 t C 第 1 ・第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ

30

M P 1 1 t C 1 第 1 主遊技タイマ、M P 1 1 t C 2 第 2 主遊技タイマ

M P 2 2 t B 第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ、M P 3 3 c 入賞球カウンタ

M P 3 4 t 特別遊技用タイマ、M P 5 2 c 時短回数カウンタ

A 第 1 主遊技周辺機器

A 1 0 第 1 主遊技始動口（第 1 主遊技始動口 A）、A 1 1 s 第 1 主遊技始動口入球検出装置

A 2 0 第 1 主遊技図柄表示装置、A 2 1 g 第 1 主遊技図柄表示部

A 2 1 h 第 1 主遊技図柄保留表示部、B 第 2 主遊技周辺機器

B 1 0 第 2 主遊技始動口、B 1 1 s 第 2 主遊技始動口入球検出装置

B 1 1 d 第 2 主遊技始動口電動役物、B 2 0 第 2 主遊技図柄表示装置

40

B 2 1 g 第 2 主遊技図柄表示部、B 2 1 h 第 2 主遊技図柄保留表示部

C 第 1 ・第 2 主遊技共用周辺機器、C 1 0 第 1 大入賞口

C 1 1 s 第 1 大入賞口入賞検出装置、C 1 1 d 第 1 大入賞口電動役物

C 2 0 第 2 大入賞口、C 2 1 s 第 2 大入賞口入賞検出装置

C 2 1 d 第 2 大入賞口電動役物、Y K 可動体役物

H 補助遊技周辺機器、H 1 0 補助遊技始動口

H 1 1 s 補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0 補助遊技図柄表示装置

H 2 1 g 補助遊技図柄表示部、H 2 1 h 補助遊技図柄保留表示部

S 副制御基板、S M 演出表示制御手段（サブメイン制御基板）

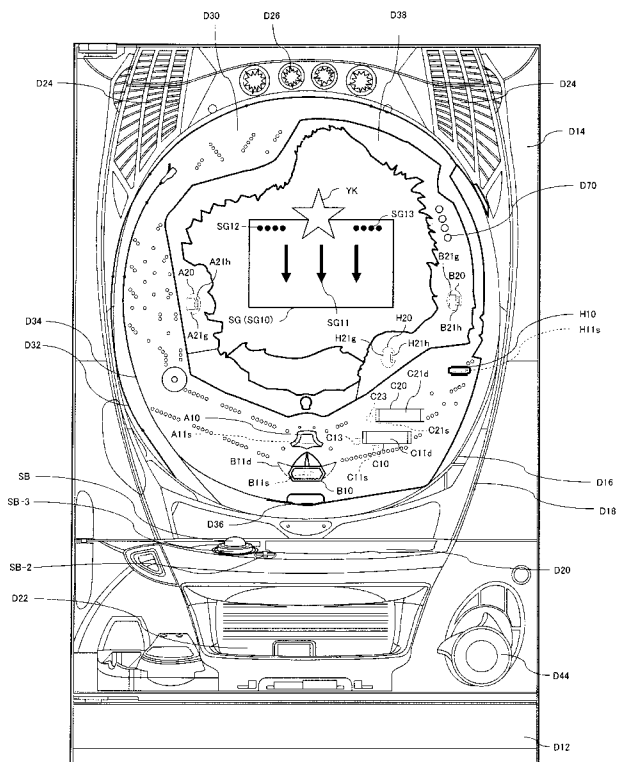
S M 2 1 t 装図変動時間管理タイマ、

50

S S 演出表示手段（サブサブ制御部）、S G 演出表示装置
 S G 1 0 表示領域、S G 1 1 装飾図柄表示領域
 S G 1 2 第 1 保留表示部、S G 1 3 第 2 保留表示部
 S B サブ入力ボタン、S B 2 十字キー
 S B 3 レバー、H Y 1 0 t 非遊技期間計測タイマ
 M E 1 0 t エラー状態保持期間タイマ、D 2 6 遊技効果ランプ
 D 7 0 節電モード表示用ランプ、D 4 2 発射ハンドル
 K H 賞球払出制御基板
 K E 賞球払出装置、M T 1 0 コマンド送信用バッファ

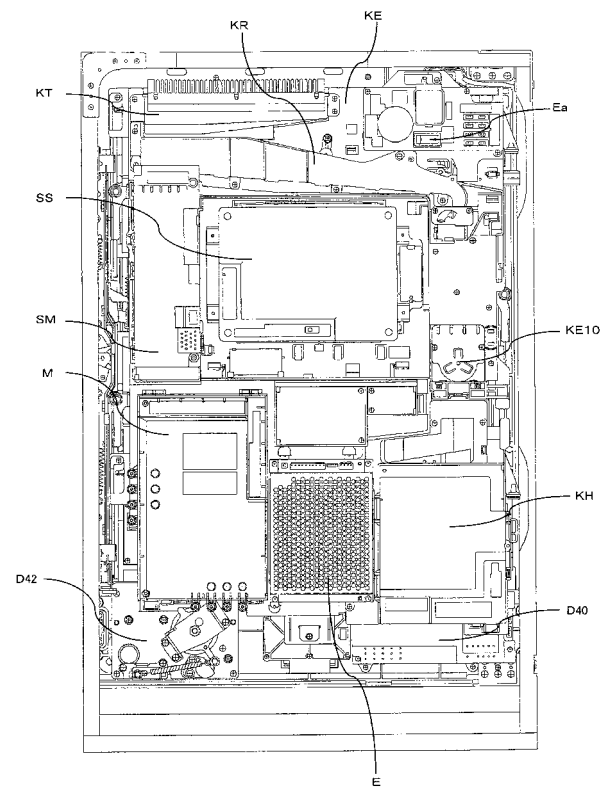
【図 1】

(図 1)

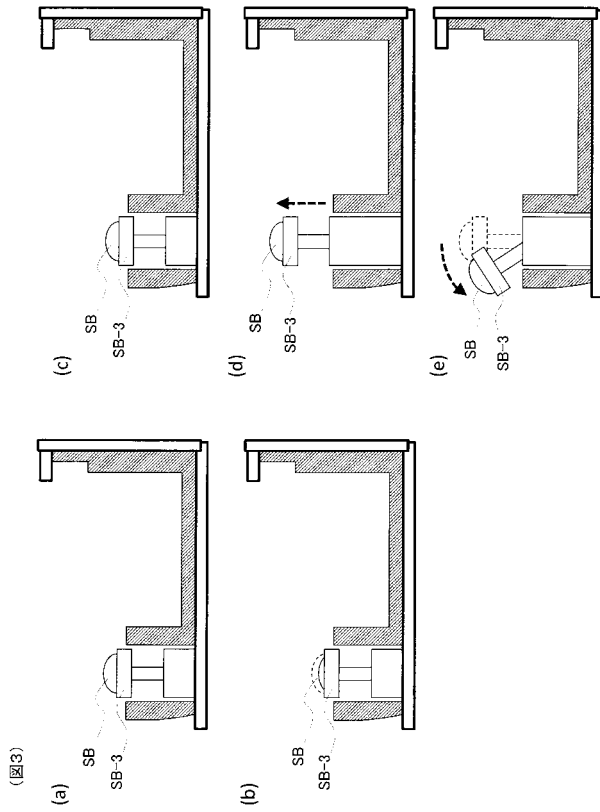


【図 2】

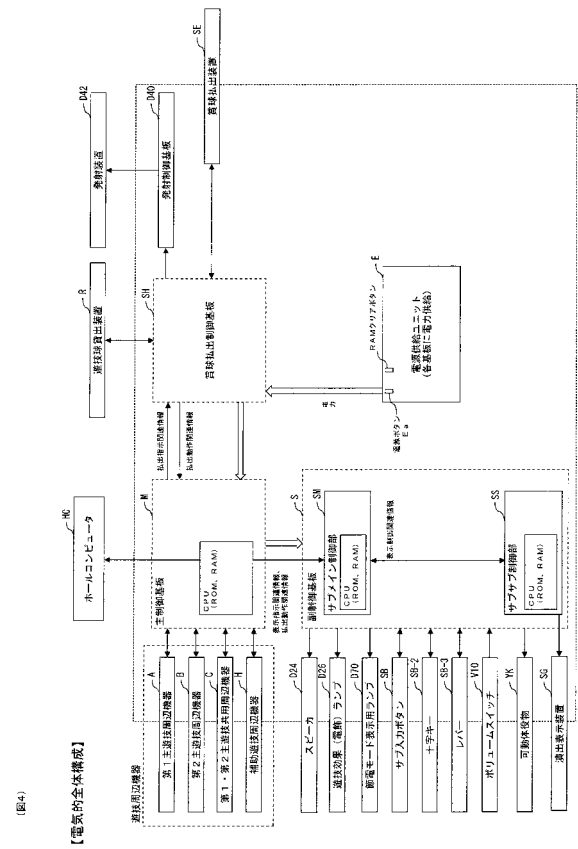
(図 2)



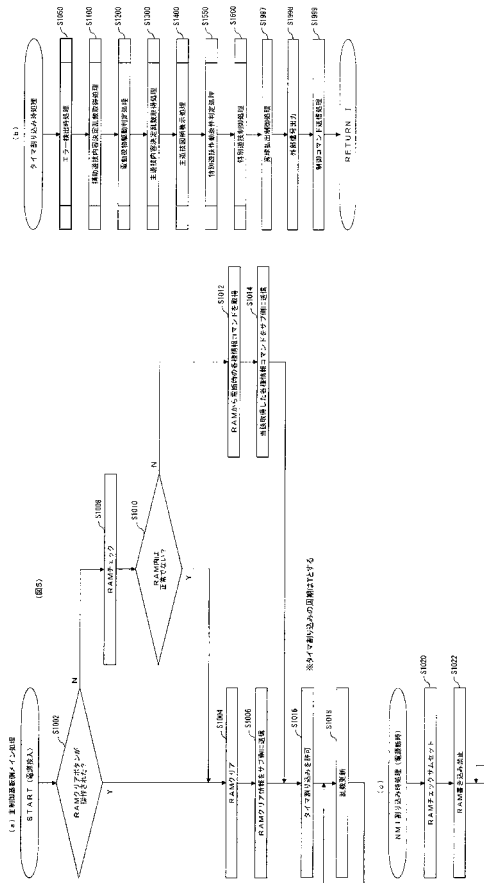
【 図 3 】



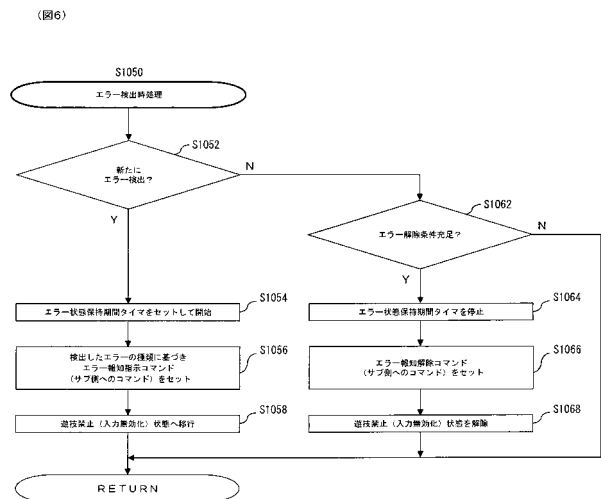
【 図 4 】



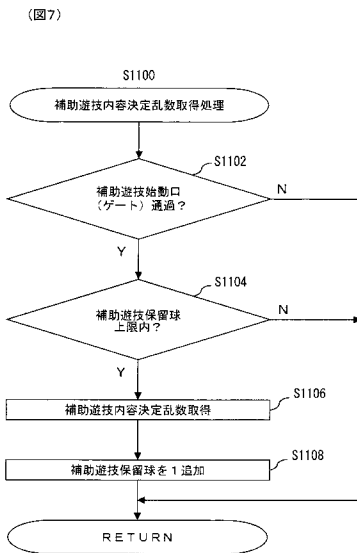
【 図 5 】



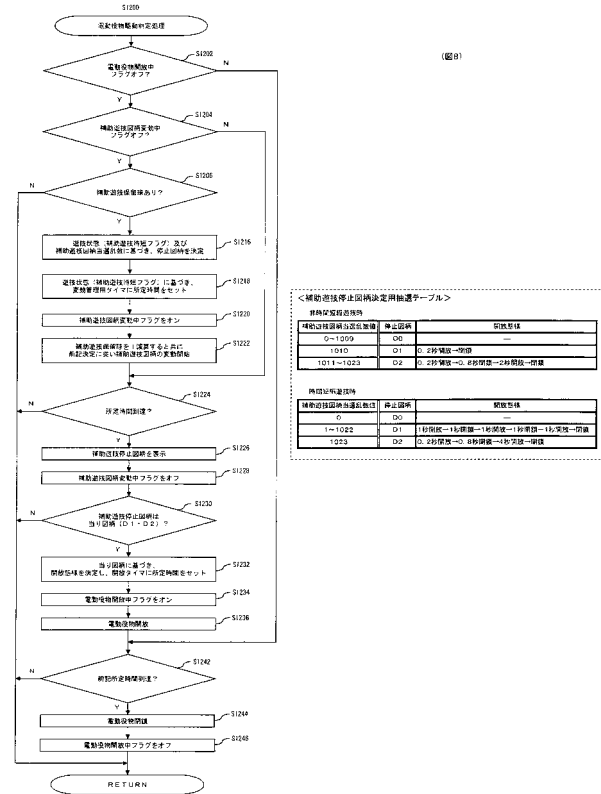
【 図 6 】



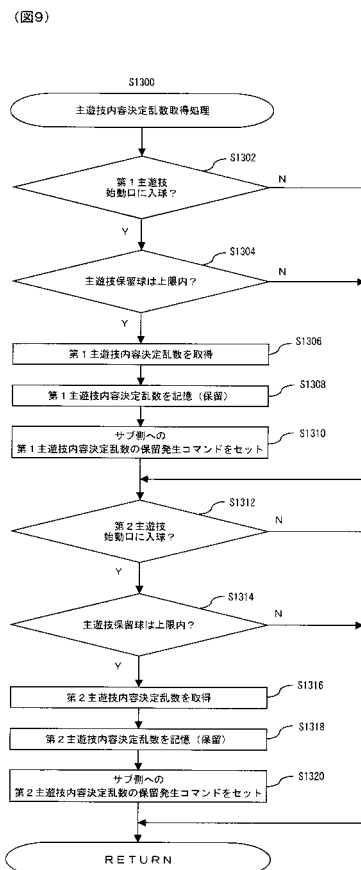
【 圖 7 】



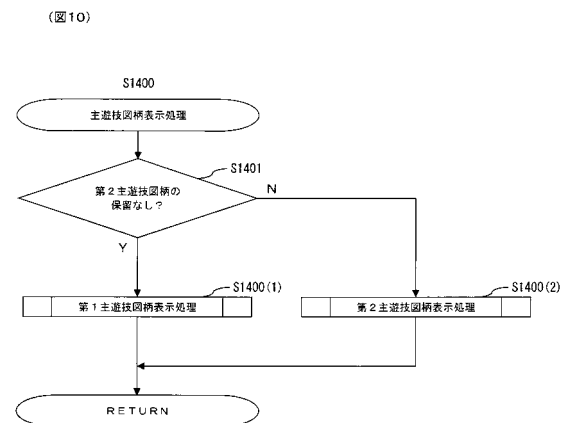
【 図 8 】



【 図 9 】



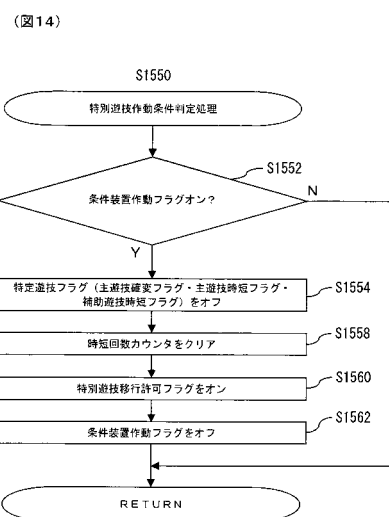
【 図 1 0 】



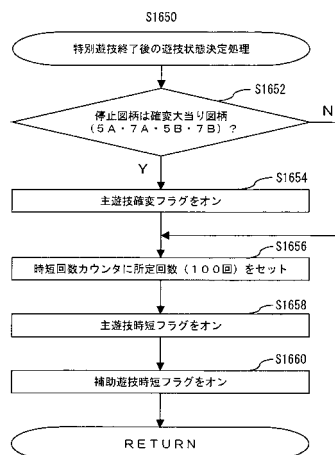
【 図 1 2 】

[illegible]

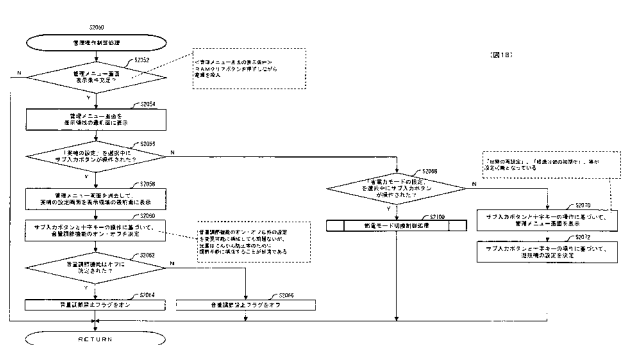
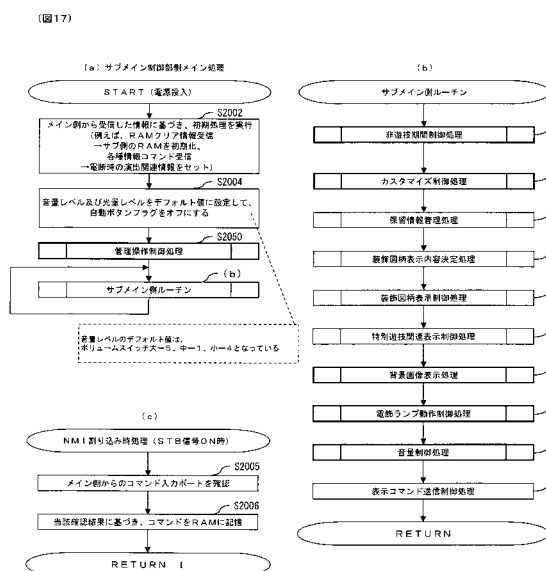
【 図 1 4 】



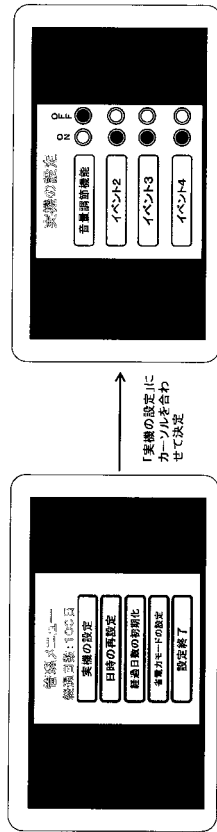
【 図 1 6 】



【 図 1 8 】



【図 19】



(図 19)

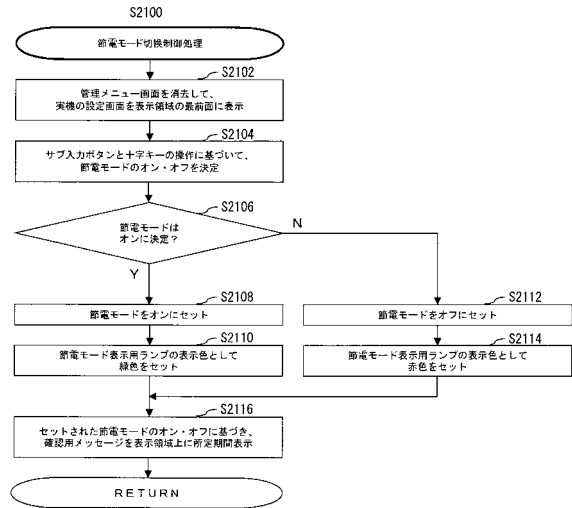
【管理メニュー画面表示イメージ図】

十字キーの上下ボタンでカーソルを移動させ、十字キーの左右ボタンで各種機能のON、OFFを要求可能。
※ 光電頭面の機能は、かんかん防上等を考慮して、特に有効とするよう構成されており、オン・オフの選択ができない。

電源オフ状態において、CANのワンプボタンを押下しながら、電源投入すると、管理メニュー画面が表示される。
※ 管理メニュー画面において、十字キーの上下ボタンでカーソルを移動させ、サブ入力ボタンで決定する。

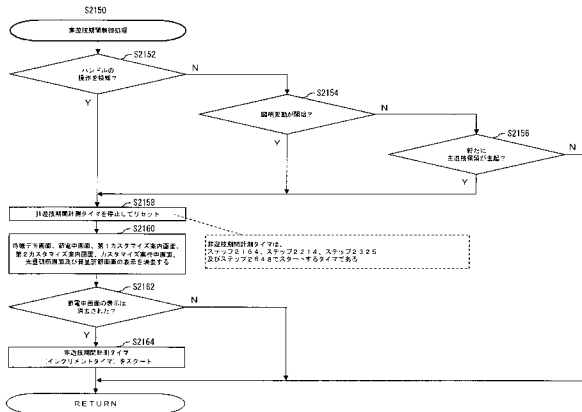
【図 20】

(図 20)



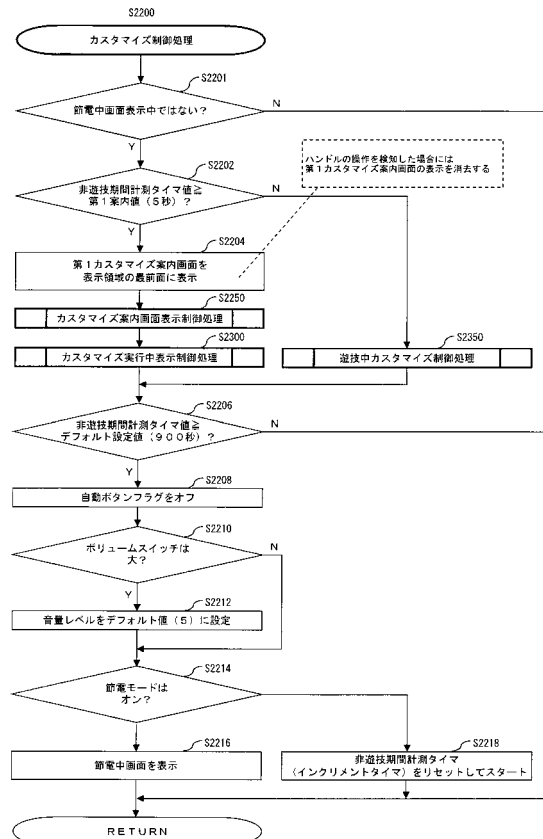
【図 21】

(図 21)

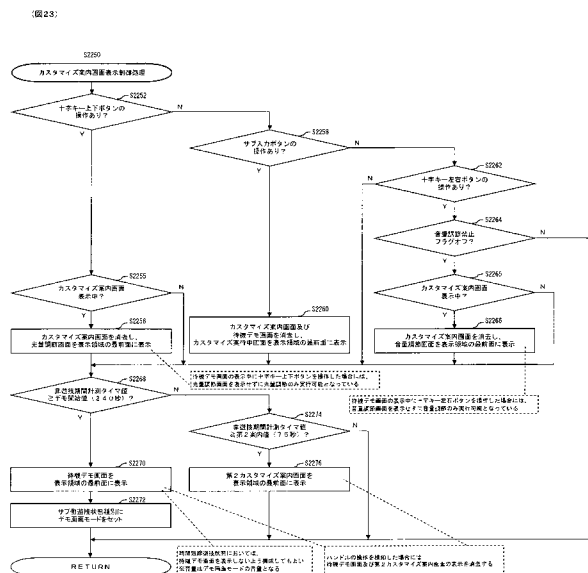


【図 22】

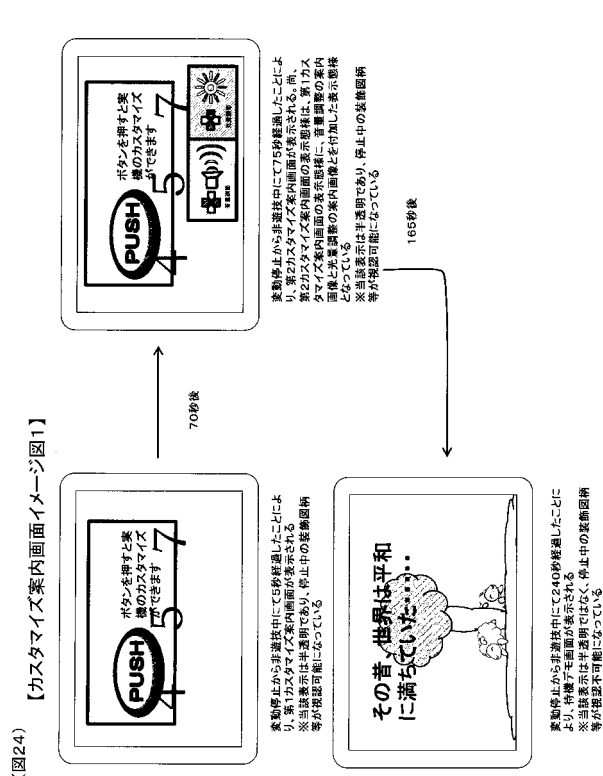
(図 22)



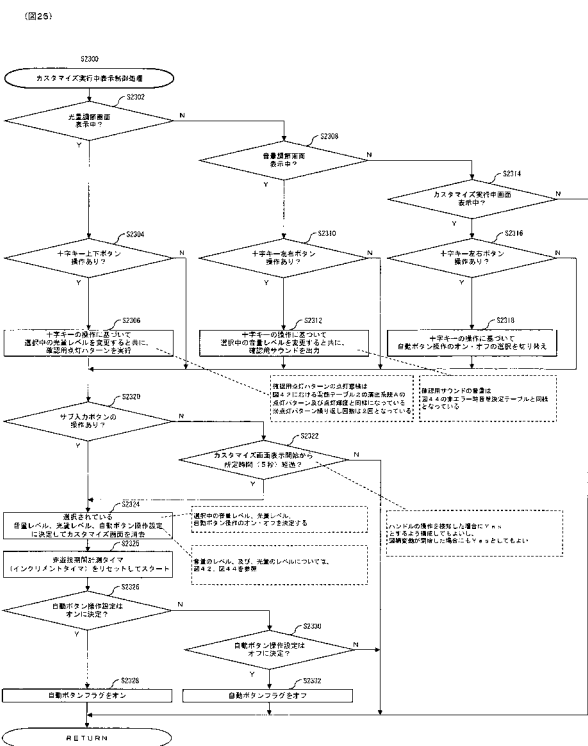
【 ㊦ 2 3 】



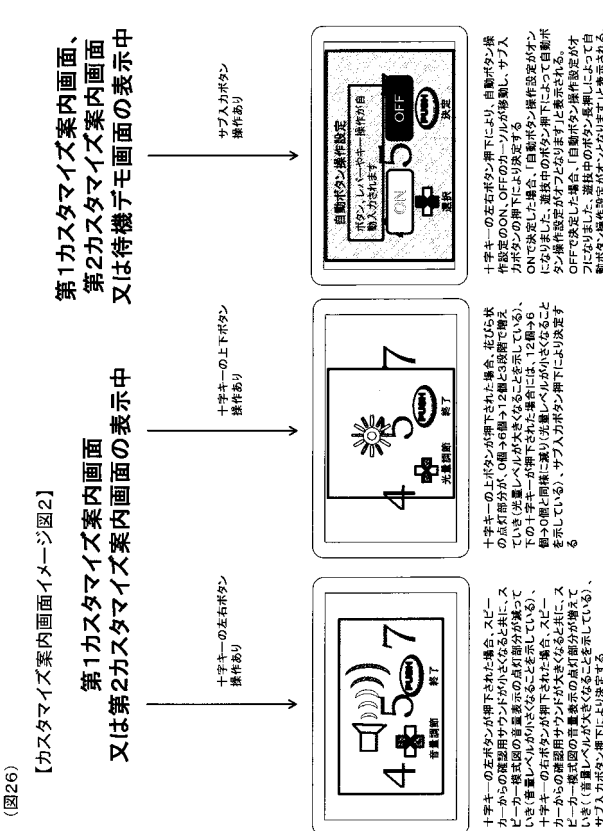
【 図 2 4 】



【 ㊦ 2 5 】

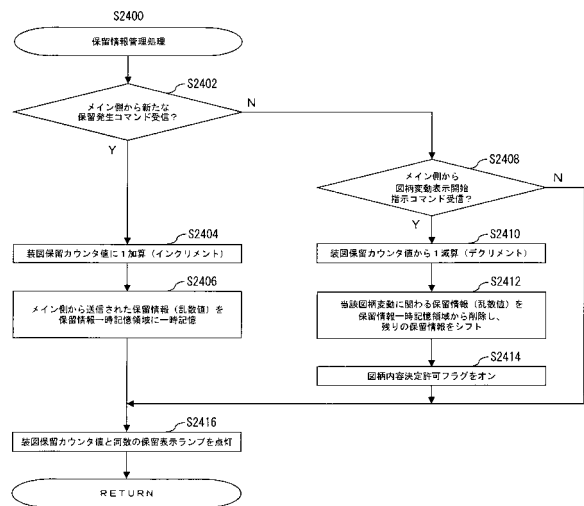


【 図 2 6 】



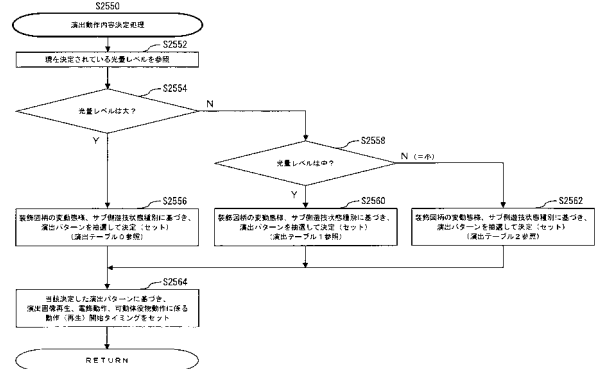
【 図 2 8 】

(圖28)



【 図 3 0 】

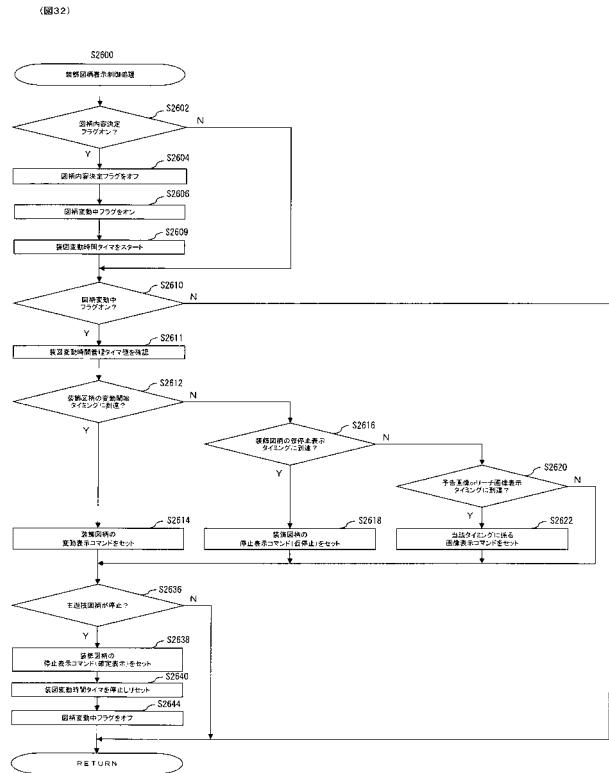
(430)



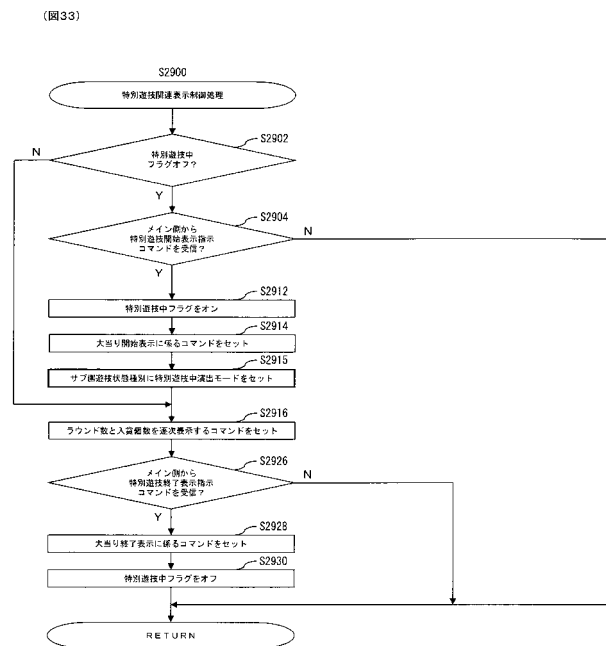
【 図 3 1 】

[illegible]

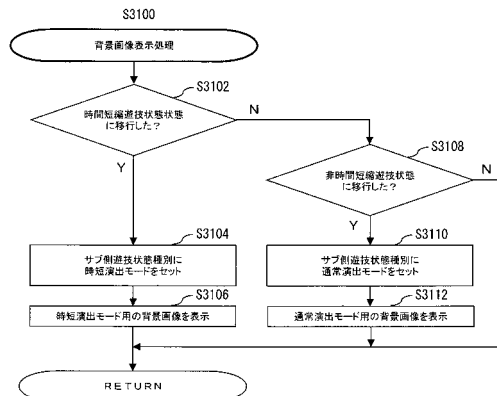
【 図 3 2 】



【 図 3 3 】

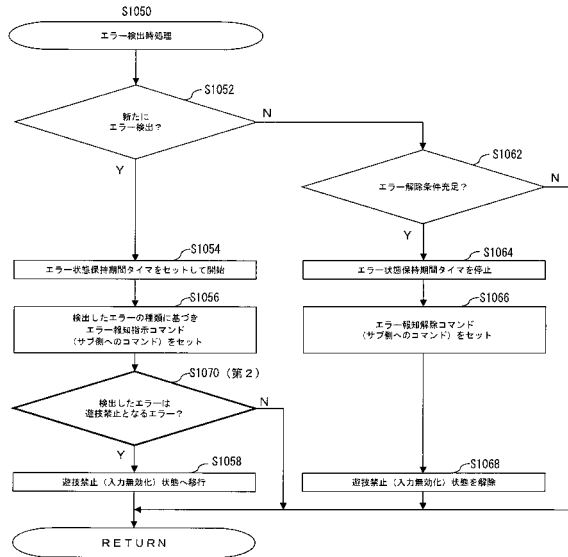


【 図 3 4 】



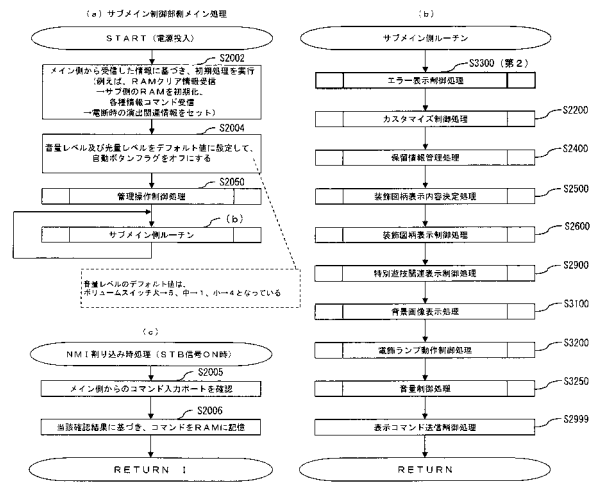
【図 39】

(図39) (第2)



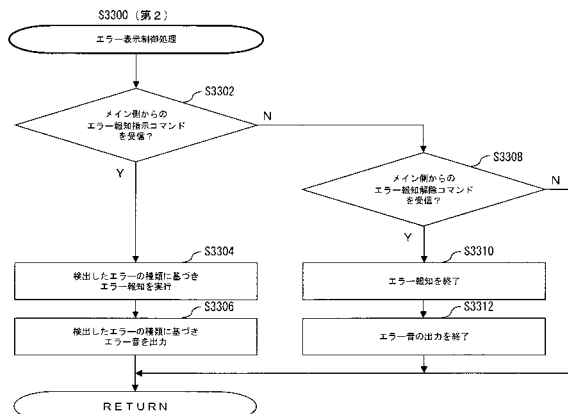
【図 40】

(図40) (第2)



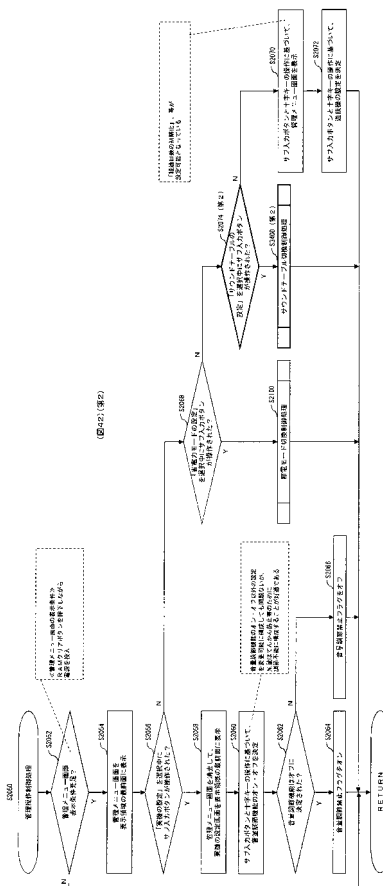
【図 41】

(図41) (第2)

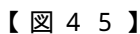


【図 42】

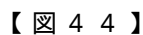
(図42) (第2)



(圖43)(第2)



(圖45)(第2)



(圖46)(第2)

【サウンドテーブルAの一例】

出力内容	チャンネル	再生時間 (ms)
磁気エラー検知音	モノラル	3000
振動エラー検知音 (警告音あり)	モノラル	3200
振動エラー検知音 (警告音なし)	モノラル	3600
大入賞口閉鎖時入賞検知音	モノラル	1000
断線・短絡エラー検知音	モノラル	3600
排出球異常検知音	モノラル	2800
電波エラー検知音	モノラル	2500
入賞エラー検知音	モノラル	5000
通信線異常検知音	モノラル	5500
遊技球滞留検知音	モノラル	5500
使用料なし大当りサウンドA	ステレオ	160000
使用料なし大当りサウンドB	ステレオ	160000
使用料なし大当りサウンドC	ステレオ	160000
使用料なし大当りサウンドD	ステレオ	160000
使用料なし大当りサウンドE	ステレオ	160000
裝飾図柄変動音	モノラル	10000

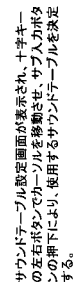
※サウンドテーブルBとは大当り中のサウンドのみが相違している

【 図 4 8 】

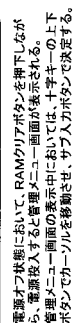
【サウンドテーブルBの一例】

※サウンドテーブルAとは大当り中のサウンドのみが相違している

【管理メニュー画面表示イメージ図2】



↑
「サウンドテーブ
ルの設定」にカー
ソルを合わせて
決定

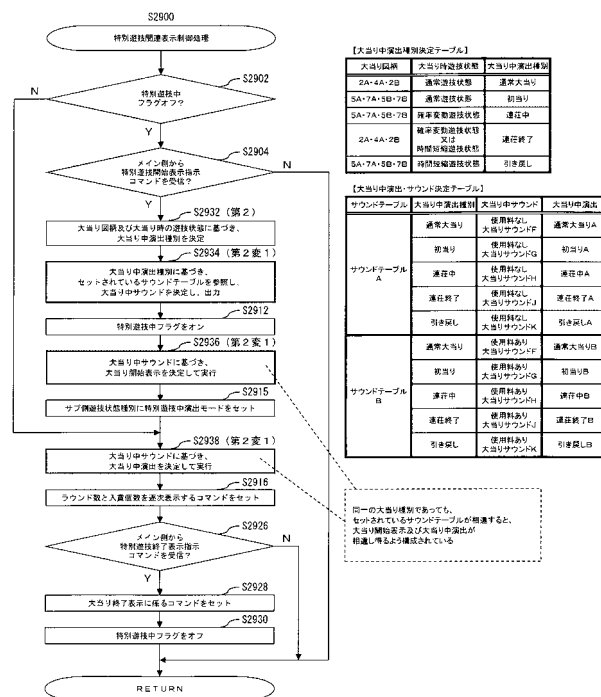
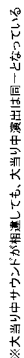


【 ㄨ 5 0 】

(图49)(第2)

【大当り中演出イメージ図1】

セットされているサウンドデューブル：サウンドデューブルA
大当り中サウンド：使用料なし大当りサウンドA
大当り中演出：通常大当りA



同一の大当たり種別であっても、セッティングされているサウンドテーブルが相違すると、大当たり開始表示及び大当たり中演出が相違し得るよう構成されている。

【 図 5 1 】

(圖51)(第2室1)

【サウンドテーブルAの一例】

出力内容	チャンネル	再生時間(ms)
磁気エラー検知音	モノラル	3000
振動エラー検知音(警告音あり)	モノラル	3200
振動エラー検知音(警告音なし)	モノラル	3600
大入賞口閉鎖時入賞検知音	モノラル	1000
断続・短絡エラー検知音	モノラル	3600
検出球異常検知音	モノラル	2800
電波エラー検知音	モノラル	2500
入賞エラー検知音	モノラル	5000
通信線異常検知音	モノラル	5500
遊技球滞留検知音	モノラル	5500
使用料なし大当りサウンドF	ステレオ	140000
使用料なし大当りサウンドG	ステレオ	160000
使用料なし大当りサウンドH	ステレオ	150000
使用料なし大当りサウンドJ	ステレオ	158000
使用料なし大当りサウンドK	ステレオ	145000
装飾図柄変動音	モノラル	10000

※サウンドテーブルBとは大当り中のサウンドのみが相違している

【 図 5 2 】

(圖52)(第2室1)

【サウンドテーブルBの一例】

出力内容	チャンネル	再生時間(ms)
磁気エラー検知音	モノラル	3000
振動エラー検知音(警告音あり)	モノラル	3200
振動エラー検知音(警告音なし)	モノラル	3600
大入賞口閉鎖時入賞検知音	モノラル	1000
断続・短絡エラー検知音	モノラル	3600
排出球異常検知音	モノラル	2800
電波エラー検知音	モノラル	2500
入賞エラー検知音	モノラル	5000
通信線異常検知音	モノラル	5500
遊技球溜置検知音	モノラル	5500
使用料あり大当りサウンドF	ステレオ	165000
使用料あり大当りサウンドG	ステレオ	170000
使用料あり大当りサウンドH	ステレオ	180000
使用料あり大当りサウンドJ	ステレオ	175000
使用料あり大当りサウンドK	ステレオ	155000
装飾図柄変動音	モノラル	10000

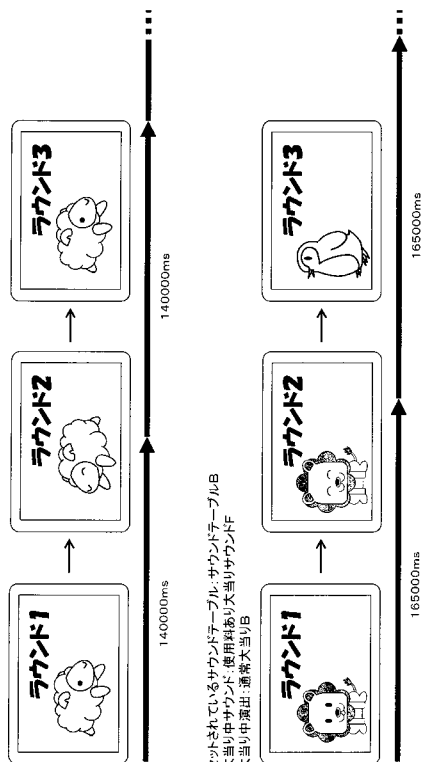
※サウンドテーブルAとは大当り中のサウンドのみが相違している

【 図 5 3 】

(図53)(第2変1)

【大当り中演出イメージ図2】

セットされているサウンドテーパー: サウンドテーパーA
 太当り中サウンド: 使用料なし大当りサウンドF
 大当り中演出: 通常大当りA

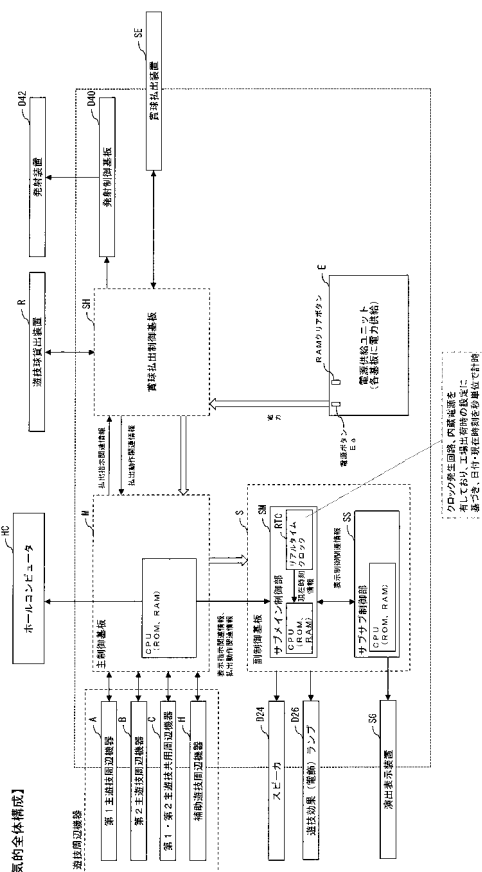


※大当り中サウンドが相違すると、大当り中演出も相違する

【 図 5 4 】

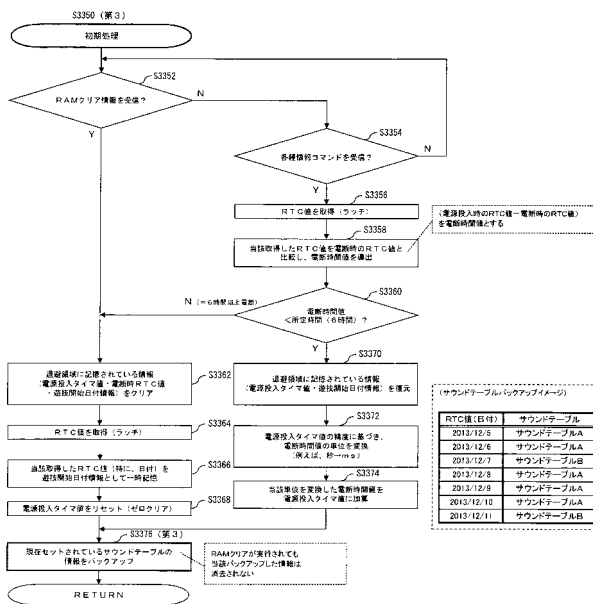
〔図54〕(第3)

【電気の全体構成】



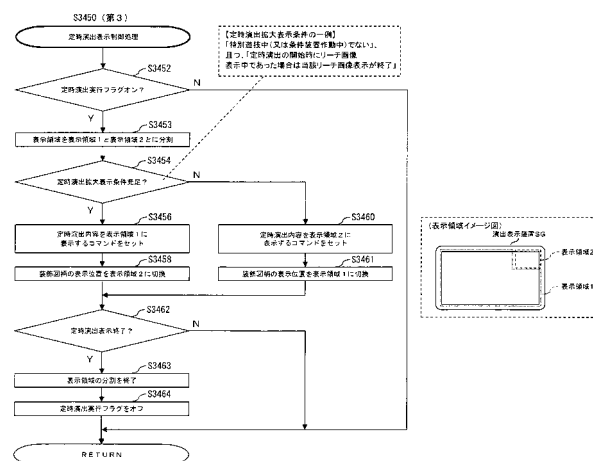
【 ㊦ 5 6 】

(圖56)(第3)



【 ㄨ 5 8 】

(圖58)(第3)



(図59) (第3)

○定時演出の実行タイミングに係る作用図

