

(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2019-107175

(P2019-107175A)

(43) 公開日 令和1年7月4日(2019.7.4)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 62 頁)

(21) 出願番号	特願2017-241345 (P2017-241345)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成29年12月18日 (2017.12.18)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA05 CA29 CA53 FA05
			FA08 FA16 GA04

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技興趣の向上を図ることができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技者が操作可能な操作手段を備えた遊技機であって、所定状況において、遊技者の操作によって複数種類の項目の中から1の項目が選択可能であり、選択された項目に対応した演出を実行するもので、遊技者が選択可能な項目として、所定条件が成立した場合に新たに選択可能となる項目と、前記所定条件が成立していても予め選択可能とされている項目と、を含み、前記所定条件とは異なる特定条件が成立した場合にも、遊技者が選択可能となる項目を新たに増加させることが可能である。

【選択図】図17

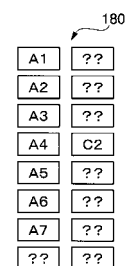


図17

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者が操作可能な操作手段を備えた遊技機であって、

所定状況において、遊技者の操作によって複数種類の項目の中から 1 の項目が選択可能であり、選択された項目に対応した演出を実行するもので、

遊技者が選択可能な項目として、所定条件が成立した場合に新たに選択可能となる項目と、前記所定条件が成立していなくても予め選択可能とされている項目と、を含み、

前記所定条件とは異なる特定条件が成立した場合にも、遊技者が選択可能となる項目を新たに増加させることが可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】**【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

例えば、いわゆる大当り遊技状態中などの適宜のタイミングで楽曲を出力する遊技機において、遊技者が楽曲を選択可能となるものがある（例えば、特許文献 1 参照）。また、この種の遊技機として、大当りの連荘回数に応じて大当り中に遊技者が選択可能となる楽曲が増加するものがある（例えば、特許文献 2 参照）。

【先行技術文献】

20

【特許文献】**【0003】**

【特許文献 1】特開 2009 - 066304 号公報

【特許文献 2】特開 2015 - 142691 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、特許文献 2 に記載の技術では、選択可能となる楽曲が増加する契機が連荘回数しかないので、遊技が単調となってしまう、遊技興趣の向上を図ることが難しかった。

30

【0005】

そこで、本発明は、遊技興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

（１）本発明に係る遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段を備えた遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 等）であって、所定状況において、遊技者の操作（例えば、押しボタン 31B やスティックコントローラ 31A の操作等）によって複数種類の項目の中から 1 の項目が選択可能（例えば、複数種類の楽曲の中から 1 の楽曲が遊技者によって選択可能等）であり、選択された項目に対応した演出を実行するもので（例えば、選択された楽曲の映像及び演奏を出力する等）、遊技者が選択可能な項目として、所定条件が成立した場合（例えば、大当り遊技状態の連荘数が増加した場合等）に新たに選択可能となる項目（例えば、2 連荘目時には、「楽曲 B 1」「楽曲 B 2」「楽曲 B 3」の 3 曲の楽曲を新たに解放する等）と、前記所定条件が成立していなくても予め選択可能とされている項目（例えば、2 連荘となっていなくても、予め「楽曲 A 1」「楽曲 A 2」「楽曲 A 3」「楽曲 A 4」「楽曲 A 5」「楽曲 A 6」「楽曲 A 7」の 7 曲の楽曲が解放されている等）と、を含み、前記所定条件とは異なる特定条件（例えば、「C 2 リーチ」などの特定のリーチ演出が実行されて大当り遊技状態が実行される等）が成立した場合にも、遊技者が選択可能となる項目を新たに増加させることが可能（例えば、2 連荘目に「C 2 リーチ」が実行されて大当り遊技状態が実行された場合に、「楽曲 B 1」「楽曲 B 2」「楽曲 B 3」の 3 曲

40

50

の楽曲のほか、「C 2 リーチ」に対応する「楽曲 C 2」の楽曲を新たに解放する等）であることを特徴とする。

【0007】

このような構成によれば、選択可能となる項目が増加する条件が複数種類あるため遊技興趣の向上を図ることができる。

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、可変表示を実行し(例えば、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bの特別図柄を可変表示させる等)、可変表示の表示結果が特定結果となったとき(例えば、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bの特別図柄の確定特別図柄として大当り図柄が導出表示される等)に、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態等)に制御可能な遊技機であって、前記所定条件は、所定期間内に前記有利状態が連続したこと(例えば、大当り遊技状態が連荘したこと等)であり、前記特定条件は、前記有利状態に制御される期待度を示唆する特定演出(例えば、「C 2 リーチ」などの特定のリーチ演出等)が実行されて前記有利状態が実行されたこと(例えば、「C 2 リーチ」などの特定のリーチ演出が実行された後に大当り遊技状態が実行されたこと等)であってもよい。

10

【0009】

このような構成によれば、有利状態に制御される前に実行された演出に関連性のある項目が解放されることで遊技興趣の向上を図ることができる。

【0010】

20

(3) 上記(2)の遊技機において、可変表示を実行し、可変表示の表示結果が特定結果となったときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、前記有利状態に制御される期待度を示唆する第1示唆演出(例えば、大当り遊技状態に制御される期待度を示唆するノーマルのリーチ演出など等)と、第1示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第2示唆演出(例えば、「C 2 リーチ」を含むスーパーBなどの大当り期待度の高い特定のリーチ演出等)を備え、前記特定演出は、前記第2示唆演出であってもよい(例えば、大当り期待度の高い「C 2 リーチ」を含むスーパーBなどの特定のリーチ演出が実行された後に大当り遊技状態が実行されたときに、「C 2 リーチ」に対応する「楽曲 C 2」の楽曲が新たに解放される等)。

【0011】

30

このような構成によれば、大当りしたときの示唆演出と関連性のある項目が選択可能となることで、遊技興趣の向上を図ることができる。

【0012】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、可変表示を実行し、可変表示の表示結果が特定結果となったときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者が選択可能な項目は、少なくとも前記有利状態中に出力される楽曲であり(例えば、大当り遊技状態中に映像及び演奏が出力される「楽曲 A 1」「楽曲 A 2」「楽曲 A 3」「楽曲 A 4」「楽曲 A 5」「楽曲 A 6」「楽曲 A 7」「楽曲 B 1」「楽曲 B 2」「楽曲 B 3」「楽曲 C 1」「楽曲 C 2」「楽曲 D 1」「楽曲 D 2」「楽曲 E 1」「楽曲 W A」等)、前記特定条件は複数あり、対応した前記特定条件に応じた楽曲が新たに選択可能となってもよい(例えば、「B 1 リーチ」のリーチ演出が実行された後に大当り遊技状態が実行されたときに、「B 1 リーチ」に対応する「楽曲 B 1」の楽曲を新たに解放し、「C 2 リーチ」のリーチ演出が実行された後に大当り遊技状態が実行されたときに、「C 2 リーチ」に対応する「楽曲 C 2」の楽曲を新たに解放する等)。

40

【0013】

このような構成によれば、特定条件の種類によって解放される楽曲が異なるため、遊技興趣の向上を図ることができる。

【0014】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、可変表示を実行し、可変表示の表示結果が特定結果となったときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊

50

技機であって、遊技者が選択可能な項目は、少なくとも前記有利状態中に出力される楽曲であり（例えば、大当り遊技状態中に映像及び演奏が出力される「楽曲Ｃ２」などの楽曲等）、前記有利状態に制御される期待度を示唆する特定演出が実行可能である（例えば、大当り遊技状態に制御される期待度を示唆するリーチ演出として、「Ｃ２リーチ」が実行可能である等）とともに、該特定演出の実行中に前記有利状態中に出力される楽曲と同様の楽曲を出力可能であり（例えば、「Ｃ２リーチ」において、「楽曲Ｃ２」を出力する等）、前記有利状態に制御されるときに、実行された特定演出に対応して出力されている楽曲を、該特定演出の実行中から前記有利状態中まで引き継いで出力することが可能であるとともに、前記特定条件が成立したと見做してもよい（例えば、「Ｃ２リーチ」が実行された後に大当り遊技状態が実行される場合に、当該大当り遊技状態において、「Ｃ２リーチ」中に出力されていた「楽曲Ｃ２」を引き継いで出力するとともに、大当り遊技状態中に遊技者が選択可能である楽曲として、「Ｃ２リーチ」に対応する「楽曲Ｃ２」を解放する等）。

10

【００１５】

このような構成によれば、特定演出が実行されて有利状態に制御された際に、特定演出実行後の有利状態中に特定演出に対応した楽曲が流れたのにも関わらず、連荘したときの次回大当り時に前回の当り時に流れていた楽曲が選択できなくなってしまう事態を抑制できる。したがって、遊技興趣の低下を防止することができる。

【００１６】

（６）上記（１）から（５）のいずれかの遊技機において、可変表示を実行し、可変表示の表示結果が特定結果となったときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者が選択可能な項目は、少なくとも前記有利状態中に出力される楽曲であり（例えば、大当り遊技状態中に映像及び演奏が出力される「楽曲Ａ１」などの楽曲等）、前記所定条件が成立したことにより解放される楽曲の数と、前記特定条件が成立したことにより解放される楽曲の数とが異なってもよい（例えば、２連荘目となって解放される楽曲は「楽曲Ｂ１」「楽曲Ｂ２」「楽曲Ｂ３」の３曲であり、「Ｃ２リーチ」などの特定のリーチ演出が実行された後に大当り遊技状態が実行されたことにより解放される楽曲は「楽曲Ｃ２」の１曲である等）。

20

【００１７】

このような構成によれば、成立した条件に応じて解放される楽曲の数が異なるのでいずれの条件が成立したかについて遊技者に関心を持たせることができ、遊技興趣の向上を図ることができる。

30

【００１８】

（７）上記（１）から（６）のいずれかの遊技機において、可変表示を実行し、可変表示の表示結果が特定結果となったときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者が選択可能な項目は、少なくとも前記有利状態中に出力される楽曲であり（例えば、大当り遊技状態中に映像及び演奏が出力される「楽曲Ａ１」などの楽曲等）、前記所定条件が成立したことにより楽曲が解放されたときに、選択項目の初期位置（例えば、楽曲選択画面が画像表示装置５に表示されたときに、カーソル１７０が最初に選択画像（選択開始楽曲に対応する選択画像）を囲んでいる位置等）を、新たに解放された楽曲に設定することが可能（例えば、４連荘目に、新たに解放される「楽曲Ｄ１」「楽曲Ｄ２」のうちの「楽曲Ｄ１」を選択開始楽曲とする等）な設定手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０等）を備え、所定期間内に前記有利状態が連続しているときに複数回同じ楽曲が遊技者により選択された場合（例えば、連荘中に複数回同じ楽曲が遊技者により選択された場合等）には、前記所定条件が成立したとしても選択項目の初期位置を新たに解放された楽曲に設定せずに、複数回選択された楽曲に初期位置を設定してもよい（例えば、４連荘目の大当り遊技状態において、３連荘目までの大当り遊技状態において、遊技者が「楽曲Ａ４」を複数回選択していたときには、「楽曲Ｄ１」を選択開始楽曲とせずに「楽曲Ａ４」を選択開始楽曲とする等）。

40

【００１９】

50

このような構成によれば、遊技者の好みに応じた制御を実行することで遊技興趣の向上を図ることができる。

【0020】

(8) 本発明の遊技機は、遊技を行なう遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1等）であって、遊技者が選択可能な複数種類の演出に対応する複数の項目を表示する表示手段（たとえば、図18に示すように、複数種類の楽曲に対応する項目を表示する演出制御基板12等）と、前記複数の項目のうちいずれかの項目を選択する選択演出を実行可能な選択演出手段（図18に示すように、選択操作により選択される項目を変更する演出制御基板12等）と、前記選択演出手段において選択された項目に対応した演出を実行可能な演出実行手段（図18に示すように、選択された項目に対応した楽曲の出力や映像の出力を行なう演出制御基板12等）とを備え、前記表示手段は、前記選択演出において、前記複数種類の演出のうちの第1演出が実行されている状態であっても当該第1演出に対応した項目を表示可能であり（たとえば、図18(e)に示すように、楽曲Aに対応する項目が実行されている状態であっても「楽曲A1」に対応する項目を「戻る」で表示可能である等）、前記演出実行手段は、前記第1演出が実行されている状態で、当該第1演出とは異なる第2演出に対応する項目が選択された場合には、当該第2演出を実行し（たとえば、図18(h)に示すように、「楽曲A1」とは異なる「楽曲B1」に対応する項目が選択された場合には「楽曲B1」を最初から再生する等）、前記第1演出が実行されている状態で、当該第1演出に対応する項目が再度選択された場合には、実行されている前記第1演出の状態を引継いで実行する（たとえば、図18(g)に示すように、楽曲Aに対応する項目が再度選択された場合には「楽曲A1」をそのまま流す等）。

【0021】

このような構成によれば、選択されていた演出が再度選択された場合にも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特図表示結果等の決定例を示す説明図である。

【図7】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図8】変動パターンの決定例を示す説明図である。

【図9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】大当たり時楽曲決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】初期楽曲決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】リーチ種類の決定例を示す説明図である。

【図13】連荘回数に対する新規解放楽曲の例を示す説明図である。

【図14】最終楽曲決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】連荘回数計数処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】(A)は、楽曲選択画面を示す説明図、(B)～(D)は、解放楽曲に応じた選択画像表示領域を変遷の例を説明する説明図である。

【図17】「C2リーチ」が実行されて大当たり遊技状態が実行された場合の選択画像表示領域の例を説明する説明図である。

【図18】大当たり中に実行される演出を示す説明図である。

【図19】楽曲選択制御の他の制御例を示す説明図である。

【図20】楽曲選択処理の他の一例を示すフローチャートである。

【図21】他の楽曲選択画面を示す説明図である。

【図22】楽曲選択画面に表示される選択画像を説明する説明図である。

10

20

30

40

50

【発明を実施するための形態】**【0023】**

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠3とから構成されている。遊技盤2には、ガイドレールによって囲まれた、略円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0024】

遊技盤2の所定位置には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報である特別図柄が、変動可能に表示される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。

【0025】

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

【0026】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置5の表示領域では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

【0027】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が停止表示される。

【0028】

このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、又は第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮等を生じさせる表示状態と

10

20

30

40

50

なることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮等も生じさせず、所定時間よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示すること等が含まれてもよい。

【 0 0 2 9 】

画像表示装置 5 の画面上には、始動入賞記憶表示エリア 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 5 H では、特図ゲームに対応した可変表示の保留数を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態に制御されていること等により、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

10

【 0 0 3 0 】

例えば、第 1 始動入賞口を遊技球が通過する第 1 始動入賞の発生により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特図保留記憶数が 1 加算され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞口を遊技球が通過する第 2 始動入賞の発生により、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの始動条件が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ、第 2 特図保留記憶数が 1 加算され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 特図保留記憶数が 1 減算され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 特図保留記憶数が 1 減算される。

20

【 0 0 3 1 】

第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部を指すこともあるものとする。

30

【 0 0 3 2 】

始動入賞記憶表示エリア 5 H と共に、あるいは始動入賞記憶表示エリア 5 H に代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図 1 に示す例では、始動入賞記憶表示エリア 5 H と共に、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B はそれぞれ、例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値に対応した個数の L E D を含んで構成されている。

40

【 0 0 3 3 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用のソレノイド 8 1 によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

【 0 0 3 4 】

50

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しない閉鎖状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口に進入する開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。このように、遊技領域には、遊技球が進入可能な開放状態と、遊技球が進入不可能な又は進入困難な閉鎖状態とに変化する普通可変入賞球装置 6 B が設けられている。

【0035】

10

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第 1 特図保留記憶数が所定の上限值以下であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第 2 特図保留記憶数が所定の上限值以下であれば、第 2 始動条件が成立する。

【0036】

20

なお、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

【0037】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0038】

30

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に通過できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過し易くする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過し難い一部開放状態を設けてもよい。

【0039】

40

大入賞口を通過した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態又は一部閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過させて賞球を得ることが不可能又は困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【0040】

50

遊技盤 2 の所定位置には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図

柄表示器 20 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄を変動可能に表示する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームと称される。普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 41 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0041】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車、及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一又は複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0042】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、更に遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドルが設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量に応じて遊技球の弾発力を調整する。

【0043】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持する上皿が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球等を、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持する下皿が設けられている。

【0044】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して奥・手前・左・右方向に傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 31 A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていれればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていれればよい。

【0045】

スティックコントローラ 31 A の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知するコントローラセンサユニット 35 A（図 2 参照）が設けられていれればよい。例えば、コントローラセンサユニット 35 A は、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていれればよい。

【0046】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 31 A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出

10

20

30

40

50

できるように構成されていればよい。プッシュボタン 3 1 B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 3 1 B に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 3 5 B (図 2 参照) が設けられていればよい。

【 0 0 4 7 】

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

10

【 0 0 4 8 】

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

20

【 0 0 4 9 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 やスイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 等が搭載されている。スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 0 5 0 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、及び遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。即ち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 等における点灯 / 消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

30

【 0 0 5 1 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データ等に基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路等が搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データ等に基づき、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 等における点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路等が搭載されている。

40

【 0 0 5 2 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ、カウントスイッチ 2 3 といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるもの等のように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 等の表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

50

【 0 0 5 3 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作等を制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。これらの演出制御コマンドはいずれも、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E を示し、2 バイト目は E X T を表す。M O D E データの先頭ビットは必ず「1」となり、E X T データの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されていればよい。

10

【 0 0 5 4 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M 1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U 1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O 1 0 5 とを備えて構成される。

【 0 0 5 5 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

20

【 0 0 5 6 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を構成する 1 チップのマイクロコンピュータは、少なくとも C P U 1 0 3 の他に R A M 1 0 2 が内蔵されていればよく、R O M 1 0 1 や乱数回路 1 0 4、I / O 1 0 5 等は外付けされてもよい。

30

【 0 0 5 7 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、例えば乱数回路 1 0 4 等により、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路 1 0 4 等のハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R A M 1 0 2 の所定領域に設けられたランダムカウンタや、R A M 1 0 2 とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、C P U 1 0 3 が定期的又は不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

40

【 0 0 5 8 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータ等が格納されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブル等を構成するデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテ

50

ブルを構成するテーブルデータ等が、記憶されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行等を制御するために用いられる各種データが書換可能に一時記憶される。

【0059】

演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理等を実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

10

【0060】

一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

20

【0061】

演出制御用 CPU 120、ROM 121、RAM 122 は、演出制御基板 12 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板 12 には、画像表示装置 5 に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板 13 に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板 14 に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線等が接続されている。また、演出制御基板 12 には、スティックコントローラ 31A に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号（操作検出信号）を、コントローラセンサユニット 35A から伝送するための配線や、プッシュボタン 31B に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号（操作検出信号）を、プッシュセンサ 35B から伝送するための配線も接続されている。更に、演出制御基板 12 には、可動演出部材 60 を動作させる可動演出部材用モータ 61 を駆動するためのモータ駆動回路 16 に対して所定の駆動指令信号を伝送するための配線も接続されている。

30

【0062】

演出制御基板 12 では、例えば乱数回路 124 等により、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【0063】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブル等が格納されている。例えば、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータ等が記憶されている。演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。

40

【0064】

演出制御基板 12 に搭載された表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの表示制御指令等に基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 123 は、画像表示装置 5 の表示領域内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定すること等により、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための

50

制御を行う。一例として、表示制御部 123 には、VDP、CGROM、VRAM、LCD 駆動回路等が搭載されていればよい。なお、VDP は、GPU、GCL、あるいは、より一般的に DSP と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROM は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリ等の書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

【0065】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 等から伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板 12 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O 125 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 13 へと伝送される指令、ランプ制御基板 14 へと伝送される指令等が出力される。

10

【0066】

パチンコ遊技機 1 においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータ等により、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口を通過すると、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 22A によって遊技球が検出されたこと等により第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される。

20

【0067】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6B に形成された第 2 始動入賞口を通過すると、図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 22B によって遊技球が検出されたこと等により第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始される。但し、普通可変入賞球装置 6B が第 2 状態としての閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難又は通過不可能である。

30

【0068】

通過ゲート 41 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 21 によって検出されたことに基づいて、普通図柄表示器 20 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御が行われる。

40

【0069】

第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定等が行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 2 に示す主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 か

50

ら演出制御基板 12 に向けて伝送される。

【0070】

主基板 11 から演出制御基板 12 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 15 によって中継される。中継基板 15 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。

【0071】

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

10

【0072】

図 3 (A) に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

20

【0073】

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

【0074】

30

コマンド 8F00H は、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R における、確定飾り図柄 (最終停止図柄) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 95XXH は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば図 3 (C) に示すように、遊技状態が「通常状態」であるか「時短状態」であるか「確変状態」であるかに応じて、異なる EXT データが設定されている。コマンド 9F00 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド (客待ちデモ指定コマンド) である。

【0075】

コマンド 9200H は、停電復旧処理の実行を指定する停電復旧指定コマンドである。停電復旧指定コマンドは、パチンコ遊技機 1 が停電状態から電力の供給が再開された後に、停電復旧処理を実行させるためのコマンドである。停電復旧指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、停電復旧処理を実行する。

40

【0076】

コマンド A0XXH は、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド (「ファンファーレコマンド」ともいう) である。コマンド A1XXH は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A2XXH は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A3XXH は、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

50

【 0 0 7 7 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「 1 」～「 1 6 」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

例えば、保留記憶情報として送信されるコマンドは、第 1 始動入賞口に始動入賞したか、第 2 始動入賞口に始動入賞したかを指定する第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するとともに、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数を指定する第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドを送信する。なお、保留記憶数が増加したときに、第 1 特図保留記憶数又は第 2 特図保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンド又は第 2 保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第 1 特図保留記憶数又は第 2 特図保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第 1 保留記憶数減算指定コマンド又は第 2 保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

コマンド C 4 X X H 及びコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否かの判定結果、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動カテゴリ（「変動パターン種別」とも称する）の判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。変動カテゴリとは、飾り図柄の変動パターンを種類別に分類（集約）したときの名称である。換言すれば、変動カテゴリとは、共通のグループにカテゴライズされる 1 以上の飾り図柄の変動パターンを含む、各グループのグループ名である。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 4 】

コマンド E 0 X X H は、初期化を指定する初期化指定コマンドである。初期化指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、初期化指定コマンドの E X T データ X X (1 6 進数) に応じた初期化処理を実行する。例えば、E X T データにおいて、画像表示装置 5 や可動役物 1 7 の演出装置の初期動作を指定することができる。なお、第 1 の実施形態では、初期化指定コマンドは、図 1 1 にて後述する C P U 1 0 3 のメイン処理において、電源投入時に 1 回実行されるステップ S 7 1 の初期化処理においてサブ基板送信される。しかし、初期化指定コマンドは他のタイミングにおいて送信されるようにしてもよい。

【 0 0 8 5 】

パチンコ遊技機 1 では、始動入賞判定処理 (図 4) において、始動入賞の発生時に、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 に基づいて可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かを判定し、「大当り」に決定された場合には、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 に基づいて大当りの種別を判定し、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 に基づいて変動カテゴリ (変動パターン種別) を判定する。そして、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドの E X T データに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板 1 2 に対して送信する制御を行う。演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや大当り種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて変動カテゴリを認識できる。

【 0 0 8 6 】

なお、変動パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドなどの演出制御コマンドは、演出制御用 C P U 1 2 0 が、1 以上の演出装置 (画像表示装置 5 、スピーカ 8 、ランプ 9 及び可動役物 1 7 など) を制御する際に用いられる。以下、画像表示装置 5 における画像表示動作の制御に用いられる演出制御コマンドを表示制御コマンド、スピーカ 8 からの音声出力を制御するために用いられる演出制御コマンドを音声制御コマンド、ランプ 9 の発光動作 (点灯動作、点滅動作、消灯動作) を制御するために用いられる演出制御コマンドをランプ制御コマンドとも称する。なお、演出制御コマンドのうちには、表示制御コマンド、かつ、音声制御コマンド、かつ、ランプ制御コマンドであるものが存在してもよい。

【 0 0 8 7 】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置 5 の表示領域に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R では、特別図柄とは異なる飾り図柄の可変表示が行われる。

【 0 0 8 8 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果が「大当り」となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果が「ハズレ」となる。

【 0 0 8 9 】

一例として、「 3 」や「 7 」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「 - 」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲーム

10

20

30

40

50

において共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。また、数字や記号として特定の意味を有する点灯パターンの特別図柄を大当り図柄やハズレ図柄とするものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおける任意の点灯パターンの特別図柄を、大当り図柄やハズレ図柄としてもよい。

【0090】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置7が遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定の期間、あるいは所定個数の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難又は発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ23により入賞球が検出され、その検出毎に所定個数の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行される。

10

【0091】

特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」又は「確変」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となる。大当り種別が「非確変」又は「確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態とする上限時間が比較的長い時間となる通常開放ラウンドが実行される。なお、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を第1状態とする上限時間が比較的短い時間となる短期開放ラウンドが実行される大当り種別を設けてもよい。通常開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、第1特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、第2特定遊技状態ともいう。

20

【0092】

大当り遊技状態が終了した後は、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次回の大当り遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当り遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数の可変表示が実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。一例として、大当り種別が「非確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態となる。一方、大当り種別が「確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後は、遊技状態が確変状態となる。

30

【0093】

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過し易い有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1状態と第2状態とに変化させる。例えば、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間(普図変動時間)を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口を通過(進入)しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1状態と第2状態とに変化させて遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて

40

50

行われるようにしてもよい。

【0094】

高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。従って、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、第2特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

【0095】

時短制御と高開放制御とがともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御、及び、高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくともいずれかが行われるときには、特図ゲーム（第2特図ゲーム）が頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲーム（第1特図ゲーム、第2特図ゲーム）における可変表示結果が「大当り」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

【0096】

パチンコ遊技機1において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機1で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

【0097】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となることがある。

【0098】

ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組み合わせの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については変動が継続している表示態様、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部では予め定められた大当り組み合わせを構成する飾り図柄が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリアでは飾り図柄が変動している表示態様、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部又は一部で飾り図柄が大当り組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 9 】

また、リーチ態様となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の可変表示態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の变化、動画像の再生表示、飾り図柄の可変表示態様の变化といった演出動作を、リーチ演出表示という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 等の発光体における点灯動作等を、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

10

【 0 1 0 0 】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様が異なる複数種類の演出パターンが、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性が異なる。即ち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパー A、スーパー B といったリーチ演出が予め設定されている。そして、スーパー A やスーパー B といったスーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、ノーマルのリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなる。また、スーパーリーチのリーチ演出のうちでも、スーパー B といった特定のリーチ演出が実行された場合には、スーパー A のリーチ演出が実行された場合に比べて、大当たり期待度が高くなる。このように、リーチ演出は、ノーマルリーチよりもスーパー A の方が大当たり期待度が高く、スーパー A よりもスーパー B の方が大当たり期待度が高いというように、その種類によって大当たりとなる期待度を示唆している。

20

【 0 1 0 1 】

大当たり期待度は、例えば、 $(\text{大当たり時にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当たりになる確率}) / \{ (\text{大当たり時にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当たりになる確率}) + (\text{大当たり時以外にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当たりにならない確率}) \}$ によって算出される。

【 0 1 0 2 】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作等のように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、例えば飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があること等といった、パチンコ遊技機 1 において実行される遊技の有利度を、遊技者に予め告知するための予告演出が実行されることがある。

30

【 0 1 0 3 】

予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるより前に実行されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に実行されるものが含まれていてもよい。このように、予告演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでの所定タイミングにて、大当たり遊技状態となる可能性を予告できるものであればよい。こうした予告演出を実行する場合における演出動作の内容に対応して、複数の予告パターンが予め用意されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間に変化が生じないものであればよい。

40

【 0 1 0 4 】

この実施の形態では、大当たり遊技状態中に出力される楽曲を遊技者が選択可能とされている。楽曲の選択は、例えば、所定の選択可能期間中に遊技者などがスティックコントロ

50

ーラ 3 1 A や プッシュボタン 3 1 B など を 操作 すること によつて 実行 可能 と されて いる。大 当り 遊技 中 に 出力 可能 と なる 楽曲 は、大 当り が 連荘 し た 回数 によつて 変化 する。以下、出力 可能 と なつ た 楽曲 を 解放 楽曲 (解放 さ れ た 楽曲) と も い う。この ため、遊技 者 は、大 当り 遊技 状態 中 に 出力 さ れ る 楽曲 を 解放 楽曲 の 中 か ら 選択 可能 と されて いる。

【 0 1 0 5 】

遊技 者 が 複数 の 解放 楽曲 の 中 か ら 大 当り 遊技 状態 中 に 出力 さ れ る 楽曲 を 選択 する に あたり、図 1 6 (A) に 示 す よう に、画 像 表示 装置 5 の 楽曲 選択 画面 に は、複数 の 楽曲 に それ ぞ れ 対 応 する 複数 の 項目 が それ ぞ れ 選択 画 像 と し て 表示 さ れ る 選択 画 像 表示 領域 1 8 0 が 形成 さ れ、選択 画 像 表示 領域 1 8 0 に 表示 さ れ る 複数 の 選択 画 像 の 1 つ が カーソル 1 7 0 に 囲 ま れ た 状態 に あ る。選択 画 像 に は、対 応 する 楽曲 の 映像 (プロモーションビデオ) に おけ る 一 部 の 静止 画 像 が 表示 さ れ て いる。な お、選択 画 像 は、他 の 画 像 で も よ く、例 え ば、対 応 する 楽曲 の タイトル を 表 す 文字 が 表示 さ れ た 画 像 で も よ い し、対 応 する 楽曲 の 映像 に おけ る 一 部 の 画 像 と タイトル 文字 を 重 ね 合 わ せ た 画 像 で も よ い。遊技 者 は、スティック コントローラ 3 1 A を 操作 すること によ り、選択 画 像 表示 領域 1 8 0 に 表示 さ れ る 複数 の 選択 画 像 間 で カーソル 1 7 0 を 移動 可能 と されて いる。カーソル 1 7 0 に 囲 ま れ た 選択 画 像 に 対 応 する 楽曲 の 映像 が、選択 画 像 より も 面積 の 大 き い 映像 領域 1 9 0 に 表示 さ れ る と とも に、この 選択 画 像 に 対 応 する 楽曲 の 演奏 が スピーカ 8 (8 L , 8 R) か ら 出力 さ れ る。また、い ず れ か の 選択 画 像 が カーソル 1 7 0 で 囲 ま れ た 状態 に あ る と き に、遊技 者 が プッシュボタン 3 1 B を 操作 すること によ り、大 当り 遊技 状態 中 に 出力 さ れ る 楽曲 と し て、カーソル 1 7 0 で 囲 ま れ た 選択 画 像 に 対 応 する 楽曲 を 選択 可能 と されて いる。この ため、遊技 者 は、スティック コントローラ 3 1 A を 操作 すること によ り、選択 画 像 を 選択 可能 と な り、この 選択 画 像 の 選択 が 実質 的 に 楽曲 の 選択 と なる。また、遊技 者 は、プッシュボタン 3 1 B を 操作 すること によ り、選択 し た 楽曲 を 決定 する こと が できる。

【 0 1 0 6 】

また、大 当り の 連荘 と は、所 定 期 間 内 に 大 当り が 連続 し た こと で あ り、連荘 回 数 を 計測 する ため の 所 定 期 間 は、適宜 の 期 間 で よ い。この 実施 の 形態 で は、所 定 期 間 は、大 当り 遊技 状態 が 開始 さ れ た 後、時短 状態 か ら 通常 状態 に 移行 する ま で の 期 間 で あ る。この 実施 形態 で は、大 当り 遊技 状態 が 終了 する と、確変 状態 (高確 高 ベース 状態) と 時短 状態 (低確 高 ベース 状態) の い ず れ か の 遊技 状態 に 移行 する。確変 状態 は、次 に 大 当り 遊技 状態 に 移行 する ま で 継続 する の で、確変 状態 の 後 は 大 当り 遊技 状態 に 移行 する。また、時短 状態 は、所 定 回 数 の 可変 表示 が 実行 さ れ た こと と、次 回 の 大 当り 遊技 状態 が 開始 さ れ た こと の う ち、い ず れ か 一 方 の 時短 終了 条件 が 先 に 成立 する ま で 継続 する の で、時短 遊技 状態 の 後 は 大 当り 遊技 状態 また は 通常 状態 (低確 低 ベース 状態) に 移行 する。この 時短 状態 か ら 通常 状態 に 移行 する と き に、連荘 回 数 を 計測 する ため の 所 定 期 間 が 終了 する。

【 0 1 0 7 】

その 他 の 所 定 期 間 と し て は、例 え ば、い わ ゆ る S T (スペシャルタイム) 機 で は、大 当り 遊技 状態 に 移行 し て か ら 所 定 期 間 が 開始 し、S T 期 間 内 に 遊技 状態 が 大 当り 遊技 状態 に 移行 する こと な く、通常 状態 に 移行 し た と き に 所 定 期 間 が 終了 する 期 間 と し て も よ い。S T 機 と は、大 当り 遊技 状態 が 終了 し た 後、所 定 の 割合 で 遊技 状態 が 確変 状態 に 移行 し、移行 し た 確変 状態 が、所 定 の S T 回 数 の 可変 表示 が 行 な わ れ る ま で 確変 状態 が 継続 する 遊技 機 で あ る。S T 機 に お い て、大 当り 遊技 状態 が 終了 し た 後 の 確変 遊技 状態 へ の 移行 は、1 0 0 % で あ っ て も よ い し、1 0 0 % 未 満 で あ っ て も よ い。また、S T 回 数 は、特 に 限定 さ れ ず、例 え ば、4 回 や 8 回 と い っ た 可変 表示 の 保留 数 程 度 の 数 で も よ い し、5 0 回 や 1 0 0 回 と い っ た、大 当り 遊技 状態 が 終了 し た 後 の あ る 程 度 の 長 い 期 間 を 示 す 数 で あ っ て も よ い。また、1 0 0 0 0 回 と い っ た 遊技 店 の 1 日 の 遊技 時間 中 に 実行 する の が 困難 と なる 回 数、ある い は 当 該 回 数 の 特別 図 柄 の 可変 表示 が 行 な わ れ る ま で に、大 当り 遊技 状態 に 移行 する 割合 が 極 め て 高 く なる 回 数 で あ っ て も よ い。な お、確変 状態 中 は、高 ベース 状態 で あ っ て も よ い し 低 ベース 状態 で あ っ て も よ い。

【 0 1 0 8 】

また、大 当り 有利 状態 や 特別 有利 状態 (確変 状態 や 時短 状態) が 終了 し た 後、通常 状態

に移行してから数回、例えば50回や100回といった回数の可変表示が実行される特定期間に大当り遊技状態に移行した場合も、連荘回数として計数するようにしてもよい。このように連荘回数を計測するための特定期間を設ける場合には、特定期間中であることを遊技者に報知する特定の演出を行うようにしてもよい。

【0109】

また、この実施の形態では、リーチ演出として複数のリーチ演出が設けられており、これらの複数のリーチ演出のうち、特定のリーチ演出が実行されて大当り遊技状態が実行された場合には、特定のリーチ演出を経ることなく大当り遊技状態が実行された場合よりも解放楽曲が多くなることがある。

【0110】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作を説明する。

【0111】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTCのレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間毎にCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【0112】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機1における遊技の進行等を制御するための処理が含まれている。

【0113】

スイッチ処理は、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

【0114】

一例として、主基板11の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値MR1と、大当り種別決定用の乱数値MR2と、変動パターン決定用の乱数値MR3と、普図表示結果決定用の乱数値MR4とがあればよい。特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄等の可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。大当り種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を、例えば「非確変」や「確変」といった複数種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。変動パターン決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値である。普図表示結果決定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするか等の決定を行うために用いられる乱

10

20

30

40

50

数値である。

【0115】

遊技制御用タイマ割込み処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定等を、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器20における表示動作を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定等を可能にする処理である。

【0116】

コマンド制御処理は、主基板11から演出制御基板12等のサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信させる処理である。一例として、コマンド制御処理では、RAM 102に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O 105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすること等により、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0117】

図4は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。始動入賞判定処理では、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かが判定される。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を遊技球が通過したことに基づいて、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数を更新するための第1始動入賞処理が行われる。一方、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を遊技球が通過したことに基づいて、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数を更新するための第2始動入賞処理が行われる。

【0118】

一例として、第1始動入賞処理では、第1特図保留記憶数が所定の上限値となっているか否かを判定する。このとき第1特図保留記憶数が上限値に達していれば、第1始動入賞処理を終了する。一方、第1特図保留記憶数が上限値未満であれば、RAM 102の所定領域に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、RAM 102の所定領域に保留データとして記憶させる。

【0119】

第2始動入賞処理では、第2特図保留記憶数が所定の上限値となっているか否かを判定する。このとき第2特図保留記憶数が上限値に達していれば、第2始動入賞処理を終了する。一方、第2特図保留記憶数が上限値未満であれば、RAM 102の所定領域に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、RAM 102の所定領域に保留データとして記憶させる。

【0120】

図4に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、R

10

20

30

40

50

A M 1 0 2 の所定領域に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部や第 2 特図保留記憶部に記憶されている保留データの有無等に基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定する。更に、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける確定特別図柄が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新される。

10

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理等が含まれている。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間が決定される。また、変動パターン設定処理は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かを決定する処理を含んでもよい。あるいは、変動パターン設定処理にて可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンを所定割合で決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定されてもよい。更に、変動パターン設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新される。

20

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理等が含まれている。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新される。

30

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定等が行われる。大当りフラグがオンである場合には、特図表示結果が「大当り」であることに基づく大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドの送信設定を行うと共に、特図プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を “ 0 ” に更新する。

40

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったこと等に基づき、大当り遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理等が含まれている。この処理では、例えば大入賞口を開放状態とする

50

期間の上限を「29秒」に設定することにより、通常開放ラウンドが実行されるようにすればよい。なお、大当たり種別に「突確」を設けた場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定することにより、短期開放ラウンドが実行されるようにすればよい。大当たり開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0126】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数等に基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理等が含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

10

【0127】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理等が含まれている。そして、次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“4”に更新される一方、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。

20

【0128】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等といった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理等が含まれている。例えば、大当たり種別が「確変」であるか「非確変」であるかに応じて、確変状態や時短状態に制御するための設定が行われる。例えば、大当たり種別が「確変」である場合には、確変状態に制御するために、遊技状態を高確高ベース状態にする。また、確変状態を示す遊技状態コマンド（確変状態指定コマンド）を送信コマンドバッファにセットする。一方、大当たり種別が「非確変」である場合には、時短状態に制御するために、遊技状態を低確高ベース状態にし、時短回数を所定回数、例えば100回にセットする。また、時短状態を示す遊技状態指定コマンド（時短状態指定コマンド）を送信コマンドバッファにセットする。その後、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

30

【0129】

図5は、特別図柄通常処理として、図4のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図5に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

40

【0130】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS231；NO）、例えば第2特図保留記憶部の先頭領域といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップS232）。これにより、図4に示すステップS101の始動入賞判定処理で第2始動入賞口における始動入賞の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

【0131】

50

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新すること等により、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新すると共に、第 2 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップ S 2 3 3）。例えば、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、ステップ S 2 3 3 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する（ステップ S 2 3 4）。

【0 1 3 2】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ S 2 3 1 ; Y E S）、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 5）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。C P U 1 0 3 は、第 1 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 2 3 5 の処理は、ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0 1 3 3】

なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されない。即ち、第 1 始動入賞口であるか第 2 始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口を通過した順番で、特図ゲームが実行されるようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過したかを示す始動口データを、保留データと共に、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けて R A M 1 0 2 の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

【0 1 3 4】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ S 2 3 5 ; N O）、例えば第 1 特図保留記憶部の先頭領域といった、R A M 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップ S 2 3 6）。これにより、図 4 に示すステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理で第 1 始動入賞口における始動入賞の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

【0 1 3 5】

ステップ S 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新すること等により、第 1 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新すると共に、第 1 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップ S 2 3 7）。例えば、第 1 特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、ステップ S 2 3 7 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップ S 2 3 8）。

【0 1 3 6】

ステップ S 2 3 4、S 2 3 8 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当り」と「ハズレ」とのいずれかに決定する（ステップ S 2 3 9）。一例として、ステップ S 2 3 9 の処理では、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶する等して用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される数値が、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。C P U 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づいて、特図表示

10

20

30

40

50

結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

【0137】

図6(A)は、ステップS239の処理による特図表示結果の決定例を示している。このように、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかが、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データや特図表示結果決定テーブルを用いて、所定割合で決定されればよい。図6(A)に示す決定例では、確変状態における確変制御の有無に応じて、特図表示結果を「大当り」とするか否かの決定割合を異ならせている。CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた確変フラグがオンである場合に、確変制御が行われていると判定すればよい。

【0138】

図6(A)に示すように、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、例えば図4に示すステップS117の大当り終了処理により、大当り種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたこと等に基づいて、確変制御が行われる確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当り」になり易く、大当り遊技状態になり易い。

【0139】

この実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、確変制御の有無に応じた所定割合で特図表示結果が決定される。これに対して、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割り当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。この場合には、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合とでは、所定の特図表示結果に対する決定値の割り当てを異ならせてもよい。

【0140】

その後、CPU103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(ステップS240)。特図表示結果が「大当り」に決定された場合には(ステップS240; YES)、RAM102の所定領域に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする(ステップS241)。また、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS242)。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶する等して用意された大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当り種別決定テーブルでは、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値が、大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、大当り種別決定テーブルを参照することにより、大当り種別を決定すればよい。

【0141】

図6(B)は、ステップS242の処理による大当り種別の決定例を示している。この決定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、所定割合で大当り種別が「非確変」と「確変」のいずれかに決定される。なお、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、決定可能な大当り種別を異ならせてもよいし、大当り種別の決定割合を異ならせてもよい。一例として、変動特図が第1特図である場合には所定割合で大当り種別が「突確」に決定可能とする一方、変動特図が第2特図である場合には大当り種別が「突確」には決定されないように設定してもよい。

【0142】

ステップS242の処理を実行した後は、大当り種別を記憶させる(ステップS243)。CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示すデータを格納することにより、大当り種別を記憶させればよい

10

20

30

40

50

。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当り」ではない場合や（ステップ S 2 4 0 ; N O ）、ステップ S 2 4 3 の処理を実行した後は、特図ゲームにおける特別図柄の変表示結果となる確定特別図柄を決定する（ステップ S 2 4 4 ）。一例として、ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた「 - 」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定する。一方、ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ S 2 4 2 における大当り種別の決定結果に応じて、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。より具体的には、大当り種別が「非確変」の場合には「 3 」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定すればよい。大当り種別が「確変」の場合には「 7 」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定すればよい。

10

【 0 1 4 4 】

ステップ S 2 4 4 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新してから（ステップ S 2 4 5 ）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 2 4 5 の処理にて特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 4 に示すステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理が実行される。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「 0 」である場合には（ステップ S 2 3 5 ; Y E S ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 2 4 6 ）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示すること等によるデモンストレーション表示を指定する演出制御コマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

20

【 0 1 4 6 】

図 7 (A) は、変動パターン設定処理として、図 4 のステップ S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 (A) に示す変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1 ）。そして、大当りフラグがオンである場合には（ステップ S 2 6 1 ; Y E S ）、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップ S 2 6 2 ）。一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 2 6 1 ; N O ）、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（ステップ S 2 6 3 ）。

30

【 0 1 4 7 】

図 7 (B) は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様にはならない「非リーチ」である場合とリーチ態様になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合等に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

40

【 0 1 4 8 】

図 7 (A) に示すステップ S 2 6 2 の処理では、例えば予め ROM 1 0 1 の所定領域に記憶する等して用意された大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていけばよい。CPU 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、可変表示結果が「大当り」

50

となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。

【0149】

図7(A)に示すステップS263の処理では、遊技状態が通常状態である通常時の場合と、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短中の場合とに対応して、予め用意した複数のハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。複数のハズレ変動パターン決定テーブルでは、通常時であるか時短中であるかや、合計保留記憶数に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、通常時と時短中とに応じたハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照することにより、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。

10

【0150】

ハズレ変動パターン決定テーブルでは、合計保留記憶数が所定数以上であるときに、所定数未満であるときよりも高い割合で、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」に決定されるように、決定値が割り当てられていればよい。このように、特図保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときよりも飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様に決定され難いように設定されていればよい。これにより、特図保留記憶数が比較的に多いときには、比較的に少ないときよりも平均的な可変表示時間を短縮して、無効な始動入賞の発生を抑制することや、遊技者による遊技球の発射停止を低減することができる。

20

【0151】

図8(A)は、大当たり時における変動パターンの決定例を示している。この決定例では、変動パターンPA3-1といった、ノーマルのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、変動パターンPA3-2、PA3-3といったスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合よりも低くなるように設定されている。

【0152】

図8(B)は、ハズレ時における変動パターンの決定例を示している。この決定例では、変動パターンPA2-1といった、ノーマルのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、変動パターンPA2-2、PA2-3といったスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合よりも高くなるように設定されている。

30

【0153】

また、大当たり時には、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、ハズレ時よりも高くなるように設定されている。これにより、スーパーリーチのリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出されるときには、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高められる。

【0154】

図8(A)に示す決定例において、変動パターンPA3-3といった、スーパーBのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、変動パターンPA3-2といった、スーパーAのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合よりも高くなるように設定されている。一方、図8(B)に示す決定例において、変動パターンPA2-3といった、スーパーBのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、変動パターンPA2-2といった、スーパーAのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合よりも低くなるように設定されている。また、大当たり時には、スーパーBのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、ハズレ時よりも十分に高くなるように設定されている。したがって、可変表示結果が「大当たり」となって遊技状態が大当たり遊技状態となる場合には、大当たり遊技状態とならない場合よりも高い割合で、スーパーBのリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出される。

40

【0155】

図7(B)に示すように、変動パターンPA2-1~PA2-3と、変動パターンPA3-1~PA3-3とでは、特図変動時間や内容が共通している一方で、可変表示結果が

50

「ハズレ」となるか「大当たり」となるかが異なっている。図 8 (A) 及び (B) に示す決定割合の設定により、スーパーリーチのリーチ演出が実行されたときには、ノーマルのリーチ演出が実行されたときよりも大当たり期待度が高められる。また、スーパー B のリーチ演出が実行されたときには、スーパー A のリーチ演出が実行されたときよりも大当たり期待度が高められる。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 2 6 2、S 2 6 3 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する (ステップ S 2 6 4)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図 7 (B) に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。C P U 1 0 3 は、特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 2 6 4 の処理に続いて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う (ステップ S 2 6 5)。一例として、変動特図指定バッファ値が「 1 」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「 2 」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 2 6 5 の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる (ステップ S 2 6 6)。例えば、変動特図指定バッファ値が「 1 」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを指定する。他方、変動特図指定バッファ値が「 2 」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第 2 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを指定する。

【 0 1 5 9 】

第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンドは、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始や、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を、指定する演出制御コマンドである。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄等の変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄等の可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。

【 0 1 6 0 】

ステップ S 2 6 6 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新してから (ステップ S 2 6 7)、変動パターン設定処理を終了する。ステップ S 2 6 7 にて特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 4 に示すステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行される。

【 0 1 6 1 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。

【 0 1 6 2 】

演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間が経過する毎にオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。

【 0 1 6 3 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過する毎に発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 6 4 】

タイマ割込みフラグがオンである場合には、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にすると共に、コマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御等が行われる。

【 0 1 6 5 】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D 等の発光体における点灯動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定等が行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、R A M 1 2 2 のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。

【 0 1 6 6 】

図 9 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図 9 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、大当たり時楽曲選択処理を実行し（ステップ S 1 5 0）、続いて、連荘回数計数処理を実行する（ステップ S 1 5 1）。大当たり楽曲選択処理では、遊技者等のプッシュボタン 3 1 B 等の操作に基づいて、大当たり遊技状態中に出力する楽曲を決定する処理を行う。連荘回数計数処理では、大当たり遊技状態中における連荘回数を計数する処理を行う。大当たり時楽曲選択処理及び連荘回数計数処理については、後に詳しく説明する。

【 0 1 6 7 】

ステップ S 1 5 1 の連荘回数計数処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 6 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 6 8 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” のとき

に実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から伝送される第 1 変動開始コマンドあるいは第 2 変動開始コマンド等を受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 の画面上における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理等を含んでいる。第 1 変動開始コマンドは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されることを通知する演出制御コマンドである。第 2 変動開始コマンドは、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されることを通知する演出制御コマンドである。このような第 1 変動開始コマンド又は第 2 変動開始コマンドのいずれかを受信したときには、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

【 0 1 6 9 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5 の画面上における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類等に応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理等を含んでいる。可変表示開始設定処理が実行されたときには、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

【 0 1 7 0 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理には、RAM 1 2 2 の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。また、可変表示中演出処理には、主基板 11 から伝送される図柄確定コマンドを受信したこと等に対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる処理が含まれている。なお、所定の演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示させるようにしてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板 11 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。こうした演出制御等を行った後に、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 1 7 1 】

ステップ S 1 7 3 の可変表示停止処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。可変表示停止処理は、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果や、主基板 11 から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したか否かの判定結果等に基づいて、大当たり遊技状態が開始されるか否かを判定する処理を含んでいる。そして、可変表示結果が「大当たり」に対応して大当たり遊技状態が開始される場合には、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される一方で、特図表示結果が「ハズレ」に対応して大当たり遊技状態が開始されない場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が“ 0 ”に初期化される。

【 0 1 7 2 】

ステップ S 1 7 4 の大当たり表示処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当たり表示処理は、主基板 11 から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したこと等に基づいて、大当たり遊技状態の開始を報知する大当たり報知演出を実行するための処理を含んでいる。そして、大当たり報知演出の実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 1 7 5 の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させることや、音声制御基板 1 3 に

10

20

30

40

50

対する指令の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から伝送される大当り終了指定コマンドを受信したこと等に対応して、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新される。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 1 7 6 の大当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了等に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグをクリアして、その値を “ 0 ” に初期化する。

【 0 1 7 5 】

それでは、ステップ S 1 5 0 における大当り時楽曲選択処理について説明する。図 1 0 は、大当り時楽曲選択処理の手順の一例を示すフローチャートである。図 1 0 に示すように、大当り時楽曲選択処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、大当り遊技状態中であるか否かを判断する（ステップ S 5 0 0）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り開始コマンドを受信しているか、さらには、大当り開始コマンドを受信した後、大当り終了コマンドを受信しているかに基づいて大当り遊技状態中であるか否かを判断する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り開始コマンドを受信した後、大当り終了コマンドを受信していないと判断した場合に、大当り遊技状態であると判断する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り開始コマンドを受信していないと判断した場合、または大当り開始コマンドを受信した後、大当り終了コマンドを受信したと判断した場合には、大当り遊技状態でないと判断する。

【 0 1 7 6 】

その結果、大当り遊技状態中であると判断した場合（ステップ S 5 0 0 : Y E S）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、初期楽曲決定処理を実行する（ステップ S 5 0 1）。続いて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、最終楽曲決定処理を実行して（ステップ S 5 0 2）、大当り時楽曲選択処理を終了する。また、ステップ S 5 0 0 において、大当り遊技状態でないと判断した場合（ステップ S 5 0 0 : N O）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、そのまま大当り時楽曲選択処理を終了する。以下、大当り遊技状態中に実行される初期楽曲決定処理及び最終楽曲決定処理の手順について説明する。

【 0 1 7 7 】

まず、初期楽曲決定処理の手順について説明する。図 1 1 は、初期楽曲決定処理の手順を示すフローチャートである。図 1 1 に示すように、初期楽曲決定処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、大当り遊技状態中における現在のラウンドが 1 R ~ 2 R のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S 6 0 0）。その結果、現在のラウンドが 1 R ~ 2 R でないと判断した場合（ステップ S 6 0 0 : N O）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 6 1 1 に進む処理を実行する。

【 0 1 7 8 】

また、現在のラウンドが 1 R ~ 2 R であると判断した場合（ステップ S 6 0 0 : Y E S）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、初期楽曲決定フラグがセットされているか否かを判断する（ステップ S 6 0 1）。初期楽曲決定フラグがセットされていると判断した場合（ステップ S 6 0 1 : Y E S）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 6 1 1 に進む処理を実行する。

【 0 1 7 9 】

また、ステップ S 6 0 1 において初期楽曲決定フラグがセットされていないと判断した場合（ステップ S 6 0 1 : N O）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、映像及び演奏が再生中であ

10

20

30

40

50

るか否かを判断する（ステップS602）。この判断では、演出制御用CPU120は、図16（A）に示す楽曲選択画面における映像領域190に映像が表示されるとともに、演奏が出力される態様での再生中であるか否かを判断する。その結果、映像及び演奏が再生中でないと判断した場合（ステップS602：NO）、演出制御用CPU120は、解放楽曲を選択する際に最初に指定された楽曲（イニシャル楽曲、以下「選択開始楽曲」という）を決定するために、選択開始楽曲決定処理を行う（ステップS603）。選択開始楽曲決定処理では、初期楽曲を決定するにあたって、選択開始楽曲を決定する処理を実行する。選択開始楽曲は、この初期楽曲決定処理が実行されている大当り遊技状態中に新たに解放された解放楽曲（以下「新規解放楽曲」という）がある場合には、新規解放楽曲の中から決定される。また、新規解放楽曲がない場合には、前回の大当り遊技状態における選択開始楽曲と同一の選択開始楽曲とする。あるいは、前回の大当り遊技状態が終了する際に出力されていた楽曲を選択開始楽曲としてもよい。なお、初当り時の選択開始楽曲は、常に「楽曲A1」であるが、他の楽曲であるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0180】

選択開始楽曲の決定にあたり、大当り遊技状態が実行される際に特定のリーチ演出が実行されて大当り遊技状態となったか否かによって新規解放楽曲が異なる。ここで、リーチ演出の種類と新規解放楽曲について説明する。この実施の形態に係るパチンコ遊技機1では、図12に示すように、変動パターンPA2-3、PA3-3のスーパーBのリーチ演出として、「A2リーチ」「A3リーチ」「B1リーチ」「B2リーチ」「C2リーチ」「E1リーチ」「WAリーチ」の7種類のリーチ演出が設けられている。これらのリーチ演出のうち、「WAリーチ」は、変動パターンPA2-3のスーパーリーチBのリーチ演出として設けられておらず、変動パターンPA3-3のスーパーリーチBのリーチ演出としてのみ設けられている。このため、「WAリーチ」はいわゆる大当り確定リーチであり、「WAリーチ」のリーチ演出が実行されたときには、大当り遊技状態が実行される。

【0181】

また、図13に示すように、1連荘目の大当り（初当り）のときには、「楽曲A1」「楽曲A2」「楽曲A3」「楽曲A4」「楽曲A5」「楽曲A6」「楽曲A7」が新規解放楽曲となる。また、2連荘目には「楽曲B1」「楽曲B2」「楽曲B3」が新規解放楽曲となり、3連荘目には、「楽曲C1」「楽曲C2」が新規解放楽曲となる。また、4連荘目には「楽曲D1」「楽曲D2」が新規解放楽曲となり、5連荘目には、「楽曲E1」「楽曲WA」が新規解放楽曲となる。また、解放楽曲とリーチ演出との関係において、「A2リーチ」と「楽曲A2」、「A3リーチ」と「楽曲A3」に、「B1リーチ」と「楽曲B1」、「B2リーチ」と「楽曲B2」、「C2リーチ」と「楽曲C2」、「E1リーチ」と「楽曲E1」、「WAリーチ」と「楽曲WA」、がそれぞれ対応した関係となる。なお、「A2リーチ」「A3リーチ」「B1リーチ」「B2リーチ」「C2リーチ」「E1リーチ」「WAリーチ」としては、それぞれ「楽曲A2」「楽曲A3」「楽曲B1」「楽曲B2」「楽曲C2」「楽曲E1」「楽曲WA」を用いたリーチ演出が実行される。

【0182】

そして、図12に示すリーチ演出に対応する楽曲及び図13に示す連荘回数に応じた楽曲が新規解放楽曲となる。例えば、初当り時には、「楽曲A1」「楽曲A2」「楽曲A3」「楽曲A4」「楽曲A5」「楽曲A6」「楽曲A7」が新規解放楽曲となるが、この初当りが「C2リーチ」が実行されている場合には、「楽曲C2」も新規解放楽曲となる。

【0183】

また、大当り遊技状態が実行されたとき、画像表示装置5には、図16（A）に示す楽曲選択画面が表示される。画像表示装置5に表示される楽曲選択画面の選択画像表示領域180には、解放楽曲に応じた選択画像が含まれる。図16（A）に示す例では、解放可能とされたすべての楽曲「楽曲A1」「楽曲A2」「楽曲A3」「楽曲A4」「楽曲A5」「楽曲A6」「楽曲A7」「楽曲B1」「楽曲B2」「楽曲B3」「楽曲C1」「楽曲C2」「楽曲D1」「楽曲D2」「楽曲E1」「楽曲WA」に対応する選択画像が表示されている。

【 0 1 8 4 】

また、選択画像表示領域 180 に表示される選択画像は、解放楽曲に対応する選択画像のみであり、解放されていない楽曲に対する選択画像としては、「??」の文字が表示された画像が表示される。例えば、初当り時において、「楽曲 A 1」「楽曲 A 2」「楽曲 A 3」「楽曲 A 4」「楽曲 A 5」「楽曲 A 6」「楽曲 A 7」が解放楽曲となっている場合には、図 16 (B) に示すように、選択画像表示領域 180 には、「楽曲 A 1」「楽曲 A 2」「楽曲 A 3」「楽曲 A 4」「楽曲 A 5」「楽曲 A 6」「楽曲 A 7」に対応する選択画像が表示される。また、2 連荘目となって「楽曲 B 1」「楽曲 B 2」「楽曲 B 3」が追加して解放された場合、図 16 (C) に示すように、選択画像表示領域 180 には、「楽曲 B 1」「楽曲 B 2」「楽曲 B 3」に対応する選択画像も合わせて表示される。そして、5 連荘目となり、すべての楽曲が解放された場合には、図 16 (D) に示すように、全ての楽曲に対応する選択画像が表示される。

10

【 0 1 8 5 】

また、初当り時に「C 2 リーチ」が実行されている場合には、「楽曲 C 2」も新規解放楽曲となるので、図 17 に示すように、選択画像表示領域 180 に表示される選択画像は、「楽曲 A 1」「楽曲 A 2」「楽曲 A 3」「楽曲 A 4」「楽曲 A 5」「楽曲 A 6」「楽曲 A 7」に対応する選択画像に加えて、「楽曲 C 2」に対応する選択画像も含まれる。なお、実施の形態では、新規解放楽曲とすでに解放されている楽曲の選択画像は同様に表示されているが、例えば、新規解放楽曲の選択画像に「New」のマークを付することにより、新規解放楽曲である旨を遊技者に報知するようにしてもよい。この場合、遊技者は、新規解放楽曲を認識しやすくなるので、選択の動機づけとなり、遊技興趣の向上を図ることができる。

20

【 0 1 8 6 】

選択開始楽曲決定処理 (ステップ S 6 0 3) では、演出制御用 CPU 120 は、この新規解放楽曲のうち、番号が最も若い番号の楽曲を選択開始楽曲とする。例えば、2 連荘目の選択開始楽曲は、初当りの大当りが「B 1 リーチ」を経たものでない場合には、「楽曲 B 1」となる。また、初当りの大当りが「B 1 リーチ」を経たものである場合には、初当りの大当り時の新規解放楽曲に「楽曲 B 1」が含まれているので、2 連荘目には、「楽曲 B 1」は新規解放楽曲とはならない。このため、「楽曲 B 1」の次に番号が若い「楽曲 B 2」が選択開始楽曲となる。また、5 連荘目において、4 連荘までの大当りとして、「E 1 リーチ」及び「W A リーチ」を経た大当りの両方がある場合には、5 連荘目の新規解放楽曲は、4 連荘目の新規解放楽曲と同一の楽曲となる。図 16 (A) に示す画像表示装置 5 における選択画像表示領域 180 に表示される選択画像のうち、選択開始楽曲に対応する選択画像は、カーソル 170 に囲まれて表示される。例えば、図 16 (A) に示す例では、選択画像表示領域 180 に表示された「楽曲 A 1」に対応する選択画像がカーソル 170 に囲まれて表示されている。なお、選択開始楽曲は新規解放楽曲以外のすでに解放されている解放楽曲としてもよい。また、連荘中における過去の大当り遊技状態において、遊技者が楽曲を選択している場合には、遊技者が選択した楽曲を選択開始楽曲としてもよい。また、今回の大当り遊技状態よりも以前の大当り遊技状態において、遊技者が複数の楽曲を選択している場合には、遊技者が最後に選択した楽曲を選択開始楽曲としてもよいし、遊技者が最も多く選択した楽曲を選択開始楽曲としてもよい。また、今回の大当り遊技状態よりも以前の大当り遊技状態の判断する際に、連荘中における大当り遊技状態のみを対象としてもよいし、当日における大当り遊技状態を対象としてもよい。あるいは、所定のリセット操作を行うまでの間の大当り遊技状態を対象としてもよい。

30

40

【 0 1 8 7 】

こうして、選択開始楽曲決定処理を実行したら、演出制御用 CPU 120 は、決定した選択開始楽曲の映像を画像表示装置 5 に表示して再生するとともに、選択開始楽曲の演奏を出力して再生する (ステップ S 6 0 4)。また、ステップ S 6 0 2 において、映像及び演奏が再生中であると判断した場合 (ステップ S 6 0 2 : YES)、演出制御用 CPU 120 は、そのままステップ S 6 0 5 に進む処理を実行する。

50

【0188】

続いて、演出制御用CPU120は、楽曲変更期間であるか否かを判断する（ステップS605）。楽曲変更期間とは、遊技者が楽曲を選択可能とされる期間であり、楽曲変更期間の長さは、適宜の時間として設定することができるが、例えば、5秒～15秒の間のいずれかの時間とすればよい。また、楽曲変更期間は、1R～2Rが終了するまでには終了する期間としてもよい。このため、楽曲変更期間の長さは、例えば、各ラウンドにおける大入賞口への遊技球の最大入賞球数を打ち出す時間を基準として、楽曲変更期間を決定してもよい。例えば、（1Rと2Rにおける大入賞口への遊技球の最大入賞球数）×（遊技球を1個発射するために要する時間）+（1Rと2Rのインターバル時間）としてもよいし、この時間からある程度時間、例えば5秒を引いた時間としてもよい。

10

【0189】

ステップS605において、楽曲変更期間であると判断した場合（ステップS605：YES）、演出制御用CPU120は、選択操作があるか否かを判断する（ステップS606）。選択操作は、例えば、楽曲変更期間内に実行される遊技者によるスティックコントローラ31Aの操作である。例えば、図16（A）に示すように、「楽曲A1」の選択画像をカーソル170が囲んでいた状態からスティックコントローラ31Aを前方向に傾倒操作することにより、カーソル170が囲む選択画像は、「楽曲A1」の選択画像から「楽曲A2」の選択画像に移動する。また、スティックコントローラ31Aを後方向に傾倒操作することにより、カーソル170が囲む選択画像は、「楽曲A1」の選択画像から「楽曲WA」の選択画像に移動する。また、スティックコントローラ31Aを右または左に傾倒させることにより、カーソル170が囲む選択画像は、「楽曲A1」の選択画像から「楽曲B2」の選択画像に移動する。スティックコントローラ31Aが操作されると、コントローラセンサユニット35Aがスティックコントローラ31Aの操作を検出して演出制御用CPU120に送信することで、演出制御用CPU120では、スティックコントローラ31Aの操作に基づくカーソル170の移動を実行する。

20

【0190】

ステップS606において、選択操作があると判断した場合（ステップS606：YES）、演出制御用CPU120は、選択操作に応じてカーソル170を移動させるとともに、カーソル170で囲まれる選択画像に対応する楽曲の映像及び演奏を「サビ」から再生する（ステップS607）。このとき、カーソル170で囲まれる選択画像に対応する楽曲の映像は、映像領域190に表示される。「サビ」とは、例えば楽曲中における聞かせどころとなる部分である。なお、ここで出力する部分としては、サビ以外の部分、例えば、その楽曲の盛り上がる部分であるがサビ部分とは異なる楽曲の主要部等であってもよい。また、ステップS605において、楽曲変更期間でないと判断した場合（ステップS605：NO）、ステップS606において、選択操作がないと判断した場合（ステップS606：NO）、演出制御用CPU120は、そのままステップS611に進む処理を実行する。

30

【0191】

ステップS606の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、決定操作があるか否かを判断する（ステップS608）。決定操作は、例えば、楽曲変更期間内に実行される遊技者によるプッシュボタン31Bの操作である。例えば、図16（A）に示すように、「楽曲A1」を表示する画面をカーソル170が囲んでいた状態からプッシュボタン31Bを押圧操作されると、プッシュセンサ35Bがプッシュボタン31Bの操作を検出して演出制御用CPU120に送信することで、演出制御用CPU120では、プッシュボタン31Bの操作に基づいて、選択された楽曲を決定する。

40

【0192】

その結果、決定操作がないと判断した場合（ステップS608：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS611に進む処理を実行する。決定操作があると判断した場合（ステップS608：YES）、演出制御用CPU120は、決定された楽曲を初期楽曲として、初期楽曲の映像及び演奏を最初から再生する（ステップS609）。このとき、

50

楽曲の映像は、図 18 (g) に示すように、拡大された映像領域 190 に表示される。その後、演出制御用 CPU 120 は、初期楽曲決定フラグをセットする (ステップ S 6 1 0)。続いて、演出制御用 CPU 120 は、記憶領域に各種のデータを記憶する (S 6 1 1)。なお、楽曲変更期間中に決定操作が行われなかった場合には、選択開始楽曲が初期楽曲として決定される。

【0193】

その後、演出制御用 CPU 120 は、2R が終了したか否かを判断する (ステップ S 6 1 2)。その結果、2R が終了したと判断した場合 (ステップ S 6 1 2 : YES)、演出制御用 CPU 120 は、初期楽曲決定フラグをクリアして (ステップ S 6 1 3)、初期楽曲決定処理を終了する。また、2R が終了していないと判断した場合 (ステップ S 6 1 2 : NO)、演出制御用 CPU 120 は、そのまま初期楽曲決定処理を終了する。

10

【0194】

次に、最終楽曲決定処理の手順について説明する。図 14 は、最終楽曲決定処理の手順を示すフローチャートである、図 14 に示すように、最終楽曲決定処理では、まず、大当り遊技状態中における現在のラウンドが 1R ~ 2R のいずれかであるか否かを判定する (ステップ S 6 3 0)。その結果、現在のラウンドが 1R ~ 2R であると判断した場合 (ステップ S 6 3 0 : YES)、演出制御用 CPU 120 は、そのまま最終楽曲決定処理を終了する。

【0195】

また、現在のラウンドが 1R ~ 2R でないと判断した場合 (ステップ S 6 3 0 : NO)、演出制御用 CPU 120 は、最終楽曲決定フラグがセットされているか否かを判断する (ステップ S 6 3 1)。その結果、最終楽曲決定フラグがセットされていると判断した場合 (ステップ S 6 3 1 : YES)、演出制御用 CPU 120 は、そのままステップ S 6 4 6 に進む処理を実行する。

20

【0196】

また、最終楽曲決定フラグがセットされていないと判断した場合 (ステップ S 6 3 1 : NO)、演出制御用 CPU 120 は、楽曲変更画面を表示する (ステップ S 6 3 2)。楽曲変更画面では、例えば、図 18 (d) に示すように、スティックコントローラ 31A を模した選択操作画像 176 を画像表示装置 5 に表示する。選択操作画像 176 を表示することにより、遊技者に楽曲の変更が可能であることが遊技者に報知される。続いて、演出制御用 CPU 120 は、画面変更フラグがセットされているか否かを判断する (ステップ S 6 3 3)。その結果、画面変更フラグがセットされていないと判断した場合 (ステップ S 6 3 3 : NO)、演出制御用 CPU 120 は、変更操作があったか否かを判断する (ステップ S 6 3 4)。ここでの変更操作としては、例えば、遊技者によるスティックコントローラ 31A の操作である。

30

【0197】

その結果、変更操作がなかったと判断した場合 (ステップ S 6 3 4 : NO)、演出制御用 CPU 120 は、映像及び演奏をそのまま再生し (ステップ S 6 3 5)、ステップ S 6 4 6 に進む処理を実行する。また、変更操作があったと判断した場合 (ステップ S 6 3 4 : YES)、演出制御用 CPU 120 は、画面変更フラグをセットする (ステップ S 6 3 6)。続いて、図 16 (A) に示す楽曲選択画面を画像表示装置 5 に表示するとともに、楽曲選択画面の初期楽曲に対応する選択画像を「戻る」にする (ステップ S 6 3 7)。具体的には、図 16 (A) に示す選択画像表示領域 180 における初期楽曲に対応する選択画像を、静止画像から、「戻る」の文字を表した画像に変更して表示する。また、ステップ S 6 3 3 において、画面変更フラグがセットされていると判断した場合 (ステップ S 6 3 3 : YES)、演出制御用 CPU 120 は、そのままステップ S 6 3 8 に進む処理を実行する。

40

【0198】

続いて、演出制御用 CPU 120 は、楽曲変更期間であるか否かを判断する (ステップ S 6 3 8)。その結果、楽曲変更期間であると判断した場合 (ステップ S 6 3 8 : YES

50

）、演出制御用CPU120は、選択操作があるか否かを判断する（ステップS639）。ここで、選択操作がある場合（ステップS639：YES）、演出制御用CPU120は、選択操作に応じてカーソル170を移動させるとともに、カーソル170で囲まれる選択画像に対応する楽曲の映像及び演奏を「サビ」から再生する（ステップS640）。また、ステップS638において楽曲変更期間でないと判断した場合（ステップS638：NO）、またはステップS639において選択操作がないと判断した場合（ステップS639：NO）、演出制御用CPU120は、そのままステップS646に進む処理を実行する。なお、楽曲変更期間中に決定操作が行われなかった場合には、カーソル170に囲まれた選択画像に対応した楽曲が最終楽曲として決定される。

【0199】

ステップS640の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、決定操作があるか否かを判断する（ステップS641）。その結果、決定操作がないと判断した場合（ステップS641：NO）、演出制御用CPU120は、そのままステップS646に進む処理を実行する。また、決定操作があると判断した場合（ステップS641：YES）、演出制御用CPU120は、決定操作によって決定された楽曲が初期楽曲であるか否かを判断する（ステップS642）。ここで、決定操作によって決定された楽曲が初期楽曲であると判断した場合（ステップS642：YES）、演出制御用CPU120は、初期楽曲が最終楽曲として、初期楽曲の映像を続きから再生するとともに、演奏をそのまま再生する（ステップS643）。また、決定操作によって決定された楽曲が初期楽曲でなく、初期楽曲から変更した楽曲であると判断した場合（ステップS642：NO）、演出制御用CPU120は、変更した楽曲を最終楽曲として、変更した楽曲の映像を最初から再生するとともに、演奏を最初から再生する（ステップS644）。

【0200】

その後、演出制御用CPU120は、初期楽曲決定フラグをセットし（ステップS645）、続いて記憶領域に各種のデータを記憶する（ステップS646）。続いて、演出制御用CPU120は、最終Rが終了したか否かを判断する（ステップS647）。その結果、最終Rが終了したと判断した場合（ステップS647：YES）、演出制御用CPU120は、初期楽曲決定フラグをクリアして（ステップS648）、最終楽曲決定処理を終了する。また、最終Rが終了していないと判断した場合（ステップS647：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま最終楽曲決定処理を終了する。

【0201】

続いて、ステップS151における連荘回数計数処理について説明する。図15は、連荘回数計数処理の手順の一例を示すフローチャートである。図15に示すように、連荘回数計数処理では、演出制御用CPU120は、まず、当り開始指定コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップS650）。その結果、当り開始指定コマンドを受信していると判断した場合（ステップS650：YES）、演出制御用CPU120は、連荘回数カウンタをインクリメント（+1）する（ステップS651）。また、当り開始指定コマンドを受信していないと判断した場合（ステップS650：NO）、演出制御用CPU120は、そのままステップS652に進む処理を実行する。

【0202】

続いて、演出制御用CPU120は、時短状態指定コマンドを受信した後、最初に通常状態指定コマンドを受信したか否かを判断する（ステップS652）。その結果、時短状態指定コマンドを受信した後、最初に通常状態指定コマンドを受信したと判断した場合（ステップS652：YES）、演出制御用CPU120は、連荘回数カウンタをクリア（=0）して（ステップS653）連荘回数計数処理を終了する。また、時短状態指定コマンドを受信した後、最初に通常状態指定コマンドを受信していないと判断した場合（ステップS652：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま連荘回数計数処理を終了する。

【0203】

次に、大当り遊技状態中に実行される演出について説明する。図18は、大当り遊技状

10

20

30

40

50

態中に実行される演出を示す演出図面である。図 18 により、大当り遊技状態中の演出について説明する。図 18 (a) に示すように、大当り開始時には、楽曲選択画面が表示される。この大当り開始時の楽曲選択画面は、遊技者の操作に関わらず表示される。画像表示装置 5 の表示画面における左側の選択画像表示領域 180 には、解放楽曲に対応する選択画像が表示される。解放楽曲に対応する選択画像は、縦に 2 列で表示される。また、「楽曲 A 1」に対応する選択画像には、その周囲を縁どりしたカーソル 170 が表示され、当該選択画像に対応する楽曲である「楽曲 A 1」が選択されていることが示されている。

【0204】

選択画像表示領域 180 の右側には、映像領域 190 が表示される。映像領域 190 には、選択画像表示領域 180 に表示される各選択画像に対応する楽曲の映像が流れる。大当りの開始時には、「楽曲 A 1」が選択されている状態で、映像領域 190 に楽曲 A 1 に対応する映像が特定部（たとえば、楽曲の聞かせどころであるサビ部分）から流れる。また、大当りの開始時には、最初に選択されている楽曲 A 1 に対応する楽曲がサビ部分から再生される。なお、楽曲に対応する映像や音は、楽曲の最初から再生されるようにしてもよい。

【0205】

また、画像表示装置 5 の画面の下部の左側には、スティックコントローラ 31 A を模した楽曲選択操作を促す選択操作画像 176 が表示される。また、画面の下部の中央には、プッシュボタン 31 B を模した楽曲決定操作を促す決定画像 177 が表示される。また、画面の下部の右側には、現在の大当りがいずれの図柄による大当りであるのかを示す「7」の画像が表示される。また、画面の上部左側には、現在のラウンド数、画面上部右側には、右側の領域を狙って遊技をすることを促す右打ち指示の画像が表示される。

【0206】

図 18 (a) の状態からスティックコントローラ 31 A が操作され「楽曲 B 1」に対応する選択画像が選択されたときの様子を図 18 (b) を用いて説明する。図 18 (a) の状態からスティックコントローラ 31 A が操作され「楽曲 B 1」に対応する選択画像が選択されると、「楽曲 B 1」に対応する選択画像がカーソル 170 によって囲まれた状態で表示される。また、映像領域 190 に「楽曲 B 1」に対応する映像がサビ部分から流れとともに、「楽曲 B 1」に対応する楽曲がサビ部分から再生される。

【0207】

図 18 (b) の状態から、「楽曲 A 1」に決定された場合を図 18 (c) により説明する。大当り開始時の楽曲選択において、「楽曲 A 1」に決定された場合には、大当り開始時の楽曲決定画面として画面中央に移動した映像領域 190 において、「楽曲 A 1」に対応する映像が最初から再生される。また、「楽曲 A 1」の演奏が最初から再生される。決定操作により、選択操作画像 176 および決定画像 177 の表示は消去される。ここで、大当り開始時の楽曲選択操作は、1 ラウンド開始から 2 ラウンドの終了時までの期間行なうことができる。2 ラウンド終了時まで選択操作も決定操作もされなければ、初期設定されている「楽曲 A 1」に対応する映像や演奏が 2 ラウンド終了時から流れることとなる。また、選択操作のみ実行され、決定操作が実行されていない状態で 2 ラウンドが終了した場合には、選択操作で選択されている選択画像に対応する楽曲の映像および演奏が出力される。

【0208】

図 18 (c) の状態から、3 ラウンド開始時には図 18 (d) に示すように、画面中央の映像領域 190 に「楽曲 A 1」に対応する映像が続けて流されるとともに「楽曲 A 1」の演奏が出力される。また、3 ラウンドの開始時には、画面の下部に選択操作画像 176 が再び表示される。そして、遊技者がスティックコントローラ 31 A を操作することにより、図 18 (e) に示すように、楽曲選択画面が再び表示される。このように、2 回目の楽曲選択画面は遊技者の操作に基づいて表示される。なお、初期楽曲を選択する 1 回目の楽曲選択画面は、操作の有効期間が 1 ラウンド開始時から 2 ラウンド終了時まで設定されており、最終楽曲を選択する 2 回目の楽曲選択画面は、操作の有効期間が 3 ラウンド開

10

20

30

40

50

始時から最終ラウンド（例えば１６ラウンド）までに設定されている。なお、これらの期間はどのように設定されてもよく、選択可能期間が３回以上あってもよく、いずれかのラウンド中は選択操作ができないように設定されていてもよい。

【０２０９】

図１８（ｅ）の楽曲選択画面では、図１８（ａ）の大当り開始時の楽曲選択画面と比較して、「楽曲Ａ１」に対応する選択画像は、静止画像から「戻る」の文字へと変更されている。また、「楽曲Ａ１」に対応し、「戻る」の文字が表示されている選択画像がカーソル１７０によって囲まれて表示される。また、図１８（ｄ）の状態からは、「楽曲Ａ１」に対応する映像と演奏がそのまま続けて流れている。また、決定画像１７７が新たに表示されている。このような状態から、スティックコントローラ３１Ａが操作され「楽曲Ｂ１」の選択画像が選択されると、図１８（ｆ）に示すように、「楽曲Ｂ１」の選択画像がカーソル１７０で囲まれて表示される。また、映像領域１９０には、「楽曲Ｂ１」に対応する映像がサビ部分から流れる。ただし、このような選択操作があった場合であっても「楽曲Ａ１」の音が引き続き出力される。

10

【０２１０】

図１８（ｆ）の状態から、「楽曲Ａ１」が選択された場合には、図１８（ｇ）のようになる。図１８（ｇ）では、図１８（ｆ）において「戻る」で示す選択画像に対応する「楽曲Ａ１」が選択されたため、映像領域１９０において「楽曲Ａ１」に対応する映像が続きから再生される。また、「楽曲Ａ１」の演奏がそのまま続けて流される。それに対し、図１８（ｆ）の状態から、「楽曲Ｂ１」が選択された場合には、図１８（ｈ）のようになる。図１８（ｈ）では、図１８（ｆ）において「楽曲Ｂ１」で示す選択画像に対応する「楽曲Ｂ１」が選択されたため、映像領域１９０において「楽曲Ｂ１」に対応する映像が最初から再生される。また、「楽曲Ｂ１」の演奏が最初から再生される。

20

【０２１１】

図１８（ａ）に示すように、大当りの開始時には、複数種類の楽曲に対応する選択画像が表示される。そして、遊技者は、図１８（ｂ）に示すように、選択操作により選択される選択画像を変更することができる。また、選択操作により、選択された選択画像に対応した楽曲の出力や映像の出力が行なわれる。そして、図１８（ｅ）に示すように、「楽曲Ａ１」に対応する項目が実行されている状態であっても「楽曲Ａ１」に対応する選択画像に「戻る」の文字を表示可能である。このような状況において、図１８（ｇ）に示すように、「楽曲Ａ１」に対応する選択画像が再度選択された場合には「楽曲Ａ１」の演奏がそのまま続けて流される。また、図１８（ｈ）に示すように、「楽曲Ａ１」とは異なる「楽曲Ｂ１」に対応する選択画像が選択された場合には「楽曲Ｂ１」を最初から再生する。

30

【０２１２】

以上説明したように、上記実施の形態のパチンコ遊技機１によれば、例えば、大当り遊技状態中に再生される楽曲を遊技者が選択可能である。このため、大当り遊技状態中に遊技者が好みの楽曲を再生させることができるので、遊技興趣の向上を図ることができる。また、大当り遊技状態中に解放されて選択可能となる楽曲は、所定条件、例えば連荘数が増加した場合に増加する。例えば、２連荘目では、「楽曲Ｂ１」「楽曲Ｂ２」「楽曲Ｂ３」が解放されて選択可能となり、３連荘目では「楽曲Ｃ１」「楽曲Ｃ２」が解放されて選択可能となる。このため、遊技者の選択の幅を広げることができるので、遊技興趣の向上を図ることができる。さらに、大当り遊技状態中に選択可能となる楽曲は、連荘数の増加以外の特定条件、例えば、所定のリーチ演出を経た大当りであることにより、当該リーチ演出に対応する楽曲が選択可能となる。例えば、２連荘目の大当りの際に「Ｃ２リーチ」が実行されていた場合、２連荘目の大当りにおいて、「楽曲Ｂ１」「楽曲Ｂ２」「楽曲Ｂ３」に加えて「楽曲Ｃ２」も選択可能となる。このため、選択可能となる楽曲が増加する条件が複数種類あるため、さらに遊技興趣の向上を図ることができる。

40

【０２１３】

なお、上記実施の形態において、遊技者が選択可能となる「項目」は楽曲であり、楽曲に応じた映像や演奏（音）を選択できるが、項目は、他の態様であってもよい。例えば、

50

項目は、楽曲における映像であったり演奏であったりしてもよい。また、項目は、楽曲を離れて、例えば、ムービーであったり、キャラクタであったり、カスタマイズ態様であったりしてもよい。

【0214】

また、上記実施の形態では、項目の選択は大当り遊技状態中に行うことができるが、他の時期に実行可能としてもよい。例えば、客待ちデモ画面表示中に実行可能としてもよいし、客待ちデモ画面等に含まれるメニュー画面により、モード選択やキャラクタ選択、演出カスタマイズ選択を行う際に実行可能としてもよい。モード選択における項目、例えば、演出頻度や演出パターンが異なる複数のモードなどとしてもよい。キャラクタ演出における項目は、例えば、携帯連動（移動端末機器連動）によって得られるキャラクタが含まれるようにしてもよい。演出カスタマイズ選択では、演出頻度の詳細な選択が項目となるようにしてもよい。

10

【0215】

また、特定条件としては、特定のリーチ演出が実行されることではなく、他の条件であるようにしてもよい。例えば、先読み判定結果に基づいて決定される先読み演出のうちの特定の先読演出であったり、当該変動開始の大当り決定に基づく他の予告（例えば、擬似連予告の種類や複数のリーチ演出に共通する単なる予告など）であってもよい。

【0216】

また、上記実施の形態のパチンコ遊技機1では、連荘数が増加することによって大当り中に解放されて選択可能となる楽曲の数が増加するとともに、特定のリーチ演出が実行されることによって大当り中に解放されて選択可能となる楽曲の数が増加する。このため、楽曲が解放される機会が多様化するので、遊技興趣の向上を図ることができる。また、特定のリーチ演出が実行されることによって、特定のリーチ演出に対応する楽曲が解放されるので、大当り遊技状態に制御される前に実行された演出に関連性がある楽曲が解放されることになる。したがって、遊技興趣の向上を図ることができる。

20

【0217】

また、第2示唆演出である特定のリーチ演出は、ノーマルのリーチ演出等の第1示唆演出を含めたリーチ演出の中で大当り遊技状態に制御される期待度が高いリーチ演出である。このため、特定のリーチ演出が実行された後に特定のリーチ演出に対応する楽曲が解放されることにより、大当りしたときのリーチ演出と関連性のある楽曲を選択可能となるので、遊技興趣の向上を図ることができる。なお、第2示唆演出である特定のリーチ演出は、第1の示唆演出であるノーマルのリーチ演出からは独立して実行される演出であってもよいし、ノーマルのリーチ演出の後に実行されるリーチ演出、いわばノーマルのリーチ演出から発展して実行されるリーチ演出であってもよい。特定のリーチ演出がノーマルのリーチ演出が発展して実行される演出であることにより、遊技者は、ノーマルのリーチ演出が実行されている過程において、大当りへの期待はもちろん、特定のリーチ演出への発展も期待するので、遊技興趣の向上を図ることができる。

30

【0218】

また、特定のリーチ演出として、複数のリーチ演出、例えば「A2リーチ」「A3リーチ」「B1リーチ」「B2リーチ」「C2リーチ」「E1リーチ」「WAリーチ」が設けられ、これらのリーチ演出に対応する楽曲、例えば「楽曲A2」「楽曲A3」「楽曲B1」「楽曲B2」「楽曲C2」「楽曲E1」「楽曲WA」が設けられている。このため、特定のリーチ演出の種類によって解放される楽曲が異なるので、遊技興趣の向上を図ることができる。

40

【0219】

また、連荘が進行したときに解放される楽曲の数と特定のリーチ演出が実行されたことによって解放される楽曲の数は異なることがある。例えば、2連荘目の大当り時に「C2リーチ」が実行されて大当り遊技状態が実行された場合には、連荘回数が2となることで解放される楽曲の数は「3」であり、「C2リーチ」が実行されて大当り遊技状態が実行されたことで解放される楽曲の数が「1」である。このように、楽曲が解放される条件に

50

よって解放される楽曲の数が異なることにより、楽曲を解放させる条件としていずれの条件が成立したかについて遊技者に関心を持たせることができる。したがって、遊技興趣の向上を図ることができる。

【0220】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。

【0221】

(変形例1)

次に、パチンコ遊技機1において、大当り楽曲等の遊技中に再生する楽曲の選択制御の変形例を変形例3として説明する。この変形例においては、所定のメニュー画面表示時に遊技者の操作(動作)に応じて、遊技時に再生する楽曲を選択可能とする楽曲選択制御処理を説明する。楽曲選択制御処理は、演出制御用CPU120により実行される。

【0222】

[メニュー画面の構成]

メニュー画面は、たとえば、客待ちデモ表示(客待ちデモンストレーション表示の略称)時、および、大当遊技状態の開始時等の特定のタイミングにおいて、画像表示装置5で、遊技者により選択可能な各種設定項目を選択肢形式(メニュー形式)の画像で提示する表示画面である。客待ちデモ表示は、遊技が所定期間実行されていない状態(客待ち状態)において、画像表示装置5において、所定の画像を遊技中に表示する画像以外のデモンストレーション表示として表示することをいう。メニュー画面は、メインメニュー画面とサブメニュー画面とを含む。メインメニュー画面は、主な設定項目を一覧形式で表示可能な上層メニュー画像を表示する画面である。サブメニュー画面は、メインメニュー画面で表示された設定項目のうちのいずれかが選択決定されたことに応じて、選択決定された設定項目の詳細事項を表示する画面である。

【0223】

メニュー画面におけるメインメニュー画面においては、複数種類の設定項目のそれぞれに対応したアイコン画像(以下、アイコンと呼ぶ)が上下方向に並んで表示される。複数種類の設定項目には、遊技時に再生する楽曲を設定するための楽曲選択設定が含まれる。メインメニュー画面において、楽曲選択設定に対応するアイコン画像としては、楽曲に関する情報を特定可能なアイコン画像である楽曲画像が表示される。

【0224】

メインメニュー画面上では、複数種類の設定項目のうち、1つの選択可能な設定項目に対応するアイコンがハイライト表示(高輝度表示)される選択可能表示がされる。前後方向および左右方向に操作可能なスティックコントローラ31Aが前方向に傾倒操作されることに応じて、選択可能表示がされるアイコンが上方向に切替えられ、スティックコントローラ31Aが後方向に傾倒操作されることに応じて、選択可能表示がされるアイコンが下方向に切替えられる。プッシュボタン31Bが操作されると、表示画面が、メインメニュー画面から、選択可能表示がされているアイコンに対応する設定項目に対応するサブメニュー画面に切替えられる。

【0225】

[楽曲選択画面の構成]

図19は、サブメニュー画面として表示される楽曲選択画面を用いて楽曲が選択決定されるときに実行される楽曲選択制御の制御例を示す図である。

【0226】

図19(A)には、画像表示装置5に表示可能な楽曲選択画面表示例が示される。図19(B)には、楽曲選択画面における楽曲画像の巡回イメージが示される。図19(C)には、楽曲画像のスクロール速度設定データが示される。図19(D)には、楽曲画像のスクロールモード設定データが示される。図19(E)には、楽曲画像のスクロールモー

10

20

30

40

50

ド演出パターンデータが示される。

【0227】

メインメニュー画面上で、遊技者の操作に応じて楽曲選択設定が選択決定されると、画像表示装置5においてサブメニュー画面として図19(A)に示すような楽曲選択画面が表示される。楽曲選択画面においては、図19(B)に示すような複数種類(たとえば、6種類)の楽曲に対応する楽曲画像が、選択可能楽曲画像96または選択不可能楽曲画像97により表示可能である。複数種類の楽曲に対応する楽曲画像は、図中の矢印で示される巡回順番に従って、左方向または右方向にスクロール表示可能である。楽曲画像は、楽曲名等の楽曲に関する情報(以下、楽曲情報と呼ぶ)が示されたアイコン形状の画像である。楽曲画像のスクロール表示は、スティックコントローラ31Aが左方向または右方向に操作されることに対応して、図19(A)において矢印で示すように、左方向または右方向に楽曲画像が移動する態様で実行される。

10

【0228】

図19(B)に示すように、楽曲選択画面において表示される楽曲画像には、再生するための選択が可能となっている選択可能楽曲に対応する選択可能楽曲画像96と、再生するための選択が未だ不可能な選択不可能楽曲に対応する選択不可能楽曲画像97とが含まれる。選択可能楽曲画像96と、選択不可能楽曲画像97とは、次のような条件に基づいて区別して表示される。たとえば、パチンコ遊技機1の電源投入時には、所定の楽曲(たとえば、第1楽曲、第2楽曲)が選択可能楽曲として初期設定され、その他の楽曲(たとえば、第3楽曲~第14楽曲)が選択不可能楽曲として初期設定される。そして、特定の楽曲追加条件が成立するごとに、選択可能楽曲を追加して増加させる制御が演出制御用CPU120により実行される。これにより、選択不可能楽曲画像97は、楽曲追加条件が成立するごとに、選択可能楽曲画像96に変更可能である。

20

【0229】

特定の楽曲追加条件は、たとえば、1日の電源投入時から実行された特別図柄の変動表示回数の積算値(たとえば、演出制御用CPU120が変動表示回数を計数する)が予め定められた回数(たとえば、100回、200回、300回等)に達するごとに成立する。

【0230】

図19(A)に示すように、楽曲選択画面においては、選択可能楽曲画像96と、選択不可能楽曲画像97とを併せて表示可能である。これにより、楽曲を再生する演出に関する遊技者の興味を高めて遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0231】

選択可能楽曲画像96は、楽曲情報等の画像がカラー画像で示される表示態様のアイコン画像で表示される。一方、選択不可能楽曲画像97は、楽曲情報等の画像がグレイ画像(灰色等を用いたモノクロ画像)で示される表示態様のアイコン画像で表示される。図19(A)においては、カラー画像の選択可能楽曲画像96と、グレイ画像の選択不可能楽曲画像97とを区別するために、選択不可能楽曲画像97が斜線で示されている。このように、選択可能楽曲画像96と選択不可能楽曲画像97とが異なる表示態様で表示されることにより、複数種類の楽曲のうち、いずれの楽曲が選択可能(再生可能)かを視覚的に容易に区別可能である。

40

【0232】

図19(A)に示すように、楽曲選択画面の中央部においては、選択対象の楽曲画像が滞留表示(停止表示)可能な領域としての選択領域98が設けられている。楽曲選択画面では、選択領域98において、いずれかの選択可能楽曲画像96が画像の全部を表示する表示態様で滞留表示(停止表示)される。楽曲選択画面では、選択領域98において、選択不可能楽曲画像97が滞留表示(停止表示)されない。

【0233】

[楽曲選択画面でのスクロール表示態様]

スティックコントローラ31Aが左方向に1回傾倒操作されると、その操作に応じて、

50

楽曲画像が左方向にスクロール表示される。一方、スティックコントローラ 3 1 A が右方向に 1 回傾倒操作されると、その操作に応じて、楽曲画像が右方向にスクロール表示される。左方向および右方向のどちらの方向へのスクロール表示においても、1 回の操作に応じて、選択領域 9 8 において、スクロール表示前に表示されていた選択可能楽曲画像 9 6 が、楽曲画像の巡回順番に従って、スクロール表示後に新たな選択可能楽曲画像 9 6 に変更される。そのようなスクロール表示がされるときに、選択不可能楽曲画像 9 7 は、楽曲画像の巡回順番に従ってスクロール表示されるが、選択領域 9 8 上で一旦表示（一時的に留まるような表示）された後に、移動する表示がされる。

【0 2 3 4】

スティックコントローラ 3 1 A の操作に応じたスクロール表示は、以下に説明するように、スクロール方向の巡回順番における次の巡回順番の楽曲画像が、選択可能楽曲画像 9 6 であるときと、選択不可能楽曲画像 9 7 であるときとで異なるスクロール表示態様で実行される。

10

【0 2 3 5】

楽曲画像のそのスクロール表示において、操作前に選択領域 9 8 に滞留表示されていた選択可能楽曲画像 9 6 のスクロール表示方向への巡回順番における 1 つ次の巡回順番の楽曲画像が選択可能楽曲画像 9 6 であるときは、当該 1 つ次の巡回順番の選択可能楽曲画像 9 6 が、スクロール表示後に新たに選択領域 9 8 に滞留表示されることにより、選択領域 9 8 に滞留表示される選択可能楽曲画像 9 6 が変更される。

20

【0 2 3 6】

つまり、1 つ次の巡回順番の楽曲画像が選択可能楽曲画像 9 6 であるときは、スクロール表示後に、その選択可能楽曲画像 9 6 が新たに選択領域 9 8 に滞留表示される。具体例として、左方向にスクロール表示をする場合において、スクロール表示前において選択領域 9 8 に滞留表示されていた第 1 楽曲に対応する楽曲画像が選択可能楽曲画像 9 6 であり、図 1 9 (B) のように、第 1 楽曲の次の巡回順番の第 2 楽曲に対応する楽曲画像が選択可能楽曲画像 9 6 であるときには、スクロール表示後に、第 2 楽曲に対応する選択可能楽曲画像 9 6 が新たに選択領域 9 8 に滞留表示される。

【0 2 3 7】

一方、そのスクロール表示において、操作前に選択領域 9 8 に滞留表示されていた選択可能楽曲画像 9 6 のスクロール方向への巡回順番における 1 つ次の巡回順番の楽曲画像が選択不可能楽曲画像 9 7 であるときは、当該 1 つ次の巡回順番の選択不可能楽曲画像 9 7 を選択領域 9 8 において一旦表示（一時的に留まるような表示）した後に、遊技者の動作によらず、スクロール表示により、当該次の巡回順番の選択不可能楽曲画像 9 7 の次の順番以降に対応する選択可能楽曲画像 9 6 が、新たに選択領域 9 8 に滞留表示されることにより、選択領域 9 8 に滞留表示される選択可能楽曲画像 9 6 が変更される。

30

【0 2 3 8】

つまり、1 つ次の巡回順番の楽曲画像が選択不可能楽曲画像 9 7 であるときは、スクロール表示後に、その選択不可能楽曲画像 9 7 を含めそれ以降の巡回順番の選択不可能楽曲画像 9 7 が、選択領域 9 8 上で一旦滞留表示されつつ選択領域 9 8 上を通過する表示がされ、それ以降の巡回順番の選択可能楽曲画像 9 6 が、新たに選択領域 9 8 に滞留表示されることにより、選択領域 9 8 に滞留表示される選択可能楽曲画像 9 6 が変更される。具体例として、右方向にスクロール表示をする場合において、スクロール表示前において選択領域 9 8 に滞留表示されている第 1 楽曲に対応する楽曲画像が選択可能楽曲画像 9 6 であり、図 1 9 (B) のように、第 1 楽曲の次の巡回順番の第 1 4 楽曲、第 1 3 楽曲、・・・、第 4 楽曲のそれぞれに対応する楽曲画像が選択不可能楽曲画像 9 7 であり、その次の巡回順番の第 3 楽曲に対応する楽曲画像が選択可能楽曲画像 9 6 であるときには、スクロール表示において、第 1 4 楽曲、第 1 3 楽曲、・・・、第 4 楽曲のそれぞれに対応する選択不可能楽曲画像 9 7 が選択領域 9 8 上で一旦表示（一時的に留まるような表示）されつつ選択領域 9 8 上を通過する表示がされ、スクロール表示後に、第 3 楽曲に対応する選択可能楽曲画像 9 6 が新たに選択領域 9 8 に滞留表示される。

40

50

【 0 2 3 9 】

このように、楽曲選択画面においては、遊技者による1回の操作に応じたスクロール表示により、選択領域98において滞留表示する選択可能楽曲画像96を、当該次の順番に対応する前記選択可能画像に変更可能である。

【 0 2 4 0 】

図19(A)に示すように、楽曲選択画面における選択領域98の左右両側の領域においては、選択領域98で停止表示された選択可能楽曲画像96の1つ前の巡回順番の楽曲画像と、1つ後の巡回順番の楽曲画像とのそれぞれが画像の一部を表示する表示態様で停止表示される。これにより、選択可能楽曲画像96は、画像の全部を停止表示する場合と、画像の一部を停止表示する場合とがある。一方、選択不可能楽曲画像97は、画像の全部を停止表示する場合がなく、画像の一部を停止表示する場合がある。選択不可能楽曲画像97については、画像の一部を停止表示するため、選択不可能画像があることを認識可能になることにより遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 2 4 1 】

[楽曲選択画面でのスクロール表示設定]

楽曲選択画面でのスクロール表示は、図19(C)のスクロール速度設定データ、図19(D)のスクロールモード設定データ、および、図19(E)のスクロールモード演出パターンデータに基づいて、表示パターン(演出パターン)が設定されて実行される。

【 0 2 4 2 】

図19(C)には、楽曲選択画面でのスクロール表示を実行するときに、スクロール速度を設定するときに用いるスクロール速度設定データが示されている。図19(C)に示すように、楽曲選択画面でスクロール表示を実行するときに、スクロール速度は、次のように設定される。

20

【 0 2 4 3 】

図19(B)の第1楽曲画像と第2楽曲画像との間、および、第2楽曲画像と第3楽曲画像との間のような、選択可能楽曲画像96と選択可能楽曲画像96との相互間でのスクロール表示は、第1速度V1がスクロール速度として設定される。図19(B)の第13楽曲画像と第14楽曲画像との間のような、選択不可能楽曲画像97と選択不可能楽曲画像97との相互間でのスクロール表示は、第2速度V2がスクロール速度として設定される。図19(B)の第1楽曲画像と第14楽曲画像との間のような、選択可能楽曲画像96と選択不可能楽曲画像97との間でのスクロール表示は、第2速度V2がスクロール速度として設定される。図19(C)に示すように、第2速度V2は、第1速度V1よりも高速度である。

30

【 0 2 4 4 】

このように、楽曲選択画面でのスクロール表示については、スクロール速度が、選択可能楽曲画像相互間と、選択不可能楽曲画像相互間とで異なる。これにより、スクロール表示を用いた演出の演出パターンが変化に富むようになり、遊技の興趣を向上させることができる。スクロール表示の速度については、選択不可能楽曲画像相互間の第2速度V2の方が、選択可能楽曲画像相互間の第1速度V1よりも高速度である。これにより、選択不可能楽曲画像97が表示される期間を減少させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 2 4 5 】

図19(D)には、楽曲選択画面でのスクロール表示を実行するときに、スクロールモードを設定するときに用いるスクロールモード設定データが示されている。スクロールモードは、スクロール表示をするときの演出パターンのモードである。スクロールモードには、低速スクロールモードと、高速スクロールモードとがある。

【 0 2 4 6 】

図19(D)に示すように、選択領域98を基準位置として、スクロールの次巡回順番が選択可能楽曲画像96である場合は、低速スクロールモードが選択される。たとえば、選択領域98に選択可能楽曲画像96である第1楽曲画像が滞留表示されている状態から

50

左方向にスクロール表示する場合に、次巡回順番が選択可能楽曲画像 9 6 である第 2 楽曲画像であるときは、低速スクロールモードが選択される。一方、選択領域 9 8 を基準位置として、スクロールの次巡回順番が選択不可能楽曲画像 9 7 である場合は、高速スクロールモードが選択される。たとえば、選択領域 9 8 に選択可能楽曲画像 9 6 である第 1 楽曲画像が滞留表示されている状態から右方向にスクロール表示する場合に、次巡回順番が選択不可能楽曲画像 9 7 である第 1 4 楽曲画像であるときは、高速スクロールモードが選択される。

【 0 2 4 7 】

図 1 9 (E) には、スクロールモード別のスクロール表示の演出パターンデータが示されている。低速スクロールモードでは、第 1 速度 V 1 で楽曲画像を移動させ、次巡回順番の選択可能楽曲画像 9 6 を選択領域 9 8 に滞留表示させる演出パターンでスクロール表示が実行される。たとえば、選択領域 9 8 に選択可能楽曲画像 9 6 である第 1 楽曲画像が滞留表示されている状態から左方向にスクロール表示する場合に、低速スクロールモードにより、第 1 速度 V 1 で楽曲画像を移動させ、次巡回順番の選択可能楽曲画像 9 6 である第 2 楽曲画像を選択領域 9 8 に滞留表示させる演出パターンでスクロール表示が行なわれる。

【 0 2 4 8 】

高速スクロールモードでは、第 2 速度 V 2 で楽曲画像を移動させ、次巡回順番の選択不可能楽曲画像 9 7 を選択領域 9 8 に一旦表示（一時的に留まるような表示）させつつ通過させる飛ばし表示をし、最終的に、次巡回順番の選択不可能画像以降における次の順番の選択可能楽曲画像を選択領域に滞留表示させる演出パターンでスクロール表示が実行される。たとえば、選択領域 9 8 に選択可能楽曲画像 9 6 である第 1 楽曲画像が滞留表示されている状態から右方向にスクロール表示する場合に、高速スクロールモードにより、第 2 速度 V 2 で楽曲画像を移動させ、次巡回順番の選択不可能楽曲画像 9 7 である第 1 4 楽曲画像、第 1 3 楽曲画像、・・・、第 4 楽曲画像を選択領域に 9 8 に一旦表示させつつ通過させる飛ばし表示をし、最終的に、選択可能楽曲画像 9 6 である第 3 楽曲画像を選択領域に滞留表示させる演出パターンでスクロール表示が実行される。選択不可能楽曲画像 9 7 については、選択領域 9 8 において一旦表示されることにより、演出についての遊技者の興味が増すようにすることができる。また、選択不可能楽曲画像 9 7 に対応する楽曲を選択できないにも関わらず表示したままにしないので、当該楽曲を選択できると遊技者が勘違いしにようにすることができる。

【 0 2 4 9 】

図 1 9 (A) に示す楽曲画像を表示するためのデータ、図 1 9 (B) に示す楽曲画像の巡回順番に関するデータ、図 1 9 (C) に示すスクロール速度設定データ、図 1 9 (D) に示すスクロールモード設定データ、および、図 1 9 (E) に示すスクロールモード演出パターンデータのそれぞれは、演出制御用の R O M に記憶されており、楽曲選択画面においてスクロール表示が実行されるときに、スクロール表示の各種設定等に用いられる。

【 0 2 5 0 】

[楽曲選択処理]

図 2 0 は、演出制御用 C P U 1 2 0 により実行される楽曲選択処理の一例を示すフローチャートである。以下に説明する楽曲選択処理を実行することで、客待ちデモ表示（デモンストレーション表示の略称）時、および、大当り遊技状態の開始時等の特定のタイミングにおいて、遊技者の操作により、再生する楽曲が選択可能である。これにより、遊技中に再生する楽曲を遊技者の意思（好み）に応じて選択決定することができる。

【 0 2 5 1 】

客待ちデモ表示時に楽曲選択処理を実行する場合は、選択決定された楽曲が、演出図柄の変動表示中に再生される。大当り遊技状態の開始時に楽曲選択処理を実行する場合は、選択決定された楽曲が、たとえば、大当り遊技状態中に再生される。以下においては、大当り遊技状態の開始時に楽曲選択処理を実行する例を説明する。

【 0 2 5 2 】

前述したように、メインメニュー画面において、楽曲選択設定の項目（図示せず）が選択決定されてサブメニュー画面として、図19（A）に示す楽曲選択画面が表示された状態において、遊技者によるスティックコントローラ31Aの操作およびプッシュボタン31Bの操作に応じて、遊技中に再生する楽曲の選択決定が可能となる。

【0253】

具体的に、楽曲選択画面が表示された状態においては、遊技者がスティックコントローラ31Aを左方向または右方向に傾倒操作することに基づいて、表示される楽曲画像が左方向または右方向にスクロール表示されることにより、選択領域98に滞留表示される楽曲画像を切替える選択切替操作が可能である。また、プッシュボタン31Bを押圧操作することに応じて、遊技中に再生する楽曲を選択領域98に滞留表示されている楽曲画像に対応する楽曲に決定する決定操作が可能である。

10

【0254】

楽曲選択処理は、客待ちデモ表示時に実行される場合に、演出制御プロセス処理において、客待ちデモ表示の実行中の所定期間に亘り実行される。また、楽曲選択処理は、大当たり遊技状態の開始時に実行される場合に、演出制御プロセス処理において、客待ちデモ表示の実行中の所定期間に亘り実行される。なお、楽曲選択処理は、客待ちデモ表示時および大当たり遊技状態の開始時に限らず、確変状態の開始時、または、時短状態の開始時のような、その他のタイミングで実行してもよい。

【0255】

以下においては、楽曲選択処理を大当たり遊技状態の開始時に実行する例を説明する。

20

楽曲選択処理において、演出制御用CPU120は、まず、楽曲選択画面が表示されている状態であるか否かを確認するために、楽曲選択中フラグがセットされているか否かを判定する（S720）。楽曲選択中フラグとは、楽曲選択画面（図19（A））が表示されているか否かを判定するためのフラグであって、メインメニュー画面において楽曲選択設定の項目が選択決定されたときに、楽曲選択処理とは別に実行されるメインメニュー表示処理においてセットされ、後述するS730でクリアされる。たとえば、演出制御用CPU120は、楽曲選択中フラグがセットされていれば楽曲選択画面が表示されていると判定し、セットされていなければ楽曲選択画面が表示されていないと判定する。

【0256】

楽曲選択中フラグがセットされていない場合（S720；No）、演出制御用CPU120は、楽曲選択処理を終了する。一方、楽曲選択中フラグがセットされている場合（S720；Yes）、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31Aによる選択切替操作があったか否かを判定する（S721）。具体的に、S721では、センサからの検出信号に基づいて、選択切替操作の有無が判定される。

30

【0257】

選択切替操作がなかった場合（S721；No）、演出制御用CPU120は、後述するS727の処理を実行する。一方、選択切替操作があった場合（S721；Yes）、演出制御用CPU120は、選択切替操作に応じたスクロール表示（左方向スクロール表示または右方向スクロール表示）における楽曲画像の巡回順番の次順番が選択可能楽曲画像96であるか否かを判定する（S722）。

40

【0258】

たとえば、図19（A）に示すように選択領域98に滞留表示されている楽曲画像が第1楽曲画像であって、スティックコントローラ31Aが右方向に1回傾倒操作された場合は、左方向スクロール表示の巡回順番において第1楽曲画像の次の巡回順番の第2楽曲画像が選択可能楽曲画像96であるか否かを判定する。図19（B）に示すように、第2楽曲画像が選択可能楽曲画像96であるときは（S722；Yes）、後述するS725の処理を実行する。一方、図19（A）に示すように選択領域98に滞留表示されている楽曲画像が第1楽曲画像であって、スティックコントローラ31Aが右方向に1回傾倒操作された場合は、右方向スクロール表示の巡回順番において第1楽曲画像の次の巡回順番の第14楽曲画像が選択可能楽曲画像96であるか否かを判定する。図19（B）に示すよ

50

うに第14楽曲画像が選択不可能楽曲画像97であるときは(S722; No)、後述するS723の処理を実行する。

【0259】

S722において次順番が選択可能楽曲画像96ではないと判定された場合は、スクロール表示(左方向スクロール表示または右方向スクロール表示)における楽曲画像の巡回順番の次順番以降の最初の選択可能楽曲画像96を次回滞留表示画像として決定する(S723)。そして、S723で決定した次回滞留表示画像を選択領域98まで、選択切替操作がされた方向に移動させるスクロール表示を高速モードで実行する(S724)。

【0260】

たとえば、図19(A)に示すように選択領域98に滞留表示されている楽曲画像が第1楽曲画像であって、スティックコントローラ31Aが右方向に1回傾倒操作された場合は、左方向スクロール表示の巡回順番において図19(B)に示すように、第1楽曲画像の次の巡回順番の楽曲画像が、選択不可能楽曲画像97としての第14楽曲画像である。その場合には、第14楽曲画像の次の順番以降の最初の選択可能楽曲画像96が、第3楽曲画像であるから、第3楽曲画像を次回滞留表示画像に決定する(S723)。そして、第3楽曲画像を選択領域98まで、右方向に移動させるスクロール表示を高速モードで実行する(S724)。これにより、高速モードでの右方向スクロール表示が実行され、選択領域98において、第14楽曲画像、第13楽曲画像、・・・、第4楽曲画像の順でこれらの楽曲画像が一旦表示されつつ移動する飛ばし表示をした後、最終的に第3楽曲画像が滞留表示される。

【0261】

一方、S722において次順番が選択可能楽曲画像96であると判定された場合は、スクロール表示(左方向スクロール表示または右方向スクロール表示)における楽曲画像の巡回順番の次順番の楽曲画像を次回滞留表示画像に決定する(S725)。そして、S725で決定した次回滞留表示画像を選択領域98まで、選択切替操作がされた方向に移動させるスクロール表示を低速モードで実行する(S726)。

【0262】

たとえば、図19(A)に示すように選択領域98に滞留表示されている楽曲画像が第1楽曲画像であって、スティックコントローラ31Aが左方向に1回傾倒操作された場合は、左方向スクロール表示の巡回順番において図19(B)に示すように、第1楽曲画像の次の巡回順番の楽曲画像が、選択可能楽曲画像96としての第2楽曲画像である。その場合には、第1楽曲画像の次の順番の選択可能楽曲画像96である第2楽曲画像を次回滞留表示画像に決定する(S725)。そして、S725で決定した次回滞留表示画像を選択領域98まで、左方向に移動させるスクロール表示を低速モードで実行する(S726)。これにより、低速モードでの右方向スクロール表示が実行され、選択領域98に、第2楽曲画像が滞留表示される。

【0263】

S724の実行後、S726の実行後、またはS721において選択切替操作がなかったと判定した場合、演出制御用CPU120は、選択された楽曲を決定する決定操作があったか否かを判定する(S727)。具体的に、S727では、センサからの検出信号に基づいて、押しボタン31Bによる決定操作の有無が判定される。

【0264】

決定操作がなかった場合(S727; No)、演出制御用CPU120は、楽曲選択処理を終了する。一方、決定操作があった場合(S727; Yes)、演出制御用CPU120は、選択領域98に滞留表示されている楽曲を遊技中に再生する楽曲(大当たり遊技状態中に再生する楽曲)に決定する(S728)。たとえば、選択領域98に第1楽曲画像が滞留表示されている状態で決定操作がされた場合は、遊技中に再生する楽曲が、第1楽曲画像に対応する第1楽曲に決定される。

【0265】

演出制御用CPU120は、選択領域98に滞留表示されている楽曲を遊技中に再生す

る楽曲（大当り遊技状態中に再生する楽曲）に決定（S728）した後、楽曲選択画面からメインメニュー画面に戻る表示がされる（S729）。そして、楽曲選択中フラグをクリアし（S730）、楽曲選択処理を終了する。このように、楽曲選択画面において、遊技中に再生する楽曲が決定されると、楽曲選択画面の表示が終了し、メインメニュー画面が表示される。

【0266】

なお、本実施の形態においては、決定操作がされるまで楽曲選択中フラグはクリアされないこととしたが、楽曲選択中フラグがセットされてから、または、選択操作が最後にされてから、所定期間が経過したときに、当該所定期間経過時に選択領域98に滞留表示されている楽曲画像に対応する楽曲に決定し、楽曲選択画面をメニュー画面に切替え、楽曲選択中フラグをクリアしてもよい。また、決定操作がされることで楽曲選択画面からメニュー画面に戻ることにしたが、楽曲選択画面に「戻る」ボタンを設け、「戻る」ボタンを選択し、プッシュボタン31Bを押圧操作することで、楽曲選択中フラグをクリアするとともに、メニュー画面に戻るようにしてもよい。

【0267】

変形例1に係る態様のパチンコ遊技機は、

（11） 遊技を行なう遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1等）であって、

遊技者が選択可能な複数種類の演出に対応する複数の項目を表示する表示手段（たとえば、図18に示すように、複数種類の楽曲に対応する項目を表示する演出制御基板12等）と、

前記複数の項目のうちいずれかの項目を選択する選択演出を実行可能な選択演出手段（図18に示すように、選択操作により選択される項目を変更する演出制御基板12等）と、

前記選択演出手段において選択された項目に対応した演出を実行可能な演出実行手段（図18に示すように、選択された項目に対応した楽曲の出力や映像の出力を行なう演出制御基板12等）とを備え、

前記表示手段は、前記選択演出において前記複数種類の演出のうちの第1演出が実行されている状態であっても当該第1演出に対応した項目を表示可能であり（たとえば、図18（e）に示すように、楽曲Aに対応する項目が実行されている状態であっても「楽曲A1」に対応する項目を「戻る」で表示可能である等）、

前記演出実行手段は、

前記第1演出が実行されている状態で、当該第1演出とは異なる第2演出に対応する項目が選択された場合には、当該第2演出を実行し（たとえば、図18（h）に示すように、「楽曲A1」とは異なる「楽曲B1」に対応する項目が選択された場合には「楽曲B1」を最初から再生する等）、

前記第1演出が実行されている状態で、当該第1演出に対応する項目が再度選択された場合には、実行されている前記第1演出の状態を引継いで実行する（たとえば、図18（g）に示すように、楽曲Aに対応する項目が再度選択された場合には「楽曲A1」をそのまま流す等）。

【0268】

このような構成によれば、選択されていた演出が再度選択された場合にも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【0269】

（12） 上記（11）の遊技機において、

遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り状態等）に制御可能な状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100等）をさらに備え、

前記選択演出手段は、少なくとも前記選択演出を前記有利状態中に実行可能である（たとえば、図18に示すように、項目を選択する選択演出を大当り状態中に実行可能である等）。

【0270】

このような構成によれば、選択されていた演出が再度選択された場合にも有利状態中における遊技の興趣の低下を防止することができる。

【0271】

(13) 上記(12)の遊技機において、

前記選択演出は、前記有利状態の開始時に遊技者の操作に関わらず実行する第1選択演出(たとえば、図18(a)に示すように、大当り開始時に遊技者の操作に関わらず実行するラウンド開始時の選択演出等)と、当該第1選択演出の後に、遊技者の操作に基づいて実行する第2選択演出(たとえば、図18(d)に示すように、3ラウンド開示時に遊技者の操作に基づいて実行される選択演出等)を含む。

【0272】

このような構成によれば、有利状態中において、選択演出の実行タイミングが複数あるので、遊技者の好みに応じて選択演出を実行することができる。

【0273】

(14) 上記(13)の遊技機において、

前記第1選択演出よりも前記第2選択演出の方が演出を実行可能な期間が長い(図18に示すように、ラウンド開始時の1回目の選択演出は1ラウンド開始時から2ラウンド終了時まで設定されており、3ラウンド開始時の2回目の選択演出は3ラウンド開始時から最終ラウンドまでに設定されている等)。

【0274】

このような構成によれば、遊技者の操作に基づいて実行する第2選択演出の実行可能な期間を長くすることで、多種態様な遊技者に対応することができる。

【0275】

(15) 上記(13)または(14)の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記複数種類の演出として、楽曲を再生可能であり(図18に示すように、楽曲を再生可能である等)、

前記第1選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合に、項目の変更に応じて再生する楽曲を変化させ(たとえば、図18(a),(b)に示すように、ラウンド開始時の選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合に、項目の変更に応じて再生される楽曲が変化する等)、

前記第2選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合であっても、再生する楽曲を変化させない(たとえば、図18(e),(f)に示すように、3ラウンド開始時の選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合であっても、再生される楽曲が変化しない等)。

【0276】

このような構成によれば、頻繁に楽曲が切替わらないため、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【0277】

(16) 上記(13)~(15)のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は、前記第2選択演出において、現在実行されている演出に対応した項目の表示を前記第1選択演出が実行されていたときの項目の表示と異なる態様で表示する(たとえば、図18(e)に示すように、3ラウンド開始時の選択演出においては、現在実行されている楽曲に対応した項目の表示をラウンド開始時の選択演出の画像と異なる「戻る」で表示する等)。

【0278】

このような構成によれば、現在実行されている演出がいずれの演出であるのかを遊技者に分かり易く示すことができる。

【0279】

(17) 上記(13)~(16)のいずれかの遊技機において、

変動表示に関する情報を保留情報(たとえば、保留記憶等)として記憶する保留記憶手

10

20

30

40

50

段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０２等）と、

保留情報に対応する変動表示の実行後に前記有利状態に制御されるか否かを、当該保留情報に対応する変動表示の実行前に判定可能な判定手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）と、

前記有利状態中において、前記判定手段の判定結果に基づいて前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されると判定された保留情報が記憶されている場合に、前記有利状態に制御されることを事前に報知する報知演出（たとえば、保留連演出等）を実行可能な報知演出手段（たとえば、演出制御基板１２等）とをさらに備え、

前記報知演出手段は、

前記有利状態中の複数のタイミングのいずれかにおいて前記報知演出を実行可能であり（たとえば、ラウンド中の複数のタイミングのいずれかにおいて保留連演出を実行可能である等）、

前記複数のタイミングのうちの一のタイミングとして、前記第１選択演出において遊技者が前記複数の項目のうちいずれかの項目を選択したタイミングで前記報知演出を実行可能である（たとえば、複数のタイミングのうちの一のタイミングとして、ラウンド開始時の複数の項目のうちいずれかの項目を選択したタイミングで保留連演出を実行可能である等）。

【０２８０】

このような構成によれば、第１選択演出において遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、第２選択演出において遊技者が複数の項目のうちいずれかの項目を選択したタイミングで報知演出を実行してもよい。

【０２８１】

（１８） 上記（１５）～（１７）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記選択演出時においては選択中の楽曲の一部であって当該楽曲の先頭とは異なる特定部を再生し（たとえば、サビ部分を再生する等）、

前記表示手段は、選択可能な楽曲（たとえば、図１９の第１楽曲～第３楽曲等）を特定可能な選択可能画像（たとえば、図１９の選択可能楽曲画像９６等）と、未だ選択不可能な楽曲（たとえば、図１９の第４楽曲～第１４楽曲等）を特定可能な選択不可能画像（たとえば、図１９の選択不可能楽曲画像９７等）とを併せて表示可能である（たとえば、図１９（Ａ）等）。

【０２８２】

（変形例２）

次に、パチンコ遊技機１において、大当たり中に表示される楽曲選択画面が上記実施の形態と相違する変形例を変形例２として説明する。図２１は、楽曲選択画面の他の例を示す図である。図２１に示すように、画像表示装置５に表示される楽曲選択画面の他の例では、左側に選択画像表示領域１８２が形成され、選択画像表示領域１８２には、選択画像が表示されている。変形例２における選択画像表示領域１８２には、複数の選択画像の一部が表示されており、図２１に示す例では、「楽曲Ａ１」「楽曲Ａ２」「楽曲Ａ３」「楽曲Ａ４」の選択画像、「楽曲ＷＡ」の選択画像の下側部分、及び「楽曲Ａ５」の選択画像の上側部分が表示されている。画像表示装置５には、図２２に示すように、「楽曲Ａ１」「楽曲Ａ２」「楽曲Ａ３」「楽曲Ａ４」「楽曲Ａ５」「楽曲Ａ６」「楽曲Ａ７」「楽曲Ｂ１」「楽曲Ｂ２」「楽曲Ｂ３」「楽曲Ｃ１」「楽曲Ｃ２」「楽曲Ｄ１」「楽曲Ｄ２」「楽曲Ｅ１」「楽曲ＷＡ」の選択画像が表示可能とされており図２２に点線で囲んで示す部分の選択画像が画像表示装置５に表示される。画像表示装置５に表示されていない画像については、選択画像表示領域１８２に表示される選択画像を縦方向にスクロールする縦スクロール表示することによって画像表示装置５に表示可能とされている。

【０２８３】

また、解放されていない楽曲については、選択画像に「??」が表示された状態でスクロール表示される。例えば、初当たり時において、「楽曲Ａ１」「楽曲Ａ２」「楽曲Ａ３」「楽曲Ａ４」「楽曲Ａ５」「楽曲Ａ６」「楽曲Ａ７」のみが解放されているときには、そ

10

20

30

40

50

の他の「楽曲 B 1」「楽曲 B 2」「楽曲 B 3」「楽曲 C 1」「楽曲 C 2」「楽曲 D 1」「楽曲 D 2」「楽曲 E 1」「楽曲 W A」に対応する選択画面については「??」として表示するようにしてもよい。

【0284】

この変形例では、楽曲選択画面において、解放されている楽曲に対応する選択画像をすべて表示するのではなく、その一部を表示するようにしている。このため、選択画像を大きく表示することができるので、遊技者が楽曲を選択する際のサンプルとしての選択画像を遊技者に分かりやすく表示することができる。したがって、遊技興趣の向上を図ることができる。

【0285】

(変形例3)

変形例3では、上記実施の形態と比較して、大当り遊技状態が実行された時の演出態様が一部異なっている。上記実施の形態では、大当り遊技状態が実行されたときには、常に楽曲選択画面が表示される。これに対して、変形例3では、「W A リーチ」を経ることなく大当り遊技状態が実行された場合に、楽曲選択画面が表示され、「W A リーチ」が実行されて大当り遊技状態が実行された場合には、楽曲選択画面を表示することなく、「W A リーチ」で出力されていた楽曲 W A に対応する映像及び演奏が引き継いで出力される。また、W A リーチが実行されて大当り遊技状態が実行された場合には「楽曲 W A」を解放する特定条件が成立したと見做され、大当り遊技状態において「楽曲 W A」を選択可能とされている。このため、W A リーチが実行されて有利状態に制御された際に、「W A リーチ」が終了した後の大当り遊技状態中に、「W A リーチ」に対応した「楽曲 W A」の楽曲が流れたのにも関わらず、連荘したときの次回大当り時に前回の当り時に流れていた「楽曲 W A」のが選択できなくなってしまう事態を抑制できる。したがって、遊技興趣の低下を防止することができる。また、「W A リーチ」が実行されて大当り遊技状態が実行されるときには、第1ラウンドが始まった時に、画像表示装置5に楽曲選択画面が表示されることなく、「楽曲 W A」に対応する映像及び演奏が出力されるようにしてもよい。このように、大当り遊技状態が開始されるときに楽曲選択画面が表示されないパターンを有することにより、演出の多様化を図ることができ、遊技興趣の向上を図ることができる。

【0286】

なお、上記実施の形態及びその他の変形例において、大当り確定リーチである「W A」が実行されたときに、「W A リーチ」が実行されて大当り遊技状態が実行された場合には、楽曲選択画面を表示することなく、「W A リーチ」で出力されていた楽曲 W A に対応する映像及び演奏が引き継いで出力されるが、大当り確定リーチ以外のリーチ、例えば、図12に示す「A 2 リーチ」「A 3 リーチ」「B 1 リーチ」「B 2 リーチ」「C 2 リーチ」「E 1 リーチ」が実行された場合にも楽曲選択画面を表示することなく、「W A リーチ」で出力されていた楽曲 W A に対応する映像及び演奏が引き継いで出力される演出が実行されるようにしてもよい。

【0287】

(変形例4)

また、上記実施の形態では、新規解放楽曲がある場合には、新規解放楽曲の中から選択開始楽曲を設定するが、新規解放楽曲以外の楽曲の中から選択開始楽曲を設定するようにしてもよい。例えば、2連荘や3連荘などの連荘回数が増加した場合であっても、連荘中における過去の大当り遊技状態中に遊技者が同一の楽曲を複数回連続して選択しているときには、その楽曲を選択開始楽曲としてもよい。この場合、遊技者が複数回(例えば2回)連続して選択している楽曲を、遊技者の好みの楽曲であるとして見做すことで、遊技者が毎回好みの楽曲を選択する手間が省けるので、遊技者の好みに応じた制御が実行され、遊技興趣の向上を図ることができる。

【0288】

また、連荘中における過去の大当り遊技状態中に遊技者が複数の楽曲をそれぞれ複数回選択しているときには、選択回数の最も多い楽曲を選択開始楽曲としてもよいし、最後に

10

20

30

40

50

選択した楽曲を選択開始楽曲としてもよい。遊技者による複数の楽曲の選択は連続したものでよいし、連続していないものでよい。また、連荘中における過去の大当り遊技状態中に出力された回数が最も多い楽曲を選択開始楽曲としてもよい。この場合、初期楽曲決定処理や最終楽曲決定処理において、楽曲変更期間内に遊技者が楽曲選択を行わずに決定された楽曲については、過去の大当り遊技状態中に出力された回数としてカウントしないようにしてもよい。

【0289】

(変形例5)

また、上記実施の形態では、解放されていない楽曲に対応する選択画像を「??」として表示しているが、解放されていない楽曲に対応する選択画像を表示しないようにしてもよい。解放されていない楽曲に対応する選択画像を表示しないようにすることにより、画像表示領域に表示する選択画像を少なくすることができ、画面を見やすくすることができる。また、選択画像をスクロール表示されて選択画像の全部を表示しない場合があるときには、選択画像の表示機会が多くなるので、楽曲の選択を素早く行うことができるようになる。

10

【0290】

(変形例6)

上記実施の形態では、初期楽曲を1回のみ決定できるようにしているが、制限時間以内(例えば楽曲変更期間内)であれば初期楽曲を選び直して、複数回初期楽曲を決定できるようにしてもよい。また、最終楽曲についても1回のみ決定できるようにしているが、最終楽曲を選び直すことにより、複数回最終楽曲を決定できるようにしてもよい。初期楽曲や最終楽曲を選び直す際には、図17に示す楽曲選択画面を画像表示装置5に表示してもよいし、初期楽曲や最終楽曲選び直す際の専用の他の楽曲選択画面を画像表示装置5に表示するしてもよい。また、このときの選択開始楽曲は、上記実施の形態と同様としてもよいし、初期楽曲や最終楽曲を選び直す前に出力されていた楽曲がそのまま出力されるようにしてもよい。

20

【0291】

(変形例7)

また、上記実施の形態では、5連荘まで新規解放楽曲があるが、6連荘より大きい数の連荘数となったときにも新規解放楽曲があるようにしてもよい。また、5連荘目までは連荘数が1増加するごとに新規解放楽曲が設定されているが、所定の連荘数では新規解放楽曲がないようにしてもよい。例えば、1, 3, 5連荘目に新規解放楽曲があり、2, 4連荘目には新規解放楽曲がないようにしてもよい。また、新規解放楽曲がない場合でも、特定のリーチ演出が実行された場合には、対応する楽曲が解放されるようにしてもよい。

30

【0292】

(変形例8)

また、大当りが確変大当りであるか非確変大当りであるかの報知は、適宜行うようにすればよい。例えば、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rに表示される飾り図柄として、奇数のぞろ目が揃ったときに確変大当りであり、偶数のぞろ目が揃ったときに非確変大当りであることを報知するようにしてもよい。また、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rに表示される飾り図柄の表示として、確変大当りであるか非確変大当りであるかの判別ができず、その後の演出で確変大当りであるか非確変大当りであるかを報知するようにしてもよい。この場合、例えば、大当り遊技状態中に所定の報知変化が段階的に行われ報知変化の態様が確変大当り報知の態様となったときには確変大当りであり、確変大当り報知の態様とはならなかったときには非確変大当りであるようにしてもよい。報知変化の態様としては、例えば、遊技効果ランプ9の色が徐々に変化、例えば「白」「黄」「緑」「赤」「虹」に変化し、「虹」まで到達したときの態様が確変大当り報知の態様であるようにしてもよい。ここで、遊技効果ランプ9の色は、適宜のタイミングで変化することがあるようにしてもよい。例えば、ラウンドの進行時に変化することがあるようにしてもよいし、大入賞口に所定数以上の遊技球が入賞するいわゆるオーバー入賞が生じたいとき

40

50

に変化することがあるようにしてもよい。

【0293】

(変形例9)

上記実施の形態では、特定のリーチ演出のスーパーBのリーチ演出では、大当たり期待度がそれぞれ異ならないようにしているが、リーチ演出の種類に応じて、大当たり期待度が異なるようにしてもよい。例えば、大当たり期待度として、「A2リーチ」<「A3リーチ」<「B1リーチ」<「B2リーチ」<「C2リーチ」<「E1リーチ」<「WAリーチ」となるようにしてもよい。また、特定のリーチ演出のスーパーBのリーチ演出が実行されて大当たり遊技状態が実行されたときであったとしても、楽曲が解放される場合と解放されない場合があるようにしてもよい。また、リーチ演出ごとの大当たり期待度に応じて、対応する楽曲の解放の割合などが異なるようにしてもよい、例えば、大当たり期待度が高いリーチ演出が実行されて大当たり遊技状態が実行されたときには、大当たり期待度が低いリーチ演出が実行されて大当たり遊技状態が実行されたときよりも態様する楽曲の解放の割合が低くなるようにしてもよいし、逆に高くなるようにしてもよい。

【0294】

(変形例10)

上記実施の形態では、変動パターンが、スーパーAのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンであるか、スーパーBのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンであるかにかかわらず、スーパーリーチ演出が実行される変動パターンであれば、演出制御用CPU120にて、特殊態様スーパーリーチ演出の演出時間を確保して実行可能としている。しかし、遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101において、特殊態様スーパーリーチ演出を実行するか否かや、特殊態様スーパーリーチ演出を実行する場合における演出時間に応じて異なる変動パターンを用意しておき、演出制御用CPU120は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方から送信された変動パターン指定コマンドに従って、特殊態様スーパーリーチ演出の実行が指定されている変動パターンである場合にのみ、指定された演出時間となるように特殊態様スーパーリーチ演出を実行するようにしてもよい。このような態様とすることにより、演出制御用CPU120により特殊態様スーパーリーチ演出を実行するか否かや、特殊態様スーパーリーチ演出を実行する場合における演出時間等を決定するための処理を省略して、処理負荷を抑制することができる。

【0295】

(変形例11)

本発明は、パチンコ遊技機1に限らずスロットマシン等にも適用できる。スロットマシンは、例えば複数種類の識別情報となる図柄の可変表示といった所定の遊技を行い、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値を付与可能となる任意の遊技機であり、より具体的には、1ゲームに対して所定の賭数を設定することによりゲームが開始可能になると共に、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、その表示結果に応じて入賞が発生可能とされた遊技機である。このようなスロットマシンにおいて、スロットマシンの画像表示装置を含めたハードウェア資源と、所定の処理を行うソフトウェアとが協働することにより、上記実施の形態で示されたパチンコ遊技機1が有する特徴の全部又は一部を備えるように構成されていけばよい。

【0296】

スロットマシンは、遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるものに限定されず、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、例えば賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。パチンコ遊技機1やスロットマシンは、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちのいずれか一種類のみを用いるもの

に限定されるものではなく、例えばメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであってもよい。例えばスロットマシンは、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、且つ、入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るものであってもよい。

【0297】

こうしたスロットマシンにおいて実行可能な演出として、上記実施の形態におけるメーター変化報知態様での予告演出やメーター演出等が含まれていればよい。

【0298】

(変形例12)

上記実施の形態では、有利状態は大当り遊技状態であるが、有利状態は他の態様であってもよい。例えば、通常状態よりも有利であるが大当りよりも不利である小当り状態が設けられ、有利状態が小当り状態であってもよい。また、有利状態は、乱数を用いた判定によるものではなく、所定の入賞口に入賞することによって発生するものであってもよい。また、遊技機がスロットマシンである場合には、有利状態は、ボーナスゲームやリプレイタイム(RT)、アシストリプレイタイム(ART)であってもよい。

【0299】

(変形例13)

また、連荘回数は、遊技機が複数の有利状態を有しており、有利度の低い有利状態(以下「低有利度遊技状態」という)への移行が発生する間の有利度の高い有利状態(以下「高有利度遊技状態」という)への移行回数としてもよい。例えば、高有利度遊技状態として確変大当りが設けられ、低有利度遊技状態として非確変大当りが設けられている遊技機において、非確変大当りが発生しない間に発生した確変大当りの回数を連荘回数としてもよい。また、遊技機がスロットマシンである場合には、高有利度遊技状態としていわゆるビッグボーナスが設けられ、低有利度遊技状態としていわゆるレギュラーボーナスが設けられている場合において、レギュラーボーナスが発生しない間に発生したビッグボーナスの回数を連荘回数としてもよい。また、所定の遊技区間の間に発生する有利状態を連荘回数とするようにしてもよい。例えば、大当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、ボーナスゲーム等の有利状態が終了して通常状態に移行した後、数回、例えば20回や100等の可变ゲームの間に有利状態に移行した回数も連荘回数に含めるようにしてもよい。

【0300】

(変形例14)

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、予告演出等の所定演出を実行するための画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作、更には遊技効果ランプや装飾用LEDにおける点灯動作を含めた各種の演出動作等は、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0301】

(変形例15)

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、例えばパチンコ遊技機1やスロットマシンといった、遊技機に含まれるコンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。更に、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0302】

(変形例16)

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

【0303】

(変形例17)

上記の実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係で割合が異なるものだけに限らず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なるものも含む概念である。

10

【0304】

(変形例18)

上記の実施の形態では、例えば「1」～「8」の複数種類の特別図柄や飾り図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様に限られない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯及び点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

20

【0305】

(変形例19)

上記実施の形態において、各乱数の更新タイミングを異ならせたり、各乱数の更新範囲を異ならせたりすることによって、各乱数が同期しないようにしてもよい。

【0306】

(変形例20)

上記の実施形態では、主基板11に乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、始動入賞時に主基板11において抽出された乱数値に基づき、主基板11が乱数値の判定用テーブルを参照し、乱数値の判定処理を実行し、演出制御基板12は、主基板11において判定された判定結果を受信して、受信した判定結果に基づき先読予告演出を実行する例を示したが、先読予告演出の実行態様はこれに限定されない。例えば、演出制御基板12に上記乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、演出制御基板12は、主基板11において抽出された乱数値そのものを主基板11から受信し、受信した乱数値に基づき乱数値の判定用テーブルを参照して乱数値の判定処理を実行し、判定処理の判定結果に基づき先読予告演出を実行するようにしてもよい。即ち、乱数値の判定処理を演出制御基板12において行ってもよい。また、乱数値の判定処理を主基板11と演出制御基板12の両方で行ってもよい。例えば、演出制御基板12は、一部の乱数値を受信して乱数値の判定処理を実行するとともに、主基板11において判定された判定結果を受信してもよい。具体的には、例えば、演出制御基板12は、乱数値を受信して大当たりとなるか否かの判定及び大当たりである場合は大当たりの種別の判定を実行すると共に、乱数値に基づき主基板11で判定された変動パターン種別の判定結果を受信するようにしてもよい。即ち、演出制御基板12は、自ら判定した判定結果と主基板11で判定された判定結果に基づき先読予告演出を実行することができる。

30

40

【0307】

(変形例21)

上記実施の形態では、演出制御基板12の側で、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが、主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることによ

50

り発生するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えばシリアル通信の先頭ビットによる割込み要求を以て、演出制御コマンドを受信するための割込みが発生するものとしてもよい。

【符号の説明】

【 0 3 0 8 】

1	パチンコ遊技機	
2	遊技盤	
3	遊技機用枠	
4 A	特別図柄表示装置	
4 B	特別図柄表示装置	10
5	画像表示装置	
6 A	普通入賞球装置	
6 B	普通可変入賞球装置	
7	特別可変入賞球装置	
8 L	スピーカ	
8 R	スピーカ	
9	遊技効果ランプ	
1 1	主基板	
1 2	演出制御基板	
1 3	音声制御基板	20
1 4	ランプ制御基板	
1 5	中継基板	
2 0	普通図柄表示器	
2 1	ゲートスイッチ	
2 2 A	始動口スイッチ	
2 2 B	始動口スイッチ	
2 3	カウントスイッチ	
2 5 A	保留表示器	
2 5 B	保留表示器	
2 5 C	保留表示器	30
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1	R O M	
1 0 2	R A M	
1 0 3	C P U	
1 0 4	乱数回路	
1 0 5	I / O	
1 1 0	スイッチ回路	
1 1 1	ソレノイド回路	
1 2 0	演出制御用 C P U	
1 2 1	R O M	40
1 2 2	R A M	
1 2 3	表示制御部	
1 2 4	乱数回路	
1 2 5	I / O	

【図1】

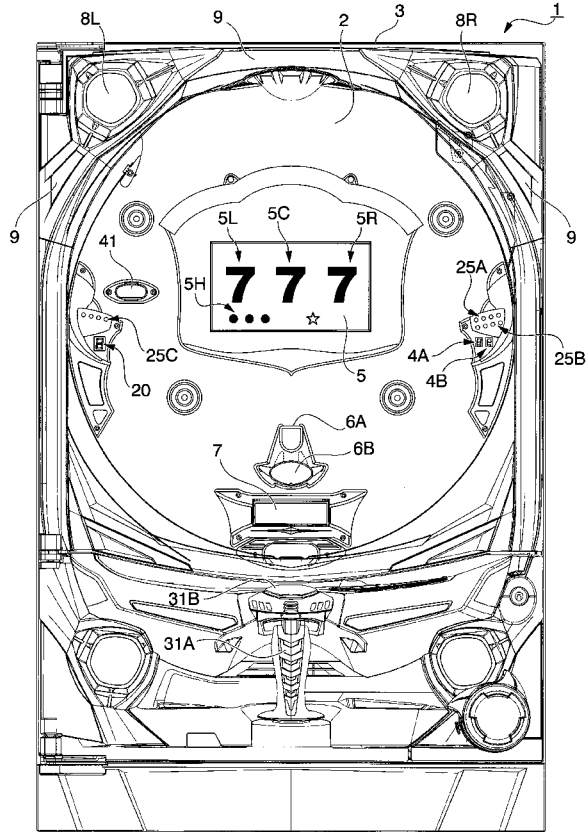


図1

【図2】

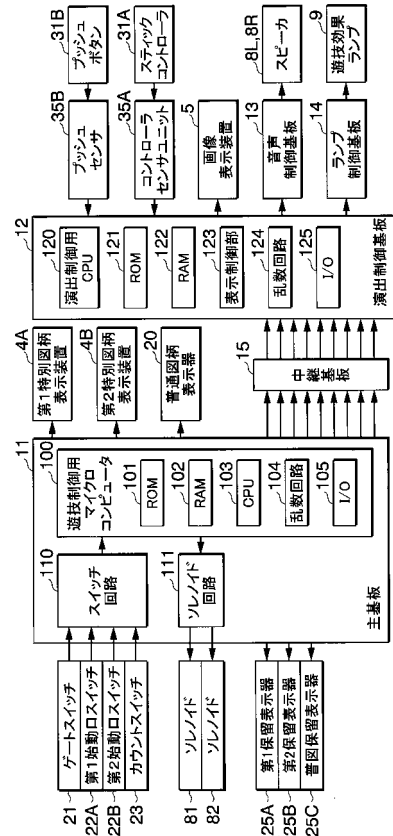


図2

【図3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の変動停止を指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧処理の実行を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	XX	時短回数指定	時短状態の残り回数がXXで示す数であることの指定
B4	XX	確変回数指定	確変状態の残り回数がXXで示す数であることの指定
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動力デブリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定
E0	XX	初期化指定	初期化を指定

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	確変大当り
	02	第3可変表示結果通知	非確変大当り

(C)

MODE	EXT	名称	内容
95	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
95	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
95	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定

図3

【図4】

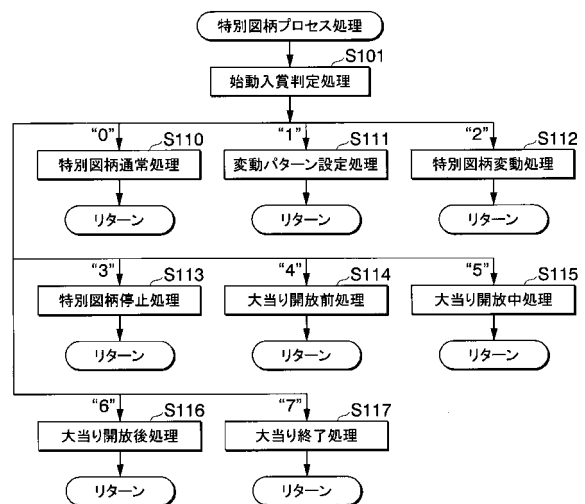


図4

【 図 5 】

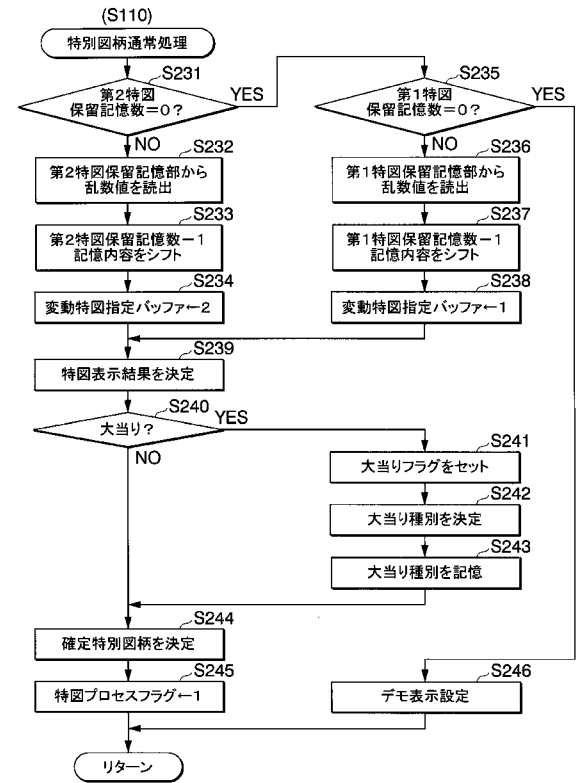


図5

【 図 6 】

(A) 特図表示結果の決定例 (S239)

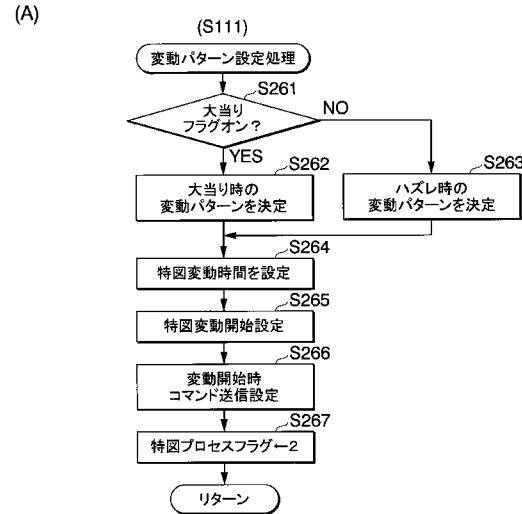
確変制御有無	特図表示結果	決定割合
確変制御なし	大当たり	1/320
	ハズレ	319/320
確変制御あり	大当たり	10/320
	ハズレ	310/320

(B) 大当たり種別の決定例 (S242)

大当たり種別	決定割合
非確変	46/100
確変	54/100

図6

【 図 7 】



(B)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リーチ (ハズレ)
PA1-2	5750	通常時第1短縮あり→非リーチ (ハズレ)
PA1-3	3750	通常時第2短縮あり→非リーチ (ハズレ)
PB1-1	7500	時短中短縮なし→非リーチ (ハズレ)
PB1-2	2000	時短中短縮あり→非リーチ (ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ: ノーマル (ハズレ)
PA2-2	65000	リーチ: スーパーA (ハズレ)
PA2-3	78000	リーチ: スーパーB (ハズレ)
PA3-1	20000	リーチ: ノーマル (大当たり)
PA3-2	65000	リーチ: スーパーA (大当たり)
PA3-3	78000	リーチ: スーパーB (大当たり)

図7

【 図 8 】

(A) 大当たり時変動パターンの決定例 (S262)

変動パターン	決定割合
PA3-1	1/100
PA3-2	39/100
PA3-3	60/100

(B) ハズレ時変動パターンの決定例 (S263)

変動パターン	決定割合
PA2-1	15/100
PA2-2	4/100
PA2-3	1/100
上記以外のハズレ変動パターン	80/100

図8

【図 9】

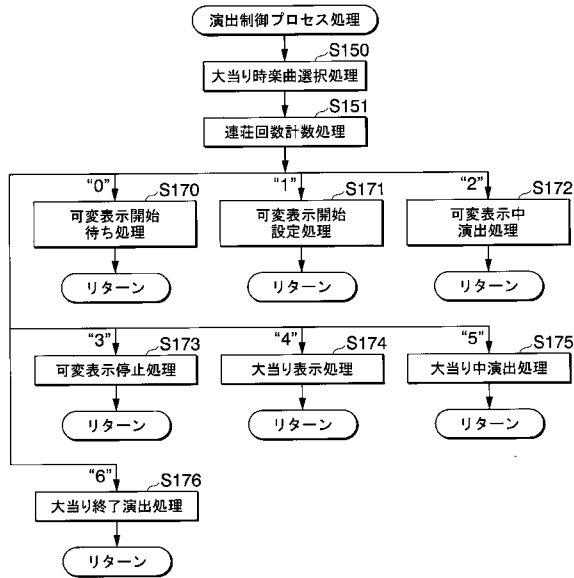


図 9

【図 10】

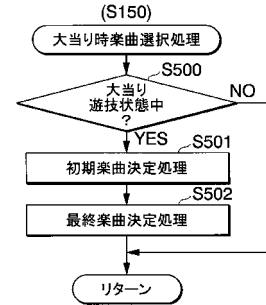


図 10

【図 11】

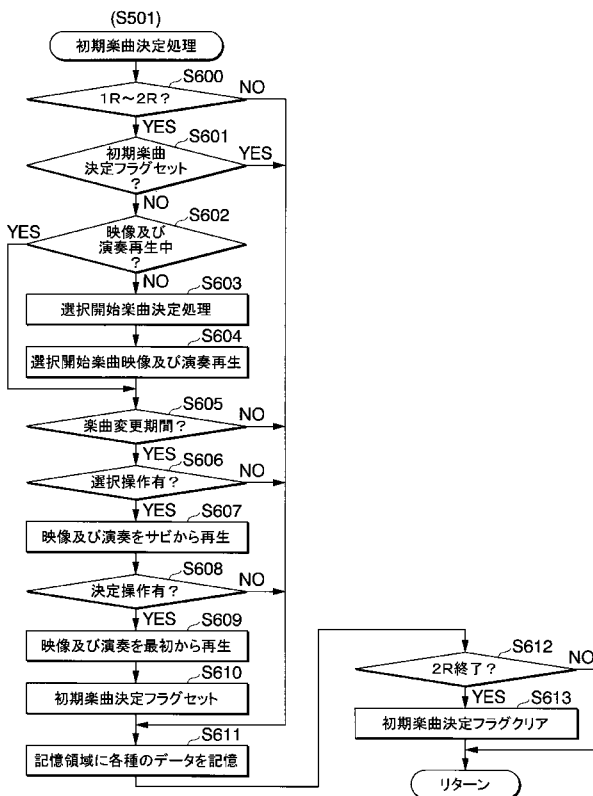


図 11

【図 12】

変動パターン	リーチ種類	決定割合 (分母:100)
PA2-3 (スーパーリーチB(ハズレ))	A2リーチ	20
	A3リーチ	15
	B1リーチ	20
	B2リーチ	15
	C2リーチ	15
	E1リーチ	15
	WAリーチ	0
PA3-3 (スーパーリーチB(大当り))	A2リーチ	18
	A3リーチ	18
	B1リーチ	18
	B2リーチ	18
	C2リーチ	25
	E1リーチ	2
	WAリーチ	1

図 12

【図 13】

連荘回数	新規解放楽曲
初当り	A1
	A2
	A3
	A4
	A5
	A6
	A7
2連荘	B1
	B2
3連荘	B3
	C1
4連荘	C2
	D1
5連荘	D2
	E1
	WA

図 13

【図 14】

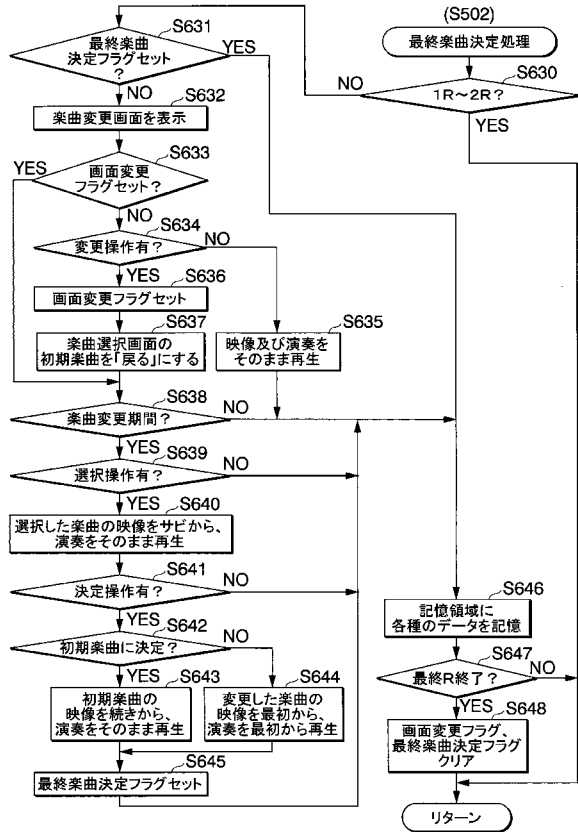


図 14

【図 15】

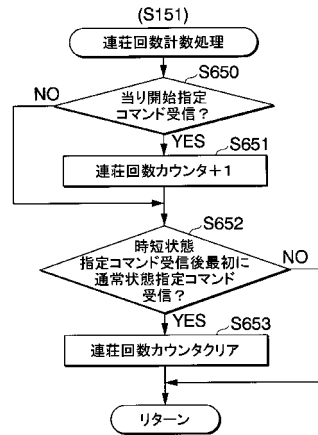
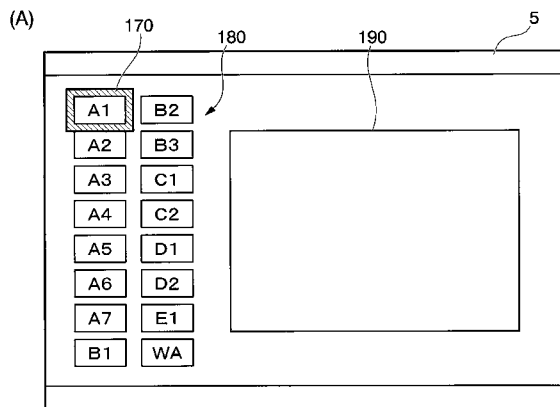


図 15

【図 16】



【図 17】

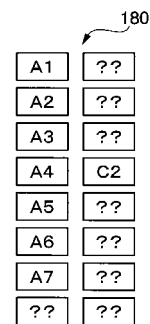


図 17

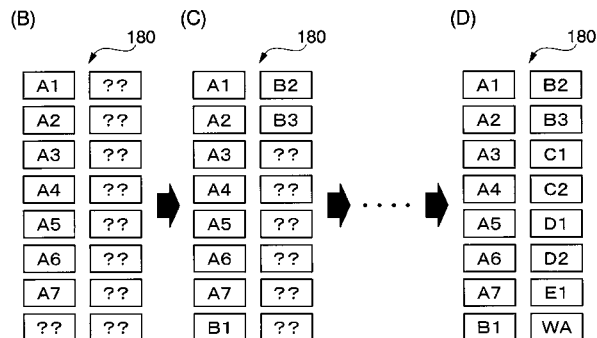


図 16

【図 18】

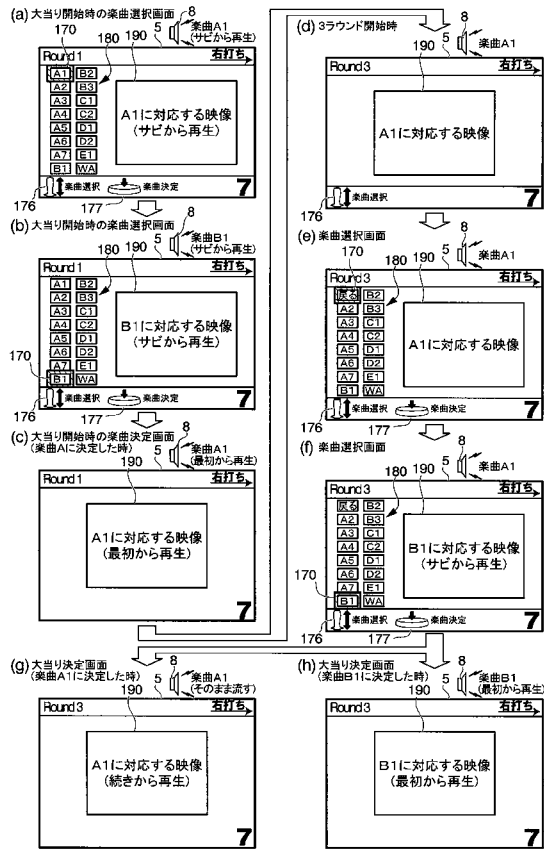


図 18

【図 19】

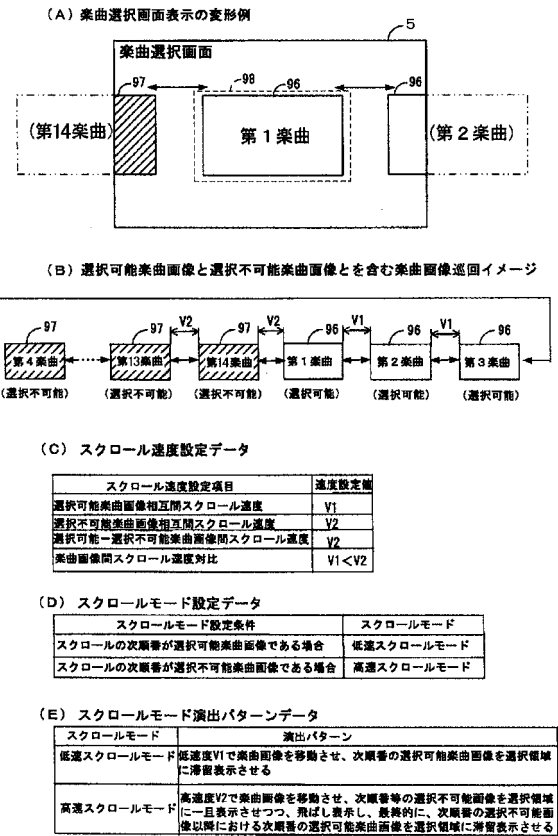


図 19

【図 20】

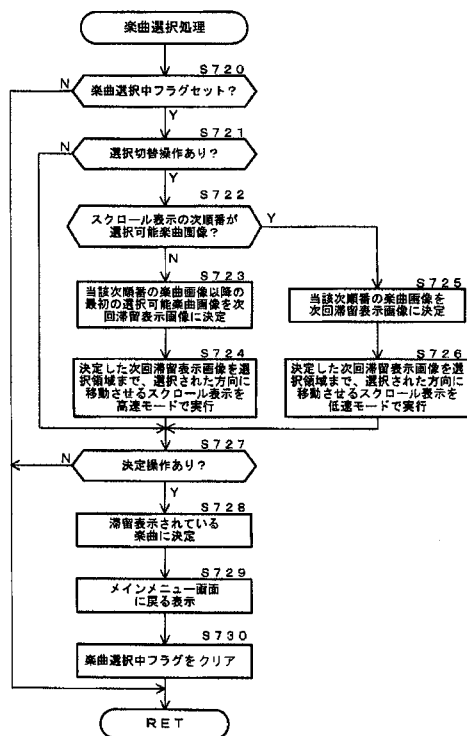


図 20

【図 21】

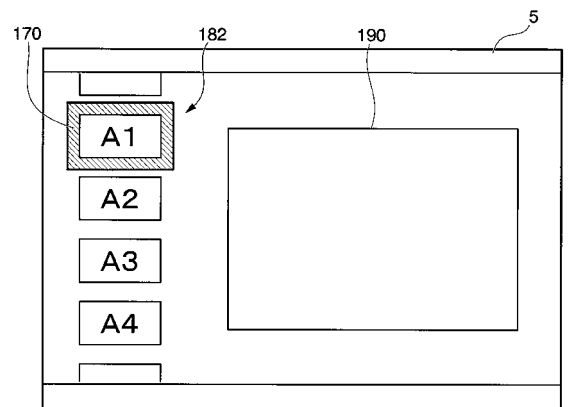


図 21

【図 22】

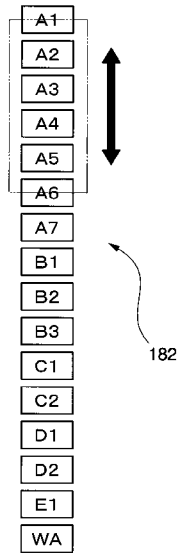


図 22