

(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2019-42356  
(P2019-42356A)

(43) 公開日 平成31年3月22日(2019.3.22)

(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 6 Z 2 C 0 8 8  
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 54 頁)

(21) 出願番号 特願2017-170921 (P2017-170921)  
 (22) 出願日 平成29年9月6日(2017.9.6)

(71) 出願人 000144153  
 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) 2C088 BC07 BC10

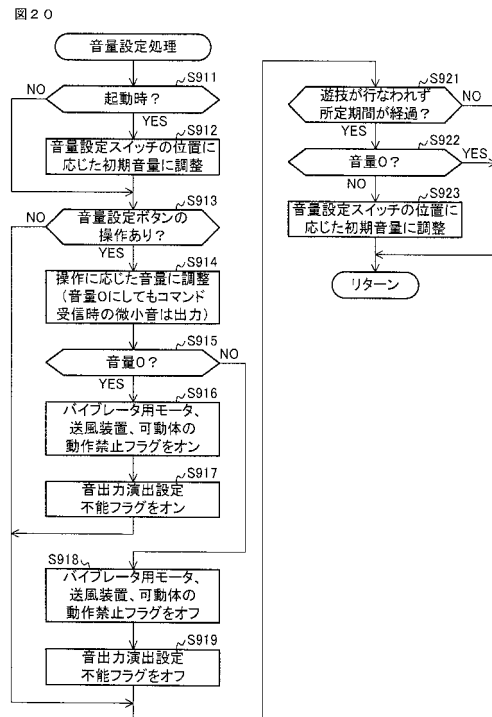
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】無音に調整したにも関わらず、音が発生してしまうことを防止すること。

【解決手段】音量の調整が可能な調整手段を備え、遊技の演出として遊技者が認識可能に当該遊技機を振動させることが可能であり、調整手段は、少なくとも遊技の演出に関する音の音量の段階を、無音に対応する所定段階に調整することが可能であり(ステップS913,ステップS914)、調整手段によって音量の段階が所定段階に調整されているときは、当該遊技機を振動させることを禁止する(ステップS916)。

【選択図】図20



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

音量の調整が可能な調整手段を備えた遊技機であって、  
遊技者が認識可能に当該遊技機を振動させることが可能であり、  
前記調整手段は、少なくとも遊技の演出に関する音の音量の段階を、無音に対応する所定段階に調整することが可能であり、

前記調整手段によって前記所定段階に調整されているときは、当該遊技機を振動させることを禁止する、遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】**

10

**【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に、音量の調整が可能な調整手段を備えた遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来、遊技の演出の音量の調整が可能な調整手段を備えた遊技機であって、無音に調整可能な遊技機があった（たとえば、特許文献 1 参照）。また、遊技の演出に用いる操作ボタンのような操作手段を備えた遊技機であって、操作手段を振動させることが可能な遊技機があった（たとえば、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 2017 - 86575 号公報

【特許文献 2】特開 2016 - 127986 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、特許文献 1 の遊技機のように、無音に調整したとしても、特許文献 2 の遊技機のように、操作手段を振動させたりすることで振動音が発生する。このような場合、無音に調整したにも関わらず、消音効果を確実に発揮することができない。

30

**【0005】**

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、無音に調整したにも関わらず、音が発生してしまうことを防止することが可能な遊技機を提供することである。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

(1) 音量の調整が可能な調整手段（たとえば、遊技者が操作可能な遊技機の外部の音量調整ボタン 84、遊技機の内部の演出制御基板 80 の音量設定スイッチ 83）を備えた遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン）であって、

遊技の演出として遊技者が認識可能に当該遊技機を振動させることが可能であり（たとえば、パイプレータ用モータ 126 で振動させる）、

40

前記調整手段は、少なくとも遊技の演出に関する音の音量の段階を、無音に対応する所定段階（たとえば、音量 0）に調整することが可能であり（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 20 のステップ S913、ステップ S914）、

前記調整手段によって音量の段階が前記所定段階に調整されているときは、当該遊技機を振動させることを禁止する（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 20 のステップ S916）。

**【0007】**

このような構成によれば、無音に対応する音量の段階に調整されているにも関わらず、遊技機が振動することによる音が発生することを防止することができる。

50

## 【 0 0 0 8 】

( 2 ) 上記 ( 1 ) の遊技機において、

遊技の演出として遊技者が認識可能に風を発生させることが可能であり (たとえば、送風装置 8 5 で送風する)、

前記調整手段によって音量の段階が前記所定段階に調整されているときは、当該遊技機から風を発生させることを禁止する (たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、図 2 0 のステップ S 9 1 6 )。

## 【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、無音に対応する音量の段階に調整されているにも関わらず、風による音が発生することを防止することができる。

10

## 【 0 0 1 0 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) の遊技機において、

可動部材 (たとえば、第 1 上部役物 2 9 L、第 2 上部役物 2 9 R) をさらに備え、

前記調整手段によって音量の段階が前記所定段階に調整されているときは、前記可動部材を動作させることを禁止する (たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、図 2 0 のステップ S 9 1 6 )。

## 【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、無音に対応する音量の段階に調整されているにも関わらず、可動部材の動作による音が発生することを防止することができる。

## 【 0 0 1 2 】

( 4 ) 上記 ( 1 ) から ( 3 ) のいずれかの遊技機において、

当該遊技機における演出の設定をすることが可能な演出設定手段 (たとえば、図 2 1 の演出設定メニュー) をさらに備え、

前記演出設定手段は、

前記演出の設定として、少なくとも、音の制御に関連する設定をすることが可能であり (たとえば、図 2 1 の一発告知音を出力する一発告知モードの設定)、

前記調整手段によって音量の段階が前記所定段階に調整されているときは、音の制御に関連する設定を不能な状態とする (たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、図 2 0 のステップ S 9 1 7、図 2 1 参照)。

20

## 【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、設定しても無駄な設定を不能とすることができる。

( 5 ) 上記 ( 1 ) から ( 4 ) のいずれかの遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段 (たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0) と、

前記遊技制御手段が送信する指令情報に基づいて演出を制御する演出制御手段 (たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) とをさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記指令情報を受信したことに基づいて、無音よりも大きい所定の微小音を出力させることが可能であり (たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からコマンドを受信すると、所定音を極小音量で出力する)。

30

40

前記調整手段によって音量の段階が前記所定段階に調整されているときであっても、前記所定の微小音を出力させることが可能である (たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、図 2 0 のステップ S 9 1 4)。

## 【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、無音に対応する音量の段階に調整されている場合であっても、指令情報が正常に受信されていることを確実に報知できる。

## 【 0 0 1 5 】

( 6 ) 上記 ( 1 ) から ( 5 ) のいずれかの遊技機において、

前記調整手段は、当該遊技機の内部に設けられ、当該調整手段によって調整される音量

50

の段階の初期音量の段階を設定可能である内部設定手段（たとえば、遊技機の内部の演出制御基板 80 の音量設定スイッチ 83）を含み、

前記調整手段は、

音量の段階を前記所定段階に調整していないときに、遊技が行なわれていない状況が所定期間、継続した場合、音量の段階を前記初期音量の段階に戻す一方（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 20 のステップ S 9 2 1 ~ ステップ S 9 2 3）、

音量の段階を前記所定段階に調整しているときは、遊技が行なわれていない状況が前記所定期間、継続したとしても、音量の段階を前記初期音量の段階に戻さない（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 20 のステップ S 9 2 1、ステップ S 9 2 2）。

10

【0016】

このような構成によれば、遊技が行なわれていない状況が所定期間、継続した場合に、音量の段階を初期音量の段階に戻すようにする場合であっても、必要があって無音に対応する音量の段階に調整されている場合に、音量の段階が初期音量の段階に戻ってしまうことを防止できる。

【0017】

(7) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

前記調整手段は、

当該遊技機の内部に設けられ、遊技の演出に関する音の音量の段階を、前記所定段階に調整することが可能である内部調整手段（たとえば、遊技機の内部の演出制御基板 80 の音量設定スイッチ 83）と、

20

当該遊技機の外部に設けられ、遊技の演出に関する音の音量の段階を調整することは可能であるが、前記所定段階に調整することが不能である外部調整手段（たとえば、遊技者が操作可能な遊技機の外部の音量調整ボタン 84、この音量調整ボタン 84 では音量 0 に調整することが不能であるようにする。）とを含む。

【0018】

このような構成によれば、遊技機の外部からは無音に対応する音量の段階に調整不能とされるので、無音に対応する音量の段階に不正に調整されることを防止できる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

30

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図 2】上部役物の動作を説明するための図である。

【図 3】当り種別表を示す図である。

【図 4】主基板（遊技制御基板）および演出制御基板における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図 5】各乱数を示す説明図である。

【図 6】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 7】変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【図 8】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

40

【図 9】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 10】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 11】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 12】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 13】報知演出とボタンの態様との関係を示すタイミングチャートである。

【図 14】報知演出とボタンの態様との関係を示す演出図面である。

【図 15】報知演出決定テーブルを示す図である。

【図 16】演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 17】特定連打演出における自力連打およびオート連打に関する操作演出制御タイミングを示すタイミングチャートである。

50

【図 18】パチンコ遊技機の演出制御基板に設けられる音量設定スイッチの外観を示す図である。

【図 19】音量設定スイッチの設定指示部の指示するスイッチ位置と設定内容との対応を示す図である。

【図 20】音量設定処理を示すフローチャートである。

【図 21】演出設定メニュー画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、遊技を行なうことが可能な遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

10

【0021】

[第1実施形態]

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

【0022】

パチンコ遊技機 1 は、遊技媒体としての遊技球を遊技領域 7 に打込んで遊技が行なわれる遊技機である。パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。パチンコ遊技機 1 では、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行なわれる。

20

【0023】

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

30

【0024】

余剰球受皿（下皿）4 を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ 122 が取付けられている。なお、スティックコントローラ 122 には、遊技者がスティックコントローラ 122 の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン 125（図 4 参照）が設けられ、スティックコントローラ 122 の操作桿の内側には、トリガボタン 125 に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ 121（図 4 参照）が内蔵されている。

40

【0025】

打球供給皿（上皿）3 を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえばスティックコントローラ 122 の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 120 が設けられている。プッシュボタン 120 は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 120 の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン 120 に対してなされた遊技者の操作行為

50

を検知するプッシュセンサ 124 (図4参照) が設けられていればよい。図1に示す構成例では、プッシュボタン 120 とスティックコントローラ 122 の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン 120 及びスティックコントローラ 122 の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン 120 とスティックコントローラ 122 との取付位置が上下の位置関係にはなく、たとえば左右の位置関係にあるものとしてもよい。なお、操作手段としては、レバースイッチ、および、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

#### 【0026】

スティックコントローラ 122 の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 123 (図4参照) が設けられている。また、スティックコントローラ 122 には、プッシュボタン 120 およびスティックコントローラ 122 を振動動作させるためのパイプータ用モータ 126 (図4参照) が内蔵されている。ここで、後述する報知演出等が実行されるときには、パイプータ用モータ 126 によりプッシュボタン 120 やスティックコントローラ 122 が振動する演出が実行される。また、プッシュボタン 120 やスティックコントローラ 122 の振動は、打球操作ハンドル 5 まで伝わる構造となっている。このようにすれば、報知演出と打球操作ハンドル 5 まで伝わる振動との組合せにより演出効果を一層高めることができる。なお、打球操作ハンドル 5 までより振動が伝わるように、打球操作ハンドル 5 の近傍 (あるいは打球操作ハンドル 5 内部) にパイプータ用モータ 126 等の振動を発生させるための機構を設けるようにしてもよい。

10

20

#### 【0027】

遊技領域 7 の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示 (可変表示ともいう) 可能な表示手段としての演出表示装置 9 が設けられている。遊技領域 7 における演出表示装置 9 の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第 1 特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器 (第 1 変動表示部) 8 a と、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第 2 特別図柄を変動表示する第 2 特別図柄表示器 (第 2 変動表示部) 8 b とが設けられている。

#### 【0028】

第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b のそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器 (たとえば 7 セグメント LED) で構成されている。演出表示装置 9 は、液晶表示装置 (LCD) で構成されており、表示画面において、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行なう演出図柄表示領域が設けられる。演出図柄表示領域には、たとえば左、中、右の 3 つの装飾用 (演出用) の演出図柄を変動表示する図柄表示エリアが形成される。

30

#### 【0029】

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

#### 【0030】

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

40

#### 【0031】

第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b のそれぞれは、主基板 (遊技制御基板) に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示が実行され、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

50

## 【0032】

より具体的には、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（たとえば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

10

## 【0033】

第1特別図柄表示器8aに特定表示結果としての大当り表示結果（大当り図柄）が導出表示されたとき、または、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果としての大当り表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときには、演出表示装置9においても、特定表示結果としての大当り表示結果（大当り図柄の組合せ）が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値（有利価値）が付与される有利状態としての特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御される。

## 【0034】

また、演出表示装置9において、最終停止図柄（たとえば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当り図柄（たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動表示したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これら状態をリーチ状態という。）で行なわれる演出をリーチ演出という。

20

## 【0035】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置9の表示領域において停止表示された演出図柄が大当り組合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演出図柄の変動表示が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動表示している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動表示領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示エリアで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エリアで図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときに左、右の図柄表示エリアで停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

30

## 【0036】

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄（演出図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、演出表示装置9の背景画像の表示態様（たとえば、色等）を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の变化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当りが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別のリーチをスーパーリーチという。

40

## 【0037】

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

## 【0038】

また、第1始動入賞口（第1始動口）13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞

50

可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口(第2始動口)14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり(始動入賞し易くなり)、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。したがって、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしばらくのもの、入賞することは可能である(すなわち、遊技球が入賞しにくい)ように構成されていてもよい。以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

10

**【0039】**

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

20

**【0040】**

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数(保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。)を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

**【0041】**

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

30

**【0042】**

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

40

**【0043】**

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用(演出用)の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別

50

図柄の変動表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の変動表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当り図柄が停止表示されるときと、第 2 特別図柄表示器 8 b において大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置 9 において大当りを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

【 0 0 4 4 】

また、演出表示装置 9 の表示画面における下部の位置には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数（合算保留記憶数）を表示する保留記憶表示部（合算保留記憶表示部、保留表示エリア、図示せず）が設けられる。合算保留記憶表示部では、保留記憶表示として保留記憶数をたとえば所定画像の表示個数により特定可能な保留記憶画像（保留記憶情報のそれぞれに対応して 1 つずつ保留記憶画像を表示することにより、保留記憶数を特定する。）が表示される。このように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられていることによって、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b、および、演出表示装置 9 のそれぞれにおいて、保留記憶数を示すための発光表示および画像表示は、保留表示、または、保留記憶表示と呼ばれる。

【 0 0 4 5 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。

【 0 0 4 6 】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 2 0 が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 2 0 が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。これにより、繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当りの種別が複数設けられており、大当りとするものが決定されたときには、いずれかの当り種別が選択される。

【 0 0 4 7 】

演出表示装置 9 の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 1 0 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 1 0 は、0 ~ 9 の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器 1 0 は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。

【 0 0 4 8 】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。たとえば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの LED による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する LED を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の変動表示が開始される毎に、点灯する LED を 1 減らす。

【 0 0 4 9 】

また、演出表示装置 9 の上方には、役物 1 2 が設けられている。役物 1 2 は、遊技盤 6 と演出表示装置 9 との間に位置し、役物モータ 1 7 によって位置を変位することが可能で

10

20

30

40

50

ある。役物 1 2 は、通常は遊技者から視認し難い場所に位置し、所定の演出が実行される時に遊技者から視認可能な位置（たとえば、演出表示装置 9 の前方の位置）に移動する。

【 0 0 5 0 】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 2 8 が設けられている。

【 0 0 5 1 】

また、遊技枠の上部には、遊技枠に設けられた軸 2 9 0（図 2 参照）に対して回転することで当該遊技枠から突出可能な可動体としての第 1 上部役物 2 9 L，第 2 上部役物 2 9 R が設けられている。遊技者から向かって左側の第 1 上部役物 2 9 L は、第 1 上部役物モータ 3 0 L（図 4 参照）によって回転動作することが可能であり、遊技者から向かって右側の第 2 上部役物 2 9 R は、第 2 上部役物モータ 3 0 R（図 4 参照）によって回転動作することが可能である。以下では、第 1 上部役物 2 9 L と第 2 上部役物 2 9 R とを上部役物と総称することがある。

10

【 0 0 5 2 】

第 1 上部役物 2 9 L と第 2 上部役物 2 9 R とは、回転角度を段階的に調整可能である。また、第 1 上部役物 2 9 L の内部には第 1 上部 LED 2 9 A が設けられており、第 1 上部役物 2 9 L の回転角度によらず同一の輝度で発光する。また、第 2 上部役物 2 9 R の内部には第 2 上部 LED 2 9 B が設けられており、第 2 上部役物 2 9 R の回転角度によらず同一の輝度で発光する。このように、発光手段としての第 1 上部 LED 2 9 A，第 2 上部 LED 2 9 B は、上部役物の回転角度によらず同一の輝度で発光するので、発光手段の制御の複雑化を防止することができる。

20

【 0 0 5 3 】

打球供給皿 3 の前面には、音量を減少させるための左ボタンと音量を増加させるための右ボタンを含む音量調整ボタン 8 4 が設けられる。

【 0 0 5 4 】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置される（図示せず）。

30

【 0 0 5 5 】

図 2 は上部役物の動作を説明するための図である。図 2 においては、遊技者から向かって右側面におけるパチンコ遊技機 1 の様子を示している。第 1 上部役物 2 9 L と第 2 上部役物 2 9 R とは、遊技枠に設けられた軸 2 9 0 に対して回転角度を段階的に調整可能である。たとえば、図 2（a）～（d）に示すように、上部役物の回転角度は、0 度、45 度、60 度、90 度の 4 段階に調整可能である。上部役物の動作は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって制御される。たとえば、回転角度が 45 度に設定されている場合には、後述する上部役物演出の実行時に、0 度から 45 度に向けて上部役物が動作し、上部役物演出が終了すると上部役物が最初の 0 度の位置に戻る。また、第 1 上部 LED 2 9 A および第 2 上部 LED 2 9 B は、上部役物の回転角度によらず同一の輝度で発光するように、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって制御される。

40

【 0 0 5 6 】

図 2（a）は、遊技枠に対して上部役物が全く突出しない回転角度である 0 度に設定されているときの様子を示している。図 2（a）では、上部役物の回転角度が 0 度に設定されているため、上部役物が動作することはない。第 1 上部 LED 2 9 A および第 2 上部 LED 2 9 B からの光が遊技者へ届くこともない。なお、第 1 上部 LED 2 9 A および第 2 上部 LED 2 9 B からの光が遊技枠の隙間から漏れるような演出を実行してもよい。また、上部役物の回転角度がある 0 度の場合には、第 1 上部 LED 2 9 A および第 2 上部 LED 2 9 B が発光しないように制御してもよい。

50

## 【 0 0 5 7 】

図 2 ( b ) は、遊技枠に対して上部役物が 4 5 度に設定されているときの様子を示している。このとき、第 1 上部 L E D 2 9 A および第 2 上部 L E D 2 9 B からの光が遊技者に届くが、輝度が同じであっても発光面が少ないので遊技者に届く光は、6 0 度や 9 0 度の場合と比べて少ない。図 2 ( c ) は、遊技枠に対して上部役物が 6 0 度に設定されているときの様子を示している。このとき、第 1 上部 L E D 2 9 A および第 2 上部 L E D 2 9 B から遊技者に届く光は、4 5 度の場合と比べて多い。

## 【 0 0 5 8 】

図 2 ( d ) は、上部役物が遊技枠に対して最も突出する回転角度である 9 0 度に設定されているときの様子を示している。このとき、発光面が最も大きくなるので、第 1 上部 L E D 2 9 A および第 2 上部 L E D 2 9 B からは最も多くの光が届く。

10

## 【 0 0 5 9 】

図 2 に示すように、上部役物の回転角度を段階的に調整可能であるので、上部役物の回転角度を無段階で調整することによる制御の複雑化を防止することができる。

## 【 0 0 6 0 】

ここで、図 2 ( b ) ~ ( d ) において、上部役物の回転角度によって上部役物の動作速度は異なるように制御される。具体的には、上部役物の回転動作は、4 5 度 < 6 0 度 < 9 0 度の順に回転速度が速くなる。このように、上部役物の回転角度によって回転速度を異ならせることにより上部役物が動作されるときに実行される演出の演出時間を共通化することができる。

20

## 【 0 0 6 1 】

図 3 は当り種別表である。図 3 の当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、大当りにおける開放回数 ( ラウンド数 ) 、および、各ラウンドの開放時間が示されている。

## 【 0 0 6 2 】

具体的に、大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 2 0 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件 ( 開放状態において所定期間 ( たとえば 2 9 秒間 ) が経過したこと、または、所定個数 ( たとえば 1 0 個 ) の入賞球が発生したという開放終了条件 ) が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 2 0 の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 1 5 ラウンド ( 最終ラウンド ) に達するまで繰返される。

30

## 【 0 0 6 3 】

「大当り」のうち、大当り遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態 ( 確変状態でない通常の遊技状態 ) に比べて大当りとするに決定される確率が高い状態である確変状態 ( 確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう ) に移行する大当りの種類 ( 種別 ) は、「確変大当り」と呼ばれる。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間 ( 変動表示期間 ) が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。

40

## 【 0 0 6 4 】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行なわれる可能性が高まる。なお、「大当り」のうち、1 5 ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当りの種類 ( 種別 ) は、「通常大当り」と呼ばれる。

## 【 0 0 6 5 】

また、特別遊技状態としては、確変状態または時短状態に付随して、可変入賞球装置 1 5 が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置 1 5 に遊技球が進入する頻度

50

を高くして可変入賞球装置 15 への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポ  
ート制御状態に制御される場合がある。電チューサポート制御状態は、後述するように  
高ベース状態であるので、以下の説明においては、主として高ベース状態と呼ぶ。

【0066】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普  
通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早  
期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図  
柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置 15 の開放時間を長く  
する制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置 15 の開放回数を増加させる制  
御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行な  
われていないときと比べて、可変入賞球装置 15 が開状態となっている時間比率が高くな  
るので、第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特  
別図柄表示器 8 a , 8 b や演出表示装置 9 における変動表示の実行条件が成立しやすくな  
る）。この制御によって第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まることにより、第 2 始動  
条件の成立頻度および / または第 2 特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態とな  
る。

10

【0067】

電チューサポート制御により第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高められた状態（高頻  
度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である  
「ベース」が、当該制御が行なわれないときと比べて、高い状態であるので、「高ベース  
状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないときは、「低ベース状態」と呼  
ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置 15、すなわち、電動チューリップに  
より入賞をサポートすることにより可変入賞球装置 15 への入賞を容易化する制御であり  
、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

20

【0068】

この実施の形態においては、大当たり確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変  
状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語  
として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チュ  
ーサポート制御状態）」とを用いる。

【0069】

また、この実施の形態においては、大当たり確率の状態およびベースの状態の組合せを示  
す用語として、「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、および、「高確高ベース  
状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、  
ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、  
大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す  
状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベ  
ースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

30

【0070】

図 3 に示すように、15 ラウンドの大当たりとしては、通常大当たりと確変大当たりとの複数  
種類の大当たりが設けられている。通常大当たりは、15 ラウンドの大当たり遊技状態の終了後  
に、非確変状態、時短状態、および、高ベース状態（低確高ベース状態）に制御される大  
当たりである。通常大当たりにおいては、非確変状態が次の大当たりが発生するまでの期間継  
続し、時短状態、および、高ベース状態が、変動表示が 100 回という所定回数実行され  
るまでという条件と、次の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件  
が成立するまでの期間継続する。なお、通常大当たりは、非確変状態、非時短状態、およ  
び、非電チューサポート制御状態（低確低ベース状態）に制御される大当たりとなるように制  
御するものであってもよい。

40

【0071】

確変大当たりは、15 ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、およ  
び、高ベース状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当たりである。確変

50

大当りにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。

#### 【0072】

図4は、主基板（遊技制御基板）および演出制御基板における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図4には、払出制御基板37等も示されている。主基板31には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムにしたがって制御動作を行なうCPU56およびI/Oポート部57を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROM54およびRAM55が内蔵された1チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路503が内蔵されている。

10

#### 【0073】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板（図示省略）において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグ等）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。

20

#### 【0074】

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

#### 【0075】

乱数回路503は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当りとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

30

#### 【0076】

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

40

#### 【0077】

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

50

## 【 0 0 7 8 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、ROM 1 0 2、RAM 1 0 3、VDP 1 0 9、および、I/Oポート部 1 0 5等を搭載している。ROM 1 0 2は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM 1 0 3は、ワークメモリとして使用される。ROM 1 0 2およびRAM 1 0 3は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0に内蔵されてもよい。VDP 1 0 9は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0と共動して演出表示装置 9の表示制御を行なう。

## 【 0 0 7 9 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0は、主基板 3 1から演出制御基板 8 0の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板 7 7を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置 9の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板 3 5を介して、枠側に設けられている枠LED 2 8の表示制御を行なうとともに、音声出力基板 7 0を介してスピーカ 2 7からの音出力の制御を行なう等、各種の演出制御を行なう。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0において演出制御用CPU 1 0 1がROM 1 0 2に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（または演出制御用CPU 1 0 1）が実行する（または、処理を行なう）ということは、具体的には、演出制御用CPU 1 0 1がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、演出制御基板 8 0以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

## 【 0 0 8 0 】

また、演出制御用CPU 1 0 1は、スティックコントローラ 1 2 2のトリガボタン 1 2 5に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ 1 2 1から、I/Oポート部 1 0 5の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用CPU 1 0 1は、プッシュボタン 1 2 0に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 1 2 4から、I/Oポート部 1 0 5の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用CPU 1 0 1は、スティックコントローラ 1 2 2の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット 1 2 3から、I/Oポート部 1 0 5の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用CPU 1 0 1は、I/Oポート部 1 0 5の出力ポートを介してパイプレータ用モータ 1 2 6に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 1 2 2を振動動作させるとともに、パチンコ遊技機 1の全体を遊技者が認識可能に振動動作させる。また、演出制御用CPU 1 0 1は、モータ駆動回路（図示省略）を介して役物モータ 1 7を駆動して役物 1 2を動作させる。

## 【 0 0 8 1 】

また、演出制御用CPU 1 0 1は、モータ駆動回路（図示省略）を介して、第 1 上部役物モータ 3 0 Lを駆動して第 1 上部役物 2 9 Lを動作させる。また、演出制御用CPU 1 0 1は、モータ駆動回路（図示省略）を介して、第 2 上部役物モータ 3 0 Rを駆動して第 2 上部役物 2 9 Rを動作させる。また、演出制御用CPU 1 0 1は、ランプドライバ基板 3 5を介して遊技枠の上部に設けられた第 1 上部LED 2 9 Aおよび第 2 上部LED 2 9 Bの表示制御を行なう。なお、演出制御用CPU 1 0 1は、第 1 上部役物 2 9 Lと第 2 上部役物 2 9 Rとについて同じ制御をするのではなく、別々の制御をするようにしてもよい。たとえば、第 1 上部役物 2 9 Lと第 2 上部役物 2 9 Rとの回転角度や光量を別々に変更できるようにしてもよい。また、第 1 上部役物 2 9 Lと第 2 上部役物 2 9 Rとを交互に動作させたり、交互に光らせたりする演出を実行してもよい。

## 【 0 0 8 2 】

また、パチンコ遊技機 1の内部には、遊技の演出として遊技者が認識可能なように遊技者に向けて風を発生させることが可能な送風装置 8 5が設けられる。演出制御用CPU 1 0 1は、モータ駆動回路（図示省略）を介して、送風装置 8 5のモータを動作させ、送風装置 8 5を動作させる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 8 3 】

また、演出制御基板 8 0 には、音量設定スイッチ 8 3 が設けられる。音量設定スイッチ 8 3 は、スピーカ 2 7 から出力される演出音の音量の初期音量や、音量調整ボタン 8 4 を用いた遊技者等による音量調整の可否などを設定するためのスイッチであり、基本的に遊技店の係員によって用いられる。音量設定スイッチ 8 3 は、パチンコ遊技機 1 の内部の演出制御基板 8 0 に設けられ、パチンコ遊技機 1 の外部から操作できないため、基本的に遊技者は操作することができない。音量設定スイッチ 8 3 については、後述の図 1 8 および図 1 9 で詳細に説明する。

## 【 0 0 8 4 】

また、音量調整ボタン 8 4 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す操作検出信号は、音量調整ボタン 8 4 から I / O ポート部 1 0 5 の入力ポートを介して演出制御用 CPU 1 0 1 に入力される。これにより、演出制御用 CPU 1 0 1 は、遊技者からの音量調整ボタン 8 4 の操作検出信号に応じて、遊技の演出音の音量を調整することができる。

10

## 【 0 0 8 5 】

図 5 は、各乱数を示す説明図である。図 5 においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

## 【 0 0 8 6 】

( 1 ) ランダム R : 大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム R は、1 0 M H z で 1 ずつ更新され、0 から加算更新されてその上限である 6 5 5 3 5 まで加算更新された後再度 0 から加算更新される。( 2 ) ランダム 1 ( M R 1 ) : 大当りの種類 ( 種別、通常大当り、および、確変大当りのいずれかの種別 ) および大当り図柄を決定する ( 大当り種別判定用、大当り図柄決定用 ) 。( 3 ) ランダム 2 ( M R 2 ) : 変動パターンの種類 ( 種別 ) を決定する ( 変動パターン種別判定用 ) 。( 4 ) ランダム 3 ( M R 3 ) : 変動パターン ( 変動時間 ) を決定する ( 変動パターン判定用 ) 。( 5 ) ランダム 4 ( M R 4 ) : 普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する ( 普通図柄当り判定用 ) 。( 6 ) ランダム 5 ( M R 5 ) : ランダム 4 の初期値を決定する ( ランダム 4 初期値決定用 ) 。

20

## 【 0 0 8 7 】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、通常大当り、および、確変大当りという複数の種別が含まれている。したがって、大当り判定用乱数 ( ランダム R ) の値に基づいて、大当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数 ( ランダム 1 ) の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数 ( ランダム 1 ) の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム 1 は、大当り図柄決定用乱数でもある。

30

## 【 0 0 8 8 】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数 ( ランダム 2 ) を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数 ( ランダム 3 ) を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2 段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1 または複数の変動パターンが属している。変動パターン種別は、変動種別と呼ばれる場合もある。

40

## 【 0 0 8 9 】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

## 【 0 0 9 0 】

このような変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なるように設定されてい

50

ることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動時間が短縮される。たとえば、時短状態では、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間を短くするために、所定の変動パターンの変動時間が時短でないときよりも短く設定されたり、変動パターン種別のうち最も変動時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなり、リーチ種別が選択されるときでも変動パターン種別のうち最も変動時間が短いノーマルリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されたりすることで、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間が短くなる。

#### 【0091】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。たとえば、保留数短縮制御状態では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなるように設定されることで、保留数短縮制御状態でないときと比べて、変動表示時間の平均時間が短くなるようにしてもよい。また、保留数短縮制御では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、同じ変動パターン種別が選択される場合でも、その変動パターン種別の変動表示時間自体を短くしてもよい。

10

#### 【0092】

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する2段階の決定方法ではなく、1回の乱数抽選により変動パターンが決定される1段階の決定方法としてもよい。

20

#### 【0093】

図6は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図6(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態)において用いられる通常時(非確変時)大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

30

#### 【0094】

通常時大当り判定テーブルには、図6(A)の左欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定され、確変時大当り判定テーブルには、図6(A)の右欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値(通常時大当り判定値または第1大当り判定値という)に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数(10倍の個数)の大当り判定値(確変時大当り判定値または第2大当り判定値という)が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

40

#### 【0095】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数(ランダムR)の値と比較するのであるが、大当り判定用乱数値が図6(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(通常大当り、または、確変大当り)にすることに決定する。なお、図6(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。

40

#### 【0096】

図6(B)、(C)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図6(B)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことに基づく保留記憶(第1保留記憶ともいう)を用いて大当り種別を決定する場合(第1特別図柄の変動表示が行なわれるとき)に用いる第1特別図柄大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)である。図6(C)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことに基づく保留記憶(

50

第2保留記憶ともいう)を用いて大当り種別を決定する場合(第2特別図柄の変動表示が行なわれるとき)に用いる第2特別図柄大当り種別判定テーブルである。

【0097】

図6(B)、および、図6(C)の第1,第2特別図柄大当り種別判定テーブルのそれぞれは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)に基づいて、大当りの種別を「通常大当り」と「確変大当り」とのうちのいずれかに決定するとともに、大当り図柄を決定するために参照される。

【0098】

図6(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」のそれぞれに対応した判定値(大当り種別判定値)が設定されている。図6(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」のそれぞれに対応した判定値(大当り種別判定値)が設定されている。

10

【0099】

また、図6(B),(C)に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値(大当り図柄判定値)としても用いられる。「通常大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「確変大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

20

【0100】

大当り種別判定テーブルを用いて、CPU56は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【0101】

図6(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルと図6(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルとは、確変大当りに決定される割合が同じである。このような場合には、第1特別図柄と第2特別図柄とで大当り種別判定テーブルを分けなくてもよい。また、大当り種別として、大当り遊技状態での最大ラウンド数が異なる複数種類の大当りのうちから大当り種別を選択するときには、図6(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図6(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、ラウンド数が多い大当り種別が選択される割合が高くなるように設定してもよい。このようにすれば、高ベース状態において、大当りの種別選択が遊技者にとって有利となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、図6(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図6(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合を高くしてもよい。そうすることにより、第2特別図柄の変動表示の方が、第1特別図柄の変動表示よりも、確変大当りとなる割合を高くすることができる。また、第1特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、第2特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合が高くなるようにしてもよい。

30

40

【0102】

次に、図7を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、特別図柄および演出図柄の変動パターンを選択決定するために用いる変動パターンテーブルについて説明する。図7は、変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【0103】

図7には、(a)に通常状態はずれ時判定テーブル、(b)に時短状態はずれ時判定テーブルが示されている。また、(c)に通常大当り時判定テーブル、(d)に確変大当り時判定テーブルが示されている。図7(a)~(d)の各判定テーブルは、ROM54に記憶されており、遊技状態に応じて選択され、変動パターン種別および変動パターンを判

50

定（決定）するために用いられる。

【0104】

図7に示す判定テーブルは、ランダム2と変動パターン種別との関係を示す変動パターン種別判定テーブルと、各変動パターン種別についてランダム3と各種別に属する変動パターンとの関係を示す変動パターン判定テーブルとを含む。

【0105】

図7の各テーブルでの「変動パターン種別」または「変動パターン」の欄において、「通常」または「通常変動」は、リーチとならない通常変動パターンを示す。

【0106】

また、図7の各テーブルでの「ノーマルリーチ」は、リーチ状態となったときに特に派手な演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンを示している。「スーパーリーチ」は、リーチ状態となったときに特別な演出画像を表示するリーチ演出を行なう変動パターンを示している。

【0107】

また、前述したように、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて大当たりとなる時に選択される割合が高く、大当たりとなる信頼度が高い変動パターンである。さらに、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて変動時間が長い（たとえば、ノーマルリーチ10秒、スーパーリーチ50秒～80秒）変動パターンである。なお、スーパーリーチには、4種類の変動パターンが設定されており、第1スーパーリーチ<第2スーパーリーチ<第3スーパーリーチ<第4スーパーリーチとなるような関係で大当たり期待度（大当たりとなる可能性）が高いことを示す。

【0108】

なお、“期待度”とは、大当たりに対する期待度、確変に対する期待度等を含む概念である。具体的には、大当たりに対する期待度（信頼度ともいう）とは、各リーチ変動パターンが選択された場合に大当たりとなる期待度（大当たりとなる割合）であり、たとえば、リーチ変動が100回行なわれた場合に60回大当たりとなるのであれば、大当たりに対する期待度が60%（大当たりが出現する出現率（確率）が60%）となる。また、確変に対する期待度とは、確変状態に移行する期待度（確変となる割合）のことをいう。

【0109】

なお、はずれ時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「はずれ」の表示結果となる変動パターンである。通常大当たり時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「通常大当たり」の表示結果となる変動パターンである。確変大当たり時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「確変大当たり」の表示結果となる変動パターンである。

【0110】

これらの情報に基づいて、たとえば、図7(a)の「変動パターン」の欄に示された「第4スーパーリーチ（80秒）」という変動パターンは、「はずれ表示結果となる変動時間が80秒で実行される第4スーパーリーチの変動パターン」であることが示される。

【0111】

図7のテーブルで「ランダム2範囲」および「変動パターン種別」という記載がされた欄は、「ランダム2範囲」と「変動パターン種別」との関係を示す変動パターン種別判定テーブル部としての機能を示す欄である。たとえば、図7(a)を例にとれば、「通常」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」というような複数の変動パターン種別のそれぞれに、ランダム2（1～251）のすべての値が複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図7(a)を例にとれば、所定のタイミングで抽出したランダム2の値が1～251の乱数値のうち、140～229に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、変動パターン種別として「ノーマルリーチ」とすることが決定される。

【0112】

また、図7のテーブルで「ランダム3範囲」および「変動パターン」という記載がされた欄は、「ランダム3範囲」と「変動パターン」との関係を示す変動パターン判定テーブ

10

20

30

40

50

ル部としての機能を示す欄である。変動パターン種別判定テーブルの各種別に対応して示されている変動パターンが、各種別に属する変動パターンである。たとえば、図7(a)を例にとれば、「スーパーリーチ」の種別に属する変動パターンは、「第1スーパーリーチ」、「第2スーパーリーチ」、「第3スーパーリーチ」、および、「第4スーパーリーチ」である。

#### 【0113】

各変動パターン種別に対応する複数の変動パターンのそれぞれに、ランダム3(1~220)のすべての値が、複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図7(a)を例にとれば、「スーパーリーチ」の変動パターン種別とすることが決定されたときに、所定のタイミングで抽出したランダム3が1~220の乱数値のうち、1~70に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、「第1スーパーリーチ(50秒)」の変動パターンとすることが決定される。

10

#### 【0114】

第1特別図柄または第2特別図柄について変動表示結果がはずれとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。非時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図7(a)の通常状態はずれ時判定テーブルを選択する。一方、時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図7(b)の時短状態はずれ時判定テーブルを選択する。なお、図7(a)、図7(b)の判定テーブルを用いることで、保留数に関わらず、通常状態はずれ時、時短状態はずれ時でのリーチ割合を一定にしている。

20

#### 【0115】

時短状態か否かにかかわらず第1特別図柄または第2特別図柄について変動表示結果が大当たりとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。変動表示結果が通常大当たりとなるときには、図7(c)の通常大当たり時判定テーブルを選択する。時短状態か否かにかかわらず変動表示結果が確変大当たりとなるときには、図7(d)の確変大当たり時判定テーブルを選択する。

#### 【0116】

図7(b)の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図7(a)の通常状態はずれ時判定テーブルと比べて、通常変動の変動時間が短く設定されている。そして、図7(b)の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図7(a)の通常状態はずれ時判定テーブルと比べて、リーチ変動(ノーマルリーチ変動およびスーパーリーチ変動を含む)よりも変動時間が短い通常変動(非リーチはずれ変動(リーチとならずにはずれ表示結果となる変動))に決定される割合が高く、通常変動よりも変動時間が長いリーチ変動に決定される割合が低くなるように、データが設定されている。

30

#### 【0117】

これにより、非時短状態(通常状態)のときと比べて、時短状態のときの方が、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が高いので、時短状態のときの方が、非時短状態のときよりも平均的に短い変動時間で変動表示が行なわれることとなる。このように判定テーブルを選択することにより時短状態を実現することができる。また、通常変動を非時短状態よりも時短状態ときの方が変動時間が短くなるように設定することで、時短状態中の保留消化を短縮することができる。

40

#### 【0118】

はずれとなるときに選択される図7(a)および図7(b)の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ>スーパーリーチとなるような高低関係で選択されるようにデータが設定されている。一方、大当たりとなるときに選択される図7(c)および図7(d)の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ<スーパーリーチというような割合の高低関係で選択されるようにデータが設定されている。これにより、大当たりとなるときには、はずれとなるときと比べ、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合(リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合)が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出がされることにより、遊技者の期待

50

感を高めることができる。

【0119】

また、大当りのうち確変大当りとなるときに選択される図7(d)の判定テーブルでは、大当りのうち通常大当りとなるときに選択される図7(c)の判定テーブルと比べて、ノーマルリーチに対してスーパーリーチ演出の種別が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、確変大当りとなるときには、通常大当りとなるときと比べて、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合(リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合)が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれることにより、遊技者の確変大当りへの期待感を高めることができる。

【0120】

なお、このような変動パターンは、変動表示をする第1特別図柄および第2特別図柄の合算保留記憶数(合計値)が所定数以上であるとき(たとえば、合算保留記憶数が3以上)と、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、合算保留記憶数が所定数以上であるときには、合算保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。ただし、保留数短縮制御が実行される条件下でも(たとえば、合算保留記憶数が3以上)リーチ(ノーマルリーチ、スーパーリーチ含む)の割合を一定にすることで、リーチに対する期待感が保たれる。また、リーチの中でもスーパーリーチのみ変動時間が短縮されないようにして、保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。さらに、保留数短縮制御は変動時間が短い通常変動が高い割合で選択されるようにすることで実行可能としてもよく、各変動パターン自体の変動時間を短くすることで実行可能としてもよいし、その組合せでもよい。

【0121】

図8は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、図8に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100へ送信する。

【0122】

図8のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図7に示すような使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU101は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

【0123】

コマンド8C01(H)~8C03(H)は、大当りとするか否か、および大当り種別を示す表示結果指定コマンドである。

【0124】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1,第2特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド(図柄確定指定コマンド)である。

【0125】

コマンド9000(H)は、遊技機に対する電力供給が開始されたとき(RAMクリアによる初期設定のとき)に送信される演出制御コマンド(初期化指定コマンド:電源投入指定コマンド)である。コマンド9200(H)は、遊技機に対する電力供給が再開されたとき(RAMクリアではない停電等による再開時の初期設定のとき)に送信される演出制御コマンド(停電復旧指定コマンド)である。遊技制御用マイクロコンピュータ560

10

20

30

40

50

は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。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。

【0126】

コマンドA001~A002(H)は、大当りの種別(通常大当り、または、確変大当り)ごとに大当り遊技状態開始を指定する大当り開始指定コマンドである。

【0127】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放後(閉鎖)を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

10

【0128】

コマンドA301~A302(H)は、大当りの種別(通常大当り、または、確変大当り)ごとに大当り遊技状態終了を指定する大当り終了指定コマンドである。

【0129】

コマンドA401(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドA402(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【0130】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態(低確率状態)であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドB001(H)は、遊技状態が時短状態(高ベース状態)であることを指定する時短状態指定コマンドである。コマンドB002(H)は、遊技状態が確変状態(高確率状態)であることを指定する確変状態指定コマンドである。

20

【0131】

コマンドC0XX(H)は、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドである。コマンドC100(H)は、合算保留記憶数が1減算されることを示す合算保留記憶数減算指定コマンドである。この実施の形態では、合算保留記憶数指定コマンドは、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への遊技球の始動入賞時(たとえば、後述する始動口スイッチ通過処理の実行時)に、演出制御用マイクロコンピュータ100に送られる。また、合算保留記憶数減算指定コマンドは、変動表示開始時(たとえば、後述する特別図柄変動表示中処理の実行時)に演出制御用マイクロコンピュータ100に送られる。なお、合算保留記憶数指定コマンドおよび保留記憶数減算指定コマンドを兼用してもよい。たとえば、合算保留記憶数指定コマンドを、減算後の保留記憶数を特定可能なコマンドとして用いてもよい。なお、合算保留記憶数としてではなく、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを特定可能なコマンドをそれぞれ送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100が第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値を合算保留記憶数として特定してもよい。

30

【0132】

コマンドC2XX(H)およびコマンドC3XX(H)は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC2XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの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C3XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す変動種別コマンドである。

40

【0133】

この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピ

50

ユーター100に送信する制御を行なう。変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100が、図柄指定コマンドに設定されている値に基づき、始動入賞時に、表示結果が大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づき、変動パターン種別を認識できる。

#### 【0134】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ560側での保留記憶に対応する乱数等のデータ(保留記憶データ)を保存する領域(保留記憶バッファ)の構成例を説明する。保留記憶バッファは、RAM55に設けられる。

10

#### 【0135】

第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

#### 【0136】

第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞に基づいて、CPU56は、乱数回路503およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタからこのような乱数値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口13への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存される。また、第2始動入賞口14への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存される。

20

#### 【0137】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)は、始動入賞時に抽出して保存領域に予め格納しておくのではなく、後述する変動パターン設定処理(特別図柄の変動開始時)に抽出するようにしてもよい。

30

#### 【0138】

このように保留記憶バッファに記憶されたデータは、後述するように、始動入賞時に読出されて先読み予告演出のために用いられるとともに、変動表示開始時に読出されて変動表示のために用いられる。

#### 【0139】

第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞があったときには、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1(第2)始動入賞指定コマンド、および、合算保留記憶数指定コマンドというような、始動入賞時判定処理の判定結果を示すコマンドが、主基板31から演出制御基板80へと送信される。演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM103に設けられた始動入賞時受信コマンドバッファには、受信した図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1(第2)始動入賞指定コマンド、および、合算保留記憶数指定コマンド等の各種コマンドを対応付けて格納できるように、受信したコマンドを特定可能なデータを記憶する記憶領域が確保されている。

40

#### 【0140】

この実施の形態において、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示に対応して行なわれる演出図柄の演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、演出図柄の変動表示動作、リーチ演出等における演出表示動作、あるいは、演出図柄の変動表示を伴わない各種の演出動作というような、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。また、予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パター

50

ンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

#### 【0141】

次に、パチンコ遊技機 1 の動作について説明する。パチンコ遊技機 1 においては、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

#### 【0142】

メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理（乱数回路 5 0 3 を初期設定）、表示用乱数更新処理（変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理）、および、初期値用乱数更新処理（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値の更新処理）等が実行される。

#### 【0143】

図 9 は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、CPU 5 6 は、図 9 に示すステップ S（以下、単に「S」と示す）2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（S 2 0）。次いで、入力ドライバ回路 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう（スイッチ処理：S 2 1）。

#### 【0144】

次に、CPU 5 6 は、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b、普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行なう表示制御処理を実行する（S 2 2）。第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および普通図柄表示器 1 0 については、S 3 2、S 3 3 で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

#### 【0145】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数および大当り種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行なう（判定用乱数更新処理：S 2 3）。CPU 5 6 は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：S 2 4、S 2 5）。

#### 【0146】

さらに、CPU 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行なう（S 2 6）。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

#### 【0147】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう（S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、CPU 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

#### 【0148】

また、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送出する処理を行なう（演出制御コマンド制御処理：S 2 8）。さらに、CPU 5 6 は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（S 2 9）。

10

20

30

40

50

## 【0149】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウンタスイッチ23の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する(S30)。

## 【0150】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域(出力ポートバッファ)が設けられているのであるが、CPU56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン/オフに関する内容を出力ポートに出力する(S31:出力処理)。

## 【0151】

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行なうための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行なう(S32)。

## 【0152】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行なうための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行なう(S33)。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

## 【0153】

その後、割込許可状態に設定し(S34)、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

## 【0154】

図10は、特別図柄プロセス処理(S26)を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する(S312)。そして、内部状態に応じて、S300~S307のうちのいずれかの処理を行なう。

## 【0155】

遊技制御用マイクロコンピュータ560において、RAM55には、前述したように、第1始動入賞口13への始動入賞に基づいて得られる大当たり判定用乱数等の保留記憶データ(第1保留記憶データ)が記憶される第1保留記憶バッファと、第2始動入賞口14への始動入賞に基づいて得られる大当たり判定用乱数等の保留記憶データ(第2保留記憶データ)が記憶される第2保留記憶バッファとが設けられている。これら各保留記憶バッファには、各保留記憶の記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。

## 【0156】

始動口スイッチ通過処理では、第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、第1保留記憶数が上限値(たとえば、4)に達していないことを条件として、第1保留記憶データの記憶数を計数する第1保留記憶数カウンタの値を1増やし、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ(たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数)を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する。さらに、合算保留記憶数カウンタの値を1増やし、合算後の合算保留記憶数カウンタの値に対応した保留特定領域に「第1」を示すデータを保存(格納)する処理を実行する。一方、第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、第2保留記憶数が上限値(たとえば、4)に達していないことを条件として、第2保留記憶データの記憶数を計数する第2保留記憶数カウンタの値を1増やし、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ(たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数)を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存(

10

20

30

40

50

格納)する処理を実行する。さらに、合算保留記憶数カウンタの値を1増やし、合算後の合算保留記憶数カウンタの値に対応した保留特定領域に「第2」を示すデータを保存(格納)する処理を実行する。

【0157】

S300～S307の処理は、以下のような処理である。特別図柄通常処理(S300)は、変動表示の表示結果を大当たりとするか否かの決定、および、大当たりとする場合の大当たり種別の決定等を行なう処理である。変動パターン設定処理(S301)は、変動パターンの決定(変動パターン種別判定用乱数および変動パターン判定用乱数を用いた変動パターンの決定)、および、決定された変動パターンに応じて変動時間を計時するための変動時間タイマの計時開始等の制御を行なう処理である。

10

【0158】

表示結果指定コマンド送信処理(S302)は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行なう処理である。特別図柄変動中処理(S303)は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過すると特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理(S304)は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

【0159】

大入賞口開放前処理(S305)は、大当たりの種別に応じて、特別可変入賞球装置20において大入賞口を開放する制御等を行なう処理である。大入賞口開放中処理(S306)は、大当たり遊技状態中のラウンド表示演出用の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御、および、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、大入賞口開放前処理(S305)に移行する。また、全てのラウンドを終えた場合には、大当たり終了処理(S307)に移行する。大当たり終了処理(S307)は、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行なわせるための制御等を行なう処理である。

20

【0160】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図11は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

30

【0161】

演出制御用CPU101は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(たとえば、2ms)を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう(S701)。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視(S702)を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし(S703)、以下の演出制御処理を実行する。

40

【0162】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドがどのようなことを指示するコマンドであるかを特定可能なフラグ等のデータをセットする処理(たとえば、RAM103に設けられた各種コマンド格納領域に受信したコマンドを特定可能なデータを格納する処理等)等を行なう(コマンド解析処理:S704)。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行なう(S705)。演出制御プロセス処理では、S704で解析した演出制御コマンドの内容にしたがって演出表示装置9での演出図柄の変動表示等の各種演出を行なうために、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラ

50

グ)に対応した処理を選択して演出制御を実行する。

【0163】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数(演出図柄の左停止図柄決定用のSR1-1、演出図柄の中停止図柄決定用のSR1-2、演出図柄の右停止図柄決定用のSR1-3等)を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する(S706)。このような乱数SR1-1~SR1-3のそれぞれは、ソフトウェアによりカウント値を更新するランダムカウンタのカウントにより生成されるものであり、それぞれについて予め定められた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれについて定められたタイミングで抽出されることにより乱数として用いられる。

【0164】

次いで、保留表示エリアにおける保留表示の表示状態の制御(保留表示の移動、消去等)を行なう保留記憶表示制御処理を実行する(S707)。その後、遊技枠の上部に取り付けられた上部役物の動作態様を設定する上部役物設定処理を実行する(S708)。そして、S702の処理へリターンする。上部役物設定処理は、電源投入後、S701からS707の処理後に、演出制御用CPU101によって実行される処理であり、遊技枠上部に取り付けられた第1上部役物29L,第2上部役物29Rの回転角度(開閉角度)を設定する処理である。上部役物の回転角度は複数段階(たとえば、0度、45度、60度、90度など)設けられており、その中から任意に選択した一つの角度を設定できるようになっている。

【0165】

ここで、初期状態(最初に電源投入した場合やRAMクリアによる電源投入の場合)においては、上部役物の回転角度が遊技枠に対して最も突出する回転角度である90度よりも突出しない角度(たとえば、45度)になるように制御される。このようにすれば、調整をしていない場合であっても上部役物が他の物体と当接することを防ぐことができる。

【0166】

上部役物の角度を設定する設定画面は、RAM55をクリアしたときの電源投入が実行され、動作確認のための初期動作として各役物のイニシャル動作が実行された後に表示される。演出制御用CPU101は、イニシャル動作を実行する際に、各役物の近くに設けられた検出手段としての役物用センサからの検出信号に各役物が初期位置に存在するか否かを判定する。一方、RAM55をクリアせずに電源を投入した場合には、上部役物の設定はなされない。したがって、演出制御用CPU101は、図8に示された初期化指定コマンドを受信した場合には、上部役物設定期間であると判定し、初期化指定コマンドを受信していない場合(停電復旧指定コマンドを受信した場合には、上部役物設定期間ではないと判定する。

【0167】

上部役物設定処理においては、設定された角度に応じて、第1上部役物29L,第2上部役物29Rの回転角度・回転速度が設定されるので、遊技枠に設けられた軸290に対して回転する上部役物を動作させつつ、上部役物が遊技機に隣接する別の遊技機の遊技枠や上部に配置されるデータランプ等の他の物体と当接することを防ぐことができる。

【0168】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ100では、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置9、各種ランプ、第1上部役物29L,第2上部役物29R、および、スピーカ27L,27R等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

【0169】

図12は、図11に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理(S705)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、先読み演出を実行するか否かの決定、および、先読み演出の種類を選択する先読み演出処理(S700)を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800~

10

20

30

40

50

S 8 0 7のうちのいずれかの処理を行なう。

【 0 1 7 0 】

演出制御プロセス処理では、以下のような処理が実行される。演出制御プロセス処理では、演出表示装置 9 の表示状態が制御され、演出図柄の変動表示が実現されるが、第 1 特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、第 2 特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

【 0 1 7 1 】

先読み演出処理 ( S 7 0 0 ) は、先読み演出を実行するか否か等の先読み判定、および、先読み演出を実行するときの演出態様の決定等を行なう処理である。先読み演出とは、ある保留情報 ( 保留記憶情報 ) に基づいた特別図柄の変動表示 ( 図柄変動 ) の順番が到来する前に、その保留情報を先読みしてその保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の内容を判定して、将来の特別図柄の変動表示がどのようになるかを、それよりも前の段階で予告をする等の演出技術である。たとえば、保留情報が大当たりであるときに、当該保留情報による変動表示が実行される前に、当該保留情報に対応する保留表示の表示態様に基づいて、後に大当たりが発生する可能性のあることを予告するといった類の演出が先読み演出として行なわれる。以下では、先読み演出の対象とした保留情報に基づいた変動表示を「ターゲットの変動表示」と称する。

【 0 1 7 2 】

変動パターンコマンド受信待ち処理 ( S 8 0 0 ) は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する処理等を行なう処理である。変動パターンコマンドを受信していれば、演出図柄変動開始処理に移行する。

【 0 1 7 3 】

演出図柄変動開始処理 ( S 8 0 1 ) は、演出図柄 ( 飾り図柄 ) の変動表示が開始されるように制御するための処理である。演出図柄変動中処理 ( S 8 0 2 ) は、変動パターンを構成する各変動状態 ( 変動速度 ) の切替えタイミングを制御する処理等を行なう処理である。演出図柄変動停止処理 ( S 8 0 3 ) は、演出図柄 ( 飾り図柄 ) の変動表示を停止し、変動表示の表示結果 ( 最終停止図柄 ) を導出表示する制御を行なう処理である。

【 0 1 7 4 】

大当たり表示処理 ( S 8 0 4 ) は、変動時間の終了後、演出表示装置 9 に大当たりの発生を報知するためのファンファーレ演出を表示する制御等の表示制御を行なう処理である。ラウンド中処理 ( S 8 0 5 ) は、ラウンド中の表示制御を行なう処理である。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドが終了していなければ、ラウンド後処理に移行し、最終ラウンドが終了していれば、大当たり終了処理に移行する。ラウンド後処理 ( S 8 0 6 ) は、ラウンド間の表示制御を行なう処理である。ラウンド開始条件が成立したら、ラウンド中処理に移行する。大当たり終了演出処理 ( S 8 0 7 ) は、演出表示装置 9 において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう処理である。

【 0 1 7 5 】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当たり遊技状態開始時から大当たり遊技状態終了時までの予め定められた演出制御期間中に、ROM 1 0 2 に格納されたプロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置 9 等の演出装置 ( 演出用部品 ) の制御を行なう。

【 0 1 7 6 】

プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と、表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組合せが複数集まったデータとで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄 ( 飾り図柄 ) の変動表示の変動時間 ( 変動表示時間 ) 中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 1 0 1 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行デー

10

20

30

40

50

タに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行なう。このようなプロセスは、各変動パターンに応じて用意されている。

#### 【0177】

##### [ 報知演出について ]

次に、本実施の形態で実行される各種の演出について説明する。本実施の形態では、演出制御用CPU101によって遊技者にとって有利な有利状態である大当り遊技状態に制御されることを報知する報知演出が実行される。報知演出には、キャラクタ同士が戦って味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すると大当りとなることが報知されるバトル演出、所定のストーリーが継続して最終段階まで到達すると大当りとなることが報知されるストーリー演出、所定のキャラクタにより大当りとなることが報知されるキャラクタ演出がある。なお、報知演出にはこれら以外の演出が設けられていてもよく、各演出が複数種類設けられていてもよい。

10

#### 【0178】

以下では、報知演出の中でも特にバトル演出について具体的に説明する。また、バトル演出において、味方キャラクタが勝利することで大当り表示結果となることが確定し、味方キャラクタが敗北（敵キャラクタが勝利）することではずれ表示結果となることが確定する。以下、図13、図14においては、味方キャラクタが勝利する大当りとなる場合について説明する。また、このようなバトル演出等の報知演出は、確変状態中において実行される。なお、報知演出が確変状態中ではなく通常の遊技状態中に実行されるようにしてもよい。

20

#### 【0179】

##### [ ボタンの態様について ]

バトル演出が実行される際に、演出制御用CPU101によって遊技者が操作可能な操作手段としてのプッシュボタン120（以下、単にボタンとも称する）の状態が変化する。演出制御用CPU101は、プッシュボタン120は、バイブレータ用モータ126を制御することにより、プッシュボタン120の状態を第1状態と第2状態とに変化させる。第1状態はプッシュボタン120が停止している通常状態を示し、第2状態はプッシュボタン120が振動している振動状態を示している。バトル演出中には、プッシュボタン120の状態が通常状態と振動状態とに変化する。たとえば、バトル演出では、プッシュボタン120が通常状態から振動状態に変化するタイミングとして、第1タイミング、第2タイミング、第3タイミングの3つのタイミングが設けられている。

30

#### 【0180】

##### [ 報知演出とボタンの態様との関係について ]

図13は、報知演出とボタンの態様との関係を示すタイミングチャートである。報知演出としてのバトル演出は、変動表示が開始されリーチとなった後のタイミングで実行される。図13では、バトル演出における各演出の実行タイミングおよびボタンの態様が示されている。バトル演出の開始タイミングである時刻t1では、ボタンの態様は通常態様である。時刻t1からプッシュボタン120への連打操作が有効に検出される連打有効期間が最大で10秒設定されている。

40

#### 【0181】

遊技者が連打有効期間内に連打操作を実行した回数が所定回数に到達すると、時刻t2において敵キャラクタのライフゲージが0となる。このライフゲージが0となる第1タイミングにおいて、プッシュボタン120の状態が通常状態から振動状態に制御される。振動状態は、敵キャラクタに最後の一撃を与える最後の一撃演出が実行される時刻t3まで継続する。連打有効期間内に連打操作の回数が所定回数に到達しなかった場合や連打操作を実行しなかった場合であっても、最後の一撃演出の3秒前からは必須振動期間として3秒間プッシュボタン120が通常状態から振動状態に制御される。

#### 【0182】

振動状態となっていたプッシュボタン120は、時刻t3となった後に、2秒間通常状態に制御される。その後、時刻t4となる敵に攻撃がヒットする第2タイミングにおいて

50

、プッシュボタン120の状態が通常状態から振動状態に制御される。ここで、最後の一撃演出の時刻t3から敵に攻撃がヒットするまでの時刻t4の間は、遊技者のプッシュボタン120への操作が検出される操作有効期間である。この操作有効期間中に遊技者の動作が検出されたとしても、プッシュボタン120の状態は振動状態とはならず、演出画面上で敵に攻撃がヒットする第2タイミングにおいて振動状態となる。また、操作有効期間中にプッシュボタン120が操作されなかった場合には、時刻t4において図14(d)から図14(e)へと画面が切り替わるとともにプッシュボタン120が振動状態となる。このようなプッシュボタン120の振動状態は、時刻t4から5秒間継続する。その後、時刻t5となる敵が倒れるタイミングにおいて、プッシュボタン120の状態が振動状態から通常状態に制御される。プッシュボタン120の通常状態は時刻t5から3秒間継続する。

10

#### 【0183】

その後、時刻t6となる勝利表示がされる第3タイミングにおいて、プッシュボタン120の状態が通常状態から振動状態に制御される。プッシュボタン120の振動状態は時刻t6から5秒間継続する。時刻t6となる勝利表示のタイミングでプッシュボタン120の状態を振動状態に制御することで、大当り遊技状態に制御されることが再度報知される。そして、時刻t7となる変動表示の停止タイミングにおいてプッシュボタン120が振動状態から通常状態に制御される(図示省略)。また、時刻t7の後に遊技状態が大当り遊技状態へと制御される。

20

#### 【0184】

このように、遊技者にとって有利な遊技状態である大当り遊技状態を報知する報知演出の1つであるバトル演出の際に、プッシュボタン120の状態が多様なタイミングで変化することで、プッシュボタン120を変化させるタイミングの興趣を向上させることができる。具体的には、バトル演出とプッシュボタン120を振動状態にするタイミングとの組合せにより演出効果を一層高めることができる。

#### 【0185】

また、第1タイミング経過後と第2タイミング経過後とでは、振動状態に制御される期間が異なる。よって、プッシュボタン120を振動状態に制御することと振動状態に制御する期間との組合せにより、好適に演出を実行させることができる。

30

#### 【0186】

また、図13に示す連打有効期間および必須振動期間のうち連打有効期間は、最大10秒間の間で可変する期間である。また、図13に示すように、敵にヒットするタイミングの第2タイミングにおいて振動状態に制御された後の期間は、5秒の不可変の期間である。このように、バトル演出において、可変する期間と不可変の期間とを備えることで、演出の幅を広げることができる。

#### 【0187】

また、図13に示すように、第1タイミング経過後の振動期間と必須振動期間3秒とを合わせた期間振動状態に制御され、第2タイミング経過後の5秒の期間振動状態に制御される。また、第2タイミングから5秒の振動期間経過後にプッシュボタン120の状態を通常状態に制御し、通常状態となった後の勝利表示の第3タイミングにおいて振動状態に制御する。また、第3タイミングにおいてプッシュボタン120の状態を振動状態に制御することで、大当り遊技状態に制御されることが報知される。このようにすれば、プッシュボタン120を振動状態に制御することと振動状態に制御する期間およびタイミングとの組合せにより、好適に演出を実行させることができる。また、大当り遊技状態に制御されることを好適に報知することができる。

40

#### 【0188】

次に、図13において説明した報知演出とボタンの態様との関係について、報知演出であるバトル演出が実行されるときに演出表示装置9の表示画面により説明する。図14は、報知演出とボタンの態様との関係を示す演出図面である。図14(a)~(h)に示すように、バトル演出はこの順番に実行され、時刻t1~t7は、図13の時刻t1~t7

50

に対応するタイミングにおける演出画面を示している。また、図14(a)~(h)の各図面の右側の表示は、各演出画面での押しボタン120の状態を示す図である。

【0189】

演出表示装置9において、変動表示が実行されるときに、左、中、右の演出図柄91~93は、画面中央部で変動表示が開始される。変動表示においてバトル演出が実行されるときには、図14(a)に示すように、演出図柄がリーチ表示態様(左、右演出図柄が同じ図柄で揃い、中演出図柄が変動中である表示態様)となったタイミングで、演出図柄91~93が画面隅部に移動して縮小表示され、バトル演出が開始される。

【0190】

図14(a)に示すように、時刻t1においてバトル演出が開始されるときには、味方キャラクター94と敵キャラクター95とが登場し、「バトル」というような、バトル演出を特定する文字が表示される。また、画面の右側に敵キャラクター95のライフ(耐久力)をレベル表示するライフゲージ99が表示される。また、遊技者による押しボタン120の操作を促進する操作促進演出として、押しボタン120を模したボタン画像98が表示されるとともに、ボタン画像98に対応して「連打」という文字により連打操作を実行することが示唆される。バトル演出が開始されるときに押しボタン120の態様は通常状態である。

10

【0191】

図14(b)に示すように、操作有効期間内(10秒間)に遊技者による押しボタン120の連打操作が押しボタン120により検出されると、味方キャラクター94が敵キャラクター95に対して攻撃する演出が実行される。そして、味方キャラクター94の攻撃に伴って敵キャラクター95のライフゲージ99が減少する。連打有効期間中の押しボタン120の態様は通常状態である。なお、有効期間の始めは少ない回数(たとえば2回)の連打操作によりライフが減少するが、有効期間が後になるに連れて多い回数(たとえば3回)を連打操作しなければライフが減少しないようにすればよい。このようにすれば、連打操作によりすぐにライフゲージ99が0となってしまうことを防ぐことができる。

20

【0192】

次いで、図14(c)に示すように、連打操作が規定回数(たとえば30回)に到達した時刻t2においてライフゲージ99が0となる。また、ライフゲージ99が0となるときに敵キャラクター95が味方キャラクター94の攻撃により飛び上がる演出が実行される。そして、ライフゲージ99が0となるときに押しボタン120の態様が通常状態から振動状態へと変化する。このような図14(c)に示すライフゲージ99が0となる態様となる第1タイミングにおいて押しボタン120が振動状態となることによって、大当たりが確定したことが報知される。押しボタン120は、連打有効期間の残りの期間および必須振動期間である3秒の間、継続して振動状態となる。なお、図14(b)に示す有効期間内に連打操作が実行されなかった場合や連打操作が有効期間内に規定回数まで到達しなかった場合には、有効期間の経過後に図14(c)の画面となる。そして、図14(c)の画面となったタイミングにおいて、必須振動期間である3秒の間、押しボタン120の態様が通常状態から振動状態へと変化する。

30

【0193】

必須振動期間3秒が経過後の時刻t3において図14(d)に示す、最後の一撃演出が実行される。最後の一撃演出では、「一撃で決める」の文字とともにボタン画像98に対応して「一撃」という文字により押しボタン120を1回押す操作を実行することが示唆される。一撃演出中の押しボタン120の態様は通常状態である。一撃演出中に押しボタン120を押すと味方キャラクター94が最後の一撃を敵キャラクター95に浴びせる演出が実行される(図示省略)。最後の一撃演出が実行される2秒間は、押しボタン120の態様が通常状態に保たれる。

40

【0194】

最後の一撃が敵にヒットする図14(e)に示す時刻t4のタイミングにおいて画面が激しく光る演出が実行されるとともに押しボタン120の態様が通常状態から振動状

50

態へと変化する。このとき画面上ではボタン画像 98 が表示されていないがプッシュボタン 120 は振動状態に制御される。プッシュボタン 120 の振動状態は、5 秒間継続する。その後、振動状態が 5 秒間経過後の時刻 t 5 において、敵キャラクタ 95 が倒れる演出が実行される。このとき、プッシュボタン 120 の態様が振動状態から通常状態へと変化する。プッシュボタン 120 の通常状態は、3 秒間継続する。なお、時刻 t 4 のタイミングにおいてボタン画像 98 が表示されているようにしてもよい。

【0195】

時刻 t 5 においてプッシュボタン 120 が 3 秒間通常状態に制御された後は、図 14 (g) に示すように、味方キャラクタがピースをして敵キャラクタに勝利したことを示す勝利表示の画面が表示される。このとき画面上ではボタン画像 98 が表示されていないが、プッシュボタン 120 の態様が通常状態から振動状態へと変化する。プッシュボタン 120 の振動状態は、5 秒間継続する。このような勝利表示と振動状態とにより大当たりとなることが再度報知される。そして、振動状態が 5 秒間継続した後、図 14 (h) に示すように、左、中、右の演出図柄 91 ~ 93 が、画面中央部で大当たり表示結果の組合せで変動表示を停止する。変動表示を停止するタイミングにおいて、プッシュボタン 120 の態様が振動状態から通常状態へと変化する。その後、遊技状態が大当たり遊技状態へと移行する。

10

【0196】

図 14 (c) に示すように、敵のライフゲージ 99 が 0 となるタイミングにおいてプッシュボタン 120 が振動状態となることで大当たりとなることが報知される。また、図 14 (e) に示す敵にヒットする態様となるタイミングにおいてプッシュボタン 120 が振動状態となる。このようにすれば、大当たり遊技状態となることを報知した後に、さらにバトル演出の演出展開に合わせてプッシュボタン 120 を振動状態となる。よって、大当たり遊技状態に制御されることを好適に報知し、バトル演出の演出効果を一層高めることができる。

20

【0197】

また、図 14 (c) に示すように、第 1 タイミングにおいては、ボタン画像 98 の表示中にプッシュボタン 120 を連打することにより、プッシュボタン 120 を振動状態に制御する。また、図 14 (e) に示すように、第 2 タイミングにおいては、ボタン画像 98 が表示されることなくプッシュボタン 120 を振動状態に制御する。このようにすれば、プッシュボタン 120 を振動状態に制御することとボタン画像 98 との組合せにより、好適に演出を実行させることができる。

30

【0198】

また、図 14 (c) , (e) , (g) に示すように、画面上で実行される演出に対応してプッシュボタン 120 の状態が振動状態に変化するため、演出の実行タイミングと振動状態へ変化するタイミングとにより、遊技を実行したときの気持ち良さを向上させることができる。また、演出の実行タイミングと振動状態へ変化するタイミングとによりメリハリのついた演出とすることができる。

【0199】

なお、操作手段としてのプッシュボタン 120 の内部に発光手段としての LED を設けてもよい。そして、演出制御用 CPU 101 は、プッシュボタン 120 を振動状態に制御することともに、LED の発光の制御を行なってもよい。たとえば、図 14 (a) , (b) , (d) の通常状態では、LED を白色や赤色 (白色は通常の色、赤色はボタン操作を促す色等) に発光させる制御を行ない、図 14 (c) , (e) , (g) の振動状態では、振動に合わせて LED を虹色に発光させる制御を行なうことで、大当たり遊技状態に制御されることを報知するようにしてもよい。このように、操作手段の振動状態によって発光手段の発光態様が異なるようにすることで興趣を向上させることができる。なお、振動と発光の態様のタイミングは必ずしも同じでなくともよく、大当たり期待度により振動と発光とのタイミングが異なるようにしてもよい。

40

【0200】

次に、報知演出の内容を決定するためのテーブルおよびバトル演出が実行されるときの

50

フローチャートについて説明する。

【0201】

図15は、報知演出決定テーブルを示す図である。報知演出決定テーブルでは、報知演出の内容を、バトル演出、ストーリー演出、キャラクタ演出のいずれにするかが決定される。報知演出決定テーブルには、図15(A)の大当り時報知演出決定テーブルと、図15(B)のはずれ時報知演出決定テーブルとが含まれている。これら報知演出決定テーブルは、ROM102に記憶されている。

【0202】

図15(A)の大当り時報知演出決定テーブルは、現在の変動表示の変動表示結果を大当り表示結果とすることが決定されたときに用いられる。一方、図15(B)のはずれ時報知演出決定テーブルは、現在の変動表示の変動表示結果をはずれ表示結果とすることが決定されたときに用いられる。

10

【0203】

図15(A)、(B)の報知演出決定テーブルでは、報知演出決定用の乱数SR2(0~99の数値範囲)の合計100個の数値が、バトル演出の決定と、ストーリー演出の決定と、キャラクタ演出の決定とに割り振られている。そして、図15では、各演出に割り振られた乱数値の個数がSR2に示されている。

【0204】

図15(A)の大当り時報知演出決定テーブルでは、報知演出決定用の乱数SR2の値によって、「キャラクタ演出<ストーリー演出<バトル演出」という大小関係の選択割合となるようにデータが設定されている。また、図15(B)のはずれ時報知演出決定テーブルでは、報知演出決定用の乱数SR2の値によって、「キャラクタ演出>ストーリー演出>バトル演出」という大小関係の選択割合となるようにデータが設定されている。

20

【0205】

図15に示すようなデータの設定により、大当り時には、はずれ時と比べて、「キャラクタ演出<ストーリー演出<バトル演出」という大小関係の選択割合となるように演出内容が決定される。よって、「キャラクタ演出<ストーリー演出<バトル演出」という順で大当り期待度が高くなる。

【0206】

図16は、演出設定処理を示すフローチャートである。演出設定処理とは、演出制御用CPU101が演出図柄変動開始処理(S801)の処理の中で実行する一処理である。

30

【0207】

演出制御用CPU101は、現在の遊技状態が確変状態中であるか否かを判定する(S901)。S901において、演出制御用CPU101は、受信コマンドバッファ内に確変状態指定コマンドがあるか否かに基づいて、現在の遊技状態が確変状態中であるか否かを判定する。演出制御用CPU101は、現在の遊技状態が確変状態中である場合には(S901でY)、S902へ移行する。一方、演出制御用CPU101は、現在の遊技状態が確変状態中でない場合には(S901でN)、今回の変動で実行されるその他の演出を決定し(S908)、処理を終了する。

【0208】

S902では、演出制御用CPU101は、今回実行される変動がスーパーリーチであるか否かを判定する。演出制御用CPU101は、今回実行される変動がスーパーリーチである場合には(S902でY)、抽出したSR2の抽出値と表示結果に基づく報知演出決定テーブルとにより実行する報知演出を決定し(S903)、S904へ移行する。S903において、演出制御用CPU101は、受信コマンドバッファ内の表示結果指定コマンドに基づいて、今回実行される変動の表示結果を判定する。一方、演出制御用CPU101は、今回実行される変動がスーパーリーチでない場合には(S902でN)、今回の変動で実行されるその他の演出を決定し(S908)、処理を終了する。

40

【0209】

S904において、演出制御用CPU101は、S903で決定された内容によりバト

50

ル演出が実行されるか否かを判定する。演出制御用CPU101は、バトル演出が実行される場合には、(S904でY)、S905へ移行する。一方、演出制御用CPU101は、バトル演出が実行されない場合には(S904でN)、今回の変動で実行されるその他の演出を決定し(S908)、処理を終了する。

#### 【0210】

S905では、演出制御用CPU101は、受信コマンドバッファ内に大当りに関する表示結果指定コマンドがあるか否かに基づいて、今回実行される変動が大当りであるか否かを判定する。演出制御用CPU101は、今回実行される変動が大当りである場合には(S905でY)、勝利用の演出およびボタン態様に決定する(S906)。一方、演出制御用CPU101は、今回実行される変動が大当りでない場合(はずれの場合)には(S905でN)、敗北用の演出およびボタン態様に決定する(S907)。S906またはS907の後は、今回の変動で実行されるその他の演出を決定し(S908)、処理を終了する。

10

#### 【0211】

図16においては、現在の遊技状態が確変状態中においてバトル演出が実行される場合を示したが、バトル演出は通常の遊技状態中に実行されるようにしてもよい。また、図13, 図14では、大当り表示結果となる場合について説明したが、S907においてははずれ表示結果となる場合の敗北用の演出について説明する。味方キャラクタが敗北するときには、バトル演出開始後、連打有効期間内にいくら連打を実行してもライフゲージ99が0となることはない。また、押しボタン120は、通常状態のまま振動状態となることはない。そして、連打有効期間経過後に「敗北」の文字が表示されるとともにその後、左, 中, 右の演出図柄91~93が、画面中央部でははずれ表示結果の組合せで変動表示を停止する。

20

#### 【0212】

##### [第2実施形態]

次に、第2実施形態として、オート連打機能(自動連打機能)を設けた場合の各種構成を説明する。オート連打機能とは、たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100の機能として、押しボタン120の長押し操作が、たとえば4秒間のような第1期間に亘り継続されたことにもとづいてオート連打の機能による操作の検出が開始され、1.0秒のような第2期間が経過するごとに操作回数を1つずつカウントして、あたかも押しボタン120の連打が行なわれているものとして検出が行なわれる機能である。このようなオート連打機能が図14(b)に示す連打有効期間に実行可能であってもよい。

30

#### 【0213】

##### [遊技者動作の検出に関する第1変形例]

第1変形例としては、オート連打機能(自動連打機能)を設けた場合に、検出有効期間よりも前から動作検出手段が遊技者の一の動作を継続して検出していた場合には、該動作の検出を無効とする無効手段をさらに備える例を説明する。

#### 【0214】

第1変形例では、演出制御用マイクロコンピュータ100において、オート連打機能を設けた場合において、検出有効期間よりも前から動作検出手段が遊技者の押しボタン120の動作を継続して検出していた場合には、該動作の検出を無効とする制御を実行する無効化処理を実行する。このような制御を行えば、適切に遊技者の所定演出への参加を促すことができる。

40

#### 【0215】

##### [遊技者動作の検出に関する第2変形例]

第2変形例としては、オート連打機能(自動連打機能)を設けた場合に、連続して複数回の遊技者の動作が行なわれているものとしての検出を行なうか否かを設定可能(設定メニュー画面での設定等)な設定手段をさらに備える例を説明する。

#### 【0216】

第2変形例では、演出制御用マイクロコンピュータ100において、オート連打機能を

50

設けた場合において、たとえば、客待ちデモンストレーション表示中である期間のような演出図柄の変動表示中でない期間に、オート連打の機能を有効とするか無効とするかの設定を可能とする設定処理を実行可能とする。このような設定を可能とすれば、意図しないタイミングで連続して複数回の遊技者の動作が行なわれているものとしての検出が行なわれてしまうことを防止し、遊技に対する興味が低下することを抑止することができる。

#### 【0217】

##### [遊技者動作の検出に関する第3変形例]

第3変形例としては、オート連打機能(自動連打機能)を設けた場合に、検出有効期間に遊技者の一の動作が継続して検出された場合に、状況に応じて異なる間隔により連続して複数回の遊技者の動作が検出されたものとする例を説明する。

10

#### 【0218】

第3変形例では、演出制御用マイクロコンピュータ100において、オート連打機能を用いる場合において、たとえば、演出内容が異なる動作演出Aと動作演出Bとが選択的に実行可能なときに、動作演出Aの実行中に、オート連打による検出中は1.0秒が経過するごとに押しボタン120による操作回数が1回ずつ増加したものと扱い、動作演出Bの実行中に、オート連打による検出中は0.5秒が経過するごとに押しボタン120による操作回数が1回ずつ増加したものと扱う処理を実行する。このような処理を行えば、状況に合わせた動作演出を行なうことができる。

#### 【0219】

##### [遊技者動作の検出に関する第4変形例]

第4変形例としては、オート連打機能(自動連打機能)を設けた場合に、変動表示中でないときに、動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたか否かを判定する判定手段をさらに備え、判定手段が、遊技者の一の動作が継続して行なわれているときであっても、連続して複数回の遊技者の動作が行なわれているものとしての判定を行なわない例を説明する。

20

#### 【0220】

第4変形例では、演出制御用マイクロコンピュータ100において、オート連打機能を用いる場合に、オート連打の機能の有効または無効の設定が可能な構成において、たとえば、オート連打の機能の有効または無効の再度の設定を行なう際に、押しボタン120を一旦操作してオート連打の機能の有効または無効を切り替えた後、押しボタン120の操作を一旦止めて、改めて押しボタン120を操作しなければ、再度オート連打の機能の有効または無効の切り替えを行なえないように制限する制御を実行する。このような制御を行えば、意図しない動作の検出が行なわれてしまうことを防止することができる。

30

#### 【0221】

##### [オート連打演出の演出制御タイミング例]

次に、連打演出における自力連打およびオート連打に関する操作演出制御タイミングの一例を説明する。図17は、連打演出における自力連打およびオート連打に関する操作演出制御タイミングを示すタイミングチャートである。

#### 【0222】

図17に示すように、連打演出においては、連打操作の有効期間が、たとえばリーチ状態の開始時のような第1タイミングから、変動表示終了直前時のような第2タイミングまでのような所定期間(たとえば、10秒間等)に設定されている。このような所定期間は、図14(b)に示す連打有効期間として設定されていてもよい。

40

#### 【0223】

自力連打開始可能期間は、連打操作の有効期間の全期間に対応して設定されている。オート連打開始可能期間としては、連打操作の有効期間中における期間開始時から予め定められた期間(たとえば、0.5秒間)経過時から開始され、特定期間(たとえば、連打操作の有効期間における前半期間)経過時までの期間が設定されている。なお、オート連打開始可能期間としては、連打操作の有効期間中における期間開始時から開始されてもよい

50

。オート連打開始不可能期間としては、連打操作の有効期間中におけるオート連打開始可能期間の経過後の期間が設定されている。

【0224】

自力連打開始可能期間中においては、自力連打の実行に応じたライフゲージ99への作用演出の作用態様（ライフ減少態様）の度合が所定度合以下の度合に制御される自力連打低作用設定期間と、自力連打の実行に応じたライフゲージ99への作用演出の作用態様（ライフ減少態様）の度合が所定度合よりも高い度合に制御される自力連打高作用設定期間とが含まれている。これにより、同じ自力連打開始可能期間中でも、自力連打低作用設定期間と、自力連打高作用設定期間とで、自力連打に対応して実行される作用演出の作用態様（作用度合）が異なる。このように、自力連打開始可能期間は、操作有効期間の残期間に応じて、作用演出の作用態様が異なるように設定されている。

10

【0225】

自力連打開始可能期間と連打操作有効期間とが同じであるので、連打操作有効期間中は、基本的にいつでも自力連打操作をすることが可能であり、その自力連打操作に応じて、前述した作用演出が実行可能である。自力連打開始可能期間中における自力連打低作用設定期間には、自力連打に基づいて低作用の作用演出が実行可能である。自力連打開始可能期間中における自力連打高作用設定期間には、自力連打に基づいて高作用の作用演出が実行可能である。

【0226】

このように自力連打開始可能期間が、前半部を自力連打低作用設定期間とし、後半部を自力連打高作用設定期間とすることにより、自力連打に応じた作用演出が変動表示結果の導出表示タイミングに対応するように、演出を連携させることができる。たとえば、自力連打開始可能期間中において、自力連打の開始タイミングが自力連打低作用設定期間中のタイミングであるときは、自力連打に応じて、自力連打低作用設定によるゆっくりとした作用演出が進行し、その後、期間経過により自力連打高作用設定期間となったときは、自力連打に応じて、早急な作用演出が進行し、変動表示結果の導出表示前のタイミングで、ライフゲージ99のライフ表示のレベルを変動表示結果に応じた値にする演出が行なわれる。たとえば、大当り表示結果を導出表示するときはライフゲージ99のライフ表示のレベルを導出表示前に「0」にし、はずれ表示結果を導出表示するときはライフゲージ99のライフ表示のレベルを導出表示直前に「1」以上の特定のレベルにする演出が行なわれる。

20

30

【0227】

また、自力連打開始可能期間中において、自力連打の開始タイミングが自力連打高作用設定期間中のタイミングであるときは、自力連打高作用設定により、自力連打開始当初から、自力連打に応じて、早急な作用演出が進行し、変動表示結果の導出表示前のタイミングで、ライフゲージ99のライフ表示のレベルを変動表示結果に応じた値にする演出をすることが可能とされている。

【0228】

連打操作有効期間中におけるオート連打開始可能期間中では、オート連打の実行に応じたライフゲージ99への作用演出の作用態様（ライフ減少）の度合が、一定の度合に制御される。これにより、オート連打開始可能期間は、操作有効期間の残期間によらず、作用演出の作用態様が一定となるように設定されている。

40

【0229】

オート連打開始可能期間には、プッシュボタン120の予め定められた時間（たとえば、1秒間）以上の長押し操作に基づいて連打操作が実行されたとみなされてオート連打が開始可能であり、そのオート連打操作に応じて、作用演出が実行可能である。連打操作有効期間中におけるオート連打開始不可能期間には、プッシュボタン120の予め定められた時間以上の長押し操作が開始されても連打操作が実行されたとみなされず、オート連打が開始不可能である。オート連打開始可能期間中においては、オート連打に基づいて、自力連打開始可能期間中とは異なり、一定の作用態様での作用演出が実行可能である。

50

## 【0230】

このようにオート連打開始可能期間に開始可能なオート連打が実行されるときには、オート連打の開始当初から終了までの間において一定の作用態様での作用演出が実行可能であることにより、オート連打に応じて、オート連打作用設定による一定の作用演出が進行し、変動表示結果の導出表示前のタイミングで、ライフゲージ99のライフ表示のレベルを変動表示結果に応じた値にする演出が行なわれる。

## 【0231】

なお、オート連打開始可能期間と自力連打低作用設定期間とが同一期間として設定され、オート連打開始不可能期間と自力連打高作用設定期間とが同一期間として設定されてもよい。また、図17のように、オート連打開始可能期間と自力連打低作用設定期間とを異なる期間に設定する場合には、たとえば、期間の始まりと期間の終りとのうち少なくとも一方が異なる期間に設定されてもよい。また、オート連打開始不可能期間と自力連打高作用設定期間とが異なる期間に設定されてもよく、その場合には、たとえば、期間の始まりと期間の終りとのうち少なくとも一方が異なる期間に設定されてもよい。

10

## 【0232】

なお、以下のような構成を備えるようにしてもよい。

(1) 所定の遊技を行なう遊技機(パチンコ遊技機1等)であって、

遊技者による動作(押しボタン120の操作等)を検出可能な動作検出手段(押しセンサ124等)と、

前記動作検出手段により検出有効期間において遊技者が複数回の動作を行なう連続動作(押しボタン120の連打操作)が実行されたことに応じて特定演出(連打操作演出)を実行可能な特定演出実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100等)とを備え、

20

前記特定演出実行手段は、

遊技者による前記連続動作とは異なる所定動作(押しボタン120の長押し操作)に基づいて、前記連続動作が検出されたとしてみなして前記特定演出を実行可能であり、

前記検出有効期間において、所定期間(図17のオート連打開始可能期間)が経過するまでは前記所定動作に基づいて前記連続動作が実行されたとみなし、当該所定期間が経過した後(図17のオート連打開始不可能期間)に前記所定動作が開始されても前記連続動作が実行されたとみなさない。

30

## 【0233】

このような構成によれば、検出有効期間において所定期間が経過するか否かに基づいて、連続動作が実行されたとみなすか、みなさないかとするにより、演出の面白みを向上させることができ、遊技者の興味を向上させることができる。

## 【0234】

(2) 前記(1)の遊技機において、

前記特定演出実行手段が実行可能な前記特定演出は、

所定の表示について前記連続動作の実行に応じた作用演出がなされる第1作用演出(自力連打時のライフゲージ99でのライフ表示のレベルが減少する作用演出)と、

40

前記所定の表示について前記連続動作の実行とみなされた前記所定動作に応じた作用演出がなされる第2作用演出(オート連打時のライフゲージ99でのライフ表示のレベルが減少する作用演出)とを含み、

前記第1作用演出と、前記第2作用演出とで、作用演出の作用態様が異なる(ライフ表示のレベルが減少する作用演出態様が自力連打とオート連打とで異なる)。

## 【0235】

このような構成によれば、第1作用演出と第2作用演出とで作用演出の作用態様が異なることにより、より一層、演出の面白みを向上させることができ、遊技者の興味を向上させることができる。

## 【0236】

50

( 3 ) 前記 ( 2 ) の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第 1 作用演出を実行するときに、前記検出有効期間の残り期間に応じて、作用演出の作用態様が異なる ( 連打操作有効期間の残り時間が短い方の自力連打高作用設定期間中は、連打操作有効期間の残り時間が長い方の自力連打低作用設定期間中と比べて、作用演出の演出態様 ( ライフ表示のレベルの減少態様 ) が異なる ) 。

【 0 2 3 7 】

このような構成によれば、検出有効期間の残り期間に応じて、作用演出の作用態様が異なることにより、より一層、演出の面白みを向上させることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 2 3 8 】

( 4 ) 前記 ( 3 ) の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第 1 作用演出を実行するときに、前記検出有効期間の残り期間が少なくなるにしたがって作用演出の作用規模が大きくなる ( 連打操作有効期間の残り時間が短い方の自力連打高作用設定期間が、連打操作有効期間の残り時間が長い方の自力連打低作用設定期間と比べて、作用演出でのライフ表示のレベルの減少量が大きくなる ) 。

【 0 2 3 9 】

このような構成によれば、検出有効期間の残り期間が少なくなるにしたがって作用演出の作用規模が大きくなることにより、より一層、演出の面白みを向上させることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 2 4 0 】

( 5 ) 前記 ( 2 ) から ( 4 ) のいずれかの遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第 2 作用演出を実行するときに、前記検出有効期間の残り時間にかかわらず、作用演出の作用態様が一定である ( オート連打については作用演出でのライフ表示のレベルの減少量が一定 ) 。

【 0 2 4 1 】

このような構成によれば、特定演出のバリエーションが豊富化されて、より一層、演出の面白みを向上させることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 2 4 2 】

[ 第 3 実施形態 ]

次に、第 3 実施形態として、第 1 上部役物 2 9 L および第 2 上部役物 2 9 R が動作する上部役物演出が実行される場合について説明する。上部役物演出では、遊技者にとって有利な状態と制御されることを示唆する演出として、図 2 に示す上部役物の回転動作および上部役物の発光による演出が実行される。また、上部役物演出では、上部役物が動作するとともに演出表示装置 9 の表示画面上で上部役物が動作することを報知する第 1 パターンによる演出と、上部役物は動作するが演出表示装置 9 の表示画面には上部役物が動作することが報知されない第 2 パターンによる演出が設けられている。

【 0 2 4 3 】

たとえば、上部役物演出は、図 1 3 においてライフゲージ 9 9 が 0 となる第 1 タイミングにおいて設定された回転角度により回転動作を実行する。また、このとき上部役物に設けられている LED が発光する。なお、上部役物演出では、演出表示装置 9 の画面上でバトル演出が実行されているため、第 2 パターンによる演出が実行されることが望ましい。

【 0 2 4 4 】

また、上部役物演出は、図 1 3 に示すように、プッシュボタン 1 2 0 が振動状態となるときに突出位置となり、通常状態となるときに収納位置となるようにしてもよい。このようにすれば、プッシュボタン 1 2 0 の状態に合わせた上部役物の演出を実行することができる。なお、プッシュボタン 1 2 0 の振動状態に関わらず、期待度の高い演出が実行される場合においては、所定タイミングから期待度の高い演出が終了するまで上部役物が突出位置となるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 4 5 】

## [ 音量調整に関する説明 ]

次に、パチンコ遊技機 1 における音量調整に関することを説明する。図 1 8 は、パチンコ遊技機 1 A の演出制御基板 8 0 に設けられる音量設定スイッチ 8 3 の外観を示す図である。図 1 8 ( A ) は、平面図であり、図 1 8 ( B ) は、斜視図である。図 1 9 は、音量設定スイッチ 8 3 の設定指示部 8 3 - 1 の指示するスイッチ位置と設定内容との対応を示す図である。

## 【 0 2 4 6 】

図 1 8 および図 1 9 を参照して、音量設定スイッチ 8 3 は、パチンコ遊技機 1 の内部の演出制御基板 8 0 に設けられているため、遊技者は操作することができず、通常は、遊技店の係員のみが操作可能とされている。

10

## 【 0 2 4 7 】

音量設定スイッチ 8 3 の設定指示部 8 3 - 1 は、音量設定スイッチ 8 3 が回転させられることによって、「 0 」～「 F 」までのいずれかのスイッチ位置を指示する。そして、設定指示部 8 3 - 1 の指示しているスイッチ位置に応じて、図 1 9 で示されている設定音量の初期音量、および、遊技者による音量調整が「可」であるか「不可」であるかが設定される。

## 【 0 2 4 8 】

たとえば、設定指示部 8 3 - 1 が「 5 」のスイッチ位置を指示している場合は、初期音量が「 5 」の段階であり、遊技者による音量調整が「可」であることが設定される。遊技者による音量調整が「可」であることが設定されている場合、遊技者は、音量調整ボタン 8 4 を操作することで、演出音の音量を、最小音量である無音に対応する音量 0 から、最大音量に対応する音量 5 の範囲で調整可能である。遊技者による音量調整が「不可」であることが設定されている場合、遊技者が音量調整ボタン 8 4 を操作しても、演出音の音量は、初期音量のまま変更することができない。

20

## 【 0 2 4 9 】

パチンコ遊技機 1 の起動時に設定指示部 8 3 - 1 が「 F 」のスイッチ位置を指示している場合、節電モードのオン / オフの設定を実行するホール向け設定処理が実行され、節電モードの設定画面が演出表示装置 9 に表示され、節電モードを設定することができる。

## 【 0 2 5 0 】

図 2 0 は、音量設定処理を示すフローチャートである。図 2 0 を参照して、音量設定処理は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の演出制御用 CPU 1 0 1 によって実行される。まず、演出制御用 CPU 1 0 1 は、起動時であるか否かを判断する ( S 9 1 1 ) 。たとえば、起動時であるか否かは、初期化指定コマンド ( 9 0 0 0 H ) を受信したか否かで判断できる。

30

## 【 0 2 5 1 】

起動時である ( S 9 1 1 で YES ) と判断した場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、音量設定スイッチ 8 3 の設定指示部 8 3 - 1 の指示しているスイッチ位置に応じた、図 1 9 で示される初期音量の段階を音量の段階として調整する ( S 9 1 2 ) 。

## 【 0 2 5 2 】

S 9 1 2 の後、および、起動時でない ( S 9 1 1 で NO ) と判断した場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、音量設定ボタン 8 4 の操作があったか否かを判断する ( S 9 1 3 ) 。操作がない ( S 9 1 3 で NO ) と判断した場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、実行する処理をステップ S 9 2 1 に進める。

40

## 【 0 2 5 3 】

音量設定ボタン 8 4 の操作があった ( S 9 1 3 で YES ) と判断した場合、演出制御用 CPU 1 0 1 は、操作に応じた音量の段階に調整する ( S 9 1 4 ) 。

## 【 0 2 5 4 】

ただし、無音に対応する音量の段階である音量 0 に調整した場合であっても、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの演出制御コマンドの受信時には、無音よりも大きい

50

極小音量の所定音を出力する。これにより、無音に対応する音量の段階に調整されている場合であっても、演出制御コマンドが正常に受信されていることを確実に報知できる。

【0255】

また、無音に対応する音量の段階に調整することによって演出制御コマンドに基づく演出音出力されないようにした場合であっても、演出制御コマンドの受信時に、演出制御コマンドを受信したことを示す極小音量の所定音出力されるので、当該パチンコ遊技機1の発券時に、発券者は、演出制御コマンドが正常に受信されているか否かを、演出制御コマンドに基づく他の演出音に邪魔されずに確認することができる。

【0256】

そして、演出制御用CPU101は、音量0に調整されたか否かを判断する(S915)。音量0に調整された(S915でYES)と判断した場合、演出制御用CPU101は、パイプリータ用モータ126、送風装置85、可動体(第1上部役物29L, 第2上部役物29R, 役物12)の動作を禁止しているか否かを示す動作禁止フラグを、禁止していることを示すオン状態とする(S916)。

10

【0257】

動作禁止フラグがオン状態とされている場合は、パイプリータ用モータ126、送風装置85および可動体を動作させる遊技演出の実行タイミングであっても、これらの動作は実行されない。このように、音量0に調整されているときは、パイプリータ用モータ126によってパチンコ遊技機1を振動させること、送風装置85によって遊技者が認識可能に風を発生させること、および、可動体を動作させることが、禁止される。これにより、無音に対応する音量の段階に調整されているにも関わらず、パチンコ遊技機1が振動することによる音、風による音、および、可動部材の動作による音が発生することを防止できる。

20

【0258】

また、演出制御用CPU101は、音を出力する演出の設定が不能とされているか否かを示す設定不能フラグを、不能としていることを示すオン状態とする(S917)。その後、演出制御用CPU101は、実行する処理をステップS921に進める。

【0259】

一方、音量0に調整されていない(S915でNO)と判断した場合、演出制御用CPU101は、動作禁止フラグおよび設定不能フラグをオフ状態とし(S918, S919)、その後、実行する処理をステップS921に進める。

30

【0260】

ステップS921では、演出制御用CPU101は、遊技が行なわれず所定期間が経過したか否かを判断する。遊技が行なわれず所定期間が経過したか否かは、たとえば、客待ちデモ指定コマンドを受信してから30秒経過したか否かによって判断する。

【0261】

この場合、特別図柄プロセスフラグが特別図柄通常処理を示す値になってから1分、経過したときに、客待ちデモ指定コマンドが送信されるようにしている場合、上述の所定期間は、特別図柄プロセスフラグが特別図柄通常処理を示す値になってから客待ちデモ指定コマンドが送信されるまでの期間である1分に、客待ちデモ指定コマンドを受信してから30秒を加算した、1分30秒となる。

40

【0262】

遊技が行なわれず所定期間が経過した(S921でYES)と判断した場合、演出制御用CPU101は、音量の段階が音量0の段階に調整されているか否かを判断する(S922)。

【0263】

音量0の段階に調整されていない(S922でNO)と判断した場合、演出制御用CPU101は、ステップS912と同様、音量設定スイッチ83の設定指示部83-1の指示しているスイッチ位置に応じた、図19で示される初期音量の段階を音量の段階として調整する(S923)。

50

## 【0264】

一方、遊技が行なわれず所定期間が経過していない（S921でNO）と判断した場合、および、遊技が行なわれず所定期間が経過したが音量0の段階に調整されている（S922でYES）と判断した場合、音量の段階を変更することなく、この音量設定処理を終了する。

## 【0265】

このように、音量を音量0に調整していないときに、遊技が行なわれていない状況が所定期間、継続した場合、音量を初期音量に戻す。また、音量を音量0に調整しているときは、遊技が行なわれていない状況が所定期間、継続したとしても、音量を初期音量に戻さない。これにより、遊技が行なわれていない状況が所定期間、継続した場合に、音量を初期音量に戻すようにする場合であっても、必要があって無音に対応する音量0に調整されている場合に、音量が初期音量に戻されてしまうことを防止できる。

10

## 【0266】

図21は、演出設定メニュー画面の一例を示す図である。図21を参照して、演出制御プロセスフラグの値が変動パターンコマンド受信待ち処理を示す値であるときに、プッシュボタン120が操作されるとメニュー画面が演出表示装置9に表示される。メニュー画面での選択に応じて、演出設定メニュー画面を表示させることが可能である。

## 【0267】

演出設定メニュー画面においては、遊技の演出についての設定をすることが可能である。たとえば、演出の実行頻度を高、中、低の3段階の頻度に設定可能である。また、ランプを発光させる演出を実行するオン状態とするか実行しないオフ状態とするかを設定可能である。また、大当たりとなることを一発告知音を出力することで遊技者に報知する一発告知モードをオン状態とするかオフ状態とするかを設定可能である。

20

## 【0268】

図20のステップS917で示した音出力演出設定不能フラグがオン状態とされているときには、演出設定メニュー画面で設定可能な項目のうち、音を出力する演出に関連する項目を設定不能な状態とする。図21においては、音を出力する演出に関連する一発告知モードを設定する項目の文字に取消線が付されることで設定不能であることが示される。また、当該項目の設定が受けられないようにされる。

## 【0269】

音出力演出設定不能フラグがオフ状態とされているときには、一発告知モードを設定する項目の文字の取消線が表示されない状態とされることで、設定可能であることが示される。そして、当該項目の設定が受付可能とされる。

30

## 【0270】

このように、音量が無音に対応する音量の段階に調整されているときは、音の制御に関連する設定が不能な状態とされる。これにより、設定しても無駄な設定を不能とすることができる。

## 【0271】

[音量調整に関する説明の変形例]

(1) 前述した実施の形態においては、音量調整ボタン84によって音量0に調整可能であることとした。しかし、これに限定されず、音量調整ボタン84によって音量を調整することは可能であるが、音量0に調整することは不能であるようにしてもよい。遊技の演出音によって遊技店内を賑やかにしたいにも関わらず、遊技者によって多数の遊技機が音量0に調整された場合、遊技店内が賑やかでない状態となってしまう。上述のようにすることにより、パチンコ遊技機1等の遊技機の外部からは無音に対応する音量の段階に調整不能とされるので、無音に対応する音量の段階に不正に調整されることを防止できる。

40

## 【0272】

(2) 前述した実施の形態においては、図20のステップS921からステップS923で示したように、所定条件として、遊技が行なわれていない状況が所定期間、継続す

50

るとの条件が成立したときに、音量 0 に調整されていなければ、初期音量に調整するようにした。

【0273】

しかし、所定条件は、これに限定されず、他の条件であってもよく、たとえば、音量を初期音量にリセットする操作がされたとの条件であってもよい。また、所定条件が成立したときに調整する音量が初期音量であることとしたが、これに限定されず、他の音量であってもよく、たとえば、音量設定スイッチ 83 のような遊技機内部の設定スイッチが無い場合は予め定められた初期音量であってもよいし、調整可能な音量の範囲の中間の音量（たとえば、音量 0 から音量 5 までの範囲で調整可能な場合、音量 2 や音量 3）であってもよい。

10

【0274】

また、音量 0 に調整されていないときであって音量が初期音量よりも小さいときには、音量を初期音量に戻すが、初期音量よりも大きいときには、音量を初期音量に戻さないように制御してもよい。

【0275】

(3) 前述した実施の形態において、音量 0 に調整されているときに、エラー報知音は、音量 0 でない音量、たとえば、最大音量で出力するようにしてもよい。また、音量 0 でない音量に調整されているときは、エラー報知音は、最大音量で出力し、音量 0 に調整されているときは、エラー報知音は、音量 0 ではない小さい音量で出力するようにしてもよい。

20

【0276】

(4) 前述した実施の形態においては、図 21 で示したように、音量が無音に対応する音量の段階に調整されているときは、音の制御に関連する設定の項目に取消線が付されることで、音の制御に関連する設定が不能な状態であることを示すようにした。しかし、これに限定されず、音量が無音に対応する音量の段階に調整されているときは、音の制御に関連する設定の項目自体を表示しない（当該項目が表示されていた表示領域に、何も表示しないようにしてもよいし、他の設定の項目を表示してもよい）ようにしてもよいし、当該項目が表示されていた表示領域に、「無音調整中」といった音量が無音に対応する音量の段階に調整されていることを示す内容を表示してもよい。

【0277】

30

(5) 前述した実施の形態においては、図 20 のステップ S916 で示したように、音量が音量 0 に調整されているときは、遊技機を振動させることを禁止するようにした。しかし、これに限定されず、音量が無音に対応する段階に調整されているときは、遊技機を振動させることを制限するようにしてもよい。たとえば、通常の聴力を有する遊技者が認識可能な音が発生しない程度の振動に制限するようにしてもよい。

【0278】

(6) 前述した実施の形態においては、図 20 のステップ S916 で示したように、音量が音量 0 に調整されているときは、遊技機から風を発生させることを禁止するようにした。しかし、これに限定されず、音量が無音に対応する段階に調整されているときは、遊技機から風を発生させることを制限するようにしてもよい。たとえば、通常の聴力を有する遊技者が認識可能な音が発生しない程度の風に制限するようにしてもよい。

40

【0279】

(7) 前述した実施の形態においては、図 20 のステップ S916 で示したように、音量が音量 0 に調整されているときは、遊技機の可動体を動作させることを禁止するようにした。しかし、これに限定されず、音量が無音に対応する段階に調整されているときは、遊技機の可動体を動作させることを制限するようにしてもよい。たとえば、通常の聴力を有する遊技者が認識可能な音が発生しない程度の可動体の動作に制限するようにしてもよい。

【0280】

(8) 前述した図 19 で示したように、設定指示部 83 - 1 の「C」から「E」のス

50

イッチ位置には何の用途も割当てられていないが、何らかの用途が割当てられるようにしてもよい。たとえば、設定支持部 83 - 1 の「C」のスイッチ位置に、可動体のチェック画面を表示するための機能が割当てられるようにしてもよい。

【0281】

パチンコ遊技機 1 の起動時に設定指示部 83 - 1 が「C」のスイッチ位置を指示している場合、可動体が正常に動作するか否かをチェックするためのチェック画面が演出表示装置 9 に表示されるようにしてもよい。そして、パチンコ遊技機 1 のすべての可動体について、順次、演出用動作の確認動作を行なわせていき、その可動体が正常に動作したか異常であるかを、チェック画面にリスト形式で表示させていく。たとえば、可動体が動作を開始してから終了するまでの時間が、予め定められた範囲内（正常動作したときの可動物の動作時間と同一または略同一の時間）であれば、正常と判断する。これにより、遊技店の係員は、いずれかの可動体が異常であるか否かを特定することができる。

10

【0282】

[まとめ]

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【0283】

(1 - 1) 音量の調整が可能な調整手段（たとえば、遊技者が操作可能な遊技機の外部の音量調整ボタン 84、遊技機の内部の演出制御基板 80 の音量設定スイッチ 83）を備えた遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン）であって、

遊技の演出として遊技者が認識可能に当該遊技機を振動させることが可能であり（たとえば、パイプ用モータ 126 で振動させる）、

20

前記調整手段は、少なくとも遊技の演出に関する音の音量の段階を、無音に対応する所定段階（たとえば、音量 0）に調整することが可能であり（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 20 のステップ S913、ステップ S914）、

前記調整手段によって音量の段階が前記所定段階に調整されているときは、当該遊技機を振動させることを禁止する（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 20 のステップ S916）。

【0284】

このような構成によれば、無音に対応する音量の段階に調整されているにも関わらず、遊技機が振動することによる音が発生することを防止することができる。

30

【0285】

(2 - 1) 音量の調整が可能な調整手段（たとえば、遊技者が操作可能な遊技機の外部の音量調整ボタン 84、遊技機の内部の演出制御基板 80 の音量設定スイッチ 83）を備えた遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン）であって、

前記調整手段は、

少なくとも遊技の演出に関する音の音量の段階を、無音に対応する所定段階（たとえば、音量 0）に調整することが可能であり（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 20 のステップ S913、ステップ S914）、

音量の段階を前記所定段階に調整していないときに、所定条件（たとえば、遊技が行なわれていない状況が所定期間、継続するとの条件、音量の段階を初期音量の段階にリセットする操作がされたとの条件）が成立したことに基づいて、音量の段階を前記所定段階よりも大きい特定段階（たとえば、遊技機の内部の演出性基板 80 の音量設定スイッチ 83 で設定された初期音量の段階、予め定められた初期音量の段階、調整可能な音量の段階の範囲の中間の音量の段階）に調整する一方（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 20 のステップ S921 ~ ステップ S923）、

40

音量の段階を前記所定段階に調整しているときは、前記所定条件が成立したとしても、音量の段階を前記特定段階に調整しない（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 20 のステップ S921、ステップ S922）。

【0286】

このような構成によれば、必要があつて無音に対応する音量の段階に調整されているに

50

も関わらず、音量の段階が特定段階に調整されてしまうことを防止できる。

【0287】

(2-2) 上記(2-1)の遊技機において、

遊技者が認識可能に当該遊技機を振動させることが可能であり(たとえば、バイブレータ用モータ126で振動させる)、

前記調整手段によって音量の段階が前記所定段階に調整されているときは、当該遊技機を振動させることを禁止する(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図20のステップS916)。

【0288】

このような構成によれば、無音に対応する音量の段階に調整されているにも関わらず、遊技機が振動することによる音が発生することを防止することができる。

10

【0289】

(1-2) 上記(1-1)、(2-1)および(2-2)のいずれかの遊技機において、

遊技の演出として遊技者が認識可能に風を発生させることが可能であり(たとえば、送風装置85で送風する)、

前記調整手段によって音量の段階が前記所定段階に調整されているときは、当該遊技機から風を発生させることを禁止する(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図20のステップS916)。

【0290】

20

このような構成によれば、無音に対応する音量の段階に調整されているにも関わらず、風による音が発生することを防止することができる。

【0291】

(1-3) 上記(1-1)、(1-2)、(2-1)および(2-2)のいずれかの遊技機において、

可動部材(たとえば、第1上部役物29L、第2上部役物29R)をさらに備え、

前記調整手段によって音量の段階が前記所定段階に調整されているときは、前記可動部材を動作させることを禁止する(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図20のステップS916)。

【0292】

30

このような構成によれば、無音に対応する音量の段階に調整されているにも関わらず、可動部材の動作による音が発生することを防止することができる。

【0293】

(1-4) 上記(1-1)から(1-3)、(2-1)および(2-2)のいずれかの遊技機において、

当該遊技機における演出の設定をすることが可能な演出設定手段(たとえば、図21の演出設定メニュー)をさらに備え、

前記演出設定手段は、

前記演出の設定として、少なくとも、音の制御に関連する設定をすることが可能であり(たとえば、図21の一発告知音を出力する一発告知モードの設定)、

40

前記調整手段によって音量の段階が前記所定段階に調整されているときは、音の制御に関連する設定を不能な状態とする(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図20のステップS917、図21参照)。

【0294】

このような構成によれば、設定しても無駄な設定を不能とすることができる。

(1-5) 上記(1-1)から(1-4)、(2-1)および(2-2)のいずれかの遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、

前記遊技制御手段が送信する指令情報に基づいて演出を制御する演出制御手段(たとえ

50

ば、演出制御用マイクロコンピュータ100)とをさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記指令情報を受信したことに基づいて、無音よりも大きい所定の微小音を出力させることが可能であり(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータからコマンドを受信すると、所定音を極小音量で出力する。)、

前記調整手段によって音量の段階が前記所定段階に調整されているときであっても、前記所定の微小音を出力させることが可能である(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図20のステップS914)。

【0295】

このような構成によれば、無音に対応する音量の段階に調整されている場合であっても、指令情報が正常に受信されていることを確実に報知できる。

10

【0296】

(1-6) 上記(1-1)から(1-5)のいずれかの遊技機において、

前記調整手段は、当該遊技機の内部に設けられ、当該調整手段によって調整される音量の段階の初期音量の段階を設定可能である内部設定手段(たとえば、遊技機の内部の演出制御基板80の音量設定スイッチ83)を含み、

前記調整手段は、

音量の段階を前記所定段階に調整していないときに、遊技が行なわれていない状況が所定期間、継続した場合、音量の段階を前記初期音量の段階に戻す一方(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図20のステップS921~ステップS923)、

20

音量の段階を前記所定段階に調整しているときは、遊技が行なわれていない状況が前記所定期間、継続したとしても、音量の段階を前記初期音量の段階に戻さない(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図20のステップS921,ステップS922)。

【0297】

このような構成によれば、遊技が行なわれていない状況が所定期間、継続した場合に、音量の段階を初期音量の段階に戻すようにする場合であっても、必要があって無音に対応する音量の段階に調整されている場合に、音量の段階が初期音量の段階に戻ってしまうことを防止できる。

【0298】

30

(2-3) 上記(2-1)、(2-2)および(1-2)から(1-5)のいずれかの遊技機において、

前記調整手段は、当該遊技機の内部に設けられ、当該調整手段によって調整される音量の段階の初期音量の段階を、前記特定段階として設定可能である内部設定手段(たとえば、遊技機の内部の演出制御基板80の音量設定スイッチ83)を含み、

前記調整手段は、

音量の段階を前記所定段階に調整していないときに、前記所定条件として、遊技が行なわれていない状況が所定期間、継続するとの条件が成立したことに基づいて、音量の段階を前記初期音量の段階に戻す一方(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図20のステップS921~ステップS923)、

40

音量の段階を前記所定段階に調整しているときは、前記所定条件として、遊技が行なわれていない状況が所定期間、継続するとの条件が成立したとしても、音量の段階を前記初期音量の段階に戻さない(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図20のステップS921,ステップS922)。

【0299】

このような構成によれば、遊技が行なわれていない状況が所定期間、継続した場合に、音量の段階を初期音量の段階に戻すようにする場合であっても、必要があって無音に対応する音量の段階に調整されているにも関わらず、音量の段階が初期音量の段階に戻ってしまうことを防止できる。

【0300】

50

( 1 - 7 ) 上記 ( 1 - 1 ) から ( 1 - 5 ) 、 ( 2 - 1 ) および ( 2 - 2 ) のいずれかの遊技機において、

前記調整手段は、

当該遊技機の内部に設けられ、遊技の演出に関する音の音量の段階を、前記所定段階に調整することが可能である内部調整手段（たとえば、遊技機の内部の演出制御基板 8 0 の音量設定スイッチ 8 3 ）と、

当該遊技機の外部に設けられ、遊技の演出に関する音の音量の段階を調整することは可能であるが、前記所定段階に調整することが不能である外部調整手段（たとえば、遊技者が操作可能な遊技機の外部の音量調整ボタン 8 4 、この音量調整ボタン 8 4 では音量 0 に調整することが不能であるようにする。）とを含む。

10

【 0 3 0 1 】

このような構成によれば、遊技機の外部からは無音に対応する音量の段階に調整不能とされるので、無音に対応する音量の段階に不正に調整されることを防止できる。

【 0 3 0 2 】

( 3 - 1 ) 遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1 等）であって、

前記有利状態に制御されることを報知する報知演出（バトル演出等）を実行する報知演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 等）と、

遊技者が操作可能な操作手段（押しボタン 1 2 0 等）と、

前記操作手段の状態を第 1 状態（通常状態等）と第 2 状態（振動状態等）とに制御可能な状態制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 等）とを備え、

20

前記状態制御手段は、前記操作手段の状態を前記報知演出が開始された後の第 1 タイミング（図 1 3 に示すライフゲージ 0 となる第 1 タイミング等）において前記第 1 状態（通常状態等）から前記第 2 状態（振動状態等）に制御し、特定期間経過後（図 1 3 に示す連打有効期間および必須振動期間の経過後等）に前記第 2 状態（振動状態等）から前記第 1 状態（通常状態等）に制御し、前記第 1 状態（通常状態等）となった後の第 2 タイミング（図 1 3 に示す敵にヒットする第 2 タイミング等）において前記第 2 状態（振動状態等）に制御する。

【 0 3 0 3 】

このような構成によれば、遊技者にとって有利な有利状態を報知する報知演出の際に、操作手段の状態を変化させるタイミングの興趣を向上させることができる。具体的には、報知演出と操作手段を第 2 状態にするタイミングとの組合せにより演出効果を一層高めることができる。

30

【 0 3 0 4 】

たとえば、図 1 3 , 図 1 4 に示すように、遊技者にとって有利な遊技状態である大当り遊技状態を報知する報知演出の 1 つであるバトル演出の際に、押しボタン 1 2 0 の状態が多様なタイミングで変化することで、押しボタン 1 2 0 を変化させるタイミングの興趣を向上させることができる。具体的には、バトル演出と押しボタン 1 2 0 を振動状態にするタイミングとの組合せにより演出効果を一層高めることができる。

【 0 3 0 5 】

40

また、図 1 3 に示すように、第 1 タイミング経過後と第 2 タイミング経過後とでは、振動状態に制御される期間が異なる。よって、押しボタン 1 2 0 を振動状態に制御することと振動状態に制御する期間との組合せにより、好適に演出を実行させることができる。

【 0 3 0 6 】

また、図 1 4 ( c ) に示すように、第 1 タイミングにおいては、ボタン画像 9 8 の表示中に押しボタン 1 2 0 を連打することにより、押しボタン 1 2 0 を振動状態に制御する。また、図 1 4 ( e ) に示すように、第 2 タイミングにおいては、ボタン画像 9 8 が表示されることなく押しボタン 1 2 0 を振動状態に制御する。このようにすれば、押しボタン 1 2 0 を振動状態に制御することとボタン画像 9 8 との組合せにより、好

50

適に演出を実行させることができる。

【0307】

(3-2) 上記(3-1)の遊技機において、  
遊技媒体(遊技球等)を発射するために操作する発射操作手段(打球操作ハンドル5等)をさらに備え、

前記第2状態(振動状態等)は、前記操作手段が振動する状態であり(プッシュボタン120が振動する状態等)、

前記操作手段の振動が前記発射操作手段まで伝わる(プッシュボタン120の振動が打球操作ハンドル5まで伝わる等)。

【0308】

このような構成によれば、報知演出と発射操作手段まで伝わる振動との組合せにより演出効果を一層高めることができる。

【0309】

たとえば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122の振動は、打球操作ハンドル5まで伝わる構造となっている。このようにすれば、報知演出と打球操作ハンドル5まで伝わる振動との組合せにより演出効果を一層高めることができる。

【0310】

(3-3) 上記(3-1)または(3-2)の遊技機において、

画像を表示可能な表示手段(演出表示装置9等)をさらに備え、

前記報知演出実行手段は、前記表示手段に表示される画像の態様が第1態様(図14(c)に示すライフゲージ99が0となる態様等)となる前記第1タイミングにおいて前記操作手段の状態が前記第2状態(振動状態等)となることにより前記有利状態に制御されることを報知し(図14(c)に示すように、敵のライフゲージ99が0となるタイミングにおいてプッシュボタン120が振動状態となることで大当たりとなることを報知する等)、

前記状態制御手段は、前記表示手段に表示される画像の態様が前記第1態様とは異なる第2態様(図14(e)に示す敵にヒットする態様等)となる前記第2タイミングにおいて前記操作手段の状態を前記第2状態(振動状態等)に制御する。

【0311】

このような構成によれば、有利状態となることを報知した後に、さらに報知演出の演出展開に合わせて第2状態とすることで、有利状態に制御されることを好適に報知し、報知演出の演出効果を一層高めることができる。

【0312】

たとえば、図14(c)に示すように、敵のライフゲージ99が0となるタイミングにおいてプッシュボタン120が振動状態となることで大当たりとなることが報知される。また、図14(e)に示す敵にヒットする態様となるタイミングにおいてプッシュボタン120が振動状態となる。このようにすれば、大当たり遊技状態となることを報知した後に、さらにバトル演出の演出展開に合わせてプッシュボタン120を振動状態となる。よって、大当たり遊技状態に制御されることを好適に報知し、バトル演出の演出効果を一層高めることができる。

【0313】

(3-4) 上記(3-1)から(3-3)のいずれかの遊技機において、

前記特定期間(図13に示す連打有効期間および必須振動期間等)は、前記操作手段の操作状況に応じて可変する期間であり(図13に示す連打有効期間は、最大10秒間の間で可変する期間である等)、

前記第2タイミングにおいて前記第2状態に制御された後の所定期間は、前記操作手段を一定期間前記第2状態とする不可変の期間である(図13に示すように、敵にヒットするタイミングの第2タイミングにおいて振動状態に制御された後の期間は、5秒の不可変の期間である等)。

【0314】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、可変する期間と不可変の期間とを備えることで、演出の幅を広げることができる。

【0315】

たとえば、図13に示す連打有効期間および必須振動期間のうち連打有効期間は、最大10秒間の間で可変する期間である。また、図13に示すように、敵にヒットするタイミングの第2タイミングにおいて振動状態に制御された後の期間は、5秒の不可変の期間である。このように、バトル演出において、可変する期間と不可変の期間とを備えることで、演出の幅を広げることができる。

【0316】

(3-5) 上記(3-4)の遊技機において、

前記特定期間と前記所定期間とは、前記第2状態に制御される期間が異なり(図13に示すように、第1タイミング経過後の振動期間と必須振動期間3秒とを合わせた期間振動状態に制御され、第2タイミング経過後の5秒の期間振動状態に制御される等)、

前記状態制御手段は、前記操作手段の状態を前記所定期間経過後に前記第2状態から前記第1状態に制御し、前記第1状態となった後の第3タイミングにおいて前記第2状態に制御し(図13に示すように、第2タイミングから5秒の振動期間経過後に押しボタン120の状態を通常状態に制御し、通常状態となった後の勝利表示の第3タイミングにおいて振動状態に制御する等)、

前記報知演出実行手段は、前記第3タイミングにおいて前記操作手段の状態が前記第2状態となることにより前記有利状態に制御されることを報知する(第3タイミングにおいて押しボタン120の状態を振動状態に制御することで、大当り遊技状態に制御されることを報知する等)。

【0317】

このような構成によれば、操作手段を第2状態に制御することと第2状態に制御する期間およびタイミングとの組合せにより、好適に演出を実行させることができる。また、有利状態に制御されることを好適に報知することができる。

【0318】

たとえば、図13に示すように、第1タイミング経過後の振動期間と必須振動期間3秒とを合わせた期間振動状態に制御され、第2タイミング経過後の5秒の期間振動状態に制御される。また、第2タイミングから5秒の振動期間経過後に押しボタン120の状態を通常状態に制御し、通常状態となった後の勝利表示の第3タイミングにおいて振動状態に制御する。また、第3タイミングにおいて押しボタン120の状態を振動状態に制御することで、大当り遊技状態に制御されることを報知する。このようにすれば、押しボタン120を振動状態に制御することと振動状態に制御する期間およびタイミングとの組合せにより、好適に演出を実行させることができる。また、大当り遊技状態に制御されることを好適に報知することができる。

【0319】

(3-6) 上記(3-3)から(3-5)のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は、前記操作手段への操作を促す操作促進画像(ボタン画像98等)を表示可能であり、

前記状態制御手段は、前記第1タイミングにおいて前記操作促進画像の表示に関連して前記操作手段の状態を前記第2状態に制御するとともに(図14(c)に示すように、第1タイミングにおいては、ボタン画像98の表示中に押しボタン120を連打することにより、押しボタン120を振動状態に制御する等)、前記第2タイミングにおいて前記操作促進画像が表示されることなく前記操作手段の状態を前記第2状態に制御する(図14(e)に示すように、第2タイミングにおいては、ボタン画像98が表示されることなく押しボタン120を振動状態に制御する等)。

【0320】

このような構成によれば、操作手段を第2状態に制御することと操作促進画像の表示のさせ方との組合せにより、好適に演出を実行させることができる。

10

20

30

40

50

## 【0321】

[ その他の変形例や特徴点 ]

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

## 【0322】

(1) 前述した実施の形態では、遊技者が操作可能な操作手段としてプッシュボタン120を例に説明した。しかしながら、操作手段は、プッシュボタン120以外のものであってもよい。たとえば、時間の経過とともに通常位置から突出位置に飛出すボタン、時間の経過とともに形状が変化するボタン等であってもよい。そして、所定のタイミングにおいて、通常位置から突出位置に変化したり、通常の状態から形状が変化するようによ

10

## 【0323】

(2) 前述した実施の形態では、第1～第3の各タイミングにおいて、プッシュボタン120の状態が振動をしていない通常状態から振動している振動状態へと変化していた。しかしながら、第1～第3の各タイミングにおいて、プッシュボタン120の振動状態の強弱を切替えるようにしてもよい。たとえば、第1～第3の各タイミングにおいて、振動状態を弱から強へと変化させるようにしてもよい。また、ボタンが発光するもの、ボタンが発熱するもの、ボタンの周囲から風が吹くもの等であってもよく、各タイミングにおいて状態が変化するようによ

## 【0324】

(3) 前述した実施の形態では、大当り表示結果となる場合にのみプッシュボタン120が振動状態となっていた。しかしながら、はずれ表示結果となる場合に複数のタイミングでプッシュボタン120が振動状態となるようにしてもよい。たとえば、期待度の高い演出が実行される場合には、はずれ表示結果となる場合であっても振動状態となるようにしてもよい。

20

## 【0325】

(4) 前述した実施の形態では、報知演出のうちのバトル演出中にプッシュボタン120の状態が通常状態から振動状態へと複数のタイミングで変化していた。このような通常状態から振動状態への変化は、大当り表示結果となることを報知する報知演出以外で実行されてもよい。たとえば、単なる変動表示中の演出において、プッシュボタン120が第1状態である通常状態と第2状態である振動状態とに複数のタイミングで変化するようによ

30

## 【0326】

(5) 前述した実施の形態では、プッシュボタン120の状態が通常状態から振動状態へと必ず変化するものではなく、所定の割合で振動状態へと変化するものでもよい。たとえば、所定の抽選により大当り表示結果となる場合には、はずれ表示結果となる場合よりも高い割合で振動状態となるようにしてもよい。

## 【0327】

(6) 前述した実施の形態では、ライフゲージ99が0となるタイミングにおいて、プッシュボタン120の状態が通常状態から振動状態へと変化するものについて説明した。しかしながら、プッシュボタン120の状態が通常状態から振動状態へと変化するタイミングは必ずしもライフゲージ99が0となるタイミングでなくともよい。たとえば、ライフゲージ99が0となるよりも前のタイミングから振動状態へと変化してもよいし、ライフゲージ99が0となった後のタイミングで振動状態へと変化してもよい。また、一回の押下げ操作によりプッシュボタン120が振動状態となるようにしてもよい。このような場合には、押下げと同時のタイミング、押下げの後のタイミングで振動状態となるようにしてもよい。

40

## 【0328】

(7) 前述した実施の形態では、上部役物や上部役物以外の役物12等が動作するタイミングに合わせてプッシュボタン120の状態が通常状態から振動状態へと変化するよ

50

うにしてもよい。

【0329】

(8) 前述した実施の形態では、バトル演出のうち第1タイミングから振動状態が継続する期間が可変期間であり、第2タイミングから振動状態が継続する期間が不可変期間であった。しかしながら、両方の期間を可変期間あるいは不可変期間としてもよく、可変期間と不可変期間とを入れ替えてもよい。

【0330】

(9) 前述した実施の形態では、バトル演出に複数の種類を設けてもよい。たとえば、勝利期待度が高い味方キャラクタを複数設定して、大当たり期待度に応じていずれかのキャラクタに決定されるようにしてもよい。また、大当たり期待度の異なる敵キャラクタを複数設定し、大当たり期待度に応じていずれかの敵キャラクタに決定されるようにしてもよい。このような場合に、味方キャラクタや敵キャラクタの態様に依ってプッシュボタンが振動状態となるタイミングや期間が異なるようにしてもよい。

10

【0331】

(10) 前述した実施の形態に示した各種制御は、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて表示手段における図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払出されるスロットマシン(スロット機)に適用することも可能である。スロットマシンにおいては、ビッグボーナス(BB)、レギュラーボーナス(RB)、といったボーナス、また内部抽選結果を報知する演出を実行するAT、通常遊技状態と比較して再遊技役の当選確率が異なるRT、ATとRTとに移行されたARTへの制御を示す演出として前述したバトル演出を実行するようにしてもよい。

20

【0332】

(11) 前述した実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態として、大当たり遊技状態を代表例として説明した。しかし、これに限らず、遊技者にとって有利な有利状態としては、高確率状態(確変状態)、時短状態、および、高ベース状態等のその他の有利状態が含まれてもよい。

【0333】

(12) 本実施の形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出す遊技機を説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点(得点)を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の玉を遊技機内で循環させる循環経路が形成されているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、玉貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、玉の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生に応じて遊技点が記憶部に加算されるものである。

30

【0334】

(13) 前述した実施の形態では、たとえば「1」~「9」の複数種類の特別図柄や演出図柄を変動表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、変動表示は、そのような態様にかぎられない。たとえば、変動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、変動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変動表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて変動表示を実行するものであってもよい。この場合、たとえば、その1種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、変動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、その変動表示に用いられる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。

40

【0335】

(14) 前述した実施の形態では、「割合(比率、確率)」として、0%を越える所定の値を具体例に挙げて説明した。しかしながら、「割合(比率、確率)」としては、0

50

%であってもよい。たとえば、所定の遊技期間における所定の遊技状態1の発生割合と他の遊技状態2との発生割合とを比較して、「一方の発生割合が他方の発生割合よりも高い」とした場合には、一方の遊技状態の発生割合が0%の場合も含んでいる。

【0336】

(15) 前述した実施の形態では、変動表示の表示結果を確変大当たりとすることが決定されたときの変動表示結果が導出表示された後、大当たり遊技状態の終了後に、無条件で確変状態に制御される確変状態制御例を示した。しかし、これに限らず、特別可変入賞球装置20における大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球が通過したことが検出手段により検出されたときに、確変状態に制御される、確変判定装置タイプの確変状態制御が実行されるようにしてもよい。

10

【0337】

(16) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

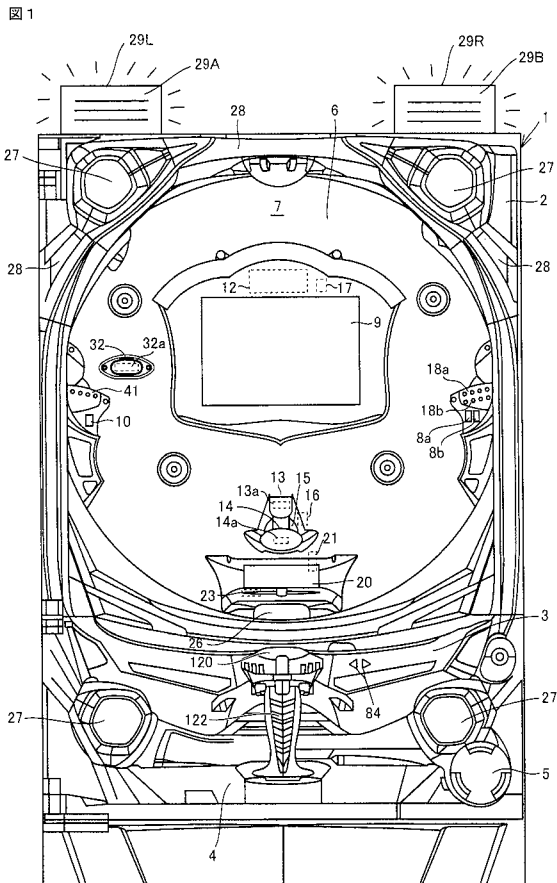
【符号の説明】

【0338】

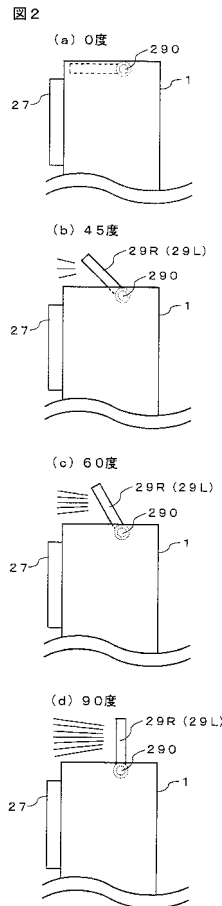
1 パチンコ遊技機、9 演出表示装置、98 ボタン画像、99 ライフゲージ、100 演出制御用マイクロコンピュータ、120 プッシュボタン、560 遊技制御用マイクロコンピュータ。

20

【図1】



【図2】



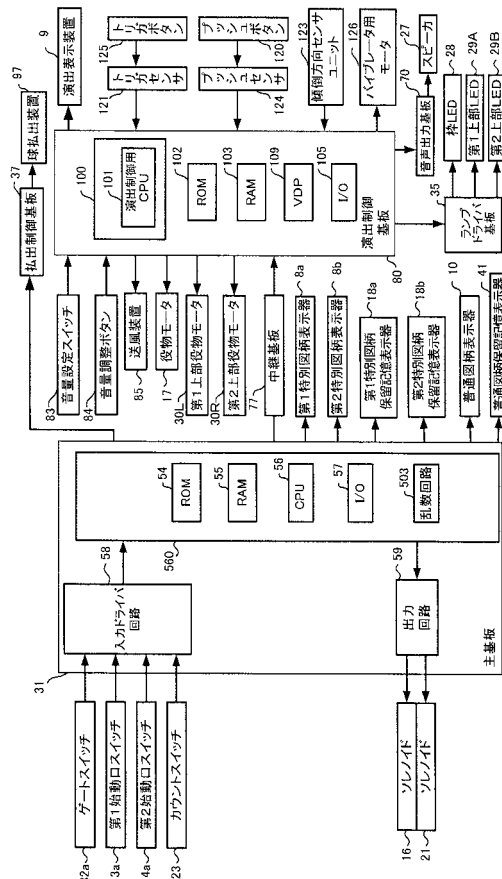
【 図 3 】

図 3

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数	ラウンド 開放時間
通常 大当り	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	15回	29秒
確変 大当り	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	15回	29秒

【 図 4 】

図 4



【 図 5 】

図 5

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【 図 6 】

図 6

(A) 大当り判定テーブル

大当り判定値(ランダムR [0~65535]と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020~1080,13320~13477(確率:1/300)	1000~1591,13320~15004(確率:1/30)

(B) 第1特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	通常大当り	確変大当り
大当り図柄	3	7
ランダム1	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5, 7, 9

(C) 第2特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	通常大当り	確変大当り
大当り図柄	3	7
ランダム1	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5, 7, 9

【 図 7 】

図 7

(a) 通常状態はずれ時判定テーブル

ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~139	通常	1~220	通常変動(7秒)
140~229	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ(10秒)
230~251	スーパーリーチ	1~70	第1スーパーリーチ(50秒)
		71~130	第2スーパーリーチ(60秒)
		131~180	第3スーパーリーチ(70秒)
		181~220	第4スーパーリーチ(80秒)

(b) 時短状態はずれ時判定テーブル

ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~179	通常	1~220	通常変動(3秒)
180~229	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ(10秒)
230~251	スーパーリーチ	1~70	第1スーパーリーチ(50秒)
		71~130	第2スーパーリーチ(60秒)
		131~180	第3スーパーリーチ(70秒)
		181~220	第4スーパーリーチ(80秒)

(c) 通常大当り時判定テーブル

ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~80	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ(10秒)
61~251	スーパーリーチ	1~30	第1スーパーリーチ(50秒)
		31~70	第2スーパーリーチ(60秒)
		71~120	第3スーパーリーチ(70秒)
		121~220	第4スーパーリーチ(80秒)

(d) 確変大当り時判定テーブル

ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~40	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ(10秒)
41~251	スーパーリーチ	1~30	第1スーパーリーチ(50秒)
		31~70	第2スーパーリーチ(60秒)
		71~120	第3スーパーリーチ(70秒)
		121~220	第4スーパーリーチ(80秒)

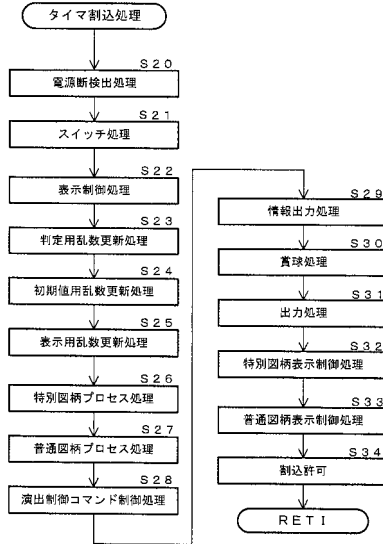
【 図 8 】

図 8

MODE	EXT	名称	内容
B0	x x	変動パターン x 指定	図柄の変動パターンの指定 (x x = 変動パターン番号)
BC	O1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
BC	O2	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
BC	O3	表示結果 3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
BD	O1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定 (第 1 飾り図柄の変動開始指定)
BD	O2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定 (第 2 飾り図柄の変動開始指定)
BF	O0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9D	O0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9E	O0	停電復帰指定	停電復帰画面を表示することの指定
9F	O0	待ち椅子指定	待ち椅子デモンストレーション表示の指定
A0	O1	大当り開始 1 指定	通常大当りを開始することの指定
A0	O2	大当り開始 2 指定	確変大当りを開始することの指定
A1	x x	大入賞口開放中指定	xx で示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (xx=01(H)~0F(H))
A2	x x	大入賞口開放後指定	xx で示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (xx=01(H)~0F(H))
A3	O1	大当り終了 1 指定	通常大当りを終了することの指定
A3	O2	大当り終了 2 指定	確変大当りを終了することの指定
A4	O1	第 1 抽動入賞指定	第 1 抽動入賞があったことの指定
A4	O2	第 2 抽動入賞指定	第 2 抽動入賞があったことの指定
B0	O0	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	O1	短状態指定	遊技状態が短状態であることの指定
B0	O2	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
CO	x x	合算保留記憶増数指定	合算保留数が x x で示す数になったことの指定
C1	O0	合算保留記憶減算指定	合算保留数を 1 減算することの指定
O2	x x	図柄指定コマンド	抽動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
O3	x x	変動種別コマンド	抽動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン種別) を指定

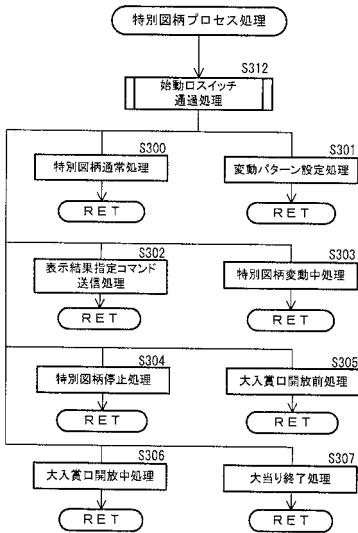
【 図 9 】

図 9



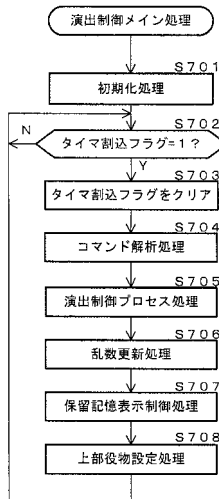
【 図 1 0 】

図 1 0



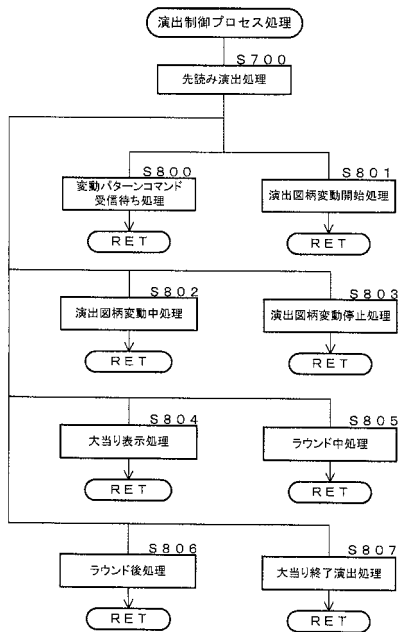
【 図 1 1 】

図 1 1



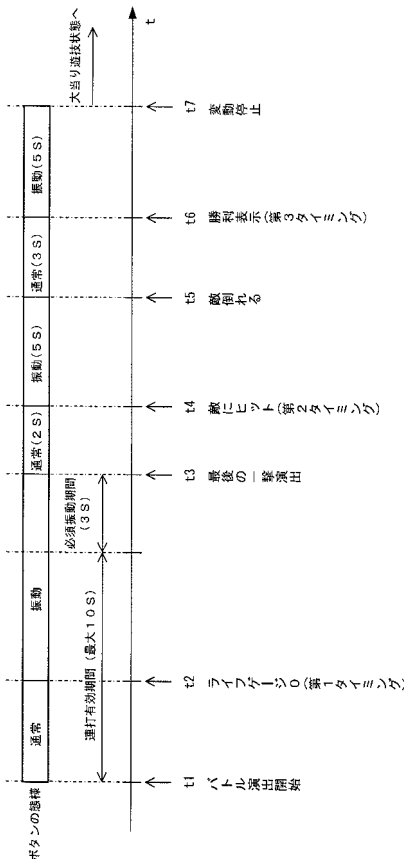
【図12】

図12



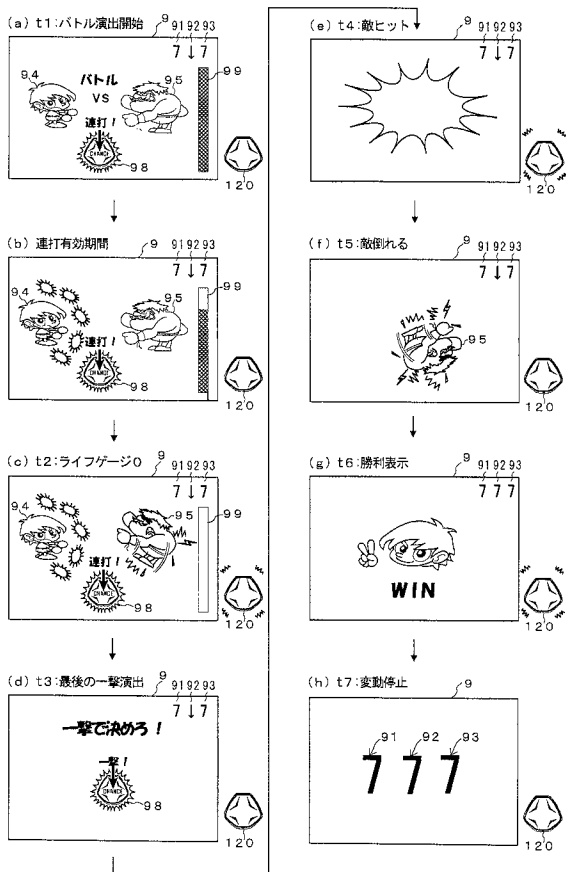
【図13】

図13



【図14】

図14



【図15】

図15

(A) 大当り時告知演出決定テーブル

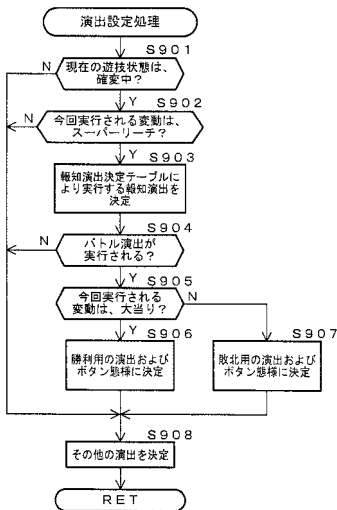
演出内容	SR2(個数100)
バトル演出	50
ストーリー演出	30
キャラクタ演出	20

(B) はずれ時告知演出決定テーブル

演出内容	SR2(個数100)
バトル演出	20
ストーリー演出	30
キャラクタ演出	50

【図16】

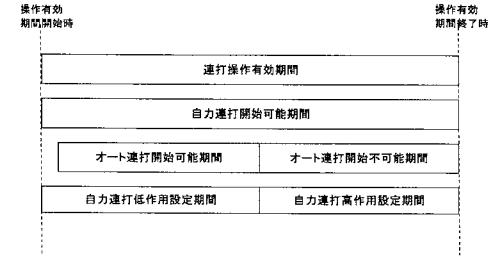
図16



【図 17】

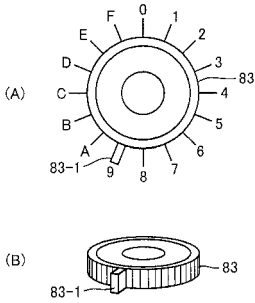
図 17

【自力選打/オート選打の操作演出制御タイミング例】



【図 18】

図 18



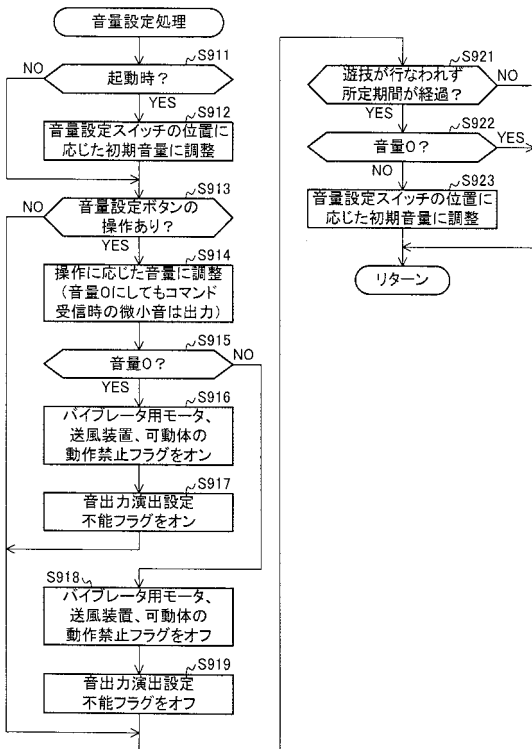
【図 19】

図 19

スイッチ位置	用途	初期音量	遊技者音量調整
0	音量0(無音)	0	可
1	音量1	1	可
2	音量2	2	可
3	音量3	3	可
4	音量4	4	可
5	音量5	5	可
6	音量0(無音)	0	不可
7	音量1	1	不可
8	音量2	2	不可
9	音量3	3	不可
A	音量4	4	不可
B	音量5	5	不可
C	—	—	—
D	—	—	—
E	—	—	—
F	ホール向け設定表示	1	不可

【図 20】

図 20



【図 21】

図 21

