

(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2016-64059

(P2016-64059A)

(43) 公開日 平成28年4月28日(2016.4.28)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 82 頁)

(21) 出願番号	特願2014-195542 (P2014-195542)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成26年9月25日 (2014. 9. 25)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
		(74) 代理人	110001195
			特許業務法人深見特許事務所
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	陳野 行映
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号 株
			式会社三共内
		(72) 発明者	梅原 功嗣
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号 株
			式会社三共内
		F ターム (参考)	2C088 BC07
			2C333 AA11 CA26 GA04

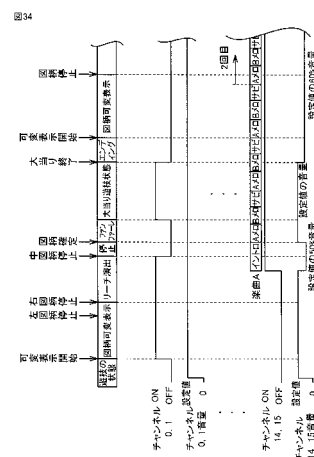
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】本発明は、楽曲を継続して再生する場合に好適な音量で出力することが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】少なくとも1つの再生チャンネルを使用してスピーカ8 L , 8 Rから音を出力する大当り遊技状態に制御されている期間中(大当り中)から、大当り中に比べて使用する再生チャンネル数が多い大当り遊技状態が終了して、次の飾り図柄の可変表示が行われている期間(大当り後の次の変動)に亘って楽曲を再生可能であるとともに、大当り後の次の変動時に再生される楽曲Aのスピーカ8 L , 8 Rから出力される最大音量(例えば音量設定で設定した設定値の60%)が、少なくとも大当り中に再生される楽曲Aのスピーカ8 L , 8 Rから出力される最大音量(例えば音量設定で設定した設定値(100%))を超えない。

【選択図】図34



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行う遊技機であって、
音を出力するための音出力手段と、
複数のチャンネルを有し、いずれかのチャンネルを使用して前記音出力手段から音を出力する制御を実行する音制御手段と、を備え、
前記音制御手段は、

少なくとも 1 つのチャンネルを使用して前記音出力手段から音を出力する第 1 演出期間から、前記第 1 演出期間に比べて使用するチャンネル数が多い第 2 演出期間に亘って楽曲を再生可能であるとともに、

前記第 2 演出期間に再生される前記楽曲の前記音出力手段から出力される最大音量が、少なくとも前記第 1 演出期間に再生される前記楽曲の前記音出力手段から出力される最大音量を超えない、遊技機。

【発明の詳細な説明】**【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】**

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球といった景品遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。さらに、所定の入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

【0003】

遊技機は、遊技中の演出を制御する演出制御部を有しており、当該演出制御部は、識別情報の可変表示が行われている変動時の演出において、所定の楽曲の音を出力する演出を実行することがある。大当たり遊技状態後の遊技状態を高確率遊技状態に移行させる大当たりである場合、演出制御部が、変動時の演出において実行していた楽曲の音の出力を変動の終了後も継続する遊技機も提案されている（例えば特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2014 - 133140 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

特許文献 1 に記載の遊技機では、他の演出により出力される音が少ない期間である大当たり遊技状態の期間に大きな音量で楽曲を再生した場合、変動時から大きな音量で楽曲を再生することになり、他の演出により出力される音が多い変動時に他の演出により出力される音が聞こえづらくなる虞があった。

【0006】

本発明は、上記実情の鑑みてなされたものであり、楽曲を継続して再生する場合に好適な音量で出力することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

（1）上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、
遊技を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機 1）であって、

10

20

30

40

50

音を出力するための音出力手段（例えばスピーカ 8 L、8 R）と、

複数のチャンネル（例えば再生チャンネル 0 ～ 31）を有し、いずれかのチャンネルを使用して前記音出力手段から音を出力する制御を実行する音制御手段（例えば音声制御基板 13）と、を備え、

前記音制御手段は、

少なくとも 1 つのチャンネルを使用して前記音出力手段から音を出力する第 1 演出期間（例えば大当り遊技状態に制御されている期間中（大当り中））から、前記第 1 演出期間に比べて使用するチャンネル数が多い第 2 演出期間（例えば大当り遊技状態が終了して、次の飾り図柄の可変表示が行われている期間（大当り後の次の変動））に亘って楽曲を再生可能であるとともに、

前記第 2 演出期間に再生される前記楽曲の前記音出力手段から出力される最大音量（例えば音量設定で設定した設定値の 60%）が、少なくとも前記第 1 演出期間に再生される前記楽曲の前記音出力手段から出力される最大音量（例えば音量設定で設定した設定値（100%））を超えない。

【0008】

このような構成によれば、楽曲を継続して再生する場合に好適な音量で出力することができる。

（2）上記（1）の遊技機において、

前記第 1 演出期間に再生される前記楽曲が使用するチャンネルと、前記第 2 演出期間に再生される前記楽曲が使用するチャンネルとを共通にし（例えば楽曲を再生する再生チャンネル 14、15）、

前記音制御手段は、共通にしたチャンネルに設定する音量を制御する（例えば楽曲 A の再生チャンネル（14、15）の音量を、音量設定で設定した設定値の 60% の音量にセットする）ことで、前記音出力手段から出力される音量を変化させる。

【0009】

このような構成によれば、使用するチャンネル数を増やすことなく、設計の自由度を高めることができる。

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記第 1 演出期間は、有利条件の成立にもとづいて有利な有利状態に制御されている期間（例えば大当り遊技状態に制御されている期間中（大当り中））であり、

前記第 2 演出期間は、前記第 1 演出期間後に識別情報の可変表示が行われている期間（例えば大当り遊技状態が終了して、次の飾り図柄の可変表示が行われている期間（大当り後の次の変動））である。

【0010】

このような構成によれば、複数の遊技状態を跨いで楽曲を継続して再生する場合に好適な音量で出力することができる。

（4）上記（1）～（3）のいずれかの遊技機において、

前記音制御手段は、前記第 1 演出期間であっても、前記音出力手段から特定の報知音（例えば遊技者にとって有利な状態になることを報知または予告する演出音や、演出音以外のエラー音）を出力する場合、再生される前記楽曲の前記音出力手段から出力される最大音量を小さくする（例えば音量設定で設定した設定値の 50% の音量）。

【0011】

このような構成によれば、第 2 演出期間中に楽曲を大きな音で再生しつつ、報知音を報知する確実性を高められることができる。

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

前記所定の遊技が第 1 状態であることまたは第 2 状態であることに応じた特定種類の音声（例えばセリフ）を出力する制御が可能であるとともに、前記所定の遊技が前記第 1 状態であることまたは前記第 2 状態であることに応じた特別種類の音声（例えば大当り確定報知音）を出力する制御が可能であり、

前記所定の遊技が前記第 1 状態であるときに前記特定種類の音声を出力する際に使用す

10

20

30

40

50

るチャンネル（例えば再生チャンネル 8、9）と、前記所定の遊技が前記第 2 状態であるときに前記特定種類の音声出力する際に使用するチャンネル（例えば再生チャンネル 0、1）と、が異なるよう制御する一方、

前記特別種類の音声出力する際には、前記所定の遊技が前記第 1 状態であるときと、前記所定の遊技が前記第 2 状態であるときと、で共通のチャンネル（例えば再生チャンネル 10、11）を使用するよう制御する。

【0012】

このような構成によれば、音声出力の自由度が向上する。また、特別種類の音声を好適に出力することができる。

【図面の簡単な説明】

10

【0013】

【図 1】この実施の形態における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など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を示す説明図である。

【図 4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図 5】変動パターンを例示する図である。

【図 6】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 7】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 8】各可変表示態様において決定される変動パターンを示す図である。

【図 9】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

20

【図 10】演出制御パターンの構成例等を示す図である。

【図 11】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図 12】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13】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 14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 16】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 17】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 18】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 19】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 20】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 21】先読み予告設定処理を示すフローチャートなどである。

【図 22】先読み予告実行処理を示すフローチャートである。

【図 23】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 24】変動中予告演出を決定する割合の設定例を示す図である。

【図 25】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 26】演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。

【図 27】特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【図 28】音声制御基板を示す構成図である。

【図 29】音声の種類と使用するチャンネルとを示した図である。

40

【図 30】遊技の状態と各再生チャンネルから出力される音声の一例を示すタイムチャートである。

【図 31】楽曲設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 32】楽曲設定処理において選択される楽曲を示す図である。

【図 33】音声制御データの構成例である。

【図 34】楽曲を再生する場合のタイムチャートである。

【図 35】共通楽曲再生処理の一例を示すフローチャートである。

【図 36】共通の楽曲が再生される場合の具体的な演出動作例を示す図である。

【図 37】大当り確定報知音の詳細を示すタイムチャートである。

【発明を実施するための形態】

50

【 0 0 1 4 】

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（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）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、ほぼ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。

【 0 0 1 5 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、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 とが設けられている。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 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（発光ダイオード）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（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、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 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。なお、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合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。

【 0 0 1 6 】

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【 0 0 1 7 】

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 はともに、例えば方形状に形成されている。なお、第 1 特図の種類と第 2 特図の種類は同じ（例えば、ともに「0」～「9」を示す数字、及び、「-」を示す記号）であってもよいし、種類が異なってもよい。また、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 はそれぞれ、例えば「00」～「99」を示す数字（あるいは 2 桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【 0 0 1 8 】

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（液晶表示装置）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 4 A による第 1 特図の可変表示や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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（装飾識別情報）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。

【 0 0 1 9 】

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 5 L、5 C、5 R 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 4 A における第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示装置 4 B 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対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）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 5 L、5 C、5 R にて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が

停止表示される。

【 0 0 2 0 】

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 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、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（あるいは単に「導出」ともいう）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（完全停止表示や最終停止表示ともいう）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などを生じさせる表示状態となることがある。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、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば 1 秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

10

【 0 0 2 1 】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄には、例えば 8 種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する 8 個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は 8 種類に限定されず、大当り組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば 7 種類や 9 種類など）。

20

【 0 0 2 2 】

飾り図柄の可変表示が開始された後、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には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のうち少なくともいずれか 1 つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L など）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

30

【 0 0 2 3 】

画像表示装置 5 の表示領域には、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（特図保留記憶数）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（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、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（「実行条件」ともいう）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 が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、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。始動入賞記憶表示エリア 5 H のにおける保留記憶表示は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるか、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することに

40

50

よる始動入賞に基づいて発生したものであるかに応じて、その表示態様（例えば表示色や形状）を異ならせる。この実施の形態では、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の青色表示とし、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の赤色表示とする。

【0024】

図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B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25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25A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25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第2特図保留記憶数は、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。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（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【0025】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aが設けられている。また、画像表示装置5の右下には、普通可変入賞球装置6Bが設けられている。普通入賞球装置6A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（第1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6Bは、図2に示す普通電動役物となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第2始動領域）としての第2始動入賞口を形成する。

【0026】

一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81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始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放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、拡大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。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第2始動領域としての第2始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【0027】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過（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22Aによって検出される。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（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22Bによって検出される。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に基づき、所定個数（例えば3個）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値（例えば「4」）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22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）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値（例えば「4」）以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、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22B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。

【0028】

なお、画像表示装置5はLCDに限定されず、飾り図柄の画像等を表示することのできるものであれば、液晶以外の画像表示形態の表示装置、例えば、CRT (Cathode Ray Tube)、FED (Field Emission Display)、PDP (Plasma Display Panel)、ドットマトリクスLED、有機或いは無機のエレクトロルミネッセンス (EL) パネル等の表示装置により構成されてもよい。

【0029】

普通可変入賞球装置6B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82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。

10

【0030】

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82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、遊技球が大入賞口を通過 (進入) 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82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 (進入) しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過 (進入) しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過 (進入) 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 (進入) 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 (進入) しにくい一部開放状態を設けてもよい。

20

【0031】

大入賞口を通過 (進入) した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数 (例えば15個) 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 (進入) 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 (進入) 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となれば、大入賞口に遊技球を通過 (進入) させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

30

【0032】

遊技盤2の所定位置 (図1に示す例では、遊技領域の左側方) には、普通図柄表示器20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4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクスの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 (「普図」あるいは「普通図」ともいう) を変動可能に表示 (可変表示) する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム (「普通図ゲーム」ともいう) と称される。

40

【0033】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25C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。

【0034】

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また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

50

個数（例えば１０個）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。

【００３５】

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８Ｌ、８Ｒが設けられており、さら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（例えば普通入賞球装置６Ａ、普通可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球装置７等）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（操作ノブ）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（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

10

【００３６】

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（貯留）する上皿（打球供給皿）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などを、パチンコ遊技機１の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【００３７】

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、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａ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３１Ａ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ばよい。

20

【００３８】

スティックコントローラ３１Ａ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傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、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ばよい。

30

【００３９】

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３１Ａ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３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂ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、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン３１Ｂ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３１Ｂ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が設けられていればよい。

40

【００４０】

次に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を概略的に説明する。

パチンコ遊技機１では、遊技領域に設けられた通過ゲート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といった、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した後に、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

50

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。

【0041】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる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（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）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、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、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拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

10

【0042】

普通入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 22A によって検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立した後に、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などにより第 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 による特図ゲームが開始される。また、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（進入）した遊技球が図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 22B によって検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立した後に、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などにより第 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 による特図ゲームが開始

20

【0043】

第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0044】

30

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

【0045】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「2」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第 1 特別図柄表示装置 4A による特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4B 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、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

40

【0046】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば 29 秒間や 0.1 秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、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（開放状態）とするラウンドが実行される。

【0047】

50

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態（閉鎖状態）に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【0048】

大当り遊技状態におけるラウンドのうち、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（開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば 29 秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置 7 を第 1 状態（開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば 0.1 秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

【0049】

大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当り図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（通常開放大当り状態）では、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、第 1 期間となる所定の上限時間（例えば 29 秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、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（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。

【0050】

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（短期開放大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当り状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間（例えば 0.1 秒間）となる。なお、短期開放大当り状態では、大入賞口の開放期間が第 2 期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放大当り状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当り状態における第 1 ラウンド数（例えば「15」）よりも少ない第 2 ラウンド数（例えば「2」）となるようにしてもよい。

【0051】

このような短期開放大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば 15 個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間は第 2 期間（0.1 秒間など）であって、非常に短い。そのため、短期開放大当り状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態である。

【0052】

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定されず、例えば大入賞口の開放期間（上限時間）は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限回数（例えば 2 回）が通常開放ラウンド特定遊技状態での上限回数（例えば 15 回）に比べて少なくなるものであってもよい。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第 1 状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第 1 ラウンド数よりも少ない第 2 ラウンド数となることのうち、少なくともいず

れか一方となるものであればよい。

【0053】

小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置7を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

【0054】

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」の各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状態が所定のリーチ状態となることがある。

【0055】

ここで、リーチ状態とは、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飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合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状態のことである。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（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）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（例えば「中」の飾り図柄表示エリア5Cなど）では飾り図柄が変動している表示状態、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合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状態である。

【0056】

また、リーチ状態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（人物等を模した演出画像）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、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態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変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）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8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態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。

【0057】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当り」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当り信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、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「大当り」となる可能性を異ならせることができる。

【0058】

一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチαやスーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリー

10

20

30

40

50

チ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性（大当り期待度）が高くなる。

【0059】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板11の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の可変表示演出は、主基板11の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板12の側で実行するか否かが決定されてもよい。

10

【0060】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rのいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。こうして、「滑り」の可変表示演出では、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飾り図柄が導出表示されるまでに複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるときと、リーチ状態とはならず非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときとがある。

20

【0061】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに伴って、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飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大3回まで）行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数である。

30

【0062】

「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、例えば予め定められた複数種類の擬似連チャンス目のうちいずれかを構成する飾り図柄が、所定表示結果として一旦は仮停止表示される。その後、擬似連変動（再可変表示）が行われる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基き、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば4回や5回といった、1回～3回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

40

【0063】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、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飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、

50

5 Rにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当り」となることに対する期待感が高められる。

【0064】

また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、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飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて擬似連チャンス目となるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの全部にて飾り図柄を再び変動させる「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0065】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、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、ランプ点灯などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることなどを、遊技者に予め報知するための予告演出が実行されることがある。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状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」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状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。

【0066】

予告演出のうちには、先読み予告演出となるものが含まれていればよい。先読み予告演出は、可変表示結果が「大当り」となる可能性などが予告される対象となる可変表示を開始するより前に、特図ゲームの保留情報などに基づいて実行可能となる予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり、可変表示結果が「大当り」となる可能性などを連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出とも称される。

【0067】

この実施の形態では、先読み予告演出として、始動入賞記憶表示エリア5 Hにおいて特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位を、通常時における表示態様とは異なる特別な表示態様に变化させることにより、予告対象となる可変表示において「大当り」となる可能性などを予告するメモリ予告（保留表示予告）が実行されるようになっている。

【0068】

また、この実施の形態では、このような先読み予告演出とは別に、可変表示が実行されるときに、当該可変表示の変動パターンや可変表示結果に基づいて、当該可変表示結果が「大当り」となる可能性などが予告される変動中予告演出が実行されるようになっている。

【0069】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、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状態がリー

10

20

30

40

50

ーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0070】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、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状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

10

【0071】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の通常大当たり組合せ（「非確変大当たり組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

20

【0072】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「非確変」（「通常大当たり」ともいう）の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「非確変」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となるもののうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

30

【0073】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当たり組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として

40

50

確変大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

【0074】

確定飾り図柄が通常大当り組合せであるか確変大当り組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。なお、時短制御と同様に、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

10

【0075】

この実施の形態では、「確変」の大当り種別として「15R確変A」と「5R確変」と「15R確変B」とが設けられている。「15R確変A」は、15ラウンドのラウンド遊技（通常開放ラウンド）が実行される大当り種別である。「5R確変」は、5ラウンドのラウンド遊技（通常開放ラウンド）が実行される大当り種別である。「15R確変B」は、5ラウンドのラウンド遊技（通常開放ラウンド）が実行された後、通常より長いインターバルが経過した後に6ラウンド目のラウンド遊技が開始される大当り種別である。「5R確変」のラウンド遊技及び「15R確変B」の5ラウンドまでのラウンド遊技では、共通の演出を実行することで、いずれの大当り種別であるかを特定困難とする演出が実行される。そして、「15R確変B」である場合には、上述した長いインターバルにおいて大当り遊技状態が継続する旨を報知する演出（大当り継続報知演出）が実行される。即ち、「15R確変B」は、「5R確変」であると見せ掛ける大当り種別となっている。このような大当り種別を設けることで、大当り遊技状態のラウンド数が増加（昇格）したように見せることができ、遊技の興趣が向上する。特に、「5R確変」のラウンド遊技及び「15R確変B」の5ラウンドまでのラウンド遊技では、共通の演出として後述する楽曲A（図33参照）の再生を大当り遊技状態が開始される前の変動中から開始する。また、「5R確変」のラウンド遊技の終了時に楽曲Aの再生を終了せずに継続させ例えば楽曲Aを最後まで再生させることで、「5R確変」のラウンド遊技の終了時に「15R確変B」であると見せ掛けることもできる。なお、「15R確変B」のラウンド遊技では、楽曲Aを最後まで再生してもラウンド遊技が継続している場合は、楽曲Aの再生を1回目で終わらずに2回目を行ってもよい。

20

30

【0076】

時短制御が行われるときには、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、時短制御に伴い第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくし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行われるようにしてもよい。

40

【0077】

50

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。これにより、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を実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、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。

【0078】

時短制御と高開放制御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およ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、特図ゲームが頻繁に実行可能となることや、各回の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。

【0079】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「5」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合や、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄（短期開放ラウンド大当り状態に対応したチャンス目となる確定飾り図柄）が停止表示されることがある。

【0080】

特図ゲームにおける確定特別図柄が短期開放ラウンド大当り図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「突確」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、短期開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確変制御が行われればよい。

【0081】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて、小当り遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。

【0082】

飾り図柄の可変表示結果として開放チャンス目を構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となる場合には、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「

10

20

30

40

50

突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときと、可変表示結果が「小当り」であることに基づき小当り遊技状態に制御されたときとがある。また、飾り図柄の可変表示結果としてリーチ組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となる場合にも、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときと、可変表示結果が「小当り」であることに基づき小当り遊技状態に制御されたときとがある。

【0083】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されることがある。再抽選演出では、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに通常大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、通常大当り組合せとなる飾り図柄（通常図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する再抽選落選演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行されることもある。

【0084】

通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの確変報知演出となる大当り中昇格演出が実行されてもよい。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、大当り遊技状態の終了後における最初の変表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

【0085】

大当り中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当り組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当り中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当り中昇格失敗演出とがある。例えば、大当り中昇格演出では、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄を可変表示させて通常図柄と確変図柄のいずれかを演出表示結果として停止表示させること、あるいは、飾り図柄の可変表示とは異なる演出画像の表示を行うことなどにより、確変状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。

【0086】

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14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11と演出制御基板12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15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2などの背面には、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などといった、各種の基板が配置されている。

【0087】

主基板11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11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12などからな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などを備えている。また、主基板 11 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 (例えばセグメント L E D) などの点灯 / 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 20 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 20 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。

【0088】

主基板 11 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 や、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 100 に伝送するスイッチ回路 110、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 81、82 に伝送するソレノイド回路 111 などが搭載されている。

10

【0089】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 15 を介して主基板 11 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 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。すなわち、演出制御基板 12 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または一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、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。

【0090】

音声制御基板 13 は、演出制御基板 12 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 12 からの指令や制御データなどに基づき、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などが搭載されている。ランプ制御基板 14 は、演出制御基板 12 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 12 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

20

【0091】

図 2 に示すように、主基板 11 には、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 は、例えばセンサと称されるものなどのように、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 11 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 20、第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普図保留表示器 25 C など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。

30

【0092】

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。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 の点灯動作など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。

40

【0093】

図 3 は、この実施の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 M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 3 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。

50

【 0 0 9 4 】

図 3 に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H 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を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、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第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H 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、X X H は不特定の 1 6 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 E X T データが設定される。

10

【 0 0 9 5 】

コマンド 8 C X X H 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、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。より具体的には、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「1 5 R 確変 A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「5 R 確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「1 5 R 確変 B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 6 H は、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を示す第 5 可変表示結果通知コマンドである。

20

30

【 0 0 9 6 】

コマンド 8 F 0 0 H は、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 で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H 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、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

40

【 0 0 9 7 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態や小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 A 1 X X H は、大当り遊技状態や小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 A 2 X X H は、大当り遊技状態や小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

50

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 A 3 X X H は、大当り遊技状態や小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。

【 0 0 9 8 】

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 5 」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

10

【 0 0 9 9 】

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 により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、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。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 により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、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。

20

【 0 1 0 0 】

コマンド C 1 X X H は、始動入賞記憶表示エリア 5 H 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 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、始動入賞記憶表示エリア 5 H 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。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、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は、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したときに、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

30

【 0 1 0 1 】

第 1 保留記憶数通知コマンドは、第 1 始動入賞の発生により第 1 始動条件が成立したときに、第 1 特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信される。また、第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 2 始動入賞の発生により第 2 始動条件が成立したときに、第 2 特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信される。

40

【 0 1 0 2 】

この実施の形態では、保留記憶情報として、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口とのいずれ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 特図保留記憶数または第 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または第 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 特図保留記憶数または第 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または第 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。

50

【 0 1 0 3 】

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。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【 0 1 0 4 】

コマンド C 4 X X H およびコマンド 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」となるか否かや「小当り」となるか否か、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、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 がいずれの決定値の範囲となるかの判定結果（変動パターンの判定結果）を示す変動カテゴリコマンドである。

【 0 1 0 5 】

この実施の形態では、入賞時乱数値判定処理において、始動入賞の発生に基づき、可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや「小当り」に決定されるか否か、大当りの種別、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 がいずれの決定値の範囲になるかを判定する。そして、図柄指定コマンドの E X T データに、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されることを指定する値や、大当り種別を指定する値を設定し、演出制御基板 1 2 に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドの E X T データに判定結果としての乱数値 M R 3 が含まれる決定値の範囲を指定する値を設定し、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」や「小当り」に決定されるか否か、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、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が所定範囲の決定値に含まれる場合には変動パターン種別を認識できる。

【 0 1 0 6 】

図柄指定コマンドの一例として、コマンド C 4 0 0 H を可変表示結果が「ハズレ」となる場合に应じた第 1 図柄指定コマンドとし、コマンド C 4 0 1 H を可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となる場合に应じた第 2 図柄指定コマンドとし、コマンド C 4 0 2 H を可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」となる場合に应じた第 3 図柄指定コマンドとし、コマンド C 4 0 3 H を可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に应じた第 4 図柄指定コマンドとし、コマンド C 4 0 4 H を可変表示結果が「小当り」となる場合に应じた第 5 図柄指定コマンドとする。なお、図柄指定コマンドに設定される E X T データと、可変表示結果通知コマンドに設定される E X T データとを共通化してもよい。

【 0 1 0 7 】

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（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M（Random Access Memory）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（Central Processing Unit）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（Input/Output port）1 0 5 とを備えて構成される。

【 0 1 0 8 】

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なども行われる。

【 ０ １ ０ ９ 】

図 ４ は、主基板 １ １ の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 ４ に示すように、この実施の形態では、主基板 １ １ の側において、特図表示結果決定用の乱数値 Ｍ Ｒ １ 、大当たり種別決定用の乱数値 Ｍ Ｒ ２ 、変動パターン決定用の乱数値 Ｍ Ｒ ３ 、普図表示結果決定用の乱数値 Ｍ Ｒ ４ のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした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。

10

【 ０ １ １ ０ 】

乱数回路 １ ０ ４ は、これらの乱数値 Ｍ Ｒ １ ～ Ｍ Ｒ ４ の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。Ｃ Ｐ Ｕ １ ０ ３ は、例えば図 ９ に示す遊技制御カウンタ設定部 １ ５ ４ に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 １ ０ ４ とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 Ｍ Ｒ １ ～ Ｍ Ｒ ４ の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 ０ １ １ １ 】

特図表示結果決定用の乱数値 Ｍ Ｒ １ は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３５」の範囲の値をとる。大当たり種別決定用の乱数値 Ｍ Ｒ ２ は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当たり種別を「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

20

【 ０ １ １ ２ 】

変動パターン決定用の乱数値 Ｍ Ｒ ３ 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種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値 Ｍ Ｒ ４ は、普通図柄表示器 ２ ０ による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当たり」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「

30

【 ０ １ １ ３ 】

図 ５ 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「非リーチ」である場合と「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「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

40

【 ０ １ １ ４ 】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ α またはスーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。大当たり変動パターンと小当たり変動パターンは、可変表示結果が「大当たり」または「小当たり」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。

【 ０ １ １ ５ 】

50

「非リーチ」である場合に対応した変動パターンには、変動時間が短縮されない短縮なしの変動パターンや、合計保留記憶数が「4」～「8」である場合に対応して変動時間が短縮される変動パターンが用意されている。さらに、遊技状態が確変状態や時短状態といった時短制御が実行される場合に対応した変動パターンも用意されている。合計保留記憶数や遊技状態に応じて、これらのいずれかの変動パターンが選択されることで、合計保留記憶数や遊技状態に応じて、変動時間を短縮する制御が可能になる。

【0116】

なお、図5に示す各変動パターンは、複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種別に含まれるようにしてもよい。即ち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作の態様などに基づいて分類（グループ化）された単一または複数の変動パターンを含むように構成されていてもよい。

10

【0117】

変動パターンは、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、例えば可変表示結果ごとに予め用意された変動パターン決定テーブルを参照することにより、図5に示すいずれかの変動パターンに決定される。

【0118】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101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、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103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、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11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、図5に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

20

【0119】

図6は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図6(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aと、図6(B)に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bとが、予め用意されている。第1特図表示結果決定テーブル130A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において可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130B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において可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

【0120】

第1特図表示結果決定テーブル130Aでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

40

【0121】

第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決定値を示すテーブルデータは、

50

特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。すなわち、第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【0122】

第1特図表示結果決定テーブル130Aの設定例では、所定範囲の決定値（「30000」～「30099」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、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を開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合と、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を開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果

20

【0123】

特に、第2特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいても、第1特図表示結果決定テーブル130Aにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、第1特図表示結果決定テーブル130Aに比べて少ない決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベース状態であるときよりも、小当り遊技状態に制御すると決定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

30

【0124】

図7は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131Aの構成例を示している。大当り種別決定テーブル131Aは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131Aでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「15R確変A」、「5R確変」、「15R確変B」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

40

【0125】

大当り種別決定テーブル131Aの設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。すな

50

わち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の決定値（「86」～「100」の範囲の値）が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、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を開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、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を開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「突確」として短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当り状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0126】

なお、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の決定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない決定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、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、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【0127】

また、ROM101には、特図表示結果の決定結果や、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶される。

【0128】

図8は、各可変表示態様（可変表示結果）において決定される変動パターンを示す図である。図8に示すように、可変表示態様が「ハズレ」である場合には、変動パターンPA1-1～PA1-5、PA2-1～PA2-3のいずれかの変動パターンに決定される。可変表示態様が「非確変」、「15R確変A」、「5R確変」である場合には、変動パターンPB1-1～PB1-3のいずれかの変動パターンに決定される。可変表示態様が「突確」、「小当り」である場合には、変動パターンPC1-1、PC1-2のいずれかの変動パターンに決定される。変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、変動パターン決定テーブルを参照することで、これらの変動パターンが決定される。

【0129】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板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バックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1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、RAM102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（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0130】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図9に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図9に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部

10

20

30

40

50

１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１５２と、遊技制御タイマ設定部１５３と、遊技制御カウンタ設定部１５４と、遊技制御パツファ設定部１５５とを備えている。

【０１３１】

第１特図保留記憶部１５１Ａは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（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）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【０１３２】

第２特図保留記憶部１５１Ｂは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（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）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【０１３３】

なお、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶す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（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

30

【０１３４】

普図保留記憶部１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

40

【０１３５】

遊技制御フラグ設定部１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０１３６】

遊技制御タイマ設定部１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するた

50

めに用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 0 1 3 7 】

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【 0 1 3 8 】

10

例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数値 M R 2 ~ M R 5 を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【 0 1 3 9 】

20

遊技制御バッファ設定部 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 0 1 4 0 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える I / O 1 0 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、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伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【 0 1 4 1 】

30

図 2 に示すように、演出制御基板 1 2 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 C P U 1 2 0 と、演出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 2 1 と、演出制御用 C P U 1 2 0 のワークエリアを提供する R A M 1 2 2 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などを実行する表示制御部 1 2 3 と、演出制御用 C P U 1 2 0 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 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 1 4 2 】

一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 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 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 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 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 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、演出制御用 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 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、演出制御用 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

40

【 0 1 4 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 、R O M 1 2 1 、R A M 1 2 2 は、演出制御基板 1 2 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。

【 0 1 4 4 】

演出制御基板 1 2 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

50

声制御基板 1 3 に対して音番号データを示す情報信号としての音信号を送送するための配線、ランプ制御基板 1 4 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送送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 1 2 には、スティックコントローラ 3 1 A 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、コントローラセンサユニット 3 5 A から伝送するための配線や、プッシュボタン 3 1 B 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 3 5 B から伝送するための配線も接続されている。

【 0 1 4 5 】

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 などにより、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。

10

【 0 1 4 6 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 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などが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 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などが記憶されている。

【 0 1 4 7 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。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などから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていればよい。

20

【 0 1 4 8 】

特図変動時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、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。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など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などから構成されている。

30

【 0 1 4 9 】

特図変動時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

40

【 0 1 5 0 】

図 1 0 (A) は、演出制御パターンの構成例を示している。特図変動時演出制御パターンや各種演出制御パターンといった、それぞれの演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部または外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用 C P U 1 2 0 に内蔵された演出制御用 R A M の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセ

50

スタイマ値)と比較される値(判定値)であって、各演出動作の実行時間(演出時間)に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用CPU120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【0151】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、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を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8L、8Rからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン30といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。すなわち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

【0152】

図10(B)は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ8L、8Rから音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ9や装飾用LED等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ31Aやブッシュボタン31Bに対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ(制御を指定しないデータ)が設定されてもよい。

【0153】

図10(B)に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間(例えば予告演出を実行する期間など)に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間(例えば大当り遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当り遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など)に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

【0154】

演出制御用CPU120は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)をセットする。また、演出制御用CPU120は、例えば予告演出といった所定演出の実行を開始するときなどに、対応する演出制御パターン(予告演出制

御パターン)をセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM 121から読み出してRAM 122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM 121における記憶アドレスを、RAM 122の所定領域に一時記憶させて、ROM 121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用CPU 120は、演出制御パターンに含まれるプロセスタイマデータ#1~プロセスタイマデータ#n(nは任意の整数)の内容に従って、演出装置(画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9や装飾用LED等の発光体、演出用模型が備える可動部材など)の制御を進行させる。なお、各プロセスタイマデータ#1~プロセスタイマデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1~#nと対応付けられた表示制御データ#1~表示制御データ#n、音声制御データ#1~音声制御データ#n、ランプ制御データ#1~ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1~操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1~演出制御実行データ#nを構成する。

【0155】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU 120から表示制御部123や音声制御基板13などに対して出力される。演出制御用CPU 120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU 120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。

【0156】

図2に示す演出制御基板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を保持する領域として、例えば図11に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図11に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

【0157】

演出制御フラグ設定部191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0158】

演出制御タイマ設定部192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0159】

演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0160】

演出制御バッファ設定部194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 1 】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

主基板 1 1 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 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 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、CPU 1 0 3 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 RAM 1 0 2 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 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。

10

【 0 1 6 2 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 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、図 1 2 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 1 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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（ステップ S 1 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、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（ステップ S 1 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、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、確率変動情報などのデータを出力する（ステップ S 1 3）。

20

【 0 1 6 3 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる乱数値 MR 1 ~ MR 5 といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 1 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 1 5）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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などを、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。

30

【 0 1 6 4 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 1 6）。CPU 1 0 3 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 2 0 における表示動作（例えばセグメント LED の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

40

【 0 1 6 5 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 など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（ステップ S 1 7）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 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 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 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などにより、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には、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

50

する。

【0166】

図13は、特別図柄プロセス処理として、図12に示すステップS15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。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。図14は、始動入賞判定処理として、図13のステップS101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。

【0167】

図14に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS201)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップS201; Yes)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS202)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154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保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS202; No)、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップS203)。

【0168】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS201; No)、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS202; Yes)、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS204)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップS204; Yes)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS205)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154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保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS205; No)、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップS206)。

【0169】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップS207)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)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。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)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。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップS208)。例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

【0170】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン

決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを、抽出する（ステップ S 2 0 9）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ S 2 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部 1 5 1 A に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部 1 5 1 B に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データがセットされる。

【0171】

特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否か、さらには可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を決定するために用いられる。変動パターン決定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを決定するために用いられる。C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 0 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。

10

【0172】

ステップ S 2 1 0 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ S 2 1 1）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには R O M 1 0 1 における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには R O M 1 0 1 における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 2 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

20

【0173】

ステップ S 2 1 1 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ S 2 1 2）。その後、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 1 3）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 2 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

30

【0174】

ステップ S 2 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップ S 2 1 4）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ S 2 1 4 ; 「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 2 1 5）、ステップ S 2 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ S 2 1 4 ; 「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 2 1 6）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ 2 2 A と第2始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

40

【0175】

図 1 5 (A) は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 4 のステップ S 2 1 2 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。この実施の形態において、特別図柄や飾り

50

図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図 13 のステップ S 110、図 16）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図 13 のステップ S 111）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU 103 がステップ S 212 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると決定される乱数値 MR1 であるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板 12 の側で演出制御用 CPU 120 などにより、先読み予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

10

20

30

40

50

【0176】

図 15（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 103 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 152 などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ S 401）。CPU 103 は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0177】

ステップ S 401 の処理に続いて、第 1 特図表示結果決定テーブル 130 A または第 2 特図表示結果決定テーブル 130 B を構成するテーブルデータから、始動口バッファ値（「1」または「2」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルデータを選択する（ステップ S 402）。その後、図 14 のステップ S 209 にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値 MR1 を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 403）。大当り判定範囲には、ステップ S 402 の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、CPU 103 が乱数値 MR1 と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値 MR1 と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU 103 が乱数値 MR1 と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値 MR1 が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値 MR1 が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値 MR1 を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定（大当り始動判定）できる。

【0178】

ステップ S 403 にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップ S 403；No）、その乱数値 MR1 を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 404）。CPU 103 は、ステップ S 402 の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り判定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値 MR1 が小当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。ステップ S 404 にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップ S 404；No）、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に依じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 405）。

【0179】

ステップ S 404 にて小当り判定範囲内であると判定された場合には（ステップ S 404；Yes）、可変表示結果が「小当り」となる場合に依じた図柄指定コマンドを、演出

制御基板 12 に対して送信するための設定を行う (ステップ S 407)。

【0180】

ステップ S 403 にて大当り判定範囲内であると判定された場合には (ステップ S 403 ; Yes)、大当り種別決定用の乱数値 MR2 に基づいて、大当り種別を判定する (ステップ S 409)。このとき、CPU103 は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図 (「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」) に応じて、大当り種別決定テーブル 131A を構成するテーブルデータから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうしたステップ S 409 の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 12 に対して送信するための設定が行われる (ステップ S 410)。

10

【0181】

ステップ S 405、S 407、S 410 の処理のいずれかを実行した後は、変動パターン決定用の乱数値 MR3 を示す数値データと、ROM101 に記憶される変動パターン決定テーブルと、を用いて乱数値 MR3 が含まれる決定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する (ステップ S 412)。

【0182】

ステップ S 412 では、例えば、変動パターン決定テーブルを設定して、変動カテゴリとしていずれの変動パターンに決定されるかの判定を行う。そして、その変動パターンが PA1-1 ~ PA1-5 のいずれかである場合には、非リーチハズレの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンが PA2-1 ~ PA2-3 のいずれかである場合には、リーチハズレの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンが PB1-1 ~ PB1-3 のいずれかである場合には、リーチ大当りの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンが PC1-1、PC1-2 のいずれかである場合には、突確・小当りの変動カテゴリであると判定する。なお、ステップ S 412 では、変動カテゴリが非リーチハズレ、リーチハズレ、リーチ大当り、突確・小当り、のいずれの変動カテゴリに含まれるかを判定しているが、より細かい判定を行ってもよい。例えば、リーチを伴う変動パターンである場合には、ノーマルリーチとなるかスーパーリーチとなるかによって異なる変動カテゴリと判定するようにしてもよい。

20

【0183】

その後、ステップ S 412 の処理による判定結果に応じて、図 15 (B) に示す変動カテゴリコマンドのいずれかを、演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行ってから (ステップ S 413)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

30

【0184】

この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理 (図 13 のステップ S 110、図 16) により、特図表示結果 (特別図柄の可変表示結果) を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理 (図 13 のステップ S 111) において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口 (第1始動入賞口または第2始動入賞口) にて検出されたタイミングで、CPU103 がステップ S 212 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると決定される乱数値 MR1 であるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板 12 の側で演出制御用 CPU120 などにより、先読み予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

40

【0185】

50

図 1 4 に示す始動入賞判定処理では、ステップ S 2 1 1 の処理を実行した後に、ステップ S 2 1 3 の処理を実行する。これらの処理が実行されてから、図 1 2 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理を実行することにより、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件や第 2 始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、1 タイマ割込内に一括して送信される。なお、1 タイマ割込内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にステップ S 1 7 のコマンド制御処理により 1 つずつコマンドが順次に送信されてもよい。

10

【0186】

図 1 3 のステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 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 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0187】

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 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの有無などに基づいて、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」または「小当り」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（事前決定）する。さらに、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（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）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。

20

【0188】

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」または「小当り」とするか否かの事前決定結果や合計保留記憶数、遊技状態などに基づき、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを用いて変動パターンを図 5 に示す複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

30

【0189】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理やステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を用いて、特別図柄や飾り図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。

40

【0190】

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経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を 1 減算あるいは 1 加算して、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であるか、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であるかにかかわらず、共通のタイマによって

50

経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、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での特別図柄の変動や、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での特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。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、演出制御基板 1 2 に対して飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドが送信されるとともに、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 1 9 1 】

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（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 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などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、小当りフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、大当りフラグと小当りフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 1 9 2 】

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」となったことなどに基き、大当り遊技状態においてラウンド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などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「 1 5 回」または「 5 回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【 0 1 9 3 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、ラウンド間のインターバル時間が経過したときに大入賞口を開放状態にするとともに、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口開放中通知コマンドを送信する処理や、経過時間を計測する処理、その計測した経過時間が上限時間（例えば 2 9 秒間や 0 . 1 秒間）となった場合やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数が所定個数（例えば 9 個）となった場合に、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻す処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口開放後通知コマンドを送信するとともに、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【 0 1 9 4 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、大当り種別に応じたラウンド間のインターバル時間が設定されるとともに、特図プロセスフラ

10

20

30

40

50

グの値が“ 5 ”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、大当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、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

10

【 0 1 9 6 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。一例として、可変表示結果が「小当り」となったときには、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新される。

【 0 1 9 7 】

20

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、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などに基づいて、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などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【 0 1 9 8 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作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などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

30

【 0 1 9 9 】

図 1 6 は、特別図柄通常処理として、図 1 3 のステップ S 1 1 0 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 1 6 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 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 S 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、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の保留記憶数である。例えば、ステップ S 2 3 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている第 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

【 0 2 0 0 】

ステップ S 2 3 1 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 S 2 3 1 ; N o）、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にて保留番号「 1 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 2）。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などに格納されて、一時記憶されればよい。

50

【0201】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS233）。また、ステップS233の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。このときには、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S234）。

【0202】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップS231；Yes）、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S235）。第1特図保留記憶数は、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の保留記憶数である。例えば、ステップS235の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、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S235の処理は、ステップS231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。

【0203】

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ず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

【0204】

ステップS235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S235；No）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS236）。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などに格納されて、一時記憶されればよい。

【0205】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS237）。また、ステップS237の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS238）。

【0206】

ステップS234、S238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「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップS239）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には第1特図表示結果決定テーブル130Aを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には第2特図表示結果決定テーブル130Bを

10

20

30

40

50

使用テーブルにセットする。また、CPU103は、図14(A)に示すステップS402の処理と同様に、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS240)。

【0207】

ステップS239では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップS240の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定される。例えば、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。

10

20

【0208】

ステップS240にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(ステップS241)。そして、「大当り」と判定された場合には(ステップS241; Yes)、遊技制御フラグ設定部152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S242)。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル131Aを選択してセットする(ステップS243)。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル131Aを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する(ステップS244)。

30

【0209】

ステップS244の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより(ステップS245)、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

40

【0210】

ステップS241にて「大当り」ではないと判定された場合には(ステップS241; No)、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する(ステップS246)。そして、「小当り」と判定されたときには(ステップS246; Yes)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする(ステップS247)。

【0211】

ステップS246にて「小当り」ではないと判定された場合や(ステップS246; No)、ステップS245、S247の処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する(ステップS24

50

8)。一例として、ステップS246にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS246にて特図表示結果が「小当り」と判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS241にて特図表示結果が「大当り」と判定された場合には、ステップS244における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、短期開放大当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

10

20

30

40

50

【0212】

ステップS248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS249）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS235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S235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS250）、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などによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12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。

【0213】

図17は、図13のステップS113にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図17に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部152などに設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS291）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップS295の処理によりオン状態にセットされる。

【0214】

ステップS291にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップS291；No）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップS292）。このときには、飾り図柄停止コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS293）。また、特図確定表示時間として予め定められた一定時間（例えば1000ミリ秒）を設定する（ステップS294）。例えば、ステップS294の処理では、特図確定表示時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS295）、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップS292の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップS294にて設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。

【0215】

ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップS291；Yes）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS296）。例えば、ステップS296の処理では、ステップS294の処理によりタイマ初期値が設定された遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を読み取り、その

タイマ値が「0」となったか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。なお、遊技制御プロセスタイマ値は、そのタイマ値が「0」以外の値であれば、タイマ割込みの発生に基づき遊技制御用タイマ割込み処理が実行されるごとに、1減算されるように更新すればよい。ステップS296にて特図確定表示時間が経過していなければ(ステップS296; No)、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【0216】

ステップS296にて特図確定表示時間が経過したときには(ステップS296; Yes)、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に(ステップS297)、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS298)。このとき、大当りフラグがオンであれば(ステップS298; Yes)、大当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する(ステップS299)。また、大当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS300)。例えば、ステップS300の処理では、大当り種別バッファ値に応じた大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。

【0217】

ステップS300の処理に続いて、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS301)。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う(ステップS302)。例えば、ステップS302の処理として、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、高ベース中において実行される特図ゲームの残り回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である「4」に更新してから(ステップS303)、特別図柄停止処理を終了する。

【0218】

ステップS298にて大当りフラグがオフである場合には(ステップS298; No)、小当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS304)。このとき、小当りフラグがオンであれば(ステップS304; Yes)、小当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する(ステップS305)。続いて、特図表示結果が「小当り」となったことに対応した大当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS306)。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS307)。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である「8」に更新する(ステップS308)。

【0219】

ステップS304にて小当りフラグがオフである場合には(ステップS304; No)、特図プロセスフラグをクリアして、その値を「0」に初期化する(ステップS309)。ステップS308、S309の処理のいずれかを実行した後は、高ベース中における時短制御や高開放制御などを終了させるか否かの判定を行ってから(ステップS310)、特別図柄停止処理を終了する。例えば、ステップS310の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば1減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値(例えば「0」など)と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、高ベース中における時短制御や高開放制御などを終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップS310の処理を終了すればよい。なお、遊技状態が確変状態であるときでも時短フラグがオンであれば時短制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時短制御を終了するようにしてもよい。こうして時短制御を終了する一方で、確変制御については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。これに

10

20

30

40

50

より、遊技状態が潜伏確変中となることができる。あるいは、時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続して時短制御が行われるようにしてもよい。

【0220】

また、ステップS310の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタから、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変制御終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変制御中における特図ゲームの実行回数が所定の確変終了判定値に達したことなどにより、確変制御を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。これに対して、ステップS310の処理では、確変制御を終了するための処理を実行せず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで確変制御を継続させるようにしてもよい。あるいは、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データに基づき確変制御を終了するか否かを判定する処理は、例えば図16に示すステップS240にて特図表示結果を決定（事前決定）する以前に、実行されるようにしてもよい。

10

【0221】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

演出制御基板12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CPU120が起動して、図18のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図18に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）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（ステップS72）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごと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（ステップS72；No）、ステップS72の処理を繰り返し実行して待機する。

20

【0222】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、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発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT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CPU120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CPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT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/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11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、例えば演出制御バッファ設定部194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。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目（MODE）と2バイト目（EXT）を順次に受信して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CPU120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。

30

40

【0223】

ステップS72にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS72；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS73）、コマンド解析処理を実行する（ステップS74）。ステップS74にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100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などが行われる。

50

【0224】

ステップS74にて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(ステップS75)。ステップS75の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8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、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11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、設定などが行われる。

【0225】

ステップS75の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(ステップS76)、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部193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。その後、ステップS72の処理に戻る。

10

【0226】

図19は、コマンド解析処理として、図18のステップS74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19に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する(ステップS501)。このとき、受信コマンドがなければ(ステップS501; No)、コマンド解析処理を終了する。

【0227】

20

ステップS501にて受信コマンドがある場合には(ステップS501; Yes)、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS502)。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップS502; Yes)、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップS503)。例えば、ステップS503の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0228】

ステップS502にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップS502; No)、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS504)。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップS504; Yes)、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップS505)。例えば、ステップS505の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

30

【0229】

ステップS504にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップS504; No)、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS506)。ステップS506にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には(ステップS506; No)、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する(ステップS507)。ステップS507にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には(ステップS507; No)、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS508)。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには(ステップS508; Yes)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする(ステップS509)。

40

【0230】

ステップS508にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップS508; No)、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS510)。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときに

50

は（ステップ S 5 1 0 ; Y e s ） 、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 2 保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ S 5 1 1 ）。

【 0 2 3 1 】

ステップ S 5 0 6 にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップ S 5 0 6 ; Y e s ） 、ステップ S 5 0 7 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ S 5 0 7 ; Y e s ） 、あるいはステップ S 5 0 3 、 S 5 0 5 、 S 5 0 9 、 S 5 1 1 の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における空き領域の先頭に格納してから（ステップ S 5 1 2 ） 、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

10

【 0 2 3 2 】

ステップ S 5 1 0 にて受信コマンドが第 2 保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ S 5 1 0 ; N o ） 、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（ステップ S 5 1 3 ） 、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

【 0 2 3 3 】

図 2 0 は、演出制御プロセス処理として、図 1 8 のステップ S 7 5 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 2 0 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、先読み予告演出の有無や演出態様を決定する先読み予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1 ）。

【 0 2 3 4 】

図 2 1 （ A ） は、図 2 0 のステップ S 1 6 1 にて実行される先読み予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図 2 1 （ A ） に示す先読み予告設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 始動口入賞指定コマンドを新たに受信しているか否かを判定する（ステップ S 6 0 1 ） 。第 1 始動口入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ S 6 0 1 ; N o ） 、先読み予告設定処理を終了する。

20

【 0 2 3 5 】

なお、この実施の形態では、第 1 始動口への入賞に基づく先読み予告演出を実行するようになっているが、第 2 始動入賞口への入賞に基づく先読み予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、ステップ S 6 0 1 においては、第 2 始動口入賞指定コマンドを新たに受信しているか否かを判定するようにすればよい。

30

【 0 2 3 6 】

いずれかの入賞指定コマンドを新たに受信している場合には、当該始動入賞に基づく、先読み予告演出の実行が制限される期間（先読み予告制限期間）であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 2 ） 。先読み予告制限期間である場合には（ステップ S 6 0 2 ; Y e s ） 、先読み予告設定処理を終了する。

【 0 2 3 7 】

ステップ S 6 0 2 の処理では、既に先読み予告演出を実行している場合、遊技状態が高ベース状態である場合や、大当り遊技状態である場合には、先読み予告制限期間であると判定される。なお、先読み予告制限期間は、先読み予告演出を新たに実行するのにふさわしくない任意のタイミングが設定されればよい。

40

【 0 2 3 8 】

先読み予告制限期間でない場合には（ステップ S 6 0 2 ; N o ） 、先読み予告演出の実行の有無と先読み予告演出を実行する場合の演出態様（先読み予告パターン）を決定する（ステップ S 6 0 3 ） 。一例として、ステップ S 6 0 3 の処理では、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとを決定するための使用テーブルとして、予め用意された先読み予告決定テーブルを選択してセットする。先読み予告決定テーブルでは、変動カテゴリコマンドから特定される変動カテゴリに応じて、先読み予告決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、先読み予告演出を実行しない場合に対応する「実行なし」の決定結果や、先読み予告演出を実行する場合における複数の先読み予告パターンなどに、割り当てられていけばよい。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御

50

カウンタ設定部 193 のランダムカウンタなどから抽出した先読み予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、先読み予告決定テーブルを参照することにより、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとを決定すればよい。

【0239】

ステップ S 603 の処理では、例えば図 21 (B) に示すような決定割合で、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとが決定されればよい。図 21 (B) に示す決定割合の設定例では、変動カテゴリに応じて、先読み予告演出の有無や先読み予告パターンの決定割合を異ならせている。これにより、先読み予告演出の演出態様に応じて変動カテゴリ (リーチとなるか否かや大当たりとなるか否か) を予告することができる。

【0240】

続いて、ステップ S 603 において、先読み予告演出を実行することが決定されたか否かを判定する (ステップ S 604)。先読み予告演出を実行しないことが決定された場合には (ステップ S 604 ; No)、先読み予告設定処理を終了する。

【0241】

先読み予告演出を実行することが決定された場合には (ステップ S 604 ; Yes)、現在、画像表示装置 5 において、リーチ演出が実行中であるか否かを判定する (ステップ S 605)。ステップ S 605 では、変動開始から変動パターン毎に定められたリーチ演出の実行開始までの時間が経過したか否かなどにより、リーチ演出が実行中であるか否かを判定すればよい。

【0242】

リーチ演出が実行中でなければ (ステップ S 605 ; No)、ステップ S 603 において決定された先読み予告パターンに対応する先読み予告演出を開始するための設定を行う (ステップ S 606)。ステップ S 606 では、先読み予告パターンに対応した先読み予告演出制御データを読み出して、その演出制御データに基づく演出を開始する。そして、先読み予告演出が実行中であることを示す先読み予告実行中フラグをオン状態にセットし (ステップ S 607)、先読み予告設定処理を終了する。

【0243】

一方、リーチ演出が実行中であれば (ステップ S 605 ; Yes)、所定のストック演出を開始するための設定を行う (ステップ S 608)。このようなストック演出が実行された場合には、リーチ演出が終了して、次の可変表示が開始されるタイミングにおいて、先読み予告演出が開始される。

【0244】

ステップ S 608 においてストック演出を開始するための設定を行った後は、先読み予告演出がストックされていることを示すストック中フラグをオン状態にセットし (ステップ S 609)、先読み予告設定処理を終了する。

【0245】

図 20 に示すステップ S 161 にて先読み予告設定処理を実行した後は、先読み予告実行処理を実行する (ステップ S 162)。

【0246】

図 22 は、図 20 のステップ S 162 にて実行される先読み予告実行処理の一例を示すフローチャートである。図 22 に示す先読み予告実行処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、先読み予告演出実行中フラグがオン状態であるか否かを判定する (ステップ S 621)。

【0247】

先読み予告実行中フラグがオン状態であれば (ステップ S 621 ; Yes)、先読み予告中断フラグがオン状態であるか否かを判定する (ステップ S 622)。先読み予告中断フラグは、先読み予告演出を開始した後にリーチ演出が開始されたことによって先読み予告演出を中断する場合にセットされる。

【0248】

先読み予告中断フラグがオフ状態であれば (ステップ S 622 ; No)、先読み予告演

10

20

30

40

50

出の開始後に、リーチ演出が開始されるタイミングとなったか否かを判定する（ステップ S 6 2 3）。この実施の形態では、先読み予告演出が開始された後に、メイン液晶でリーチ演出が開始された場合には、メイン液晶における演出の重複を避けつつ、リーチ演出に注目させるため、先読み予告演出の実行を中断するようになっている。この場合には、リーチ演出が終了して、次の可変表示が開始されるタイミングにおいて、先読み予告演出が再開される。

【 0 2 4 9 】

リーチ演出が開始されるタイミングでなければ（ステップ S 6 2 3；N o）、先読み予告演出制御データに基づいて先読み予告演出の演出制御を実行する（ステップ S 6 2 4）。そして、先読み予告演出の終了タイミングとなったか否かを判定し（ステップ S 6 2 5）、終了タイミングであれば先読み予告実行中フラグをオフ状態にクリアして（ステップ S 6 2 6）、先読み予告実行処理を終了する。

10

【 0 2 5 0 】

また、リーチ演出が開始されるタイミングとなった場合（ステップ S 6 2 3；Y e s）、先読み予告演出の実行を中断する設定を行い（ステップ S 6 2 7）、先読み予告中断フラグをセットする（ステップ S 6 2 8）。その後、先読み予告実行処理を終了する。ステップ S 6 2 7 の処理では、先読み予告演出制御データに基づく演出制御の中断地点を記憶するための制御が行われればよい。

【 0 2 5 1 】

先読み予告実行中フラグがオフ状態であれば（ステップ S 6 2 1；N o）、ストック中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 6 2 9）。ストック中フラグもオフ状態であれば（ステップ S；N o）、先読み予告実行処理を終了する。

20

【 0 2 5 2 】

ストック中フラグがオン状態である場合や（ステップ S 6 3 0；Y e s）、先読み予告中断中フラグがオン状態である場合には（ステップ S 6 2 2；Y e s）、先読み予告演出の実行をストックまたは中断するきっかけとなったリーチ演出を伴う変動が終了したか否かを判定する（ステップ S 6 3 0）。当該リーチ演出を伴う変動が終了していない場合には（ステップ S 6 3 0；N o）、先読み予告実行処理を終了する。

【 0 2 5 3 】

リーチ演出を伴う変動が終了している場合には（ステップ S 6 3 0；Y e s）、ストック中または中断中の先読み予告演出を開始するための設定を行う（ステップ S 6 3 1）。また、このとき、ストック中フラグまたは先読み予告中断フラグをオフ状態にクリアする。そして、先読み予告実行中フラグをオン状態にセットして（ステップ S 6 3 2）、先読み予告実行処理を終了する。

30

【 0 2 5 4 】

図 2 0 に示すステップ S 1 6 2 にて先読み予告実行処理を実行した後は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、共通楽曲再生処理を実行する。共通楽曲再生処理は、各大当り種別の大当り遊技状態において共通の楽曲を再生することに決定された場合に、その共通の楽曲を大当り遊技状態に合わせて好適に再生するための処理を実行する。なお、大当り遊技状態の長さ比べて再生する楽曲の長さが長い場合、大当り遊技状態開始前の変動中から楽曲の再生を開始しても、また大当り遊技状態終了後の変動時まで楽曲の再生を継続してもよい。逆に、大当り遊技状態の長さ比べて再生する楽曲の長さが短い場合、予めリピート再生処理を設定しておき、楽曲の所定のタイミングから 2 回目の再生を開始してもよい。共通楽曲再生処理の詳細については、後述する。共通楽曲再生処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば演出制御フラグ設定部 1 9 1 など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 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

40

【 0 2 5 5 】

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 1 1 からの第 1 変動開始

50

コマンドあるいは第2変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5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などを含んでいる。

【0256】

ステップS171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4Aや第2特別図柄表示装置4B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など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などを含んでいる。

【0257】

10

ステップS172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おいて、演出制御用CPU120は、演出制御タイマ設定部192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。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、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などに対応して、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。特図変動時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すれば、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12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。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

20

【0258】

ステップS173の特図当り待ち処理は、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。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

30

【0259】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御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。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当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の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）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、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新する。

40

【0260】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御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。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120

50

は、例えば小当り遊技状態の終了など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 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（音信号）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（電飾信号）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、小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の値を初期値である “ 0 ” に更新する。

【 0 2 6 1 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、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。この大当り中演出処理において、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 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（音信号）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（電飾信号）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 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 7 ” に更新する。

【 0 2 6 2 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了など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 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（音信号）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（電飾信号）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の値を初期値である “ 0 ” に更新する。

【 0 2 6 3 】

図 2 3 は、可変表示開始設定処理として、図 2 0 のステップ S 1 7 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 2 3 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、例えば主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける EXT データを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップ S 5 2 2）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップ S 5 2 2；Yes）、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにおける EXT データを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 5 2 3）。

【 0 2 6 4 】

ステップ S 5 2 3 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップ S 5 2 3；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 4）。一例として、ステップ S 5 2 4 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示され

10

20

30

40

50

る右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップ S524 の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

【0265】

10

ステップ S523 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップ S523；No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S525）。一例として、ステップ S525 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せになってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

20

【0266】

30

ステップ S522 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップ S522；No）、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップ S526）。「突確」または「小当たり」であると判定されたときには（ステップ S526；Yes）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S527）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターン PC1-1～PC1-3 のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターン PC1-4 または変動パターン PC1-5 のいずれかが指定された場合には、例えばステップ S525 と同様の処理を実行することにより、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

40

【0267】

ステップ S526 にて「突確」または「小当たり」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには（ステップ S526；No）、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S528）。一例として、ステップ S528 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 193 のランダムカウンタなどに

50

より更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM 121などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

【0268】

具体的な一例として、大当り種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当り種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せまたは確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当り遊技状態に対応して実行される大当り中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

【0269】

ステップS524、S525、S527、S528の処理のいずれかを実行した後は、変動中予告演出の実行の有無と、実行する場合における変動中予告演出の演出態様に対応した変動中予告パターンとを決定する(ステップS529)。一例として、ステップS529の処理では、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとを決定するための使用テーブルとして、予め用意された変動中予告決定テーブルを選択してセットする。変動中予告決定テーブルでは、可変表示結果通知コマンドから特定される可変表示結果や、変動パターン指定コマンドから特定される変動パターンなどに応じて、変動中予告種別決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、変動中予告演出を実行しない場合に対応する「実行なし」の決定結果や、変動中予告演出を実行する場合における複数の変動中予告パターンなどに、割り当てられていればよい。その後、演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどから抽出した変動中予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、変動中予告決定テーブルを参照することにより、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとを決定すればよい。

【0270】

ステップS529の処理では、例えば図24に示すような決定割合で、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとが決定されればよい。図24に示す決定割合の設定例では、可変表示結果が「ハズレ(非リーチ)」、「ハズレ(リーチ)」、「大当り」、「小当り」のいずれであるかに応じて、変動中予告演出の有無や変動中予告パターンの決定割合を異ならせている。

【0271】

ここで、図24に示す「ハズレ(非リーチ)」の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合を示し、「ハズレ(リーチ)」の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」である場合を示す。

【0272】

この実施の形態では、予告X、予告Y、予告Zの3種類の変動中予告パターンが用意されている。予告Xは、「キャラクタ表示」の変動中予告演出を実行する変動中予告パターンであり、予告Yは、「ステップアップ動作」の変動中予告演出を実行する変動中予告パターンであり、予告Zは、「操作予告」の変動中予告演出を実行する変動中予告パターンである。

【0273】

「キャラクタ表示」の変動中予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置5の表示画面にて、所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させる演出表示

が行われる。

【0274】

「ステップアップ動作」の変動中予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置5の表示画面にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り換えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の変動中予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか1つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り換えられることなく、変動中予告演出における演出表示を終了させることができるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の変動中予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば可動部材を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われてもよい。なお、「ステップアップ動作」の変動中予告演出では、可動部材が1種類の動作態様で演出動作を行った後、2段階目の演出動作に切り換えられることなく、予告演出における演出動作を終了させることができるようにしてもよい。

10

【0275】

「操作予告」の変動中予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者によりスティックコントローラ31Aが操作されたことに応じて、例えば画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示を変更することや、スピーカ8L、8Rから出力させる音声などを変更することにより、演出動作を変化させる。一例として、「操作予告」の変動中予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。操作促進演出は、例えば画像表示装置5の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクター画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による所定の操作態様でのスティックコントローラ31Aの操作を促す演出動作であればよい。

20

【0276】

ステップS529の処理を実行した後は、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（ステップS530）。一例として、ステップS530の処理では、変動中予告演出とは異なる演出を実行するための設定が行われてもよい。そのような演出としては、例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ8L、8Rから所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ9などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、そのような演出として、可変表示結果が「大当たり」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示する演出が実行されてもよい。

30

【0277】

他の一例として、ステップS530の処理では、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などにはかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプが光るような態様の演出や、所定の演出画像を表示する演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

40

【0278】

その後、演出制御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（ステップS531）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば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などに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS529における変動中予告演出の予告パターンや示唆演出の決定結果に対応した予告演出制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0279】

ステップS531の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指

50

定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部 192 に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ S 532）。続いて、画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 533）。このときには、例えばステップ S 531 にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 123 の VDP 等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ S 534）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0280】

10

図 25 は、図 20 のステップ S 172 にて実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図 25 に示す可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば 1 減算）してから（ステップ S 541）、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される演出制御プロセスタイマ判定値と比較して、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う（ステップ S 542）。

【0281】

ステップ S 542 にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップ S 542；Yes）、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された演出制御実行データ（例えば、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの一部又は全部）あるいは終了コードを読み出す（ステップ S 543）。ここで、ステップ S 542 にて演出制御パターンで示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の演出制御実行データを、ステップ S 543 にて読み出すようにすればよい。そして、ステップ S 543 にて終了コードが読み出されたか否かの判定を行う（ステップ S 544）。このとき、終了コードではないと判定された場合には（ステップ S 544；No）、ステップ S 543 にて読み出された演出制御実行データに従った指令や設定を行うための演出制御指令処理を実行してから（ステップ S 545）、可変表示中演出処理を終了する。

20

【0282】

ステップ S 544 にて終了コードであると判定された場合には（ステップ S 544；Yes）、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う（ステップ S 546）。そして、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ S 547）、可変表示中演出処理を終了する。これにより、次のタイマ割込み発生時には、特図当り待ち処理が実行され、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過するまでに当り開始指定コマンドの受信がなければ、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。その一方で、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過するまでに当り開始指定コマンドの受信があれば、特図表示結果が「小当り」であるか「大当り」であるかに応じて、演出制御プロセスフラグの値が“4”又は“6”に更新されることにより、小当り時や大当り時における演出動作の制御が行われるようにすればよい。

30

40

【0283】

また、ステップ S 542 にてタイマ判定値のいずれとも合致しなかったときにも（ステップ S 542；No）、可変表示中演出処理を終了する。ただし、ステップ S 542 の処理を実行した後に、あるいは、ステップ S 542 の処理を実行する以前に、主基板 11 から伝送された飾り図柄停止コマンドを受信したと判定された場合には、ステップ S 546 の処理に進み、次のタイマ割込み発生時には特図当り待ち処理が実行されるようにしてもよい。

【0284】

図 26 は、図 25 のステップ S 545 にて実行される演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御指令処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず

50

、図 25 に示すステップ S 5 4 3 の処理で読み出された演出制御実行データの種類を特定する（ステップ S 7 2 1）。このときには、演出制御実行データに含まれる表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データのうち、いずれの制御データであるかが特定されればよい。

【0285】

その後、特定された演出制御実行データが表示制御データであるか否かを判定する（ステップ S 7 2 2）。このとき、表示制御データであると判定された場合には（ステップ S 7 2 2；Yes）、その表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の VDP 等に対して送出するための設定を行う（ステップ S 7 2 3）。

【0286】

ステップ S 7 2 2 にて表示制御データではないと判定された場合や（ステップ S 7 2 2；No）、ステップ S 7 2 3 の処理を実行した後は、特定された演出制御実行データが音声制御データであるか否かを判定する（ステップ S 7 2 4）。このとき、音声制御データであると判定された場合には（ステップ S 7 2 4；Yes）、その音声制御データが指定する音番号データに応じた音信号を音声制御基板 1 3 に対して送出するための設定を行う（ステップ S 7 2 5）。

【0287】

ステップ S 7 2 4 にて音声制御データではないと判定された場合や（ステップ S 7 2 4；No）、ステップ S 7 2 5 の処理を実行した後は、特定された演出制御実行データがランプ制御データであるか否かを判定する（ステップ S 7 2 6）。このとき、ランプ制御データであると判定された場合には（ステップ S 7 2 6；Yes）、そのランプ制御データが指定する電飾信号をランプ制御基板 1 4 に対して送出するための設定を行う（ステップ S 7 2 7）。

【0288】

ステップ S 7 2 6 にてランプ制御データではないと判定された場合や（ステップ S 7 2 6；No）、ステップ S 7 2 7 の処理を実行した後は、特定された演出制御実行データが操作検出制御データであるか否かを判定する（ステップ S 7 2 8）。このとき、操作検出制御データではないと判定された場合には（ステップ S 7 2 8；No）、演出制御指令処理を終了する。これに対して、操作検出制御データであると判定された場合には（ステップ S 7 2 8；Yes）、その操作検出制御データに基づいて、検出結果に基づく演出制御を実行してから（ステップ S 7 2 9）、演出制御指令処理を終了する。また、操作検出制御データではないと判定された場合にも（ステップ S 7 2 8；No）、演出制御指令処理を終了する。

【0289】

図 27 は、図 20 のステップ S 1 7 3 にて実行される特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。図 27 に示す特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、図 20 のステップ S 5 3 6 にて設定された当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 5 5 1）。そして、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していれば（ステップ S 5 5 1；Yes）、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップ S 5 5 2）、特図当り待ち処理を終了する。

【0290】

ステップ S 5 5 1 にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していない場合には（ステップ S 5 5 1；No）、主基板 1 1 から伝送される当り開始指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップ S 5 5 3）。このとき、当り開始指定コマンドの受信がなければ（ステップ S 5 5 3；No）、特図当り待ち処理を終了する。その一方で、当り開始指定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 5 5 3；Yes）、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 S 5 5 4）。そして、特図表示結果が「大当り」ではない場合には（ステップ S 5 5 4；No）、特図表示結果が「小当り」であることから、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新

10

20

30

40

50

した後（ステップ S 5 5 5）、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 2 9 1 】

ステップ S 5 5 4 にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には（ステップ S 5 5 4 ; Y e s）、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“ 6 ”に更新してから（ステップ S 5 5 6）、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 2 9 2 】

続いて、音声制御基板 1 3 の構成やパチンコ遊技機 1 において音声を出力する際の制御について説明する。図 2 8 に示すように、音声制御基板 1 3（または音声制御基板 1 3 に構成される音声合成用 I C）は、デコーダ 1 3 1、音声データ R O M 1 3 2、出力 I / F（インタフェース）1 3 3 等から構成される。この他、音声制御基板 1 3 は、各種の音を発生する音源回路や処理タイミングを決定するためのクロックを発生するタイミング発生回路等を備えてもよい。なお、スピーカ 8 L, 8 R が音出力手段として機能するとともに、音声制御基板 1 3 が音制御手段として機能する例を説明したが、これに限られない。例えば、音制御手段の機能を演出制御基板 1 2 で構成しても、演出制御基板 1 2 と音声制御基板 1 3 とで構成してもよい。また、音声制御基板 1 3 をスピーカ 8 L, 8 R に組み込み、スピーカユニットとして構成してもよい。

【 0 2 9 3 】

デコーダ 1 3 1 は、演出制御基板 1 2（演出制御用 C P U 1 2 0）からの命令（コマンド）により、圧縮された音声データを音声データ R O M 1 3 2 から読み出し、読み出した音声データをデコード（復号化、伸張）する。デコーダ 1 3 1 は、音声の再生チャンネルとして 3 2 チャンネル（再生チャンネル 0 ~ 3 1）を備え、独立した 3 2 種類の音声を同時再生可能である。なお、この実施の形態では、ステレオ音声を出力するために 2 つずつチャンネルがペアになっており、1 6 種類のステレオ音声を同時に再生可能になっている。つまり、演出制御基板 1 2 は、コマンドを音声制御基板 1 3 に送信するだけで、所定の再生設定（1 回再生、リピート再生など）で音声を再生チャンネルで再生することが可能であり、音声制御基板 1 3 に音声データを送信する必要も、再生設定の情報を送信する必要がない。

【 0 2 9 4 】

音声データ R O M 1 3 2 は、演出等に使用する音声の音声データを圧縮して記憶する。なお、音声データは演出制御基板 1 2 の R O M や他の記憶装置に記憶されていてもよい。

【 0 2 9 5 】

出力インタフェース 1 3 3 は、デコーダ 1 3 1 の各チャンネルにおいてデコード・再生された音声データをミックスする。そして、ミックスした音声データ（デジタルデータ）をアナログデータに変換し、変換したアナログデータを増幅してスピーカ 8 L、8 R から出力する。スピーカ 8 L、8 R から出力される音量は、予め定められた音量設定によって決められている。音量設定は、例えば、最も小さいレベル 1（ボリューム 1）から最も大きい音量レベル 5（ボリューム 5）までの 5 段階に設定可能である。なお、音量設定は、音声制御基板 1 3 に音量設定切替スイッチ（図示せず）を設け、遊技場の管理者が当該音量設定切替スイッチで音量設定を行っても、操作ボタンを所定時間以上長押しすることによって、現在の音量設定を画像表示装置 5 に表示して、遊技者が音量設定を行ってもよい。また、音量設定は、音量設定切替スイッチなどがマスターボリュームとして機能し、すべてのチャンネルに同じ音量を設定するだけでなく、チャンネル毎に異なる音量を設定できるようにしてもよい。例えばチャンネル 2, 3 は、レベル 1 よりも大きいレベル 2（ボリューム 2）に設定し、チャンネル 4, 5 は、レベル 2 よりも大きいレベル 3（ボリューム 3）に設定する。

【 0 2 9 6 】

図 2 9 は、パチンコ遊技機 1 における演出等で使用する音声の種類の一例と、その音声の再生に使用するチャンネルと、の対応関係を示した図である。図 2 9 に示す B G M は、飾り図柄の可変表示中中等に出力される B G M である。図柄停止音は、飾り図柄が停止する際に出力される音声である。変動開始音は、飾り図柄の可変表示が開始される際に出力

10

20

30

40

50

される音声である。予告演出（SU）は、変動中予告演出として演出内容が段階的に変化するステップアップ予告演出が実行されるときに出力される音声である。予告演出（セリフ）は、変動中予告演出として所定のセリフが出力されるセリフ予告演出が実行されるときに出力される音声（セリフ）である。

【0297】

大当たり確定報知音は、中の飾り図柄が停止してから大当たりの表示結果が確定するときに出力される音声である。ファンファーレは、大当たり遊技状態開始時に出力される大当たり遊技状態が開始すること報知するためのファンファーレの音声である。

【0298】

この実施の形態では、確変大当たりとなった後に確変状態となってから通常大当たりとならずに確変大当たりが継続した回数（いわゆる連チャン回数）に対応した大当たり確定報知音を出力するようになっている。具体的には、連チャン回数に応じた回数の特別音（例えば「ビーン」という音声）を出力する。従って、連チャン回数が多くなればなるほど特別音の出力回数が多くなり、大当たり確定報知音の出力期間が長くなる。ファンファーレは、大当たりの表示結果が確定した後に出力されることになるが、大当たり確定報知音の出力期間がファンファーレの出力タイミングに重複する可能性がある。そこで、この実施の形態では、図29に示すように、同じタイミングで出力され得る大当たり確定報知音とファンファーレの再生チャンネルを異ならせている。

【0299】

楽曲は、大当たり遊技状態において再生させる演出用の楽曲である。この実施の形態では、大当たり遊技状態において複数種類の楽曲が再生されるようになっている。

【0300】

リーチ演出（BGM＋セリフ）は、リーチ演出が実行されるときにBGMやリーチ演出におけるセリフの音声である。先読み予告演出は、先読み予告演出が実行されるときに出力される音声である。エラー音は、入賞エラー等の各種エラーが発生した場合に出力される音声である。

【0301】

図29に示すように、BGMの再生には再生チャンネル0、1が使用され、図柄停止音の再生には再生チャンネル2、3が使用され、変動開始音の再生には再生チャンネル4、5が使用され、予告演出（SU）の音声の再生には再生チャンネル6、7が使用され、予告演出（セリフ）の音声の再生には再生チャンネル8、9が使用され、大当たり確定報知音の再生には再生チャンネル10、11が使用され、ファンファーレの再生には再生チャンネル12、13が使用され、楽曲の再生には再生チャンネル14、15が使用され、リーチ演出（BGM＋セリフ）の音声の再生には再生チャンネル0、1が使用され、先読み予告演出の音声の再生には再生チャンネル20、21が使用され、エラー音の再生には再生チャンネル30、31が使用される。なお、BGMを再生する再生チャンネル0、1は、パチンコ遊技機1が稼働している間、継続して音を出力するようなチャンネルであり、大当たり中には楽曲再生以外で昇格演出などの演出音を再生する場合に利用されることがある。また、図29に示す音声の種類と使用する再生チャンネルとの関係は例示であり、再生チャンネルを、複数の遊技状態を跨いで音を再生するチャンネルと、ある特定の遊技状態（例えば大当たり中など）にしか使用しないチャンネルとに分けて設けてもよい。さらに、先読み予告演出の音声の再生には再生チャンネル20、21が使用されているが、複数の再生チャンネルに分けて先読み予告演出の音声を再生してもよい。例えば、先読み予告演出の音声について、保留記憶に関して音声を再生する再生チャンネルとして保留系再生チャンネル、背景変化などに関して音声を再生する再生チャンネルとして背景系再生チャンネル、チャンス目（図柄）に関して音声を再生する再生チャンネルとしてチャンス目（図柄）系再生チャンネルと分ける。また、先読み予告演出の音声の再生の一部を他の再生チャンネルと共用してもよい。例えば、チャンス目（図柄）で先読み予告演出の音声を再生する場合、再生チャンネル20、21を使用せずに、図柄停止音を再生する再生チャンネル2、3を使用してもよい。さらに、保留系再生チャンネルは、保留記憶が減る（消化時

10

20

30

40

50

、シフト時など）ときに再生する先読み予告演出の音声と、保留記憶が増える（入賞時など）ときに再生する先読み予告演出の音声とを分けて、別の再生チャンネルとしてもよい。また、再生チャンネルで音声を再生する場合、同じ再生チャンネルで同時に音声再生されると、先に再生した音が消え、後から再生した音が上書きされるため、必要とする音声再生されない問題がある。そこで、再生する音声に予め優先度を付けておき、優先度の高い音声と優先度の低い音声とが同じ再生チャンネルで同時に再生される場合に、優先度の高い音声は確実に再生されるように演出制御用CPU120で予め禁則処理を行ってもよい。

【0302】

異なる再生チャンネルを使用する音声同士は同時に再生・出力が可能である。例えば、BGMの再生・出力中に、予告演出（SU）の音声の再生・出力が可能である。これにより、複数の音声重畳した多彩な音声を出力することができる。また、音声の種類に応じて再生チャンネルを固定とすることで、当該音声同士が干渉することを防止できる。例えば、BGMを再生・出力するための再生チャンネル（0、1）を固定することで、BGMの干渉を防止できる。同様に、エラー音の再生・出力するための再生チャンネル（30、31）を固定することで、エラー音の干渉を防止できる。

【0303】

その一方で、遊技の状態（可変表示の進行状況や予告演出の有無）に応じて出力されるセリフの音声といった特定種類の音声を再生・出力するための再生チャンネルは固定されておらず、遊技の状態（例えば第1状態であるか第2状態であるか）に応じて異なる再生チャンネルを使用して当該特定の音声再生・出力される。このように、遊技の状態が第1状態（例えば図柄可変表示中）であるか第2状態（例えばリーチ演出中）であるかに応じて、特定の音声を再生・出力するための再生チャンネルを異ならせることで、音声出力の自由度が向上する。

【0304】

具体的には、遊技の状態が第1状態（例えば図柄可変表示中）である場合に、セリフ予告演出が実行されるときに、セリフ（特定種類の音声）のみから構成される音声データが再生チャンネル8、9において再生される。このセリフのみから構成される音声データは、時系列に沿って複数種類のセリフを出力するための単一の音声データであってもよい。また、複数種類のセリフに対応した複数種類の音声データを用意して、演出内容に応じて時系列に沿って複数の音声データを再生して複数種類のセリフを出力するようにしてもよい。

【0305】

そして、遊技の状態が第2状態（例えばリーチ演出中）である場合には、リーチ演出が実行されるときに、セリフ（特定種類の音声）とBGM（特定種類の音声以外の音声）から構成される音声データが再生チャンネル0、1において再生される。即ち、リーチ演出中のように、複数の音声を出力する場合には、予めセリフ（特定種類の音声）とBGM（特定種類の音声以外の音声）から構成される音声データを用意して、その音声データを再生することで、複数の音声出力タイミングや再生チャンネルの制御等をする必要がなくなり、制御が容易になる。このセリフとBGMとから構成される音声データは、時系列に沿って複数種類のセリフとBGMを出力するためのデータであってもよい。また、リーチ演出が分岐する場合など、複数種類のリーチ演出に対応した音声データを用意して、演出内容に応じて時系列に沿って複数種類のセリフとBGMを再生・出力するようにしてもよい。

【0306】

このように、遊技の状態が第1状態である場合と第2状態である場合とで特定種類の音声を再生する再生チャンネルを異ならせるとともに、第1状態では特定種類の音声から構成される音声データを再生し、第2状態では、特定種類の音声と特定種類の音声以外の音声から構成される音声データを再生する。このようにすることで、音声出力の自由度が向上するとともに、複数の再生チャンネルを出力する音声に応じて効果的に使用することが

10

20

30

40

50

できる。

【0307】

なお、ここでは、第1状態が図柄可変表示中であり、第2状態がリーチ演出中である例について説明した。また、特定種類の音声（セリフの音声）である例について説明した。これに限定されず、パチンコ遊技機1における遊技の状態（どのような演出の実行中であるかや遊技状態が特別遊技状態であるか等）のうち任意の状態を第1状態や第2状態としてもよい。そして、その第1状態と第2状態とにおいて出力される特定種類の音声を出力する際に使用する再生チャンネルが異なるように制御すればよい。このようにすることで、音声出力の自由度を向上させることができる。

【0308】

また、同時に出力される可能性のある音声の再生には、異なる再生チャンネルを使用することが好ましい。例えば、実行中の可変表示の表示結果等を予告する変動中予告演出（SUやセリフ）と、実行中の可変表示よりも後に実行される可変表示の表示結果等を予告する先読み予告演出と、は予告対象が異なるため同時に実行される可能性がある。従って、これらの音声の再生に使用される再生チャンネルは異なっている。図29に示すように、予告演出（SU）の音声の再生には再生チャンネル6、7が使用され、予告演出（セリフ）の音声の再生には再生チャンネル8、9が使用され、先読み予告演出の音声の再生には再生チャンネル20、21が使用される。このように、再生チャンネルを異ならせることで、変動中予告演出と先読み予告演出の演出音が干渉することを防止できる。そして、変動中予告演出と先読み予告演出とが重複して実行される場合であっても、それぞれの演出の音声を再生・出力することができる。

【0309】

なお、再生チャンネル数は有限なので、同時に出力されない音声の再生には同一の再生チャンネルを使用する必要性が生じる。また、リーチ演出（BGM+セリフ）のように、複数種類の音声を組み合わせた音声の音声データの一つにまとめ、一つの再生チャンネルにより再生することで、データ量の低減や処理負担の軽減を図ることができる。

【0310】

図30は、遊技の状態と各再生チャンネルから出力される音声の一例を示すタイムチャートである。なお、以下の制御は、演出制御用CPU120からの命令（コマンド）により、音声制御基板13において実行される。図30に示すように、飾り図柄の可変表示が開始されると、再生チャンネル0、1において飾り図柄の可変表示中であることに対応したBGMの再生が開始される。また、このとき再生チャンネル4、5において変動開始音が再生される。

【0311】

左、右、中の飾り図柄が停止するときには、再生チャンネル2、3において図柄停止音が再生される。例えば、左、右に同じ飾り図柄が停止したことに対応して、リーチ状態となった後には、再生チャンネル0、1においてスーパーリーチのリーチ演出の演出内容に対応した音声（BGMやセリフ等）が再生される。図30に示す例では、時系列に沿ってリーチ演出に対応したBGMが継続的に再生されるとともに、所定のタイミングからリーチ演出に対応したセリフが再生されることを示している。

【0312】

また、ステップアップ予告演出を実行する場合には、例えば可変表示の開始から中の飾り図柄の停止までの任意のタイミングにおいて、予告演出（SU）の音声（再生チャンネル6、7）において再生される。セリフ予告演出を実行する場合には、例えば可変表示の開始から右の飾り図柄の停止まで（リーチとなるまで）の任意のタイミングにおいて、予告演出（セリフ）の音声（再生チャンネル8、9）において再生される。図30に示すように、飾り図柄の可変表示が行われている期間中（変動中）は、複数の音声を出力するため、複数のチャンネルを使用している。具体的に図30に示す例では、左、右に同じ飾り図柄が停止するタイミングに、再生チャンネル0、1において可変表示中であることに対応したBGMが、再生チャンネル2、3において図柄停止音が、再生チャンネル6、

10

20

30

40

50

7においてステップアップ予告の音声、再生チャンネル8、9においてセリフ予告の音声がそれぞれ再生されている。

【0313】

中の飾り図柄が停止して可変表示結果が大当たりとなった場合には、再生チャンネル10、11において大当たり確定報知音が再生される。表示結果が確定して大当たり遊技状態を開始するときには、再生チャンネル12、13においてファンファーレ（大当たり遊技状態を開始することを示す音声）が再生される。大当たり遊技状態が開始するときには、ファンファーレと合わせて、大当たり遊技状態が開始することを示すセリフが出力されるようにしてもよい。この場合、セリフの音声は、例えば再生チャンネル8、9等（ファンファーレの再生チャンネルとは異なる再生チャンネル）において再生されればよい。

10

【0314】

また、大当たり遊技状態においては、再生チャンネル0、1において大当たり遊技状態の演出内容に対応した音声（効果音やセリフ等）が再生され、再生チャンネル14、15において大当たり遊技状態の演出内容に対応した楽曲が再生される。なお、大当たり遊技状態において、大当たり遊技状態の演出内容に対応した音声（効果音やセリフ等）を再生チャンネル0、1ではなく、大当たり遊技状態の演出音を専用再生する再生チャンネルを設けて当該再生チャンネルで再生しても、予告演出などの演出音出力し大当たり遊技状態では使用されない再生チャンネル（例えば再生チャンネル6、7、10、11、12、13、16～29）で再生してもよい。図30に示すように、大当たり遊技状態に制御されている期間中（大当たり中）は、変動中に比べて出力する音の数が少ないため、使用するチャンネル数が少ない。具体的に図30に示す例では、再生チャンネル0、1において大当たり遊技状態の演出内容に対応した音声（効果音やセリフ等）が、再生チャンネル14、15において楽曲がそれぞれ再生されている。

20

【0315】

大当たり遊技状態が終了した場合には、再生チャンネル0、1においてエンディング中であることに対応したBGMの再生が開始される。また、このとき再生チャンネル4、5において大当たり遊技状態の終了音が再生される。さらに、次の飾り図柄の可変表示が開始されると、再生チャンネル0、1において飾り図柄の可変表示中であることに対応したBGMの再生が開始される。また、このとき再生チャンネル4、5において変動開始音が再生される。なお、大当たり遊技状態終了後の遊技状態は、大当たりが確変大当たりであった場合、確変状態（高確高ベース状態）に制御される。

30

【0316】

また、次の飾り図柄の可変表示中にセリフ予告演出を実行する場合には、例えば可変表示の開始から右の飾り図柄の停止まで（リーチとなるまで）の任意のタイミングにおいて、予告演出（セリフ）の音声は再生チャンネル8、9において再生される。そして、飾り図柄が停止するときには、再生チャンネル2、3において図柄停止音が再生される。

【0317】

ここで、図30に示す例では、再生チャンネル14、15において再生する楽曲が、大当たり遊技状態が開始される前の変動中から再生が開始され、大当たり遊技状態が終了後の遊技状態まで再生される。なお、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されている間、楽曲をリピート再生してもよい。

40

【0318】

このように、この同じ種類の音声（セリフ）であっても、遊技の状態（例えばリーチ演出中であるか否か、ファンファーレ期間であるか否か等）に応じて異なる再生チャンネルが使用されるようになっている。これにより、音声出力の自由度を向上させることができる。

【0319】

図31は、図23のステップS530内にて実行される楽曲設定処理の一例を示すフローチャートである。図31に示す楽曲設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを

50

読み取ることなどにより、特図表示結果が「大当り」となるか否かを判定する（ステップ S 8 0 1）。特図表示結果が「大当り」以外となる旨の判定がなされたときには（ステップ S 8 0 1；No）、楽曲設定処理を終了する。

【0320】

特図表示結果が「大当り」となる旨の判定がなされたときには（ステップ S 8 0 1；Yes）、大当り遊技状態において再生する楽曲を複数種類から選択する。この実施の形態では、大当り遊技状態において楽曲 A～G の 7 種類の楽曲が設けられている。そして、この実施の形態では、図 3 2 に示すように、大当り種別に応じて楽曲が選択されるようになっている。なお、楽曲の種類は任意に選択されればよい。また、大当り種別に応じて楽曲の選択割合を異ならせてもよいし、変動パターンや確変大当りの継続回数（いわゆる連荘回数）に応じて選択割合を異ならせてもよい。また、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A 等の操作手段の操作により楽曲を選択できるようにしてもよい。遊技者が楽曲を選択できるようにする場合、大当り種別が「非確変」や「15R 確変 A」であるときの大当りの開始時（図 3 0 のファンファーレ中や 1 ラウンド目のラウンド遊技）や、可変表示が実行されていないときのデモ画面等において、大当り遊技状態において再生する楽曲を予め選択できるようにしてもよい。また、パスワードを入力できる遊技機であって、パスワードの入力から遊技の終了までの遊技履歴を二次元コードにより出力できる遊技機であれば、パスワードに楽曲を特定する情報を付加してもよい。そして、次回遊技時などに入力されたパスワードに基づいて、楽曲を選択できるようにしてもよい。なお、デモ画面やパスワードの入力により楽曲を選択可能とする場合には、大当り種別が「5R 確変」や「15R 確変 B」である場合の楽曲も選択可能にしてもよい。

10

20

【0321】

図 3 2 に示すように、楽曲 A はいずれの大当り種別であっても共通して選択可能な楽曲となっている。この実施の形態では、楽曲 A を共通楽曲または共通の楽曲ともいう。

【0322】

このような共通楽曲の選択割合は大当り種別に応じて異ならせてもよい。例えば、大当り種別が「5R 確変」または「15R 確変 B」である場合には、必ず楽曲 A が選択されるようにしてもよい。この実施の形態では、図 2 9 に示したように、「5R 確変」のラウンド遊技及び「15R 確変 B」の 5 ラウンドまでのラウンド遊技では、共通の演出を実行するようになっている。「5R 確変」または「15R 確変 B」である場合には、必ず楽曲 A が選択されるにすることで、再生される楽曲も共通とすることができ、大当り種別の特定をより難しくすることができる。

30

【0323】

また、この実施の形態では、共通の楽曲は楽曲 A のみであったが、いずれの大当り種別であっても共通して選択可能な共通の楽曲を複数設けてもよい（例えば楽曲 A 1、A 2 等）。

【0324】

図 3 1 に戻って、ステップ S 8 0 2 にて楽曲を選択した後はその選択結果を保存する（ステップ S 8 0 3）。原則として、ここで保存された選択結果を図 2 3 のステップ S 5 3 1 にて参照することで楽曲に対応した演出制御パターン（音声制御パターン）が選択される。なお、この実施の形態では、大当り種別が「5R 確変」または「15R 確変 B」である場合、楽曲 A の再生を可変表示中に開始するので、可変表示が開示される前に大当り遊技状態における演出内容（楽曲の種類）を決定するようになっていた。これに限定されず、可変表示を終了し大当り遊技状態に移行するときに、例えば、図柄確定コマンドや当り開始指定コマンド、大入賞口開放中通知コマンドを受信したときに、大当り種別に応じて大当り遊技状態における演出内容（楽曲の種類）を決定するようにしてもよい。

40

【0325】

続いて、ステップ S 8 0 2 にて選択された楽曲が共通楽曲である楽曲 A であるか否かを判定する（ステップ S 8 0 4）。楽曲 A でないと判定された場合は（ステップ S 8 0 4；No）、楽曲設定処理を終了する。

50

【0326】

楽曲Aであると判定された場合は(ステップS804; Yes)、大当り種別が「5R確変」または「15R確変B」であるか否かを判定する(ステップS805)。大当り種別が「5R確変」または「15R確変B」でないと判定された場合は(ステップS805; No)、楽曲設定処理を終了する。ステップS805では、大当り種別が「5R確変」または「15R確変B」であるか否かは、可変表示結果通知コマンドから判定する。なお、「5R確変」または「15R確変B」である場合には、専用の変動パターンが選択されるようにして、変動パターン指定コマンドから当該専用の変動パターンであるか否かを判定することで、大当り種別が「5R確変」または「15R確変B」であるか否かを判定するようにしてもよい。

10

【0327】

また、「5R確変」または「15R確変B」である場合にのみ選択され得る特別な変動パターンを設けて、その変動パターンが選択された場合には共通の楽曲が選択されるようにしてもよい。この場合、ステップS802では、802では、特別な変動パターンである場合には共通の楽曲を選択し、ステップS804及びS805の処理に代えて、特別な変動パターンであるか否かを判定する処理を実行すればよい。

【0328】

大当り種別が「5R確変」または「15R確変B」であると判定された場合は(ステップS805; Yes)、楽曲Aに対応した音声制御データを使用パターンとしてセットし(ステップS806)、楽曲フラグをオン状態にセットする(ステップS807)。その後、楽曲設定処理を終了する。

20

【0329】

ステップS806にてセットされる楽曲Aに対応した音声制御データは、楽曲Aを時系列に沿って再生するためのデータである。そして、可変表示の開始に対して、再生を開始するタイミングが設定されたデータである。楽曲フラグをオン状態である場合には、即ち、大当り種別が「5R確変」または「15R確変B」であって、共通の楽曲Aが選択された場合には、飾り図柄の可変表示中に、演出制御プロセスタイム値が楽曲Aの再生開始タイミングか否かを判定する処理を実行し、再生開始タイミングである場合に、楽曲Aの再生が開始される。なお、共通の楽曲を複数設ける場合には、当該共通の楽曲に応じて(例えばイントロの長さに応じて)、再生を開始するタイミングが設定されていればよい。

30

【0330】

大当り種別が「5R確変」または「15R確変B」であって楽曲Aが選択された場合以外のときは(ステップS804; NoまたはステップS805; No)、ステップS803で保存された選択結果を図23のステップS531にて参照することで楽曲に対応した演出制御パターン(音声制御データ)が選択される。そして、図28のステップS654にて、当該楽曲の再生するための制御が実行される。なお、大当り種別が「非確変」や「15R確変A」であって、共通の楽曲Aが選択された場合には、ステップS531にてステップS806にてセットされるものと同一の音声制御データ(楽曲Aに対応した音声制御データ)が選択される。大当り種別が「5R確変」または「15R確変B」であって、共通の楽曲Aが選択された場合には、音声制御データ(楽曲Aに対応した音声制御データ)は別処理で再生されるため、図23のステップS531においては、楽曲の音声制御データが省かれた演出制御パターンが選択される。つまり、大当り種別が「5R確変」または「15R確変B」である場合、共通の演出として楽曲Aの再生を大当り遊技状態が開始される前の変動中から開始する。これにより、変動中から確変当りとなる特別な演出として遊技機者の興趣を向上させることができる。なお、大当り遊技状態が開始される前の変動中から楽曲Aの再生を始めることは、変動中に確変当りであることを予告していることとなる。また、遊技状態が確変状態(高確高ベース状態)に制御されている間、楽曲Aをリピート再生してもよい。

40

【0331】

この実施の形態では、大当り遊技状態において再生される楽曲はイントロ、Aメロ、B

50

メロ、サビ等から構成され、楽曲に対応した音声制御データは、イントロ、Aメロ、Bメロ、サビ等を時系列で再生するためのデータとなっている。例えば、共通楽曲である楽曲Aは、図33に示すように、イントロ、Aメロ、Bメロ、サビ(1番)、Aメロ、Bメロ、サビ(2番)、Aメロ、Bメロ、サビ(3番)で構成されている。

【0332】

大当り種別が15ラウンドのラウンド遊技で構成される「非確変」または「15R確変A」である場合には、大当り遊技状態中に全ての楽曲のフルコーラスあるいはそれに近いもの(少なくとも遊技者に聞かせたい部分)を再生可能になっている。そのため、図30に示す再生チャンネル14、15において大当り遊技状態の開始時から、図31のステップS802にて選択された楽曲の再生が開始される。

10

【0333】

一方、大当り種別が「5R確変」または「15R確変B」である場合には、想定される大当り遊技状態の期間が楽曲のフルコーラスの時間より短いため、大当り遊技状態中に共通の楽曲(楽曲A)のフルコーラスを再生不可能である。

【0334】

「5R確変」「15R確変A」である場合に共通の楽曲(楽曲A)を再生する場合には、大当り遊技状態が開始される前の変動中から楽曲Aの再生を始めて、大当り遊技状態が終了後の遊技状態まで楽曲Aを再生する。具体的には、図34に示すように、飾り図柄の可変表示中の所定のタイミング(例えば、リーチ演出中)から楽曲Aに対応する音声制御データの再生が開始される。このとき、大当り遊技状態が開始するまでの期間、楽曲Aの再生チャンネル(14、15)の音量は、音量設定で設定した設定値の50%の音量にセットされる。つまり、飾り図柄の可変表示中の他の演出が実行されており、複数のチャンネルから音が出力されているので、設定値(100%)の音量で楽曲Aを再生した場合、他の演出により出力される音(リーチBGMやステップアップ予告の音など)が聞こえづらくなる虞があった。そこで、大当り遊技状態が開始するまでの期間、楽曲Aの再生チャンネル(14、15)の音量を設定値の50%の音量にセットすることで変動時に他の演出により出力される音が聞こえづらくなる虞を低減している。上述したように、楽曲を再生するための再生チャンネル(14、15)は、飾り図柄の可変表示中の他の演出音を再生するための再生チャンネル(0~9等)とは独立しているため、他の演出音の再生と干渉することなく、楽曲の再生をすることができる。

20

30

【0335】

そして、再生チャンネル(14、15)は、大当り遊技状態が開始されても飾り図柄の可変表示中から継続して楽曲Aを再生する。ただし、大当り遊技状態が開始するときに、再生チャンネル(14、15)の音量は、音量設定で設定した設定値(100%)の音量にセットされる。つまり、楽曲Aは、異なる遊技状態を跨いで共通の再生チャンネル(14、15)で再生される。楽曲Aを異なる遊技状態を跨いで再生する場合、遊技状態毎に異なる再生チャンネルで楽曲Aを再生すると、異なる再生チャンネル間で再生タイミングを合わせる処理が必要となり音声制御基板13の処理負担が増加する問題があった。また、大当り遊技状態が開始するまでの期間に再生する設定値の50%の音量とする楽曲Aのデータと、大当り遊技状態の期間に再生する設定値(100%)の音量とする楽曲Aのデータとを別々に用意すると、音声制御基板13に記憶するデータ容量が増加する問題があった。しかし、本実施の形態では、いずれもの問題も解決することができ、共通の再生チャンネル(14、15)で楽曲Aを再生することで使用する再生チャンネルの数が増加せず、設計の自由度を高めることができる。

40

【0336】

なお、楽曲Aに対応する音声制御データの再生開始のタイミングは、飾り図柄の可変表示中から大当り遊技状態へと継続して楽曲Aを再生することが可能なタイミングであればよく、例えば、図34に示すように、大当り遊技状態の開始時にイントロの最後の部分が再生させるようなタイミングとなっている。このため、大当り遊技状態が開始するまでの期間、再生チャンネル(14、15)の音量を設定値の50%にセットして楽曲Aのイン

50

トロ部分を再生して遊技者に期待を持たせて、大当り遊技状態が開始するときに、再生チャンネル（１４、１５）の音量を設定値の１００％に戻してＡメロ、Ｂメロ、サビの部分を再生して遊技者の興趣を向上させることができる。なお、楽曲Ａに対応する音声制御データの再生開始のタイミングは一定ではなく異ならせるようにしてもよい。例えば、大当り遊技状態の開始時にイントロの途中の部分が再生させるようなタイミング、Ａメロの最後の部分が再生させるようなタイミングなどであってもよい。また、楽曲Ａの再生される順番は、図３３に示した１番、２番、３番の順に再生される場合に限定されず、３番、２番、１番の順に再生される場合であってもよい。

【０３３７】

さらに、大当り種別が「５Ｒ確変」または「１５Ｒ確変Ｂ」である場合、再生チャンネル（１４、１５）は、大当り遊技状態が終了して、次の飾り図柄の可変表示が開始されても継続して楽曲Ａを再生する。また、「１５Ｒ確変Ａ」であっても大当り遊技状態終了後の遊技状態が、確変状態（高確高ベース状態）に制御されている間、楽曲Ａをリピート再生（例えば音声制御基板１３の再生設定をリピート再生に設定）するのであれば、１回目の楽曲Ａの再生が終了後、２回目の楽曲Ａの再生が開始される。なお、２回目の楽曲Ａの再生では、イントロから再生せずにＡメロから再生が開始される例を示しているが、これに限定されず、例えばイントロから再生してもサビから再生してもよい。また、１回目の楽曲Ａの再生が終了後、楽曲Ａを再生するのではなく別の曲を再生してもよい。例えば、音声制御基板１３は、１回目の楽曲Ａの再生が終了後、音声データＲＯＭ１３２に記憶されている楽曲をランダムに再生してもよい。ただし、遊技者が楽曲Ａを選曲している場合は、音声制御基板１３は、楽曲をランダムに再生するのではなく、楽曲Ａのみをリピート再生するようにしてもよい。

【０３３８】

大当り遊技状態が終了して、次の飾り図柄の可変表示が開始するときに、再生チャンネル（１４、１５）の音量は、音量設定で設定した設定値の６０％の音量にセットされる。楽曲Ａに対応する音声制御データの再生終了のタイミングは、次の大当り遊技状態が開始されるタイミングや、確変状態（高確高ベース状態）が終了するタイミングであればよい。もちろん、音声制御基板１３においてリピート再生が行われない場合は、楽曲Ａの再生終了時のタイミングであればよい。具体的に、再生終了のタイミングには、例えば、演出制御プロセスタイマ値が楽曲Ａの再生終了タイミングとなる。次の飾り図柄の可変表示が開始されると他の演出が実行され、複数のチャンネルから音が出力されるので、設定値の音量のままで楽曲Ａを再生した場合、他の演出により出力される音（可変表示中ＢＧＭやセリフ予告の音など）が聞こえづらくなる虞があった。そこで、大当り遊技状態が終了後に再生チャンネル（１４、１５）の音量を設定値の６０％の音量にセットすることで変動時に他の演出により出力される音が聞こえづらくなる虞を低減している。

【０３３９】

また、大当り遊技状態終了後の遊技状態は、確変状態（高確高ベース状態）に制御されるので、楽曲Ａを継続して再生することで有利な遊技状態であることを遊技者に示唆することができる。さらに、確変状態（高確高ベース状態）の場合、図３０に示すように他の演出により出力される音の数が少ないので、大当り遊技状態の開始前の変動時に再生する楽曲Ａの音量（設定値の５０％）に比べて、大当り遊技状態終了後の変動時に再生する楽曲Ａの音量（設定値の６０％）を大きくしている。もちろん、大当り遊技状態の開始前の変動時に再生する楽曲Ａの音量と、大当り遊技状態終了後の変動時に再生する楽曲Ａの音量とが同じであっても、逆に大当り遊技状態の開始前の変動時に再生する楽曲Ａの音量に比べて、大当り遊技状態終了後の変動時に再生する楽曲Ａの音量を小さくしてもよい。

【０３４０】

なお、確変状態（高確高ベース状態）中にリーチ演出が開始された場合、リーチ演出の演出音を優先させるために、再生している楽曲Ａの再生チャンネル（１４、１５）が出力する音量を設定値の０％に設定してもよい。リーチ演出終了後、確変状態（高確高ベース状態）が継続していれば、再生している楽曲Ａの再生チャンネル（１４、１５）が出力す

る音量を設定値を60%に戻し、リーチ演出終了後、大当り遊技状態になれば再生している楽曲Aの再生チャンネル(14、15)が出力する音量を設定値(100%)にすることになる。もちろん、確変状態(高確高ベース状態)中にリーチ演出が開始された場合、再生している楽曲Aの再生チャンネル(14、15)が出力する音量を設定値の0%に設定するのではなく、楽曲Aの再生を停止してもよい。また、リーチ演出終了後、大当り遊技状態になる場合、リーチ演出で再生していた楽曲と異なる楽曲をリーチ演出終了後の大当り遊技状態で再生してもよい。

【0341】

ここで、「5R確変」である場合に選択される楽曲のうち共通の楽曲(楽曲A)以外の楽曲(楽曲E、F)は、ラウンド遊技中にフルコーラスを再生可能な長さの楽曲となっ

10

【0342】

図35は、共通の楽曲(楽曲A)を再生する(図34に示すような制御を実現する)ための、共通楽曲再生処理の一例を示すフローチャートである。なお、共通楽曲再生処理は、図20のステップS163にて実行される。図35に示す共通楽曲再生処理において、演出制御用CPU120は、まず、楽曲フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップS821)。楽曲フラグがオン状態でなければ、共通楽曲再生処理を終了する。なお、本実施の形態では、共通楽曲再生処理を行う共通の楽曲として楽曲Aの場合について説明するが、他の楽曲であっても共通楽曲再生処理を行ってもよい。例えば、図31に示す楽曲設定処理で楽曲A以外の楽曲について楽曲フラグをセット(ステップS807)すればよい。また、変動中から再生を始めて、大当り遊技状態が終了後の遊技状態まで再生する楽曲は楽曲Aに限定し、大当り遊技状態が終了後の遊技状態から再生する楽曲は記憶してある全ての楽曲としてもよい。

20

【0343】

楽曲フラグがオン状態であれば(ステップS; Yes)、演出制御プロセスタイマ値が、楽曲Aに対応した音声制御データ(演出制御パターン)にて示される楽曲Aの再生開始タイミングに合致したか否かを判定する(ステップS822)。楽曲Aの再生開始タイミングに合致した場合(ステップS822; Yes)、楽曲Aに対応した音声制御データの再生を開始する制御を実行する(ステップS823)。このとき、再生チャンネル(14、15)が出力する音量は設定値の50%に設定される。ステップS823では、例えば、楽曲Aに対応した音声制御データを設定値の50%の音量で出力することを指示する信号を音声制御基板13に対して送出すればよい。ステップS823の処理を実行した後は、共通楽曲再生処理を終了する。

30

【0344】

なお、ここでは、演出制御プロセスタイマ値が、楽曲Aの再生開始タイミングに合致したか否かを判定することで、楽曲Aの再生を開始するか否かを判定しているが、図34に示すファンファーレ期間と共通の楽曲のイントロ期間が略一致する場合など、共通の楽曲の再生開始タイミングが図柄確定時となる場合には、図柄確定コマンドを受信したか否かを判定することで、共通の楽曲の再生を開始するか否かを判定するようにしてもよい。

40

【0345】

演出制御プロセスタイマ値が楽曲Aの再生開始タイミングに合致しない場合(ステップS822; No)、主基板11から伝送される当り開始指定コマンド(ファンファーレコマンド)の受信があるか否かを判定する(ステップS824)。当り開始指定コマンド(ファンファーレコマンド)の受信があった場合には(ステップS824; Yes)、大当り遊技状態が開始されるタイミングであると判定し、ファンファーレ演出が開始されるタイミングに合わせて、楽曲Aを再生する音量を設置値(100%)の音量に変更する(ステップS825)。ステップS825では、例えば、楽曲Aに対応した音声制御データを設置値(100%)の音量で出力することを指示する信号を音声制御基板13に対し

50

て送出すればよい。その後、共通楽曲再生処理を終了する。なお、ステップS 8 2 4では、図柄確定コマンドや大入賞口開放中通知コマンド（1ラウンド目）を受信してから時間に基いて、大当り遊技状態の開始タイミングであるか否かを判定するようにしてもよい。また、楽曲Aに対応した音声制御データを設置値（100%）の音量で出力するタイミングは、ファンファーレ開始時に限定されず、大当り遊技状態の開始時、図柄確定時、ファンファーレ終了時、1ラウンド目が開始されるタイミングなどであってもよい。

【0346】

当り開始指定コマンド（ファンファーレコマンド）の受信がない場合には（ステップS 8 2 4；No）、主基板11から伝送される当り終了指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS 8 2 6）。当り終了指定コマンドの受信があった場合（ステップS 8 2 6；Yes）、大当り遊技状態の終了タイミングであると判定し、エンディング演出が終了するタイミングで楽曲Aを再生する音量を設置値（60%）の音量に変更する（ステップS 8 2 7）。ステップS 8 2 7では、例えば、楽曲Aに対応した音声制御データを設置値（60%）の音量で出力することを指示する信号を音声制御基板13に対して送出すればよい。その後、共通楽曲再生処理を終了する。なお、ステップS 8 2 6では、次の変動開始コマンドの受信に基いて、楽曲Aを再生する音量を設置値（60%）の音量に変更するか否かを判定するようにしてもよい。つまり、楽曲Aに対応した音声制御データを設置値（60%）の音量で出力するタイミングは、最終ラウンドの終了時や、次の飾り図柄の可変表示が開始されるタイミングなどであってもよい。

【0347】

当り終了指定コマンドの受信がない場合（ステップS 8 2 6；No）、演出制御プロセスタイマ値が、楽曲Aに対応した音声制御データ（演出制御パターン）にて示される楽曲Aの再生終了タイミングに合致したか否かを判定する（ステップS 8 2 8）。楽曲Aの再生終了タイミングに合致した場合（ステップS 8 2 8；Yes）、楽曲Aに対応した音声制御データの再生を終了することを指示する信号を音声制御基板13に送出し（ステップS 8 2 9）、楽曲フラグをオフ状態にクリアして（ステップS 8 3 0）、共通楽曲再生処理を終了する。具体的に、楽曲Aの再生終了タイミングは、例えば、次の大当り遊技状態が開始されるタイミングや、確変状態（高確高ベース状態）が終了するタイミングである。また、楽曲Aの再生終了タイミングは、リーチ演出が行われるタイミング、保留記憶数が「0」となりデモ画面の演出が開始されるタイミング、メニュー画面が表示されるタイミングなどであってもよい。さらに、ステップS 8 2 9において、楽曲Aの再生を終了するのではなく、楽曲Aを再生する再生チャンネル（14、15）の音量を、音量設定で設定した設定値の0%の音量にセットしてもよい。なお、楽曲Aの再生が一回の再生で終了するのであれば、あえて楽曲Aに対応した音声制御データの再生を終了することを指示する信号を音声制御基板13に送出しなくてもよい。

【0348】

続いて、共通の楽曲（楽曲A）が再生される場合の具体的な演出動作例について説明する。図36（A）は、飾り図柄の可変表示が実行される画像表示装置5を示している。飾り図柄の可変表示中に楽曲Aの再生開始タイミングとなった場合（図35のステップS 8 2 2；Yes）、楽曲Aの再生が開始される。この段階では再生チャンネル（14、15）の音量は設定値の50%に設定され、スピーカ8からは飾り図柄の変動中であることに対応した演出音が出力されるとともに楽曲Aのイントロ部分が再生される。その後、図36（B）に示すように、大当り組合せを構成する飾り図柄が最終停止し、図36（C）に示すように、大当りであることが報知される。ここでは、図30に示すように、スピーカ8からは大当り確定報知音やファンファーレ等が出力される。

【0349】

図36（D）に示すように、大当り遊技状態が開始されるときに、楽曲Aの音量が設置値（100%）の音量に設定される（図35のステップS 8 2 5）。その後、図36（E）に示すように、5ラウンド目または15ラウンド目のラウンド遊技が終了する。なお、図36（E）に示す例では、大当り種別が「15R確変A」または「15R確変B」であ

る場合を示している。そして、図 3 6 (F) に示すように、エンディング演出が終了するときに、楽曲 A の音量が設定値の 6 0 % に設定される (図 3 5 のステップ S 8 2 7) 。さらに、図 3 6 (E) は、次の飾り図柄の可変表示が実行される画像表示装置 5 を示しており、大当り組合せを構成する飾り図柄が最終停止したタイミングで楽曲 A の再生が終了する。

【 0 3 5 0 】

以上説明したように、上記実施の形態では、大当り遊技状態が「 5 R 確変」または「 1 5 R 確変 B 」である場合、大当り遊技状態が開始される前の変動中から楽曲の再生を始め、大当り遊技状態が終了後の遊技状態まで楽曲を再生する。また、大当り遊技状態が終了後、確変状態 (高確高ベース状態) に制御されている間、楽曲 A をリピート再生するので 1 回目の楽曲 A の再生が終了後、2 回目の楽曲 A の再生が開始される。そこで、上記実施の形態では、異なる遊技状態を跨いで (例えば、飾り図柄の可変表示が実行される状態から大当り遊技状態に跨いで) 共通の楽曲 A を再生する (継続して楽曲 A を再生) 。そして、上記実施の形態では、大当り遊技状態が開始するまでの期間、楽曲 A の再生チャンネル (1 4 、 1 5) の音量を設定値の 5 0 % の音量にセットし、大当り遊技状態が終了後に再生チャンネル (1 4 、 1 5) の音量を設定値の 6 0 % の音量にセットすることで変動時に他の演出により出力される音が聞こえづらくなる虞を低減して、楽曲 A を好適な音量で出力することができる。

【 0 3 5 1 】

なお、上記実施の形態では、大当り遊技状態が開始するまでの期間、楽曲 A の再生チャンネル (1 4 、 1 5) の音量を設定値の 5 0 % の音量にセットし、大当り遊技状態が終了後に再生チャンネル (1 4 、 1 5) の音量を設定値の 6 0 % の音量にセットすると説明したが、これに限定されるものではない。音声制御基板 1 3 は、例えば、大当り遊技状態が開始するまでの期間、および大当り遊技状態が終了後に音量を一定値に変更するのではなく、時間とともに音量が変化するように変更してもよい。具体的に、音声制御基板 1 3 は、楽曲 A の再生を開始してから大当り遊技状態が開始するまでの期間に、音量を所定のペースで設定値の 0 % ~ 1 0 0 % に変更してもよい。また、音声制御基板 1 3 は、大当り遊技状態が終了してから楽曲 A の再生が終了するまでの間に、音量を所定のペースで設定値の 1 0 0 % ~ 0 % に変更してもよい。

【 0 3 5 2 】

また、上記実施の形態では、大当り遊技状態が開始するまでの期間、楽曲 A の再生チャンネル (1 4 、 1 5) の音量を設定値の 5 0 % の音量にセットし、大当り遊技状態が終了後に再生チャンネル (1 4 、 1 5) の音量を設定値の 6 0 % の音量にセットすると説明したが、大当り遊技状態が開始するまでの期間、および大当り遊技状態が終了後に再生チャンネル (1 4 、 1 5) の最大音量が、少なくとも大当り遊技状態中の再生チャンネル (1 4 、 1 5) の最大音量を超えなければよい。

【 0 3 5 3 】

さらに、上記実施の形態では、楽曲 A の再生チャンネル (1 4 、 1 5) の音量を変更することを説明したが、スピーカから出力される楽曲 A の音量が変更されていればよく、再生チャンネル (1 4 、 1 5) の音量の設定を変更する場合に限定されない。例えば、スピーカから出力される楽曲 A の音量を、使用するスピーカの個数や使用するスピーカの種類により変更したり、楽曲 A の周波数帯域を調整することで変更したり、楽曲 A をモノラルで出力するかステレオで出力するかを切換えることで変更してもよい。具体的に、パチンコ遊技機が高中音用のスピーカ 2 個と、低音用のスピーカ 2 個とを備えている場合に、大当り遊技状態が開始するまでの期間、楽曲 A を高中音用のスピーカ 2 個のみから出力し、大当り遊技状態中、楽曲 A をすべてのスピーカから出力してもよい。

【 0 3 5 4 】

また、上記実施の形態では、大当り遊技状態が終了後、確変状態 (高確高ベース状態) となる場合について説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、確変状態 (高確高ベース状態) 以外の低確高ベース状態や低確低ベース状態となる場合であっても、同

様に設定値と異なる音量に設定してもよい。

【0355】

さらに、上記実施の形態では、大当り遊技状態が開始される前の変動中から楽曲Aの再生を始める構成について説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態が開始される前の変動が1変動ではなく複数の変動であってもよい。同様に、大当り遊技状態が終了後の遊技状態まで楽曲Aを再生する構成についても1変動に限定されない。

【0356】

また、上記実施の形態では、大当り遊技状態が開始するまでの期間、楽曲Aの再生チャンネル(14、15)の音量を設定値の50%の音量にセットし、大当り遊技状態が終了後に再生チャンネル(14、15)の音量を設定値の60%の音量にセットする構成について説明したが、これに限定されるものではない。例えば、楽曲Aの再生チャンネル(14、15)の音量を変更せずに、他の演出による音を出力する再生チャンネル(0、1)などの音量を大当り遊技状態の期間で設定値より小さく設定(設定値の50%など)し、その他の期間で設定値より大きく設定(設定値の120%など)してもよい。

【0357】

(変形例)

(1)上記実施の形態では、大当り遊技状態の期間に楽曲Aを設定値(100%)の音量で再生しているが、大当り遊技状態の期間中に特定の報知音を再生チャンネルから出力する場合は、音量を設定値より小さくして(例えば、設定値の50%)楽曲Aを再生する。ここで、特定の報知音として、例えば遊技者にとって有利な状態になることを報知または予告する演出音や、演出音以外のエラー音などがある。特に、遊技者にとって有利な状態になることを報知または予告する演出音としては、例えば、大当り遊技状態中に開く特別可変入賞球装置7の中に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを報知する演出音などがある。

【0358】

一方、図29に示したように、エラー音は再生チャンネル30、31を使用して出力され、この再生チャンネルは他の音の再生には使用されない。エラー音はいつでも出力する必要があり、他の音の出力と重複する場合があるからである。そのため、エラー時音声制御データは、再生チャンネル30、31を使用してエラー音を再生するとともに、他の再生チャンネル0~29において再生中の音の出力(音量)を低下させる制御を行うデータを含んでいる。エラー音として、例えば、下皿が満タン状態になったことを報知する下皿満タンエラーの報知音がある。なお、下皿満タンエラーの報知音は、下皿の遊技球の払出口に設けられた満タン検出スイッチがON状態となると、すぐに再生チャンネル30、31からエラー音が再生される訳ではなく、例えば大当り時は満タン検出スイッチがON状態になってから10~20秒後にエラー音を再生し、時短時は20~30秒後にエラー音を再生してもよい。また、下皿満タンエラーの報知音は、満タン検出スイッチがON状態となると、満タン状態を示すテロップなどを画像表示装置5に表示し、その後に、エラー音を再生してもよい。このように、本変形例では、大当り遊技状態の期間に楽曲Aを設定値(100%)の音量で再生しつつ、特定の報知音を再生チャンネルから出力する場合には、音量を設定値より小さくするので、特定の報知音を遊技者に報知する確実性を高められることができる。

【0359】

ただし、大当り遊技状態の期間中に再生チャンネルから出力される音であっても、報知する音が短かったり、鳴らすタイミングが予め予告できない音であったりする場合、音量を変更せずに設定値(100%)の音量のまま楽曲Aを再生する。ここで、鳴らすタイミングが予め予告できない音として、例えば、特別可変入賞球装置7に入賞した遊技玉の数が所定数(10カウントなど)を超えたことを報知する演出音や、特定の入賞口に入賞したことを報知する演出音などがある。なお、報知する音が短かったり、鳴らすタイミングが予め予告できない音であったりする場合に、楽曲Aを再生する音量を変更すると、その

処理が複雑になり音声制御基板 13 の処理負担が大きくなる虞がある。

【0360】

(2) 上記実施の形態では、大当り種別には、「15R 確変 A」(第 1 特定遊技状態)と「15R 確変 A」よりも有利な期間が短い「5R 確変」(第 2 特定遊技状態)とが含まれていた。即ち、第 2 特定遊技状態のラウンド数を第 1 特定遊技状態よりも少なくすることで、第 1 特定遊技状態よりも第 2 特定遊技状態の有利な期間を短くしていた。第 1 特定遊技状態よりも第 2 特定遊技状態の有利な期間を短くする方法はこれに限定されない。例えば、第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態のラウンド数は同じで、第 2 特定遊技状態の大入賞口の開放回数(長期開放回数)を第 1 特定遊技状態よりも少なくするようにしてもよい。

10

【0361】

また、第 1 特定遊技状態より第 2 特定遊技状態の方がラウンド間のインターバル時間が短くなっており、トータルの大当りの消化時間も第 1 特定遊技状態より第 2 特定遊技状態の方が短くなっていてもよい。

【0362】

(3) 共通の楽曲の音声制御データとして、フルコーラス版(イントロ、A メロ、B メロ、サビ(1 番)、A メロ、B メロ、サビ(2 番)、A メロ、B メロ、サビ(3 番))と、短縮版(A メロ、B メロ、サビ(1 番のみ))と、を設けて、第 1 特定遊技状態においては、大当り遊技状態の開始時に、フルコーラス版の音声制御データの再生を開始し、第 2 特定遊技状態においては、大当り遊技状態の開始時に、短縮版の音声制御データの再生を開始するようにしてもよい。また、共通の楽曲は、同じ歌詞であっても、歌い手(例えば男と女)が異なるものであってもよいし、テンポや曲調が異なるアレンジされたものであってもよい。

20

【0363】

(4) 上記実施の形態では、第 1 始動入賞口を通過(進入)した遊技球の検出に基づいて第 1 特図を用いた特図ゲームが実行され、第 2 始動入賞口を通過(進入)した遊技球の検出に基づいて第 2 特図を用いた特図ゲームが実行され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、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(進入)したかにかかわらず共通の特別図柄を用いた特図ゲームが実行されるものであってもよい。

30

【0364】

(5) 2 種(いわゆる羽根物)や 3 種(いわゆる権利物)のパチンコ遊技機に、本願発明を適用してもよい。2 種のパチンコ遊技機に、本願発明を適用する場合には、小当りで大入賞口が開放して遊技球が特定領域を通過して大当りとなる流れの中で(特に小当りの開放から大当りとなるまでの期間が短い場合など)に、小当りとなる可変表示中に、大当り遊技状態において出力する楽曲の再生を設定値の 50% の音量で開始し、遊技球が特定領域を通過して大当り遊技状態に制御されるタイミング等で設定値(100%)の音量に変更するようにしてもよい。また、大当り遊技状態の有利な期間に応じて、楽曲(音声制御データ)における再生開始ポイント(タイミング)を異ならせるようにしてもよいし、共通の楽曲の音声制御データ(フルコーラス版、短縮版等)を切り換えるようにしてもよい。

40

【0365】

(6) パチンコ遊技機に限定されずスロットマシンに本願発明を適用してもよい。例えば、出力する音の数が多いため、使用するチャンネル数が多い RT(リプレイタイム)、AT(アシストタイム)、ART(アシストリプレイタイム)等の遊技状態と、AT 等の遊技状態に比べて出力する音の数が少ないため、使用するチャンネル数が少ないレギュラーボーナス(例えば 4 回入賞または 6 ゲーム消化で終了の大当りなど)、ビッグボーナス(例えばレギュラーボーナスを 3 回実行する大当りなど)等の遊技状態とで、共通の楽曲(例えば楽曲 A)を再生する際に、上記実施の形態のパチンコ遊技機と同様に、ビッグボーナス等の遊技状態が開始するまでの期間、楽曲の再生チャンネルの音量を設定値より小

50

さい音量（例えば設置値の50%）にセットする制御を実行するようにしてもよい。ビッグボーナス等の遊技状態が終了後、AT等の遊技状態となる場合に、ビッグボーナス等の遊技状態が終了後に再生チャンネルの音量を設定値の小さい音量（例えば設置値の60%）にセットする制御を実行するようにしてもよい。なお、使用するチャンネル数が多い遊技状態としてAT等の遊技状態、使用するチャンネル数が少ない遊技状態としてビッグボーナス等の遊技状態と説明したが、これに限定されず、逆に使用するチャンネル数が多い遊技状態としてビッグボーナス等の遊技状態、使用するチャンネル数が少ない遊技状態としてAT等の遊技状態としてもよい。また、使用するチャンネル数が少ない遊技状態（例えばビッグボーナス等の遊技状態）において、前述した特定の報知音を再生チャンネルから出力する場合は、音量を設定値より小さくして（例えば、設定値の50%）楽曲を再生する。ここで、特定の報知音として、例えば遊技者に対して特定の図柄を停止させる様な演出音や、演出音以外のエラー音（ホッパータンクがメダルで満タンとなったことを報知する満タンエラー音）などがある。

【0366】

（7）また、上記実施の形態では、大当り（5R確変や15R確変B）となる可変表示の実行中に共通の楽曲の再生を開始するようにしていたが、大当り（5R確変や15R確変B）となる可変表示よりも前に実行される可変表示の実行中に共通の楽曲の再生を開始するようにしてもよい。例えば、大当り（5R確変や15R確変B）となることが先読み判定された場合であって、変動時間が保留数によらず変わらない遊技機である場合や、変動時間が保留数によらず変わらない可変表示パターンがターゲットまで続く場合に、そのような制御を実行するようにしてもよい。

【0367】

（8）特別種類の音声出力する際には、遊技が第1状態であるときと、第2状態であるときとで共通のチャンネルを使用する制御について説明する。図37は、リーチ演出が実行された後の大当り確定報知音の詳細を示すタイムチャートである。例えば、所リーチ状態となってから中の飾り図柄が停止するまでの期間は、再生チャンネル0、1においてリーチ演出の演出内容に対応した音声再生される。この例では、時系列に沿ってリーチ演出に対応したBGMが継続的に再生されるとともに、所定のタイミングからリーチ演出に対応したセリフが再生されている。中の飾り図柄が停止した後は、再生チャンネル10、11において、大当り確定報知音が再生される。ここで、連チャン回数が1回である場合には、飾り図柄の仮停止表示期間中に大当り確定報知音（特別音1回）の出力を完了することができる。一方、連チャン回数が多くなればなるほど特別音の出力回数が多くなり、大当り確定報知音の出力期間が長くなるため、飾り図柄の仮停止表示期間中に大当り確定報知音の出力を完了することができなくなり、図37に示すように、ファンファーレの出力期間等に重複するようになる。そこで、他の音声の出力タイミングと重複し得る大当り確定報知音といった特別種類の音声出力する再生チャンネルを固定することで、他の音声の再生・出力と干渉することなく、特別種類の音声再生・出力することができる。また、大当り確定報知音は、連チャン回数が多くなればなるほど特別音の出力回数が多くなることで、ファンファーレの出力期間に重複することがあるようになっていたが、大当り確定報知音の出力期間を連チャン回数等に基づいて抽選で決定し、大当り確定報知音の出力期間として飾り図柄の仮停止表示期間を超えるが決定され得るようにしてもよい。このようにした場合でも、大当り確定報知音といった特別種類の音声再生・出力するための再生チャンネルを固定することで、他の音声の再生・出力と干渉することなく、特別種類の音声再生・出力することができる。

【0368】

なお、ここでは、特別種類の音声が大当り確定報知音であり、大当り確定報知音が、飾り図柄の仮停止表示期間（第1状態）からファンファーレの出力期間（第2状態）といった遊技の状態が異なる複数種類の期間に亘って出力されることがある場合に、大当り確定報知音の再生に使用する再生チャンネルを固定する例について説明した。これに限定されず、遊技の状態が第1状態であるときから第2状態となるまでの期間に出力され得る特別

種類の音声がある場合には、第 1 状態であるときと第 2 状態であるときとで共通の再生チャンネルを使用して当該特別種類の音声を再生するようにしてもよい。そして、その再生チャンネルは、第 2 状態において出力される音声の再生に使用する再生チャンネルとは別のものとすればよい。

【0369】

(9) 上記実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板(サブ側)に通知するために、変動を開始するときに 1 つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板に通知する様にしてもよい。具体的には、2 つのコマンドにより通知する場合、主基板(メイン側)は、1 つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前(リーチとならない場合には所謂第 2 停止の前)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2 つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降(リーチとならない場合には所謂第 2 停止の後)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。

10

【0370】

この場合、演出制御基板は 2 つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、主基板の方では 2 つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板の方で選択を行う様にしてもよい。2 つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で 2 つのコマンドを送信する様にしてもよく、1 つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから(例えば次のタイマ割込において)2 つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように 2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

20

【0371】

その他にも、パチンコ遊技機 1 の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、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を含めた各種の演出動作などは、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。

【0372】

(10) 本発明の遊技機は、遊技者に景品として遊技球が払い出され、遊技者は払い出された遊技球(貸し球の場合もある)を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

30

【0373】

即ち、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、当該可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であるが、遊技得点が 0 でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技球の打ち込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備えていてもよい。

40

【0374】

50

(1 1) 本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、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など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。さらに、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。

【 0 3 7 5 】

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はなく、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。さらには、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。

【 0 3 7 6 】

(1 2) 上記実施の形態では、「 0 」～「 9 」を示す数字や「 - 」を示す記号、あるいは数字や記号に限定されない各セグメントの点灯パターン等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する例を示した。しかし、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 において表示される可変表示結果や可変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ない。例えば、特別図柄の可変表示中の点灯パターンには、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよく、全て消灯したパターンと少なくとも一部の LED を点灯させた 1 つのパターン（例えば、ハズレ図柄）とを交互に繰り返すものも特別図柄の可変表示に含まれる（この場合、前記 1 つのパターン（例えばハズレ図柄）が点滅して見える）。また、可変表示中に表示される特別図柄と、可変表示結果として表示される特別図柄とは、異なるものであってもよい。特別図柄の可変表示として、例えば「 - 」を点滅させる表示を行ない、可変表示結果として、それ以外の特別図柄（「大当り」であれば「 7 」、「ハズレ」であれば「 1 」など）を表示することも特別図柄の可変表示に含まれる。また、一種類の飾り図柄を点滅表示又はスクロール表示することなども飾り図柄の可変表示に含まれる。普通図柄の可変表示中の点灯パターンには、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよく、全て消灯したパターンと少なくとも一部の LED を点灯させた 1 つのパターン（例えば、ハズレ図柄）とを交互に繰り返すことなども普通図柄の可変表示に含まれる。また、可変表示中に表示される飾り図柄や普通図柄と、可変表示結果として表示される飾り図柄や普通図柄とは、異なるものであってもよい。

【 0 3 7 7 】

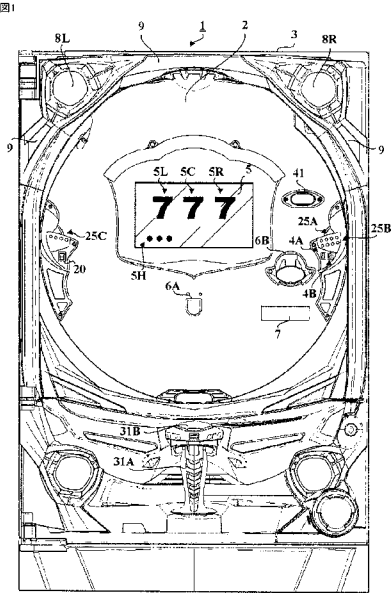
なお、今回開示された実施の形態は全ての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【 符号の説明 】

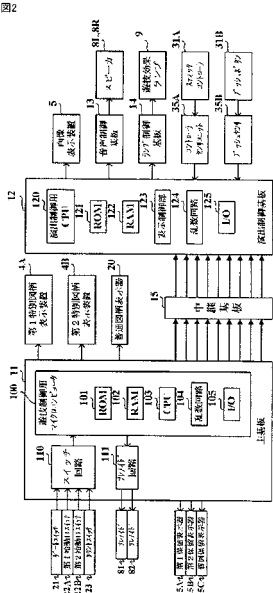
【 0 3 7 8 】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4 A , 4 B 特別図柄表示装置、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 , 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、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 , 2 2 B 始動口スイッチ、2 3 カウントスイッチ、3 1 A スティックコントローラ、3 1 B プッシュボタン、1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ、1 0 1 , 1 2 1 ROM、1 0 2 , 1 2 2 RAM、1 0 3 CPU、1 0 4 , 1 2 4 乱数回路、1 0 5 , 1 2 5 I / O、1 2 0 演出制御用 CPU、1 2 3 表示制御部。

【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】

図3

MODR	IST	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指示
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指示
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(当選確率)を指定
8C	XX	当選確率指定	当選確率を指定
8F	00	図柄確定	抽選図柄の変動停止を指示
95	XX	図柄状態指定	図柄の表示状態を指定
A0	XX	当選確率指定	当選確率を指定
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	当選確率指定	当選確率を指定
B1	00	第1変動開始	第1特図の変動開始を指示
B2	00	第2変動開始	第2特図の変動開始を指示
C1	XX	第1変動開始	第1特図の変動開始を指示
C2	XX	第2変動開始	第2特図の変動開始を指示
C4	XX	図柄確定	抽選図柄の変動停止を指示
C6	XX	変動パターン	変動パターンの入賞時決定結果(変動パターン)を指示

【 図 4 】

図4

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果決定用
MR2	1~100	大当り種別決定用
MR3	1~997	変動パターン決定用
MR4	3~13	普通図表示結果決定用

【 図 5 】

図5

変動 パターン	特図変動 時間(ms)	内容
PA1-1	12000	ロング(通常時)→制御(ハズレ)
PA1-2	3750	ショート(通常時)→制御(ハズレ)
PA1-3	3750	保留4～8秒短縮(通常時)→制御(ハズレ)
PA1-4	3800	保留なし(時短制御中)→制御(ハズレ)
PA1-5	1500	保留2～8秒短縮(時短制御中)→制御(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマル(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパー(ハズレ)
PA2-3	53000	スーパー(ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマル(大当り)
PB1-2	43000	スーパー(大当り)
PB1-3	53000	スーパー(大当り)
PC1-1	12000	2回開放リミット停止(突確・小当り)
PC1-2	20000	ノーマル(突確・小当り)

【 図 6 】

図6

(A) 第1特図表示結果決定テーブル 130A

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または 時短状態	8000～8189	大当り
	30000～30350	小当り
確変状態	上記数値以外	ハズレ
	8000～8899	大当り
	30000～30850	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル 130B

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または 時短状態	1000～1189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000～2899	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【 図 7 】

図7

大当り種別決定テーブル 131A

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～30	非確変
	31～50	15R確変A
	51～70	5R確変
	71～85	15R確変B
	86～100	突確
第2特図	1～30	非確変
	31～50	15R確変A
	51～70	5R確変
	71～100	15R確変B

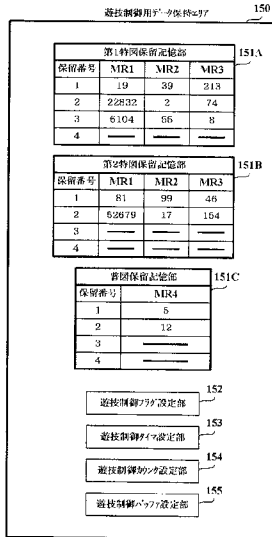
【 図 8 】

図8

可変表示図様	決定される 変動パターン	内容
ハズレ	PA1-1	ロング(通常時)→制御(ハズレ)
	PA1-2	ショート(通常時)→制御(ハズレ)
	PA1-3	保留4～8秒短縮(通常時)→制御(ハズレ)
	PA1-4	保留なし(時短制御中)→制御(ハズレ)
	PA1-5	保留2～8秒短縮(時短制御中)→制御(ハズレ)
非確変 15R確変A、B 5R確変	PA2-1	ノーマル(ハズレ)
	PA2-2	スーパー(ハズレ)
	PA2-3	スーパー(ハズレ)
突確・小当り	PB1-1	ノーマル(大当り)
	PB1-2	スーパー(大当り)
	PB1-3	スーパー(大当り)
	PC1-1	2回開放リミット停止(突確・小当り)
	PC1-2	ノーマル(突確・小当り)

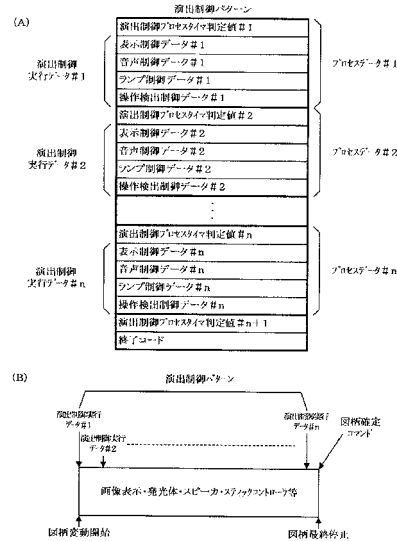
【 図 9 】

29



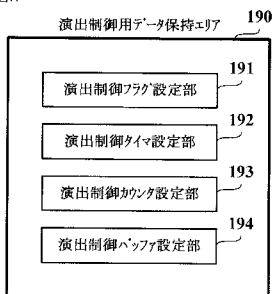
【 ㊦ 1 0 】

Figure 10



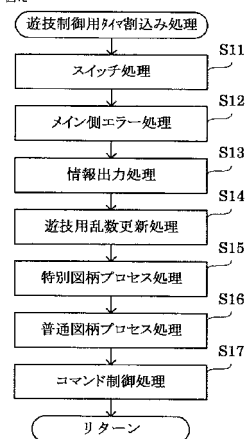
【 図 1 1 】

图 11



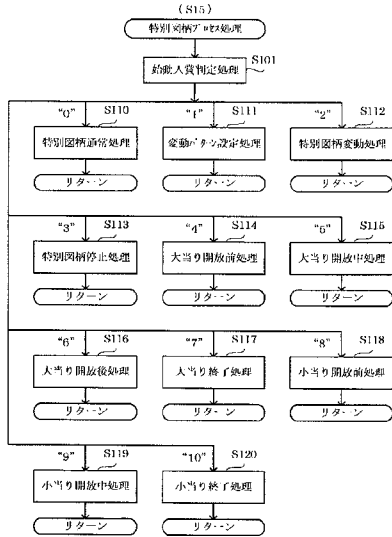
【 図 1 2 】

图12



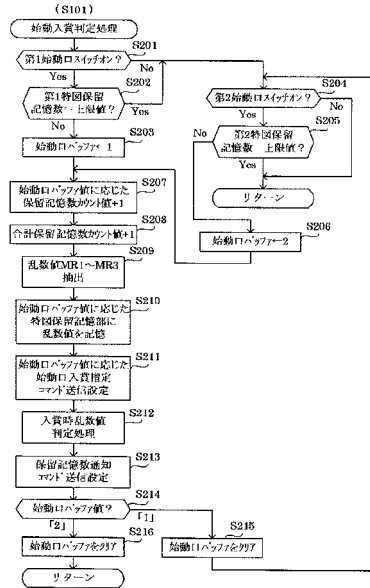
【図 13】

図13



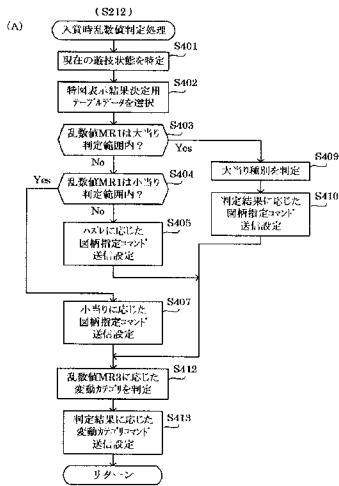
【図 14】

図14



【図 15】

図15

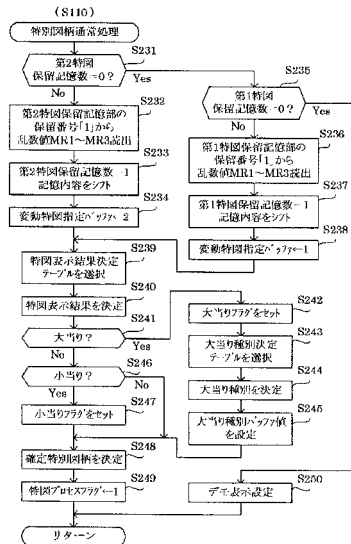


(B)

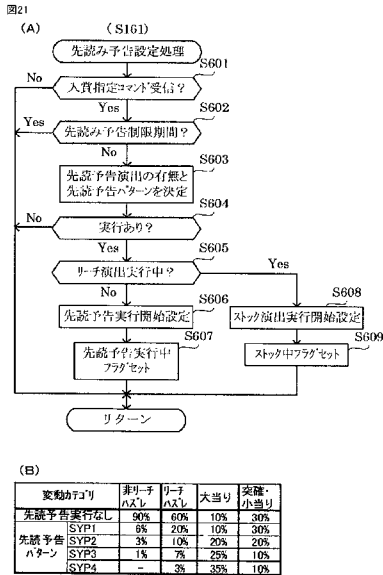
MODE	EXT	変動パターン
CE	00	非当りハズレ
	01	非当りハズレ
	10	変動・小当り
	11	変動・大当り

【図 16】

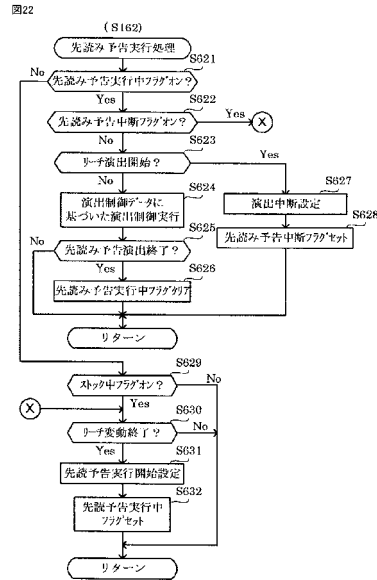
図16



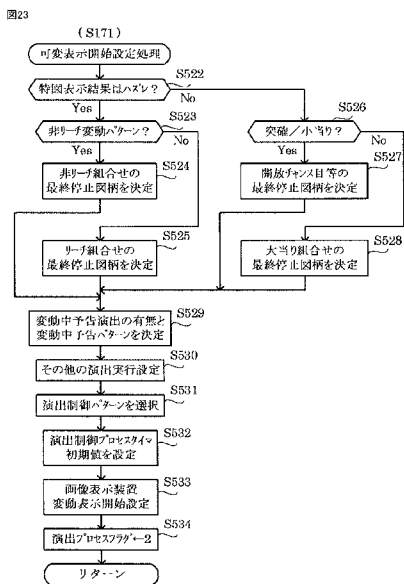
【図 2 1】



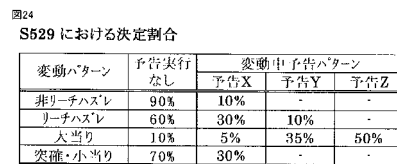
【図 2 2】



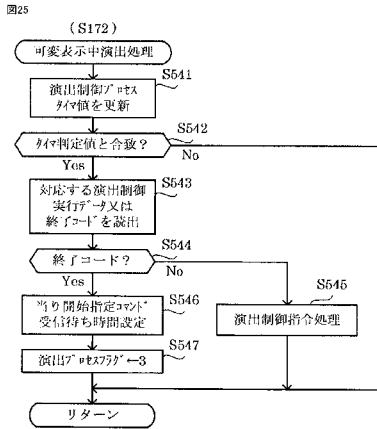
【図 2 3】



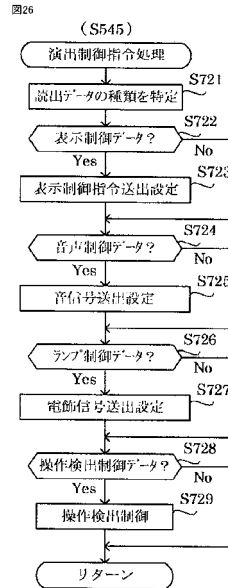
【図 2 4】



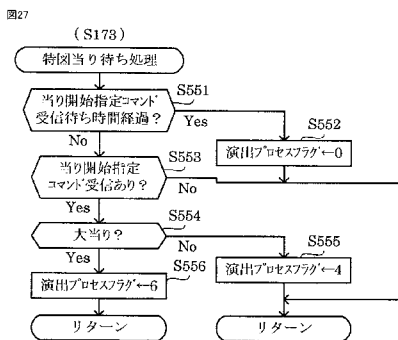
【 図 2 5 】



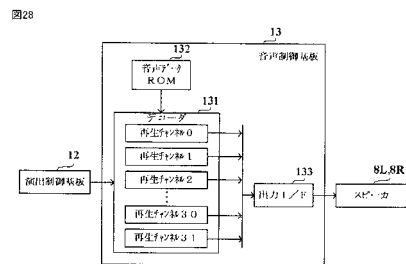
【 図 2 6 】



【 図 2 7 】



【 図 2 8 】



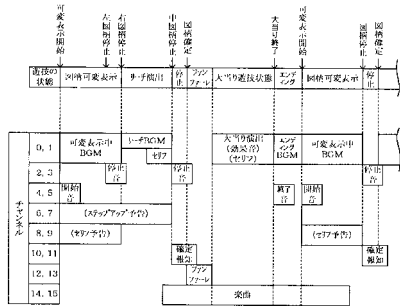
【 図 2 9 】

図29

音声の種類	使用チャンネル
BGM	0, 1
図柄停止音	2, 3
変動開始音	4, 5
予告演出 (SU)	6, 7
予告演出 (セリフ)	8, 9
大当り確定通知音	10, 11
ファンファーレ	12, 13
楽曲	14, 15
リーチ演出 (BGM+セリフ)	0, 1
先読み予告演出	20, 21
エラー音	30, 31

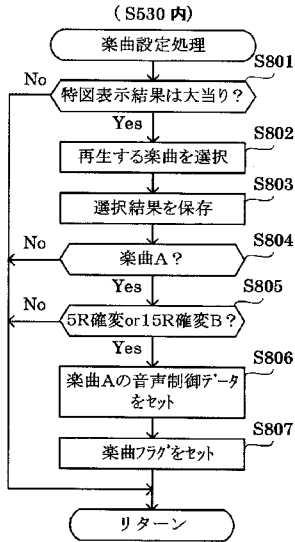
【 図 3 0 】

図30



【 図 3 1 】

図31

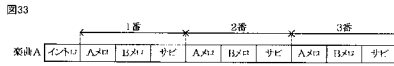


【 図 3 2 】

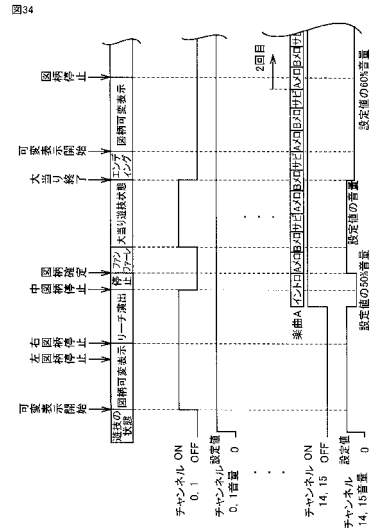
図32

S702において選択される楽曲	
大当り種別	選択される楽曲
非確変	楽曲A
	楽曲B
	楽曲C
15R確変A	楽曲A
	楽曲B
	楽曲D
5R確変	楽曲A
	楽曲E
	楽曲F
15R確変B	楽曲A
	楽曲E
	楽曲G

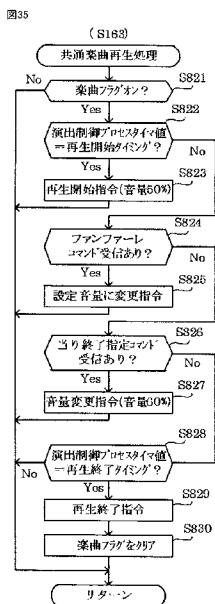
【図 3 3】



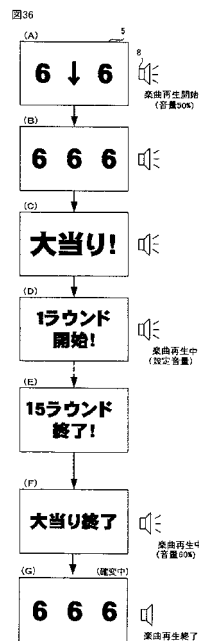
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



【図 37】

図37

