

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7471693号
(P7471693)

(45)発行日 令和6年4月22日(2024.4.22)

(24)登録日 令和6年4月12日(2024.4.12)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 4 (全51頁)

(21)出願番号	特願2023-208(P2023-208)	(73)特許権者	000135210
(22)出願日	令和5年1月4日(2023.1.4)		株式会社ニューギン
(62)分割の表示	特願2021-22804(P2021-22804)の分割		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
原出願日	令和3年2月16日(2021.2.16)	(74)代理人	100105957
(65)公開番号	特開2023-26588(P2023-26588A)		弁理士 恩田 誠
(43)公開日	令和5年2月24日(2023.2.24)	(74)代理人	100068755
審査請求日	令和5年1月4日(2023.1.4)		弁理士 恩田 博宣
		(74)代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72)発明者	達井 真嘉
			名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
			株式会社ニューギン内
		(72)発明者	神 光太郎
			名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

変動ゲームを実行可能な遊技機において、
遊技球を検知可能な特定の検知手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
操作可能な操作手段と、
演出に関する設定を変更する変更制御、及び、演出に関する設定を予め定めた初期設定に変更する初期化制御が可能な変更制御手段と、
演出に関する設定に関する報知が可能な演出設定報知手段と、
特定のエラーを検出するエラー検出手段と、
前記特定のエラーが検出されていることを報知する特定エラー報知が可能なエラー報知手段と、を備え、
前記操作手段には、第1の操作手段と、第2の操作手段と、があり、
前記初期化制御には、第1の初期化制御と、第2の初期化制御と、があり、
前記変更制御手段は、前記第1の操作手段の操作に応じて前記変更制御が可能であり、
前記第2の操作手段の操作に応じて前記第2の初期化制御が可能であり、
前記第1の初期化制御の実行契機となる初期化条件は、
前記変動ゲームが実行されていない期間における特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知されていない場合には、特定のタイミングで成立し得るようになっており、
前記特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知された場合には、前記特定の

タイミングでは成立しないようになっており、

前記初期化制御は、前記特定のタイミングにおいて前記特定のエラーが検出されている場合であっても実行可能であり、

前記初期化制御が行われたときには、前記演出設定報知手段により演出に関する設定に関する報知が行われ、

前記初期化制御が行われたときの演出に関する設定に関する報知の報知態様は、前記特定のエラーが検出されている場合と、前記特定のエラーが検出されていない場合と、で異なり、

前記特定エラー報知の報知態様は、前記変更制御により演出に関する設定が変更された場合であっても同一であることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

変動ゲームを実行可能な遊技機において、

遊技球を検知可能な特定の検知手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

操作可能な操作手段と、

演出に関する設定を変更する変更制御、及び、演出に関する設定を予め定めた初期設定に変更する初期化制御が可能な変更制御手段と、

演出に関する設定に関する報知が可能な演出設定報知手段と、

特定のエラーを検出するエラー検出手段と、

前記変更制御が行われたことを報知する変更報知手段と、を備え、

20

前記操作手段には、第 1 の操作手段と、第 2 の操作手段と、があり、

前記初期化制御には、第 1 の初期化制御と、第 2 の初期化制御と、があり、

前記変更制御手段は、前記第 1 の操作手段の操作に応じて前記変更制御が可能であり、

前記第 2 の操作手段の操作に応じて前記第 2 の初期化制御が可能であり、

前記第 1 の初期化制御の実行契機となる初期化条件は、

前記変動ゲームが実行されていない期間における特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知されていない場合には、特定のタイミングで成立し得るようになっており、

前記特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知された場合には、前記特定のタイミングでは成立しないようになっており、

前記初期化制御は、前記特定のタイミングにおいて前記特定のエラーが検出されている場合であっても実行可能であり、

30

前記初期化制御が行われたときには、前記演出設定報知手段により演出に関する設定に関する報知が行われ、

前記初期化制御が行われたときの演出に関する設定に関する報知の報知態様は、前記特定のエラーが検出されている場合と、前記特定のエラーが検出されていない場合と、で異なり、

前記変更制御手段は、前記特定のエラーが検出されている場合であっても、前記変更制御を実行可能であるとともに、

前記演出設定報知手段は、前記特定のエラーが検出されている場合であっても、前記演出に関する設定に関する報知を行うようになっており、

40

前記変更報知手段は、前記特定のエラーが検出されている場合には、前記変更制御が行われたときであっても前記変更制御が行われたことを報知しないことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

変動ゲームを実行可能な遊技機において、

遊技球を検知可能な特定の検知手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

操作可能な操作手段と、

演出に関する設定を変更する変更制御、及び、演出に関する設定を予め定めた初期設定に変更する初期化制御が可能な変更制御手段と、

演出に関する設定に関する報知が可能な演出設定報知手段と、

50

特別のエラーを検出するエラー検出手段と、
前記特別のエラーが検出されていることを報知する特別エラー報知が可能なエラー報知手段と、を備え、
前記操作手段には、第1の操作手段と、第2の操作手段と、があり、
前記初期化制御には、第1の初期化制御と、第2の初期化制御と、があり、
前記変更制御手段は、前記第1の操作手段の操作に応じて前記変更制御が可能であり、
前記第2の操作手段の操作に応じて前記第2の初期化制御が可能であり、
前記第1の初期化制御の実行契機となる初期化条件は、
前記変動ゲームが実行されていない期間における特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知されていない場合には、特定のタイミングで成立し得るようになっており、
前記特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知された場合には、前記特定のタイミングでは成立しないようになっており、
前記初期化制御は、前記特定のタイミングにおいて前記特別のエラーが検出されている場合であっても実行可能であり、
前記初期化制御が行われたときには、前記演出設定報知手段により演出に関する設定に関する報知が行われ、
前記初期化制御が行われたときの演出に関する設定に関する報知の報知態様は、前記特別のエラーが検出されている場合と、前記特別のエラーが検出されていない場合と、で同一であり、
前記特別エラー報知の報知態様は、前記変更制御により演出に関する設定が変更された場合であっても同一であることを特徴とする遊技機。

10

20

【請求項4】

変動ゲームを実行可能な遊技機において、
遊技球を検知可能な特定の検知手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
操作可能な操作手段と、
演出に関する設定を変更する変更制御、及び、演出に関する設定を予め定めた初期設定に変更する初期化制御が可能な変更制御手段と、
演出に関する設定に関する報知が可能な演出設定報知手段と、
特別のエラーを検出するエラー検出手段と、
前記変更制御が行われたことを報知する変更報知手段と、を備え、
前記操作手段には、第1の操作手段と、第2の操作手段と、があり、
前記初期化制御には、第1の初期化制御と、第2の初期化制御と、があり、
前記変更制御手段は、前記第1の操作手段の操作に応じて前記変更制御が可能であり、
前記第2の操作手段の操作に応じて前記第2の初期化制御が可能であり、
前記第1の初期化制御の実行契機となる初期化条件は、
前記変動ゲームが実行されていない期間における特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知されていない場合には、特定のタイミングで成立し得るようになっており、
前記特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知された場合には、前記特定のタイミングでは成立しないようになっており、
前記初期化制御は、前記特定のタイミングにおいて前記特別のエラーが検出されている場合であっても実行可能であり、
前記初期化制御が行われたときには、前記演出設定報知手段により演出に関する設定に関する報知が行われ、
前記初期化制御が行われたときの演出に関する設定に関する報知の報知態様は、前記特別のエラーが検出されている場合と、前記特別のエラーが検出されていない場合と、で同一であり、
前記変更制御手段は、前記特別のエラーが検出されている場合であっても、前記変更制御を実行可能であるとともに、
前記演出設定報知手段は、前記特別のエラーが検出されている場合であっても、前記演

30

40

50

出に関する設定に関する報知を行うようになっており、

前記変更報知手段は、前記特別のエラーが検出されている場合には、前記変更制御が行われたときであっても前記変更制御が行われたことを報知しないことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機的一种であるパチンコ遊技機やスロットマシンでは、遊技に対する興趣を向上させるために、画像の表示、音の出力、ランプの発光など、各種の演出が行われている。

【0003】

このような遊技機の中には、演出における音量、光量、演出の出現確率などといった演出の態様を任意に変更可能に構成されているものがある。例えば、特許文献1に記載の遊技機では、デモ画面が表示されているときに設定スイッチを操作することにより、演出における音量を変更可能である。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2007-135676号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、演出の態様を変更可能とする遊技機では、演出の態様を変更する機能を改善することにより、遊技者による演出の態様の変更を簡便にすることで、遊技に対する興趣をさらに向上させることが望まれていた。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決する遊技機は、変動ゲームを実行可能な遊技機において、遊技球を検知可能な特定の検知手段と、演出を実行する演出実行手段と、操作可能な操作手段と、演出に関する設定を変更する変更制御、及び、演出に関する設定を予め定めた初期設定に変更する初期化制御が可能な変更制御手段と、演出に関する設定に関する報知が可能な演出設定報知手段と、特定のエラーを検出するエラー検出手段と、前記特定のエラーが検出されていることを報知する特定エラー報知が可能なエラー報知手段と、を備え、前記操作手段には、第1の操作手段と、第2の操作手段と、があり、前記初期化制御には、第1の初期化制御と、第2の初期化制御と、があり、前記変更制御手段は、前記第1の操作手段の操作に応じて前記変更制御が可能であり、前記第2の操作手段の操作に応じて前記第2の初期化制御が可能であり、前記第1の初期化制御の実行契機となる初期化条件は、前記変動ゲームが実行されていない期間における特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知されていない場合には、特定のタイミングで成立し得るようになっており、前記特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知された場合には、前記特定のタイミングでは成立しないようになっており、前記初期化制御は、前記特定のタイミングにおいて前記特定のエラーが検出されている場合であっても実行可能であり、前記初期化制御が行われたときには、前記演出設定報知手段により演出に関する設定に関する報知が行われ、前記初期化制御が行われたときの演出に関する設定に関する報知の報知態様は、前記特定のエラーが検出されている場合と、前記特定のエラーが検出されていない場合と、で異なり、前記特定エラー報知の報知態様は、前記変更制御により演出に関する設定が変更された場合であっても同一であることを要旨とする。

【0007】

10

20

30

40

50

上記課題を解決する遊技機は、変動ゲームを実行可能な遊技機において、遊技球を検知可能な特定の検知手段と、演出を実行する演出実行手段と、操作可能な操作手段と、演出に関する設定を変更する変更制御、及び、演出に関する設定を予め定めた初期設定に変更する初期化制御が可能な変更制御手段と、演出に関する設定に関する報知が可能な演出設定報知手段と、特定のエラーを検出するエラー検出手段と、前記変更制御が行われたことを報知する変更報知手段と、を備え、前記操作手段には、第1の操作手段と、第2の操作手段と、があり、前記初期化制御には、第1の初期化制御と、第2の初期化制御と、があり、前記変更制御手段は、前記第1の操作手段の操作に応じて前記変更制御が可能であり、前記第2の操作手段の操作に応じて前記第2の初期化制御が可能であり、前記第1の初期化制御の実行契機となる初期化条件は、前記変動ゲームが実行されていない期間における特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知されていない場合には、特定のタイミングで成立し得るようになっており、前記特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知された場合には、前記特定のタイミングでは成立しないようになっており、前記初期化制御は、前記特定のタイミングにおいて前記特定のエラーが検出されている場合であっても実行可能であり、前記初期化制御が行われたときには、前記演出設定報知手段により演出に関する設定に関する報知が行われ、前記初期化制御が行われたときの演出に関する設定に関する報知の報知態様は、前記特定のエラーが検出されている場合と、前記特定のエラーが検出されていない場合と、で異なり、前記変更制御手段は、前記特定のエラーが検出されている場合であっても、前記変更制御を実行可能であるとともに、前記演出設定報知手段は、前記特定のエラーが検出されている場合であっても、前記演出に関する設定に関する報知を行うようになっており、前記変更報知手段は、前記特定のエラーが検出されている場合には、前記変更制御が行われたときであっても前記変更制御が行われたことを報知しないことを要旨とする。

【0008】

上記課題を解決する遊技機は、変動ゲームを実行可能な遊技機において、遊技球を検知可能な特定の検知手段と、演出を実行する演出実行手段と、操作可能な操作手段と、演出に関する設定を変更する変更制御、及び、演出に関する設定を予め定めた初期設定に変更する初期化制御が可能な変更制御手段と、演出に関する設定に関する報知が可能な演出設定報知手段と、特別のエラーを検出するエラー検出手段と、前記特別のエラーが検出されていることを報知する特別エラー報知が可能なエラー報知手段と、を備え、前記操作手段には、第1の操作手段と、第2の操作手段と、があり、前記初期化制御には、第1の初期化制御と、第2の初期化制御と、があり、前記変更制御手段は、前記第1の操作手段の操作に応じて前記変更制御が可能であり、前記第2の操作手段の操作に応じて前記第2の初期化制御が可能であり、前記第1の初期化制御の実行契機となる初期化条件は、前記変動ゲームが実行されていない期間における特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知されていない場合には、特定のタイミングで成立し得るようになっており、前記特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知された場合には、前記特定のタイミングでは成立しないようになっており、前記初期化制御は、前記特定のタイミングにおいて前記特別のエラーが検出されている場合であっても実行可能であり、前記初期化制御が行われたときには、前記演出設定報知手段により演出に関する設定に関する報知が行われ、前記初期化制御が行われたときの演出に関する設定に関する報知の報知態様は、前記特別のエラーが検出されている場合と、前記特別のエラーが検出されていない場合と、で同一であり、前記特別エラー報知の報知態様は、前記変更制御により演出に関する設定が変更された場合であっても同一であることを要旨とする。

【0009】

上記課題を解決する遊技機は、変動ゲームを実行可能な遊技機において、遊技球を検知可能な特定の検知手段と、演出を実行する演出実行手段と、操作可能な操作手段と、演出に関する設定を変更する変更制御、及び、演出に関する設定を予め定めた初期設定に変更する初期化制御が可能な変更制御手段と、演出に関する設定に関する報知が可能な演出設定報知手段と、特別のエラーを検出するエラー検出手段と、前記変更制御が行われたこと

を報知する変更報知手段と、を備え、前記操作手段には、第1の操作手段と、第2の操作手段と、があり、前記初期化制御には、第1の初期化制御と、第2の初期化制御と、があり、前記変更制御手段は、前記第1の操作手段の操作に応じて前記変更制御が可能であり、前記第2の操作手段の操作に応じて前記第2の初期化制御が可能であり、前記第1の初期化制御の実行契機となる初期化条件は、前記変動ゲームが実行されていない期間における特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知されていない場合には、特定のタイミングで成立し得るようになっており、前記特定期間内に前記特定の検知手段により遊技球が検知された場合には、前記特定のタイミングでは成立しないようになっており、前記初期化制御は、前記特定のタイミングにおいて前記特別のエラーが検出されている場合であっても実行可能であり、前記初期化制御が行われたときには、前記演出設定報知手段により演出に関する設定に関する報知が行われ、前記初期化制御が行われたときの演出に関する設定に関する報知の報知態様は、前記特別のエラーが検出されている場合と、前記特別のエラーが検出されていない場合と、で同一であり、前記変更制御手段は、前記特別のエラーが検出されている場合であっても、前記変更制御を実行可能であるとともに、前記演出設定報知手段は、前記特別のエラーが検出されている場合であっても、前記演出に関する設定に関する報知を行うようになっており、前記変更報知手段は、前記特別のエラーが検出されている場合には、前記変更制御が行われたときであっても前記変更制御が行われたことを報知しないことを要旨とする。

10

【発明の効果】

【0010】

20

本発明によれば、遊技に対する興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】パチンコ遊技機を模式的に示す正面図。

【図2】(a)～(d)は、操作演出の演出態様を示す模式図。

【図3】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図4】変動パターンの種類を説明する説明図。

【図5】演出変更処理を示すフローチャート。

【図6】第1の初期化処理を示すフローチャート。

【図7】第2の初期化処理を示すフローチャート。

30

【図8】第3の初期化処理を示すフローチャート。

【図9】(a)～(c)は、演出モードの変更機能を示す説明図。

【図10】(a)～(c)は、音量の変更機能を示す説明図。

【図11】(a)～(c)は、演出の態様が報知されるときに演出表示装置の表示態様を示す模式図。

【図12】(a)～(c)は、枠開放エラー報知が実行されるときに演出表示装置の表示態様を示す模式図。

【図13】変動ゲームの実行中における演出カスタマイズに関する制御の流れの一例を示すタイミングチャート。

【図14】変動ゲームの実行中における演出カスタマイズに関する制御の流れの一例を示すタイミングチャート。

40

【図15】変動ゲームの実行中における演出カスタマイズに関する制御の流れの一例を示すタイミングチャート。

【図16】待機状態中における演出カスタマイズに関する制御の流れの一例を示すタイミングチャート。

【図17】待機状態中における演出カスタマイズに関する制御の流れの一例を示すタイミングチャート。

【図18】待機状態中における演出カスタマイズに関する制御の流れの一例を示すタイミングチャート。

【図19】待機状態中における演出カスタマイズに関する制御の流れの一例を示すタイミ

50

ングチャート。

【図 20】第 2 実施形態において、待機状態中における演出カスタマイズに関する制御の流れの一例を示すタイミングチャート。

【発明を実施するための形態】

【0012】

(第 1 実施形態)

以下、パチンコ遊技機の一実施形態について説明する。以下の説明において、上、下、左、右、前（表）、及び後（裏）は、遊技者から見たときの各方向を示すものとする。

【0013】

図 1 に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機 10 は、枠体 11 を備える。枠体 11 は、パチンコ遊技機 10 を遊技店などの島設備に固定するための設置枠 11a と、各種の遊技部品を搭載するための搭載枠 11b と、を含んで構成される。搭載枠 11b は、設置枠 11a に対して開閉可能となるように、設置枠 11a の開口部の一側縁部に対して軸支されている。パチンコ遊技機 10 は、搭載枠 11b が開放されないように施錠する施錠装置 11c を備える。施錠装置 11c は、該施錠装置 11c に適合する鍵を差し込んで所定方向へ回動させることにより解錠され、搭載枠 11b の開放を許容するように構成されている。また、パチンコ遊技機 10 は、搭載枠 11b の開放を検出する枠開放センサ SEW を備える（図 3 参照）。

【0014】

パチンコ遊技機 10 は、遊技盤 YB を備える。遊技盤 YB の前面側には、遊技媒体としての遊技球が流下する遊技領域 YBa が形成されている。パチンコ遊技機 10 は、発射ハンドル HD を備える。発射ハンドル HD は、遊技球を遊技領域 YBa へ打ち出すときに操作される手段である。

【0015】

パチンコ遊技機 10 は、遊技者が操作可能な操作手段としての演出ボタン D1 及び十字キー D2 を備える。本実施形態において、演出ボタン D1 及び十字キー D2 は、パチンコ遊技機 10 の前面側に配設されている。本実施形態において、演出ボタン D1 及び十字キー D2 は、押下操作を可能に構成されたボタン式の手段である。演出ボタン D1 及び十字キー D2 は、ボタン式であることに限らず、タッチセンサ式であってもよく、所定の表示装置をタッチパネル式の手段として機能させる構成であってもよい。演出ボタン D1 及び十字キー D2 は、操作可能な複数の部分を含んで構成されていてもよい。本実施形態において、演出ボタン D1 は、操作可能な単一の部分を含んで構成される。十字キー D2 は、左キー LBT、右キー RBT、上キー UBT、及び下キー DBT のように、操作可能な複数の部分を含んで構成される。

【0016】

パチンコ遊技機 10 は、発光する発光手段としての装飾ランプ La を備える。装飾ランプ La は、発光体の発光により各種の報知及び各種の演出を実行可能である。以下の説明では、発光体の発光による演出を「発光演出」と示す。即ち、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、演出として発光演出を実行可能である。なお、本明細書における「発光」には、点灯、点滅、及び消灯を含む。また、以下の説明では、装飾ランプ La の発光体が発光することを、単に「装飾ランプ La が発光する」と示す場合がある。本実施形態において、装飾ランプ La は、演出を実行する演出実行手段に相当する。

【0017】

パチンコ遊技機 10 は、音声を出力する出力手段としてのスピーカ Sp を備える。スピーカ Sp は、音声の出力により各種の報知及び各種の演出を実行可能である。以下の説明では、音声の出力による演出を「音声演出」と示す。即ち、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、演出として音声演出を実行可能である。なお、本明細書における「音声」には、人や動物の声、効果音、及び楽曲などを含む。本実施形態において、スピーカ Sp は、演出を実行する演出実行手段に相当する。

【0018】

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機 10 は、特別ゲームを表示可能な表示部として、第 1 特別図柄表示部 13 a 及び第 2 特別図柄表示部 13 b を備える。特別ゲームでは、所定の図柄が変動表示され、最終的に特別図柄が確定停止表示される。特別図柄は、内部抽選（後述する特別抽選）の結果を報知するための図柄である。第 1 特別図柄表示部 13 a は、第 1 特別ゲームを表示する。第 2 特別図柄表示部 13 b は、第 2 特別ゲームを表示する。本明細書において、「変動表示」とは、表示されている図柄の種類が時間の経過とともに変化している状態を意味する。本明細書において、「確定停止表示」とは、図柄が確定的に停止表示されており、表示されている図柄の種類が変化しない状態を意味する。図柄について、「確定停止表示」と「導出」とは同じ意味である。パチンコ遊技機 10 において、第 2 特別ゲームは、第 1 特別ゲームに対して優先的に実行される。第 1 特別ゲーム及び第 2 特別ゲームは、同時に並行して実行されない。特別図柄には、大当たり表示結果としての大当たり図柄と、はずれ表示結果としてのはずれ図柄とがある。パチンコ遊技機 10 では、特別抽選で大当たりに当選すると、特別ゲームで大当たり図柄が導出され、該大当たりの特別ゲームの終了後、大当たり遊技が付与される。

【0019】

パチンコ遊技機 10 は、特別ゲームの保留数を特定可能な情報を表示する表示部として、第 1 特別保留表示部 13 c 及び第 2 特別保留表示部 13 d を備える。第 1 特別保留表示部 13 c は、第 1 特別ゲームの保留数（以下、第 1 特別保留数と示す）を特定可能な情報を表示する。第 2 特別保留表示部 13 d は、第 2 特別ゲームの保留数（以下、第 2 特別保留数と示す）を特定可能な情報を表示する。例えば、第 1 特別保留数及び第 2 特別保留数の上限値は、4 である。パチンコ遊技機 10 は、普通図柄表示部 13 e を備える。普通図柄表示部 13 e は、普通ゲームを表示する。普通ゲームでは、所定の図柄が変動表示され、最終的に普通図柄が確定停止表示される。普通図柄は、内部抽選（後述する普通抽選）の結果を報知するための図柄である。普通図柄には、普通当たり表示結果としての普通当たり図柄と、普通はずれ表示結果としての普通はずれ図柄とがある。パチンコ遊技機 10 では、普通抽選で普通当たりに当選すると、普通ゲームで普通当たり図柄が導出され、該普通当たりの普通ゲームの終了後、普通当たり遊技が付与される。パチンコ遊技機 10 は、普通保留表示部 13 f を備える。普通保留表示部 13 f は、普通ゲームの保留数（以下、普通保留数と示す）を特定可能な情報を表示する。

【0020】

パチンコ遊技機 10 は、画像を表示する表示手段としての演出表示装置 14 を備える。演出表示装置 14 は、画像を表示可能な表示領域としての画像表示部 GH を有し、該画像表示部 GH に画像を表示させることにより各種の報知及び各種の演出を実行可能である。以下の説明では、画像の表示による演出を「表示演出」と示す。画像表示部 GH は、例えば、液晶パネルであってもよいし、有機 EL パネルなどであってもよい。本実施形態において、演出表示装置 14 は、演出を実行する演出実行手段に相当する。

【0021】

演出表示装置 14 では、表示演出の 1 つとして、演出ゲームが表示される。演出ゲームでは、複数列の演出図柄が変動表示され、最終的に演出図柄の組合せ（以下、図柄組合せと示す）が導出される。演出図柄（飾り図柄）は、キャラクタや模様等の装飾が施された図柄であって、表示演出を多様化させるための図柄である。一例として、本実施形態の演出ゲームは、左図柄列、中図柄列、及び右図柄列の演出図柄をそれぞれ所定方向に変動表示（スクロール表示）させて行われる。

【0022】

演出ゲームは、特別ゲームとともに開始され、特別ゲームとともに終了される。演出ゲームでは、特別ゲームで導出される特別図柄に応じた表示結果（図柄組合せ）が導出される。特別ゲームにおいて大当たり図柄が導出されるとき、演出ゲームでは大当たり表示結果としての大当たりの図柄組合せが導出される。大当たりの図柄組合せは、「777」などのように全列の演出図柄が同一の演出図柄となる図柄組合せである。特別ゲームにおいてははずれ図柄が導出されるとき、演出ゲームでははずれ表示結果としてのはずれの図柄組合せが導

出される。はずれの図柄組合せは、一例として、「７７８」や「７８７」などのように少なくとも一部列の演出図柄が他列の演出図柄とは異なる図柄組合せである。本明細書において、「一旦停止表示」とは、ゆれ変動表示などのように、演出図柄が確定停止表示される前の仮停止状態である。以下の説明では、特別ゲームと、該特別ゲームに対応して実行される演出ゲームと、をまとめて「変動ゲーム」と示す場合がある。

【００２３】

パチンコ遊技機１０は、遊技球が入球可能な入球口としての第１始動口１５を備える。第１始動口１５は、遊技領域ＹＢａに開口している。第１始動口１５は、遊技球を入球させることができるように、常に開口している。パチンコ遊技機１０は、第１始動口１５へ入球した遊技球を検知する第１始動センサＳＥ１を備える（図３参照）。パチンコ遊技機１０では、遊技球が第１始動センサＳＥ１によって検知されると、第１特別ゲームの保留条件が成立し得るとともに、予め定めた個数の賞球の払出条件が成立する。本実施形態において、第１始動センサＳＥ１は、遊技球を検知可能な特別の検知手段に相当する。

10

【００２４】

パチンコ遊技機１０は、遊技球が入球可能な入球口としての第２始動口１６を備える。第２始動口１６は、遊技領域ＹＢａに開口している。パチンコ遊技機１０は、第２始動口１６へ入球した遊技球を検知する第２始動センサＳＥ２を備える（図３参照）。パチンコ遊技機１０では、遊技球が第２始動センサＳＥ２によって検知されると、第２特別ゲームの保留条件が成立し得るとともに、予め定めた個数の賞球の払出条件が成立する。本実施形態において、第２始動センサＳＥ２は、遊技球を検知可能な特別の検知手段に相当する。

20

【００２５】

パチンコ遊技機１０は、遊技球が第２始動口１６へ入球可能な開状態と、遊技球が第２始動口１６へ入球不能な閉状態と、に動作可能な普通可変部材１７を備える。閉状態は、遊技球が第２始動口１６へ入球し得るが、開状態に比して入球し難い状態であってもよい。パチンコ遊技機１０は、普通可変部材１７を動作させる普通ソレノイドＳＬ１を備える（図３参照）。普通可変部材１７は、普通当り遊技において、開状態に動作される。

【００２６】

パチンコ遊技機１０は、遊技球が入球可能な入球口としての大入賞口１８を備える。大入賞口１８は、遊技領域ＹＢａに開口している。パチンコ遊技機１０は、遊技球が大入賞口１８へ入球可能な開状態と、遊技球が大入賞口１８へ入球不能な閉状態と、に動作可能な特別可変部材１９を備える。閉状態は、遊技球が大入賞口１８へ入球し得るが、開状態に比して入球し難い状態であってもよい。パチンコ遊技機１０は、特別可変部材１９を動作させる特別ソレノイドＳＬ２を備える（図３参照）。特別可変部材１９は、特別図柄の当り遊技において、開状態に動作される。パチンコ遊技機１０は、大入賞口１８へ入球した遊技球を検知するカウントセンサＳＥ３を備える（図３参照）。パチンコ遊技機１０では、遊技球がカウントセンサＳＥ３によって検知されると、予め定めた個数の賞球の払出条件が成立する。

30

【００２７】

パチンコ遊技機１０は、遊技領域ＹＢａを流下する遊技球が通過（入球）可能なゲート２１を備える。パチンコ遊技機１０は、ゲート２１を通過する遊技球を検知するゲートセンサＳＥ４を備える（図３参照）。パチンコ遊技機１０では、遊技球がゲートセンサＳＥ４によって検知されると、普通ゲームの保留条件が成立し得る一方、賞球の払出条件が成立しないように構成されている。

40

【００２８】

パチンコ遊技機１０は、遊技球が入球可能な入球口として、第１始動口１５、第２始動口１６、及び大入賞口１８とは異なる入球口を備えていてもよい。パチンコ遊技機１０は、アウト口２２を備える。遊技領域ＹＢａへ発射された遊技球のうち、第１始動口１５、第２始動口１６、及び大入賞口１８といった各入球口の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口２２から機外へと排出される。例えば、アウト口２２は、遊技領域ＹＢａの下端部において、遊技領域ＹＢａに開口している。なお、パチンコ遊技機１０は、複数のア

50

ウト口を備えていてもよい。パチンコ遊技機 10 は、遊技領域 Y B a から排出される遊技球を検知するアウト口センサ S E 5 を備える。本実施形態において、アウト口センサ S E 5 は、遊技球を検知可能な特定の検知手段に相当する。

【0029】

次に、大当りについて説明する。

パチンコ遊技機 10 は、特別図柄の大当り図柄として、複数種類の大当り図柄を備える。大当り図柄の種類は、大当りの種類でもある。大当り図柄は、1 又は複数の種類に分類される。本実施形態において、大当り図柄は、特定図柄及び通常図柄の 2 種類に分類される。パチンコ遊技機 10 では、大当り図柄の種類（大当りの種類）に応じて大当り遊技が付与される。

【0030】

大当り遊技では、最初に、予め定めた時間（以下、オープニング時間と示す）にわたって所定の演出が行われる。例えば、所定の演出は、大当り遊技の開始を特定可能なオープニング演出である。大当り遊技では、オープニング時間の経過後に、大入賞口 18 を開放するラウンド遊技が予め定めた上限回数を上限として行われる。1 回のラウンド遊技は、予め定めた上限個数の遊技球が入球するか、又は、予め定めた上限時間が経過すると終了される。ラウンド遊技において、大入賞口 18 は、所定の開放態様（開放パターン）で開放される。各ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。大当り遊技では、最終回のラウンド遊技が終了すると、予め定めた時間（以下、エンディング時間と示す）にわたって所定の演出が行われる。例えば、所定の演出は、大当り遊技の終了を特定可能なエンディング演出である。大当り遊技は、エンディング時間の経過にともなって終了される。

【0031】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機 10 において実行可能な演出の一例について説明する。

図 2 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 10 において実行可能な演出には、演出ボタン D 1 を用いて行う第 1 操作演出と、十字キー D 2 を用いて行う第 2 操作演出と、がある。以下の説明では、第 1 操作演出と第 2 操作演出とをまとめて「操作演出」と示す場合がある。

【0032】

第 1 操作演出は、演出ゲームの実行中に演出ボタン D 1 の操作を指示する第 1 演出操作画像を演出表示装置 14 に表示させる態様で行われる。そして、第 1 操作演出では、第 1 演出操作画像が表示されてから予め定めた第 1 操作期間内に、演出ボタン D 1 の操作が行われたことを契機として、実行中の演出ゲームにおいて大当り表示結果が導出される期待度（以下、大当り期待度と示す）を報知する報知画像が演出表示装置 14 に表示される。上述のように、特別ゲームで大当り表示結果が導出される場合には、演出ゲームでも大当り表示結果が導出される。このため、大当り期待度は、特別ゲームにおいて大当り表示結果が導出される期待度としても把握できる。

【0033】

具体的には、図 2（a）に示すように、第 1 操作演出では、第 1 演出操作画像として、演出ボタン D 1 を模した画像が演出表示装置 14 に表示される。その後、図 2（c）及び図 2（d）に示すように、第 1 操作演出では、第 1 操作期間内に演出ボタン D 1 が操作されたことを契機として、「チャンス」の文字列を模した第 1 報知画像、又は「激熱」の文字列を模した第 2 報知画像が演出表示装置 14 に表示される。なお、第 1 操作演出では、第 1 操作期間内に演出ボタン D 1 の操作が行われなかった場合、報知画像が表示されることなく第 1 演出操作画像が非表示とされる。

【0034】

第 2 操作演出は、演出ゲームの実行中に十字キー D 2 の操作を指示する第 2 演出操作画像を演出表示装置 14 に表示させる態様で行われる。そして、第 2 操作演出では、第 2 演出操作画像が表示されてから予め定めた第 2 操作期間内に、十字キー D 2 の操作が行われたことを契機として、実行中の演出ゲームにおける大当り期待度を報知する報知画像が演

出表示装置 1 4 に表示される。本実施形態において、第 2 操作演出で表示される報知画像は、第 1 操作演出で表示される報知画像と同一の報知画像である。

【 0 0 3 5 】

具体的には、図 2 (b) に示すように、第 2 操作演出では、第 2 演出操作画像として、十字キー D 2 を模した画像が演出表示装置 1 4 に表示される。その後、図 2 (c) 及び図 2 (d) に示すように、第 2 操作演出では、第 2 操作期間内に十字キー D 2 が操作されたことを契機として、第 1 報知画像、又は第 2 報知画像が演出表示装置 1 4 に表示される。

【 0 0 3 6 】

なお、本実施形態の操作演出では、第 1 報知画像が表示された場合よりも、第 2 報知画像が表示されたときの方が大当り期待度が高い。なお、以下の説明では、操作演出における報知画像の表示について、操作契機演出と示す場合がある。特に、第 1 操作演出において演出ボタン D 1 が操作されたことを契機として報知画像が表示されるときに該報知画像の表示について、第 1 操作契機演出と示す場合がある。また、第 2 操作演出において十字キー D 2 が操作されたことを契機として報知画像が表示されるときに該報知画像の表示について、第 2 操作契機演出と示す場合がある。

【 0 0 3 7 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 において実行可能な演出には、待機状態中に実行可能なデモンストレーション演出（以下、デモ演出と示す）がある。なお、本実施形態において、待機状態は、特別ゲームの実行を待機する状態であって、特別ゲームの実行中、特別ゲーム間のインターバル中、及び大当り遊技中ではない状態である。即ち、本実施形態において、デモ演出は、変動ゲームが実行されていない期間に実行可能な待機演出に相当する。

【 0 0 3 8 】

本実施形態のデモ演出は、図柄表示デモと、ムービーデモとを含んで構成されている。図柄表示デモは、待機状態に移行した後、デモ待機状態を経て、最初に行われるデモ演出であるとともに、ムービーデモの終了後に実行されるデモ演出である。なお、本実施形態において、デモ待機状態は、待機状態に移行した後、デモ演出が開始されるまでの間の状態である。デモ待機状態について、詳しくは後述する。一方、ムービーデモは、図柄表示デモの終了後に実行されるデモ演出である。本実施形態において、ムービーデモは、特定の演出に相当する。本実施形態において、図柄表示デモの演出時間、及びムービーデモの演出時間は、何れも 6 0 秒である。そして、本実施形態では、待機状態に移行すると、デモ待機状態を経た後、最初に図柄表示デモが実行され、その後、ムービーデモ、図柄表示デモ、ムービーデモ・・・の順で、デモ演出の終了条件が成立するまでの間、繰り返し実行される。即ち、本実施形態において、デモ演出は、予め定めた演出時間の演出を 1 回として繰り返し実行される演出である。本実施形態において、デモ演出の終了条件は、第 1 始動口 1 5 や第 2 始動口 1 6 へ遊技球が入球し、特別ゲームが開始されることである。

【 0 0 3 9 】

具体的に、図柄表示デモは、演出表示装置 1 4 に停止表示されている演出図柄にデモ演出用の動作を付加して表示させる演出である。なお、図柄表示デモで用いる演出図柄は、直近の演出ゲームで導出された演出図柄の場合もあれば、電源投入時の初期設定後に表示される初期図柄の場合もある。具体的に、演出ゲームが終了して待機状態に移行したときに行われる図柄表示デモで用いる演出図柄は、直近の演出ゲームで導出された図柄となる。一方、電源投入後に演出ゲームが行われることなく待機状態に移行したときに行われる図柄表示デモで用いる演出図柄は、初期図柄となる。

【 0 0 4 0 】

また、デモ演出用の動作とは、例えば演出図柄の一旦停止表示が演出図柄を上下にゆれ変動させる表示態様であれば当該ゆれ変動とは区別されるように左右に揺らす動作で表示させたり、演出図柄をキャラクタの意匠によって構成しているのであればキャラクタを通常時とは区別される動作で表示させたりすることである。

【 0 0 4 1 】

本実施形態において、図柄表示デモで表示される演出図柄は、待機状態への移行時点で演出表示装置 1 4 に表示されている図柄である。このため、待機状態へ移行してから、特別ゲームの開始にともなって待機状態が終了されるまでの間に複数回の図柄表示デモを実行する場合であっても、該複数回の図柄表示デモにおいて表示される演出図柄の種類は同一である。また、ムービーデモは、演出表示装置 1 4 において、パチンコ遊技機 1 0 や製造メーカなどを宣伝するデモ演出用の画像（動画）を表示させる演出である。

【0042】

次に、パチンコ遊技機 1 0 の電氣的構成を説明する。

図 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 0 は、主制御基板 3 0 を備える。主制御基板 3 0 は、所定の処理を行い、該処理の結果に応じて、制御情報の一例である制御コマンドなどの制御信号を出力する。パチンコ遊技機 1 0 は、副制御基板 3 1 を備える。主制御基板 3 0 と、副制御基板 3 1 とは、主制御基板 3 0 から副制御基板 3 1 へ方向に制御信号を出力可能となるように接続されている。副制御基板 3 1 は、主制御基板 3 0 から入力した制御信号に基づいて所定の処理を実行する。

【0043】

主制御基板 3 0 について詳しく説明する。

主制御基板 3 0 は、主制御 CPU 3 0 a と、主制御 ROM 3 0 b と、主制御 RAM 3 0 c と、を備える。主制御 CPU 3 0 a は、主制御用のプログラムを実行することにより、各種処理を実行する。

【0044】

主制御 ROM 3 0 b は、各種の判定や抽選に用いる判定値やテーブルなどを記憶している。主制御 ROM 3 0 b は、複数種類の変動パターンを記憶している。変動パターンは、特別ゲームが開始してから終了するまでの変動時間を特定可能な情報である。変動パターンは、特別ゲームの実行中に行う演出ゲームの演出内容（変動内容）の少なくとも一部を特定可能な情報である。変動パターンには、大当たり変動パターンと、はずれ変動パターンと、がある。大当たり変動パターンは、演出ゲームで最終的に大当たりの図柄組合せを導出する変動パターンである。はずれ変動パターンは、演出ゲームで最終的にはずれの図柄組合せを導出する変動パターンである。

【0045】

図 4 に示すように、本実施形態の変動パターンには、例えば、変動パターン HP 1 ～ HP 7 がある。変動パターン HP 1 ～ HP 5 は、はずれ変動パターンである。変動パターン HP 6 ， HP 7 は、大当たり変動パターンである。変動パターン HP 1 は、変動時間として 4 秒を特定可能な変動パターンである。また、変動パターン HP 2 は変動時間として 8 秒を、変動パターン HP 3 は変動時間として 1 3 秒をそれぞれ特定可能な変動パターンである。また、変動パターン HP 4 ， HP 6 は、変動時間として 3 0 秒を特定可能な変動パターンである。また、変動パターン HP 5 ， HP 7 は、変動時間として 4 0 秒を特定可能な変動パターンである。

【0046】

図 3 に示す主制御 RAM 3 0 c は、主制御 CPU 3 0 a による処理の結果に応じて書き換えられる様々な情報を記憶する。例えば、主制御 RAM 3 0 c が記憶する情報は、フラグ、カウンタ、及びタイマなどである。主制御基板 3 0 は、ハードウェア乱数を生成する図示しない乱数回路を備える。また、主制御基板 3 0 は、主制御 CPU 3 0 a による乱数生成処理によって、ソフトウェア乱数を生成可能であってもよい。

【0047】

主制御 CPU 3 0 a は、第 1 始動センサ SE 1、第 2 始動センサ SE 2、カウントセンサ SE 3、ゲートセンサ SE 4、及びアウト口センサ SE 5 と接続されている。主制御 CPU 3 0 a は、各センサが遊技球を検知したときに出力する検知信号を入力可能に構成されている。主制御 CPU 3 0 a は、枠開放センサ SE W と接続されている。主制御 CPU 3 0 a は、枠開放センサ SE W が搭載枠 1 1 b の開放を検出したときに出力する枠開放信号を入力可能に構成されている。主制御 CPU 3 0 a は、第 1 特別図柄表示部 1 3 a、第

２特別図柄表示部１３ｂ、第１特別保留表示部１３ｃ、第２特別保留表示部１３ｄ、普通図柄表示部１３ｅ、及び普通保留表示部１３ｆの各表示部と接続されている。主制御ＣＰＵ３０ａは、各表示部の表示内容を制御可能に構成されている。主制御ＣＰＵ３０ａは、普通ソレノイドＳＬ１と接続されている。主制御ＣＰＵ３０ａは、普通ソレノイドＳＬ１を制御することにより、普通可変部材１７の動作を制御可能に構成されている。また、主制御ＣＰＵ３０ａは、特別ソレノイドＳＬ２と接続されている。主制御ＣＰＵ３０ａは、特別ソレノイドＳＬ２を制御することにより、特別可変部材１９の動作を制御可能に構成されている。

【００４８】

次に、副制御基板３１について詳しく説明する。

副制御基板３１は、副制御ＣＰＵ３１ａと、副制御ＲＯＭ３１ｂと、副制御ＲＡＭ３１ｃとを備える。副制御ＣＰＵ３１ａは、副制御用のプログラムを実行することにより、演出に関する各種の処理を行う。本実施形態では、副制御ＣＰＵ３１ａが演出に関する各種の処理を実行することによって、演出に関する各種の制御を行う制御手段の一例が構成されている。副制御ＲＯＭ３１ｂは、副制御プログラムや、所定の抽選に用いる判定値などを記憶している。副制御ＲＯＭ３１ｂは、表示演出に用いる表示演出データ、発光演出に用いる発光演出データ、音声演出に用いる音声演出データ、及び可動体演出に用いる可動体演出データなどを記憶している。

【００４９】

副制御ＲＡＭ３１ｃは、パチンコ遊技機１０の動作中に書き換えられる様々な情報を記憶する。例えば、副制御ＲＡＭ３１ｃが記憶する情報は、フラグ、カウンタ、及びタイマなどである。また、副制御基板３１は、副制御ＣＰＵ３１ａによる乱数生成処理によって、ソフトウェア乱数を生成可能に構成されている。なお、副制御基板３１は、乱数生成回路を備え、ハードウェア乱数を生成可能であってもよい。

【００５０】

副制御ＣＰＵ３１ａは、演出表示装置１４と接続されている。副制御ＣＰＵ３１ａは、演出表示装置１４の表示内容を制御可能に構成されている。副制御ＣＰＵ３１ａは、装飾ランプＬａと接続されている。副制御ＣＰＵ３１ａは、装飾ランプＬａの発光態様を制御可能に構成されている。副制御ＣＰＵ３１ａは、スピーカＳｐと接続されている。副制御ＣＰＵ３１ａは、スピーカＳｐの出力態様を制御可能に構成されている。副制御ＣＰＵ３１ａは、演出ボタンＤ１及び十字キーＤ２と接続されている。副制御ＣＰＵ３１ａは、演出ボタンＤ１が操作されたことを示す操作信号、及び十字キーＤ２（左キーＬＢＴ、右キーＲＢＴ、上キーＵＢＴ、及び下キーＤＢＴ）が操作されたことを示す操作信号（オン信号）を各別に入力可能に構成されている。本実施形態では、副制御ＣＰＵ３１ａが演出表示装置１４、装飾ランプＬａ、及びスピーカＳｐを制御することにより、演出実行手段を制御する演出制御手段が実現される。

【００５１】

また、副制御基板３１は、操作可能な操作手段としての音量スイッチＤｓを備える。後述のように、音量スイッチＤｓは、十字キーＤ２の操作によって音量を変更可能とする範囲（以下、単に「音量範囲」と示す）を設定するための手段である。なお、十字キーＤ２の操作による音量の変更について、詳しくは後述する。副制御ＣＰＵ３１ａは、音量スイッチＤｓと接続されている。副制御ＣＰＵ３１ａは、音量スイッチＤｓの操作によって選択された音量範囲を特定可能な情報（制御信号）を入力可能に構成されている。

【００５２】

また、副制御基板３１は、操作可能な操作手段として初期化スイッチＤｃを備える。後述のように、初期化スイッチＤｃは、十字キーＤ２の操作によって変更された演出の態様を予め定めた初期態様に変更するための手段である。副制御ＣＰＵ３１ａは、初期化スイッチＤｃと接続されている。副制御ＣＰＵ３１ａは、初期化スイッチＤｃが操作されたことを示す操作信号（オン信号）を入力可能に構成されている。

【００５３】

本実施形態において、音量スイッチDs及び初期化スイッチDcは、副制御基板31に実装されている。言い換えれば、本実施形態において、音量スイッチDs及び初期化スイッチDcは、遊技機の背面側に配設されている。このため、本実施形態において、音量スイッチDs及び初期化スイッチDcは、パチンコ遊技機10の前面側に設けられた施錠装置11cを解錠して搭載枠11bを開放しなければアクセスできない。したがって、原則として、音量スイッチDs及び初期化スイッチDcは、施錠装置11cの鍵を保有する管理者のみが操作可能な手段といえる。

【0054】

次に、主制御CPU30aが行う各種の処理について説明する。

主制御CPU30aは、所定の制御周期（例えば4ms）毎に行うタイマ割り込み処理として、特別図柄入力処理、及び特別図柄開始処理などを実行する。

【0055】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

特別図柄入力処理において、主制御CPU30aは、第1始動センサSE1から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第1始動口15へ入賞したか否かを判定する。遊技球が第1始動口15へ入賞した場合、主制御CPU30aは、主制御RAM30cに記憶されている第1特別保留数が上限数（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。第1特別保留数が上限数未満である場合、主制御CPU30aは、第1特別保留数を1加算して更新する。続けて、主制御CPU30aは、更新後の第1特別保留数を特定可能な情報を表示するように、第1特別保留表示部13cを制御する。このように、第1特別ゲームの保留条件は、第1特別保留数が上限数未満であるとき、遊技球が第1始動センサSE1によって検知されると成立する。また、このとき、主制御CPU30aは、更新後の第1特別保留数を特定可能な情報（以下、第1保留数コマンドと示す）を生成して出力バッファにセットする。なお、本実施形態において、出力バッファにセットされた情報（制御コマンド）は、所定の出力処理において副制御基板31へ出力される。

【0056】

次に、主制御CPU30aは、主制御基板30内で生成している乱数を取得し、該取得した乱数に基づく乱数情報を主制御RAM30cに記憶させる。例えば、乱数は、特別抽選（大当り抽選）に用いる特別当り乱数、当り図柄の決定に用いる当り図柄乱数、及び変動パターンの決定に用いる変動パターン乱数などである。主制御CPU30aは、第1特別ゲーム用の乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序を特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。乱数情報は、取得した乱数そのものであってもよく、乱数を所定の手法により加工した情報であってもよい。本実施形態のパチンコ遊技機10は、第1特別ゲームに用いる乱数情報を主制御RAM30cに記憶させておくことで、該第1特別ゲームの開始条件が成立するまで、その実行を保留することができる。

【0057】

第1特別ゲーム用の乱数情報を主制御RAM30cに記憶させた場合、第1始動口15へ遊技球が入賞していない場合、及び、第1特別保留数が上限数未満ではない場合、主制御CPU30aは、第2始動センサSE2から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第2始動口16へ入賞したか否かを判定する。遊技球が第2始動口16へ入賞している場合、主制御CPU30aは、主制御RAM30cに記憶されている第2特別保留数が上限数（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。第2特別保留数が上限数未満である場合、主制御CPU30aは、第2特別保留数を1加算して更新する。このとき、主制御CPU30aは、更新後の第2特別保留数を特定可能な情報を表示するように、第2特別保留表示部13dを制御する。このように、第2特別ゲームの保留条件は、第2特別保留数が上限数未満であるとき、遊技球が第2始動センサSE2によって検知されると成立する。また、このとき、主制御CPU30aは、更新後の第2特別保留数を特定可能な情報（以下、第2保留数コマンドと示す）を生成して出力バッファにセットする。

【0058】

次に、主制御CPU30aは、主制御基板30内で生成している乱数を取得し、該取得

10

20

30

40

50

した乱数に基づく乱数情報を主制御RAM30cに記憶させる。主制御CPU30aは、第2特別ゲームに用いる乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序を特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。本実施形態のパチンコ遊技機10は、第2特別ゲームに用いる乱数情報を主制御RAM30cに記憶させておくことで、該第2特別ゲームの開始条件が成立するまで、その実行を保留することができる。

【0059】

第2特別ゲーム用の乱数情報を主制御RAM30cに記憶させた場合、第2始動口16へ遊技球が入賞していない場合、及び、第2特別保留数が上限数未満ではない場合、主制御CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0060】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

特別図柄開始処理において、主制御CPU30aは、特別ゲームの開始条件が成立しているか否かを判定する。主制御CPU30aは、大当たり遊技中ではなく、且つ特別ゲームの実行中ではない場合に肯定判定する一方、大当たり遊技中又は特別ゲームの実行中である場合に否定判定する。特別ゲームの開始条件が成立していない場合、主制御CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。特別ゲームの開始条件が成立している場合、主制御CPU30aは、第2特別保留数が零よりも大きいかなんかを判定する。第2特別保留数が零である場合、主制御CPU30aは、第1特別保留数が零よりも大きいかなんかを判定する。第1特別保留数が零である場合、主制御CPU30aは、待機状態であることを特定可能な情報（以下、待機コマンドと示す）を生成して出力バッファにセットする。待機状態とは、変動ゲームが実行されておらず、大当たり遊技が付与されておらず、且つ変動ゲームが保留されていないときの状態である。なお、以下の説明では、待機状態中ではない期間を「遊技期間」と示す。言い換えれば、本実施形態において、遊技期間とは、変動ゲームの実行中、大当たり遊技の実行中、又は保留中の変動ゲームの開始待ち中である期間である。その後、主制御CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0061】

第1特別保留数が零よりも大きい場合、主制御CPU30aは、第1特別ゲームを実行させる処理を行う。具体的に、主制御CPU30aは、第1特別保留数を1減算して更新する。主制御CPU30aは、更新後の第1特別保留数を特定可能な情報を表示するように、第1特別保留表示部13cを制御する。このとき、主制御CPU30aは、更新後の第1特別保留数を示す第1保留数コマンドを生成して出力バッファにセットする。

【0062】

次に、主制御CPU30aは、第1特別ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主制御RAM30cから取得する。続けて、主制御CPU30aは、取得した乱数情報から特定される特別当り乱数を用いて、大当りに当選とするか否かの大当たり抽選を行う。

【0063】

大当りに当選した場合、主制御CPU30aは、大当たり変動処理を行う。大当たり変動処理において、主制御CPU30aは、乱数情報から特定可能な当り図柄乱数を用いて、大当たり図柄抽選を行い、第1特別ゲームで導出させる大当たり図柄を決定する。主制御CPU30aは、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、大当たり変動パターンを決定する。その後、主制御CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0064】

大当りに当選しなかった場合、主制御CPU30aは、はずれ変動処理を行う。はずれ変動処理において、主制御CPU30aは、第1特別ゲームで導出させるはずれ図柄を決定する。はずれ変動処理において、主制御CPU30aは、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、はずれ変動パターンを決定する。その後、主制御CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0065】

第2特別保留数が零よりも大きい場合、主制御CPU30aは、第2特別ゲームを実行させるための処理を行う。第2特別ゲームを実行させるための処理は、第1特別ゲームを実行させるための処理について、「第1特別ゲーム」を「第2特別ゲーム」に、「第1特別保留数」を「第2特別保留数」に、それぞれ読み替えた処理であるため、その詳細な説明を省略する。つまり、主制御CPU30aは、第2特別保留数の減算、大当たり抽選、及び、大当たり抽選の結果に基づく何れかの変動処理を行った後、特別図柄開始処理を終了する。

【0066】

特別図柄開始処理を終了すると、主制御CPU30aは、特別図柄開始処理とは別の処理を行うことによって、特別ゲームを実行させる。具体的に、主制御CPU30aは、第1特別ゲームを実行させる場合、第1特別図柄の変動を開始させるように第1特別図柄表示部13aの表示内容を制御する。同様に、主制御CPU30aは、第2特別ゲームを実行させる場合、第2特別図柄の変動を開始させるように第2特別図柄表示部13bの表示内容を制御する。また、主制御CPU30aは、特別図柄開始処理において決定した特別図柄を指定する情報（以下、特別図柄コマンドと示す）を生成して出力バッファにセットする。また、主制御CPU30aは、変動パターンを指定するとともに演出ゲームの開始を指示する情報（以下、変動パターン指定コマンドと示す）を生成して出力バッファにセットする。また、主制御CPU30aは、特別図柄開始処理において決定した変動パターンに定められた変動時間を計測する。そして、主制御CPU30aは、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、特別図柄開始処理において決定した特別図柄が導出されるように、第1特別図柄表示部13a及び第2特別図柄表示部13bを制御する。また、主制御CPU30aは、特別図柄開始処理において決定した変動パターンに定められた変動時間が経過すると、演出図柄の組み合わせを導出させるための情報（以下、全図柄停止コマンドと示す）を生成して出力バッファにセットする。このような制御により、主制御CPU30aは、第1始動センサSE1又は第2始動センサSE2により遊技球が検知されたことを契機として、変動ゲームを実行させる制御が可能である。即ち、本実施形態のパチンコ遊技機10では、変動ゲームを実行可能である。本実施形態において、主制御CPU30aは、変動ゲームを実行させる制御を行うゲーム制御手段として機能する。なお、本実施形態において、主制御CPU30aは、アウト口センサSE5により遊技球が検知されたことを契機としては、変動ゲームを実行させないように構成されている。

【0067】

次に、大当たり遊技処理について説明する。

大当たり遊技処理は、大当たり遊技を付与するための処理である。主制御CPU30aは、特別ゲームにおいて大当たり図柄を導出させると、大当たりの特別ゲームの終了後に大当たり遊技処理を実行する。主制御CPU30aは、特別図柄開始処理で決定した大当たり図柄（即ち、大当たりの種類）に基づいて、大当たり遊技の種類を特定する。主制御CPU30aは、特定した種類の大当たり遊技を付与する。

【0068】

最初に、主制御CPU30aは、オープニング時間の開始を特定可能な情報（以下、オープニングコマンドと示す）を出力バッファにセットする。主制御CPU30aは、オープニング時間が経過すると、ラウンド遊技を実行させるための処理を行う。即ち、主制御CPU30aは、特定した大当たり遊技用の開放制御データを用いて特別ソレノイドSL2を制御し、大入賞口18を開状態とする。主制御CPU30aは、カウントセンサSE3による遊技球の検知数が上述の上限個数に達するか、又は、上述の上限時間が経過すると、大入賞口18を閉状態とするように特別ソレノイドSL2を制御することで、ラウンド遊技を終了させる。主制御CPU30aは、このようなラウンド遊技を実行させるための処理を、大当たり遊技に定められた上限回数のラウンド遊技が終了するまで繰り返し行う。主制御CPU30aは、ラウンド遊技を開始する毎に、ラウンド遊技の開始を特定可能な情報（以下、ラウンドコマンドと示す）を出力バッファにセットする。主制御CPU30aは、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング時間の開始を特定可能な制御コ

マンド（以下、エンディング開始コマンドと示す）を副制御基板 31 に出力する。主制御 CPU 30 a は、エンディング時間が経過すると、大当たり遊技を終了させる。また、主制御 CPU 30 a は、エンディング時間の経過を特定可能な情報（以下、エンディング終了コマンド）を出力バッファにセットする。

【0069】

また、主制御 CPU 30 a は、前述した処理の他にも各種の処理を行う。例えば、主制御 CPU 30 a は、普通図柄に関する処理を行う。普通図柄に関する処理では、ゲートセンサ SE 4 からの検知信号を入力したことを契機として普通ゲームに用いる各種の乱数を取得する処理や、普通ゲームを開始させる処理などを行う。

【0070】

また、主制御 CPU 30 a は、第 1 始動センサ SE 1、第 2 始動センサ SE 2、カウントセンサ SE 3、ゲートセンサ SE 4、及びアウト口センサ SE 5 の各センサから遊技球を検知したことを示す検知信号を入力すると、該検知信号を入力したことを示す情報を生成して出力バッファにセットする。例えば、主制御 CPU 30 a は、第 1 始動センサ SE 1 から遊技球を検知したことを示す検知信号を入力すると、第 1 始動口 15 に遊技球が入球したことを示す情報（以下、第 1 始動コマンドと示す）を生成して出力バッファにセットする。また、主制御 CPU 30 a は、第 2 始動センサ SE 2 から遊技球を検知したことを示す検知信号を入力すると、第 2 始動口 16 に遊技球が入球したことを示す情報（以下、第 2 始動コマンドと示す）を生成して出力バッファにセットする。

【0071】

他にも、主制御 CPU 30 a は、カウントセンサ SE 3 から遊技球を検知したことを示す検知信号を入力すると、大入賞口 18 に遊技球が入球したことを示す情報（以下、カウントコマンドと示す）を生成して出力バッファにセットする。また、主制御 CPU 30 a は、ゲートセンサ SE 4 から遊技球を検知したことを示す検知信号を入力すると、ゲート 21 を遊技球が通過したことを示す情報（以下、ゲート通過コマンドと示す）を生成して出力バッファにセットする。さらに、主制御 CPU 30 a は、アウト口センサ SE 5 から遊技球を検知したことを示す検知信号を入力すると、遊技球がアウト口 22 から排出されたことを示す情報（以下、アウトコマンドと示す）を生成して出力バッファにセットする。

【0072】

また、本実施形態の主制御 CPU 30 a は、各種のエラーを検出可能に構成されている。例えば、主制御 CPU 30 a は、枠開放センサ SE W から搭載枠 11 b の開放を示す枠開放信号を入力したことを契機として、特定のエラーとしての枠開放エラーを検出可能である。即ち、本実施形態において、主制御 CPU 30 a は、枠開放エラーを検出するエラー検出手段として機能する。この場合、主制御 CPU 30 a は、枠開放エラーを検出したことを示す情報（以下、枠開放エラーコマンドと示す）を生成して出力バッファにセットする。また、主制御 CPU 30 a は、枠開放信号を入力しなくなったことを契機として、枠開放エラーが解消されたことを検出可能である。この場合、主制御 CPU 30 a は、枠開放エラーが解消されたことを示す情報（以下、枠開放エラー解消コマンドと示す）を生成して出力バッファにセットする。

【0073】

次に、副制御 CPU 31 a が実行する各種の処理について説明する。

最初に、演出ゲーム処理について説明する。演出ゲーム処理は、特別ゲームの実行中、該特別ゲームに関連した表示演出の 1 つとして、演出ゲームを実行させるための処理である。即ち、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、副制御 CPU 31 a が以下の処理を行うことにより演出ゲームを実行可能である。

【0074】

副制御 CPU 31 a は、変動パターン指定コマンド及び特別図柄コマンドを入力すると、特別ゲームに対応する演出ゲームを実行するように演出表示装置 14 を制御する。具体的に、副制御 CPU 31 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、該制御コマンドから特定可能な変動パターンに基づいて、演出ゲームの演出パターン（演出内容）を選択

10

20

30

40

50

する。また、副制御CPU31aは、特別図柄コマンドを入力すると、該コマンドから特定可能な特別図柄に基づいて、演出ゲームで導出させる図柄組合せを決定する。副制御CPU31aは、特別図柄コマンドから大当たり図柄を特定可能である場合、大当たりの図柄組合せを決定する。副制御CPU31aは、特別図柄コマンドからはずれ図柄を特定可能である場合、はずれの図柄組合せを決定する。

【0075】

そして、副制御CPU31aは、変動パターン指定コマンドの入力を契機として、各図柄列の演出図柄の変動表示を開始するように、演出表示装置14を制御する。即ち、副制御CPU31aは、演出ゲームを開始させる。具体的に、副制御CPU31aは、演出表示装置14の画像表示部GHにおいて、3列の演出図柄を変動表示させるように制御する。続いて、副制御CPU31aは、演出ゲームを開始させてから、所定のタイミングが到来すると、各演出図柄を一旦停止表示させることにより図柄組合せを一旦停止表示させるとともに、全図柄停止コマンドの入力を契機に、各演出図柄を確定停止表示させることにより図柄組合せを確定停止表示させる。なお、副制御CPU31aは、全図柄停止コマンドとは関係なく、変動パターンに定めた変動時間の経過を契機に図柄組合せを確定停止表示させてもよい。この場合、全図柄停止コマンドは省略してもよい。

【0076】

次に、大当たり演出処理について説明する。

大当たり演出処理は、大当たり遊技中の演出（以下、大当たり演出と示す）を実行させるための処理である。副制御CPU31aは、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出を実行するように演出装置群を制御する。本実施形態において、演出装置群には、演出表示装置14、装飾ランプLa、及びスピーカSpを含む。また、副制御CPU31aは、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンド演出を実行するように演出装置群を制御する。さらに、副制御CPU31aは、エンディング開始コマンドを入力すると、エンディング演出を実行するように演出装置群を制御する。そして、副制御CPU31aは、エンディング終了コマンドを入力すると、エンディング演出を終了するように演出装置群を制御する。

【0077】

次に、遊技球がアウト口センサSE5で検知されたときに副制御CPU31aが行うアウト検知処理について説明する。

アウト検知処理において、副制御CPU31aは、遊技球がアウト口22から排出されたことを示すアウトコマンドを入力すると、待機状態中であるか否かを判定する。現在の遊技状態が待機状態中ではない場合、副制御CPU31aは、アウト検知処理を終了する。一方、現在の遊技状態が待機状態中である場合、副制御CPU31aは、副制御RAM31c内のアウト検知フラグをオン状態に設定する。その後、副制御CPU31aは、アウト検知処理を終了する。

【0078】

また、アウト検知処理とは別の処理において、副制御CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力したことを契機として、アウト検知フラグをオフ状態に設定する。

以下、本実施形態における各種の演出を実行させるための制御について説明する。

【0079】

まず、第1操作演出を実行させるための制御について説明する。

副制御CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、第1操作演出を実行させるか否かの第1実行抽選を行う。第1実行抽選において、副制御CPU31aは、所定の乱数を取得し、取得した乱数の値が副制御ROM31bに記憶されている第1実行抽選用の判定値と一致するか否かにより、第1操作演出を実行させるか否かを決定する。なお、第1実行抽選において、副制御CPU31aは、副制御RAM31c内に記憶されているモードフラグから現在の演出モードを特定し、現在の演出モードに応じた決定確率で第1操作演出の実行を決定する。演出モードについて、詳しくは後述する。

【0080】

第1実行抽選において第1操作演出の実行を決定すると、副制御CPU31aは、第1操作演出の実行態様を決定するための第1演出抽選を行う。第1演出抽選において、副制御CPU31aは、所定の乱数を取得し、取得した乱数の値が副制御ROM31bに記憶されている第1演出抽選用の判定値のうち何れの判定値と一致するかにより、第1操作演出の実行態様を決定する。具体的に、第1演出抽選において、副制御CPU31aは、第1操作演出を実行させる場合の実行態様として、第1操作演出における第1操作期間内に演出ボタンD1が操作されたことを契機として表示させる報知画像を決定する。

【0081】

本実施形態の第1操作演出では、「激熱」の文字列を模した第2報知画像が表示される場合には、「チャンス」の文字列を模した第1報知画像が表示される場合よりも、報知される大当たり期待度が高くなるように、第1演出抽選用の判定値が振り分けられている。ここで、所定の報知画像が表示される場合の大当たり期待度を高くするには、所定の報知画像の表示が決定される決定割合の全体における、大当たり変動パターンが指定されたときの決定割合が高くなるように、第1演出抽選用の判定値を振り分けるとよい。

【0082】

その後、副制御CPU31aは、決定した内容に基づいて第1操作演出を実行させる制御を行う。具体的に、副制御CPU31aは、第1操作演出を実行させることを決定した場合、演出ボタンD1の操作を指示する第1演出操作画像を所定のタイミングで表示させるように演出表示装置14を制御する。なお、第1演出操作画像を表示させる所定のタイミングは、例えば、演出ゲームの開始時であってもよいし、演出ゲームが開始されてから所定時間の経過時であってもよい。また、所定のタイミングは、変動パターン指定コマンドから指定される変動パターンに応じて異ならされていてもよい。

【0083】

また、副制御CPU31aは、第1演出操作画像を表示させると、第1操作期間に制御し、該第1操作期間の計測を開始する。そして、副制御CPU31aは、第1操作期間内に、演出ボタンD1が操作されたことを示す操作信号を入力すると、第1操作期間を終了し、第1演出抽選により決定した報知画像を表示させるように演出表示装置14を制御する。

【0084】

一方、副制御CPU31aは、第1操作期間内に、演出ボタンD1が操作されたことを示す操作信号を入力しなかった場合、報知画像を表示させることなく、第1演出操作画像の表示を終了させるように演出表示装置14を制御する。

【0085】

次に、第2操作演出を実行させるための制御について説明する。

副制御CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、第2操作演出を実行させるか否かの第2実行抽選を行う。なお、副制御CPU31aは、第1実行抽選と同様に、第2実行抽選においても、副制御RAM31c内に記憶されているモードフラグから現在の演出モードを特定し、現在の演出モードに応じた決定確率で第2操作演出の実行を決定する。

【0086】

第2実行抽選において第2操作演出の実行を決定すると、副制御CPU31aは、第2操作演出の実行態様を決定するための第2演出抽選を行う。具体的に、第2演出抽選において、副制御CPU31aは、第2操作演出を実行させる場合の実行態様として、第2操作演出における第2操作期間内に十字キーD2が操作されたことを契機として表示させる報知画像を決定する。なお、本実施形態の第2操作演出では、十字キーD2のうち、上キーUBT、下キーDBT、左キーLBT、及び右キーRBTの何れが操作された場合であっても、同一の報知画像を表示させるようになっている。即ち、副制御CPU31aは、第2操作演出において表示させる報知画像として1の報知画像を決定し、十字キーD2のうち、上キーUBT、下キーDBT、左キーLBT、及び右キーRBTの何れが操作された場合であっても、同一の報知画像を表示させるように演出表示装置14を制御する。本

実施形態の第2操作演出では、第1操作演出と同様に、「激熱」の文字列を模した第2報知画像が表示される場合には、「チャンス」の文字列を模した第1報知画像が表示される場合よりも、報知される大当たり期待度が高くなるように、第2演出抽選用の判定値が振り分けられている。

【0087】

そして、副制御CPU31aは、決定した内容に基づいて第2操作演出を実行させる制御を行う。具体的に、副制御CPU31aは、第2操作演出を実行させることを決定した場合、十字キーD2の操作を指示する第2演出操作画像を所定のタイミングで表示させるように演出表示装置14を制御する。なお、第2演出操作画像を表示させる所定のタイミングは、例えば、演出ゲームの開始時であってもよいし、演出ゲームが開始されてから所定時間の経過時であってもよい。また、所定のタイミングは、変動パターン指定コマンドから指定される変動パターンに応じて異ならされていてもよい。

10

【0088】

また、副制御CPU31aは、第2演出操作画像を表示させると、第2操作期間に制御し、該第2操作期間の計測を開始する。そして、副制御CPU31aは、第2操作期間内に、十字キーD2が操作されたことを示す操作信号を入力すると、第2操作期間を終了し、第2演出抽選により決定した報知画像を表示させるように演出表示装置14を制御する。

【0089】

一方、副制御CPU31aは、第2操作期間内に、十字キーD2が操作されたことを示す操作信号を入力しなかった場合、報知画像を表示させることなく、第2演出操作画像の表示を終了させるように演出表示装置14を制御する。

20

【0090】

次に、デモ演出を実行させるための処理について説明する。

副制御CPU31aは、待機コマンドを入力すると、待機状態に制御する。副制御CPU31aは、待機状態に制御する場合、最初にデモ待機状態に制御する。具体的に、副制御CPU31aは、デモ待機状態に制御するに際して、待機状態への移行時点で演出表示装置14に表示されている演出図柄を確定停止表示させ続けるように演出表示装置14を制御する。ここで、演出表示装置14に表示されている演出図柄は、上述したように、直近の演出ゲームで導出された演出図柄の場合もあれば、電源投入時の初期設定後に表示される初期図柄の場合もある。

30

【0091】

その後、副制御CPU31aは、デモ待機状態に制御してから変動パターン指定コマンドを入力することなく一定時間（本実施形態では、60秒）が経過すると、デモ演出を開始させるように演出表示装置14を制御する。即ち、本実施形態において、デモ演出は、デモ待機状態に制御してから変動パターン指定コマンドを入力することなく一定時間が経過したことを契機として開始される。

【0092】

本実施形態において、副制御CPU31aは、待機コマンドを入力したことを契機として所定のタイマを更新することにより、デモ待機状態に制御してから一定時間が経過したかを判定する。そして、デモ演出を開始させる場合、副制御CPU31aは、最初に図柄表示デモを開始させるように演出表示装置14を制御する。具体的に、副制御CPU31aは、演出表示装置14に表示されている演出図柄にデモ演出用の動作を実行させるように演出表示装置14を制御する。

40

【0093】

続いて、副制御CPU31aは、図柄表示デモを開始させてから変動パターン指定コマンドを入力することなく一定時間（本実施形態では、60秒）が経過すると、ムービーデモを開始させるように演出表示装置14を制御する。本実施形態において、副制御CPU31aは、図柄表示デモを開始させたことを契機として所定のタイマを更新することにより、図柄表示デモを開始させてから一定時間が経過したかを判定する。ムービーデモを開始させるに際して、副制御CPU31aは、ムービーデモ用の画像（動画）を表示させる

50

ように演出表示装置 1 4 を制御する。

【0094】

その後、副制御 CPU 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力するまでの間、図柄表示デモとムービーデモとを繰り返すように演出表示装置 1 4 を制御する。これにより、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 において、待機状態では、副制御 CPU 3 1 a が変動パターン指定コマンドを入力しない場合、デモ待機状態に制御された後、図柄表示デモとムービーデモが繰り返し実行される。

【0095】

以上のような制御により、副制御 CPU 3 1 a は、変動ゲームが実行されていない期間中に待機演出としてのデモ演出を実行させる制御が可能である。そして、副制御 CPU 3 1 a は、デモ演出の実行中に第 1 始動センサ S E 1 又は第 2 始動センサ S E 2 により遊技球が検知された場合には、デモ演出を終了させる。なお、本実施形態において、副制御 CPU 3 1 a は、デモ演出の実行中にアウトロセンサ S E 5 により遊技球が検知された場合であっても、デモ演出を継続させるように構成されている。

【0096】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 におけるカスタマイズ機能について説明する。本実施形態において、副制御 CPU 3 1 a は、演出に関する各種の変更（カスタマイズ）が可能に構成されている。即ち、本実施形態において、副制御 CPU 3 1 a は、演出の態様を変更する変更制御が可能なる変更制御手段に相当する。本実施形態のカスタマイズ機能には、各種の演出の態様を定めた演出モードを変更（カスタマイズ）するモード変更機能と、音声演出における音量を変更（カスタマイズ）する音量変更機能と、を含む。本実施形態では、音声演出における音量が、演出の態様に関する演出要素のうち第 1 の要素に相当し、演出モードが、演出の態様に関する演出要素のうち第 2 の要素に相当する。

【0097】

まず、モード変更機能について説明する。

パチンコ遊技機 1 0 は、十字キー D 2 を用いた演出モードの変更操作によって、各種の演出の実行態様を定めた演出モードを変更可能に構成されている。特に、本実施形態では、十字キー D 2 のうち上キー U B T 及び下キー D B T の操作により、演出モードを変更可能である。

【0098】

本実施形態において、演出モードには、通常モードと、通常モードと比較して、操作演出を含む各種の演出が実行されやすい賑やかモードと、通常モードと比較して、操作演出を含む各種の演出が実行されにくい控えめモードと、がある。また、本実施形態において、演出モードは、十字キー D 2 を用いた変更操作が行われていない場合、通常モードに制御されるように構成されている。言い換えれば、本実施形態では、通常モードがモード変更機能における初期態様に相当する。

【0099】

次に、音量変更機能について説明する。

パチンコ遊技機 1 0 は、十字キー D 2 を用いた音量の変更操作によって、音声演出を実行する際の音量を特定可能な音量段階を 1 から 8 まで、最大で全 8 段階にわたって変更可能に構成されている。特に、本実施形態では、十字キー D 2 のうち左キー L B T 及び右キー R B T の操作により、音量段階を変更可能である。

【0100】

また、パチンコ遊技機 1 0 は、十字キー D 2 を用いた変更操作によって音量段階を変更可能な範囲（以下、音量範囲）を、音量スイッチ D s の操作によって設定可能に構成されている。言い換えれば、本実施形態において、音量段階は、音量スイッチ D s の操作によって設定された所定の範囲で変更可能である。本実施形態の一例において、音量スイッチ D s の操作によって設定可能な音量範囲には、第 1 音量範囲、第 2 音量範囲、及び第 3 音量範囲がある。本実施形態において、第 1 音量範囲は、音量段階 1 から音量段階 4 までの全 4 段階の範囲である。第 2 音量範囲は、音量段階 1 から音量段階 6 までの全 6 段階の範

図である。第3音量範囲は、音量段階1から音量段階8までの全8段階の範囲である。

【0101】

本実施形態の一例において、音量範囲は、第1音量範囲<第2音量範囲<第3音量範囲の順に、変更可能とする最大音量が大きくなる一方、最小音量が所定音量（本実施形態では、音量段階1）で同じである。また、本実施形態の一例において、音量範囲は、第1音量範囲<第2音量範囲<第3音量範囲の順に、変更可能な音量段階の数（段階数）が大きくなる。また、本実施形態において、音量段階は、十字キーD2を用いた音量の変更操作が行われていない場合、設定されている音量範囲に応じて定められた初期段階に変更されるように構成されている。具体的に、音量変更機能における初期段階は、設定されている音量範囲における最大の音量段階に定められている。即ち、音量変更機能における初期段階は、第1音量範囲であるときには音量段階4に定められており、第2音量範囲であるときには音量段階6に定められており、第3音量範囲であるときには音量段階8に定められている。本実施形態では、各音量範囲に応じて定められた初期段階が音量変更機能における初期態様に相当する。

10

【0102】

次に、演出モードの変更及び音量段階の変更が可能な変更期間について説明する。なお、本実施形態において、音量スイッチDsによる音量範囲の変更は、変更期間中であるか否かに関わらず常時可能に構成されている。以下の説明では、演出モードの変更と音量段階の変更とをまとめて、演出カスタマイズと示す場合がある。

【0103】

本実施形態では、特別ゲームの実行中である期間のうち一部の期間において、演出カスタマイズが可能である。言い換えれば、本実施形態において、演出カスタマイズが可能な変更期間には、特別ゲームが実行中である期間のうち一部の期間を含む。

20

【0104】

具体的に、副制御CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出カスタマイズが可能な変更期間に制御する。その後、副制御CPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンに応じて定められた変更許容時間が経過したことを契機として、変更期間を終了させる。即ち、本実施形態において、特別ゲームの変動時間のうち演出カスタマイズが可能な一部の期間とは、特別ゲームが開始されてから、変動パターンに応じて定められた変更許容時間が経過するまでの期間である。

30

【0105】

図4に示すように、本実施形態では、変動パターン毎に変更許容時間が定められている。例えば、変動パターンHP1における変更許容時間は、3.5秒である。即ち、変動パターンHP1に基づく特別ゲームが実行される場合、該特別ゲームが開始されてから3.5秒が経過するまでの間、演出カスタマイズが可能な変更期間に制御され得る。また、変動パターンHP2における変更許容時間は、6.5秒である。そして、変動パターンHP3～HP7における変更許容時間は、10秒である。

【0106】

本実施形態では、1回の特別ゲームにおいて、変更期間が終了してから特別ゲームが終了されるまでの時間は、変動パターンに応じて異なる場合がある。例えば、変動パターンHP1が決定された場合、特別ゲームが開始されてから3.5秒が経過した時点で変更期間が終了し、変更期間が終了してから0.5秒が経過した時点、即ち、特別ゲームが開始されてから4秒が経過した時点で特別ゲームが終了する。また、変動パターンHP2が決定された場合、特別ゲームが開始されてから6.5秒が経過した時点で変更期間が終了し、変更期間が終了してから1.5秒が経過した時点、即ち、特別ゲームが開始されてから8秒が経過した時点で特別ゲームが終了する。

40

【0107】

また、本実施形態では、特別ゲームの実行中に第2操作演出が実行される場合、該第2操作演出において十字キーD2の操作を有効とする第2操作期間中は演出カスタマイズが不可能となっている。即ち、本実施形態における変更期間には、第2操作期間中を含まな

50

い。

【0108】

また、本実施形態では、特別ゲームの実行を待機する待機状態中においても、演出カスタマイズが可能である。言い換えれば、本実施形態において、変更期間には、特別ゲームの実行を待機する待機状態中である期間を含む。即ち、本実施形態において、変更期間には、デモ待機状態である期間と、図柄表示デモが実行されている期間と、ムービーデモが実行されている期間と、を含む。

【0109】

具体的に、副制御CPU31aは、待機コマンドを入力すると、変更期間に制御する。その後、副制御CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力したことを契機として、変更期間を終了させる。これにより、本実施形態では、待機状態中において、常に演出カスタマイズが可能である。

【0110】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機10において、変更期間には、特別ゲーム間のインターバル中、及び大当たり遊技中が含まれていない。つまり、本実施形態では、特別ゲーム間のインターバル中、及び大当たり遊技中は演出カスタマイズを行えないようになっている。また、本実施形態では、変更期間中であっても、枠開放エラーの検出中は演出カスタマイズを行えないようになっている。

【0111】

ここで、演出カスタマイズに関して副制御CPU31aが行う制御について説明する。本実施形態において、副制御CPU31aは、副制御RAM31c内に記憶されているモードフラグの値を書き換えることにより、演出モードを変更する。また、副制御CPU31aは、副制御RAM31c内に記憶されている音量範囲フラグの値を書き換えることにより音量範囲を変更するとともに、副制御RAM31c内に記憶されている音量フラグの値を書き換えることにより音量を変更する。

【0112】

具体的に、副制御CPU31aは、音量スイッチDsが操作されると、該音量スイッチDsから入力した制御信号から特定可能な音量範囲を示す値を副制御RAM31c内の音量範囲フラグに設定する。これにより、副制御CPU31aは、音量スイッチDsの操作に基づいて音量段階を変更可能な音量範囲を変更可能である。

【0113】

また、副制御CPU31aは、演出変更処理を行うことにより、モードフラグ及び音量フラグの値を書き換える。本実施形態では、副制御CPU31aが以下の演出変更処理を行うことにより、演出の態様を変更する変更制御が可能な変更制御手段が実現される。

【0114】

図5に示すように、演出変更処理において、副制御CPU31aは、十字キーD2が操作されたか否かを判定する(ステップS101)。十字キーD2が操作されていない場合(ステップS101:NO)、副制御CPU31aは、演出カスタマイズを行うことなく演出変更処理を終了する。一方、十字キーD2が操作されている場合(ステップS101:YES)、副制御CPU31aは、演出カスタマイズが可能な変更期間中であるか否かを判定する(ステップS102)。このとき、副制御CPU31aは、特別ゲームの実行を待機する待機状態中である場合に、変更期間中であると判定する。なお、副制御CPU31aは、待機コマンドを入力したか否かによって待機状態中であるか否かを特定可能である。また、副制御CPU31aは、特別ゲームの実行中であって、入力した変動パターン指定コマンドから特定可能な変更期間中である場合に、変更期間中であると判定する。

【0115】

変更期間中ではない場合(ステップS102:NO)、副制御CPU31aは、演出カスタマイズを行うことなく演出変更処理を終了する。一方、変更期間中である場合(ステップS102:YES)、副制御CPU31aは、枠開放エラーの検出中であるか否かを判定する(ステップS103)。このとき、副制御CPU31aは、枠開放エラーコマン

10

20

30

40

50

ドを入力しているか否かによって枠開放エラーの検出中であるか否かを判定する。枠開放エラーの検出中である場合（ステップS104：YES）、副制御CPU31aは、演出カスタマイズを行うことなく演出変更処理を終了する。即ち、本実施形態において、演出モードを変更する制御、及び、音量段階を変更する制御は、枠開放エラーが検出されている場合には実行不能である。一方、枠開放エラーの検出中ではない場合（ステップS105：NO）、副制御CPU31aは、上キーUBT及び下キーDBTの何れかが操作されたかを判定する（ステップS104）。このとき、副制御CPU31aは、上キーUBTが操作されたことを示す操作信号、又は、下キーDBTが操作されたことを示す操作信号を入力した場合に肯定判定する。一方で、副制御CPU31aは、左キーLBTが操作されたことを示す操作信号、又は、右キーRBTが操作されたことを示す操作信号を入力した場合に否定判定する。

10

【0116】

上キーUBT又は下キーDBTが操作された場合（ステップS104：YES）、副制御CPU31aは、演出モードを変更するように制御する（ステップS105）。このとき、副制御CPU31aは、現在のモードフラグの値と、入力した操作信号の種類と、に応じてモードフラグの値を書き換えるように制御する。例えば、副制御CPU31aは、上キーUBTが操作されたことを示す操作信号を入力した場合、通常モード→賑やかモード→控えめモード→通常モード・・・の順で演出モードが変更されるようにモードフラグの値を書き換える。また、副制御CPU31aは、下キーDBTが操作されたことを示す操作信号を入力した場合、通常モード→控えめモード→賑やかモード→通常モード・・・の順で演出モードが変更されるようにモードフラグの値を書き換える。これにより、本実施形態において、副制御CPU31aは、演出モードを変更する制御が可能である。

20

【0117】

また、上キーUBT又は下キーDBTが操作されていない場合（ステップS104：NO）、即ち、左キーLBT又は右キーRBTが操作された場合、副制御CPU31aは、音量段階を変更するように制御する（ステップS106）。このとき、副制御CPU31aは、音量範囲フラグの値と、現在の音量フラグの値と、入力した操作信号の種類と、に応じて音量フラグの値を書き換えるように制御する。例えば、副制御CPU31aは、左キーLBTが操作されたことを示す操作信号を入力した場合、設定されている音量範囲の中で、現在の音量段階よりも1段階小さい音量段階に変更されるように音量フラグの値を書き換える。また、副制御CPU31aは、右キーRBTが操作されたことを示す操作信号を入力した場合、設定されている音量範囲の中で、現在の音量段階よりも1段階大きい音量段階に変更されるように音量フラグの値を書き換える。これにより、本実施形態において、副制御CPU31aは、音量段階を変更する制御が可能である。

30

【0118】

演出モードを変更した場合、及び、音量段階を変更した場合、副制御CPU31aは、待機状態中であるか否かを判定する（ステップS107）。待機状態中である場合（ステップS107：YES）、副制御CPU31aは、副制御RAM31c内の変更フラグをオン状態に設定する（ステップS108）。その後、副制御CPU31aは、演出変更処理を終了する。

40

【0119】

以上のような制御により、本実施形態において、副制御CPU31aは、十字キーD2の操作に応じて演出の態様を変更する変更制御が可能である。本実施形態において、演出モードを変更する制御は、演出の態様に関する第1の変更を行う第1の変更制御に相当し、音量段階を変更する制御は、演出の態様に関する第2の変更を行う第2の変更制御に相当する。

【0120】

また、本実施形態の副制御CPU31aは、予め定めた初期化条件の成立を契機として、演出の態様を初期態様に変更する初期化制御が可能に構成されている。本実施形態の初期化制御には、演出モード及び音量段階のうち、音量段階のみを初期態様に変更する第1

50

の初期化制御と、演出モード及び音量段階の両方を初期態様に変更する第2の初期化制御と、がある。本実施形態において、第1の初期化制御は、音量変更機能によって変更された音量段階を初期態様に変更する一方で、モード変更機能によって変更された演出モードを初期態様に変更しない制御である。また、本実施形態において、第2の初期化制御は、音量変更機能によって変更された音量段階と、モード変更機能によって変更された演出モードと、の両方を初期態様に変更する制御である。以下の説明では、音量段階を初期態様に変更することを「音量を初期化する」と示す場合があるとともに、演出モードを初期態様に変更することを「演出モードを初期化する」と示す場合がある。

【0121】

ここで、初期化制御を実行するための副制御CPU31aの制御について説明する。

まず、第1の初期化制御を実行するための処理について説明する。本実施形態において、第1の初期化制御を実行するための処理には、第1の初期化処理を含む。即ち、副制御CPU31aは、第1の初期化処理を実行することにより、第1の初期化制御を実行可能である。

【0122】

図6に示すように、第1の初期化処理において、副制御CPU31aは、2回目以降の図柄表示デモの開始タイミングであるか否かを判定する（ステップS111）。2回目以降の図柄表示デモの開始タイミングではない場合（ステップS111：NO）、副制御CPU31aは、第1の初期化制御を実行することなく第1の初期化処理を終了する。即ち、図柄表示デモの開始タイミングではない場合、及び、1回目の図柄表示デモの開始タイミングである場合、副制御CPU31aは、第1の初期化制御を実行することなく第1の初期化処理を終了する。

【0123】

一方、2回目以降の図柄表示デモの開始タイミングである場合（ステップS111：YES）、副制御CPU31aは、アウト検知フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS112）。アウト検知フラグがオン状態ではない場合（ステップS112：NO）、副制御CPU31aは、変更フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS113）。変更フラグがオン状態ではない場合（ステップS113：NO）、副制御CPU31aは、第1の初期化制御を実行する（ステップS114）。第1の初期化制御において、副制御CPU31aは、音量段階を現在の音量範囲に応じて定められた初期段階に変更するように音量フラグの値を書き換える。その後、副制御CPU31aは、第1の初期化処理を終了する。

【0124】

一方、アウト検知フラグがオン状態である場合（ステップS112：YES）、副制御CPU31aは、アウト検知フラグをオフ状態に設定する（ステップS115）。その後、副制御CPU31aは、変更フラグをオフ状態に設定する（ステップS116）。また、変更フラグがオン状態である場合（ステップS114：YES）も同様に、副制御CPU31aは、変更フラグをオフ状態に設定する。そして、変更フラグをオフ状態に設定すると、副制御CPU31aは、第1の初期化処理を終了する。

【0125】

以上により、副制御CPU31aは、待機状態が開始してから2回目以降の図柄表示デモの開始を契機として、第1の初期化制御を実行可能である。

次に、第2の初期化制御を実行するための処理について説明する。本実施形態において、第2の初期化制御を実行するための処理には、第2の初期化処理と、第3の初期化処理と、を含む。即ち、副制御CPU31aは、第2の初期化処理を実行することにより第2の初期化制御を実行可能であるとともに、第3の初期化処理を実行することによっても第2の初期化制御を実行可能である。言い換えれば、本実施形態において、第2の初期化制御の実行契機となる第2の初期化条件には、成立する契機が異なる複数の初期化条件があるといえる。そして、本実施形態では、複数の初期化条件のうち何れの初期化条件が成立した場合であっても第2の初期化制御が実行される。

【0126】

まず、第2の初期化処理について説明する。

図7に示すように、第2の初期化処理において、副制御CPU31aは、演出ボタンD1が操作されたか否かを判定する（ステップS121）。このとき、副制御CPU31aは、演出ボタンD1が操作されたことを示す操作信号を入力したか否かに基づいて、演出ボタンD1が操作されたか否かを判定する。演出ボタンD1が操作されていない場合（ステップS121：NO）、副制御CPU31aは、第2の初期化制御を実行することなく第2の初期化処理を終了する。また、演出ボタンD1が操作されている場合（ステップS121：YES）、副制御CPU31aは、待機状態中であるか否かを判定する（ステップS122）。待機状態中ではない場合（ステップS122：NO）、副制御CPU31aは、第2の初期化制御を実行することなく第2の初期化処理を終了する。

10

【0127】

一方、待機状態中である場合（ステップS122：YES）、副制御CPU31aは、第2の初期化制御を実行する（ステップS123）。第2の初期化制御において、副制御CPU31aは、音量段階を現在の音量範囲に応じて定められた初期段階に変更するように音量フラグの値を書き換えるとともに、演出モードを通常モードに変更するようにモードフラグの値を書き換える。その後、副制御CPU31aは、アウト検知フラグをオフ状態に設定する（ステップS124）。続いて、副制御CPU31aは、変更フラグをオフ状態に設定する（ステップS125）。そして、副制御CPU31aは、第2の初期化処理を終了する。

20

【0128】

以上により、副制御CPU31aは、待機状態中に演出ボタンD1が操作されたことを契機として、第2の初期化制御を実行可能である。

次に、第3の初期化処理について説明する。

【0129】

図8に示すように、第3の初期化処理において、副制御CPU31aは、初期化スイッチDcが操作されたか否かを判定する（ステップS131）。このとき、副制御CPU31aは、初期化スイッチDcが操作されたことを示す操作信号を入力したか否かに基づいて、初期化スイッチDcが操作されたか否かを判定する。初期化スイッチDcが操作されていない場合（ステップS131：NO）、副制御CPU31aは、第2の初期化制御を実行することなく第3の初期化処理を終了する。

30

【0130】

一方、初期化スイッチDcが操作されている場合（ステップS131：YES）、副制御CPU31aは、第2の初期化制御を実行する（ステップS132）。このとき、副制御CPU31aは、第2の初期化処理のときと同様にして第2の初期化制御を実行する。その後、副制御CPU31aは、アウト検知フラグをオフ状態に設定する（ステップS133）。続いて、副制御CPU31aは、変更フラグをオフ状態に設定する（ステップS134）。そして、副制御CPU31aは、第3の初期化処理を終了する。

【0131】

以上により、副制御CPU31aは、初期化スイッチDcが操作されたことを契機として、第2の初期化制御を実行可能である。

40

また、本実施形態のパチンコ遊技機10は、演出の態様に関する報知が可能に構成されている。本実施形態では、演出表示装置14において、演出の態様に関する情報が表示される。即ち、本実施形態では、演出表示装置14が、演出の態様に関する報知が可能な演出態様報知手段に相当する。以下、詳しく説明する。

【0132】

図9に示すように、本実施形態では、演出表示装置14の画像表示部GHにおいて、演出モードに関する情報としてのモード情報M1を表示可能である。即ち、本実施形態において、演出表示装置14は、第2の要素としての演出モードに関する報知を実行可能である。本実施形態において、モード情報M1は、現在の演出モードを示す文字列画像と、上

50

キー U B T 又は下キー D B T の操作によって演出モードを変更可能であることを示す矢印画像と、を含んで構成されている。例えば、図 9 (a) に示すように、「通常モード」の文字列を模した文字列画像が表示されている場合、現在の演出モードが通常モードであることが報知される。そして、図 9 (b) に示すように、上キー U B T が操作されて現在の演出モードが賑やかモードに変更された場合、「賑やかモード」の文字列を模した文字列画像が表示されることで、現在の演出モードが賑やかモードであることが報知される。また、図 9 (c) に示すように、下キー D B T が操作されて現在の演出モードが控えめモードに変更された場合、「控えめモード」の文字列を模した文字列画像が表示されることで、現在の演出モードが控えめモードであることが報知される。本実施形態において、モード情報 M 1 は、演出表示装置 1 4 の画像表示部 G H に常時表示されている。

10

【0133】

また、図 10 に示すように、本実施形態では、演出表示装置 1 4 の画像表示部 G H において、音量に関する情報としての音量情報 V 1 を表示可能である。即ち、本実施形態において、演出表示装置 1 4 は、第 1 の要素としての音量段階に関する報知を実行可能である。本実施形態において、音量情報 V 1 は、複数の要素に細分化されたメータ画像となっており、現在の音量段階を特定できるように色分け表示されている。例えば、図 10 (a) に示すように、4 つの要素（目盛「4」）に色が付されている場合、現在の音量段階が「4 段階目」であることが報知される。そして、図 10 (b) に示すように、左キー L B T が操作されて音量段階が現在の音量段階よりも 1 段階低い段階（この場合、3 段階目）に変更された場合、色分けされる要素数が減少する方向に音量情報 V 1 の表示態様が変化されることにより、現在の音量段階が「3 段階目」であることが報知される。この場合、本実施形態では、色が付されている要素が点滅するように表示される。一方、図 10 (c) に示すように、右キー R B T が操作されて音量段階が現在の音量段階よりも 1 段階高い段階（この場合、5 段階目）に変更された場合、色分けされる要素数が増加する方向に音量情報 V 1 の表示態様が変化されることにより、現在の音量段階が「5 段階目」であることが報知される。また、この場合、左キー L B T が操作されて音量段階が 1 段階低い段階に変更されたときと同様に、色が付されている要素が点滅するように表示される。

20

【0134】

本実施形態において、音量情報 V 1 は、予め定めた表示条件が成立したことを契機として表示される。本実施形態において、音量情報 V 1 が表示される表示条件には、待機状態となってから予め定めた所定時間（本実施形態では、30 秒）が経過する第 1 の表示条件を含む。また、音量情報 V 1 が表示される表示条件には、変更期間中に左キー L B T 又は右キー R B T が操作される第 2 の表示条件を含む。また、音量情報 V 1 が表示される表示条件には、第 1 の初期化制御が実行される第 3 の表示条件と、第 2 の初期化制御が実行される第 4 の表示条件と、を含む。さらに、音量情報 V 1 が表示される表示条件には、2 回目以降の図柄表示デモの開始タイミングにおいて第 1 の初期化制御が実行されない第 5 の表示条件と、を含む。そして、本実施形態において、音量情報 V 1 は、複数の表示条件のうち少なくとも 1 つの表示条件が成立したことを契機として表示される。

30

【0135】

言い換えれば、本実施形態において、演出表示装置 1 4 は、変更制御が実行されたことを契機として音量情報 V 1 を表示可能である。また、演出表示装置 1 4 は、待機状態となってから変更制御が実行されることなく所定時間が経過したことを契機として音量情報 V 1 を表示可能である。また、演出表示装置 1 4 は、第 1 の初期化制御が実行されたことを契機として音量情報 V 1 を表示可能であるとともに、第 2 の初期化制御が実行されたことを契機として音量情報 V 1 を表示可能である。さらに、演出表示装置 1 4 は、2 回目以降の図柄表示デモの開始タイミングにおいて第 1 の初期化制御が実行されないことを契機として音量情報 V 1 を表示可能である。

40

【0136】

そして、音量情報 V 1 は、予め定めた非表示条件が成立したことを契機として非表示となる。本実施形態において、音量情報 V 1 が非表示となる非表示条件には、変更期間が終

50

了する第1の非表示条件と、ムービーデモが開始される第2の非表示条件と、を含む。そして、音量情報V1は、複数の非表示条件のうち少なくとも1つの非表示条件が成立したことを契機として非表示となる。言い換えれば、演出表示装置14は、非表示条件が成立したことを契機として音量情報V1を非表示とする。

【0137】

また、図11に示すように、本実施形態において、音量情報V1が表示されるときに表示態様は、成立した表示条件の種類によって異なる。

図11(a)に示すように、第1の表示条件が成立したことを契機として音量情報V1が表示される場合、現在の音量段階を示す一方で、色が付されている要素が点滅しない表示態様で表示される。また、第5の表示条件が成立したことを契機として音量情報V1が表示される場合、第1の表示条件が成立したことを契機として音量情報V1が表示されるときと同様の表示態様で表示される。一方、第2の表示条件が成立したことを契機として音量情報V1が表示される場合、現在の音量段階を示すとともに、色が付されている要素が点滅する表示態様で表示される。即ち、本実施形態において、演出表示装置14により演出の態様に関する報知が実行される場合の報知態様は、待機状態となってから所定時間が経過したことを契機として音量情報V1が表示されるときと、音量段階が変更されたときと、で異なる。

【0138】

図11(b)に示すように、第3の表示条件が成立したことを契機として音量情報V1が表示される場合、現在の音量段階を示すとともに、色が付されている要素が点滅しない表示態様で表示される。さらにこの場合、音量情報V1は、第1の初期化制御が実行されたことを報知する第1の初期化報知画像G1をともなって表示される。本実施形態において、第1の初期化報知画像G1は、「音量を初期化しました」の文字列を模した画像である。このように、本実施形態において、演出表示装置14により演出の態様に関する報知が実行される場合の報知態様は、音量段階が変更されたときと、第1の初期化制御が実行されたときと、で異なる。同様に、本実施形態において、演出表示装置14により演出の態様に関する報知が実行される場合の報知態様は、待機状態となってから所定時間が経過したことを契機として音量情報V1が表示されるときと、第1の初期化制御が実行されたときと、で異なる。

【0139】

図11(c)に示すように、第4の表示条件が成立したことを契機として音量情報V1が表示される場合、現在の音量段階を示すとともに、色が付されている要素が点滅しない表示態様で表示される。さらにこの場合、音量情報V1は、第2の初期化制御が実行されたことを報知する第2の初期化報知画像G2をともなって表示される。本実施形態において、第2の初期化報知画像G2は、「演出カスタマイズを初期化しました」の文字列を模した画像である。このように、本実施形態において、演出表示装置14により演出の態様に関する報知が実行される場合の報知態様は、音量段階が変更されたときと、第2の初期化制御が実行されたときと、で異なる。同様に、本実施形態において、演出表示装置14により演出の態様に関する報知が実行される場合の報知態様は、待機状態となってから所定時間が経過したことを契機として音量情報V1が表示されるときと、第2の初期化制御が実行されたときと、で異なる。さらに、本実施形態において、演出表示装置14により演出の態様に関する報知が実行される場合の報知態様は、第1の初期化制御が実行されたときと、第2の初期化制御が実行されたときと、で異なる。

【0140】

また、図12に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機10は、枠開放エラーが検出されていることを報知する枠開放エラー報知が可能に構成されている。本実施形態の枠開放エラー報知では、演出表示装置14において、枠開放エラーが検出されていることを報知する情報が表示される。即ち、本実施形態では、演出表示装置14が、枠開放エラーが検出されていることを報知する枠開放エラー報知が可能なエラー報知手段に相当し、枠開放エラー報知が特定エラー報知に相当する。

【0141】

図12(a)に示すように、本実施形態では、演出表示装置14の画像表示部GHにおいて、枠開放エラーが検出されていることを報知する情報としてのエラー報知画像G3を表示可能である。本実施形態において、エラー報知画像G3の表示態様は、現在の音量段階が何れの音量段階であっても同一であるとともに、現在の演出モードが何れの演出モードであっても同一である。即ち、本実施形態において、枠開放エラー報知の報知態様は、演出カスタマイズが行われた場合であっても同一である。

【0142】

また、本実施形態では、枠開放エラーが検出されている場合であっても、第1の初期化制御及び第2の初期化制御を実行可能である。そして、本実施形態において、演出表示装置14により演出の態様に関する報知が実行される場合の報知態様は、枠開放エラーが検出されている場合と、枠開放エラーが検出されていない場合と、で異なる場合がある。

【0143】

具体的には、図12(b)に示すように、枠開放エラーの検出中に第1の初期化制御が実行された場合、第1の初期化報知画像G1に代えて第3の初期化報知画像G4が表示される。本実施形態において、第3の初期化報知画像G4は、「音量を初期化しました」の文字列を模した画像であって、第1の初期化報知画像G1よりも小さい画像である。また、図12(c)に示すように、枠開放エラーの検出中に第2の初期化制御が実行された場合、第2の初期化報知画像G2に代えて、第4の初期化報知画像G5が表示される。本実施形態において、第4の初期化報知画像G5は、「演出カスタマイズを初期化しました」の文字列を模した画像であって、第2の初期化報知画像G2よりも小さい画像である。

【0144】

このように、本実施形態において、初期化制御が実行されたときの演出表示装置14における演出の態様に関する報知の報知態様は、枠開放エラーが検出されている場合と、枠開放エラーが検出されていない場合と、で異なる。

【0145】

以下、特別ゲームの実行中における遊技の流れの具体的な一例について、副制御CPU31aにおける制御とともに説明する。

図13に示すように、副制御CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出ゲームを開始させるとともに、演出カスタマイズを可能とする変更期間に制御する(時点t0)。その後、副制御CPU31aは、変更期間において十字キーD2が操作されたことを示す操作信号を入力すると、演出変更処理を実行することにより、上キーUBT、下キーDBT、左キーLBT、及び右キーRBTのうち操作された操作手段に応じた演出カスタマイズを行う(時点t1)。この例では、左キーLBT又は右キーRBTが操作されたものとする。この場合、副制御CPU31aは、音量フラグの値を書き換えることにより音量段階を変更するように制御する。また、このとき、副制御CPU31aは、変更期間中に左キーLBT又は右キーRBTが操作される第2の表示条件の成立にともなって、音量情報V1を表示させるように演出表示装置14を制御する。なお、図示しないが、上キーUBT又は下キーDBTが操作された場合、副制御CPU31aは、モードフラグの値を書き換えることにより演出モードを変更するように制御する。この場合には、副制御CPU31aは、音量情報V1を表示させない。

【0146】

続いて、副制御CPU31aは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて定められた変更許容時間が経過すると、変更期間を終了させる(時点t2)。また、副制御CPU31aは、変更期間が終了する第1の非表示条件の成立にともなって、音量情報V1を非表示とするように制御する。

【0147】

また、副制御CPU31aは、変更期間が終了した後に十字キーD2が操作されたことを示す操作信号を入力した場合には、演出カスタマイズを行わない(時点t3)。即ち、副制御CPU31aは、変動ゲームの変動時間のうち、変更期間ではない期間においては

10

20

30

40

50

、十字キー D 2 の操作による演出カスタマイズを許容しない。

【0148】

また、図 1 4 に示すように、副制御 CPU 3 1 a は、変動ゲームの実行中に第 1 操作演出を実行させることを決定した場合、変動ゲームの実行中における所定のタイミングにおいて、第 1 操作演出を開始させるとともに、第 1 操作期間に制御する（時点 t 1 1）。

【0149】

その後、副制御 CPU 3 1 a は、変更期間と第 2 操作期間とが重複する期間において、十字キー D 2 が操作されたことを示す操作信号を入力すると、演出変更処理を実行することにより演出カスタマイズを行う（時点 t 1 2）。このときの具体的な制御については、図 1 3 における時点 t 1 における制御と同様であるため、説明を省略する。即ち、本実施形態では、変更期間と第 1 操作期間とが重複する期間であっても、十字キー D 2 の操作が行われたことを契機として演出カスタマイズが可能である。

10

【0150】

また、副制御 CPU 3 1 a は、変更期間と第 1 操作期間とが重複する期間において、演出ボタン D 1 が操作されたことを示す操作信号を入力すると、第 1 操作期間を終了し、第 1 操作契機演出を実行させるように演出表示装置 1 4 を制御する（時点 t 1 3）。即ち、本実施形態では、変更期間と第 1 操作期間とが重複する期間において、演出ボタン D 1 の操作が行われたときには、第 1 操作契機演出を実行可能である。そして、副制御 CPU 3 1 a は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて定められた変更許容時間が経過すると、変更期間を終了させる（時点 t 1 4）。

20

【0151】

また、図 1 5 に示すように、副制御 CPU 3 1 a は、変動ゲームの実行中に第 2 操作演出を実行させることを決定した場合、変動ゲームの実行中における所定のタイミングにおいて、第 2 操作演出を開始させるとともに、第 2 操作期間を開始させるように制御する（時点 t 2 1）。また、このとき、副制御 CPU 3 1 a は、変動パターン毎に定められた変更許容時間内であっても、第 2 操作期間の開始にともなって変更期間を終了させるように制御する。

【0152】

その後、副制御 CPU 3 1 a は、第 2 操作期間中に十字キー D 2 が操作されたことを示す操作信号を入力すると、第 2 操作期間を終了して第 2 操作契機演出を実行させるように演出表示装置 1 4 を制御する（時点 t 2 2）。このとき、副制御 CPU 3 1 a は、演出カスタマイズを行わない。即ち、本実施形態において、副制御 CPU 3 1 a は、第 2 操作期間中に十字キー D 2 が操作されたときには、第 2 操作契機演出を実行可能である一方で、演出カスタマイズを実行しない。また、この例では、副制御 CPU 3 1 a は、第 2 操作期間の終了時点において、変動パターン毎に定められた変更許容時間内である場合、第 2 操作期間の終了にともなって変更期間を開始させるように制御する。

30

【0153】

そして、副制御 CPU 3 1 a は、変更期間において十字キー D 2 が操作されたことを示す操作信号を入力すると、演出変更処理を実行することにより演出カスタマイズを行う（時点 t 2 3）。即ち、本実施形態において、副制御 CPU 3 1 a は、変動ゲーム中に第 2 操作演出が開始されたときには、第 2 操作期間中に十字キー D 2 が操作されたことを契機として第 2 操作契機演出が実行された後に変更期間に制御される場合に、十字キー D 2 が操作されたことを契機として演出カスタマイズが可能である。このときの具体的な制御については、図 1 3 における時点 t 1 における制御と同様であるため、説明を省略する。続いて、副制御 CPU 3 1 a は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて定められた変更許容時間が経過すると、変更期間を終了させる（時点 t 2 4）。

40

【0154】

次に、待機状態中の遊技の流れの具体的な一例について、副制御 CPU 3 1 a の制御とともに説明する。

まず、待機状態中に演出カスタマイズが行われず、且つ、遊技球がアウト口センサ S E

50

5により検出されない場合について説明する。

【0155】

図16に示すように、副制御CPU31aは、待機コマンドを入力したことにもなつて待機状態に移行する場合、演出図柄を確定停止表示させ続けるように演出表示装置14を制御することによりデモ待機状態に制御するとともに、演出カスタマイズが可能な変更期間に制御する(時点t30)。その後、副制御CPU31aは、デモ待機状態に制御してから所定時間(本実施形態では30秒)が経過する第1の表示条件の成立にもなつて、音量情報V1を表示させるように演出表示装置14を制御する(時点t31)。そして、副制御CPU31aは、デモ待機状態に制御してから所定時間(本実施形態では60秒)が経過したことを契機として、デモ待機状態を終了し、図柄表示デモを開始するように演出表示装置14を制御する(時点t32)。

10

【0156】

続いて、副制御CPU31aは、図柄表示デモを開始させてから所定時間(本実施形態では60秒)が経過する第2の非表示条件の成立にもなつて、音量情報V1を非表示とし、ムービーデモを開始するように演出表示装置14を制御する(時点t33)。その後、副制御CPU31aは、ムービーデモを開始させてから所定時間(本実施形態では60秒)が経過したことを契機として、ムービーデモを終了し、図柄表示デモを開始するように演出表示装置14を制御する(時点t34)。このとき、副制御CPU31aは、待機状態に移行してから2回目の図柄表示デモの開始タイミングであつて、且つ、アウト検知フラグ及び変更フラグの何れもオフ状態であることから、第1の初期化処理を実行することにより、第1の初期化制御を行う。また、このとき、副制御CPU31aは、第1の初期化制御が実行される第3の表示条件の成立にもなつて、音量情報V1を表示させるように制御する。

20

【0157】

また、図示しないが、副制御CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、待機状態を終了し、演出ゲームを開始するように演出表示装置14を制御する。このとき、副制御CPU31aは、デモ演出の実行中である場合には、実行中のデモ演出を終了するように演出表示装置14を制御する。

【0158】

このように、本実施形態において、副制御CPU31aは、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に演出カスタマイズが行われておらず、且つ、特定期間内にアウトロセンサSE5により遊技球が検知されていない場合に、2回目の図柄表示デモの開始タイミングで第1の初期化制御を実行する。本実施形態において、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの期間は、変動ゲームが実行されていない期間における特定期間に相当する。また、本実施形態において、2回目の図柄表示デモの開始タイミングは、特定のタイミングに相当する。即ち、本実施形態において、第1の初期化制御の実行契機となる第1の初期化条件は、特定期間内に演出カスタマイズが行われておらず、且つ、特定期間内にアウトロセンサSE5により遊技球が検知されていない場合に、特定のタイミングで成立する。

30

【0159】

言い換えれば、本実施形態において、副制御CPU31aは、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に演出カスタマイズが行われていない場合、2回目の図柄表示デモの開始タイミングで第1の初期化制御を実行可能である。即ち、本実施形態において、第1の初期化制御の実行契機となる第1の初期化条件は、特定期間内に演出カスタマイズが実行されていない場合、特定のタイミングで成立し得る。また、本実施形態において、副制御CPU31aは、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間にアウトロセンサSE5により遊技球が検出されていない場合、2回目の図柄表示デモの開始タイミングで第1の初期化制御を実行可能である。即ち、本実施形態において、第1の初期化制御の実行契機となる第1の初期化条件は、特定期間内にアウトロセンサSE5により遊技球が検知されていない場合、特定のタイミングで

40

50

成立し得る。

【0160】

また、図示しないが、副制御CPU31aは、2回目の図柄表示デモの開始タイミングにおいて枠開放エラーが検出されている場合であっても、第1の初期化制御を実行可能に構成されている。言い換えれば、第1の初期化制御は、2回目の図柄表示デモの開始タイミングにおいて枠開放エラーが検出されている場合であっても実行可能である。この場合、上述したように、副制御CPU31aは、枠開放エラーが検出されているときと、枠開放エラーが検出されていないときとで、異なる報知態様で演出の態様に関する報知を実行させるように演出表示装置14を制御する。

【0161】

次に、待機状態中に演出カスタマイズが行われる場合について説明する。

図17に示すように、副制御CPU31aは、待機コマンドを入力してから1回目の図柄表示デモを開始させるまでの間、図16に示す時点t30～t32と同様の制御を行う（時点t40～t42）。その後、副制御CPU31aは、十字キーD2が操作されたことを示す操作信号を入力すると、演出変更処理を実行することにより演出カスタマイズを行う（時点t43）。このとき、副制御CPU31aは、待機状態中であることから、演出変更処理において変更フラグをオン状態に設定する。

【0162】

続いて、副制御CPU31aは、図柄表示デモを開始させてから所定時間が経過する第2の非表示条件の成立にともなって、音量情報V1を非表示とし、ムービーデモを開始するように演出表示装置14を制御する（時点t44）。その後、副制御CPU31aは、ムービーデモを開始させてから所定時間が経過したことを契機として、ムービーデモを終了し、図柄表示デモを開始するように演出表示装置14を制御する（時点t45）。このとき、副制御CPU31aは、変更フラグがオン状態であることから、第1の初期化処理において、第1の初期化制御を行うことなく変更フラグをオフ状態に設定する。即ち、第1の初期化制御の実行契機となる第1の初期化条件は、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に演出カスタマイズが行われた場合、2回目の図柄表示デモの開始タイミングでは成立しない。特に、本実施形態において、第1の初期化条件は、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に、音量が変更された場合と、演出モードが変更された場合と、の何れにおいても、2回目の図柄表示デモの開始タイミングでは成立しない。

【0163】

なお、この例では、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間にアウトロセンサSE5によって遊技球が検知されていないものとする。このような場合であっても、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に演出カスタマイズが行われたときには、2回目の図柄表示デモの開始タイミングでは第1の初期化条件が成立しない。即ち、本実施形態において、第1の初期化条件は、特定期間内にアウトロセンサSE5によって遊技球が検知されていない場合であっても、該特定期間内に演出カスタマイズが行われたときには、2回目の図柄表示デモの開始タイミングでは成立しない。

【0164】

また、副制御CPU31aは、時点t45において、2回目以降の図柄表示デモの開始タイミングであって第1の初期化制御が実行されないことから、第5の表示条件の成立にともなって音量情報V1を表示させるように演出表示装置14を制御する。続いて、副制御CPU31aは、図柄表示デモを開始させてから所定時間が経過すると、音量情報V1を非表示とし、ムービーデモを開始させるように演出表示装置14を制御する（時点t46）。その後、副制御CPU31aは、ムービーデモを開始させてから所定時間が経過したことを契機として、ムービーデモを終了し、図柄表示デモを開始させるように演出表示装置14を制御する（時点t47）。このとき、副制御CPU31aは、待機状態に移行してから2回目以降（3回目）の図柄表示デモの開始タイミングであって、且つ、アウト

10

20

30

40

50

検知フラグ及び変更フラグの何れもオフ状態であることから、第1の初期化処理を実行することにより、第1の初期化制御を行う。このとき、副制御CPU31aは、2回目以降の図柄表示デモの開始タイミングであることから、音量情報V1の表示を開始させるように演出表示装置14を制御する。

【0165】

また、図示しないが、デモ待機状態中であって音量情報V1が表示されていないとき、又は、ムービーデモの実行中であって音量情報V1が表示されていないときに、十字キーD2が操作された場合、副制御CPU31aは、音量情報V1を表示させるように演出表示装置14を制御可能である。具体的に、副制御CPU31aは、デモ待機状態中であって音量情報V1が表示されていないとき、又は、ムービーデモの実行中であって音量情報V1が表示されていないときに、左キーLBT又は右キーRBTが操作された場合、第2の表示条件の成立にともなって音量情報V1を表示させるように演出表示装置14を制御する。一方で、副制御CPU31aは、デモ待機状態中であって音量情報V1が表示されていないとき、又は、ムービーデモの実行中であって音量情報V1が表示されていないときに、上キーUBT又は下キーDBTが操作された場合には、音量情報V1を表示させない。即ち、副制御CPU31aは、待機状態中において音量情報V1が表示されていない場合に、音量を変更する操作が行われたときには音量情報V1を表示させる一方で、演出モードを変更する操作が行われたときには音量情報V1を表示させない。

【0166】

次に、待機状態中にアウトロセンサSE5により遊技球が検知された場合について説明する。

図18に示すように、副制御CPU31aは、待機コマンドを入力してから1回目のムービーデモを開始させるまでの間、図16に示す時点t30～t33と同様の制御を行う（時点t50～t53）。その後、副制御CPU31aは、アウトロセンサSE5から遊技球を検知したことを示す検知信号を入力すると、アウト検知処理を行うことにより、アウト検知フラグをオン状態に設定する（時点t54）。

【0167】

続いて、副制御CPU31aは、ムービーデモを開始させてから所定時間が経過したことを契機として、ムービーデモを終了し、図柄表示デモを開始するように演出表示装置14を制御する（時点t55）。このとき、副制御CPU31aは、アウト検知フラグがオン状態であることから、第1の初期化処理において、第1の初期化制御を行うことなく変更フラグをオフ状態に設定する。即ち、第1の初期化制御の実行契機となる第1の初期化条件は、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間にアウトロセンサSE5により遊技球が検知された場合、2回目の図柄表示デモの開始タイミングでは成立しない。

【0168】

なお、この例では、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に演出カスタマイズが行われていないものとする。このような場合であっても、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間にアウトロセンサSE5により遊技球が検知されたときには、2回目の図柄表示デモの開始タイミングでは第1の初期化条件が成立しない。即ち、本実施形態において、第1の初期化条件は、特定期間内に演出カスタマイズが行われていない場合であっても、該特定期間内にアウトロセンサSE5によって遊技球が検知されたときには、2回目の図柄表示デモの開始タイミングでは成立しない。

【0169】

また、副制御CPU31aは、時点t55において、2回目以降の図柄表示デモの開始タイミングであって第1の初期化制御が実行されないことから、第5の表示条件の成立にともなって音量情報V1を表示させるように演出表示装置14を制御する。続いて、副制御CPU31aは、図柄表示デモを開始させてから所定時間が経過すると、音量情報V1を非表示とし、ムービーデモを開始させるように演出表示装置14を制御する（時点t5

6)。その後、副制御CPU31aは、ムービーデモを開始させてから所定時間が経過したことを契機として、ムービーデモを終了し、図柄表示デモを開始させるように演出表示装置14を制御する(時点t57)。このとき、副制御CPU31aは、待機状態に移行してから2回目以降(3回目)の図柄表示デモの開始タイミングであって、且つ、アウト検知フラグ及び変更フラグの何れもオフ状態であることから、第1の初期化処理を実行することにより、第1の初期化制御を行う。このとき、副制御CPU31aは、2回目以降の図柄表示デモの開始タイミングであることから、音量情報V1の表示を開始させるように演出表示装置14を制御する。

【0170】

次に、待機状態中に第2の初期化制御が実行される場合について説明する。

図19に示すように、副制御CPU31aは、待機コマンドを入力してから1回目の図柄表示デモを開始させるまでの間、図16に示す時点t30～t32と同様の制御を行う(時点t60～t62)。その後、副制御CPU31aは、十字キーD2が操作されたことを示す操作信号を入力すると、演出変更処理を実行することにより演出カスタマイズを行う(時点t63)。このとき、副制御CPU31aは、待機状態中であることから、演出変更処理において変更フラグをオン状態に設定する。また、副制御CPU31aは、アウト口センサSE5から遊技球を検知したことを示す検知信号を入力すると、アウト検知処理を行うことにより、アウト検知フラグをオン状態に設定する(時点t64)。続いて、副制御CPU31aは、図柄表示デモを開始させてから所定時間が経過する第2の非表示条件の成立にともなって、音量情報V1を非表示とし、ムービーデモを開始するように演出表示装置14を制御する(時点t65)。

【0171】

その後、副制御CPU31aは、演出ボタンD1が操作されたことを示す操作信号を入力すると、第2の初期化処理を実行することにより、変更フラグ及びアウト検知フラグをオフ状態に設定し、第2の初期化制御を実行する(時点t66)。また、このとき、副制御CPU31aは、第2の初期化制御が実行される第4の表示条件の成立にともなって、音量情報V1を表示させるように制御する。そして、副制御CPU31aは、ムービーデモを開始させてから所定時間が経過したことを契機として、ムービーデモを終了し、図柄表示デモを開始するように演出表示装置14を制御する(時点t67)。なお、図示しないが、時点t67において、副制御CPU31aは、待機状態に移行してから2回目の図柄表示デモの開始タイミングであって、且つ、アウト検知フラグ及び変更フラグの何れもオフ状態であることから、第1の初期化処理を実行することにより、第1の初期化制御を行う。

【0172】

また、図示しないが、本実施形態では、副制御CPU31aは、初期化スイッチDcが操作されたことを示す操作信号を入力した場合、第3の初期化処理を実行することにより、第2の初期化制御を実行する。このとき、副制御CPU31aは、変更フラグ及びアウト検知フラグがオン状態である場合であっても、初期化スイッチDcが操作されたことを契機として第2の初期化制御を実行する。

【0173】

このように、本実施形態において、副制御CPU31aは、変更フラグ及びアウト検知フラグがオン状態である場合であっても、第2の初期化制御を実行可能である。言い換えれば、本実施形態において、第2の初期化制御の実行契機となる第2の初期化条件は、演出カスタマイズが行われたか否かに関わらず成立し得る。即ち、本実施形態において、第2の初期化制御の実行契機となる第2の初期化条件は、音量の変更が行われたか否か、及び、演出モードの変更が行われたか否かに関わらず成立し得る。また、本実施形態において、第2の初期化条件は、アウト口センサSE5により遊技球が検知されたか否かに関わらず成立し得る。

【0174】

本実施形態の効果について説明する。

(1) 本実施形態では、演出カスタマイズが可能な音量と演出モードのうち音量を選択的に初期化する第1の初期化制御について、待機状態に制御されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に音量が変更されたか否かに応じて実行することができる。これによれば、待機状態に制御されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に音量が変更された場合には、2回目の図柄表示デモの開始タイミングでは第1の初期化制御を実行しないことで、音量の変更を行った遊技者に対して煩わしさを感じさせてしまうことを抑制できる。一方で、待機状態に制御されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に音量が変更されていない場合には、2回目の図柄表示デモの開始タイミングで第1初期化制御を実行することで、音量の変更を行っていない遊技者に対して音量を変更する動機付けをすることができる。

10

【0175】

(2) 本実施形態では、第1の初期化制御とは異なる第2の初期化制御によって、演出カスタマイズが可能な音量と演出モードの両方を初期化することができる。これによれば、遊技の状況に応じて適切な初期化制御を実行することができるため、演出カスタマイズをより簡便にすることができる。

【0176】

(3) また、第2の初期化制御の実行契機となる第2の初期化条件は複数あるため、遊技の状況に応じてより適切に初期化制御を実行することができる。

(4) 本実施形態では、演出カスタマイズが可能な音量と演出モードとについて、選択的に初期化する第1の初期化制御と、両方を制御する第2の初期化制御と、を実行可能である。これによれば、音量と演出モードとについて、遊技の状況に応じて適切に初期化することができる。

20

【0177】

(5) 本実施形態では、演出の変更処理により音量が変更されたときと、第1の初期化制御により音量が初期化されたときとで、演出表示装置14による演出の態様に関する報知の報知態様が異なる。このため、音量が変更されたときに、演出の変更処理により音量が変更されたのか、第1の初期化制御により音量が変更されたのかを認識させやすくすることができる。

【0178】

(6) 待機状態に制御されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に演出カスタマイズが行われていない場合とは、遊技者が演出カスタマイズが可能であることに気付いていない場合や、遊技が行われていない場合などが考えられる。これに対し、本実施形態では、2回目の図柄表示デモの開始タイミングで第1の初期化制御を実行するため、遊技者が演出カスタマイズが可能であることに気付いていない場合に、遊技者に対して演出カスタマイズを行う動機付けができる。さらに、本実施形態では、遊技が行われていない場合に、次の遊技者のために演出カスタマイズの内容を初期化することができる。

30

【0179】

一方、待機状態に制御されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に演出カスタマイズが行われた場合、たとえ音量の変更が行われていなかったとしても、遊技者は演出カスタマイズが可能であることを認識した上で、音量については現在の音量に満足した上で遊技を行っていることが考えられる。これに対し、本実施形態では、待機状態に制御されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に演出カスタマイズが行われた場合には、2回目の図柄表示デモの開始タイミングでは第1の初期化制御を実行しないことで、現在の音量に満足している遊技者に対して煩わしさを感じさせてしまうことを抑制できる。

40

【0180】

(7) 第2の初期化制御については、演出カスタマイズが行われたか否かに関わらず実行可能であるため、予め定めた契機でより確実に演出カスタマイズを初期化することができる。

【0181】

50

(8) 本実施形態では、第1の初期化制御が実行されたときと、第2の初期化制御が実行されたときとで、演出表示装置14による演出の態様に関する報知の報知態様が異なる。このため、何れの初期化制御が実行されたのかを認識させやすくすることができる。

【0182】

(9) 本実施形態では、アウトロセンサSE5により遊技球が検知されたか否かに基づいて、2回目の図柄表示デモの開始タイミングで初期化制御を実行するか否かを異ならせるため、遊技を行っている最中に音量が初期化されてしまうことを抑制できる。

【0183】

(10) 本実施形態において、演出表示装置14では、演出カスタマイズ及び初期化制御の何れも行われていない場合であっても、待機状態に制御されてから所定時間が経過したことを契機として演出の態様に関する報知を実行可能である。このとき、演出表示装置14における演出の態様に関する報知の報知態様は、演出カスタマイズが行われたときの演出の態様に関する報知の報知態様、及び、初期化制御が行われたときの演出の態様に関する報知の報知態様の何れとも異なる。このため、本実施形態では、演出カスタマイズや初期化制御が行われていない場合であっても、演出カスタマイズが可能であることを認識させることができるとともに、演出カスタマイズや初期化制御が行われたわけではないことを認識させることができる。

【0184】

(11) デモ演出は、アウトロセンサSE5により遊技球が検知された場合であっても継続される。このようなアウトロセンサSE5について、待機状態に制御されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に遊技球が検知されたか否かに基づいて、2回目の図柄表示デモの開始タイミングで初期化制御を実行するか否かを異ならせることができる。これによれば、デモ演出が終了しない場合であっても、初期化制御を適切なタイミングで実行させることができる。

【0185】

(12) 変動ゲームは、アウトロセンサSE5により遊技球が検知された場合であっても実行されない。このようなアウトロセンサSE5について、待機状態に制御されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に遊技球が検知されたか否かに基づいて、2回目の図柄表示デモの開始タイミングで初期化制御を実行するか否かを異ならせることができる。これによれば、変動ゲームが実行されない場合であっても、初期化制御を適切なタイミングで実行させることができる。

【0186】

(13) 本実施形態では、枠開放エラーが検出されている場合にも初期化制御を実行可能である一方で、枠開放エラーが検出されているか否かに応じて、初期化制御が実行されたときの演出表示装置14における演出の態様に関する報知の報知態様が異なる。このため、演出カスタマイズが初期化されたことの報知と合わせて、枠開放エラーが検出されていることも報知することができる。

【0187】

(14) 本実施形態では、枠開放エラーが検出されている場合には演出カスタマイズを実行不能である。そして、本実施形態では、枠開放エラーが検出されているか否かに応じて、初期化制御が実行されたときの演出表示装置14における演出の態様に関する報知の報知態様が異なるため、初期化制御が行われたときの演出表示装置14における演出の態様に関する報知の報知態様から、演出カスタマイズが可能であるか否かを認識させることができる。

【0188】

(15) 枠開放エラー報知の報知態様は、演出カスタマイズによって変更された演出の態様に関わらず同一であるため、演出カスタマイズが行われることによって、枠開放エラーが検出されていることを認識しにくくなってしまうことを抑制できる。

【0189】

(第2実施形態)

10

20

30

40

50

次に、第2実施形態のパチンコ遊技機について説明する。なお、以下の説明では、すでに説明した実施形態と同一の構成、及び同一の制御内容については同一の符号を付すなどし、その重複する説明を省略又は簡略する。

【0190】

第2実施形態において、副制御CPU31aは、特別ゲームの実行中に演出カスタマイズが行われた場合であっても、変更フラグをオン状態に設定する。そして、副制御CPU31aは、特別ゲームの実行中に変更フラグをオン状態に設定した場合、特別ゲームの終了後、次の特別ゲームに対応する変動パターン指定コマンドを入力すると、変更フラグをオフ状態に設定する一方で、待機コマンドを入力したときには、変更フラグをオフ状態に設定することなく待機状態に移行する。このため、副制御CPU31aは、特別ゲームの実行中に演出カスタマイズが行われ、その後、次の特別ゲームが開始されることなく待機状態に移行した場合、2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に演出カスタマイズが行われていないときであっても、2回目の図柄表示デモの開始タイミングにおいて第1の初期化制御を実行しない。

10

【0191】

即ち、本実施形態において、第1の初期化条件は、待機状態に移行してから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に演出カスタマイズが行われていない場合であっても、待機状態への移行前における最後の特別ゲームの実行中に演出カスタマイズが行われた場合、待機状態に移行してから2回目の図柄表示デモの開始タイミングでは成立しない。

【0192】

以下、特別ゲームの実行中に演出カスタマイズが行われ、その後、次の特別ゲームが開始されることなく待機状態に移行した場合について説明する。

20

図20に示すように、副制御CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出ゲームを開始させるとともに、演出カスタマイズが可能な変更期間に制御する（時点t70）。このとき、副制御CPU31aは、演出ゲームの実行中、即ち、特別ゲームの実行中においては、演出表示装置14に音量情報V1を表示させない。

【0193】

その後、副制御CPU31aは、変更期間において十字キーD2が操作されたことを示す操作信号を入力すると、演出変更処理を実行することにより、上キーUBT、下キーDBT、左キーLBT、及び右キーRBTのうち操作された操作手段に応じた演出カスタマイズを行う（時点t71）。この例では、左キーLBT又は右キーRBTが操作されたものとする。この場合、副制御CPU31aは、音量フラグの値を書き換えることにより音量段階を変更するように制御する。また、このとき、副制御CPU31aは、変更期間中に左キーLBT又は右キーRBTが操作される第2の表示条件の成立にともなって、音量情報V1を表示させるように演出表示装置14を制御する。なお、図示しないが、上キーUBT又は下キーDBTが操作された場合、副制御CPU31aは、モードフラグの値を書き換えることにより演出モードを変更するように制御する。この場合には、副制御CPU31aは、音量情報V1を表示させない。

30

【0194】

続いて、副制御CPU31aは、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて定められた変更許容時間が経過すると、変更期間を終了させる（時点t72）。その後、特別ゲームの変動時間が終了し、待機コマンドを入力すると、デモ待機状態に制御するとともに、演出カスタマイズが可能な変更期間に制御する（時点t73）。

40

【0195】

その後、副制御CPU31aは、デモ待機状態に制御してから所定時間が経過する第1の表示条件の成立にともなって、音量情報V1を表示させるように演出表示装置14を制御する（時点t74）。そして、副制御CPU31aは、デモ待機状態に制御してから所定時間が経過したことを契機として、デモ待機状態を終了し、図柄表示デモを開始するように演出表示装置14を制御する（時点t75）。

【0196】

50

続いて、副制御CPU31aは、図柄表示デモを開始させてから所定時間が経過する第2の非表示条件の成立にともなって、音量情報V1を非表示とし、ムービーデモを開始するように演出表示装置14を制御する（時点t76）。その後、副制御CPU31aは、ムービーデモを開始させてから所定時間が経過したことを契機として、ムービーデモを終了し、図柄表示デモを開始するように演出表示装置14を制御する（時点t77）。このとき、副制御CPU31aは、変更フラグがオン状態であることから、第1の初期化処理において、第1の初期化制御を行うことなく変更フラグをオフ状態に設定する。即ち、第1の初期化制御の実行契機となる第1の初期化条件は、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に演出カスタマイズが行われていない場合であっても、待機状態への移行前における最後の特別ゲームの実行中に演出カスタマイズが行われたときには成立しない。

10

【0197】

また、副制御CPU31aは、時点t76において、2回目以降の図柄表示デモの開始タイミングであって第1の初期化制御が実行されないことから、第5の表示条件の成立にともなって音量情報V1を表示させるように演出表示装置14を制御する。続いて、副制御CPU31aは、図柄表示デモを開始させてから所定時間が経過すると、音量情報V1を非表示とし、ムービーデモを開始させるように演出表示装置14を制御する（時点t78）。その後、副制御CPU31aは、ムービーデモを開始させてから所定時間が経過したことを契機として、ムービーデモを終了し、図柄表示デモを開始させるように演出表示装置14を制御する（時点t79）。このとき、副制御CPU31aは、待機状態に移行してから2回目以降（3回目）の図柄表示デモの開始タイミングであって、且つ、アウト検知フラグ及び変更フラグの何れもオフ状態であることから、第1の初期化処理を実行することにより、第1の初期化制御を行う。このとき、副制御CPU31aは、2回目以降の図柄表示デモの開始タイミングであることから、音量情報V1の表示を開始させるように演出表示装置14を制御する。

20

【0198】

本実施形態の効果について説明する。

（16）待機状態の移行前において最後に実行された特別ゲーム中に演出カスタマイズが行われた場合、待機状態に移行してから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に演出カスタマイズが行われていないときであっても、2回目の図柄表示デモの開始タイミングでは第1の初期化制御が実行されない。このため、演出カスタマイズを行ってからの時間が短いにもかかわらず第1の初期化制御が実行されてしまうことをさらに抑制できる。

30

【0199】

上述した実施形態は、以下のように変更して実施することができる。なお、上述した各実施形態及び以下の変更例は、技術的に矛盾しない範囲で互いに組み合わせて実施することができる。

【0200】

・副制御CPU31aは、第1操作演出の実行中である場合、演出カスタマイズを制限するようにしてもよい。ここで、演出カスタマイズを制限するとは、演出カスタマイズを実行不能とすることの他に、演出カスタマイズを実行可能とするものの、第1操作演出が実行されていないときと比較して、演出カスタマイズについて何らかの制限を設けることを含む。例えば、副制御CPU31aは、第1操作演出の実行中において、演出カスタマイズを実行可能とする一方で、演出カスタマイズが実行された場合であっても音量情報V1を表示させないように制御してもよい。また、副制御CPU31aは、第1操作演出の実行中において、音量の変更及び演出モードの変更のうち何れか一方のみを実行可能に制御してもよい。また、副制御CPU31aは、第1の操作演出の実行中である場合、演出カスタマイズを実行不能に制御してもよい。

40

【0201】

・副制御CPU31aは、第2操作演出が実行された場合、十字キーD2の操作を契機として第2操作契機演出が開始された後であっても、該第2操作演出が実行された変動ゲ

50

ームの実行中は演出カスタマイズを実行不能に制御してもよい。

【0202】

・操作演出の演出態様は、適宜変更してもよい。また、操作演出を実行しない遊技機に具体化してもよい。

・デモ演出の演出態様は、適宜変更してもよい。例えば、ムービーデモを実行せず、図柄表示デモを実行し続けるようにしてもよい。この場合、副制御CPU31aは、デモ演出を開始してから予め定めた時間が経過する毎に第1の初期化処理を実行するようにしてもよい。また、デモ待機状態を備えていない遊技機に具体化してもよい。この場合、副制御CPU31aは、待機コマンドを入力したことを契機として図柄表示デモを開始させるようにしてもよい。

10

【0203】

・副制御CPU31aは、アウトロセンサSE5により遊技球が検知されたことを契機としてデモ演出を終了させるようにしてもよい。また、遊技領域YBaに発射された遊技球を検知する発射検知センサを備えた遊技機に具体化する場合、副制御CPU31aは、発射検知センサにより遊技球が検知されたことを契機としてデモ演出を終了させるようにしてもよい。

【0204】

・パチンコ遊技機10において検出可能なエラーには、特定のエラーとは異なる特別のエラーを含んでいてもよい。特別のエラーは、該特別のエラーが検出されているか否かに関わらず、初期化制御が行われたときの演出表示装置14における演出の態様に関する報知の報知態様が同一となるエラーであってもよい。

20

【0205】

・パチンコ遊技機10において、初期化制御が行われたときの演出表示装置14における演出の態様に関する報知の報知態様が異ならされる特定のエラーは、枠開放エラーに限らない。例えば、磁気を検知したことを示す磁気エラーや、電波を検知したことを示す電波エラーなどであってもよい。また、パチンコ遊技機10と外部ユニットの間で遊技球が循環するように構成されている場合に、パチンコ遊技機10と外部ユニットの中を循環する遊技球が所定数を上回ったことを示す循環球数過多エラーや、所定個数を下回ったことを示す循環球数過少エラーなどであってもよい。また、副制御RAM31cの記憶内容を初期化したことを示す副記憶手段初期化エラーなどであってもよい。なお、副制御RAM31cの記憶内容の初期化は、例えばノイズ等により副制御RAM31cの記憶内容に異常が生じたことを契機として実行されてもよい。また、演出カスタマイズが実行不能となるエラーは、主制御CPU30aによって検出されるエラーに限らない。即ち、演出カスタマイズが実行不能となるエラーは、副制御CPU31aによって検出されるエラーであってもよいし、その他の検出手段によって検出されるエラーであってもよい。また、特定のエラーと同様に、何れのエラーを特別のエラーとするかは、適宜決定できる。このとき、枠開放エラーとは異なるエラーを特定のエラーとする場合には、枠開放エラーを特別のエラーとしてもよい。

30

【0206】

・特定のエラー及び特別のエラーを含む各種のエラーについて、所定のエラーの検出中に初期化制御が実行された場合の演出表示装置14における演出の態様に関する報知の報知態様は、適宜変更してもよい。例えば、所定のエラーの検出中と、所定のエラーの非検出中とで、音量情報V1及びモード情報M1として表示される画像そのものが異ならされていてもよい。

40

【0207】

・複数種類のエラーを検出可能な遊技機に具体化する場合、副制御CPU31aは、検出されているエラーの種類に応じて、初期化制御が行われたときの演出表示装置14における演出の態様に関する報知の報知態様を異ならせてもよい。また、エラーの検出中と、エラーの非検出中とで、初期化制御が行われたときの演出表示装置14における演出の態様に関する報知の報知態様が同一であってもよい。

50

【0208】

・複数種類のエラーを検出可能な遊技機に具体化する場合、副制御CPU31aは、検出されているエラーの種類に応じて、エラーの検出中に演出カスタマイズを実行可能とするか否かを異ならせてもよい。

【0209】

・副制御CPU31aは、特定のエラー及び特別のエラーを含む各種のエラーのうち所定のエラーを検出している場合には、初期化制御を実行しないように制御してもよい。また、副制御CPU31aは、所定のエラーを検出している場合には、第1の初期化制御及び第2の初期化制御のうち、何れか一方の初期化制御を実行可能とする一方で、他方の初期化制御を実行不能としてもよい。

10

【0210】

・エラーの報知態様は、適宜変更してもよい。例えば、副制御CPU31aは、演出表示装置14に代えて、又は加えて、装飾ランプLaやスピーカSpにおいてエラーを報知させるようにしてもよい。また、エラーの報知態様は、演出カスタマイズの内容に応じて異ならされるようにしてもよい。

【0211】

・副制御CPU31aは、特定のエラー及び特別のエラーを含む各種のエラーのうち所定のエラーの検出中も演出カスタマイズを実行可能に制御してもよい。このとき、副制御CPU31aは、所定のエラーの検出中のうち一部の期間において演出カスタマイズを実行不能に制御してもよい。例えば、副制御CPU31aは、所定のエラーの検出中であって且つ演出図柄が変動表示されているときには、演出カスタマイズを実行可能とする一方で、所定のエラーの検出中であって且つ演出図柄が確定停止表示されているときには、演出カスタマイズを実行不能とするように制御してもよい。

20

【0212】

・副制御CPU31aは、特定のエラー及び特別のエラーを含む各種のエラーのうち所定のエラーの検出中も演出カスタマイズを制限するようにしてもよい。ここで、演出カスタマイズを制限するとは、演出カスタマイズを実行不能とすることの他に、演出カスタマイズを実行可能とするものの、所定のエラーが検出されていないときと比較して、演出カスタマイズについて何らかの制限を設けることを含む。例えば、副制御CPU31aは、所定のエラーの非検出中に演出カスタマイズが実行されたときには、演出カスタマイズが実行されたことを報知する報知音を出力させる一方で、所定のエラーの検出中に演出カスタマイズが実行されたときには、演出カスタマイズが実行されたことを報知する報知音を出力させないように制御してもよい。この場合、報知音を出力するスピーカSpが、変更制御が行われたことを報知する変更報知手段に相当する。

30

【0213】

・アウトロセンサSE5は、アウトロ22から機外に排出される遊技球に加えて、各入球口に入球した後に機外に排出される遊技球を検知可能に構成されてもよい。即ち、アウトロセンサSE5は、機外に排出される全ての遊技球を検出するように構成されてもよい。なお、機外に排出される遊技球には、パチンコ遊技機10と接続された外部ユニットへ排出される遊技球を含む。この場合、遊技球は、パチンコ遊技機10と外部ユニットとの間を循環するようになっていてもよい。即ち、パチンコ遊技機10と外部ユニットとの間で遊技球が循環するようにパチンコ遊技機10と外部ユニットとが接続されている場合、アウトロセンサSE5は、パチンコ遊技機10から外部ユニットに排出される遊技球を検知可能に構成されていてもよい。

40

【0214】

・遊技領域YBaに発射された遊技球を検知する発射検知センサを備えた遊技機に具体化してもよい。この場合、副制御CPU31aは、待機状態中に発射検知センサにより遊技球が検知された場合、発射検知フラグをオン状態に設定する。また、副制御CPU31aは、変動パターン指定コマンドが入力された場合に発射検知フラグをオフ状態に設定する。そして、副制御CPU31aは、発射検知フラグがオン状態に設定されているときに

50

は、第1の初期化処理において第1の初期化制御を実行しないように制御してもよい。これによれば、遊技領域YBaに遊技球が発射されているか否かに応じて、第1の初期化制御を実行させるか否かを異ならせることができる。なお、この場合、副制御CPU31aは、第1の初期化処理が実行されたとき、第2の初期化処理が実行されたとき、第3の初期化処理が実行されたときなど、所定の契機で発射検知フラグをオフ状態に設定するようにしてもよい。

【0215】

・十字キーD2の操作により変更可能な演出モードは、適宜変更してもよい。例えば、各演出モードについて、実行可能な演出が異なってもよい。また、各演出モードについて、演出表示装置14における背景画像等が異なってもよい。

10

【0216】

・十字キーD2の操作により変更可能な音量段階は、適宜変更してもよい。

・音量スイッチDsの操作により音量範囲を設定可能なタイミングは、適宜変更してもよい。例えば、音量範囲は、パチンコ遊技機10への電源投入時にのみ設定されるようにしてもよい。即ち、副制御CPU31aは、パチンコ遊技機10への電源投入時に音量スイッチDsから入力した信号に基づいて音量範囲を設定する一方で、電源投入時以外のタイミングにおいては、音量範囲を変更しないように制御してもよい。

【0217】

・音量スイッチDsの操作により設定可能な音量範囲は、適宜変更してもよい。また、音量スイッチDsの操作により、十字キーD2による音量の変更を規制可能としてもよい。即ち、副制御CPU31aは、音量スイッチDsの操作に基づいて、十字キーD2による音量の変更を実行不能とする制御が可能であってもよい。

20

【0218】

・音量段階の初期段階は、各音量範囲における最大の音量段階でなくてもよく、例えば、各音量範囲における最小の音量段階であってもよいし、中間の音量段階であってもよい。また、音量段階の初期段階は、設定されている音量範囲に関わらず同一であってもよい。

【0219】

・音量段階を変更可能な音量範囲を設定不能な遊技機に具体化してもよい。この場合、音量スイッチDsを備えていなくてもよい。また、音量スイッチDsは、音量段階の初期段階を設定するための操作手段としてもよい。即ち、副制御CPU31aは、音量スイッチDsの操作に基づいて、音量段階の初期段階を設定する一方で、音量段階を変更可能な音量範囲を設定不能であってもよい。

30

【0220】

・変更許容時間の長さは、適宜変更してもよい。また、変更許容時間は、変動パターンの種類に関わらず一定であってもよい。

・演出カスタマイズを実行可能な期間は、適宜変更してもよい。例えば、副制御CPU31aは、変動ゲームの実行中である期間の全体にわたって演出カスタマイズを実行可能に制御してもよいし、変動ゲームの実行中は演出カスタマイズを実行不能に制御してもよい。また、副制御CPU31aは、待機状態中である期間のうち一部の期間について演出カスタマイズを実行不能に制御してもよい。

40

【0221】

・演出カスタマイズにおいて、上キーUBT及び下キーDBTの操作を契機として変更される演出要素と、左キーLBT及び下キーDBTの操作を契機として変更される演出の要素とは、同一の演出要素であってもよい。例えば、上キーUBT及び下キーDBTの操作を契機として、パチンコ遊技機10における演出全体の音量を変更可能とする一方で、左キーLBT及び下キーDBTの操作を契機として、パチンコ遊技機10における演出のうち特定の演出における音量を変更可能としてもよい。即ち、上キーUBT及び下キーDBTが操作された場合と、左キーLBT及び下キーDBTが操作された場合と、の何れであっても、音量という同一の演出要素が変更されるようにしてもよい。この場合、第1の初期化制御では、特定の演出における音量に関する変更を初期化する一方で演出全体の音

50

量に関する変更を初期化せず、第2の初期化制御では、特定の演出における音量に関する変更と、演出全体の音量に関する変更と、の両方を初期化するようにしてもよい。

【0222】

・演出カスタマイズが可能な演出要素の数は、適宜変更してもよい。例えば、演出カスタマイズが可能な演出要素の数は、3つ以上であってもよいし、1つであってもよい。なお、演出カスタマイズが可能な演出要素を1つとする場合、第1の初期化制御と第2の初期化制御とは、制御内容が同一の初期化制御となる。

【0223】

・演出カスタマイズが可能な項目は適宜変更してもよい。例えば、副制御CPU31aは、所定の演出の実行確率、所定の演出の大当り期待度、実行可能な演出の種類、出力される背景楽曲の種類、装飾ランプLaによる発光演出の光量などを調整可能であってもよい。

【0224】

・第1の初期化制御の実行契機となる第1の初期化条件は、適宜変更してもよい。例えば、副制御CPU31aは、アウトロセンサSE5によって遊技球が検知されたか否かに関わらず第1の初期化制御を実行可能としてもよい。これによれば、副制御CPU31aは、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間にアウトロセンサSE5によって遊技球が検知された場合であっても、2回目の図柄表示デモの開始タイミングにおいて第1の初期化制御を実行可能となる。また、副制御CPU31aは、演出モードを変更する操作が行われたか否かに関わらず第1の初期化制御を実行可能としてもよい。この場合、副制御CPU31aは、待機状態中に左キーLBT及び右キーRBTによる音量の変更操作が行われたときには変更フラグをオン状態に設定する一方で、待機状態中に上キーUBT及び下キーDBTによる演出モードの変更操作が行われたときには変更フラグをオン状態に設定しないようにするとよい。これによれば、副制御CPU31aは、待機状態が開始されてから2回目の図柄表示デモが開始されるまでの間に演出モードの変更操作が行われた場合であっても、2回目の図柄表示デモの開始タイミングにおいて第1の初期化制御を実行可能となる。また、第1の初期化制御の実行タイミングは適宜変更してもよい。例えば、第1の初期化制御の実行タイミングは、2回目以降の図柄表示デモの開始タイミングでなくてもよく、ムービーデモの開始タイミングであってもよい。

【0225】

・第2の初期化制御の実行契機となる第2の初期化条件は、適宜変更してもよく、初期化スイッチDcが操作された場合や、待機状態中に演出ボタンD1が操作された場合に限らない。例えば、副制御CPU31aは、遊技機への電力の供給が一時的に停止し、その後に電力の供給が再開されたことを契機として、第2の初期化制御を実行してもよい。また、副制御CPU31aは、アウトロセンサSE5による遊技球の検知結果に基づいて第2の初期化制御を実行可能とするか否かを異ならせてもよい。例えば、副制御CPU31aは、アウトロセンサSE5によって遊技球が検知されてから所定時間内は、第2の初期化制御を実行させないように制御してもよい。また、副制御CPU31aは、演出カスタマイズが行われたか否かに基づいて第2の初期化制御を実行可能とするか否かを異ならせてもよい。例えば、副制御CPU31aは、演出カスタマイズが行われてから所定時間内は、第2の初期化制御を実行させないように制御してもよい。

【0226】

・音量情報V1の表示条件は、適宜変更してもよい。例えば、副制御CPU31aは、上キーUBT及び下キーDBTによる演出モードの変更操作が行われた場合であっても、音量情報V1を表示させるように制御してもよい。また、副制御CPU31aは、初期化制御が実行されたことを契機としては音量情報V1を表示させないように制御してもよい。この場合、第1の初期化制御が実行されたときと、第2の初期化制御が実行されたときと、の両方について音量情報V1を表示させないようにしてもよいし、何れか一方について音量情報V1を表示させないようにしてもよい。また、変動ゲーム中は音量の変更を可能とする一方で、音量の変更操作が行われた場合であっても音量情報V1を表示させない

10

20

30

40

50

ようにしてもよい。

【0227】

・音量情報V1の非表示条件は、適宜変更してもよい。例えば、副制御CPU31aは、待機状態中に音量情報V1の表示を開始してから、音量の変更操作が行われることなく所定時間が経過したことを契機として音量情報V1を非表示とするように制御してもよい。

【0228】

・音量情報V1は、常に演出表示装置14に表示されるようになっていてもよい。この場合、副制御CPU31aは、常に同一の表示態様で音量情報V1を表示させ続けてもよいし、遊技の状況に応じて異なる表示態様で音量情報V1を表示させてもよい。

【0229】

・モード情報M1は、常に演出表示装置14に表示されていなくてもよく、非表示となる場合があってもよい。この場合、表示されるタイミング及び非表示となるタイミングは、適宜設定可能である。例えば、副制御CPU31aは、演出モードの変更操作が行われたことを契機としてモード情報M1を表示させる一方で、モード情報M1の表示を開始してから、演出モードの変更操作が行われることなく所定時間が経過したことを契機としてモード情報M1を非表示とするように制御してもよい。

【0230】

・演出の態様に関する報知の報知態様は、適宜変更してもよい。例えば、第1の初期化制御が実行されたときの報知態様と、第2の初期化制御が実行されたときの報知態様とは、音量情報V1やモード情報M1として表示される画像そのものが異ならされていてもよい。同様に、変更期間中に左キーLBT又は右キーRBTが操作されたとき、即ち、音量の変更操作が行われたときの報知態様についても、第1の初期化制御又は第2の初期化制御が実行されたときの報知態様と比べて、音量情報V1やモード情報M1として表示される画像そのものが異ならされていてもよい。さらに、待機状態となってから予め定めた所定時間が経過したときの報知態様についても、第1の初期化制御又は第2の初期化制御が実行されたときの報知態様と比べて、音量情報V1やモード情報M1として表示される画像そのものが異ならされていてもよい。

【0231】

・本実施形態において、音量情報V1の各表示条件が成立したときの演出表示装置14における演出の態様に関する報知の報知態様のうち、一部又は全部の報知態様を同一としてもよい。例えば、第1の初期化制御が実行されたときの報知態様と、第2の初期化制御が実行されたときの報知態様とは、同一であってもよい。また、変更期間中に左キーLBT又は右キーRBTが操作されたとき、即ち、音量の変更操作が行われたときの報知態様についても、第1の初期化制御又は第2の初期化制御が実行されたときの報知態様と同一であってもよい。さらに、待機状態となってから予め定めた所定時間が経過したときの報知態様についても、第1の初期化制御又は第2の初期化制御が実行されたときの報知態様と同一であってもよい。

【0232】

・演出の態様に関する報知を行う手段は、演出表示装置14に限らず適宜変更してもよい。例えば、装飾ランプLaの発光により演出の態様に関する報知が行われるようにしてもよいし、スピーカSpによる音声の出力により演出の態様に関する報知が行われるようにしてもよい。また、これらの組み合わせであってもよい。

【0233】

・主制御基板30の機能は、複数の基板に分割して実現してもよい。主制御基板30は、単一の基板上に実装された複数のCPUから構成してもよい。副制御基板31の機能は、複数の基板に分割して実現されていてもよい。例えば、パチンコ遊技機10は、演出表示装置14を専門に制御する表示基板、装飾ランプLaを専門に制御するランプ基板、及びスピーカSpを専門に制御する音声基板を備えていてもよく、これらの基板群を統括的に制御する統括基板をさらに備えていてもよい。また、副制御CPU31aは、単一の基板上に実装された複数のCPUから構成されていてもよい。

10

20

30

40

50

【0234】

・本実施形態において、遊技機は、パチンコ遊技機であったが、これに限らず、スロットマシンとして構成されていてもよい。

本実施形態及び変更例から把握できる技術的思想について記載する。

【0235】

(イ) 前記特定のエラーが検出されている場合であっても、前記変更制御を実行可能である一方で、該変更制御に関する制限が行われるようにしてもよい。

(ロ) 変動ゲームを実行可能な遊技機において、演出を実行する演出実行手段と、操作可能な操作手段と、演出に関する設定を変更する変更制御、及び、演出に関する設定を予め定めた初期設定に変更する初期化制御が可能な変更制御手段と、演出に関する設定に関する報知が可能な演出設定報知手段と、特定のエラーを検出するエラー検出手段と、前記特定のエラーが検出されていることを報知する特定エラー報知が可能なエラー報知手段と、を備え、前記変更制御手段は、前記操作手段の操作に応じて前記変更制御が可能であり、前記初期化制御の実行契機となる初期化条件は、前記変動ゲームが実行されていない期間における特定期間内に前記変更制御が実行されていない場合、特定のタイミングで成立し得る一方、前記特定期間内に前記変更制御が実行された場合、前記特定のタイミングでは成立しないようになっており、前記初期化制御は、前記特定のタイミングにおいて前記特定のエラーが検出されている場合であっても実行可能であり、前記初期化制御が行われたときには、前記演出設定報知手段により演出に関する設定に関する報知が行われ、前記初期化制御が行われたときの演出に関する設定に関する報知の報知態様は、前記特定のエラーが検出されている場合と、前記特定のエラーが検出されていない場合と、で異なり、前記特定エラー報知の報知態様は、前記変更制御により演出に関する設定が変更された場合であっても同一であることを特徴とする遊技機。

【0236】

(ハ) 変動ゲームを実行可能な遊技機において、演出を実行する演出実行手段と、操作可能な操作手段と、演出に関する設定を変更する変更制御、及び、演出に関する設定を予め定めた初期設定に変更する初期化制御が可能な変更制御手段と、演出に関する設定に関する報知が可能な演出設定報知手段と、特定のエラーを検出するエラー検出手段と、前記変更制御が行われたことを報知する変更報知手段と、を備え、前記変更制御手段は、前記操作手段の操作に応じて前記変更制御が可能であり、前記初期化制御の実行契機となる初期化条件は、前記変動ゲームが実行されていない期間における特定期間内に前記変更制御が実行されていない場合、特定のタイミングで成立し得る一方、前記特定期間内に前記変更制御が実行された場合、前記特定のタイミングでは成立しないようになっており、前記初期化制御は、前記特定のタイミングにおいて前記特定のエラーが検出されている場合であっても実行可能であり、前記初期化制御が行われたときには、前記演出設定報知手段により演出に関する設定に関する報知が行われ、前記初期化制御が行われたときの演出に関する設定に関する報知の報知態様は、前記特定のエラーが検出されている場合と、前記特定のエラーが検出されていない場合と、で異なり、前記変更制御手段は、前記特定のエラーが検出されている場合であっても、前記変更制御を実行可能であるとともに、前記演出設定報知手段は、前記特定のエラーが検出されている場合であっても、前記演出に関する設定に関する報知を行う一方で、前記変更報知手段は、前記特定のエラーが検出されている場合には、前記変更制御が行われたときであっても前記変更制御が行われたことを報知しないことを特徴とする遊技機。

【0237】

(ニ) 変動ゲームを実行可能な遊技機において、演出を実行する演出実行手段と、操作可能な操作手段と、演出に関する設定を変更する変更制御、及び、演出に関する設定を予め定めた初期設定に変更する初期化制御が可能な変更制御手段と、演出に関する設定に関する報知が可能な演出設定報知手段と、特別のエラーを検出するエラー検出手段と、前記特別のエラーが検出されていることを報知する特別エラー報知が可能なエラー報知手段と、を備え、前記変更制御手段は、前記操作手段の操作に応じて前記変更制御が可能であり

、前記初期化制御の実行契機となる初期化条件は、前記変動ゲームが実行されていない期間における特定期間内に前記変更制御が実行されていない場合、特定のタイミングで成立し得る一方、前記特定期間内に前記変更制御が実行された場合、前記特定のタイミングでは成立しないようになっており、前記初期化制御は、前記特定のタイミングにおいて前記特別のエラーが検出されている場合であっても実行可能であり、前記初期化制御が行われたときには、前記演出設定報知手段により演出に関する設定に関する報知が行われ、前記初期化制御が行われたときの演出に関する設定に関する報知の報知態様は、前記特別のエラーが検出されている場合と、前記特別のエラーが検出されていない場合と、で同一であり、前記特別エラー報知の報知態様は、前記変更制御により演出に関する設定が変更された場合であっても同一であることを特徴とする遊技機。

10

【0238】

(ホ) 変動ゲームを実行可能な遊技機において、演出を実行する演出実行手段と、操作可能な操作手段と、演出に関する設定を変更する変更制御、及び、演出に関する設定を予め定めた初期設定に変更する初期化制御が可能な変更制御手段と、演出に関する設定に関する報知が可能な演出設定報知手段と、特別のエラーを検出するエラー検出手段と、前記変更制御が行われたことを報知する変更報知手段と、を備え、前記変更制御手段は、前記操作手段の操作に応じて前記変更制御が可能であり、前記初期化制御の実行契機となる初期化条件は、前記変動ゲームが実行されていない期間における特定期間内に前記変更制御が実行されていない場合、特定のタイミングで成立し得る一方、前記特定期間内に前記変更制御が実行された場合、前記特定のタイミングでは成立しないようになっており、前記初期化制御は、前記特定のタイミングにおいて前記特別のエラーが検出されている場合であっても実行可能であり、前記初期化制御が行われたときには、前記演出設定報知手段により演出に関する設定に関する報知が行われ、前記初期化制御が行われたときの演出に関する設定に関する報知の報知態様は、前記特別のエラーが検出されている場合と、前記特別のエラーが検出されていない場合と、で同一であり、前記変更制御手段は、前記特別のエラーが検出されている場合であっても、前記変更制御を実行可能であるとともに、前記演出設定報知手段は、前記特別のエラーが検出されている場合であっても、前記演出に関する設定に関する報知を行う一方で、前記変更報知手段は、前記特別のエラーが検出されている場合には、前記変更制御が行われたときであっても前記変更制御が行われたことを報知しないことを特徴とする遊技機。

20

30

【符号の説明】

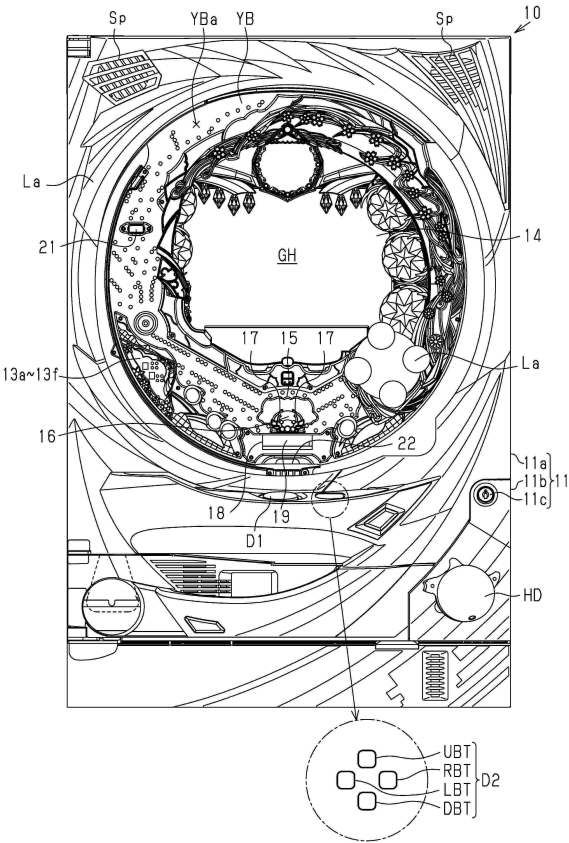
【0239】

D1…演出ボタン D2…十字キー DBT…下キー Dc…初期化スイッチ Ds…音量スイッチ G1…第1の初期化報知画像 G2…第2の初期化報知画像 G3…エラー報知画像 G4…第3の初期化報知画像 G5…第4の初期化報知画像 GH…画像表示部 HD…発射ハンドル La…装飾ランプ LBT…左キー M1…モード情報 RBT…右キー SE1…第1始動センサ SE2…第2始動センサ SE3…カウントセンサ SE4…ゲートセンサ SE5…アウトロセンサ SEW…枠開放センサ SL1…普通ソレノイド SL2…特別ソレノイド Sp…スピーカ UBT…上キー V1…音量情報 YB…遊技盤 YBa…遊技領域 10…パチンコ遊技機 11…枠体 11a…設置枠 11b…搭載枠 11c…施錠装置 13a…第1特別図柄表示部 13b…第2特別図柄表示部 13c…第1特別保留表示部 13d…第2特別保留表示部 13e…普通図柄表示部 13f…普通保留表示部 14…演出表示装置 15…第1始動口 16…第2始動口 17…普通可変部材 18…大入賞口 19…特別可変部材 21…ゲート 22…アウトロ 30…主制御基板 30a…主制御CPU 30b…主制御ROM 30c…主制御RAM 31…副制御基板 31a…副制御CPU 31b…副制御ROM 31c…副制御RAM

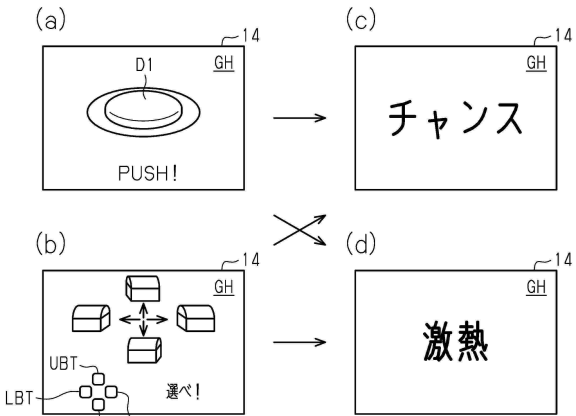
40

50

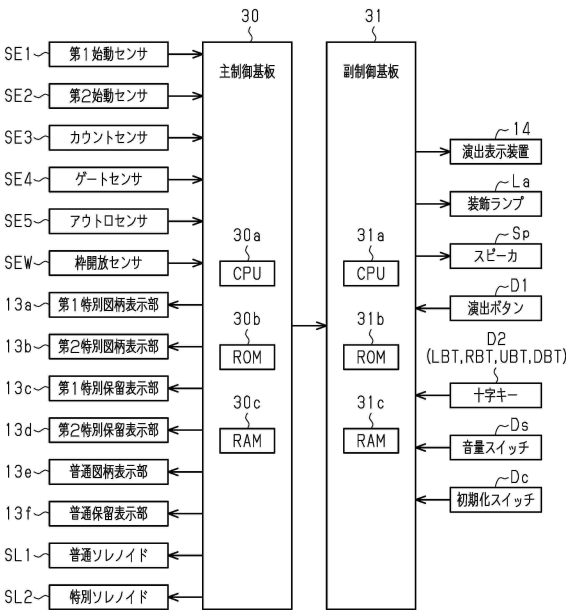
【図面】
【図 1】



【図 2】



【図 3】



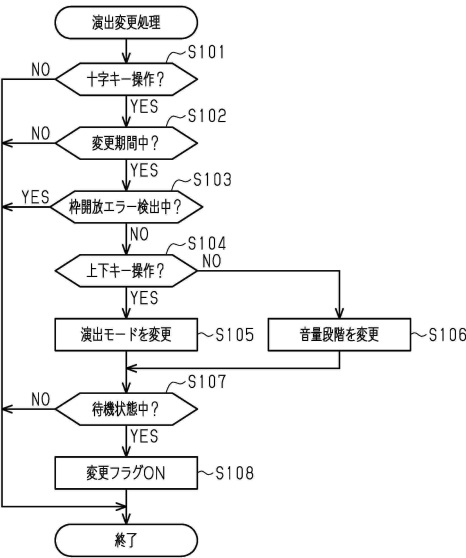
【図 4】

変動 パターン	当否	変動時間	演出の 変更期間
HP1	はずれ	4秒	3.5秒まで
HP2		8秒	6.5秒まで
HP3		13秒	
HP4		30秒	
HP5	大当り	40秒	10秒まで
HP6		30秒	
HP7		40秒	

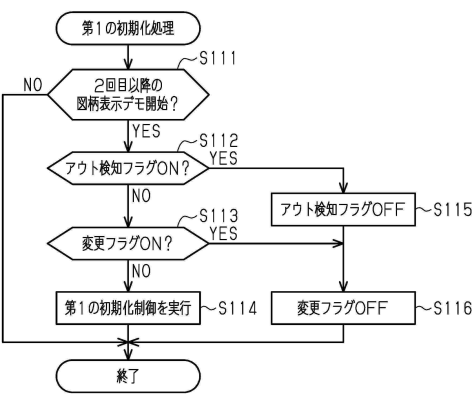
10
20

30
40

【図 5】

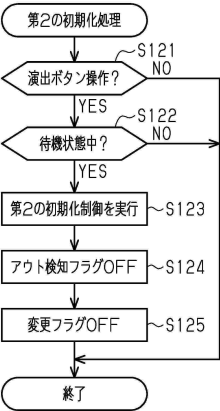


【図 6】

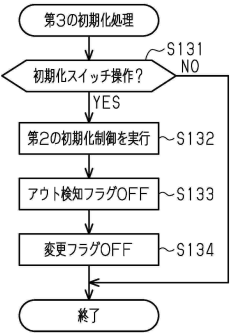


10

【図 7】



【図 8】



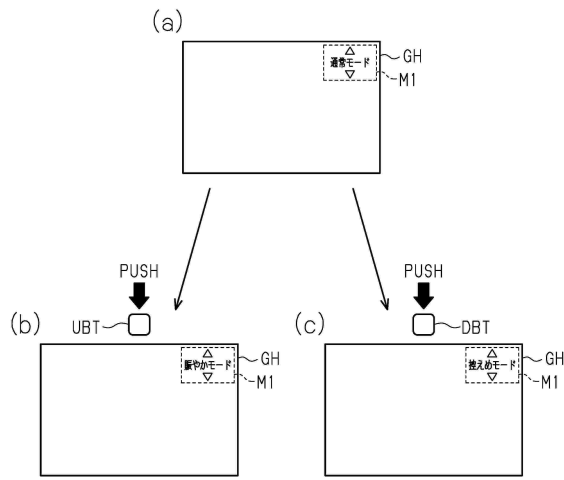
20

30

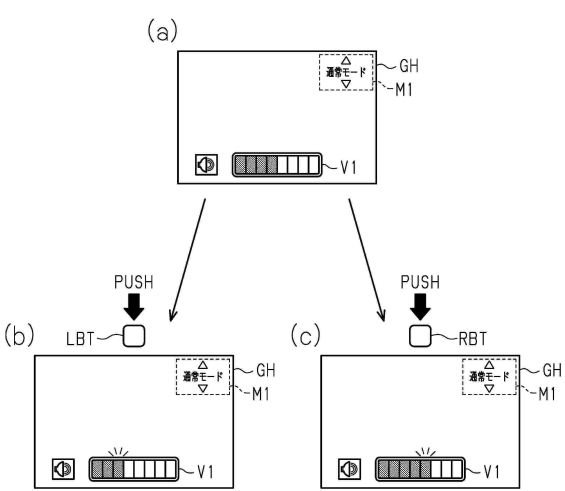
40

50

【図 9】



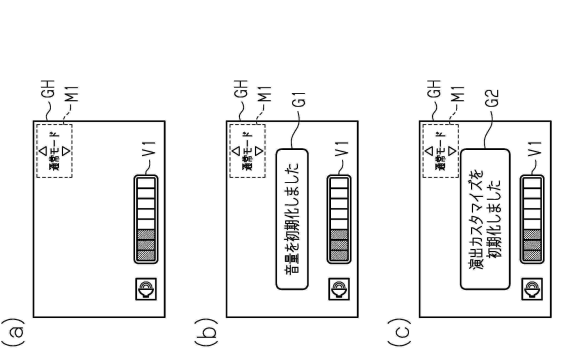
【図 10】



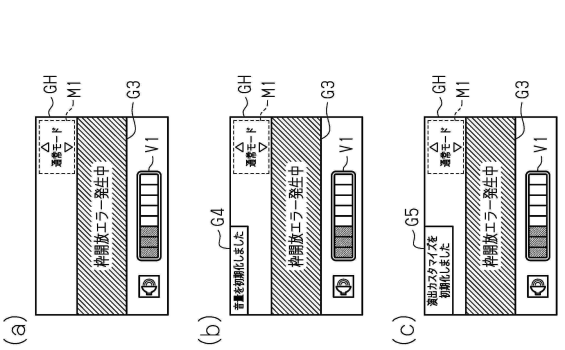
10

20

【図 11】



【図 12】

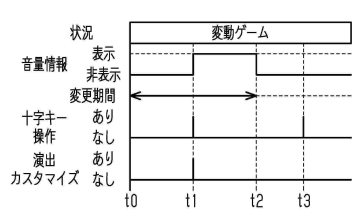


30

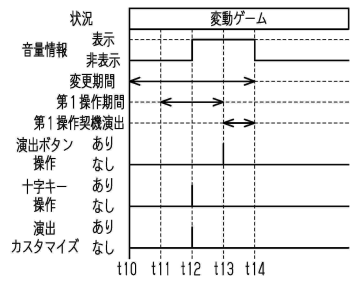
40

50

【図 1 3】

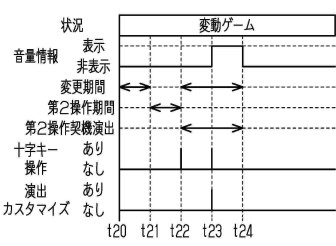


【図 1 4】

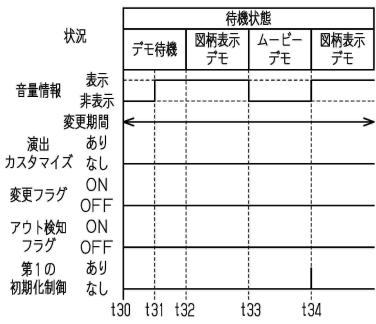


10

【図 1 5】

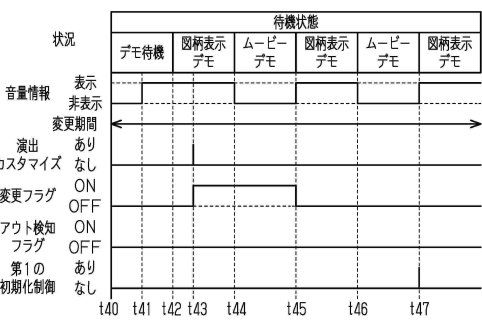


【図 1 6】

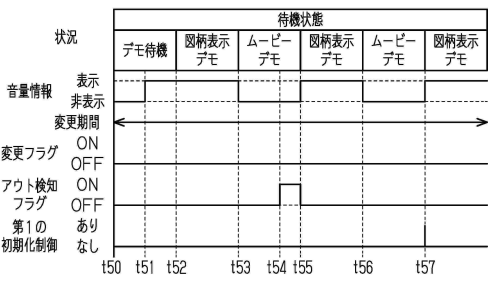


20

【図 1 7】



【図 1 8】

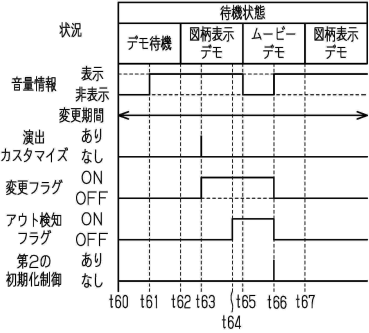


30

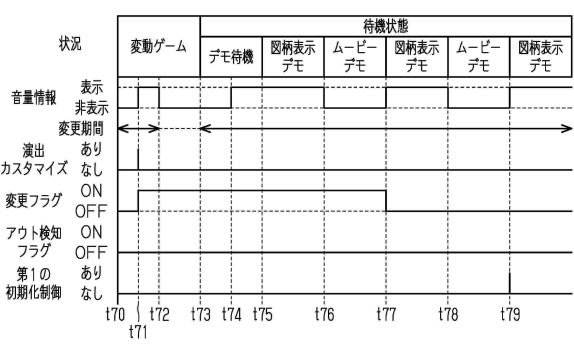
40

50

【図 1 9】



【図 2 0】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

株式会社ニューギン内

審査官 大浜 康夫

- (56)参考文献 特許第 7 2 1 2 3 9 6 (J P , B 2)
特開 2 0 1 8 - 0 2 0 0 2 0 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 0 8 9 6 4 9 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 0 5 2 3 4 5 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 4 3 4 3 7 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 0 6 4 7 0 1 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2
A 6 3 F 5 / 0 4