

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6864544号  
(P6864544)

(45) 発行日 令和3年4月28日 (2021.4.28)

(24) 登録日 令和3年4月6日 (2021.4.6)

(51) Int.Cl.

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

A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 2 (全 74 頁)

(21) 出願番号 特願2017-89227 (P2017-89227)  
 (22) 出願日 平成29年4月28日 (2017.4.28)  
 (65) 公開番号 特開2018-186875 (P2018-186875A)  
 (43) 公開日 平成30年11月29日 (2018.11.29)  
 審査請求日 令和2年3月23日 (2020.3.23)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株  
 式会社三共内

審査官 森川 能匡

(56) 参考文献 特開2015-217101 (JP, A  
 )  
 特開2015-085111 (JP, A  
 )

(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
 A 6 3 F 7/02

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技者の特定動作と、前記特定動作とは異なる遊技者の所定動作と、を検出可能な検出手段と、

前記特定動作の検出に基づいて特定演出を選択し、選択した特定演出を前記有利状態において実行可能な特定演出実行手段と、

特定演出の実行中において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

前記所定動作の検出にもとづいて所定演出の実行の有無を変更可能な変更手段と、

異常報知を実行可能な異常報知手段と、を備え、

所定演出は複数あり、前記所定動作の検出にもとづいて複数の所定演出の実行の有無が変更され、

前記異常報知手段は、異常報知中に前記変更手段によって所定演出の実行の有無が変更されたときに、異常報知を継続して実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の特定動作と、前記特定動作とは異なる遊技者の所定動作と、を検出可能な検出手段と、

前記特定動作の検出に基づいて特定演出を選択し、選択した特定演出を前記有利状態に

において実行可能な特定演出実行手段と、

特定演出の実行中において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

前記所定動作の検出にもとづいて所定演出の実行態様を変更可能な変更手段と、

異常報知を実行可能な異常報知手段と、を備え、

所定演出は複数あり、前記所定動作の検出にもとづいて複数の所定演出の実行態様  
変更され、

前記異常報知手段は、異常報知中に前記変更手段によって所定演出の実行態様が変更されたときに、異常報知を継続して実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例として、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したことに基づいて、所定の遊技価値を付与可能としたパチンコ遊技機がある。また、遊技機の一例として、メダルやコイン、あるいは、パチンコ遊技機と同様の遊技球といった遊技媒体を用いて1ゲームに対する所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による表示図柄の可変表示を開始し、導出された表示結果に基づいて所定の遊技価値を付与可能としたスロットマシンがある。

20

【0003】

このような遊技機として、所定の遊技価値として付与された大当たり中に遊技者によって選択された楽曲を再生する遊技機がある（例えば特許文献1）。また、大当たり中において大入賞口に遊技球が入賞したことに応じて、入賞演出を行う遊技機がある（例えば特許文献2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

30

【特許文献1】特開2013-183860号公報

【特許文献2】特開2012-45233号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、大当たり中において、楽曲の再生といった特定演出と、入賞演出といった所定演出とを実行可能に構成した場合、特定演出の実行中に所定演出が実行されることによって特定演出の妨げとなり、特定演出による演出効果が低下してしまう虞があった。

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、特定演出の実行中に所定演出が実行されることによって特定演出の妨げとなり、特定演出による演出効果が低下してしまうことを防止できる遊技機の提供を目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

（A）上記目的を達成するため、本願発明の観点Aに係る遊技機は、

遊技者の特定動作と、前記特定動作とは異なる遊技者の所定動作と、を検出可能な検出手段と、

前記特定動作の検出に基づいて特定演出を選択し、選択した特定演出を前記有利状態において実行可能な特定演出実行手段と、

特定演出の実行中において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

50

前記所定動作の検出にもとづいて所定演出の実行の有無を変更可能な変更手段と、  
異常報知を実行可能な異常報知手段と、を備え、  
所定演出は複数あり、前記所定動作の検出にもとづいて複数の所定演出の実行の有無が  
変更され、

前記異常報知手段は、異常報知中に前記変更手段によって所定演出の実行の有無が変更  
されたときに、異常報知を継続して実行可能である、

ことを特徴とする。

( B ) 上記目的を達成するため、本願発明の観点 B に係る遊技機は、  
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技者の特定動作と、前記特定動作とは異なる遊技者の所定動作と、を検出可能な検出  
手段と、

前記特定動作の検出に基づいて特定演出を選択し、選択した特定演出を前記有利状態に  
おいて実行可能な特定演出実行手段と、

特定演出の実行中において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

前記所定動作の検出にもとづいて所定演出の実行態様を変更可能な変更手段と、

異常報知を実行可能な異常報知手段と、を備え、

所定演出は複数あり、前記所定動作の検出にもとづいて複数の所定演出の実行態様が変  
更され、

前記異常報知手段は、異常報知中に前記変更手段によって所定演出の実行態様が変更さ  
れたときに、異常報知を継続して実行可能である、

ことを特徴とする。

( 1 ) 上記目的を達成するため、本願発明の第 1 の観点に係る遊技機は、  
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（  
例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、

選択された特定演出（例えば、楽曲や当該楽曲の動画など）を前記有利状態において実  
行可能な特定演出実行手段（例えば、図 1 6 に示すステップ S 6 3 4 の処理を実行する演  
出制御用 CPU 1 2 0 など）と、

特定演出の実行中において所定演出（例えば、大入賞口入賞演出や大入賞口開放時演出  
など）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、図 2 0 に示す大入賞口入賞演出処理や、  
図 2 1 に示す大入賞口開放時演出処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、

所定演出の実行の有無を変更可能な変更手段（例えば、図 1 4 に示すステップ S 4 1 4  
、S 4 1 5、S 4 2 3 ~ S 4 2 6 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、

異常報知（例えば、玉抜きエラー報知など）を実行可能な異常報知手段（例えば、図 1  
0 に示すエラー報知処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、を備え、

前記異常報知手段は、異常報知中に前記変更手段によって所定演出の実行の有無が変更  
されたときに（例えば、停止フラグがオン状態となったときなど）、異常報知を継続して  
実行可能である（例えば、図 2 2 ( B )、図 2 4 参照）、

ことを特徴とする。

**【 0 0 0 8 】**

このような構成によれば、特定演出の実行中に所定演出が実行されることによって特定  
演出の妨げとなり、特定演出による演出効果が低下してしまうことを防止できる。

**【 0 0 0 9 】**

( 2 ) 上記目的を達成するため、本願発明の第 2 の観点に係る遊技機は、  
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（  
例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、

選択された特定演出（例えば、楽曲など）を前記有利状態において実行可能な特定演出  
実行手段（例えば、図 1 6 に示すステップ S 6 3 4 の処理を実行する演出制御用 CPU 1  
2 0 など）と、

特定演出の実行中において所定演出（例えば、大入賞口入賞演出や大入賞口開放時演出  
など）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、図 2 0 に示す大入賞口入賞演出処理や、

10

20

30

40

50

図 2 1 に示す大入賞口開放時演出処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など)と、  
所定演出の実行態様(例えば、図 1 5 に示す態様など)を変更可能な変更手段(例えば、  
図 1 4 に示すステップ S 4 2 3 ~ S 4 2 6 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など)と、

異常報知(例えば、玉抜きエラー報知など)を実行可能な異常報知手段(例えば、図 1 0  
に示すエラー報知処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など)と、を備え、

前記異常報知手段は、異常報知中に前記変更手段によって所定演出の実行態様が変更され  
たときに(例えば、抑制フラグがオン状態となったときなど)、異常報知を継続して実行  
可能である(例えば、図 2 2 (B)、図 2 4 参照)、

ことを特徴とする。

10

#### 【0010】

このような構成によれば、特定演出の実行中に所定演出が実行されることによって特定  
演出の妨げとなり、特定演出による演出効果が低下してしまうことを防止できる。

#### 【0011】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

遊技者の所定動作(例えば、プッシュボタン 3 1 B に対する押下操作(単純押し)など)  
と該所定動作とは異なる特定動作(例えば、スティックコントローラ 3 1 A を 5 秒間継続  
して引く操作など)とを検出可能であり、

前記有利状態において前記所定動作が検出されたことにもとづいて、前記有利状態にお  
ける演出態様を変更可能であり(例えば、図 1 6 に示すステップ S 6 2 8 の処理により楽  
曲名を示す画像を移動可能である、図 1 8 (B)参照)、

20

前記変更手段は、前記有利状態において前記特定動作が検出されたことにもとづいて、  
所定演出の実行態様を変更可能である(例えば、図 1 4 に示すステップ S 4 0 1 にて Y e  
s で、ステップ S 4 1 2 にて Y e s、あるいは、ステップ S 4 2 1 にて Y e s であるとき  
に、停止フラグ、あるいは、抑制フラグのオン・オフ状態を切り替え可能である)、

ことを特徴とする。

#### 【0012】

このような構成によれば、遊技者が所定動作とは異なる特定動作を行うことにより、所  
定演出の実行態様を変更できるので、遊技者の意図しない実行態様の変更を防ぐことが  
でき、演出効果が低下してしまうことを防止できる。

30

#### 【0013】

(4) 上記(3)の遊技機において、

前記有利状態であっても、前記特定動作の開始タイミングによっては、所定演出の実行  
態様に変更されない(例えば、大当り終了指定コマンドを受信する 5 秒前から大当り終了  
指定コマンドを受信するときまでの期間内に遊技者によるレバー引き操作が開始され、レ  
バー引き操作が継続された場合、レバー引き操作の計時処理における計時結果が 5 秒以上  
とならないので、停止フラグのオン・オフ状態が切り替えられない)、

ことを特徴とする。

#### 【0014】

このような構成によれば、所定演出の実行態様を好適に変更することができる。

40

#### 【0015】

(5) 上記(3)または(4)の遊技機において、

前記有利状態において前記特定動作が検出されたことにもとづいて、複数の所定演出(  
例えば、大入賞口に遊技球が入賞したことを報知する入賞音を出力する演出、ラウンド遊  
技における残りの入賞数を示す残り入賞数表示を行う演出、大入賞口が開放したことを報  
知する大入賞口開放音を出力する演出など)の実行態様に変更される、

ことを特徴とする。

#### 【0016】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

#### 【0017】

50

( 6 ) 上記 ( 3 ) から ( 5 ) のいずれかの遊技機において、  
前記特定動作の検出途中 ( 例えば、特定動作が開始されてから 2 秒あるいは 5 秒が経過するまでの期間など ) では、所定演出の実行態様が前記変更手段による変更後の所定演出の実行態様になる ( 例えば、図 2 5 参照 ) 、  
ことを特徴とする。

【 0 0 1 8 】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【 0 0 1 9 】

( 7 ) 上記 ( 1 ) から ( 6 ) のいずれかの遊技機において、  
異常報知中に前記変更手段によって所定演出の実行態様に変更されたときに、異常報知の認識し易さが変化する ( 例えば、図 2 4 ( C ) に示すように玉抜きエラー表示と玉抜きエラー報知音の出力とが行われているときに、レバー引き 5 秒を検出して停止フラグがオン状態となったことにより、図 2 4 ( D 1 ) に示すように残り入賞数表示が終了し、大入賞口への入賞が発生しても通常入賞音 ( 入賞音 ) が出力されない一方、玉抜きエラー表示と玉抜きエラー報知音の出力とは継続して行われるなど ) 、  
ことを特徴とする。

【 0 0 2 0 】

このような構成によれば、所定演出の実行態様の変更に応じた異常報知が可能であり、違和感を与えることを防止できる。

【 0 0 2 1 】

( 8 ) 上記 ( 1 ) から ( 7 ) のいずれかの遊技機において、  
特定期間 ( 例えば、大当り遊技状態における期間など ) において楽曲を再生可能な楽曲再生手段 ( 例えば、図 1 6 に示すステップ S 6 3 4 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など ) を備え、

前記特定期間において再生される楽曲を複数種類の楽曲 ( 例えば、図 1 7 ( C ) に示す楽曲 A ~ F など ) のうちから選択可能であり、

前記楽曲再生手段は、楽曲選択時においては選択中の楽曲の一部であって該楽曲の先頭とは異なる特定部を再生する ( 例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 6 のステップ S 6 2 8 を実行することなど ) 、

ことを特徴とする。

【 0 0 2 2 】

このような構成によれば、楽曲選択時の演出効果を向上させることができる。

【 0 0 2 3 】

( 9 ) 上記 ( 1 ) から ( 8 ) のいずれかの遊技機において、  
前記有利状態への制御履歴 ( 例えば、第 1 制御履歴や第 2 制御履歴など ) を表示可能な表示手段 ( 例えば、図 2 6 参照 ) をさらに備え、

遊技者の特別動作 ( 例えば、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿に設けられたトリガボタンに対する遊技者の押下操作など ) を検出可能であり、

前記特別動作を検出したことにもとづいて、前記制御履歴の表示態様を切り替え可能である ( 例えば、図 2 6 参照 ) 、

ことを特徴とする。

【 0 0 2 4 】

このような構成によれば、遊技者の好みに応じた表示態様で制御履歴を表示できる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 5 】

【 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 】 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 4 】 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 5 】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 6】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】変動パターンの一例を示す説明図である。

【図 8】変動パターンの決定例を示す説明図である。

【図 9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10】エラー報知処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12】音量状況表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13】音量状況表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 14】特定動作検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 15】停止フラグ・抑制フラグのオン・オフ状態における所定演出の実行態様の設定例を示す図である。 10

【図 16】大当たり中楽曲決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17】大当たり中に再生可能な楽曲の一例などを示す図である。

【図 18】大当たり中に再生可能なデータの構成例などを示す図である。

【図 19】大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20】大入賞口入賞演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 21】大入賞口開放時演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 22】大入賞口開放音や玉抜きエラー表示などの実行タイミングを示す図である。

【図 23】スーパーリーチ演出中において音量変更操作ありの場合の演出例を示す図である。 20

【図 24】大入賞口開放音や玉抜きエラー表示などの演出例を示す図である。

【図 25】変形例における大入賞口開放音や玉抜きエラー表示などの演出例を示す図である。

【図 26】変形例における大当たり遊技状態への制御履歴の表示態様切り替え例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0026】

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。

【0027】

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 の 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、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。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。 40

【0028】

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 により可変表示される複数種類の特別図柄には、それぞれを識別するための図柄番号が付されていればよい。一例として、「-」の記号を示す特別図柄には図柄番号として「0」が付されている他、複数種類の点灯パターンに対する図柄番号として「1」～「9」が付されていればよい。 50

## 【0029】

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の画面上では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（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。

## 【0030】

一例として、画像表示装置5の画面上には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動（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。

## 【0031】

このように、画像表示装置5の画面上では、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、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（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。

## 【0032】

画像表示装置5の画面上には、第1保留表示部5HRと、第2保留表示部5HLとが配置されている。第1保留表示部5HRは、第1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に対応する可変表示の保留数である。第2保留表示部5HLは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームに対応する可変表示の保留数である。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6Aが形成する第1始動入賞口や、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）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が大当た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。

## 【0033】

例えば、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第1始動入賞の発生により、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の始動条件（第1始動条件）が成立したときに、当該第1始動条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームを開始す

10

20

30

40

50

るための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第 2 始動入賞の発生により、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 2 始動条件）が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ、第 2 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）される。なお、第 1 始動入賞が発生したときに、第 1 特図保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達していれば、第 1 始動条件は成立せず、その始動入賞に基づく特図ゲームは無効とされ、賞球の払出しのみが行われてもよい。また、第 2 始動入賞が発生したときに、第 2 特図保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達していれば、第 2 始動条件は成立せず、その始動入賞に基づく特図ゲームは無効とされ、賞球の払出しのみが行われてもよい。

10

#### 【0034】

第 1 保留表示部 5 H R では、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶に対応する保留表示が行われる。第 2 保留表示部 5 H L では、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶に対応する保留表示が行われる。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。

20

#### 【0035】

第 1 保留表示部 5 H R や第 2 保留表示部 5 H L とともに、あるいは第 1 保留表示部 5 H R や第 2 保留表示部 5 H L に代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図 1 に示す例では、第 1 保留表示部 5 H R や第 2 保留表示部 5 H L とともに、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B はそれぞれ、例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば 4 個）の LED を含んで構成されている。

30

#### 【0036】

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

40

#### 【0037】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第 2 始動入賞口を遊技球が進入（通過）できる一方、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入（通過）しにくいように構成してもよい。このように、普通可変入賞球

50



装置 6 B は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）可能な開放状態または拡大開放状態といった第 1 可変状態と、遊技球が通過（進入）不可能な閉鎖状態または通過（進入）困難な通常開放状態といった第 2 可変状態とに、変化できるように構成されている。

#### 【 0 0 3 8 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第 1 保留記憶数が所定の上限值（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 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 保留記憶数が所定の上限值以下であれば、第 2 始動条件が成立する。

10

#### 【 0 0 3 9 】

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

20

#### 【 0 0 4 0 】

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

#### 【 0 0 4 1 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくなる。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。

30

#### 【 0 0 4 2 】

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 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 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状態となる。

40

#### 【 0 0 4 3 】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通

50

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、普通図ゲーム(「普通図ゲーム」ともいう)と称される。普通図柄表示器20の上方には、普通図保留表示器25Cが設けられている。普通図保留表示器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通図保留記憶数を表示する。

#### 【0044】

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つき、所定個数(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。

#### 【0045】

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。

#### 【0046】

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。

#### 【0047】

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(動作)を検出(検知)する傾倒方向センサユニットを含むコントローラセンサユニット35Aが設けられていればよい。

#### 【0048】

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(動作)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。

#### 【0049】

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、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

#### 【0050】

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

10

20

30

40

50

用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 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 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D (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 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

#### 【 0 0 5 1 】

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

10

#### 【 0 0 5 2 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5 、スピーカ 8 L 、 8 R 及び遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L 、 8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 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。

20

#### 【 0 0 5 3 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、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 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 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。

30

#### 【 0 0 5 4 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1 、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 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、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、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 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A 、第 2 特別図柄表示装置 4 B 、普通図柄表示器 2 0 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。

40

#### 【 0 0 5 5 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L 、 8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作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。これらの演出制御コマンドはいずれも、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (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「

50

1」となり、EXTデータの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されていればよい。

#### 【0056】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100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ROM(Read Only Memory)101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)103と、CPU103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104と、I/O(Input/Output port)105とを備えて構成される。

10

#### 【0057】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101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、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102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、CPU103がRAM102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、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100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。

20

#### 【0058】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップのマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101や乱数回路104、I/O105などは外付けされてもよい。

#### 【0059】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、例えば乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路104などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられたランダムカウンタや、RAM102とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU103が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

30

#### 【0060】

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、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。遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える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データが書換可能に一時記憶される。

40

#### 【0061】

演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU

50

120のワークエリアを提供するRAM122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123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

#### 【0062】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121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CPU120がROM121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CPU120がRAM122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CPU120がRAM122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CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

#### 【0063】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線も接続されている。

#### 【0064】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124やRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタなどにより、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。一例として、演出制御基板12の側では、飾り図柄の可変表示における停止図柄決定用の乱数値や、予告演出決定用の乱数値といった、各種の演出決定用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。

#### 【0065】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121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テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120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。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と対応付けられた演出制御実行データ（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など）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。

#### 【0066】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。詳しくは、このRAM122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、演出制御用データ保持エリアが設けられている。この演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。この演出制御フラグ設定部には、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から送信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。

【 0 0 6 7 】

演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 1 2 3 は、画像表示装置 5 の表示画面内に表示させる演出画像の切換タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部 1 2 3 には、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)、L C D 駆動回路などが搭載されていればよい。なお、V D P は、G P U (Graphics Processing Unit)、G C L (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的に D S P (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。C G R O M は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

10

【 0 0 6 8 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I / O 1 2 5 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

20

【 0 0 6 9 】

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

30

【 0 0 7 0 】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口（第 2 始動領域）を通過（進入）すると、図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 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 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置 6 B が第 2 可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難または通過不可能である。

40

【 0 0 7 1 】

通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（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

50

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 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。

#### 【 0 0 7 2 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 2 に示す主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される。

#### 【 0 0 7 3 】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置 5 の画面上に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、特別図柄とは異なる飾り図柄（演出図柄）の可変表示が行われる。「左」、「中」、「右」の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は、それぞれ左図柄、中図柄、右図柄ともいう。第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

#### 【 0 0 7 4 】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」（特定表示結果）となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）としての大当り遊技状態に制御される。すなわち、大当り遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当り」となるか否かに対応しており、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」（非特定表示結果）となる。

#### 【 0 0 7 5 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に大当り図柄が停止表示（導出）されて可変表示結果が「大当り」となる場合には、画像表示装置 5 の表示領域において、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

#### 【 0 0 7 6 】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置 7 が遊技者にとって有利な状態となる。そして、所定の開放上限時間（例えば 29.5 秒間または 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 10 個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「15」など）に達するまで繰返し実行される。

#### 【 0 0 7 7 】

可変表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれかとなる場合が含まれていればよい。大当たり種別が「非確変」または「確変」となった場合には、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば29.5秒間など）となる通常開放ラウンドが実行される。なお、大当たり種別には「突確」となる場合が含まれてもよく、大当たり種別が「突確」となった場合には、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば0.1秒間など）となる短期開放ラウンドが実行されるようにしてもよい。

#### 【0078】

大当たり遊技状態が終了した後は、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当たり」となる確率（大当たり確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、所定回数（例えば200回）の可変表示が実行されること、または可変表示の実行回数が所定回数に達する以前に大当たり遊技状態が開始されることなど、所定の確変終了条件が成立するまで継続するように制御される。なお、確変終了条件は、可変表示の実行回数にかかわらず、次回の大当たり遊技状態が開始されるときに成立するようにしてもよい。大当たり遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数（例えば100回）の可変表示が実行されたこと、または可変表示の実行回数が所定回数に達する以前に大当たり遊技状態が開始されることなど、所定の時短終了条件が成立するまで継続するように制御される。一例として、大当たり種別が「非確変」である場合に大当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態となる。一方、大当たり種別が「確変」である場合に大当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態が確変状態となる。

#### 【0079】

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態（開放状態または拡大開放状態）と第2可変状態（閉鎖状態または通常開放状態）とに変化させる。例えば、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させればよい。なお、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。このように、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させる制御は、高開放制御（「高ペース制御」ともいう）と称される。こうした確変状態や時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態となる。なお、確変状態にて確変制御が行われるときでも、高開放制御が行われない場合があってもよい。

#### 【0080】

画像表示装置5において、最終停止図柄（例えば左図柄、中図柄、右図柄のうちの中図柄）となる図柄以外の飾り図柄が、所定時間継続して大当たり組合せと一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の飾り図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出を、リーチ演出という。リーチ演出として、画像表示装置5の画面上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）を表示させることや、背景画像の表示態様を変化させること、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させることといった、飾り図柄の変動態様を変化させることとは異なる演出動作が実行されてもよい。



画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、リーチ演出に含まれていてもよい。リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、画像表示装置 5 の画面上で変動表示される図柄の表示結果が大当たり組合せでない場合には「ハズレ」となり、変動表示状態は終了する。

#### 【 0 0 8 1 】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）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、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性（信頼度、あるいは大当たり信頼度ともいう）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「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマルのリーチ演出（ノーマルリーチ）とスーパーのリーチ演出（スーパーリーチ）が予め設定されている。そして、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行された場合には、ノーマルリーチにおけるリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。なお、スーパーリーチとなるリーチ演出には、他のスーパーリーチに比べて大当たり期待度が高くなる特定のリーチ演出を実行するスーパーリーチを含む複数種類のリーチ演出があってもよい。この実施の形態では、一例として、スーパーリーチとなるリーチ演出には、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C といったリーチ演出があり、スーパーリーチ A よりもスーパーリーチ B、スーパーリーチ B よりもスーパーリーチ C が大当たり期待度の高いリーチ演出となっている。

#### 【 0 0 8 2 】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「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「大当たり」となる可能性があることなどを、遊技者に予め告知するための予告演出が実行されることがある。

#### 【 0 0 8 3 】

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

#### 【 0 0 8 4 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B にハズレ図柄が停止表示（導出）されて可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、可変表示態様が「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）となる場合と、可変表示態様が「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）となる場合とが含まれている。可変表示態様が「非リーチ」となる場合には、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らずに、リーチにならない所定の飾り図柄の組合せ（非リーチ組合せ）が停止表示（導出）される。可変表示態様が「リーチ」となる場合には、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後にリーチ演出が実行され、最終的に大当たり組合せとはならない所定の飾り図柄の組合せ（リーチ組合せ）が停止表示（導出）され

る。非リーチ組合せやリーチ組合せを構成する飾り図柄は、ハズレ図柄となる特別図柄とともに、非特定表示結果に含まればよい。

#### 【0085】

この実施の形態では、大当り遊技状態において、例えば大入賞口に遊技球が入賞したことを報知する入賞音（通常入賞音、オーバー入賞音）を出力したり、ラウンド遊技における残りの入賞数を示す残り入賞数表示を行ったりする大入賞口入賞演出や、大入賞口が開放したことを報知する大入賞口開放音を出力する大入賞口開放時演出などといった所定演出が実行可能に設定されている。そして、大当り遊技状態において、スティックコントローラ31Aを手前に所定時間継続して引く長引きといった遊技者の特定動作が検出されたことにより、所定演出の実行態様を変更することができるようになっている。例えば、所定演出が実行可能な態様（後述する通常時の実行態様）から、遊技者がスティックコントローラ31Aを5秒間継続して引くことにより所定演出の実行不可能な態様（後述する停止時の実行態様）に変更されたり、遊技者がスティックコントローラ31Aを2秒間継続して引くことにより所定演出が抑制される態様（後述する抑制時の実行態様）に変更されたりする。所定演出の実行態様は、所定演出の実行の有無、あるいは、所定演出を実行する場合における当該所定演出の演出態様（例えば、音量出力レベルや明るさレベル、表示サイズ、表示透過度、表示色、音質など）である。なお、この実施の形態では、大当り遊技状態において、所定演出とは異なり、例えば、遊技者の操作などにより選択された楽曲や、当該楽曲のPV（Promotion Video）、MV（Music Video）などの動画の再生といった特定演出を実行可能に設定されている。

#### 【0086】

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。

#### 【0087】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（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CPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

#### 【0088】

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

#### 【0089】

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

## 【 0 0 9 0 】

一例として、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 と、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と、普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 とが含まれていればよい。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の決定に用いられる乱数値である。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、大当たり種別を「非確変」、「確変」のいずれかといった、複数種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。変動パターン決定用の乱数値 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パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値である。普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 は、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果を「普図当り」として普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を閉鎖状態（通常開放状態）よりも高い頻度で遊技球が通過（進入）しやすい開放状態（拡大開放状態）に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。

10

## 【 0 0 9 1 】

遊技制御用タイマ割込処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、R A M 1 0 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、特別図柄表示装置 4 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。普通図柄プロセス処理は、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 L E D 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処理である。普通図柄プロセス処理では、時短制御に伴う高開放制御として、普通図柄表示器 2 0 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 6 B 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の一部または全部が行われる。

20

## 【 0 0 9 2 】

コマンド制御処理は、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伝送させる処理である。一例として、コマンド制御処理では、R A M 1 0 2 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 I N T 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 I N T 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は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

## 【 0 0 9 3 】

図 3 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

40

## 【 0 0 9 4 】

図 4 は、始動入賞判定処理として、図 3 のステップ S 1 0 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 4 に示す始動入賞判定処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A 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 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれ

50

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「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を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）、RAM102の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップS203）。

#### 【0095】

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「4」）となっているか否かを判定する（ステップS205）。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を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）、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップS206）。

#### 【0096】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を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保留記憶数カウント値を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保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（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（インクリメント）するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（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（インクリメント）するように更新される。こうして、第1始動条件が成立したときには第1特図保留記憶数が1増加するように更新され、第2始動条件が成立したときには第2特図保留記憶数が1増加するように更新される。このときには、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）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ト値を、1加算するように更新する（ステップS208）。

#### 【0097】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップS209）。一例として、ステップS209の処理では、乱数回路104やRAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新され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MR3を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、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セットされることで記憶される（ステップS210）。

#### 【0098】

ステップS210の処理では、例えば始動口バッファ値が「1」であるときに、保留データが第1特図保留記憶部にセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときに、保留データが第2特図保留記憶部にセットされる。第1特図保留記憶部は、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）について保留記憶として記憶する。第2特図保留記憶部は、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）について保留記憶として記憶する。

#### 【0099】

第1特図保留記憶部は、例えば第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）による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出し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。第2特図保留記憶部は、例えば第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）による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出し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。

#### 【0100】

ステップS210の処理に続いて、予め用意された始動口入賞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S211）。その後、予め用意された保留記憶数通知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S213）。さらに、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S214）。このとき、始動口バッファ値が「2」であれば（ステップS214；「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S215）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であるときには（ステップS214；「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S216）、ステップS204の処理に進む。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22B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。

#### 【0101】

普通入賞球装置6A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22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したときには、図4に示すステップS202の処理で第1特図保留記憶数が上限値に達していないと判定されることにより、第1始動条件が成立する。第1始動条件は、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を実行するための条件である。第1始動条件が成立したときには、図4に示すステップS203の処理で始動口バッファ値を「1」に設定してからステップS211の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドが送信される。また、始動口バッファ値が「1」であるときに図4に示すステップS213の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して第1保留記憶数通知コマンドが送信される。

#### 【0102】

普通可変入賞球装置6B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22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したときには、図4に示すステップS205の処理で第2特図保留記憶数が上限値に達していないと判定されることにより、第2始動条件が成立する。第2始動条件は、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を実行するための条件である。第2始動条件が成立したときには、図4に示すステップS206の処理で始動口バッファ値を「2」に設定してからステップS211の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドが送信される。また、始動口バッファ値が「2」であるときに図4に示すステップS213の処理による送信設定を行うことで、主基板

1 1 から演出制御基板 1 2 に対して第 2 保留記憶数通知コマンドが送信される。

【 0 1 0 3 】

演出制御基板 1 2 の側では、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信することで第 1 始動条件の成立を検知でき、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信することで第 2 始動条件の成立を検知できる。このように、第 1 始動口入賞指定コマンドは、第 1 始動条件の成立を通知する演出制御コマンドである。第 2 始動口入賞指定コマンドは、第 2 始動条件の成立を通知する演出制御コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、第 1 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は、第 2 特図保留記憶数を通知する。この実施の形態において、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 始動入賞口と第 2 始動入賞口とのいずれを遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生したかを通知するとともに、第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とのいずれが増加したかを指定する保留通知情報として送信される。

10

【 0 1 0 4 】

なお、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、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。あるいは、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。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、あるいは第 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とともに、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。

20

【 0 1 0 5 】

図 3 に示すステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部や第 2 特図保留記憶部といった、RAM 1 0 2 の所定領域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「大当たり」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。このとき、可変表示結果が「大当たり」に決定された場合には、大当たり種別を複数種別のいずれかに決定する。大当たり種別の決定結果を示すデータが RAM 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当たり種別バッファに格納されることにより、大当たり種別が記憶される。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（大当たり図柄、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。

30

40

【 0 1 0 6 】

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「大当たり」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間が決定される。また、変動パターン設定処理は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態を「リーチ」とするか否かを決定する処理を含

50

んでもよい。あるいは、変動パターン設定処理にて可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンを所定割合で決定することにより、飾り図柄の可変表示状態を「リーチ」とするか否かが決定されてもよい。さらに、変動パターン設定処理は、特別図柄表示装置4において特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0107】

ステップS112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、特別図柄表示装置4において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。

10

【0108】

ステップS113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、特別図柄表示装置4にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、RAM102の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）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る。大当りフラグがオンである場合には、特図表示結果が「大当り」であることに基づく大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドの送信設定を行うとともに、特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

20

【0109】

ステップS114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づき、大当り遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大当り開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0110】

ステップS115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、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、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。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

30

【0111】

ステップS116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遊技の実行回数が所定の上限回数（例えば「15」など）に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理などが含まれている。そして、次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“4”に更新される一方、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。

40

【0112】

ステップS117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8L、8R、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、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御するための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。

50

## 【 0 1 1 3 】

図 5 は、特別図柄通常処理として、図 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 5 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。CPU 1 0 3 は、第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

## 【 0 1 1 4 】

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 特図保留記憶部の先頭領域（保留番号「 1 」に対応する記憶領域）に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップ S 2 3 2）。これにより、図 4 に示すステップ S 2 0 9 の処理で第 2 始動入賞口における始動入賞（第 2 始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

## 【 0 1 1 5 】

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

## 【 0 1 1 6 】

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

## 【 0 1 1 7 】

なお、第 1 始動入賞口であるか第 2 始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口を通過（進入）した順番で、特図ゲームが実行される場合には、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、保留データとともに、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けて RAM 1 0 2 の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

## 【 0 1 1 8 】

ステップ S 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、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 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップ S 2 3 7）。例えば、第 1 特図保留記憶部にて保留番号「 1 」より下位の記憶領域（保留番号「 2 」～「 4 」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、ステップ S 2 3 7 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「 1 」に更新する（ステップ S 2 3 8）。

## 【 0 1 1 9 】



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

【0 1 2 0】

10

ステップS 2 3 9の処理において、パチンコ遊技機1の遊技状態が確変状態であり確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。確変状態は、例えば図3に示すステップS 1 1 7の大当り終了処理により、大当り種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされることで開始される。確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当り」になりやすく、大当り遊技状態になりやすい。

【0 1 2 1】

CPU 1 0 3は、ステップS 2 3 9の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS 2 4 0）。特図表示結果が「大当り」に決定された場合には（ステップS 2 4 0；Yes）、RAM 1 0 2の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）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S 2 4 1）。また、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS 2 4 2）。一例として、ステップS 2 4 2の処理では、予めROM 1 0 1の所定領域に記憶するなどして用意された大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当り種別決定テーブルでは、変動特図が第1特図と第2特図のいずれであるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 1 0 3は、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データに基づいて、大当り種別決定テーブルを参照することにより、大当り種別を決定すればよい。

20

30

【0 1 2 2】

ステップS 2 4 2の処理を実行した後は、大当り種別を記憶させる（ステップS 2 4 3）。CPU 1 0 3は、RAM 1 0 2の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示すデータを格納することにより、大当り種別を記憶させればよい。

【0 1 2 3】

ステップS 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」ではない場合や（ステップS 2 4 0；No）、ステップS 2 4 3の処理を実行した後は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する（ステップS 2 4 4）。一例として、ステップS 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、ステップS 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップS 2 4 2における大当り種別の決定結果に応じて、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。

40

【0 1 2 4】

ステップS 2 4 4の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“1”に更新してから（ステップS 2 4 5）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS 2 4 5にて特図プロセスフラグの値が“1”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図3に示すステップS 1 1 1の変動パターン設定処理が実行される。

【0 1 2 5】

50

ステップS 2 3 5にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(ステップS 2 3 5; Yes)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップS 2 4 6)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示すること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。

#### 【0126】

図6は、変動パターン設定処理として、図3のステップS 1 1 1にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図6に示す変動パターン設定処理において、CPU 103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS 2 6 1)。そして、大当たりフラグがオンである場合には(ステップS 2 6 1; Yes)、特図表示結果が「大当たり」となる大当たり時に対応した変動パターンを決定する(ステップS 2 6 2)。一方、大当たりフラグがオフである場合には(ステップS 2 6 1; No)、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する(ステップS 2 6 3)。

#### 【0127】

ステップS 2 6 2の処理では、例えばROM 101の所定領域に記憶するなどして用意された大当たり変動パターン決定テーブルを用いて、大当たり時の変動パターンが決定される。大当たり変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR 3と比較される数値(決定値)が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR 3を示す数値データに基づいて、大当たり変動パターン決定テーブルを参照することにより、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。また、ステップS 2 6 3の処理では、例えばROM 101の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR 3と比較される数値(決定値)が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR 3を示す数値データに基づいて、ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。

#### 【0128】

図7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(特図表示結果)が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならない「非リーチ」である場合とリーチ状態になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果(特図表示結果)が「大当たり」であ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。可変表示内容が「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、可変表示内容が「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。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。大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチにおける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、スーパーリーチにおける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。

#### 【0129】

図8は、大当たり変動パターンやハズレ変動パターンの決定例を示している。図6に示すステップS 2 6 2の処理では、例えば図8(A)に示すような割合で、大当たり時の変動パターンが決定される。図8(A)に示す例では、大当たり時の変動パターンとして、変動パターンPA 3 - 1、変動パターンPB 3 - 1 ~ PB 3 - 3が、図8(A)に示す割合で使

用パターンに決定される。図6に示すステップS263の処理では、時短制御が行われていない通常時（非時短中）であるときに、例えば図8（B1）に示すような割合で、ハズレ時の変動パターンが決定される。また、図6に示すステップS263の処理では、時短制御が行われている時短中であるときに、例えば図8（B2）に示すような割合で、ハズレ時の変動パターンが決定される。ステップS263の処理では、ハズレ時の変動パターンを決定することにより、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かが決定される。なお、変動パターンの決定とは別個の処理により、可変表示結果が「ハズレ」となる場合にリーチ状態とするか否かが決定されてもよい。

#### 【0130】

図8（A）に示す例では、変動パターンPB3-1～PB3-3といった、スーパーリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに対して割り当てられた決定値が、変動パターンPA3-1といった、ノーマルリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに対して割り当てられた決定値よりも多くなるように設定されている。一方、図8（B1）や図8（B2）に示す例では、変動パターンPA2-1といった、ノーマルリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに対して割り当てられた決定値が、変動パターンPB2-1～PB2-3といった、スーパーリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値よりも多くなるように設定されている。これにより、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出されるときには、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高められる。

#### 【0131】

図8（B1）に示す決定例では、第1特図保留記憶数が0、1または2以上のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに割り当てられる決定値が含まれている。具体的な一例として、「159」～「205」の範囲の決定値は、第1特図保留記憶数が0であれば変動パターンPA1-1に割り当てられ、第1特図保留記憶数が1であれば変動パターンPA1-2に割り当てられ、第1特図保留記憶数が2以上であれば変動パターンPA1-3に割り当てられている。このような設定により、第1特図保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を異ならせることができる。特に、第1特図保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第1特図保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるよう、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。時短制御が行われない通常時には、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しにくく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そのため、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、第2特図保留記憶数にかかわらず、第1特図保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときの第2特図保留記憶数にかかわらず、その時点における第1特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、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ことに対応して、第2特図保留記憶数にかかわらず図8（B1）とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、図8（B1）に示す「第1特図保留記憶数」を「第2特図保留記憶数」に読み替えて、第2特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。

#### 【0132】

図8（B2）に示す決定例では、第2特図保留記憶数が0、1または2以上のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに割り当てられる決定値が含まれている。このような設定により、第2特図保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を異ならせることができる。特に、第2特図保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第2特図保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示

時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。時短制御が行われている時短中には、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が高い。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場合には、時短中であれば第2特図を用いた特図ゲームが繰り返し実行される可能性が高く、第1特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そして、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立するときには、第2特図保留記憶数が0になっている。そのため、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、第1特図保留記憶数にかかわらず、第2特図保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第1特図保留記憶数にかかわらず図8（B2）とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、図8（B2）に示す「第2特図保留記憶数」を「第1特図保留記憶数」に読み替えて、第1特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。

10

#### 【0133】

ステップS262、S263の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップS264）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（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所要時間である。特図変動時間は、図7に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。したがって、ステップS262、S263の処理にて変動パターンを決定することにより、特図変動時間が決定される。CPU103は、特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

20

#### 【0134】

ステップS264の処理に続いて、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のうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS265）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

30

#### 【0135】

ステップS265の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる（ステップS266）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を指定する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを指定する。

40

#### 【0136】

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

50

通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 2 6 6 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新してから ( ステップ S 2 6 7 ) 、変動パターン設定処理を終了する。ステップ S 2 6 7 にて特図プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 3 に示すステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行される。

【 0 1 3 8 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。

【 0 1 3 9 】

演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 9 に一例を示す演出制御メイン処理を実行する。図 9 に示すように、演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行し ( ステップ S 5 1 ) 、 R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C ( 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 S 5 2 ) 。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 ( 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、待機する。

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

タイマ割込みフラグがオンである場合には ( ステップ S 5 2 ; Y e s ) 、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、コマンド解析処理を実行する ( ステップ S 5 4 ) 。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。コマンド解析処理では、例えば、演出制御コマンド受信用バッファに格納された受信コマンドがある場合に、その受信コマンドの M O D E データを確認することなどにより、いずれの演出制御コマンドを受信したかを判定する。

【 0 1 4 2 】

コマンド解析処理に続いて、エラー報知処理 ( ステップ S 5 5 ) を実行する。エラー報知処理では、例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 の制御の下で、異常の発生を報知するエラー画像を画像表示装置 5 に表示させたり、異常の発生を報知するための音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させたりする。

【 0 1 4 3 】

エラー報知処理に続いて、演出制御プロセス処理を実行する ( ステップ S 5 6 ) 。演出制御プロセス処理では、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、ス

10

20

30

40

50

ピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED などの発光体における点灯動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 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。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 S 5 7）、演出制御に用いる各種の乱数値として、RAM 122 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。演出用乱数更新処理の実行後はステップ S 5 2 の処理に戻る。

#### 【0144】

図 10 は、エラー報知処理として、図 9 のステップ S 5 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。このエラー報知処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、玉抜きエラー通知開始コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップ S 301）。玉抜きエラー通知開始コマンドは、例えば、下皿に遊技球が一杯になったときに、玉抜きエラーが発生したとして、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送されればよい。ステップ S 301 にて玉抜きエラー通知開始コマンドの受信があると判定された場合（ステップ S 301；Yes）、RAM 122 の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部など）に設けられた停止フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 302）。ステップ S 302 にて停止フラグがオフ状態であると判定された場合（ステップ S 302；No）、RAM 122 の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部など）に設けられた抑制フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 303）。なお、初期状態では停止フラグや抑制フラグはオフ状態となっており、停止フラグや抑制フラグのオン・オフ状態の切り替えは、後述するステップ S 162 の特定動作検出処理において行われる。

#### 【0145】

ステップ S 302 にて停止フラグがオン状態であると判定された場合や（ステップ S 302；Yes）、ステップ S 303 にて抑制フラグがオン状態であると判定された場合には（ステップ S 303；Yes）、玉抜きエラー表示を縮小サイズで開始するための設定を行う（ステップ S 304）。なお、玉抜きエラー表示は、例えば、画像表示装置 5 に玉抜きエラー表示画像を表示することにより行われればよい。ステップ S 304 の処理が実行されることにより、画像表示装置 5 において玉抜きエラー表示が縮小サイズで行われることとなる。また、ステップ S 303 にて抑制フラグがオフ状態であると判定された場合には（ステップ S 303；No）、玉抜きエラー表示を通常サイズで開始するための設定を行う（ステップ S 305）。ステップ S 305 の処理が実行されることにより、画像表示装置 5 において玉抜きエラー表示が通常サイズで行われることとなる。即ち、停止フラグと抑制フラグとのいずれかがオン状態である場合には、玉抜きエラー表示を縮小サイズで行う一方で、停止フラグと抑制フラグとのいずれもオフ状態である場合には、玉抜きエラー表示を通常サイズで行う。なお、玉抜きエラー表示を縮小サイズで開始した場合には、RAM 122 の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部など）に設けられた縮小サイズフラグをオン状態とし、玉抜きエラー表示を通常サイズで開始した場合には、RAM 122 の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部など）に設けられた通常サイズフラグをオン状態とすればよい。

#### 【0146】

この実施の形態では、上記したようにステップ S 302 にて停止フラグがオン状態であると判定された場合や（ステップ S 302；Yes）、ステップ S 303 にて抑制フラグがオン状態であると判定された場合に（ステップ S 303；Yes）、玉抜きエラー表示を縮小サイズで開始するための設定を行う（ステップ S 304）。即ち、停止フラグがオン状態のときと、抑制フラグがオン状態のときとで、玉抜きエラー表示を同じサイズである縮小サイズで行う。しかし、停止フラグがオン状態のときと、抑制フラグがオン状態のときとで、玉抜きエラー表示の表示サイズを異ならせてもよい。例えば、停止フラグがオン状態のときには、縮小サイズのうちの第 1 縮小サイズで玉抜きエラー表示を行い、抑制フラグがオン状態のときには、縮小サイズのうちの第 1 縮小サイズよりも大きいサイズである第 2 縮小サイズで玉抜きエラー表示を行ってもよい。なお、停止フラグがオン状態の

ときには、第2縮小サイズで玉抜きエラー表示を行い、抑制フラグがオン状態のときには、第1縮小サイズで玉抜きエラー表示を行ってもよい。このようにすれば所定演出の実行態様に応じて、エラー表示の表示サイズを変更できる。

#### 【0147】

そして、ステップS304、S305の処理を実行した後、玉抜きエラー報知音の出力を開始するための設定を行う(ステップS306)。この実施の形態では、玉抜きエラーが発生したときには、停止フラグと抑制フラグのオン・オフ状態にかかわらず、共通の音量出力レベルで玉抜きエラー報知音が出力される。なお、停止フラグと抑制フラグのオン・オフ状態に応じて、玉抜きエラー報知音の音量出力レベルを異ならせてもよい。例えば、停止フラグと抑制フラグとのいずれかがオン状態である場合には、玉抜きエラー報知音を小さな音量出力レベルで出力する一方で、停止フラグと抑制フラグとのいずれもオフ状態である場合には、玉抜きエラー報知音を通常の音量出力レベルで出力するようにしてもよい。また、停止フラグがオン状態のときには、小さな音量出力レベルのうちの第1音量出力レベルで玉抜きエラー報知音を出力し、抑制フラグがオン状態のときには、小さな音量出力レベルのうちの第1音量出力レベルよりも大きい出力レベルである第2音量出力レベルで玉抜きエラー報知音を出力してもよい。なお、停止フラグがオン状態のときには、第2音量出力レベルで玉抜きエラー報知音を出力し、抑制フラグがオン状態のときには、第1音量出力レベルで玉抜きエラー報知音を出力してもよい。このようにすれば所定演出の実行態様に応じて、エラー表示音の出力レベルを変更できる。なお、玉抜きエラー表示や玉抜きエラー報知音の出力を、単に「玉抜きエラー報知」という。

#### 【0148】

ステップS301にて玉抜きエラー通知開始コマンドの受信がないと判定された場合(ステップS301; No)、玉抜きエラー通知終了コマンドの受信があるか否かを判定する(ステップS311)。玉抜きエラー通知終了コマンドは、例えば、下皿に遊技球が一杯ではなくなったとき、即ち玉抜きエラーが解消されたときに主基板11から演出制御基板12に対して伝送されればよい。ステップS311にて玉抜きエラー通知終了コマンドの受信があると判定された場合(ステップS311; Yes)、玉抜きエラー表示を終了するための設定を行う(ステップS312)。ステップS312では、画像表示装置5において行っていた玉抜きエラー表示を終了するとともに、縮小サイズフラグや通常サイズフラグをオフ状態とする。ステップS312の処理の後、玉抜きエラー報知音の出力を終了するための設定を行ってから(ステップS313)、エラー報知処理を終了する。

#### 【0149】

ステップS311にて玉抜きエラー通知終了コマンドの受信がないと判定された場合や(ステップS311; No)、ステップS306の処理を実行した後、玉抜きエラー表示の実行中であるか否かを判定する(ステップS321)。ステップS321にて玉抜きエラー表示の実行中であると判定された場合(ステップS321; Yes)、停止フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップS322)。ステップS322にて停止フラグがオン状態出ないと判定された場合(ステップS322; No)、抑制フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップS323)。

#### 【0150】

ステップS322にて停止フラグがオン状態であると判定された場合や(ステップS322; Yes)、ステップS323にて抑制フラグがオン状態であると判定された場合には(ステップS323; Yes)、通常サイズで表示されている、即ち、玉抜きエラー表示が通常サイズで行われているか否かを判定する(ステップS324)。ステップS324では、通常サイズフラグがオン状態であるときに、通常サイズで表示されていると判定すればよい。ステップS324にて通常サイズで表示されていると判定された場合(ステップS324; Yes)、玉抜きエラー表示の表示サイズを通常サイズから縮小サイズに切り替える(ステップS325)。また、ステップS325では、通常サイズフラグをオフ状態にするとともに、縮小サイズフラグをオン状態にする。

#### 【0151】

ステップS 3 2 3にて抑制フラグがオフ状態であると判定された場合には(ステップS 3 2 3; No)、縮小サイズで表示されている、即ち、玉抜きエラー表示が縮小サイズで行われているか否かを判定する(ステップS 3 2 6)。ステップS 3 2 6では、縮小サイズフラグがオン状態であるときに、縮小サイズで表示されていると判定すればよい。ステップS 3 2 6にて縮小サイズで表示されていると判定された場合(ステップS 3 2 6; Yes)、玉抜きエラー表示の表示サイズを縮小サイズから通常サイズに切り替える(ステップS 3 2 7)。また、ステップS 3 2 7では、通常サイズフラグをオン状態にするとともに、縮小サイズフラグをオフ状態にする。

【0152】

ステップS 3 2 5、S 3 2 7の処理を実行した後や、ステップS 3 2 4にて通常サイズで表示されていない(縮小サイズで表示されている)と判定された場合(ステップS 3 2 4; No)、ステップS 3 2 6にて縮小サイズで表示されていない(通常サイズで表示されている)と判定された場合(ステップS 3 2 6; No)、ステップS 3 2 1にて玉抜きエラー表示の実行中でないと判定された場合には(ステップS 3 2 1; No)、その他のエラー報知処理を実行したから(ステップS 3 3 1)、エラー報知処理を終了する。

【0153】

図11は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図11に示す演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、音量状況表示処理(ステップS 1 6 1)、特定動作検出処理(ステップS 1 6 2)、大当り中楽曲決定処理(ステップS 1 6 3)を実行した後、RAM122の所定領域(例えば演出制御フラグ設定部)に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 1 7 0~S 1 7 6の処理のいずれかを選択して実行する。

【0154】

ステップS 1 7 0の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から伝送される第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5の画面上における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。このような第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンドのいずれかを受信したときには、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【0155】

ステップS 1 7 1の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置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の画面上における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類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。可変表示開始設定処理が実行されたときには、演出プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0156】

ステップS 1 7 2の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域(演出制御タイマ設定部など)に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。また、可変表示中演出処理には、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、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(導出表示)させる処理が含まれている。なお、所定の演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示(導出表示)させるようにしてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板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

10

20

30

40

50



果を確定させることができる。こうした演出制御などを行った後に、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 1 5 7 】

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

10

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 7 4 の大当たり表示処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当たり表示処理は、大当たり遊技状態の開始を報知する大当たり報知演出（ファンファーレ演出）を実行するための処理を含んでいる。そして、大当たり報知演出の実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 7 5 の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）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 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板 1 1 から伝送される大当たり終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出制御プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

20

【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 7 6 の大当たり終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当たり終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当た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 の画面上に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）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 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当たり遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化する。

30

【 0 1 6 1 】

ステップ S 1 6 1 の音量状況表示処理は、例えばスーパーリーチ演出中以外の遊技状態、または、客待ち状態などであってエラー表示中でない状態（第 1 状態）において、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A などの操作の有無に関わらず、音量出力レベルを示す音量状況表示画像を画像表示装置 5 の表示画面に視認可能に表示するための処理を含んでいる。また、例えば、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A の左方向または右方向への操作といった遊技者の動作に応じて、音量出力レベルを変更（調整）するための処理を含んでいる。

40

【 0 1 6 2 】

図 1 2、図 1 3 は、音量状況表示処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2、図 1 3 に示す音量状況表示処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、スーパーリーチ演出中であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 1）。ステップ S 6 0 1 の処理では、例えば、当該変動（開始条件が成立した変動）がスーパーリーチ変動パターンによる変動

50

であって、当該変動においてリーチ演出期間であるか否かを確認すればよい。

【0163】

ステップS601にてスーパーリーチ演出中でない場合には(ステップS601; No)、スーパーリーチ時操作フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する(ステップS602)。スーパーリーチ時操作フラグは、スーパーリーチ演出中に遊技者がスティックコントローラ31Aを操作した場合にオン状態となるフラグである。このスーパーリーチ時操作フラグのオン状態あるいはオフ状態を示すデータは、例えば、RAM122の演出制御フラグ設定部に記憶される。

【0164】

ステップS602にてスーパーリーチ時操作フラグがオン状態にセットされていない場合には(ステップS602; No)、画像表示装置5に音量状況表示を表示する表示制御を実行する(ステップS603)。これにより、音量状況表示として、現在の音量出力レベルを示す音量状況表示画像が画像表示装置5に表示される。例えば、音量状況表示画像は、図23に示すように、横並びに5つ配列された矩形状の画像表示区画を有し、その画像表示区画内において、現在の音量に相当する分(図23(A)では3つ分)だけ左端から点灯させた態様の画像表示となっている。

【0165】

詳しくは、音量出力レベルが最低レベル(音量出力レベルが通常よりも抑えられたレベルであって消音レベルではない)である場合には、5つの画像表示区画が全て消灯した態様の画像表示となる。なお、最低レベルを消音レベルとしてもよい。また、最低レベルよりも一つ大きい第1レベルの場合には、最左端の画像表示区画が点灯した態様の画像表示となる。第1レベルよりも一つ大きい第2レベルの場合には、左端から2つ分の画像表示区画が点灯した態様の画像表示となる。第2レベルよりも一つ大きい第3レベル(音量出力レベルが通常のレベル、つまり通常レベル)の場合には、左端から3つ分の画像表示区画が点灯した態様の画像表示となる。第3レベルよりも一つ大きい第4レベルの場合には、左端から4つ分の画像表示区画が点灯した態様の画像表示となる。また、第4レベルよりも一つ大きい第5レベル(最高レベル)の場合には、5つの画像表示区画が全て点灯した態様の画像表示となる。このように遊技者は、音量状況表示画像を見ることで、現在の音量出力レベルが把握できる。なお、この実施の形態では、音量状況表示画像をメーター式の表示態様としているが、これに限らず、数字や数値などによる数式の表示態様としたり、色彩式の表示態様(例えば、青 緑 黄 赤色の順に変化し、赤色になるほど大きいことを示すような表示)としたりするなど、各種の表示態様を用いてもよい。

【0166】

ステップS602にてスーパーリーチ時操作フラグがセット(オン状態)されていた場合には(ステップS602; Yes)、画像表示装置5に音量状況表示(音量状況表示画像の表示)を継続させる表示制御を実行し(ステップS604)、スーパーリーチ時操作フラグをオフ状態にリセットする(ステップS605)。このステップS604、S605は、スーパーリーチ演出の終了直前に音量変更操作があった場合の音量状況表示を継続するための処理である。これにより、スーパーリーチ演出の終了直前に音量変更操作を行うことで表示させた音量状況表示画像をスーパーリーチ演出の終了後も継続して表示させることができ、スーパーリーチ演出の終了タイミングで一度消去されることを防止できる。

【0167】

ステップS603の処理を実行した後や、ステップS605の処理を実行した後は、音量変更操作の有無を判定する(ステップS606)。音量変更操作有りの場合には(ステップS606; Yes)、変更後の音量状況表示(変更後の音量状況表示画像の表示)および変更後の音量設定を実行する(ステップS607)。具体的には、遊技者がスティックコントローラ31Aを操作(例えば、左方向または右方向へ操作)したことをコントローラセンサユニット35Aが検出した場合には(ステップS606; Yes)、画像表示装置5に変更後の音量状況表示画像を表示する表示制御を実行するとともに、変更後の

10

20

30

40

50

音量設定値をRAM 122に記憶させ、スピーカ8L、8Rから変更後の音量出力レベルで音声や効果音が出力されるように音声制御基板13を制御するといった変更後の音量設定を実行する(ステップS607)。

【0168】

例えば、スティックコントローラ31Aは左右方向に操作可能であり、遊技者がスティックコントローラ31Aを右方向に1回操作すると、画像表示区画の点灯した態様が1つ増えた変更後の音量状況表示画像が画像表示装置5に表示されるとともに、音量出力レベルが1つ上がる。それとは逆に、遊技者がスティックコントローラ31Aを左方向に1回操作すると、画像表示区画の点灯した態様が1つ減った変更後の音量状況表示画像が画像表示装置5に表示されるとともに、音量出力レベルが1つ下がる。

10

【0169】

ステップS607の処理を実行した後は、スーパーリーチ以外時操作フラグをオン状態にセットする(ステップS608)。このように、スーパーリーチ以外時操作フラグは、スーパーリーチ演出中以外のときに遊技者がスティックコントローラ31Aを操作した場合にオン状態となるフラグである。このスーパーリーチ以外時操作フラグのオン状態あるいはオフ状態を示すデータは、例えば、RAM 122の演出制御フラグ設定部に記憶される。

【0170】

一方、音量変更操作無しの場合には(ステップS606; No)、スーパーリーチ以外時操作フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する(ステップS609)。

20

【0171】

ステップS608の処理を実行した後や、ステップS609にてスーパーリーチ以外時操作フラグがオン状態にセットされている場合(ステップS609; Yes)には、操作後所定期間(例えば3秒)が経過したか否かを判定する(ステップS610)。操作後所定期間が経過した場合には(ステップS610; Yes)、スーパーリーチ以外時操作フラグをオフ状態にリセットする(ステップS611)。なお、操作後所定期間(例えば3秒)は、最初の操作後から所定期間(3秒)が経過するまでとしてもよいし、所定期間内に複数回操作があった場合には最後の操作から所定期間(3秒)が経過するまでとしてもよい。また、この実施の形態では、操作後所定期間としているが、音量状況表示画像の表示開始から所定期間(例えば3秒)が経過するまでとしてもよい。

30

【0172】

ステップS601に戻って、スーパーリーチ演出中の場合には(ステップS601; Yes)、スーパーリーチ以外時操作フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する(ステップS701)。スーパーリーチ以外時操作フラグがオン状態にセットされている場合(ステップS701; Yes)には、操作後所定期間(例えば3秒)が経過したか否かを判定する(ステップS702)。操作後所定期間が経過していない場合には(ステップS702; No)、音量変更操作の有無を判定する(ステップS703)。

【0173】

音量変更操作有りの場合には(ステップS703; Yes)、変更後の音量状況表示(変更後の音量状況表示画像の表示)および変更後の音量設定を実行する(ステップS704)。このステップS704では、遊技者がスティックコントローラ31Aを操作(例えば、左方向または右方向へ操作)したことをコントローラセンサユニット35Aが検出したときには、画像表示装置5に変更後の音量状況表示画像を表示する表示制御を実行するとともに、変更後の音量設定値をRAM 122に記憶させ、スピーカ8L、8Rから変更後の音量出力レベルで音声や効果音が出力されるように音声制御基板13を制御するといった変更後の音量設定を実行する(ステップS704)。

40

【0174】

一方、操作後所定期間が経過した場合には(ステップS702; Yes)、画像表示装置5に表示されている音量状況表示画像を消去する音量状況表示消去の処理を実行し(ステップS705)、スーパーリーチ以外時操作フラグをオフ状態にリセットする(ステッ

50

プ S 7 0 6 )。

【 0 1 7 5 】

ステップ S 7 0 1 にてスーパーリーチ以外時操作フラグがオフの場合 (ステップ S 7 0 1 ; N o ) や、ステップ S 7 0 3 にて音量変更操作無しの場合 (ステップ S 7 0 3 ; N o ) や、ステップ S 7 0 4、S 7 0 6 の処理を実行した後は、スーパーリーチ時操作フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する (ステップ S 7 0 7 )。ステップ S 7 0 7 にてスーパーリーチ時操作フラグがオフ状態の場合には (ステップ S 7 0 7 ; N o )、音量状況表示を消去する処理を実行する (ステップ S 7 0 7 a)。このステップ S 7 0 7 a の処理は、原則としてスーパーリーチ演出中に音量状況表示を行わないための処理である。詳しくは、スーパーリーチ演出を実行する第 2 状態、つまりスーパーリーチ演出中の遊技状態では、遊技者による要求が無い限り、画像表示装置 5 に音量状況表示画像を表示しないようにしている (音量状況表示画像を消去している)。これにより、遊技者に特に見せたい遊技演出 (大事な予告などを含む演出) の一例であるスーパーリーチ演出の実行中では、音量状況表示画像を表示しないようにでき、スーパーリーチ演出の演出効果の低下を抑制できる。

10

【 0 1 7 6 】

ステップ S 7 0 7 a の処理を実行した後、音量変更の操作開始受付の有無を判定する (ステップ S 7 0 8 )。ステップ S 7 0 8 にて操作開始受付ありの場合 (ステップ S 7 0 8 ; Y e s )、つまり、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を左方向または右方向へ操作したことをコントローラセンサユニット 3 5 A が検出した場合には、画像表示装置 5 に現在の音量出力レベルを示す音量状況表示画像を表示する表示制御を実行する (ステップ S 7 0 9 )。その後、スーパーリーチ時操作フラグをオン状態にセットする (ステップ S 7 1 0 )。

20

【 0 1 7 7 】

ステップ S 7 0 7 にてスーパーリーチ時操作フラグがオンの場合 (ステップ S 7 0 7 ; Y e s ) や、ステップ S 7 1 0 の処理を実行した後は、操作後所定期間 (例えば 3 秒) が経過したか否かを判定する (ステップ S 7 1 1 )。操作後所定期間が経過していない場合には (ステップ S 7 1 1 ; N o )、音量変更操作の有無を判定する (ステップ S 7 1 2 )。音量変更操作有りの場合には (ステップ S 7 1 2 ; Y e s )、変更後の音量状況表示画像の表示および変更後の音量設定を実行する (ステップ S 7 1 3 )。具体的には、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を左方向または右方向に操作したことをコントローラセンサユニット 3 5 A が検出した場合には (ステップ S 7 1 2 ; Y e s )、スティックコントローラ 3 1 A の左方向または右方向への操作回数に応じた変更後の音量状況表示画像を画像表示装置 5 に表示する表示制御を実行するとともに、その操作回数に応じた変更後の音量設定値を R A M 1 2 2 に記憶させ、スピーカ 8 L、8 R から変更後の音量出力レベルで音声や効果音が出力されるように音声制御基板 1 3 を制御するといった変更後の音量設定を実行する (ステップ S 7 1 3 )。

30

【 0 1 7 8 】

ステップ S 7 1 1 にて操作後所定期間が経過した場合には (ステップ S 7 1 1 ; Y e s )、音量状況表示を消去する処理を実行する (ステップ S 7 1 4 )。このようにスーパーリーチ演出中において、遊技者の操作があると音量状況表示画像が一時的に表示され、操作後所定期間が経過した時点で未だスーパーリーチ演出中である場合には音量状況表示画像が消去されるようになっている。ステップ S 7 1 4 の処理を実行した後は、スーパーリーチ時操作フラグをオフ状態にリセットする (ステップ S 7 1 5 )。

40

【 0 1 7 9 】

ステップ S 7 0 8 にて操作開始受付なしの場合 (ステップ S 7 0 8 ; N o ) や、ステップ S 7 1 2 にて音量変更操作なしの場合 (ステップ S 7 1 2 ; N o )、ステップ S 7 1 3、S 7 1 5 の処理を実行した後は、音量状況表示処理を終了する。

【 0 1 8 0 】

ステップ S 1 6 2 の特定動作検出処理は、例えば大当たり遊技状態 (大当たり中) において

50

、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A の手前方向への長引き操作（レバー引き）といった遊技者の特定動作を検出したことに応じて、大入賞口入賞演出や大入賞口開放時演出などといった所定演出の実行の有無、その他の所定演出の実行態様を変更するための処理を含んでいる。また、特定動作検出処理は、遊技者の特定動作を検出したことに応じて、例えばスティックコントローラ 3 1 A を振動させるための設定などといった処理も含んでいる。

#### 【 0 1 8 1 】

図 1 4 は、特定動作検出処理の一例を示すフローチャートである。図 1 4 に示す特定動作検出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、大当たり中であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 1）。ステップ S 4 0 1 では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、主基板 1 1 から伝送される大当たり開始指定コマンドを受信しており、且つ、大当たり終了指定コマンドを受信していない場合に、大当たり中と判定する。なお、演出プロセスフラグの値が 3 ～ 5 のいずれかであれば、大当たり中と判定してもよい。大当たり中である場合（ステップ S 4 0 1；Y e s）、スティックコントローラ 3 1 A の手前方向への引き操作といったレバー引き操作の有無を判定する（ステップ S 4 0 2）。レバー引き操作有りの場合には（ステップ S 4 0 2；Y e s）、レバー引き操作の計時処理を行う（ステップ S 4 0 3）。ステップ S 4 0 3 では、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば演出制御タイマ設定部など）に設けられたレバー引き操作タイマのタイマ値を更新（例えば 1 加算）する。

#### 【 0 1 8 2 】

ステップ S 4 0 3 の処理の後、レバー引き操作の計時処理における計時結果が 2 秒であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 4）。ステップ S 4 0 4 では、ステップ S 4 0 3 にて更新後のレバー引き操作タイマのタイマ値が「2 秒」に対応する値であるときに、計時結果が 2 秒であると判定する。計時結果が 2 秒である場合（ステップ S 4 0 4；Y e s）、スティックコントローラ 3 1 A を第 1 振動態様（例えば、「ブルッ」といった振動態様など）で振動させるためのレバーの第 1 振動設定を行う（ステップ S 4 0 5）。また、計時結果が 2 秒でない場合には（ステップ S 4 0 4；N o）、レバー引き操作の計時処理の計時結果が 5 秒であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 6）。ステップ S 4 0 6 では、ステップ S 4 0 3 にて更新後のレバー引き操作タイマのタイマ値が「5 秒」に対応する値であるときに、計時結果が 5 秒であると判定する。計時結果が 5 秒である場合（ステップ S 4 0 6；Y e s）、スティックコントローラ 3 1 A を第 2 振動態様（例えば、「ブルッブルッ」といった振動態様など）で振動させるためのレバーの第 2 振動設定を行う（ステップ S 4 0 7）。ステップ S 4 0 5、S 4 0 7 の処理を実行した後や、ステップ S 4 0 6 にて計時結果が 5 秒でない場合には（ステップ S 4 0 6；N o）、特定動作検出処理を終了する。

#### 【 0 1 8 3 】

ステップ S 4 0 2 にてレバー引き操作無しの場合には（ステップ S 4 0 2；N o）、レバー引き操作の計時処理における計時結果があるか否かを判定する（ステップ S 4 1 1）。ステップ S 4 1 1 では、例えばレバー引き操作タイマのタイマ値が、初期値であれば計時結果がないと判定し、初期値でなければ計時結果があると判定すればよい。レバー引き操作の計時処理における計時結果がある場合（ステップ S 4 1 1；Y e s）、計時結果が 5 秒以上（レバー引き 5 秒以上）であるか否かを判定する（ステップ S 4 1 2）。計時結果が 5 秒以上である場合（ステップ S 4 1 2；Y e s）、停止フラグがオフ状態であるか否かを判定する（ステップ S 4 1 3）。そして、停止フラグがオフ状態である場合には（ステップ S 4 1 3；Y e s）、停止フラグをオン状態に切り替え（ステップ S 4 1 4）、また、停止フラグがオン状態である場合には（ステップ S 4 1 3；N o）、停止フラグをオフ状態に切り替える（ステップ S 4 1 5）。停止フラグのオン・オフ状態の切り替えが行われることにより、所定演出の実行態様としての所定演出の実行の有無（実行可能・実行不可能）が変更される。

#### 【 0 1 8 4 】

ステップ S 4 1 2 にて計時結果が 5 秒以上でない場合（ステップ S 4 1 2；N o）、計

時結果が2秒以上5秒未満であるか否かを判定する(ステップS421)。計時結果が2秒以上5秒未満(レバー引き2秒以上5秒未満)である場合(ステップS421; Yes)、抑制フラグがオフ状態であるか否かを判定する(ステップS422)。そして、抑制フラグがオフ状態である場合には(ステップS422; Yes)、抑制フラグをオン状態に切り替えるとともに(ステップS423)、所定演出の抑制設定を行う(ステップS424)。また、抑制フラグがオン状態である場合には(ステップS422; No)、抑制フラグをオフ状態に切り替えるとともに(ステップS425)、所定演出の通常設定を行う(ステップS426)。所定演出の通常設定や抑制設定が行われることにより、所定演出の実行態様が変更される。なお、停止フラグがオン状態であるときには、所定演出の通常設定や抑制設定が行われたとしても、所定演出の実行不可能な態様が優先される。

10

**【0185】**

ステップS414、S415、S424、S426の処理を実行した後や、ステップS421にて計時結果が2秒以上5秒未満でない場合(ステップS421; No)、レバー引き操作の計時処理における計時結果を初期化する(ステップS431)。ステップS431の処理が実行されることにより、計時結果が0秒、即ち、計時結果がない状態となる。ステップS431の処理を実行した後や、ステップS411にてレバー引き操作の計時処理における計時結果がない場合(ステップS411; No)、特定動作検出処理を終了する。

**【0186】**

また、ステップS401にて大当たり中でない場合(ステップS401; No)、レバー引き操作の計時処理における計時結果があるか否かを判定し(ステップS451)、計時結果がある場合には(ステップS451; Yes)、計時結果を初期化する(ステップS452)。ステップS452の処理を実行した後や、ステップS451にてレバー引き操作の計時処理における計時結果がない場合(ステップS452; No)、特定動作検出処理を終了する。

20

**【0187】**

ここで、例えば、大当たり終了指定コマンドを受信する2秒前から大当たり終了指定コマンドを受信するときまでの期間内に遊技者によるレバー引き操作が開始された場合、レバー引き操作の計時処理における計時結果が2秒以上とならないので、抑制フラグのオン・オフ状態が切り替えられることがなく、所定演出の抑制設定や(ステップS424)、所定演出の通常設定(ステップS426)の処理が実行されずに、計時結果が初期化される。また、例えば、大当たり終了指定コマンドを受信する5秒前から大当たり終了指定コマンドを受信するときまでの期間内に遊技者によるレバー引き操作が開始され、レバー引き操作が継続された場合、レバー引き操作の計時処理における計時結果が5秒以上とならないので、停止フラグのオン・オフ状態が切り替えられることがなく、計時結果が初期化される。抑制フラグや停止フラグのオン・オフ状態が切り替えられなければ、所定演出の実行態様に変更されることがない。このように遊技者によるレバー引き操作といった特定動作の開始タイミングによっては、所定演出の実行態様に変更されないようになっている。

30

**【0188】**

図15は、停止フラグ・抑制フラグのオン・オフ状態における所定演出の実行態様の設定例を示す図である。この実施の形態では、例えば、大入賞口に遊技球が入賞したことを報知する入賞音を出力する演出(大入賞口入賞演出)、ラウンド遊技における残りの入賞数を示す残り入賞数表示を行う演出(大入賞口入賞演出)、大入賞口が開放したことを報知する大入賞口開放音を出力する演出(大入賞口開放時演出)、といった複数の所定演出がある。そして、停止フラグ・抑制フラグのオン・オフ状態の切り替えにより、複数の所定演出の実行態様に変更される。なお、所定演出として、上記3つの演出以外の演出があってもよい。また、上記3つの所定演出のうちのいずれか1つまたは2つの所定演出を実行可能としてもよい。

40

**【0189】**

なお、大入賞口に遊技球が入賞したことを報知する入賞音には、通常入賞音とオーバー

50

入賞音とがあり、通常入賞音は、例えば1～10個の入賞が発生したときに出力される入賞音であり、オーバー入賞音は、例えば11個以上の入賞が発生したときに出力される入賞音である。通常入賞音とオーバー入賞音とでは、例えば音色や音量などが異なることにより、区別可能となっていればよい。また、残り入賞数表示は、通常態様の残り入賞数表示とオーバー態様の残り入賞数表示とがあり、通常態様の残り入賞数表示は、例えば未入賞のとき及び1～10個の入賞が発生したときに表示される残り入賞数表示であり、オーバー態様の残り入賞数表示は、例えば11個以上の入賞が発生したときに表示される残り入賞数表示である。残り入賞数表示は、例えば画像表示装置5に残り入賞数表示画像などを表示することにより行われればよい。

#### 【0190】

図15に示すように、停止フラグと抑制フラグとが共にオフ状態であるときの所定演出の実行態様は、通常時の実行態様（所定演出の実行可能な態様）であり、通常時の実行態様は、パチンコ遊技機1が初期化されたとき、あるいは、停止フラグがオフ状態で、ステップS426の処理により所定演出の通常設定が行われたときに設定される。通常時の実行態様では、入賞音を出力する演出、残り入賞数表示を行う演出及び大入賞口開放音を出力する演出といった全ての所定演出の実行が可能（実行有り）であり、入賞音及び大入賞口開放音についての音量出力レベルは通常レベル（例えば最低レベル及び第1～第5レベルのうちの第3レベル）に設定され、残り入賞数表示についての明るさレベルは高レベルに設定される。なお、明るさレベルに代えて、あるいは、明るさレベルとともに、表示透過度や、表示サイズ、表示色、音質などが設定されてもよい。ここで、入賞音及び大入賞口開放音についての音量出力レベルとしての通常レベルは、上述した音量状況表示における通常レベル（第3レベル）と同じ音量出力レベルであればよい。なお、ステップS161の音量状況表示処理において、遊技者によるスティックコントローラ31Aの左方向または右方向への操作といった遊技者の動作に応じて、音量出力レベルを変更した場合には、当該変更に応じて、入賞音及び大入賞口開放音についての音量出力レベルを変更してもよい。

#### 【0191】

停止フラグがオン状態であるときの所定演出の実行態様は、停止時の実行態様（所定演出の実行不可能な態様）であり、停止時の実行態様は、抑制フラグがオン状態であるかオフ状態であるかにかかわらず、停止フラグがオン状態となることにより設定される。停止時の実行態様では、入賞音を出力する演出、残り入賞数表示を行う演出及び大入賞口開放音を出力する演出といった全ての所定演出の実行が不可能（実行無し）となる。

#### 【0192】

また、停止フラグがオフ状態で、かつ、抑制フラグがオン状態であるときの所定演出の実行態様は、抑制時の実行態様（抑制態様）であり、抑制時の実行態様は、停止フラグがオフ状態で、ステップS424の処理により所定演出の抑制設定が行われたときに設定される。抑制時の実行態様では、入賞音を出力する演出、残り入賞数表示を行う演出及び大入賞口開放音を出力する演出といった全ての所定演出の実行が可能（実行有り）であるが、入賞音及び大入賞口開放音についての音量出力レベルは最低レベル（例えば最低レベル及び第1～第5レベルのうちの最低レベル）に設定され、残り入賞数表示についての明るさレベルは低レベルに設定される。ここで、入賞音及び大入賞口開放音についての音量出力レベルとしての最低レベルは、上述した音量状況表示における最低レベルと同じ音量出力レベルであればよい。

#### 【0193】

ステップS163の大当たり中楽曲決定処理は、例えば大当たり遊技状態（大当たり中）において、遊技者による押しボタン31Bへの操作といった遊技者の所定動作を検出したことに応じて、複数種類の楽曲のうちのいずれかを選択する処理などを含んでいる。

#### 【0194】

図16は、大当たり中楽曲決定処理の一例を示すフローチャートである。ここで、大当たり中楽曲とは、大当たり遊技状態中に再生可能な楽曲であり、この実施の形態では、複数種類

10

20

30

40

50

の楽曲が用意されている。用意された複数種類の楽曲については後述する。図 16 に示す大当たり中楽曲決定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、大当た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 6 2 1）。大当たり開始指定コマンドの受信がある場合（ステップ S 6 2 1；Yes）、連チャン回数カウンタ値 K を 1 加算するように更新する（ステップ S 6 2 2）。連チャン回数カウンタ値 K は、RAM 122 の所定領域に設けられた連チャン回数カウンタの格納値であり、連チャン回数を示すものであればよい。ここで、連チャンとは、確変状態又は時短状態であるときに可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態の終了後にも確変状態又は時短状態に制御されることが所定回実行されることをいう。また、連チャン回数とは、確変状態又は時短状態であるときに可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態の終了後にも確変状態又は時短状態に制御されることが連続して発生した回数をいう。連チャン回数カウンタ値 K は、確変状態や時短状態が終了し、確変状態や時短状態ではない通常状態（低確低ベース状態ともいう）に制御されたときに、「0」に初期化される。

10

#### 【0195】

ステップ S 6 2 2 の処理を実行した後や、ステップ S 6 2 1 にて大当たり開始指定コマンドの受信がない場合（ステップ S 6 2 1；No）、大当たり中であるか否かを判定する（ステップ S 6 2 2 a）。例えば、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から伝送される大当たり開始指定コマンドを受信しており、且つ、大当たり終了指定コマンドを受信していない場合に、大当たり中と判定する。なお、演出プロセスフラグの値が 3 ~ 5 のいずれかであれば、大当たり中と判定してもよい。大当たり中でない場合（ステップ S 6 2 2 a；No）、大当たり中楽曲決定処理を終了する一方で、大当たり中である場合（ステップ S 6 2 2 a；Yes）、楽曲決定済フラグがオン状態であるか（大当たり中楽曲が決定済であるか）否かを判定する（ステップ S 6 2 3）。ここで、楽曲決定済フラグは、大当たり中楽曲が決定済であるか否かを示し、後述のステップ S 6 3 3 でオン状態にセットされ、ステップ S 6 3 6 でオフ状態にクリアされる。この楽曲決定済フラグのオンあるいはオフ状態を示すデータは、例えば、RAM 122 の演出制御フラグ設定部に記憶される。

20

#### 【0196】

楽曲決定済フラグがオフ（大当たり中楽曲が決定済でない）の場合（ステップ S 6 2 3；No）、演出制御用 CPU 120 は、前述したように RAM 122 に設けられた連チャン回数カウンタを参照し、初当たり（連チャン回数カウンタ値 K = 1）であるか否かを判定する（ステップ S 6 2 4）。

30

#### 【0197】

ステップ S 6 2 4 にて、初当たり（K = 1）である場合（ステップ S 6 2 4；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、今回の大当たりが楽曲系リーチを伴うものであるか否かを判定する（ステップ S 6 2 5）。ここで、楽曲系リーチとは、リーチ演出中に、当該リーチの種別に応じた楽曲が再生されるリーチである。この実施形態では、一例として図 17（A）に示すように、スーパーリーチ A ~ C が楽曲系リーチに設定されている。楽曲系リーチでは、スーパーリーチ演出中に図 17（B）に示すように、リーチ種別に応じた楽曲が所定態様で再生される。

40

#### 【0198】

ステップ S 6 2 5 にて、楽曲系リーチ大当たりである場合（ステップ S 6 2 5；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、リーチ種別に応じた大当たり楽曲を決定する（ステップ S 6 2 6）。この実施の形態では、例えば図 17（A）に示すように、リーチ種別がスーパーリーチ A であれば大当たり中楽曲を「楽曲 A」に決定し、スーパーリーチ B であれば大当たり中楽曲を「楽曲 B」に決定し、スーパーリーチ C であれば大当たり中楽曲を「楽曲 C」に決定する。このように、初当たりが楽曲系リーチ大当たりである場合には、リーチ種別に応じて、予め定められた大当たり中楽曲に決定されるので、遊技者の選択操作による大当たり中楽曲の選択が不可能となっている。初当たりが楽曲系リーチ大当たりである場合には、スーパーリーチ演出中に楽曲を再生した後、当該楽曲と同じ楽曲を、大当たり開始時においてスーパーリーチ演出中に再生していたパートの続きから再生する。これにより、スーパーリーチから

50



大当たり遊技に亘って、リーチ種別に応じた楽曲が途切れることなく再生される。

#### 【0199】

ステップS624にて初当り(K=1)でない場合や(ステップS624;No)、初当りではあるが(ステップS624;Yes)、楽曲系リーチ大当たりでない場合(ステップS625;No)は、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数が「1」となる第1ラウンドの実行中であるか否かを判定する(ステップS627)。例えば、第1ラウンドであるか否かは、大入賞口開放中指定コマンド格納領域にいずれのラウンド数を示すコマンドが格納されているかを確認することにより判定できる。

#### 【0200】

第1ラウンドの実行中である場合(ステップS627;Yes)、演出制御用CPU120は、選択中の楽曲の特定部を出力する(ステップS628)。具体的には、演出制御用CPU120は、音声制御基板13に、選択中の楽曲の特定部(この実施の形態では、いわゆる「サビ」部分)を出力させる旨の指令を音声制御基板13に対して伝送し、スピーカ8L、8Rから選択中の楽曲の特定部を出力させる。つまり、ステップS628の処理では、選択中の大当たり楽曲のサビ部分だけが再生されることになる。

#### 【0201】

ここで、図17(C)に示すように、この実施の形態においては、第1ラウンドの実行中に選択可能な楽曲が複数種類用意されている。また、図17(C)に示すように、連チャン回数の増加に応じて、第1ラウンドの実行中に選択可能な楽曲の数が増加するように設定されている。具体的には、この実施の形態は、1 K 5(K:前記の連チャン回数カウント値)では3つの楽曲(楽曲A~C)から選択可能で、6 K 10では4つの楽曲(楽曲A~D)から選択可能で、11 K 15では5つの楽曲(楽曲A~E)から選択可能で、16 Kでは6つの楽曲(楽曲A~F)から選択可能に構成されている。なお、例えば、K=2のときは、初当り時(K=1)から選択可能な曲が1曲増加し、K=3のときは、初当り時(K=1)から選択可能な曲に2曲増加する、といったように、選択可能な曲が連チャン回数分だけ順次増加していく構成としてもよい。また、規定の連チャン回数に応じてではなく、大当たりする度に新たな楽曲が選択可能になるか否かや、いずれの種類の楽曲が選択可能になるか否かを抽選して決定してもよい。また、図17(A)に示したスーパーリーチA~Cの他に、例えば、確変中にのみ実行されるスーパーリーチDを設け、当該スーパーリーチDを伴った大当たりになると、当該スーパーリーチDに対応する楽曲Dが選択可能になるといった構成としてもよい。

#### 【0202】

また、楽曲の選択は、例えば、図18(B)に示すように、画像表示装置5に表示される、現在選択可能な楽曲を示す画像(図18(B)は、1 K 5に応じた楽曲A~Cの表示例)にカーソルCUを合わせること等によってなされる。楽曲の選択操作は、例えば、遊技者が押しボタン31Bに対して押下操作することによってなされる。例えば、押しボタン31Bに対する短い期間の押下操作(単純押し)が行われる毎に楽曲名を示す画像が移動し、カーソルCUに合わせられている(指示されている)楽曲の画像に対応した楽曲が、現在選択中の楽曲となる(図18(B)は、「楽曲A」が選択中の例)。つまり、ステップS628では、カーソルCUの指示対象が他の楽曲に移ったときは、移った先の楽曲(現在カーソルCUに指示されている曲)のサビ部分が再生される。なお、図17(C)に示すように、連チャン回数の増加に応じて楽曲が追加された場合には、カーソルCUの初期位置を追加された楽曲を指示している位置とすることが好ましい。こうすれば、新たに追加された楽曲を好適に遊技者に報知できる。ただし、直前の所定回(例えば直前の2回)の大当たりで、同じ楽曲が選択されたときは、カーソルCUの初期位置を当該同じ楽曲を指示している位置とすることが好ましい。こうすれば、遊技者の好みに合った楽曲を提示することができ、ユーザフレンドリである。

#### 【0203】

なお、楽曲名を示す画像に対し、選択操作に応じてカーソルCUが移動する態様として

10

20

30

40

50

もよい。また、現在選択中の楽曲を示す方法は、カーソルＣＵによる指示に限られず、選択中の楽曲を示す画像を他の楽曲を示す画像よりも視認し易くしたり（例えば、選択中の楽曲を示す画像を囲む枠画像を重畳表示する、選択中の楽曲を示す画像を光輝させるなど）、選択中の楽曲以外の楽曲を示す画像を視認困難あるいは視認不可としたりしてもよい。また、楽曲の選択時には、音量出力レベルを大きくして、楽曲の特定部を出力してもよい。例えば、現在の音量出力レベルが通常レベル（前記の第３レベル）であった場合は、楽曲の選択時には、第４レベルや、第５レベル（最高レベル）で特定部を出力したり、現在の音量出力レベルが最低レベルや第１レベルであった場合は、楽曲の選択時には、通常レベルで特定部を出力したりする、といった構成としてもよい。

#### 【０２０４】

また、「特定部」とは、選択中の楽曲の一部であって該楽曲の先頭とは異なる部分である。この実施の形態では、いわゆる「サビ」が楽曲の特定部の一例である。ここで、この実施の形態では、前記の大当たり中楽曲としての楽曲Ａ～Ｆの各楽曲データがＲＯＭ１２１などに予め記憶されている。そして、一の楽曲を示す楽曲データは、サビの音声を示すサビ用データ（特定部データの一例）を含む、複数の音声データ（例えばＷＡＶ、ＭＰ３など）から構成されている。具体的には、図１８（Ａ）に「楽曲Ａ」について例示しているように、楽曲Ａの全体を示すデータが、イントロ用データ、Ａメロ用データ、Ｂメロ用データ、サビ用データ、アウトロ用データといったように分割された態様で（各々別個の音声データとして）ＲＯＭ１２１に記憶されている。他の大当たり楽曲としての楽曲Ｂ～Ｆの各々についても同様である。このような構成によれば、１曲分のデータに加えて特定部データを記憶する構成に比べて、データ容量の負担を軽減することができる。なお、楽曲シリーズのリーチ演出中や予告演出中などの所定演出中において、一の楽曲の一部のデータ（例えばＢメロ用データなど）を単独で用いることで、当該所定演出中に楽曲の一部のみ出力するようにしてもよい。こうすれば、この実施の形態のように、一の楽曲を示すデータを分割したデータで記憶する構成の利点をより活かすことができる。

#### 【０２０５】

なお、特定部データの一例としてのサビ用データについては、各楽曲について、例えば、馴染みがある、インパクトがある、キャッチーであると想定される部分を予め「サビ」として選定し、当該サビ部分の音声データをサビ用データとして予め用意すればよい。また、例えば、楽曲Ａは「サビ」が有名であるが、楽曲Ｃは「Ａメロ」のほうで有名であるといった場合もある。この場合は、楽曲Ｃについては、特定部をＡメロ（特定部データをＡメロ用データ）とし、ステップＳ６２８で楽曲Ｃが選択中の場合は、Ａメロ部分を再生すればよい。また、大当たり中楽曲の中に、いわゆる頭サビの楽曲（曲の先頭がサビから始まる楽曲）が含まれていてもよい。そして、特定部は楽曲の先頭（特徴的なイントロや、頭サビ）であってもよい。つまり、楽曲によって特定部として使用するデータを異ならせてもよい。また、大当たり中楽曲の中に頭サビの楽曲が含まれている場合は、当該頭サビの楽曲については、楽曲選択時と楽曲決定後とで楽曲データとして使用するデータを共通としてもよい。例えば、楽曲選択時において、サビ用データと、サビに続くパート（例えばＡメロ）用データを用いて、サビと当該サビに続くパートと繋げて再生し、楽曲決定後にも、同様のデータを用いて、サビと当該サビに続くパートと繋げて再生してもよい。

#### 【０２０６】

図１６に示すステップＳ６２８の処理に続いて、楽曲決定操作があったか否かを判定する（ステップＳ６２９）。例えば、楽曲決定操作はプッシュボタン３１Ｂに対する長い期間（例えば１秒間など）の押下操作（長押し）であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲決定操作を検出した場合に、楽曲決定操作があったと判定すればよい。楽曲決定操作がない場合は（ステップＳ６２９；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ６３０）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から第１ラウンド目のラウンド終了指定コマンド（大入賞口閉鎖指定コマンド）を受信した場合に、大入賞口の閉鎖タイミングであると判定すればよい。そして、楽曲決定操作があった場合（ステップＳ６２９；Ｙｅｓ）、または大入賞口閉鎖タイミン

10

20

30

40

50

グである場合（ステップS 6 3 0；N o）に、選択中の楽曲が決定される（ステップS 6 3 1）。つまり、この実施の形態では、第1ラウンド実行中において、大入賞口が閉鎖されるまでに楽曲決定操作がなされた場合か、楽曲決定操作がなされずに大入賞口が閉鎖された場合に、選択中の楽曲が大当たり中楽曲に決定される。

【0207】

このように、この実施の形態では、楽曲選択時においては選択中の楽曲の特定部を再生し、また、楽曲選択時において楽曲の決定方法が複数ある。このため、楽曲選択時の演出効果を向上させることができる。

【0208】

ステップS 6 2 6やステップS 6 3 1の処理に続いて、演出制御用CPU 120は、ステップS 6 2 6又はS 6 3 1で決定した楽曲情報をRAM 122に記憶させ（ステップS 6 3 2）、楽曲決定済フラグをオン状態にセットする（ステップS 6 3 3）。なお、楽曲決定済フラグのオン・オフを示すデータは、例えば、RAM 122の演出制御フラグ設定部に記憶される。

【0209】

また、ステップS 6 2 3にて楽曲決定済フラグがオン状態と判定した場合（ステップS 6 2 3；Y e s）、ステップS 6 2 6又はS 6 3 1で決定した大当たり中楽曲を再生する（ステップS 6 3 4）。続いて、演出制御用CPU 120は、大当たり終了タイミングであるか否かを判定し（ステップS 6 3 5）、大当たり終了タイミングであれば（ステップS 6 3 5；Y e s）、ステップS 6 3 4で再生を開始した楽曲の再生を終了させ、楽曲決定済フラグをオフ状態にクリアする（ステップS 6 3 6）。

【0210】

ステップS 6 3 6、S 6 3 3の処理の実行後や、ステップS 6 2 1、S 6 2 7、S 6 3 0、S 6 3 5でN o判定である場合、ステップS 6 2 2でY e s判定である場合は、大当たり中楽曲決定処理を終了する。

【0211】

なお、図17（A）に示すように、楽曲系リーチ以外のリーチにおいては、第1ラウンドの実行中に遊技者による選択操作により大当たり中楽曲が選択可能（前記のステップS 6 2 8）に構成されている。この実施形態では、楽曲系リーチ以外のリーチとして、図7に示す「リーチ：ノーマル（大当たり）」（変動パターンPA3-1）が用意されているが、楽曲系リーチ以外のスーパーリーチとして、「スーパーリーチD」、「スーパーリーチE」といったリーチ種別をさらに用意し、大当たりが、スーパーリーチDやスーパーリーチEの演出を伴うものであった場合に、第1ラウンドの実行中に遊技者による選択操作により大当たり中楽曲が選択可能としてもよい。また、上記の例では、第1ラウンド中に大当たり中楽曲が選択可能な例を示したが、他のラウンド中に楽曲が選択可能であってもよいし、複数のラウンドにまたがって楽曲が選択可能であってもよい。大当たり中のどの期間で楽曲を選択可能とするかは任意である。

【0212】

ここで、図18を参照して、大当たり楽曲選択時と、大当たり楽曲決定後の楽曲再生態様について説明する。

【0213】

図18（B）に示すように、楽曲選択時においては、選択中の楽曲の特定部（一例として「サビ」）がスピーカ8L、8Rから出力される（ステップS 6 2 8に相当）。特定部は、選択中の楽曲が決定されるまで続けて再生される。そして、特定部の長さが、選択中の楽曲が決定されるまでの期間（第1ラウンドの実行開始からステップS 6 3 1の処理の実行までの期間に相当。楽曲決定操作がなされるまでの期間、または、第1ラウンドの実行期間（例えば29.5秒））よりも短い場合は、選択中の楽曲が決定されるまで、特定部を繰り返し再生する。なお、特定部の長さが、選択中の楽曲が決定されるまでの期間よりも短い場合は、特定部の再生に続けて、選択中の楽曲における当該特定部に続くパート（図18（A）の例では、「アウトロ用データ」が示すアウトロ）を再生してもよい。

## 【 0 2 1 4 】

また、この実施形態においては、楽曲選択時に、選択中の楽曲に対応する画像（以下、楽曲対応画像）を、図 1 8（B）に示す表示エリア V A 1 に表示する。楽曲対応画像は、例えば、選択中の楽曲の P V（Promotion Video）、M V（Music Video）などの動画であり、楽曲選択時には、例えば、当該動画の特定部に対応する部分を表示エリア V A 1 において再生する。なお、楽曲対応画像としての動画は、楽曲の特定部に対応する部分から再生されなくともよい。例えば、楽曲選択時には、楽曲は先頭以外の特定部から再生されるものの、動画については先頭から再生するようにしてもよい。また、楽曲対応画像は、動画でなく、アーティスト写真などを示す静止画であってもよい。また、楽曲対応画像のデータについても、楽曲の音声データと同様に、楽曲のパート毎に分割された態様（各々別個の画像データとして）で R O M 1 2 1 などに記憶されていてもよい。

10

## 【 0 2 1 5 】

図 1 8（C）に示すように、楽曲決定後においては、決定された楽曲の楽曲データを構成する複数に分割された音声データ（例えば、イントロ用データ、A メロ用データ、B メロ用データ、サビ用データ、アウトロ用データ）を繋げて（つまり、一の楽曲を構成する各パートが時系列で間欠なく再生されるように）、一の楽曲をスピーカ 8 L、8 R から再生する。決定済みの大当たり楽曲の再生態様（ステップ S 6 3 4 における楽曲の再生態様に相当）は、例えば、下記の（イ）～（ハ）の通りである。

（イ）1 ラウンド実行中における楽曲決定後は、選択時に再生されていた特定部の続きから楽曲を再生する、または、楽曲の先頭から再生する。

20

（ロ）2 ラウンド目以降は、楽曲の先頭から再生する（例えば、第 2 ラウンド目のラウンド開始コマンド（大入賞口開放指定コマンド）を受信したことに応じて楽曲を先頭から再生する）。

（ハ）K = 1（ステップ S 6 2 4；Y e s）、且つ、楽曲系リーチ大当たり（ステップ S 6 2 5；Y e s）の場合は、リーチ種別に対応した楽曲を、スーパーリーチ演出中に再生していたパートの続きから再生する（例えば、図 1 7（B）に示すように、スーパーリーチ演出中にリーチ種別に対応した楽曲の「イントロ」、「A メロ」、「B メロ」を再生し、大当たりになると「サビ」を再生する）。

なお、楽曲決定後に楽曲の先頭（イントロ）から再生し、未だ大当たりが終了していない状態で、当該楽曲の最後（アウトロ）まで当該楽曲が一巡した後は、当該楽曲のイントロに戻って二巡目を再生してもよいし、イントロではなくサビ（特定部）から再生するようにしてもよい。

30

## 【 0 2 1 6 】

また、楽曲決定後においては、楽曲対応画像を、例えば、前記の表示エリア V A 1 よりも大きい、図 1 8（C）に示す表示エリア V A 2 に表示する。なお、図 1 8（C）に示す例は、楽曲決定後においては、画像表示装置 5 の画像表示エリア全体に渡って、表示エリア V A 2 が構成される例である。楽曲決定後においては、例えば、楽曲の再生部分と対応する部分が順次再生される動画を表示エリア V A 2 に表示すればよい。なお、楽曲決定後に表示エリア V A 2 に表示される楽曲対応画像もアーティスト写真などの静止画であってもよい。また、楽曲選択時と楽曲決定後における楽曲対応画像は、表示態様が異なっているものであればよい。つまり、楽曲対応画像が表示される表示エリア V A 1 と表示エリア V A 2 との位置や大きさを異ならせる以外の方法で表示態様を異ならせてもよい。例えば、表示エリア V A 1 と表示エリア V A 2 との位置や大きさは同じであるが、楽曲決定後の楽曲対応画像には、楽曲選択時には無いエフェクト（例えば、フェードイン・フェードアウトエフェクトや、光輝するライティングエフェクトなど）が施されているようにしてもよい。

40

## 【 0 2 1 7 】

なお、楽曲の選択操作や決定操作がなされる操作手段は、上記したプッシュボタン 3 1 B に限られない。操作手段は、例えば縦横方向に操作が可能な十字ボタンや、例えば回転操作が可能なダイヤルキーであってもよいし、タッチパネルのように接触操作や押圧操作

50

が可能なものであってもよい。また、遊技者による動作に応じて操作内容を検出できる構成であればよく、例えば赤外線センサや超音波センサ、ＣＣＤセンサ、ＣＭＯＳセンサのように、遊技者による指示入力行為に限定されない任意の動作を検出できるセンサを用いてもよい。

#### 【０２１８】

図１９は、図１１に示すステップＳ１７５にて実行される大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。図１９に示す大当たり中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、大当たり終了指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップＳ５８１）。大当たり終了指定コマンドの受信がない場合（ステップＳ５８１；Ｎｏ）、大入賞口入賞演出処理を実行した後（ステップＳ５８２）、大入賞口開放時演出処理を実行する（ステップＳ５８３）。その後、その他の大当たり中演出を実行してから（ステップＳ５８４）、大当たり中演出処理を終了する。

10

#### 【０２１９】

また、ステップＳ５８１にて大当たり終了指定コマンドの受信がある場合には（ステップＳ５８１；Ｙｅｓ）、大当たり中演出の終了設定を行い（ステップＳ５９１）、演出制御プロセスフラグの値を“６”に更新して（ステップＳ５９２）、大当たり中演出処理を終了する。ステップＳ５９１では、例えば、停止フラグ及び抑制フラグをオフ状態（初期状態）としてもよい。このようにすれば、停止フラグや抑制フラグがオン状態のまま大当たり遊技状態が終了することとなっても、大当たり遊技状態が終了するタイミングで停止フラグ及び抑制フラグがオフ状態となり、所定演出の実行態様が通常時の実行態様に設定されることとなる。なお、停止フラグ及び抑制フラグをオフ状態とするタイミングは、ステップＳ５９１、即ち、大当たり終了指定コマンドを受信したタイミングに限られず、例えば、大当たり遊技状態における最終ラウンドの終了を指定するラウンド終了コマンドを受信したタイミングや、大当たり遊技状態の終了後に最初に行われる変動についての変動開始コマンドを受信したタイミングなどであってもよい。

20

#### 【０２２０】

図２０は、図１９に示すステップＳ５８２にて実行される大入賞口入賞演出処理の一例を示すフローチャートである。図２０に示す大入賞口入賞演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、ラウンドを開始することを示す演出制御コマンドであるラウンド開始コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップＳ８０１）。ラウンド開始コマンドの受信がある場合（ステップＳ８０１；Ｙｅｓ）、ＲＡＭ１２２の所定領域（例えば演出制御カウンタ設定部）などに設けられた大入賞口入賞カウンタのカウント値（大入賞口入賞カウンタ値Ｃ）を「０」に初期化する（ステップＳ８０２）。そして、停止フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ８０３）。停止フラグがオフ状態である場合には（ステップＳ８０３；Ｎｏ）、通常態様で残り入賞数表示を開始するための設定を行う一方（ステップＳ８０４）、停止フラグがオン状態である場合には（ステップＳ８０３；Ｙｅｓ）、残り入賞数表示を開始するための設定を行わずに大入賞口入賞演出処理を終了する。

30

#### 【０２２１】

この実施の形態では、大入賞口入賞カウンタ値Ｃに応じて通常態様の残り入賞数表示を行う。通常態様の残り入賞数表示は、例えば、残りの入賞数と同じ個数の入賞球対応画像を表示したり、入賞球対応画像と残りの入賞数を示す数字画像などとを組み合わせる表示したりすることなどにより、ラウンド遊技における残りの入賞数を示すものであればよい。例えば、大入賞口入賞カウンタ値Ｃが「０」である場合には、１０個の入賞球対応画像を表示することにより、残りの入賞数が「１０」であることが示されればよく、大入賞口入賞カウンタ値Ｃが「１」である場合には、９個の入賞球対応画像を表示することにより、残りの入賞数が「９」であることが示されればよい。大入賞口入賞カウンタ値Ｃが「２」～「１０」である場合には、８個～０個の入賞球対応画像を表示することにより、残りの入賞数が「８」～「０」であることが示されればよい。また、例えば、大入賞口入賞カウンタ値Ｃが「０」である場合には、１個の入賞球対応画像と「１０」を示す数字画像と

40

50

を組み合わせることで表示することにより、残りの入賞数が「10」であることが示されればよく、大入賞口入賞カウント値Cが「1」である場合には、1個の入賞球対応画像と「9」を示す数字画像とを組み合わせることで表示することにより、残りの入賞数が「9」であることが示されればよい。大入賞口入賞カウント値Cが「2」～「10」である場合には、1個の入賞球対応画像と「8」～「0」を示す数値画像とを組み合わせることで表示することにより、残りの入賞数が「8」～「0」であることが示されればよい。

#### 【0222】

ステップS804の処理では、ステップS802にて大入賞口入賞カウント値Cが「0」に初期化されていることから、残りの入賞数が「10」であることを示す残り入賞数表示が行われる。

10

#### 【0223】

ステップS801にてラウンド開始コマンドの受信がない場合（ステップS801；No）、大入賞口に入賞があったことを示す演出制御コマンドである大入賞口入賞指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップS811）。大入賞口入賞指定コマンドの受信がある場合（ステップS811；Yes）、大入賞口入賞カウント値Cを1加算するように更新する（ステップS812）。そして、停止フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS813）。停止フラグがオフ状態である場合には（ステップS813；No）、大入賞口入賞カウント値Cが「10」以上であるか否かを判定する（ステップS814）。

#### 【0224】

20

大入賞口入賞カウント値Cが「10」以下である場合（ステップS814；Yes）、残り入賞数表示を更新するための設定を行う（ステップS815）。例えば、ステップS812にて大入賞口入賞カウント値Cが「1」となった場合には、ステップS815にて、残りの入賞数が「9」であることを示す残り入賞数表示に更新される。そして、大入賞口に遊技球が入賞したことを報知する通常入賞音を出力するための設定を行う（ステップS816）。

#### 【0225】

また、大入賞口入賞カウント値Cが「10」以下でない場合、即ち、大入賞口入賞カウント値Cが「11」以上である場合（ステップS814；No）、オーバー態様で残り入賞数表示を更新するための設定を行う（ステップS817）。例えば、ステップS812にて大入賞口入賞カウント値Cが「11」となった場合には、ステップS817にて、オーバー態様の残り入賞数表示に更新される。この実施の形態では、例えば、通常態様における入賞球対応画像や数値画像の変わりに、オーバー入賞の発生を示すオーバー入賞発生画像を表示することにより、オーバー態様の残り入賞数表示を行う。その後、大入賞口に遊技球が入賞したことを報知するオーバー入賞音を出力するための設定を行う（ステップS818）。ステップS817、S818の処理が実行されることにより、オーバー入賞の発生が報知される。なお、オーバー入賞が発生しても、オーバー入賞音の出力やオーバー態様の残り入賞数表示を行わないようにしてもよい。

30

#### 【0226】

ステップS816、S818の処理を実行した後や、ステップS813にて停止フラグがオン状態である場合には（ステップS813；Yes）、大入賞口入賞演出処理を終了する。このように、停止フラグがオン状態であるときには、残り入賞数表示の更新設定が行われることがなく、さらに、入賞音（通常入賞音、オーバー入賞音）の出力設定が行われることがない。

40

#### 【0227】

また、ステップS811にて大入賞口入賞指定コマンドの受信がない場合（ステップS811；No）、停止フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS831）。停止フラグがオン状態である場合には（ステップS831；Yes）、残り入賞数表示の実行中であるか否かを判定する（ステップS832）。残り入賞数表示の実行中である場合には（ステップS832；Yes）、残り入賞数表示を終了するための設定を行う（ス

50

テップ S 8 3 3 )。また、停止フラグがオフ状態である場合には (ステップ S 8 3 1 ; N o )、残り入賞数表示の実行中であるか否かを判定する (ステップ S 8 3 4 )。残り入賞数表示の実行中でない場合には (ステップ S 8 3 4 ; N o )、通常態様で残り入賞数表示を開始するための設定を行う (ステップ S 8 3 5 )。ステップ S 8 3 3、S 8 3 5 の処理を実行した後や、ステップ S 8 3 2 にて残り入賞数表示の実行中でない場合 (ステップ S 8 3 2 ; N o )、ステップ S 8 3 4 にて残り入賞数表示の実行中である場合には (ステップ S 8 3 4 ; Y e s )、大入賞口入賞演出処理を終了する。

#### 【 0 2 2 8 】

このように大当たり中 (演出プロセスフラグの値が “ 5 ” ) では、ステップ S 8 3 1 にて停止フラグのオン・オフ状態を判定し、停止フラグのオン・オフ状態に応じて、残り入賞数表示の実行の有無 (表示・非表示) が切り替えられる。また、大入賞口への入賞時では、ステップ S 8 1 3 にて停止フラグのオン・オフ状態を判定し、停止フラグがオフ状態である場合には、入賞音 (通常入賞音、オーバー入賞音) が出力される一方、停止フラグがオン状態である場合には、入賞音が出力されない。なお、抑制フラグがオン状態となっていたときには、ステップ S 4 2 4 にて所定演出の抑制設定が行われることから、ステップ S 8 0 4、S 8 1 5 ~ S 8 1 8、S 8 3 5 においては、抑制態様で残り入賞数表示や入賞音の出力が行われる。また、抑制フラグがオフ状態となっていたときには、ステップ S 4 2 6 にて所定演出の通常設定が行われることから、ステップ S 8 0 4、S 8 1 5 ~ S 8 1 8、S 8 3 5 においては、通常設定に基づく残り入賞数表示や入賞音の出力が行われることとなる。

#### 【 0 2 2 9 】

図 2 1 は、図 1 9 に示すステップ S 5 8 3 にて実行される大入賞口開放時演出処理の一例を示すフローチャートである。図 2 1 に示す大入賞口開放時演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、ラウンドを開始することを示す演出制御コマンドであるラウンド開始コマンドの受信があるか否かを判定する (ステップ S 9 0 1 )。ラウンド開始コマンドの受信がある場合 (ステップ S 9 0 1 ; Y e s )、停止フラグがオン状態であるか否かを判定する (ステップ S 9 0 2 )。停止フラグがオフ状態である場合には (ステップ S 9 0 2 ; N o )、大入賞口開放音を出力するための設定を行う (ステップ S 9 0 3 )。ステップ S 9 0 3 の処理を実行した後や、ステップ S 9 0 1 にてラウンド開始コマンドの受信がない場合 (ステップ S 9 0 1 ; N o )、大入賞口開放時演出処理を終了する。

#### 【 0 2 3 0 】

このように大入賞口の開放時 (ラウンド遊技の開始時) では、ステップ S 9 0 2 にて停止フラグのオン・オフ状態を判定し、停止フラグがオフ状態である場合には、大入賞口開放音が出力される一方、停止フラグがオン状態である場合には、大入賞口開放音が出力されない。なお、抑制フラグがオン状態となっていたときには、ステップ S 4 2 4 にて所定演出の抑制設定が行われることから、ステップ S 9 0 3 においては、抑制態様で大入賞口開放音の出力が行われる。また、抑制フラグがオフ状態となっていたときには、ステップ S 4 2 6 にて所定演出の通常設定が行われることから、ステップ S 9 0 3 においては、通常設定に基づく大入賞口開放音の出力が行われることとなる。

#### 【 0 2 3 1 】

次に、図 2 2 を参照して大入賞口開放音や玉抜きエラー表示などの実行タイミングについて説明する。

#### 【 0 2 3 2 】

図 2 2 ( A ) は、大当たり遊技状態において、選択された楽曲を再生しており (オン状態)、停止フラグがオフ状態であるときの、大入賞口開放音、入賞音 (通常入賞音・オーバー入賞音) 及び残り入賞数表示といった所定演出、玉抜きエラー表示及び玉抜きエラー報知音といった玉抜きエラー報知の実行タイミングを示している。なお、玉抜きエラー報知については、ラウンド遊技の途中で開始されるものとする。また、抑制フラグがオン状態であるときには、抑制フラグがオフ状態であるときに比べて音量出力レベルや明るさレベルが低く、抑制フラグがオン状態であるかオフ状態であるかにかかわらず、所定演出やエ

ラー報知の実行タイミングは同じとなっている。図 2 2 ( A ) では、一例として、第 1 0 ラウンドのラウンド遊技について示している。なお、第 1 0 ラウンド以外のラウンド遊技についても基本的に図 2 2 ( A ) と同様であるが、第 1 ラウンドのラウンド遊技については楽曲が選択されて再生された以降について図 2 2 ( A ) と同様である。

#### 【 0 2 3 3 】

図 2 2 ( A ) に示す例では、タイミング T 0 で第 1 0 ラウンドのラウンド遊技を開始する。このタイミング T 0 では、大入賞口の開放を開始するとともに、図 2 1 に示すステップ S 9 0 3 の処理により大入賞口開放音を出力する。また、図 2 0 に示すステップ S 8 0 2 の処理により大入賞口入賞カウント値を初期化して「 0 」とする。そして、ステップ S 8 0 4 の処理により残りの入賞数が「 1 0 」であること示す残り入賞数表示を開始する。

10

#### 【 0 2 3 4 】

大入賞口への入賞が発生すると、図 2 0 に示すステップ S 8 1 2 の処理により大入賞口入賞カウント値を「 1 」とし、ステップ S 8 1 6 の処理により通常入賞音を出力するとともに、ステップ S 8 1 5 の処理により残り入賞数表示を、残りの入賞数が「 9 」であること示す残り入賞数表示に更新する。その後、大入賞口への入賞が発生する毎に、大入賞口入賞カウント値を増加していき、通常入賞音を出力し、残り入賞数表示を更新する。

#### 【 0 2 3 5 】

例えば、タイミング T 1 で下皿に遊技球が一杯になると、図 1 0 に示すステップ S 3 0 5 の処理により玉抜きエラー表示を通常サイズで開始するとともに、ステップ S 3 0 6 の処理により玉抜きエラー報知音の出力を開始する。なお、タイミング T 1 のときに抑制フラグがオン状態であるときには、玉抜きエラー表示を縮小サイズで開始する。そして、玉抜きエラーが解消されたタイミング T 2 で、図 1 0 に示すステップ S 3 1 2、S 3 1 3 の処理により玉抜きエラー表示及び玉抜きエラー報知音の出力を終了する。なお、タイミング T 1 からタイミング T 2 までの期間では、楽曲、入賞音、及び、玉抜きエラー報知音を重ねて出力する（大入賞口の開放時に玉抜きエラーが発生していた場合には、大入賞口開放音を含めて出力する）。

20

#### 【 0 2 3 6 】

図 2 2 ( A ) に示すように大入賞口入賞カウント値が「 9 」であり、残りの入賞数が「 1 」であること示す残り入賞数表示が行われている状態において、さらに大入賞口への入賞が発生すると、大入賞口入賞カウント値を「 1 0 」とし、通常入賞音を出力するとともに、残り入賞数表示を、残りの入賞数が「 0 」であること示す残り入賞数表示に更新する。また、この入賞の直後にさらに大入賞口への入賞が発生するとオーバー入賞となり、このオーバー入賞が発生すると、大入賞口入賞カウント値を「 1 1 」とし、図 2 0 に示すステップ S 8 1 8 によりオーバー入賞音を出力するとともに、ステップ S 8 1 7 によりオーバー態様で残り入賞数表示を更新する。

30

#### 【 0 2 3 7 】

そして、10個の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生したことに基づいて、タイミング T 3 で第 1 0 ラウンドのラウンド遊技を終了する。このタイミング T 3 では、大入賞口の開放を終了する。その後、次のラウンド遊技が開始されるまでの待機期間である次ラウンド待ち期間が経過したタイミング T 4 で第 1 1 ラウンドのラウンド遊技を開始する。このタイミング T 4 では、大入賞口の開放を開始するとともに、大入賞口開放音を出力し、また、大入賞口入賞カウント値を初期化して「 0 」とし、残りの入賞数が「 1 0 」であること示す残り入賞数表示を開始する。

40

#### 【 0 2 3 8 】

図 2 2 ( B ) は、大当たり遊技状態において、選択された楽曲を再生しており（オン状態）、停止フラグのオン・オフ状態が切り替わるときの、大入賞口開放音、入賞音（通常入賞音・オーバー入賞音）及び残り入賞数表示といった所定演出、玉抜きエラー表示及び玉抜きエラー報知音といった玉抜きエラー報知の実行タイミングを示している。図 2 2 ( B ) では、図 2 2 ( A ) の途中で停止フラグのオン・オフ状態が切り替わるものとして説明する。

50



## 【 0 2 3 9 】

図 2 2 ( B ) に示す例では、図 2 2 ( A ) に示す例と同様にタイミング T 0 で第 1 0 ラウンドのラウンド遊技を開始する。そして、図 2 2 ( A ) に示す例と同様に、タイミング T 1 で玉抜きエラー表示を通常サイズで開始するとともに、玉抜きエラー報知音の出力を開始する。ここで、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を 5 秒間継続して引き、当該操作を検出したことに基づいて、図 1 4 に示すステップ S 4 1 4 の処理によりタイミング T 1 ' で停止フラグがオン状態となる。

## 【 0 2 4 0 】

停止フラグがオン状態となると、図 2 0 に示すステップ S 8 3 3 の処理により残り入賞数表示を終了する。また、図 1 0 に示すステップ S 3 2 5 の処理により縮小サイズに切り替えて玉抜きエラー表示を継続して行うとともに、玉抜きエラー報知音の出力も継続して行う。そして、玉抜きエラーが解消されたタイミング T 2 で、玉抜きエラー表示及び玉抜きエラー報知音の出力を終了する。このように、タイミング T 1 からタイミング T 1 ' までの期間では、楽曲、大入賞口開放音、入賞音、玉抜きエラー報知音が出力可能で、残り入賞数表示、玉抜きエラー表示が実行可能である一方、タイミング T 1 ' からタイミング T 2 までの期間では、楽曲、玉抜きエラー報知音が出力可能、大入賞口開放音、入賞音が出力不可能で、残り入賞数表示が実行不可能、玉抜きエラー表示が実行可能である。

## 【 0 2 4 1 】

図 2 2 ( B ) に示すように大入賞口入賞カウント値が「 9 」である状態において、さらに大入賞口への入賞が発生すると、大入賞口入賞カウント値を「 1 0 」とするが、通常入賞音を出力しない。なお、この状態では、残り入賞数表示は行われぬ。また、この入賞の直後にさらに大入賞口への入賞が発生するとオーバー入賞となり、このオーバー入賞が発生すると、大入賞口入賞カウント値を「 1 1 」とするが、オーバー入賞音を出力しない。なお、この状態でも、残り入賞数表示は行われぬ。

## 【 0 2 4 2 】

そして、10 個の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生したことに基づいて、タイミング T 3 で第 1 0 ラウンドのラウンド遊技を終了する。このタイミング T 3 では、大入賞口の開放を終了する。その後、次のラウンド遊技が開始されるまでの待機期間である次ラウンド待ち期間が経過したタイミング T 4 で第 1 1 ラウンドのラウンド遊技を開始する。このタイミング T 4 では、大入賞口の開放を開始するが、停止フラグがオン状態となっているので、大入賞口開放音を出力しない。また、大入賞口入賞カウント値を初期化して「 0 」とするが、残りの入賞数が「 1 0 」であること示す残り入賞数表示を開始しない。ここで、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を 5 秒間継続して引き、当該操作を検出したことに基づいて、図 1 4 に示すステップ S 4 1 5 の処理によりタイミング T 4 ' で停止フラグがオフ状態となる。

## 【 0 2 4 3 】

停止フラグがオフ状態となると、図 2 0 に示すステップ S 8 3 5 の処理により残り入賞数表示を開始する。なお、タイミング T 4 ' での大入賞口入賞カウント値が「 0 」であるので、タイミング T 4 ' では、残りの入賞数が「 1 0 」であること示す残り入賞数表示を開始する。なお、例えばタイミング T 4 ' において玉抜きエラー表示が縮小サイズで行われていた場合には、通常サイズに切り替えて玉抜きエラー表示を継続して行うこととなる。

## 【 0 2 4 4 】

なお、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を 2 秒間継続して引き、当該操作を検出したことに基づいて、図 1 4 に示すステップ S 4 1 4 の処理によりタイミング T 1 ' で抑制フラグがオン状態となった場合には、図 1 4 に示すステップ S 4 2 4 の所定演出の抑制設定が行われる。また、図 1 0 に示すステップ S 3 2 5 の処理により縮小サイズに切り替えて玉抜きエラー表示を継続して行うとともに、玉抜きエラー報知音の出力も継続して行う。そして、玉抜きエラーが解消されたタイミング T 2 で、玉抜きエラー表示及び玉抜きエラー報知音の出力を終了する。この場合には、タイミング T 1 ' 以降でも、楽曲、大入

10

20

30

40

50

賞口開放音、入賞音、玉抜きエラー報知音が出力可能で、残り入賞数表示、玉抜きエラー表示が実行可能である。しかし、図 14 に示すステップ S 4 2 4 の所定演出の抑制設定が行われるので、タイミング T 1 ' 以降においては大入賞口開放音と入賞音との出力及び残り入賞数表示については抑制態様で行われる。

【 0 2 4 5 】

そして、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を 2 秒間継続して引き、当該操作を検出したことに基づいて、図 14 に示すステップ S 4 1 5 の処理によりタイミング T 4 ' で抑制フラグがオフ状態となると、タイミング T 4 ' 以降の大入賞口開放音と入賞音との出力及び残り入賞数表示については通常態様で行われる。

【 0 2 4 6 】

停止フラグがオフ状態となると、図 20 に示すステップ S 8 3 5 の処理により残り入賞数表示を開始する。なお、タイミング T 4 ' での大入賞口入賞カウント値が「 0 」であるので、タイミング T 4 ' では、残りの入賞数が「 1 0 」であること示す残り入賞数表示を開始する。なお、例えばタイミング T 4 ' において玉抜きエラー表示が縮小サイズで行われていた場合には、通常サイズに切り替えて玉抜きエラー表示を継続して行うこととなる。

【 0 2 4 7 】

次に、図 2 3 を参照してスーパーリーチ演出における演出例を説明する。

【 0 2 4 8 】

図 2 3 は、スーパーリーチ変動表示において音量変更操作ありの場合の演出例を示している。例えば、変動パターンとして、楽曲系リーチのリーチ演出が実行される変動パターン P B 2 - 1 に決定されたものとする（スーパーリーチ A が実行されるものとする）。図 2 3 に示す例では、図 2 3 ( A ) に示すように飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態（リーチ成立）となった時点から説明する。また、図 1 2 に示す音量状況表示処理により、図 2 3 ( A ) に示すように音量状況表示画像 V L が画像表示装置 5 に表示される。

【 0 2 4 9 】

図 2 3 ( B ) を経て、図 2 3 ( C ) に示すようなスーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される。図 2 3 ( C ) に示すような演出画像（例えば「スーパーリーチ」の文字による画像）を画像表示装置 5 の画面上に表示することなどにより、スーパーリーチの報知が行われる。遊技者はスーパーリーチ演出が実行されることを把握できる。また、図 2 3 ( C ) に示すように、飾り図柄の可変表示が画像表示装置 5 の画面の左上箇所に縮小表示される。また、図 1 2 に示す音量状況表示消去処理（ステップ S 7 0 7 a ）により、図 2 3 ( C ) に示すように、音量状況表示画像 V L が画像表示装置 5 の画面上から消去される。また、図 2 3 ( C ) に示すように、保留表示が消去される。

【 0 2 5 0 】

図 2 3 ( D ) に示すように、スーパーリーチ演出中において、スティックコントローラ 3 1 A の左方向または右方向への操作があると、音量状況表示画像 V L が表示される。そして、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を右方向に 1 回操作した場合には、図 2 3 ( E ) に示すように、画像表示区画の点灯した態様が 1 つ増えた変更後の音量状況表示画像 V L （第 4 レベルの音量状況表示画像 V L ）が画像表示装置 5 に表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からの音量出力が 1 レベル上がる（第 4 レベルの音量出力となる）。そして、操作後所定期間（例えば 3 秒）が経過すると、図 2 3 ( F ) に示すように、音量状況表示画像 V L が消去される。

【 0 2 5 1 】

そして、図 2 3 ( G ) を経て、図 2 3 ( H ) に示すようにバトル演出結果（ここでは例えばバトル敗北結果）が表示されることによりスーパーリーチ演出が終了し、例えば図 2 3 ( I ) に示すようなリーチ組合せの最終停止図柄が導出表示される。また、図 2 3 ( I ) に示すように、スーパーリーチ演出が終了したため、変更後の音量状況表示画像 V L が表示されるとともに、保留表示が復帰される。音量状況表示画像 V L は、変動停止時の飾り図柄に被らない位置に表示されるので、飾り図柄の最終停止図柄、つまり、遊技結果の

10

20

30

40

50

視認を阻害しないようにしつつ、音量調整を実行できる。

【0252】

また、図23(D)、(E)に示すように、スーパーリーチ演出中の遊技状態(第2状態)における音量状況表示画像VLは、図23(I)に示すようにスーパーリーチ演出中以外の遊技状態(第1状態)のときの音量状況表示画像VLの表示態様と同じに表示されるので、第2状態における音量状況表示画像VLの表示を分かり易くすることができる。なお、第2状態における音量状況表示画像VLの表示態様と、第1状態のときの音量状況表示画像VLの表示態様とを異ならせてもよい。また、第2状態における音量状況表示画像VLと第1状態のときの音量状況表示画像VLとを同じ表示箇所に表示してもよいし、異なる表示箇所に表示してもよい。

10

【0253】

なお、スーパーリーチ演出の開始直前(例えば、開始3秒前から開始までの期間内)に、遊技者がスティックコントローラ31Aを左方向または右方向へ操作することがある。この場合も、かかる操作がコントローラセンサユニット35Aにて検出されたことにもとづいて、音量状況表示画像VLの表示が開始される。そして、操作後所定期間(例えば3秒)内、つまり、音量状況表示画像VLの表示開始から所定期間(例えば3秒)内に、スーパーリーチ演出が開始されることとなるが、この実施の形態では、図13に示すステップS701~ステップS706の処理により、スーパーリーチ演出の開始直前に表示された音量状況表示画像VLが延長して表示されるようになっている。これにより、スーパーリーチ演出の開始直前に音量状況表示画像VLの表示を開始した場合であっても、音量状況表示画像VLが延長表示され、スーパーリーチ演出の開始タイミングで音量状況表示画像VLが途中で消去されることを防止できる。この実施の形態では、操作後所定期間(3秒)は音量状況表示画像VLが表示されるように確保されているが、例えばスーパーリーチ演出の開始タイミングから所定期間(例えば3秒)は音量状況表示画像VLが表示されるようにしてもよい。

20

【0254】

また、スーパーリーチ演出の終了直前(例えば、終了3秒前から終了までの期間内)に、遊技者がスティックコントローラ31Aを左方向または右方向へ操作することがある。この場合も、かかる操作がコントローラセンサユニット35Aにて検出されたことにもとづいて、音量状況表示画像VLの表示が開始される。そして、操作後所定期間(例えば3秒)内、つまり、音量状況表示画像VLの表示開始から所定期間(例えば3秒)内に、スーパーリーチ演出が終了することとなるが、この実施の形態では、図12に示すステップS601、ステップS602、ステップS604、ステップS605により、スーパーリーチ演出の終了直前に表示された音量状況表示画像VLをスーパーリーチ演出の終了後もそのまま継続して表示されるようになっている。これにより、スーパーリーチ演出の終了直前に音量状況表示画像VLの表示を開始した場合であっても、音量状況表示画像VLの表示が継続され、操作後所定期間の経過時に音量状況表示画像VLを一旦消去して再び表示させるという無駄な処理を省くことができる。

30

【0255】

スーパーリーチの演出中には、図17(A)に示したように、リーチ種別に応じた楽曲が再生される。例えば、図23(C)のようにスーパーリーチの報知が実行されると、例えば、図17(B)に示すようにリーチ種別に応じた楽曲が先頭から、イントロ、Aメロ、Bメロといったように順次再生される。そして、例えば、図23(E)に示す演出と図23(F)に示す演出との間に、所定期間(例えば数秒)だけ特殊効果音による演出を実行する。

40

【0256】

特殊効果音による演出としては、例えば、エコー効果を施した音、リピート音、ノイズ音、フェードイン・フェードアウトを施した音などの所謂SE(Sound Effect)による演出を実行すればよい。また、当該所定期間だけ無音にしてもよい。また、特殊効果音の出力に併せて、スーパーリーチによる演出中に再生される動画にも、当該所定期間だけエフ

50

ェクトを施した態様とするのが好ましい。例えば、動画が急に止まったような（静止画になるような）態様としたり、画面をブラックアウトさせたり、ノイズ表示（例えばアナログテレビの砂嵐表示のような態様など）としたり、などすればよい。

【0257】

そして、例えば、特殊効果音による演出の実行中に、スティックコントローラ 31A や プッシュボタン 31B からの所定操作がなされたことに応じて、あるいは、予め定められた期間が経過したことに応じて、図 23（H）に示すバトル演出結果が表示され、この表示と併せてハズレを報知するためのハズレ用効果音がスピーカ 8L、8R から出力される。なお、大当りの場合は、図 17（B）に示すように、スーパーリーチの演出中に再生されていた楽曲のパートの続きとして、サビがスピーカ 8L、8R から出力される。このように、バトル演出結果（勝ち負けの当否を報知する演出の結果）が表示される前に、音声と動画に特殊効果を施すことで、遊技者の期待感を煽ることができる。

10

【0258】

なお、特殊効果を実行する期間は、例えば、楽曲系リーチの変動パターン毎に予め定められていればよい。また、楽曲系リーチの演出中において楽曲は、先頭（イントロ）から再生されなくともよく、Aメロ、Bメロなどから再生が開始されてもよい。また、楽曲系リーチの演出後に大当たりとなった場合、第 1 ラウンド実行中に楽曲系リーチのリーチ演出中に再生された部分の続きから再生してもよい。例えば、リーチ演出中に Aメロを再生し、第 1 ラウンド実行中に当該 Aメロの続きの Bメロから再生してもよい。また、リーチ演出中に Aメロの途中まで再生し、第 1 ラウンド実行中に当該 Aメロの続きから楽曲を再生してもよい。

20

【0259】

次に、図 24 を参照して大入賞口開放音や玉抜きエラー表示などの演出例を説明する。図 24 に示す例では、大当たり中楽曲として楽曲 A が選択されたものとし、第 1 ラウンドから最終ラウンド（例えば第 15 ラウンド）までのラウンド遊技中においても楽曲 A や楽曲 A の P V（Promotion Video）、M V（Music Video）などの動画が再生されるものとする。また、図 24 に示す例では、停止フラグがオフ状態、かつ、抑制フラグがオフ状態である時点から説明する。

【0260】

図 24（A）に示すように、例えば第 10 ラウンドのラウンド遊技が開始されると、大入賞口の開放に合わせて大入賞口開放音出力される。このとき、スピーカ 8L、8R から大入賞口開放音（開放音）と楽曲とが重なって出力される。大入賞口開放音（開放音）と楽曲との音量出力レベルは通常レベル（第 3 レベル）となっている。なお、ステップ S161 の音量状況表示処理において変更された後の音量出力レベルとなってもよい。また、残り入賞数表示として、残りの入賞数が「10」であること示す残り入賞数表示画像 NG が表示される。なお、図 24（A）に示す例では、10 個の入賞球対応画像を表示することにより、残りの入賞数が「10」であることが示されている。

30

【0261】

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進入して大入賞口への入賞が発生すると、図 24（B）に示すように通常入賞音出力される。このとき、スピーカ 8L、8R から通常入賞音（入賞音）と楽曲とが重なって出力される。通常入賞音（入賞音）と楽曲との音量出力レベルは通常レベル（第 3 レベル）となっている。なお、ステップ S161 の音量状況表示処理において変更された後の音量出力レベルとなってもよい。また、残り入賞数表示として、残りの入賞数が「9」であること示す残り入賞数表示画像 NG が表示される。なお、図 24（B）に示す例では、表示されていた 10 個の入賞球対応画像のうち 1 個の入賞球対応画像が消去されることにより、残りの入賞数が「9」であることが示されている。

40

【0262】

ここで、下皿に遊技球が一杯になると、図 24（C）に示すように、玉抜きエラー表示として、「玉抜きエラー！下皿から玉を抜いて下さい。」といったメッセージ及び注意マ

50

ークを示す玉抜きエラー表示画像 T G が通常サイズで表示される。また、玉抜きエラー報知音が出力される。このとき、スピーカ 8 L、8 R から玉抜きエラー報知音と楽曲とが重なって出力される。玉抜きエラー報知音と楽曲との音量出力レベルは通常レベル（第 3 レベル）となっている。なお、ステップ S 1 6 1 の音量状況表示処理において変更された後の音量出力レベルとなっていてよい。

【 0 2 6 3 】

ここで、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を 5 秒間継続して引き、当該操作（レバー引き 5 秒）を検出すると、停止フラグがオン状態となる。これにより、図 2 4（D 1）に示すように残り入賞数表示が終了する（残り入賞数表示画像 N G が消去される）。この状態では、スピーカ 8 L、8 R からは玉抜きエラー報知音と楽曲とが出力されている。また、玉抜きエラー表示画像 T G が縮小サイズに切り替えられて継続して表示される。残り入賞数表示が終了することにより、楽曲 A の動画が視認しやすくなる。また、玉抜きエラー表示画像 T G が縮小サイズに切り替えられることにより、楽曲 A の動画が視認しやすくなる。

10

【 0 2 6 4 】

そして、停止フラグがオン状態となった後に、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進入して大入賞口への入賞が発生しても、通常入賞音（入賞音）が出力されず、図 2 4（E 1）に示すようにスピーカ 8 L、8 R からは玉抜きエラー報知音と楽曲とだけが出力される。

【 0 2 6 5 】

20

また、図 2 4（C）に示す状態において、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を 2 秒間継続して引き、当該操作（レバー引き 2 秒）を検出すると、抑制フラグがオン状態となる。これにより、図 2 4（D 2）に示すように残り入賞数表示が抑制態様に変更される。具体的には、入賞数表示画像 N G の明るさレベルが低レベルとなる。この状態では、スピーカ 8 L、8 R からは玉抜きエラー報知音と楽曲とが出力されている。なお、玉抜きエラー報知音と楽曲との音量出力レベルは通常レベル（第 3 レベル）となっている。なお、ステップ S 1 6 1 の音量状況表示処理において変更された後の音量出力レベルとなっていてよい。また、玉抜きエラー表示画像 T G が縮小サイズに切り替えられて継続して表示される。残り入賞数表示が抑制態様に変更されることにより、楽曲 A の動画が視認しやすくなる。また、玉抜きエラー表示画像 T G が縮小サイズに切り替えられることにより、楽曲 A の動画が視認しやすくなる。

30

【 0 2 6 6 】

そして、抑制フラグがオン状態となった後に、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進入して大入賞口への入賞が発生すると、図 2 4（E 2）に示すようにスピーカ 8 L、8 R からは玉抜きエラー報知音と楽曲と通常入賞音（入賞音）とが出力される。このとき出力される通常入賞音の音量出力レベルは、最低レベルとなっている。なお、玉抜きエラー報知音と楽曲との音量出力レベルは通常レベル（第 3 レベル）となっている。なお、ステップ S 1 6 1 の音量状況表示処理において変更された後の音量出力レベルとなっていてよい。従って、通常入賞音は、玉抜きエラー報知音や楽曲よりも小さな音量で出力される。

40

【 0 2 6 7 】

この実施の形態では、図 2 4（C）に示すように玉抜きエラー表示と玉抜きエラー報知音の出力とが行われているときに、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を 5 秒間継続して引き、当該操作（レバー引き 5 秒）を検出して停止フラグがオン状態となったことにより、図 2 4（D 1）に示すように残り入賞数表示が終了し、大入賞口への入賞が発生しても通常入賞音（入賞音）が出力されない一方、縮小サイズの玉抜きエラー表示と玉抜きエラー報知音の出力とは継続して行われる。このように、この実施の形態では、玉抜きエラー表示や玉抜きエラー報知音の出力といった玉抜きエラー報知中に所定演出の実行態様が所定演出の実行不可能な態様に変更されたときに、玉抜きエラー報知の認識し易さが変化する。具体的には、通常入賞音（入賞音）が出力されないことにより、玉抜きエラー報

50

知音を認識し易くなる（聞き取り易くなる）。また、縮小サイズの玉抜きエラー表示に切り替わることにより、玉抜きエラー表示を認識（視認）し難くなる。なお、レバー引き5秒といった特定動作を検出したことにもとづいて、玉抜きエラー表示を縮小サイズに切り替えるようにしたが、玉抜きエラー表示を縮小サイズに切り替えなくてもよい。このようにしても、玉抜きエラー報知の認識し易さが変化する。具体的には、残り入賞数表示が終了することにより、玉抜きエラー表示を認識（視認）し易くなる。

#### 【0268】

また、この実施の形態では、図24（C）に示すように玉抜きエラー表示と玉抜きエラー報知音の出力とが行われているときに、遊技者がスティックコントローラ31Aを2秒間継続して引き、当該操作（レバー引き2秒）を検出して抑制フラグがオン状態となったことにより、図24（D2）に示すように残り入賞数表示が抑制態様に変更され、大入賞口への入賞が発生しても通常入賞音（入賞音）が抑制態様で出力される一方、玉抜きエラー表示と玉抜きエラー報知音の出力とは継続して行われる。このように、この実施の形態では、玉抜きエラー表示や玉抜きエラー報知音の出力といった玉抜きエラー報知中に所定演出の実行態様が抑制態様に変更されたときに、玉抜きエラー報知の認識し易さが変化する。具体的には、通常入賞音（入賞音）の音量出力レベルが最低レベルになることにより、玉抜きエラー報知音を認識し易くなる（聞き取り易くなる）。また、縮小サイズの玉抜きエラー表示に切り替わることにより、玉抜きエラー表示を認識（視認）し難くなる。なお、レバー引き2秒といった特定動作を検出したことにもとづいて、玉抜きエラー表示を縮小サイズに切り替えるようにしたが、玉抜きエラー表示を縮小サイズに切り替えなくてもよい。このようにしても、玉抜きエラー報知の認識し易さが変化する。具体的には、残り入賞数表示の明るさレベルが低レベルになることにより、玉抜きエラー表示を認識（視認）し易くなる。

#### 【0269】

なお、玉抜きエラー報知が行われないときには、図24（C）に示す場面において玉抜きエラー表示画像TGが表示さず、玉抜きエラー報知音が出力されない。このような状態では、スピーカ8L、8Rからは楽曲のみが出力されることとなる。また、レバー引き5秒が検出されて停止フラグがオン状態になると、その後の入賞音や大入賞口開放音が出力されない状態となる。従って、選択した楽曲や当該楽曲の動画を鮮明に視聴したいときには、レバー引き5秒といった特定動作を行えばよい。また、レバー引き2秒といった特定動作を行えば、所定演出の実行態様が抑制態様に変更されるので、選択した楽曲や当該楽曲の動画を鮮明に視聴することが可能となる。

#### 【0270】

以上説明したように、上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、大当たり遊技状態において、例えば図16に示すステップS628、S629～S631の処理を実行することによって選択された楽曲や当該楽曲の動画を再生可能であり、さらに、楽曲や当該楽曲の動画の再生中において、図20に示す大入賞口入賞演出や図21に示す大入賞口開放時演出といった所定演出を実行可能である。また、図14に示すステップS423～S426の処理を実行することによって、即ち、遊技者の特定動作を検出したことにもとづいて、停止フラグのオン・オフ状態の切り替えを行い、所定演出の実行の有無を変更可能である（図15参照）。そして、図22（B）や図24に示すように玉抜きエラー報知中に停止フラグがオン状態、即ち停止時の実行態様（所定演出の実行無し）に変更されたときに、玉抜きエラー報知を継続して実行可能である。このように、玉抜きエラー報知といった異常報知の実行中に大入賞口入賞演出や大入賞口開放時演出といった所定演出が実行されることによって異常報知の妨げとなり、異常報知による演出効果が低下してしまうことを防止できる。また、停止フラグがオン状態となって所定演出の実行が不可能な態様に変更されるので、楽曲や当該楽曲の動画の再生といった特定演出の実行中に所定演出が実行されることによって特定演出の妨げとなり、特定演出による演出効果が低下してしまうことを防止できる。

#### 【0271】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 によれば、大当り遊技状態において、例えば図 1 6 に示すステップ S 6 2 8、S 6 2 9 ~ S 6 3 1 の処理を実行することによって選択された楽曲や当該楽曲の動画を再生可能であり、さらに、楽曲や当該楽曲の動画の再生中において、図 2 0 に示す大入賞口入賞演出や図 2 1 に示す大入賞口開放時演出といった所定演出を実行可能である。また、図 1 4 に示すステップ S 4 1 4、S 4 1 5、S 4 2 3 ~ S 4 2 6 の処理を実行することによって、停止フラグや抑制フラグのオン・オフ状態の切り替えを行い、所定演出の実行の有無や、所定演出の音量出力レベルや明るさレベルといった実行態様を変更可能である（図 1 5 参照）。そして、玉抜きエラー報知中に、例えば抑制フラグがオン状態、即ち所定演出の実行態様が抑制態様に変更されたときに、玉抜きエラー報知を継続して実行可能である。このように、玉抜きエラー報知といった異常報知の実行中に大入賞口入賞演出や大入賞口開放時演出といった所定演出が実行されることによって異常報知の妨げとなり、異常報知による演出効果が低下してしまうことを防止できる。また、例えば抑制フラグがオン状態となって所定演出の実行態様が抑制態様に変更されるので、楽曲や当該楽曲の動画の再生といった特定演出の実行中に所定演出が実行されることによって特定演出の妨げとなり、特定演出による演出効果が低下してしまうことを防止できる。

10

#### 【 0 2 7 2 】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 によれば、図 1 6 に示すステップ S 6 2 2 a にて大当り中であると判定され（ステップ S 6 2 2 a ; Y e s ）、ステップ S 6 2 8 にて、遊技者の押しボタン 3 1 B に対する短い期間の押下操作（単純押し）といった所定動作が行われることにより楽曲名を示す画像を移動可能である。また、図 1 4 に示すステップ S 4 0 1 にて大当り中であると判定され（ステップ S 4 0 1 ; Y e s ）、遊技者のスティックコントローラ 3 1 A を 5 秒間継続して引く操作といった特定動作が行われることによりステップ S 4 1 2 にて計時結果が 5 秒以上であると判定された場合（ステップ S 4 1 2 ; Y e s ）、あるいは、遊技者のスティックコントローラ 3 1 A を 2 秒間継続して引く操作といった特定動作が行われることによりステップ S 4 2 1 にて計時結果が 2 秒以上 5 秒未満であると判定された場合に（ステップ S 4 2 1 ; Y e s ）、停止フラグ、あるいは、抑制フラグのオン・オフ状態を切り替え可能、即ち、所定演出の実行態様を変更可能である。このように遊技者が所定動作とは異なる特定動作を行うことにより、所定演出の実行態様を変更できるので、遊技者の意図しない実行態様の変更を防ぐことができ、演出効果が低下してしまうことを防止できる。

20

30

#### 【 0 2 7 3 】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 によれば、図 1 4 に示すように、例えば、大当り終了指定コマンドを受信する 2 秒前から大当り終了指定コマンドを受信するときまでの期間内に遊技者によるレバー引き操作が開始された場合、レバー引き操作の計時処理における計時結果が 2 秒以上とならないので、抑制フラグのオン・オフ状態が切り替えられることがなく、所定演出の抑制設定や（ステップ S 4 2 4 ）、所定演出の通常設定（ステップ S 4 2 6 ）の処理が実行されずに、計時結果が初期化される。また、例えば、大当り終了指定コマンドを受信する 5 秒前から大当り終了指定コマンドを受信するときまでの期間内に遊技者によるレバー引き操作が開始され、レバー引き操作が継続された場合、レバー引き操作の計時処理における計時結果が 5 秒以上とならないので、停止フラグのオン・オフ状態が切り替えられることがなく、計時結果が初期化される。抑制フラグや停止フラグのオン・オフ状態が切り替えられなければ、所定演出の実行態様に変更されることがない。このように遊技者によるレバー引き操作といった特定動作の開始タイミングによっては、所定演出の実行態様に変更されないようになっているので、所定演出の実行態様を好適に変更することができる。

40

#### 【 0 2 7 4 】

なお、例えば、ラウンド遊技が終了してから次のラウンド遊技が開始するまでの次ラウンド待ち期間（インターバル期間）内に遊技者によるレバー引き操作が開始され場合、当該レバー引き操作を無効としてもよい。例えば、次ラウンド待ち期間内に遊技者によるレ

50

バー引き操作が開始されたとしても、レバー引き操作の計時処理を行わないようにしてもよいし、レバー引き操作の有無を判定しないようにしてもよい。このように遊技者によるレバー引き操作といった特定動作の開始タイミングが次ラウンド待ち期間内であるときには、所定演出の実行態様が変更されないようにしてもよい。

【0275】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、大入賞口に遊技球が入賞したことを報知する入賞音を出力する演出（大入賞口入賞演出）、ラウンド遊技における残りの入賞数を示す残り入賞数表示を行う演出（大入賞口入賞演出）、大入賞口が開放したことを報知する大入賞口開放音を出力する演出（大入賞口開放時演出）、といった複数の所定演出があり、停止フラグ・抑制フラグのオン・オフ状態の切り替えにより、複数の所定演出の実行態様が変更される。これにより演出効果を向上させることができる。

10

【0276】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、図24(C)に示すように玉抜きエラー表示と玉抜きエラー報知音の出力とが行われているときに、遊技者がスティックコントローラ31Aを5秒間継続して引き、当該操作（レバー引き5秒）を検出して停止フラグがオン状態となったことにより、図24(D1)に示すように残り入賞数表示が終了し、大入賞口への入賞が発生しても通常入賞音（入賞音）が出力されない一方、玉抜きエラー表示と玉抜きエラー報知音の出力とは継続して行われる。また、図24(C)に示すように玉抜きエラー表示と玉抜きエラー報知音の出力とが行われているときに、遊技者がスティックコントローラ31Aを2秒間継続して引き、当該操作（レバー引き2秒）を検出して抑制フラグがオン状態となったことにより、図24(D2)に示すように残り入賞数表示が抑制態様に変更され、大入賞口への入賞が発生しても通常入賞音（入賞音）が抑制態様で出力される一方、玉抜きエラー表示と玉抜きエラー報知音の出力とは継続して行われる。このように、玉抜きエラー報知といった異常報知中に所定演出の実行態様が所定演出の実行不可能な態様に変更されたとき、または、玉抜きエラー報知といった異常報知中に所定演出の実行態様が抑制態様に変更されたときに、異常報知の認識し易さが変化するので、所定演出の実行態様の変更に応じた異常報知が可能であり、違和感を与えることを防止できる。

20

【0277】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、演出制御用CPU120が音声制御基板13などと協働して実現される楽曲再生手段を備える。また、遊技機は、特定期間（例えば大当り遊技状態における期間など）において再生される楽曲を複数種類の楽曲（例えば、図17(C)に示す楽曲A～Fなど）のうちから選択可能に構成されている。そして、楽曲再生手段は、特定期間において楽曲を再生可能であり（例えば、図16のステップS634を実行する演出制御用CPU120など）、楽曲選択時においては選択中の楽曲の一部であって該楽曲の先頭とは異なる特定部を再生する（例えば、演出制御用CPU120が図16のステップS628を実行することなど）。このような構成によれば、楽曲選択時の演出効果を向上させることができる。

30

【0278】

なお、大当り遊技状態の大当り期間としては、大入賞口の開放を繰り返す期間、つまり、ラウンド遊技期間としているが、これに限定されない。例えば大当り期間としては、大当り遊技状態の開始時に実行されるファンファーレ演出の期間と、アタッカー開放を繰り返す期間（ラウンド遊技期間）と、大当り遊技状態の終了時に実行されるエンディング演出の期間とを含めた期間としてもよい。ファンファーレ演出とは、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。エンディング演出とは、大当り遊技状態の終了時に実行される、大当り遊技状態が終了することを報知する演出である。

40

【0279】

また、特定期間は、大当り遊技状態における期間に限られず、どのように期間を定めるかは任意である。例えば、特定期間は、スーパーリーチの演出期間であってもよい。この

50



場合、図 16 に示す楽曲の決定処理を、スーパーリーチ期間、または当該期間以前に楽曲を決定する処理に変形し、決定された楽曲を当該変形した処理内や、リーチ演出を制御する処理などにおいて再生すればよい。また、特定期間は、確変状態、時短状態などであってもよい。

#### 【0280】

また、特定部は、前述のように楽曲の「サビ」に限られない。楽曲によっては、「サビ」以外の部分（Aメロなど）を特定部としてもよい。また、特定部は楽曲の先頭部であってもよい。つまり、楽曲によって特定部として使用するデータを異ならせてもよい。

#### 【0281】

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

#### 【0282】

上記実施の形態では、図 14 に示す特定動作検出処理において、ステップ S 402 にてレバー引き操作無しの場合に（ステップ S 402；No）、レバー引き操作の計時処理における計時結果が 5 秒以上（レバー引き 5 秒以上）であるか否かの判定（ステップ S 412）、あるいは、レバー引き操作の計時処理における計時結果が 2 秒以上 5 秒未満であるか否かの判定（ステップ S 421）を行い、ステップ S 412、あるいは、ステップ S 421 にて Yes の場合に、所定演出の実行態様を変更した。即ち、レバー引き操作が開始され、2 秒以上あるいは 5 秒以上経過した後にレバーが戻されたタイミングで、所定演出の実行態様を変更可能とした。しかし、レバーが戻されないでレバー引き操作が継続していても、レバー引き操作が開始され、2 秒あるいは 5 秒経過したタイミングで、所定演出の実行態様を変更してもよい。例えば、ステップ S 405 にてレバーの第 1 振動設定を行った後に、ステップ S 422 以降の処理を実行し、また、ステップ S 407 にてレバーの第 2 振動設定を行った後に、ステップ S 413 以降の処理を実行してもよい。このようにすれば、レバー引き操作が開始され、2 秒あるいは 5 秒経過したタイミングで、所定演出の実行態様を変更される。

#### 【0283】

また、上記実施の形態では、遊技者のレバー引き 5 秒以上あるいは 2 秒以上 5 秒未満といった特定動作が検出されたときに、所定演出の実行態様を変更した。なお、遊技者の特定動作の検出途中、例えば、ステップ S 402 にてレバー引き操作があると判定される場合において計時結果が 5 秒未満あるいは 2 秒未満である期間では、所定演出の実行態様を、変更後の所定演出の実行態様としてもよい。「特定動作の検出途中」とは、特定動作が開始されてから特定動作が検出されるまでの期間のことをいう。なお、上記実施の形態では、レバー引き操作が検出されなくなったタイミングで特定動作の有無を検出したが、レバー引き操作が開始されてから 2 秒あるいは 5 秒が経過したタイミングで特定動作の有無を検出してもよい。この場合には、「特定動作の検出途中」は、特定動作が開始されてから 2 秒あるいは 5 秒が経過するまでの期間となる。例えば、ステップ S 404 にて計時結果が 2 秒であると判定された場合に（ステップ S 404；Yes）、ステップ S 422 ~ S 426 の処理を実行し、ステップ S 406 にて計時結果が 5 秒であると判定された場合に（ステップ S 406；Yes）、ステップ S 413 ~ S 415 の処理を実行してもよい。

#### 【0284】

図 25 は、変形例における大入賞口開放音や玉抜きエラー表示などの演出例を示している。図 25 に示す例では、図 24 に示す例と同様に大当たり中楽曲として楽曲 A が選択されたものとし、第 1 ラウンドから最終ラウンド（例えば第 15 ラウンド）までのラウンド遊技中においても楽曲 A や楽曲 A の P V（Promotion Video）、M V（Music Video）などの動画が再生されるものとする。また、図 25 に示す例でも、停止フラグがオフ状態、かつ、抑制フラグがオフ状態である時点から説明する。

## 【0285】

例えば第10ラウンドのラウンド遊技中において下皿に遊技球が一杯になると、図25(C)に示すように、玉抜きエラー表示として、「玉抜きエラー！下皿から玉を抜いて下さい。」といったメッセージ及び注意マークを示す玉抜きエラー表示画像TGが通常サイズで表示される。また、玉抜きエラー報知音が出力される。このとき、スピーカ8L、8Rから玉抜きエラー報知音と楽曲とが重なって出力される。玉抜きエラー報知音と楽曲との音量出力レベルは通常レベル(第3レベル)となっている。なお、ステップS161の音量状況表示処理において変更された後の音量出力レベルとなっていてよい。

## 【0286】

ここで、遊技者がスティックコントローラ31Aを引く操作(レバー引き)を開始すると、図25(B)に示すように残り入賞数表示が抑制態様に変更される。具体的には、入賞数表示画像NGの明るさレベルが低レベルとなる。なお、この状態において、大入賞口への入賞が発生すると、スピーカ8L、8Rからは玉抜きエラー報知音と楽曲と通常入賞音(入賞音)とが出力される。このとき出力される通常入賞音の音量出力レベルは、最低レベルとなる。即ち、遊技者によるレバー引きが開始されると、所定演出の実行態様が抑制態様となる。そして、遊技者がスティックコントローラ31Aを引く操作を開始してから2秒が経過する前に当該操作を終了(レバー戻し)すると、図25(C2)に示すように残り入賞数表示が通常態様に変更される。具体的には、入賞数表示画像NGの明るさレベルが高レベルとなる。なお、この状態において、大入賞口への入賞が発生すると、スピーカ8L、8Rからは玉抜きエラー報知音と楽曲と通常入賞音(入賞音)とが出力される。このとき出力される通常入賞音の音量出力レベルは、通常レベルとなる。即ち、遊技者によるレバー引きが開始されてから2秒経過する前にレバー戻しが行われると、所定演出の実行態様が、レバー引きが開始される前と同じ態様に戻る。なお、所定演出の実行態様が戻った後、再度レバー引きが開始されて2秒経過するまでは、図25(B)に示す状態となればよい。

## 【0287】

また、遊技者がスティックコントローラ31Aを引く操作を開始してから2秒が経過すると、所定演出の抑制設定(上記実施の形態におけるステップS424)が行われることにより所定演出の実行態様が抑制態様に確定的に変更されるとともに、図25(C1)に示すように残り入賞数表示が終了(入賞数表示画像NGが消去)される。なお、この状態において、大入賞口への入賞が発生すると、スピーカ8L、8Rからは玉抜きエラー報知音と楽曲とが出力されるが、通常入賞音(入賞音)が出力されない。即ち、遊技者によるレバー引きが開始されて2秒経過すると、所定演出の実行態様が所定演出の実行されない態様(停止時の実行態様)となる。そして、遊技者がスティックコントローラ31Aを引く操作を開始してから5秒が経過する前に当該操作を終了(レバー戻し)すると、図25(D2)に示すように残り入賞数表示が抑制態様で開始される。具体的には、明るさレベルが低レベルの入賞数表示画像NGが表示される。なお、この状態において、大入賞口への入賞が発生すると、スピーカ8L、8Rからは玉抜きエラー報知音と楽曲と通常入賞音(入賞音)とが出力される。このとき出力される通常入賞音の音量出力レベルは、最低レベルとなる。即ち、遊技者によるレバー引きが開始されてから2秒経過後であって5秒経過する前にレバー戻しが行われると、所定演出の実行態様が抑制態様(レバー引きが開始されて2秒経過後の抑制態様と同じ態様)に戻る。なお、所定演出の実行態様が抑制態様に戻った後、再度レバー引きが開始されて3秒あるいは5秒経過するまでは、図25(C1)に示す状態となればよい。

## 【0288】

また、遊技者がスティックコントローラ31Aを引く操作を開始してから5秒が経過すると、停止フラグがオン状態されることにより、所定演出の実行態様が所定演出の実行されない態様(停止時の実行態様)に確定的に変更される。このように、レバー引き5秒あるいは2秒といった特定動作の検出途中では、所定演出の実行態様が、当該特定動作が検出されたことにもとづいて変更される予定の所定演出の実行態様となるようにしてもよい

。このように構成すれば、演出効果を向上させることができる。

【0289】

なお、図25に示す例において、所定演出の実行態様として、抑制態様を設けなくてもよい。この場合には、図25(A)に示す場面において遊技者がスティックコントローラ31Aを引く操作(レバー引き)を開始すると、図25(C1)に示すように残り入賞数表示が終了(入賞数表示画像NGが消去)されればよい。また、所定演出の実行態様として、所定演出の実行されない態様を設けなくてもよい。この場合には、遊技者がスティックコントローラ31Aを引く操作を開始してから2秒が経過すると、所定演出の抑制設定が行われることにより、所定演出の実行態様が抑制態様に確定的に変更されればよい。

【0290】

また、画像表示装置5において、例えば、連チャン履歴などといった大当たり遊技状態への制御履歴を表示可能としてもよい。また、特図表示結果が「大当たり」となる場合には、さらに大当たり種別が「15ラウンド(15R)」、「5ラウンド(5R)」のいずれかとなる場合が含まれていてもよい。例えば、「非確変(15R)」、「非確変(5R)」、「確変(15R)」、及び「確変(5R)」といったように、遊技者にとっての有利度が異なる複数の大当たり種別が設定されていてもよい。一例として、連チャン中においては、大当たり種別「確変(15R)」の大当たり遊技状態に制御されたことを示す制御履歴として第1制御履歴を表示し、大当たり種別「確変(5R)」の大当たり遊技状態に制御されたことを示す制御履歴として第2制御履歴を表示し、その他の大当たり種別(「非確変(15R)」、「非確変(5R)」)の大当たり遊技状態に制御されたことを示す制御履歴として第3制御履歴を表示してもよい。なお、その他の大当たり種別の大当たり遊技状態に制御されたことを示す制御履歴を、大当たり種別に応じて個別に表示してもよい。制御履歴としては、大当たり遊技状態に制御された回数と同じ個数の履歴画像を表示していくことにより、当該履歴画像に対応する大当たり遊技状態への制御回数を示してもく、また、履歴画像と制御回数

【0291】

また、例えば、スティックコントローラ31Aの操作桿に設けられたトリガボタンに対する遊技者の押下操作といった遊技者の特別動作を検出可能としてもよい。そして、遊技者の特別動作を検出したことにもとづいて、大当たり遊技状態への制御履歴の表示態様を切り替え可能としてもよい。

【0292】

図26は、変形例における大当たり遊技状態への制御履歴の表示態様切り替え例を示している。図26(A)に示すように、例えば大当たり種別「確変(15R)」の大当たり遊技状態に制御されたことを示す制御履歴である第1制御履歴として、3つの第1履歴画像RG1が表示されている。これにより、連チャン中において大当たり種別「確変(15R)」の大当たり遊技状態へ3回制御されたことが示される。また、例えば大当たり種別「確変(5R)」の大当たり遊技状態に制御されたことを示す制御履歴である第2制御履歴として、7つの第2履歴画像RG2が表示されている。これにより、連チャン中において大当たり種別「確変(5R)」の大当たり遊技状態へ7回制御されたことが示される。なお、図示しないが、大当たり種別「非確変(15R)」あるいは「非確変(5R)」の大当たり遊技状態に制御されたことを示す制御履歴である第3制御履歴が表示される場合には、大当たり種別「非確変(15R)」あるいは「非確変(5R)」の大当たり遊技状態に制御された回数と同じ個数の第3履歴画像が表示される。

【0293】

ここで、スティックコントローラ31Aの操作桿に設けられたトリガボタンに対する遊技者の押下操作といった遊技者の特別動作を検出すると、図26(B)に示すように、大当たり遊技状態への制御履歴の表示態様が切り替わる。具体的には、第1制御履歴として表示されている3つの第1履歴画像RG1が、1つの第1履歴画像RG1と「×」を示す乗算画像と「3」を示す数字画像とを組み合わせた画像に切り替わる。また、第2制御履歴

として表示されている 7 つの第 2 履歴画像 R G 2 が、1 つの第 2 履歴画像 R G 2 と「×」を示す乗算画像と「7」を示す数字画像とを組み合わせた画像に切り替わる。このように、遊技者の特別動作を検出することにより、図 2 6 ( A ) に示す大当り遊技状態への制御履歴の表示態様である第 1 表示態様から、図 2 6 ( B ) に示す大当り遊技状態への制御履歴の表示態様である第 2 表示態様へと切り替わる。

【 0 2 9 4 】

さらに、遊技者の特別動作を検出すると、図 2 6 ( C ) に示すように、大当り遊技状態への制御履歴の表示態様が切り替わる。具体的には、第 1 制御履歴として表示されている 1 つの第 1 履歴画像 R G 1 と「×」を示す乗算画像と「3」を示す数字画像とを組み合わせた画像が、3 つの第 1 履歴画像 R G 1 に切り替わる。また、第 2 制御履歴として表示されている 1 つの第 2 履歴画像 R G 2 と「×」を示す乗算画像と「7」を示す数字画像とを組み合わせた画像が、7 つの第 2 履歴画像 R G 2 に切り替わる。このように、遊技者の特別動作を検出することにより、図 2 6 ( B ) に示す大当り遊技状態への制御履歴の表示態様である第 2 表示態様から、図 2 6 ( C ) に示す大当り遊技状態への制御履歴の表示態様である第 1 表示態様へと切り替わる。なお、初期状態における大当り遊技状態への制御履歴の表示態様は、図 2 6 ( C ) に示す第 1 表示態様であってもよく、図 2 6 ( B ) に示す第 2 表示態様であってもよい。

【 0 2 9 5 】

このように遊技者の特別動作を検出したことにもとづいて、大当り遊技状態への制御履歴の表示態様を切り替え可能とすることにより、遊技者の好みに応じた表示態様で制御履歴を表示できる。

【 0 2 9 6 】

なお、図 2 6 に示す例では、特別動作を、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿に設けられたトリガボタンに対する押下操作としたが、特別動作は、例えばプッシュボタン 3 1 B に対する短い期間の押下操作（単純押し）といった所定動作であってもよく、プッシュボタン 3 1 B に対する長い期間（例えば 1 秒間など）の押下操作（長押し）といった動作であってもよく、また、スティックコントローラ 3 1 A を手前に所定時間継続して引く長引きといった特定動作であってもよい。図 2 6 に示す例では、可変表示中に大当り遊技状態への制御履歴が表示されているが、大当り遊技状態への制御履歴は、大当り遊技状態中やデモ表示中に表示されてもよい。

【 0 2 9 7 】

上記実施の形態では、玉抜きエラー表示や玉抜きエラー報知音の出力といった玉抜きエラー報知中（異常報知中）に、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を 5 秒間継続して引き、当該操作（レバー引き 5 秒）を検出して停止フラグがオン状態となったことにより所定演出の実行態様が所定演出の実行不可能な態様に変更されたときに、玉抜きエラー報知を継続して実行可能であるようにした。また、玉抜きエラー報知中に、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を 2 秒間継続して引き、当該操作（レバー引き 2 秒）を検出して抑制フラグがオン状態となったことにより所定演出の実行態様が抑制態様に変更されたときに、玉抜きエラー報知を継続して実行可能であるようにした。なお、異常報知は、上記玉抜きエラー報知に限定されない。異常報知は、大入賞口への異常入賞が発生したときに実行される大入賞口異常入賞報知、第 2 始動入賞口への異常入賞が発生したときに実行される始動入賞口異常入賞報知、大入賞口への遊技球の入出力が不一致であるときに実行される大入賞口入出力不一致報知、その他の異常報知であってもよい。なお、異常報知の中でも玉抜きエラー報知は、その他の異常報知よりも重要度が低いものである。従って、玉抜きエラー報知を行う場合には、停止フラグや抑制フラグのオン・オフ状態に応じて、玉抜きエラー表示の表示サイズや玉抜きエラー報知音の音量出力レベルを異ならせてもよい。しかし、重要度の高い異常報知を行う場合には、停止フラグや抑制フラグのオン・オフ状態にかかわらずに、エラー表示の表示サイズを所定サイズ（最大サイズや通常サイズなど）に設定したり、エラー報知音の音量出力レベルを所定レベル（最大レベルや通常レベルなど）に設定したりしてもよい。

## 【 0 2 9 8 】

上記実施の形態では、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を 5 秒間継続して引き、当該操作（レバー引き 5 秒）を検出して停止フラグがオン状態となったことにより、所定演出の実行態様が、図 1 5 に示す所定演出の実行可能な態様（通常時の実行態様）から所定演出の実行不可能な態様（停止時の実行態様）に変更されるようにした。具体的には、停止フラグがオン状態となったことにより、大入賞口に遊技球が入賞したことを報知する入賞音を出力する演出、ラウンド遊技における残りの入賞数を示す残り入賞数表示を行う演出、及び、大入賞口が開放したことを報知する大入賞口開放音を出力する演出といった複数の所定演出の全てが同時に実行不可能な態様に変更されるようにした。また、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を 2 秒間継続して引き、当該操作（レバー引き 2 秒）を検出して抑制フラグがオン状態となったことにより、所定演出の実行態様が、図 1 5 に示す所定演出の実行可能な態様（通常時の実行態様）から抑制態様（抑制時の実行態様）に変更されるようにした。具体的には、抑制フラグがオン状態となったことにより、大入賞口に遊技球が入賞したことを報知する入賞音を出力する演出、ラウンド遊技における残りの入賞数を示す残り入賞数表示を行う演出、及び、大入賞口が開放したことを報知する大入賞口開放音を出力する演出といった複数の所定演出の全てが同時に抑制態様（音量出力レベルが最低レベル、明るさレベルが低レベル）に変更されるようにした。

10

## 【 0 2 9 9 】

しかし、停止フラグや抑制フラグがオン状態となったことにより、上記複数の所定演出のうちいずれを実行不可能な態様や抑制態様とするかを、例えばメニュー画面において個別に設定可能としてもよい。メニュー画面は、例えばデモ表示中に遊技者によるメニュー画面表示操作を検出したことにもとづいて、画像表示装置 5 に表示されればよい。そして、メニュー画面が表示されているときに、遊技者による実行態様設定操作によって、特定動作が行われたときの各所定演出の実行態様が設定されればよい。一例として、遊技者による実行態様設定操作によって、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を 5 秒間継続して引く特定動作を検出して停止フラグがオン状態となったときに入賞音を出力する演出及び入賞数表示を行う演出が実行不可能に設定される一方、大入賞口開放音を出力する演出が実行可能に設定されてもよい。また、遊技者による実行態様設定操作によって、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を 2 秒間継続して引く特定動作を検出して抑制フラグがオン状態となったときに入賞音を出力する演出及び入賞数表示を行う演出が抑制される抑制態様に設定される一方、大入賞口開放音を出力する演出が実行可能あるいは実行不可能に設定されてもよい。

20

30

## 【 0 3 0 0 】

また、抑制時の実行態様（抑制態様）では、図 1 5 に示すように入賞音及び大入賞口開放音についての音量出力レベルは最低レベル（例えば最低レベル及び第 1 ～ 第 5 レベルのうちの最低レベル）に設定され、残り入賞数表示についての明るさレベルは低レベルに設定されるものとして説明した。しかし、抑制態様における入賞音及び大入賞口開放音についての音量出力レベルは最低レベルに限定されず、他のレベルであってもよい。また、抑制態様における残り入賞数表示についての明るさレベルは低レベルに限定されず、他のレベルであってもよい。

40

## 【 0 3 0 1 】

また、図 1 5 に示す抑制時の実行態様（抑制態様）における入賞音及び大入賞口開放音についての音量出力レベルや残り入賞数表示についての明るさレベルを、例えばメニュー画面において個別に設定可能としてもよい。メニュー画面が表示されているときに、遊技者による抑制態様設定操作によって、各所定演出についての抑制態様が設定されればよい。一例として、遊技者による抑制態様設定操作によって、抑制態様における入賞音及び大入賞口開放音についての音量出力レベルが第 2 レベルに設定される一方、残り入賞数表示についての明るさレベルが低レベルに設定されてもよい。また、図 1 5 に示す通常時の実行態様における入賞音及び大入賞口開放音についての音量出力レベルや残り入賞数表示についての明るさレベルについても同様に、メニュー画面において個別に設定可能としても

50

よい。

【0302】

また、上記実施の形態において、最終ラウンドにおいてオーバー入賞が発生した場合には、エンディング演出中にオーバー入賞に係る報知演出を実行してもよいし、エンディング演出の終了後の最初の可変表示が行われるときに（保留がないときにはエンディング演出の終了したときに）、オーバー入賞に係る報知演出を実行してもよい。

【0303】

上記実施の形態では、図23に示すように、音量調整の調整状況を示す音量状況表示画像VLを表示しているが、音量状況表示画像VLに加えて、画像表示装置5の表示画面、あるいは、遊技効果ランプ9や装飾用LEDなどの発光体についての輝度調整の調整状況を示す輝度状況表示画像を表示するようにしてもよい。また、音量状況表示画像VLに替えて輝度状況表示画像のみを表示するものであってもよい。例えば、図12、図13に示す音量状況表示処理（ステップS161）を、音量状況表示画像VLや、輝度状況表示画像を表示可能とする処理に変更すればよい。また、音量状況表示画像VLに替えて、例えば保留変化予告などといった演出の実行頻度であるモード状況を示すモード状況表示画像を表示するようにしてもよい。また、音量状況表示画像VLと輝度状況表示画像の少なくとも一方とともに、モード状況表示画像を表示するようにしてもよい。

【0304】

上記実施の形態では、図23（C）に示すように、音量状況表示画像VLが消去されて視認不可能としているが、音量状況表示画像VLを視認困難な態様で表示するようにしてもよい。例えば、音量状況表示画像VLを、半透明の表示態様で表示したり、非常に小さく縮小された表示態様（微小表示態様）で表示したり、などしてもよい。また、音量調整が常時可能である旨を報知するようにしてもよい。例えば、音量調整が常時可能である旨を、テロップ表示で報知するようにしてもよい。また、音量調整が常時可能である旨を、説明演出表示で報知するようにしてもよい。なお、テロップ表示や説明演出表示の実行は可変表示中に限らず、客待ち状態（いわゆる、客待ち中）や、大当たり遊技状態などにおいて可能であってもよい。

【0305】

上記実施の形態では、スーパーリーチ演出中は、遊技者による要求が無い限り、画像表示装置5に音量状況表示画像VLを表示しないようにしているが、大当たり遊技状態において、遊技者による要求が無い限り、音量状況表示画像VLを表示しないようにしてもよい。この場合、図12、図13に示す音量状況表示処理を、大当たり中に実行可能に変形すればよい。例えば、音量状況表示処理におけるスーパーリーチ演出中か否かの判定処理に代え、大当たり演出中か否かの判定処理を実行したり、各操作フラグなどを大当たり時に則した操作フラグに変形したりすること等により、大当たり中に音量状況表示処理が実行可能である。なお、エンディング演出表示を行う場合には、エンディング演出期間についても、音量状況表示画像VLを画像表示装置5に表示するようにしてもよい。このような変形例によれば、例えば、大当たり中の演出効果の低下を抑制しつつ、遊技者の要望に応じて音量状況表示画像VLを表示（演出調整の調整状況を表示）することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0306】

また、大当たり中の楽曲選択による検出制御を、調整状況の検出制御よりも優先するようにしてもよい。つまり、楽曲選択中では、演出調整（例えば音量調整、輝度調整、モード切替などの状況表示）が不可能としてもよい。特に、同一の操作手段（例えば、十字ボタンなど）により、楽曲選択のための操作と、演出調整のための操作とが行われる場合に有効となる。

【0307】

上記実施の形態では、楽曲選択時において楽曲の決定方法が複数ある（例えば、所定の楽曲決定操作がなされると、あるいは、第1ラウンドにおいて大入賞口が閉鎖されると、図16のステップS631で選択中の楽曲が決定されることなど）。このような構成によ

10

20

30

40

50

っても、楽曲選択時の演出効果を向上させることができる。

【0308】

なお、楽曲決定操作が複数種類あることによって、楽曲の決定方法が複数あってもよい。例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B、赤外線センサなどの非接触センサを用いて遊技者による動作に応じて操作内容を検出できる構成が複数あってもよい。また、第1ラウンドにおいて大入賞口が閉鎖されると選択中の楽曲が決定される例に限らず、第1ラウンド以外の任意のラウンドにおいて大入賞口が閉鎖されたことに応じて楽曲が決定されたり、初当りの終了に応じて楽曲が決定されたり等する構成であってもよい。また、楽曲の決定方法は一つであってもよい。

【0309】

上記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態における第1ラウンドの実行中など）において楽曲の選択が可能である。このような構成によっても、楽曲選択時の演出効果を向上させることができる。

【0310】

なお、有利状態は、第1ラウンド以外のラウンド実行中であってもよい。また、有利状態は、大当り遊技状態に限られない。例えば、確変状態などの特別状態を有利状態としてもよいし、複数の大当り遊技状態のうちで実行可能なラウンドの上限回数が第2ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となる大当り遊技状態を有利状態としてもよい。あるいは、複数の時短状態のうちで実行可能な可変表示の上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となる時短状態を有利状態としてもよいし、複数の確変状態のうち大当り確率が第2確率（例えば1/50）よりも高い第1確率（例えば1/20）となる確変状態を有利状態としてもよい。その他、遊技者にとって有利な任意の遊技状態を有利状態としたものであればよい。また、有利状態以外で楽曲の選択が可能であってもよい。

【0311】

上記実施の形態では、楽曲選択時において、特定期間に再生される楽曲に対応する画像であって、特定部に対応した画像を表示する表示手段（例えば、図18（B）に示す表示エリアVA1に楽曲対応画像を表示する画像表示装置5など）を備える。このような構成によれば、楽曲選択時の演出効果を向上させることができる。

【0312】

なお、特定部に対応した画像（楽曲対応画像）は、前述のように動画であっても静止画であってもよい。また、楽曲選択時に楽曲対応画像は表示されなくともよい。

【0313】

上記実施の形態では、一の楽曲を、特定部の音声を示す特定部データを含む複数に分割された音声データとして記憶する記憶手段（例えば、図18（A）に示すように、サビ用データを含む複数の音声データを記憶するROM121など）を備え、

楽曲再生手段は、楽曲選択時においては特定部データに基づいて一の楽曲の特定部を再生し（例えば、演出制御用CPU120が図16のステップS628を実行することなど）、特定期間においては複数に分割された音声データを繋げて一の楽曲を再生する（例えば、演出制御用CPU120が図16のステップS634を実行することなど）。このような構成によれば、データ容量の負担を軽減することができる。

【0314】

なお、前述のように、楽曲対応画像のデータについても楽曲の音声データと同様に、楽曲のパート毎に分割された態様（各々別個の画像データとして）でROM121などに記憶されていてもよい。こうすれば、データ容量の負担をより軽減することができる。また、一の楽曲を示す音声データ、当該楽曲に対応した画像データともに、複数に分割された態様で記憶されていなくともよい。

【0315】

また、以上に説明した遊技機（パチンコ遊技機1）によれば、スーパーリーチ演出中以外の遊技状態（第1状態）では、遊技者のスティックコントローラ31Aの操作の有無（

10

20

30

40

50

遊技者の動作)に関わらず、音量状況表示画像V L(音量調整状況)を画像表示装置5に視認可能に表示するので、スーパーリーチ演出中以外の遊技状態では音量状況表示画像V Lを常時視認できる。また、スーパーリーチ演出を実行するスーパーリーチ演出中の遊技状態(第2状態)では、音量状況表示画像V Lを視認不可能とし、遊技者のスティックコントローラ31Aの操作があった場合には、遊技者のスティックコントローラ31Aの操作に基づいて音量状況表示画像V Lを操作後所定期間が経過するまで(所定条件が成立するまで)表示する。つまり、スーパーリーチ演出中の遊技状態では、音量状況表示画像V Lの表示を必要最小限に留めることができる。これにより、スーパーリーチ演出の演出効果の低下を抑制しつつ、遊技者の要望に応じて音量状況表示画像V Lを表示することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

10

【0316】

また、スーパーリーチ演出は、遊技者にとって有利な有利状態となることを示唆する演出である。このため、スーパーリーチ演出についての演出効果の低下を抑制しつつ、遊技者の要望に応じて音量状況表示画像V Lを表示することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0317】

また、音量状況表示画像V Lは、図23(I)に示すように、変動停止時の飾り図柄に被らない位置に表示されるので、飾り図柄の最終停止図柄、つまり、遊技結果の視認を阻害しないようにしつつ、音量調整を実行できる。

【0318】

20

また、スーパーリーチ演出中の遊技状態(第2状態)では、遊技者によるスティックコントローラ31Aの操作検出から所定期間(あるいは、音量状況表示画像V Lの表示開始から所定期間)だけ音量状況表示画像V Lを表示するので、音量状況表示画像V Lの表示を必要最小限に留めることができる。これにより、スーパーリーチ演出の演出効果の低下を抑制しつつ、遊技者の要望に応じて音量状況表示画像V Lを表示することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0319】

なお、以上の説明では、第1状態は、スーパーリーチ演出中以外の遊技状態としているが、スーパーリーチ演出の実行前(開始前)までの期間またはスーパーリーチ演出の実行後(終了後)の期間のいずれかの状態としてもよい。また、第1状態は、1回の変動におけるスーパーリーチ演出の実行前(開始前)までの期間または1回の変動におけるスーパーリーチ演出の実行後(終了後)の期間の少なくとも一方の状態としてもよく、第2状態は1回の変動におけるスーパーリーチ演出を実行する期間の状態としてもよい。また、第2状態は、大当たり遊技状態などの有利状態となり易い特別状態としてもよい。この特別状態は、確変状態または時短状態などである。また、特別状態は、普通可変入賞球装置6Bに遊技球が入賞(あるいは通過または進入であってもよい)しない又はしにくい第1態様から入賞容易な第2態様に高頻度で変化させる状態であってもよい。

30

【0320】

また、スーパーリーチ演出中以外の遊技状態(第1状態)からスーパーリーチ演出中の遊技状態(第2状態)に移行する前に遊技者のスティックコントローラ31Aの操作(遊技者の動作)に応じて音量調整(演出調整)の音量状況表示画像V Lの表示が開始され、第1状態から第2状態に移行するときに所定条件が不成立の場合、つまりスーパーリーチ演出中になったが操作後所定期間(3秒)が経過していない場合には、遊技者の動作の検出または移行の時から所定期間経過するまで音量状況表示画像V Lの表示を延長するので、音量状況表示画像V Lの表示をスーパーリーチ演出中になった後も所定期間延長表示することができる。つまり、スーパーリーチ演出の開始直前に開始された音量調整のための音量状況表示画像V Lが該スーパーリーチ演出の開始タイミングで途中終了することを防止でき、音量状況表示画像V Lの表示が途中で消去されるという違和感の招来を防止できる。また、スーパーリーチ演出が開始された直後に遊技者がスティックコントローラ31Aの操作を再度行う必要がなく、ユーザフレンドリな遊技機を提供することができる。

40

50



## 【 0 3 2 1 】

また上記とは逆に、スーパーリーチ演出中の遊技状態（第2状態）からスーパーリーチ演出中以外の遊技状態（第1状態）に移行する前に遊技者のスティックコントローラ31Aの操作（遊技者の動作）に応じて音量調整（演出調整）の音量状況表示画像VLの表示が開始され、第2状態から第1状態に移行するときに所定条件が不成立の場合、つまりスーパーリーチ演出が終了してスーパーリーチ演出中以外の遊技状態になったが操作後所定期間（3秒）が経過していない場合には、第1状態への移行後も音量状況表示画像VLの表示を継続するので、所定期間経過時に音量状況表示画像VLの表示を消去する処理を不要にできる。言い換えれば、第1状態では音量状況表示画像VLの表示を常時行うので、音量状況表示画像VLを所定期間経過時に一度消去してから再度表示を開始させるという無駄な処理を省くことができる。また、所定期間経過時のタイミングにて音量状況表示画像VLの表示が一瞬消えるという違和感の招来も防止できる。

10

## 【 0 3 2 2 】

上記実施の形態では、遊技機の例として、特別図柄や飾り図柄を可変表示する機能や各種の演出画像を表示する機能を有するパチンコ遊技機1を用いて説明した。しかしながら、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機1が備える構成及び機能の少なくとも一部は、スロットマシンなどの他の遊技機にも適用することができる。

## 【 0 3 2 3 】

スロットマシンでは、遊技状態がレギュラーボーナスやビッグボーナスなどの特別遊技状態に移行している場合に、通常遊技状態よりも多くのメダルを遊技者が獲得でき、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態となる。なお、特別遊技状態はレギュラーボーナスやビッグボーナスなどに限らず、通常遊技状態に比べて遊技者が多くのメダルを獲得することが期待でき、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であればよい。このような通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としては、例えば、リールの導出条件（例えば停止順や停止タイミング）が満たされることを条件に発生する報知対象入賞の導出条件を満たす操作手順が報知されるアシストタイム（AT）や、少なくともいずれか1つのリールの引込範囲を制限することで、ストップスイッチが操作された際に表示されている図柄が停止しやすいように制御し、遊技者が目押しを行うことで入賞図柄の組合せを導出させることが可能となるチャレンジタイム（CT）、チャレンジタイムが連続するチャレンジボーナス（CB）、特定の入賞（例えばリプレイ入賞やシングルボーナス入賞等）の発生が許容される確率が高まる遊技状態（いわゆるリプレイタイム（RT）や集中状態）等、さらには、これらを組み合わせた遊技状態などであればよい。

20

30

## 【 0 3 2 4 】

こうしたスロットマシンにおいて実行可能な演出として、上記実施の形態における楽曲や当該楽曲の動画などといった特定演出、特別遊技状態中に実行される所定演出などが含まれていればよい。スロットマシンにおいて、異常報知を実行可能であればよい。また、スロットマシンにおいて、特定動作が検出されたことにもとづいて、所定演出の実行態様を変更可能であればよい。

## 【 0 3 2 5 】

上記実施の形態において、各種の決定が行われる「割合」や「確率」は、例えば70：30といった、各決定結果となる可能性が0%（決定されることがない）や100%（必ず決定される）にはならないように設定されてもよいし、少なくともいずれかの決定結果となる可能性が0%（決定されることがない）や100%（必ず決定される）となるように設定されてもよい。例えば、各種の決定を行う場合において、複数の決定結果のうちいずれか1の決定結果とする割合が、他の決定結果とする割合よりも高くなることには、1の決定結果とする割合が100%となることが含まれてもよいし、他の決定結果とする割合が0%となることが含まれてもよい。1の決定結果とする割合が100%となるときには、他の決定結果とする割合が0%となる。また、他の決定結果とする割合が0%となるときには、1の決定結果とする割合が100%以外でも0%でない所定割合であれば、1の決定結果とする割合が、他の決定結果とする割合よりも高くなる。

40

50

## 【 0 3 2 6 】

特別図柄や飾り図柄は、複数種類の識別情報として可変表示されるものに限定されない。例えば第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bは、複数のLEDを用いて構成され、特別図柄の可変表示中には、複数のLEDのうちで特定(単一)のLEDのみが点灯と消灯とを繰り返し、他のLEDは消灯された状態を維持する。そして、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、点灯と消灯とを繰り返したLEDが所定の発光色で発光(点灯)した状態を維持すること、あるいは消灯した状態を維持することで、特別図柄を停止表示する。このとき、他のLEDは消灯された状態を維持する。これに対し、可変表示結果が「大当たり」となる場合には、複数のLEDのうちで一部または全部のLEDが点灯する所定の点灯パターンとなることで、特別図柄を停止表示する。このように、特別図柄や飾り図柄の可変表示中には、特定(単一)の図柄が表示と非表示とに切り替えられる一方、他の図柄は非表示の状態が維持されるようにしてもよい。そして、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄(確定特別図柄や確定飾り図柄)として、複数種類の図柄のいずれかが導出表示(停止表示)されるものであってもよい。また、例えば第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bは、7セグメントLEDを用いて構成され、特別図柄の可変表示中には、「-」を示す記号の表示(点灯)と非表示(消灯)とを繰り返し、他の数字や記号は表示されないようにしてもよい。そして、特別図柄の可変表示結果としては、「-」を示す記号が停止表示されることはなく、「1」~「9」を示す数字や、その他の記号などを含む所定の点灯パターンとなることで、特別図柄を停止表示する。このように、特別図柄や飾り図柄の可変表示中には、可変表示結果としては停止表示されない図柄が表示と非表示とに切り替えられる一方、他の図柄は非表示の状態が維持されるようにしてもよい。

## 【 0 3 2 7 】

上記実施の形態では、図5に示すステップS242の処理にて決定される大当たり種別に「確変」が含まれており、大当たり種別の決定結果が「確変」であることに基づいて確変制御条件が成立し、大当たり遊技状態の終了後には確変状態に制御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、遊技領域における所定位置に設けられた確変アタッカーにおいて大入賞口(第2大入賞口)に入賞(進入)した遊技球が確変検出スイッチによって検出されたことに基づいて確変制御条件が成立し、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を確変状態に制御してもよい。確変アタッカーの大入賞口(第2大入賞口)は、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数が所定回数(例えば「15」)であるときに、閉鎖状態から開放状態に変化可能であり、ラウンド遊技の実行回数が所定回数以外であるときには、閉鎖状態のまま開放状態には変化不能であるとしてもよい。このように、パチンコ遊技機1は、遊技領域に設けられた特別可変入賞装置の一例となるアタッカー内にて遊技球が特定領域を通過したことに基づいて、確変制御条件を成立させることが可能となるように構成されてもよい。

## 【 0 3 2 8 】

上記実施の形態では、可変表示時間や飾り図柄の可変表示態様などを示す変動パターンを演出制御基板12の側に通知するために、可変表示を開始するときに1つの変動パターン指定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12の側に通知してもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、1つ目のコマンドではリーチとなる以前(リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の前)の可変表示時間や可変表示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、リーチとなった以降(リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の後)の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信してもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120が2つのコマンドの組合せから導かれる可変表示時間に基づいて可変表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより可変表示時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な可変表示態様については演出制御用CPU120の方

で選択を行うようにしてもよい。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してもよいし、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してもよい。なお、それぞれのコマンドで示される可変表示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ことで、変動パターン指定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。

#### 【0329】

また、上記の実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

#### 【0330】

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、任意に変更および修正が可能である。本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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およびデータは、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。

#### 【0331】

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。

#### 【符号の説明】

#### 【0332】

1 ... パチンコ遊技機  
 5 ... 画像表示装置  
 11 ... 主基板  
 12 ... 演出制御基板  
 13 ... 音声制御基板  
 8L、8R ... スピーカ  
 31A ... スティックコントローラ  
 31B ... プッシュボタン  
 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ  
 120 ... 演出制御用CPU  
 123 ... 表示制御部  
 VL ... 音量状況表示画像  
 NG ... 残り入賞数表示画像  
 TG ... 玉抜きエラー表示画像  
 RG1、RG2 ... 履歴画像

10

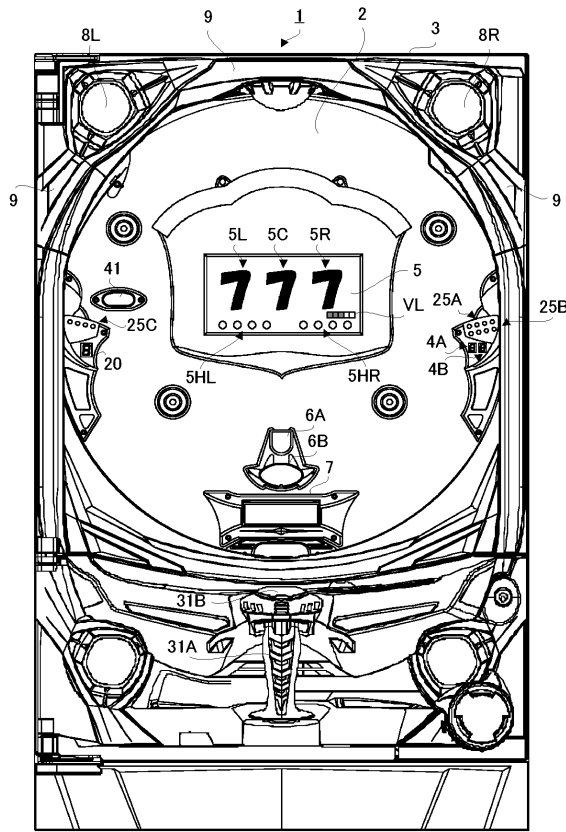
20

30

40

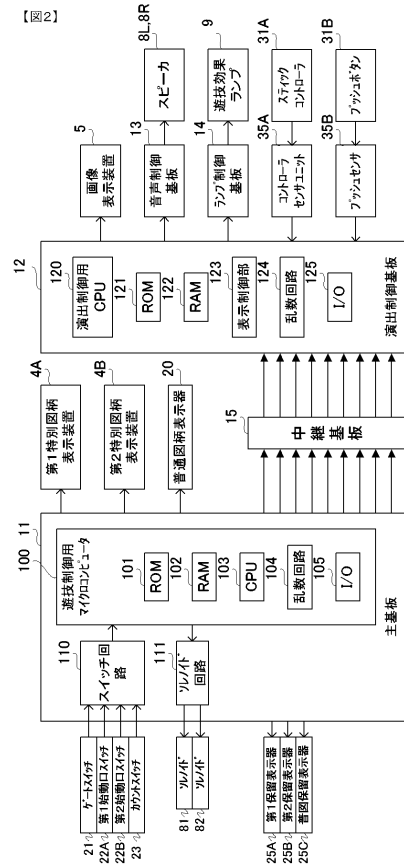
【図1】

【図1】



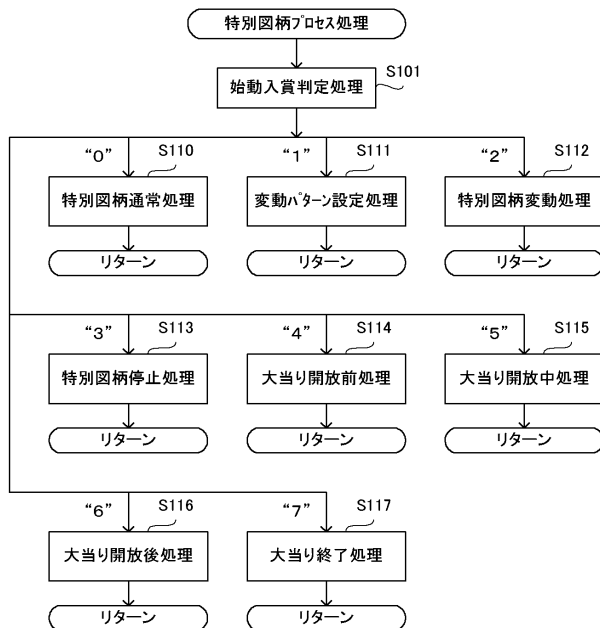
【図2】

【図2】



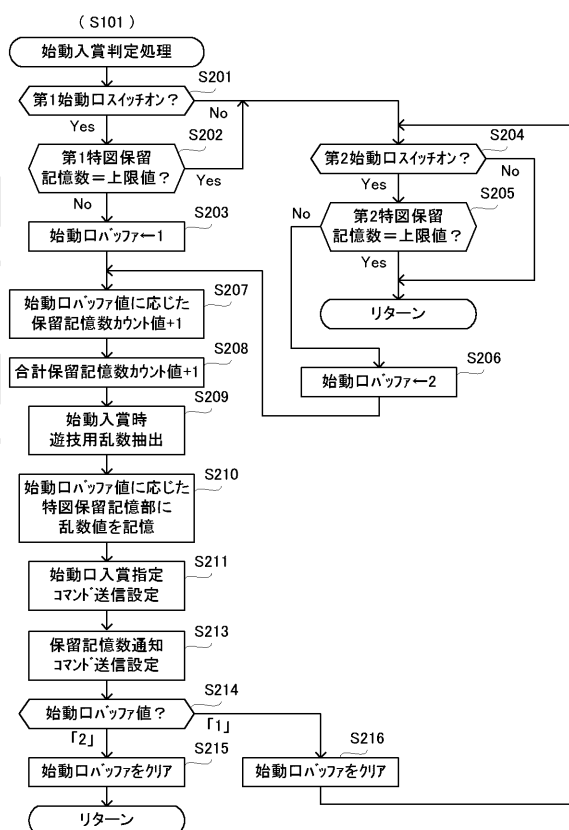
【図3】

【図3】



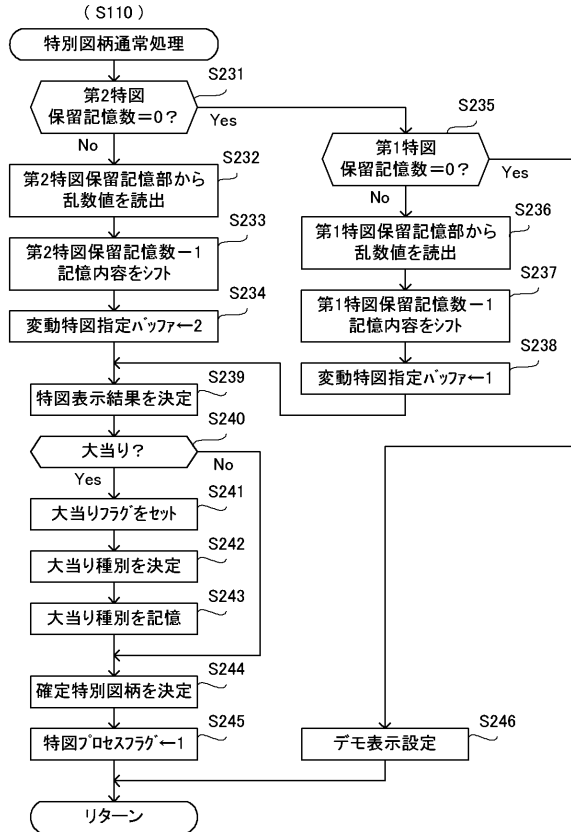
【図4】

【図4】



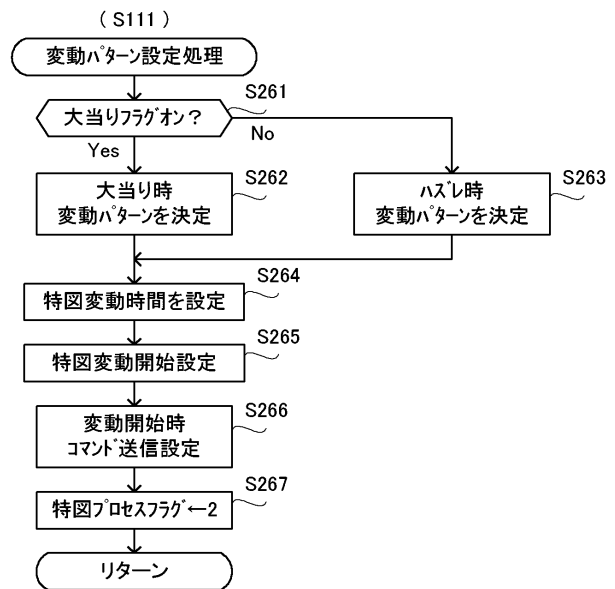
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



【図 7】

【図7】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時ロング→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	6000	通常時第1ショート→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	4000	通常時第2ショート→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	9000	時短中第1ロング→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	6000	時短中第2ロング→非リーチ(ハズレ)
PB1-3	3000	時短中ショート→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ:ノーマル(ハズレ)
PB2-1	35000	リーチ:スーパーリーチA(ハズレ)
PB2-2	48000	リーチ:スーパーリーチB(ハズレ)
PB2-3	55000	リーチ:スーパーリーチC(ハズレ)
PA3-1	20000	リーチ:ノーマル(大当たり)
PB3-1	35000	リーチ:スーパーリーチA(大当たり)
PB3-2	48000	リーチ:スーパーリーチB(大当たり)
PB3-3	55000	リーチ:スーパーリーチC(大当たり)

【図 8】

【図8】

(A) 大当たり変動パターンの決定例

変動パターン	決定割合
PA3-1	2/100
PB3-1	28/100
PB3-2	30/100
PB3-3	40/100

(B1) ハズレ変動パターンの決定例(通常時)

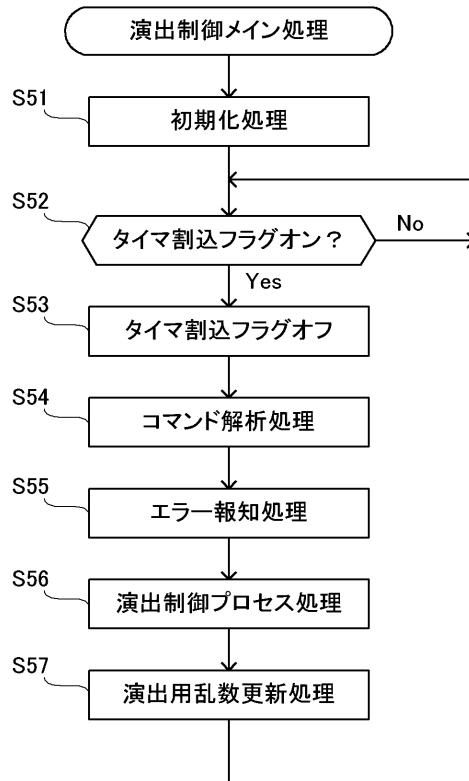
第1特図 保留記憶数	変動パターン	決定値
0	PA1-1	1~205
	PA1-2	206~240
	PA2-1	241~291
	PB2-1	292~297
	PB2-2	297~299
	PB2-3	300
1	PA1-1	1~145
	PA1-2	146~270
	PA2-1	271~294
	PB2-1	295~297
	PB2-2	297~299
	PB2-3	300
2以上	PA1-1	1~63
	PA1-2	64~158
	PA1-3	159~270
	PA2-1	271~294
	PB2-1	295~297
	PB2-2	297~299
	PB2-3	300

(B2) ハズレ変動パターンの決定例(時短中)

第2特図 保留記憶数	変動パターン	決定値
0	PB1-1	1~238
	PB1-2	239~270
	PA2-1	271~294
	PB2-1	295~297
	PB2-2	297~299
	PB2-3	300
1	PB1-2	1~253
	PB1-1	254~276
	PA2-1	277~294
	PB2-1	295~297
	PB2-2	297~299
	PB2-3	300
2以上	PB1-3	1~264
	PB1-2	265~279
	PB1-1	280~288
	PA2-1	289~294
	PB2-1	295~297
	PB2-2	297~299
	PB2-3	300

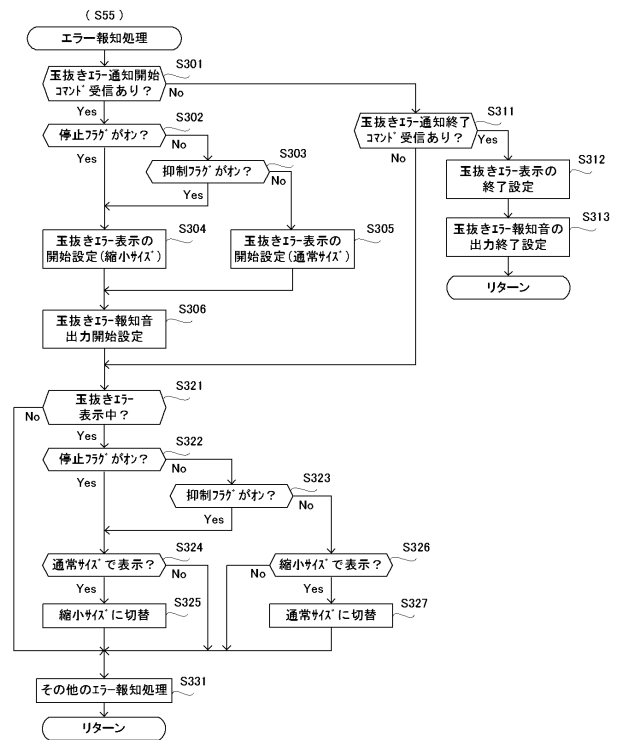
【図 9】

【図9】



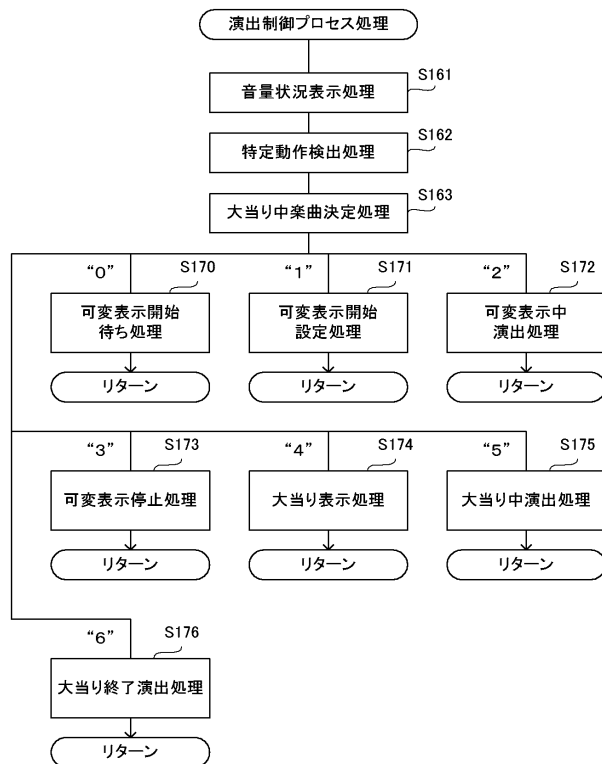
【図 10】

【図10】



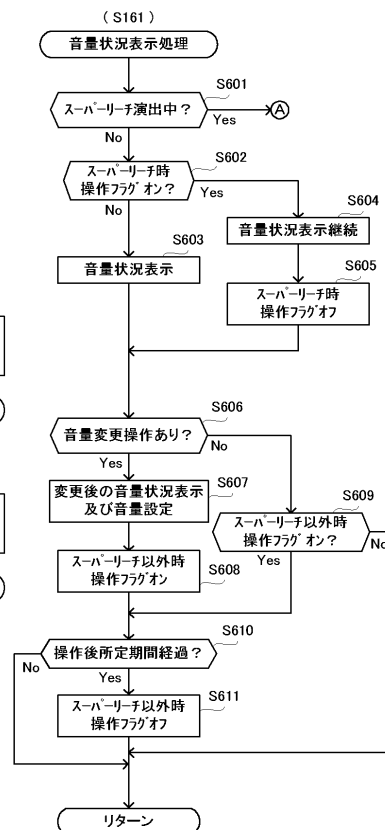
【図 11】

【図11】

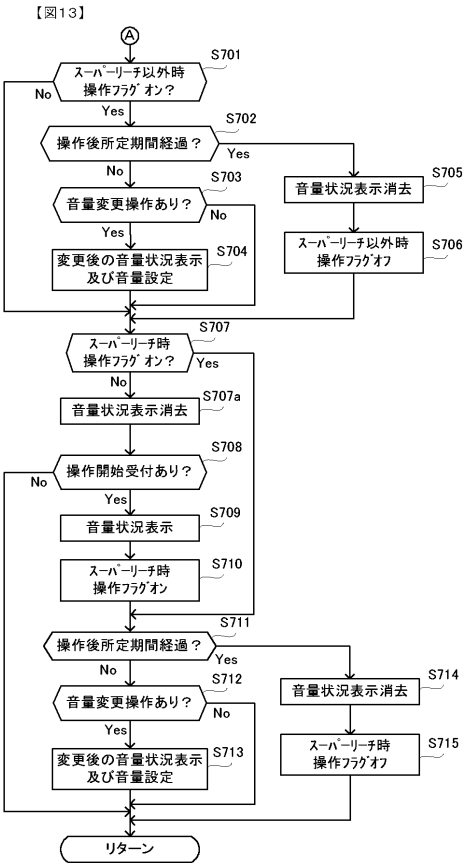


【図 12】

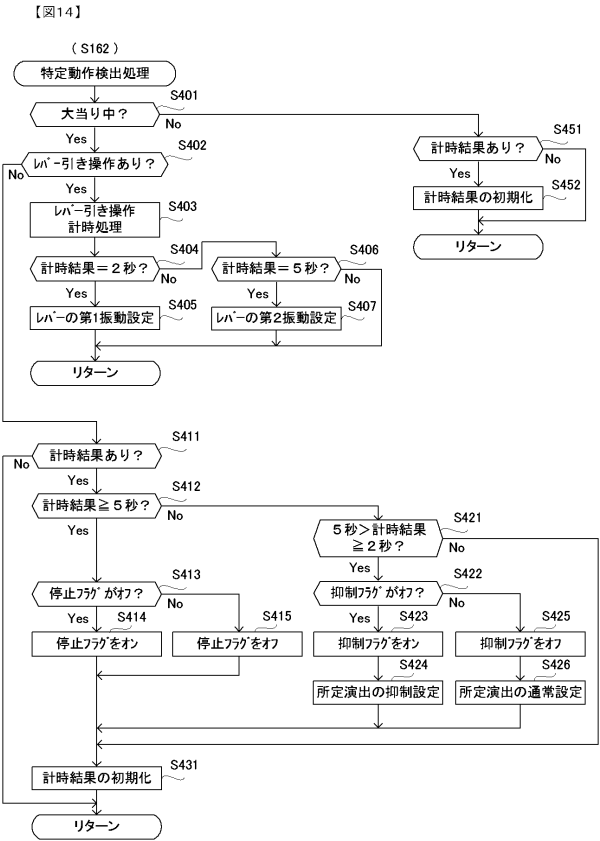
【図12】



【図 13】



【図 14】



【図 15】

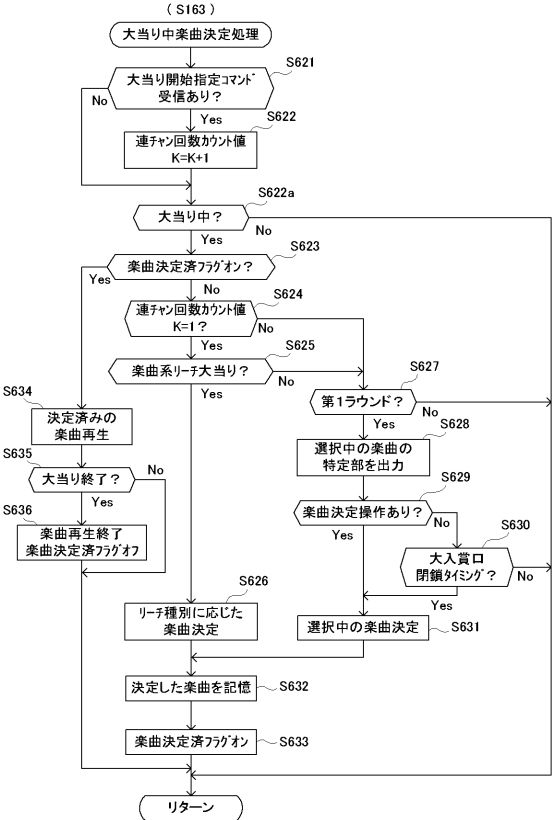
【図15】

停止フラグ・抑制フラグのオン・オフ状態における所定演出の実行態様の設定例

フラグの種類	オン・オフ 状態	実行 態様	所定演出	実行の有無	設定内容
停止フラグ 抑制フラグ	オフ オフ	通常時	入賞音 (通常入賞音・オーバー入賞音)	実行有り	音量出力レベル: 通常
			大入賞口開放音		音量出力レベル: 通常
			残り入賞数表示 (通常態様・オーバー態様)		明るさレベル: 高
停止フラグ 抑制フラグ	オン オン・オフ	停止時	入賞音 (通常入賞音・オーバー入賞音)	実行無し	—
			大入賞口開放音		—
			残り入賞数表示 (通常態様・オーバー態様)		—
停止フラグ 抑制フラグ	オフ オン	抑制時	入賞音 (通常入賞音・オーバー入賞音)	実行有り	音量出力レベル: 最低
			大入賞口開放音		音量出力レベル: 最低
			残り入賞数表示 (通常態様・オーバー態様)		明るさレベル: 低

【図 16】

【図16】



【図 17】

【図17】

(A) 初当たり時(K=1)に選択可能な楽曲

リーチ種別	リーチ演出中	大当たり中
スーパーリーチA	楽曲A	楽曲A(固定で選択不可)
スーパーリーチB	楽曲B	楽曲B(固定で選択不可)
スーパーリーチC	楽曲C	楽曲C(固定で選択不可)
上記以外のリーチ	—	第1ラウンド中に楽曲A～Cから選択可能

(B) スーパーリーチA～C(楽曲系リーチ)演出中における楽曲再生例



(C) 第1ラウンド大当たり中に選択可能な楽曲

	楽曲A	楽曲B	楽曲C	楽曲D	楽曲E	楽曲F
$1 \leq K \leq 5$	○	○	○	×	×	×
$6 \leq K \leq 10$	○	○	○	○	×	×
$11 \leq K \leq 15$	○	○	○	○	○	×
$16 \leq K$	○	○	○	○	○	○

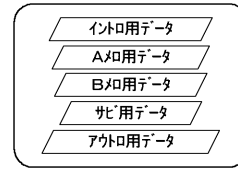
○: 選択可能    ×: 選択不可

但し、K=1のときにスーパーリーチA～Cの場合は、楽曲A～Cは選択不可。

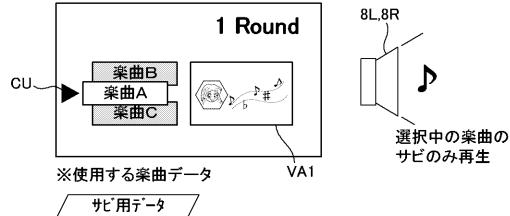
【図 18】

【図18】

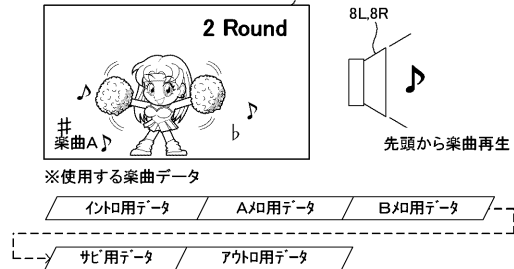
(A) 楽曲Aの楽曲データ



(B) 楽曲選択時

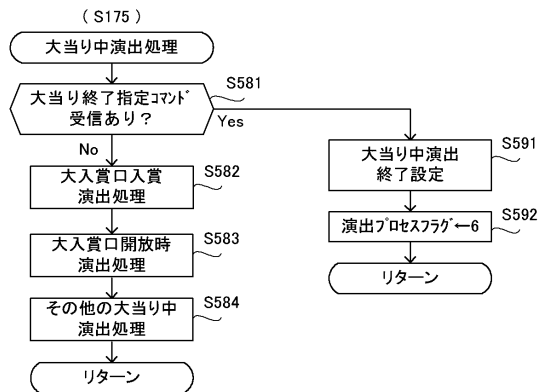


(C) 楽曲決定後



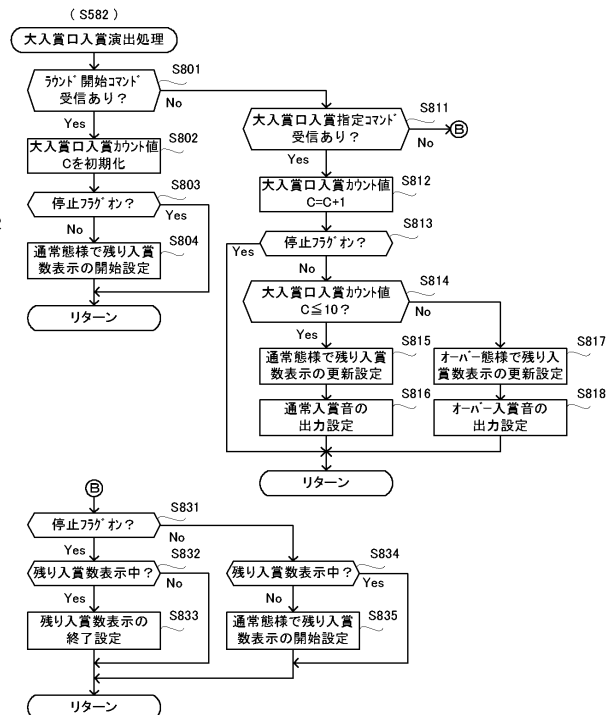
【図 19】

【図19】



【図 20】

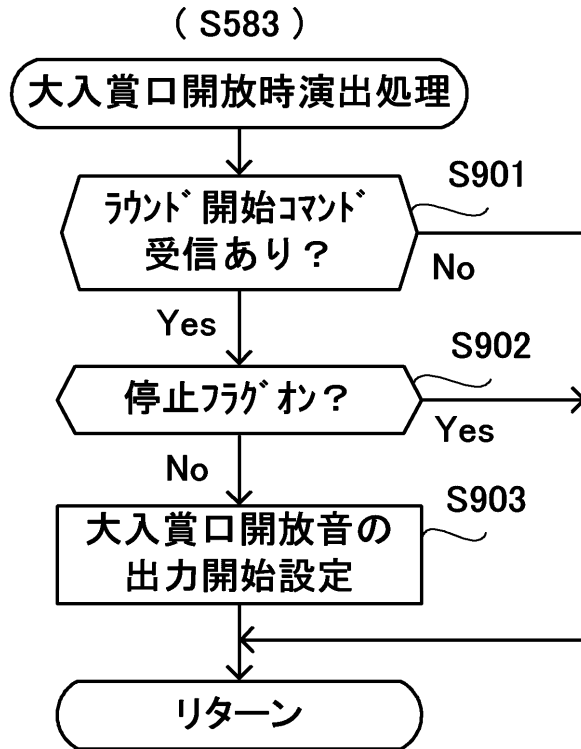
【図20】





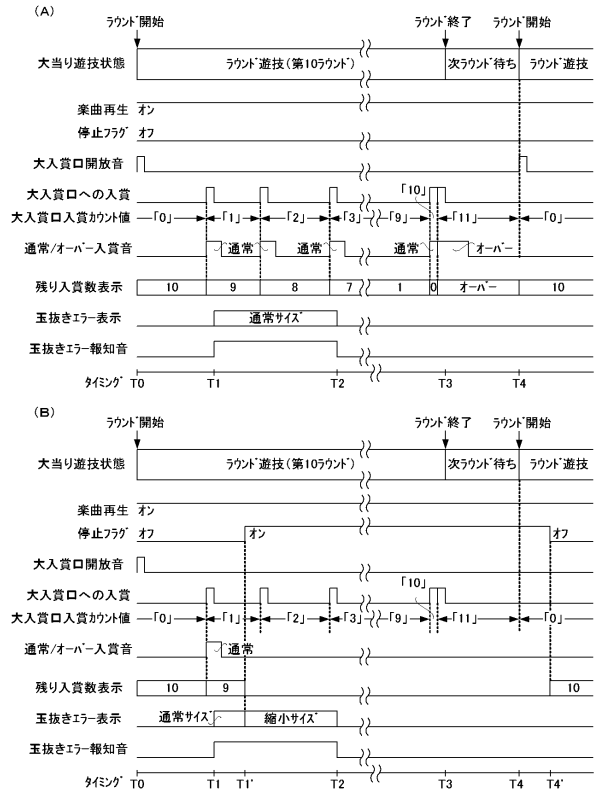
【図 21】

【図21】



【図 22】

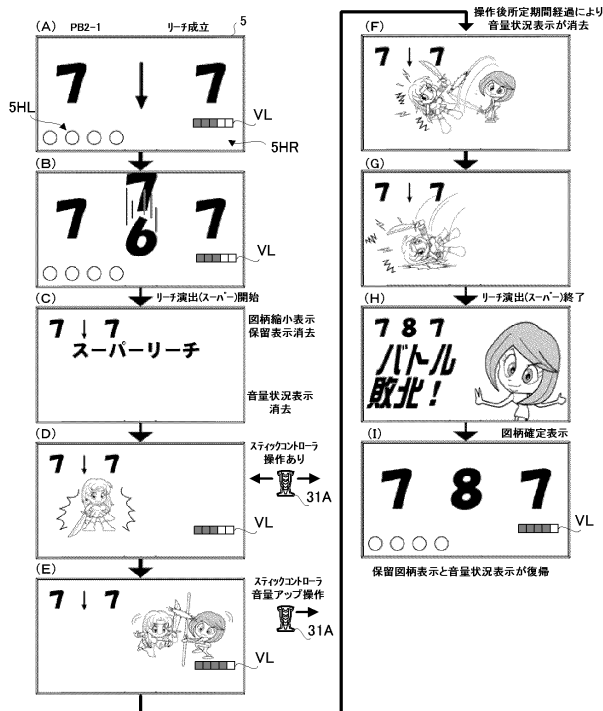
【図22】



【図 23】

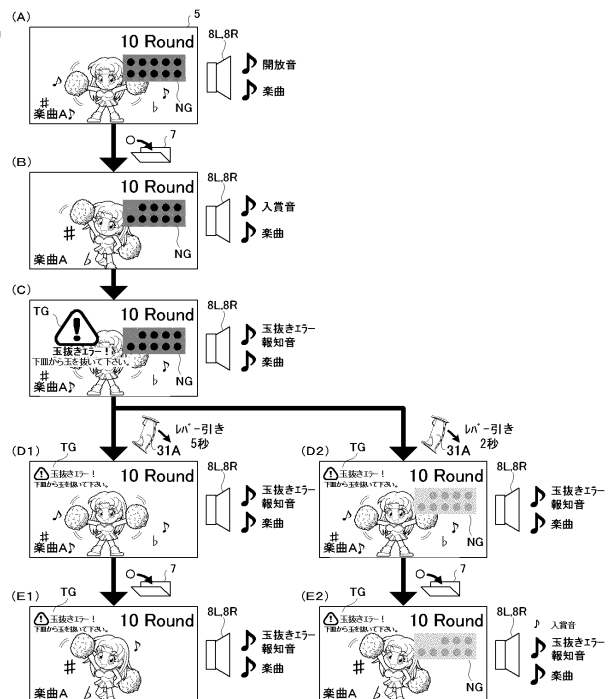
【図23】

スーパーリーチ変動表示のスーパーリーチ演出中において音量変更操作ありの場合



【図 24】

【図24】



【图25】

