

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5711165号
(P5711165)

(45) 発行日 平成27年4月30日 (2015. 4. 30)

(24) 登録日 平成27年3月13日 (2015. 3. 13)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 30 頁)

(21) 出願番号 特願2012-24400 (P2012-24400)
 (22) 出願日 平成24年2月7日 (2012. 2. 7)
 (65) 公開番号 特開2013-158550 (P2013-158550A)
 (43) 公開日 平成25年8月19日 (2013. 8. 19)
 審査請求日 平成26年2月28日 (2014. 2. 28)

(73) 特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 (74) 代理人 100068755
 弁理士 恩田 博宣
 (74) 代理人 100105957
 弁理士 恩田 誠
 (72) 発明者 山田 佳治
 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株
 式会社ニューギン内
 (72) 発明者 鈴木 淳之介
 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株
 式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者が操作可能な操作手段と、
 図柄変動ゲームを含む表示演出を表示する表示装置と、
 前記表示装置の表示内容を制御する表示制御手段と、
 音声の出力によって音声演出を行うスピーカと、
 前記スピーカの出力内容を制御する音声制御手段と、を備え、
 前記スピーカから出力される音声には、前記図柄変動ゲームにおいてリーチ演出が実行
 されるまでの間に出力される楽曲を含むとともに、前記音声制御手段は、複数種類の楽曲
 を出力させる制御を実行することができ、

前記図柄変動ゲームが開始されてから該図柄変動ゲームにおいてリーチ演出が実行され
 るまでの期間には、前記スピーカから出力される前記楽曲の切り替えを許容する第1期間
 と、該第1期間に連続する期間であって前記スピーカから出力される前記楽曲の切り替え
 を許容しない第2期間と、があり、

前記音声制御手段は、前記第1期間においては前記操作手段が操作されたことを契機に
 前記スピーカから出力させる前記楽曲を切り替えるようになっており、前記第2期間にお
 いては前記第1期間が終了するときの楽曲を前記スピーカから出力させるとともに前記操
 作手段が操作されても前記スピーカから出力させる前記楽曲を切り替えないようになって
 おり、

前記表示制御手段は前記楽曲の切り替えに合わせて前記表示装置にて図柄の背面に表示

10

20

される背景画像を切り替えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、出力される楽曲を、遊技者が所望する楽曲に変更可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、遊技の興趣を向上させるために、様々な楽曲や効果音を出力させたりするなどしていた。中でも特許文献1に記載のパチンコ遊技機では、パチンコ遊技機から出力される楽曲を複数設定し、ある所定条件が成立した場合のみ楽曲を変更可能としており、その所定条件を「大当たり遊技中」としていた。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2007-229221号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、特許文献1に記載のパチンコ遊技機では、遊技者の好きなタイミングで楽曲を変更できるわけではなく、「大当たり遊技中」としている。つまり、大当たり抽選に当選しないと、楽曲を変更できないということであり、言い換えると、大当たりに当選しないと遊技者は楽曲を変更することができず、単調な印象を抱いてしまう虞があった。

20

【0005】

本発明は、このような実情に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技者が所望する楽曲へと容易に変更することができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決するために、請求項1に記載の発明は、遊技者が操作可能な操作手段と、図柄変動ゲームを含む表示演出を表示する表示装置と、前記表示装置の表示内容を制御する表示制御手段と、音声の出力によって音声演出を行うスピーカと、前記スピーカの出力内容を制御する音声制御手段と、を備え、前記スピーカから出力される音声には、前記図柄変動ゲームにおいてリーチ演出が実行されるまでの間に出力される楽曲を含むとともに、前記音声制御手段は、複数種類の楽曲を出力させる制御を実行することができ、前記図柄変動ゲームが開始されてから該図柄変動ゲームにおいてリーチ演出が実行されるまでの期間には、前記スピーカから出力される前記楽曲の切り替えを許容する第1期間と、該第1期間に連続する期間であって前記スピーカから出力される前記楽曲の切り替えを許容しない第2期間と、があり、前記音声制御手段は、前記第1期間においては前記操作手段が操作されたことを契機に前記スピーカから出力させる前記楽曲を切り替えるようになっており、前記第2期間においては前記第1期間が終了するときの楽曲を前記スピーカから出力させるとともに前記操作手段が操作されても前記スピーカから出力させる前記楽曲を切り替えないようにしており、前記表示制御手段は前記楽曲の切り替えに合わせて前記表示装置にて図柄の背面に表示される背景画像を切り替えることを要旨とする。

30

40

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、遊技者が所望する楽曲へと容易に変更することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図3】演出モードの移行態様を説明する模式図。

50

【図４】変動パターンを説明する説明図。

【図５】（ａ）～（ｄ）は、楽曲変化演出の流れを示す模式図。

【図６】楽曲パターンの構成を説明する説明図。

【図７】（ａ）～（ｃ）は、楽曲変化演出の流れを示すタイミングチャート。

【発明を実施するための形態】

【００１３】

以下、本発明をその一種であるパチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図１～図７に従って説明する。

パチンコ遊技機の遊技盤１０のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部ＧＨを有する表示装置としての演出表示装置１１が配設されている。演出表示装置１１には、複数列（本実施形態では３列）の図柄列を変動させて行う図柄変動ゲームを含み、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出が画像表示される。本実施形態において演出表示装置１１の図柄変動ゲームでは、複数列（本実施形態では３列）の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置１１の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄（演出図柄、飾図）を用いて行われる。また、演出表示装置１１の右下方には、特別図柄表示装置１２が配設されている。特別図柄表示装置１２では、複数種類の特別図柄（特図）を変動させて表示する図柄変動ゲーム（特図変動ゲーム）が行われる。特図は、大当りか否かの内部抽選（大当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。また、以下の説明では、特図変動ゲームと飾図による図柄変動ゲームを纏めて、単に「図柄変動ゲーム」と示す場合がある。

【００１４】

そして、演出表示装置１１には、特別図柄表示装置１２の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、特別図柄表示装置１２に大当りを認識し得る大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置１１にも、大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図による大当り図柄は、全列の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせ（〔２２２〕、〔７７７〕など）とされている。また、特別図柄表示装置１２にはずれを認識し得るはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置１１にもはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図によるはずれ図柄は、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせ（〔１３５〕、〔２４６〕など）、又は１列の図柄が他の２列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせ（〔１５１〕、〔７６７〕など）とされている。

【００１５】

また、演出表示装置１１では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄列の変動が停止するとともに、変動停止によって図柄列毎に飾図が一旦停止表示される。そして、本実施形態では、特定の複数列（左右の２列）の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせが、リーチの図柄組み合わせとなる。図柄の変動が停止するとは、演出表示装置１１において図柄が停止表示されている状態を示す。そして、停止表示には、図柄がゆれ変動状態で表示されている一旦停止表示と、図柄が確定停止している確定停止表示とがある。本実施形態では、複数の図柄列のうち左列が第１停止列、右列が第２停止列、中列が第３停止列（最終停止列）となり、左列及び右列がリーチを形成するリーチ形成列となる。

【００１６】

また、特別図柄表示装置１２の右方には、複数個（本実施形態では２個）の特別図柄保留発光部を備えた特別図柄保留表示装置１３が配設されている。特別図柄保留表示装置１３は、機内部で記憶した特図用の始動保留球の記憶数（以下、「保留記憶数」と示す）を遊技者に報知する。保留記憶数は、遊技盤１０に配設した始動入賞口１５に遊技球が入球することで１加算される一方で、図柄変動ゲームの開始により１減算される。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口１５へ遊技球が入球すると、保留記憶数はさらに加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では４個）まで累積される。

【００１７】

10

20

30

40

50

また、遊技盤 10 において特別図柄保留表示装置 13 の下方には、普通図柄表示装置 14 が配設されている。普通図柄表示装置 14 では、複数種類の普通図柄を変動させて 1 つの普通図柄を導出する普通図柄変動ゲーム（以下、単に「普図ゲーム」と示す）が行われる。本実施形態の普通図柄表示装置 14 は、図示しない発光体（LED やランプなど）をレンズカバーで覆って構成した複数個（本実施形態では 2 個）の普通図柄表示部から構成されている。普通図柄表示装置 14 では、大当り抽選とは別に行う普図当りか否かの内部抽選（後述する普図当り抽選）の抽選結果を表示する。また、この普図ゲームにおいても、遊技盤 10 に配設した作動ゲート 19 に遊技球が通過（入球）することで普図用の始動保留球（普図始動保留球）が記憶される。この普図始動保留球の記憶数（普図保留記憶数）は、作動ゲート 19 への遊技球の通過により、所定の上限数（本実施形態では「4」）を上限として「1」加算される一方で、普図ゲームの開始により「1」減算される。

10

【0018】

また、演出表示装置 11 の下方には、遊技球の入球口 15a を有する始動入賞口 15 が配設されている。始動入賞口 15 は普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う開閉羽根 16 を備えている。始動入賞口 15 は、開閉羽根 16 の開動作により入口が拡大されて遊技球が入球し易い開状態とされる一方で、開閉羽根 16 の閉動作により入口が拡大されずに遊技球が入球し難い閉状態とされる。そして、始動入賞口 15 の奥方には入球した遊技球を検知する始動口スイッチ SW1（図 2 に示す）が配設されている。始動入賞口 15 は、入球した遊技球を始動口スイッチ SW1 で検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

20

【0019】

始動入賞口 15 の右方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 17 を備えた大入賞口（特別電動役物）18 が配設されている。大入賞口 18 の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチ SW2（図 2 に示す）が配設されている。大入賞口 18 は、入球した遊技球をカウントスイッチ SW2 で入球検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口 18 は、大当り遊技中に大入賞口扉 17 の開動作によって開放されることで遊技球の入球が許容される。このため、大当り遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。

30

【0020】

また、演出表示装置 11 の右方には、作動ゲート 19 が配設されている。作動ゲート 19 の奥方には、通過した遊技球を検知するゲートスイッチ SW3（図 2 に示す）が配設されている。作動ゲート 19 は、通過した遊技球をゲートスイッチ SW3 で検知することにより、普図ゲームの始動条件を付与し得る。普図ゲームは、始動入賞口 15 の開閉羽根 16 を開状態とするか否かの抽選結果を導出するために行われる演出である。即ち、普通当り抽選に当選すると、開閉羽根 16 の開放によって始動入賞口 15 に遊技球を入球させ易くなり、遊技者は、図柄変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できる機会を得ることができる。

【0021】

40

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、確率変動（以下、「確変」と示す）機能を備えている。確変機能は、大当り遊技終了後に大当り抽選の抽選確率を低確率から高確率に変動させる確変状態（確率変動状態）を付与する機能である。本実施形態において確変状態は、次回の大当りが生起される迄の間、付与される。確変状態は、大当り抽選の抽選確率が高確率に変動して大当りが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となり得る。

【0022】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り遊技の終了後に、遊技者に有利な変動時間短縮状態（以下、「変短状態」と示す）が付与される場合がある。変短状態では、普図当り抽選の抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が、変短状態が付与されていない

50

とき（非変動時間短縮状態（以下、「非変短状態」と示す）と比べて短縮される。また、変短状態では、普図当り抽選の抽選確率が低確率から高確率に変動する。また、変短状態では、普図当り抽選に当選した際、1回の普図当り抽選に当選したことに基づく開閉羽根16の開放時間が、非変短状態中に比して長くなる。本実施形態において変短状態は、予め定めた変短上限回数（本実施形態では、100回）の特図変動ゲーム（及び飾図の図柄変動ゲーム）が終了する迄の間、又は変短上限回数に達する前に大当たりが生起される迄の間、付与される。変短状態は、開閉羽根16が遊技者にとって有利に動作し、単位時間あたりの始動入賞口15への入球率が向上するため、遊技者にとって有利な状態となり得る。そして、変短状態は、開閉羽根16の単位時間あたりの開放時間の増加を伴う開放時間増加状態であって、開放時間の増加によって入球率が向上する入球率向上状態でもある。

10

【0023】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当たり遊技について説明する。

大当たり遊技は、特図変動ゲームにて大当たり図柄が確定停止表示され、その特図変動ゲームの終了後に開始される。大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、大入賞口18が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数（本実施形態では15ラウンド）を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、大入賞口18の開閉動作が所定回数（本実施形態では1回）行われるまでであり、1回のラウンド遊技中に大入賞口18は、入球上限個数の遊技球が入球するまでの間、又は規定時間（ラウンド遊技時間）が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、最終回のラウンド遊技が終了すると、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当たり遊技が終了する。

20

【0024】

本実施形態のパチンコ遊技機では、大当たり抽選に当選した場合、確変大当たりと非確変大当たりのうちどちらかが決定され、その決定された大当たりに基づく大当たり遊技が付与される。どちらの大当たりとするかは、大当たり抽選に当選した場合に決定する特図（大当たり図柄）の種類に応じて決定される。

【0025】

確変大当たりは、15ラウンド大当たり遊技を付与するとともに、大当たり抽選当選時の遊技状態に関係なく、大当たり遊技終了後、次回大当たり抽選に当選するまでの間、確変状態を付与する一方で、変短上限回数（100回）の変短状態を付与する。非確変大当たりは、15ラウンド大当たり遊技を付与するとともに、大当たり抽選当選時の遊技状態に関係なく、大当たり遊技終了後、確変状態を付与することなく、変短上限回数（100回）の変短状態を付与する。

30

【0026】

次に、演出モードの移行態様を、図3に従って説明する。

演出モードは、大当たり抽選の抽選確率が高確率である可能性の高低を遊技者に示唆するものである。なお、本実施形態における「示唆」には、大当たり抽選の抽選確率にかかわらず、同一の演出モードが設定されることを含む。そして、本実施形態では、非変短状態時の演出モードとして通常モードM1、及び変短状態時の演出モードとして変短モードM2が設定されている。また、各演出モードでは、現在滞在している演出モードを遊技者に報知するためのモード報知画像が演出表示装置11に表示される。本実施形態のモード報知画像は、演出表示装置11における飾図の背面に画像表示される背景画像とされている。本実施形態における背景画像は、動画を伴って表示される場合、動画の一部が異なっても「同一背景」とみなす。例えば、1つ前の図柄変動ゲームの背景画像では、荒野に風が吹いて草木が揺れている状態の画像が表示される一方で、1つ後ろの図柄変動ゲームの背景画像では、荒野により強い風が吹いて木が折れる画像が表示されたとしても、それらは共通の「荒野」での現象であるため、同一の背景画像としてみなされる。つまり、飾図よりも背面に表示されるとともに大当たり期待度に関与しない表示演出は、背景画像として扱われる。

40

50

【 0 0 2 7 】

通常モード M 1 は、「低確 + 変短なし」及び「高確 + 変短なし」の時に滞在する演出モードである。また、通常モード M 1 には、複数種類（本実施形態では、4 種類）のモード報知画像が設定されている。詳しくは、通常背景 M 1 a と、通常背景 M 1 b と、通常背景 M 1 c と、通常背景 M 1 d とが該当する。また、これらのモード報知画像は、どのモード報知画像が設定されている場合であっても、確変期待度は同一として設定されている。なお、確変期待度とは、確変状態（大当たり抽選の抽選確率が高確率）である場合の出現率と非確変状態（大当たり抽選の抽選確率が低確率）である場合の出現率を合算した全体出現率に対し、確変状態である場合の出現率の割合を示すものである。

【 0 0 2 8 】

変短モード M 2 は、「低確 + 変短あり」及び「高確 + 変短あり」の時に滞在する演出モードである。また、変短モード M 2 には、1 種類のモード報知画像（変短背景 M 2 a ）が設定されている。

【 0 0 2 9 】

そして、通常モード M 1 から変短モード M 2 に移行する場合、確変大当たり又は非確変大当たりに当選したことにより移行する。一方、変短モード M 2 から通常モード M 1 に移行する場合、変短状態が終了したことにより移行する。

【 0 0 3 0 】

次に、パチンコ遊技機の制御構成について図 2 を参照して説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機の機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板 3 0 が配設されている。主制御基板 3 0 は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、統括制御基板 3 1 と、表示制御基板 3 2 と、音声制御基板 3 3 とが配設されている。統括制御基板 3 1 は、主制御基板 3 0 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、表示制御基板 3 2 を制御する。表示制御基板 3 2 は、主制御基板 3 0 と統括制御基板 3 1 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、演出表示装置 1 1 の表示態様（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの表示画像など）を制御する。また、音声制御基板 3 3 は、主制御基板 3 0 と統括制御基板 3 1 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、パチンコ遊技機の各枠に配設されているスピーカ S P（図 2）の音声出力態様（音声出力のタイミングなど）を制御する。

【 0 0 3 1 】

ここで、主制御基板 3 0、統括制御基板 3 1、表示制御基板 3 2 及び音声制御基板 3 3 の具体的構成について以下に説明する。

まず、主制御基板 3 0 について図 2 を参照して以下に説明する。

【 0 0 3 2 】

主制御基板 3 0 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 C P U 3 0 a と、主制御用 C P U 3 0 a のメイン制御プログラムを格納する主制御用 R O M 3 0 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 R A M 3 0 c が設けられている。そして、主制御用 C P U 3 0 a には、各種スイッチ S W 1 ~ S W 3 が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用 C P U 3 0 a には、特別図柄表示装置 1 2、特別図柄保留表示装置 1 3、及び普通図柄表示装置 1 4 が接続されている。

【 0 0 3 3 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、普図当り判定用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。大当たり判定用乱数は、大当たり抽選（大当たり判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当たり図柄となる特図を決定する場合に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当たり抽選で大当たりにならなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。普図当り判定用乱数は、普図当り抽選で用いる乱数である。また、主制御用 R A M 3 0 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が

10

20

30

40

50

記憶（設定）される。

【 0 0 3 4 】

主制御用 R O M 3 0 b には、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当り判定値、リーチ判定値、普図当り判定値など）が記憶されている。大当り判定値は、大当り抽選で用いる判定値であり、大当り判定用乱数の取り得る数値（0 ～ 6 5 5 3 5 までの全 6 5 5 3 6 通りの整数）の中から定められている。リーチ判定値は、はずれを決定する場合にリーチを形成するか否かの内部抽選（リーチ判定）で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（0 ～ 2 3 8 までの全 2 3 9 通りの整数）の中から定められている。普図当り判定値は、普図当り抽選で用いる判定値であり、普図当り判定用乱数の取り得る数値（0 ～ 6 5 5 3 5 までの全 6 5 5 3 6 通りの整数）の中から定められている。

10

【 0 0 3 5 】

また、主制御用 R O M 3 0 b には、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄（特図及び飾図）の変動が開始してから図柄（特図及び飾図）が確定停止表示されるまでの間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの変動内容（演出内容）及び変動時間（演出時間）を特定し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、大当り変動用の変動パターン、はずれリーチ変動用の変動パターン、及びはずれ変動用の変動パターンに分類される。大当り変動は、大当り抽選に当選した場合に行われる変動である。そして、大当り変動では、特図変動ゲームにおいて最終的に大当り図柄を確定停止表示させる。一方、大当り変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、最終的に大当り図柄を確定停止表示させる。なお、飾図による図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、大当り図柄を導出させる。

20

【 0 0 3 6 】

はずれリーチ変動は、大当り抽選に当選せずに、リーチ抽選に当選した場合に行われ、特図変動ゲームにおいて最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。一方、はずれリーチ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経て、最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。はずれ変動は、大当り抽選及びリーチ抽選の何れにも当選しなかった場合に行われ、特図変動ゲームにおいて最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。一方、はずれ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経ないで、最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。なお、特図変動ゲームでは、特図の変動が開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで特図の変動が継続される。そして、大当り変動用、はずれリーチ変動用及びはずれ変動用の変動パターンは、それぞれ複数種類あり、何れかが選択される。

30

【 0 0 3 7 】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機に設定された変動パターンについて図 4 に従って説明する。

図 4 に示すように、はずれ変動用の変動パターンとして、変動パターン P 1 ～ P 3 の 3 種類が設定されている。変動パターン P 1 は変動内容として「はずれ変動 H 1 」を特定し、変動パターン P 2 は変動内容として「はずれ変動 H 2 」を特定し、変動パターン P 3 は変動内容として「はずれ変動 H 3 」を特定する変動パターンである。「はずれ変動 H 1 」では、図柄変動ゲームの開始後、各図柄列の図柄（飾図）が予め定めた変動停止順（本実施形態では、左列 右列 中列）に従って変動が停止されて図柄が導出される。また、「はずれ変動 H 2 」及び「はずれ変動 H 3 」では、図柄変動ゲームの開始後、各図柄列の変動がほぼ同一のタイミングで停止されて各図柄列に図柄が導出される。なお、「はずれ変動 H 2 」と「はずれ変動 H 3 」では、「はずれ変動 H 3 」の方が、変動時間が短く設定されている。

40

【 0 0 3 8 】

また、はずれリーチ変動用の変動パターンとして、変動パターン P 4 , P 5 の 2 種類が設定される一方で、大当り変動用の変動パターンとして、変動パターン P 6 , P 7 の 2 種類が設定されている。変動パターン P 4 , P 6 には、同一のリーチ演出内容（リーチ R 1 ）を定める一方で、変動パターン P 5 , P 7 には、同一のリーチ演出内容（リーチ R 2 ）

50

を定めている。また、変動パターン P 4 , P 6 には、リーチ演出中に出力させる楽曲として「楽曲 G 1」を定める一方で、変動パターン P 5 , P 7 には、リーチ演出中に出力させる楽曲として「楽曲 G 2」を定めている。

【 0 0 3 9 】

次に、統括制御基板 3 1 について説明する。

統括制御基板 3 1 には、制御動作を所定の手順で実行する統括制御用 C P U 3 1 a と、統括制御用 C P U 3 1 a の制御プログラムを格納する統括制御用 R O M 3 1 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる統括制御用 R A M 3 1 c が設けられている。また、統括制御用 R A M 3 1 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

10

【 0 0 4 0 】

また、統括制御用 C P U 3 1 a には、押しボタン式の演出用操作ボタン B T（操作手段）が接続されている。この演出用操作ボタン B T は、パチンコ遊技機において、例えば、遊技球を貯留するための球皿ユニットの上面など、遊技者が遊技を行いながら操作可能な位置に配設されている。そして、統括制御用 C P U 3 1 a は、演出用操作ボタン B T が操作された際に出力する操作信号を入力することで、演出用操作ボタン B T が操作されたことを認識する。また、統括制御用 C P U 3 1 a には、表示制御基板 3 2 及び音声制御基板 3 3 が接続されている。統括制御用 C P U 3 1 a は、各種制御コマンドを入力すると、統括制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。

【 0 0 4 1 】

20

次に、表示制御基板 3 2 について説明する。

表示制御基板 3 2 には、制御動作を所定の手順で実行する表示制御用 C P U 3 2 a と、表示制御用 C P U 3 2 a の制御プログラムを格納する表示制御用 R O M 3 2 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる表示制御用 R A M 3 2 c が設けられている。表示制御用 C P U 3 2 a には、演出表示装置 1 1 が接続されている。また、表示制御用 R O M 3 2 b には、各種の画像データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。さらに、表示制御用 R A M 3 2 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

【 0 0 4 2 】

次に、音声制御基板 3 3 について説明する。

30

音声制御基板 3 3 には、音声制御動作を所定の手順で実行する音声制御用 C P U 3 3 a と、音声制御用 C P U 3 3 a の音声制御プログラムを格納する音声制御用 R O M 3 3 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる音声制御用 R A M 3 3 c が設けられている。音声制御用 R O M 3 3 b には、各種の音声データや楽曲データが記憶されている。音声制御用 R A M 3 3 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。また、音声制御用 C P U 3 3 a には、スピーカ S P が接続されている。音声制御用 C P U 3 3 a は、各種制御コマンドを入力すると、音声制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。本実施形態では、スピーカ S P から音声を出力させる音声制御用 C P U 3 3 a が、音声制御手段として機能する。また、スピーカ S P から楽曲が出力されることが、楽曲出力演出に相当する。また、楽曲データを記憶する音声制御用 R O M 3 3 b が、楽曲データ記憶手段として機能する。

40

【 0 0 4 3 】

以下、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a が、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。本実施形態において主制御用 C P U 3 0 a は、所定の制御周期（例えば、4 m s）毎に特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理を実行する。なお、特別図柄開始処理は、特別図柄入力処理の終了後に実行される。

【 0 0 4 4 】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

まず、主制御用 C P U 3 0 a は、始動口スイッチ S W 1 から検知信号を入力しているか

50

否かに基づき、始動入賞口 15 に遊技球が入球したか否かを判定する。この判定結果が否定の場合、主制御用 CPU 30 a は、特別図柄入力処理を終了する。始動入賞口 15 に遊技球が入球したか否かの判定結果が肯定の場合、主制御用 CPU 30 a は、主制御用 RAM 30 c に記憶されている始動保留球の記憶数（以下「保留記憶数」と示す）が上限数の 4 未満であるか否かを判定する。この判定結果が否定（保留記憶数が 4 未満でない）の場合、主制御用 CPU 30 a は、特別図柄入力処理を終了する。一方、保留記憶数が 4 未満である場合、主制御用 CPU 30 a は、保留記憶数を + 1（1 加算）する。すなわち、主制御用 CPU 30 a は、始動入賞口 15 で入球検知された遊技球を始動保留球として主制御用 RAM 30 c に記憶させる。保留記憶数を更新（1 加算）した主制御用 CPU 30 a は、更新後（加算後）の保留記憶数を表示するように特別図柄保留表示装置 13 の表示内容を制御する。

10

【0045】

次に、主制御用 CPU 30 a は、各種乱数の値を主制御用 RAM 30 c から読み出して取得し、該値を特図保留記憶数に対応する主制御用 RAM 30 c の所定の記憶領域に設定する。本実施形態において、主制御用 CPU 30 a は、当り判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、及び変動パターン振分用乱数の各値を取得する。その後、主制御用 CPU 30 a は、特別図柄入力処理を終了する。

【0046】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

まず、主制御用 CPU 30 a は、図柄変動ゲームの実行中、及び大当り遊技中か否かの実行条件判定を実行する。この実行条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 CPU 30 a は、特別図柄開始処理を終了する。

20

【0047】

一方、実行条件判定の判定結果が否定（図柄変動ゲーム中ではなく、かつ大当り遊技中ではない）の場合、主制御用 CPU 30 a は、主制御用 RAM 30 c に記憶されている保留記憶数が「0（零）」よりも大きいかなんかを判定する。保留記憶数が「0（零）」の場合、主制御用 CPU 30 a は、保留中の図柄変動ゲームが存在しないので、特別図柄開始処理を終了する。一方、保留記憶数が 1 以上の場合、主制御用 CPU 30 a は、保留中の図柄変動ゲームが存在するので、保留記憶数を - 1（1 減算）する。また、保留記憶数を更新（1 減算）した主制御用 CPU 30 a は、更新後（減算後）の保留記憶数を表示するように特別図柄保留表示装置 13 の表示内容を制御する。そして、主制御用 CPU 30 a は、保留記憶数に対応付けられて主制御用 RAM 30 c の所定の記憶領域に記憶されている大当り判定用乱数の値を読み出す。このとき、主制御用 CPU 30 a は、主制御用 RAM 30 c に記憶されている始動保留球のうち、最も早く記憶した始動保留球に対応する大当り判定用乱数の値を読み出す。

30

【0048】

続いて、主制御用 CPU 30 a は、大当り判定用乱数の値と大当り判定値を比較し、両値が一致するか否かの当り判定（大当り抽選）をする。このとき、主制御用 CPU 30 a は、現在の遊技状態が非確変状態の場合、非確変状態用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う一方で、現在の遊技状態が確変状態の場合、確変状態用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。なお、主制御用 CPU 30 a は、主制御用 RAM 30 c に設定された制御フラグ（後述する確変フラグ）に基づき現在の遊技状態が確変状態か否かを把握する。上記大当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 CPU 30 a は、大当り変動となる図柄変動ゲームを実行させるための大当り変動処理を実行する。大当り変動処理において主制御用 CPU 30 a は、最も早く記憶した始動保留球に対応する特図振分用乱数の値を読み出す。

40

【0049】

そして、主制御用 CPU 30 a は、特図振分用乱数の値をもとに特別図柄表示装置 12 に確定停止表示させる特図として大当り図柄を決定する。本実施形態において特図の大当り図柄は、大当りの種類毎に設定されていることから、大当り図柄を決定することによ

50

て遊技者に付与する大当りの種類を決定したことになる。また、特図の大当り図柄を決定した主制御用CPU30aは、その後、大当り変動用の変動パターンを決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0050】

一方、大当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、大当り判定用乱数の値が大当りとなる値ではないことからはずれを認識する。そして、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較してリーチか否かのリーチ判定（リーチ抽選）を行う。このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選でリーチに当選したことから、はずれリーチ変動となる図柄変動ゲームを実行させるためのリーチ変動処理を実行する。リーチ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定するとともに、はずれリーチ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

10

【0051】

また、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、はずれ変動となる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ変動処理を実行する。はずれ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定する。続いて、主制御用CPU30aは、はずれ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

20

【0052】

そして、特別図柄開始処理において特図及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで統括制御基板31（統括制御用CPU31a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力する。また、主制御用CPU30aは、特図を指示する特図指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。そして、主制御用CPU30aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了（図柄の確定停止）を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力する。

30

【0053】

次に、大当り遊技終了後の遊技状態に関して主制御用CPU30aが実行する制御を説明する。

主制御用CPU30aは、確変大当りを決定した場合、大当り遊技の終了後、主制御用RAM30cに記憶される確変フラグに「1」を設定する。確変フラグは、その値として「1」が設定されている場合、現在の遊技状態が確変状態であることを示す一方で、「0」が設定されている場合、現在の遊技状態が非確変状態であることを示す。一方、主制御用CPU30aは、非確変大当りを決定した場合、大当り遊技の終了後、確変フラグに「0」を設定する。そして、主制御用CPU30aは、確変フラグに「1」を設定した場合、統括制御基板31（統括制御用CPU31a）に確変状態であることを示す確変コマンドを出力する一方で、確変フラグに「0」を設定した場合、非確変状態であることを示す非確変コマンドを出力する。

40

【0054】

また、主制御用CPU30aは、確変大当り又は非確変大当りを決定した場合、大当り遊技の終了後、主制御用RAM30cに記憶される作動フラグに「1」を設定するとともに、変短状態が付与される残りの図柄変動ゲームの回数を示す作動回数として所定回数（本実施形態では100回）を主制御用RAM30cに設定する。作動フラグは、その値として「1」が設定されている場合、現在の遊技状態が変短状態であることを示す一方で、「0」が設定されている場合、現在の遊技状態が非変短状態であることを示す。主制御用CPU30aは、作動フラグに「1」を設定すると、変短状態であることを示す作動コマ

50

ンドを統括制御基板 3 1 (統括制御用 C P U 3 1 a) に出力する。

【 0 0 5 5 】

そして、主制御用 C P U 3 0 a は、作動フラグに「 1 」を設定した後、図柄変動ゲームの実行 (変動パターン指定コマンドの出力) 毎に、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている作動回数を - 1 (1 減算) する。主制御用 C P U 3 0 a は、作動回数が「 0 」に到達すると、図柄変動ゲームの終了後、作動フラグに「 0 」を設定するとともに、統括制御基板 3 1 (統括制御用 C P U 3 1 a) に、非変短状態であることを示す非作動コマンドを出力する。

【 0 0 5 6 】

次に、統括制御基板 3 1 の統括制御用 C P U 3 1 a が統括制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。主制御用 C P U 3 0 a から所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、統括制御用 C P U 3 1 a は、それに応じて各種処理を実行すると共に、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。

【 0 0 5 7 】

具体的には、統括制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドを表示制御基板 3 2 及び音声制御基板 3 3 に出力する。また、統括制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンド及び特図指定コマンドを入力すると、演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる飾図による図柄組み合わせ (確定図柄) を決定する。そして、統括制御用 C P U 3 1 a は、決定した確定図柄としての図柄組み合わせを指定する飾図指定コマンドを表示制御基板 3 2 に出力する。また、統括制御用 C P U 3 1 a は、全図柄停止コマンドを入力すると、当該コマンドを表示制御基板 3 2 に出力する。

【 0 0 5 8 】

また、統括制御用 C P U 3 1 a は、入力した確変コマンド、非確変コマンド、作動コマンド、及び非作動コマンドから遊技状態を特定し、現在の遊技状態を遊技者に報知するための演出モードを設定する。また、統括制御用 C P U 3 1 a は、演出モード毎に異なる値を統括制御用 R A M 3 1 c の演出モードフラグに設定する。統括制御用 C P U 3 1 a は、演出モードフラグを設定すると、滞在中の演出モードを指示するモード指定コマンドを表示制御用 C P U 3 2 a 及び音声制御用 C P U 3 3 a に出力する。

【 0 0 5 9 】

また、統括制御用 C P U 3 1 a は、予め定めた特定の変動パターンが指示されると、現在設定されている演出モードの種類を確認する。その演出モードが通常モード M 1 であれば、背景画像を変化させるか否かの移行抽選を行う。該抽選に当選した場合、統括制御用 C P U 3 1 a は、通常背景 M 1 a ~ M 1 d のうちいずれかを決定し、決定した背景画像を特定するための値を、現在設定されている背景画像を管理するための背景管理フラグに設定する。これにより、統括制御用 C P U 3 1 a は、通常モード M 1 の滞在中、どの背景画像が設定されているのかを把握することができる。そして、統括制御用 C P U 3 1 a は、背景管理フラグを設定すると、滞在中の背景画像を指示する背景画像指示コマンドを表示制御用 C P U 3 2 a 及び音声制御用 C P U 3 3 a に出力する。

【 0 0 6 0 】

次に、表示制御基板 3 2 について説明する。

表示制御基板 3 2 の表示制御用 C P U 3 2 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドに指示される変動パターンに対応する演出内容を選択し、該演出内容で図柄変動ゲームを実行させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。このとき、表示制御用 C P U 3 2 a は、選択した演出内容をもとに表示制御用 R O M 3 2 b の画像データを用いて前記演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成する。

【 0 0 6 1 】

そして、表示制御用 C P U 3 2 a は、図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時し、その計時した時間と表示用データをもとに演出表示装置 1 1 に映し出す画像を所定の制御周期毎 (例えば、 4 m s 毎) に切り替える。そして、表示制御用

10

20

30

40

50

CPU32aは、図柄変動ゲーム中に全図柄停止コマンドを入力すると、飾図指定コマンドで指示された図柄を演出表示装置11に確定停止表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御し、図柄変動ゲームを終了させる。

【0062】

また、表示制御用CPU32aは、モード指定コマンドを入力すると、当該コマンドに基づき、現在滞在している演出モードを遊技者に報知するためのモード報知画像を画像表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、表示制御用CPU32aは、背景画像指示コマンドを入力すると、当該コマンドに基づき、現在滞在している背景画像を遊技者に報知するための背景画像を画像表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。本実施形態では、背景画像を演出表示装置11に表示させる表示制御用CPU32aが、背景画像制御手段として機能する。

10

【0063】

次に、音声制御基板33について説明する。

音声制御基板33の音声制御用CPU33aは、変動パターン指定コマンドを入力した場合、変動パターン指定コマンドに指示される変動パターンに対応する演出内容をもとに、楽曲データを選択する。そして、音声制御用CPU33aは、選択した楽曲データで音声演出を行わせるようにスピーカSPを制御する。そして、音声制御用CPU33aは、図柄停止コマンドを入力すると、図柄変動ゲームの終了に伴って音声演出を終了させる。

【0064】

このように構成された本実施形態のパチンコ遊技機では、通常モードM1の設定中、ボタン操作によって通常変動中に出力される楽曲を変化可能に構成されている。なお、本実施形態における「通常変動」とは、リーチ演出が行われるときには図柄の変動開始からリーチの図柄組み合わせが表示される迄又はリーチ演出が行われないときには図柄の変動開始から全列の図柄組み合わせが表示されるまでの間に行われる変動を指す。したがって、同一の楽曲は、リーチ演出が実行されるまでの間、出力されることになる。また、本実施形態における「リーチ演出が実行されるまでの間」とは、リーチの図柄組み合わせが表示された後であって、変動パターンに基づくリーチ演出が開始されるまでの間を示している。なお、「リーチの図柄組み合わせが表示されるまで」とは、「1 1」など、左右列に同一図柄を導出してリーチ状態が形成されるまでを示す。そして、ボタン操作によって選択した楽曲は、複数回（本実施形態では30回）の図柄変動ゲームを対象として出力されるようになっている。なお、ボタン操作によって選択される楽曲は、複数回の図柄変動ゲームに跨る長さである。

20

30

【0065】

以下、ボタン操作によって楽曲を変化させる楽曲変化演出について、図5に従って説明する。

楽曲変化演出では、まず、楽曲変化演出の開始条件となる対象変動パターンに基づく図柄変動ゲームの実行中、以下のような内容で演出が行われる。すなわち、図5(a)に示すように、楽曲名が記載された複数枚（本実施形態では3枚）のパネルPと、楽曲名が記載されていない1枚のガセパネルPBとで構成されるパネル群PGが表示されるとともに、「ボタンを押して選んでね」で示すメッセージが表示される。ちなみに、図5では、楽曲名が記載されたパネルを斜線で示す一方、楽曲名が記載されていないパネルを白地で示している。

40

【0066】

その後、図5(b)に示すように、演出用操作ボタンBTのボタン操作を促す画像が表示され、演出用操作ボタンBTが操作されると、遊技者側から見て最も手前に位置するパネルPが最後方まで移動する態様の画像が表示される。そして、図5(c)に示すように演出用操作ボタンBTの操作を有効として受け付ける受付期間としての操作有効期間の終了時点で最も手前に位置するパネル（この例では楽曲G4）が、楽曲名が記載されたパネルPであれば、当該ゲームを含む複数回の図柄変動ゲームにて出力させる楽曲として決定される。なお、図5(c)では、最も手前に位置するパネルPの周囲を光らせる態様の画

50

像を表示させることで、そのパネルが決定されたことを報知するようになっている。一方、操作有効期間の終了時点で最も手前に位置するパネルがガセパネル P B であった場合、楽曲変化は起こらない。

【 0 0 6 7 】

そして、操作有効期間の終了後であって、該操作有効期間が設定された図柄変動ゲームを含む 30 回の図柄変動ゲームでは、図 5 (d) に示すように、図 5 (c) で選択されたパネルに対応する楽曲（この例では楽曲 G 4 ）が出力されるようになっている。なお、前述した演出用操作ボタン B T の操作を促す画像は、操作有効期間が終了するまで演出表示装置 1 1 で表示されるため、演出表示装置 1 1 は、操作有効期間が設定されていることを遊技者に報知する報知手段として機能する。

10

【 0 0 6 8 】

そして、選択された楽曲は、原則として、30 回の図柄変動ゲーム中、一連の楽曲となるように出力される。例えば、1 回目の図柄変動ゲームで「A メロ」まで楽曲が進行したとすれば、2 回目の図柄変動ゲームでは「A メロ」の続きとなるように楽曲が出力される。本実施形態では、変動パターン P 1 ~ P 3 が選択された場合、図柄の変動開始から全列の図柄組み合わせが表示されるまでの間、選択された楽曲が出力される。前述した「図柄の変動開始から全列の図柄組み合わせが表示されるまで」の期間は、変動パターン P 1 ~ P 3 に定めた変動時間と一致する。したがって、変動パターン P 1 ~ P 3 が連続して選択された際には、複数回の図柄変動ゲームに跨って一連の楽曲となるように出力することができる。

20

【 0 0 6 9 】

一方、変動パターン P 4 ~ P 7 が選択された場合、図柄の変動開始からリーチの図柄組み合わせが表示されるまでの間、選択された楽曲が出力される。ただし、リーチの図柄組み合わせが表示された後のリーチ演出中においては、選択された変動パターンに定められたリーチ演出専用の楽曲が優先的に出力されるようになっている。したがって、リーチ形成前までは、選択された楽曲が出力されるが、リーチ演出の開始に伴ってリーチ演出専用の楽曲が出力されることになる。ちなみに、リーチ演出終了後に行われる図柄変動ゲームが、楽曲変化演出が行われてから 30 回以内であった場合、その図柄変動ゲームの開始時には、リーチ演出の開始前まで出力されていた楽曲の続きからではなく、その楽曲の先頭から、再度、楽曲出力が開始される。ただし、楽曲変化演出の実行回数はリセットされない。

30

【 0 0 7 0 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、楽曲変化演出の他にも多数の遊技演出が実行されるようになっている。楽曲変化演出を除く遊技演出は、実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かの可能性を示す予告演出である。また、予告演出の中には、予告演出の実行時期がリーチ形成前に設定されているリーチ前予告演出と、予告演出の実行時期がリーチ形成後に設定されているリーチ後予告演出と、がある。また、リーチ前予告演出には、実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなる場合のみ出力される確定音（例えば、サイレンの音）を出力させる確定音出力演出を含む。確定音が出力されると、図柄の変動停止前であっても、実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなることを認識することができる。

40

【 0 0 7 1 】

一方、楽曲変化演出は、通常変動中に出力させる楽曲を変化させることを目的とした演出であって、予告演出のように実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かの可能性を示しているわけではない。したがって、本実施形態における楽曲変化演出は、予告演出よりも優先度が低い。なお、本実施形態における優先度の高低は、以下のような条件を含む。すなわち、各種予告演出を実行させるか否かの実行可否抽選に当選しなかった場合に楽曲変化演出の実行を決定することが、楽曲変化演出の優先度の低さに相当する。また、実行可否抽選に当選する確率が、楽曲変化演出の実行可を決定する確率よりも高いことが、楽曲変化演出の優先度の低さに相当する。さらに、各種予告演出の実行時期と選択した楽曲の出力時期が重複した場合、選択した楽曲を出力せずに各種予告演出専用の楽曲を出力

50

することが、楽曲変化演出の優先度の低さに相当する。

【0072】

以下、楽曲制御に係る統括制御用CPU31aの制御内容について、図4及び図6に従って説明する。

最初に、選択対象となるパネル群PGの選択に係る制御内容について説明する。

【0073】

まず、統括制御用CPU31aは、入力した変動パターンが、楽曲変化演出の開始契機となる対象変動パターンであるか否かを確認する。本実施形態における対象変動パターンは、変動パターンP1、P4～P7のうちいずれかの変動パターンである。対象変動パターンを入力していない場合、統括制御用CPU31aは、楽曲選択に係る制御を実行しない。

10

【0074】

一方、対象変動パターンを入力している場合、統括制御用CPU31aは、通常モードM1が設定されているか否かを確認する。このとき、統括制御用CPU31aは、設定されている背景画像の種類までは判別しない。通常モードM1が設定されていない場合、統括制御用CPU31aは、楽曲選択に係る制御を実行しない。その一方で、通常モードM1が設定されている場合、統括制御用CPU31aは、図柄変動ゲームの開始時に、楽曲変化演出の実行中でないかを確認する。本実施形態において統括制御用CPU31aは、楽曲変化演出の実行を決定すると、楽曲変化演出が実行中であることを示す実行中フラグに「1」を設定するようになっている。一方、楽曲変化演出が終了すると、実行中フラグに「0」を設定するようになっている。したがって、統括制御用CPU31aは、実行中フラグの値を確認するだけで、楽曲変化演出の実行中であるか否かを認識することができる。

20

【0075】

楽曲変化演出の実行中である場合、統括制御用CPU31aは、新たに楽曲選択を行わない。一方、楽曲変化演出の実行中ではない場合、統括制御用CPU31aは、図柄変動ゲームの開始時に、各種予告演出の実行可否を決定する実行可否抽選を実行する。この実行可否抽選において、確定音出力演出を除くリーチ前予告演出の実行可否抽選に当選した場合、統括制御用CPU31aは、楽曲変化演出を実行させるか否かの抽選を実行しない。一方、リーチ後予告演出の実行可否抽選に当選した場合、確定音出力演出の実行可否抽選に当選した場合、又は確定音出力演出を除くリーチ前予告演出の実行可否抽選に当選しなかった場合、統括制御用CPU31aは、楽曲変化演出を実行させるか否かを抽選で決定する。本実施形態では、予告演出の実行可否を決定する統括制御用CPU31aが、予告決定手段として機能する。

30

【0076】

この抽選に当選した場合、統括制御用CPU31aは、実行中フラグに楽曲変化演出の実行中であることを示す値「1」を設定する。また、統括制御用CPU31aは、入力した変動パターンに従ってパネルパターンを選択することで、演出表示装置11に表示させるパネル群PG（例えば、図5(a)）を決定する。なお、パネル群PGとは、前述したように、3枚のパネルPとガセパネルPBとで構成されるパネルの集合体である。

40

【0077】

詳しく説明すると、図6に示すように、演出表示装置11に表示させるパネル群PGは、楽曲パターンB1～B6で示す6種類の楽曲パターンによって規定されている。そして、各楽曲パターンには、それぞれ異なるパネルが対応付けられている。例えば、楽曲パターンB1には、「楽曲G3」、「楽曲G4」、「楽曲G5」、及び楽曲を変更しないことを示す「なし」のパネルを表示させることが特定されている。また、楽曲パターンB2には、「楽曲G4」、「楽曲G5」、「楽曲G6」、及び「なし」のパネルを表示させることが特定されている。これらの楽曲パターンでは、該パターンに定められた順序どおりに、パネルの初期表示順序が定められている。例えば、楽曲パターンB1では、遊技者側から見て最も手前に位置するパネルが「楽曲G3」となり、手前から2番目に位置するパネ

50

ルが「楽曲 G 4」となり、手前から 3 番目に位置するパネルが「楽曲 G 5」となり、最後方に位置するパネルが「なし」となる。なお、楽曲パターンでは、パネルと同一の楽曲が出力されることも特定される。したがって、楽曲パターンを記憶する統括制御用 ROM 31b も、楽曲データ記憶手段として機能する。

【0078】

そして、図 4 に示すように、本実施形態では、変動パターン P 1, P 4 ~ P 7 に対して、楽曲パターン B 1 ~ B 6 のうちいずれか 1 つを選択可能となるように乱数の取り得る数値が所定個数ずつ対応付けられている。例えば、変動パターン P 1 には、楽曲パターン B 1 ~ B 6 のうちいずれか 1 つを選択可能となるように乱数の取り得る数値が対応付けられている。また、変動パターン P 4 ~ P 7 には、楽曲パターン B 1 ~ B 4, B 6 のうちいずれか 1 つを選択可能となるように乱数の取り得る数値が対応付けられている。一方、変動パターン P 2, P 3 には、楽曲パターン B 1 ~ B 6 に対して乱数の取り得る数値が対応付けられていない。つまり、変動パターン P 2, P 3 が選択された場合、楽曲変化演出の実行が決定されないため、変動パターン P 2, P 3 は、対象変動パターンではない。

【0079】

そして、いずれかの楽曲パターンを決定した統括制御用 CPU 31a は、選択した楽曲パターンを指定する楽曲パターン指定コマンドを表示制御用 CPU 32a 及び音声制御用 CPU 33a にそれぞれ出力する。該コマンドを入力した表示制御用 CPU 32a は、該コマンドで特定される表示順序に従って、パネル群 P G を表示させるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する（例えば、図 5 (a) 参照）。本実施形態では、楽曲パターンを選択する統括制御用 CPU 31a が、楽曲データ選択手段として機能する。

【0080】

次に、いずれか 1 つの楽曲を選択するための制御内容について説明する。

統括制御用 CPU 31a は、楽曲変化演出を実行させるか否かの抽選に当選した図柄変動ゲームの通常変動中、選択された変動パターンに基づいて操作有効期間（例えば、3 秒）を設定し、該期間を計時する。この時間計測は、統括制御用 RAM 31c に初期値（例えば 3 秒）を設定し、制御周期毎（4 ms 毎）に当該制御周期分の時間を減算することによって行う。また、操作有効期間を設定した統括制御用 CPU 31a は、操作有効期間が開始したことを示す開始指示コマンドを表示制御用 CPU 32a 及び音声制御用 CPU 33a に出力する。開始指示コマンドを入力した表示制御用 CPU 32a は、図 5 (b) に示すように、ボタン操作を促す画像を表示させるように演出表示装置 11 を制御する。

【0081】

そして、統括制御用 CPU 31a は、演出用操作ボタン B T から操作信号を入力すると、操作有効期間が零でないか否かを判定する。本実施形態では、演出用操作ボタン B T が操作されたか否かを判定する統括制御用 CPU 31a が、判定手段として機能する。そして、操作有効期間が零でない場合、統括制御用 CPU 31a は、楽曲パターンに定められている初期表示順序からパネルを 1 つずつ手前にずらした画像を演出表示装置 11 に表示させるために、初期表示順序において手前から 2 番目に位置するパネルを指定するパネル指定コマンドを表示制御用 CPU 32a 及び音声制御用 CPU 33a にそれぞれ出力する。

【0082】

このコマンドを入力すると、表示制御用 CPU 32a は、初期表示順序において手前から 2 番目に位置するパネルを最も手前に表示させ、手前から 3 番目に位置するパネルを手前から 2 番目に表示させ、最後方に位置するパネルを手前から 3 番目に表示させ、最も手前に位置するパネルを最後方に表示させることになる。また、統括制御用 CPU 31a は、出力したパネル指定コマンドで特定されるパネルの種類を識別可能となるように、統括制御用 RAM 31c における所定の記憶領域に記憶しておく。この記憶領域に記憶される値は、新たにパネル指定コマンドを出力すると上書きされる。

【0083】

そして、操作有効期間が残っている期間中に操作信号を入力する度に、統括制御用 CPU

U 3 1 a は、統括制御用 R A M 3 1 c に記憶したパネルの種類を確認する。そして、統括制御用 C P U 3 1 a は、統括制御用 R A M 3 1 c に記憶されているパネルよりも、表示順序が 1 つ後ろのパネルを指定するパネル指定コマンドを表示制御用 C P U 3 2 a 及び音声制御用 C P U 3 3 a に出力する。また、音声制御用 C P U 3 3 a は、指示されたパネル指定コマンドで特定される楽曲を識別する値を、音声制御用 R A M 3 3 c の記憶領域に設定されている管理フラグにセットする。この管理フラグにセットされる値は、新たにパネル指定コマンドを入力すると上書きされる。本実施形態では、演出用操作ボタン B T の操作に基づいて楽曲を選択する統括制御用 C P U 3 1 a が、選択手段として機能する。

【 0 0 8 4 】

そして、操作有効期間が終了すると、統括制御用 C P U 3 1 a は、操作有効期間が終了したことを指示する終了指示コマンドを表示制御用 C P U 3 2 a 及び音声制御用 C P U 3 3 a に出力する。終了指示コマンドを入力した表示制御用 C P U 3 2 a は、図 5 (b) に示す「ボタン操作を促す画像」を非表示状態とさせるように演出表示装置 1 1 を制御する。また、統括制御用 C P U 3 1 a は、操作有効期間が終了したことで、統括制御用 R A M 3 1 c に記憶されているパネルで特定される楽曲を、以降の図柄変動ゲームで出力させる楽曲として決定することになる。そして、統括制御用 C P U 3 1 a は、操作有効期間が終了したタイミングで、統括制御用 R A M 3 1 c に記憶されているパネルが確定していることを示す確定コマンドを表示制御用 C P U 3 2 a 及び音声制御用 C P U 3 3 a に出力する。

【 0 0 8 5 】

確定コマンドを入力した表示制御用 C P U 3 2 a は、図 5 (c) に示すように、パネルが決定されたことを示す画像を表示させる一方で、音声制御用 C P U 3 3 a は、管理フラグにセットされているパネルに対応する楽曲データに基づく楽曲をスピーカ S P から出力させる。なお、本実施形態において音声制御用 C P U 3 3 a は、一度、確定コマンドを入力すると、楽曲変化演出の実行対象となる各図柄変動ゲームにおいて、管理フラグにセットされている値に対応する楽曲を出力することができる。

【 0 0 8 6 】

なお、操作有効期間が終了した後に操作信号を入力したとしても、統括制御用 C P U 3 1 a は、パネル指定コマンドを出力しない。したがって、操作有効期間の終了時点において、統括制御用 R A M 3 1 c に記憶されているパネルに対応する楽曲が、楽曲変化演出によって選択された楽曲となる。また、本実施形態では、楽曲パターンにおいて初期表示順序が最も手前に設定されているパネルがデフォルト値となる。これにより、操作有効期間中にボタン操作が行われなかったときには、各楽曲パターンにて初期表示順序が最も手前に設定されているパネルに対応する楽曲が、次以降の図柄変動ゲームで出力されることになる。

【 0 0 8 7 】

次に、楽曲変化演出の実行期間中における制御内容について説明する。

統括制御用 C P U 3 1 a は、楽曲変化演出の実行を決定した図柄変動ゲームの開始時に、ボタン操作にて選択した楽曲を出力させる対象とする図柄変動ゲームの実行回数を管理するため、予め定めた上限個数（本実施形態では 3 0 回）を統括制御用 R A M 3 1 c にセットする。そして、統括制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力する度に、統括制御用 R A M 3 1 c にセットした回数を 1 ずつ減算する。ただし、前述したように、リーチ演出やリーチ前予告演出が行われる場合、選択した楽曲ではなく、これらの演出専用の楽曲が出力されることになるが、この場合であっても、統括制御用 C P U 3 1 a は、図柄変動ゲームの実行回数を 1 減算する。

【 0 0 8 8 】

そして、その回数が「 0 」となると、統括制御用 C P U 3 1 a は、楽曲変化演出の終了を指示する終了コマンドを音声制御用 C P U 3 3 a に出力するとともに、実行中フラグに、楽曲変化演出の実行中ではないことを示す「 0 」をセットする。また、統括制御用 C P U 3 1 a は、統括制御用 R A M 3 1 c の所定の記憶領域で記憶していたパネルの種類をリ

セットする。

【 0 0 8 9 】

また、統括制御用 C P U 3 1 a は、楽曲変化演出を伴う 2 回目以降の図柄変動ゲームの開始時においても、各予告演出の実行可否抽選を実行する。ただし、実行中フラグに「 1 」がセットされている場合、統括制御用 C P U 3 1 a は、確定音出力演出の実行可否抽選を実行しない。これにより、楽曲変化演出は、確定音出力演出に優先して実行されることになる。その一方で、実行中フラグに「 1 」がセットされている場合であっても、確定音出力演出を除くリーチ前予告演出の実行可否抽選や、リーチ後予告演出の実行可否抽選は、実行されるようになっている。

【 0 0 9 0 】

10

また、各種予告演出の実行を決定した場合、統括制御用 C P U 3 1 a は、予告演出の実行を指示する予告指定コマンドを表示制御用 C P U 3 2 a 及び音声制御用 C P U 3 3 a にそれぞれ出力する。該コマンドを入力した表示制御用 C P U 3 2 a は、予告演出を表示させるように演出表示装置 1 1 を制御する一方で、音声制御用 C P U 3 3 a は、予告演出専用の楽曲を出力させるようにスピーカ S P を制御する。

【 0 0 9 1 】

本実施形態では、確定音の出力時期と選択した楽曲の出力時期が重複した場合、確定音を出力せずに選択した楽曲を出力させるようになっている。確定音は、大当たり抽選に当選していることを確定的に報知することを目的とした演出であるが、確定音が出力されなくても、図柄変動ゲームの終了時に大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示されたのであれば、遊技者は大当たりを認識することができるので、その出力は必須ではない。したがって、本実施形態では、確定音の出力時期と選択した楽曲の出力時期が重複した場合、確定音

20

【 0 0 9 2 】

次に、音声制御用 C P U 3 3 a が実行する楽曲出力に係る制御内容について説明する。

前述したように、音声制御用 C P U 3 3 a は、原則として、管理フラグにセットされているパネルに対応する楽曲データに基づく楽曲をスピーカ S P から出力させる。具体的に説明すると、楽曲変化演出を実行させるか否かの抽選に当選した図柄変動ゲームが変動パターン P 1 に基づく場合、音声制御用 C P U 3 3 a は、操作有効期間が終了したタイミングで、管理フラグにセットされている値に対応する楽曲をスピーカ S P から出力させる。そして、音声制御用 C P U 3 3 a は、その楽曲を、変動パターン P 1 に定められた変動時間が経過するまでの間、継続して出力させる。

30

【 0 0 9 3 】

一方、変動パターン P 1 に基づく図柄変動ゲームではない場合（変動パターン P 4 ~ P 7 が選択された）、リーチ演出が実行されることになる。これにより、音声制御用 C P U 3 3 a は、操作有効期間が終了したタイミングで、管理フラグにセットされている値に対応する楽曲をスピーカ S P から出力させる。そして、音声制御用 C P U 3 3 a は、音声制御プログラムに基づいて、各変動パターン P 4 ~ P 7 に定められたリーチ演出の実行タイミングに到達するまで、選択した楽曲を継続して出力させる。その後、リーチ演出の実行タイミングに到達したのであれば、音声制御用 C P U 3 3 a は、指示された変動パターン

40

【 0 0 9 4 】

なお、楽曲変化演出を伴って実行される 2 回目以降の図柄変動ゲームでは、選択された変動パターンの種類及び予告演出の実行可否に従って、その出力形態が異なる。

ただし、楽曲変化演出を伴って実行される 1 回目の図柄変動ゲームがリーチ演出を伴う場合、2 回目の図柄変動ゲームとしてどの変動パターンが選択されていたとしても、音声制御用 C P U 3 3 a は、管理フラグにセットされている値に対応する楽曲の先頭から楽曲を出力させるようにスピーカ S P を制御する。

【 0 0 9 5 】

そして、変動パターン P 1 ~ P 3 が選択された場合、音声制御用 C P U 3 3 a は、図柄

50

の変動開始から全列の図柄組み合わせが表示されるまでの間、管理フラグにセットされている値に対応する楽曲を出力させる。前述したように、直前の図柄変動ゲームがリーチ演出を伴う場合、音声制御用CPU33aは、管理フラグにセットされている値に対応する楽曲の先頭から楽曲を出力させる。その一方で、直前の図柄変動ゲームがリーチ演出を伴わない場合、音声制御用CPU33aは、直前の図柄変動ゲームで出力された楽曲と一連となるように、管理フラグにセットされている値に対応する楽曲を出力させる。

【0096】

一方、変動パターンP4～P7が選択された場合、音声制御用CPU33aは、リーチ前予告演出の実行可否抽選に当選したか否かによって楽曲の出力態様を異ならせる。具体的に説明すると、リーチ前予告演出の実行を指示する予告指定コマンドを入力している場合、音声制御用CPU33aは、リーチ前予告演出の開始タイミングまでは、管理フラグにセットされている値に対応する楽曲を出力させる。そして、リーチ前予告演出の開始タイミングに到達すると、音声制御用CPU33aは、予告指定コマンドで特定される予告演出専用の楽曲を出力させるようにスピーカSPを制御する。この音声出力は、リーチ形成前までに終了するようになっている。そして、リーチ演出が開始されると、音声制御用CPU33aは、リーチ演出専用の楽曲を出力させる。

【0097】

一方、リーチ後予告演出の実行を指示する予告指定コマンドを入力している場合、音声制御用CPU33aは、図柄の変動開始からリーチの図柄組み合わせが表示されるまで、管理フラグにセットされている値に対応する楽曲を出力させる。そして、リーチ演出が開始されると、音声制御用CPU33aは、リーチ演出専用の楽曲を出力させるが、リーチ後予告演出の開始タイミングに到達すると、予告指定コマンドで特定される予告演出専用の楽曲を出力させるようにスピーカSPを制御する。

【0098】

そして、楽曲変化演出の終了を示す終了コマンドを入力するまで、又は終了コマンドを入力するまでに大当り変動用の変動パターン指定コマンドを入力した場合、音声制御用CPU33aは、管理フラグにセットされている値に対応する楽曲を出力させる。そして、終了コマンド又は大当り変動用の変動パターン指定コマンドを入力すると、音声制御用CPU33aは、管理フラグにセットされている値をリセットする。これにより、音声制御用CPU33aは、通常変動中、選択した楽曲ではなく、変動パターンに定められた変動音（以下、通常変動音と示す）を出力させるようにスピーカSPを制御する。

【0099】

本実施形態では、予告演出を演出表示装置11にて実行させる表示制御用CPU32a、及び予告演出をスピーカSPにて実行させる音声制御用CPU33aが、予告演出制御手段として機能する。また、各種予告演出に対応する音声、予告演出用の楽曲に相当する。

【0100】

次に、楽曲変化演出の流れについて、図7(a)～(c)に従って説明する。なお、図7(a)～(c)において、「楽曲ON」、「楽曲OFF」とは、ボタン操作によって選択された楽曲の出力状態に対応する。

【0101】

最初に、楽曲変化演出の対象となる30回の図柄変動ゲーム中、予告演出の実行も決定されず、かつ各図柄変動ゲームがリーチ演出を伴わない内容で実行される場合の流れを図7(a)に従って説明する。また、この例では、楽曲G3が選択されたものとする。

【0102】

前提により、楽曲変化演出の対象となる1回目の図柄変動ゲームが、変動パターンP1に基づいて実行されるとすると、操作有効期間の終了後から全列の図柄組み合わせが表示されるまでの間、変動中の楽曲が楽曲G3に変更される。

【0103】

その後、楽曲変化演出の対象となる2回目～30回目の図柄変動ゲームにおいても予告

10

20

30

40

50

演出が実行されず、かつ変動パターン P 1 が選択されたとすると、これらの図柄変動ゲームにおいても、通常変動音を選択した楽曲に変更することができる。また、リーチ演出を伴わない変動パターンが選択されたため、楽曲変化演出の対象となる 1 回目の図柄変動ゲームから 30 回目の図柄変動ゲームが終了するまでの間、楽曲 G 3 が途切れることなく出力される。

【 0 1 0 4 】

そして、楽曲変化演出の対象となる 30 回目の図柄変動ゲームが終了すると、次以降の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始から全列の図柄組み合わせが表示されるまでの間、通常変動音が出力される。本実施形態では、大当たり抽選に当選したり、課題として指示された演出を定めた演出パターンが選択されるなど、複雑な条件の成立を必要とせず、単にボタン操作にて所望の楽曲を選択するだけで、通常変動中の楽曲を変更することができる。

10

【 0 1 0 5 】

ちなみに、楽曲変化演出の実行中、表示制御用 CPU 32 a は、パネル指定コマンドを入力したとしても、演出表示装置 11 に表示させる背景画像を変化させない。すなわち、表示制御用 CPU 32 a は、背景画像指示コマンドを入力しない限り、背景画像を変化させない。これにより、楽曲変化演出が行われている期間中、スピーカ SP から出力される楽曲は、各変動パターンに定められた変動音からボタン操作によって選択された楽曲に変化し得るが、演出表示装置 11 に表示される背景画像は変化しないことになる。つまり、楽曲変化条件と背景画像の変化条件は異なるため、演出用操作ボタン BT の操作によって通常音とは異なる楽曲が選択されたとしても、その楽曲変化に合わせて背景画像が変化するわけではない。

20

【 0 1 0 6 】

次に、楽曲変化演出の対象となる 30 回の図柄変動ゲーム中、予告演出の実行が決定された場合と、リーチ演出を伴う内容で図柄変動ゲームが実行される場合の流れを図 7 (b) に従って説明する。また、この例では、楽曲 G 3 を選択したものとする。

【 0 1 0 7 】

楽曲変化演出の対象となる 1 回目の図柄変動ゲームで変動パターン P 1 が選択され、かつ各予告演出の実行可否抽選に当選しなかったとする。この場合、図 7 (a) と同じく、操作有効期間の終了後から全列の図柄組み合わせが表示されるまでの間、変動中の楽曲が楽曲 G 3 に変更される。

30

【 0 1 0 8 】

その後、楽曲変化演出の対象となる 2 回目の図柄変動ゲームで、はずれリーチ変動用の変動パターン P 4 が選択され、かつ各予告演出の実行可否抽選に当選しなかったとする。この場合、楽曲変化演出の対象となる 2 回目の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始から楽曲 G 3 が出力される。ただし、リーチ演出の実行を定めた変動パターン P 4 が選択されているため、リーチ状態が形成されるタイミングで楽曲 G 3 の出力が停止し、リーチ演出の開始に合わせて、指示された変動パターンで特定されるリーチ R 1 専用の楽曲（この例では楽曲 G 1 ）が出力される。

【 0 1 0 9 】

40

その後、楽曲変化演出の対象となる 3 回目の図柄変動ゲームで、はずれリーチ変動用の変動パターン P 5 が選択され、かつリーチ前予告演出の実行可否抽選に当選したとする。この場合、楽曲変化演出の対象となる 3 回目の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始から楽曲 G 3 が出力される。ただし、リーチ前予告演出の実行可否抽選に当選したことにより、リーチ前予告演出が開始されるタイミングで楽曲 G 3 の出力が停止され、リーチ前予告演出の実行期間中は、リーチ前予告演出専用の楽曲が出力される。また、リーチ演出の実行を定めた変動パターン P 5 が選択されているため、リーチ演出の開始に合わせて、リーチ前予告演出専用の楽曲の出力が停止され、指示された変動パターンで特定されるリーチ R 2 専用の楽曲（この例では楽曲 G 2 ）が出力される。

【 0 1 1 0 】

50

このように、本実施形態では、選択した楽曲の出力よりも、リーチ演出用の楽曲又は予告演出専用の楽曲の出力を優先させている。前述したように、楽曲変化演出は、通常変動中に出力させる楽曲を変化させることを目的としており、大当たりとなるか否かの可能性を示しているわけではない。そして、楽曲変化演出の実行期間と大当たりとなるか否かの可能性を示す演出の実行期間が重複する場合、遊技者は、通常変動中の楽曲としてどのような楽曲が出力されるかということよりも、実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かということに興味を抱いている。したがって、実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かの可能性を示す演出（リーチ演出及び予告演出）に対応する楽曲を、選択した楽曲に対して優先的に出力させることで、遊技者が所望の楽曲を視聴させることができる。

【0111】

10

次に、楽曲変化演出の対象となる30回の図柄変動ゲーム中、確定音の出力が決定された場合と、リーチ演出を伴う内容で図柄変動ゲームが実行される場合の流れを図7(c)に従って説明する。また、この例では、楽曲G3を選択したものとする。なお、楽曲変化演出の対象となる1回目の図柄変動ゲーム中の楽曲出力については、図7(a), (b)と同一であるため、ここでは楽曲変化演出の対象となる2回目の図柄変動ゲームにおける楽曲変化演出の流れについて説明する。

【0112】

楽曲変化演出の対象となる2回目の図柄変動ゲームで、大当たり変動用の変動パターンP6が選択されたとする。楽曲変化演出の実行中でなければ、大当たり変動用の変動パターンP6が選択された際には、確定音出力演出の実行が決定可能となっている。ただし、本実施形態では、楽曲変化演出の実行中、確定音出力演出の実行可否抽選を行わない。これにより、本来であれば、確定音出力演出の実行期間として定められている期間中も、確定音ではなく楽曲G3が出力される。

20

【0113】

なお、リーチ演出の実行を特定する変動パターンP6が選択されているため、音声制御プログラムと入力した変動パターン指定コマンドに基づき、リーチ演出の開始に合わせて、楽曲G3の出力が停止され、指示された変動パターンで特定されるリーチR1専用の楽曲（この例では楽曲G1）が出力される。

【0114】

なお、変動パターンP6は、大当たり変動用の変動パターンであるため、変動パターンP6に基づく図柄変動ゲームの終了後、大当たり遊技が開始される。そして、統括制御用CPU31aは、大当たり遊技が終了すると、大当たり遊技終了後、1回目の図柄変動ゲームの開始時に変短モードM2を設定する。変短モードM2では、楽曲変化演出を実行させるか否かの抽選が行われないため、変短モードM2の設定中、変短モードM2専用の楽曲が出力される。

30

【0115】

したがって、本実施形態では、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 楽曲出力演出が実行される図柄変動ゲーム中又はその図柄変動ゲームよりも前の図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出が実行されるまでの間（リーチ演出が行われるときには図柄の変動開始からリーチの図柄組み合わせが表示されるまで、又はリーチ演出が行われなときには図柄の変動開始から全列の図柄組み合わせが表示される）までの間に出力される楽曲を、操作手段の操作によって選択可能とした。そして、選択された楽曲を、通常変動中に出力させるようにした。これによれば、大当たり抽選への当選など特殊な条件が成立しなくても、楽曲を出力させる図柄変動ゲーム中又はその図柄変動ゲームよりも前の図柄変動ゲーム中に操作手段を操作するだけ楽曲を変更することができる。このように楽曲を変化させる条件を、単に操作手段の操作を行うこととしたことで、楽曲を変更するチャンスが増加することになる。よって、遊技者が所望する楽曲へと容易に変更することができる。

40

【0116】

(2) 背景画像の変化条件と楽曲の変化条件を異ならせたので、楽曲の変化に合わせて

50

背景画像が変化しない。したがって、遊技者が最も注視する表示装置の表示内容に影響を与えることなく、楽曲のみ遊技者の所望の楽曲に変更することができる。

【 0 1 1 7 】

(3) 一度選択した楽曲が、複数回の図柄変動ゲームを対象として出力されるので、楽曲が頻繁に変化して遊技者に煩雑な印象を与えるということがない。

(4) 遊技者が大当たりとなることに期待を持ち易い予告演出中、選択した楽曲へとむやみやたらに変化すると、大当たりに期待を持ち易い予告演出に対応する楽曲が邪魔されてしまい、遊技者はその楽曲変化自体を煩わしく感じてしまうことがある。そこで、リーチ固有の楽曲や予告演出専用の楽曲が出力されている場合、選択手段によって選択した楽曲よりもこれらの楽曲を優先して出力させるようにした。これによれば、大当たりに期待を持ち易い演出に対応する楽曲が邪魔されずに出力されるため、遊技者にリーチ演出（又は予告演出）専用の楽曲を確実に聞かせることができる。

10

【 0 1 1 8 】

(5) 予告演出が実行されない場合に、選択手段によって選択された楽曲を出力させることで、スピーカからの楽曲出力が行われず、寂しい印象を抱かせてしまうということがなくなる。

【 0 1 1 9 】

(6) 楽曲変化演出は、通常変動中に出力させる楽曲を変化させることを目的とした演出であって、予告演出のように実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かの可能性を示しているわけではない。したがって、楽曲変化演出の優先度が予告演出の優先度よりも低いことで、楽曲変化演出が行われなかったとしても、図柄変動ゲームの進行に何ら支障をきたさない。

20

【 0 1 2 0 】

(7) 確定音の出力時期と選択した楽曲の出力時期が重複した場合、確定音を出力せずに選択した楽曲を出力させるようにした。確定音は、大当たり抽選に当選していることを確定的に報知することを目的とした演出であるが、確定音が出力されなくても、図柄変動ゲームの終了時に大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示されたのであれば、遊技者は大当たりを認識することができるので、その出力は必須ではない。したがって、確定音が出力されなかったとしても、図柄変動ゲームの進行に何ら支障をきたさない。

【 0 1 2 1 】

なお、上記実施形態は以下のように変更しても良い。

30

- ・ 実施形態は、演出用操作ボタン B T を操作しなくても、所定時間の経過を契機に内部的に決定された楽曲を選択させる態様であっても良い。

【 0 1 2 2 】

- ・ 実施形態において、楽曲変化演出の対象となる図柄変動ゲームの実行回数の減算は、全停止指定コマンドの入力を契機に行っても良い。

- ・ 実施形態において、通常モード M 1 設定時における背景画像の移行条件は、特定の背景画像が設定されてから予め定めた回数の図柄変動ゲームが実行されることとしても良い。また、特定の変動パターンが選択されたのであれば必ず背景画像を移行させても良いし、変動パターンの種類に関わらず、移行抽選に当選した際には必ず移行させるようにしても良い。

40

【 0 1 2 3 】

- ・ 実施形態では、楽曲変化演出の実行を決定した場合、決定した図柄変動ゲームの終了後、30回の図柄変動ゲームを対象として楽曲を変化させていた。その変更例として、30回中、変動パターン P 2 , P 3 が選択されたときには、変動時間がその他の変動パターンに比して短いため、選択した楽曲を出力させないようにしても良い。この場合、統括制御用 C P U 3 1 a は、楽曲変化演出の対象となる図柄変動ゲームの実行回数を減算するに際し、変動パターン P 2 , P 3 が選択された際にも1減算しても構わないし、変動パターン P 2 , P 3 が選択された際には、実行回数を減算しなくても構わない。

【 0 1 2 4 】

50

・ 実施形態では、リーチ変動を特定する変動パターン P 4 ~ P 7 が選択されたときには、選択した楽曲を出力させないようにしても良い。この場合、統括制御用 C P U 3 1 a は、楽曲変化演出の対象となる図柄変動ゲームの実行回数を減算するに際し、変動パターン P 4 ~ P 7 が選択された際にも 1 減算しても構わないし、変動パターン P 4 ~ P 7 が選択された際には、実行回数を減算しなくても構わない。

【 0 1 2 5 】

・ 実施形態では、予告演出の実行可否抽選の実行後に楽曲変化演出を実行させるか否かの抽選を行うようにしても良い。この場合、予告演出の実行可否抽選に当選したのであれば、楽曲変化演出の実行を決定しないようにしても、予告演出に対応する音声の出力を、選択した楽曲の出力よりも優先して行うことができる。

10

【 0 1 2 6 】

・ 実施形態において、大当り抽選で大当りに当選したときに限って出力される特別楽曲を設定しても良い。「大当り抽選で大当りに当選したときに限って出力される」とは、大当り抽選に当選しなかった際にも特別楽曲を選択可能であるが、選択しても特別楽曲の出力が許可されないことや、大当り抽選に当選しなかったときに特別楽曲が選択される確率を、大当り抽選で大当りに当選したときに特別楽曲が選択される確率を極めて低く設定することなどが含まれる。このように、特別楽曲を設定したとしても、楽曲変化演出は、予告演出やリーチ演出よりも優先度が低いため、予告演出やリーチ演出の楽曲出力を妨げない。また、特別楽曲は、大当り抽選で大当りに当選したときに限って出力されるため、予告演出などの大当り期待度が低い場合であっても、特別楽曲が出力されたのであれば、遊技者に当該図柄変動ゲームで大当りに期待を持たせることができる。また、特別楽曲が選択された場合、その図柄変動ゲームの終了を以て管理フラグにセットした値がリセットされることになる。

20

【 0 1 2 7 】

・ また、「予告演出に対応する音声の出力を、選択した楽曲の出力よりも優先して行う」とは、選択した楽曲を完全に出力しない態様としても良い。また、予告演出に対応する音声の音量よりも小さい音量で選択した楽曲を出力することとしても良い。さらに、予告演出に対応する音声の出力終了後、選択した楽曲の先頭から楽曲出力を開始しても良いし、予告演出の開始前まで出力されていた楽曲の続きとなるように楽曲出力を再開することとしても良い。

30

【 0 1 2 8 】

・ 実施形態では、選択した楽曲の出力を、予告演出やリーチ演出よりも優先して実行しても良い。この優先とは、予告演出やリーチ演出の楽曲を完全に出力しない態様としても良い。また、選択した楽曲の音量よりも小さい音量で予告演出に対応する楽曲やリーチ演出の楽曲を出力することとしても良い。

【 0 1 2 9 】

・ 実施形態では、予告演出の実行可否抽選に当選する確率、又はリーチ演出の出現率が、楽曲変化演出を実行させるか否かの抽選で当選する確率よりも低く設定されていても良い。

【 0 1 3 0 】

・ 実施形態では、楽曲変化演出の対象となる図柄変動ゲームの実行回数を 1 回としても良いし、30 回に限られない。

40

・ 実施形態では、変短モード M 2 の設定中に楽曲変化演出を実行させても良い。

【 0 1 3 1 】

・ 実施形態は、楽曲の変化に合わせて背景画像も変化する態様であっても良い。

・ 実施形態では、楽曲変化演出を実行させるか否かの抽選に当選した図柄変動ゲームから楽曲を変化させても良い。

【 0 1 3 2 】

・ 実施形態では、図柄変動ゲームと図柄変動ゲームの間に設定されるインターバル期間中も楽曲の出力が行われても良いし、また行われなくても良い。インターバル期間中も

50

出力される場合は、より一層、選択された楽曲が一連であるかのような態様で出力されるため、遊技者に選択した楽曲の全容を視聴させ易い。

【0133】

・ 実施形態では、楽曲変化演出の実行対象となる各図柄変動ゲーム中、一連となるように出力するのではなく、同一の楽曲であれば、各図柄変動ゲームの開始時にその楽曲の先頭から楽曲を出力させても良い。

【0134】

・ 実施形態では、リーチ演出終了後に行われる図柄変動ゲームが、楽曲変化演出が行われてから30回以内である場合、その図柄変動ゲームの開始時には、リーチ演出開始前まで出力されていた楽曲の続きとなるように、楽曲の出力が行われても良い。

10

【0135】

・ 実施形態では、楽曲変化演出を実行させるか否かの抽選に当選した場合、その抽選が行われた図柄変動ゲームの開始時から選択した楽曲を出力させても良い。

・ 実施形態では、リーチが形成される前まで選択した楽曲を出力し、リーチ形成後は、変動パターンに定められたリーチ演出専用の楽曲を出力させていた。加えて、リーチ演出終了後に行われる大当たり遊技中も、同一の演出を実行させるようにしても良い。このようにすれば、選択した楽曲の違いを反映して、リーチ形成前までの楽曲は異なることになるが、リーチ形成後の演出は、どの楽曲が選択されたときでも全て同一となり得ることになる。よって、どの楽曲を選択しても、最終的には同一の内容で必ず大当たりとなるという安心感を与えることができる。

20

【0136】

・ 実施形態では、楽曲選択演出によってそれぞれ異なる楽曲を選択可能とした。この変更例として、メロディは同一だが楽曲のテンポが異なるものを選択肢として設定しても良い。また、メロディは同一だが音程が異なるものを選択肢として設定しても良い。また、メロディや音程は同一だが、その楽曲を演奏する楽器が異なるもの（例えば、ピアノ音、バイオリン音など）を設定しても良い。また、メロディや音程は同一だが、歌詞が異なるものを設定しても良い。

【0137】

・ 実施形態における「リーチ演出が実行されるまでの間」、すなわち、同一の楽曲を出力する期間を、リーチの図柄組み合わせが表示された時点までとしても良い。これにより、同一の楽曲は、リーチの図柄組み合わせが表示された時点で出力されなくなる。

30

【0138】

・ 実施形態では、第1停止列と第2停止列に同一の図柄を導出した後、リーチ演出を行っていたが、第1停止列と第2停止列に異なる図柄を導出して特定の図柄組み合わせ（例えば、「123」「122」などのチャンス目）を導出した後、リーチ演出を開始させても良い。この場合、チャンス目が導出されるまでの間、同一の楽曲を出力させても良いし、チャンス目導出後であっても、変動パターンに基づくリーチ演出が開始されるまでの間、同一の楽曲を出力させても良い。

【0139】

・ 実施形態における確変状態は、予め定めた付与回数としての確変上限回数（例えば、5回）の図柄変動ゲームが終了する迄の間、又は確変上限回数に達する前に大当たりが生起される迄の間、付与される態様であっても良い。そして、確変状態が付与されている期間中、選択した楽曲を出力可能とするとともに、確変状態中はリーチを形成せずに3列同時に図柄組み合わせを導出させるとする。この場合、確変状態中の各図柄変動ゲームで図柄の変動開始から全列の図柄組み合わせが停止表示されるまでの間、選択した楽曲を出力することができる。この場合、確変状態中、一連の楽曲を出力させることもできる。

40

【0140】

・ 実施形態において、変短状態中は、非変短状態中と比べて特図変動ゲーム（及び飾図の図柄変動ゲーム）の変動時間が短縮されるようにしても良い。

・ 上記実施形態では、演出表示装置11を液晶式としたが、ドットマトリクス式や7

50

セグメントLED式の演出表示装置としても良いし、ドラム式などの機械式の演出表示装置としても良い。

【0141】

・ 上記実施形態は、特図と飾図を用いるパチンコ遊技機に具体化した但、特図のみを用いるパチンコ遊技機に具体化しても良い。

・ 実施形態では、主制御用CPU30aが、特図指定コマンドに代えて、当りの種類を示す制御コマンドを出力しても良い。なお、この制御コマンドは、当りの種類毎に設定されたコマンドであって、特図の種類は特定できない。また、当りの種類毎に変動パターンを設定した場合には、変動パターン指定コマンドをもとに統括制御用CPU31aが、当りの種類を把握するようにしても良い。

10

【0142】

・ 実施形態において、統括制御基板31を省略し、統括制御基板31が実行していた制御を表示制御基板32が実行するようにしても良い。また、統括制御基板31と表示制御基板32を1枚の基板に一体化しても良い。また、統括制御基板31が実行していた制御を音声制御基板33が実行するようにしても良い。つまり、統括制御基板31が実行していた制御は、どの制御基板が実行しても良い。

【0143】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 前記操作手段の操作を有効として受け付ける受付期間が設定されていることを報知する報知手段を備えた。この場合、演出用操作ボタンBTの操作を有効として受け付ける操作有効期間が、受付期間に相当する。また、操作有効期間が設定されている期間中、演出表示装置11にて、演出用操作ボタンBTの操作を促す画像が表示されるため、演出表示装置11が報知手段として機能する。

20

【0144】

(ロ) 前記選択手段によって選択される楽曲の長さは、複数回の図柄変動ゲームに跨る長さである。

(ハ) 前記楽曲データ選択手段による楽曲データの選択は、通常変動で行われる図柄変動ゲーム中に行われる。

【0145】

(ニ) 遊技者が操作可能な操作手段と、出力させる楽曲を特定する複数の楽曲データを記憶する楽曲データ記憶手段と、前記操作手段が操作されたか否かを判定する判定手段と、前記判定手段によって操作が判定されたことに基づいて前記複数種類の楽曲データの中からいずれか1つの楽曲データを選択する楽曲データ選択手段と、前記楽曲データ選択手段が選択した楽曲データに基づく楽曲をスピーカに出力させる楽曲出力演出を実行させる音声制御手段と、を備えた遊技機において、前記楽曲は、リーチ演出が行われるときには図柄の変動開始からリーチの図柄組み合わせが表示装置にて表示される迄、又はリーチ演出が行われないときには図柄の変動開始から全列の図柄組み合わせが前記表示装置にて表示される迄の通常変動中に出力される楽曲であって、前記楽曲データ選択手段による楽曲データの選択は、前記楽曲出力演出が実行される図柄変動ゲーム中、又は該図柄変動ゲームよりも前に実行可能となるように設定されており、前記音声制御手段は、前記楽曲データ選択手段によって選択された楽曲データに基づく楽曲を前記通常変動中に前記スピーカに出力させることを特徴とする遊技機。

30

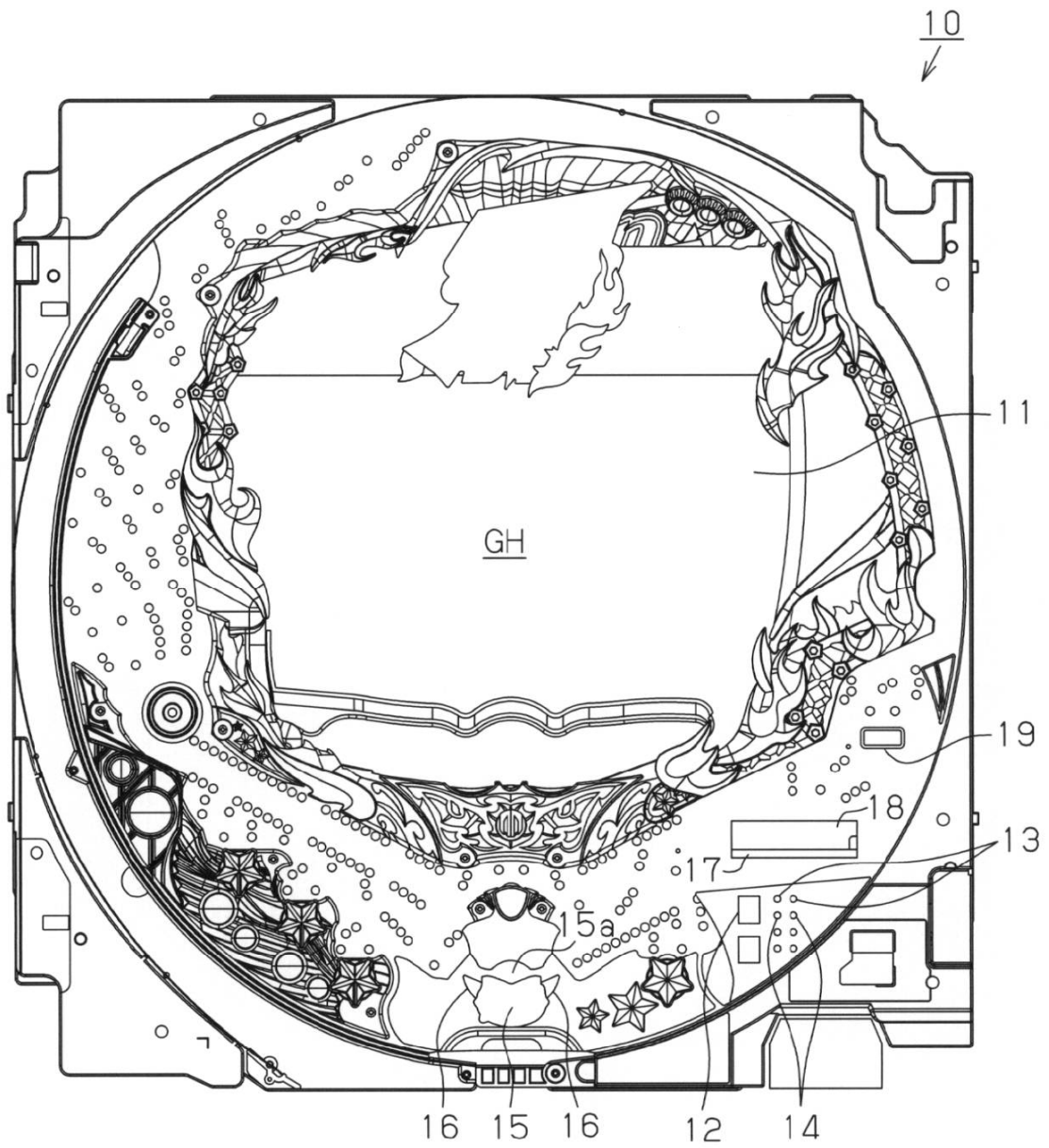
40

【符号の説明】

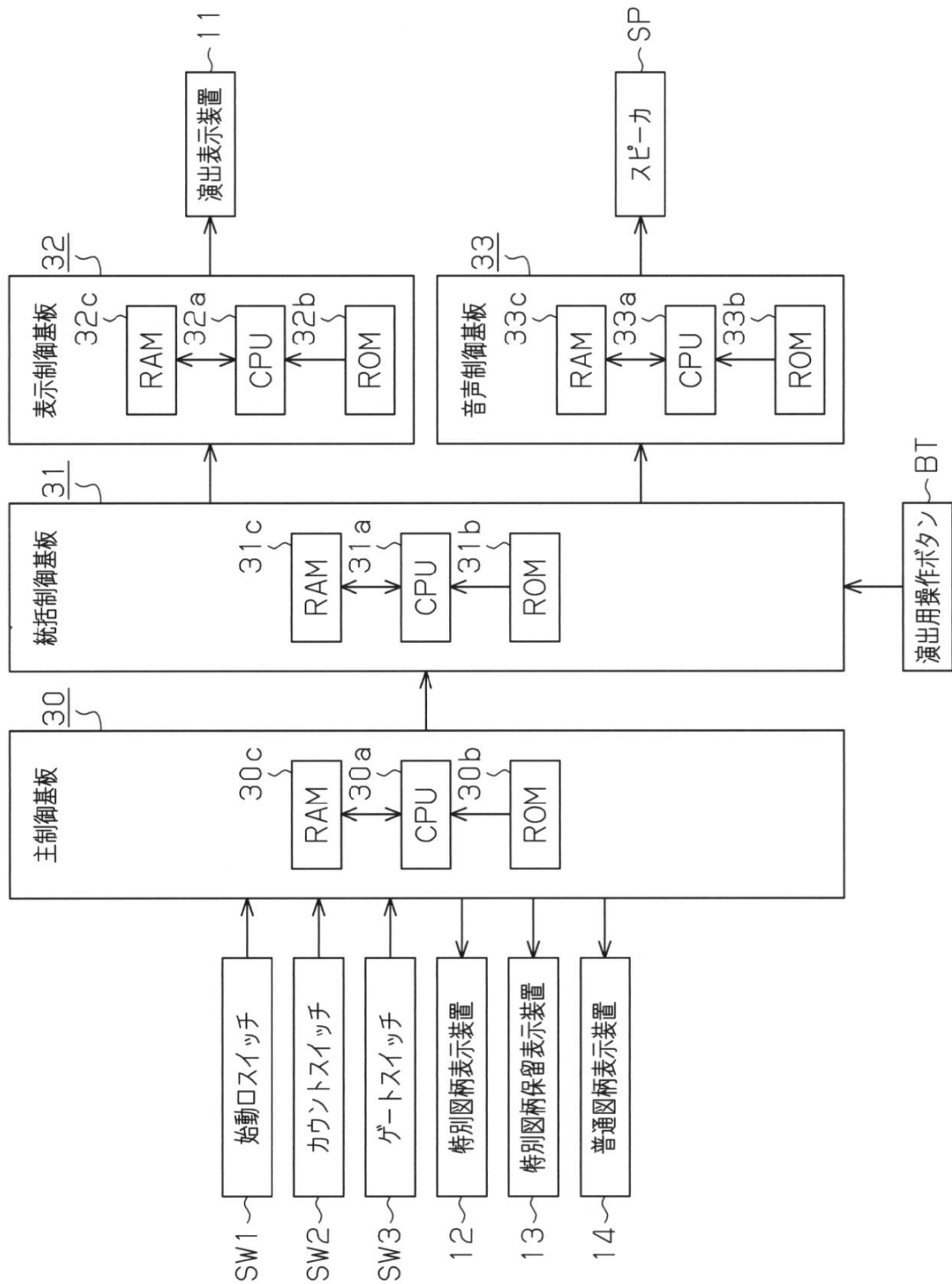
【0146】

BT...演出用操作ボタン、SP...スピーカ、10...遊技盤、11...演出表示装置、12...特別図柄表示装置、15...始動入賞口、30...主制御基板、30a...主制御用CPU、30c...主制御用RAM、31...統括制御基板、31a...統括制御用CPU、31b...統括制御用ROM、31c...統括制御用RAM、32...表示制御基板、32a...表示制御用CPU、33...音声制御基板、33a...音声制御用CPU、33c...音声制御用RAM。

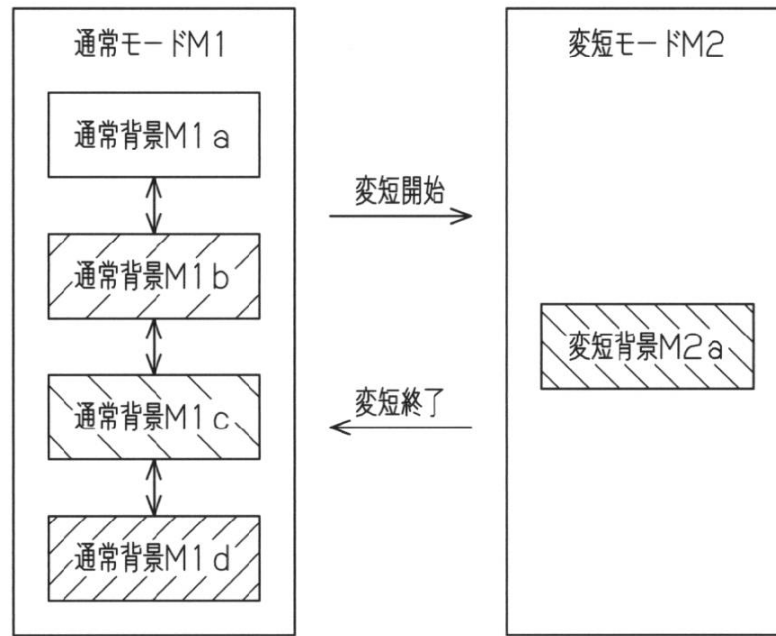
【図 1】



【図 2】



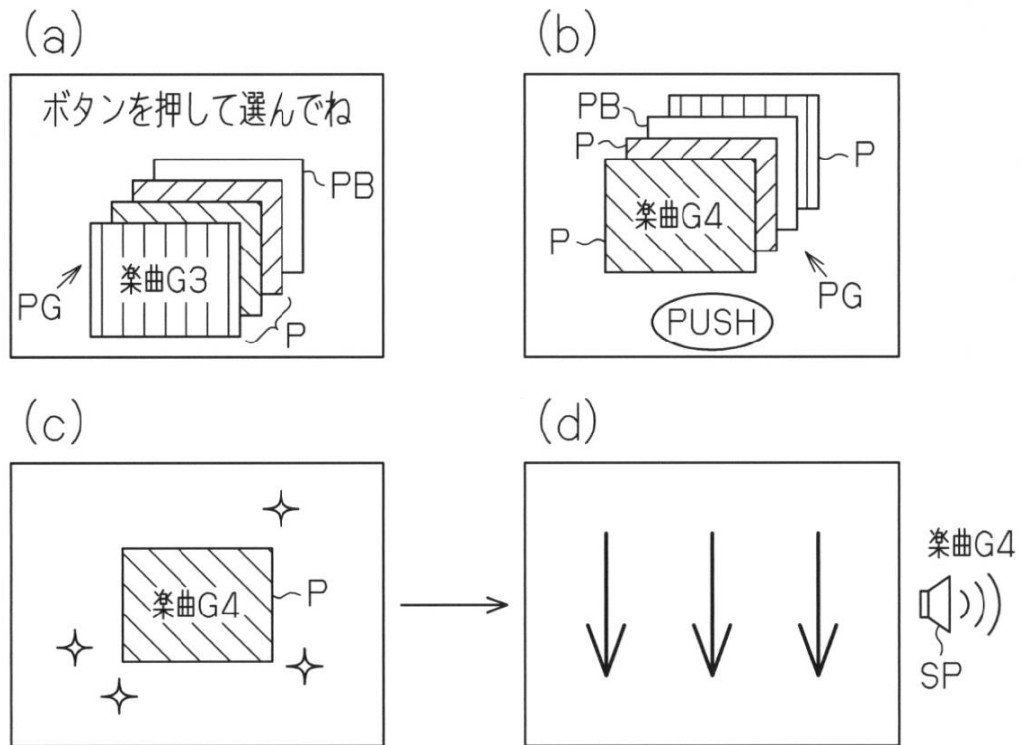
【図 3】



【図 4】

変P	当否	変動内容	リーチ中の 楽曲	楽曲パターン						
				なし	B1	B2	B3	B4	B5	B6
P1	はずれ	はずれ変動H1	—		49	49	49	48	2	2
P2	はずれ	はずれ変動H2	—	199						
P3	はずれ	はずれ変動H3	—	199						
P4	はずれ	リーチR1	楽曲G1		48	48	48	48		7
P5	はずれ	リーチR2	楽曲G2		48	48	48	48		7
P6	当り	リーチR1	楽曲G1		45	45	45	45		19
P7	当り	リーチR2	楽曲G2		45	45	45	45		19

【図5】



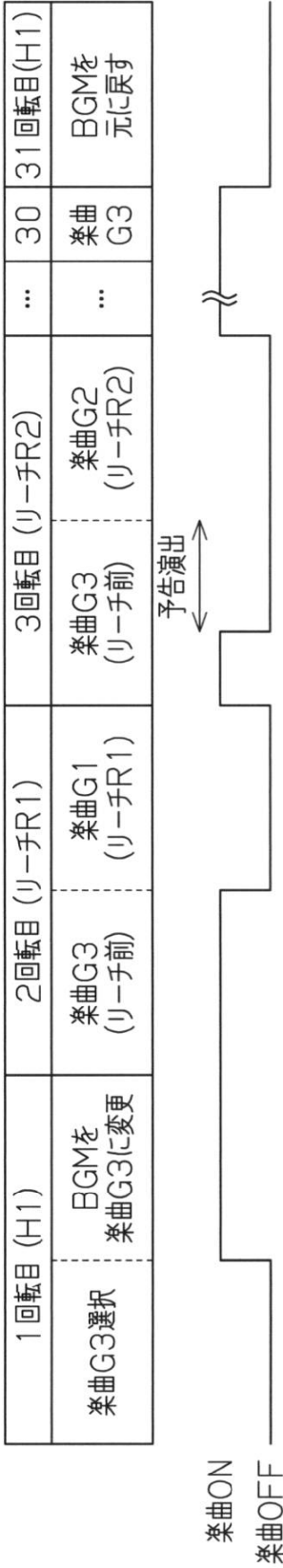
【図6】

楽曲パターン	パターンの構成
B1	G3・G4・G5・なし
B2	G4・G5・G6・なし
B3	G5・G6・G7・なし
B4	G6・G7・G8・なし
B5	G3・G5・G9・なし
B6	G4・G6・G9・なし

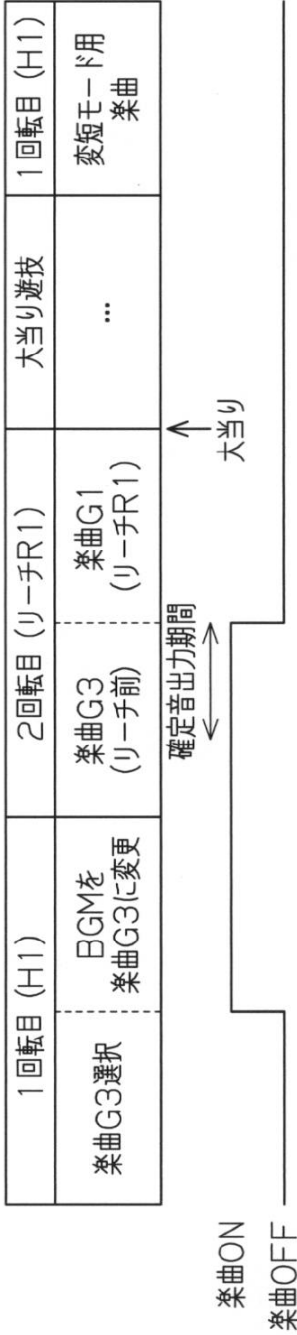
(a)



(b)



(c)



フロントページの続き

- (72)発明者 馬場 俊宏
名古屋市中村区烏森町 3 丁目 5 6 番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 石田 嘉也
名古屋市中村区烏森町 3 丁目 5 6 番地 株式会社ニューギン内

審査官 田中 洋行

- (56)参考文献 特開 2 0 0 9 - 2 5 4 4 7 8 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 0 0 5 6 9 7 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 2 2 9 2 2 1 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2