(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7406991号
(P7406991)

(45)発行日　令和5年12月28日(2023.12.28)

(24)登録日　令和5年12月20日(2023.12.20)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全70頁）

(21)出願番号　特願2020-719(P2020-719)
(22)出願日　令和2年1月7日(2020.1.7)
(65)公開番号　特開2021-108761(P2021-108761A)
(43)公開日　令和3年8月2日(2021.8.2)
審査請求日　令和4年12月15日(2022.12.15)

(73)特許権者　391010943
株式会社藤商事
大阪府大阪市中央区内本町一丁目１番４号
(74)代理人　110001645
弁理士法人谷藤特許事務所
(72)発明者　岸本 真一
大阪市中央区内本町一丁目１番４号 株式会社藤商事内
審査官　大浜 康夫

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】
図柄を変動表示可能な図柄表示手段と、
セリフ音の出力と該セリフ音に対応するセリフ文字の表示とを行うセリフ演出を実行するセリフ演出実行手段と、を備えた
遊技機において、
前記セリフ演出実行手段は、前記セリフ文字の表示と効果音の出力とを略同時に開始した後、所定時間遅れて前記セリフ音の出力を開始し、
前記図柄の変動表示中に特定予告を実行可能であり、
前記特定予告を実行する場合に、該特定予告に関する音声を出力可能な音声出力手段と、
前記特定予告を実行する場合に、所定部位を振動させることによって振動音を発生可能な振動音発生手段とを有し、
前記音声出力手段による音量レベルを、最大音量レベルと最小音量レベルとの間で設定可能な音量レベル設定手段を備え、
前記振動音発生手段は、前記特定予告に関する音声を出力する場合に該音声と並行して前記振動音を発生させ、
前記特定予告に関する音声の音量は、
前記音量レベルが前記最大音量レベルに設定された場合には前記振動音の音量よりも大きく、
前記音量レベルが前記最小音量レベルに設定された場合には前記振動音の音量よりも小さ

くなるように構成されている
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、パチンコ機等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機等の遊技機では、図柄変動中等の所定のタイミングで各種演出が実行されるようになっている。それらの演出では各種キャラクタが登場する場合が多く、そのキャラクタが発するセリフによる演出（セリフ演出）は最も広く行われている演出の一つである。このセリフ演出では、セリフ音の出力と合わせて、そのセリフ音に対応するセリフ文字を画面に表示する場合が多い（例えば特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１９－９８０４５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
従来のセリフ演出では、遊技者が音声に意識を向けていない状態でいきなりセリフ音の出力が開始されると、遊技者はセリフ音の特に冒頭部分を聞き逃しやすく、それによってセリフ演出による演出効果が十分に発揮されない可能性があった。
本発明は、セリフ音の出力を含む音による演出をより効果的に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本発明は、図柄を変動表示可能な図柄表示手段と、セリフ音の出力と該セリフ音に対応するセリフ文字の表示とを行うセリフ演出を実行するセリフ演出実行手段と、を備えた遊技機において、前記セリフ演出実行手段は、前記セリフ文字の表示と効果音の出力とを略同時に開始した後、所定時間遅れて前記セリフ音の出力を開始し、前記図柄の変動表示中に特定予告を実行可能であり、前記特定予告を実行する場合に、該特定予告に関する音声を出力可能な音声出力手段と、前記特定予告を実行する場合に、所定部位を振動させることによって振動音を発生可能な振動音発生手段とを有し、前記音声出力手段による音量レベルを、最大音量レベルと最小音量レベルとの間で設定可能な音量レベル設定手段を備え、前記振動音発生手段は、前記特定予告に関する音声を出力する場合に該音声と並行して前記振動音を発生させ、前記特定予告に関する音声の音量は、前記音量レベルが前記最大音量レベルに設定された場合には前記振動音の音量よりも大きく、前記音量レベルが前記最小音量レベルに設定された場合には前記振動音の音量よりも小さくなるように構成されているものである。
【発明の効果】
【０００６】
本発明によれば、セリフ音の出力を含む音による演出をより効果的に行うことが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】本発明の第１の実施形態に係るパチンコ機の全体正面図である。
【図２】同パチンコ機の分解斜視図である。
【図３】同パチンコ機のガラス扉の分解斜視図である。
【図４】同パチンコ機の演出ボタン、十字操作手段、音量調整操作手段、光量調整操作手

段等を示す要部平面図である。
【図５】同パチンコ機の操作演出手段及びその近傍の正面断面図である。
【図６】同パチンコ機の操作演出手段及びその近傍の側面断面図である。
【図７】同パチンコ機の演出ボタンが押下された状態を示す正面断面図である。
【図８】同パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図９】同パチンコ機の遊技情報表示手段の正面図である。
【図１０】同パチンコ機の盤可動体の動作を示す説明図である。
【図１１】同パチンコ機の背面図である。
【図１２】同パチンコ機の制御系のブロック図である。
【図１３】同パチンコ機の遊技状態毎の普通図柄の当り確率及び変動時間、第２特別図柄始動手段の開閉パターンを示す図である。
【図１４】同パチンコ機の第１，第２特別図柄についての大当り態様、特別利益状態、特別遊技状態及び大当たり演出態様の対応関係を示す図である。
【図１５】同パチンコ機の音量レベル設定テーブルを示す図である。
【図１６】同パチンコ機の音量調整報知画像を示す図である。
【図１７】同パチンコ機の光量調整報知画像を示す図である。
【図１８】同パチンコ機で音量調整報知画像の表示中に音量調整つまみを操作した場合の音量及び音量調整報知画像の変化状態の一例を示す説明図である。
【図１９】同パチンコ機の音量レベルのリセット条件とリセット処理とを示す図である。
【図２０】同パチンコ機の保留変化予告における画像演出及び音演出の流れを示す説明図である。
【図２１】図２０に示す音演出の音量の履歴を通常音演出と特定音演出とに分けて示した図である。
【図２２】第１音量ＬＰ１（ｄＢ）及び第２音量ＬＰ２（ｄＢ）と、それらを合成して得られる合成音量ＬＰ（ｄＢ）との関係を示す図である。
【図２３】同パチンコ機の通常変動（確変状態中）における画像演出及び音演出の流れを示す説明図である。
【図２４】図２３に示す音演出の音量の履歴の一部を通常音演出と特定音演出とに分けて示した図である。
【図２５】同パチンコ機の通常変動（通常遊技状態中）における画像演出及び音演出の流れ（１／２）を示す説明図である。
【図２６】同パチンコ機の通常変動（通常遊技状態中）における画像演出及び音演出の流れ（２／２）を示す説明図である。
【図２７】図２６に示す音演出の音量の履歴の一部を通常音演出と特定音演出とに分けて示した図である。
【図２８】同パチンコ機のリーチ演出（信頼度低）における画像演出及び音演出の流れ（１／５）を示す説明図である。
【図２９】同パチンコ機のリーチ演出（信頼度低）における画像演出及び音演出の流れ（２／５）を示す説明図である。
【図３０】同パチンコ機のリーチ演出（信頼度低）における画像演出及び音演出の流れ（３／５）を示す説明図である。
【図３１】同パチンコ機のリーチ演出（信頼度低）における画像演出及び音演出の流れ（４／５）を示す説明図である。
【図３２】同パチンコ機のリーチ演出（信頼度低）における画像演出及び音演出の流れ（５／５）を示す説明図である。
【図３３】図３０に示す音演出の音量の履歴における４２ｓ～６１ｓの部分を通常音演出と特定音演出とに分けて示した図である。
【図３４】図３２に示す音演出の音量の履歴における９２ｓ～９６ｓの部分を通常音演出と特定音演出とに分けて示した図である。
【図３５】同パチンコ機のリーチ演出（信頼度高）における画像演出及び音演出の流れ（

１／５）を示す説明図である。
【図３６】同パチンコ機のリーチ演出（信頼度高）における画像演出及び音演出の流れ（２／５）を示す説明図である。
【図３７】同パチンコ機のリーチ演出（信頼度高）における画像演出及び音演出の流れ（３／５）を示す説明図である。
【図３８】同パチンコ機のリーチ演出（信頼度高）における画像演出及び音演出の流れ（４／５）を示す説明図である。
【図３９】同パチンコ機のリーチ演出（信頼度高）における画像演出及び音演出の流れ（５／５）を示す説明図である。
【図４０】図３７に示す音演出の音量の履歴における４２ｓ～６１ｓの部分を通常音演出と特定音演出とに分けて示した図である。
【図４１】同パチンコ機のセリフ演出αのバリエーションの一例を示す図である。
【図４２】同パチンコ機のセリフ演出α１，α３のタイムチャートを比較した図である。
【図４３】同パチンコ機のセリフ演出α２，α５のタイムチャートを比較した図である。
【図４４】同パチンコ機のセリフ演出α７，α８，α９のタイムチャートを比較した図である。
【図４５】本発明の第２の実施形態に係るパチンコ機のセリフ演出αのバリエーションの一例を示す図である。
【図４６】本発明の第３の実施形態に係るパチンコ機のセリフ演出αのバリエーションの一例を示す図である。
【図４７】本発明の第４の実施形態に係るパチンコ機の音量レベル設定テーブルを示す図である。
【図４８】同パチンコ機でホール設定値をＴ７に設定した場合の通常音演出と特定音演出とにおける音量の履歴を音量レベル毎に示した図である。
【図４９】同パチンコ機でホール設定値をＴ３に設定した場合の通常音演出と特定音演出とにおける音量の履歴を音量レベル毎に示した図である。
【図５０】本発明の第５の実施形態に係るパチンコ機の音量レベル設定テーブルを示す図である。
【図５１】同パチンコ機でホール設定値をＴ７に設定した場合の通常音演出と特定音演出とにおける音量の履歴を音量レベル毎に示した図である。
【図５２】同パチンコ機でホール設定値をＴ３に設定した場合の通常音演出と特定音演出とにおける音量の履歴を音量レベル毎に示した図である。
【図５３】通常効果音と特定効果音の組み合わせについての変形例を示す図である。
【発明を実施するための最良の形態】
【０００８】
以下、発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図１～図４４は本発明をパチンコ機に採用した第１の実施形態を例示している。図１及び図２において、遊技機本体１は、外枠２と、この外枠２の前側に配置された前枠３とを備えている。前枠３は、左右方向一端側、例えば左端側に配置された上下方向の第１ヒンジ４を介して外枠２に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、左右方向における第１ヒンジ４と反対側、例えば右端側に設けられた施錠手段５によって外枠２に対して閉状態で施錠可能となっている。
【０００９】
前枠３は、中枠６と、その中枠６の前側に配置されたガラス扉７とを備えている。ガラス扉７は、左右方向一端側、例えば左端側に配置された上下方向の第２ヒンジ８を介して中枠６に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、施錠手段５によって中枠６に対して閉状態で施錠可能となっている。
【００１０】
外枠２は、図２に示すように左右一対の縦枠材２ａ，２ｂと上下一対の横枠材２ｃ，２ｄとで矩形状に形成されている。外枠２の前側下部には、例えば合成樹脂製の前カバー部材９が、下横枠材２ｄの前縁に沿って左右の縦枠材２ａ，２ｂの前側下部を連結するよう

に装着されている。前カバー部材９は、左右の縦枠材２ａ，２ｂよりも前側に突出しており、その上側に中枠６が配置されている。また外枠２には、第１ヒンジ４を構成する外枠上ヒンジ金具１１が例えば左上部に、同じく外枠下ヒンジ金具１２が左下部における前カバー部材９の上側に夫々配置されている。

【００１１】

中枠６は合成樹脂製で、前カバー部材９の上側で外枠２の前縁側に略当接可能な矩形状の枠部１３と、この枠部１３内の上部側に設けられた遊技盤装着部１４と、枠部１３内の下部側に設けられた下部装着部１５とを例えば一体に備えている。遊技盤装着部１４には、遊技盤１６が例えば前側から着脱自在に装着され、下部装着部１５には、その前側に発射手段１７、下部スピーカ１８等が配置されている。また中枠６には、第１ヒンジ４を構成する本体枠上ヒンジ金具１９と第２ヒンジ８を構成する本体枠上ヒンジ金具２０とが例えば左上部に、第１，第２ヒンジ４，８を構成する本体枠下ヒンジ金具２１が例えば左下部に夫々配置されている。

【００１２】

ガラス扉７は、中枠６の前面側に対応する矩形状に形成された樹脂製の扉ベース２２を備えている。この扉ベース２２には、遊技盤１６に形成された遊技領域２３の前側に対応してガラス窓２４の窓孔２４ａが形成されると共に、例えば窓孔２４ａの周囲に複数（ここでは４つ）の上部スピーカ２５、枠第１可動体２６、枠第２可動体２７、送風手段２８等の各種演出手段が配置されている。

【００１３】

扉ベース２２の上部前側には、窓孔２４ａの外周の少なくとも一部、例えば窓孔２４ａの上側と右側とに対応する略Ｌ字型の部分にサイドユニット３０が装着され、その他の一部、例えば窓孔２４ａの左側には上装飾カバー３１が装着されている。サイドユニット３０は、図２，図３等に示すように、例えば前枠３を開いた状態で、特殊な工具を使用することなく、前枠３の裏側の固定ネジ３０ａ、固定レバー３０ｂ等を操作することにより容易に着脱が可能となっている。通常、前枠３は複数の機種で共通に用いられ、機種毎に異なる遊技盤１６をこの前枠３に装着することでその機種に特有の遊技性やデザインを実現しているが、本パチンコ機では、前枠３の前側の一部を、その他の部品に比べて容易に着脱可能なサイドユニット３０とし、このサイドユニット３０に、遊技盤１６と一体感のあるデザインや特有の機能を持たせることにより、前枠３の大部分を共通化しつつも、機種毎のデザインや機能の自由度を高めることを可能としている。

【００１４】

本実施形態のサイドユニット３０には、枠第１可動体２６、枠第２可動体２７、送風手段２８等が搭載されている。枠第１可動体２６は、図外の駆動手段の駆動により略前後方向へのスライド移動が可能となっている。枠第２可動体２７は、図外の駆動手段の駆動により略前後方向へのスライド移動が可能であると共に、遊技者による押し込み操作が可能となっている。送風手段２８は、例えば遊技者が枠第２可動体２７を操作するタイミングで、遊技者の手に向けて風を送ることが可能となっている。

【００１５】

扉ベース２２の下部前側には、中枠６の後側に配置された払い出し手段３２から払い出された遊技球を貯留して発射手段１７に供給する上皿３３、その上皿３３が満杯のときの余剰球等を貯留する下皿３４、発射手段１７を作動させるために操作する発射ハンドル３５等が配置され、更に上皿３３、下皿３４等を前側から略覆う下装飾カバー３６が装着されている。下装飾カバー３６は、例えば前向きの膨出状に形成されており、例えばその上部側に、操作演出手段３７、十字操作手段３８、音量操作手段３９、光量操作手段４０等の操作手段が設けられている（図４）。

【００１６】

操作演出手段３７は、図柄変動中の予告演出、その他の演出に用いられるもので、図５～図７等に示すように、遊技者が押下操作可能な上下動式の演出ボタン４１と、その演出ボタン４１の内部に配置された可動演出手段４２と、演出ボタン４１を振動させる振動発

生手段４３とを備え、下装飾カバー３６内に配置されている。
【００１７】
可動演出手段４２は、略球状に形成された回転体４４と、この回転体４４を回転自在に支持する左右方向の軸部材４５と、回転体４４内に配置された発光基板４６と、回転体４４を回転駆動する回転駆動手段４７と、それら軸部材４５、回転駆動手段４７等を支持する支持フレーム４８とを備えている。
【００１８】
回転体４４は、光透過性の合成樹脂により中空状に形成され、その左右両側に固定された円筒状の回転軸４９ａ，４９ｂを介して軸部材４５により回転自在に支持されている。軸部材４５は回転体４４内を左右に貫通しており、その略中央部に発光基板４６が固定されている。発光基板４６は、回転体４４を内側から照らすためのもので、例えばその上面側に複数のＬＥＤ５０が配置されている。
【００１９】
支持フレーム４８は、左右一対の縦フレーム４８ａ，４８ｂと、それら縦フレーム４８ａ，４８ｂの下端部を左右に連結する横フレーム４８ｃとで正面視略コの字型に形成されており、左右の縦フレーム４８ａ，４８ｂの上部側に軸部材４５の左右両端部が着脱自在に固定されている。縦フレーム４８ａ，４８ｂの何れか一方（ここでは右側の縦フレーム４８ｂ）には、ステッピングモータ等よりなる回転駆動手段４７が、駆動軸４７ａを内向きに突出させた状態で固定されている。また、左右の回転軸４９ａ，４９ｂの何れか一方（ここでは右側の回転軸４９ｂ）には被駆動ギヤ５１が設けられており、この被駆動ギヤ５１に、回転駆動手段４７の駆動軸４７ａに装着された駆動ギヤ５２が噛合している。これにより、回転駆動手段４７が正方向又は逆方向に作動すると、その駆動力が駆動ギヤ５２、被駆動ギヤ５１を介して回転体４４に伝達され、回転体４４は左右方向の軸廻りに回転する。
【００２０】
支持フレーム４８は、例えばその下側に固定された演出ボタンベース５３等を介して扉ベース２２に支持されている。演出ボタンベース５３は、例えば板金製で、横フレーム４８ｃの下面側に沿って略水平に配置された矩形状の装着板５４と、その装着板５４の左右両縁部から下向きに延設された左右一対の連結板５５ａ，５５ｂと、それら左右の連結板５５ａ，５５ｂの下縁部から左右方向外向きに延設されたベース板５６ａ，５６ｂと、装着板５４の例えば後縁側から下向きに延設された支持板５７とを例えば一体に備えており、装着板５４が横フレーム４８ｃに固定され、支持板５７が、例えば扉ベース２２の前側に装着された固定部材５８に固定されている。
【００２１】
演出ボタン４１は、内部の可動演出手段４２を覆うカバー体を構成するもので、透明又は半透明の合成樹脂により構成されており、上下方向に配置された略円筒状の胴部６１と、この胴部６１の上端側を略閉鎖するように形成された略球面状の操作部６２とを一体に備えている。胴部６１には、その左右の側面に、下端側から上向きに形成された切欠部６４ａ，６４ｂが設けられている。演出ボタン４１は、左右の切欠部６４ａ，６４ｂに回転軸４９ａ，４９ｂを遊嵌させつつ、可動演出手段４２に被せるように上側から装着されており、その上部側の操作部６２が、下装飾カバー３６に形成されたボタン孔６５から上向きに露出している。
【００２２】
演出ボタン４１の下端部には、横フレーム４８ｃとベース板５６ａ，５６ｂとの間に略水平に配置された略円形の昇降板６６が着脱自在に固定されている。昇降板６６には、略中央に挿通孔６７が形成されており、この挿通孔６７に、演出ボタンベース５３の上部側が上下に挿通されている。
【００２３】
昇降板６６には、複数本、例えば左右に前後２本ずつ、計４本のガイドピン６８が下向きに突設されている。それらガイドピン６８は、演出ボタン４１を上下方向に案内するた

めのもので、ベース板５６ａ，５６ｂに形成されたガイド孔６９に下向きに挿通している。また、各ガイドピン６８にはコイルバネ７０が装着されている。このコイルバネ７０は、ガイド孔６９よりも大径で、昇降板６６とベース板５６ａ，５６ｂとの間に配置されており、ベース板５６ａ，５６ｂに対して昇降板６６、即ち演出ボタン４１を上向きに弾性付勢している。

【００２４】

演出ボタン４１は、横フレーム４８ｃが昇降板６６の上向き移動を規制することにより、上側の非操作位置（図５，図６に実線で、図７に二点鎖線で示す）で保持される。横フレーム４８ｃと昇降板６６との間には、シリコンゴム等の弾性材料よりなる緩衝部材７１が複数配置されており、コイルバネ７０により上向きに弾性付勢される昇降板６６は、緩衝部材７１を介して横フレーム４８ｃの下面側に当接することにより上向き移動が規制されるようになっている。なお、緩衝部材７１は横フレーム４８ｃと昇降板６６との何れに装着してもよい。

【００２５】

演出ボタンベース５３の下側には振動発生手段４３が装着されている。振動発生手段４３は、振動装置７２と、この振動装置７２の作動により振動する振動ベース７３とを備え、この振動ベース７３が、シリコンゴム等の弾性材料よりなるクッション部材７４を介して演出ボタンベース５３のベース板５６ａ，５６ｂに装着されている。振動ベース７３には、ガイドピン挿通孔７５が複数設けられており、それらガイドピン挿通孔７５に、ガイドピン６８が夫々下向きに挿通している。

【００２６】

振動装置７２は、駆動軸に偏心重り７２ａが装着されたモータにより構成されており、偏心重り７２ａの位置が振動ベース７３の重心位置と一致しないように例えば偏心重り７２ａを前側に向けた状態で振動ベース７３の下面側略中央に着脱自在に固定されている。この振動装置７２を作動させることで、クッション部材７４を介して支持されている振動ベース７３は演出ボタンベース５３に対して振動し、その振動がガイドピン挿通孔７５に挿通されたガイドピン６８を介して演出ボタン４１に伝達される。

【００２７】

ところで、可動体による演出には、可動体の動作により遊技者の視覚又は触覚に訴える可動演出という側面と、同じく遊技者の聴覚に訴える音演出という側面がある。もちろん、可動体の動作音が極めて小さい場合や無音の場合のように、音演出が実質的に発生しない可動体もある。

【００２８】

操作演出手段３７が有する２つの可動体（回転体４４、演出ボタン４１）のうち、回転駆動手段４７の駆動により回転する回転体４４については、遊技者はその回転動作を視覚により認識することができる（可動演出）と共に、回転駆動手段４７の駆動による「ガチャガチャ」等の動作音を聴覚により認識することができる（音演出）。また、振動装置７２の駆動により振動する演出ボタン４１については、遊技者は演出ボタン４１の振動を手の触覚により認識することができる（可動演出）と共に、その振動により発生する動作音（振動音）を聴覚により認識することができる（音演出）。

【００２９】

ここで、この演出ボタン４１の動作に関する可動演出と音演出のうち、遊技者の触覚に訴える可動演出については遊技者が演出ボタン４１に触れていなければ成立しないが、遊技者の聴覚に訴える音演出については遊技者が演出ボタン４１に触れているか否かに拘わらず成立する。但し、その音演出については、遊技者が演出ボタン４１に触れているか否か、更には押下操作しているか否かによって、発生する動作音（振動音）の音量が変化する。

【００３０】

即ち、遊技者が演出ボタン４１に触れていない状態で振動装置７２を作動させた場合の動作音は、（１）振動装置７２の作動音、（２）振動ベース７３とガイドピン６８との間

の接触音、（３）昇降板６６と横フレーム４８ｃとの間の（緩衝部材７１を介した）接触音、（４）その他の接合部分（遊び）の接触音等で構成される。これに対し、遊技者が演出ボタン４１に触れている状態で振動装置７２を作動させた場合、（１）の作動音については遊技者が演出ボタン４１に触れていないときと変わらないが、遊技者の手が緩衝材となって振動装置（駆動手段）７２による演出ボタン（所定部位）４１の駆動が制限され、演出ボタン４１の振動が抑えられるため、（２）～（４）の接触音については遊技者が演出ボタン４１に触れていないときと比べて小さくなり、全体として動作音が小さくなる。更に、遊技者が演出ボタン４１に触れているだけでなく押下操作している状態で振動装置７２を作動させた場合には、図７に示すように演出ボタン４１の昇降板６６は横フレーム４８ｃから離間し、少なくとも（３）の接触音は発生しないため、動作音は更に小さくなる。このように、演出ボタン４１の振動音の音量（特定音演出の音量）は、遊技者が演出ボタン４１に触れていない場合（特定音量変更操作が行われていない場合）に最大音量となる。

【００３１】

十字操作手段３８は、図４に示すように上下左右の４つの操作キー３８ａ～３８ｄを備え、メニュー項目の選択操作時など、上下左右へのカーソル移動等の操作が必要な場面で使用される。音量操作手段（乙操作手段、第１操作手段）３９は、遊技者による音量調整に用いられるもので、図４に示すようにプラスキー３９ａとマイナスキー３９ｂとを備えており、遊技者がそれら２つの操作キー３９ａ，３９ｂを操作することによって音量に関する遊技者設定値（乙値）を複数段階、例えばＭ１～Ｍ５の５段階の何れかに設定可能となっている。光量操作手段４０は、遊技者による光量調整に用いられるもので、図４に示すようにプラスキー４０ａとマイナスキー４０ｂとを備えており、遊技者がそれら２つの操作キー４０ａ，４０ｂを操作することによって光量レベルを複数段階、例えば１～３の３段階の何れかに設定可能となっている。

【００３２】

なお、本実施形態では音量調整専用の音量操作手段３９と光量調整専用の光量操作手段４０とを設けたが、それらを設けることなく、十字操作手段３８等の汎用操作手段を音量調整用、光量調整用にも使用するようにしてもよい。

【００３３】

扉ベース２２の背面側には、図２に示すように窓孔２４ａを後側から略塞ぐガラスユニット８０が着脱自在に装着されると共に、第１，第２ヒンジ４，８側の縁部に沿って配置される上下方向のヒンジ端側補強板金８１ａと、開閉端側の縁部に沿って配置される上下方向の開閉端側補強板金８１ｂと、窓孔２４ａの下側に配置される左右方向の下部補強板金８１ｃとがねじ止め等により着脱自在に固定されている。また扉ベース２２には、第２ヒンジ８を構成するガラス扉上ヒンジ金具８２ａが例えば左上部に、同じくガラス扉下ヒンジ金具８２ｂが例えば左下部に夫々配置されている。

【００３４】

また、例えば下部補強板金８１ｃの背面側には、球送りユニット８３ａ、下皿案内ユニット８３ｂ等が装着されている。球送りユニット８３ａは、上皿３３内の遊技球を１個ずつ発射手段１７に供給するためのもので、発射手段１７の前側に対応して配置されている。下皿案内ユニット８３ｂは、上皿３３が満杯となったときの余剰球、及び発射手段１７により発射されたにも拘わらず遊技領域２３に達することなく戻ってきたファール球を下皿３４に案内するためのもので、例えば球送りユニット８３ａに隣接してその第１，第２ヒンジ４，８側に配置されている。

【００３５】

また、中枠６の例えば上部側には、前枠３が外枠２に対して開放しているか否かを検出可能な扉開放スイッチ８４が設けられている。この扉開放スイッチ８４は、例えば前枠３が外枠２に対して前側に開放したときにＯＮ、閉鎖したときにＯＦＦとなるように構成されている。

【００３６】

遊技盤１６は、図８に示すように例えばベニヤ板等のベース板８５を備え、そのベース板８５の前側に、発射手段１７から発射された遊技球を案内するガイドレール８６が環状に配置されると共に、そのガイドレール８６の内側の遊技領域２３に、中央表示枠ユニット８７、始動入賞ユニット８８、普通入賞ユニット８９等のユニット部品の他、多数の遊技釘（図示省略）が配置され、また遊技領域２３の外側の例えば下部側には遊技情報表示手段９０が配置されている。もちろん、遊技情報表示手段９０は遊技領域２３内に配置してもよい。

【００３７】

遊技情報表示手段９０は、図９に示すように、例えば８個のＬＥＤ１００で構成されるＬＥＤグループを４つ備えており、それら計３２個のＬＥＤ１００が普通図柄表示手段９１、普通保留個数表示手段９２、第１特別図柄表示手段９３、第２特別図柄表示手段９４、第１特別保留個数表示手段９５、第２特別保留個数表示手段９６、変動短縮報知手段９７、右打ち報知手段９８及びラウンド数報知手段９９に所定個数ずつ割り当てられている。即ち、第１，第２ＬＥＤグループ９０ａ，９０ｂに属する各８個のＬＥＤ１００は夫々第１，第２特別図柄表示手段９３，９４を構成し、第３ＬＥＤグループ９０ｃに属する８個のＬＥＤ１００は、２個ずつに分けられて夫々第１特別保留個数表示手段９５、第２特別保留個数表示手段９６、普通保留個数表示手段９２、変動短縮報知手段９７を構成し、第４ＬＥＤグループ９０ｄに属する８個のＬＥＤ１００は、そのうちの２個が普通図柄表示手段９１を、他の２個が右打ち報知手段９８を、残りの４個がラウンド数報知手段９９を夫々構成している。

【００３８】

遊技盤１６の複数のユニット部品８７～８９上には、普通図柄始動手段１０１、第１特別図柄始動手段１０２、第２特別図柄始動手段１０３、大入賞手段１０４、複数の普通入賞手段１０５等が設けられている。またベース板８５の後側には、液晶表示手段（画像表示手段）１０６の他、盤第１可動体１０７、盤第２可動体１０８、盤第３可動体１０９等の可動体が配置されている。もちろん、画像表示手段は液晶表示手段に限られるものではない。

【００３９】

中央表示枠ユニット８７は、液晶表示手段１０６及び可動体１０７～１０９の表示枠を構成するもので、後側の液晶表示手段１０６に対応する開口窓１１０が略中央に形成されており、ベース板８５に形成された前後方向貫通状の装着孔（図示省略）に対して前側から着脱自在に装着されている。この中央表示枠ユニット８７は、図８に示すように、ベース板８５の前面に沿って装着孔の外側に配置され且つその前側を遊技球が通過可能な前面装着板１１１と、液晶表示手段１０６の前側における左右両側から上部側にわたる正面視略門形状に配置され且つ前面装着板１１１の内周側で前向きに突設された装飾枠１１２と、その装飾枠１１２の左右の下端部間に配置されるステージ１１３とを備えている。発射手段１７により発射され、遊技領域２３の上部側に進入した遊技球は、装飾枠１１２の頂部で左右に振り分けられ、中央表示枠ユニット８７の左側の左流下経路１１４ａと右側の右流下経路１１４ｂとの何れかを流下する。

【００４０】

中央表示枠ユニット８７には、左流下経路１１４ａ側と右流下経路１１４ｂ側との少なくとも一方側、例えば左流下経路１１４ａ側に、遊技球が流入可能なワープ入口１１５が設けられている。左流下経路１１４ａを流下中にワープ入口１１５に流入した遊技球は、ステージ１１３上で左右方向に自由に転動した後、遊技領域２３の左右方向中央に対応して設けられた中央落下部１１６とそれ以外の部分との何れかから前側に落下する。またステージ１１３の上側には、跳ね返り等による後側への遊技球の侵入を阻止するための侵入防止手段１１７が設けられている。

【００４１】

盤第１可動体１０７及び盤第３可動体１０９は、何れも液晶表示手段１０６の前側に横長状に配置され、その左右両端側が開口窓１１０の外側で上下方向移動可能に支持されて

おり、図外の昇降駆動手段により個別に昇降移動可能となっている。盤第１可動体１０７は、開口窓１１０の上部側が原点位置（図１０（ａ））、上下方向略中央が最大動作位置（図１０（ｂ））となっており、盤第３可動体１０９は、開口窓１１０よりも下側が原点位置（図１０（ａ））、開口窓１１０の下部前側が最大動作位置（図１０（ｃ））となっている。なお、盤第１可動体１０７と盤第３可動体１０９とが共に最大動作位置まで移動したとき、両者は液晶表示手段１０６の中央前側で上下に隣接した状態となる（図１０（ｅ））。

【００４２】

盤第２可動体１０８は、キャラクタ等の所定形状に形成された立体造形物で、盤第１可動体１０７の前側に配置されており、盤第１可動体１０７と一体的に昇降移動可能であると共に、図外の回転駆動手段の駆動により、盤第１可動体１０７に対して前後方向の中心軸廻りに回転動作可能となっている。本実施形態では、盤第２可動体１０８は常に開口窓１１０を介して前側から視認可能であるとするが、例えば盤第１可動体１０７が原点位置にあるときには盤第２可動体１０８が開口窓１１０の上側に退避して少なくとも一部が前側から視認できないようにしてもよい。

【００４３】

盤第２可動体１０８は、所定角度の範囲で往復回転動作を行う「揺れ動作」（図１０（ｄ））と、３６０度又はそれ以上回転する「回転動作」（図１０（ｅ））とが可能である。なお、揺れ動作は盤第１可動体１０７の位置に拘わらず実行可能であるが、回転動作は例えば盤第１可動体１０７が最大動作位置にある状態でのみ実行可能となっている。

【００４４】

始動入賞ユニット８８は、図８に示すように中央表示枠ユニット８７の下側に配置され、ベース板８５に対して前側から着脱自在に装着されている。普通入賞ユニット８９は、図８に示すように中央表示枠ユニット８７の下側で始動入賞ユニット８８の左側に配置され、ベース板８５に対して前側から着脱自在に装着されている。

【００４５】

普通図柄始動手段１０１は、普通図柄表示手段９１による普通図柄の変動表示を開始させるためのもので、遊技球が通過可能な通過ゲート等により構成され、遊技球の通過を検出する通過検出手段（図示省略）を備えている。この普通図柄始動手段１０１は、図８に示すように例えば中央表示枠ユニット８７の右部における前面装着板１１１の前側に設けられており、右流下経路１１４ｂを流下する遊技球が通過可能となっている。

【００４６】

普通図柄表示手段９１は、普通図柄を変動表示するためのもので、図９に示すように遊技情報表示手段９０における例えば２個のＬＥＤ１００で構成されており、普通図柄始動手段１０１が遊技球を検出することに基づいて、普通図柄を構成するそれら２個のＬＥＤ１００が普通変動中発光パターンで発光した後、普通図柄始動手段１０１による遊技球検出時に取得された普通乱数情報に含まれる当り判定乱数値が予め定められた当り判定値と一致する場合には当り態様で、それ以外の場合にははずれ態様で変動を停止する。なお、普通図柄を構成する２個のＬＥＤ１００は、それらの発光態様（例えば点灯／消灯）の組み合わせにより一又は複数の当り態様と一又は複数のはずれ態様とを表示可能であり、また普通変動中発光パターンは、例えば特定の複数種類（ここでは２種類）の発光態様を所定時間（例えば１２８ｍｓ）毎に切り替えるようになっている。

【００４７】

また、普通図柄表示手段９１の図柄変動中と普通利益状態中とを含む普通保留期間中に普通図柄始動手段１０１が遊技球を検出した場合には、それによって取得された普通乱数情報が予め定められた上限保留個数、例えば４個を限度として保留記憶され、普通保留期間が終了する毎に１個ずつ消化されて普通図柄の変動が行われる。普通乱数情報の記憶個数（普通保留個数）は、普通保留個数表示手段９２等によって遊技者に報知される。普通保留個数表示手段９２は、図９に示すように遊技情報表示手段９０における例えば２個のＬＥＤ１００で構成されており、それら２個のＬＥＤ１００の夫々の発光態様（例えば点

灯／点滅／消灯）の組み合わせにより、０～４個の５種類の普通保留個数を表示可能となっている。

【００４８】

第１特別図柄始動手段１０２は、第１特別図柄表示手段９３による図柄変動を開始させるためのもので、開閉手段を有しない非開閉式入賞手段により構成され、入賞した遊技球を検出する遊技球検出手段（図示省略）を備えている。この第１特別図柄始動手段１０２は、図８に示すように例えば始動入賞ユニット８８に設けられ、ステージ１１３の中央落下部１１６に対応してその下側に上向き開口状に配置されており、左流下経路１１４ａ側のワープ入口１１５からステージ１１３を経て入賞するルートが存在すること等により、右流下経路１１４ｂを流下してきた遊技球よりも左流下経路１１４ａを流下してきた遊技球の方が高い確率で入賞可能となっている。なお、この第１特別図柄始動手段１０２に遊技球が入賞すると、１入賞当り所定個数の遊技球が賞球として払い出される。

【００４９】

第２特別図柄始動手段１０３は、第２特別図柄表示手段９４による図柄変動を開始させるためのもので、開閉部１１８の作動によって遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能（又は開状態よりも入賞困難）な閉状態とに変化可能な開閉式入賞手段により構成され、入賞した遊技球を検出する遊技球検出手段（図示省略）を備えており、普通図柄表示手段９１の変動後の停止図柄が当り態様となって普通利益状態が発生したときに、開閉部１１８が所定時間閉状態から開状態に変化するようになっている。

【００５０】

この第２特別図柄始動手段１０３は、図８に示すように例えば中央表示枠ユニット８７の右部における前面装着板１１１上で且つ普通図柄始動手段１０１の下流側に配置されており、右流下経路１１４ｂを流下してきた遊技球が入賞可能となっている。なお、開閉部１１８は例えば下部側に設けられた左右方向の回転軸廻りに揺動可能であり、閉状態では例えば前面装着板１１１と略面一となって遊技球が前側を通過可能となり、開状態では前面装着板１１１の前側で後ろ下がりの傾斜状となって遊技球を後向きに入賞させるようになっている。この第２特別図柄始動手段１０３に遊技球が入賞すると、１入賞当り所定個数の遊技球が賞球として払い出される。

【００５１】

第１特別図柄表示手段（図柄表示手段）９３は、図９に示すように遊技情報表示手段９０における例えば８個のＬＥＤ１００で構成されており、第１特別図柄始動手段１０２が遊技球を検出することを条件に、第１特別図柄を構成するそれら８個のＬＥＤ１００が特別変動中発光パターンで発光した後、第１特別図柄始動手段１０２による遊技球検出時に取得された第１特別乱数情報に含まれる大当り判定乱数値が予め定められた大当り判定値と一致する場合には第１大当り態様で、それ以外の場合には第１はずれ態様で変動を停止するようになっている。第１特別図柄表示手段９３の変動後の停止図柄が第１大当り態様となった場合には第１特別利益状態が発生する。

【００５２】

第２特別図柄表示手段（図柄表示手段）９４は、図９に示すように遊技情報表示手段９０における例えば８個のＬＥＤ１００で構成されており、第２特別図柄始動手段１０３が遊技球を検出することを条件に、第２特別図柄を構成するそれら８個のＬＥＤ１００が特別変動中発光パターンで発光した後、第２特別図柄始動手段１０３による遊技球検出時に取得された第２特別乱数情報に含まれる大当り判定乱数値が予め定められた大当り判定値と一致する場合には第２大当り態様で、それ以外の場合には第２はずれ態様で変動を停止するようになっている。第２特別図柄表示手段９４の変動後の停止図柄が第２大当り態様となった場合には第２特別利益状態が発生する。

【００５３】

第１，第２特別図柄表示手段９３，９４は、各８個のＬＥＤ１００の発光態様（例えば点灯／消灯）の組み合わせにより一又は複数の第１，第２大当り態様と一又は複数の第１，第２はずれ態様とを表示可能であり、また特別変動中発光パターンは、例えば特定の複

数種類（ここでは２種類）の発光態様を所定時間（例えば１２８ｍｓ）毎に切り替えるようになっている。

【００５４】

また、第１特別図柄表示手段９３の図柄変動中、第２特別図柄表示手段９４の図柄変動中及び第１，第２特別利益状態中を含む特別保留期間中に第１，第２特別図柄始動手段１０２，１０３が遊技球を検出した場合には、それによって取得された第１，第２特別乱数情報が夫々予め定められた上限保留個数、例えば各４個を限度として保留記憶される。そして、特別保留期間が終了した時点で第２特別図柄側の保留記憶が１以上の場合にはその第２特別図柄の保留記憶を１個消化して第２特別図柄の変動を行い、第１特別図柄側の保留記憶のみが１以上の場合にはその第１特別図柄の保留記憶を１個消化して第１特別図柄の変動を行う。このように本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とが共に変動中になることはなく、また第１特別図柄側と第２特別図柄側との両方に保留記憶がある場合には、第２特別図柄の変動を優先的に行うようになっている。

【００５５】

なお、第１，第２特別乱数情報の記憶個数（第１，第２特別保留個数）は、第１，第２特別保留個数表示手段９５，９６、液晶表示手段１０６等によって遊技者に報知される。ここで、第１，第２特別保留個数表示手段９５，９６は、図９に示すように遊技情報表示手段９０における各２個のＬＥＤ１００で構成され、それらの発光態様（例えば点灯／点滅／消灯）の組み合わせにより、０～４個の５種類の第１，第２特別保留個数を表示可能となっている。

【００５６】

大入賞手段１０４は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な開閉板１１９を備えた開閉式入賞手段で、図８に示すように例えば中央表示枠ユニット８７に設けられ、第２特別図柄始動手段１０３の下流側で且つ第１特別図柄始動手段１０２の上流側に配置されており、左流下経路１１４ａを流下してきた遊技球よりも右流下経路１１４ｂを流下してきた遊技球の方が高い確率で入賞可能となっている。この大入賞手段１０４は、第１，第２特別図柄表示手段９３，９４の第１，第２特別図柄が変動後に第１，第２大当り態様（特定態様）で停止した場合に発生する第１，第２特別利益状態において、開閉板１１９が一又は複数種類の開放パターンの何れかに従って前側に開放して、その上に落下してきた遊技球を内部へと入賞させるようになっている。この大入賞手段１０４に遊技球が入賞すると、１入賞当り所定個数の遊技球が賞球として払い出される。なお以下の説明では、第１特別利益状態と第２特別利益状態とを合わせて「特別利益状態」（利益状態）という。

【００５７】

本実施形態では、図１４に示すように、第１，第２大当り態様Ａ１～Ａ３，Ｂ１～Ｂ３に対応して複数種類の特別利益状態の何れかが選択されるようになっている。本実施形態の特別利益状態における大入賞手段１０４の開放パターンには１０Ｒ，２Ｒの２種類があり、大当り態様Ａ１，Ａ２，Ｂ１，Ｂ２には１０Ｒ開放パターンが、大当り態様Ａ３，Ｂ３には２Ｒ開放パターンが夫々割り当てられている。１０Ｒ開放パターンは、いわゆる出玉ありのラウンドを１０回行うように構成されており、２Ｒ開放パターンは、いわゆる出玉なしのラウンドを２回行うように構成されている。

【００５８】

ここで、出玉ありのラウンドは、大入賞手段１０４の開放後、その大入賞手段１０４への入賞個数が所定個数（例えば９個）に達するか、所定時間（例えば２８秒）経過した時点で大入賞手段１０４を閉じるように設定されており、遊技者が右流下経路１１４ｂ側の大入賞手段１０４を狙って右打ちをすれば最大個数の遊技球を容易に入賞させて大量の賞球を獲得できる。一方、出玉なしのラウンドは大入賞手段１０４が極短時間（例えば０．２秒×２）だけ開放するように設定されており、遊技者が大入賞手段１０４を狙って右打ちをしても遊技球を入賞させることは困難で、遊技者は賞球の獲得を期待できない。なお、出玉ありのラウンドと出玉なしのラウンドとを共に有する開放パターンを設けてもよい。

【００５９】
　また液晶表示手段１０６には、例えば第１，第２特別図柄表示手段９３，９４による第１，第２特別図柄の変動表示と並行して演出図柄１２０を変動表示可能である他、第１，第２特別保留個数を示す第１，第２保留画像Ｘ１～Ｘ４，Ｙ１～Ｙ４，変動中保留画像Ｚ等の各種画像を表示可能となっている。
【００６０】
　ここで演出図柄１２０は、数字図柄その他の複数個の図柄で構成される図柄列を複数（ここでは左右方向に３つ）備えており、またそれら各図柄列を構成する各図柄は、図８に示すように、例えば１～８等の数字、その他で構成される図柄本体部１２０ａと、この図柄本体部１２０ａに付随するキャラクタその他の装飾部１２０ｂとの結合で構成されている。なお演出図柄１２０は、拡大又は縮小、表示位置の変更、装飾部１２０ｂの消去等、表示態様を任意に変化させることが可能である。
【００６１】
　演出図柄１２０は、例えば第１，第２特別図柄の変動開始と略同時に所定の変動パターンに従って図柄列毎に縦スクロール等による変動を開始すると共に、所定の有効ライン上の停止図柄が所定態様となるように例えば第１，第２特別図柄の変動停止と略同時に最終停止する。なお演出図柄１２０では、例えば有効ライン上の全ての停止図柄が同じ場合が大当り演出態様、それ以外が外れ演出態様となっており、第１，第２特別図柄が第１，第２大当り態様となる場合には演出図柄１２０は大当り演出態様となり、第１，第２特別図柄が第１，第２外れ態様となる場合には演出図柄１２０は外れ演出態様となる。
【００６２】
　また第１，第２保留画像Ｘ１～Ｘ４，Ｙ１～Ｙ４，変動中保留画像Ｚに関しては、第１，第２特別図柄始動手段１０２，１０３が遊技球を検出することに基づいて第１，第２特別保留個数が増加した場合に、第１，第２保留画像Ｘ１～，Ｙ１～を液晶表示手段１０６上に１個追加表示し、また第１，第２特別図柄表示手段９３，９４による第１，第２特別図柄の新たな変動が開始することに基づいて第１，第２特別保留個数が減少した場合に、例えば変動中保留画像Ｚを消去し、第１，第２保留画像Ｘ１～，Ｙ１～を待ち行列の前側（例えば画面右側）に向けて１個分ずつシフトすると共に、押し出された先頭の第１，第２保留画像Ｘ１，Ｙ１を例えば所定位置まで移動させて新たな変動中保留画像Ｚに変化させるようになっている。
【００６３】
　また遊技盤１６の裏側には、図１１に示すように、液晶表示手段１０６を遊技盤１６の後側で支持するための裏ケース１２１が装着され、この裏ケース１２１の背面側に、主制御基板１２２ａが格納された主基板ケース１２２、サブ制御基板１２３ａが格納されたサブ基板ケース１２３等が着脱自在に装着されている。
【００６４】
　サブ制御基板１２３ａには、音量調整つまみ（甲操作手段、第２操作手段）１４０が接続されている。音量調整つまみ１４０は、ホール関係者等が音量に関する選択操作を行うためのもので、複数段階（ここではホール設定値Ｔ０～Ｔ９に対応する１０段階、図１５、図１８参照）に切り換え可能なロータリースイッチにより構成されており、図１１に示すようにサブ基板ケース１２３の外側から操作可能な状態でサブ制御基板１２３ａに装着されている。このように、音量調整つまみ１４０は遊技機本体１の後側に配置されており、操作するためには解錠して前枠３を開放する必要があるため、ホール関係者等以外は操作することができない。
【００６５】
　また、前枠３の裏側には、遊技盤１６の裏側を開閉自在に覆う裏カバー１２５が着脱自在に装着されると共に、その上側に遊技球タンク１２６ａとタンクレール１２６ｂとが、左右一側に払い出し手段３２と払い出し通路１２７とが夫々装着されており、遊技球が大入賞手段１０４等の入賞口に入賞したとき、又は図外の自動球貸し機から球貸し指令があったときに、遊技球タンク１２６ａ内の遊技球をタンクレール１２６ｂ経由で払い出し手

段３２により払い出し、その遊技球を払い出し通路１２７経由で上皿３３に案内するようになっている。なお、裏カバー１２５は、音量調整つまみ１４０を含むサブ基板ケース１２３の略全体と主基板ケース１２２の上部側の一部分とを後側から覆うように配置されている。

【００６６】

また、前枠３の裏側下部には、基板装着台１２８が着脱自在に装着されており、この基板装着台１２８の背面側に、電源基板１２９ａが格納された電源基板ケース１２９、払出制御基板１３０ａが格納された払出基板ケース１３０が夫々着脱自在に装着されている。

【００６７】

図１２は本パチンコ機の制御系のブロック図である。なお、この図１２のブロック図では、主制御基板１２２ａ、サブ制御基板１２３ａ以外の基板については省略している。

【００６８】

主制御基板１２２ａは、遊技動作を統括的に制御するもので、ＣＰＵ，ＲＯＭ，ＲＡＭ等により構成される普通乱数作成処理手段１４１、普通始動口チェック処理手段１４２、普通乱数記憶手段１４３、普通図柄処理手段１４４、普通図柄表示制御手段１４５、普通利益状態発生手段１４６、特別乱数作成処理手段１４７、特別始動口チェック処理手段１４８、特別乱数記憶手段１４９、特別図柄処理手段１５０、特別図柄表示制御手段１５１、特別利益状態発生手段１５２、特別遊技状態発生手段１５３、制御コマンド送信手段１５４等を備えている。

【００６９】

普通乱数作成処理手段１４１は、変動後の普通図柄を当り態様とするか否かの判定に用いる当り判定乱数等を所定時間毎に繰り返し発生するように構成されている。普通始動口チェック処理手段１４２は、普通図柄始動手段１０１による遊技球の検出に基づく処理を行うもので、普通図柄始動手段１０１が遊技球を検出することに基づいて、普通乱数作成処理手段１４１で作成された当り判定乱数値等の普通乱数情報を取得し、その普通乱数情報を予め定められた上限保留個数（例えば４個）を限度として先入れ先出し式の普通乱数記憶手段１４３に記憶させるように構成されている。

【００７０】

普通図柄処理手段１４４は、普通図柄の変動表示に関する処理を行うもので、普通図柄表示手段９１が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段１４３に１個以上の当り判定乱数値が記憶されていること（普通保留個数が１以上であること）を条件に、普通乱数記憶手段１４３に記憶されている普通乱数情報の待ち行列の先頭から当り判定乱数値を取り出し、その当り判定乱数値が予め定められた当り判定値と一致するか否かに応じて当り／はずれの判定を行い、その当り／はずれの判定結果に基づいて普通図柄の変動後の停止図柄の種類を選択すると共に普通図柄の変動時間を選択するように構成されている。

【００７１】

なお本実施形態では、図１３に示すように、後述する特別遊技状態中（時短状態中及び確変状態中）の当り確率（例えば１／１．３）がそれ以外の通常遊技状態中の当り確率（例えば１／１０）よりも高く設定され、また特別遊技状態中における変動時間（例えば２．７秒）が通常遊技状態中における変動時間（例えば２７秒）よりも短くなるように設定されている。

【００７２】

普通図柄表示制御手段１４５は、普通図柄処理手段１４４による普通図柄処理に基づいて普通図柄表示手段９１の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段９１が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段１４３に１個以上の普通乱数情報が記憶されていること（普通保留個数が１以上であること）を条件に普通図柄表示手段９１による普通図柄の変動を開始させ、普通図柄処理手段１４４で選択された変動時間が経過することに基づいて、同じく普通図柄処理手段１４４で選択された停止図柄で普通図柄の変動を停止させるようになっている。

【００７３】

普通利益状態発生手段１４６は、普通図柄処理手段１４４による当り判定の結果が当りとなることに基づいて普通図柄表示手段９１の変動後の停止図柄が当り態様となった場合に、第２特別図柄始動手段１０３の開閉部１１８が例えば複数種類の開閉パターンの何れかに従って開状態に変化する普通利益状態を発生させるようになっている。本実施形態では、図１３に示すように、通常開閉パターン（例えば０．２秒×１回開放）と、この通常開閉パターンよりも開放時間が大となるように設定された延長開閉パターン（例えば２秒×３回開放）の２種類の開閉パターンが設定されており、通常遊技状態中は通常開閉パターンが、特別遊技状態中は延長開閉パターンが夫々選択されるようになっている。

【００７４】

特別乱数作成処理手段１４７は、大当り／はずれの判定に用いる大当り判定乱数、特別図柄の変動後の停止図柄等の選択に用いる図柄判定乱数、変動パターンの選択に用いる変動パターン乱数、その他の所定の乱数を繰り返し発生する特別乱数作成処理を行うように構成されている。

【００７５】

特別始動口チェック処理手段１４８は、第１，第２特別図柄始動手段１０２，１０３への遊技球の入賞に基づく処理を行うもので、第１，第２特別図柄始動手段１０２，１０３の何れかに遊技球が入賞することに基づいて、特別乱数作成処理手段１４７で作成された大当り判定乱数値、大当り図柄乱数値等の第１，第２特別乱数情報を取得し、その第１，第２特別乱数情報を予め定められた上限保留個数（例えば４個）を限度として特別乱数記憶手段１４９に記憶させるように構成されている。

【００７６】

また、特別始動口チェック処理手段１４８は先読み判定手段１４８ａを備えている。この先読み判定手段１４８ａは、第１，第２特別図柄始動手段１０２，１０３に遊技球が入賞したときに取得する第１，第２特別乱数情報について、図柄変動に供されるよりも前の所定のタイミング、例えば第１，第２特別乱数情報の取得時に、その第１，第２特別乱数情報に含まれる大当り判定乱数値が第１，第２大当り判定値と一致するか否か（大当りか否か）等について先読み判定を行うようになっている。この先読み判定結果は、例えば第１，第２特別図柄始動手段１０２，１０３の何れかに遊技球が入賞することに基づいて送信される保留加算コマンドによりサブ制御基板１２３ａ等に伝達される。なお、先読み判定は、大当りか否かだけでなく、変動パターンの種類等を判定対象としてもよい。

【００７７】

特別図柄処理手段１５０は、第１，第２特別図柄及び演出図柄の変動表示に関する処理を行うもので、第１，第２特別図柄表示手段９３，９４が変動表示可能な状態となったときに、第２特別保留個数が１以上であれば第２特別乱数情報の待ち行列から、第１特別保留個数のみが１以上であれば第１特別乱数情報の待ち行列から、その先頭の大当り判定乱数値を取り出し、その大当り判定乱数値が予め定められた大当り判定値と一致するか否かに応じて大当り／はずれの判定を行うと共に、その大当り判定結果に応じて、第１，第２特別図柄の停止図柄態様、演出図柄の変動パターン等を決定するようになっている。

【００７８】

第１，第２特別図柄の停止図柄態様は、大当り判定結果が大当りの場合には、例えば第１，第２特別乱数情報に含まれる大当り図柄乱数値に基づいて第１，第２大当り態様Ａ１～Ａ３，Ｂ１～Ｂ３（図１４）の中から選択され、大当り判定結果がはずれの場合には、例えば新たに取得されたはずれ図柄乱数値に基づいて１又は複数の第１，第２はずれ態様の中から選択される。なお本実施形態では、図１４に示すように、大当りの場合には選択された第１，第２大当り態様に対応して第１，第２特別利益状態及び特別遊技状態の種類（以下、大当り種別という）が決まるようになっている。即ち、大当り態様Ａ１，Ｂ１が選択された場合の大当り種別は「１０Ｒ確変」となり、大当り態様Ａ２，Ｂ２が選択された場合の大当り種別は「１０Ｒ時短」となり、大当り態様Ａ３，Ｂ３が選択された場合の大当り種別は「２Ｒ確変（突確）」となる。

【００７９】

ここで特別遊技状態は、特別利益状態の終了後に発生する遊技者に有利な遊技状態であって、本実施形態では時短状態と確変状態の２種類が設けられている。時短状態中は、例えば第１，第２特別図柄の変動時間が通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り換えられる他、普通図柄が当り態様となる確率が通常確率（例えば１／１０）から高確率（例えば１／１．３）へ、普通図柄の変動時間が通常変動時間（例えば２７秒）から短縮変動時間（例えば２．７秒）へ、普通利益状態における第２特別図柄始動手段１０３の開閉パターンが通常開閉パターン（例えば０．２秒×１回開放）から延長開閉パターン（例えば２秒×３回開放）へ、夫々切り換えられるようになっている（図１３）。時短状態は次の特別利益状態が発生するか、それまでに第１，第２特別図柄が所定回数（例えば５０回）変動した時点で終了する。

【００８０】

また確変状態中は、第１，第２特別図柄が第１，第２大当り態様となる確率が通常確率（例えば１／３５０）よりも高い高確率（例えば１／３５）に切り換えられると共に、時短状態と同様の切り換えも併せて行われる。確変状態は次の特別利益状態が発生した時点で終了するが、第１，第２特別図柄の変動回数等の他の終了条件を付加してもよい。なお、２Ｒの特別利益状態の終了後に発生する確変状態はいわゆる突然確変（以下、突確という）であり、その特別利益状態の開始に係る演出図柄は例えば不揃いの特定演出態様となる。

【００８１】

また本パチンコ機には設定変更機能が搭載されており、電源投入時にホール担当者が所定の設定変更操作を行うことにより、大当り確率、即ち第１，第２特別図柄が大当り態様となる確率（乱数抽選で当選する確率）を複数段階（ここでは設定１～６の６段階）に変更可能となっている。

【００８２】

特別図柄表示制御手段１５１は、第１，第２特別図柄表示手段９３，９４の表示制御を行うもので、特別図柄処理手段１５０による特別図柄処理に基づいて、第１特別図柄表示手段９３又は第２特別図柄表示手段９４による第１，第２特別図柄の変動を開始させると共に、選択された変動パターンに対応する変動時間が経過することに基づいて、選択された停止図柄で第１，第２特別図柄の変動を停止させるようになっている。

【００８３】

特別利益状態発生手段１５２は、遊技者に有利な特別利益状態（利益状態）を発生させるためのもので、特別図柄処理手段１５０による大当り判定の結果が大当りとなり、第１，第２特別図柄の変動後の停止図柄が第１，第２大当り態様（所定態様）となった場合に、大入賞手段１０４を所定の開放パターン、例えば図１４に示す１０Ｒ，２Ｒの２種類の開放パターンの何れかに従って開放する特別利益状態を発生させるように構成されている。

【００８４】

特別遊技状態発生手段１５３は、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるためのもので、特別利益状態の終了後に、第１，第２大当り態様に対応して時短状態、確変状態の何れかの特別遊技状態（図１４）を発生させるように構成されている。

【００８５】

制御コマンド送信手段１５４は、所定の制御コマンドをサブ制御基板１２３ａ等に送信して制御指令を与えるためのもので、第１，第２特別保留個数が増加したときに第１，第２特別保留個数の加算を指定する保留加算コマンドをサブ制御基板１２３ａ側に送信する機能、特別図柄処理手段１５０による特別図柄処理に基づいて、第１，第２特別図柄の変動開始時に、第１，第２特別保留個数の減算を指定する保留減算コマンド、演出図柄１２０の変動パターンを指定する変動パターンコマンド、第１，第２特別図柄の停止図柄態様を指定する特別図柄コマンドをこの順序でサブ制御基板１２３ａ側に送信し、第１，第２特別図柄の変動終了時に変動停止を指示する変動停止コマンドをサブ制御基板１２３ａ側に送信する機能、第１，第２特別保留個数が共に０の状態で第１，第２特別図柄の変動が終了する等により第１，第２特別図柄の変動待機状態となった場合に客待ち中コマンドを

送信する機能等を備えている。

【００８６】

続いて、サブ制御基板１２３ａの制御動作について説明する。サブ制御基板１２３ａは、液晶表示手段１０６、電飾手段１５５、スピーカ１８，２５、枠第１可動体２６、枠第２可動体２７、送風手段２８、盤第１可動体１０７、盤第２可動体１０８、盤第３可動体１０９等の各種演出手段による演出を制御するもので、特別保留個数表示制御手段１６１、先読み予告演出制御手段１６２、図柄変動演出制御手段１６３、通常予告演出制御手段１６４、客待ち制御手段１６５、音量設定手段１６６、光量設定手段１６７等を備えている。電飾手段１５５は、前枠３側及び遊技盤１６側に配置された多数のＬＥＤ（図示省略）により構成されている。

【００８７】

なお、各種演出手段による演出の種類としては、液晶表示手段１０６等に動画像を含む画像を表示する画像演出、電飾手段１５５等による発光演出、音の発生による音演出、回転体４４、演出ボタン４１、枠第１可動体２６、枠第２可動体２７、盤第１可動体１０７、盤第２可動体１０８、盤第３可動体１０９等の可動体による可動演出等がある。

【００８８】

また、音演出には、音声データに基づいてスピーカ１８，２５から音声を出力する通常音演出と、駆動手段による可動体（所定部位）の駆動により動作音を発生させる特定音演出とがある。ここで、通常音演出による音量は、後述する音量調整操作による音量レベルの変化に伴って変化するが、特定音演出による音量は、音量調整操作により音量レベルが変化しても変化しない。但し、特定音演出による音量については、駆動される可動体に遊技者が触れることが可能な場合には、遊技者がその可動体に触れているか否か等によって動作音の音量が変化する可能性がある。

【００８９】

このように、サブ制御基板１２３ａは、液晶表示手段（表示手段）１０６に動画を含む画像を表示する表示演出を実行可能な表示演出実行手段と、スピーカ（音声出力手段）１８，２５から音声を出力する音演出を実行可能な音演出実行手段とを構成している。なお、表示演出で表示される動画は、例えば複数のシーンを繋ぎ合わせて構成されている。

【００９０】

特別保留個数表示制御手段１６１は、液晶表示手段１０６への第１，第２特別保留個数の表示制御を行うもので、第１，第２特別保留個数の増減に対応して、第１特別保留個数分（最大４個）の第１保留画像Ｘ１～Ｘ４と、第２特別保留個数分（最大４個）の第２保留画像Ｙ１～Ｙ４と、変動中の第１，第２特別図柄に対応する変動中保留画像Ｚとを液晶表示手段１０６に表示するように構成されている。

【００９１】

本実施形態では、第１特別図柄の保留記憶よりも第２特別図柄の保留記憶を優先的に消化するため、保留表示に関しても第２特別図柄側を優先し、図８に示すように第１保留画像Ｘ１～Ｘ４の前側に第２保留画像Ｙ１～Ｙ４を夫々一部重ねて表示している。主制御基板１２２ａから第１，第２特別保留個数に関する保留加算コマンドを受信した場合には、第１，第２保留画像Ｘ１～，Ｙ１～を待ち行列の最後尾に１個追加表示する。また、主制御基板１２２ａから第１，第２特別保留個数に関する保留減算コマンドを受信した場合には、第１，第２保留画像Ｘ１～，Ｙ１～を待ち行列の前側に向けて１個分ずつシフトすると共に、押し出された先頭の第１，第２保留画像Ｘ１，Ｙ１を例えば所定位置まで移動させて変動中保留画像Ｚに変化させるようになっている。なお本実施形態では、第１，第２保留画像Ｘ１～，Ｙ１～、変動中保留画像Ｚの表示色（表示態様）については例えば「白」をデフォルトとし、後述する保留変化演出を実行する場合には先読み予告演出制御手段１６２で選択されたシナリオに従って変化させるようになっている。

【００９２】

先読み予告演出制御手段１６２は、先読み予告演出を制御するものである。先読み予告演出は、主制御基板１２２ａ側の先読み判定手段１４８ａによる先読み判定結果に基づい

て、第１，第２特別図柄の変動後の停止図柄が第１，第２大当り態様となって特別利益状態が発生するか否か等を予告するもので、先読み判定結果に基づいて、その先読み判定の対象となった特別乱数情報に対応する図柄変動（ターゲット変動）までの複数回の図柄変動（先読みゾーン中）において例えば同一態様の演出を実行する「連続演出」、先読み判定結果に基づいて第１，第２保留画像Ｘ１～，Ｙ１～の表示態様を異ならせる（変化させる）「保留変化演出」等がある。

【００９３】

図柄変動演出制御手段１６３は、演出図柄１２０の変動表示に関する各種演出、即ち画像演出、発光演出、音演出、可動演出等の制御を行うもので、主制御基板１２２ａから変動パターンコマンドを受信した場合に、指定された変動パターンに対応する変動パターンシナリオと、通常予告演出制御手段１６４によって選択された予告演出シナリオとに基づいて演出図柄１２０の変動表示に関する画像演出、発光演出、音演出、可動演出等を開始させると共に、変動停止コマンドを受信したときに、停止図柄コマンドと変動パターンコマンドとに基づいて選択された停止図柄で演出図柄１２０の変動を停止させ、またそれに伴う画像演出、発光演出、音演出、可動演出等を停止させるようになっている。

【００９４】

通常予告演出制御手段（セリフ演出実行手段）１６４は、通常予告演出を実行するものである。通常予告演出は、主制御基板１２２ａ側の大当り判定処理による大当り判定結果等に基づいて、当該図柄変動中にその図柄変動後の停止図柄が大当り態様となるか否かを予告するもので、例えば「疑似連」、「ＳＵ演出」、「タイマ演出」、「復活演出」、「プレミア演出」、「ボタン演出」、「セリフ演出」等がある。

【００９５】

ここで「疑似連」とは、第１，第２特別図柄が１回変動する間に液晶表示手段１０６で演出図柄１２０を複数回変動させる演出であり、例えば疑似連の変動回数が多いほど大当り信頼度が高くなるように設定されている。また「ＳＵ演出」は、第１，第２特別図柄の変動中に、液晶表示手段１０６への演出図柄１２０の表示を含む所定の演出ステップを、例えば大当り信頼度に応じて複数段階（例えばＳＵ１～ＳＵ３の３段階）のうちの所定段階まで実行する演出であり、例えば演出ステップの段階が進むほど大当り信頼度が高くなるように設定されている。「タイマ演出」は、例えば液晶表示手段１０６上に所定のタイミングでタイマ画像を表示して計時（例えばカウントダウン）を行う演出であり、例えばその計時時間が長いほど大当り信頼度が高くなるように設定されている。

【００９６】

また「復活演出」ははずれ等を表示した状態から復活して例えば大当り態様となる演出、「プレミア演出」とは出現率が極めて低く、出現したときには例えば確変大当りが確定する演出である。「ボタン演出」は、第１，第２特別図柄の変動中における操作有効期間中に演出ボタン４１の操作が所定操作条件を満たした（操作成立）と判定された場合に、例えば大当り信頼度に応じて所定の操作後演出が実行されるようになっている。また「セリフ演出」は、キャラクタがセリフを発する演出であり、発せられるセリフの種類等に応じて大当り信頼度が異なるように制御される。

【００９７】

通常予告演出制御手段１６４は、主制御基板１２２ａから変動パターンコマンドを受信すると、その変動パターンコマンドから得られる情報（ここでは大当り判定結果と変動パターン選択結果）と、設定値（設定１～６の何れか）と、通常予告演出選択テーブルとに基づいて、通常予告演出に関する抽選を実行するか否か（抽選あり／なし）等を選択する。また、複数の通常予告演出の少なくとも１つについて抽選実行を選択した場合には、その通常予告演出について、例えば大当り判定結果と、設定値（設定１～６の何れか）と、各通常予告演出に関するシナリオ選択テーブルとに基づいて複数のシナリオの中から１つを選択する。

【００９８】

客待ち制御手段１６５は、客待ち中コマンドの受信を含む客待ち開始条件が満たされた

後、第１，第２特別図柄表示手段９３，９４による第１，第２特別図柄の変動が開始される等の客待ち終了条件が満たされるまでの客待ち状態中（図柄の変動が行われていない変動停止状態中）の演出等を制御するものである。

【００９９】

客待ち状態の開始後は、まず客待ち前演出が行われる。この客待ち前演出では、液晶表示手段１０６に直前の図柄変動で停止した状態の演出図柄１２０の画像を引き続き表示すると共に、電飾手段１５５は所定の客待ち発光態様で発光し、スピーカ１８，２５からは所定のＢＧＭを引き続き出力する。

【０１００】

客待ち前演出の開始から所定時間（例えば３０秒）が経過すると客待ち演出に移行するが、その際にはＢＧＭをフェードアウトする他、液晶表示手段１０６には、停止した状態の演出図柄１２０の画像を引き続き表示すると共に、メニュー画面を表示するための操作方法を報知するメニュー表示操作報知画像、音量調整のための操作方法を報知する音量調整操作報知画像、光量調整のための操作方法を報知する光量調整操作報知画像等の表示を開始する。このように、客待ち前演出の実行中、即ち客待ち状態の開始から例えば３０秒経過するまでの期間中は、メニュー表示操作可能期間、及び音量・光量調整操作可能期間であるにも拘わらず、それを報知するためのメニュー表示操作報知画像、音量調整操作報知画像及び光量調整操作報知画像は表示されない。

【０１０１】

その後にデモ開始条件が成立（例えば客待ち状態の開始から１８０秒経過）すると、客待ち演出からデモ演出に移行する。デモ演出では、当該機種のイメージムービーを実行する「機種イメージデモ」、当該機種のロゴを示す機種ロゴ画像を表示する「機種ロゴ」、当該メーカーのロゴを示す企業ロゴ画像を表示する「企業ロゴ」、のめり込み防止表示画像を表示する「のめり込み防止表示」等を順次行う。

【０１０２】

デモ演出の開始後は、第１，第２特別図柄表示手段９３，９４による第１，第２特別図柄の変動が開始される等の客待ち終了条件が満たされるまで、例えば所定時間の客待ち演出を挟みつつ、或いは客待ち演出を挟むことなく連続的に、デモ演出を繰り返し実行する。

【０１０３】

音量設定手段（音量レベル設定手段、音量レベル変更手段、第１音量レベル変更手段、設定音量変更手段）１６６は、スピーカ１８，２５から出力される音声（ＢＧＭ、効果音、報知音等）に関する音量レベルを設定し、或いは複数段階に変更するもので、遊技機本体１の後側に配置された音量調整つまみ（甲操作手段、第２操作手段）１４０により得られたホール設定値（甲値）と、遊技機本体１の前側に配置された音量操作手段（乙操作手段、第１操作手段）３９により得られた遊技者設定値（乙値）と、予め記憶された音量レベル設定テーブルとに基づいて、音量レベルを複数段階、例えば０（無音）から７（最大音量）までの８段階の何れかに設定するようになっている。なお、音量操作手段３９による音量調整は所定の音量調整可能期間中に行うことが可能である。音量調整可能期間は任意に設定可能であるが、例えば電源投入時の一定期間を除く全ての期間を音量調整可能期間としてもよい。

【０１０４】

音量レベル設定テーブルには、例えば図１５に示すように、音量調整つまみ１４０によるＴ０～Ｔ９の１０段階のホール設定値と、音量操作手段３９によるＭ１～Ｍ５の５段階の遊技者設定値とに対応する音量レベルの割り当て、及び各ホール設定値Ｔ０～Ｔ９に対する遊技者設定値Ｍ１～Ｍ５の初期位置とが設定されている。ホール設定値Ｔ０～Ｔ９のうち、ホール関係者が通常選択するのは通常モード用のＴ３～Ｔ７と節電モード用のＴ８，Ｔ９である。節電モード用のＴ８又はＴ９が選択されると節電モードがＯＮとなり、例えば客待ち状態の開始後所定時間が経過する等の節電開始条件が成立したときに、通常モード中よりも低い光量に設定された節電中発光態様で発光（消灯でもよい）するように制御される。通常モード用のＴ３～Ｔ７が選択された場合には節電モードはＯＦＦとなる。

【０１０５】
図１５に示す音量レベル設定テーブルでは、通常モード用のホール設定値Ｔ３～Ｔ７に対しては、遊技者設定値Ｍ１～Ｍ５と音量レベルとの対応関係は全て共通で、初期位置が異なっている。即ち、ホール設定値Ｔ３～Ｔ７の何れについても、遊技者設定値Ｍ１～Ｍ５に対して夫々音量レベル３～７が割り当てられているが、ホール設定値Ｔ３～Ｔ７に対する初期位置は夫々遊技者設定値Ｍ１～Ｍ５（即ち音量レベル３～７）に設定されている。このように、通常モード用のホール設定値Ｔ３～Ｔ７については、ホール設定値が大きい程、初期の音量レベルも大となっている。
【０１０６】
節電モード用のホール設定値Ｔ８，Ｔ９についても、遊技者設定値Ｍ１～Ｍ５と音量レベルとの対応関係は全て共通で、初期位置が異なっている。即ち、ホール設定値Ｔ８，Ｔ９の何れについても、ホール設定値Ｔ３～Ｔ７の場合と同様、遊技者設定値Ｍ１～Ｍ５に対して夫々音量レベル３～７が割り当てられているが、ホール設定値Ｔ８，Ｔ９に対する初期位置は夫々遊技者設定値Ｍ１，Ｍ５（即ち音量レベル３，７）に設定されている。このように、節電モード用のホール設定値Ｔ８，Ｔ９についても、ホール設定値が大きい程、初期の音量レベルも大となっている。
【０１０７】
また、遊技ホールでは通常選択しないホール設定値Ｔ０～Ｔ２のうち、ホール設定値Ｔ０は無音状態にするためのもので、遊技者設定値Ｍ１～Ｍ５に対応する音量レベルが全て０（無音）となっている。ホール設定値Ｔ１はプレゼンテーション用で、例えば最小段階の遊技者設定値Ｍ１に対応する音量レベルが１で、それ以外の遊技者設定値Ｍ２～Ｍ５に対応する音量レベルはホール設定値Ｔ３等と同一となっており、初期位置は遊技者設定値Ｍ１（即ち音量レベル１）に設定されている。ホール設定値Ｔ２は工場出荷時用で、例えば最小段階の遊技者設定値Ｍ１に対応する音量レベルが２で、それ以外の遊技者設定値Ｍ２～Ｍ５に対応する音量はホール設定値Ｔ３等と同一となっており、初期位置は遊技者設定値Ｍ１（即ち音量レベル２）に設定されている。このように、ホール設定値Ｔ０～Ｔ２の場合の初期位置は何れも最小の遊技者設定値Ｍ１に設定されている。
【０１０８】
更に本実施形態では、エラー音を出力する際の音量レベルに関しては、音量操作手段３９による遊技者設定値に拘わらず、その時点のホール設定値に対応する最大音量レベル（ここでは遊技者設定値Ｍ５に対応する音量レベル）に設定される。
【０１０９】
ここで、エラー音は、所定のエラーが発生したときに出力される報知音である。本実施形態では、通常のエラー音だけでなく特定報知音、例えば電源投入時に出力される各種セキュリティ報知音（ＲＡＭクリア報知音、バックアップ復帰報知音、設定変更中報知音、設定確認中報知音等）についても、エラー音用の音量レベルで出力される。後述する実施形態においても、特に言及しない場合には同様とする。
【０１１０】
また音量設定手段１６６は、音量調整報知手段１６６ａ、リセット手段１６６ｂ等を備えている。音量調整報知手段１６６ａは、例えば液晶表示手段１０６に音量調整報知画像ＰＶを表示するためのもので、遊技者が音量操作手段３９を操作した場合等に開始される音量調整報知期間中に、液晶表示手段１０６に音量調整報知画像ＰＶを表示するようになっている。
【０１１１】
音量調整報知画像ＰＶは、遊技者操作による音量設定状況を報知するためのもので、例えば図１６に示すように、音量に関する遊技者設定値Ｍ１～Ｍ５に対応する複数（ここでは５つ）の音量表示図形１７１～１７５を備えている。音量表示図形１７１～１７５は、例えば遊技者設定値に応じた長さの縦型帯状に形成され、例えば下端側を揃えた状態で左右方向に整列されている。音量表示図形１７１～１７５は、夫々２種類の表示態様、例えば「白抜き」と「べた塗り」で表示可能であり、その時点の遊技者設定値に応じて、例え

ば音量表示図形１７１側から所定個数の表示態様を「べた塗り」、それ以外を「白抜き」とすることにより、音量に関する遊技者設定値を報知するようになっている。例えば遊技者設定値Ｍ３の場合には、図１６に示すように、左から３つ分の音量表示図形１７１～１７３が「べた塗り」で、それ以外の音量表示図形１７４，１７５が「白抜き」で夫々表示される。

【０１１２】

このように音量調整報知画像ＰＶは、音量表示図形の表示数により、音量操作手段３９の操作により選択可能な遊技者設定値の範囲（第１情報）を示し、また「べた塗り」による音量表示図形の表示数により、その時点の遊技者設定値（第２情報）を示している。以下の説明では、遊技者設定値Ｍ１～Ｍ５に対応する音量調整報知画像ＰＶを夫々ＰＶ１～ＰＶ５として区別する。

【０１１３】

なお本実施形態の場合、図１５に示すようにホール設定値毎に初期位置が異なっているため、音量調整報知画像ＰＶの表示中に音量調整つまみ１４０が操作された場合には、音量と音量調整報知画像ＰＶとが共に変化する。例えば図１８（ａ）～（ｅ）に示すように、ホール設定値がＴ３、遊技者設定値がＭ１（初期位置）に設定された状態で、音量調整報知画像ＰＶの表示中にホール設定値がＴ３→Ｔ４→Ｔ５→Ｔ６→Ｔ７の順に変更されると、音量レベルは変更後のホール設定値に対応する初期位置に応じて３→４→５→６→７と順次変化し、音量調整報知画像ＰＶも同じく変更後のホール設定値に対応する初期位置に応じてＰＶ１→ＰＶ２→ＰＶ３→ＰＶ４→ＰＶ５と順次変化する。

【０１１４】

リセット手段（第２音量レベル変更手段）１６６ｂは、音量レベルをリセットするためのもので、所定のリセット条件が成立した場合に、遊技者設定値（即ち音量レベル）を、ホール設定値に対応する初期位置（特定音量レベル）にリセットするようになっている。本実施形態では、図１９に示すように、音量レベルをリセットするためのリセット条件として第１，第２リセット条件を設けており、第１リセット条件が「音量調整つまみ１４０が切り替えられたとき」、第２リセット条件（所定条件）が「客待ち状態中にデモ開始条件が成立（例えば客待ち状態の開始から１８０秒経過）し、且つ遊技者設定値が初期位置よりも小さいとき」となっている。

【０１１５】

例えば、図１８の（ａ）→（ｂ）、（ｂ）→（ｃ）、（ｃ）→（ｄ）、（ｄ）→（ｅ）は何れも第１リセット条件成立時の状況を示しており、音量調整つまみ１４０の切り替え後は、遊技者設定値（即ち音量レベル）は新たなホール設定値に対応する初期位置にセットされている。また、例えばホール設定値がＴ５に設定されている場合、客待ち状態の開始から１８０秒が経過し且つその時点の遊技者設定値が初期位置であるＭ３（特定音量レベル５）よりも小さいＭ１（音量レベル３）又はＭ２（音量レベル４）であれば（所定条件の成立）、遊技者設定値はＭ３（特定音量レベル５）にリセットされる。

【０１１６】

このように、リセット手段１６６ｂは、所定条件の成立に基づいて、遊技者の音量調整操作によらず、通常音演出による音量と特定音演出による音量とが所定のバランスとなるように音量レベルを変更可能な第２音量レベル変更手段を構成している。

【０１１７】

光量設定手段１６７は、枠側、盤側の各種発光基板等よりなる電飾手段１５５等を発光させる場合の光量の設定を行うもので、光量操作手段４０により得られた遊技者設定値に対応して光量レベルを複数段階（例えば１～３の３段階）の何れかに設定するようになっている。このように本実施形態では、光量レベルについては音量調整つまみ１４０のようなホール関係者用の操作手段は設けられておらず、光量操作手段４０の操作のみによって調整可能となっている。またエラー報知用の発光に関する光量レベルは例えば常に最大光量レベルとなり、光量操作手段４０によって変更することはできない。なお、光量操作手段４０による光量調整は所定の光量調整可能期間中に行うことが可能である。光量調整可

能期間は任意に設定可能であるが、例えば電源投入時の一定期間を除く全ての期間を光量調整可能期間としてもよい。

【０１１８】

また光量設定手段１６７は、光量調整報知手段１６７ａを備えている。この光量調整報知手段１６７ａは、例えば液晶表示手段１０６に光量調整報知画像ＰＬを表示するためのもので、遊技者が光量操作手段４０を操作した場合を含む光量調整報知期間中に、液晶表示手段１０６に光量調整報知画像ＰＬを表示するようになっている。

【０１１９】

光量調整報知画像ＰＬは、例えば図１７に示すように、光量レベルの段階数に対応する複数（ここでは３つ）の光量表示図形１８１～１８３を備えている。光量表示図形１８１～１８３は、例えば光量レベルに応じた長さの縦型帯状に形成され、例えば下端側を揃えた状態で左右方向に整列されている。光量表示図形１８１～１８３は、夫々例えば「白抜き」と「べた塗り」の２種類の表示態様で表示可能であり、その時点の光量レベルに応じて、例えば光量表示図形１８１側から所定個数の表示態様を「べた塗り」、それ以外を「白抜き」とすることにより、光量レベルを報知するようになっている。例えば光量レベルが１に設定されている場合には、図１７に示すように、１つ目の光量表示図形１８１のみが「べた塗り」で、それ以外の光量表示図形１８２，１８３が「白抜き」で表示される。

【０１２０】

続いて、本パチンコ機における図柄変動演出の具体例について説明する。まずは保留変化演出の具体例を図２０、図２１を参照しつつ説明するが、その前にこの保留変化演出の狙いについて説明する。

【０１２１】

昨今、スマートフォンの普及に伴い、ＳＮＳ、ゲーム、漫画、動画サイトなどのアプリの使用が急速に広まっており、パチンコ・パチスロの遊技中においても、スマートフォンを片手に遊技を行う遊技者が多く見受けられるようになってきている。そのような遊技者においては、遊技中はスマートフォンの操作に気を取られていたり、再生した動画を見たり、ＳＮＳに興じるなど、目線はパチンコ・パチスロの盤面ではなく、自身のスマートフォンに向けられていることが多い。

【０１２２】

このような事象が発生している要因の１つは、パチンコ・パチスロが持つゲーム性にあると考えられる。即ち、パチンコ・パチスロは、所定確率と所定の出率（所定時間あたりの出率）を守りながら、当選遊技を繰り返し行うという仕様であるため、（はずれ遊技の回数（時間））＞（当たり遊技の回数（時間））となってしまうことは必然であり、どうしても遊技者ははずれ遊技に多くの時間を割かれてしまう。そのため、遊技者にとっては、遊技に費やす時間の多くが、いわば退屈なはずれ遊技の時間となってしまうのである。

【０１２３】

だからこそ、これまでもパチンコ・パチスロの製造者は、遊技者が退屈しない演出や予告を様々な角度から考え、繰り返されるはずれ遊技に遊技者が耐えられるように、興趣の高い演出や予告を生み出してきた。しかしながら前述のように、昨今の遊技者においては、はずれ遊技中はスマートフォンを使用して退屈を凌ぐようになってきており、製造者が努力をして考えた演出や予告に対して興味を示さないという状況が発生してきているのである。本実施形態では、前述のように遊技中にスマートフォンの利用に興じる遊技者に対して、より効果的な演出や予告を届けるべく、例えば以下のような点に考慮した演出や予告を構築するようにしている。

【０１２４】

まず１つは、遊技者の興味が（スマートフォン）＞（演出や予告）となっている状況を、（スマートフォン）＜（演出や予告）に変化させるためのギミックを考える際に、はずれ遊技に費やす時間の全てにおいて、（スマートフォン）＜（演出や予告）の関係をあえて作りにいかないということである。はずれ遊技に費やす時間の全てにおいて（スマートフォン）＜（演出や予告）の関係を築こうとすると、演出や予告の見た目上の派手さや複

雑さが増してしまい、逆に大切な部分が遊技者に届かない（派手なのはわかるが、信頼度や期待度がうまく伝わらない）ということに繋がってしまう。また単純に、スマートフォンの利用に興じる遊技者は、数あるコンテンツの中から本人が特に興味を持ったものを楽しんでいると考えられるため、その興味を超える演出や予告をはずれ遊技に費やす全ての時間で実行することは不可能に近く、その点でスマートフォンに対して真っ向から勝負を挑んでも正直なところ勝機がないのである。これらを考慮して、本実施形態では、はずれ遊技に費やす時間の全てにおいて、（スマートフォン）＜（演出や予告）の関係をあえて作りにいかないということを選択している。

【０１２５】

この場合に次に重要となるのは、遊技者の興味が（スマートフォン）＞（演出や予告）となっている状況から、（スマートフォン）＜（演出や予告）という状況に変化させるギミックをどのように設定するかである。例えば、（スマートフォン）＜（演出や予告）へと変化させることを目的とした演出や予告について、１回のはずれ遊技における出現頻度を高く設定した場合、そのような演出や予告が出現したとしても結果的にはずれ結果が導出される頻度が高くなってしまう。これでは、初見の遊技者に対しては効果を発揮するが、既知の遊技者に対しては徐々にその効果が薄れてしまい、結局（スマートフォン）＞（演出や予告）へと成り下がってしまう可能性が高くなる。勿論、それが遊技機の演出や予告として良くないということではなく、あえて１回のはずれ遊技における出現頻度を高く設定したり、１回のはずれ遊技中に複数回出現するような構成としたりすることによって、上述のように初見の遊技者にだけより効果的となる演出や予告となる構成を採用してもよい。

【０１２６】

しかしながら、初見の遊技者に加えて、既知の遊技者に対してもより効果的なものとするためには、（スマートフォン）＜（演出や予告）へと興味を変化させることを目的とした演出や予告の１回のはずれ遊技における出現頻度は低く設定することが望ましい。即ち、そのような演出や予告の出現頻度を低く設定することで、遊技者の興味を（スマートフォン）＞（演出や予告）から（スマートフォン）＜（演出や予告）へと変化させることを目的とした演出や予告の信頼度を高く設定することができる（はずれ遊技での出現率が下がることで相対的に出現時の信頼度が高くなる）ので、出現した際に当たり結果が導出される頻度を高く設定することができる。これにより、初見か既知かを問わず、遊技者の興味の対象を（スマートフォン）＞（演出や予告）から（スマートフォン）＜（演出や予告）へと変化させることが可能となる。

【０１２７】

そして、最も重要な点として、遊技者の興味の対象を（スマートフォン）＜（演出や予告）へと変化させるための演出や予告については、以下の様に図２０に示す内容とすることで、より効果の高い演出や予告とすることができる。

【０１２８】

図２０に示す保留変化演出は、通常遊技状態中におけるリーチ変動中やリーチ変動前などに実行されるもので、当該変動で演出図柄１２０が大当り態様となる可能性を示唆すべく、変動中保留画像Ｚの表示色をデフォルトである白色（通常保留）から赤色（赤保留）に変化させる（期待度を示す色の順序として、青、緑、赤、金、虹などがあり、その中でも比較的低信頼度（ここでは青、緑）を示す色よりも比較的高信頼度を示す色（ここでは赤以上）に変化し易い）ようになっている。

【０１２９】

この保留変化演出に関し、まず画像演出について説明すると、この保留変化演出の開始時には、液晶表示手段１０６の画面がトーンダウン（視認性抑制）されるとともに、「矢」を示す画像が出現して（図２０（ａ））、保留変化を演出する保留変化前演出が開始される。このとき、液晶表示手段１０６の画面上には、保留変化前演出に係る「矢」の画像の他に、変動中保留画像Ｚを含む保留画像と、画面隅に縮小退避した演出図柄１２０とが表示されているが、例えば「矢」の画像と保留画像とはトーンダウンの対象から外し、演

出図柄１２０を含むその他の部分をトーンダウンの対象とすることにより、「矢」の画像と保留画像とを視覚的に目立たせるようになっている。なおこのとき、変動中保留画像Ｚを含む保留画像は、デフォルトである白色（通常保留）で表示されている。

【０１３０】

ここで、画像のトーンダウンは、トーンダウンの対象でない「矢」の画像と保留画像とを表示する各レイヤ（非対象レイヤ）の優先順位を、トーンダウンの対象である演出図柄１２０等の画像を表示する各レイヤ（対象レイヤ）の優先順位よりも高くすると共に、それら非対象レイヤと対象レイヤとの間に、黒色半透明等のトーンダウンデータを表示する特定レイヤを配置することにより行う。なお、例えば「矢」の出現時には、トーンダウンに加えてエフェクト処理等の強調表示を行ってもよい。「矢」が出現した後は、その「矢」が飛行し、変動中保留画像Ｚに接近、衝突（命中）する（図２０（ｂ）→（ｃ））と共に、衝突された変動中保留画像Ｚの表示色が白色から赤色に変化する（図２０（ｄ））。このとき、例えば「矢」が変動中保留画像Ｚに命中するとき又はその直前にトーンダウンは終了する。なお、図２０における保留変化前演出は、保留変化が行われる場合の成功パターンであるが、保留変化が行われない場合の失敗パターンを設けてもよい。この失敗パターンは、例えば「矢」が変動中保留画像Ｚに命中しないように構成することが考えられる。

【０１３１】

続いて、図２０に示す保留変化演出の音演出について説明する。まず、スピーカ１８，２５からの音声出力よりなる通常音演出に関しては、保留変化演出全体を通して１種類のＢＧＭ１が継続的に出力されるとともに、音量を一時的に上昇させる音量上昇演出として、「矢」の出現時には「出現音」（第１音声）が、「矢」の接近時には「煽り音（第３音声）」が、「矢」の衝突及び色変化時には「衝突変化音」（第２音声）が夫々出力される。また、駆動手段による所定部位の駆動により動作音を発生させる特定音演出に関しては、振動装置７２が演出ボタン４１を振動させることによる振動音が、例えば通常音演出における「衝突変化音」と並行して発生する。

【０１３２】

また図２０には、音演出（通常音演出及び特定音演出）による実行音の音量（ｄＢ）の変化履歴が、通常モード時及び節電モード時に選択可能な音量レベル（設定音量）３～７（図１５参照）毎に数値及びグラフで表示されている。同図より明らかなように、この保留変化演出においては、音量レベルに拘わらず、保留変化演出（０～３ｓ）の後半区間に含まれる終盤区間（２ｓ～３ｓ）に大当り態様（特定態様）となる可能性を示唆する際に発生する「衝突変化音」等の音量（第２音量）は、保留変化演出（特定予告）の前半区間に含まれる開始時（０ｓ）に発生する「出現音」等の音量（第１音量）よりも大となっている。また、保留変化演出の開始後、終盤区間の前の中盤区間（１ｓ）に発生する「煽り音」等の音量（第３音量）は、保留変化演出の開始時に発生する「出現音」等の音量（第１音量）よりも小となっている。

【０１３３】

このように、図２０に示す保留変化演出（特定演出）では、大当り態様（特定態様）となる可能性を未だ示唆しない前半区間と、大当り態様（特定態様）となる可能性を示唆する後半区間とがあり、前半区間では当該保留変化演出（特定演出）に関する音声（第１音声）を第１音量で出力し、後半区間では当該保留変化演出（特定演出）に関する音声（第２音声）を第１音量よりも大きい第２音量で出力するようになっており、更に、第１音量による音声出力を行う前半区間の実行後、第２音量による音声出力を行う後半区間を実行するまでに、当該保留変化演出（特定演出）に関する音声（第３音声）を第１音量よりも小さい第３音量で出力するようになっている。

【０１３４】

以上のように、予告が出現する際に実行する「出現音」等を第１音量で発生させることにより、まず遊技者に対して、予告が出現したことを気付かせることができる。即ち、遊技者の目線をスマートフォンから遊技機盤面の液晶画面へと誘うことが可能となる。また

図２０の例では、これに加えて、液晶画面にて画面をトーンダウンさせているので、液晶画面へと目線を移した遊技者に対して、いつもとは違う印象を更に与えることができ、より液晶画面に遊技者の目線を釘付けにすることができる。勿論、トーンダウンした画面に限らず、ホワイトアウトした画面としてもよく、またその際に既に「矢」の画像を表示させていることにより、遊技者の目線を釘付けにするための仕掛けを設けるようにしてもよい。

【０１３５】

次に、「出現音」に続いて発生させる「煽り音」等の音量（第３音量）については、「出現音」等の音量（第１音量）よりも小さくしておくことが望ましい。これは、ここで出力する音声の役割が、あくまでも「煽り音」であることがポイントとなっている。即ち、スマートフォンから液晶画面へと目線を移した遊技者は、比較的期待度の高い演出が実行されるのではないかという期待感を抱き、スマートフォンの操作をやめて液晶画面を見ていることが考えられるが、このタイミングで実行される「煽り音」は、あくまでもその後の保留画像の変化（期待度を示唆する演出）が実行されるか実行されないかを煽るための音演出であり、例えば第１音量や第２音量よりも大きな音量で実行してしまうことで、過度な期待感を与え、結局その後に期待度の高い演出が実行されなかった場合に、大きな残念感を遊技者に与えてしまうリスクを考慮している。特に、今回はスマートフォンから液晶画面へと遊技者の興味を奪った瞬間であるので、そのようなリスクを考慮せずに演出や予告を構成してしまうと、結果的に保留画像の変化（期待度を示唆する演出）が実行されなかった場合に与えてしまう嫌悪感が大きく、その後に同様の演出や予告を実行したとしても、既知の遊技者はこちらが狙ったタイミング（演出や予告が出現したタイミング）でスマートフォンから液晶画面へと目線を移してくれなくなってしまう可能性が高くなる。それらを考慮したうえで、あくまでも「煽り音」の音量（第３音量）については、「出現音」等の音量（第１音量）や、その後の「衝突変化音」等の音量（第２音量）よりも小さい音量で構成しておくことが望ましい。

【０１３６】

次に、「煽り音」等に続いて「衝突変化音」等を発生させる場合、即ち保留画像の変化（期待度を示唆する演出）が実行される場合には、「衝突変化音」等の音量（第２音量）については、「出現音」等の音量（第１音量）や「煽り音」等の音量（第３音量）よりも大きく設定しておくことが望ましい。そのように設定する目的の１つは、既にスマートフォンから液晶画面に目線を移した遊技者に対して、実行される保留画像の変化（期待度を示唆する演出）への興味がより拡大するように雰囲気を最大限盛り上げることである。また２つめの目的は、残念ながら予告の出現時点では目線を奪うことができなかった遊技者に対して再びアピールすることである。遊技者の中には、予告の出現には興味がなく、予告の結果にのみ興味を示す者もいるため、そのような遊技者に対して「出現音」や「煽り音」よりも大きな音量で「衝突変化音」等を発生させることで、目線を効果的に液晶画面に向けさせることが可能となる。

【０１３７】

このように、図２０に示す保留変化予告では、単に保留変化演出を実行する様な場合（演出画像により保留の色を変化させるのみの演出）等に比べて、より遊技者の注目を集めることができ、例えばスマートフォンの操作に集中し、液晶演出に目線がないような遊技者に対してまで、液晶演出に注目させることができる。そして、このようなスマートフォンからの目線を奪う演出と、そうではない通常の演出とをより最適となる形で組み合わせることで、より効果的にスマートフォンからの目線を奪う演出を実行することが可能となる。即ち、どちらか一方の演出だけではなく、夫々を共存させたうえで、より最適なタイミングや表現により実行することを創意工夫することで、従来にない演出表現を実現すると共に、昨今の課題であるスマートフォンから遊技者の目線や注目を奪うことが可能となる。

【０１３８】

また図２０の例では、「衝突変化音」等を出力するタイミングで演出ボタン４１を振動

させて振動音を発生させているため、例えば音量操作手段３９を操作して音量レベルを低く設定した上でスマートフォンに集中している遊技者に対しても、音量レベルとは無関係に略一定の音量で発生する振動音によりアピールすることができ、効果的に目線を奪うことができる。

【０１３９】

以上説明した図２０に示す音量変化履歴の数値及びグラフでは、通常音演出と特定音演出とを合わせた実行音の音量を表示しているが、図２１ではそれら通常音演出の実行音の音量と特定音演出による実行音の音量とを分けて表示している。通常音演出と特定音演出とのうち、音量レベル（設定音量）の変化によって実行音の音量が変化するのは通常音演出のみであり、特定音演出は、音量レベル（設定音量）が変化してもそれによって実行音の音量が変化することはない。従って図２１に示すように、通常音演出による音量の変化履歴は各音量レベルにおいて略同形状で、音量レベルを３（第１設定音量）から７（第２設定音量）に変化させた場合の音量の変化割合である上昇割合（音量比）は常に約１．２となっている。一方の特定音演出における振動音の音量は、音量レベルに拘わらず８０ｄＢとなっている。なお、この特定音演出の音量である８０ｄＢという値は、同期間における最小の音量レベル３のときの通常音演出の音量よりも大で、同じく最大の音量レベル７のときの通常音演出の音量よりも小となっている。

【０１４０】

一方、それら通常音演出と特定音演出とを合わせた音量の変化履歴（図２０）を見ると、通常音演出が発生し、特定音演出が発生しない期間（非特定期間）中は、音量レベルを３から７に変化させた場合の音量化である上昇割合は約１．２（第１音量比）となっているが、通常音演出と特定音演出とが共に発生する期間（特定期間）中の上昇割合は１．２よりも小（第２音量比）となっている。なお、第１音量ＬＰ１（ｄＢ）と第２音量ＬＰ２（ｄＢ）とを合成して得られる合成音量ＬＰ（ｄＢ）は、図２２に示す数式により求められる。

【０１４１】

このように、図２０，図２１に示す保留変化演出では、遊技者操作により変更可能な最小の音量レベル（第１設定音量）３に設定された場合と最大の音量レベル（第２設定音量）７に設定された場合とで、音演出が実行された場合の実行音の音量比が第１音量比となる非特定期間と、第１音量比よりも小さい第２音量比となる特定期間とを設けている。また、非特定期間中は通常音演出を実行するが特定音演出を実行せず、特定期間中は通常音演出と特定音演出とを実行するようになっている。更に、特定音演出による音量を、最大の音量レベル（第２設定音量）７に設定された場合の特定期間中における通常音演出による音量よりも低くしている。

【０１４２】

また、音量調整つまみ１４０によるホール設定値がＴ４に設定されている場合、図１５に示すように、音量レベルの初期位置は遊技者設定値Ｍ２に対応する音量レベル４に設定される。この場合、図２１における２ｓ～３ｓの例では、音量レベル３（第１レベル）に設定されている場合には特定音演出の音量よりも通常音演出の音量が小となるから、特定音演出よりも通常音演出の音量が聴容（聴き取り）困難であるのに対し、音量レベル７（第３レベル）に設定されている場合には特定音演出の音量よりも通常音演出の音量が大となるから、特定音演出よりも通常音演出の音量が聴容（聴き取り）容易である。更に、音量レベル４（第２レベル）に設定されている場合には、音量レベル３（第１レベル）に設定されている場合及び音量レベル７（第３レベル）に設定されている場合よりも、特定音演出による音量と通常音演出による音量との差が小となっている。そしてこの場合、リセット手段（第２音量レベル変更手段）１６６ｂは、所定のリセット条件が成立した場合に（図１９）、音量レベルを音量レベル４（第２レベル）に変更（リセット）するようになっている。ホール設定値がＴ５，Ｔ６に設定されている場合についても略同様のことが言えるが、これらの場合には、初期位置である第２レベル（Ｔ５の場合は音量レベル５，Ｔ６の場合は音量レベル６）に設定されている場合、特定音演出による音量と通常音演出に

よる音量との差は、音量レベル７（第３レベル）に設定されている場合よりも小であるが、音量レベル３（第１レベル）に設定されている場合よりも大である。

【０１４３】

なお、図２０に示す第１保留変化演出と、その第１保留変化演出から特定音演出を排除した第２保留変化演出とを設け、第２保留変化演出が出現した場合よりも第１保留変化演出が出現した場合の方が大当り態様となる可能性が高くなるように制御してもよい。また、図２０に示す保留変化演出では、当該変動に対応する変動中保留画像Ｚの表示態様を変化させたが、第１保留画像Ｘ１～Ｘ４、第２保留画像Ｙ１～Ｙ４等の表示態様を任意のタイミングで変化させてもよい。また、保留画像に対して表示色以外の表示態様、例えば形状、大きさ等を変化させてもよい。

【０１４４】

続いて、通常変動（通常変動パターンによる図柄変動）中の演出について、図２３に示す確変状態（特別遊技状態）中と、図２５，図２６に示す通常遊技状態中とに分けて具体例を説明する。

【０１４５】

確変状態中（高確中）の通常変動は変動時間が数秒程度と短く、図２３の例では、画像演出として、高確用の背景画像の前で演出図柄１２０による約２秒の通常変動（開始→高速変動→停止）が繰り返し行われている。また図２３の例では、通常音演出として、高確用のＢＧＭが継続的に出力されると共に、図柄変動音として、図柄変動の開始及び高速変動に合わせて「開始音」が、図柄変動の停止に合わせて「停止音」が夫々出力される。

【０１４６】

また、図２３の例では、特定の図柄変動において各種予告が実行されている。即ち、連続する３回の図柄変動に対応する経過時間８ｓ、１０ｓ、１２ｓの各タイミングで、図柄停止及び「停止音」の出力に合わせて、振動装置７２が演出ボタン４１を振動させることによる振動音が発生する（特定音演出）。また、その次の図柄変動に対応する経過時間１４ｓのタイミングでは、図２３（ａ）に示すように例えば全画面がトーンダウンされると共に、音量上昇演出として、「停止音」に合わせて「変化音」が出力される。更に次の図柄変動に対応する経過時間１６ｓのタイミングでは、図２３（ｂ）に示すように、経過時間１４ｓのときと同様の演出（画面のトーンダウン及び音量上昇演出）に加えて盤第３可動体１０９の上昇移動が行われる（特定音演出）。また次の図柄変動に対応する経過時間１８～１９ｓのタイミングでは、図２３（ｃ）に示すように、盤第３可動体１０９が原点に復帰すると共に盤第２可動体１０８の揺れ動作が行われる。

【０１４７】

また図２４は、図２３における６ｓ～１４ｓの範囲について、通常音演出の実行音の音量と特定音演出による実行音の音量とを分けて表示したものである。この図２４に示すように、通常音演出による音量の変化履歴は各音量レベルにおいて略同形状で、音量レベルを３（第１設定音量）から７（第２設定音量）に変化させた場合の音量の変化割合である上昇割合（音量比）は常に約１．２となっている。一方の特定音演出における振動音の音量は、音量レベルに拘わらず８０ｄＢで、これは８ｓ、１０ｓ、１２ｓの何れにおいても、音量レベル５のときの通常音演出の音量よりも大で、音量レベル６のときの通常音演出の音量と略同じかそれよりも小となっている。

【０１４８】

一方、それら通常音演出と特定音演出とを合わせた音量の変化履歴（図２３）を見ると、特定音演出が発生しない期間（非特定期間）中は、音量レベルを３から７に変化させた場合の音量の変化割合である上昇割合は約１．２となっているが、例えば経過時間８ｓ，１０ｓ，１２ｓのタイミングでは通常音演出と特定音演出（振動音）とが共に発生するため（特定期間）、上昇割合は１．２よりも小となっている。また、経過時間１６ｓ，１８ｓ，１９ｓのタイミングでも通常音演出と特定音演出とが共に発生するが、それらのうち、経過時間１６ｓの時点の上昇割合は非特定期間と同じ１．２となっている。これは、盤第３可動体１０９の移動音は５０ｄＢ程度とスピーカからの音声と比較して非常に小さく

、全体の音量変化に殆ど影響を与えないためである。

【０１４９】

図２５，図２６に示す通常遊技状態中（低確中）の通常変動では、まず経過時間１ｓ～９ｓの期間で１回の図柄変動が行われており、経過時間１ｓで変動を開始し、２ｓ～５ｓで高速変動を行った後、６ｓ～９ｓで左図柄、右図柄、中図柄の順に停止して最終停止するようになっている。また、通常音演出として、通常用のＢＧＭが継続的に出力されると共に、図柄変動音として、図柄変動の開始に合わせて「開始音」が、左図柄、右図柄、中図柄の各停止に合わせて「停止音」が夫々出力される。また、高速変動中の３ｓ時点でＳＵ演出のＳＵ１ガセ演出が出現し、例えば画面に所定のセリフがテロップ表示されると共に、スピーカ１８，２５から所定の「ＳＵ音」が出力される。

【０１５０】

また、経過時間１０ｓ～２３ｓの期間で行われる次の図柄変動では、高速変動中の１１ｓ，１２ｓ，１３ｓで、ＳＵ演出のＳＵ１，ＳＵ２，ＳＵ３演出が順次実行され、夫々所定のセリフが画面にテロップ表示されると共にスピーカ１８，２５から「ＳＵ音」が出力され、その後の１４ｓ～１６ｓでＳＵ３確定演出、即ち画面にＳＵ３確定を示す画像が表示される。また、そのＳＵ３確定演出時には、音量上昇演出として「確定音」が出力された後、キャラクタのセリフ（キャラボイス）が音声出力される。

【０１５１】

また、経過時間２４ｓから行われる次の図柄変動では、変動開始時に、「開始音」の出力（通常音演出）に合わせて演出ボタン４１の振動音（特定音演出）が発生する（通常音演出と特定音演出とを共に実行する特別演出）。これは、当該図柄変動で大当り態様となる可能性を示唆可能な大当り示唆演出（第１特別演出）の一例であり、振動音が発生しない場合に比べて大当り態様となる可能性が高いことを示している。

【０１５２】

また図２７は、図２６における２２ｓ～２６ｓの範囲について、通常音演出の実行音の音量と特定音演出による実行音の音量とを分けて表示したものである。この図２７に示すように、通常音演出による音量の変化履歴は各音量レベルにおいて略同形状で、音量レベルを３（第１設定音量）から７（第２設定音量）に変化させた場合の音量の変化割合である上昇割合（音量比）は常に約１．２となっている。一方の特定音演出における振動音の音量は、音量レベルに拘わらず８０ｄＢで、これは音量レベル６のときの通常音演出の音量よりも大で、音量レベル７のときの通常音演出の音量よりも小となっている。

【０１５３】

一方、それら通常音演出と特定音演出とを合わせた音量の変化履歴（図２５，図２６）を見ると、特定音演出が発生しない期間（非特定期間）中は、音量レベルを３から７に変化させた場合の音量の変化割合である上昇割合は約１．２となっているが、経過時間２４ｓのタイミングでは通常音演出と特定音演出（振動音）とが共に発生するため（特定期間）、上昇割合は１．２よりも小となっている。

【０１５４】

また、図２３に示す確変状態（特別遊技状態）中の通常変動と、図２５，図２６に示す通常遊技状態中（低確中）の通常変動とで通常音演出による音量を比較すると、確変状態（特別遊技状態）中の方が通常遊技状態中よりも通常音演出による実行音の平均音量が大きくなっている（異なっている場合の一例）。一方、特定音演出の音量については、確変状態（特別遊技状態）中と通常遊技状態中とで違いはない。即ち本実施形態では、通常遊技状態中よりも確変状態（特別遊技状態）中の方が、特定音演出による音量に対する通常音演出による音量が大きくなっており、これによって、確変状態（特別遊技状態）中よりも通常遊技状態中の方が通常音演出によるスピーカ１８，２５からの音声に対して、特定音演出による振動音等の動作音を聴き取りやすく（聴容容易）なっている。

【０１５５】

また、通常音演出と特定音演出とが同時に実行される場合における、音量レベルを３から７に変化させた場合の音量の変化割合である上昇割合（最小音量レベルに設定された場

合の音演出に対する前記最大音量レベルに設定された場合の音演出の音量比）を、図２３に示す確変状態（特別遊技状態）中の通常変動と、図２５，図２６に示す通常遊技状態中（低確中）の通常変動とで比較すると、通常遊技状態中よりも確変状態（特別遊技状態）中の方が大となっている。

【０１５６】

また、通常遊技状態中と確変状態（特別遊技状態）中のいずれにおいても、通常音演出と特定音演出とが共に実行される場合の各実行音の音量は、音量レベルが最小音量レベル（ここでは音量レベル３）に設定されている場合には特定音演出の音量よりも通常音演出の音量の方が小さく、特定音演出よりも通常音演出の音量が聴容困難であるのに対し、音量レベルが最大音量レベル（ここでは音量レベル７）に設定されている場合には特定音演出の音量よりも通常音演出の音量の方が大きく、特定音演出よりも通常音演出の音量が聴容容易となっている。

【０１５７】

続いて、リーチ変動（リーチ変動パターンによるリーチ後の図柄変動）中の演出について、大当り信頼度に差がある図２８～図３２、図３５～図３９の２種類の具体例を説明する。図２８～図３２に示すリーチ演出Ａ（大当り信頼度低）では、モンスターと主人公であるカッパとのバトルをテーマにした演出が行われる。リーチ変動の序盤期間（経過時間０ｓ～４１ｓ）では、画像演出とそれに対応する通常音演出とが実行され、特定音演出（動作音）は実行されない。

【０１５８】

この序盤期間では、画像演出のシーンが、「リーチタイトル表示」→「モンスター出現」→「ミニモンスター出現」→「主人公（カッパ）出現」→「ミニモンスター攻撃」→「主人公回避＆構える」→「主人公がミニモンスターに攻撃＆撃退」→「モンスター再登場」→「モンスターが主人公に攻撃」の順に進行し、それら各シーンが１又は複数のカットで構成されている（カット割り）。

【０１５９】

ここで、カット割りとは、複数のシーン画像で構成される１連の動画像において、例えば画像の連続性を断ち切ってシーン画像（静止画に限らず動画も含む）を切替えるタイミングのことであり、例えば、第１シーンから第２シーンへと切り替える場合などが該当する。シーンが切り替わることで、例えば第１シーンで描かれていた味方キャラの映像から第２シーンで描かれるモンスターの映像へと、液晶演出の表示内容が移る。このように、液晶画面に表示したいキャラクタの画像を、シーンを切替えることで、画面上に登場させるような表現をリーチ演出にて実行することができる。

【０１６０】

これにより、第１シーンで描かれていた内容を瞬時に第２シーンへと切り替えることができるので、前述のように異なるキャラクタを表示させたい場合や異なる場面へと切り替えたい場合など、表示内容をガラッと変更する場合などに有効な技法である。もちろん、シーンの途中でカットが切り替わる場合もある。

【０１６１】

一方、カット割りを使用せずに、液晶上の映像を上下左右いずれかに遷移させるように表現（ビデオカメラを左右上下に振った時のような映像）することで、例えば味方キャラからその向かい側に位置するモンスターへと液晶演出の表示対象を変更する技法もある。このように、液晶画面上の映像を連続性を維持しつつ遷移させるような表現とすることで、前述のようにキャラ同士の位置関係や、周囲の環境などを遊技者に感得させることができる。リーチ演出等の映像を作成するに際しては、上述のようなカット割りや映像遷移などの技法を組み合わせて、より最適となる形で１つの映像を制作している。

【０１６２】

また各シーンでは、必要に応じて文字テロップが表示される。例えば「リーチタイトル表示」のシーン（０ｓ～３ｓ）では「モンスターＶＳカッパ」等のタイトルテロップが（図２８（ａ））、「モンスター出現」から「ミニモンスター出現」のシーンの一部（５ｓ

～９ｓ）では「ガオー」等のモンスターセリフテロップが（図２８（ｂ），（ｃ））、「主人公回避＆構える」のシーン後半（１７ｓ～１８ｓ）では「退治する！」等の主人公セリフテロップが（図２８（ｄ））、「モンスター再登場」から「モンスターが主人公に攻撃」のシーン（３２ｓ～４１ｓ）では「ガオー」等のモンスターセリフテロップが（図２９（ｅ））、夫々画面に表示される。なお、演出図柄１２０については画面隅に退避表示される。

【０１６３】

ここで、「リーチタイトル表示」のシーンに関しては、タイトルテロップの表示態様、例えば表示色を変更することで、当該リーチ演出の信頼度を示唆するように構成してもよい。また、リーチタイトルのテロップ表示及び／又はリーチタイトル読み上げ（これについては後述する）よりも前に、当該リーチ演出で使用されるキャラクタとして第１、第２キャラクタ（ここではモンスターとカッパ）を画面に表示しておくようにしてもよい。これにより、当該リーチ演出の内容について遊技者に認識させた後に、リーチタイトルに関する表示や音声出力を実行することができるので、一度に全てを表示等する場合に比べて、遊技者がリーチ演出の内容を把握し易くすることができる。また、当該リーチ演出に登場するキャラクタの種類に応じて信頼度が異なる様な場合（登場するキャラクタに応じたリーチ演出へと分岐する様な場合）には、予め登場予定のキャラクタを示しておくことで、分岐先のリーチ演出の内容を報知した上で、リーチタイトルに関する表示等を実行することができる。またこの場合、前述のようにリーチタイトルの表示時に文字テロップを使用して信頼度の示唆を行うようにした場合には、リーチ演出の内容報知→信頼度の示唆のように段階的に遊技者に情報を伝えることができるので、一度に伝える場合に比べて遊技者が情報を把握し易くすることができる。また、それらすべての内容が整った状態で、後述する音声によるリーチタイトルの読み上げを行うことが望ましい。但しこれに限らず、リーチタイトルの読み上げ中や、リーチタイトルの読み上げ後に、リーチタイトルのテロップ表示や信頼度示唆、登場する第１、第２キャラクタの表示等を実行するように構成してもよい。これにより、遊技者に意外性を感得させることができるので、リーチ演出を開始するタイミングでの演出興趣を高めることができる。

【０１６４】

また、この序盤期間の通常音演出では、シーンに応じて複数種類のＢＧＭが順次再生されると共に、画面に表示されるテロップに対応する音声（テロップボイス）が再生される。即ち、「モンスターＶＳカッパ」のリーチタイトルに関するテロップの表示中（０ｓ～３ｓ）はリーチタイトル読み上げのテロップボイスが、モンスターのセリフに関するテロップ表示中（５ｓ～９ｓ、３２ｓ～４１ｓ）はモンスターボイスが、主人公のセリフに関するテロップ表示中（１７ｓ～１８ｓ）は主人公ボイスが、夫々スピーカから出力される。

【０１６５】

このとき、特定音声（ここでは主人公のセリフテロップに対応する主人公ボイス）が出力される場合（経過時間１７ｓ，１８ｓ）には、それまでのＢＧＭの再生が一時停止され、その特定音声の終了時にＢＧＭの再生が再開されるようになっている。またこのとき、再開されるＢＧＭは直前のＢＧＭとは異なっている。このように、第１ＢＧＭから第２ＢＧＭへの切り替えのタイミングで特定音声（主人公ボイス）が出力される場合には、第１ＢＧＭの停止から第２ＢＧＭの開始までにＢＧＭ停止期間（出力停止期間）を設け、このＢＧＭ停止期間に特定音声（第１，第２ＢＧＭとは異なる所定音）を出力するようにしてもよい。またこの場合、ＢＧＭ停止期間が終了するタイミング、即ち第２ＢＧＭを出力するタイミングで、「主人公回避＆構える」のシーン（第１シーン）から「主人公がミニモンスターに攻撃＆撃退」のシーン（第２シーン）へのシーン変更が行われるようになっている。なお、ＢＧＭ停止期間は、スピーカから音声を出力しない消音期間としてもよい。

【０１６６】

またこの序盤期間の通常音演出では、テロップに対応するテロップボイス以外に、リーチ演出の各シーンに対応するリーチ演出ボイスが出力され、また任意のタイミングで音量上昇演出が実行される。例えば「主人公がミニモンスターに攻撃＆撃退」のシーンの一部

（１９ｓ～２９ｓ）では、テロップ表示はされていないミニモンスターのセリフ音声（ミニボイス）が出力される。また、「主人公回避＆構える」のシーン（１５ｓ～１８ｓ）では、主人公がミニモンスターの攻撃を回避する際に「回避音」が、主人公が構える際に「構え音」が夫々出力され、「主人公がミニモンスターに攻撃＆撃退」のシーンの一部（２１ｓ，３１ｓ）では主人公の攻撃に合わせて「攻撃音」が、ミニモンスター撃退に合わせて「撃退音」が夫々出力される。

【０１６７】

リーチ変動の中盤期間（経過時間４２ｓ～６３ｓ）では、画像演出とそれに対応する通常音演出とに加えて特定音演出（動作音）が実行される。この中盤期間では、画像演出のシーンが、「主人公構える」→「モンスター＆主人公が衝突寸前」→「役物エフェクト」→「レインボーエフェクト」→「撃破」→「モンスター倒れる」の順に進行する。

【０１６８】

この中盤期間では、ボタン演出とこれに対応する可動体演出が主体となっており、一部を除いて画面上にテロップは表示されない。まず「主人公構える」→「モンスター＆主人公が衝突寸前」のシーン（４２ｓ～４８ｓ）では、画面がトーンダウン（視認性抑制）されると共に、画面に演出ボタン４１のフェードイン画像が表示された後（図３０（ｆ））、遊技者に演出ボタン４１を押下させるためのボタン押下誘導画像とゲージ画像とが表示されて操作有効期間が開始される（図３０（ｇ））。ボタン押下誘導画像は、例えば演出ボタン４１が押される様子を表す動画像と「押せ！」等の文字画像等により構成される。またゲージ画像は、操作有効期間の残り時間等をリアルタイムで示すものである。なおこのとき、ボタン演出に関連する画像、即ちボタンのフェードイン画像、ボタン押下誘導画像、ゲージ画像等はトーンダウンの対象から外し、演出図柄１２０を含むその他の部分をトーンダウンの対象とすることにより、ボタン演出関連画像を視覚的に目立たせることが望ましい。

【０１６９】

また、演出ボタン４１のフェードイン画像の表示期間中（４２ｓ～４５ｓ）は、音量上昇演出としてスピーカから「フェードイン音」が出力されると共に、可動演出手段４２の回転体４４の揺れ動作、盤第３可動体１０９の上昇動作（図３０（ｆ）→（ｇ））による動作音が発せられる。このとき、回転体４４の揺れ動作による「ガタガタ」等の動作音が比較的大きいため、この回転体４４の揺れ動作が行われる４２ｓの時点では、音量レベルを３から７に変化させた場合の音量の変化割合である上昇割合は１．２よりも小となっている。一方、盤第３可動体１０９の移動音は５０ｄＢ程度とスピーカからの音声と比較して非常に小さいため、４３ｓ～４５ｓの上昇割合は非特定期間と同じ１．２となっている。

【０１７０】

ここで、フェード前報知の際に回転体４４の揺れ動作を行わないパターン、即ち「ガタガタ」等の動作音を発生させないパターンを設けてもよい。また、回転体ではなく、盤第１可動体１０７、盤第３可動体１０９等を上下に揺れ動作させることにより、動作音を発生させるように構成してもよい。

【０１７１】

また、ボタン押下誘導画像の表示期間中（４６ｓ～４８ｓ）は、「ボタンを押せ」等の押下誘導ボイスと、音量上昇演出としての「押下誘導音」とがスピーカから出力されると共に、盤第３可動体１０９は所定位置で一時停止し、盤第２可動体１０８の揺れ動作、回転体４４の回転動作が行われる。なお、ボタン押下誘導画像が表示される時点で、ＢＧＭの再生は一時停止され、押下誘導ボイス等はＢＧＭの停止中に出力される。

【０１７２】

ここで、押下誘導音については、例えば遊技者が演出ボタン４１を押下操作して操作有効期間が終了するまで継続的に出力されるのに対し、「ボタンを押せ」等の押下誘導ボイスについては、所定回数（例えば１回）出力された時点（図３０の例では４７ｓ時点）で出力が停止され、操作有効期間の終了までは継続されないようになっている。もちろん、操作有効期間の終了まで押下誘導ボイスを継続的に出力してもよいが、その場合には押下

誘導ボイスの出力が途中で断ち切られる可能性が高くなる。その場合、操作有効期間の終了時に押下誘導ボイスの出力途中であればその終了まで出力を継続するようにしてもよい。

【０１７３】

操作有効期間中に演出ボタン４１が押下されると、操作有効期間は終了し、ボタン押下誘導画像等は画面からフェードアウトされる（４９ｓ）。また、その後の「レインボーエフェクト」のシーン（５１ａ～６０ｓ）では、例えば画面全体が虹色のグラデーションとなるレインボーエフェクト（レインボー演出）が実行される。

【０１７４】

また、演出ボタン４１が押下されると、振動装置７２の駆動により演出ボタン４１が振動すると共に、スピーカからは「振動音」が出力される（４９ｓ～）。このように、遊技者が演出ボタン４１を押下操作したときにその演出ボタン４１を振動させることにより、遊技者にその振動を確実に認識させることができる。なお、振動装置７２で演出ボタン４１を振動させることにより振動音が発生するが、上述したように、特定音演出の音量は、遊技者が演出ボタン４１に触れていない場合（特定音量変更操作が行われていない場合）に最大音量となり、遊技者が演出ボタン４１に触れている状態、及び押下している状態（特定音量変更操作が行われている場合）では、振動装置（駆動手段）７２による演出ボタン（所定部位）４１の駆動が制限され、演出ボタン４１に触れていない状態に比べて振動音の音量は抑制される。そこで、演出ボタン４１を振動させる際にスピーカから「振動音」を出力することにより、実際の振動音の音量低下を補うことが可能である。

【０１７５】

このように、通常音演出による音量の変更は、遊技者が音量操作手段３９を操作することにより通常音演出の実行中でない場合でも可能であるのに対し、遊技者の演出ボタン（所定部位）４１への接触や押圧動作による特定音演出による音量の変更は、特定音演出の実行中にのみ実行可能である。なお、このスピーカからの「振動音」は、演出ボタン４１の振動期間（４９ｓ～５３ｓ）中のみ出力してもよいが、図３０の例では、演出ボタン４１の振動期間が終了しても、その後一定期間（～５６ｓ）、スピーカからの「振動音」を継続的に出力するようになっている。

【０１７６】

ここで、スピーカから出力する振動音（通常音演出）は、実際の振動演出及びそれに伴い発生する振動音（特定音演出）よりも短い期間で出力するようにしてもよい。また、スピーカから出力する振動音を複数種類設けてもよい。また、実際の振動演出及びそれに伴い発生する振動音の長短や振動パターンに応じて、複数の振動音をそれぞれスピーカから出力するように構成してもよい。また、実際の振動演出及びそれに伴い発生する振動音の長短や振動パターンが異なる場合であっても、１種類の振動音をスピーカから出力するように構成してもよい。スピーカから出力する振動音は、実際の振動演出に伴い発生する振動音に類似したものとすることが望ましいが、これに限らず、スピーカから出力する振動音とは類似しないものとしてもよい。この場合でも、実際の振動音と並行して出力することで、両者が同調・協調して特有の振動音を発生させることができ、興趣を高めることが可能である。

【０１７７】

また、実際の振動演出時に、スピーカから振動音を出力する場合と出力しない場合とを設けてもよく、またそれらの何れであるかによって信頼度を示唆するように構成してもよい。また、リーチ終盤で当落を報知する演出時に振動演出を実行する場合には、スピーカから振動音を出力するようにし、変動中に信頼度の示唆として振動演出を実行する場合には、スピーカから振動音を出力しないように構成してもよい。これにより、振動演出の役割に応じて異なる演出態様となるように構成することができる。もちろん、リーチ終盤で当落を報知する演出時に振動演出を実行する場合と、変動中に信頼度の示唆として振動演出を実行する場合の何れの場合もスピーカから振動音を出力するように構成してもよい。

【０１７８】

また、演出ボタン４１が押下されると、可動体１０７～１０９により以下のような操作

後演出が実行される（４９ｓ～５４ｓ）。即ち、盤第３可動体１０９は上昇移動を再開し（４９ｓ～）、最大動作位置に到達するとその位置で待機する（５１ｓ～）。続いて、盤第１可動体１０７が下降移動を開始し（５１ｓ～）、最大動作位置に到達して盤第３可動体１０９と上下に一体化すると（５３ｓ）、可動体１０７～１０９の一体演出が行われ、図３０（ｈ）に示すように例えば盤第２可動体１０８が回転動作を行う（５３ｓ～５４ｓ）。なお、この操作後演出中は、音量上昇演出としてスピーカから可動体１０７～１０９の動作に応じた「可動音」が出力される。また、演出ボタン４１が押下された後の所定のタイミングで、ボタン押下後ＢＧＭの再生が開始される（５２ｓ～）。

【０１７９】

操作後演出（４９ｓ～５４ｓ）が終了すると、盤第１可動体１０７及び盤第３可動体１０９は夫々原点位置への移動を開始するが（図３０（ｈ）→（ｉ））、例えばその移動中の所定のタイミングで、スピーカからボタン押下成功に対応する主人公ボイスが出力され、また各可動体１０７，１０９が夫々の原点位置に到達するタイミングで、音量上昇演出としてスピーカから「原点復帰音」が出力される。

【０１８０】

「レインボーエフェクト」の終了後の「撃破」、「モンスター倒れる」のシーンでは（６１ｓ～６３ｓ）、主人公のセリフが画面にテロップ表示されると共に、そのセリフに対応する主人公ボイスがスピーカから出力され、最後には倒れたモンスターのセリフ（モンスターボイス）が出力される。なお、「撃破」シーン中はＢＧＭの再生が停止され、「モンスター倒れる」のシーン開始時に（６２ｓ）、主人公ボイスの出力途中で新たなＢＧＭの再生が開始される。

【０１８１】

図３３は、図３０の４２ｓ～６１ｓの期間について、通常音演出の音量と特定音演出による音量とを分けて表示したものである。この図３３に示すように、特定音演出として回転体４４の揺れ動作と盤第３可動体１０９の上昇が行われている４２ｓから、盤第３可動体１０９の上昇のみが行われる４３ｓ～４５ｓを経て、回転体４４の回転動作と盤第２可動体１０８の揺れ動作が行われる４６ｓ～４７ｓまでの期間については、特定音演出の音量は、設定可能な全ての音量レベルの場合の通常音演出の音量よりも小さくなっている。

【０１８２】

その後、４８ｓの時点では、特定音演出としては盤第２可動体１０８の揺れ動作が終了して回転体４４の回転動作のみとなるため、特定音演出による音量は若干小さくなるが、通常音演出についても、ＢＧＭが停止している上に押下誘導ボイスが終了し、音量が急低下するため、特定音演出の音量は、最小の音量レベル３の場合の通常音演出の音量よりは大きく、その上の音量レベル４の場合の通常音演出の音量よりは小さくなっている。

【０１８３】

続いて、演出ボタン４１の振動音が発生する４９ｓ～５３ｓの期間中は、特定音演出の音量は、最小の音量レベル３の場合の通常音演出の音量よりは大きい状態が維持される。具体的には、４９ｓ～５２ｓの期間の特定音演出の音量は、最小の音量レベル３の場合の通常音演出の音量より大きく音量レベル４の場合の通常音演出の音量より小さい状態となり、５３ｓの時点での特定音演出の音量は、音量レベル４の場合の通常音演出の音量より大きく音量レベル５の場合の通常音演出の音量より小さい状態となっている。そして、演出ボタン４１の振動音が終了した後の５４ｓ以降は、通常音演出の音量が急低下する５５ｓを除き、特定音演出の音量は、設定可能な全ての音量レベルの場合の通常音演出の音量よりも小さくなっている。

【０１８４】

リーチ変動の終盤期間（経過時間６４ｓ～９８ｓ）では、画像演出とそれに対応する通常音演出とが実行され、特定音演出（動作音）は、９３ｓ～９５ｓの振動音を除いて実行されない。

【０１８５】

この終盤期間では、画像演出のシーンが、「モンスターが再度攻撃をしようとするのを

主人公が追撃＆撃破」→「金色エフェクト」→「黒背景」→「金色エフェクト」→「主人公が旗を振る」→「金色エフェクト」の順に進行する。

【０１８６】

「モンスターが再度攻撃をしようとするのを主人公が追撃＆撃破」のシーンでは、退避表示中の演出図柄１２０が図３１（ｊ）に示すように拡大表示された後（６４ｓ～６９ｓ）、図３１（ｋ）に示すように「４・４・４」等の通常大当り態様で仮停止する（７０ｓ～７７ｓ）。なお、このシーン中は、例えば演出図柄１２０の拡大表示前に（６４ｓ～６７ｓ）、主人公のセリフがテロップ表示されると共に、そのセリフに対応する主人公ボイス等が出力される。また、音量上昇演出として。モンスターを撃破する際の「撃破音」等がスピーカから出力される。

【０１８７】

続く「金色エフェクト」のシーン（７８ｓ～８０ｓ）では、図３１（ｌ）に示すように画面全体が金色になる金色エフェクトが実行されると共に仮停止中の演出図柄１２０が例えば縮小された状態で再変動（全回転）を開始し、またＢＧＭが切り替えられ、音量上昇演出として「再変動音」がスピーカから出力される。

【０１８８】

そして、全画面がブラックアウトする「黒背景」を挟んで次の「金色エフェクト」のシーンでは再びボタン演出が行われる。即ち、「黒背景」の終わりから「金色エフェクト」の初めにかけて画面上でフェード前報知が行われた後（図３２（ｍ））、演出ボタン４１のフェードイン画像が表示され（図３２（ｎ））、続いてボタン押下誘導画像とゲージ画像とが表示されて操作有効期間が開始される（図３２（ｏ））。なお、フェード前報知では、例えば演出ボタン４１が回転する画像が表示される。

【０１８９】

また、ボタン演出の開始を知らせるためのボタン演出前ボイスが、フェード前報知からボタンフェードインに跨がるタイミングで出力された後、「ボタンを押せ」等の押下誘導ボイスが、ボタン押下誘導画像の表示開始後に出力される。更に音量上昇演出として、「黒背景」シーン中は「背景変化音」が、フェードイン画像の表示中は「フェードイン音」がスピーカから出力される。

【０１９０】

フェード前報知の内容については、ブラックアウトした際に、演出ボタン画像又は演出ボタン画像に近似する画像や、演出ボタン画像を導出するための関連画像を表示し、それらの画像が、ブラックアウトした画像よりも前側に表示されることで、操作演出に関する画像表示がより際立たせられるように表示するように構成している（図３２（ｍ））。これにより、遊技者は実際に演出ボタン画像及び操作ボタン画像のフェードイン画像が表示されるよりも前のタイミングで、演出ボタン４１の操作タイミングがもうすぐ到来することを感知することができる。

【０１９１】

ここで、操作演出やリーチ演出の信頼度に応じて、フェード前報知を実行するか否かを決定するようにしてもよく、例えばフェード前報知が実行された場合の方が、フェード前報知が実行されなかった場合よりも、その後の操作演出が成功する可能性（操作結果によって当該変動が当たりであることを報知する場合には成功＝大当り報知であり、それ以外の場合には操作演出の結果所定の信頼度を示唆する演出が実行される）が高くなるように構成してもよい。また、フェード前報知が実行された場合には、その後の操作演出が必ず成功するように構成してもよい。

【０１９２】

なお、上述のようにフェード前報知の際に背景をブラックアウトさせることにより、画面上のシーン画像の視認性を低下させ、液晶画面全体を使用してフェード前報知を実行することができ、遊技者の意識や注意をシーン画像からフェード前報知へと向けさせることができると考えられるが、ブラックアウト（黒背景）以外の画面態様を実行してフェード前報知を目立たせるようにしてもよい。その画面態様は、フェード前報知を実行するより

も以前から実行され且つフェード前報知の実行中も表示プライオリティの低い階層で実行されているシーン画像（シーン動画像）よりも目立つ画面態様（少なくともシーン画像よりも表示プライオリティが高く設定されていればよい）であればよい。

【０１９３】

また、ボタン演出前ボイスに関しては、その後に実行される操作演出の出現を示唆するようなボイス内容であればよい。また、ボタン演出前ボイスの内容によって信頼度を異ならせるようにしてもよく、例えばその後の操作演出が成功する可能性が高いボイス内容と、成功する可能性が低いボイス内容とを用意し、再生するボイス内容によって操作演出の信頼度を示唆するように構成してもよい。また、これに限らず、例えば操作演出で使用される操作ボタンが複数ある場合には、信頼度の高い操作ボタンが導出される可能性が高いボイスや、信頼度の高い操作ボタンが導出される可能性が低いボイスなどを用意してもよい。

【０１９４】

また、フェード前報知の態様として、略同時期に実行されるボタン演出前ボイスの内容をセリフとして表示するようにしてもよい。この場合、リーチ中に表示されるテロップとは違い、より大きく液晶画面の全体を使用するような態様で、再生されるボイスの内容であるセリフを文字として表示するようにしてもよい。

【０１９５】

また、フェード前報知の実行中にシーンを切り替えるように構成したが、この場合、フェード前報知よりも表示プライオリティの低い表示階層においてシーンの切り替えが実行されるので、遊技者に違和感を与えることなく、フェード前報知の実行中にシーンを切り替えることができる。またその場合、切り替わるシーン画像を遊技者が視認できるように構成してもよく、例えばフェード前報知として、ある程度の透過性を有するブラックアウト演出を実行することで、ブラックアウト中に、その背面側でシーン画像が切り替わる態様を視認できるように構成してもよい。これにより、フェード前報知により演出の興趣を向上させることができるとともに、遊技者はシーン画像の切り替わりについても視認することが可能となるため、シーン画像の繋がりを把握することができ、より違和感のない演出が可能となる。

【０１９６】

また、このようにフェード前報知の背面側でシーン画像が進捗するように構成しておくことで、仮にフェード前報知を実行しないパターンでリーチ演出が実行される場合であっても、見た目上はシーン画像が進捗するように演出内容が進行するので、遊技者に違和感を与えずにリーチ演出を実行することが可能となる。このように、フェード前報知の実行中にシーン画像を切り替えるか、切り替えずにシーン画像の内容を進捗させることで、上述のような効果を発揮することが可能となる。

【０１９７】

操作有効期間中に演出ボタン４１が押下されると、操作有効期間は終了し、「主人公が旗を振る」シーン（図３２（ｐ））が開始されるとともに、ボタン押下誘導画像等は画面からフェードアウトされる。また、図柄の再抽選に関する主人公ボイスが出力された後、音量上昇演出として「旗振り音」が出力される。

【０１９８】

「主人公が旗を振る」シーンの終盤から「金色エフェクト」の初めにかけて、再変動中の演出図柄１２０が拡大表示された後（９３ｓ～９４ｓ）、図３２（ｑ）に示すように「７・７・７」等の確変大当り態様で最終停止し、確定する（９５ｓ～９８ｓ）。また、演出図柄１２０の拡大表示中から最終停止にかけて（９３ｓ～９５ｓ）、振動装置７２の駆動により演出ボタン４１が振動すると共に、スピーカからは「振動音」が出力される（通常音演出と特定音演出とを共に実行する特別演出）。これは、停止図柄が大当り態様（特定態様）となることを報知可能な大当り報知演出（第２特別演出）の一例である。なお、この大当り報知演出（第２特別演出）は、図２６に示した大当り示唆演出（第１特別演出）と比べて、特別音演出（演出ボタン４１による振動音）の音量に対する通常音演出（ス

ピーカからのＢＧＭ、振動音等）の音量が相対的に小さくなっている。また、この大当り報知演出（第２特別演出）は、図２６に示した大当り示唆演出（第１特別演出）と比べて演出時間が長くなっている。

【０１９９】

図３４は、図３２における９２ｓ～９６ｓの期間について、通常音演出の音量と特定音演出による音量とを分けて表示したものである。この図３４に示すように、特定音演出として演出ボタン４１の振動音が発生する９３ｓ～９５ｓの期間中は、特定音演出の音量は、最小の音量レベル３の場合の通常音演出の音量よりは大きい状態が維持される。具体的には、９３ｓ及び９５ｓの時点での特定音演出の音量は、最小の音量レベル３の場合の通常音演出の音量より大きく音量レベル４の場合の通常音演出の音量より小さい状態となり、９４ｓの時点での特定音演出の音量は、音量レベル４の場合の通常音演出の音量より大きく音量レベル５の場合の通常音演出の音量より小さい状態となっている。

【０２００】

続いて、図３５～図３９に示すリーチ演出Ｂ（大当り信頼度高）を説明する。この図３５～図３９に示すリーチ演出Ｂでも、図２８～図３２に示すリーチ演出Ａと同様、モンスターと主人公であるカッパとのバトルをテーマにした演出が行われる。リーチ演出の序盤期間（経過時間０ｓ～３９ｓ）では、画像演出とそれに対応する通常音演出とが実行され、特定音演出（動作音）は実行されない。

【０２０１】

この序盤期間では、画像演出のシーンが、「リーチタイトル表示」（図３５（ａ））→「主人公（カッパ）出現」（図３５（ｂ））→「お互いに攻撃と回避を繰り返す」（図３５（ｃ））→「モンスター防御」→「モンスター反撃」（図３６（ｄ））→「味方キャラ」→「モンスター回避」→「モンスター反撃」→「互いに攻防」（図３６（ｅ））→「主人公構える」→「モンスター構える＆攻撃を仕掛ける」の順に進行し、それら各シーンが１又は複数のカットで構成されている。

【０２０２】

またそれら各シーンでは、必要に応じて文字テロップが表示される。例えば「リーチタイトル表示」のシーン（０ｓ～３ｓ）では「モンスターＶＳカッパ」等のタイトルテロップが（図３５（ａ））、「主人公（カッパ）出現」のシーン（４ｓ～１３ｓ）では主人公のセリフテロップが（図３５（ｂ））、夫々画面に表示される。また、演出図柄１２０については画面隅に退避表示される。

【０２０３】

このリーチ演出Ｂのリーチタイトルはリーチ演出Ａと同じく「モンスターＶＳカッパ」となっているが、タイトルテロップの表示態様は、大当たり信頼度の低いリーチ演出Ａ（図２８（ａ））とは異なっている。このように、リーチタイトルの表示態様によって信頼度を示唆するように構成してもよい。なお、リーチ演出Ａにおける「リーチタイトル表示」のシーン（図２８）に関しては既に種々の実施例を示したが、それらの実施例は全てこのリーチ演出Ｂにも適用可能である。

【０２０４】

またこの序盤期間の通常音演出では、シーンに応じて複数種類のＢＧＭが順次再生されると共に、画面に表示されるテロップに対応する音声（テロップボイス）が再生される。即ち、「モンスターＶＳカッパ」のリーチタイトルに関するテロップの表示中（０ｓ～３ｓ）はリーチタイトル読み上げのテロップボイスが、主人公のセリフに関するテロップ表示中（４ｓ～１３ｓ，３５ｓ）は主人公ボイスが、モンスターのセリフに関するテロップ表示中（２２ｓ，２８ｓ，３８ｓ～３９ｓ）はモンスターボイスが、味方キャラのセリフに関するテロップ表示中（２６ｓ）は味方ボイスが、夫々スピーカから出力される。

【０２０５】

また図３５の例では、リーチ演出ＢＧＭ１からリーチ演出ＢＧＭ２への切り替え時（経過時間１４ｓ）に、リーチ演出ＢＧＭ１（第１ＢＧＭ）の停止からリーチ演出ＢＧＭ２（第２ＢＧＭ）の開始までにＢＧＭ停止期間（出力停止期間）を設け、そのリーチ演出ＢＧ

Ｍ２（第２ＢＧＭ）を実行するタイミングで「主人公（カッパ）出現」（第１シーン）から「お互いに攻撃と回避を繰り返す」（第２シーン）へのシーン変更が行われるようになっている。また、そのＢＧＭ停止期間中に、シーンの変更を強調する「変更音」（第１，第２ＢＧＭとは異なる所定音）を出力するようになっている。なお、ＢＧＭ停止期間はスピーカから音声を出力しない消音期間としてもよい。

【０２０６】

またこの序盤期間の通常音演出では、テロップに対応するテロップボイス以外に、リーチ演出の各シーンに対応するリーチ演出ボイスが出力され、また任意のタイミングで音量上昇演出が実行される。例えば「お互いに攻撃と回避を繰り返す」のシーンの一部（１６ｓ）では、テロップ表示はされていないモンスターのセリフ音声（モンスターボイス）が出力され、同様に「モンスター反撃」のシーンの一部（２３ｓ）ではモンスターボイスが出力され、「互いに攻防」のシーンのうち、２９ｓでは味方キャラの味方ボイスが、３１ｓではモンスターボイスが、３３ｓでは主人公ボイスが夫々出力される。ここで、「互いに攻防」のシーン（図３６（ｅ））では画面上には主人公とモンスターとが登場し、味方キャラは登場していないが、音声は主人公、モンスター及び味方キャラの三者の音声が出力されている。即ち、味方キャラ（主人公よりも重要性が低いキャラクタ）については、画面上に画像として登場することなくセリフ等の音声のみが出力されるようになっている。

【０２０７】

また例えば「リーチタイトル表示」のシーン（０ｓ～３ｓ）では、リーチタイトルの読み上げ音声に対応して「強調音」が出力され、「主人公（カッパ）出現」のシーンの一部（６ｓ～８ｓ，１２ｓ，１４ｓ）では、主人公の各種動作等に対応して「動作音」が、またそのシーンの終了時に上述した「変更音」が出力され、「モンスター反撃」のシーンの一部（２３ｓ）では、モンスターの反撃動作に対応して「反撃音」が出力される。なお、リーチ演出Ａ（図２８）では、「リーチタイトル表示」中に強調音は出力されていない。このように、リーチタイトルのテロップ表示中に、そのテロップ表示に対応するテロップボイス以外の音声（ＢＧＭ以外）を出力するか否か、或いはその音声の種類（ＢＧＭを含む）によって信頼度を示唆するように構成してもよい。

【０２０８】

なお、この序盤期間において、味方ボイス１の出力中（２０ｓ～２１ｓ）は、対応する味方キャラをシーン画像として表示することが望ましい。その場合には、ボイスに応じたテロップ画像も表示することが望ましい。そのテロップ画像については、表示態様（表示色等）の変化等によってリーチ演出の信頼度を示唆するようにしてもよい。もちろん、味方ボイス１の出力中であって対応する味方キャラをシーン画像として表示している場合であっても、テロップ画像は表示しないようにしてもよい。

【０２０９】

また、味方ボイス２の出力中（２９ｓ）のように、対応する味方キャラをシーン画像に表示しないようなシーン表現にする場合には、ボイスのみの再生とし、テロップ画像を表示しない構成としてもよい。このように、再生するボイスの内容に応じて、シーン画像やテロップ画像の表現（表示の有無等）を異ならせるようにしてもよい。また、味方ボイス２の出力中であって対応する味方キャラをシーン画像に表示していない場合であってもテロップ画像は表示するようにしてもよい。本来、対応する味方キャラの画像が表示されていない状態ではテロップ画像も表示しないことが望ましいが、テロップ画像を用いて信頼度の示唆を行う場合には、テロップ画像に関しては表示しておくように構成してもよい。

【０２１０】

また本実施形態においては、ボイスの種類に応じて上述のように表現方法を変更することとしたがこれに限らず、例えば、キャラクタのうち主人公のような主要キャラに関しては、ボイスの出力中には、必ずキャラ画像（シーン画像）とテロップ画像の両方、或いはそれらの何れかを表示するように構成してもよい。一方、味方キャラのような主人公に比べて重要度が低いキャラに関しては、ボイスの出力中であってもキャラ画像（シーン画像）とテロップ画像の両方、或いはそれらの何れかを表示しないように構成してもよい。

このように、対象となるキャラクタの重要度やリーチ中の寄与度、表示頻度等に応じて、前述のようにボイス出力時の演出態様を異ならせるように構成してもよい。また、同一キャラであっても、リーチ演出の進行度合いや内容に応じて、前述のように演出態様を異ならせるようにしてもよい。このように構成することで、リーチ演出の中で比較的発言頻度の高いキャラクタや発言頻度の低いキャラクタがいる場合に、そのキャラクタのボイスを再生するたびに、シーン画像を切り替えるなどして対応するキャラクタを表示する必要がなく、シーン画像の枚数を減らして演出データを小さくすることができる。また、シーン画像を作成する際にも、出力ボイスに縛られず自由度の高い作成を行うことができる。

【０２１１】

また、リーチ演出において、ボイスを出力するキャラクタが初めてセリフを発するようなシーンにおいては、ボイス出力時に対応するキャラクタをシーン画像に表示しておくことが望ましい。また、より好適にはその際にテロップ画像を表示しておくことが望ましい。また、その際にテロップ画像を信頼度に応じた態様に変化させるようにしてもよい。また、その後のボイス出力時においては、必ずしも対応するキャラをシーン画像にて表示したり、テロップ画像を表示したりする必要はなく、リーチ演出における進行具合を考慮して例えばキャラクタの登場シーンでは上述のような演出態様となるように構成しておくことが望ましい。

【０２１２】

また、ボイスの出力時に、対応するキャラクタをシーン画像に表示しない場合には、その他のキャラクタも表示しないようにすることが望ましい。これにより、出力中のボイスが異なるキャラクタによるボイスであるような誤解を遊技者に与えることを防止できる。またその場合には、画面には背景画像などを表示しておくことが望ましい。また仮に、ボイスに対応するキャラクタとは異なるキャラクタを表示する場合であっても、例えば味方キャラのボイス出力時は異なる味方キャラを、敵キャラのボイス出力時は異なる敵キャラを表示するなど、対応するキャラクタと属性が同じキャラクタを表示することにより、セリフの内容が味方と敵などの属性の異なるキャラクタの間で混同しないような演出態様とすることが望ましい。また一方で、味方キャラのボイスの再生時に、敵キャラを表示するなど、ボイスに対応するキャラクタとは属性の異なるキャラクタを敢えて表示するようにしてもよい。状況によってはその方が効果的に働く場合もある。また、属性の異なるキャラクタにおける属性とは、敵／味方に限らず、性別、善人／悪人、動物の種類等、種々のものが該当する。

【０２１３】

リーチ変動の中盤期間（経過時間４０ｓ～６７ｓ）では、画像演出とそれに対応する通常音演出とに加えて、可動体演出による特定音演出（動作音）が実行される。この中盤期間では、画像演出のシーンが、「主人公仕掛ける」→「ボタン演出エフェクト背景」→「役物エフェクト」→「レインボーエフェクト」→「モンスター倒れる」の順に進行する。

【０２１４】

まず「主人公仕掛ける」のシーン（４０ｓ～４１ｓ）では、モンスターのセリフ（モンスターボイス）がスピーカから出力された後、次の「ボタン演出エフェクト背景」に跨がって、主人公のセリフが画面上にテロップ表示されるとともにそのテロップ表示に対応する主人公のセリフ（主人公ボイス）がスピーカから出力される。

【０２１５】

また、「ボタン演出エフェクト背景」シーン（４２ｓ～４８ｓ）が開始されると、画面上でフェード前報知が行われた後（図３７（ｆ））、演出ボタン４１のフェードイン画像が表示され（図３７（ｇ））、続いてボタン押下誘導画像とゲージ画像とが表示されて操作有効期間が開始される（図３７（ｈ））。なお、フェード前報知では、例えば演出ボタン４１が回転する画像が表示される。また、ボタン演出の開始を知らせるためのボタン演出前ボイスが、フェード前報知中に出力された後、「ボタンを押せ」等の押下誘導ボイスが、ボタン押下誘導画像の表示開始後に出力される。

【０２１６】

なお、このリーチ演出Ｂでは、フェード前報知の際にブラックアウト（黒背景）を実行していないが、リーチ演出Ａと同様にブラックアウト（黒背景）を実行してもよい。また、ブラックアウトを実行するか否か、或いはそのブラックアウトを含む画面態様の種類によって信頼度を示唆するようにしてもよい。その他、リーチ演出Ａにおけるフェード前報知に関しては既に種々の実施例を示したが、それらの実施例は全てこのリーチ演出Ｂにも適用可能である。

【０２１７】

また、画面上でのフェード前報知中は、音量上昇演出としてスピーカから「フェード前報知音」が出力されると共に、可動演出手段４２の回転体４４の揺れ動作、盤第３可動体１０９の上昇動作による動作音が発せられる。このとき、回転体４４の揺れ動作による「ガタガタ」等の動作音が比較的大きいため、この回転体４４の揺れ動作が行われる４２ｓ～４４ｓの時点では、音量レベルを３から７に変化させた場合の音量の変化割合である上昇割合は１．２よりも小となっている。一方、盤第３可動体１０９の移動音は５０ｄＢ程度とスピーカからの音声と比較して非常に小さいため、盤第３可動体１０９のみが動作する４５ｓ時点の上昇割合は非特定期間と同じ１．２となっている。

【０２１８】

ここで、フェード前報知の際に回転体４４の揺れ動作を行わないパターン、即ち「ガタガタ」等の動作音を発生させないパターンを設けてもよい。また、回転体ではなく、盤第１可動体１０７、盤第３可動体１０９等を上下に揺れ動作させることにより、動作音を発生させるように構成してもよい。

【０２１９】

また、ボタン押下誘導画像の表示期間中（４６ｓ～４８ｓ）は、「ボタンを押せ」等の押下誘導ボイスと、音量上昇演出としての「押下誘導音」とがスピーカから出力されると共に、盤第３可動体１０９は所定位置で一時停止し、盤第２可動体１０８の揺れ動作、回転体４４の回転動作が行われる。なお、ボタン押下誘導画像が表示される時点で、ＢＧＭの再生は一時停止され、押下誘導ボイス等はＢＧＭの停止中に出力される。

【０２２０】

操作有効期間中に演出ボタン４１が押下されると、操作有効期間は終了し、ボタン押下誘導画像等は画面からフェードアウトされる（４９ｓ～５０ｓ）。また、その後の「レインボーエフェクト」のシーン（５１ａ～６０ｓ）では、例えば画面全体が虹色のグラデーションとなるレインボーエフェクトが実行される。

【０２２１】

また、演出ボタン４１が押下されると、振動装置７２の駆動により演出ボタン４１が振動すると共に、スピーカからは「振動音」が出力される（４９ｓ～）。このように、遊技者が演出ボタン４１を押下操作したときにその演出ボタン４１を振動させることにより、遊技者にその振動を確実に認識させることができる。なお、振動装置７２で演出ボタン４１を振動させることにより振動音が発生するが、上述したように、特定音演出の音量は、遊技者が演出ボタン４１に触れていない場合（特定音量変更操作が行われていない場合）に最大音量となり、遊技者が演出ボタン４１に触れている状態、及び押下している状態（特定音量変更操作が行われている場合）では、振動装置（駆動手段）７２による演出ボタン（所定部位）４１の駆動が制限され、演出ボタン４１に触れていない状態に比べて振動音の音量は抑制される。そこで、演出ボタン４１を振動させる際にスピーカから「振動音」を出力することにより、実際の振動音の音量低下を補うことが可能である。なお、このスピーカからの「振動音」は、演出ボタン４１の振動期間（４９ｓ～５３ｓ）中のみ出力してもよいが、図３７の例では、演出ボタン４１の振動期間が終了しても、その後一定期間（～５６ｓ）、スピーカからの「振動音」を継続的に出力するようになっている。

【０２２２】

なお、リーチ演出Ａにおける振動演出及びそれと並行して行うスピーカからの振動音出力に関しては既に種々の実施例を示したが、それらの実施例は全てこのリーチ演出Ｂにも適用可能である。

【０２２３】
　また、演出ボタン４１が押下されると、可動体１０７～１０９により以下のような操作後演出が実行される（４９ｓ～５４ｓ）。即ち、盤第３可動体１０９は上昇移動を再開し（４９ｓ～）、最大動作位置に到達するとその位置で待機する（５１ｓ～）。続いて、盤第１可動体１０７が下降移動を開始し（５１ｓ～）、最大動作位置に到達して盤第３可動体１０９と上下に一体化すると（５３ｓ）、図３７（ｉ）に示すように可動体１０７～１０９の一体演出が行われ、例えば盤第２可動体１０８が回転動作を行う（５３ｓ～５４ｓ）。この操作後演出中は、音量上昇演出としてスピーカから可動体１０７～１０９の動作に応じた「可動音」が出力される。なお、演出ボタン４１が押下された後の所定のタイミングで、ボタン押下後ＢＧＭの再生が開始される（５２ｓ～）。
【０２２４】
　操作後演出（４９ｓ～５４ｓ）が終了すると、盤第１可動体１０７及び盤第３可動体１０９は夫々原点位置への移動を開始するが（図３７（ｉ）→（ｊ））、例えばその移動中の所定のタイミングで、スピーカからボタン押下成功に対応する主人公ボイスが出力され、また各可動体１０７，１０９が夫々の原点位置に到達するタイミングで、音量上昇演出としてスピーカから「原点復帰音」が出力される。
【０２２５】
　「レインボーエフェクト」の終了後の「モンスター倒れる」のシーンでは（６１ｓ～６７ｓ）、倒れる直前のモンスターのセリフが画面にテロップ表示されると共に、そのセリフに対応するモンスターボイスがスピーカから出力され、更に最後にモンスターが倒れる際に（図３８（ｋ））、モンスターボイスが再度出力されると共に、音量上昇演出として「転倒音」が出力される。なお、「レインボーエフェクト」から「モンスター倒れる」へのシーン変更時には、そのシーン変更と略同時にＢＧＭが停止し、ＢＧＭ停止期間を挟んで、新たなシーンの開始よりも遅れて新たなＢＧＭの再生が開始されるようになっている。
【０２２６】
　図４０は、図３７の４２ｓ～６１ｓの期間について、通常音演出の音量と特定音演出による音量とを分けて表示したものである。この図４０に示すように、特定音演出として回転体４４の揺れ動作と盤第３可動体１０９の上昇が行われている４２ｓ～４４ｓから、盤第３可動体１０９の上昇のみが行われる４５ｓを経て、回転体４４の回転動作と盤第２可動体１０８の揺れ動作が行われる４６ｓ～４７ｓまでの期間については、特定音演出の音量は、設定可能な全ての音量レベルの場合の通常音演出の音量よりも小さくなっている。
【０２２７】
　その後、４８ｓの時点では、特定音演出としては盤第２可動体１０８の揺れ動作が終了して回転体４４の回転動作のみとなるため、特定音演出による音量は若干小さくなるが、通常音演出についても、ＢＧＭが停止している上に押下誘導ボイスが終了し、音量が急低下するため、特定音演出の音量は、最小の音量レベル３の場合の通常音演出の音量よりは大きく、その上の音量レベル４の場合の通常音演出の音量よりは小さくなっている。
【０２２８】
　続いて、演出ボタン４１の振動音が発生する４９ｓ～５３ｓの期間中は、特定音演出の音量は、最小の音量レベル３の場合の通常音演出の音量よりは大きい状態が維持される。具体的には、４９ｓ～５２ｓの期間の特定音演出の音量は、最小の音量レベル３の場合の通常音演出の音量より大きく音量レベル４の場合の通常音演出の音量より小さい状態となり、５３ｓの時点での特定音演出の音量は、音量レベル４の場合の通常音演出の音量より大きく音量レベル５の場合の通常音演出の音量より小さい状態となっている。そして、演出ボタン４１の振動音が終了した後の５４ｓ以降は、通常音演出の音量が急低下する５５ｓを除き、特定音演出の音量は、設定可能な全ての音量レベルの場合の通常音演出の音量よりも小さくなっている。
【０２２９】
　リーチ変動の終盤期間（経過時間６８ｓ～９８ｓ）では、画像演出とそれに対応する通常音演出とが実行され、特定音演出（動作音）は実行されない。この終盤期間では、画像

演出のシーンが、「主人公バンザイ」→「金色の幕」→「金色エフェクト」→「金色エフェクト＆金色の幕」→「金色エフェクト」→「金色の幕」→「金屏風」の順に進行する。

【０２３０】

「主人公バンザイ」のシーンでは、図３８（ｌ）に示すように退避表示中の演出図柄１２０が拡大表示された後（６８ｓ～７３ｓ）、図３８（ｍ）に示すように「４・４・４」等の通常大当り態様で仮停止する（７４ｓ～７７ｓ）。そして、続く「金色の幕」のシーンでは、ＢＧＭが変更されるとともに、図３８（ｎ）に示すように演出図柄１２０が金色の幕で覆われて隠蔽され、また音量上昇演出として「隠蔽音」が出力される。そして「金色エフェクト」のシーンでは、図３８（ｏ）に示すように画面全体が金色になる金色エフェクトが実行されると共に演出図柄１２０が再び出現して再変動（全回転）を開始する。

【０２３１】

続く「金色エフェクト＆金色の幕」のシーン（８２ｓ～８９ｓ）では、演出図柄１２０の変動が継続するとともに、その演出図柄１２０を金色の幕で隠蔽する隠蔽状態（図３９（ｐ））と非隠蔽状態（図３９（ｑ））とが交互に繰り返される。そして、更に「金色エフェクト」、「金色の幕」のシーン（９０ｓ～９３ｓ）を経た後、「金屏風」のシーン（９４ｓ～９８ｓ）では、再変動中の演出図柄１２０が金屏風を背景に拡大表示された後（９４ｓ～９５ｓ）、図３９（ｒ）に示すように「４・４・４」等の通常大当り態様で最終停止し、確定する（９６ｓ～９８ｓ）。

【０２３２】

続いて、図柄変動演出の一例としてのセリフ演出について、図４１～図４４を参照しつつ具体例を説明する。

【０２３３】

本実施形態のセリフ演出は、液晶表示手段１０６にキャラクタ画像とセリフ文字とを表示する画像演出と、セリフ音と効果音とを出力する音演出とで構成されている。もちろん、これらの画像演出及び音演出と並行して発光演出、可動体演出等を実行することも可能であるが、ここでは画像演出、音演出以外の演出については省略する。

【０２３４】

図４１（ａ）は、セリフ演出αの種類とその内容を示す図である。第１，第２特別図柄の変動開始時に行われる抽選で例えば複数種類の図柄変動演出の中からセリフ演出αが選択された場合には、例えば図４１（ａ）に示すα１～α１０の１０種類のセリフ演出の何れかが抽選により選択される。このセリフ演出α１～α１０の選択抽選は、例えば変動パターン毎にセリフ演出α１～α１０の振分率が設定された選択テーブル（図示省略）に基づいて行われる。本実施形態では、図４１（ａ）に示すようにセリフ演出α１からα１０にかけて大当り信頼度が段階的に高くなるように選択テーブルが設定されているものとする。

【０２３５】

セリフ演出α１～α１０は、セリフの種類、キャラクタ（キャラ）の種類、キャラクタ（キャラ）の表情、セリフ音の声色、キャラクタによる口パク動作の長さ（口パク長）、セリフ文字の色、通常効果音の種類等の複数の事項により分類されている。

【０２３６】

セリフは、図４１（ｂ）に示すようにＬ１～Ｌ５の５種類設けられており、セリフ演出α１には「呪いを感じる」のセリフＬ１が、セリフ演出α２には「呪いを解く鍵がここに」のセリフＬ２が、セリフ演出α３，α４には「これは…」のセリフＬ３が、セリフ演出α５，α６には「おみくじ引いたら大吉だったよ」のセリフＬ４が、セリフ演出α７～α１０には「最高の気分だね」のセリフＬ５が、夫々割り当てられている。即ち、大当り信頼度はセリフＬ１～Ｌ５の順に高くなっている。なお、セリフＬ１～Ｌ５は長さが一定ではなく、「これは…」のセリフＬ３が最も短く、「おみくじ引いたら大吉だったよ」のセリフＬ４が最も長くなっている。

【０２３７】

それらのセリフを発する（ものと想定する）キャラクタとしては、男の子のキャラクタ

Ｃ１と，女の子のキャラクタＣ２の２種類設けられており、液晶表示手段１０６には夫々図４１（ｃ）に示すキャラクタ画像で表示される。なお以下の説明では、キャラクタＣ１，Ｃ２と言う場合は液晶表示手段１０６に表示されるキャラクタ画像を示すものとする。また図４１（ａ）に示すように、セリフ演出α１，α３，α４の場合のセリフＬ１，Ｌ３に対してはキャラクタＣ１が、セリフ演出α２，α５，α６の場合のセリフＬ２，Ｌ４に対してはキャラクタＣ２が、セリフ演出α７～α１０の場合のセリフＬ５に対してはキャラクタＣ１，Ｃ２の何れかが、夫々割り当てられている。またセリフＬ５が割り当てられているセリフ演出α７～α１０では、キャラクタＣ１のセリフ演出α７，α８よりもキャラクタＣ２のセリフ演出α９，α１０の方が大当り信頼度が高くなっている。

【０２３８】

各キャラクタＣ１，Ｃ２は、図４１（ｄ）に示すように、喜びの表情ＦＥ１、驚きの表情ＦＥ２、不安の表情ＦＥ３、落ち着きの表情ＦＥ４の４種類の表情に切り替え可能となっている。これらキャラクタの表情は、セリフの種類に応じて決められており、図４１（ａ）に示すように、セリフ演出α１の場合のセリフＬ１に対しては不安の表情ＦＥ３が、セリフ演出α２の場合のセリフＬ２に対しては落ち着きの表情ＦＥ４が、セリフ演出α３，α４の場合のセリフＬ３に対しては驚きの表情ＦＥ２が、セリフ演出α５，α６の場合のセリフＬ４及びセリフ演出α７～α１０の場合のセリフＬ５に対しては喜びの表情ＦＥ１が夫々割り当てられている。

【０２３９】

セリフ音は、セリフＬ１～Ｌ５を音声で表現したもので、セリフ音データの再生によりスピーカ１８，２５から出力されるようになっている。このセリフ音は、それを発する（ものと想定する）キャラクタＣ１，Ｃ２毎に声質が異なるが、更にキャラクタの表情（ここでは４種類）に対応して、図４１（ｅ）に示すように喜びの声色Ｖ１、驚きの声色Ｖ２、不安の声色Ｖ３、落ち着きの声色Ｖ４の４種類の声色（セリフ音の出力態様の一例）の何れかで出力されるものとする。

【０２４０】

セリフ音が出力される際には、並行してキャラクタ画像による口パク動作が行われる。この口パク動作（発語動作）は、キャラクタ画像がセリフを発しているように口を動かす動作である。従って、口パク動作の実行時間（口パク長）は各セリフ音の長さと夫々一致させることが理想であるが、その場合にはセリフの種類数が多くなればそれに応じて膨大な数の口パク画像を用意する必要があり、記憶容量を圧迫してしまう。そこで本実施形態では、口パク長の種類数をセリフの種類数よりも絞って例えば短Ｓ、中Ｍ、長Ｌの３種類とし、各セリフの長さに応じてその３種類の口パク長の何れかが割り当てられている。図４１（ａ）の例では、「これは…」のセリフＬ３に対してＳ（短）の口パク長が、「呪いを感じる」のセリフＬ１及び「最高の気分だね」のセリフＬ５に対してＭ（中）の口パク長が、「呪いを解く鍵がここに」のセリフＬ２及び「おみくじ引いたら大吉だったよ」のセリフＬ４に対してＬ（長）の口パク長が、夫々割り当てられている。

【０２４１】

セリフ文字は、セリフＬ１～Ｌ５を文字で表現したもので、キャラクタ画像と共に液晶表示手段１０６に表示されるようになっている。このセリフ文字は、図４１（ｆ）に示すように白色Ｗと赤色Ｒの２種類の文字色（セリフ文字の表示態様の一例）の何れかで表示されるものとする。またセリフ文字は、画面の下部側等に字幕状に表示してもよいし、キャラクタ画像に対する吹き出し内に表示してもよい。また図４１（ａ）の例では、セリフＬ３，Ｌ４，Ｌ５についてはセリフ文字色がＷ（白）の場合よりもＲ（赤）の場合の方が大当り信頼度が高くなっている。なお、セリフ文字色は、色以外の表示態様、例えばフォントの種類、大きさ等を複数種類設けてもよい。

【０２４２】

効果音には、効果音データの再生によりスピーカ１８，２５から出力される通常効果音と、駆動手段による可動体（所定部位）の駆動により発せられる特定効果音とがある。本実施形態の通常効果音としては、図４１（ｇ）に示すように、「ピキーン」と表現される

通常効果音ＳＥ１と、「ババーン」と表現される通常効果音ＳＥ２の２種類の何れかが出力されるようになっている。図４１（ａ）の例では、通常効果音の種類はセリフ文字色に対応しており、セリフ文字色がＷ（白）の場合は「ピキーン」の通常効果音ＳＥ１が出力され、セリフ文字色がＲ（赤）の場合は「ババーン」の通常効果音ＳＥ２が出力されるようになっている。

【０２４３】

また本実施形態の特定効果音は、振動装置７２の作動による演出ボタン４１の振動により発せられる振動音であって、図４１（ａ）に示すように、セリフ演出α１～α１０の全てにおいて通常効果音と並行して発生するようになっている。

【０２４４】

図４２～図４４は、セリフ演出α１～α１０の幾つかについて画像演出及び音演出のタイムチャートを示したものである。まず、図４２（ａ）に示すセリフ演出α１のタイムチャートについて説明する。なお、セリフ演出α１では、図４１（ａ）に示すように、セリフ種類Ｌ１（呪いを感じる）、キャラ種類Ｃ１（男の子）、キャラ表情ＦＥ３（不安）、声色Ｖ３（不安）、口パク長Ｍ（中）、セリフ文字色Ｗ（白）、通常効果音ＳＥ１（ピキーン）、特定効果音ありに夫々設定されている。

【０２４５】

図４２（ａ）に示すように、セリフ演出α１では、まず液晶表示手段１０６上で男の子のキャラクタＣ１の表示が開始される。キャラクタ画像は、ＦＥ１～ＦＥ４の４種類の表情のうち、例えば落ち着きの表情ＦＥ４（図４１（ｄ））がデフォルトに設定されており、そのデフォルトの表情ＦＥ４の状態で出現するものとする（図４２（Ａ１））。なお、セリフ種類に応じて切り替える複数種類の表情（ここではＦＥ１～ＦＥ４の４種類）以外の表情をデフォルトに設定してもよい。

【０２４６】

そして、キャラクタ画像の表示開始後の所定のタイミングで、液晶表示手段１０６上でセリフＬ１に対応する「呪いを感じる」のセリフ文字の表示が開始されるとともに、キャラクタ画像の表情が、そのセリフＬ１に対応して不安の表情ＦＥ３に変化する（図４２（Ａ２））。ここでは、セリフ文字は白色Ｗで表示される。なお、セリフ文字の表示開始とキャラクタ画像の表情変化のタイミングは同じである必要はなく、キャラクタ画像の表情変化が先でもよいし、セリフ文字の表示開始が先でもよい。また、キャラクタ画像はセリフに対応する表情で出現させてもよい。また、キャラクタ画像の表示開始と略同時にセリフ文字の表示を開始してもよい。この場合、キャラクタ画像は出現時からセリフに対応する表情とすることが望ましい。

【０２４７】

また、セリフ文字の表示開始と略同時に、「呪いを感じる」のセリフＬ１に対応するセリフ音データの再生と、「ピキーン」の通常効果音ＳＥ１に対応する効果音データの再生と、振動装置７２の作動による演出ボタン４１の振動が開始される。ここで、セリフ音データ（特定セリフ音データ）には、セリフ音の出力に対応するセリフ音期間の前に、音声が出力されない無音期間が所定時間分設けられているのに対し、効果音データには無音期間が設けられていない。従って、セリフ文字の表示開始と略同時に「ピキーン」の通常効果音ＳＥ１の出力と振動音（特定効果音）の出力とが開始され、その所定時間後に、「呪いを感じる」のセリフ音の出力が開始される。

【０２４８】

また、セリフ音の出力開始と略同時に、キャラクタ画像による口パク動作（発語動作）が開始される（図４２（Ａ３））。この口パク動作の際のキャラクタ画像の表情は、セリフＬ１に対応して変化した不安の表情ＦＥ３を維持することが望ましい。

【０２４９】

セリフ音データ及び効果音データの再生は、夫々セリフ音、通常効果音の出力が終了した時点で終了し、振動音（特定効果音）は例えば通常効果音の終了と略同時に終了する。また、キャラクタ画像の口パク動作の長さ（口パク長）はＭ（中）となっており、セリフ

音の出力終了以後に口パク動作が終了するようになっている。また、キャラクタ画像の口パク動作の終了以降にセリフ文字の表示が終了し、その後の所定のタイミングでキャラクタ画像の表示が終了するようになっている。即ち、キャラクタ画像による口パク動作（発語動作）は、セリフ音の出力終了以降、セリフ文字の表示終了以前に終了する。

【０２５０】

以上のように、セリフ音の出力開始よりも前にそのセリフ音に対応するセリフ文字の表示が開始され、また効果音が出力されるため、遊技者によるセリフ音の聞き逃しを効果的に防止できる。

【０２５１】

次に、図４２（ｂ）に示すセリフ演出α３のタイムチャートについて、図４２（ａ）に示すセリフ演出α１のタイムチャートと比較しつつ説明する。なお、セリフ演出α３では、図４１（ａ）に示すように、セリフ種類Ｌ３（これは…）、キャラ種類Ｃ１（男の子）、キャラ表情ＦＥ２（驚き）、声色Ｖ２（驚き）、口パク長Ｓ（短）、セリフ文字色Ｗ（白）、通常効果音ＳＥ１（ピキーン）、特定効果音ありに夫々設定されている。

【０２５２】

図４２（ｂ）に示すセリフ演出α３は、セリフ文字とセリフ音がセリフＬ３に対応する「これは…」である点と、キャラクタ画像の表情がそのセリフＬ３に対応する驚きの表情ＦＥ２に変化する点（図４２（Ｂ２），（Ｂ３））と、キャラクタ画像の口パク長がセリフＬ３に対応するＳ（短）である点で、図４２（ａ）に示すセリフ演出α１と異なっている。

【０２５３】

このように、図４２（ｂ）のセリフ演出α３では、セリフＬ３の長さがセリフ演出α１のセリフＬ１よりも短く、それに対応して口パク長も短いため、セリフ音の出力終了のタイミング、及び口パク動作の終了タイミングはセリフ演出α１よりも早くなっている。セリフ音の出力期間をセリフの長短に応じて異ならせ、セリフ音の出力終了と同時にセリフ音データの再生を終了することで、速やかに音声再生チャンネルを開放することができる。なお、セリフ音の出力終了以後に口パク動作が終了する。一方、セリフ演出α３とセリフ演出α１とはセリフ長が異なるにも拘わらず、セリフ文字の表示期間は略同じとなっている。また、セリフ演出α３とセリフ演出α１とはセリフの種類が異なるにも拘わらず、共通の効果音が用いられている。

【０２５４】

続いて、図４３（ａ）に示すセリフ演出α２のタイムチャートについて説明する。なお、セリフ演出α２では、図４１（ａ）に示すように、セリフ種類Ｌ２（呪いを解く鍵がここに）、キャラ種類Ｃ２（女の子）、キャラ表情ＦＥ４（落ち着き）、声色Ｖ４（落ち着き）、口パク長Ｌ（長）、セリフ文字色Ｗ（白）、通常効果音ＳＥ１（ピキーン）、特定効果音ありに夫々設定されている。

【０２５５】

図４３（ａ）に示すように、セリフ演出α３では、まず液晶表示手段１０６上で女の子のキャラクタＣ２の表示が開始される（図４３（Ａ１））。その際のキャラクタ画像の表情は、例えばデフォルトである落ち着きの表情ＦＥ４となっている。そして、キャラクタ画像の表示開始後の所定のタイミングで、液晶表示手段１０６上でセリフＬ２に対応する「呪いを解く鍵がここに」のセリフ文字の表示が開始される。その際に、キャラクタ画像の表情がセリフに対応する表情に変化するが、セリフ演出α３の場合、セリフＬ２に対応する表情がデフォルトの表情と同じＦＥ４であるため、キャラクタ画像の表情はデフォルトのまま維持される（図４３（Ａ２））。

【０２５６】

また、セリフ文字の表示開始と略同時に、「呪いを解く鍵がここに」のセリフＬ２に対応するセリフ音データの再生と、「ピキーン」の通常効果音ＳＥ１に対応する効果音データの再生と、振動装置７２の作動による演出ボタン４１の振動が開始される。ここで、セリフ音データには、セリフ音の出力に対応するセリフ音期間の前に、音声が出力されない

無音期間が所定時間分設けられているのに対し、効果音データには無音期間が設けられていないため、セリフ文字の表示開始と略同時に「ピキーン」の通常効果音ＳＥ１の出力と振動音（特定効果音）の出力とが開始され、その所定時間後に、「呪いを解く鍵がここに」のセリフ音の出力が開始される。また、セリフ音の出力開始と略同時に、キャラクタ画像による口パク動作（発語動作）が開始される（図４３（Ａ３））。

【０２５７】

セリフ音データ及び効果音データの再生は、夫々セリフ音、通常効果音の出力が終了した時点で終了し、振動音（特定効果音）は例えば通常効果音の終了と略同時に終了する。また、キャラクタ画像の口パク動作の長さ（口パク長）はＬ（長）となっており、セリフ音の出力終了以後に口パク動作が終了するようになっている。また、キャラクタ画像の口パク動作の終了以降にセリフ文字の表示が終了し、その後の所定のタイミングでキャラクタ画像の表示が終了するようになっている。なお、セリフ文字の表示期間はセリフ演出α１，α３（図４２）と略同じである。

【０２５８】

次に、図４３（ｂ）に示すセリフ演出α５のタイムチャートについて、図４３（ａ）のセリフ演出α２のタイムチャートと比較しつつ説明する。なお、セリフ演出α５では、図４１（ａ）に示すように、セリフ種類Ｌ４（おみくじ引いたら大吉だったよ）、キャラ種類Ｃ２（女の子）、キャラ表情ＦＥ１（喜び）、声色Ｖ１（喜び）、口パク長Ｌ（長）、セリフ文字色Ｗ（白）、通常効果音ＳＥ１（ピキーン）、特定効果音ありに夫々設定されている。

【０２５９】

図４３（ｂ）に示すセリフ演出α５は、セリフ文字とセリフ音がセリフＬ４に対応する「おみくじ引いたら大吉だったよ」である点と、キャラクタ画像の表情がそのセリフＬ４に対応する喜びの表情ＦＥ１に変化する点（図４３（Ｂ２），（Ｂ３））において図４３（ａ）のセリフ演出α２と異なっている。

【０２６０】

このように、図４３（ｂ）のセリフ演出α５では、セリフの種類がセリフ演出α２とは異なり、セリフの長さも異なるにも拘わらず、セリフ文字の表示期間は略同じで、口パク長も略同じとなっている。このように、異なるセリフに対して共通の口パク動作を用いることにより、演出に若干の不自然さはあるものの画像データの容量を削減することが可能である。なお、セリフ文字の表示期間になるべく近い口パク長に設定すれば演出の不自然さを最小限に抑えることができる。また、セリフ演出α５とセリフ演出α２とはセリフの種類が異なるにも拘わらず、共通の効果音が用いられるようになっている。

【０２６１】

続いて、図４４（ａ）に示すセリフ演出α７のタイムチャートについて説明する。なお、セリフ演出α７では、図４１（ａ）に示すように、セリフ種類Ｌ５（最高の気分だね）、キャラ種類Ｃ１（男の子）、キャラ表情ＦＥ１（喜び）、声色Ｖ１（喜び）、口パク長Ｍ（中）、セリフ文字色Ｗ（白）、通常効果音ＳＥ１（ピキーン）、特定効果音ありに夫々設定されている。

【０２６２】

図４４（ａ）に示すように、セリフ演出α７では、まず液晶表示手段１０６上で男の子のキャラクタＣ１の表示が開始される。その際のキャラクタ画像の表情は、例えばデフォルトである落ち着きの表情ＦＥ４となっている。そして、キャラクタ画像の表示開始後の所定のタイミングで、液晶表示手段１０６上でセリフＬ５に対応する「最高の気分だね」のセリフ文字の表示が開始される。その際に、キャラクタ画像の表情がセリフＬ５に対応する喜びの表情ＦＥ１に変化する。

【０２６３】

また、セリフ文字の表示開始と略同時に、「最高の気分だね」のセリフＬ５に対応するセリフ音データの再生と、「ピキーン」の通常効果音ＳＥ１に対応する効果音データの再生と、振動装置７２の作動による演出ボタン４１の振動が開始される。ここで、セリフ音

データには、セリフ音の出力に対応するセリフ音期間の前に、音声が出力されない無音期間が所定時間分設けられているのに対し、効果音データには無音期間が設けられていないため、セリフ文字の表示開始と略同時に「ピキーン」の通常効果音ＳＥ１の出力と振動音（特定効果音）の出力とが開始され、その所定時間後に、「最高の気分だね」のセリフ音の出力が開始される。また、セリフ音の出力開始と略同時に、キャラクタ画像による口パク動作（発語動作）が開始される。

【０２６４】

セリフ音データ及び効果音データの再生は、夫々セリフ音、通常効果音の出力が終了した時点で終了し、振動音（特定効果音）は例えば通常効果音の終了と略同時に終了する。また、キャラクタ画像の口パク動作の長さ（口パク長）はＭ（中）となっており、セリフ音の出力終了以後に口パク動作が終了するようになっている。また、キャラクタ画像の口パク動作の終了以降にセリフ文字の表示が終了し、その後の所定のタイミングでキャラクタ画像の表示が終了する。なお、セリフ文字の表示期間はセリフ演出α１，α３（図４２），α２，α５（図４３）と略同じである。

【０２６５】

次に、図４４（ｂ）に示すセリフ演出α８のタイムチャートについて、図４４（ａ）のセリフ演出α７のタイムチャートと比較しつつ説明する。なお、セリフ演出α８では、図４１（ａ）に示すように、セリフ種類Ｌ５（最高の気分だね）、キャラ種類Ｃ１（男の子）、キャラ表情ＦＥ１（喜び）、声色Ｖ１（喜び）、口パク長Ｍ（中）、セリフ文字色Ｒ（赤）、通常効果音ＳＥ２（ババーン）、特定効果音ありに夫々設定されている。

【０２６６】

図４４（ｂ）に示すセリフ演出α８は、セリフ種類Ｌ５（最高の気分だね）、キャラ種類Ｃ１（男の子）、キャラ表情ＦＥ１（喜び）、声色Ｖ１（喜び）、口パク長Ｍ（中）において図４４（ａ）に示すセリフ演出α７と共通しており、セリフ文字色と通常効果音の種類において図４４（ａ）に示すセリフ演出α７と異なっている。即ち、図４４（ａ）に示すセリフ演出α７では、セリフ文字色がＷ（白）で、それに合わせて通常効果音ＳＥ１（ピキーン）が選択されているのに対し、図４４（ｂ）に示すセリフ演出α８では、セリフ文字色がＲ（赤）で、それに合わせて通常効果音ＳＥ１（ピキーン）よりも派手な通常効果音ＳＥ２（ババーン）が選択されている。このように本実施形態のセリフ演出αでは、セリフ文字の表示態様（ここでは色）に応じて効果音の種類が割り当てられている。

【０２６７】

また、図４４（ｂ）に示すセリフ演出α８と図４４（ａ）に示すセリフ演出α７とは、通常効果音の種類が異なり、その通常効果音の出力時間の長短も異なっているが、セリフ音の出力開始タイミングは通常効果音の長短に拘わらず共通となっている。

【０２６８】

また、図４４（ｂ）に示すセリフ演出α８と図４４（ａ）に示すセリフ演出α７とは、セリフ種類Ｌ５（最高の気分だね）、キャラ種類Ｃ１（男の子）等が同じであるが、セリフ文字色及び効果音の違いによって大当り信頼度が異なっている（図４１（ａ））。

【０２６９】

次に、図４４（ｃ）に示すセリフ演出α９のタイムチャートについて、図４４（ａ）のセリフ演出α７のタイムチャートと比較しつつ説明する。なお、セリフ演出α９では、図４１（ａ）に示すように、セリフ種類Ｌ５（最高の気分だね）、キャラ種類Ｃ２（女の子）、キャラ表情ＦＥ１（喜び）、声色Ｖ１（喜び）、口パク長Ｍ（中）、セリフ文字色Ｗ（白）、通常効果音ＳＥ１（ピキーン）、特定効果音ありに夫々設定されている。

【０２７０】

図４４（ｃ）に示すセリフ演出α９は、セリフ種類Ｌ５（最高の気分だね）、キャラ表情ＦＥ１（喜び）、声色Ｖ１（喜び）、口パク長Ｍ（中）、セリフ文字色Ｗ（白）、通常効果音ＳＥ１（ピキーン）において図４４（ａ）に示すセリフ演出α７と共通しているが、キャラクタの種類において図４４（ａ）に示すセリフ演出α７と相違しており、そのキャラクタの違いによって大当り信頼度が異なっている（図４１（ａ））。

【０２７１】
以上説明したように、本実施形態のパチンコ機では、通常予告演出制御手段（セリフ演出実行手段）１６４は、セリフ演出αを実行する際に、セリフ文字の表示と効果音の出力とを略同時に開始した後、所定時間遅れてセリフ音の出力を開始するように構成されている。そして、セリフ文字の表示態様に応じた効果音を出力可能であり、効果音の長短に拘わらず、セリフ音の出力開始タイミングは略同一であり、第１のセリフの場合と第２のセリフの場合とで効果音を共通としている。
【０２７２】
また通常予告演出制御手段（セリフ演出実行手段）１６４は、キャラクタ画像の表示を開始した後にセリフ文字の表示を開始し、そのセリフ文字の表示開始後にセリフ音の出力を開始するように構成されている。そして、セリフ音の出力と略同時にキャラクタ画像による発語動作を開始し、セリフ音の出力終了以降、セリフ文字の表示終了以前ににキャラクタ画像による発語動作を終了するようになっている。
【０２７３】
また、第１のセリフの場合と第２のセリフの場合とでキャラクタ画像による発語動作を共通としている。また、セリフに応じて、セリフ音の出力開始前にキャラクタ画像の表情を変化させるようになっている。
【０２７４】
また、セリフ音データとして、セリフ音の出力期間の前に所定時間の無音期間を有する特定セリフ音データを備え、通常予告演出制御手段（セリフ演出実行手段）１６４は、セリフ文字の表示と特定セリフ音データの再生とを略同時に開始することにより、セリフ文字の表示開始から所定時間遅れてセリフ音の出力を開始するように構成されている。
【０２７５】
また通常予告演出制御手段（セリフ演出実行手段）１６４は、セリフ文字の表示を開始した後、所定時間遅れてセリフ音の出力を開始し、セリフの長短に応じて、セリフ音の出力期間の長さは異なるが、セリフ文字の表示期間の長さは略同一となっている。
【０２７６】
また、第１設定音量に設定されている場合と第２設定音量に設定されている場合とで、音演出が実行された場合の実行音の音量比が第１音量比となる非特定期間と、音量非が第１音量比よりも小さい第２音量比となる特定期間とを設け、非特定期間中は通常音演出を実行するが特定音演出を実行せず、特定期間中は通常音演出と特定音演出とを実行するようになっている。また、第２設定音量が、遊技者による音量調整操作に基づいて設定音量変更手段により変更可能な設定音量の上限値であり、特定音演出による音量を、第２設定音量に設定された場合の特定期間中における通常音演出による音量よりも低くしている。
【０２７７】
また、遊技者による音量調整操作に基づいて、通常音演出における音量レベルを、少なくとも第１レベルと、当該第１レベルよりも音量が大となる第２レベルと、当該第２レベルよりも音量が大となる第３レベルとに変更可能な第１音量レベル変更手段と、所定条件の成立に基づいて、音量調整操作によらず、音量レベルを変更可能な第２音量レベル変更手段とを備え、第１音量レベル変更手段により、第１レベルに設定されている場合には、特定音演出よりも通常音演出の音量が聴容困難となるように設定され、第３レベルに設定されている場合には、特定音演出よりも通常音演出の音量が聴容容易となるように設定され、第２レベルに設定されている場合には、第１レベルに設定されている場合及び／又は第３レベルに設定されている場合よりも、特定音演出による音量と通常音演出による音量との差が小となるように設定され、第２音量レベル変更手段は、所定条件が成立した場合に、音量レベルを第２レベルに変更するようになっている。
【０２７８】
また、通常遊技状態中と特別遊技状態中とで、通常音演出が実行された場合の実行音の音量が異なり、通常遊技状態中と特別遊技状態中のいずれにおいても、音量レベル変更手段により、最小音量レベルに設定されている場合には、特定音演出よりも通常音演出の音

量が聴容困難となるように設定され、最大音量レベルに設定されている場合には、特定音演出よりも通常音演出の音量が聴容容易となるように設定されている。

【０２７９】

また、通常音演出の実行中に特定音演出が実行された場合に停止図柄が特定態様となる可能性を示唆可能な第１特別演出と、通常音演出の実行中に特定音演出が実行された場合に停止図柄が特定態様となることを報知可能な第２特別演出とを実行可能であり、第１特別演出は第２特別演出に比べて、特定音演出の音量に対する通常音演出の音量が相対的に小さくなるように構成されている。更に、第２特別演出による演出時間を、第１特別演出による演出時間よりも長くしている。

【０２８０】

また、遊技者による通常音量変更操作に基づいて通常音演出の音量を変更可能であり、遊技者による特定音量変更操作に基づいて特定音演出の音量を変更可能であり、通常音量変更操作による音量の変更は、通常音演出の実行中でない場合も実行可能であり、特定音量変更操作による音量の変更は、特定音演出の実行中にのみ実行可能となっている。更に、特定音量変更操作は、所定部位への接触及び／又は押圧動作であり、特定音演出の実行中に、遊技者を特定音量変更操作に誘導する操作誘導報知を実行可能となっている。

【０２８１】

また、複数のシーンを繋ぎ合わせた一連の動画で構成される表示演出を実行可能な表示演出実行手段と、音声出力手段から音声を出力する音演出を実行可能な音演出実行手段とを備え、前記表示演出の実行中において、音演出実行手段は、第１音演出の実行後、音声出力手段から音声を出力しない消音期間を経て第２音演出の実行を開始し、表示演出実行手段は、第２音演出を実行するタイミングで表示演出のシーンを第１シーンから第２シーンに変更するようになっている。また、音演出実行手段は、第１ＢＧＭの出力停止後、ＢＧＭ停止期間を経て第２ＢＧＭの出力を開始し、表示演出実行手段は、第２ＢＧＭを出力するタイミングで表示演出のシーンを第１シーンから第２シーンに変更するようになっている。また、ＢＧＭ停止期間中、音声出力手段から各ＢＧＭとは異なる所定音を出力するようになっている。

【０２８２】

また、図柄の変動表示中に特定予告を実行可能であり、特定予告は、特定態様となる可能性を未だ示唆しない前半区間と、前半区間の後に特定態様となる可能性を示唆する後半区間とがあり、特定予告を実行する場合に、特定予告に関する音声を出力可能な音声出力手段を有し、音声出力手段は、前半区間を実行する場合に、特定予告に関する音声を第１音量で出力し、後半区間を実行する場合に、特定予告に関する音声を第１音量よりも大きい第２音量で出力するようになっている。更に、前半区間の実行後、後半区間を実行するまでに、特定予告に関する音声を第１音量よりも小さい第３音量で出力するようになっている。

【０２８３】

図４５は本発明の第２の実施形態を例示し、第１の実施形態におけるセリフ演出αの内容（図４１）を変更して、セリフ音の出力態様に応じた効果音を出力可能とした例を示している。なお、図４５が第１の実施形態の図４１と異なるのは、グレーで示した部分のみである。以下、その異なる部分を中心に説明する。

【０２８４】

本実施形態のセリフ演出αでは、図４５（ａ）に示すように、セリフＬ３（これは…）に対して、キャラクタの表情及び声色（セリフ音の出力態様の一例）が夫々２種類設けられている。即ち、セリフ演出α３，α４は、セリフの種類は共にＬ３（これは…）であるのに対し、キャラクタの表情及び声色については、セリフ演出α３が不安に対応するＦＥ３及びＶ３で、セリフ演出α４が喜びに対応するＦＥ１及びＶ１となっている。

【０２８５】

また、セリフ演出α３，α４は、セリフ文字色はＷ（白）で同じであるが、キャラクタの表情及び声色に応じた通常効果音が出力されるようになっている。即ち、セリフ演出α

３では、キャラ表情ＦＥ３（不安）、声色Ｖ３（不安）に対応して通常効果音ＳＥ３（ガーン）が出力され（図４５（ｇ））、セリフ演出α４では、キャラ表情ＦＥ１（喜び）、声色Ｖ１（喜び）に対応して通常効果音ＳＥ１（ピキーン）が出力される。

【０２８６】

また、セリフ演出α３，α４は、セリフ及びキャラクタは同じで、キャラクタの表情、声色、効果音の種類に応じて大当り信頼度が異なっている。

【０２８７】

このように、同じセリフに対してキャラクタの表情や声色（セリフ音の出力態様）を複数設け、それらキャラクタの表情やセリフ音の出力態様（例えば声色）に応じた効果音を出力し、また大当り信頼度を異ならせてもよい。

【０２８８】

なお、キャラクタの表情は同じで声色を異ならせ、その声色に応じた効果音を出力するように構成してもよい。また声色は同じでキャラクタの表情を異ならせ、そのキャラクタの表情に応じた効果音を出力するように構成してもよい。また、効果音の違いに応じてセリフ文字の表示態様（表示色）を異ならせてもよい。

【０２８９】

図４６は本発明の第３の実施形態を例示し、第１の実施形態を一部変更して、キャラクタ画像の種類毎に効果音を異ならせた例を示している。なお、図４６が第１の実施形態の図４１と異なるのは、グレーで示した部分のみである。以下、その異なる部分を中心に説明する。

【０２９０】

本実施形態のセリフ演出αでは、図４６（ａ）に示すように、キャラクタＣ１に対して通常効果音ＳＥ１が、キャラクタＣ２に対して通常効果音ＳＥ２が夫々割り当てられている。これにより、セリフＬ５が割り当てられているセリフ演出α７～α１０では、キャラクタＣ１及び通常効果音ＳＥ１のセリフ演出α７，α８よりもキャラクタＣ２及び通常効果音ＳＥ２のセリフ演出α９，α１０の方が大当り信頼度が高くなっている。

【０２９１】

図４７～図４９は本発明の第４の実施形態を例示し、第１の実施形態における音量レベル設定テーブル（図１５）を変更し、ホール設定値毎に、音量レベルの調整可能範囲を異ならせた例を示している。なお、以下の説明で特に触れない部分については第１の実施形態と共通である。

【０２９２】

本実施形態の音量レベル設定テーブルでは、図４７に示すように、通常モード用のホール設定値（甲値）Ｔ３～Ｔ７に対しては、遊技者設定値（乙値）Ｍ１～Ｍ５毎に音量レベルが所定ステップ値ずつ変化すると共に、その所定ステップ値がホール設定値Ｔ３～Ｔ７毎に異なっており、ホール設定値が大きいほどその所定ステップ値も大きくなっている。また、最小の遊技者設定値Ｍ１に対応する音量レベルは、ホール設定値Ｔ３～Ｔ７の全てで同一となっている。例えば、ホール設定値Ｔ３に対応する音量レベルは、遊技者設定値Ｍ１～Ｍ５に対応して３，６，９，１２，１５となっており、この場合の所定ステップ値は３であるのに対し、ホール設定値Ｔ７に対応する音量レベルは、遊技者設定値Ｍ１～Ｍ５に対応して３，１０，１７，２４，３１となっており、この場合の所定ステップ値は７である。

【０２９３】

このように本実施形態の音量レベル設定テーブルでは、音量調整つまみ（甲操作手段）１４０の操作により第１甲値（例えばＴ３）が選択され、音量操作手段（乙操作手段）３９の操作により第１乙値（例えばＭ１）が選択された場合に第１所定値（例えば３）が設定され、第１甲値（例えばＴ３）が選択され、第１乙値よりも大となる第２乙値（例えばＭ２）が選択された場合に第２所定値（例えば６）が設定され、第２甲値（例えばＴ４）が選択され、第１乙値（例えばＭ１）が選択された場合に第３所定値（例えば３）が設定され、第２甲値（例えばＴ４）が選択され、第２乙値（例えばＭ２）が選択された場合に

第４所定値（例えば７）が設定され、第１所定値と第２所定値との変化量（例えば３）と、第３所定値と第４所定値との変化量（例えば４）とを異ならせ、第１甲値（例えばＴ３）が選択され、そのときの上限乙値（例えばＭ５）が選択されている場合に第１上限所定値（例えば１５）が設定され、第２甲値（例えばＴ４）が選択され、そのときの上限乙値（例えばＭ５）が選択されている場合に第２上限所定値（例えば１９）が設定され、第１上限値と第２上限値とを異ならせているため、遊技ホール側で音量調整つまみ１４０を操作することによって遊技者による音量レベルの調整可能範囲を変更することが可能である。しかも、第１所定値と第３所定値とを同一としているため、音量調整つまみ１４０を操作することで音量の調整可能範囲の上限値を変更することが可能である。

【０２９４】

また、通常音演出による音量は音量レベルの設定に応じて変化するのに対し、特定音演出による音量は音量レベルの設定に拘わらず一定であるから、本実施形態では、音量操作手段（乙操作手段）３９により第１乙値（例えばＭ３）が選択される場合、音量調整つまみ（甲操作手段）１４０により第１甲値（例えばＴ３）が選択された場合よりも第２甲値（例えばＴ４）が選択された場合の方が、特定音演出の音量に対する通常音演出の音量が相対的に高くなる。

【０２９５】

なお本実施形態では、通常モード用のホール設定値Ｔ３～Ｔ７毎に初期位置（デフォルトの遊技者設定値）が異なっている。即ち図４７に示すように、ホール設定値Ｔ３～Ｔ７の場合の初期位置は夫々Ｍ１～Ｍ５となっており、ホール設定値が大きい程、即ち音量レベルの上限値が大であるほど、初期位置も大となっている。

【０２９６】

節電モード用のホール設定値Ｔ８については、例えば通常モード用のホール設定値Ｔ３～Ｔ７の中で最も音量レベルの上限値が小さいホール設定値Ｔ３と同一の設定となっている。また節電モード用のホール設定値Ｔ９については、例えば通常モード用のホール設定値Ｔ３～Ｔ７の中で最も音量レベルの上限値が大きいホール設定値Ｔ７と同一の設定となっている。初期位置についても同様である。

【０２９７】

また、遊技ホール側では通常選択しないホール設定値Ｔ０～Ｔ２のうち、無音用のホール設定値Ｔ０では、遊技者設定値Ｍ１～Ｍ５に対応する音量レベルが全て０（無音）となっている。ホール設定値Ｔ１はプレゼンテーション用で、例えば最小段階の遊技者設定値Ｍ１に対応する音量レベルが１で、それ以外の遊技者設定値Ｍ２～Ｍ５に対応する音量レベルは例えばホール設定値Ｔ３と同一となっている。ホール設定値Ｔ２は工場出荷時用で、例えば最小段階の遊技者設定値Ｍ１に対応する音量レベルが２で、それ以外の遊技者設定値Ｍ２～Ｍ５に対応する音量レベルは例えばホール設定値Ｔ３と同一となっている。ホール設定値Ｔ０～Ｔ２の場合の初期位置は例えば何れも最小のＭ１に設定されている。

【０２９８】

更に本実施形態では、エラー音を出力する際の音量レベルに関しては、音量操作手段３９による遊技者設定値に拘わらず、その時点のホール設定値に対応する最大音量レベル（ここでは遊技者設定値Ｍ５に対応する音量レベル）に設定される。このように、エラー音の音量レベルに関しては、常にその時点のホール設定値に対応する上限値となるから、遊技者が音量操作手段３９を操作することによっては変更することができないが、ホール関係者が音量調整つまみ１４０を操作することによって変更することは可能である。

【０２９９】

図４８，図４９は、第１の実施形態における図２１を本実施形態に合わせて変更したもので、音量調整つまみ（第２操作手段）１４０によるホール設定値（選択値）を、音量レベルの上限値が最大となるＴ７（第１選択値）に設定した場合に、音量操作手段（第１操作手段）３９による遊技者設定値（音量設定値）をＭ１（第１音量設定値）～Ｍ５（第２音量設定値）に設定した場合の音量変化を示したものが図４８、同じくホール設定値を、音量レベルの上限値が最小となるＴ３（第２選択値）に設定した場合に、遊技者設定値（

音量設定値）をＭ１（第１音量設定値）～Ｍ５（第２音量設定値）に設定した場合の音量変化を示したものが図４９である。なお図４７に示すように、ホール設定値をＴ３（第２選択値）に設定した場合とＴ７（第１選択値）に設定した場合とでは、Ｔ３に設定した場合の方が、遊技者設定値をＭ５（第２音量設定値）に設定した場合の音量レベル（第２対応音量レベル）が小さくなっている。また、図４８における音量レベル３（第１対応音量レベル），１０，１７，２４，３１（第２対応音量レベル）に対応する音量が、図２１における音量レベル３，４，５，６，７に対応する音量と共通になるようにしている。

【０３００】

図４８と図４９とを比較すると、音量レベルの下限値（第１対応音量レベル）は共通で、上限値（第２対応音量レベル）は図４９の方が低いから、音量レベルを下限値から上限値に変化させた場合の音量の変化割合である上昇割合（音量比）は、図４８（１．２００）よりも図４９（１．０９７）の方が小さくなっている。また、ホール設定値がＴ７（第１選択値）に設定された図４８の場合と、ホール設定値がＴ３（第２選択値）に設定された図４９の場合との何れにおいても、遊技者設定値がＭ１（第１音量設定値）に設定された場合には、通常音演出の音量に対して特定音演出の音量が大きく、通常音演出に対して特定音演出の音量が聴容容易となっている。また、ホール設定値がＴ７（第１選択値）に設定された図４８の場合と、ホール設定値がＴ３（第２選択値）に設定された図４９の場合との何れにおいても、遊技者設定値がＭ５（第２音量設定値）に設定された場合には、通常音演出の音量に対して特定音演出の音量が小さく、通常音演出に対して特定音演出の音量が聴容困難となっている。

【０３０１】

以上のように本実施形態では、音量操作手段（乙操作手段）３９により第１乙値が選択される場合、音量調整つまみ（甲操作手段）１４０により第１甲値が選択された場合よりも第２甲値が選択された場合の方が、特定音演出の音量に対する通常音演出の音量が相対的に高くなっている。

【０３０２】

また、本体前側に配置され、通常音演出の音量レベルに関する遊技者設定値（音量設定値）を、Ｍ１（第１音量設定値）とＭ５（第２音量設定値）とに変更するための音量設定値変更操作が可能な音量操作手段（第１操作手段）３９と、本体後側に配置され、複数のホール設定値（選択値）の何れかに設定することにより、Ｍ１（第１音量設定値）に対応する第１対応音量レベル及びＭ５（第２音量設定値）に対応する第２対応音量レベルを変更可能な音量調整つまみ（第２操作手段）１４０とを備え、複数のホール設定値（選択値）は、Ｔ７（第１選択値）と、それよりも遊技者設定値Ｍ５（第２音量設定値）に対応する第２対応音量レベルが小さいＴ３（第２選択値）とを少なくとも含み、音量調整つまみ１４０によりホール設定値Ｔ７（第１選択値）とＴ３（第２選択値）との何れに設定された状態であっても、音量操作手段３９により遊技者設定値Ｍ１（第１音量設定値）に設定された場合には、通常音演出の音量に対して特定音演出の音量が聴容容易となり、音量調整つまみ１４０によりホール設定値Ｔ７（第１選択値）とＴ３（第２選択値）との何れに設定された状態であっても、音量操作手段３９により遊技者設定値Ｍ５（第２音量設定値）に設定された場合には、通常音演出の音量に対して特定音演出の音量が聴容困難となるように構成されている。

【０３０３】

図５０～図５２は本発明の第５の実施形態を例示し、音量レベル設定テーブルにおける少なくとも一部のホール設定値に対して、各遊技者設定値に対応する音量レベルは少なくとも一部のホール設定値間で共通とするが、遊技者設定値の範囲をそれらホール設定値間で異ならせることによって最大音量レベルを異ならせた例を示している。

【０３０４】

本実施形態の音量レベル設定テーブル（図５０）は、音量調整つまみ１４０によるＴ０～Ｔ９の１０段階のホール設定値と、音量操作手段３９によるＭ１～Ｍ１０の１０段階の遊技者設定値とに対応する音量レベルの割り当てが設定されているが、遊技者設定値のと

り得る範囲はホール設定値毎に異なっている。また第４の実施形態と同様、ホール設定値Ｔ０が無音用、Ｔ１がプレゼンテーション用、Ｔ２が工場出荷時用、Ｔ３～Ｔ７が通常モード用、Ｔ８，Ｔ９が節電モード用となっている。

【０３０５】

通常モード用のホール設定値Ｔ３～Ｔ７については、遊技者設定値Ｍ１～Ｍ１０に対応する音量レベルは全て同一で、例えば最小の遊技者設定値Ｍ１に対応する音量レベル５から最大の遊技者設定値Ｍ１０に対応する音量レベル８６まで所定ステップ値（ここでは９）ずつ変化している。

【０３０６】

一方、遊技者設定値のとり得る範囲については、その上限がホール設定値Ｔ３～Ｔ７毎に異なり、下限は共通となっている。即ち、遊技者設定値のとり得る範囲の下限はホール設定値Ｔ３～Ｔ７の何れもＭ１であるのに対し、遊技者設定値のとり得る範囲の上限は、ホール設定値Ｔ３～Ｔ７で夫々Ｍ６～Ｍ１０となっている。これにより、ホール設定値Ｔ３～Ｔ７の場合の音量レベルの上限値は夫々５０，５９，６８，７７，８６となっており、ホール設定値が大きいほど音量レベルの上限値も大きくなっている。

【０３０７】

このように本実施形態では、通常モード用のホール設定値Ｔ３～Ｔ７毎に、各遊技者設定値に対応する音量レベルを共通とし、その遊技者設定値のとり得る範囲の上限を異ならせているため、音量調整つまみ１４０を操作することで音量レベルの調整可能範囲の上限値を変更することが可能であり、また音量調整つまみ１４０を変更しても遊技者による音量調整時に違和感を生じにくいという利点がある。

【０３０８】

なお本実施形態では、通常モード用のホール設定値Ｔ３～Ｔ７に対応する初期位置は、遊技者設定値のとり得る範囲の上限に設定されている。即ち図５０に示すように、ホール設定値Ｔ３～Ｔ７の場合の初期位置は夫々Ｍ６～Ｍ１０となっており、ホール設定値が大きい程、即ち音量レベルの上限値が大であるほど、初期位置も大となっている。

【０３０９】

節電モード用のホール設定値Ｔ８については、例えば通常モード用のホール設定値Ｔ３～Ｔ７の中で最も音量レベルの上限値が小さいホール設定値Ｔ３と同一の設定となっている。また節電モード用のホール設定値Ｔ９については、例えば通常モード用のホール設定値Ｔ３～Ｔ７の中で最も音量レベルの上限値が大きいホール設定値Ｔ７と同一の設定となっている。初期位置についても同様である。

【０３１０】

また、ホール設定値Ｔ０については遊技者設定値Ｍ１～Ｍ１０に対応する音量レベルが全て０（無音）となっている。ホール設定値Ｔ１については、遊技者設定値Ｍ１～Ｍ１０に対応する音量レベルは全てホール設定値Ｔ３～Ｔ７の場合と同一で、遊技者設定値のとり得る範囲の上限が、例えばホール設定値Ｔ３の場合と同じＭ６となっている。ホール設定値Ｔ２については、遊技者設定値Ｍ１～Ｍ１０に対応する音量レベルは全てホール設定値Ｔ３～Ｔ７の場合と同一で、遊技者設定値のとり得る範囲の上限が、例えばホール設定値Ｔ４の場合と同じＭ７となっている。

【０３１１】

更に本実施形態では、エラー音を出力する際の音量レベルに関しては、音量操作手段３９による遊技者設定値に拘わらず、その時点のホール設定値に対応する最大音量レベルに設定される。

【０３１２】

以上のように本実施形態の音量レベル設定テーブルでは、音量調整つまみ（甲操作手段）１４０の操作により第１甲値（例えばＴ３）が選択され且つ音量操作手段（乙操作手段）３９の操作により第１乙値（例えばＭ１）が選択された場合に第１所定値（例えば５）が設定され、第１甲値（例えばＴ３）が選択され且つ第１乙値よりも大となる第２乙値（例えばＭ２）が選択された場合に第２所定値（例えば１４）が設定され、第２甲値（例え

ばＴ４）が選択され且つ第１乙値（例えばＭ１）が選択された場合に第３所定値（例えば５）が設定され、第２甲値（例えばＴ４）が選択され且つ第２乙値（例えばＭ２）が選択された場合に第４所定値（例えば１４）が設定され、第２甲値（例えばＴ４）が選択され且つ第２乙値よりも大となる第３乙値（例えばＭ７）が選択された場合に第５所定値（例えば５９）が設定され、第１所定値（例えば５）と第３所定値（例えば５）とを同一とし、第２所定値（例えば１４）と第４所定値（例えば１４）とを同一とし、第３乙値（例えばＭ７）は、第１甲値（例えばＴ３）が選択されている場合に選択可能な第１選択範囲（例えばＭ１～Ｍ６）には含まれないため、遊技ホール側で音量調整つまみ１４０を操作することによって遊技者による音量レベルの調整可能範囲を変更することが可能である。しかも、音量操作手段（乙操作手段）３９の操作により選択可能な遊技者設定値（乙値）の上限値が通常モードのホール設定値（特定甲値）Ｔ３～Ｔ７で異なっているため、音量調整つまみ１４０を操作することで音量レベルの調整可能範囲の上限値を変更することが可能である。

【０３１３】

図５１，図５２は、第１の実施形態における図２１を本実施形態に合わせて変更したもので、音量調整つまみ（第２操作手段）１４０によるホール設定値を、音量レベルの上限値が最大となるＴ７に設定した場合に、音量操作手段（第１操作手段）３９による遊技者設定値をＭ１～Ｍ１０に設定した場合の音量変化を示したものが図５１、同じくホール設定値を、音量レベルの上限値が最小となるＴ３に設定した場合に、遊技者設定値をＭ１～Ｍ６に設定した場合の音量変化を示したものが図５２である。なお図５０に示すように、ホール設定値をＴ３に設定した場合の、音量操作手段３９による音量レベルの変更可能範囲は、５（第１レベル）～５０（第２レベル）（第２変更可能範囲）であり、ホール設定値をＴ７に設定した場合の、音量操作手段３９による音量レベルの変更可能範囲は、５（第１レベル）～８６（第３レベル）（第１変更可能範囲）となっている。また、図５１における音量レベル５～８６の範囲に対応する音量が、図２１における音量レベル３～７の範囲に対応する音量と共通になるようにしている。

【０３１４】

図５１，図５２より明らかなように、遊技者設定値をＭ２（音量レベル１４）以下に設定した場合には、通常音演出の音量に対して特定音演出の音量が大きく、通常音演出に対して特定音演出の音量が聴容容易であるのに対し、遊技者設定値をＭ３（音量レベル２３）以上に設定した場合には、通常音演出の音量に対して特定音演出の音量が小さく、通常音演出に対して特定音演出の音量が聴容困難となっている。

【０３１５】

以上のように本実施形態では、本体前側に配置され、通常音演出の音量レベルを、５（第１レベル）と、それよりも音量が大きい５０（第２レベル）と、それよりも音量が大きい８６（第３レベル）とに変更するための音量レベル変更操作が可能な音量操作手段（第１操作手段）３９と、本体後側に配置され、音量操作手段３９による音量レベルの変更可能範囲を切り替えるための変更可能範囲切替操作が可能な音量調整つまみ（第２操作手段）１４０とを備え、変更可能範囲切替操作により切り替え可能な変更可能範囲は、ホール設定値Ｔ７に設定された場合の、５（第１レベル）、５０（第２レベル）及び８６（第３レベル）を含む第１変更可能範囲と、ホール設定値Ｔ３に設定された場合の、５（第１レベル）及び５０（第２レベル）を含み８６（第３レベル）を含まない第２変更可能範囲とを含み、通常音演出の音量レベルを５（第１レベル）に設定した場合には、通常音演出の音量に対して特定音演出の音量が聴容容易となり、通常音演出の音量レベルを５０（第２レベル）又は８６（第３レベル）に設定した場合には、通常音演出の音量に対して特定音演出の音量が聴容困難となるように構成されている。

【０３１６】

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば実施形態では、セリフ演出αの種類を決定するための抽選において、予めセリフの種類、キャラ

クタ（キャラ）の種類等の各事項を設定したセリフ演出α１～α１０を設け、それらセリフ演出α１～α１０の何れかを選択するように構成したが、例えばセリフの種類についての選択抽選を行い、その結果に基づいてキャラクタ（キャラ）の種類についての選択抽選を行う等、複数回の抽選によってセリフ演出の種類を決定するように構成してもよい。

【０３１７】

セリフ演出において、キャラクタ画像の表示開始と略同時にセリフ文字の表示を開始してもよい。また、セリフ文字の表示開始とキャラクタ画像の表情変化のタイミングは同じである必要はなく、キャラクタ画像の表情変化が先でもよいし、セリフ文字の表示開始が先でもよい。セリフ文字の表示開始後、キャラクタによる口パク動作の開始と略同時にキャラクタの表情を変化させてもよい。

【０３１８】

実施形態では、セリフ音の出力態様の一例として声色を複数種類設けたが、この出力態様は声色に限らず、口調、テンポ等でもよい。またセリフ文字の表示態様の一例として文字色を複数種類設けたが、この表示態様は文字色に限らず、フォントの種類、大きさ、エフェクトの種類等でもよい。

【０３１９】

実施形態では特定効果音のパターンを１種類のみとしたが、複数種類設けてもよい。図５３では、振動装置７２の作動による演出ボタン４１の振動により発せられる振動音（特定効果音）のパターンとして連続パターン（図５３（ａ））と間欠パターン（図５３（ｂ））の２種類設け、例えば通常効果音の種類に応じて、通常効果音がＳＥ１（ピキーン）の場合には連続パターンの振動音を、通常効果音がＳＥ２（ババーン）の場合には間欠パターンの振動音を発生させる例を示している。

【０３２０】

なお、通常効果音と特定効果音を１対１に対応させる必要はなく、例えば複数種類の通常効果音と複数種類の特定効果音を組み合わせることで、効果音を多様化できる。この場合、通常効果音と特定効果音の何れか一方のみを出力する場合があってもよい。

【０３２１】

効果音（通常効果音及び特定効果音）を出力しない場合があってもよい。効果音を出力しなくても、セリフ音の出力開始よりも前にセリフ文字の表示を開始することで、遊技者によるセリフ音の聞き逃し防止に関して一定の効果を期待できる。

【０３２２】

実施形態では、駆動手段による可動体（所定部位）の駆動により発せられる特定効果音として、振動装置７２の作動による演出ボタン４１の振動により発せられる振動音を例示したが、これに限られるものではなく、回転駆動手段４７の駆動により往復運動する回転体４４の「ガチャガチャ」という動作音や、盤第１可動体１０７の高速降下による「ガチャン」という衝突音等を特定効果音としてもよい。

【０３２３】

実施形態では、セリフ文字の表示開始と略同時に効果音の出力を開始するように構成したが、効果音の出力開始タイミングはセリフ音の出力開始タイミングよりも前であればよく、セリフ文字の表示開始タイミングと略同時でなくてもよい。

【０３２４】

また、複数種類の効果音（例えば通常効果音と特定効果音）を出力可能とし、第１効果音（例えば通常効果音）の出力はセリフ文字の表示開始と略同時に開始し、第２効果音（例えば特定効果音）の出力をそれよりも前（又は後）に開始するようにしてもよい。第２効果音を第１効果音よりも先（例えばキャラクタ画像の表示開始時）に開始する場合、第１効果音の出力開始と略同時に第２効果音の出力を終了してもよいし、第１効果音の出力開始後、出力終了前に第２効果音の出力を終了してもよいし、第１効果音と第２効果音を略同時に終了してもよいし、第１効果音の終了後に第２効果音を終了してもよい。

【０３２５】

ボタン演出とセリフ演出とを組み合わせ、ボタン演出における操作有効期間中に遊技者

が演出ボタン４１等の操作を行った場合に、セリフ演出αを実行するように構成してもよい。この場合、ボタン演出時にキャラクタ画像の表示を開始し、遊技者のボタン操作と略同時に、効果音の出力及びセリフ文字の表示を開始するように構成してもよい。

【０３２６】

また本発明は、アレンジボール機、雀球遊技機等の各種弾球遊技機の他、スロットマシン等の弾球遊技機以外の遊技機においても同様に実施することが可能である。

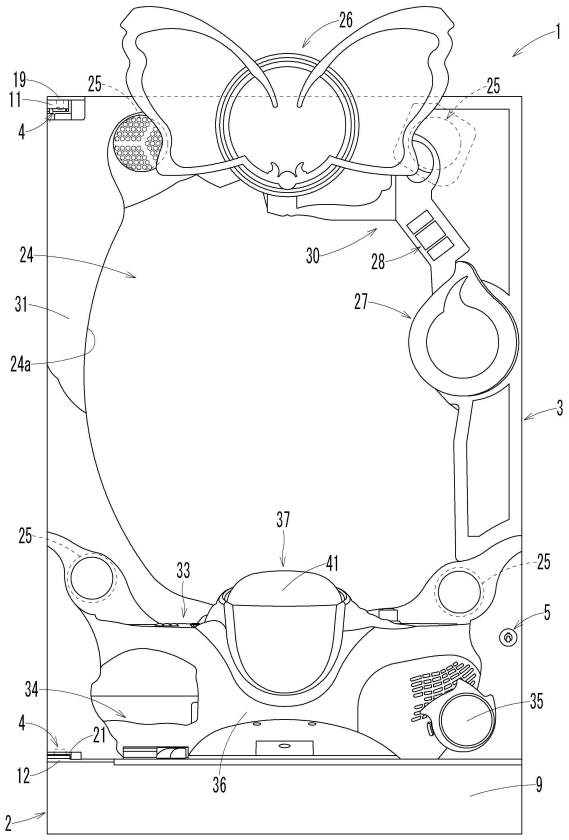
【符号の説明】

【０３２７】

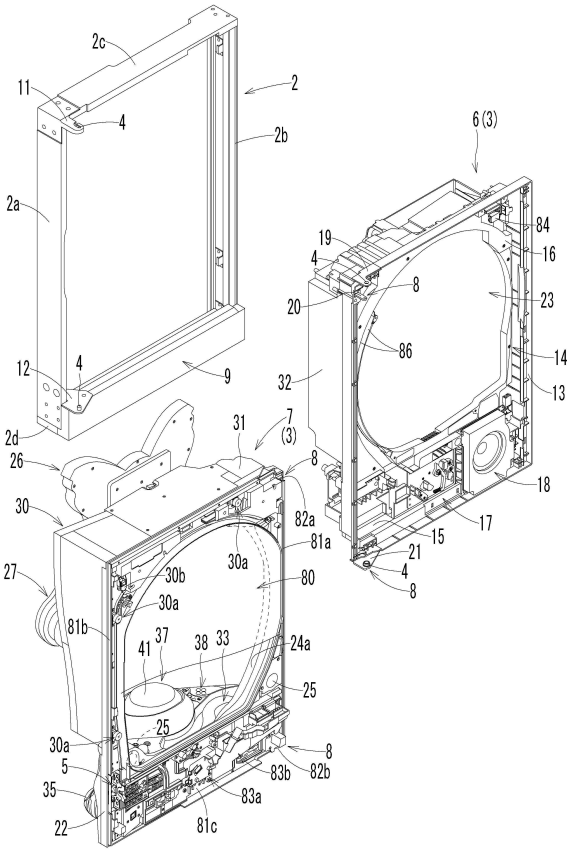
１６４　通常予告演出制御手段（セリフ演出実行手段）

【図面】

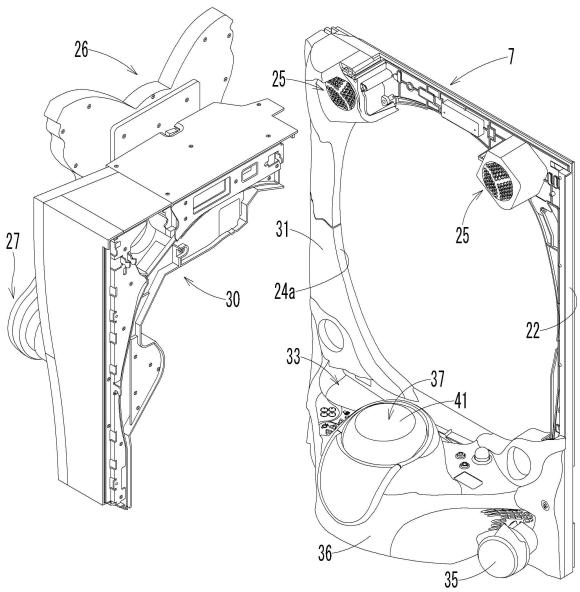
【図１】


1
2
3
4
5
9
11
12
19
21
24
24a
25
26
27
28
30
31
33
34
35
36
37
41

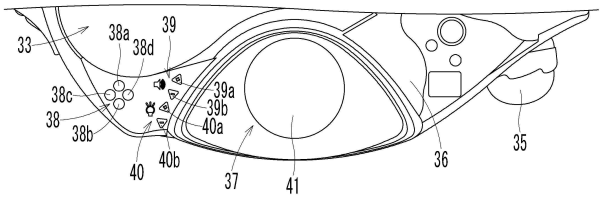
【図２】


2
2a
2b
2c
2d
4
5
6(3)
7(3)
8
9
11
12
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24a
25
26
27
30
30a
30b
31
32
33
34
35
36
37
38
41
80
81a
81b
81c
82a
82b
83a
83b
84
86

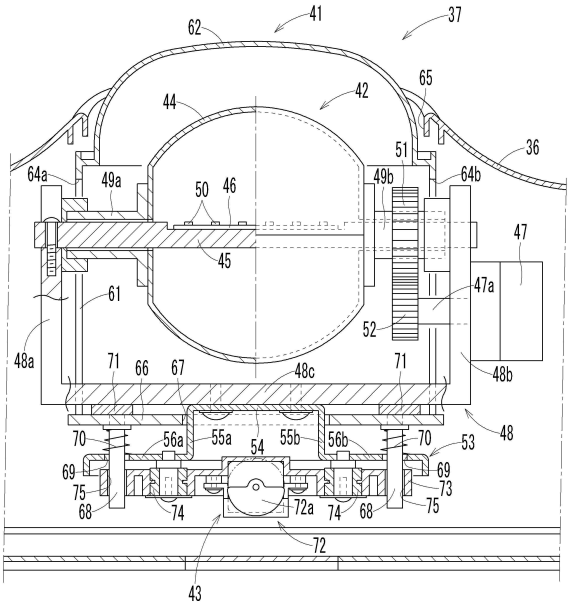
【図３】


7
22
24a
25
26
27
30
31
33
35
36
37
41

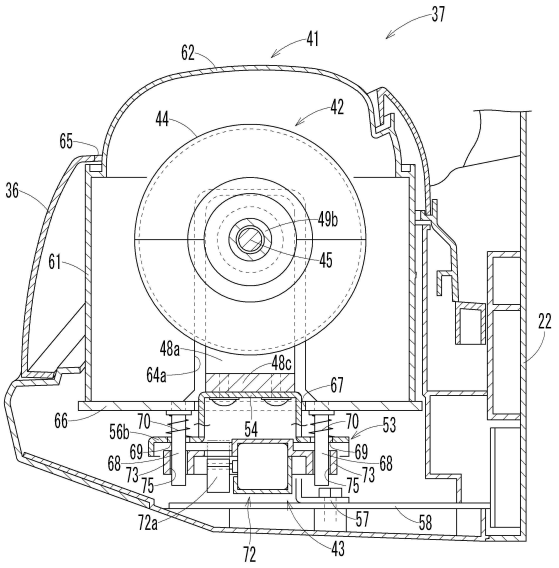
【図４】


33
35
36
37
38
38a
38b
38c
38d
39
39a
39b
40
40a
40b
41

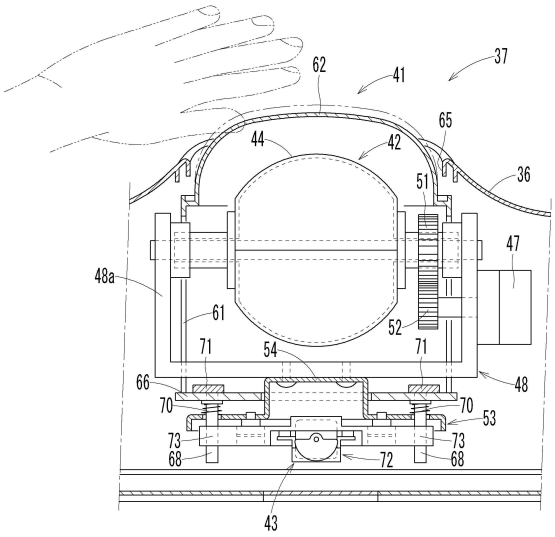
【図５】


62
41
37
65
42
44
51
36
64a
49a
50
46
49b
64b
47
45
47a
61
52
48a
71
66
67
48c
71
48b
48
70
56a
55a
54
55b
56b
70
53
69
69
75
73
68
74
72a
74
68
75
72
43

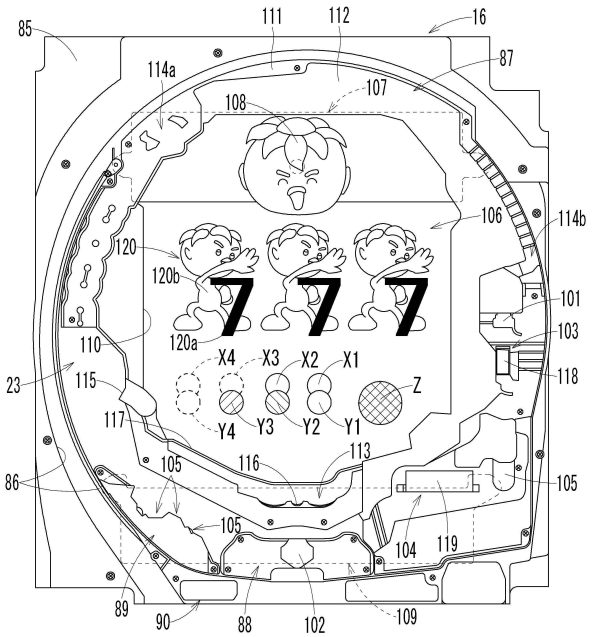
【図６】


37
41
62
42
44
65
36
49b
61
45
22
48a
48c
64a
67
66
70
56b
54
70
53
69
68
73
75
69
68
73
75
72a
57
58
72
43

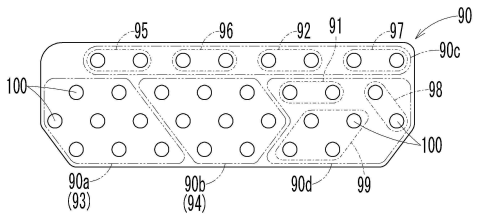
【図７】


62
41
37
65
44
42
51
36
47
48a
61
52
71
54
71
66
48
70
70
53
73
73
68
72
68
43

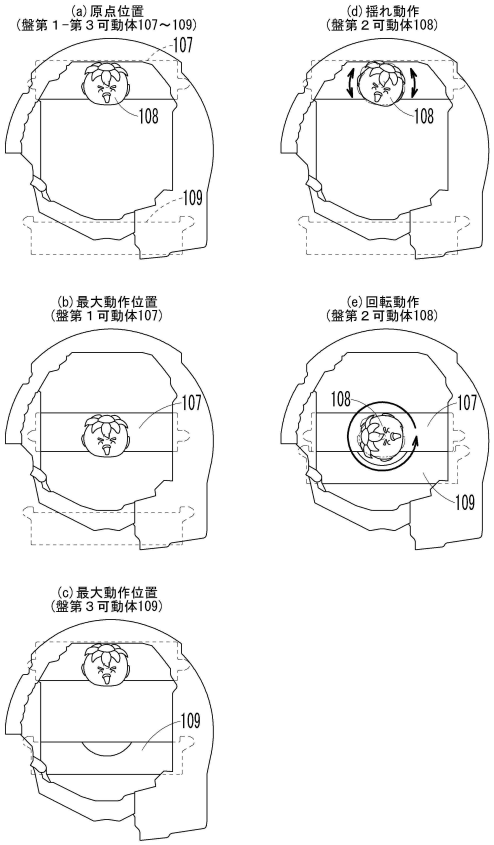
【図８】


85
111
112
16
87
114a
107
108
106
114b
120
120b
7 7 7
101
103
110
120a
X4
X3
X2
X1
23
115
Z
118
117
Y4
Y3
Y2
Y1
86
105
116
113
105
105
104
119
89
90
88
102
109

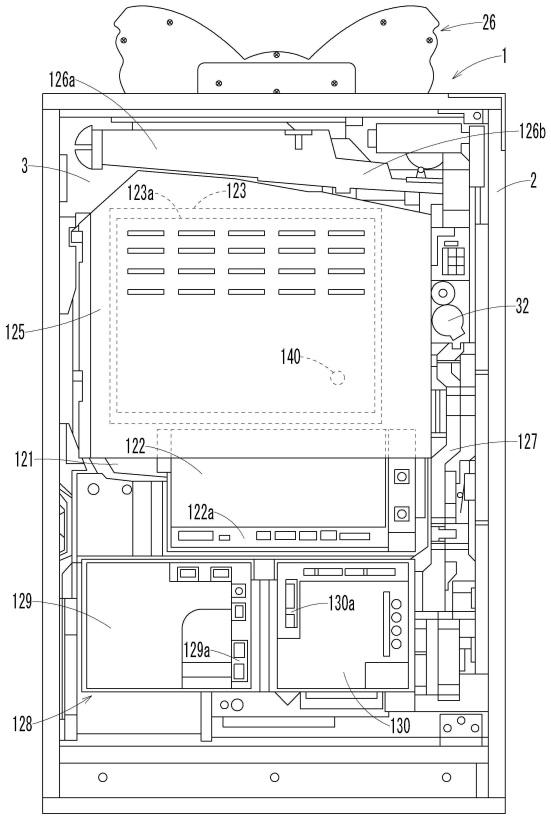
【図９】



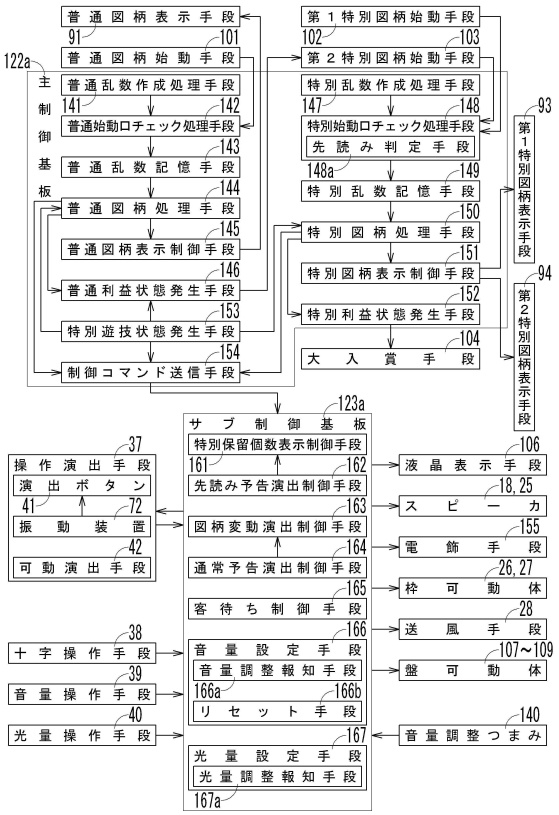
【図１０】



【図１１】



【図１２】



【図１３】

	普通図柄		第2特別図柄始動手段103の開閉パターン
	当り確率	変動時間	
通常遊技状態	通常確率 (1/10)	通常変動時間 (27秒)	通常開閉パターン (0.2秒×1回開放)
特別遊技状態	高確率 (1/1.3)	短縮変動時間 (2.7秒)	延長開閉パターン (2秒×3回開放)

【図１４】

第１/第２特別図柄	第１/第２大当り態様	大当り種別		大当り演出態様(演出図柄の停止態様)
		特別利益状態の種類(開放パターン)	特別遊技状態の種類	
第１特別図柄	A1	10R (２８秒開放又は９個入賞まで×１０)	確変	奇数の図柄揃い
	A2	10R (２８秒開放又は９個入賞まで×１０)	時短	偶数の図柄揃い
	A3	2R (０.２秒開放×２)	確変 (突確)	不揃い
第２特別図柄	B1	10R (２８秒開放又は９個入賞まで×１０)	確変	奇数の図柄揃い
	B2	10R (２８秒開放又は９個入賞まで×１０)	時短	偶数の図柄揃い
	B3	2R (０.２秒開放×２)	確変 (突確)	不揃い

【図１５】

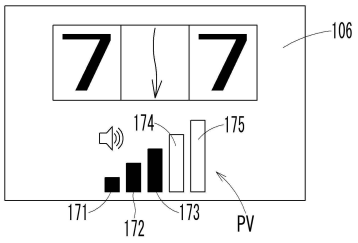
音量レベル設定テーブル

音量調整つまみ140によるホール設定値	音量操作手段39による遊技者設定値					用途
	M1	M2	M3	M4	M5	
T0	0	0	0	0	0	無音
T1	1	4	5	6	7	プレゼンテーション用
T2	2	4	5	6	7	出荷時
T3	3	4	5	6	7	通常モード(小)
T4	3	4	5	6	7	通常モード(小中)
T5	3	4	5	6	7	通常モード(中)
T6	3	4	5	6	7	通常モード(中大)
T7	3	4	5	6	7	通常モード(大)
T8	3	4	5	6	7	節電モード(小)
T9	3	4	5	6	7	節電モード(大)

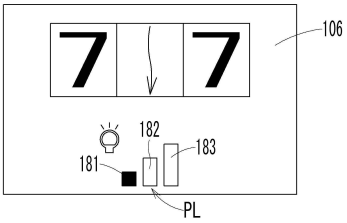
：初期位置

：エラー音用

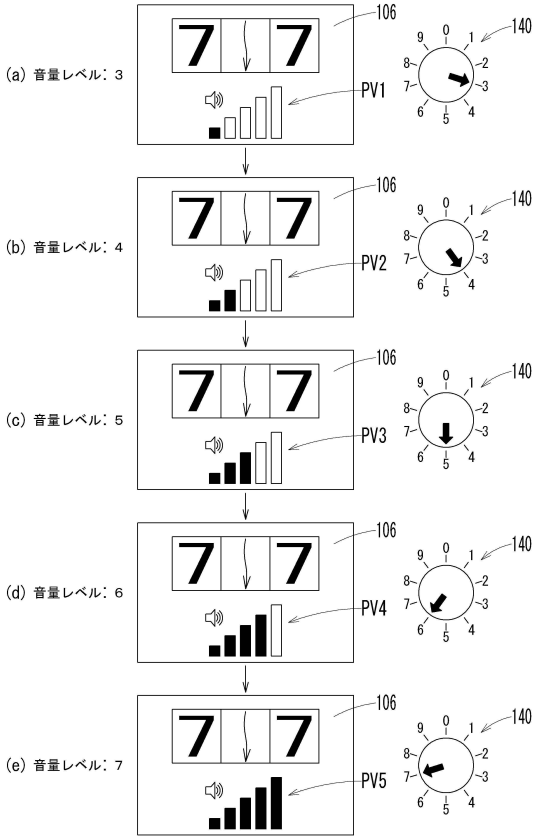
【図１６】



【図１７】



【図１８】

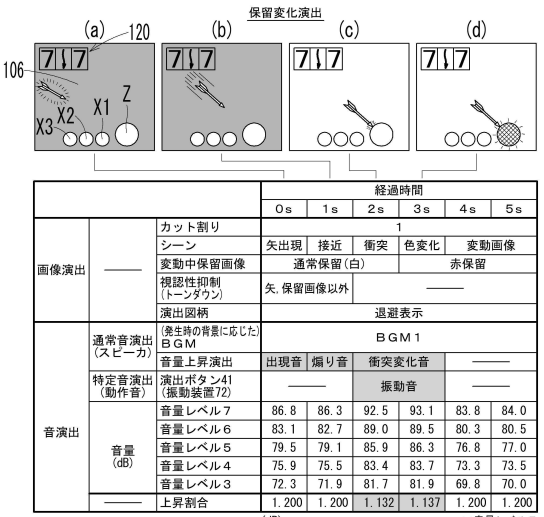


【図１９】

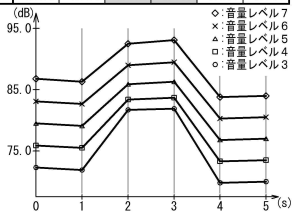
音量レベルのリセット

	リセット条件	リセット処理
1	音量調整つまみ140が切り替えられたとき	遊技者設定値を初期位置にセット
2	客待ち状態中にデモ開始条件が成立 且つ 遊技者設定値が初期位置より小さい	

【図２０】

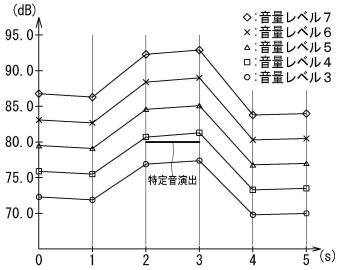


			経過時間					
			0s	1s	2s	3s	4s	5s
画像演出	——	カット割り	1					
		シーン	矢出現	接近	衝突	色変化	変動画像	
		変動中保留画像	通常保留(白)			赤保留		
		視認性抑制(トーンダウン)	矢,保留画像以外		——			
		演出図柄	退避表示					
音演出	通常音演出(スピーカ)	(発生時の背景に応じた)BGM	BGM1					
		音量上昇演出	出現音	煽り音	衝突変化音		——	
	特定音演出(動作音)	演出ボタン41(振動装置72)	——		振動音		——	
	音量(dB)	音量レベル7	86.8	86.3	92.5	93.1	83.8	84.0
		音量レベル6	83.1	82.7	89.0	89.5	80.3	80.5
		音量レベル5	79.5	79.1	85.9	86.3	76.8	77.0
		音量レベル4	75.9	75.5	83.4	83.7	73.3	73.5
		音量レベル3	72.3	71.9	81.7	81.9	69.8	70.0
	——	上昇割合	1.200	1.200	1.132	1.137	1.200	1.200



【図２１】

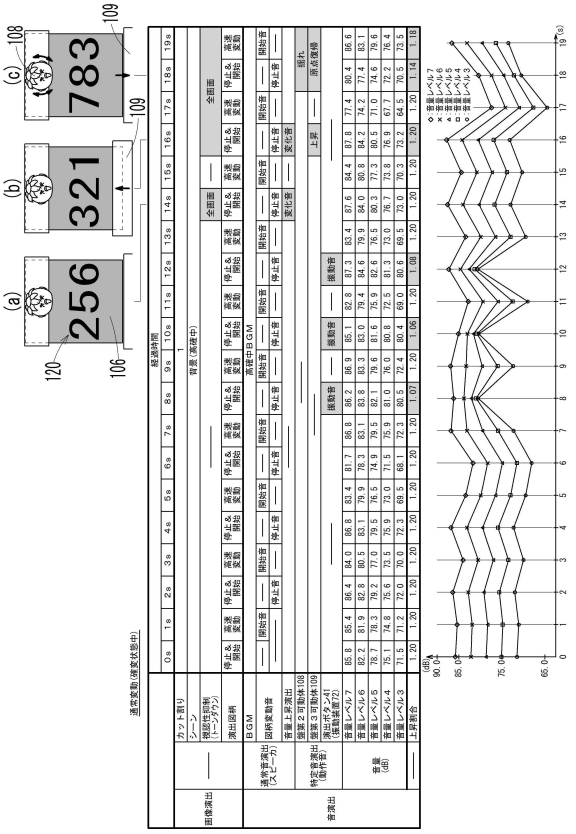
		経過時間					
		0s	1s	2s	3s	4s	5s
通常音演出の音量(dB)	音量レベル７	86.8	86.3	92.3	92.9	83.8	84.0
	音量レベル６	83.1	82.7	88.4	89.0	80.3	80.5
	音量レベル５	79.5	79.1	84.6	85.1	76.8	77.0
	音量レベル４	75.9	75.5	80.7	81.3	73.3	73.5
	音量レベル３	72.3	71.9	76.9	77.4	69.8	70.0
――	上昇割合	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200
特定音演出の音量(dB)		――	――	80.0	80.0	――	――



【図２２】

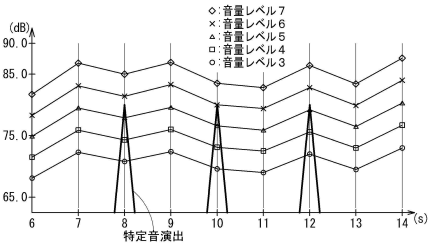
$$Lp=10\times\log\left(10^{\frac{Lp1}{10}}+10^{\frac{Lp2}{10}}\right)$$

【図２３】



【図２４】

		経過時間							
		6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s
通常音演出の音量(dB)	音量レベル７	81.7	86.8	85.0	86.9	83.5	82.8	86.4	83.4	87.6
	音量レベル６	78.3	83.1	81.4	83.3	80.0	79.4	82.8	79.9	84.0
	音量レベル５	74.9	79.5	77.9	79.6	76.6	75.9	79.2	76.5	80.3
	音量レベル４	71.5	75.9	74.3	76.0	73.1	72.5	75.6	73.0	76.7
	音量レベル３	68.1	72.3	70.8	72.4	69.6	69.0	72.0	69.5	73.0
――	上昇割合	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200
特定音演出の音量(dB)		――	――	80.0	――	80.0	――	80.0	――	――



【図２５】

通常変動（通常遊技状態中）－１／２

			経過時間																		
			0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s	18s
画像演出	——	カット割り	1																		
		シーン	背景（通常中）																		
		ＳＵ予告	——			SU1ガセ	——							ＳＵ１	ＳＵ２	ＳＵ３	ＳＵ３確定			——	
		演出図柄	停止	開始	高速変動				左停止	右停止	中停止	停止	開始	高速変動							
音演出	通常音演出（スピーカ）	ＢＧＭ	通常ＢＧＭ																		
		図柄変動音	—	開始音	——								開始音	——							
			——						停止音	停止音	停止音	——									
		ＳＵ予告音	——															キャラボイス		——	
			——			ＳＵ音	——							ＳＵ音			——				
		音量上昇演出	——														確定音	——			
	特定音演出（動作音）	演出ボタン41（振動装置72）	——																		
	音量（dB）	音量レベル７	79.6	81.0	79.4	83.9	77.9	78.0	75.8	74.0	77.2	82.0	84.7	86.4	87.7	88.2	88.8	87.2	85.2	79.0	83.4
		音量レベル６	76.2	77.6	76.1	80.4	74.6	74.8	72.7	71.0	73.9	78.5	81.2	82.8	84.1	84.5	85.1	83.6	81.7	75.7	79.9
		音量レベル５	72.9	74.3	72.8	76.9	71.4	71.5	69.5	67.9	70.7	75.1	77.7	79.2	80.4	80.9	81.4	80.0	78.1	72.4	76.5
		音量レベル４	69.6	70.9	69.5	73.4	68.1	68.3	66.4	64.8	67.5	71.7	74.1	75.6	76.8	77.2	77.7	76.3	74.6	69.1	73.0
		音量レベル３	66.3	67.5	66.2	69.9	64.9	65.0	63.2	61.7	64.3	68.3	70.6	72.0	73.1	73.5	74.0	72.7	71.0	65.8	69.5
	——	上昇割合	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20

【図２６】

通常変動（通常遊技状態中）－２／２

			経過時間									
			19s	20s	21s	22s	23s	24s	25s	26s	27s	28s
画像演出	——	カット割り	1									
		シーン	背景（通常中）									
		ＳＵ予告	——									
		演出図柄	左停止	——	右停止	中停止	停止	開始	高速変動			
音演出	通常音演出（スピーカ）	ＢＧＭ	——									
		図柄変動音	——					開始音	——			
			停止音	——	停止音	停止音	——					
		ＳＵ予告音	——									
			——									
		音量上昇演出	——									
	特定音演出（動作音）	演出ボタン41（振動装置72）	——					振動音	——			
	音量（dB）	音量レベル７	82.4	82.9	84.6	80.9	82.2	83.5	79.4	83.9	77.9	78.0
		音量レベル６	79.0	79.5	81.1	77.5	78.8	82.0	76.1	80.4	74.6	74.8
		音量レベル５	75.6	76.0	77.6	74.1	75.4	81.0	72.8	76.9	71.4	71.5
		音量レベル４	72.1	72.6	74.0	70.8	71.9	80.5	69.5	73.4	68.1	68.3
		音量レベル３	68.7	69.1	70.5	67.4	68.5	80.2	66.2	69.9	64.9	65.0
	——	上昇割合	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.04	1.20	1.20	1.20	1.20

【図２７】

		経過時間				
		22s	23s	24s	25s	26s
通常音演出の音量（dB）	音量レベル７	80.9	82.2	81.0	79.4	83.9
	音量レベル６	77.5	78.8	77.6	76.1	80.4
	音量レベル５	74.1	75.4	74.3	72.8	76.9
	音量レベル４	70.8	71.9	70.9	69.5	73.4
	音量レベル３	67.4	68.5	67.5	66.2	69.9
——	上昇割合	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200
特定音演出の音量（dB）		——	——	80.0	——	——

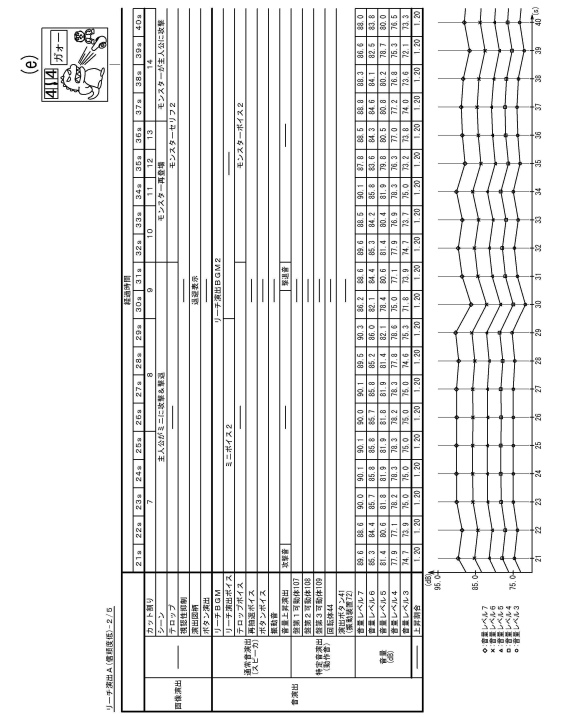
【図２８】

(a)
4 1 4
モンスターVSカッパ
(b)
4 1 4
ガオー
(c)
4 1 4
ガオーガオー
(d)
4 1 4
退治する！

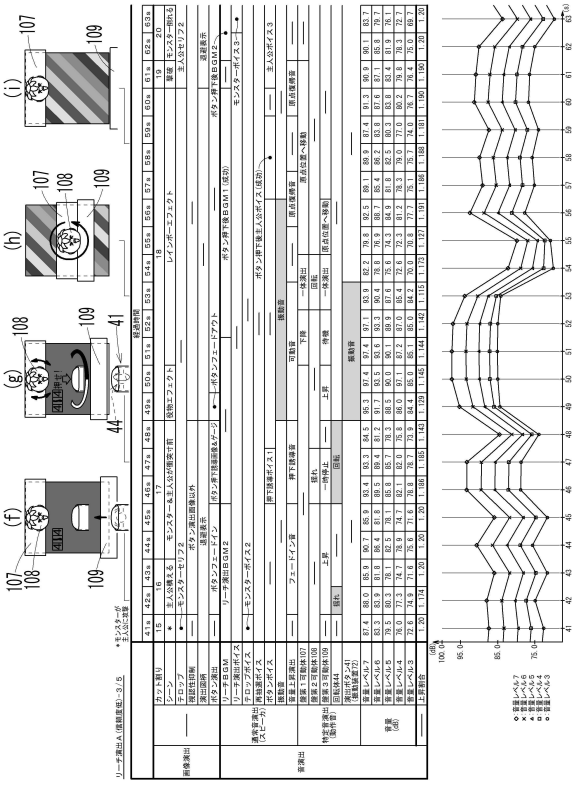
リーチ演出Ａ（信頼度低）－１／５

			経過時間																				
			0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s	18s	19s	20s
画像演出	——	カット割り	1					2			3		4			5		6				7	
		シーン	リーチタイトル表示					モンスター出現			ミニ出現		主人公出現			ミニ攻撃		主人公回避＆構える				主人公がミニに攻撃＆撃退	
		テロップ	モンスターVSカッパ				——	モンスターセリフ１					——							主人公セリフ１		——	
		視認性抑制	——																				
		演出図柄	退避表示																				
		ボタン演出	——																				
音演出	通常音演出（スピーカ）	リーチＢＧＭ	リーチタイトルＢＧＭ				リーチ演出ＢＧＭ１													——		リーチ演出ＢＧＭ２	
		リーチ演出ボイス	——								ミニボイス１						——					ミニボイス２	
		テロップボイス	リーチタイトル読み上げ				——	モンスターボイス１					——							主人公ボイス１		——	
		再抽選ボイス	——																				
		ボタンボイス	——																				
		振動音	——																				
		音量上昇演出	——															回避音		構え音		——	
	特定音演出（動作音）	盤第１可動体107	——																				
		盤第２可動体108	——																				
		盤第３可動体109	——																				
		回転体44	——																				
		演出ボタン41（振動装置72）	——																				
	音量（dB）	音量レベル７	83.3	83.3	86.6	88.1	87.6	87.4	88.5	87.4	87.9	82.3	90.5	88.1	87.0	89.6	83.2	83.3	87.3	82.9	91.9	87.5	85.5
		音量レベル６	79.3	79.3	82.5	83.9	83.4	83.3	84.2	83.3	83.7	78.4	86.2	83.9	82.9	85.3	79.2	79.3	83.2	79.0	87.6	83.3	81.5
		音量レベル５	75.7	75.7	78.7	80.1	79.6	79.5	80.4	79.5	79.9	74.9	82.3	80.1	79.1	81.4	75.6	75.7	79.4	75.4	83.6	79.6	77.8
		音量レベル４	72.4	72.4	75.3	76.6	76.2	76.0	76.9	76.0	76.4	71.6	78.7	76.6	75.7	77.9	72.3	72.4	75.9	72.1	79.9	76.1	74.4
		音量レベル３	69.4	69.4	72.1	73.4	73.0	72.9	73.7	72.9	73.2	68.6	75.4	73.4	72.5	74.7	69.3	69.4	72.8	69.1	76.6	72.9	71.3
	——	上昇割合	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20

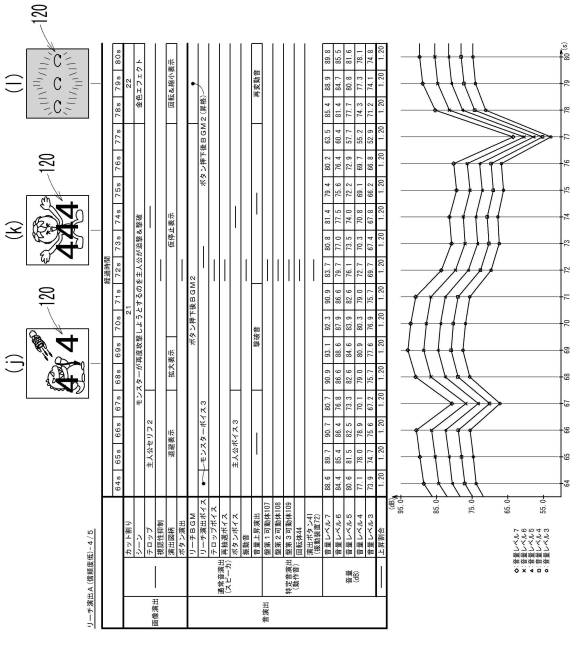
【図２９】



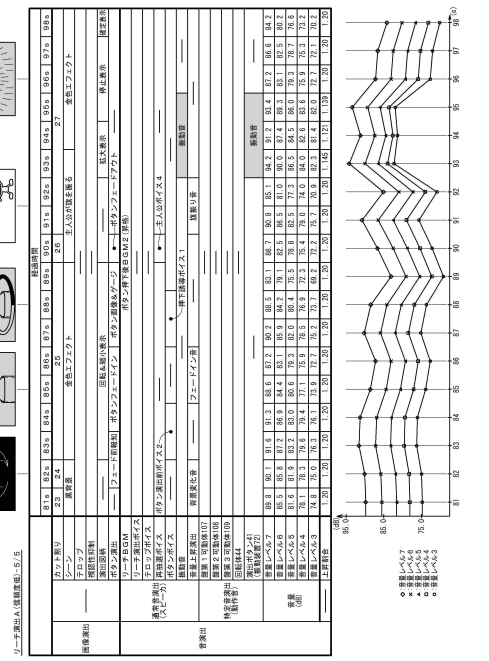
【図３０】



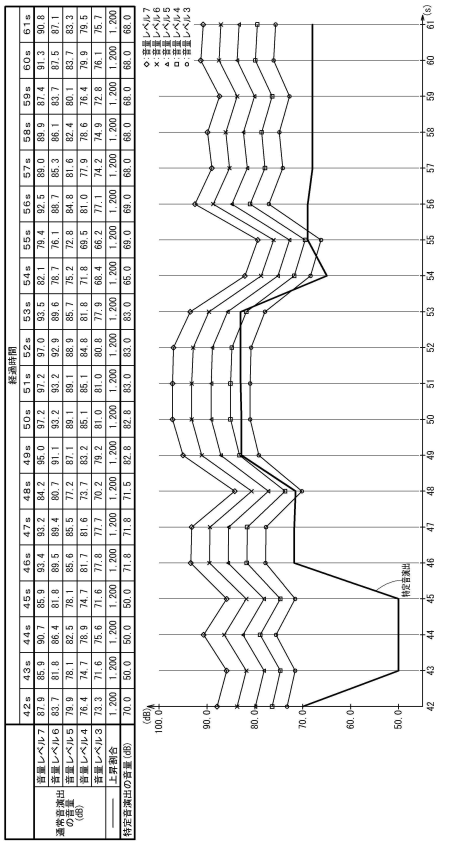
【図３１】



【図３２】

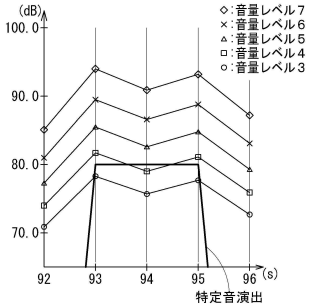


【図３３】

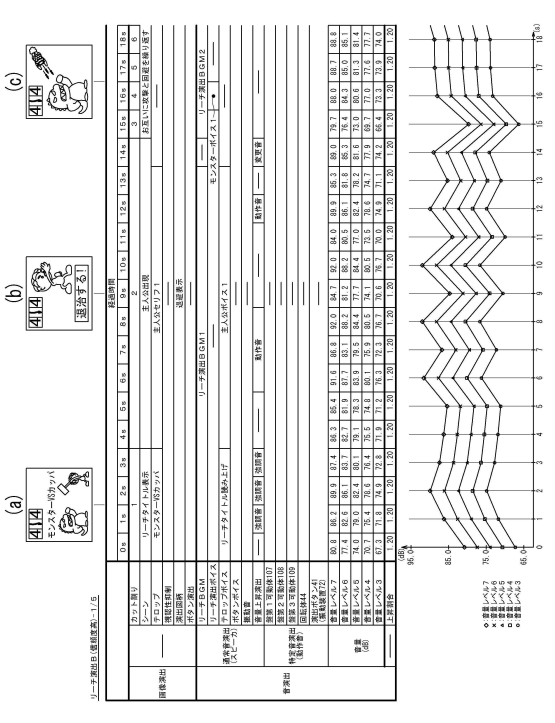


【図３４】

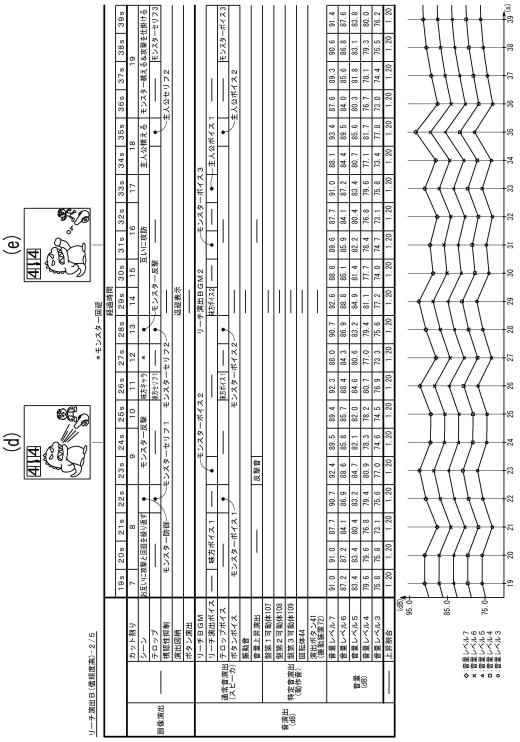
		経過時間				
		92s	93s	94s	95s	96s
通常音演出の音量(dB)	音量レベル７	85.1	94.0	90.9	93.2	87.2
	音量レベル６	81.0	89.5	86.6	88.8	83.1
	音量レベル５	77.3	85.5	82.6	84.8	79.3
	音量レベル４	74.0	81.7	79.0	81.1	75.9
	音量レベル３	70.9	78.3	75.7	77.7	72.7
———	上昇割合	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200
特定音演出の音量(dB)		———	80.0	80.0	80.0	———



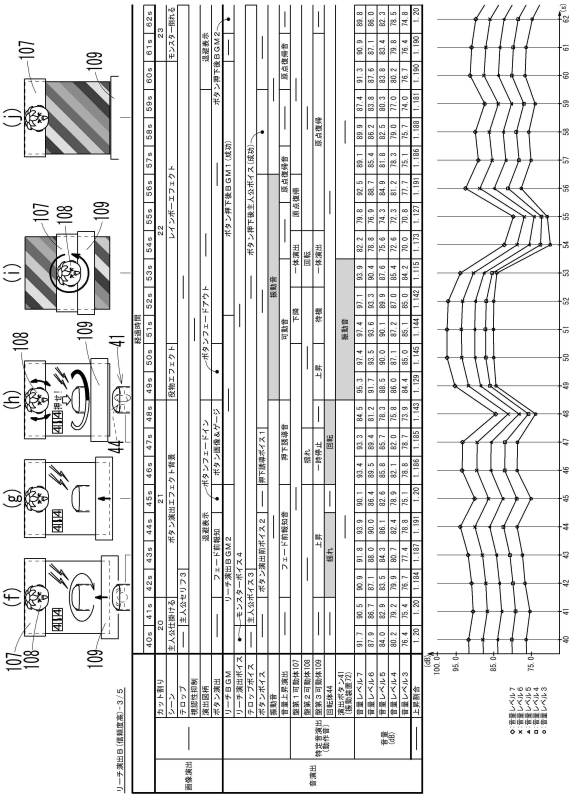
【図３５】



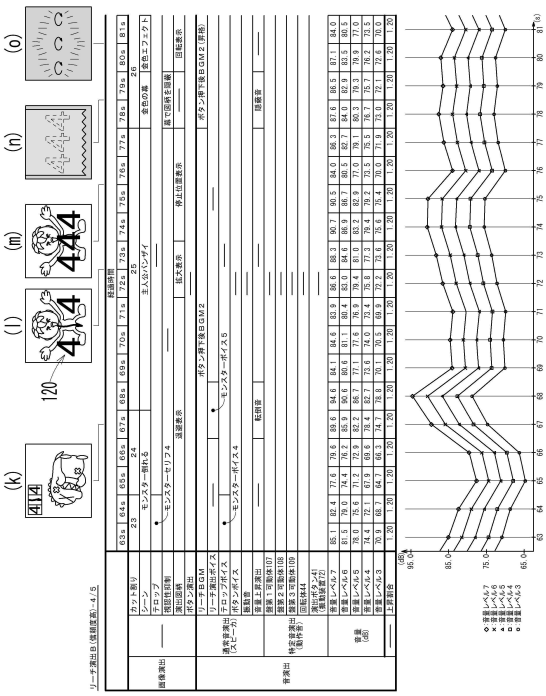
【図３６】



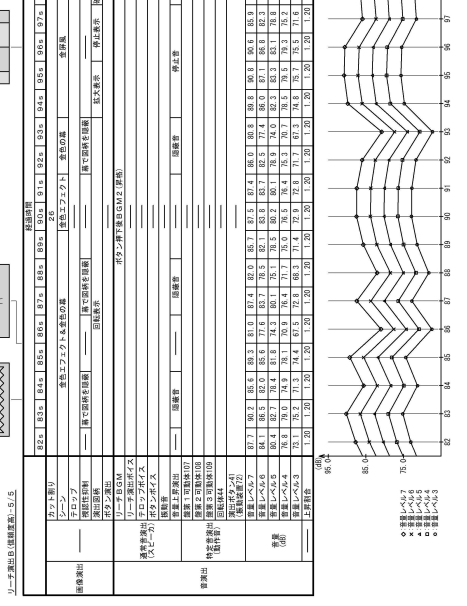
【図３７】



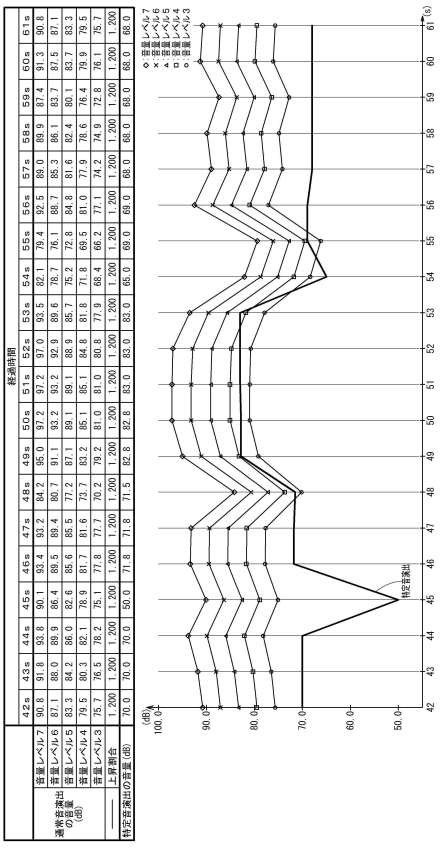
【図３８】



【図３９】



【図４０】



【図４１】

(a)セリフ演出αの種類とその内容

	セリフ種類	キャラ種類	キャラ表情	声色	ロパク長	セリフ文字色	通常効果音	特定効果音(振動音)	大当り信頼度
α1	L1	C1	FE3	V3	M	W	SE1	あり	低→高
α2	L2	C2	FE4	V4	L	W	SE1		
α3	L3	C1	FE2	V2	S	W	SE1		
α4	L3	C1	FE2	V2	S	R	SE2		
α5	L4	C2	FE1	V1	L	W	SE1		
α6	L4	C2	FE1	V1	L	R	SE2		
α7	L5	C1	FE1	V1	M	W	SE1		
α8	L5	C1	FE1	V1	M	R	SE2		
α9	L5	C2	FE1	V1	M	W	SE1		
α10	L5	C2	FE1	V1	M	R	SE2		

(b)セリフ種類

L1	呪いを感じる
L2	呪いを解く鍵がここに
L3	これは…
L4	おみくじ引いたら大吉だったよ
L5	最高の気分だね

(c)キャラ種類

C1	
C2	

(d)キャラ表情

FE1	喜び		
FE2	驚き		
FE3	不安		
FE4	落ち着き		

(e)声色

V1	喜び
V2	驚き
V3	不安
V4	落ち着き

(f)セリフ文字色

W	白
R	赤

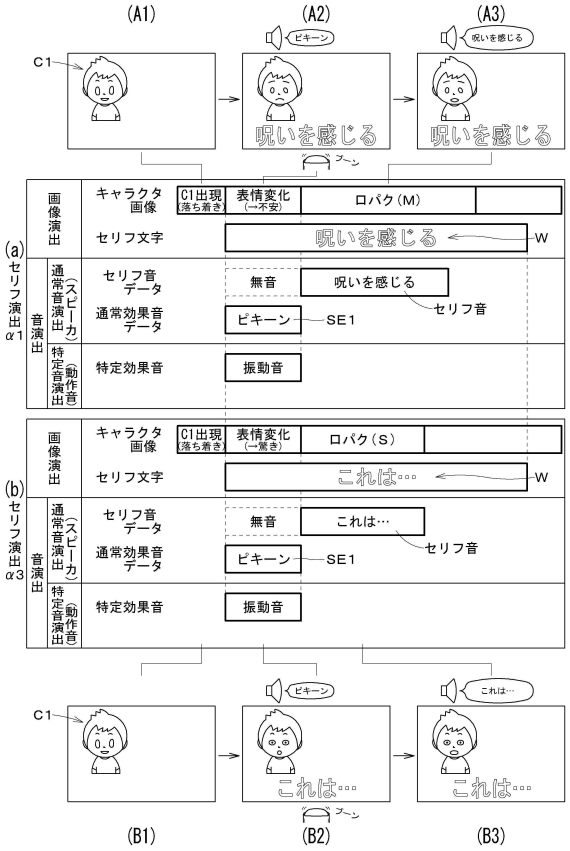
(g)通常効果音

SE1	ピキーン
SE2	ババーン

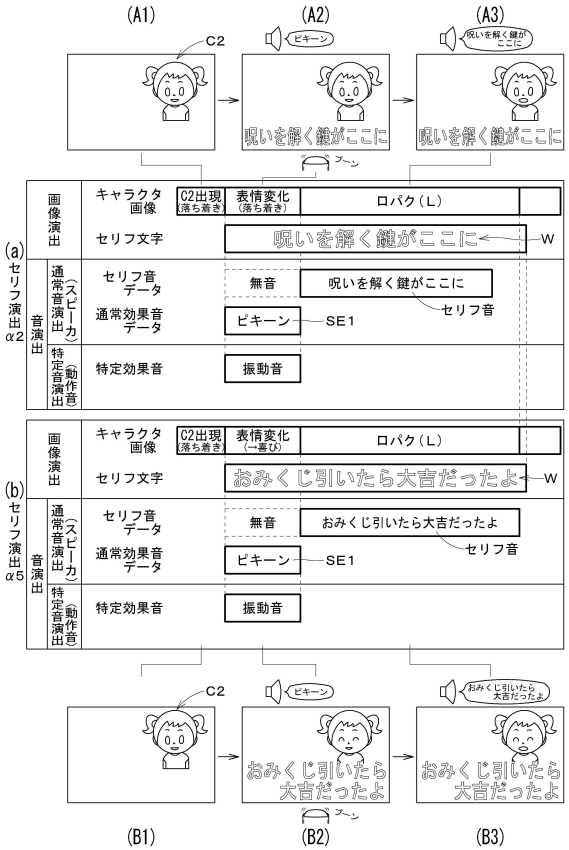
(h)ロパク長

S	短
M	中
L	長

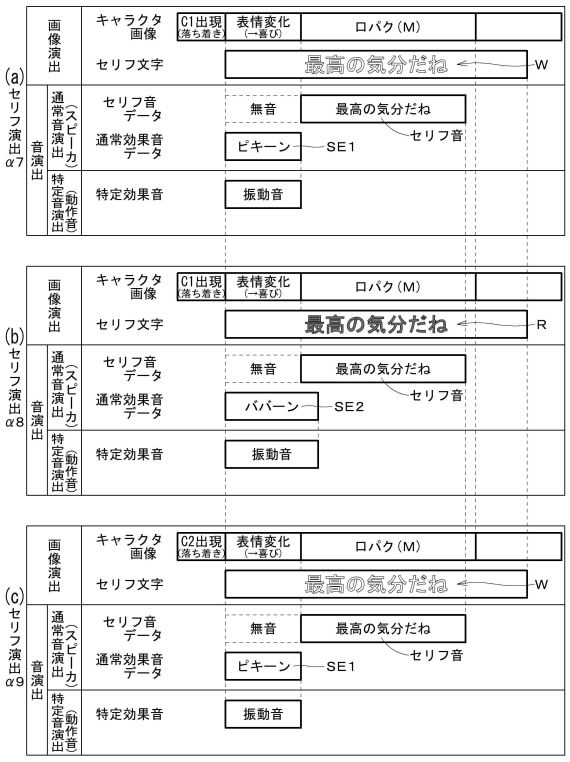
【図４２】



【図４３】



【図４４】



【図４５】

(a)セリフ演出αの種類とその内容

	セリフ種類	キャラ種類	キャラ表情	声色	ロパク長	セリフ文字色	通常効果音	特定効果音(振動音)	大当り信頼度
α1	L1	C1	FE3	V3	M	W	SE1	あり	低
α2	L2	C2	FE4	V4	L	W	SE1		
α3	L3	C1	FE3	V3	S	W	SE3		
α4	L3	C1	FE1	V1	S	W	SE1		
α5	L4	C2	FE1	V1	L	W	SE1		
α6	L4	C2	FE1	V1	L	R	SE2		
α7	L5	C1	FE1	V1	M	W	SE1		
α8	L5	C1	FE1	V1	M	R	SE2		
α9	L5	C2	FE1	V1	M	W	SE1		
α10	L5	C2	FE1	V1	M	R	SE2		高

(b)セリフ種類

L1	呪いを感じる
L2	呪いを解く鍵がここに
L3	これは…
L4	おみくじ引いたら大吉だったよ
L5	最高の気分だね

(e)声色

V1	喜び
V2	驚き
V3	不安
V4	落ち着き

(c)キャラ種類

C1	
C2	

(f)セリフ文字色

W	白
R	赤

(g)通常効果音

SE1	ピキーン
SE2	ババーン
SE3	ガーン

(d)キャラ表情

FE1	喜び		
FE2	驚き		
FE3	不安		
FE4	落ち着き		

(h)ロパク長

S	短
M	中
L	長

【図４６】

(a)セリフ演出αの種類とその内容

	セリフ種類	キャラ種類	キャラ表情	声色	ロパク長	セリフ文字色	通常効果音	特定効果音(振動音)	大当り信頼度
α1	L1	C1	FE3	V3	M	W	SE1	あり	低
α2	L2	C2	FE4	V4	L	W	SE2		
α3	L3	C1	FE2	V2	S	W	SE1		
α4	L3	C1	FE2	V2	S	R	SE1		
α5	L4	C2	FE1	V1	L	W	SE2		
α6	L4	C2	FE1	V1	L	R	SE2		
α7	L5	C1	FE1	V1	M	W	SE1		
α8	L5	C1	FE1	V1	M	R	SE1		
α9	L5	C2	FE1	V1	M	W	SE2		
α10	L5	C2	FE1	V1	M	R	SE2		高

(b)セリフ種類

L1	呪いを感じる
L2	呪いを解く鍵がここに
L3	これは…
L4	おみくじ引いたら大吉だったよ
L5	最高の気分だね

(e)声色

V1	喜び
V2	驚き
V3	不安
V4	落ち着き

(c)キャラ種類

C1	
C2	

(f)セリフ文字色

W	白
R	赤

(g)通常効果音

SE1	ピキーン
SE2	ババーン

(d)キャラ表情

FE1	喜び		
FE2	驚き		
FE3	不安		
FE4	落ち着き		

(h)ロパク長

S	短
M	中
L	長

【図４７】

音量レベル設定テーブル

音量調整つまみ140によるホール設定値	音量操作手段39による遊技者設定値 M1	M2	M3	M4	M5	用途
T0	0	0	0	0	0	無音
T1	1	6	9	12	15	プレゼンテーション用
T2	2	6	9	12	15	出荷時
T3	3	6	9	12	15	通常モード(小)
T4	3	7	11	15	19	通常モード(小中)
T5	3	8	13	18	23	通常モード(中)
T6	3	9	15	21	27	通常モード(中大)
T7	3	10	17	24	31	通常モード(大)
T8	3	6	9	12	15	節電モード(小)
T9	3	10	17	24	31	節電モード(大)

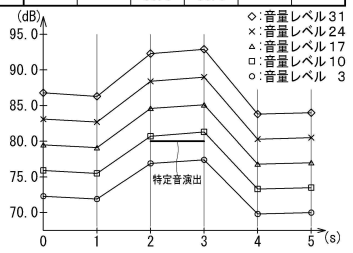
：初期位置

：エラー音用

【図４８】

ホール設定値Ｔ７の場合

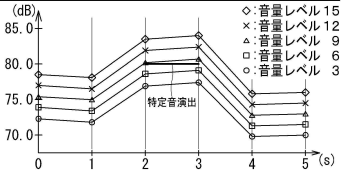
		経過時間 0s	1s	2s	3s	4s	5s
通常音演出の音量(dB)	音量レベル31	86.8	86.3	92.3	92.9	83.8	84.0
	音量レベル24	83.1	82.7	88.4	89.0	80.3	80.5
	音量レベル17	79.5	79.1	84.6	85.1	76.8	77.0
	音量レベル10	75.9	75.5	80.7	81.3	73.3	73.5
	音量レベル 3	72.3	71.9	76.9	77.4	69.8	70.0
―――	上昇割合	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200
特定音演出の音量(dB)		――	――	80.0	80.0	――	――



【図４９】

ホール設定値Ｔ３の場合

		経過時間					
		0s	1s	2s	3s	4s	5s
通常音演出の音量(dB)	音量レベル15	78.5	78.1	83.5	84.0	75.8	76.0
	音量レベル12	77.0	76.5	81.9	82.4	74.3	74.5
	音量レベル 9	75.4	75.0	80.2	80.7	72.8	73.0
	音量レベル 6	73.9	73.4	78.6	79.1	71.3	71.5
	音量レベル 3	72.3	71.9	76.9	77.4	69.8	70.0
―――	上昇割合	1.097	1.097	1.097	1.097	1.097	1.097
特定音演出の音量 (dB)		――	――	80.0	80.0	――	――



【図５０】

音量レベル設定テーブル

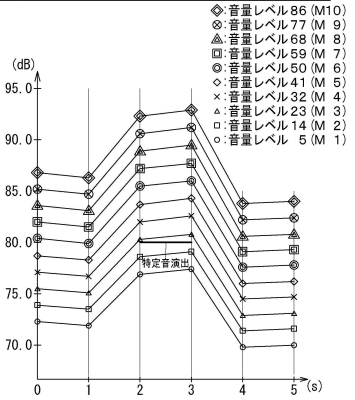
音量調整つまみ140によるホール設定値	音量操作手段39による遊技者設定値										用途
	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	
T0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	無音
T1	5	14	23	32	41	50					プレゼンテーション用
T2	5	14	23	32	41	50	59				出荷時
T3	5	14	23	32	41	50					通常モード(小)
T4	5	14	23	32	41	50	59				通常モード(小中)
T5	5	14	23	32	41	50	59	68			通常モード(中)
T6	5	14	23	32	41	50	59	68	77		通常モード(中大)
T7	5	14	23	32	41	50	59	68	77	86	通常モード(大)
T8	5	14	23	32	41	50					節電モード(小)
T9	5	14	23	32	41	50	59	68	77	86	節電モード(大)

□：初期位置
▒：エラー音用

【図５１】

ホール設定値Ｔ７の場合

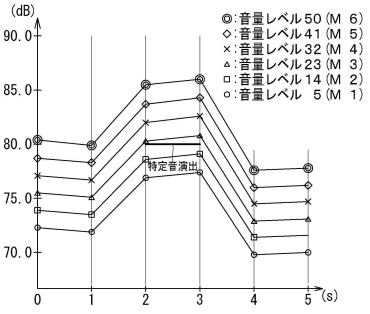
		経過時間					
		0s	1s	2s	3s	4s	5s
通常音演出の音量(dB)	音量レベル86(M10)	86.8	86.3	92.3	92.9	83.8	84.0
	音量レベル77(M 9)	85.2	84.7	90.6	91.2	82.2	82.4
	音量レベル68(M 8)	83.6	83.1	88.9	89.5	80.6	80.8
	音量レベル59(M 7)	82.0	81.5	87.2	87.7	79.1	79.3
	音量レベル50(M 6)	80.4	79.9	85.5	86.0	77.6	77.8
	音量レベル41(M 5)	78.7	78.3	83.7	84.3	76.0	76.2
	音量レベル32(M 4)	77.1	76.7	82.0	82.6	74.5	74.7
	音量レベル23(M 3)	75.5	75.1	80.3	80.8	72.9	73.1
	音量レベル14(M 2)	73.9	73.5	78.6	79.1	71.4	71.6
	音量レベル 5(M 1)	72.3	71.9	76.9	77.4	69.8	70.0
―――	上昇割合	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200
特定音演出の音量(dB)		――	――	80.0	80.0	――	――



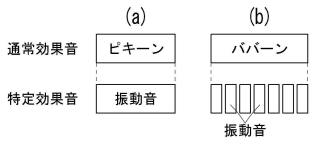
【図５２】

ホール設定値Ｔ３の場合

		経過時間					
		0s	1s	2s	3s	4s	5s
通常音演出の音量(dB)	音量レベル50(M 6)	80.4	79.9	85.5	86.0	77.6	77.8
	音量レベル41(M 5)	78.7	78.3	83.7	84.3	76.0	76.2
	音量レベル32(M 4)	77.1	76.7	82.0	82.6	74.5	74.7
	音量レベル23(M 3)	75.5	75.1	80.3	80.8	72.9	73.1
	音量レベル14(M 2)	73.9	73.5	78.6	79.1	71.4	71.6
	音量レベル 5(M 1)	72.3	71.9	76.9	77.4	69.8	70.0
―――	上昇割合	1.111	1.111	1.111	1.111	1.111	1.111
特定音演出の音量(dB)		――	――	80.0	80.0	――	――



【図５３】



フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０１９－１１８３５７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１２９５８７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１１５３８５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－２１４４４４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２