

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2005-296550
(P2005-296550A)

(43) 公開日 平成17年10月27日(2005.10.27)

(51) Int.Cl.⁷
A63F 7/02

F I
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 24 頁)

(21) 出願番号	特願2004-121349 (P2004-121349)	(71) 出願人	390031783 サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
(22) 出願日	平成16年4月16日 (2004.4.16)	(74) 代理人	100092897 弁理士 大西 正悟
		(74) 代理人	100115200 弁理士 山口 修之
		(72) 発明者	三宅 重夫 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ ミー株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 AA54 BC07

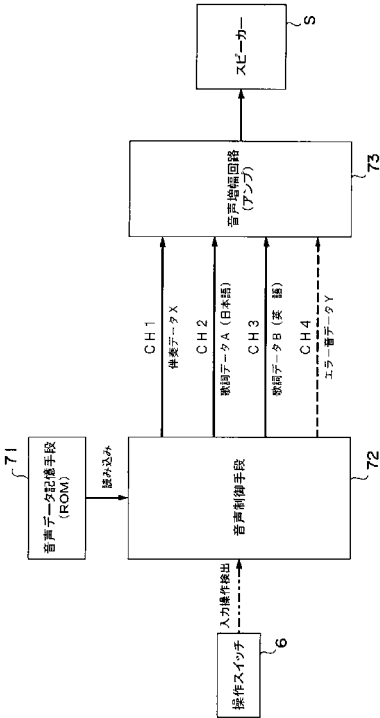
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】大当たり遊技中に遊技者の入力操作により選択された音声データを可聴レベルの音量で出力することにより、遊技者が好む音声データに簡単に切り替えることができる弾球遊技機を提供する。

【解決手段】複数の音声データを記憶する音声データ記憶手段71と、これら読み出した複数のデータに基づいて複数の音声信号を同時に出力制御する音声制御手段72と、特別遊技の実行中に遊技者による入力操作が可能であり、該入力操作に応じて、複数の音声データのうち前記スピーカーから可聴レベルの音量で出力させたい音声データをいずれか1つ選択可能である操作スイッチ6とを備えている。特別遊技の実行中は、操作スイッチ6の入力操作に応じて選択された音声データが可聴レベルの音量で前記スピーカーから出力されるように、また、他の音声データが不可聴レベルの音量で前記スピーカーから出力されるように、複数の音声信号を出力制御している。

【選択図】 図6



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄変動表示が可能な図柄表示装置と、始動入賞口に遊技球が入賞したことを条件に特別遊技を実行するか否かの抽選を実行する抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果に基づいて前記図柄表示装置に図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程を制御する図柄制御手段と、前記図柄制御手段により停止表示された前記図柄が予め定められた当たり図柄であるときに、遊技領域に設けられた可変入賞口を入賞容易とする特別遊技を行わせる特別遊技実行手段とを備えた遊技機において、

複数の音声データを記憶するデータ記憶手段と、

特別遊技の実行開始時に、前記データ記憶手段に記憶されている前記複数の音声データを 10
読み出し、これら読み出した前記複数のデータに基づいて複数の音声信号を同時に出力制御する音声制御手段と、

前記音声制御手段により同時に出力された前記複数の音声信号を増幅する音声増幅回路と、

前記音声増幅回路により増幅された前記複数の音声信号に基づいて複数の音声を同時に出力するスピーカと、

前記特別遊技の実行中に遊技者による入力操作が可能であり、該入力操作に応じて、前記複数の音声データのうち前記スピーカから可聴レベルの音量で出力させたい音声データをいずれか 1 つ選択可能である操作手段とを備え、

前記音声制御手段は、前記特別遊技の実行開始時は、所定の音声データが可聴レベルの 20
音量で前記スピーカから出力されるように、また、他の音声データが不可聴レベルの音量で前記スピーカから出力されるように、前記複数の音声信号を出力制御するとともに、

前記特別遊技の実行中は、前記操作手段の入力操作に応じて選択された前記音声データが可聴レベルの音量で前記スピーカから出力されるように、また、他の音声データが不可聴レベルの音量で前記スピーカから出力されるように、前記複数の音声信号を出力制御することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記複数の音声データは、伴奏データ及び使用されている言語が異なる複数の歌詞データからなり、 30

前記操作手段は、前記複数の歌詞データのうち前記スピーカから可聴レベルの音量で出力させたい歌詞データをいずれか 1 つ選択可能であり、

前記音声制御手段は、前記特別遊技の実行開始時は、前記伴奏データ及び所定の言語が使用されている歌詞データのみを可聴レベルの音量で前記スピーカから出力されるように、また、他の言語が使用されている歌詞データは不可聴レベルの音量で前記スピーカから出力されるように、前記複数の音声信号を出力制御するとともに、

前記特別遊技の実行中に、前記操作手段の入力操作があったとき、前記伴奏データ及び該入力操作に応じて選択された前記歌詞データのみが可聴レベルの音量で前記スピーカから出力されるように、また、他の言語が使用されている歌詞データが不可聴レベルの音量で前記スピーカから出力されるように、前記複数の音声信号を出力制御することを特 40
徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記音声制御手段は、前記特別遊技の実行中に、前記操作手段の入力操作があったとき、該入力操作に応じて選択された音声データが不可聴レベルからフェードインして可聴レベルの音量となって前記スピーカから出力されるように、また、該入力操作があるまで可聴レベルで出力されていた音声データが可聴レベルからフェードアウトして不可聴レベルの音量となって前記スピーカから出力されるように、前記複数の音声信号を出力制御することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【 0 0 0 1 】

本発明はパチンコ機に代表される弾球遊技機に関し、特に図柄表示装置に表示される図柄が予め設定された当たり図柄となった場合に特別遊技を行う弾球遊技機に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

従来のパチンコ遊技機等の弾球遊技機では、遊技領域を構成する遊技盤の中央部に液晶表示器等による図柄表示装置を設けたものが一般に知られており、遊技領域に設けられた始動入賞口内に遊技球が入賞したときに、図柄表示装置において図柄を変動表示させた後に停止表示したときの図柄（停止図柄）が、予め設定された当たり図柄であった場合、特別遊技状態（大当たり状態）を成立させるように構成されている。そして、特別遊技状態では、遊技領域の下部に設けられた可変入賞口（大入賞口）を開放して遊技球の入賞を容易にして、遊技者が大量の遊技球を獲得できるようになっている。

10

【 0 0 0 3 】

ところで、上記のような構成の弾球遊技機には、読み出し専用メモリにサウンド等のデータをそれぞれ複数種類記憶させて、当たりとなった停止図柄の種類に応じて、大当たり遊技中に再生するサウンド等のデータが選択される構成のものがある（例えば、特許文献1参照）。

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 3 - 2 4 5 2 7 号 公 報

【 発明の開示 】

【 発明が解決しようとする課題 】

20

【 0 0 0 4 】

しかしながら、特許文献1に記載の弾球遊技機では、サウンド等のデータの選択に遊技者は介入できないため、遊技者の好みや反映されず、遊技者の興味を削いでしまうおそれがあった。また、サウンド等のデータの選択は、図柄変動過程時に決定され、大当たり遊技中は他のデータに変更することができないため、面白味に欠けるおそれがあった。

【 0 0 0 5 】

本発明は、このような問題に鑑みたもので、大当たり遊技中にスピーカから同時に複数の音声データを出力し、遊技者の入力操作により選択された音声データを可聴レベルの音量で出力することにより、大当たり中であっても遊技者が好む音声データに簡単に切り替えることができる弾球遊技機を提供することを目的としている。

30

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 6 】

このような目的達成のため、本発明は、図柄変動表示が可能な図柄表示装置と、始動入賞口に遊技球が入賞したことを条件に特別遊技を実行するか否かの抽選を実行する抽選手段（例えば、本実施形態における当たり乱数取得手段621a、当たり乱数判定手段623）と、前記抽選手段による抽選結果に基づいて前記図柄表示装置に図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程を制御する図柄制御手段と、前記図柄制御手段により停止表示された前記図柄が予め定められた当たり図柄であるときに、遊技領域に設けられた可変入賞口（例えば、本実施形態における大入賞口13）を入賞容易とする特別遊技を行わせる特別遊技実行手段とを備えた遊技機において、複数の音声データを記憶するデータ記憶手段（例えば、本実施例における音声データ記憶手段71）と、特別遊技の実行開始時に、前記データ記憶手段に記憶されている前記複数の音声データを読み出し、これら読み出した前記複数のデータに基づいて複数の音声信号を同時に出力制御する音声制御手段と、前記音声制御手段により同時に出力された前記複数の音声信号を増幅する音声増幅回路と、前記音声増幅回路により増幅された前記複数の音声信号に基づいて複数の音声を同時に出力するスピーカと、前記特別遊技の実行中に遊技者による入力操作が可能であり、該入力操作に応じて、前記複数の音声データのうち前記スピーカから可聴レベルの音量で出力させたい音声データをいずれか1つ選択可能である操作手段（例えば、本実施形態における操作スイッチ6）とを備え、前記音声制御手段は、前記特別遊技の実行開始時は、所定の音声データが可聴レベルの音量で前記スピーカから出力されるように、ま

40

50

た、他の音声データが不可聴レベルの音量で前記スピーカーから出力されるように、前記複数の音声信号を出力制御するとともに、前記特別遊技の実行中は、前記操作手段の入力操作に応じて選択された前記音声データが可聴レベルの音量で前記スピーカーから出力されるように、また、他の音声データが不可聴レベルの音量で前記スピーカーから出力されるように、前記複数の音声信号を出力制御するように構成されている。

【 0 0 0 7 】

なお、本発明の弾球遊技機において、前記複数の音声データは、伴奏データ及び使用されている言語が異なる複数の歌詞データからなり、前記操作手段は、前記複数の歌詞データのうち前記スピーカーから可聴レベルの音量で出力させたい歌詞データをいずれか1つ選択可能であり、前記音声制御手段は、前記特別遊技の実行開始時は、前記伴奏データ及び所定の言語が使用されている歌詞データのみを可聴レベルの音量で前記スピーカーから出力されるように、また、他の言語が使用されている歌詞データは不可聴レベルの音量で前記スピーカーから出力されるように、前記複数の音声信号を出力制御するとともに、前記特別遊技の実行中に、前記操作手段の入力操作があったとき、前記伴奏データ及び該入力操作に応じて選択された前記歌詞データのみが可聴レベルの音量で前記スピーカーから出力されるように、また、他の言語が使用されている歌詞データが不可聴レベルの音量で前記スピーカーから出力されるように、前記複数の音声信号を出力制御するように構成されることが望ましい。

10

【 0 0 0 8 】

また、本発明の弾球遊技機において、前記音声制御手段は、前記特別遊技の実行中に、前記操作手段の入力操作があったとき、該入力操作に応じて選択された音声データが不可聴レベルからフェードインして可聴レベルの音量となって前記スピーカーから出力されるように、また、該入力操作があるまで可聴レベルで出力されていた音声データが可聴レベルからフェードアウトして不可聴レベルの音量となって前記スピーカーから出力されるように、前記複数の音声信号を出力制御するように構成されることが望ましい。

20

【 発明の効果 】

【 0 0 0 9 】

本発明は、上記構成により、特別遊技（大当たり遊技）中に、遊技者の入力操作に応じて所望の音声データに基づいた音声信号の出力制御、すなわち同時にスピーカーから出力する音量の制御を行うことにより、簡単な処理で、遊技者の入力操作に応じて異なる音声に切り替えて多様な演出態様を楽しむことが可能な弾球遊技機を提供することができる。

30

【 0 0 1 0 】

なお、本発明の弾球遊技機において、前記複数の音声データは、伴奏データ及び使用されている言語が異なる複数の歌詞データからなり、前記操作手段は、前記複数の歌詞データのうち前記スピーカーから可聴レベルの音量で出力させたい歌詞データをいずれか1つ選択可能であり、前記音声制御手段は、前記特別遊技の実行開始時は、前記伴奏データ及び所定の言語が使用されている歌詞データのみを可聴レベルの音量で前記スピーカーから出力されるように、また、他の言語が使用されている歌詞データは不可聴レベルの音量で前記スピーカーから出力されるように、前記複数の音声信号を出力制御するとともに、前記特別遊技の実行中に、前記操作手段の入力操作があったとき、前記伴奏データ及び該入力操作に応じて選択された前記歌詞データのみが可聴レベルの音量で前記スピーカーから出力されるように、また、他の言語が使用されている歌詞データが不可聴レベルの音量で前記スピーカーから出力されるように、前記複数の音声信号を出力制御するように構成されることが望ましい。このような構成により、本発明は、大当たり遊技中に、同時にスピーカーから出力される複数の歌詞データの音量を遊技者の入力操作に応じて制御するだけで、同じ伴奏に対して遊技者の希望する言語が用いられた歌詞に切り替えることができる、今までにない面白味のある演出を実行することが可能な弾球遊技機を提供することができる。

40

【 0 0 1 1 】

また、本発明の弾球遊技機において、前記音声制御手段は、前記特別遊技の実行中に、

50

前記操作手段の入力操作があったとき、該入力操作に応じて選択された音声データが不可聴レベルからフェードインして可聴レベルの音量となって前記スピーカーから出力されるように、また、該入力操作があるまで可聴レベルで出力されていた音声データが可聴レベルからフェードアウトして不可聴レベルの音量となって前記スピーカーから出力されるように、前記複数の音声信号を出力制御するように構成されることが望ましい。このような構成により、本発明は、遊技者により選択された（現在不可聴レベルの音量でスピーカーから出力されている）音声データの開始部分と、現在可聴レベルの音量でスピーカーから出力されている音声データの終了部分とを、遊技者に違和感を与えることなく切り替えることが可能な弾球遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

10

【0012】

以下、図面を参照して本発明の好ましい実施形態について説明する。本発明における弾球遊技機の一例としてのパチンコ機PMについて説明する。図1は、パチンコ機PMの全体正面図であり、図2は、パチンコ機PMの遊技盤正面図である。

【0013】

このパチンコ機PMには、遊技機の外郭保持枠をなす外枠1と、この外枠1と開閉自在に軸支された前枠2が設けられている。そして、前枠2はガラス扉（図示略）、球受け皿4と、打球ハンドル5と、操作スイッチ6と、レール7で区画された遊技領域10を備える遊技盤8等から構成されている。

【0014】

20

押圧操作が可能である操作スイッチ6には、LED等から構成される操作有効ランプ6a（図1においてハッチングで示す部分）が設けられている。操作有効ランプ6aは、操作スイッチ6の入力（押圧）操作が有効であることを点灯や点滅により遊技者に報知する。なお、本実施形態では、操作有効ランプ6aの点灯により、操作スイッチ6の入力（押圧）操作が有効であることを遊技者に報知している。

【0015】

操作スイッチ6は、特別遊技の実行中に、遊技者による入力操作が可能であり、該入力操作に応じて後述する音声データ記憶手段71に記憶された複数の音声データのうち、スピーカーSから可聴レベルの音量で出力させたい音声データをいずれか1つ選択可能に構成されている。また、複数の音声データが伴奏データ及び使用されている言語が異なる複数の歌詞データ（本実施形態では歌詞データA、B）から構成されている場合には、操作スイッチ6は、前記複数の歌詞データのうち、スピーカーSから可聴レベルの音量で出力させたい歌詞データをいずれか1つ選択することができる。

30

【0016】

なお、操作有効ランプ6aは、本実施形態のように操作スイッチ6に設けるのではなく、遊技者が可視及び操作可能な別位置に設置してもよい。また、操作スイッチ6の操作が有効になった旨が分かるように、（図柄表示装置20等において）図柄や画像の表示、又は（スピーカー等を用いて）音声等により報知してもよい。

【0017】

遊技領域10には、賞球の払出条件となる複数の一般入賞口11と、賞球の払出条件となるとともに図柄表示装置20の図柄の変動開始条件となる始動入賞口12と、大入賞口13と、遊技球を回収するアウト口14と、打球の落下に影響を与える風車15と、図示しない多数の遊技釘とが設けられている。そして、遊技領域10の略中央には、各種の演出パターン等の画像及び図柄を表示する図柄表示装置20が設けられている。

40

【0018】

図柄表示装置20の下部には、図柄表示装置20による図柄の変動中に始動入賞口12に入った入賞球数を表示する4個のLED等から構成される保留球ランプ30が設けられている。本実施形態では、4個を上限として、（図柄変動中に）始動入賞口12に入賞があるごとに、保留球ランプ30を1個ずつ点灯させる。そして、図柄表示装置20において変動図柄の変動表示が開始されるごとに、点灯している保留球ランプ30を1個ずつ消

50

灯させる。

【0019】

このような構成のパチンコ機PMにおいて、遊技者が打球ハンドル5を操作すると、球受け皿4から遊技球が1個ずつ打球発射部（不図示）に送られ、操作量に応じた強度で遊技領域10に打球が発射される。発射された打球は上述した入賞口11, 12あるいはアウト口14に流下し、上述した入賞口11, 12に入賞した場合には所定の賞球が球受け皿4に払い出される。また、上述した入賞口11, 12のうち始動入賞口12に打球が入賞すると、所定の賞球が球受け皿4に払い出され、図柄表示装置20に表示された図柄は変動表示された後に停止表示される。このとき、図柄表示装置20に停止表示された図柄が予め定められた当たり図柄（例えば、1～9のぞろ目）の場合には大当たりとなり、開放されて入賞が容易となった大入賞口13に打球が入賞すると、遊技者には大量の賞球が払い出される。また、このような大当たり遊技の開始とともに操作有効ランプ6aが点灯し、このランプの点灯中は、操作スイッチ6の入力操作に応じて、スピーカースから出力される歌詞データを切り替える（例えば、日本語から英語、英語からの日本語に切り替える）ことができる。

10

【0020】

以上のように構成されたパチンコ機PMに設けられている制御装置について図を用いて説明する。図3及び図4は、この制御装置による制御の概略を示すブロック図である。この制御装置は、CPU, ROM, RAM等の種々の電子部品より構成されている遊技制御手段50によりゲームの制御を行う。

20

【0021】

遊技制御手段50には、操作スイッチ6に内蔵されて操作スイッチ6の入力（押圧）操作を検出するための操作検出装置6bと、一般入賞口11に内蔵された一般入賞口入賞検出装置11aと、始動入賞口12に内蔵された始動口入賞検出装置12aと、大入賞口駆動手段741に内蔵された大入賞口入賞検出装置13aと、大入賞口駆動手段741内の特定領域（図示せず）に内蔵された特定領域通過検出装置13b等が電氣的に接続しており、これらから検出信号が遊技制御手段50に入力される。

【0022】

遊技制御手段50は、上記のように入力された検出信号に応じて各種作動制御を行うものであり、この制御対象として、操作スイッチ6の操作が有効であることを示す操作有効ランプ6aと、賞球の払い出しを行う賞球払出装置45と、大入賞口駆動手段741を開放作動させる大入賞口駆動装置13mと、画像及び図柄を表示する図柄表示装置20、保留球ランプ30、スピーカース等が電氣的に接続している。これらは全て遊技制御手段50からの制御信号に基づいて作動制御される。

30

【0023】

続いて、遊技制御手段50の制御内容について説明する。遊技制御手段50は、このゲームの制御のために、通常遊技実行手段60と、特別遊技実行手段70と、高確率遊技設定手段80と、払出制御手段90とを備えている。

【0024】

通常遊技実行手段60は、パチンコ機PMの通常遊技を実行・制御するためのものであり、遊技領域10に設けられた各入賞口への入賞に関する処理を行う入賞口入賞処理手段61と、通常遊技から特別遊技へ移行するか否かを決定する特別遊技移行判定手段62とを備えている。なお、入賞口入賞処理手段61については、従来と変わらないのでここでの詳細な説明は省略する。

40

【0025】

特別遊技移行判定手段62は、図柄要素取得手段621と、保留球情報記憶手段622と、当たり乱数判定手段623と、演出決定手段624と、図柄制御手段625とを備えている。

【0026】

図柄要素取得手段621は、図柄表示装置20に表示する図柄又は画像を決定するため

50

の要素（例えば、当たり乱数、停止図柄乱数、演出乱数）を取得するためのもので、図4（a）に示すように、当たり乱数取得手段621aと、停止図柄乱数取得手段621bと、演出乱数取得手段621cとを備えている。

【0027】

当たり乱数取得手段621aは、大当たりを発生させるか否かを決定するための乱数（以下、「当たり乱数」と称する）を取得するためのものである。例えば、ハードウェアのインクリメントカウンタによって生成された0～65535（65536通り）の乱数を上述した始動口入賞検出装置12aからの入賞信号に基づいて、取得している。なお、明細書中の乱数とは、インクリメントカウンタのように規則性のあるものであっても、その取得タイミングに規則性がないために実際に乱数として機能するものを含む概念である。

10

【0028】

停止図柄乱数取得手段621bは、図柄表示装置20に表示させる停止図柄を決定するための乱数（以下、「停止図柄乱数」と称する）を取得するためのものである。例えば、左図柄用として0～9（10通り）の乱数を取得する左図柄決定乱数と、中図柄用として0～9（10通り）の乱数を取得する中図柄決定乱数と、右図柄用として0～9（10通り）の乱数を取得する右図柄決定乱数等からなる。

【0029】

演出乱数取得手段621cは、（演出パターン群メモリ624bからいずれかの）演出パターンを取得するための乱数（以下、「演出乱数」）を取得するためのものである。例えば、ソフトウェアのインクリメントカウンタによって生成された0～255（256通り）の乱数を当たり乱数判定手段623により当たりを判定する前に取得している。

20

【0030】

保留球情報記憶手段622は、図柄制御手段625による図柄の変動表示中に始動入賞口12へ入賞した（すなわち、始動口入賞検出装置12aにより検出された）遊技球の入賞情報を、入賞した遊技球に対応させて、所定上限個分（本実施形態では4個分）記憶するためのものである。なお、本実施形態では、入賞情報として、当たり乱数、停止図柄乱数、演出乱数、保留球数等が記憶されている。また、保留球情報記憶手段622に、保留球の入賞情報が所定上限個分記憶されている場合は、それ以上の遊技球が始動入賞口12に入賞しても、その遊技球に対する入賞情報は記憶されず無効となる。すなわち、図柄変動中において始動入賞口12を通過する4個の遊技球に対して取得された情報は記憶することができ、5個目以降の遊技球は始動入賞口12を通過しても無視されて賞球のみ払い出しが行われるようになっている。なお、本実施形態においては記憶可能な保留球数の上限値を4個としたが、これに限定されるものではなく適宜変更可能である。

30

【0031】

当たり乱数判定手段623は、当たり乱数に応じて特別遊技を行うか否か、すなわち大当たりか否かを判定するためのものである。例えば、ROMに記憶された当たり値「0～200」と先の当たり乱数として取得された乱数値（0～65535のうちの1つ）とを比較し、この乱数値が当たり値「0～200」である場合に「当たり」と判定する。なお、後述する確率変動中には、高確率遊技設定手段80により、例えば、当たり値が上記「0～200」のうち奇数の乱数値に対して、大当たり確率を高確率（すなわち当たり値を「0～1280」）に変動させている。

40

【0032】

演出決定手段624は、図柄表示装置20にて図柄の変動を開始させてから停止表示させる間に、図柄表示装置20において行われる様々な演出を決定するためのものであり、図4（b）に示すように、停止図柄決定手段624aと、演出パターン群メモリ624bと、演出パターン選択手段624cとを備えている。

【0033】

停止図柄決定手段624aは、停止図柄乱数に応じて停止図柄を決定するためのものである。なお、本実施形態において停止図柄は、左図柄、右図柄、中図柄から構成されており、各図柄とも0～9までの数字を表示できるようになっている。

50

【 0 0 3 4 】

停止図柄には、当たり図柄及び外れ図柄がある。当たり図柄とは、当たり乱数判定手段 6 2 3 により当該遊技が当たりであると判定された場合、図柄の変動表示後に停止表示される図柄の組み合わせのことであり、図 5 (a) に示すように、左図柄、右図柄、中図柄に表示された 3 つの数字が全て一致する図柄の組み合わせである。一方、外れ図柄とは、当たり乱数判定手段 6 2 3 により当該遊技が当たりと判定されなかった場合（すなわち外れの場合）、図柄の変動表示後に停止表示される図柄の組み合わせのことであり、図 5 (b) , (c) に示すように、3 つの数字が一致しない図柄の組み合わせである。

【 0 0 3 5 】

演出パターン群メモリ 6 2 4 b は、図柄表示装置 2 0 に変動図柄の変動表示をさせた後に停止図柄を停止表示させる図柄変動過程が定められている演出パターンを複数記憶しているメモリであり、図 4 (c) に示すように、特別当たり演出パターン群メモリ P 1 と、通常当たり演出パターン群メモリ P 2 と、外れ演出パターン群メモリ P 3 とを備えている。

10

【 0 0 3 6 】

特別当たり演出パターン群メモリ P 1 は、当たり乱数判定手段 6 2 3 に当たりと判定され且つ停止図柄が当たり図柄のうち確変図柄（本実施形態では、奇数のぞろ目）に決定されたとき、選択される図柄の変動開始から図柄の停止までの一連の図柄演出パターン（特別当たり演出パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。

【 0 0 3 7 】

なお、この特別当たり演出パターン群メモリ P 1 には、当たり図柄の発生確率を変動させる際に行われる、特定の演出が記憶されている。なお、この特定の演出には、リーチ変動とプレミアム予告が設定されている。プレミアム予告とは、極めて出現頻度が低い予告演出であり、この演出がなされた場合は当該変動における抽選結果が当たりとなる確率が極めて高いものである。このような特定の演出を用いることにより、遊技者は、図柄の変動表示中から、当該変動後に表示される停止図柄が当たり図柄である確率、すなわち大当たり確率が高いことを把握でき、当該変動における遊技者の大当たりへの期待度を増すことができるようになっている。

20

【 0 0 3 8 】

通常当たり演出パターン群メモリ P 2 は、当たり乱数判定手段 6 2 3 に当たりと判定され、停止図柄が当たり図柄のうち確変図柄以外の通常当たり図柄（本実施形態では、偶数のぞろ目）に決定されたときに選択される、図柄表示装置 2 0 に表示される図柄の変動開始から図柄の停止まで一連の図柄演出パターン（通常当たり演出パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。なお、通常当たり演出パターン群メモリ P 2 に、上記のプレミアム予告を設定することも可能である。

30

【 0 0 3 9 】

外れ演出パターン群メモリ P 3 は、当たり乱数判定手段 6 2 3 に外れと判定されるときに選択される、図柄の変動開始から図柄の停止までの一連の図柄演出パターン（外れ演出パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。

【 0 0 4 0 】

演出パターン選択手段 6 2 4 c は、まず、停止図柄決定手段 6 2 4 a により決定された停止図柄に基づいて演出パターン群メモリ 6 2 4 b からいずれかの演出パターン群メモリ P 1 ~ P 3 を選択する。次に、この選択された演出パターン群メモリから、演出乱数取得手段 6 2 1 c により取得された演出乱数に基づいて 1 つの演出パターンを選択する。

40

【 0 0 4 1 】

図柄制御手段 6 2 5 は、当たり乱数判定手段 6 2 3 による判定結果に基づいて、図柄表示装置 2 0 に図柄を変動表示させた後に所定の順序で停止表示させる図柄変動過程を制御するためのものである。例えば、本発明においては、始動入賞口 1 2 に遊技球が入賞すると（すなわち始動口入賞検出装置 1 2 a により検出されると）、図柄表示装置 2 0 において演出パターン選択手段 6 2 4 c により決定された演出パターンに基づいて図柄変動態様

50

を所定時間表示させた後、停止図柄決定手段 6 2 4 a により決定された停止図柄を左図柄、右図柄、中図柄の順で表示させる。

【 0 0 4 2 】

特別遊技実行手段 7 0 は、当たり乱数判定手段 6 2 3 により当たりと判定された（すなわち、停止表示される図柄の組み合わせが当たりである）場合に、特別遊技を実行するためのものであり、音声データ記憶手段 7 1 と、音声制御手段 7 2 と、音声増幅回路 7 3 と、単位遊技実行手段 7 4 と、継続判定手段 7 5 と、確率遊技移行判定手段 7 6 とを備えている。

【 0 0 4 3 】

音声データ記憶手段 7 1 は、複数の音声データを記憶するためメモリ（ROM）である。なお、複数の音声データとして、伴奏データ X 及び使用されている言語が異なる複数の歌詞データからなるものを用いてもよい。本実施形態では、音声データ記憶手段 7 1 には、図 4（d）に示すように、音声データである伴奏データ X、日本語が用いられている歌詞データ A、英語が用いられている歌詞データ B、及びエラー音データ Y が記憶されている。

【 0 0 4 4 】

音声制御手段 7 2 は、特別遊技の実行開始時に、音声データ記憶手段 7 1 に記憶されている複数の音声データを読み出し、これら読み出した複数のデータに基づいて複数の音声信号を同時に出力制御するためのものである。

【 0 0 4 5 】

より具体的には、音声制御手段 7 2 は、特別遊技の実行開始時は、所定の音声データが可聴レベルの音量でスピーカ S から出力されるように、また、他の音声データが不可聴レベルの音量でスピーカ S から出力されるように、複数の音声信号を出力制御している。また、特別遊技の実行中は、操作スイッチ 6 の入力操作に応じて選択された音声データが可聴レベルの音量でスピーカ S から出力されるように、また、他の音声データが不可聴レベルの音量でスピーカ S から出力されるように、複数の音声信号を出力制御している。その結果、本発明では、スピーカ S から出力させる音声データの音量を切り替えるというごく簡単な処理により、遊技者に聞こえる音を容易に変化させることができるようになっている。

【 0 0 4 6 】

なお、音声制御手段 7 2 は、複数の音声データとして伴奏データ X 及び使用されている言語が異なる複数の歌詞データからなるものを用いる場合、特別遊技の実行開始時は、伴奏データ X 及び所定の言語が使用されている歌詞データのみを可聴レベルの音量でスピーカ S から出力されるように、また、他の言語が使用されている歌詞データは不可聴レベルの音量でスピーカ S から出力されるように、複数の音声信号を出力制御するように構成してもよい。また、特別遊技の実行中に、操作スイッチ 6 の入力操作があったとき、伴奏データ X 及び該入力操作に応じて選択された歌詞データのみが可聴レベルの音量でスピーカ S から出力されるように、また、他の言語が使用されている歌詞データが不可聴レベルの音量でスピーカ S から出力されるように、複数の音声信号を出力制御するように構成してもよい。

【 0 0 4 7 】

また、音声制御手段 7 2 は、特別遊技の実行中に、操作スイッチ 6 の入力操作があったとき、すなわち上記のように音声データ（歌詞データ）を切り替えるとき、該入力操作に応じて選択された音声データが不可聴レベルからフェードインして可聴レベルの音量となってスピーカ S から出力されるように、また、該入力操作があるまで可聴レベルで出力されていた音声データが可聴レベルからフェードアウトして不可聴レベルの音量となってスピーカ S から出力されるように、複数の音声信号を出力制御するように構成してもよい（図 19（b），（c）参照）。

【 0 0 4 8 】

なお、音声データを切り替える際の音量調整は、上記に限定されるものではなく、例え

10

20

30

40

50

ば、該入力操作に応じて選択された音声データが不可聴レベルから可聴レベルの音量となつてスピーカ－Sから出力され、また、該入力操作があるまで可聴レベルで出力されていた音声データが可聴レベルから不可聴レベルの音量となつてスピーカ－Sから出力される際に、突然切り替わるように構成することも可能である（図19（e）及び（f）参照）。

【0049】

また、本実施形態のように、音声制御手段72は、エラーが発生したときのみエラー音データYを出力させ（可聴レベルの音量）、このエラーが解消したときは音を出力させない（消音状態）よう構成することも可能である。

【0050】

ここで、図6を用いて、音声制御手段72により行われる制御の流れについて説明する。まず、音声制御手段72は、音声データ記憶手段71から複数の音声データ、すなわち伴奏データX、歌詞データA及び歌詞データBを読み出し、これらが所定の音量でスピーカ－Sから出力されるように音声信号に変換する。そして、これらの音声信号を該当するチャンネル、すなわち伴奏データXはチャンネルCH1、歌詞データAはチャンネルCH2、歌詞データBはチャンネルCH3に振り分け、同時に音声増幅回路73に出力する。但し、操作スイッチ6の入力操作があった場合（操作検出装置6bにより操作スイッチ6の入力操作が検出された情報が遊技制御手段50を介して音声制御手段72に送られた場合）は、該入力操作に応じて設定される音量でスピーカ－Sから出力されるように、音声信号の出力制御を行う。

【0051】

なお、音声制御手段72は、エラーが発生したときのみ、音声データ記憶手段71からエラー音データYを読み出し、所定の音量でスピーカ－Sから出力されるように音声信号に変換し、該当するチャンネルすなわちチャンネルCH4に振り分け、音声増幅回路73に出力する。これと同時に、それまで可聴レベルの音量で出力されていた音声データを不可聴レベルの音量でスピーカ－から出力されるように音声信号の出力制御を行う。

【0052】

上記のように本実施形態においては、音声制御手段72から音声増幅回路73への音声信号の経路であるチャンネルが、伴奏データXを流すチャンネルCH1、歌詞データAを流すチャンネルCH2、歌詞データBを流すチャンネルCH3、及び、エラー音データYを流すチャンネルCH4の計4つ用意されている。このように、本実施形態では、エラー音データYを流す専用チャンネルCH4を予め確保することにより、エラー発生時にチャンネルが全て使用されてエラー音の出力ができないという事態の発生を防止している。

【0053】

音声増幅回路73は、いわゆるアンプと称されるものであり、音声制御手段73から送信された複数の音声信号を増幅するためのものである。なお、音声増幅回路73により増幅された複数の音声信号は、スピーカ－Sにより複数の音声として同時に出力される。

【0054】

単位遊技実行手段74は、特別遊技中における単位遊技を行うためのものであり、大入賞口駆動手段741と、単位遊技終了判定手段742とを備えている。

【0055】

大入賞口駆動手段741は、大入賞口13を開放して遊技球の入賞を容易にするように、大入賞口駆動装置13mを作動させるためのものである。

【0056】

単位遊技終了判定手段742は、予め設定された単位遊技終了条件に基づいて、単位遊技を終了させるか否かを判定するためのものである。

【0057】

継続判定手段75は、予め設定された継続条件に基づいて、特別遊技を終了させるか否かを判定するためのものである。

【0058】

10

20

30

40

50

確率遊技移行判定手段 76 は、特別遊技終了後に確率変動を実行するか否かを判定するためのものである。本実施形態では、図柄表示装置 20 に表示された当たり図柄が予め定められた確変図柄（すなわち、当たり図柄のうち一部の図柄）であるか否かを判定している。

【0059】

高確率遊技設定手段 80 は、確率遊技移行判定手段 76 によりその判定結果が肯定的、すなわち確変図柄であると判定された場合に、当該特別遊技終了後の当たり図柄発生確率を低確率から高確率に変動させるように、確率抽選テーブルをセットするためのものである。例えば、当たり乱数判定手段 623 によって参照する当たり値を「0～200」の他に「201～1280」を加えて、当たり図柄となる確率が通常よりも高確率になるように構成されている。

10

【0060】

払出制御手段 90 は、賞球払出装置 45 から賞球を払い出させる制御を行うためのものである。

【0061】

次に、本実施形態における制御概要を図 7～図 17 に示すフローチャートを参照しながら説明する。

【0062】

図 7 は、このパチンコ機 PM のメインフローチャートである。遊技制御手段 50 は、まずステップ S1 で遊技機全体の初期設定を行った後、ステップ S2 の通常遊技処理、ステップ S3 の特別遊技処理を行った後、再びステップ S2 の通常遊技処理に戻る。この動作は電源が遮断されるまで繰り返し実行される。ステップ S2 の通常遊技処理とステップ S3 の特別遊技処理については後述する。

20

【0063】

図 8 は、ステップ S2 の通常遊技処理のフローチャートである。通常遊技処理 S2 は、各入賞口への入賞をチェックする入賞口入賞チェック処理（ステップ S20）と、特別遊技を移行するか否かを判定する特別遊技移行判定処理（ステップ S21）とを実行した後、本処理を終了する。

【0064】

図 9 は、ステップ S20 の入賞口入賞チェック処理のフローチャートである。入賞口入賞チェック処理 S20 は、まず遊技球がいずれかの一般入賞口 11 への入賞が一般入賞口入賞検出装置 11a により検出されると（ステップ S201）、その検出信号は遊技制御手段 50 に送られ、一般入賞フラグがセットされる（ステップ S202）。そして、このフラグに基づいて払出制御手段 90 により賞球払出装置 45 に作動信号が出力され、この信号を受けて賞球払出装置 45 が作動して、各入賞球に対して所定数（例えば、10 球）の賞球を賞球払出装置 45 から球受け皿 4 に払い出す。なお、ここでセットされたフラグは、賞球動作に基づき適宜リセットされる。また、始動入賞口 12 への遊技球の入賞が始動口入賞検出装置 12a により検出されると（ステップ S203）、その検出信号は遊技制御手段 50 に送られ、始動入賞フラグがセットされる（ステップ S204）。そして、このフラグに基づいて払出制御手段 90 により賞球払出装置 45 に作動信号が出力され、この信号を受けて、賞球払出装置 45 が作動して始動入賞口 12 への入賞球に対して所定数（例えば、5 球）の賞球を賞球払出装置 45 から球受け皿 4 に払い出す。

30

40

【0065】

上述の入賞口入賞チェック処理 S20 が終了すると、次に、特別遊技移行判定処理 S21 を実行する。図 10 はステップ S21 の特別遊技移行判定処理の前段フローチャート、図 11 はステップ S210 の図柄要素取得処理のフローチャート、図 12 は（図 10 から続く）ステップ S21 の特別遊技移行判定処理の後段フローチャートである。

【0066】

図 10 に示す特別遊技移行判定処理 S21 は、まず図柄要素取得処理 S210 を行う。

【0067】

50

図柄要素取得処理 S 2 1 0 は、図 1 1 に示すように、始動入賞口 1 2 に入賞したか否かを確認するために始動入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 1 1）。オンでない場合はこの処理を終了し、オンである場合は始動入賞フラグをオフする（ステップ S 2 1 2）。次に、記憶されている始動入賞口 1 2 へ入賞した保留球の数が記憶上限個（例えば、4 個）に達しているかどうかを確認する（ステップ S 2 1 3）。ここで、保留球の数が上限個に達している場合は、このまま図柄要素取得処理 S 2 1 0 を終了する。また、ステップ S 2 1 3 にて、保留数の数が記憶上限個に達しておらず記憶が可能な場合は、（この時点での）保留球の数を保留球情報記憶手段 6 2 2 で記憶する。続いて、保留球ランプ 3 0 を 1 つ点灯させ（ステップ S 2 1 4）、当たり乱数取得手段 6 2 1 a により当たり乱数を取得し（ステップ S 2 1 5）、停止図柄乱数取得手段 6 2 1 b により停止図柄乱数を取得し（ステップ S 2 1 6）、演出乱数取得手段 6 2 1 c により演出乱数を取得し（ステップ S 2 1 7）、これら取得した乱数を各保留球の数 n （ $n = 1, 2, 3, 4$ ）に対応して保留球情報記憶手段 6 2 2 に設けられている情報記憶エリアへ格納し（ステップ S 2 1 8）、図柄要素取得処理 S 2 1 0 を終了する。

【0068】

特別遊技移行判定処理 S 2 1 は、図 1 0 に戻り、保留球情報記憶手段 6 2 2 に保留球の記憶があるか否かの確認を行う（ステップ S 2 3 0）。ここで、保留球の記憶がない場合には本処理を終了し、保留球の記憶がある場合には保留球の数 $n = 1$ に対応する（保留球情報記憶手段 6 2 2 の）情報記憶エリアに格納されている情報を読み出し（ステップ S 2 3 1）、この情報記憶エリアの値をシフトする（ステップ S 2 3 2）。なお、ステップ S 2 3 1 では、図 1 8（a）で示すように保留球の数 $n = 1$ に対応する当たり乱数の値 A を読み出し、次のステップ S 2 3 2 では、図 1 8（b）に示すように保留球の数 $n = 2, 3, 4$ に対応する情報記憶エリアに格納されている値 B, C, D を、保留球の数 $n - 1$ に対応する情報記憶エリアにシフトして格納する。

【0069】

続いて、特別遊技移行判定処理 S 2 1 は、図 1 2 に示すステップ S 2 3 3 に進み、上記のステップ S 2 3 1 で読み出した（保留球情報記憶手段 6 2 2 に記憶されている最も古い遊技球に対して取得された）当たり乱数に基づいて、当たり乱数判定手段 6 2 3 により当たりであるか否かの判定を行う。ここで、当たりであると判定された場合は、ステップ S 2 3 1 で読み出された停止図柄乱数に基づいて、停止図柄決定手段 6 2 4 a により所定の停止図柄（すなわち当たり図柄）が決定され（ステップ S 2 3 4）、この当たり図柄が確変図柄であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 5）。ここで、当たり図柄が確変図柄であると判定された場合は、該停止図柄と S 2 3 1 で読み出された演出乱数に基づいて、演出パターン選択手段 6 2 4 c により特別当たり演出パターン群メモリ P 1 から特別当たり演出パターンが決定され（ステップ S 2 3 6）、ステップ S 2 4 0 に進む。

【0070】

一方、ステップ S 2 3 5 において、当たり図柄が確変図柄ではないと判定された場合は、該停止図柄と S 2 3 1 で読み出された演出乱数に基づいて、演出パターン選択手段 6 2 4 c により通常当たり演出パターン群メモリ P 2 から通常当たり演出パターンが決定され（ステップ S 2 3 7）、ステップ S 2 4 0 に進む。

【0071】

また、上記のステップ S 2 3 3 において、当たり乱数の判定の結果が当たりでない、すなわち外れであると判定された場合は、ステップ S 2 3 1 で読み出された停止図柄乱数に基づいて、停止図柄決定手段 6 2 4 a により所定の停止図柄すなわち外れ図柄が決定され（ステップ S 2 3 8）、この停止図柄とステップ S 2 3 1 で読み出された演出乱数に基づいて、演出パターン選択手段 6 2 4 c により外れ演出パターン群メモリ P 3 から外れ演出パターンが決定され（ステップ S 2 3 9）、ステップ S 2 4 0 に進む。

【0072】

ステップ S 2 4 0 では保留球ランプ 3 0 を 1 個消灯して、後述の図柄変動処理 S 2 5 0 を行い、上記のステップ S 2 3 3 において当たり乱数判定手段 6 2 3 による当たり判定は

当たりであったか否かを確認する（ステップS 2 6 1）。ここで、当たり判定が当たりであった場合は、特別遊技フラグをオンし（ステップS 2 6 2）、ステップS 2 6 3に進む。一方、ステップS 2 6 1において、（上記のステップS 2 3 3において）当たり乱数判定手段6 2 3による当たり判定は当たり判定が当たりではなかった、すなわち外れであった場合は、ステップS 2 6 3に進む。ステップS 2 6 3では、ステップS 2 3 1で読み出した情報を消去して、本処理を終了する。

【0 0 7 3】

図柄変動処理S 2 5 0では、上記ステップで取得した演出パターン及び停止図柄を、図柄制御手段6 2 5により図柄表示装置2 0に表示させる処理である。具体的には、ステップS 2 3 3における当たり乱数の判定結果が当たりで且つ停止図柄が確変図柄である場合には、図柄表示装置2 0に、特別当たり演出パターンに基づいて図柄の変動表示を行った後に、左図柄、右図柄、中図柄の順に停止表示して、確変図柄（当たり図柄）を表示する。また、ステップS 2 3 3における当たり乱数の判定結果が当たりで且つ停止図柄が確変図柄ではない場合には、図柄表示装置2 0に、通常当たり演出パターンに基づいて図柄の変動表示を行った後に、左図柄、右図柄及び中図柄の順に停止表示して、通常当たり図柄を表示する。また、ステップS 2 3 3における当たり乱数の判定結果が外れで且つ停止図柄が外れ図柄である場合には、図柄表示装置2 0において、外れ演出パターンに基づいて図柄の変動表示を行った後に、左図柄、右図柄及び中図柄の順に停止表示して、外れ図柄を表示する。

10

【0 0 7 4】

続いて、特別遊技処理S 3を行う。本実施形態では、ステップS 2 1 5で取得した当たり乱数の判定結果が当たりのときに単位遊技を所定回数（例えば1 5回）だけ実行可能な特別遊技を成立させる処理と、操作スイッチ6の入力操作に応じて音声データ（歌詞データ）の切り替えを実行することができる音声制御処理S 4 0 0とが並行して行われている。図1 3は特別遊技処理S 3の前段フローチャート、図1 4は音声制御処理S 4 0 0の前段フローチャート、図1 5は音声制御処理S 4 0 0の後段フローチャート、図1 6は特別遊技処理S 3の後段フローチャート、図1 7は特別遊技終了処理S 3 2 0のフローチャートである。

20

【0 0 7 5】

図1 3に示すように、まず、特別遊技フラグがオンであるか否かを確認する、すなわち取得した当たり乱数が当たりであったか否かを確認し（ステップS 3 0 1）、外れであればこの処理を終了する。当たりの場合は、音声制御処理S 4 0 0を行い、ステップS 3 0 2に進む。

30

【0 0 7 6】

音声制御処理S 4 0 0は、図1 4に示すように、特別遊技が開始されると、操作有効ランプ6 aを点灯させ（ステップS 4 0 1）、音声制御手段7 2により音声データ記憶手段7 1から読み出した音声データを音声信号に変換し、該当するチャンネル、すなわち伴奏データXに基づく信号をチャンネルCH 1、歌詞データAに基づく信号をチャンネルCH 2、歌詞データBに基づく信号をチャンネルCH 3に振り分け、音声増幅回路7 3に同時に出力する。このとき、音声制御手段7 2により、伴奏データX及び歌詞データA（日本語）を可聴レベルの音量で、歌詞データB（英語）を不可聴レベルの音量でスピーカースから出力されるように各音声信号の出力制御を行い、エラー音データYは出力しない（消音状態）（ステップS 4 0 2）。

40

【0 0 7 7】

そして、操作検出装置6 bにより操作スイッチ6における入力操作の検出が行われたか否か、すなわち遊技者により操作スイッチ6が入力操作されたか否かを判定する（ステップS 4 0 3）。ここで、操作スイッチ6が入力操作されなかったと判定された場合は、ステップS 4 0 7に進む。また、ステップS 4 0 3において、操作スイッチ6が入力操作されたと判定された場合は、現在歌詞データA（日本語）が可聴レベルの音量でスピーカースから出力されているか否かを判定する（ステップS 4 0 4）。ここで、現在歌詞データ

50

A（日本語）が可聴レベルの音量でスピーカースから出力されていると判定されたときは、音声制御手段72により、チャンネルCH1から出力される伴奏データXを引き続き可聴レベルの音量で、チャンネルCH2から出力される歌詞データA（日本語）を可聴レベルから不可聴レベルの音量で、チャンネルCH3から出力される歌詞データB（英語）を不可聴レベルから可聴レベルの音量でそれぞれスピーカースから出力されるように音声信号の出力制御を行い、エラー音データYは消音状態のまま、すなわち出力しない（ステップS405）。続いて、ステップS407に進む。

【0078】

一方、ステップS404で、現在歌詞データA（日本語）が可聴レベルの音量でスピーカースから出力されていないと判定されたときは、音声制御手段72により、チャンネルCH1から出力される伴奏データXを引き続き可聴レベルの音量で、チャンネルCH2から出力される歌詞データA（日本語）を不可聴レベルから可聴レベルの音量で、チャンネルCH3から出力される歌詞データB（英語）を可聴レベルから不可聴レベルの音量でそれぞれスピーカースから出力されるように各音声信号の出力制御を行い、エラー音データYは消音状態のまま、すなわち出力しない（ステップS406）。続いて、ステップS407に進む。

10

【0079】

ステップS407では、現況において何らかのエラー（例えば、球詰まり等）が発生したか否かを判定する。なお、エラー発生はエラー検出手段（図示略）により検出され、該手段により検出されたエラー発生情報は、遊技制御手段50を介して音声制御手段72に送信される。ここで、エラーが発生したと判定された場合は、チャンネルCH1から出力される伴奏データX、チャンネルCH2から出力される歌詞データA（日本語）及びチャンネルCH3から出力される歌詞データB（英語）をいずれも不可聴レベルの音量で、チャンネルCH4から出力されるエラー音データYのみが可聴レベルの音量で、スピーカースから出力されるように各音声信号の出力制御を行い、エラー音データYはスピーカースからの出力を止めて消音状態に戻す（ステップS408）。続いて、ステップS409に進む。一方、ステップS407において、エラーは発生していないと判定された場合は、ステップS409に進む。

20

【0080】

図15に示すステップS409では、発生したエラーが解消したか否かを判定し、エラーが解消したと判定された場合は、チャンネルCH1から出力される伴奏データXを不可聴レベルから可聴レベルの音量で、チャンネルCH2から出力される歌詞データA（日本語）を不可聴レベルから可聴レベルの音量で、チャンネルCH3から出力される歌詞データB（英語）を引き続き不可聴レベルの音量でそれぞれスピーカースから出力されるように各音声信号の出力制御を行い、（ステップS410）、ステップS411に進む。一方、ステップS409で、エラーが解消していないと判定された場合は、ステップS411に進む。

30

【0081】

ステップS411では、特別遊技が終了するか否かを判定する。ここで、特別遊技が終了していないと判定されたとき、すなわち特別遊技中であるときは、本処理を終了する。一方、特別遊技が終了すると判定された場合は、操作有効ランプ6aを消灯し（ステップS412）、チャンネルCH1から出力される伴奏データXが可聴レベルの音量でスピーカースから出力されているか否かを判定する（ステップS413）。ここで、チャンネルCH1から出力される伴奏データXが可聴レベルの音量でスピーカースから出力されていると判定された場合、すなわち正常な遊技状態である場合は、音声制御手段72によりいずれの伴奏データX、歌詞データA及び歌詞データBも音声信号を生成してスピーカースから出力することを終了し（ステップS414）、本処理を終了する。なお、このとき、エラー音データYはスピーカースから出力されていない、消音状態のままである。また、ステップS413で、チャンネルCH1から出力される伴奏データXが可聴レベルの音量でスピーカースから出力されていないと判定された場合は、本処理を終了する。

40

50

【 0 0 8 2 】

続いて、上記の音声制御処理 S 4 0 0 に基づいて行われる遊技例について、図 1 9 のタイミングチャート及び図 2 0 に示す各音声データに対して設定された音量の推移を示す表を用いて説明する。なお、図 2 0 では、便宜上、可聴レベルの音量を「1 0 0」、不可聴レベルの音量を「0」という割合で示している。また、不可聴レベルの音量「0」とは遊技者の耳には聞こえないがスピーカー S から出力されている状態であり、「消音」とはスピーカー S から全く出力されていない状態のことを示している。

【 0 0 8 3 】

この遊技例では、特別遊技の実行中に、操作スイッチ 6 の入力操作が 3 回行われるとともに、エラーが発生・解消した場合を示している。まず、特別遊技が開始されると、操作スイッチ 6 の操作有効ランプ 6 a が点灯されるとともに、伴奏データ X 及び歌詞データ A（日本語）がスピーカー S から可聴レベルの音量で出力され、遊技者には伴奏及び日本語の歌詞データ A が聞こえる（図 1 9（a）及び図 2 0（a）参照）。このとき、歌詞データ B（英語）はスピーカー S から出力されているものの、不可聴レベルの音量であるため、遊技者には聞こえない。また、エラー音データ Y は、スピーカー S から出力されていないため、遊技者には聞こえない。

10

【 0 0 8 4 】

そして、操作スイッチ 6 の入力操作があった場合は、歌詞データの切り替えが行われ、該入力操作があるまで可聴レベルで出力されていた歌詞データ A（日本語）がフェードアウトして不可聴レベルの音量となってスピーカー S から出力され、また、この入力操作に応じて選択された歌詞データ A（英語）が不可聴レベルからフェードインして可聴レベルの音量となってスピーカー S から出力される（図 1 9（b）及び図 2 0（b）参照）。遊技者には、同じ伴奏と、日本語の歌詞データ A からクロスフェードして英語の歌詞データ B が聞こえるようになる。

20

【 0 0 8 5 】

続いて、操作スイッチ 6 の入力操作があった場合は、再度、歌詞データの切り替えが行われ、該入力操作があるまで可聴レベルで出力されていた歌詞データ B（英語）がフェードアウトして不可聴レベルの音量となってスピーカー S から出力され、また、この入力操作に応じて選択された歌詞データ A（日本語）が不可聴レベルからフェードインして可聴レベルの音量となってスピーカー S から出力される（図 1 9（c）及び図 2 0（c）参照）。遊技者には、同じ伴奏と、英語の歌詞データ B からクロスフェードして日本語の歌詞データ A が聞こえるようになる。

30

【 0 0 8 6 】

なお、特別遊技実行中に、何らかのエラーが発生した場合は、可聴レベルの音量だった伴奏データ X 及び歌詞データ A が不可聴レベルの音量で、不可聴レベルの音量であった歌詞データ B がそのままの音量で、消音状態であったエラー音データ Y が可聴レベルの音量でスピーカー S から出力される（図 1 9（d）及び図 2 0（d）参照）。遊技者には、それまで聞こえていた伴奏及び日本語の歌詞データ A と入れ替わってエラー音が聞こえるようになり、エラー発生が分かるようになっている。

【 0 0 8 7 】

そして、発生したエラーが解消した場合は、（特別遊技の開始時と同様に）伴奏データ X 及び歌詞データ A（日本語）が可聴レベルの音量でスピーカー S から出力され、遊技者には伴奏及び日本語の歌詞データ A が聞こえるようになる（図 1 9（e）及び図 2 0（e）参照）。このとき、遊技者には聞こえないが、歌詞データ B（英語）は不可聴レベルの音量でスピーカー S から出力されている。また、エラー音データ Y はスピーカー S から出力されず、消音状態である。なお、発生したエラーが解消するまで、エラー音のみが可聴レベルの音量でスピーカー S から出力され続けるようになっている。

40

【 0 0 8 8 】

続いて、再度操作スイッチ 6 の入力操作があった場合は、歌詞データの切り替えが行われ、該入力操作があるまで可聴レベルで出力されていた歌詞データ A（日本語）が不可聴

50

レベルの音量となってスピーカースから出力され、また、この入力操作に応じて選択された歌詞データB（英語）が不可聴レベルから可聴レベルの音量となってスピーカースから出力される（図19（f）及び図20（f）参照）。ここでは、遊技者には、日本語の歌詞データAから突然切り替わり、英語の歌詞データBが聞こえるようになる。

【0089】

なお、特別遊技の終了時は、このときまで音量のレベルに係らず伴奏データXと歌詞データA（日本語）、歌詞データB（英語）について、スピーカースから出力させることを終了する（図20（g）参照）。このとき、エラー音データYはスピーカースから出力されていない、消音状態のままである。なお、遊技者には、伴奏及び英語の歌詞データBが聞こえなくなり、かわって通常遊技に対して設定されている音声聞こえるようになる。

10

【0090】

なお、本発明は、上記遊技例に限定されるものではなく、例えば、スピーカースから可聴レベルの音量で出力されている歌詞データの言語に合わせて、図柄表示装置20では歌詞が表示されるように構成することも可能である。

【0091】

上記の音声制御処理S400の終了後、図13に示すステップS302に進み、例えば特別遊技フラグをオフしたり、当たり図柄発生確率が高確率の場合は通常の高確率に変動させたりする等の特別遊技初期設定を行う（ステップS302）。次に、単位遊技を行うための各種の初期設定を行い（ステップS303）、単位遊技を開始する。

【0092】

20

単位遊技では、大入賞口駆動手段741により大入賞口駆動装置13mを作動させて大入賞口13を開放して、第1回目の単位遊技を開始する。大入賞口13が開放されると、遊技領域空間を落下移動する遊技球は大入賞口13に非常に入賞しやすい状態となる。このような状態で大入賞口13に遊技球が入賞すると、払出制御手段90によりこの入賞球に対して所定の数（例えば、13個）の賞球が球受け皿4に払い出されるようになる。

【0093】

このような単位遊技が開始されると、単位遊技終了判定手段742により、以下に述べる単位遊技終了条件の達成の有無が判断される。なお、この単位遊技終了条件が達成されるまでは、大入賞口13の開放作動が継続される。

30

【0094】

単位遊技終了条件として、「入賞球数」及び「制限時間」が要件として設定されている。「入賞球数」の要件とは、大入賞口13に入賞したトータルの遊技球の数が所定数（例えば、10球）に達した時点で単位遊技終了条件が達成されたと判断するというものである。また、「開放時間」の要件とは、単位遊技開始後における大入賞口13の開放時間が予め定められた時間（例えば、30秒）経過したときに、この単位遊技終了条件が達成されたと判断するというものである。

【0095】

特別遊技処理S3では、上記の単位遊技終了条件における達成の有無を、図16に示すように進めていく。まず、（ステップS303より続いて）大入賞口入賞検出装置13aにより大入賞口13に入賞したか否かを判断する（ステップS304）。ここで、大入賞口13に入賞していないと判断された場合は、ステップS306に進む。一方、大入賞口13に入賞したと判断された場合は、大入賞口13に取り付けられている入賞球のカウンタ（不図示）から、予め設定されている単位遊技条件終了のために必要な入賞球数（例えば、10球）から1を減らし（ステップS305）、ステップS306に進む。ステップS306では、特定領域通過検出装置13bにより特定領域（図示せず）に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、特定領域に入賞していないと判断された場合は、ステップS308に進む。一方、特定領域に入賞したと判断された場合は、特定領域フラグをセットし（ステップS307）、ステップS308に進む。ステップS308では、大入賞口13の入賞球数が所定の数（例えば、10球）に達したか否かを判定する（ステップS

40

50

308)。ここで、大入賞口13の入賞球数が所定の数を満たしていた場合は、単位遊技終了条件が達成されたこととなり、ステップS310に進む。一方、大入賞口13の入賞球数が所定の数を満たしていない場合は、ステップS309に進む。ステップS309では、もう1つの単位終了条件である開放時間に達したか否かを判断する。ここで、開放時間が終了していない(すなわち、単位遊技終了条件が満たされていない)と判断された場合は、ステップS304へ戻って次の単位遊技を行う。一方、開放時間が終了した(すなわち、単位遊技終了条件を満たされた)と判断された場合は、ステップS310へ進む。

【0096】

以上のように、「入賞球数」若しくは「制限時間」の条件のいずれか一方が満たされた時点で、単位遊技終了判定手段742は単位遊技終了条件が達成されたと判断し、単位遊技を終了させる。

10

【0097】

そして、上記のような単位遊技終了条件を達成したときは、大入賞口13の開放を止め、継続判定手段75により継続判定条件が達成されているか否かを判断する(ステップS310)。この継続条件とは、単位遊技中に特定領域に遊技球が入賞して特定領域フラグがセットされたか否かという条件である。また、継続条件の達成とは、単位遊技中に特定領域への入賞があった場合である。ステップS310において、継続条件が達成されたと判断されなかった場合、すなわち特定領域への入賞がないまま単位遊技が終了した場合には、特別遊技終了処理S320を行う。

【0098】

20

一方、ステップS310において、継続条件が達成されたと判断された場合、すなわち今回の単位遊技中に特定領域へ少なくとも1つの入賞球があった場合は、特定領域フラグをオフする(ステップS311)。そして、今回の特別遊技を開始した後における単位遊技のラウンド数を数えるために、予め所定回数(例えば、15回)がセットされたカウンタから1を減らす(ステップS312)。続いて、このラウンド数のカウンタが1未満になったか否か、つまり単位遊技の繰り返し回数が所定回数行われたか否かを判断する(ステップS313)。ここで、ラウンド数のカウンタが1未満ではない、すなわち所定回数繰り返されていない場合は、ステップS303に戻り、次の単位遊技を行う。また、ラウンド数のカウンタが1未満である場合、すなわち単位遊技が所定回数繰り返された場合は、ステップS313から特別遊技終了処理S320へ進む。

30

【0099】

特別遊技終了処理S320は、図17に示しており、まず、確率遊技移行判定手段76により、当選時における停止図柄が確変図柄であるか否かを判定する(ステップS321)。ここで、確変図柄であると判断された場合は、高確率遊技設定手段80により、当たり図柄発生確率を通常よりも高確率になるように当たり値が設定されている確変抽選テーブルをセットする(ステップS322)。なお、この確率抽選テーブルは、ステップS302において適宜リセットされる。続いて、確率変動当選画面を図柄表示装置20に表示する(ステップS323)。この確率変動当選画面とは、遊技者の注目を引き、当たり図柄発生確率が高確率に変動したことを遊技者が容易に把握することできるように、例えば、「確変」の文字が大きく表示されるような画面表示態様である。一方、ステップS321において、停止図柄が確変図柄ではないと判定された場合は、確率変動非当選画面にて報知する(ステップS324)。なお、確率変動非当選画面とは、当たり図柄発生確率が通常のみで高確率にはならなかったことを遊技者に報知するため、例えば「ざんねん」といった文字が大きく表示されるような画面表示態様である。

40

【0100】

なお、本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲であれば適宜改良可能である。例えば、遊技者の入力操作に応じて切り替え可能な音声データとして、本実施形態では言語の異なる複数の歌詞データを採用しているが、これに限定されるものではなく、同じ言語の歌詞でありながら歌い手の異なる歌詞データなど、様々な設定がされた音声データの採用が可能である。

50

【図面の簡単な説明】

【0101】

【図1】上記弾球遊技機の正面図である。

【図2】上記弾球遊技機の遊技盤前面を示す正面図である。

【図3】上記弾球遊技機のゲーム制御を行う遊技制御手段の構成を示すブロック図である。

【図4】上記弾球遊技機の図柄要素取得手段、演出決定手段及び演出パターン群メモリの構成を示すブロック図である。

【図5】上記遊技制御手段により図柄表示装置に表示される停止図柄の例を示す図である。

10

【図6】音声制御手段による制御の流れを示すブロック図である。

【図7】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図8】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図9】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図10】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図11】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図12】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図13】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図14】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図15】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

20

【図16】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図17】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図18】上記遊技制御手段による保留球数に関する制御内容を説明するためのイメージ図である。

【図19】音声制御処理の遊技例を説明するためのタイミングチャートである。

【図20】音声制御処理の遊技例において、各音声データに設定される音量の推移を説明するための表図である。

【符号の説明】

【0102】

P M パチンコ機

30

1 外枠

2 前枠

4 球受け皿

5 打球ハンドル

6 操作スイッチ

6 a 操作有効ランプ

6 b 操作検出装置

7 レール

8 遊技盤

10 遊技領域

40

11 一般入賞口

11 a 一般入賞口入賞検出装置

12 始動入賞口

12 a 始動口入賞検出装置

13 大入賞口

13 a 大入賞口入賞検出装置

13 b 特定領域通過検出装置

13 m 大入賞口駆動装置

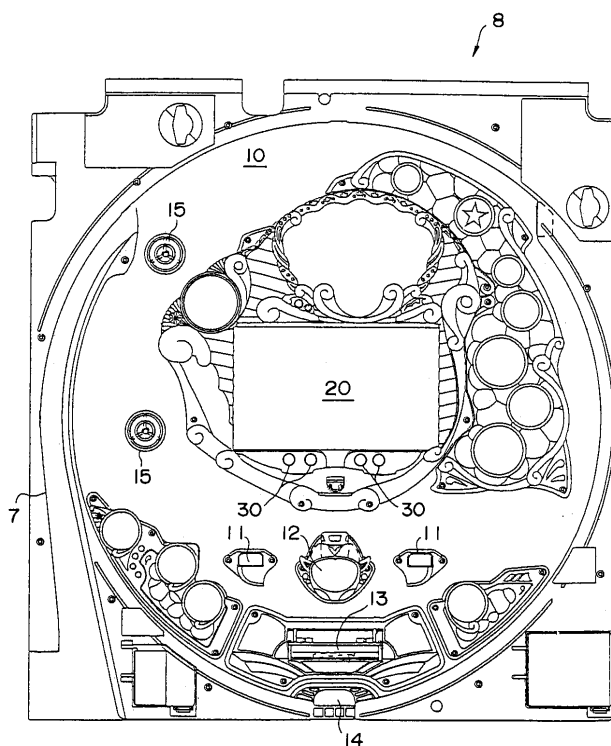
14 アウト口

20 図柄表示装置

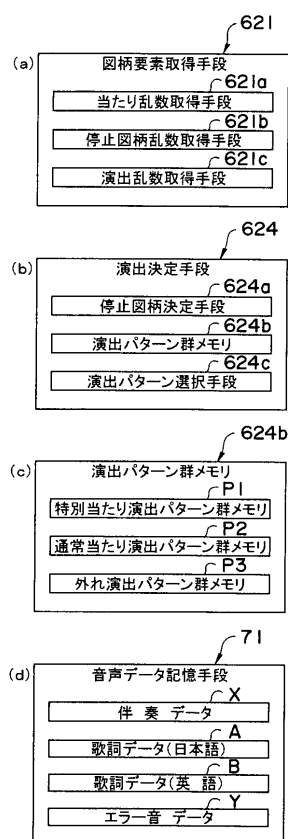
50

3 0	保留球ランプ	
4 5	賞球払出装置	
5 0	遊技制御手段	
6 0	通常遊技実行手段	
6 1	入賞口入賞処理手段	
6 2	特別遊技移行判定手段	
6 2 1	図柄要素取得手段	
6 2 1 a	当たり乱数取得手段	
6 2 1 b	停止図柄乱数取得手段	
6 2 1 c	演出乱数取得手段	10
6 2 2	保留球情報記憶手段	
6 2 3	当たり乱数判定手段	
6 2 4	演出決定手段	
6 2 4 a	停止図柄決定手段	
6 2 4 b	演出パターン群メモリ	
P 1	特別当たり演出パターン群メモリ	
P 2	通常当たり演出パターン群メモリ	
P 3	外れ演出パターン群メモリ	
6 2 4 c	演出パターン選択手段	
6 2 5	図柄制御手段	20
7 0	特別遊技実行手段	
7 1	音声データ記憶手段（データ記憶手段）	
7 2	音声制御手段	
7 3	音声増幅回路	
7 4	単位遊技実行手段	
7 4 1	大入賞口駆動手段	
7 4 2	単位遊技終了判定手段	
7 5	継続判定手段	
7 6	確率遊技移行判定手段	
8 0	高確率遊技設定手段	30
9 0	払出制御手段	

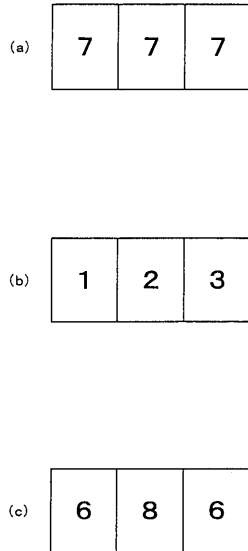
【圖 2】



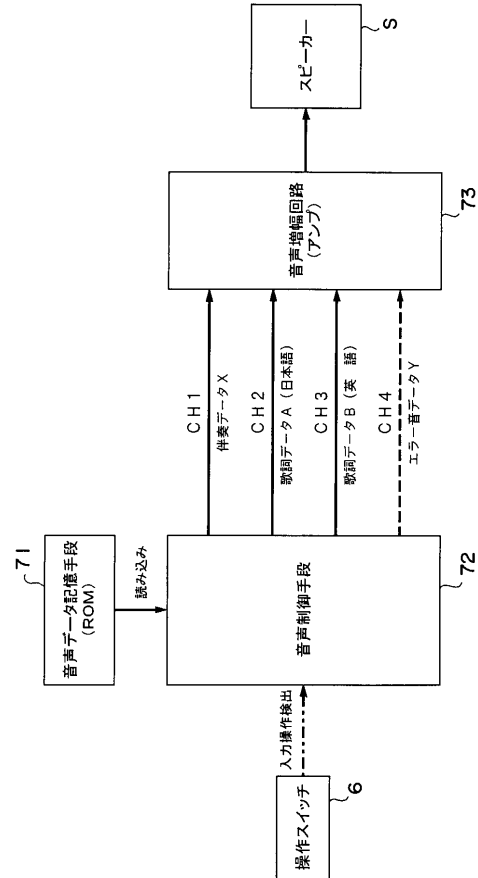
【 図 4 】



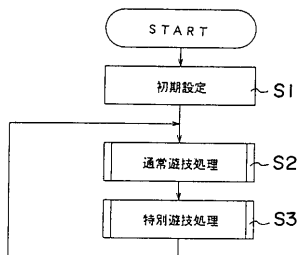
【図 5】



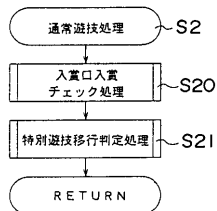
【図 6】



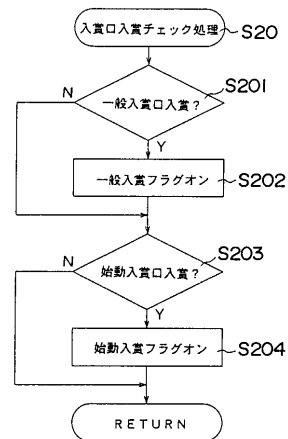
【図 7】



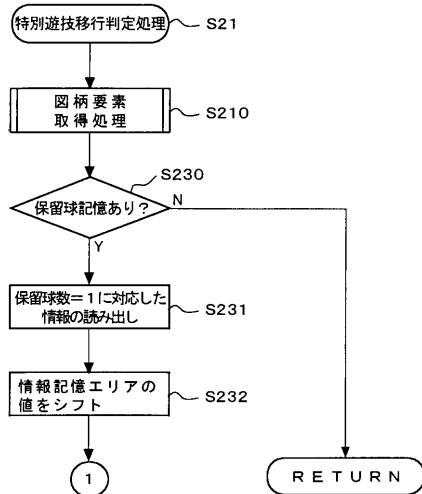
【図 8】



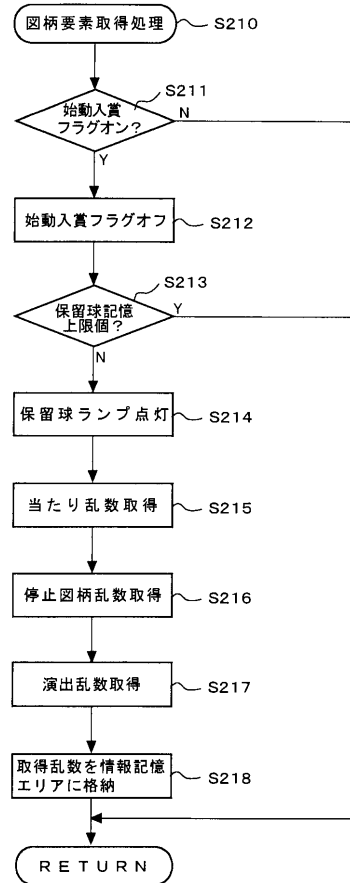
【図 9】



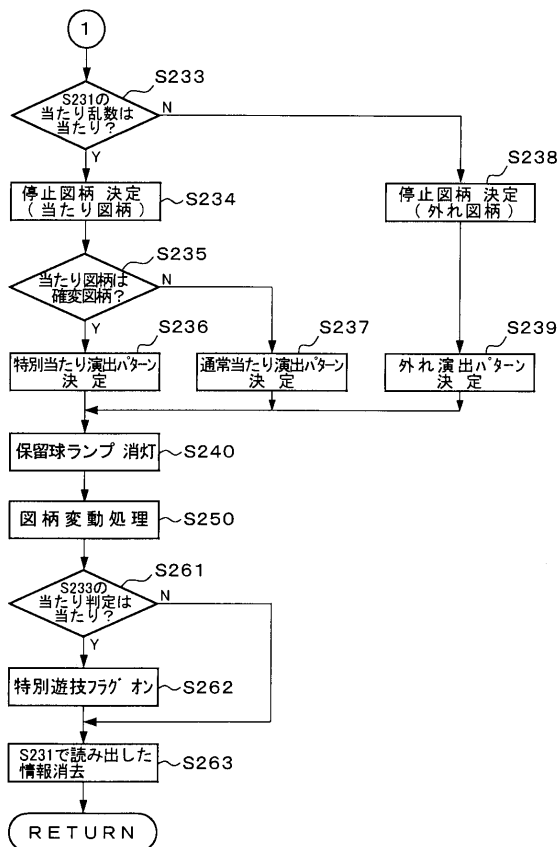
【図 10】



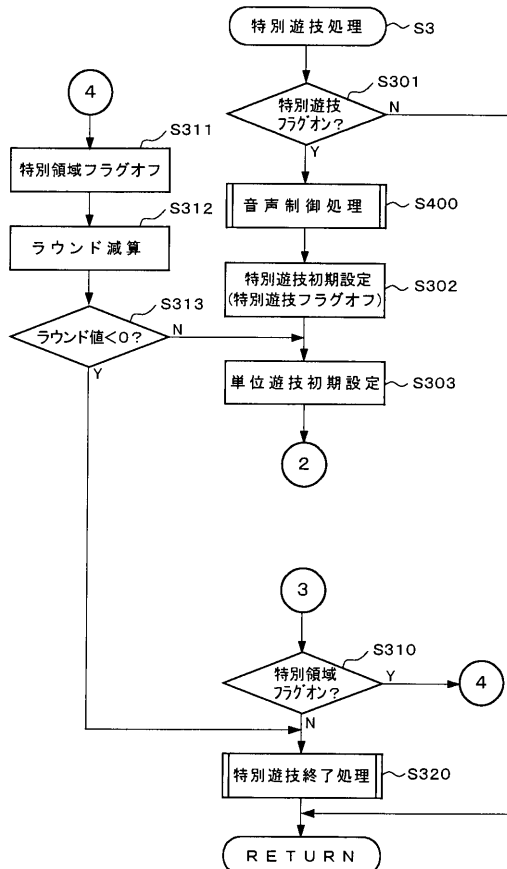
【図 11】



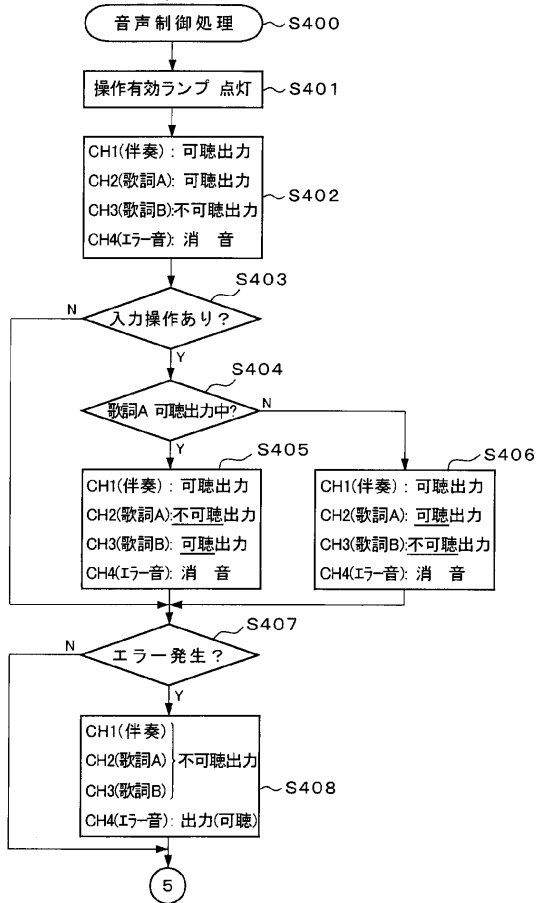
【図 12】



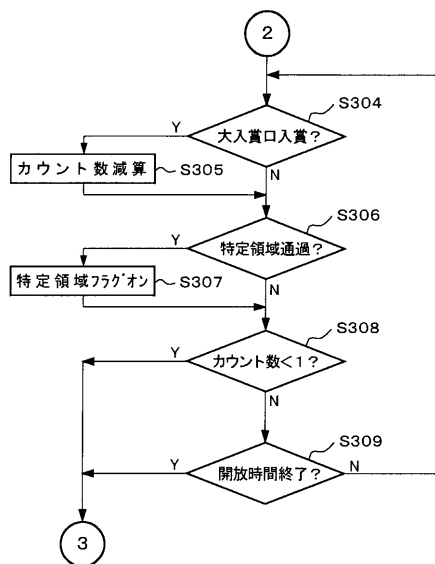
【図 13】



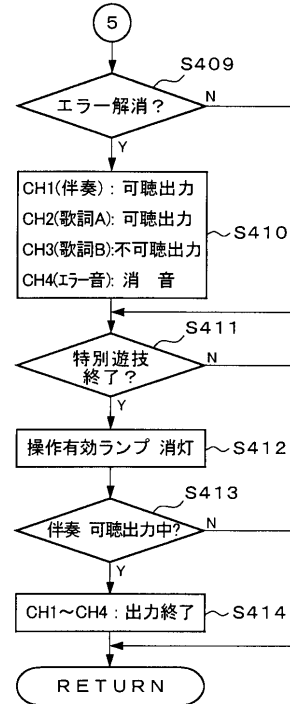
【図 14】



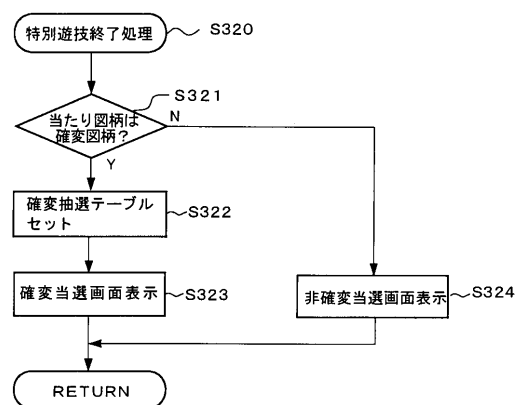
【図 16】



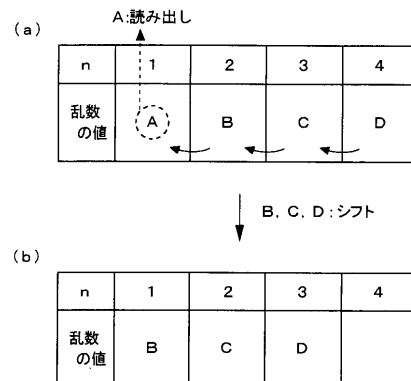
【図 15】



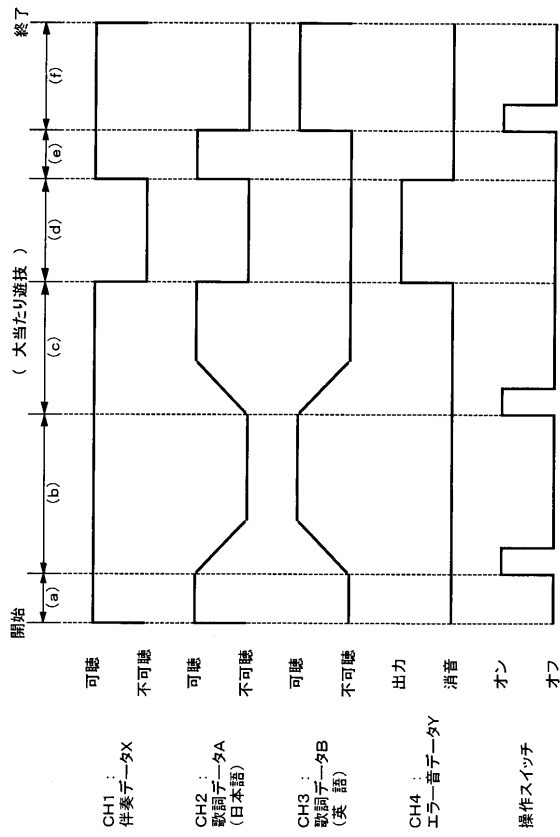
【図 17】



【図 18】



【図 19】



【図 20】

チャンネル名	チャンネル記号	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)
CH1	伴奏データ	100	100	100	0	100	100	0
CH2	歌詞データA(日本語)	100	0	100	0	100	0	0
CH3	歌詞データB(英語)	0	100	0	0	0	100	0
CH4	エラー音データ	消音	消音	消音	出力(100)	消音	消音	消音