

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7116099号
(P7116099)

(45)発行日 令和4年8月9日(2022.8.9)

(24)登録日 令和4年8月1日(2022.8.1)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 2 (全69頁)

(21)出願番号	特願2020-3907(P2020-3907)	(73)特許権者	391010943 株式会社藤商事
(22)出願日	令和2年1月14日(2020.1.14)		大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号
(65)公開番号	特開2021-109026(P2021-109026 A)	(74)代理人	110001645 特許業務法人谷藤特許事務所
(43)公開日	令和3年8月2日(2021.8.2)	(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
審査請求日	令和3年2月22日(2021.2.22)	審査官	廣瀬 貴理

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】

複数種類の中から選択されたセリフ音の出力と、該セリフ音に対応するセリフ文字及びキャラクター画像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、前記キャラクター画像の表示を開始した後に前記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前記セリフ音の出力と前記キャラクター画像による発語動作とを略同時に開始し、前記セリフ音の出力終了以降に前記キャラクター画像による発語動作を終了するように構成し、

前記発語動作の長さの種類数を前記セリフ音の種類数よりも少なくするとともに、選択された前記セリフ音に応じて、その長さを下回らない範囲で最も近い長さの前記発語動作を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記セリフ音の出力終了以降、前記セリフ文字の表示終了以前に前記キャラクター画像による発語動作を終了する

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【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機会が多い（例えば特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【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。

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、セリフ演出を実行する場合に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遊技機を提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、複数種類の中から選択されたセリフ音の出力と、該セリフ音に対応するセリフ文字及びキャラクタ画像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、前記キャラクタ画像の表示を開始した後前記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前記セリフ音の出力と前記キャラクタ画像による発語動作とを略同時に開始し、前記セリフ音の出力終了以降に前記キャラクタ画像による発語動作を終了するように構成し、前記発語動作の長さの種類数を前記セリフ音の種類数よりも少なくするとともに、選択された前記セリフ音に応じて、その長さを下回らない範囲で最も近い長さの前記発語動作を実行するものである。

30

また、前記セリフ音の出力終了以降、前記セリフ文字の表示終了以前に前記キャラクタ画像による発語動作を終了するように構成してもよい。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、セリフ演出を実行する場合に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。

【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。

40

【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。

50

【図 1 2】同パチンコ機の制御系のブロック図である。

【図 1 3】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 1 4】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 1 5】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 1 6】同パチンコ機の音量調整報知画像を示す図である。

【図 1 7】同パチンコ機の光量調整報知画像を示す図である。

【図 1 8】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。

10

【図 1 9】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 2 0】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 2 1】図 2 0 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 2 2】第 1 音量 L P 1 (d B) 及び第 2 音量 L P 2 (d B) と、それらを合成して得られる合成音量 L P (d B) との関係を示す図である。

【図 2 3】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 2 4】図 2 3 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。

20

【図 2 5】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 2 6】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 2 7】図 2 6 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 2 8】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 2 9】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。

30

【図 3 0】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 3 1】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 3 2】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 3 3】図 3 0 に示す音演出の音量の履歴における 4 2 s ~ 6 1 s 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 3 4】図 3 2 に示す音演出の音量の履歴における 9 2 s ~ 9 6 s 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。

40

【図 3 5】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 3 6】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 3 7】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 3 8】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 3 9】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 (

50

5 / 5) を示す説明図である。

【図 4 0】図 3 7 に示す音演出の音量の履歴における 4 2 s ~ 6 1 s 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 4 1】同パチンコ機のセリフ演出 のバリエーションの一例を示す図である。

【図 4 2】同パチンコ機のセリフ演出 1 , 3 のタイムチャートを比較した図である。

【図 4 3】同パチンコ機のセリフ演出 2 , 5 のタイムチャートを比較した図である。

【図 4 4】同パチンコ機のセリフ演出 7 , 8 , 9 のタイムチャートを比較した図である。

【図 4 5】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 のバリエーションの一例を示す図である。

10

【図 4 6】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 のバリエーションの一例を示す図である。

【図 4 7】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 4 8】同パチンコ機でホール設定値を T 7 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 4 9】同パチンコ機でホール設定値を T 3 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 5 0】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。

20

【図 5 1】同パチンコ機でホール設定値を T 7 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 5 2】同パチンコ機でホール設定値を T 3 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 5 3】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】

【 0 0 0 8 】

以下、発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図 1 ~ 図 4 4 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。

30

【 0 0 0 9 】

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。

【 0 0 1 0 】

外枠 2 は、図 2 に示すように左右一对の縦枠材 2 a , 2 b と上下一対の横枠材 2 c , 2 d 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 2 d の前縁に沿って左右の縦枠材 2 a , 2 b 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 2 a , 2 b 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 1 1 が例えば左上部に、同じく外枠下ヒンジ金具 1 2 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。

40

【 0 0 1 1 】

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 1 3 と、この枠部 1 3 内の上部側に設けられた遊技盤装着部 1 4 と、枠部 1 3 内の下部側に設けられた下部装着部 1 5 とを例えば一体に備えている。遊技盤装着部 1 4 には

50

、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。

10

【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 等进行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。

20

【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。

30

【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、例えば前向きに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。

40

【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

50

た円筒状の回転軸 49 a , 49 b 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 LED 50 が配置されている。

【 0019 】

支持フレーム 48 は、左右一对の縦フレーム 48 a , 48 b と、それら縦フレーム 48 a , 48 b の下端部を左右に連結する横フレーム 48 c 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 48 a , 48 b 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 48 a , 48 b の何れか一方（ここでは右側の縦フレーム 48 b ）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 47 a 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 49 a , 49 b の何れか一方（ここでは右側の回転軸 49 b ）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 47 a 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。

10

【 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 48 c の下面側に沿って略水平に配置された矩形の装着板 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对の連結板 55 a , 55 b と、それら左右の連結板 55 a , 55 b の下縁部から左右方向外向きに延設されたベース板 56 a , 56 b 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 48 c 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。

20

【 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 64 a , 64 b が設けられている。演出ボタン 41 は、左右の切欠部 64 a , 64 b に回転軸 49 a , 49 b 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。

30

【 0022 】

演出ボタン 41 の下端部には、横フレーム 48 c とベース板 56 a , 56 b 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 56 a , 56 b 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 56 a , 56 b との間に配置されており、ベース板 56 a , 56 b 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。

40

【 0024 】

演出ボタン 41 は、横フレーム 48 c 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

50

レーム 4 8 c と昇降板 6 6 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 7 1 が複数配置されており、コイルバネ 7 0 により上向きに弾性付勢される昇降板 6 6 は、緩衝部材 7 1 を介して横フレーム 4 8 c 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 7 1 は横フレーム 4 8 c と昇降板 6 6 との何れに装着してもよい。

【 0 0 2 5 】

演出ボタンベース 5 3 の下側には振動発生手段 4 3 が装着されている。振動発生手段 4 3 は、振動装置 7 2 と、この振動装置 7 2 の作動により振動する振動ベース 7 3 とを備え、この振動ベース 7 3 が、シリコンゴム等の弾性材料よりなるクッション部材 7 4 を介して演出ボタンベース 5 3 のベース板 5 6 a , 5 6 b に装着されている。振動ベース 7 3 には、ガイドピン挿通孔 7 5 が複数設けられており、それらガイドピン挿通孔 7 5 に、ガイドピン 6 8 が夫々下向きに挿通している。

10

【 0 0 2 6 】

振動装置 7 2 は、駆動軸に偏心重り 7 2 a が装着されたモータにより構成されており、偏心重り 7 2 a の位置が振動ベース 7 3 の重心位置と一致しないように例えば偏心重り 7 2 a を前側に向けた状態で振動ベース 7 3 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 7 2 を作動させることで、クッション部材 7 4 を介して支持されている振動ベース 7 3 は演出ボタンベース 5 3 に対して振動し、その振動がガイドピン挿通孔 7 5 に挿通されたガイドピン 6 8 を介して演出ボタン 4 1 に伝達される。

【 0 0 2 7 】

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。

20

【 0 0 2 8 】

操作演出手段 3 7 が有する 2 つの可動体（回転体 4 4、演出ボタン 4 1）のうち、回転駆動手段 4 7 の駆動により回転する回転体 4 4 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 4 7 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 7 2 の駆動により振動する演出ボタン 4 1 については、遊技者は演出ボタン 4 1 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）。

30

【 0 0 2 9 】

ここで、この演出ボタン 4 1 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 4 1 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 4 1 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 4 1 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。

【 0 0 3 0 】

即ち、遊技者が演出ボタン 4 1 に触れていない状態で振動装置 7 2 を作動させた場合の動作音は、（ 1 ）振動装置 7 2 の作動音、（ 2 ）振動ベース 7 3 とガイドピン 6 8 との間の接触音、（ 3 ）昇降板 6 6 と横フレーム 4 8 c との間（緩衝部材 7 1 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 4 1 に触れている状態で振動装置 7 2 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 4 1 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） 7 2 による演出ボタン（所定部位） 4 1 の駆動が制限され、演出ボタン 4 1 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 4 1 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 4 1 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

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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等のユニット部品その他、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】

50

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。

10

【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】

20

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。

30

【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】

40

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】

50

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回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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

のワープ入口 1 1 5 からステージ 1 1 3 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 1 1 4 b を流下してきた遊技球よりも左流下経路 1 1 4 a 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 1 0 2 に遊技球が入賞すると、1 入賞当たり所定個数の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 4 9 】

第 2 特別図柄始動手段 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示手段 9 4 による図柄変動を開始させるためのもので、開閉部 1 1 8 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 9 1 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 1 1 8 が所定時間閉状態から開状態に変化している。

10

【 0 0 5 0 】

この第 2 特別図柄始動手段 1 0 3 は、図 8 に示すように例えば中央表示枠ユニット 8 7 の右部における前面装着板 1 1 1 上で且つ普通図柄始動手段 1 0 1 の下流側に配置されており、右流下経路 1 1 4 b 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 1 1 8 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 1 1 1 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 1 1 1 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 1 0 3 に遊技球が入賞すると、1 入賞当たり所定個数の遊技球が賞球として払い出される。

20

【 0 0 5 1 】

第 1 特別図柄表示手段（図柄表示手段）9 3 は、図 9 に示すように遊技情報表示手段 9 0 における例えば 8 個の LED 1 0 0 で構成されており、第 1 特別図柄始動手段 1 0 2 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 LED 1 0 0 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 1 0 2 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たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には第 1 大当たり態様で、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 9 3 の変動後の停止図柄が第 1 大当たり態様となった場合には第 1 特別利益状態が発生する。

【 0 0 5 2 】

第 2 特別図柄表示手段（図柄表示手段）9 4 は、図 9 に示すように遊技情報表示手段 9 0 における例えば 8 個の LED 1 0 0 で構成されており、第 2 特別図柄始動手段 1 0 3 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 LED 1 0 0 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 1 0 3 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たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には第 2 大当たり態様で、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 9 4 の変動後の停止図柄が第 2 大当たり態様となった場合には第 2 特別利益状態が発生する。

30

【 0 0 5 3 】

第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 9 3 , 9 4 は、各 8 個の LED 1 0 0 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 大当た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 1 2 8 m s）毎に切り替えるようになっている。

40

【 0 0 5 4 】

また、第 1 特別図柄表示手段 9 3 の図柄変動中、第 2 特別図柄表示手段 9 4 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 1 0 2 , 1 0 3 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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【 0 0 6 7 】

図 1 2 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 1 2 のブロック図では、主制御基板 1 2 2 a、サブ制御基板 1 2 3 a 以外の基板については省略している。

【 0 0 6 8 】

主制御基板 1 2 2 a 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 1 4 1、普通始動口チェック処理手段 1 4 2、普通乱数記憶手段 1 4 3、普通図柄処理手段 1 4 4、普通図柄表示制御手段 1 4 5、普通利益状態発生手段 1 4 6、特別乱数作成処理手段 1 4 7、特別始動口チェック処理手段 1 4 8、特別乱数記憶手段 1 4 9、特別図柄処理手段 1 5 0、特別図柄表示制御手段 1 5 1、特別利益状態発生手段 1 5 2、特別遊技状態発生手段 1 5 3、制御コマンド送信手段 1 5 4 等を備えている。

10

【 0 0 6 9 】

普通乱数作成処理手段 1 4 1 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 1 4 2 は、普通図柄始動手段 1 0 1 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 1 0 1 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 1 4 1 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 1 4 3 に記憶させるように構成されている。

【 0 0 7 0 】

普通図柄処理手段 1 4 4 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 9 1 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 1 4 3 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 1 4 3 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。

20

【 0 0 7 1 】

なお本実施形態では、図 1 3 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 / 1 0）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 2 7 秒）よりも短くなるように設定されている。

30

【 0 0 7 2 】

普通図柄表示制御手段 1 4 5 は、普通図柄処理手段 1 4 4 による普通図柄処理に基づいて普通図柄表示手段 9 1 の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段 9 1 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 1 4 3 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 9 1 による普通図柄の変動を開始させ、普通図柄処理手段 1 4 4 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 1 4 4 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。

40

【 0 0 7 3 】

普通利益状態発生手段 1 4 6 は、普通図柄処理手段 1 4 4 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 9 1 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 1 0 3 の開閉部 1 1 8 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 1 3 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。

50

【 0 0 7 4 】

特別乱数作成処理手段 1 4 7 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。

【 0 0 7 5 】

特別始動口チェック処理手段 1 4 8 は、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 1 0 2 , 1 0 3 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 1 0 2 , 1 0 3 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 1 4 7 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 1 4 9 に記憶させるように構成されている。

10

【 0 0 7 6 】

また、特別始動口チェック処理手段 1 4 8 は先読み判定手段 1 4 8 a を備えている。この先読み判定手段 1 4 8 a は、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 1 0 2 , 1 0 3 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 1 0 2 , 1 0 3 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 1 2 3 a 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。

20

【 0 0 7 7 】

特別図柄処理手段 1 5 0 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 9 3 , 9 4 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。

30

【 0 0 7 8 】

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 A 1 ~ A 3 , B 1 ~ B 3 (図 1 4) 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 1 4 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 A 1 , B 1 が選択された場合の大当り種別は「 1 0 R 確変」となり、大当り態様 A 2 , B 2 が選択された場合の大当り種別は「 1 0 R 時短」となり、大当り態様 A 3 , B 3 が選択された場合の大当り種別は「 2 R 確変（突確）」となる。

40

【 0 0 7 9 】

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 / 1 0 ）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 2 7 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 1 0 3 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 1 3 ）。時短状態は次の特

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 から音声を入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。

10

【 0089 】

このように、サブ制御基板 123 a は、液晶表示手段 (表示手段) 106 に動画像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 から音声を入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。

20

【 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 122 a 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 122 a 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。

30

【 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 122 a 側の先読み判定手段 148 a 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。

40

【 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

50

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 1 2 2 a 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 1 6 4 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 1 2 0 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 1 2 0 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。

【 0 0 9 4 】

通常予告演出制御手段（セリフ演出実行手段）1 6 4 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 1 2 2 a 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」、「プレミアム演出」、「ボタン演出」、「セリフ演出」等がある。

10

【 0 0 9 5 】

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 1 0 6 で演出図柄 1 2 0 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 1 0 6 への演出図柄 1 2 0 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 SU 1 ~ SU 3 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 1 0 6 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。

20

【 0 0 9 6 】

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、「プレミアム演出」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 4 1 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。

30

【 0 0 9 7 】

通常予告演出制御手段 1 6 4 は、主制御基板 1 2 2 a 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。

40

【 0 0 9 8 】

客待ち制御手段 1 6 5 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 9 3 , 9 4 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。

【 0 0 9 9 】

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 1 0 6 に直前の図柄変動で停止した状態の演出図柄 1 2 0 の画像を引き続き表示すると共に、電飾手段 1 5 5 は所定の客待ち発光態様で発光し、スピーカ 1 8 , 2 5 からは所定の B G M を引き続き出力する。

50

【 0 1 0 0 】

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。

10

【 0 1 0 1 】

その後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。

【 0 1 0 2 】

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。

20

【 0 1 0 3 】

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。

30

【 0 1 0 4 】

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。

40

【 0 1 0 5 】

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。

50

【 0 1 0 6 】

節電モード用のホール設定値 T 8 , T 9 についても、遊技者設定値 M 1 ~ M 5 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 T 8 , T 9 の何れについても、ホール設定値 T 3 ~ T 7 の場合と同様、遊技者設定値 M 1 ~ M 5 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 T 8 , T 9 に対する初期位置は夫々遊技者設定値 M 1 , M 5 (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 T 8 , T 9 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。

【 0 1 0 7 】

また、遊技ホールでは通常選択しないホール設定値 T 0 ~ T 2 のうち、ホール設定値 T 0 は無音状態にするためのもので、遊技者設定値 M 1 ~ M 5 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 T 1 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 M 1 に対応する音量レベルが 1 で、それ以外の遊技者設定値 M 2 ~ M 5 に対応する音量レベルはホール設定値 T 3 等と同一となっており、初期位置は遊技者設定値 M 1 (即ち音量レベル 1) に設定されている。ホール設定値 T 2 は工場出荷時用で、例えば最小段階の遊技者設定値 M 1 に対応する音量レベルが 2 で、それ以外の遊技者設定値 M 2 ~ M 5 に対応する音量はホール設定値 T 3 等と同一となっており、初期位置は遊技者設定値 M 1 (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 T 0 ~ T 2 の場合の初期位置は何れも最小の遊技者設定値 M 1 に設定されている。

【 0 1 0 8 】

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 3 9 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 M 5 に対応する音量レベル) に設定される。

【 0 1 0 9 】

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。

【 0 1 1 0 】

また音量設定手段 1 6 6 は、音量調整報知手段 1 6 6 a、リセット手段 1 6 6 b 等を備えている。音量調整報知手段 1 6 6 a は、例えば液晶表示手段 1 0 6 に音量調整報知画像 P V を表示するためのもので、遊技者が音量操作手段 3 9 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 1 0 6 に音量調整報知画像 P V を表示するようになっている。

【 0 1 1 1 】

音量調整報知画像 P V 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 1 6 に示すように、音量に関する遊技者設定値 M 1 ~ M 5 に対応する複数 (ここでは 5 つ) の音量表示図形 1 7 1 ~ 1 7 5 を備えている。音量表示図形 1 7 1 ~ 1 7 5 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 1 7 1 ~ 1 7 5 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 1 7 1 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 M 3 の場合には、図 1 6 に示すように、左から 3 つ分の音量表示図形 1 7 1 ~ 1 7 3 が「べた塗り」で、それ以外の音量表示図形 1 7 4 , 1 7 5 が「白抜き」で夫々表示される。

【 0 1 1 2 】

このように音量調整報知画像 P V は、音量表示図形の表示数により、音量操作手段 3 9 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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、視線はパチンコ・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。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 5 】

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ふ。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。

10

【 0 1 2 6 】

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、遊技者の興味が（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。

20

【 0 1 2 7 】

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。

【 0 1 2 8 】

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が大当た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 low 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。

30

【 0 1 2 9 】

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。

40

【 0 1 3 0 】

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

50

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、「

10

20

30

40

50

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に移した遊技者は、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に移してくれなくなってしまい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。

10

【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に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。

20

【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。

30

40

【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

50

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 2 1 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 80 dB となっている。なお、この特定音演出の音量である 80 dB 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 2 0）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 2 2 に示す数式により求められる。

【0141】

このように、図 2 0，図 2 1 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 1 4 0 によるホール設定値が T 4 に設定されている場合、図 1 5 に示すように、音量レベルの初期位置は遊技者設定値 M 2 に対応する音量レベル 4 に設定される。この場合、図 2 1 における 2 s ~ 3 s 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）1 6 6 b は、所定のリセット条件が成立した場合に（図 1 9）、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 T 5，T 6 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（T 5 の場合は音量レベル 5，T 6 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 2 0 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 2 0 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 X 1 ~ X 4、第 2 保留画像 Y 1 ~ Y 4 等の表示態様を任意の夕

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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S

50

U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たり態様となる可能性を示唆可能な大当たり示唆演出(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た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)になっている。

【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

10

20

30

40

50

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プ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。

10

【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（カップ）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。

20

【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。

30

【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、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カップ」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。

40

【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、

50

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プ）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。

10

【0164】

20

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カップ」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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

また、演出ボタン 4 1 が押下されると、振動装置 7 2 の駆動により演出ボタン 4 1 が振動すると共に、スピーカからは「振動音」が出力される（4 9 s ~）。このように、遊技者が演出ボタン 4 1 を押下操作したときにその演出ボタン 4 1 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 7 2 で演出ボタン 4 1 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 4 1 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 4 1 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）7 2 による演出ボタン（所定部位）4 1 の駆動が制限され、演出ボタン 4 1 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 4 1 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。

10

【0 1 7 5】

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 3 9 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）4 1 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 4 1 の振動期間（4 9 s ~ 5 3 s）中のみ出力してもよいが、図 3 0 の例では、演出ボタン 4 1 の振動期間が終了しても、その後一定期間（~ 5 6 s）、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。

【0 1 7 6】

20

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のが望ましいが、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が発生させることができ、興味を高めることが可能である。

30

【0 1 7 7】

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。

40

【0 1 7 8】

また、演出ボタン 4 1 が押下されると、可動体 1 0 7 ~ 1 0 9 により以下のような操作後演出が実行される（4 9 s ~ 5 4 s）。即ち、盤第 3 可動体 1 0 9 は上昇移動を再開し（4 9 s ~）、最大動作位置に到達するとその位置で待機する（5 1 s ~）。続いて、盤第 1 可動体 1 0 7 が下降移動を開始し（5 1 s ~）、最大動作位置に到達して盤第 3 可動体 1 0 9 と上下に一体化すると（5 3 s）、可動体 1 0 7 ~ 1 0 9 の一体演出が行われ、図 3 0（h）に示すように例えば盤第 2 可動体 1 0 8 が回転動作を行う（5 3 s ~ 5 4 s）。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 1 0 7 ~ 1 0 9 の動作に応じた「可動音」が出力される。また、演出ボタン 4 1 が押下された後の所定のタイミングで、ボタン押下後 B G M の再生が開始される（5 2 s ~）。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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」等の通常大当た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

50

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(1)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。

10

【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。

20

【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=大当たり報知であり、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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

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（大当たり信頼度高）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プ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。

10

【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（カップ）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カップ」等のタイトルテロップが（図35（a））、「主人公（カップ）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。

20

【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カップ」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。

30

【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カップ」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BGM2（第2BGM）を実行するタイミングで「主人公（カップ）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。

40

【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

50

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（16 s）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（23 s）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、29 sでは味方キャラの味方ボイスが、31 sではモンスターボイスが、33 s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（0 s～3 s）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（6 s～8 s, 12 s, 14 s）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（23 s）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（20 s～21 s）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（29 s）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クタに関しては、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。

10

20

30

40

50

【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クタ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
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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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」を継続的に出力している。

30

【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。

40

【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

50

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」等の通常大当た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

10

20

30

40

50

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)。

10

【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が選択された場合には、例えば図41(a)に示す1~10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1~10の選択抽選は、例えば変動パターン毎にセリフ演出1~10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1から10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。

20

【0235】

セリフ演出1~10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。

30

【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1には「呪いを感じる」のセリフL1が、セリフ演出2には「呪いを解く鍵がここに」のセリフL2が、セリフ演出3,4には「これは...」のセリフL3が、セリフ演出5,6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7~10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。

40

【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1,3,4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2,5,6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7~10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7~10では、キャラクタC1のセリフ演出7,8よりもキャラ

50

ラクタC 2のセリフ演出 9, 10の方が大当り信頼度が高くなっている。

【0238】

各キャラクタC 1, C 2は、図41(d)に示すように、喜びの表情FE 1、驚きの表情FE 2、不安の表情FE 3、落ち着いた表情FE 4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 1の場合のセリフL 1に対しては不安の表情FE 3が、セリフ演出 2の場合のセリフL 2に対しては落ち着いた表情FE 4が、セリフ演出 3, 4の場合のセリフL 3に対しては驚きの表情FE 2が、セリフ演出 5, 6の場合のセリフL 4及びセリフ演出 7~ 10の場合のセリフL 5に対しては喜びの表情FE 1が夫々割り当てられている。

10

【0239】

セリフ音は、セリフL 1~ L 5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C 1, C 2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V 1、驚きの声色V 2、不安の声色V 3、落ち着いた声色V 4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で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L 3に対してS(短)の口パク長が、「呪いを感じる」のセリフL 1及び「最高の気分だね」のセリフL 5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L 2及び「おみくじ引いたら大吉だったよ」のセリフL 4に対してL(長)の口パク長が、夫々割り当てられている。

20

【0241】

セリフ文字は、セリフL 1~ L 5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L 3, L 4, L 5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。

30

【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SE 1と、「ババーン」と表現される通常効果音SE 2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SE 1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SE 2が出力されるようになっている。

40

【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 1~ 10の全

50

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 1～10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 1のタイムチャートについて説明する。なお、セリフ演出 1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 1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、例えば落ち着いた表情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の状態では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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【 0 2 5 1 】

次に、図 4 2 (b) に示すセリフ演出 3 のタイムチャートについて、図 4 2 (a) に示すセリフ演出 1 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 3 では、図 4 1 (a) に示すように、セリフ種類 L 3 (これは...)、キャラ種類 C 1 (男の子)、キャラ表情 F E 2 (驚き)、声色 V 2 (驚き)、口パク長 S (短)、セリフ文字色 W (白)、通常効果音 S E 1 (ピキーン)、特定効果音ありに夫々設定されている。

【 0 2 5 2 】

図 4 2 (b) に示すセリフ演出 3 は、セリフ文字とセリフ音がセリフ L 3 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 L 3 に対応する驚きの表情 F E 2 に変化する点 (図 4 2 (B 2) , (B 3)) と、キャラクタ画像の口パク長がセリフ L 3 に対応する S (短) である点で、図 4 2 (a) に示すセリフ演出 1 と異なっている。

10

【 0 2 5 3 】

このように、図 4 2 (b) のセリフ演出 3 では、セリフ L 3 の長さがセリフ演出 1 のセリフ L 1 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 1 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 3 とセリフ演出 1 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 3 とセリフ演出 1 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。

20

【 0 2 5 4 】

続いて、図 4 3 (a) に示すセリフ演出 2 のタイムチャートについて説明する。なお、セリフ演出 2 では、図 4 1 (a) に示すように、セリフ種類 L 2 (呪いを解く鍵がここに)、キャラ種類 C 2 (女の子)、キャラ表情 F E 4 (落ち着き)、声色 V 4 (落ち着き)、口パク長 L (長)、セリフ文字色 W (白)、通常効果音 S E 1 (ピキーン)、特定効果音ありに夫々設定されている。

【 0 2 5 5 】

図 4 3 (a) に示すように、セリフ演出 3 では、まず液晶表示手段 1 0 6 上で女の子のキャラクタ C 2 の表示が開始される (図 4 3 (A 1))。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 F E 4 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 1 0 6 上でセリフ L 2 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 3 の場合、セリフ L 2 に対応する表情がデフォルトの表情と同じ F E 4 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 4 3 (A 2))。

30

【 0 2 5 6 】

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 L 2 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 S E 1 に対応する効果音データの再生と、振動装置 7 2 の作動による演出ボタン 4 1 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 S E 1 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 4 3 (A 3))。

40

【 0 2 5 7 】

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。

50

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 1, 3（図 4 2）と略同じである。

【 0 2 5 8 】

次に、図 4 3（b）に示すセリフ演出 5 のタイムチャートについて、図 4 3（a）のセリフ演出 2 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 5 では、図 4 1（a）に示すように、セリフ種類 L 4（おみくじ引いたら大吉だったよ）、キャラ種類 C 2（女の子）、キャラ表情 F E 1（喜び）、声色 V 1（喜び）、口パク長 L（長）、セリフ文字色 W（白）、通常効果音 S E 1（ピキーン）、特定効果音ありに夫々設定されている。

10

【 0 2 5 9 】

図 4 3（b）に示すセリフ演出 5 は、セリフ文字とセリフ音がセリフ L 4 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 L 4 に対応する喜びの表情 F E 1 に変化する点（図 4 3（B 2）、（B 3））において図 4 3（a）のセリフ演出 2 と異なっている。

【 0 2 6 0 】

このように、図 4 3（b）のセリフ演出 5 では、セリフの種類がセリフ演出 2 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 5 とセリフ演出 2 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。

20

【 0 2 6 1 】

続いて、図 4 4（a）に示すセリフ演出 7 のタイムチャートについて説明する。なお、セリフ演出 7 では、図 4 1（a）に示すように、セリフ種類 L 5（最高の気分だね）、キャラ種類 C 1（男の子）、キャラ表情 F E 1（喜び）、声色 V 1（喜び）、口パク長 M（中）、セリフ文字色 W（白）、通常効果音 S E 1（ピキーン）、特定効果音ありに夫々設定されている。

30

【 0 2 6 2 】

図 4 4（a）に示すように、セリフ演出 7 では、まず液晶表示手段 1 0 6 上で男の子のキャラクタ C 1 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いた表情 F E 4 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 1 0 6 上でセリフ L 5 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 L 5 に対応する喜びの表情 F E 1 に変化する。

【 0 2 6 3 】

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 L 5 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 S E 1 に対応する効果音データの再生と、振動装置 7 2 の作動による演出ボタン 4 1 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 S E 1 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。

40

【 0 2 6 4 】

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

50

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 1, 3（図42）, 2, 5（図43）と略同じである。

【0265】

次に、図44（b）に示すセリフ演出 8のタイムチャートについて、図44（a）のセリフ演出 7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 8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。

10

【0266】

図44（b）に示すセリフ演出 8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 7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 7と異なっている。即ち、図44（a）に示すセリフ演出 7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 8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 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。

20

【0267】

また、図44（b）に示すセリフ演出 8と図44（a）に示すセリフ演出 7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 8と図44（a）に示すセリフ演出 7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））。

30

【0269】

次に、図44（c）に示すセリフ演出 9のタイムチャートについて、図44（a）のセリフ演出 7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 9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 9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 7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 7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））。

40

【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 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】

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【0284】

本実施形態のセリフ演出では、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3, 4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3が不安に対応するFE3及びV3で、セリフ演出4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3, 4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出力されるようになっている。即ち、セリフ演出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(ガン)が出力され(図45(g))、セリフ演出4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。

40

【0286】

また、セリフ演出3, 4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

50

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。

10

【0290】

本実施形態のセリフ演出では、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7～10では、キャラクタC1及び通常効果音SE1のセリフ演出7, 8よりもキャラクタC2及び通常効果音SE2のセリフ演出9, 10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。

20

【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。

30

【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

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【0300】

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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。

50

【 0 3 0 6 】

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 T 3 ~ T 7 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 T 3 ~ T 7 の何れも M 1 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 T 3 ~ T 7 で夫々 M 6 ~ M 1 0 となっている。これにより、ホール設定値 T 3 ~ T 7 の場合の音量レベルの上限値は夫々 5 0 , 5 9 , 6 8 , 7 7 , 8 6 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。

【 0 3 0 7 】

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 T 3 ~ T 7 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
10
せているため、音量調整つまみ 1 4 0 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 1 4 0 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。

【 0 3 0 8 】

なお本実施形態では、通常モード用のホール設定値 T 3 ~ T 7 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 5 0 に示すように、ホール設定値 T 3 ~ T 7 の場合の初期位置は夫々 M 6 ~ M 1 0 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。

【 0 3 0 9 】

節電モード用のホール設定値 T 8 については、例えば通常モード用のホール設定値 T 3 ~ T 7 の中で最も音量レベルの上限値が小さいホール設定値 T 3 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 T 9 については、例えば通常モード用のホール設定値 T 3 ~ T 7 の中で最も音量レベルの上限値が大きいホール設定値 T 7 と同一の設定とな
20
っている。初期位置についても同様である。

【 0 3 1 0 】

また、ホール設定値 T 0 については遊技者設定値 M 1 ~ M 1 0 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 T 1 については、遊技者設定値 M 1 ~ M 1 0 に対応する音量レベルは全てホール設定値 T 3 ~ T 7 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 T 3 の場合と同じ M 6 となっている。ホール設定値 T 2 については、遊技者設定値 M 1 ~ M 1 0 に対応する音量レベルは全てホール設定
30
値 T 3 ~ T 7 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 T 4 の場合と同じ M 7 となっている。

【 0 3 1 1 】

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 3 9 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。

【 0 3 1 2 】

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) 1 4 0 の操作により第 1 甲値 (例えば T 3) が選択され且つ音量操作手段 (乙操作手段) 3 9 の操作により第 1 乙値 (例えば M 1) が選択された場合に第 1 所定値 (例えば 5)
40
が設定され、第 1 甲値 (例えば T 3) 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 M 2) が選択された場合に第 2 所定値 (例えば 1 4) が設定され、第 2 甲値 (例えば T 4) が選択され且つ第 1 乙値 (例えば M 1) 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 T 4) が選択され且つ第 2 乙値 (例えば M 2) が選択された場合に第 4 所定値 (例えば 1 4) が設定され、第 2 甲値 (例えば T 4) 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 M 7) が選択された場合に第 5 所定値 (例えば 5 9) 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 1 4) と第 4 所定値 (例えば 1 4) とを同一とし、第 3 乙値 (例えば M 7) は、第 1 甲値 (例えば T 3) 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 M 1 ~ M 6) には含まれないため、遊技ホール側で音量調整つまみ 1 4 0 を操作す
50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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1～10を設け、それらセリフ演出1～10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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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その他、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】

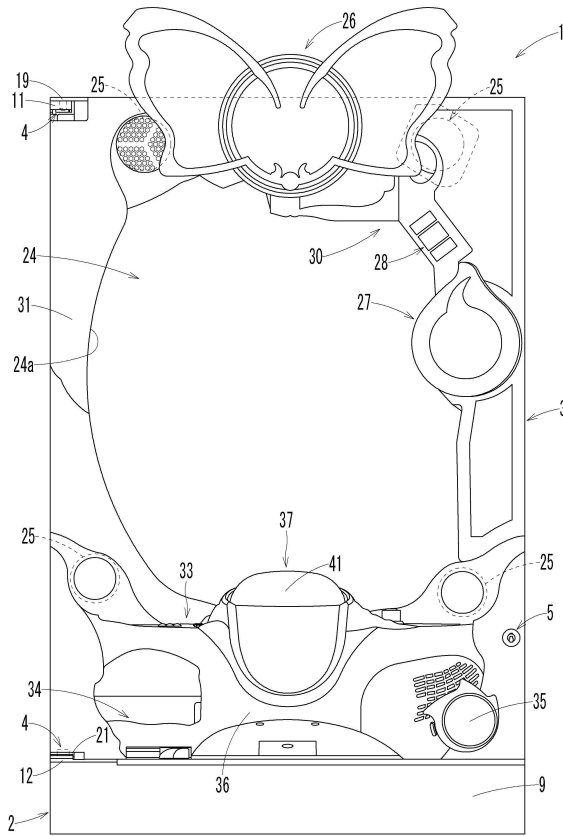
【0327】

50

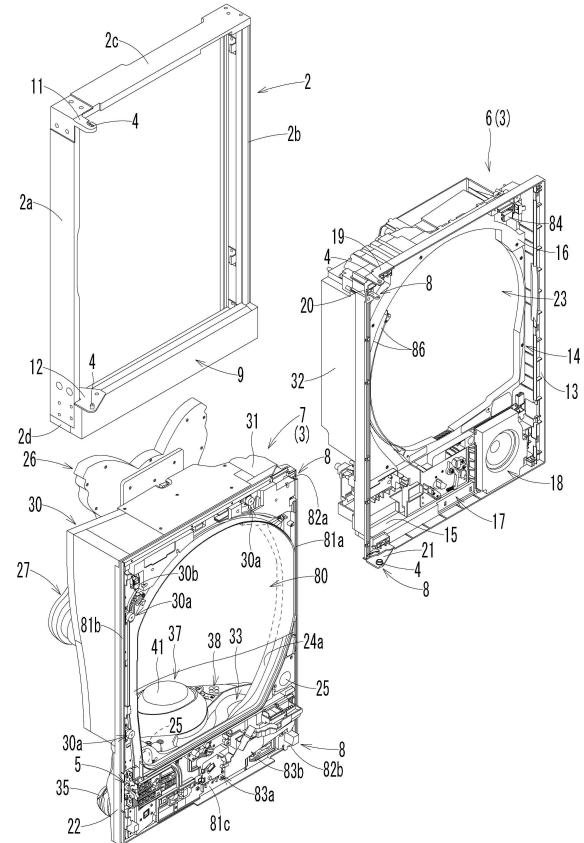
1 6 4 通常予告演出制御手段（セリフ演出実行手段）

【図面】

【図 1】



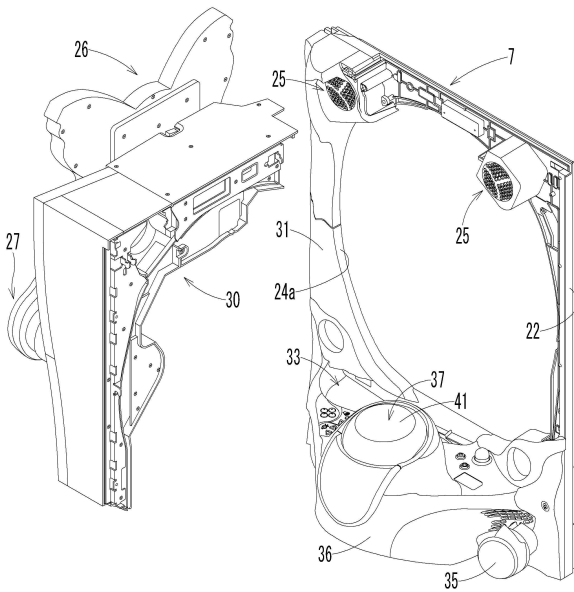
【図 2】



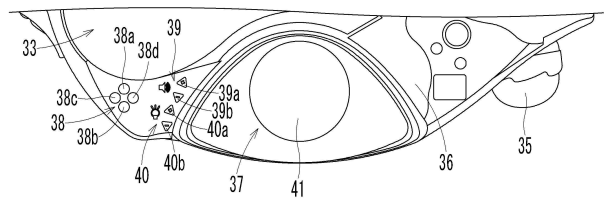
10

20

【図 3】



【図 4】

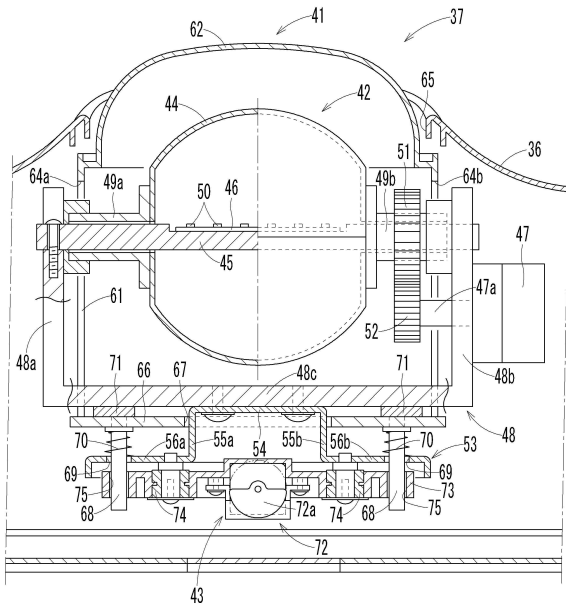


30

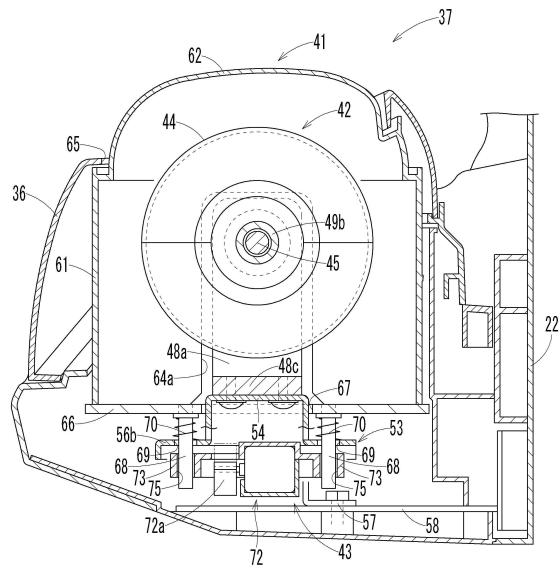
40

50

【 図 5 】



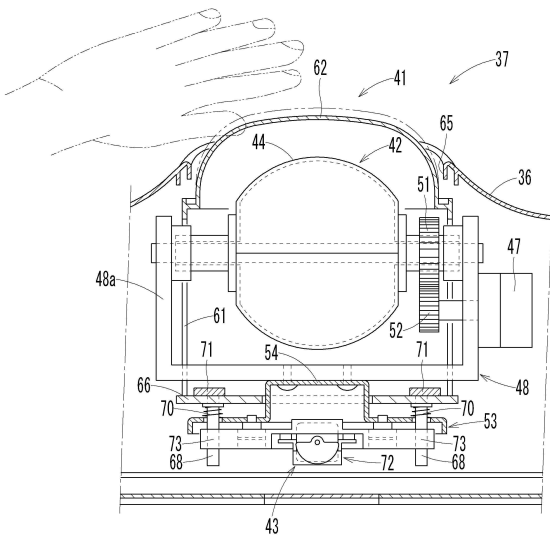
【 図 6 】



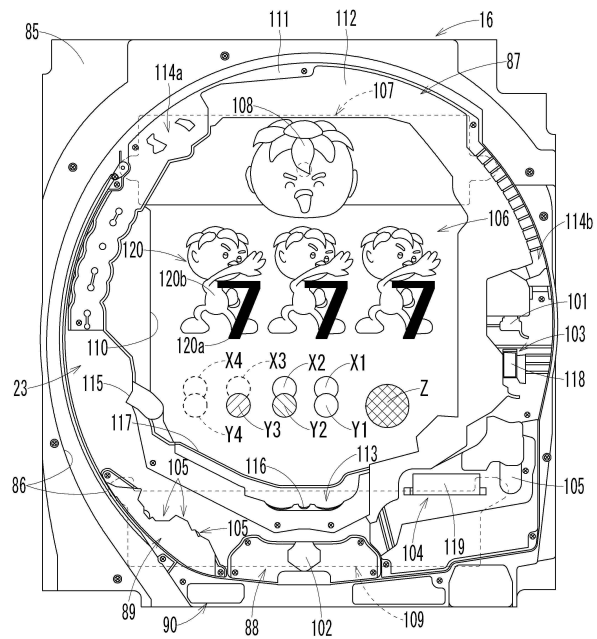
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

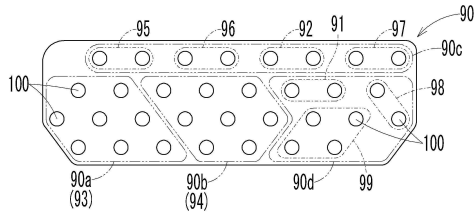


30

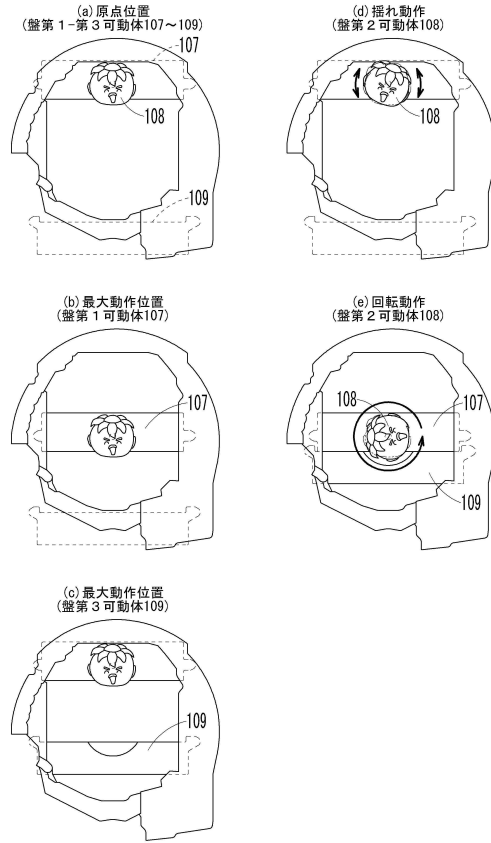
40

50

【図 9】



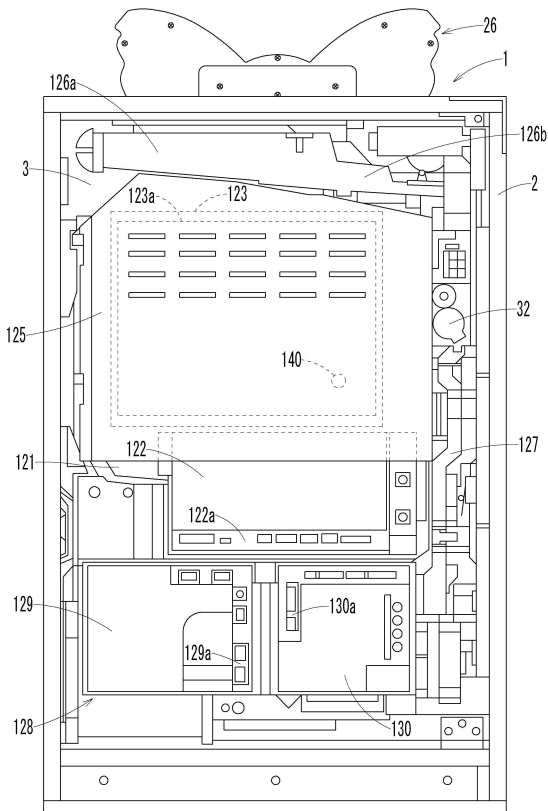
【図 10】



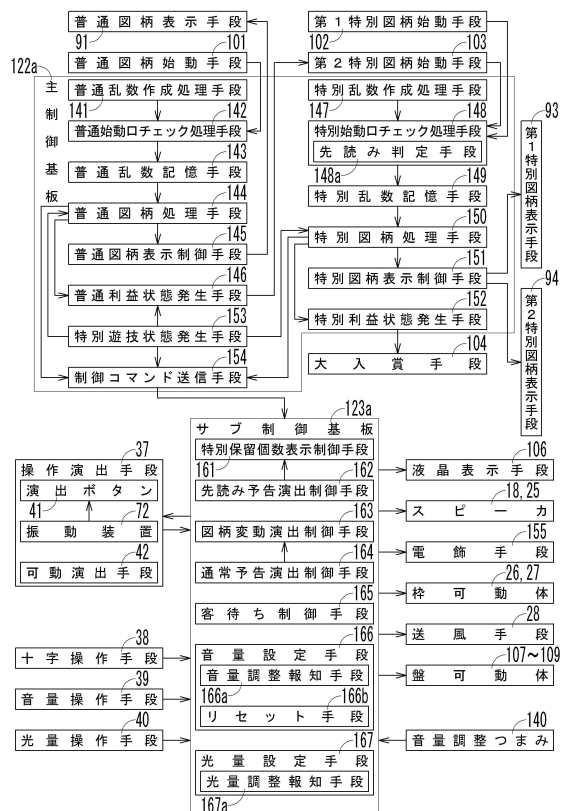
10

20

【図 11】



【図 12】



30

40

50

【 図 1 3 】

	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 (2.7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 1 4 】

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個人賞まで×10)	確変	奇数の図柄揃い
	A2	10R (28秒開放又は 9個人賞まで×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個人賞まで×10)	確変	奇数の図柄揃い
	B2	10R (28秒開放又は 9個人賞まで×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

10

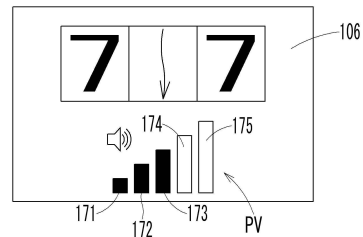
【 図 1 5 】

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 1 6 】



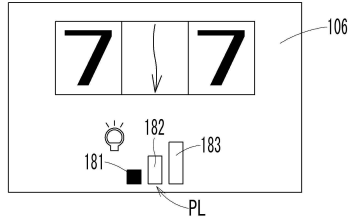
20

30

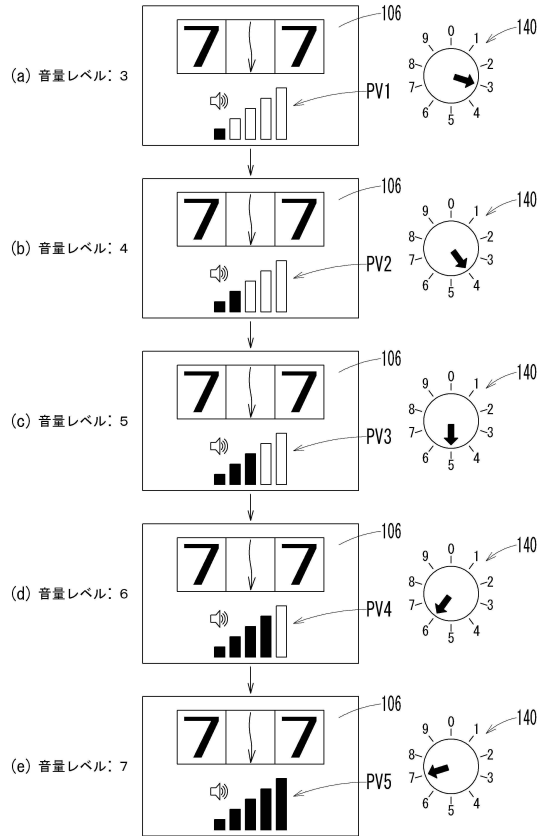
40

50

【図 17】



【図 18】



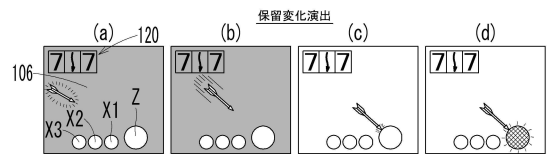
10

20

【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 待ち状態中にデモ開始条件が成立し、かつ遊技者設定値が初期位置より小さい	

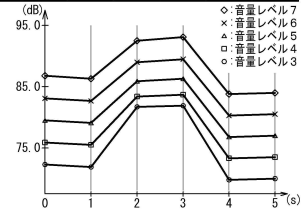
【図 20】



30

		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(スピーカー)	発生時の背景に応じたBGM						
		BGM 1						
	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	

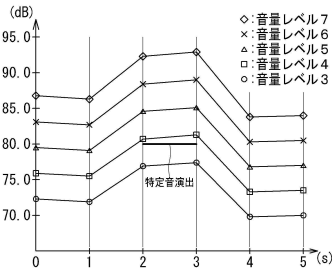
40



50

【 図 2 1 】

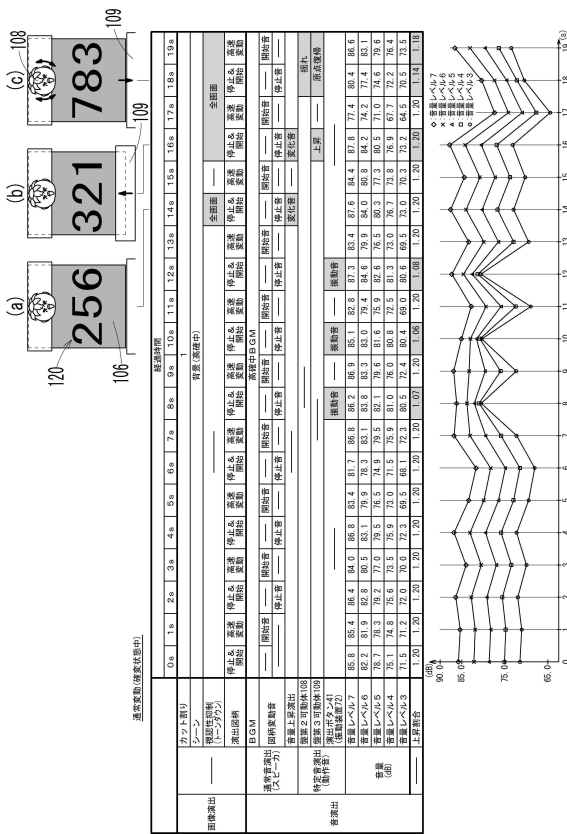
		経過時間					
		0s	1s	2s	3s	4s	5s
通常音演出の音量 (dB)	音量レベル7	86.8	86.3	92.3	92.9	83.8	84.0
	音量レベル6	83.1	82.7	88.4	89.0	80.3	80.5
	音量レベル5	79.5	79.1	84.6	85.1	76.8	77.0
	音量レベル4	75.9	75.5	80.7	81.3	73.3	73.5
	音量レベル3	72.3	71.9	76.9	77.4	69.8	70.0
上界割合		1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200
特定音演出の音量 (dB)		—	—	80.0	80.0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



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

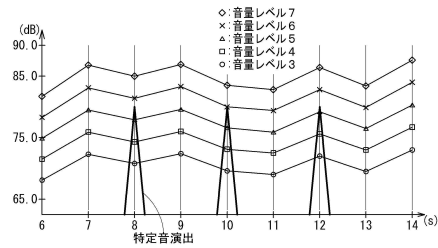
10

【 図 2 3 】



【 図 2 4 】

		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	
上界割合		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	—	—	



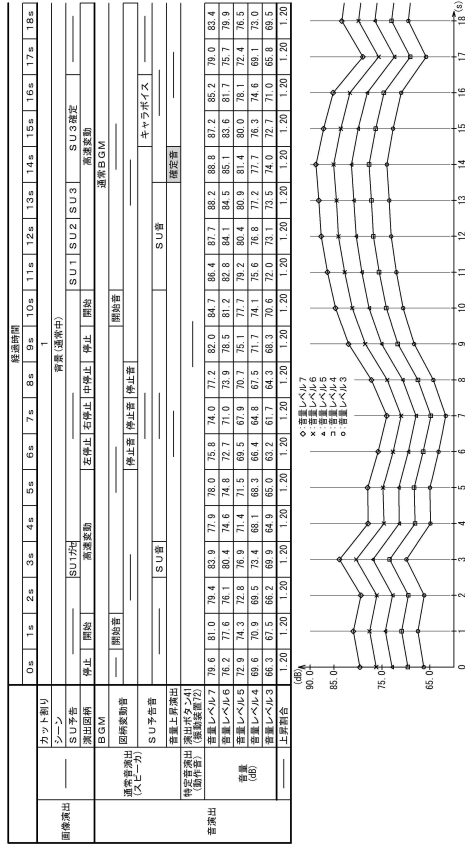
20

30

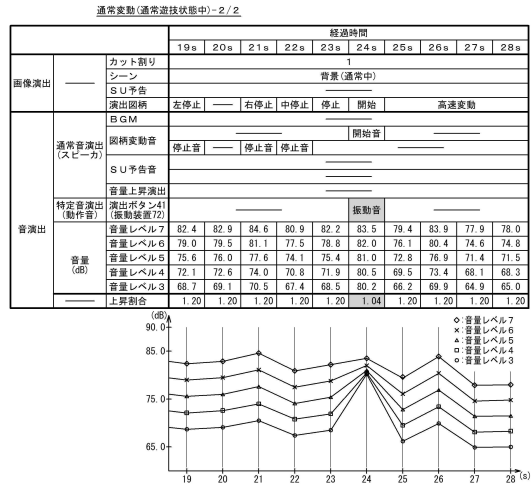
40

50

【図 2 5】



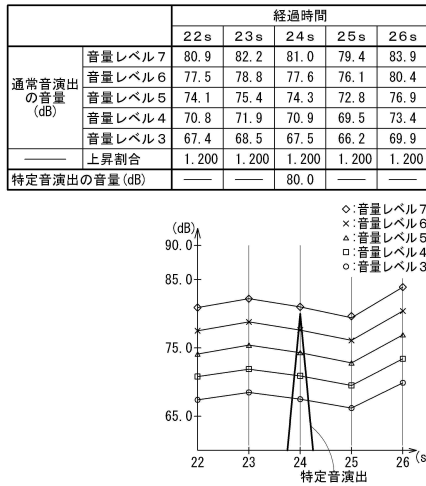
【図 2 6】



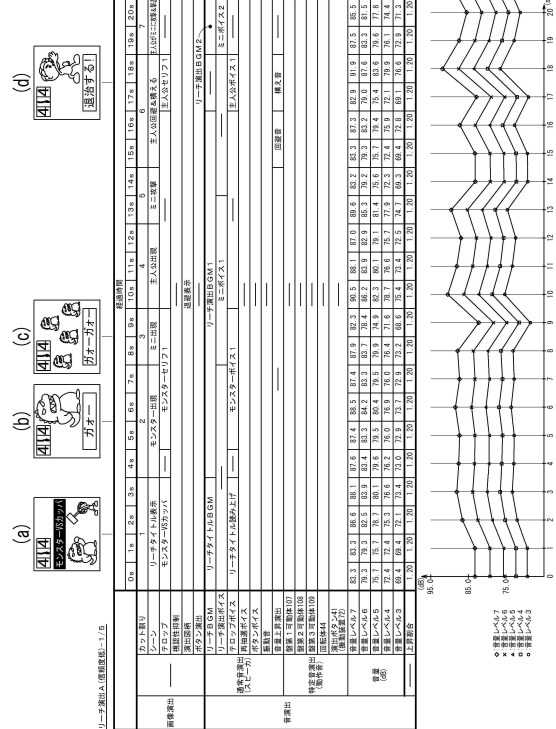
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

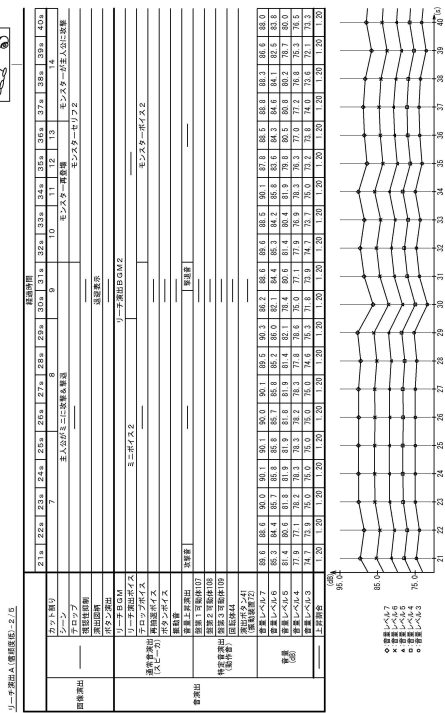


30

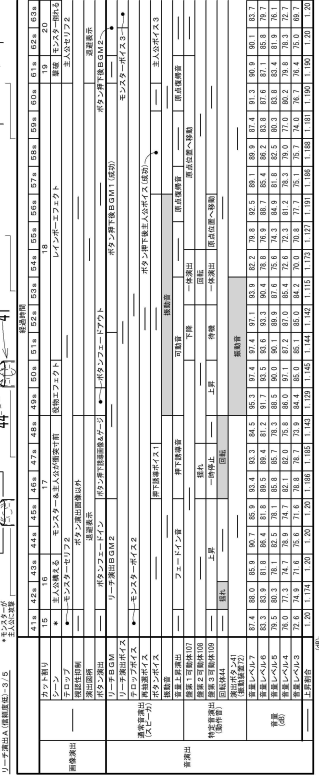
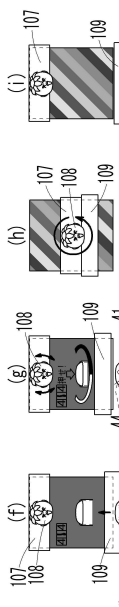
40

50

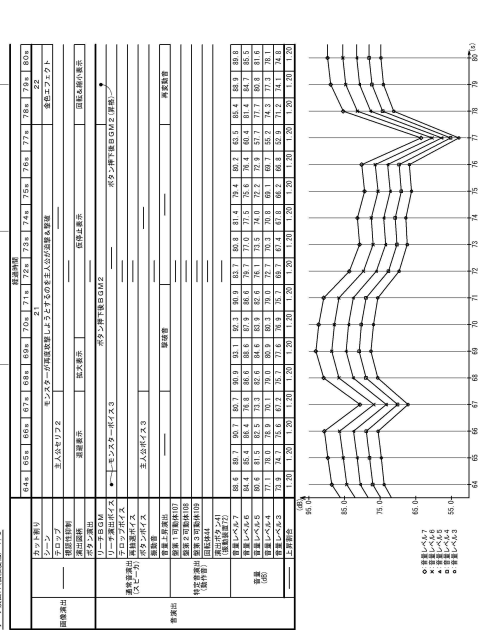
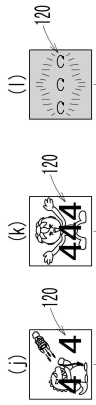
【図 29】



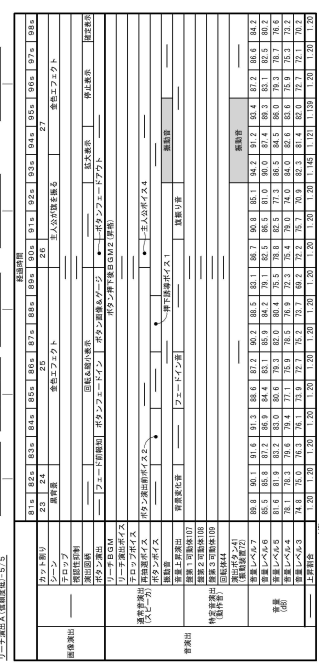
【図 30】



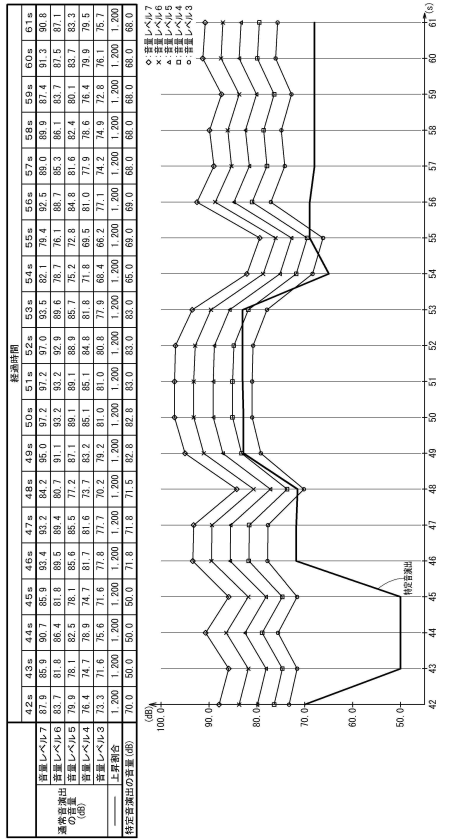
【図 31】



【図 32】

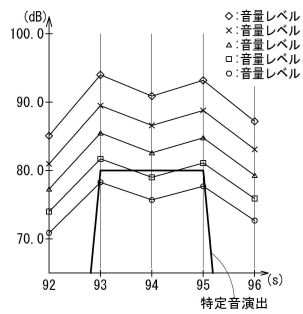


【図 3 3】

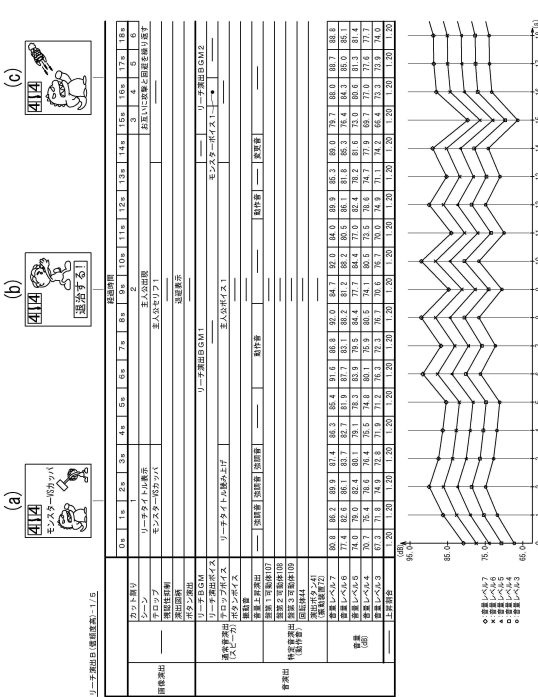


【図 3 4】

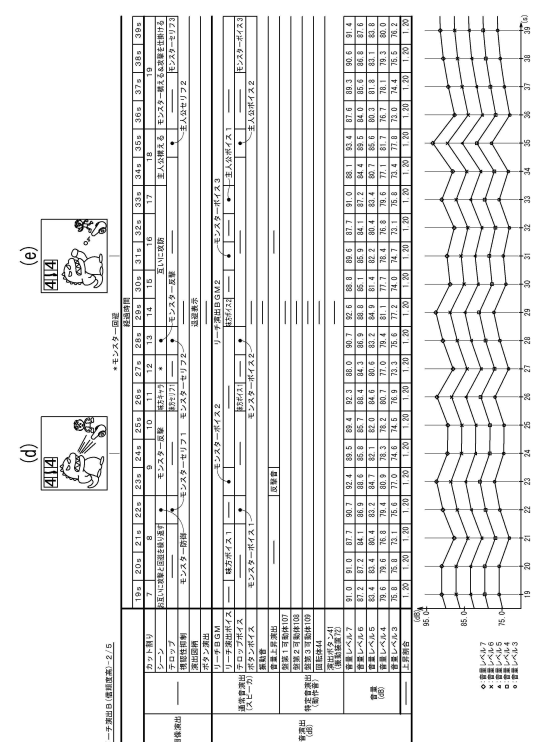
通常音源の音量 (dB)	経過時間				
	92s	93s	94s	95s	96s
音量レベル7	85.1	94.0	90.9	93.2	87.2
音量レベル6	81.0	89.5	86.6	88.8	83.1
音量レベル5	77.3	85.5	82.6	84.8	79.3
音量レベル4	74.0	81.7	79.0	81.1	75.9
音量レベル3	70.9	78.3	75.7	77.7	72.7
上昇割合	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200
特定音源の音量 (dB)	—	80.0	80.0	80.0	—



【図 3 5】



【図 3 6】



10

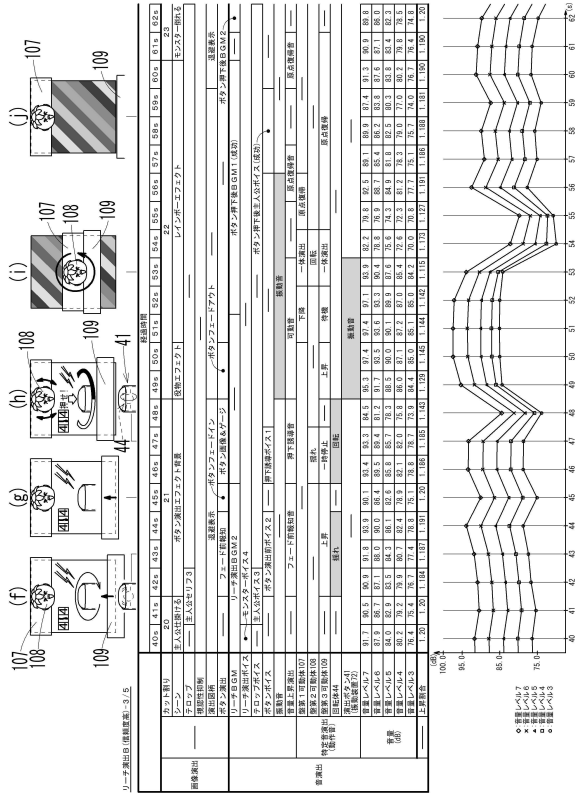
20

30

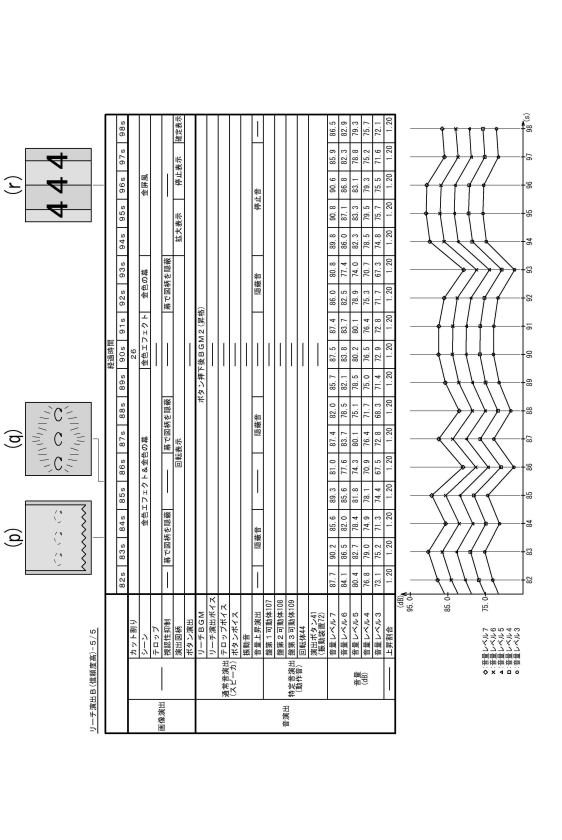
40

50

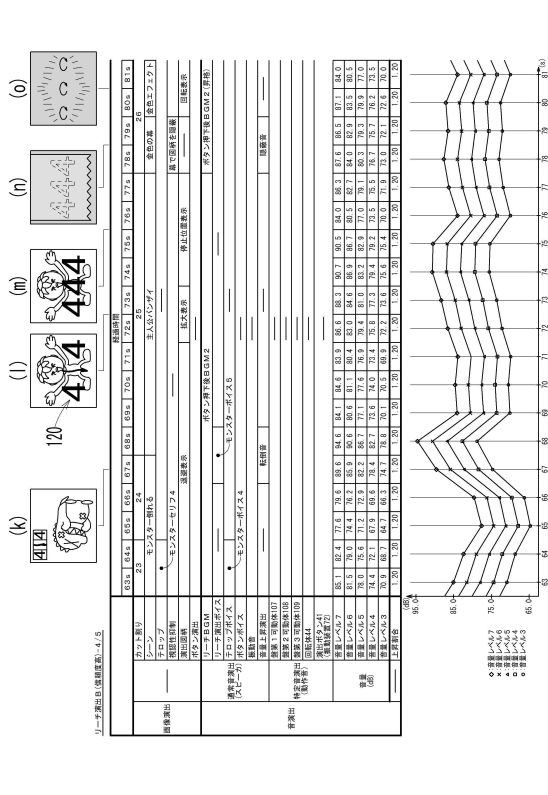
【図 37】



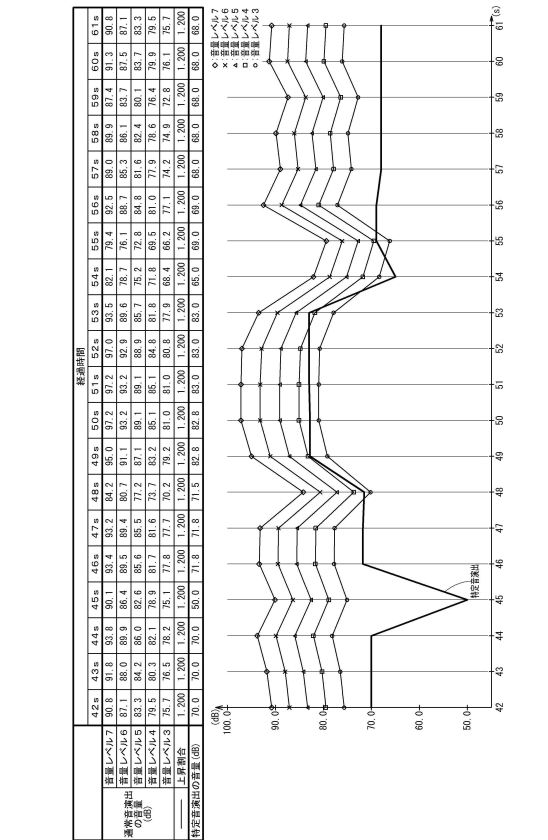
【図 39】



【図 38】



【図 40】



【 図 4 1 】

(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	ロバク長	セリフ文字色	通常効果音	特定効果音(振動音)	犬当り信頼度
α1	L1	C1	FE3	V3	M	W	SE1		あり ↓ 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 最高の気分だね
L5	

(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	ビキーン
SE2	パバーン

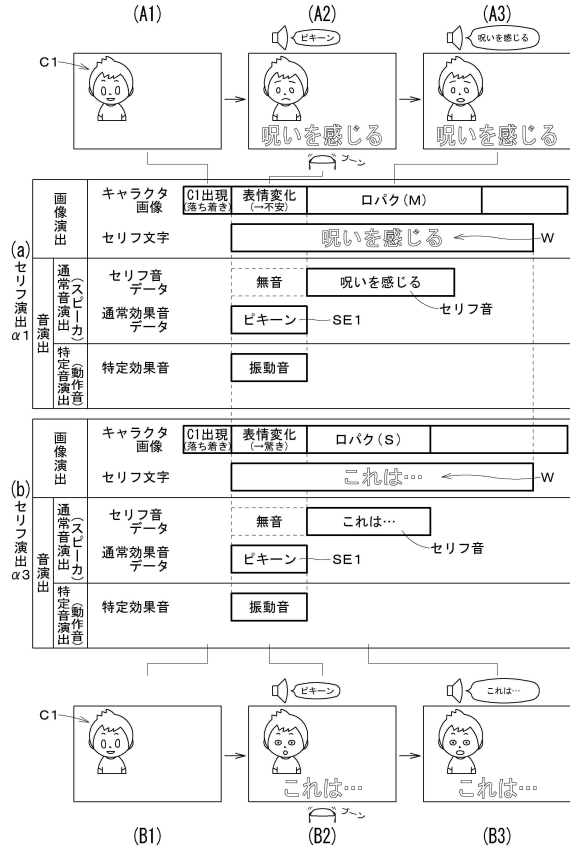
(h)ロバク長

S	短
M	中
L	長

(d)キャラ表情

FE1	喜び		
FE2	驚き		
FE3	不安		
FE4	落ち着き		

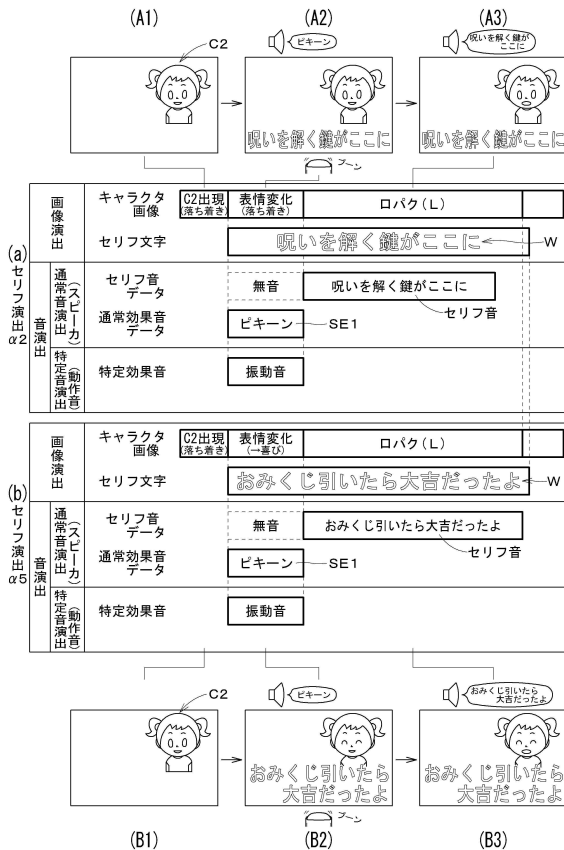
【 図 4 2 】



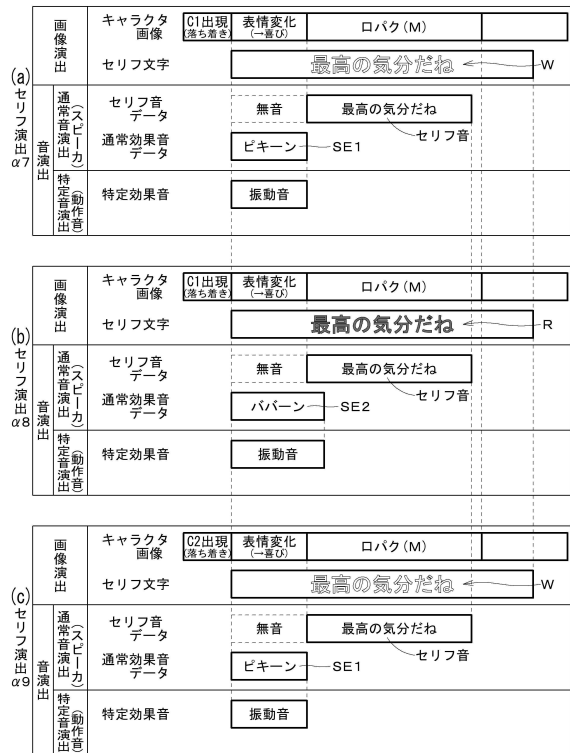
10

20

【 図 4 3 】



【 図 4 4 】



30

40

50

【 図 4 5 】

(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	ロバク長	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 ↓ 高
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	

(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	ビキーン
SE2	パパーン
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)ロバク長

S	短
M	中
L	長

【 図 4 6 】

(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	ロバク長	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 ↓ 高
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	

(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	ビキーン
SE2	パパーン

(d)キャラ表情

FE1	喜び		
FE2	驚き		
FE3	不安		
FE4	落ち着き		

(h)ロバク長

S	短
M	中
L	長

10

20

【 図 4 7 】

音量レベル設定テーブル

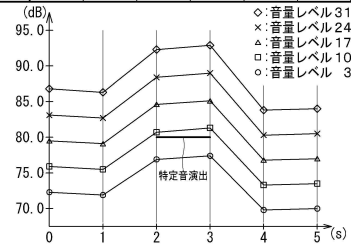
音量調整つまみ140によるホール設定値	音量操作手段39による遊技者設定値					用途
	M1	M2	M3	M4	M5	
T0	0	0	0	0	0	無音
T1	1	6	9	12	15	プレゼンテーション用
T2	2	6	9	12	15	出荷時
T3	3	6	9	12	15	通常モード(小)
T4	3	7	11	15	19	通常モード(小中)
T5	3	8	13	18	23	通常モード(中)
T6	3	9	15	21	27	通常モード(中大)
T7	3	10	17	24	31	通常モード(大)
T8	3	6	9	12	15	節電モード(小)
T9	3	10	17	24	31	節電モード(大)

□ : 初期位置
■ : エラー音用

【 図 4 8 】

ホール設定値T7の場合

	音量レベル	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
上昇割合	3	72.3	71.9	76.9	77.4	69.8	70.0
特定音演出の音量(dB)	—	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	—	—

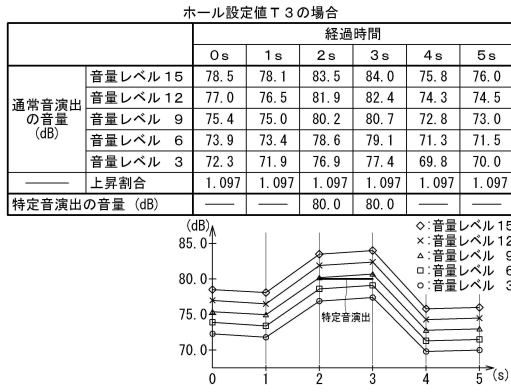


30

40

50

【 図 4 9 】



【 図 5 0 】

音量レベル設定テーブル

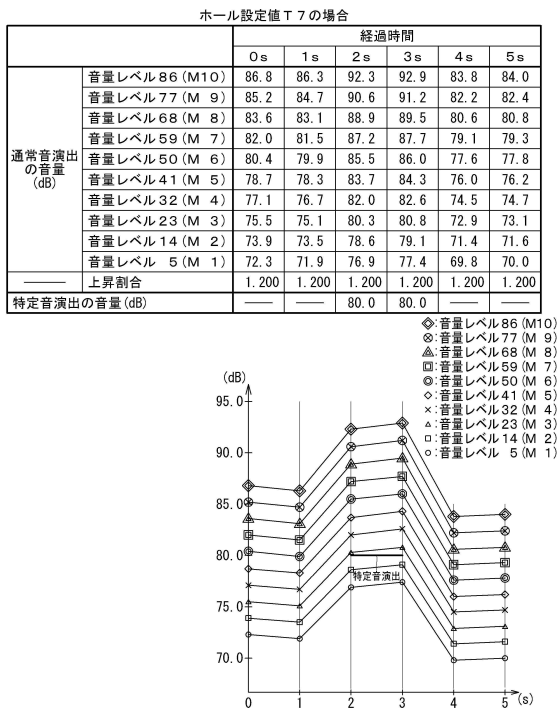
音量調整つまみ140によるホール設定値	音量操作手段39による遊技者設定値										用途
	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	
T0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	無音
T1	5	14	23	32	41	50					プレゼンテーション用
T2	5	14	23	32	41	50	59				出荷時
T3	5	14	23	32	41	50					通常モード (小)
T4	5	14	23	32	41	50	59				通常モード (小中)
T5	5	14	23	32	41	50	59	68			通常モード (中)
T6	5	14	23	32	41	50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

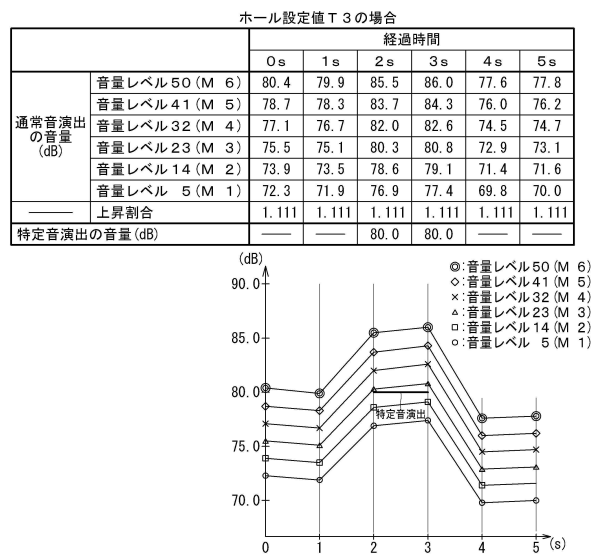
10

20

【 図 5 1 】



【 図 5 2 】

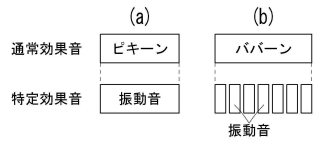


30

40

50

【 図 5 3 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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