

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6404705号
(P6404705)

(45) 発行日 平成30年10月10日(2018.10.10)

(24) 登録日 平成30年9月21日(2018.9.21)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 25 頁)

(21) 出願番号	特願2014-257944 (P2014-257944)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成26年12月19日(2014.12.19)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2016-116666 (P2016-116666A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成28年6月30日(2016.6.30)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	平成29年2月20日(2017.2.20)		弁理士 恩田 誠
		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(72) 発明者	鈴木 淳之介
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
		(72) 発明者	熊谷 充康
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄変動ゲームで予め定めた特定の表示結果となった後に、遊技者に有利となる有利状態が生起される遊技機において、

遊技者により操作可能な操作手段と、

遊技球が入球可能な第1始動手段と、

遊技球が入球可能な第2始動手段と、

前記第2始動手段に遊技球が入球可能な開状態と前記第2始動手段に遊技球が入球不能な閉状態とを取り得る開閉手段と、

前記第2始動手段に遊技球が入球する入球率が非入球率向上状態よりも向上する入球率向上状態に制御する状態制御手段と、

複数種類の楽曲をそれぞれ、再生可能な状態又は再生不可能な状態に制御する再生状態制御手段と、

前記再生状態制御手段によって再生可能な状態に制御されている楽曲のうち何れかを再生させる制御を行う楽曲再生制御手段と、を備え、

前記図柄変動ゲームは、前記第1始動手段及び前記第2始動手段の何れかへの遊技球の入球に応じて実行可能であり、

前記非入球率向上状態において図柄変動ゲームで特定の表示結果となった後に所定の有利状態が生起され、当該所定の有利状態の終了後に前記入球率向上状態に制御される場合において、当該所定の有利状態が生起される状態が初期状態であり、

10

20

前記複数種類の楽曲をそれぞれ、再生可能な状態にするための所定条件があり、

前記所定条件には、前記初期状態から再生可能な状態にする楽曲が異なる複数種類の条件があり、

前記再生状態制御手段は、前記操作手段の操作に応じて、前記初期状態から再生可能な状態にする楽曲を異ならせるように前記所定条件を変更させることができ、

前記所定条件には、特定条件があり、

前記複数種類の楽曲には、専用の楽曲があり、

前記再生状態制御手段は、前記所定条件が前記特定条件である場合に前記専用の楽曲を再生可能な状態に制御することができ、前記所定条件が前記特定条件でない場合には前記専用の楽曲を再生可能な状態に制御しない遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄変動ゲームで予め定めた特定の表示結果となった後に、遊技者に有利となる有利状態が生起される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、所定の始動条件の成立に応じて、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームが行われ、その結果、図柄変動ゲームが大当り表示結果の表示などの大当り条件（有利条件）が成立した場合には、大入賞口が開放可能となり、多数の賞球が払い出される大当り遊技（有利状態）が付与される。

20

【0003】

このような遊技機の中には、例えば、特許文献1に示すように、有利条件が成立した場合に、再生させる楽曲が遊技者の操作により選択されるものが開示されている。また、有利条件が成立した回数が規定回数となった場合に、以前に選択できなかった楽曲が新たに選択可能となり、遊技者により選択可能な楽曲が増加するような演出が実行される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-252401号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、このような遊技機において、例えば、有利状態が生起された回数が規定回数となった場合に、遊技者により選択可能な楽曲の種類が増加するという関係が一定となってしまうなど、遊技に対する興趣の向上を図ることが望まれている。

【0006】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、遊技に対する興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

40

【0007】

上記問題点を解決する遊技機は、図柄変動ゲームで予め定めた特定の表示結果となった後に、遊技者に有利となる有利状態が生起される遊技機において、遊技者により操作可能な操作手段と、遊技球が入球可能な第1始動手段と、遊技球が入球可能な第2始動手段と、前記第2始動手段に遊技球が入球可能な開状態と前記第2始動手段に遊技球が入球不能な閉状態とを取り得る開閉手段と、前記第2始動手段に遊技球が入球する入球率が非入球率向上状態よりも向上する入球率向上状態に制御する状態制御手段と、複数種類の楽曲をそれぞれ、再生可能な状態又は再生不可能な状態に制御する再生状態制御手段と、前記再生状態制御手段によって再生可能な状態に制御されている楽曲のうち何れかを再生させる制御を行う楽曲再生制御手段と、を備え、前記図柄変動ゲームは、前記第1始動手段及び

50

前記第2始動手段の何れかへの遊技球の入球に応じて実行可能であり、前記非入球率向上状態において図柄変動ゲームで特定の表示結果となった後に所定の有利状態が生起され、当該所定の有利状態の終了後に前記入球率向上状態に制御される場合において、当該所定の有利状態が生起される状態が初期状態であり、前記複数種類の楽曲をそれぞれ、再生可能な状態にするための所定条件があり、前記所定条件には、前記初期状態から再生可能な状態にする楽曲が異なる複数種類の条件があり、前記再生状態制御手段は、前記操作手段の操作に応じて、前記初期状態から再生可能な状態にする楽曲を異ならせるように前記所定条件を変更させることができ、前記所定条件には、特定条件があり、前記複数種類の楽曲には、専用の楽曲があり、前記再生状態制御手段は、前記所定条件が前記特定条件である場合に前記専用の楽曲を再生可能な状態に制御することができ、前記所定条件が前記特定条件でない場合には前記専用の楽曲を再生可能な状態に制御しないことを要旨とする。

10

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】パチンコ遊技機を示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図3】演出モードを示す図。

【図4】変動パターンとサブ変動パターンとを示す図。

20

【図5】(a)～(h)は、演出の実行態様を示す図。

【図6】(a)～(h)は、演出の実行態様を示す図。

【図7】(a)～(h)は、演出の実行態様を示す図。

【図8】操作関連制御処理を示すフローチャート。

【図9】楽曲選択パターンテーブルを示す図。

【図10】楽曲選択パターンテーブルを示す図。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、遊技機としてのパチンコ遊技機の一実施形態を説明する。

図1に示すように、パチンコ遊技機には、遊技盤YBが備えられている。パチンコ遊技機には、発射ハンドルHDが備えられており、発射ハンドルHDの回動動作に応じて遊技盤YBへ遊技球が発射可能となる。パチンコ遊技機には、遊技者により操作可能な操作手段としての演出ボタンBTが配設されている。パチンコ遊技機には、音声(音)を出力させるためのスピーカSPと、所定の発光態様で発光する装飾ランプLAとが配設されている。

30

【0015】

遊技盤YBには、複数の発光部を有する特別図柄表示装置11が配設されている。この特別図柄表示装置11では、複数種類の特別図柄(図柄)を変動させて表示する変動ゲーム(図柄変動ゲーム)が行われる。

【0016】

40

本実施形態において図柄表示手段としての特別図柄表示装置11では、複数種類の特別図柄のうち大当たり抽選の抽選結果に対応する1つの特別図柄が変動ゲームの終了に伴い停止表示される。特別図柄には、大当たりを認識し得る大当たり図柄(大当たり表示結果)と、はずれを認識し得るはずれ図柄とが含まれている。大当たり図柄が停止表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与される。

【0017】

また、遊技盤YBには、特別図柄表示装置11とは別体で、演出画像を表示する画像表示部GHを有する演出表示装置16が配設されている。演出実行手段としての演出表示装置16では、変動ゲームに関連する表示演出が行われ、具体的には、複数種類の飾り図柄(演出図柄)を複数列で変動させる飾り図柄変動ゲームが行われる。

50

【 0 0 1 8 】

演出表示装置 1 6 では、変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向（縦スクロール方向）に沿って各列の飾り図柄が変動表示される。また、演出表示装置 1 6 では、飾り図柄が停止表示される前に、リーチの図柄組み合わせとなり、リーチ状態を形成する場合がある。リーチの図柄組み合わせとしては、演出表示装置 1 6 における複数列のうち特定列（本実施形態では左列と右列）の飾り図柄が同一種類となって停止表示され、特定列以外の列（本実施形態では中列）の飾り図柄が変動表示されている図柄組み合わせが規定されている。

【 0 0 1 9 】

演出表示装置 1 6 には、特別図柄表示装置 1 1 の表示結果に応じた図柄組み合わせが停止表示される。より詳しくは、特別図柄表示装置 1 1 に大当たり図柄が停止表示される場合には、演出表示装置 1 6 にも大当たりの図柄組み合わせが停止表示される。特別図柄表示装置 1 1 にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出表示装置 1 6 にもはずれの図柄組み合わせが停止表示される。なお、本実施形態において、大当たりの図柄組み合わせ（大当たり表示結果）としては、全列の飾り図柄が同一種類となる図柄組み合わせが、はずれの図柄組み合わせ（はずれ表示結果）としては、全列の飾り図柄が同一種類とならない図柄組み合わせがそれぞれ規定されている。

10

【 0 0 2 0 】

また、演出表示装置 1 6 は、特別図柄表示装置 1 1 と比較して大きい表示領域で構成され、飾り図柄は、特別図柄に比較して遥かに大きく表示される。このため、遊技者は、演出表示装置 1 6 に停止表示された図柄組み合わせから大当たり又ははずれを認識できる。

20

【 0 0 2 1 】

遊技盤 Y B には、遊技球が入球可能な第 1 始動入賞口 2 1 a を有する第 1 始動入賞装置 2 1 が配設されている。始動手段としての第 1 始動入賞装置 2 1 には、第 1 始動入賞口 2 1 a へ入球した遊技球を検知する第 1 始動センサ S E 1（図 2 参照）が配設されている。第 1 始動入賞口 2 1 a に入球した遊技球が第 1 始動センサ S E 1 により検知されたことを契機に、変動ゲームの始動条件が付与され得るとともに、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件が付与される。

【 0 0 2 2 】

遊技盤 Y B には、遊技球が入球可能な第 2 始動入賞口 2 2 a を有する第 2 始動入賞装置 2 2 が配設されている。始動手段としての第 2 始動入賞装置 2 2 には、普通電動役物ソレノイド S O L 2（図 2 参照）の作動により第 2 始動入賞口 2 2 a の開閉動作を行う開閉部材 2 2 b（普通電動役物）が配設されている。この開閉部材 2 2 b は、第 2 始動入賞装置 2 2 の第 2 始動入賞口 2 2 a に遊技球が入球不能な（入球が規制された）閉状態と、遊技球が入球可能な（入球が許容された）開状態とに動作する。開閉部材 2 2 b は、予め定めた開放条件が成立すると、所定の開放態様で開状態に動作する。

30

【 0 0 2 3 】

第 2 始動入賞装置 2 2 には、第 2 始動入賞口 2 2 a へ入球した遊技球を検知する第 2 始動センサ S E 2（図 2 参照）が設けられている。第 2 始動入賞口 2 2 a に入球した遊技球が第 2 始動センサ S E 2 により検知されたことを契機に、変動ゲームの始動条件が付与され得るとともに、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件が付与される。

40

【 0 0 2 4 】

遊技盤 Y B には、遊技球が入球可能な大入賞口 2 3 a を有する大入賞装置 2 3 が配設されている。大入賞装置 2 3 には、大入賞口ソレノイド S O L 1（図 2 参照）の作動により大入賞口 2 3 a の開閉動作を行う大入賞口扉 2 3 b が配設されている。この大入賞口扉 2 3 b は、大入賞口 2 3 a に遊技球が入球不能な（入球が規制された）閉状態と、遊技球が入球可能な（入球が許容された）開状態とに動作する。大入賞口扉 2 3 b は、予め定めた開放条件が成立すると、所定の開放態様で開状態に動作する。

【 0 0 2 5 】

大入賞装置 2 3 には、大入賞口 2 3 a へ入球した遊技球を検知するカウントセンサ S E

50

3 (図2参照) が配設されている。大入賞口23aに入球した遊技球がカウントセンサSE3により検知されると、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件が付与される。

【0026】

大当り遊技が付与されると、付与された大当り遊技の種類に応じて大入賞口扉23bが開状態となり、大入賞口23aが開状態に動作され、その動作により遊技球の入球が許容される。このため、遊技者は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。本実施形態において大当り遊技は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得られることから、遊技者に有利な状態となる。そして、この大当り遊技は、内部抽選で大当りが決定され、変動ゲームにて大当り図柄が停止表示されることを契機に付与される。

10

【0027】

遊技盤YBには、特別図柄表示装置11や演出表示装置16とは別体で、保留表示装置13が配設されている。保留表示手段としての保留表示装置13は、実行が保留されている変動ゲームの数を示すものである。具体的には、保留表示装置13は、第1始動入賞口21a又は第2始動入賞口22aに遊技球が入球することにより変動ゲームの始動条件が成立した一方で、変動ゲームの実行条件が未だ成立していないことから実行(開始)が保留されている変動ゲームの数、所謂、始動保留の記憶数(以下、保留記憶数)を示す。

【0028】

遊技盤YBには、普通図柄表示装置15が配設されている。この普通図柄表示装置15では、複数種類の普通図柄(以下、「普図」と示す場合がある)を変動させて1つの普図を導出する普通図柄による普通図柄変動ゲーム(以下、「普図ゲーム」と示す場合がある)が行われる。

20

【0029】

遊技者は、普図ゲームで最終的に表示された普図(普図ゲームで導出された表示結果)から普通当り又は普通はずれを認識できる。普通図柄表示装置15に停止表示された普図が普通当り図柄の場合には、普通当りを認識できる。普通当り図柄が停止表示された場合、遊技者には、普通当り遊技が付与される。また、普通図柄表示装置15に停止表示された普図が普通はずれ図柄である場合には、その普図から普通はずれを認識できる。

【0030】

遊技盤YBには、作動ゲート25が配設されている。作動ゲート25には、入球(通過)した遊技球を検知するゲートセンサSE4(図2参照)が設けられている。作動ゲート25を通過した遊技球がゲートセンサSE4により検知されたことを契機に、普図ゲームの始動条件が付与され得る。普図ゲームは、第2始動入賞装置22の開閉部材22bを開状態とするか否か(第2始動入賞口22aに遊技球を入球可能とするか)の抽選結果を導出するために行われるものである。普図ゲームの抽選結果が普通当りとなり、普図当り遊技が付与されると、開閉部材22bが開放されて第2始動入賞口22aが開状態となり、遊技球を入球させることができる。即ち、普図当り遊技が付与されると、開閉部材22bの開放によって第2始動入賞口22aに遊技球を入球させやすくなり、遊技者は、変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できるチャンスを得ることができる。

30

【0031】

また、本実施形態では、確率変動(以下、「確変」と示す)機能を備えている。確変機能は、大当り遊技の終了後に大当り抽選の抽選確率を低確率から高確率に変動させる確変状態(確率変動状態)を付与することができる機能である。本実施形態において確変状態は、予め決められた確変終了条件が成立するまで、付与される。確変状態は、大当り抽選の抽選確率が高確率に変動して大当りが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な遊技状態となり得る。

40

【0032】

また、本実施形態では、入球率向上機能を備えている。入球率向上機能は、大当り遊技の終了後に、遊技者に有利な入球率向上状態(変短状態)を付与することができる機能である。入球率向上状態では、普図当り抽選の抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が

50

、入球率向上状態が付与されていないとき（非入球率向上状態）と比べて短縮される。また、入球率向上状態では、普通当り抽選に当選する確率が非入球率向上状態よりも高確率となる。また、入球率向上状態では、普図当り抽選に当選した際、1回の普図当り抽選に当選したことに基づく開閉部材22bの開放時間が、非入球率向上状態中に比して長くなる。また、入球率向上状態中は、変動ゲームの変動時間が非入球率向上状態中に比して短縮される場合があり、特に、はずれ表示結果が停止表示される変動ゲームの変動時間が短縮される場合が多い。

【0033】

本実施形態において入球率向上状態は、予め決められた入球率向上終了条件が成立するまで、付与される。入球率向上状態は、開閉部材22bが遊技者にとって有利に動作し、単位時間あたりの第2始動入賞口22aへの入球率が通常よりも向上する遊技者にとって有利な遊技状態となり得る。なお、入球率向上状態は、確変状態中にも付与され得る。

10

【0034】

なお、本実施形態では、演出表示装置16の下方に第1始動入賞口21aが配設されており、遊技盤YBの左側の第1流路Xを転動させたほうが、遊技盤YBの右側の第2流路Yを転動させるよりも遊技球が入球し易くなる。このため、第2始動入賞口22aに遊技球が入球し難い非入球率向上状態では、第1始動入賞口21aに遊技球を入球させるべく、第1流路Xを転動させるように遊技球を発射させる傾向がある。その一方で、演出表示装置16の右側方には、上方から順に、作動ゲート25、第2始動入賞口22a、大入賞口23aが配設されており、第2流路Yを転動させたほうが、第1流路Xを転動させるよりも遊技球が入球し易くなる。このため、第2始動入賞口22aに遊技球が入球し易い入球率向上状態においては第2始動入賞口22aに遊技球を入球させるべく、大当り遊技においては入賞口23aに遊技球を入球させるべく、第2流路Yを転動させるように遊技球を発射させる傾向がある。

20

【0035】

次に、本実施形態における大当り遊技について、説明する。

大当り遊技は、変動ゲームにて大当り図柄が停止表示されて該ゲームが終了した後、開始される。大当り遊技が開始すると、オープニング時間が開始される。このオープニング時間において、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング時間が終了すると、大入賞口23aが開状態となるラウンド遊技が、予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、入球上限個数の遊技球が大入賞口23aに入賞するまでの間、又は規定時間が経過するまでの間、継続される。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。全てのラウンド遊技が終了すると、エンディング時間が設定される。このエンディング時間において、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われる。また、エンディング時間が終了すると、大当り遊技は終了される。

30

【0036】

本実施形態では、大当り抽選に当選した場合、複数種類の大当りの中から1つの大当りが決定され、その決定された大当りに対応する大当り遊技が付与されるようになっている。大当り抽選に当選した際に決定する特別図柄（大当り図柄）の種類に応じて、複数種類の大当りのうち何れの大当りが決定されるようになっている。

40

【0037】

ここで、大当り抽選の当選確率や大当り遊技の内容などの所謂、パチンコ遊技機のスペックについて説明する。

本実施形態において、大当り判定（抽選）の当選確率としては、確変状態ではない非確変状態においては、164/65536（約1/399）が、確変状態においては、1640/65536（約1/40）がそれぞれ規定されている。第1始動センサSE1又は第2始動センサSE2が遊技球を検知したときにおける払出し賞球数としては「3個」が、カウントセンサSE3が遊技球を検知したときにおける払出し賞球数としては「14個」がそれぞれ規定されている。1回のラウンド遊技における入球上限個数としては「9球

50

」が、1回のラウンド遊技において入球上限個数の遊技球の入球がない場合における大入賞口扉23bの最大開放時間としては「25秒」が、それぞれ規定されている。1回の当たり遊技におけるラウンド遊技数としては「12」が規定されている。

【0038】

変動ゲームにおいて、当たりの種類に対応するように70%の確率で、当たり遊技の終了後に、次回の大当たり遊技が付与されるまで（以降、「次回まで」と示す）確変状態が付与され、30%の確率で、当たり遊技の終了後に確変状態が付与されない。また、確変状態が付与される場合には、当たり遊技の終了後に、次回まで入球率向上状態が付与され、確変状態が付与されない場合には、当たり遊技の終了後に、「100回」を上限として入球率向上状態が付与される。

10

【0039】

次に、図2に基づき、パチンコ遊技機の制御構成について説明する。

パチンコ遊技機の機裏側には、主制御基板30が装着されている。遊技制御手段としての主制御基板30は、パチンコ遊技機に関する各種処理を実行し、該処理結果に応じて遊技を制御するための各種の制御信号（制御コマンド）を出力する。

【0040】

パチンコ遊技機の機裏側には、演出制御基板31が装着されている。演出制御手段としての演出制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示装置16の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）の決定に関する処理などを実行し、処理結果に応じて表示内容を制御する。また、演出制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号に基づき、装飾ランプLAの発光態様、スピーカSPの音声出力態様を制御する。

20

【0041】

主制御基板30には、主制御用CPU30aが備えられている。主制御用CPU30aには、主制御用ROM30b及び主制御用RAM30cが接続されている。主制御用CPU30aには、第1始動センサSE1、第2始動センサSE2、カウントセンサSE3、及びゲートセンサSE4が接続されている。また、主制御用CPU30aには、特別図柄表示装置11、保留表示装置13、普通図柄表示装置15が接続されている。また、主制御用CPU30aには、大入賞口ソレノイドSOL1、普通電動役物ソレノイドSOL2が接続されている。

30

【0042】

また、主制御用ROM30bには、パチンコ遊技機に関する各種処理を実行するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄（特別図柄）が変動を開始（変動ゲームが開始）してから図柄が停止表示（変動ゲームが終了）される迄の間の遊技演出（表示演出等）のベースとなるパターンを示すものである。すなわち、変動パターンは、少なくとも、特別図柄が変動開始してからその特別図柄が確定停止表示されるまでの変動時間（演出時間）を特定することができる。本実施形態における変動パターンでは、特別図柄が変動開始してからその特別図柄が確定停止表示されるまでの間の変動ゲームの演出内容（当たりの有無、リーチ演出の有無など）も特定することができる。

40

【0043】

変動パターンには、当たり演出を特定する当たり変動パターンがある。変動パターンには、所定の演出（例えば、リーチ演出）が行われた後に最終的にはずれとするはずれリーチ演出を特定するはずれリーチ変動パターンと、リーチを形成せずにはずれとするはずれ演出を特定するはずれ変動パターンがある。

【0044】

当たり変動演出は、リーチ演出を経て最終的に当たりの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。はずれリーチ変動演出は、リーチ演出を経て最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。はずれ変動演出は、リーチ演出を経ることなく最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示さ

50

せるように展開される演出である。リーチ演出は、演出表示装置 16 の飾り図柄による飾り図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが形成されてから、大当りの図柄組み合わせ、又ははずれの図柄組み合わせが導出される迄の間に行われる演出である。

【0045】

主制御用 ROM 30b には、各種の判定値が記憶されている。例えば、主制御用 ROM 30b には、大当り抽選で用いられる大当り判定値が記憶されている。確変状態が付与されているときの大当り判定値の個数は、確変状態が付与されていないときの大当り判定値の個数よりも多くなっている。主制御用 ROM 30b には、リーチ演出を実行するか否かを決定するリーチ抽選で用いられるリーチ判定値が記憶されている。

【0046】

主制御用 RAM 30c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。例えば、主制御用 RAM 30c には、確変状態が付与されているか否かを示す主確変フラグが記憶される。また、主制御用 RAM 30c には、入球率向上状態が付与されているか否かを示す主作動フラグが記憶される。

【0047】

主制御基板 30 内では、当り判定用乱数や、特別図柄振分用乱数、リーチ演出判定用乱数、変動パターン振分用乱数として使用される各種乱数が生成される。当り判定用乱数は、大当り抽選に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、リーチ抽選に用いる乱数である。特別図柄振分用乱数は、特別図柄（大当りの種類）を決定する際に用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを決定する際に用いる乱数である。変動パターン振分用乱数の取り得る値は、はずれ変動パターン、はずれリーチ変動パターン及び大当り変動パターンの分類毎に、振り分けを異ならせている。なお、各種乱数として使用される乱数は、ハードウェア乱数であってもよいし、ソフトウェア乱数であってもよい。

【0048】

演出制御基板 31 には、演出制御用 CPU 31a が備えられている。演出制御用 CPU 31a には、演出制御用 ROM 31b 及び演出制御用 RAM 31c が接続されている。また、演出制御用 ROM 31b には、複数種類のサブ変動パターンが記憶されている。サブ変動パターンは、変動パターンをベースとしており、変動ゲームの詳細な変動内容（演出内容）を特定し得る。また、演出制御用 RAM 31c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。例えば、演出制御用 RAM 31c には、確変状態が付与されているか否かを示す副確変フラグが記憶される。また、演出制御用 RAM 31c には、入球率向上状態が付与されているか否かを示す副作動フラグが記憶される。また、演出制御用 CPU 31a は、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を演出制御用 RAM 31c の設定領域に記憶（設定）して更新前の値を書き換えている。

【0049】

また、演出制御用 ROM 31b には、遊技演出を実行させるための演出制御プログラムが記憶されている。演出制御用 CPU 31a は、各種制御コマンドを入力すると、当該演出制御プログラムに基づき各種制御を実行する。また、演出制御用 ROM 31b には、各種の画像データ（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、演出制御用 CPU 31a には、演出表示装置 16 が接続されており、各種制御コマンドを入力すると、演出制御プログラムに基づき、演出表示装置 16 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 31a には、装飾ランプ LA、スピーカ SP が接続されている。また、演出制御用 CPU 31a には、演出ボタン BT が接続されている。

【0050】

次に、主制御用 CPU 30a が、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。

最初に、特別図柄入力処理を説明する。特別図柄入力処理は、主制御用 CPU 30a により所定周期毎に実行されるようになっている。

【0051】

10

20

30

40

50

まず、主制御用CPU30aは、第1始動入賞口21a又は第2始動入賞口22aに遊技球が入球したか否かを判定する保留判定を実行する。すなわち、主制御用CPU30aは、保留判定において、第1始動センサSE1又は第2始動センサSE2によって第1始動入賞口21a又は第2始動入賞口22aへ入球された遊技球の検知を契機として出力される検知信号を入力したか否かを判定する。

【0052】

保留判定の判定結果が肯定の場合（第1始動入賞口21a又は第2始動入賞口22aに遊技球が入球した場合）、主制御用CPU30aは、保留記憶数が上限値（本実施形態では「4」）よりも少ないか否かを判定する保留記憶数判定を実行する。保留記憶数判定の判定結果が肯定の場合（上限値に達していない場合）、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶される保留記憶数に「1」加算してその値を更新して記憶する。主制御用CPU30aは、更新後の保留記憶数を表示させるように保留表示装置13を制御する。また、主制御用CPU30aは、更新後の保留記憶数を指定する保留指定コマンドを出力する。主制御用CPU30aは、各種乱数の値を取得し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に取得した乱数値を保留記憶数と対応付けて記憶する。その一方で、保留判定の判定結果が否定の場合（第1始動入賞口21a及び第2始動入賞口22aに遊技球が入球しなかった場合）、又は、保留記憶数判定の判定結果が否定の場合（保留記憶数の上限値に達していた場合）、主制御用CPU30aは、上記処理を実行しない。

【0053】

次に、特別図柄開始処理について説明する。主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を所定周期毎に実行するようになっている。なお、このような処理を実行する主制御用CPU30aが大当たり判定手段及び変動パターン決定手段として機能する。

【0054】

主制御用CPU30aは、大当たり遊技中及び変動ゲームの実行中でない場合、保留記憶数を特定し、保留記憶数が「0」よりも大きいと判定する。保留記憶数が「0」の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0055】

一方、この判定結果が肯定の場合（保留記憶数が「0」よりも大きい場合）、主制御用CPU30aは、変動ゲームの実行条件が成立したと判定し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに変動ゲームを実行することを示す値を設定する。なお、本実施形態では、大当たり遊技中及び変動ゲームの実行中でない場合であって、保留記憶数が「0」よりも大きいとき（すなわち、実行が保留されている変動ゲームが存在するとき）に、変動ゲームの実行条件が成立する。

【0056】

次に、主制御用CPU30aは、変動ゲームに係わる（変動ゲームに利用される）乱数値のうち、取得順序に従って最も早く実行される変動ゲームに係わる乱数値（当り判定用乱数、変動パターン振分用乱数、及び特別図柄振分用乱数の値）を取得する。具体的には、変動ゲームに係わる乱数値であって、まだ変動ゲームを実行させるために利用されていない乱数値のうち、最も早く取得された乱数値を取得する。主制御用CPU30aは、特定した保留記憶数を1減算し、当該保留記憶数を表すように保留表示装置13の表示内容を変更させる。主制御用CPU30aは、更新後の保留記憶数を示す保留指定コマンドを出力する。

【0057】

主制御用CPU30aは、取得した当り判定用乱数の値が主制御用ROM30bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定（大当たり抽選）を行う。大当たり判定の判定結果が肯定の場合（大当たりの場合）、主制御用CPU30aは、取得した特別図柄振分用乱数の値に基づき、大当たり遊技の種類を決定すると共に、特別図柄による大当たり図柄の中から特別図柄表示装置11にて停止表示される最終停止図柄を決定する。その後、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱数に基づき、大当たり変動パターンの中から変動パターンを決定する。

【 0 0 5 8 】

変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用CPU30aは、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、変動ゲームに関する各種処理を実行する。

【 0 0 5 9 】

具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する変動パターン指定コマンドを最初に出力する。主制御用CPU30aは、特別図柄を変動開始させるように特別図柄表示装置11の表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、主制御用CPU30aは、最終停止図柄及び大当り遊技の種類を指定するための特別図柄指定コマンド（大当り種別指定コマンド）を出力する。そして、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

10

【 0 0 6 0 】

その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、主制御用CPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている変動時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように特別図柄表示装置11の表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾り図柄の変動停止を指示し、図柄組み合わせを停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【 0 0 6 1 】

一方、大当り判定の判定結果が否定の場合（大当りでない場合）、主制御用CPU30aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う。本実施形態では、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cから取得したリーチ判定用乱数が、リーチ判定値に一致するか否かにより当選判定を行う。

20

【 0 0 6 2 】

リーチ判定の判定結果が肯定の場合（リーチ演出を行う場合）、主制御用CPU30aは、はずれ図柄を特別図柄表示装置11にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する。次に、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱数の値に基づき、はずれリーチ変動パターンの中から変動パターンを決定する。

【 0 0 6 3 】

変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用CPU30aは、大当りの場合と同じように、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

30

【 0 0 6 4 】

一方、リーチ判定の判定結果が否定の場合（リーチ演出を行わない場合）、主制御用CPU30aは、はずれ図柄を特別図柄表示装置11にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する。次に、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱数の値に基づき、はずれ変動パターンの中から変動パターンを決定する。

【 0 0 6 5 】

変動パターン及び最終停止図柄を決定した主制御用CPU30aは、大当りの場合と同じように、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

40

【 0 0 6 6 】

そして、主制御用CPU30aは、大当りを決定した場合、決定した変動パターンに基づく変動ゲームの終了後、最終停止図柄に基づき特定された種類の大当り遊技の制御を開始し、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。

【 0 0 6 7 】

具体的に、主制御用CPU30aは、大当り遊技の開始を契機としてオープニング時間

50

の設定を開始する。また、主制御用CPU30aは、オープニング時間が開始したことを指示するオープニングコマンドを演出制御基板31に出力する。次に、主制御用CPU30aは、オープニング時間の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御基板31に出力する。また、主制御用CPU30aは、ラウンド遊技毎に、大入賞口23aを開状態及び閉状態に制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、入球上限個数の遊技球が入賞するまでの間、又はラウンド遊技毎に予め決められた規定時間が経過するまでの間、大入賞口23aを所定の開放態様で開状態に制御する。

【0068】

そして、主制御用CPU30aは、ラウンド遊技が終了した場合には、大入賞口23aを閉状態に制御し、ラウンド遊技毎に予め決められたラウンドインターバル時間を経過するまで、大入賞口23aを閉状態に維持する。これらの一連の制御を、規定ラウンド数に達するまで実行する。

【0069】

規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、主制御用CPU30aは、エンディング時間の設定を開始する。また、主制御用CPU30aは、エンディング時間が開始したことを指示するエンディングコマンドを演出制御基板31に出力する。そして、エンディング時間を経過すると、主制御用CPU30aは、大当たり遊技を終了させる。

【0070】

大当たり遊技を終了する場合、主制御用CPU30aは、決定された大当たりの種類（特別図柄の種類）に基づいて、確変状態を付与する場合には、主確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値を設定する。その一方で、主制御用CPU30aは、確変状態を付与しない場合には、主確変フラグに確変状態が付与されていないことを示す値を設定する。なお、主制御用CPU30aは、大当たり遊技が付与された場合、主確変フラグの値を一旦リセットする。

【0071】

また、大当たり遊技を終了する際、主制御用CPU30aは、主作動フラグに入球率向上状態が付与されていることを示す値を設定する。また、主制御用CPU30aは、大当たりの種類（特別図柄の種類）に基づいて、入球率向上状態を付与する回数を示す値を主作動回数フラグに設定する。変動ゲームが実行される毎に主作動回数フラグが「1」減算され、「0」となった場合、主制御用CPU30aは、主作動フラグの値をリセットする。また、主制御用CPU30aは、主作動回数フラグに設定された値を指定する作動回数指定コマンドを演出制御基板31に出力する。なお、主制御用CPU30aは、大当たり遊技が付与された場合、主作動フラグ及び主作動回数フラグの値を一旦リセットする。

【0072】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31aが演出制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。主制御用CPU30aから所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、演出制御用CPU31aは、それに応じて各種処理を実行する。なお、このような処理を実行する演出制御用CPU31aが演出内容決定手段及びサブ変動パターン決定手段として機能する。

【0073】

例えば、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン及び特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせを決定する。

【0074】

すなわち、演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄が大当たり図柄である場合には、大当たりの図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれリーチ変動パターンが指定された場合、はずれリーチの図柄組み合わせを決定する。また、

10

20

30

40

50

演出制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれ変動パターンが指定された場合、はずれの図柄組み合わせを決定する。

【0075】

そして、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づき、サブ変動パターンを決定し、そのサブ変動パターンに基づき、飾り図柄変動ゲームを実行させるように演出表示装置16を制御する。また、演出制御用CPU31aは、決定されたサブ変動パターンに基づき、変動ゲーム（飾り図柄変動ゲーム）に伴う演出を実行させるように装飾ランプLA、スピーカSPを制御する。その後、演出制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、変動ゲームに伴う演出を終了させると共に、決定した図柄組み合わせを表示させる。

10

【0076】

また、最終停止図柄として大当たり図柄が指定された場合、演出制御用CPU31aは、大当たり遊技の終了後に、大当たり図柄に基づいて、確変状態が付与されるときには、副確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値を設定する。その一方で、演出制御用CPU31aは、確変状態が付与されないときには、副確変フラグに確変状態が付与されていないことを示す値を設定する。

【0077】

最終停止図柄として大当たり図柄が指定された場合、演出制御用CPU31aは、副作動フラグに入球率向上状態が付与されていることを示す値を設定するとともに、副作動回数フラグの値に作動回数を設定する。また、演出制御用CPU31aは、作動回数指定コマンドによって指定される主作動回数フラグに設定された値に基づいて、副作動回数フラグの値を更新する。なお、大当たり遊技が付与される場合、又は副作動回数フラグの値が「0」となった場合、副作動フラグから入球率向上状態が付与されていることを示す値を消去する。

20

【0078】

また、本実施形態において、演出制御用CPU31aは、オープニングコマンドが入力されたことを契機として、演出制御用RAM31cに割り当てられた連続回数カウンタに「1」を加算することによって、大当たり遊技が付与される連続回数（所謂、「連荘回数」）を計数する。そして、演出制御用CPU31aは、副作動フラグから入球率向上状態が付与されていることを示す値を消去した場合には、連続回数カウンタに「0」をセットすることによって、大当たり遊技が付与される連続回数の計数を初期化する。なお、演出制御用CPU31aは、非入球率向上状態において大当たりとなったときの大当たり遊技を1回目として計数することとなる。これによって、演出制御用CPU31aは、終了後において入球率向上状態が付与される所定の大当たり遊技が付与（生起）された連続回数を特定可能となる。

30

【0079】

また、本実施形態では、大当たり遊技の終了後を主な条件として、演出モードが移行可能である。演出モードとは、実行させる演出態様を示し、主に変動ゲームにおける演出表示装置16の背景画像の種類に対応し、その背景画像により遊技者によって容易に認識し得る。また、演出モードは、連続する複数回の変動ゲームに跨り実行可能である。

40

【0080】

ここで、このような演出モードについて図3を参照して以下に説明する。

図3に示すように、本実施形態には演出態様が異なる複数種類の演出モードがある。複数種類の演出モードには、第1通常演出モードMA1、第2通常演出モードMB1、第3通常演出モードMC1、第1入球率向上演出モードMA2、第2入球率向上演出モードMB2、第3入球率向上演出モードMC2の6種類が含まれている。

【0081】

演出モードMA1～MC1は、非入球率向上状態のときの演出モードであり、演出モードMA2～MC2は、入球率向上状態のときの演出モードである。なお、本実施形態にお

50

いて、大当り遊技の終了後、入球率向上状態が付与されるため、演出モードMA2～MC2の何れかに移行され、入球率向上状態が継続されているときには、演出モードMA2～MC2の何れかに滞在し、入球率向上状態の付与が終了した後に、演出モードMA1～MC1の何れかに移行される。

【0082】

また、各演出モードMA1～MC1、MA2～MC2は、遊技者の操作に応じて選択可能である。具体的には、演出ボタンBTの操作に応じて、演出モードMA1、MA2に滞在可能な演出分類MAが選択された場合、非入球率向上状態では演出モードMA1に、入球率向上状態では演出モードMA2にそれぞれ滞在する。演出ボタンBTの操作に応じて、演出モードMB1、MB2に滞在可能な演出分類MBが選択された場合、非入球率向上状態では演出モードMB1に、入球率向上状態では演出モードMB2にそれぞれ滞在する。演出ボタンBTの操作に応じて、演出モードMC1、MC2に滞在可能な演出分類MCが選択された場合、非入球率向上状態では演出モードMC1に、入球率向上状態では演出モードMC2にそれぞれ滞在する。

10

【0083】

なお、本実施形態において、演出分類MA（演出モードMA1、MA2）では、A国からの観点からの演出が、演出分類MB（演出モードMB1、MB2）では、B国からの観点からの演出が、演出分類MC（演出モードMC1、MC2）では、C国からの観点からの演出がそれぞれ実行されることとなる。つまり、各演出分類MA～MCのそれぞれにおいて、関連する演出が実行されることとなり、その関連する演出が演出ボタンBTの操作に応じて選択可能となる。

20

【0084】

ここで、演出制御用CPU31aによって実行される演出モードの制御について以下に説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する制御を行う演出制御用CPU31aが演出モード制御手段として機能する。

【0085】

まず、演出制御用CPU31aは、大当り遊技の終了後に、演出制御用RAM31cに割り当てられた演出分類フラグから値を読み出し、演出ボタンBTの操作に応じて選択されている演出分類を特定する。この演出分類フラグは、選択されている演出分類を示すフラグであり、滞在可能な演出モードの分類を示すフラグでもある。そして、演出制御用CPU31aは、演出分類に対応する演出モードMA2～MC2の何れかを示すデータを、演出制御用RAM31cに割り当てられた演出モードフラグに設定する。この演出モードフラグは、滞在する演出モードを示すフラグである。また、演出制御用CPU31aは、入球率向上状態の付与が終了する変動ゲームの開始を契機として、同じように演出分類を特定し、演出分類に対応する演出モードMA1～MC1の何れかを示すデータを、演出制御用RAM31cに割り当てられた演出モードフラグに設定する。

30

【0086】

このように、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cにおける演出モードフラグを制御し、その演出モードフラグから値を読み出し、演出モードを特定し、その演出モードに対応する背景画像等、各種画像を表示させるように演出表示装置16を制御する。

40

【0087】

次に、図4を参照して本実施形態のパチンコ遊技機における変動パターンについて説明する。

図4に示すように、本実施形態では、変動ゲームの変動時間を指定する複数の変動パターンが規定されている。これら変動パターンは、主に、大当りとなるか否か、はずれとなる場合においてリーチ演出を実行するか否かによって選択される。具体的には、変動パターンP11、P12、P21がはずれ変動用の変動パターンとして規定されている。また、変動パターンP13、P14、P22がはずれリーチ変動用の変動パターンとして規定されている。また、変動パターンP15、P16、P23が大当り変動用の変動パターン

50

として規定されている。

【 0 0 8 8 】

また、非入球率向上状態において選択可能な変動パターンとしては、変動パターン P 1 1 ~ P 1 6 が、入球率向上状態において選択可能な変動パターンとしては、変動パターン P 2 1 ~ P 2 3 がそれぞれ規定されている。

【 0 0 8 9 】

非入球率向上状態において選択可能な変動パターン P 1 2 は、変動パターン P 1 1 の変動時間を短縮させる変動パターンである。また、入球率向上状態において選択可能な変動パターン P 2 1 は、非入球率向上状態において選択可能な変動パターン P 1 2 の変動時間を更に短縮させる変動パターンである。このため、入球率向上状態である場合には、非入球率向上状態である場合よりも、変動時間が短縮される変動パターンが決定されることとなる。

10

【 0 0 9 0 】

また、本実施形態においては、各変動パターンには、複数種類のサブ変動パターンが対応付けられている。特に、各変動パターンには、演出分類に対応するサブ変動パターンが対応付けられている。

【 0 0 9 1 】

具体的な一例としては、変動パターン P 1 1 には、演出分類 M A が選択されたときに選択されるサブ変動パターン S P 1 1 A と、演出分類 M B が選択されたときに選択されるサブ変動パターン S P 1 1 B と、演出分類 M C が選択されたときに選択されるサブ変動パターン S P 1 1 C とが対応付けられている。

20

【 0 0 9 2 】

このように、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドが入力されると、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンと、選択されている演出分類（滞在している演出モード）とに基づいて、サブ変動パターンを決定することとなる。これによって、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出ボタン B T の操作に応じて演出分類が選択されることによって、選択された演出分類に対応する種類の背景画像を演出表示装置 1 6 に表示させるだけでなく、選択された演出分類に対応する種類のリーチ演出などの各種演出画像を演出表示装置 1 6 に表示させることとなる。

【 0 0 9 3 】

30

また、本実施形態において、大当り遊技の開始を契機として、大当り遊技においてスピーカ S P から再生される楽曲（出力される音声）が選択可能となる。特に、選択可能な複数の楽曲から何れか一つが選択されるが、終了後に入球率向上状態が付与される所定の大当り遊技が付与された連続回数が増加すると、選択可能な楽曲の数も増加する場合がある。また、演出ボタン B T の操作に応じて選択された選択分類によっても、選択可能な楽曲の種類が異なる。

【 0 0 9 4 】

ここで、図 5 ~ 図 7 を参照して演出表示装置 1 6 における表示演出の表示態様について説明する。

最初に、図 5 (a) に示すように、演出表示装置 1 6 において飾り図柄が確定停止表示され、非入球率向上状態で演出モード M A 1 であることを示す背景画像が表示されている。そして、図 5 (b) に示すように、第 1 始動入賞口 2 1 a に遊技球が入賞すると、飾り図柄の変動表示が開始され、図 5 (c) に示すように、飾り図柄がはずれの図柄組み合わせで確定停止表示される。

40

【 0 0 9 5 】

続いて、図 5 (d) に示すように、第 1 始動入賞口 2 1 a に遊技球が入賞すると、飾り図柄の変動表示が開始され、左列及び右列の飾り図柄が [3] として表示され、図 5 (e) に示すように、飾り図柄が [3 3 3] の大当りの図柄組み合わせで確定停止表示され、大当りとなる。

【 0 0 9 6 】

50

図5 (f) に示すように、大当り遊技が開始されると、オープニング時間において、演出ボタン B T の操作に応じて、その大当り遊技中に再生される楽曲の楽曲選択画像が表示される。この場合、演出分類 M A が選択された状態で初回の大当り遊技が付与されており、楽曲 G A 1 だけが選択肢として表示されている。そして、図5 (g) に示すように、1 ラウンド目のラウンド遊技が開始されると、演出ボタン B T の操作に応じて選択された楽曲 G A 1 が再生されることとなる。

【 0 0 9 7 】

図5 (h) に示すように、大当り遊技が終了すると、飾り図柄が確定停止表示され、入球率向上状態で演出モード M A 2 であることを示す背景画像が表示されている。そして、所定回数の変動ゲームが実行された後、図6 (a) に示すように、飾り図柄の変動表示が開始され、左列及び右列の飾り図柄が [2] として表示され、図6 (b) に示すように、飾り図柄が [2 2 2] の大当りの図柄組み合わせで確定停止表示され、大当りとなる。

【 0 0 9 8 】

図6 (c) に示すように、大当り遊技が開始されると、オープニング時間において、演出ボタン B T の操作に応じて、大当り遊技中に再生される楽曲の楽曲選択画像が表示される。この場合、演出分類 M A が選択された状態で2 回目の大当り遊技が付与されており、楽曲 G A 1 と楽曲 G A 2 とが選択肢として表示されている。つまり、2 回目の大当り遊技が付与されることで、楽曲 G A 2 が選択可能となる。そして、図6 (d) に示すように、1 ラウンド目のラウンド遊技が開始されると、演出ボタン B T の操作に応じて選択された楽曲 G A 2 が再生されることとなる。

【 0 0 9 9 】

また、図6 (e) に示すように、飾り図柄が確定停止表示され、非入球率向上状態で演出モード M A 1 であることを示す背景画像が表示されている。この場合、図6 (f) に示すように、演出ボタン B T の操作に応じて、演出モード (演出分類) の選択画像が表示可能であり、現状では演出分類 M A が選択されている。そして、図6 (g) に示すように、演出ボタン B T の操作に応じて、演出分類 M A から演出分類 M B に変更されると、図6 (h) に示すように、非入球率向上状態で演出モード M B 1 であることを示す背景画像が表示されている。

【 0 1 0 0 】

続いて、所定回数の変動ゲームが実行された後、図7 (a) に示すように、飾り図柄の変動表示が開始され、左列及び右列の飾り図柄が [3] として表示され、図7 (b) に示すように、飾り図柄が [3 3 3] の大当りの図柄組み合わせで確定停止表示され、大当りとなる。

【 0 1 0 1 】

図7 (c) に示すように、大当り遊技が開始されると、オープニング時間において、演出ボタン B T の操作に応じて、大当り遊技中に再生される楽曲の楽曲選択画像が表示される。この場合、演出分類 M B が選択された状態で初回の大当り遊技が付与されており、楽曲 G B 1 だけが選択肢として表示されている。つまり、選択された演出分類によって選択可能な楽曲が異なることとなる。そして、図7 (d) に示すように、1 ラウンド目のラウンド遊技が開始されると、演出ボタン B T の操作に応じて選択された楽曲 G B 1 が再生されることとなる。

【 0 1 0 2 】

図7 (e) に示すように、大当り遊技が終了すると、飾り図柄が確定停止表示され、入球率向上状態で演出モード M B 2 であることを示す背景画像が表示されている。そして、所定回数の変動ゲームが実行された後、図7 (f) に示すように、飾り図柄の変動表示が開始され、左列及び右列の飾り図柄が [7] として表示され、図7 (g) に示すように、飾り図柄が [7 7 7] の大当りの図柄組み合わせで確定停止表示され、大当りとなる。

【 0 1 0 3 】

図7 (h) に示すように、大当り遊技が開始されると、オープニング時間において、演出ボタン B T の操作に応じて、大当り遊技中に再生される楽曲の楽曲選択画像が表示され

る。この場合、演出分類 M B が選択された状態で 2 回目の大当り遊技が付与されており、楽曲 G B 1 と楽曲 G B 2 とが選択肢として表示され、1 ラウンド目のラウンド遊技が開始されると、演出ボタン B T の操作に応じて選択された楽曲 G B 2 が再生されることとなる。つまり、2 回目の大当り遊技が付与されることで、楽曲 G B 2 が選択可能となるとともに、選択された演出分類によって選択可能な楽曲が異なることとなる。

【 0 1 0 4 】

ここで、図 8 を参照して演出ボタン B T の操作に関連する操作関連制御処理について説明する。

図 8 に示すように、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出モード（演出分類）の選択条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 1 1）。演出モードの選択条件としては、非入球率向上状態において、変動ゲームや大当り遊技が実行されておらず、演出モードの選択画像が表示されているときに、演出ボタン B T の操作に応じて成立する場合がある。演出モードの選択条件が成立していないと判定した場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 1 2 を実行せずに、ステップ S 1 3 に移行する。一方、演出モードの選択条件が成立していると判定した場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出ボタン B T の操作に応じた演出分類を示す値を演出分類フラグに設定するとともに、演出分類に対応する演出モードを示す値を演出モードフラグに設定する演出モード設定処理を実行し（ステップ S 1 2）、ステップ S 1 3 に移行する。なお、このように選択された演出分類に対応して、楽曲を選択可能とするか否かに関する楽曲選択パターンが選択されることとなる。このような処理を実行する演出制御用 C P U 3 1 a がパターン選択手段として機能する。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 1 3 において、演出制御用 C P U 3 1 a は、オープニングコマンドを入力したか否かを判定する。オープニングコマンドを入力していないと判定した場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 1 4 を実行せずに、ステップ S 1 5 に移行する。一方、オープニングコマンドを入力したと判定した場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、連荘回数、楽曲選択パターンテーブル（図中では「パターンテーブル」と示す）に基づいて、選択可能な楽曲を示す情報を演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に設定し（ステップ S 1 4）、ステップ S 1 5 に移行する。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 1 5 において、演出制御用 C P U 3 1 a は、楽曲選択条件が成立したか否かを判定する。楽曲選択条件としては、オープニング時間が終了したこと（1 回目のラウンド遊技が開始されること）を契機として成立する。楽曲選択条件が成立していないと判定した場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 1 6 を実行せずに、操作関連制御処理を終了する。一方、楽曲選択条件が成立していると判定した場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、選択可能となっている楽曲から、演出ボタン B T の操作に応じて何れかの楽曲を選択し、演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に記憶する楽曲選択処理を実行し（ステップ S 1 6）、操作関連制御処理を終了する。なお、本実施形態において、演出ボタン B T の操作が行われなかった場合には、演出制御用 C P U 3 1 a は、予め指定されている楽曲を選択することとなる。このような処理を実行する演出制御用 C P U 3 1 a が楽曲選択手段として機能する。

【 0 1 0 7 】

その後、操作関連制御処理とは別の処理で、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り遊技中において 1 回目のラウンド遊技が開始されるラウンドコマンドの入力を契機として、選択された楽曲を特定し、その楽曲に対応する楽曲データに基づく信号をスピーカ S P に出力することにより、楽曲を再生させる制御を行う。これによって、複数種類の楽曲のうち選択された楽曲がスピーカ S P から再生されることとなる。このような処理を実行する演出制御用 C P U 3 1 a が楽曲再生制御手段として機能する。

【 0 1 0 8 】

ここで、図 9 を参照して演出制御用 R O M 3 1 b に予め記憶されている楽曲選択パターンテーブルについて説明する。

図 9 に示すように、楽曲選択パターンテーブルは、再生可能な楽曲として選択可能（選択肢）となるか否かを判定するためのテーブルである。楽曲選択パターンテーブルにおいて、複数種類の楽曲と、複数種類の楽曲選択パターンとが対応付けられている。これら複数種類の楽曲選択パターンは、複数種類の楽曲に対して連荘回数が規定されている。つまり、複数種類の楽曲選択パターンは、複数種類の楽曲と、再生可能となる条件（再生可能条件、初期再生可能条件）とが対応付けられたパターンといえる。

【 0 1 0 9 】

なお、連荘回数として「 1 」が規定された場合には、初期から再生可能な状態である初期再生可能条件（特別条件）が規定されていることとなる。また、連荘回数として「 2 」以上が規定された場合には、初期からは再生不可能（再生させると選択不可能）な状態であるが、再生不可能な状態から再生可能な状態となる再生可能条件（特定条件）が規定されていることとなる。ここでいう再生可能な状態とは、オープニング時間などの所定の操作有効期間において演出ボタン B T の操作に応じて再生させると選択可能な状態であり、再生不可能な状態とは、所定の操作有効期間において演出ボタン B T の操作に応じて再生させると選択不可能な状態である。また、各楽曲選択パターンには、再生可能となる条件が段階的に規定されており、再生可能となる条件が成立していくと、再生可能となる楽曲が段階的に増加していくように規定されている。また、これらのような楽曲選択パターンが、複数種類の楽曲に、初期再生可能条件及び再生可能条件が対応付けられた再生可能条件パターンとして機能する。

【 0 1 1 0 】

また、複数種類の楽曲選択パターンには、楽曲選択パターン P A ~ P C が含まれている。楽曲選択パターン P A は、演出分類 M A が選択されているときに参照され、楽曲選択パターン P B は、演出分類 M B が選択されているときに参照され、楽曲選択パターン P C は、演出分類 M C が選択されているときに参照される。

【 0 1 1 1 】

また、複数種類の楽曲選択パターンは、複数種類の楽曲毎に、再生可能となる条件が対応付けられたパターンであり、複数種類の楽曲と再生可能となる条件との対応関係が異なるように規定されている。

【 0 1 1 2 】

具体的な一例について説明すると、楽曲 G A 1 ~ G A 3 は、演出分類 M A が選択されているときの主楽曲である。このため、楽曲 G A 1 には、楽曲選択パターン P A が選択されているときに、連荘回数が「 1 」に達したときに再生可能となる条件、即ち初期から再生可能である初期再生可能条件が規定されている。楽曲 G A 2 には、楽曲選択パターン P A が選択されているときに、連荘回数が「 2 」に達したときに再生可能となる条件が規定されている。楽曲 G A 3 には、楽曲選択パターン P A が選択されているときに、連荘回数が「 3 」に達したときに再生可能となる条件が規定されている。その一方で、楽曲 G A 1 ~ G A 3 には、楽曲選択パターン P B が選択されているときに、連荘回数が「 7 」に達したときに再生可能となる条件が、楽曲選択パターン P C が選択されているときに再生可能となる条件が、連荘回数が「 6 」に達したときに再生可能となる条件がそれぞれ規定されている。また、楽曲 G B 1 ~ G B 3 , G C 1 ~ G C 3 も同じように、再生可能となる条件が規定されている。

【 0 1 1 3 】

このように、複数種類の楽曲選択パターンには、複数種類の楽曲のうち、例えば楽曲 G A 1 などの特定の楽曲に、連荘回数「 1 」である初期再生可能条件が対応付けられた楽曲選択パターン P A と、連荘回数「 6 」、「 7 」である再生可能条件が対応付けられた楽曲選択パターン P B , P C とが含まれている。なお、このような具体的な一例においては、楽曲選択パターン P A が第 1 再生可能条件パターンに相当し、楽曲選択パターン P B , P C が第 2 再生可能条件パターンに相当することとなる。また、言い換えると、複数種類の楽曲選択パターンにおいて、同じ種類の楽曲（例えば楽曲 G A 1 など）に、それら複数種類の楽曲選択パターンのうち少なくとも何れかの組み合わせ（例えば、楽曲選択パターン

P B , P C) で、連荘回数「 6 」、「 7 」というように異なる再生可能条件が対応付けられている。

【 0 1 1 4 】

その一方で、楽曲 G D ~ G F は、何れの演出分類が選択された場合であっても、5 連荘、10 連荘、20 連荘というように、再生可能となる共通の条件が規定されている。このように、複数種類の楽曲選択パターンにおいて、複数種類の楽曲のうち、例えば楽曲 G D などの特別の楽曲に、それら複数種類の楽曲選択パターンで共通する再生可能条件が対応付けられている。

【 0 1 1 5 】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

10

(1) 複数種類の楽曲に、楽曲を再生不可能な状態から再生可能な状態にする再生可能条件が対応付けられ、楽曲の種類と再生可能条件との対応関係が異なる複数種類の楽曲選択パターンから、演出ボタン B T の操作に応じて何れかが選択される。このため、再生可能な状態とする楽曲の種類と再生可能条件との対応関係を多様化することができるとともに、遊技者の所望とする対応関係に変更することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 1 6 】

(2) 再生可能条件は、終了後に入球率向上状態が付与される大当り遊技が付与された連続回数が所定回数に達したことを含む。このため、このような大当り遊技が生起された連続回数が所定回数に達するように遊技者に遊技を継続して行わせる状況を提供することができる。そして、これに加えて、楽曲の種類と大当り遊技が生起された連続回数との対応関係を多様化することができるとともに、遊技者の所望とする対応関係に変更することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【 0 1 1 7 】

(3) 複数種類の楽曲選択パターン毎に、複数種類の楽曲の何れかに、初期から楽曲を再生可能な状態にする初期再生可能条件が対応付けられている。このため、初期から再生可能な状態にする楽曲の種類と再生可能条件との対応関係を多様化することができるとともに、遊技者の所望とする対応関係に変更することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 1 8 】

30

(4) 複数種類の楽曲選択パターンには、複数種類の楽曲のうち特定の楽曲に初期再生可能条件が対応付けられた第 1 再生可能条件パターンと、特定の楽曲に再生可能条件が対応付けられた第 2 再生可能条件パターンとが含まれている。このため、初期から特定の楽曲を再生可能な状態にするか、再生可能条件が成立すると再生不可能な状態から再生可能な状態とするかが、遊技者の所望とするように変更することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 1 9 】

(5) 複数種類の楽曲選択パターンにおいて、複数種類の楽曲のうち特別の楽曲に、それら複数種類の楽曲選択パターンで共通する再生可能条件が対応付けられている。このため、複数種類の楽曲選択パターンで共通して再生可能条件が対応付けられており、遊技者の操作に拘わらず、特別の楽曲と再生可能条件との対応関係を規定することもできる。

40

【 0 1 2 0 】

(6) 複数種類の楽曲選択パターンにおいて、複数種類の楽曲のうち同じ種類の楽曲に、それら複数種類の楽曲選択パターンのうち少なくとも何れかの組み合わせで異なる再生可能条件が対応付けられている。このため、同じ種類の楽曲であっても、異なる再生可能条件が対応付けられており、遊技者の所望とする再生可能条件に変更することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 2 1 】

(7) 遊技者の操作に応じて選択された楽曲選択パターンに基づいて再生可能な状態である楽曲から再生させる楽曲が遊技者の操作に応じて選択される。このため、楽曲選択パ

50

ターンの選択以外にも、再生させる楽曲自体が遊技者により選択可能となり、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 2 2 】

尚、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・上記実施形態において、例えば、図 10 に示すように、複数種類の楽曲選択パターンにおいて、初期再生可能条件が規定された楽曲が 2 つあってもよく、3 つ以上というように複数あってもよい。また、例えば、初期再生可能条件が規定された楽曲としても、複数種類の楽曲選択パターンにおいて共通で規定されるか否かを問わない。

【 0 1 2 3 】

・上記実施形態において、例えば、図 10 に示すように、複数種類の楽曲選択パターンのうち、複数種類の楽曲のうち何れかの楽曲が再生不可能な状態であり、再生可能な状態とならないように規定してもよい。つまり、楽曲選択パターンとしては、複数種類の楽曲の少なくとも何れかに、再生可能となる条件が対応付けられていればよく、楽曲と再生可能となる条件との対応関係が異なる複数種類の楽曲選択パターンから何れかが操作に応じて選択可能であればよい。

10

【 0 1 2 4 】

・上記実施形態において、再生可能な条件として、連荘回数が「1」などの初期再生可能条件ではなく、例えば、無条件で再生可能であることを示す初期再生可能条件が規定されていてもよい。つまり、初期再生可能条件としては、楽曲を再生させる初期状態が開始されるまでに（初期から）再生可能な状態となる条件であればよい。その一方で、再生可能条件としては、楽曲を再生させる初期状態が開始されるときに再生可能な状態とはならず、再生不可能な状態であり、その後、再生可能な状態となる条件であればよい。

20

【 0 1 2 5 】

・上記実施形態において、例えば、大当り遊技中のラウンド遊技が行われているときやエンディング時間に楽曲自体を選択可能としてもよく、変動ゲームの実行中や、変動ゲーム及び大当り遊技が実行されていないときに、楽曲自体を選択可能としてもよく、これらの組み合わせであってもよい。

【 0 1 2 6 】

・上記実施形態において、大当り遊技中に再生させる楽曲を選択可能としたが、これに限らず、例えば、変動ゲームの実行中や、変動ゲーム及び大当り遊技が実行されていないときに再生させる楽曲を選択可能としてもよく、これらの組み合わせであってもよい。

30

【 0 1 2 7 】

・上記実施形態において、楽曲が再生可能となる条件として、所定の大当り遊技が生起された連続回数が所定回数に達したことを含めたが、これに限らない。例えば、ある程度の賞球を獲得できる大当り遊技と、ほとんど賞球を獲得できない大当り遊技とが生起可能である場合、所定の大当り遊技に、ほとんど賞球を獲得できない大当り遊技を含ませずに、ある程度の賞球を獲得できる大当り遊技を含ませてもよい。また、例えば、ほとんど賞球を獲得できない大当り遊技が生起された場合に、連続回数を初期化しても、連続回数を初期化せずに維持して入球率向上状態の付与が継続しないときに初期化してもよい。もちろん、単に大当りとなった連続回数であってもよく、大当り遊技以外に、所謂小当り遊技が含まれてもよい。つまり、所定の大当り遊技として、当選時の遊技状態や大当りの種類などの組み合わせは任意である。また、例えば、所定の大当り遊技（所謂連荘中の大当り遊技）において大入賞装置 23 への遊技球の入球による累積賞球数が規定数に達したこと、特定の演出が実行された回数が規定回数に達したことなど、遊技の結果に基づく条件であってもよい。また、例えば、演出制御基板 31 に搭載されたリアルタイムクロックによる現在時刻が規定時刻に達したことなど、遊技の結果に基づき条件であってもよい。また、これらの組み合わせであってもよい。

40

【 0 1 2 8 】

・上記実施形態において、楽曲と、再生可能となる条件とが対応付けられたが、これに限らず、例えば、演出モードと、表示可能（選択可能）となる条件とが対応付けられてい

50

てもよく、これらの組み合わせであってもよい。つまり、上記実施形態において、楽曲選択パターンテーブルにおける楽曲を演出モードに置き換えてもよい。例えば、演出ボタン B T の操作に応じて演出分類 M A ~ M C のうち何れかが初期から選択可能であり、演出モード M A 1 ~ M A 3 , M A 2 ~ M C 2 に滞在可能である。そして、演出分類 M D に再生可能条件が対応付けられた第 1 パターンと、演出分類 M E に再生可能条件が対応付けられた第 2 パターンと、演出分類 M F に再生可能条件が対応付けられた第 3 パターンとが規定されており、何れかのパターンが演出ボタン B T の操作に応じて選択可能である。この場合、演出分類 M D の選択を所望する遊技者にとっては、遊技者の操作に応じて第 1 パターンを選択することで、再生可能条件の成立により所望とする演出分類（演出モード）が選択可能な状態となる。その一方で、演出分類 M E の選択を所望する遊技者にとっては、遊技者の操作に応じて第 2 パターンを選択することで、再生可能条件の成立により所望とする演出分類（演出モード）が選択可能な状態となる。

10

【 0 1 2 9 】

・上記実施形態において、入球率向上状態が付与されているか否か、演出分類に対応する演出モードが規定されていたが、これに限らず、例えば、遊技状態が同じである場合において、演出分類に対応する演出モードが複数種類あってもよい。また、例えば、演出分類が同じである場合において、確変状態が付与されている場合と付与されていない場合とで同じ演出モードに滞在させてもよい。

【 0 1 3 0 】

・上記実施形態において、例えば、変動ゲームの実行中や大当たり遊技の実行中に、演出ボタン B T の操作に応じて演出分類が選択可能となってもよい。また、例えば、入球率向上状態において、演出ボタン B T の操作に応じて演出分類が選択可能となってもよい。この場合、連荘回数が「 1 」以上である連荘中において、演出分類が変更された場合には、その連荘回数を初期化することが好ましい。これによって、連荘回数を維持したまま、楽曲選択パターンを変更させることを防止することができる。その一方で、全ての楽曲が選択可能となった後であれば、演出分類が変更された場合でも、その連荘回数を初期化しなくてもよい。これによって、全ての楽曲が選択可能となっているときであれば、演出分類を変更させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【 0 1 3 1 】

・上記実施形態において、例えば、変更される演出分類が予め決定されており、演出ボタン B T の操作を契機として、変更される演出分類が報知されてもよく、演出ボタン B T の操作に拘わらず、変更される演出分類が報知されてもよい。

30

【 0 1 3 2 】

・上記実施形態において、例えば、1 つの変動パターンに対して、演出分類に対応するサブ変動パターンが複数種類規定されていてもよく、演出分類に対応するサブ変動パターンが規定されていない変動パターンがあってもよい。

【 0 1 3 3 】

・上記実施形態において、演出分類に対応する演出モードやサブ変動パターンに基づく制御が行われたが、これに限らず、例えば、演出分類に対応しない演出モードやサブ変動パターンに基づく制御が行われてもよい。

40

【 0 1 3 4 】

・上記実施形態において、再生可能な条件が対応付けられた複数種類の楽曲（音声）の何れかがスピーカ S P から出力される演出が実行されたが、これに限らない。例えば、演出画像を表示可能な演出表示装置 1 6、発光を行う装飾ランプ L A、変位可能な可動演出部材、振動する振動部材などによって、実行可能な条件が対応付けられた複数種類の演出の何れかが実行されてもよく、これらの組み合わせであってもよい。

【 0 1 3 5 】

・上記実施形態において、大当たり抽選に当選したことが有利条件に、大当たり遊技が有利状態に相当したが、これに限らない。例えば、確変状態が付与される大当たり当選したことが有利条件に、確変状態が有利状態であってもよい。また、例えば、入球率向上状態が

50

付与される大当りに当選したことが有利条件に、入球率向上状態が有利状態であってもよい。また、これらの組み合わせであってもよい。

【0136】

・上記実施形態において、例えば、複数の変動ゲームが実行されてもよい。また、例えば、複数の変動ゲームのうち一方が優先的に実行されるか、入賞順に実行されるか、複数の変動ゲームが同時に実行されるかも問わない。

【0137】

・上記実施形態において、例えば、入球率向上状態としては、普図ゲームの変動時間の短縮、普図当たり抽選の抽選確率の向上、開閉部材22bの合計開放時間の増加、及び特別図柄による変動ゲームの変動時間の短縮のうち、少なくともいずれか1つを含んでいればよい。

10

【0138】

・上記実施形態において、例えば、大入賞装置23内に確変通過領域が設けられ、確変通過領域を遊技球が通過したことにより、大当り遊技の終了後に確変状態が付与されるように構成してもよい。また、例えば、確変状態の付与に上限回数を設けてもよい。また、例えば、大当り遊技の終了後に入球率向上状態が付与されない場合があってもよい。また、例えば、大当りの種類、大当り遊技の種類についても、適宜変更可能である。

【0139】

・上記実施形態において、第2始動入賞装置22や大入賞装置23において、遊技球の入球を許容する開状態、遊技球の入球を許容しない閉状態としたが、これに限らず、例えば、第2始動入賞口22aや大入賞口23aが実際に閉鎖されていなくても、入球を検知する領域まで遊技球を誘導させずに、遊技球の入球を検知しないように動作できればよい。また、例えば、遊技球が入球し易い開状態、遊技球が入球し難い閉状態としてもよい。

20

【0140】

・上記実施形態において、主制御基板30と演出制御基板31とが配設され、各種機能が搭載されたが、これに限らず、例えば、一方の基板における機能が他方の基板における機能として搭載されてもよい。また、演出表示装置16の制御を行う演出制御手段が別々に備えられてもよい。また、このような2種類の基板に限らず、例えば、一体的な基板として構成されてもよく、3種類以上の基板として構成されてもよい。

【0141】

・上記実施形態において、特別図柄指定コマンドにより、大当り遊技の種類を指定していたが、変動パターン指定コマンドや、その他専用の制御コマンドにより、大当り遊技の種類を指定するようにしても良い。

30

【0142】

・上記実施形態において、変動ゲームに係わる各種乱数値は、保留記憶数に応じて設けられた記憶領域に記憶するようにしてもよい。この場合、変動ゲームが実行される毎に、乱数値がシフト処理され、保留記憶数が1減算された記憶領域に記憶する。

【0143】

・上記実施形態において、演出制御基板31にて変動ゲームの変動時間が管理されていれば、図柄停止コマンドを出力しなくてもよい。

40

・上記実施形態において、所謂1種のパチンコ遊技機を採用したが、2種、3種、1種2種混合機等、パチンコ遊技機の種類には限られない。また、遊技盤の転動領域に配設された各種役物への遊技球の入球に基づく変動ゲームが実行されるパチンコ遊技機に限らず、例えば、遊技開始操作に応じて変動ゲームが実行されるスロット遊技機が採用されてもよい。また、この場合、停止操作に応じて変動ゲームにおける図柄を停止させるスロット遊技機か、所定時間の経過により変動ゲームにおける図柄を停止させるスロット遊技機かも問わない。また、スロット遊技機において、遊技開始操作を契機として当選役（例えば、ベル役、再遊技役等）が決定され、その当選役と停止操作の操作態様とに基づいて図柄が停止表示される。そして、停止表示される図柄が有利な組み合わせとなり易い状態（停止表示される図柄が有利な組み合わせとなる確率が高い状態や、停止表示される図柄が有

50

利な組み合わせとなる停止操作態様が報知される確率が高い状態)が有利状態に相当する。また、例えば、複数の図柄を表示可能なリールが図柄表示手段として採用されてもよい。

【0144】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ)前記パターン選択手段によって選択された再生可能条件パターンに基づいて、再生可能な状態である楽曲から再生させる楽曲を前記操作手段の操作に応じて選択する楽曲選択手段を備えたことを特徴とする。

【符号の説明】

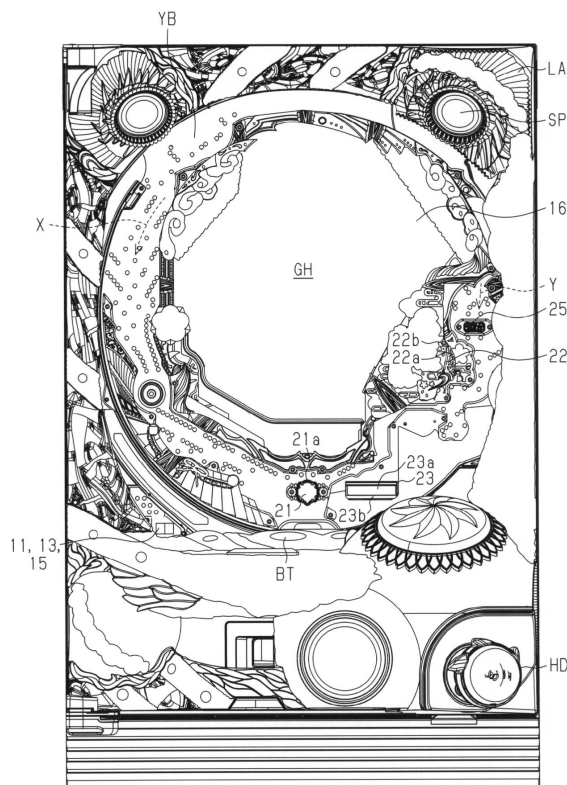
【0145】

B T ... 演出ボタン (操作手段)、S E 1 ... 第1始動センサ、S E 2 ... 第2始動センサ、S E 3 ... カウントセンサ、S E 4 ... ゲートセンサ、S O L 1 ... 大入賞口ソレノイド、S O L 2 ... 普通電動役物ソレノイド、S P ... スピーカ、Y B ... 遊技盤、1 1 ... 特別図柄表示装置、1 6 ... 演出表示装置、2 1 ... 第1始動入賞装置、2 1 a ... 第1始動入賞口、2 2 ... 第2始動入賞装置、2 2 a ... 第2始動入賞口、2 2 b ... 開閉部材、2 3 ... 大入賞装置、2 5 ... 作動ゲート、3 0 ... 主制御基板 (遊技制御手段)、3 0 a ... 主制御用C P U (大当り判定手段、変動パターン決定手段)、3 0 b ... 主制御用R O M、3 0 c ... 主制御用R A M、3 1 ... 演出制御基板 (演出制御手段)、3 1 a ... 演出制御用C P U (演出内容決定手段、サブ変動パターン決定手段、パターン選択手段、楽曲選択手段、楽曲再生制御手段)、3 1 b ... 演出制御用R O M、3 1 c ... 演出制御用R A M。

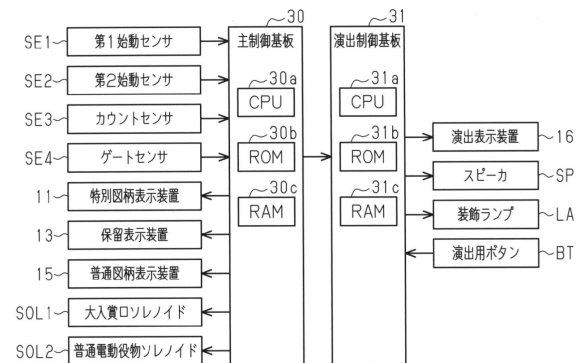
10

20

【図1】



【図2】



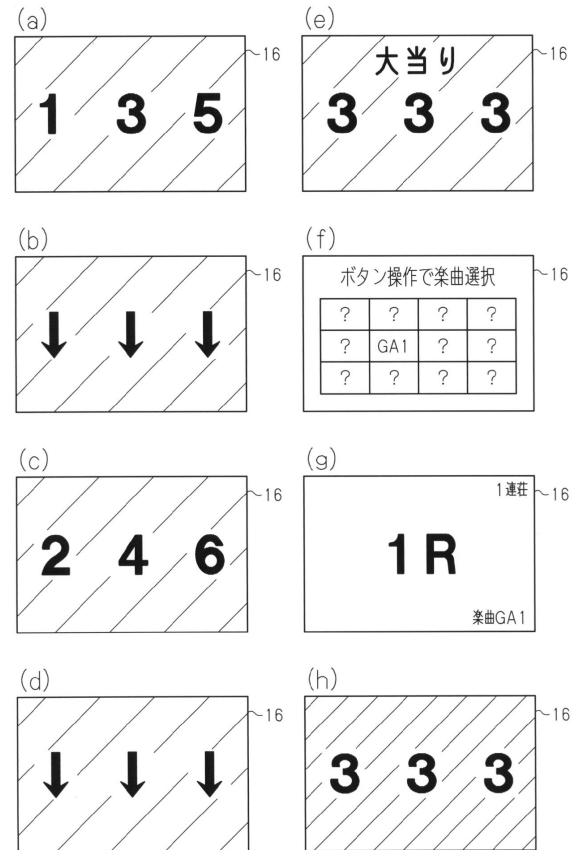
【図3】

演出モード	入球率 向上状態	選択条件
第1通常演出モード	MA1	MA選択時
第2通常演出モード	MB1	MB選択時
第3通常演出モード	MC1	MC選択時
第1入球率向上演出モード	MA2	MA選択時
第2入球率向上演出モード	MB2	MB選択時
第3入球率向上演出モード	MC2	MC選択時

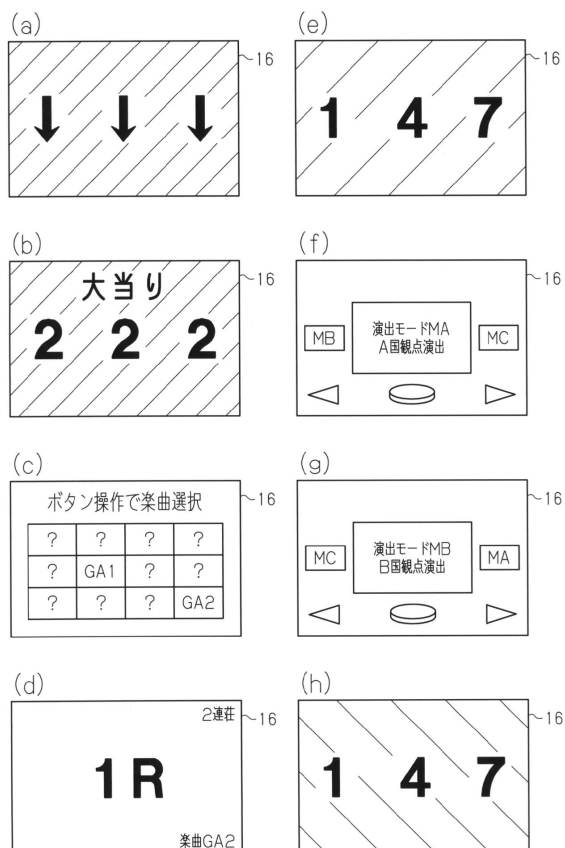
【図 4】

変動パターン	遊技状態	変動内容	サブ変動パターン	選択条件
P11	非入球率向上状態	はずれ (通常)	SP11A	MA選択時
			SP11B	MB選択時
			SP11C	MC選択時
P12		はずれ (短縮)	SP12A	MA選択時
			SP12B	MB選択時
			SP12C	MC選択時
P13		はずれリーチ (NR)	SP13A	MA選択時
			SP13B	MB選択時
			SP13C	MC選択時
P14		はずれリーチ (SR)	SP14A	MA選択時
			SP14B	MB選択時
			SP14C	MC選択時
P15		大当り (NR)	SP15A	MA選択時
			SP15B	MB選択時
			SP15C	MC選択時
P16		大当り (SR)	SP16A	MA選択時
			SP16B	MB選択時
			SP16C	MC選択時
P21	入球率向上状態	はずれ (短縮)	SP21A	MA選択時
			SP21B	MB選択時
			SP21C	MC選択時
P22		はずれリーチ (SR)	SP22A	MA選択時
			SP22B	MB選択時
			SP22C	MC選択時
P23		大当り (SR)	SP23A	MA選択時
			SP23B	MB選択時
			SP23C	MC選択時

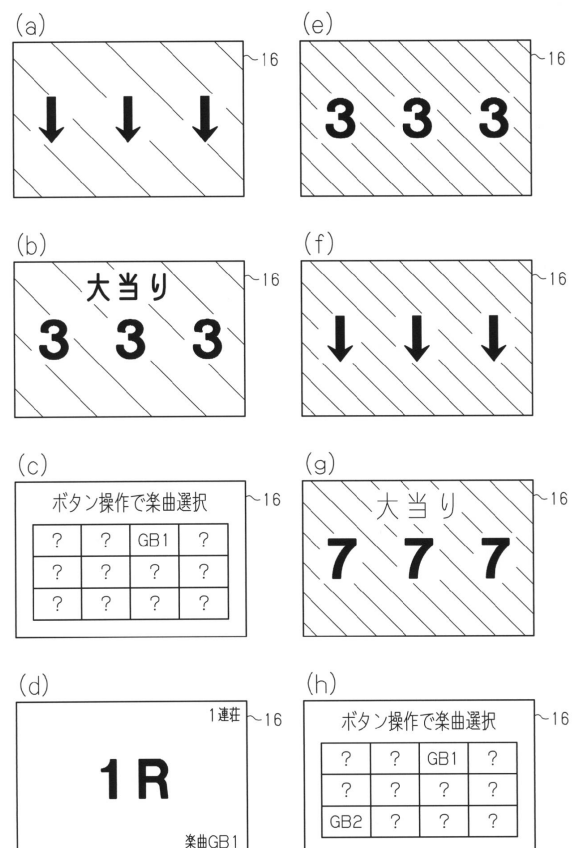
【図 5】



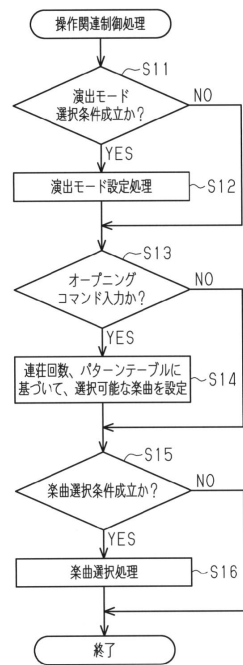
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

楽曲選択パターンテーブル

楽曲	楽曲選択パターン		
	パターンPA (MA選択時)	パターンPB (MB選択時)	パターンPC (MC選択時)
楽曲GA1	1	7	6
楽曲GA2	2	7	6
楽曲GA3	3	7	6
楽曲GB1	6	1	7
楽曲GB2	6	2	7
楽曲GB3	6	3	7
楽曲GC1	7	6	1
楽曲GC2	7	6	2
楽曲GC3	7	6	3
楽曲GD	5	5	5
楽曲GE	10	10	10
楽曲GF	20	20	20
...

【図 10】

楽曲選択パターンテーブル

楽曲	楽曲選択パターン		
	パターンPA (MA選択時)	パターンPB (MB選択時)	パターンPC (MC選択時)
楽曲GA1	3	7	6
楽曲GA2	4	9	8
楽曲GA3	5	—	—
楽曲GB1	6	3	7
楽曲GB2	8	4	9
楽曲GB3	—	5	—
楽曲GC1	7	6	3
楽曲GC2	9	8	4
楽曲GC3	—	—	5
楽曲GD	1	1	1
楽曲GD2	1	1	1
楽曲GD3	2	2	2
楽曲GE	10	10	10
楽曲GF	20	20	20
...

フロントページの続き

審査官 酒井 保

(56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 1 0 3 9 8 1 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 0 6 6 2 6 7 (J P , A)

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