

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-23919

(P2015-23919A)

(43) 公開日 平成27年2月5日(2015.2.5)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 58 頁)

(21) 出願番号 特願2013-153941 (P2013-153941) (22) 出願日 平成25年7月24日 (2013.7.24)	(71) 出願人 000154679 株式会社平和 東京都台東区東上野一丁目16番1号 (74) 代理人 110000442 特許業務法人 武和国際特許事務所 (72) 発明者 秋山 祥春 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内 (72) 発明者 富山 修平 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内 (72) 発明者 宇都宮 晃 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内
---	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】操作部の操作に基づいて音演出の音量が調整されたことにより遊技者の遊技意欲を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、音演出を実行する音響装置と、この音響装置に音演出を実行するように制御する音演出制御手段と、遊技者による操作が可能な操作部と、この操作部の操作に基づいて音響装置で実行される音演出の音量を調整する音量調整手段と、を備える。音演出の音態様は複数種類用意されており、音演出制御手段は、音量調整手段により調整された音量に基づいて、複数種類の音態様（音態様No. 1～No. 12）の中から今回の遊技に用いる音演出の音態様を決定する。

【選択図】図18

(1)

音系統	音量のレベル	音態様
効果音系統	レベル2以下	音態様No. 1 効果音Aが第2スピーカ40から出力する態様
	レベル3	音態様No. 2 効果音Aが第1スピーカ20から出力する態様
	レベル4以上	音態様No. 3 効果音Aが第1スピーカ20および第2スピーカ40から出力する態様

(2)

音系統	音量のレベル	音態様
セリフ音声系統	レベル2以下	音態様No. 4 1秒間に亘り、セリフ音声Aが出力する態様
	レベル3	音態様No. 5 2秒間に亘り、セリフ音声Bが出力する態様
	レベル4以上	音態様No. 6 3秒間に亘り、セリフ音声Cが出力する態様

(3)

音系統	音量のレベル	音態様
楽曲系統	レベル2以下	音態様No. 7 メロディの高低の変化が楽曲Bよりも緩やかな楽曲Aが出力する態様
	レベル3	音態様No. 8 楽曲Bが出力する態様
	レベル4以上	音態様No. 9 メロディの高低の変化が楽曲Bよりも激しい楽曲Cが出力する態様

(4)

音系統	音量のレベル	音態様
確定音系統	レベル2以下	音態様No. 10 確定音が1回出力する態様
	レベル3	音態様No. 11 確定音が2回連続して出力する態様
	レベル4以上	音態様No. 12 確定音が3回連続して出力する態様

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

音演出を実行する音響装置と、この音響装置に前記音演出を実行するように制御する音演出制御手段と、遊技者による操作が可能な操作部と、この操作部の操作に基づいて前記音響装置で実行される前記音演出の音量を調整する音量調整手段と、を備える遊技機において、

前記音演出の音態様は複数種類用意されており、

前記音演出制御手段は、前記音量調整手段により調整された前記音量に基づいて、前記複数種類の音態様の中から今回の遊技に用いる前記音演出の音態様を決定する

ことを特徴とする遊技機。

10

**【請求項 2】**

請求項 1 の記載において、

所定の条件を達成したことを契機に当否の抽選を行う当否抽選手段を備え、

前記複数種類の音態様は複数種類の音系統に分類され、

前記音量調整手段は、前記複数種類の音系統のそれぞれの前記音量を複数段階の範囲内で個別に調整し、

前記音演出制御手段は、前記当否抽選手段による抽選結果に基づいて、今回の遊技に用いられる前記音演出の音態様に係る音系統を、前記複数種類の音系統の中の何れかに決定し、決定した前記音系統に係る前記音量が前記複数段階のうち何れの段階に調整されているかに基づいて、決定した前記音系統に属している音態様の中から今回の遊技に用いる前記音演出の音態様を決定する

20

ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 3】**

請求項 2 の記載において、

前記複数種類の音系統のそれぞれには、前記複数種類の音態様のうち 2 以上の音態様が属しており、

前記複数種類の音系統のそれぞれに属する前記 2 以上の音態様は、第 1 音態様と、この第 1 音態様と比較して、高音である音態様、旋律が長い音態様、旋律の高低の変化が激しい音態様、旋律の数が多い音態様および重奏が多い音態様のうち何れかの音態様から成る第 2 音態様と、に分類され、

30

前記音演出制御手段は、決定した前記音系統に係る前記音量が、前記音量調整手段により前記複数段階のうち所定段階よりも下の段階に調整されている場合には、今回の遊技に用いる前記音演出の音態様を前記第 1 音態様に決定する一方、決定した前記音系統に係る前記音量が、前記音量調整手段により前記複数段階のうち所定段階よりも上の段階に調整されている場合には、今回の遊技に用いる前記音演出の音態様を前記第 2 音態様に決定する

ことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

40

本発明は、パチンコ機やスロットマシン等に代表される遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

一般に、遊技機の代表例であるパチンコ機には、特別図柄を表示する特別図柄表示装置、特別図柄に係る電子抽選の契機となる始動口などが設けられており、この始動口に遊技球が入賞したこと（所定の条件を達成したこと）を契機として、特別図柄に係る電子抽選が行われると共に、特別図柄表示装置において特別図柄を変動させた後に停止させるといった態様の表示を行って電子抽選の結果を報知している。そして、電子抽選の結果が当たりとなった場合には、遊技者にとって有利な大当たり遊技が提供される。

**【0003】**

50

また、パチンコ機には、音に関する演出（音演出）を実行する音響装置が設けられている。音響装置は、特別図柄の変動表示と同期をとって様々な音態様（例えば、所定の旋律を複数回繰り返す態様）により音演出を実行して、電子抽選の結果を示唆して遊技者の遊技意欲を向上させている。

【０００４】

ところで、音響装置で実行される音演出の音量の程度は遊技者によってそれぞれ好み異なるものである。特許文献１の記載によると、遊技者が音量調整ボリューム（操作部）を操作することによりスピーカ（音響装置）の音量を調整できるようになっている。これにより、特許文献１に記載のパチンコ機は遊技者の好みの音量で音演出を実行することが出来る。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００５】

【特許文献１】特開２００８－２５３７９５号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

しかし、新たな趣向を凝らした演出を実行する遊技機が次々と登場している今日では、特許文献１のように、単に音量調整ボリュームの操作により音演出の音量を調整できるだけでは、もはや遊技者を惹きつけることが出来なくなっている。このため、遊技者の好み

20

に corres 応することのできる音演出を提供する遊技機の登場が強く望まれている。

【０００７】

本発明は、上記した実情に鑑みてなされたものであり、その目的は、操作部の操作に基づいて音演出の音量が調整されたことにより遊技者の遊技意欲を向上させることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

上記目的を達成するために、本発明は、音演出を実行する音響装置と、この音響装置に前記音演出を実行するように制御する音演出制御手段と、遊技者による操作が可能な操作部と、この操作部の操作に基づいて前記音響装置で実行される前記音演出の音量を調整する音量調整手段と、を備える遊技機において、前記音演出の音態様は複数種類用意されており、前記音演出制御手段は、前記音量調整手段により調整された前記音量に基づいて、前記複数種類の音態様の中から今回の遊技に用いる前記音演出の音態様を決定することを特徴としている。

30

【０００９】

本発明によると、音演出の音量に基づいて、今回の遊技に用いられる音演出の音態様が決定されるので、遊技者が操作部を操作すると音演出の音量に対応させて音演出の音態様を変更することが出来る。このため、本発明は、操作部の操作に基づいて音演出の音態様に変化を与えることにより、音演出の遊技性を向上させることができる。

【００１０】

40

また、本発明は、上記構成において、所定の条件を達成したことを契機に当否の抽選を行う当否抽選手段を備え、前記複数種類の音態様は複数種類の音系統に分類され、前記音量調整手段は、前記複数種類の音系統のそれぞれの前記音量を複数段階の範囲内で個別に調整し、前記音演出制御手段は、前記当否抽選手段による抽選結果に基づいて、今回の遊技に用いられる前記音演出の音態様に係る音系統を、前記複数種類の音系統の中の何れかに決定し、決定した前記音系統に係る前記音量が前記複数段階のうち何れの段階に調整されているかに基づいて、決定した前記音系統に属している音態様の中から今回の遊技に用いる前記音演出の音態様を決定することを特徴としている。

【００１１】

従来の遊技機では、音響装置の音量を調整するために操作部が操作されると、遊技者の

50

好みの音系統の音量と遊技者の好みでない音系統の音量とが一体的に調整されるので、遊技者の要求に応じた音演出を実行することが出来ない場合があるので、遊技者の遊技意欲が低下する場合がある。本発明によると、操作部の操作により各音系統の音量を個別に調整することが出来るので、音響装置の音量が調整されたことにより、遊技者の遊技意欲が低下することを防止することができる。

【 0 0 1 2 】

また、本発明によると、今回の遊技に用いられる音演出の音態様に係る音系統は、当否抽選手段の抽選結果に基づいて決定されるので、音系統は遊技者に当否抽選手段の抽選結果を示唆することが出来る。さらに、本発明によると、決定された音系統に係る音量が何れの段階に調整されているかに基づいて、決定された音系統に属している音態様の中から今回の遊技に用いる音演出の音態様が決定される。このため、本発明は、遊技者が音量を変更した音系統に係る音演出の音態様に変化を与えることが出来るので、音演出の遊技性をより向上させることができる。

10

【 0 0 1 3 】

また、本発明は上記構成において、前記複数種類の音系統のそれぞれには、前記複数種類の音態様のうち2以上の音態様が属しており、前記複数種類の音系統のそれぞれに属する前記2以上の音態様は、第1音態様と、この第1音態様と比較して、高音である音態様、旋律が長い音態様、旋律の高低の変化が激しい音態様、旋律の数が多い音態様および重奏が多い音態様のうち何れかの音態様から成る第2音態様と、に分類され、前記音演出制御手段は、決定した前記音系統に係る前記音量が、前記音量調整手段により前記複数段階のうち所定段階よりも下の段階に調整されている場合には、今回の遊技に用いる前記音演出の音態様を前記第1音態様に決定する一方、決定した前記音系統に係る前記音量が、前記音量調整手段により前記複数段階のうち所定段階よりも上の段階に調整されている場合には、今回の遊技に用いる前記音演出の音態様を前記第2音態様に決定することを特徴としている。

20

【 0 0 1 4 】

一般的に、音系統の好みは遊技者によってそれぞれ異なるものである。仮に好みでない音系統の音演出が比較的小さな音量で実行されたとしても、遊技者の遊技意欲が低下する虞がある。また、仮に好みの音系統の音演出が大きな音量で実行されたとしても、遊技者が物足りない音演出であると感じる場合がある。

30

【 0 0 1 5 】

本発明によると、遊技者の好みに幅広く対応できるように、各音系統のそれぞれに、第1音態様と第2音態様と、が用意されており、音量が所定段階よりも下げられた音系統に係る音演出が実行される場合には、遊技者の好まない音演出が実行されるものとみなして、第1音態様により音演出が実行され、音量が所定段階よりも上げられた音系統に係る音演出が実行される場合には、遊技者の好む音演出が実行されるものとみなして、第2音態様により音演出が実行される。このように、本発明は、音量が所定段階よりも上げられたか下げられたかによって、遊技者の音系統の好みを判別して、今回の遊技に用いる音演出の音態様を決定しているので、遊技者の遊技意欲の低下をより防止することができ、あるいは遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

40

【 0 0 1 6 】

例えば、遊技者の嫌いな音系統の音演出が実行される場合に、この音演出の音態様が長い時間に亘って実行されると、たとえ、この音系統の音量が小さい場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下する虞があるが、本発明によると、比較的短い時間に亘って実行される音態様が音演出として実行されるので遊技者の遊技意欲が低下することを防止できる。

【発明の効果】

【 0 0 1 7 】

本発明によれば、操作部の操作に基づいて音演出の音量が調整されたことにより遊技者の遊技意欲を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

50

## 【 0 0 1 8 】

【図 1】本発明の第 1 の実施の形態例に係るパチンコ機の外觀斜視図である。  
【図 2】図 1 に示すパチンコ機のガラス扉を開けた状態の外觀斜視図である。  
【図 3】図 1 に示すパチンコ機の背面図である。  
【図 4】図 1 に示すパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。  
【図 5】図 4 に示す特別図柄抽選処理部の詳細を示すブロック図である。  
【図 6】図 5 に示す特別図柄低確率 / 高確率判定テーブルの詳細を示す図である。  
【図 7】図 4 に示す特別図柄種類決定処理部の詳細を示すブロック図である。  
【図 8】図 7 に示す第 1 , 第 2 特別図柄種類決定テーブルの詳細を示す図である。  
【図 9】図 4 に示す普通図柄抽選処理部の詳細を示すブロック図である。  
【図 10】図 8 に示す特別図柄の種類に基づいて決定される大当たりの内容を説明するための図である。

10

【図 11】図 4 に示す特別図柄変動パターン決定部の詳細を示すブロック図である。  
【図 12】図 11 に示す特別図柄共通変動パターンテーブルの詳細を示す図である。  
【図 13】図 11 に示す特別図柄変動パターン決定部が変動パターンテーブルを選択する条件をまとめた図である。  
【図 14】図 12 に示す特別図柄共通変動パターンテーブルの具体例を示す図である。  
【図 15】図 4 に示す演出態様決定部の詳細を示すブロック図である。  
【図 16】図 15 に示す主演出抽選テーブルの具体例を示す図である。  
【図 17】図 15 に示す副演出抽選テーブルの具体例を示す図である。  
【図 18】図 15 に示す音態様テーブルの具体例を示す図である。  
【図 19】図 4 に示す先読み演出態様決定部の詳細を示すブロック図である。  
【図 20】図 19 に示す先読み演出抽選テーブルの具体例を示す図である。  
【図 21】図 4 に示す画像制御処理部の詳細を示すブロック図である。  
【図 22】図 21 に示す音量調整画像の詳細を示す図である。  
【図 23】図 4 に示す音制御処理部の詳細を示すブロック図である。  
【図 24】図 1 に示すパチンコ機の特別図柄に係る遊技の処理手順を示すフローチャートである。

20

【図 25】図 1 に示すパチンコ機の特別図柄に係る遊技の処理手順を示すフローチャートである。  
【図 26】図 24 に示す先読み演出態様決定処理を示すフローチャートである。  
【図 27】図 25 に示す演出態様決定処理を示すフローチャートである。

30

## 【発明を実施するための形態】

## 【 0 0 1 9 】

以下、発明の実施の形態例を、図面を参照して説明するにあたり、便宜上、「特別図柄」の文言については「特図」と省略し、「普通図柄」の文言については「普図」と省略することにする。また、特に断らない限り、「遊技」とは、第 1 始動入賞口 37 a または第 2 始動入賞口 37 b に遊技球が入賞することを契機に行われる遊技のことを指すものとする。

## 【 0 0 2 0 】

40

図 1 および図 2 に示すように、本発明の実施の形態例に係るパチンコ機 P は、遊技場の島設備に設置される縦長形状の機枠 1 と、機枠 1 に扉状に開閉自在に取り付けられた本体枠 2 と、本体枠 2 の内側に収容される遊技盤 3 と、本体枠 2 の前面に扉状に開閉自在に取り付けられ、中央に大きく開口部 8 が形成されたガラス扉 4 と、このガラス扉 4 の開口部 8 に取り付けられた透明なガラス板 10 と、本体枠 2 の下側に開閉自在に配設され、遊技球を収容する受皿 5 を有する前面ボード 6 と、本体枠 2 の下部に設けられた発射装置 9 と、前面ボード 6 に取り付けられたハンドル 7 と、を具備している。また、図 3 に示すように、このパチンコ機 P は、背面側に、主制御処理部 100、払出・発射制御処理部 105、サブ制御処理部 200、賞球払出装置 14 等を備えている。続いて、図 1 ~ 図 4 を参照して、本実施形態に係るパチンコ機 P の構成を詳しく説明していくことにする。

50

## 【 0 0 2 1 】

ガラス扉 4 は、図 1 に示すように、上部左右に設けられた一対の第 1 スピーカ（音響装置）20 と、上部中央に設けられたランプ役物 23 と、下部左下に設けられた大型の第 2 スピーカ（音響装置）40 と、が設けられている。一対の第 1 スピーカ 20 および第 2 スピーカ 40 は、遊技中に様々な態様で音を出力することにより音演出を実行している。ランプ役物 23 は、その内部に LED を有しており、遊技の状況に応じて LED を様々な態様で発光することにより光に関する演出（以下、光演出と言う）を実行している。なお、第 1 スピーカ 20 は、高音域と低音域のうち高音域の音を出力するためのスピーカであり、第 2 スピーカ 40 は、高音域と低音域のうち低音域の音を出力するためのスピーカである。本実施形態例では、例えば、第 1 スピーカ 20 から所定の音が発せられる態様、第 2 スピーカ 40 から所定の音が発せられる態様、第 1 スピーカ 20 および第 2 スピーカ 40 から所定の音が発せられる態様等、様々な音態様により音演出が実行される。この音演出の音態様については詳しく後述する。

10

## 【 0 0 2 2 】

遊技盤 3 は、図 2 に示すように、その盤面に遊技領域 31 を有しており、遊技領域 31 は、本体枠 2 に装着した後、ガラス板 10 を介して観察することができる。遊技領域 31 は、遊技球を滑走させるガイドレール 32 と遊技球規制レール 33 によって略円形状となるように区画形成されており、発射装置 9 によって遊技領域 31 の上部へ打ち出された遊技球はこの遊技領域 31 内を流下する。また、遊技領域 31 内には、演出図柄を変動および停止表示する演出表示装置 34 と、スルーチャッカ 21 と、電動チューリップ 49 と、ステージ 36 と、第 1 始動入賞口 37a および第 2 始動入賞口 37b と、一般入賞口 38 と、アウト口 39 と、遊技釘（図示せず）と、風車（図示せず）と、アタッカー装置 41 等が設けられている。また、遊技盤面の右下方の位置には、特図を変動および停止表示する特図表示装置 17 と、普図表示装置 22 とが設けられている。

20

## 【 0 0 2 3 】

なお、本実施形態では、第 1 始動入賞口 37a と第 2 始動入賞口 37b とは左右方向に間隔を空けて設けられており、発射装置 9 の発射強度が弱～中するとき（所謂、ぶっこみ狙いで遊技球を発射した場合）には、基本的に遊技球は演出表示装置 34 の左側を流下することになる。この場合、打ち出された遊技球が第 1 始動入賞口 37a に入賞する可能性はあるが、第 2 始動入賞口 37b には入賞することがない、または第 2 始動入賞口 37b に入賞が困難となるように設定されている。

30

## 【 0 0 2 4 】

それに対して、発射装置 9 の発射強度を強にして遊技球を発射する（所謂、右打ちを行う）と、遊技球を第 2 始動入賞口 37b に入賞させることができるが、右打ちを行うと、遊技球を第 1 始動入賞口 37a に入賞させることはしない、または困難となるように設定されている。よって、右打ちを行っている場合には、殆ど第 2 始動入賞口 37b にしか遊技球が入賞することはない。なお、第 2 始動入賞口 37b は、電動チューリップ 49 が開放されない限り、その内部に遊技球が入賞することができない構成となっている。よって、遊技者は、通常、ぶっこみ狙いで遊技球を打ち出しながら遊技を進めることになる。

## 【 0 0 2 5 】

演出表示装置 34 は、遊技盤 3 の略中央部に設けられ、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞することを契機に行われる第 1 特図に係る電子抽選の結果、または第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞することを契機に行われる第 2 特図に係る電子抽選の結果に基づいて画像（映像）に関する演出（以下、画像演出と言う）を表示するものであって、本実施形態では液晶表示装置が用いられている。この演出表示装置 34 には、画面全体に背景画像が表示されるほか、所定の画像演出の一部として、特図表示装置 17 に変動表示される第 1 特図または第 2 特図と同期をとって演出図柄が変動表示されるようになっている。

40

## 【 0 0 2 6 】

本実施形態では、演出図柄として 1～9 までの数字が用いられており、3 つの数字が同一の数字で変動停止すると電子抽選の結果が大当たりとなる。そして、2 つの数字が同一

50

の数字で変動を停止し、かつ、１つの数字が変動中である状態を「リーチ」と言う。

【００２７】

この演出表示装置３４には、保留球乱数が保留球乱数記憶部（メモリ）１１５ａ，１１５ｂに記憶された場合に保留表示（保留球乱数が記憶された旨の表示）を行うための表示領域が演出図柄の表示を邪魔しないように区画形成されている。具体的には、演出表示装置３４の左下側に第１特図用保留球乱数記憶部１１５ａに保留球乱数が記憶されたことを表示する第１保留球表示領域３４ａが設けられ、右下側に第２特図用保留球乱数記憶部１１５ｂに保留球乱数が記憶されたことを表示する第２保留球表示領域３４ｂが設けられている。第１始動入賞口３７ａまたは第２始動入賞口３７ｂに遊技球が入賞し、当該入賞により取得した特図用乱数が保留球乱数として記憶されたときに主制御処理部１００から出力されるコマンドを受けると、これらの保留球表示領域３４ａ，ｂに保留球の表示がなされる（図４参照）。なお、本実施形態例では、保留球表示領域３４ａ，ｂに表示される保留球の表示態様により後述する先読み演出が行われる。

10

【００２８】

演出表示装置３４の上側には可動役物３５が設けられている。可動役物３５は、駆動モータなどの駆動部を備え、演出表示装置３４の上側から演出表示装置３４の前面までの間を移動可能となっている。可動役物３５を用いた演出（以下、可動役物演出と言う）が実行される際には、可動役物３５が下方へ移動してきて演出表示装置３４の前面で所定時間（例えば３秒）停止した後、再び元の位置に戻るようになっている。詳しくは後述するが、可動役物演出が実行される際には、可動役物演出と共に所定の音態様により音演出が実行される。

20

【００２９】

一对の第１スピーカ２０、第２スピーカ４０、ランプ役物２３、および可動役物３５は、演出表示装置３４と同様に、特図（第１特図、第２特図）に係る電子抽選の結果に基づいて各演出を実行している。なお、本実施形態例における第１スピーカ２０および第２スピーカ４０が本発明における「音響装置」に相当する。

【００３０】

特図表示装置１７は、第１始動入賞口３７ａに遊技球が入賞することを契機に行われる第１特図に係る電子抽選の結果、または第２始動入賞口３７ｂに遊技球が入賞することを契機に行われる第２特図に係る電子抽選の結果を表示するためのものである。より具体的には、特図表示装置１７は、特図に係る抽選結果を、第１特図あるいは第２特図（例えば、数字や絵柄）を変動させた後に停止させるといった態様で表示する。

30

【００３１】

本実施形態では、特図表示装置１７として７セグメント表示器が用いられている。この特図表示装置１７は、演出表示装置３４を見ている遊技者の視界に同時に入らないように遊技盤３の右下部分に離れて設けられている。そして、７セグメント表示器を点滅表示させることにより特図が変動し、その点滅が停止して点灯表示に変わることによって特図の変動が停止する。この点滅中の時間が、特図の変動時間である。

【００３２】

なお、本実施形態では、第１始動入賞口３７ａに遊技球が入賞したことに基づく遊技と第２始動入賞口３７ｂに遊技球が入賞したことに基づく遊技とが同時に進行することはない。より詳しくは、第１始動入賞口３７ａに遊技球が入賞したことに基づく遊技より、第２始動入賞口３７ｂに遊技球が入賞したことに基づく遊技の方を優先して実行するように構成されている。即ち、第１特図用保留球乱数記憶部１１５ａと第２特図用保留球乱数記憶部１１５ｂの両方に保留球乱数が記憶されている場合には、主制御処理部１００は、第２特図用保留球乱数記憶部１１５ｂに記憶されている保留球乱数の方を先に読み出して遊技に係る処理を実行する。そのため、第１始動入賞口３７ａと第２始動入賞口３７ｂの両方の抽選結果を同時に表示することはない。よって、２つの始動入賞口３７ａ、３７ｂに遊技球が入賞したことに基づく抽選の結果を１つの特図表示装置１７で表示している。勿論、特図表示装置１７を別個に２つ設けることもできることは言うまでもない。

40

50

## 【 0 0 3 3 】

スルーチャッカ 2 1 は、遊技球が通過可能なゲート構造を成しており、その内部には遊技球が通過したことを検知する磁気センサタイプのスルーチャッカ検知センサ 4 6 が内蔵されている。また、このスルーチャッカ 2 1 を遊技球が通過したことを契機に行われる普図に係る電子抽選の結果を表示するための普図表示装置 2 2 が、特図表示装置 1 7 の隣に設けられている。この普図表示装置 2 2 は、本実施形態では、二つの L E D ランプで構成されており、普図当たりのときに一方の L E D ランプが点灯し、ハズレのときには他方の L E D ランプが点灯するようになっている。なお、2 つの L E D ランプを交互に点滅表示させることにより普図が変動し、その点滅が停止して点灯表示に変わることによって普図の変動が停止する。この点滅中の時間が、普図の変動時間である。

10

## 【 0 0 3 4 】

なお、特図表示装置 1 7 の表示制御は、主制御処理部 1 0 0 の第 1 特図表示制御部 1 0 1 a および第 2 特図表示制御部 1 0 1 b によって行われ、普図表示装置 2 2 の表示制御は、主制御処理部 1 0 0 の普図表示制御部 1 0 2 によって行われている（図 4 参照）。

## 【 0 0 3 5 】

電動チューリップ 4 9 は、第 2 始動入賞口 3 7 b の入口に設けられ、遊技盤 3 の面に直交する軸を中心に回転する一対の羽根部材を備えており、ソレノイドに通電がなされると一対の羽根部材が互いに離れる方向に回転して、第 2 始動入賞口 3 7 b の入口を拡大するようになっている。そして、電動チューリップ 4 9 が開放されない限り、第 2 始動入賞口 3 7 b に遊技球が入賞することはない。なお、電動チューリップ 4 9 は、一対の羽根部材が開閉する構造のものに限らず、その他の構造、例えば、板状部材が手前側に倒れることにより第 2 始動入賞口 3 7 b が露呈され、板状部材の上に乗ったパチンコ球が、そのまま板状部材に案内されて第 2 始動入賞口 3 7 b に入賞するような構造のもの（所謂、ペロ式電チュー）を用いることもできる。

20

## 【 0 0 3 6 】

また、ステージ 3 6 は、演出表示装置 3 4 の下方に配置されており、遊技球が転動しながら一時的に滞在する構造物である。このステージ 3 6 の中央には溝が形成されており、この溝の真下の位置には第 1 始動入賞口 3 7 a が配されている。そのため、溝から落下した遊技球は、高い確率で第 1 始動入賞口 3 7 a へと導かれる。

## 【 0 0 3 7 】

アタッカー装置 4 1 は、第 1 始動入賞口 3 7 a および第 2 始動入賞口 3 7 b に遊技球が入賞することを契機に行われる特図に係る電子抽選の結果、大当たりとなって大当たり遊技に移行した場合に所定回数開放される装置である。このアタッカー装置 4 1 は、水平な軸を中心として前後方向に開閉する板状の蓋部材を備えており、図示しないソレノイドを駆動することにより蓋部材が水平軸回りに回転する構成となっている。そして、蓋部材が開いた状態では遊技領域 3 1 の下部に設けられた大入賞口 4 2 が露呈され、その大入賞口 4 2 に遊技球を入賞させることができる構成となっている。

30

## 【 0 0 3 8 】

つまり、アタッカー装置 4 1 は、常態では蓋部材が大入賞口 4 2 を閉じているため、大入賞口 4 2 に遊技球が入賞することはないが、上記したように、大当たり遊技に移行すると、蓋部材が開放されて大入賞口 4 2 が露呈されるため、遊技球を大入賞口 4 2 内に入賞させることが可能となるのである。そして、大入賞口 4 2 に遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球が賞球として遊技者に払い出される。即ち、遊技者は、大入賞口 4 2 に遊技球を入賞させることによって出玉を獲得できるのである。なお、大入賞口 4 2 は、横長な長方形の開口であり、アタッカー装置 4 1 の蓋部材は、この大入賞口 4 2 の形状とほぼ同じ形状を成している。

40

## 【 0 0 3 9 】

また、第 1 始動入賞口 3 7 a、第 2 始動入賞口 3 7 b、一般入賞口 3 8、およびアタッカー装置 4 1 に入らなかった遊技球は、アウト口 3 9 から回収される。なお、第 1 始動入賞口 3 7 a、第 2 始動入賞口 3 7 b、一般入賞口 3 8、大入賞口 4 2 の内部にはそれぞれ

50



センサ 43 a、43 b、44、45（図 4 参照）が設けられ、遊技球が通過することでそれぞれの入賞口への入賞を検知している。各入賞口への入賞が検知されると、所定個数の遊技球が賞球として遊技者に払い出される。

【0040】

前面ボード 6 には遊技球を収容するとともに、外部に排出可能な受皿 5 が取り付けられている。この受皿 5 は、遊技者が投入した遊技球を収容するだけでなく、賞球払出装置 14 から賞球および貸球として払い出された遊技球も収容可能となっている。また、遊技球を遊技領域 31 に向けて発射するための発射装置 9 が本体枠 2 の下部に取り付けられており、受皿 5 に収容されている遊技球がこの発射装置 9 に 1 個ずつ供給される。そして、前面ボード 6 の右下に取り付けられたハンドル 7 を回動させると、その回動量に応じた発射強度で発射装置 9 が遊技球を遊技領域 31 へと発射することができるようになっている。

10

【0041】

また、前面ボード 6 には遊技者が操作する操作ユニット（操作部）60 が設けられている。操作ユニット 60 は、押下操作可能に形成された円盤状の押しボタン 61 と、この押しボタン 61 の周りに設けられ回転操作可能に形成された円環状のジョグダイヤル 62 と、を備えている。本実施形態例では、遊技者が操作ユニット 60 を操作することで、第 1 スピーカ 20 および第 2 スピーカ 40 により実行される音演出の音量を調整することが可能となっている。これについては後述する。

【0042】

主制御処理部 100 は、遊技盤 3 の裏面に支持部材等を介して設けられている。この主制御処理部 100 は、CPU、予め定められた制御プログラムを格納する ROM、生成された処理情報の一時記憶および記憶した情報の削除を行う RAM（Random Access Memory）等により構成されている。この CPU が ROM に格納された各種プログラムやデータを読み込んで実行することにより、遊技に関する主要な処理が行われる。

20

【0043】

具体的には、図 4 に示すように、主制御処理部 100 は、始動入賞口 37 a、b に遊技球が入賞したことを契機に特図に係る電子抽選を行う特図抽選処理部（当否抽選手段）110 と、この特図抽選処理部 110 が判定した抽選結果に応じて特図の種類を決定する特図種類決定処理部 120 と、特図変動パターンを決定するための特図変動パターン決定部 130 と、特定の条件が成立したことに基づいて遊技状態を所定の遊技状態へと移行させる遊技状態設定部 140 と、特図抽選処理部 110 による抽選結果の判定が大当たりとなった場合に大当たり遊技としてアタッカー装置 41（のソレノイド）を作動させて大当たり遊技に移行する大当たり遊技制御部 160 と、を備えている。なお、本実施形態例における「第 1 始動入賞口 37 a または第 2 始動入賞口 37 b に遊技球が入賞すること」が本発明における「所定の条件」に相当する。

30

【0044】

さらに、主制御処理部 100 は、スルーチャッカ 21 を遊技球が通過したことを契機に普図の当否に係る抽選を行う普図抽選処理部 170 と、普図の変動時間を決定する普図変動時間決定部 190 と、電動チューリップ 49 の作動を制御する電動チューリップ作動制御部 180 と、特図表示装置 17 の表示制御を行う第 1 特図表示制御部 101 a および第 2 特図表示制御部 101 b と、普図表示装置 22 の表示制御を行う普図表示制御部 102 と、を備えて構成されている。

40

【0045】

特図抽選処理部 110 は、図 5 に示すように、周期的に入力されるクロック信号に基づいてカウンタの値を所定の範囲（例えば、0～65535 までの範囲）で 1 ずつ更新させることによりハードウェア乱数を生成する特図当否判定用乱数発生部 111 と、第 1 始動入賞口 37 a に遊技球が入賞したことを契機に、第 1 特図の当否に係る抽選を行う第 1 特図当否抽選部 119 a と、第 2 始動入賞口 37 b に遊技球が入賞したことを契機に、第 2 特図の当否に係る抽選を行う第 2 特図当否抽選部 119 b と、を備えて構成されている。即ち、本実施形態において、特図に係る抽選手段には、第 1 始動入賞口 37 a に入賞した

50

ことを契機に行うものと、第2始動入賞口37bに入賞したことを契機に行うものの2つのものがある。

【0046】

第1特図当否抽選部119aは、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞したことを契機に（第1始動入賞口検知センサ43aからの検知信号が主制御処理部100に入力されたタイミングで）、特図当否判定乱数発生部111で発生した特図当否判定用の乱数を1つ取得（ラッチ）する第1特図当否判定用乱数取得部112aと、この第1特図当否判定用乱数取得部112aが取得した乱数が大当たりであるか否かを判定する際の遊技状態が高確率状態または低確率状態かによって、第1特図高確率判定テーブル116aまたは第1特図低確率判定テーブル117aを参照して決定する第1特図当否判定部113aと、第1特図当否判定用乱数取得部112aが乱数を取得したときに、この取得した乱数を特図に係る保留球乱数として記憶するとともに、第1特図または第2特図が変動中や大当たり遊技中等の記憶した保留球乱数に基づく変動開始を行うことが出来ない場合に、最大4個まで（別言すれば、所定個数である4個の上限まで）記憶することが可能な第1特図用保留球乱数記憶部115aとを備えている。

10

【0047】

ここで、図6に示すように、第1特図高確率判定テーブル116aは、特図低確率判定テーブル117aよりも、大当たりとなる確率が高くなっている。より詳しく言うと、第1特図高確率判定テーブル116aは、大当たりの当選確率が1/30、第1特図低確率判定テーブル117aは、大当たりの当選確率が1/300に設定されている。つまり、第1特図高確率判定テーブル116aの方が、第1特図低確率判定テーブル117aに比べて10倍大当たりに当選する確率が高くなるように設定されている。

20

【0048】

より具体的には、第1特図の当否判定の結果は、第1特図低確率判定テーブル117aが参照される場合、特図当否判定用乱数の値が0～217までのときに大当たりとなり、その値が218～65535までのときにハズレとなる。また、第1特図高確率判定テーブル116aが参照される場合、その当否判定の結果は、特図当否判定用乱数の値が0～2170までのときに大当たりとなり、その値が2171～65535までのときにハズレとなる。

【0049】

第2特図当否抽選部119bも第1特図当否抽選部119aと同様に、第2始動入賞口37bに遊技球が入賞したことを契機に（第2始動入賞口検知センサ43bからの検知信号が主制御処理部100に入力されたタイミングで）、特図当否判定用乱数発生部111で発生した特図当否判定用の乱数を1つ取得（ラッチ）する第2特図当否判定用乱数取得部112bと、この第2特図当否判定用乱数取得部112bが取得した乱数が大当たりであるか否かを判定する際の遊技状態が高確率状態または低確率状態かによって、第2特図高確率判定テーブル116bまたは第2特図低確率判定テーブル117bを参照して決定する第2特図当否判定部113bと、第2特図当否判定用乱数取得部112bが乱数を取得したときに、この取得した乱数を特図に係る保留球乱数として記憶するとともに、第1特図または第2特図が変動中や大当たり遊技中等の記憶した保留球乱数に基づく変動開始を行うことが出来ない場合に、最大4個まで（別言すれば、所定個数である4個の上限まで）記憶することが可能な第2特図用保留球乱数記憶部115bと、を備えている（図4参照）。

30

40

【0050】

ここで、図6に示すように、第2特図高確率判定テーブル116bは、第2特図低確率判定テーブル117bよりも大当たりとなる確率が高くなっており、より詳しく言うと、第2特図高確率判定テーブル116bは、大当たりの当選確率が1/30、第2特図低確率判定テーブル117bは、大当たりの当選確率が1/300に設定されている。つまり、第2特図高確率判定テーブル116bの方が、第2特図低確率判定テーブル117bに比べて10倍大当たりに当選する確率が高くなるように設定されている。

50

## 【 0 0 5 1 】

より具体的には、第 2 特図の当否判定の結果は、第 2 特図低確率判定テーブル 1 1 7 b が参照される場合、特図当否決定用乱数の値が 0 ~ 2 1 7 までのときに大当たりとなり、その値が 2 1 8 ~ 6 5 5 3 5 までのときにハズレとなる。また、第 2 特図高確率判定テーブル 1 1 6 b が参照される場合、その当否判定の結果は、特図当否決定用乱数の値が 0 ~ 2 1 7 0 までのときに大当たりとなり、その値が 2 1 7 1 ~ 6 5 5 3 5 までのときにハズレとなる。

## 【 0 0 5 2 】

なお、上述のように、第 1 特図高確率判定テーブル 1 1 6 a と第 2 特図高確率判定テーブル 1 1 6 b との判定する値が共通であり、第 1 特図低確率判定テーブル 1 1 7 a と第 2 特図低確率判定テーブル 1 1 7 b の判定する値が共通であるため、特図抽選処理部 1 1 0 が、第 1 特図高確率判定テーブル 1 1 6 a と第 2 特図高確率判定テーブル 1 1 6 b とを共通とする特図高確率判定テーブル 1 1 6、第 1 特図低確率判定テーブル 1 1 7 a と第 2 特図低確率判定テーブル 1 1 7 b とを共通とする特図低確率判定テーブル 1 1 7、とを設ける構成としても良い。

## 【 0 0 5 3 】

なお、第 1 特図当否抽選部 1 1 9 a が第 1 特図低確率判定テーブル 1 1 7 a を参照して第 1 特図の当否に係る抽選を行い、第 2 特図当否抽選部 1 1 9 b が第 2 特図低確率判定テーブル 1 1 7 b を参照して第 2 特図の当否に係る抽選を行う遊技状態を、単に「特図低確」と言うことにし、第 1 特図当否抽選部 1 1 9 a が第 1 特図高確率判定テーブル 1 1 6 a を参照して第 1 特図の当否に係る抽選を行い、第 2 特図当否抽選部 1 1 9 b が第 2 特図高確率判定テーブル 1 1 6 b を参照して第 2 特図の当否に係る抽選を行う遊技状態を、以下、単に「特図高確」と言うことにする。

## 【 0 0 5 4 】

先にも触れたが、第 1 特図用保留球乱数記憶部 1 1 5 a と第 2 特図用保留球乱数記憶部 1 1 5 b の両方に保留球乱数が記憶されている場合には、第 2 特図用保留球乱数記憶部 1 1 5 b に記憶されている方を優先的に読み出して大当たりであるか否かの判定が行なわれ、その判定に従って遊技が進行するような制御がなされている（特図 2 優先処理）。

## 【 0 0 5 5 】

次に、特図種類決定処理部 1 2 0 について説明する。上述した特図抽選処理部 1 1 0 が大当たりに当選しているか否かを決定するものであるのに対して、特図種類決定処理部 1 2 0 は、特図の種類を決定するためのものである。つまり、本実施形態では、特図に関する大当たりまたはハズレの決定は特図抽選処理部 1 1 0 によって行われるが、大当たりの内容（大当たり種別、大当たり遊技のラウンド数、アタッカー開放パターン、および電サポ回数）は特図種類決定処理部 1 2 0 によって決定される構成となっている。なお、上記した大当たりの内容についての詳細は後述する。

## 【 0 0 5 6 】

特図種類決定処理部 1 2 0 は、図 7 に示すように、周期的に（例えば 4 ミリ秒毎）入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲（例えば、0 ~ 9 9 までの範囲）で 1 ずつ更新させることによりソフトウェア乱数を生成する特図種類決定用乱数発生部 1 2 1 と、第 1 始動入賞口 3 7 a に遊技球が入賞したことを契機に、抽選により第 1 特図の種類を決定するための第 1 特図種類抽選部 1 2 9 a と、第 2 始動入賞口 3 7 b に遊技球が入賞したことを契機に、抽選により第 2 特図の種類を決定するための第 2 特図種類抽選部 1 2 9 b と、を備えている。本実施形態において、特図の種類の決定は、第 1 始動入賞口 3 7 a に入賞したことを契機に行うものと、第 2 始動入賞口 3 7 b に入賞したことを契機に行うものの 2 つがある。

## 【 0 0 5 7 】

第 1 特図種類抽選部 1 2 9 a は、第 1 始動入賞口 3 7 a に遊技球が入賞したことを契機に（第 1 始動入賞口検知センサ 4 3 a からの検知信号が主制御処理部 1 0 0 に入力されたタイミングで）、特図種類決定用乱数発生部 1 2 1 で発生した特図種類決定用の乱数を 1

つ取得する第1特図種類決定用乱数取得部122aと、この第1特図種類決定用乱数取得部122aが取得した乱数から、第1特図種類決定テーブル125aを参照して第1特図の種類を決定する第1特図種類決定部123aと、第1特図種類決定用乱数取得部122aが乱数を取得したときに、この取得した乱数を記憶するとともに、第1特図または第2特図が変動中や大当たり遊技中等の記憶した乱数に基づく変動開始を行うことが出来ない場合に、最大4個まで（別言すれば、所定個数である4個の上限まで）記憶することが可能な第1特図種類決定用乱数記憶部124aと、を備えている。

#### 【0058】

第1特図種類決定テーブル125aは、図8(a)に示すように、特図種類決定用の乱数と第1特図の種類とが予め対応付けられたテーブル構成を成している。具体的には、15R通常時短有図柄、2R通常時短有図柄、15R特定時短有図柄、および2R特定時短有図柄の合計4種類の第1特図が第1特図種類決定テーブル125aに格納されており、これら4種類の第1特図のそれぞれに特図種類決定用乱数0～99までの値が対応付けられている。そして、第1特図に割り当てられる特図種類決定用乱数値の範囲が異なるテーブル構成となっているから、第1特図のそれぞれが第1特図種類決定部123aによって選択される確率は異なるものとなる。

#### 【0059】

より詳細に説明すると、第1特図種類決定テーブル125aに格納された4種類の第1特図のうち、特図種類決定用乱数の値が0～9までのものに対して「15R通常時短有図柄」が対応付けられており、当該乱数値が10～27に対して「2R通常時短有図柄」が、当該乱数値が28～32までのものに対して「15R特定時短有図柄」が、当該乱数値が33～99までのものに対して「2R特定時短有図柄」が、それぞれ対応付けられている。

#### 【0060】

この図8(a)から明らかなように、「15R通常時短有図柄」に対応付けられた乱数の個数は、全体で100個の特図種類決定用乱数のうち10個であるから、「15R通常時短有図柄」が選択される確率は、 $10 / 100 \times 100 = 10\%$ である。その他の第1特図の選択確率についても同様にして求められ、「2R通常時短有図柄」の選択確率は18%、「15R特定時短有図柄」の選択確率は5%、「2R特定時短有図柄」の選択確率は67%となっている。

#### 【0061】

また、図7に示すように、第2特図種類抽選部129bも、同様に第2始動入賞口37bに遊技球が入賞したことを契機に、特図種類決定用乱数発生部121で発生した特図種類決定用の乱数を1つ取得する第2特図種類決定用乱数取得部122bと、この第2特図種類決定用乱数取得部122bが取得した乱数から、第2特図種類決定テーブル125bを参照して第2特図の種類を決定する第2特図種類決定部123bと、第2特図種類決定用乱数取得部122bが乱数を取得したときに、この取得した乱数を記憶するとともに、第1特図または第2特図が変動中や大当たり遊技中等の記憶した乱数に基づく変動開始を行うことが出来ない場合に、最大4個まで（別言すれば、所定個数である4個の上限まで）記憶することが可能な第2特図種類決定用乱数記憶部124bと、を備えている。

#### 【0062】

第2特図種類決定テーブル125bは、図8(b)に示すように、特図種類決定用の乱数と第2特図の種類とが予め対応付けられたテーブル構成を成している。特図の種類は、第1特図種類決定テーブル125aと異なり、15R通常時短有図柄、15R特定時短有図柄の合計2種類の第2特図が第2特図種類決定テーブル125bに格納されており、これら2種類の第2特図のそれぞれに特図種類決定用乱数0～99までの値が対応付けられている。

#### 【0063】

より詳細に説明すると、第2特図種類決定テーブル125bに格納された2種類の第2特図のうち、特図種類決定用乱数の値が0～27までのものに対して「15R通常時短有

図柄」が対応付けられており、当該乱数値が 28 ~ 99 に対して「15R 特定時短有図柄」が、それぞれ対応付けられている。

【0064】

この図 8 (b) から明らかなように、「15R 通常時短有図柄」に対応付けられた乱数の個数は、全体で 100 個の特図種類決定用乱数のうち 28 個であるから、「15R 通常時短有図柄」が選択される確率は、 $28 / 100 \times 100 = 28\%$  である。「15R 特定時短有図柄」の選択確率も同様に求められ 72 % となっている。

【0065】

主制御処理部 100 は、特図抽選処理部 110 による抽選が当選である場合には、第 1 特図種類決定部 123 a または第 2 特図種類決定部 123 b が決定した特図の種類を、「図柄指定コマンド」としてサブ制御処理部 200 に送信する一方、特図抽選処理部 110 による抽選がハズレである場合には、ハズレ図柄の情報が含まれた図柄指定コマンドをサブ制御処理部 200 に送信する。なお、サブ制御処理部 200 は、図柄指定コマンドに基づいて、演出表示装置 34 に表示する演出図柄を決定する。

【0066】

次に、普図抽選処理部 170 について説明する。普図抽選処理部 170 は、図 9 に示すように、周期的に入力されるクロック信号に基づいてカウンタの値を所定の範囲（例えば、0 ~ 65535 までの範囲）で 1 ずつ更新させることによりハードウェア乱数を生成する普図当否判定用乱数発生部 171 と、スルーチャッカ 21 を遊技球が通過したことを契機に（スルーチャッカ検知センサ 46 からの検知信号が主制御処理部 100 に入力されたタイミングで）普図に係る抽選を行って当否を判定するための普図当否抽選部 177 とを備えて構成されている。

【0067】

普図当否抽選部 177 は、スルーチャッカ 21 を遊技球が通過したことを契機に、普図当否判定用乱数発生部 171 で発生した普図当否判定用の乱数を 1 つ取得（ラッチ）する普図当否判定用乱数取得部 172 と、この普図当否判定用乱数取得部 172 が取得した乱数が普図当たりであるか否かを、判定テーブルを参照して決定する普図当否判定部 173 と、普図当否判定用乱数取得部 172 が乱数を取得したときに、この取得した乱数を記憶するとともに、普図が変動中等の記憶した乱数に基づく変動開始を行うことが出来ない場合に、上限 4 個まで普図に係る保留球乱数として記憶することが可能な普図用保留球乱数記憶部 174 と、判定テーブルとして、判定する際の遊技状態が低確率状態または高確率状態かによって選択される判定テーブルが異なる普図当りに当選する確率が低い普図低確率判定テーブル 176 と、この普図低確率判定テーブル 176 よりも普図当りに当選する確率が高い普図高確率判定テーブル 175 と、を備えている。

【0068】

図示はしないが、普図高確率判定テーブル 175 は、普図低確率判定テーブル 176 よりも普図当たりとなる確率が高くなっており、より詳しく言うと、普図高確率判定テーブル 175 は、普図当たりの当選確率が 1 / 1、1、普図低確率判定テーブル 176 は、普図当たりの当選確率が 1 / 20 に設定されている。つまり、普図高確率判定テーブル 175 の方が、普図低確率判定テーブル 176 に比べて格段に普図当りに当選する確率が高くなるように設定されている。そして、普図高確率判定テーブル 175 を参照して抽選が行われると、殆どの場合、普図当りに当選することになる。

【0069】

なお、普図当否抽選部 177 が普図低確率判定テーブル 176 を参照して普図に係る抽選を行う遊技状態を、以下の説明において、単に「普図低確」と言い、普図当否抽選部 177 が普図高確率判定テーブル 175 を参照して普図に係る抽選を行う遊技状態を、以下の説明において、単に「普図高確」と言う。

【0070】

次に、図 4 に示す電動チューリップ作動制御部 180 は、普図抽選処理部 170 による抽選で普図当りに当選した結果に基づいて、電動チューリップ 49 のソレノイドに通電

10

20

30

40

50

して開閉するように制御している。この電動チューリップ作動制御部 180 は、「普図高確」中は、1 回の普図当たりに対して、電動チューリップ 49 を開放時間 1.2 秒（インターバル 0.8 秒）で 2 回開放するよう制御し、「普図低確」中は、1 回の普図当たりに対して電動チューリップ 49 を開放時間 0.2 秒で 1 回開放するよう制御している。よって、普図高確中は、上述したように、普図抽選処理部 170 による抽選が行われる度に、殆ど普図当りに当選し、その当選により電動チューリップ 49 が 1.2 秒×2 回開放されるため、遊技者は、普図高確中の場合、普図低確中よりも、電動チューリップ 49 内に遊技球を比較的容易に入賞させることができる。

#### 【0071】

次に、遊技状態について説明する。本実施形態に係るパチンコ機 P には、遊技状態として「低確」、「時短」、「確変」の 3 つの遊技状態が設けられている。「低確」とは、特図低確かつ普図低確となっている状態をいう。電源投入後の初期状態や RAM クリア時の遊技状態は「低確」である。また、「時短」とは、特図低確かつ普図高確となっている状態をいい、「確変」とは、特図高確かつ普図高確となっている状態をいう。

#### 【0072】

本実施形態では、先に述べた特図の種類が決定されると、その特図の種類から、大当たり種別、ラウンド数（大当たりラウンド数）、アタッカー開放パターン、大当たり遊技後に設定される電サポ回数が決まるようになっている。これについて、図 10 を参照しながら、以下、詳しく説明を行っていくことにする。

#### 【0073】

図 10 に示すように、各特図の種類には、それぞれ、大当たり種別、ラウンド数、アタッカー開放パターン、大当たり遊技後に設定される電サポ回数を規定した大当たりの内容が予め対応付けられている。

#### 【0074】

「大当たり種別」とは、大当たり遊技後における遊技状態を特図低確とする「通常当たり」と、大当たり遊技後における遊技状態を特図高確とする「確変当たり」との何れにするかを定めたものである。通常当たりの場合には、その後の遊技状態が特図低確となるので、なかなか次の大当たりに当選しないが、確変当たりの場合、その後の遊技状態が特図高確となるので、直ぐに次の大当たりに当選する可能性が高い。

#### 【0075】

「ラウンド数」とは、大当たり遊技中にラウンド遊技が何回実行されるかを定めたものである。本実施形態では、大当たり遊技中のラウンド遊技の回数が 15 ラウンド（R）のものと、2 ラウンド（R）のものに定められている。

#### 【0076】

「アタッカー開放パターン」とは、出玉有りの大当たり遊技か出玉が殆ど無い大当たり遊技かを定めたものであり、「フル開放」は出玉有りの大当たり遊技を示し、「高速開放」は出玉が殆ど無い大当たり遊技を示している。

#### 【0077】

本実施形態の大当たり遊技は、アタッカー装置 41 が所定回数だけ開閉するラウンド遊技を複数回連続して行う構成となっている。1 回のラウンド遊技は、ラウンド遊技開始後にアタッカー装置 41 が開き、露呈した大入賞口 42 に所定個数（例えば 10 個）の遊技球が入賞すること、またはラウンド遊技が開始されてから所定時間（例えば 30 秒）が経過したことの何れかの終了条件（ラウンド終了条件）が成立すると終了する。そして、本実施形態では、「フル開放」、「高速開放」共に、1 回のラウンド遊技で 1 回開閉するようになっており、1 回の開放時間が「フル開放」では、30 秒に設定されているのに対して、「高速開放」では、0.2 秒と極端に短い時間となるように設定されている点で相違する。

#### 【0078】

そのため、「フル開放」では、ラウンド遊技が開始されてから所定時間経過するよりも先に大入賞口 42 に所定個数の遊技球が入賞することが多く、遊技者は、それに応じた賞

10

20

30

40

50

球（およそ１５００個）を獲得することができる。つまり、「フル開放」は、およそ１５００個の出玉のある大当たり遊技である。これに対して、「高速開放」では、ラウンド遊技中にアタッカー装置４１が開放される時間が短いため、露呈した大入賞口４２に遊技球を入賞させることは非常に困難である。その結果、遊技球が大入賞口４２に入賞することのないまま、所定時間が経過してラウンド遊技の終了条件が成立してしまう場合が殆どである。そのため、「高速開放」では、大当たり遊技中に出現を殆ど見込めないということになる。

#### 【００７９】

なお、このアタッカー装置４１の作動を制御して、特図の種類に応じたアタッカー開放パターンで大当たり遊技を提供しているのが、大当たり遊技制御部１６０である（図４参照）。

10

#### 【００８０】

「電サポ回数」とは、電動チューリップ４９によるサポートを受けながら遊技を行うことができる遊技回数のことであり、より詳しくは、遊技状態が普図高確の状態、特図抽選処理部１１０による抽選を行うことのできる回数（即ち、第１特図に係る遊技回数および第２特図に係る遊技回数）のことである。本実施形態では、電サポ回数は、１００回および１０００回の合計２種類が設けられている。なお、設定された電サポ回数に到達する前に大当たりに当選すると、その時点で残りの電サポ回数は消滅し、そして新たに当選した際に決定した特図の種類に応じた電サポ回数が付与されるようになることは言うまでもない。

20

#### 【００８１】

ここで、先に述べたように、特図高確での大当たりの当選確率は１／３０であるから、次回の大当たりまでの特図に係る遊技回数が１０００回を超えることは皆無であり、特図高確で１０００回遊技を行えば、ほぼ間違いなく大当たりに当選する。つまり、電サポ回数が１０００回とは、電サポ回数が「次回の大当たりまで」であることを意味している。よって、「１５Ｒ特定時短有図柄」および「２Ｒ特定時短有図柄」の場合、次回の大当たりまで電動チューリップ４９によるサポートを受けながら遊技を行うことができるということになる。

#### 【００８２】

以上のように、特図抽選処理部１１０による抽選で大当たりに当選した場合に、特図種類決定処理部１２０により、特図の種類が決定されると、その種類に応じた大当たりの内容に従って大当たり遊技の制御が行われることとなる。そして、大当たり遊技の終了後、所定の電サポ回数が付与され、遊技状態設定部１４０は、特図の種類に基づいて、大当たり遊技後の特図に係る遊技状態と普図に係る遊技状態とを設定するように制御している。なお、特図の種類と大当たりの内容との対応関係は以下の通りである。

30

#### 【００８３】

「１５Ｒ通常時短有図柄」は、大当たり種別が通常当たりであり、ラウンド数が１５ラウンドで、大当たり遊技でのアタッカー開放のパターンが「フル開放」となり、１回の大当たり遊技でおよそ１５００個の出玉のある大当たりの内容に対応している。大当たり遊技の終了後、電サポ回数は１００回付与され、遊技状態は、大当たり遊技の終了後から遊技が１００回行われるまで、遊技状態は時短（特図低確かつ普図高確）に設定され、１０１回目以降、遊技状態は低確（特図低確かつ普図低確）に設定される。

40

#### 【００８４】

「２Ｒ通常時短有図柄」は、大当たり種別が通常当たりであり、ラウンド数が２ラウンドで、大当たり遊技でのアタッカー開放のパターンが「高速開放」となり、殆ど出玉の無い大当たり（実質０ラウンド）の内容に対応している。大当たり遊技の終了後、電サポ回数は１００回付与され、遊技状態は、大当たり遊技の終了後から遊技が１００回行われるまで、遊技状態は時短に設定され、１０１回目以降、遊技状態は低確に設定される。

#### 【００８５】

「１５Ｒ特定時短有図柄」は、大当たり種別が確変当たりであり、ラウンド数が１５ラ

50

ウンドで、大当たり遊技でのアタッカー開放のパターンが「フル開放」となり、1回の大当たり遊技でおよそ1500個の出玉のある大当たりの内容に対応している。大当たり遊技の終了後、電サボ回数は10000回付与され、遊技状態は、次の大当たりまで確変（特図高確かつ普図高確）に設定される。

【0086】

「2R特定時短有図柄」は、大当たり種別が確変当たりであり、ラウンド数が2ラウンドで、大当たり遊技でのアタッカー開放のパターンが「高速開放」となり、殆ど出玉の無い大当たり（実質0ラウンド）の内容に対応している。大当たり遊技の終了後、電サボ回数は10000回付与され、遊技状態は、次の大当たりまで確変に設定される。

【0087】

なお、大当たり当選時の遊技状態、および、大当たり当選時の特図の種類にかかわらず、大当たり遊技中の遊技状態は低確（特図低確かつ普図低確）になる。そのため、特図に関しては、大当たり遊技中に当否抽選を行うことはないので低確による影響はないが、普図に関しては、大当たり遊技中に普図に係る当否抽選を行う時には低確として抽選処理を行うことになる。

【0088】

なお、上記の特図の種類と大当たりの内容との対応関係については、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞した場合と第2始動入賞口37bに遊技球が入賞した場合とで同じである。即ち、何れの始動入賞口に遊技球が入賞しても、その入賞を契機に決定される特図の種類が同じであれば、それに対応する大当たりの内容も同じとなる。

【0089】

次に、特図の変動時間を決定するための処理について説明する。特図の変動時間は、変動パターンに含まれており、特図変動パターン決定部130が遊技の開始時に変動パターンを決定することにより、その遊技に係る特図の変動時間が決定されるようになっている。

【0090】

特図変動パターン決定部130は、図11に示すように、変動パターンの決定に用いる変動パターン用乱数を発生させるための特図変動パターン用乱数発生部131と、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞したことに基づいて第1変動パターンを決定するための第1特図変動パターン抽選部130aと、第2始動入賞口37bに遊技球が入賞したことに基づいて第2変動パターンを決定するための第2特図変動パターン抽選部130bと、を備えて構成されている。

【0091】

特図変動パターン用乱数発生部131は、周期的（例えば4ミリ秒毎）に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲（例えば0～2999まで）で1ずつ更新させることによりソフトウェア乱数を生成するものである。

【0092】

第1特図変動パターン抽選部130aは、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞したことを契機に、特図変動パターン用乱数発生部131にて発生した特図変動パターン用の乱数の中から1つの乱数を取得する第1特図変動パターン用乱数取得部132aと、この第1特図変動パターン用乱数取得部132aが取得した乱数から、特図共通変動パターンテーブル134の中の所定の変動パターンテーブルを参照して第1変動パターンを決定する第1特図変動パターン決定部135aと、第1特図変動パターン用乱数取得部132aが乱数を取得したときに、この取得した乱数を記憶するとともに、第1特図または第2特図が変動中や大当たり遊技中等の記憶した乱数に基づく変動開始を行うことが出来ない場合に、上限4個まで記憶することが可能な第1特図変動パターン用乱数記憶部133aと、を備えて構成されている。なお、第1特図変動パターン抽選部130aは、第1始動入賞口37aに遊技球が1個入賞すると、第1特図当否抽選部119aと同様に、その入賞につき1つの特図変動パターン用乱数を取得する。

【0093】



第2特図変動パターン抽選部130bも第1特図変動パターン抽選部130aと同様に、第2始動入賞口37bに遊技球が入賞したことを契機に、特図変動パターン用乱数発生部131にて発生した特図変動パターン用の乱数の中から1つの乱数を取得する第2特図変動パターン用乱数取得部132bと、この第2特図変動パターン用乱数取得部132bが取得した乱数から、特図共通変動パターンテーブル134の中の所定の変動パターンテーブルを参照して第2変動パターンを決定する第2特図変動パターン決定部135bと、第2特図変動パターン用乱数取得部132bが乱数を取得したときに、この取得した乱数を記憶するとともに、第1特図または第2特図が変動中や大当たり遊技中等の記憶した乱数に基づく変動開始を行うことが出来ない場合に、上限4個まで記憶することが可能な第2特図変動パターン用乱数記憶部133bと、を備えて構成されている。なお、第2特図変動パターン抽選部130bは、第2始動入賞口37bに遊技球が1個入賞すると、第2特図当否抽選部119bと同様に、その入賞につき1つの特図変動パターン用乱数を取得する。

10

#### 【0094】

特図共通変動パターンテーブル134は、第1特図変動パターン抽選部130aおよび第2特図変動パターン抽選部130bの両方の抽選部が共通で用いるテーブルであって、図12に示すように、通常変動パターンテーブル134a、短縮変動パターンテーブル134bの2つのテーブルを備えている。

#### 【0095】

各変動パターンテーブル134a、bにはそれぞれ複数の変動パターンテーブルが格納されており、特図変動パターン決定部135は、遊技開始時に特図当否抽選部119による当否抽選の結果と、特図種類抽選部129で決定された特図の種類と、変動パターン決定時の遊技状態と、特図用保留球乱数記憶部115に現在記憶されている保留球乱数の保留記憶数と、に基づいて、各変動パターンテーブル134a、bに格納された複数の変動パターンテーブルの中から参照する変動パターンテーブルを選択する。

20

#### 【0096】

図13に示す変動パターンテーブル選択表は、特図変動パターン決定部135a、bが変動パターンテーブルを選択する条件をまとめた表である。例えば、特図抽選の結果がハズレ、決定された特図の種類がハズレ図柄、変動パターン決定時の遊技状態が低確、保留記憶数が0個の場合には、第1特図変動パターン決定部135aは、通常変動パターンテーブル134a-1を選択する。また、例えば、特図抽選の結果が大当たり、決定された特図の種類が15R通常時短有図柄、変動パターン決定時の遊技状態が低確の場合には、第1特図変動パターン決定部135aは、通常変動パターンテーブル134a-4を選択する。

30

#### 【0097】

変動パターンの具体例を、図14を参照しながら以下に説明する。なお、選択された変動パターンテーブルが通常変動パターンテーブル134である場合の変動パターンについて説明を行う。短縮変動パターンテーブル134bについては、通常変動パターンテーブル134aと変動パターンNo.および変動パターンに違いはあるがテーブル構成は同様であるため、図面およびその説明を省略する。

40

#### 【0098】

図14(1)に示すように、通常変動パターンテーブル134a-1が参照される場合には、特図変動パターン用乱数の値が0~2849までの何れかであるとき、それらに対応する第1変動パターンは、変動パターンの内容がリーチ無しで変動時間が12.5秒の変動パターンNo.1となる。また、特図変動パターン用乱数の値が2850~2999までの何れかであるとき、それらに対応する第1変動パターンは、変動パターンNo.2~31の何れかとなり、変動パターンの内容がリーチ有りとなる。これらの変動パターンには、変動時間が20秒~90秒までの何れかの変動時間が規定されている。例えば、変動パターンNo.12は、変動パターンの内容が対決系リーチで変動時間が60秒となる。よって、特図変動パターン用乱数の値が2850~2999までの場合、保留記憶数が

50

0 個 ~ 1 個に拘わらず変動パターン No. に規定されているリーチ変動時間となる。なお、リーチとなる特図変動パターン用乱数の個数は、合計 3 0 0 0 個のうち 1 5 0 個となっているので、リーチ確率は 1 / 2 0 となる。

【 0 0 9 9 】

通常変動パターンテーブル 1 3 4 a - 2、1 3 4 a - 3 は、通常変動パターンテーブル 1 3 4 a - 1 と同様のテーブル構成であるため図面およびその説明を省略する。なお、通常変動パターンテーブル 1 3 4 a - 2 が参照されて、変動パターンの内容がリーチ無しとなる場合には、変動時間が 7 秒となり、通常変動パターンテーブル 1 3 4 a - 3 が参照されて、変動パターンの内容がリーチ無しとなる場合には、変動時間が 4 秒となる。つまり、通常変動パターンテーブル 1 3 4 a - 1 ~ 1 3 4 a - 3 が参照される場合であって、第 1 変動パターンの内容がリーチ無しの場合には、保留記憶数に応じて特図の変動時間が異なるように設定されており、保留記憶数が多くなると変動時間が短くなるように設定されている。

10

【 0 1 0 0 】

また、図 1 4 ( 2 ) に示すように、通常変動パターンテーブル 1 3 4 a - 4 が参照される場合には、特図変動パターン用乱数の値が 0 ~ 2 9 9 9 の何れの値であっても、必ずリーチとなる第 1 変動パターンが決定される。具体的には、第 1 変動パターンは、特図変動パターン用乱数の値が 0 ~ 9 9 の場合に変動パターン No. 1 2 1 ~ No. 1 3 0 となり、当該乱数値が 1 0 0 ~ 1 9 9 9 の場合に変動パターン No. 1 3 1 ~ No. 1 4 0 となり、当該乱数値が 2 0 0 0 ~ 2 9 9 9 の場合に変動パターン No. 1 4 1 ~ No. 1 5 0 となる。なお、通常変動パターンテーブル 1 3 4 a - 5 は、通常変動パターンテーブル 1 3 4 a - 4 と同様のテーブル構成をしているため図面およびその説明を省略する。

20

【 0 1 0 1 】

図 1 4 ( 2 ) から明らかなように、特図抽選の結果が大当たりの場合には、特図変動パターン用乱数の値が何れの場合であっても、変動パターン No. に規定されている変動時間となる。

【 0 1 0 2 】

なお、短縮変動パターンテーブル 1 3 4 b - 1 が参照され、変動パターンの内容がリーチ無しの場合には変動時間が 7 秒となり、短縮変動パターンテーブル 1 3 4 b - 2 が参照され、変動パターンの内容がリーチ無しの場合には変動時間が 4 秒となり、短縮変動パターンテーブル 1 3 4 b - 3 が参照されて、変動パターンの内容がリーチ無しの場合には変動時間が 2 秒となる。つまり、変動パターンの内容がリーチ無しの場合には、短縮変動パターンテーブル 1 3 4 b が参照されて特図の変動時間が決定される場合よりも、通常変動パターンテーブル 1 3 4 a が参照されて特図の変動時間が決定される場合の方が、特図の変動時間が相対的に長いということになる。

30

【 0 1 0 3 】

ここで、本実施形態では、第 1 始動入賞口 3 7 a に遊技球が入賞したことに基づいて取得した特図当否判定用の乱数が保留球乱数として第 1 特図用保留球乱数記憶部 1 1 5 a に記憶される場合において、この入賞のタイミング（以下、入賞タイミングと言う）で取得した変動パターン用乱数に基づいて、第 1 特図変動パターン決定部 1 3 5 a は、特図共通変動パターンテーブル 1 3 4 を参照して変動パターンを決定して、その変動パターンを「第 1 先読みコマンド（先読みコマンド）」としてサブ制御処理部 2 0 0 に送信している。

40

【 0 1 0 4 】

また、特図当否判定用の乱数が保留球乱数として第 1 特図用保留球乱数記憶部 1 1 5 a に記憶されてから、当該保留球乱数に基づく遊技が開始するまで、この取得した変動パターン用乱数は、第 1 特図変動パターン用乱数記憶部 1 3 3 a に記憶されている。そして、保留球乱数に基づく遊技が開始されるタイミング（以下、遊技開始タイミングと言う）で、第 1 特図変動パターン用乱数記憶部 1 3 3 a に記憶されている変動パターン用乱数を再び読み出して、特図共通変動パターンテーブル 1 3 4 を参照して第 1 変動パターンを決定して、その第 1 変動パターンを「正規の第 1 変動パターンコマンド」としてサブ制御処理

50

部 2 0 0 に送信している。なお、以下の説明において、正規の第 1 変動パターンコマンドを第 1 正規コマンドと言うことにする。

【 0 1 0 5 】

つまり、第 1 特図変動パターン決定部 1 3 5 a は、第 1 始動入賞口 3 7 a に遊技球が入賞したに基づいて、変動パターンを 2 回決定する。1 回目の決定は入賞タイミングであり、2 回目の決定は遊技開始タイミングである。この後に述べる先読み演出態様決定部 2 3 0 は、サブ制御処理部 2 0 0 が第 1 先読みコマンドを受信したに基づいて先読み演出を決定し、この後に述べる演出態様決定部 2 1 0 は 2 回目の決定に基づいて今回の遊技に用いる演出を決定する。

【 0 1 0 6 】

なお、第 2 始動入賞口 3 7 b に遊技球が入賞した場合も第 1 始動入賞口 3 7 a に遊技球が入賞した場合と同様の処理を行って第 2 変動パターン（第 2 先読みコマンドおよび正規の第 2 変動パターンコマンド）を決定しているため、ここでの説明は省略する。

【 0 1 0 7 】

本実施形態例では、正規コマンド（第 1 および第 2 正規コマンド）の中身は、「A 0 + 変動パターン No . 」となっており、先読みコマンド（第 1 および第 2 先読みコマンド）の中身は「B C + 変動パターン No . 」となっている。サブ制御処理部 2 0 0 は、変動パターン No . に「A 0 」が付加されているか、あるいは「B C 」が付加されているかによって、主制御処理部 1 0 0 から送信されたコマンドが正規コマンドであるか、あるいは先読みコマンドであるかを識別している。

【 0 1 0 8 】

次に、払出・発射制御処理部 1 0 5 について説明する。払出・発射制御処理部 1 0 5 は、図 4 に示すように、主制御処理部 1 0 0 と相互通信可能に接続されているうえ、C R ユニット 5 0 とも中継基板 1 0 6 を介して相互通信可能に接続されており、各入賞口（第 1 始動入賞口検知センサ 4 3 a、第 2 始動入賞口検知センサ 4 3 b、一般入賞口検知センサ 4 4、大入賞口検知センサ 4 5）への球の入賞を契機に主制御処理部 1 0 0 から送信される所定個数（第 1 始動入賞口検知センサ 4 3 a と第 2 始動入賞口検知センサ 4 3 b は例えば 3 個、一般入賞口検知センサ 4 4 は例えば 1 0 個、大入賞口検知センサ 4 5 は例えば 1 0 個）を示す賞球指示コマンドや球貸スイッチ（S W）の操作を契機に C R ユニット 5 0 から送信される所定個数（例えば 2 5 個）を示す球貸指示信号に従って賞球払出装 30  
置 1 4 の払出モータの駆動を制御することにより、所定個数の賞球や貸球を払い出したり、発射ボリュームの値に応じて発射装置 9 の発射用モータ（発射用ロータリーソレノイドが用いられることもある）の駆動を制御することにより、所定の発射強度で遊技球を発射できるようにしたり、整流器の球送りソレノイドの駆動を制御することにより、遊技球を 1 個ずつ発射装置 9 に送り出すようにする等の処理を担っている。なお、C R ユニット 5 0 が払出・発射制御処理部 1 0 5 と電氣的に接続されていない場合には、発射装置 9 から遊技球が発射されることはないように制御されている。

【 0 1 0 9 】

ここまで、主に主制御処理部 1 0 0 が行う各処理について説明したが、ここからは、主制御処理部 1 0 0 からコマンド（指令）を受けて各種演出を実行するためのサブ制御処理部 2 0 0 について説明する。

【 0 1 1 0 】

図 4 に示すように、サブ制御処理部 2 0 0 は、主制御処理部 1 0 0 から送信される正規コマンドに基づいて、今回の遊技に用いる演出を決定する演出態様決定部 2 1 0 と、主制御処理部 1 0 0 から送信される先読みコマンドに基づいて、先読み演出を決定する先読み演出態様決定部 2 3 0 と、演出表示装置 3 4 の制御を行うための画像制御処理部 2 4 0 と、サウンドプロセッサを用いて第 1 スピーカ 2 0 および第 2 スピーカ 4 0 の制御を行うための音制御処理部 2 5 0 と、ランプ役物 2 3 の制御を行うためのランプ制御処理部 2 6 0 と、可動役物 3 5 の制御を行うための可動役物制御処理部 2 7 0 と、を備えて構成され、図 3 に示すように遊技盤 3 の裏面に支持部材等を介して設けられている。

10

20

30

40

50

## 【0111】

演出態様決定部210は、図15に示すように、今回の遊技に主として用いられる演出（以下、主演出と言う）を決定する主演出決定部211と、今回の遊技に補助的に用いられる演出（以下、副演出と言う）を決定する副演出決定部213と、を備えて構成されている。

## 【0112】

ここで、副演出とは、主演出の演出効果を更に高めるために行われる補助的な演出のことを言う。本実施形態例の副演出は、画像演出、光演出および可動役物演出のうち何れか1つの演出と、音演出と、の組み合わせにより構成されている。先に述べたように、音演出の音態様は複数種類用意されており、複数種類の音態様は4つの音系統のうちの何れかに分類されている。具体的に説明すると、複数種類の音態様は、効果音に関する音系統（以下、効果音系統と言う）、セリフ音声に関する音系統（以下、セリフ音声系統と言う）、楽曲に関する音系統（以下、楽曲系統と言う）、確定音に関する音系統（以下、確定音系統と言う）の何れかに分類されており、4つの音系統のそれぞれには、3種類の音態様が属している。例えば、本実施形態例には、音態様として、効果音A（例えば、戦場における銃声を表わした効果音）が第2スピーカ40から出力される音態様No.1が用意されており、この音態様No.1は効果音系統に属している。なお、詳しくは後述するが、操作ユニット60の操作に基づいて各音系統の音量を個別に調整可能となっている。

10

## 【0113】

まず、主演出を決定する主演出決定部211について説明する。主演出決定部211は、主制御処理部100から送信された正規コマンドをサブ制御処理部200が受信すると、主演出抽選テーブル212に含まれている複数のテーブルのうち1つのテーブルを参照して、受信した正規コマンドに含まれている変動パターンに基づいて主演出を抽選により決定する。

20

## 【0114】

主演出抽選テーブル212に含まれている複数のテーブルのうち代表的なテーブルである主演出抽選テーブル212-12と主演出抽選テーブル212-131を以下に説明する。なお、主演出抽選テーブル212に含まれたその他のテーブルは、主演出抽選テーブル212-12および212-131と比較すると主演出に違いはあるが同様のテーブル構成であるため、図面およびその説明を省略する。

30

## 【0115】

主演出抽選テーブル212-12は、変動パターンNo.12が含まれた第1正規コマンドが入力された場合に参照されるテーブルである（図16（1））。このテーブルが参照される場合には、対決リーチAが選択される確率は60%となり、対決リーチBが選択される確率は30%となり、対決リーチCが選択される確率は10%となる。

## 【0116】

主演出抽選テーブル212-131は、変動パターンNo.131が含まれた第1正規コマンドが入力された場合に参照されるテーブルである（図16（2））。このテーブルが参照される場合には、対決リーチAが選択される確率は10%となり、対決リーチBが選択される確率は30%となり、対決リーチCが選択される確率は60%となる。

40

## 【0117】

なお、対決リーチA～Cは、画像演出と音演出と光演出とにより構成されている。例えば、対決リーチAは、キャラクタAが敵役キャラクタと対決を行う画像（映像）による画像演出と、キャラクタAが表示されている間に第1スピーカ20で対決リーチA用の楽曲が出力される音演出と、対決リーチA用の楽曲にあわせてランプ役物23が赤色に発光する光演出と、から構成されている。

## 【0118】

先に述べたように、変動パターンNo.12は特図抽選の結果がハズレの場合に選択される変動パターンNo.であり、変動パターンNo.131は特図抽選の結果が大当たりの場合に選択される変動パターンNo.である。図16から明らかなように、主演出抽選

50

テーブル 2 1 2 - 1 2 が参照される場合には、対決リーチ A の選択確率が 6 0 % と最も高く設定され、対決リーチ C の選択確率が 1 0 % と最も低く設定されている。一方、主演出抽選テーブル 2 1 2 - 1 3 1 が参照される場合には、対決リーチ A の選択確率が 1 0 % と最も低く設定され、対決リーチ C の選択確率が 6 0 % と最も高く設定されている。このため、今回の遊技に用いられる主演出が対決リーチ A であると特図抽選の結果がハズレである可能性が高いと言え、対決リーチ C であると特図抽選の結果が大当たりである可能性が高いと言える。よって、主演出は特図抽選の結果を示唆するので遊技者の関心を惹きつけることができる。

#### 【 0 1 1 9 】

このように、主演出決定部 2 1 1 は、今回の遊技に主として用いられる演出を、遊技開始タイミングで送られてくる正規コマンドに含まれた変動パターンに基づいて決定する。このため、正規コマンドに含まれた変動パターンの内容が今回の遊技に用いられる主演出となる。例えば、遊技開始タイミングで送られてきた正規コマンドに含まれた変動パターン No. が No. 1 である場合には、主演出は「リーチ無し」となり、No. 1 2 である場合には、主演出は「対決系リーチ」となる（図 1 4 参照）。

#### 【 0 1 2 0 】

次に、副演出を決定する副演出決定部 2 1 3 について図 1 5、図 1 7 および図 1 8 を用いて説明する。副演出決定部 2 1 3 は、副演出の演出構成を決定する副演出構成決定部 2 1 4 と、副演出構成決定部 2 1 4 により決定された副演出の演出構成に含まれている音演出の音態様を決定する音態様決定部 2 1 6 と、を備えて構成されている。なお、これ以降の説明において、副演出構成決定部 2 1 4 により決定された副演出の演出構成に含まれている音演出のことを、単に「副演出構成決定部 2 1 4 により決定された音演出」と言うことにする。

#### 【 0 1 2 1 】

副演出構成決定部 2 1 4 は、主制御処理部 1 0 0 から送信された正規コマンドをサブ制御処理部 2 0 0 が受信すると、副演出抽選テーブル 2 1 5 に含まれている複数のテーブルのうち 1 つのテーブルを参照して、副演出の演出構成を抽選により決定する。

#### 【 0 1 2 2 】

副演出抽選テーブル 2 1 5 に含まれた複数のテーブルのうち副演出抽選テーブル 2 1 5 - 1 2、副演出抽選テーブル 2 1 5 - 1 3 1 について、図 1 7 を用いて説明する。なお、副演出抽選テーブル 2 1 5 に含まれたその他のテーブルは、副演出抽選テーブル 2 1 5 - 1 2、2 1 5 - 1 3 1 と比較すると副演出の演出構成に違いはあるが同様のテーブル構成であるため、図面およびその説明を省略する。

#### 【 0 1 2 3 】

副演出抽選テーブル 2 1 5 - 1 2（図 1 7（1））は、変動パターン No. 1 2 が含まれた第 1 正規コマンドがサブ制御処理部 2 0 0 に入力された場合に参照されるテーブルである。このテーブルが参照される場合には、副演出 No. 1 の選択確率は 3 0 %、副演出 No. 2 の選択確率は 6 0 %、副演出 No. 3 の選択確率は 1 0 %、および副演出 No. 4 の選択確率は 0 %、となっている。

#### 【 0 1 2 4 】

副演出抽選テーブル 2 1 5 - 1 3 1（図 1 7（2））は、変動パターン No. 1 3 1 が含まれた第 1 正規コマンドがサブ制御処理部 2 0 0 に入力された場合に参照されるテーブルである。このテーブルが参照される場合には、副演出 No. 1 の選択確率は 5 %、副演出 No. 2 の選択確率は 2 5 %、副演出 No. 3 の選択確率は 5 5 %、および副演出 No. 4 の選択確率は 1 5 %、となっている。

#### 【 0 1 2 5 】

ここで、副演出 No. 1 ~ No. 4 について説明する。副演出 No. 1 は、ランプ役物 2 3 が青色に発光する態様による光演出と、効果音系統の音演出と、で構成され、副演出 No. 2 は、キャラクタ A の画像が演出表示装置 3 4 に表示される態様による画像演出と、セリフ音声系統の音演出と、で構成されている。また、副演出 No. 3 は、キャラクタ

10

20

30

40

50

Bの画像が演出表示装置34に表示される態様による画像演出と、楽曲系統の音演出と、で構成され、副演出No.4は、可動役物35による可動役物演出と、確定音系統による音演出と、で構成されている。

#### 【0126】

図17から明らかなように、図17(1)が参照される場合、即ち、特図抽選の結果がハズレの場合には、副演出No.1の選択確率が30%、副演出No.2の選択確率が60%、と比較的高く設定されているが、図17(2)が参照される場合、即ち、特図抽選の結果が大当たりの場合には、副演出No.1の選択確率が5%、副演出No.2の選択確率が25%、と図17(1)に比べて低く設定されている。また、図17(1)が参照される場合よりも図17(2)が参照される場合のほうが、副演出No.3の選択確率が10高く設定されている。このため、副演出が副演出No.1またはNo.2に決定された場合には特図抽選の結果がハズレである可能性が高いと言え、副演出が副演出No.3に決定された場合には特図抽選の結果が大当たりである可能性が高いと言える。さらに、図17(1)が参照される場合には、副演出No.4の選択確率が0%に設定されているが、図17(2)が参照される場合には、副演出No.4の選択確率が15%に設定されている。このため、副演出が副演出No.4に決定された場合には、特図抽選の結果が大当たりであることが確定する。このように、本実施形態例に係るパチンコ機Pは、副演出の演出構成によって、遊技者に特図抽選の結果が大当たりである可能性を示唆し、あるいは特図抽選の結果が大当たりであることを報知することができる。

#### 【0127】

次に、副演出構成決定部214により決定された副演出の演出構成に含まれている音演出(副演出構成決定部214により決定された音演出)の音態様を決定する音態様決定部216について説明を行う。音態様決定部216は、副演出構成決定部214により決定された音演出の音系統が何れの音系統であるかを判別する音系統判別部217と、音系統判別部217により判別された音系統の音量のレベルが何れのレベルであるかを判別する音量判定部218と、を備えて構成されている。

#### 【0128】

音態様決定部216は、遊技開始タイミングで送られてきた正規コマンドに含まれている変動パターンと、副演出構成決定部214により決定された副演出Noと、音系統判別部217により判別された音系統と、に基づいて、音態様テーブル219に含まれた複数のテーブルの中から1つのテーブルを選択し、選択したテーブルを参照して今回の遊技に用いられる副演出の構成要素である音演出の音態様を、音量判別部218により判別された音量のレベルに基づいて決定する。

#### 【0129】

ここで、音量のレベルについて説明する。本実施形態例では、遊技者が操作ユニット60を操作することにより、効果音系統の音量、セリフ音声系統の音量、楽曲系統の音量および確定音系統の音量、をレベル0~レベル7の間で個別に調整することができる。レベル0が消音、レベル7が最大音量となっており、レベルが上がるに従って音量が大きくなる(例えば、レベル3に対応する音量は85デシベル、レベル7に対応する音量は95デシベル)。なお、各音系統の音量は初期状態で全てレベル3になっている。レベル3の音量は、通常の遊技場で遊技者が普通に聞き取ることが出来る程度の音量であり、レベル4の音量は、通常の遊技場で遊技者がよく聞き取ることが出来る音量である。レベル2の音量は、通常の遊技場で遊技者が聞き取りづらい音量であり、レベル1の音量は、通常の遊技場で遊技者が聞き取り困難な音量である。なお、本実施形態例におけるレベル0~レベル7が本発明における「複数段階」に相当する。

#### 【0130】

音態様テーブル219に含まれた複数のテーブルのうち代表的な音態様テーブル219a~dについて図18を用いて説明する。なお、音態様テーブル219に含まれたその他のテーブルは、音態様テーブル219a~dと比較すると音態様に違いはあるが同様のテーブル構成であるため、図面およびその説明を省略する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 1 】

音態様テーブル 2 1 9 a ~ d は、副演出構成決定部 2 1 4 により副演出の演出構成が副演出 No. 1 ~ No. 4 に決定された場合に参照されるテーブルである。

## 【 0 1 3 2 】

音態様テーブル 2 1 9 a ( 図 1 8 ( 1 ) ) は、副演出構成決定部 2 1 4 により決定された音演出の音系統が効果音系統である場合に参照されるテーブルである。このテーブルには、音態様 No. 1 ~ No. 3 が格納されており、これら 3 種類の音態様のそれぞれに音量のレベルが対応付けられている。具体的には、レベル 2 以下に音態様 No. 1 が、レベル 3 に音態様 No. 2 が、レベル 4 以上に音態様 No. 3 が、それぞれ対応付けられている。

10

## 【 0 1 3 3 】

ここで、音態様 No. 1 は、効果音 A (例えば、戦場における銃声を表わした効果音) が第 2 スピーカ 4 0 から出力する音態様であり、音態様 No. 2 は、効果音 A が第 1 スピーカ 2 0 から出力する音態様であり、音態様 No. 3 は、効果音 A が第 1 スピーカ 2 0 および第 2 スピーカ 4 0 から同時に出力する音態様である。このように、効果音系統に属している音態様 No. 1 ~ No. 3 は、何れも効果音 A が発せられることで共通しているが、発せられるスピーカがそれぞれ異なっている。先に述べたように、第 1 スピーカ 2 0 は高音域の音を出力するためのスピーカであり、第 2 スピーカ 4 0 は低音域の音を出力するためのスピーカである。このため、音態様 No. 2 および No. 3 は、音態様 No. 1 よりも高音である音態様であると言える。また、音態様 No. 3 は、第 1 スピーカ 2 0 および第 2 スピーカ 4 0 から同時に発せられる音態様であるため、音態様 No. 1 および音態様 No. 2 と比較するとより重奏である音態様といえる。

20

## 【 0 1 3 4 】

なお、本実施形態例における音態様 No. 1 が本発明における「第 1 音態様」に相当し、本実施形態例における音態様 No. 3 が本発明における「第 2 音態様」に相当し、本実施形態例における音量のレベル 3 が本発明における「所定段階」に相当する。

## 【 0 1 3 5 】

音態様テーブル 2 1 9 b ( 図 1 8 ( 2 ) ) は、副演出構成決定部 2 1 4 により決定された音演出の音系統がセリフ音声系統である場合に参照されるテーブルである。このテーブルには、音態様 No. 4 ~ No. 6 が格納されており、これら 3 種類の音態様のそれぞれに音量のレベルが対応付けられている。具体的には、レベル 2 以下に音態様 No. 4 が、レベル 3 に音態様 No. 5 が、レベル 4 以上に音態様 No. 6 が、それぞれ対応付けられている。

30

## 【 0 1 3 6 】

ここで、音態様 No. 4 は、第 1 スピーカ 2 0 から 1 秒間に亘りセリフ音声 A (例えば、「リーチ」) が発せられる音態様であり、音態様 No. 5 は、第 1 スピーカ 2 0 から 2 秒間に亘りセリフ音声 B が出力する音態様であり、音態様 No. 6 は、第 1 スピーカ 2 0 から 3 秒間に亘りセリフ音声 C が出力する音態様である。セリフ音声系統に属している音態様 No. 4 ~ 音態様 No. 6 を比較すると、音態様 No. 5 は、音態様 No. 4 よりも長い時間に亘りセリフ音声が発せされる態様であり、音態様 No. 6 は、音態様 No. 5 よりも長い時間に亘りセリフ音声が発せされる態様である。

40

## 【 0 1 3 7 】

なお、本実施形態例における音態様 No. 4 が本発明における「第 1 音態様」に相当し、本実施形態例における音態様 No. 6 が本発明における「第 2 音態様」に相当する。

## 【 0 1 3 8 】

音態様テーブル 2 1 9 c ( 図 1 8 ( 3 ) ) は、副演出構成決定部 2 1 4 により決定された音演出の音系統が楽曲系統である場合に参照されるテーブルである。このテーブルには、音態様 No. 7 ~ No. 9 が格納されており、これら 3 種類の音態様のそれぞれに音量のレベルが対応付けられている。具体的には、レベル 2 以下に音態様 No. 7 が、レベル 3 に音態様 No. 8 が、レベル 4 以上に音態様 No. 9 が、それぞれ対応付けられている

50

。

## 【0139】

ここで、音態様 No. 7 は、楽曲 A（メロディの高低の変化が穏やかな楽曲）が第 1 スピーカ 20 および第 2 スピーカ 40 から出力する音態様であり、音態様 No. 8 は、楽曲 A よりもメロディ（旋律）の高低の変化が激しい楽曲 B が第 1 スピーカ 20 および第 2 スピーカ 40 から出力する音態様であり、音態様 No. 9 は、楽曲 B よりもメロディの高低の変化が激しい楽曲 C が第 1 スピーカ 20 および第 2 スピーカ 40 から出力する音態様である。楽曲系統に属している音態様 No. 7 ~ 音態様 No. 9 を比較すると、音態様 No. 8 は、音態様 No. 7 よりも旋律の高低の変化が激しい音態様であり、音態様 No. 9 は、音態様 No. 8 よりも旋律の高低の変化が激しい音態様である。

10

## 【0140】

なお、本実施形態例における音態様 No. 7 が本発明における「第 1 音態様」に相当し、本実施形態例における音態様 No. 9 が本発明における「第 2 音態様」に相当する。

## 【0141】

音態様テーブル 219d（図 18（4））は、副演出構成決定部 214 により決定された副演出の演出構成に含まれている音演出の音系統が確定音系統である場合に参照されるテーブルである。このテーブルには、音態様 No. 10 ~ No. 12 が格納されており、これら 3 種類の音態様のそれぞれに音量のレベルが対応付けられている。具体的には、レベル 2 以下に音態様 No. 10 が、レベル 3 に音態様 No. 11 が、レベル 4 以上に音態様 No. 12 が、それぞれ対応付けられている。

20

## 【0142】

ここで、音態様 No. 10 は、第 1 スピーカ 20 から確定音（緊急状態を報知するような音、例えば「キューン」）が出力する音態様であり、音態様 No. 11 は、第 1 スピーカ 20 から確定音が連続して 2 回出力する音態様であり、音態様 No. 12 は、第 1 スピーカ 20 から確定音が連続して 3 回出力する音態様である。音態様 No. 10 ~ 音態様 No. 12 を比較すると、音態様 No. 11 は、音態様 No. 10 よりも旋律の数が多い音態様であるといえ、音態様 No. 12 は、音態様 No. 11 よりも旋律の数が多い音態様であるといえる。

## 【0143】

なお、本実施形態例では、先述したように、確定音は特図抽選の結果が大当たりであることを報知する音演出であるので、確定音を効果音と区別して、確定音系統に属するように構成しているが、確定音は効果音の一種であるとして、上記した確定音を効果音 B として効果音系統に属するように構成しても良い。なお、本実施形態例における音態様 No. 10 が本発明における「第 1 音態様」に相当し、本実施形態例における音態様 No. 12 が本発明における「第 2 音態様」に相当する。

30

## 【0144】

このように、遊技中に実行される副演出の構成要素である音演出の音系統は、遊技開始タイミングで送られてくる正規コマンドに含まれた変動パターンに基づいて決定されるのに対し、音演出の音態様は、音系統の音量のレベルに基づいて決定されるようになっている。そして、音量のレベルがレベル 2、レベル 3、レベル 4 と大きくなるに従って、例えば、旋律の高低の変化が激しくなる音態様に決定され（図 18（3））、例えば、旋律の数が多くなる音態様に決定される（図 18（4））。言い換えると、操作ユニット 60 の操作に基づいて音系統の音量のレベルが上がるに従って、音演出の音態様が派手（豪華）な音態様になり、操作ユニット 60 の操作に基づいて音系統の音量のレベルが下がるに従って、音演出の音態様が地味（質素）な音態様になると言える。

40

## 【0145】

なお、演出態様決定部 210 は、主制御処理部 100 から送信される「図柄指定コマンド」に基づいて今回の遊技で演出表示装置 34 に表示する演出図柄を決定する。例えば、「15R 特定時短有図柄」に対応する演出図柄を「3 - 3 - 3」、「7 - 7 - 7」とした場合には、サブ制御処理部 200 は、「15R 特定時短有図柄」を特定する図柄指定コマ

50



ンドに基づいて、「3 - 3 - 3」、「7 - 7 - 7」の何れを表示させるかを抽選で決定する。

【0146】

次に、先読み演出を決定する処理を行う先読み演出態様決定部230について説明する。先読み演出態様決定部230は、図19に示すように、入賞タイミングで入力された先読みコマンドに含まれている変動パターンに基づいて先読み演出の演出構成を抽選により決定する先読み演出構成決定部231と、先読み演出構成決定部231により決定された先読み演出の演出構成に含まれている音演出の音態様を決定する音態様決定部233と、を備えて構成されている。なお、これ以降の説明において、先読み演出構成決定部231により決定された先読み演出の演出構成に含まれている音演出のことを、単に「先読み演出構成決定部231により決定された音演出」と言うことにする。

10

【0147】

先読み演出構成決定部231は、先読み演出抽選テーブル232に含まれている複数のテーブルのうち1つのテーブルを参照して抽選により先読み演出の演出構成を決定する。

【0148】

先読み演出抽選テーブル232に含まれている複数のテーブルのうち代表例として、先読み演出抽選テーブル232-12と先読み演出抽選テーブル232-131を以下に説明する。なお、先読み演出抽選テーブル232に含まれているその他のテーブルは、先読み演出抽選テーブル232-12および232-131と比較すると先読み演出の演出構成に違いはあるがテーブル構成は同様であるため、図面およびその説明を省略する。

20

【0149】

先読み演出抽選テーブル232-12(図20(1))は、変動パターンNo.12が含まれた先読みコマンドが入力された場合に参照されるテーブルである。図20(1)に示すように、先読み演出No.1が選択される確率は30%となり、先読み演出No.2が選択される確率は60%となっている。そして、先読み演出No.3が選択される確率は10%となっている。

【0150】

先読み演出構成抽選テーブル232-131(図20(2))は、変動パターンNo.131が含まれた先読みコマンドが入力された場合に参照されるテーブルである。図20(2)に示すように、先読み演出No.1が選択される確率は10%となり、先読み演出No.2が選択される確率は60%となり、先読み演出No.3が選択される確率は30%となっている。

30

【0151】

ここで、先読み演出No.1~No.3について説明する。先読み演出No.1は、入賞タイミングで保留球表示領域34a,bに表示される保留球の色が白色となる保留球表示態様Aと、効果音系統の音演出と、で構成され、先読み演出No.2は、入賞タイミングで保留球表示領域34a,bに表示される保留球の色が赤色となる保留球表示態様Bと、セリフ音声系統の音演出と、で構成されている。そして、先読み演出No.3は、入賞タイミングで保留球表示領域34a,bに表示される保留球の色が金色となる保留球表示態様Cと、楽曲系統の音演出と、で構成されている。

40

【0152】

図20から明らかなように、図20(1)または(2)の何れが参照されても、先読み演出No.2の選択確率は同じであるが、図20(1)が参照される場合、即ち、特図抽選の結果がハズレの場合には、先読み演出No.1の選択確率は30%となり、図20(2)が参照される場合、即ち、特図抽選の結果が大当たりの場合よりも高く設定されている。また、図20(1)が参照される場合よりも図20(2)が参照される場合の方が、先読み演出No.3の選択確率が高く設定されている。このため、先読み演出No.1に決定された場合にはハズレの可能性が高いと言え、先読み演出No.3に決定された場合には大当たりの可能性が高いと言える。よって、先読み演出の演出構成は、保留球乱数に基づく遊技における特図抽選の結果を遊技者に予測させることができる。

50

## 【 0 1 5 3 】

次に、先読み演出構成決定部 2 3 1 により決定された先読み演出の演出構成に含まれている音演出（先読み演出構成決定部 2 3 1 により決定された音演出）の音態様を決定する音態様決定部 2 3 3 について説明を行う。音態様決定部 2 3 3 は、先読み演出構成決定部 2 3 1 により決定された音演出の音系統が何れの音系統であるかを判別する音系統判別部 2 3 4 と、音系統判別部 3 4 により判別された音系統の音量のレベルが何れのレベルであるかを判別する音量判別部 2 3 5 と、を備えて構成されている。

## 【 0 1 5 4 】

音態様決定部 2 3 3 は、入賞タイミングで送られてきた先読みコマンドに含まれている変動パターンと、先読み演出構成決定部 2 3 1 により決定された先読み演出 No と、音系統判別部 2 3 4 により判別された音系統と、に基づいて、音態様テーブル 2 3 6 に含まれた複数のテーブルの中から 1 つのテーブルを選択し、選択したテーブルを参照して先読み演出の構成要素である音演出の音態様を、音量判別部 2 3 5 により判別された音量のレベルに基づいて決定する。

## 【 0 1 5 5 】

音態様テーブル 2 3 6 には、先読み演出構成決定部 2 3 1 により先読み演出の演出構成が先読み演出 No . 1 ~ No . 3 に決定された場合に参照される音態様テーブル 2 3 6 a ~ c が含まれており、音態様テーブル 2 3 6 a は、先読み演出構成決定部 2 3 1 により決定された音演出の音系統が効果音系統である場合に参照されるテーブルであり、音態様テーブル 2 3 6 b は、先読み演出構成決定部 2 3 1 により決定された音演出の音系統がセリフ音声系統である場合に参照されるテーブルであり、先読み演出構成決定部 2 3 1 により決定された音演出の音系統が楽曲系統である場合に参照されるテーブルである。なお、音態様テーブル 2 3 6 a は演出態様決定部 2 1 0 の音態様テーブル 2 1 9 a と、音態様テーブル 2 3 6 b は演出態様決定部 2 1 0 の音態様テーブル 2 1 9 b と、音態様テーブル 2 3 6 c は演出態様決定部 2 1 0 の音態様テーブル 2 1 9 c と、それぞれ同一のテーブルであるため、音態様テーブル 2 3 6 a ~ c の図面および説明を省略する。

## 【 0 1 5 6 】

このように、先読み演出構成決定部 2 3 1 は、入賞タイミングで入力された先読みコマンドに含まれている変動パターンに基づいて先読み演出の演出構成を抽選により決定し、音態様決定部 2 3 3 は、副演出決定部 2 1 3 の音態様決定部 2 1 6 と同様に、決定された先読み演出の演出構成に含まれている音演出の音系統に係る音量に基づいて、先読み演出の構成要素である音演出の音態様を決定する。

## 【 0 1 5 7 】

なお、先読み演出態様決定部 2 3 0 は、例えば、演出表示装置 3 4 で「リーチ有り」の主演出が実行されている場合、演出表示装置 3 4 で擬似連の演出が実行されている場合、遊技状態が確変である場合等には、先読み演出を決定しないような構成、即ち、先読み演出が実行されないような構成であっても良い。なお、「擬似連」とは、1 回の遊技中に、複数の演出図柄を変動させた後にハズレを示す態様で仮停止させ、再び複数の演出図柄を変動させるといった演出表示を繰り返すことによって、実際には 1 回の遊技であるものの、擬似的に複数回の遊技を行っているかのように見せる演出のことであり、擬似連の回数とは、その擬似的に行う演出上（見せかけ）の遊技回数のことである。

## 【 0 1 5 8 】

次に、演出表示装置 3 4 の制御を行うための画像制御処理部 2 4 0 について図 2 1 を用いて説明する。画像制御処理部 2 4 0 は、処理部として、画像表示制御部 2 4 1 を備えている。画像表示制御部 2 4 1 は、演出態様決定部 2 1 0 により決定された主演出の演出構成および副演出の演出構成のうち画像演出を予め定められたタイミングで演出表示装置 3 4 に表示するように制御し、あるいは先読み演出態様決定部 2 3 0 により決定された先読み演出の演出構成のうち保留球表示態様を入賞タイミングで保留球表示領域 3 4 a . b に表示するように制御する。また、画像表示制御部 2 4 1 は、特図表示装置 1 7 に表示させる特図の変動開始および変動停止と同期して、演出表示装置 3 4 に演出図柄の変動表示お

10

20

30

40

50

よび停止表示を行う。

【0159】

なお、副演出が副演出No. 2またはNo. 3に決定された場合には、画像表示制御部241は、副演出の構成要素である画像演出を遊技開始タイミングで演出表示装置34に表示するように制御する。

【0160】

さらに、画像制御処理部240は、記憶部として、画像演出態様記憶部242を備えている。また、この記憶部には操作ユニット60の操作を行うための音量調整画像243が格納されている。なお、図示はしないが、画像演出態様記憶部242には、主演出に用いられる画像演出を記憶した主演出用テーブルと、副演出に用いられる画像演出を記憶した副演出用テーブルと、先読み演出に用いられる先読み演出用テーブルと、が格納されており、例えば、主演出用テーブルには、変動パターンNo. 12および変動パターンNo. 131に対応するデータとして対決リーチA、対決リーチBおよび対決リーチCの画像データが記憶されている。

【0161】

音量調整画像243は、図22に示すように、矢印63と、効果音系統の音量を調整するための効果音用音量調整画像64と、セリフ音声系統の音量を調整するためのセリフ音声用音量調整画像65と、楽曲系統の音量を調整するための楽曲用音量調整画像66と、確定音系統の音量を調整するための確定音用音量調整画像67と、操作ユニット60の操作を遊技者に促す文字や文章と、により構成されている。

【0162】

本実施形態例では、音量調整画像243は、遊技が行われていないとき（所謂、客待ち中）には演出表示装置34の画面右下に縮小表示されている。客待ち中に、押しボタン61またはジョグダイヤル62が操作されると、操作されてから所定時間（例えば20秒）が経過するまでの間、音量調整画像243が演出表示装置34に拡大表示される。音量調整画像243が拡大表示されている間に、ジョグダイヤル62が左右に回転操作されると、その回転操作量に応じて各音量調整画像64～66の何れかを矢印63が指し示すようになっている。押しボタン61が押下操作されると、矢印63が指し示した音量調整画像に係る音系統の音量をジョグダイヤル62の操作により調整できるようになる。例えば、遊技者がセリフ音声系統の音量を調整したい場合には、矢印63がセリフ音声用音量調整画像65を指し示している状態で押しボタン61を押下操作する。その後、ジョグダイヤル62を右に回転操作するとセリフ音声系統の音演出に係る音量が大きくなるように調整され、左に回転操作するとセリフ音声系統の音演出に係る音量が小さくなるように調整される。そして、音量を調整するための回転操作が行われてから所定時間（例えば、3秒）が経過すると拡大表示された音量調整画像243が元の位置に縮小表示されるようになっている。

【0163】

操作ユニット60は、ジョグダイヤル62の操作により各音系統の音量が調整されると、何れの音系統が何れの音量に調整されたかの情報に係る信号をサブ制御処理部200に送信する。

【0164】

なお、本実施形態例では、遊技が行われていないとき（客待ち中）に、音演出の音量を調整することができるようになっているが、演出表示装置34に表示される画像演出の邪魔にならない程度に遊技中に音演出の音量を調整することができるようにしても良い。

【0165】

次に、第1スピーカ20および第2スピーカ40の制御を行うための音制御処理部250について図23を用いて説明する。音制御処理部250は、処理部として、音出力制御部251と、操作ユニット60から送信される信号に基づいて各音系統の音量を決定する音量決定部252と、を備えている。

【0166】

音出力制御部 251 は、演出態様決定部 210 により決定された主演出の演出構成および副演出の演出構成のうち音演出を、音量決定部 252 が決定した音量でスピーカ（第 1 スピーカ 20、第 2 スピーカ 40）に実行するように制御し、あるいは先読み演出態様決定部 230 により決定された先読み演出の演出構成のうち音演出を音量決定部 252 が決定した音量でスピーカに実行するように制御する。

【0167】

なお、副演出が副演出 No. 1 ~ No. 3 に決定された場合には、音出力制御部 251 は、副演出の構成要素である音演出を遊技開始タイミングでスピーカに実行するように制御し、副演出が副演出 No. 4 に決定された場合には、音出力制御部 251 は、副演出の構成要素である音演出を 1 回の遊技が終了する少し前でスピーカに実行するように制御する。

10

【0168】

さらに、音制御処理部 250 は、記憶部として、音態様記憶部 253 を備えている。この音態様記憶部 253 には、主演出に用いられる音演出の音態様を記憶した主演出用テーブル（図示せず）と、副演出に用いられる音演出の音態様を記憶した副演出用テーブル（図示せず）と、先読み演出に用いられる音演出の音態様を記憶した先読み演出用テーブル（図示せず）と、が格納されており、例えば、副演出用テーブルには、効果音系統の音データとして音態様 No. 1 ~ No. 3 が記憶され、セリフ音声系統の音データとして音態様 No. 4 ~ No. 6 が記憶され、楽曲系統の音データとして音態様 No. 7 ~ No. 9 が記憶され、確定音系統の音データとして音態様 No. 10 ~ No. 12 が記憶されている。

20

【0169】

先に述べたように、本実施形態例では、音系統の音量の段階にはレベル 0 ~ レベル 7 までの 8 段階が用意されており、各音系統の音量は初期状態で全てレベル 3 になっている。なお、本実施形態例のように音系統の音量の段階がレベル 0 ~ レベル 7 まで用意されていたとしても、例えば、操作ユニット 60 の操作では各音系統の音量をレベル 2 ~ レベル 5 の間でしか調整できず、各音系統の音量をレベル 0 やレベル 7 等に調整するためには、特別な他のスイッチを操作しなければならないように構成されていても良い。また、音系統に応じて初期状態の音量が異なるように構成されていても良いし、各音系統の音量が初期状態で全てレベル 4 となるように設定されていても良い。

30

【0170】

次に、図示はしないがランプ役物 23 の制御を行うためのランプ制御処理部 260 について説明する。ランプ制御処理部 260 は、処理部として、ランプ制御部を備えている。ランプ制御部は、演出態様決定部 210 により決定された主演出の演出構成および副演出の演出構成のうち光演出をランプ役物 23 に予め定められたタイミングで実行するように制御する。なお、副演出が副演出 No. 1 に決定された場合には、ランプ制御処理部は、副演出の構成要素である光演出を遊技開始タイミングで実行するように制御する。

【0171】

また、図示はしないが、可動役物制御処理部 270 は、演出態様決定部 210 により決定された副演出のうち可動役物演出を可動役物 35 に実行するように制御する。なお、副演出が副演出 No. 4 に決定された場合には、可動役物制御処理部 270 は、副演出の構成要素である可動役物演出を今回の遊技が終了する少し手前で実行するように制御する。

40

【0172】

なお、本実施形態例における演出態様決定部 210 および音制御処理部 250 が本発明における「音演出制御手段」に相当する。

【0173】

次に、本発明の実施の形態例に係るパチンコ機 P における遊技の処理の手順について図 24 および図 25 を参照して説明するが、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞した場合の第 1 特図に係る遊技処理と第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞した場合の第 2 特図に係る遊技処理とは同じであるため、以下では、第 1 特図に係る遊技処理についてのみ説明

50

する。なお、図 2 4 および図 2 5 に示す一連の処理は、周期的（例えば、4 ミリ秒毎）に行われている。

【0174】

図 2 4 に示すように、主制御処理部 1 0 0 は、遊技球が第 1 始動入賞口 3 7 a に入賞したかを判断し（ステップ S 1）、入賞した場合には（ステップ S 1 で Yes）、第 1 特図当否判定用乱数取得部 1 1 2 a は特図当否判定用の乱数を取得し、第 1 特図種類決定用乱数取得部 1 2 2 a は特図種類決定用の乱数を取得し、第 1 特図変動パターン用乱数取得部 1 3 2 a は特図変動パターン用の乱数を取得する（ステップ S 2）。一方、ステップ S 1 にて No の場合、即ち、遊技球が第 1 始動入賞口 3 7 a に入賞していない場合には、ステップ S 8 に進む。

10

【0175】

ステップ S 3 では、ステップ S 2 で取得された各乱数が記憶される。即ち、第 1 特図当否抽選部 1 1 9 a は、ステップ S 2 で取得した特図当否判定用乱数を保留球乱数として第 1 特図用保留球乱数記憶部 1 1 5 a に記憶し、第 1 特図種類抽選部 1 2 9 a は、特図種類決定用乱数を第 1 特図種類決定用乱数記憶部 1 2 4 a に記憶し、第 1 特図変動パターン抽選部 1 3 0 a は、特図変動パターン用乱数を第 1 特図変動パターン用乱数記憶部 1 3 3 a に記憶する。なお、既に第 1 特図用保留球乱数記憶部 1 1 5 a に、上限である 4 個の保留球乱数が記憶されている場合には、遊技球が第 1 始動入賞口 3 7 a に入賞した場合（ステップ S 1 で Yes）であっても、ステップ S 3 の処理は行われない。

【0176】

20

次いで、ステップ S 4 にて、先読みコマンド生成等処理が行われる。まず、第 1 特図変動パターン決定部 1 3 5 a は、ステップ S 3 で記憶した特図変動パターン用の乱数と第 1 特図用保留球乱数記憶部 1 1 5 a が記憶している保留球乱数の記憶数から、特図共通変動パターンテーブル 1 3 4 を参照して変動パターン No. を決定する。そして、第 1 特図変動パターン決定部 1 3 5 a は、決定した変動パターン No. に基づいて「BC + 変動パターン No.」となる第 1 先読みコマンドを生成する。主制御処理部 1 0 0 は、生成された第 1 先読みコマンドを直ちにサブ制御処理部 2 0 0 に送信する。

【0177】

次いで、ステップ S 5 にて、サブ制御処理部 2 0 0 が第 1 先読みコマンドを受信すると先読み演出態様決定処理が行われる。先読み演出態様決定処理について図 2 6 を用いて説明する。

30

【0178】

ステップ S 3 1 にて、先読み演出構成決定部 2 3 1 は、第 1 先読みコマンドに含まれている変動パターンに基づいて、先読み演出構成抽選テーブル 2 3 2 を参照して抽選により先読み演出の構成を決定する。

【0179】

ステップ S 3 2 にて、音系統判別部 2 3 4 は、ステップ 3 1 で決定された先読み演出の演出構成に含まれた音演出の音系統が、効果音系統、セリフ音声系統、楽曲系統のうち何れの音系統であるかを判別し、ステップ S 3 3 に進む。

【0180】

40

ステップ S 3 3 にて、音量判別部 2 3 5 は、ステップ S 3 1 で決定された先読み演出の演出構成に含まれている音演出の音系統に係る音量がレベル 0 ~ レベル 7 のうち何れのレベルに調整されているかを判別する。

【0181】

ステップ S 3 4 にて、音態様決定部 2 3 3 は、ステップ S 4 で送信された第 1 先読みコマンドに含まれている変動パターンと、ステップ S 3 1 で決定された先読み演出 No. と、ステップ S 3 2 で判別された音系統と、に基づいて、音態様テーブル 2 3 6 に含まれた複数のテーブルの中から参照するテーブルを選択し、ステップ S 3 5 に進む。

【0182】

ステップ S 3 5 にて、ステップ S 3 3 で判別された音系統の音量に基づいて、ステップ

50

S 3 4 で選択されたテーブルを参照して、ステップ S 3 1 で決定された先読み演出の演出構成に含まれた音演出の音態様を決定し、先読み演出態様決定処理を終了する。

【 0 1 8 3 】

例えば、「 B C + 変動パターン N o . 1 2 」の第 1 先読みコマンドがサブ制御処理部 2 0 0 に入力されて先読み演出の演出構成が「先読み演出 N o . 2 」に決定されたとする (ステップ S 3 1)、決定された先読み演出の演出構成に含まれた音演出の音系統はセリフ音声系統であると判別される (ステップ S 3 2)。第 1 先読みコマンドに含まれている変動パターンは N o . 1 2、決定された先読み演出の演出構成が先読み演出 N o . 2、音演出の音系統がセリフ音声系統、であるので、音態様テーブル 2 3 6 b が参照されるテーブルとして選択される (ステップ S 3 4)。例えば、セリフ音声系統の音量がレベル 2 であると判別された場合 (ステップ S 3 3) には、音演出の音態様が「音態様 N o . 4 」に決定される (ステップ S 3 5)。

【 0 1 8 4 】

図 2 4 に説明を戻し、ステップ S 5 で先読み演出態様決定処理が終了すると、保留数増加表示処理が行われる (ステップ S 6)。主制御処理部 1 0 0 は、第 1 特図用保留球乱数記憶部 1 1 5 a に保留球乱数が記憶されると、主制御処理部 1 0 0 と接続される特図保留メモリ表示装置 (図示せず) に保留球乱数が記憶された旨の表示を行う。

【 0 1 8 5 】

次いで、ステップ S 7 にて、先読み演出が実行される。例えば、ステップ S 5 で先読み演出構成 N o . 1 (保留表示態様 A と効果音系統の音演出) に決定されたとする、入賞タイミングで保留球表示態様 A (白色) が第 1 保留球表示領域 3 4 a に表示されると共に、効果音系統の音演出が実行される。例えば、効果音系統の音量がレベル 2 である場合には、入賞タイミングで音態様 N o . 1 が音演出として実行される。このとき、遊技者は、実行された先読み演出により保留球乱数に基づく遊技が大当たりに当選しているか否かを予測することになる。

【 0 1 8 6 】

次いで、ステップ 8 にて、主制御処理部 1 0 0 は、第 1 特図または第 2 特図が変動中であるかを判断し、変動中でない場合 (N o) には、ステップ S 9 に進む。ステップ S 8 で Y e s の場合、即ち、特図が変動中の場合には、ステップ S 1 8 に進む。

【 0 1 8 7 】

ステップ S 9 では、主制御処理部 1 0 0 によって大当たり遊技中であるかが判断される。大当たり遊技中でない場合 (N o) にはステップ S 1 0 に進む。ステップ S 9 で Y e s の場合、即ち、大当たり遊技中である場合には、ステップ S 2 2 に進む。

【 0 1 8 8 】

ステップ S 1 0 では、主制御処理部 1 0 0 によって、第 1 特図用保留球乱数記憶部 1 1 5 a に保留球乱数が 1 個以上記憶されているか否かが判断される。保留球乱数が 1 個以上記憶されている場合 (Y e s) には、次のステップ S 1 1 に進む。一方、ステップ S 1 0 にて N o の場合、即ち、第 1 特図用保留球乱数記憶部 1 1 5 a が保留球乱数を記憶していない場合には、1 回の第 1 特図に係る遊技処理が終了する (図 2 5 参照)。

【 0 1 8 9 】

次いで、ステップ S 1 1 にて、大当たり判定処理が行われる。つまり、第 1 特図保留球乱数記憶部 1 1 5 a が記憶している保留球乱数のうち最も先に記憶されている保留球乱数 (以下、「最先の保留球乱数」と言う。) が大当たりであるか否かを第 1 特図当否判定部 1 1 3 a が判断する。また、大当たり判定処理が行われる毎に、第 1 特図用保留球乱数記憶部 1 1 5 a に記憶されている最先の保留球乱数が消去される。

【 0 1 9 0 】

ステップ S 1 2 では、特図種類決定処理が行われる。具体的には、ステップ S 1 1 での大当たり判定処理の結果、大当たりと判定された場合には、第 1 特図種類決定部 1 2 3 a は、最先の保留球乱数に対応する特図種類決定用乱数に基づいて、その大当たりに対する特図の種類を決定する (図 8 (a) 参照)。このステップ S 1 2 における決定により、今

10

20

30

40

50

回の大当たりが確変当たりと通常当たりの何れであるか、大当たり遊技におけるラウンド数が何回であるか、アタッカー開放パターンがフル開放と高速開放の何れであるか、および、大当たり遊技終了後の電サボ回数が10000回と100回の何れであるかが決定されることになる。一方、ステップS10でハズレと判定された場合には、第1特図の種類がハズレ図柄に決定される。

#### 【0191】

そして、主制御処理部100は、大当たりの場合には第1特図種類決定部123aにて決定された特図の種類に係る情報を、ハズレの場合にはハズレ図柄に係る情報を、それぞれ図柄指定コマンドとしてサブ制御処理部200に送信する。なお、特図種類決定処理が行われる毎に、第1特図種類決定用乱数記憶部124aに記憶されている、最先の保留球乱数に対応する特図種類決定用乱数が消去される。

10

#### 【0192】

ステップS13では、特図変動パターン決定処理が行われる。この特図変動パターン決定処理では、ステップS11の大当たり判定処理の判定結果と、最先の保留球乱数に対応する特図変動パターン用乱数と、現在の遊技状態（低確、時短、確変）とに基づき、さらに特図変動パターン用乱数の値次第では第1特図用保留球乱数記憶部115aが記憶している保留球乱数の記憶数ともに基づいて、第1特図変動パターン決定部135aが、通常変動パターンテーブル134aを構成する5つのテーブル134a-1～134a-5の何れか、あるいは、短縮変動パターンテーブル134bを構成する5つのテーブル134b-1～134b-5の何れかを参照して第1変動パターンコマンドを決定する。

20

#### 【0193】

なお、特図変動パターン決定処理が行われる毎に、第1特図変動パターン用乱数記憶部133aに記憶されている、最先の保留球乱数に対応する特図変動パターン用乱数が消去される。

#### 【0194】

次いで、ステップS14にて、コマンド送信処理が行われる。具体的には、主制御処理部100は、サブ制御処理部200に対して、ステップS12で決定された特図の種類を図柄指定コマンドとして送信すると共に、ステップS13で決定された変動パターンNo.を第1正規コマンド（A0+変動パターンNo.）として送信する。さらに、ステップS14において、主制御処理部100は、サブ制御処理部200に対して、「保留メモリ減コマンド」を送信する。

30

#### 【0195】

次いで、図25のステップS15に進む。ステップS14で送信された第1正規コマンドをサブ制御処理部200が受信すると、ステップS15にて演出態様決定処理が行われる。演出態様決定処理について図27を用いて説明する。

#### 【0196】

まず、ステップS41にて、主演出決定部211は、第1正規コマンドに含まれている変動パターンに基づいて、主演出抽選テーブル212を参照して抽選により主演出を決定し、ステップS42に進む。

#### 【0197】

ステップS42にて、副演出構成決定部214は、第1正規コマンドに含まれている変動パターンに基づいて、副演出抽選テーブル215を参照して抽選により副演出の演出構成を決定し、ステップS43に進む。

40

#### 【0198】

ステップS43にて、音系統判別部217は、ステップ42で決定された副演出の演出構成に含まれた音演出の音系統が、効果音系統、セリフ音声系統、楽曲系統および確定音系統のうち何れの音系統であるかを判別し、ステップS44に進む。

#### 【0199】

ステップS44にて、音量判別部218は、ステップS42で決定された副演出の演出構成に含まれている音演出の音系統に係る音量がレベル0～レベル7のうち何れのレベル

50

に調整されているかを判別し、ステップS 4 5に進む。

【0200】

ステップS 4 5にて、音態様決定部216は、ステップS 1 4で送信された第1正規コマンドに含まれている変動パターンと、ステップS 4 2で決定された副演出Noと、ステップS 4 3で判別された音系統と、に基づいて、音態様テーブル219に含まれた複数のテーブルの中から参照するテーブルを選択し、ステップS 4 6に進む。

【0201】

ステップS 4 6にて、ステップS 4 4で判別された音系統の音量に基づいて、ステップS 4 5で選択されたテーブルを参照して、ステップS 4 2で決定された副演出の演出構成に含まれた音演出の音態様を決定し、演出態様決定処理を終了する。なお、音演出の音態様が決定される具体例については後述する。

10

【0202】

また、ステップS 1 5において、演出態様決定部210は、ステップS 1 4で送信された図柄指定コマンドに基づいて今回の遊技で表示される演出図柄の組み合わせを決定する。例えば、大当たりの場合には「7 - 7 - 7」、ハズレの場合には「7 - 6 - 7」という演出図柄の組合せが決定される。

【0203】

図25に説明を戻し、ステップS 1 6では、保留数減少表示処理が行われる。主制御処理部100は、保留数減少表示処理として、特図保留メモリ表示装置(図示せず)に表示されている最先の保留球乱数に対応する保留表示を消化した旨を表示する。また、ステップS 1 4にて送られてきた保留メモリ減コマンドに基づいて、保留球表示制御部230が、第1保留球表示領域34aに表示されている保留球のうち最先の保留球乱数に対応する保留表示を消去するよう制御する。こうして、遊技者に、最先の保留球乱数に基づく第1特図の遊技が開始することを知らせる。

20

【0204】

ステップS 1 7では、第1特図表示制御部101aが特図表示装置17に第1特図の変動表示を開始させ、画像表示制御部241が演出図柄の変動表示を開始する。演出図柄の変動表示が開始されると、遊技者は、実際に遊技が開始したことを視覚的に認識することができる。遊技が開始されて終了するまでの間には、ステップS 1 5で決定された主演出および副演出が、演出表示装置34や第1スピーカ20等で実行される。なお、副演出が実行される様子については後述する。

30

【0205】

次いで、ステップS 1 8において、第1特図の変動開始から所定時間経過したか否かが判断される。勿論、ここでの所定時間とは、ステップS 1 3で決定された変動パターンに対応する変動時間のことである。ステップS 1 8でYesの場合にはステップS 1 9に進むが、ステップS 1 8でNoの場合、即ち、特図の変動時間が経過していない場合には、1回の第1特図に係る遊技処理が終了する。

【0206】

ステップS 1 9では、第1特図表示制御部101aが特図表示装置17に第1特図を停止表示させる。特図表示装置17に停止表示される図柄は、大当たりの場合には、ステップS 1 2にて決定された第1特図の種類に応じた当たり図柄となるが、ハズレの場合にはハズレ図柄となる。また、主制御処理部100がサブ制御処理部200に演出図柄等停止コマンドを送信し、画像制御処理部240は、第1特図の変動停止と同期するように画像演出の表示を停止すると共に、変動表示中の演出図柄をステップS 1 5で決定された演出図柄の組合せとなるよう停止表示する。

40

【0207】

次いで、ステップS 2 0にて、停止した第1特図が大当たりの組合せで確定しているか否かが判断される。大当たりの場合(ステップS 2 0でYes)には、ステップS 2 1に進んで、大当たり遊技制御部160が、ステップS 1 2にて決定された第1特図の種類に応じた所定のアタッカー開放パターンでアタッカー装置41を開放して大当たり遊技を開

50



始する。ステップS 2 0にてN oの場合、即ち、停止した第1特図がハズレの場合には、ステップS 2 4に進む。

【0208】

ステップS 2 2では、大当たり遊技制御部160によって、大当たり遊技の終了条件が成立しているか否かが判断される。大当たり遊技の終了条件が成立している場合(ステップS 2 2でY e s)にはステップS 2 3に進み、大当たり遊技制御部160が大当たり遊技を終了する。一方、ステップS 2 2にてN oの場合には、1回の第1特図に係る遊技処理が終了する。

【0209】

ステップS 2 4では、遊技状態設定等処理が行われる。具体的には、遊技状態設定部140が、図10に示す大当たり種別と大当たり遊技後に設定される電サボ回数に従い、次の遊技における特図の遊技状態を特図低確または特図高確に設定すると共に、普図の遊技状態を普図高確または普図低確に設定する処理を行う。こうして、1回の第1特図に係る遊技処理が終了する。

【0210】

このステップS 2 4で、次の遊技における遊技状態が設定されると、1回の第1特図に係る遊技処理が終了する。

【0211】

次に、今回の遊技開始時に第1正規コマンド「A 0 + N o . 1 2」がサブ制御処理部200に送られてきたことにより副演出の演出構成が「副演出N o . 3」に決定された場合について、演出態様決定処理で決定された副演出の構成要素である音演出が実行される様子について説明する。なお、楽曲系統の音量はレベル4に調整されているものとし、通常の遊技場で遊技が行なわれているものとする。

【0212】

副演出の演出構成が「副演出N o . 3」に決定されているので(ステップS 4 2)、副演出の演出構成に含まれている音演出の音系統は楽曲系統であると判別される(ステップS 4 3)。第1先読みコマンドに含まれている変動パターンはN o . 1 2であり、音演出の音系統は楽曲系統であるので、音態様テーブル219cが参照されるテーブルとして選択される(ステップS 4 5)。楽曲系統の音量はレベル4であるため(ステップS 4 4)、音演出の音態様が「音態様N o . 9」に決定される(ステップS 4 6)。

【0213】

遊技が開始されると、第1スピーカ20および第2スピーカ40から、楽曲系統に属する音態様N o . 7~音態様N o . 9のうち、最も旋律(メロディ)の高低の変化が激しい音態様N o . 9が出力されることにより音演出が実行される。

【0214】

遊技者によって音系統の好みはそれぞれ異なるものであり、仮に好みの音系統の音演出が大きな音量で実行されたとしても、遊技者が音演出に物足りないと感じる場合がある。本実施形態例に係るパチンコ機Pによると、上記のように、遊技者の操作ユニット60の操作により、音量がレベル3よりも高いレベル4に調整された楽曲系統の音演出が実行される場合には、遊技者の好む音演出の系統が楽曲系統であるものとみなして、音態様N o . 7~音態様N o . 9のうち、最も旋律(メロディ)の高低の変化が激しい音態様N o . 9が音演出として実行される。このため、本実施形態例に係るパチンコ機Pは、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【0215】

次に、今回の遊技開始時に第1正規コマンド「A 0 + N o . 1 3 1」がサブ制御処理部200に送られてきたことにより副演出の演出構成が「副演出N o . 4」に決定された場合について、演出態様決定処理で決定された副演出の構成要素である音演出が実行される様子について説明する。なお、確定音系統の音量はレベル2に調整されているものとし、通常の遊技場で遊技が行なわれているものとする。

【0216】

10

20

30

40

50

副演出の演出構成が「副演出 No. 4」に決定されているので（ステップ S 4 2）、副演出の演出構成に含まれている音演出の音系統は確定音系統であると判別される（ステップ S 4 3）。第 1 先読みコマンドに含まれている変動パターンは No. 1 2 であり、音演出の音系統は確定音系統であるので、音態様テーブル 2 1 9 d が参照されるテーブルとして選択される（ステップ S 4 5）。確定音系統の音量はレベル 2 であるため（ステップ S 4 4）、音演出の音態様が「音態様 No. 1 0」に決定される（ステップ S 4 6）。音態様 No. 1 0 は、確定音系統に属する音態様 No. 1 0 ~ 音態様 No. 1 2 のうち、確定音の出力回数が最も少ない 1 回となっている音態様である（図 1 8（4）参照）。

#### 【0217】

今回の遊技が終了する少し前で第 1 スピーカ 2 0 から確定音（例えば「キューン」）が 1 回のみ出力される音態様 No. 1 0 が音演出として実行される。遊技者は、確定音が第 1 スピーカ 2 0 から出力されたことにより、今回の遊技が大当たりに当選したことを確信する。なお、音態様 No. 1 0 による音演出が実行されるタイミングと略同期して、可動役物 3 5 が演出表示装置 3 4 の前面まで移動することにより行われる可動役物演出が実行される。

#### 【0218】

上記のように、遊技者が確定音系統の音演出を好まない等の理由により、操作ユニット 6 0 を操作して確定音系統の音量をレベル 2 に小さく調整している場合には、音態様 No. 1 0 ~ 音態様 No. 1 2 のうち、最も旋律（メロディ）の少ない音態様 No. 1 0 が音演出として実行される。このため、遊技者の好まない確定音系統の音演出により遊技者の遊技意欲が低下することを防止することができる。

#### 【0219】

従来のパチンコ機では、スピーカの音量が調整されると、遊技者の好みの音系統の音量と遊技者の好みでない音系統の音量とが一体的に調整されてしまうので、遊技者の好みに応じた音量で、当たり信頼度予告の報知などの音系統に係る音演出を実行することが出来ない場合がある。本実施形態例に係るパチンコ機 P によると、遊技が行われていないとき（客待ち中）等の所定のタイミングにおいて操作ユニット 6 0 の操作が有効となり、操作ユニット 6 0 の操作が有効となっている間に、遊技者が操作ユニット 6 0 を操作すると各音系統の音量を個別に調整することが出来る。このため、本実施形態例に係るパチンコ機 P は、遊技者の好き嫌いに応じて所定の音系統の音量を大きくしたり小さくしたりすることが可能となり、特別図柄の 1 つの変動表示時間内における部分的な時間内において、遊技者の要求通りの音量で、当たり信頼度予告などの音系統に係る音演出を実行することができる。

#### 【0220】

また、本実施形態例に係るパチンコ機 P によると、遊技開始タイミングで受信した正規コマンドに含まれている変動パターンに基づいて、副演出の演出構成が決定されるが、この音演出の音態様は、音系統の音量が何れのレベルに調整されているかに基づいて、決定される。このため、本実施形態例に係るパチンコ機 P は、遊技者が操作ユニット 6 0 を操作することにより、音演出の音量が変更されるのみならず、音演出の音態様に変化を与えることができるので、音演出の遊技性を向上させることができる。

#### 【0221】

なお、遊技者は、音演出の音量がレベル 3 であっても、静かな遊技場では音演出の音量を大きく感じたり、騒がしい遊技場では音演出の音量を小さく感じたりするものである。上記のように、音量がレベル 2 以下に下げられた確定音系統の音演出が副演出の演出構成に含まれる場合には、音演出の音態様が最も旋律の少ない音態様 No. 1 0 となり、音量がレベル 4 以上に上げられた確定音系統の音演出が副演出の演出構成に含まれる場合には、音演出の音態様が最も旋律の多い音態様 No. 1 2 となる。このため、本実施形態例に係るパチンコ機 P は、操作ユニット 6 0 の操作により音演出の音量を単に大きくしたり小さくしたり出来るだけでなく、遊技場の状況に適した音態様で音演出を実行することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 2 2 】

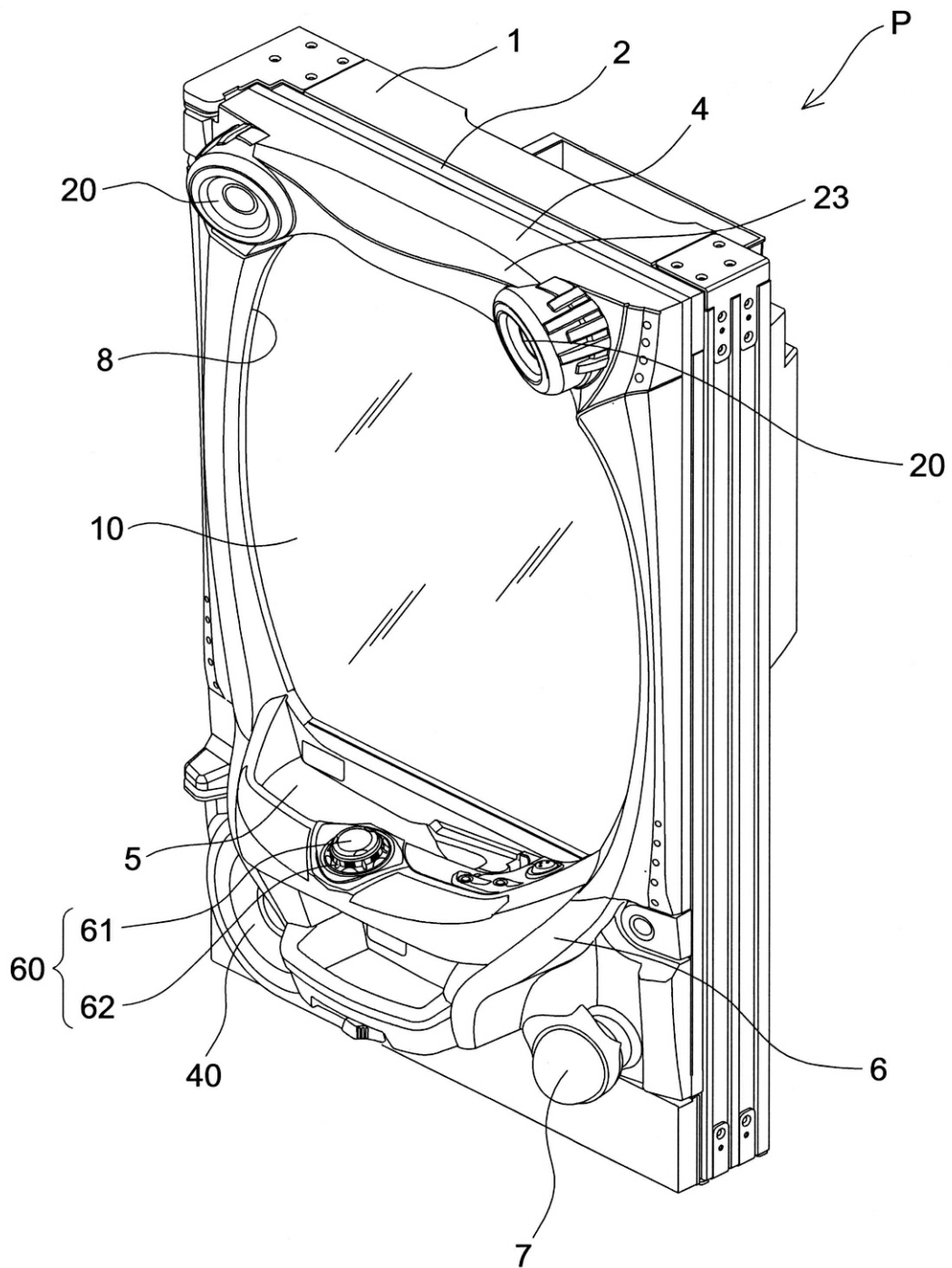
なお、本発明は、パチンコ機に限らず、スロットマシン、その他の遊技機に採用しても良い。

## 【 符号の説明 】

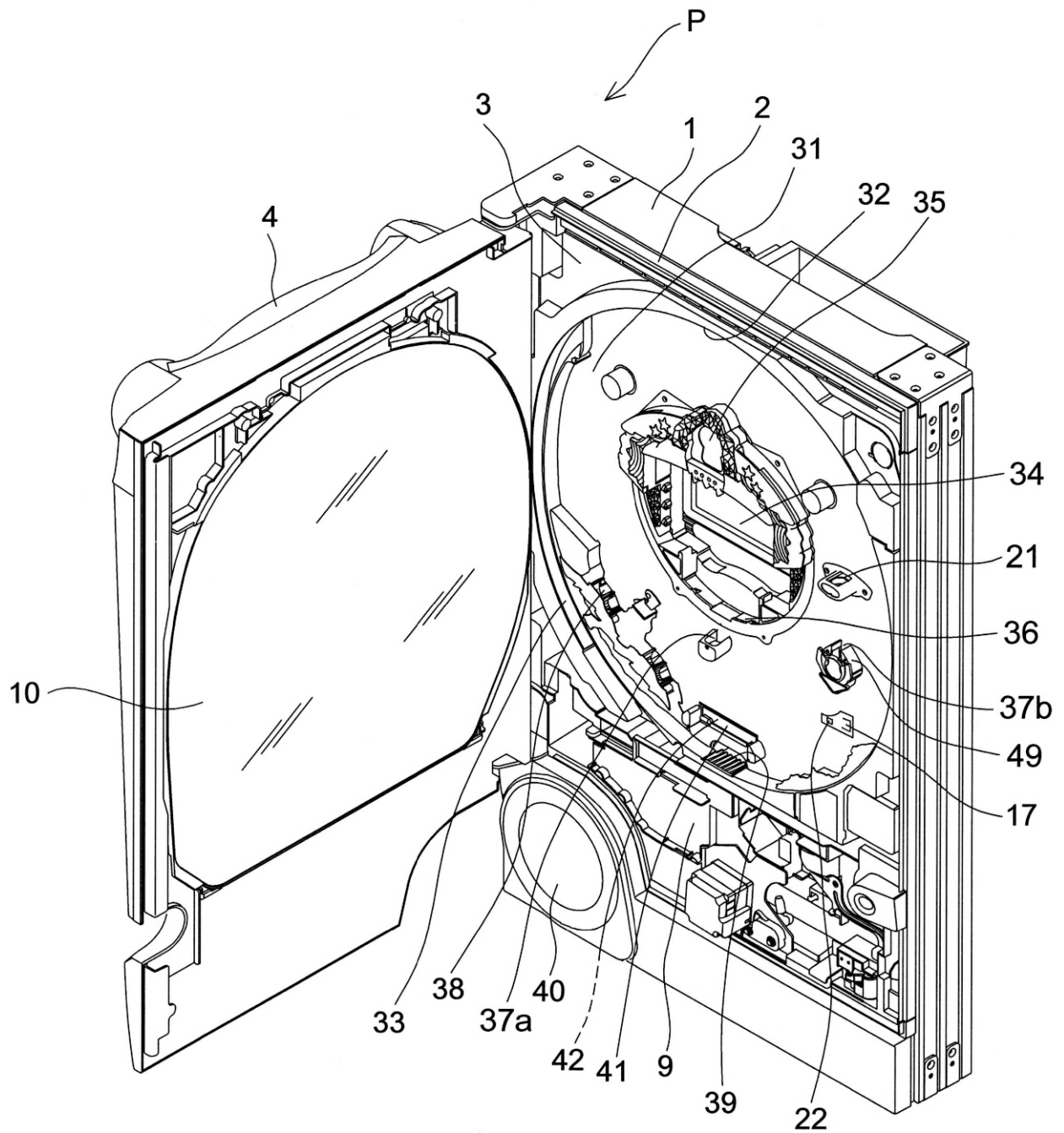
## 【 0 2 2 3 】

- 2 0 第 1 スピーカ ( 音響装置 )
- 3 4 演出表示装置 ( 演出装置 )
- 4 0 第 2 スピーカ ( 音響装置 )
- 6 0 操作ユニット ( 操作部 )
- 1 1 0 特別図柄抽選処理部 ( 当否抽選手段 )
- 2 1 0 演出態様決定部 ( 音演出制御手段 )
- 2 5 0 音制御処理部 ( 音演出制御手段 )
- 2 5 2 音量決定部 ( 音量調整手段 )

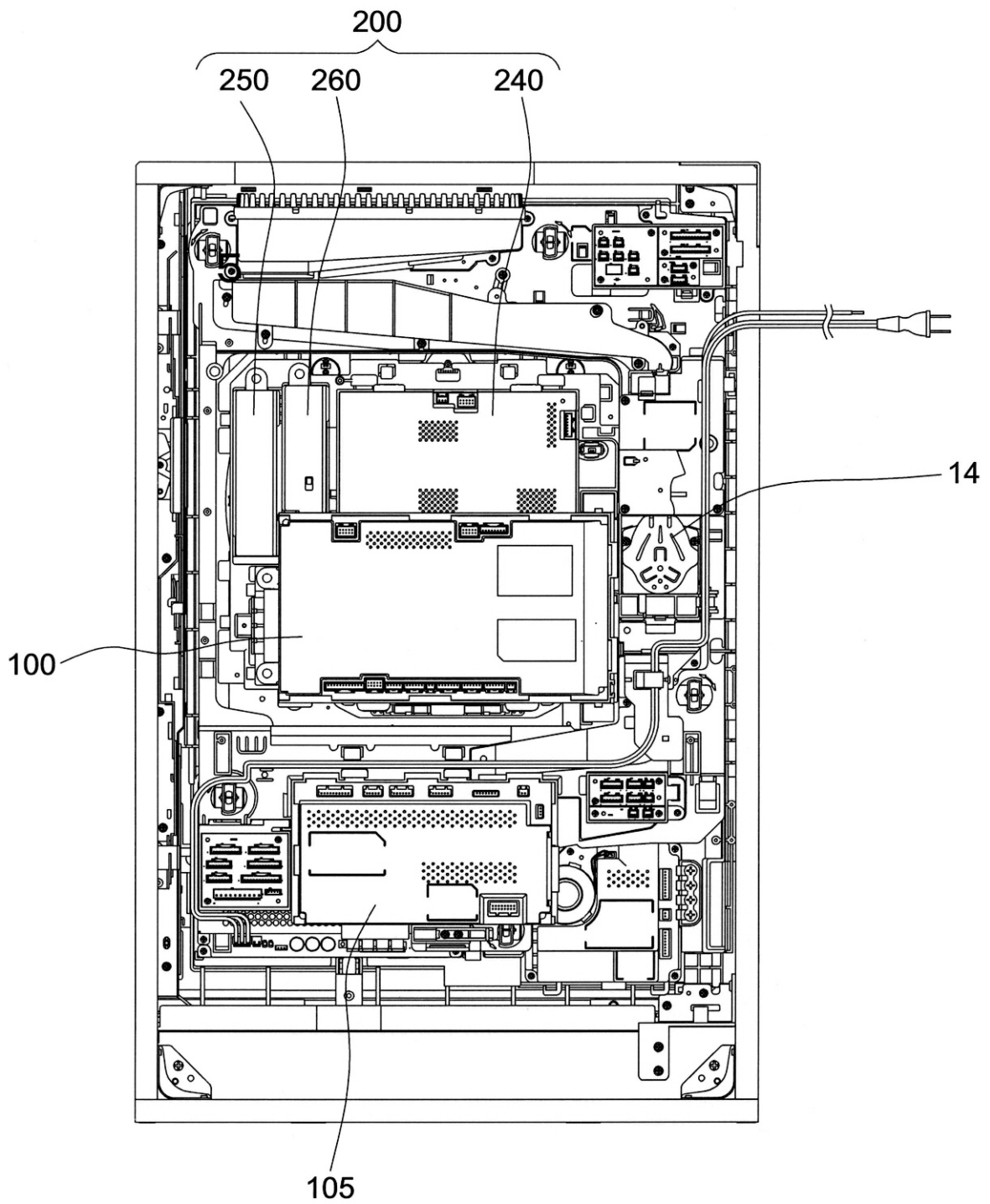
【図 1】



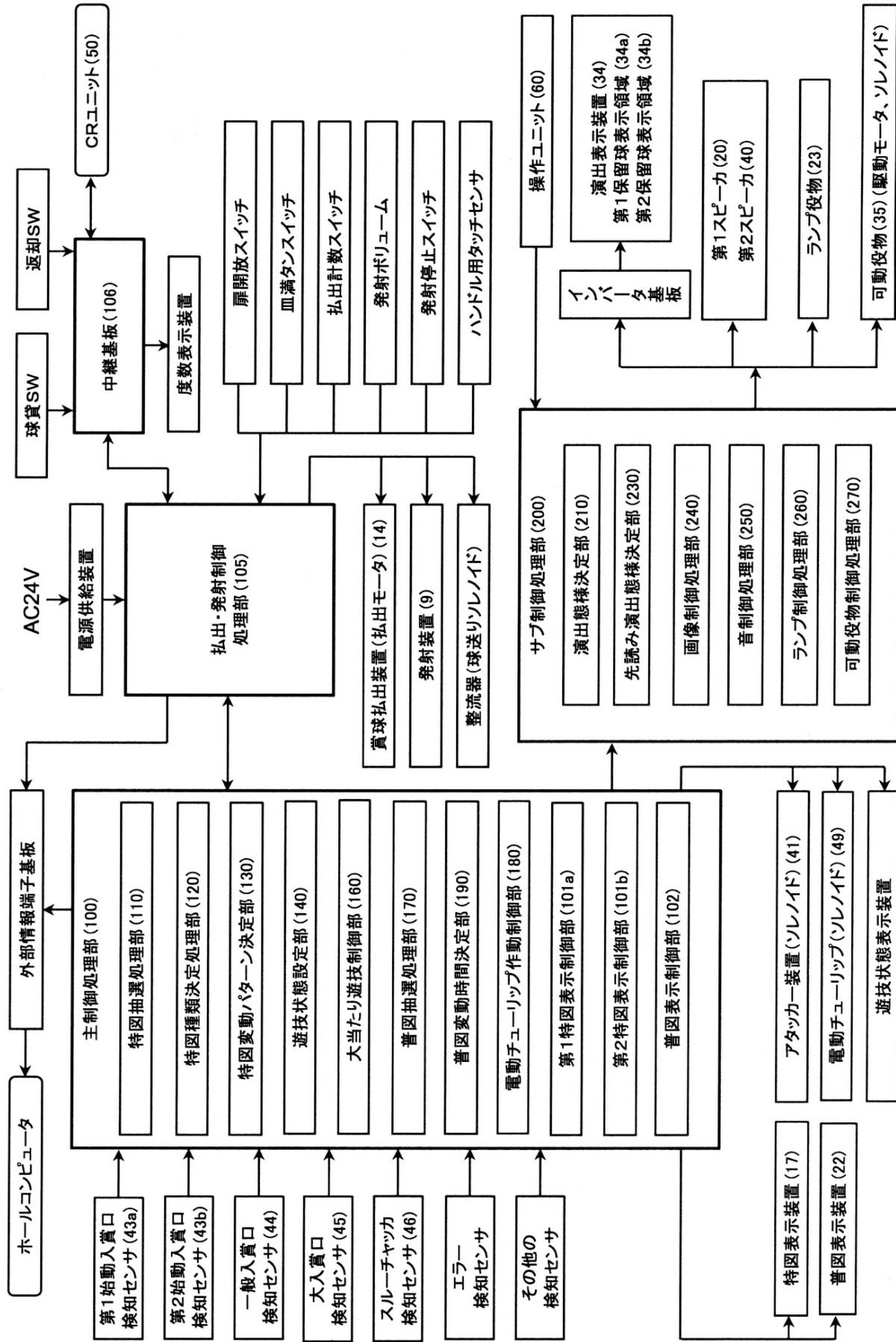
【図 2】



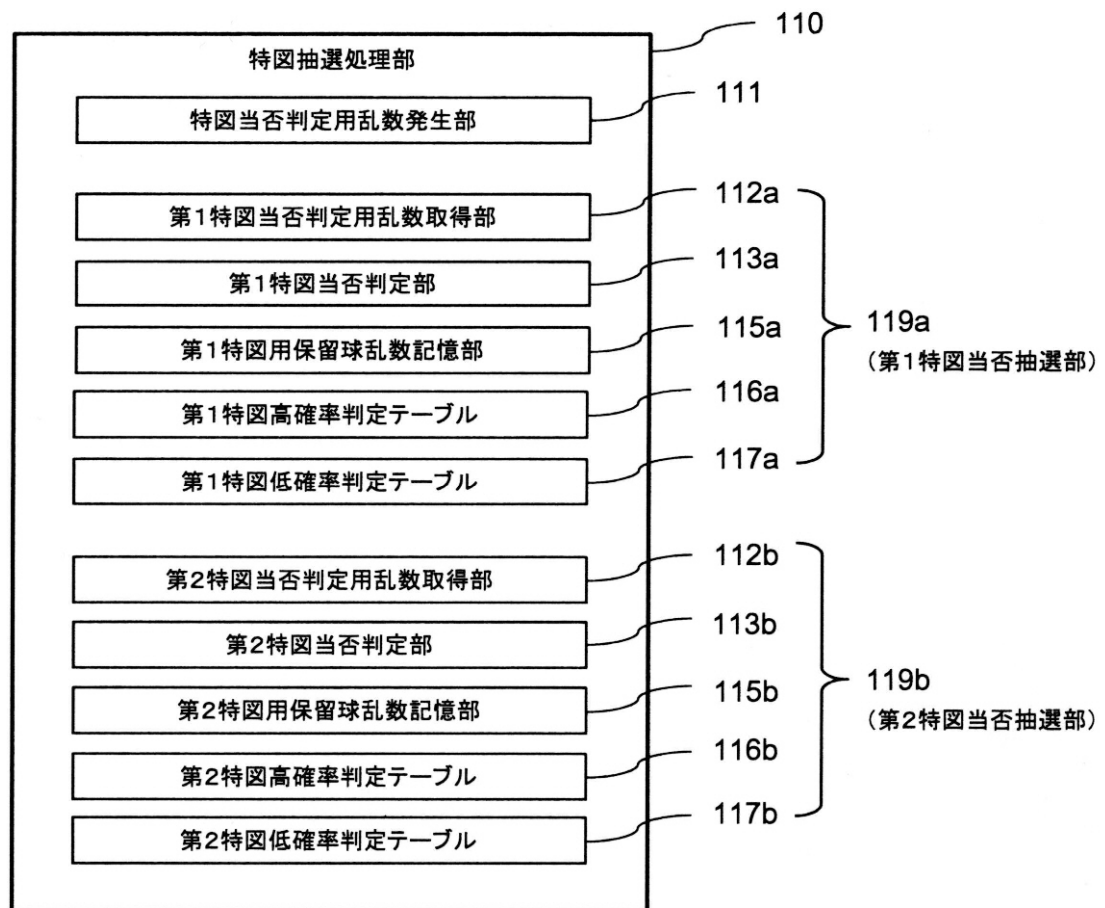
【図 3】



【図 4】



【図 5】

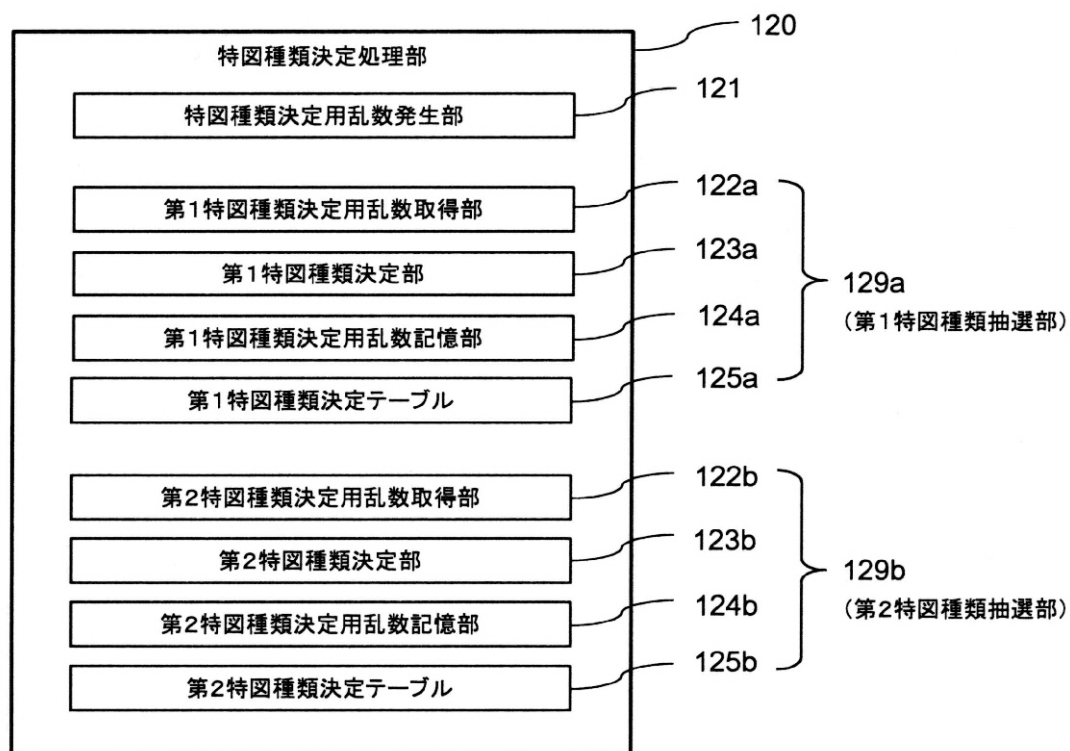




【図 6】

第1・第2特図低確率判定テーブル(117a, b)		第1・第2特図高確率判定テーブル(116a, b)	
特図当否決定用乱数	第1・第2特図の当否	特図当否決定用乱数	第1・第2特図の当否
0~217	大当たり	0~2170	大当たり
218~65535	ハズレ	2171~65535	ハズレ

【図 7】



【図 8】

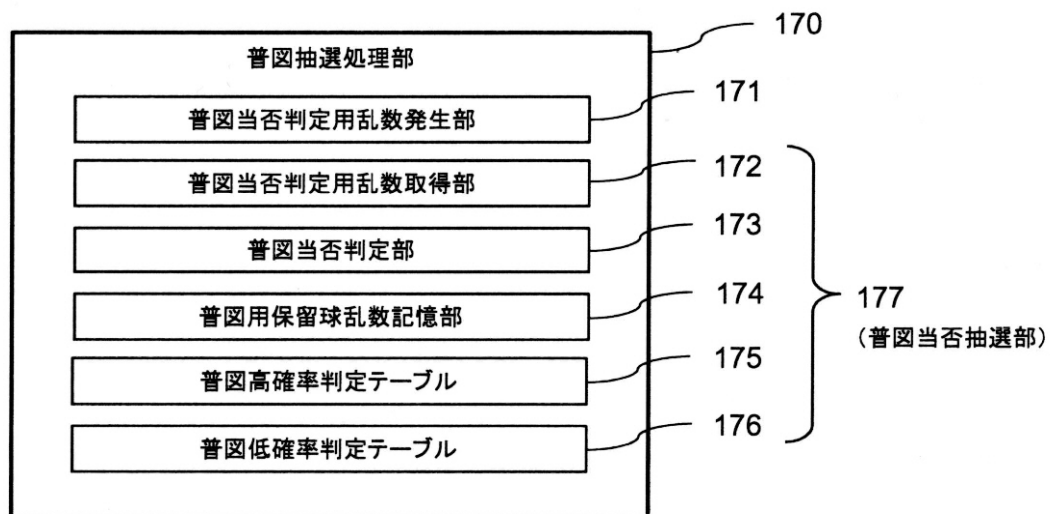
(a)

第1特図種類決定テーブル(125a)		
特図種類決定用乱数	第1特図の種類	選択割合(カッコ内は%表示)
0~9	15R通常時短有図柄	10/100(10%)
10~27	2R通常時短有図柄	18/100(18%)
28~32	15R特定時短有図柄	5/100(5%)
33~99	2R特定時短有図柄	67/100(67%)

(b)

第2特図種類決定テーブル(125b)		
特図種類決定用乱数	第2特図の種類	選択割合(カッコ内は%表示)
0~27	15R通常時短有図柄	28/100(28%)
28~99	15R特定時短有図柄	72/100(72%)

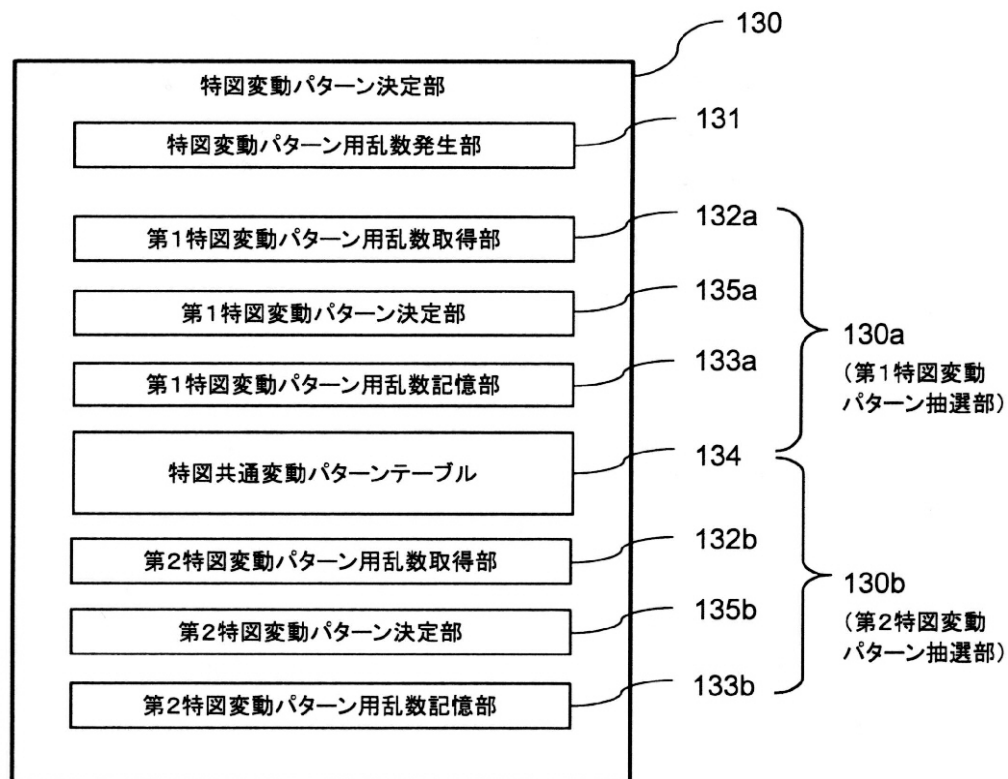
【図 9】



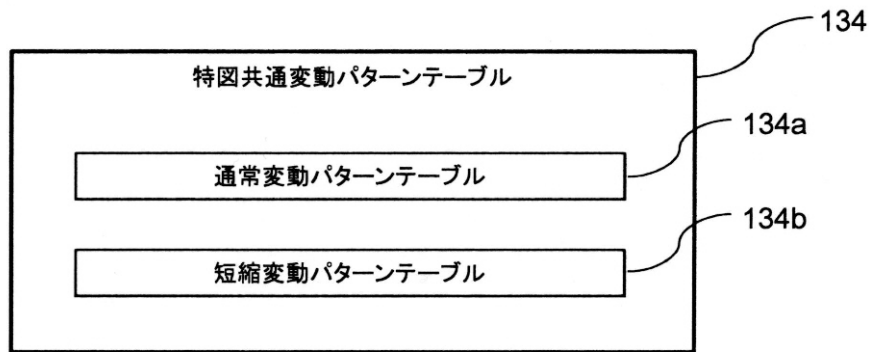
【図 10】

No.	特図の種類	大当たり種別	ラウンド数 (実質)	アタッカー開放パターン	大当たり後に設定 される電サボ回数 (時短回数)	獲得できる賞球数 (およそ)
1	15R通常時短有図柄	通常当たり	15R	フル開放	100	1500個
2	2R通常時短有図柄		2R (OR)	高速開放	100	0個
3	15R特定時短有図柄	確変当たり	15R	フル開放	10000(次回まで)	1500個
4	2R特定時短有図柄		2R (OR)	高速開放	10000(次回まで)	0個

【図 11】



【図 1 2】



【図 1 3】

変動パターンテーブル選択表					
特図抽選の当否	特図の種類	遊技状態	保留記憶数	変動パターンテーブルNo.	
ハズレ	ハズレ図柄	低確	0～1個	通常変動パターンテーブル	134a-1
			2～3個		134a-2
			4個		134a-3
大当たり	15R通常時短有図柄		—		134a-4
	15R特定時短有図柄		—	通常変動パターンテーブル	134a-5
	2R通常時短有図柄				
	2R特定時短有図柄		—		
ハズレ	ハズレ図柄	時短 および 高確	0～1個	短縮変動パターンテーブル	134b-1
			2個		134b-2
			3～4個		134b-3
大当たり	15R通常時短有図柄		—		134b-4
	15R特定時短有図柄		—	短縮変動パターンテーブル	134b-5
	2R通常時短有図柄				
	2R特定時短有図柄		—		

【 図 1 4 】

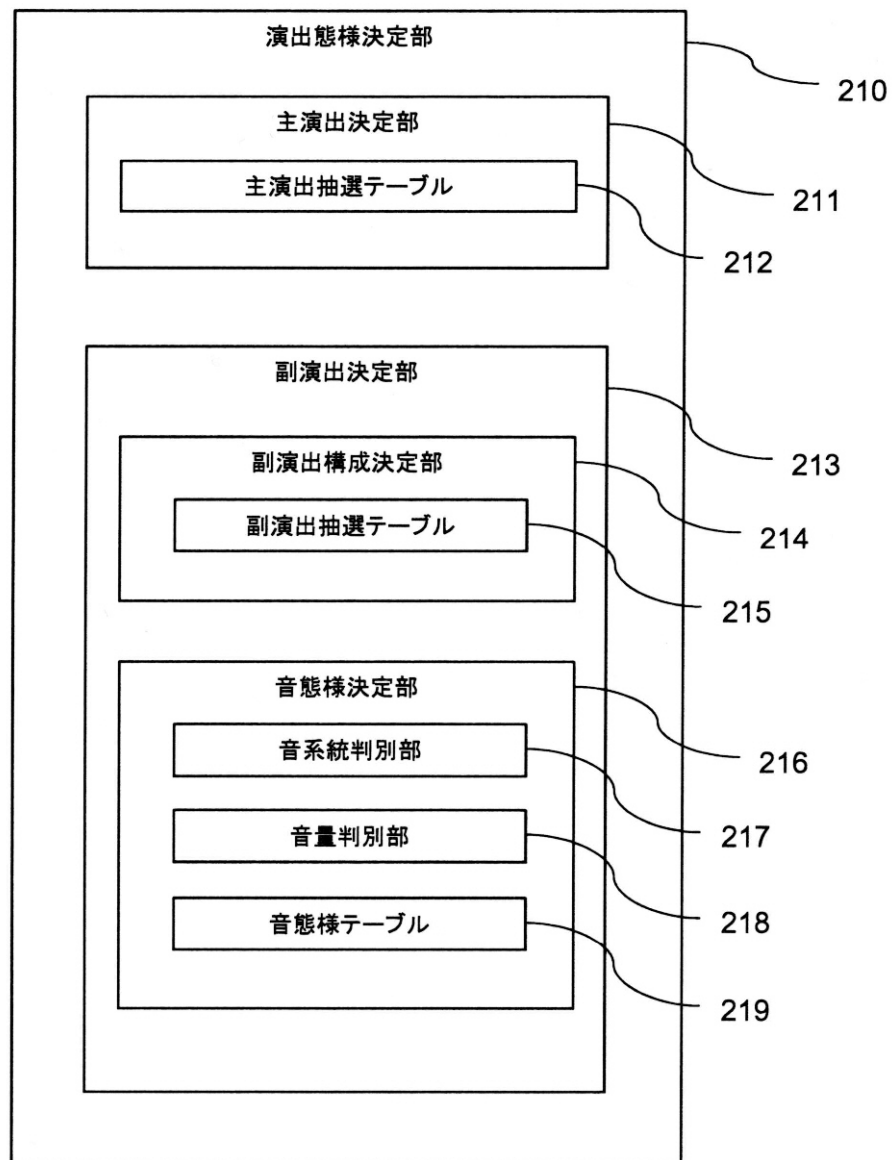
(1)

通常変動パターンテーブル134a-1			
特図変動パターン用乱数	第1変動パターン	第1変動パターンの内容	
		変動パターン	変動時間
0~2849	変動パターンNo. 1	リーチ無し	12.5秒
2850~2949	変動パターンNo. 2	ノーマル系リーチ	20秒
	変動パターンNo. 11		25秒
2950~2979	変動パターンNo. 12	対決系リーチ	60秒
	変動パターンNo. 21		65秒
2980~2999	変動パターンNo. 22	ストーリー系リーチ	85秒
	変動パターンNo. 31		90秒

(2)

通常変動パターンテーブル134a-4			
特図変動パターン用乱数	第1変動パターン	第1変動パターンの内容	
		変動パターン	変動時間
0~99	変動パターンNo. 121	ノーマル系リーチ	20秒
	変動パターンNo. 130		25秒
100~1999	変動パターンNo. 131	対決系リーチ	60秒
	変動パターンNo. 140		65秒
2000~2999	変動パターンNo. 141	ストーリー系リーチ	85秒
	変動パターンNo. 150		90秒

【図 15】



【 図 1 6 】

(1)

主演出抽選テーブル212-12		
主演出No.	対決リーチの種類	主演出の選択割合
No.1	対決リーチA	60%
No.2	対決リーチB	30%
No.3	対決リーチC	10%

(2)

主演出抽選テーブル212-131		
主演出No.	対決リーチの種類	主演出の選択割合
No.1	対決リーチA	10%
No.2	対決リーチB	30%
No.3	対決リーチC	60%

【 図 1 7 】

(1)

副演出抽選テーブル215-12			
副演出No.	演出構成		選択割合
	その他の演出	音演出	
No.1	光演出	効果音系統	30%
No.2	画像演出 (キャラクタA)	セリフ音声系統	60%
No.3	画像演出 (キャラクタB)	楽曲系統	10%
No.4	可動役物演出	確定音系統	0%

(2)

副演出抽選テーブル215-131			
副演出No.	演出構成		選択割合
	その他の演出	音演出	
No.1	光演出	効果音系統	5%
No.2	画像演出 (キャラクタA)	セリフ音声系統	25%
No.3	画像演出 (キャラクタB)	楽曲系統	55%
No.4	可動役物演出	確定音系統	15%

## 【図 18】

(1)

音態様テーブル219a			
音系統	音量のレベル	音態様	
効果音系統	レベル2以下	音態様No. 1	効果音Aが第2スピーカ40から出力する態様
	レベル3	音態様No. 2	効果音Aが第1スピーカ20から出力する態様
	レベル4以上	音態様No. 3	効果音Aが第1スピーカ20および第2スピーカ40から出力する態様

(2)

音態様テーブル219b			
音系統	音量のレベル	音態様	
セリフ音声系統	レベル2以下	音態様No. 4	1秒間に亘り、セリフ音声Aが出力する態様
	レベル3	音態様No. 5	2秒間に亘り、セリフ音声Bが出力する態様
	レベル4以上	音態様No. 6	3秒間に亘り、セリフ音声Cが出力する態様

(3)

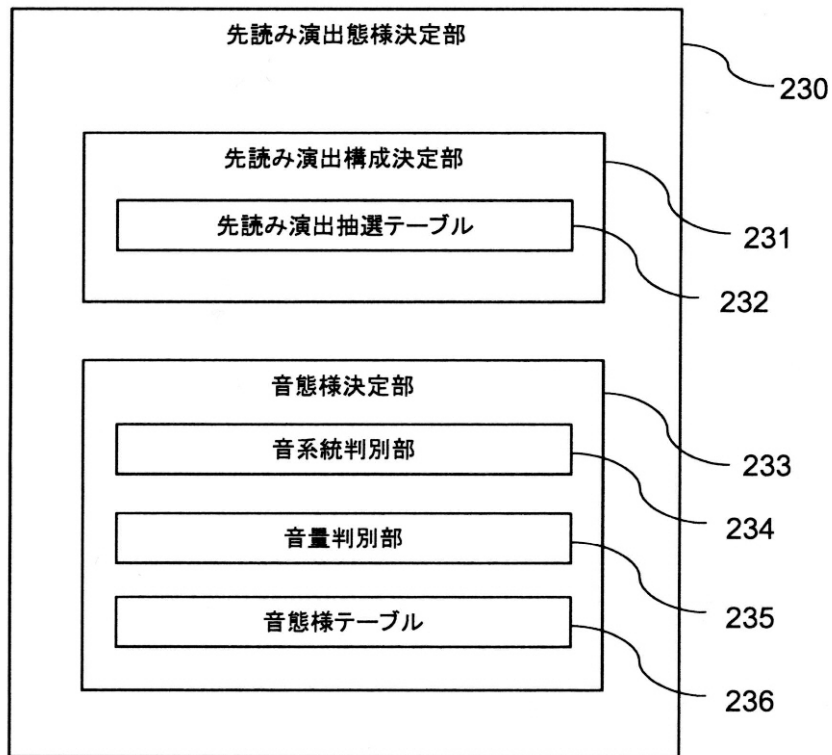
音態様テーブル219c			
音系統	音量のレベル	音態様	
楽曲系統	レベル2以下	音態様No. 7	メロディの高低の変化が楽曲Bよりも緩やかな楽曲Aが出力する態様
	レベル3	音態様No. 8	楽曲Bが出力する態様
	レベル4以上	音態様No. 9	メロディの高低の変化が楽曲Bよりも激しい楽曲Cが出力する態様

(4)

音態様テーブル219d			
音系統	音量のレベル	音態様	
確定音系統	レベル2以下	音態様No. 10	確定音が1回出力する態様
	レベル3	音態様No. 11	確定音が2回連続して出力する態様
	レベル4以上	音態様No. 12	確定音が3回連続して出力する態様



【図 19】



## 【図 20】

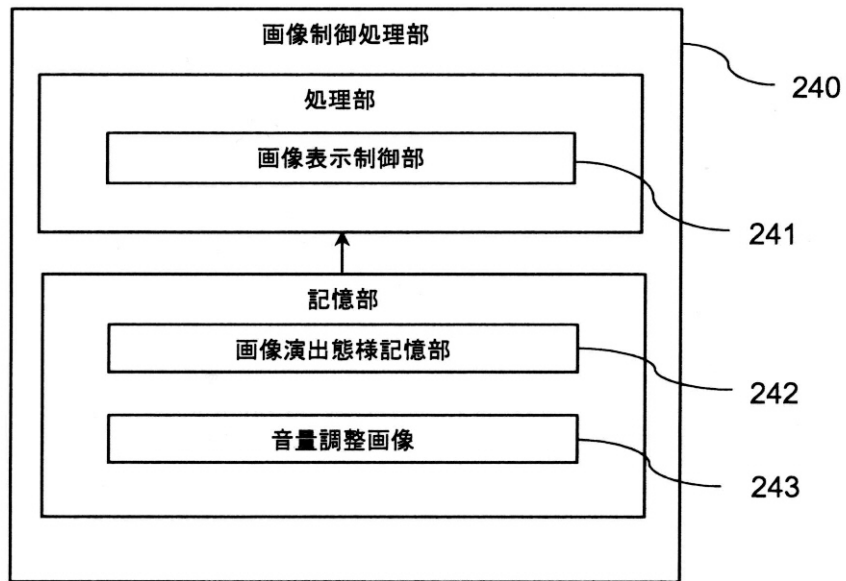
(1)

先読み演出抽選テーブル232-12			
先読み演出No.	演出構成		選択割合
	保留球表示態様 (保留球の色)	音演出	
No. 1	保留球表示態様A (白色)	効果音系統	30%
No. 2	保留球表示態様B (赤色)	セリフ音声系統	60%
No. 3	保留球表示態様C (金色)	楽曲系統	10%

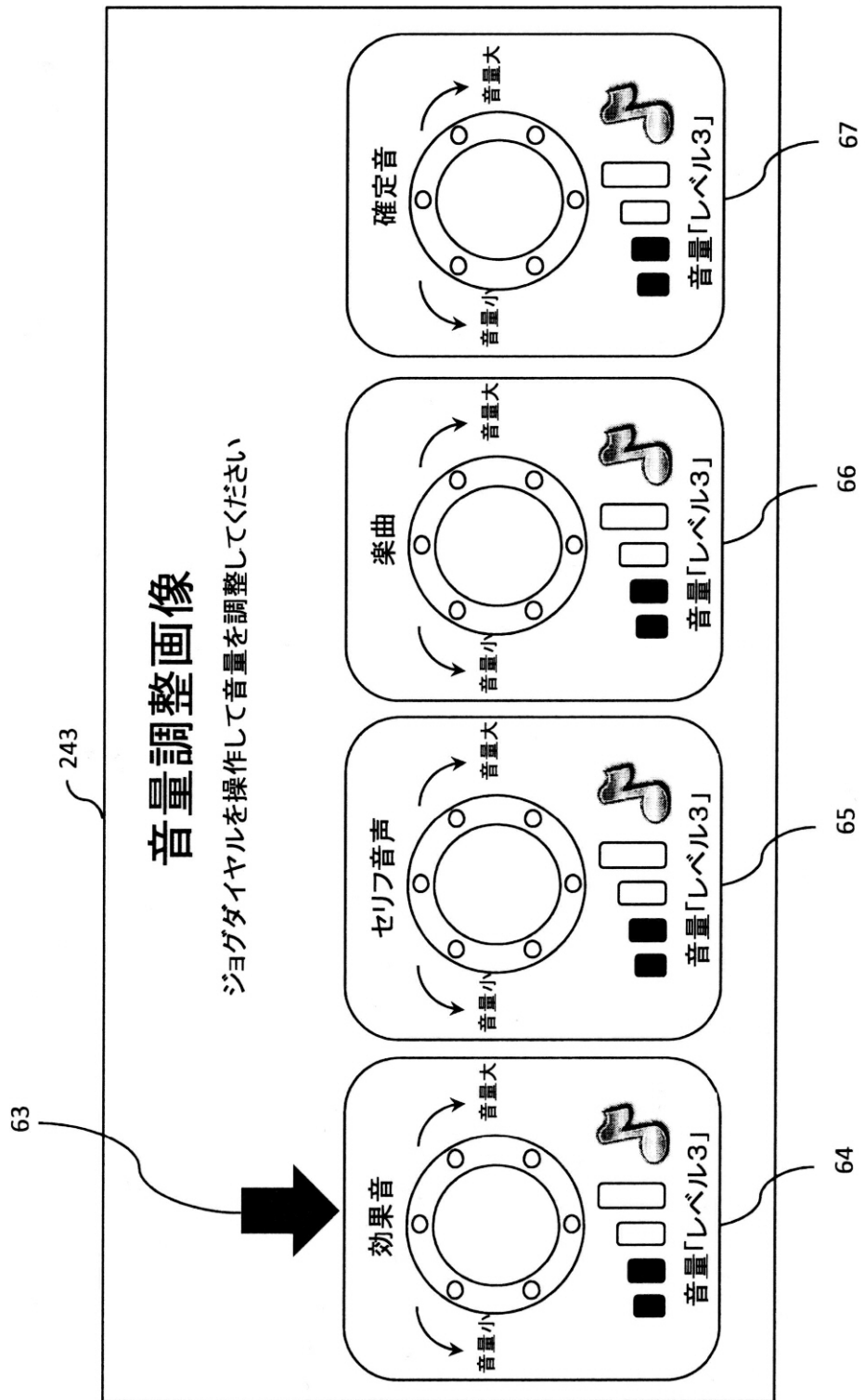
(2)

先読み演出抽選テーブル232-131			
先読み演出No.	演出構成		選択割合
	保留球表示態様 (保留球の色)	音演出	
No. 1	保留球表示態様A (白色)	効果音系統	10%
No. 2	保留球表示態様B (赤色)	セリフ音声系統	60%
No. 3	保留球表示態様C (金色)	楽曲系統	30%

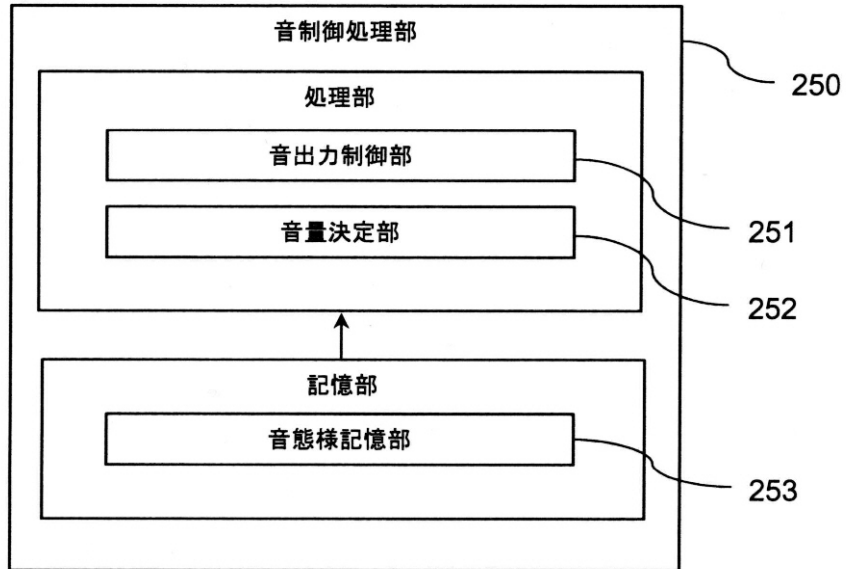
【図 2 1】



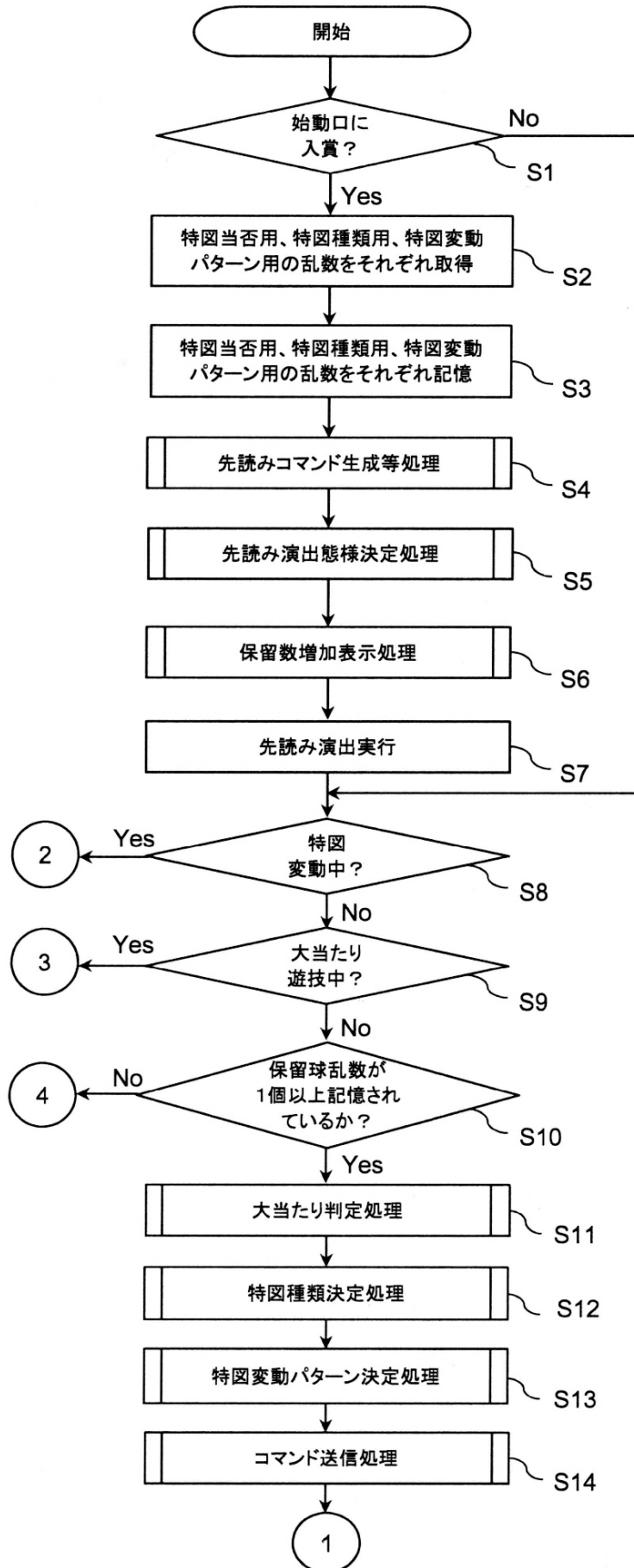
【図 22】



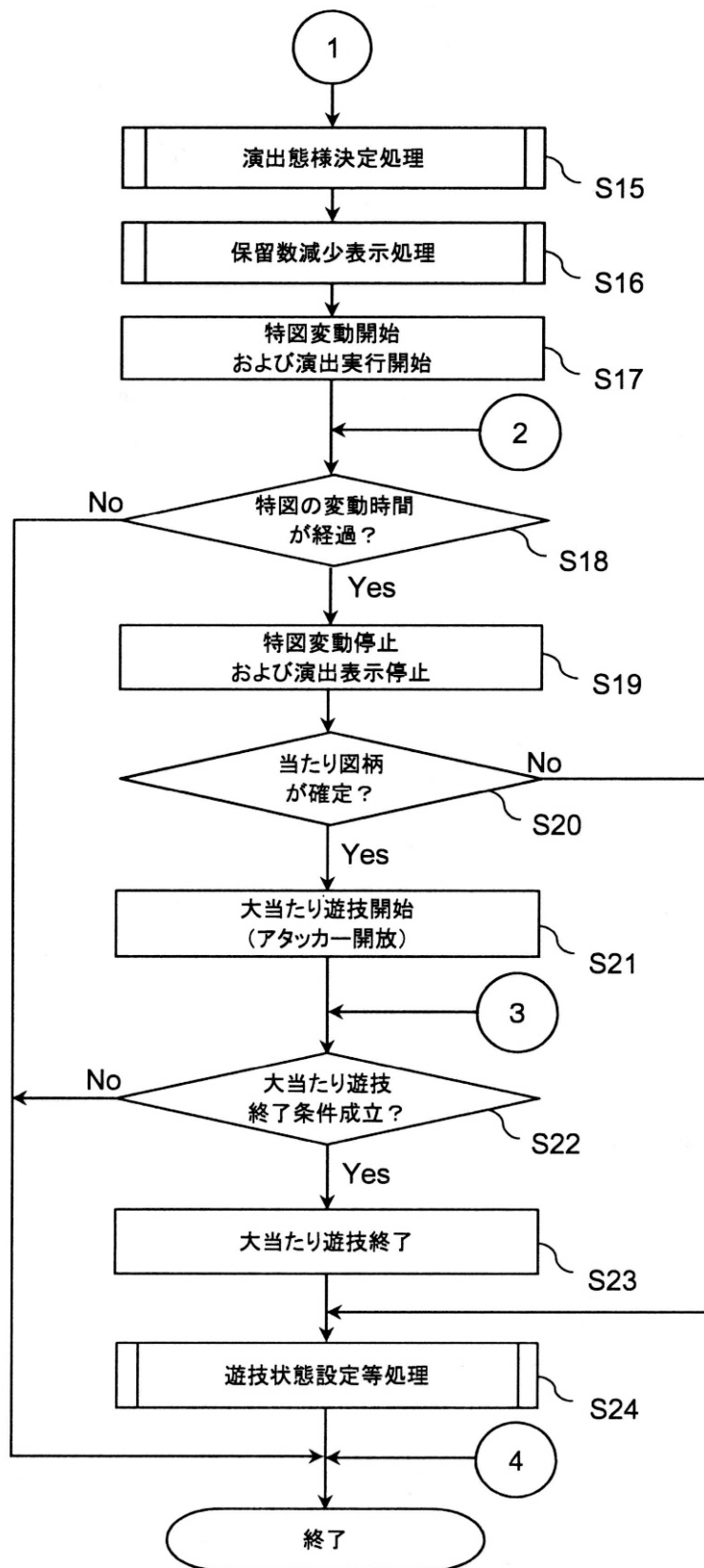
【図 23】



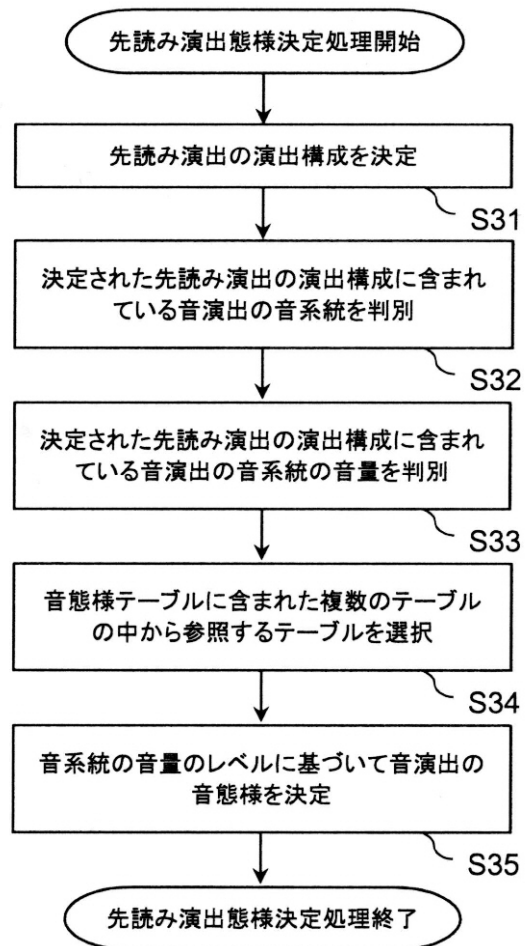
【図 24】



【図 25】

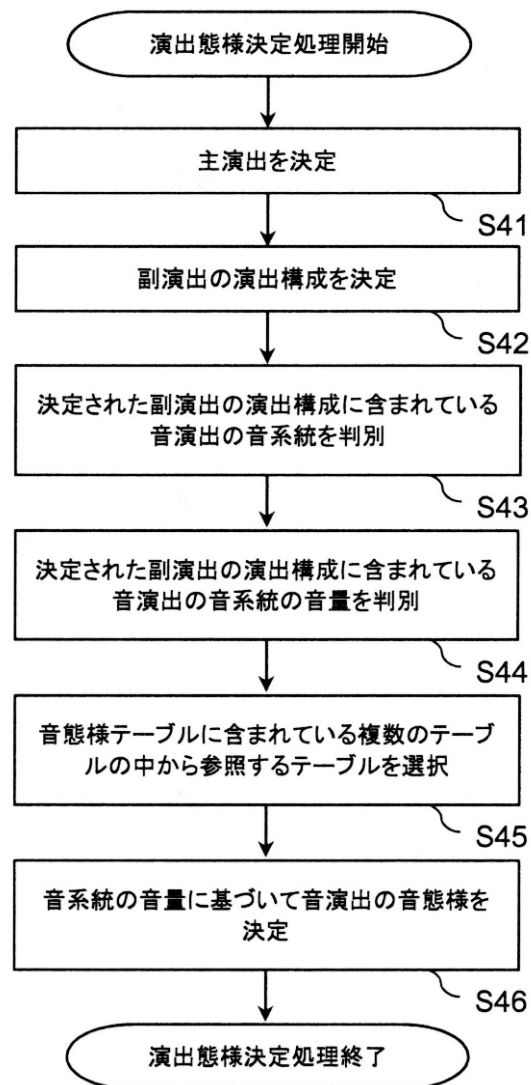


【図 26】





【図 27】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 伊庭 博之  
東京都台東区東上野二丁目 2 2 番 9 号 株式会社平和内
- (72)発明者 大井 重明  
東京都台東区東上野二丁目 2 2 番 9 号 株式会社平和内
- (72)発明者 中西 洋平  
東京都台東区東上野二丁目 2 2 番 9 号 株式会社平和内
- (72)発明者 重田 翼  
東京都台東区東上野二丁目 2 2 番 9 号 株式会社平和内
- F ターム(参考) 2C088 AA51 BC07 BC08 CA13  
2C333 AA11 FA05 FA08 FA19 GA04