

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5683017号
(P5683017)

(45) 発行日 平成27年3月11日(2015.3.11)

(24) 登録日 平成27年1月23日(2015.1.23)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 41 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2011-144627 (P2011-144627) (22) 出願日 平成23年6月29日 (2011.6.29) (65) 公開番号 特開2013-9845 (P2013-9845A) (43) 公開日 平成25年1月17日 (2013.1.17) 審査請求日 平成25年8月29日 (2013.8.29)</p>	<p>(73) 特許権者 000135210 株式会社ニューギン 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 (74) 代理人 100068755 弁理士 恩田 博宣 (74) 代理人 100105957 弁理士 恩田 誠 (72) 発明者 丹野 孝紀 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内 (72) 発明者 武沢 学 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内</p>
--	---

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】

初期段階、最終段階、及び初期段階と最終段階の間である中間段階を含む複数の段階区分と、少なくとも1個以上の段階区分を対応付けて構成される指標領域と、を設定し、遊技者が操作可能な操作手段が操作されたことを契機として前記段階区分を変化させた際に、前記指標領域を構成する上限の段階区分から次の段階区分に変化することで前記段階区分が対応付けられている指標領域も変化し得るようになっており、変化後の段階区分が対応付けられている指標領域に定められた内容によって実行中の図柄変動ゲームの演出内容が示される遊技機において、

大当たりか否かの大当たり抽選の抽選結果に従って、図柄変動ゲームの演出内容を定めた演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、

10

選択された演出パターンに定められた演出内容に従って最終的に到達させる指標領域を決定する到達領域決定手段と、

前記操作手段が操作される度に、前記到達領域決定手段が決定した指標領域を上限として前記段階区分を変化させる変化手段と、

前記段階区分の変化を伴う図柄変動ゲーム中に、前記操作手段が操作されることを契機として、実行中の図柄変動ゲームの結果と関連しない特典が付与される可能性を示す特定演出を実行させる演出制御手段と、

図柄変動ゲームの始動条件を付与する始動手段で遊技球の入球が検知された際に、その遊技球を始動保留球として記憶する記憶手段と、を備え、

20

前記特定演出は、前記始動保留球の中に大当たりとなる図柄変動ゲームが存在することを示す演出であり、

前記大当たり抽選で大当たりに当選した場合よりも大当たり_に当選していない場合に、最終的に到達させる指標領域として決定され易い特別領域に到達している場合に、前記特定演出を_{実行可能としたことを}特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記段階区分を変化させることによって前記到達領域決定手段によって決定された指標領域を超える場合に、前記段階区分の変化を規制する規制手段を備え、

前記演出制御手段は、前記操作手段の操作を有効とする操作有効期間内に前記規制手段によって規制された回数に従って前記特定演出の演出態様を変化させることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者が操作可能な操作手段を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、パチンコ遊技機では、遊技者が操作可能な操作手段が備えられている。そして、操作手段が操作されることを契機として演出態様に変化を与え、遊技者の参加意識を高めて興趣を向上させることが行われている。このようなパチンコ遊技機として、操作手段の操作に基づき、図柄変動ゲーム中の演出態様を変化させるパチンコ遊技機が提案されている（例えば特許文献 1）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2007 - 136045 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 のパチンコ遊技機では、表示装置に期待値メータが画像表示され、遊技者のボタン操作によって期待値メータを構成するレベル（1～5）が上昇するようになっている。そして、特定のレベルに到達すると、次のレベルに上昇させるようになっている。

30

【0005】

ところが、いくらレベルが上昇したとしても、当該図柄変動ゲームの結果は、図柄変動ゲームの開始時に決定されているため、遊技者が積極的にボタン操作して期待値メータを上昇させたとしても、ある特定のレベルまで到達するとそれ以上メータ値が変化しないように設定されている場合がある。そして、そのメータ値がそれ以上変化しないことによって、実行中の図柄変動ゲームが「はずれ」となることが遊技者に分かってしまうことがあった。このような場合、それ以降、ボタン操作をしても、ボタン操作を反映したメータ値の変化が起らないため、遊技者に以降のボタン操作を行う意欲を低下させてしまう虞があった。

40

【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、遊技者の遊技参加に応じて行なわれる演出に対する遊技者の興趣を向上す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】

【0007】

上記問題点を解決するために、請求項 1 に記載の発明は、初期段階、最終段階、及び初期段階と最終段階の間である中間段階を含む複数の段階区分と、少なくとも 1 個以上の段階区分を対応付けて構成される指標領域と、を設定し、遊技者が操作可能な操作手段が操

50

作されたことを契機として前記段階区分を変化させた際に、前記指標領域を構成する上限の段階区分から次の段階区分に変化することで前記段階区分が対応付けられている指標領域も変化し得るようになっており、変化後の段階区分が対応付けられている指標領域に定められた内容によって実行中の図柄変動ゲームの演出内容が示される遊技機において、大当たりか否かの大当たり抽選の抽選結果に従って、図柄変動ゲームの演出内容を定めた演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、選択された演出パターンに定められた演出内容に従って最終的に到達させる指標領域を決定する到達領域決定手段と、前記操作手段が操作される度に、前記到達領域決定手段が決定した指標領域を上限として前記段階区分を変化させる変化手段と、前記段階区分の変化を伴う図柄変動ゲーム中に、前記操作手段が操作されることを契機として、実行中の図柄変動ゲームの結果と関連しない特典が付与される可能性を示す特定演出を実行させる演出制御手段と、図柄変動ゲームの始動条件を付与する始動手段で遊技球の入球が検知された際に、その遊技球を始動保留球として記憶する記憶手段と、を備え、前記特定演出は、前記始動保留球の中に大当たりとなる図柄変動ゲームが存在することを示す演出であり、前記大当たり抽選で大当たりに当選した場合よりも大当たりに当選していない場合に、最終的に到達させる指標領域として決定され易い特別領域に到達している場合に、前記特定演出を実行可能としたことを要旨とする。

10

【0010】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記段階区分を変化させることによって前記到達領域決定手段によって決定された指標領域を超える場合に、前記段階区分の変化を規制する規制手段を備え、前記演出制御手段は、前記操作手段の操作を有効とする操作有効期間内に前記規制手段によって規制された回数に従って前記特定演出の演出態様を変化させることを要旨とする。

20

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、遊技者の遊技参加に応じて行なわれる演出に対する遊技者の興趣を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

30

【図3】特別図柄入力処理の流れを示すフローチャート。

【図4】リーチ内容を説明する説明図。

【図5】(a)は、「低確+変短なし」時用のリーチパターンを決定する際に参照するテーブルを説明する説明図、(b)は、「低確+変短あり」時用のリーチパターンを決定する際に参照するテーブルを説明する説明図。

【図6】(a)は、「高確+変短あり」時、かつ特定の大当たり¹に当選した時用のリーチパターンを決定する際に参照するテーブルを説明する説明図、(b)は、「高確+変短あり」時、かつ特定の大当たり¹に当選しなかった時用のリーチパターンを決定する際に参照するテーブルを説明する説明図。

40

【図7】上限決定テーブルを説明する説明図。

【図8】メータパターンを説明する説明図。

【図9】(a)は、最終到達領域として「残念」が決定された際のメータ決定テーブルを説明する説明図、(b)は、最終到達領域として「スペシャル」が決定された際のメータ決定テーブルを説明する説明図、(c)は、最終到達領域として「チャンスモード」又は「おめでとう」が決定された際のメータ決定テーブルを説明する説明図、(d)、(e)は、最終到達領域として楽曲系が決定された際のメータ決定テーブルを説明する説明図。

【図10】メータパターンとグループの関連性を説明する説明図。

【図11】メモリコマンドを説明する説明図。

【図12】(a)~(d)は、最終到達領域として決定された指標領域までのメモリ数によって異なる抽選テーブルを説明する説明図。

50

【図 1 3】グループ毎の制御処理の流れを示すフローチャート。

【図 1 4】グループ毎の制御処理の流れを示すフローチャート。

【図 1 5】図 1 4 の続きを示すフローチャート。

【図 1 6】グループ毎の制御処理の流れを示すフローチャート。

【図 1 7】賑やかし演出で登場するキャラクターの人数を決定する際に参照する人数決定テーブルを説明する説明図。

【図 1 8】(a) は、指標領域としての「残念」を含むグループが特定された場合に参照される動作パターン決定テーブルを説明する説明図、(b) は、指標領域としての「残念」を含まないグループが特定されたときに参照される動作パターン決定テーブルを説明する説明図。

10

【図 1 9】(a) ~ (c) は、最終到達領域として「残念」が決定されたときのメータ上昇演出の流れを示す模式図。

【図 2 0】(a) ~ (d) は、第 1 ルートが決定されたときのメータ上昇演出の流れを示す模式図。

【図 2 1】(a) ~ (d) は、メータ割れを伴うメータ上昇演出の流れを示す模式図。

【図 2 2】第 2 の実施形態における特別図柄入力処理の流れを示すフローチャート。

【図 2 3】保留内大当り報知演出で登場するキャラクターの動作態様を決定する際に参照する動作パターン決定テーブルを説明する説明図。

【図 2 4】(a) ~ (d) は、保留内大当り報知演出の流れを示す模式図。

【発明を実施するための形態】

20

【 0 0 1 3 】

(第 1 実施形態)

以下、本発明をパチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図 1 ~ 図 2 1 にしたがって説明する。

【 0 0 1 4 】

パチンコ遊技機の遊技盤 1 0 のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部 GH を有する演出表示装置 1 1 が配設されている。演出表示装置 1 1 には、複数列 (本実施形態では 3 列) の図柄列を変動させて行う図柄変動ゲームを含み、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出が画像表示される。本実施形態において演出表示装置 1 1 の図柄変動ゲームでは、複数列 (本実施形態では 3 列) の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置 1 1 の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄 (演出図柄) を用いて行われる。また、演出表示装置 1 1 の下方には、7 セグメント型の特別図柄表示装置 1 2 が配設されている。特別図柄表示装置 1 2 では、複数種類の特別図柄 (特図) を変動させて表示する図柄変動ゲーム (特図変動ゲーム) が行われる。特別図柄は、大当りか否かの内部抽選 (大当り抽選) の結果を示す報知用の図柄である。

30

【 0 0 1 5 】

そして、演出表示装置 1 1 には、特別図柄表示装置 1 2 の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、特別図柄表示装置 1 2 に大当りを認識し得る大当り図柄 (大当り表示結果) が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にも、原則、大当り図柄 (大当り表示結果) が確定停止表示される。本実施形態において、飾り図柄 (飾図) による大当り図柄は、全列の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせ ([2 2 2] , [7 7 7] など) とされている。また、特別図柄表示装置 1 2 にはずれを認識し得るはずれ図柄 (はずれ表示結果) が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にもはずれ図柄 (はずれ表示結果) が確定停止表示される。本実施形態において、飾り図柄によるはずれ図柄は、原則、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせ ([1 3 5] , [2 4 6] など) 、又は 1 列の図柄が他の 2 列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせ ([1 5 1] , [7 6 7] など) とされている。

40

【 0 0 1 6 】

また、特別図柄表示装置 1 2 に大当りを認識し得る大当り図柄 (大当り表示結果) が確定停止表示される場合、演出表示装置 1 1 には、確変示唆図柄 (確変示唆表示結果) が確

50

定停止表示される場合がある。確変示唆図柄は、大当り抽選の抽選確率が低確率（通常確率）から高確率に変動する確率変動状態（以下、「確変状態」と示す）が付与される可能性があることを示唆する図柄である。本実施形態において、飾り図柄による確変示唆図柄は、3列のうち、左右2列に表示された同一の数字図柄との組み合わせにより、中列が大当りに当選したことを認識できる特殊図柄（〔 星 〕）となる図柄組み合わせ（〔 1 1 〕や〔 2 2 〕など）とされている。また、演出表示装置11では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄列の変動が停止するようになっており、特定の2列（本実施形態では左右の2列）に同一の飾り図柄が一旦停止表示（ゆれ変動表示）された場合、リーチが形成される。

【0017】

また、特別図柄表示装置12の左方には、複数個（本実施形態では4個）の特別図柄保留発光部を備えた特別図柄保留表示装置13が配設されている。特別図柄保留表示装置13は、機内部で記憶した特別図柄用の始動保留球の記憶数（以下、「保留記憶数」と示す）を遊技者に報知する。保留記憶数は、遊技盤10に配設した始動入賞口15に遊技球が入球することで1加算される一方で、図柄変動ゲームの開始により1減算される。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口へ遊技球が入球すると、保留記憶数はさらに加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では4個）まで累積される。

【0018】

また、画像表示部GHの下方領域には、保留記憶数を画像表示するための保留画像表示領域Hが形成されている。保留画像表示領域Hは、図1に示すように、保留記憶数の上限数に対応する4つの個別表示領域（報知部）H1, H2, H3, H4を含んで構成されている。そして、保留画像表示領域Hでは、保留記憶数に対応する個数の個別表示領域が、保留有表示の態様で画像表示される。例えば、保留記憶数「2」の場合には、個別表示領域H1, H2が保留有表示の態様（図1では左下がりの斜線）で画像表示される一方で、個別表示領域H3, H4が保留無表示の態様で画像表示される。すなわち、個別表示領域は、始動保留球毎に個別対応している。保留画像表示領域は、遊技者が常に注目する画像表示部GHに形成されていることから、遊技者は、保留画像表示領域Hにおける保留有表示の態様で画像表示された個別表示領域の個数から保留記憶数を認識することになる。

【0019】

また、遊技盤10において特別図柄表示装置12の下方には、普通図柄表示装置14が配設されている。普通図柄表示装置14では、複数種類の普通図柄を変動させて1つの普通図柄を導出する普通図柄変動ゲーム（以下、単に「普図ゲーム」と示す）が行われる。本実施形態の普通図柄表示装置14は、図示しない発光体（LEDやランプなど）をレンズカバー（図1では表面に「 丸 ）と「 × （ばつ）」を装飾したもので覆って構成した複数個（本実施形態では2個）の普通図柄表示部から構成されている。普通図柄表示装置14では、大当り抽選とは別に行う普図当りか否かの内部抽選（後述する普図当り抽選）の抽選結果を表示する。また、演出表示装置11の左方には、普通図柄作動ゲート（以下「ゲート」と示す）19が配設されている。ゲート19の奥方には、入球し通過した遊技球を検知するゲートスイッチSW3（図2に示す）が配設されている。ゲート19は、遊技球の通過を契機に、普図ゲームの始動条件（普図当り抽選の抽選契機）のみを付与し得る。

【0020】

また、演出表示装置11の下方には、遊技球の入球口15aを有する始動手段としての始動入賞口15が配設されている。始動入賞口15は普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う開閉羽根16を備えている。始動入賞口15は、開閉羽根16の開動作により入口が拡大されて遊技球が入球（入賞）し易い開状態とされる一方で、開閉羽根16の開動作により入口が拡大されずに遊技球が入球（入賞）し難い閉状態とされる。そして、始動入賞口15の奥方には入球した遊技球を検知する始動口スイッチSW1（図2に示す）が配設されている。始動入賞口15は、入球した遊技球を始動手段としての始動口スイッチSW1で検知することによ

10

20

30

40

50

り、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

【 0 0 2 1 】

始動入賞口 1 5 の下方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 1 7 を備えた大入賞口（特別電動役物）1 8 が配設されている。大入賞口 1 8 の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチ S W 2（図 2 に示す）が配設されている。大入賞口 1 8 は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口 1 8 は、大当たり遊技中に大入賞口扉 1 7 の開動作によって開放されることで遊技球の入球が許容される。このため、大当たり遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。

10

【 0 0 2 2 】

大当たり遊技は、内部抽選で大当たりを決定し、図柄変動ゲームにて大当たり図柄が確定停止表示されることを契機に付与される。大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口扉 1 7 の開動作により大入賞口 1 8 が開放され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、ラウンド遊技が開始してから予め定めたラウンド遊技時間が経過すること、又は予め定めた入球上限個数の遊技球が入球することの何れか早く成立した方の条件を満たすことにより終了する。そして、大当たり遊技は、規定ラウンド数のラウンド遊技の終了後に大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われて終了する。

20

【 0 0 2 3 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、確率変動（以下、「確変」と示す）機能を備えている。確変機能は、確変大当たりで当選したことを条件として、大当たり遊技終了後に大当たり抽選の抽選確率状態を高確率状態とする確変状態を付与する機能である。また、確変状態は、次回の大当たりが生起される迄の間、付与される。確変状態は、大当たり抽選の当選確率が高確率に変動して大当たりが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となり得る。本実施形態では、大当たり遊技終了後に確変状態を付与する大当たりが確変大当たりとなり、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない（非確変状態が付与される）大当たりが非確変大当たりとなる。そして、何れの大当たりとするかは、大当たり抽選に当選した際に決定する特別図柄（大当たり図柄）の種類に応じて決定される。特別図柄（大当たり図柄）の決定には、後述する特図振分用乱数が用いられ、その特図振分用乱数の抽出値をもとに特別図柄が選択されるようになっている。そして、特図振分用乱数の値は、大当たりの種類毎に対応する各特別図柄に対して、所定個数ずつ（例えば、1 つずつ）振分けられている。

30

【 0 0 2 4 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、変動時間短縮（以下、「変短」と示す）機能を備えている。変短機能は、普図ゲームの変動時間が短縮されるとともに、ゲート 1 9 の通過に基づく普図当り抽選の当選確率（抽選確率）を低確率から高確率に変動させる変短状態を付与する機能である。また、変短状態中は、1 回の普図当り抽選に当選したことに基づく開閉羽根 1 6 の合計開放時間が、非変短状態中に比して長くなる。そして、変短状態は、予め定めた回数の図柄変動ゲームが行われるまでの間、又は前記回数に達する前に大当たりが生起されるまでの間、付与される。なお、変短状態が付与されると、非変短状態時に比して、普図当りか否かの普図当り判定（普図当り抽選）の当選確率が高くなる。また、変短状態時に行われる普図ゲームの変動時間は、非変短状態時に行われる普図ゲームの変動時間よりも短縮される。さらに、普図当りとなる普図ゲームの終了後、普図当り時の遊技状態に応じて開閉羽根 1 6 の開放態様が異なる。具体的には、非変短状態には開閉羽根 1 6 が、第 1 開放時間（例えば、0 . 3（秒））で第 1 回数（例えば、1（回））分開放される一方で、変短状態時には開閉羽根 1 6 が、第 2 開放時間（例えば、1 . 4（秒））で第 2 回数（例えば、3（回））分開放される。変短状態は、開閉羽根 1 6 が遊技者にとって有利に動作し、単位時間当りの始動入賞口 1 5 への入球率が向上するため、遊技者

40

50

にとって有利な状態となり得る。そして、変短状態は、開閉羽根 16 の単位時間あたりの開放時間の増加を伴う開放時間増加状態であって、開放時間の増加によって入球率が向上する入球率向上状態でもある。

【0025】

以下、本実施形態に設定されている大当りの種類について説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り抽選に当選した場合、複数種類（本実施形態では、大当り A ~ C の 3 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基づく大当り遊技が付与される。3 種類の大当りのうち、何れの大当りとするかは、大当り抽選に当選した場合に決定する特図（大当り図柄）の種類に応じて決定される。本実施形態において 100 種類の特図の大当り図柄は、特別図柄毎に分類される。本実施形態では、大当り A に対応する図柄（特別図柄）として図柄 A が、大当り B に対応する図柄（特別図柄）として図柄 B が、大当り C に対応する図柄（特別図柄）として図柄 C が、それぞれ対応している。

10

【0026】

図柄 A の大当りは、15 ラウンド大当り遊技を付与するとともに、当選時の遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に次の大当りに当選するまで、高確率状態と変短状態を付与する。なお、大当り A における 1 回のラウンド遊技時間は、第 1 時間（例えば、2.5 秒）に設定されている。一方、図柄 B の大当りは、2 ラウンド大当り遊技を付与するとともに、当選時の遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に次の大当りに当選するまで、高確率状態と変短状態を付与する。なお、大当り B における 1 回のラウンド遊技時間は、第 1 時間よりも短い第 2 時間（例えば、0.6 秒）に設定されている。また、図柄 C の大当りは、15 ラウンド大当り遊技を付与するとともに、当選時の遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に次の大当りに当選するまで、大当り抽選の抽選確率を低確率状態とするとともに、100 回の図柄変動ゲームが終了するまでを変短上限回数として変短状態を付与する。

20

【0027】

次に、パチンコ遊技機の制御構成について図 2 を参照して説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機の機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板 30 が配設されている。主制御基板 30 は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、サブ統括制御基板 31 と、演出表示制御基板 32 とが配設されている。サブ統括制御基板 31 は、主制御基板 30 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、演出表示制御基板 32 を制御する。演出表示制御基板 32 は、主制御基板 30 とサブ統括制御基板 31 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、演出表示装置 11 の表示態様（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの表示画像など）を制御する。

30

【0028】

ここで、主制御基板 30、サブ統括制御基板 31 及び演出表示制御基板 32 の具体的構成について以下に説明する。

まず、主制御基板 30 について図 2 を参照して以下に説明する。

40

【0029】

主制御基板 30 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 CPU 30a と、主制御用 CPU 30a のメイン制御プログラムを格納する主制御用 ROM 30b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 RAM 30c が設けられている。そして、主制御用 CPU 30a には、各種スイッチ SW1 ~ SW3 が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用 CPU 30a には、特別図柄表示装置 12、特別図柄保留表示装置 13、及び普通図柄表示装置 14 が接続されている。

【0030】

また、主制御用 CPU 30a は、大当り判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、普図当り判定用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱

50

数生成処理)を実行する。大当り判定用乱数は、大当り抽選(大当り判定)で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当り図柄となる特図を決定する場合に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当り抽選で大当りに当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選(リーチ判定)で用いる乱数である。普図当り判定用乱数は、普図当り抽選で用いる乱数である。また、主制御用RAM30c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、フラグなど)が記憶(設定)される。

【0031】

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラム、各種の判定値(大当り判定値、リーチ判定値、普図当り判定値など)が記憶されている。大当り判定値は、大当り抽選で用いる判定値であり、大当り判定用乱数の取り得る数値(0~65535までの全65536通りの整数)の中から定められている。本実施形態では、非確変状態用の大当り判定値として208個の値が設定されており、大当り抽選で当選する確率は65536分の208となる。一方、本実施形態では、確変状態用の大当り判定値として2080個の値が設定されており、大当り抽選で当選する確率は65536分の2080となる。

10

【0032】

本実施形態において非確変状態用の大当り判定値は、208個に設定されている。一方、本実施形態において確変状態用の大当り判定値は、上記208個の値に1872個の値を加えた合計2080個に設定されている。そして、非確変状態用の大当り判定値と確変状態用の大当り判定値は、その総数は異なるが、設定値については一部の値(208個の値)が共通値とされている。すなわち、この共通値とされる208個の値は、低確率状態時及び高確率状態時の何れの状態においても大当り判定用乱数の値と一致する値とされている。一方、確変状態用の大当り判定値において、前記共通値を除く他の値(1872個)は、非確変状態用の大当り判定値(共通値)とは異なる非共通値とされている。この非共通値とされる1872個の値は、大当り抽選時の遊技状態に応じて、大当り判定値と一致する場合と一致しない場合とがある。具体的に言えば、非共通値は、低確率状態時の大当り抽選において、大当り判定用乱数の値とは一致しない。その一方で、非共通値は、高確率状態時の大当り抽選において、大当り判定用乱数の値と一致する。

20

【0033】

また、リーチ判定値は、はずれを決定する場合にリーチを形成するか否かの内部抽選(リーチ判定)で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値(0~240までの全241通りの整数)の中から定められている。

30

【0034】

普図当り判定値は、普図当り抽選で用いる判定値であり、普図当り判定用乱数の取り得る数値(0~65535までの全65536通りの整数)の中から定められている。本実施形態では、非変短状態用の普図当り判定値として2621個の値が設定されており、普図当り抽選で当選する確率は65536分の2621となる。一方、本実施形態では、変短状態用の普図当り判定値として65273個の値が設定されており、普図当り抽選で当選する確率は65536分の65273となる。

【0035】

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(特図及び飾図)の変動が開始してから図柄(特図及び飾図)が確定停止表示されるまでの間の演出(表示演出、発光演出、音声演出)のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの変動内容(演出内容)及び変動時間(演出時間)を特定し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、大当り変動用の変動パターン、はずれリーチ変動用の変動パターン、及びはずれ変動用の変動パターンに分類される。大当り変動は、大当り抽選に当選した場合に行われる変動である。そして、大当り変動では、特図変動ゲームにおいて最終的に大当り図柄を確定停止表示させる。一方、大当り変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、最終的に大当り図柄を確定停止表示させる。なお、飾図による図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、大当り図柄を導出させる。

40

50

【0036】

はずれリーチ変動は、大当たり抽選に当選せずに、リーチ抽選に当選した場合に行われ、特図変動ゲームにおいて最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。一方、はずれリーチ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経て、最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。はずれ変動は、大当たり抽選及びリーチ抽選の何れにも当選しなかった場合に行われ、特図変動ゲームにおいて最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。一方、はずれ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経ないで、最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。なお、特図変動ゲームでは、特図の変動が開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで特図の変動が継続される。そして、大当たり変動用、はずれリーチ変動用及びはずれ変動用の変動パターンは、それぞれ複数種類あり、何れかが選択される。

10

【0037】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機に設定された変動パターンについて、図5に従って説明する。

本実施形態では、はずれ変動用の変動パターンとして、変動パターンP1～P4の4種類が設定されている。変動パターンP1は変動内容として「通常変動T1」を特定し、変動パターンP2は変動内容として「通常変動T2」を特定し、変動パターンP3は変動内容として「短縮変動」を特定し、変動パターンP4は変動内容として「超短縮変動」を特定する変動パターンである。「通常変動」では、図柄変動ゲームの開始後、各図柄列の図柄（飾図）が予め定めた変動停止順（本実施形態では、左列 右列 中列）に従って変動が停止されて図柄が導出される。なお、「通常変動T1」と「通常変動T2」では、「通常変動T2」の方が、変動時間が長く設定されている。また、「短縮変動」では、図柄変動ゲームの開始後、各図柄列の変動がほぼ同一のタイミングで停止されて各図柄列に図柄が導出される。「超短縮変動」では、図柄変動ゲームの開始後、各図柄列の変動がほぼ同一のタイミングで停止されて各図柄列に図柄が導出される。なお、「短縮変動」と「超短縮変動」では、「超短縮変動」の方が、変動時間が短く設定されている。

20

【0038】

また、変動パターンP5，P10は、それぞれはずれリーチ変動用及び大当たり変動用の変動パターンであって、その変動内容として「ノーマルリーチ」が設定されている。なお、図中、「ノーマルリーチ」を「NR」と示している。ノーマルリーチは、リーチ演出において、第3停止列となる中列の図柄（飾図）を、その中列の変動を停止させることによって導出する演出である。変動パターンP6，P11は、それぞれはずれリーチ変動用及び大当たり変動用の変動パターンであって、その変動内容として「パターンA」が設定されている。一方、変動パターンP7，P12は、それぞれはずれリーチ変動用及び大当たり変動用の変動パターンであって、その変動内容として「パターンC」が設定されている。「パターンA」及び「パターンC」は、リーチ演出において、第3停止列となる中列の図柄（飾図）を、それぞれ異なるキャラクタの動作に合わせて導出する演出である。

30

【0039】

変動パターンP8，P13は、それぞれはずれリーチ変動用及び大当たり変動用の変動パターンであって、その変動内容として「パターンA経由パターンC」が設定されている。一方、変動パターンP9，P14は、それぞれはずれリーチ変動用及び大当たり変動用の変動パターンであって、その変動内容として「パターンA経由パターンB」が設定されている。「パターンA経由パターンC」及び「パターンA経由パターンB」は、リーチ演出において、第3停止列となる中列の図柄（飾図）を、パターンAに対応するキャラクタを導出した後、所定時間の経過後にそれぞれパターンB，Cに対応するキャラクタの動作に合わせて導出する演出である。

40

【0040】

一方、変動パターンP15は、大当たり変動用の変動パターンであって、その変動内容として「チャンス演出」が設定されている。チャンス演出は、リーチ演出において、第3停止列となる中列に第1，2停止列とは異なる図柄を一旦停止表示させて、当該ゲームが大

50

当りとならないような印象を与えた後、第3停止列に特殊図柄を導出させる演出である。また、変動パターンP16は、大当り変動用の変動パターンであって、その変動内容として「全回転」が設定されている。「全回転」は、リーチ演出において、全ての図柄列を同一図柄とした状態（大当りの図柄組み合わせを形成した状態）で、各図柄列を変動表示させ、1つの大当りの図柄組み合わせを導出する演出である。本実施形態において「チャンス演出」及び「全回転リーチ」は、その出現によって大当りを確定的に認識し得る大当り確定演出として位置付けられている。なお、本実施形態では、変動パターンによって基本的な演出内容（パターンA、Bなど）が決定される一方で、その詳細内容に関しては、サブ統括制御基板31で決定されるようになっている。

【0041】

次に、サブ統括制御基板31について図2を参照して以下に説明する。

サブ統括制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する統括制御用CPU31aと、統括制御用CPU31aの統括制御プログラムを格納する統括制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる統括制御用RAM31cが設けられている。統括制御用RAM31c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、フラグなど）が記憶（設定）される。また、統括制御用CPU31aには、押しボタン式の操作ボタンBT（操作手段）が接続されている。この操作ボタンBTは、パチンコ遊技機において、例えば、遊技球を貯留するための球皿ユニットの上面など、遊技者が遊技を行いながら操作可能な位置に配設されている。そして、統括制御用CPU31aは、操作ボタンBTが操作された際に出力する操作信号を入力することで、操作ボタンBTが操作されたことを認識する。また、統括制御用CPU31aには、演出表示制御基板32が接続されている。統括制御用CPU31aは、各種制御コマンドを入力すると、統括制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。

【0042】

次に、演出表示制御基板32について図2を参照して以下に説明する。

演出表示制御基板32には、表示制御動作を所定の手順で実行する表示制御用CPU32aと、表示制御用CPU32aの表示制御プログラムを格納する表示制御用ROM32bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる表示制御用RAM32cが設けられている。表示制御用ROM32b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。表示制御用RAM32cには、パチンコ遊技機の表示動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。また、表示制御用CPU32aには、演出表示装置11が接続されている。表示制御用CPU32aは、各種制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。

【0043】

以下、主制御基板30、サブ統括制御基板31、及び演出表示制御基板32が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板30の主制御用CPU30a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。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期（例えば、4ms）毎に特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理を実行する。

【0044】

最初に、特別図柄入力処理について図3に従って説明する。

主制御用CPU30aは、始動入賞口15に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップS10）。ステップS10において主制御用CPU30aは、始動口スイッチSW1が遊技球を検知した時に出力する検知信号を入力したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する（ステップS11）。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、ステップS12に移行する。なお、主制御用CPU30aは、ステップS10又はステップS11の判定結果が否定の場合、特別図柄入力処理を

10

20

30

40

50

終了する。

【 0 0 4 5 】

ステップ S 1 2 に移行した主制御用 CPU 3 0 a は、保留記憶数を + 1 (1 加算) する。本実施形態において主制御用 RAM 3 0 c は、始動入賞口 1 5 に入球した遊技球を始動保留球として記憶する記憶手段となる。また、ステップ S 1 2 で保留記憶数を + 1 した主制御用 CPU 3 0 a は、加算後の保留記憶数を表すように特別図柄保留表示装置 1 3 の表示内容 (点灯態様) を変更する。また、主制御用 CPU 3 0 a は、加算後の保留記憶数を指示する保留指定コマンドを統括制御用 CPU 3 1 a に出力するように保留指定コマンドを送信バッファにセットする。保留指定コマンドは、次周期からの制御周期において出力される。

10

【 0 0 4 6 】

次に、主制御用 CPU 3 0 a は、各種乱数の値 (本実施形態では大当り判定用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、及び特図振分用乱数の値) を主制御用 RAM 3 0 c から読み出して取得し、該値を保留記憶数に対応する主制御用 RAM 3 0 c の所定の記憶領域に設定する (ステップ S 1 3)。その後、主制御用 CPU 3 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。

【 0 0 4 7 】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

まず、主制御用 CPU 3 0 a は、図柄変動ゲームの実行中、又は大当り遊技中か否かの実行条件判定を実行する。この実行条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 CPU 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

20

【 0 0 4 8 】

一方、実行条件判定の判定結果が否定 (図柄変動ゲーム中ではなく、かつ大当り遊技中ではない) の場合、主制御用 CPU 3 0 a は、主制御用 RAM 3 0 c に記憶されている保留記憶数が「 0 (零) 」よりも大きいか否かを判定する。保留記憶数が「 0 (零) 」の場合、主制御用 CPU 3 0 a は、保留中の図柄変動ゲームが存在しないので、特別図柄開始処理を終了する。一方、保留記憶数が 1 以上の場合、主制御用 CPU 3 0 a は、保留中の図柄変動ゲームが存在するので、保留記憶数を - 1 (1 減算) する。また、保留記憶数を更新 (1 減算) した主制御用 CPU 3 0 a は、更新後 (減算後) の保留記憶数を表示するように特別図柄保留表示装置 1 3 の表示内容を制御する。また、主制御用 CPU 3 0 a は、減算後の保留記憶数を指示する保留指定コマンドを統括制御用 CPU 3 1 a に出力するように保留指定コマンドを送信バッファにセットする。保留指定コマンドは、次周期からの制御周期において出力される。

30

【 0 0 4 9 】

そして、主制御用 CPU 3 0 a は、保留記憶数に対応付けられて主制御用 RAM 3 0 c の所定の記憶領域に記憶されている大当り判定用乱数の値を読み出す。このとき、主制御用 CPU 3 0 a は、主制御用 RAM 3 0 c に記憶されている始動保留球のうち、最も早く記憶した始動保留球に対応する大当り判定用乱数の値を読み出す。

【 0 0 5 0 】

そして、主制御用 CPU 3 0 a は、大当り判定用乱数の値と大当り判定値を比較し、当該大当り判定値と一致するか否かの大当り判定をする。このとき、主制御用 CPU 3 0 a は、現在の遊技状態が非確変状態 (低確率) の場合、非確変状態用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う一方で、現在の遊技状態が確変状態 (高確率) の場合、確変状態用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。なお、主制御用 CPU 3 0 a は、主制御用 RAM 3 0 c に設定された制御フラグ (後述する確変フラグ) に基づき現在の遊技状態が確変状態か否かを把握する。

40

【 0 0 5 1 】

また、主制御用 CPU 3 0 a は、乱数を読み出した後、保留記憶数「 2 」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を保留記憶数「 1 」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、主制御用 CPU 3 0 a は、保留記憶数「 3 」に対応付けられた記憶領域に

50

記憶されている乱数を保留記憶数「2」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、主制御用CPU30aは、保留記憶数「4」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を保留記憶数「3」に対応付けられた記憶領域に記憶する。

【0052】

大当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、大当り変動となる図柄変動ゲームを実行させるための大当り変動処理を実行する。大当り変動処理において主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている特図振分用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、該特図振分用乱数の値をもとに特別図柄の大当り図柄を特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄として決定する。また、大当りを決定した主制御用CPU30aは、大当り変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

10

【0053】

一方、大当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、大当り判定用乱数の値が大当りとなる値ではないことからはずれを認識する。このため、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、当該リーチ判定値と一致するか否かのリーチ判定を行う。このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選でリーチに当選したことから、はずれリーチ変動となる図柄変動ゲームを実行させるためのリーチ変動処理を実行する。リーチ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定するとともに、はずれリーチ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

20

【0054】

一方、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選でリーチに当選しなかったことから、はずれ変動となる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ変動処理を実行する。はずれ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定するとともに、はずれ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。本実施形態では、大当り抽選の抽選結果に従って、変動パターン（演出パターン）を選択する主制御用CPU30aが、演出パターン選択手段として機能する。

30

【0055】

そして、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングでサブ統括制御基板31（統括制御用CPU31a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力する。また、主制御用CPU30aは、特別図柄を指示する特別図柄用の停止図柄指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。そして、主制御用CPU30aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了（図柄の確定停止）を指示する図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力する。

40

【0056】

また、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで統括制御用CPU31aに出力する。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する主制御用の変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力する。また、主制御用CPU30aは、特別図柄を指示する特別図柄用の停止図柄指定コマンドを主制御用の変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。そして、主制御用CPU30aは、指示した主制御用の変動パ

50

ターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了（図柄の確定停止）を指示する図柄停止コマンドを変動時間の経過に伴って出力する。

【 0 0 5 7 】

次に、大当り遊技終了後の遊技状態に関して主制御用CPU30aが実行する制御を説明する。

主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後に確変状態を付与する場合には確変フラグに「1」を設定するとともに、確変状態であることを指示する確変コマンドを出力する。一方、主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後に確変状態を付与しない場合には確変フラグに「0」を設定するとともに、非確変状態であることを指示する非確変コマンドを出力する。

10

【 0 0 5 8 】

また、主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後に変短状態を付与する場合には作動フラグに「1」を設定するとともに、変短状態であることを指示する作動コマンドを出力する。一方、主制御用CPU30aは、大当りCを決定した場合、変短上限回数（100回）を、作動回数として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。そして、主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームが実行される毎に作動回数を「1」減算し、値が「0」となると、作動フラグに「0」を設定し、非作動コマンドを出力する。なお、主制御用CPU30aは、大当り遊技の開始時に、確変フラグ、作動フラグ、及び作動回数に「0」を設定する。

【 0 0 5 9 】

20

次に、サブ統括制御基板31の統括制御用CPU31aが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。

統括制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御基板32に出力する。また、統括制御用CPU31aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドにしたがって演出表示装置11に確定停止表示させる飾図の図柄組み合わせを決定する。具体的に言えば、統括制御用CPU31aは、大当りAが決定された場合、確変大当りを認識し得る大当りの図柄組み合わせを決定する。一方、大当りBが決定された場合、統括制御用CPU31aは、中列に特殊図柄（〔星〕）を含む図柄組み合わせを設定する。また、大当りCが決定された場合、統括制御用CPU31aは、確変大当りを確定的に認識し得ない大当りの図柄組み合わせを決定する。

30

【 0 0 6 0 】

その一方で、統括制御用CPU31aは、特別図柄としてはずれ図柄が指示されている場合、飾図としてはずれの図柄組み合わせを決定する。このとき、統括制御用CPU31aは、はずれリーチ変動用の変動パターンが指示されている場合、飾図として、リーチ図柄を含むはずれの図柄組み合わせを決定する。その一方、統括制御用CPU31aは、はずれ変動用の変動パターンが指示されている場合、飾図として、リーチ図柄を含まないはずれの図柄組み合わせを決定する。そして、統括制御用CPU31aは、決定した飾図を指示する飾り図柄用の停止図柄指定コマンドを演出表示制御基板32に出力する。また、統括制御用CPU31aは、図柄停止コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御基板32に出力する。

40

【 0 0 6 1 】

また、統括制御用CPU31aは、確変コマンドを入力すると確変状態が付与されることを統括制御用RAM31cに設定し、非確変コマンドを入力すると非確変状態が付与されることを統括制御用RAM31cに設定する。また、統括制御用CPU31aは、作動コマンドを入力すると変短状態が付与されることを統括制御用RAM31cに設定し、非作動コマンドを入力すると非変短状態が付与されることを統括制御用RAM31cに設定する。そして、統括制御用CPU31aは、確変コマンド、非確変コマンド、作動コマンド、及び非作動コマンドを入力するまで現在の設定内容を統括制御用RAM31cに記憶保持させる。また、統括制御用CPU31aは、確変コマンド、非確変コマンド、作動コ

50

マンド及び非作動コマンドのこれらコマンドを入力すると、それぞれのコマンドを演出表示制御基板 3 2 に出力する。

【 0 0 6 2 】

次に、演出表示制御基板 3 2 について説明する。

演出表示制御基板 3 2 の表示制御用 CPU 3 2 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、これらのコマンドの指示内容にしたがって演出内容を選択するとともに、該演出内容で図柄変動ゲームを行わせるように画像表示部 GH の表示内容を制御する。このとき、表示制御用 CPU 3 2 a は、選択した演出内容をもとに表示制御用 ROM 3 2 b の画像データを用いて前記演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成する。そして、表示制御用 CPU 3 2 a は、図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時することにより、その計時した時間と表示用データをもとに画像表示部 GH に映し出す画像を所定の制御周期毎に切り替える。そして、表示制御用 CPU 3 2 a は、図柄変動ゲームにおいて飾り図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された飾り図柄を導出するとともに、図柄停止コマンドの入力によって飾り図柄による図柄組み合わせを確定停止表示させるように画像表示部 GH の表示内容を制御する。

10

【 0 0 6 3 】

次に、統括制御用 CPU 3 1 a がリーチ演出の詳細内容を決定する制御内容について、図 4 ~ 図 6 に従って説明する。

前述したように、本実施形態では、変動パターンによって基本的な演出内容が決定される一方で、詳細内容に関しては、サブ統括制御基板 3 1 で決定される。具体的に説明すると、図 4 に示すように、本実施形態では、リーチ演出の詳細内容が複数設定されており、各詳細内容に対応するリーチパターン R 1 ~ R 3 2 が設定されているとともに、該リーチパターンを特定するリーチ内容指定コマンド「BDH 0 0 H ~ BDH 1 F H」が設定されている。本実施形態では、リーチ演出の詳細内容として、リーチ演出中にスピーカ（図示せず）から出力される楽曲 A ~ F が設定されている。例えば、「リーチパターン R 1」には、パターン A でリーチ演出を実行させつつ「楽曲 A」を出力する内容が対応付けられている。また、「リーチパターン R 5」には、パターン A でリーチ演出を実行させつつ「楽曲 A」を出力した後、パターン C でリーチ演出を実行させつつ「楽曲 A」を出力する内容が対応付けられている。また、「リーチパターン R 1 6」には、パターン A でリーチ演出を実行させつつ「楽曲 A」を出力した後、全回転リーチを行う内容が対応付けられている。以下同様に、その他のリーチパターンに関しても、リーチ演出中に出力される楽曲が対応付けられている。

20

30

【 0 0 6 4 】

そして、統括制御用 CPU 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該コマンドを入力したときの遊技状態に従って、それぞれ異なるリーチ内容決定テーブルを参照してリーチ演出の詳細内容を決定する。図 5 (a) は、非確変状態、かつ非変短状態（図中、「低確 + 変短なし」と示す）時に参照されるテーブルである一方で、図 5 (b) は、非確変状態、かつ変短状態（図中、「低確 + 変短あり」と示す）時に参照されるテーブルである。また、図 6 (a) は、確変状態、かつ変短状態（図中、「高確 + 変短あり」と示す）時であって、さらに大当たり A が決定されているときに参照されるテーブルである一方で、図 6 (b) は、「高確 + 変短あり」の状態であって、かつ大当たり A が決定されていないときに参照されるテーブルである。

40

【 0 0 6 5 】

これらのテーブルでは、変動パターン毎に、リーチパターン R 1 ~ R 3 2、及び楽曲が出力されない「なし」のうちいずれかを選択可能となるように乱数の取り得る数値（本実施形態では、0 ~ 2 5 0 までの全 2 5 1 種類の整数値）が所定個数ずつ振り分けられている。例えば、図 5 (a) では、変動内容として「パターン A」を特定するはずれリーチ変動用の変動パターン P 6 が選択された場合、詳細内容として、リーチパターン R 1 ~ R 4 のうちいずれかを選択可能となるように乱数値が振り分けられている。また、図 5 (a) では、変動内容として「パターン A 経由パターン B」を特定する大当たり変動用の変動パタ

50

ーンP14が選択された場合、詳細内容としてリーチパターンR13～R28のうちいずれかを選択可能となるように乱数値が振り分けられている。なお、リーチパターンR16、R20、R24、R28は、変動内容として「パターンA経由パターンB」を特定するはずれリーチ変動用の変動パターンP9に対して乱数値が振り分けられていないので、これらのリーチパターンに基づく演出内容は、大当りを確定的に認識し得る大当り確定演出として位置付けられている。

【0066】

そして、変動パターン指定コマンド入力時の遊技状態に従って、いずれかのリーチ内容決定テーブルからリーチパターンを決定した統括制御用CPU31aは、決定したリーチパターンを特定するリーチ内容指定コマンドを統括制御用RAM31cにセットする。また、統括制御用CPU31aは、決定したリーチパターンを統括制御用RAM31cにおける所定の記憶領域にセットする。本実施形態では、大当り抽選の抽選結果（より詳しくは、指示された変動パターンの種類）に従って、リーチパターン（演出パターン）を選択する統括制御用CPU31aが、演出パターン選択手段として機能する。

【0067】

このように構成された本実施形態のパチンコ遊技機では、実行中の図柄変動ゲームが大当りとなる可能性があることを示す予告演出として、遊技者のボタン操作によってメータを上昇させる「メータ上昇演出」を実行可能に構成している。なお、ここでは図示しないが、本実施形態のパチンコ遊技機では、メータ上昇演出のほかにも多数の予告演出が設定されている。

【0068】

最初に、メータの構成について図19に従って説明する。

本実施形態のメータは、予め定めた初期段階（実施形態では「1段階」）から予め定めた最終段階（実施形態では「10段階」）の範囲でメータが上昇可能となるように構成されたピラミッド状のメータMとされている。そして、メータの変化態様は、複数の指標領域と、点灯するメモリ（段階区分）の個数（点灯段階）との組み合わせによって報知される。また、本実施形態では、「2段階」～「9段階」が、中間段階に相当する。

【0069】

本実施形態の指標領域は、少なくとも1個以上のメモリを対応付けて構成されており、各指標領域には、実行中の図柄変動ゲームの演出内容（大当り期待度又はリーチ演出の演出内容など）を示す指示内容が対応付けられている。指標領域としては、例えば、大当り抽選で大当りに当選した場合よりも大当りに当選していない場合に滞在し易い「残念」の指標領域や、大当り抽選で大当りに当選した場合に滞在し易い「おめでとう」の指標領域が設定されている（図19（a）参照）。本実施形態では、「残念」の指標領域が特別領域に相当する。さらに、その他の指標領域としては、「楽曲A」が出力されるリーチ演出が実行されることを示す「楽曲A」や、「楽曲B」が出力されるリーチ演出が実行されることを示す「楽曲B」が設定されている。さらに、大当り期待度が高い演出内容でリーチ演出が実行されることを示す「スペシャル」や、大当りBに当選している可能性が高いことを示唆する「チャンスモード」なども設定されている。なお、大当り期待度とは、大当りになる場合の出現率とはずれになる場合の出現率を合算した全体出現率に対し、大当りになる場合の出現率の割合を示すものである。このため、大当り期待度は、全体出現率に対して大当りになる場合の出現率の割合が高いほど高くなる。

【0070】

そして、本実施形態における1つのメータMでは、複数の指標領域が設定されている。例えば、図19（a）に示すメータMは、1段階～4段階目のメモリを「残念」の指標領域として対応付けている。さらに、5段階目～8段階目のメモリを「楽曲A」の指標領域として対応付けている。さらに、9段階目及び10段階目のメモリを「おめでとう」の指標領域として対応付けている。

【0071】

そして、メータ上昇演出では、リーチ状態の形成前に、ボタン操作を有効として受け付

10

20

30

40

50

ける操作有効期間が設定され、操作有効期間内に操作ボタン B T が操作されることによってメモリが変化（上昇）する）画像が表示される。そして、点灯しているメモリのうち上限のメモリが対応付けられている指標領域に定められた内容によって、メータ上昇演出終了後の図柄変動ゲームの演出内容（リーチ演出の種類、大当たり期待度など）が示される。また、本実施形態では、メータが上昇すればするほど遊技者にとって大当たり期待度が高くなるように構成している。これにより、遊技者にボタン操作を促し、メータ上昇演出に積極的に参加させることができる。

【 0 0 7 2 】

図 1 9 (a) ~ (c) は、メータ上昇演出の流れを示す。

図 1 9 (a) は、メータ上昇演出の開始時における画像表示部 G H の表示態様である。メータ上昇演出の開始時には、操作ボタン B T の操作有効期間が設定されることに伴って、操作ボタン B T の操作を促す画像が表示される。本実施形態では、操作ボタン B T の操作を促す画像として「ボタン連打してね!」という文字が画像表示される。

【 0 0 7 3 】

続いて、操作ボタン B T の操作を含む所定の移行条件を満たすと、画像表示部 G H には、1 段階目のメモリが点灯した画像が表示される。本実施形態における移行条件は、メモリを次段階に移行させるか否かの移行抽選に当選することとされており、該抽選に当選した際には点灯しているメモリが 1 個ずつ増加する。

【 0 0 7 4 】

その後も、操作有効期間内に操作ボタン B T が操作されると、移行条件を満たした場合にメモリが上昇する。そして、メータ上昇演出が終了すると、点灯しているメモリのうち上限のメモリが対応付けられている指標領域に定められた内容で図柄変動ゲームが実行される。例えば、「残念」の指標領域を構成するメモリでメータの上昇が終了した場合、その後の図柄変動ゲームでは、はずれの図柄組み合わせが導出される可能性が高い。ただし、本実施形態では、大当たり抽選に当選している場合であっても「残念」の指標領域を構成するメモリでメータの上昇が終了する場合がある。また、「楽曲 A」の指標領域を構成するメモリでメータの上昇が終了した場合、その後のリーチ演出では「楽曲 A」が出力されることになる。本実施形態では、「楽曲 A」の指標領域を構成するメモリでメータの上昇が終了した場合、その他の楽曲が出力されることはない。

【 0 0 7 5 】

以下、メータ上昇演出を実行するために統括制御用 C P U 3 1 a が行う制御内容について説明する。

統括制御用 C P U 3 1 a は、複数の予告演出の中から、今回の図柄変動ゲームで実行させる演出としてメータ上昇演出を選択した場合に以下の制御を実行する。そして、予告演出としてメータ上昇演出を選択した場合、統括制御用 C P U 3 1 a は、図 5 及び図 6 に従って決定したリーチパターンに基づいて、メータ上昇演出における最終到達領域（最終的に到達させる指標領域）を決定する。なお、統括制御用 C P U 3 1 a は、統括制御用 R A M 3 1 c にセットしたリーチパターンを読み出すことで、決定したリーチパターンの種類を把握し得る。

【 0 0 7 6 】

図 7 は、最終到達領域を決定する際に参照される上限決定テーブルを示す。

図 7 では、変動パターン毎に、最終到達領域として「残念」、「楽曲 A」、「楽曲 B」、「楽曲 C」、「楽曲 D」、「スペシャル」、「チャンスモード」及び「おめでとう」のうちいずれかを選択可能となるように乱数の取り得る数値（本実施形態では、0 ~ 2 5 0 までの全 2 5 1 種類の整数値）が所定個数ずつ振り分けられている。

【 0 0 7 7 】

例えば、変動パターン P 2 が選択された場合、最終到達領域として「残念」のみが選択可能となるように乱数値が振り分けられている。また、変動パターン P 8 , P 9 , P 1 3 , P 1 4 が選択された場合、最終到達領域として、「残念」、「楽曲 A」、「楽曲 B」、「楽曲 C」、「楽曲 D」及び「スペシャル」のうちいずれかを選択可能となるように乱数

10

20

30

40

50

値が振り分けられている。一方、大当り変動用の変動パターン P 1 5 が選択された場合、最終到達領域として「チャンスモード」のみが選択可能となるように乱数値が振り分けられている。また、大当り変動用の変動パターン P 1 6 が選択された場合、最終到達領域として「おめでとう」のみが選択可能となるように乱数値が振り分けられている。なお、その他の変動パターン（変動パターン P 1 , P 3 ~ P 7 , P 1 0 ~ P 1 2 ）が選択された場合、何ら決定されない。

【 0 0 7 8 】

ただし、本実施形態では、最終到達領域を決定した後であっても、決定したリーチパターンの内容と対応しない指標領域を決定した際には、リーチパターンの内容と対応する指標領域に変更可能としている。例えば、詳細内容として「パターン C 楽曲 A」を特定するリーチパターン R 9 が決定された場合、最終到達領域としてどのような指標領域を決定していたとしても、統括制御用 CPU 3 1 a は、最終到達領域を「楽曲 A」の指標領域に変更する。一方、詳細内容として「パターン B 楽曲 F」を特定するリーチパターン R 2 9、「パターン B 楽曲 G」を特定するリーチパターン R 3 0、及び「パターン B 楽曲 E」を特定するリーチパターン R 3 1 のうちいずれかが決定された場合、統括制御用 CPU 3 1 a は、以下のような制御を実行する。すなわち、統括制御用 CPU 3 1 a は、最終到達領域として「楽曲 A」、「楽曲 B」、「楽曲 C」、「楽曲 D」及び「スペシャル」のうちいずれかを決定していたときには、その決定内容を変更しない。その一方で、リーチパターン R 2 9 ~ R 3 1 のうちいずれかが決定され、かつ最終到達領域として「残念」、「チャンスモード」及び「おめでとう」のうちいずれかを決定していたときには、最終到達領域を「スペシャル」に変更する。

【 0 0 7 9 】

なお、「チャンスモード」及び「おめでとう」は、はずれリーチ変動用の変動パターンに対して乱数値が振り分けられていないので、これらの指標領域までメータが上昇する演出内容は、大当りを確定的に認識し得る大当り確定演出として位置付けられている。また、図 7 に示すリーチパターン R 9 ~ R 1 2 , R 2 9 ~ R 3 2 以外のリーチパターンを決定していた場合、統括制御用 CPU 3 1 a は、決定した最終到達領域を変更しない。

【 0 0 8 0 】

そして、決定したリーチパターンに従って最終到達領域を決定した統括制御用 CPU 3 1 a は、決定した最終到達領域を特定する上限指定コマンドを統括制御用 RAM 3 1 c にセットする。本実施形態では、変動パターン及びリーチパターンに従って最終到達領域を決定する統括制御用 CPU 3 1 a が、到達領域決定手段として機能する。

【 0 0 8 1 】

次に、統括制御用 CPU 3 1 a は、図 7 の振り分けに基づいて決定した最終到達領域に従って、画像表示部 GH に表示させるメータ M を決定する。図 8 に示すように、本実施形態では、画像表示部 GH に表示させるメータ M のバリエーションが複数（47 種類）設定されている。そして、各メータ M に対応する指標パターンとしてのメータパターン M 1 ~ M 4 7 が設定されているとともに、該メータパターンを特定するメータ指定コマンド「9CH10H ~ 9CH3EH」が設定されている。

【 0 0 8 2 】

例えば、「メータパターン M 1」には、1 段階 ~ 4 段階目のメモリを「残念」の指標領域として対応付けている。さらに、5 段階目 ~ 8 段階目のメモリを「楽曲 A」の指標領域として対応付けている。さらに、9 段階目及び 10 段階目のメモリを「スペシャル」の指標領域として対応付けている。また、「メータパターン M 1 3」には、1 段階 ~ 6 段階目のメモリを「残念」の指標領域として対応付けている。さらに、7 段階目及び 8 段階目のメモリを「楽曲 A」の指標領域として対応付けている。さらに、9 段階目及び 10 段階目のメモリを「スペシャル」の指標領域として対応付けている。なお、メータパターン M 1 とメータパターン M 1 3 は、5 , 6 段階目のメモリに対応付けられている指標領域が異なるだけであって、メータ M を構成する指標領域は同一である。以下同様に、その他のメータパターンに関しても、各段階のメモリが点灯している状態に滞在する指標領域がそれぞ

れ設定されている。

【0083】

そして、統括制御用CPU31aは、図7の振り分けに基づいて決定した最終到達領域に従って、画像表示部GHに表示させるメータMを決定することになる。なお、統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cにセットした上限指定コマンドを読み出すことで、決定した最終到達領域を把握し得る。

【0084】

図9(a)~(e)は、メータパターンを決定する際に参照されるメータ決定テーブルを示す。これらのテーブルでは、最終到達領域として決定された指標領域を含むメータパターンを選択し得るように乱数値が振り分けられている。

10

【0085】

例えば、図9(a)に示す「残念」用のテーブルでは、はずれ変動用の変動パターンP2が選択された場合、メータパターンM1~M26, M39~M46のうちいずれかを選択可能となるように乱数値が振り分けられている。一方、その他の変動パターン(変動パターンP1, P3~P16)が選択された場合、何ら決定されない。

【0086】

また、図9(d)に示す「楽曲A」用のテーブル(左から1番目)では、以下のように乱数値が振り分けられている。すなわち、変動内容として「パターンA経由」を含む変動パターンP8, P13, P14が選択された場合、メータパターンM1~M3, M13, M17, M21, M27, M28, M35, M39のうちいずれかを選択可能となるように乱数値が振り分けられている。一方、その他の変動パターン(変動パターンP1~P7, P9~P12, P15, P16)が選択された場合、何ら決定されない。

20

【0087】

以下同様に、図9(d)に示す「楽曲B」用のテーブル(左から2番目)、及び図9(e)に示す「楽曲C」用のテーブル(左から1番目)、及び図9(e)に示す「楽曲D」用のテーブル(左から2番目)においても、最終到達領域として決定された指標領域を含むメータパターンを選択可能となるように乱数値が振り分けられている。

【0088】

そして、このようなメータパターン決定方法を採用することで、最終到達領域としての指標領域を決定するかによって、図柄変動ゲームの演出内容が異なる場合であっても同一のメータパターンが選択されることがある。例えば、最終到達領域として「残念」の指標領域、及び「楽曲A」の指標領域を決定した場合、どちらもメータパターンM1が決定されることがある。また、最終到達領域として「楽曲A」を決定した場合、メータパターンM1又はメータパターンM35が決定されることがある(図8参照)。ただし、本実施形態では、リーチパターンに対応付けられている楽曲に対応しない指標領域でメータの上昇が停止することはない。

30

【0089】

そして、変動パターンと、最終到達領域として決定した指標領域に従ってメータパターンを決定した統括制御用CPU31aは、決定したリーチパターンを特定するリーチ内容指定コマンドを統括制御用RAM31cにセットする。また、統括制御用CPU31aは、決定したメータパターンを統括制御用RAM31cにおける所定の記憶領域にセットする。本実施形態では、メータパターンを選択する統括制御用CPU31aが、指標パターン選択手段として機能する。

40

【0090】

次に、ボタン操作を反映したメータ上昇演出の制御内容について説明する。

まず、統括制御用CPU31aは、メータ上昇演出の変化態様を決定するために、図7に従って決定した最終到達領域と、図9(a)~(e)に決定したメータパターンに応じて、決定したメータパターンを12種類のグループに分類する。

【0091】

図10は、各グループG1~G12に分類されるメータパターンを示している。

50

例えば、グループG 1には、最終到達領域としての「残念」を構成するメモリの上限值として「4」が設定されているメータパターンM 1～M 1 2が対応付けられている。また、グループG 3には、最終到達領域としての「楽曲A」を構成するメモリの上限值として「6」が設定されているメータパターンM 2 7, M 2 8が対応付けられている。また、グループG 8には、最終到達領域としての「スペシャル」を構成するメモリの上限值として「8」が設定されているメータパターンM 2 5～M 3 4が対応付けられている。さらに、グループG 1 2には、最終到達領域としての「楽曲A」を構成するメモリの上限值として「メータ割れ」が設定されているメータパターンM 3 9が対応付けられている。なお、「メータ割れ」とは、メータが最大値としての10段階に到達した後、10段階目のメモリを越える様子を示す(図2 1(d)参照)。また、図8及び図10に示すように、最終到達領域としての指標領域を構成するメモリの上限値は、大当たり抽選に当選している場合に高くなる傾向がある。

10

【0092】

そして、グループを特定した統括制御用CPU 3 1 aは、該グループに対応する内容でメータ上昇演出を制御する。なお、統括制御用CPU 3 1 aは、メータ上昇演出の実行を決定した場合、メータ上昇演出の開始に伴って操作有効期間(第1操作有効期間)を設定する。そして、第1操作有効期間内にボタン操作が行われると、移行抽選の抽選結果に応じて、メータMの変化態様を指示するメモリコマンド「D 5 H 0 0 H～D 5 H 0 B H」のうち対応するいずれかのコマンドを統括制御用RAM 3 1 cにセットする。

【0093】

20

図11は、各種メモリコマンドを説明している。

例えば、メモリコマンド「D 5 H 0 0 H」は、現在のメモリを上昇させることなく点滅させて維持することを指示するコマンドである。また、メモリコマンド「D 5 H 0 1 H」は、メモリが点灯していない状態から1段階目のメモリを点灯させつつ、2段階目のメモリを点滅させることを指示するコマンドである。また、メモリコマンド「D 5 H 0 B H」は、全メモリが点灯している状態からメータを振り切らせることを指示するコマンドである。

【0094】

また、前述した移行抽選は、第1操作有効期間内に操作信号を入力する度に、図12に示す抽選テーブルを用いて行われる。図12(a)は、最終到達領域となる指標領域におけるメモリの上限値が「4」である場合に参照される抽選テーブルである一方、図12(b)は、最終到達領域となる指標領域におけるメモリの上限値が「6」である場合に参照される抽選テーブルである。また、図12(c)は、最終到達領域となる指標領域におけるメモリの上限値が「8」である場合に参照される抽選テーブルである一方、図12(d)は、最終到達領域となる指標領域におけるメモリの上限値が「10」である場合に参照される抽選テーブルである。そして、本実施形態では、移行抽選にて現時点におけるメモリを次段階に移行させるか否かを決定し、該移行抽選に当選した場合、すなわち移行させることを決定した際には、メモリを1段階上昇させるメモリコマンドを統括制御用RAM 3 1 cにセットする。その一方で、移行抽選に当選しなかった場合、すなわち移行させないことを決定した際には、「D 5 H 0 0 H」を統括制御用RAM 3 1 cにセットする。

30

40

【0095】

図12(a)～(d)では、最終到達領域となる指標領域におけるメモリの上限値が大きくなるほど、次段階への移行を決定する確率が高くなるように乱数値が振り分けられている。例えば、図12(a)では、次段階への移行を決定する確率が、50/251であるのに対し、図12(d)では、その確率が151/251となっている。

【0096】

以下、グループ毎にメータ上昇演出を実行させるための制御内容について説明する。

最初に、グループG 1が特定されたときの制御内容について図13に従って説明する。前述したように、最終到達領域として「残念」を、メータパターンとしてメータパターンM 1～M 1 2を選択した場合、グループG 1が特定される(図10)。

50

【 0 0 9 7 】

まず、統括制御用CPU31aは、メータ上昇演出の実行を決定した場合、メータ上昇演出の開始と同時に第1操作有効期間を計時する。この時間計測は、統括制御用RAM31cに初期値として「8秒」を設定し、制御周期毎(4ms毎)に当該制御周期分の時間を減算することによって行う。また、統括制御用CPU31aは、第1操作有効期間を設定すると、第1操作有効期間が開始されたことを示すとともにボタン操作を促す画像を表示させるための有効期間設定コマンドを統括制御用RAM31cにセットする。

【 0 0 9 8 】

その後、統括制御用CPU31aは、第1操作有効期間の残り時間が0よりも大きいかなかを判定する(ステップS100)。ステップS100の判定結果が否定の場合、第1操作有効期間が終了しているため、統括制御用CPU31aは、第1操作有効期間の終了を指示するとともにボタン操作を促す画像を消去することを指示する有効期間終了コマンド「D4H4AH」を統括制御用RAM31cにセットする(ステップS101)。その後、統括制御用CPU31aは、グループG1制御処理を終了する。

10

【 0 0 9 9 】

一方、ステップS100の判定結果が肯定の場合、統括制御用CPU31aは、操作信号を入力したかなかを判定する(ステップS102)。ステップS102の判定結果が否定の場合、統括制御用CPU31aは、グループG1制御処理を終了する。なお、本実施形態では、第1操作有効期間内にボタン操作が行われなかった場合、メモリの値が変化することなく、変動パターン及びリーチパターンに定められた内容で図柄変動ゲームが実行される。一方、ステップS102の判定結果が肯定の場合、統括制御用CPU31aは、最終到達領域を構成するメモリの上限値に到達しているかなかを判定する(ステップS103)。

20

【 0 1 0 0 】

統括制御用CPU31aは、図7に従って決定した最終到達領域と、図9(a)~(e)に従って決定したメータパターンに従って対応するグループを特定することで、最終到達領域を構成するメモリの上限値を把握する。例えば、最終到達領域として「残念」の指標領域が決定されるとともにメータパターンM1が決定された場合、メモリの上限値は「4」となる(図10参照)。したがって、統括制御用CPU31aは、メモリコマンドで特定されるメモリの値が、最終到達領域を構成するメモリの上限値と一致するかなかを判定することで、最終到達領域を構成するメモリの上限値に到達しているかなかを判定することが可能となる。

30

【 0 1 0 1 】

ステップS103の判定結果が否定の場合、統括制御用CPU31aは、今回の制御周期で入力した操作信号が、第1操作有効期間が設定されてから最初に入力した操作信号(1回目)であるかなかを判定する(ステップS104)。本実施形態において統括制御用CPU31aは、第1操作有効期間の開始と同時に操作回数フラグの値に「0」を設定し、その後、1回でも操作信号を入力すると操作回数フラグの値に「1」を設定するようになっている。これにより、統括制御用CPU31aは、第1操作有効期間が設定されてから2回目以降に操作信号を入力した場合、操作回数フラグの値(「1」)から、当該操作信号が1回目の操作信号ではないことを把握できる。

40

【 0 1 0 2 】

ステップS104の判定結果が肯定の場合、今回の制御周期で入力した操作信号が、第1操作有効期間が設定されてから最初に入力した操作信号となる。これにより、統括制御用CPU31aは、1段階目のメモリの点灯を指示するメモリコマンド「D5H01H」を統括制御用RAM31cにセットする(ステップS105)。その後、統括制御用CPU31aは、グループG1制御処理を終了する。

【 0 1 0 3 】

一方、ステップS104の判定結果が否定の場合、今回の制御周期で入力した操作信号が、第1操作有効期間が設定されてから2回目以降に入力した操作信号となる。この場合

50

、統括制御用CPU31aは、図12(a)に示す抽選テーブルを参照して移行抽選を実行する(ステップS106)。すなわち、本実施形態において統括制御用CPU31aは、第1操作有効期間が設定されてから1回目のボタン操作では、メモリを必ず上昇させる一方で、2回目以降ボタン操作ではメモリが上昇する場合と、現時点での値を維持する場合の両方の場合が存在し得るように移行抽選を実行する。

【0104】

ステップS106の判定結果が肯定(移行抽選に当選した)の場合、統括制御用CPU31aは、直前に演出表示制御基板32に出力したメモリコマンドに従って、以下のように制御を行う。すなわち、統括制御用CPU31aは、直前に出力したメモリコマンドで特定されるメモリの次段階を特定するメモリコマンド(D5H02H~D5H04Hのうちいずれか)を統括制御用RAM31cにセットする(ステップS107)。

10

【0105】

例えば、現時点におけるメモリが「1」であった場合に移行抽選に当選したとすると、統括制御用CPU31aは、2段階目のメモリの点灯を指示するメモリコマンド「D5H02H」を統括制御用RAM31cにセットする。その後、統括制御用CPU31aは、グループG1制御処理を終了する。

【0106】

一方、ステップS106の判定結果が否定(移行抽選に当選していない)の場合、統括制御用CPU31aは、現在のメモリを上昇させることなく点滅させて維持することを指示するコマンド「D5H00H」を統括制御用RAM31cにセットする(ステップS108)。その後、統括制御用CPU31aは、グループG1制御処理を終了する。

20

【0107】

また、ステップS103の判定結果が肯定の場合、メータが既に最終到達領域を構成するメモリの上限值に到達していることになるので、統括制御用CPU31aは、ステップS108に移行する。これにより、最終到達領域を構成するメモリの上限值に到達している場合、第1操作有効期間内にいくらボタン操作が行われたとしても、メータが上昇することがない。本実施形態では、メモリコマンド「D5H00H」を出力して、現時点のメモリを次段階に移行させることなく維持させる統括制御用CPU31aが、規制手段として機能する。また、メモリコマンド「D5H00H」を出力することが、次段階への移行を規制することとなる。

30

【0108】

なお、統括制御用CPU31aは、第1操作有効期間として設定した時間が経過すると、第1操作有効期間の終了を指示するとともにボタン操作を促す画像を表示させないことを指示する有効期間終了コマンドを演出表示制御基板32に出力する。

【0109】

次に、グループG5が特定されたときの制御内容について図14に従って説明する。前述したように、最終到達領域として「楽曲A」、「楽曲B」、「楽曲C」及び「楽曲D」のうちいずれかを、メータパターンとしてメータパターンM1~M12を選択した場合、グループG5が特定される(図10)。

【0110】

統括制御用CPU31aは、グループG5を特定した場合、図14に示す処理を実行するよりも前に、まず、メモリを変化させる際のルートとして、第1ルート又は第2ルートを決定する。第1ルートは、以下のような内容を定めたルートである。すなわち、最終到達領域として「楽曲A」、「楽曲B」、「楽曲C」及び「楽曲D」のうちいずれかを決定しているが、第1操作有効期間中は「残念」の指標領域を構成するメモリの上限值までしか上昇させない内容である。ただし、第1操作有効期間の終了後に、ボタン操作が行われたか否かを問わず、最終到達領域まで一気にメータを上昇させるようになっている。

40

【0111】

一方、第2ルートは、第1操作有効期間内に最終到達領域までメモリを移行可能とする内容を定めたルートである。そして、統括制御用CPU31aは、決定したルートを示す

50

値を統括制御用RAM31cにセットする。ちなみに、本実施形態では、グループG5のみに限らず、1つのメータMが3つ以上の指標領域によって構成されているグループ(グループG5, G6, G8, G9, G10, G11)が特定された場合、複数のルートからいずれかのルートを選択可能としている。すなわち、第1操作有効期間内に最終到達領域までメモリを移行可能とするルートと、第1操作有効期間内には、最終到達領域よりも初期段階に近い位置にある指標領域までしかメータを上昇させず、第1操作有効期間の終了後に最終到達領域まで一気にメータを上昇させるルートである。これにより、メータパターンM27(図8参照)などが選択された場合、そのパターンで特定されるメータMには「残念」の指標領域が対応付けられていないため、第1操作有効期間の終了時に「残念」以外の指標領域に滞在している場合であっても、その指標領域よりも上の指標領域一気にメータが上昇することになる。本実施形態では、グループG5, G6, G8, G9, G10, G11に分類されるメータパターンが、特定演出パターンに相当する。

10

【0112】

図14の説明に戻り、統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cにセットしたルートを示す値を読み出し、その値が第1ルートを示す値であるか否かを確認する(ステップS110)。ステップS110の判定結果が肯定の場合、統括制御用CPU31aは、第1ルートを決定したことになる。その後、統括制御用CPU31aは、図13のステップS100と同じく、第1操作有効期間が0よりも大きいか否かを判定する(ステップS110a)。ステップS110aの判定結果が肯定の場合、統括制御用CPU31aは、図13に示すステップS102~S108の処理と同一の処理を行う(ステップS112~S118)。

20

【0113】

一方、ステップS110aの判定結果が否定の場合、第1操作有効期間が終了していることになる。そして、ステップS110a以降の処理は、操作有効期間の終了後に一気にメータを上昇させる第1ルートが決定された場合に実行されるようになっている。このため、統括制御用CPU31aは、メータ上昇コマンド「D4H4BH」を統括制御用RAM31cにセットする(ステップS111)。「D4H4BH」は、第1操作有効期間の終了を指示するとともにボタン操作を促す画像を消去し、さらに最終到達領域を構成するメモリの上限值まで一気にメータを上昇させることを指示するコマンドである。したがって、例えば、最終到達領域として「楽曲A」を、メータパターンとしてメータパターンM1を決定したとする。この場合、第1操作有効期間が終了した時点で1段階目のメモリまでしか点灯していなかったとしても、その後、一気に8段階目のメモリまで上昇することになる。

30

【0114】

一方、ステップS110の判定結果が否定の場合、統括制御用CPU31aは、第2ルートを決定したことになる。この場合、統括制御用CPU31aは、図15に示すステップS120に移行する。なお、ステップS120~S126において統括制御用CPU31aは、図13に示すステップS100~S106と同一の処理を行う。ただし、ステップS126において統括制御用CPU31aは、図12(c)に示す抽選テーブルを参照して移行抽選を実行する。

40

【0115】

そして、ステップS126の判定結果が肯定(移行抽選に当選した)の場合、統括制御用CPU31aは、直前に演出表示制御基板32に出力したメモリコマンドに従って、以下のような制御を行う。すなわち、統括制御用CPU31aは、直前に出力したメモリコマンドで特定されるメモリの次段階を特定するメモリコマンド(D5H02H~D5H08Hのうちいずれか)を統括制御用RAM31cにセットする(ステップS127)。その後、統括制御用CPU31aは、グループG5制御処理を終了する。

【0116】

一方、ステップS126の判定結果が否定の場合、移行抽選に当選していないことにより、統括制御用CPU31aは、図13のステップS108と同じく、メモリコマンド「

50

「D5H00H」をセットする(ステップS128)。その後、統括制御用CPU31aは、グループG5制御処理を終了する。

【0117】

本実施形態では、図12(a)~(d)に示すように、最終到達領域を構成するメモリの上限值が大きくなるほど、次段階のメモリに移行させることを決定する確率が高くなるように設定した。特に、最終到達領域として「残念」の指標領域が決定された場合、その指標領域を構成するメモリの上限值が大きいくほど、メータが上昇し易くなることになる。一方、最終到達領域として「残念」の指標領域が決定された場合、その指標領域を構成するメモリの上限值が小さいほど、「維持」を決定する確率が高いので、ボタン操作によって早い段階で上限に到達してしまい、以降、ボタン操作を行ってもメータが変化しないという事態が起こり難い。これにより、第1操作有効期間を有効に使用してボタン操作を促すことができる。

10

【0118】

次に、グループG12が特定されたときの制御内容について図16に従って説明する。前述したように、最終到達領域として「楽曲A」、「楽曲B」、「楽曲C」及び「楽曲D」のうちいずれかを、メータパターンとしてメータパターンM39~M42を選択した場合、グループG12が特定される。また、グループG12が特定された場合、第1操作有効期間中の制御内容は、図13に示す制御内容と同一であるため、ここでは説明を省略する。ただし、図13のステップS106に対応する移行抽選では、第1操作有効期間内に最終到達領域を構成するメモリの上限值まで以降可能とする場合、10個分のメモリが対応付けられた抽選テーブル(図12(d))を参照して移行抽選が行われる点が、グループG1制御処理とは異なる。

20

【0119】

まず、統括制御用CPU31aは、第1操作有効期間の残り時間が「0(零)」であるか否かを判定する(ステップS130)。ステップS130の判定結果が否定の場合、第1操作有効期間が終了していないため、統括制御用CPU31aは、グループG12制御処理を終了する。一方、ステップS130の判定結果が肯定の場合、第1操作有効期間が終了していることになる。これにより、統括制御用CPU31aは、メータが最終段階のメモリ「10」に到達しているか否かを判定する(ステップS131)。ステップS131において統括制御用CPU31aは、直近に出力したメモリコマンドが「D5H0AH」であるか否かを判定することによって、最終段階のメモリ「10」に到達しているか否かを判断する。ステップS131の判定結果が否定の場合、統括制御用CPU31aは、グループG12制御処理を終了する。

30

【0120】

一方、ステップS131の判定結果が肯定の場合、メータが最終段階のメモリ「10」に到達していることになる。これにより、統括制御用CPU31aは、第1操作有効期間の終了後に、ボタン操作を有効として受け付ける第2操作有効期間(本実施形態では、5000ms)を設定し、計時する(ステップS132)。なお、第2操作有効期間においても、第1操作有効期間と同じく、統括制御用RAM31cに初期値を設定し、制御周期毎(4ms毎)に当該制御周期分の時間を減算することによって行う。

40

【0121】

次に、統括制御用CPU31aは、第2操作有効期間の残り時間が0よりも大きいか否かを判定する(ステップS133)。ステップS133の判定結果が肯定の場合、統括制御用CPU31aは、操作ボタンBTから操作信号を入力したか否かを判定する(ステップS134)。ステップS134の判定結果が否定の場合、操作信号を入力していないので、統括制御用CPU31aは、グループG12制御処理を終了する。なお、本実施形態では、第2操作有効期間内にボタン操作が行われなかった場合、「メータ割れ演出」を実行させないので、第1操作有効期間中に上昇したメモリが対応付けられている指標領域に対応する内容で図柄変動ゲームが実行されることになる。一方、ステップS134の判定結果が肯定の場合、統括制御用CPU31aは、メモリコマンド「D5H0BH」を出力

50

済みであるか否か、すなわち、メータ割れ演出を実行済みであるか否かを判定する（ステップS135）。

【0122】

ステップS135の判定結果が否定の場合、統括制御用CPU31aは、図示しない抽選テーブルの振分値を参照して、メータ割れ演出を実行するか否かの実行抽選を実行する（ステップS136）。なお、この抽選テーブルでは、「メータ割れ演出の実行可」よりも「メータ割れ演出の実行否」が選択される割合が高くなるように乱数値を振り分けている。

【0123】

ステップS136の判定結果が肯定（実行抽選に当選した）の場合、統括制御用CPU31aは、メモリコマンド「D5H0BH」を統括制御用RAM31cにセットする（ステップS137）。その後、統括制御用CPU31aは、グループG12制御処理を終了する。一方、ステップS136の判定結果が否定（実行抽選に当選しなかった）の場合、統括制御用CPU31aは、「D5H00H」を統括制御用RAM31cにセットする（ステップS138）。その後、統括制御用CPU31aは、グループG12制御処理を終了する。

【0124】

また、ステップS133の判定結果が否定（第2操作有効期間=0）の場合、及びステップS135の判定結果が肯定（「D5H0BH」を出力済み）の場合、統括制御用CPU31aは、ステップS139に移行する。ステップS139において統括制御用CPU31aは、第2操作有効期間の終了を指示するとともにボタン操作を促す画像を表示させないことを指示する第2有効期間終了コマンドを統括制御用RAM31cにセットする。つまり、統括制御用CPU31aは、第2操作有効期間内にボタン操作が行われなかった場合、及びボタン操作は行われたが既に「D5H0BH」を出力していた場合、直ちに第2操作有効期間を終了させる。

【0125】

本実施形態では、メータパターンM39～M42が選択されるとともに、メータが最終段階としてのメモリ「10」に到達しているときにボタン操作が行われ、実行抽選に当選した際に実行される「メータ割れ演出」が、特別演出に相当する。

【0126】

また、本実施形態では、メータ上昇演出中、ボタン操作に合わせて画像表示部GH上で賑やかし演出が行われるようになっている。本実施形態の賑やかし演出では、例えば、図19（b）に示すように、1人～4人のキャラクタが登場し、ボタン操作に合わせてこれらのキャラクタが画像表示部GH上においてボタンを押している画像が表示されるようになっている。

【0127】

以下、賑やかし演出の詳細について図17及び図18に従って説明する。

まず、統括制御用CPU31aは、メータ上昇演出の実行を決定した場合、図17に示す人数決定テーブルを参照し、指示された変動パターンに従って賑やかし演出で登場させるキャラクタの人数を選択する。

【0128】

図17では、変動パターン毎に、キャラクタが登場しない「なし」、「1人」、「2人」及び「3人」のうちいずれかを選択可能となるように乱数の取り得る数値（本実施形態では、0～250までの全251種類の整数値）が所定個数ずつ振り分けられている。本実施形態では、賑やかし演出で登場するキャラクタの人数が多いほど大当たりとなる可能性が高くなるように乱数値が振り分けられている。ただし、後述するキャラクタがボタンを押下する動作態様は、大当たり期待度に関与しない。図17の説明に戻り、図17のテーブルを参照してキャラクタの人数を決定した統括制御用CPU31aは、決定した人数を指示する人数指示コマンドを演出表示制御基板32に出力する。

【0129】

10

20

30

40

50

次に、統括制御用CPU31aは、決定したキャラクタがボタンを押下する際の動作態様を定めた動作パターンを決定する。図18に示すように、キャラクタの動作パターンは、ボタンを押下する際の動作態様の違いによって3種類設定されている(動作パターンD1, D2, D3)。なお、本実施形態における動作態様の違いは、キャラクタの汗を示す水滴量の違いとされており、動作パターンD1<動作パターンD2<動作パターンD3の順に水滴量が多く定められている。なお、動作パターンD1は、キャラクタ動作態様のデフォルト値として設定されている。

【0130】

そして、統括制御用CPU31aは、第1操作有効期間内に操作信号を入力すると、特定したグループ、及び直近に出力した動作パターンを指示する動作指示コマンドに応じて、動作パターンを決定する。具体的に説明すると、「残念」の指標領域を含むグループG1, G2, G4が特定された場合、図18(a)に示す動作パターン決定テーブルを使用する。図18(a)に示すテーブルでは、直近で動作パターンD2が指示された場合、動作パターンを選択しない、すなわち、デフォルトの内容でボタンを押す態様を示す「なし」を対応付けている。これにより、画像表示部GHでは、キャラクタがデフォルトとして設定された態様でボタンを押下する画像が表示される。一方、直近で動作パターンが指示されていない場合、「なし」又は「動作パターンD2」を選択し得るように乱数値が振分けられている。なお、本実施形態では、「動作パターンD2」よりも「なし」が選択される割合が高くなるように乱数値が振分けられている。

【0131】

一方、「残念」の指標領域を含まないグループG3, G5~G12が特定された場合、図18(b)に示す動作パターン決定テーブルを使用する。図18(b)に示すテーブルでは、直近で動作パターンD3が指示された場合、「なし」を対応付けている。これにより、画像表示部GHでは、キャラクタがデフォルトとして設定された態様でボタンを押下する画像が表示される。また、直近で動作パターンD2が指示された場合、「なし」又は「動作パターンD3」を選択し得るように乱数値が振分けられている。なお、本実施形態では、「動作パターンD3」よりも「なし」が選択される割合が高くなるように乱数値が振分けられている。また、直近で動作パターンが指示されていない場合、「なし」又は「動作パターンD2」を選択し得るように乱数値が振分けられている。なお、本実施形態では、「動作パターンD2」よりも「なし」が選択される割合が高くなるように乱数値が振分けられている。そして、動作パターンを決定した統括制御用CPU31aは、決定したパターンを指示する動作パターン指示コマンドを演出表示制御基板32に出力する。

【0132】

以下、メータ上昇演出を実行するために表示制御用CPU32aが実行する制御内容について説明する。

メータ上昇演出にかかる各種コマンドを入力した表示制御用CPU32aは、当該コマンドで特定される画像データを用いて、メータ上昇演出の演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成する。そして、表示制御用CPU32aは、図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時することで、メータ上昇演出にかかる各種コマンドに設定された所定のタイミングで、表示用データをもとに画像表示部GHに映し出す画像を所定の制御周期毎に切り替えて表示演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、メータを振り切らせることを指示するメモリコマンド「D5H0BH」を入力した場合、表示制御用CPU32aは、メータが最終段階としてもメモリ「10」を振り切った態様の画像を表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する(図21(d)参照)。本実施形態では、メモリパターンで指示されるメータMにおいて、最終到達領域として決定された指標領域を構成するメモリの上限值までを上限としてメモリを上昇させる演出を実行する演出表示装置11が、変化手段として機能する。また、メータ割れ演出を画像表示させる演出表示装置11が、特別演出実行手段として機能する。

【0133】

次に、メータ上昇演出の流れについて図19～図21に従って説明する。

図19は、最終到達領域として「残念」の表示領域が決定されるとともに、メータパターンM3が選択された際の演出の流れを示している(図8及び図10参照)。また、図19では、はずれ変動用の変動パターンP2が選択されたとする。

【0134】

この場合、図19(a)に示すように、メータ上昇演出の開始時には、メータパターンM3で特定されるメータMとボタン操作を促すメッセージが表示される。そして、第1操作有効期間内に操作ボタンBTが操作されると、1回目の操作である場合には移行抽選が行われることなく、必ず1段階目のメモリが点灯する画像が表示される。一方、2回目以降の操作である場合には、操作信号を入力する度に移行抽選が行われ、移行抽選に当選した際には、現時点のメモリの次段階のメモリが点灯する画像が表示される。その一方で、移行抽選に当選しなかった際には、現時点のメモリから増加することなく点滅する画像が表示される(図19(b)及び図19(c)参照)。なお、本実施形態では、メータパターンM3における「残念」の指標領域を構成するメモリの上限値(4)が、例えば、メータパターンM39における「残念」の指標領域を構成するメモリの上限値(8)と比べて少ないため、「維持」を決定し易く設定されたテーブル(図12(a))を用いて移行抽選が行われる。

10

【0135】

その後、第1操作有効期間中に操作ボタンBTが操作される度に移行抽選が行われるが、この例では、最終到達領域として「残念」の指標領域が決定されている。このため、「残念」の指標領域を構成する上限値としての4段階目のメモリに到達したときには、第1操作有効期間内に操作ボタンBTが操作されたとしても、5段階目のメモリ、すなわち、「楽曲A」の指標領域に移行することがない。そして、第1操作有効期間が経過した後、選択された変動パターンに定められた内容に従って、はずれの図柄組み合わせが導出されることになる。

20

【0136】

図20は、最終到達領域として「楽曲A」の指標領域が決定されるとともに、メータパターンM3が選択された際の演出の流れを示している(図8及び図10参照)。また、図20では、大当たり変動用の変動パターンP13が選択されるとともに、第1ルートが選択されたとする。

30

【0137】

この場合、図20(a)に示すように、メータ上昇演出の開始時には、メータパターンM3で特定されるメータMとボタン操作を促すメッセージが表示される。そして、第1操作有効期間内に操作ボタンBTが操作されると、2回目以降の操作である場合には、操作信号を入力する度に移行抽選が行われ、移行抽選の抽選結果に応じた画像が表示される(図20(b)参照)。なお、前提で述べたとおり、最終到達領域として「楽曲A」の指標領域が決定されているが、メモリを変化させる際のルートとして第1ルートを決定している。このため、第1操作有効期間内に操作ボタンBTを操作しても、「残念」の指標領域を構成するメモリの上限値「4」までしかメータが上昇しない(図20(c))。そして、前述したように、メモリを変化させる際のルートとして第1ルートを決定しているため、「維持」を決定し易く設定されたテーブル(図12(a))を用いて移行抽選が行われる。

40

【0138】

そして、図20(d)に示すように、第1操作有効期間が経過した後、操作ボタンBTが操作されたか否かを問わず、最終到達領域として決定した「楽曲A」の指標領域を構成する上限値としての8段階目のメモリまでメータが上昇する画像が表示される。その後、選択された変動パターン及びリーチパターンに定められた内容に従って、「楽曲A」の内容で行われるリーチ演出を経て、大当たりの図柄組み合わせが導出されることになる。

【0139】

図21は、最終到達領域として「楽曲A」の指標領域が決定されるとともに、メータパ

50

ターンM39が選択された際の演出の流れを示している(図8及び図10参照)。また、図21では、大当たり変動用の変動パターンP13が選択されるとともに、「メータ割れ演出」の実行が決定されたとする。

【0140】

この場合、図21(a)に示すように、メータ上昇演出の開始時には、メータパターンM39で特定されるメータMとボタン操作を促すメッセージが表示される。そして、第1操作有効期間内に操作ボタンBTが操作されると、2回目以降の操作である場合には、操作信号を入力する度に移行抽選が行われ、移行抽選の抽選結果に応じた画像が表示される(図21(b)参照)。なお、本実施形態では、メータパターンM39における「楽曲A」の指標領域を構成するメモリの上限值(10)が、例えば、メータパターンM3における「楽曲A」の指標領域を構成するメモリの上限值(8)と比べて多いため、図12(a)~(c)よりも「増加」を決定し易く設定されたテーブル(図12(d))を用いて移行抽選が行われる。これにより、第1操作有効期間内に操作ボタンBTを操作したときには、移行抽選に当選したのであれば、図21(c)に示すように、10段階目のメモリまで到達可能となる。

10

【0141】

そして、第1操作有効期間内に10段階目のメモリまで到達している場合、第1操作有効期間の終了後に、第2操作有効期間が設定され、ボタン操作を契機として実行抽選が行われる。このとき、前提により実行抽選にて「メータ割れ」が決定されたとする、図21(d)に示すように、10段階目のメモリを越える画像が表示される。その後、選択された変動パターン及びリーチパターンに定められた内容に従って、「楽曲A」の内容で行われるリーチ演出を経て、大当たりの図柄組み合わせが導出されることになる。

20

【0142】

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

(1)特定の演出内容が定められた特別領域(実施形態では、「残念」の指標領域)を構成する段階区分の数(実施形態では、メモリ数)に応じて次段階への移行率を設定した。具体的には、段階区分の数が多くなるほど次段階への移行率を高くした(実施形態では、次段階への移行を乱数抽選にて決定する確率が高くなるように設定すること)。その一方で、段階区分の数が少なくなるほど次段階への移行率が低くなるように構成した(実施形態では、現段階の維持を乱数抽選にて決定する確率が高くなるように設定すること)。これにより、早い段階で最終的に到達させることを決定した領域を構成する上限としての段階区分に到達し、その後、操作手段が操作されたとしても段階区分が変化しないということが起こり難い。したがって、遊技者の遊技参加に応じて行なわれる演出に対する遊技者の興味を向上することができる。

30

【0143】

(2)指標領域を構成する段階区分の数が多くなるほど次段階への移行率を高くすることで、操作有効期間を十分に使用して上限となる段階区分まで上昇させ易くなる。一方、指標領域を構成する段階区分の数が多くなるほど次段階への移行率を低くすることで、早い段階で上限となる段階区分に到達してしまい、以降、操作手段が操作されても段階区分の変化が起こらないという事態が起こり難いので、遊技者の遊技参加を促すことができる。これにより、指標領域を構成する段階区分の数に応じた態様で段階区分の変化を実現できることになるので、指標領域を構成する段階区分の数が如何なる数であっても、見た目上の不自然さを払拭することができる。

40

【0144】

(3)操作有効期間の終了時に特別領域に滞在していたときには、操作手段の操作を必要とせず、前記特別領域よりも大当たりで当選した場合に滞在し易い特定領域まで段階区分を変化可能とした。これにより、特別領域に滞在している場合であっても、操作有効期間の終了後に、より大当たり期待度の高い特定領域まで段階区分が変化することを期待させることができる。

【0145】

50

(4) 特別領域(「残念」の指標領域)に滞在しているときには、当該図柄変動ゲームが大当たりとなる確率が低い。このため、その指標領域を超えて当該図柄変動ゲームの結果を知るために、遊技者は積極的に操作手段(操作ボタンBT)を操作して指標変化の契機を得ようとする。このように、頻繁に指標変化の契機が付与され得る(ボタンが操作され得る)特別領域に滞在している間も、特別領域を構成する段階区分の数に応じて次段階への移行率を設定することで、特別領域に滞在している間であっても、不自然な態様で段階区分が変化することを抑制することができる。

【0146】

(5) 操作有効期間内に操作手段を操作しても、特別領域(「残念」の指標領域)を超えなかった場合、遊技者に段階区分(メモリ)が変化しないことへの不自然さを抱かせてしまったり、参加意欲を低下させてしまったりすることがある。ところが、最終到達領域として、特別領域よりも最終段階に近い位置にある特定領域(「楽曲A」の指標領域など)を決定している場合、操作有効期間内に特定領域に到達しなくても、操作有効期間の終了時に、操作手段の操作を必要とせず特定領域まで段階区分を変化可能とした(第1ルート)。これにより、遊技者に復活的なイメージを与え、興趣の向上を図ることができる。また、第1ルートと第2ルート(操作有効期間内に特定領域までメモリを移行可能としたルート)を設定したことで、操作有効期間内に特定領域に到達しなかった場合であっても、操作有効期間の終了時に指標領域が変化するかもしれないという期待を持たせることもできる。

【0147】

(6) 段階区分の変化とは異なる特別演出(実施形態では、メータ割れ演出)を実行させることで、直前まで滞在していた指標領域で示される演出内容よりも遊技者にとって有利な演出が実行されることに期待を持たせることができる。

【0148】

(7) また、9, 10段階目のメモリが「チャンスモード」の指標領域に対応付けられているメータMを特定するメータパターン(例えば、メータパターンM25など)が選択された場合、9, 10段階までメータが上昇した場合、大当たりが確定する。ただし、付与される大当たりは、ラウンド遊技数の少ない大当たりBとなるため、9, 10段階までメータが上昇せず、8段階目までで上昇が終了することを望む遊技者もいる。したがって、10段階目までメータが上昇したとしてもメータ割れ演出を実行可能としたことで、遊技者にとって有利な演出が実行されることに期待を持たせることができる。

【0149】

(8) 1つのメータMにおいて、特別領域を含んで指標領域が3つ以上設定されていると、操作有効期間中に特別領域に滞在していたとしても、操作有効期間の終了後に、特別領域を除く複数の指標領域のうちいずれかに移行する可能性があることになる。これにより、遊技者に、移行先の指標領域を推測させる楽しみを与えることができる。

【0150】

(9) 段階区分を変化させることによって、最終到達領域として決定した指標領域を超えてしまう虞がある場合、段階区分の変化を規制する規制手段を備えた(実施形態では、メモリコマンド「D5H00H」を出力すること)。これにより、最終到達領域として決定した指標領域を超えてしまい、遊技者に無用な期待感を抱かせてしまうという事態が生じない。

【0151】

(10) 最終到達領域として「残念」の指標領域よりも最終段階に近くに位置する指標領域(「楽曲A」)を決定していたときに、メモリを変化させる際の態様として第1ルートを選択した場合、実際の最終到達領域に対応した抽選テーブルではなく、第1ルートが決定されたときには、特別領域の上限値に対応した抽選テーブルを用いて移行抽選を行う。これにより、指標変化演出の実行前に決定したルートに合わせた指標変化を実現することができる。

【0152】

(第2の実施形態)

次に、第2の実施形態について図22～図24にしたがって説明する。なお、以下の説明では、既に説明した実施形態と同一構成、及び同一制御には、同一の符号を付すなどしてその説明を省略又は簡略化する。

【0153】

最初に、本実施形態における特別図柄入力処理について図22に従って説明する。本実施形態では、始動入賞口15に遊技球が入球した時点で、取得した大当り判定用乱数の値が大当り判定値と一致する値であるか否かを判定するようになっている。

【0154】

具体的に説明すると、主制御用CPU30aは、図3のステップS13と同じく、各種乱数の値を取得した後、今回の制御周期で入賞を検知した保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている大当り判定用乱数などの各種乱数の値を読み出す(ステップS14)。

【0155】

その後、主制御用CPU30aは、ステップS14で読み出した大当り判定用乱数の値と大当り判定値を比較し、両値が一致するか否かを判定する事前大当り判定を行う(ステップS15)。事前大当り判定において主制御用CPU30aは、始動入賞口15への入球に伴って取得した大当り判定用乱数の値が、大当り抽選に当選する値であるか否かを判定する。このとき、主制御用CPU30aは、非確変状態用の大当り判定値(共通値)を用いて事前大当り判定を行う。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、ステップS10の入賞検知の対象となる始動保留球が、大当り抽選の抽選確率にかかわらず、大当りになることを事前に認識する。

【0156】

次に、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶された特図振分用乱数の値を確認し、その値が「大当りA」を特定する値であるか否かを判定する(ステップS16)。ステップS16の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、大当りとなることを指示する事前判定コマンド「D3HxxH」を保留記憶数に応じて生成する。なお、「xxH」は、事前判定を実行した時点における保留記憶数を示す値「01H～04H」が設定される。その後、主制御用CPU30aは、生成した事前判定コマンドを統括制御用CPU31aに出力するために送信バッファにセットする(ステップS17)。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0157】

一方、ステップS15及びステップS16の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、事前判定コマンドを生成することなく、特別図柄入力処理を終了する。すなわち、主制御用CPU30aは、事前判定で「大当りA」と判定したときのみ事前判定コマンドを生成することになる。

【0158】

さらに、本実施形態のパチンコ遊技機では、事前判定結果を反映した保留内大当り報知演出(特定演出)を実行可能としている。本実施形態では、最終到達領域に到達した場合、第1操作有効期間が残っているのであれば、ボタン操作が行われる度に賑やかし演出と同じ態様で、キャラクタがボタン操作を行う画像が表示され得る。そして、保留内大当り報知演出では、その内容によって図柄変動ゲームの実行が保留されている始動保留球の中に大当り(本実施形態では、大当りA)となる始動保留球が含まれている旨が遊技者に示されるようになっている。なお、第2の実施形態では、賑やかし演出と全く同じ態様で保留内大当り報知演出が行われる場合と、賑やかし演出とは異なる態様で保留内大当り報知演出が行われる場合と、がある。本実施形態における保留内大当り報知演出は、実行中の図柄変動ゲームの結果を報知するのではなく、実行中の図柄変動ゲームの結果と関連しない特典(保留中の図柄変動ゲームが大当りとなること)が付与される可能性を示す演出となる。

【0159】

10

20

30

40

50

以下、保留内大当たり報知演出を実行するために統括制御用CPU31aが実行する制御内容について図23に従って説明する。

最初に、事前判定コマンドを入力したときの制御内容について説明する。

【0160】

統括制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから変動パターン指定コマンドを入力する毎に、現在の保留記憶数から-1(1減算)した保留記憶数に新たに対応付けて事前判定コマンドを統括制御用RAM31cに記憶する。具体的に言えば、統括制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから変動パターン指定コマンドを入力すると、保留記憶数「n(n=1~4)」に対応する記憶領域に記憶されている事前判定コマンドを、保留記憶数「n-1(0~3)」に対応付けた記憶領域に記憶させる。この際、保留記憶数「0」に対応付けた記憶領域に記憶されている事前判定コマンドは、更新記憶処理の実行に伴って保留記憶数「1」に記憶されていた事前判定コマンドに上書きされる(すなわち消去される)。また同時に、保留記憶数「4」に対応付けた記憶領域に記憶されている事前判定コマンドは、更新記憶処理の実行に伴って始動保留球が存在しないことを示す制御情報に上書きされる(すなわち消去される)。このような構成によって、事前判定コマンドは、対応する始動保留球に基づく図柄変動ゲームが終了する迄の間、統括制御用RAM31cに記憶保持される。

10

【0161】

次に、保留内大当たり報知演出を実行するための制御内容について説明する。

統括制御用CPU31aは、メモリコマンドで特定されるメモリの値が、最終到達領域として決定した指標領域を構成するメモリの上限値に到達しているか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、統括制御用CPU31aは、事前判定コマンドを入力しているか否かを判定する。そして、事前判定コマンドを入力している場合、統括制御用CPU31aは、最終到達領域として決定した指標領域を構成するメモリの上限値に到達した後に演出表示制御基板32に出力したメモリコマンド「D5H00H」の出力回数に応じて、キャラクタの動作態様を決定する。このとき、統括制御用CPU31aは、演出表示制御基板32に「D5H00H」を出力する度に、その出力回数を統括制御用RAM31cでカウントし、メータ上昇演出を伴って実行された1回の図柄変動ゲームの終了とともに、そのカウントした値をリセットするようになっている。

20

【0162】

図23に示すように、「D5H00H」の出力回数が「0回」の場合、キャラクタの動作態様として「デフォルト」のみが選択可能となるように乱数値が振り分けられている。一方、「D5H00H」の出力回数が「1回以上」の場合、キャラクタの動作態様として「デフォルト」、「動作パターンD2」、「動作パターンD3」及び「動作パターンD4」のうちいずれかを選択可能となるように乱数値が振り分けられている。なお、動作パターンD4は、ボタンを押下するキャラクタが着ている服の色を変化させる内容を示すパターンである(図24(d)参照)。

30

【0163】

より具体的には、「D5H00H」の出力回数が「1回~5回」の場合、特に「デフォルト」が選択される確率が高くなるように乱数値が振り分けられている。その一方で、「D5H00H」の出力回数が「6回~9回」の場合、出力回数が「1回~5回」の場合に比して「動作パターンD2」、「動作パターンD3」及び「動作パターンD4」が選択される確率が高くなるように乱数値が振り分けられている。また、「D5H00H」の出力回数が「10回以上」の場合、その他の出力回数に比して「動作パターンD4」が選択される確率が高くなるように乱数値が振り分けられている。つまり、ボタン操作回数が多くなるほど、賑やか演出とは異なる態様で保留内大当たり報知演出が行われる確率が高くなるので、遊技者は、その演出内容から、今回の図柄変動ゲームでは、これ以上、メータが上昇しないことを認識することになるが、大当たりAとなる図柄変動ゲームが存在することを認識することができる。

40

【0164】

50

そして、「D5H00H」の出力回数に従って動作パターンを決定した統括制御用CPU31aは、決定した動作態様を指示する動作パターン指示コマンドを演出表示制御基板32に出力する。統括制御用CPU31aは、最終到達領域を構成するメモリの上限値に到達したときに第1操作有効期間が残っているのであれば、「D5H00H」を出力する度に、その出力回数に応じて動作パターンを抽選で決定する。つまり、本実施形態では、「D5H00H」の出力回数が多くなるほど、言い換えると、ボタン操作の操作回数が多くなるほど、キャラクタの動作態様が遊技者にとって有利な態様で行われ易くなる。

【0165】

なお、本実施形態では、図柄変動ゲームの実行中にキャラクタの動作態様によって保留内大当り報知演出が実行されるようになってきているため、保留中の図柄変動ゲームが大当りAとなることは報知されるが、どの始動保留球に基づく図柄変動ゲームが大当りAとなるのかまでは把握し得ない。なお、本実施形態では、メータ上昇演出の実行が決定されたときに保留内大当り報知演出を実行可としているため、メータ上昇演出を伴った図柄変動ゲームが終了し、次の図柄変動ゲームでメータ上昇演出が実行されなかったとする。この場合、更新記憶処理によって事前判定コマンドは記憶保持されたままであるが、ボタン操作が行われたとしても保留内大当り報知演出は実行されない。また、本実施形態では、事前判定コマンドを入力しているか否かを問わず、図18(a)、(b)のテーブルを参照して、賑やかし演出の実行態様を決定するようにしている。つまり、事前判定コマンドを入力している際には、賑やかし演出と保留内大当り報知演出の両方が実行されることになる。また、本実施形態では、メータ割れ演出が実行される場合、保留内大当り報知演出の実行を決定した場合であっても、保留内大当り報知演出を実行させず、メータ割れ演出を優先的に実行させるようになってきている。

【0166】

以下、保留内大当り報知演出を実行するために表示制御用CPU32aが実行する制御内容について説明する。

保留内大当り報知演出にかかる各種コマンドを入力した表示制御用CPU32aは、当該コマンドで特定される画像データを用いて、保留内大当り報知演出の演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成する。そして、表示制御用CPU32aは、図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時することで、保留内大当り報知演出にかかる各種コマンドに設定された所定のタイミングで、表示用データをもとに画像表示部GHに映し出す画像を所定の制御周期毎に切り替えて表示演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。本実施形態では、保留内大当り報知演出を実行させる表示制御用CPU32aが、演出制御手段として機能する。

【0167】

次に、保留内大当り報知演出の流れについて図24に従って説明する。

図24では、図24に示した例と同じメータパターン、最終到達領域、及び変動パターンが決定されたとする。さらに、図24では、保留記憶数「2」に対応する図柄変動ゲームが、大当りAとなる図柄変動ゲームであることを前提とする。

【0168】

この場合、図24(a)に示すように、メータ上昇演出の開始時には、メータパターンM3で特定されるメータMとボタン操作を促すメッセージが表示される。そして、第1操作有効期間内に操作ボタンBTが操作されると、2回目以降の操作である場合には、操作信号を入力する度に移行抽選が行われ、移行抽選の抽選結果に応じた画像が表示される(図24(b)参照)。なお、画像表示部GHでは、図24(b)に示すように、賑やかし演出で登場する2人のキャラクタが動作パターンD2でボタンを押す画像が表示されている(図17及び図18(a)参照)。

【0169】

また、前提により、最終到達領域として「残念」の指標領域が決定されているため、図24(c)に示すように、「残念」の指標領域を構成する上限値としての4段階目のメモリに到達したときには、第1操作有効期間内に操作ボタンBTが操作されたとしても、5

10

20

30

40

50

段階目のメモリ、すなわち、「楽曲A」の指標領域に移行しない。ただし、保留記憶数「2」が大当たりAとなることを示す事前判定コマンドを入力しているため、統括制御用CPU31aは、最終到達領域を構成する上限値に到達した後にメモリコマンド「D5H00H」を出力した回数に応じて、ボタンを押下するキャラクタの動作態様を変化させる。例えば、直近で出力したメモリコマンド「D5H00H」が、上限値に到達してから11回目出力したコマンドであった場合、図23に示す振分に従って動作パターンが決定される。このとき、動作パターンD4が決定されたとすると、図24(d)に示すように、メモリの上昇は行われないが、キャラクタが動作パターンD4に基づく態様でボタン操作を行う画像が表示される。

【0170】

そして、第1操作有効期間が経過した後、選択された変動パターンに定められた内容に従って、はずれの図柄組み合わせが導出される。ただし、図24(d)に示すように、上限値に到達してから第1操作有効期間が経過するまでの間、ボタン操作に基づいて、動作パターンD4に基づく態様でキャラクタがボタン操作を行う画像が表示されたことにより、保留中の図柄変動ゲームの中に大当たりAとなる図柄変動ゲームが含まれていることが報知されることになる。ただし、保留中のどの図柄変動ゲームが大当たりAとなるのかまでは把握し得ない。

【0171】

したがって、本実施形態では、第1の実施形態の効果(1)~(10)に加えて以下の効果を得ることができる。

(11)操作手段の操作によって実行される2種類の演出を設定した。1つは、滞在している指標領域によって、実行中の図柄変動ゲームの演出内容を示す指標変化演出(メータ上昇演出)である。もう1つは、実行中の図柄変動ゲームの結果と関連しない特典(実施形態では、実行待ちの図柄変動ゲームが大当たりとなる図柄変動ゲームが含まれていること)が付与される可能性を示す特定演出(保留内大当たり報知演出)である。このように操作手段の操作を反映する2種類の演出を設定したことで、段階区分がこれ以上変化しなくなったとしても、遊技者の遊技参加によって特定演出が行われる可能性がある。これにより、特定演出によって実行中の図柄変動ゲームの結果と関連しない特典が付与される可能性が示されるので、遊技者の遊技参加を促し、遊技者の遊技参加に応じて行われる演出に対する遊技者の興味を向上することができる。

【0172】

(12)指標変化演出と保留内大当たり報知演出は、同一の図柄変動ゲームにおいて実現可能となっているので、実行中の図柄変動ゲームの期待度に加えて、実行待ちの図柄変動ゲームの期待度も知ることができる。

【0173】

(13)特別領域に滞在しているときには、当該図柄変動ゲームが大当たりとなる確率が低い場合、その領域を超えずに滞在していると、遊技者は、実行中の図柄変動ゲームがはずれとなる可能性が高いことを認識してしまい、それ以上、遊技に参加しなくなる虞がある。ところが、特別領域に滞在している場合でも遊技者の遊技参加を反映して特定演出を実行可能としたことで、実行中の図柄変動ゲームで大当たり期待できなくても実行待ちの図柄変動ゲームにおける期待度を知ることができるため、遊技者の遊技参加を促すことができる。

【0174】

(14)指標変化演出では、メモリコマンド「D5H00H」が出力されたとしても、そのコマンドによって演出内容が変化する態様(ボタンを押下するキャラクタの動作態様)そのものは、大当たり期待度などを報知する演出ではなかった。ところが、保留内大当たり報知演出では、保留中の図柄変動ゲームが大当たりとなる図柄変動ゲームが存在している場合、メモリコマンドの出力回数に応じて、すなわち、ボタン操作の操作回数に応じて演出内容を変化させるようにした。これにより、指標変化演出では、単なる賑やかしに過ぎなかった演出が、保留内大当たり報知演出では、大当たりとなる図柄変動ゲームが存在すること

10

20

30

40

50

を示す重要な演出となる。つまり、メモリコマンド「D5H00H」の有効活用に貢献できる。

【0175】

(15) 保留内大当り報知演出は、遊技者が獲得し得る利益率の最も高い「大当りA」に当選している場合のみ実行させるようにした。これにより、保留内大当り報知演出が実行されたときには(特に動作パターンD4)、遊技者にとって利益率の最も高い大当りが報知されるため、遊技者を失望させることがない。

【0176】

(16) 最終到達領域に到達している場合、メモリコマンド「D5H00H」の出力回数に応じて、保留内大当り報知演出の態様を異ならせるようにした。これにより、操作ボタンBTを一生懸命に操作する遊技者に対しては、その操作の対価として、保留中の図柄変動ゲームが大当りAとなることが報知されることになる。このように、操作ボタンBTの操作を遊技者に促す構成を採用することで、操作ボタンBTを積極的に操作させて興趣を向上させることができる。

10

【0177】

なお、上記実施形態は以下のように変更しても良い。

- ・ 第1の実施形態において、1つのメータMを構成する指標領域の数が3つ以上である場合、操作有効期間の終了時に「残念」の指標領域に滞在していた場合、その領域よりも上の段階であれば、どの領域に移行させても良い。この場合、例えば、最終停止領域として「楽曲A」を、メータパターンとしてメータパターンM1を決定したとすると、操作有効期間の終了後に、一気に「スペシャル」の指標領域までメモリを変化させても良い。

20

【0178】

- ・ 第1の実施形態において、1つのメータMを構成する指標領域の数が2つである場合であっても、第1操作有効期間の終了時に、最終到達領域として決定した指標領域に移行させるようにしても良い。

【0179】

- ・ 第1の実施形態において、図12のテーブルは、「残念」の指標領域に滞在しているときに参照するテーブルとしても良い。一方で、「残念」の指標領域以外の指標領域に滞在しているときには、メモリ数に関係なく抽選確率を同一としたテーブルに従って抽選を行うようにしても良い。これにより、「残念」の指標領域を構成するメモリの数に応じて、メータの上昇率に差をつけることができる。

30

【0180】

- ・ 第1の実施形態における移行率の高さは、移行抽選に当選する確率を高くすることとしても良いし、移行抽選に当選した場合に移行させるメモリ数を増加させることとしても良い(例えば、1メモリから3メモリ)。

【0181】

- ・ 第1の実施形態では、移行抽選に当選しなかったなどして、第1操作有効期間内に決定した最終到達領域に到達しなかった場合には、第1操作有効期間の終了後に、決定した最終到達領域までメモリを上昇させるようにしても良い。

【0182】

- ・ 第1の実施形態では、選択したリーチパターンに定められている楽曲とは異なる楽曲が対応付けられている指標領域が最終到達領域として決定されても良い。

40

- ・ 第1の実施形態において指標変化演出は、段階的に変化可能な内容であればどのような態様であっても良い。例えば、演出表示装置11とは別に各色に変化可能なランプを設け、そのランプの発光色を段階的に変化させるような態様であっても良い。

【0183】

- ・ 第1の実施形態における指標変化演出は、メータが減少していく態様であっても良い。

- ・ 第1の実施形態は、遊技者にとって有利となる有利な遊技状態をメータ上昇演出で示唆するものであれば良い。例えば、大当り図柄(特図)により遊技者が獲得し得る利益

50

(大当りで獲得可能な賞球の総数や、前記確率変動状態の付与の有無など)の異なる特典が付与される仕様のパチンコ遊技機のもとでは、これら特典への期待度を遊技者に示唆するといったこともできる。

【0184】

・ 第1の実施形態における当りの種類として、小当りを設定しても良い。小当りは、小当り遊技終了後の遊技状態を、小当り抽選の当選時における遊技状態で継続させる当りである。そして、小当りが否かの小当り抽選に当選した場合、大当り抽選に当選しなかった場合と同じく、最終停止領域として「残念」の指標領域が決定される確率を高く設定しても良いし、第1の実施形態と同じく、最終停止領域として「残念」の指標領域よりもメモリの段階が上である指標領域が決定される確率を高く設定しても良い。また、第1の実施形態における大当りBと大入賞口18の開放態様や当り遊技中の演出内容を同一とするのであれば、大当りB当選時と同じ態様でメータMを上昇させる態様であっても良い。

10

【0185】

・ 第2の実施形態の保留内大当り報知演出は、保留画像表示領域Hを用いた報知形態としても良い。この場合、大当りとなる個別表示領域(報知態様)を、他の個別表示領域の保留有表示の態様とは異なる態様とすれば良い。

【0186】

・ 第2の実施形態において、図23に示すテーブルでは、動作パターンD1~D3を設定せず、賑やかし演出とは態様の異なる動作パターンを設定しても良い。これにより、賑やかし演出と保留内大当り報知演出を区別して遊技者に報知することができる。ただし、ボタン操作が行われた際には、最終到達領域として決定した指標領域の上限値に到達していないのであれば、必ずメモリを上昇させる構成とするならば、動作パターンD1~D3のみを設定しても良い。この場合、最終到達領域として決定した指標領域を構成するメモリの上限値に到達しているのであれば、ボタン操作を行ってもメモリが変化しないことになるので、遊技者はメータがこれ以上、上昇しないことを認識する。したがって、キャラクタがボタン操作を行う態様で演出が実行された場合、賑やかし演出との区別はつかないが、今回の図柄変動ゲームの結果には見切りを付けるとともに、キャラクタの態様から次回以降の図柄変動ゲームに期待を持たせることができる。

20

【0187】

・ 第2の実施形態では、メータ上昇演出を伴って実行されている図柄変動ゲームが大当りとなる場合には、保留内大当り報知演出を実行しなくても良い。これにより、実行中の図柄変動ゲームの結果にのみ、注目させることができる。

30

【0188】

・ 第2の実施形態では、最終到達領域を構成するメモリの上限値に到達した後に、ボタンを押下するキャラクタの人数を事前判定コマンドの有無に応じて決定するようにしても良い。この場合、事前判定コマンドを入力している場合には、ボタンを押下するキャラクタの人数として、多い人数が決定されることが好ましい。

【0189】

・ 第2の実施形態では、キャラクタがボタンを押下する演出態様を賑やかし演出として使用せず、最初から保留内大当り報知演出用の演出態様として設定しても良い。

40

・ 第2の実施形態では、「残念」の指標領域に滞在している場合に限り、保留内大当り報知演出を実行するようにしても良い。

【0190】

・ 第2の実施形態では、事前判定において、共通値と一致するか否かの判定に加えて、非共通値と取得した大当り判定用乱数の値が一致するか否かを判定し、実際に図柄変動ゲームが実行されるとき遊技状態に応じて、保留内大当り報知演出の実行可否を決定するようにしても良い。

【0191】

・ 第2の実施形態では、大当りB、Cに当選している場合であっても、保留内大当り報知演出にて報知するようにしても良い。

50

・ 第2の実施形態において、保留内大当り報知演出は、指標変化演出が終了した後に行われても良いし、指標変化演出と並行して行われても良い。

【0192】

・ 第2の実施形態における特典は、実行中の図柄変動ゲームの結果に関係しない特典であればどのような内容であっても良い。例えば、図柄変動ゲームの結果と関係しない賑やかし用のキャラクタを登場させたり、メモリに対応付けられている楽曲を、遊技者が保有する端末にダウンロードできるような内容であっても良い。

【0193】

・ 各実施形態は、操作ボタンBTが操作されたのであれば、必ずメモリを上昇させる態様としても良い。

10

・ 各実施形態において、特別演出は、指標変化演出と異なる内容であれば、どのような態様で行われても良い。例えば、可動体を用いた特別演出としても良い。この場合、可動体が特別演出実行手段として機能する。

【0194】

・ 各実施形態におけるメモリを次段階に移行させないための手法として、コマンドを送信しないこと、移行抽選を実行しないこと、操作有効手段を終了させること、段階を1段階下げることが指示するコマンドを送信するなど、その他の手法を採用しても良い。

【0195】

・ 各実施形態における指標変化演出では、数値区分を設けず、単に段階が変化する態様であっても良い。

20

・ 各実施形態において、特別図柄用の停止図柄指定コマンドは、図柄変動ゲームにおいて特別図柄表示装置12に確定停止表示させる図柄(特図)を示すコマンドであっても良いし、大当りの種類を特定できる内容を示すコマンドであればどのような内容が定められていても良い。また、大当りの抽選結果や大当りの種類は、変動パターンから特定できる構成とすることもできる。この場合、変動パターン指定コマンドが大当りの抽選結果や大当りの種類も示すようにしても良い。

【0196】

・ 各実施形態において、サブ統括制御基板31を省略し、サブ統括制御基板31が実行していた制御を演出表示制御基板32が実行するようにしても良い。また、サブ統括制御基板31と演出表示制御基板32を1枚の基板に一体化しても良い。また、演出表示制御基板32の他にも、音声出力にかかる制御を実行する音声制御基板が搭載されている場合、サブ統括制御基板31が実行していた制御を音声制御基板が実行するようにしても良い。つまり、サブ統括制御基板31が実行していた制御は、どの制御基板が実行しても良い。

30

【0197】

・ 各実施形態は、1つの特別図柄を用いるパチンコ遊技機に具体化した。第1の特別図柄と第2の特別図柄からなる2つの特別図柄を用いるパチンコ遊技機に具体化しても良い。

【0198】

・ 各実施形態において、特別図柄と飾り図柄を用いるパチンコ遊技機に具体化した。特別図柄のみを用いるパチンコ遊技機に具体化しても良い。

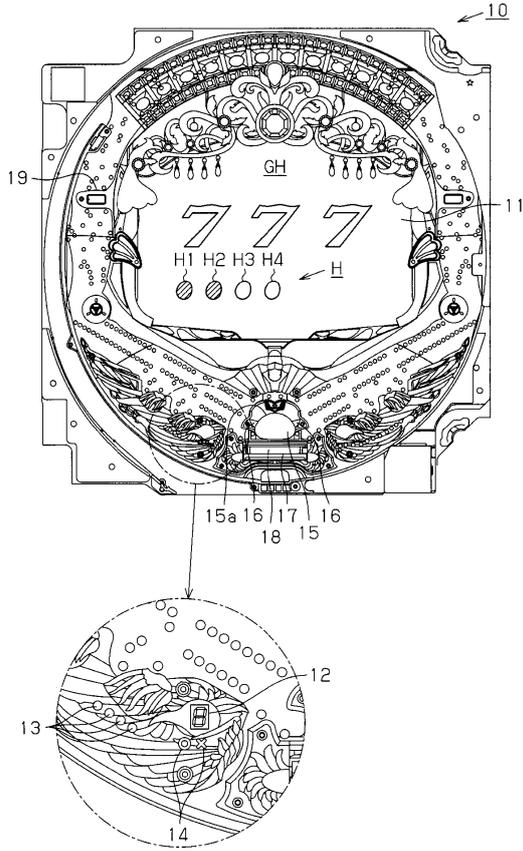
40

【符号の説明】

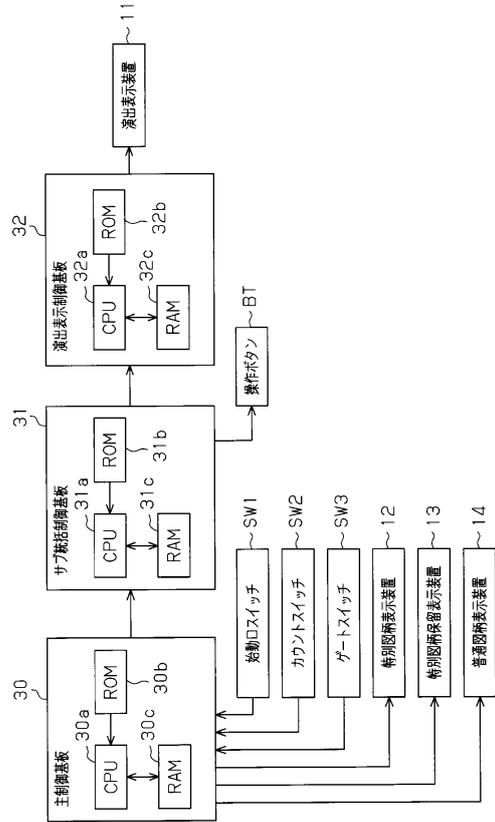
【0199】

B T ... 操作ボタン、G H ... 画像表示部、M ... メータ、1 0 ... 遊技盤、1 1 ... 演出表示装置、1 2 ... 特別図柄表示装置、1 5 ... 始動入賞口、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用CPU、3 0 b ... 主制御用ROM、3 0 c ... 主制御用RAM、3 1 ... サブ統括制御基板、3 1 a ... 統括制御用CPU、3 1 b ... 統括制御用ROM、3 1 c ... 統括制御用RAM、3 2 ... 演出表示制御基板、3 2 a ... 表示制御用CPU。

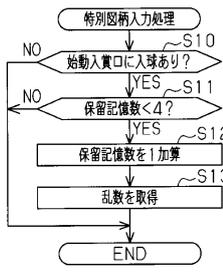
【図1】



【図2】



【図3】



【図5】

系内容	乱し	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20	R21	R22	R23	R24	R25	R26	R27	R28	R29	R30	R31	R32
系内容	乱し																																
1	251																																
2	251																																
3	251																																
4	251																																
5	251																																
6	172	67	62	50																													
7	87	67	62	35																													
8	80	74	62	35																													
9	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40		
10																																	
11																																	
12																																	
13	52	56	68	73																													
14	62	63	63	63																													
15																																	
16	87	67	62	35																													
系内容	乱し																																
1	251																																
2	251																																
3	251																																
4	251																																
5	251																																
6	172	67	62	50																													
7	87	67	62	35																													
8	80	74	62	35																													
9	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40	20	7	40		
10																																	
11																																	
12																																	
13	52	56	68	73																													
14	62	63	63	63																													
15																																	
16	87	67	62	35																													

【図4】

上位	下位	リーチパターン	内容
	00H	R1	パターン 楽曲A
	01H	R2	パターン 楽曲B
	02H	R3	パターン 楽曲C
	03H	R4	パターン 楽曲D
	04H	R5	パターン 楽曲A~パターンC 楽曲A
	05H	R6	パターン 楽曲A~パターンC 楽曲B
	06H	R7	パターン 楽曲C~パターンC 楽曲C
	07H	R8	パターン 楽曲D~パターンC 楽曲D
	08H	R9	パターンC 楽曲A
	09H	R10	パターンC 楽曲B
	0AH	R11	パターンC 楽曲C
	0BH	R12	パターンC 楽曲D
	0CH	R13	パターンA 楽曲A~パターンB 楽曲F
	0DH	R14	パターンA 楽曲A~パターンB 楽曲G
	0EH	R15	パターンA 楽曲A~全回転 楽曲E
	0FH	R16	パターンA 楽曲A~全回転
	10H	R17	パターンA 楽曲B~パターンB 楽曲F
	11H	R18	パターンA 楽曲B~パターンB 楽曲G
	12H	R19	パターンA 楽曲B~パターンB 楽曲E
	13H	R20	パターンA 楽曲B~全回転
	14H	R21	パターンA 楽曲C~パターンB 楽曲F
	15H	R22	パターンA 楽曲C~パターンB 楽曲G
	16H	R23	パターンA 楽曲C~パターンB 楽曲E
	17H	R24	パターンA 楽曲C~全回転
	18H	R25	パターンA 楽曲D~パターンB 楽曲F
	19H	R26	パターンA 楽曲D~パターンB 楽曲G
	1AH	R27	パターンA 楽曲D~パターンB 楽曲E
	1BH	R28	パターンA 楽曲D~全回転
	1CH	R29	パターンB 楽曲F
	1DH	R30	パターンB 楽曲G
	1EH	R31	パターンB 楽曲E
	1FH	R32	全回転

【図10】

グループ	最終到達領域	メータパターン	上限値 (メモリ)
G1	残念	M1~M12	4
G2	残念	M13~M26	6
G3	楽曲A	M27, M28	6
	楽曲B	M29, M30	6
	楽曲C	M31, M32	6
	楽曲D	M33, M34	6
	スペシャル	M47	6
G4	残念	M39~M46	8
G5	楽曲A	M1~M3	8
	楽曲B	M4~M6	8
	楽曲C	M7~M9	8
	楽曲D	M10~M12	8
G6	楽曲A	M13, M17, M21	8
	楽曲B	M14, M18, M22	8
	楽曲C	M15, M19, M23	8
	楽曲D	M16, M20, M24	8
G7	楽曲A	M35	8
	楽曲B	M36	8
	楽曲C	M37	8
	楽曲D	M38	8
G8	スペシャル	M25~M34	8
	チャンネルモード	M47	8
G9	楽曲A	M39	10
	楽曲B	M40	10
	楽曲C	M41	10
	楽曲D	M42	10
	スペシャル	M35~M38, M43	10
	楽曲E	M44	10
G10	チャンネルモード	M45	10
	おめでどう	M46	10
G11	スペシャル	M1, M4, M7, M10	10
	チャンネルモード	M2, M5, M8, M11	10
	おめでどう	M3, M6, M9, M12	10
	スペシャル	M13~M16	10
G12	チャンネルモード	M17~M20, M25, M27, M29, M31, M33	10
	おめでどう	M21~M24, M26, M28, M30, M32, M34, M37	10
	楽曲A	M39	メータ割れ
	楽曲B	M40	メータ割れ
	楽曲C	M41	メータ割れ
楽曲D	M42	メータ割れ	

【図11】

メモリコマンド	内容
D5H00H	高減
D5H01H	1メモリ点灯
D5H02H	2メモリ点灯
D5H03H	3メモリ点灯
D5H04H	4メモリ点灯
D5H05H	5メモリ点灯
D5H06H	6メモリ点灯
D5H07H	7メモリ点灯
D5H08H	8メモリ点灯
D5H09H	9メモリ点灯
D5H0AH	10メモリ点灯
D5H0BH	メータ割れ

【図12】

(a)

送信済みコマンド	内容	維持	増加
D5H04H	4メモリ点灯	D5H00H	D5H00H
D5H03H	3メモリ点灯	D5H00H	D5H04H
D5H02H	2メモリ点灯	D5H00H	D5H03H
D5H01H	1メモリ点灯	D5H00H	D5H02H
		201/251	50/251

(b)

送信済みコマンド	内容	維持	増加
D5H06H	6メモリ点灯	D5H00H	D5H07H
D5H05H	5メモリ点灯	D5H00H	D5H06H
D5H04H	4メモリ点灯	D5H00H	D5H05H
D5H03H	3メモリ点灯	D5H00H	D5H04H
D5H02H	2メモリ点灯	D5H00H	D5H03H
D5H01H	1メモリ点灯	D5H00H	D5H02H
		176/251	75/251

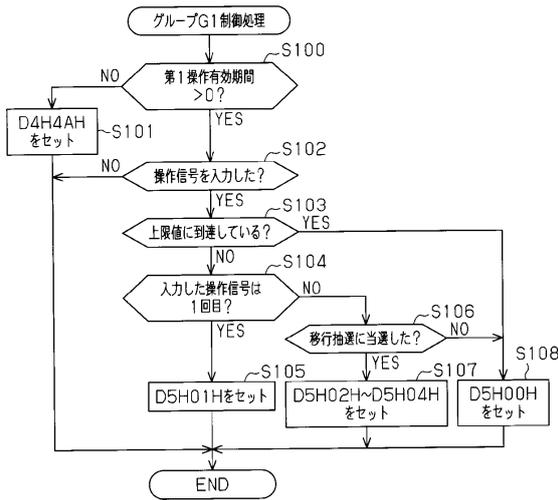
(c)

送信済みコマンド	内容	維持	増加
D5H08H	8メモリ点灯	D5H00H	D5H00H
D5H07H	7メモリ点灯	D5H00H	D5H08H
D5H06H	6メモリ点灯	D5H00H	D5H07H
D5H05H	5メモリ点灯	D5H00H	D5H06H
D5H04H	4メモリ点灯	D5H00H	D5H05H
D5H03H	3メモリ点灯	D5H00H	D5H04H
D5H02H	2メモリ点灯	D5H00H	D5H03H
D5H01H	1メモリ点灯	D5H00H	D5H02H
		151/251	100/251

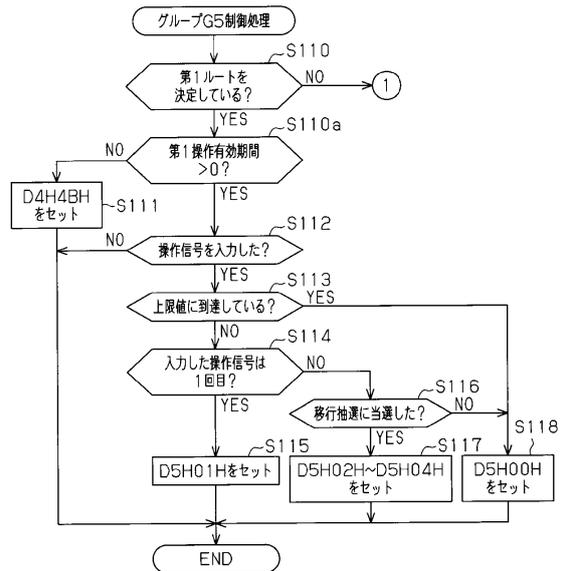
(d)

送信済みコマンド	内容	維持	増加
D5H0AH	10メモリ点灯	D5H00H	D5H00H
D5H09H	9メモリ点灯	D5H00H	D5H0AH
D5H08H	8メモリ点灯	D5H00H	D5H09H
D5H07H	7メモリ点灯	D5H00H	D5H08H
D5H06H	6メモリ点灯	D5H00H	D5H07H
D5H05H	5メモリ点灯	D5H00H	D5H06H
D5H04H	4メモリ点灯	D5H00H	D5H05H
D5H03H	3メモリ点灯	D5H00H	D5H04H
D5H02H	2メモリ点灯	D5H00H	D5H03H
D5H01H	1メモリ点灯	D5H00H	D5H02H
		100/251	151/251

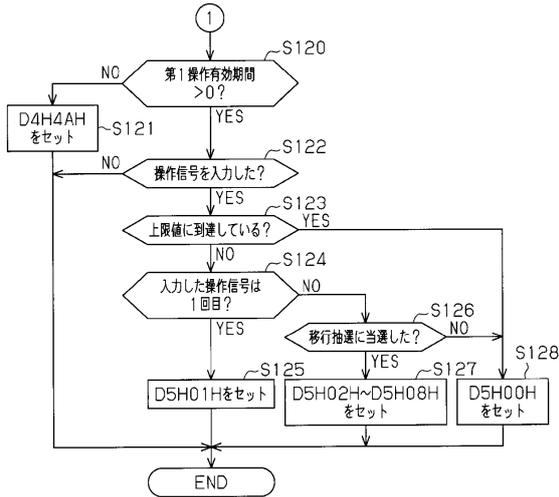
【図13】



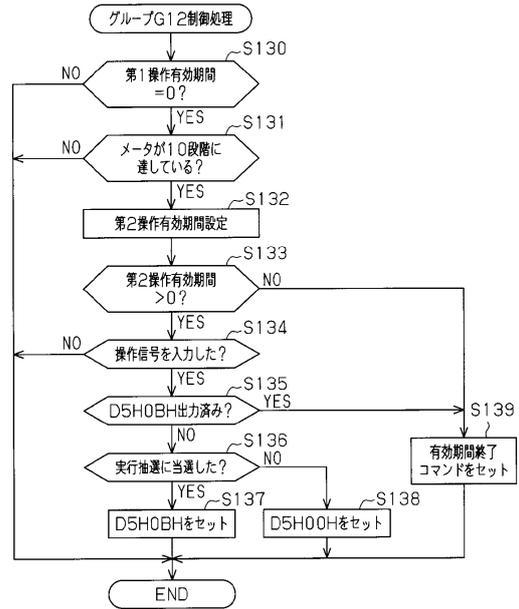
【図14】



【図15】



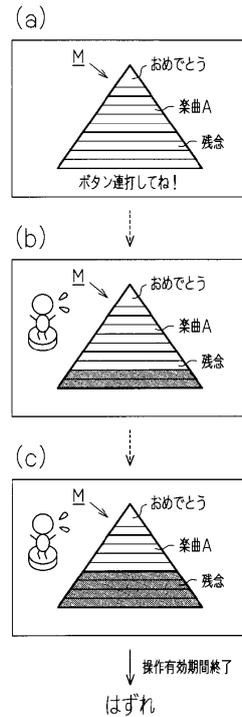
【図16】



【図17】

変P	当否	変動内容	人数			
			なし	1人	2人	3人
P1	はずれ	通常変動T1	251			
P2		通常変動T2	251			
P3		短縮変動	251			
P4		超短縮変動	251			
P5		NR	251			
P6		パターンA		251		
P7		パターンC	251			
P8		パターンA経由パターンC		171	70	10
P9		パターンA経由パターンB		171	70	10
P10		NR	251			
P11	当り	パターンA		171	80	
P12		パターンC	251			
P13		パターンA経由パターンC		80	121	50
P14		パターンA経由パターンB		80	101	70
P15		チャンス演出		196	50	5
P16		全回転		196	50	5

【図19】



【図18】

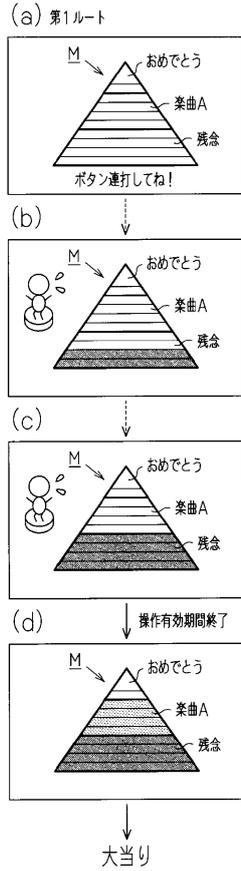
(a)

指示済み	動作態様	指示内容	
D2	中	なし	なし
なし	デフォルト(弱)	なし	D2
		210/251	41/251

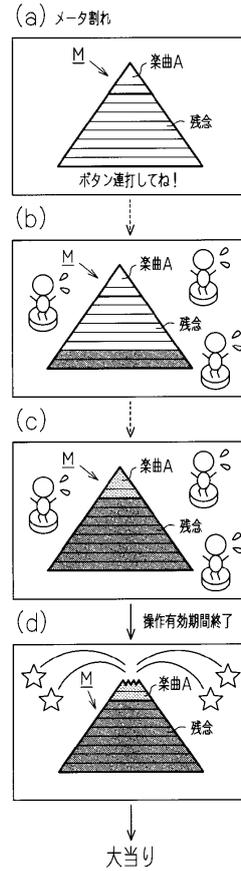
(b)

指示済み	動作態様	指示内容	
D3	強	なし	なし
D2	中	なし	D3
なし	デフォルト(弱)	なし	D2
		210/251	41/251

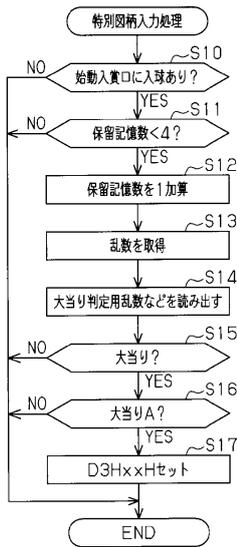
【図 20】



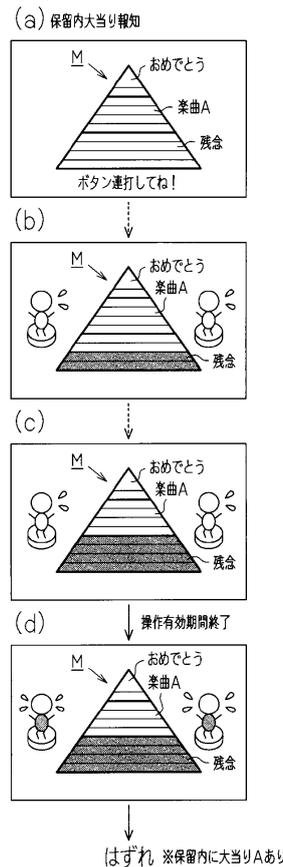
【図 21】



【図 22】



【図 24】



【図 23】

D5H00H 送信回数 (回)	動作態様			
	デフォルト	D2	D3	D4
0	101			
1~5	60	20	15	6
6~9	50	30	11	10
10以上	30	30	21	20

フロントページの続き

- (72)発明者 飯田 裕介
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 小岩 達明
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 上田 正樹

- (56)参考文献 特開2011-104216(JP,A)
特開2010-227346(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02