

(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2018-117814

(P2018-117814A)

(43) 公開日 平成30年8月2日(2018.8.2)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F 1
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 55 頁)

(21) 出願番号 特願2017-10841 (P2017-10841)
(22) 出願日 平成29年1月25日 (2017.1.25)(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA28 CA29 CA49 CA50
CA76 CA77 GA01

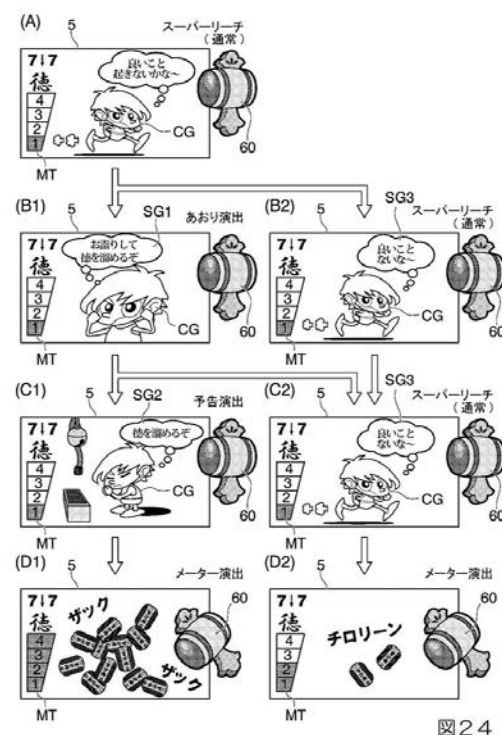
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 所定表示の表示態様を変化させる変化演出の興趣を向上させること。

【解決手段】 遊技を行うための遊技機であって、特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、所定表示の表示態様を特定の段階まで変化させ得る変化演出を実行可能な変化演出実行手段とを備え、変化演出実行手段は、変化演出を実行するよりも前に特定演出が実行された場合と実行されなかった場合とで、変化演出において所定表示の表示態様を変化させるときの態様を異ならせる。

【選択図】 図24



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行うための遊技機であって、
特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
所定表示の表示態様を特定の段階まで変化させ得る変化演出を実行可能な変化演出実行手段と

を備え、

前記変化演出実行手段は、前記変化演出を実行するよりも前に前記特定演出が実行された場合と実行されなかった場合とで、前記変化演出において所定表示の表示態様を変化させるときの態様を異ならせる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として、遊技球等の遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口等の入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。更に、入賞領域に遊技媒体が入賞すると識別情報を変動可能に表示する可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示が特定表示結果となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能になるように構成されたものがある。

【0003】

このような遊技機として、所定表示の表示態様を特定の段階まで変化させ得る変化演出を実行可能であり、変化演出において所定表示の表示態様を変化させるときにエフェクト等の演出画像を表示する遊技機がある（例えば特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2015 - 093047 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、特許文献 1 に記載の技術では、変化演出において所定表示の表示態様を変化させるときに演出画像を表示しているに過ぎず、変化演出の興趣が不十分である。

【0006】

この発明は、上記実情に鑑みて成されたものであり、所定表示の表示態様を変化させる変化演出の興趣を向上させることができる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行うための遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 等）であって、特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、メーター変化報知態様での予告演出を実行可能な演出制御用 CPU 120 等）と、所定表示の表示態様を特定の段階まで変化させ得る変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、メーター MT の表示態様をメーターの上限値（レベル 4（MAX））へ向かって変化させる演出や、メーターの表示態様をメーターの下限値（レベル 0）へ向かって変化させる演出や、アイテムの種類や数を変化させる演出や、キャラクタの大きさや色、人数等を変化させる演出や、数字が増えていたり減っていたりする演出等を実行可能な演出制御用 CPU 120 等）とを備え、前記変化演出実行手段は、前記変化演出を実行す

10

20

30

40

50

るよりも前に前記特定演出が実行された場合と実行されなかった場合とで、前記変化演出において所定表示の表示態様を変化させるときの態様を異ならせる（例えば、スーパーリーチ演出中のメーター演出を実行するよりも前にメーター変化報知態様での予告演出が実行された場合と実行されなかった場合とで、スーパーリーチ演出中のメーター演出においてメーターMTの表示態様を変化させるときのメーターの変化量や、所定のエフェクトとして表示される小判の量を異ならせること等）ことを特徴とする。

【0008】

このような構成によれば、所定表示の表示態様を変化させる変化演出の興趣を向上させることができる。

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記変化演出実行手段は、前記変化演出を実行するよりも前に前記特定演出が実行された場合には実行されなかった場合よりも、前記所定表示の表示態様をより多く変化させる（例えば、スーパーリーチ演出中のメーター演出を実行するよりも前にメーター変化報知態様での予告演出が実行された場合には、スーパーリーチ演出中のメーター演出においてメーターを3レベル又は4レベル変化させ、スーパーリーチ演出中のメーター演出を実行するよりも前にメーター変化報知態様での予告演出が実行されなかった場合には、スーパーリーチ演出中のメーター演出においてメーターを1レベル又は2レベルしか変化させないこと等）ことを特徴とする。

【0010】

このような構成によれば、特定演出が実行されることへの期待感を向上させることができる。

【0011】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記特定演出実行手段は、複数種類の実行期間のうちいずれかの実行期間にて前記特定演出を実行可能である（例えば、メーター変化報知態様での予告演出として、スーパーリーチ演出中のメーター演出におけるメーターの変化量が4レベルである場合には8秒間の予告演出を実行し、スーパーリーチ演出中のメーター演出におけるメーターの変化量が3レベルである場合には4秒間の予告演出を実行すること等）ことを特徴とする。

【0012】

このような構成によれば、特定演出の興趣を向上させることができる。

【0013】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記特定演出が実行されるか否かを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、メーター変化報知態様での予告演出が実行されるか否かをあおるあおり演出を実行可能な演出制御用CPU120等）を更に備えることを特徴とする。

【0014】

このような構成によれば、特定演出が実行されることへの遊技者の期待感をあおることができる。

【0015】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、前記所定表示の表示態様が特定の段階まで変化したことに対応して特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段（例えば、メーターMTの表示態様がMAXまで変化したことに対応して特殊態様スーパーリーチ演出を実行可能な演出制御用CPU120等）を更に備えることを特徴とする。

【0016】

このような構成によれば、所定表示の表示態様が特定の段階まで変化することへの遊技者の期待感を向上させることができる。

【0017】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、演出効果を調整するための調整画像を表示可能な調整画像表示手段（例えば、音量が調整されると、音量の調整結果を示す調整結果画像を、画像表示装置5の所定領域において演出画像やデモ画像と重畳し

10

20

30

40

50

た態様で表示する演出制御用CPU120等)を更に備え、前記調整画像表示手段は、可変表示の表示結果が導出されることに伴って前記調整画像を視認不可又は視認困難とする(例えば、可変表示結果の導出表示期間T2に調整結果画像Rを消去すること等)ことを特徴とする。

【0018】

このような構成によれば、可変表示結果の視認性が低下することを抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】パチンコ遊技機の正面図である。

10

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【図3】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特図表示結果等の決定例を示す説明図である。

【図6】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図7】変動パターンの決定例を示す説明図である。

【図8】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図10】特殊態様スーパーリーチ演出決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図11】メーター演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図12】MAXタイミング決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図13】高速変動中到達レベル決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図14】ガセとなるメーター演出決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図15】最終到達レベル決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図16】高速変動中到達レベル決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図17】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】予告演出決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図19】予告演出実行期間決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図20】あおり演出決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図21】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図22】リーチ演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図23】メーター演出等の実行タイミングの一例を示す説明図である。

【図24】メーター演出を実行した場合の演出画面の例を示す図である。

【図25】メーター演出を実行した場合の演出画面の例を示す図である。

【図26】メーター演出を実行した場合の演出画面の例を示す図である。

【図27】調整結果画像等を表示した場合の表示画面の例を示す図である。

【図28】調整結果画像の表示期間と可変表示結果の導出表示期間との関係等の一例を示す説明図である。

【図29】調整結果画像を表示した場合の表示画面の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

40

【0020】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠3とから構成されている。遊技盤2には、ガイドレールによって囲まれた、略円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0021】

遊技盤2の所定位置には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、

50

例えば7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報である特別図柄が、変動可能に表示される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。

【0022】

なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメント of LEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組み合わせを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されてい

10

【0023】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置5の表示領域では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

20

【0024】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が停止表示される。

30

【0025】

このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、又は第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」とな

40

【0026】

画像表示装置5の画面上には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや

50

飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態に制御されていること等により、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

【0027】

例えば、第 1 始動入賞口を遊技球が通過する第 1 始動入賞の発生により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特図保留記憶数が 1 加算され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞口を遊技球が通過する第 2 始動入賞の発生により、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの始動条件が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ、第 2 特図保留記憶数が 1 加算され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 特図保留記憶数が 1 減算され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 特図保留記憶数が 1 減算される。

10

【0028】

第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部を指すこともあるものとする。

20

【0029】

始動入賞記憶表示エリア 5 H と共に、あるいは始動入賞記憶表示エリア 5 H に代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図 1 に示す例では、始動入賞記憶表示エリア 5 H と共に、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B はそれぞれ、例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値に対応した個数の LED を含んで構成されている。

30

【0030】

画像表示装置 5 の表示領域における所定縁部の近傍には、可動演出部材 6 0 が設けられている。可動演出部材 6 0 は、図 2 に示す可動演出部材用モータ 6 1 の回転駆動により、画像表示装置 5 側に下端部を支点として図 1 の左側に向かって傾動し、上端部が画像表示装置 5 における表示領域の前面に進出する演出用模型を構成する。即ち、可動演出部材 6 0 は、図 2 に示す可動演出部材用モータ 6 1 の回転駆動により、上下方向に延在する非傾動状態と、上記した傾動状態とに、変化可能である。

【0031】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用のソレノイド 8 1 によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

40

【0032】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しない閉鎖状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、遊技球が第 2

50

始動入賞口に進入する開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。このように、遊技領域には、遊技球が進入可能な開放状態と、遊技球が進入不可能な又は進入困難な閉鎖状態とに変化する普通可変入賞球装置 6 B が設けられている。

【0033】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第 1 特図保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第 2 特図保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第 2 始動条件が成立する。

10

【0034】

なお、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

20

【0035】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0036】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態あるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に通過できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態あるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過し易くする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過し難い一部開放状態を設けてもよい。

30

【0037】

大入賞口を通過した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態又は一部閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過させて賞球を得ることが不可能又は困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

40

【0038】

遊技盤 2 の所定位置には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄を変動可能に表示する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームと称される。普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている

50

。普通図保留表示器 25C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 41 を通過した有効通過球数としての普通図保留記憶数を表示する。

【0039】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車、及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一又は複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

10

【0040】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8L、8R が設けられており、更に遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドルが設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量に応じて遊技球の弾発力を調整する。

【0041】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持する上皿が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球等を、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持する下皿が設けられている。

20

【0042】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 11 と演出制御基板 12 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 15 等も搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 等の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、タッチセンサ基板等といった、各種の基板が配置されている。

【0043】

30

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 11 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 12 等から成るサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能等を備えている。また、主基板 11 は、第 1 特別図柄表示装置 4A と第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する各 LED 等の点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 20 の点灯 / 消灯 / 発色制御等を行って普通図柄表示器 20 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

40

【0044】

主基板 11 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 やスイッチ回路 110、ソレノイド回路 111 等が搭載されている。スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

【0045】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 15 を介して主基板 11 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8L

50

、 8 R、及び遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。即ち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 等における点灯 / 消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【 0 0 4 6 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データ等に基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路等が搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データ等に基づき、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 等における点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路等が搭載されている。

【 0 0 4 7 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ、カウントスイッチ 2 3 といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるもの等のように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 等の表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【 0 0 4 8 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作等を制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。これらの演出制御コマンドはいずれも、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E を示し、2 バイト目は E X T を表す。M O D E データの先頭ビットは必ず「 1 」となり、E X T データの先頭ビットは「 0 」となるように、予め設定されていればよい。

【 0 0 4 9 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M 1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U 1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O 1 0 5 とを備えて構成される。

【 0 0 5 0 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

【 0 0 5 1 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を構成する 1 チップのマイクロコンピュータは、少なくとも C P U 1 0 3 の他に R A M 1 0 2 が内蔵されていればよく、R O M 1 0 1 や乱数回路 1 0 4、I / O 1 0 5 等は外付けされてもよい。

【 0 0 5 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、例えば乱数回路 1 0 4 等により、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路 1 0 4 等のハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における RAM 1 0 2 の所定領域に設けられたランダムカウンタや、RAM 1 0 2 とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU 1 0 3 が定期的又は不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

10

【 0 0 5 3 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える ROM 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータ等が格納されている。例えば、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブル等を構成するデータが記憶されている。また、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータ等が、記憶されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える RAM 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行等を制御するために用いられる各種データが書換可能に一時記憶される。

20

【 0 0 5 4 】

演出制御基板 1 2 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 1 2 0 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 1 2 1 と、演出制御用 CPU 1 2 0 のワークエリアを提供する RAM 1 2 2 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理等を実行する表示制御部 1 2 3 と、演出制御用 CPU 1 2 0 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 0 5 5 】

一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 CPU 1 2 0 が ROM 1 2 1 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 1 2 0 が ROM 1 2 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 1 2 0 が RAM 1 2 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 CPU 1 2 0 が RAM 1 2 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

30

【 0 0 5 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0、ROM 1 2 1、RAM 1 2 2 は、演出制御基板 1 2 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板 1 2 には、画像表示装置 5 に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板 1 3 に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板 1 4 に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線等が接続されている。更に、演出制御基板 1 2 には、可動演出部材 6 0 を動作させる可動演出部材用モータ 6 1 を駆動するためのモータ駆動回路 1 6 に対して所定の駆動指令信号を伝送するための配線も接続されている。

40

【 0 0 5 7 】

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 等により、演出動作を制御するために用

50

いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【 0 0 5 8 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブル等が格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータ等が記憶されている。演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。

10

【 0 0 5 9 】

演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの表示制御指令等に基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 1 2 3 は、画像表示装置 5 の表示領域内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定すること等により、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部 1 2 3 には、V D P、C G R O M、V R A M、L C D 駆動回路等が搭載されていけばよい。なお、V D P は、G P U、G C L、あるいは、より一般的に D S P と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。C G R O M は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリ等の書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

20

【 0 0 6 0 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 等から伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I / O 1 2 5 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される指令、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令等が出力される。

【 0 0 6 1 】

パチンコ遊技機 1 においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータ等により、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過すると、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたこと等により第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される。

30

【 0 0 6 2 】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過すると、図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたこと等により第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始される。但し、普通可変入賞球装置 6 B が第 2 状態としての閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難又は通過不可能である。

40

【 0 0 6 3 】

通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0

50

による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御が行われる。

【 0 0 6 4 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定等が行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 2 に示す主基板 1 1 の演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される。

【 0 0 6 5 】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置 5 の表示領域に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、特別図柄とは異なる飾り図柄の可変表示が行われる。

【 0 0 6 6 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果が「大当り」となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果が「ハズレ」となる。

【 0 0 6 7 】

一例として、「3」や「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。また、数字や記号として特定の意味を有する点灯パターンの特別図柄を大当り図柄やハズレ図柄とするものに限定されず、例えば 7 セグメントの LED における任意の点灯パターンの特別図柄を、大当り図柄やハズレ図柄としてもよい。

【 0 0 6 8 】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置 7 が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。そして、所定期間、あるいは所定個数の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難又は発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ 2 3 により入賞球が検出され、その検出毎に所定個数の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行される。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 9 】

特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」又は「確変」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となる。大当り種別が「非確変」又は「確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態とする上限時間が比較的長い時間となる通常開放ラウンドが実行される。なお、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を第1状態とする上限時間が比較的短い時間となる短期開放ラウンドが実行される大当り種別を設けてもよい。通常開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、第1特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、第2特定遊技状態ともいう。

10

【 0 0 7 0 】

大当り遊技状態が終了した後は、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次回の大当り遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当り遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数の可変表示が実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。一例として、大当り種別が「非確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態となる。一方、大当り種別が「確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後は、遊技状態が確変状態となる。

20

【 0 0 7 1 】

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過し易い有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1状態と第2状態とに変化させる。例えば、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づき普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1状態と第2状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1状態と第2状態とに変化させる制御は、高開放制御と称される。こうした確変状態や時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

30

【 0 0 7 2 】

パチンコ遊技機1において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機1で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

40

【 0 0 7 3 】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5

50

Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となることがある。

【0074】

ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組み合わせの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については変動が継続している表示態様、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部では予め定められた大当り組み合わせを構成する飾り図柄が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリアでは飾り図柄が変動している表示態様、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部又は一部で飾り図柄が大当り組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

【0075】

また、リーチ態様となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の可変表示態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の可変表示態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示という。なお、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9等の発光体における点灯動作等を、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

【0076】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様が異なる複数種類の演出パターンが、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当り」となる可能性が異なる。即ち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパーA、スーパーBといったリーチ演出が予め設定されている。そして、スーパーAやスーパーBといったスーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、ノーマルのリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなる。また、スーパーリーチのリーチ演出のうちでも、スーパーBといった特定のリーチ演出が実行された場合には、スーパーAのリーチ演出が実行された場合に比べて、大当り期待度が高くなる。

【0077】

大当り期待度は、例えば、 $(\text{大当り時にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当りになる確率}) / \{ (\text{大当り時にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当りになる確率}) + (\text{大当り時以外にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当りにならない確率}) \}$ によって算出される。

【0078】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作等のように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、例えば飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があること等といった、パチンコ遊技機1において実行される遊技の有利度を、遊技者に予め告知するための予告演出が実行されることがある。

【0079】

予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるより前に実行されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」と

なる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に実行されるものが含まれていてもよい。このように、予告演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでの所定タイミングにて、大当り遊技状態となる可能性を予告できるものであればよい。こうした予告演出を実行する場合における演出動作の内容に対応して、複数の予告パターンが予め用意されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間に変化が生じないものであればよい。

【0080】

この実施の形態では、特殊演出として特殊態様スーパーリーチ演出が実行可能に設定されている。特殊態様スーパーリーチ演出は、スーパーリーチ演出が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出されるまでの一部又は全部の期間において、通常態様スーパーリーチ演出の演出態様とは一部又は全部の演出態様が異なる演出である。スーパーリーチ演出が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出されるまでの一部の期間において特殊態様スーパーリーチ演出が実行される場合、その前後におけるスーパーリーチ演出の演出態様は通常態様となる。この実施の形態では、特殊態様スーパーリーチ演出が実行された場合には、通常態様スーパーリーチ演出のみが実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなる。

【0081】

なお、この実施の形態では、一例として、特殊態様スーパーリーチ演出は、図26(B1)に示すように、キャラクタCGや特殊態様のメッセージSG4と共に、鯛や招き猫といったミニキャラMGが表示される態様である。また、通常態様スーパーリーチ演出は、図26(B2)に示すように、キャラクタCGや通常態様のメッセージSG5が表示される一方、ミニキャラMGが表示されない態様である。

【0082】

この実施の形態では、メーター演出が実行可能に設定されている。メーター演出は、画像表示装置5に、所定表示としてメーターを表示し、メーターの表示態様を変化させる演出である。なお、メーター演出が実行されるか否かにかかわらず、画像表示装置5にメーターを常時表示しておいてもよい。メーターの表示態様は、一例として、レベル0～レベル4の5段階に設定されている。メーター演出では、メーターの表示態様が、メーターが何も溜まっていない状態を示すレベル0、メーターが1つ溜まった状態を示すレベル1、メーターが2つ溜まった状態を示すレベル2、メーターが3つ溜まった状態を示すレベル3、メーターがMAXまで溜まった状態を示すレベル4の表示態様へ順次変化していく。

【0083】

なお、メーター演出は、メーターの表示態様が、レベル0～レベル4の表示態様へ順次変化していくもの、即ち、メーターの上限値へ向かって変化していくものに限定されない。例えば、メーター演出は、メーターの表示態様が、レベル4～レベル0の表示態様へ順次変化していくもの、即ち、メーターの下限値へ向かって変化していくものであってもよい。

【0084】

この実施の形態では、特殊態様スーパーリーチ演出が実行される場合、メーター演出においてメーターの表示態様がレベル4の表示態様へ変化する。また、可変表示結果が「大当り」となる場合、可変表示結果が「ハズレ」となる場合と比べて高い割合で、特殊態様スーパーリーチ演出が実行される。即ち、メーターの表示態様がレベル4の表示態様となった場合、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなる。

【0085】

なお、特殊態様スーパーリーチ演出が実行される場合、メーター演出においてメーターの表示態様がレベル3といった特定のレベル以上の表示態様へ変化するようにしてもよい。メーターの表示態様がレベル3以上の表示態様となった場合に、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなるようにしてもよい。

【0086】

この実施の形態では、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出として、メーター演出が実行されることを報知する態様の演出画像、例えば、特定のキャラクタ画像を表示すると共に、例えば「溜めるぞ」といったメッセージ画像を、画像表示装置 5 の画面上に表示するメーター変化報知態様で実行される予告演出が用意されている。なお、この実施の形態では、メーター演出が実行される可変表示において、メーター変化報知態様での予告演出を実行可能となっている。なお、予告演出の演出態様は、メーター演出が実行されることを報知する態様以外の態様であってもよい。予告演出の演出態様は、例えば「L V 1 U P」といった画像を画像表示装置 5 の画面上に表示するといったように、メーターのレベルをいくつまで上げるかを示唆する態様であってもよい。また、予告演出の演出態様は、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する表示の一部を変化させてメーター演出が実行されることを報知する態様であってもよい。

10

【0087】

また、この実施の形態では、あおり演出が実行可能に設定されている。あおり演出は、メーター変化報知態様での予告演出が実行されることをあおり態様の演出画像、例えば、特定のキャラクタ画像を表示すると共に、例えば「溜めるぞ」といったメッセージ画像を、画像表示装置 5 の画面上に表示する演出である。

【0088】

なお、予告演出やあおり演出といった演出は、画像表示装置 5 の画面上にて画像表示を行うことによるものに限定されず、各種の演出装置を用いた任意の演出動作を含んでもよい。画像表示とはことなる予告演出やあおり演出の一例として、装飾用 L E D の表示色が変化する演出であってもよいし、特殊な効果音となる音声をスピーカ 8 L、8 R から出力する演出であってもよい。こうした予告演出やあおり演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの一部又は全部に代えて、装飾用 L E D の点灯や点滅、可動演出部材 60 の動作、演出画像の表示、効果音の出力のうち、一部又は全部を組み合わせた予告演出やあおり演出を実行するように制御されてもよい。また、1種類の演出態様のみで予告演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた予告演出が実行される期間を含んでいる場合に、可変表示結果が「大当り」となる可能性といった、所定の遊技価値が付与される可能性が高まるようにしてもよい。

20

【0089】

更に、この実施の形態では、メーター演出にてメーターの表示態様が変化することに対応して可動演出部材演出が実行される。可動演出部材演出は、可動演出部材 60 が非傾動状態から傾動状態になり、その後再び非傾動状態になることで、可動演出部材 60 の一部が画像表示装置 5 の表示領域前方に一旦進出する演出である。これによって、メーター演出にてメーターの表示態様が変化することが遊技者に分かり易く報知される。

30

【0090】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当り」となる場合には、画像表示装置 5 の表示領域において、予め定められた大当り組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、大当り種別が「非確変」又は「確変」となる場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当り組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

40

【0091】

特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、所定の非リーチ組み合わせを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることがある。また、特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、所定のリーチ組み合わせを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることもある。

【0092】

50

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作を説明する。

【0093】

主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 103 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば RAM 102 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された CTC のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間毎に CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

10

【0094】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行等を制御するための処理が含まれている。

【0095】

20

スイッチ処理は、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板 11 の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

【0096】

30

一例として、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 と、大当たり種別決定用の乱数値 MR 2 と、変動パターン決定用の乱数値 MR 3 と、普図表示結果決定用の乱数値 MR 4 とがあればよい。特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 は、特図ゲームにおける特別図柄等の可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。大当たり種別決定用の乱数値 MR 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を、例えば「非確変」や「確変」といった複数種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。変動パターン決定用の乱数値 MR 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値である。普図表示結果決定用の乱数値 MR 4 は、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするか等の決定を行うために用いられる乱数値である。

40

【0097】

遊技制御用タイマ割込み処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、RAM 102 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定等を、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器 20 における表示動作を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定等を可能にする処理である。

【0098】

50

コマンド制御処理は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 等のサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる処理である。一例として、コマンド制御処理では、R A M 1 0 2 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすること等により、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割り込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割り込み処理を終了する。

【 0 0 9 9 】

図 3 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。始動入賞判定処理では、第 1 始動口スイッチ 2 2 A や第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かが判定される。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を遊技球が通過したことに基づいて、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数を更新するための第 1 始動入賞処理が行われる。一方、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を遊技球が通過したことに基づいて、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数を更新するための第 2 始動入賞処理が行われる。

【 0 1 0 0 】

一例として、第 1 始動入賞処理では、第 1 特図保留記憶数が所定の上限値となっているか否かを判定する。このとき第 1 特図保留記憶数が上限値に達していれば、第 1 始動入賞処理を終了する。一方、第 1 特図保留記憶数が上限値未満であれば、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、R A M 1 0 2 の所定領域に保留データとして記憶させる。

【 0 1 0 1 】

第 2 始動入賞処理では、第 2 特図保留記憶数が所定の上限値となっているか否かを判定する。このとき第 2 特図保留記憶数が上限値に達していれば、第 2 始動入賞処理を終了する。一方、第 2 特図保留記憶数が上限値未満であれば、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、R A M 1 0 2 の所定領域に保留データとして記憶させる。

【 0 1 0 2 】

図 3 に示すステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 0 3 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部や第 2 特図保留記憶部に記憶されている保留データの有無等に基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定する。更に、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結

10

20

30

40

50

果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける確定特別図柄が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

【 0 1 0 4 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理等が含まれている。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間が決定される。また、変動パターン設定処理は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かを決定する処理を含んでもよい。あるいは、変動パターン設定処理にて可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンを所定割合で決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定されてもよい。更に、変動パターン設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理等が含まれている。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定等が行われる。大当りフラグがオンである場合には、特図表示結果が「大当り」であることに基づく大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドの送信設定を行うと共に、特図プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新する。

【 0 1 0 7 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったこと等に基づき、大当り遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理等が含まれている。この処理では、例えば大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定することにより、通常開放ラウンドが実行されるようにすればよい。なお、大当り種別に「突確」を設けた場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 秒」に設定することにより、短期開放ラウンドが実行されるようにすればよい。大当り開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【 0 1 0 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数等に基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを

10

20

30

40

50

判定する処理等が含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【 0 1 0 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理等が含まれている。そして、次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される一方、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

10

【 0 1 1 0 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 等といった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理等が含まれている。例えば、大当り種別が「確変」であるか「非確変」であるかに応じて、確変状態や時短状態に制御するための設定が行われる。その後、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 1 1 1 】

20

図 4 は、特別図柄通常処理として、図 3 のステップ S 1 1 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 4 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU 1 0 3 は、第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ S 2 3 1 ; NO）、例えば第 2 特図保留記憶部の先頭領域といった、RAM 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップ S 2 3 2）。これにより、図 3 に示すステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理で第 2 始動入賞口における始動入賞の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

30

【 0 1 1 3 】

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新すること等により、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新すると共に、第 2 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップ S 2 3 3）。例えば、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「 1 」より下位の記憶領域に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、ステップ S 2 3 3 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「 2 」に更新する（ステップ S 2 3 4）。

40

【 0 1 1 4 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには（ステップ S 2 3 1 ; YES）、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 5）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU 1 0 3 は、第 1 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 2 3 5 の処理は、ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であると判定されたときに実行されて、

50

第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0115】

なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されない。即ち、第 1 始動入賞口であるか第 2 始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口を通過した順番で、特図ゲームが実行されるようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過したかを示す始動口データを、保留データと共に、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けて RAM 102 の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

10

【0116】

ステップ S 235 にて第 1 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ S 235；NO）、例えば第 1 特図保留記憶部の先頭領域といった、RAM 102 の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップ S 236）。これにより、図 3 に示すステップ S 101 の始動入賞判定処理で第 1 始動入賞口における始動入賞の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

【0117】

ステップ S 236 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新すること等により、第 1 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新すると共に、第 1 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップ S 237）。例えば、第 1 特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、ステップ S 237 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップ S 238）。

20

【0118】

ステップ S 234、S 238 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当り」と「ハズレ」とのいずれかに決定する（ステップ S 239）。一例として、ステップ S 239 の処理では、予め ROM 101 の所定領域に記憶する等して用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 と比較される数値が、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 103 は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 を示す数値データに基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

30

【0119】

図 5（A）は、ステップ S 239 の処理による特図表示結果の決定例を示している。このように、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかが、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 を示す数値データや特図表示結果決定テーブルを用いて、所定割合で決定されればよい。図 5（A）に示す決定例では、確変状態における確変制御の有無に応じて、特図表示結果を「大当り」とするか否かの決定割合を異ならせている。CPU 103 は、RAM 102 の所定領域に設けられた確変フラグがオンである場合に、確変制御が行われていると判定すればよい。

40

【0120】

図 5（A）に示すように、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、例えば図 3 に示すステップ S 117 の大当り終了処理により、大当り種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたこと等に基づいて、確変制御が行われる確変状態であるときには、通常状態や時短状態に

50

て確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当り」になり易く、大当り遊技状態になり易い。

【 0 1 2 1 】

この実施の形態では、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームであるか、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、確変制御の有無に応じた所定割合で特図表示結果が決定される。これに対して、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームの場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割り当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。この場合には、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームの場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームの場合とでは、所定の特図表示結果に対する決定値の割り当てを異ならせてもよい。

10

【 0 1 2 2 】

その後、CPU 103 は、ステップ S 2 3 9 の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 0）。特図表示結果が「大当り」に決定された場合には（ステップ S 2 4 0；YES）、RAM 102 の所定領域に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 1）。また、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ S 2 4 2）。一例として、ステップ S 2 4 2 の処理では、予め ROM 101 の所定領域に記憶する等して用意された大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当り種別決定テーブルでは、大当り種別決定用の乱数値 MR 2 と比較される数値が、大当り種別を複数種類のい

20

【 0 1 2 3 】

図 5（B）は、ステップ S 2 4 2 の処理による大当り種別の決定例を示している。この決定例では、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかにかかわらず、所定割合で大当り種別が「非確変」と「確変」のいずれかに決定される。なお、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、決定可能な大当り種別を異ならせてもよいし、大当り種別の決定割合を異ならせてもよい。一例として、変動特図が第 1 特図である場合には所定割合で大当り種別が「突確」に決定可能とする一方、変動特図が第 2 特図である場合には大当り種別が「突確」には決定されないように設定してもよい。

30

【 0 1 2 4 】

ステップ S 2 4 2 の処理を実行した後は、大当り種別を記憶させる（ステップ S 2 4 3）。CPU 103 は、RAM 102 の所定領域に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示すデータを格納することにより、大当り種別を記憶させればよい。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当り」ではない場合や（ステップ S 2 4 0；NO）、ステップ S 2 4 3 の処理を実行した後は、特図ゲームにおける特別図柄の変表示結果となる確定特別図柄を決定する（ステップ S 2 4 4）。一例として、ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定する。一方、ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ S 2 4 2 における大当り種別の決定結果に応じて、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。より具体的には、大当り種別が「非確変」の場合には「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定すればよい。大当り種別が「確変」の場合には「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定すればよい。

40

【 0 1 2 6 】

ステップ S 2 4 4 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“1”に更新し

50

てから（ステップ S 2 4 5）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 2 4 5 の処理にて特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 3 に示すステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理が実行される。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「 0 」である場合には（ステップ S 2 3 5 ; Y E S）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 2 4 6）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示すること等によるデモンストレーション表示を指定する演出制御コマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

10

【 0 1 2 8 】

図 6（A）は、変動パターン設定処理として、図 3 のステップ S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 6（A）に示す変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1）。そして、大当りフラグがオンである場合には（ステップ S 2 6 1 ; Y E S）、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップ S 2 6 2）。一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 2 6 1 ; N O）、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（ステップ S 2 6 3）。

20

【 0 1 2 9 】

図 6（B）は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様にはならない「非リーチ」である場合とリーチ態様になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合等に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

【 0 1 3 0 】

図 6（A）に示すステップ S 2 6 2 の処理では、例えば予め ROM 1 0 1 の所定領域に記憶する等して用意された大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値 MR 3 と比較される数値が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データに基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。

30

【 0 1 3 1 】

図 6（A）に示すステップ S 2 6 3 の処理では、遊技状態が通常状態である通常時の場合と、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短中の場合とに対応して、予め用意した複数のハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。複数のハズレ変動パターン決定テーブルでは、通常時であるか時短中であるかや、合計保留記憶数に応じて、変動パターン決定用の乱数値 MR 3 と比較される数値が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データに基づいて、通常時と時短中とに応じたハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照することにより、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。

40

【 0 1 3 2 】

ハズレ変動パターン決定テーブルでは、合計保留記憶数が所定数以上であるときに、所定数未満であるときよりも高い割合で、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」に決定さ

50

れるように、決定値が割り当てられていればよい。このように、特図保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときよりも飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様に決定され難いように設定されていればよい。これにより、特図保留記憶数が比較的に多いときには、比較的に少ないときよりも平均的な可変表示時間を短縮して、無効な始動入賞の発生を抑制することや、遊技者による遊技球の発射停止を低減することができる。

【0133】

図7(A)は、大当たり時における変動パターンの決定例を示している。この決定例では、変動パターンPA3-1といった、ノーマルのリーチ演出が実行される変動パターン決定割合が、変動パターンPA3-2、PA3-3といったスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターン決定割合よりも低くなるように設定されている。

10

【0134】

図7(B)は、ハズレ時における変動パターン決定例を示している。この決定例では、変動パターンPA2-1といった、ノーマルのリーチ演出が実行される変動パターン決定割合が、変動パターンPA2-2、PA2-3といったスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターン決定割合よりも高くなるように設定されている。

【0135】

また、大当たり時には、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターン決定割合が、ハズレ時よりも高くなるように設定されている。これにより、スーパーリーチのリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出されるときには、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高められる。

20

【0136】

図7(A)に示す決定例において、変動パターンPA3-3といった、スーパーBのリーチ演出が実行される変動パターン決定割合が、変動パターンPA3-2といった、スーパーAのリーチ演出が実行される変動パターン決定割合よりも高くなるように設定されている。一方、図7(B)に示す決定例において、変動パターンPA2-3といった、スーパーBのリーチ演出が実行される変動パターン決定割合が、変動パターンPA2-2といった、スーパーAのリーチ演出が実行される変動パターン決定割合よりも低くなるように設定されている。また、大当たり時には、スーパーBのリーチ演出が実行される変動パターン決定割合が、ハズレ時よりも十分に高くなるように設定されている。したがって、可変表示結果が「大当たり」となって遊技状態が大当たり遊技状態となる場合には、大当たり遊技状態とならない場合よりも高い割合で、スーパーBのリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出される。

30

【0137】

図6(B)に示すように、変動パターンPA2-1~PA2-3と、変動パターンPA3-1~PA3-3とでは、特図変動時間や内容が共通している一方で、可変表示結果が「ハズレ」となるか「大当たり」となるかが異なっている。図7(A)及び(B)に示す決定割合の設定により、スーパーリーチのリーチ演出が実行されたときには、ノーマルのリーチ演出が実行されたときよりも大当たり期待度が高められる。また、スーパーBのリーチ演出が実行されたときには、スーパーAのリーチ演出が実行されたときよりも大当たり期待度が高められる。

40

【0138】

ステップS262、S263の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する(ステップS264)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図6(B)に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。CPU103は、特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

【0139】

ステップS264の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用い

50

た特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ２６５）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【０１４０】

ステップＳ２６５の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる（ステップＳ２６６）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを指定する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを指定する。

【０１４１】

第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける変動開始や、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を、指定する演出制御コマンドである。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで可変表示される飾り図柄等の変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄等の可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。

【０１４２】

ステップＳ２６６の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“２”に更新してから（ステップＳ２６７）、変動パターン設定処理を終了する。ステップＳ２６７にて特図プロセスフラグの値が“２”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図３に示すステップＳ１１２の特別図柄変動処理が実行される。

【０１４３】

次に、演出制御基板１２における動作を説明する。

【０１４４】

演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣのレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間が経過する毎にオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。

【０１４５】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過する毎に発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して

、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 4 6 】

タイマ割込みフラグがオンである場合には、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にすると共に、コマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御等が行われる。

10

【 0 1 4 7 】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D 等の発光体における点灯動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定等が行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、R A M 1 2 2 のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。

20

【 0 1 4 8 】

図 8 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図 8 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 6 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から伝送される第 1 変動開始コマンドあるいは第 2 変動開始コマンド等を受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 の画面上における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理等を含んでいる。第 1 変動開始コマンドは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されることを通知する演出制御コマンドである。第 2 変動開始コマンドは、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されることを通知する演出制御コマンドである。このような第 1 変動開始コマンド又は第 2 変動開始コマンドのいずれかを受信したときには、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新される。

30

【 0 1 5 0 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5 の画面上における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類等に応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理等を含んでいる。可変表示開始設定処理が実行されたときには、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新される。

40

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理には、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。また、可変表示中演出処理には、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コ

50

マンドを受信したこと等に対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる処理が含まれている。なお、所定の演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示させるようにしてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。こうした演出制御等を行った後に、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 7 3 の可変表示停止処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。可変表示停止処理は、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果や、主基板 1 1 から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したか否かの判定結果等に基づいて、大当たり遊技状態が開始されるか否かを判定する処理を含んでいる。そして、可変表示結果が「大当たり」に対応して大当たり遊技状態が開始される場合には、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される一方で、特図表示結果が「ハズレ」に対応して大当たり遊技状態が開始されない場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が“ 0 ”に初期化される。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 7 4 の大当たり表示処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当たり表示処理は、主基板 1 1 から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したこと等に基づいて、大当たり遊技状態の開始を報知する大当たり報知演出を実行するための処理を含んでいる。そして、大当たり報知演出の実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 7 5 の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板 1 1 から伝送される大当たり終了指定コマンドを受信したこと等に対応して、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 1 7 6 の大当たり終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当たり終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態の終了等に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当たり遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化する。

【 0 1 5 6 】

図 9 (A) は、図 8 のステップ S 1 7 1 にて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 9 (A) に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄等を決定する (ステップ S 4 0 1)。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、変動開始時決定内容に基づいて、最終停止図柄を決定する。この実施の形態では、変動パターンや可変表示結果の組み合わせに応

10

20

30

40

50

じた変動開始時決定内容として、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当たり）」、「確変（大当たり）」がある。

【 0 1 5 7 】

図 9（B）は、ステップ S 4 0 1 の処理における最終停止図柄となる飾り図柄の決定例を示している。この例では、変動開始時決定内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて異なる飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4、又は RAM 1 2 2 の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定等により、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【 0 1 5 8 】

変動開始時決定内容が「リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて同一の飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。更に、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組み合わせになってしまう場合には、任意の値を中確定飾り図柄の図柄番号に加算又は減算すること等により、確定飾り図柄が大当たり組み合わせとはならずリーチ組み合わせとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【 0 1 5 9 】

変動開始時決定内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照すること等により、画像表示装置 5 の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」と「確変」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否か等に応じて、通常図柄と確変図柄のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。具体的には、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種

類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、大当たり種別が「確変」で大当たり中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、大当たり種別が「確変」であっても大当たり中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当たり中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

【0160】

ステップS401の処理では、変動開始時決定内容が「非確変（大当たり）」又は「確変（大当たり）」である場合に、再抽選演出や大当たり中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かが決定されてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄から成る非確変大当たり組み合わせの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難又は認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示させて同一の確変図柄から成る確変大当たり組み合わせの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることを報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当たり組み合わせの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。また、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に大当たり中昇格演出を実行することによって確変状態に制御されることを報知できればよい。ステップS401の処理にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組み合わせ等を決定すればよい。

【0161】

ステップS401における最終停止図柄等の決定に続いて、演出制御用CPU120は、特殊態様スーパーリーチ演出決定処理を行う（ステップS402）。ステップS402では、一例として、演出制御用CPU120は、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタ等により更新される特殊態様スーパーリーチ演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された特殊態様スーパーリーチ演出決定テーブルを参照すること等により、特殊態様スーパーリーチ演出の実行の有無を決定する。

【0162】

図10は、特殊態様スーパーリーチ演出決定テーブルの構成例を示している。図10に示す特殊態様スーパーリーチ演出決定テーブルでは、例えば、変動パターンが、スーパーAやスーパーBといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンPA3-2やPA3-3であるか、スーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンPA2-2やPA2-3であるかに応じて、特殊態様スーパーリーチ演出決定用の乱数値と比較される数値が、特殊態様スーパーリーチ演出を実行する「実行あり」、特殊態様スーパーリーチ演出を実行しない「実行なし」のいずれかの決定結果に割り当てられていればよい。なお、図10では、各決定結果に割り当てられる決定値の代わりに各決定結果の決定割合が記載されている。

【0163】

図10に示す特殊態様スーパーリーチ演出決定テーブルでは、変動パターンが、スーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンPA3-2やPA3-3であるか、スーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンPA2-2やPA2-3であるかにかかわらず、「実行あり」又は「実行なし」に決定されるように設定されている。なお、変動パターンが、スーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンPA3-2やPA3-3である場合、特殊態様スーパーリーチ演出を必ず実行するように設定してもよい。

【0164】

図10に示す決定例において、変動パターンが、スーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンPA3-2やPA3-3である場合に

は、特殊態様スーパーリーチ演出が実行される「実行あり」の決定割合が、特殊態様スーパーリーチ演出が実行されない「実行なし」の決定割合よりも高くなるように設定されている。一方、変動パターンが、スーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンPA2-2やPA2-3である場合には、特殊態様スーパーリーチ演出が実行される「実行あり」の決定割合が、特殊態様スーパーリーチ演出が実行されない「実行なし」の決定割合よりも低くなるように設定されている。また、スーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンPA3-2やPA3-3である場合には、特殊態様スーパーリーチ演出が実行される「実行あり」の決定割合が、スーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンPA2-2やPA2-3である場合よりも十分に高くなるように設定されている。したがって、可変表示結果が「大当たり」となって遊技状態が大当たり遊技状態となる場合には、大当たり遊技状態とならない場合よりも高い割合で、特殊態様スーパーリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出される。

10

20

30

40

50

【0165】

ステップS402の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、メーター演出決定処理を実行する(ステップS403)。図11は、メーター演出決定処理として、図9(A)のステップS403にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11に示すメーター演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、特殊態様スーパーリーチ演出の実行があるか否かを判定する(ステップS501)。ステップS501では、一例として、演出制御用CPU120は、ステップS402にて「実行あり」に決定された場合、特殊態様スーパーリーチ演出の実行があると判定すればよい。

【0166】

ステップS501にて特殊態様スーパーリーチ演出の実行があると判定された場合(ステップS501;YES)、演出制御用CPU120は、メーターをMAXまで変化させるタイミングを決定する(ステップS502)。ステップS502では、一例として、演出制御用CPU120は、メーターをMAXまで変化させるタイミングを決定するための使用テーブルとして、予めROM121の所定領域に記憶する等して用意されたMAXタイミング決定テーブルを選択してセットする。MAXタイミング決定テーブルでは、例えば、変動パターンが、スーパーAやスーパーBといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンPA3-2やPA3-3であるか、スーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンPA2-2やPA2-3であるかに応じて、MAXタイミング決定用の乱数値と比較される数値が、高速変動中にメーターをMAXまで変化させる「高速変動中」、スーパーリーチのリーチ演出中にメーターをMAXまで変化させる「スーパーリーチ中」のいずれかの決定結果に、割り当てられていればよい。ここで、高速変動中とは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄が一定速度にて高速変動しているときである。演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124やRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等から抽出したMAXタイミング決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、MAXタイミング決定テーブルを参照することにより、メーターをMAXまで変化させるタイミングを決定すればよい。

【0167】

図12は、MAXタイミング決定テーブルの構成例を示している。このMAXタイミング決定テーブルでは、変動パターンが、スーパーAやスーパーBといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンPA3-2やPA3-3である場合、「高速変動中」に決定され得るように設定されている。一方、変動パターンが、スーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンPA2-2やPA2-3である場合、「高速変動中」には決定されないように設定されている。したがって、高速変動中にメーターがMAXまで変化した場合には、スーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果が「大当たり」となることが確定的に告知される。

【 0 1 6 8 】

ステップ S 5 0 2 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 5 0 2 にて「スーパーリーチ中」に決定されたか否かを判定する（ステップ S 5 0 3）。ステップ S 5 0 3 にて「スーパーリーチ中」に決定されたと判定された場合（ステップ S 5 0 3；Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高速変動中にメーターをどのレベルまで変化させるかを決定する（ステップ S 5 0 4）。ステップ S 5 0 4 では、一例として、演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される高速変動中到達レベル決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された高速変動中到達レベル決定テーブルを参照すること等により、高速変動中到達レベルとして、レベル 0 ～レベル 2 のうちのいずれにするかを決定する。

10

【 0 1 6 9 】

図 1 3 は、ステップ S 5 0 4 にて使用される高速変動中到達レベル決定テーブルの構成例を示している。図 1 3 に示す高速変動中到達レベル決定テーブルでは、高速変動中到達レベル決定用の乱数値と比較される数値が、レベル 0 ～レベル 3 のいずれかの決定結果に割り当てられていればよい。なお、図 1 3 は、各決定結果に割り当てられる決定値の代わりに各決定結果の決定割合が記載されている。この実施の形態では、一例として、特図変動時間にかかわらずレベル 0 ～レベル 3 の決定割合を設定している。しかし、上記決定割合を特図変動時間に応じて異なるように設定してもよい。例えば、レベル 0 ～レベル 3 のうちのいずれにするかを、スーパー A のリーチ演出が実行される変動パターンであるか、スーパー B のリーチ演出が実行される変動パターンであるかに応じて異なる割合で決定してもよい。また、レベル 0 ～レベル 3 のうちのいずれにするかを、可変表示結果が「大当り」であるか「ハズレ」であるかに応じて異なる割合で決定してもよい。

20

【 0 1 7 0 】

ステップ S 5 0 4 の処理を実行した後や、ステップ S 5 0 3 にて「スーパーリーチ中」に決定されなかったと判定された場合（ステップ S 5 0 3；N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、メーター演出決定処理を終了する。

【 0 1 7 1 】

また、ステップ S 5 0 1 にて特殊態様スーパーリーチ演出の実行がないと判定された場合（ステップ S 5 0 1；N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、メーターを M A X へ変化させないガセとなるメーター演出の実行の有無を決定する（ステップ S 5 0 5）。ステップ S 5 0 5 では、一例として、演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新されるガセとなるメーター演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意されたガセとなるメーター演出決定テーブルを参照すること等により、ガセとなるメーター演出の実行の有無を決定する。

30

【 0 1 7 2 】

図 1 4 は、ガセとなるメーター演出決定テーブルの構成例を示している。図 1 4 に示すガセとなるメーター演出決定テーブルでは、ガセとなるメーター演出決定用の乱数値と比較される数値が、ガセとなるメーター演出を実行する「実行あり」、ガセとなるメーター演出を実行しない「実行なし」のいずれかの決定結果に割り当てられていればよい。なお、図 1 4 では、各決定結果に割り当てられる決定値の代わりに各決定結果の決定割合が記載されている。

40

【 0 1 7 3 】

一例として、図 1 4 に示すガセとなるメーター演出決定テーブルでは、「実行あり」よりも「実行なし」に決定される割合が高くなるように設定されている。一方、この実施の形態では、特殊態様スーパーリーチ演出が実行される場合には、メーター演出が必ず実行され、上述したように、可変表示結果が「大当り」となって遊技状態が大当り遊技状態となる場合には、大当り遊技状態とならない場合よりも高い割合で、特殊態様スーパーリーチ演出が実行されるように設定されている。こうした設定により、メーター演出を実行したときに、遊技者に期待感を与えることができる。

50

【 0 1 7 4 】

ステップ S 5 0 5 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ガセとなるメーター演出の実行があるか否かを判定する（ステップ S 5 0 6）。ステップ S 5 0 6 にてガセとなるメーター演出の実行があると判定された場合（ステップ S 5 0 6；Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、最終的にメーターをどのレベルまで変化させるかを決定する（ステップ S 5 0 7）。

【 0 1 7 5 】

ステップ S 5 0 7 では、一例として、演出制御用 C P U 1 2 0 は、メーターの最終到達レベルを決定する場合、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される最終到達レベル決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された最終到達レベル決定テーブルを参照すること等により、最終到達レベルとして、レベル 1 ～レベル 3 のうちのいずれにするかを決定する。

【 0 1 7 6 】

図 1 5 は、ステップ S 5 0 7 にて使用される最終到達レベル決定テーブルの構成例を示している。図 1 5 に示す最終到達レベル決定テーブルでは、最終到達レベル決定用の乱数値と比較される数値が、レベル 1 ～レベル 3 のいずれかの決定結果に割り当てられていればよい。なお、図 1 5 では、各決定結果に割り当てられる決定値の代わりに各決定結果の決定割合が記載されている。この実施の形態では、一例として、最終到達レベルが高くなるにつれて決定される割合が低くなるように設定されている。なお、例えば、レベル 1 ～レベル 3 のうちのいずれにするかを、可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに応じて異なる割合で決定してもよい。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 5 0 7 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、M A X まで変化させないメーターを高速変動中にどのレベルまで変化させるかを決定する（ステップ S 5 0 8）。例えば、ステップ S 5 0 7 にて最終到達レベルがレベル 1 に決定された場合、ステップ S 5 0 8 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高速変動中到達レベルをレベル 0、レベル 1 のいずれにするかに決定する。また、ステップ S 5 0 7 にて最終到達レベルがレベル 2 に決定された場合、ステップ S 5 0 8 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高速変動中到達レベルをレベル 0 ～レベル 2 のいずれにするかを決定する。また、ステップ S 5 0 7 にて最終到達レベルがレベル 3 に決定された場合、ステップ S 5 0 8 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高速変動中到達レベルをレベル 0 ～レベル 3 のうちのいずれにするかを決定する。ステップ S 5 0 8 では、一例として、演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタ等により更新される高速変動中到達レベル決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された高速変動中到達レベル決定テーブルを参照すること等により、高速変動中到達レベルとして、レベル 0 ～レベル 3 のうちのいずれにするかを決定する。

【 0 1 7 8 】

なお、ステップ S 5 0 8 の処理において、高速変動中到達レベルとして、ステップ S 5 0 7 にて決定された最終到達レベルよりも低いレベルに決定された場合、スーパーリーチ中にメーター演出が再度実行されてメーターが最終到達レベルまで変化するようにすればよい。一方、ステップ S 5 0 8 の処理において、高速変動中到達レベルとして、ステップ S 5 0 7 にて決定された最終到達レベルに決定された場合、スーパーリーチ中にメーター演出が実行されてもメーターが変化しないようにするか、スーパーリーチ中にはメーター演出を実行しないようにすればよい。

【 0 1 7 9 】

図 1 6 は、ステップ S 5 0 8 にて使用される高速変動中到達レベル決定テーブルの構成例を示している。図 1 6 に示す高速変動中到達レベル決定テーブルでは、例えば、ガセとなるメーター演出におけるメーターの最終到達レベルが、レベル 1 であるか、レベル 2 であるか、レベル 3 であるかに応じて、高速変動中到達レベル決定用の乱数値と比較される数値が、レベル 0 ～レベル 3 のいずれかの決定結果に割り当てられていればよい。なお、

図 16 では、各決定結果に割り当てられる決定値の代わりに各決定結果の決定割合が記載されている。この実施の形態では、一例として、特図変動時間にかかわらずレベル 0 ~ レベル 3 の決定割合を設定している。しかし、上記決定割合を特図変動時間に応じて異なるように設定してもよい。例えば、レベル 0 ~ レベル 3 のうちのいずれにするかを、スーパー A のリーチ演出が実行される変動パターンであるか、スーパー B のリーチ演出が実行される変動パターンであるかに応じて異なる割合で決定してもよい。また、レベル 0 ~ レベル 3 のうちのいずれにするかを、可変表示結果が「大当り」であるか「ハズレ」であるかに応じて異なる割合で決定してもよい。

【0180】

また、この実施の形態では、ガセとなるメーター演出が実行される場合、一例として、高速変動中到達レベルが高くなるにつれて決定される割合が高くなるように設定されている。一方、図 13 に示すように、メーターを MAX まで変化させるメーター演出が実行される場合、高速変動中到達レベルが高くなるにつれて決定される割合が低くなるように設定されている。そして、この実施の形態では、メーターが MAX まで変化した場合、特殊態様スーパーリーチ演出が必ず実行され、上述したように、可変表示結果が「大当り」となって遊技状態が大当り遊技状態となる場合には、大当り遊技状態とならない場合よりも高い割合で、特殊態様スーパーリーチ演出が実行されるように設定されている。こうした設定により、高速変動中にメーターが変化しなかったとき、もしくは高速変動中に変化したメーターのレベルが小さいときには、高速変動中に変化したメーターのレベルが大きいときよりも大当り期待度が高められる。

【0181】

ステップ S508 の処理を実行した後や、ステップ S506 にてガセとなるメーター演出の実行がないと判定された場合（ステップ S506 ; NO）、演出制御用 CPU 120 は、メーター演出決定処理を終了する。

【0182】

ステップ S403 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、予告演出決定処理を実行する（ステップ S404）。図 17 は、予告演出決定処理として、図 9（A）のステップ S404 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 17 に示す予告演出決定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、予告演出の実行の有無を決定する（ステップ S521）。ステップ S521 では、一例として、演出制御用 CPU 120 は、予告演出の実行の有無を決定するための使用テーブルとして、予め ROM 121 の所定領域に記憶する等して用意された予告演出決定テーブルを選択してセットする。予告演出決定テーブルでは、例えば、主基板 11 から伝送された可変表示結果通知コマンド等により特定される可変表示結果が「大当り」であるか「ハズレ」であるかや、スーパーリーチ演出中のメーター演出におけるメーターの変化量に応じて、予告演出決定用の乱数値と比較される数値が、予告演出を実行する「実行あり」、予告演出を実行しない「実行なし」のいずれかの決定結果に割り当てられていればよい。演出制御用 CPU 120 は、例えば乱数回路 124 や RAM 122 の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等から抽出した予告演出決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、予告演出決定テーブルを参照することにより、予告演出の実行の有無を決定すればよい。

【0183】

図 18（A）は、スーパーリーチ演出中のメーター演出が実行されない場合に使用テーブルとして選択される予告演出決定テーブルの構成例を示している。この予告演出決定テーブルでは、可変表示結果が「大当り」である場合に、「実行あり」に決定される割合が、「実行なし」に決定される割合よりも高くなるように設定されている。また、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、「実行あり」に決定される割合が、「実行なし」に決定される割合よりも低くなるように設定されている。図 18（A）に示す決定割合の設定により、予告演出が実行されたときには、予告演出が実行されなかったときよりも大当り期待度が高められる。なお、スーパーリーチ中に実行されるメーター演出にて変化させるメーターの量は、例えば、最終的に変化させるメーターのレベルから、変動中に変化させる

メーターのレベルを減じることにより算出すればよい。

【0184】

図18(B)は、スーパーリーチ演出中のメーター演出が実行される場合に使用テーブルとして選択される予告演出決定テーブルの構成例を示している。この予告演出決定テーブルでは、スーパーリーチ演出中のメーター演出におけるメーターの変化量が1レベル又は2レベルである場合に、「実行なし」に必ず決定されるように設定されている。また、スーパーリーチ演出中のメーター演出におけるメーターの変化量が3レベル又は4レベルである場合に、「実行あり」に決定される割合が、「実行なし」に決定される割合よりも高くなるように設定されている。また、上述したように、メーター演出が実行される可変表示では、メーター変化報知態様での予告演出が実行される。したがって、図18(B)に示す決定割合の設定により、メーター変化報知態様での予告演出が実行されたときには、メーター変化報知態様での予告演出が実行されなかったときよりも、スーパーリーチ演出中のメーター演出におけるメーターの変化量が大きい。

10

【0185】

ステップS521の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、予告演出の実行があるか否かを判定する(ステップS522)。ステップS522にて予告演出の実行があると判定された場合(ステップS522; YES)、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出中におけるメーター演出の実行があるか否かを判定する(ステップS523)。ステップS523の処理では、例えば、図11に示すメーター演出決定処理におけるステップS502の処理にてスーパーリーチ演出中にメーターをMAXまで変化させることに決定された場合や、ステップS508にて高速変動中到達レベルとして最終到達レベルに決定されなかった場合、スーパーリーチ演出中におけるメーター演出の実行があると判定すればよい。

20

【0186】

ステップS523にてスーパーリーチ演出中におけるメーター演出の実行があると判定された場合(ステップS523; YES)、演出制御用CPU120は、予告演出の演出態様を、メーター変化報知態様に決定する(ステップS524)。

【0187】

ステップS524の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、メーター変化報知態様での予告演出の実行期間を決定する(ステップS525)。ステップS525では、一例として、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ中に実行されるメーター演出にて変化させるメーターの量を算出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された予告演出実行期間決定テーブルを参照すること等により、メーター変化報知態様での予告演出の実行期間として、4秒間、6秒間、8秒間、10秒間のうちのいずれにするかを決定する。なお、スーパーリーチ中に実行されるメーター演出にて変化させるメーターの量は、例えば、最終的に変化させるメーターのレベルから、変動中に変化させるメーターのレベルを減じることにより算出すればよい。

30

【0188】

図19は、ステップS525にて使用される予告演出実行期間決定テーブルの構成例を示している。図19に示す予告演出実行期間決定テーブルでは、スーパーリーチ中に実行されるメーター演出にて変化させるメーターの量に対応して、4秒間、6秒間、8秒間、10秒間のいずれかの決定結果に割り当てられていればよい。この実施の形態では、一例として、スーパーリーチ中に実行されるメーター演出にて変化させるメーターの量が多くなるにつれてメーター変化報知態様での予告演出の実行期間が長くなるように設定されている。図19に示す設定により、メーター変化報知態様での予告演出の実行期間が長いときには、メーター変化報知態様での予告演出の実行期間が短いときよりも、メーターがMAXまで変化することについて、遊技者に期待感を与えることができる。

40

【0189】

また、ステップS523にてメーター演出の実行がないと判定された場合(ステップS523; NO)、演出制御用CPU120は、予告演出の演出態様を、メーター変化報知

50

態様以外の演出態様に決定する（ステップS 5 2 6）。なお、ステップS 5 2 6では、所定の決定割合でメーター変化報知態様に決定されてもよい。ステップS 5 2 6にてメーター変化報知態様に決定されると、メーター演出が実行されないにもかかわらず、メーター変化報知態様の予告演出が実行される。このように、メーター演出が実行されないにもかかわらず、ガセとなるメーター変化報知態様の予告演出を実行してもよい。

【0190】

ステップS 5 2 5の処理を実行した後や、ステップS 5 2 6の処理を実行した後、ステップS 5 2 2にて予告演出の実行がないと判定された場合（ステップS 5 2 2；NO）、演出制御用CPU 1 2 0は、予告演出決定処理を終了する。

【0191】

ステップS 4 0 4の処理を実行した後、演出制御用CPU 1 2 0は、あおり演出決定処理を実行する（ステップS 4 0 5）。ステップS 4 0 5では、一例として、演出制御用CPU 1 2 0は、あおり演出の実行を決定するための使用テーブルとして、予めROM 1 2 1の所定領域に記憶する等して用意されたあおり演出決定テーブルを選択してセットする。あおり演出決定テーブルでは、例えば、メーター変化報知態様での予告演出が実行されるか否かに応じて、あおり演出決定用の乱数値と比較される数値が、あおり演出を実行する「実行あり」、あおり演出を実行しない「実行なし」のいずれかの決定結果に割り当てられていればよい。演出制御用CPU 1 2 0は、例えば乱数回路1 2 4やRAM 1 2 2の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等から抽出したあおり演出決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、あおり演出決定テーブルを参照することにより、あおり演出の実行の有無を決定すればよい。

【0192】

図20は、あおり演出決定テーブルの構成例を示している。このあおり演出決定テーブルは、メーター変化報知態様での予告演出が実行される場合に、「実行あり」に決定される割合が、「実行なし」に決定される割合よりも高くなるように設定されている。また、メーター変化報知態様での予告演出が実行されない場合に、「実行あり」に決定される割合が、「実行なし」に決定される割合よりも低くなるように設定されている。図20に示す決定割合の設定により、あおり演出が実行されたときには、あおり演出が実行されなかったときよりも、メーター変化報知態様での予告演出が実行される期待度が高められる。

【0193】

なお、メーター変化報知態様での予告演出が実行される場合に、「実行あり」に決定される割合が、「実行なし」に決定される割合よりも低くなるように設定され、メーター変化報知態様での予告演出が実行されない場合に、「実行あり」に決定される割合が、「実行なし」に決定される割合よりも高くなるように設定されていてもよく、また、メーター変化報知態様での予告演出が実行されるか否かにかかわらず、「実行あり」に決定される割合と、「実行なし」に決定される割合とが同じになるように設定されていてもよい。

【0194】

ステップS 4 0 5の処理を実行した後、演出制御用CPU 1 2 0は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS 4 0 6）。例えば、演出制御用CPU 1 2 0は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターン、及びステップS 4 0 2～S 4 0 5の処理で決定した各種演出等に対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0195】

ステップS 4 0 6の処理を実行した後には、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM 1 2 2の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS 4 0 7）。そして、画像表示装置5における飾り図柄等の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 4 0 8）。このときには、例えばステップS 4 0 6にて使用パターンとして決定された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部1 2 3のVDP等に対して伝送させること等により、画像表示装置5の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り

10

20

30

40

50

図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【0196】

ステップ S 4 0 8 の処理に続き、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留記憶表示を更新するための設定を行う（ステップ S 4 0 9）。例えば、始動入賞記憶表示エリア 5 H において保留番号が「1」に対応した表示部位を消去すると共に、全体の表示部位を1つつ左方向に移動させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ S 4 1 0）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0197】

図 2 1 は、図 8 のステップ S 1 7 2 にて実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図 2 1 に示す可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値等に基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 4 5 1）。一例として、ステップ S 4 5 1 の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して所定の演出制御パターンから終了コードが読み出されたとき等に、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

10

【0198】

ステップ S 4 5 1 にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップ S 4 5 1；NO）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、あおり演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 4 5 2）。あおり演出実行期間は、例えばステップ S 4 0 5 の設定に応じて使用パターンに決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップ S 4 5 2 にてあおり演出実行期間であると判定された場合（ステップ S 4 5 2；YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、あおり演出を実行するためのあおり演出動作制御処理を実行する（ステップ S 4 5 3）。

20

【0199】

ステップ S 4 5 3 の処理を実行した後や、ステップ S 4 5 2 にてあおり演出実行期間でないと判定された場合（ステップ S 4 5 2；NO）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、予告演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 4 5 4）。予告演出実行期間は、例えばステップ S 4 0 4 の設定に応じて使用パターンに決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップ S 4 5 4 にて予告演出実行期間であると判定された場合（ステップ S 4 5 4；YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、予告演出を実行するための予告演出動作制御処理を実行する（ステップ S 4 5 5）。ステップ S 4 5 5 では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 5 2 4 にてメーター変化報知態様に決定された場合、メーター変化報知態様で予告演出を実行する。

30

【0200】

ステップ S 4 5 5 の処理を実行した後や、ステップ S 4 5 4 にて予告演出実行期間でないと判定された場合（ステップ S 4 5 4；NO）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、メーター演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 4 5 6）。メーター演出実行期間は、例えばステップ S 4 0 3 の設定に応じて使用パターンに決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップ S 4 5 6 にてメーター演出実行期間であると判定された場合（ステップ S 4 5 6；YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、メーター演出を実行するためのメーター演出動作制御処理を実行する（ステップ S 4 5 7）。

40

【0201】

ステップ S 4 5 7 の処理を実行した後や、ステップ S 4 5 6 にてメーター演出実行期間でないと判定された場合（ステップ S 4 5 6；NO）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 4 5 8）。リーチ演出実行期間は、例えば変動パターンやステップ S 4 0 2 の設定に応じて使用パターンに決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップ S 4 5 8 にてリーチ演出実行期間であると判定された場合（ステップ S 4 5 8；YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ演出を実行するための演出動作制御を行う（ステッ

50

ブ S 4 5 9)。例えば、ステップ S 4 5 9 の処理では、演出制御パターン等から読み出した演出制御実行データに応じて、所定の演出態様によるリーチ演出を実行するために、各種指令を作成して表示制御部 1 2 3 や音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、モータ駆動回路 1 6 等に対して伝送させればよい。これにより、画像表示装置 5 の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED を点滅又は点灯させること、可動演出部材 6 0 を動作させること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせることで、所定の演出装置にてリーチ演出を実行できればよい。

【0202】

図 2 2 は、図 2 1 のステップ S 4 5 9 にて実行されるリーチ演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。図 2 2 に示すリーチ演出動作制御処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、スーパーリーチ演出実行期間であるか否かを判定する(ステップ S 6 0 1)。ステップ S 6 0 1 にてスーパーリーチ演出実行期間でないと判定された場合(ステップ S 6 0 1 ; NO)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ノーマルのリーチ演出を実行するためのノーマルリーチ演出動作制御処理を実行する(ステップ S 6 0 2)。

10

【0203】

ステップ S 6 0 1 にてスーパーリーチ演出実行期間であると判定された場合(ステップ S 6 0 1 ; YES)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特殊態様スーパーリーチ演出実行期間であるか否かを判定する(ステップ S 6 0 3)。ステップ S 6 0 3 にて特殊態様スーパーリーチ演出実行期間でないと判定された場合(ステップ S 6 0 3 ; NO)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常態様スーパーリーチ演出を実行するための通常態様スーパーリーチ演出動作制御処理を実行する(ステップ S 6 0 4)。

20

【0204】

ステップ S 6 0 3 にて特殊態様スーパーリーチ演出実行期間であると判定された場合(ステップ S 6 0 3 ; YES)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特殊態様スーパーリーチ演出を実行するための特殊態様スーパーリーチ演出動作制御処理を実行する(ステップ S 6 0 5)。

【0205】

ステップ S 6 0 2 の処理を実行した後や、ステップ S 6 0 4 の処理を実行した後や、ステップ S 6 0 5 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ演出動作制御処理を終了する。

30

【0206】

ステップ S 4 5 8 にてリーチ演出実行期間でないと判定された場合や(ステップ S 4 5 8 ; NO)、ステップ S 4 5 9 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば変動パターンに対応して選択された演出制御パターンにおける設定等に基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた演出動作制御を行ってから(ステップ S 4 6 0)、可変表示中演出処理を終了する。

【0207】

また、ステップ S 4 5 1 にて可変表示時間が経過した場合には(ステップ S 4 5 1 ; YES)、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する(ステップ S 4 6 1)。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ(ステップ S 4 6 1 ; NO)、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

40

【0208】

ステップ S 4 6 1 にて図柄確定コマンドの受信があった場合には(ステップ S 4 6 1 ; YES)、例えば表示制御部 1 2 3 の VDP 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄を導出表示させる制御を行う(ステップ S 4 6 2)。また、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予

50

め定められた一定時間を設定する（ステップ S 4 6 3）。そして、演出プロセスフラグの値を可変表示停止処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ S 4 6 4）、可変表示中演出処理を終了する。

【0209】

次に、メーター演出等の実行タイミングについて図23を参照して説明する。

【0210】

図23（A）は、スーパーAやスーパーBといったスーパーリーチ演出が実行される変動パターンPA2-2、PA2-3、PA3-2又はPA3-3に基づく特別図柄の可変表示における、リーチ演出、あおり演出、メーター変化報知態様での予告演出、メーター演出、特殊態様スーパーリーチ演出の実行タイミングの例を示す。なお、変動パターンPA2-2又はPA3-2の特図変動時間は65秒に設定されている。また、変動パターンPA2-3又はPA3-3の特図変動時間は78秒に設定されている。

10

【0211】

図23（A）に示す例では、タイミングT0（0秒）で特別図柄の可変表示を開始した後、タイミングT1（例えば、タイミングT0から4秒後）で高速変動中のメーター演出を開始する。この例では、高速変動中のメーター演出を開始すると、画像表示装置5に表示されたメーターの表示態様が所定のタイミングでレベル1まで変化していく。そして、タイミングT2（例えば、タイミングT0から8秒後）で高速変動中のメーター演出を終了する。そして、タイミングT3（例えば、タイミングT0から12秒後）でノーマルリーチ演出を開始した後、タイミングT4（例えば、タイミングT0から20秒後）で通常態様スーパーリーチ演出を開始する。そして、タイミングT5（例えば、タイミングT0から28秒後）であおり演出を開始する。そして、タイミングT6（例えば、タイミングT0から32秒後）であおり演出を終了すると共に、メーター変化報知態様での予告演出を開始する。そして、タイミングT7（例えば、タイミングT0から36秒後（タイミングT6から4秒後））でメーター変化報知態様での予告演出を終了すると共に、スーパーリーチ中のメーター演出を開始する。この例では、スーパーリーチ中のメーター演出を開始すると、画像表示装置5に表示されたメーターの表示態様が所定のタイミングでレベル1の表示態様からレベル4のMAXの表示態様までの3レベル分変化していく。そして、タイミングT8（例えば、タイミングT0から44秒後）でメーター演出を終了すると共に、スーパーリーチ演出が通常態様スーパーリーチ演出から特殊態様スーパーリーチ演出へ移行する。そして、タイミングT9（例えば、タイミングT0から52秒後）でスーパーリーチ演出が特殊態様スーパーリーチ演出から通常態様スーパーリーチ演出へ移行する。そして、タイミングT10（例えば、変動パターンPA2-2又はPA3-2に基づく特別図柄の可変表示ではタイミングT0から65秒後、変動パターンPA2-3又はPA3-3に基づく特別図柄の可変表示ではタイミングT0から78秒後）で特別図柄の可変表示が終了する。

20

30

【0212】

図23（B）は、スーパーAやスーパーBといったスーパーリーチ演出が実行される変動パターンPA2-2、PA2-3、PA3-2又はPA3-3に基づく特別図柄の可変表示における、リーチ演出、メーター演出の実行タイミングの例を示す。なお、変動パターンPA2-2又はPA3-2の特図変動時間は65秒に設定されている。また、変動パターンPA2-3又はPA3-3の特図変動時間は78秒に設定されている。

40

【0213】

図23（A）に示す例では、タイミングT0（0秒）で特別図柄の可変表示を開始した後、タイミングT1（例えば、タイミングT0から4秒後）で高速変動中のメーター演出を開始する。この例では、高速変動中のメーター演出を開始すると、画像表示装置5に表示されたメーターの表示態様が所定のタイミングでレベル1まで変化していく。そして、タイミングT2（例えば、タイミングT0から8秒後）で高速変動中のメーター演出を終了する。そして、タイミングT3（例えば、タイミングT0から12秒後）でノーマルリーチ演出を開始した後、タイミングT4（例えば、タイミングT0から20秒後）で通常

50

態様スーパーリーチ演出を開始する。そして、タイミングT7（例えば、タイミングT0から36秒後）でスーパーリーチ中のメーター演出を開始する。この例では、スーパーリーチ中のメーター演出を開始すると、画像表示装置5に表示されたメーターの表示態様が所定のタイミングでレベル1の表示態様からレベル3の表示態様までの2レベル分変化していく。そして、タイミングT8（例えば、タイミングT0から44秒後）でメーター演出を終了する。そして、特殊態様スーパーリーチ演出を実行可能な期間に相当するタイミングT8からタイミングT9（例えば、タイミングT0から52秒後）の期間においても、通常態様スーパーリーチ演出を実行する。そして、タイミングT10（例えば、変動パターンPA2-2又はPA3-2に基づく特別図柄の可変表示ではタイミングT0から65秒後、変動パターンPA2-3又はPA3-3に基づく特別図柄の可変表示ではタイミングT0から78秒後）で特別図柄の可変表示が終了する。

10

【0214】

なお、図23(A)、(B)に示すように、特殊態様スーパーリーチ演出が実行されるか否かにかかわらず、タイミングT8からタイミングT9までの演出時間が同じ時間となるようにしている。このように、この実施の形態では、変動パターンが、スーパーAのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンであるか、スーパーBのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンであるかにかかわらず、スーパーリーチ演出が実行される変動パターンであれば、演出制御用CPU120にて、特殊態様スーパーリーチ演出の演出時間を確保して実行可能としている。したがって、遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101において、特殊態様スーパーリーチ演出を実行するか否かに応じて異なる変動パターンを用意しておく必要がなく、変動パターンを格納するための容量を抑制することができる。

20

【0215】

次に、メーター演出が実行されるときに主な演出画面について図24～図26を参照して説明する。

【0216】

図24は、スーパーリーチ演出が実行される可変表示において、あおり演出とメーター変化報知態様での予告演出が実行された後にメーター演出が実行される場合の演出画面と、あおり演出が実行されるもののメーター変化態様での予告演出が実行されずにメーター演出が実行される場合の演出画面と、あおり演出とメーター変化態様での予告演出のいずれも実行されずにメーター演出が実行される場合の演出画面を示す。

30

【0217】

図24(A)は、スーパーリーチ演出が開始されたときの演出画面を示す。図24(A)に示すように、この実施の形態では、メーター演出の実行中であるか否かにかかわらず、所定表示としてメーターMTを常時表示している。なお、上述したように、この実施の形態では高速変動中にもメーター演出を実行可能であるが、図24(A)では、高速変動中のメーター演出にてメーターMTの表示態様が変化したことにより、メーターMTの表示態様がレベル1となっている状態を示している。また、この実施の形態では、メーターMTの表示態様を高レベルの表示態様へと変化させること、換言すれば、メーターMTの「レベル」を溜めることを、神仏等の加護となる「徳」を溜めることになぞらえている。そして、最終的に「徳」がどれだけ溜まるかに応じて、即ち、メーターMTの最終到達レベルに応じて、スーパーリーチ演出やスーパーリーチ演出中に実行される各種演出におけるキャラクタCGの行動等が異なる。例えば、キャラクタCGが「徳」を溜めるのに積極的な行動をとるような演出が実行されれば、最終的に多くの「徳」が溜まることについて、即ち、メーターMTの最終到達レベルが高レベルとなることについて、遊技者に期待感を与えることができる。

40

【0218】

図9(A)に示す可変表示開始設定処理におけるステップS405の処理にて、あおり演出を実行することに決定された場合、スーパーリーチ演出中における所定タイミングにて、図24(B1)に示すように、あおり演出が実行される。この実施の形態では、あお

50

り演出として、キャラクタCGを表示すると共に、例えば「お詣りして徳を溜めるぞ」といったメッセージSG1を表示する。なお、この実施の形態では、メーター変化報知態様での予告演出として、キャラクタCGが神社にお詣りして「徳」を溜めようとする態様の演出が実行される。したがって、あおり演出として、キャラクタCGを表示すると共に、例えば「お詣りして徳を溜めるぞ」といったメッセージSG1が表示されることにより、メーター変化報知態様での予告演出が実行されることについて、遊技者に期待感を与えることができる。

【0219】

図9(A)に示す可変表示開始設定処理におけるステップS404の処理にて、メーター変化報知態様での予告演出を実行することに決定された場合、あおり演出が実行された後の所定タイミングにて、図24(C1)に示すように、メーター変化報知態様での予告演出が実行される。この実施の形態では、メーター変化報知態様での予告演出として、キャラクタCGを表示すると共に、例えば「徳を溜めるぞ」といったメッセージCG2を表示する。なお、この実施の形態では、メーターMTの表示態様がMAXまで変化すれば、即ち、「徳」がMAXまで溜まれば、特殊態様スーパーリーチ演出が必ず実行される。そして、特殊態様スーパーリーチ演出が実行された場合には、特殊態様スーパーリーチ演出が実行されなかった場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなる。したがって、メーター変化報知態様での予告演出として、キャラクタCGを表示すると共に、例えば「徳を溜めるぞ」といったメッセージCG2を表示することにより、「徳」がMAXまで溜まることについて、即ち、メーターMTの表示態様がMAXまで変化することについて、遊技者に期待感を与えることができる。

【0220】

一方、図9(A)に示す可変表示開始設定処理におけるステップS405の処理にて、あおり演出を実行しないことに決定され、図9(A)に示す可変表示開始設定処理におけるステップS404の処理にて、メーター変化報知態様での予告演出を実行しないことに決定された場合、図24(B2)、(C2)に示すように、あおり演出やメーター変化報知態様での予告演出は実行されずに、通常態様スーパーリーチ演出が実行される。この実施の形態では、通常態様スーパーリーチ演出として、キャラクタCGを表示すると共に、例えば「良いことないな～」といったメッセージCG3を表示する。ここで、通常態様スーパーリーチ演出にて表示されるメッセージCG3は、「徳」が溜まること、即ち、メーターMTの表示態様が変化することへの遊技者の期待感を過度にあおるような表現でなければよく、例えば「どうしたら良いこと起こるかな～」や「良いこと起きて欲しいな～」といった程度の表現のメッセージであってもよい。

【0221】

また、図9(A)に示す可変表示開始設定処理におけるステップS405の処理にて、あおり演出を実行することに決定され、図9(A)に示す可変表示開始設定処理におけるステップS404の処理にて、メーター変化報知態様での予告演出を実行しないことに決定された場合、スーパーリーチ演出中における所定タイミングにて、図24(B1)に示すように、あおり演出が実行されるものの、その後には、図24(C2)に示すように、メーター変化報知態様での予告演出は実行されずに、通常態様スーパーリーチ演出が実行される。このように、この実施の形態では、ガセとなるあおり演出が実行されることもある。

【0222】

この実施の形態では、図18の予告演出実行決定テーブルに示すように、スーパーリーチ演出中のメーター演出が実行される場合に、そのスーパーリーチ演出中のメーター演出におけるメーターの変化量が3レベル又は4レベルであれば、メーター変化報知態様での予告演出が必ず実行される。したがって、図24(C1)に示すようなメーター変化報知態様での予告演出が実行されてスーパーリーチ演出中のメーター演出が実行される場合には、メーター変化報知態様での予告演出が実行された後の所定タイミングにて、図24(D1)に示すように、メーターの変化量が大きい態様のメーター演出が実行される。

【0223】

一方、図18の予告演出実行決定テーブルに示すように、スーパーリーチ演出中のメーター演出が実行される場合に、そのスーパーリーチ演出中のメーター演出におけるメーターの変化量が1レベル又は2レベルであれば、メーター変化報知態様での予告演出は実行されない。したがって、メーター変化報知態様での予告演出が実行されずにスーパーリーチ演出中のメーター演出が実行される場合には、スーパーリーチ演出中の所定タイミングにて、図24(D2)に示すように、メーターの変化量が小さい態様のメーター演出が実行される。

【0224】

また、上述したように、この実施の形態では、メーター演出にてメーターの表示態様に変化することに対応して可動演出部材演出が実行される。可動演出部材演出が実行されると、図24(D1)や(D2)に示すように、可動演出部材60が非傾動状態から傾動状態になり、その後に再び非傾動状態になることで、可動演出部材60の一部が画像表示装置5の表示領域前方に一旦進出する演出が実行される。そして、可動演出部材演出が実行されたときには、可動演出部材60の動作に合わせて、画像表示装置5の画面上に所定のエフェクト画像が表示される。この実施の形態では、おとぎ話等に登場する「うちでのこぶち」を模した可動演出部材60が非傾動状態から傾動状態になり、その後に再び非傾動状態になることで、あたかも「うちでのこぶち」が振られたかのような演出が実行される。そして、例えば、「うちでのこぶち」を模した可動演出部材60が傾動状態になったタイミングに合わせて、画像表示装置5の画面上には、所定のエフェクトとして、「うちでのこぶち」を模した可動演出部材60から小判が出てくるような態様の演出画像が表示される。その際、図24(D1)に示すように、メーターの変化量が大きい態様のメーター演出が実行される場合には、大量の小判が出てくるような態様の演出画像を表示し、図24(D2)に示すように、メーターの変化量が小さい態様のメーター演出が実行される場合には、少量の小判しか出てこないような態様の演出画像を表示する。このように、メーター変化報知態様での予告演出が実行された場合と、メーター変化報知態様での予告演出が実行されなかった場合とで、メーターの変化量のみならず、演出態様をも異ならせることにより、メーター演出の興趣をより向上させることができる。

【0225】

図25は、スーパーリーチ演出が実行される可変表示において、メーター変化報知態様での予告演出が実行された後にメーター演出が実行される場合の演出画面を示す。

【0226】

図17に示す予告演出決定処理におけるステップS525の処理にて、メーター変化報知態様での予告演出の実行期間を8秒間にすることが決定された場合、あおり演出が実行された後の所定タイミングにて、図25(A)～(B)に示すように、メーター変化報知態様での予告演出が8秒間にわたり実行される。一方、メーター変化報知態様での予告演出の実行期間を4秒間にすることが決定された場合、あおり演出が実行された後の所定タイミングにて、図25(A)に示すように、メーター変化報知態様での予告演出が4秒間にわたり実行される。

【0227】

そして、メーター変化報知態様での予告演出が8秒間にわたり実行された場合には、その後に実行されるスーパーリーチ演出中のメーター演出にて、メーターMTが4レベル増加する。なお、この実施の形態では、メーターMTのレベルとして、レベル4をMAXとしているため、メーター変化報知態様での予告演出が8秒間にわたり実行された場合には、スーパーリーチ演出中のメーター演出が実行される前のメーターMTのレベルにかかわらず、スーパーリーチ演出中のメーター演出が実行されることにより、図25(C1)に示すように、メーターMTは必ずMAXとなる。

【0228】

一方、メーター変化報知態様での予告演出が4秒間しか実行されなかった場合には、その後に実行されるスーパーリーチ演出中のメーター演出にて、メーターMTは3レベルし

10

20

30

40

50

が増加しない。したがって、この実施の形態では、図 2 5 (A) に示すように、スーパーリーチ演出中のメーター演出が実行される前のメーター M T のレベルがレベル 0 であった場合、メーター変化報知態様での予告演出が実行されたとしても、その演出時間が 4 秒間であれば、図 2 5 (C 2) に示すように、メーター M T の表示態様は M A X にはならない。

【 0 2 2 9 】

図 2 6 は、スーパーリーチ演出中のメーター演出にてメーター M T の表示態様が M A X まで変化して特殊態様スーパーリーチ演出が実行される場合の演出画面と、スーパーリーチ演出中のメーター演出にてメーター M T の表示態様が M A X まで変化せずに特殊態様スーパーリーチ演出が実行されることなく通常態様スーパーリーチ演出が実行される場合の演出画面を示す。

10

【 0 2 3 0 】

図 2 6 (A 1) は、スーパーリーチ演出中のメーター演出にてメーター M T の表示態様が M A X まで変化したときの演出画面を示す。このように、メーター M T の表示態様が M A X まで変化した場合、その後の所定タイミングにて、図 2 6 (B 1) に示すように、特殊態様スーパーリーチ演出が実行される。この実施の形態では、特殊態様スーパーリーチ演出として、キャラクタ C G を表示すると共に、例えば「ご利益があるかも」といった特殊態様のメッセージ S G 4 や、鯛や招き猫といった縁起物の象徴となるようなミニキャラ M G を表示する。なお、この実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」となる場合には、スーパーリーチ演出の演出結果を報知する態様の演出として、ご利益がありそうな演出が実行される。したがって、特殊態様スーパーリーチ演出として、キャラクタ C G を表示すると共に、例えば「ご利益があるかも」といった特殊態様のメッセージ S G 4 や、鯛や招き猫といった縁起物の象徴となるようなミニキャラ M G を表示することにより、可変表示結果が「大当たり」となることについて、遊技者に期待感を与えることができる。

20

【 0 2 3 1 】

図 2 6 (A 2) は、スーパーリーチ演出中のメーター演出にてメーター M T の表示態様が M A X まで変化しなかったときの演出画面を示す。このように、メーター M T の表示態様が M A X まで変化しなかった場合、その後の所定タイミングが到来しても特殊態様スーパーリーチ演出が実行されることはなく、図 2 6 (B 2) に示すように、通常態様スーパーリーチ演出が実行される。この実施の形態では、特殊態様スーパーリーチ演出が実行され得る期間に対応して実行される通常態様スーパーリーチ演出として、キャラクタ C G を表示すると共に、例えば「良いことが起きるかも」といった通常態様のメッセージ S G 5 が表示される一方、鯛や招き猫といった縁起物の象徴となるようなミニキャラ M G は表示されない。特殊態様スーパーリーチ演出が実行され得る期間に対応して実行される通常態様スーパーリーチ演出にて表示されるメッセージ S G 5 は、可変表示結果が「大当たり」となることへの遊技者の期待感を過度にあおるような表現でなければよく、例えば「チャンスかも」や「この変動は何かが起こるかも」といった程度の表現のメッセージであってもよい。

30

【 0 2 3 2 】

そして、特殊態様スーパーリーチ演出が実行され得る期間が終了すると、特殊態様スーパーリーチ演出と通常態様スーパーリーチ演出とのいずれが実行されていたかにかかわらず、通常態様スーパーリーチ演出が実行され、スーパーリーチ演出の演出結果を報知する態様の演出が実行される。この実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」となる場合、スーパーリーチ演出の演出結果を報知する態様の演出として、図 2 6 (C 1) に示すように、例えば、神様を模したキャラクタ K G が宝船 F G に乗って登場するといった、いかにもご利益がありそうな演出が実行される。一方、可変表示結果が「ハズレ」となる場合、スーパーリーチ演出の演出結果を報知する態様の演出として、図 2 6 (C 2) に示すように、例えば、神様を模したキャラクタも乗っていないボロボロの船 B G だけが登場するといった、いかにもご利益がなさそうな演出が実行される。

40

【 0 2 3 3 】

50

そして、スーパーリーチ演出の演出結果を報知する態様の演出として、図 2 6 (C 1) に示すような、ご利益がありそうな演出が実行された場合には、図 2 6 (D 1) に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示される。

【 0 2 3 4 】

一方、スーパーリーチ演出の演出結果を報知する態様の演出として、図 2 6 (C 2) に示すような、ご利益がなさそうな演出が実行された場合には、図 2 6 (D 2) に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に所定のリーチ組み合わせを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非

10

【 0 2 3 5 】

次に、このようなパチンコ遊技機 1 において、遊技者の調整操作により、演出効果としての音量が調整された場合の例について説明する。

【 0 2 3 6 】

この実施の形態では、遊技中や客待ちデモンストレーション表示中に、遊技者の調整操作により、遊技効果としての音量を調整可能となっている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、音量が調整されると、音量の調整結果を示す調整結果画像を、画像表示装置 5 の所定領域において演出画像やデモ画像と重畳した態様で表示する。調整結果画像は、例えば、左右方向に増減するバーグラフ表示の態様にて表示される。なお、調整結果画像の態様

20

【 0 2 3 7 】

図 2 7 (A) は、遊技中における調整結果画像 R の表示例である。遊技中には、調整結果画像 R は画像表示装置 5 の右下端部に表示される。そして、この実施の形態では、調整結果画像 R の表示領域は、図 2 7 (A) に示すように、飾り図柄の表示領域 A r の一部と

30

【 0 2 3 8 】

図 2 7 (B) は、デモ表示中における調整結果画像 R の表示例である。デモ表示中は、同図に示すように、例えば「デモ表示中」等の客待ちデモンストレーション中であることを示す画像が画像表示装置 5 に表示されると共に、調整操作が行われた場合には、デモ表示画像に調整結果画像 R が重畳表示される。

【 0 2 3 9 】

図 2 7 (C 1) は、メニューモード中におけるメニュー画面の表示例である。この実施の形態では、メニューモード中において遊技者による音量調整モード選択操作があり、図 2 7 (C 2) に表示例を示す音量調整モード選択中の画面に切り替わった際にのみ音量調整が可能となっている。メニューモードにおける項目の選択は、例えばスティックコントローラの傾倒操作により可能となっており、「音量調整」の項目を選択した状態でスティックコントローラのトリガボタンを押引操作したり、プッシュボタンを押下操作したりすることによって、図 2 7 (C 2) に示すような音量調整モード選択中の画面に遷移する。なお、項目選択のための操作手段はスティックコントローラに限られず、十字キー等であってもよい。

40

【 0 2 4 0 】

図 2 7 (D 1)、(D 2) は、エラー報知処理において表示可能なエラー画像の例であり、この実施の形態では、エラー画像は、可変表示結果の導出表示中も消去されず、調整結果画像 R よりも優先して表示される。

50

【 0 2 4 1 】

ここで、可変表示結果の導出表示期間 T 2 に調整結果画像 R が消去される場合の主な例を、図 2 8 (A)、(B) のタイミングチャートを参照して説明する。図 2 8 (A)、(B) に示すように、直近の調整操作があった時点から所定期間 T 1 は調整結果画像 R の表示期間となるが、所定期間 T 1 と導出表示期間 T 2 の少なくとも一部が重なる場合には、調整結果画像 R は消去される。図 2 8 (A) に示す例は、導出表示期間 T 2 が所定期間 T 1 の後端部と重なる場合であり、この場合は次の調整操作があるまで調整結果画像 R は表示されない。一方で、図 2 8 (B) に示す例は、導出表示期間 T 2 が所定期間 T 1 内にある場合であり、この場合は導出表示期間 T 2 が終了すると、調整結果画像 R が再び表示され、所定期間 T 1 が経過するまで表示が継続される。なお、図示しないが、導出表示期間 T 1 が所定期間 T 1 の前端部と重なる場合は、導出表示期間 T 2 の終了を待って、調整結果画像 R が表示されることになる。このように、この実施の形態によれば、導出表示期間 T 2 においては調整結果画像 R が消去されるため、導出表示される可変表示結果の認識性の低下を抑えることができる。

10

【 0 2 4 2 】

次に、図 2 9 を参照して、所定の演出中に調整結果画像 R が表示される場合の一例を説明する。飾り図柄の可変表示が実行され、図 2 9 (A) に示すように飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となると、ノーマルリーチにおける所定のリーチ演出が実行され、その後、図 2 9 (B) に示すような発展報知画像を画像表示装置 5 に表示することにより、スーパーリーチへの発展報知が行われる。変動中において、遊技者による調整操作が成されると、図 2 9 (B) に示すように画像表示装置 5 の右下端に調整結果画像 R が表示される。

20

【 0 2 4 3 】

このような発展報知に続いて、図 2 9 (C) に示すようなスーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中に操作促進画像 P が表示される。そして、プッシュボタンによる操作が成されると、図 2 9 (D) に示すように、所定のカットイン演出が実行される。なお、操作促進画像 P の表示期間中にプッシュボタンによる操作が成されない場合には、カットイン演出は実行されない。その後、図 2 9 (E) に示すように、例えば大当たり組み合わせの最終停止図柄が導出表示される。

【 0 2 4 4 】

調整操作が成されてから所定時間 T 1 が経過するまでは、図 2 9 (B) ~ (D) に示すように、調整結果画像 R は画像表示装置 5 に表示されたままである。この場合、調整結果画像 R は、発展報知画像や操作促進画像 P とは重畳しない位置に表示される。しかし、可変表示結果の導出表示期間 T 2 においては、所定期間 T 1 が経過していなくとも、図 2 9 (E) に示すように調整結果画像 R は消去される。これにより、導出表示される可変表示結果の視認性の低下を抑えることができる。

30

【 0 2 4 5 】

以上説明したように、上記実施の形態のパチンコ遊技機 1 によれば、例えば、演出制御用 CPU 120 は、メーター変化報知態様での予告演出を実行可能である。また、演出制御用 CPU 120 は、メーター M T の表示態様を M A X まで変化させ得るメーター演出を実行可能である。そして、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出中のメーター演出を実行するよりも前にメーター変化報知態様での予告演出が実行された場合と実行されなかった場合とで、スーパーリーチ演出中のメーター演出においてメーター M T の表示態様を変化させるときのメーターの変化量や、所定のエフェクトとして表示される小判の量を異ならせるので、メーター M T の表示態様を変化させるメーター演出の興趣を向上させることができる。

40

【 0 2 4 6 】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 によれば、例えば、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出中のメーター演出を実行するよりも前にメーター変化報知態様での予告演出が実行された場合には、スーパーリーチ演出中のメーター演出においてメーター

50

を3レベル又は4レベル変化させ、スーパーリーチ演出中のメーター演出を実行するよりも前にメーター変化報知態様での予告演出が実行されなかった場合には、スーパーリーチ演出中のメーター演出においてメーターを1レベル又は2レベルしか変化させないので、メーター変化報知態様での予告演出が実行されることへの期待感を向上させることができる。

【0247】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、演出制御用CPU120は、メーター変化報知態様での予告演出として、スーパーリーチ演出中のメーター演出におけるメーターの変化量が4レベルである場合には8秒間の予告演出を実行し、スーパーリーチ演出中のメーター演出におけるメーターの変化量が3レベルである場合には4秒間の予告演出を実行するので、メーター変化報知態様での予告演出の興趣を向上させることができる。

10

【0248】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、演出制御用CPU120は、メーター変化報知態様での予告演出が実行されるか否かをあおるあおり演出を実行可能であるので、メーター変化報知態様での予告演出が実行されることへの遊技者の期待感をあおることができる。

【0249】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、演出制御用CPU120は、メーターMTの表示態様がMAXまで変化したことに対応して特殊態様スーパーリーチ演出を実行可能であるので、メーターMTの表示態様がMAXまで変化することへの遊技者の期待感を向上させることができる。

20

【0250】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、演出制御用CPU120は、音量が調整されると、音量の調整結果を示す調整結果画像を、画像表示装置5の所定領域において演出画像やデモ画像と重畳した態様で表示する。そして、演出制御用CPU120は、可変表示結果の導出表示期間T2に調整結果画像Rを消去するので、可変表示結果の視認性が低下することを抑制することができる。

【0251】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。

30

【0252】

(変形例1) 上記実施の形態においては、メーターの表示態様を、レベル0～レベル4の5段階に設定した。しかし、メーターの表示態様は5段階に限定されない。例えば、メーターの表示態様を、4段階以下又は6段階以上に設定してもよい。

【0253】

(変形例2) 上記実施の形態においては、メーターの表示態様を変化させるタイミングが、ステップS403の処理で設定された内容に対応して、ステップS406の処理で選択された演出制御パターンに基づいて、高速変動中やスーパーリーチ演出中となるように、メーターの表示態様を変化させた。しかし、例えば、可変表示の開始タイミングや、予告演出の開始タイミング、キャラクタ画像が表示されるタイミング、「擬似連」の可変表示演出が実行されるタイミングといった所定のタイミング毎に、どのレベルまで変化させるか、又は何段階変化させるかを決定して、メーターの表示態様を変化させてもよい。また、一回の可変表示中に予告演出やキャラクタ画像の表示等が複数回実行される場合には、予告演出、キャラクタ画像の表示、あるいは予告演出及びキャラクタ画像の表示等が実行されるタイミング毎に、メーターの表示態様を変化させてもよい。また、「擬似連」の可変表示演出において、複数回の擬似連変動が行われる場合には、擬似連変動が行われるタイミング毎に、メーターの表示態様を変化させてもよい。

40

50

【 0 2 5 4 】

(変形例 3) 上記実施の形態においては、特殊態様スーパーリーチ演出が実行される可変表示においてメーター演出を実行してメーターの表示態様を変化させた。しかし、例えば、メーター演出を、特殊態様スーパーリーチ演出が実行される可変表示の前に行われる可変表示において実行してもよい。具体的には、特殊態様スーパーリーチ演出を実行可能な可変表示を予告対象の可変表示とし、予告対象の可変表示の前に行われる複数回の可変表示にわたってメーター演出を実行してもよく、また、予告対象の可変表示の直前に行われる可変表示においてメーター演出を実行してもよい。複数回の可変表示にわたってメーター演出を実行する場合、可変表示が実行される毎に、メーターの表示態様を 1 つずつ変化させてもよいし、また、可変表示が実行される毎に、メーターの表示態様を変化させる段階を決定し、決定結果に基づいてメーターの表示態様を変化させてもよい。

10

【 0 2 5 5 】

また、複数回の可変表示にわたってランダムにメーターの表示態様を、最大でレベル 3 まで変化させ、特殊態様スーパーリーチ演出が実行される可変表示が開始される場合、当該特殊態様スーパーリーチ演出が実行される可変表示において、特殊態様スーパーリーチ演出に便乗してメーターの表示態様を MAX の表示態様へ変化させてもよい。

【 0 2 5 6 】

(変形例 4) 上記実施の形態においては、ステップ S 5 0 4 にて、メーターの高速変動中到達レベルを抽選により決定した。しかし、メーターの高速変動中到達レベルは、抽選によるものに限られない。例えば、変動パターンに対応して 1 つの高速変動中到達レベルが予め設定されていてもよい。また、変動パターンに対応して複数の高速変動中到達レベルが設定されていてもよい。この場合には、複数の高速変動中到達レベルのうちのいずれにするかを抽選で決定すればよい。また、実行される予告演出の種類や実行時間等に基づいて、メーターの高速変動中到達レベルを決定してもよい。

20

【 0 2 5 7 】

(変形例 5) 上記実施の形態においては、ガセとなるメーター演出を実行する場合、ステップ S 5 0 7 にて、メーターの最終到達レベルを抽選により決定し、ステップ S 5 0 8 にて、メーターの高速変動中到達レベルを抽選により決定した。しかし、メーターの最終到達レベルや高速変動中到達レベルの決定は、抽選によるものに限られない。例えば、変動パターンに対応して 1 つの最終到達レベルや高速変動中到達レベルが予め設定されていてもよい。また、変動パターンに対応して複数の最終到達レベルや高速変動中到達レベルが設定されていてもよい。この場合には、複数の最終到達レベルや高速変動中到達レベルのうちのいずれにするかを抽選で決定すればよい。また、実行される予告演出の種類や実行時間等に基づいて、メーターの最終到達レベルや高速変動中到達レベルを決定してもよい。ガセとなるメーター演出を実行する場合には、メーターの表示態様を MAX の表示態様まで変化させないことが好ましい。

30

【 0 2 5 8 】

(変形例 6) 上記実施の形態においては、特殊態様スーパーリーチ演出は、可変表示が開始してから 4 4 秒後経過したタイミングで開始する、といったように、特殊態様スーパーリーチ演出の実行タイミングを予め定めておいた。しかし、特殊態様スーパーリーチ演出の実行タイミングは、予め定められたものに限定されない。例えば、特殊態様スーパーリーチ演出の実行タイミングを、複数の実行タイミングのうちから抽選によって決定してもよい。

40

【 0 2 5 9 】

(変形例 7) 上記実施の形態では、特殊態様スーパーリーチ演出を、可変表示結果が「大当たり」となることへの期待感を高めることができるような態様とし、特殊態様スーパーリーチ演出を実行可能な期間に相当する期間にて実行される通常態様スーパーリーチ演出を、可変表示結果が「大当たり」となることへの期待感をあまり高めることができないような態様とした。しかし、特殊態様スーパーリーチ演出や、特殊態様スーパーリーチ演出を実行可能な期間に相当する期間にて実行される通常態様スーパーリーチ演出の演出態様は

50

、上記態様に限定されない。例えば、特殊態様スーパーリーチ演出を、多くの出玉が得られる大当りを煽る演出態様とし、特殊態様スーパーリーチ演出を実行可能な期間に相当する期間にて実行される通常態様スーパーリーチ演出を、実質的には出玉が得られない大当りや小当りを煽る演出態様としてもよい。そして、特殊態様スーパーリーチ演出が実行されてから出玉が得られる大当り遊技状態に制御される割合を、例えば6割とし、特殊態様スーパーリーチ演出を実行可能な期間に相当する期間にて通常態様スーパーリーチ演出が実行されてから出玉が得られない大当り遊技状態に制御される割合を、例えば4割とする等して、特殊態様スーパーリーチ演出が実行されたときの大当り期待度と、特殊態様スーパーリーチ演出を実行可能な期間に相当する期間にて通常態様スーパーリーチ演出が実行されたときの大当り期待度とに、高低をつけてもよい。

10

【0260】

（変形例8）上記実施の形態においては、メーター変化報知態様以外の演出態様の予告演出を、大当り遊技状態となる可能性があることを報知する演出とした。しかし、メーター変化報知態様以外の演出態様の予告演出は、大当り遊技状態となる可能性があることを報知する演出に限られない。例えば、メーター変化報知態様以外の演出態様の予告演出を、可変表示結果が「大当り」となった後に確変状態等の遊技状態になる可能性があることを報知する演出としてもよい。この場合には、例えば、確変判定装置を設けてもよい。確変判定装置は、例えば、遊技球が進入し易い進入容易状態と遊技球が進入し難い進入困難状態とに変化する領域を備える。確変判定装置の当該領域は、例えば、大当り遊技状態のラウンド遊技において、進入容易状態に変化するものであればよい。領域を通過した遊技球は確変判定装置内部に進入する。また、確変判定装置は、内部に、領域を通過した遊技球が進入可能な特定領域が設けられている。なお、賞球の払い出しは、入賞口、特定領域、非特定領域の少なくともいずれかに遊技球が進入したに基づいて行われればよい。このようなパチンコ遊技機では、例えば、入賞口を通過した遊技球が特定領域に進入した場合には、大当り遊技状態の終了後に確変状態になる。そして、可変表示開始時には、大当り種別の代わりに、領域を進入容易状態に変化させる態様を複数種類の態様のうちから決定する。決定した態様に応じて進入容易状態にする時間が異なることになるので、結果的に、決定された態様に応じて、その後に確変状態になるか否かの可能性が変化することになる。

20

【0261】

（変形例9）上記実施の形態においては、メーターを、所定表示とした。しかし、所定表示はメーターに限定されない。所定表示は、例えば、アイテムやキャラクタ、数字等であってもよい。所定表示がアイテムの場合には、例えばアイテムの種類や数が増減していけばよい。所定表示がキャラクタの場合には、例えばキャラクタの大きさや色、人数等が増減していけばよい。所定表示が数字の場合には、例えば数字が増減していったり減っていったりすればよい。このような所定表示を用いて、メーター演出に代わる演出を実行してもよい。即ち、所定表示は、例えば、メーターの値が段階的に変化して最終的に特定の値となること、アイテムの種類が段階的に変化して特定の種類となること、アイテムの数が段階的に変化して特定の数となること、キャラクタの大きさが段階的に変化して特定の大きさとなること、キャラクタの色が段階的に変化して特定の色となること、キャラクタの人数が段階的に変化して特定の人数となること、数字が段階的に変化して特定の数字となることといった、特定の段階まで段階的に変化するものであればよい。そして、段階的に変化することは、例えば、メーターの値が増減すること、アイテムの種類が予め設定された複数種類のいずれかに次々と変化すること、アイテムの数が増減すること、キャラクタの大きさが大きくなったり小さくなったりすること、キャラクタの色が予め設定された複数種類のいずれかに次々と変化すること、キャラクタの人数が増減すること、数字が増減することといった、所定表示が常に特定の段階へ向けて変化するものでなく、所定表示が特定の段階へ向けて変化したり（例えば、変化開始時の段階がレベル0で特定の段階がレベル4であれば、レベルが上がること）、特定の段階とは逆の段階へ向けて変化したりすること（例えば、変化開始時の段階がレベル0で特定の段階がレベル4であれば、レベル

30

40

50

が下がること)を繰り返すものであってもよい。

【0262】

(変形例10)上記実施の形態においては、メーター演出の実行中であるか否かにかかわらず、所定表示としてメーターMTを常時表示している。しかし、所定表示としてのメーターMTは、メーター演出が実行されるときにだけ表示されるものであってもよい。その場合、メーター演出が実行されないにもかかわらず、所定表示としてのメーターMTが表示されることがあってもよい。このような態様とすることにより、所定表示としてメーターMTが表示されれば、メーター演出が実行されることへの遊技者の期待感を高めることができる。

【0263】

(変形例11)上記実施の形態では、スーパーリーチ演出中のメーター演出の直前にのみ、メーター変化報知態様での予告演出が実行されるようにしている。しかし、メーター変化報知態様での予告演出は、高速変動中のメーター演出といった、他のタイミングにて実行され得るメーター演出の演出期間の直前にも実行されるようにしてもよい。このような態様とすることにより、様々なタイミングにて、メーター演出が実行されることへの遊技者の期待感を高めることができる。

【0264】

(変形例12)上記実施の形態では、変動パターンが、スーパーAのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンであるか、スーパーBのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンであるかにかかわらず、スーパーリーチ演出が実行される変動パターンであれば、演出制御用CPU120にて、特殊態様スーパーリーチ演出の演出時間を確保して実行可能としている。しかし、遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101において、特殊態様スーパーリーチ演出を実行するか否かや、特殊態様スーパーリーチ演出を実行する場合における演出時間に応じて異なる変動パターンを用意しておき、演出制御用CPU120は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方から送信された変動パターン指定コマンドに従って、特殊態様スーパーリーチ演出の実行が指定されている変動パターンである場合にのみ、指定された演出時間となるように特殊態様スーパーリーチ演出を実行するようにしてもよい。このような態様とすることにより、演出制御用CPU120により特殊態様スーパーリーチ演出を実行するか否かや、特殊態様スーパーリーチ演出を実行する場合における演出時間等を決定するための処理を省略して、処理負荷を抑制することができる。

【0265】

(変形例13)上記実施の形態では、メーター演出にてメーターの表示態様がMAXまで変化した場合、特殊態様スーパーリーチ演出が必ず実行される。しかし、メーター演出にてメーターの表示態様がMAXまで変化しても、特殊態様スーパーリーチ演出が実行されないことがあってもよい。その場合、メーター演出にてメーターの表示態様がMAXまで変化しても、特殊態様スーパーリーチ演出が実行されないことについて、可変表示結果が「大当たり」となる場合にのみ、例えば十分に小さい割合で決定され得るようにしてもよい。このような態様とすることにより、メーター演出にてメーターの表示態様がMAXまで変化しても、特殊態様スーパーリーチ演出が実行されない場合には、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを確定的に告知することができる。

【0266】

(変形例14)上記実施の形態においては、飾り図柄の可変表示時間、及びリーチ演出の種類等の可変表示態様を示す変動パターンを演出制御用CPU120に通知するために、可変表示を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用CPU120に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、1つ目のコマンドとして、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出の有無等、リーチとなる以前の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドとして、リーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以

10

20

30

40

50

降の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU120は2つのコマンドから導かれる可変表示時間に基づいて可変表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより可変表示時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な可変表示態様については演出制御用CPU120の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込み内で2つのコマンドを送信するようにしてもよいし、1つ目のコマンドを送信した後、所定時間が経過してから2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。また、それぞれのコマンドで示される可変表示態様はこの例に限定されるものではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知することで、変動パターン指定コマンドとして予め記憶して用意すべきデータ量を削減することができる。

10

20

30

40

50

【0267】

(変形例15)本発明は、パチンコ遊技機1に限らずスロットマシン等にも適用できる。スロットマシンは、例えば複数種類の識別情報となる図柄の可変表示といった所定の遊技を行い、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値を付与可能となる任意の遊技機であり、より具体的には、1ゲームに対して所定の賭数を設定することによりゲームが開始可能になると共に、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、その表示結果に応じて入賞が発生可能とされた遊技機である。このようなスロットマシンにおいて、スロットマシンの画像表示装置を含めたハードウェア資源と、所定の処理を行うソフトウェアとが協働することにより、上記実施の形態で示されたパチンコ遊技機1が有する特徴の全部又は一部を備えるように構成されていけばよい。

【0268】

スロットマシンは、遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるものに限定されず、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、例えば賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。パチンコ遊技機1やスロットマシンは、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちのいずれか一種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えばメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであってもよい。例えばスロットマシンは、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、且つ、入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るものであってもよい。

【0269】

こうしたスロットマシンにおいて実行可能な演出として、上記実施の形態におけるメーター変化報知態様での予告演出やメーター演出等が含まれていけばよい。

【0270】

(変形例16)その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、予告演出等の所定演出を実行するための画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作、更には遊技効果ランプや装飾用LEDにおける点灯動作を含めた各種の演出動作等は、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0271】

(変形例17)本発明を実現するためのプログラム及びデータは、例えばパチンコ遊技機1やスロットマシンといった、遊技機に含まれるコンピュータ装置等に対して、着脱自

50

在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。更に、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0272】

(変形例18)そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。更には、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

10

【0273】

(変形例19)上記の実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係で割合が異なるものだけに限らず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なるものも含む概念である。

【0274】

(変形例20)上記の実施の形態では、例えば「1」～「8」の複数種類の特別図柄や飾り図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様に限られない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯及び点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

20

【0275】

(変形例21)上記実施の形態において、各乱数の更新タイミングを異ならせたり、各乱数の更新範囲を異ならせたりすることによって、各乱数が同期しないようにしてもよい。

30

【0276】

(変形例22)上記の実施形態では、主基板11に乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、始動入賞時に主基板11において抽出された乱数値に基づき、主基板11が乱数値の判定用テーブルを参照し、乱数値の判定処理を実行し、演出制御基板12は、主基板11において判定された判定結果を受信して、受信した判定結果に基づき先読予告演出を実行する例を示したが、先読予告演出の実行態様はこれに限定されない。例えば、演出制御基板12に上記乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、演出制御基板12は、主基板11において抽出された乱数値そのものを主基板11から受信し、受信した乱数値に基づき乱数値の判定用テーブルを参照して乱数値の判定処理を実行し、判定処理の判定結果に基づき先読予告演出を実行するようにしてもよい。即ち、乱数値の判定処理を演出制御基板12において行ってもよい。また、乱数値の判定処理を主基板11と演出制御基板12の両方で行ってもよい。例えば、演出制御基板12は、一部の乱数値を受信して乱数値の判定処理を実行するとともに、主基板11において判定された判定結果を受信してもよい。具体的には、例えば、演出制御基板12は、乱数値を受信して大当たりとなるか否かの判定及び大当たりである場合は大当たりの種別の判定を実行すると共に、乱数値に基づき主基板11で判定された変動パターン種別の判定結果を受信するようにしてもよい。即ち、演出制御基板12は、自ら判定した判定結果と主基板11で判定された判定結果に基づき先読予告演出を実行することができる。

40

【0277】

50

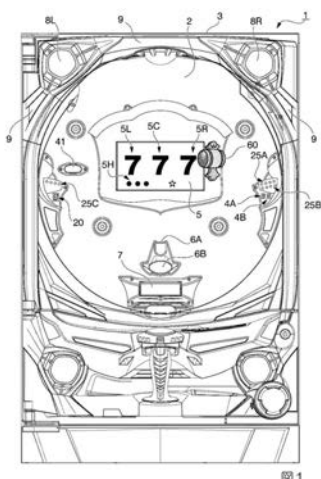
(変形例 23) 上記実施の形態では、演出制御基板 12 の側で、主基板 11 から演出制御コマンドを受信するための割込みが、主基板 11 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えばシリアル通信の先頭ビットによる割込み要求を以て、演出制御コマンドを受信するための割込みが発生するものとしてもよい。

【符号の説明】

【0278】

1	パチンコ遊技機	
2	遊技盤	
3	遊技機用枠	10
4A	特別図柄表示装置	
4B	特別図柄表示装置	
5	画像表示装置	
6A	普通入賞球装置	
6B	普通可変入賞球装置	
7	特別可変入賞球装置	
8L	スピーカ	
8R	スピーカ	
9	遊技効果ランプ	
11	主基板	20
12	演出制御基板	
13	音声制御基板	
14	ランプ制御基板	
15	中継基板	
20	普通図柄表示器	
21	ゲートスイッチ	
22A	始動口スイッチ	
22B	始動口スイッチ	
23	カウントスイッチ	
25A	保留表示器	30
25B	保留表示器	
25C	保留表示器	
100	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101	ROM	
102	RAM	
103	CPU	
104	乱数回路	
105	I/O	
110	スイッチ回路	
111	ソレノイド回路	40
120	演出制御用CPU	
121	ROM	
122	RAM	
123	表示制御部	
124	乱数回路	
125	I/O	

【 図 1 】



1

【 図 2 】

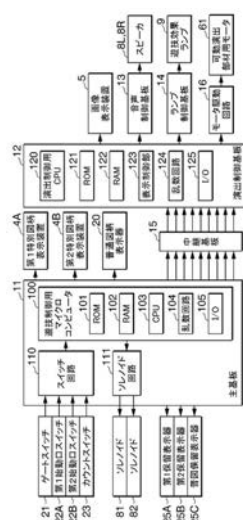


图 2

【图 3】

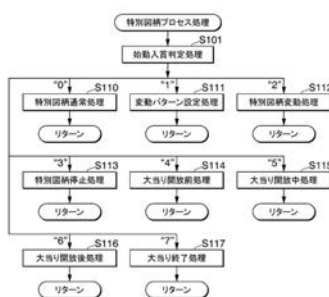
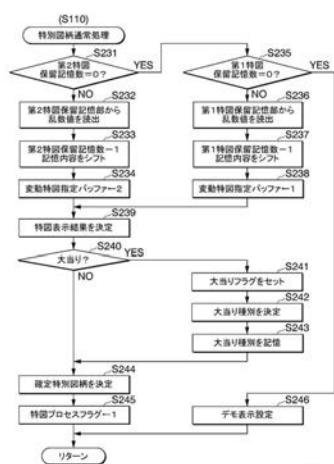


图3

【 図 4 】



4

【 図 5 】

- (A) 特図表示結果の決定例 (S239)
- | 確変制御有無 | 特図表示結果 | 決定割合 |
|--------|--------|---------|
| 確変制御なし | 大当り | 1/320 |
| | ハズレ | 319/320 |
| 確変制御あり | 大当り | 10/320 |
| | ハズレ | 310/320 |
- (B) 大当り種別の決定例 (S242)
- | 大当り種別 | 決定割合 |
|-------|--------|
| 非確変 | 46/100 |
| 確変 | 54/100 |

图5

【 図 6 】

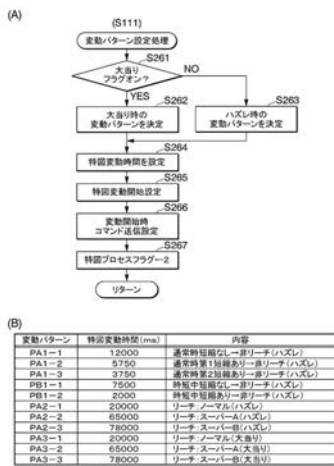


图6

【圖 7】

- (A) 大当り時変動パターンの決定例 (S262)
- | 変動パターン | 決定割合 |
|--------|--------|
| PA3-1 | 1/100 |
| PA3-2 | 39/100 |
| PA3-3 | 60/100 |
- (B) バズレ時変動パターンの決定例 (S263)
- | 変動パターン | 決定割合 |
|--------------------|--------|
| PA2-1 | 15/100 |
| PA2-2 | 4/100 |
| PA2-3 | 1/100 |
| 上記以外の
バズレ変動パターン | 80/100 |

图7

【図 8】



図 8

【図 9】

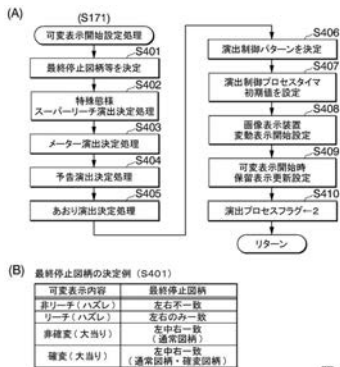


図 9

【図 10】

特殊図柄スーパーリーチ演出決定テーブル (S402)

変動パターン	特殊図柄スーパーリーチ演出の実行の有無	決定割合
PA3→2, PA3→3	実行あり	60/100
(スーパーリーチ (大当り))	実行なし	40/100
PA2→2, PA2→3	実行あり	1/100
(スーパーリーチ (ハズレ))	実行なし	99/100

図 10

【図 15】

最終到達レベル決定テーブル (S507)

最終到達レベル (Lv)	決定割合
Lv3	10/100
Lv2	40/100
Lv1	50/100

図 15

【図 16】

高速変動中到達レベル決定テーブル (S508)

最終到達レベル (Lv)	高速変動中到達レベル (Lv)	決定割合
Lv3	Lv3	40/100
	Lv2	30/100
	Lv1	20/100
	Lv0(変化なし)	10/100
Lv2	Lv2	70/100
	Lv1	20/100
	Lv0(変化なし)	10/100
	Lv0(変化なし)	90/100
Lv1	Lv1	90/100
	Lv0(変化なし)	10/100

図 16

【図 17】

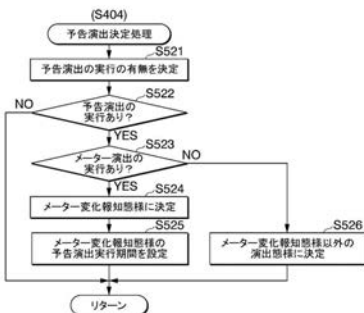


図 17

【図 11】

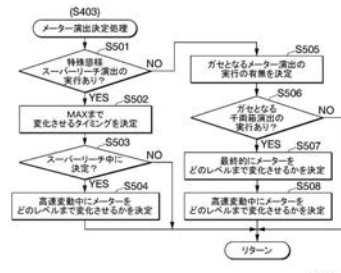


図 11

【図 12】

MAXタイミング決定テーブル (S502)

変動パターン	MAX(Lv4)タイミング	決定割合
PA3→2, PA3→3	高速変動中	1/100
(スーパーリーチ (大当り))	スーパーリーチ中	99/100
PA2→2, PA2→3	高速変動中	0/100
(スーパーリーチ (ハズレ))	スーパーリーチ中	100/100

図 12

【図 13】

高速変動中到達レベル決定テーブル (S504)

高速変動中到達レベル (Lv)	決定割合
Lv3	10/100
Lv2	20/100
Lv1	30/100
Lv0(変化なし)	40/100

図 13

【図 14】

ガセとなるメーター演出決定テーブル (S505)

ガセとなるメーター演出の実行の有無	決定割合
実行あり	30/100
実行なし	70/100

図 14

【図 18】

予告演出決定テーブル (S521)

(A) スーパーリーチ演出中のメーター演出が実行されない場合

可変表示結果	予告演出の実行の有無	決定割合
大当り	実行あり	70/100
	実行なし	30/100
ハズレ	実行あり	40/100
	実行なし	60/100

(B) スーパーリーチ演出中のメーター演出が実行される場合

スーパーリーチ演出中のメーター演出におけるメーターの変化量	予告演出の実行の有無	決定割合
1レベル、2レベル	実行あり	0/100
	実行なし	100/100
3レベル、4レベル	実行あり	70/100
	実行なし	30/100

図 18

【図 19】

予告演出実行期間決定テーブル (S525)

スーパーリーチ演出中のメーター演出におけるメーターの変化量	予告演出実行期間
4レベル	8秒間
3レベル	4秒間

図 19

【図 20】

あり演出決定テーブル (S405)

メーター変化種別	あり演出の実行の有無	決定割合
実行される	実行あり	70/100
	実行なし	30/100
実行されない	実行あり	40/100
	実行なし	60/100

図 20

【図 2 1】

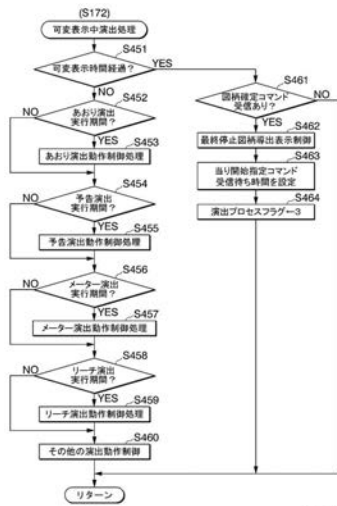


図 21

【図 2 2】

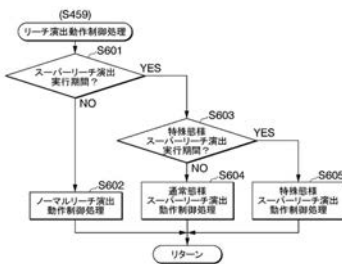


図 22

【図 2 4】

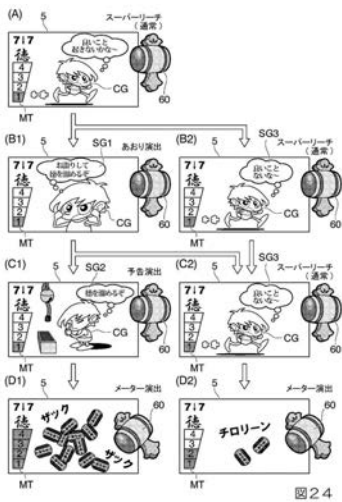


図 24

【図 2 3】

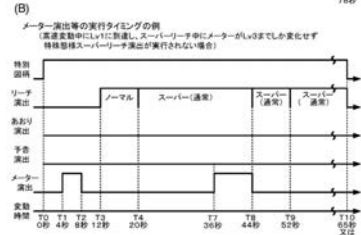
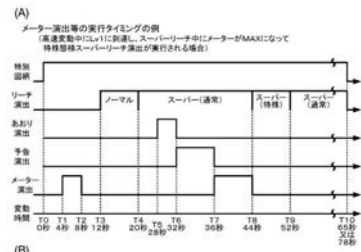


図 23

【図 2 5】

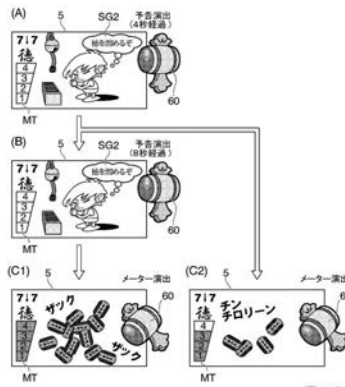
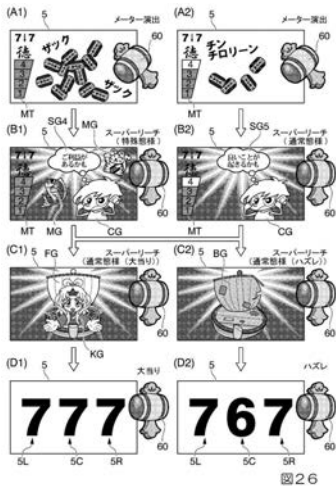
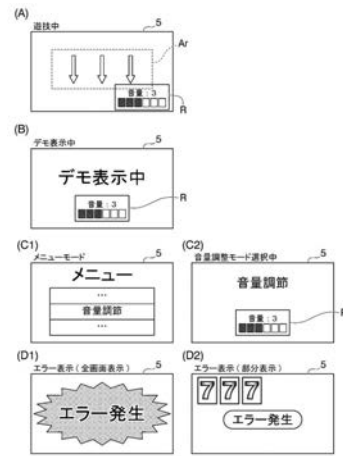


図 25

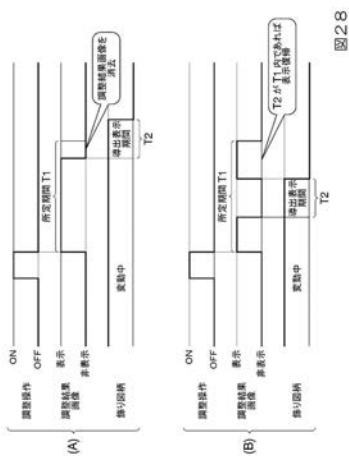
【図 26】



【図 27】



【図 28】



【図 29】

