

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6129757号
(P6129757)

(45) 発行日 平成29年5月17日 (2017.5.17)

(24) 登録日 平成29年4月21日 (2017.4.21)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 53 頁)

(21) 出願番号	特願2014-16191 (P2014-16191)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成26年1月30日 (2014.1.30)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2015-139682 (P2015-139682A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成27年8月3日 (2015.8.3)	(74) 代理人	100095407
審査請求日	平成27年9月3日 (2015.9.3)		弁理士 木村 満
		(74) 代理人	100123618
			弁理士 雨宮 康仁
		(74) 代理人	100148633
			弁理士 桜田 圭
		(74) 代理人	100134599
			弁理士 杉本 和之
		(74) 代理人	100166442
			弁理士 鈴木 洋雅

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技が可能な遊技機であって、

有利期待度を示唆する所定演出の実行を報知する特定演出を実行するか否かと、前記特定演出を実行する場合の該特定演出の演出態様を複数種類の演出態様のうちのいずれにするかと、を決定する特定演出決定手段と、

特定の表示態様を含む複数段階の表示態様へ変化可能な第1演出表示の表示態様を該特定の表示態様へ向けて変化させる第1演出表示変化手段と、

前記第1演出表示とは異なる第2演出表示であって特定の表示態様を含む複数段階の表示態様へ変化可能な第2演出表示の表示態様を該特定の表示態様へ向けて変化させる第2演出表示変化手段と、を備え、

前記第1演出表示変化手段と前記第2演出表示変化手段とは、前記第1演出表示の表示態様と前記第2演出表示の表示態様とを独立して変化させ、前記特定演出決定手段によって前記特定演出を実行すると決定された場合、前記第1演出表示の表示態様と前記第2演出表示の表示態様とのうち少なくともいずれかを特定の表示態様へ変化させることが可能であるとともに、前記特定演出決定手段によって前記特定演出の演出態様が前記複数種類の演出態様のうち第1態様に決定された場合、該第1態様とは異なる第2態様に決定された場合と比べて高い割合で、前記第1演出表示の表示態様及び前記第2演出表示の表示態様をそれぞれ特定の表示態様へ変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球など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など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。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を変動可能に表示（可変表示）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の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

10

【0003】

このような遊技機として、画像表示装置に表示したメーター（ゲージ）をMAXに向けて変化させるメーター演出を実行し、メーターがMAXになった場合に、例えばスーパーリーチへの発展を示す発展報知演出（結果報知演出）を実行する遊技機がある（例えば特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0004】

【特許文献1】特開2011-255040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、画像表示装置に複数のメーターを表示してメーター演出を実行したとしても、各メーターがMAXになって発展報知演出が実行されるだけなので、遊技者を複数のメーター（演出表示）へ注目させることができなかった。

【0006】

30

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技者を複数の演出表示へ注目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、
遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、
有利期待度を示唆する所定演出の実行を報知する特定演出（例えば、発展報知演出など）を実行するか否かと、前記特定演出を実行する場合の該特定演出の演出態様を複数種類の演出態様（例えば、スーパーBのリーチ演出が実行されることを報知する態様やスーパーAのリーチ演出が実行されることを報知する態様など）のうちのいずれにするかと、を決定する特定演出決定手段（例えば、ステップS402の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

40

特定の表示態様を含む複数段階の表示態様へ変化可能な第1演出表示（例えば、第1メーターなど）の表示態様を該特定の表示態様（例えば、メーターがMAXまで（4つ）溜まった状態を示すレベル4の表示態様など）へ向けて変化させる第1演出表示変化手段（例えば、ステップS602の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記第1演出表示とは異なる第2演出表示（例えば、第2メーターなど）であって特定の表示態様を含む複数段階の表示態様へ変化可能な第2演出表示の表示態様を該特定の表示態様へ向けて変化させる第2演出表示変化手段（例えば、ステップS604の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

50

前記第 1 演出表示変化手段と前記第 2 演出表示変化手段とは、前記第 1 演出表示の表示態様と前記第 2 演出表示の表示態様とを独立して変化させ、前記特定演出決定手段によって前記特定演出を実行すると決定された場合、前記第 1 演出表示の表示態様と前記第 2 演出表示の表示態様とのうち少なくともいずれかを特定の表示態様へ変化させることが可能であるとともに、前記特定演出決定手段によって前記特定演出の演出態様が前記複数種類の演出態様のうち第 1 態様（例えば、スーパー B のリーチ演出が実行されることを報知する態様など）に決定された場合、該第 1 態様とは異なる第 2 態様（例えば、スーパー A のリーチ演出が実行されることを報知する態様など）に決定された場合と比べて高い割合で、前記第 1 演出表示の表示態様及び前記第 2 演出表示の表示態様をそれぞれ特定の表示態様へ変化させる（例えば、図 1 2 参照）、

10

ことを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、複数種類の演出態様のうちのいずれの演出態様で特定演出が実行されるかに応じて、第 1 演出表示の表示態様及び第 2 演出表示の表示態様を特定の表示態様へ変化させる割合が異なるため、遊技者を第 1 演出表示と第 2 演出表示とへ注目させることができる。

【 0 0 0 9 】

（ 2 ）上記（ 1 ）の遊技機において、

前記特定演出決定手段は、前記特定演出を実行する場合の該特定演出の実行タイミングを決定し（例えば、ステップ S 4 0 2 の処理を実行する、図 1 0 参照）、

20

前記第 1 演出表示変化手段と前記第 2 演出表示変化手段とは、前記特定演出決定手段によって決定された前記特定演出の実行タイミングに基づいて異なる変化態様で、前記第 1 演出表示の表示態様と前記第 2 演出表示の表示態様とを変化させる（例えば、ステップ S 4 0 6、S 6 0 2、S 6 0 4 の処理を実行する、図 2 0、図 2 3 参照）、

ことを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

このような構成によれば、特定演出の実行タイミングに応じて、第 1 演出表示の表示態様と第 2 演出表示の表示態様とを変化させることができる。

【 0 0 1 1 】

（ 3 ）上記（ 1 ）または（ 2 ）の遊技機において、

30

前記特定演出決定手段は、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御される可能性が高い場合（例えば、スーパー B のリーチ演出が実行される場合など）、前記特定演出の演出態様を、前記第 2 態様に決定する割合よりも高い割合で前記第 1 態様に決定する（例えば、図 1 0 参照）、

ことを特徴とする。

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、遊技者を第 1 演出表示と第 2 演出表示とへさらに注目させることができる。

【 0 0 1 3 】

（ 4 ）上記（ 1 ）から（ 3 ）のいずれかの遊技機において、

40

前記第 1 演出表示の表示態様と前記第 2 演出表示の表示態様とのうち少なくともいずれかが前記特定の表示態様へ変化した後、該第 1 演出表示と該第 2 演出表示との表示を制限する演出表示制限手段（例えば、ステップ S 4 5 7 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）をさらに備える、

ことを特徴とする。

【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、演出表示の表示態様が特定の表示態様へ変化した後、不要になる演出表示を表示しないので、その後に実行される演出に遊技者を注目させることができる。

【 0 0 1 5 】

50

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記第1演出表示変化手段と前記第2演出表示変化手段とが前記第1演出表示の表示態様と前記第2演出表示の表示態様とを変化させることを報知する態様で所定演出(例えば、メーター表示報知演出又はメーター表示報知態様での予告演出など)を実行する所定演出実行手段(例えば、ステップS453やステップS455の処理を実行する演出制御用CPU120など)をさらに備え、

前記第1演出表示変化手段と前記第2演出表示変化手段とは、前記所定演出の実行タイミングに応じて、前記第1演出表示の表示態様と前記第2演出表示の表示態様とを変化させる(例えば、ステップS406、S602、S604の処理を実行する、図20、図23参照)、

ことを特徴とする。

【0016】

このような構成によれば、遊技者を所定演出に注目させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板など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】特図表示結果など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などである。

【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などである。

【図10】発展報知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。

【図12】MAXメーター決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図13】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】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】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17】予告演出実行決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図18】メーター表示報知演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】メーター表示報知演出実行決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図20】メーター変化態様の設定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。

【図22】メーター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】メーター演出など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。

【発明を実施するための形態】

【0018】

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(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)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、ほぼ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。

【0019】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の右側方)には、第1特別図柄表示

10

20

30

40

50

装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED (発光ダイオード) 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 (特別識別情報) である特別図柄 (「特図」ともいう) が、変動可能に表示 (可変表示) される。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

【0020】

なお、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合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ればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【0021】

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 (液晶表示装置) 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 4 A による第 1 特図の可変表示や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 (装飾識別情報) 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。

【0022】

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 4 A における第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示装置 4 B 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伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動 (例えば上下方向 of スクロール表示) 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にて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄 (最終停止図柄) が停止表示される。

【0023】

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 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 (あるいは単に「導出」ともいう) 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 (完全停止表示や最終停止表示ともいう) 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」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間 (例えば 1 秒間) よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

【0024】

画像表示装置 5 の画面上には、始動入賞記憶表示エリア 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 5 H では、特図ゲームに対応した可変表示の保留数 (特図保留記憶数)

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 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや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（「実行条件」ともいう）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 が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、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。

【 0 0 2 5 】

例えば、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）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（第 1 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（インクリメント）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（進入）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（第 2 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（インクリメント）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（デクリメント）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（デクリメント）される。

【 0 0 2 6 】

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（例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【 0 0 2 7 】

始動入賞記憶表示エリア 5 H とともに、あるいは始動入賞記憶表示 5 H エリアに代えて、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 とともに、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（例えば「4」）に対応した個数（例えば 4 個）の LED を含んで構成されている。

【 0 0 2 8 】

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（第 1 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（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

【 0 0 2 9 】

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

始動入賞口に進入する開放状態（第1状態）となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態（第2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（第1状態）と、遊技球が進入不可能または進入困難な閉鎖状態（第2状態）とに変化する第2始動入賞口を形成する普通可変入賞球装置6Bが設けられている。

【0030】

普通入賞球装置6A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22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6B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22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第1保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）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22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2保留記憶数が所定の上限值以下であれば、第2始動条件が成立する。

10

【0031】

なお、第1始動口スイッチ22A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22B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

【0032】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6B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82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。

【0033】

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82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）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82がオン状態で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（進入）しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）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（進入）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（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

30

【0034】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば14個）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（進入）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（進入）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または一部閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

40

【0035】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器2

50

0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 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（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C 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図保留記憶数を表示する。

【0036】

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また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（例えば 10 個）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。

【0037】

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 8 L、8 R が設けられており、さら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（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）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（操作ノブ）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（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。

【0038】

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（貯留）する上皿（打球供給皿）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などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【0039】

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 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤などの背面には、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、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0040】

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 などからな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などを備えている。また、主基板 11 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 LED（例えばセグメント LED）などの点灯 / 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 / 発色制御など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。

【0041】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 やスイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。スイッチ回路 1 1 0 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 1 0 0 に伝送する。ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 0 4 2 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 8 L、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。すなわち、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または一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、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。

10

【 0 0 4 3 】

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などに基づき、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などが搭載されている。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などに基づき、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

20

【 0 0 4 4 】

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（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、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などのように、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 など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。

30

【 0 0 4 5 】

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 の点灯動作など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（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）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。

40

【 0 0 4 6 】

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（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M（Random Access Memory）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（Central Processing Unit）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（Input/Output port）1 0 5 とを備えて構成さ

50

れる。

【 0 0 4 7 】

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なども行われる。

10

【 0 0 4 8 】

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 などは外付けされてもよい。

【 0 0 4 9 】

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 などにより、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 など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 C P U 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 R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタや、R A M 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、C P U 1 0 3 が定期的また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。

20

【 0 0 5 0 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 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、テーブルデータなどが格納されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 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、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 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などが、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 R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行など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。

30

【 0 0 5 1 】

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 C P U 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 R O M 1 2 1 と、演出制御用 C P U 1 2 0 のワークエリアを提供する R A M 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などを実行する表示制御部 1 2 3 と、演出制御用 C P U 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。

40

【 0 0 5 2 】

一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 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 C P U 1 2 0 が R O M 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 C P U 1 2 0 が R A M

50

122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CPU120がRAM122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CPU120がI/O125を介して演出制御基板12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CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0053】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12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12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13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14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などが接続されている。

10

【0054】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作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。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。

【0055】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121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などが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120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などが記憶されている。演出制御基板12に搭載されたRAM122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。

20

【0056】

演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令などに基づき、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123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などにより、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123には、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD駆動回路などが搭載されていればよい。なお、VDPは、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的にDSP (Digital Signal Processor) 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。CGROMは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなど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。

30

【0057】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11など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12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/O125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13へと伝送される指令 (効果音信号)、ランプ制御基板14へと伝送される指令 (電飾信号) などが出力される。

40

【0058】

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 (例えば回転操作) 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などにより、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

50

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（第 1 始動領域）を通過（進入）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などにより第 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などにより第 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。

【 0 0 5 9 】

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（第 2 始動領域）を通過（進入）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などにより第 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などにより第 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。ただし、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または通過不可能である。

【 0 0 6 0 】

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、例えば前回の普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 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（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当り図柄）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」となったことに基づいて、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 1 】

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（事前決定）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などが行われ、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 の遊技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 2 】

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（演出図柄）の可変表示が行われる。

【 0 0 6 3 】

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（特図表示結果）が「大当り」（特定表示結果）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（特図表示結果）が「ハズレ」となる。

【 0 0 6 4 】

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 L E D 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 5 】

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（例えば 2 9 秒間）あるいは所定個数（例えば 9 個）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、入賞球が発生困難また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、その検出ごとに所定個数（例えば 1 4 個）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（例えば「 1 5 」）に達するまで繰り返し実行される。

【 0 0 6 6 】

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」または「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」または「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（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば 2 9 秒など）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（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば 0 . 1 秒など）となる短期開放ラウンドが実行される大当り種別（例えば「突確」など）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。

【 0 0 6 7 】

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（大当り確率）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。

【 0 0 6 8 】

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（進入）しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置 6 B を第 1 状態（開放状態）と第 2 状態（閉鎖状態）とに変化させる。例えば、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）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

10

20

30

40

50

制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B 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 6 B 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 6 B 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（「高ベース制御」ともいう）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。

【 0 0 6 9 】

10

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。

【 0 0 7 0 】

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 5 L、5 C、5 R では、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B 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」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 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。

20

【 0 0 7 1 】

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たり組合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（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部また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 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）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（例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）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 5 L、5 C、5 R における全部または一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部また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。

30

【 0 0 7 2 】

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（人物等を模した演出画像）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（あるいは単にリーチ演出）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 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、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。

40

【 0 0 7 3 】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして

50

、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性（「期待度」あるいは「大当たり期待度」ともいう）が異なる。すなわち、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「大当たり」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（ノーマルリーチ）、スーパー A（スーパーリーチ A）、スーパー B（スーパーリーチ 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「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）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、大当たり期待度が高くなる。

10

【0074】

大当たり期待度は、例えば、（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）／{（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）+（大当たり時以外にその演出が実行される確率）×（大当たりにならない確率）}によって算出される（大当たり期待度が「1」になる場合には、可変表示結果は必ず「大当たり」になる。以下、大当たり期待度について同じ。）。

【0075】

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 の点灯動作などのように、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「大当たり」となる可能性があることなどといった、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（示唆）するための予告演出が実行されることがある。

20

【0076】

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 5 L、5 C、5 R 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（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」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、大当た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（演出態様）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。

30

【0077】

この実施の形態では、特定演出として発展報知演出が実行可能に設定されている。発展報知演出は、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飾り図柄が導出されるまでに、飾り図柄の可変表示態様がスーパー A 又はスーパー B といったスーパーリーチのリーチ態様となることを報知する演出である。飾り図柄の可変表示中に実行された発展報知演出においてスーパー A のリーチ態様となることが報知された場合、その後、当該飾り図柄の可変表示態様がスーパー A のリーチ態様となる（スーパー A のリーチ演出が実行される）。また、飾り図柄の可変表示中に実行された発展報知演出においてスーパー B のリーチ態様となることが報知された場合、その後、当該飾り図柄の可変表示態様がスーパー B のリーチ態様となる（スーパー B のリーチ演出が実行される）。この実施の形態では、上述したように、スーパー B 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、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。従って、スーパー B のリーチ演出が実行されることを報知する態様（第 1 態様）での発展報知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

40

50

れることを報知する態様（第2態様）での発展報知演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなる。

【0078】

なお、この実施の形態では、一例として、スーパーBのリーチ演出が実行されることを報知する態様（第1態様）は、図24（C）に示すように、Aリーチ画像表示領域とBリーチ画像表示領域とを有する発展報知画像HGが画像表示装置5に表示された後、図24（D）に示すように発展報知画像HGのBリーチ画像表示領域が点灯する態様である。また、スーパーAのリーチ演出が実行されることを報知する態様（第2態様）は、図25（C）に示すように、Aリーチ画像表示領域とBリーチ画像表示領域とを有する発展報知画像HGが画像表示装置5に表示された後、図25（D）に示すように発展報知画像HGのAリーチ画像表示領域が点灯する態様である。

10

【0079】

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、演出表示として第1メーターと第2メーターとを表示し、第1メーターの表示態様と第2メーターの表示態様とをそれぞれ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に第1メーターと第2メーターとを常時表示しておいてもよい。第1メーターの表示態様と第2メーターの表示態様とは、一例として、それぞれレベル0（Lv0）～レベル4（Lv4）の5段階に設定されている。メーター演出では、各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（4つ）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。

20

【0080】

なお、メーター演出は、各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、各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、メーターの下限值へ向かって変化していくものであってもよい。また、メーター演出は、第1メーターの表示態様がメーターの上限値へ向かって変化していき、第2メーターの表示態様がメーターの下限值へ向かって変化していくもの、又は、第1メーターの表示態様がメーターの下限值へ向かって変化していき、第2メーターの表示態様がメーターの上限値へ向かって変化していくものであってもよい。

30

【0081】

この実施の形態では、発展報知演出が実行される場合、メーター演出において第1メーターの表示態様と第2メーターの表示態様とのうち少なくともいずれかの表示態様がレベル4の表示態様へ変化する。また、スーパーBのリーチ演出が実行されることを報知する態様での発展報知演出が実行される場合、スーパーAのリーチ演出が実行されることを報知する態様での発展報知演出が実行される場合と比べて高い割合で、第1メーターの表示態様及び第2メーターの表示態様がレベル4の表示態様へ変化する。即ち、第1メーター及び第2メーターの2つのメーターの表示態様がそれぞれレベル4の表示態様となった場合、スーパーBのリーチ演出が実行されることを報知する態様での発展報知演出が実行される可能性が高くなる。

40

【0082】

なお、発展報知演出が実行される場合、メーター演出において第1メーターの表示態様と第2メーターの表示態様とのうち少なくともいずれか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。第1メーター及び第2メーターの2つのメーターの表示態様がそれぞれレベル3以上の表示態様となった場合に、スーパーBのリーチ演出が実行されることを報知する態様での発展報知演出が実行される可能性が高くなるようにしてもよい。

【0083】

この実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予

50

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ともに、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予告演出（メーター表示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、メーター表示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「ＬＶ１ＵＰ」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「大当たり」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

【００８４】

また、この実施の形態では、メーター表示報知演出が実行可能に設定されている。メーター表示報知演出は、メーター演出が実行される場合、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ともに、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。

【００８５】

なお、予告演出やメーター表示報知演出といった所定演出は、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いてもよい。画像表示とは異なる予告演出やメーター表示報知演出の一例として、装飾用ＬＥＤ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８Ｌ、８Ｒから出力する演出であってもよい。こうした予告演出やメーター表示報知演出の一部または全部に加えて、あるいは、これらの一部または全部に代えて、装飾用ＬＥＤの点灯や点滅、演出用模型の動作、演出画像の表示、効果音の出力のうち、一部または全部を組み合わせた予告演出やメーター表示報知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「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）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

【００８６】

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「大当たり」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たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、大当たり種別が「非確変」または「確変」となる場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ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、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

30

【００８７】

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、所定の非リーチ組合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（非リーチ）。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、所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ組合せ」ともいう）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（リーチハズレ）。

40

【００８８】

次に、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【００８９】

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、ＣＰＵ１０３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、ＣＰＵ１０３は、割込み禁止に設定

50

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 101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（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとに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。

【0090】

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などを制御するための処理が含まれている。

【0091】

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22A、第2始動口スイッチ22B、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、確率変動情報など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。

【0092】

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MR1と、大当たり種別決定用の乱数値MR2と、変動パターン決定用の乱数値MR3と、普図表示結果決定用の乱数値MR4とがあればよい。特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「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MR2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MR3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MR4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」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値である。

【0093】

遊技制御用タイマ割込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4Aや第2特別図柄表示装置4B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などを、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（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする処理である。

【0094】

コマンド制御処理は、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、コマンド制御処理では、RAM 102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

10

20

30

40

50

おける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12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INT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INT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などにより、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、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0095】

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、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。始動入賞判定処理では、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22B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22Aがオンであれば、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことに基

10

【0096】

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22Bがオンであれば、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことに基

20

【0097】

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。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(例えば「4」)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、RAM102の所定領域(例えば遊技制御カウンタ設定部)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(進入)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(インクリメント)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、RAM102の所定領域(例えば第1特図保留記憶部)に保留データ(保留情報)として記憶させる。

30

【0098】

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(例えば「4」)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、RAM102の所定領域(例えば遊技制御カウンタ設定部)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(進入)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(インクリメント)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、RAM102の所定領域(例えば第2特図保留記憶部)に保留データとして記憶させる。

40

【0099】

図3に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)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S110~S117の処理のいずれかを選択して実行する。

ステップS110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151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B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MR1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(事前決定)する。さらに、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果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別

50

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（大当り図柄やハズレ図柄のいずれか）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 0 】

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などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。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。さらに、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。

10

【 0 1 0 1 】

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などが含まれている。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。

20

【 0 1 0 2 】

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、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）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などが行われる。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ともに、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。

30

【 0 1 0 3 】

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」となったことなどに基づき、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などが含まれている。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。

40

【 0 1 0 4 】

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などに基づいて、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

50

を判定する処理などが含まれている。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 5 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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などが含まれている。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 0 6 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、大当た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などが含まれている。例えば、大当たり種別が「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 0 7 】

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 0 8 】

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 ; N o）、例えば第 2 特図保留記憶部の先頭領域（例えば保留番号「 1 」に対応する記憶領域）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（第 2 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などに格納されて、一時記憶されればよい。

30

【 0 1 0 9 】

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などにより、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、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（保留番号「 2 」～「 4 」に対応する記憶領域）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（例えば遊技制御バッファ設定部）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 0 】

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 ; Y e s）、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

50

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、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。

【0111】

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。すなわち、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（進入）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（進入）したかを示す始動口データを、保留データとともに、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 1 0 2 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。

【0112】

ステップ S 2 3 5 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 2 3 5 ; No）、例えば第 1 特図保留記憶部の先頭領域（例えば保留番号「1」に対応する記憶領域）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 6）。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 1 始動入賞口における始動入賞（第 1 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などに格納されて、一時記憶されればよい。

【0113】

ステップ S 2 3 6 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などにより、第 1 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、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 2 3 7）。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（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）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 7 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 2 3 8）。

【0114】

ステップ S 2 3 4、S 2 3 8 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、「大当たり」と「ハズレ」のいずれかに決定する（ステップ S 2 3 9）。一例として、ステップ S 2 3 9 の処理では、予め ROM 1 0 1 の所定領域に記憶するなど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（決定値）が、特図表示結果を「大当たり」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 1 0 3 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。

【0115】

図 5（A）は、ステップ S 2 3 9 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「大当たり」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「大当たり」とするか否かの決定割合を異ならせている。CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）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。

【0116】

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「大当たり」に決定される。したがって、例えば図 3 に示すステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理によ

10

20

30

40

50

り、大当たり種別が「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などに基づいて、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「大当たり」になりやすく、大当たり遊技状態になりやすい。

【0117】

この実施の形態では、第1特別図柄表示装置4A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4B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4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4B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4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4B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当てを異ならせてもよい。

【0118】

その後、CPU103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS240)。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には(ステップS240; Yes)、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS241)。また、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS242)。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当たり種別決定テーブルを選択し、大当たり種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当たり種別決定テーブルでは、大当たり種別決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、大当たり種別を複数種類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。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、大当たり種別決定テーブルを参照することにより、大当たり種別を決定すればよい。

【0119】

図5(B)は、ステップS242の処理による大当た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、所定割合で大当たり種別が「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、決定可能な大当たり種別を異ならせてもよいし、大当た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たり種別が「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たり種別が「突確」には決定されないように設定してもよい。

【0120】

ステップS242の処理を実行した後は、大当たり種別を記憶させる(ステップS243)。CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御バッファ設定部など)に設けられた大当たり種別バッファに、大当たり種別の決定結果を示すデータを格納することにより、大当たり種別を記憶させればよい。

【0121】

ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではない場合や(ステップS240; No)、ステップS243の処理を実行した後は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する(ステップS244)。一例として、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」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S240にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS242における大当たり種別の決定結果に応じて、複数種類の大当た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、大当たり種別が「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。大当たり種別が「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。

【 0 1 2 2 】

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、次回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 3 】

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などによるデモンストレーション表示 (デモ画面表示) を指定する演出制御コマンド (客待ちデモ指定コマンド) 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。

【 0 1 2 4 】

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)。

【 0 1 2 5 】

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 (特図表示結果) 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 (特図表示結果) が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

【 0 1 2 6 】

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など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 M R 3 と比較される数値 (決定値) が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていけばよい。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 M R 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。

【 0 1 2 7 】

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 M R 3 と比較される数値 (決定値) が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていけばよい。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 M R 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。

【 0 1 2 8 】

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（例えば「2」）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、飾り図柄の変表示態様が「非リーチ」に決定されるように、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変表示態様がリーチ態様に決定されにく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（いわゆる「止め打ち」）を低減することができる。

【 0 1 2 9 】

10

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の決定割合が、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の決定割合よりも低くなるように設定されている。

【 0 1 3 0 】

図7（B）は、ハズレ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の決定割合が、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の決定割合よりも高くなるように設定されている。

【 0 1 3 1 】

20

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の決定割合が、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（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てから可変表示結果が導出されるときには、スーパーA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と比べて、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高められる。

【 0 1 3 2 】

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の決定割合が、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の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の決定割合が、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の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の決定割合が、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

【 0 1 3 3 】

40

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）および（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。

【 0 1 3 4 】

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）。特別図柄の変表示時間とな

50

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（特図表示結果）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。

【0135】

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。

【0136】

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に送信するために、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（先頭アドレス）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に送信するために、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。

【0137】

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など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などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。

【0138】

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。

【0139】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

【0140】

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（カウンタ/タイマ回路）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（例えば2ミリ秒）が経過するごと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。

【 0 1 4 1 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 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 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 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。

10

【 0 1 4 2 】

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ともに、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などが行われる。

20

【 0 1 4 3 】

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 および装飾用 L E D など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、設定などが行われる。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。

【 0 1 4 4 】

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 (例えば演出制御フラグ設定部) 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。

30

【 0 1 4 5 】

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 変動開始コマンドなど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などを含んでいる。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 変動開始コマンドまたは第 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。

40

【 0 1 4 6 】

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などに応じた確定飾り図柄

50

や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。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。

【 0 1 4 7 】

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（演出制御タイマ設定部など）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マンドを受信したことなどに対応して、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（導出表示）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（導出表示）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。こうした演出制御などを行った後に、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

10

【 0 1 4 8 】

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などに基づいて、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、可変表示結果が「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。

20

【 0 1 4 9 】

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などに基づいて、大当たり遊技状態の開始を報知する大当たり報知演出（ファンファーレ演出）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。

30

【 0 1 5 0 】

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（効果音信号）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（電飾信号）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などに対応して、演出制御プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

40

【 0 1 5 1 】

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など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（効果音信号）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（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装

50

飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当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。

【0152】

図9(A)は、図8のステップS171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CPU120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などを決定する(ステップS401)。このとき、演出制御用CPU120は、主基板11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合せに応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(大当り)」、「確変(大当り)」がある。

【0153】

図9(B)は、ステップS401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5L、5Rにて異なる(不一致の)飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124またはRAM122の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)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、ROM121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などにより、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5L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124また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、ROM121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などにより、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5R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などにより、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124また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、ROM121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などにより、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5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【0154】

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5L、5Rにて同一の(一致する)飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124また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、ROM121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などにより、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5L、5R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。さらに、乱数回路124また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、ROM121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などにより、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5C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り組合せとなってしまう場合には、任意の値(例えば「1」)を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずリーチ組合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

(図柄差)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。

【0155】

変動開始時決定内容が「非確変(大当り)」や「確変(大当り)」である場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の(一致する)飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当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、ROM121に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、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5L、5C、5R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、大当り種別が「非確変」と「確変」のいずれであるかや、大当り中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、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、大当り種別が「確変」で大当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、大当り種別が「確変」であっても大当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。

【0156】

ステップS401の処理では、変動開始時決定内容が「非確変(大当り)」または「確変(大当り)」である場合に、再抽選演出や大当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なる非確変大当り組合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または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示(再変動)させて同一の確変図柄からなる確変大当り組合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り組合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、大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に大当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合せなどを決定すればよい。

【0157】

ステップS401における最終停止図柄などの決定に続いて、演出制御用CPU120は、発展報知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または演出用ランダムカウンタ等により更新される発展報知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発展報知演出決定テーブルを参照することなどにより、発展報知演出の実行の有無と、発展報知演出を実行する場合に複数種類の演出態様のうちのいずれにするかと、発展報知演出を実行する場合に発展報知演出の実行タイミングと、を決定する。なお、発展報知演出の実行の有無を決定する処理を実行した後、発展報知演出の実行の有無を判定し、実行ありと判定された場合に、複数種類の演出態様のうちのいずれにするかなどを決定する処理を実行してもよい。

【0158】

図10は、発展報知演出決定テーブルの構成例を示している。図10に示す発展報知演出決定テーブルでは、例えば、変動パターンが、スーパーBのリーチ演出が実行される変動パターンPA3-3やPA2-3であるか、スーパーAのリーチ演出が実行される変動パターンPA3-2やPA2-2であるかに応じて、発展報知演出決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、発展報知演出を実行しない「実行なし」、第1態様である「Bリーチ」、第2態様である「Aリーチ」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。また、「Bリーチ」と「Aリーチ」とに対応して、実行タイミングがそれぞれ設定されている。この実施の形態では、一例として、「Bリーチ」での発展報知演出は、可変表示が開始してから11秒経過したタイミングで開始する。また、「Aリーチ」での発展報知演出は、可変表示が開始してから10秒経過したタイミングで開始する。

【0159】

図10に示す発展報知演出決定テーブルでは、変動パターンが、スーパーBのリーチ演出が実行される変動パターンPA3-3やPA2-3である場合、「実行なし」又は「Bリーチ」に決定されるように設定されている。一方、変動パターンが、スーパーAのリーチ演出が実行される変動パターンPA3-2やPA2-2である場合、「実行なし」又は「Aリーチ」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る変動パターンPA3-2やPA2-2、PA3-3、PA2-3である場合、発展報知演出を必ず実行するように設定してもよい。

【0160】

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、発展報知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「Aリーチ」又は「Bリーチ」の演出態様に決定された場合、発展報知演出の実行があると判定すればよい。

【0161】

ステップS501にて発展報知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、MAXまで(レベル4まで)変化させるメーターを決定する(ステップS502)。ステップS502では、一例として、演出制御用CPU120は、MAXまで変化させるメーター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などして用意されたMAXメーター決定テーブルを選択してセットする。MAXメーター決定テーブルでは、例えば、発展報知演出の演出態様が「Bリーチ」であるか「Aリーチ」であるかに応じて、MAXメーター決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、第1メーター及び第2メーター、第1メーターのみ、及び、第2メーターのみ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CPU120は、例えば乱数回路124やRAM122の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出したMAXメーター決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、MAXメーター決定テーブルを参照することにより、MAXまで変化させるメーターを決定すればよい。

【0162】

図12は、MAXメーター決定テーブルの構成例を示している。このMAXメーター決定テーブルでは、発展報知演出の演出態様が「Bリーチ」である場合に、第1メーター及び第2メーターに決定される割合が、第1メーターのみ又は第2メーターのみ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。一方、発展報知演出の演出態様が「Aリーチ」である場合に、第1メーター及び第2メーターに決定される割合が、第1メーターのみ又は第2メーターのみ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。また、発展報知演出の演出態様が「Bリーチ」である場合には、第1メーター及び第2メーターに決定される割合が、発展報知演出の演出態様が「Aリーチ」である場合に比べて十分に高くなるように設定されている。したがって、演出態様が「Bリーチ」である発展報知演出が実行される場合には、演出態様が「Aリーチ」である発展報知演出が実行される場合よりも高い割合で、第1メーター及び第2メーターの表示態様がMAX(レベル4)の表示態様に変化する。

【 0 1 6 3 】

また、図 1 2 に示す M A X メーター決定テーブルでは、発展報知演出の演出態様が「 B リーチ」である場合に、第 1 メーターのみに決定される割合が、第 2 メーターのみ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。一方、発展報知演出の演出態様が「 A リーチ」である場合に、第 1 メーターのみに決定される割合が、第 2 メーターのみ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。こうした設定により、第 1 メーターの表示態様のみが M A X の表示態様に変化したときには、第 2 メーターの表示態様のみが M A X の表示態様に変化したときよりも、演出態様が「 B リーチ」である発展報知演出が実行される可能性が高くなる。なお、第 1 メーターの表示態様のみが M A X の表示態様に変化した場合と、第 2 メーターの表示態様のみが M A X の表示態様に変化した場合とで、演出態様が「 B リーチ」である発展報知演出が実行される可能性を同じにしてもよい。また、第 2 メーターの表示態様のみが M A X の表示態様に変化したときに、第 1 メーターの表示態様のみが M A X の表示態様に変化したときよりも、演出態様が「 B リーチ」である発展報知演出が実行される可能性を高くしてもよい。

10

【 0 1 6 4 】

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 にて第 1 メーター及び第 2 メーター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 にて第 1 メーター及び第 2 メーターに決定されていない（第 1 メーターのみ又は第 2 メーターのみに決定された）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、M A X まで変化させないメーターをどのレベルまで変化させるか（到達レベル）を決定する（ステップ S 5 0 4）。例えば、ステップ S 5 0 3 にて第 1 メーターのみに決定された場合、ステップ S 5 0 4 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 メーターの到達レベルを決定する。また、ステップ S 5 0 3 にて第 2 メーターのみに決定された場合、ステップ S 5 0 4 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 メーターの到達レベルを決定する。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 または演出用ランダムカウンタ等により更新される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到達レベル決定テーブルを参照することなどにより、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。

20

【 0 1 6 5 】

図 1 3 は、ステップ S 5 0 4 にて使用される到達レベル決定テーブルの構成例を示している。図 1 3 に示す到達レベル決定テーブルでは、到達レベル決定用の乱数値と比較される数値（決定値）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 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、レベル 0 ~ レベル 3 の決定割合を均等となるように設定している。しかし、上記決定割合を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、発展報知演出の演出態様が「 B リーチ」であるか「 A リーチ」であるかに応じて異なる割合で決定されてもよい。また、例えば、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されてもよい。

30

40

【 0 1 6 6 】

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 にて第 1 メーター及び第 2 メーター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、メーター演出決定処理を終了する。

【 0 1 6 7 】

また、ステップ S 5 0 1 にて発展報知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、いずれのメーターも M A X（レベル 4）へ変化させないガセとなるメーター演出を決定する（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 また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

50

抽出する。続いて、ROM 121 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などにより、ガセとなるメーター演出の実行の有無と、ガセとなるメーター演出を実行する場合に表示態様を変化させる対象のメーターと、を決定する。なお、ガセとなるメーター演出の実行の有無を決定する処理を実行した後、ガセとなるメーター演出の実行の有無を判定し、実行ありと判定された場合に、表示態様を変化させる対象のメーターを決定する処理を実行してもよい。

【0168】

図14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14に示すガセとなるメーター演出実行決定テーブルでは、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（決定値）が、変化対象のメーターとして「第1メーター及び第2メーター」、「第1メーターのみ」、「第2メーターのみ」、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14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。

10

【0169】

一例として、図14に示すガセとなるメーター演出決定テーブルでは、「実行なし」、「第2メーターのみ」、「第1メーターのみ」、「第1メーター及び第2メーター」の順に、決定される割合が高くなるように設定されている。こうした設定により、第2メーターの表示態様が変わったときより第1メーターの表示態様が変わったとき、第1メーターの表示態様が変わったときより第1メーター及び第2メーターの表示態様が変わったときに、遊技者に期待感を与えることができる。

20

【0170】

ステップS505の処理を実行した後、演出制御用CPU120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S506）。ステップS506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S506；Yes）、演出制御用CPU120は、変化対象のメーターをどのレベルまで変化させるか（到達レベル）を決定する（ステップS507）。

【0171】

ステップS507では、一例として、演出制御用CPU120は、第1メーターの到達レベルを決定する場合、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される第1メーター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、ROM 121 に予め記憶されて用意された到達レベル決定テーブル（図15に示す到達レベル決定テーブル）を参照することなどにより、第1メーターの到達レベルとして、レベル1～レベル3のうちのいずれにするかを決定する。また、演出制御用CPU120は、第2メーターの到達レベルを決定する場合、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される第2メーター到達レベル決定用の乱数値（第1メーター到達レベル決定用の乱数値とは異なる乱数値）を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 121 に予め記憶されて用意された到達レベル決定テーブル（図15に示す到達レベル決定テーブル）を参照することなどにより、第2メーターの到達レベルとして、レベル1～レベル3のうちのいずれにするかを決定する。

30

40

【0172】

なお、第1メーターの到達レベルを決定するときと、第2メーターの到達レベルを決定するときとで、異なる到達レベル決定テーブルを使用してもよい。例えば、第1メーター到達レベルを決定するときに使用する第1到達レベル決定テーブルと、第2メーター到達レベルを決定するときに使用する第2到達レベル決定テーブルと、を用意すればよい。第1到達レベル決定テーブルでは、例えば、乱数値と比較される数値（決定値）が、レベル1～レベル3のうちのいずれかに割り当てられていればよい。また、第2到達レベル決定テーブルでは、第1到達レベル決定テーブルにおける決定割合とは異なる決定割合となるように、乱数値と比較される数値（決定値）が、レベル1～レベル3のうちのいずれかに割り当てられていればよい。この場合には、同じ乱数値を用いて第1メーター及び第2メ

50

ーターの到達レベルを決定してもよい。このように、ステップS507にて第1メーター及び第2メーターの到達レベルを決定する場合に用いる乱数値、決定値の割り当て、又は、乱数値及び決定値の割り当てを異ならせることにより、第1メーターの表示態様の变化と第2メーターの表示態様の变化とが、同期してしまうことを防止することができる。

【0173】

図15は、ステップS507にて使用される到達レベル決定テーブルの構成例を示している。図15に示す到達レベル決定テーブルでは、到達レベル決定用の乱数値と比較される数値（決定値）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15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、レベル1（Lv1）、レベル2（Lv2）、レベル3（Lv3）の順に、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されてもよい。

【0174】

ステップS507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CPU120は、メーター演出決定処理を終了する。

【0175】

ステップS403の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、予告演出決定処理を実行する（ステップS404）。図16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16に示す予告演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、予告演出の実行を決定する（ステップS521）。ステップS521では、一例として、演出制御用CPU120は、予告演出の実行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などして用意された予告演出実行決定テーブルを選択してセットする。予告演出実行決定テーブルでは、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などにより特定される可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに応じて、予告演出決定用の乱数値と比較される数値（決定値）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CPU120は、例えば乱数回路124やRAM122の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた演出用ランダムカウンタなど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、予告演出実行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。

【0176】

図17は、予告演出実行決定テーブルの構成例を示している。この予告演出実行決定テーブルでは、可変表示結果が「大当たり」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。

【0177】

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、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にて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、メーター表示報知態様に決定する（ステップS524）。

【0178】

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、メーター表示報知

10

20

30

40

50

態様以外の演出態様（例えば、所定のキャラクタ画像やアイテム画像を表示する演出態様など）に決定する（ステップS 5 2 5）。なお、ステップS 5 2 5では、所定の決定割合でメーター表示報知態様に決定されてもよい。ステップS 5 2 5にてメーター表示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関わらず、メーター表示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関わらず、ガセとなるメーター表示報知態様の予告演出を実行してもよい。

【0179】

ステップS 5 2 4の処理を実行した後や、ステップS 5 2 5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。

10

【0180】

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、メーター表示報知演出決定処理を実行する（ステップS 4 0 5）。図18は、メーター表示報知演出決定処理として、図9（A）のステップS 4 0 5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18に示すメーター表示報知演出決定処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、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 4 1）。ステップS 5 4 1にて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 4 1；Yes）、演出制御用CPU 1 2 0は、メーター表示報知態様での予告演出の実行があるか否かを判定する（ステップS 5 4 2）。ステップS 5 4 2にてメーター表示報知態様での予告演出の実行がないと判定された場合（ステップS 5 4 2；No）、演出制御用CPU 1 2 0は、メーター表示報知演出の実行を決定する（ステップS 5 4 3）。

20

【0181】

ステップS 5 4 3では、一例として、演出制御用CPU 1 2 0は、メーター表示報知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などして用意されたメーター表示報知演出実行決定テーブルを選択してセットする。メーター表示報知演出決定テーブルでは、例えば、メーター表示報知演出決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、メーター表示報知演出を実行する「実行あり」、メーター表示報知演出を実行しない「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（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出したメーター表示報知演出決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、メーター表示報知演出実行決定テーブルを参照することにより、メーター表示報知演出の実行の有無を決定すればよい。

30

【0182】

図19は、メーター表示報知演出実行決定テーブルの構成例を示している。このメーター表示報知演出実行決定テーブルでは、一例として、「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。なお、「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てもよく、また、「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同じになるように設定されていてもよい。

40

【0183】

ステップS 5 4 3の処理を実行した後や、ステップS 5 4 1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S 5 4 1；No）、ステップS 5 4 2にてメーター表示報知態様での予告演出の実行があると判定された場合（ステップS 5 4 2；Yes）、演出制御用CPU 1 2 0は、メーター表示報知演出決定処理を終了する。

【0184】

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、メーター演出を実行する場合に、メーター表示報知演出又はメーター表示報知態様での予告演出の実行の有無と、発展報知演出の実行の有無と、の組み合わせに基づいて、メーターの表示態様が変化するタイミングといったメーター変化態様を設定する（ステップS 4 0 6）。

50

【 0 1 8 5 】

図 2 0 は、メーター変化態様の設定例を示す説明図である。図 2 0 に示すように、メーター表示報知演出又はメーター表示報知態様での予告演出（以下、演出 という。）が「実行あり」で、かつ、発展報知演出（以下、演出 という。）が「実行あり」の場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出 の実行タイミング及び演出 の実行タイミングに基づいて、メーターの表示態様が増加するタイミングを設定する。演出 が「実行あり」で、かつ、演出 が「実行なし」の場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出 の実行タイミングに基づいて、メーターの表示態様が増加するタイミングを設定する。演出 が「実行なし」で、かつ、演出 が「実行あり」の場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出 の実行タイミングに基づいて、メーターの表示態様が増加するタイミングを設定する。また、演出 が「実行なし」で、かつ、演出 が「実行なし」の場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターンに基づいて、メーターの表示態様が増加するタイミングを設定する。

10

【 0 1 8 6 】

ステップ S 4 0 6 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 7 ）。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 6 の処理で決定した各種演出などに対応して、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。なお、ステップ S 4 0 6 の処理で設定された内容に対応して選択された演出制御パターンでは、メーターの表示態様を増加させるタイミングが予め定められている。

20

【 0 1 8 7 】

ステップ S 4 0 7 の処理を実行した後は、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（演出制御タイマ設定部など）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 8 ）。そして、画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 4 0 9 ）。このときには、例えばステップ S 4 0 7 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などにより、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。

30

【 0 1 8 8 】

ステップ S 4 0 9 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 1 0 ）。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ともに、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 1 ）、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 1 8 9 】

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などに基づいて、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（例えば1減算）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（例えば特図変動時演出制御パターン）から終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

40

【 0 1 9 0 】

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、メーター表示報知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 ）。メーター表示報知演出実行期間は、例えば変動パターンに応じて

50

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にてメーター表示報知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；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、メーター表示報知演出を実行するためのメーター表示報知演出動作制御処理を実行する（ステップS 4 5 3）。

【0191】

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にてメーター表示報知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；N o）、演出制御用C P U 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、例えば変動パターン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；Y e s）、演出制御用C P U 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C P U 1 2 0は、ステップS 5 2 4にてメーター表示報知態様に決定された場合、メーター表示報知態様で予告演出を実行する。

【0192】

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；N o）、演出制御用C P U 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 6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；Y e s）、演出制御用C P U 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）。

【0193】

図22は、図21のステップS 4 5 7にて実行されるメーター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22に示すメーター演出動作制御処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、第1メーター表示態様変化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にて第1メーター表示態様変化実行期間であると判定された場合（ステップS 6 0 1；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、第1メーターの表示態様を変化させる（ステップS 6 0 2）。ステップS 6 0 2では、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップS 4 0 6にて設定したメーター変化態様（メーターの表示態様）が変化するタイミングで、第1メーターの表示態様を、レベル0からレベル1へ、レベル1からレベル2へ、レベル2からレベル3へ、又は、レベル3からレベル4へ変化させる。

【0194】

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 1にて第1メーター表示態様変化実行期間でないと判定された場合（ステップS 6 0 1；N o）、演出制御用C P U 1 2 0は、第2メーター表示態様変化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にて第2メーター表示態様変化実行期間であると判定された場合（ステップS 6 0 3；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、第2メーターの表示態様を変化させる（ステップS 6 0 4）。ステップS 6 0 4では、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップS 4 0 6にて設定したメーター変化態様（メーターの表示態様）が変化するタイミングで、第2メーターの表示態様を、レベル0からレベル1へ、レベル1からレベル2へ、レベル2からレベル3へ、又は、レベル3からレベル4へ変化させる。

【0195】

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 3にて第2メーター表示態様変化実行期間でないと判定された場合（ステップS 6 0 3；N o）、演出制御用C P U 1 2 0は、メーター演出動作制御処理を終了する。

【0196】

また、ステップS 4 5 7では、演出制御用C P U 1 2 0は、メーター演出を終了するとき、第1メーター及び第2メーターを画像表示装置5から消去する。

【 0 1 9 7 】

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 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、発展報知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 ）。発展報知演出実行期間は、例えば変動パターン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 にて発展報知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 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、発展報知演出を実行するための発展報知演出動作制御処理を実行する（ステップ S 4 5 9 ）。ステップ S 4 5 9 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 4 0 2 にて決定された「 B リーチ」又は「 A リーチ」の演出態様で発展報知演出を実行する。

10

【 0 1 9 8 】

ステップ S 4 5 9 の処理を実行した後や、ステップ S 4 5 8 にて発展報知演出実行期間でないと判定された場合（ステップ S 4 5 8 ; N o ）、演出制御用 C P U 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 6 0 ）。リーチ演出実行期間は、例えば変動パターンに応じて使用パターンに決定された演出制御パターン（例えば特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。ステップ S 4 6 0 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 6 0 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 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（ステップ S 4 6 1 ）。例えば、ステップ S 4 6 1 の処理では、演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ（例えば表示制御データまたはランプ制御データなど）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 など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 および装飾用 L E D を点灯または点滅または消灯させること、演出用模型を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせること、所定の演出装置にてリーチ演出を実行できればよい。

20

【 0 1 9 9 】

ステップ S 4 6 0 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 6 0 ; N o ）、ステップ S 4 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 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などに基づいて、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 2 ）、可変表示中演出処理を終了する。

30

【 0 2 0 0 】

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 ; Y e s ）、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 7 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 7 1 ; N o ）、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

【 0 2 0 1 】

ステップ S 4 7 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 7 1 ; Y e s ）、例えば表示制御部 1 2 3 の V D P 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（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 4 7 2 ）。また、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 4 7 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 7 4 ）、可変表示中演出処理を終了する。

【 0 2 0 2 】

50

次に、メーター演出などの実行タイミングについて図 2 3 を参照して説明する。

【 0 2 0 3 】

図 2 3 (A) は、スーパー B のリーチ演出が実行される変動パターン P A 3 - 3 又は P A 2 - 3 に基づく特別図柄の可変表示において、リーチ演出、メーター表示報知演出（又は予告演出）、メーター演出、発展報知演出の実行タイミングの例を示す。なお、変動パターン P A 3 - 3 又は P A 2 - 3 の特図変動時間は 4 8 秒に設定されている。

【 0 2 0 4 】

図 2 3 (A) に示す例では、タイミング T 0 (0 秒) で特別図柄の可変表示が開始した後、タイミング T 1 (例えば、タイミング T 0 から 2 秒後) でメーター表示報知演出が開始する。タイミング T 2 (例えば、タイミング T 0 から 5 秒後) でメーター表示報知演出が終了するとともに、メーター演出が開始する。この実施の形態では、メーター演出が開始すると、画像表示装置 5 に、レベル 0 の表示態様で第 1 メーター及び第 2 メーターが表示される。その後、第 1 メーター及び第 2 メーターの表示態様が所定のタイミングでレベル 4 の表示態様までそれぞれ変化していく。タイミング T 3 (例えば、タイミング T 0 から 1 1 秒後) でメーター演出が終了するとともに、「 B リーチ」の演出態様で発展報知演出が開始する。タイミング T 4 (例えば、タイミング T 0 から 1 3 秒後) で発展報知演出が終了するとともに、スーパーリーチ B (スーパー B) のリーチ演出が開始する。そして、タイミング T 5 (例えば、タイミング T 0 から 4 8 秒後) で特別図柄の可変表示が終了する。

【 0 2 0 5 】

図 2 3 (B) は、スーパー A のリーチ演出が実行される変動パターン P A 3 - 2 又は P A 2 - 2 に基づく特別図柄の可変表示において、リーチ演出、メーター表示報知演出（又は予告演出）、メーター演出、発展報知演出の実行タイミングの例を示す。なお、変動パターン P A 3 - 2 又は P A 2 - 2 の特図変動時間は 3 5 秒に設定されている。

【 0 2 0 6 】

図 2 3 (B) に示す例では、タイミング T 0 (0 秒) で特別図柄の可変表示が開始した後、タイミング T 1 (例えば、タイミング T 0 から 2 秒後) でメーター表示報知演出が開始する。タイミング T 2 (例えば、タイミング T 0 から 5 秒後) でメーター表示報知演出が終了するとともに、メーター演出が開始する。この実施の形態では、メーター演出が開始すると、画像表示装置 5 に、レベル 0 の表示態様で第 1 メーター及び第 2 メーターが表示される。その後、第 1 メーターの表示態様が所定のタイミングでレベル 4 の表示態様まで変化していく。なお、図 2 3 (B) に示す例では、第 2 メーターの表示態様が変化せず、レベル 0 の表示態様のまま第 2 メーターが表示され続ける。タイミング T 6 (例えば、タイミング T 0 から 1 0 秒後) でメーター演出が終了するとともに、「 A リーチ」の演出態様で発展報知演出が開始する。タイミング T 7 (例えば、タイミング T 0 から 1 2 秒後) で発展報知演出が終了するとともに、スーパーリーチ A (スーパー A) のリーチ演出が開始する。そして、タイミング T 8 (例えば、タイミング T 0 から 3 5 秒後) で特別図柄の可変表示が終了する。

【 0 2 0 7 】

なお、図 2 3 (A) 、 (B) に示すように、メーター演出において第 1 メーター及び第 2 メーターの表示態様が変化するタイミングは、変動パターンに応じて異なるタイミングとなっている。また、メーター演出において第 1 メーター及び第 2 メーターの表示態様が変化するタイミングは、メーター表示報知演出又はメーター表示報知態様での予告演出の実行の有無、発展報知演出の実行の有無に応じて異なるタイミングとなる。

【 0 2 0 8 】

次に、メーター演出が実行されるときにの主な演出画面について図 2 4 ~ 図 2 5 を参照して説明する。

【 0 2 0 9 】

図 2 4 は、スーパー B の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、発展報知演出及びリーチ演出が実行される場合の演出画面を示す。図 2 4 (A) に示すよう

10

20

30

40

50

に、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の可変表示が開始された後、画像表示装置 5 に第 1 メーター M T 1 と第 2 メーター M T 2 とがレベル 0 の表示態様でそれぞれ表示される。そして、第 1 メーター M T 1 の表示態様と第 2 メーター M T 2 の表示態様とが、レベル 1、レベル 2、レベル 3 に変化していき、最終的に、図 2 4 (B) に示すようにレベル 4 の表示態様に変化する。そして、図 2 4 (C) に示すように、第 1 メーター M T 1 と第 2 メーター M T 2 とが画像表示装置 5 から消去されるとともに、発展報知画像 H G が画像表示装置 5 に表示される。発展報知画像 H G は、A リーチ画像表示領域と B リーチ画像表示領域とを有している。発展報知画像 H G が表示された後、図 2 4 (D) に示すように発展報知画像 H G の B リーチ画像表示領域が点灯する。その後、図 2 4 (E) に示すように発展報知画像 H G が消去されるとともに、スーパー B のリーチ演出が開始される。

10

【 0 2 1 0 】

図 2 5 は、スーパー A の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、発展報知演出及びリーチ演出が実行される場合の演出画面を示す。図 2 5 (A) に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の可変表示が開始された後、画像表示装置 5 に第 1 メーター M T 1 と第 2 メーター M T 2 とがレベル 0 の表示態様でそれぞれ表示される。そして、第 1 メーター M T 1 の表示態様が、レベル 1、レベル 2、レベル 3 に変化していき、最終的に、図 2 5 (B) に示すようにレベル 4 の表示態様に変化する。なお、第 2 メーターの表示態様はレベル 0 のまま変化しない。そして、図 2 5 (C) に示すように、第 1 メーター M T 1 と第 2 メーター M T 2 とが画像表示装置 5 から消去されるとともに、発展報知画像 H G が画像表示装置 5 に表示される。発展報知画像 H G は、A リーチ画像表示領域と B リーチ画像表示領域とを有している。発展報知画像 H G が表示された後、図 2 5 (D) に示すように発展報知画像 H G の A リーチ画像表示領域が点灯する。その後、図 2 5 (E) に示すように発展報知画像 H G が消去されるとともに、スーパー A のリーチ演出が開始される。

20

【 0 2 1 1 】

以上説明したように、上記実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 によれば、例えばスーパー B のリーチ演出が実行されることを報知する態様で発展報知演出を実行する場合、スーパー A のリーチ演出が実行されることを報知する態様で発展報知演出を実行する場合と比べて高い割合で、第 1 メーターの表示態様及び第 2 メーターの表示態様を、メーターが M A X まで (4 つ) 溜まった状態を示すレベル 4 の表示態様へ変化させる。このように、いずれの演出態様で発展報知演出が実行されるかに応じて、第 1 メーターの表示態様及び第 2 メーターの表示態様をレベル 4 の表示態様へ変化させる割合が異なるため、遊技者を第 1 メーターと第 2 メーターとへ注目させることができる。

30

【 0 2 1 2 】

なお、例えば「スーパー B のリーチ演出が実行されることを報知する態様で発展報知演出を実行する場合、スーパー A のリーチ演出が実行されることを報知する態様で発展報知演出を実行する場合と比べて高い割合で」には、演出態様が「B リーチ」である発展報知演出が実行されるときに第 1 メーター及び第 2 メーターの表示態様が M A X (レベル 4) の表示態様に変化する割合と、演出態様が「A リーチ」である発展報知演出が実行されるときに第 1 メーター及び第 2 メーターの表示態様が M A X (レベル 4) の表示態様に変化する割合とを、例えば 7 割と 3 割とにする場合や 8 割と 2 割とにする場合の他、10 割と 0 割とにする場合などを含む。これらは、テーブルの決定割合などで実現すればよい。

40

【 0 2 1 3 】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 によれば、例えばステップ S 4 0 2 にて発展報知演出の実行タイミングを決定し、決定した発展報知演出の実行タイミングに基づいて、ステップ S 4 0 6 にてメーターの表示態様が変化するタイミングを設定する。そして、ステップ S 4 0 6 にて設定したタイミングで、ステップ S 6 0 2、S 6 0 4 の処理を実行することにより、第 1 メーターの表示態様と第 2 メーターの表示態様とを変化させる。このように発展報知演出の実行タイミングに応じて、第 1 メーターの表示態様と第 2 メーター

50

の表示態様とを変化させることができる。

【0214】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば図10に示すようにスーパーBのリーチ演出が実行される変動パターンPA3-3やPA2-3である場合、「実行なし」又は「Bリーチ」に決定されるように設定されている。一方、変動パターンが、スーパーAのリーチ演出が実行される変動パターンPA3-2やPA2-2である場合、「実行なし」又は「Aリーチ」に決定されるように設定されている。このように、スーパーBのリーチ演出が実行される場合には、発展報知演出の演出態様を、「Aリーチ」に決定する割合（例えば、0割）よりも高い割合（例えば、7割）で「Bリーチ」に決定する。従って、遊技者を第1メーターと第2メーターとへさらに注目させることができる。

10

【0215】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えばステップS457にてメーター演出を終了するとき、第1メーター及び第2メーターを画像表示装置5から消去する。従って、メーターの表示態様がレベル4の表示態様へ変化した後、不要になるメーターを表示しないので、その後に行われる演出に遊技者を注目させることができる。

【0216】

上記実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えばメーター表示報知演出又はメーター表示報知態様での予告演出といった、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を表示する演出を実行する。そして、メーター表示報知演出又はメーター表示報知態様での予告演出の実行タイミングに応じて、図23に示すように第1メーターの表示態様と第2メーターの表示態様とを変化させる。このようにメーター表示報知演出又はメーター表示報知態様での予告演出の実行タイミングに応じて各メーターの表示態様を変化させるので、遊技者をメーター表示報知演出又はメーター表示報知態様での予告演出に注目させることができる。

20

【0217】

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。

【0218】

上記実施の形態においては、例えば特定演出として、飾り図柄の可変表示態様がスーパーA又はスーパーBといったスーパーリーチのリーチ態様となることを報知する発展報知演出を実行可能に設定した。しかし、特定演出は、リーチ態様となることを報知する演出に限定されない。例えば、特定演出を、リーチ態様となる可能性を示唆する示唆演出としてもよい。この場合には、図10に示す演出態様のうち、「Bリーチ」を、例えば「激アツ」といった演出態様に代え、「Aリーチ」を、例えば「チャンス」といった演出態様に代えてもよい。また、「激アツ」や「チャンス」といった演出態様に決定される割合を適宜変更してもよい。一例として、変動パターンが、スーパーBのリーチ演出が実行される変動パターンPA3-3やPA2-3である場合、「実行なし」の決定割合を3割、「激アツ」の決定割合を5割、「チャンス」の決定割合を2割などと設定すればよい。また、変動パターンが、スーパーAのリーチ演出が実行される変動パターンPA3-2やPA2-2である場合、「実行なし」の決定割合を3割、「激アツ」の決定割合を2割、「チャンス」の決定割合を5割などと設定すればよい。このように設定しても、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高い場合、特定演出の演出態様を、「チャンス」といった第2態様に決定する割合よりも高い割合で「激アツ」といった第1態様に決定することができる。

30

40

【0219】

なお、例えば「可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高い場合、特定演出の演出態様を、「チャンス」といった第2態様に決定する割合よりも高い割合で」には、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高いとき（例えば、スーパーBのリーチ演出が実行され

50

るときなど)に、第1態様に決定される割合と第2態様に決定される割合とを、例えば7割と3割とにする場合や8割と2割とにする場合の他、10割と0割とにする場合などを含む。これらは、テーブルの決定割合などで実現すればよい。

【0220】

上記実施の形態においては、第1メーターの表示態様と第2メーターの表示態様とを、それぞれレベル0(Lv0)～レベル4(Lv4)の5段階に設定した。しかし、各メーターの表示態様は5段階に限定されない。例えば、各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。また、第1メーターの表示態様の段階数と第2メーターの表示態様の段階数とを、異なる数に設定してもよい。

【0221】

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予め定められた演出制御パターン(ステップS406の処理で設定された内容に対応して、ステップS407の処理で選択された演出制御パターン)に基づいて、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など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、又は、予告演出及びキャラクタ画像の表示など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。

【0222】

上記実施の形態においては、発展報知演出を、スーパーリーチのリーチ演出が実行される直前のタイミングで実行されるように設定した。しかし、発展報知演出といった特定演出が実行されるタイミングは、スーパーリーチのリーチ演出が実行される直前のタイミングに限定されない。例えば、特定演出を、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される直前のタイミングで実行してもよい。また、ノーマルリーチからスーパーリーチへと発展するリーチ演出が設けられている場合には、特定演出を、スーパーリーチに発展する直前のタイミングで実行してもよい。また、特定演出を、例えば、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて飾り図柄が停止表示されるタイミングや「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄が停止表示されるタイミングで実行してもよい。

【0223】

上記実施の形態においては、発展報知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各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、発展報知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、発展報知演出を実行可能な可変表示を予告対象(先読み対象やターゲットともいう)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亘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亘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。

【0224】

また、複数回の可変表示に亘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、発展報知演出が実行される可変表示が開始される場合、当該発展報知演出が実行される可変表示において、発展報知演出に便乗してメーターの表示態様をMAX(レベル4)の表示態様へ変化させてもよい。

【0225】

上記実施の形態においては、ステップS504にて、MAXまで変化させないメーターの到達レベルを抽選により決定した。しかし、メーターの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到達レベル(レベル0～レベル3の

10

20

30

40

50

いずれか)が設定されていてもよい。この場合には、複数の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などに基づいて、メーターの到達レベルを決定してもよい。

【0226】

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S507にて、変化対象のメーターの到達レベルを抽選により決定した。しかし、メーターの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到達レベル(レベル1～レベル3のいずれか)が設定されていてもよい。この場合には、複数の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などに基づいて、メーターの到達レベルを決定してもよい。

10

【0227】

また、ガセとなるメーター演出を実行する場合、メーターの表示態様を変化させるタイミングを、上記到達レベルを決定するとき(例えば、変化対象のメーターの到達レベルを抽選するときなど)に同時に決定してもよい。メーターの表示態様を変化させるタイミングを決定するための抽選テーブルを用意して、この抽選テーブルを使用してメーターの表示態様を変化させるタイミングを決定してもよい。また、実行される予告演出に応じて変化するように、メーターの表示態様を変化させるタイミングを決定してもよい。

【0228】

上記したように、ガセとなるメーター演出を実行する場合には、上記到達レベルの決定方法や上記メーターの表示態様を変化させるタイミングの決定方法のいずれの方法であっても、メーターの表示態様をMAX(レベル4)の表示態様まで変化させないことが好ましい。

20

【0229】

上記実施の形態においては、図10に示すように、「Bリーチ」での発展報知演出は、可変表示が開始してから11秒経過したタイミングで開始し、「Aリーチ」での発展報知演出は、可変表示が開始してから10秒経過したタイミングで開始する、といったように、発展報知演出の実行タイミングを予め定めておいた。しかし、発展報知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、発展報知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。

30

【0230】

上記実施の形態においては、発展報知演出の演出態様のうち、第1態様を、スーパーBのリーチ演出が実行されることを報知する態様とし、第2態様を、スーパーAのリーチ演出が実行されることを報知する態様とした。しかし、発展報知演出の演出態様は、上記態様に限定されない。例えば、第1態様を、多くの出玉(賞球)が得られる大当たり(大当たり種別が「非確変」または「確変」の大当たり)を煽る演出が実行されることを報知する態様とし、第2態様を、実質的には出玉(賞球)が得られない大当たり(大当たり種別が「突確」の大当たり)や小当たりを煽る演出が実行されることを報知する演出態様としてもよい。そして、第1態様の発展報知演出が実行されてから出玉が得られる大当たり遊技状態に制御される割合を、例えば6割とし、第2態様の発展報知演出が実行されてから出玉が得られない大当たり遊技状態に制御される割合を、例えば4割とするなどして、第1態様の発展報知演出が実行されたときの大当たり期待度と、第2態様の発展報知演出が実行されたときの大当たり期待度とに、高低をつけてもよい。

40

【0231】

上記実施の形態においては、予告演出を、大当た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、予告演出は、大当た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、予告演出を、可変表示結果が「大当たり」となったあとに確変状態などの遊技状態になる可能性(例えば、大当たり種別が「確変」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、遊技球が進入しやすい進入容易状態(例えば、開放状態

50

など)と遊技球が進入し難い進入困難状態(例えば、閉鎖状態や一部開放状態など)とに変化する領域(例えば、入賞口(アタッカーなど))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。当該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、前記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(特定領域とともに非特定領域を設けてもよい。また、特定領域の方が非特定領域よりも遊技球が進入しやすい構造になっているとよい)。なお、賞球の払出は、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こと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(特定遊技状態)の終了後に確変状態になる。そして、可変表示開始時には(大当り開始時などであってもよい。)、大当り種別の代わりに、前記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(進入容易状態にする時間が異なる複数種類の態様)のうちから決定する(大当り種別と同様に、乱数値やテーブルを用いて決定すればよい)。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。

【0232】

上記実施の形態においては、第1メーターや第2メーターといったメーターを、演出表示とした。しかし、演出表示はメーターに限定されない。演出表示は、例えば、アイテムやキャラクタ、数字などであってもよい。演出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えたり減ったりすればよい。演出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、人数などが変化していけばよい。演出表示が数字の場合には、例えば数字が増えていたり減ったりすればよい。このような演出表示を用いて、上記メーター演出に代わる演出を実行してもよい。

【0233】

上記実施の形態においては、飾り図柄の可変表示時間およ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(リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の前)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、リーチとなった以降(リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の後)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(具体的には、CPU103)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(例えば次のタイマ割込みにおいて)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。

【0234】

本発明は、パチンコ遊技機1に限らずスロットマシンなどにも適用できる。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（メダル枚数またはクレジット数）を設定することによりゲームが開始可能になるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を可変表示する可変表示装置（例えば複数のリールなど）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（例えばチェリー入賞、スイカ入賞、ベル入賞、リプレイ入賞、BB入賞、RB入賞など）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または一部を備えるように構成されていればよい。

【0235】

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、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さら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などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更およ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、遊技媒体を封入し入賞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。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、メダルおよ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、例えばメダルおよ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、メダルおよ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、かつ入賞の発生によってメダルおよ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。

【0236】

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演出や発展報知演出などが含まれていればよい。

【0237】

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、予告演出など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さら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などは、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、遊技媒体を封入し入賞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。

【0238】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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などに対して、着脱自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など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。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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。

【0239】

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なく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メ

10

20

30

40

50

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。さらには、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。

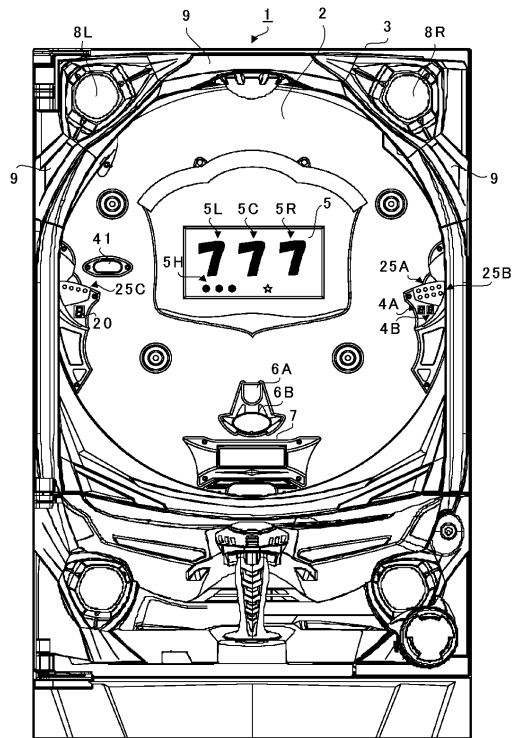
【符号の説明】

【 0 2 4 0 】

1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	10
5	...	画像表示装置	
5 H	...	始動入賞記憶表示エリア	
5 L、5 C、5 R	...	図柄表示エリア	
6 A	...	普通入賞球装置	
6 B	...	普通可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	20
1 3	...	音声制御基板	
1 4	...	ランプ制御基板	
1 5	...	中継基板	
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	...	始動口スイッチ	
2 3	...	カウントスイッチ	
2 5 A、2 5 B、2 5 C	...	保留表示器	
4 1	...	通過ゲート	
8 1、8 2	...	ソレノイド	30
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	...	R O M	
1 0 2、1 2 2	...	R A M	
1 0 3	...	C P U	
1 0 4、1 2 4	...	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	...	I / O	
1 1 0	...	スイッチ回路	
1 1 1	...	ソレノイド回路	
1 2 0	...	演出制御用 C P U	
1 2 3	...	表示制御部	40
M T 1	...	第 1 メーター	
M T 2	...	第 2 メーター	
H G	...	発展報知画像	

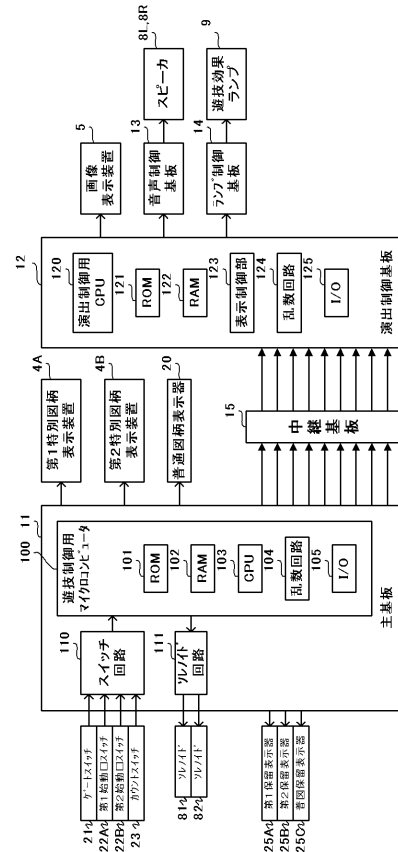
【図1】

【図1】



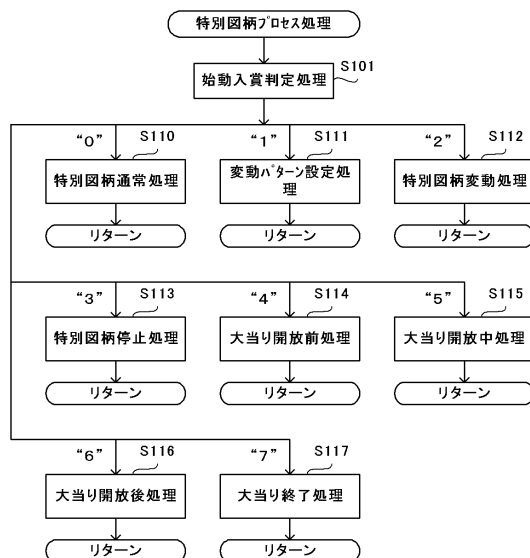
【図2】

【図2】



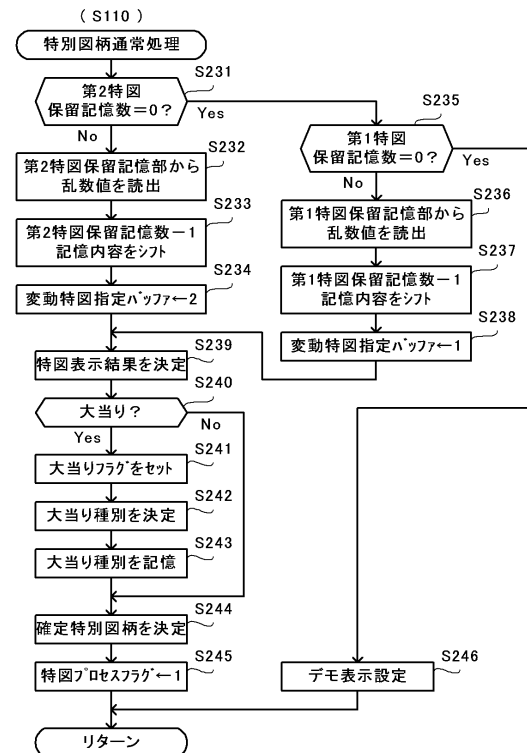
【図3】

【図3】



【図4】

【図4】



【図 5】

【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	大当たり	1/345
	ハズレ	344/345
確変制御あり	大当たり	10/345
	ハズレ	335/345

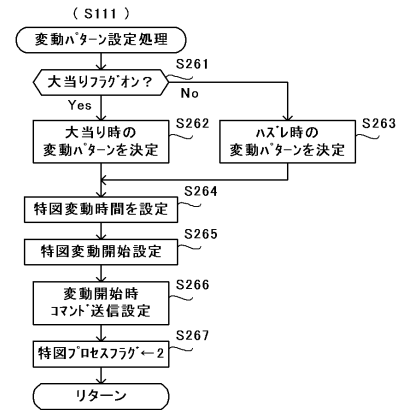
(B) 大当たり種別の決定例 (S242)

大当たり種別	決定割合
非確変	33/100
確変	67/100

【図 6】

【図6】

(A)



(B)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リーチ (ハズレ)
PA1-2	5750	通常時第1短縮あり→非リーチ (ハズレ)
PA1-3	3750	通常時第2短縮あり→非リーチ (ハズレ)
PB1-1	7500	時短中短縮なし→非リーチ (ハズレ)
PB1-2	2000	時短中短縮あり→非リーチ (ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ: ノーマル (ハズレ)
PA2-2	35000	リーチ: スーパーA (ハズレ)
PA2-3	48000	リーチ: スーパーB (ハズレ)
PA3-1	20000	リーチ: ノーマル (大当たり)
PA3-2	35000	リーチ: スーパーA (大当たり)
PA3-3	48000	リーチ: スーパーB (大当たり)

【図 7】

【図7】

(A) 大当たり時変動パターンの決定例 (S262)

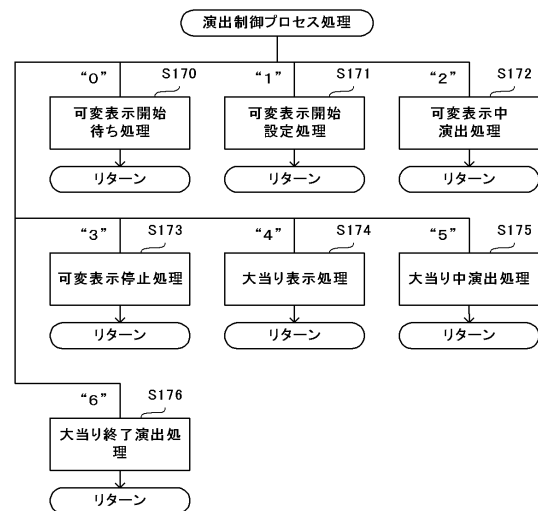
変動パターン	決定割合
PA3-1	1/100
PA3-2	39/100
PA3-3	60/100

(B) ハ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 ハズレ変動パターン	80/100

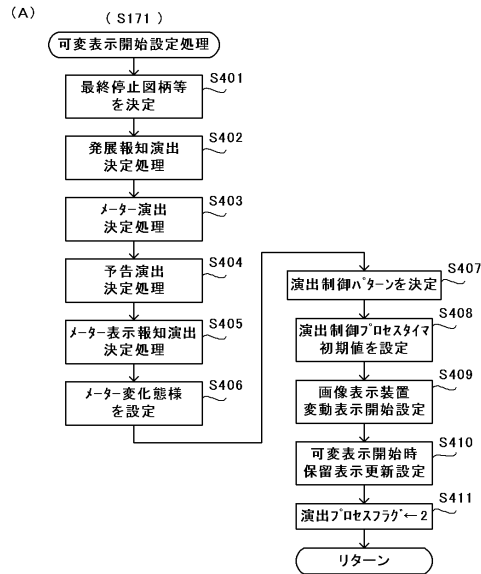
【図 8】

【図8】



【図 9】

【図9】



(B) 最終停止図柄の決定例 (S401)

可変表示内容	最終停止図柄
非リーチ(ハズレ)	左右不一致
リーチ(ハズレ)	左右のみ一致
非確変(大当り)	左中右一致 (通常図柄)
確変(大当り)	左中右一致 (通常図柄・確変図柄)

【図 10】

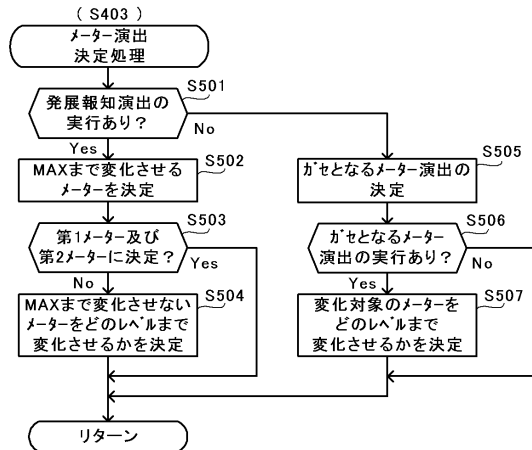
【図10】

発展報知演出決定テーブル (S402)

変動パターン	発展報知演出の実行の有無、及び、演出態様	実行タイミング	決定割合
PA3-3, PA2-3 (スーパリーチB)	実行なし	-	30/100
	Bリーチ	11秒	70/100
	Aリーチ	10秒	0/100
PA3-2, PA2-2 (スーパリーチA)	実行なし	-	30/100
	Bリーチ	11秒	0/100
	Aリーチ	10秒	70/100

【図 11】

【図11】



【図 12】

【図12】

発展報知演出の演出態様	MAX (Lv4) まで変化させるメーター	決定割合
Bリーチ	第1メーター及び第2メーター	70/100
	第1メーターのみ	25/100
	第2メーターのみ	5/100
Aリーチ	第1メーター及び第2メーター	10/100
	第1メーターのみ	30/100
	第2メーターのみ	60/100

【図 13】

【図13】

到達レベル決定テーブル (S504)

レベル[Lv]	決定割合
Lv3	25/100
Lv2	25/100
Lv1	25/100
Lv0 (変化なし)	25/100

【図 14】

【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、 及び、変化対象のメーター	決定割合
第1メーター及び第2メーター	5/100
第1メーター	10/100
第2メーター	15/100
実行なし	70/100

【図 15】

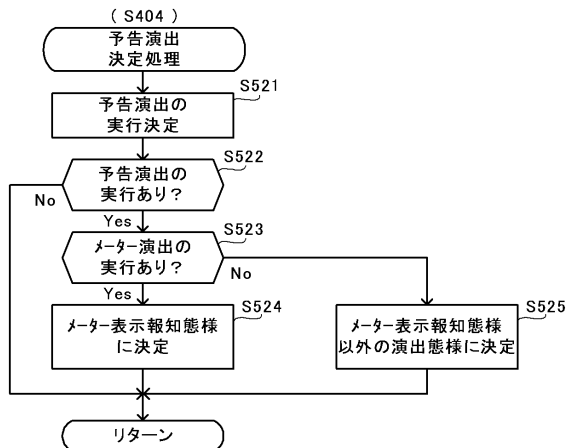
【図15】

到達レベル決定テーブル (S507)

レベル[Lv]	決定割合
Lv3	10/100
Lv2	40/100
Lv1	50/100

【図 16】

【図16】



【図 17】

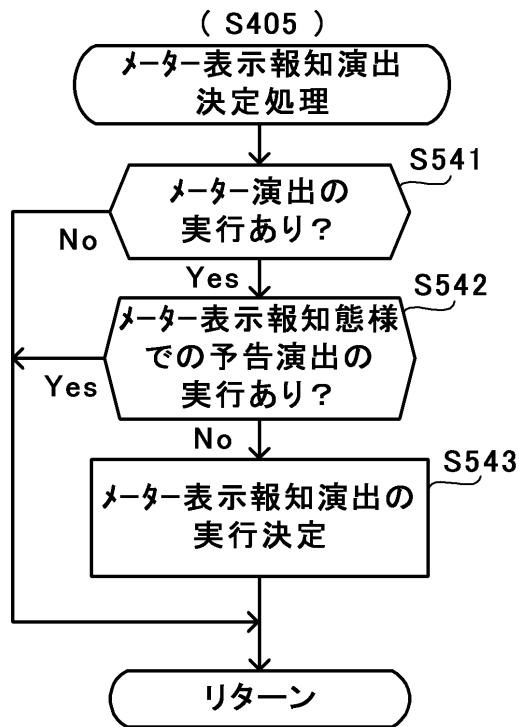
【図17】

予告演出実行決定テーブル (S521)

可変表示結果	予告演出の実行の有無	決定割合
大当たり	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

【図18】

【図18】



【図19】

【図19】

メーター表示報知演出実行決定テーブル (S543)

メーター表示報知演出 の実行の有無	決定割合
実行あり	70/100
実行なし	30/100

【図20】

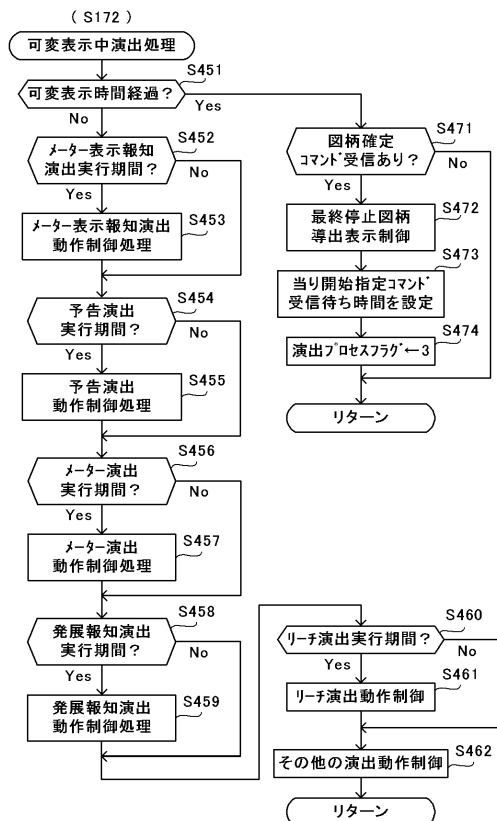
【図20】

メーター変化態様の設定例 (S406)

α:メーター表示報知演出、又は、メーター 表示報知態様での予告演出 β:発展報知演出	メーター変化態様の設定
α:実行あり β:実行あり	αの実行タイミング及びβの実行タイミングに基づいて メーターの表示態様に変化するタイミングを設定
α:実行あり β:実行なし	αの実行タイミングに基づいて メーターの表示態様に変化するタイミングを設定
α:実行なし β:実行あり	βの実行タイミングに基づいて メーターの表示態様に変化するタイミングを設定
α:実行なし β:実行なし	変動パターンに基づいて メーターの表示態様に変化するタイミングを設定

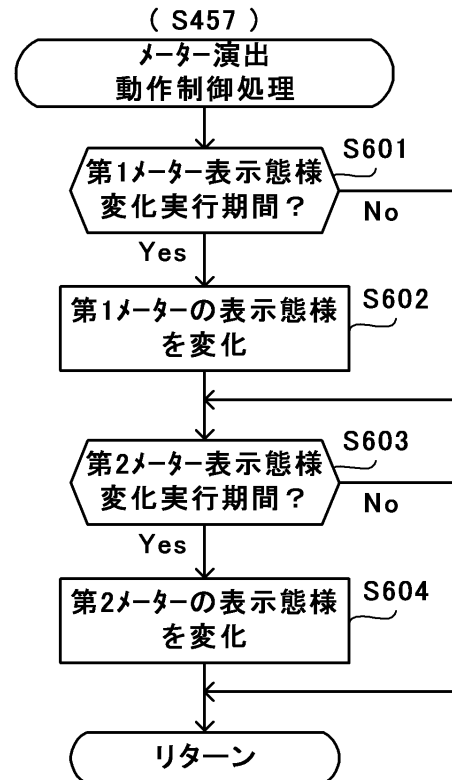
【図21】

【図21】



【図22】

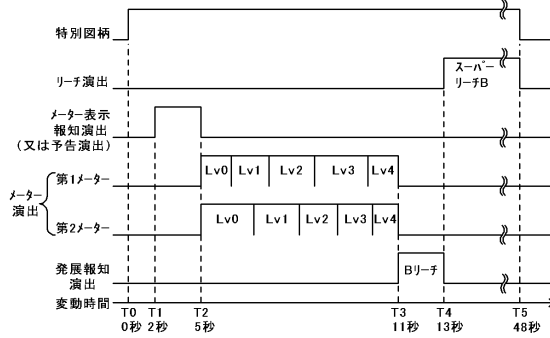
【図22】



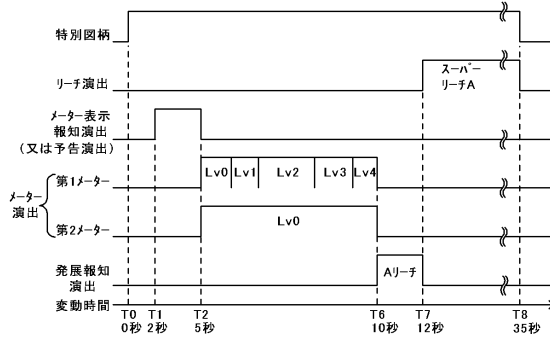
【図23】

【図23】

(A)メーター演出などの実行タイミングの例
(変動パターンPA3-3又はPA2-3)
(第1メーターと第2メーターとがMAXになってBリーチの発展報知演出が実行される場合)

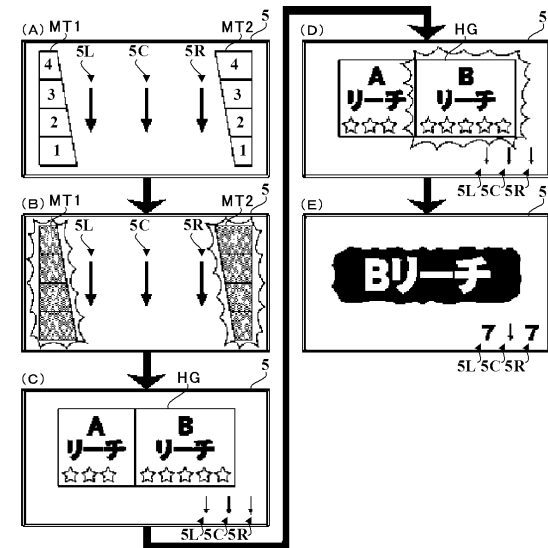


(B)メーター演出などの実行タイミングの例
(変動パターンPA3-2又はPA2-2)
(第1メーターがMAXになってAリーチの発展報知演出が実行される場合)



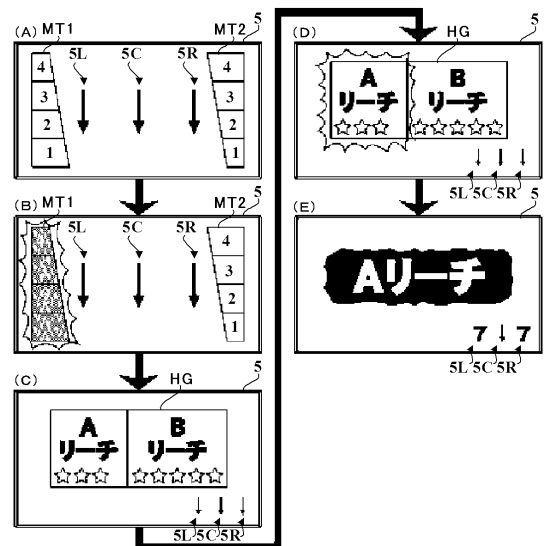
【図24】

【図24】



【図25】

【図25】



フロントページの続き

- (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
- (72)発明者 金柿 貴也
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

審査官 清水 徹

- (56)参考文献 特開２０１２－２００４７７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－５４０８５（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－４７３８０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－８１０７９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２３３３２２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－４５２２４（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－２１１１２０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１７２９９３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１２１４０４（ＪＰ，Ａ）

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