

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5925424号  
(P5925424)

(45) 発行日 平成28年5月25日(2016.5.25)

(24) 登録日 平成28年4月28日(2016.4.28)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 39 頁)

(21) 出願番号 特願2011-82133 (P2011-82133)  
 (22) 出願日 平成23年4月1日 (2011.4.1)  
 (65) 公開番号 特開2012-213568 (P2012-213568A)  
 (43) 公開日 平成24年11月8日 (2012.11.8)  
 審査請求日 平成25年8月29日 (2013.8.29)

(73) 特許権者 000135210  
 株式会社ニューギン  
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地  
 (74) 代理人 100068755  
 弁理士 恩田 博宣  
 (74) 代理人 100105957  
 弁理士 恩田 誠  
 (72) 発明者 神 光太郎  
 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内  
 (72) 発明者 馬場 俊宏  
 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

図柄変動ゲームが大当たりとなることへの可能性を示唆する予告演出の演出内容を、複数種類の演出内容の中から図柄変動ゲームの演出内容に応じて決定する演出内容決定手段と、当該演出内容決定手段が決定した演出内容で予告演出を演出実行手段に実行させる演出制御手段を備えた遊技機において、

図柄変動ゲームの開始から終了までには、予告演出を実行可能な実行期間が複数設定されており、

複数種類の演出内容のうちの特定演出内容で予告演出を実行可能な実行可能回数は、図柄変動ゲームの大当たり期待度が高いほど多い回数が実行可能回数として定められ、

前記演出内容決定手段は、

図柄変動ゲーム中に特定演出内容の予告演出を実行する回数が、前記実行可能回数を超える回数とならないように、各実行期間における予告演出の演出内容を決定し、

図柄変動ゲームの開始時点に近い実行期間にて実行する予告演出の演出内容として特定演出内容を決定する確率よりも高い確率で、図柄変動ゲームの終了時点に近い実行期間にて実行する予告演出の演出内容として特定演出内容を決定し、

前記図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該図柄変動ゲームの終了後に付与される大当たり遊技には、第1大当たり遊技と、前記第1大当たり遊技よりも遊技者に有利な第2大当たり遊技と、を含み、

前記特定演出内容には、第1特定演出内容と第2特定演出内容と、を含み、

10

20

前記第1大当たり遊技が付与される場合の前記第1特定演出内容の実行可能回数は所定上限回数を超えない回数であって、前記第2特定演出内容の実行可能回数は0回であり、

前記第2大当たり遊技が付与される場合の前記第1特定演出内容の実行可能回数は前記所定上限回数を超える回数であって、前記第2特定演出内容の実行可能回数は1回以上の回数であり、

前記演出内容決定手段は、

各実行期間にて実行する予告演出の演出内容を、所定の順序で決定するとともに、前記予告演出の演出内容の選択率を特定可能な選択テーブルを用いて決定し、

複数の実行期間のうち2回目以降の実行期間においては、前記第1特定演出内容を決定した回数が、その図柄変動ゲームにおける実行可能回数に達している場合と達していない場合とで異なる選択テーブルを用いて演出内容を決定し、

前記第1特定演出内容を決定した回数が、その図柄変動ゲームに定められた実行可能回数に達している場合、前記特定演出内容以外の非特定演出内容の予告演出を実行することを決定する一方で、

その図柄変動ゲームで実行する予告演出の演出内容として決定してきた演出内容のうち、前記第1特定演出内容を決定した回数が、その図柄変動ゲームに定められた実行可能回数に達していない場合、特定演出内容及び非特定演出内容の中から予告演出の演出内容を決定することを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

**【技術分野】**

**【0001】**

本発明は、図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性を示唆する予告演出を実行する遊技機に関するものである。

**【背景技術】**

**【0002】**

従来、遊技機の一種であるパチンコ遊技機では、遊技盤に配設した始動入賞口への遊技球の入球を契機に大当たり判定用の乱数を取得し、当該乱数の値と予め決定された大当たり判定値とが一致するか否かの判定によって、大当たりか否かの大当たり抽選を行っている。また、その大当たり抽選の抽選結果を複数列の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームを実行させることにより導出させている。図柄変動ゲームでは、最終的に大当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者は大当たりを認識し得るようになっている。

**【0003】**

この種の図柄変動ゲームでは、遊技者の興趣を向上させるために、遊技者に対して「大当たり」となる可能性を示唆する予告演出を行っている。例えば、特許文献1に記載の遊技機では、予告演出の演出内容を複数種類備え、演出内容「流星」の予告演出が実行されると大当たりへの期待感が高いことを認識できるようになっている。その一方で、演出内容「ロケット花火」の予告演出が実行されると大当たりへの期待感が低いことを認識できるようになっている。これにより予告演出の演出内容によって、遊技者が抱く大当たりへの期待感を異ならせている。また、特許文献1の遊技機では、リーチ前と、リーチ後に予告演出が実行されるようになっており、それぞれの予告演出の演出内容に注目させることができる。

**【先行技術文献】**

**【特許文献】**

**【0004】**

**【特許文献1】特開2005-211518号公報**

**【発明の概要】**

**【発明が解決しようとする課題】**

**【0005】**

ところで、図柄変動ゲームがはずれとなつた場合、大当たりとならないので遊技者は興趣を低下させる。そして、この興趣の低下具合は、実行された予告演出が示唆する大当たりへ

10

20

30

40

50

の期待感が高ければ高いほど、大きくなる。例えば、特許文献1に記載の遊技機において、はずれの図柄変動ゲームのリーチ前において大当たり期待度への期待感が高いことを認識できる演出内容の予告演出が実行され、リーチ後においても大当たりへの期待感が高いことを認識できる演出内容の予告演出が実行されたとする。この場合、図柄変動ゲームの最終結果が表示される前まで大当たりへの期待感をむやみに高めてしまったことで、最終的にはずれとなつたときの興趣の低下が大きくなってしまう虞があった。

#### 【0006】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものである。その目的は、遊技者の抱く大当たりへの期待感を高め過ぎないようにすることのできる遊技機を提供することにある。

10

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0007】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、図柄変動ゲームが大当たりとなることへの可能性を示唆する予告演出の演出内容を、複数種類の演出内容の中から図柄変動ゲームの演出内容に応じて決定する演出内容決定手段と、当該演出内容決定手段が決定した演出内容で予告演出を演出実行手段に実行させる演出制御手段を備えた遊技機において、図柄変動ゲームの開始から終了までには、予告演出を実行可能な実行期間が複数設定されており、複数種類の演出内容のうちの特定演出内容で予告演出を実行可能な実行可能回数は、図柄変動ゲームの大当たり期待度が高いほど多い回数が実行可能回数として定められ、前記演出内容決定手段は、図柄変動ゲーム中に特定演出内容の予告演出を実行する回数が、前記実行可能回数を超える回数とならないように、各実行期間における予告演出の演出内容を決定し、図柄変動ゲームの開始時点に近い実行期間にて実行する予告演出の演出内容として特定演出内容を決定する確率よりも高い確率で、図柄変動ゲームの終了時点に近い実行期間にて実行する予告演出の演出内容として特定演出内容を決定し、前記図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該図柄変動ゲームの終了後に付与される大当たり遊技には、第1大当たり遊技と、前記第1大当たり遊技よりも遊技者に有利な第2大当たり遊技と、を含み、前記特定演出内容には、第1特定演出内容と第2特定演出内容と、を含み、前記第1大当たり遊技が付与される場合の前記第1特定演出内容の実行可能回数は所定上限回数を超えない回数であって、前記第2特定演出内容の実行可能回数は0回であり、前記第2大当たり遊技が付与される場合の前記第1特定演出内容の実行可能回数は前記所定上限回数を超える回数であって、前記第2特定演出内容の実行可能回数は1回以上の回数であり、前記演出内容決定手段は、各実行期間にて実行する予告演出の演出内容を、所定の順序で決定するとともに、前記予告演出の演出内容の選択率を特定可能な選択テーブルを用いて決定し、複数の実行期間のうち2回目以降の実行期間においては、前記第1特定演出内容を決定した回数が、その図柄変動ゲームにおける実行可能回数に達している場合と達していない場合とで異なる選択テーブルを用いて演出内容を決定し、前記第1特定演出内容を決定した回数が、その図柄変動ゲームに定められた実行可能回数に達している場合、前記特定演出内容以外の非特定演出内容の予告演出を実行することを決定する一方で、その図柄変動ゲームで実行する予告演出の演出内容として決定してきた演出内容のうち、前記第1特定演出内容を決定した回数が、その図柄変動ゲームに定められた実行可能回数に達していない場合、特定演出内容及び非特定演出内容の中から予告演出の演出内容を決定することを要旨とする。

20

#### 【0009】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記大当たり遊技には、前記第1大当たり遊技よりも遊技者に不利な第3大当たり遊技をさらに含み、前記第3大当たり遊技が付与される場合の前記第1特定演出内容の実行可能回数は前記所定上限回数未満の回数であって、前記第2特定演出内容の実行可能回数は0回であることを要旨とする。

30

#### 【発明の効果】

#### 【0014】

本発明によれば、遊技者の抱く大当たりへの期待感を高め過ぎないようにすることができ

40

50

る。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図2】大当たり遊技の種類及び小当たり遊技を示す説明図。

【図3】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図4】変動パターンを示す説明図。

【図5】特別図柄毎の縦縞演出内容及び横縞演出内容の予告演出を実行可能な回数を示す説明図。

【図6】第1実行期間演出内容決定テーブルを示す説明図。

10

【図7】第1実行期間演出内容決定テーブルを示す説明図。

【図8】演出パターンを示す説明図。

【図9】(a)及び(b)は、第2実行期間演出内容決定テーブルを示す説明図。

【図10】(a)及び(b)は、第3実行期間演出内容決定テーブルを示す説明図。

【図11】(a)及び(b)は、第4実行期間演出内容決定テーブルを示す説明図。

【図12】(a)～(e)は、図柄変動ゲームの演出態様を示す説明図。

【図13】(a)～(e)は、図柄変動ゲームの演出態様を示す説明図。

【発明を実施するための形態】

【0016】

以下、本発明をパチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図1～図13にしたがって説明する。

20

図1に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤10のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有する演出実行手段としての演出表示装置11が配設されている。演出表示装置11では、複数列(本実施形態では、3列)の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームと、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出が実行される。本実施形態の図柄変動ゲームでは、複数列(本実施形態では、3列)の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置11で実行される図柄変動ゲームでは、表示演出を多様化するための飾り図柄を用いて行われる。

【0017】

また、演出表示装置11の右下には、7セグメント型の特別図柄表示装置12が配設されている。特別図柄表示装置12では、複数種類の特別図柄(特図)を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特別図柄は、大当たりか否か(大当たり抽選)及び小当たりか否か(小当たり抽選)などの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。

30

【0018】

本実施形態において特別図柄表示装置12には、複数種類(本実施形態では、102種類)の特図の中から、大当たり抽選及び小当たり抽選の抽選結果に対応する1つの特図が選択され、その選択された特図が確定停止表示される。102種類の特図は、大当たりを認識し得る図柄となる100種類の大当たり図柄と、小当たりを認識し得る図柄となる1種類の小当たり図柄と、はずれを認識し得る図柄となる1種類のはずれ図柄と、に分類される。また、大当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与される。また、小当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、小当たり遊技が付与される。

40

【0019】

また、本実施形態において演出表示装置11には、各列毎に[1]～[8]の8種類の数字が飾り図柄として表示されるようになっている。そして、演出表示装置11には、特別図柄表示装置12の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的には、特別図柄表示装置12に大当たり図柄が確定停止表示される場合、原則として、演出表示装置11にも大当たり図柄(大当たりの図柄組み合わせ)が確定停止表示されるようになっている。本実施形態の大当たりの図柄組み合わせは、全列の飾り図柄が同一の図柄組み合わせ([222][777]など)である。また、特別図柄表示装置12にははずれ図柄が確定停止表示される場合、原則として、演出表示装置11にもはずれ図柄(はずれの図柄組み合わせ)が確

50

定停止表示されるようになっている。本実施形態のはずれの図柄組み合わせは、全列の飾り図柄が異なる図柄組み合わせ（[123]など）、又は1列の飾り図柄が他の2列の飾り図柄と異なる図柄組み合わせ（[122][767]など）である。

#### 【0020】

また、特別図柄表示装置12に小当たり図柄が確定停止表示される場合、演出表示装置11にも小当たり図柄（確変示唆の図柄組み合わせ）が確定停止表示されるようになっている。また、特別図柄表示装置12に大当たり図柄が確定停止表示される場合でも、演出表示装置11に確変示唆の図柄組み合わせが確定停止表示される場合もある。なお、この確変示唆の図柄組み合わせは、大当たり抽選の抽選確率が低確率（通常状態）から高確率に変動する確率変動状態（以下、「確変状態」と示す）が付与される可能性を示唆する図柄組み合わせである。本実施形態の確変示唆の図柄組み合わせは、1列の飾り図柄が他の2列の飾り図柄と異なる図柄組み合わせの中の所定の図柄組み合わせ（本実施形態では、[121][232][343][454][565][676][787][818]）である。

10

#### 【0021】

また、本実施形態において、演出表示装置11における各列の飾り図柄は、図柄変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向（縦スクロール方向）に沿って変動表示されるようになっている。そして、図柄変動ゲームが開始すると（各列の飾り図柄が変動を開始すると）、演出表示装置11において遊技者側から見て左列（左図柄） 右列（右図柄） 中列（中図柄）の順に、変動表示された飾り図柄が一旦停止表示されるようになっている。そして、一旦停止表示された左図柄と右図柄が同一の場合には、その図柄組み合わせ（[1 1]など、「」は変動中を示す）からリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列（本実施形態では、左列と右列）の飾り図柄が同一となって一旦停止表示され、かつ前記特定列以外の列（本実施形態では、中列）の飾り図柄が変動表示されている状態である。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるリーチの図柄組み合わせとなる。

20

#### 【0022】

なお、「変動表示」とは、図柄を表示する表示装置11, 12に定める表示領域内において表示される図柄の種類が変化している状態である一方で、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄がゆれ変動状態で表示されている状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態である。そして、特別図柄表示装置12における図柄変動ゲームと、演出表示装置11における図柄変動ゲームは、その図柄変動ゲームに係る表示演出が同時に開始されるとともに、同時に終了する（すなわち、同時に特別図柄と飾り図柄が確定停止表示される）。

30

#### 【0023】

また、本実施形態のパチンコ遊技機には、発射装置としての発射ハンドルが装備されている（図示しない）。この発射ハンドルは、パチンコ遊技機において遊技者が操作可能な位置に配置されている。そして、遊技者が発射ハンドルを操作することにより、遊技球が遊技盤10の遊技領域14に発射されるようになっている。

40

#### 【0024】

また、演出表示装置11の左下方には、普通図柄表示装置13が配設されている。普通図柄表示装置13では、複数種類の普通図柄（以下、「普図」と示す）を変動させて表示する普通図柄変動ゲーム（以下、「普図ゲーム」と示す）が行われる。普図は、普図当りか否かの内部抽選（普図当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。普通図柄表示装置13には、普図当り抽選に当選した場合、普図当り抽選に当選したことを認識できる普図当り図柄が確定停止表示される。また、普通図柄表示装置13には、普図当り抽選に当選しなかった場合（非当選）、普図当り抽選に当選しなかったことを認識できる普通はずれ図柄が確定停止表示される。

#### 【0025】

また、演出表示装置11の下方には、遊技球の入球口15aを有する始動入賞口15が

50

配設されている。始動入賞口 15 は普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う開閉部材としての開閉羽根 16 を備えている。始動入賞口 15 は、開閉羽根 16 の開動作により入り口が拡大されて遊技球が入球し易い開放状態とされる一方で、開閉羽根 16 の閉動作により入り口が拡大されず遊技球が入球し難い閉鎖状態とされる。すなわち、開閉羽根 16 は、始動入賞口 15 の入球口 15a を、遊技球が入球し難い閉鎖状態から遊技球が入球し易い開放状態に可変させる。そして、始動入賞口 15 の奥方には入球した遊技球を検知する始動スイッチ SW1（図 3 に示す）が配設されている。始動入賞口 15 は、入球した遊技球を検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

10

#### 【0026】

また、演出表示装置 11 の左方には、ゲート 19 が配設されている。ゲート 19 の奥方には、通過（入球）した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチ SW2（図 3 に示す）が配設されている。ゲート 19 は、通過した遊技球を普通図柄変動スイッチ SW2 で検知することにより、普図ゲームの始動条件を付与し得る。普図ゲームは、始動入賞口 15 の開閉羽根 16 を開放状態とするか否かの抽選結果を導出するために行われる演出である。そして、普図当り抽選に当選すると（普通当り図柄が確定停止表示されると）、開閉羽根 16 を開放する普図当り遊技が付与される。また、普図当り遊技における開閉羽根 16 の開放によって、始動入賞口 15 に遊技球を入球させ易くなり、遊技者は、図柄変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できる機会を得ることができる。

20

#### 【0027】

また、始動入賞口 15 の下方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 17 を備えた特別入賞手段としての大入賞口 18 が配設されている。大入賞口 18 の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチ SW3（図 3 に示す）が配設されている。大入賞口 18 は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数（例えば、14 個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口 18 は、大当り遊技中に大入賞口扉 17 の開動作によって開放されることで遊技球の入球が許容される。このため、大当り遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。

#### 【0028】

30

本実施形態のパチンコ遊技機では、遊技者にとって有利な確率変動（以下、「確変」と示す）状態が付与される場合がある。確変状態が付与された場合、大当り抽選の当選確率（抽選確率）を低確率（通常確率）から高確率へ変動（向上）させる。また、本実施形態における確変状態は、確変状態が付与されてから、所定回数（本実施形態では、50 回）の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間、又は前記所定回数の図柄変動ゲームが実行されるまでに大当り遊技が付与されるまでの間、付与される。このように確変状態が付与された場合は、大当り抽選の当選確率が高確率に変動して大当り遊技が生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となる。

#### 【0029】

40

また、本実施形態では、遊技者にとって有利な変動時間短縮（以下、「変短」と示す）状態が付与される場合がある。変短状態が付与された場合、普図ゲームの変動時間が短縮されるとともに、ゲート 19 の通過に基づく普図当り抽選の当選確率（抽選確率）を低確率（通常確率）から高確率へ変動（向上）させる。また、変短状態が付与されている場合には、変短状態が付与されていない場合と比較して、普図当り抽選に当選したときに開閉羽根 16 を長い時間開放させる。このため、変短状態が付与されている場合、単位時間当たりの開閉羽根 16 の開放時間が増加することになる。すなわち、変短状態が付与されている場合は、単位時間当たりの始動入賞口 15 への遊技球の入球率が向上するため、遊技者にとって有利な状態となる。また、変短状態は、所定回数（本実施形態では、50 回）の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間、又は前記所定回数の図柄変動ゲームが実行されるまでに大当り遊技が付与されるまでの間、付与される。

50

## 【0030】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当たり遊技及び小当たり遊技について、図2に基づき説明する。

大当たり遊技は、図柄変動ゲームにて、特別図柄表示装置12に大当たり図柄が確定停止表示されて、該図柄変動ゲームの終了後に開始される。大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口18が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限（本実施形態では、16ラウンド又は8ラウンド）として複数回行われる。1回のラウンド遊技中に大入賞口18は、入賞上限個数（本実施形態では、9個）の遊技球が入賞するまでの間、又はラウンド時間が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当たり遊技は終了される。

## 【0031】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機では、大当たり抽選に当選した場合、図2に示す3種類の大当たり遊技の中から1つの大当たり遊技が決定され、その決定された大当たり遊技が付与されるようになっている。そして、3種類の大当たり遊技のうち、何れの大当たり遊技が付与されるかは、大当たり抽選に当選した場合に決定する特図（大当たり図柄）の種類に応じて決定されるようになっている。本実施形態において特別図柄表示装置12に確定停止表示される100種類の特図の大当たり図柄は、特図毎に分類される。具体的には、図柄Aには特別図柄表示装置12に確定停止表示される大当たり図柄のうち10種類の大当たり図柄が振り分けられている。同様に、図柄Bには特別図柄表示装置12に確定停止表示される大当たり図柄のうち49種類の大当たり図柄が振り分けられている。また、図柄Cには特別図柄表示装置12に確定停止表示される大当たり図柄のうち41種類の大当たり図柄が振り分けられている。また、図柄Dには、小当たり遊技に対応する1種類の特図（小当たり図柄）が振り分けられている。

## 【0032】

図柄Aに分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置12に確定停止表示されたときに付与される大当たり遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定され、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される大当たり遊技（以下、「16R大当たり遊技」と示す）である。16R大当たり遊技では、オープニング時間として「10（秒）」が、エンディング時間として「9.5（秒）」がそれぞれ設定されている。また、16R大当たり遊技では、各ラウンド遊技時間として「25（秒）」がそれぞれ設定されている。また、図示しないが、16R大当たり遊技における各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）は、「2（秒）」にそれぞれ設定されている。なお、16R大当たり遊技終了後に付与される確変状態は、当該16R大当たり遊技が終了してから50回の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間、又は50回の図柄変動ゲームが実行されるまでに大当たり遊技が付与されるまでの間、付与されるようになっている。また、16R大当たり遊技終了後には、大当たり抽選当選時に変短状態が付与されていたか否かに係らず、前記16R大当たり遊技終了後から50回の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間、又は前記50回の図柄変動ゲームが実行されるまでに大当たり遊技が付与されるまでの間、変短状態が付与されるようになっている。

## 【0033】

また、図柄Bに分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置12に確定停止表示されたときに付与される大当たり遊技は、規定ラウンド数が「8回」に設定され、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される大当たり遊技（以下、「8R大当たり遊技」と示す）である。8R大当たり遊技では、オープニング時間として「10（秒）」が、エンディング時間として「9.5（秒）」がそれぞれ設定されている。また、8R大当たり遊技では、各ラウンド遊技時間として「25（秒）」がそれぞれ設定されている。また、図示しないが、8R大当たり遊技における各ラウンド間のインターバル時間は、「2（秒）」にそれぞれ設定されている。なお、8R大当たり遊技終了後に付与される確変状態は、当該8R大当たり遊技が終了してから50回の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間、又は前記50回の図柄変動ゲー

10

20

30

40

50

ムが実行されるまでに大当たり遊技が付与されるまでの間、付与されるようになっている。また、8R大当たり遊技終了後には、大当たり抽選当選時に変短状態が付与されていたか否かに係らず、前記8R大当たり遊技終了後から50回の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間、又は前記50回の図柄変動ゲームの実行が終了するまでに大当たり遊技が付与されるまでの間、変短状態が付与されるようになっている。

#### 【0034】

このように、本実施形態における16R大当たり遊技は、8R大当たり遊技と比較して、各ラウンド遊技時間及び入賞上限個数が同じである一方で、規定ラウンド数が多い。つまり、1回のラウンド遊技において大入賞口18に入球させることのできる遊技球の個数は同じであるため、ラウンド遊技の数（規定ラウンド数）が多い16R大当たり遊技中に大入賞口18に入球させることのできる遊技球の個数は、8R大当たり遊技中に大入賞口18に入球させることのできる遊技球の個数よりも多くなるチャンスがある。すなわち、16R大当たり遊技は、8R大当たり遊技よりも遊技者にとって有利な大当たり遊技となる。

10

#### 【0035】

また、図柄Cに分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置12に確定停止表示されたときに付与される大当たり遊技は、規定ラウンド数が「8回」に設定され、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される大当たり遊技（以下、「8R短縮大当たり遊技」と示す）である。また、8R短縮大当たり遊技では、オープニング時間として「0.02（秒）」が、エンディング時間として「2（秒）」が設定されている。また、8R短縮大当たり遊技では、各ラウンド遊技時間として「0.06（秒）」がそれぞれ設定されている。また、8R短縮大当たり遊技における各ラウンド間のインターバル時間は、「1.5（秒）」にそれぞれ設定されている。なお、8R短縮大当たり遊技終了後に付与される確変状態は、当該8R短縮大当たり遊技が終了してから50回の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間、又は前記50回の図柄変動ゲームの実行が終了するまでに大当たり遊技が付与されるまでの間、付与されるようになっている。また、大当たり抽選当選時に変短状態が付与されていた場合には、8R短縮大当たり遊技終了後から50回の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間、又は前記50回の図柄変動ゲームの実行が終了するまでに大当たり遊技が付与されるまでの間、変短状態が付与されるようになっている。その一方で、大当たり抽選当選時に変短状態が付与されていなかった場合には、8R短縮大当たり遊技終了後に変短状態が付与されないようになっている。

20

#### 【0036】

因みに、パチンコ遊技機では、1分間当たりの遊技球の発射個数が約「100球」に設定されているので、遊技球を1球発射させるために要する時間は、「0.6（秒）」となる。すなわち、8R短縮大当たり遊技の各ラウンド遊技において、ラウンド遊技時間「0.06（秒）」内に、入球上限個数（9球）の遊技球を発射して、入球させるのは実質的に無理である。そのため、各ラウンド遊技においてラウンド遊技時間「25（秒）」内に、入球上限個数（9球）の遊技球を発射して、入球させることの可能な8R大当たり遊技は、8R短縮大当たり遊技よりも大入賞口18に遊技球を入球させやすい大当たり遊技となる。すなわち、8R大当たり遊技は、8R短縮大当たり遊技と比較して獲得する賞球の数が多くなりやすいため、8R短縮大当たり遊技よりも有利な大当たり遊技となる。

30

#### 【0037】

また、図柄Dに分類される小当たり図柄が特別図柄表示装置12に確定停止表示されたときに付与される小当たり遊技では、オープニング時間として「0（秒）」が、エンディング時間として「2.02（秒）」がそれぞれ設定されている。また、小当たり遊技では、大入賞口18の開放回数として「8回」が設定されている。また、小当たり遊技では、開放1回目～8回目の開放時間が「0.06（秒）」に設定されているとともに、各開放の間（例えば、2回目の開放から3回目の開放までの間）にはインターバル時間として「1.5（秒）」が設定されている。これにより、小当たり遊技において1回目の開放から8回目の閉鎖までの開閉時間は、「(0.06 + 1.5) × 7 + 0.06（秒）」からなる「10.98（秒）」に設定されていることになる。このように、8R短縮大当たり遊技における1

40

50

ラウンド目の開放から 8 ラウンド目の閉鎖までと、小当たり遊技における 1 回目の開放から 8 回目の閉鎖までと、では、大入賞口 1 8 の開放態様が同じとなっている。そのため、大入賞口 1 8 の開放態様からは、8 R 短縮大当たり遊技と小当たり遊技の何れが付与されたかを認識できない。

【 0 0 3 8 】

また、小当たり遊技では、当該小当たり遊技の終了後の遊技状態を、小当たり抽選の当選時における遊技状態で継続させるようになっている（図 2 では、「現状維持」と示す）。すなわち、小当たり抽選の当選時に確変状態が付与されていれば小当たり遊技の終了後にも確変状態が継続して付与される一方、確変状態が付与されていなければ小当たり遊技の終了後にも確変状態が付与されない。また、小当たり抽選の当選時に変短状態が付与されていれば小当たり遊技終了後にも変短状態が継続して付与される一方、変短状態が付与されていなければ小当たり遊技の終了後にも変短状態が付与されない。

10

【 0 0 3 9 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、1 回の図柄変動ゲームにおいて、表示された全列の飾り図柄の変動開始から、全列の飾り図柄の一旦停止表示までを 1 回とする変動サイクルを複数回、連続して実行する擬似連演出を実行可能に構成している。なお、擬似連演出は、特別図柄表示装置 1 2 で行われる 1 回の図柄変動ゲーム中に、演出表示装置 1 1 で行われる図柄変動ゲームのみで演出として表現される。1 回の図柄変動ゲームは、図柄（特別図柄と飾り図柄）の変動開始によって開始し、図柄が確定停止表示されることによって終了する。この 1 回の図柄変動ゲームは、1 球の遊技球が始動入賞口 1 5 に入球したことに対して行われるものである。すなわち、擬似連演出を伴う 1 回の図柄変動ゲームは、内部制御において 1 回の図柄変動ゲームを、恰も複数回の図柄変動ゲームが連続して行われているかのように擬似的に演出表現してなされるものである。

20

【 0 0 4 0 】

次に、パチンコ遊技機の制御構成を図 3 にしたがって説明する。

機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板 3 0 が装着されている。主制御基板 3 0 は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、演出制御基板 3 1 が装着されている。演出制御基板 3 1 は、主制御基板 3 0 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示装置 1 1 の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）や各種の演出装置を制御する。

30

【 0 0 4 1 】

以下、主制御基板 3 0 及び演出制御基板 3 1 の具体的構成を説明する。

主制御基板 3 0 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 C P U 3 0 a と、主制御用 C P U 3 0 a の制御プログラムを格納する主制御用 R O M 3 0 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 R A M 3 0 c が設けられている。そして、主制御用 C P U 3 0 a には、各種スイッチ S W 1 ~ S W 3 が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用 C P U 3 0 a には、特別図柄表示装置 1 2 及び普通図柄表示装置 1 3 が接続されている。

40

【 0 0 4 2 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、当たり判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数及び普図当たり判定用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。当たり判定用乱数は、大当たり抽選（大当たり判定）及び小当たり抽選（小当たり判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当たり抽選に当選した場合に、付与する大当たり遊技の種類を決定する際に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当たり抽選及び小当たり抽選で非当選の場合に、図柄変動ゲームにてリーチ演出を実行するか否かを決定するためのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを選択する際に用いる乱数である。普図当たり判定用乱数は、普図当たり抽選で用いる乱数である。また、主制御用 R A M 3 0 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグな

50

ど)が記憶(設定)される。

【0043】

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラムや各種の判定値(大当たり判定値など)が記憶されている。例えば、主制御用ROM30bには、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当たりか否かの内部抽選で用いる判定値であり、当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。また、主制御用ROM30bには、小当たり判定値が記憶されている。小当たり判定値は、小当たりか否かの内部抽選で用いる判定値であり、当たり判定用乱数の取り得る数値の中から大当たり判定値とは異なる値が定められている。また、主制御用ROM30bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、リーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。また、主制御用ROM30bには、普図当たり判定値が記憶されている。普図当たり判定値は、普図当たり抽選で用いる判定値であり、普図当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。

【0044】

また、主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄変動ゲームが開始してから図柄変動ゲームが終了するまでの間の演出(表示演出など)のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの演出内容及び演出時間(変動時間)を特定し得る。また、変動パターンには、当たりのときに決定される当たり演出用の変動パターンと、当たりのとき及び小当たりのときに決定される確変示唆演出用の変動パターンと、はずれのときに決定されるはずれ演出用の変動パターンがある。また、はずれ演出用の変動パターンには、リーチ演出を演出内容に含むはずれリーチ演出用の変動パターンと、リーチ演出を演出内容に含まないはずれ通常演出用の変動パターンがある。本実施形態では、図4に示すように、はずれ通常演出用の変動パターンとして変動パターンHP1、はずれリーチ演出用の変動パターンとして変動パターンHP2～HP6、当たり演出用の変動パターンとして変動パターンHP7～HP12、確変示唆演出用の変動パターンとして変動パターンHP13～HP15が主制御用ROM30bに記憶されている。

【0045】

また、リーチ演出は、演出表示装置11の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが表示されてから、最終的に図柄組み合わせ(当たり、はずれ又は確変示唆の図柄組み合わせ)が導出されるまでの間に行われる演出である。なお、変動パターンHP1に基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経ることなく最終的にはずれの図柄組み合わせが確定停止表示されるように展開される。また、変動パターンHP2～HP6に基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的にはずれの図柄組み合わせが確定停止表示されるように展開される。また、変動パターンHP7～HP12に基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的に当たりの図柄組み合わせが確定停止表示されるように展開される。また、変動パターンHP13～HP15に基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的に確変示唆の図柄組み合わせが確定停止表示されるように展開される。

【0046】

また、リーチ演出が実行される変動パターンHP2～HP15では、実行されるリーチ演出が異なる。具体的には、変動パターンHP2, HP7に基づいて行われる図柄変動ゲームでは、ノーマルリーチ演出(図4では、「NR」と示す)が実行される。また、変動パターンHP3～HP6, HP8～HP15に基づいて行われる図柄変動ゲームではスーパーリーチ演出(図4では、「SR」と示す)が実行される。ノーマルリーチ演出とは、演出表示装置11において、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後、残り1列(本実施形態では、中列)が変動表示されて、飾り図柄が導出される演出内容のリーチ演出である。また、スーパーリーチ演出とは、リーチ演出の演出内容が2段階で構成されたものであり、ノーマルリーチ演出が実行されて、全列の飾り図柄が一旦停止表示された後又は中列の飾り図柄の変動中、例えば、キャラクタが登場し、登場キャラクタの名称で呼

10

20

30

40

50

ばれる「リーチ」へ移行（発展）して飾り図柄が導出される演出内容のリーチ演出である。スーパー リーチ演出は、ノーマル リーチ演出が1段階目となり、ノーマル リーチ演出から発展する内容となっている。

#### 【0047】

また、変動パターンには、擬似連演出を実行させるときの変動サイクルの回数が定められている。本実施形態において、変動パターン H P 1 ~ H P 3 , H P 7 , H P 8 , H P 13 は、擬似連演出を実行させない変動パターンである。また、変動パターン H P 4 , H P 9 , H P 14 は、変動サイクルの回数が「2回」の擬似連演出を実行させる変動パターンである。また、変動パターン H P 5 , H P 10 , H P 15 は、変動サイクルの回数が「3回」の擬似連演出を実行させる変動パターンである。また、変動パターン H P 6 , H P 11 は、変動サイクルの回数が「4回」の擬似連演出を実行させる変動パターンである。また、変動パターン H P 12 は、変動サイクルの回数が「5回」の擬似連演出を実行させる変動パターンである。

#### 【0048】

次に、図3に示す演出制御基板31について説明する。

演出制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用C P U 31aと、演出制御用C P U 31aの制御プログラムを格納する演出制御用R O M 31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用R A M 31cが設けられている。演出制御用C P U 31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、演出制御用C P U 31aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用R O M 31bには、各種の画像表示用データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、演出制御用R A M 31cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

#### 【0049】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板30の主制御用C P U 30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。本実施形態において主制御用C P U 30aは、所定の制御周期（例えば、4m s）毎に特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理を実行する。

#### 【0050】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用C P U 30aは、始動口スイッチS W 1から検知信号を入力しているか否かに基づき、始動入賞口15に遊技球が入球したか否かを判定する。この判定結果が否定の場合、主制御用C P U 30aは、特別図柄入力処理を終了する。その一方で、前記判定結果が肯定の場合、主制御用C P U 30aは、各種乱数の値（本実施形態では、当り判定用乱数、特図振分用乱数及び変動パターン振分用乱数の値）を主制御用R A M 30cから読み出して取得し、該値を主制御用R A M 30cの所定の記憶領域に設定する。その後、主制御用C P U 30aは、特別図柄入力処理を終了する。

#### 【0051】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用C P U 30aは、図柄変動ゲームの実行中、又は当り遊技（大当たり遊技及び小当たり遊技）中か否かの実行条件判定を実行する。この実行条件判定の判定結果が肯定の場合、つまり、図柄変動ゲームの実行中又は当り遊技中である場合、主制御用C P U 30aは、特別図柄開始処理を終了する。

#### 【0052】

一方、実行条件判定の判定結果が否定（図柄変動ゲーム中ではなく、且つ当り遊技中ではない）の場合、主制御用C P U 30aは、主制御用R A M 30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用C P U 30aは、読み出した当り判定用乱数の値が、主制御用R O M 30bに記憶されている大当たり判定値と一致

10

20

30

40

50

するか否かの大当り判定を行う。この大当り判定の判定結果が肯定の場合、つまり、大当りの場合、主制御用CPU30aは、大当りとなる図柄変動ゲームを実行させるための大当り変動処理を実行する。大当り変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄として大当り図柄を決定する。このとき主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている特図振分用乱数の値に基づいて、図柄A、図柄B及び図柄Cのうち何れか1つの特別図柄を決定する。また、大当り変動処理において主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値と、決定した特別図柄の種類に基づいて、複数種類の大当り演出用の変動パターン又は確変示唆演出用の変動パターンの中から変動パターンを選択し、決定する。

10

#### 【0053】

このとき、本実施形態では、主制御用CPU30aは、16R大当り遊技を付与することを決定している場合（図柄Aのとき）、図4に示す大当り演出用の変動パターンHP7～HP12のうち何れかの変動パターンを選択する。なお、本実施形態における主制御用CPU30aは、16R大当り遊技を付与することを決定しているとき、変動パターンHP7～HP12のうち、変動サイクルの回数が「5回」の擬似連演出を実行させる変動パターンHP12を最も決定し難くなっている。また、主制御用CPU30aは、16R大当り遊技を付与することを決定しているとき、変動パターンHP7～HP11のうち、擬似連演出を実行させない変動パターンHP7, HP8よりも、擬似連演出を実行させる変動パターンHP9～HP11を決定し易くなっている。また、主制御用CPU30aは、16R大当り遊技を付与することを決定しているとき、擬似連演出を実行させる変動パターンHP9～HP11のうち、擬似連演出を実行させたときの変動サイクルの回数が多くなる変動パターンを決定し易くなっている（変動パターンHP11を最も決定し易い）。また、主制御用CPU30aは、16R大当り遊技を付与することを決定しているとき、擬似連演出を実行させない変動パターンHP7, HP8のうち、ノーマルリーチ演出のみを演出内容に含む変動パターンHP7よりも、スーパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターンHP8を決定し易くなっている。すなわち、本実施形態における主制御用CPU30aは、16R大当り遊技を付与することを決定しているとき、変動パターンHP12

20

変動パターンHP7 变動パターンHP8 变動パターンHP9 变動パターンHP1

0 变动パターンHP11の順に決定し易くなっている（変動パターンHP11を最も決定し易い）。

30

#### 【0054】

また、主制御用CPU30aは、8R大当り遊技を付与することを決定している場合（図柄Bのとき）、大当り演出用の変動パターンHP7～HP11のうち何れかの変動パターンを選択する。なお、本実施形態における主制御用CPU30aは、8R大当り遊技を付与することを決定しているとき、変動パターンHP7～HP11のうち、擬似連演出を実行させない変動パターンHP7, HP8よりも、擬似連演出を実行させる変動パターンHP9～HP11を決定し易くなっている。また、主制御用CPU30aは、8R大当り遊技を付与することを決定しているとき、擬似連演出を実行させる変動パターンHP9～HP11のうち、擬似連演出を実行させたときの変動サイクルの回数が多くなる変動パターンを決定し易くなっている（変動パターンHP11を最も決定し易い）。また、主制御用CPU30aは、8R大当り遊技を付与することを決定しているとき、擬似連演出を実行させない変動パターンHP7, HP8のうち、ノーマルリーチ演出のみを演出内容に含む変動パターンHP7よりも、スーパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターンHP8を決定し易くなっている。すなわち、本実施形態における主制御用CPU30aは、8R大当り遊技を付与することを決定しているとき、変動パターンHP7 变动パターンHP8 变动パターンHP9 变动パターンHP10 变动パターンHP11の順に決定し易くなっている（変動パターンHP11を最も決定し易い）。

40

#### 【0055】

また、主制御用CPU30aは、8R短縮大当り遊技を付与することを決定している場

50

合（図柄Cのとき）、確変示唆演出用の変動パターンHP13～HP15のうち何れかの変動パターンを選択する。なお、本実施形態における主制御用CPU30aは、8R短縮大当たり遊技を付与することを決定しているとき、変動パターンHP13～変動パターンHP14～変動パターンHP15の順に決定し易くなっている（変動パターンHP15を最も決定し易い）。そして、主制御用CPU30aは、大当たり変動処理において大当たり演出用の変動パターン又は確変示唆演出用の変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

#### 【0056】

一方、上記大当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、当たり判定用乱数の値が大当たりとなる値ではないことから、大当たりでないこと（小当たり又ははずれであること）を認識する。そして、主制御用CPU30aは、大当たり判定において大当たり判定値と比較した当たり判定用乱数の値と、主制御用ROM30bに記憶されている小当たり判定値が一致するか否かの小当たり判定を行う。この小当たり判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、小当たり抽選に当選したことから、小当たりとなる図柄変動ゲームを実行させるための小当たり変動処理を実行する。小当たり変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄として小当たり図柄（図柄D）を決定する。また、小当たり図柄を決定した主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、複数種類の確変示唆演出用の変動パターンの中から変動パターンを選択し、決定する。このとき、主制御用CPU30aは、確変示唆演出用の変動パターンHP13～HP15のうち何れかの変動パターンを選択する。なお、本実施形態における主制御用CPU30aは、小当たり遊技を付与すること（小当たり図柄）を決定しているとき、変動パターンHP15～変動パターンHP14～変動パターンHP13の順に決定し易くなっている（変動パターンHP13を最も決定し易い）。そして、主制御用CPU30aは、小当たり変動処理において確変示唆演出用の変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

#### 【0057】

一方、上記小当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数の値を読み出し、当該リーチ判定用乱数の値と、主制御用ROM30bに記憶されているリーチ判定値が一致するか否かのリーチ判定を行う。このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選に当選したことから、リーチ演出が行われてはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのリーチ変動処理を実行する。リーチ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄としてははずれ図柄を決定する。また、はずれ図柄を決定した主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、複数種類の中からはずれリーチ演出用の変動パターンを選択し、決定する。

#### 【0058】

このとき、本実施形態では、主制御用CPU30aは、変動パターンHP2～HP6のうち何れかの変動パターンを決定する。なお、本実施形態における主制御用CPU30aは、はずれのとき、変動パターンHP2～HP6のうち、擬似連演出を実行させる変動パターンHP4～HP6よりも、擬似連演出を実行させない変動パターンHP2,HP3を決定し易くなっている。また、主制御用CPU30aは、はずれのとき、擬似連演出を実行させる変動パターンHP4～HP6のうち、擬似連演出を実行させたときの変動サイクルの回数が少なくなる変動パターンを決定し易くなっている（変動パターンHP4を最も決定し易い）。また、主制御用CPU30aは、はずれのとき、擬似連演出を実行させない変動パターンHP2,HP3のうち、スーパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターンHP3よりも、ノーマルリーチ演出のみを演出内容に含む変動パターンHP2を決定し易くなっている。すなわち、本実施形態における主制御用CPU30aは、はずれのとき、変動パターンHP6～変動パターンHP5～変動パターンHP4～変動パターンHP3

10

20

30

40

50

変動パターンHP2の順に決定し易くなっている（変動パターンHP2を最も決定し易い）。そして、主制御用CPU30aは、リーチ変動処理においては必ずリーチ演出用の変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

#### 【0059】

このように、本実施形態では、図柄変動ゲームにおいて、ノーマルリーチ演出のみが実行されるよりも、スーパーりーチ演出が実行された方が大当たりへの期待感が高まるようになっている。また、本実施形態では、擬似連演出が実行されたときの変動サイクルの回数が多いほど大当たりへの期待感が高まるようになっている。また、擬似連演出が実行されたときの変動サイクルの回数が「5回」である場合には、大当たりとなることが認識できるとともに、遊技者にとって有利な16R大当たり遊技が付与されることを認識できるようになっている。なお、大当たり期待度は、大当たりの場合の出現率とは必ずの場合の出現率を合算した全体出現率に対する大当たりの場合の出現率の割合によって算出される。

10

#### 【0060】

一方、上記リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ演出が行われないでは必ずとなる図柄変動ゲームを実行させるためのは必ず変動処理を実行する。は必ず変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄としては必ず図柄を決定する。また、は必ず図柄を決定した主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、複数種類の中からは必ず通常演出用の変動パターンを選択し、決定する。このとき、本実施形態では、主制御用CPU30aは、は必ず通常演出用の変動パターンHP1を決定する。そして、主制御用CPU30aは、は必ず変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

20

#### 【0061】

また、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定した内容にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力するとともに、特別図柄を変動表示させるように特別図柄表示装置12の表示内容を制御する。同時に、主制御用CPU30aは、特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを出力する。そして、主制御用CPU30aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了（飾り図柄の確定停止表示）を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力するとともに、決定した特別図柄を確定停止表示させるように特別図柄表示装置12の表示内容を制御する。

30

#### 【0062】

次に、大当たり抽選（又は小当たり抽選）に当選した場合に主制御用CPU30aが実行する当たり遊技処理を説明する。

当たり遊技処理において主制御用CPU30aは、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを演出制御用CPU31aに出力する。次に、主制御用CPU30aは、大当たり抽選に当選した場合には、オープニング演出の終了後、各ラウンド遊技（小当たり遊技の場合には、大入賞口18の1回目～8回目の開閉時間における演出）を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御用CPU31aに出力するとともに、大入賞口18の開放及び閉鎖を制御する。そして、主制御用CPU30aは、最終回のラウンド遊技（小当たり遊技の場合には、8回の大入賞口18の開放）が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを演出制御用CPU31aに出力する。その後、主制御用CPU30aは、エンディング演出の終了によって大当たり遊技又は小当たり遊技を終了させる。このように、本実施形態では、主制御用CPU30aが、当たり遊技付与手段として機能する。

40

50

## 【0063】

また、主制御用CPU30aは、16R大当たり遊技、8R大当たり遊技又は8R短縮大当たり遊技の終了後、確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値(本実施形態では、「1」)を設定する。それとともに、主制御用CPU30aは、確変状態の付与期間を示す確変付与回数として「50回」を設定する。なお、主制御用CPU30aは、確変フラグに「1」が設定されているとき、図柄変動ゲームの実行を終了する毎に前記確変付与回数を読み出し、1減算し、当該減算後の値を確変付与回数として設定する。また、減算後の確変付与回数が「0」である場合、主制御用CPU30aは、確変フラグに確変状態が付与されていないことを示す値(本実施形態では、「0」)を設定する。一方、減算後の確変付与回数が「1」以上である場合、主制御用CPU30aは、確変フラグに新たな値を設定しない。10

## 【0064】

また、主制御用CPU30aは、16R大当たり遊技又は8R大当たり遊技の終了後、作動フラグに変短状態が付与されていることを示す値(本実施形態では、「1」)を設定する。それとともに、主制御用CPU30aは、変短状態の付与期間を示す変短付与回数として「50回」を設定する。また、主制御用CPU30aは、8R短縮大当たり遊技の終了後、作動フラグに「1」が設定されている場合には、作動フラグに「1」を設定する。その一方で、主制御用CPU30aは、8R短縮大当たり遊技の終了後、作動フラグに変短状態が付与されていないことを示す値(本実施形態では、「0」)が設定されている場合には、作動フラグに「0」を設定する。また、主制御用CPU30aは、8R短縮大当たり遊技終了後に作動フラグに「1」を設定した場合、変短付与回数として「50回」を設定する。なお、主制御用CPU30aは、作動フラグに「1」が設定されているとき、図柄変動ゲームの実行を終了する毎に前記変短付与回数を読み出し、1減算し、当該減算後の値を変短付与回数として設定する。また、減算後の変短付与回数が「0」である場合、主制御用CPU30aは、作動フラグに「0」を設定する。一方、減算後の変短付与回数が「1」以上である場合、主制御用CPU30aは、作動フラグに新たな値を設定しない。20

## 【0065】

また、主制御用CPU30aは、小当たり遊技の場合、小当たり抽選の当選時の遊技状態を継続させることから、確変フラグ、確変付与回数、作動フラグ及び変短付与回数の小当たり抽選当選時の設定値を何れも維持する。30

## 【0066】

次に、普図ゲーム処理について説明する。

まず、普図ゲーム処理において主制御用CPU30aは、ゲート19へ遊技球が入球し、該遊技球を検知した普通図柄変動スイッチSW2が出力する検知信号を入力したか否かの実行判定を行う。実行判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、普図ゲーム処理を終了する。一方で、実行判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、普図ゲーム中又は普図当たり遊技中であるか否かを判定する。普図ゲーム中又は普図当たり遊技中であると判定した場合、主制御用CPU30aは、普図ゲーム処理を終了する。一方、普図ゲーム中でなく、且つ普図当たり遊技中でないと判定した場合、主制御用CPU30aは、普図当たり判定用乱数の値を主制御用RAM30cから取得する。そして、主制御用CPU30aは、取得した普図当たり判定用乱数の値が普図当たり判定値と一致するか否かの普図当たり判定を行う。普図当たり判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、普通図柄表示装置13に確定停止表示させる普通当たり図柄を決定し、普図ゲーム処理を終了する。一方、普図当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、普通図柄表示装置13に確定停止表示させる普通はずれ図柄を決定し、普図ゲーム処理を終了する。40

## 【0067】

普図ゲーム処理を終了すると、主制御用CPU30aは、普図を変動表示させるように普通図柄表示装置13の表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、普図ゲームの変動時間が経過すると、普図ゲーム処理にて決定した普図を普通図柄表示装置13に50

確定停止表示させる。なお、本実施形態における普図ゲームの変動時間は、普図ゲーム開始時において、変短状態が付与されているときには「0.1(秒)」、変短状態が付与されていないときには「7(秒)」が設定されている。また、本実施形態において、図柄変動ゲームと普図ゲームは、同時に実行可能である。

#### 【0068】

次に、普図当り抽選に当選した場合に主制御用CPU30aが実行する普図当り遊技に係る制御について説明する。

主制御用CPU30aは、普図ゲームが終了したとき（普通当り図柄が確定停止表示されたとき）、変短状態が付与されている場合には、開閉羽根16を3回開放させるとともに、各回の開放において開放してから「1.8(秒)」が経過するまで開放状態を維持するように開閉羽根16の開放を制御する。一方、主制御用CPU30aは、普図ゲームが終了したとき（普通当り図柄が確定停止表示されたとき）、変短状態が付与されていない場合には、開閉羽根16を1回開放させ、開放してから「0.2(秒)」が経過するまで開放状態を維持するように開閉羽根16の開放を制御する。

#### 【0069】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31aが制御プログラムに基づき実行する各種の処理について説明する。

演出制御基板31の演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置11に確定停止表示させる飾り図柄を決定する。具体的には、演出制御用CPU31aは、図柄Aが指定された場合、つまり、16R大当たり遊技が付与される場合、[111][222][333][444][555][666][777][888]の中から大当たりの図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、図柄Bが指定された場合、つまり、8R大当たり遊技が付与される場合、[111][222][444][555][666][888]の中から大当たりの図柄組み合わせを決定する。

#### 【0070】

また、演出制御用CPU31aは、図柄C又は小当たり図柄（図柄D）が指定された場合、つまり、8R短縮大当たり遊技又は小当たり遊技が付与される場合、[121][232][343][454][565][676][787][818]の中から確変示唆の図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ図柄が指定されるとともに、はずれリーチ演出用の変動パターンHP2～HP6が指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせ（例えば、[323][676]など）の中からはずれの図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ図柄が指定されるとともに、はずれ通常演出用の変動パターンHP1が指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含まないはずれの図柄組み合わせ（例えば、[234][566]など）の中からはずれの図柄組み合わせを決定する。

#### 【0071】

また、演出制御用CPU31aは、指定された変動パターンが擬似連演出を実行させる変動パターンである場合には、擬似連演出を実行する。

演出制御用CPU31aは、擬似連演出を実行させる変動パターンが指定された場合、変動サイクルの実行開始毎に、変動サイクル実行回数を演出制御用RAM31cから読み出して、1加算し、当該加算後の変動サイクル実行回数を演出制御用RAM31cに記憶する。なお、本実施形態において、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶した変動サイクル実行回数の値を参照して、実行する変動サイクルが何回目の変動サイクルであるかについて特定することができる。また、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲームの実行が終了すると、演出制御用RAM31cに記憶した変動サイクル実行回数をリセット（「0」を設定）する。

#### 【0072】

また、擬似連演出を実行させる変動パターンが指定された場合、演出制御用CPU31aは、特定した変動サイクルの回数に応じて、最終回の変動サイクルにおいて確定停止表

10

20

30

40

50

示させる図柄組み合わせ以外に、最終回以外の変動サイクル毎に一旦停止表示させるはずの図柄組み合わせを決定する。このとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、リーチの図柄組み合わせを含まないはずの図柄組み合わせを、最終回以外の変動サイクルにて一旦停止表示させるはずの図柄組み合わせとして決定する。

#### 【 0 0 7 3 】

また、擬似連演出を実行させる変動パターンには、各変動サイクルの実行開始時点と、実行終了時点が予め定められており、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動サイクルの実行開始時点において各列の飾り図柄を変動表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、実行した変動サイクルが最終回以外の変動サイクルである場合には、変動サイクルの実行終了時点において、先に決定したはずの図柄組み合わせを一旦停止表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、実行した変動サイクルが最終回の変動サイクルである場合には、変動サイクルの実行終了時点において、先に決定した確定停止表示させる図柄組み合わせを一旦停止表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

10

#### 【 0 0 7 4 】

また、本実施形態では、図柄変動ゲームが大当たりになる可能性を示唆する予告演出を、1回の図柄変動ゲームにおいて複数回実行するようになっている。また、本実施形態では、実行される予告演出の演出内容によって、大当たりへの期待感を異ならせている。なお、本実施形態のパチンコ遊技機における予告演出の演出内容には、「青色演出内容」、「赤色演出内容」、「縦縞演出内容」及び「横縞演出内容」がある。また、本実施形態では、「青色演出内容」、「赤色演出内容」、「縦縞演出内容」、「横縞演出内容」の順に、大当たりへの期待感が高まるように、予告演出の演出内容の決定率（選択率）が定められている。

20

#### 【 0 0 7 5 】

また、本実施形態では、指定された特別図柄の種類毎に、縦縞演出内容の予告演出を実行することの可能な回数や、横縞演出内容の予告演出を実行することの可能な回数の上限回数（実行可能回数）が予め決められている。本実施形態では、図柄 A が指定された場合、つまり、16 R 大当たり遊技が付与される場合、縦縞演出内容の予告演出を3回以上実行され得るように予告演出の演出内容が決定されるようになっている。また、図柄 A が指定された場合、横縞演出内容の予告演出を1回以上実行され得るように予告演出の演出内容が決定されるようになっている。つまり、本実施形態では、図 5 に示すように、図柄 A が指定された場合、縦縞演出内容の予告演出を3回以上実行可能であること、及び横縞演出内容の予告演出を1回以上実行可能であることが決められている。本実施形態では、図柄 A が指定された際の縦縞演出内容の予告演出の実行可能回数として「3回以上」が決められている。また、図柄 B が指定された場合、つまり、8 R 大当たり遊技が付与される場合、縦縞演出内容の予告演出を2回まで実行可能であること、及び横縞演出内容の予告演出を実行可能でないことが決められている。すなわち、本実施形態では、図柄 B が指定された際の縦縞演出内容の予告演出の実行可能回数として「2回」が決められている。

30

#### 【 0 0 7 6 】

また、図柄 C が指定された場合、つまり、8 R 短縮大当たり遊技が付与される場合、縦縞演出内容の予告演出を1回まで実行可能であること、及び横縞演出内容の予告演出を実行可能でないことが決められている。すなわち、本実施形態では、図柄 C が指定された際の縦縞演出内容の予告演出の実行可能回数として「1回」が決められている。また、本実施形態では、図柄 D（小当たり図柄）が指定された場合、つまり、小当たりである場合、縦縞演出内容及び横縞演出内容の予告演出が1回も実行されないように予告演出の演出内容を決定されるようになっている。つまり、図 5 に示すように、図柄 D が指定された場合、縦縞演出内容の予告演出及び横縞演出内容の予告演出が実行可能でないことが決められている。本実施形態では、図柄 D が指定された際の縦縞演出内容の予告演出の実行可能回数として「0回」が決められている。また、はずれ図柄が指定された場合、つまり、はずれである場合、縦縞演出内容の予告演出を1回まで実行可能であること、及び横縞演出内容の予

40

50

告演出が実行可能でないことが決められている。すなわち、本実施形態では、はずれ図柄が指定された際の縦縞演出内容の予告演出の実行可能回数として「1回」が決められている。

【0077】

また、本実施形態では、大当たりになる可能性を示唆する予告演出は、「変動サイクル毎（擬似連演出を実行しないとき及び最終回の変動サイクルでは、リーチ演出前）」、「リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されたとき」、「ノーマルリーチ演出からスーパーりーチ演出への発展時」及び「スーパーりーチ演出終了直前」に実行される。なお、本実施形態における「スーパーりーチ演出終了直前」とは、スーパーりーチ演出において、中列の飾り図柄（図柄変動ゲームの演出結果）が一旦停止表示される直前のタイミングである。以下、「変動サイクル毎（擬似連演出を実行しないとき及び最終回の変動サイクルでは、リーチ演出前）」を「第1実行期間」と示し、「リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されたとき」を「第2実行期間」と示す。また、「ノーマルリーチ演出からスーパーりーチ演出への発展時」を「第3実行期間」と示し、「スーパーりーチ演出終了直前」を「第4実行期間」と示す。また、本実施形態では、実行期間（時点）によって、予告演出の演出態様を異ならせている。10

【0078】

そして、演出制御用CPU31aは、変動パターン及び特別図柄が指定されると、当該指定された変動パターン及び特別図柄に基づいて、図柄変動ゲーム最後の実行期間までの各実行期間にて実行する予告演出の演出内容を、図柄変動ゲームの開始時点から近い第1実行期間から、図柄変動ゲームの終了時点に近い実行期間にかけて順番に決定する。例えば、スーパーりーチ演出を演出内容に含む変動パターンが指定された場合、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲームの終了時点に近い実行期間が第4実行期間となり、第1実行期間における予告演出の演出内容を決定した後に、第2実行期間における予告演出の演出内容を決定する。また、第2実行期間における予告演出の演出内容を決定した演出制御用CPU31aは、第3実行期間における予告演出の演出内容を決定した後に、第4実行期間における予告演出の演出内容を決定する。以下、各実行期間における予告演出と、各実行期間における予告演出の演出内容の決定に係る制御について説明する。20

【0079】

まず、第1実行期間において実行される予告演出について説明する。30

第1実行期間において予告演出を実行する場合、画像表示部GHには、服を着たキャラクタが表示される。そして、第1実行期間にて青色演出内容で予告演出が実行された場合には、青色の服を着たキャラクタが画像表示部GHに表示されるようになっている。また、第1実行期間にて赤色演出内容で予告演出が実行された場合には、赤色の服を着たキャラクタが画像表示部GHに表示されるようになっている。また、第1実行期間にて縦縞演出内容で予告演出が実行された場合には、縦縞模様の服を着たキャラクタが画像表示部GHに表示されるようになっている。また、第1実行期間にて横縞演出内容で予告演出が実行された場合には、横縞模様の服を着たキャラクタが画像表示部GHに表示されるようになっている。40

【0080】

ここで、第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容の決定に係る制御について説明する。

演出制御用CPU31aは、擬似連演出を実行させない変動パターンHP1～HP3, HP7, HP8, HP13が指定された場合には、当該変動パターンに基づき、図6に示す第1実行期間演出内容決定テーブルY-T11を参照して、第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。第1実行期間演出内容決定テーブルY-T11では、指定された変動パターン及び特別図柄の種類に応じて、第1実行期間における予告演出の演出内容毎の選択率が定められている。具体的には、第1実行期間演出内容決定テーブルY-T11では、はずれ通常演出用の変動パターンHP1若しくはノーマルリーチ演出のみを演出内容に含むはずれリーチ演出用の変動パターンHP2が指定された場合、縦縞演出内容及50

び横縞演出内容の予告演出を第1実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第1実行期間演出内容決定テーブルでは、スーパーリーチ演出を演出内容に含むはずれリーチ演出用の変動パターンH P 3が指定された場合、横縞演出内容の予告演出を第1実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。

#### 【0081】

また、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 1では、大当たり演出用の変動パターンH P 7, H P 8が指定された場合であっても、図柄Aが指定されたときには、横縞演出内容の予告演出を第1実行期間にて実行することが決定され得るように選択率が定められている。一方で、図柄Bが指定されたときには、横縞演出内容の予告演出を第1実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 1では、確変示唆演出用の変動パターンH P 1 3が指定された場合には、横縞演出内容の予告演出を第1実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 1では、確変示唆演出用の変動パターンH P 1 3が指定された場合であっても、図柄Cが指定されたときには、縦縞演出内容の予告演出を第1実行期間にて実行することが決定され得るように選択率が定められている。一方で、図柄Dが指定されたときには、縦縞演出内容の予告演出を第1実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。

10

#### 【0082】

なお、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 1では、はずれ演出用の変動パターンが指定された場合には、第1実行期間にて、青色演出内容の予告演出を実行することを、赤色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。その一方で、大当たり演出用の変動パターンが指定された場合には、第1実行期間にて、赤色演出内容の予告演出を実行することを、青色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。

20

#### 【0083】

演出制御用C P U 3 1 aは、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 1を参照して、第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定すると、当該第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容を特定可能な第1実行期間情報を、図柄変動ゲームが終了するまでの間、演出制御用R A M 3 1 cに記憶する。

30

#### 【0084】

また、演出制御用C P U 3 1 aは、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 1を参照して、第1実行期間にて縦縞演出内容の予告演出の実行を決定した場合、実行する図柄変動ゲームにおいて縦縞演出内容の予告演出を実行すると決定した回数を示す縦縞実行回数に「1」を加算し、演出制御用R A M 3 1 cに記憶する。

#### 【0085】

また、演出制御用C P U 3 1 aは、擬似連演出を実行させる変動パターンH P 4 ~ H P 6, H P 9 ~ H P 1 2, H P 1 4, H P 1 5が指定された場合には、当該変動パターンに基づき、図7に示す第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 2を参照して、各変動サイクルの第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。なお、演出制御用C P U 3 1 aは、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 2を参照して、各変動サイクルの第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容が定められた演出パターンを決定することにより、各変動サイクルの第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。以下、本実施形態における演出パターンについて、図8に基づき説明する。

40

#### 【0086】

本実施形態では、図8に示すように、演出パターンE P 1 ~ E P 2 0の20個に分類される演出パターンがあり、それら演出パターンは演出制御用R O M 3 1 bに記憶されている。また、演出パターンでは、次の変動サイクルにて実行される予告演出の演出内容が示唆する大当たり期待度が、今回の変動サイクルにて実行される予告演出の演出内容が示唆する大当たり期待度以上の大当たり期待度を示唆するように、各変動サイクルの第1実行期間で

50

実行する予告演出の演出内容が定められている。すなわち、演出パターンでは、最終回の変動サイクルにて実行させる予告演出の演出内容が、最終回以外の変動サイクルにて実行させる予告演出の演出内容が示唆する大当たり期待度以上の大当たり期待度を示唆するように各変動サイクルの第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容が定められている。

#### 【0087】

演出パターンE P 1 ~ E P 5 は、変動サイクルの回数が「2回」の擬似連演出を実行させる変動パターンが指定された場合に決定可能な変動サイクル2回用の演出パターンである。また、演出パターンE P 6 ~ E P 11 は、変動サイクルの回数が「3回」の擬似連演出を実行させる変動パターンが指定された場合に決定可能な変動サイクル3回用の演出パターンである。また、演出パターンE P 12 ~ E P 17 は、変動サイクルの回数が「4回」の擬似連演出を実行させる変動パターンが指定された場合に決定可能な変動サイクル4回用の演出パターンである。また、演出パターンE P 18 ~ E P 20 は、変動サイクルの回数が「5回」の擬似連演出を実行させる変動パターンが指定された場合に決定可能な変動サイクル5回用の演出パターンである。

10

#### 【0088】

演出パターンE P 1 , E P 6 , E P 12 は、最終回の変動サイクルにおける第1実行期間にて「青色演出内容」の予告演出を実行させることが定められた演出パターンである。本実施形態では、青色演出内容の予告演出が示唆する大当たり期待度以下の大当たり期待度を示唆する演出内容が青色演出内容以外にない。そのため、演出パターンE P 1 , E P 6 , E P 12 は、全ての変動サイクルにおける第1実行期間にて青色演出内容の予告演出を実行することが定められた演出パターンである。

20

#### 【0089】

また、演出パターンE P 2 , E P 7 , E P 13 は、最終回の変動サイクルにおける第1実行期間にて「赤色演出内容」の予告演出を実行させることが定められた演出パターンである。なお、演出パターンE P 2 , E P 7 , E P 13 には、最終回以外の変動サイクルにおける第1実行期間にて実行させる予告演出の演出内容（青色演出内容及び赤色演出内容）の組み合わせが異なる種類が複数ある。例えば、演出パターンE P 7 には、1回目及び2回目の変動サイクルの第1実行期間にて青色演出内容の予告演出を実行させることが定められた種類がある。また、演出パターンE P 7 には、1回目の変動サイクルの第1実行期間にて青色演出内容の予告演出を実行させて、2回目の変動サイクルの第1実行期間にて赤色演出内容の予告演出を実行させることが定められた種類がある。また、演出パターンE P 7 には、1回目及び2回目の変動サイクルの第1実行期間にて赤色演出内容の予告演出を実行させることが定められた種類がある。すなわち、演出パターンE P 7 には、最終回以外の変動サイクルにおける第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容の組み合わせが3種類ある。

30

#### 【0090】

また、演出パターンE P 3 , E P 8 , E P 14 は、最終回の変動サイクルにおける第1実行期間にて「縦縞演出内容」の予告演出を実行させることが定められるとともに、最終回以外の変動サイクルにて縦縞演出内容の予告演出を実行させないことが定められた演出パターンである。なお、演出パターンE P 3 , E P 8 , E P 14 は、最終回以外の変動サイクルにおける第1実行期間にて実行させる予告演出の演出内容（青色演出内容及び赤色演出内容）の組み合わせが異なる種類が複数ある。

40

#### 【0091】

また、演出パターンE P 4 , E P 9 , E P 15 , E P 18 は、最終回及び最終回よりも1回前の変動サイクルにおける第1実行期間にて「縦縞演出内容」の予告演出を実行させることが定められた演出パターンである。すなわち、演出パターンE P 4 , E P 9 , E P 15 , E P 18 は、複数回の変動サイクルのうち、2つの変動サイクルにおける第1実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行させる演出パターンである。このため、演出パターンE P 4 , E P 9 , E P 15 , E P 18 が決定されることとは、縦縞演出内容の予告演出を2回実行させることが決定されたことになる。なお、演出パターンE P 9 , E P 15 ,

50

E P 1 8 は、最終回及び最終回よりも 1 回前の変動サイクル以外の変動サイクルにおける第 1 実行期間にて実行させる予告演出の演出内容（青色演出内容及び赤色演出内容）の組み合わせが異なる種類が複数ある。

【 0 0 9 2 】

また、演出パターン E P 1 0 , E P 1 6 , E P 1 9 は、最終回と最終回よりも 1 回前、最終回よりも 2 回前の変動サイクルにおける第 1 実行期間にて「縦縞演出内容」の予告演出を実行させることができ定められた演出パターンである。すなわち、演出パターン E P 1 0 , E P 1 6 , E P 1 9 は、複数回の変動サイクルのうち、3つの変動サイクルにおける第 1 実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行させる演出パターンである。このため、演出パターン E P 1 0 , E P 1 6 , E P 1 9 が決定されることとは、縦縞演出内容の予告演出を 3 回実行させることができ定めされたことになる。なお、演出パターン E P 1 6 , E P 1 9 は、最終回と最終回よりも 1 回前、最終回よりも 2 回前の変動サイクル以外の変動サイクルにおける第 1 実行期間にて実行させる予告演出の演出内容（青色演出内容及び赤色演出内容）の組み合わせが異なる種類が複数ある。

10

【 0 0 9 3 】

また、演出パターン E P 5 , E P 1 1 , E P 1 7 , E P 2 0 は、最終回の変動サイクルにおける第 1 実行期間にて「横縞演出内容」の予告演出を実行させることができ定められた演出パターンである。なお、演出パターン E P 5 , E P 1 1 , E P 1 7 , E P 2 0 は、最終回以外の変動サイクルにおける第 1 実行期間にて実行させる予告演出の演出内容（青色演出内容及び赤色演出内容）の組み合わせが異なる種類が複数ある。

20

【 0 0 9 4 】

以下、演出パターンの決定（各変動サイクルにおける第 1 実行期間の予告演出の演出内容の決定）に係る制御について説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、変動サイクルの回数が「2回」の擬似連演出を実行させる変動パターン H P 4 , H P 9 , H P 1 4 が指定された場合、図 7 に示す第 1 実行期間演出内容決定テーブル Y T 1 2 を参照して、演出パターン E P 1 ~ E P 5 のうち何れかに分類される種類の演出パターンを決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動サイクルの回数が「3回」の擬似連演出を実行させる変動パターン H P 5 , H P 1 0 , H P 1 5 が指定された場合、第 1 実行期間演出内容決定テーブル Y T 1 2 を参照して、演出パターン E P 6 ~ E P 1 1 のうち何れかに分類される種類の演出パターンを決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動サイクルの回数が「4回」の擬似連演出を実行させる変動パターン H P 6 , H P 1 1 が指定された場合、第 1 実行期間演出内容決定テーブル Y T 1 2 を参照して、演出パターン E P 1 2 ~ E P 1 7 のうち何れかに分類される種類の演出パターンを決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動サイクルの回数が「5回」の擬似連演出を実行させる変動パターン H P 1 2 が指定された場合、第 1 実行期間演出内容決定テーブル Y T 1 2 を参照して、演出パターン E P 1 8 ~ E P 2 0 のうち何れかに分類される種類の演出パターンを決定する。

30

【 0 0 9 5 】

第 1 実行期間演出内容決定テーブル Y T 1 2 では、はずれ図柄、図柄 B 、図柄 C 又は図柄 D が指定された場合、最終回の変動サイクルにおける第 1 実行期間にて横縞演出内容の予告演出を実行させることができ定められた演出パターンが決定されないように選択率が定められている。また、第 1 実行期間演出内容決定テーブル Y T 1 2 では、はずれ図柄、図柄 B 、図柄 C 又は図柄 D が指定された場合、複数回の変動サイクルのうち、3回の変動サイクルにおける第 1 実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行させることができ定められた演出パターンが決定されないように選択率が定められている。つまり、第 1 実行期間演出内容決定テーブル Y T 1 2 では、はずれ図柄、図柄 B 、図柄 C 又は図柄 D が指定された場合、複数回の第 1 期間において、縦縞演出内容の予告演出が 3 回実行されないように演出パターンを決定する選択率が定められている。

40

【 0 0 9 6 】

また、第 1 実行期間演出内容決定テーブル Y T 1 2 では、はずれ図柄、図柄 C 又は図柄

50

Dが指定された場合、複数回の変動サイクルのうち、2回の変動サイクルにおける第1実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行させることが定められた演出パターンが決定されないように選択率が定められている。つまり、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 2では、はずれ図柄、図柄C又は図柄Dが指定された場合、複数回の第1期間において、縦縞演出内容の予告演出が2回実行されないように演出パターンを決定する選択率が定められている。また、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 2では、図柄Dが指定された場合、最終回の変動サイクルにおける第1実行期間でのみ(1回の変動サイクルにおける第1実行期間にて)縦縞演出内容の予告演出を実行させることが定められた演出パターンが決定されないように選択率が定められている。つまり、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 2では、図柄Dが指定された場合、複数回の第1期間において、縦縞演出内容の予告演出が実行されないように演出パターンを決定する選択率が定められている。10

#### 【0097】

また、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 2では、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合、大当たり演出用の変動パターンが指定された場合と比較して、最終回の変動サイクルにおける第1実行期間に青色演出内容の予告演出を実行させることが定められた演出パターンが決定されやすいように選択率が定められている。また、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 2では、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合、大当たり演出用の変動パターンが指定された場合と比較して、最終回の変動サイクルにおける第1実行期間に赤色演出内容の予告演出を実行させることが定められた演出パターンが決定され難いように選択率が定められている。20

#### 【0098】

また、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 2では、図示しないが、同じ演出パターンに分類される種類の演出パターンの中でも、大当たりのときには、はずれのときと比較して、最終回以外の変動サイクルにおける第1実行期間にて赤色演出内容の予告演出が実行される回数が多い種類の演出パターンが決定され易いように選択率が定められている。また、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 2では、同じパターンに分類される種類の演出パターンの中でも、図柄Cが指定されたときには、図柄Dが指定されたときと比較して、最終回以外の変動サイクルにおける第1実行期間にて赤色演出内容の予告演出が実行される回数が多い種類の演出パターンが決定され易いように選択率が定められている。30

#### 【0099】

また、各変動サイクルにおける第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定した演出制御用C P U 3 1 aは、当該各第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容(決定した演出パターン)を特定可能な情報を第1実行期間情報として、図柄変動ゲームが終了するまでの間、演出制御用R A M 3 1 cに記憶する。

#### 【0100】

また、演出制御用C P U 3 1 aは、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 2を参照して、複数回の変動サイクルのうち1回の変動サイクルにおける第1実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行させることが定められた演出パターンが決定された場合、縦縞実行回数に「1」を加算し、演出制御用R A M 3 1 cに記憶する。また、演出制御用C P U 3 1 aは、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 2を参照して、複数回の変動サイクルのうち2回の変動サイクルにおける第1実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行させることが定められた演出パターンを決定した場合、縦縞実行回数に「2」を加算し、演出制御用R A M 3 1 cに記憶する。また、演出制御用C P U 3 1 aは、第1実行期間演出内容決定テーブルY T 1 2を参照して、複数回の変動サイクルのうち3回の変動サイクルにおける第1実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行させることが定められた演出パターンを決定した場合、縦縞実行回数に「3」を加算し、演出制御用R A M 3 1 cに記憶する。40

#### 【0101】

次に、第2実行期間において実行される予告演出について説明する。

第2実行期間において予告演出を実行する場合、画像表示部G Hには、「リーチ」の文50

字が表示される。そして、第2実行期間にて青色演出内容で予告演出が実行された場合には「リーチ」の文字が青色に装飾されて画像表示部GHに表示されるようになっている。また、第2実行期間にて赤色演出内容で予告演出が実行された場合には「リーチ」の文字が赤色に装飾されて画像表示部GHに表示されるようになっている。また、第2実行期間にて縦縞演出内容で予告演出が実行された場合には「リーチ」の文字が縦縞模様に装飾されて画像表示部GHに表示されるようになっている。また、第2実行期間にて横縞演出内容で予告演出が実行された場合には「リーチ」の文字が横縞模様に装飾されて画像表示部GHに表示されるようになっている。

#### 【0102】

ここで、第2実行期間にて実行する予告演出の演出内容の決定に係る制御について説明する。

演出制御用CPU31aは、リーチ演出を演出内容に含む変動パターンHP2～HP15が指定された場合、第2実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。具体的には、演出制御用CPU31aは、変動パターンHP2～HP15が指定された場合、第1実行期間における予告演出の演出内容を決定した後、演出制御用RAM31cに記憶した縦縞実行回数が、予め決められた実行可能回数に達しているか否かを判定する。具体的には、演出制御用CPU31aは、図柄Bが指定された場合には、縦縞実行回数が「2」であるか否かを判定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ図柄又は図柄Cが指定された場合には、縦縞実行回数が「1」であるか否かを判定する。なお、本実施形態において演出制御用CPU31aは、図柄A及び図柄Dが指定された場合、縦縞実行回数と実行可能回数を比較及び判定しないようになっている。また、このとき演出制御用RAM31cに記憶された縦縞実行回数は、第1実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行すると決定した数を示す。

#### 【0103】

そして、縦縞実行回数が実行可能回数に達していない場合、若しくは、図柄A又は図柄Dが指定された場合、演出制御用CPU31aは、図9(a)に示す第2実行期間演出内容決定テーブルYT21を参照して、第2実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。第2実行期間演出内容決定テーブルYT21では、指定された変動パターン及び特別図柄の種類に応じて、第2実行期間における予告演出の演出内容毎の選択率が定められている。具体的には、第2実行期間演出内容決定テーブルYT21では、ノーマルリーチ演出のみを演出内容に含む変動パターンHP2が指定された場合、縦縞演出内容及び横縞演出内容の予告演出を第2実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第2実行期間演出内容決定テーブルYT21では、スーパーりーチ演出を演出内容に含むはずれリーチ演出用の変動パターンHP3～HP6が指定された場合、横縞演出内容の予告演出を第2実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。

#### 【0104】

また、第2実行期間演出内容決定テーブルYT21では、大当たり演出用の変動パターンHP7～HP12が指定された場合であって、図柄Aが指定されたときには、横縞演出内容の予告演出を第2実行期間にて実行することが決定され得るように選択率が定められている。一方で、図柄Bが指定されたときには横縞演出内容の予告演出を第2実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第2実行期間演出内容決定テーブルYT21では、確変示唆演出用の変動パターンHP13～HP15が指定された場合には、横縞演出内容の予告演出を第2実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第2実行期間演出内容決定テーブルYT21では、確変示唆演出用の変動パターンHP13～HP15が指定された場合であっても、図柄Cが指定されたときには、縦縞演出内容の予告演出を第2実行期間にて実行することが決定され得るように選択率が定められている。一方で、図柄Dが指定されたときには、縦縞演出内容の予告演出を第2実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。

10

20

30

40

50

## 【0105】

また、第2実行期間演出内容決定テーブルYT21では、第1実行期間演出内容決定テーブルYT11を参照するよりも、縦縞演出内容及び横縞演出内容の何れかの演出内容が決定されやすくなっている。例えば、図柄Aが指定された場合、第1実行期間演出内容決定テーブルYT11を参照する場合には25% (19% + 6%) の確率で縦縞演出内容又は横縞演出内容が決定される一方で、第2実行期間演出内容決定テーブルYT21を参照する場合には30% (23% + 7%) の確率で縦縞演出内容が決定される。このように、本実施形態では、第1実行期間よりも第2実行期間の方が、縦縞演出内容及び横縞演出内容の何れかの演出内容の予告演出が実行される期待感が高まるようになっている。

## 【0106】

10

なお、第2実行期間演出内容決定テーブルYT21では、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合には、第2実行期間にて、青色演出内容の予告演出を実行することを、赤色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。その一方で、第2実行期間演出内容決定テーブルYT21では、大当たり演出用の変動パターンが指定された場合、第2実行期間にて赤色演出内容の予告演出を実行することを、青色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。

## 【0107】

また、演出制御用CPU31aは、第2実行期間演出内容決定テーブルYT21を参照して、第2実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行すると決定すると、縦縞実行回数を読み出し、1加算して、加算後の値を縦縞実行回数として再び演出制御用RAM31cに記憶する。

20

## 【0108】

一方、上記判定において縦縞実行回数が実行可能回数に達している場合、演出制御用CPU31aは、図9(b)に示す第2実行期間演出内容決定テーブルYT22を参照して、第2実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。第2実行期間演出内容決定テーブルYT22では、指定された変動パターン及び特別図柄の種類に応じて、第2実行期間における予告演出の演出内容毎の選択率が定められている。具体的には、第2実行期間演出内容決定テーブルYT22では、指定された変動パターン及び特別図柄の種類に関係なく、縦縞演出内容及び横縞演出内容の予告演出を第2実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第2実行期間演出内容決定テーブルYT22では、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合、第2実行期間にて、青色演出内容の予告演出を実行することを、赤色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。その一方で、第2実行期間演出内容決定テーブルYT22では、大当たり演出用の変動パターン及び確変示唆演出用の変動パターンが指定された場合、第2実行期間にて、赤色演出内容の予告演出を実行することを、青色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。

30

## 【0109】

なお、演出制御用CPU31aは、第2実行期間演出内容決定テーブルYT21, YT22を参照して、第2実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定すると、当該第2実行期間にて実行する予告演出の演出内容を特定可能な第2実行期間情報を、図柄変動ゲームが終了するまでの間、演出制御用RAM31cに記憶する。

40

## 【0110】

次に、第3実行期間において実行される予告演出について説明する。

第3実行期間において予告演出を実行する場合、画像表示部GHには、ノーマルリーチ演出から発展したことを示す「スーパーリーチ演出の名称（例えば、「リーチ」）」の文字が表示される。そして、第3実行期間にて青色演出内容で予告演出が実行された場合には「スーパーリーチ演出の名称」の文字が青色に装飾されて画像表示部GHに表示されるようになっている。また、第3実行期間にて赤色演出内容で予告演出が実行された場

50

合には「スーパーリーチ演出の名称」の文字が赤色に装飾されて画像表示部G Hに表示されるようになっている。また、第3実行期間にて縦縞演出内容で予告演出が実行された場合には「スーパーリーチ演出の名称」の文字が縦縞模様に装飾されて画像表示部G Hに表示されるようになっている。また、第3実行期間にて横縞演出内容で予告演出が実行された場合には「スーパーリーチ演出の名称」の文字が横縞模様に装飾されて画像表示部G Hに表示されるようになっている。

#### 【0111】

ここで、第3実行期間にて実行する予告演出の演出内容の決定に係る制御について説明する。

演出制御用C P U 3 1 aは、スーパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターンH P 3 ~ H P 6 , H P 8 ~ H P 1 5が指定された場合、第3実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。具体的には、演出制御用C P U 3 1 aは、変動パターンH P 3 ~ H P 6 , H P 8 ~ H P 1 5が指定された場合、第1実行期間及び第2実行期間における予告演出の演出内容を決定した後、演出制御用R A M 3 1 cに記憶した縦縞実行回数が、予め決められた実行可能回数に達しているか否かを判定する。具体的には、演出制御用C P U 3 1 aは、図柄Bが指定された場合には、縦縞実行回数が「2」であるか否かを判定する。また、演出制御用C P U 3 1 aは、はずれ図柄又は図柄Cが指定された場合には、縦縞実行回数が「1」であるか否かを判定する。なお、本実施形態において演出制御用C P U 3 1 aは、前述したように、図柄A及び図柄Dが指定された場合、縦縞実行回数と実行可能回数を比較及び判定しないようになっている。また、このとき演出制御用R A M 3 1 cに記憶された縦縞実行回数は、第1実行期間及び第2実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行すると決定した数を示す。

#### 【0112】

そして、縦縞実行回数が実行可能回数に達していない場合、若しくは、図柄A又は図柄Dが指定された場合、演出制御用C P U 3 1 aは、図10(a)に示す第3実行期間演出内容決定テーブルY T 3 1を参照して、第3実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。第3実行期間演出内容決定テーブルY T 3 1では、指定された変動パターン及び特別図柄の種類に応じて、第3実行期間における予告演出の演出内容毎の選択率が定められている。具体的には、第3実行期間演出内容決定テーブルY T 3 1では、はずれリーチ演出用の変動パターンH P 3 ~ H P 6が指定された場合、横縞演出内容の予告演出を第3実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。

#### 【0113】

また、第3実行期間演出内容決定テーブルY T 3 1では、大当たり演出用の変動パターンH P 8 ~ H P 1 2が指定された場合であって、図柄Aが指定されたときには、横縞演出内容の予告演出を第3実行期間にて実行することが決定され得るように選択率が定められている。一方で、図柄Bが指定されたときには横縞演出内容の予告演出を第3実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第3実行期間演出内容決定テーブルY T 3 1では、確変示唆演出用の変動パターンH P 1 3 ~ H P 1 5が指定された場合、横縞演出内容の予告演出を第3実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第3実行期間演出内容決定テーブルY T 3 1では、確変示唆演出用の変動パターンH P 1 3 ~ H P 1 5が指定された場合であっても、図柄Cが指定されたときには、縦縞演出内容の予告演出を第3実行期間にて実行することが決定され得るように選択率が定められている。一方、図柄Dが指定されたときには、縦縞演出内容の予告演出を第3実行期間にて実行している。また、第3実行期間演出内容決定テーブルY T 3 1では、第2実行期間演出内容決定テーブルY T 2 1を参照するよりも、縦縞演出内容及び横縞演出内容の何れかの演出内容が決定されやすくなっている。例えば、図柄Aが指定された場合、第2実行期間演出内容決定テーブルY T 2 1を参照する場合には30% (23% + 7%)の確率で縦縞演出内容又は横縞演出内容が決定される一方で、第3実行期間演出内容決定テーブルY T 3 1を参照する場合には35% (26% + 9%)の確率で縦縞演出内容又は横縞演出内容が決

10

20

30

40

50

定される。このように、本実施形態では、第2実行期間よりも第3実行期間の方が、縦縞演出内容及び横縞演出内容の何れかの演出内容の予告演出が実行される期待感が高まるようになっている。

#### 【0114】

なお、第3実行期間演出内容決定テーブルYT31では、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合、第3実行期間にて、青色演出内容の予告演出を実行することを、赤色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。その一方で、大当たり演出用の変動パターンが指定された場合には、第3実行期間にて、赤色演出内容の予告演出を実行することを、青色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。

10

#### 【0115】

また、演出制御用CPU31aは、第3実行期間演出内容決定テーブルYT31を参照して、第3実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行すると決定すると、縦縞実行回数を読み出し、1加算して、加算後の値を縦縞実行回数として再び演出制御用RAM31cに記憶する。

#### 【0116】

一方、上記判定において縦縞実行回数が実行可能回数に達している場合、演出制御用CPU31aは、図10(b)に示す第3実行期間演出内容決定テーブルYT32を参照して、第3実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。第3実行期間演出内容決定テーブルYT32では、指定された変動パターン及び特別図柄の種類に応じて、第3実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。具体的には、第3実行期間演出内容決定テーブルYT32では、指定された変動パターン及び特別図柄の種類に関係なく、縦縞演出内容及び横縞演出内容の予告演出を第3実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第3実行期間演出内容決定テーブルYT32では、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合、第3実行期間にて、青色演出内容の予告演出を実行することを、赤色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。その一方で、第3実行期間演出内容決定テーブルYT32では、大当たり演出用の変動パターン及び確変示唆演出用の変動パターンが指定された場合、第3実行期間にて、赤色演出内容の予告演出を実行することを、青色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。

20

#### 【0117】

なお、演出制御用CPU31aは、第3実行期間演出内容決定テーブルYT31, YT32を参照して、第3実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定すると、当該第3実行期間にて実行する予告演出の演出内容を特定可能な第3実行期間情報を、図柄変動ゲームが終了するまでの間、演出制御用RAM31cに記憶する。

#### 【0118】

次に、第4実行期間において実行される予告演出について説明する。

第4実行期間において予告演出を実行する場合、画像表示部GHには、キャラクタの画像が表示される。そして、第4実行期間にて青色演出内容で予告演出が実行された場合には、背景画像が青色に装飾されたキャラクタの画像が画像表示部GHに表示されるようになっている。また、第4実行期間にて赤色演出内容で予告演出が実行された場合には、背景画像が赤色に装飾されたキャラクタの画像が画像表示部GHに表示されるようになっている。また、第4実行期間にて縦縞演出内容で予告演出が実行された場合には、背景画像が縦縞模様に装飾されたキャラクタの画像が画像表示部GHに表示されるようになっている。また、第4実行期間にて横縞演出内容で予告演出が実行された場合には、背景画像が横縞模様に装飾されたキャラクタの画像が画像表示部GHに表示されるようになっている。

40

#### 【0119】

ここで、第4実行期間にて実行する予告演出の演出内容の決定に係る制御について説明

50

する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、スーパー リーチ演出を演出内容に含む変動パターン H P 3 ~ H P 6 , H P 8 ~ H P 1 5 が指定された場合、第 4 実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。具体的には、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 ~ H P 6 , H P 8 ~ H P 1 5 が指定された場合、第 1 実行期間 ~ 第 3 実行期間における予告演出の演出内容を決定した後、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶した縦縞実行回数が、予め決められた実行可能回数に達しているか否かを判定する。具体的には、演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄 B が指定された場合には、縦縞実行回数が「 2 」であるか否かを判定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれ図柄又は図柄 C が指定された場合には、縦縞実行回数が「 1 」であるか否かを判定する。なお、本実施形態において演出制御用 C P U 3 1 a は、前述したように、図柄 A 及び図柄 D が指定された場合、縦縞実行回数と実行可能回数を比較及び判定しないようになっている。また、このとき演出制御用 R A M 3 1 c に記憶された縦縞実行回数は、第 1 実行期間 ~ 第 3 実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行すると決定した数を示す。

#### 【 0 1 2 0 】

そして、縦縞実行回数が実行可能回数に達していない場合、若しくは、図柄 A 又は図柄 D が指定された場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、図 1 1 ( a ) に示す第 4 実行期間演出内容決定テーブル Y T 4 1 を参照して、第 4 実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。第 4 実行期間演出内容決定テーブル Y T 4 1 では、指定された変動パターン及び特別図柄の種類に応じて、第 4 実行期間における予告演出の演出内容毎の選択率が定められている。具体的には、第 4 実行期間演出内容決定テーブル Y T 4 1 では、はずれリーチ演出用の変動パターン H P 3 ~ H P 6 が指定された場合、横縞演出内容の予告演出を第 4 実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。

#### 【 0 1 2 1 】

また、第 4 実行期間演出内容決定テーブル Y T 4 1 では、大当たり演出用の変動パターン H P 7 ~ H P 1 2 が指定された場合であって、図柄 A が指定されたときには、横縞演出内容の予告演出を第 4 実行期間にて実行することが決定され得るように選択率が定められている。一方で、図柄 B が指定されたときには横縞演出内容の予告演出を第 4 実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第 4 実行期間演出内容決定テーブル Y T 4 1 では、確変示唆演出用の変動パターン H P 1 3 ~ H P 1 5 が指定された場合、横縞演出内容の予告演出を第 4 実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第 4 実行期間演出内容決定テーブル Y T 4 1 では、確変示唆演出用の変動パターン H P 1 3 ~ H P 1 5 が指定された場合であっても、図柄 C が指定されたときには、縦縞演出内容の予告演出を第 4 実行期間にて実行することが決定され得るように選択率が定められている。一方、図柄 D が指定されたときには、縦縞演出内容の予告演出を第 4 実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第 4 実行期間演出内容決定テーブル Y T 3 1 を参照するよりも、縦縞演出内容及び横縞演出内容の何れかの演出内容が決定されやすくなっている。例えば、図柄 A が指定された場合、第 3 実行期間演出内容決定テーブル Y T 3 1 を参照する場合には 3 5 % ( 2 6 % + 9 % ) の確率で縦縞演出内容又は横縞演出内容が決定される一方で、第 4 実行期間演出内容決定テーブル Y T 4 1 を参照する場合には 4 0 % ( 2 9 % + 1 1 % ) の確率で縦縞演出内容又は横縞演出内容が決定される。このように、本実施形態では、第 3 実行期間よりも第 4 実行期間の方が、縦縞演出内容及び横縞演出内容の何れかの演出内容の予告演出が実行される期待感が高まるようになっている。

#### 【 0 1 2 2 】

なお、第 4 実行期間演出内容決定テーブル Y T 4 1 では、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合、第 4 実行期間にて、青色演出内容の予告演出を実行することを、赤色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。その一方で、第 4 実行期間演出内容決定テーブル Y T 4 1 では、大当たり演出

10

20

30

40

50

用の変動パターンが指定された場合、第4実行期間にて、赤色演出内容の予告演出を実行することを、青色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。

【0123】

また、演出制御用CPU31aは、第4実行期間演出内容決定テーブルYT41を参照して、第4実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行すると決定すると、縦縞実行回数を読み出し、1加算して、加算後の値を縦縞実行回数として再び演出制御用RAM31cに記憶する。

【0124】

一方、上記判定において縦縞実行回数が実行可能回数に達している（判定結果が肯定）場合、演出制御用CPU31aは、図11（b）に示す第4実行期間演出内容決定テーブルYT42を参照して、第4実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。第4実行期間演出内容決定テーブルYT42では、指定された変動パターン及び特別図柄の種類に応じて、第4実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する。具体的には、第4実行期間演出内容決定テーブルYT42では、指定された変動パターン及び特別図柄の種類に関係なく、縦縞演出内容及び横縞演出内容の予告演出を第4実行期間にて実行することが決定されないように選択率が定められている。また、第4実行期間演出内容決定テーブルYT42では、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合、第4実行期間にて、青色演出内容の予告演出を実行することを、赤色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。その一方で、第4実行期間演出内容決定テーブルYT42では、大当たり演出用の変動パターン及び確変示唆演出用の変動パターンが指定された場合、第4実行期間にて、赤色演出内容の予告演出を実行することを、青色演出内容の予告演出を実行することよりも高確率で決定されるように選択率が定められている。

10

【0125】

なお、演出制御用CPU31aは、第4実行期間演出内容決定テーブルYT41, YT42を参照して、第4実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定すると、当該第4実行期間にて実行する予告演出の演出内容を特定可能な第4実行期間情報を、図柄変動ゲームが終了するまでの間、演出制御用RAM31cに記憶する。

20

【0126】

このように、本実施形態では、第1実行期間～第4実行期間における予告演出の演出内容を決定する演出制御用CPU31aが、演出内容決定手段として機能する。また、本実施形態では、「縦縞演出内容」及び「横縞演出内容」が「特定演出内容」となる一方、「青色演出内容」及び「赤色演出内容」が「非特定演出内容」となる。また、本実施形態では、「縦縞演出内容」が「第1特定演出内容」となり、「横縞演出内容」が「第2特定演出内容」となる。また、本実施形態では、「青色演出内容」が「第1非特定演出内容」となり、「赤色演出内容」が「第2非特定演出内容」となる。

30

【0127】

演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力し、確定停止表示させる飾り図柄及び各実行期間における予告演出の演出内容を決定すると、各列の飾り図柄を変動表示させて図柄変動ゲームを開始するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、決定した飾り図柄の図柄組み合わせを演出表示装置11に確定停止表示させる。

40

【0128】

また、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲーム中の第1実行期間において演出制御用RAM31cに記憶する第1実行期間情報から特定可能な演出内容で予告演出を実行するように演出表示装置11の表示内容を制御する。このとき、演出制御用CPU31aは、擬似連演出を実行させる変動パターンが指定されているとき、演出制御用RAM31cに記憶した変動サイクル実行回数を参照し、第1実行期間が何回目の変動サイクルにおける第1実行期間であるかを特定する。そして、演出制御用CPU31aは、何回目の変動

50

サイクルにおける第1実行期間であるかについて特定すると、当該変動サイクルの第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容として第1実行期間情報から特定可能な演出パターンに定められた演出内容で予告演出を実行するように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0129】

また、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲーム中の第2実行期間において演出制御用RAM31cに記憶する第2実行期間情報から特定可能な演出内容で予告演出を実行するように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲーム中の第3実行期間において演出制御用RAM31cに記憶する第3実行期間情報から特定可能な演出内容で予告演出を実行するように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲーム中の第4実行期間において演出制御用RAM31cに記憶する第4実行期間情報から特定可能な演出内容で予告演出を実行するように演出表示装置11の表示内容を制御する。このように、本実施形態において、演出表示装置11の表示内容を制御し、予告演出を実行させる演出制御用CPU31aが、演出制御手段として機能する。

10

【0130】

ここで、本実施形態における図柄変動ゲームの演出態様について、図12及び図13に基づき説明する。

なお、図12及び図13に示す図柄変動ゲームは、変動サイクルの回数が「3回」の擬似連演出を実行させる大当たり演出用の変動パターンHP10に基づく図柄変動ゲームであり、当該図柄変動ゲーム終了後には8R大当たり遊技が付与されること（図柄B）が決定されたものとする。また、1回目の変動サイクルの第1実行期間にて「青色演出内容」、2回目の変動サイクルの第1実行期間にて「赤色演出内容」、3回目（最終回）の変動サイクルの第1実行期間にて「縦縞演出内容」の予告演出を実行することが定められた種類の演出パターンが決定されたものとする。すなわち、演出パターンEP8に分類される種類の演出パターンが決定されたものとする。また、第2実行期間では、「縦縞演出内容」の予告演出を実行することが決定されたものとする。

20

【0131】

本実施形態において、図柄変動ゲーム終了後に8R大当たり遊技が付与される図柄変動ゲームでは、縦縞演出内容の予告演出を2回まで実行することができる一方で、3回以上実行することができない。そのため、第2実行期間以降の第3実行期間及び第4実行期間では、青色演出内容又は赤色演出内容の予告演出を実行するように、各実行期間における予告演出の演出内容が決定される。因みに、第3実行期間では「青色演出内容」の予告演出を実行することが決定され、第4実行期間では「赤色演出内容」の予告演出を実行することが決定されたものとする。

30

【0132】

図12(a)に示すように、図柄変動ゲームが開始するとともに1回目の変動サイクルが開始すると、1回目の変動サイクルの第1実行期間にて、「青色演出内容」の予告演出が実行される。また、1回目の変動サイクルの終了時点では、図12(b)に示すように、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示される。1回目の変動サイクルが終了すると、2回目の変動サイクルが開始し、図12(c)に示すように2回目の変動サイクルの第1実行期間にて、「赤色演出内容」の予告演出が実行される。このとき、遊技者は「青色演出内容」よりも大当たり期待度の高い「赤色演出内容」の予告演出が実行されたことで大当たりへの期待感を高める。また、2回目の変動サイクルの終了時点では、図12(d)に示すように、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示される。

40

【0133】

2回目の変動サイクルが終了すると、3回目（最終回）の変動サイクルが開始し、図12(e)に示すように3回目の変動サイクルの第1実行期間にて、「縦縞演出内容」の予告演出が実行される。縦縞演出内容の予告演出が実行されたことで、以降の実行期間にて縦縞演出内容の予告演出が実行されれば、大当たり期待度が更に高くなる（大当たりとなるこ

50

とを認識できる)ため、以降の実行期間にて実行される予告演出の演出内容に対する注目度を高める。また、遊技者は、「青色演出内容」及び「赤色演出内容」よりも大当たり期待度の高い「縦縞演出内容」で予告演出が実行されたことで、大当たりへの期待感を高める。

#### 【0134】

また、図13(a)に示すように、3回目の変動サイクルにおいてリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されると、第2実行期間にて「縦縞演出内容」の予告演出が実行される。第2実行期間にて縦縞演出内容の予告演出が実行されたことにより、8R大当たり遊技又は16R大当たり遊技が付与されることを認識することができる。そして、遊技者は以降の実行期間にて3回目の縦縞演出内容の予告演出が実行され、8R大当たり遊技よりも有利な16R大当たり遊技が付与されることを認識できるか否かについて注目する。

10

#### 【0135】

その後、図13(b)に示すようにノーマルリーチ演出が実行される。更に、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展すると、図13(c)に示すように、第3実行期間にて「青色演出内容」の予告演出が実行される。また、スーパーリーチ演出の終了直前の第4実行期間では、図13(d)に示すように、「赤色演出内容」の予告演出が実行される。そして、図13(e)に示すように、最終的に大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示されても、確定停止表示された大当たりの図柄組み合わせや図柄変動ゲームで実行された予告演出の実行態様から、付与される大当たり遊技の種類を特定できないため、16R大当たり遊技が付与される可能性を期待させることができる。

20

#### 【0136】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1)図柄変動ゲームの大当たり期待度が高いほど(大当たりのときには)多い回数が実行可能回数として定められるようにした。また、図柄変動ゲーム中に特定演出内容(縦縞演出内容又は横縞演出内容)の予告演出を実行する回数が、実行可能回数を超える回数とならないよう、各実行期間における予告演出の演出内容が決定されたようにした。すなわち、図柄変動ゲームの大当たり期待度に応じて定められた実行可能回数を超える回数だけの特定演出内容の予告演出が実行されないようにした。これにより、むやみに大当たりへの期待感を高めてしまうことを防ぐことができ、遊技に対する興趣の低下も防止することができる。

30

#### 【0137】

(2)図柄変動ゲームの終了時点に近い実行期間(スーパーリーチ演出まで実行する場合には、第4実行期間)ほど、特定演出内容(縦縞演出内容及び横縞演出内容)の予告演出が実行されやすいようにした。これにより、図柄変動ゲームの開始からの実行期間にて特定演出内容の予告演出が実行された回数が少なくて、図柄変動ゲームの終了に近くなければ(図柄変動ゲームが進行するほど)特定演出内容の予告演出が実行される回数が多くなることを、より期待させることができる。

#### 【0138】

(3)リーチ演出実行開始前(第1実行期間)とリーチ演出実行開始後(第2実行期間~第4実行期間)に、それぞれ実行期間を設定するようにした。これにより、リーチ演出実行前までに実行された予告演出が特定演出内容(縦縞演出内容及び横縞演出内容)でなくとも、リーチ演出実行後も、実行された特定演出内容の予告演出の回数が増える可能性を期待させることができる。その結果、リーチ演出実行後の予告演出の演出内容にも注目させることができる。

40

#### 【0139】

(4)特定演出内容(縦縞演出内容及び横縞演出内容)の予告演出がたくさん実行されたとき、遊技者は、大当たりとなったときにそれなりに良い(有利な)大当たり遊技が付与されるのだろうと期待してしまう場合がある。そこで、遊技者にとって有利な第2大当たり遊技(例えば、16R大当たり遊技)が付与される場合には、当該大当たり遊技よりも不利な第1大当たり遊技(例えば、8R大当たり遊技)が付与される場合よりも、多い回数が実行可能

50

回数として定められるようにした。これにより、特別演出内容の予告演出がたくさん実行されて、第2大当たり遊技よりも不利な第1大当たり遊技が付与されたとき、せっかく大当たりとなったのに興趣が低下してしまうというようなことを防ぐことができる。

【0140】

(5) 実行期間毎の予告演出を順番に決定するようにするとともに、それまでに特別演出内容(縦縞演出内容)の予告演出を実行させると決定した回数に基づいて予告演出の演出内容を決定するので、実行可能回数を超える回数の特定演出内容(縦縞演出内容)の予告演出を実行しないようにすることができる。また、大量の演出に係るパターンを記憶しなくても、バリエーションに富んだ演出を行うことができる。

【0141】

10

(6) 非特定演出内容(青色演出内容又は赤色演出内容)で予告演出が実行されるよりは、特定演出内容(縦縞演出内容)で予告演出が実行された方が大当たりを期待できるようにした。特定演出内容の予告演出が1回だけ実行されても、1回も特定演出内容の予告演出が実行されずに非特定演出内容の予告演出だけが実行されるよりは大当たりを期待できる。そのため、特定演出内容で予告演出が実行されると、図柄変動ゲームで実行される特定演出内容の予告演出が実行された回数が増えるだけでなく、非特定演出内容で予告演出が実行されるよりも大当たりへの期待感を高めることができる。

【0142】

(7) 非特定演出内容には、大当たり期待度の異なる種類の演出内容が複数(青色演出内容及び赤色演出内容)ある。そのため、実行された予告演出の演出内容が非特定演出内容であっても、当該演出内容が大当たり期待度の低い第1非特定演出内容(青色演出内容)であるか否か(若しくは、大当たり期待度の高い第2非特定演出内容(赤色演出内容)であるか否か)について注目させることができる。

20

【0143】

(8) 大当たりとなる図柄変動ゲームでのみ、第2特定演出内容(横縞演出内容)の予告演出を実行し得るようにした。これにより、図柄変動ゲームの最終の実行期間までに第1特定演出内容(縦縞演出内容)及び第2特定演出内容の予告演出が実行されていない場合であっても、最終の実行期間にて第2特定演出内容の予告演出が実行されることを期待させることができる。

【0144】

30

(9) 大当たりとなる際には、はずれとなるときと比較して、擬似連演出を実行させたときの変動サイクルの回数が多くなる変動パターンが決定されやすいうようにした。すなわち、大当たりとなる図柄変動ゲームでは、変動サイクルの回数が多くなり易いため、第1実行期間が多く設定され、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるまでに実行される予告演出の回数が多くなり易い。この結果、第1実行期間にて非特定演出内容(青色演出内容及び赤色演出内容)の予告演出が実行されたとしても、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるまでに予告演出が実行される回数が多ければ、遊技者の大当たりへの期待感を高めることができる。そのため、非特定演出内容の予告演出が実行されたからといって、特定演出内容(縦縞演出内容又は横縞演出内容)の予告演出が実行されないことに対する興趣の低下を防ぐことができる。

40

【0145】

(10) 小当たり遊技(又は8R短縮大当たり遊技)の開放態様で大入賞口18が開閉動作した場合、当該開放態様からは当たり遊技終了後に確変状態が付与されたか否かについて秘匿することができる。そのため、小当たり遊技と8R短縮大当たり遊技の何れが付与されたか否かについて特定できていない場合、つまり、確変状態が付与されたか否かについて特定できていない場合、遊技者は、確変状態が付与されていないときであっても、確変状態が付与されたことを期待して遊技を継続しなければならない。しかしながら、図柄変動ゲーム終了後に小当たり遊技が付与される図柄変動ゲームでは縦縞演出内容の実行可能回数を0回とする一方で、図柄変動ゲーム終了後に8R短縮大当たり遊技が付与される図柄変動ゲームでは縦縞演出内容の実行可能回数を1回とした。これにより、図柄変動ゲームにおいて

50

縦縞演出内容の予告演出が1回でも実行された場合、その図柄変動ゲーム終了後に、小当たり遊技（又は8R短縮大当たり遊技）の開放態様で大入賞口18が開放された場合、付与された当たり遊技が8R短縮大当たり遊技であることを特定することができる。その結果、遊技者は、確変状態が付与されたことを特定して、遊技を継続することができる。

#### 【0146】

(11) 演出パターンEP18～EP20は、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるよりも前に、大当たりとなることを認識できるように設定されている。具体的には、演出パターンEP18は、大当たりとなることを特定可能となるように、縦縞演出内容の予告演出を2回実行することが設定されている。また、演出パターンEP19は、16R大当たり遊技が付与されることを特定可能となるように、縦縞演出内容の予告演出を3回実行することが設定されている。また、演出パターンEP20は、16R大当たり遊技が付与されることを特定可能となるように、横縞演出内容の予告演出を実行することが設定されている。そして、大当たりとなることを認識できる回数（本実施形態では、5回）の擬似連演出を実行させる変動パターンが指定された場合、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるよりも前に、大当たりとなることを認識できるように設定された演出パターンEP18～EP20の中から演出パターンが決定されるようにした。これにより、擬似連演出が実行されたときの変動サイクルの回数から大当たりとなることが認識できる図柄変動ゲームでは、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるよりも前に実行される予告演出の演出内容からも大当たりとなることを確実に特定することができる。また、予告演出の演出内容に、より注目させることができる。

10

20

#### 【0147】

(12) 各実行期間における予告演出の演出内容を、図柄変動ゲームの実行開始時点に近い第1実行期間から順番に、決定されたようにした。このように、図柄変動ゲームの開始時点に近い実行期間から予告演出の演出内容が決定されるので、図柄変動ゲームの終了時点に近い実行期間にて実行する予告演出の演出内容を決定する際、既に実行可能回数だけ特定演出内容（縦縞演出内容）の予告演出の実行を決定している場合がある。すなわち、図柄変動ゲームの開始時点に近い実行期間までに特定演出内容の予告演出が実行される可能性がある。そして、図柄変動ゲームの開始時点に近い実行期間において特定演出内容の予告演出が実行されると、更に特定演出内容の予告演出が実行される回数が増えるのではないかと、以降の実行期間における予告演出の演出内容に、より注目させることができる。

30

#### 【0148】

(13) スーパーリーチ演出が実行される図柄変動ゲームにおける最終の実行期間となる第4実行期間を、スーパーリーチ演出の終了直前（図柄変動ゲームの終了直前）のタイミングとした。これにより、図柄変動ゲームの終了直前まで、演出表示装置11に表示される演出（予告演出及び当該演出内容など）に注目させることができる。

#### 【0149】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・上記実施形態において、大当たり遊技の有利不利によって、実行可能回数の多少を変更しなくても良い。すなわち、16R大当たり遊技が付与される場合であっても、8R大当たり遊技が付与される場合であっても、3回まで、縦縞演出内容の予告演出を実行可能に構成しても良い。但し、8R大当たり遊技（他の大当たり遊技よりも不利な大当たり遊技）が付与される場合の実行可能回数が、16R大当たり遊技（有利な大当たり遊技）が付与される場合の実行可能回数よりも少ないことが望ましい。

40

#### 【0150】

・上記実施形態において、小当たり遊技が付与される場合、8R短縮大当たり遊技が付与される場合の実行可能回数と同じ実行可能回数を設定するようにしても良い。これにより、図柄変動ゲーム中に実行された予告演出の演出内容からも小当たり遊技と8R短縮大当たり遊技の何れが付与されたか（確変状態の付与態様）について、秘匿することができる。

#### 【0151】

50

・上記実施形態において、はすれの図柄変動ゲームであっても、複数回（例えば、3回）まで、縦縞演出内容の予告演出を実行可能に構成しても良い。但し、大当たりの図柄変動ゲームで縦縞演出内容の予告演出を実行可能な実行可能回数よりも、はすれの図柄変動ゲームで縦縞演出内容の予告演出を実行可能な実行可能回数が少ないことが好ましい。

#### 【0152】

・上記実施形態において、はすれの図柄変動ゲームであっても、横縞演出内容の予告演出を実行可能に構成しても良い。すなわち、横縞演出内容の予告演出が実行された時点で大当たりとなることを特定可能に構成しなくても良い。但し、大当たりの図柄変動ゲームで横縞演出内容の予告演出を実行可能な実行可能回数よりも、はすれの図柄変動ゲームで横縞演出内容の予告演出を実行可能な実行可能回数が少ないことが好ましい。この場合、横縞演出内容の予告演出の実行を決定する毎に、図柄変動ゲームにて横縞演出内容の予告演出の実行を決定した回数を示す横縞決定回数を記憶し、当該横縞決定回数が実行可能回数を超えないように予告演出の演出内容を決定しなければならない。

10

#### 【0153】

・上記実施形態において、確変状態を付与する際、次に大当たり遊技が付与するまでの間、確変状態を付与するようにしても良い。このとき、実質的に次の大当たり遊技が付与するまでの間となる回数（例えば、10000回）を、確変付与回数として設定するようにしても良い。このような場合、大当たり遊技終了後に確変状態を付与しない（非確変状態を付与する）大当たり遊技を備えることが好ましい。そして、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される大当たり遊技（確変大当たり遊技）を、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない大当たり遊技（非確変大当たり遊技）よりも有利な大当たり遊技として定めても良い。

20

#### 【0154】

・上記実施形態において、大当たり遊技終了後に変短状態を付与する大当たり遊技と、変短状態を付与しない大当たり遊技を備え、変短状態が付与される大当たり遊技を有利な大当たり遊技として定めても良い。

#### 【0155】

・上記実施形態において、例えば、16R大当たり遊技終了後には、確変付与回数と変短付与回数に同じ回数（上記実施形態では、50回）を設定したが、当該回数を異ならせても良い。例えば、変短付与回数として設定する回数を、確変付与回数として設定する回数よりも多く（又は少なく）しても良い。

30

#### 【0156】

・上記実施形態において、1回の変動サイクルにおいて飾り図柄が変動表示されてから一旦停止表示されるまで（擬似連演出を実行しない場合及び最終回の変動サイクルでは、飾り図柄の変動表示開始からリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させるまで）に、複数回第1実行期間を設定しても良い。この場合、各第1実行期間毎の予告演出の演出内容を縦縞実行回数に基づいて、実行可能回数を超えないように決定しなければならない。

#### 【0157】

・上記実施形態において、小当たり遊技を付与可能に構成しなくても良い。この場合、小当たり抽選を行わなくても良い。この場合、8R短縮大当たり遊技を付与可能に構成しなくても良い。

40

#### 【0158】

・上記実施形態において、擬似連演出を実行する際、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるまでに複数回縦縞演出内容の予告演出を実行させることを可能に構成したが、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるまでに実行される縦縞演出内容及び横縞演出内容の回数を1回までとしても良い。すなわち、上記実施形態において、演出パターンE P 9, E P 10, E P 15, E P 16, E P 18, E P 19に分類される演出パターンを決定可能に構成しなくても良い。この場合、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるまでに、縦縞演出内容の予告演出が実行された回数から大当たりとなることを認識できないようになるため、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されてから実行される予告演出の演出内容に、より注目させることができる。

50

## 【0159】

・上記実施形態において、各実行期間の予告演出の演出内容を順番に決定したが、それらをパターン化して、当該パターンを決定することで、第1実行期間～第4実行期間における予告演出の演出内容を一括して決定できるようにしても良い。このようにすることでも、演出制御用CPU31aが各実行期間毎の予告演出の演出内容を決定するよりも、制御的負担を軽減することができる。このようにした場合、例えば、実行可能回数が「2回」と定められた図柄変動ゲームを実行する際、図柄変動ゲームの全ての実行期間のうち0～2つの実行期間にて縦縞演出内容の予告演出を実行することが定められたパターンが決定されるようにしなければならない。すなわち、パターンを決定する場合であっても、図柄変動ゲームを通して実行される縦縞演出内容の予告演出の回数が、実行可能回数を超えないようにしなければならない。

10

## 【0160】

・上記実施形態において、横縞演出内容の予告演出を実行することが設定された演出パターンでは、横縞演出内容の予告演出を実行する最終回以外の変動サイクルでは、青色演出内容又は赤色演出内容の予告演出を実行するようにしたが、縦縞演出内容や横縞演出内容を実行する種類の演出パターンを備えても良い。

## 【0161】

・上記実施形態において、図柄変動ゲームの終了時点に近い実行期間から順番に、予告演出の演出内容を決定するようにしても良い。すなわち、スーパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターンが指定された場合、演出制御用CPU31aは、第4実行期間 第3実行期間 第2実行期間 第1実行期間の順に、予告演出の演出内容を決定するようにしても良い（第1実行期間における予告演出の演出内容を最後に決定する）。このようにしたとき、縦縞実行回数の値が実行可能回数に達している場合、それ以上縦縞演出内容の予告演出が実行されないように、青色演出内容又は赤色演出内容を第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容として決定されるようにしなければならない。

20

## 【0162】

このように、図柄変動ゲームの終了時点に近い実行期間から予告演出の演出内容が決定されるようにした場合、図柄変動ゲームの開始時点に近い実行期間における予告演出の演出内容を決定する際、既に実行可能回数だけの縦縞演出内容の実行が決定されていて、縦縞演出内容の予告演出の実行を決定できない場合がある。そのため、図柄変動ゲームが開始してから、図柄変動ゲームの開始時点に近い実行期間において縦縞演出内容の予告演出が実行されなくても、図柄変動ゲームの終了時点に近い実行期間にて縦縞演出内容の予告演出が実行されることを、より期待させることができる。

30

## 【0163】

・上記実施形態において、特定の実行期間（例えば、第3実行期間）における予告演出の演出内容を決定した後、その他の実行期間における予告演出の演出内容をそれぞれ決定するよう変更しても良い。

## 【0164】

・上記実施形態において、第2実行期間～第4実行期間における予告演出の演出内容を決定する際、図柄A及び図柄Dが指定された場合には、実行可能回数と縦縞実行回数を比較及び判定しないようにしたが、比較及び判定しても良い。そして、図柄Aが指定されたときに、縦縞実行回数が実行可能回数に達しているとき（縦縞実行回数 = 3以上）は、達していないときよりも高い確率で、縦縞演出内容又は横縞演出内容の予告演出の実行が決定されるようにしても良い。

40

## 【0165】

・上記実施形態において、演出パターンを決定することで、各変動サイクルにおける第1実行期間における予告演出の演出内容を決定するようにしたが、変動サイクルの第1実行期間毎に予告演出の演出内容を決定するようにしても良い。但し、最終回の変動サイクルにおける第1実行期間にて実行される予告演出の演出内容が示唆する大当たり期待度が、最終回以外の変動サイクルにおける第1実行期間にて実行される予告演出の演出内容が示

50

唆する大当たり期待度以上となることが望ましい。そのため、最終回の変動サイクルから順番に、第1実行期間における予告演出の演出内容を決定することが望ましい。このとき、演出制御用CPU31aは、今回予告演出の演出内容を決定する変動サイクルの次の変動サイクルにおける第1実行期間にて実行すると決定した演出内容が示唆する大当たり期待度以下の大当たり期待度を示唆する演出内容を、今回予告演出の演出内容を決定する変動サイクルにおける第1実行期間にて実行する予告演出の演出内容として決定する。なお、図柄変動ゲームで実行される縦縞演出内容の予告演出の回数が、実行可能回数を超えないよう、演出制御用CPU31aは、縦縞実行回数が実行可能回数に達している場合には、青色演出内容又は赤色演出内容を実行する予告演出の演出内容として決定しなければならない。

10

#### 【0166】

・上記実施形態において、縦縞演出内容を含む複数の演出内容の中から予告演出の演出内容を決定する際、大当たりのときの方が、はずれのときと比較して高い確率で縦縞演出内容が選択されるようにしたが、同じであっても良い。すなわち、大当たりとははずれのときで、縦縞演出内容の予告演出が実行される確率を異ならせなくても良い。

#### 【0167】

・上記実施形態において、図柄変動ゲームの終了時点に近い実行期間では、図柄変動ゲームの開始時点に近い実行期間と比較して、縦縞演出内容の予告演出を実行することが決定されやすいようにしたが、実行期間毎に縦縞演出内容の予告演出を実行することが決定される確率を変更しなくても良い。また、図柄変動ゲームの開始時点に近い実行期間では、図柄変動ゲームの終了時点に近い実行期間と比較して、縦縞演出内容の予告演出を実行することが決定されやすいように変更しても良い。

20

#### 【0168】

・上記実施形態において、図柄変動ゲームにおける実行期間開始時点において、当該実行期間における予告演出の演出内容を、縦縞実行回数及び実行可能回数を参照して、決定するようにしても良い。

#### 【0169】

・上記実施形態において、実行期間の数及び時点を変更しても良い。例えば、全ての実行期間をリーチ演出実行開始後に設定するよう変更しても良い。また、全ての実行期間をリーチ演出実行開始前に設定するよう変更しても良い。

30

#### 【0170】

・上記実施形態において、非特定演出内容として青色演出内容と赤色演出内容を備えたが、例えば、青色演出内容のみでも良い。同様に、上記実施形態において、特定演出内容として縦縞演出内容と横縞演出内容を備えたが、例えば、縦縞演出内容のみでも良い。

#### 【0171】

・上記実施形態において、縦縞演出内容の予告演出が実行された実行期間の種類を縦縞実行回数としてカウントするようにしても良い。例えば、複数回の変動サイクルのうち2回以上の変動サイクルにおける第1実行期間にて縦縞演出内容の予告演出が実行された場合であっても、縦縞実行回数として1回をカウントするようにしても良い。

40

#### 【0172】

・上記実施形態において特定列の飾り図柄が一旦停止表示されるまでを1回の変動サイクルとしても良い。例えば、全列の飾り図柄が変動表示されてから左列及び右列(特定列)の飾り図柄が一旦停止表示されるまでを1回の変動サイクルとしても良い。

#### 【0173】

・上記実施形態において実行可能回数を特別図柄の種類毎に定めたが、例えば、変動パターンの種類毎に実行可能回数を定めても良い。この場合、リーチ演出が実行されないと、又はノーマルリーチ演出のみが実行されることを演出内容に含むはずれ演出用の変動パターンには実行可能回数として「0回」を定める一方で、スーパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターンには実行可能回数として「1回」を定めるようにしても良い。また、大当たりのときであっても、変動サイクルの回数が「5回」の擬似連演出を実行させる変

50

動パターンには実行可能回数として「5回」を定める一方で、変動サイクルの回数が「2回」の擬似連演出を実行させる変動パターンには実行可能回数として「1回」を定めて良い。

#### 【0174】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 前記演出内容決定手段は、前記図柄変動ゲームの終了時点に近い実行期間から図柄変動ゲームの開始時点に近い実行期間にかけて順番に、予告演出の演出内容を決定する。

#### 【0175】

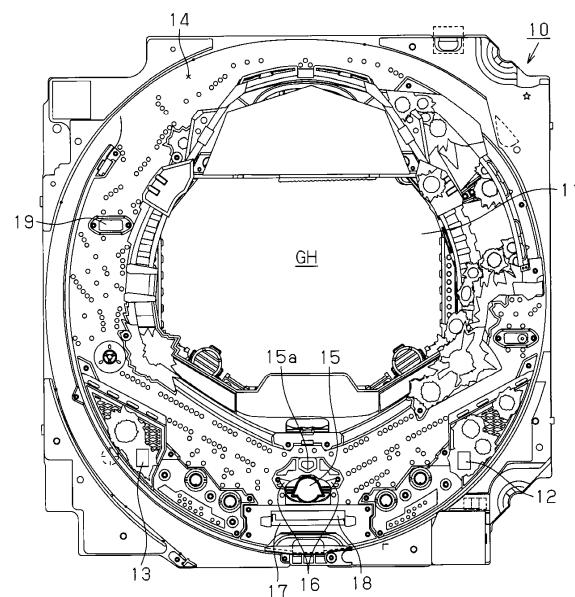
(ロ) 特定演出内容には、大当たりとなるか否かに係らず前記演出内容決定手段が予告演出の演出内容として決定可能な第1特定演出内容と、大当たりとなるときにのみ前記演出内容決定手段が予告演出の演出内容として決定可能な第2特定演出内容がある。10

#### 【符号の説明】

#### 【0176】

G H ... 画像表示部、1 1 ... 演出表示装置、1 2 ... 特別図柄表示装置、1 8 ... 大入賞口、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用 C P U、3 0 b ... 主制御用 R O M、3 0 c ... 主制御用 R A M、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用 C P U、3 1 b ... 演出制御用 R O M、3 1 c ... 演出制御用 R A M。

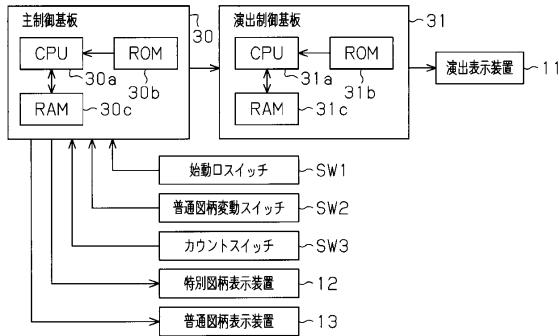
【図1】



【図2】

種類	図柄	当たり遊技	当たり遊技後の 当たり遊技回数	当たり遊技時の 変動状態	当たり遊技終了後の 変動状態	オーバーニング時間	ラウンド遊技時間	エンディング時間
大当たり	A (10)	16R当たり遊技	50回	有	無	50回	1.0秒	25秒
	B (49)	8R当たり遊技	50回	無	無	50回	1.0秒	25秒
	C (41)	8R短大当たり遊技	50回	有	無	50回	0.02秒	0.06秒
小当たり	D (1)	小当たり遊技	現状維持	有	無	0秒	1~8回: 0.06秒	2.02秒

【図3】



【図4】

変動パターン	抽選結果		変動サイクルの回数	リーチ演出
HP1	はずれ		1回	なし
			1回	NR
			1回	SR
			2回	SR
			3回	SR
			4回	SR
HP7	8R大当たり遊技	16R大当たり遊技	1回	NR
			1回	SR
			2回	SR
			3回	SR
			4回	SR
HP12	16R大当たり遊技		5回	SR
HP13	小当たり遊技	8R短縮大当たり遊技	1回	SR
HP14			2回	SR
HP15			3回	SR

【図5】

種類	回数	縦横演出内容				横縦演出内容	
		0回	1回	2回	3回以上	0回	1回以上
大当たり回数	A	○	○	○	○	○	○
	B	○	○	○	×	○	×
	C	○	○	×	×	○	×
小当たり回数	D	○	×	×	×	○	×
はずれ回数	○	○	×	×	○	×	

【図6】

第1実行期間演出内容決定テーブルYT11 (疑似連演出なし時)

変動パターン	特別回数	第1実行期間における予告演出の演出内容			
		青色演出内容	赤色演出内容	縦横演出内容	横縦演出内容
HP1	はずれ回数	100%	0%	0%	0%
HP2	はずれ回数	80%	20%	0%	0%
HP3	はずれ回数	50%	47%	3%	0%
HP7	回数A	30%	50%	15%	5%
	回数B	30%	50%	20%	0%
HP8	回数A	20%	55%	19%	6%
	回数B	20%	55%	25%	0%
HP13	回数C	45%	50%	5%	0%
	回数D	50%	50%	0%	0%
HP1	はずれ	50%	47%	3%	3%
HP2	はずれ	10%	60%	5%	5%
HP3	はずれ	10%	60%	20%	10%
HP4	回数A	45%	50%	5%	5%
	回数B	50%	50%	0%	0%
HP5	はずれ	—	—	—	—
HP6	—	—	—	—	—
HP7	—	—	—	—	—
HP8	—	—	—	—	—
HP9	—	—	—	—	—
HP10	—	—	—	—	—
HP11	—	—	—	—	—
HP12	—	—	—	—	—
HP13	—	—	—	—	—
HP14	—	—	—	—	—
HP15	—	—	—	—	—
HP16	—	—	—	—	—
HP17	—	—	—	—	—
HP18	—	—	—	—	—
HP19	—	—	—	—	—
HP20	—	—	—	—	—

【図7】

変動サイクルの回数	特別回数	演出パターン		変動サイクル2回用		変動サイクル3回用		変動サイクル4回用		変動サイクル5回用													
				EP1	EP2	EP3	EP4	EP5	EP6	EP7	EP8	EP9	EP10	EP11	EP12	EP13	EP14	EP15	EP16	EP17	EP18	EP19	EP20
2回	はずれ	HP4	回数A	50%	47%	3%	0%	0%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	はずれ	HP5	回数B	10%	60%	5%	0%	0%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	はずれ	HP6	回数C	10%	60%	20%	10%	0%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	はずれ	HP7	回数D	45%	50%	5%	0%	0%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
3回	はずれ	HP8	回数A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	はずれ	HP9	回数B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	はずれ	HP10	回数C	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	はずれ	HP11	回数D	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4回	はずれ	HP12	回数A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	はずれ	HP13	回数B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	はずれ	HP14	回数C	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	はずれ	HP15	回数D	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5回	はずれ	HP16	回数A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	はずれ	HP17	回数B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	はずれ	HP18	回数C	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	はずれ	HP19	回数D	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12回	はずれ	HP20	回数A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【図8】

演出パターン	変動サイクル				
	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目
変動サイクル2回用	EP1	青	青	—	—
	EP2	青or赤	赤	—	—
	EP3	青or赤	縦縦	—	—
	EP4	縦縦	—	—	—
	EP5	青or赤	横縦	—	—
変動サイクル3回用	EP6	青	青	青	—
	EP7	青or赤	青or赤	赤	—
	EP8	青or赤	青or赤	縦縦	—
	EP9	青or赤	縦縦	縦縦	—
	EP10	縦縦	縦縦	縦縦	—
	EP11	青or赤	青or赤	横縦	—
変動サイクル4回用	EP12	青	青	青	青
	EP13	青or赤	青or赤	青or赤	赤
	EP14	青or赤	青or赤	青or赤	縦縦
	EP15	青or赤	青or赤	縦縦	縦縦
	EP16	青or赤	縦縦	縦縦	縦縦
	EP17	青or赤	青or赤	青or赤	横縦
変動サイクル5回用	EP18	青or赤	青or赤	青or赤	縦縦
	EP19	青or赤	青or赤	縦縦	縦縦
	EP20	青or赤	青or赤	青or赤	青or赤

【図9】

(a) 第2実行期間演出内容決定テーブルYT21 (縦縞実行回数が実行可能回数に達していないとき)

変動パターン	特別図柄	第2実行期間における予告演出の演出内容			
		青色演出内容	赤色演出内容	縦縞演出内容	横縞演出内容
HP2	はずれ図柄	80%	20%	0%	0%
HP3~HP6		50%	45%	5%	0%
HP7~HP12	図柄A	20%	50%	23%	7%
	図柄B	20%	50%	30%	0%
HP13~HP15	図柄C	43%	50%	7%	0%
	図柄D	50%	50%	0%	0%

(b) 第2実行期間演出内容決定テーブルYT22 (縦縞実行回数が実行可能回数に達しているとき)

変動パターン	特別図柄	第2実行期間における予告演出の演出内容			
		青色演出内容	赤色演出内容	縦縞演出内容	横縞演出内容
HP3~HP6	はずれ図柄	60%	40%	0%	0%
HP7~HP11	図柄B	20%	80%	0%	0%
HP13~HP15	図柄C	43%	57%	0%	0%

【図10】

(a) 第3実行期間演出内容決定テーブルYT31 (縦縞実行回数が実行可能回数に達していないとき)

変動パターン	特別図柄	第3実行期間における予告演出の演出内容			
		青色演出内容	赤色演出内容	縦縞演出内容	横縞演出内容
HP3~HP6	はずれ図柄	45%	42%	13%	0%
HP8~HP12	図柄A	20%	45%	26%	9%
	図柄B	20%	45%	35%	0%
HP13~HP15	図柄C	42%	50%	8%	0%
	図柄D	50%	50%	0%	0%

(b) 第3実行期間演出内容決定テーブルYT32 (縦縞実行回数が実行可能回数に達しているとき)

変動パターン	特別図柄	第3実行期間における予告演出の演出内容			
		青色演出内容	赤色演出内容	縦縞演出内容	横縞演出内容
HP3~HP6	はずれ図柄	55%	45%	0%	0%
HP8~HP11	図柄B	25%	75%	0%	0%
HP13~HP15	図柄C	42%	58%	0%	0%

【図11】

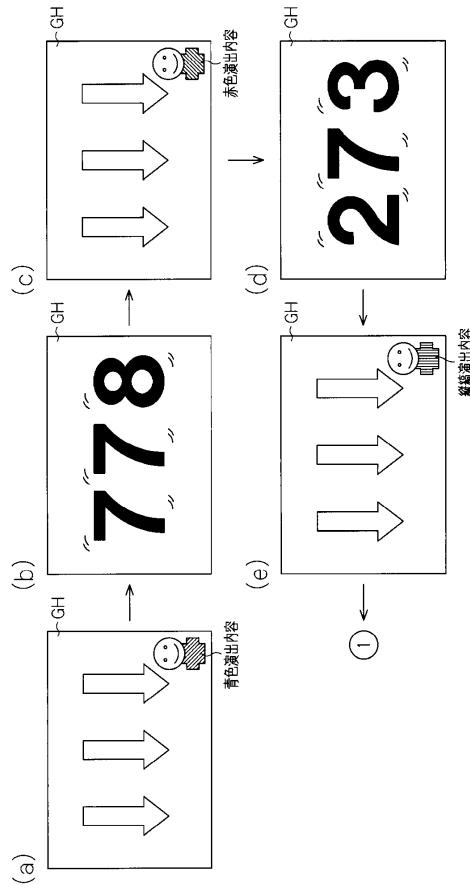
(a) 第4実行期間演出内容決定テーブルYT41 (縦縞実行回数が実行可能回数に達していないとき)

変動パターン	特別図柄	第4実行期間における予告演出の演出内容			
		青色演出内容	赤色演出内容	縦縞演出内容	横縞演出内容
HP3~HP6	はずれ図柄	45%	40%	15%	0%
HP8~HP12	図柄A	15%	45%	29%	11%
	図柄B	15%	45%	40%	0%
HP13~HP15	図柄C	40%	50%	10%	0%
	図柄D	50%	50%	0%	0%

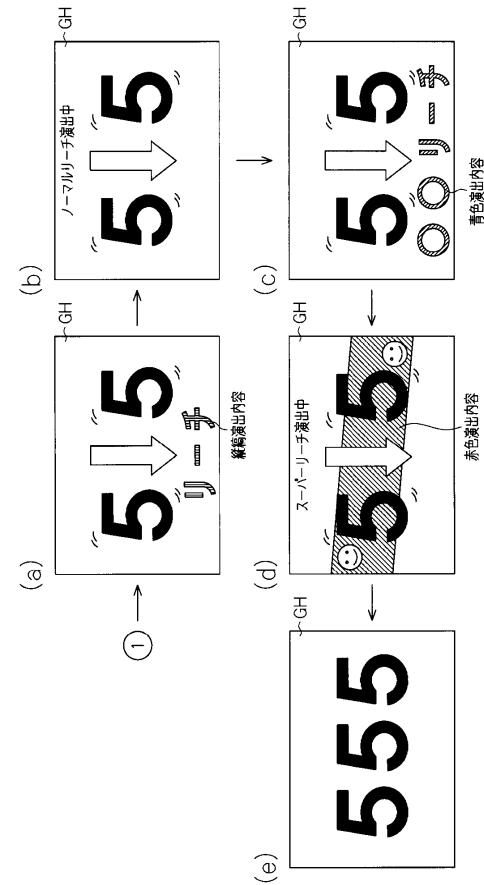
(b) 第4実行期間演出内容決定テーブルYT42 (縦縞実行回数が実行可能回数に達しているとき)

変動パターン	特別図柄	第4実行期間における予告演出の演出内容			
		青色演出内容	赤色演出内容	縦縞演出内容	横縞演出内容
HP3~HP6	はずれ図柄	52%	48%	0%	0%
HP8~HP11	図柄B	15%	85%	0%	0%
HP13~HP15	図柄C	40%	60%	0%	0%

【図12】



【図13】



---

フロントページの続き

(72)発明者 笹岡 賢二  
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

審査官 小河 俊弥

(56)参考文献 特開2009-247615 (JP, A)  
特開2008-229257 (JP, A)  
特開2011-036482 (JP, A)  
「CR華麗なる小林幸子の世界」, パチンコ必勝ガイド2008年9月7日号, 株式会社白夜書房, 2008年 9月 7日, p.22-25

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02