

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第5837451号
(P5837451)

(45) 発行日 平成27年12月24日(2015.12.24)

(24) 登録日 平成27年11月13日(2015.11.13)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 2 (全 50 頁)

(21) 出願番号	特願2012-86704 (P2012-86704)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成24年4月5日 (2012.4.5)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2013-215303 (P2013-215303A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成25年10月24日 (2013.10.24)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成26年7月31日 (2014.7.31)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	知念 要
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内
		(72) 発明者	長村 伸也
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内
		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】

遊技盤に設けられた始動入賞口への入球率を向上させる入球率向上状態を付与することが可能な遊技機において、

主制御手段と、前記主制御手段から出力された制御コマンドに基づいて制御を行う副制御手段と、を備え、

前記主制御手段には、

前記始動入賞口への入球を契機に、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定するための当り判定用乱数の値と、該図柄変動ゲームの変動時間を指定する変動内容を決定するための変動内容決定用乱数の値と、リーチ判定用乱数の値と、を含む複数種類の乱数の値を取得する乱数取得手段と、

前記始動入賞口への入球を契機に前記乱数取得手段が取得した前記複数種類の乱数の値を始動保留に対応付けて記憶する保留記憶手段と、

前記図柄変動ゲームの開始を契機に、前記保留記憶手段に前記始動保留と対応付けて記憶された当り判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する大当たり判定手段と、

前記図柄変動ゲームの開始を契機に、当該図柄変動ゲームがはずれの結果を導出させるゲームであるときに当該ゲームをリーチ変動とするかの判定を行うリーチ判定手段と、

前記図柄変動ゲームの開始を契機に、前記大当たり判定手段の判定結果と、前記リーチ判定手段の判定結果と、前記保留記憶手段に前記始動保留と対応付けて記憶された変動内容

10

20

決定用乱数の値とに基づいて、図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段と、

複数種類の変動内容から構成される複数種類の変動内容決定テーブルを記憶する変動内容決定テーブル記憶手段と、

前記始動入賞口への入球を契機に、前記保留記憶手段に前記始動保留と対応付けて記憶された当り判定用乱数に基づく前記大当り判定手段の判定前に、該当り判定用乱数と、該始動保留と対応付けて記憶された変動内容決定用乱数とを判定する事前判定手段と、

前記副制御手段に出力される制御コマンドを抽出する抽出手段と、

前記抽出手段が抽出した前記制御コマンドを前記副制御手段に出力する出力手段と、を
含み、

前記制御コマンドには、前記変動内容決定手段によって決定された変動内容を指定する変動内容特定情報を含む第1制御コマンドと、前記事前判定手段による事前判定の結果を特定可能な情報、若しくはリーチ判定用乱数の値から特定される特定情報を含む第2制御コマンドと、があり、

前記副制御手段は、前記第1制御コマンドが入力されると、演出実行手段に対して、該第1制御コマンドにより指定された変動内容で図柄変動ゲームを実行させる制御を行う一方で、前記第2制御コマンドが入力されると、該第2制御コマンドに基づいて、所定条件の成立により、前記大当り判定手段の判定前に、保留されている図柄変動ゲームにおいて特定予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行い、

前記入球率向上状態が付与されていない非入球率向上状態において前記リーチ判定手段が前記リーチ変動とすると判定するリーチ確率は、前記図柄変動ゲームの開始時における保留中の図柄変動ゲームの数によって異なり、

前記特定情報には、前記リーチ判定手段がリーチ変動とすると判定する値であることを特定可能な第1特定情報と、前記リーチ判定手段がリーチ変動とすると判定しない値であることを特定可能な第2特定情報と、前記リーチ判定手段がリーチ変動とすると判定する場合とリーチ変動とすると判定しない場合とがあることを特定可能な第3特定情報と、を
含み、

前記特定情報を含む前記第2制御コマンドには、前記抽出手段による前記制御コマンドの抽出時における保留中の図柄変動ゲームの数を特定可能な保留情報と、がさらに含まれており、

前記事前判定手段は、前記始動入賞口への入球を契機に、前記事前判定手段による当り判定用乱数と変動内容決定用乱数とを事前に判定した結果に基づいて、前記変動内容決定手段による変動内容の決定前に、図柄変動ゲームの変動内容を事前に特定し、

前記抽出手段は、前記始動入賞口への入球を契機に、前記事前判定手段によって事前に特定された変動内容を指定する前記第1制御コマンドにおける変動内容特定情報を含む制御コマンドであり、かつ、前記第1制御コマンドとは異なるコマンドと特定可能である制御コマンドを前記第2制御コマンドとして抽出し、

前記主制御手段及び前記副制御手段の少なくとも何れかは、

実行が保留されている図柄変動ゲームのうちの何れかで、所定条件の成立により、前記変動内容決定手段によって変動内容決定テーブルが変更されるか否かを事前に判定する変動内容決定テーブル事前判定手段と、

前記変動内容決定テーブル事前判定手段によって変動内容決定テーブルが変更されると判定された場合には、該判定されてから変動内容決定テーブルが変更される図柄変動ゲームが実行されるまでに前記始動入賞口への入球を契機とする特定予告演出の実行を規制させる制御を行う規制手段と、を有する遊技機。

【請求項2】

前記変動内容決定手段は、遊技状態の変化を伴わずに前記変動内容決定テーブルを変更させることが可能である請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 1 】

本発明は、始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数に基づく大当り判定前に、その当り判定用乱数に基づいて、特定予告演出を実行させる遊技機に関するものである。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

従来、遊技機の一つ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当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り判定値とが一致するか否かの判定によって、大当りか否かの大当り抽選を行っている。また、その大当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。このようなパチンコ遊技機では、大当り判定の結果に基づいて変動パターン（変動内容）が決定され、その変動パターンに基づく図柄変動ゲームが行われるようになっている。

10

【 0 0 0 3 】

また、この種のパチンコ遊技機では、大当り判定の前に大当り図柄が表示されるか可能性を示唆する事前予告演出（特定予告演出）を実行することで、遊技者の興味を高めることが行われている（例えば、特許文献1）。特許文献1のパチンコ遊技機では、始動入賞口への遊技球の入球時に大当りか否かを事前判定するとともに、当該事前判定の結果に応じて事前予告演出の実行可否を決定し、大当りと事前判定された図柄変動ゲーム迄に実行される事前予告演出を実行するようになっている。

20

【 0 0 0 4 】

更にまた、例えば、特許文献1に示すように、始動入賞口への遊技球の入球を契機として、当り判定用の乱数以外にも、変動内容を決定するための変動内容決定用乱数を取得し、当該乱数の値に基づいて、どの分類の変動パターンに基づいて演出が実行されるかを事前判定することによって、事前予告演出を実行するようになっている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 5 】

【 特許文献1 】 特開 2 0 1 1 - 1 4 3 1 8 2 号 公 報

【 発明の概要 】

30

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 6 】

ところで、このような遊技機において、図柄変動ゲームの開始時に、実際に決定された変動パターンを指定するコマンドを出力するが、それ以前に始動入賞口への遊技球の入球を契機として、事前判定の結果に基づいて特定された変動パターンの分類を指定するコマンドを出力するように構成されている。しかしながら、図柄変動ゲームの開始時における変動パターンに関する制御と、事前判定時に変動パターンの分類に関する制御とで、類似する制御が行われているものの、別々に異なる制御が行われていたため、記憶容量の削減を図ることが望まれていた。

40

【 0 0 0 7 】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、事前判定の結果に基づいて実行される特定予告演出に伴って、記憶容量の削減を図ることができる遊技機を提供することにある。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 8 】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、遊技盤に設けられた始動入賞口への入球率を向上させる入球率向上状態を付与することが可能な遊技機において、主制御手段と、前記主制御手段から出力された制御コマンドに基づいて制御を行う副制御手段と、を備え、前記主制御手段には、前記始動入賞口への入球を契機に、図柄変動ゲームが大当りとなるか否かを判定するための当り判定用乱数の値と、該図柄変動ゲームの変動時

50

間を指定する変動内容を決定するための変動内容決定用乱数の値と、リーチ判定用乱数の値と、を含む複数種類の乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動入賞口への入球を契機に前記乱数取得手段が取得した前記複数種類の乱数の値を始動保留に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記図柄変動ゲームの開始を契機に、前記保留記憶手段に前記始動保留と対応付けて記憶された当り判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する大当たり判定手段と、前記図柄変動ゲームの開始を契機に、当該図柄変動ゲームがはずれの結果を導出させるゲームであるときに当該ゲームをリーチ変動とするかの判定を行うリーチ判定手段と、前記図柄変動ゲームの開始を契機に、前記大当たり判定手段の判定結果と、前記リーチ判定手段の判定結果と、前記保留記憶手段に前記始動保留と対応付けて記憶された変動内容決定用乱数の値とに基づいて、図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段と、複数種類の変動内容から構成される複数種類の変動内容決定テーブルを記憶する変動内容決定テーブル記憶手段と、前記始動入賞口への入球を契機に、前記保留記憶手段に前記始動保留と対応付けて記憶された当り判定用乱数に基づく前記大当たり判定手段の判定前に、該当り判定用乱数と、該始動保留と対応付けて記憶された変動内容決定用乱数とを判定する事前判定手段と、前記副制御手段に出力される制御コマンドを抽出する抽出手段と、前記抽出手段が抽出した前記制御コマンドを前記副制御手段に出力する出力手段と、を含み、前記制御コマンドには、前記変動内容決定手段によって決定された変動内容を指定する変動内容特定情報を含む第1制御コマンドと、前記事前判定手段による事前判定の結果を特定可能な情報、若しくはリーチ判定用乱数の値から特定される特定情報を含む第2制御コマンドと、があり、前記副制御手段は、前記第1制御コマンドが入力されると、演出実行手段に対して、該第1制御コマンドにより指定された変動内容で図柄変動ゲームを実行させる制御を行う一方で、前記第2制御コマンドが入力されると、該第2制御コマンドに基づいて、所定条件の成立により、前記大当たり判定手段の判定前に、保留されている図柄変動ゲームにおいて特定予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行い、前記入球率向上状態が付与されていない非入球率向上状態において前記リーチ判定手段が前記リーチ変動とすると判定するリーチ確率は、前記図柄変動ゲームの開始時における保留中の図柄変動ゲームの数によって異なり、前記特定情報には、前記リーチ判定手段がリーチ変動とすると判定する値であることを特定可能な第1特定情報と、前記リーチ判定手段がリーチ変動とすると判定しない値であることを特定可能な第2特定情報と、前記リーチ判定手段がリーチ変動とすると判定する場合とリーチ変動とすると判定しない場合とがあることを特定可能な第3特定情報と、を含み、前記特定情報を含む前記第2制御コマンドには、前記抽出手段による前記制御コマンドの抽出時における保留中の図柄変動ゲームの数を特定可能な保留情報と、がさらに含まれており、前記事前判定手段は、前記始動入賞口への入球を契機に、前記事前判定手段による当り判定用乱数と変動内容決定用乱数とを事前に判定した結果に基づいて、前記変動内容決定手段による変動内容の決定前に、図柄変動ゲームの変動内容を事前に特定し、前記抽出手段は、前記始動入賞口への入球を契機に、前記事前判定手段によって事前に特定された変動内容を指定する前記第1制御コマンドにおける変動内容特定情報を含む制御コマンドであり、かつ、前記第1制御コマンドとは異なるコマンドと特定可能である制御コマンドを前記第2制御コマンドとして抽出し、前記主制御手段及び前記副制御手段の少なくとも何れかは、実行が保留されている図柄変動ゲームのうちの何れかで、所定条件の成立により、前記変動内容決定手段によって変動内容決定テーブルが変更されるか否かを事前に判定する変動内容決定テーブル事前判定手段と、前記変動内容決定テーブル事前判定手段によって変動内容決定テーブルが変更されると判定された場合には、該判定されてから変動内容決定テーブルが変更される図柄変動ゲームが実行されるまでに前記始動入賞口への入球を契機とする特定予告演出の実行を規制させる制御を行う規制手段と、を有することを要旨とする。

【0010】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記変動内容決定手段は、遊技状態の変化を伴わずに前記変動内容決定テーブルを変更させることが可能であるこ

10

20

30

40

50

とを要旨とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 2 】

本発明によれば、事前判定の結果に基づいて実行される特定予告演出に伴って、記憶容量の削減を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 3 】

【図 1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図 2】大当り遊技の種類を説明する説明図。

【図 3】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

10

【図 4】リーチ確率を示す説明図。

【図 5】変動パターンを示す説明図。

【図 6】変動パターンテーブルを示す説明図。

【図 7】事前判定処理を示すフローチャート。

【図 8】事前判定処理を示すフローチャート。

【図 9】(a) 及び (b) は、変動パターン指定コマンドと先読みコマンドとを示す説明図。

【図 1 0】(a) ~ (d) は、先読み演出の実行態様を示す説明図。

【図 1 1】(a) ~ (d) は、変動パターンテーブルの決定態様を示す説明図、(e) ~ (i) は、先読み演出の実行態様を示す説明図。

20

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 4 】

〔第 1 の実施形態〕

以下、本発明をパチンコ遊技機に具体化した第 1 の実施形態について図 1 ~ 図 1 1 を参照して説明する。

【 0 0 1 5 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤 1 0 のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部 G H を有する演出実行手段としての演出表示装置 1 1 が配設されている。演出表示装置 1 1 には、複数の図柄列（本実施形態では 3 列）を変動表示させて行う図柄変動ゲーム（以下、「変動ゲーム」と示す）を含み、該変動ゲームに関連して実行される各種の表示演出が画像表示される。なお、演出表示装置 1 1 の変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄（演出図柄、以下、「飾図」と示す）を用いて行われる。

30

【 0 0 1 6 】

また、演出表示装置 1 1 の左下には、7 セグメント型の特別図柄表示装置 1 2 が配設されている。特別図柄表示装置 1 2 では、特別図柄（以下、「特図」と示す）を変動させて表示する変動ゲームが行われる。特図は、大当りか否かの内部抽選（大当り抽選）の結果、小当りか否かの内部抽選（小当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。本実施形態において、変動ゲームは、特別図柄表示装置 1 2 において、特図の変動表示が開始されてから確定停止表示される迄を 1 回として実行される。

【 0 0 1 7 】

40

本実施形態において特別図柄表示装置 1 2 には、複数種類（本実施形態では、1 2 8 種類）の特図の中から、大当り抽選の抽選結果又は小当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変動ゲームの終了によって個別に確定停止表示される。1 2 8 種類の特図は、大当りを認識し得る図柄となる 1 0 0 種類の大当り図柄（大当り表示結果）と、小当りを認識し得る図柄となる 1 種類の小当り図柄（小当り表示結果）と、はずれを認識し得る図柄となる 2 7 種類のはずれ図柄（はずれ表示結果）とに分類される。また、大当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当り遊技が付与される。また、小当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、小当り遊技が付与される。

【 0 0 1 8 】

50

また、本実施形態において演出表示装置 11 には、複数の図柄列毎に [1] ~ [8] の 8 種類の数字が飾図として表示されるようになっている。そして、本実施形態において演出表示装置 11 は、特別図柄表示装置 12 に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図に比較して遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、演出表示装置 11 に確定停止表示された図柄から当り（大当り及び小当り）又ははずれを認識し得る。

【 0 0 1 9 】

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。具体的に言えば、特別図柄表示装置 12 に大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される場合には、原則として、演出表示装置 11 にも大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図による大当り図柄としては、全列の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせである（例えば、[2 2 2] [7 7 7] など）。

【 0 0 2 0 】

また、特別図柄表示装置 12 にはずれ図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置 11 にもはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図によるはずれ図柄としては、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせ（例えば、[1 3 5] [2 4 6] など）、又は 1 列の図柄が他の 2 列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせである（例えば、[1 2 1] [7 6 7] など）。

【 0 0 2 1 】

また、特別図柄表示装置 12 に小当り図柄（小当り表示結果）が確定停止表示される場合、演出表示装置 11 に確変示唆図柄（確変示唆表示結果）が確定停止表示される。また、特別図柄表示装置 12 に大当りを認識し得る大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される場合でも、演出表示装置 11 に確変示唆図柄（確変示唆表示結果）が確定停止表示される場合もある。なお、この確変示唆図柄は、大当りの当選確率を低確率状態（本実施形態では、208 / 65536）から高確率状態（本実施形態では、1640 / 65536）へ変動させる確率変動状態（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である。本実施形態において、飾図による確変示唆図柄としては、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせの中でも、所定の図柄組み合わせが該当する（本実施形態では、[1 2 3] など）。

【 0 0 2 2 】

また、演出表示装置 11 では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄の変動表示が停止するようになっており、特定の 2 列（本実施形態では左右の 2 列）に同一の図柄が一旦停止表示された場合、リーチ状態が形成される。ここで、一旦停止表示とは、画像表示部 GH においてゆれ変動状態で表示されている状態であり、画像表示部 GH において図柄が確定停止している確定停止表示とは区別される。本実施形態では、複数の図柄列のうち左列が第 1 停止列、右列が第 2 停止列、中列が第 3 停止列（最終停止列）となり、左列及び右列がリーチ状態を形成するリーチ形成列となる。

【 0 0 2 3 】

特別図柄表示装置 12 の左上には、複数個（本実施形態では 2 個）の特図保留発光部を有する特別図柄保留表示装置 13 が配設されている。特別図柄保留表示装置 13 は、機内部で記憶した変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。なお、以下、変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を「保留記憶数」と示す。保留記憶数は、遊技盤 10 に配設した始動手段としての第 1 始動入賞口 14 又は第 2 始動入賞口 15 に遊技球が入賞することで「1」加算される一方で、変動ゲームの開始により「1」減算される。したがって、変動ゲーム中に第 1 始動入賞口 14 又は第 2 始動入賞口 15 へ遊技球が入賞すると、保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では「4」）まで累積される。

【 0 0 2 4 】

また、特別図柄保留表示装置 13 の左上には、複数個（本実施形態では 2 個）の普図発

10

20

30

40

50

光部を有する普通図柄表示装置 20 が配設されている。普通図柄表示装置 20 では、複数種類の普通図柄を変動させて表示する普通図柄変動ゲームが行われる。普通図柄は、普通当りか否かの内部抽選（普通当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。なお、以下、普通図柄を「普図」と示し、普通図柄ゲームを「普図ゲーム」と示す。また、この普図ゲームにおいても変動ゲームと同じように、遊技盤 10 に配設した作動ゲート 19 に遊技球が通過（入球）することで普図用の始動保留球（普図始動保留球）が記憶される。この普図始動保留球の記憶数（普図保留記憶数）は、作動ゲート 19 への遊技球の通過により、所定の上限数（本実施形態では「4」）を上限として「1」加算される一方で、普図ゲームの開始により「1」減算される。また、本実施形態において、変動ゲームと普図ゲームとは同時に実行可能である。

10

【0025】

演出表示装置 11 の下方には、遊技球の第 1 入賞口 14 a（入球口、第 1 入球口）を有する第 1 始動入賞口 14 が配設されている。第 1 始動入賞口 14 の奥方には入賞した遊技球を検知する第 1 始動口スイッチ SW1（図 3 に示す）が配設されている。第 1 始動入賞口 14 は、入賞した遊技球を第 1 始動口スイッチ SW1 で検知することにより、変動ゲームの始動条件と予め定めた個数（例えば 3 個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。なお、本実施形態において、符号 Y に示すように遊技球が遊技盤 10 の右側から転動したときには、遊技盤 10 の左側から転動したときよりも、第 1 始動入賞口 14 に入賞し難くなるように、障害釘等が配設されている。つまり、第 1 始動入賞口 14 は、遊技盤 10 の左側を主とする第 1 流路 X に設けられている。

20

【0026】

また、演出表示装置 11 の右下には、遊技球の第 2 入賞口 15 a（入球口、第 2 入球口）を有する第 2 始動入賞口 15 が配設されている。第 2 始動入賞口 15 は普通電動役物とされ、普通電動役物ソレノイド SOL1（図 3 に示す）の作動により開閉動作を行う開閉手段としての開閉扉 16 を備えている。第 2 始動入賞口 15 は、開閉扉 16 の開動作により第 2 入賞口 15 a が開放されることで遊技球の入賞が許容される。つまり、第 2 始動入賞口 15 は、開閉扉 16 の開動作により開状態（第 1 状態）とされたときには、閉状態（第 2 状態）とされたときよりも第 2 入賞口 15 a に遊技球が入賞（入球）し易くなる。そして、第 2 始動入賞口 15 の奥方には入賞した遊技球を検知する第 2 始動口スイッチ SW2（図 3 に示す）が配設されている。第 2 始動入賞口 15 は、入賞した遊技球を第 2 始動口スイッチ SW2 で検知することにより、変動ゲームの始動条件と予め定めた個数（例えば 1 個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。なお、本実施形態において、遊技球が遊技盤 10 の右側から転動するときには、遊技盤 10 の左側から転動するときよりも、第 2 始動入賞口 15 に入賞し易くなるように障害釘等が配設されている。つまり、第 2 始動入賞口 15 は、遊技盤 10 の左側を主とする第 1 流路 X とは異なり、遊技盤 10 の右側を主とする第 2 流路 Y に設けられている。

30

【0027】

また、第 2 始動入賞口 15 の上には、作動ゲート 19 が配設されている。作動ゲート 19 の奥方には、通過した遊技球を検知するゲートスイッチ SW4（図 3 に示す）が配設されている。作動ゲート 19 は、通過した遊技球をゲートスイッチ SW4 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、第 2 始動入賞口 15 の開閉扉 16 を開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。即ち、普通当り抽選に当選すると、開閉扉 16 の開放によって第 2 始動入賞口 15 に遊技球を入賞させ易くなり、遊技者は、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。

40

【0028】

また、第 2 始動入賞口 15 の下方には、大入賞口ソレノイド SOL2（図 3 に示す）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 17 を備えた大入賞口 18 が配設されている。大入賞口 18 の奥方には、入賞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。特別入賞口としての大入賞口 18 は、入賞した遊技球を検知すること

50

により、予め定めた個数（例えば８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、変動ゲームにおける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賞が許容される。このため、大当り遊技中、遊技者は、賞球を獲得できる機会を得ることができる。なお、本実施形態において、遊技球が遊技盤１０の右側から転動するときには、遊技盤１０の左側から転動するときよりも、大入賞口１８に入賞し易くなるように障害釘等が配設されている。

【００２９】

この大当り遊技は、大当り抽選で大当りに当選し、特別図柄表示装置１２の変動ゲームで大当り図柄が確定停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、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として複数回行われる。１回のラウンド遊技は、大入賞口１８の開閉が所定回数（本実施形態では１回）行われる迄であり、１回のラウンド遊技中に大入賞口１８に、規定個数（入賞上限個数）の遊技球が入賞する迄の間、又は規定時間（ラウンド遊技時間）が経過するまでの間、開放される。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、原則として、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。なお、本実施形態においては、当選した大当りの種類によっては、大当り遊技中にエンディング演出が実行される時間が規定されていない場合がある。

【００３０】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り遊技の終了後に、遊技者に有利な確変状態が付与される場合がある。確変状態は、確定停止表示された大当り図柄（特図）の種類が予め定めた確変図柄であることを条件として付与される。この確変状態では、大当り遊技終了後に、大当りの当選確率が低確率状態（本実施形態では、 $208/65536$ ）から高確率状態（本実施形態では、 $1640/65536$ ）に変動する。本実施形態では、大当り遊技終了後に確変状態が付与される大当りが確変大当りであり、確変状態が付与されない大当りが非確変大当りとなる。

【００３１】

また、確変状態は、確変大当りとなった場合、大当り遊技終了後、次回の大当りが生起されるまでの間、付与される。このように、確変状態は、大当り抽選の抽選確率が高確率に変動して大当りが生起され易くなるため、遊技者にとって有利であり、遊技者は、確変大当りになることを期待しつつ遊技を行っている。

【００３２】

また、大当り遊技の終了後には、変動短縮状態（以下、「変短状態」と示す）が付与される場合がある。この変短状態では、変短状態が付与されていない非変短状態と比較して、変動ゲームの変動時間が短縮される場合があり（短縮され得る）、特に、はずれ表示結果が確定停止表示される変動ゲームの変動時間が短縮される場合がある。また、変短状態では、開閉扉１６を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が、非変短状態と比較して短縮される。また、変短状態では、普図ゲームの普通当りの当選確率が低確率状態（本実施形態では、 $1/65536$ ）から高確率状態（本実施形態では、 $65535/65536$ ）に変動する。また、変短状態では、普通当り抽選に当選した際、非変短状態とは異なる動作パターンで開閉扉１６が開閉動作するようになっている。なお、本実施形態において、非変短状態で普通当り抽選に当選する場合には、開閉扉１６が１回開放し、開放してから 200ms 経過するまで開放状態を維持するようになっている。その一方で、変短状態で普通当り抽選に当選する場合には、開閉扉１６が１回開放するとともに、開放してから 5496ms 経過するまで開放状態を維持するようになっている。つまり、開閉扉１６は、変短状態では、非変短状態と比較して、１回の普通当りに対応する合計開放時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。このため、変短状態は、開閉扉１６が開放状態に動作し易い入球率向上状態であり、変動ゲームが実行され易くなる傾向がある。

【 0 0 3 3 】

なお、普通当たりとなった場合に開閉扉 1 6 が開放されるが、閉鎖する前であっても、入賞上限個数（例えば 1 0 球）の遊技球が入賞したときには、開閉扉 1 6 は閉鎖するようになっている。また、変短状態は、大当たり遊技の種類、当選時における遊技状態に応じて、予め定めた回数（本実施形態では、9 回、1 8 回、1 0 0 回）の変動ゲームが行われるまでの間、又は次回の大当たり遊技が付与されるまでの間、付与される場合がある。

【 0 0 3 4 】

また、このように変短状態が付与されている場合には、開閉扉 1 6 が開動作し易くなる。このため、第 1 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞し難いが、遊技球が遊技盤 1 0 の右側から転動するように遊技球を発射させる（所謂、「右打ち」）ほうが遊技者にとって有利な遊技状態である。その一方で、変短状態が付与されていない場合には、開閉扉 1 6 が開動作し難くなる。このため、第 1 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞するように、遊技球が遊技盤 1 0 の左側から転動するように遊技球を発射させる（所謂、「左打ち」）ほうが遊技者にとって有利な遊技状態である。

10

【 0 0 3 5 】

なお、大当たり遊技中は、大入賞口 1 8 に入賞し易くするために、遊技球が遊技盤 1 0 の右側から転動するように遊技球を発射させる（所謂、「右打ち」）ほうが遊技者にとって有利である。

【 0 0 3 6 】

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について図 2 を参照して以下に説明する。

20

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 6 種類の大当たりの中から 1 つの大当たりが決定され、その決定された大当たりに対応する大当たり遊技が付与されるようになっている。そして、6 種類の大当たりのうち、何れの大当たりが付与されるかは、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）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 1 2 に確定停止表示される 1 0 0 種類の特図の大当たり図柄は、図 2 に示すように、特図毎に分類される。

【 0 0 3 7 】

そして、特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示される大当たり図柄のうち、図柄 A には 6 種類の大当たり図柄が振分けられている。また、図柄 B には 2 7 種類の大当たり図柄が、図柄 C には 2 2 種類の大当たり図柄が、図柄 D には 2 5 種類の大当たり図柄が、図柄 E には 1 0 種類の大当たり図柄が、図柄 F には 1 0 種類の大当たり図柄が、それぞれ振分けられている。また、図 2 に示す図柄 G 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）が振分けられている。

30

【 0 0 3 8 】

図柄 A に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示されたことにより当選する大当たりを、第 1 確変大当たりと示す。図柄 B に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示されたことにより当選する大当たりを、第 2 確変大当たりと示す。図柄 C に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示されたことにより当選する大当たりを、第 3 確変大当たりと示す。図柄 E に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示されたことにより当選する大当たりを、第 1 非確変大当たりと示す。図柄 F に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示されたことにより当選する大当たりを、第 2 非確変大当たりと示す。図柄 D に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示されたことにより当選する大当たりを、短縮確変大当たりと示す。なお、図柄 A ~ C に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示されたことにより当選する大当たりを、単に 5 R 確変大当たりと示し、図柄 E , F に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示されたことにより当選する大当たりを、5 R 非確変大当たりと示す。

40

【 0 0 3 9 】

また、図柄 A ~ C , E , F に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 1 2 に確定停止

50

表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「5回」に設定され、実質的な出玉が得られる大当り遊技であり、以下、「5R大当り遊技」と示す。その一方で、図柄Dに分類される大当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り遊技は、規定ラウンド数が「5回」に設定されているものの、実質的な出玉が得られない大当り遊技であり、以下、「短縮5R大当り遊技」と示す。

【0040】

また、5R大当り遊技では、オープニング時間として「15.4s」が、各ラウンド遊技の最大時間として「25s」が、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）として「1.5s」が、エンディング時間として「10s」がそれぞれ設定されている。

10

【0041】

短縮5R大当り遊技では、オープニング時間として「4.3s」が、各ラウンド遊技の最大時間として「0.04s」が、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）として「1.5s」が、エンディング時間として「0s」がそれぞれ設定されている。この短縮5R大当り遊技は、オープニング時間「4.3s」と、開放時間「0.04」及びインターバル時間「1.5s」の5回分との和であり、合計「12s」となる。また、この短縮5R大当り遊技は、5R大当り遊技と比較して同じ規定ラウンド数（「5回」）であるが、大入賞口18の合計開放時間が短く、1回のラウンド遊技における開放時間が1球の遊技球の発射間隔（0.6s）の10分の1未満であり、極めて入賞し難く、実質的に賞球を行わない大当り遊技である。このように、5R大当り遊技は、短縮5R大当り遊技よりも遊技者に有利な大当り遊技といえる。

20

【0042】

また、図2には図示しないが、これらの大当り遊技では、各ラウンド遊技における大入賞口18の開放回数として「1回」が規定されている。また、図2に示すように、これらの大当り遊技では、1回のラウンド遊技の入賞上限個数として「8球」が設定されている。

【0043】

また、5R確変大当り、又は短縮確変大当りに当選した場合、大当り遊技の終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態を問わず、次回の大当り遊技が付与されるまで（「次回まで」と示す）確変状態が付与されるようになっている。その一方で、5R非確変大当りに当選した場合、大当り遊技の終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態を問わず、確変状態が付与されないようになっている。

30

【0044】

また、大当り遊技の終了後には、変短状態が付与される場合がある。特に、変短状態が付与される場合には、大当り遊技の種類と、大当り抽選の当選時における遊技状態（確変状態、変短状態であるか否か）とに応じて、次回の大当り遊技が付与されるまで（「次回まで」と示す）、又は予め定められた回数の変動ゲームが終了するまでを上限回数として、変短状態が付与されるようになっている。なお、以下、変短状態を継続する上限回数を「変短回数」と示し、変短状態が付与されない場合は、変短状態を継続する上限回数が「0回」となる（図2でも「0回」と示す）。

40

【0045】

具体的には、5R確変大当りのうち第1確変大当り（図柄A）に当選した場合、大当り抽選の当選時における遊技状態を問わず、大当り遊技の終了後には、次回の大当り遊技が付与されるまで（「次回まで」と示す）、変短状態が付与されるようになっている。

【0046】

5R確変大当りのうち第2確変大当り（図柄B）及び第3確変大当り（図柄C）に当選した場合、大当り抽選の当選時における遊技状態が変短状態であるときには、確変状態であるか否かを問わず、大当り遊技の終了後には、次回の大当り遊技が付与されるまで（「次回まで」と示す）、変短状態が付与されるようになっている。その一方で、第1非確変大当り（図柄E）及び第2非確変大当り（図柄F）に当選した場合、大当り抽選の当選時

50

における遊技状態が変短状態であるときには、確変状態であるか否かを問わず、大当たり遊技の終了後には、予め定められた回数の変動ゲームが終了するまでを上限回数（本実施形態では１００回）として、変短状態が付与される。

【００４７】

第２確変大当たり（図柄Ｂ）及び第１非確変大当たり（図柄Ｅ）に当選した場合、大当たり抽選の当選時における遊技状態が変短状態ではないときには、確変状態であるか否かを問わず、大当たり遊技の終了後には、予め定められた回数の変動ゲームが終了するまでを第２上限回数（本実施形態では９回）として、変短状態が付与される。その一方で、第３確変大当たり（図柄Ｃ）及び第２非確変大当たり（図柄Ｆ）に当選した場合、大当たり抽選の当選時における遊技状態が変短状態ではないときには、確変状態であるか否かを問わず、大当たり遊技の終了後には、予め定められた回数の変動ゲームが終了するまでを第１上限回数（本実施形態では１８回）として、変短状態が付与される。

10

【００４８】

また、短縮確変大当たり（図柄Ｄ）に当選した場合、大当たり抽選の当選時における遊技状態が変短状態であるときには、確変状態であるか否かを問わず、大当たり遊技の終了後には、次回の大当たり遊技が付与されるまで（「次回まで」と示す）、変短状態が付与されるようになっている。その一方で、短縮確変大当たりに当選した場合、大当たり抽選の当選時における遊技状態が非変短状態であるときには、確変状態であるか否かを問わず、大当たり遊技の終了後には、変短状態が付与されないようになっている。

【００４９】

20

また、図柄Ｇ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「１０．４６ｓ」が、エンディング時間として「０ｓ」がそれぞれ設定されている。また、小当たり遊技では、入賞上限回数（カウント数）として「８球」が、大入賞口１８の開放回数として「１回」が、１回の開放時間として「０．０４ｓ」が、それら開放の後にはインターバル時間として「１．５ｓ」が、それぞれ設定されている。これにより、小当たり遊技は、１回の開放時間が、短縮５Ｒ大当たり遊技におけるラウンド遊技と同じとなる。また、小当たり遊技は、オープニング時間「１０．４６ｓ」と、開放時間「０．０４」と、インターバル時間「１．５ｓ」との合計である「１２ｓ」となり、短縮５Ｒ大当たり遊技と同じ時間となる。

【００５０】

30

また、小当たり遊技の終了後には、小当たり抽選の当選時における遊技状態が継続されるようになっている。すなわち、小当たり遊技の終了後には、小当たり抽選の当選時に確変状態が付与されていれば確変状態を継続させる一方、確変状態が付与されていなければ非確変状態を継続させる。また、小当たり遊技の終了後には、小当たり抽選の当選時に変短状態が付与されていれば変短状態を継続させる一方、変短状態が付与されていなければ非変短状態を継続させる。

【００５１】

次に、パチンコ遊技機の制御構成について図３を参照して説明する。

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

40

【００５２】

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

50

まず、主制御基板 30 について図 3 を参照して以下に説明する。

【0053】

主制御基板 30 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 CPU 30a と、主制御用 CPU 30a のメイン制御プログラムを格納する主制御用 ROM 30b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 RAM 30c が設けられている。そして、主制御用 CPU 30a には、各種スイッチ SW1 ~ SW4 が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用 CPU 30a には、特別図柄表示装置 12、特別図柄保留表示装置 13、普通図柄表示装置 20、普通電動役物ソレノイド SOL1、及び大入賞口ソレノイド SOL2 が接続されている。

【0054】

また、主制御用 CPU 30a は、当り判定用乱数、特図振分乱数、リーチ判定用乱数、及び変動パターン決定用乱数（変動内容決定用乱数）の値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。当り判定用乱数は、大当り抽選（大当り判定）及び小当り抽選（小当り判定）で用いる乱数である。特図振分乱数は、大当り図柄となる特図の決定で用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当り抽選で大当りに当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。変動パターン決定用乱数は、変動パターンの決定で用いる乱数である。また、主制御用 RAM 30c 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。例えば、主制御用 RAM 30c には、普通ゲームにおいて普通当りとなるか否かを判定する場合に用いる普通当り判定用乱数が記憶されている。

【0055】

主制御用 ROM 30b には、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当り判定値、及びリーチ判定値など）が記憶されている。大当り判定値は、大当り抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値（0 ~ 65535 までの全 65536 通りの整数）の中から定められている。本実施形態では、非確変状態では大当り判定値として 208 個の値が設定されており、大当り抽選で当選する確率は $208 / 65536$ となり、その一方で、確変状態では大当り判定値として 1640 個の値が設定されており、大当り抽選で当選する確率は $1640 / 65536$ となる。また、リーチ判定値は、はずれを決定する場合にリーチ（リーチ状態）を形成するか否かの内部抽選（リーチ判定）で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（0 ~ 238 までの全 239 通りの整数）の中から定められている。

【0056】

また、主制御用 ROM 30b 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、変動ゲームが開始してから変動ゲームが終了するまでの間の演出（遊技演出）のベースとなるパターンであって、変動ゲームの変動内容（演出内容）及び変動時間（演出時間）を特定（指定）し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、大当り変動用の変動パターン、確変示唆変動用の変動パターン、はずれリーチ変動用の変動パターン、及びはずれ変動用の変動パターンに分類できる。大当り変動は、5R 大当り遊技が付与されると決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 11 では、リーチ演出を経て、変動ゲームが最終的に大当り図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。確変示唆変動は、短縮 5R 大当り遊技又は小当り遊技が付与されると決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 11 では、リーチ演出を経て、変動ゲームが最終的に大当り図柄又は小当り図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれリーチ変動は、大当り遊技及び小当り遊技が付与されないと決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 11 では、リーチ演出を経て、変動ゲームが最終的にははずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれ変動は、大当り遊技及び小当り遊技が付与されないと決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 11 では、リーチ演出を経ないで、変動ゲームが最終的にははずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。

【 0 0 5 7 】

なお、本実施形態では、当選時の遊技状態が同じであることを条件として、5 R大当り遊技が決定された場合に同じ大当り変動用の変動パターンを決定する。よって、変動ゲームの演出内容から、5 R大当り遊技が付与される大当りの種類を特定することができないようになっている。また、本実施形態では、短縮5 R大当り遊技、又は小当り遊技が決定された場合に同じ確変示唆変動用の変動パターンを決定する。よって、変動ゲームの演出内容から、短縮5 R大当り遊技、及び小当り遊技の何れが付与されたかを特定することができないようになっている。

【 0 0 5 8 】

次に、統括制御基板 3 1 について図 3 を参照して以下に説明する。

10

統括制御基板 3 1 には、制御動作を所定の手順で実行する統括制御用 C P U 3 1 a と、統括制御用 C P U 3 1 a の統括制御プログラムを格納する統括制御用 R O M 3 1 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる統括制御用 R A M 3 1 c が設けられている。統括制御用 R A M 3 1 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、フラグなど）が記憶（設定）される。また、統括制御用 C P U 3 1 a には、表示制御基板 3 2 が接続されている。統括制御用 C P U 3 1 a は、各種制御コマンドを入力すると、統括制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。

【 0 0 5 9 】

次に、表示制御基板 3 2 について図 3 を参照して以下に説明する。

20

表示制御基板 3 2 には、表示制御動作を所定の手順で実行する表示制御用 C P U 3 2 a と、表示制御用 C P U 3 2 a の表示制御プログラムを格納する表示制御用 R O M 3 2 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる表示制御用 R A M 3 2 c が設けられている。表示制御用 R O M 3 2 b には、各種の画像データ（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。表示制御用 R A M 3 2 c には、パチンコ遊技機の表示動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。また、表示制御用 C P U 3 2 a には、演出表示装置 1 1 が接続されている。表示制御用 C P U 3 2 a は、各種制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。

【 0 0 6 0 】

次に、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a が、メイン制御プログラムに基づいて実行する特別図柄入力処理、特別図柄開始処理などの各種処理について以下に説明する。本実施形態において主制御用 C P U 3 0 a は、所定の制御周期（本実施形態では、4 m s）毎に各種処理を実行する。なお、本実施形態では、以下に説明する各種処理を実行する主制御用 C P U 3 0 a が乱数取得手段、大当り判定手段、変動内容決定手段、遊技状態制御手段として機能し、主制御用 R A M 3 0 c が保留記憶手段として機能する。

30

【 0 0 6 1 】

まず、特別図柄入力処理について以下に説明する。

最初に、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 始動口スイッチ S W 1 又は第 2 始動口スイッチ S W 2 から検知信号を入力しているか否かに基づいて、第 1 始動入賞口 1 4 又は第 2 始動入賞口 1 5 に遊技球が入賞したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている保留記憶数が上限数の「4」未満であるか否かを判定する。保留記憶数が「4」未満である場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数を「1」加算する。保留記憶数を更新（「1」加算）した主制御用 C P U 3 0 a は、更新後（加算後）の保留記憶数を表示するように特別図柄保留表示装置 1 3 の表示内容を制御する。次に、主制御用 C P U 3 0 a は、各種乱数の値（本実施形態では当り判定用乱数の値など）を主制御用 R A M 3 0 c から読み出して取得し、該値を保留記憶数に対応する主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に設定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数を指定する保留指定コマンドを統括制御基板 3 1 に出力する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。

40

【 0 0 6 2 】

50

次に、特別図柄開始処理について以下に説明する。

最初に、主制御用CPU30aは、変動ゲームの実行中、又は大当たり遊技中か否かの実行条件を判定する。この判定結果が肯定（変動ゲーム中、又は大当たり遊技中である）の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0063】

その一方で、この判定結果が否定（変動ゲーム中ではなく、かつ大当たり遊技中ではない）の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が「0」よりも大きいか否かを判定する保留判定処理を実行する。保留記憶数が「1」以上の場合、保留記憶数を「1」減算し、更新後（減算後）の保留記憶数を表示するように特別図柄保留表示装置13の表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、保留記憶数を指定する保留指定コマンドを統括制御基板31に出力する。そして、主制御用CPU30aは、大当たり判定処理を実行する。

10

【0064】

大当たり判定処理において、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられた当り判定用乱数の値と大当たり判定値を比較し、両値が一致するか否かの大当たり判定をする。なお、本実施形態において、主制御用CPU30aは、変動ゲームの大当たりの当選確率を、非確変状態では低確率状態（本実施形態では、208/65536）で、確変状態では高確率状態（本実施形態では、1640/65536）で大当たり判定を行うこととなる。

20

【0065】

この大当たり判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、大当たりとなる変動ゲームであることを示す大当たりフラグに「1」を設定し、大当たりとなる変動ゲームを実行させるための大当たり時変動処理を実行する。大当たり時変動処理において主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられた特図振分乱数の値を主制御用RAM30cから読み出し、該特図振分乱数の値に基づいて、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図（最終停止図柄）として大当たり図柄を決定し、大当たり図柄に対応する大当たりの種類を決定することとなる。続いて、主制御用CPU30aは、決定した大当たり図柄から大当たり遊技の種類を特定し、確変フラグ及び作動フラグから値を読み出し、該値に基づいて、その大当たり遊技の種類に対応する変動パターンを決定する。具体的には、主制御用CPU30aは、大当たり遊技の種類が5R大当たり遊技であると特定した場合、大当たり変動用の変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その一方で、主制御用CPU30aは、短縮5R大当たり遊技であると特定した場合、確変示唆変動用の変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。また、主制御用CPU30aは、以下の各種変動処理においても同じように、各種条件が成立したか否かに基づいても、変動パターンを決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

30

【0066】

その一方で、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、当り判定用乱数の値と小当たり判定値を比較し、両値が一致するか否かの小当たり判定をする。なお、本実施形態において、主制御用CPU30aは、小当たり確率を、確変状態であるか否かに拘わらず、所定の確率（本実施形態では、280/65536）で小当たり判定を行う。

40

【0067】

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、小当たりとなる変動ゲームであることを示す小当たりフラグに「1」を設定し、確変フラグ及び作動フラグから値を読み出し、該値に基づいて、小当たりとなる変動ゲームを実行させるための小当たり時変動処理を実行する。小当たり時変動処理において主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられた特図振分乱数の値を主制御用RAM30cから読み出し、該特図振分乱数の値に基づいて、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図として小当たり図柄を決定する。続いて、主制御用CPU30aは、確変示唆変動用の変動パターンの中から何れか

50

を選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0068】

その一方で、上記小当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数の値が大当り又は小当りとなる値ではないことからはずれを特定する。このため、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、両値が一致するか否かのリーチ判定を行う。なお、リーチ判定値としては、主に、確変状態や変短状態が付与されているか否か、減算後の保留記憶数等によって異なる値が定められており、リーチ演出を実行させるか否かを決定する確率が異なる場合がある。

【0069】

このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選したことから、はずれリーチ変動となる変動ゲームを実行させるためのリーチ時変動処理を実行する。リーチ時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図としてはずれ図柄を決定するとともに、確変フラグ及び作動フラグから値を読み出し、該値に基づいて、はずれリーチ変動用の変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0070】

その一方で、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選しなかったことから、はずれ変動となる変動ゲームを実行させるためのはずれ時変動処理を実行する。はずれ時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図としてはずれ図柄を決定する。続いて、主制御用CPU30aは、確変フラグ及び作動フラグから値を読み出し、該値に基づいて、はずれ変動用の変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0071】

その後、特別図柄開始処理とは別の処理において、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理において決定した決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで統括制御基板31（統括制御用CPU31a）に出力する。なお、本実施形態において、このような処理を実行する主制御用CPU30aがコマンド制御手段として機能する。具体的に、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに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変動ゲームの開始に際して最初に出力する。また、主制御用CPU30aは、特図を指定する特図用の特図指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。また、主制御用CPU30aは、特図の確定停止表示に際して全図柄停止コマンドを統括制御基板31に出力する。

【0072】

このように、主制御用CPU30aは、大当りを決定した場合、決定した変動パターンに基づく変動ゲームの終了後、最終停止図柄に基づいて特定された種類の大当り遊技の制御を開始し、統括制御基板31の統括制御用CPU31aに対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。主制御用CPU30aは、変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、ラウンドの開始毎にラウンドコマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、最後のラウンドのラウンド遊技が終了すると、原則としてインターバル時間の経過後にエンディングコマンドを出力する。そして、主制御用CPU30aは、エンディング時間の経過後、大当りフラグに「0」を設定し（クリアし）、大当り遊技を終了させる。なお、主制御用CPU30aは、当りに当選した場合、大入賞口18を開放させるときに、開放信号を出力し、大入賞口18を閉鎖させるときに、閉鎖信号を出力する。

【0073】

また、主制御用CPU30aは、確変フラグ、作動フラグ、又は作動回数の制御により、確変状態、変短状態に関する遊技状態の制御を行うこととなる。

具体的には、主制御用CPU30aは、大当り遊技の種類に拘わらず、大当り遊技の開始時に、確変フラグ、作動フラグ、及び作動回数をクリアする（「0」を設定する）。この作動回数は、変短状態が付与された回数を計数するためのカウンタである。

【0074】

また、主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後に、確変状態を付与する場合には、確変フラグに「1」を設定する一方、確変状態を付与しない場合には、確変フラグに「0」を設定する。

【0075】

また、主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後に、変短状態を付与する場合には、変短状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する一方、変短状態を付与しない場合には、作動フラグに「0」を設定する。そして、主制御用CPU30aは、作動フラグに対応する変短指定コマンドを統括制御基板31に出力する。変短指定コマンドは、変短状態が付与されているか否かを示すコマンドである。

【0076】

また、主制御用CPU30aは、予め定めた回数（本実施形態では、9回、18回、又は100回）を上限回数として変短状態が付与される場合には、その回数を示す値を作動回数として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用CPU30aは、変動ゲーム毎に（変動ゲームの終了時に）作動回数を「1」減算し、値が「0」となると、作動フラグをクリアし（「0」を設定する）、変短終了コマンドを統括制御基板31に出力する。この変短終了コマンドは、変短状態が終了した旨を示すコマンドである。また、主制御用CPU30aは、次回の大当り遊技が生起するまでの間、変短状態が付与される場合には、その旨を示すデータを主制御用RAM30cに設定する。

【0077】

次に、普図ゲームに関する普通図柄入力処理について以下に説明する。

普通図柄入力処理において、主制御用CPU30aは、遊技球が作動ゲート19を通過したと判定した場合、主制御用RAM30cに記憶されている普図保留記憶数が上限数の「4」未満であるか否かを判定する。そして、その判定結果が肯定（普図保留記憶数<「4」）の場合、主制御用CPU30aは、普図保留記憶数を「1」加算し、普図保留記憶数を書き換える。続いて、主制御用CPU30aは、普通当り判定用乱数の値を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を普図保留記憶数に対応付けられた主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定し、普通図柄入力処理を終了する。

【0078】

次に、主制御用CPU30aは、以下のような処理を所定の制御周期（本実施形態では、4ms）毎に実行する。主制御用CPU30aは、まず、普図が変動表示中又は普通当り遊技中ではない場合において、読み出した普図保留記憶数が「0」よりも大きいときには、普図保留記憶数の数を「1」減算し、当該普図保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている普通当り判定用乱数の値を取得する。そして、主制御用CPU30aは、取得した普通当り判定用乱数の値が主制御用ROM30bに記憶されている普通当り判定値と一致するか否かを判定して普通当り判定を行い、判定結果に対応する普図を、普通図柄表示装置20にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する。そして、主制御用CPU30aは、普図の変動表示を開始させるように普通図柄表示装置20の表示内容を制御するなど、普図ゲームに関する各種処理を実行する。

【0079】

そして、主制御用CPU30aは、普通当りを決定した場合、普図ゲームの終了後、普通当り遊技に関する制御を実行する。また、主制御用CPU30aは、普図ゲームが開始したときに変短状態が付与されているか否かによって異なる開放態様にて、開閉扉16を開放させるよう普通電動役物ソレノイドSOL1を制御する。

【0080】

なお、本実施形態において、主制御用CPU30aは、普図ゲームの普通当りの当選確

10

20

30

40

50

率を、非変短状態では低確率状態（本実施形態では、1 / 6 5 5 3 6）で、変短状態では高確率状態（本実施形態では、6 5 5 3 5 / 6 5 5 3 6）で普通当り判定を行うこととなる。また、主制御用CPU30aは、変短状態が付与されているか否かに応じた普図ゲームの変動パターンを選択し、決定する。これにより、主制御用CPU30aは、変短状態では、非変短状態よりも普図ゲームの変動時間を短くさせるよう制御するとともに、1回の普通当りに対応する合計開放時間を長く開放させるよう制御する。

【0081】

次に、各種演出を含む変動ゲームを実行させるために統括制御用CPU31aが実行する制御内容について以下に説明する。

主制御用CPU30aから所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、統括制御用CPU31aは、統括制御プログラムに基づいて、入力した制御コマンドに応じた制御を行う。具体的には、統括制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該変動パターン指定コマンドを表示制御基板32に出力する。また、統括制御用CPU31aは、オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドを入力すると、当該オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドを表示制御基板32に出力する。なお、本実施形態において、当りの種類によっては、エンディングコマンドを入力しない場合もある。

【0082】

また、統括制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特図指定コマンドを入力すると、当該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及び当該特図指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づいて、演出表示装置11に表示させる飾図を決定する。

【0083】

より詳しくは、統括制御用CPU31aは、5R大当り遊技、10R大当り遊技が付与される大当り図柄の場合、飾図を大当り図柄[111][222][333][444][555][666][777][888]の中から決定する。

【0084】

また、統括制御用CPU31aは、短縮5R大当り遊技、又は小当り遊技が付与される大当り図柄の場合、飾図を確変示唆図柄の中から決定する。このように、本実施形態では、短縮5R大当り遊技、又は小当り遊技が決定された場合、確変示唆図柄から何れかが決定されるため、図柄の種類が同じとなる。このため、図柄から、短縮5R大当り遊技、及び小当り遊技の何れが付与されたかを特定することができないようになっている。

【0085】

また、統括制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれリーチ変動用の変動パターンが指定された場合、リーチ状態を形成するはずれ図柄の中から飾図を決定する。また、統括制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれ変動用の変動パターンが指定された場合、飾図をはずれ図柄の中から決定する。そして、統括制御用CPU31aは、決定した飾図を指定する飾図柄指定コマンドを表示制御基板32に出力する。また、統括制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、当該コマンドを表示制御基板32に出力する。

【0086】

また、統括制御用CPU31aは、変短指定コマンド、変短終了コマンドを入力すると、当該コマンドに対応する値を統括制御用RAM31cに設定する。特に、統括制御用CPU31aは、大当り又は小当りとなる変動ゲームの開始時に特図指定コマンドを入力すると、大当り遊技の種類又は小当り遊技が付与されることが特定可能である。また、統括制御用CPU31aは、その大当り遊技の種類又は小当り遊技と、当選時（現在）の遊技状態とに基づいて、確変状態、変短状態が付与されるか否か、変短回数が特定可能である。そして、統括制御用CPU31aは、変短状態が付与された場合には、統括制御用RAM31cに割り当てられた作動回数に特定した変短回数を設定する。この作動回数は、変

10

20

30

40

50

短状態が付与された回数を計数するためのカウンタである。そして、統括制御用CPU31aは、作動回数が「0」となるまで、変動ゲームが実行される毎に作動回数を「1」減算する。

【0087】

また、統括制御用CPU31aは、保留指定コマンドを入力すると、その保留指定コマンドにより指定された保留記憶数を統括制御用RAM31cの所定領域に記憶する。これによって、統括制御用CPU31aは、保留記憶数を特定可能となり、保留記憶数が上限数となっているか否かも特定可能となる。また、統括制御用CPU31aは、入力した保留指定コマンドを表示制御用CPU32aに出力する。

【0088】

次に、表示制御基板32の表示制御用CPU32aが表示制御プログラムに基づいて実行する各種処理について以下に説明する。

表示制御用CPU32aは、統括制御基板31（統括制御用CPU31a）から制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づいて、入力した制御コマンドに応じた制御を行う。具体的には、表示制御用CPU32aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンで飾図を変動表示させて変動ゲームを開始させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。そして、表示制御用CPU32aは、全図柄停止コマンドを入力すると、飾図柄指定コマンドで指定された飾図を確定停止表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。この制御により、演出表示装置11では変動ゲームが行われる。

【0089】

次に、表示制御用CPU32aは、大当たり遊技の種類に対応するオープニングコマンドを入力すると、該コマンドに対応するオープニング演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、表示制御用CPU32aは、ラウンドコマンドを入力すると、各ラウンド演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、表示制御用CPU32aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0090】

本実施形態のパチンコ遊技機では、減算後の保留記憶数と、遊技状態とによって、リーチ判定の判定結果が肯定となるリーチ判定確率が異なる。その一方で、同じように、保留記憶数と遊技状態とによって、決定される変動パターンが異なるが、その他にも、直前に当選した当りの種類と、その当選時における遊技状態と、当り遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数とによっても、変動パターンが異なる。

【0091】

主制御用CPU30aは、大当たり又は小当りに当選した場合、直前に当選した大当たりの種類又は小当たりの当選を示す情報と、大当たり又は小当たりの当選時における遊技状態とを示す情報とを当り種類フラグとして主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶する。なお、本実施形態において、主制御用CPU30aは、当選時の遊技状態として確変状態が付与されているか否かに拘わらず、変短状態が付与されているか否かに応じて当り種類フラグを設定する。

【0092】

そして、主制御用CPU30aは、大当たり遊技又は小当たり遊技の終了後に実行された変動ゲームの回数を計数するために、予め定められた規定回数（本実施形態では、9回、18回、100回）を示す値を当り後ゲーム回数として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。この当り後ゲーム回数は、大当たり遊技又は小当たり遊技の終了後に実行された変動ゲームを計数するためのカウンタである。

【0093】

具体的な規定回数としては、主制御用CPU30aは、変短状態で第1～第3確変大当り（図柄A～C）が当選した場合は、大当たり遊技の終了後に101回目以降の変動ゲームでも（次回まで）変短状態が付与される。このため、主制御用CPU30aは、101

10

20

30

40

50

回の変動ゲームが計数可能となるように、当り後ゲーム回数に「100」を設定する。

【0094】

また、主制御用CPU30aは、変短状態で第1非確変大当り（図柄E）、及び第2非確変大当り（図柄F）のうち何れかが当選した場合では、大当り遊技の終了後に100回の変動ゲームを上限として変短状態が付与されるので、101回の変動ゲームが計数可能となるように、当り後ゲーム回数に「100」を設定する。

【0095】

また、主制御用CPU30aは、非変短状態で第1確変大当り（図柄A）が当選した場合では、大当り遊技の終了後に19回目以降の変動ゲームでも（次回まで）変短状態が付与される。このため、主制御用CPU30aは、19回の変動ゲームが計数可能となるように、当り後ゲーム回数に「18」を設定する。

10

【0096】

また、主制御用CPU30aは、非変短状態で第3確変大当り（図柄C）、及び第2非確変大当り（図柄F）のうち何れかが当選した場合では、大当り遊技の終了後に18回の変動ゲームを上限として変短状態が付与される。このため、主制御用CPU30aは、19回の変動ゲームが計数可能となるように、当り後ゲーム回数に「18」を設定する。

【0097】

また、主制御用CPU30aは、非変短状態で第2確変大当り（図柄B）、又は第1非確変大当り（図柄E）が当選した場合では、大当り遊技の終了後に9回の変動ゲームを上限として変短状態が付与されるので、10回の変動ゲームが計数可能となるように、当り後ゲーム回数に「9」を設定する。

20

【0098】

また、主制御用CPU30aは、非変短状態で短縮確変大当り（図柄D）又は小当り（図柄G）が当選した場合では、大当り遊技又は小当り遊技の終了後に18回の変動ゲームを上限として、非変短状態における通常演出とは異なる演出態様である特別演出を実行可能にする。このため、主制御用CPU30aは、19回の変動ゲームが計数可能となるように、当り後ゲーム回数に「18」を設定する。

【0099】

また、主制御用CPU30aは、変短状態で短縮確変大当り（図柄D）が当選した場合では、大当り遊技の終了後に次回まで変短状態が付与されるが、大当り遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数を計数する必要がないので、当り後ゲーム回数に「0」を設定する。なお、主制御用CPU30aは、変短状態で小当り（図柄G）が当選した場合には、当り後ゲーム回数を変更しない。

30

【0100】

また、主制御用CPU30aは、変動ゲーム毎に（変動ゲームの開始時に）、当り後ゲーム回数を判定し、その判定結果に基づいて変動パターンを決定し、その後、変動ゲーム毎に当り後ゲーム回数を「1」だけ減算し、その変動ゲームを開始させる。なお、この当り後ゲーム回数は、「0」になるまで「1」減算される。これによって、主制御用CPU30aは、当り遊技の終了後において実行される変動ゲームの回数を計数することとなる。また、このように制御することによって、100回の変動ゲームを上限として変短状態が付与される場合に、100回目の変動ゲームを特定可能であるとともに、101回目の変動ゲームをも特定可能となる。

40

【0101】

ここで、リーチ判定結果が肯定となるリーチ判定確率について図4を参照して以下に説明する。このようなリーチ判定確率は、大当り判定及び小当り判定に当選しなかった場合に参照される。

【0102】

図4に示すように、現在の遊技状態、減算後の保留記憶数によって、リーチ判定確率が決定される。具体的に、現在の遊技状態が非変短状態である場合において、減算後の保留記憶数が「0」又は「1」であるときに、リーチ判定値として「0」～「39」が規定さ

50

れており、40/239の確率でリーチ判定が肯定となる。現在の遊技状態が非変短状態である場合において、減算後の保留記憶数が「2」であるときには、リーチ判定値として「0」～「19」が規定されており、20/239の確率で、リーチ判定が肯定となる。現在の遊技状態が非変短状態である場合において、減算後の保留記憶数が「3」であるときには、リーチ判定値として「0」～「3」が規定されており、4/239の確率で、リーチ判定が肯定となる。また、現在の遊技状態が変短状態である場合には、減算後の保留記憶数に拘わらず、リーチ判定値として「0」～「19」が規定されており、20/239の確率で、リーチ判定が肯定となる。

【0103】

このように、非変短状態においては、減算後の保留記憶数によってリーチ判定が肯定となるか否かが異なるが、取得されたリーチ判定用乱数が、リーチ判定値の最低限の取り得る範囲（「0」～「3」）であると、減算後の保留記憶数に拘わらず、リーチ判定が肯定となる。また、取得されたリーチ判定用乱数が、リーチ判定値の最大範囲外（「40」～「238」）であると、減算後の保留記憶数に拘わらず、リーチ判定が否定となる。その一方で、取得されたリーチ判定用乱数が、リーチ判定値の最低限の取り得る範囲外で、最大範囲内（「4」～「39」）であると、減算後の保留記憶数によって、リーチ判定が肯定となるか否定となるかが異なることとなる。

【0104】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機における変動パターンについて図5を参照して以下に説明する。

本実施形態では、図5に示すように、変動パターンとして、変動ゲームの変動内容を示す変動パターンが設定されており、特に変動時間を指定する。具体的に、変動時間としては、変動パターンP01が12sに、変動パターンP13が54.4sに、それぞれ規定されている。

【0105】

これら変動パターンは、主に、現在の遊技状態や、当選した当り（大当り及び小当り）の種類、はずれとなる場合においてリーチ演出を実行するか否かによって選択される。具体的には、変動パターンP19～P22，P33，P43が大当り変動用の変動パターンとして規定されている。また、変動パターンP15～P18，P32，P42が確変示唆変動用の変動パターンとして規定されている。また、変動パターンP11～P14，P31，P41がはずれリーチ変動用の変動パターンとして規定されている。また、変動パターンP01，P02，P34，P44，P45がはずれ変動用の変動パターンとして規定されている。

【0106】

また、リーチ演出が実行される変動パターンのなかでも、実行されるリーチ演出の種類毎に変動パターンが規定されている。変動パターンP11，P15，P19は、第1キャラクターリーチ演出が実行される変動パターンである（図中では「CR1」と示す）。変動パターンP12，P16，P20は、第1キャラクターリーチ演出とは異なり、第2キャラクターリーチ演出が実行される変動パターンである（図中では「CR2」と示す）。変動パターンP13，P17，P21は、第1ストーリーリーチ演出が実行される変動パターンである（図中では「SR1」と示す）。変動パターンP14，P18，P22は、第1ストーリーリーチ演出とは異なり、第2ストーリーリーチ演出が実行される変動パターンである（図中では「SR2」と示す）。また、変動パターンP31～P33は、第1リーチ演出が実行される変動パターンであり（図中では「R1」と示す）、変動パターンP41～P43は、第2リーチ演出が実行される変動パターンである（図中では「R2」と示す）。

【0107】

また、変動パターンP01，P02，P11～P22，P31～P34は、変短状態が付与されていない場合に選択される非変短用の変動パターンとして規定されており、変動パターンP41～P45は、変短状態が付与されている場合に選択される変短用の変動パ

ターンとして規定されている。なお、変動パターン P 0 2 は、変短状態が付与されている場合にも選択される。また、これら全ての変動パターンは、確変状態が付与されているか否かに拘わらず選択される変動パターンである。変短用の変動パターンは、非変短用の変動パターンよりも比較的短い変動時間に設定されている。

【 0 1 0 8 】

また、変動パターン P 0 2 は、変動パターン P 0 1 の変動時間を短縮させる変動パターンである。なお、変動パターン P 0 1 , P 0 2 は、変動パターンテーブルに依るが、保留記憶数に依りても何れかが決定される変動パターンである。また、保留記憶数が大きくなるにつれて、変動時間が短縮される変動パターンが決定されることとなる。

【 0 1 0 9 】

また、これら変動パターンは、変動パターンテーブルの種類によって選択可能であるか否かが異なる。複数の変動パターンテーブルは、そのテーブルを構成する変動パターンのうち少なくとも一部の変動パターンが異なるテーブルである。

【 0 1 1 0 】

具体的には、変動パターンテーブル H P T 1 1 が参照される場合、変動パターン P 0 1 , P 0 2 , P 1 1 ~ P 2 2 のうち何れかが決定される。変動パターンテーブル H P T 2 1 が参照される場合、変動パターン P 0 1 , P 0 2 , P 3 1 ~ P 3 3 のうち何れかが決定される。変動パターンテーブル H P T 2 2 が参照される場合、変動パターン P 3 1 ~ P 3 4 のうち何れかが決定される。

【 0 1 1 1 】

特に、変動パターンテーブル H P T 1 1 が参照される場合において、大当り変動用の変動パターンが決定されるときには（図中では「大」と示す）、変動パターン P 1 9 ~ P 2 2 のうち何れかが決定される。また、変動パターンテーブル H P T 1 1 が参照される場合において、確変変短変動用の変動パターンが決定されるときには（図中では「確」と示す）、変動パターン P 1 5 ~ P 1 8 のうち何れかが決定される。また、変動パターンテーブル H P T 1 1 が参照される場合において、はずれリーチ変動用の変動パターンが決定されるときには（図中では「R」と示す）、変動パターン P 1 1 ~ P 1 4 のうち何れかが決定される。また、変動パターンテーブル H P T 1 1 が参照される場合において、はずれ変動用の変動パターンが決定されるときには（図中では「は」と示す）、変動パターン P 0 1 , P 0 2 のうち何れかが決定される。

【 0 1 1 2 】

変動パターンテーブル H P T 1 1 は、非変短状態において参照されるテーブルである。また、変動パターンテーブル H P T 2 1 , H P T 2 2 も、非変短状態において参照されるテーブルであり、非変短状態において短縮確変大当り（図柄 D）又は小当り（図柄 G）に当選した後に実行される所定の変動ゲームにおいて参照される。

【 0 1 1 3 】

変動パターンテーブル H P T 3 1 が参照される場合、変動パターン P 0 2 , P 4 1 ~ P 4 3 のうち何れかが決定される。変動パターンテーブル H P T 3 2 が参照される場合、変動パターン P 4 1 ~ P 4 3 , P 4 5 のうち何れかが決定される。変動パターンテーブル H P T 3 3 が参照される場合、変動パターン P 4 1 ~ P 4 4 のうち何れかが決定される。

【 0 1 1 4 】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機における変動パターンテーブルについて図 6 を参照して以下に説明する。

本実施形態では、図 6 に示すように、複数種類の変動パターンテーブルから何れかが参照されて、その変動パターンテーブルを構成する複数の変動パターンから何れかが決定される。本実施形態において、これら変動内容決定テーブルとしての変動パターンテーブルは、当り種類フラグ、当り後ゲーム回数に基づいて、直前に当選した大当りの種類又は小当りに当選したことによって、参照する変動パターンテーブルが選択される。更にまた、変動パターンテーブルは、その当選時における遊技状態と、その当選に伴い付与される大当り遊技又は小当り遊技が終了してから実行される変動ゲームの回数とによっても、参照

10

20

30

40

50

する変動パターンテーブルが選択されることとなる。

【 0 1 1 5 】

具体的には、パチンコ遊技機の電源が投入されて、大当たり及び小当りに当選していない場合には（図中では「初回当たりまで」と示す）、非変短状態であり、実行される変動ゲームの回数に拘わらず、変動パターンテーブル H P T 1 1 が選択される。また、本実施形態においては、当選時において確変状態であるか否かに拘わらず、同じように変動パターンテーブルが参照される。

【 0 1 1 6 】

また、変短状態で第 1 ～ 第 3 確変大当たり（図柄 A ～ C ）に当選した場合には、大当たり遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数が「 1 0 0 」のときには、変動パターンテーブル H P T 3 3 が参照され、それ以外のときには、変動パターンテーブル H P T 3 1 が参照される。

10

【 0 1 1 7 】

また、変短状態で第 1、第 2 非確変大当たり（図柄 E、F ）に当選した場合には、大当たり遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数が「 1 」～「 9 9 」のときに、変短状態で第 1 ～ 第 3 確変大当たり（図柄 A ～ C ）に当選した場合と同じように変動パターンテーブル H P T 3 1 が参照される。また、大当たり遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数が「 1 0 0 」のときには、変動パターンテーブル H P T 3 2 が参照され、「 1 0 1 」以上のときには、変動パターンテーブル H P T 1 1 が参照される。

20

【 0 1 1 8 】

また、非変短状態で第 2 確変大当たり（図柄 B ）又は第 1 非確変大当たり（図柄 E ）に当選した場合には、大当たり遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数が「 1 」～「 8 」のときに、変動パターンテーブル H P T 3 1 が参照される。また、大当たり遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数が「 9 」のときに、変動パターンテーブル H P T 3 2 が参照され、「 1 0 」以上のときに、変動パターンテーブル H P T 1 1 が参照される。

【 0 1 1 9 】

また、非変短状態で第 3 確変大当たり（図柄 C ）又は第 2 非確変大当たり（図柄 F ）に当選した場合には、大当たり遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数が「 1 」～「 8 」、「 1 0 」～「 1 7 」のときに、変動パターンテーブル H P T 3 1 が参照される。また、大当たり遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数が「 9 」のときに、変動パターンテーブル H P T 3 3 が参照され、「 1 8 」のときに、変動パターンテーブル H P T 3 2 が参照され、「 1 9 」以上のときに、変動パターンテーブル H P T 1 1 が参照される。

30

【 0 1 2 0 】

また、非変短状態で第 1 確変大当たり（図柄 A ）に当選した場合には、大当たり遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数が「 9 」、「 1 8 」のときに、変動パターンテーブル H P T 3 3 が参照され、それ以外のときに、変動パターンテーブル H P T 3 1 が参照される。

【 0 1 2 1 】

このように、変動パターンテーブル H P T 3 2、H P T 3 3 は、変短状態が終了する場合がある 9、18、100 回目の変動ゲームにおいて参照されるテーブルである。特に、変動パターンテーブル H P T 3 3 は、次回の変動ゲームからも変短状態が継続する場合に参照される変短継続用のテーブルであり、変動パターンテーブル H P T 3 2 は、今回の変動ゲームで変短状態が終了する場合に参照される変短終了用のテーブルである。

40

【 0 1 2 2 】

また、非変短状態で短縮確変大当たり（図柄 D ）又は小当たり（図柄 G ）に当選した場合には、大当たり遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数が「 1 」～「 1 7 」のときに、変動パターンテーブル H P T 2 1 が参照される。また、大当たり遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数が「 1 8 」のときに、変動パターンテーブル H P T 2 2 が参照され、「 1 9 」以上のときに、変動パターンテーブル H P T 1 1 が参照される。

【 0 1 2 3 】

50

また、変短状態で短縮確変大当り（図柄D）に当選した場合には、大当り遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数に拘わらず、変動パターンテーブルHPT31が参照される。なお、変短状態で小当り（図柄G）に当選した場合には、大当り遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数に拘わらず、大当り及び小当りに当選しなかった場合と同じように、それ以前に実行された変動ゲームの回数が維持される。

【0124】

このように、主制御用CPU30aは、現在の遊技状態として変短状態が付与されているか否かと、当り種類フラグと、当り後ゲーム回数とに基づいて、各種の選択条件が成立したか否かを判定し、その判定結果に基づいて変動パターンテーブルを選択し、その変動パターンテーブルに含まれる変動パターンから何れかを選択することとなる。なお、本実施形態では、このような変動パターンテーブルが記憶された主制御用ROM30bが変動内容決定テーブル記憶手段として機能する。

10

【0125】

また、本実施形態では、事前判定が実行され、その事前判定の結果に基づいて、特定予告演出としての先読み演出が実行される場合もある。この事前判定とは、その事前判定の対象となる変動ゲームの実行が制御される前に、その変動ゲームにおいて大当りとなるか否か、当選する当りの種類、リーチ判定の結果、決定される変動パターンが判定される。具体的に、本実施形態においては、各始動入賞口14, 15への遊技球の入賞を契機として、その入賞に対応する変動ゲームの実行が制御される前に、その変動ゲームの始動保留球と対応付けて記憶された各種乱数に基づいて事前判定が実行され、その結果が参照される。このような事前判定は、主制御用CPU30aによって行われ、その事前判定の結果を示す先読みコマンドが統括制御用CPU31aに出力されることで、統括制御用CPU31aによって先読み演出を実行させる制御が可能となる。

20

【0126】

次に、主制御用CPU30aによって実行される事前判定処理について図7及び図8を参照して以下に説明する。この事前判定処理は、先読み演出を実行させるか否かを決定するための処理である。また、事前判定処理は、保留記憶数が上限数ではない状態において各始動入賞口14, 15への遊技球の入賞を契機として、特別図柄入力処理の終了直後に実行され、特別図柄入力処理において各始動入賞口14, 15への入賞に伴って取得された各種乱数を、該入賞に対応する変動ゲームの実行よりも前に（事前に）判定する処理である。また、事前判定処理は、遊技球の入賞時において、変動ゲーム中ではない場合等、事前判定を規制する規制条件が成立している場合には実行されない。なお、本実施形態では、以下に説明する各種処理を実行する主制御用CPU30aが事前判定手段として機能する。

30

【0127】

最初に、主制御用CPU30aは、図7に示すように、現在の遊技状態で大当りに当選する当り判定用乱数であるか否かを判定する（ステップS101）。この処理において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた確変フラグから値を読み出し、確変状態であるか否かを特定する。そして、主制御用CPU30aは、各始動入賞口14, 15への遊技球の入球を契機として保留記憶数に対応して記憶され、事前判定の対象となっている変動ゲームにおける当り判定用乱数を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、読み出した値が確変フラグに対応する大当り判定値と一致するか否かを判定することによって、現在の遊技状態で大当りに当選する当り判定用乱数であるか否かを判定することとなる。ステップS101の判定結果が肯定の場合（現在の遊技状態で大当りに当選する当り判定用乱数である）、主制御用CPU30aは、ステップS102に移行する。その一方で、ステップS101の判定結果が否定の場合（現在の遊技状態で大当りに当選する当り判定用乱数ではない）、主制御用CPU30aは、ステップS104に移行する。

40

【0128】

ステップS102において、主制御用CPU30aは、短縮確変大当り（図柄D）を指

50

定する特図振分乱数であるか否かを判定する。この処理において、主制御用CPU30aは、各始動入賞口14, 15への遊技球の入球を契機として保留記憶数に対応して記憶され、事前判定の対象となっている変動ゲームにおける特図振分乱数の値を読み出し、その値が短縮確変大当りに該当する範囲内であるか否かを判定する。ステップS102の判定結果が肯定の場合（短縮確変大当りを指定する特図振分乱数である）、主制御用CPU30aは、ステップS105に移行する。その一方で、ステップS102の判定結果が否定の場合（短縮確変大当りを指定する特図振分乱数ではない）、主制御用CPU30aは、ステップS103に移行する。

【0129】

ステップS104において、主制御用CPU30aは、小当りに当選する当り判定用乱数であるか否かを判定する。この処理において、主制御用CPU30aは、各始動入賞口14, 15への遊技球の入球を契機として保留記憶数に対応して記憶され、事前判定の対象となっている変動ゲームにおける当り判定用乱数を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、読み出した値が確変フラグに対応する小当り判定値と一致するか否かを判定することによって、小当りに当選する当り判定用乱数であるか否かを判定することとなる。ステップS104の判定結果が肯定の場合（小当りに当選する当り判定用乱数である）、主制御用CPU30aは、ステップS105に移行する。その一方で、ステップS104の判定結果が否定の場合（小当りに当選する当り判定用乱数ではない）、主制御用CPU30aは、ステップS106に移行する。

【0130】

ステップS103において、主制御用CPU30aは、変動パターン決定用乱数を参照し、大当り変動用の変動パターンから決定される変動パターンを特定する。この処理において、主制御用CPU30aは、各始動入賞口14, 15への遊技球の入球を契機として保留記憶数に対応して記憶され、事前判定の対象となっている変動ゲームにおける変動パターン決定用乱数を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた当り種類フラグ、当り後ゲーム回数から値を読み出し、現在決定されている変動パターンテーブルを参照して、変動パターンテーブルから決定される変動パターンを特定する。特に、この処理において、5R大当り遊技が付与される大当りに当選しているので、主制御用CPU30aは、現在決定されている変動パターンテーブルに含まれる大当り変動用の変動パターンから、変動パターン決定用乱数に基づいて決定される変動パターンを特定することとなる。つまり、主制御用CPU30aは、変動パターン決定用乱数に基づいて、変動パターンテーブルから何れの変動パターンが決定されるかを事前に特定することとなる。

【0131】

このように、主制御用CPU30aは、変動ゲームの開始時に参照される変動パターンテーブルを、事前判定時においても参照することとなる。言い換えると、本実施形態における変動パターンテーブルは、変動ゲームの開始時と事前判定時との両方で共用され、それぞれの場合で参照される共通テーブルである。この処理が終了した場合には、ステップS110に移行する。

【0132】

ステップS105において、主制御用CPU30aは、ステップS103と同じように、変動パターン決定用乱数を参照し、確変示唆変動用の変動パターンから決定される変動パターンを特定する。特に、この処理において、短縮確変大当り又は小当りに当選しているので、主制御用CPU30aは、現在決定されている変動パターンテーブルに含まれる確変示唆変動用の変動パターンから、変動パターン決定用乱数に基づいて決定される変動パターンを特定することとなる。この処理が終了した場合には、ステップS110に移行する。

【0133】

ステップS106において、主制御用CPU30aは、予め定められた確率（本実施形態では、5/233）で当選する先読み抽選を行う。この先読み抽選は、ステップS10

10

20

30

40

50

3, S105が実行される場合には行われず、大当り又は小当りに当選せずに、はずれとなると判定された場合に限り行われる。そして、主制御用CPU30aは、先読み抽選に当選したか否かを判定する(ステップS107)。ステップS107の判定結果が肯定の場合(先読み抽選に当選した)、主制御用CPU30aは、ステップS108に移行する。その一方で、ステップS107の判定結果が否定の場合(先読み抽選に当選しなかった)、主制御用CPU30aは、図8のステップS121に移行する。

【0134】

ステップS108において、主制御用CPU30aは、現在の遊技状態でリーチ判定に当選することが確定するリーチ判定用乱数であるか否かを判定する。この処理において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた作動フラグから値を読み出し、変短状態であるか否かを特定する。そして、主制御用CPU30aは、各始動入賞口14, 15への遊技球の入球を契機として保留記憶数に対応して記憶され、事前判定の対象となっている変動ゲームにおけるリーチ判定用乱数を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、読み出した値が作動フラグに対応するリーチ判定値の最低限の取り得る範囲内であるか否かを判定することによって、現在の遊技状態でリーチ判定に当選することが確定するリーチ判定用乱数であるか否かを判定することとなる。具体的に、非変短状態において、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数が「0」～「3」であるか否かを判定する。その一方で、変短状態において、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数が「0」～「19」であるか否かを判定する。ステップS108の判定結果が肯定の場合(現在の遊技状態でリーチ判定に当選することが確定するリーチ判定用乱数である)、主制御用CPU30aは、ステップS109に移行する。その一方で、ステップS108の判定結果が否定の場合(現在の遊技状態でリーチ判定に当選することが確定するリーチ判定用乱数ではない)、主制御用CPU30aは、図8のステップS121に移行する。

【0135】

ステップS109において、主制御用CPU30aは、ステップS103, S105と同じように、変動パターン決定用乱数を参照し、はずれリーチ変動用の変動パターンから決定される変動パターンを特定する。特に、この処理において、はずれリーチ変動となるので、主制御用CPU30aは、現在決定されている変動パターンテーブルに含まれるはずれリーチ変動用の変動パターンから、変動パターン決定用乱数に基づいて決定される変動パターンを特定することとなる。この処理が終了した場合には、ステップS110に移行する。

【0136】

ステップS110において、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応する上位バイトと、ステップS103, S105, S109において特定した変動パターンを指定する下位バイトから構成される先読みコマンドを主制御用RAM30cに設定し、事前判定処理を終了する。特に、主制御用CPU30aは、変動ゲームの開始時に参照される変動パターンテーブルを、事前判定時にも参照し、その変動パターンテーブルにおいて変動パターンに対応付けられている下位バイトを読み出し、保留記憶数に対応する上位バイトと組み合わせることで、先読みコマンドを生成することができる。

【0137】

このように、本実施形態においては、事前判定の対象となる変動ゲームが大当り又は小当りに当選する場合、はずれリーチ変動となることが確定し、先読み抽選に当選した場合には、特定可能な変動パターンを指定する下位バイトが設定される。特に、先読みコマンド(第2制御コマンド)の下位バイトは、変動パターン指定コマンド(第1制御コマンド)における下位バイトと同じ情報が規定されている。なお、本実施形態において、先読みコマンド、変動パターン指定コマンドとしては、2バイトのコマンドを1つのコマンドとして規定されている。

【0138】

具体的には、図9(a)に示すように、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドの上位バイトは、「80H」である一方で、先読みコマンドの上位バイトは、「E5

10

20

30

40

50

」～「E 8」である。特に、先読みコマンドの上位バイトは、事前判定の対象となる変動ゲームとして、保留記憶数が「1」である場合には「E 5」が、「2」である場合には「E 6」が、「3」である場合には「E 7」が、「4」である場合には「E 8」が、それぞれ規定されている。このように、先読みコマンドは、変動パターン指定コマンドとは異なるコマンドであると特定可能であるとともに、事前判定の対象となる変動ゲームの保留記憶数（変動ゲーム）を指定する上位バイト（ゲーム特定情報）を含んでいる。

【0139】

また、変動パターン指定コマンドの下位バイトは、決定された変動パターン毎に「00H」～「16H」が規定されている。また、先読みコマンドの下位バイトでも、事前判定の結果に基づいて、決定すると特定された変動パターン毎に「00H」～「16H」が規定されている。特に、変動パターン指定コマンドの下位バイトと、先読みコマンドの下位バイトとでは、同じように変動パターンを指定する情報が規定されている。大当たり変動である変動パターンP19を指定する下位コマンドは、変動パターン指定コマンド、及び先読みコマンドで同じように、「0AH」となる。また、確変示唆変動である変動パターンP15を指定する下位コマンドは、「06H」となり、はずれリーチ変動である変動パターンP11を指定する下位コマンドは、「02H」となる。

【0140】

このように、変動パターン指定コマンドは、決定された変動パターンを指定する下位バイト（変動内容特定情報）を含んでおり、先読みコマンドは、変動パターン指定コマンドに含まれており、決定されると事前に特定された変動パターンを指定する下位バイト（変動内容特定情報）を含んでいる。

【0141】

このように、主制御用CPU30aは、各始動入賞口14, 15への遊技球の入球を契機に、取得された当たり判定用乱数と変動パターン決定用乱数とを事前に判定した結果に基づいて、該入球に基づく変動ゲームの開始前に（変動パターンの決定前に）、変動パターンを事前に特定する。そして、主制御用CPU30aは、その変動パターンを指定するとともに、変動パターン指定コマンドとは異なるコマンドと特定可能である先読みコマンドとして決定し、出力することとなる。

【0142】

なお、本実施形態においては、大当たり又は小当りに当選するときや、はずれリーチ変動となることが確定しているときに、先読みコマンドが出力されるため、変動パターンP01, P02, P34, P44, P45を指定する先読みコマンドが出力されないように構成されている。

【0143】

また、図8のステップS121において、主制御用CPU30aは、ステップS108と同じように、現在の遊技状態でリーチ判定に当選することが確定するリーチ判定用乱数であるか否かを判定する。ステップS121の判定結果が肯定の場合（現在の遊技状態でリーチ判定に当選することが確定するリーチ判定用乱数である）、主制御用CPU30aは、ステップS122に移行する。その一方で、ステップS121の判定結果が否定の場合（現在の遊技状態でリーチ判定に当選することが確定するリーチ判定用乱数ではない）、主制御用CPU30aは、ステップS123に移行する。

【0144】

ステップS123において、主制御用CPU30aは、現在の遊技状態でリーチ判定に当選しないことが確定するリーチ判定用乱数であるか否かを判定する。この処理において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた作動フラグから値を読み出し、変短状態であるか否かを特定する。そして、主制御用CPU30aは、各始動入賞口14, 15への遊技球の入球を契機として保留記憶数に対応して記憶され、事前判定の対象となっている変動ゲームにおけるリーチ判定用乱数を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、読み出した値が作動フラグに対応するリーチ判定値の最大範囲外であるか否かを判定することによって、現在の遊技状態でリーチ判定に当選しないことが確定

10

20

30

40

50

するリーチ判定用乱数であるか否かを判定することとなる。具体的に、非変短状態において、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数が「40」～「238」であるか否かを判定する。その一方で、変短状態において、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数が「20」～「238」であるか否かを判定する。ステップS123の判定結果が肯定の場合（現在の遊技状態でリーチ判定に当選しないことが確定するリーチ判定用乱数である）、主制御用CPU30aは、ステップS124に移行する。その一方で、ステップS123の判定結果が否定の場合（現在の遊技状態でリーチ判定に当選しないことが確定するリーチ判定用乱数ではない）、主制御用CPU30aは、ステップS125に移行する。

【0145】

ステップS122において、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応する上位バイトと、リーチ判定に当選することが確定することを指定する下位バイトから構成される先読みコマンドを、主制御用RAM30cに設定し、事前判定処理を終了する。

【0146】

ステップS124において、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応する上位バイトと、リーチ判定に当選しないことが確定することを指定する下位バイトから構成される先読みコマンドを主制御用RAM30cに設定し、事前判定処理を終了する。

【0147】

ステップS125において、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応する上位バイトと、リーチ判定に当選する可能性があることを指定する下位バイトから構成される先読みコマンドを主制御用RAM30cに設定し、事前判定処理を終了する。

【0148】

なお、本実施形態においては、図9（b）に示すように、非変短状態でリーチ判定用乱数が「40」～「238」である場合には、はずれ変動となることが確定する。また、変短状態でリーチ判定用乱数が「20」～「238」である場合には、はずれ変動となることが確定する。このような場合には、先読みコマンドの下位バイトは、「70H」となる。また、非変短状態でリーチ判定用乱数が「0」～「3」である場合には、はずれリーチ変動となることが確定する。また、変短状態でリーチ判定用乱数が「0」～「19」である場合には、はずれリーチ変動となることが確定する。このような場合には、先読みコマンドの下位バイトは、「72H」となる。また、非変短状態でリーチ判定用乱数が「4」～「39」である場合には、はずれリーチ変動となる可能性がある。このような場合には、先読みコマンドの下位バイトは、「71H」となる。また、変短状態では、はずれリーチ変動となることが確定しない場合はない。

【0149】

その後、事前判定処理とは別の処理において、主制御用CPU30aは、ステップS110、S122、S124、S125において主制御用RAM30cに設定された先読みコマンドを所定のタイミングで統括制御基板31（統括制御用CPU31a）に出力する。

【0150】

これによって、主制御用CPU30aにおける事前判定の結果が、統括制御用CPU31aにおいて特定可能となる。なお、本実施形態においては、変動パターンから短縮確変大当りを除く大当りに当選するか否か、短縮確変大当り又は小当りに当選するか否か、それ以外であるか否かが特定可能である。

【0151】

統括制御用CPU31aは、先読みコマンドを入力すると、その上位バイトから事前判定の対象となる保留記憶数を特定し、その保留記憶数に対応して先読みコマンドを記憶する。そして、統括制御用CPU31aは、先読みコマンドと、保留指定コマンドとを入力した場合、先読みコマンドを保留記憶数と対応させて統括制御用RAM31cに記憶する。そして、統括制御用CPU31aは、規制条件が成立した場合には、先読み演出を実行させないように制御する。なお、本実施形態において、このような処理を実行する統括制御用CPU31aが規制手段として機能する。

【 0 1 5 2 】

続いて、統括制御用CPU31aは、規制条件が成立した場合には、入力した先読みコマンドに基づく先読み演出を実行させない（先読み演出の実行を規制する）制御を行う。その一方で、統括制御用CPU31aは、規制条件が成立していない場合には、入力した先読みコマンドに基づいて先読み演出を実行させるか否かを判定する。

【 0 1 5 3 】

具体的に、統括制御用CPU31aは、先読みコマンドの下位バイトを読み出し、変動パターン指定コマンドが入力されたときに参照される同じテーブルを参照する。そして、統括制御用CPU31aは、そのテーブルと、先読みコマンドの下位バイトとにより、変動パターンを特定することで、短縮確変大当りを除く大当りに当選するか、短縮確変大当り又は小当りに当選するか、はずれリーチ変動パターンが決定されることが確定しているか等を特定する。

10

【 0 1 5 4 】

続いて、統括制御用CPU31aは、短縮確変大当りを除く大当りに当選する先読みコマンドを入力したときには、8 / 11の確率で先読み演出を実行させると判定する。また、統括制御用CPU31aは、短縮確変大当り又は小当りに当選する先読みコマンドを入力したときには、7 / 11の確率で先読み演出を実行させると判定し、はずれリーチ変動パターンが決定されることが確定している先読みコマンドを入力したときには、5 / 11の確率で先読み演出を実行させると判定する。

20

【 0 1 5 5 】

このように、統括制御用CPU31aは、所定条件が成立するか否かを判定することで、先読み演出を実行させるか否かを判定することとなる。なお、本実施形態では、このような統括制御用CPU31aが演出実行判定手段として機能する。

【 0 1 5 6 】

また、本実施形態において、統括制御用CPU31aは、大当り又は小当りに当選する、又ははずれリーチ変動になることが確定している先読みコマンドが入力されないと、先読み演出を実行させるとは判定しない。また、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数に基づいてはずれとなると事前に判定した場合には、ステップS106において先読み抽選を行い、はずれリーチ変動になることが確定している場合であっても、その旨を指定する先読みコマンドを設定しない場合がある。このため、統括制御用CPU31aだけではなく、主制御用CPU30aも、当り判定用乱数に基づいてはずれとなると事前に判定した場合には、先読み演出を実行させるか否かを判定することとなる。なお、本実施形態では、このような主制御用CPU30aが演出実行判定手段として機能する。

30

【 0 1 5 7 】

そして、統括制御用CPU31aは、先読み演出を実行させると判定した場合には、先読み演出の内容を決定する。この場合、統括制御用CPU31aは、先読みコマンドの下位バイトを読み出し、変動パターン指定コマンドが入力されたときに参照される同じテーブルを参照する。そして、統括制御用CPU31aは、そのテーブルと、先読みコマンドの下位バイトとにより、変動パターンを特定する。続いて、統括制御用CPU31aは、特定した変動パターンに対応する先読み演出の演出内容を決定可能に制御する。具体的な一例としては、先読みコマンド「E8H0AH」に基づいて、先読み演出を実行させる場合には、統括制御用CPU31aは、先読みコマンドにより指定される変動パターンP19に基づいて実行される第1キャラクターリーチ演出に対応する先読み演出を実行させるように決定可能である。そして、統括制御用CPU31aは、先読み演出が実行されているか否かを示す先読み実行フラグを有効に設定し、先読み演出の演出内容を示す先読み演出指定コマンドを表示制御用CPU32aに出力する。

40

【 0 1 5 8 】

表示制御用CPU32aは、先読み演出指定コマンドを入力すると、該コマンドに対応する演出態様で先読み演出を実行させるように演出表示装置11を制御する。具体的な一例としては、表示制御用CPU32aは、保留記憶数を示す保留画像のうち、事前判定（

50

先読み演出)の対象となる保留画像を、先読み演出の非実行時とは異なり、第1キャラクターリーチ演出を示す表示態様で表示させる制御を行う。また、表示制御用CPU32aは、事前判定の対象を特定させることなく、背景画像を、先読み演出の非実行時とは異なり、第1キャラクターリーチ演出を示す表示態様で表示させる制御を行う。

【0159】

このように制御することによって、変動パターン自体が特定可能となる。具体的な一例としては、キャラクターリーチ演出、ストーリーリーチ演出というようリーチ演出の分類が特定可能であるのはもちろんのこと、第1キャラクターリーチ演出、第2キャラクターリーチ演出、第1ストーリーリーチ演出、第2ストーリーリーチ演出という変動パターン自体が特定可能である。そして、その変動パターンを特定可能(特定容易)なように先読み演出が実行可能である。

10

【0160】

なお、本実施形態における規制条件としては、既に先読み演出が実行されている場合が含まれている。また、本実施形態における規制条件としては、先読み演出が実行されていないが、先読みコマンドが入力したときに既に保留されている保留記憶数に、大当り又は小当りに当選する先読みコマンドや、少なくともはずれリーチ変動となる可能性がある先読みコマンド(はずれリーチ変動確定も含む)が対応付けられている場合が含まれている。つまり、先読みコマンドが入力したときに既に保留されている全ての保留記憶数に、はずれ変動となることが確定している先読みコマンドが対応付けられていない場合に規制条件が成立する。

20

【0161】

具体的な一例としては、図10(a)に示すように、保留記憶数が「2」まで記憶されており、実行中の変動ゲームと保留中の変動ゲームとの全ての変動ゲームでははずれ変動となることが確定しているときには、保留記憶数が「3」である変動ゲームにおいて、先読みコマンドに基づいて、先読み演出が実行可能である。なお、図中において、はずれ変動となることが確定している変動ゲームを三角印で示し、大当り又は小当りに当選することが確定している変動ゲームや、少なくともはずれリーチ変動となる可能性のある変動ゲームを二重丸印で示す。そして、先読み演出が実行されると判定可能な変動ゲームを一重丸印で示し、先読み演出が実行されるとは判定されない変動ゲームをバツ印で示す。

【0162】

また、同じように、図10(b)に示すように、保留記憶数が「3」まで記憶されており、実行中の変動ゲームと保留中の変動ゲームとの全ての変動ゲームでははずれ変動となることが確定しているときには、保留記憶数が「4」である変動ゲームにおいて、先読みコマンドに基づいて、先読み演出が実行可能である。

30

【0163】

その一方で、図10(c)及び図10(d)に示すように、実行中の変動ゲームと保留中の変動ゲームとの全ての変動ゲームのうち何れかの変動ゲームで、大当り又は小当りに当選する、又は少なくともはずれリーチ変動となる可能性があるときには、先読み演出の実行が規制される。例えば、図10(c)に示すように、保留記憶数「2」の変動ゲームで、大当り又は小当りに当選する、又は少なくともはずれリーチ変動となる可能性があるときには、先読み演出の実行が規制される。また、例えば、図10(d)に示すように、実行中の変動ゲームで、大当り又は小当りに当選する、又は少なくともはずれリーチ変動となる可能性があるときにも、先読み演出の実行が規制される。

40

【0164】

このように、統括制御用CPU31aは、事前判定の結果に基づいて、実行が保留されている変動ゲームのうちの何れかで大当り又は小当りとなると判定された場合、少なくともはずれリーチ変動となる可能性があるると判定された場合には、先読み演出の実行を規制させる制御を行う。

【0165】

特に、確変状態が付与される確変大当りに当選する場合には、確変状態の付与が変化す

50

る可能性があり、それに伴って事前判定の結果に基づく先読み演出の実行が規制される。つまり、統括制御用CPU31aは、事前判定の結果に基づいて、実行が保留されている変動ゲームのうちの何れかで確変状態が付与される確変大当たりとなる場合には、先読み演出の実行を規制させる制御を行うこととなる。また、本実施形態において、統括制御用CPU31aは、事前判定の結果に基づいて、実行が保留されている変動ゲームのうちの何れかで確変状態が付与されない非確変大当たりとなる場合にも、先読み演出の実行を規制させる制御を行う。

【0166】

また、変短状態が付与される大当たりに当選する場合には、変短状態の付与が変化することがあり、それに伴って事前判定の結果に基づく先読み演出の実行が規制される。つまり、統括制御用CPU31aは、事前判定の結果に基づいて、実行が保留されている変動ゲームのうちの何れかで変短状態が付与される大当たりとなる場合には、先読み演出の実行を規制させる制御を行うこととなる。また、本実施形態において、統括制御用CPU31aは、事前判定の結果に基づいて、実行が保留されている変動ゲームのうちの何れかで変短状態が付与されない大当たりとなる場合にも、先読み演出の実行を規制させる制御を行う。

10

【0167】

更にまた、小当たりに当選した場合には、遊技状態が変化しないが、非変短状態で小当たり
に当選した場合には、変動パターンテーブルが変更されるため、それに伴って事前判定の
結果に基づく先読み演出の実行が規制される。つまり、統括制御用CPU31aは、事前
判定の結果に基づいて、実行が保留されている変動ゲームのうちの何れかで非変短状態
で小当たりとなる場合には、変動パターンテーブルが変更されると事前に特定し、先読み演出
の実行を規制させる制御を行うこととなる。また、本実施形態において、統括制御用CPU
31aは、事前判定の結果に基づいて、実行が保留されている変動ゲームのうちの何れ
かで変短状態で小当たりとなる場合にも、先読み演出の実行を規制させる制御を行う。

20

【0168】

また、本実施形態における規制条件としては、入力された先読みコマンドにより指定さ
れる事前判定の対象となる変動ゲームが実行されるまでに、大当たりの当選を契機とすること
なく、遊技状態の変化を伴う場合も含まれている。また、本実施形態における規制条件
としては、入力された先読みコマンドにより指定される事前判定の対象となる変動ゲーム
が実行されるまでに、変動パターンテーブルが変更される場合も含まれている。

30

【0169】

統括制御用RAM31cにも、主制御用RAM30cと同じように、統括制御用の当り
種類フラグ、当り後ゲーム回数が割り当てられており、統括制御用CPU31aは、主制
御用CPU30aと同じように、統括制御用の当り種類フラグ、当り後ゲーム回数の制御
を行う。

【0170】

具体的に、統括制御用CPU31aは、大当たり又は小当たりに当選した場合、直前に当選
した大当たりの種類又は小当たりの当選を示す情報と、大当たり又は小当たりの当選時における遊
技状態とを示す情報とを当り種類フラグとして統括制御用RAM31cの所定の記憶領域
に記憶する。また、統括制御用CPU31aは、大当たり遊技又は小当たり遊技の終了後に実
行された変動ゲームの回数を計数するために、予め定められた規定回数（本実施形態では
、9回、18回、100回）を示す値を当り後ゲーム回数として統括制御用RAM31c
の所定の記憶領域に設定する。そして、統括制御用CPU31aは、変動ゲーム毎に当り
後ゲーム回数を「1」だけ減算することで、大当たり遊技の終了後に実行された変動ゲーム
の実行回数を計数することとなる。

40

【0171】

続いて、統括制御用CPU31aは、当り種類フラグと、回数カウンタとに基づいて、
実行中の変動ゲームから、入力された先読みコマンドにより指定される事前判定の対象と
なる変動ゲームが実行されるまでに、遊技状態が変化するか、変動パターンテーブルが変

50

更されるかを判定することとなる。つまり、統括制御用CPU31aは、計数される変動ゲームの実行回数に基づいて、実行が保留されている変動ゲームのうちの何れかで、遊技状態が変化するか、変動パターンテーブルが変更されるか否かを事前に判定することとなる。そして、統括制御用CPU31aは、遊技状態が変化される又は変動パターンテーブルが変更されると判定された場合には、その判定されてから、遊技状態が変化されるまで又は変動パターンテーブルが変更されるまで、各始動入賞口14, 15に遊技球が入球されたことを契機とする先読み演出の実行を規制させる制御を行う。なお、本実施形態において、このような処理を実行する統括制御用CPU31aがゲーム計数手段、変動内容決定テーブル事前判定手段として機能する。

【0172】

10

具体的な一例としては、図11(a)に示すように、非変短状態で第2確変大当り(図柄B)、又は第1非確変大当り(図柄E)に当選した場合、大当り遊技の終了後、1~9回目の変動ゲームでは変短状態が付与され、10回目以降の変動ゲームでは変短状態が付与されないと特定可能である。また、1~8回目の変動ゲームでは変動パターンテーブルHPT31が決定され、9回目の変動ゲームでは変動パターンテーブルHPT32が決定され、10回目以降の変動ゲームでは変動パターンテーブルHPT11が決定されると特定可能である。

【0173】

この場合において、図11(e)に示すように、4回目の変動ゲームの実行中に、保留記憶数が「1」である状態で、保留記憶数が「2」である先読みコマンドが入力されると、6回目の変動ゲームでも遊技状態の変化、変動パターンテーブルの変更がなく、先読みコマンドに基づいて、先読み演出が実行可能である。また、保留記憶数が「3」、「4」である先読みコマンドが入力されても同じように、7、8回目の変動ゲームでも遊技状態の変化、変動パターンテーブルの変更がなく、先読みコマンドに基づいて、先読み演出が実行可能である。

20

【0174】

また、図11(f)に示すように、5回目の変動ゲームの実行中に、保留記憶数が「2」、「3」である先読みコマンドが入力されても同じように、7、8回目の変動ゲームでも遊技状態の変化、変動パターンテーブルの変更がなく、先読みコマンドに基づいて、先読み演出が実行可能である。その一方で、5回目の変動ゲームの実行中に、保留記憶数が「4」である先読みコマンドが入力されると、9回目の変動ゲームでは、遊技状態の変化がないものの、変動パターンテーブルの変更があり、先読みコマンドに基づく先読み演出の実行が規制される。なお、この場合、9回目の変動ゲームを指定する先読みコマンドに基づいて先読み演出が実行されないと判定された場合には、単に、9回目の変動ゲームを指定する先読みコマンドに基づく先読み演出の実行が規制されるだけであり、それ以前(例えば、7、8回目の変動ゲーム)に実行されると判定された先読み演出が中止されるわけではない。

30

【0175】

また、図11(g)に示すように、6回目の変動ゲームの実行中に、保留記憶数が「2」である先読みコマンドが入力されても同じように、8回目の変動ゲームでも遊技状態の変化、変動パターンテーブルの変更がなく、先読みコマンドに基づいて、先読み演出が実行可能である。その一方で、6回目の変動ゲームの実行中に、保留記憶数が「3」である先読みコマンドが入力されると、9回目の変動ゲームでは、遊技状態の変化がないものの、変動パターンテーブルの変更があり、先読みコマンドに基づく先読み演出の実行が規制される。また、6回目の変動ゲームの実行中に、保留記憶数が「4」である先読みコマンドが入力されると、10回目の変動ゲームでは、遊技状態の変化、変動パターンテーブルの変更があり、先読みコマンドに基づく先読み演出の実行が規制される。

40

【0176】

また、図11(h)に示すように、9回目の変動ゲームの実行中に、保留記憶数が「2」~「4」である先読みコマンドが入力されても同じように、11~13回目の変動ゲー

50

ムでは、遊技状態の変化、変動パターンテーブルの変更があり、先読みコマンドに基づく先読み演出の実行が規制される。

【 0 1 7 7 】

また、図 1 1 (i) に示すように、10 回目の変動ゲームの実行中に、保留記憶数が「 2 」～「 4 」である先読みコマンドが入力されると、12 ～ 14 回目の変動ゲームでも遊技状態の変化、変動パターンテーブルの変更がなく、先読みコマンドに基づいて、先読み演出が実行可能である。

【 0 1 7 8 】

また、図 1 1 (b) に示すように、非変短状態で第 3 確変大当り (図柄 C) 、又は第 2 非確変大当り (図柄 F) に当選した場合、大当り遊技の終了後、1 ～ 18 回目の変動ゲームでは変短状態が付与され、19 回目以降の変動ゲームでは変短状態が付与されないと特定可能である。また、1 ～ 8 、10 ～ 17 回目の変動ゲームでは変動パターンテーブル H P T 3 1 が決定され、9 回目の変動ゲームでは変動パターンテーブル H P T 3 3 が決定され、18 回目の変動ゲームでは変動パターンテーブル H P T 3 2 が決定され、19 回目以降の変動ゲームでは変動パターンテーブル H P T 1 1 が決定されると特定可能である。

【 0 1 7 9 】

この場合も、非変短状態で第 2 確変大当り (図柄 B) 、又は第 1 非確変大当り (図柄 E) に当選した場合と同じように制御されるが、1 ～ 8 回目の変動ゲームと 10 ～ 17 回目の変動ゲームとを比較すると、同じ遊技状態、変動パターンテーブルであるものの、9 回目の変動ゲームにおいて、変動パターンテーブル H P T 3 3 が決定される。このため、図 1 1 (g) に示すように、6 回目の変動ゲームの実行中に、保留記憶数が「 4 」である先読みコマンドが入力されると、6 回目の変動ゲームから 10 回目の変動ゲームまでで、9 回目の変動ゲームで変動パターンテーブルの変更があると判定されて、先読みコマンドに基づく先読み演出の実行が規制される。

【 0 1 8 0 】

また、図 1 1 (c) に示すように、非変短状態で短縮確変大当り (図柄 D) 、又は小当り (図柄 G) に当選した場合、大当り遊技又は小当り遊技の終了後、変短状態が付与されないと特定可能である。また、1 ～ 17 回目の変動ゲームでは変動パターンテーブル H P T 2 1 が決定され、18 回目の変動ゲームでは変動パターンテーブル H P T 2 2 が決定され、19 回目以降の変動ゲームでは変動パターンテーブル H P T 1 1 が決定されると特定可能である。

【 0 1 8 1 】

この場合も、非変短状態で第 3 確変大当り (図柄 C) 、又は第 2 非確変大当り (図柄 F) に当選した場合と同じように、遊技状態の変化がないものの、変動パターンテーブルの変更があるときには、先読みコマンドに基づく先読み演出の実行が規制される。

【 0 1 8 2 】

また、図 1 1 (d) に示すように、変短状態で第 1 ～ 第 3 確変大当り (図柄 A ～ C) に当選した場合、大当り遊技又は小当り遊技の終了後、変短状態が付与されると特定可能である。また、100 回目の変動ゲームでは変動パターンテーブル H P T 3 3 が決定され、それ以外の変動ゲームでは変動パターンテーブル H P T 3 1 が決定されると特定可能である。

【 0 1 8 3 】

この場合も、非変短状態で第 3 確変大当り (図柄 C) 、又は第 2 非確変大当り (図柄 F) に当選した場合と同じように、遊技状態の変化がないものの、変動パターンテーブルの変更があるときには、先読みコマンドに基づく先読み演出の実行が規制される。

【 0 1 8 4 】

このように、統括制御用 C P U 3 1 a は、大当り遊技の終了後に実行された変動ゲームの実行回数に基づいて、実行が保留されている変動ゲームのうちの何れかで、変動パターンテーブルが変更されるか否かを事前に判定し、変動パターンテーブルが変更される場合には、先読み演出の実行を規制することとなる。また、統括制御用 C P U 3 1 a は、大当

10

20

30

40

50

り遊技の終了後に実行された変動ゲームの実行回数に基づいて、実行が保留されている変動ゲームのうちの何れかで変短状態の付与が終了される場合には、変動パターンテーブルが変更されると事前に判定し、先読み演出の実行を規制することとなる。

【0185】

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) 変動ゲームの開始を契機に、決定された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを出力する。その一方で、各始動入賞口14, 15への遊技球の入球を契機に、当り判定用乱数と変動パターン決定用乱数とを事前に判定した結果に基づいて、変動パターンの決定前に、変動ゲームの変動パターンを事前に特定する。そして、事前に特定された変動パターンを指定し、変動パターン指定コマンドとは異なるコマンドと特定可能である先読みコマンドを決定し、出力する。従来においては、決定される変動パターンの分類までは特定することができるものの、決定される変動パターン自体までは特定することができるわけではなく、更なる演出効果の向上によって、遊技に対する興趣の向上が望まれていた。そこで、本実施形態においては、統括制御基板31において、変動ゲームの開始を契機として実際に決定される変動パターンが、各始動入賞口14, 15への遊技球の入球を契機として先読みコマンドにより特定可能となり、実際に決定される変動パターンに対応する先読み演出が実行可能となる。したがって、事前判定の結果に基づいて実行される先読み演出に伴って、更なる演出効果の向上によって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0186】

(2) また、先読みコマンドにおいても、変動パターン指定コマンドにおいて用いられる変動パターンを特定可能とする下位バイトを共有することができる。従来においては、図柄変動ゲームの開始時における変動パターンに関する制御と、事前判定時に変動パターンの分類に関する制御とで、類似する制御が行われているものの、別々に異なる制御が行われていたため、記憶容量の削減や制御負荷の軽減を図ることが望まれていた。そこで、本実施形態においては、主制御基板30と統括制御基板31との両方において、変動ゲームの開始を契機とする場合と、各始動入賞口14, 15への遊技球の入球を契機とする場合とで同じ情報を用いることができ、異なる情報が対応付けられている場合よりも、記憶容量の削減や制御負荷の軽減を図ることができる。

【0187】

(3) 各始動入賞口14, 15への遊技球の入球を契機に、大当たりとなると事前に判定された場合には、変動ゲームの開始を契機に決定される変動パターンテーブルを参照することによって、変動パターンを事前に特定する。このため、各始動入賞口14, 15への遊技球の入球を契機とする場合と、変動ゲームの開始を契機とする場合とで変動パターンテーブルを共有することができ、変動パターンテーブルを記憶する記憶容量の削減を図ることができる。

【0188】

(4) 実行が保留されている変動ゲームにおいて確変大当たりとなり、確変状態が付与されるか否かに変化がある場合には、その変動ゲームが実行されるまでは、先読み演出の実行を規制させる。このため、大当たり判定前に当り判定用乱数に基づく事前判定の結果と、実際の大当たり判定との整合性を維持することができ、更には、変動パターンの決定前に変動パターン決定用乱数に基づく事前判定の結果と、実際に決定される変動パターンとの整合性を維持することができ、遊技に対する興趣の減退を抑制することができる。

【0189】

(5) 変動ゲームの実行回数に基づいて、実行が保留されている変動ゲームのうちの何れかで変動パターンテーブルが変更されるか否かを事前に判定する。そして、変動パターンテーブルが変更されると判定された場合には、先読み演出の実行を規制させる。このため、変動パターンの決定前に変動パターン決定用乱数に基づく事前判定の結果と、実際に決定される変動パターンとの整合性を維持することができ、遊技に対する興趣の減退を抑制することができる。

【 0 1 9 0 】

(6) 実行が保留されている変動ゲームにおいて大当たりとなり、変短状態が付与されるか否かに変化がある場合には、その変動ゲームが実行されるまでは、先読み演出の実行を規制させる。このため、変動パターンの決定前に変動パターン決定用乱数に基づく事前判定の結果と、実際に決定される変動パターンとの整合性を維持することができ、遊技に対する興趣の減退を抑制することができる。

【 0 1 9 1 】

尚、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、各始動入賞口 1 4 , 1 5 への遊技球の入球を契機として、変動パターン決定用乱数を取得することで、変動パターン自体を決定するように構成したが、これに限らない。例えば、各始動入賞口 1 4 , 1 5 への遊技球の入球を契機として、変動パターンの分類を決定するための第 1 の変動パターン決定用乱数と、決定された変動パターンの分類から実際の変動パターンを決定するための第 2 の変動パターン決定用乱数とを取得するように構成してもよい。この第 1 の変動パターン決定用乱数は、大当たり期待度が高い変動パターンが決定されるか、大当たり期待度が低い変動パターンが決定されるかが分類可能に規定されている。この場合において、主制御用 C P U 3 0 a は、1 つの変動パターン決定用乱数だけではなく、第 1 の変動パターン決定用乱数と、第 2 の変動パターン決定用乱数というように複数の変動パターン決定用乱数に基づいて、変動ゲームの開始時も事前判定時も同じように、変動パターンを特定することとなる。また、例えば、第 1 の変動パターン決定用乱数で、変動サイクル进行分类していてもよい。この変動サイクルとは、図柄（飾図）の変動開始を 1 回とする期間であり、1 回の変動ゲームにおいて 1 回又は複数回実行可能である。また、その変動サイクルの回数により大当たり期待度を示唆することとなる。

【 0 1 9 2 】

・上記実施形態において、主制御用 C P U 3 0 a は、現在の遊技状態及び変動パターンテーブルを基準として変動パターンの事前判定を行い、決定される変動パターンを事前に特定したが、これに限らない。例えば、事前判定の対象となる変動ゲームにおける遊技状態及び変動パターンテーブルを基準として変動パターンの事前判定を行ってもよい。具体的に、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たりの当選がない場合には、当り種類フラグと、回数カウンタとに基づいて、事前判定の対象となる変動ゲームにおける遊技状態、変動パターンテーブルを特定可能である。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、事前判定の対象となる変動ゲームにおける変動パターンテーブルを参照し、変動パターン決定用乱数に基づいて、変動パターンを特定する。この場合、実行中の変動ゲームから事前判定の対象となる変動ゲームが実行されるまでに、遊技状態が変化する場合、変動パターンテーブルが変更される場合があっても、事前判定の対象となる変動ゲームを基準として、変動パターンの事前判定を行うことができる。また、これにより、大当たりの当選を契機とすることなく、変動パターンテーブルが変更される場合に、統括制御用 C P U 3 1 a は、先読み演出の実行を規制しないように構成してもよい。

【 0 1 9 3 】

・上記実施形態において、変動パターンテーブル H P T 1 1 に、大当たり変動用、確変示唆変動用、はずれリーチ変動用、はずれ変動用の各種変動用の変動パターン毎に、複数の変動パターンが対応付けられたが、これに限らず、例えば、1 つの変動パターンが対応付けられていてもよい。その一方で、変動パターンテーブル H P T 1 1 以外の変動パターンテーブル H P T 2 1 , H P T 2 2 , H P T 3 1 ~ H P T 3 3 において、各変動用の変動パターン毎に、複数の変動パターンが対応付けられてもよい。

【 0 1 9 4 】

・上記実施形態において、先読みコマンドにより指定される変動パターンから、短縮確変大当たりを除く大当たりとなるか、短縮確変大当たり又は小当たりとなるかが特定可能であったが、これに限らず、例えば、先読みコマンドに大当たりの種類を指定する情報が含まれるように構成してもよい。また、例えば、大当たりとなることを指定する情報や、小当たりとなる

ことを指定する情報が含まれるように構成してもよい。

【0195】

・上記実施形態において、事前判定の対象となる変動ゲームの保留記憶数を指定する上位バイトと、変動パターンを指定する下位バイトとから先読みコマンドを構成したが、これに限らない。例えば、上位バイトと下位バイトとを逆にしてもよい。また、変動パターンが特定可能な情報であるならば、例えば、上位バイト、下位バイトという分類をなくてもよい。また、先読みコマンドとして、事前判定の対象となる変動ゲームの保留記憶数を指定する情報を含まず、別のコマンドに含ませてもよい。また、例えば、変動パターン指定コマンドと先読みコマンドとで、変動パターンを指定するための同じ情報が規定されなくてもよく、具体的には、同じ変動パターンを指定する情報として、一方のコマンドで「00H」が、他方のコマンドで「80H」が、それぞれ規定されていてもよい。つまり、変動パターン指定コマンドにおける変動パターンを指定する情報（変動内容特定情報）自体が、先読みコマンドに含まれなくてもよい。

10

【0196】

・上記実施形態において、変動パターンテーブルにおいて変動パターンに対応付けられている下位バイトを読み出して、保留記憶数に対応する上位バイトと組み合わせることで、先読みコマンドを生成したが、これに限らない。例えば、変動パターンテーブルにおいて変動パターンに対応付けられている上位バイト、下位バイトの両方を読み出して、上位バイトを保留記憶数に対応する情報に書き換えることで、先読みコマンドを生成してもよい。

20

【0197】

・上記実施形態において、変動ゲームの開始時と、事前判定時とで共用の変動パターンテーブルを参照したが、これに限らず、例えば、別の変動パターンテーブルを参照してもよい。特に、大当り又は小当りに当選する場合には、変動パターン自体を指定する先読みコマンドを必ず出力するが、大当り又は小当りに当選しない場合には、変動パターン自体を指定する先読みコマンドを出力しない場合もあり、別の変動パターンテーブルを参照してもよい。また、変動ゲームの開始時に、保留記憶数に応じて異なる変動パターンテーブルを参照する場合には、事前判定時に、変動ゲームの開始時とは別の変動パターンテーブルを参照してもよい。もちろん、大当り又は小当りに当選する場合に、別の変動パターンテーブルを参照してもよい。

30

【0198】

・上記実施形態において、主制御基板30、統括制御基板31、表示制御基板32を備える構成としたが、これに限らず、何れかの基板がない構成であってもよい。具体的な一例としては、統括制御基板31の機能を、主制御基板30や表示制御基板32に備えることによって、統括制御基板31を備えない構成としてもよい。また、例えば、主制御基板30、統括制御基板31、表示制御基板32における各種機能を、別の基板に備えるように構成してもよく、複数の基板において、各種機能を備えるように構成してもよい。具体的には、変動内容決定テーブル事前判定手段、規制手段等を主制御基板30に備えるように構成してもよい。また、例えば、演出実行判定手段を、主制御基板30、統括制御基板31の何れか一方だけに備えるように構成してもよい。

40

【0199】

・上記実施形態において、統括制御用CPU31aは、大当り又は小当りとなる変動ゲームの開始時に特図指定コマンドに基づいて、大当り遊技の種類又は小当り遊技が付与されることが特定可能であるが、これに限らず、例えば、特図を指定する特図指定コマンドでなくても、付与される大当り遊技の種類又は小当り遊技を指定するコマンドであればよい。

【0200】

・上記実施形態において、大当り又は小当りに当選する遊技機に本発明を採用したが、これに限らず、小当りに当選しない遊技機に本発明を採用してもよい。

・上記実施形態において、1種類の変動ゲームを実行可能にしたが、これに限らず、複

50

数種類の変動ゲームを実行可能にしてもよい。

【0201】

・上記実施形態において、次回の大当たり遊技の生起までの間、確変状態が付与されることとなるが、これに限らず、予め定められた確変回数（例えば、50回）を上限として、確変状態が付与され、確変回数の変動ゲームの終了後に、非確変状態にするようにしてもよい。

【0202】

・上記実施形態において、大当たりの種類によって、大当たり遊技の終了後に確変状態が付与されるか否かの何れかが決定されるが、これに限らず、大当たりの種類に拘わらず、大当たり遊技の終了後には、必ず、遊技者に有利な確変状態が付与されてもよい（確変突入率100%）。

【0203】

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）前記主制御手段及び前記演出制御手段の少なくとも何れかは、前記当り判定用乱数に基づいてはずれとなると事前に判定した場合には、特定予告演出を実行させるか否かを判定する演出実行判定手段を有する。

【0204】

（ロ）前記第2制御コマンドは、前記事前判定手段による事前判定の対象となった図柄変動ゲームを指定するゲーム特定情報を含む。

【0205】

（ハ）前記変動内容決定手段は、大当たり遊技の終了後に実行された図柄変動ゲームの実行回数に基づいて、変動内容決定テーブルを変更させる制御を行い、前記主制御手段及び前記演出制御手段の少なくとも何れかは、大当たり遊技の終了後に実行された図柄変動ゲームの実行回数を計数するゲーム計数手段を有し、前記変動内容決定テーブル事前判定手段は、前記ゲーム計数手段によって計数される図柄変動ゲームの実行回数に基づいて、実行が保留されている図柄変動ゲームのうちの何れかで前記変動内容決定手段によって変動内容決定テーブルが変更されるか否かを事前に判定する。

【0206】

（ニ）前記始動手段は、遊技球が入球可能な入球口と、該入球口が開放状態と閉鎖状態を取り得るように動作する開閉手段とを有し、前記主制御手段は、前記開閉手段を開放状態に動作させ易い入球率向上状態の制御を行う遊技状態制御手段を有し、前記遊技状態制御手段は、大当たり遊技の終了後に実行された図柄変動ゲームの実行回数に基づいて、入球率向上状態の付与を終了させる制御を行い、前記変動内容決定手段は、前記遊技状態制御手段によって入球率向上状態の付与が終了される場合には、変動内容決定テーブルを変更させる制御を行い、前記主制御手段及び前記演出制御手段の少なくとも何れかは、大当たり遊技の終了後に実行された図柄変動ゲームの実行回数を計数するゲーム計数手段を有し、前記変動内容決定テーブル事前判定手段は、前記ゲーム計数手段によって計数される図柄変動ゲームの実行回数に基づいて、実行が保留されている図柄変動ゲームのうちの何れかで入球率向上状態の付与が終了される場合には、前記変動内容決定手段によって変動内容決定テーブルが変更されると事前に判定する。

【0207】

（ホ）前記始動手段は、遊技球が入球可能な入球口と、該入球口が開放状態と閉鎖状態を取り得るように動作する開閉手段とを有し、前記主制御手段は、前記開閉手段を開放状態に動作させ易い入球率向上状態の制御を行う遊技状態制御手段を有し、前記変動内容決定手段は、前記遊技状態制御手段によって入球率向上状態が付与されるか否かに変化がある場合には、変動内容決定テーブルを変更させる制御を行い、前記変動内容決定テーブル事前判定手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、実行が保留されている図柄変動ゲームのうちの何れかで入球率向上状態が付与される大当たりとなる場合には、前記変動内容決定手段によって変動内容決定テーブルが変更されると事前に判定する。

【0208】

(ヘ)前記主制御手段は、前記大当り判定手段の判定結果が否定である場合、現在の遊技状態が継続される小当りとなるか否かを判定する小当り判定手段を有し、前記変動内容決定手段は、前記小当り判定手段の判定結果が肯定である場合、変動内容決定テーブルを変更させ得る制御を行い、前記変動内容決定テーブル事前判定手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、実行が保留されている図柄変動ゲームのうちの何れかで小当りとなる場合には、前記変動内容決定手段によって変動内容決定テーブルが変更されると事前に判定する。

【 0 2 0 9 】

(ト)遊技機全体を制御する主制御手段と、遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段による遊技球の入球を条件として、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する演出実行手段と、前記主制御手段から出力された制御コマンドに基づいて前記演出実行手段に演出を実行させる制御を行う演出制御手段と、を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めたと大当り表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当り遊技が生じられる遊技機において、前記主制御手段は、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、図柄変動ゲームが大当りとなるか否かを判定するための当り判定用乱数の値と、該図柄変動ゲームの変動時間を指定する変動内容を決定するための変動内容決定用乱数の値とを取得する乱数取得手段と、前記始動手段に遊技球が入球したときに前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数と変動内容決定用乱数とを始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記図柄変動ゲームの開始を契機に、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが大当りとなるか否かを判定する大当り判定手段と、前記図柄変動ゲームの開始を契機に、前記大当り判定手段の判定結果と、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された変動内容決定用乱数の値とに基づいて、図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段と、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数に基づく前記大当り判定手段の判定前に、該当り判定用乱数と、該始動保留球と対応付けて記憶された変動内容決定用乱数とを判定する事前判定手段と、前記図柄変動ゲームの開始を契機に、前記変動内容決定手段によって決定された変動内容を指定する第1制御コマンドを前記演出制御手段に出力する一方で、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記事前判定手段による事前判定の結果を第2制御コマンドとして前記演出制御手段に出力するコマンド制御手段と、を有し、前記演出制御手段は、前記第1制御コマンドが入力されると、前記演出実行手段に対して、該第1制御コマンドにより指定された変動内容で図柄変動ゲームを実行させる制御を行う一方で、前記第2制御コマンドが入力されると、該第2制御コマンドに基づいて、所定条件の成立により、前記大当り判定手段の判定前に、保留されている図柄変動ゲームにおいて特定予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行い、前記事前判定手段は、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記事前判定手段による当り判定用乱数と変動内容決定用乱数とを事前に判定した結果に基づいて、前記変動内容決定手段による変動内容の決定前に、図柄変動ゲームの変動内容を事前に特定し、前記コマンド制御手段は、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記事前判定手段によって事前に特定された変動内容を指定し、前記第1制御コマンドとは異なるコマンドと特定可能である制御コマンドを前記第2制御コマンドとして決定し、前記演出制御手段に出力する遊技機。

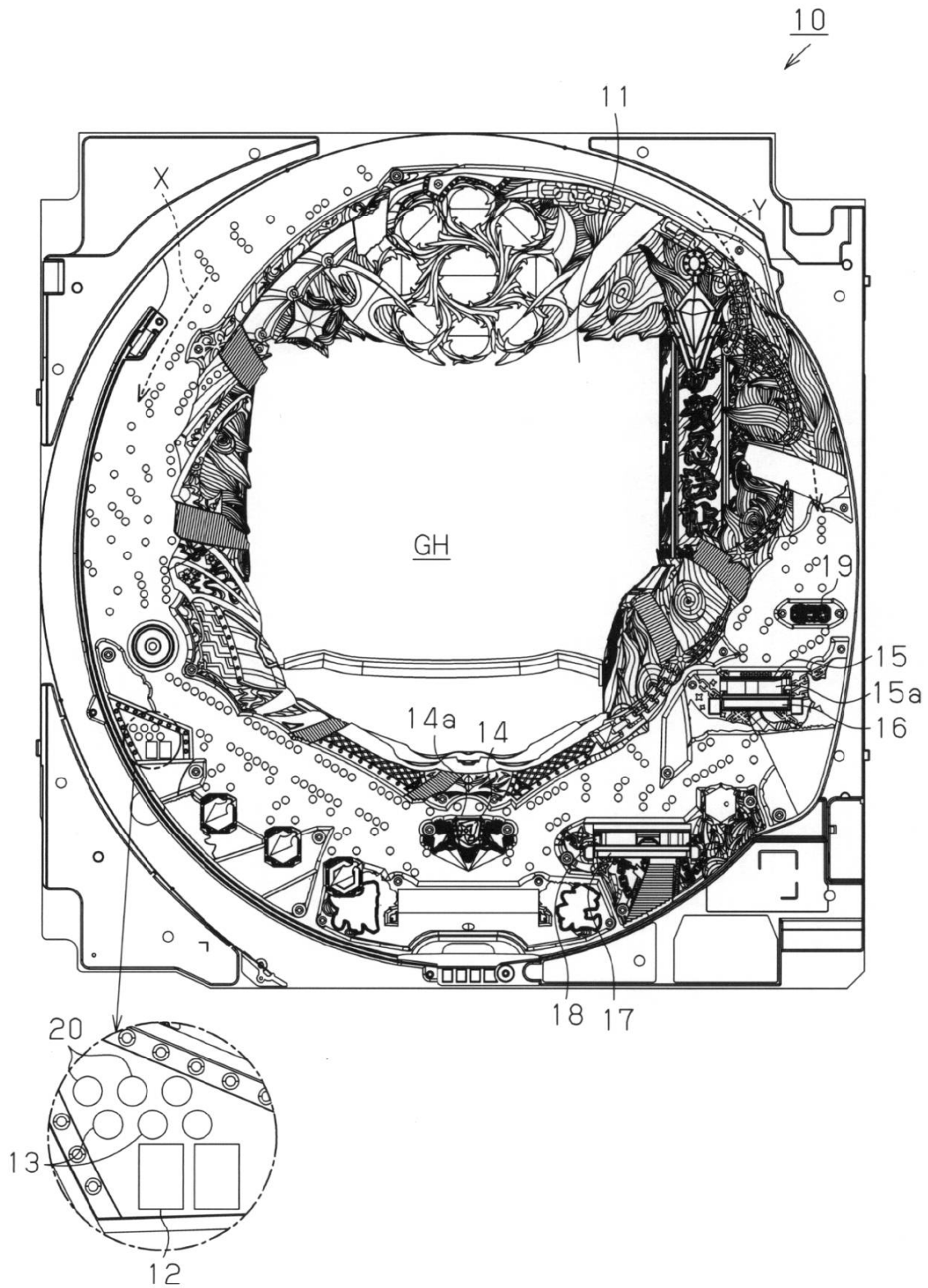
【 符号の説明 】

【 0 2 1 0 】

1 1 ... 演出表示装置 (演出実行手段)、1 4 ... 第1始動入賞口 (始動手段)、1 5 ... 第2始動入賞口 (始動手段)、1 6 ... 開閉羽根 (開閉手段)、1 8 ... 大入賞口 (特別入賞口)、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用CPU (乱数取得手段、大当り判定手段、変動内容決定手段、コマンド制御手段、遊技状態制御手段、事前判定手段、演出実行判定手段)、3 0 b ... 主制御用ROM (変動内容決定テーブル記憶手段)、3 0 c ... 主制御用RAM (保留記憶手段)、3 1 ... 統括制御基板、3 1 a ... 統括制御用CPU (演出制御手段、演出実行判定手段、ゲーム計数手段、変動内容決定テーブル事前判定手段、規制手段)、

3 1 b ...統括制御用 R O M、3 1 c ...統括制御用 R A M、3 2 ...表示制御基板、3 2 a ...表示制御用 C P U (演出制御手段)。

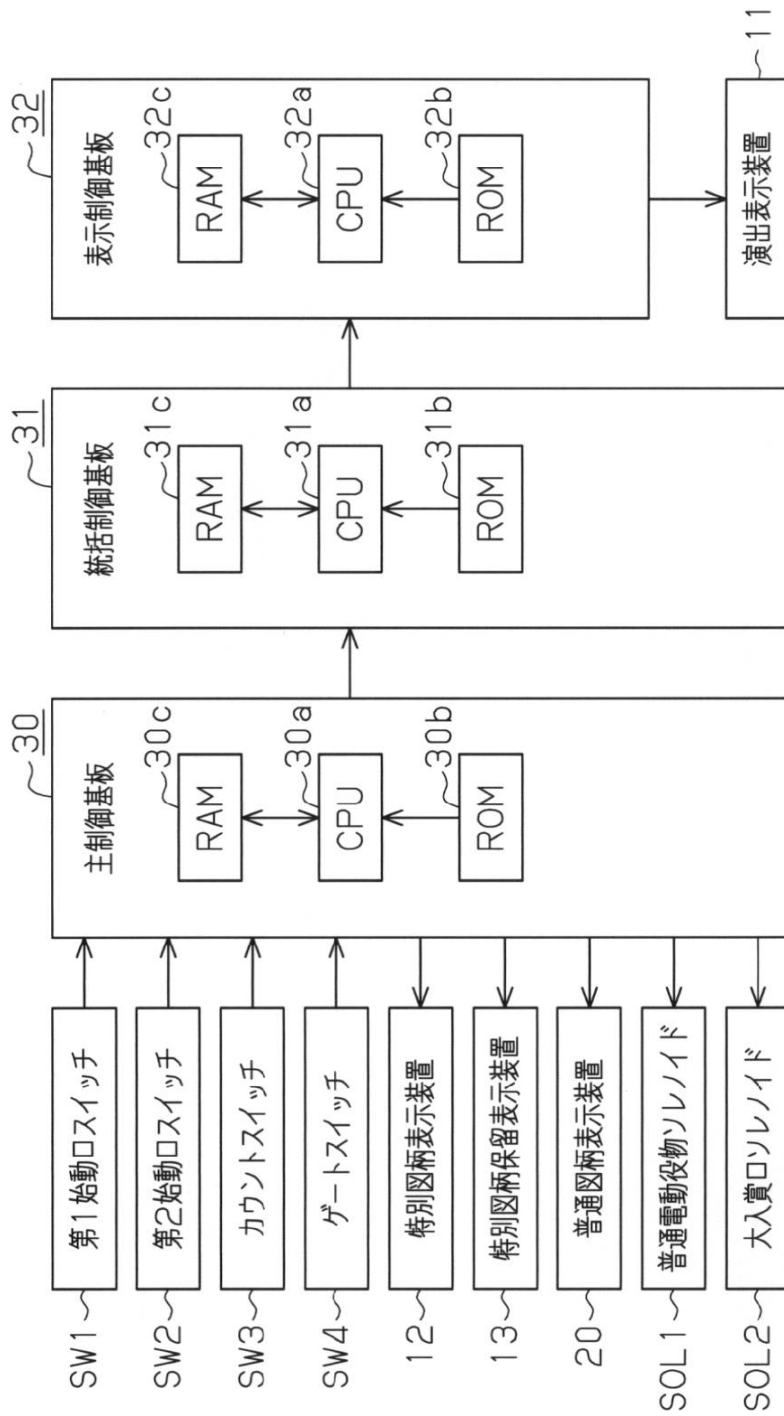
【図1】



【図 2】

図柄	ラウンド数	入賞 上限数	当選時の 確変状態	当選時の 変短状態	当選後の 確変状態	当選後の 変短状態	オープニング	ラウンド遊技	エンディング
大当り	A (6)	8	問わない	問わない	次回まで	次回まで	15. 4秒	25秒 (閉1. 5秒)	10. 0秒
	B (27)	8	問わない	非変短状態 変短状態	次回まで	9回 次回まで	15. 4秒	25秒 (閉1. 5秒)	10. 0秒
	C (22)	8	問わない	非変短状態 変短状態	次回まで	18回 次回まで	15. 4秒	25秒 (閉1. 5秒)	10. 0秒
	D (25)	8	問わない	非変短状態 変短状態	次回まで	0回 次回まで	4. 3秒	0. 04秒 (閉1. 5秒)	0秒
	E (10)	8	問わない	非変短状態 変短状態	0回	9回 100回	15. 4秒	25秒 (閉1. 5秒)	10. 0秒
	F (10)	8	問わない	非変短状態 変短状態	0回	18回 100回	15. 4秒	25秒 (閉1. 5秒)	10. 0秒
小当り	G (1)	8	問わない	問わない	現状維持	現状維持	10. 46秒	—	0秒

【図 3】



【図 4】

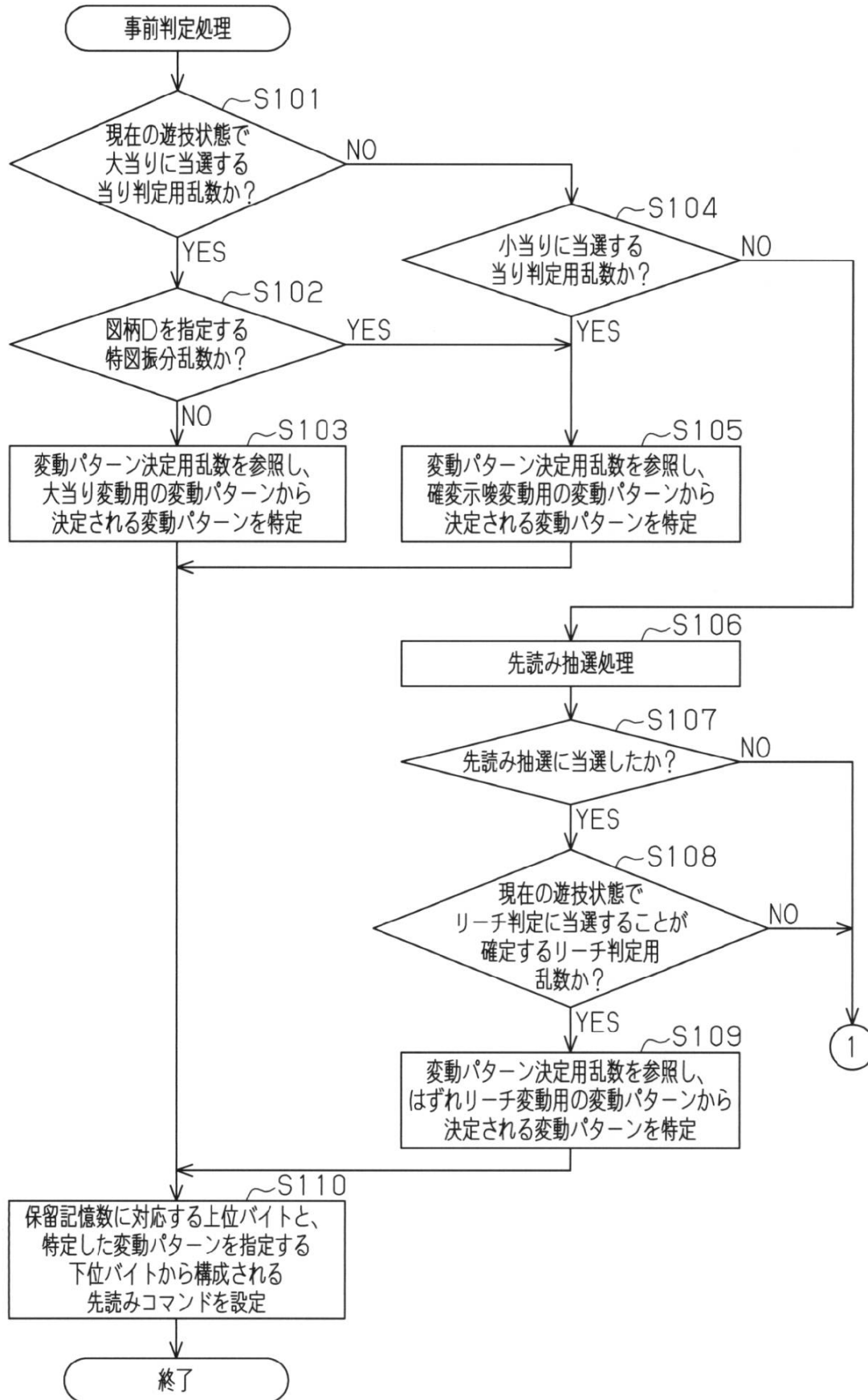
リーチ確率テーブル

現在の 遊技状態	減算後の保留記憶数		
	保留0, 1	保留2	保留3
非変短状態	40/239 (0~39)	20/239 (0~19)	4/239 (0~3)
変短状態	20/239 (0~19)	20/239 (0~19)	20/239 (0~19)

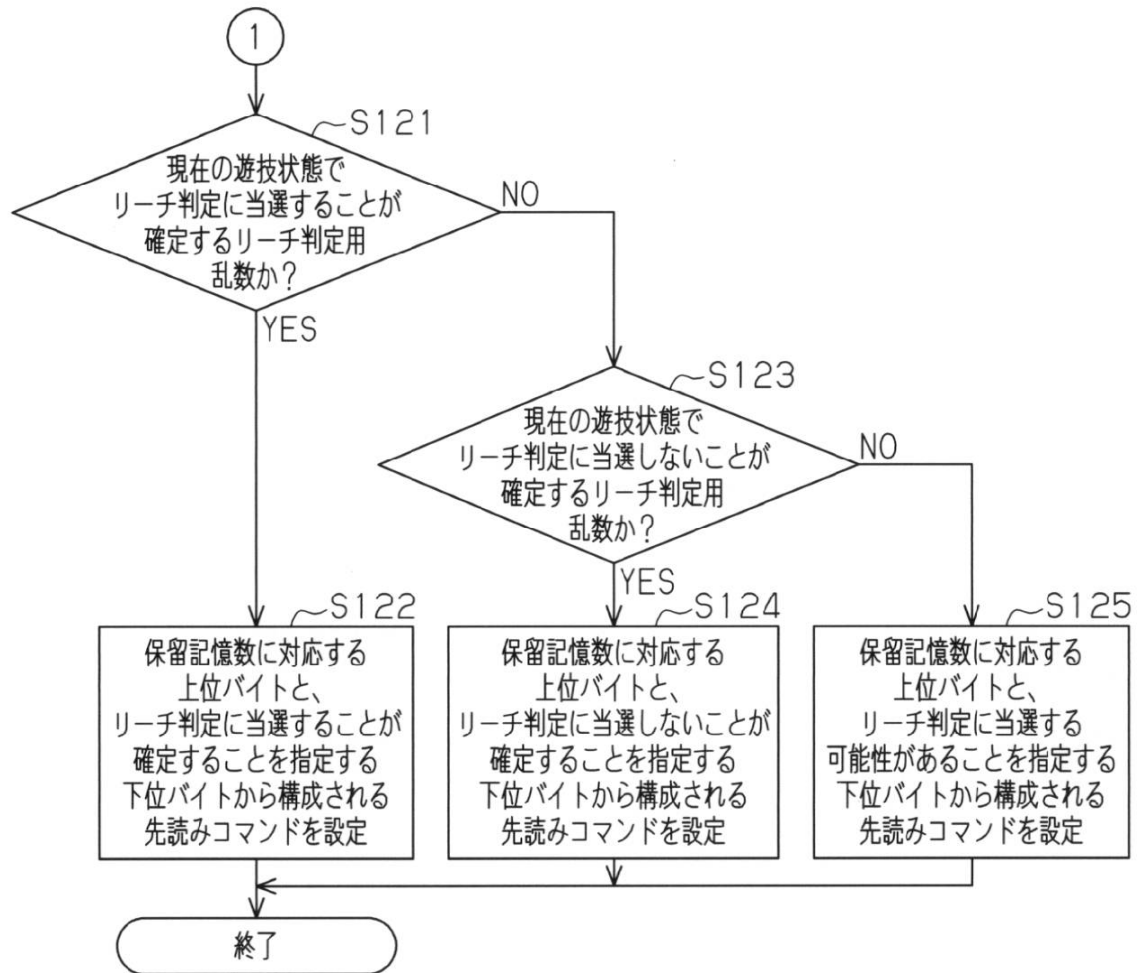
変動パターン	変短状態	確変状態	条件	演出内容	リーチ演出	変動時間	変動パターンテーブル (HPTXX)										
							11				21	22	31	32	33		
							大	確	R	は							
P01	なし	問わない	-	はずれ変動	なし	12秒	-	-	-	-	-	-	-	-			
P02				はずれ変動	なし	2.4秒	-	-	○	○	-	-	-				
P11				はずれリーチ変動	CR1	18.4秒	-	-	○	-	-	-	-				
P12				はずれリーチ変動	CR2	42.4秒	-	-	○	-	-	-	-				
P13				はずれリーチ変動	SR1	54.4秒	-	-	○	-	-	-	-				
P14				はずれリーチ変動	SR2	57.6秒	-	-	○	-	-	-	-				
P15				確変示唆変動	CR1	106.4秒	-	○	-	-	-	-	-				
P16				確変示唆変動	CR2	124.8秒	-	○	-	-	-	-	-				
P17	なし	問わない	-	確変示唆変動	SR1	141.6秒	-	-	-	-	-	-	-				
P18				確変示唆変動	SR2	105.6秒	-	○	-	-	-	-					
P19				大当り変動	CR1	126秒	○	-	-	-	-	-					
P20				大当り変動	CR2	144.4秒	○	-	-	-	-	-					
P21				大当り変動	SR1	161.2秒	○	-	-	-	-	-					
P22				大当り変動	SR2	126.6秒	○	-	-	-	-	-					
P31				はずれリーチ変動	R1	50.4秒	-	-	-	○	○	-	-				
P32				確変示唆変動	R1	12.8秒	-	-	-	○	○	-	-				
P33	なし	問わない	特別時	大当り変動	R1	68秒	-	-	-	○	○	-	-				
P34				はずれ変動	なし	18.4秒	-	-	-	-	○	-	-				
P41				はずれリーチ変動	R2	48秒	-	-	-	-	-	○	○				
P42				確変示唆変動	R2	60.8秒	-	-	-	-	-	○	○				
P43	あり	問わない	-	大当り変動	R2	60.8秒	-	-	-	-	-	○	○				
P44				はずれ変動	なし	16秒	-	-	-	-	-	-	○				
P45				はずれ変動	なし	16秒	-	-	-	-	-	-	○				

当選時の 遊技状態	大当り種類	当選後遊技状態		1～8	9	10～17	18	19～99	100	101
		確変状態	変短回数							
初回当りまで		—	—				HPT11			
変短状態	図柄A～C	次回まで	次回まで			HPT31			HPT33	HPT31
変短状態	図柄E, F	0回	100回			HPT31			HPT32	HPT11
非変短状態	図柄B, E	0回又は 次回まで	9回	HPT31	HPT32			HPT11		
非変短状態	図柄C, F	0回又は 次回まで	18回	HPT31	HPT33	HPT31	HPT32		HPT11	
非変短状態	図柄A	次回まで	次回まで	HPT31	HPT33	HPT31	HPT33		HPT31	
非変短状態	図柄D, G	0回又は 次回まで	なし		HPT21		HPT22		HPT11	
変短状態	図柄D	次回まで	次回まで				HPT31			

【図 7】



【図 8】



【図 9】

(a)

変動パターン	変動パターン 指定コマンド		先読みコマンド							
			保留1		保留2		保留3		保留4	
			上位	下位	上位	下位	上位	下位	上位	下位
P01	80H	00H	E5H	00H	E6H	00H	E7H	00H	E8H	00H
P02		01H		01H		01H		01H		01H
P11		02H		02H		02H		02H		02H
P12		03H		03H		03H		03H		03H
P13		04H		04H		04H		04H		04H
P14		05H		05H		05H		05H		05H
P15		06H		06H		06H		06H		06H
P16		07H		07H		07H		07H		07H
P17		08H		08H		08H		08H		08H
P18		09H		09H		09H		09H		09H
P19		0AH		0AH		0AH		0AH		0AH
P20		0BH		0BH		0BH		0BH		0BH
P21		0CH		0CH		0CH		0CH		0CH
P22		0DH		0DH		0DH		0DH		0DH
P31		0EH		0EH		0EH		0EH		0EH
P32		0FH		0FH		0FH		0FH		0FH
P33		10H		10H		10H		10H		10H
P34		11H		11H		11H		11H		11H
P41		12H		12H		12H		12H		12H
P42		13H		13H		13H		13H		13H
P43		14H		14H		14H		14H		14H
P44		15H		15H		15H		15H		15H
P45		16H		16H		16H		16H		16H

(b)

遊技状態	リーチ判定用 乱数	先読みコマンド							
		保留1		保留2		保留3		保留4	
		上位	下位	上位	下位	上位	下位	上位	下位
非変短 状態	40~238	E5H	70H	E6H	70H	E7H	70H	E8H	70H
	4~39		71H		71H		71H		71H
	0~3 (落選時)		72H		72H		72H		72H
変短状態	20~238	E5H	70H	E6H	70H	E7H	70H	E8H	70H
	0~19 (落選時)		72H		72H		72H		72H

【図 10】

(a)	実行中	保留1	保留2	保留3	保留4
	△	△	△	○	—
(b)	実行中	保留1	保留2	保留3	保留4
	△	△	△	△	○
(c)	実行中	保留1	保留2	保留3	保留4
	△	△	◎	×	—
(d)	実行中	保留1	保留2	保留3	保留4
	◎	△	△	×	—

【図 1 1】

(a) 図柄B, E
(非変短状態)

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
HPT31	HPT31	HPT31	HPT31	HPT31	HPT32	HPT11	HPT11	HPT11	HPT11	HPT11
変短状態						非変短状態				

(b) 図柄C, F
(非変短状態)

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
HPT31	HPT31	HPT31	HPT31	HPT31	HPT33	HPT31	HPT31	HPT31	HPT31	HPT31
変短状態						非変短状態				

(c) 図柄D, G
(非変短状態)

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
HPT21	HPT21	HPT21	HPT21	HPT21	HPT22	HPT11	HPT11	HPT11	HPT11	HPT11
非変短状態						非変短状態				

(d) 図柄A~C
(変短状態)

95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
HPT31	HPT31	HPT31	HPT31	HPT31	HPT33	HPT31	HPT31	HPT31	HPT31	HPT31
変短状態						非変短状態				

(e)

実行中	保留1	保留2	保留3	保留4
Δ	Δ	0	0	0

(f)

実行中	保留1	保留2	保留3	保留4
Δ	Δ	0	0	x

(g)

実行中	保留1	保留2	保留3	保留4
Δ	Δ	0	x	x

(h)

実行中	保留1	保留2	保留3	保留4
Δ	Δ	x	x	x

(i)

実行中	保留1	保留2	保留3	保留4
Δ	Δ	0	0	0

フロントページの続き

- (72)発明者 小泉 弘一
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 飯田 裕介
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 武沢 学
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 阿部 知

- (56)参考文献 特開2011-229564(JP,A)
特開2010-269052(JP,A)
特開2011-000356(JP,A)
特開2004-321428(JP,A)
特開2004-344526(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02