(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5738092号
(P5738092)

(45)発行日　平成27年6月17日(2015.6.17)　(24)登録日　平成27年5月1日(2015.5.1)

(51)Int.Cl.　　　　　　　　　　F I
A63F　7/02　(2006.01)　　　A６３F　7/02　３２０

請求項の数１　(全 27 頁)

(21)出願番号　特願2011-145435 (P2011-145435)
(22)出願日　平成23年6月30日 (2011.6.30)
(65)公開番号　特開2013-9899 (P2013-9899A)
(43)公開日　平成25年1月17日 (2013.1.17)
審査請求日　平成25年8月29日 (2013.8.29)

(73)特許権者　000135210
株式会社ニューギン
愛知県名古屋市中村区烏森町３丁目５６番地
(74)代理人　100068755
弁理士　恩田　博宣
(74)代理人　100105957
弁理士　恩田　誠
(72)発明者　丹野　孝紀
東京都中央区日本橋茅場町２丁目９番４号　ニューギン東京ビル内
(72)発明者　武沢　学
東京都中央区日本橋茅場町２丁目９番４号　ニューギン東京ビル内

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】
図柄の変動開始から図柄の確定停止表示までを１回として行う図柄変動ゲームを行う表示手段と、前記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、を備え、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合には大当り遊技が行われる遊技機において、

前記大当り判定手段の判定結果に基づいて、１回の図柄変動ゲームにおいて図柄の変動開始を１回とする変動サイクルを１回又は複数回実行するとともに、１回の図柄変動ゲーム中に実行される変動サイクルの回数によって図柄変動ゲームが大当りとなる大当り期待度を示唆する変動内容を決定する変動内容決定手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

前記変動内容決定手段によって１回の図柄変動ゲーム中に複数回の変動サイクルが実行される特殊変動内容が決定された場合において、少なくとも該図柄変動ゲームの開始から終了までの期間に遊技球が入球可能な入球手段への遊技球の入球に応じて、該図柄変動ゲームにおける大当り期待度を示す予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記特殊変動内容では、１回の図柄変動ゲーム中における変動サイクルの回数が多くなるほど前記大当り期待度が高くなり、

前記予告演出は、前記大当り期待度を示唆することに加えて、前記変動サイクルの回数及び次の変動サイクルが継続されるかを示唆し、

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契機に、予め定められた上限数を上限として始動保留球を記憶する保留記憶手段と、を備え、
前記表示手段は、前記保留記憶手段に始動保留球が記憶されていることを条件に、前記図柄変動ゲームを行い、
前記予告演出は、前記保留記憶手段によって記憶された始動保留球を示す保留画像を特定表示態様で表示させる演出であり、前記保留画像が表示されている場合に実行され、前記保留画像が表示されていない場合には実行されない遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】
本発明は、図柄の変動開始から図柄の確定停止表示までを１回として行う図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始を１回とする変動サイクルを１回又は複数回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、始動入賞口への遊技球の入球を契機に大当りか否かの大当り抽選を行い、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、その大当り抽選の抽選結果を導出させている。この図柄変動ゲームでは、最終的に確定停止表示された図柄が大当り図柄である場合、遊技者は大当りを認識し得るようになっている。

【０００３】
このようなパチンコ機では、１回の図柄変動ゲームで遊技者に大当りに対する期待感を変化し得るように、１回の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始を複数回行う連続予告演出が実行される場合がある（例えば、特許文献１参照）。この連続予告演出では、１回の図柄変動ゲーム中に図柄の変動開始（以下、変動サイクルと示す場合がある）の回数が多いほど、「大当り」となる可能性、すなわち大当り期待度が高くなるように設定されているのが一般的である。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】
【特許文献１】特開２００５－２６１７１１号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】
しかしながら、このようなパチンコ機において、１回の図柄変動ゲームにおいて複数回の変動サイクルが実行されると、大当りに対する期待度が高まる反面、変動時間が長くなり、かつ大当りになる可能性が高くなればなるほど、大当りとなる前に発射させる遊技球を節約する。このために、遊技球の発射を停止させることがあり、その場合、消極的な遊技性となってしまい、遊技に対する興趣の減退を招くおそれがあった。

【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り、その目的は、１回の図柄変動ゲームにおいて複数回の変動サイクルが実行される場合であっても、遊技球の入球を促す積極的な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上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】

【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、図柄の変動開始から図柄の確定停止表示までを１回として行う図柄変動ゲームを行う表示手段と、前記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、を備え、前記大当り判定手段の判定

結果が肯定の場合には大当り遊技が行われる遊技機において、前記大当り判定手段の判定結果に基づいて、１回の図柄変動ゲームにおいて図柄の変動開始を１回とする変動サイクルを１回又は複数回実行するとともに、１回の図柄変動ゲーム中に実行される変動サイクルの回数によって図柄変動ゲームが大当りとなる大当り期待度を示唆する変動内容を決定する変動内容決定手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記変動内容決定手段によって１回の図柄変動ゲーム中に複数回の変動サイクルが実行される特殊変動内容が決定された場合において、少なくとも該図柄変動ゲームの開始から終了までの期間に遊技球が入球可能な入球手段への遊技球の入球に応じて、該図柄変動ゲームにおける大当り期待度を示す予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、を備え、前記特殊変動内容では、１回の図柄変動ゲーム中における変動サイクルの回数が多くなるほど前記大当り期待度が高くなり、前記予告演出は、前記大当り期待度を示唆することに加えて、前記変動サイクルの回数及び次の変動サイクルが継続されるかを示唆し、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契機に、予め定められた上限数を上限として始動保留球を記憶する保留記憶手段と、を備え、前記表示手段は、前記保留記憶手段に始動保留球が記憶されていることを条件に、前記図柄変動ゲームを行い、前記予告演出は、前記保留記憶手段によって記憶された始動保留球を示す保留画像を特定表示態様で表示させる演出であり、前記保留画像が表示されている場合に実行され、前記保留画像が表示されていない場合には実行されないことを要旨とする。

【発明の効果】

【００１１】

本発明によれば、１回の図柄変動ゲームにおいて複数回の変動サイクルが実行される場合であっても、遊技球の入球を促す積極的な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【図１】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。
【図２】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。
【図３】変動パターンを示す説明図。
【図４】特別図柄入力処理を示すフローチャート。
【図５】（ａ）～（ｈ）は、演出表示装置における表示態様を説明する模式図。
【図６】（ａ）～（ｈ）は、演出表示装置における表示態様を説明する模式図。
【図７】（ａ）～（ｃ）は、実行される演出を示すタイミングチャート。
【図８】（ａ）～（ｃ）は、実行される演出を示すタイミングチャート。
【図９】予告演出決定処理を示すフローチャート。
【図１０】予告演出決定テーブルを示す説明図。

【発明を実施するための形態】

【００１３】

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１０を参照して説明する。

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を有する表示手段、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１１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。

【００１４】

また、演出表示装置１１の左下には、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、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

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１２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。

【００１５】

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、１０１種類）の特図の中から、大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。１０１種類の特図は、大当りを認識し得る図柄となる１００種類の大当り図柄（大当り表示結果）と、はずれを認識し得る図柄となる１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。

【００１６】

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と比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図と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大当り又ははずれを認識し得る。

【００１７】

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に大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置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、［２２２］［７７７］など）。

【００１８】

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、［１３５］［２４６］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、［１２１］［７６７］など）。

【００１９】

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。

【００２０】

特別図柄表示装置１２の左下には、複数個（本実施形態では４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（入球手段）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。

【００２１】

また、特別図柄表示装置１２の下方には、複数個（本実施形態では「○」、「×」の２個）の普図発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。

【００２２】

演出表示装置１１の下方には、遊技球の第１入賞口１４ａ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２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。

【００２３】

また、第１始動入賞口１４の下方には、遊技球の第２入賞口１５ａ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２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羽根１６を備えている。第２始動入賞口１５は、開閉羽根１６の開動作により入口が拡大されて遊技球が入賞（入球）し易い開状態（第１状態）とされる一方で、開閉羽根１６の閉動作により入口が拡大されずに遊技球が入賞し難い閉状態（第２状態）とされる。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２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、３個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

【００２４】

また、演出表示装置１１の左方には、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２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の開閉羽根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、開閉羽根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。

【００２５】

また、第２始動入賞口１５の左方には、遊技球の一般入賞口を有する２個の一般入賞口２１ａ，２１ｂが、第２始動入賞口１５の右方には、遊技球の一般入賞口を有する２個の一般入賞口２１ｃ，２１ｄが、それぞれ配設されている。一般入賞口２１ａ，２１ｂの奥方には入賞した遊技球を検知する第１一般入賞口スイッチＳＷ５（図２に示す）が、一般入賞口２１ｃ，２１ｄの奥方には入賞した遊技球を検知する第２一般入賞口スイッチＳＷ６（図２に示す）が、それぞれ配設されている。一般入賞口２１ａ，２１ｂは、入賞した遊技球を第１一般入賞口スイッチＳＷ５で検知することにより、予め定めた個数（例えば、７個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。また、一般入賞口２１ｃ，２１ｄでも、入賞した遊技球を第２一般入賞口スイッチＳＷ６で検知することにより、予め定めた個数（例えば、６個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

【００２６】

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２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２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

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。

【００２７】

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（本実施形態では「１５」）のラウンド遊技が終了すると、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。

【００２８】

また、本実施形態では、オープニング時間として「１０（秒）」が、各ラウンド遊技の最大時間として「２５（秒）」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「２．０（秒）」が、エンディング時間として「１０（秒）」がそれぞれ設定されている。また、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、１回のラウンド遊技の入賞上限個数として「８球」が、それぞれ設定されている。

【００２９】

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、遊技者に有利な確率変動状態（以下、「確変状態」と示す）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、２０８０／６５５３６）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。また、確変状態は、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）付与される。

【００３０】

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。なお、本実施形態では、確変大当りとなるか非確変大当りとなるかは、大当り抽選に当選した場合に決定する特図（大当り図柄）に応じて決定されるようになっており、６０／１００の確率で確変大当りとなり、４０／１００の確率で非確変大当りとなる。

【００３１】

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、開閉羽根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、２６２１／６５５３６）から高確率状態（本実施形態では、６５２７３／６５５３６）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羽根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、開閉羽根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、開閉羽根１６が３回開放するとともに、１回の開放において開放してから１５４０ｍｓが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、開閉羽根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、変短状態では、開閉羽根１６が開放状態に動作し易く、変動ゲームが実行され易くなる。

【００３２】

なお、普通当りとなった場合に開閉羽根１６が開放されるが、閉鎖する前であっても、入賞上限個数（本実施形態では、１０球）の遊技球が入賞したときには、開閉羽根１６は閉鎖するようになっている。同様に、所定回数開放していなくても、入賞上限個数の遊技球が入賞したときには、開閉羽根１６は閉鎖するようになっている。また、変短状態は、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）付与される一方で、非確変大当りに当選した場合、予め定めた回数（本実施形態では、１００回）の変動ゲームが行われるまでの間、付与される。

【００３３】

また、パチンコ遊技機の遊技盤１０の保護ガラスが装着された前枠（図示せず）には、点滅することで賞球中（遊技球の払出中）である旨を報知するための賞球報知ランプ６０（図２参照）が配設されている。賞球報知手段としての賞球報知ランプ６０は、第１始動入賞口１４，第２始動入賞口１５，大入賞口１８，一般入賞口２１ａ～２１ｄに遊技球が入賞した場合（遊技球の入球に応じて）、統括制御基板３１（図２に示す）からの点滅信号に応じて賞球中である旨を報知する。

【００３４】

次に、パチンコ遊技機の制御構成について図２を参照して説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機の機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板３０が配設されている。主制御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、保留画像、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。また、機裏側には、払出制御基板９０が配設されており、主制御基板３０が出力する賞球数を示す賞球信号に基づいて、払出装置９１が制御される。なお、払出制御基板９０により遊技球の払出に関する制御が行われた場合には、払出装置９１から主制御基板３０にその旨の払出制御信号が出力される。

【００３５】

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。

まず、主制御基板３０について図２を参照して以下に説明する。

【００３６】

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ＣＰＵ３０ａと、主制御用ＣＰＵ３０ａのメイン制御プログラムを格納する主制御用ＲＯＭ３０ｂ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ＲＡＭ３０ｃが設けられている。そして、主制御用ＣＰＵ３０ａには、各種スイッチＳＷ１～ＳＷ６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ＣＰＵ３０ａ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。

【００３７】
　また、主制御用ＣＰＵ３０ａは、当り判定用乱数、特図振分乱数、及びリーチ判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）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。また、主制御用ＲＡＭ３０ｃには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。例えば、主制御用ＲＡＭ３０ｃには、普図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。
【００３８】
　主制御用ＲＯＭ３０ｂには、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当り判定値、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。また、リーチ判定値は、はずれを決定する場合にリーチを形成するか否かの内部抽選（リーチ判定）で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（０～２４０までの全２４１通りの整数）の中から定められている。
【００３９】
　また、主制御用ＲＯＭ３０ｂには、複数種類の変動パターン（変動内容）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、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概ね分類できる。大当り変動は、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。はずれリーチ変動は、大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。
【００４０】
　なお、本実施形態では、確変大当り、非確変大当りに拘わらず、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、確変大当り、非確変大当りに当選したかを特定することができないようになっている。
【００４１】
　次に、統括制御基板３１について図２を参照して以下に説明する。
　統括制御基板３１には、制御動作を所定の手順で実行する統括制御用ＣＰＵ３１ａと、統括制御用ＣＰＵ３１ａの統括制御プログラムを格納する統括制御用ＲＯＭ３１ｂと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる統括制御用ＲＡＭ３１ｃが設けられている。統括制御用ＲＡＭ３１ｃには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。また、統括制御用ＣＰＵ３１ａには、表示制御基板３２が接続されている。統括制御用ＣＰＵ３１ａは、各種制御コマンドを入力すると、統括制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。また、統括制御用ＣＰＵ３１ａには、賞球中である旨を報知するための賞球報知ランプ６０が接続されており、各入賞口１４，１５，１８，２１ａ～２１ｄへの遊技球の入球に応じて、点滅信号を賞球報知ランプ６０に出力する。
【００４２】

次に、表示制御基板３２について図２を参照して以下に説明する。

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

【００４３】

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について図３を参照して以下に説明する。

本実施形態では、図３に示すように、変動パターンとして、変動ゲームの変動時間を指定する変動パターンが設定されている。具体的な一例としては、変動時間としては、変動パターンＰ０１が１２（秒）に、変動パターンＰ１２が７９（秒）に、それぞれ規定されている。

【００４４】

これら変動パターンは、主に、大当りとなるか否か、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Ｐ０１～Ｐ０３がはずれ変動用の変動パターンとして、変動パターンＰ１１，Ｐ１２，Ｐ２１，Ｐ２２，Ｐ３２がはずれリーチ変動用の変動パターンとして、変動パターンＰ１６，Ｐ１７，Ｐ２６，Ｐ２７，Ｐ３７，Ｐ４７が大当り変動用の変動パターンとして、それぞれ規定されている。

【００４５】

変動パターンＰ０２は、変動パターンＰ０１の変動時間を短縮させる変動パターンである。この変動パターンＰ０２は、変動パターンＰ０１と比較して、左列及び右列の図柄（飾図）が一旦停止表示されるまでの時間が短縮された（短い）変動パターンであり、右列の図柄が一旦停止表示されてから変動ゲームが終了するまでは同じ演出が実行されることとなる。なお、変動パターンＰ０１，Ｐ０２は、保留記憶数や変短状態であるか否かに応じて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り、変短状態では非変短状態よりも変動時間が短縮される変動パターンが決定され易くなる。

【００４６】

そして、ノーマルリーチ（以下、「ＮＲ」と示す）演出を実行する変動パターンとして、変動パターンＰ１１，Ｐ１６，Ｐ２１，Ｐ２６が規定されている。また、ＮＲ演出から発展して、スーパーリーチ（以下、「ＳＲ」と示す）演出を実行する変動パターンとして、変動パターンＰ１２，Ｐ１７，Ｐ２２，Ｐ２７，Ｐ３２，Ｐ３７，Ｐ４７が規定されており、ＮＲ演出の実行後に、ＳＲ演出を実行させる変動パターンである。なお、本実施形態において、ＮＲ演出が第１演出に、ＳＲ演出が第２演出にそれぞれ相当する。

【００４７】

また、このようなリーチ演出では、その種類により大当り期待度が異なる。この大当り期待度とは、大当り遊技が付与される場合の出現率と大当り遊技が付与されない場合の出現率を合算した全体出現率に対し、大当り遊技が付与される場合の出現率の割合を示すものである。具体的には、ＮＲ演出が実行される場合、大当り期待度が低となり、ＳＲ演出が実行される場合、大当り期待度が高となる。なお、はずれ変動用の変動パターンが選択された場合、リーチ演出が実行されず、大当り遊技が付与されることがないため、大当り期待度が最低となる。

【００４８】

また、これら変動パターンは、１回の変動ゲーム中に１回又は複数回の変動サイクルが

行われる変動パターンである。なお、１回の変動ゲームは、始動保留球毎に実行され、図柄（特図及び飾図）の変動表示の開始によって開始し、その図柄が確定停止表示されることによって終了する。なお、本実施形態において、変動サイクルは、飾図（図柄）の変動の開始からその飾図の一旦停止表示（又は確定停止表示）までを示し、１回の変動ゲームが１回又は複数回の変動サイクルで構成されている。

【００４９】

具体的には、変動パターンＰ０１，Ｐ０２，Ｐ１１，Ｐ１２，Ｐ１６，Ｐ１７は、１回の変動ゲームが１回の変動サイクルから構成される変動パターンであり、変動パターンＰ０３，Ｐ２１，Ｐ２２，Ｐ２６，Ｐ２７は、１回の変動ゲームが２回の変動サイクルから構成される変動パターンである。また、変動パターンＰ３２，Ｐ３７は、１回の変動ゲームが３回の変動サイクルから構成される変動パターンであり、変動パターンＰ４７は、１回の変動ゲームが４回の変動サイクルから構成される変動パターンである。

【００５０】

また、この変動サイクルは、１回の変動ゲーム中において行われる回数が多くなるほど大当り期待度が高くなる。このため、１回の図柄変動ゲーム中に実行される変動サイクルの回数によって変動ゲームが大当りとなる大当り期待度が示唆されることとなる。具体的には、１回の変動サイクルよりも２回の変動サイクルのほうが大当り期待度が高く、２回の変動サイクルよりも３回の変動サイクルのほうが大当り期待度が高く、３回の変動サイクルよりも４回の変動サイクルのほうが大当り期待度が高い。特に、４回の変動サイクルから構成される変動パターンは、大当り変動を含み、はずれリーチ変動やはずれ変動を含まない。このため、４回の変動サイクルが行われることにより、大当りとなることが確定することとなる。

【００５１】

また、３回、４回の変動サイクルから構成される変動パターンは、ＳＲ演出を実行する変動パターンを含み、ＳＲ演出を実行しない変動パターンを含まない。このため、３回目の変動サイクルが行われることにより、ＳＲ演出の実行が確定することとなる。また、２～４回の変動サイクルから構成される変動パターンは、リーチ演出を実行する変動パターンを含むが、リーチ演出を実行しない変動パターンも含まれる。このため、２回の変動サイクルが行われることにより、リーチ演出の実行が確定するわけではない。なお、本実施形態において、複数回の変動サイクルから構成される変動パターンが特殊変動パターン（特殊変動内容）に相当する。

【００５２】

次に、主制御基板３０の主制御用ＣＰＵ３０ａが、メイン制御プログラムに基づ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ＣＰＵ３０ａは、所定の制御周期（本実施形態では、４ｍｓ）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ＣＰＵ３０ａが大当り判定手段、変動内容決定手段として機能し、主制御用ＲＡＭ３０ｃが保留記憶手段として機能する。

【００５３】

まず、特別図柄入力処理について図４を参照して以下に説明する。

最初に、図４に示すように、主制御用ＣＰＵ３０ａは、第１始動口スイッチＳＷ１又は第２始動口スイッチＳＷ２から検知信号を入力しているか否かに基づいて、各始動入賞口１４，１５（第１始動入賞口１４又は第２始動入賞口１５）に遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップＳ１）。この判定結果が否定の場合、主制御用ＣＰＵ３０ａは、特別図柄入力処理を終了する。その一方で、この判定結果が肯定の場合、主制御用ＣＰＵ３０ａは、主制御用ＲＡＭ３０ｃに記憶されている保留記憶数が上限数の「４」未満であるか否かを判定する（ステップＳ２）。保留記憶数が「４」未満である場合、主制御用ＣＰＵ３０ａは、保留記憶数を「１」加算する（ステップＳ３）。そして、保留記憶数を更新（「１」加算）した主制御用ＣＰＵ３０ａ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１３の表示内容を制御する。次に、主制御用ＣＰＵ３０ａは、

当り判定用乱数、及び特図振分用乱数の値等の各種乱数の値を主制御用ＲＡＭ３０ｃから読み出して取得し（ステップＳ４）、該値を保留記憶数に対応する主制御用ＲＡＭ３０ｃの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用ＣＰＵ３０ａは、保留記憶数を指定する保留指定コマンドを主制御用ＲＡＭ３０ｃに設定し（ステップＳ５）、統括制御基板３１に出力する。なお、この処理において、各始動入賞口１４，１５への遊技球の入賞により保留記憶数が「１」～「４」となった旨の保留指定コマンドの何れかが用いられる。その後、主制御用ＣＰＵ３０ａは、特別図柄入力処理を終了する。

【００５４】

その一方で、保留記憶数が「４」未満でない場合、主制御用ＣＰＵ３０ａは、保留記憶数が「４」である状態で各始動入賞口１４，１５に遊技球が入賞したことを示す第５保留指定コマンドを主制御用ＲＡＭ３０ｃに設定し（ステップＳ６）、統括制御基板３１に出力する。なお、この処理において、保留記憶数が上限数である状態で各始動入賞口１４，１５に遊技球が入賞した旨の１種類の第５保留指定コマンドが用いられる。その後、主制御用ＣＰＵ３０ａは、特別図柄入力処理を終了する。

【００５５】

このように、主制御用ＣＰＵ３０ａは、保留記憶数が上限数ではない場合において、各始動入賞口１４，１５に遊技球が入球したときには、保留指定コマンドを出力する。その一方で、主制御用ＣＰＵ３０ａは、保留記憶数が上限数である場合において、各始動入賞口１４，１５に遊技球が入球したときには、保留指定コマンドを出力しない制御を行うが、保留指定コマンドとは異なる第５保留指定コマンドを出力することとなる。

【００５６】

また、主制御用ＣＰＵ３０ａは、第１始動入賞口１４、第２始動入賞口１５、大入賞口１８、及び一般入賞口２１ａ～２１ｄの何れかに遊技球が入賞した場合には、入賞に対応する賞球数を主制御用ＲＡＭ３０ｃに記憶する。そして、主制御用ＣＰＵ３０ａは、その賞球数を示す賞球信号を払出制御基板９０に出力するとともに、賞球報知ランプ６０を点滅させるためのランプ点滅指定コマンド（賞球関連コマンド）を統括制御用ＣＰＵ３１ａに出力する。また、主制御用ＣＰＵ３０ａは、払出装置９１からの払出制御信号を入力すると、賞球数を減算していき、賞球数が「０」となった場合には、賞球報知ランプ６０を消灯させるためのランプ消灯指定コマンドを統括制御用ＣＰＵ３１ａに出力する。なお、本実施形態において、主制御用ＣＰＵ３０ａは、１球目の遊技球が入賞して、ランプ点滅指定コマンドを統括制御基板３１に出力した後、賞球数が「０」となる（ランプ消灯指定コマンドを出力する）前に、２球目の入賞があっても、その２球目の入賞に対応するランプ点滅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、２球目の入賞に対応する賞球数を累積加算する。また、主制御用ＣＰＵ３０ａは、累積加算された賞球数が「０」に減算されたときに、ランプ消灯指定コマンドを出力することとなる。

【００５７】

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。このため、大当り遊技中に変動ゲームが実行されることはない。

【００５８】

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。なお、この処理において、変動ゲームの開始時において保留記憶数が「０」～「３」となった旨の保留指定コ

マンドの何れかが用いられる。このように、本実施形態においては、保留記憶数「０」～「４」を指定可能な５種類の保留指定コマンドが用いられることとなる。そして、主制御用ＣＰＵ３０ａは、大当り判定処理を実行する。

【００５９】

大当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り判定値を比較し、両値が一致するか否かの大当り判定をする。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、２０８０／６５５３６）で大当り判定を行うこととなる。

【００６０】

この大当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用ＣＰＵ３０ａは、大当りとなる変動ゲームであることを示す大当りフラグに「１」を設定し、大当りとなる変動ゲームを実行させるための大当り時変動処理を実行する。大当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）として大当り図柄を決定する。続いて、主制御用ＣＰＵ３０ａは、大当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。その後、主制御用ＣＰＵ３０ａは、特別図柄開始処理を終了する。

【００６１】

その一方で、上記大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、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。

【００６２】

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、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。

【００６３】

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、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。

【００６４】

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。具体的には、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。

【００６５】

　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、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、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。

【００６６】

　また、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。

【００６７】

　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。

【００６８】

　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。

【００６９】

　また、主制御用ＣＰＵ３０ａは、予め定めた回数（本実施形態では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。

【００７０】

　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、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、当該コマンドを表示制御基板３２に出力する。

【００７１】

　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。

【００７２】

　より詳しくは、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、大当り遊技が付与される大当り図柄の場合、飾図を大当り図柄の中から決定する。本実施形態では、確変大当りに当選したか非確変大当りに当選したかに拘わらず、大当り図柄として、［１１１］［２２２］［３３３］［４４４］［５５５］［６６６］［７７７］［８８８］の中から決定する。

【００７３】
このように、本実施形態では、大当りに当選した場合、大当り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、確変大当りに当選したか、非確変大当りに当選したかを特定することができないようになっている。
【００７４】
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。
【００７５】
また、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、変短指定コマンド、及び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、大当りの種類が特定可能である。また、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、その大当りの種類に基づいて、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。
【００７６】
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。
【００７７】
また、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、ランプ点滅指定コマンドを入力すると、賞球報知ランプ６０に点滅信号を出力する。これによって、賞球報知ランプ６０が点滅し、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、賞球中である旨を報知させる制御を行うこととなる。また、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、ランプ消灯指定コマンドを入力すると、賞球報知ランプ６０への点滅信号の出力を停止する。これによって、賞球報知ランプ６０が消灯し、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、賞球中ではない旨を報知させる制御を行うこととなる。
【００７８】
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、当該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。なお、表示制御用ＣＰＵ３２ａは、複数回の変動サイクルから構成される変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力した場合、最終ではない変動サイクルにおいて一旦停止表示させる飾図として継続図柄を決定する。ここでいう継続図柄とは、［１２２］や［３４４］である。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。

【００７９】
次に、表示制御用ＣＰＵ３２ａは、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。また、表示制御用ＣＰＵ３２ａは、統括制御用ＣＰＵ３１ａからの保留指定コマンドを入力した場合には、演出表示装置１１の画像表示部ＧＨに保留画像ＨＧ（図６参照）を表示させるように制御する。

【００８０】
本実施形態では、保留記憶数が上限数である状態において、各始動入賞口１４，１５への遊技球の入賞に応じて、予告演出が実行される。この予告演出は、実行中の変動ゲームにおける大当り期待度を示唆する演出であり、各始動入賞口１４，１５への遊技球の入賞毎に、保留画像ＨＧ（図６参照）が特定表示態様で表示される。なお、本実施形態において、予告演出は、保留画像ＨＧが上限数であり、保留画像が表示されていることを一つの条件として実行される。

【００８１】
このような予告演出の演出態様について図５及び図６を参照して以下に説明する。
本実施形態において、変動ゲームが開始されると、図５（ａ）に示すように、画像表示部ＧＨにおいて、確定停止表示されていた図柄（飾図）が、変動表示される。そして、左列、右列の図柄が一旦停止表示され、図５（ｂ）に示すように、リーチ状態が形成される場合があり、最初にＮＲ演出が実行される。そして、ＮＲ演出が実行された後に、図５（ｃ）に示すように、中列の図柄が一旦停止表示されずに、リーチ演出が発展し、ＳＲ演出が実行される場合もある。そして、これらの各種リーチ演出が実行された後に、中列の図柄が一旦停止表示され、図５（ｄ）に示すように、図柄が大当り図柄として確定停止表示される場合がある。もちろん、図６（ａ）に示すように、図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合もある。

【００８２】
また、１回の変動ゲーム中に複数回の変動サイクルが含まれる場合もある。この場合、図５（ｅ）に示すように、変動表示された図柄が、図５（ｆ）に示すように、［３４４］等の継続図柄が一旦停止表示されると、変動ゲームが終了せずに次の変動サイクル（２回目の変動サイクル）が行われることが特定できる。そして、図５（ｇ）に示すように、再度、図柄の変動表示が開始され、次の変動サイクルが開始される。また、図５（ｈ）に示すように、リーチ状態が形成されると、それ以上の回数の変動サイクルが行われず、図６（ａ）に示すように、図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合がある。

【００８３】
また、図６（ｂ）に示すように、画像表示部ＧＨにおいて、保留記憶数を示す保留画像ＨＧがキャラクタを模した表示態様で表示される。また、画像表示部ＧＨにおいて、保留画像ＨＧは、図６（ｂ）に示すように、リーチ演出が実行される前や、図６（ｃ）に示すように、ＮＲ演出が実行されているときには表示されるが、図６（ｄ）に示すように、ＳＲ演出が実行される場合には表示されず、大当り遊技中も表示されない。

【００８４】
また、図６（ｅ）に示すように、保留記憶数が上限数（本実施形態では「４」）である状態において、保留画像ＨＧが表示されているタイミングで各始動入賞口１４，１５に遊技球が入賞した場合には、図６（ｆ）～図６（ｈ）に示すように、予告演出が実行される場合がある。

【００８５】
この予告演出は、通常時の通常表示態様ではない特定表示態様で保留画像ＨＧが表示される演出である。この予告演出には複数種類の演出があり、図６（ｆ）に示すように、キャラクタが回転する第１特定表示態様（第１予告演出）、図６（ｇ）に示すように、キャ

ラクタがジャンプする第２特定表示態様（第２予告演出）、図６（ｈ）に示すように、キャラクタが暗転する第３特定表示態様（第３予告演出）が含まれている。なお、第３特定表示態様でキャラクタが表示されている場合には、大きいサイズのキャラクタ画像ＣＨが背景画像として表示される。

【００８６】

また、第１予告演出よりも第２予告演出のほうが、実行中の変動ゲームにおける大当り期待度が高くなり、第２予告演出よりも第３予告演出のほうが、実行中の変動ゲームにおける大当り期待度が高くなるように規定されている。特に、第３予告演出は、実行中の変動ゲームで大当りとなることが確定する演出である。更に、第１予告演出よりも第２予告演出のほうが、実行中の変動ゲームにおいて最終回ではない変動サイクルである期待度が高くなるように規定されており、間接的にも、大当り期待度が高くなる。

【００８７】

これら保留画像ＨＧは、複数種類の特定表示態様の中から、各始動入賞口１４，１５への遊技球の入賞毎に段階的に表示可能であり、１回の変動ゲーム中では、通常表示態様や第１特定表示態様からは全ての特定表示態様に変更可能である。その一方で、第２特定表示態様からは第１特定表示態様や通常表示態様には変更せず、第３特定表示態様からは第３特定表示態様以外の表示態様には変更しない。

【００８８】

ここで、演出表示装置１１において実行される演出の演出態様について図７及び図８を参照して以下に説明する。

最初に、変動パターンＰ０１，Ｐ０２のように、リーチ演出が実行されない通常変動が実行される場合には、図７（ａ）に示すように、左列（図中では「Ｌ」）、右列（図中では「Ｒ」）、中列（図中では「Ｃ」）の順番で飾図が一旦停止表示され、変動ゲームが終了する。この場合、変動ゲームの開始から終了までの間、予告演出が実行可能である。

【００８９】

また、変動パターンＰ１１，Ｐ１６のように、ＮＲ演出が実行される場合には、図７（ｂ）に示すように、左列、右列の順番で飾図が一旦停止表示され、リーチ状態が形成される。そして、ＮＲ演出が実行され、中列の飾図が一旦停止表示され、変動ゲームが終了する。この場合も、変動ゲームの開始から終了までの間、予告演出が実行可能である。

【００９０】

また、変動パターンＰ１２，Ｐ１７のように、ＳＲ演出が実行される場合には、図７（ｃ）に示すように、左列、右列の順番で飾図が一旦停止表示され、リーチ状態が形成される。そして、ＮＲ演出が実行され、更に発展し、ＳＲ演出が実行され、中列の飾図が一旦停止表示され、変動ゲームが終了する。この場合は、変動ゲームの開始からＳＲ演出が開始されるまでの間、予告演出が実行可能である。このように、大当り期待度の高いＳＲ演出が実行されている場合には、予告演出が実行不可能となる。なお、本実施形態においては、ＳＲ演出の開始を契機として保留画像ＨＧが非表示となる。

【００９１】

また、変動パターンＰ０３，Ｐ２１，Ｐ２２，Ｐ２６，Ｐ２７のように、２回の変動サイクルが行われる場合には、図８（ａ）に示すように、１回目、２回目の変動サイクルで、予告演出が実行可能である。なお、２回目の変動サイクルに限りＳＲ演出が実行される場合があるため、そのＳＲ演出の実行が開始されたことを契機に、予告演出が実行できないようになる。なお、本実施形態においては、各変動サイクルの間にはインターバル時間が設定されている。

【００９２】

また、変動パターンＰ３２，Ｐ３７のように、３回の変動サイクルが行われる場合には、図８（ｂ）に示すように、１回目、２回目の変動サイクルで、予告演出が実行可能である。また、３回目の変動サイクルに限りＳＲ演出が実行されるため、そのＳＲ演出の実行が開始されたことを契機に、予告演出が実行できないようになる。

【００９３】

また、変動パターンＰ４７のように、４回の変動サイクルが行われる場合には、図８（ｃ）に示すように、１～３回目の変動サイクルで、予告演出が実行可能である。また、４回目の変動サイクルに限りＳＲ演出が実行されるため、そのＳＲ演出の実行が開始されたことを契機に、予告演出が実行できないようになる。

【００９４】

次に、統括制御用ＣＰＵ３１ａによって実行される予告演出決定処理について図９を参照して以下に説明する。この予告演出決定処理は、予告演出の実行の可否、予告演出の種類を決定するための処理である。統括制御用ＣＰＵ３１ａは、大当り遊技が実行されていない場合において、主制御用ＣＰＵ３０ａからの第５保留指定コマンドが入力される毎に本処理を実行するようになっている。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統括制御用ＣＰＵ３１ａが演出制御手段として機能する。

【００９５】

最初に、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、第５保留指定コマンドの入力時の演出内容を特定する（ステップＳ１０１）。この処理において、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、変動ゲームの開始時に主制御用ＣＰＵ３０ａから入力された変動パターン指定コマンドを読み出し、変動パターンを特定する。そして、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、変動パターンから、実行中の変動ゲームに含まれる変動サイクルの回数を特定し、変動ゲームが終了するまでの時間から、変動パターンに対応して、現在行われている変動サイクルの回数を特定する。また、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、変動ゲームが終了するまでの時間から、変動パターンに対応して、ＳＲ演出が実行されているか否かも特定する。なお、本実施形態において、変動パターン毎に、変動サイクルが行われる期間やＳＲ演出が実行される期間が統括制御用ＲＯＭ３１ｂに予め規定されており、変動パターンによってはそれら期間が異なるように規定されている。

【００９６】

そして、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、ステップＳ１０１で特定された結果により、予告演出が実行可能な演出内容であるか否かを判定する（ステップＳ１０２）。この予告演出が実行可能な演出内容とは、ＳＲ演出や大当り遊技を除く演出内容であり、保留画像ＨＧが表示されない期間として予め定められている。ステップＳ１０２の判定結果が肯定の場合（予告演出が実行可能な演出内容である）、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、ステップＳ１０３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（予告演出が実行可能な演出内容ではない）、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、予告演出決定処理を終了する。

【００９７】

ステップＳ１０３において、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、統括制御用ＲＡＭ３１ｃに割り当てられた前実行予告フラグから値を読み出し、１回の変動ゲーム中で前に実行された予告演出を参照する。なお、この前実行予告フラグには、１回の変動ゲーム中で前に実行した予告演出の種類が第１予告演出である場合には「１」が、第２予告演出である場合には「２」が、第３予告演出である場合には「３」が、それぞれ設定される。また、前実行予告フラグには、変動ゲームの開始時に「０」が設定され、初期化される。このため、１回の変動ゲーム中で予告演出が未だに実行されていない場合には、前実行予告フラグには「０」が設定されている。その後、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、ステップＳ１０４に移行する。

【００９８】

ステップＳ１０４において、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、図１０に示す予告演出決定テーブルを参照して予告演出の種類を決定する。また、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、統括制御用ＲＡＭ３１ｃに割り当てられた前実行予告フラグに、決定した予告演出の種類に対応する値を設定する。そして、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、決定した予告演出の種類を示す予告演出指定コマンドを統括制御用ＲＡＭ３１ｃの所定領域に設定し（ステップＳ１０５）、予告演出決定処理を終了する。

【００９９】

その後、予告演出決定処理とは別の処理において、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、ステップＳ１０５において統括制御用ＲＡＭ３１ｃに設定された予告演出指定コマンドを表示制御用ＣＰＵ３２ａに出力する。これによって、表示制御用ＣＰＵ３２ａは、予告演出指定コマンドに基づいて予告演出の種類を特定可能となる。なお、本実施形態において、この予告演出指定コマンドは、予告演出の種類毎に異なるコマンドが規定されている。

【０１００】

また、表示制御用ＣＰＵ３２ａは、統括制御用ＣＰＵ３１ａから予告演出指定コマンドを入力した場合には、その予告演出指定コマンドに対応する画像データを読み出し、演出表示装置１１に保留画像ＨＧを特定表示態様で表示させるように制御する。また、表示制御用ＣＰＵ３２ａは、統括制御用ＣＰＵ３１ａから保留指定コマンドを入力した場合には、演出表示装置１１に保留画像ＨＧを通常表示態様で表示させるように制御する。更に、表示制御用ＣＰＵ３２ａは、統括制御用ＣＰＵ３１ａから入力した変動パターン指定コマンドが、ＳＲ演出を実行する変動パターンを示すコマンドである場合には、ＳＲ演出の実行が開始されるタイミングで、演出表示装置１１に保留画像ＨＧを非表示にさせるように制御する。また、表示制御用ＣＰＵ３２ａは、オープニングコマンドを入力した場合も、演出表示装置１１に保留画像ＨＧを非表示にさせるように制御する。

【０１０１】

ここで、ステップＳ１０４における予告演出決定テーブルについて図１０を参照して以下に説明する。

予告演出決定テーブルは、予告演出の種類を決定するためのテーブルである。この予告演出決定テーブルには、図１０に示すように、変動パターンと、現在行われている変動サイクルと、前に実行した予告演出の種類と、今回の予告演出の種類と、今回の予告演出の種類を決定するための乱数と、が対応付けられている。

【０１０２】

変動パターンは、大当り判定の当落や、１回の変動ゲームにおける変動サイクルの回数が特定可能であり、１回の変動サイクルから構成される変動パターン、複数回の変動サイクルから構成される変動パターンの両方が含まれている。

【０１０３】

また、現在行われている変動サイクルとしては、変動パターン毎に、最終の変動サイクルであるか最終の変動サイクルではない（「非最終」と示す）かに分類されている。なお、１回の変動サイクルから構成される変動パターンは、常に最終の変動サイクルであるため、非最終の変動サイクルについては規定されていない。

【０１０４】

また、前に実行した予告演出の種類とは、１回の変動ゲーム中において前に実行された予告演出の種類であり、予告演出を実行されていない場合も含まれている。なお、複数種類の予告演出パターンには、第１予告演出を実行する予告演出パターンＹＰ１、第２予告演出を実行する予告演出パターンＹＰ２、第３予告演出を実行する予告演出パターンＹＰ３が含まれている。また、予告演出パターンＹＰ３は、大当りに当選したことが確定するものであり、はずれとなる変動パターンで決定されることがないため、はずれとなる変動パターンに対しては規定されていない。

【０１０５】

具体的な一例としては、２回の変動サイクルから構成される大当り変動である変動パターンＰ２６が決定され、２回目の変動サイクルで各始動入賞口１４，１５に遊技球が入賞した場合において、前に実行した予告演出がなし、又は予告演出パターンＹＰ１であるときには、２００／２５１の確率で予告演出パターンＹＰ１が決定される。また、５０／２５１の確率で予告演出パターンＹＰ２が、１／２５１の確率で予告演出パターンＹＰ３が、それぞれ決定される。

【０１０６】

このように、変動パターンと、実行中の変動サイクルと、前に実行した予告演出の種類とに基づいて、予告演出の種類が決定されることとなる。また、同じ回数の変動サイクル

から構成される変動パターンを比較すると、大当り（大当り変動）となる変動パターンが決定される場合のほうが、はずれ（はずれリーチ変動又ははずれ変動）となる変動パターンが決定される場合よりも高い確率で、前に実行した予告演出パターンよりも大当り期待度が高い予告演出パターンが決定される。

【０１０７】

特に、大当りとなる変動パターンＰ１６，Ｐ１７，Ｐ２６，Ｐ２７，Ｐ３７，Ｐ４７が決定されると、予告演出パターンＹＰ３が決定可能であり、はずれとなる変動パターンＰ０１～Ｐ０３，Ｐ１１，Ｐ１２，Ｐ２１，Ｐ２２，Ｐ３２が決定されると、予告演出パターンＹＰ３が決定されない。このため、予告演出パターンＹＰ３が決定され、第３予告演出が実行された場合には、大当りとなることが確定する。また、４回の変動サイクルから構成される変動パターンは、大当りとなる変動パターンＰ４７だけであり、４回目の変動サイクルが行われるときには、大当りに当選していることが確定することとなる。このため、変動パターンＰ４７が決定され、４回目の変動サイクルで各始動入賞口１４，１５に遊技球が入賞した場合、必ず、予告演出パターンＹＰ３が決定され、予告演出からも、大当りに当選していることが確定することを示すことができる。つまり、予告演出パターンＹＰ３は、予告演出パターンＹＰ２よりも大当り期待度の高い予告演出パターンであり、予告演出パターンＹＰ２は、予告演出パターンＹＰ１よりも大当り期待度の高い予告演出パターンであるといえる。

【０１０８】

また、前に実行した予告演出よりも低い大当り期待度である予告演出が実行されることはない。具体的には、予告演出パターンＹＰ２が前に決定された場合には、それよりも大当り期待度の低い予告演出パターンＹＰ１が決定されることはなく、予告演出パターンＹＰ３が前に決定された場合には、それよりも大当り期待度の低い予告演出パターンＹＰ１，ＹＰ２が決定されることはない。このため、各始動入賞口１４，１５に遊技球が入賞する度に、前よりも大当り期待度の低い予告演出が実行されることがなく、大当り期待度が同じ又は高い予告演出が実行されることとなる。また、各始動入賞口１４，１５への遊技球の入賞毎に、大当り期待度が高い予告演出パターンが段階的に決定可能ともいえる。

【０１０９】

また、大当りとなる変動パターンを比較すると、１回の変動ゲームを構成する変動サイクルの回数が多いときのほうが、少ないときよりも高い確率で、前に実行した予告演出パターンよりも大当り期待度が高い予告演出パターンが決定される。また、はずれとなる変動パターンを比較しても、１回の変動ゲームを構成する変動サイクルの回数が多いときのほうが、少ないときよりも高い確率で、前に実行した予告演出パターンよりも大当り期待度が高い予告演出パターンが決定される。つまり、予告演出パターンＹＰ３は、予告演出パターンＹＰ２よりも、１回の変動ゲームを構成する変動サイクルの回数が多くなる予告演出パターンであり、予告演出パターンＹＰ２は、予告演出パターンＹＰ１よりも変動サイクルの回数が多くなる予告演出パターンであるといえる。

【０１１０】

また、大当りとなり、同じ回数（４回除）の変動サイクルから構成される変動パターンを比較すると、各始動入賞口１４，１５に遊技球が入賞したタイミングが、非最終の変動サイクルである場合には、最終の変動サイクルである場合よりも高い確率で、前に実行した予告演出パターンよりも大当り期待度が高い予告演出パターンが決定される。また、はずれとなり、同じ回数の変動サイクルから構成される変動パターンを比較すると、各始動入賞口１４，１５に遊技球が入賞したタイミングが、非最終の変動サイクルである場合には、最終の変動サイクルである場合よりも高い確率で、前に実行した予告演出パターンよりも大当り期待度が高い予告演出パターンが決定される。つまり、前に実行した予告演出パターン（実行なしを除く、例えば、予告演出パターンＹＰ１）よりも大当り期待度の高い予告演出パターン（例えば、予告演出パターンＹＰ２，ＹＰ３）が決定される場合には、同じ予告演出パターン（例えば、予告演出パターンＹＰ１）が決定される場合よりも、現在行われている変動サイクルが継続し易いといえる。なお、大当りとなり、同じ４回の

変動サイクルから構成される変動パターンについては、最終の変動サイクルである場合には、必ず、予告演出パターンＹＰ３が決定される。

【０１１１】

また、１回の変動サイクルから構成される変動パターンのうち、はずれリーチ変動となる変動パターンＰ１１，Ｐ１２が決定された場合には、はずれ変動となる変動パターンＰ０１，Ｐ０２が決定された場合よりも高い確率で、前に実行した予告演出パターンよりも大当り期待度が高い予告演出パターンが決定される。

【０１１２】

したがって、大当り期待度の高い予告演出が実行される場合には、大当り期待度の低い予告演出が実行される場合よりも、大当りに当選する可能性が高いだけではなく、多い回数の変動サイクルが決定され易く、リーチ演出が実行され易く、現在実行されている変動サイクルが最終の変動サイクルとなり難くなる。

【０１１３】

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）変動時間が長くなり、大当り期待度が高くなる複数回の変動サイクルから構成される変動パターン（特殊変動内容）が決定された場合に、各始動入賞口１４，１５（入球手段）に遊技球を入球させることで、実行中の変動ゲームにおける大当り期待度を示唆する予告演出が実行される。このため、１回の変動ゲームにおいて複数回の変動サイクルが実行される場合であっても、予告演出を実行させて大当り期待度を予測するために、遊技球の入球を促す積極的な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【０１１４】

（２）また、予告演出は、実行中の変動ゲームにおける大当り期待度を示唆する以外にも、変動サイクルの回数や、次の変動サイクルが継続されるか否か、リーチ演出が実行されるか否かを示唆することができ、これらを予測するために、遊技球の入球を促す積極的な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【０１１５】

（３）予告演出は、保留画像ＨＧの表示態様により表示される演出であり、保留画像ＨＧが表示されている場合には予告演出が実行可能であるが、保留画像ＨＧが表示されていない場合には予告演出が実行されない。このため、実行中の変動ゲームにおける大当り期待度を予測するためにも、保留画像ＨＧの表示態様に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【０１１６】

（４）また、各始動入賞口１４，１５に遊技球を入賞させることができず、始動保留球がない場合には、予告演出が実行されない。このため、始動保留球が記憶されるように、遊技球の入球を促す積極的な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【０１１７】

（５）また、始動保留球を示す保留画像ＨＧが表示されている場合に、その保留画像ＨＧを特定表示態様で表示させることによって、実行中の変動ゲームにおける大当り期待度を示唆する。このため、変動ゲームの実行契機となり、遊技者にとって注目し易い保留画像ＨＧの表示態様によって、変動ゲームにおける大当り期待度を予測することができる。

【０１１８】

（６）大当り期待度の低いＮＲ演出（第１演出）の実行中においては、保留画像を表示させ、予告演出が実行可能である。このため、大当り期待度の低いＮＲ演出の実行中に、予告演出を実行させて、実行中の変動ゲームの大当り期待度、すなわち、ＮＲ演出の実行後に大当り期待度の高いＳＲ演出（第２演出）が実行されるか否かを予測するために、遊技球の入球を促す積極的な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【０１１９】

（７）保留記憶数が上限数であるときには、各始動入賞口１４，１５への遊技球の入球により保留記憶数が増加しないが、予告演出を実行させて大当り期待度を予測するために、遊技球の入球を促す積極的な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【０１２０】

（８）遊技球の入球毎に保留画像ＨＧの表示態様を段階的に変更させることができ、表示態様を変更させるためにも、遊技球の入球を継続させ、遊技球の入球を促す積極的な遊技性を提供することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【０１２１】

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、２回の変動サイクルから構成される変動パターンには、リーチ演出が実行されない変動パターンＰ０３が含まれているが、これに限らず、リーチ演出が実行されない変動パターンを含ませずに、２回目の変動サイクルが行われたときに、リーチ演出が実行されることが確定してもよい。また、３回以上の変動サイクルから構成される変動パターンには、リーチ演出が実行されない変動パターンが含まれていないが、これに限らず、リーチ演出が実行されない変動パターンが含まれていてもよい。また、３回以上の変動サイクルから構成される変動パターンには、ＮＲ演出が実行される変動パターンが含まれていてもよい。

【０１２２】

・上記実施形態において、１回の変動サイクルから構成される変動パターンが決定された場合には、はずれリーチ変動となる変動パターンＰ１１，Ｐ１２が、はずれ変動となる変動パターンＰ０１，Ｐ０２よりも高い確率で、前に実行した予告演出パターンよりも大当り期待度が高い予告演出パターンが決定された。これに限らず、例えば、２回の変動サイクルから構成される変動パターンが決定された場合には、はずれリーチ変動となる変動パターンＰ２１，Ｐ２２が、はずれ変動となる変動パターンＰ０３よりも高い確率で、前に実行した予告演出パターンよりも大当り期待度が高い予告演出パターンが決定されてもよい。また、３回、４回の変動サイクルから構成される変動パターンにはずれ変動となる変動パターンが含まれるならば、同じように規定してもよい。

【０１２３】

・上記実施形態において、１回の変動ゲーム中に含まれる変動サイクルの回数としては４回が上限であったが、これに限らず、例えば、２回、３回、５回以上であってもよい。

・上記実施形態において、変動サイクルは、飾図の変動の開始からその飾図の一旦停止表示又は確定停止表示までを示したが、これに限らず、飾図が一旦停止表示されずに、少なくとも飾図の変動開始を１回とすればよい。

【０１２４】

・上記実施形態において、大当りに当選していることが確定する第３予告演出を実行させたが、これに限らず、例えば、大当りに当選していることが確定する予告演出を実行させなくてもよい。

【０１２５】

・上記実施形態において、１回の変動サイクルから構成される変動ゲームが実行されている場合でも、予告演出を実行可能としたが、これに限らず、例えば、１回の変動サイクルから構成される変動ゲームが実行されている場合には、予告演出を実行しないようにしてもよい。また、複数回の変動サイクルから構成される変動ゲームが実行されている場合でも、予告演出を実行しない場合があってもよい。

【０１２６】

・上記実施形態において、各始動入賞口１４，１５に遊技球が入賞した場合において、予告演出が実行可能な演出内容であるときには、必ず、予告演出を実行させたが、これに限らず、例えば、予告演出の実行可否を決定する実行抽選を行ってもよい。

【０１２７】

・上記実施形態において、実行される予告演出の種類によって、大当りに当選する期待

度を示唆したが、これに限らず、例えば、特図指定コマンドに基づいて、確変大当りとなるか非確変大当りとなるかを特定し、確変大当りに当選する期待度を示唆してもよい。

【０１２８】

・上記実施形態において、統括制御用ＣＰＵ３１ａは、大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を指定するコマンドであればよい。もちろん、別途コマンドを規定してもよいが、変動パターン指定コマンドのように既存のコマンドから大当り遊技の種類を指定してもよい。

【０１２９】

・上記実施形態において、各始動入賞口１４，１５への遊技球の入賞に応じて、保留画像の表示態様を段階的に変更可能とするとともに、段階を跳ばして保留画像の表示態様を変更可能としたが、これに限らず、例えば、段階を跳ばすことなく保留画像の表示態様を必ず段階的に変更させてもよい。

【０１３０】

・上記実施形態において、全ての保留画像を特定表示態様で表示させることで、予告演出を実行させたが、これに限らず、例えば、一部の保留画像を特定表示態様で表示させることで、予告演出を実行させてもよい。また、保留画像を用いることなく、背景画像等を用いてもよい。もちろん、これらの組み合わせであってもよい。また、上記実施形態において、画像を表示することで予告演出を実行させていたが、これに限らず、例えば、音の発生、ランプの発光、可動体の変位、発射ハンドルの振動であってもよく、これらの組み合わせでもよい。

【０１３１】

・上記実施形態において、ＳＲ演出や大当り遊技が行われているときに各始動入賞口１４，１５に入賞した場合には、その入賞に対応して、予告演出を実行させないようにしたが、これに限らず、例えば、大当り期待度の高いＳＲ演出が実行されている場合に、予告演出を実行させるようにしてもよい。また、大当り期待度の低いＮＲ演出が行われているときに各始動入賞口１４，１５に入賞した場合に、予告演出を実行させないようにしてもよい。また、保留画像ＨＧが表示されているときに限り、予告演出を実行させたが、これに限らず、保留画像ＨＧが表示されていないときにも、予告演出を実行させてもよい。つまり、少なくとも変動ゲームの開始から終了までの期間に、各始動入賞口１４，１５に入賞した場合に、予告演出を実行させるようにしてもよい。また、ＮＲ演出からＳＲ演出に発展せずに、ＮＲ演出とＳＲ演出とが同じ変動ゲームで実行されないように構成してもよい。

【０１３２】

・上記実施形態において、予告演出の種類を決定するテーブルは、最終の変動サイクルと非最終の変動サイクルとのそれぞれに対応して規定されたが、これに限らず、例えば、１回の変動ゲームを構成する変動サイクルの回数と、各始動入賞口１４，１５への入賞時における変動サイクルとに対応して規定されていてもよい。また、例えば、最終の変動サイクルと非最終の変動サイクルとで同じテーブルが規定されていてもよい。

【０１３３】

・上記実施形態において、１種類の変動ゲームを行う構成であったが、これに限らず、例えば、２種類以上の変動ゲームを行う構成であってもよい。この場合、例えば、変動パターン指定コマンド、特図指定コマンド、全図柄停止コマンド、保留指定コマンド、第５保留指定コマンド等、各種コマンドが変動ゲーム毎に規定されていてもよい。例えば、第１変動ゲームと第２変動ゲームを行う構成において、第１変動ゲームにおける第１保留記憶数と、第２変動ゲームにおける第２保留記憶数との和である合算保留記憶数が上限数である場合に限り、予告演出を実行可能としてもよい。また、第１変動ゲームの始動条件となる始動入賞口に遊技球が入賞した場合には、第１保留記憶数が上限数である場合に限り、予告演出を実行可能とし、第２変動ゲームの始動条件となる始動入賞口に遊技球が入賞した場合には、第２保留記憶数が上限数である場合に限り、予告演出を実行可能としても

よい。また、非変短状態においては、第１保留記憶数が上限数である場合に限り、変短状態においては、第２保留記憶数が上限数である場合に限り、予告演出を実行可能としてもよい。

【０１３４】

・上記実施形態において、保留記憶数が上限数である場合に限り予告演出が実行されたが、これに限らず、例えば、保留記憶数が上限数である場合でも上限数でない場合でも、保留記憶数に拘わらず、予告演出が実行されてもよい。

【０１３５】

・上記実施形態において、各始動入賞口１４，１５に遊技球が入賞したことを条件として、予告演出を実行させたが、これに限らず、例えば、各入賞口１４，１５，１８，２１ａ～２１ｄ（入球手段）に遊技球が入賞したことを条件に、予告演出を実行させてもよい。また、例えば、作動ゲート１９のように、賞球が行われない入球手段に遊技球が入球したことにより、予告演出が実行されるようにしてもよい。また、各入賞口に遊技球が入球したことにより賞球が行われたが、これに限らず、例えば、遊技者に有利な数値（ポイント）等、賞球に相当するように遊技者に有利な特典が付与される場合であってもよい。もちろん、作動ゲート１９に限らず、単に、遊技球が発射されていることを検知するような入球手段に遊技球が入球することにより、予告演出が実行されるようにしてもよい。このような構成とする場合、入球に関する入球関連コマンドが、主制御基板３０から統括制御基板３１に出力されると、その入球関連コマンドに応じて予告演出が実行される。また、主制御基板３０により入球手段への遊技球の入球が検知されなくても、他の基板（例えば、統括制御基板３１）により入球手段への遊技球の入球が検知されてもよい。

【０１３６】

・上記実施形態において、主制御用ＣＰＵ３０ａから統括制御用ＣＰＵ３１ａに第５保留指定コマンドを出力することによって、保留記憶数が上限数となっている状態で各始動入賞口１４，１５に遊技球が入賞したことを統括制御用ＣＰＵ３１ａにより特定可能にしたが、これに限らない。例えば、主制御用ＣＰＵ３０ａから統括制御用ＣＰＵ３１ａにランプ点滅指定コマンドを出力することによって、各入賞口１４，１５，１８，２１ａ～２１ｄに遊技球が入賞したことを統括制御用ＣＰＵ３１ａにより特定可能にしてもよい。この場合、主制御用ＣＰＵ３０ａから統括制御用ＣＰＵ３１ａに出力される保留指定コマンドに基づいて保留記憶数が上限数となっている状態であるか否かを特定可能である。このように、保留記憶数が上限数である場合には、各始動入賞口１４，１５への遊技球の入球により保留指定コマンドが出力されないが、その各始動入賞口１４，１５を含む各入賞口１４，１５，１８，２１ａ～２１ｄの何れかへの遊技球の入球によりランプ点滅指定コマンドが出力される。このように、保留記憶数が上限数である場合に、従来から規定されていたランプ点滅指定コマンドを利用することによって、保留指定コマンドやランプ点滅指定コマンドとは別でコマンドを規定しなくても、ランプ点滅指定コマンドにより予告演出を実行させることができる。

【０１３７】

・上記実施形態において、ランプ点滅指定コマンドを統括制御基板３１に出力した後に、ランプ消灯指定コマンドを出力する前に、入賞があった場合には、その入賞に対応するランプ点滅指定コマンドを統括制御基板３１に再度出力したが、これに限らず、例えば、ランプ点滅指定コマンドを統括制御基板３１に再度出力しなくてもよい。また、ランプ点滅指定コマンド、ランプ消灯指定コマンドという２種類のコマンドを用いず、ランプ点滅指定コマンドのみを用いて、所定時間だけ賞球報知ランプ６０を点滅させるようにしてもよい。もちろん、ランプ点滅指定コマンドでなくても、主制御基板３０から統括制御基板３１に出力される賞球に関するコマンドを用いてもよい。また、言い換えると、賞球中である旨を報知する賞球報知ランプ６０でなくても、賞球数を報知する等、遊技球の賞球を報知すればよい。また、賞球に関する報知ではなく、賞球に関する通知を行うためのコマンド（賞球に関する情報を示すコマンド）を用いてもよく、その場合、賞球報知手段のような構成がなくてもよい。

【０１３８】

・上記実施形態において、主制御基板３０、統括制御基板３１、及び表示制御基板３２を一体に形成してもよい。

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。

【０１３９】

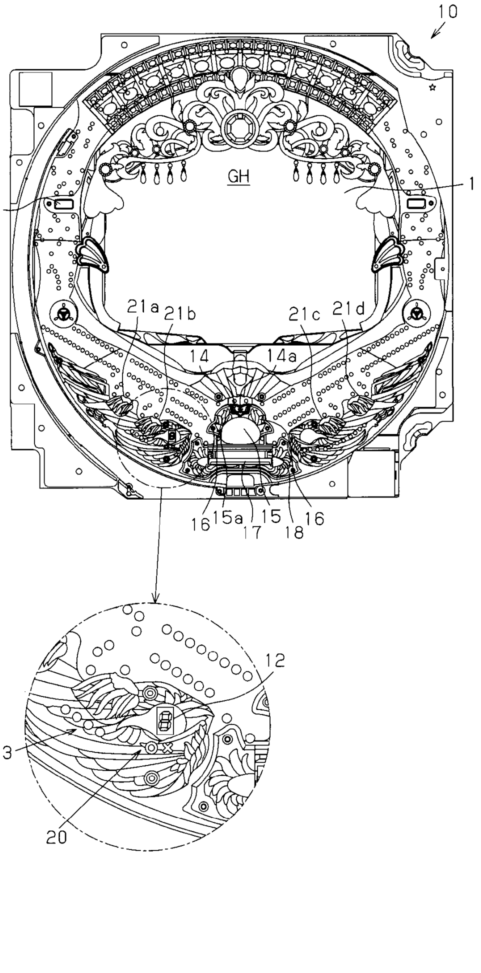
（イ）前記演出制御手段は、前記変動内容決定手段によって前記特殊変動内容が決定された場合において、前記期間において前記入球手段への遊技球の入球毎に、保留画像の表示態様を段階的に変更させる制御を行う請求項２～請求項５のうち何れか一項に記載の遊技機。

【符号の説明】

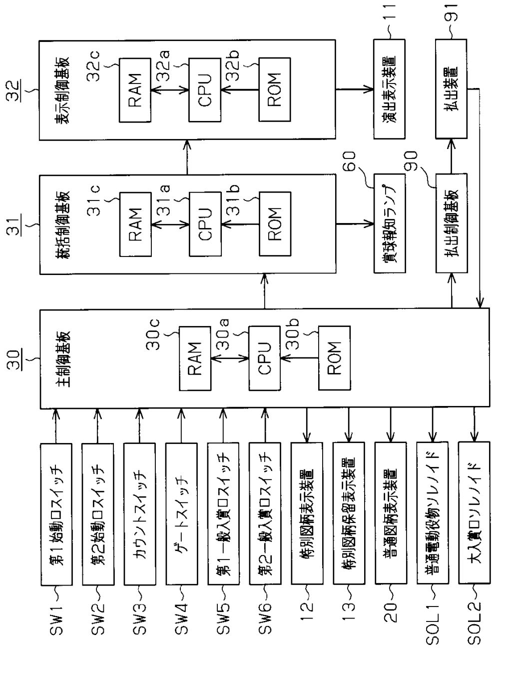
【０１４０】

１１…演出表示装置（表示手段、演出実行手段）、１４…第１始動入賞口（入球手段、始動手段）、１５…第２始動入賞口（入球手段、始動手段）、１６…開閉羽根（開閉手段）、１８…大入賞口（入球手段）、２１ａ～２１ｄ…一般入賞口（入球手段）、３０…主制御基板、３０ａ…主制御用ＣＰＵ（大当り判定手段、変動内容決定手段）、３０ｃ…主制御用ＲＡＭ（保留記憶手段）、３１…統括制御基板、３１ａ…統括制御用ＣＰＵ（演出制御手段）、３１ｂ…統括制御用ＲＯＭ、３１ｃ…統括制御用ＲＡＭ、３２…表示制御基板、３２ａ…表示制御用ＣＰＵ（演出制御手段）、６０…賞球報知ランプ（賞球報知手段）。

【図１】



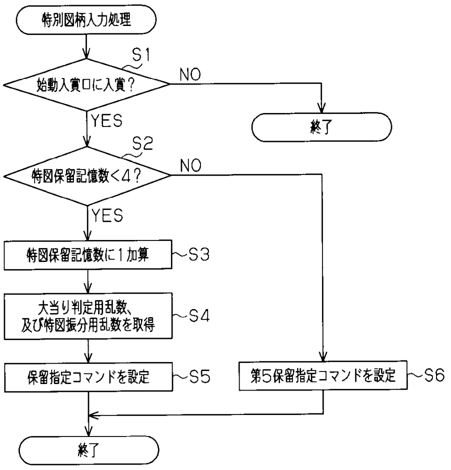
【図２】



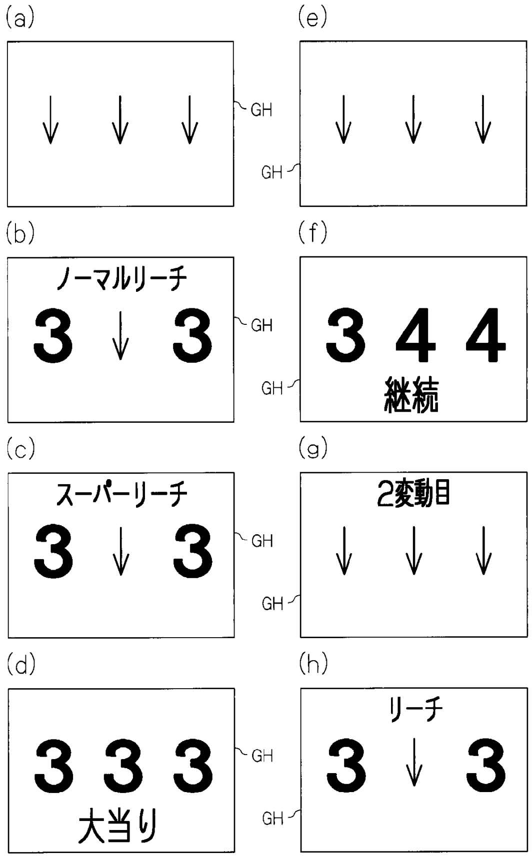
【図３】

変動パターン	演出内容	リーチ演出	変動サイクル	変動時間
P01	はずれ変動	なし	1回	12秒
P02	はずれ変動			6秒
P03	はずれ変動		2回	37秒
P11	はずれリーチ変動	NR	1回	18秒
P12	はずれリーチ変動	SR		79秒
P16	大当り変動	NR		40秒
P17	大当り変動	SR		95秒
P21	はずれリーチ変動	NR	2回	39秒
P22	はずれリーチ変動	SR		100秒
P26	大当り変動	NR		61秒
P27	大当り変動	SR		116秒
P32	はずれリーチ変動	SR	3回	117秒
P37	大当り変動	SR		132秒
P47	大当り変動	SR	4回	149秒

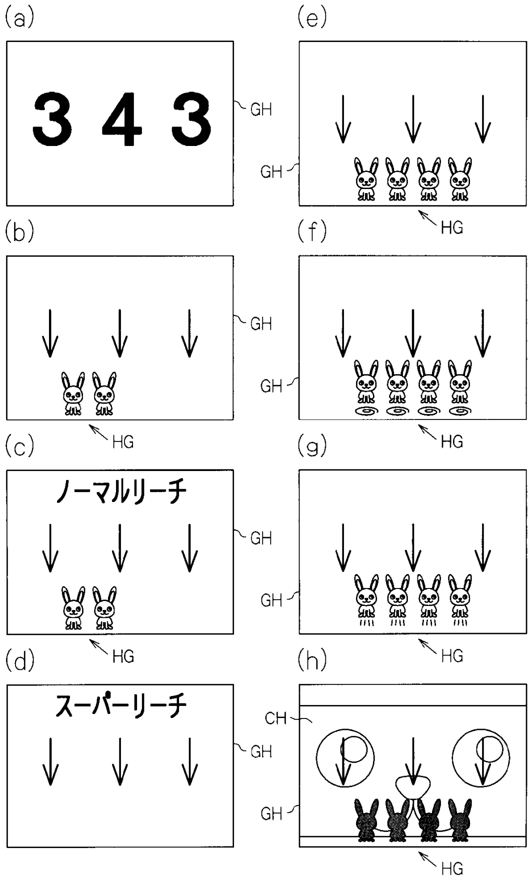
【図４】



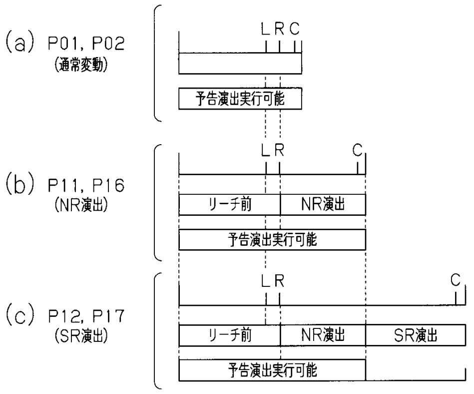
【図５】



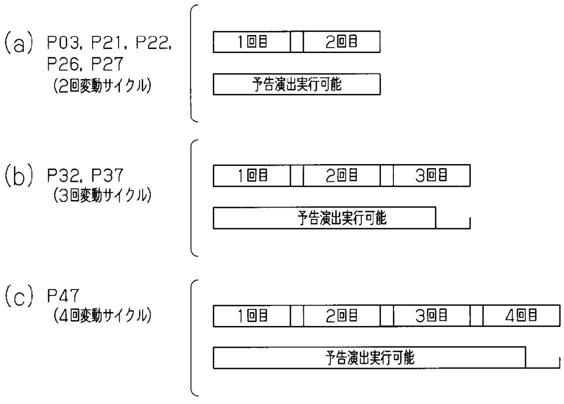
【図６】



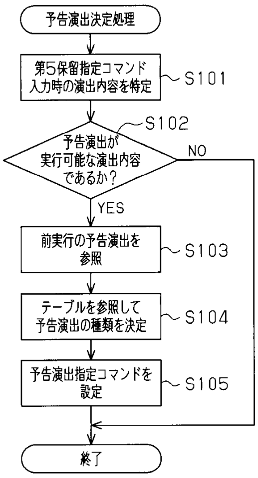
【図７】



【図８】



【図９】



【図１０】

予告演出決定テーブル

変動パターン	変動内容 当落	変動内容 変動サイクル		前実行予告演出	予告演出 YP1	予告演出 YP2	予告演出 YP3
P01 P02	はずれ変動	1回	−	なし、YP1	241	10	0
				YP2	0	251	0
P11 P12	はずれリーチ		−	なし、YP1	236	15	0
				YP2	0	251	0
P16 P17	大当り変動		−	なし、YP1	221	30	0
				YP2	0	246	5
				YP3	0	0	251
P03 P21 P22	はずれリーチ(はずれ)変動	2回	非最終	なし、YP1	216	35	0
				YP2	0	251	0
			最終	なし、YP1	231	20	0
				YP2	0	251	0
P26 P27	大当り変動		非最終	なし、YP1	180	65	6
				YP2	0	235	16
				YP3	0	0	251
			最終	なし、YP1	200	50	1
				YP2	0	240	11
				YP3	0	0	251
P32	はずれリーチ変動	3回	非最終	なし、YP1	210	41	0
				YP2	0	251	0
			最終	なし、YP1	220	31	0
				YP2	0	251	0
P37	大当り変動		非最終	なし、YP1	125	100	26
				YP2	0	210	41
				YP3	0	0	251
			最終	なし、YP1	140	90	21
				YP2	0	220	31
				YP3	0	0	251
P47	大当り変動	4回	非最終	なし、YP1	110	110	31
				YP2	0	200	51
				YP3	0	0	251
			最終	−	0	0	251

フロントページの続き

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

審査官　上田　正樹

(56)参考文献　特開２００９－１８９７４５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０５５８６８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０５５８７２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－００４８６２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－００５９６４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　　７／０２