

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5250401号
(P5250401)

(45) 発行日 平成25年7月31日(2013.7.31)

(24) 登録日 平成25年4月19日(2013.4.19)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 39 頁)

(21) 出願番号	特願2008-297274 (P2008-297274)	(73) 特許権者	000135210 株式会社ニューギン
(22) 出願日	平成20年11月20日(2008.11.20)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(65) 公開番号	特開2010-119695 (P2010-119695A)	(74) 代理人	100068755 弁理士 恩田 博宣
(43) 公開日	平成22年6月3日(2010.6.3)	(74) 代理人	100105957 弁理士 恩田 誠
審査請求日	平成23年10月21日(2011.10.21)	(72) 発明者	安田 幸永 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	鬼澤 敬士 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】

図柄を変動させてから図柄を確定停止表示するまでを1回とする図柄変動ゲームを表示する表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当た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たり遊技が生起され、前記図柄変動ゲーム中に前記大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性を示唆する予告演出を前記表示手段に表示可能な遊技機において、

前記予告演出は、1回の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始から図柄の変動停止までを1回の変動サイクルとして演出を実行し、複数回の変動サイクルを連続して実行することで前記演出が複数回、連続して実行可能であって、前記演出の実行回数が多いほど前記大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性を示唆する大当たり期待度が上昇する連続予告演出を含み、

前記図柄変動ゲームで前記連続予告演出を実行させるか否かを決定する実行決定手段と、

前記実行決定手段によって前記連続予告演出を実行する決定がなされた場合に、前記変動サイクルで実行させる演出の演出内容を決定する演出内容決定手段と、

前記演出内容決定手段によって決定された演出内容で、前記変動サイクルにおいて演出を実行させる演出実行制御手段と、

今回の図柄変動ゲームの直前に実行された前回の図柄変動ゲームで前記連続予告演出が実行されたか否かを判定する判定手段と、を備え、

10

20

前記連続予告演出は、前記変動サイクルを同じ実行回数分、実行する場合において、前記図柄が確定停止表示されて最終的な表示結果が表示される最終回の変動サイクルよりも前に実行される同一回数目の変動サイクルにてリーチ演出を含むか否かによって前記図柄の変動開始から最後の図柄の変動停止までの図柄変動時間が異なる少なくとも2種類の図柄変動時間パターンで実行されるように構成されており、

前記演出実行制御手段は、今回の図柄変動ゲームで前記連続予告演出の実行が決定されるとともに、前記判定手段の判定結果が肯定の場合、今回の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルでの前記演出の実行を規制し、初回よりも後の変動サイクルが存在する場合には、前記初回よりも後の変動サイクルで前記演出を実行させるように制御することを特徴とする遊技機。

10

【請求項2】

前記図柄変動ゲームを大当たりとするか否かの判定に基づいて前記図柄変動ゲームの変動態様を特定し得る変動パターンを複数種類の変動パターンの中から選択するとともに選択した変動パターンを指示する変動パターン指示手段を備え、

前記演出実行制御手段は、前記演出内容決定手段が決定した演出内容を指示する演出指示手段と、前記演出指示手段で指示された演出を前記表示手段に表示させる表示制御手段と、を含み、

前記演出指示手段は、

前記変動パターン指示手段で指示された変動パターンに基づいて実行可能な変動サイクルの分だけ、前記演出内容決定手段が決定した演出内容を指示する演出内容指定コマンドを前記表示制御手段に出力し、

20

今回の図柄変動ゲームで前記連続予告演出の実行が決定されるとともに、前記判定手段の判定結果が肯定の場合、今回の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルでは、前記演出内容指定コマンドを前記表示制御手段に出力せず、初回よりも後の変動サイクルが存在する場合には、前記初回よりも後の変動サイクルでは、前記演出内容指定コマンドを出力することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記実行決定手段は、前記図柄変動ゲームを大当たりとするか否かの判定に基づいて前記図柄変動ゲームの変動態様を特定し得る変動パターンを決定することにより前記連続予告演出を実行するか否かを決定する主制御部と、

30

前記主制御部が前記連続予告演出を実行すると決定した場合には、前記主制御部が決定した変動パターンをもとに、前記変動サイクルの実行回数と図柄変動時間パターンを決定する副制御部とからなることを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記図柄変動時間パターンは、前記図柄変動時間が通常図柄変動時間となる通常変動サイクルと、前記図柄変動時間が前記リーチ演出を含むことによって前記通常図柄変動時間よりも長く設定したリーチ変動サイクルによって構成され、

前記変動サイクルを同じ実行回数分、実行する図柄変動時間パターンにおいては、前記図柄変動時間パターンを構成する変動サイクルを組み合わせた時の合計時間が同じ時間に設定され、

40

前記図柄変動ゲームを大当たりとするか否かの判定に基づいて前記図柄変動ゲームの変動態様を特定し得る1つの変動パターンには、前記変動サイクルを同じ実行回数分、実行する複数の図柄変動時間パターンが対応付けられていることを特徴とする請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、予告演出を実行可能な遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

50

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大当たりか否かの大当たり抽選を行い、その大当たり抽選の抽選結果を複数回の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームを実行させることにより導出させている。図柄変動ゲームでは、最終的に確定停止表示された図柄が大当たり図柄である場合、遊技者は大当たりを認識し得るようになっている。

【0003】

この種の図柄変動ゲームでは、遊技者の興趣を向上させるために、遊技者に対して「大当たり」となる可能性を示唆する様々な演出を行っている。このような演出の一つとして1回の図柄変動ゲームにおいて、複数回の図柄変動ゲームが実行されているかのように演出を行う連続予告演出がある（例えば、特許文献1参照）。そして、連続予告演出では、1回の図柄変動ゲーム中に擬似的に実行される図柄変動ゲーム（以下、変動サイクルと示す場合がある）の回数が多いほど、「大当たり」となる可能性、すなわち大当た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。したがって、従来の連続予告演出では、遊技者は、1回でも多くの変動サイクルが実行されることによって、多数の賞球を獲得し得る「大当たり」に当選することを期待する。

【特許文献1】特開2008-104524号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

前述したように、連続予告演出では、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が多いほど、大当たり期待度が高くなるように設定されている。そして、遊技者は、1回の図柄変動ゲームにおいて何回変動サイクルが実行されたかを、図柄変動ゲームの態様（見た目）で判断している。このような遊技機において、例えば、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が「4回」の場合には、必ず大当たりとなるように設定されているとする。そして、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が2回であって、最終回の変動サイクルでリーチ演出を経ずにはずれ図柄が導出されるような変動態様の図柄変動ゲームが、偶発的に2回に亘って連続して実行されたとする。このような場合、内部的には、2回の図柄変動ゲームが実行され、どちらの図柄変動ゲームでもはずれが決定されているのだが、遊技に慣れていない遊技者によっては、見た目上、1回の図柄変動ゲームにおいて同じ内容の演出を伴った変動サイクルが4回連続して実行されたかのように見える場合もある。そして、遊技者は、見た目上の変動サイクルの実行回数を信用し、1回の図柄変動ゲームにおいて同一の演出内容が4回連続したにも拘らず、大当たり当選しなかったと勘違いしてしまい、遊技者の反感を買ってしまう虞があった。

【0005】

本発明は、このような実情に鑑みてなされたものであり、その目的は、前回の図柄変動ゲームと今回の図柄変動ゲームの境目を明確にし、遊技者の誤認識を抑制す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】

【0006】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、図柄を変動させてから図柄を確定停止表示するまでを1回とする図柄変動ゲームを表示する表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当た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たり遊技が生起され、前記図柄変動ゲーム中に前記大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性を示唆する予告演出を前記表示手段に表示可能な遊技機において、前記予告演出は、1回の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始から図柄の変動停止までを1回の変動サイクルとして演出を実行し、複数回の変動サイクルを連続して実行することで前記演出が複数回、連続して実行可能であって、前記演出の実行回数が多いほど前記大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性を示唆する大当たり期待度が上昇する連続予告演出を含み、前記図柄変動ゲームで前記連続予告演出を実行させるか否かを決定する実行決定手段

と、前記実行決定手段によって前記連続予告演出を実行する決定がなされた場合に、前記変動サイクルで実行させる演出の演出内容を決定する演出内容決定手段と、前記演出内容決定手段によって決定された演出内容で、前記変動サイクルにおいて演出を実行させる演出実行制御手段と、今回の図柄変動ゲームの直前に実行された前回の図柄変動ゲームで前記連続予告演出が実行されたか否かを判定する判定手段と、を備え、前記連続予告演出は、前記変動サイクルを同じ実行回数分、実行する場合において、前記図柄が確定停止表示されて最終的な表示結果が表示される最終回の変動サイクルよりも前に実行される同一回数目の変動サイクルにてリーチ演出を含むか否かによって前記図柄の変動開始から最後の図柄の変動停止までの図柄変動時間が異なる少なくとも2種類の図柄変動時間パターンで実行されるように構成されており、前記演出実行制御手段は、今回の図柄変動ゲームで前記連続予告演出の実行が決定されるとともに、前記判定手段の判定結果が肯定の場合、今回の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルでの前記演出の実行を規制し、初回よりも後の変動サイクルが存在する場合には、前記初回よりも後の変動サイクルで前記演出を実行させるように制御することを要旨とする。

10

【0007】

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、前記図柄変動ゲームを大当たりとするか否かの判定に基づいて前記図柄変動ゲームの変動態様を特定し得る変動パターンを複数種類の変動パターンの中から選択するとともに選択した変動パターンを指示する変動パターン指示手段を備え、前記演出実行制御手段は、前記演出内容決定手段が決定した演出内容を指示する演出指示手段と、前記演出指示手段で指示された演出を前記表示手段に表示させる表示制御手段と、を含み、前記演出指示手段は、前記変動パターン指示手段で指示された変動パターンに基づいて実行可能な変動サイクルの分だけ、前記演出内容決定手段が決定した演出内容を指示する演出内容指定コマンドを前記表示制御手段に出力し、今回の図柄変動ゲームで前記連続予告演出の実行が決定されるとともに、前記判定手段の判定結果が肯定の場合、今回の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルでは、前記演出内容指定コマンドを前記表示制御手段に出力せず、初回よりも後の変動サイクルが存在する場合には、前記初回よりも後の変動サイクルでは、前記演出内容指定コマンドを出力することを要旨とする。

20

【0008】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は請求項2に記載の遊技機において、前記実行決定手段は、前記図柄変動ゲームを大当たりとするか否かの判定に基づいて前記図柄変動ゲームの変動態様を特定し得る変動パターンを決定することにより前記連続予告演出を実行するか否かを決定する主制御部と、前記主制御部が前記連続予告演出を実行すると決定した場合には、前記主制御部が決定した変動パターンをもとに、前記変動サイクルの実行回数と図柄変動時間パターンを決定する副制御部とからなることを要旨とする。

30

【0009】

請求項4に記載の発明は、請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機において、前記図柄変動時間パターンは、前記図柄変動時間が通常図柄変動時間となる通常変動サイクルと、前記図柄変動時間が前記リーチ演出を含むことによって前記通常図柄変動時間よりも長く設定したリーチ変動サイクルによって構成され、前記変動サイクルを同じ実行回数分、実行する図柄変動時間パターンにおいては、前記図柄変動時間パターンを構成する変動サイクルを組み合わせた時の合計時間が同じ時間に設定され、前記図柄変動ゲームを大当たりとするか否かの判定に基づいて前記図柄変動ゲームの変動態様を特定し得る1つの変動パターンには、前記変動サイクルを同じ実行回数分、実行する複数の図柄変動時間パターンが対応付けられていることを要旨とする。

40

【発明の効果】**【0010】**

本発明によれば、前回の図柄変動ゲームと今回の図柄変動ゲームの境目を明確にし、遊技者の誤認識を抑制することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

50

【 0 0 1 1 】

以下、本発明を具体化した実施形態を図 1 ~ 図 1 0 にしたがって説明する。

図 1 には、パチンコ遊技機 1 0 と該パチンコ遊技機 1 0 が遊技場の遊技機設置設備（遊技島）に設置された際に並設される遊技媒体貸出用ユニットとしてのカードユニット装置 1 1 が略示されている。カードユニット装置 1 1 には、遊技者に貸し出される貸出用遊技媒体としての遊技球（貸し球）と交換可能な交換媒体としてのプリペイドカードを投入するための投入口 1 1 a が設けられている。カードユニット装置 1 1 は、投入されたプリペイドカードの価値を読み書き可能な構成となっている。具体的に言えば、カードユニット装置 1 1 は、投入時にプリペイドカードの残金（価値）を読込むとともに、貸し球の払出しに伴ってプリペイドカードの残金（価値）を書き替える。

10

【 0 0 1 2 】

パチンコ遊技機 1 0 の機体の外郭をなす外枠 1 2 の開口前面側には、各種の遊技用構成部材をセットする縦長方形の中枠 1 3 が開放及び着脱自在に組み付けられているとともに、中枠 1 3 の前面側には前枠 1 4 が開閉及び着脱自在に組み付けられている。前枠 1 4 は、図 1 に示すようにパチンコ遊技機 1 0 を機正面側から見た場合において、中枠 1 3 に重なるように組み付けられている。このため、中枠 1 3 は、前枠 1 4 の後側に配置されており、機正面側からは視認し得ないようになっている。前枠 1 4 は、中央部に窓口 1 5 を有するとともに、該窓口 1 5 の下方にパチンコ遊技機 1 0 の遊技媒体となる遊技球を貯留可能な第 1 貯留皿としての上皿（貯留皿）1 6 を一体成形した構成とされている。前枠 1 4 の裏面側には、機内部に配置された遊技盤 Y B を保護し、かつ窓口 1 5 を覆う大きさのガラスを支持する図示しないガラス支持枠が着脱及び傾動開放可能に組み付けられている。遊技盤 Y B は、中枠 1 3 に装着される。また、前枠 1 4 には、窓口 1 5 のほぼ全周を囲むように、図示しない発光体（ランプ、LED など）の発光（点灯や点滅）により発光演出を行う電飾表示部を構成する上側枠用ランプ部 1 7 と、左側枠用ランプ部 1 8 と、右側枠用ランプ部 1 9 とが配置されている。各枠用ランプ部 1 7 , 1 8 , 1 9 は、前枠 1 4 の前面に装着される複数の発光体を、該各発光体の発する光を透過可能に成形したランプレンズ 1 7 a , 1 8 a , 1 9 a で覆って構成されている。

20

【 0 0 1 3 】

前枠 1 4 には、窓口 1 5 の左右上部に、各種音声を出力して音声演出を行う左スピーカ 2 0 と、右スピーカ 2 1 とが配置されている。左スピーカ 2 0 と右スピーカ 2 1 は、前枠 1 4 の裏面に装着されており、該前枠 1 4 の前面であって左スピーカ 2 0 及び右スピーカ 2 1 の装着部位に対応する部位には図示しない放音孔が複数形成されている。

30

【 0 0 1 4 】

中枠 1 3 の前面側であって前枠 1 4 の下部には、上皿 1 6 から溢れ出た遊技球を貯留する第 2 貯留皿としての下皿（貯留皿）2 3 が装着されている。また、中枠 1 3 の前面側であって下皿 2 3 の右方には、遊技球を遊技盤 Y B に発射させる際に遊技者によって回動操作される遊技球発射用の発射ハンドル 2 4 が装着されている。また、前枠 1 4 には、下皿 2 3 の左方に、各種音声を出力して音声演出を行う下スピーカ 2 5 が配置されている。下スピーカ 2 5 は、中枠 1 3 に装着されている。

【 0 0 1 5 】

上皿 1 6 には、その左方側に機内部から払出される遊技球の払出口 1 6 a が設けられているとともに、遊技者の保有する遊技球を貯留する凹状の貯留通路 1 6 b が連設されており、さらに右方側に貯留通路 1 6 b 内の遊技球を機内部に取り込む図示しない上皿取込口が設けられている。上皿 1 6 に貯留された遊技球は、貯留通路 1 6 b により前記上皿取込口へ案内されるとともに該上皿取込口を介して 1 球ずつ機内に取り込まれ、遊技盤 Y B に向けて発射される。遊技盤 Y B に向けて発射される遊技球は、発射ハンドル 2 4 の回動量に応じて発射の強弱が設定される。また、下皿 2 3 には、上皿 1 6 から溢れ出て流下した遊技球の出口 2 3 a が設けられているとともに、遊技球を貯留する凹状の貯留部 2 3 b が遊技球の出口 2 3 a に連設されている。

40

【 0 0 1 6 】

50

次に、遊技盤 Y B の構成について図 2 にしたがって詳しく説明する。

遊技盤 Y B の前面には、発射ハンドル 2 4 の操作によって発射された遊技球を誘導し、かつパチンコ遊技の主体となるほぼ円形の遊技領域 H 1 を形成する誘導レール 2 6 が円形渦巻き状に敷設されている。この誘導レール 2 6 によって遊技盤 Y B には、該遊技盤 Y B の左下方から左上方に向かって伸びる遊技球の誘導路 2 6 a が形成されるとともに、誘導レール 2 6 の内側に遊技領域 H 1 が形成される。また、遊技盤 Y B の前面であって誘導レール 2 6 の外側となる遊技領域 H 1 外は、パチンコ遊技に直接関与しない非遊技領域 H 2 とされている。

【 0 0 1 7 】

遊技盤 Y B の遊技領域 H 1 のほぼ中央（センター）には、各種の表示器や各種の飾りを施した表示枠体（センター役物）2 7 が装着されている。表示枠体 2 7 の略中央には、正面視横長矩形に開口するセット口 2 7 a が形成されており、当該セット口 2 7 a に整合して表示枠体 2 7 には液晶ディスプレイ型の画像表示部 G H を有する表示手段としての演出表示装置 2 8 が装着されている。演出表示装置 2 8 には、複数列（本実施形態では 3 列）の図柄列を変動させて行う図柄変動ゲームを含み、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出（遊技演出）が画像表示されるようになっている。本実施形態において演出表示装置 2 8 の図柄変動ゲームでは、複数列（本実施形態では 3 列）の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置 2 8 の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄（演出図柄）を用いて行われる。また、表示枠体 2 7 には、発光により発光演出を行う盤用ランプ部 2 7 b が装着されている。

【 0 0 1 8 】

また、表示枠体 2 7 の左下方には、複数個の発光体（本実施形態では L E D ）を内蔵した発光型の表示装置 2 9 が配置されている。本実施形態の表示装置 2 9 は、特別図柄表示装置 3 0 と、特別図柄保留記憶表示装置 3 1 と、普通図柄表示装置 3 2 と、普通図柄保留記憶表示装置 3 3 とから構成されている。

【 0 0 1 9 】

本実施形態の特別図柄表示装置 3 0 は、表示装置 2 9 の中央に配置された複数個（本実施形態では 7 個）の発光体（本実施形態では L E D ）をレンズカバー 2 9 a で覆って構成した複数個（本実施形態では 7 個）の特別図柄発光部 3 0 a ~ 3 0 g を備えている。そして、特別図柄表示装置 3 0 では、7 個の特別図柄発光部 3 0 a ~ 3 0 g のうち、所定個数（1 個以上）の特別図柄発光部の発光体を点灯させて、その点灯した特別図柄発光部の位置と個数によって区別される組み合わせを導出する図柄変動ゲームが発光表示されるようになっている。本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、図柄変動ゲームで点灯又は消灯する特別図柄発光部を特別図柄として扱っている。特別図柄は、大当たりか否かの内部抽選（大当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

【 0 0 2 0 】

演出表示装置 2 8 と特別図柄表示装置 3 0 では、図柄変動ゲームの開始により同時に図柄（特別図柄と飾り図柄）の変動が開始される。具体的には、図柄変動ゲームの開始に伴って、特別図柄表示装置 3 0 では発光体の点灯及び消灯することで特別図柄の変動が開始する一方で、演出表示装置 2 8 では各列の飾り図柄の変動が開始する。そして、演出表示装置 2 8 と特別図柄表示装置 3 0 には、大当たり抽選の抽選結果に基づき、図柄変動ゲームの終了によって同時に大当たり図柄（大当たり表示結果）又ははずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。このとき、特別図柄表示装置 3 0 と演出表示装置 2 8 では、大当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には何れの表示装置にも大当たり図柄が確定停止表示され、大当たり抽選の抽選結果がはずれである場合には何れの表示装置にもはずれ図柄が確定停止表示される。

【 0 0 2 1 】

本実施形態において演出表示装置 2 8 の図柄変動ゲームで導出される大当たり図柄とははずれ図柄は、各列に導出された飾り図柄の組み合わせによって構成されるとともに、例えば、大当たり図柄は全列が同一の飾り図柄からなる組み合わせで構成される一方で、はずれ図

10

20

30

40

50

柄は全列が同一の飾り図柄にならない組み合わせで構成される。本実施形態において演出表示装置 28 には、各列毎に、「1」～「8」までの数字が飾り図柄として表示されるようになっている。一方、本実施形態において特別図柄表示装置 30 の図柄変動ゲームで導出される大当り図柄とはずれ図柄は、特別図柄表示装置 30 を構成する発光体において発光した発光体の組み合わせによって構成される。

【0022】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、演出表示装置 28 の表示領域（画像表示面）を特別図柄表示装置 30 の表示領域よりも大きく形成し、演出表示装置 28 を遊技者の正面に目立つように配置している。このため、遊技者は、特別図柄表示装置 30 よりも自身の目の前で多彩な画像によって表示演出（例えば、リーチ演出や予告演出）が行われる演出表示装置 28 の表示内容に注目し、該演出表示装置 28 の図柄変動ゲームで導出されて確定停止表示される図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識することになる。

10

【0023】

前記リーチ演出は、演出表示装置 28 で行われる図柄変動ゲームにおいて予め定めた特定列の飾り図柄が同一の図柄で、かつ特定列以外の列が変動する組み合わせで構成されるリーチ図柄が一旦停止表示されることによって行われる演出である。リーチ図柄は、本実施形態のパチンコ遊技機 10 のように 3 列の飾り図柄を表示させる場合であって図柄の変動停止順序が左列 右列 中列の順に定められている場合、左列の飾り図柄と右列の飾り図柄が同一となる組み合わせで構成される。予告演出は、1 回の図柄変動ゲームにおいて該ゲームにおける大当りが否か（大当り表示結果が表示されるか否か）の可能性（すなわち、大当りの期待度）を示唆する演出である。この予告演出は、内部抽選で大当りが決定されている場合の図柄変動ゲームで出現すると、その予告が該ゲームで現実化されて大当りとなる。その一方で、予告演出は、内部抽選でははずれが決定されている場合の図柄変動ゲームで出現すると、その予告が該ゲームで現実化されずにはずれとなる。

20

【0024】

図 1 及び図 2 の説明に戻り、表示装置 29 を構成する特別図柄保留記憶表示装置 31 は、特別図柄表示装置 30 の上方に配設されており、複数個（本実施形態では 4 個）の発光体（本実施形態では LED）をレンズカバー 29a で覆って構成した複数個（本実施形態では 4 個）の特別図柄保留発光部 31a ~ 31d を備えている。そして、特別図柄保留記憶表示装置 31 は、機内部で記憶した特別図柄用の始動保留球の記憶数（以下、「保留記憶数」と示す）を遊技者に報知する。本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、表示枠体 27 の下方に配置される始動入賞口（上始動入賞口 35 と下始動入賞口 36）へ遊技球が入球した場合、その入球した遊技球を始動保留球として記憶し、その始動保留球の個数を特別図柄用の保留記憶数として機内部（主制御基板 45 の主制御用 RAM 45c）で記憶するようになっている。特別図柄用の保留記憶数は、保留中（図柄変動ゲーム待機中）の図柄変動ゲームの回数を示している。特別図柄用の保留記憶数は、前記始動入賞口に遊技球が入球することで 1 加算され、図柄変動ゲームの開始により 1 減算される。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口へ遊技球が入球すると、特別図柄用の保留記憶数は更に加算され、所定の上限数（本実施形態では 4 個）まで累積されるようになっている。

30

【0025】

そして、特別図柄保留記憶表示装置 31 は、特別図柄保留発光部 31a ~ 31d の点灯個数により保留中の図柄変動ゲームの回数（始動保留球の個数）を遊技者に報知する構成となっている。具体的に言えば、特別図柄保留記憶表示装置 31 は、保留記憶数が「1」の場合には 1 つの特別図柄保留発光部 31a のみが点灯して 1 回の図柄変動ゲームが保留中であることを報知し、保留記憶数が「2」の場合には 2 つの特別図柄保留発光部 31a、31b が点灯して 2 回の図柄変動ゲームが保留中であることを報知する。また、特別図柄保留記憶表示装置 31 は、保留記憶数が「3」の場合には 3 つの特別図柄保留発光部 31a ~ 31c が点灯して 3 回の図柄変動ゲームが保留中であることを報知し、保留記憶数が「4」の場合には全ての特別図柄保留発光部 31a ~ 31d が点灯して 4 回の図柄変動ゲームが保留中であることを報知する。なお、特別図柄用の保留記憶数が「0（零）」の

40

50

場合は、全ての特別図柄保留発光部 3 1 a ~ 3 1 d が消灯している。

【 0 0 2 6 】

また、表示装置 2 9 を構成する普通図柄表示装置 3 2 は、特別図柄表示装置 3 0 の左方に配設されており、複数個（本実施形態では 2 個）の発光体（本実施形態では LED）をレンズカバー 2 9 a で覆って構成した複数個（本実施形態では 2 個）の普通図柄発光部 3 2 a , 3 2 b を備えている。普通図柄表示装置 3 2 では、大当たりか否かの大当たり抽選とは別に行う当たりか否か（開閉羽根 3 7 の開動作により下始動入賞口 3 6 を開放するか否か）の内部抽選（当たり抽選）の抽選結果を表示する。そして、本実施形態においては、当たり抽選で当たりを決定している場合には普通図柄変動ゲームで当たり図柄として「（丸）」側の普通図柄発光部 3 2 a を点灯させるとともに、当たり抽選ではずれを決定している場合には普通図柄変動ゲームで「×（ばつ）」側の普通図柄発光部 3 2 b を点灯させる。このため、遊技者は、普通図柄表示装置 3 2 の普通図柄変動ゲームで確定的に「（丸）」側の普通図柄発光部 3 2 a が点灯することにより当たりを認識できるとともに、前記普通図柄変動ゲームで確定的に「×（ばつ）」側の普通図柄発光部 3 2 b が点灯することによりはずれを認識できる。本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、普通図柄変動ゲームで点灯及び消灯する普通図柄発光部を普通図柄として扱っている。

10

【 0 0 2 7 】

また、表示装置 2 9 を構成する普通図柄保留記憶表示装置 3 3 は、特別図柄表示装置 3 0 の下方に配設されており、複数個（本実施形態では 4 個）の発光体（本実施形態では LED）をレンズカバー 2 9 a で覆って構成した複数個（本実施形態では 4 個）の普通図柄保留発光部 3 3 a ~ 3 3 d を備えている。そして、普通図柄保留記憶表示装置 3 3 は、機内部で記憶した普通図柄用の始動保留球の記憶数（以下、「保留記憶数」と示す）を遊技者に報知する。本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、表示枠体 2 7 の左方に配置される普通図柄作動ゲート 3 4 へ遊技球が入球した場合、その入球した遊技球を始動保留球として記憶し、その始動保留球の個数を普通図柄用の保留記憶数として機内部（主制御基板 4 5 の主制御用 RAM 4 5 c）で記憶するようになっている。普通図柄用の保留記憶数は、保留中（普通図柄変動ゲーム待機中）の普通図柄変動ゲームの回数を示している。普通図柄用の保留記憶数は、普通図柄作動ゲート 3 4 に遊技球が入球することで 1 加算され、普通図柄変動ゲームの開始により 1 減算される。したがって、普通図柄変動ゲーム中に普通図柄作動ゲート 3 4 へ遊技球が入球すると、普通図柄用の保留記憶数は更に加算され、所定の上限数（本実施形態では 4 個）まで累積されるようになっている。

20

30

【 0 0 2 8 】

そして、普通図柄保留記憶表示装置 3 3 は、普通図柄保留発光部 3 3 a ~ 3 3 d の点灯個数により保留中の普通図柄変動ゲームの回数（始動保留球の個数）を遊技者に報知する構成となっている。具体的に言えば、普通図柄保留記憶表示装置 3 3 は、保留記憶数が「1」の場合には 1 つの普通図柄保留発光部 3 3 a のみが点灯して 1 回の普通図柄変動ゲームが保留中であることを報知し、保留記憶数が「2」の場合には 2 つの普通図柄保留発光部 3 3 a , 3 3 b が点灯して 2 回の普通図柄変動ゲームが保留中であることを報知する。また、普通図柄保留記憶表示装置 3 3 は、保留記憶数が「3」の場合には 3 つの普通図柄保留発光部 3 3 a ~ 3 3 c が点灯して 3 回の普通図柄変動ゲームが保留中であることを報知し、保留記憶数が「4」の場合には全ての普通図柄保留発光部 3 3 a ~ 3 3 d が点灯して 4 回の普通図柄変動ゲームが保留中であることを報知する。なお、普通図柄用の保留記憶数が「0（零）」の場合は、全ての普通図柄保留発光部 3 3 a ~ 3 3 d が消灯している。

40

【 0 0 2 9 】

また、表示枠体 2 7 の下方の遊技領域 H 1 には、遊技球の入球口 3 5 a を有する上始動入賞口 3 5 と遊技球の入球口 3 6 a を有する下始動入賞口 3 6 が上下方向に並ぶように配置されている。上始動入賞口 3 5 は、常時遊技球の入球を許容し得るように入球口 3 5 a を常時開放させた構成とされている。一方で、下始動入賞口 3 6 は普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う開閉

50

羽根 37 を備えており、開閉羽根 37 が開動作することにより遊技球の入球を許容し得るように入球口 36 a を開放させる構成とされている。換言すれば、下始動入賞口 36 は、開閉羽根 37 が開動作して入球口 36 a が開放されない限り、遊技球の入球を不能とする構成とされている。

【 0 0 3 0 】

上始動入賞口 35 と下始動入賞口 36 の各奥方には、入球した遊技球を検知する始動口スイッチ S W 1 , S W 2 (図 3 に示す) が配設されている。上始動入賞口 35 と下始動入賞口 36 は、入球した遊技球を検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。下始動入賞口 36 は開閉羽根 37 が開動作すると、入口が拡大されて遊技球が入球し易い状態とされる一方で、開閉羽根 37 が閉動作すると、入口が拡大されずに遊技球の入球が不能となる状態とされる。

10

【 0 0 3 1 】

また、下始動入賞口 36 の下方の遊技領域 H 1 には、図示しないアクチュエータ (ソレノイド、モータなど) の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 38 を備えた大入賞口 (特別電動役物) 39 が配設されている。大入賞口 39 の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチ S W 3 (図 3 に示す) が配設されている。大入賞口 39 は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。そして、大当たり遊技が付与されると、大入賞口扉 38 の開動作によって大入賞口 39 が開放されて遊技球の入球が許容されるため、遊技者は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。本実施形態において大当たり遊技は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得られることから、遊技者に有利な状態となる。そして、この大当たり遊技は、内部抽選で大当たりが決定し、図柄変動ゲームにて大当たり図柄 (大当たり表示結果) が確定停止表示されることを契機に付与される。

20

【 0 0 3 2 】

大当たり遊技は、内部抽選で大当たりを決定し、図柄変動ゲームで大当た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。大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口扉 38 の開動作により大入賞口 39 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 (例えば、14 回) として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、大入賞口扉 38 の開動作により大入賞口 39 が開放されてから大入賞口扉 38 の閉動作により大入賞口 39 が閉鎖される迄であり、1 回のラウンド遊技中に大入賞口 39 は、規定入球個数 (例えば、9 球) の遊技球が入球するまでの間、又は規定時間 (例えば、25 秒) が経過するまでの間、開放される。そして、大当たり遊技は、規定ラウンド数のラウンド遊技の終了後に大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われて終了する。

30

【 0 0 3 3 】

また、表示枠体 27 の左方の遊技領域 H 1 には、普通図柄作動ゲート 34 が配設されている。普通図柄作動ゲート 34 の奥方には、該普通図柄作動ゲート 34 へ入球し通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチ S W 4 (図 3 に示す) が設けられている。普通図柄作動ゲート 34 は、遊技球の通過を契機に、普通図柄変動ゲームの始動条件のみを付与し得る。

40

【 0 0 3 4 】

また、遊技盤 Y B の遊技領域 H 1 の最下方 (大入賞口 39 よりも下方) には、遊技領域 H 1 に発射された後、何れの入賞口にも入球しなかった遊技球をアウト球として機外に排出するためのアウト球口 40 が形成されている。アウト球口 40 を通過した遊技球は、パチンコ遊技機 10 の設置設備 (遊技島) に配設されたアウト球タンク (図示しない) に排出される。

【 0 0 3 5 】

また、表示枠体 27 において画像表示部 G H の右方には、図柄変動ゲーム中に動作し、可動演出を行う演出用可動体 K が配設されている。本実施形態の演出用可動体 K は、刀を模して形成されており、刃部 K 1 と該刃部 K 1 を納める鞘部 K 2 から構成されている。そ

50

して、本実施形態において演出用可動体Kは、図2(b)に示すように、鞘部K2から刃部K1が抜き差しされるかのような動作を実行可能に構成されており、固定された刃部K1に対して鞘部K2が上下方向に可動する。鞘部K2は、図示しないアクチュエータ(モータなど)の作動により可動するようになっており、本実施形態では鞘部K2から抜かれた刃部K1の量が全て同一の量となるように動作が制御される。

【0036】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10は、大当り遊技終了後に遊技者に有利な確率変動(以下、「確変」と示す)機能を備えている。確変機能は、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、大当り遊技終了後に大当りの抽選確率(当選確率)を低確率(通常状態)である通常確率から高確率に変動させる確変状態(確率変動状態)を付与する機能である。確変状態が付与されると、大当り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、確変状態は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。

10

【0037】

また、確変状態は、予め定めた回数(本実施形態では10000回)の図柄変動ゲームが行われる迄の間、又は前記回数に達する前に大当りが生起される迄の間、付与される。すなわち、確変状態は、予め定めた回数に相当する図柄変動ゲームの終了時迄の間、又は前記回数に達する前に大当りが生起される図柄変動ゲームの終了時迄の間、付与される。本実施形態では、確変状態を予め定めた回数として10000回を定めているため、実質的に次回の大当りが生起される迄の間付与されることと同等となっている。

20

【0038】

本実施形態では、大当り遊技終了後に確変状態を付与する(抽選確率が高確率である状態が付与される)大当りが確変大当りとなり、大当り遊技終了後に確変状態が付与されない(抽選確率が低確率である非確変状態が付与される)大当りが非確変大当りとなる。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、飾り図柄による大当り図柄の種類から、確変大当り又は非確変大当りの何れの大当りであるかを認識し得るように構成されている。具体的に言えば、「1」~「8」の数字からなる図柄のうち、奇数図柄で構成される大当り図柄([111][333][555][777]の組み合わせ)から確変大当りを認識し得る。その一方で、偶数図柄で構成される大当り図柄([222][444][666][888])から非確変大当りを認識し得るように構成されている。また、特別図柄は、確変大当りの特別図柄と非確変大当りの特別図柄とに分類されている。

30

【0039】

このように構成された本実施形態のパチンコ遊技機10は、1回の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始から図柄の変動停止までを1回の変動サイクルとして演出を実行し、複数回の変動サイクルを連続して実行することで前記演出が複数回、連続して実行される連続予告演出(擬似連続予告演出(擬似連))を実行可能に構成されている。なお、連続予告演出は、演出表示装置28と特別図柄表示装置30で行われる1回の図柄変動ゲームにおいて、演出表示装置28のみで演出として表現される。1回の図柄変動ゲームは、図柄(特別図柄と飾り図柄)の変動開始によって開始し、図柄の変動が停止した後に図柄が確定停止表示されることによって終了する。この1回の図柄変動ゲームは、1球の始動保留球に対応して実行されるものである。すなわち、連続予告演出を伴う1回の図柄変動ゲームは、内部制御において1回の図柄変動ゲームを、恰も複数回の図柄変動ゲームが連続して行われているかのように擬似的に演出表現してなされるものである。そして、本実施形態の連続予告演出を伴う1回の図柄変動ゲームは、当該ゲームを構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数によって大当り表示結果(大当り図柄)が表示されるか否かの可能性が変化するように構成されている。すなわち、本実施形態のパチンコ遊技機10は、大当り抽選に当選した場合には大当り抽選に当選していない場合に比して変動サイクルの実行回数が多い連続予告演出を伴って図柄変動ゲームが行われ易くなっている。

40

【0040】

50

図柄の変動とは、演出表示装置 28 及び特別図柄表示装置 30 における表示図柄の種類を変化させながら図柄又は図柄列が動作している状態を示す。例えば、演出表示装置 28 における図柄の変動は、画像表示部 GH において図柄列が予め定めた表示順序にしたがって図柄をスクロール表示させるように動作している状態を示す。スクロール表示には、全ての図柄列が画像表示部 GH を上下方向に横切る縦スクロール表示と、全ての図柄列が画像表示部 GH を左右方向に横切る横スクロール表示がある。また、図柄の変動停止とは、演出表示装置 28 及び特別図柄表示装置 30 において図柄が停止して表示されている状態を示す。そして、演出表示装置 28 における図柄の停止には、一旦停止表示と確定停止表示がある。一方、特別図柄表示装置 30 における図柄の停止には、確定停止表示のみがある。

10

【0041】

次に、パチンコ遊技機 10 の電氣的構成について図 3 にしたがって説明する。

パチンコ遊技機 10 の機裏側には、パチンコ遊技機 10 全体を制御する主制御部としての主制御基板 45 が装着されている。主制御基板 45 は、パチンコ遊技機 10 全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて遊技を制御するための各種の制御指令としての制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、副制御部としてのサブ統括制御基板 46 と、表示制御手段としての演出表示制御基板 47 と、音声・ランプ制御基板 48 が装着されている。

【0042】

サブ統括制御基板 46 は、主制御基板 45 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示制御基板 47、及び音声・ランプ制御基板 48 を統括的に制御する。演出表示制御基板 47 は、主制御基板 45 とサブ統括制御基板 46 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示装置 28 の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）及び演出用可動体 K の動作態様を制御する。また、音声・ランプ制御基板 48 は、主制御基板 45 とサブ統括制御基板 46 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、各種ランプ部 17 ~ 19、27b の発光態様（点灯（点滅）/消灯のタイミングなど）及びスピーカ 20、21、25 の音声出力態様（音声出力のタイミングなど）を制御する。

20

【0043】

以下、主制御基板 45、サブ統括制御基板 46 及び演出表示制御基板 47 について、その具体的な構成を説明する。

30

主制御基板 45 には、制御動作を所定の手順で実行することができる主制御用 CPU 45a と、主制御用 CPU 45a の制御プログラムを格納する主制御用 ROM 45b 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 45c が設けられている。主制御用 CPU 45a には、主制御用 ROM 45b と主制御用 RAM 45c が接続されている。また、主制御用 CPU 45a には、上始動入賞口 35 に入球した遊技球を検知する始動口スイッチ SW1 と、下始動入賞口 36 に入球した遊技球を検知する始動口スイッチ SW2 が接続されている。さらに、主制御用 CPU 45a には、大入賞口 39 に入球した遊技球を検知するカウントスイッチ SW3 と、普通図柄作動ゲート 34 を通過（入球）した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチ SW4 が接続されている。また、主制御用 CPU 45a には、図柄表示基板 49 を介して、特別図柄表示装置 30 と、特別図柄保留記憶表示装置 31 と、普通図柄表示装置 32 と、普通図柄保留記憶表示装置 33 が接続されている。図柄表示基板 49 は、表示装置 29 と対応する位置に装着されており、各表示装置 30 ~ 33 を構成する発光体（本実施形態では LED）が装備されている。そして、図柄表示基板 49 は、主制御基板 45 が出力する制御信号（LED の点灯（ON）/消灯（OFF）を指示する信号）を入力し、各表示装置 30 ~ 33 の発光体を点灯及び消灯させる。

40

【0044】

また、主制御用 CPU 45a は、大当たり判定用乱数（大当たり抽選用乱数）や変動パターン振分用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を主制御用 RAM 45c の設定領域に記憶（設定）することで更新前の値を書き換えており、乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。大当たり判定用乱数は、大当たりを付与するか否かの大当たり判

50

定（大当り抽選）で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、図柄変動ゲームの変動時間と変動内容（演出内容）を決定する際に用いる乱数である。また、本実施形態の主制御用CPU45aはタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。

【0045】

主制御用ROM45bには、前記制御プログラムに加え、複数種類の変動パターンと各種判定値（大当り判定値など）が記憶されている。変動パターンは、演出表示装置28及び特別図柄表示装置30において図柄の変動開始による図柄変動ゲームが開始してから、演出表示装置28及び特別図柄表示装置30において図柄が確定停止表示されて図柄変動ゲームが終了するまでの変動時間と演出内容を特定するためのパターンである。この変動パターンに基づき特別図柄表示装置30では、特別図柄の変動が開始してから、変動パターンに定める変動時間の経過時に変動が停止し、大当り図柄又ははずれ図柄が確定停止表示される図柄変動ゲームが実行される。一方、変動パターンに基づき演出表示装置28では、飾り図柄の変動が開始してから、変動パターンで特定される演出内容で各種遊技演出が行われるとともに変動パターンに定める変動時間の経過時に変動が停止し、大当り図柄又ははずれ図柄を確定停止表示させる図柄変動ゲームが実行される。そして、変動パターンは、大当り演出用、はずれリーチ演出用及びはずれ演出用からなる演出内容毎に分類されている。

【0046】

大当り演出では、演出表示装置28において図柄変動ゲームがリーチ演出を経て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とともに、特別図柄表示装置30において図柄変動ゲームが大当り図柄を確定停止表示させるように展開される。はずれリーチ演出は、演出表示装置28において図柄変動ゲームがリーチ演出を経て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とともに、特別図柄表示装置30において図柄変動ゲームがはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される。はずれ演出は、演出表示装置28において図柄変動ゲームがリーチ演出を経ることなく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とともに、特別図柄表示装置30において図柄変動ゲームがはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される。なお、特別図柄表示装置30では、図柄変動ゲームが開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで図柄の変動が継続される。

【0047】

大当り判定値は、大当り判定で用いる判定値であり、大当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。例えば、大当り判定用乱数の取り得る数値を「0（零）」～「599」までの全600通りの整数に設定し、その値の中から大当り判定値として2つの値を設定した場合、大当り判定が肯定判定される割合、すなわち大当りの当選確率は600分の2（300分の1）となる。

【0048】

図4は、本実施形態のパチンコ遊技機10において、主制御用ROM45bに記憶されている変動パターンの一部を示している。図4における「擬似連」は、連続予告演出を伴う1回の図柄変動ゲームを示す。

【0049】

変動パターンP1は、大当り判定の判定結果がはずれであって、はずれリーチ演出を実行しない場合に選択されるはずれ演出用の変動パターンである。そして、変動パターンP1は、図柄の変動を開始させてから図柄の変動停止によりはずれ図柄を導出し、変動時間の経過時にはずれ図柄を確定停止表示させる変動内容とされている。具体的に言えば、変動パターンP1には、変動内容として「通常変動」が対応付けられている。本実施形態の通常変動では、演出表示装置28において図柄の変動が開始してから、予め定めた変動停止順序にしたがって図柄の変動を停止させ、はずれ図柄を導出する。本実施形態の変動停止順序は、図柄の変動開始から最初に変動が停止する第1変動停止列を「左列」とし、次に変動が停止する第2変動停止列を「右列」とし、最後に変動が停止する第3変動停止列

10

20

30

40

50

を「中列」と定めている。そして、通常変動では、図柄の変動開始から第1変動停止時間の経過時に第1変動停止列（左列）の変動が停止し、次に図柄の変動開始から第2変動停止時間（>第1変動停止時間）の経過時に第2変動停止列（右列）の変動が停止する。また、通常変動では、図柄の変動開始から第3変動停止時間（>第2変動停止時間）の経過時に第3変動停止列（中列）の変動が停止する。本実施形態の通常変動（変動パターンP1）では、図柄変動ゲームの開始から当該ゲームにおいて図柄が確定停止表示される迄の変動時間を、図5（a）に示すように、時間T1に定めている。なお、以下の説明では、変動パターンP1の変動態様のように、第1変動停止列、第2変動停止列及び第3変動停止列の各停止列の変動が停止して図柄が確定停止表示される迄の変動内容を、図5（a）に示すように「通常変動Z1」と示す。本実施形態では、変動パターンP1の変動時間（時間T1）を、通常図柄変動時間としている。

10

【0050】

変動パターンP2-1、P2-2は、何れも変動内容として「ノーマルショートリーチ（NS）」が対応付けられている。以下の説明では、変動パターンP2-1、P2-2をまとめて「変動パターンP2」と示す場合もある。変動パターンP2-1は、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合に選択される変動パターンとなっている。一方、変動パターンP2-2は、大当たり判定の判定結果がはずれであって、はずれリーチ演出を実行する場合に選択される変動パターンとなっている。変動パターンP2では、演出表示装置28において図柄の変動が開始してから、第1変動停止列（左列）と第2変動停止列（右列）の変動を前記変動停止順序にしたがって停止させるとともに同一図柄を導出してリーチを形成し、ノーマルショートリーチのリーチ演出にて第3変動停止列（中列）の変動を停止させて図柄を導出する。このとき、変動パターンP2-1の場合には、第3変動停止列の変動停止によって第1変動停止列及び第2変動停止列に同一図柄（リーチを認識し得るリーチ図柄と同じ図柄）が導出されて、変動時間の経過時に大当たり図柄が確定停止表示される。一方、変動パターンP2-2の場合には、第3変動停止列の変動停止によって第1変動停止列及び第2変動停止列に導出された図柄とは異なる図柄（リーチを認識し得るリーチ図柄とは異なる図柄）が導出されて、変動時間の経過時にはずれ図柄が確定停止表示される。

20

【0051】

変動パターンP2における第1変動停止列の第1変動停止時間と第2変動停止列の第2変動停止時間は、変動パターンP1の「通常変動Z1」における第1変動停止列の第1変動停止時間と第2変動停止列の第2変動停止時間とそれぞれ同じ時間に定めている。そして、本実施形態では、第1変動停止列及び第2変動停止列の図柄の変動が停止する迄の変動時間を、図5（b）に示すように、時間T2（<通常変動Z1に基づく時間T1）に定めている。なお、以下の説明では、変動パターンP2において、第1変動停止列及び第2変動停止列の変動が停止する迄（リーチが形成される迄）の変動内容を、図5（b）に示すように「通常変動Z2」と示す。そして、変動パターンP2に基づく図柄変動ゲームは、図5（b）に示すように、通常変動Z2を経てリーチが形成され、そのリーチ形成後にノーマルショートリーチのリーチ演出が行われる。本実施形態では、ノーマルショートリーチの開始後、第3変動停止列の変動が停止し、図柄が確定停止表示する迄の変動時間を、図5（b）に示すように、時間T3に定めている。これにより、変動パターンP2に基づく図柄変動ゲームの変動時間は、「通常変動Z2」の時間T2と「ノーマルショートリーチ」の時間T3を加算した変動時間T2+T3となる。この変動時間T2+T3は、変動パターンP1の変動時間T1（通常図柄変動時間）よりも長くなっている。

30

40

【0052】

変動パターンP3-1、P3-2は、何れも変動内容として「ノーマルロングリーチ（NL）」が対応付けられている。以下の説明では、変動パターンP3-1、P3-2をまとめて「変動パターンP3」と示す場合もある。

【0053】

変動パターンP3-1は、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合に選択される変動

50

パターンとなっている。一方、変動パターン P 3 - 2 は、大当たり判定の判定結果がはずれであって、はずれリーチ演出を実行する場合に選択される変動パターンとなっている。変動パターン P 3 では、演出表示装置 28 において図柄の変動が開始してから、第 1 変動停止列（左列）と第 2 変動停止列（右列）の変動を前記変動停止順序にしたがって停止させるとともに同一図柄を導出してリーチが形成される。そして、変動パターン P 3 では、ノーマルショートリーチのリーチ演出を経由した後に、ノーマルショートリーチからリーチ演出が発展し、ノーマルロングリーチのリーチ演出が行われ、当該リーチ演出にて第 3 変動停止列（中列）の変動を停止させて図柄を導出する。このとき、変動パターン P 3 - 1 の場合には、第 3 変動停止列の変動停止によって第 1 変動停止列及び第 2 変動停止列に同一図柄（リーチを認識し得るリーチ図柄と同じ図柄）が導出されて、変動時間の経過時に大当たり図柄が確定停止表示される。一方、変動パターン P 3 - 2 の場合には、第 3 変動停止列の変動停止によって第 1 変動停止列及び第 2 変動停止列に導出された図柄とは異なる図柄（リーチを認識し得るリーチ図柄とは異なる図柄）が導出されて、変動時間の経過時にははずれ図柄が確定停止表示される。本実施形態において、変動パターン P 3 は「楽曲 M 1」をテーマとした変動内容でノーマルロングリーチのリーチ演出が行われる。

【 0 0 5 4 】

変動パターン P 3 に基づく図柄変動ゲームは、図 5 (c) に示すように、通常変動 Z 2 を経てリーチが形成され、そのリーチ形成後にノーマルショートリーチのリーチ演出を経由してノーマルロングリーチのリーチ演出が行われる。本実施形態では、ノーマルロングリーチのリーチ演出の開始後、第 3 変動停止列の変動が停止し、図柄が確定停止表示する迄の変動時間を、図 5 (c) に示すように、時間 T 4 に定めている。これにより、変動パターン P 3 に基づく図柄変動ゲームの変動時間は、「通常変動 Z 2」の時間 T 2 と、「ノーマルショートリーチ」の時間 T 3 と、「ノーマルロングリーチ」の時間 T 4 を加算した変動時間 $T 2 + T 3 + T 4$ となる。この変動時間 $T 2 + T 3 + T 4$ は、変動パターン P 1 の変動時間 T 1（通常図柄変動時間）よりも長くなっている。

【 0 0 5 5 】

変動パターン P 4 - 1 , P 4 - 2 は、何れも変動内容として「スーパーリーチ (S P)」が対応付けられている。以下の説明では、変動パターン P 4 - 1 , P 4 - 2 をまとめて「変動パターン P 4」と示す場合もある。

【 0 0 5 6 】

変動パターン P 4 - 1 は、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合に選択される変動パターンとなっている。一方、変動パターン P 4 - 2 は、大当たり判定の判定結果がはずれであって、はずれリーチ演出を実行する場合に選択される変動パターンとなっている。変動パターン P 4 では、演出表示装置 28 において図柄の変動が開始してから、第 1 変動停止列（左列）と第 2 変動停止列（右列）の変動を前記変動停止順序にしたがって停止させるとともに同一図柄を導出してリーチが形成される。そして、変動パターン P 4 では、ノーマルショートリーチ及びノーマルロングリーチの各リーチ演出を経由した後に、ノーマルロングリーチからリーチ演出が発展し、スーパーリーチのリーチ演出が行われ、当該リーチ演出にて第 3 変動停止列（中列）の変動を停止させて図柄を導出する。このとき、変動パターン P 4 - 1 の場合には、第 3 変動停止列の変動停止によって第 1 変動停止列及び第 2 変動停止列に同一図柄（リーチを認識し得るリーチ図柄と同じ図柄）が導出されて、変動時間の経過時に大当たり図柄が確定停止表示される。一方、変動パターン P 4 - 2 の場合には、第 3 変動停止列の変動停止によって第 1 変動停止列及び第 2 変動停止列に導出された図柄とは異なる図柄（リーチを認識し得るリーチ図柄とは異なる図柄）が導出されて、変動時間の経過時にははずれ図柄が確定停止表示される。本実施形態において、変動パターン P 4 は「楽曲 M 1」をテーマとした変動内容でスーパーリーチのリーチ演出が行われる。

【 0 0 5 7 】

変動パターン P 4 に基づく図柄変動ゲームは、図 5 (d) に示すように、通常変動 Z 2 を経てリーチが形成され、そのリーチ形成後にノーマルショートリーチ及びノーマルロン

10

20

30

40

50

グリーチのリーチ演出を經由してスーパーリーチのリーチ演出が行われる。本実施形態では、スーパーリーチのリーチ演出の開始後、第3変動停止列の変動が停止し、図柄が確定停止表示する迄の変動時間を、図5(d)に示すように、時間 T_x に定めている。これにより、変動パターンP4に基づく図柄変動ゲームの変動時間は、「通常変動Z2」の時間 T_2 と、「ノーマルショートリーチ」の時間 T_3 と、「ノーマルロングリーチ」の時間 T_4 と、「スーパーリーチ」の時間 T_x を加算した変動時間 $T_2 + T_3 + T_4 + T_x$ となる。この変動時間 $T_2 + T_3 + T_4 + T_x$ は、変動パターンP1の変動時間 T_1 (通常図柄変動時間)よりも長くなっている。

【0058】

スーパーリーチは、リーチ演出の演出内容が複数段階(本実施形態では2段階)で構成されたものであり、ノーマルリーチ(本実施形態では、ノーマルショートリーチとノーマルロングリーチ)を經由して行われるリーチ演出である。スーパーリーチでは、ノーマルリーチが1段階目となる。なお、変動パターンP1~P4が選択された場合、擬似はずれ変動を実行するか否かが抽選で決定され、その抽選に当選した場合には擬似はずれ変動として、連続予告演出を構成する演出が「1回」実行可能となっている。

【0059】

変動パターンP5は、連続予告演出を構成する変動サイクルの実行回数を「2回」に定めるとともに、大当たり判定の判定結果がはずれであって、はずれリーチ演出を実行しない場合に選択される変動パターンとなっている。そして、変動パターンP5は、各変動サイクルが「通常変動」で構成されるとともに、最終回の変動サイクルにおいてリーチ状態を形成せずにはずれ図柄を確定停止表示させるため、2回目の変動サイクルにおいてははずれ図柄が導出されても、連続予告演出が継続することなく、またリーチ状態も形成されずに図柄変動ゲームが終了するパターン(ガセパターン)となっている。

【0060】

変動パターンP6-1, P6-2は、何れも変動内容として連続予告演出を伴う図柄変動ゲーム(擬似連)を行うパターンとされており、連続予告演出の対象となる最終回の変動サイクルでスーパーリーチのリーチ演出が実行される。以下の説明では、変動パターンP6-1, P6-2をまとめて「変動パターンP6」と示す場合もある。そして、変動パターンP6-1は、大当たり判定の判定結果が大当たりであって、大当たり演出を実行する場合に選択される変動パターンとなっている。一方、変動パターンP6-2は、大当たり判定の判定結果がはずれであって、はずれリーチ演出を実行する場合に選択される変動パターンとなっている。

【0061】

変動パターンP6では、演出表示装置28で図柄の変動が開始してから、複数回(本実施形態では「2回」及び「3回」の何れか)の変動サイクルからなる連続予告演出を実行する。そして、変動パターンP6では、連続予告演出の最終回の変動サイクルでリーチを形成した後、スーパーリーチのリーチ演出を経て大当たり図柄(P6-1)又ははずれ図柄(P6-2)を導出する。このとき、変動パターンP6では、最終回の変動サイクルでリーチを形成した後、「楽曲M1」をテーマとする変動内容のスーパーリーチのリーチ演出を経て大当たり図柄(P6-1)又ははずれ図柄(P6-2)を導出する。

【0062】

変動パターンP7は、変動内容として連続予告演出を伴う図柄変動ゲーム(擬似連)を行うパターンとされており、連続予告演出の対象となる最終回の変動サイクルでスーパーリーチのリーチ演出が行われる。そして、変動パターンP7は、大当たり判定の判定結果が大当たりであって、大当たり演出を実行する場合に選択される変動パターンとなっている。変動パターンP7では、演出表示装置28で図柄の変動が開始してから、複数回(本実施形態では「4回」)の変動サイクルからなる連続予告演出を実行する。つまり、変動パターンP7に基づく演出は、大当たりの場合のみ出現するようになっているので、当該演出は、大当たりが確定する確定演出となる。そして、変動パターンP7では、連続予告演出の最終回の変動サイクルでリーチを形成した後、「楽曲M1」をテーマとする変動内容のスーパー

10

20

30

40

50

ーリーチのリーチ演出を経て大当り図柄を導出する。そして、変動パターンP7では、1～3回目の変動サイクルが、「通常変動」の変動内容で実行される。

【0063】

本実施形態において、変動パターンP6が選択された場合、連続予告演出における変動サイクルの実行回数、及び各回の変動サイクルの具体的な変動内容は、図6(a)に示す連続演出パターンY1、図6(b)に示す連続演出パターンY2、及び図6(c)に示す連続演出パターンY3によって定められている。本実施形態では、連続演出パターンY1～Y3が、図柄変動時間パターンとなる。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、連続予告演出を伴う図柄変動ゲームの変動パターンP6が選択されると、連続演出パターンY1、Y2、Y3の中から1つ連続演出パターンを選択する。そして、本実施形態の

10

【0064】

ここで、本実施形態における連続演出パターンY1、Y2、Y3について、図6(a)～(c)にしたがって説明する。本実施形態において各連続演出パターンY1、Y2、Y3の変動内容は、通常の図柄変動ゲームの変動内容(変動パターンP1～P4の変動内容)を含んで構成されている。

【0065】

最初に、図6(a)にしたがって連続演出パターンY1を説明する。

20

連続演出パターンY1は、連続予告演出を構成する変動サイクルの実行回数を「2回」に定めたパターンとされている。そして、連続演出パターンY1は、連続予告演出の1回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z1」で構成され、2回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z2」、「ノーマルショートリーチ」、「ノーマルロングリーチ」及び「スーパーリーチ」で構成されている。これにより、連続演出パターンY1に基づく連続予告演出では、1回目の変動サイクルにおいて「通常変動Z1」の変動内容によつてはずれ図柄が導出される。その後、連続演出パターンY1に基づく連続予告演出では、2回目の変動サイクルにおいて「通常変動Z2」から「ノーマルショートリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」を順に経由し、最後に「スーパーリーチ」の変動内容によって大当り図柄又ははずれ図柄が導出される。

30

【0066】

連続演出パターンY1における1回目の変動サイクルは、図柄変動時間を時間T1(通常図柄変動時間)に定めた「通常変動サイクル」となる一方で、2回目の変動サイクルは、リーチ演出を含むことによって図柄変動時間を時間T1(通常図柄変動時間)よりも長く定めた「リーチ変動サイクル」となる。すなわち、連続演出パターンY1は、「通常変動サイクル」と「リーチ変動サイクル」の組み合わせによって構成されたパターンであり、最終回(2回目)の変動サイクルが「リーチ変動サイクル」となる。

【0067】

なお、連続演出パターンY1、Y2、Y3では、変動パターンの種類に応じて、最終回の変動サイクルで導出される図柄が大当り図柄及びはずれ図柄の何れかとなる。具体的に言えば、変動パターンP6-1に基づく図柄変動ゲームにおいては、選択された連続演出パターンに基づく連続予告演出の最終回の変動サイクルにて大当り図柄が導出される。一方、変動パターンP6-2に基づく図柄変動ゲームにおいては、選択された連続演出パターンに基づく連続予告演出の最終回の変動サイクルにてはずれ図柄が導出される。

40

【0068】

次に、図6(b)にしたがって連続演出パターンY2を説明する。

連続演出パターンY2は、連続予告演出を構成する変動サイクルの実行回数を「2回」に定めたパターンとされている。そして、連続演出パターンY2は、連続予告演出の1回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z2」、「ノーマルショートリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」で構成され、2回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z2」

50

及び「スーパーリーチ」で構成されている。これにより、連続演出パターンY2に基づく連続予告演出では、1回目の変動サイクルにおいて「通常変動Z2」、「ノーマルショートリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」の変動態様によってはずれ図柄が導出される。その後、連続演出パターンY2に基づく連続予告演出では、2回目の変動サイクルにおいて「通常変動Z2」でリーチを形成した後、「ノーマルショートリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」を経由せずに「スーパーリーチ」へ移行し、「スーパーリーチ」の変動内容によって大当たり図柄又ははずれ図柄が導出される。

【0069】

連続演出パターンY2における1, 2回目の変動サイクルは、リーチ演出を含むことによって図柄変動時間を「通常変動サイクル」よりも長く定めた「リーチ変動サイクル」となる。すなわち、連続演出パターンY2は、「リーチ変動サイクル」の組み合わせによって構成されたパターンであり、最終回(2回目)の変動サイクルと、最終回よりも前の回の変動サイクルが、何れも「リーチ変動サイクル」となる。なお、連続演出パターンY2の2回目の変動サイクルは、「通常変動Z2」から「スーパーリーチ」へ移行する変動内容とされ、変動パターンP5, P6の変動内容から「ノーマルショートリーチ」と「ノーマルロングリーチ」を省略して構成されている。本実施形態では、連続演出パターンY2の2回目の変動サイクルが、通常の変動ゲーム(連続予告演出を伴わない図柄変動ゲーム)で実行される変動内容の一部を省略した「省略リーチ変動サイクル」となる。

【0070】

次に、図6(c)にしたがって連続演出パターンY3を説明する。

連続演出パターンY3は、連続予告演出を構成する変動サイクルの実行回数を「3回」に定めたパターンとされている。そして、連続演出パターンY3は、連続予告演出の1回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z1」で構成されているとともに、2回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z1」で構成され、さらに3回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z2」及び「スーパーリーチ」で構成されている。これにより、連続演出パターンY3に基づく連続予告演出では、1回目, 2回目の各変動サイクルにおいて「通常変動Z1」の変動内容によってはずれ図柄が導出される。その後、連続演出パターンY3に基づく連続予告演出では、3回目の変動サイクルにおいて「通常変動Z2」でリーチを形成した後、「ノーマルショートリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」を経由せずに「スーパーリーチ」へ移行し、「スーパーリーチ」の変動内容によって大当たり図柄又ははずれ図柄が導出される。

【0071】

連続演出パターンY3における1回目, 2回目の変動サイクルは、図柄変動時間を時間T1(通常図柄変動時間)に定めた「通常変動サイクル」となる一方で、3回目の変動サイクルは、リーチ演出を含むことによって「通常変動サイクル」よりも長く定めた「リーチ変動サイクル」となる。すなわち、連続演出パターンY3は、「通常変動サイクル」と「リーチ変動サイクル」の組み合わせによって構成されたパターンであり、最終回(3回目)の変動サイクルが「リーチ変動サイクル」となる。なお、連続演出パターンY3の3回目の変動サイクルは、連続演出パターンY2の2回目の変動サイクルと同様に、変動パターンP4の変動内容から「ノーマルショートリーチ」と「ノーマルロングリーチ」を省略して構成されている。本実施形態では、連続演出パターンY3の3回目の変動サイクルも、「省略リーチ変動サイクル」となる。

【0072】

また、図6(a)~(c)に示す時間t_a及び時間t_bは、連続予告演出の変動サイクル間、及び同一変動サイクル内において変動内容が変遷する部分に設定された調整時間である。この時間t_a及び時間t_bの設定により、各連続演出パターンY1, Y2, Y3では、図柄変動ゲームの開始(最初の変動サイクルの開始)から、最終回の変動サイクルで「スーパーリーチ」のリーチ演出を開始する迄の時間が、同じ時間Tに設定されることになる。

【0073】

また、本実施形態の連続予告演出では、連続演出パターン Y 2 の場合、最終回（2 回目）の変動サイクルよりも前の回（1 回目）の変動サイクルにおいてリーチ演出が行われるようになっている。すなわち、本実施形態の連続予告演出では、変動サイクルを同じ実行回数分、実行する連続演出パターン Y 1 , Y 2 において、最終回（2 回目）の変動サイクルよりも前に実行される同一回数（1 回目）の変動サイクルにてリーチ演出を含むか否かによって図柄の変動開始から最後の図柄の変動停止までの図柄変動時間が異なるようになっている。具体的に言えば、連続演出パターン Y 1 では、1 回目の変動サイクルの図柄変動時間、すなわち 1 回目の変動サイクルにおける図柄の変動開始から、1 回目の変動サイクルにおける最後の図柄の変動停止までの図柄変動時間は時間 T 1（通常図柄変動時間）となる。その一方で、連続演出パターン Y 2 では、1 回目の変動サイクルの図柄変動時間、すなわち 1 回目の変動サイクルにおける図柄の変動開始から、1 回目の変動サイクルにおける最後の図柄の変動停止までの図柄変動時間は時間 T 2 + T 3 + T 4（> 時間 T 1）となる。

10

【0074】

また、連続予告演出を伴う変動パターン P 6 には、変動サイクルを同じ実行回数分、実行する 2 種類の連続演出パターン Y 1 , Y 2 が対応付けられている。そして、連続演出パターン Y 1 と連続演出パターン Y 2 は、各変動サイクルの変動内容は相違するが、これらの連続演出パターン Y 1 , Y 2 を構成する変動サイクルを組み合わせた時の合計時間は同じ時間に設定されている。具体的に言えば、連続演出パターン Y 1 の 1 回目の変動サイクル（通常変動サイクル）及び 2 回目の変動サイクル（リーチ変動サイクル）を組み合わせ

20

【0075】

また、連続予告演出を伴う変動パターン P 6 には、変動サイクルを同じ実行回数分、実行する 2 種類の連続演出パターン Y 1 , Y 2 に加えて、変動サイクルの実行回数が異なる連続演出パターン Y 3 が対応付けられている。そして、これらの連続演出パターン Y 1 , Y 2 , Y 3 は、各変動サイクルの変動内容は相違するが、各連続演出パターン Y 1 , Y 2 , Y 3 を構成する変動サイクルを組み合わせた時の合計時間は同じ時間に設定されている。具体的に言えば、連続演出パターン Y 1 の変動サイクルを組み合わせた合計時間と、連続演出パターン Y 2 の変動サイクルを組み合わせた合計時間と、連続演出パターン Y 3 の 1 回目、2 回目の変動サイクル（通常変動サイクル）及び 3 回目の変動サイクル（リーチ変動サイクル）を組み合わせた合計時間は、同じ時間に設定されている。なお、変動パターン P 5 には、連続演出パターン Y 1 における時間 T 1 + t a + T 2 の合計時間と同じ長さの変動時間が設定されている。また、変動パターン P 7 には、連続演出パターン Y 3 における時間 T 1 + t b + T 1 + t b + T 2 + t b の合計時間と同じ長さの変動時間が設定されている。

30

【0076】

以上、説明した各変動パターン P 1 ~ P 7 は、主制御用 ROM 45 b に記憶される変動パターン振分テーブルにそれぞれ振分けられている。主制御用 ROM 45 b には、はずれ演出用の変動パターン P 1 , P 5 を振分けたはずれ演出用の変動パターン振分テーブルが記憶されている。また、主制御用 ROM 45 b には、はずれリーチ演出用の変動パターン P 2 - 2 , P 3 - 2 , P 4 - 2 , P 6 - 2 を振分けたはずれリーチ演出用の変動パターン振分テーブルが記憶されている。また、主制御用 ROM 45 b には、大当り演出用の変動パターン P 2 - 1 , P 3 - 1 , P 4 - 1 , P 6 - 1 , P 7 を振分けた大当り演出用の変動パターン振分テーブルが記憶されている。

40

【0077】

また、各変動パターン振分テーブルに振分けられた変動パターンには、それぞれに変動パターン振分用乱数の値が所定個数ずつ振り分けられている。そして、はずれリーチ演出用と大当り演出用の各変動パターン振分テーブルにおける変動パターン振分用乱数の振分

50

け態様により、各変動パターンに基づく変動内容が出現した際の大当たり期待度（大当たりになる可能性）が規定されるようになっている。本実施形態では、変動パターンP2に基づく変動内容（ノーマルショートリーチ）よりも、変動パターンP3の変動内容（ノーマルロングリーチ）の方が、大当たり期待度が高く設定されている。また、本実施形態では、変動パターンP3の変動内容（ノーマルロングリーチ）よりも、変動パターンP4、P6、P7の変動内容（スーパーリーチ）の方が、大当たり期待度が高く設定されている。

【0078】

次に、サブ統括制御基板46について説明する。

サブ統括制御基板46には、制御動作を所定の手順で実行することができる統括制御用CPU46aと、統括制御用CPU46aの制御プログラムを格納する統括制御用ROM46b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RAM46cが設けられている。統括制御用CPU46aには、統括制御用ROM46bと統括制御用RAM46cが接続されている。そして、統括制御用CPU46aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を統括制御用RAM46cの設定領域に記憶（設定）することで更新前の値を書き換えており、乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、本実施形態の統括制御用CPU46aはタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。

10

【0079】

次に、演出表示制御基板47について説明する。

演出表示制御基板47には、制御動作を所定の手順で実行することができる表示制御用CPU47aと、表示制御用CPU47aの制御プログラムを格納する表示制御用ROM47b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RAM47cが設けられている。表示制御用CPU47aには、演出表示装置28（画像表示部GH）及び演出用可動体Kが接続されている。また、本実施形態の表示制御用CPU47aはタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。表示制御用ROM47bには、各種の画像データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。

20

【0080】

以下、主制御基板45、サブ統括制御基板46及び演出表示制御基板47が実行する制御内容を説明する。

30

最初に、主制御基板45について説明する。

【0081】

主制御基板45の主制御用CPU45aは、上始動入賞口35又は下始動入賞口36へ遊技球が入球し、該遊技球を検知した始動口スイッチSW1、SW2が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM45cに記憶されている特別図柄用の保留記憶数が上限数（本実施形態では4）未満であるか否かの保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定（特別図柄用の保留記憶数<4）の場合、主制御用CPU45aは、特別図柄用の保留記憶数を1加算（+1）し、特別図柄用の保留記憶数を書き換える。また、主制御用CPU45aは、特別図柄用の保留記憶数の書き換えに伴って該書き換え後の前記保留記憶数に対応する数の特別図柄保留発光部を点灯させる。例えば、主制御用CPU45aは、書き換え後の特別図柄用の保留記憶数が「3」の場合、3つの特別図柄保留発光部31a~31cを点灯させる。また、主制御用CPU45aは、保留判定を肯定判定している場合、大当たり判定用乱数の値を主制御用RAM45cから取得し、その取得した大当たり判定用乱数の値を特別図柄用の保留記憶数に対応付けて主制御用RAM45cの所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用CPU45aは、保留判定の判定結果が否定（保留記憶数=4）の場合、上限数を超える特別図柄用の保留記憶数の書き換えを行わないとともに、大当たり判定用乱数の値も取得しない。

40

【0082】

そして、主制御用CPU45aは、図柄変動ゲームの開始直前に、主制御用RAM45cの所定の記憶領域に格納した大当たり判定用乱数の値を読み出し、その読み出した大当たり

50

判定用乱数の値と主制御用ROM 45bに記憶されている大当たり判定値とを比較し、大当たりか否かの大当たり判定を行う。大当たり判定の判定結果が肯定（大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とが一致）の場合、主制御用CPU 45aは、大当たりを決定する。大当たりを決定した主制御用CPU 45aは、特別図柄表示装置30で行われる図柄変動ゲームで確定停止表示させる特別図柄として大当たり図柄を決定する。また、大当たりを決定した主制御用CPU 45aは、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM 45cから取得し、該値に対応する変動パターンを大当たり演出用の変動パターンの中から選択して決定する。

【0083】

一方、主制御用CPU 45aは、大当たり判定の判定結果が否定（大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とが不一致）の場合、はずれを決定する。そして、はずれを決定した主制御用CPU 45aは、はずれリーチ演出を実行するか否かを乱数抽選で決定する。はずれリーチ演出の実行を決定した場合、主制御用CPU 45aは、特別図柄表示装置30に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定するとともに、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM 45cから取得し、該値に対応する変動パターンをはずれリーチ演出用の変動パターンの中から選択して決定する。一方、はずれリーチ演出の非実行を決定した場合、主制御用CPU 45aは、前述同様にはずれ図柄を決定するとともに、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM 45cから取得し、該値に対応する変動パターンをはずれ演出用の変動パターンの中から選択して決定する。

【0084】

特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU 45aは、所定の制御コマンドを所定のタイミングでサブ統括制御基板46（統括制御用CPU 46a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU 45aは、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを最初に出力する。次に、主制御用CPU 45aは、特別図柄を指示する特別図柄用の停止図柄指定コマンドを出力する。そして、主制御用CPU 45aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に、図柄変動ゲームの終了（図柄の確定停止）を指示する図柄停止コマンドを出力する。したがって、本実施形態では、変動パターンを選択するとともに選択した変動パターンをサブ統括制御基板46に指示する主制御用CPU 45aが、変動パターン指示手段となる。

【0085】

また、主制御用CPU 45aは、図柄変動ゲームの開始時に特別図柄用の保留記憶数を1減算（-1）し、特別図柄用の保留記憶数を書き換える。そして、主制御用CPU 45aは、特別図柄用の保留記憶数の書き換えに伴って該書き換え後の前記保留記憶数に対応する数の特別図柄保留発光部を点灯させる。また、主制御用CPU 45aは、図柄変動ゲームの開始に伴って特別図柄表示装置30の表示内容を制御する。すなわち、主制御用CPU 45aは、図柄変動ゲームの開始により特別図柄の変動を開始させ、決定した変動パターンに定められている変動時間の経過時に決定した特別図柄（大当たり図柄又ははずれ図柄）を確定停止表示させる。

【0086】

次に、サブ統括制御基板46について説明する。

サブ統括制御基板46の統括制御用CPU 46aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御基板47、及び音声・ランプ制御基板48に出力する。また、統括制御用CPU 46aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御基板47、及び音声・ランプ制御基板48に出力する。また、統括制御用CPU 46aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドを入力すると、該コマンドに対応する特別図柄の停止図柄指定に応じて演出表示装置28に停止表示させる図柄組み合わせを構成する飾り図柄を決定する。また、統括制御用CPU 46aは、図柄停止コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御基板47、及び音声・ランプ制御基板48に出力する。

【0087】

そして、統括制御用CPU 46aは、変動パターン指定コマンドと停止図柄指定コマン

10

20

30

40

50

ドを入力すると、演出表示装置 28 で実行させる図柄変動ゲームの具体的な変動内容の詳細を決定する。

【0088】

統括制御用 CPU 46 a は、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンの種類と停止図柄指定コマンドで指定された停止図柄（特別図柄）の種類から、演出表示装置 28 で実行される図柄変動ゲームにおいて導出する飾り図柄の図柄組み合わせを構成する各列の図柄を決定する。具体的に言えば、統括制御用 CPU 46 a は、大当り演出用の変動パターンが指定され、かつ特別図柄の停止図柄指定が大当り図柄の場合には、最終的に確定停止表示させる前記図柄組み合わせを構成する飾り図柄として大当り図柄を決定する。また、統括制御用 CPU 46 a は、はずれ演出用の変動パターンが指定され、特別図柄の停止図柄指定がはずれ図柄の場合には、最終的に確定停止表示させる前記図柄組み合わせを構成する飾り図柄としてははずれ図柄を決定する。このとき、統括制御用 CPU 46 a は、飾り図柄のはずれ図柄として左右列の図柄が同一図柄となるリーチ図柄を含めずに決定する。一方、統括制御用 CPU 46 a は、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定され、特別図柄の停止図柄指定がはずれ図柄の場合には、最終的に確定停止表示させる前記図柄組み合わせを構成する飾り図柄としてははずれ図柄を決定する。このとき、統括制御用 CPU 46 a は、飾り図柄のはずれ図柄として左右列の図柄が同一図柄となるリーチ図柄を含めて決定する。そして、飾り図柄を決定した統括制御用 CPU 46 a は、飾り図柄を指示する飾り図柄用の停止図柄指定コマンドを演出表示制御基板 47 に出力する。

10

【0089】

本実施形態において、統括制御用 CPU 46 a が決定する飾り図柄は、変動パターンとして連続予告演出が実行可となる変動パターン P5 ~ P7 が指定されている場合、最終回の変動サイクルにおいて導出される飾り図柄となる。そして、本実施形態においては、最終回の変動サイクルよりも前に実行される変動サイクルで導出されるはずれ図柄は、演出表示制御基板 47（表示制御用 CPU 47 a）で決定するようになっている。

20

【0090】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、連続予告演出の演出内容として「可動体擬似連」及び「キャラ擬似連」の 2 つが設定されている（図 9 参照）。「可動体擬似連」は、各変動サイクル中に、演出用可動体 K が動作（鞘部 K2 から刃部 K1 が抜き差しされる動作）する内容である。一方、「キャラ擬似連」は、変動サイクルの実行回数が増加するに従って演出表示装置 28 に表示されるキャラクタの動作態様が変化する場合である。具体的には、「キャラ擬似連」は、演出表示装置 28 において、複数種類の演出用キャラクタの中から選択された特定のキャラクタをテーマとした動作演出が変動サイクル毎に異なるように実行される。例えば、連続予告演出を構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数が「3回」の場合、1回目の変動サイクルでキャラクタ KA が「歩き」、2回目の変動サイクルでキャラクタ KA が「走り」、3回目の変動サイクルでキャラクタ KA が「飛ぶ」などの動作が実行される。

30

【0091】

なお、「可動体擬似連」では、1回の図柄変動ゲームで実行される変動サイクルの回数が増加する度に、鞘部 K2 から抜かれる刃部 K1 の量や刃部 K1 が抜かれる回数が増加するわけではなく、各変動サイクルを通して全て同一の動作が実行されるようになっている。一方、「キャラ擬似連」では、変動サイクルの実行回数が増加するに従って、演出内容が変化している。したがって、「キャラ擬似連」では、各変動サイクルで実行される演出内容によって、当該変動サイクルが何回目の変動サイクルであるのかを報知することになる。

40

【0092】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された直後に、今回の図柄変動ゲームにおいても連続予告演出が実行される場合、今回の図柄変動ゲームにおける初回（1回目）の変動サイクルでは、連続予告演出特有の演出が実行されないように規制をかけている。そして、今回の図柄変動ゲームにおいて 2

50

回目からの変動サイクルが存在する場合には、2回目からの変動サイクルで「可動体擬似連」が実行されるように制御が行われている。より詳しくは、今回の図柄変動ゲームの演出内容として「キャラ擬似連」が決定されている場合、演出内容を「可動体擬似連」に差し替えた上で、初回の変動サイクルで演出が実行されないように規制をかけるとともに、2回目からの変動サイクルで「可動体擬似連」が実行されるように制御が行われている。なお、以下の説明では、連続予告演出を構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数が1回であっても、説明の都合上、「連続予告演出」と示す。

【0093】

本実施形態のパチンコ遊技機10で、このような規制を行っている理由について以下に詳述する。本実施形態のパチンコ遊技機10では、1回の図柄変動ゲームで実行される変動サイクルの実行回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように設定されている。そして、遊技者は、1回の図柄変動ゲームにおいて何回変動サイクルが実行されたかを、図柄変動ゲームの態様(見た目)で判断している。このような設定が行われていることを前提とし、偶然、2回連続して変動パターンP5(ガセパターン)が選択されるとする。この場合、変動パターンP7に基づいて実行される1回の図柄変動ゲームと、変動パターンP5に基づいて連続して実行された2回の図柄変動ゲームでは、見た目上、全く同じ回数(4回)の変動サイクルが実行されることになる。このように、変動パターンP5に基づいて連続して2回の図柄変動ゲームが実行されると、実際は、はずれとなる2回の図柄変動ゲームが連続して実行されただけにすぎない。しかしながら、遊技に慣れていない遊技者によっては、見た目上、1回の図柄変動ゲームにおいて「可動体擬似連」を伴う4回の変動サイクルが連続して実行されたかのように見える場合もある。つまり、遊技者は、見た目上の変動サイクルの実行回数を信用してしまうのである。そして、本実施形態では、4回の変動サイクルが実行されるという演出は、大当たりの場合のみ出現するようになっているので、見た目上、4回の変動サイクルが連続して実行されると、遊技者に対して、「可動体擬似連」が4回連続して実行されたにも拘らず、はずれとなってしまったという誤解を生じさせてしまう可能性がある。

【0094】

このような誤解を遊技者に与えないために、本実施形態のパチンコ遊技機10では、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された直後に、今回の図柄変動ゲームにおいても連続予告演出が実行される場合、今回の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルでは、連続予告演出特有の演出が実行されないように規制をかけている。そして、今回の図柄変動ゲームにおいて2回目からの変動サイクルが存在する場合には、2回目からの変動サイクルで「可動体擬似連」が実行されるように制御を行っている。また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行されたか否かを判定するが、連続予告演出の内容までは把握しないため、連続して実行される図柄変動ゲームで、偶然、同一の演出内容(連続予告演出特有の演出)が連続して選択される場合がある。しかしながら、前述したような規制を行うことで、遊技者は、複数回の図柄変動ゲームに亘って実行された変動サイクルを、1回の図柄変動ゲームで実行された変動サイクルとは認識し難い。

【0095】

また、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された直後に、今回の図柄変動ゲームにおいても連続予告演出が実行される場合、今回の図柄変動ゲームにおける演出内容が「キャラ擬似連」の場合には、「可動体擬似連」に差し替える理由は、以下のとおりである。例えば、今回の図柄変動ゲームを構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数が2回以上であって、演出内容として「キャラ擬似連」が選択されたとすると、1回目の変動サイクルでは、何ら演出が実行されず、2回目の変動サイクルで、突然、2回目の変動サイクルの実行中であることを示す演出が実行されることになる。このような場合、1回目の変動サイクルで実行されるべき演出をとばして、突然、2回目の変動サイクルの実行中であることを示す演出が実行されるため、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。しかしながら、「可動体擬似連」は、1回の図柄変動ゲームで実行される変動サイ

10

20

30

40

50

クルの回数が増加する度に、鞘部 K 2 から抜かれる刃部 K 1 の量や刃部 K 1 が抜かれる回数が増加するわけではなく、各変動サイクルを通して全て同一の動作が実行されるようになっており、連続予告演出が実行中であることのみを報知する演出である。このため、1 回目の変動サイクルをとばして、突然、2 回目の変動サイクルから「可動体擬似連」が開始されたとしても、遊技者に違和感を与えることはないからである。

【 0 0 9 6 】

以下、サブ統括制御基板 4 6 の統括制御用 CPU 4 6 a が、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された直後に、今回の図柄変動ゲームにおいても連続予告演出が実行される場合、今回の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルで連続予告演出特有の演出を実行させないために行う制御内容について説明する。

10

【 0 0 9 7 】

図 7 , 図 8 は、統括制御用 ROM 4 6 b に記憶されている擬似連振分けテーブル T A , T B を示している。

擬似連振分けテーブル T A , T B は、連続予告演出を構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数を特定するために用いるテーブルである。そして、当該テーブルには、変動パターン P 1 ~ P 7 に対して、連続予告演出を構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数とともに、当該実行回数を指定するための回数指定コマンドが、それぞれ対応付けられている。以下、「連続予告演出を構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数」を単に「擬似連の実行回数」と示す場合もある。本実施形態において、回数指定コマンドは、いずれも 2 バイトの制御データで構成される。具体的に言えば、擬似連の実行回数として「1 回」を指定する回数指定コマンドは、上位バイト（1 バイト目）が「9 6 H」で構成されるとともに、下位バイト（2 バイト目）が「0 0 H」で構成される。また、擬似連の実行回数として「2 回」を指定する回数指定コマンドは 2 種類存在する。1 つ目は、擬似連の実行回数として「2 回」を指定するとともに、連続演出パターン Y 1 を指定する連続回数指定コマンドは、上位バイト（1 バイト目）が「9 6 H」で構成されるとともに、下位バイト（2 バイト目）が「0 1 H」で構成される。2 つ目は、擬似連の実行回数として「2 回」を指定するとともに、連続演出パターン Y 2 を指定する連続回数指定コマンドは、上位バイト（1 バイト目）が「9 6 H」で構成されるとともに、下位バイト（2 バイト目）が「0 2 H」で構成される。また、擬似連の実行回数として「3 回」を指定するとともに、連続演出パターン Y 3 を指定する回数指定コマンドは、上位バイト（1 バイト目）が「9 6 H」で構成されるとともに、下位バイト（2 バイト目）が「0 3 H」で構成される。また、擬似連の実行回数として「4 回」を指定する回数指定コマンドは、上位バイト（1 バイト目）が「9 6 H」で構成されるとともに、下位バイト（2 バイト目）が「0 4 H」で構成される。なお、擬似連を実行させない場合には、回数指定コマンドが対応付けられておらず、「F F H」というコマンドが対応付けられている。ちなみに、擬似連振分けテーブル T A , T B では、連続予告演出を実行させない場合を「なし」と示している。

20

30

【 0 0 9 8 】

そして、各擬似連振分けテーブル T A , T B には、変動パターン P 1 ~ P 7 に対して、回数指定コマンドを選択するための回数振分け用乱数の値がそれぞれ所定個数ずつ振分けられている。回数振分け用乱数とは、統括制御用 CPU 4 6 a が所定の周期毎に更新する乱数であって、更新後の値は統括制御用 RAM 4 6 c の設定領域に記憶（設定）される。本実施形態では、回数振分け用乱数の取り得る数値を「0（零）」～「2 5 0」までの全 2 5 1 通りの整数としている。

40

【 0 0 9 9 】

以下、擬似連振分けテーブル T A , T B について、図 7、図 8 に基づいて詳しく説明する。

擬似連振分けテーブル T A（図 7）は、今回の図柄変動ゲームの実行に際し、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行されていないときに、統括制御用 CPU 4 6 a によって参照されるテーブルである。以下、擬似連振分けテーブル T A が選択される条件を、「

50

通常時」と示す場合がある。一方、擬似連振分けテーブルT B (図8)は、今回の図柄変動ゲームの実行に際し、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行されたときに、統括制御用CPU46aによって参照されるテーブルである。

【0100】

擬似連振分けテーブルT A (図7)では、変動パターンP1~P4に対して、「なし」及び「擬似連1回」のいずれかが選択されるように、それぞれ所定個ずつ乱数値が振分けられている。また、連続予告演出を構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数が「2回」に設定された変動パターンP5に対して、「連続演出パターンY1」のみが選択されるように、251個の乱数値が振分けられている。なお、変動パターンP6が選択された場合、「連続演出パターンY1」、「連続演出パターンY2」、又は「連続演出パターンY3」が選択されるように、つまり、連続予告演出を構成する演出が2回又は3回実行されるように、それぞれ乱数値が振分けられている。また、連続予告演出を構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数が「4回」に設定された変動パターンP7に対して、「擬似連4回」のみが選択されるように、つまり、連続予告演出を構成する演出が4回実行されるように、251個の乱数値が振分けられている。これにより、変動パターンP1~P4が選択された場合、擬似連振分けテーブルT Aにおける乱数値の振分け態様により連続予告演出が実行される状況を作り出すことが可能となる。

10

【0101】

擬似連振分けテーブルT B (図8)では、変動パターンP1~P4に対して、「なし」のみが選択されるように、それぞれ251個ずつ乱数値が振分けられている。なお、変動パターンP5~P7に対しては、擬似連振分けテーブルT Aと同じく、分類された擬似連の回数に対応する回数を示す回数指定コマンドが選択されるように、それぞれ251個ずつ乱数値が振分けられている。これにより、変動パターンP1~P4が選択された場合であっても、擬似連振分けテーブルT Bが選択されると、連続予告演出が実行されないことになる。

20

【0102】

そして、統括制御用CPU46aは、今回の図柄変動ゲームの開始時に、前回の図柄変動ゲームにおいて連続予告演出が実行されたか否かを、統括制御用RAM46cに設定された判定フラグの設定態様に基づいて決定する。その後、統括制御用CPU46aは、判定フラグの設定態様を参照して擬似連振分けテーブルT A, T Bのいずれかを選択し、選択したテーブルに基づいて、今回の図柄変動ゲームにおける変動サイクルの実行回数を決

30

【0103】

具体的には、統括制御用CPU46aは、変動パターン指定コマンドの入力後であって、回数指定コマンド「96H00H」~「96H04H」のうちいずれか一つのコマンドを選択した場合には、統括制御用RAM46cに設定された判定フラグに「01H」を設定する。回数指定コマンドは、連続予告演出を構成する演出を伴って実行する変動サイクルの実行回数を指定するコマンドであるため、連続予告演出の実行を指定するコマンドでもある。したがって、統括制御用CPU46aは、前述したいずれかの回数指定コマンドを選択している場合には、連続予告演出の実行を認識することができる。一方、統括制御用CPU46aは、回数指定コマンドを選択していない場合、つまり、「FFH」というコマンドを選択している場合、統括制御用RAM46cに設定された判定フラグに「00H」を設定する。「FFH」というコマンドは、連続予告演出を実行させない場合に選択されるコマンドであるため、統括制御用CPU46aは、「FFH」というコマンドを選択している場合には、連続予告演出の非実行を認識することができる。

40

【0104】

その後、統括制御用CPU46aは、新たに変動パターン指定コマンドを入力したことで次の図柄変動ゲームの開始を認識すると、今回の図柄変動ゲームの開始時に、判定フラグに記憶されているフラグの設定態様を読み出す。そして、判定フラグから読み出したフラグの値が「01H」(直前の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された)であった場

50

合、統括制御用CPU46aは、図8に示す擬似連振分けテーブルTBを選択し、該テーブルの中から変動パターン指定コマンドで指定される変動パターンに対応する変動サイクルの実行回数を決定する。前述したように、擬似連振分けテーブルTBでは、変動パターンP1～P4に対して「なし」のみが選択されるように乱数値が振分けられている。このため、統括制御用CPU46aは、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された直後に変動パターンP1～P4が選択された場合、擬似連振分けテーブルTBを選択することにより、連続予告演出を実行させないことになる。一方、判定フラグから読み出したフラグの値が「00H」（直前の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行されていない）であった場合、統括制御用CPU46aは、図7に示す擬似連振分けテーブルTAを選択し、該テーブルの中から変動パターン指定コマンドで指定される変動パターンに対応する変動サイクルの実行回数を決定する。前述したように、擬似連振分けテーブルTAでは、変動パターンP1～P4に対して「擬似連1回」が選択可能となるように乱数値が振分けられている。このため、統括制御用CPU46aは、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された直後に変動パターンP1～P4が選択された場合、連続予告演出を実行させ得る。なお、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された直後に大当たり演出用の変動パターンP2-1, P3-1, P4-1が指定され、「FFH」というコマンドを選択した場合、統括制御用CPU46aは、オープニング演出の開始時に判定フラグの値をクリア（「00H」をセット）する。

【0105】

そして、擬似連振分けテーブルTA, TBを参照して連続予告演出を構成する演出を伴って実行する変動サイクルの実行回数を決定した統括制御用CPU46aは、選択した回数指定コマンドを、図柄変動ゲームの開始時に演出表示制御基板47及び音声・ランプ制御基板48に出力する。

【0106】

その後、統括制御用CPU46aは、図9に示す演出内容振分けテーブルTCに従って、連続予告演出の演出内容を決定する。なお、当該テーブルでは、「可動体擬似連」を「可動体」、「キャラ擬似連」を「キャラ」と示している。

【0107】

演出内容振分けテーブルTCには、変動パターンP1～P7に対して、連続予告演出の演出内容とともに、当該演出内容を指定するための演出内容指定コマンドが、それぞれ対応付けられている。本実施形態において、演出内容指定コマンドは、いずれも2バイトの制御データで構成される。具体的に言えば、「可動体」を指定する演出内容指定コマンドは、上位バイト（1バイト目）が「95H」で構成されるとともに、下位バイト（2バイト目）が「00H」で構成される。また、「キャラ」を指定する演出内容指定コマンドは、上位バイト（1バイト目）が「95H」で構成されるとともに、下位バイト（2バイト目）が「01H」で構成される。なお、擬似連を実行させない場合には、演出内容指定コマンドが対応付けられておらず、「FFH」というコマンドが対応付けられている。ちなみに、演出内容振分けテーブルTCでは、連続予告演出を実行させない場合を「なし」と示している。

【0108】

そして、演出内容振分けテーブルTCには、変動パターンP1～P7に対して、演出内容指定コマンドを選択するための演出内容振分け用乱数の値がそれぞれ所定個数ずつ振分けられている。演出内容振分け用乱数とは、統括制御用CPU46aが所定の周期毎に更新する乱数であって、更新後の値は統括制御用RAM46cの設定領域に記憶（設定）される。本実施形態では、演出内容振分け用乱数の取り得る数値を「0（零）」～「250」までの全251通りの整数としている。

【0109】

演出内容振分けテーブルTCにおいて、具体的には、変動パターンP1～P3には、演出内容として「可動体」のみが選択されるように251個の乱数値が振分けられている。また、変動パターンP4～P7には、演出内容として「可動体」又は「キャラ」が選択さ

10

20

30

40

50

れるようにそれぞれ乱数値が振分けられている。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、擬似連振分けテーブル T A , T B で、連続予告演出の実行可が決定されると、演出内容振分けテーブル T C を参照して演出内容が決定される。その一方、擬似連振分けテーブル T A , T B で、連続予告演出の実行非が決定されると、演出内容振分けテーブル T C は参照されず、連続予告演出は実行されないようになっている。

【 0 1 1 0 】

そして、演出内容振分けテーブル T C を用いて連続予告演出の演出内容を決定した統括制御用 C P U 4 6 a は、各変動サイクルの開始時に、選択した演出内容を指定する演出内容指定コマンドを演出表示制御基板 4 7 及び音声・ランプ制御基板 4 8 に出力し得るようになっている。

10

【 0 1 1 1 】

次に、2 回の図柄変動ゲームに亘って同一内容の連続予告演出を連続させないように統括制御用 C P U 4 6 a が実行する制御内容について説明する。

例えば、変動パターン P 5 に基づいて、前回の図柄変動ゲームで「可動体擬似連」が実行されるとともに、今回の図柄変動ゲームを実行させるための変動パターンとして変動パターン P 5 が選択されるとする。統括制御用 C P U 4 6 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、判定フラグの設定態様（「0 1 H」）をもとに、擬似連振分けテーブル T B（図 8）を選択し、該テーブルに基づいて連続予告演出を構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数を決定する。擬似連振分けテーブル T B では、変動パターン P 5 に対して、連続予告演出を構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数として「2 回」のみが選択されるようになっている。このため、統括制御用 C P U 4 6 a は、連続予告演出の実行を決定するとともに、変動サイクルの実行回数を「2 回」に決定することとなる。

20

【 0 1 1 2 】

そして、連続予告演出の実行を決定した統括制御用 C P U 4 6 a は、演出内容振分けテーブル T C（図 9）を参照し、当該テーブルに基づいて、変動パターン P 5 に対応付けられた演出内容の中から 1 つの演出内容を決定する。このとき、統括制御用 C P U 4 6 a は、演出内容として「可動体擬似連」を選択したとする。また、統括制御用 C P U 4 6 a は、判定フラグの設定態様によって、今回実行される図柄変動ゲームの直前に連続予告演出を伴う図柄変動ゲームが実行されたことを認識している。したがって、統括制御用 C P U 4 6 a は、1 回目の変動サイクルにおける演出内容として「可動体擬似連」を指定する演出内容指定コマンドを、演出表示制御基板 4 7 及び音声・ランプ制御基板 4 8 に出力しない。そして、統括制御用 C P U 4 6 a は、図柄変動ゲームの開始時からの時間を計測し、2 回目の変動サイクルの開始時に、2 回目の変動サイクルにおける演出内容として「可動体擬似連」を指定する演出内容指定コマンドを演出表示制御基板 4 7 及び音声・ランプ制御基板 4 8 に出力する。

30

【 0 1 1 3 】

なお、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行されるとともに、今回の図柄変動ゲームを実行させるための変動パターンとして変動パターン P 1 ~ P 4 が選択された場合、統括制御用 C P U 4 6 a は、判定フラグの設定態様（「0 1 H」）に基づいて擬似連振分けテーブル T B（図 8）を選択する。擬似連振分けテーブル T B では、変動パターン P 1 ~ P 4 に対して、回数指定コマンドが対応付けられていないため、統括制御用 C P U 4 6 a は、擬似連振分けテーブル T B を選択すると、演出内容振分けテーブル T C を選択せず、今回の図柄変動ゲームでは、連続予告演出を実行させない。

40

【 0 1 1 4 】

また、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行されていない場合、統括制御用 C P U 4 6 a は、今回の図柄変動ゲームの実行に際し、判定フラグの設定態様をもと（「0 0 H」）に、擬似連振分けテーブル T A（図 7）を選択する。そして、統括制御用 C P U 4 6 a は、擬似連振分けテーブル T A に基づいて連続予告演出の実行を決定し、その後、演出内容振分けテーブル T C（図 9）に基づいて、連続予告演出の演出内容を決定する。そ

50

して、統括制御用CPU46aは、当該図柄変動ゲームの前に連続予告演出が実行されていないことを認識しているため、各変動サイクルの開始時に、演出内容指定コマンドを、演出表示制御基板47及び音声・ランプ制御基板48に出力する。

【0115】

また、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された後、今回の図柄変動ゲームを特定する変動パターンとして、変動サイクルの実行回数が2回以上に設定された変動パターンが選択されるとともに、演出内容として「キャラ擬似連」が選択されるとする。この場合、統括制御用CPU46aは、判定フラグの設定態様に基づき、今回実行される図柄変動ゲームの直前に連続予告演出を伴った図柄変動ゲームが実行されたことを認識する。そして、今回実行される図柄変動ゲームの直前に連続予告演出を伴った図柄変動ゲームが実行されたことを認識した統括制御用CPU46aは、新たに、演出内容として「可動体擬似連」を選択する。そして、統括制御用CPU46aは、1回目の変動サイクルの開始時には、演出内容指定コマンドを出力せず、2回目の変動サイクルの開始時に、「キャラ擬似連」を指定するコマンドではなく、「可動体擬似連」を指定する演出内容指定コマンドを演出表示制御基板47及び音声・ランプ制御基板48に出力する。ちなみに、今回の図柄変動ゲームを特定する変動パターンとして変動パターンP1～P4が選択された場合は、擬似連振分けテーブルTBの設定態様により、今回の図柄変動ゲームでは何ら連続予告演出は実行されない。そして、前述したような規制は、図柄変動ゲームと図柄変動ゲームの間に大当り演出を挟んでいない場合に実行される。すなわち、前回の図柄変動ゲームが大当り演出用の変動パターンに基づいて実行されると、統括制御用CPU46aは、大当り遊技の開始とともに、判定フラグをリセット(「00H」)する。したがって、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された場合であっても、前回の図柄変動ゲームが大当りとなる図柄変動ゲームであったならば、次回の図柄変動ゲームにおいて1回目の変動サイクルから連続予告演出が実行され得る。つまり、遊技者は2回の図柄変動ゲームに亘って連続予告演出が実行されたとしても、大当り遊技を挟んでいた場合には、大当り遊技の実行により、2回の図柄変動ゲームで実行された連続予告演出を加算して、1回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行されたと認識し難い。

【0116】

このように、統括制御用CPU46aは、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行されたか否かを、判定フラグにおけるフラグの設定態様で判断し、判定フラグに「01H」が設定されている場合には、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行されたことを認識できる。そして、統括制御用CPU46aは、判定フラグに「01H」が設定されている場合には、擬似連振分けテーブルTBを選択し、変動サイクルの実行回数を決定する。そして、今回の図柄変動ゲームで実行される変動サイクルの回数が1回の場合、統括制御用CPU46aは、今回の図柄変動ゲームで連続予告演出を実行させないように演出内容指定コマンドを出力しない。一方、今回の図柄変動ゲームで実行される変動サイクルの回数が2回以上の場合、統括制御用CPU46aは、1回目の変動サイクルでは、演出内容指定コマンドを出力せず、2回目からの変動サイクルで「可動体擬似連」を指定する演出内容指定コマンドを出力する。これにより、前回実行された図柄変動ゲームと今回実行される図柄変動ゲームの境目が明確になることに加えて、2回目の図柄変動ゲームにおける2回目からの変動サイクルで、突然、2回目からの変動サイクルであることを示す「キャラ擬似連」が実行されることがなくなるので、遊技者に違和感を与えることがない。

【0117】

本実施形態では、変動パターンに対して連続予告演出を構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数に対応付けている。したがって、制御プログラムをもとに変動パターンを決定する主制御用CPU45aが、連続予告演出を実行するか否かの決定と、実行する場合には変動サイクルの実行回数を決定することになる。なお、本実施形態では、変動パターンに対して連続予告演出を構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数に対応付けられていなくても、擬似連振分けテーブルにおける回数振分け用乱数の振分け態様によっては、連続予告演出が実行される場合もある。したがって、本実施形

10

20

30

40

50

態では、主制御用CPU45a及び統括制御用CPU46aが、連続予告演出を実行させるか否かを決定する実行決定手段となる。また、今回の図柄変動ゲームの直前に実行された前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行されたか否かを判定する統括制御用CPU46aが、判定手段となる。また、本実施形態では、変動サイクルで実行させる演出の演出内容を決定する統括制御用CPU46aが演出内容決定手段となる。また、演出内容決定手段としての統括制御用CPU46aが決定した演出内容を演出表示制御基板47に指示する統括制御用CPU46aが、演出指示手段となる。

【0118】

次に、演出表示制御基板47について説明する。

演出表示制御基板47の表示制御用CPU47aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドに指示される変動パターンに対応する演出内容を選択し、該演出内容で図柄変動ゲームを行わせるように画像表示部GHの表示内容を制御する。このとき、表示制御用CPU47aは、選択した演出内容をもとに表示制御用ROM47bの画像データを用いて前記演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成する。

10

【0119】

そして、表示制御用CPU47aは、図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時し、その計時した時間と表示用データをもとに画像表示部GHに映し出す画像を所定の制御周期毎に切り替える。そして、表示制御用CPU47aは、図柄変動ゲーム中に図柄停止コマンドを入力すると、飾り図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された図柄を画像表示部GHに確定停止表示させるように画像表示部GHの表示内容を制御し、図柄変動ゲームを終了させる。

20

【0120】

また、表示制御用CPU47aは、変動パターンP6が指示され、かつ、回数指定コマンド「96H01H」～「96H03H」のうちいずれか1つのコマンドを入力している場合、当該コマンドで指示された連続演出パターンにしたがって所定の実行回数分の変動サイクルからなる連続予告演出を画像表示部GHに表示する。このとき、表示制御用CPU47aは、回数指定コマンドで指示された連続演出パターンにしたがって各変動サイクルの変動内容(変動態様)を制御する。

【0121】

例えば、表示制御用CPU47aは、変動パターンP6-2を指示する変動パターン指定コマンドと、連続演出パターンY1を指示する回数指定コマンドと、「可動体擬似連」を指定する演出内容指定コマンドを入力すると、次のように画像表示部GHの表示内容を制御する。すなわち、表示制御用CPU47aは、連続演出パターンY1を指示する回数指定コマンドから変動サイクルの実行回数を把握するとともに、各変動サイクルの変動内容(「通常変動サイクル」か、「リーチ変動サイクル」か)を把握する。また、表示制御用CPU47aは、演出内容指定コマンドから各変動サイクルの演出内容(「可動体」か、「キャラ」か)を把握する。

30

【0122】

そして、表示制御用CPU47aは、1回目の変動サイクルにおいて通常変動Z1(通常変動サイクル)の変動内容を、表示用データと計時している時間をもとに画像表示し、図柄の変動開始からの経過時間が第1変動停止時間に達すると第1変動停止列(左列)の変動を停止させて図柄を導出する。また、表示制御用CPU47aは、第2変動停止時間の経過時に第2変動停止列(右列)の変動を停止させて図柄を導出するとともに、第3変動停止時間の経過時に第3変動停止列(中列)の変動を停止させて図柄を導出し、1回目の変動サイクルを終了させる。1回目の変動サイクルの終了時、表示制御用CPU47aは、自身で決定したはずれ図柄を導出し、そのはずれ図柄を一旦停止表示させる。そして、表示制御用CPU47aは、通常変動Z1ではずれ図柄を一旦停止表示させた後、時間ta(調整時間)の経過によって1回目の変動サイクルを終了させる。

40

【0123】

ちなみに、当該図柄変動ゲームの前に連続予告演出が実行されていた場合、1回目の変

50

動サイクルの開始時にサブ統括制御基板 4 6 から演出内容指定コマンドが入力されないため、表示制御用 CPU 4 7 a は、連続予告演出を実行させないことになる。

【 0 1 2 4 】

続いて、表示制御用 CPU 4 7 a は、2 回目の変動サイクルにおいてリーチ変動サイクルの変動内容を、表示用データと計時している時間をもとに画像表示する。連続演出パターン Y 1 の 2 回目の変動サイクル（リーチ変動サイクル）は、通常変動 Z 2、ノーマルショートリーチ、ノーマルロングリーチ、及びスーパーリーチによって変動内容が構成されている。このため、表示制御用 CPU 4 7 a は、通常変動 Z 2 において、図柄の変動開始からの経過時間が第 1 変動停止時間に達すると第 1 変動停止列（左列）の変動を停止させて図柄を導出し、第 2 変動停止時間の経過時に第 2 変動停止列（右列）の変動を停止させて図柄を導出する。このとき、表示制御用 CPU 4 7 a は、統括制御用 CPU 4 6 a が出力した飾り図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された図柄を、第 1 変動停止列と第 2 変動停止列に導出し、リーチを形成する。

10

【 0 1 2 5 】

また、2 回目の変動サイクルでは、2 回目の変動サイクルの開始時にサブ統括制御基板 4 6 から「可動体擬似連」を指定する演出内容指定コマンドが入力されるため、表示制御用 CPU 4 7 a は、演出用可動体 K のアクチュエータ及び画像表示部 GH の表示内容を制御する。ちなみに、当該図柄変動ゲームにおける演出内容として「キャラ擬似連」が選択されていた場合であっても、当該図柄変動ゲームの前に連続予告演出が実行されていた場合、2 回目の変動サイクルの開始時には、「可動体擬似連」を指定する演出内容指定コマンドがサブ統括制御基板 4 6 から出力されることになる。したがって、表示制御用 CPU 4 7 a は、入力した演出内容指定コマンドに基づいて、演出用可動体 K のアクチュエータ及び画像表示部 GH の表示内容を制御する。

20

【 0 1 2 6 】

続いて、表示制御用 CPU 4 7 a は、ノーマルショートリーチへ移行し、第 3 変動停止列の図柄を導出するためのリーチ演出を表示データと計時している時間にしたがって画像表示する。そして、表示制御用 CPU 4 7 a は、ノーマルショートリーチの開始後、所定時間（時間 T 3）の経過によってノーマルロングリーチへ移行し、第 3 変動停止列の図柄を導出するためのリーチ演出を表示データと計時している時間にしたがって画像表示する。続いて、表示制御用 CPU 4 7 a は、ノーマルロングリーチの開始後、所定時間（時間 T 4）が経過すると、時間 t b（調整時間）の間、待機してからスーパーリーチへ移行する。そして、スーパーリーチへ移行した表示制御用 CPU 4 7 a は、第 3 変動停止列の図柄を導出するためのリーチ演出を表示データと計時している時間にしたがって画像表示し、所定時間の経過後に第 3 変動停止列の変動を停止させて図柄を導出する。このとき、表示制御用 CPU 4 7 a は、第 3 変動停止列の変動を停止させて、第 1 変動停止列と第 2 変動停止列に導出した図柄と異なる図柄を導出し、はずれ図柄を一旦停止表示する。その後、表示制御用 CPU 4 7 a は、図柄停止コマンドの入力により、演出表示装置 2 8 に一旦停止表示されているはずれ図柄を確定停止表示させて図柄変動ゲームを終了させる。

30

【 0 1 2 7 】

なお、表示制御用 CPU 4 7 a は、連続演出パターン Y 2、Y 3 が指示されている場合も、前述同様に、連続演出パターン Y 2、Y 3 を構成する変動サイクルの変動内容を画像表示するように画像表示部 GH の表示内容を制御する。本実施形態では、統括制御用 CPU 4 6 a によって決定された演出内容で、各変動サイクルにおける演出を実行させる統括制御用 CPU 4 6 a 及び表示制御用 CPU 4 7 a が、演出実行制御手段となる。

40

【 0 1 2 8 】

以下、連続予告演出の演出態様について図 1 0 (a)、(b) に従って説明する。

図 1 0 (a) は、1 回目の図柄変動ゲームが、連続予告演出を構成する変動サイクルの実行回数を「2 回」に定めた変動パターン P 5 に基づいて実行されるとともに、演出内容として「可動体擬似連」が選択された場合を例示している。さらに、図 1 0 (a) は、2 回目の図柄変動ゲームがはずれリーチ演出用の変動パターン P 6 - 2 に基づいて実行され

50

るとともに、演出内容として「可動体擬似連」が選択された場合を例示している。

【0129】

図10(a)に示すように、変動パターンP5に基づいて1回目の図柄変動ゲームが開始されると、1回目の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルでは、当該変動サイクルの開始時に指示された演出内容指定コマンドに基づき、演出用可動体Kが動作する。このとき、画像表示部GHでは、リーチ演出を経ずにはずれ図柄を導出する「通常変動」の変動態様を経て、はずれ図柄が一旦停止表示され、初回の変動サイクルが終了する。その後、予め定めた所定時間の経過後に、2回目の変動サイクルが開始する。1回目の図柄変動ゲームにおける2回目の変動サイクルでは、当該変動サイクルの開始時に指示された演出内容指定コマンドに基づき、演出用可動体Kが動作する。このとき、画像表示部GHでは、「通常変動」の変動態様を経て、はずれ図柄が一旦停止表示され、表示制御用CPU47aが図柄停止コマンドを入力すると、画像表示部GHに一旦停止されたはずれ図柄が確定停止表示され、2回目の変動サイクルの終了とともに1回目の図柄変動ゲームが終了する。

10

【0130】

1回目の図柄変動ゲームの終了後、変動パターンP6-2に基づいて2回目の図柄変動ゲームが開始されるとする。さらに、連続演出パターンとして、連続演出パターンY2(図6(b))が選択されたとする。このとき、2回目の図柄変動ゲームの直前に実行された図柄変動ゲームでは、「可動体擬似連」が実行されていたため、2回目の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルでは、演出内容として「可動体擬似連」が選択されていた場合であっても、演出用可動体Kは動作しない。つまり、2回目の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルでは、内部的に連続予告演出に係る制御が実行されているが、見た目的には連続予告演出が表現されることなく、画像表示部GHにおいて、「通常変動Z2」、「ノーマルショートリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」の変動態様を経てはずれ図柄が一旦停止表示され、初回の変動サイクルが終了する。その後、予め定めた所定時間の経過後に、2回目の変動サイクルが開始する。2回目の図柄変動ゲームにおける2回目の変動サイクルでは、当該変動サイクルの開始時に指示された演出内容指定コマンドに基づき、演出用可動体Kが動作する。このとき、画像表示部GHでは、「通常変動Z2」でリーチを形成した後、「スーパーリーチ」へ移行し、「スーパーリーチ」の変動内容によってはずれ図柄が一旦停止表示される。そして、表示制御用CPU47aが図柄停止コマンドを入力すると、画像表示部GHに一旦停止されたはずれ図柄が確定停止表示され、2回目の変動サイクルの終了とともに2回目の図柄変動ゲームが終了する。

20

30

【0131】

このように、2回の図柄変動ゲームに亘って「可動体擬似連」が選択されていた場合であっても、2回目の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルでは、内部的に連続予告演出に係る制御が実行されているが、見た目的には連続予告演出が表現されることなく、2回目の変動サイクルで「可動体擬似連」が実行される。これにより、遊技者は、1回目の図柄変動ゲームで実行された「可動体擬似連」と2回目の図柄変動ゲームで実行された「可動体擬似連」を加算し、1回の図柄変動ゲームで「可動体擬似連」が4回の変動サイクルに亘って実行されたと勘違いしてしまうことがない。

40

【0132】

また、図10(b)は、1回目の図柄変動ゲームが、変動パターンP1に基づいて実行されるとともに、演出内容として「可動体擬似連」が選択された場合を例示している。さらに、図10(b)は、2回目の図柄変動ゲームがはずれリーチ演出用の変動パターンP6-2に基づいて実行されるとともに、演出内容として「キャラ擬似連」が選択された場合を例示している。

【0133】

図10(b)に示すように、変動パターンP1に基づいて1回目の図柄変動ゲームが開始されると、図柄変動ゲームの開始時に指示された演出内容指定コマンドに基づき、演出用可動体Kが動作する。当該図柄変動ゲームでは、画像表示部GHで「通常変動」の変動

50

態様を経て、はずれ図柄が一旦停止表示され、図柄停止コマンドの入力によって、1回目の図柄変動ゲームが終了する。

【0134】

1回目の図柄変動ゲームの終了後、変動パターンP6-2に基づいて2回目の図柄変動ゲームが開始されるとする。さらに、連続演出パターンとして、連続演出パターンY3が選択されたとする。このとき、2回目の図柄変動ゲームの直前に実行された図柄変動ゲームでは、「可動体擬似連」が実行されていたため、2回目の図柄変動ゲームでは、演出内容として「キャラ擬似連」が選択されていた場合であっても、「キャラ擬似連」は実行されない。そのかわり、2回目の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルでは、内部的に連続予告演出に係る制御が実行されているが、見た目的には連続予告演出が表現されることなく、画像表示部GHにおいて「通常変動」の変動態様を経てはずれ図柄が一旦停止表示され、初回の変動サイクルが終了する。

10

【0135】

その後、予め定めた所定時間の経過後に、2回目の変動サイクルが開始する。2回目の図柄変動ゲームにおける2回目の変動サイクルでは、当該変動サイクルの開始時に、統括制御用CPU46aから、「可動体擬似連」を指定する演出内容指定コマンドが出力される。したがって、2回目の変動サイクルでは、演出用可動体Kが動作する。このとき、画像表示部GHでは、「通常変動」の変動態様を経て、はずれ図柄が一旦停止表示され、2回目の変動サイクルが終了する。

【0136】

20

その後、予め定めた所定時間の経過後に、3回目の変動サイクルが開始する。2回目の図柄変動ゲームにおける3回目の変動サイクルでは、当該変動サイクルの開始時に、統括制御用CPU46aから、「可動体擬似連」を指定する演出内容指定コマンドが出力される。したがって、3回目の変動サイクルでは、演出用可動体Kが動作する。このとき、画像表示部GHでは、「通常変動Z2」でリーチを形成した後、「スーパーリーチ」へ移行し、スーパーリーチのリーチ演出を経て、はずれ図柄が一旦停止表示される。そして、表示制御用CPU47aが図柄停止コマンドを入力すると、画像表示部GHに一旦停止されたはずれ図柄が確定停止表示され、3回目の変動サイクルの終了とともに2回目の図柄変動ゲームが終了する。

【0137】

30

このように、2回目の図柄変動ゲームの演出内容として「キャラ擬似連」が選択されていた場合であっても、2回目の図柄変動ゲームの直前に実行された図柄変動ゲームで連続予告演出が実行されていたのならば、2回目の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルでは、内部的に連続予告演出に係る制御が実行されているが、見た目的には連続予告演出が表現されることなく、2回目の変動サイクルで「可動体擬似連」が実行される。これにより、遊技者は、1回目の図柄変動ゲームで実行された「キャラ擬似連」と2回目の図柄変動ゲームで実行された「可動体擬似連」を加算し、1回の図柄変動ゲームで同じ内容の演出（連続予告演出特有の演出）が4回の変動サイクルに亘って実行されたと勘違いしてしまうことがない。

【0138】

40

また、例えば、図10(b)で示した例において、2回目の図柄変動ゲームが変動パターンP6-2に代えて変動パターンP6-1に基づいて実行されるとする（連続演出パターンは、連続演出パターンY3とする）。この場合、後の図柄変動ゲームでは、内部的に決定されている変動サイクルの実行回数（3回）よりも、見た目上、1回分少ない変動サイクル（2回）の実行を経て大当り図柄が導出されたかのように見える。しかしながら、変動パターンP6は、連続演出パターンY3を選択可能な変動パターンであるため、連続演出パターンY3が選択されたのであれば、変動サイクルの実行回数が2回に見えても、内部的には変動サイクルの実行回数が3回の際の大当り期待度が設定されている。したがって、見た目上、変動サイクルの実行回数が減ったとしても遊技者が損することはない。

50

【 0 1 3 9 】

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された直後に、今回の図柄変動ゲームでも連続予告演出が実行される場合、統括制御用 CPU 4 6 a 及び表示制御用 CPU 4 7 a は、今回の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルでの演出の実行を規制する。これにより、前回の図柄変動ゲームと今回の図柄変動ゲームの境目が明確となる。そして、前回の図柄変動ゲームと今回の図柄変動ゲームの境目が明確となることから、遊技者が、前回の図柄変動ゲームと今回の図柄変動ゲームで実行された演出の実行回数を合算し、1 回の図柄変動ゲームで大当たり期待度が高く設定された回数分の演出が実行されたと誤認識してしまうことを抑制できる。

10

【 0 1 4 0 】

(2) 前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された直後に、今回の図柄変動ゲームでも連続予告演出が実行される場合、統括制御用 CPU 4 6 a は、今回の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルの開始時に、演出内容指定コマンドを演出表示制御基板 4 7 及び音声・ランプ制御基板 4 8 に出力しない。これにより、表示制御用 CPU 4 7 a は、表示制御用 CPU 4 7 a 自身が独立して変動サイクルで実行させる演出内容を決定する場合に比べ、統括制御用 CPU 4 6 a で指示される内容に従うだけで、確実に、変動サイクル毎に演出の実行制御を行うことができる。

【 0 1 4 1 】

(3) また、統括制御用 CPU 4 6 a は、変動サイクルの実行回数が異なる変動パターン P 1 ~ P 7 の中からどのような変動パターンが指示された場合であっても、初回の変動サイクルの開始時には、演出内容指定コマンドを演出表示制御基板 4 7 に出力しない。これにより、変動サイクルの回数や演出内容が異なる変動パターン毎に、初回の変動サイクルで演出（連続予告演出特有の演出）を実行しないように演出内容に対応付けなくても、演出内容のバリエーションを減らさずしてサブ統括制御基板 4 6 にかかる負担を削減することができる。

20

【 0 1 4 2 】

(4) 連続予告演出に係る決定事項を、主制御基板 4 5（主制御用 CPU 4 5 a）とサブ統括制御基板 4 6（統括制御用 CPU 4 6 a）とで分担しているため、各制御部に掛かる制御負担を軽減することができる。

30

【 0 1 4 3 】

(5) 変動サイクルを組み合わせる連続予告演出の変動内容を構成する際に、連続予告演出に係る時間の合計を異ならせると、変動パターンと連続演出パターンを 1 対 1 の関係に対応付ける必要がある。しかし、同一の実行回数の変動サイクルで構成される連続予告演出に係る時間の合計を同一時間に設定することで、1 つの変動パターンに対し、複数の連続演出パターンに対応付けることが可能となる。つまり、制御負担を増加させることなく、演出の多様化を実現し得る。

【 0 1 4 4 】

(6) また、異なる実行回数の変動サイクルで構成される連続予告演出に係る時間の合計についても同一時間に設定することで、1 つの変動パターンに対し、複数の連続演出パターンに対応付けることが可能となる。そして、この場合には、1 つの変動パターンに対して、異なる実行回数の連続予告演出が実行されることになるので、制御負担を増加させることなく、演出の多様化をさらに実現し得る。

40

【 0 1 4 5 】

(7) サブ統括制御基板 4 6（統括制御用 CPU 4 6 a）が連続予告パターンを選択することで、連続予告演出を構成する変動サイクルの実行回数を決定することから、前記実行回数と変動パターンに対応付ける必要がない。すなわち、実行回数に応じて、1 対 1 の関係で変動パターンを設定する必要がない。したがって、制御負担を増加させることなく、演出の多様化を実現し得る。

【 0 1 4 6 】

50

(8) 最終回の変動サイクルよりも前に実行される変動サイクルにおいて、リーチ演出を含むか否かによって図柄の変動開始から最初の図柄の変動停止までの図柄変動時間が異なるパターンを用意することで、当該変動サイクルが最終回の変動サイクルであるか否かを認識し難くなる。本実施形態では、連続演出パターンY1, Y2が該当する。このため、遊技者は、連続予告演出が継続することに対して期待を抱き、興趣の向上を図ることができる。

【0147】

(9) 各連続演出パターンY1~Y3の最終回の変動サイクルでは、リーチ演出が行われるので、最終回よりも前の回の変動サイクルでリーチ演出が行われている場合には1回の図柄変動ゲームにおいて複数回のリーチ演出を視認し得る。そして、各リーチ演出において、大当りへの期待感を抱かせることができる。

10

【0148】

(10) 省略リーチ変動サイクル(本実施形態では連続演出パターンY2の2回目と連続演出パターンY3の3回目)の変動内容は、通常の図柄変動ゲームにおいて出現しない変動内容となっていることから、連続予告演出中は通常の図柄変動ゲームで出現し得ない変動内容を視認することができ、演出のバリエーションを増加させることができる。

【0149】

(11) 前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された直後に、今回の図柄変動ゲームでも連続予告演出が実行され、かつ、今回の図柄変動ゲームで「キャラ擬似連」の実行が決定された場合、演出内容を「可動体擬似連」に差し替えるようにした。演出内容として「キャラ擬似連」が選択された場合、今回の図柄変動ゲームにおける初回の変動サイクルでは何ら演出(連続予告演出特有の演出)が実行されず、2回目の変動サイクルで、突然、「キャラ擬似連」が実行されると、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。すなわち、「キャラ擬似連」は、実行中の変動サイクルの回数を示唆するため、初回の変動サイクルをとばして、突然、2回目であることが示唆されるからである。しかしながら、2回目の変動サイクルで、連続予告演出が実行中であることのみを報知する「可動体擬似連」が実行された場合、初回の変動サイクルをとばして2回目の変動サイクルで、突然、「可動体擬似連」が実行されたとしても、遊技者に違和感を与えることがない。

20

【0150】

(12) 連続予告演出としてどの演出内容が選択されるかは、サブ統括制御基板46側で管理されているので、連続予告演出の演出内容の選択率を変更する際には主制御基板45側の変更が不要であって、サブ統括制御基板46側の変更(乱数振分け)で対応でき、変更を容易に行うことができる。

30

【0151】

(13) 前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された直後に、今回の図柄変動ゲームでも連続予告演出が実行される場合、初回の変動サイクルでのみ演出を実行させないように規制をかける一方で、2回目からの変動サイクルでは「可動体擬似連」が実行されるようにした。通常、連続予告演出が実行されると、最終回の変動サイクルの終了時に、最終的な大当り判定の判定結果が導出されるようになっている。したがって、最終回よりも前の変動サイクルは、擬似的な図柄変動ゲームであるため、当該変動サイクルで何ら演出が実行されないと、単に通常変動を経てはずれ図柄が導出されるだけであるため、遊技者は、最終的な大当り判定の判定結果が導出されるまでの待ち時間を長く感じてしまいがちであった。そこで、2回目からの変動サイクルで「可動体擬似連」が実行されることにより、遊技者は、「可動体擬似連」の実行回数が増加するにつれて大当りに期待することができる。

40

【0152】

(14) 連続予告演出を構成する演出を伴って実行される変動サイクルの実行回数の最大数を、特別図柄用の保留記憶数の上限数と同値に設定した。このため、連続予告演出が、恰も複数回の図柄変動ゲームに跨って連続して実行されるかのような演出を実現できる。すなわち、演出に何らかの繋がり(関連付けた)を持った図柄変動ゲームが連続してい

50

るかのような演出を表現できる。

【 0 1 5 3 】

なお、本実施形態は以下のように変更してもよい。

実施形態において、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された直後に、今回の図柄変動ゲームでも連続予告演出が実行される場合、今回の図柄変動ゲームでは、すべての変動サイクルにおいて何ら演出が実行されないように規制しても良い。

【 0 1 5 4 】

実施形態において、前回の図柄変動ゲームで連続予告演出が実行された直後に、今回の図柄変動ゲームでも連続予告演出が実行される場合、今回の図柄変動ゲームで「キャラ擬似連」が選択されているのであれば、初回の変動サイクルでは演出（連続予告演出特有の演出）を実行させず、2回目からの変動サイクルで「キャラ擬似連」が実行されても良い。

10

【 0 1 5 5 】

実施形態において、連続予告演出の演出内容は、「可動体擬似連」、「キャラ擬似連」の2種類に限られず、1種類だけであっても良いし、3種類以上であっても良い。

実施形態において、連続予告演出を構成する演出として「可動体擬似連」の代わりに、演出表示装置28において各変動サイクルを通して同一内容の表示演出が実行されるようにしても良い。

【 0 1 5 6 】

実施形態において、演出内容振分けテーブルTCに設定された連続予告演出の演出内容の決定に係る選択率は、当該実施形態で定められた設定値に限られない。

20

実施形態において、変動サイクルの実行回数が1回に定められた変動パターンが選択された場合には、連続予告演出を構成する演出が実行されないように設定しても良い。

【 0 1 5 7 】

実施形態において、可動体制御基板を新たに装備し、演出用可動体Kの動作に係る制御を該基板によって制御しても良い。また、音声・ランプ制御基板48が演出用可動体Kを制御するようにしても良い。

【 0 1 5 8 】

各実施形態において、リーチ変動サイクルを、通常の図柄変動ゲームの変動内容と完全一致させても良い。すなわち、省略リーチ変動サイクルを設けることなく、連続予告演出の変動サイクルを構成しても良い。

30

【 0 1 5 9 】

各実施形態において、最終回の変動サイクルを、ノーマルショートリーチやノーマルロングリーチのリーチ演出を行う変動内容に変更しても良い。

各実施形態において、連続演出パターンによって構成される変動サイクルの実行回数を変更しても良い。例えば、全ての連続演出パターンの変動サイクルの実行回数を「3回」としても良い。また、変動サイクルの実行回数を「4回」に設定した連続演出パターンを設定しても良い。なお、連続予告演出を構成する変動サイクルの実行回数の最大数は、特別図柄用の保留記憶数の上限数以下に設定することが好ましい。すなわち、上限数を保留記憶数の上限数以下とすることにより、連続予告演出が、恰も複数回の図柄変動ゲームに跨って連続して実行されるかのような演出を実現できる。すなわち、演出に何らかの繋がり（関連付けた）を持った図柄変動ゲームが連続しているかのような演出を表現できる。

40

【 0 1 6 0 】

各実施形態において、1つの変動パターンに対して、変動サイクルの実行回数と同じ連続演出パターンのみを対応付けても良い。また、1つの変動パターンに対して、変動サイクルの実行回数が異なる連続演出パターンのみを対応付けても良い。具体的に言えば、1つの変動パターンに対して実行回数が「2回」となる連続演出パターンY1, Y2のみを振分けたり、実行回数が「2回」となる連続演出パターンY1, Y2と、実行回数が「3回」となる連続演出パターンY3を混在させたりしても良い。また、1つの変動パタ

50

ーンに対して、実行回数が「2回」となる1つの連続演出パターン、又は実行回数が「3回」となる1つの連続演出パターンのみを振分けても良い。

【0161】

各実施形態において、連続予告演出中の変動サイクルで行われる変動内容は、連続予告演出を伴わない通常の図柄変動ゲームで行われる変動内容を含んで構成されていれば良く、通常の図柄変動ゲームで行われない演出を含んで構成しても良い。

【0162】

実施形態において、確変状態中や時短状態中は連続予告演出を出現させないように構成しても良い。このように構成するためには、例えば、確変状態中や時短状態中の変動パターンを選択するための変動パターン振分けテーブルを設け、当該テーブルには連続予告演出を伴わない変動パターンのみを振分ける。通常、確変状態中や時短状態中は、単位時間当りの図柄変動ゲームの消化率を高めるために、大当たり判定ではずれを決定している場合の図柄変動ゲームの変動時間を、確変状態や時短状態ではない通常状態時の変動時間よりも短縮している。このため、確変状態中や時短状態中に連続予告演出を出現させると、その出現によって図柄変動ゲームの変動時間が長くなり、消化率を下げってしまう。特に、連続予告演出を伴う図柄変動ゲームがはずれとなる場合には、次回の大当たりを早く獲得すべく遊技を行っている遊技者にとっては効率を妨げられたかのように感じられる。したがって、このような構成を採用することで、確変状態中や時短状態中における遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

【0163】

実施形態では、演出表示装置28を液晶式としたが、ドットマトリクス式や7セグメントLED式の演出表示装置としても良いし、ドラム式の演出表示装置としても良い。

実施形態において、サブ統括制御基板46の統括制御用CPU46aが実行する連続予告演出に係る各種制御（連続演出パターンの決定など）を、演出表示制御基板47の表示制御用CPU47aが実行するようにしても良い。この場合、サブ統括制御基板46はパチンコ遊技機10に装着されていても良いし、装着されていなくても良い。

【0164】

実施形態では、主制御基板45とサブ統括制御基板46によって連続予告演出の実行可否及び変動サイクルの実行回数決定されていたが、変動パターンを決定することのみによって、連続予告演出の実行可否及び変動サイクルの実行回数決定されるようにしても良い。

【0165】

実施形態において、連続演出パターンを変動パターンに対して1対1の関係で対応付け、主制御用CPU45aが変動パターンを決定することによって連続予告演出の実行可否、変動サイクルの実行回数、及び連続演出パターンが決定されるようにしても良い。

【0166】

実施形態において、最終回の変動サイクルよりも前の回に実行される変動サイクルとして、リーチ演出を行う変動サイクルを複数回設定しても良い。

実施形態において、演出表示装置28における図柄の変動停止順序を変更しても良い。例えば、左列 中列 右列の順に図柄の変動を停止させても良い。この場合、リーチは、左列の図柄と中列の図柄が同一図柄となって導出されることにより形成される。

【0167】

実施形態において、パチンコ遊技機10が再抽選演出を実行可能に構成されている場合、最終回の変動サイクルにて仮停止図柄からなる大当たり図柄を導出し、その後、再抽選演出にて飾り図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された図柄（大当たり図柄）を導出し、確定停止表示させても良い。再抽選演出は、大当たりを認識し得る仮の大当たり図柄を一旦導出した後、その導出した大当たり図柄を再び変動させて最終的な大当たり図柄を導出する演出である。

【0168】

各実施形態において、各変動サイクルの開始時に、何回目の変動サイクルが開始す

10

20

30

40

50

るかを報知する報知演出を実行させても良い。

実施形態は、特別図柄と飾り図柄を用いるパチンコ遊技機 10 に具体化した但、特別図柄のみを用いるパチンコ機に具体化しても良い。また、複数の特別図柄を用いるパチンコ遊技機 10 に具体化しても良い。

【図面の簡単な説明】

【0169】

【図1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】(a)、(b)は遊技盤を示す拡大図。

【図3】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図4】主制御基板に記憶される変動パターンを説明する説明図。 10

【図5】(a)~(d)は、連続予告演出を伴わない図柄変動ゲームの変動態様を示す模式図。

【図6】(a)~(c)は、連続予告演出を伴う図柄変動ゲームの変動態様を示す模式図。

【図7】通常時に選択される擬似連振分けテーブルを説明する説明図。

【図8】前回の図柄変動ゲームにおいて連続予告演出が実行された場合に選択される擬似連振分けテーブルを説明する説明図。

【図9】連続予告演出の演出内容を決定する際に参照される演出内容振分けテーブルを説明する説明図。

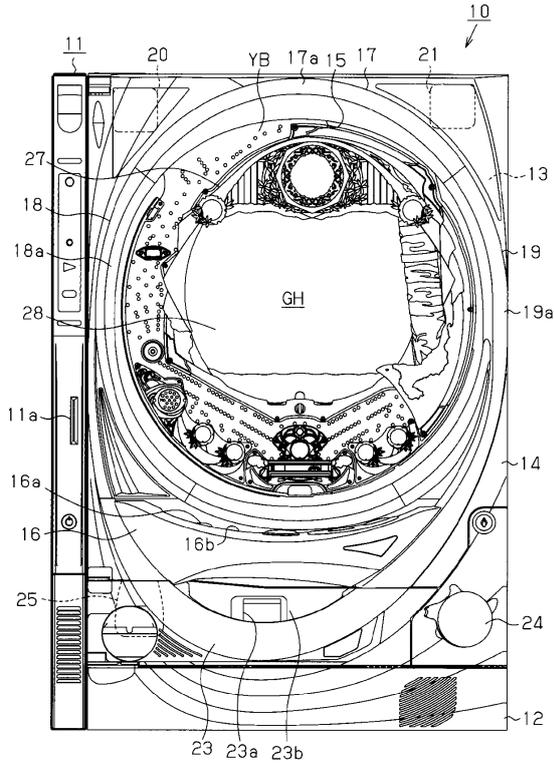
【図10】(a)、(b)は、2回の図柄変動ゲームに亘って連続予告演出が実行される場合の演出態様を示す模式図。 20

【符号の説明】

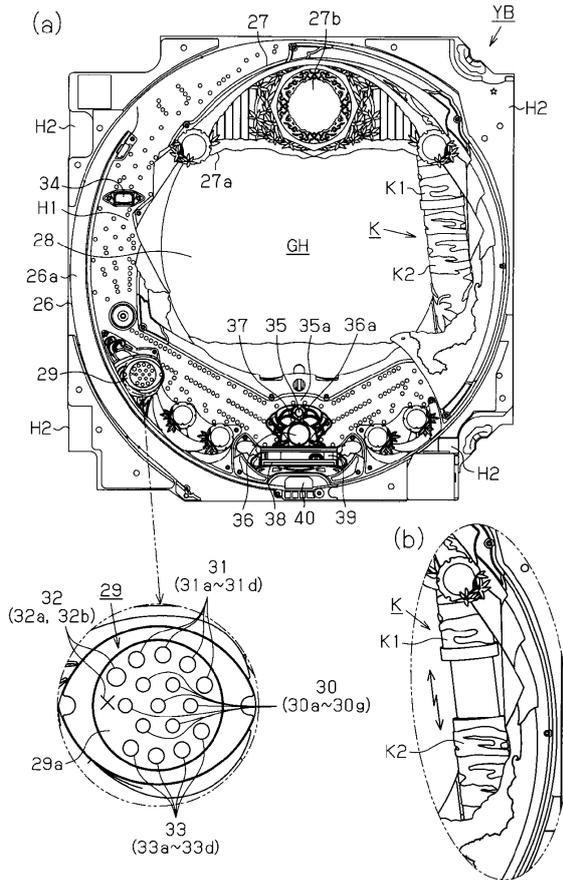
【0170】

10...パチンコ遊技機、28...演出表示装置、45...主制御基板、45a...主制御用CPU、45b...主制御用ROM、45c...主制御用RAM、46...サブ統括制御基板、46a...統括制御用CPU、46b...統括制御用ROM、46c...統括制御用RAM、47...演出表示制御基板、47a...表示制御用CPU、47b...表示制御用ROM、47c...表示制御用RAM。

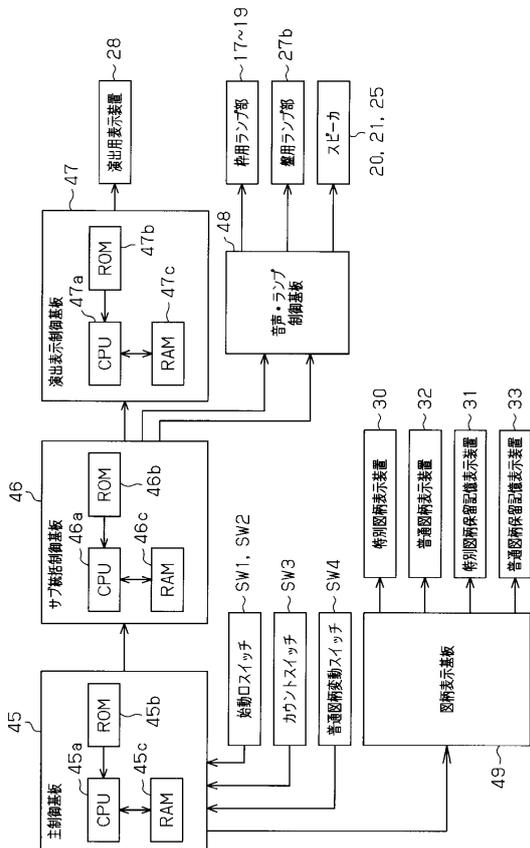
【図1】



【図2】



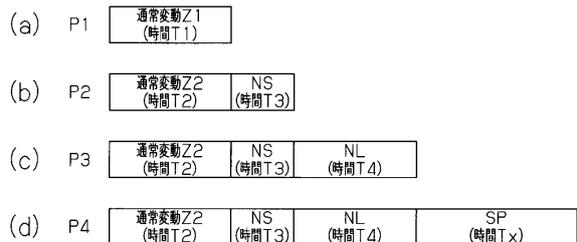
【図3】



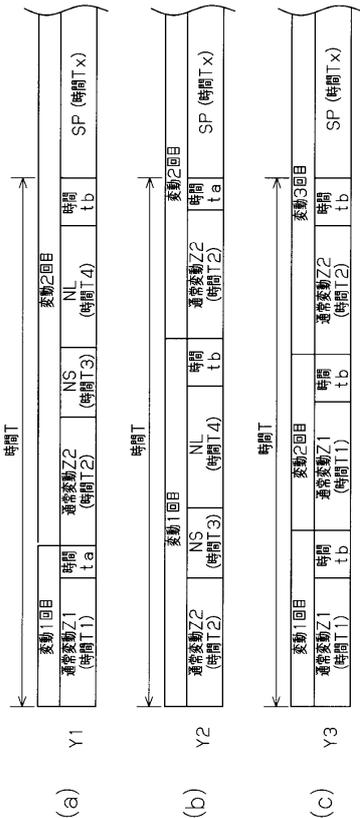
【図4】

変動パターン	当否	変動内容
P1	はずれ	通常変動
P2-1	大当り	ノーマルショートリーチ (NS)
P2-2	はずれ	ノーマルショートリーチ (NS)
P3-1	大当り	ノーマルロングリーチ (NL) 楽曲M1
P3-2	はずれ	ノーマルロングリーチ (NL) 楽曲M1
P4-1	大当り	スーパーリーチ (SP) 楽曲M1
P4-2	はずれ	スーパーリーチ (SP) 楽曲M1
P5	はずれ	擬似連 (2回ガセ)
P6-1	大当り	擬似連 スーパーリーチ (SP) 楽曲M1
P6-2	はずれ	擬似連 スーパーリーチ (SP) 楽曲M1
P7	大当り	擬似連 スーパーリーチ (SP) 楽曲M1

【図5】



【図6】



【図7】

類似連発分けテーブルA

変動パターン	当否	変動内容	なし							
			1回	2回	3回	4回	5回	6回	7回	8回
P1	はずれ	通常変動	FFH	00H	01H	02H	03H	04H		
P2-1	大当り	ノーマルショートリーチ (NS)	211	40						
P2-2	はずれ	ノーマルショートリーチ (NS)	211	40						
P3-1	大当り	ノーマルロングリーチ (NL) 楽曲M1	200	51						
P3-2	はずれ	ノーマルロングリーチ (NL) 楽曲M1	200	51						
P4-1	大当り	スーパーリーチ (SP) 楽曲M1	150	101						
P4-2	はずれ	スーパーリーチ (SP) 楽曲M1	150	101						
P5	はずれ	類似連 (2回ガケ)			251					
P6-1	大当り	類似連 スーパーリーチ (SR) 楽曲M1			83	84	84			
P6-2	はずれ	類似連 スーパーリーチ (SR) 楽曲M1			83	84	84			
P7	大当り	類似連 スーパーリーチ (SR) 楽曲M1							251	

【図8】

類似連発分けテーブルB

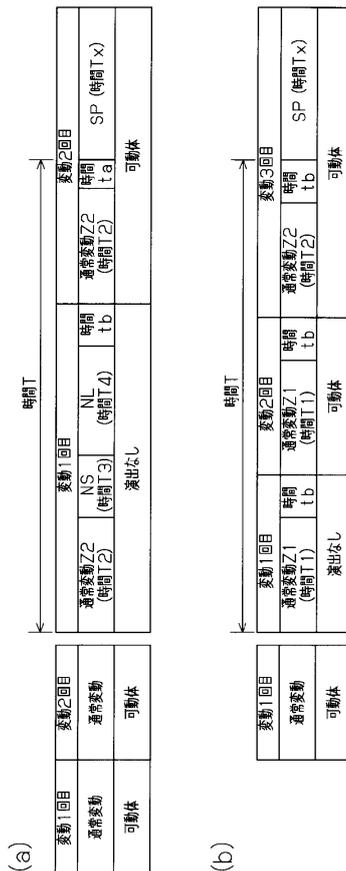
変動パターン	当否	変動内容	なし							
			1回	2回	3回	4回	5回	6回	7回	8回
P1	はずれ	通常変動	FFH	00H	01H	02H	03H	04H		
P2-1	大当り	ノーマルショートリーチ (NS)	251							
P2-2	はずれ	ノーマルショートリーチ (NS)	251							
P3-1	大当り	ノーマルロングリーチ (NL) 楽曲M1	251							
P3-2	はずれ	ノーマルロングリーチ (NL) 楽曲M1	251							
P4-1	大当り	スーパーリーチ (SP) 楽曲M1	251							
P4-2	はずれ	スーパーリーチ (SP) 楽曲M1	251							
P5	はずれ	類似連 (2回ガケ)			251					
P6-1	大当り	類似連 スーパーリーチ (SR) 楽曲M1			83	84	84			
P6-2	はずれ	類似連 スーパーリーチ (SR) 楽曲M1			83	84	84			
P7	大当り	類似連 スーパーリーチ (SR) 楽曲M1							251	

【図9】

演出内容分けテーブルC

変動パターン	当否	変動内容	可動体		キャラ	
			FFH	00H	95H	01H
P1	はずれ	通常変動		251		
P2-1	大当り	ノーマルショートリーチ (NS)		251		
P2-2	はずれ	ノーマルショートリーチ (NS)		251		
P3-1	大当り	ノーマルロングリーチ (NL) 楽曲M1		251		
P3-2	はずれ	ノーマルロングリーチ (NL) 楽曲M1		251		
P4-1	大当り	スーパーリーチ (SP) 楽曲M1		127	124	
P4-2	はずれ	スーパーリーチ (SP) 楽曲M1		127	124	
P5	はずれ	類似連 (2回ガケ)		127	124	
P6-1	大当り	類似連 スーパーリーチ (SR) 楽曲M1		127	124	
P6-2	はずれ	類似連 スーパーリーチ (SR) 楽曲M1		127	124	
P7	大当り	類似連 スーパーリーチ (SR) 楽曲M1		127	124	

【図10】



フロントページの続き

- (72)発明者 原 憲文
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 美和 良亮
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
- (72)発明者 竹澤 勝彦
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 坂巻 達郎
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 大島 健志
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 小谷野 淳
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 松田 鉄平
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 山本 恵輝
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 廣瀬 貴理

- (56)参考文献 特開2008-206590(JP,A)
特開2004-73479(JP,A)
特開2004-229940(JP,A)
特開2004-159857(JP,A)
特開2008-194069(JP,A)
特開2005-261711(JP,A)
特開2008-307296(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02