

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5788689号
(P5788689)

(45) 発行日 平成27年10月7日 (2015. 10. 7)

(24) 登録日 平成27年8月7日 (2015. 8. 7)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 36 頁)

(21) 出願番号 特願2011-39379 (P2011-39379)
 (22) 出願日 平成23年2月25日 (2011. 2. 25)
 (65) 公開番号 特開2012-176015 (P2012-176015A)
 (43) 公開日 平成24年9月13日 (2012. 9. 13)
 審査請求日 平成25年5月31日 (2013. 5. 31)

(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5番6号
 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 中村 健
 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 山下 裕太
 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】

当りが否かの抽選結果を表示する図柄変動ゲームを表示装置に表示し、1回の前記図柄変動ゲームにおいて図柄の変動開始から複数回の図柄の変動停止までを一回とする変動サイクルを複数回連続して実行させる連続演出を実行可能な遊技機であって、

前記連続演出は、前記変動サイクルが所定回数実行されると当該図柄変動ゲームにて最終的に当りの抽選結果が表示されるように構成され、前記変動サイクルが特定回数実行されると当該図柄変動ゲームにてリーチ状態が成立するように構成されており、次の変動サイクルを継続して実行させるに際しては継続演出を伴わせるとともに、前記継続演出に先立って次の変動サイクルが実行されるかを煽る煽り演出が実行されるように構成されており、

前記所定回数の変動サイクルが実行される場合の演出パターンは、前記特定回数未満の変動サイクルにおいて、リーチ状態の成立とならない図柄を変動停止させて前記継続演出を実行させることで次の変動サイクルへ継続させる第1パターン、若しくはリーチ状態を成立させる図柄を変動停止させた後に前記継続演出を実行させることで次の変動サイクルへ継続させる第2パターンを含み、前記特定回数の変動サイクルでは前記第2パターンを実行させることで次の変動サイクルへ継続させるように構成されている遊技機。

【請求項 2】

次の変動サイクルが実行されることを予め予兆する継続予兆演出を行わせるか否かを抽選する予兆抽選手段を備え、

10

20

前記継続予告演出は、前記継続演出に先立って実行される請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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な連続演出を実行する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种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列の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームを実行させることにより導出させている。図柄変動ゲームでは、最終的に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。このような演出には、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（連続演出）がある（例えば、特許文献 1）。そして、一般的に、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（変動サイクルともいう）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。したがって、遊技者は、1 回でも多くの変動サイクルが連続して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。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2008 - 104524 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、連続予告演出を伴う図柄変動ゲームにおいてリーチ演出が実行される場合、リーチ演出による演出の間延びを防止するために、連続予告演出が終了する最後の変動サイクルにてリーチ演出が実行されることが一般的である。

【0006】

このため、3 列のうち 2 列の図柄列に同じ図柄が停止表示された場合（リーチの図柄組み合わせが表示された場合）、遊技者は、連続予告演出が当該図柄変動ゲーム（又は変動サイクル）で終了したとして、全列の図柄が停止表示される前に判断していた。従って、それ以降、遊技者は、連続予告演出が継続するか否かについて関心を持てなくなる虞があった。また、連続予告演出が単調になるといった問題があった。

【0007】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものである。その目的は、連続演出が継続するか否かを予測困難にして遊技の興趣を向上させ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】

【0008】

上記目的を達成するために、請求項 1 に記載の発明は、当りか否かの抽選結果を表示する図柄変動ゲームを表示装置に表示し、1 回の前記図柄変動ゲームにおいて図柄の変動開始から複数列の図柄の変動停止までを一回とする変動サイクルを複数回連続して実行させる連続演出を実行可能な遊技機であって、前記連続演出は、前記変動サイクルが所定回数実行されると当該図柄変動ゲームにて最終的に当りの抽選結果が表示されるように構成され、前記変動サイクルが特定回数実行されると当該図柄変動ゲームにてリーチ状態が成立

するように構成されており、次の変動サイクルを継続して実行させるに際しては継続演出を伴わせるとともに、前記継続演出に先立って次の変動サイクルが実行されるかを煽る煽り演出が実行されるように構成されており、前記所定回数の変動サイクルが実行される場合の演出パターンは、前記特定回数未満の変動サイクルにおいて、リーチ状態の成立とならない図柄を変動停止させて前記継続演出を実行させることで次の変動サイクルへ継続させる第1パターン、若しくはリーチ状態を成立させる図柄を変動停止させた後に前記継続演出を実行させることで次の変動サイクルへ継続させる第2パターンを含み、前記特定回数の変動サイクルでは前記第2パターンを実行させることで次の変動サイクルへ継続させるように構成されていることを要旨とする。

【0009】

10

請求項2に記載の発明は、次の変動サイクルが実行されることを予め予兆する継続予兆演出を行わせるか否かを抽選する予兆抽選手段を備え、前記継続予兆演出は、前記継続演出に先立って実行されることを要旨とする。

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、連続演出が継続するか否かを予測困難にして遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

20

【図1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の制御構成を示すブロック図。

【図3】(a)～(c)は変動パターンを示す説明図。

【図4】(a)～(e)は変動パターンにより特定される変動内容を示す説明図。

【図5】(a)～(d)はサイクルパターンの説明図。

【図6】(a)、(b)は変動サイクルの変動態様を説明する説明図。

【図7】(a)、(b)は変動サイクルの変動態様を説明する説明図。

【図8】(a)、(b)変動サイクルの変動態様を説明する説明図。

【図9】ロゴパターンの説明図。

【図10】(a)、(b)は連続予兆ロゴの実行態様を説明する説明図。

【図11】(a)～(d)は、サイクル予告演出を説明する説明図。

30

【図12】連続演出の流れを説明する説明図。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、本発明を具体化した一実施形態を図1～図12にしたがって説明する。

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を有する表示装置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を含み、該図柄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。本実施形態において演出表示装置11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。演出表示装置11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、以下、「飾図」と示す)を用いて行われる。

40

【0016】

また、演出表示装置11の左下方には、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図柄変動ゲームが行われる。特図は、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。特別図柄表示装置12には、複数種類の特図の中から、大当たり抽選の抽選結果に応じて選択された特図が、図柄変動ゲームの終了によって確定停止表示される。複数種類の特図は、大当たりを認識し得る図柄となる大当たり図柄と、はずれを認識し得る図柄となるはずれ図柄と、に分類される。大当たり図柄が確定停止表示され

50

た場合、遊技者には、大当り遊技が付与される。

【 0 0 1 7 】

また、演出表示装置 1 1 には、各列毎に [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。また、演出表示装置 1 1 における各列の飾図は、図柄変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向（縦スクロール方向）に沿って変動表示されるようになっている。図柄の変動（変動表示）とは、演出表示装置 1 1、特別図柄表示装置 1 2 において、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。

【 0 0 1 8 】

演出表示装置 1 1 は、特別図柄表示装置 1 2 に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図に比較して遥かに大きく表示される。このため、遊技者は、演出表示装置 1 1 に確定停止表示された飾図から大当り又ははずれを認識し得る。そして、演出表示装置 1 1 には、特図による図柄変動ゲームの表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に、特図による図柄変動ゲームで大当り図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にも大当り図柄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は、全列の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせ（[2 2 2]、[7 7 7] など）とされている。本実施形態では、飾図による大当り図柄が、大当り（当り）の当選を報知する当り報知結果となる。

【 0 0 1 9 】

また、特図による図柄変動ゲームでは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 1 1 にもはずれ図柄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は、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせ（[1 3 5]、[2 4 6] など）、又は 1 列の図柄が他の 2 列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせ（[1 5 1]、[7 6 7] など）とされている。

【 0 0 2 0 】

また、演出表示装置 1 1 では、原則、遊技者側から見て左列→右列→中列の順に図柄列の変動が停止するとともに、変動停止によって図柄列毎に飾図が一旦停止表示される。なお、本実施形態では、図柄変動ゲームが特定の変動内容で行われる場合、右列（右図柄）が最初に停止表示される場合もある。そして、一旦停止表示された左列と右列が同一図柄の場合には、その図柄組み合わせ（[1 ↓ 1] など、「↓」は変動中を示す）からリーチ状態を認識できる。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが、リーチの図柄組み合わせとなる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列（本実施形態では、左列と右列）の飾図が同一図柄となって停止表示され、かつ前記特定列以外の列、すなわち最終停止列となる中列の飾図が変動表示されている状態である。

【 0 0 2 1 】

なお、「変動表示」とは、図柄を表示する表示装置に定める表示領域内において表示される図柄の種類が変化している状態である一方で、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄がゆれ変動状態（停留状態）で表示されている状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態である。なお、演出表示装置 1 1 と特別図柄表示装置 1 2 では、同時に図柄変動ゲームと図柄変動ゲームに係わる表示演出が開始されるとともに、同時に終了する（すなわち、同時に特別図柄と飾り図柄が確定停止表示される）。

【 0 0 2 2 】

特別図柄表示装置 1 2 の右下方には、複数個（本実施形態では 4 個）の特図保留発光部を備えた特別図柄保留表示装置 1 3 が配設されている。特別図柄保留表示装置 1 3 は、機内部で記憶した特図用の始動保留球（以下、「特図保留記憶数」と示す）の記憶数を遊技者に報知する。特図保留記憶数は、遊技盤 1 0 に配設した始動口としての始動入賞口 1 5 に遊技球が入賞（入球）することで「1」加算される一方で、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いずれかの始動入賞口へ遊技球が入賞すると、特図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

10

20

30

40

50

「４」)まで累積される。特図保留記憶数は、実行保留中の図柄変動ゲームの実行回数を示す。

【００２３】

演出表示装置１１の下方には、遊技球の入球口としての入賞口１５ａを有する始動手段としての始動入賞口１５が配設されている。始動入賞口１５は、常時遊技球の入球を許容し得るように入賞口１５ａを常時開放させた構成とされている。始動入賞口１５の奥方には、入球した遊技球を検知する始動口スイッチＳＷ１（図２に示す）が配設されている。始動入賞口１５は、入球した遊技球を検知（入球検知）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。

【００２４】

また、始動入賞口１５の下方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉１７を備えた入賞手段としての大入賞口（特別入賞口）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（図示しない）が配設されている。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１５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、大当た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、大当たり遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。

【００２５】

次に、パチンコ遊技機の制御構成を図２にしたがって説明する。

機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御部としての主制御基板３０が装着されている。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指令（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３１が装着されている。サブ統括制御基板３１は、主制御基板３０が出力した制御指令（制御コマンド）に基づき、各種の演出装置の動作を制御する。演出制御基板３２は、主制御基板３０とサブ統括制御基板３１が出力した制御指令（制御コマンド）に基づき、演出表示装置１１の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）を制御する。

【００２６】

以下、主制御基板３０、サブ統括制御基板３１及び演出制御基板３２の具体的構成を説明する。

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、始動口スイッチＳＷ１等の各種スイッチが接続されている。また、主制御用ＣＰＵ３０ａには、特別図柄表示装置１２が接続されている。

【００２７】

また、主制御用ＣＰＵ３０ａは、大当たり判定用乱数、大当たり図柄用乱数、リーチ判定用乱数、及び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する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。大当たり判定用乱数は、大当たり抽選（大当たり判定）で用いる乱数である。大当たり図柄用乱数は、大当たり図柄を決定する際に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当たり抽選で大当たりにならなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、図柄変動ゲームの変動内容を特定する変動パターンを決定するために用いる乱数である。また、主制御用ＣＰＵ３０ａ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。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。

【００２８】

主制御用ＲＯＭ３０ｂには、メイン制御プログラムや複数種類の変動パターン等が記憶

10

20

30

40

50

されている。変動パターンは、図柄（特図及び飾図）の変動が開始してから図柄（特図及び飾図）が確定停止表示されるまでの間の演出のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの変動内容（演出内容）及び変動時間（演出時間）を特定し得る。そして、変動パターンは、図3（a）～（c）に示すように、図3（a）に示す大当り演出用、図3（b）に示すはずれリーチ演出用、及び図3（c）に示すはずれ演出用からなる変動内容毎に分類されている。

【0029】

大当り演出は、図柄変動ゲームが、原則、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演出である。なお、本実施形態では、図柄変動ゲームが特定の変動内容で行われる場合、リーチ演出を経ないで、最終的に大当り図柄を確定停止表示させる場合もある。また、はずれリーチ演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的にははずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出である。また、はずれ演出は、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である。リーチ演出は、演出表示装置11の図柄変動ゲームにおいて、リーチが形成（一旦停止表示）されてから、最終的に図柄組み合わせ（大当り図柄又ははずれ図柄）が導出（確定停止表示）される迄の間に行われる演出である。なお、特別図柄表示装置12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。また、主制御用ROM30bには、図3に示すように、各変動パターンに複数の変動パターン振分用乱数の値が振り分けられている。

【0030】

また、主制御用ROM30bには、大当り判定値が記憶されている。大当り判定値は、大当り抽選で用いる判定値であり、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。そして、本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り抽選で大当りに当選する確率が、65536分の165に設定されていることから、大当りにははずれよりも圧倒的に当選し難い確率に設定されている。また、主制御用ROM30bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、リーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。

【0031】

次に、サブ統括制御基板31について説明する。

サブ統括制御基板31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。また、統括制御用ROM31bには、統括制御プログラムに加え、各種演出を決定する際に参照する各種テーブルが記憶されている。また、統括制御用CPU31a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。また、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（タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

【0032】

次に、演出制御基板32について説明する。

演出制御基板32には、制御動作を所定の手順で実行することができる演出制御用CPU32aと、演出制御用CPU32aの制御プログラムを格納する演出制御用ROM32bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM32cが設けられている。演出制御用CPU32aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用CPU32a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。また、演出制御用ROM32b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。

【0033】

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

【0034】

最初に、特別図柄入力処理を説明する。

主制御用 CPU 30 a は、始動入賞口 15 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 が出力する検知信号を入力すると、主制御用 RAM 30 c 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の場合、主制御用 CPU 30 a 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、保留判定を肯定判定した主制御用 CPU 30 a は、大当たり判定用乱数の値、大当たり図柄用乱数の値を主制御用 RAM 30 c から取得し、その値を特別図柄用の保留記憶数に対応付けて主制御用 RAM 30 c の所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用 CPU 30 a は、保留判定の判定結果が否定の場合、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、前述した各乱数の値も取得しない。

10

【0035】

次に、特別図柄開始処理を説明する。

主制御用 CPU 30 a は、まず、大当たり遊技中であるか否か、及び図柄変動ゲームの実行中であるか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用 CPU 30 a は、特別図柄開始処理を終了する。

20

【0036】

一方、前記判定結果が否定の場合（図柄変動ゲーム中ではなく、かつ大当たり遊技中ではない）、主制御用 CPU 30 a は、主制御用 RAM 30 c に格納されている特別図柄用の保留記憶数を読み出し、その保留記憶数が「0（零）」よりも大きい（始動保留球が存在するか否か）を判定する。そして、保留記憶数が「0」の場合、主制御用 CPU 30 a は、特別図柄開始処理を終了する。一方、保留記憶数が「0」よりも大きい場合、主制御用 CPU 30 a は、特別図柄用の保留記憶数を 1 減算した後、主制御用 RAM 30 c の所定の記憶領域に格納した大当たり判定用乱数及び大当たり図柄用乱数の値を読み出す。そして、主制御用 CPU 30 a は、読み出した大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とを比較し、大当たりか否かの大当たり抽選（大当たり判定）を行う。

30

【0037】

そして、大当たり抽選において大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値が一致する場合、主制御用 CPU 30 a は、大当たり当選したことから、大当たり変動処理を実行する。大当たり変動処理において主制御用 CPU 30 a は、特別図柄表示装置 12 に確定停止表示させる特別図柄として大当たり図柄を決定するとともに、大当たり演出用の変動パターン P1～P4の中から変動パターンを選択し、決定する。その際、主制御用 CPU 30 a は、変動パターン振分用乱数を取得し、取得した変動パターン振分用乱数の値に対応付けられた変動パターンを決定する。また、大当たり図柄の決定に際して主制御用 CPU 30 a は、大当たり抽選で用いた大当たり判定用乱数の値とともに取得した大当たり図柄用乱数の値に対応する大当たり図柄を決定する。

40

【0038】

一方、大当たり抽選において大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値が一致しない場合、主制御用 CPU 30 a は、大当たり当選しなかったことから、はずれ変動処理を実行する。はずれ変動処理において主制御用 CPU 30 a は、特別図柄表示装置 12 に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。

【0039】

また、主制御用 CPU 30 a は、主制御用 RAM 30 c からリーチ判定用乱数の値を取得するとともに、その取得したリーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、リーチ抽選（リーチ判定）を行う。そして、主制御用 CPU 30 a は、リーチ判定用乱数の値とリー

50

リーチ判定値が一致する場合、リーチありのはずれを決定し、リーチ演出を含むはずれリーチ演出用の変動パターンP5～P7の中から変動パターンを選択し、決定する。その際、主制御用CPU30aは、変動パターン振分用乱数を取得し、取得した変動パターン振分用乱数の値に対応付けられた変動パターンを決定する。一方、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値が一致しない場合、リーチなしのはずれを決定し、リーチ演出を含まないはずれ演出用の変動パターンP8を選択し、決定する。その際、主制御用CPU30aは、変動パターン振分用乱数を取得し、取得した変動パターン振分用乱数の値に対応付けられた変動パターンを決定する。なお、主制御用CPU30aは、リーチ抽選の抽選結果を考慮せずに特別図柄としてのはずれ図柄を決定する。このため、決定されたはずれ図柄（特別図柄）の種類からは、リーチ演出の有無が区別し得ないように
10

【0040】

そして、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定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サブ統括制御基板31（統括制御用CPU31a）に出力する。具体的に、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出し出す。この場合に、主制御用CPU30aは、特別図柄を変動させるように特別図柄表示装置12の表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、特別図柄を指示する特図用の停止図柄指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出し出す。そして、主制御用CPU30aは、指示した変動パターンに定められている変動時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための図柄停止コマンドを生成し、該図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力する。この場合に、主制御用CPU30aは、指示した変動パターンに定められている変動時間に基づいて、決定した特図を確定停止表示させるように特別図柄表示装置12の表示内容を制御する。
20

【0041】

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

大当たり遊技は、特図による図柄変動ゲームにて大当たり図柄が確定停止表示され、その図柄変動ゲームの終了後に開始される。大当たり遊技が開始すると、最初は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までであり、1回のラウンド遊技中に大入賞口18は、規定個数（入賞上限個数）の遊技球が入賞するまでの間、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。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当たり遊技は終了される。
30

【0042】

大当たり遊技処理において主制御用CPU30aは、最初にオープニング演出の開始を指示するオープニングコマンドをサブ統括制御基板31（統括制御用CPU31a）に出力する。次に、主制御用CPU30aは、オープニング演出の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドをサブ統括制御基板31（統括制御用CPU31a）に出力するとともに、大入賞口18の開放及び閉鎖を制御する。そして、主制御用CPU30aは、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出の開始を指示するエンディングコマンドをサブ統括制御基板31（統括制御用CPU31a）に出力する。その後、主制御用CPU30aは、エンディング演出の終了によって大当たり遊技を終了させる。
40

【0043】

次に、サブ統括制御基板31の統括制御用CPU31aがサブ制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。
50

統括制御用CPU31aは、各種制御コマンドを入力すると、当該制御コマンドに応じた処理を実行し、処理に基づき制御コマンドを演出制御基板32（演出制御用CPU32a）に出力する処理等を行う。例えば、統括制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出制御用CPU32aに出力する。また、統括制御用CPU31aは、特図用の停止図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを入力すると、当該コマンドにしたがって演出表示装置11の図柄変動ゲームにて確定停止表示させる飾図の図柄組み合わせを決定する。

【0044】

具体的に、統括制御用CPU31aは、大当り演出用の変動パターンが指定され、特図用の停止図柄指定が大当り図柄の場合、指示された特別図柄が大当り図柄の場合には、飾図による大当り図柄（図柄組み合わせ）が確定停止表示されるように、各列の飾図を決定する。また、統括制御用CPU31aは、はずれ演出用の変動パターンが指定され、特図用の停止図柄指定がはずれ図柄の場合、飾図によるはずれ図柄（図柄組み合わせ）が確定停止表示されるように、各列の飾図を決定する。このとき、統括制御用CPU31aは、飾図の図柄組み合わせとして特定列（左右列）の図柄が同一図柄とならない（リーチ状態とならない）通常はずれ図柄を決定する。一方、統括制御用CPU31aは、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定され、特図用の停止図柄指定がはずれ図柄の場合には、飾図によるはずれ図柄（図柄組み合わせ）が確定停止表示されるように、各列の飾図を決定する。このとき、統括制御用CPU31aは、飾図の図柄組み合わせとして特定列（左右列）の図柄が同一図柄となる（リーチ状態となる）リーチはずれ図柄を決定する。

【0045】

そして、飾図を決定した統括制御用CPU31aは、各列の飾図を指示する飾図用の停止図柄指定コマンドを演出制御基板32（演出制御用CPU32a）に出力する。また、統括制御用CPU31aは、図柄停止コマンドを入力すると、演出制御基板32（演出制御用CPU32a）に出力する。また、統括制御用CPU31aは、オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドなどの大当り遊技中に出力される制御コマンドを入力すると、これらのコマンドを演出制御基板32（演出制御用CPU32a）に出力する。

【0046】

次に、演出制御基板32の演出制御用CPU32aが表示制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。

演出制御用CPU32aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該コマンドに指示される変動内容をもとに、画像表示用データを選択する。演出制御用CPU32aは、画像表示用データをもとに図柄変動ゲームを画像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。そして、演出制御用CPU32aは、図柄変動ゲーム中に図柄停止コマンドを入力すると、図柄変動ゲームの終了時に飾図用の停止図柄指定コマンドで指示される飾図を演出表示装置11に確定停止表示させて図柄変動ゲームを終了させる。

【0047】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、1回の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始から図柄の一旦停止までを1回とする変動サイクルを複数回、連続して実行する連続演出を実行可能に構成している。なお、連続演出は、演出表示装置11と特別図柄表示装置12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11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（特図と飾図）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。このため、連続演出を伴う図柄変動ゲームは、擬似連を伴う図柄変動ゲームとも言う。そして、本実施形態の連続演出を伴う1回の図柄変動ゲームは、当該ゲームを構成する変動サイクルの実行回数を示す変動サイクル数により、大当り図柄（大当り表示結

果)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は、大当たり抽選に当選した場合には大当た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演出を伴って図柄変動ゲームが行われ易くなっている。このため、遊技者は、図柄(飾図)の変動中に図柄変動ゲームが連続演出を伴って行われている場合、変動サイクルが何回連続するかによって大当たりへの期待感を変化させる。そして、本実施形態において、連続演出を構成する変動サイクル数は、「2回」、「3回」、及び「4回(最大回数)」の何れかに設定されており、最大回数の4回は特別図柄用の保留記憶数の上限数と等しくなっている。

【0048】

以下、連続演出を実行させるための構成及び処理について詳しく説明する。

10

連続演出が実行されるか否か、及び連続演出が実行される場合の変動サイクルの回数(変動サイクル数)は、変動パターンから特定される。例えば、図3に示すように、大当たり演出用の変動パターンP1~P4のうち変動パターンP2~P4から特定される変動内容には、連続演出が含まれている。そして、変動パターンP2は、変動サイクル数が2回であることを特定する。また、変動パターンP3は、変動サイクル数が3回であることを特定する。また、変動パターンP4は、変動サイクル数が4回であることを特定する。なお、大当たり演出用の変動パターンP2~P4に基づく図柄変動ゲームでは、最終回(最後)の変動サイクルの変動内容が変動パターンP2~P4に基づいて特定できるように構成されている。

【0049】

20

具体的に、大当たり演出用の変動パターンP2、P3に基づく図柄変動ゲームでは、最終回(2回又は3回)の変動サイクルにおいて、リーチ演出を経て大当たり図柄が確定停止表示されるようになっている。また、大当たり演出用の変動パターンP4に基づく図柄変動ゲームでは、最終回(4回)の変動サイクルにおいて、リーチ演出に替えて突然に、大当たり図柄が変動停止される「突当(突然当り)演出」を経て大当たり図柄が確定停止表示されるようになっている。本実施形態における突当演出に基づく変動(図柄変動ゲーム)は、リーチ状態を形成させることなく大当たり図柄を導出させる特定の変動内容となる。また、大当たり演出用の変動パターンP2~P4に基づく図柄変動ゲームにおける最終回以外の変動サイクルの演出時間は、はずれ演出用の変動パターンP8により特定される演出時間と同一となっている。一方、大当たり演出用の変動パターンP2、P3に基づく図柄変動ゲームにおける最終回の変動サイクルの演出時間は、はずれ演出用の変動パターンP8により特定される演出時間よりも長い時間となっている。また、大当たり演出用の変動パターンP4に基づく図柄変動ゲームにおける最終回の変動サイクルの演出時間は、はずれ演出用の変動パターンP8により特定される演出時間よりも短い時間となっている。すなわち、大当たり演出用の変動パターンP4に基づく図柄変動ゲームにおける最終回の変動サイクルの演出時間は、大当たり演出用の変動パターンP2、P3に基づく図柄変動ゲームにおける最終回の変動サイクルの演出時間よりも短い時間となる。

30

【0050】

同様に、はずれリーチ演出用の変動パターンP5~P7のうち変動パターンP6、P7から特定される変動内容には、連続演出が含まれている。そして、変動パターンP6は、変動サイクル数が2回であることを特定する。また、変動パターンP7は、変動サイクル数が3回であることを特定する。なお、本実施形態では、はずれリーチ演出用の変動パターンとして、変動サイクル数が4回であることを特定する変動パターンを設けない構成としている。このため、本実施形態では、変動サイクル数が4回であることが大当たり演出用の変動パターンでのみ特定され得るようにしている。その結果、本実施形態において、変動サイクル数が4回の連続演出が実行される変動(図柄変動ゲーム)によっては、大当たり確定(大当たり図柄の導出)が報知されることになる。このため、本実施形態における変動サイクル数が4回は、確定回数となる。なお、はずれリーチ演出用の変動パターンP6、P7に基づく図柄変動ゲームでは、最終回の変動サイクルの変動内容が変動パターンP6、P7に基づいて特定できるように構成されている。

40

50

【 0 0 5 1 】

具体的に、はずれリーチ演出用の変動パターン P 6 , P 7 に基づく図柄変動ゲームでは、最終回の変動サイクルにおいて、リーチ演出を経てリーチはずれ図柄（はずれ図柄）が確定停止表示されるようになっている。また、はずれリーチ演出用の変動パターン P 6 , P 7 に基づく図柄変動ゲームでは、最終回以外の変動サイクルの演出時間は、はずれ演出用の変動パターン P 8 により特定される演出時間と同一となっている。一方、はずれリーチ演出用の変動パターン P 6 , P 7 に基づく図柄変動ゲームでは、最終回の変動サイクルの演出時間は、はずれ演出用の変動パターン P 8 により特定される演出時間よりも長い時間となっている。すなわち、大当り演出用の変動パターン P 4 に基づく図柄変動ゲームにおける最終回の変動サイクルの演出時間は、はずれリーチ演出用の変動パターン P 6 , P 7 に基づく図柄変動ゲームにおける最終回の変動サイクルの演出時間よりも短い時間となる。

10

【 0 0 5 2 】

また、はずれ演出用の変動パターン P 8 には、変動内容に連続演出が含まれていない。すなわち、本実施形態では、連続演出が実行される場合、はずれリーチ演出及び大当り演出を特定する変動パターンに基づく図柄変動ゲームが行われていることになる。そして、連続演出が実行される図柄変動ゲームでは、はずれであっても少なくともリーチ演出が行われることになる。

【 0 0 5 3 】

なお、大当り演出用の変動パターン P 1 ~ P 3 とはずれリーチ演出用の変動パターン P 5 ~ P 7 は、変動サイクル数を同一とするそれぞれで同一の変動内容を特定可能とする一方で、導出される飾図が大当り図柄であるかリーチはずれ図柄（はずれ図柄）であるかが異なるパターンとなっている。また、大当り演出用の変動パターン P 4 に関しては、大当りの場合にのみ特定可能な特定の変動内容とするパターンとなっている。

20

【 0 0 5 4 】

そして、図 3 に示すように、各変動パターンには、大当り抽選やリーチ抽選の抽選結果に基づき、選択し得る変動パターンのそれぞれに変動パターン振分用乱数が振分けられている。大当り抽選に当選した場合、すなわち大当り演出用の変動パターン P 1 ~ P 4 に対しては、変動サイクル数として 4 回が特定される変動パターン P 4 を除いて、変動サイクル数が多いほど多くの個数の変動パターン振分用乱数が振分けられている。また、大当り抽選に非当選でリーチ抽選に当選した場合、すなわちはずれリーチ演出用の変動パターン P 5 ~ P 7 に対しては、変動サイクル数が少ないほど多い個数の変動パターン振分用乱数が振分けられている。

30

【 0 0 5 5 】

このため、変動サイクル数が 2 回と変動サイクル数が 3 回の図柄変動ゲームでは、大当りの場合の出現率（選択率）とはずれの場合の出現率（選択率）とを合算した合算出現率に対して大当りの場合の出現率（選択率）が占める割合が、変動サイクル数が 3 回の場合に高くなる。同様に、変動サイクル数が 1 回と変動サイクル数が 2 回の図柄変動ゲームでは、大当りの場合の出現率（選択率）とはずれの場合の出現率（選択率）とを合算した合算出現率に対して大当りの場合の出現率（選択率）が占める割合が、変動サイクル数が 2 回の場合に高くなる。

40

【 0 0 5 6 】

また、大当り演出用の変動パターン P 4 に対しては、大当り演出用の変動パターンの中で最も少ない個数の変動パターン振分用乱数が振分けられている。一方、変動サイクル数が 4 回を特定する変動パターンは、大当り演出用の変動パターンにのみ設けられている。このため、変動サイクル数が 4 回を特定する変動パターンは、大当りの場合にのみ出現可能（選択可能）であって、はずれの場合に出現不能（選択不能）になっている。すなわち、変動サイクル数が 4 回の図柄変動ゲームでは、合算出現率に対して大当りの場合の出現率が 1 0 0 % となる。

【 0 0 5 7 】

50

したがって、本実施形態において変動内容に連続演出を含む変動パターンに関しては、変動サイクル数が多いほど大当たり期待度（大当たりである可能性）が高く、変動サイクル数が「1回」、「1回」よりも「2回」、「2回」よりも「3回」、「3回」よりも「4回」の変動パターンの方が、大当たり期待度が高くなるように設定されている。さらに変動サイクル数が「4回」における大当たり期待度は、100%となる。

【0058】

ここで、本実施形態において、変動パターンに基づき実行される図柄変動ゲームの変動内容を図4(a)～(e)にしたがって説明する。なお、以下に説明する変動内容は、演出表示装置11で実行される図柄変動ゲームの変動内容である。

【0059】

図4(a)は、はずれ演出用の変動パターンP8に基づく図柄変動ゲームの変動内容を示している。変動パターンP8に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲームの開始後、所定時間の経過毎に図柄列の変動が左列、右列、中列の順に変動停止し、通常ははずれ図柄が導出（確定停止表示）される。以下では、はずれ演出用の変動パターンP8に基づく変動内容を、通常変動と示す。

【0060】

図4(b)は、大当たり演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターンP1、P5に基づく図柄変動ゲームの変動内容を示している。変動パターンP1、P5に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲームの開始後、所定時間の経過後に特定列（左右列）が変動停止してリーチ状態が形成され、その後にリーチ演出を経て大当たり図柄又はリーチ状態となるはずれ図柄が導出（確定停止表示）される。なお、この場合には、左列、右列の順に変動停止してリーチ状態が形成される。

【0061】

図4(c)は、変動内容に変動サイクル数が2回の連続演出を含む、大当たり演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターンP2、P6に基づく図柄変動ゲームの変動内容を示している。変動パターンP2、P6に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲームの開始後、1回目の変動サイクルとして通常変動が行われる。その後、変動パターンP2、P6に基づく図柄変動ゲームでは、最終回となる2回目の変動サイクルの開始後、所定時間の経過後に特定列（左右列）が変動停止してリーチ状態が形成され、その後にリーチ演出を経て大当たり図柄又はリーチはずれ図柄が導出（確定停止表示）される。なお、この場合には、左列、右列の順に変動停止してリーチ状態が形成されるときと、右列、左列の順に変動停止してリーチ状態が形成されるときがある。

【0062】

図4(d)は、変動内容に変動サイクル数が3回の連続演出を含む、大当たり演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターンP3、P7に基づく図柄変動ゲームの変動内容を示している。変動パターンP3、P7に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲームの開始後、1回目及び2回目の変動サイクルとして通常変動が行われる。その後、変動パターンP3、P7に基づく図柄変動ゲームでは、最終回となる3回目の変動サイクルの開始後、所定時間の経過後に特定列（左右列）が変動停止してリーチ状態が形成され、その後にリーチ演出を経て大当たり図柄又はリーチはずれ図柄が導出（確定停止表示）される。なお、この場合には、左列、右列の順に変動停止してリーチ状態が形成される。

【0063】

図4(e)は、変動内容に変動サイクル数が4回の連続演出を含み、大当たり演出用の変動パターンP4に基づく図柄変動ゲームの変動内容を示している。変動パターンP4に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲームの開始後、1回目、2回目、及び3回目の変動サイクルとして通常変動が行われる。その後、変動パターンP4に基づく図柄変動ゲームでは、最終回となる4回目の変動サイクルの開始後、所定時間の経過後に突然に大当たり図柄が変動停止される突当演出を経て大当たり図柄が確定停止表示されるようになっている。なお、この場合には、特定列（左右列）のみを変動停止させるのではなく、特定列を含む全列を同時に変動停止して大当たり図柄が変動停止される。このため、本実施形態では、4

10

20

30

40

50

回目の変動サイクルが大当たり確定となる確定回数目の変動サイクルとなる一方、確定回数目の直前となる3回目の変動サイクルが確定回数目直前の変動サイクルとなる他方、2回目及び1回目の変動サイクルが確定回数目直前よりも前の変動サイクルとなる。

【0064】

本実施形態において、連続演出を構成する変動サイクルのうち最終回以外の変動サイクルで行われる通常変動では、その変動途中から次の変動サイクルが行われることを報知する継続演出を実行させるか否かを煽る各種煽り演出を伴わせるようになっている。このため、連続演出を構成する変動サイクルのうち最終回以外の変動サイクルで行われる通常変動では、その変動途中までは変動パターンP8に基づく変動内容と同一であるが、途中から各種煽り演出による変動内容に移行することになる。なお、各種煽り演出は、連続演出を構成する変動サイクルのうち最終回の変動サイクルでリーチ状態を形成する場合や、変動内容に連続演出を含まない図柄変動ゲームでリーチ状態を形成する場合にも出現する演出である。また、連続演出を構成する変動サイクルのうち最終回の変動サイクルや、変動内容に連続演出を含まない図柄変動ゲームでは、最初は通常変動で行われた後、各種煽り演出などを経て、リーチ状態などに移行することになる。

10

【0065】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機では、次の変動サイクルが行われることを報知する継続演出として、飾図による図柄変動ゲームの各列のうち最終停止列となる中列に、図6(a)等)に示す「連続」の文字が描かれた継続報知図柄としての継続図柄(専用図柄)を変動停止させるようになっている。なお、前記継続図柄は、継続演出の場面でのみ変動停止を可能にする一方、継続演出以外の場面では変動停止を不可能にしている。そして、前記各種煽り演出では、前記継続図柄が中列に変動停止するかどうかを煽る演出が行われる。

20

【0066】

また、本実施形態では、連続演出を構成する変動サイクルのうち最終回よりも前の変動サイクルで前記継続図柄が中列に変動停止する継続演出が行われることになる。そして、これら前記継続図柄が中列に変動停止して継続演出が行われる場合、他の列(左右列)には、異なる図柄が変動停止しているときと、同一図柄が変動停止しているときがある。以下では、前記継続図柄が中列に変動停止して継続演出が行われる場合に他の列(左右列)に異なる図柄が変動停止している場合の図柄組み合わせを、チャンス継続目と示す。また、以下では、前記継続図柄が中列に変動停止して継続演出が行われる場合に他の列(左右列)に同一図柄が変動停止している場合の図柄組み合わせを、聴牌継続目と示す。

30

【0067】

そして、継続演出が行われる場合、チャンス継続目は、一旦、リーチ状態を形成し得ない(通常はずれ図柄となり得る)状態、又は、一旦、リーチ状態が形成された状態の何れからも出現し得る。また、継続演出が行われる場合、聴牌継続目は、一旦、リーチ状態が形成された状態から出現し得る。このため、リーチ状態を形成しない状態、又はリーチ状態を形成する状態は、チャンス継続目の出現の予兆となり得る。また、リーチ状態は、聴牌継続目の出現の予兆となり得る。なお、このようにチャンス継続目や聴牌継続目の変動停止される場面では、各列の飾図は一旦停止表示されている。

40

【0068】

このように本実施形態における変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームでは、最終回以外の途中の変動サイクルでもリーチ状態を形成し得る。一方、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームでは、最終回の変動サイクルでのみリーチ状態が形成されて最終的に飾図の導出に至るリーチ演出が出現し得る。そして、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームでは、変動サイクル数が4回の場合を除いて最終回の変動サイクルにおいて、リーチ状態が形成されてリーチ演出を経て、最終的に飾図の導出に至ることになる。

【0069】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームでは、変動サイクル数が2回及び3回の場合、最終回よりも前の変動サイクルにおける変動

50

時間（通常変動）が、全て同一時間に定められている。これにより、遊技者は、変動サイクルの変動時間の長短から変動サイクルが何回続くのか変動サイクル数を判別し得ない。一方、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームでは、変動サイクル数が4回の場合、最終回の変動サイクルにおける変動時間（突当演出）が、最終回よりも前の変動サイクルにおける変動時間（通常変動）よりも短く定められている。これにより、大当たり確定の報知後の場面では、変動時間をむやみに長くしないで該報知に基づく演出結果がなるべく早く導出され得る。また、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームでは、通常変動とされる変動サイクル、リーチ状態が形成されて最終的に飾図の導出に至るリーチ演出とされる変動サイクル、突当演出とされる変動サイクル、それぞれ1回の変動サイクルからなる。

【0070】

10

次に、連続演出を実行させるための処理について説明する。

主制御用CPU30aは、前述したとおり、図柄変動ゲームの実行に係わる処理において変動パターンを決定し、決定した変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを出力する。また、統括制御用CPU31aは、変動内容に連続演出を含む変動パターンP2～P4，P6，P7を指定する変動パターン指定コマンドを入力すると、連続演出に係わる連続演出実行処理を実行する。

【0071】

連続演出実行処理において、統括制御用CPU31aは、指示される変動パターンから連続演出を実行させることを特定すると、変動サイクル数を特定して各変動サイクルにおける変動内容を選択（抽選）し、決定する。この場合に、統括制御用CPU31aは、各変動サイクルの変動内容を特定することができるサイクルパターンCP21～CP26，CP31～CP36，CP41～CP46のうち、図5（a）～（d）に示すように、変動パターン（変動サイクル数）に応じて選択可能なサイクルパターンの何れかを選択する。そして、統括制御用CPU31aは、サイクルパターンを選択することで、各変動サイクルにおける変動内容を決定することになる。

20

【0072】

ここで、サイクルパターンCP21～CP26，CP31～CP36，CP41～CP46の具体的な変動内容について、図6（a），（b）、図7（a），（b）、及び図8（a），（b）に基づき、演出表示装置11（画像表示部GH）における飾図の動作と合わせて説明する。

30

【0073】

サイクルパターンCP21～CP23，CP31～CP33，CP41～CP43は、1回目の変動サイクルで「バラケ→継続」でチャンス継続目となる変動内容を特定する。そして、図6（a）に示すように、画像表示部GHでは、特定列（左右列）に異なる図柄が変動停止した後、中列に前記継続図柄を出現させ、その出現に合わせて変動表示の速度をこれまでよりも遅くしたスロー変動で中列に前記継続図柄が変動停止するかどうかを煽る通常煽り演出が行われる。なお、この場合には、左列、右列の順に変動停止した状態で且つ最終停止列の中列が変動表示している状態である。

【0074】

その結果、中列に前記継続図柄が変動停止する場合（継続）、画像表示部GHでは、チャンス継続目（[1・連続・3]）が変動停止される継続演出が行われる。その後、画像表示部GHでは、次（2回目）の変動サイクルが行われることになる。一方、中列に前記継続図柄が変動停止しない場合（はずれ）、画像表示部GHでは、前記継続図柄がさらに1図柄分変動して通常はずれ図柄（[143]）が変動停止される。この場合にははずれ演出用の変動パターンP8に基づく図柄変動ゲームであることが確定するので、画像表示部GHでは、今回の図柄変動ゲームが終了されるとともに保留されている図柄変動ゲームが存在すれば次の図柄変動ゲームが行われることになる。

40

【0075】

また、サイクルパターンCP24～CP26，CP34～CP36，CP44～CP46は、1回目の変動サイクルで「聴牌→継続」で聴牌継続目となる変動内容を特定する。

50

そして、図6(b)に示すように、画像表示部GHでは、特定列(左右列)に同一図柄が変動停止して、一旦、リーチ状態を形成した後、中列に前記継続図柄を出現させ、通常煽り演出が行われる。なお、この場合には、左列、右列の順に変動停止したリーチ状態で且つ最終停止列の中列が変動表示している状態である。

【0076】

その結果、中列に前記継続図柄が変動停止する場合(継続)、画像表示部GHでは、聴牌継続目([1・連続・1])が変動停止される継続演出が行われる。その後、画像表示部GHでは、次(2回目)の変動サイクルが行われることになる。一方、中列に前記継続図柄が変動停止しないでそのままリーチ状態を維持する場合(リーチ)、画像表示部GHでは、前記継続図柄がさらに1図柄分変動してそのまま中列の変動表示が維持され、「リーチ」が画像表示されるリーチロゴ演出(リーチ成立演出)が行われる。本実施形態では、リーチロゴ演出の出現により、変動サイクルが継続しないで、最終的に飾図の導出に至るリーチ演出が行われることが報知されることになる。このため、リーチ状態が形成されると、リーチロゴ演出が出現するまでの間、変動サイクルの継続の可能性が存在することになる。この場合に大当り演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターンP1, P5に基づく図柄変動ゲームであることが確定するので、画像表示部GHでは、対応するリーチ演出が行われるとともに対応する飾図の図柄組み合わせが導出されることになる。

【0077】

これらサイクルパターンに基づく1回目(確定回数直前よりも前)の変動サイクルでは、原則、左列、右列、中列の順に変動停止するように行われる連続演出が実行されない図柄変動ゲームと同様の通常変動態様で行われる変動内容が特定される。

【0078】

また、サイクルパターンCP21, CP24, CP31, CP34, CP41, CP44は、2回目の変動サイクルで「左停止→擬似煽り」となる変動内容を特定する。また、サイクルパターンCP21, CP24は、最終回が2回目となるので、「左停止→擬似煽り→聴牌」となる変動内容を特定する。一方、サイクルパターンCP31, CP34, CP41, CP44は、最終回が3回目又は4回となるので、「左停止→擬似煽り→継続」でチャンス継続目となる変動内容を特定する。そして、図7(a)に示すように、画像表示部GHでは、特定列(左右列)のうち左列に飾図が変動停止して、特定列(左右列)のうち右列と最終停止列の中列が同一速度でこれらが同期して変動表示されて、リーチ状態を形成するかどうかを煽る擬似煽り演出が行われる。擬似煽り演出では、リーチ状態が形成されればリーチ演出への移行が報知される一方、リーチ状態が形成されなければ次の変動サイクルへの移行が報知される。また、この場合の擬似煽り演出では、右列が左列と同一図柄である一方、右列と中列が異なる図柄である。なお、この場合には、左列が変動停止した状態で且つ右列及び中列が変動表示している状態である。

【0079】

その結果、そのままリーチ状態を維持する場合(リーチ)、画像表示部GHでは、リーチロゴ演出が行われる。この場合に大当り演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターンP2, P6(サイクルパターンCP21, CP24)に基づく図柄変動ゲームであることが確定するので、画像表示部GHでは、対応するリーチ演出が行われるとともに対応する飾図の図柄組み合わせが導出されることになる。一方、そのままリーチ状態を維持しない場合(継続)、画像表示部GHでは、各列の図柄の並びがリーチ状態([121])を形成する並びになった後、さらに右列及び中列が同期してそれぞれ1図柄分変動してチャンス継続目([1・連続・2])が変動停止される継続演出が行われる。この場合には、中列に前記継続図柄、右列に[2]がそれぞれ変動表示される。その後、画像表示部GHでは、次(3回目)の変動サイクルが行われることになる。

【0080】

また、サイクルパターンCP22, CP25, CP32, CP35, CP42, CP45は、2回目の変動サイクルで「右停止→擬似煽り」となる変動内容を特定する。また、サイクルパターンCP22, CP25は、最終回が2回目となるので、「右停止→擬似煽

リ→聴牌」となる変動内容を特定する。一方、サイクルパターンCP32, CP35, CP42, CP45は、最終回が3回目又は4回となるので、「右停止→擬似煽り→継続」でチャンス継続目となる変動内容を特定する。そして、図7(b)に示すように、画像表示部GHでは、特定列(左右列)のうち右列に飾図が変動停止して、特定列(左右列)のうち左列と最終停止列の中列が同一速度でこれらが同期して変動表示されて、リーチ状態を形成するかどうかを煽る擬似煽り演出が行われる。また、この場合の擬似煽り演出では、左列が右列と同一図柄である一方、左列と中列が異なる図柄である。なお、この場合には、右列が変動停止した状態で且つ左列及び中列が変動表示している状態である。

【0081】

その結果、そのままリーチ状態を維持する場合(リーチ)、画像表示部GHでは、リーチロゴ演出が行われる。この場合に大当り演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターンP2, P6(サイクルパターンCP22, CP25)に基づく図柄変動ゲームであることが確定するので、画像表示部GHでは、対応するリーチ演出が行われるとともに対応する飾図の図柄組み合わせが導出されることになる。一方、そのままリーチ状態を維持しない場合(継続)、画像表示部GHでは、各列の図柄の並びがリーチ状態([121])を形成する並びになった後、さらに左列及び中列が同期してそれぞれ1図柄分変動してチャンス継続目([2・連続・1])が変動停止される。この場合には、左列に[2]、中列に前記継続図柄がそれぞれ変動表示される。その後、画像表示部GHでは、次(3回目)の変動サイクルが行われることになる。

【0082】

これらサイクルパターンに基づく2回目(確定回数直前よりも前)の変動サイクルでは、前記通常変動態様とは異なるとともに、最終停止列(中列)を含む複数列(左列又は右列)を同期して変動させるのに先立って他の図柄列(左列又は右列)の図柄を変動停止させる第1特別変動態様で行われる変動内容が特定される。

【0083】

また、サイクルパターンCP23, CP26, CP33, CP36, CP43, CP46は、2回目の変動サイクルで「聴牌→聴牌煽り」となる変動内容を特定する。また、サイクルパターンCP23, CP26は、最終回が2回目となるので、「聴牌→聴牌煽り→聴牌」となる変動内容を特定する。一方、サイクルパターンCP33, CP36, CP43, CP46は、最終回が3回目又は4回となるので、「聴牌→聴牌煽り→継続」で聴牌継続目となる変動内容を特定する。そして、図8(a)に示すように、画像表示部GHでは、リーチ状態を形成した後、リーチ状態の聴牌図柄となる右列を振動させてリーチ状態を維持させるかどうかを煽る聴牌煽り演出が行われる。聴牌煽り演出では、リーチ状態が形成されればリーチ演出への移行が報知される一方、リーチ状態が形成されなければ次の変動サイクルへの移行が報知される。なお、この場合には、左列、右列の順に変動停止したリーチ状態で且つ最終停止列の中列が変動表示している状態である。

【0084】

その結果、そのままリーチ状態を維持する場合(リーチ)、画像表示部GHでは、リーチロゴ演出が行われる。この場合に大当り演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターンP2, P6(サイクルパターンCP23, CP26)に基づく図柄変動ゲームであることが確定するので、画像表示部GHでは、対応するリーチ演出が行われるとともに対応する飾図の図柄組み合わせが導出されることになる。一方、そのままリーチ状態を維持しない場合(継続)、画像表示部GHでは、右列及び中列が同期してそれぞれ1図柄分変動してチャンス継続目([1・連続・2])が変動停止される継続演出が行われる。この場合には、中列に前記継続図柄、右列に[2]がそれぞれ変動表示される。その後、画像表示部GHでは、次(3回目)の変動サイクルが行われることになる。

【0085】

これらサイクルパターンに基づく2回目(確定回数直前よりも前)の変動サイクルでは、前記通常変動態様とは異なるとともに、最終停止列(中列)以外の複数列(左列及び右列)を変動停止させて最終停止列を変動表示させた後、既に変動停止させている右列を

10

20

30

40

50

再変動させ得る第2特別変動態様で行われる変動内容が特定される。

【0086】

また、サイクルパターンCP31～CP36は、最終回が3回目となるので、3回目の変動サイクルで「聴牌」となる変動内容を特定する。また、サイクルパターンCP41～CP46は、最終回が4回となるので、「聴牌→継続」で聴牌継続目となる変動内容を特定する。そして、図6(b)に示す場合と同様に、画像表示部GHでは、特定列(左右列)に同一図柄が変動停止して、一旦、リーチ状態を形成した後、中列に前記継続図柄を出現させ、通常煽り演出が行われる。

【0087】

その結果、中列に前記継続図柄が変動停止する場合(継続)、画像表示部GHでは、聴牌継続目([1・連続・1])が変動停止される継続演出が行われる。その後、画像表示部GHでは、次(4回目)の変動サイクルが行われることになる。この時点においては、大当り演出用の変動パターンP4に基づく図柄変動ゲームであることが確定(大当り確定)する。一方、中列に前記継続図柄が変動停止しない場合(リーチ)、画像表示部GHでは、前記継続図柄がさらに1図柄分変動してそのまま中列の変動表示が維持され、「リーチ」が画像表示されるリーチロゴ演出(リーチ成立演出)が行われる。本実施形態では、リーチロゴ演出の出現により、変動サイクルが継続しないで、最終的に飾図の導出に至るリーチ演出が行われることが報知されることになる。この場合に大当り演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターンP3, P7に基づく図柄変動ゲームであることが確定するので、画像表示部GHでは、対応するリーチ演出が行われるとともに対応する飾図の図柄組み合わせが導出されることになる。

【0088】

また、サイクルパターンCP41～CP46は、最終回が4回目となるので、4回目の変動サイクルで「突当演出」となる変動内容を特定する。そして、図8(b)に示すように、画像表示部GHでは、直前の3回目の変動サイクルで聴牌継続目([1・連続・1])が変動停止された後、全列の変動表示が開始されて特定列を含む全列を同時に変動停止させて大当り図柄([111])を導出する突当演出が行われる。その後、画像表示部GHでは、大当り遊技に関する演出(オープニング演出など)が行われることになる。

【0089】

そして、本実施形態では、図5(a)～(d)に示すように、選択可能なサイクルパターン毎にサイクルパターン振分用乱数が振分けられている。そして、統括制御用CPU31aは、サイクルパターン振分用乱数を用いてサイクルパターンを選択(抽選)する。なお、統括制御用CPU31aは、サイクルパターン振分用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。そして、サイクルパターン振分用乱数は、所定の周期毎に更新され、統括制御用RAM31cに記憶されている。

【0090】

具体的に、統括制御用CPU31aは、変動サイクル数が2回を特定する場合、すなわち変動パターンP2, P6が指示される場合、図5(a), (b)に示すように、2回分の変動サイクルの変動内容を特定することができるサイクルパターンCP21～CP26の何れかを選択する。なお、この場合に最終回となる2回目の変動サイクルにおけるリーチ状態の形成後のリーチ演出(変動内容)は、指示された変動パターンにより特定される。そして、統括制御用CPU31aは、大当り演出用の変動パターンP2(大当り)の場合、図5(a)に基づく乱数の振分態様でサイクルパターンを選択する。一方、統括制御用CPU31aは、はずれリーチ演出用の変動パターンP6(はずれ)の場合、図5(b)に基づく乱数の振分態様でサイクルパターンを選択する。

【0091】

また、統括制御用CPU31aは、変動サイクル数が3回を特定する場合、すなわち変動パターンP3, P7が指示される場合、図5(c)に示すように、3回分の変動サイクルの変動内容を特定することができるサイクルパターンCP31～CP36の何れかを選択する。なお、この場合に最終回となる3回目の変動サイクルにおけるリーチ状態の形成

後のリーチ演出（変動内容）は、指示された変動パターンにより特定される。そして、統括制御用CPU31aは、大当り演出用の変動パターンP3（大当り）の場合、及びはずれリーチ演出用の変動パターンP7（はずれ）の場合に関係なく、図5（c）に基づく乱数の振分態様でサイクルパターンを選択する。

【0092】

また、統括制御用CPU31aは、変動サイクル数が4回を特定する場合、すなわち変動パターンP4が指示される場合、図5（d）に示すように、4回分の変動サイクルの変動内容を特定することができるサイクルパターンCP41～CP46の何れかを選択する。なお、この場合に最終回となる4回目の変動サイクルにおける変動内容は、突当演出であることが特定される。この場合に統括制御用CPU31aは、図5（d）に基づく乱数の振分態様でサイクルパターンを選択する。

10

【0093】

このため、本実施形態において、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームでは、1回目の変動サイクルが「バラケ→継続」の場合に大当り期待度が高まるとともに、2回目の変動サイクルが「聴牌煽り」を経由する場合に大当り期待度が高まるように構成されている。また、本実施形態において、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームでは、1回目の変動サイクルが「バラケ→継続」の場合や、2回目の変動サイクルが「聴牌煽り」を経由する場合であっても、変動サイクル数が4回に対しては期待を持つことができるように構成されている。

【0094】

20

すなわち、本実施形態では、変動サイクル数が2回であれば、大当り場合の出現率（選択率）とはずれの場合の出現率（選択率）とを合算した合算出現率に対して大当りの場合の出現率（選択率）が占める割合が、1回目の変動サイクルを「聴牌→継続」とする場合に高くなる。また、変動サイクル数が2回であれば、大当り場合の出現率（選択率）とはずれの場合の出現率（選択率）とを合算した合算出現率に対して大当りの場合の出現率（選択率）が占める割合が、2回目の変動サイクルを「聴牌煽り→聴牌」とする、1回目の変動サイクルを「聴牌→継続」且つ2回目の変動サイクルを「聴牌煽り→聴牌」の場合に高くなる。また、変動サイクル数が3回であれば、変動サイクル数が2回で大当りの場合と、1回目及び2回目（各種煽り演出までの変動内容）で同一内容を特定するサイクルパターンに対しては、サイクルパターン振分用乱数の振分態様を同一にしている。また、変動サイクル数が4回であれば、変動サイクル数が2回ではずれの場合と、1回目及び2回目（各種煽り演出までの変動内容）で同一内容を特定するサイクルパターンに対しては、サイクルパターン振分用乱数の振分態様を同一にしている。

30

【0095】

また、統括制御用CPU31aは、最終回以外の変動サイクルで変動停止（一旦停止表示）させる飾図の図柄組み合わせを決定する。この際、統括制御用CPU31aは、サイクルパターンから特定される変動内容に基づきチャンス継続目及び聴牌継続目の何れかを決定するとともに、これらを構成する各列の飾図を決定する。そして、統括制御用CPU31aは、チャンス継続目であれば特定列（左右列）を異なる図柄の飾図とすることを決定する一方、聴牌継続目であれば特定列（左右列）を同一図柄の飾図とすることを決定する。なお、中列に関しては、前記継続図柄とする飾図を決定することになる。

40

【0096】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、変動内容に連続演出を含む場合の図柄変動ゲームにおいて、次の変動サイクルも継続させる場合、「まだまだ」が画像表示される連続予兆ロゴ演出が行われる場合がある。連続予兆ロゴ演出は、前記継続演出に先立って行われるとともに、リーチ状態の形成に伴うタイミングであって、リーチロゴ演出のタイミングよりも前のタイミングで行われる。さらに連続予兆ロゴ演出は、次の変動サイクルも継続される場面でのみ行われる。このため、本実施形態における連続予兆ロゴ演出は、前記継続演出の出現を予兆する継続予兆演出となる。

【0097】

50

そして、統括制御用CPU31aは、各変動サイクルで連続予兆ロゴ演出の実行態様（行わせるか否か）を選択（抽選）し、決定する。なお、統括制御用CPU31aは、サイクルパターンを選択して各変動サイクルの変動内容を決定した後に連続予兆ロゴ演出の実行態様を決定する。この場合に、統括制御用CPU31aは、各変動サイクルにおける連続予兆ロゴ演出の実行態様を特定することができるロゴパターンRP21, RP22, RP31～RP34, RP41～RP48のうち、図9に示すように、変動サイクル数に応じて選択可能なロゴパターンの何れかを選択する。そして、統括制御用CPU31aは、ロゴパターンを選択することで、各変動サイクルにおける連続予兆ロゴ演出の実行態様を決定することになる。本実施形態では、連続予兆ロゴ演出の実行態様（行われるか否か）を抽選する統括制御用CPU31aが、予兆抽選手段として機能する。

10

【0098】

ここで、ロゴパターンRP21, RP22, RP31～RP34, RP41～RP48について図9に基づき説明する。図9では、連続予兆ロゴ演出を行う場合を「○」で示すとともに、連続予兆ロゴ演出を行わない場合を「×」で示している。

【0099】

ロゴパターンRP21, RP22は、変動サイクル数が2回の場合における連続予兆ロゴ演出の実行態様を特定する。この場合には、1回目の変動サイクルで連続予兆ロゴ演出を行わせ得る。そして、ロゴパターンRP21は、1回目の変動サイクルで連続予兆ロゴ演出を行わないことを特定する。また、ロゴパターンRP22は、1回目の変動サイクルで連続予兆ロゴ演出を行うことを特定する。

20

【0100】

また、ロゴパターンRP31～RP34は、変動サイクル数が3回の場合における連続予兆ロゴ演出の実行態様を特定する。この場合には、1回目及び2回目の変動サイクルで連続予兆ロゴ演出を行わせ得る。そして、ロゴパターンRP31は、1回目及び2回目の変動サイクルで連続予兆ロゴ演出を行わないことを特定する。また、ロゴパターンRP32, RP33は、1回目及び2回目の何れかの変動サイクルで連続予兆ロゴ演出を行うことを特定する。また、ロゴパターンRP34は、1回目及び2回目の変動サイクルで連続予兆ロゴ演出を行うことを特定する。

【0101】

また、ロゴパターンRP41～RP48は、変動サイクル数が4回の場合における連続予兆ロゴ演出の実行態様を特定する。この場合には、1回目、2回目、及び3回目の変動サイクルで連続予兆ロゴ演出を行わせ得る。そして、ロゴパターンRP41は、1回目、2回目、及び3回目の変動サイクルで連続予兆ロゴ演出を行わないことを特定する。また、ロゴパターンRP42～RP44は、1回目、2回目、及び3回目の何れかの変動サイクルで連続予兆ロゴ演出を行うことを特定する。また、ロゴパターンRP45～RP47は、1回目、2回目、及び3回目の何れか2つの変動サイクルで連続予兆ロゴ演出を行うことを特定する。また、ロゴパターンRP48は、1回目、2回目、及び3回目の変動サイクルで連続予兆ロゴ演出を行うことを特定する。

30

【0102】

そして、本実施形態では、変動サイクル数に応じて選択可能なロゴパターン毎にロゴパターン振分用乱数が振分けられている。そして、統括制御用CPU31aは、ロゴパターン振分用乱数を用いてロゴパターンを選択（抽選）する。なお、統括制御用CPU31aは、ロゴパターン振分用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。そして、ロゴパターン振分用乱数は、所定の周期毎に更新され、統括制御用RAM31cに記憶されている。

40

【0103】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機では、大当りの場合とはずれの場合を比較すると、変動サイクル数に関係なく、大当りの場合に連続予兆ロゴ演出が行われ易くなるようにロゴパターン振分用乱数が振分けられている。さらに変動サイクル数が3回の場合には、大当りであるかはずれであるかに関係なく、ロゴパターンRP34<RP33<RP32

50

< R P 3 1 の順に選択され易くようにロゴパターン振分用乱数が振分けられている。また、変動サイクル数が 4 回の場合には、大当たりであるかはずれであるかに関係なく、ロゴパターン R P 4 8 < R P 4 7 < R P 4 6 < R P 4 5 < R P 4 4 < R P 4 3 < R P 4 2 < R P 4 1 の順に選択され易くようにロゴパターン振分用乱数が振分けられている。すなわち、本実施形態では、大当たりの場合とはずれの場合を比較すると、大当たりの場合に連続予兆ロゴ演出が行われる回数が多くなり易く、且つ連続予兆ロゴ演出が行われる回数が同数であれば先の変動サイクルで連続予兆ロゴ演出が行われ易く構成されている。

【 0 1 0 4 】

次に、連続予兆ロゴ演出の具体的な実行態様について、図 1 0 (a) , (b) に基づき、演出表示装置 1 1 (画像表示部 G H) における飾図の動作と合わせて説明する。

10

図 1 0 (a) は、変動サイクル中にリーチ状態が形成されて、通常煽り演出及び聴牌煽り演出が行われる場合を示している。そして、図 1 0 (a) に示すように、これら煽り演出が行われる場合、画像表示部 G H では、リーチ状態が形成された後、これら煽り演出の開始に伴って連続予兆ロゴ演出が行われる。そして、この場合に連続予兆ロゴ演出のタイミングは、図 6 (a) 及び図 8 (a) に示したリーチ状態の形成後となる。

【 0 1 0 5 】

また、図 1 0 (b) は、変動サイクル中に擬似煽り演出が行われてリーチ状態が形成される行われる場合を示している。そして、図 1 0 (b) に示すように、これら煽り演出が行われる場合、画像表示部 G H では、擬似煽り演出の途中でリーチ状態が形成されることに伴って連続予兆ロゴ演出が行われる。そして、この場合に連続予兆ロゴ演出のタイミングは、図 7 (a) , (b) に示したリーチ状態の形成時となる。

20

【 0 1 0 6 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、変動内容に連続演出を含む場合の図柄変動ゲームにおいて、各変動サイクルの開始に伴って、サイクル予告演出 (予告演出) が行われる場合がある。サイクル予告演出は、前記継続演出に先立って行われるとともに、変動サイクルの開始に伴うタイミングで行われる。なお、サイクル予告演出は、大当たり確定が報知される 4 回目の変動サイクルでは行われなくなっている。さらにサイクル予告演出は、画像表示部 G H に大当たり期待度 (大当たりである可能性) を示唆する画像を表示させる態様で行われるとともに、その画像の種類により大当たり期待度の高低を示唆 (報知) する演出として行われる。そして、サイクル予告演出には、何も画像を表示させない「無し」の予告内容と、「低」の文字を画像表示させる予告内容と、「中」の文字を画像表示させる予告内容と、「高」の文字を画像表示させる予告内容の 4 種類の予告内容が設定されている。そして、サイクル予告演出の予告内容では、「無し」<「低」<「中」<「高」の順に高い大当たり期待度が示唆 (報知) されることになる。なお、サイクル予告演出は、変動内容に連続演出を含まない場合の図柄変動ゲームでも行われ得るように構成されている。

30

【 0 1 0 7 】

そして、統括制御用 C P U 3 1 a は、各変動サイクルでサイクル予告演出の予告内容を選択 (抽選) し、決定する。なお、統括制御用 C P U 3 1 a は、サイクルパターンに関係なく、変動パターンに基づいてサイクル予告演出の予告内容を決定する。統括制御用 C P U 3 1 a は、サイクル予告演出の予告内容の決定に際し、最初に最終回の変動サイクルにおける予告内容を決定した後、最終回以外の変動サイクルにおける予告内容を決定する。なお、統括制御用 C P U 3 1 a は、変動サイクル数が 4 回となる場面において、3 回目の変動サイクルがサイクル予告演出の実質的な最終回となるので、3 回目の変動サイクルにおける予告内容を決定する。

40

【 0 1 0 8 】

次に、統括制御用 C P U 3 1 a がサイクル予告演出の予告内容を決定する処理について、図 1 1 (a) ~ (d) に基づき説明する。

統括制御用 C P U 3 1 a は、変動内容に連続演出を含むかどうかに関係なく、図柄変動ゲームの開始に伴って行われるゲーム開始時演出の予告内容抽選の結果に基づき、最終回

50

の変動サイクルにおける予告内容を決定する。

【0109】

本実施形態における統括制御用CPU31aは、変動内容に連続演出を含むかどうかに関係なく、図柄変動ゲームを開始させる毎に、ゲーム開始時演出に関する予告内容抽選を行うようになっている。ゲーム開始時演出は、図柄変動ゲームの開始に伴って行われるので、変動内容に連続演出を含む場合にも行わせることができる。すなわち、本実施形態では、変動内容に関係なく行わせ得るゲーム開始時演出を、サイクル予告演出を決定する要素に加えている。そして、ゲーム開始時演出は、画像表示部GHの表示画面の画面色を変化させる態様で行われるとともに、その画面色の種類により大当たり期待度の高低を示唆（報知）する演出として行われる。そして、ゲーム開始時演出には、画面色を変化させない「無し」の予告内容と、「白」の画面色に変化させる予告内容と、「赤」の画面色に変化させる予告内容と、「金」の画面色に変化させる予告内容の4種類の予告内容が設定されている。そして、ゲーム開始時演出の予告内容では、「無し」<「白」<「赤」<「金」の順に高い大当たり期待度が示唆（報知）されることになる。

10

【0110】

そして、統括制御用CPU31aは、変動パターンに基づいてゲーム開始時演出の予告内容を選択（抽選）し、決定する。この選択では、各予告内容のそれぞれを決定する確率を所定の確率となるように乱数を振分けて乱数抽選が実行される。本実施形態のパチンコ遊技機では、「無し」<「白」<「赤」<「金」の順に大当たり期待度が高くなるように乱数が振分けられている。

20

【0111】

そして、統括制御用CPU31aは、決定しているゲーム開始時演出の予告内容に基づき、図11(a)に示すように、最終回の変動サイクルにおけるサイクル予告演出の演出内容を選択（抽選）し、決定する。本実施形態では、ゲーム開始時演出の予告内容に基づき、予告内容毎に第1サイクル振分用乱数が振分けられている。そして、統括制御用CPU31aは、第1サイクル振分用乱数を用いて最終回の変動サイクルにおける予告内容を選択（抽選）する。なお、統括制御用CPU31aは、第1サイクル開始振分用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。そして、第1サイクル振分用乱数は、所定の周期毎に更新され、統括制御用RAM31cに記憶されている。

30

【0112】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機では、ゲーム開始時演出の予告内容の大当たり期待度が高いほど、大当たり期待度が高いことを示唆（報知）するサイクル予告演出の予告内容を最終回の変動サイクルで行わせ易いように、第1サイクル振分用乱数が振分けられている。すなわち、本実施形態では、ゲーム開始時演出の予告内容が「無し」であれば、サイクル予告演出の予告内容として「中」<「低」の順に行わせ易いように第1サイクル振分用乱数が振分けられている。また、本実施形態では、ゲーム開始時演出の予告内容が「白」であれば、サイクル予告演出の予告内容として「中」<「低」の順に行わせ易く且つゲーム開始時演出の予告内容が「無し」の場合よりも「中」を行わせ易いように第1サイクル振分用乱数が振分けられている。また、本実施形態では、ゲーム開始時演出の予告内容が「赤」であれば、サイクル予告演出の予告内容として「高」<「低」<「中」の順に行わせ易く且つゲーム開始時演出の予告内容が「無し」及び「白」の場合よりも「低」及び「中」を行わせ難いように第1サイクル振分用乱数が振分けられている。また、本実施形態では、ゲーム開始時演出の予告内容が「金」であれば、サイクル予告演出の予告内容として「低」<「中」<「高」の順に行わせ易く且つゲーム開始時演出の予告内容が他の場合よりも「高」を行わせ易いように第1サイクル振分用乱数が振分けられている。なお、最終回の変動サイクルにおいては、「無し」を行わせ得ないように第1サイクル振分用乱数が振分けられている。

40

【0113】

そして、統括制御用CPU31aは、最終回の変動サイクルのサイクル予告演出の予告

50

内容を決定することで、変動サイクル数が3回又は4回であれば3回目の変動サイクルの予告内容を決定したことになる一方、変動サイクル数が2回であれば2回目の変動サイクルの予告内容を決定したことになる。このため、統括制御用CPU31aは、変動サイクル数が3回又は4回であれば2回目の変動サイクルのサイクル予告演出の予告内容を次に決定する。

【0114】

この場合に統括制御用CPU31aは、決定している最終回の変動サイクルの予告内容に基づき、図11(b)に示すように、2回目の変動サイクルにおけるサイクル予告演出の演出内容を選択(抽選)し、決定する。なお、統括制御用CPU31aは、変動サイクル数が2回であればこのような処理を行わないことになる。

10

【0115】

本実施形態では、最終回の変動サイクルの予告内容に基づき、予告内容毎に第2サイクル振分用乱数が振分けられている。そして、統括制御用CPU31aは、第2サイクル振分用乱数を用いて2回目の変動サイクルにおける予告内容を選択(抽選)する。なお、統括制御用CPU31aは、第2サイクル振分用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。そして、第2サイクル振分用乱数は、所定の周期毎に更新され、統括制御用RAM31cに記憶されている。

【0116】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機では、最終回の変動サイクルのサイクル予告演出の予告内容よりも大当たり期待度が高い予告内容を行わせ得ないように、第2サイクル振分用乱数が振分けられている。さらに本実施形態では、最終回の変動サイクルのサイクル予告演出の予告内容の大当たり期待度が高いほど、大当たり期待度が高いことを示唆(報知)するサイクル予告演出の予告内容を2回目の変動サイクルで行わせ易いように、第2サイクル振分用乱数が振分けられている。すなわち、本実施形態では、最終回の予告内容が「低」であれば、サイクル予告演出の予告内容として「低」のみを行わせるように第2サイクル振分用乱数が振分けられている。また、本実施形態では、最終回の予告内容が「中」であれば、サイクル予告演出の予告内容として「低」及び「中」を行わせ得るとともに、「中」<「低」の順に行わせ易いように第2サイクル振分用乱数が振分けられている。また、本実施形態では、最終回の予告内容が「高」であれば、サイクル予告演出の予告内容として「低」、「中」、及び「高」を行わせ得るとともに、「低」<「中」<「高」の順に行わせ易いように第2サイクル振分用乱数が振分けられている。なお、本実施形態において実際には、最終回の予告内容として「無し」を決定し得ないので、最終回の予告内容が「無し」に対しては「無し」にのみ第2サイクル振分用乱数を振分けしている。

20

30

【0117】

次に、統括制御用CPU31aは、決定している2回目の変動サイクルの予告内容とサイクルパターンに基づき、図11(c)、(d)に示すように、初回となる1回目の変動サイクルのサイクル予告演出の予告内容を選択(抽選)し、決定する。この場合に統括制御用CPU31aは、変動サイクル数が3回又は4回であれば先に決定した2回目の変動サイクルの予告内容に基づいて決定する一方、変動サイクル数が2回であれば先に決定した最終回の変動サイクルの予告内容に基づいて決定する。そして、統括制御用CPU31aは、1回目の変動サイクルで「バラケ→継続」を特定するサイクルパターンであれば、図11(c)に基づき、1回目の変動サイクルの予告内容を決定する。一方、統括制御用CPU31aは、1回目の変動サイクルで「聴牌→継続」を特定するサイクルパターンであれば、図11(d)に基づき、1回目の変動サイクルの予告内容を決定する。

40

【0118】

本実施形態では、1回目の変動サイクルで特定される変動内容に応じて、2回目の変動サイクルの予告内容に基づき、予告内容毎に第3サイクル振分用乱数が振分けられている。そして、統括制御用CPU31aは、第3サイクル振分用乱数を用いて1回目の変動サイクルにおける予告内容を選択(抽選)する。なお、統括制御用CPU31aは、第3サイクル振分用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

50

る。そして、第3サイクル振分用乱数は、所定の周期毎に更新され、統括制御用RAM 31cに記憶されている。

【0119】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機では、2回目の変動サイクルのサイクル予告演出の予告内容よりも大当たり期待度が高い予告内容を行わせ得ないように、第3サイクル振分用乱数が振分けられている。さらに本実施形態では、最終回の変動サイクルのサイクル予告演出の予告内容の大当たり期待度が高いほど、大当たり期待度が高いことを示唆（報知）するサイクル予告演出の予告内容を1回目の変動サイクルで行わせ易いように、第3サイクル振分用乱数が振分けられている。また、本実施形態では、1回目の変動サイクルが「聴牌→継続」の場合に、「バラケ→継続」よりも大当たり期待度が高い予告内容を行わせ易いように、第3サイクル振分用乱数が振分けられている。このため、本実施形態では、1回目の変動サイクルにおける継続演出の出現態様（「バラケ→継続」又は「聴牌→継続」）に応じて予告内容の決定態様を異ならせている。

【0120】

すなわち、本実施形態では、1回目が「バラケ→継続」であれば、サイクル予告演出の予告内容として「無し」及び「低」を行わせ得るとともに、「無し」＜「低」の順に行わせ易いように、第3サイクル振分用乱数が振分けられている。また、本実施形態では、1回目が「バラケ→継続」であって2回目の予告内容が「無し」及び「低」以外（「中」又は「高」）場合に、2回目の予告内容が「低」よりもサイクル予告演出の予告内容として「低」を行わせ易いように、第3サイクル振分用乱数が振分けられている。なお、本実施形態において実際には、2回目の予告内容として「無し」を決定し得ないので、2回目の予告内容が「無し」に対しては「無し」にのみ第3サイクル振分用乱数を振分けている。

【0121】

一方、本実施形態では、1回目が「聴牌→継続」であって2回目の予告内容が「低」であれば、サイクル予告演出の予告内容として「低」のみを行わせるように第3サイクル振分用乱数が振分けられている。また、本実施形態では、1回目が「聴牌→継続」であって2回目の予告内容が「中」であれば、サイクル予告演出の予告内容として「低」及び「中」を行わせ得るとともに、「中」＜「低」の順に行わせ易いように第3サイクル振分用乱数が振分けられている。また、本実施形態では、1回目が「聴牌→継続」であって2回目の予告内容が「高」であれば、サイクル予告演出の予告内容として「低」、「中」、及び「高」を行わせ得るとともに、「低」＜「中」＜「高」の順に行わせ易いように第3サイクル振分用乱数が振分けられている。なお、本実施形態において実際には、2回目の予告内容として「無し」を決定し得ないので、2回目の予告内容が「無し」に対しては「無し」にのみ第3サイクル振分用乱数を振分けている。

【0122】

そして、連続演出実行処理において各変動サイクルの変動内容（連続予告口ゴ演出の実行態様やサイクル予告演出の予告内容）を決定した統括制御用CPU 31aは、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演出制御基板32（演出制御用CPU 32a）に出力する。具体的に、統括制御用CPU 31aは、変動サイクルの変動内容と変動サイクルで変動停止させる飾図の図柄組み合わせを指定する制御コマンドを各変動サイクルの開始に際して出力する。また、統括制御用CPU 31aは、変動サイクルで連続予告口ゴ演出を行わせる場合、連続予告口ゴ演出を行うことを指定する制御コマンドを、対象となる変動サイクルの開始に際して出力する。なお、統括制御用CPU 31aは、1回目の変動サイクルの途中でリーチ状態を形成しない「バラケ→継続」となるサイクルパターンを決定している場合、1回目の変動サイクルに関しては連続予告口ゴ演出を行わせないように制御する。この場合に統括制御用CPU 31aは、1回目の変動サイクルにおいては連続予告口ゴ演出の実行態様に関係なく、連続予告口ゴ演出を行うことを指定する制御コマンドを出力しないようになっている。また、統括制御用CPU 31aは、変動サイクルでサイクル予告演出の予告内容を指定する制御コマンドを各変動サイクルの開始に際して出力する。

【 0 1 2 3 】

そして、演出制御基板 3 2 の演出制御用 C P U 3 2 a は、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームを開始させる場合、変動サイクル毎に、指示された変動内容及び変動停止させる飾図の図柄組み合わせに基づき、各変動サイクルを実行させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、演出制御用 C P U 3 2 a は、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームを開始させる場合、連続予兆ロゴ演出を行うことが指示された変動サイクルを対象に、連続予兆ロゴ演出を行わせるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、演出制御用 C P U 3 2 a は、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームを開始させる場合、変動サイクル毎に、指示されたサイクル予告演出の予告内容に基づき、サイクル予告演出を実行させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。そして、最終回以外の変動サイクルを全て実行されると、演出制御用 C P U 3 2 a は、指示された変動パターンに基づき、最終回の変動サイクルを実行させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。これにより、演出表示装置 1 1 (画像表示部 G H) には、飾図用の図柄指定コマンドにより指示された飾図の図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、本実施形態における統括制御用 C P U 3 1 a は、ゲーム開始時予告演出の予告内容を指定する制御コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して出力する。そして、演出制御用 C P U 3 2 a は、図柄変動ゲームを開始させる場合、指示されたゲーム開始時予告演出の予告内容に基づき、ゲーム開始時予告演出を実行させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

10

【 0 1 2 4 】

本実施形態では、連続演出を伴う図柄変動ゲームの制御を実行し、次の変動サイクルを継続して実行させるに際して前記継続演出を伴わせるように制御する統括制御用 C P U 3 1 a と演出制御用 C P U 3 2 a が、連続演出制御手段として機能する。

20

【 0 1 2 5 】

次に、具体的な連続演出の流れ (演出の実行態様) について図 1 2 に基づき、詳しく説明する。なお、演出表示装置 1 1 (画像表示部 G H) における具体的な演出の実行態様については、図 6 (a) , (b) 、図 7 (a) , (b) 、及び図 8 (a) , (b) を参照しながら説明する。

【 0 1 2 6 】

変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームが行われると (時点 A 0) 、演出としては、1 回目の変動サイクル (「変動サイクル 1 回目」) が行われる。1 回目の変動サイクルの開始に際しては、ゲーム開始時予告演出やサイクル予告演出が行われる場合もある。そして、1 回目の変動サイクルでは、通常変動による演出が行われ、その途中 (時点 A 1) において、特定列 (左右列) が変動停止する。この場合に、画像表示部 G H では、図 6 (a) , (b) に示すように、特定列 (左右列) が「バラケ」の状態又はリーチ状態で変動停止される。

30

【 0 1 2 7 】

続いて、時点 A 1 において、リーチ状態が形成される場合には (「聴牌」) 、その途中から通常煽り演出が行われる。そして、「聴牌」からの通常煽り演出の結果、継続演出とならなければそのままリーチ演出が行われることになる。この場合に、画像表示部 G H では、図 6 (b) に示すように、リーチロゴ演出が行われる。そして、遊技者は、変動内容に連続演出を含まない図柄変動ゲームであることを把握し得る。一方、「聴牌」からの通常煽り演出の結果、継続演出となる場合には (「継続」) 、リーチ状態の形成後のリーチ演出の途中 (時点 A 2) から継続演出が行われた後、2 回目の変動サイクル (「変動サイクル 2 回目」) が行われる (時点 A 3) 。この場合に、画像表示部 G H では、図 6 (b) に示すように、聴牌継続目が変動停止される演出が行われる。また、この場合には、時点 A 1 において、連続予兆ロゴ演出が行われる場合もある。そして、遊技者は、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームであることを把握し得る。しかも遊技者は、1 回目の変動サイクルが聴牌継続目であることから大当たりや変動サイクルが 3 回、4 回と継続することに対して期待を持ち得る。

40

【 0 1 2 8 】

50

一方、時点 A 1 において、リーチ状態が形成されない場合には（「バラケ」）、その途中から通常煽り演出が行われる。そして、「バラケ」からの通常煽り演出の結果、継続演出とならなければ（時点 A 2 ）、そのままはずれ演出（「はずれ」）が行われる。この場合に、画像表示部 G H では、図 6（a）に示すように、通常はずれ図柄が確定停止表示される演出が行われる。そして、遊技者は、変動内容に連続演出を含まない図柄変動ゲームであってはずれ演出であることを把握し得る。一方、「バラケ」からの通常煽り演出の結果、継続演出となる場合には（「継続」）、その途中（時点 A 2）から継続演出が行われた後、2 回目の変動サイクル（「変動サイクル 2 回目」）が行われる（時点 A 3）。この場合に、画像表示部 G H では、図 6（a）に示すように、チャンス継続目の変動停止される演出が行われる。そして、遊技者は、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームであることを把握し得る。

10

【0129】

なお、時点 A 3 から 2 回目の変動サイクルが行われるタイミングは、図柄変動ゲームの間におけるゲーム間インターバル時間も考慮されることから、はずれ演出の終了よりもゲーム間インターバル時間分だけ後のタイミングとなる。

【0130】

このため、本実施形態における 1 回目の変動サイクルでは、リーチ状態が形成されてから継続演出が行われる場面と、リーチ状態を形成しないで継続演出が行われる場面とが存在する。

【0131】

20

続いて、時点 A 3 において、演出としては、2 回目の変動サイクルが行われる。2 回目の変動サイクルの開始に際しては、サイクル予告演出が行われる場合もある。そして、2 回目の変動サイクルでは、通常変動による演出が行われ、その途中（時点 A 4）において、擬似煽り演出又は聴牌煽り演出が行われる。この場合に、画像表示部 G H では、図 7（a）、（b）又は図 8（a）に示すように、擬似煽り演出又は聴牌煽り演出が行われる。

【0132】

続いて、時点 A 4 において、擬似煽り演出の結果、リーチ状態が形成されて（「聴牌」）継続演出とならない場合には（時点 A 5 b）、そのままリーチ演出が行われることになる。この場合に、画像表示部 G H では、図 7（a）、（b）に示すように、リーチロゴ演出が行われる。そして、遊技者は、変動サイクル数が 2 回の図柄変動ゲームであることを把握し得る。一方、擬似煽り演出の結果、リーチ状態が形成されないで（「継続」）継続演出となる場合には（時点 A 5 b）、継続演出が行われた後、3 回目の変動サイクル（「変動サイクル 3 回目」）が行われる（時点 A 6）。この場合に、画像表示部 G H では、図 7（a）、（b）に示すように、チャンス継続目の変動停止される演出が行われる。また、この場合には、時点 A 5 b において、連続予告ロゴ演出が行われる場合もある。そして、遊技者は、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームであって変動サイクル数が 3 回以上であることを把握し得る。

30

【0133】

一方、時点 A 4 において、聴牌煽り演出の結果、リーチ状態が維持されて（「聴牌」）継続演出とならない場合には（時点 A 5 a）、そのままリーチ演出が行われることになる。この場合に、画像表示部 G H では、図 8（a）に示すように、リーチロゴ演出が行われる。そして、遊技者は、変動サイクル数が 2 回の図柄変動ゲームであることを把握し得る。一方、聴牌煽り演出の結果、リーチ状態が維持されないで（「継続」）継続演出となる場合には（時点 A 5 a）、継続演出が行われた後、3 回目の変動サイクル（「変動サイクル 3 回目」）が行われる（時点 A 6）。この場合に、画像表示部 G H では、図 8（a）に示すように、チャンス継続目の変動停止される演出が行われる。また、この場合には、時点 A 5 a において、連続予告ロゴ演出が行われる場合もある。そして、遊技者は、変動内容に連続演出を含む図柄変動ゲームであって変動サイクル数が 3 回以上であることを把握し得る。しかも遊技者は、2 回目の変動サイクルが聴牌煽り演出であることから大当たりや変動サイクルが 4 回目も継続することに対して期待を持ち得る。

40

50

【 0 1 3 4 】

なお、聴牌煽り演出からの時点 A 5 a は、擬似煽り演出よりも先にリーチ状態を形成することから、擬似煽り演出からの時点 A 5 b よりも先にリーチ状態を形成している分だけ先のタイミングとなる。

【 0 1 3 5 】

このため、本実施形態における 2 回目の変動サイクルでは、リーチ状態が形成されてから継続演出が行われる場面と、リーチ状態を形成するとみせかけて実際にはリーチ状態を形成しないで継続演出が行われる場面とが存在する。

【 0 1 3 6 】

続いて、時点 A 6 において、演出としては、3 回目の変動サイクルが行われる。3 回目の変動サイクルの開始に際しては、サイクル予告演出が行われる場合もある。そして、3 回目の変動サイクルでは、通常変動による演出が行われ、その途中（時点 A 7）において、特定列（左右列）が変動停止する。この場合に、画像表示部 GH では、図 6（b）に示すように、特定列（左右列）がリーチ状態で変動停止される。

【 0 1 3 7 】

続いて、時点 A 7 において、リーチ状態が形成される場合には（「聴牌」）、その途中から通常煽り演出が行われる。そして、「聴牌」からの通常煽り演出の結果、継続演出とならなければそのままリーチ演出が行われることになる。この場合に、画像表示部 GH では、図 6（b）に示すように、リーチロゴ演出が行われる。そして、遊技者は、変動サイクル数が 3 回の図柄変動ゲームであることを把握し得る。一方、「聴牌」からの通常煽り演出の結果、継続演出となる場合には（「継続」）、リーチ状態の形成後のリーチ演出の途中（時点 A 8）から継続演出が行われた後、4 回目の変動サイクル（「変動サイクル 4 回目」）が行われる（時点 A 9）。この場合に、画像表示部 GH では、図 6（b）に示すように、聴牌継続目が変動停止される演出が行われる。また、この場合には、時点 A 6 において、連続予告ロゴ演出が行われる場合もある。そして、遊技者は、変動サイクル数が 4 回の図柄変動ゲームであって、大当たり確定となることを把握し得る。

【 0 1 3 8 】

このため、本実施形態における 3 回目の変動サイクルでは、リーチ状態が形成されてから継続演出が行われる場面のみが存在する。また、3 回目の変動サイクルでは、継続演出が行われる場面では聴牌継続目が変動停止される場面のみが存在する。そして、3 回目の変動サイクルでは、リーチ状態が既に形成された状態から前記継続図柄が変動停止するかどうかを煽ることから、その後の展開としてそのままリーチ演出か 4 回目の変動サイクルへ継続するかの何れかとなる。そして、特に 3 回目の変動サイクルでは、リーチ状態が形成されても、大当たり確定となる 4 回目の変動サイクルへの継続のチャンスが残されていることになる。しかも、変動サイクル数が 3 回というのは、変動サイクル数が 4 回を除けば最も高い大当たり期待度が設定されていることから、リーチ状態から継続演出が行われなくても大当たりに対する期待を高めた状態が維持されることになる。その結果、3 回目の変動サイクルでは、特に継続演出が行われるかどうか注目させることができる。そして、このような遊技者が注目する場面としては、次（確定回数目）の変動サイクルも継続すれば大当たり確定の状況の直前となる 3 回目（確定回数目直前）の変動サイクルに設定することで、遊技者の注目をさらに集めることができる。したがって、遊技者は、3 回目の変動サイクルが開始されると、大当たりに対して大きな期待を持ちながらその変動内容に注目することになる。

【 0 1 3 9 】

続いて、時点 A 9 において、演出としては、4 回目の変動サイクルが行われる。4 回目の変動サイクルの開始に際しては、サイクル予告演出が行われない。そして、4 回目の変動サイクルでは、突当演出が行われ、大当たり図柄が確定停止表示される（時点 A 10）。この場合に、画像表示部 GH では、図 8（b）に示すように、特定列（左右列）を含む全列が同一図柄で同時に変動停止される。そして、遊技者は、大当たり確定を把握し得る。

【 0 1 4 0 】

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) 3回目(確定回数直前)の変動サイクルでは、4回目(確定回数)の変動サイクルを継続させない場合、リーチ演出へ移行させる一方、3回目(確定回数直前)の変動サイクルが継続される場合、リーチ状態を成立させた後に継続演出を実行させて4回目(確定回数)の変動サイクルへと継続させる構成とした。これにより、3回目(確定回数直前)の変動サイクルでは、リーチ状態が成立したとしても継続演出が実行される可能性を残すことができる。このため、リーチ状態が成立しても、連続演出が終了しているか否かは確定しないこととなるため、遊技者に最後まで連続演出が終了しているか否かに注目させることができる。このような注目させる場面を、次の変動サイクルも継続すれば大当たり(当り)に当選していることになる3回目(確定回数直前)の変動サイクルに設定することで、遊技者の注目をさらに高めることができる。その結果、連続演出が継続するか否かを予測困難にして遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0141】

(2) 4回目(確定回数)の変動サイクルでは、図8(b)に示すリーチ状態を成立させることなく飾図の大当たり図柄(当りの当選を報知する当り報知結果)を確定停止表示させる構成とした。この場合には、4回目(確定回数)の変動サイクルが行われる時点で大当たり(当り)の当選が報知されることになる。このため、このような場面では、リーチ状態を成立させるなどしないで既に報知されていることに対する結果のみを演出で実現させることができる。その結果、4回目(確定回数)の変動サイクルを設定している仕様を最大限に生かして演出を実現して遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0142】

(3) 1回目(確定回数直前よりも前)の変動サイクルでは、図6(a),(b)に示す通常変動態様で実行させる場合がある構成とした。そして、この場合には、次の変動サイクルも継続させる場合、リーチ状態の成立とならない図柄を変動停止させて継続演出を実行させるときと、一旦、リーチ状態を成立させた後に継続演出を実行させるときがある構成とした。これにより、1回目(確定回数直前よりも前)の変動サイクルにおいて、連続演出が終了しているか否かは変動サイクルの最後まで確定しないこととなるため、遊技者に最後まで連続演出が終了しているか否かに注目させることができる。その結果、連続演出が継続するか否かを予測困難にして遊技の興趣を向上させることができる。

【0143】

30

(4) 2回目(確定回数直前よりも前)の変動サイクルでは、図7(a),(b)に示す第1特別変動態様や図8(a)に示す第2特別変動態様で実行させる場合がある構成とした。そして、次の変動サイクルも継続させる場合、第1特別変動態様であれば、先に停止させた何れかの特定列(図柄列)と、同期して変動中の特定列(図柄列)とで、一旦、リーチ状態を成立させた後、該同期して変動中の特定列の1つと中列(図柄列)をさらに変動させた後に継続演出を実行させる構成とした。また、次の変動サイクルも継続させる場合、第2特別変動態様であれば、中列以外の特定列(最終停止列以外で停止させる図柄列)で、一旦、リーチ状態を成立させた後、該停止させた右列(何れかの図柄列)を変動中の中列(最終停止列)と同期して再び変動させた後に継続演出を実行させる構成とした。これにより、2回目(確定回数直前よりも前)の変動サイクルにおいて、連続演出が終了しているか否かは変動サイクルの最後まで確定しないこととなるため、遊技者に最後まで連続演出が終了しているか否かに注目させることができる。さらには状況に応じて変動サイクルの途中の演出のバリエーションを増やすことができる。その結果、連続演出が継続するか否かを予測困難にするだけでなく途中の演出のバリエーションも増加させて遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0144】

(5) 1回目(通常変動態様)での変動サイクルでは、継続演出に先立ってサイクル予告演出(予告演出)を行わせるとともにそのときの変動内容(継続演出の出現態様)に応じてサイクル予告演出(予告演出)の決定態様を異ならせる構成とした。これにより、1回目(通常変動態様)の変動サイクルでは、サイクル予告演出(予告演出)が行われると

50

、その示唆される内容から継続演出の出現態様や大当たり（当り）の可能性を予測することができる。その結果、連続演出が継続するか否かを予測困難な中でも今後を予測可能な要素も取り入れて遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 4 5 】

（ 6 ）連続演出を伴う図柄変動ゲームでは、 1 回目の変動サイクルを通常変動態様で行わせるとともに、 2 回目（確定回数直前よりも前の 2 回目以降）の変動サイクルを第 1 特別変動態様及び第 2 特別変動態様の何れかで行わせる構成とした。さらにサイクル予告演出（予告演出）に関しては、 1 回目の変動サイクルであれば継続演出の出現態様に基づいて特定されるサイクル予告演出（予告演出）を行わせるようにした。さらにサイクル予告演出（予告演出）に関しては、 2 回目（上記 2 回目以降）の変動サイクルであれば最終回となる変動サイクルで行わせるサイクル予告演出（予告演出）の内容を特定した後、該予告内容に基づいて特定される内容でサイクル予告演出（予告演出）を行わせる構成とした。 1 回目の変動サイクルでは、連続演出の導入となる場面であるので、その導入の態様ともなる継続演出の出現態様に基づいて特定される内容でサイクル予告演出（予告演出）が行われることになる。一方、 2 回目（確定回数直前よりも前の 2 回目以降）の変動サイクルでは、連続演出の継続途中となる場面であるので、その終着点となる最終回の変動サイクルで行わせるサイクル予告演出（予告演出）の内容に基づいて特定される内容でサイクル予告演出（予告演出）が行われることになる。このため、連続演出の導入から途中、そして終着点の間にサイクル予告演出（予告演出）による流れを創り出すことができる。その結果、サイクル予告演出（予告演出）によっても変動サイクルの連続性を創り出して遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 4 6 】

（ 7 ） 2 回目（第 1 特別変動態様及び第 2 特別変動態様）の変動サイクルでは、次の変動サイクルを継続させないでリーチ演出が行われるか次の変動サイクルも継続されるかとする構成とした。これにより、 2 回目（第 1 特別変動態様及び第 2 特別変動態様）の変動サイクルでは、連続演出が終了して、リーチ演出が実行されると思わせた後に、実際にはまだ連続演出を継続させることができ、遊技者を驚かせることができる。また、リーチが成立したとしても、連続演出が終了しているか否かは確定していないこととなるため、遊技者に最後まで連続演出が終了しているか否かに注目させることができる。その結果、連続演出が継続するか否かを予測困難にして遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 4 7 】

（ 8 ）リーチ状態の成立後、そのままリーチ演出が行われて継続演出が行われない場合には、リーチロゴ演出（リーチ成立演出）を行わせるように構成した。これにより、次の変動サイクルも継続されるかどうかを遊技者に把握させ得る。すなわち、次の変動サイクルも継続するかどうかに期待を持ち得る期間が間延びすることを抑制することができる。

【 0 1 4 8 】

（ 9 ）本実施形態では、特に 3 回目の変動サイクルであれば、継続演出が行われなくても大当たりに対して期待を持ち得る場面に設定する構成とした。このため、リーチロゴ演出により次の変動サイクルも継続しないことが報知されるが、リーチ演出による大当たりに対して期待を持たせて、リーチ演出を遊技者に楽しませることができるようになる。したがって、連続演出が継続するか否かを予測困難にしても、他の場面における興趣を低下させることがなくなる。さらにこのような他の場面における興趣の向上にも寄与することができる。

【 0 1 4 9 】

（ 10 ）次の変動サイクルを継続させない場合、リーチロゴ演出（リーチ成立演出）が行われる一方、次の変動サイクルを継続させる場合、リーチロゴ演出（リーチ成立演出）に替えて連続予兆ロゴ演出（継続予兆演出）が行われ得る構成とした。これにより、連続予兆ロゴ演出（継続予兆演出）の出現時、遊技者は、安心して演出の成り行きを見守ることができる。そして、遊技者の関心を、未だ行われていない次の変動サイクルにも向けさせることができる。このため、遊技者の関心を持たせる場面を、演出の実行時点だけでな

く未来の場面にまで拡げること、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 5 0 】

(1 1) 連続予兆口ゴ演出 (継続予兆演出) に関しては、その実行態様が抽選により決定される構成とした。これにより、連続予兆口ゴ演出 (継続予兆演出) が出現する場面と出現しない場面とを混在させることができる。このため、連続予兆口ゴ演出 (継続予兆演出) を実行可能に構成したとしても、連続演出が継続するか否かを予測困難にして遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 5 1 】

(1 2) 連続予兆口ゴ演出 (継続予兆演出) に関しては、図柄変動ゲームが大当たり (当り) の場合にはいずれの場合に比して行われ易い構成とした。これにより、連続予兆口ゴ演出 (継続予兆演出) の実行態様から継続演出の出現態様や大当たり (当り) の可能性を予測することができる。その結果、連続演出が継続するか否かを予測困難な中でも今後を予測可能な要素も取り入れて遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 5 2 】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

・上記実施形態は、一旦、リーチ状態を形成する際、変動サイクルの継続が継続しない場合にもリーチ口ゴ演出を行わせる構成としてもよい。これにより、変動サイクルでは、連続演出が終了して、リーチ演出が実行されると思わせた後に、実際にはまだ連続演出を継続させることができ、遊技者を驚かせることができる。また、リーチ口ゴ演出が出現しても、連続演出が終了しているか否かは確定していないこととなるため、遊技者に最後まで連続演出が終了しているか否かに注目させることができる。その結果、連続演出が継続するか否かを予測困難にして遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 5 3 】

・上記実施形態において、連続予兆口ゴ演出に関しては、大当たりかどうかに関係なくその実行態様を決定することもできる。また、連続予兆口ゴ演出に関しては、サイクルパターンの種類に応じて実行態様を決定することもできる。これによれば、連続予兆口ゴ演出の実行態様から大当たりの可能性を予測したりもできるようになる。

【 0 1 5 4 】

・上記実施形態において、連続予兆口ゴ演出に関しては、変動サイクルを継続させる場合に必ず行わせる構成とすることもできる。すなわち、連続予兆口ゴ演出に関しては、抽選の処理を省いて継続演出の一部として設定することもできる。この場合には、連続予兆口ゴ演出の出現タイミングなども継続演出に合わせて調整することが好ましい。

【 0 1 5 5 】

・上記実施形態において、連続予兆口ゴ演出の出現に関しては、する変動サイクルを固定することもでき、例えば、1 回目のみや、1 回目及び 2 回目や、3 回目のみに固定することもできる。

【 0 1 5 6 】

・上記実施形態では、連続予兆口ゴ演出を設定しなくてもよい。一方、連続予兆口ゴ演出では、演出内容を複数種類設定して、その内容から大当たり期待度や変動サイクルの継続具合などを予測させることもできるし、演出の実行態様を変更してもよい。

【 0 1 5 7 】

・上記実施形態では、リーチ口ゴ演出を設定しなくてもよい。一方、リーチ口ゴ演出では、演出内容を複数種類設定して、その内容から大当たり期待度や変動サイクルの継続具合などを予測させることもできるし、演出の実行態様を変更してもよい。

【 0 1 5 8 】

・上記実施形態では、連続予兆口ゴ演出とリーチ口ゴ演出を同一区分の演出に定めることもできる。この場合には、実行タイミングを同一に設定し、振分け (抽選) により連続予兆口ゴ演出をするかリーチ口ゴ演出をするかを決定する構成とすることもできる。

【 0 1 5 9 】

・上記実施形態では、変動サイクル数が 2 回の場合に、リーチ状態を形成しないでリー

10

20

30

40

50

チ演出にも移行しないような図柄変動ゲームを実行可能にすることもできる。この場合には、変動サイクル数が2回の変動内容を特定するはずれ演出用の変動パターンを設定すればよい。また、この場合の2回目の変動サイクルは、通常変動で行われて各種煽り演出を経て、はずれ図柄を変動停止する変動内容となる。

【0160】

・上記実施形態において、サイクル予告演出に関しては、変動サイクル毎に抽選により決定することもできるし、最終回の予告内容に基づいてのみ決定することもできる。また、サイクル予告演出に関しては、変動サイクル毎の予告内容を予めパターン化して設定しておいて、そのパターンを決定することで全ての変動サイクル分を纏めて決定してもよい。また、サイクル予告演出に関しては、各サイクル振分用乱数の振分態様を変更してもよく、大当たり期待度を予測可能であればよい。また、最終回の予告内容に関しては、ゲーム開始時演出の予告内容に基づかなくてもよく、変動パターンの種類に基づいて決定されていればよい。また、ゲーム開始時演出に関しては、サイクルパターンを考慮して決定することもできる。また、サイクル予告演出に関しては、第1、第2、第3サイクル振分用乱数を1種類の乱数に設定することもできる。

10

【0161】

・上記実施形態では、サイクル予告演出を設定しなくてもよい。一方、サイクル予告演出では、演出の実行態様を変更してもよい。例えば、サイクル予告演出は、複数の段階を有して段階が進む毎に大当たり期待度を高めていくような、ステップ式の演出で実現してもよい。この場合には、変動サイクル毎に段階を進行させるステップ数が予告内容となる。また、そのステップ毎には、複数種類の予告内容を設定することもでき、その予告内容の中には出現することで大当たり確定を報知する位置付けとなる予告内容（プレミアム予告）を設定することもできる。そして、上記実施形態のように、最終回の変動サイクルの予告内容に基づいて他の変動サイクルの予告内容を決定する構成では、途中の変動サイクルで前記プレミアム予告を出現可能に構成することもできる。この場合には、最終回の変動サイクルがプレミアム予告でなければ、途中の変動サイクルで大当たり確定が報知されるが、最終回では途中よりも予告内容の期待度が降格（ランク落ち）し得る。

20

【0162】

・上記実施形態において、聴牌煽り演出（第2特別変動態様）の変動サイクルの変動内容としては、左列を対象に煽り演出を発生させて、左列を中列と同期して再変動させることもできる。また、聴牌煽り演出（第2特別変動態様）の変動サイクルの変動内容としては、左列又は右列の何れかを再変動（スベリ変動）させた後、中列に前記継続図柄を変動停止させることもできる。また、変動サイクルの変動内容としては、複数種類の変動態様を設定されていればよく、その具体的な動きを変更することもできる。例えば、変動サイクルでは、特定列（左右列）を同時に変動停止させた後、聴牌煽り演出を行わせることもできる。また、変動サイクルでは、特定列（左右列）を同時に変動表示させておいて、左列（右列）を変動停止させて、中列及び右列（左列）を同期して変動させる擬似煽り演出とすることもできる。この場合には、特定列で既にリーチ状態を形成してもよいし、リーチ状態を形成していなくてもよい。

30

【0163】

・上記実施形態において、継続演出としては、中列に前記継続図柄を変動停止させるのではなく、予め定めた継続目を変動停止させるようにしてもよい。また、継続演出としては、最終停止列ではなく各列の何れかに前記継続図柄を変動停止させるようにすることもできる。また、継続演出としては、各列の飾図の図柄組み合わせを用いないような演出としてもよく、遊技者が変動サイクルの継続を把握し得る演出であれば変更してもよい。例えば、継続演出は、画面上に「もう1回」を画像表示させる演出でもよい。

40

【0164】

・上記実施形態において、確定回数直前よりも前の変動サイクルの変動内容は、リーチ状態を形成しない状態から継続演出を行わせる変動内容を有していればよく、全て通常変動で構成することもできる。そして、これらの変動サイクルでは、リーチ状態を形成し

50

得ない構成とすることもできる。また、確定回数直前よりも前の変動サイクルの変動内容は、全て第1特別変動態様や第2特別変動態様で構成することもできる。この場合には、1回目の変動サイクルを第1特別変動態様又は第2特別変動態様を行わせることもできるし、2回目の変動サイクルを通常変動態様で行わせることもできる。また、変動サイクルの変動内容では、各列の変動停止する順序を専用の停止順序にすることもできる。

【0165】

・上記実施形態において、確定回数目の変動サイクルの変動内容は、突当演出でなくてもよく変動サイクル数が確定回数目以外の変動サイクルで出現し得る変動内容に設定してもよい。

【0166】

・上記実施形態では、変動サイクル数が4回の場合に選択可能なサイクルパターンを、変動サイクル数が3回の場合と共通化することもできる。4回目に関しては、変動パターンからその演出内容を特定することができるので、このように構成することもできる。

【0167】

・上記実施形態において、継続演出などの各種演出は、演出表示装置11とは別体に設けた演出装置（例えば発光ランプやスピーカなど）によって実行してもよい。

・上記実施形態において、演出表示装置11は液晶ディスプレイ型としたが、ドットマトリクス型、有機EL型、プラズマディスプレイ型などとしてもよく、これらを組み合わせた表示装置を用いてもよい。

【0168】

・上記実施形態は、演出表示装置11を制御する表示制御基板、スピーカを制御する音声制御基板などのサブ制御基板を設けてもよいし、サブ統括制御基板31及び演出制御基板32の機能を一体に備えた単一の制御基板を備えたパチンコ遊技機に具体化してもよい。

【0169】

・上記実施形態において、変動サイクル数の上限を5回以上にすることもできる。また、変動サイクル数の確定回数については、3回以上を確定回数にすることもできる。また、変動サイクル数の確定回数については、ゲームの状況（画像表示部GHの背景画像の異なる演出モード毎など）に応じて、ときには3回であったり、ときには4回であったりするように構成することもできる。この場合には、ゲームの状況に合わせて、ある状況では大当りでのみ変動サイクル数が3回以上の変動パターンを選択し得る一方、またある状況では大当りでのみ変動サイクル数が4回の変動パターンを選択し得る構成とすることで実現できる。

【0170】

・上記実施形態において、変動パターンの数及び種類を任意に変更してもよい。

・上記実施形態において、リーチ判定値及びリーチ確率は、遊技状態（確変状態の有無、保留記憶数など）に応じて変更してもよい。

【0171】

・上記実施形態において、継続演出の実行タイミングや各種煽り演出のタイミングは、演出に合わせて調整して変更することもできる。

・上記実施形態は、1つの特図を用いるパチンコ遊技機に具体化した但、第1の特別図柄と第2の特別図柄からなる2つの特別図柄を用いて大当りの態様を抽選するパチンコ遊技機に具体化してもよい。

【0172】

・上記実施形態において、特図用の停止図柄指定コマンドは、図柄変動ゲームにおいて特別図柄表示装置12に確定停止表示させる図柄（特図）を示すコマンドでもよいし、大当りの種類を特定できる内容を示すコマンドであればよい。また、大当りの抽選結果や大当りの種類は、変動パターンから特定できる構成とすることもできる。この場合、変動パターン指定コマンドが大当りの抽選結果や大当りの種類も示すようにしてもよい。

【0173】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 前記連続演出制御手段は、前記連続演出を伴う図柄変動ゲームに関し、1回目の変動サイクルを前記通常変動態様で行わせる一方、前記確定回数直前よりも前の2回目以降の変動サイクルを前記第1特別変動態様及び前記第2特別変動態様の何れかで行わせ、前記予告演出に関し、1回目の変動サイクルであれば前記継続演出の出現態様に基づいて特定される内容で前記予告演出を行わせるとともに、前記2回目以降の変動サイクルであれば最終回となる変動サイクルで行わせる前記予告演出の内容を特定した後、該予告演出の内容に基づいて特定される内容で前記予告演出を行わせる。

【0174】

(ロ) 前記第1特別変動態様及び前記第2特別変動態様の変動サイクルは、次の変動サイクルを継続させないでリーチ演出が行われる又は次の変動サイクルも継続される場合に行われ、前記連続演出制御手段は、前記第1特別変動態様及び前記第2特別変動態様での変動サイクルを開始させると、次の変動サイクルを継続させない場合、リーチ状態を維持させてリーチ演出へ移行させる。

【0175】

(ハ) 前記変動サイクルでは、一旦、リーチ状態が成立する際、次の変動サイクルを継続させない場合に該リーチ状態の成立を報知するリーチ成立演出が行われる一方、次の変動サイクルを継続させる場合に前記リーチ成立演出に替えて前記継続演出の出現を予兆する継続予兆演出が行われ得る。

【0176】

(ニ) 次の変動サイクルを継続させる場合に前記継続予兆演出を行わせるか否かを抽選する予兆抽選手段を備えた。

(ホ) 前記予兆抽選手段は、前記図柄変動ゲームが当りの場合にはずれの場合に比して前記継続予兆演出を行わせる抽選結果を導出し易い。

【0177】

(ヘ) 前記変動サイクルでは、一旦、リーチ状態が成立する際、前記変動サイクルの継続に関係なく該リーチ状態の成立を報知するリーチ成立演出が行われるとともに、前記変動サイクルでは、一旦、リーチ状態が成立する際、前記第2特別変動態様であれば次の変動サイクルの継続に関係なく前記リーチ成立演出が行われ得る。

【符号の説明】

【0178】

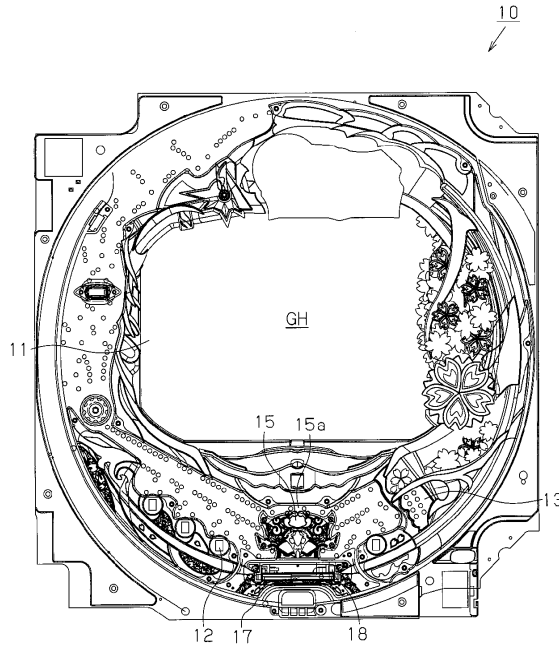
11...演出表示装置、30...主制御基板、30a...主制御用CPU、30b...主制御用ROM、30c...主制御用RAM、31...サブ統括制御基板、31a...統括制御用CPU、31b...統括制御用ROM、31c...統括制御用RAM、32...演出制御基板、32a...演出制御用CPU、32b...演出制御用ROM、32c...演出制御用RAM、GH...画像表示部、P1~P8...変動パターン、CP21~CP26、CP31~CP36、CP41~CP46...サイクルパターン。

10

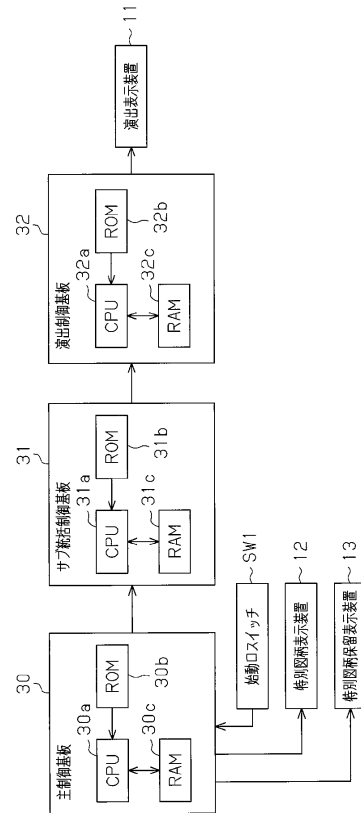
20

30

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(a)

変動パターン	演出内容	リーチ演出	類似連	変動サイクル数	変動パターン振分用乱数の振分値数
P1	大当り	有	無	1	20
P2	大当り	有	有	2	30
P3	大当り	有	有	3	40
P4	大当り	有	有	4	10

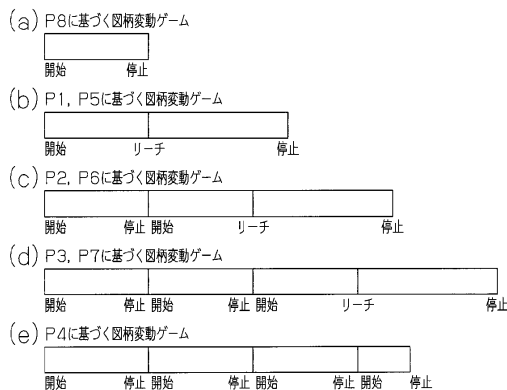
(b)

変動パターン	演出内容	リーチ演出	類似連	変動サイクル数	変動パターン振分用乱数の振分値数
P5	はずれリーチ	有	無	1	50
P6	はずれリーチ	有	有	2	30
P7	はずれリーチ	有	有	3	20

(c)

変動パターン	演出内容	リーチ演出	類似連	変動サイクル数	変動パターン振分用乱数の振分値数
P8	はずれ	無	無	1	100

【図 4】



【図 5】

(a) 変動サイクル数が2回するとき (P2に基づく図柄変動ゲーム)

サイクルパターン	変動サイクル 1回目	変動サイクル 2回目	乱数の振分値数
CP21	バラケ→継続	左停止→類似振り→確牌	30
CP22	バラケ→継続	右停止→類似振り→確牌	30
CP23	バラケ→継続	確牌→確牌振り→確牌	70
CP24	確牌→継続	左停止→類似振り→確牌	30
CP25	確牌→継続	右停止→類似振り→確牌	30
CP26	確牌→継続	確牌→確牌振り→確牌	61
乱数の合計			251

(b) 変動サイクル数が2回するとき (P6に基づく図柄変動ゲーム)

サイクルパターン	変動サイクル 1回目	変動サイクル 2回目	乱数の振分値数
CP21	バラケ→継続	左停止→類似振り→確牌	100
CP22	バラケ→継続	右停止→類似振り→確牌	44
CP23	バラケ→継続	確牌→確牌振り→確牌	85
CP24	確牌→継続	左停止→類似振り→確牌	10
CP25	確牌→継続	右停止→類似振り→確牌	4
CP26	確牌→継続	確牌→確牌振り→確牌	8
乱数の合計			251

(c) 変動サイクル数が3回するとき (P3, P7に基づく図柄変動ゲーム)

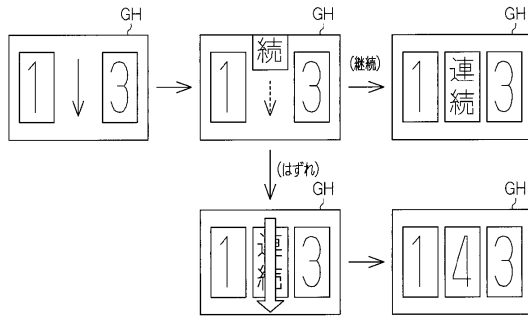
サイクルパターン	変動サイクル 1回目	変動サイクル 2回目	変動サイクル 3回目	乱数の振分値数
CP31	バラケ→継続	左停止→類似振り→継続	確牌	30
CP32	バラケ→継続	右停止→類似振り→継続	確牌	30
CP33	バラケ→継続	確牌→確牌振り→継続	確牌	70
CP34	確牌→継続	左停止→類似振り→継続	確牌	30
CP35	確牌→継続	右停止→類似振り→継続	確牌	30
CP36	確牌→継続	確牌→確牌振り→継続	確牌	61
乱数の合計				251

(d) 変動サイクル数が4回するとき (P4に基づく図柄変動ゲーム)

サイクルパターン	変動サイクル 1回目	変動サイクル 2回目	変動サイクル 3回目	変動サイクル 4回目	乱数の振分値数
CP41	バラケ→継続	左停止→類似振り→継続	確牌→継続	突当	100
CP42	バラケ→継続	右停止→類似振り→継続	確牌→継続	突当	44
CP43	バラケ→継続	確牌→確牌振り→継続	確牌→継続	突当	85
CP44	確牌→継続	左停止→類似振り→継続	確牌→継続	突当	10
CP45	確牌→継続	右停止→類似振り→継続	確牌→継続	突当	4
CP46	確牌→継続	確牌→確牌振り→継続	確牌→継続	突当	8
乱数の合計					251

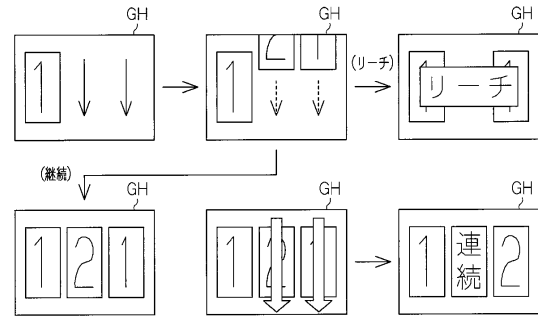
【図 6】

(a) パラケ→継続 (変動サイクル1回目)

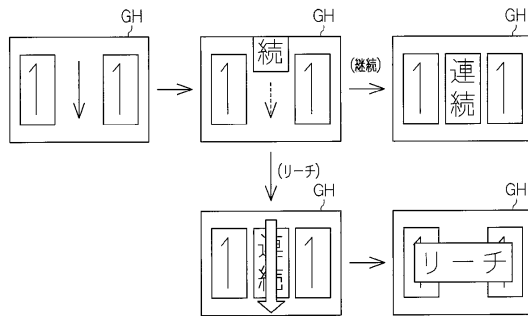


【図 7】

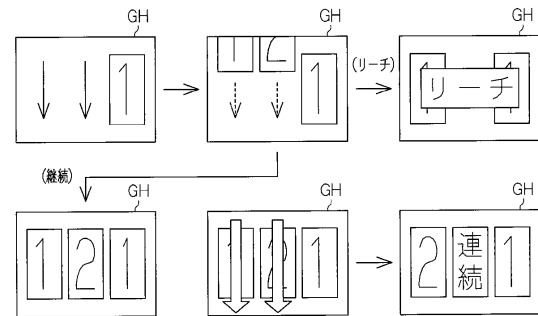
(a) 左停止→疑似振り (変動サイクル2回目)



(b) 聴牌→継続 (変動サイクル1回目又は3回目)

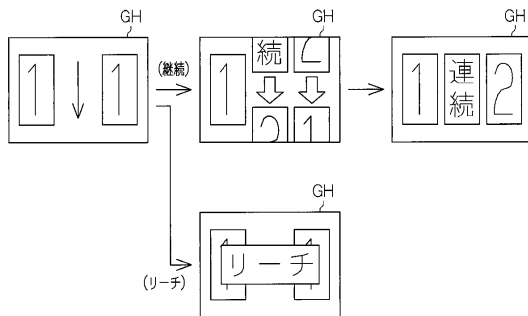


(b) 右停止→疑似振り (変動サイクル2回目)



【図 8】

(a) 聴牌振り (変動サイクル2回目)

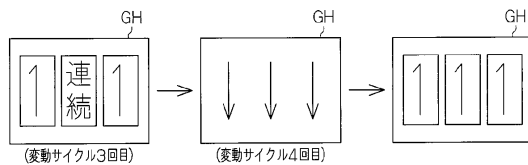


【図 9】

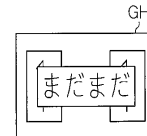
変動サイクル数	ロゴ パターン	連続予告ロゴ		
		変動サイクル 1回目	変動サイクル 2回目	変動サイクル 3回目
2回	RP21	x		
	RP22	0		
3回	RP31	x	x	
	RP32	x	0	
	RP33	0	x	
	RP34	0	0	
4回	RP41	x	x	x
	RP42	x	x	0
	RP43	x	0	x
	RP44	0	x	x
	RP45	x	0	0
	RP46	0	x	0
	RP47	0	0	x
	RP48	0	0	0

【図 10】

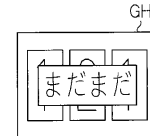
(b) 突当演出 (変動サイクル4回目)



(a) 通常振り又は聴牌振り時



(b) 疑似振り時



【図 1 1】

(a) 最終回のサイクル予告演出の予告内容

ゲーム開始時 予告演出	最終回の変動サイクルの予告内容 (乱数の振分個数)				合計
	無し	低	中	高	
無し		200	51		251
白		151	100		251
赤		81	90	80	251
金		51	80	120	251

(b) 2回目のサイクル予告演出の予告内容

最終回の予告内容	2回目の変動サイクルの予告内容 (乱数の振分個数)				合計
	無し	低	中	高	
無し	251				251
低		251			251
中		151	100		251
高		71	80	100	251

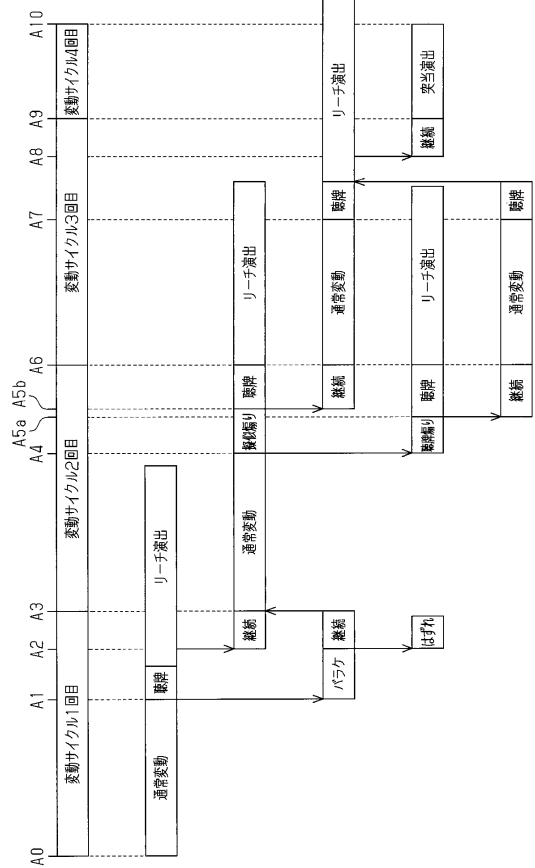
(c) 1回目のサイクル予告演出の予告内容（バラケ→継続）

2回目の 予告内容	1回目の変動サイクルの予告内容 (乱数の振分個数)				合計
	無し	低	中	高	
無し	251				251
低	51	200			251
上記以外	21	230			251

(d) 1回目のサイクル予告演出の予告内容（続牌→継続）

2回目の 予告内容	1回目の変動サイクルの予告内容 (乱数の振分個数)				合計
	無し	低	中	高	
無し	251				251
低		251			251
中		151	100		251
高		71	80	100	251

【図 1 2】



フロントページの続き

- (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 須賀 則智
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 澤田 真治

- (56)参考文献 特開2008-245928(JP,A)
「CRF.X JAPAN」,パチンコ年鑑2011,株式会社白夜書房,2011年 1月22日,p.108-113

- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 7/02