(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5376716号
(P5376716)
(45)発行日　平成25年12月25日(2013.12.25)　(24)登録日　平成25年10月4日(2013.10.4)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 315Z
A63F 7/02 320

請求項の数 2　(全 65 頁)

(21)出願番号　特願2009-38503(P2009-38503)
(22)出願日　平成21年2月20日(2009.2.20)
(65)公開番号　特開2010-188082(P2010-188082A)
(43)公開日　平成22年9月2日(2010.9.2)
審査請求日　平成23年11月21日(2011.11.21)

(73)特許権者　000135210
株式会社ニューギン
愛知県名古屋市中村区烏森町３丁目５６番地
(74)代理人　100068755
弁理士　恩田　博宣
(74)代理人　100105957
弁理士　恩田　誠
(72)発明者　吉田　徹
名古屋市中村区烏森町３丁目５６番地　株式会社ニューギン内
(72)発明者　山本　洋一
名古屋市中村区烏森町３丁目５６番地　株式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
予め定めた複数種類の第１特別図柄を変動させて行う第１図柄変動ゲームを表示する第１特別図柄表示手段と、前記第１特別図柄とは別に定めた複数種類の第２特別図柄を変動させて行う第２図柄変動ゲームを表示する第２特別図柄表示手段と、を備え、前記第１図柄変動ゲーム又は前記第２図柄変動ゲームにて大当り表示結果が表示された場合には該図柄変動ゲームの終了後に遊技球の入球が許容される入賞手段を開放するラウンド遊技により構成される大当り遊技を付与する遊技機において、
入球した遊技球を検知することにより前記第１図柄変動ゲームの始動条件を付与する第１始動入賞口と、
入球した遊技球を検知することにより前記第２図柄変動ゲームの始動条件を付与するとともに、前記遊技球の入球口が開放状態と閉鎖状態を取り得るように動作する開閉手段を有する第２始動入賞口と、
前記各始動入賞口による遊技球の入賞検知を契機に当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、
前記第１始動入賞口へ遊技球が入賞した場合、入賞検知された遊技球を第１始動保留球として記憶すると共に当該入賞検知されたときに前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数を当該第１始動保留球に関係付けて記憶する一方、前記第２始動入賞口へ遊技球が入賞した場合、入賞検知された遊技球を第２始動保留球として記憶すると共に当該入賞検知されたときに前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数を当該第２始動保留球に関係付

けて記憶する保留記憶手段と、
前記保留記憶手段が前記第２始動保留球を記憶していないときであって前記第１始動保留球を記憶しているときに、前記保留記憶手段が当該第１始動保留球と関係付けて記憶している当り判定用乱数の値と予め定めた大当り判定値とを比較して、第１図柄変動ゲームがリーチ演出を経て大当りとなるか否かを判定すると共に、前記保留記憶手段が前記第２始動保留球を記憶しているときに、前記保留記憶手段が当該第２始動保留球と関係付けて記憶している当り判定用乱数の値と大当り判定値とを比較して、第２図柄変動ゲームがリーチ演出を経て大当りとなるか否かを判定する大当り判定手段と、
前記大当り判定手段の判定結果に基づき、前記図柄変動ゲームの演出時間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決定する変動パターン決定手段と、
前記大当り遊技終了後に、前記開閉手段が開放状態となる時間を通常状態よりも長くすることにより前記第２始動入賞口への遊技球の入賞確率を向上させる入球率向上状態を付与するか否かを決定する入球率向上状態決定手段と、
前記入球率向上状態決定手段が入球率向上状態を付与することを決定した場合、前記入球率向上状態を付与する入球率向上状態付与手段と、
前記始動入賞口による遊技球の入賞検知を契機に保留されている図柄変動ゲームが大当りとなる可能性を示唆する予告演出を実行させるか否かを決定させるための判定を行う判定手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて予告演出を実行させるか否かを決定する予告決定手段と、
前記変動パターン決定手段が決定した変動パターンに基づき、図柄変動ゲームを実行させるように演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、
前記判定手段は、
前記入球率向上状態が付与されていないとき、前記保留記憶手段が始動保留球を記憶する際、当該始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が、予め決められた大当り用予告判定値と一致するか否かを判定し、一致する場合には予告演出を実行させると判定するように構成され、
前記入球率向上状態が付与されているとき、前記保留記憶手段が第２始動保留球を記憶する際、当該第２始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が、予め決められた大当り用予告判定値と一致するか否かを判定し、一致する場合には予告演出を実行させると判定するように構成され、
前記予告決定手段は、前記判定手段の判定結果として前記始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が予め決められた大当り用予告判定値と一致する場合には予告演出を実行させると決定するように構成され、
前記大当り用予告判定値は、前記大当り判定値と一致するように設定され、
前記演出制御手段は、
前記入球率向上状態が付与されているとき、前記保留記憶手段が第１始動保留球を記憶する際に予告演出を実行させず、
前記入球率向上状態が付与されていないとき、前記保留記憶手段が第１始動保留球を記憶する際に前記予告決定手段の決定結果が肯定となった場合、前記保留記憶手段に記憶されている第１始動保留球の数と同じ回数の第１図柄変動ゲームが終了するまで、各図柄変動ゲーム毎に予告演出を実行させると共に、
前記保留記憶手段が第２始動保留球を記憶する際に前記予告決定手段の決定結果が肯定となった場合、前記保留記憶手段に記憶されている第２始動保留球の数と同じ回数の第２図柄変動ゲームが終了するまで、各図柄変動ゲーム毎に予告演出を実行させ、
前記入球率向上状態が付与されていないとき、前記保留記憶手段が第１始動保留球を記憶する際に前記予告決定手段の決定結果が肯定となった場合、前記保留記憶手段に記憶されている第１始動保留球の数と同じ回数の第１図柄変動ゲームが終了するまでに、第２図柄変動ゲームが実行されるときには、該第２図柄変動ゲームにおいて前記予告演出を実行させ、

前記乱数取得手段は、前記各始動入賞口による遊技球の入賞検知を契機にリーチ判定用乱数と、変動パターンテーブルを決定するための一次振分乱数の値と、変動パターンテーブルに含まれる変動パターンを決定するための二次振分乱数の値とを更に取得し、
前記保留記憶手段は、前記各始動入賞口へ入賞し、検知された遊技球を始動保留球として記憶する際、当該遊技球の入賞検知を契機に前記乱数取得手段が取得したリーチ判定用乱数を、当該始動保留球と関係付けて記憶するように構成され、
前記リーチ判定値の一部は、始動保留球の数に関係なく同じ値が設定されるようになっていると共に、当該始動保留球の数に関係なく設定されるリーチ判定値が、予告演出が実行可能であるか否かを判定するためのリーチ用予告判定値と一致するように設定され、
前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合、前記乱数取得手段が取得したリーチ判定用乱数の値と、前記第１始動保留球と前記第２始動保留球とのうち該リーチ判定用乱数の値が関係付けられた一方の始動保留球について前記保留記憶手段が記憶した該一方の始動保留球の数に対応して予め定めたリーチ判定値とを比較し、図柄変動ゲームにおいてリーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を実行するリーチ判定手段を備え、
前記変動パターン決定手段は、前記一次振分乱数の値に基づいて変動パターンテーブルを決定し、前記ニ次振分乱数の値に基づいて、決定された変動パターンテーブルに含まれる複数種類の変動パターンの中から何れかを決定し、
前記予告決定手段は、
前記入球率向上状態が付与されていないとき、前記保留記憶手段が始動保留球を記憶する際、前記始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が前記大当り用予告判定値と一致する場合、又は、当該始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が前記大当り用予告判定値と一致しないが当該始動保留球と関係付けられるリーチ判定用乱数が前記リーチ用予告判定値と一致する場合には予告演出を実行させると決定するように構成され、
前記入球率向上状態が付与されているとき、前記保留記憶手段が第２始動保留球を記憶する際、前記第２始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が前記大当り用予告判定値と一致する場合、又は、当該第２始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が前記大当り用予告判定値と一致しないが当該第２始動保留球と関係付けられるリーチ判定用乱数が前記リーチ用予告判定値と一致する場合には予告演出を実行させると決定するように構成され、
前記入球率向上状態が付与されているとき、前記保留記憶手段が第２始動保留球を記憶する際、前記第２始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が前記大当り用予告判定値と一致しないが当該第２始動保留球と関係付けられるリーチ判定用乱数が前記リーチ用予告判定値と一致する場合には、一次振分乱数の値が、高信頼度のリーチ演出が演出内容に含まれるはずれリーチ演出用の変動パターンが決定される変動パターンテーブルを示すときには、低信頼度のリーチ演出が演出内容に含まれるはずれリーチ演出用の変動パターンが決定される変動パターンテーブルを示すときよりも高い確率で予告演出を実行させると決定するように構成されることを特徴とする遊技機。

【請求項２】

前記大当り判定の判定結果が肯定の場合、大当り遊技終了後、前記大当り判定手段が肯定判定する確率が通常状態における確率よりも高確率となる確変状態を付与するか否かを決定する確変判定手段と、
前記確変判定手段が確変状態を付与することを決定した場合、前記確変状態を付与する確変付与手段と、
大当り遊技終了後、確変状態が付与されている可能性を示唆する確変示唆モードを設定する演出モード設定手段と、を備え、
前記演出制御手段は、前記演出モード設定手段が前記確変示唆モードを設定しているときであって前記予告演出を実行させていないとき、確変状態が付与されていない場合よりも確変状態が付与されている場合の方が、高確率で１回の図柄変動ゲームにおいて予告演出を実行させることを特徴とする請求項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、複数回の図柄変動ゲームに亘って、大当りの可能性を示唆する予告演出を連続して実行可能に構成した遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技機の一種であるパチンコ遊技機では、遊技盤に配設した始動入賞口への遊技球の入球を契機に大当りか否かの大当り抽選を行い、その大当り抽選の抽選結果を複数列の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームを実行させることにより導出させている。図柄変動ゲームでは、最終的に確定停止表示された図柄が大当り図柄である場合、遊技者は大当りを認識し得るようになっている。
【０００３】
また、この種のパチンコ遊技機では、遊技者の興趣を向上させるために、複数回の図柄変動ゲームを跨いで予告演出を連続的に実行（出現）させる演出（以下、この演出を「連続予告」と示す）が行われているものがある。連続予告は、大当り演出が行われる可能性がある図柄変動ゲームよりも前に行われる数回の図柄変動ゲームから、予告演出を図柄変動ゲーム毎に１回行い、当該予告演出を数回の図柄組み合わせゲームを跨いで連続させるものである。このような連続予告は、例えば、特許文献１及び特許文献２に記載された発明で提案されている。
【０００４】
特許文献１又は特許文献２に記載のパチンコ機では、始動入賞口に遊技球が入賞検知されたとき、大当り判定用乱数の値が、大当りとなることを示す大当り判定値と一致した場合、連続予告を実行させることを決定する。そして、始動入賞口に遊技球が入賞検知された次のゲーム、すなわち、図柄変動ゲームの保留数を示す始動保留球が複数存在する場合には、大当りとなる図柄変動ゲームよりも複数回前の図柄変動ゲームから連続予告を実行させる。これにより、遊技者に数回前の図柄変動ゲームから大当りへの期待感を持たせることができ、遊技を継続させる意欲を向上させることができる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００５】
【特許文献１】特開平８－２４３２２４号公報
【特許文献２】特開平８－３３６６４８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
ところで、現在のパチンコ機では、２つの始動入賞口を配設しているものが存在する。このようなパチンコ機の第１始動入賞口は、常時遊技球の入球が許容されている一方で、第２始動入賞口は、開閉動作を行う可動片を備えており、特定の条件が成立した場合に可動片が開状態となり、入球が許容されるようになっている。また、第１始動入賞口に入球するよりも第２始動入賞口に入球する方が遊技者にとって有利となっている。そして、第２始動入賞口で遊技球が入球した場合には、それ以前に第１始動入賞口で遊技球が入球していたとしても、第１始動入賞口への入球に基づく図柄変動ゲームを保留しておき、優先的に第２始動入賞口で入球した遊技球に基づく図柄変動ゲームを実行させている。また、このようなパチンコ機では、大当り遊技が付与された場合、可動片の開放時間を長くする等して、第２始動入賞口へ遊技球が入球しやすい入球率向上状態が付与されるようになっている。これにより、入球率向上状態が付与されているときには、第１始動入賞口に遊技球が入球することによる図柄変動ゲームが保留されていても、第２始動入賞口で入球した遊技球に基づき、連続して図柄変動ゲームが実行されるようになっている。
【０００７】
このため、入球率向上状態が付与されている場合、第１始動入賞口で遊技球が入球した

ときに、連続予告の実行を決めてしまうと、当該連続予告開始後に、第２の始動入賞口に遊技球が入球することにより、遊技球の発射を止めるまで若しくは入球率向上状態が付与されなくなるまで連続予告が終了しない、又は連続予告が途切れる（連続とならない）といった問題があった。

【０００８】

この発明は、このような従来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、第１始動入賞口への遊技球の入賞検知に基づく第１図柄変動ゲームが保留されていたとしても、第２始動入賞口への遊技球の入賞検知に基づく第２図柄変動ゲームを優先的に実行する遊技機であって、第２始動入賞口へ遊技球が入賞検知されやすくなる入球率向上状態を付与することができる遊技機において、複数回の図柄変動ゲームに亘って、大当りの可能性を示唆する予告演出を違和感なく連続して実行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】

【０００９】

上記目的を達成するために、請求項１に記載の発明は、予め定めた複数種類の第１特別図柄を変動させて行う第１図柄変動ゲームを表示する第１特別図柄表示手段と、前記第１特別図柄とは別に定めた複数種類の第２特別図柄を変動させて行う第２図柄変動ゲームを表示する第２特別図柄表示手段と、を備え、前記第１図柄変動ゲーム又は前記第２図柄変動ゲームにて大当り表示結果が表示された場合には該図柄変動ゲームの終了後に遊技球の入球が許容される入賞手段を開放するラウンド遊技により構成される大当り遊技を付与する遊技機において、入球した遊技球を検知することにより前記第１図柄変動ゲームの始動条件を付与する第１始動入賞口と、入球した遊技球を検知することにより前記第２図柄変動ゲームの始動条件を付与するとともに、前記遊技球の入球口が開放状態と閉鎖状態を取り得るように動作する開閉手段を有する第２始動入賞口と、前記各始動入賞口による遊技球の入賞検知を契機に当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記第１始動入賞口へ遊技球が入賞した場合、入賞検知された遊技球を第１始動保留球として記憶すると共に当該入賞検知されたときに前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数を当該第１始動保留球に関係付けて記憶する一方、前記第２始動入賞口へ遊技球が入賞した場合、入賞検知された遊技球を第２始動保留球として記憶すると共に当該入賞検知されたときに前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数を当該第２始動保留球に関係付けて記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段が前記第２始動保留球を記憶していないときであって前記第１始動保留球を記憶しているときに、前記保留記憶手段が当該第１始動保留球と関係付けて記憶している当り判定用乱数の値と予め定めた大当り判定値とを比較して、第１図柄変動ゲームがリーチ演出を経て大当りとなるか否かを判定すると共に、前記保留記憶手段が前記第２始動保留球を記憶しているときに、前記保留記憶手段が当該第２始動保留球と関係付けて記憶している当り判定用乱数の値と大当り判定値とを比較して、第２図柄変動ゲームがリーチ演出を経て大当りとなるか否かを判定する大当り判定手段と、前記大当り判定手段の判定結果に基づき、前記図柄変動ゲームの演出時間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決定する変動パターン決定手段と、前記大当り遊技終了後に、前記開閉手段が開放状態となる時間を通常状態よりも長くすることにより前記第２始動入賞口への遊技球の入賞確率を向上させる入球率向上状態を付与するか否かを決定する入球率向上状態決定手段と、前記入球率向上状態決定手段が入球率向上状態を付与することを決定した場合、前記入球率向上状態を付与する入球率向上状態付与手段と、前記始動入賞口による遊技球の入賞検知を契機に保留されている図柄変動ゲームが大当りとなる可能性を示唆する予告演出を実行させるか否かを決定させるための判定を行う判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて予告演出を実行させるか否かを決定する予告決定手段と、前記変動パターン決定手段が決定した変動パターンに基づき、図柄変動ゲームを実行させるように演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記判定手段は、前記入球率向上状態が付与されていないとき、前記保留記憶手段が始動保留球を記憶する際、当該始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が、予め決められた大当り用予告判定

値と一致するか否かを判定し、一致する場合には予告演出を実行させると判定するように構成され、前記入球率向上状態が付与されているとき、前記保留記憶手段が第２始動保留球を記憶する際、当該第２始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が、予め決められた大当り用予告判定値と一致するか否かを判定し、一致する場合には予告演出を実行させると判定するように構成され、前記予告決定手段は、前記判定手段の判定結果として前記始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が予め決められた大当り用予告判定値と一致する場合には予告演出を実行させると決定するように構成され、前記大当り用予告判定値は、前記大当り判定値と一致するように設定され、前記演出制御手段は、前記入球率向上状態が付与されているとき、前記保留記憶手段が第１始動保留球を記憶する際に予告演出を実行させず、前記入球率向上状態が付与されていないとき、前記保留記憶手段が第１始動保留球を記憶する際に前記予告決定手段の決定結果が肯定となった場合、前記保留記憶手段に記憶されている第１始動保留球の数と同じ回数の第１図柄変動ゲームが終了するまで、各図柄変動ゲーム毎に予告演出を実行させると共に、前記保留記憶手段が第２始動保留球を記憶する際に前記予告決定手段の決定結果が肯定となった場合、前記保留記憶手段に記憶されている第２始動保留球の数と同じ回数の第２図柄変動ゲームが終了するまで、各図柄変動ゲーム毎に予告演出を実行させ、前記入球率向上状態が付与されていないとき、前記保留記憶手段が第１始動保留球を記憶する際に前記予告決定手段の決定結果が肯定となった場合、前記保留記憶手段に記憶されている第１始動保留球の数と同じ回数の第１図柄変動ゲームが終了するまでに、第２図柄変動ゲームが実行されるときには、該第２図柄変動ゲームにおいて前記予告演出を実行させ、前記乱数取得手段は、前記各始動入賞口による遊技球の入賞検知を契機にリーチ判定用乱数と、変動パターンテーブルを決定するための一次振分乱数の値と、変動パターンテーブルに含まれる変動パターンを決定するための二次振分乱数の値とを更に取得し、前記保留記憶手段は、前記各始動入賞口へ入賞し、検知された遊技球を始動保留球として記憶する際、当該遊技球の入賞検知を契機に前記乱数取得手段が取得したリーチ判定用乱数を、当該始動保留球と関係付けて記憶するように構成され、前記リーチ判定値のうち一部は、始動保留球の数に関係なく同じ値が設定されるようになっていると共に、当該始動保留球の数に関係なく設定されるリーチ判定値が、予告演出が実行可能であるか否かを判定するためのリーチ用予告判定値と一致するように設定され、前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合、前記乱数取得手段が取得したリーチ判定用乱数の値と、前記第１始動保留球と前記第２始動保留球とのうち該リーチ判定用乱数の値が関係付けられた始動保留球について前記保留記憶手段が記憶した始動保留球の数に対応して予め定めたリーチ判定値とを比較し、図柄変動ゲームにおいてリーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を実行するリーチ判定手段を備え、前記変動パターン決定手段は、前記一次振分乱数の値に基づいて変動パターンテーブルを決定し、前記ニ次振分乱数の値に基づいて、決定された変動パターンテーブルに含まれる複数種類の変動パターンの中から何れかを決定し、前記予告決定手段は、前記入球率向上状態が付与されていないとき、前記保留記憶手段が始動保留球を記憶する際、前記始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が前記大当り用予告判定値と一致する場合、又は、当該始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が前記大当り用予告判定値と一致しないが当該始動保留球と関係付けられるリーチ判定用乱数が前記リーチ用予告判定値と一致する場合には予告演出を実行させると決定するように構成され、前記入球率向上状態が付与されているとき、前記保留記憶手段が第２始動保留球を記憶する際、前記第２始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が前記大当り用予告判定値と一致する場合、又は、当該第２始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が前記大当り用予告判定値と一致しないが当該第２始動保留球と関係付けられるリーチ判定用乱数が前記リーチ用予告判定値と一致する場合には予告演出を実行させると決定するように構成され、前記入球率向上状態が付与されているとき、前記保留記憶手段が第２始動保留球を記憶する際、前記第２始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が前記大当り用予告判定値と一致しないが当該第２始動保留球と関係付けられるリーチ判定用乱数が前記リーチ用予告判定値と一致する場合には、一次振分乱数の値が、高信頼度のリーチ演出が演出内容に含まれるはずれリーチ演出用の変

動パターンが決定される変動パターンテーブルを示すときには、低信頼度のリーチ演出が演出内容に含まれるはずれリーチ演出用の変動パターンが決定される変動パターンテーブルを示すときよりも高い確率で予告演出を実行させると決定するように構成されることを要旨とする。

【００１０】

請求項２に記載の発明は、請求項１に記載の発明において、前記大当り判定の判定結果が肯定の場合、大当り遊技終了後、前記大当り判定手段が肯定判定する確率が通常状態における確率よりも高確率となる確変状態を付与するか否かを決定する確変判定手段と、前記確変判定手段が確変状態を付与することを決定した場合、前記確変状態を付与する確変付与手段と、大当り遊技終了後、確変状態が付与されている可能性を示唆する確変示唆モードを設定する演出モード設定手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出モード設定手段が前記確変示唆モードを設定しているときであって前記予告演出を実行させていないとき、確変状態が付与されていない場合よりも確変状態が付与されている場合の方が、高確率で１回の図柄変動ゲームにおいて予告演出を実行させることを要旨とする。

【発明の効果】

【００１１】

本発明によれば、第１始動入賞口への遊技球の入賞検知に基づく第１図柄変動ゲームが保留されていたとしても、第２始動入賞口への遊技球の入賞検知に基づく第２図柄変動ゲームを優先的に実行する遊技機であって、第２始動入賞口へ遊技球が入賞検知されやすくなる入球率向上状態を付与することができる遊技機において、複数回の図柄変動ゲームに亘って、大当りの可能性を示唆する予告演出を違和感なく連続して実行させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【図１】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図２】遊技盤を示す拡大図。

【図３】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図４】大当り遊技の種類を説明する説明図。

【図５】大当り遊技の種類を説明する説明図。

【図６】変動パターンの種類を説明する説明図。

【図７】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図８】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図９】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図１０】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図１１】（ａ）は、遊技状態とはずれ演出用の変動パターンの関係を示す説明図、（ｂ）は、遊技状態とリーチ確率の関係を示す説明図。

【図１２】（ａ）～（ｄ）は、変動パターンテーブルを示す説明図。

【図１３】予告設定処理を示すフローチャート。

【図１４】第１の連続予告判定処理を示すフローチャート。

【図１５】第２の連続予告判定処理を示すフローチャート。

【図１６】（ａ）～（ｃ）は、遊技状態と予告演出の実行確率の関係を示す説明図。

【図１７】（ａ）及び（ｂ）は、予告演出の実行タイミングを示すタイミングチャート。

【発明を実施するための形態】

【００１３】

以下、本発明を遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下「パチンコ機」と示す）に具体化した一実施形態を図１～図１７に基づいて説明する。

図１には、パチンコ遊技機１０が略示されており、パチンコ遊技機１０の機体の外郭をなす外枠１１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１２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１２の前面側には前枠１４が開閉及び着脱自在に組み付けられている。前枠１４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１２に重なるように組み付けられている。このため、中枠１２は、前枠１４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１４は、中央部に窓口を有するとともに、該窓口の下方にパチンコ遊技機１０の遊技媒体となる遊技球を貯留可能な上球皿（貯留皿）１５を一体成形した構成とされている。前枠１４の裏面側には、機内部に配置された遊技盤１３を保護し、かつ窓口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１３は、中枠１２に装着される。また、前枠１４の前面側及び遊技盤１３の遊技領域１３ａには、発光体（ＬＥＤ、ランプなど）の発光（点灯（点滅））により、発光演出を実行する装飾ランプ１６が設けられている。外枠１１の下部には、各種音声を出力し、音声出力に基づく遊技演出を行うスピーカ１７が配置されている。中枠１２の下部には、下球皿１８及び発射装置１９が装着されている。そして、遊技者が発射装置１９を操作して、該発射装置１９を駆動させることにより、上球皿１５内の遊技球が遊技盤１３の遊技領域１３ａへ発射されるようになっている。

【００１４】

図２において、遊技盤１３の遊技領域１３ａの右下方には、７セグメント型の第１特別図柄表示手段としての第１特図表示器Ｈ０と、７セグメント型の第２特別図柄表示手段としての第２特図表示器Ｈ１が設けられている。また、遊技盤１３の遊技領域１３ａには、液晶ディスプレイ型の演出実行手段としての可変表示器Ｈ２が配設されている。また、遊技盤１３の遊技領域１３ａには、装飾部材としてのセンター役物２０が設けられている。第１特図表示器Ｈ０及び第２特図表示器Ｈ１では、複数種類の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。可変表示器Ｈ２では、第１特図表示器Ｈ０又は第２特図表示器Ｈ１で行われる図柄変動ゲームに係わる表示演出が行われるようになっている。具体的には、可変表示器Ｈ２では、変動画像（又は画像表示）に基づく表示演出が行われるとともに、複数種類の図柄を複数列で変動させて図柄組み合わせを表示する図柄変動ゲーム（以下、図柄組み合わせゲームと示す場合がある）が行われる。

【００１５】

そして、図柄変動ゲームにおいて第１特図表示器Ｈ０又は第２特図表示器Ｈ１では、複数種類の特別図柄（以下、「特図」と示す場合がある）を１列で変動させて特図を表示する。この特図は、大当りか否かなどの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。以下、第１特図表示器Ｈ０で行われる図柄変動ゲームを「第１の変動ゲーム（第１図柄変動ゲーム）」と示し、第２特図表示器Ｈ１で行われる図柄変動ゲームを「第２の変動ゲーム（第２図柄変動ゲーム）」と示す場合がある。一方、図柄変動ゲームに係わる表示演出において可変表示器Ｈ２では、複数種類の飾り図柄（以下、「飾図」と示す場合がある）を複数列（本実施形態では３列）で変動させて各列毎に飾図を表示する。この飾図は、表示演出を多様化するために用いられる演出用の図柄である。

【００１６】

そして、第１特図表示器Ｈ０又は第２特図表示器Ｈ１では、図柄変動ゲームの開始により同時に図柄の変動表示が開始され、該ゲームの終了と同時に特図が確定停止表示される。また、可変表示器Ｈ２では、図柄変動ゲームの開始により同時に飾図の変動表示が開始され、該ゲーム終了前に飾図がゆれ変動状態で一旦停止表示され、該ゲームの終了と同時に各列の飾図が確定停止表示される。「変動表示」とは、図柄を表示する表示器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り、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄がゆれ変動状態で表示されている状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態である。なお、第１特図表示器Ｈ０と可変表示器Ｈ２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、同時に終了する（すなわち、同時に特図と飾図が確定停止表示される）。同様に、第２特図表示器Ｈ１と可変表示器Ｈ２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、同時に終了する（すなわち、同時に特図と飾図が確定停止表示される）。その一方、第１特図表示器Ｈ０と、第２特図表示器Ｈ１では、並行して図柄変動ゲームが行われることがない。すなわち、第１の変動ゲームと

第２の変動ゲームのうち、どちらか一方のみが実行されるようになっている。

【００１７】

本実施形態において第１特図表示器Ｈ０及び第２特図表示器Ｈ１には、複数種類（本実施形態では６１種類）の特図の中から、大当り抽選（大当り判定）及び小当り抽選（小当り判定）の抽選結果に対応する１つの特図が選択され、その選択された特図が図柄変動ゲームの終了によって個別に確定停止表示される。６１種類の特図は、大当りを認識し得る図柄となる５０種類の大当り図柄（大当り表示結果に相当する）と、小当りを認識し得る図柄となる１０種類の小当り図柄（小当り表示結果に相当する）と、はずれを認識し得る図柄となる１種類のはずれ図柄とに分類される。なお、小当り抽選は、大当り抽選に当選しなかった場合に行うようになっている。また、大当り図柄が表示された場合、遊技者には、大当り遊技が付与される。また、小当り図柄が表示された場合、遊技者には、小当り遊技が付与される。本実施形態の大当り遊技及び小当り遊技については後で詳細に説明する。

【００１８】

また、本実施形態において可変表示器Ｈ２には、各列毎に［１］、［２］、［３］、［４］、［５］、［６］、［７］、［８］の８種類の数字が飾図として表示されるようになっている。そして、本実施形態において可変表示器Ｈ２は、第１特図表示器Ｈ０及び第２特図表示器Ｈ１に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図に比較して遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、可変表示器Ｈ２に停止表示された図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識できる。可変表示器Ｈ２に停止表示された全列の図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ（［２２２］［７７７］など）から大当り遊技が付与される大当りを認識できる。この大当りを認識できる図柄組み合わせが飾図による大当りの図柄組み合わせ（大当り表示結果）となる。大当りの図柄組み合わせが確定停止表示されると、遊技者には、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が付与される。一方、可変表示器Ｈ２に確定停止表示された全列の図柄が異なる種類の場合、又は１列の図柄が他の２列の図柄とは異なる種類の場合には、原則として、その図柄組み合わせ（［１２３］［１２２］［７６７］など）からはずれを認識できる。このはずれを認識できる図柄組み合わせが飾図によるはずれの図柄組み合わせ（はずれ表示結果）となる。なお、はずれの図柄組み合わせの中でも所定の図柄組み合わせ（本実施形態では、［１２１］）が表示された場合には、小当り遊技又は大当り遊技のいずれかが付与されることを認識できる。この小当り遊技又は大当り遊技を認識できる図柄組み合わせが大当り判定（大当り抽選）の確率が低確率から高確率となる確率変動状態が付与される可能性を示唆する確変示唆の図柄組み合わせとなる。

【００１９】

また、本実施形態において、可変表示器Ｈ２における各列は、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）に沿って飾図が変動表示されるようになっている。そして、図柄変動ゲームが開始すると（各列の飾図が変動を開始すると）、可変表示器Ｈ２において遊技者側から見て左列（左図柄）→右列（右図柄）→中列（中図柄）の順に飾図が停止表示されるようになっている。そして、停止表示された左図柄と右図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ（［１↓１］など、「↓」は変動中を示す）からリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列（本実施形態では左列と右列）の飾図が同一種類となって停止表示され、かつ前記特定列以外の列（本実施形態では中列）の飾図が変動表示されている状態である。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが飾図によるリーチの図柄組み合わせとなる。また、本実施形態のパチンコ機１０では、図柄変動ゲームの開始後、最初に飾図を停止表示させる左列が第１停止表示列になるとともに、次に飾図を停止表示させる右列が第２停止表示列になり、さらに最後に飾図を停止表示させる中列が第３停止表示列となる。

【００２０】

また、可変表示器Ｈ２には、第１特図表示器Ｈ０及び第２特図表示器Ｈ１の表示結果に応じた図柄組み合わせが表示されるようになっている。より詳しくは、第１特図表示器Ｈ

０又は第２特図表示器Ｈ１に表示される特図と、可変表示器Ｈ２に表示される飾図による図柄組み合わせが対応されており、図柄変動ゲームが終了すると、特図と飾図による図柄組み合わせが対応して確定停止表示されるようになっている。例えば、第１特図表示器Ｈ０又は第２特図表示器Ｈ１に大当り図柄が確定停止表示される場合には、原則として可変表示器Ｈ２にも［２２２］や［４４４］などの大当りの図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。また、第１特図表示器Ｈ０又は第２特図表示領域Ｈ１にはずれ図柄が停止表示される場合には、可変表示器Ｈ２にも［１２１］や［３４５］などのはずれの図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。また、第１特図表示器Ｈ０又は第２特図表示領域Ｈ１に小当り図柄が停止表示される場合には、可変表示器Ｈ２にも［１２１］の確変示唆の図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。なお、特図に対する飾図の図柄組み合わせは一対一とは限らず、１つの特図に対して複数の飾図による図柄組み合わせの中から１つの飾図による図柄組み合わせが選択されるようになっている。以上のように、本実施形態の可変表示器Ｈ２では、第１の変動ゲーム及び第２の変動ゲームに係わる表示演出（３列の図柄を変動表示させて図柄の組み合わせを表示させる図柄変動ゲーム）が行われるようになっている。

【００２１】

また、遊技盤１３の右下方には、第１特図表示器Ｈ０及び第２特図表示器Ｈ１を挟むように、２つのＬＥＤから構成される普通図柄表示器Ｈ１０が配設されている。この普通図柄表示器Ｈ１０では、複数種類の普通図柄（以下、「普図」と示す場合がある）を変動させて１つの普図を導出する普通図柄による図柄組み合わせゲーム（以下、「普図ゲーム」と示す場合がある）が行われるようになっている。本実施形態では、普図を２つのＬＥＤの発光態様にて３種類示しており、具体的には、２つのＬＥＤが共に点灯する、右側ＬＥＤだけが点灯する、左側ＬＥＤだけが点灯することにより、複数種類の普図を示している。なお、以下では、説明の都合上、２つのＬＥＤが共に点灯することにより示す普図を普図「０」とし、右側ＬＥＤだけが点灯することにより示す普図を普図「１」とし、左側ＬＥＤだけが点灯することにより示す普図を普図「２」とする。

【００２２】

遊技者は、普図ゲームで最終的に表示された図柄組み合わせ（普図ゲームで導出された表示結果）から普通当り又ははずれを認識できる。普通図柄表示器Ｈ１０に表示された普図が「１」「２」の場合には、普通当りを認識できる。この普通当りを認識できる普図が普通当りの表示結果となる。普通当りの表示結果が表示された場合、遊技者には、普通当り遊技が付与される。また、普通図柄表示器Ｈ１０に表示された普図が「０」である場合には、その普図からはずれを認識できる。このはずれを認識できる普図がはずれの表示結果となる。

【００２３】

また、図２に示すように、センター役物２０の下方には、常時遊技球が入球可能な第１始動用入球口を有する第１始動入賞口２５が配設されている。第１始動入賞口２５の奥方には、入球した遊技球を検知する第１始動口センサＳＥ１（図３に示す）が設けられている。第１始動入賞口２５は、遊技球の入球を契機に、第１の変動ゲームの始動条件を付与し得る。また、第１始動入賞口２５の下方には、遊技球が入球可能な第２始動用入球口と、普通電動役物ソレノイドＳＯＬ２（図３に示す）の作動により開閉動作を行う開閉手段としての開閉羽根（普通電動役物）２６とを備えた第２始動入賞口２７が配設されている。図２では、開状態とされた開閉羽根２６を実線で示す。

【００２４】

第２始動入賞口２７の奥方には、入球した遊技球を検知する第２始動口センサＳＥ２（図３に示す）が設けられている。第２始動入賞口２７は、遊技球の入球を契機に、第２の変動ゲームの始動条件を付与し得る。第２始動入賞口２７の第２始動用入球口は、常には開閉羽根２６が閉状態とされて閉鎖されている。第２始動用入球口が閉鎖されている状態において第２始動入賞口２７は、入球不能な状態（入球が規制された状態）とされる。そして、第２始動用入球口は、予め定めた開放条件が成立すると、開閉羽根２６が閉状態か

ら開状態に作動することにより、１回又は複数回だけ予め定めた開放時間の間、開放される。第２始動用入球口が開放されている状態において第２始動入賞口２７は、入球可能な状態（入球が許容された状態）とされる。第１始動入賞口２５と第２始動入賞口２７は、遊技盤１３の遊技領域１３ａに発射される遊技球の流下方向（上下方向）に沿って並設されており、本実施形態の遊技盤１３には始動条件を付与し得る始動条件装置（入賞検知手段）が複数設けられていることとなる。なお、本実施形態の第１始動入賞口２５及び第２始動入賞口２７は、遊技球の入球を契機に、３球の賞球を払い出させるようになっている。

【００２５】

また、図１に示すように、第２始動入賞口２７の下方には、大入賞口ソレノイドＳＯＬ１（図３に示す）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉２８を備えた大入賞口装置２９（入賞手段）が配設されている。大入賞口装置２９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ＳＥ３が設けられている。そして、大当り遊技又は小当り遊技が生起されると、大入賞口扉２８の開動作によって大入賞口装置２９が開放されて遊技球が入球可能となるため、遊技者は、多数の賞球が獲得できるチャンスを得ることができる。なお、本実施形態の大入賞口装置２９は、遊技球の入球を契機に、１５球の賞球を払い出させるようになっている。

【００２６】

また、図２に示すように、センター役物２０において左側下部には、第１保留表示器Ｒａが配設されている。第１保留表示器Ｒａは、第１始動入賞口２５に入球し、始動保留球となって機内部（ＲＡＭ３０ｃ）で記憶された第１始動保留球の記憶数（以下、「第１特図始動保留記憶数」と示す）を表示する表示器であり、第１保留表示器Ｒａの表示内容によって保留されている第１の変動ゲームの回数が報知される。

【００２７】

第１特図始動保留記憶数は、第１始動入賞口２５へ遊技球が入球すると１加算（＋１）され、第１の変動ゲームが開始されることにより１減算（－１）される。そして、第１の変動ゲーム（又は第２の変動ゲーム）中に第１始動入賞口２５へ遊技球が入球すると第１特図始動保留記憶数は更に加算（＋１）されて所定の上限数（本実施形態では４）まで累積される。そして、第１保留表示器Ｒａは、複数（４個）の発光手段で構成されている。例えば、１個の発光手段が点灯している場合には１回の第１の変動ゲームが保留中であることを報知している。従って、遊技者は、第１保留表示器Ｒａの表示内容を見て、保留されている第１の変動ゲームの回数が減ったときには、現在第１の変動ゲームが実行されていることを認識することができる。

【００２８】

また、図２に示すように、センター役物２０において右側下部には、第２保留表示器Ｒｂが配設されている。第２保留表示器Ｒｂは、第２始動入賞口２７に入球し、始動保留球となって機内部（ＲＡＭ３０ｃ）で記憶された第２始動保留球の記憶数（以下、「第２特図始動保留記憶数」と示す）を表示する表示器であり、第２保留表示器Ｒｂの表示内容によって保留されている第２の変動ゲームの回数が報知される。第２特図始動保留記憶数は、第２始動入賞口２７へ遊技球が入球すると１加算（＋１）され、第２の変動ゲームが開始されることにより１減算（－１）される。そして、第２の変動ゲーム（又は第１の変動ゲーム）中に第２始動入賞口２７へ遊技球が入球すると第２特図始動保留記憶数は更に加算（＋１）されて所定の上限数（本実施形態では４）まで累積される。そして、第２保留表示器Ｒｂは、複数（４個）の発光手段で構成されている。例えば、２個の発光手段が点灯している場合には２回の第２の変動ゲームが保留中であることを報知している。従って、遊技者は、第２保留表示器Ｒｂの表示内容を見て、保留されている第２の変動ゲームの回数が減ったときには、現在第２の変動ゲームが実行されていることを認識することができる。

【００２９】

また、センター役物２０の左方には、作動ゲート２３が配設されている。作動ゲート２

３の奥方には、入賞（通過）した遊技球を検知するゲートセンサＳＥ４（図３に示す）が設けられている。作動ゲート２３は、遊技球の入賞検知（通過検知）を契機に、普図ゲームの始動条件を付与し得る。普図ゲームは、第２始動入賞口２７を開状態とするか否か（第２始動入賞口２７に遊技球を入賞可能とするか）の抽選結果を導出するために行われる演出である。第２始動入賞口２７は、開閉羽根２６により常には入り口が閉鎖された閉状態となっており、この閉状態では遊技球を入賞させることができない。その一方で、第２始動入賞口２７は、普図当り遊技が付与されると、開閉羽根２６が開放されることにより第２始動入賞口２７が開状態となり、遊技球を入賞させることができる。即ち、普図当り遊技が付与されると、開閉羽根２６の開放によって第２始動入賞口２７に遊技球を入賞させることができるため、第２始動入賞口２７に遊技球を入賞させやすくなり、遊技者は、第２の変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できるチャンスを得ることができる。なお、第１始動入賞口２５へは常に同じ条件で遊技球を入賞させることができるようになっている。

【００３０】

また、図２に示すように、普通図柄表示器Ｈ１０の上部には、普通図柄保留表示器Ｍが配設されている。普通図柄保留表示器Ｍは、作動ゲート２３を遊技球が通過し、始動保留球となって機内部（ＲＡＭ３０ｃ）で記憶された始動保留球の記憶数（以下、「普図始動保留記憶数」（又は「普通図柄始動保留記憶数」）と示す）を表示する表示器であり、普通図柄保留表示器Ｍの表示内容によって保留されている普図ゲームの回数が報知される。

【００３１】

普図始動保留記憶数は、作動ゲート２３を遊技球が通過すると１加算（＋１）され、普図ゲームが開始されることにより１減算（－１）される。そして、普図ゲーム中に作動ゲート２３を遊技球が通過すると普図始動保留記憶数は更に加算（＋１）されて所定の上限数（本実施形態では４）まで累積される。そして、普通図柄保留表示器Ｍは、複数（４個）の発光手段で構成されている。１個の発光手段が点灯している場合には１回の普図ゲームが保留中であることを報知している。

【００３２】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、大当り遊技終了後に遊技者に有利な特別遊技状態として確率変動（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特定図柄（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（本実施形態では３／９５３）から高確率（本実施形態では２９／９５３）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。本実施形態では、大当り遊技終了後に確変状態が付与される大当りが確変大当りであり、確変状態が付与されない大当りが非確変大当りとなる。また、確変状態は、次の大当りが生起される迄の間付与される。このように、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。

【００３３】

また、確変状態が付与されると、開閉羽根２６を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が短縮される、及び普図ゲームの普通当り確率が通常確率から高確率に変動する入球率向上状態が特典として付与される場合がある。この入球率向上状態において、開閉羽根２６は、普図ゲームにおいて当選した際、通常状態（非確変状態）である場合とは異なる動作パターンで開閉動作するようになっている。すなわち、通常状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根２６が１回開放し、開放してから３００ｍｓ経過するまで開放状態を維持するようになっている。その一方、入球率向上状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根２６が３回開放するとともに、１回の開放において開放してから１３６０ｍｓが経過するまで開放状態を維持するようになっている。つまり、開閉羽根２６は、入球率向上状態が付与されている場合、通常状態が付与されている状態に比較して、合計開放時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定され

ている。

【００３４】

なお、開放してから規定時間経過する前であっても、入球上限個数（例えば、９球）の遊技球が入球したときには、開閉羽根２６は閉鎖するようになっている。同様に、所定回数開放していなくても、入球上限個数（例えば、９球）の遊技球が入球したときには、開閉羽根２６は閉鎖するようになっている。また、本実施形態の入球率向上状態は、確変図柄（大当り遊技）の種類及び確変大当りとなる図柄変動ゲームがどのような遊技状態で行われたかによって付与されるか否かが決定される。

【００３５】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、非確変状態となる大当り遊技終了後に遊技者に有利な特別遊技状態として変動時間短縮（以下、「時短」と示す）状態を付与する時短機能を備えている。時短状態が付与されると、開閉羽根２６を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が短縮される、及び普図ゲームの当り確率が通常確率から高確率に変動する入球率向上状態が特典として付与されるようなっている。入球率向上状態において、開閉羽根２６は、前述同様、普図ゲームにおいて当選した際、通常状態である場合と異なる動作パターンで開閉動作するようになっている。

【００３６】

すなわち、通常状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根２６が１回開放し、開放してから３００ｍｓ経過するまで開放状態を維持するようになっている。その一方で、入球率向上状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根２６が３回開放するとともに、１回の開放において開放してから１３６０ｍｓが経過するまで開放状態を維持するようになっている。つまり、開閉羽根２６は、時短状態が付与されている場合、通常状態が付与されている状態に比較して、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。また、時短状態は、予め定めた回数（本実施形態では１００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。本実施形態では、非確変大当りとなるとき、大当り遊技終了後、時短状態が付与されるようになっている。

【００３７】

次に、本実施形態のパチンコ機１０に規定する大当り遊技及び小当り遊技について、図４～図５に基づき詳しく説明する。

大当り遊技は、図柄変動ゲームにて各表示器Ｈ０～Ｈ２に大当り図柄（及び大当りの図柄組み合わせ）が停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口装置２９（の大入賞口扉２８）が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限（本実施形態では１５ラウンド又は２ラウンド）として複数回行われる。１回のラウンド遊技は、大入賞口装置２９の大入賞口扉２８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装置２９は、規定個数（入球上限個数）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、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

【００３８】

そして、本実施形態のパチンコ機１０では、大当り抽選に当選した場合、図４～図５に示す５種類の大当り遊技の中から１つの大当り遊技が決定され、その決定された大当り遊技が付与されるようになっている。そして、５種類の大当り遊技のうち、何れの大当り遊技が付与されるかは、大当り抽選に当選した際に決定する特別図柄（大当り図柄）の種類に応じて決定されるようになっている。本実施形態において第１特図表示器Ｈ０に表示される５０種類の特別図柄の大当り図柄は、図４に示すように、図柄Ａ、図柄Ｂ、図柄Ｃ、図柄Ｄ、図柄Ｅの５つのグループに分類される。

【００３９】

そして、図柄Ａには第１特図表示器Ｈ０に表示される大当り図柄のうち１０種類の大当

り図柄が振り分けられている。同様に、図柄Ｂには第１特図表示器Ｈ０に表示される大当り図柄のうち５種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄Ｃには第１特図表示器Ｈ０に表示される大当り図柄のうち３種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄Ｄには第１特図表示器Ｈ０に表示される大当り図柄のうち２１種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄Ｅには第１特図表示器Ｈ０に表示される大当り図柄のうち１１種類の大当り図柄が振り分けられている。また、図４に示す図柄Ｆには、小当り遊技に対応する１０種類の特別図柄（小当り図柄）が振分けられている。

【００４０】

また、本実施形態において第２特図表示器Ｈ１に表示される５０種類の特別図柄の大当り図柄は、図５に示すように、図柄ａ～図柄ｃ、図柄ｅの４つのグループに分類される。そして、図柄ａには第２特図表示器Ｈ１に表示される大当り図柄のうち２０種類の大当り図柄が振り分けられている。同様に、図柄ｂには第２特図表示器Ｈ１に表示される大当り図柄のうち７種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄ｃには第２特図表示器Ｈ１に表示される大当り図柄のうち３種類の大当り図柄が振り分けられている。図柄ｅには第２特図表示器Ｈ１に表示される大当り図柄のうち２０種類の大当り図柄が振り分けられている。

【００４１】

図柄Ａに分類される大当り図柄が第１特図表示器Ｈ０に表示されたとき、又は図柄ａに分類される大当り図柄が第２特図表示器Ｈ１に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「１５回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する１５ラウンド大当り遊技である。以下、図柄Ａに分類される大当り図柄が第１特図表示器Ｈ０に表示されたとき、又は図柄ａに分類される大当り図柄が第２特図表示器Ｈ１に表示されたときに付与される大当り遊技を「１５Ｒ特別確変大当り遊技」と示す。１５Ｒ特別確変大当り遊技では、１回のラウンド遊技の入球上限個数（規定個数）が「９球」に設定されている。また、１５Ｒ特別確変大当り遊技における１５回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において大入賞口装置２９の大入賞口扉２８を「１回」開放させるように設定されている。また、１５Ｒ特別確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に確変状態と、その確変状態の終了時まで入球率向上状態が付与されるようになっている。

【００４２】

また、１５Ｒ特別確変大当り遊技では、オープニング時間として「６．０（秒）」が、１回のラウンド遊技のラウンド遊技時間（規定時間）として「２５（秒）」が、エンディング時間として「１５．１（秒）」がそれぞれ設定されている。各ラウンド遊技は、入球上限個数分の遊技球が入球することにより終了する場合もある。このため、１５Ｒ特別確変大当り遊技において、１回のラウンド遊技のラウンド遊技時間である「２５（秒）」は最大時間となる。なお、図４～図５には図示しないが、１５Ｒ特別確変大当り遊技における各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）は、「２．０（秒）」に設定されている。

【００４３】

図柄Ｂに分類される大当り図柄が第１特図表示器Ｈ０に表示されたとき、又は図柄ｂに分類される大当り図柄が第２特図表示器Ｈ１に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「１５回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する１５ラウンド大当り遊技である。以下、図柄Ｂに分類される大当り図柄が第１特図表示器Ｈ０に表示されたとき、又は図柄ｂに分類される大当り図柄が第２特図表示器Ｈ１に表示されたときに付与される大当り遊技を「１５Ｒ通常確変大当り遊技」と示す。１５Ｒ通常確変大当り遊技では、１回のラウンド遊技の入球上限個数（規定個数）が「９球」に設定されている。また、１５Ｒ通常確変大当り遊技における１５回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において大入賞口装置２９の大入賞口扉２８を「１回」開放させるように設定されている。また、１５Ｒ通常確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に確変状態が付与されると共に、１００回の

図柄変動ゲームが終了するまで又は次の大当りが生起されるまでの間、入球率向上状態が付与されるようになっている。

【００４４】

また、１５Ｒ通常確変大当り遊技では、オープニング時間として「６．０（秒）」が、１回のラウンド遊技のラウンド遊技時間（規定時間）として「２５（秒）」が、エンディング時間として「１５．１（秒）」がそれぞれ設定されている。各ラウンド遊技は、入球上限個数分の遊技球が入球することにより終了する場合もある。このため、１５Ｒ通常確変大当り遊技において、１回のラウンド遊技のラウンド遊技時間である「２５（秒）」は最大時間となる。なお、図４～図５には図示しないが、１５Ｒ通常確変大当り遊技における各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）は、「２．０（秒）」に設定されている。

【００４５】

図柄Ｃに分類される大当り図柄が第１特図表示器Ｈ０に表示されたとき、又は図柄ｃに分類される大当り図柄が第２特図表示器Ｈ１に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「２回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態が付与される２ラウンド大当り遊技である。以下、図柄Ｃに分類される大当り図柄が第１特図表示器Ｈ０に表示されたとき、又は図柄ｃに分類される大当り図柄が第２特図表示器Ｈ１に表示されたときに付与される大当り遊技を「２Ｒ通常確変大当り遊技」と示す。２Ｒ通常確変大当り遊技では、１回のラウンド遊技の入球上限個数（規定個数）が「９球」に設定されている。また、２Ｒ通常確変大当り遊技における２回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において大入賞口装置２９（の大入賞口扉２８）をそれぞれ「１回」ずつ開放させるように設定されている。また、２Ｒ通常確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に係わらず、大当り遊技終了後に確変状態及び入球率向上状態が付与されるようになっている。

【００４６】

また、２Ｒ通常確変大当り遊技では、オープニング時間として「０．００４（秒）」が、１回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「０．３２（秒）」が、エンディング時間として「４．２９６（秒）」がそれぞれ設定されている。また、図４～図５には図示しないが、２Ｒ通常確変大当り遊技における各ラウンド間のインターバル時間は、「２．０（秒）」に設定されている。

【００４７】

なお、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間は、各ラウンド遊技が入球上限個数分の遊技球が入球することにより終了する場合もあることから、それぞれ最大時間となる。しかしながら、２Ｒ通常確変大当り遊技のラウンド遊技時間（０．３２（秒））は、１回のラウンド遊技において、大入賞口装置２９に入球する遊技球の入球個数が、入球上限個数を満たさないような時間に設定されている。因みに、パチンコ遊技機１０では、１分間あたりの遊技球の発射個数がおおよそ「１００球」に設定されているので、遊技球を１球発射させるために要する時間は「０．６（秒）」となる。すなわち、２Ｒ通常確変大当り遊技の各ラウンド遊技において、ラウンド遊技時間（０．３２（秒））内に、入球上限個数となる「９球」の遊技球を発射して、入球させるのは実質的に無理である。

【００４８】

図柄Ｄに分類される大当り図柄が第１特図表示器Ｈ０に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「２回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態が付与される２ラウンド大当り遊技である。以下、図柄Ｄに分類される大当り図柄が第１特図表示器Ｈ０に表示されたときに付与される大当り遊技を「２Ｒ特別確変大当り遊技」と示す。２Ｒ特別確変大当り遊技では、１回のラウンド遊技の入球上限個数（規定個数）が「９球」に設定されている。また、２Ｒ特別確変大当り遊技における２回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において大入賞口装置２９（の大入賞口扉２８）をそれぞれ「１回」ずつ開放させるように設定されている。また、２Ｒ特別確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に応じて、大当り遊技終了後に確変状態及び入球

率向上状態が付与される場合と、大当り遊技終了後に確変状態のみが付与される場合とがある。具体的には、大当り抽選の当選時において、確変状態が付与されていれば、大当り遊技終了後に確変状態及び入球率向上状態が付与される。また、大当り抽選の当選時において、確変状態が付与されていなくても入球率向上状態が付与されていれば、大当り遊技終了後に確変状態及び入球率向上状態が付与される。その一方、大当り抽選の当選時において、確変状態及び入球率向上状態が付与されていなければ、大当り遊技終了後に確変状態は付与されるが、入球率向上状態は付与されない。

【００４９】

また、２Ｒ特別確変大当り遊技では、オープニング時間として「０．００４（秒）」が、１回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「０．３２（秒）」が、エンディング時間として「４．２９６（秒）」がそれぞれ設定されている。また、図４～図５には図示しないが、２Ｒ特別確変大当り遊技における各ラウンド間のインターバル時間は、「２．０（秒）」に設定されている。また、２Ｒ特別確変大当り遊技における大入賞口装置２９の大入賞口扉２８の開放態様は、２Ｒ通常確変大当り遊技における開放態様と同一となっている。

【００５０】

なお、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間は、各ラウンド遊技が入球上限個数分の遊技球が入球することにより終了する場合もあることから、それぞれ最大時間となる。しかしながら、２Ｒ特別確変大当り遊技のラウンド遊技時間（０．３２（秒））は、１回のラウンド遊技において、大入賞口装置２９に入球する遊技球の入球個数が、入球上限個数を満たさないような時間に設定されている。因みに、パチンコ遊技機１０では、１分間あたりの遊技球の発射個数がおおよそ「１００球」に設定されているので、遊技球を１球発射させるために要する時間は「０．６（秒）」となる。すなわち、２Ｒ特別確変大当り遊技の各ラウンド遊技において、ラウンド遊技時間（０．３２（秒））内に、入球上限個数となる「９球」の遊技球を発射して、入球させるのは実質的に無理である。

【００５１】

図柄Ｅに分類される大当り図柄が第１特図表示器Ｈ０に表示されたとき、又は図柄ｅに分類される大当り図柄が第２特図表示器Ｈ１に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「１５回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与しない（非確変状態を付与する）１５ラウンド大当り遊技である。以下、図柄Ｅに分類される大当り図柄が第１特図表示器Ｈ０に表示されたとき、又は図柄ｅに分類される大当り図柄が第２特図表示器Ｈ１に表示されたときに付与される大当り遊技を「１５Ｒ通常非確変大当り遊技」と示す。１５Ｒ通常非確変大当り遊技では、１回のラウンド遊技の入球上限個数（規定個数）が「９球」に設定されている。また、１５Ｒ通常非確変大当り遊技における１５回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において大入賞口装置２９の大入賞口扉２８を「１回」開放させるように設定されている。また、１５Ｒ通常非確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後、図柄変動ゲームが１００回行われるまで、時短状態（すなわち、入球率向上状態）が付与されるようになっている。

【００５２】

また、１５Ｒ通常非確変大当り遊技では、オープニング時間として「６．０（秒）」が、１回のラウンド遊技のラウンド遊技時間（規定時間）として「２５（秒）」が、エンディング時間として「１５．１（秒）」がそれぞれ設定されている。各ラウンド遊技は、入球上限個数分の遊技球が入球することにより終了する場合もある。このため、１５Ｒ通常非確変大当り遊技において、１回のラウンド遊技のラウンド遊技時間である「２５（秒）」は最大時間となる。なお、図４～図５には図示しないが、１５Ｒ通常非確変大当り遊技における各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）は、「２．０（秒）」に設定されている。

【００５３】

図柄Ｆに分類される小当り図柄が第１特図表示器Ｈ０に表示されたときに付与される小

当り遊技は、規定ラウンド数が「１回」に設定されているとともに、１回のラウンド遊技の入球上限個数（カウント数）が「９球」に設定されている。また、小当り遊技の１回のラウンド遊技では、大入賞口装置２９（の大入賞口扉２８）を「２回」開放させるように設定されている。また、小当り遊技では、当該小当り遊技終了後の遊技状態を、小当り抽選の当選時における遊技状態で継続させるようになっている。すなわち、小当り遊技では、小当り抽選の当選時に確変状態が付与されていれば小当り遊技終了後にも確変状態を継続して付与させるとともに、小当り抽選の当選時に時短状態が付与されていれば小当り遊技終了後にも時短状態を継続して付与させる。また、小当り遊技では、小当り抽選の当選時に入球率向上状態が付与されていれば小当り遊技終了後に入球率向上状態を継続して付与させる。また、小当り遊技では、小当り抽選の当選時の遊技状態が通常状態であれば小当り遊技終了後も通常状態を継続させる。

【００５４】

また、小当り遊技では、オープニング時間として「０．００４（秒）」が、エンディング時間として「４．２９６（秒）」がそれぞれ設定されている。そして、小当り遊技におけるラウンド遊技の大入賞口装置２９（大入賞口扉２８）の開放態様として、開放１回目と開放２回目の開放時間が「０．３２（秒）」に設定されているとともに、開放１回目と開放２回目の間にはインターバル時間として「２．０（秒）」が設定されている。これにより、小当り遊技における１回のラウンド遊技のラウンド遊技時間は、「０．３２（秒）＋２．０（秒）＋０．３２（秒）」からなる「２．６４（秒）」に設定されていることになる。このため、小当り遊技のラウンド遊技時間は、２Ｒ通常確変大当り遊技及び２Ｒ特別確変大当り遊技の１ラウンド目で大入賞口装置２９（の大入賞口扉２８）が開放してから２ラウンド目で大入賞口装置２９が閉鎖するまでの時間と同一時間とされる。

【００５５】

なお、小当り遊技におけるラウンド遊技のラウンド遊技時間は、ラウンド遊技が入球上限個数分の遊技球が入球することにより終了する場合もあることから、それぞれ最大時間となる。しかしながら、小当り遊技のラウンド遊技時間（２．６４（秒））は、１回のラウンド遊技において、大入賞口装置２９に入球する遊技球の入球個数が、入球上限個数を満たさないような時間に設定されている。すなわち、小当り遊技のラウンド遊技において、ラウンド遊技時間（２．６４（秒））内に、入球上限個数となる「９球」の遊技球を発射して、入球させるのは実質的に無理である。

【００５６】

次に、パチンコ機１０の制御構成について図３に基づき説明する。

パチンコ機１０の機裏側には、パチンコ機１０全体を制御する主制御基板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、統括制御基板３１と、表示制御基板３２と、ランプ制御基板３３と、音声制御基板３４とが装着されている。統括制御基板３１は、主制御基板３０が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、表示制御基板３２、ランプ制御基板３３及び音声制御基板３４を統括的に制御する。表示制御基板３２は、主制御基板３０と統括制御基板３１が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、可変表示器Ｈ２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。また、ランプ制御基板３３は主制御基板３０と統括制御基板３１が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、装飾ランプ１６の発光態様（点灯（点滅）／消灯のタイミングなど）を制御する。また、音声制御基板３４は、主制御基板３０と統括制御基板３１が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、スピーカ１７の音声出力態様（音声出力のタイミングなど）を制御する。

【００５７】

以下、主制御基板３０、統括制御基板３１及び表示制御基板３２について、その具体的な構成を説明する。

前記主制御基板３０には、メインＣＰＵ３０ａが備えられている。該メインＣＰＵ３０

ａには、ＲＯＭ３０ｂ及びＲＡＭ３０ｃが接続されている。メインＣＰＵ３０ａには、第１始動口センサＳＥ１と、第２始動口センサＳＥ２と、カウントスイッチＳＥ３等が接続されている。また、メインＣＰＵ３０ａには、第１特図表示器Ｈ０と、第２特図表示器Ｈ１と、第１保留表示器Ｒａと、第２保留表示器Ｒｂと、普通図柄保留表示器Ｍが接続されている。また、メインＣＰＵ３０ａには、大入賞口ソレノイドＳＯＬ１と、普通電動役物ソレノイドＳＯＬ２が接続されている。また、メインＣＰＵ３０ａは、普通図柄表示器Ｈ１０と、ゲートセンサＳＥ４が接続されている。また、メインＣＰＵ３０ａは、各種制御プログラムを実行すると共に、当り判定用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値をＲＡＭ３０ｃの設定領域に記憶（設定）して更新前の値を書き換えている。

【００５８】

ＲＯＭ３０ｂには、パチンコ機１０全体を制御するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、ＲＯＭ３０ｂには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄（特図及び飾図）が変動を開始（図柄変動ゲームが開始）してから図柄が停止表示（図柄変動ゲームが終了）される迄の間の遊技演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンを示すものである。すなわち、変動パターンは、特図が変動開始してから特図が確定停止表示されるまでの間の図柄変動ゲームの演出内容及び演出時間（変動時間）を特定することができる。

【００５９】

変動パターンは、図６に示すように、大当り抽選に当選し、１５ラウンドの大当り遊技が付与される際に選択される１５ラウンドの大当り演出用の変動パターンＰ１～Ｐ５と、大当り抽選に当選し、２ラウンドの大当り遊技が付与される際に選択される際、又は小当り抽選に当選した際に選択される特殊当り演出用の変動パターンＰ６と、大当り抽選及び小当り抽選の何れにも当選しなかったはずれの場合に選択されるはずれ演出用の変動パターンＰ７～Ｐ１５とからなる。はずれ演出用の変動パターンには、リーチを形成し、リーチ演出が行われた後に最終的にはずれとするはずれリーチ演出用の変動パターンＰ７～Ｐ１１と、リーチを形成せずにはずれとするはずれ演出用の変動パターンＰ１２～Ｐ１５とがある。

【００６０】

本実施形態において大当り演出用の変動パターンＰ１～Ｐ５は、１５Ｒ特別確変大当り遊技、１５Ｒ通常確変大当り遊技、１５Ｒ通常非確変大当り遊技が決定された際に選択されるようになっている。また、特殊当たり演出用の変動パターンＰ６は、２Ｒ通常確変大当り遊技、２Ｒ特別確変大当り遊技及び小当り遊技が決定された際に選択されるようになっている。

【００６１】

なお、通常変動パターンＰ１～Ｐ５に基づき行われる大当り演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。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、最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。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ずれの図柄組み合わせ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、可変表示器Ｈ２の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが形成されてから、大当りの図柄組み合わせ、又ははずれの図柄組み合わせが導出される迄の間に行われる演出である。

【００６２】

以下、各変動パターンＰ１～Ｐ１５について詳しく説明する。

大当り演出用の変動パターンＰ１～Ｐ５に基づき第１の変動ゲームが行われた場合、第１特図表示器Ｈ０及び可変表示器Ｈ２において、夫々に大当りを認識できる大当り図柄及び大当りの図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。また、大当り演出用の変動パターンＰ１～Ｐ５に基づきに基づき第２の変動ゲームが行われた場合、第２特図

表示器Ｈ１及び可変表示器Ｈ２において、夫々に大当りを認識できる大当り図柄及び大当りの図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。

【００６３】

また、２Ｒ通常確変大当り遊技及び２Ｒ特別確変大当り遊技が決定された際に特殊当たり演出用の変動パターンＰ６に基づき第１の変動ゲームが行われると、第１特図表示器Ｈ０及び可変表示器Ｈ２において、夫々に大当り図柄及び確変示唆の図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。同様に、変動パターンＰ６に基づき第２の変動ゲームが行われると、第２特図表示器Ｈ１及び可変表示器Ｈ２において、夫々に大当り図柄及び確変示唆の図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。例えば、２Ｒ通常確変大当り遊技が決定された際に選択される変動パターンＰ６に基づき第１の変動ゲームが行われた場合、可変表示器Ｈ２でリーチ演出が行われた後、飾図による確変示唆の図柄組み合わせが表示されると同時に、第１特図表示器Ｈ０において特図による大当り図柄が表示されるようになっている。

【００６４】

また、小当り遊技が決定された際に特殊当り演出用の変動パターンＰ６に基づき第１の変動ゲームが行われると、第１特図表示器Ｈ０及び可変表示器Ｈ２において、夫々に小当り図柄及び確変示唆の図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。同様に、小当り遊技が決定された際に特殊当り演出用の変動パターンＰ６に基づき第２の変動ゲームが行われると、第２特図表示器Ｈ１及び可変表示器Ｈ２において、夫々に小当り図柄及び確変示唆の図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。例えば、特殊当り演出用の変動パターンＰ６に基づき第１の変動ゲームが行われた場合、可変表示器Ｈ２でリーチ演出が行われた後、飾図による確変示唆の図柄組み合わせが表示されると同時に、第１特図表示器Ｈ０において特図による小当り図柄が表示されるようになっている。

【００６５】

また、はずれリーチ演出用の変動パターンＰ７～Ｐ１１に基づき第１の変動ゲームが行われると、第１特図表示器Ｈ０及び可変表示器Ｈ２において、夫々にはずれ図柄及びはずれ（はずれリーチ）の図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。同様に、はずれリーチ演出用の変動パターンＰ７～Ｐ１１に基づき第２の変動ゲームが行われると、第２特図表示器Ｈ１及び可変表示器Ｈ２において、夫々にはずれ図柄及びはずれ（はずれリーチ）の図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。例えば、はずれリーチ演出用の変動パターンＰ７～Ｐ１１に基づき第１の変動ゲームが行われた場合、可変表示器Ｈ２でリーチ演出が行われた後、飾図によるはずれの図柄組み合わせが表示されると同時に、第１特図表示器Ｈ０において特図によるはずれ図柄が表示されるようになっている。

【００６６】

そして、はずれ演出用の変動パターンＰ１２～Ｐ１５に基づき第１の変動ゲームが行われると、第１特図表示器Ｈ０及び可変表示器Ｈ２において、通常変動後、夫々にはずれ図柄及びはずれの図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。はずれ演出用の変動パターンＰ１２～Ｐ１５に基づき第２の変動ゲームが行われると、第２特図表示器Ｈ１及び可変表示器Ｈ２において、通常変動後、夫々にはずれ図柄及びはずれの図柄組み合わせが最終的に表示されるパターンとなっている。例えば、はずれ演出用の変動パターンＰ１２～Ｐ１５に基づき第１の変動ゲームが行われると、図柄変動ゲーム開始後、通常変動が行われ、可変表示器Ｈ２において飾図によるはずれの図柄組み合わせが表示されると共に、第１特図表示器Ｈ０において特図によるはずれ図柄が表示されるようになっている。

【００６７】

また、本実施形態において、大当り演出用の変動パターンＰ１～Ｐ５及びはずれリーチ演出用の変動パターンＰ７～Ｐ１１に基づく図柄変動ゲームでは、リーチ演出ＮＲ，ＳＲ１～ＳＲ４のうち、いずれかのリーチ演出が行われるようになっている。前記リーチ演出は、飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが形成されてから

、大当りの図柄組み合わせ、又ははずれの図柄組み合わせが導出される迄の間に行われる演出である。例えば、リーチ演出ＮＲは、飾り図柄によるリーチの図柄組み合わせが表示された後、残り１列（本実施形態では、中列）を変動させて飾図を導出する演出内容でリーチ演出が行われるようになっている（ノーマルリーチ演出（通常リーチ演出）とも言う）。また、リーチ演出ＳＲ１～ＳＲ４は、リーチ演出ＮＲを経て、残り１列の飾図の変動中又は一旦停止表示した後、例えば、特定のキャラクタが登場し、登場キャラクタの名称で呼ばれる「○○リーチ」へ移行（発展）して飾り図柄を導出する演出内容でリーチ演出が行われるようになっている（スーパーリーチ演出とも言う）。本実施形態では、リーチ演出ＮＲ（ノーマルリーチ演出）が通常のリーチ演出（通常リーチ演出）となり、リーチ演出ＳＲ１～ＳＲ３（スーパーリーチ演出）が通常のリーチ演出ＮＲを経て段階的に発展するリーチ演出（特別リーチ演出）となる。

【００６８】

そして、本実施形態では、リーチ演出の種類に応じて、大当り遊技が付与される割合（大当り信頼度又は大当り期待度）を異ならせている。より詳しく言えば、リーチ演出ＮＲよりリーチ演出ＳＲ１～ＳＲ４の方が、大当り遊技が付与される割合が高くなるように設定されている。これは、リーチ演出ＮＲよりリーチ演出ＳＲ１～ＳＲ４の方が、大当り遊技が付与される期待度（可能性）が高まることを示している。大当り遊技が付与される割合は、各リーチ演出が行われる変動パターンを大当り演出用とはずれリーチ演出用に振り分ける際の振り分け態様に応じて決定される。

【００６９】

即ち、リーチ演出の大当り遊技が付与される割合を高くするためには、当該リーチ演出が出現する割合（大当りの場合とはずれリーチの場合に出現する全体の割合）に対して、大当りの場合に当該リーチ演出が出現する割合を高めると共にはずれリーチの場合に当該リーチ演出が出現する割合を低める（又はいずれか一方を行う）ように変動パターンを振り分ければよい。このように大当り遊技が付与される割合を異ならせることにより、リーチの図柄組み合わせが表示され、リーチ演出が行われた場合には、当該リーチ演出の種類に応じて遊技者が抱く大当りへの期待感を変化させることができる。本実施形態では、リーチ演出ＮＲは、変動パターンＰ１，Ｐ７に基づく図柄変動ゲームで実行されるようになっており、リーチ演出ＳＲ１～ＳＲ４は、変動パターンＰ２～Ｐ５，Ｐ８～Ｐ１１に基づく図柄変動ゲームで実行されるようになっている。

【００７０】

なお、図柄変動ゲームにて、リーチ演出が行われる場合、変動パターンにより特定される演出時間が長いほど大当り信頼度が高くなるように設定されている。すなわち、メインＣＰＵ３０ａは、１５Ｒ特別確変大当り遊技、１５Ｒ通常確変大当り遊技又は１５Ｒ通常非確変大当り遊技の付与が決定された場合、演出時間が短い変動パターンよりも長い変動パターンを決定しやすくなっている。一方、メインＣＰＵ３０ａは、大当り判定の判定結果が否定であって、リーチ判定の判定結果が肯定の場合、演出時間が長い変動パターンよりも短い変動パターンを決定しやすくなっている。従って、メインＣＰＵ３０ａは、大当り演出用の変動パターンＰ１～Ｐ５のうち、変動時間が長い変動パターンほど（本実施形態では、Ｐ１＜Ｐ２＜Ｐ３＜Ｐ４＜Ｐ５の順番）決定しやすくなっている。一方、メインＣＰＵ３０ａは、はずれリーチ演出用の通常変動パターンＰ７～Ｐ１１のうち、変動時間が長い変動パターンほど（本実施形態では、Ｐ７＜Ｐ８＜Ｐ９＜Ｐ１０＜Ｐ１１の順番）決定しにくくなっている。

【００７１】

また、ＲＯＭ３０ｂには、大当り判定値が記憶されている。大当り判定値は、大当りか否かの内部抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値（０～９５２までの全９５３通りの整数）の中から定められている。なお、大当り判定値は、確変状態が付与されているか否かでその数が異なっており、確変状態時の大当り判定値の数（本実施形態では２９個）は、通常状態時の大当り判定値の数（本実施形態では３個）よりも多く設定されている。また、ＲＡＭ３０ｃには、大当り判定時に使用する当り判定用乱数が記憶

されている。

【００７２】

本実施形態において、当り判定用乱数は、第１始動入賞口２５又は第２始動入賞口２７へ遊技球が入賞したことを契機に取得するようになっている。第２の変動ゲームにおいて使用する当り判定用乱数は、第１の変動ゲームと同じ範囲の当り判定用乱数を使用している。また、大当り判定値は、第１の変動ゲーム及び第２の変動ゲームにおいて共通使用している。すなわち、第１始動保留球に基づく大当り判定のときに使用する大当り判定値は、第２始動保留球に基づく大当り判定のときに使用する大当り判定値と同じものである。

【００７３】

また、ＲＯＭ３０ｂには、小当り判定値が記憶されている。小当り判定値は、小当りか否かの内部抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値（０～９５２までの全９５３通りの整数）の中から定められている。なお、小当り判定値は、第１の変動ゲームと第２の変動ゲームとで（第１の変動ゲームと第２の変動ゲームのいずれが行われるかを示す特別図柄変動処理フラグの値によって）、その数が異なっている。具体的には、第１の変動ゲームが行われるときの小当り判定値の数（本実施形態では６個）は、第２の変動ゲームが行われるときの小当り判定値の数（本実施形態では０個）よりも多く設定されている。なお、当り判定用乱数は、大当り判定において使用した乱数をそのまま使用するようになっている。また、小当り判定値は、確変状態が付与されているか否か、及び入球率向上状態が付与されているか否かによってその値が異なることはない（同じ値が定められている）。

【００７４】

また、ＲＡＭ３０ｃには、大当り決定時に大当り図柄となる特図の種類を決定する際に用いる特図振分乱数が記憶されている。各特図には、この特図振分乱数が所定個数ずつ振り分けられており、メインＣＰＵ３０ａは、大当りの決定時（大当り判定が肯定となった場合）、取得した特図振分乱数に基づき大当り図柄を決定する。この特図振分乱数は、予め定められた数値範囲内（本実施形態では、「０」～「９９」の全１００通りの整数）の数値を取り得るように、メインＣＰＵ３０ａが所定の周期毎（４ｍｓ毎）に数値を１加算して更新するようになっている。そして、メインＣＰＵ３０ａは、更新後の値を特図振分乱数の値としてＲＡＭ３０ｃに記憶し、既に記憶されている特図振分乱数の値を書き換えることで特図振分乱数の値を順次更新するようになっている。本実施形態において、特図振分乱数は、第１始動入賞口２５又は第２始動入賞口２７へ遊技球が入賞したことを契機に取得するようになっており、第１の変動ゲーム及び第２の変動ゲームにおいて共通使用している。すなわち、第１始動入賞口２５へ遊技球が入賞したことを契機に取得する特図振分乱数は、第２始動入賞口２７へ遊技球が入賞したことを契機に取得する特図振分乱数と同一のものである。

【００７５】

なお、第１の変動ゲーム及び第２の変動ゲームのいずれの図柄変動ゲームを実行させるかにより決定された大当り図柄が図柄Ａ～Ｅのうち（第２の変動ゲームの場合、図柄ａ～ｃ，ｅのうち）どのグループに分類されるか異なっている。具体的には、第１の変動ゲーム又は第２の変動ゲームのいずれの図柄変動ゲームを実行させることを示す特別図柄変動処理フラグに、第１の変動ゲームを行うことを示す［０］が設定されている場合、図柄Ａ～Ｅのうちいずれかのグループに分類されるようになっている。そして、第１の変動ゲームで大当りとなる場合、大当り図柄として図柄Ａに分類される図柄は３０／１００の確率で表示され、図柄Ｂに分類される図柄は５／１００の確率で表示され、図柄Ｃに分類される図柄は３／１００の確率で表示され、図柄Ｄに分類される図柄は２５／１００の確率で表示されることとなる。また、大当り図柄として図柄Ｅに分類される図柄は３７／１００の確率で表示されるようになっている。

【００７６】

また、特別図柄変動処理フラグに、第２の変動ゲームを行うことを示す［１］が設定されている場合、図柄ａ～ｃ，ｅのうちいずれかのグループに分類されるようになっている

。そして、第２の変動ゲームで大当りとなる場合、大当り図柄として図柄ａに分類される図柄は４６／１００の確率で表示され、図柄ｂに分類される図柄は７／１００の確率で表示され、図柄ｃに分類される図柄は１０／１００の確率で表示され、図柄ｅに分類される図柄は３７／１００の確率で表示されるようになっている。他方、小当りの決定時（大当り判定が否定となって小当り判定で肯定となった場合）には、１０種類の小当り図柄の中から図柄が決定され、はずれの決定時（大当り判定及び小当り判定が否定となった場合）、１種類のはずれ図柄の中から図柄が決定される。また、ＲＡＭ３０ｃには、パチンコ機１０の動作中に適宜書き換えられる各種情報（各種乱数の値など）が記憶されるようになっている。例えば、ＲＡＭ３０ｃには、小当り決定時に小当り図柄となる特図の種類を決定する際に用いる小当り図柄振分乱数が記憶されている。

【００７７】

また、ＲＡＭ３０ｃには、大当り判定及び小当り判定がはずれた場合に、リーチ演出を実行させるか否かを判定する際に用いるリーチ判定用乱数が記憶されている。リーチ判定用乱数は、予め定められた数値範囲内（本実施形態では、０～２４０の全２４１通りの整数）の数値を取り得るように、メインＣＰＵ３０ａが所定の周期毎（４ｍｓ毎）に数値を１加算して更新するようになっている。そして、メインＣＰＵ３０ａは、更新後の値をリーチ判定用乱数の値としてＲＡＭ３０ｃに記憶し、既に記憶されているリーチ判定用乱数の値を書き換えることでリーチ判定用乱数の値を順次更新するようになっている。本実施形態において、リーチ判定用乱数は、第１始動入賞口２５又は第２始動入賞口２７へ遊技球が入賞したことを契機に取得するようになっており、第１の変動ゲーム及び第２の変動ゲームにおいて共通使用している。すなわち、第１始動入賞口２５へ遊技球が入賞したことを契機に取得するリーチ判定用乱数は、第２始動入賞口２７へ遊技球が入賞したことを契機に取得するリーチ判定用乱数と同一のものである。

【００７８】

また、ＲＯＭ３０ｂには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、図柄変動ゲームがはずれとなる場合に、リーチ演出を実行させるか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（０～２４０までの全２４１通りの整数）の中から定められている。なお、リーチ判定値は、図１１（ｂ）に示すように、第１の変動ゲームが実行されるか否か、入球率向上状態が付与されているか否か、及び始動保留球の記憶数により、その数が異なっている。具体的には、第１の変動ゲーム（図１１では、特図１と示す）が実行されるときであって、入球率向上状態が付与されていないとき、第１特図始動保留記憶数が「０」「１」の場合、リーチ判定値は、０～３３となっている。第１の変動ゲームが実行されるときであって、入球率向上状態が付与されていないとき、第１特図始動保留記憶数が「２」の場合、リーチ判定値は、０～１６となっている。第１の変動ゲームが実行されるときであって、入球率向上状態が付与されていないとき、第１特図始動保留記憶数が「３」の場合、リーチ判定値は、０～４となっている。第１の変動ゲームが実行されるときであって、入球率向上状態が付与されているとき、リーチ判定値は、０～９となっている。第２の変動ゲーム（図１１では、特図２と示す）が実行されるときであって、入球率向上状態が付与されていないとき、リーチ判定値は、０～１９となっている。第２の変動ゲームが実行されるときであって、入球率向上状態が付与されているとき、リーチ判定値は、０～８となっている。

【００７９】

次に、図３に基づき統括制御基板３１について説明する。

統括制御基板３１には、統括ＣＰＵ３１ａが備えられている。該統括ＣＰＵ３１ａには、ＲＯＭ３１ｂ及びＲＡＭ３１ｃが接続されている。また、統括ＣＰＵ３１ａは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値をＲＡＭ３１ｃの設定領域に記憶（設定）して更新前の値を書き換えている。また、ＲＯＭ３１ｂには、表示制御基板３２、ランプ制御基板３３及び音声制御基板３４を統括的に制御するための統括制御プログラムが記憶されている。統括ＣＰＵ３１ａは、各種制御コマンドを入力すると、当該統括制御プログラムに基づき各種制御を実行する。

【００８０】
次に、図３に基づき表示制御基板３２について説明する。
表示制御基板３２には、サブＣＰＵ３２ａが備えられている。該サブＣＰＵ３２ａには、ＲＯＭ３２ｂ及びＲＡＭ３２ｃが接続されている。また、表示制御基板３２（サブＣＰＵ３２ａ）には、可変表示器Ｈ２が接続されている。ＲＯＭ３２ｂには、可変表示器Ｈ２の表示内容を制御するための表示制御プログラムが記憶されている。また、ＲＯＭ３２ｂには、各種の画像データ（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、ＲＡＭ３２ｃには、パチンコ機１０の動作中に適宜書き換えられる各種の情報が記憶（設定）されるようになっている。
【００８１】
次に、メインＣＰＵ３０ａ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。最初に、特別図柄入力処理を図７に従って説明する。
【００８２】
メインＣＰＵ３０ａは、第１始動入賞口２５に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップＳ１）。すなわち、ステップＳ１においてメインＣＰＵ３０ａは、第１始動口センサＳＥ１が遊技球を検知した時に出力する第１検知信号を入力したか否かを判定する。ステップＳ１の判定結果が否定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、ステップＳ５へ移行する。ステップＳ１の判定結果が肯定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、ＲＡＭ３０ｃに記憶されている第１特図始動保留記憶数が上限数の４未満であるか否かを判定する（ステップＳ２）。ステップＳ２の判定結果が否定（第１特図始動保留記憶数＝４）の場合、メインＣＰＵ３０ａは、ステップ５へ移行する。
【００８３】
ステップＳ２の判定結果が肯定（第１特図始動保留記憶数＜４）の場合、メインＣＰＵ３０ａは、第１特図始動保留記憶数を＋１（１加算）し、第１特図始動保留記憶数を書き換える（ステップＳ３）。続いて、メインＣＰＵ３０ａは、当り判定用乱数の値と、リーチ判定用乱数の値と、変動パターンテーブル振分用乱数としての一次振分乱数の値と、変動パターン振分用乱数としての二次振分乱数の値と、特図振分乱数の値と、小当り図柄振分乱数の値をＲＡＭ３０ｃから読み出して取得し、該値を第１特図始動保留記憶数に対応付けられたＲＡＭ３０ｃの所定の記憶領域に設定する（ステップＳ４）。
【００８４】
次に、メインＣＰＵ３０ａは、第２始動入賞口２７に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップＳ５）。すなわち、ステップＳ５においてメインＣＰＵ３０ａは、第２始動口センサＳＥ２が遊技球を検知した時に出力する第２検知信号を入力したか否かを判定する。ステップＳ５の判定結果が否定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄入力処理を終了する。ステップＳ５の判定結果が肯定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、ＲＡＭ３０ｃに記憶されている第２特図始動保留記憶数が上限数の４未満であるか否かを判定する（ステップＳ６）。ステップＳ６の判定結果が否定（第２特図始動保留記憶数＝４）の場合、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄入力処理を終了する。
【００８５】
ステップＳ６の判定結果が肯定（第２特図始動保留記憶数＜４）の場合、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動保留記憶数を＋１（１加算）し、第２特図始動保留記憶数を書き換える（ステップＳ７）。続いて、メインＣＰＵ３０ａは、当り判定用乱数の値と、リーチ判定用乱数の値と、一次振分乱数の値と、二次振分乱数の値と、特図振分乱数の値をＲＡＭ３０ｃから読み出して取得し、該値を第２特図始動保留記憶数に対応付けられたＲＡＭ３０ｃの所定の記憶領域に設定する（ステップＳ８）。その後、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄入力処理を終了する。
【００８６】
次に、特別図柄開始処理について図８～図１０に基づき説明する。メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄開始処理を所定周期毎に実行するようになっている。

メインＣＰＵ３０ａは、まず、図柄（特図及び飾図）が変動表示中であるか否か、及び大当り遊技（或いは小当り遊技）中であるか否か判定する（ステップＳ１１）。ステップＳ１１の判定結果が肯定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄開始処理を終了する。一方、ステップＳ１１の判定結果が否定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動保留記憶数を読み出し（ステップＳ１２）、第２特図始動保留記憶数が「０」よりも大きいか否か判定する（ステップＳ１３）。

【００８７】

ステップＳ１３の判定結果が否定の場合（第２特図始動保留記憶数＝０の場合）、メインＣＰＵ３０ａは、第１特図始動保留記憶数を読み出し（ステップＳ１４）、第１特図始動保留記憶数が「０」よりも大きいか否か判定する（ステップＳ１５）。ステップＳ１５の判定結果が否定の場合（第１特図始動保留記憶数＝０の場合）、メインＣＰＵ３０ａは、デモ演出の実行を開始させるデモンストレーション指定コマンドを既に出力したか否かを判定する（ステップＳ１６）。この判定結果が否定の場合（デモンストレーション指定コマンドを出力していない場合）、メインＣＰＵ３０ａは、デモンストレーション指定コマンドを出力する（ステップＳ１７）。そして、特別図柄開始処理を終了する。また、ステップＳ１６の判定結果が肯定の場合（デモンストレーション指定コマンドを出力していた場合）、メインＣＰＵ３０ａは、そのまま特別図柄開始処理を終了する。

【００８８】

一方、ステップＳ１５の判定結果が肯定の場合（第１特図始動保留記憶数＞０の場合）、メインＣＰＵ３０ａは、ＲＡＭ３０ｃの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第１の変動ゲームを実行することを示す値［０］を設定する（ステップＳ１８）。次に、メインＣＰＵ３０ａは、第１特図始動保留記憶数の数を「１」減算（－１）し（ステップＳ１９）、当該第１特図始動保留記憶数に対応付けられてＲＡＭ３０ｃの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、一次振分乱数、二次振分乱数、特図振分乱数及び小当り図柄振分乱数の値を取得する（ステップＳ２０）。より詳しくは、メインＣＰＵ３０ａは、最も早く記憶した第１特図始動保留記憶数「１」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を取得する。また、メインＣＰＵ３０ａは、乱数を取得した後、第１特図始動保留記憶数「２」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を第１特図始動保留記憶数「１」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、メインＣＰＵ３０ａは、第１特図始動保留記憶数「３」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を第１特図始動保留記憶数「２」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、メインＣＰＵ３０ａは、第１特図始動保留記憶数「４」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を第１特図始動保留記憶数「３」に対応付けられた記憶領域に記憶する。

【００８９】

次に、メインＣＰＵ３０ａは、図９に示すように、取得した当り判定用乱数の値がＲＯＭ３０ｂに記憶されている大当り判定値と一致するか否かを判定して大当り判定（大当り抽選）を行う（ステップＳ２１）。なお、本実施形態において、大当り判定値は、確変状態が付与されているか否かで変更されるようになっている。そして、通常状態の時（低確率の時）、大当り判定の判定結果が肯定となる確率（大当り確率）は、３／９５３としており、確変状態の時（高確率の時）、大当り判定の判定結果が肯定となる確率（大当り確率）は、２９／９５３としている。

【００９０】

ステップＳ２１の判定結果が肯定の場合（大当りの場合）、メインＣＰＵ３０ａは、大当りの変動であることを示す大当りフラグに［１］を設定する（ステップＳ２２）。そして、メインＣＰＵ３０ａは、取得した特図振分乱数の値に基づき、特図による大当り図柄の中から第１特図表示器Ｈ０にて確定停止表示される最終停止図柄を決定する（ステップＳ２３）。なお、第１特図表示器Ｈ０に表示される特図の大当り図柄は、図柄Ａ～Ｅのいずれかに分類されている。具体的には、第１特図表示器Ｈ０に表示される場合、特図振分乱数「０」～「２９」に対応する特図の大当り図柄は、特図Ａに分類され、特図振分乱数

「３０」～「３４」に対応する特図の大当り図柄は、特図Ｂに分類され、特図振分乱数「３５」～「３７」に対応する特図の大当り図柄は、特図Ｃに分類される。また、第１特図表示器Ｈ０に表示される場合、特図振分乱数「３８」～「６２」に対応する特図の大当り図柄は、特図Ｄに分類され、特図振分乱数「６３」～「９９」に対応する特図の大当り図柄は、特図Ｅに分類される。

【００９１】

その後、メインＣＰＵ３０ａは、決定した最終停止図柄から大当り遊技の種類を特定し、その特定した大当り遊技に対応する大当り演出用の変動パターンを決定する（ステップＳ２４）。具体的には、メインＣＰＵ３０ａは、決定した最終停止図柄が図柄Ａ，Ｂ，Ｅに分類される場合には、図１２（ａ）に示す大当り演出用の変動パターンテーブルＴＡを参照して、大当り演出用の変動パターンＰ１～Ｐ５の中から変動パターンを決定する。前記変動パターンテーブルＴＡは、大当り演出用の変動パターンＰ１～Ｐ５から構成されており、各変動パターンＰ１～Ｐ５には、それぞれ二次振分乱数が複数振り分けられている。具体的には、変動パターンＰ１＜変動パターンＰ２＜変動パターンＰ３＜変動パターンＰ４＜変動パターンＰ５の順番で二次振分乱数が多く振り分けられている。メインＣＰＵ３０ａは、変動パターンテーブルＴＡを参照して、取得した二次振分乱数に対応する変動パターンＰ１～Ｐ５を変動パターンとして決定する。一方、メインＣＰＵ３０ａは、決定した最終停止図柄が図柄Ｃ，Ｄに分類される場合には、特殊当り演出用の変動パターンＰ６を決定する。

【００９２】

変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインＣＰＵ３０ａは、統括制御基板３１（統括ＣＰＵ３１ａ）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第１の変動ゲームに関する各種処理を実行する（ステップＳ２５）。具体的に言えば、メインＣＰＵ３０ａは、変動パターンを指定すると共に図柄変動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。同時に、メインＣＰＵ３０ａは、特図を変動開始させるように第１特図表示器Ｈ０の表示内容を制御する。また、同時に、メインＣＰＵ３０ａは、図柄変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、メインＣＰＵ３０ａは、最終停止図柄を指定するとともに、図柄変動ゲームの種類（第１の変動ゲーム又は第２の変動ゲームのいずれか）を示すための特別図柄指定コマンドを出力する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄開始処理を終了する。その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第１特図表示器Ｈ０の表示内容を制御する。また、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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全図柄停止コマンドを出力する。

【００９３】

一方、ステップＳ２１の大当り判定の判定結果が否定の場合（大当りでない場合）、メインＣＰＵ３０ａは、取得した当り判定用乱数の値がＲＯＭ３０ｂに記憶されている小当り判定値と一致するか否かを判定して小当り判定（小当り抽選）を行う（ステップＳ２６）。なお、本実施形態において、小当り判定の判定結果が肯定となる確率（小当り確率）は、６／９５３としている。

【００９４】

ステップＳ２６の判定結果が肯定の場合（小当りの場合）、メインＣＰＵ３０ａは、小当りの変動であることを示す小当りフラグに［１］を設定する（ステップＳ２７）。そして、メインＣＰＵ３０ａは、取得した小当り図柄振分乱数に基づき、特図による小当り図柄（図柄Ｆ）の中から第１特図表示器Ｈ０にて確定停止表示される最終停止図柄を決定する（ステップＳ２８）。その後、メインＣＰＵ３０ａは、小当り遊技に対応する特殊当り演出用の変動パターンＰ６を決定する（ステップＳ２９）。変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインＣＰＵ３０ａは、ステップＳ２５の処理に移行し、前述同様、統括制御基板３１（統括ＣＰＵ３１ａ）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力

する等、第１の変動ゲームに関する各種処理を実行し、特別図柄開始処理を終了する。なお、その後に、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第１特図表示器Ｈ０の表示内容を制御する。また、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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全図柄停止コマンドを出力する。

【００９５】

一方、ステップＳ２６の小当り判定の判定結果が否定の場合（小当りでない場合）、メインＣＰＵ３０ａは、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う（ステップＳ３０）。本実施形態では、メインＣＰＵ３０ａは、ステップＳ３０の処理時においてＲＡＭ３０ｃから取得したリーチ判定用乱数が、リーチ判定値に一致するか否かにより当選判定を行う。なお、変動開始時のリーチ判定値は、入球率向上状態の有無、第１特図始動保留記憶数及び特別図柄変動処理フラグの値によって異なるようになっている。

【００９６】

詳しく説明すると、図１１（ｂ）に示すように、特別図柄変動処理フラグが「０」であって、入球率向上状態が付与されていないときに（確変状態の有無にかかわらず）、第１特図始動保留記憶数が「０」「１」である場合には、メインＣＰＵ３０ａは、３４／２４１の確率でリーチ判定を肯定判定する。同様に、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄変動処理フラグが「０」であって、入球率向上状態が付与されていないときに（確変状態の有無にかかわらず）、第１特図始動保留記憶数が「２」である場合には、１７／２４１の確率でリーチ判定を肯定判定する。同様に、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄変動処理フラグが「０」であって、入球率向上状態が付与されていないときに（確変状態の有無にかかわらず）、第１特図始動保留記憶数が「３」である場合には、５／２４１の確率でリーチ判定を肯定判定する。このように、第１特図始動保留記憶数の数が多いほど、すなわち、保留されている第１の変動ゲームが多いほど、リーチ判定の当選確率が低くなる。このため、保留されている第１の変動ゲームが多いほど、保留されている第１の変動ゲームの消化が早くすることができる。その一方、第１特図始動保留記憶数の数が少ないほど、すなわち、保留されている第１の変動ゲームが少ないほど、リーチ判定の当選確率が高くなる。このため、第１特図始動保留記憶数の数が少ないときには、リーチ演出を実行させて変動時間を長くする確率を高くして、第１の変動ゲームが途切れないようにすることができる。

【００９７】

一方、特別図柄変動処理フラグが「０」であって、入球率向上状態が付与されている場合には、メインＣＰＵ３０ａは、大当り判定の当選確率及び第１特図始動保留記憶数に関係なく、１０／２４１の確率でリーチ判定を肯定判定する。

【００９８】

そして、ステップＳ３０の判定結果が肯定の場合（リーチ演出を行う場合）、メインＣＰＵ３０ａは、はずれ図柄を第１特図表示器Ｈ０にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップＳ３１）。次に、メインＣＰＵ３０ａは、はずれリーチ演出用の変動パターンＰ７～Ｐ１１の中から変動パターンを決定する（ステップＳ３２）。

【００９９】

具体的には、メインＣＰＵ３０ａは、ステップＳ２０で取得した一次振分乱数に基づき、はずれリーチ演出用の変動パターンテーブルＴＢ～ＴＤの中から１の変動パターンテーブルを決定する。各変動パターンテーブルＴＢ～ＴＤには、図１２（ｂ）～（ｄ）に示すように、一次振分乱数が振り分けられている。メインＣＰＵ３０ａは、取得した一次振分乱数に対応する変動パターンテーブルＴＢ～ＴＤを決定する。なお、変動パターンテーブルＴＢ～ＴＤは、変動パターンテーブルＴＤ＜変動パターンテーブルＴＣ＜変動パターンテーブルＴＢの順番で一次振分乱数が多く振り分けられており、変動パターンテーブルＴＢが一番決定されやすくなっている。

【０１００】

そして、統括ＣＰＵ３１ａは、決定した変動パターンテーブルＴＢ～ＴＤを参照して、変動パターンを決定する。すなわち、変動パターンテーブルＴＢ～ＴＤは、複数のはずれリーチ演出用の変動パターンＰ７～Ｐ１１から構成されており、各変動パターンＰ７～Ｐ１１には、それぞれ二次振分乱数が複数振り分けられている。このため、統括ＣＰＵ３１ａは、決定した変動パターンテーブルＴＢ～ＴＤを参照して、二次振分乱数に対応するはずれリーチ演出用の変動パターンを決定する。なお、変動パターンテーブルＴＢは、変動パターンＰ７～Ｐ１１から構成されており、変動パターンＰ１１＜変動パターンＰ１０＜変動パターンＰ９＜変動パターンＰ８＜変動パターンＰ７の順番で二次振分乱数が多く振り分けられている。また、変動パターンテーブルＴＣは、変動パターンＰ８～Ｐ９から構成されており、変動パターンＰ９＜変動パターンＰ８の順番で二次振分乱数が多く振り分けられている。変動パターンテーブルＴＤは、変動パターンＰ１０～Ｐ１１から構成されており、変動パターンＰ１１＜変動パターンＰ１０の順番で二次振分乱数が多く振り分けられている。

【０１０１】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインＣＰＵ３０ａは、ステップＳ２５の処理に移行し、統括制御基板３１（統括ＣＰＵ３１ａ）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第１の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第１特図表示器Ｈ０の表示内容を制御する。また、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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全図柄停止コマンドを出力する。

【０１０２】

一方、ステップＳ３０の判定結果が否定の場合（リーチ演出を行わない場合）、メインＣＰＵ３０ａは、はずれ図柄を第１特図表示器Ｈ０にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップＳ３３）。次に、メインＣＰＵ３０ａは、はずれ演出用の変動パターンＰ１２～Ｐ１５の中から変動パターンを決定する（ステップＳ３４）。このとき、保留記憶数及び入球率向上状態の有無により、メインＣＰＵ３０ａにより決定される変動パターンが異なるようになっている。

【０１０３】

具体的には、図１１（ａ）に示すように、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄変動処理フラグの値が「０」であって、入球率向上状態が付与されていないときに、第１特図始動保留記憶数が「０」「１」である場合、２４０／２５１の確率で変動時間が１２．５秒のはずれ演出用の変動パターンＰ１２を決定し、９／２５１の確率で変動時間が７秒のはずれ演出用の変動パターンＰ１３を決定し、１／２５１の確率で変動時間が３秒のはずれ演出用の変動パターンＰ１４を決定する。同様に、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄変動処理フラグの値が「０」であって、入球率向上状態が付与されていないときに、第１特図始動保留記憶数が「２」である場合、７／２５１の確率で変動パターンＰ１２を決定し、２３９／２５１の確率で変動パターンＰ１３を決定し、５／２５１の確率で変動時間が変動パターンＰ１４を決定する。また、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄変動処理フラグの値が「０」であって、入球率向上状態が付与されていないときに、第１特図始動保留記憶数が「３」である場合、２／２５１の確率で変動パターンＰ１２を決定し、１７／２５１の確率で変動パターンＰ１３を決定し、２３２／２５１の確率で変動時間が変動パターンＰ１４を決定する。このように、保留されている第１の変動ゲームが多いほど、変動時間が短い変動パターンが決定されやすい。このため、保留されている第１の変動ゲームが多いほど、保留されている第１の変動ゲームを素早く実行させることができる。その一方、保留されている第１の変動ゲームが少ないほど、変動時間が長い変動パターンが決定されやすい。このため、第１特図始動保留記憶数の数が少ないときには、変動時間を長くして遊技球が入賞する時間を稼ぎ、図柄変動ゲームが途切れないようにすることができる。

【０１０４】
一方、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄変動処理フラグの値が「０」であって、入球率向上状態が付与されているときに、２４９／２５１の確率で変動パターンＰ１２を決定し、１／２５１の確率で変動パターンＰ１３を決定し、１／２５１の確率で変動時間が２秒のはずれ演出用の変動パターンＰ１５を決定する。これにより、第２の変動ゲームが行われやすくなる入球率向上状態が付与されているときには、変動時間を長くして、第２始動入賞口２７に遊技球を入賞させる時間を稼ぐようになっている。
【０１０５】
そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインＣＰＵ３０ａは、ステップＳ２５の処理に移行し、統括制御基板３１（統括ＣＰＵ３１ａ）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第１の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第１特図表示器Ｈ０の表示内容を制御する。また、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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全図柄停止コマンドを出力する。
【０１０６】
一方、ステップＳ１３の判定結果が肯定の場合（第２特図始動保留記憶数＞０の場合）、メインＣＰＵ３０ａは、図８に示すように、ＲＡＭ３０ｃの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第２の変動ゲームを実行することを示す値［１］を設定する（ステップＳ３５）。次に、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動保留記憶数の数を「１」減算（－１）し（ステップＳ３６）、当該第２特図始動保留記憶数に対応付けられてＲＡＭ３０ｃの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数、特図振分乱数、一次振分用乱数、二次振分乱数及びリーチ判定用乱数の値を取得する（ステップＳ３７）。より詳しくは、メインＣＰＵ３０ａは、最も早く記憶した第２特図始動保留記憶数「１」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を取得する。また、メインＣＰＵ３０ａは、乱数を取得した後、第２特図始動保留記憶数「２」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を第２特図始動保留記憶数「１」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動保留記憶数「３」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を第２特図始動保留記憶数「２」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動保留記憶数「４」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を第２特図始動保留記憶数「３」に対応付けられた記憶領域に記憶する。
【０１０７】
次に、メインＣＰＵ３０ａは、図１０に示すように、取得した当り判定用乱数の値がＲＯＭ３０ｂに記憶されている大当り判定値と一致するか否かを判定して大当り判定（大当り抽選）を行う（ステップＳ３８）。なお、本実施形態において、通常状態の時（低確率の時）、大当り判定の判定結果が肯定となる確率（大当り確率）は、３／９５３としており、確変状態の時（高確率の時）、大当り判定の判定結果が肯定となる確率（大当り確率）は、２９／９５３としている。
【０１０８】
ステップＳ３８の判定結果が肯定の場合（大当りの場合）、メインＣＰＵ３０ａは、大当りの変動であることを示す大当りフラグに［１］を設定する（ステップＳ３９）。そして、メインＣＰＵ３０ａは、取得した特図振分乱数の値に基づき、特図による大当り図柄の中から第２特図表示器Ｈ１にて確定停止表示される最終停止図柄を決定する（ステップＳ４０）。なお、第２特図表示器Ｈ１に表示される特図の大当り図柄は、図柄ａ～ｃ，ｅのいずれかに分類されている。具体的には、第２特図表示器Ｈ１に表示させる場合、特図振分乱数「０」～「４５」に対応する特図の大当り図柄は、特図ａに分類され、特図振分乱数「４６」～「５２」に対応する特図の大当り図柄は、特図ｂに分類され、特図振分乱

数「５３」～「６２」に対応する特図の大当り図柄は、特図ｃに分類される。また、第２特図表示器Ｈ１に表示される場合、特図振分乱数「６３」～「９９」に対応する特図の大当り図柄は、特図ｅに分類される。

【０１０９】

ステップＳ４０の処理後、メインＣＰＵ３０ａは、決定した最終停止図柄から大当り遊技の種類を特定し、その特定した大当り遊技に対応する大当り演出用の変動パターンＰ１～Ｐ５を決定する（ステップＳ４１）。具体的には、メインＣＰＵ３０ａは、決定した最終停止図柄が図柄ａ，ｂ，ｅに分類される場合には、図１２（ａ）に示す大当り演出用の変動パターンテーブルＴＡを参照して、取得した二次振分乱数に対応する変動パターンＰ１～Ｐ５を変動パターンとして決定する。一方、メインＣＰＵ３０ａは、決定した最終停止図柄が図柄ｃに分類される場合には、特殊当り演出用の変動パターンＰ６を決定する。

【０１１０】

変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインＣＰＵ３０ａは、統括制御基板３１（統括ＣＰＵ３１ａ）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第２の変動ゲームに関する各種処理を実行する（ステップＳ４２）。具体的に言えば、メインＣＰＵ３０ａは、変動パターンを指定すると共に図柄変動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。同時に、メインＣＰＵ３０ａは、特図を変動開始させるように第２特図表示器Ｈ１の表示内容を制御する。また、同時に、メインＣＰＵ３０ａは、図柄変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、メインＣＰＵ３０ａは、最終停止図柄を指定し、図柄変動ゲームの種類を示すための特別図柄指定コマンドを出力する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄開始処理を終了する。その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第２特図表示器Ｈ１の表示内容を制御する。また、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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全図柄停止コマンドを出力する。

【０１１１】

一方、ステップＳ３８の大当り判定の判定結果が否定の場合（大当りでない場合）、メインＣＰＵ３０ａは、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う（ステップＳ４３）。なお、変動開始時のリーチ判定値は、遊技状態、保留記憶数及び特別図柄変動処理フラグの値によって異なるようになっている。図１１（ｂ）に示すように、特別図柄変動処理フラグが「１」であって、入球率向上状態が付与されていない場合（確変状態の有無にかかわらず）、メインＣＰＵ３０ａは、２０／２４１の確率でリーチ判定を肯定判定する。一方、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄変動処理フラグが「１」であって、入球率向上状態が付与されているとき、９／２４１の確率でリーチ判定を肯定判定する。

【０１１２】

そして、ステップＳ４３の判定結果が肯定の場合（リーチ演出を行う場合）、メインＣＰＵ３０ａは、はずれ図柄を第２特図表示器Ｈ１にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップＳ４４）。次に、メインＣＰＵ３０ａは、はずれリーチ演出用の変動パターンＰ７～Ｐ１１の中から変動パターンを決定する（ステップＳ４５）。

【０１１３】

具体的には、前述と同様に、メインＣＰＵ３０ａは、ステップＳ３７で取得した一次振分乱数に対応する変動パターンテーブルＴＢ～ＴＤを決定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、決定した変動パターンテーブルＴＢ～ＴＤを参照して、二次振分乱数に対応するはずれリーチ演出用の変動パターンを決定する。

【０１１４】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインＣＰＵ３０ａは、ステップＳ４２の処理に移行し、統括制御基板３１（統括ＣＰＵ３１ａ）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第２の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理と

は別の処理で、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第２特図表示器Ｈ１の表示内容を制御する。また、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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全図柄停止コマンドを出力する。

【０１１５】

一方、ステップＳ４３の判定結果が否定の場合（リーチ判定を行わない場合）、メインＣＰＵ３０ａは、はずれ図柄を第２特図表示器Ｈ１にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップＳ４６）。次に、メインＣＰＵ３０ａは、はずれ演出用の変動パターンＰ１２～Ｐ１５の中から変動パターンを決定する（ステップＳ４７）。このとき、保留記憶数及び入球率向上状態の有無により、決定されるはずれ演出用の変動パターンが異なるようになっている。

【０１１６】

具体的には、メインＣＰＵ３０ａは、図１１（ａ）に示すように、特別図柄変動処理フラグの値が「１」であって、入球率向上状態が付与されていないときに、第２特図始動保留記憶数が「０」「１」である場合、２４０／２５１の確率で変動パターンＰ１２を決定し、９／２５１の確率で変動パターンＰ１３を決定し、１／２５１の確率で変動パターンＰ１４を決定する。メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄変動処理フラグの値が「１」であって、入球率向上状態が付与されていないときに、第２特図始動保留記憶数が「２」である場合、７／２５１の確率で変動パターンＰ１２を決定し、２３９／２５１の確率で変動パターンＰ１３を決定し、５／２５１の確率で変動パターンＰ１４を決定する。メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄変動処理フラグの値が「１」であって、入球率向上状態が付与されていないときに、第２特図始動保留記憶数が「３」である場合、２／２５１の確率で変動パターンＰ１２を決定し、１７／２５１の確率で変動パターンＰ１３を決定し、２３２／２５１の確率で変動パターンＰ１４を決定する。このように、保留されている第２の変動ゲームが多いほど、変動時間が短い変動パターンが決定されやすい。このため、保留されている第２の変動ゲームが多いほど、保留されている第２の変動ゲームを素早く実行させることができる。その一方、保留されている第２の変動ゲームが少ないほど、変動時間が長い変動パターンが決定されやすい。このため、第２特図始動保留記憶数の数が少ないときには、変動時間を長くして遊技球が入賞する時間を稼ぎ、図柄変動ゲームが途切れないようにすることができる。

【０１１７】

一方、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄変動処理フラグの値が「１」であって、入球率向上状態が付与されているとき、第２特図始動保留記憶数が「０」である場合、２４９／２５１の確率で変動パターンＰ１２を決定し、１／２５１の確率で変動パターンＰ１３を決定し、１／２５１の確率で変動パターンＰ１５を決定する。また、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄変動処理フラグの値が「１」であって、入球率向上状態が付与されているとき、第２特図始動保留記憶数が「１」「２」である場合、１０／２５１の確率で変動パターンＰ１２を決定し、１０／２５１の確率で変動パターンＰ１３を決定し、２３１／２５１の確率で変動パターンＰ１５を決定する。また、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄変動処理フラグの値が「１」であって、入球率向上状態が付与されているとき、第２特図始動保留記憶数が「３」である場合、５／２５１の確率で変動パターンＰ１２を決定し、１０／２５１の確率で変動パターンＰ１３を決定し、２３６／２５１の確率で変動パターンＰ１５を決定する。これにより、第２の変動ゲームが行われやすくなる入球率向上状態が付与されているときであって、第２特図始動保留記憶数が「１」以上のときには、変動時間を短くして、保留されている第２の変動ゲームをなるべく早く実行させるようになっている。その一方、第２の変動ゲームが行われやすくなる入球率向上状態が付与されているときであって、第２特図始動保留記憶数が「０」のときには、変動時間を長くして、第２の変動ゲームを実行させやすくなっている。

【０１１８】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインＣＰＵ３０ａは、ステップＳ４２の処理に移行し、統括制御基板３１（統括ＣＰＵ３１ａ）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第２の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第２特図表示器Ｈ１の表示内容を制御する。また、メインＣＰＵ３０ａは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、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全図柄停止コマンドを出力する。

【０１１９】

このような特別図柄開始処理を実行することにより、第１特図始動保留記憶数と、第２特図始動保留記憶数とがいずれも記憶されているとき、メインＣＰＵ３０ａは、第２の変動ゲームを優先的に実行する。そして、第２始動入賞口２７は、入球率向上状態が付与されているとき、開閉羽根２６が開状態となり遊技球が入賞しやすくなっているので、結果的に入球率向上状態が付与されている確変状態又は時短状態においては第２の変動ゲームが連続して実行されやすくなっている。そして、第２の変動ゲームで大当りとなる場合、確変状態が付与されるか否かの割合は第１の変動ゲームとは異ならないが、確変状態が付与されるときには、１５ラウンドの大当り遊技が付与されるか否かの割合は異なっている。すなわち、特図振分乱数の振り分けが異なっており、第２の変動ゲームで大当りとなる場合、１５ラウンドの大当り遊技が付与されやすくなっている。このため、２ラウンドの大当り遊技と比較して多くの遊技球を獲得することが期待できる１５ラウンドの大当り遊技が遊技者に有利な遊技内容の大当り遊技であり、第２の変動ゲームが大当りとなる場合、この１５ラウンドの大当り遊技が付与される確率が第１の変動ゲームと比較して高くなっている。このように、確変状態においては第２の変動ゲームが連続実行されやすくなっており、その第２の変動ゲームにて大当りとなる場合、第１の変動ゲームと比較して１５ラウンドの大当り遊技が付与される確率が高くなっている。このことから、入球率向上状態が付与される確変状態又は時短状態において大当りが連続するときには、規定ラウンド遊技数が１５ラウンドになる確率が高くなっている。

【０１２０】

また、メインＣＰＵ３０ａは、第２始動保留球として記憶された当り判定用乱数に基づき判定を行う場合（第２の変動ゲームの場合）、小当り遊技を付与しないようになっている。このため、入球率向上状態が付与されており、第２の変動ゲームが行われやすい状況において、遊技者にとって利益が期待できない小当り遊技が付与される可能性が低くなる。すなわち、入球率向上状態が付与された状態において、遊技者にストレスを感じさせることなく、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１２１】

そして、メインＣＰＵ３０ａは、大当りを決定した場合（大当りフラグに［１］が設定された場合）、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、最終停止図柄に基づき特定された種類の大当り遊技の制御を開始し、統括制御基板３１（統括ＣＰＵ３１ａ）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。以下、メインＣＰＵ３０ａが実行する制御内容について、１５Ｒ特別確変大当り遊技、１５Ｒ通常確変大当り遊技、２Ｒ通常確変大当り遊技、２Ｒ特別確変大当り遊技及び１５Ｒ通常非確変大当り遊技の大当り遊技毎に説明する。

【０１２２】

最初に、１５Ｒ特別確変大当り遊技、１５Ｒ通常確変大当り遊技又は１５Ｒ通常非確変大当り遊技が付与されるときの制御について説明する。メインＣＰＵ３０ａは、図柄変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力するとともに、オープニング時間（６秒）の計測を開始する。次に、メインＣＰＵ３０ａは、オープニング時間が経過すると、１ラウンド目のラウンド遊技を開始させるべく１ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力するとともに、ラウンド遊技時間（ｍａｘ２５秒）の計測を開始し、さらに開放信

号を出力する。これにより、パチンコ機１０では、１ラウンド目のラウンド遊技の開始に伴って大入賞口装置２９の大入賞口扉２８が開放される。そして、メインＣＰＵ３０ａは、１ラウンド目のラウンド遊技において終了条件が満たされると、閉鎖信号を出力する。これにより、パチンコ遊技機１０では、１ラウンド目のラウンド遊技の終了に伴って大入賞口装置２９の大入賞口扉２８が閉鎖される。

【０１２３】

１ラウンド目のラウンド遊技を終了させたメインＣＰＵ３０ａは、２ラウンド目のラウンド遊技を開始させるために、１ラウンド目と２ラウンド目の間に設定されるラウンド間インターバルのインターバル時間（２．０秒）の経過後に、２ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、２ラウンド目のラウンド遊技で終了条件が満たされると、同様に２ラウンド目のラウンド遊技を終了する。以降同様に、メインＣＰＵ３０ａは、３ラウンド目～１５ラウンド目のラウンド遊技を制御する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、１５ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、インターバル時間（２．０秒）の経過後にエンディングコマンドを出力するとともに、エンディング時間（１５．１秒）の計測を開始する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、エンディング時間の経過後、大当り遊技を終了させる。

【０１２４】

その際、メインＣＰＵ３０ａは、１５Ｒ特別確変大当り遊技が付与された場合には、確変状態を付与することを示す確変フラグに「１」を設定すると共に、入球率向上状態を付与することを示す作動フラグに「１」を設定する。また、メインＣＰＵ３０ａは、１５Ｒ特別確変大当り遊技が付与された場合には、入球率向上状態が付与される残り図柄変動ゲーム数を示す作動回数に１００００回（リミット無し）を設定する。なお、確変フラグに「１」が設定されている場合には、確変状態が付与されていることを示し、「０」が設定されている場合には、確変状態が付与されていないことを示している。同様に、作動フラグに「１」が設定されている場合には、入球率向上状態が付与されていることを示し、「０」が設定されている場合には、入球率向上状態が付与されていないことを示している。また、メインＣＰＵ３０ａは、確変フラグに「１」を設定する場合には、統括制御基板３１に対して確変状態であることを示す確変コマンドを出力し、確変フラグに「０」を設定する場合には、統括制御基板３１に対して非確変状態であることを示す非確変コマンドを出力するようになっている。これにより、統括ＣＰＵ３１ａは、現在確変状態が付与されているか否かを把握することができる。同様に、メインＣＰＵ３０ａは、作動フラグに「１」を設定する場合には、統括制御基板３１に対して入球率向上状態であることを示す作動コマンドを出力し、作動フラグに「０」を設定する場合には、統括制御基板３１に対して入球率向上状態が付与されていないことを示す非作動コマンドを出力するようになっている。これにより、統括ＣＰＵ３１ａは、現在入球率向上状態が付与されているか否かを把握することができる。

【０１２５】

また、メインＣＰＵ３０ａは、１５Ｒ通常確変大当り遊技が付与された場合には、確変状態を付与することを示す確変フラグに「１」を設定すると共に、入球率向上状態を付与することを示す作動フラグに「１」を設定する。また、メインＣＰＵ３０ａは、１５Ｒ通常確変大当り遊技が付与された場合には、入球率向上状態が付与される残り図柄変動ゲーム数を示す作動回数に１００回を設定する。この入球率向上状態付与回数は、図柄変動ゲームが実行される毎に１減算され、値が０となると、作動フラグがクリアされる（「０」が設定される）。

【０１２６】

また、メインＣＰＵ３０ａは、１５Ｒ通常非確変大当り遊技が付与された場合には、確変状態を付与することを示す確変フラグに「０」を設定する一方、入球率向上状態を付与することを示す作動フラグに「１」を設定する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、１５Ｒ通常非確変大当り遊技が付与された場合には、入球率向上状態が付与される残り図柄変動ゲーム数を示す作動回数に１００回を設定する。なお、各フラグ、確変状態付与回数及び

作動回数は、ＲＡＭ３０ｃの所定の記憶領域に記憶されるようになっている。

【０１２７】

次に、２Ｒ通常確変大当り遊技及び２Ｒ特別確変大当り遊技が付与されるときの制御について説明する。

メインＣＰＵ３０ａは、図柄変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力するとともに、オープニング時間（０．００４秒）の計測を開始する。次に、メインＣＰＵ３０ａは、オープニング時間が経過すると、１ラウンド目のラウンド遊技を開始させるべく１ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力するとともに、ラウンド遊技時間（ｍａｘ０．３２秒）の計測を開始する。また、メインＣＰＵ３０ａは、開放信号を出力する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、大入賞口扉２８を開放（１回目の開放）させてからの時間を計測し、ラウンド遊技時間（０．３２秒）が経過したならば、１ラウンド目のラウンド遊技を終了させるべく、閉鎖信号を出力する。

【０１２８】

次に、メインＣＰＵ３０ａは、１ラウンド目のラウンド遊技を終了させてからの時間を計測する。このとき、メインＣＰＵ３０ａは、１ラウンド目のラウンド遊技と２ラウンド目のラウンド遊技の間に設定されるラウンド間インターバルのインターバル時間（２．０秒）を計測する。次に、メインＣＰＵ３０ａは、インターバル時間が経過したならば、２ラウンド目のラウンド遊技を開始させるべく２ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力するとともに、ラウンド遊技時間（ｍａｘ０．３２秒）の計測を開始する。また、メインＣＰＵ３０ａは、開放信号を出力する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、大入賞口扉２８を開放（２回目の開放）させてからの時間を計測し、ラウンド遊技時間（０．３２秒）が経過したならば、２ラウンド目のラウンド遊技を終了させるべく、閉鎖信号を出力する。

【０１２９】

次に、メインＣＰＵ３０ａは、２ラウンド目のラウンド遊技を終了させてからの時間を計測する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、２ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、インターバル時間（２．０秒）の経過後にエンディングコマンドを出力するとともに、エンディング時間（４．２９６秒）の計測を開始する。エンディング時間の経過後、メインＣＰＵ３０ａは、大当り遊技を終了させる。そして、メインＣＰＵ３０ａは、大当りフラグに［０］を設定する（クリアする）。その際、メインＣＰＵ３０ａは、２Ｒ通常確変大当り遊技が付与される場合、確変フラグ及び作動フラグに「１」を設定する。

【０１３０】

一方、メインＣＰＵ３０ａは、２Ｒ特別確変大当り遊技が付与される場合、確変フラグに「１」を設定する。また、メインＣＰＵ３０ａは、２Ｒ特別確変大当り遊技が付与される場合、当該２Ｒ特別確変大当り遊技が付与される図柄変動ゲーム開始時において作動フラグ又は確変フラグに「１」が設定されていれば、当該作動フラグに「１」を設定すると共に、作動回数に１００００回を設定する。一方、メインＣＰＵ３０ａは、２Ｒ特別確変大当り遊技が付与される場合、当該２Ｒ特別確変大当り遊技が付与される図柄変動ゲーム開始時において確変フラグ及び作動フラグに「１」が設定されていなければ作動フラグに「１」を設定しないようになっている。

【０１３１】

また、メインＣＰＵ３０ａは、小当りを決定した場合（小当りフラグに［１］が設定された場合）、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、小当り遊技の制御を開始し、統括制御基板３１（統括ＣＰＵ３１ａ）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。以下、小当り遊技が付与されるときの制御について詳しく説明する。

【０１３２】

メインＣＰＵ３０ａは、図柄変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力するとともに、オープニング時間（０．００４秒）の計測を開始する。次に、メインＣＰＵ３０ａは、オープニング時間が経過すると、１ラウンド目のラウンド遊技を開始させるべ

く１ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力するとともに、ラウンド遊技時間（ｍａｘ２．６４秒）の計測を開始する。そして、本実施形態においてメインＣＰＵ３０ａは、大入賞口扉２８を、入球上限個数の遊技球が入球していないことを条件に、最大２回開放させる。１ラウンド目のラウンド遊技を開始させるメインＣＰＵ３０ａは、まず、１回目の大入賞口扉２８の開放として、開放信号を出力する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、大入賞口扉２８を開放（１回目の開放）させてからの時間を計測し、開放時間（０．３２秒）が経過したならば、１回目の大入賞口扉２８の開放を終了させるべく、閉鎖信号を出力する。

【０１３３】

次に、メインＣＰＵ３０ａは、大入賞口扉２８を閉鎖（１回目の閉鎖）させてからの時間を計測する。このとき、メインＣＰＵ３０ａは、大入賞口扉２８の１回目と２回目の開放間に設定されるラウンド内インターバルのインターバル時間（２．０（秒））を計測する。次に、メインＣＰＵ３０ａは、インターバル時間が経過したならば、２回目の大入賞口扉２８の開放として、開放信号を出力する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、大入賞口扉２８を開放（２回目の開放）させてからの時間を計測し、開放時間（０．３２（秒））が経過したならば、２回目の大入賞口扉２８の開放を終了させるべく、閉鎖信号を出力する。これにより、小当り遊技におけるラウンド遊技が終了する。

【０１３４】

次に、メインＣＰＵ３０ａは、ラウンド遊技を終了させてからの時間を計測する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、インターバル時間（２．０秒）の経過後にエンディングコマンドを出力するとともに、エンディング時間（４．２９６秒）の計測を開始する。エンディング時間の経過後、メインＣＰＵ３０ａは、小当り遊技を終了させる。そして、メインＣＰＵ３０ａは、小当りフラグに［０］を設定する（クリアする）。なお、小当り遊技の場合、小当り当選時の遊技状態が維持されることから、メインＣＰＵ３０ａは、確変フラグ及び作動フラグのいずれも現状を維持する（新たな値を設定しない）。

【０１３５】

このように大当り遊技及び小当り遊技を実行させることにより、本実施形態では、２Ｒ特別確変大当り遊技、２Ｒ通常確変大当り遊技及び小当り遊技と大入賞口扉２８の開放態様が同一態様となる状態が作り出される。具体的に言えば、２Ｒ特別確変大当り遊技及び２Ｒ通常確変大当り遊技において、１ラウンド目のラウンド遊技時間（０．３２秒）＋インターバル時間（２．０秒）＋２ラウンド目のラウンド遊技時間（０．３２秒）＝２．６４（秒）を掛けて、大入賞口扉２８の開放が２回行われる。そして、小当り遊技において、１回目の開放時間（０．３２秒）＋インターバル時間（２．０秒）＋２回目の開放時間（０．３２秒）＝ラウンド遊技時間（２．６４秒）を掛けて、大入賞口扉２８の開放が２回行われる。すなわち、２Ｒ特別確変大当り遊技、２Ｒ通常確変大当り遊技及び小当り遊技における大入賞口扉２８の１回目の開放が開始してから２回目の開放が終了するまでの時間が何れも「２．６４（秒）」に設定されており、開閉態様も同じである。つまり、２Ｒ特別確変大当り遊技、２Ｒ通常確変大当り遊技及び小当り遊技では、「２．６４（秒）」の間、同一開放態様にて大入賞口扉２８が開放されることになる。

【０１３６】

以上のことから、本実施形態のパチンコ遊技機１０では、大入賞口扉２８の開放態様を視認しても２Ｒ特別確変大当り遊技と、２Ｒ通常確変大当り遊技と、小当り遊技の区別が付かない。これにより、遊技者は、大入賞口扉２８が短い時間（０．３２秒）で２回開放しても、その開放態様からは小当り遊技であるかを区別し得ない。

【０１３７】

そして、本実施形態のメインＣＰＵ３０ａは、大当り判定を行う大当り判定手段となる。また、メインＣＰＵ３０ａが、当り判定用乱数を取得する乱数取得手段となる。また、メインＣＰＵ３０ａが、リーチ判定を行うリーチ判定手段となる。また、メインＣＰＵ３０ａが、変動パターンを決定する変動パターン決定手段となる。また、主制御基板３０のＲＡＭ３１ｃが、保留記憶手段となる。また、メインＣＰＵ３０ａが、入球率向上状態が

付与するか否かを決定する入球率向上状態決定手段となる。また、メインＣＰＵ３０ａが、入球率向上状態が付与する入球率向上状態付与手段となる。また、メインＣＰＵ３０ａが、確変状態を付与するか否かを判定する確変判定手段となる。また、メインＣＰＵ３０ａが、確変状態を付与する確変付与手段となる。

【０１３８】

次に、統括制御基板３１の統括ＣＰＵ３１ａが統括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。メインＣＰＵ３０ａから所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、統括ＣＰＵ３１ａは、それに応じて各種処理を実行すると共に、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。

【０１３９】

例えば、統括ＣＰＵ３１ａは、各種制御コマンドに基づき、演出モードを設定するようになっている。前記演出モードには、入球率向上状態及び確変状態が付与されていないときに設定される通常モードと、入球率向上状態が付与されていないときに設定され、確変状態が付与されている可能性があることを示唆する通常確変示唆モードがある。また、前記演出モードには、入球率向上状態が付与されているときに設定され、確変状態が付与されている可能性があることを示唆する特別確変示唆モードと、入球率向上状態及び確変状態が付与されているときに設定され、確変状態が付与されていることを示す確変モードがある。

【０１４０】

また、統括ＣＰＵ３１ａは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドを各制御基板３２～３４に出力するようになっている。また、統括ＣＰＵ３１ａは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン及び特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、可変表示器Ｈ２に確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせを決定するようになっている。また、統括ＣＰＵ３１ａは、全図柄停止コマンドを入力すると、表示制御基板３２に全図柄停止コマンドを出力する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドを入力すると、各制御基板３２～３４にオープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドをそれぞれ出力するようになっている。

【０１４１】

以下、これらの詳しい処理について説明する。

まず、図柄変動ゲーム終了時に、可変表示器Ｈ２に確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせ（以下、単に確定図柄と示す）を決定するための処理について説明する。本実施形態の統括ＣＰＵ３１ａは、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄、設定された演出モード及び変動パターンに基づき、図柄変動ゲーム終了時、可変表示器Ｈ２に確定停止表示させる飾図の図柄組み合わせを決定するようになっている。

【０１４２】

具体的には、統括ＣＰＵ３１ａは、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄が特図Ａ，ａ（１５Ｒ特別確変大当り遊技に対応する大当り図柄）の場合、確定図柄として、確変状態が付与されることを認識しうる特定図柄による大当りの図柄組み合わせを決定する。なお、本実施形態において、確変状態が付与されることを認識しうる特定図柄による大当りの図柄組み合わせは、［１１１］［３３３］［５５５］［７７７］となっている。

【０１４３】

また、統括ＣＰＵ３１ａは、指定された最終停止図柄が図柄Ｂ，ｂ（１５Ｒ通常確変大当り遊技に対応する大当り図柄）である場合又は図柄Ｅ，ｅ（１５Ｒ通常非確変大当り遊技に対応する大当り図柄）である場合、確定図柄として、確変状態が付与されることを認識できない非特定図柄による大当りの図柄組み合わせを決定する。なお、非特定図柄による大当りの図柄組み合わせは、［２２２］［４４４］［６６６］［８８８］となっている。

【０１４４】
また、統括ＣＰＵ３１ａは、指定された最終停止図柄が特図Ｃ，ｃ（２Ｒ通常確変大当り遊技に対応する大当り図柄）の場合、又は図柄Ｄ（２Ｒ特別確変大当り遊技に対応する大当り図柄）、又は図柄Ｆ（小当り図柄）の場合、確定図柄として、確変示唆の図柄組み合わせを決定する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合、確定図柄として、はずれリーチの図柄組み合わせを決定する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれ演出用の変動パターンが指定された場合、確定図柄として、はずれの図柄組み合わせを決定する。以上のように、統括ＣＰＵ３１ａは、確定図柄を決定すると、確定図柄を指定する飾図指定コマンドを表示制御基板３２に出力する。

【０１４５】
次に、演出モードを設定するための処理について説明する。
統括ＣＰＵ３１ａは、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄が特図Ａ，ａの場合又は特図Ｃ，ｃの場合、大当り遊技の遊技演出が終了すると、大当り遊技終了後に、確変モードを設定する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、指定された最終停止図柄が図柄Ｂ，ｂである場合又は図柄Ｅ，ｅである場合、大当り遊技の遊技演出が終了すると、大当り遊技終了後に、特別確変示唆モードを設定する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、特別確変示唆モードを設定しているときに、入球率向上状態が付与されなくなった場合であって、確変状態が付与されている場合には、通常確変示唆モードを設定する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、特別確変示唆モードを設定しているときに、入球率向上状態が付与されなくなった場合であって、確変状態が付与されていない場合には、通常確変示唆モード又は通常モードのいずれかを抽選にて決定し、決定した演出モードを設定する。

【０１４６】
また、統括ＣＰＵ３１ａは、指定された最終停止図柄が図柄Ｄの場合であって、入球率向上状態が付与される場合、特別確変示唆モードを設定する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、指定された最終停止図柄が図柄Ｄの場合であって、入球率向上状態が付与されない場合、通常確変示唆モードを設定する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、指定された最終停止図柄が図柄Ｆの場合、小当り前の演出モードを継続させる、又は通常確変示唆モードを設定する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、通常確変示唆モードが設定されているときであって、入球率向上状態及び確変状態が付与されていない場合には、所定の図柄変動ゲームが終了した後、通常モードを設定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、演出モードを設定すると、設定した演出モードを指定する演出モード指定コマンドを各制御基板３２～３４に出力する。

【０１４７】
次に、表示制御基板３２のサブ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。
サブＣＰＵ３２ａは、統括制御基板３１（統括ＣＰＵ３１ａ）から制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づき、入力した制御コマンドに応じた制御を行う。具体的には、サブＣＰＵ３２ａは、演出モード指定コマンドを入力すると、指定された演出モードを設定する。また、サブＣＰＵ３２ａは、変動パターン指定コマンドを入力すると、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターン及び設定された演出モードに基づき、飾り図柄を変動表示させて図柄組み合わせゲームを開始させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。そして、サブＣＰＵ３２ａは、全図柄停止コマンドを入力すると、飾図指定コマンドにより指定された確定図柄を可変表示器Ｈ２に表示させるように制御する。

【０１４８】
また、サブＣＰＵ３２ａは、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出を実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。また、サブＣＰＵ３２ａは、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンド演出を実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内

容を制御する。また、サブＣＰＵ３２ａは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出を実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。これにより、可変表示器Ｈ２では、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出がそれぞれ実行される。

【０１４９】

そして、本実施形態のパチンコ機１０では、複数回の図柄変動ゲームに亘って大当りの可能性を示唆する予告演出を実行可能に構成されている。以下、予告演出を実行するための処理について説明する。図１３に基づき、メインＣＰＵ３０ａが実行する予告設定処理について説明する。なお、この予告設定処理は、特別図柄入力処理の後に実行されるようになっている。

【０１５０】

メインＣＰＵ３０ａは、予告設定処理を実行すると、第１始動入賞口２５に遊技球が入賞検知されたか否かを判定する（ステップＳ１０１）。この判定結果が肯定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、大当り中であるか否かを（大当りフラグに「１」が設定されているか否か）を判定する（ステップＳ１０２）。この判定結果が否定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、入球率向上状態が付与されているか否か（作動フラグに「１」が設定されているか否か）を判定する（ステップＳ１０３）。この判定結果が否定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、第１の変動ゲームにおいて予告演出が実行可能であるか否か（すなわち、予告演出を実行させるか否か）を判定し、実行可能であると判定した場合には、予告演出の演出内容を指定する制御コマンドを出力するために、図１４に示す第１の連続予告判定処理を実行する（ステップＳ１０４）。

【０１５１】

そして、ステップＳ１０１の判定結果が否定の場合、ステップＳ１０２の判定結果が肯定の場合、ステップＳ１０３の判定結果が肯定の場合、又はステップＳ１０４の処理が終了した場合、メインＣＰＵ３０ａは、次に、第２始動入賞口２７に遊技球が入賞検知されたか否かを判定する（ステップＳ１０５）。この判定結果が肯定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、第２の変動ゲームにおいて予告演出が実行可能であるか否か（すなわち、予告演出を実行させるか否か）を判定し、実行可能であると判定した場合には、予告演出の演出内容を指定する制御コマンドを出力するために、図１５に示す第２の連続予告判定処理を実行する（ステップＳ１０６）。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、予告設定処理を終了する。

【０１５２】

第２始動入賞口２７で遊技球が入球した場合には、それ以前に第１始動入賞口２５で遊技球が入球して第１特図始動保留記憶数が１以上であっても、第１の変動ゲームを保留しておき、優先的に第２の変動ゲームを実行させている。このため、第２の変動ゲームが連続しやすい入球率向上状態が付与されている場合に、第１の変動ゲームにおいて予告演出が終了するように設定すると、第２の変動ゲームが優先的に実行されて第２特図始動保留記憶数がなくなるまで若しくは入球率向上状態が付与されなくなるまで連続予告が終了しなくなる、又は連続予告が途切れる（連続予告とならない）虞がある。そこで、本実施形態では、メインＣＰＵ３０ａは、第２始動入賞口２７へ遊技球が入球しやすい入球率向上状態が付与されている場合又は大当り遊技中である場合、ＲＡＭ３０ｃに記憶されている第１特図始動保留記憶数に１加算して書き換える際、予告演出が実行可能であるか否かの判定を行わない（第１の連続予告判定処理を実行しない）。これにより、入球率向上状態中又は大当り遊技中、第１始動入賞口２５に遊技球が入賞検知されても予告演出が実行されなくなり、連続予告が終了しなくなる、又は連続予告が途切れるということを防止できる。従って、複数回の図柄変動ゲームに亘って、大当りの可能性を示唆する予告演出を違和感なく連続して実行させることができる。

【０１５３】

次に、ステップＳ１０４における第１の連続予告判定処理について図１４に基づき、説明する。メインＣＰＵ３０ａは、前記特別図柄入力処理にて、第１始動入賞口２５に遊技

球が入賞検知されたときに取得した当り判定用乱数の値が、予告演出が実行可能であるか否かを判定するための大当り用予告判定値と、一致するか否かを判定する（ステップＳ２０１）。前記大当り用予告判定値は、大当り判定値と同じ値を取り得るように設定されており、大当り用予告判定値と大当り判定値の数も一致するように設定されている。すなわち、本実施形態では、通常状態（非確変状態）において、大当り判定値は、「５」，「４７」，「３９７」と設定されているため、大当り用予告判定値も通常状態において、「５」，「４７」，「３９７」となるように設定されている。同様に、確変状態において、大当り判定値は、「５」，「４７」，「３９７」，「２３」，「７１」，「１０１」，「１５７」，「２１１」，「２２３」，「３１１」，「４３１」，「４６３」，「５０３」，「５７７」，「６０７」，「６３１」，「７６９」，「８５３」，「９１１」，「９１９」，「３」，「１１」，「３７３」，「７０９」，「７９７」，「１０９」，「４９９」と設定されているため、大当り用予告判定値も確変状態において、「５」，「４７」，「３９７」，「２３」，「７１」，「１０１」，「１５７」，「２１１」，「２２３」，「３１１」，「４３１」，「４６３」，「５０３」，「５７７」，「６０７」，「６３１」，「７６９」，「８５３」，「９１１」，「９１９」，「３」，「１１」，「３７３」，「７０９」，「７９７」，「１０９」，「４９９」となるように設定されている。従って、大当りとなる場合には、メインＣＰＵ３０ａは、必ずステップＳ２０１にて肯定判定する。

【０１５４】

ステップＳ２０１の判定結果が肯定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、ＲＡＭ３１ｃに記憶されている第１特図始動保留記憶数を指定すると共に、予告演出を実行させることが可能であること、及び第１の変動ゲームが大当りとなることを示す第１の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを出力する（ステップＳ２０２）。そして、第１の連続予告判定処理を終了する。なお、ステップＳ２０２の処理の時点において、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄入力処理の後であるため、第１始動入賞口２５に遊技球が入賞した結果として、第１特図始動保留記憶数に１加算して、ＲＡＭ３０ｃの記憶内容をすでに書き換えている。また、特別図柄開始処理の実行前であるため、第１特図始動保留記憶数に１加算後、当該第１特図始動保留記憶数から１減算されてはいない。

【０１５５】

一方、ステップＳ２０１の判定結果が否定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、第１始動入賞口２５に遊技球が入賞検知されたときに当り判定用乱数と共に取得したリーチ判定用乱数の値が、予告演出が実行可能であるか否かを判定するためのリーチ用予告判定値と、一致するか否かを判定する（ステップＳ２０３）。前記リーチ用予告判定値は、リーチ判定値と同じ値を取り得るように設定されている。本実施形態において、変動開始時のリーチ判定値は、遊技状態（第１の変動ゲームであるか否か、入球率向上状態の有無、始動保留球の記憶数、確変状態の有無）によって、取り得る値の範囲が異なるよう設定されているが、遊技状態が異なったとしてもその一部は同じ値を取り得るように設定されている。すなわち、入球率向上状態が付与されていないときには、リーチ判定値は、０～４の値を必ずその範囲に含んでいる。また、入球率向上状態が付与されているときには、リーチ判定値は、０～８の値を必ずその範囲に含んでいる。そこで、本実施形態において入球率向上状態が付与されていないとき、通常状態中のリーチ用予告判定値として、０～４の値が設定されており、入球率向上状態が付与されているとき、入球率向上状態中のリーチ用予告判定値として、０～８の値が設定されている。

【０１５６】

従って、ステップＳ２０３において、メインＣＰＵ３０ａは、入球率向上状態が付与されているとき、入球率向上状態中のリーチ用予告判定値（０～８）と、取得したリーチ判定用乱数が一致するか否かを判定する。また、ステップＳ２０３において、メインＣＰＵ３０ａは、入球率向上状態が付与されていないとき、通常状態中のリーチ用予告判定値（０～４）と、取得したリーチ判定用乱数が一致するか否かを判定する。

【０１５７】

ステップＳ２０３の判定結果が否定の場合には、メインＣＰＵ３０ａは、第１の連続予告判定処理を終了する。一方、ステップＳ２０３の判定結果が肯定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、第１始動入賞口２５に遊技球が入賞検知されたときにリーチ判定用乱数と共に取得した一次振分乱数の値を参照して、変動パターンテーブルＴＣの中からリーチ演出ＳＲ１～ＳＲ２を演出内容に含む変動パターンを決定するか否かを判定する（ステップＳ２０４）。具体的には、変動パターンテーブルＴＣは、１５０～１９９までの一次振分乱数と対応付けられているため、メインＣＰＵ３０ａは、ステップＳ２０４において、取得した一次振分乱数が、１５０～１９９までの範囲を取り得るか否かを判定する。

【０１５８】

ステップＳ２０４の判定結果が肯定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、記憶されている第１特図始動保留記憶数を示すと共に、予告演出の実行が可能であること、及びリーチ演出ＳＲ１～ＳＲ２（スーパーリーチ演出）が実行されることを示す第１の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを出力する（ステップＳ２０５）。そして、メインＣＰＵ３０ａは、第１の連続予告判定処理を終了する。

【０１５９】

一方、ステップＳ２０４の判定結果が否定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、第１始動入賞口２５に遊技球が入賞検知されたときにリーチ判定用乱数と共に取得した一次振分乱数の値を参照して、変動パターンテーブルＴＤの中からリーチ演出ＳＲ３～ＳＲ４を演出内容に含む変動パターンを決定するか否かを判定する（ステップＳ２０６）。具体的には、変動パターンテーブルＴＤは、２００～２３８までの一次振分乱数と対応付けられているため、メインＣＰＵ３０ａは、ステップＳ２０６において、取得した一次振分乱数が、２００～２３８までの範囲を取り得るか否かを判定する。

【０１６０】

この判定結果が肯定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、ＲＡＭ３０ｃに記憶されている第１特図始動保留記憶数を指定すると共に、予告演出の実行が可能であること、及びリーチ演出ＳＲ３～ＳＲ４（スーパーリーチ演出）が実行されることを示す第１の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを出力し（ステップＳ２０７）、第１の連続予告判定処理を終了する。一方、ステップＳ２０６の判定結果が否定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、第１の連続予告判定処理を終了する。

【０１６１】

次に、第２の連続予告判定処理について図１５に基づき説明する。

メインＣＰＵ３０ａは、前記特別図柄入力処理にて、第２始動入賞口２７に遊技球が入賞検知されたときに取得した当り判定用乱数の値が、予告演出を実行させることが可能であるか否かを判定するための大当り用予告判定値と、一致するか否かを判定する（ステップＳ３０１）。ステップＳ３０１の判定結果が肯定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、ＲＡＭ３０ｃに記憶されている第２特図始動保留記憶数を指定すると共に、予告演出を実行させることが可能であること、及び第２の変動ゲームが大当りとなることを示す第２の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを出力し（ステップＳ３０２）、第２の連続予告判定処理を終了する。なお、ステップＳ３０２の処理の時点において、メインＣＰＵ３０ａは、特別図柄入力処理の後であるため、第２始動入賞口２７に遊技球が入賞した結果として、第２特図始動保留記憶数に１加算して、ＲＡＭ３０ｃの記憶内容をすでに書き換えている。また、特別図柄開始処理の実行前であるため、第２特図始動保留記憶数に１加算後、当該第２特図始動保留記憶数から１減算されてはいない。

【０１６２】

一方、ステップＳ３０１の判定結果が否定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、前述したステップＳ２０３の処理と同様に、第２始動入賞口２７に遊技球が入賞検知されたときに当り判定用乱数と共に取得したリーチ判定用乱数の値が、予告演出を実行させるか否かを判定するためのリーチ用予告判定値と、一致するか否かを判定する（ステップＳ３０３）。この判定結果が否定の場合には、メインＣＰＵ３０ａは、第２の連続予告判定処理を終了する。

【０１６３】
ステップＳ３０３の判定結果が肯定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、第２始動入賞口２７に遊技球が入賞検知されたときにリーチ判定用乱数と共に取得した一次振分乱数の値を参照して、変動パターンテーブルＴＣの中からリーチ演出ＳＲ１～ＳＲ２を演出内容に含む変動パターンを決定するか否かを判定する（ステップＳ３０４）。具体的には、メインＣＰＵ３０ａは、ステップＳ３０４において、取得した一次振分乱数が、１５０～１９９までの範囲を取り得るか否かを判定する。
【０１６４】
ステップＳ３０４の判定結果が肯定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、記憶されている第２特図始動保留記憶数を示すと共に、予告演出の実行が可能であること、及びリーチ演出ＳＲ１～ＳＲ２（スーパーリーチ演出）が実行されることを示す第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを出力する（ステップＳ３０５）。そして、メインＣＰＵ３０ａは、第２の連続予告判定処理を終了する。
【０１６５】
一方、ステップＳ３０４の判定結果が否定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、第２始動入賞口２７に遊技球が入賞検知されたときにリーチ判定用乱数と共に取得した一次振分乱数の値を参照して、変動パターンテーブルＴＤの中からリーチ演出ＳＲ３～ＳＲ４を演出内容に含む変動パターンを決定するか否かを判定する（ステップＳ３０６）。具体的には、メインＣＰＵ３０ａは、ステップＳ３０６において、取得した一次振分乱数が、２００～２３８までの範囲を取り得るか否かを判定する。
【０１６６】
この判定結果が肯定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、ＲＡＭ３０ｃに記憶されている第２特図始動保留記憶数を指定すると共に、予告演出の実行が可能であること、及びリーチ演出ＳＲ３～ＳＲ４（スーパーリーチ演出）が実行されることを示す第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを出力し（ステップＳ３０７）、第２の連続予告判定処理を終了する。一方、ステップＳ３０６の判定結果が否定の場合、メインＣＰＵ３０ａは、第２の連続予告判定処理を終了する。
【０１６７】
以上のように、第１の連続予告判定処理及び第２の連続予告判定処理では、メインＣＰＵ３０ａは、当り判定用乱数が大当り判定値と一致する大当り用予告判定値と一致したときに、又はリーチ判定用乱数がリーチ判定値と一致するリーチ用予告判定値と一致したときに、予告演出を実行可能としている。このため、予告演出が実行された場合には、必ず、大当りとなる又はリーチ演出が実行されるようになっている。これにより、予告演出を実行させたとき、遊技者の期待感を十分に向上させることができる。
【０１６８】
次に、予告演出を実行させるか否かを決定するために、統括制御基板３１が実行する予告演出決定処理について説明する。まず、第１の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを入力した場合における予告演出決定処理について説明する。
【０１６９】
統括ＣＰＵ３１ａは、確変状態が付与されているときに、第１の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを入力すると、５０／１０１の確率で予告演出を実行させることを決定する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、確変状態が付与されていないときに、第１の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを入力すると、４８／１０１の確率で予告演出を実行させることを決定する。統括ＣＰＵ３１ａは、予告演出を実行させることを決定した場合であって、第１の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを入力していた場合、入力した第１の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドにより指定された第１特図始動保留記憶数を、予告演出が終了するまでに実行させる第１の変動ゲームの回数を示す第１予告回数としてＲＡＭ３１ｃに記憶する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、大当りとなる可能性があることを示唆する通常予告演出（第１の予告演出）と、大当りとなる可能性が通常予告演出（第１の予告演出）よりも高いことを示唆する高信頼度予告演出（第２の予告演出）の

うちいずれを実行させるかを決定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、決定した予告演出を指示する予告演出実行コマンドを、予告演出を実行させる際に出力する予告演出実行コマンドとしてＲＡＭ３１ｃに設定する。なお、統括ＣＰＵ３１ａは、第１の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを入力した場合、高確率で高信頼度予告演出（第２の予告演出）の実行を決定する。

【０１７０】

そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数が０となるまで、図柄変動ゲームが実行させる毎に（変動パターン指定コマンドを出力する毎に）、ＲＡＭ３１ｃに設定された予告演出実行コマンドを出力する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第１の変動ゲームを実行させる場合、高信頼度予告演出実行コマンドを出力する際、ＲＡＭ３１ｃに記憶させていた第１予告回数から１減算して第１予告回数の値を書き換える。

【０１７１】

次に、第２の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを入力した場合における、予告演出決定処理について説明する。

統括ＣＰＵ３１ａは、確変状態が付与されているときに、第２の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを入力すると、５０／１０１の確率で予告演出を実行させることを決定する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、確変状態が付与されていないときに、第２の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを入力すると、４８／１０１の確率で予告演出を実行させることを決定する。統括ＣＰＵ３１ａは、予告演出を実行させることを決定した場合であって、第２の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを入力していた場合、入力した第２の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドにより指定された第２特図始動保留記憶数を、予告演出が終了するまでに実行させる第２の変動ゲームの回数を示す第２予告回数としてＲＡＭ３１ｃに記憶する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、大当りとなる可能性があることを示唆する通常予告演出（第１の予告演出）と、大当りとなる可能性が通常予告演出（第１の予告演出）よりも高いことを示唆する高信頼度予告演出（第２の予告演出）のうちいずれを実行させるかを決定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、決定した予告演出を指示する予告演出実行コマンドを、予告演出を実行させる際に出力する予告演出実行コマンドとしてＲＡＭ３１ｃに設定する。なお、統括ＣＰＵ３１ａは、第２の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを入力した場合、高確率で高信頼度予告演出（第２の予告演出）の実行を決定する。

【０１７２】

そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、図柄変動ゲームが実行させる毎に（変動パターン指定コマンドを出力する毎に）、設定された予告演出実行コマンドを出力する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第２の変動ゲームを実行させる場合、高信頼度予告演出実行コマンドを出力する際、ＲＡＭ３１ｃに記憶させていた第２予告回数から１減算して第２予告回数の値を書き換える。

【０１７３】

次に、通常状態中、第１の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力した場合における、予告演出決定処理について説明する。

統括ＣＰＵ３１ａは、通常状態であるとき（確変状態及び入球率向上状態が付与されていないとき）に、第１の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力すると、図１６（ａ）の通常状態中のリーチ予告決定テーブルを参照して、予告演出を実行させるか否かを決定する。前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第１の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドに指定される第１特図始動保留記憶数の数が「１」である場合には、１０１／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第１特図始動保留記憶数の数が「２」である場合には、９０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。同様に、前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第１の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドが指定する第１特図始動保留記憶数の数が「３」である場合には、８０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第１特図始動保留記憶数の数が「

４」である場合には、７０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。

【０１７４】

そして、統括ＣＰＵ３１ａは、予告演出を実行させることを決定した場合であって、第１の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力していた場合、入力した第１の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドにより指定された第１特図始動保留記憶数を第１予告回数としてＲＡＭ３１ｃに記憶する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、大当りとなる可能性が通常予告演出（第１の予告演出）よりも高いことを示唆する高信頼度予告演出（第２の予告演出）を実行させることを指示する高信頼度予告演出実行コマンドを、予告演出を実行させる際に出力する予告演出実行コマンドとしてＲＡＭ３１ｃに設定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数が０となるまで、図柄変動ゲームが実行させる毎に（変動パターン指定コマンドを出力する毎に）、設定された高信頼度予告演出実行コマンドを出力する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第１の変動ゲームを実行させる場合、高信頼度予告演出実行コマンドを出力する際、ＲＡＭ３１ｃに記憶させていた第１予告回数から１減算して第１予告回数の値を書き換える。

【０１７５】

次に、通常状態中、第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力した場合における、予告演出決定処理について説明する。

統括ＣＰＵ３１ａは、通常状態であるとき（確変状態及び入球率向上状態が付与されていないとき）に、第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力すると、図１６（ａ）の通常状態中のリーチ予告決定テーブルを参照して、予告演出を実行させるか否かを決定する。前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドが指定する第２特図始動保留記憶数の数が「１」である場合には、１０１／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第２特図始動保留記憶数の数が「２」である場合には、９０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。同様に、前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドが指定する第２特図始動保留記憶数の数が「３」である場合には、８０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第２特図始動保留記憶数の数が「４」である場合には、７０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。

【０１７６】

そして、統括ＣＰＵ３１ａは、予告演出を実行させることを決定した場合であって、第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力していた場合、入力した第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドにより指定された第２特図始動保留記憶数を第２予告回数としてＲＡＭ３１ｃに記憶する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、大当りとなる可能性が通常予告演出（第１の予告演出）よりも高いことを示唆する高信頼度予告演出（第２の予告演出）を実行させることを指示する高信頼度予告演出実行コマンドを、予告演出を実行させる際に出力する予告演出実行コマンドとしてＲＡＭ３１ｃに設定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、図柄変動ゲームが実行させる毎に（変動パターン指定コマンドを出力する毎に）、設定された高信頼度予告演出実行コマンドを出力する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、第２の変動ゲームを実行させる場合、高信頼度予告演出実行コマンドを出力する際、ＲＡＭ３１ｃに記憶させていた第２予告回数から１減算して第２予告回数の値を書き換える。

【０１７７】

次に、通常状態中、第１の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力した場合における、予告演出決定処理について説明する。

統括ＣＰＵ３１ａは、通常状態であるとき（確変状態及び入球率向上状態が付与されていないとき）に、第１の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力すると、図１６（ａ）の通常状態中のリーチ予告決定テーブルを参照して、予告演出を実行させるか

否かを決定する。前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第１の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドが指定する第１特図始動保留記憶数の数が「１」である場合には、１０１／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第１特図始動保留記憶数の数が「２」である場合には、１０１／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。同様に、前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第１の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドが指定する第１特図始動保留記憶数の数が「３」である場合には、７０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第１特図始動保留記憶数の数が「４」である場合には、６０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。

【０１７８】

そして、統括ＣＰＵ３１ａは、予告演出を実行させることを決定した場合であって、第１の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力していた場合、入力した第１の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドにより指定された第１特図始動保留記憶数を第１予告回数としてＲＡＭ３１ｃに記憶する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、大当りとなる可能性があることを示唆する通常予告演出（第１の予告演出）を実行させることを指示する通常予告演出実行コマンドを、予告演出を実行させる際に出力する予告演出実行コマンドとしてＲＡＭ３１ｃに設定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数が０となるまで、図柄変動ゲームが実行させる毎に、設定された通常予告演出実行コマンドを出力する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数が０となるまで、第１の変動ゲームを実行させる場合、通常予告演出実行コマンドを出力する際、ＲＡＭ３１ｃに記憶させていた第１予告回数から１減算して第１予告回数の値を書き換える。

【０１７９】

次に、通常状態中、第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力した場合における、予告演出決定処理について説明する。

統括ＣＰＵ３１ａは、通常状態であるとき（確変状態及び入球率向上状態が付与されていないとき）に、第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力すると、図１６（ａ）の通常状態中のリーチ予告決定テーブルを参照して、予告演出を実行させるか否かを決定する。前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドが指定する第２特図始動保留記憶数の数が「１」である場合には、１０１／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第２特図始動保留記憶数の数が「２」である場合には、１０１／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。同様に、前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドが指定する第２特図始動保留記憶数の数が「３」である場合には、７０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第２特図始動保留記憶数の数が「４」である場合には、６０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。

【０１８０】

そして、統括ＣＰＵ３１ａは、予告演出を実行させることを決定した場合であって、第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力していた場合、入力した第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドにより指定された第２特図始動保留記憶数を第２予告回数としてＲＡＭ３１ｃに記憶する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、大当りとなる可能性があることを示唆する通常予告演出（第１の予告演出）を実行させることを指示する通常予告演出実行コマンドを、予告演出を実行させる際に出力する予告演出実行コマンドとしてＲＡＭ３１ｃに設定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、図柄変動ゲームが実行させる毎に、設定された通常予告演出実行コマンドを出力する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、第２の変動ゲームを実行させる場合、通常予告演出実行コマンドを出力する際、ＲＡＭ３１ｃに記憶させていた第２予告回数から１減算して第２予告回数の値を書き換える。

【０１８１】
次に、確変状態中、第１の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力した場合における、予告演出決定処理について説明する。
統括ＣＰＵ３１ａは、確変状態であるときに、第１の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力すると、図１６（ｂ）の確変状態中のリーチ予告決定テーブルを参照して、予告演出を実行させるか否かを決定する。前記確変状態中のリーチ予告決定テーブルは、入力した第１の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドが指定する第１特図始動保留記憶数の数が「１」である場合には、７５／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第１特図始動保留記憶数の数が「２」である場合には、７５／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。同様に、前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第１の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドが指定する第１特図始動保留記憶数の数が「３」である場合には、７０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第１特図始動保留記憶数の数が「４」である場合には、６５／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。
【０１８２】
そして、統括ＣＰＵ３１ａは、予告演出を実行させることを決定した場合であって、第１の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力していた場合、入力した第１の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドにより指定された第１特図始動保留記憶数を第１予告回数としてＲＡＭ３１ｃに記憶する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、高信頼度予告演出実行コマンドを、予告演出を実行させる際に出力する予告演出実行コマンドとしてＲＡＭ３１ｃに設定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数が０となるまで、図柄変動ゲームが実行させる毎に（変動パターン指定コマンドを出力する毎に）、設定された高信頼度予告演出実行コマンドを出力する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数が０となるまで、第１の変動ゲームを実行させる場合、高信頼度予告演出実行コマンドを出力する際、ＲＡＭ３１ｃに記憶させていた第１予告回数から１減算して第１予告回数の値を書き換える。
【０１８３】
次に、確変状態中、第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力した場合における、予告演出決定処理について説明する。
統括ＣＰＵ３１ａは、確変状態であるときに、第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力すると、図１６（ｂ）の確変状態中のリーチ予告決定テーブルを参照して、予告演出を実行させるか否かを決定する。前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドが指定する第２特図始動保留記憶数の数が「１」である場合には、７５／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第２特図始動保留記憶数の数が「２」である場合には、７５／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。同様に、前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドが指定する第２特図始動保留記憶数の数が「３」である場合には、７０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第２特図始動保留記憶数の数が「４」である場合には、６５／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。
【０１８４】
そして、統括ＣＰＵ３１ａは、予告演出を実行させることを決定した場合であって、第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力していた場合、入力した第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドにより指定された第２特図始動保留記憶数を第２予告回数としてＲＡＭ３１ｃに記憶する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、高信頼度予告演出実行コマンドを、予告演出を実行させる際に出力する予告演出実行コマンドとしてＲＡＭ３１ｃに設定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、図柄変動ゲームが実行させる毎に（変動パターン指定コマンドを出力する毎に）

、設定された高信頼度予告演出実行コマンドを出力する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、第２の変動ゲームを実行させる場合、高信頼度予告演出実行コマンドを出力する際、ＲＡＭ３１ｃに記憶させていた第２予告回数から１減算して第２予告回数の値を書き換える。

【０１８５】

次に、確変状態中、第１の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力した場合における、予告演出決定処理について説明する。

統括ＣＰＵ３１ａは、確変状態であるとき、第１の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力すると、図１６（ｂ）の確変状態中のリーチ予告決定テーブルを参照して、予告演出を実行させるか否かを決定する。前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第１の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドが指定する第１特図始動保留記憶数の数が「１」である場合には、５０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第１特図始動保留記憶数の数が「２」である場合には、５０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。同様に、前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第１の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドが指定する第１特図始動保留記憶数の数が「３」である場合には、４５／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第１特図始動保留記憶数の数が「４」である場合には、４０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。

【０１８６】

そして、統括ＣＰＵ３１ａは、予告演出を実行させることを決定した場合であって、第１の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力していた場合、入力した第１の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドにより指定された第１特図始動保留記憶数を第１予告回数としてＲＡＭ３１ｃに記憶する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、通常予告演出実行コマンドを、予告演出を実行させる際に出力する予告演出実行コマンドとしてＲＡＭ３１ｃに設定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数が０となるまで、図柄変動ゲームが実行させる毎に、設定された通常予告演出実行コマンドを出力する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数が０となるまで、第１の変動ゲームを実行させる場合、通常予告演出実行コマンドを出力する際、ＲＡＭ３１ｃに記憶させていた第１予告回数から１減算して第１予告回数の値を書き換える。

【０１８７】

次に、確変状態中、第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力した場合における、予告演出決定処理について説明する。

統括ＣＰＵ３１ａは、確変状態であるときに、第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力すると、図１６（ｂ）の確変状態中のリーチ予告決定テーブルを参照して、予告演出を実行させるか否かを決定する。前記確変状態中のリーチ予告決定テーブルは、入力した第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドが指定する第２特図始動保留記憶数の数が「１」である場合には、５０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第２特図始動保留記憶数の数が「２」である場合には、５０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。同様に、前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドが指定する第２特図始動保留記憶数の数が「３」である場合には、４５／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第２特図始動保留記憶数の数が「４」である場合には、４０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。

【０１８８】

そして、統括ＣＰＵ３１ａは、予告演出を実行させることを決定した場合であって、第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力していた場合、入力した第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドにより指定された第２特図始動保留記憶数を第２予告回数としてＲＡＭ３１ｃに記憶する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、通常予告演

出実行コマンドを、予告演出を実行させる際に出力する予告演出実行コマンドとしてＲＡＭ３１ｃに設定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、図柄変動ゲームが実行させる毎に、設定された通常予告演出実行コマンドを出力する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、第２の変動ゲームを実行させる場合、通常予告演出実行コマンドを出力する際、ＲＡＭ３１ｃに記憶させていた第２予告回数から１減算して第２予告回数の値を書き換える。

【０１８９】

次に、時短状態中、第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力した場合における、予告演出決定処理について説明する。

統括ＣＰＵ３１ａは、時短状態であるときに、第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力すると、図１６（ｃ）の時短状態中のリーチ予告決定テーブルを参照して、予告演出を実行させるか否かを決定する。前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドが指定する第２特図始動保留記憶数の数が「１」である場合には、７０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第２特図始動保留記憶数の数が「２」である場合には、６０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。同様に、前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドが指定する第２特図始動保留記憶数の数が「３」である場合には、６０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第２特図始動保留記憶数の数が「４」である場合には、５０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。

【０１９０】

そして、統括ＣＰＵ３１ａは、予告演出を実行させることを決定した場合であって、第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドを入力していた場合、入力した第２の変動ゲーム用高信頼度リーチ予告演出指示コマンドにより指定された第２特図始動保留記憶数を第２予告回数としてＲＡＭ３１ｃに記憶する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、高信頼度予告演出実行コマンドを、予告演出を実行させる際に出力する予告演出実行コマンドとしてＲＡＭ３１ｃに設定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、図柄変動ゲームが実行させる毎に（変動パターン指定コマンドを出力する毎に）、設定された高信頼度予告演出実行コマンドを出力する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、第２の変動ゲームを実行させる場合、高信頼度予告演出実行コマンドを出力する際、ＲＡＭ３１ｃに記憶させていた第２予告回数から１減算して第２予告回数の値を書き換える。

【０１９１】

次に、時短状態中、第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力した場合における、予告演出決定処理について説明する。

統括ＣＰＵ３１ａは、時短状態であるときに、第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力すると、図１６（ｃ）の時短状態中のリーチ予告決定テーブルを参照して、予告演出を実行させるか否かを決定する。前記確変状態中のリーチ予告決定テーブルは、入力した第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドが指定する第２特図始動保留記憶数の数が「１」である場合には、６０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第２特図始動保留記憶数の数が「２」である場合には、６０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。同様に、前記リーチ予告決定テーブルは、入力した第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドが指定する第２特図始動保留記憶数の数が「３」である場合には、５０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられており、第２特図始動保留記憶数の数が「４」である場合には、４０／１０１の確率で予告演出の実行を決定するように乱数が振り分けられている。

【０１９２】

そして、統括ＣＰＵ３１ａは、予告演出を実行させることを決定した場合であって、第

２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力していた場合、入力した第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドにより指定された第２特図始動保留記憶数を第２予告回数としてＲＡＭ３１ｃに記憶する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、通常予告演出実行コマンドを、予告演出を実行させる際に出力する予告演出実行コマンドとしてＲＡＭ３１ｃに設定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、図柄変動ゲームが実行させる毎に、設定された通常予告演出実行コマンドを出力する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、第２の変動ゲームを実行させる場合、通常予告演出実行コマンドを出力する際、ＲＡＭ３１ｃに記憶させていた第２予告回数から１減算して第２予告回数の値を書き換える。

【０１９３】

このように本実施形態では、メインＣＰＵ３０ａは、遊技球の入賞検知時にはずれリーチ演出が実行されることを先読みしたとき、当該入賞検知時に取得した一次振分乱数が、高信頼度のリーチ演出ＳＲ３～ＳＲ４が実行される変動パターンテーブルＴＤを示す場合には、高信頼度予告演出を実行させるように高信頼度予告演出実行コマンドを出力する。また、本実施形態では、メインＣＰＵ３０ａは、遊技球の入賞検知時に大当り演出が実行されることを先読みしたときには、高信頼度予告演出又は通常予告演出を実行させるように予告演出実行コマンドを出力する。このため、予告演出の演出内容によって、連続する予告演出終了時の図柄変動ゲームにおいて、どのような遊技演出が実行されるかを予測することができ、遊技者に予告演出に対して注目させることができる。

【０１９４】

また、本実施形態では、統括ＣＰＵ３１ａは、第１始動入賞口２５に遊技球が入賞検知されたときに、予告演出の実行を決定した場合、当該入賞検知時における第１特図始動保留記憶数を第１予告回数として設定する。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第１の変動ゲームが実行される毎に、第１予告回数から１減算すると共に、第１予告回数が０となるまで図柄変動ゲーム毎に予告演出が実行される。このため、複数の第１の変動ゲームに跨って予告演出を実行させている最中に、優先実行される第２の変動ゲームが実行された場合であっても、当該第２の変動ゲーム中に予告演出が実行され、連続予告が途切れることがない。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第１の変動ゲームが実行される毎に、第１予告回数から１減算するため、複数の第１の変動ゲームに跨って予告演出を実行させている最中に第２の変動ゲームが優先実行されたとしても、連続予告が終了する第１の変動ゲームがずれることがない。すなわち、予告演出の実行が決定されるときに取得された当り判定用乱数（又はリーチ判定用乱数）にて大当り判定（又はリーチ判定）が行われ、連続予告が終了する第１の変動ゲームにおいて必ず大当り演出又はリーチ演出が実行させることができる。

【０１９５】

また、本実施形態では、統括ＣＰＵ３１ａは、メインＣＰＵ３０ａから予告演出を実行させることが可能であることが指定された場合（予告演出指示コマンドを入力した場合）、遊技状態（始動保留球の記憶数、確変状態の有無、入球率向上状態の有無、予告演出の演出内容等）に応じた確率で予告演出の実行を決定する。このため、遊技状態によって、連続予告の出現率、信頼度及び演出内容を変更することができる。

【０１９６】

なお、本実施形態では、統括ＣＰＵ３１ａは、予告演出指示コマンドを入力したときに、第１予告回数又は第２予告回数が設定されていた場合には、予告演出の実行を決定しないようになっている。また、メインＣＰＵ３０ａが、予告演出を実行させるか否かを判定する予告判定手段となる。また、主制御基板３０が、メイン制御手段となる。また、統括制御基板３１及び表示制御基板３２が、サブ制御手段となる。また、統括ＣＰＵ３１ａが、予告演出の実行を決定する予告決定手段となる。そして、本実施形態では、統括ＣＰＵ３１ａ及びサブＣＰＵ３２ａが、演出制御手段となる。また、メインＣＰＵ３０ａが予告内容決定手段となる。

【０１９７】

次に、予告演出の実行タイミングについて図１７に基づき、説明する。

図１７（ａ）では、通常状態中、第１始動入賞口２５に遊技球が入賞検知され、当該入賞検知時に取得した当り判定用乱数が大当り用予告判定値（及び大当り判定値）と一致するものとして説明する。また、当該入賞検知時に取得した当り判定用乱数以外の当り判定用乱数は、大当り判定値と一致せず、また、当該入賞検知時以外において取得したリーチ判定用乱数は、リーチ判定値と一致しないものとする。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第１の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを入力したとき、予告演出の実行を決定するものとして説明する。また、図１７（ａ）の開始時において、第１特図始動保留記憶数は、「３」であるとし、入賞検知により第１特図始動保留記憶数が「４」となり、以降第１始動入賞口２５には遊技球が入賞検知されないものとして説明する。また、図１７（ａ）の開始時において、第２特図始動保留記憶数は「０」であるとし、第１特図始動保留記憶数が「１」となったときに第２始動入賞口２７へ遊技球が入賞検知され、第２特図始動保留記憶数が「１」となるものとして説明する。また、第２特図始動保留記憶数が「１」となった以降、第２始動入賞口２７には遊技球が入賞検知されないものとして説明する。

【０１９８】

第１始動入賞口２５に遊技球が入賞検知され、第１特図始動保留記憶数が「４」となるとき（時点Ｔ１０）、メインＣＰＵ３０ａは、取得した当り判定用乱数が大当り用予告判定値と一致するか否かを判定する。この判定結果は前提により肯定となるため、メインＣＰＵ３０ａは、統括制御基板３１に対して、第１特図始動保留記憶数が「４」であることを示す第１の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを出力する。統括ＣＰＵ３１ａは、当該第１の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを入力すると、予告演出を実行させるか否かを決定する。前提より、予告演出を実行させると決定するため、統括ＣＰＵ３１ａは、入力した第１の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドにより指定された第１特図始動保留記憶数「４」を第１予告回数として設定する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、実行コマンドを出力する際には、高信頼度予告演出実行コマンドを出力することをＲＡＭ３１ｃに設定する。

【０１９９】

その後、メインＣＰＵ３０ａが、前提より第２特図始動入賞口保留記憶数は「０」であり、第１特図始動保留記憶数が「４」であるため、第１の変動ゲームを実行させることを決定する（時点Ｔ１１）。そして、メインＣＰＵ３０ａは、第１特図始動保留記憶数に関係付けられ、最も早く記憶された（第１特図始動保留記憶数「４」が記憶された時点において第１特図始動保留記憶数「１」に対応する）当り判定用乱数及びリーチ判定用乱数を読み出し、当該乱数に基づき、大当り判定及びリーチ判定を行う。前提より、メインＣＰＵ３０ａは、大当り判定及びリーチ判定を否定判定するため、はずれ演出用の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、メインＣＰＵ３０ａは、乱数を読み出した際、第１特図始動保留記憶数を１減算して「３」とし、読み出した乱数はＲＡＭ３０ｃから消去する。

【０２００】

統括ＣＰＵ３１ａは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、第１の変動ゲームを実行させるか否かを判定する。この判定結果は、肯定となるため、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数から１減算して、第１予告回数を「３」とすると共に、入力した変動パターン指定コマンド及び設定された高信頼度予告演出実行コマンドを出力する。表示制御基板３２のサブＣＰＵ３２ａは、入力した変動パターン指定コマンド及び高信頼度予告演出実行コマンドに基づき、高信頼度予告演出を実行させるとともに、はずれとなる図柄変動ゲームを実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。その後、メインＣＰＵ３０ａは、変動パターンに基づき、全図柄停止コマンドを出力して、図柄変動ゲームを終了させる。

【０２０１】

当該図柄変動ゲームを終了させると、メインＣＰＵ３０ａが、第２特図始動入賞口保留記憶数が「０」であり、第１特図始動保留記憶数が「３」であるため、第１の変動ゲーム

を実行させることを決定する（時点Ｔ１２）。そして、メインＣＰＵ３０ａは、第１特図始動保留記憶数に関係付けられ、最も早く記憶された（第１特図始動保留記憶数「４」が記憶された時点において第１特図始動保留記憶数「２」に対応する）当り判定用乱数及びリーチ判定用乱数を読み出し、当該乱数に基づき、大当り判定及びリーチ判定を行う。前提より、メインＣＰＵ３０ａは、大当り判定及びリーチ判定を否定判定するため、はずれ演出用の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、メインＣＰＵ３０ａは、乱数を読み出した際、第１特図始動保留記憶数を１減算して「２」とし、読み出した乱数はＲＡＭ３０ｃから消去する。

【０２０２】

統括ＣＰＵ３１ａは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、第１の変動ゲームを実行させるか否かを判定する。この判定結果は、肯定となるため、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数から１減算して、第１予告回数を「２」とすると共に、入力した変動パターン指定コマンド及び設定された高信頼度予告演出実行コマンドを出力する。表示制御基板３２のサブＣＰＵ３２ａは、入力した変動パターン指定コマンド及び高信頼度予告演出実行コマンドに基づき、高信頼度予告演出を実行させるとともに、はずれとなる図柄変動ゲームを実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。その後、メインＣＰＵ３０ａは、変動パターンに基づき、全図柄停止コマンドを出力して、図柄変動ゲームを終了させる。

【０２０３】

同様に、図柄変動ゲームを終了させると、メインＣＰＵ３０ａが、第２特図始動入賞口保留記憶数が「０」であり、第１特図始動保留記憶数が「２」であるため、第１の変動ゲームを実行させることを決定する（時点Ｔ１３）。そして、メインＣＰＵ３０ａは、第１特図始動保留記憶数に関係付けられ、最も早く記憶された（第１特図始動保留記憶数「４」が記憶された時点において第１特図始動保留記憶数「３」に対応する）当り判定用乱数及びリーチ判定用乱数を読み出し、当該乱数に基づき、大当り判定及びリーチ判定を行う。前提より、メインＣＰＵ３０ａは、大当り判定及びリーチ判定を否定判定するため、はずれ演出用の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、メインＣＰＵ３０ａは、乱数を読み出した際、第１特図始動保留記憶数を１減算して「１」とし、読み出した乱数はＲＡＭ３０ｃから消去する。

【０２０４】

統括ＣＰＵ３１ａは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、第１の変動ゲームを実行させるか否かを判定する。この判定結果は、肯定となるため、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数から１減算して、第１予告回数を「１」とすると共に、入力した変動パターン指定コマンド及び設定された高信頼度予告演出実行コマンドを出力する。表示制御基板３２のサブＣＰＵ３２ａは、入力した変動パターン指定コマンド及び高信頼度予告演出実行コマンドに基づき、高信頼度予告演出を実行させるとともに、はずれとなる図柄変動ゲームを実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。

【０２０５】

また、前提より第１特図始動保留記憶数が「１」となったとき、当該第１の変動ゲーム中に、第２始動入賞口２７へ遊技球が入賞検知され、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動保留記憶数を「１」とし、当該第２特図始動保留記憶数に対応付けて乱数を取得し、記憶する（時点Ｔ１３ａ）。その後、メインＣＰＵ３０ａは、変動パターンに基づき、全図柄停止コマンドを出力して、図柄変動ゲームを終了させる。

【０２０６】

図柄変動ゲームを終了させると、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動入賞口保留記憶数が「１」であり、第１特図始動保留記憶数が「１」であるため、第２の変動ゲームを実行させることを決定する（時点Ｔ１４）。そして、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動保留記憶数に関係付けられ、最も早く記憶された（第２特図始動保留記憶数「１」に対応

する）当り判定用乱数及びリーチ判定用乱数を読み出し、当該乱数に基づき、大当り判定及びリーチ判定を行う。前提より、メインＣＰＵ３０ａは、大当り判定及びリーチ判定を否定判定するため、はずれ演出用の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、メインＣＰＵ３０ａは、乱数を読み出した際、第２特図始動保留記憶数を１減算して「０」とし、読み出した乱数はＲＡＭ３０ｃから消去する。

【０２０７】

統括ＣＰＵ３１ａは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、第１の変動ゲームを実行させるか否かを判定する。この判定結果は、否定となるため、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数から１減算することなく、入力した変動パターン指定コマンド及び設定された高信頼度予告演出実行コマンドを出力する。表示制御基板３２のサブＣＰＵ３２ａは、変動パターン指定コマンド及び高信頼度予告演出実行コマンドを入力すると、変動パターンに基づき、はずれとなる図柄変動ゲームを実行させると共に、高信頼度予告演出を実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。その後、メインＣＰＵ３０ａは、変動パターンに基づき、全図柄停止コマンドを出力して、図柄変動ゲームを終了させる。

【０２０８】

図柄変動ゲームを終了させると、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動入賞口保留記憶数が「０」であり、第１特図始動保留記憶数が「１」であるため、第１の変動ゲームを実行させることを決定する（時点Ｔ１５）。メインＣＰＵ３０ａは、第１特図始動保留記憶数に関係付けられ、最も早く記憶された（第１特図始動保留記憶数「４」が記憶された時点において第１特図始動保留記憶数「４」に対応する）当り判定用乱数を読み出し、当該乱数に基づき、大当り判定を行う。前提より、このとき記憶されている当り判定用乱数は大当り判定値と一致するため、メインＣＰＵ３０ａは、大当り判定を肯定判定し、大当り演出用の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、メインＣＰＵ３０ａは、乱数を読み出した際、第１特図始動保留記憶数を１減算して「０」とし、読み出した乱数はＲＡＭ３０ｃから消去する。

【０２０９】

統括ＣＰＵ３１ａは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、第１の変動ゲームを実行させるか否かを判定する。この判定結果は、肯定となるため、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数から１減算して、第１予告回数を「０」とする。それと共に、統括ＣＰＵ３１ａは、入力した変動パターン指定コマンド及び設定された高信頼度予告演出実行コマンドを出力する。表示制御基板３２のサブＣＰＵ３２ａは、入力した変動パターン指定コマンド及び高信頼度予告演出実行コマンドに基づき、高信頼度予告演出を実行させるとともに、大当りとなる図柄変動ゲームを実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。その後、メインＣＰＵ３０ａは、変動パターンに基づき、全図柄停止コマンドを出力して、図柄変動ゲームを終了させる。その後、大当り遊技が実行される（時点Ｔ１６）。

【０２１０】

次に、図１７（ｂ）に基づき、説明する。図１７（ｂ）では、入球率向上状態中、第２始動入賞口２７に遊技球が入賞検知され、当該入賞検知時に取得した当り判定用乱数が大当り用予告判定値と一致しない一方、当該入賞検知時に取得したリーチ判定用乱数がリーチ用予告判定値と一致するものとして説明する。また、当該入賞検知時に取得した一次振分乱数の値が、１６０である（変動パターンテーブルＴＣを指定する値）ものとして説明する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力したとき、予告演出の実行を決定するものとして説明する。また、図１７（ｂ）の開始時において、第２特図始動保留記憶数は、「３」であるとし、入賞検知により第２特図始動保留記憶数が「４」となり、以降第２始動入賞口２７には遊技球が入賞検知されないものとして説明する。また、図１７（ｂ）の開始時において、第１特図始動保留記憶数は「０」であるとし、第２特図始動保留記憶数が「１」となったときに第１始動入賞口２５へ遊技球が入賞検知され、第１特図始動保留記憶数が「１」となるものとして説明する

。また、第１特図始動保留記憶数が「１」となった以降、第１始動入賞口２５には遊技球が入賞検知されないものとして説明する。

【０２１１】

第２始動入賞口２７に遊技球が入賞検知され、第２特図始動保留記憶数が「４」となるとき、メインＣＰＵ３０ａは、取得した当り判定用乱数が大当り用予告判定値と一致するか否かを判定する（時点Ｔ２０）。この判定結果は前提により否定となるため、メインＣＰＵ３０ａは、次に、取得したリーチ判定用乱数がリーチ用予告判定値と一致するか否かを判定する。この判定結果は、前提より肯定となるため、メインＣＰＵ３０ａは、次に、取得した一次振分乱数が１５０～１９９までの範囲を取り得るか判定する。この判定結果は、前提より肯定となるため、メインＣＰＵ３０ａは、統括制御基板３１に対して、第２特図始動保留記憶数が「４」であることを示す第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示を出力する。統括ＣＰＵ３１ａは、当該第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドを入力すると、予告演出を実行させるか否かを決定する。前提より、予告演出を実行させると決定するため、統括ＣＰＵ３１ａは、入力した第２の変動ゲーム用通常リーチ予告演出指示コマンドにより指定された第２特図始動保留記憶数「４」を第２予告回数として設定する。また、統括ＣＰＵ３１ａは、実行コマンドを出力する際には、通常予告演出実行コマンドを出力することをＲＡＭ３１ｃに設定する。

【０２１２】

その後、メインＣＰＵ３０ａが、前提より第２特図始動入賞口保留記憶数は「４」であり、第１特図始動保留記憶数が「０」であるため、第２の変動ゲームを実行させることを決定する（時点Ｔ２１）。そして、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動保留記憶数に関係付けられ、最も早く記憶された（第２特図始動保留記憶数「４」が記憶された時点において第２特図始動保留記憶数「１」に対応する）当り判定用乱数及びリーチ判定用乱数を読み出し、当該乱数に基づき、大当り判定及びリーチ判定を行う。前提より、メインＣＰＵ３０ａは、大当り判定及びリーチ判定を否定判定するため、はずれ演出用の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、メインＣＰＵ３０ａは、乱数を読み出した際、第２特図始動保留記憶数を１減算して「３」とし、読み出した乱数はＲＡＭ３０ｃから消去する。

【０２１３】

統括ＣＰＵ３１ａは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、第１の変動ゲームを実行させるか否かを判定する。この判定結果は、否定となるため、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数から１減算して、第２予告回数を「３」とすると共に、入力した変動パターン指定コマンド及び設定された通常予告演出実行コマンドを出力する。表示制御基板３２のサブＣＰＵ３２ａは、入力した変動パターン指定コマンド及び通常予告演出実行コマンドに基づき、通常予告演出を実行させるとともに、はずれとなる図柄変動ゲームを実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。その後、メインＣＰＵ３０ａは、変動パターンに基づき、全図柄停止コマンドを出力して、図柄変動ゲームを終了させる。

【０２１４】

当該図柄変動ゲームを終了させると、メインＣＰＵ３０ａが、第２特図始動入賞口保留記憶数が「３」であり、第１特図始動保留記憶数が「０」であるため、第２の変動ゲームを実行させることを決定する（時点Ｔ２２）。そして、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動保留記憶数に関係付けられ、最も早く記憶された（第２特図始動保留記憶数「４」が記憶された時点において第２特図始動保留記憶数「２」に対応する）当り判定用乱数及びリーチ判定用乱数を読み出し、当該乱数に基づき、大当り判定及びリーチ判定を行う。前提より、メインＣＰＵ３０ａは、大当り判定及びリーチ判定を否定判定するため、はずれ演出用の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、メインＣＰＵ３０ａは、乱数を読み出した際、第２特図始動保留記憶数を１減算して「２」とし、読み出した乱数はＲＡＭ３０ｃから消去する。

【０２１５】

統括ＣＰＵ３１ａは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、第１の変動ゲームを実行させるか否かを判定する。この判定結果は、否定となるため、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数から１減算して、第２予告回数を「２」とすると共に、入力した変動パターン指定コマンド及び設定された通常予告演出実行コマンドを出力する。表示制御基板３２のサブＣＰＵ３２ａは、入力した変動パターン指定コマンド及び通常予告演出実行コマンドに基づき、通常予告演出を実行させるとともに、はずれとなる図柄変動ゲームを実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。その後、メインＣＰＵ３０ａは、変動パターンに基づき、全図柄停止コマンドを出力して、図柄変動ゲームを終了させる。

【０２１６】

同様に、図柄変動ゲームを終了させると、メインＣＰＵ３０ａが、第２特図始動入賞口保留記憶数が「２」であり、第１特図始動保留記憶数が「０」であるため、第２の変動ゲームを実行させることを決定する（時点Ｔ２３）。そして、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動保留記憶数に関係付けられ、最も早く記憶された（第２特図始動保留記憶数「４」が記憶された時点において第２特図始動保留記憶数「３」に対応する）当り判定用乱数及びリーチ判定用乱数を読み出し、当該乱数に基づき、大当り判定及びリーチ判定を行う。前提より、メインＣＰＵ３０ａは、大当り判定及びリーチ判定を否定判定するため、はずれ演出用の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、メインＣＰＵ３０ａは、乱数を読み出した際、第２特図始動保留記憶数を１減算して「１」とし、読み出した乱数はＲＡＭ３０ｃから消去する。

【０２１７】

統括ＣＰＵ３１ａは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、第１の変動ゲームを実行させるか否かを判定する。この判定結果は、否定となるため、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数から１減算して、第２予告回数を「１」とすると共に、入力した変動パターン指定コマンド及び設定された通常予告演出実行コマンドを出力する。表示制御基板３２のサブＣＰＵ３２ａは、入力した変動パターン指定コマンド及び通常予告演出実行コマンドに基づき、通常予告演出を実行させるとともに、はずれとなる図柄変動ゲームを実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。

【０２１８】

また、前提より第２特図始動保留記憶数が「１」となったとき、当該第２の変動ゲーム中に、第１始動入賞口２５へ遊技球が入賞検知され、メインＣＰＵ３０ａは、第１特図始動保留記憶数を「１」とし、当該第１特図始動保留記憶数に対応付けて乱数を取得し、記憶する（時点Ｔ２３ａ）。その際、入球率向上状態が付与されているため、メインＣＰＵ３０ａは、予告演出が実行可能であるかの判定を行わない。その後、メインＣＰＵ３０ａは、変動パターンに基づき、全図柄停止コマンドを出力して、図柄変動ゲームを終了させる。

【０２１９】

図柄変動ゲームを終了させると、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動入賞口保留記憶数が「１」であり、第１特図始動保留記憶数が「１」であるため、第２の変動ゲームを実行させることを決定する（時点Ｔ２４）。そして、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動保留記憶数に関係付けられ、最も早く記憶された（第２特図始動保留記憶数「１」に対応する）当り判定用乱数及びリーチ判定用乱数を読み出し、当該乱数に基づき、大当り判定及びリーチ判定を行う。前提より、メインＣＰＵ３０ａは、大当り判定を否定判定する一方、リーチ判定を肯定判定する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、リーチ判定用乱数と共に、読み出した一次振分乱数に基づき、変動パターンテーブルＴＣを参照することを決定し、変動パターンテーブルＴＣに基づき、はずれリーチ演出用の変動パターンを決定する。このとき、メインＣＰＵ３０ａは、リーチ演出ＳＲ１を演出内容に含む変動パターンＰ８を決定するものとする。メインＣＰＵ３０ａは、決定した、変動パターンＰ８を指定する変動パターン指定コマンドを出力する。また、メインＣＰＵ３０ａは、乱数を読み出し

た際、第２特図始動保留記憶数を１減算して「０」とし、読み出した乱数はＲＡＭ３０ｃから消去する。

【０２２０】

統括ＣＰＵ３１ａは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、第１の変動ゲームを実行させるか否かを判定する。この判定結果は、否定となるため、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数から１減算して、第２予告回数を「０」とし、入力した変動パターン指定コマンド及び設定された通常予告演出実行コマンドを出力する。表示制御基板３２のサブＣＰＵ３２ａは、変動パターン指定コマンド及び通常予告演出実行コマンドを入力すると、変動パターンに基づき、通常予告演出を実行させると共に、リーチ演出ＳＲ１を経てはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。その後、メインＣＰＵ３０ａは、変動パターンに基づき、全図柄停止コマンドを出力して、図柄変動ゲームを終了させる。

【０２２１】

図柄変動ゲームを終了させると、メインＣＰＵ３０ａは、第２特図始動入賞口保留記憶数が「０」であり、第１特図始動保留記憶数が「１」であるため、第１の変動ゲームを実行させることを決定する（時点Ｔ２５）。メインＣＰＵ３０ａは、第１特図始動保留記憶数に関係付けられ、最も早く記憶された（第１特図始動保留記憶数「１」が記憶された時点において第１特図始動保留記憶数「１」に対応する）当り判定用乱数を読み出し、当該乱数に基づき、大当り判定及びリーチ判定を行う。前提より、メインＣＰＵ３０ａは、大当り判定及びリーチ判定を否定判定するため、はずれ演出用の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、メインＣＰＵ３０ａは、乱数を読み出した際、第１特図始動保留記憶数を１減算して「０」とし、読み出した乱数はＲＡＭ３０ｃから消去する。

【０２２２】

統括ＣＰＵ３１ａは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、第１の変動ゲームを実行させるか否かを判定する。この判定結果は肯定となるため、統括ＣＰＵ３１ａは、入力した変動パターン指定コマンドを出力する。なお、第１予告回数及び第２予告回数は０であるため、予告演出実行コマンドを出力することはない。表示制御基板３２のサブＣＰＵ３２ａは、入力した変動パターン指定コマンドに基づき、はずれとなる図柄変動ゲームを実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。その後、メインＣＰＵ３０ａは、変動パターンに基づき、全図柄停止コマンドを出力して、図柄変動ゲームを終了させる。

【０２２３】

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）メインＣＰＵ３０ａは、ＲＡＭ３０ｃに始動保留球を記憶する際、記憶する当り判定用乱数が、予め決められた大当り用予告判定値と一致するか否かを判定し、一致する場合には、予告演出を実行させることが可能であると判定する。それと共に、メインＣＰＵ３０ａは、ＲＡＭ３０ｃに始動保留球を記憶する際、記憶するリーチ判定用乱数が、予め決められたリーチ用予告判定値と一致するか否かを判定し、一致する場合には、予告演出を実行させることが可能であると判定する。そして、大当り用予告判定値は、大当り判定に使用する大当り判定値と同値となるように設定されていると共に、リーチ用予告判定値は、リーチ判定に使用するリーチ判定値と同値となるように設定されている。このため、１又は複数回の図柄変動ゲームに亘って連続して予告演出（連続予告）が実行された場合、連続予告が終了する図柄変動ゲーム（当り判定値が大当り用予告判定値と一致する、又はリーチ判定値とリーチ用予告判定値が一致したゲーム）においては、必ずリーチ演出が実行されるようになっている。これにより、連続予告を実行させたとき、遊技者の期待感を十分に向上させることができる。

【０２２４】

（２）それと共に、メインＣＰＵ３０ａは、予告演出を実行させる場合、取得した当り判定用乱数が大当り判定値と同値の大当り用予告判定値と一致するか否か判定する、又は取得したリーチ判定用乱数がリーチ判定値と同値のリーチ用予告判定値と一致するか否か判定するように構成されている。すなわち、連続予告が終了する図柄変動ゲームにおいて、強制的にリーチ演出を実行させているわけではなく、はずれリーチ演出が行われる図柄変動ゲームを先読みし、遊技球が入賞検知された時点ではずれリーチ演出が行われる図柄変動ゲームが決定した場合に、当該図柄変動ゲームの前から連続予告を実行させている。このため、図柄変動ゲームがはずれとなるリーチ演出の出現率を変更する必要がなくなり、リーチ演出に対する大当り信頼度が低くなるという問題もない。従って、遊技者の期待感を十分に向上させることができる。

【０２２５】

（３）入球率向上状態が付与されていないときに実行される第１の変動ゲームにおいて、リーチ判定に使用されるリーチ判定値の数は、メインＣＰＵ３０ａがリーチ判定を行うときにＲＡＭ３０ｃに記憶された第１特図始動保留記憶数の数が多いときには、少なく設定される一方、リーチ判定を行うときに第１特図始動保留記憶数が少ないときには、多く設定される（図１１（ｂ）参照）。このように、第１特図始動保留記憶数が多ければ多いほど、リーチ判定値の数を少なくして、はずれとなるリーチ演出を実行されにくくなるようにして、第１特図始動保留記憶数が多ければ多いほど、リーチ演出の大当り信頼度を向上させた。すなわち、第１特図始動保留記憶数に応じてリーチ判定の確率を変更するようにした。その一方で、入球率向上状態が付与されていないとき、第１特図始動保留記憶数に関係なく同じ値に設定されるリーチ判定値（本実施形態では、０～４の値）を、入球率向上状態が付与されていないときのリーチ用予告判定値とした。このため、図柄変動ゲーム開始時の第１特図始動保留記憶数に応じてリーチ判定の確率を変更するようにしたにも係わらず、複数回の図柄変動ゲームに亘って連続予告が実行された場合、強制的にリーチ演出を実行させなくても、最後の図柄変動ゲームにて確実にリーチ演出を実行させることができる。そして、図柄変動ゲーム開始時の第１特図始動保留記憶数に応じて設定されたリーチ判定の確率が変更されることを防止することもできる。

【０２２６】

（４）リーチ判定値の数は、入球率向上状態が付与されている場合とされていない場合とで、始動保留球の数によって変更するか否かが変化する。例えば、入球率向上状態が付与されていない場合、第１特図始動保留記憶数に応じてリーチ判定値の数が変更されるが、入球率向上状態が付与されている場合、第１特図始動保留記憶数に応じてリーチ判定値の数が変更されない。このため、第１特図始動保留記憶数によってリーチ判定値の数が変更する場合（入球率向上状態が付与されていない場合）には、第１特図始動保留記憶数に関係なく同じ値に設定されるリーチ判定値（本実施形態では、０～４の値）を、入球率向上状態が付与されていないときのリーチ用予告判定値とした。その一方で、リーチ判定値の数が変更しない場合（入球率向上状態が付与されている場合）には、リーチ判定値の取り得る値の中から、入球率向上状態が付与されているときのリーチ用予告判定値を設定した。これにより、入球率向上状態の有無に関係なく、連続予告が終了する図柄変動ゲームにおいてはリーチ演出を実行させることができると共に、リーチ演出の出現率が変更することもない。

【０２２７】

（５）メインＣＰＵ３０ａは、第１始動入賞口２５（又は第２始動入賞口２７）へ遊技球が入賞検知された場合、当該遊技球の入賞検知を契機に取得した一次振分乱数（変動パターンテーブル振分用乱数）を、第１特図始動保留記憶数（又は第２特図始動保留記憶数）と関係付けて記憶する。そして、メインＣＰＵ３０ａは、はずれリーチ演出を実行させる場合、当該一次振分乱数を使用して、はずれリーチ演出用の変動パターンテーブルを決定する。また、メインＣＰＵ３０ａは、始動保留球を記憶する際、当該始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が大当り用予告判定値と一致しないときであって、当該始動保留球と関係付けられるリーチ判定用乱数がリーチ用予告判定値と一致するとき、当該始動

保留球と関係付けられる一次振分乱数の値が、リーチ演出ＳＲ１～ＳＲ２を演出内容に含む変動パターンＰ８～Ｐ９から構成される変動パターンテーブルＴＣを指定する場合には、通常予告演出（第１の予告演出）を実行させることが可能であると判定する。一方、メインＣＰＵ３０ａは、始動保留球を記憶する際、当該始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が大当り用予告判定値と一致しないときであって、当該始動保留球と関係付けられるリーチ判定用乱数がリーチ用予告判定値と一致するとき、当該始動保留球と関係付けられる一次振分乱数の値が、リーチ演出ＳＲ３～ＳＲ４を演出内容に含む変動パターンＰ１０～Ｐ１１から構成される変動パターンテーブルＴＤを指定する場合には、高信頼度予告演出（第２の予告演出）を実行させることが可能であると判定する。これにより、連続予告として、通常予告演出が出現した場合には、リーチ演出ＳＲ１～ＳＲ２が実行される、又は大当りとなることを判断することができる。また、高信頼度予告演出が出現した場合には、リーチ演出ＳＲ３～ＳＲ４が実行される、又は大当りとなることを判断することができる。このため、予告演出の演出内容によって予告演出が終了する図柄変動ゲームにおいて、どのような演出が実行されるかを予め認識することができる。従って、遊技者に予告演出の演出内容について注目させることができ、予告演出に対する興趣を向上させることができる。

【０２２８】

（６）また、統括ＣＰＵ３１ａは、メインＣＰＵ３０ａが予告演出を実行させることが可能であると判定した場合、遊技状態に応じた当選確率で、予告演出を実行させるか否かを決定する。例えば、第１の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンド又は第２の変動ゲーム用大当り予告演出指示コマンドを入力した場合、統括ＣＰＵ３１ａは、確変状態が付与されているか否かで、予告演出の決定確率を変更するようにした。このため、通常確変示唆モード又は特別確変示唆モードが設定されている場合、確変状態が付与されているか否かを大当りとなる予告演出の出現頻度により予測することができる。

【０２２９】

（７）また、統括ＣＰＵ３１ａは、はずれリーチ演出が行われる図柄変動ゲームにて予告演出が終了するとき、入球率向上状態又は確変状態が付与されている場合の方が、通常状態が付与されている場合よりも予告演出の実行が決定されにくくなっている。これにより、第２の変動ゲームが実行されやすい入球率向上状態が付与されている場合や、大当りとなりやすい確変状態が付与されている場合には、はずれとなって終了する予告演出の出現頻度が低くなり、予告演出に対する信頼度を向上させることができる。

【０２３０】

（８）また、統括ＣＰＵ３１ａは、はずれリーチ演出が行われる図柄変動ゲームにて予告演出が終了するとき、入力した制御コマンドにより指定された第１特図始動保留記憶数又は第２特図始動保留記憶数（すなわち、予告回数）が少ない方が、多い場合よりも予告演出の実行が決定されやすくなっている。これにより、予告演出が連続して実行される図柄変動ゲームの数が多い方が、はずれとなって終了する予告演出の出現頻度が低くなり、予告演出に対する信頼度を向上させることができる。このため、遊技者に対して予告演出が何回の図柄変動ゲームにおいて連続して出現するかについて注目させることができ、興趣が向上する。

【０２３１】

（９）統括ＣＰＵ３１ａは、入球率向上状態中又は確変状態中において、ＲＡＭ３０ｃに記憶される始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が前記大当り用予告判定値と一致しないときであって、当該始動保留球と関係付けられるリーチ判定用乱数が、リーチ用予告判定値と一致するとき、当該始動保留球と関係付けられる一次振分乱数の値が、高信頼度のリーチ演出ＳＲ３～ＳＲ４が演出内容に含まれるはずれリーチ演出用の変動パターンが決定される変動パターンテーブルＴＤを示す場合には、リーチ演出ＳＲ１～ＳＲ２が実行され得る変動パターンテーブルＴＣを示す場合よりも予告演出の実行を高確率で決定する。これにより、入球率向上状態中又は確変状態中において、連続予告が終了する図柄変動ゲームにて高信頼度のリーチ演出ＳＲ３～ＳＲ４が実行される場合、低信頼度のリー

チ演出ＳＲ１～ＳＲ２が実行される場合よりも連続予告が実行されやすくなる。このため、入球率向上状態中又は確変状態中において、連続予告が実行される場合には、大当り信頼度が高いため、遊技者の期待感を向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２３２】

（１０）第２始動入賞口２７で遊技球が入賞検知された場合には、それ以前に第１始動入賞口２５で遊技球が入賞検知されていたとしても、第１の変動ゲームを保留しておき、優先的に第２始動入賞口２７で入球した遊技球に基づく第２の変動ゲームを実行させている。また、大当り遊技が付与された場合、開閉羽根２６の開放時間を長くして、第２始動入賞口２７へ遊技球が入賞検知されやすい入球率向上状態が付与されるようになっている。そして、メインＣＰＵ３０ａは、入球率向上状態が付与されている場合、第１特図始動保留記憶数に１加算する際、予告演出を実行させるか否かの判定を行わない。これにより、入球率向上状態が付与されているときには、第１始動入賞口２５に遊技球が入賞検知されることによって予告演出が実行されない。このため、入球率向上状態が付与されている場合、第２特図始動保留記憶数が「０」となるまで若しくは入球率向上状態が付与されなくなるまで連続予告が終了しない、又は連続予告が途切れる（連続予告とならない）ということを防止できる。従って、複数回の図柄変動ゲームに亘って、大当りの可能性を示唆する予告演出を違和感なく連続して実行させることができる。

【０２３３】

（１１）大当り遊技終了後、入球率向上状態が付与される場合がある。このため、大当り遊技中、第１始動入賞口へ遊技球が入賞検知されたことを契機として予告演出の実行を決定した後に、第２始動入賞口へ遊技球が入賞検知されると、第２特図始動保留記憶数が「０」となるまで若しくは入球率向上状態が付与されなくなるまで連続予告が終了しない、又は連続予告が途切れる（連続予告とならない）。そこで、本実施形態では、大当り遊技中、メインＣＰＵ３０ａが第１始動保留球を記憶する場合（第１特図始動保留記憶数に１加算する場合）であっても、予告演出を実行させるか否かの判定を行わないことにより、遊技球の発射を止めるまで若しくは入球率向上状態が付与されなくなるまで連続予告が終了しない、又は連続予告が途切れる（連続予告とならない）ということを防止できる。

【０２３４】

（１２）第２始動入賞口２７で遊技球が入賞検知された場合には、それ以前に第１始動入賞口２５で遊技球が入賞検知されていたとしても、第１始動入賞口２５への入賞検知に基づく第１の変動ゲームを保留しておき、優先的に第２始動入賞口２７で入賞検知された遊技球に基づく第２の変動ゲームを実行させている。そして、統括ＣＰＵ３１ａは、第１特図始動保留記憶数に１加算する際に予告演出が実行可能であるとメインＣＰＵ３０ａから指示された場合、入力した予告演出指示コマンドにより指定された第１特図始動保留記憶数（すなわち、ＲＡＭ３０ｃに記憶されている第１始動保留球の記憶数）を第１予告回数として設定する。そして、第１予告回数は、第１の変動ゲームが実行される毎に、１減算されるようになっていると共に、統括ＣＰＵ３１ａは、第１予告回数が０となるまで、図柄変動ゲーム毎に予告演出を実行させる。すなわち、予告演出の実行が決定された図柄変動ゲームから、その時点における第１特図始動保留記憶数に相当する回数の第１の変動ゲームが終了するまで、図柄変動ゲーム毎に予告演出を実行させる。同様に、統括ＣＰＵ３１ａは、第２特図始動保留記憶数に１加算する際に予告演出が実行可能であるとメインＣＰＵ３０ａから指示された場合、入力した予告演出指示コマンドにより指定された第２特図始動保留記憶数（すなわち、ＲＡＭ３０ｃに記憶されている第２始動保留球の記憶数）を第２予告回数として設定する。そして、第２予告回数は、第２の変動ゲームが実行される毎に、１減算されるようになっていると共に、統括ＣＰＵ３１ａは、第２予告回数が０となるまで、図柄変動ゲーム毎に予告演出を実行させる。すなわち、予告演出の実行が決定された図柄変動ゲームから、その時点における第２特図始動保留記憶数に相当する回数の第２の変動ゲームが終了するまで、図柄変動ゲーム毎に予告演出を実行させる。

【０２３５】

このため、第１始動入賞口２５で遊技球が入賞検知されたときに取得した当り判定用乱

数が大当り判定値と一致して、予告演出の実行を決めた後に、第２始動入賞口２７に遊技球が入賞検知されて、第２の変動ゲームが優先的に実行されたとしても、メインＣＰＵ３０ａが判定したときの第１特図始動保留記憶数と同じ回数の第１の変動ゲームが終了するまで、図柄変動ゲーム毎に予告演出が実行される。すなわち、第２の変動ゲームが割り込んで実行されたとしても、メインＣＰＵ３０ａが肯定判定したときに参照した当り判定用乱数にて大当り判定が行われた第１の変動ゲームにて連続予告が終了し、第１の変動ゲームが大当りとなる。従って、大当りの可能性を示唆する対象となっていた図柄変動ゲームがずれることがなく、大当りの可能性を確実に示唆できる。

【０２３６】

（第二実施形態）

次に、本発明を具体化した第二実施形態を説明する。なお、第一実施形態と同様の構成は、第一実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

【０２３７】

本実施形態では、通常確変示唆モード中又は特別確変示唆モード中に、統括ＣＰＵ３１ａは、各種予告演出指示コマンドを入力しなくても、１回の図柄変動ゲームにおいてだけ、予告演出を実行させることを決定できるように構成されている。具体的には、統括ＣＰＵ３１ａは、通常確変示唆モード又は特別確変示唆モードが設定されているときであって、第１予告回数及び第２予告回数が０であるとき（予告演出が実行されていないとき）、変動パターン指定コマンドを入力すると、予告演出を実行させるか否かを決定する。このとき、統括ＣＰＵ３１ａは、確変状態が付与されていない場合よりも確変状態が付与されている場合の方が高確率で予告演出を実行させることを決定する。

【０２３８】

そして、この判定結果が肯定の場合、統括ＣＰＵ３１ａは、通常予告演出実行コマンドを入力した変動パターン指定コマンドと共に出力する。表示制御基板３２のサブＣＰＵ３２ａは、入力した変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づき、図柄変動ゲームを実行させると共に、通常予告演出を実行させるように可変表示器Ｈ２の表示内容を制御する。

【０２３９】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

（１３）通常確変示唆モード中又は特別確変示唆モード中に、統括ＣＰＵ３１ａは、各種予告演出指示コマンドを入力しなくても、１回の図柄変動ゲームにおいてだけ、予告演出を実行させることを決定できる。このため、通常確変示唆モード中又は特別確変示唆モード中に、１回の図柄変動ゲームにて終了する予告演出が実行された場合には、確変状態が付与されているのではないかと遊技者に思わせることができ、遊技を継続させることができる。

【０２４０】

尚、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

○上記実施形態において、変動パターンテーブルＴＢ～ＴＤに対する一次振分乱数の振り分けは、確変状態の有無や入球率向上状態の有無によって異ならせても良い。その際、ステップＳ２０４及びステップＳ３０４における閾値も一次振分乱数に応じて、確変状態の有無や入球率向上状態の有無によって変化させる必要がある。

【０２４１】

○上記実施形態において、変動パターンテーブルＴＢにリーチ演出ＳＲ１～ＳＲ４を演出内容に含む変動パターンＰ８～Ｐ１１が含まれていたが、含んでなくても良い。

○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、入球率向上状態の有無、保留記憶数、図柄変動ゲームの種類など）に応じて変更されなくても良い。

【０２４２】

○上記実施形態において、リーチ判定値及びリーチ確率は、確変状態の有無によって変更しても良い。また、ハズレ演出用の変動パターンの選択確率は、確変状態の有無によっ

て変更しても良い。

【０２４３】

○上記実施形態において、大当り遊技の種類は、任意に変更しても良い。例えば、１５Ｒ特別確変大当り遊技と、１５Ｒ特別非確変大当り遊技だけが付与されるパチンコ機としても良い。また、大当り遊技のラウンド数、入球率向上状態が付与される図柄変動ゲーム数を変更しても良い。例えば、１０ラウンドの大当り遊技を付与しても良いし、大当り遊技後、５０回の図柄変動ゲームが終了するまで入球率向上状態を付与しても良い。

【０２４４】

○上記実施形態において、大当り用予告判定値は、大当り判定値と同じ値を取り得るならば、大当り用予告判定値の数と大当り判定値の数は、一致しなくても良い。すなわち、大当り用予告判定値の数が少なくても良い。例えば、通常状態において、上記実施形態と同様に大当り判定値が、「５」，「４７」，「３９７」と設定されている場合、大当り用予告判定値を「５」となるように設定してもよい。また、確変状態において、大当り判定値が、「５」，「４７」，「３９７」，「２３」，「７１」，「１０１」，「１５７」，「２１１」，「２２３」，「３１１」，「４３１」，「４６３」，「５０３」，「５７７」，「６０７」，「６３１」，「７６９」，「８５３」，「９１１」，「９１９」，「３」，「１１」，「３７３」，「７０９」，「７９７」，「１０９」，「４９９」と設定されている場合、大当り用予告判定値を「５」，「２３」，「１５７」，「３１１」，「５０３」，「６３１」，「９１１」，「１１」，「７９７」となるように設定してもよい。

【０２４５】

○上記実施形態において、大当り用予告判定値は、大当り判定値に応じて確変状態が付与されるか否かによって、取り得る値が変更された。この別例として、確変状態にかかわらず同じ値をとっても良い。この場合、確変状態の有無にかかわらず、同じ値を取る大当り判定値が大当り用予告判定値として設定されることとなる。

【０２４６】

○上記実施形態の統括ＣＰＵ３１ａは、遊技状態に応じて予告演出を実行させるか否かを決定したが、必ず実行させるようにしても良い。

○上記実施形態では、始動入賞口に遊技球が入賞検知されたとき、一次振分乱数及び二次振分乱数を取得していたが、取得しなくても良い。この場合、一次振分乱数に基づき、リーチ演出ＳＲ１～ＳＲ４が実行される変動パターンが選択されうるか否かを先読みして、予告演出の演出内容を変更する必要はない。

【０２４７】

○上記実施形態では、第１始動入賞口２５又は第２始動入賞口２７のいずれに入賞するかによって、付与される大当り遊技の種類が異なる２種類の変動ゲームを実行させたが、変動ゲームの種類を１種類としてもよい。

【０２４８】

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）前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合、図柄変動ゲームにおいてリーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を実行するリーチ判定手段を備え、前記乱数取得手段は、前記第１始動入賞口及び前記第２始動入賞口による遊技球の入賞検知を契機にリーチ判定用乱数を取得し、前記保留記憶手段は、前記第１始動入賞口へ遊技球が入賞した場合、入賞検知された遊技球を第１始動保留球として記憶すると共に当該入賞検知されたときに前記乱数取得手段が取得したリーチ判定用乱数を当該第１始動保留球に関係付けて記憶する一方、前記第２始動入賞口へ遊技球が入賞した場合、入賞検知された遊技球を第２始動保留球として記憶すると共に当該入賞検知されたときに前記乱数取得手段が取得したリーチ判定用乱数を当該第２始動保留球に関係付けて記憶し、前記リーチ判定手段は、前記保留記憶手段が前記第２始動保留球を記憶していないときであって前記第１始動保留球を記憶しているときに、前記大当り判定手段の判定結果が否定となった場合、前記保留記憶手段が当該第１始動保留球と関係付けて記憶しているリーチ判定用乱数の値とリーチ判定値とを比較し、第１図柄変動ゲームがリーチ演出を経てはずれとなるか否かを判

定すると共に、前記保留記憶手段が前記第２始動保留球を記憶しているときに、前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合、前記保留記憶手段が当該第２始動保留球と関係付けて記憶しているリーチ判定用乱数の値と予め定めたリーチ判定値とを比較し、第２図柄変動ゲームがリーチ演出を経てはずれとなるか否かを判定し、前記変動パターン決定手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、変動パターンを、複数種類の大当り演出用の変動パターンの中から決定し、前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合、前記変動パターンを、複数種類のはずれリーチ演出用の変動パターンの中から決定し、前記リーチ判定手段の判定結果が否定の場合、前記変動パターンを、複数種類のはずれ演出用の変動パターンの中から決定し、前記予告判定手段は、前記入球率向上状態が付与されていないときに、前記保留記憶手段が始動保留球を記憶する場合であって、当該始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が予め決められた大当り用予告判定値と一致しない場合、当該始動保留球と関係付けられるリーチ判定用乱数が、予め決められたリーチ用予告判定値と一致するか否かを判定し、一致する場合には予告演出を実行させると判定する一方、一致しない場合には予告演出を実行させないと判定するように構成され、前記入球率向上状態が付与されているとき、前記保留記憶手段が第２始動保留球を記憶する場合であって、当該第２始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が予め決められた大当り用予告判定値と一致しない場合、当該第２始動保留球と関係付けられるリーチ判定用乱数が、リーチ用予告判定値と一致するか否かを判定し、一致する場合には予告演出を実行させると判定する一方、一致しない場合には予告演出を実行させないと判定するように構成され、前記リーチ用予告判定値は、前記リーチ判定値と一致するように設定されていることを特徴とする。

【０２４９】

（ロ）遊技球の入賞を検知する始動入賞口と、前記始動入賞口へ入賞し、検知された遊技球を始動保留球として記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段が始動保留球を記憶していたとき、複数種類の図柄を変動させる図柄変動ゲームを実行する演出実行手段を備え、前記図柄変動ゲームで予め決められた大当り表示結果が表示された場合には該図柄変動ゲームの終了後に遊技球の入球が許容される入賞手段を開放する大当り遊技が付与される遊技機において、前記始動入賞口による遊技球の入賞検知を契機に当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記図柄変動ゲームの開始時に、前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数の値と予め定めた大当り判定値とを比較し、図柄変動ゲームが大当りとなるか否かを判定する大当り判定を実行する大当り判定手段と、前記大当り判定結果の判定結果が肯定の場合、大当り遊技終了後、前記大当り判定手段が肯定判定する確率が通常状態における確率よりも高確率となる確変状態を付与するか否かを決定する確変判定手段と、前記確変判定手段が確変状態を付与することを決定した場合、前記確変状態を付与する確変状態付与手段と、大当り遊技終了後、確変状態が付与されている可能性を示唆する確変示唆モードを設定する演出モード設定手段と、前記大当り判定手段の判定結果に基づき、前記図柄変動ゲームの演出時間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決定する変動パターン決定手段と、前記始動入賞口による遊技球の入賞検知を契機に保留されている図柄変動ゲームが大当りとなる可能性を示唆する予告演出を実行させるか否かを判定する予告判定手段と、前記変動パターン決定手段が決定した変動パターンに基づき、図柄変動ゲームを実行させるように前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記保留記憶手段は、前記始動入賞口へ入賞し、検知された遊技球を始動保留球として記憶する際、当該遊技球の入賞検知を契機に前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数を、当該始動保留球と関係付けて記憶するように構成され、前記予告判定手段は、前記保留記憶手段が始動保留球を記憶する際、当該始動保留球と関係付けられる当り判定用乱数が、予め決められた大当り用予告判定値と一致するか否かを判定し、一致する場合には、予告演出を実行させると判定し、前記大当り用予告判定値は、前記大当り判定値と一致するように設定され、前記演出制御手段は、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合、前記保留記憶手段に記憶されている始動保留球の数と同じ回数の図柄変動ゲームに亘って、予告演出を実行させると共に、前記演出モード設定手段が前記確変示唆モー

ドを設定しているときであって前記予告演出を実行させていないとき、１回の図柄変動ゲームにおいて予告演出を所定の確率で実行させることを特徴とする。

【０２５０】

（ハ）前記演出制御手段は、前記演出モード設定手段が前記確変示唆モードを設定しているときであって前記予告演出を実行させていないとき、確変状態が付与されていない場合よりも確変状態が付与されている場合の方が、高確率で１回の図柄変動ゲームにおいて予告演出を実行させることを特徴とする。

【０２５１】

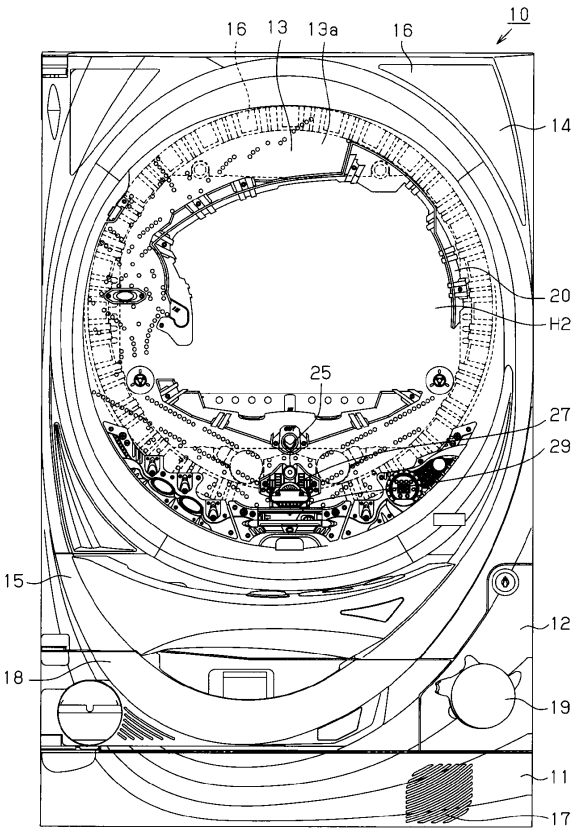
（ニ）前記演出制御手段は、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合、前記保留記憶手段に記憶された始動保留球の数が多い場合には、少ない場合と比較して、高確率で予告演出を実行させる一方、少ない場合には多い場合と比較して高確率で予告演出を実行させないことを特徴とする。

【符号の説明】

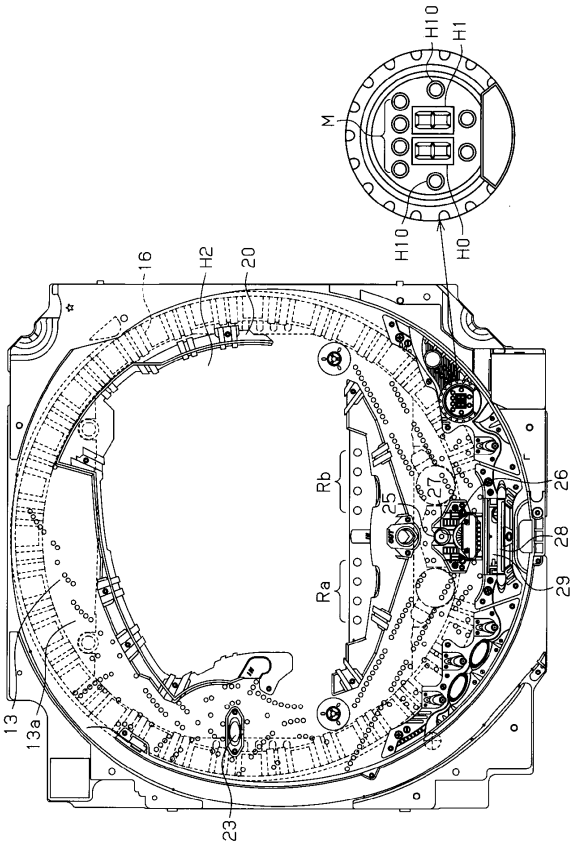
【０２５２】

Ｈ０…第１特図表示器、Ｈ１…第２特図表示器、Ｈ２…可変表示器、Ｈ１０…普図表示装置、ＳＥ１…第１始動口センサ、ＳＥ２…第２始動口センサ、１０…パチンコ機、２０…センター役物、２３…作動ゲート、２５…第１始動入賞口、２７…第２始動入賞口、２８…大入賞口扉、２９…大入賞口装置、３０…主制御基板、３０ａ…メインＣＰＵ、３０ｃ…ＲＡＭ、３１…統括制御基板、３１ａ…統括ＣＰＵ、３１ｂ…ＲＯＭ、３１ｃ…ＲＡＭ、３２…表示制御基板、３２ａ…サブＣＰＵ。

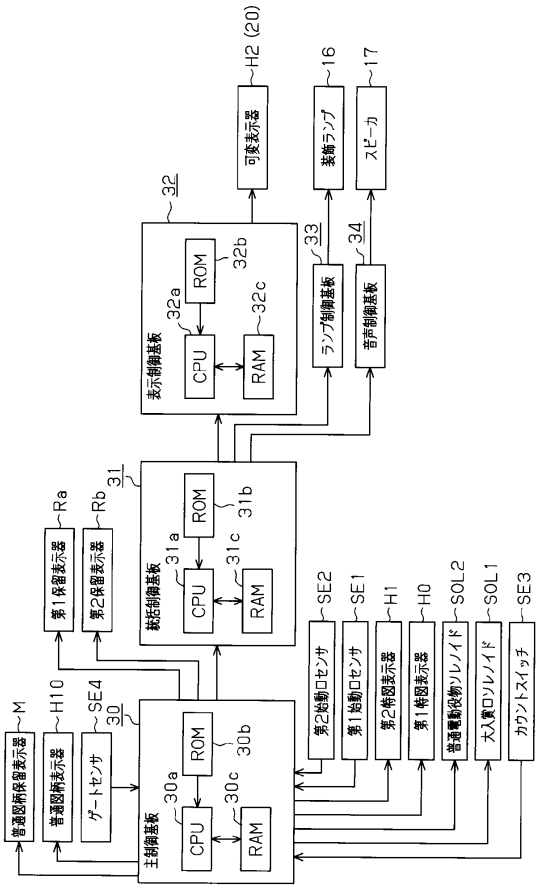
【図１】



【図２】



【図３】



【図４】

第1の変動ゲームにおける大当り遊技の種類

	図柄	当選時の確変状態	当選時の入球率向上状態	ラウンド数、入球上限個数	当選後の確変状態	当選後の入球率向上状態付与	オープニング	ラウンド遊技	エンディング
特定図柄	A (10)	無	無	15回、9球	有	リミットなし	6.000秒	25秒	15.100秒
		無	有						
		有	無						
		有	有						
	B (5)	無	無	15回、9球	有	100回	6.000秒	25秒	15.100秒
		無	有						
		有	無						
		有	有						
	C (3)	無	無	2回、9球	有	リミットなし	0.004秒	0.32秒	4.296秒
		無	有						
		有	無						
		有	有						
	D (21)	無	無	2回、9球	有	0回 リミットなし リミットなし リミットなし	0.004秒	0.32秒	4.296秒
		無	有						
		有	無						
		有	有						
非特定図柄	E (11)	無	無	15回、9球	無	100回	6.000秒	25秒	15.100秒
		無	有						
		有	無						
		有	有						
小当り	F (10)	無	無	1回、9球	現状維持	現状維持	0.004秒	1回目：0.32秒 2回目：0.32秒	4.296秒
		無	有						
		有	無						
		有	有						

【図５】

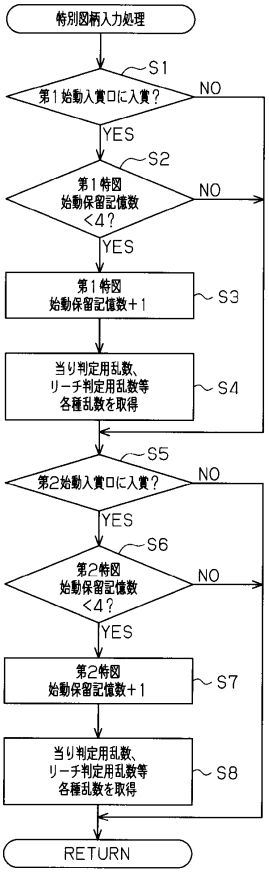
第1の変動ゲームにおける大当り遊技の種類

	図柄	当選時の確変状態	当選時の入球率向上状態	ラウンド数、入球上限個数	当選後の確変状態	当選後の入球率向上状態付与	オープニング	ラウンド遊技	エンディング
特定図柄	a (20)	無	無	15回、9球	有	リミットなし	6.000秒	25秒	15.100秒
		無	有						
		有	無						
		有	有						
	b (7)	無	無	15回、9球	有	100回	6.000秒	25秒	15.100秒
		無	有						
		有	無						
		有	有						
	c (3)	無	無	2回、9球	有	リミットなし	0.004秒	0.32秒	4.296秒
		無	有						
		有	無						
		有	有						
非特定図柄	e (20)	無	無	15回、9球	無	100回	6.000秒	25秒	15.100秒
		無	有						
		有	無						
		有	有						

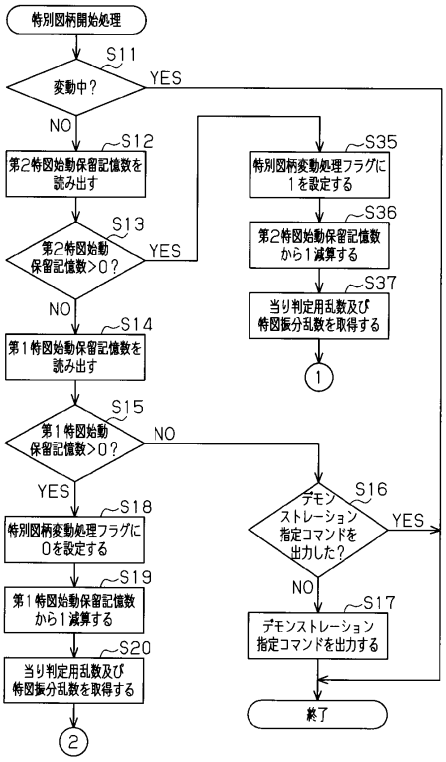
【図６】

変動パターン	リーチの種類	演出内容	変動時間
P1	NR	15R大当り	30000ms
P2	SR1	15R大当り	40000ms
P3	SR2	15R大当り	50000ms
P4	SR3	15R大当り	60000ms
P5	SR4	15R大当り	70000ms
P6	無	2R大当り又は小当り	12500ms
P7	NR	はずれリーチ	30000ms
P8	SR1	はずれリーチ	40000ms
P9	SR2	はずれリーチ	50000ms
P10	SR3	はずれリーチ	60000ms
P11	SR4	はずれリーチ	70000ms
P12	無	はずれ	12500ms
P13	無	はずれ	7000ms
P14	無	はずれ	3000ms
P15	無	はずれ	2000ms

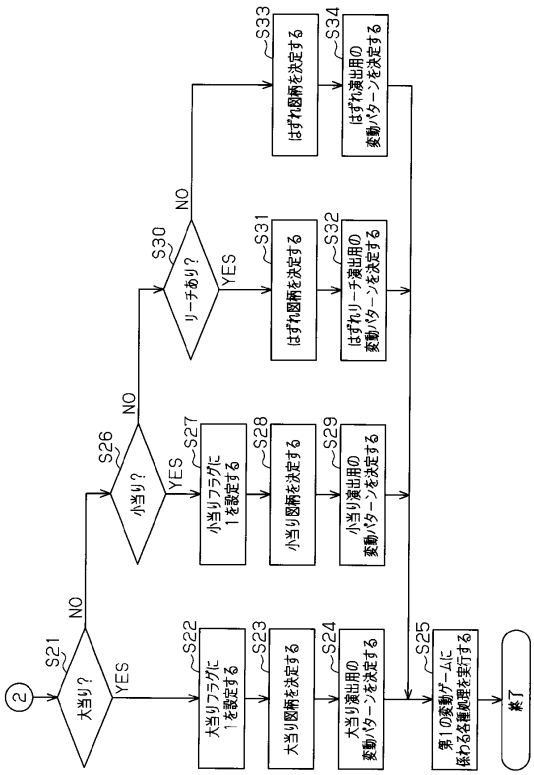
【図７】


特別図柄入力処理
S1
第１始動入賞口に入賞？
NO
YES
S2
第１特図
始動保留記憶数
<4？
NO
YES
第１特図
始動保留記憶数＋１
S3
当り判定用乱数、
リーチ判定用乱数等
各種乱数を取得
S4
S5
第２始動入賞口に入賞？
NO
YES
S6
第２特図
始動保留記憶数
<4？
NO
YES
第２特図
始動保留記憶数＋１
S7
当り判定用乱数、
リーチ判定用乱数等
各種乱数を取得
S8
RETURN

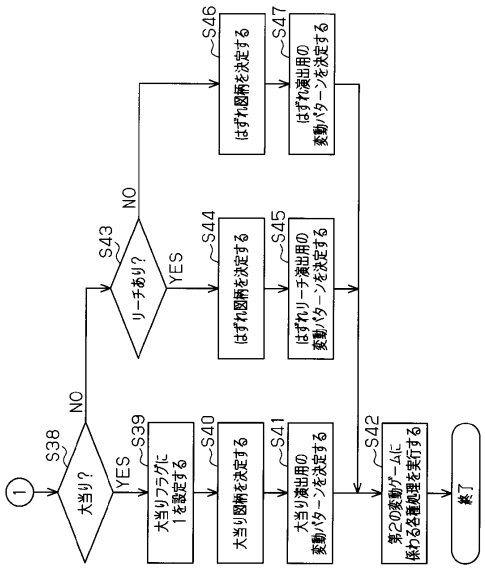
【図８】


特別図柄開始処理
S11
変動中？
YES
NO
S12
第２特図始動保留記憶数を
読み出す
S13
第２特図始動
保留記憶数>０？
YES
NO
S14
第１特図始動保留記憶数を
読み出す
S15
第１特図始動
保留記憶数>０？
NO
YES
S18
特別図柄変動処理フラグに
０を設定する
S19
第１特図始動保留記憶数
から１減算する
S20
当り判定用乱数及び
特図振分乱数を取得する
②
S35
特別図柄変動処理フラグに
１を設定する
S36
第２特図始動保留記憶数
から１減算する
S37
当り判定用乱数及び
特図振分乱数を取得する
①
S16
デモンストレーション
指定コマンドを
出力した？
YES
NO
S17
デモンストレーション
指定コマンドを出力する
終了

【図９】


②
S21
大当り？
NO
YES
S22
大当りフラグに
１を設定する
S23
大当り図柄を決定する
S24
大当り演出用の
変動パターンを決定する
S25
第１０の変動ゲームに
係わる各種処理を実行する
終了
S26
小当り？
NO
YES
S27
小当りフラグに
１を設定する
S28
小当り図柄を決定する
S29
小当り演出用の
変動パターンを決定する
S30
リーチあり？
NO
YES
S31
はずれ図柄を決定する
S32
はずれリーチ演出用の
変動パターンを決定する
S33
はずれ図柄を決定する
S34
はずれ演出用の
変動パターンを決定する

【図１０】


①
S38
大当り？
NO
YES
S39
大当りフラグに
１を設定する
S40
大当り図柄を決定する
S41
大当り演出用の
変動パターンを決定する
S42
第２の変動ゲームに
係わる各種処理を実行する
終了
S43
リーチあり？
NO
YES
S44
はずれ図柄を決定する
S45
はずれリーチ演出用の
変動パターンを決定する
S46
はずれ図柄を決定する
S47
はずれ演出用の
変動パターンを決定する

【図１１】

(a) はずれ演出用の変動パターンの選択

ゲームの種類	確変有無	入球率向上状態の有無	保留記憶数	変動パターン P12	P13	P14	P15
特図1、特図2	-	無	0, 1	240/251	9/251	1/251	-
特図1、特図2	-	無	2	7/251	239/251	5/251	-
特図1、特図2	-	無	3	2/251	17/251	232/251	-
特図1	-	有	0~3	249/251	1/251	-	1/251
特図2	-	有	0	249/251	1/251	-	1/251
特図2	-	有	1, 2	10/251	10/251	-	231/251
特図2	-	有	3	5/251	10/251	-	236/251

(b) リーチ確率

ゲームの種類	確変有無	入球率向上状態の有無	保留記憶数	確率	当選範囲
特図1	-	無	0, 1	34/241	0~33
特図1	-	無	2	17/241	0~16
特図1	-	無	3	5/241	0~4
特図1	-	有	0~3	10/241	0~9
特図2	-	無	0~3	20/241	0~19
特図2	-	有	0~3	9/241	0~8

【図１２】

(a) 大当り演出用の変動パターンテーブルTA

変動パターン	リーチの種類	二次振分乱数
P1	NR	3
P2	SR1	20
P3	SR2	30
P4	SR3	80
P5	SR4	118

(b) はずれリーチ演出用の変動パターンテーブルTB

変動パターン	リーチの種類	二次振分乱数	一次振分乱数
P7	NR	150	0~149
P8	SR1	40	
P9	SR2	30	
P10	SR3	20	
P11	SR4	11	

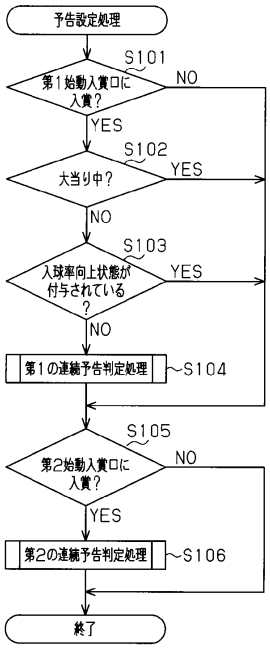
(c) はずれリーチ演出用の変動パターンテーブルTC

変動パターン	リーチの種類	二次振分乱数	一次振分乱数
P8	SR1	150	150~199
P9	SR2	101	

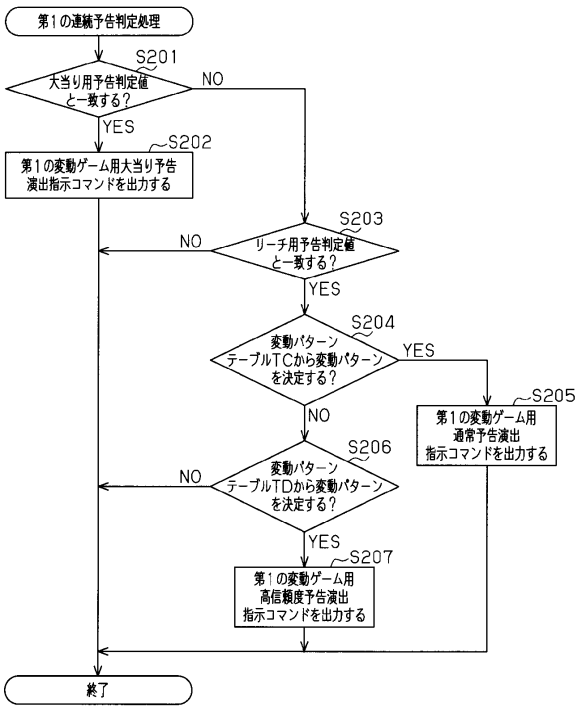
(d) はずれリーチ演出用の変動パターンテーブルTD

変動パターン	リーチの種類	二次振分乱数	一次振分乱数
P10	SR3	160	200~238
P11	SR4	91	

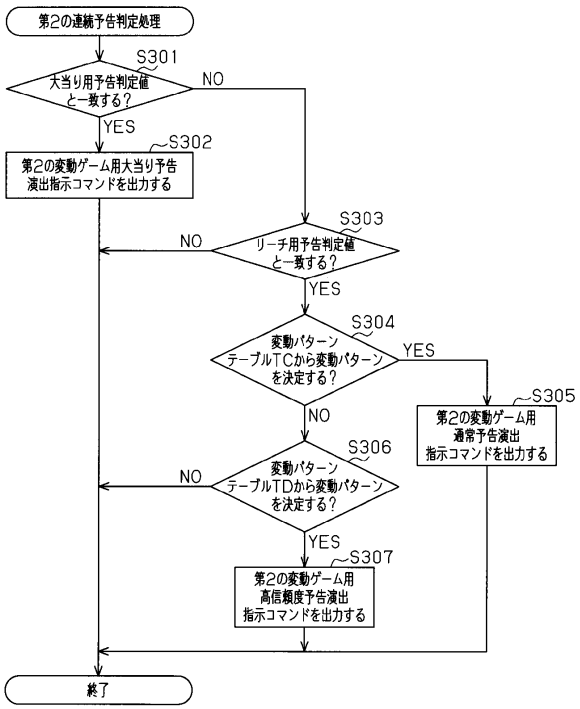
【図１３】



【図１４】



【図１５】



【図１６】

(a) 通常状態

演出の種類	連続予告	保留記憶数			
		1	2	3	4
第2の予告演出	実行	101	90	80	70
	非実行	0	11	21	31
第1の予告演出	実行	101	101	70	60
	非実行	0	0	31	41

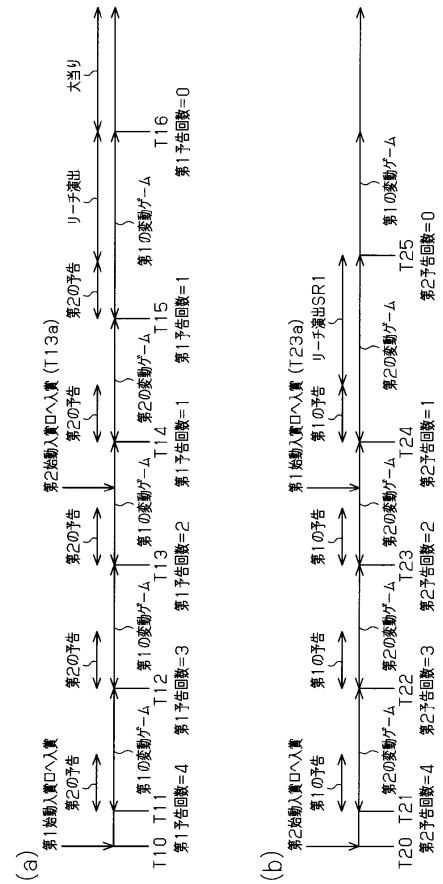
(b) 確変状態中

演出の種類	連続予告	保留記憶数			
		1	2	3	4
第2の予告演出	実行	75	75	70	65
	非実行	26	26	31	36
第1の予告演出	実行	50	50	45	40
	非実行	51	51	56	61

(c) 時短状態中

演出の種類	連続予告	保留記憶数			
		1	2	3	4
第2の予告演出	実行	70	60	60	50
	非実行	31	41	41	51
第1の予告演出	実行	60	60	50	40
	非実行	41	41	51	61

【図１７】



フロントページの続き

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

審査官　澤田　真治

(56)参考文献　特開２０１０－０２２５３５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－１１９５３５（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－２２２９４１（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－２４６２６０（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２２６０７４（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２６１７３０（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２６８６１０（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２８５０３７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－４６１４３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－６３６０３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－８８６０２（ＪＰ，Ａ）
「POKKA吉田のネタは手補給・手回収パチマガver.」、「噂をズバッと！！」，パチンコ攻略マガジン2008年8月10日号，株式会社双葉社，２００８年　８月１０日，p.48,137

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２