

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6030516号
(P6030516)

(45) 発行日 平成28年11月24日(2016.11.24)

(24) 登録日 平成28年10月28日(2016.10.28)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 33 頁)

(21) 出願番号 特願2013-163227 (P2013-163227)
 (22) 出願日 平成25年8月6日 (2013.8.6)
 (65) 公開番号 特開2015-29823 (P2015-29823A)
 (43) 公開日 平成27年2月16日 (2015.2.16)
 審査請求日 平成27年8月27日 (2015.8.27)

(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 100105957
 弁理士 恩田 誠
 (74) 代理人 100068755
 弁理士 恩田 博宣
 (72) 発明者 山本 恵輝
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
 ニューギン東京ビル内
 (72) 発明者 島 伸嘉
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
 ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動手段への遊技球の入球を条件として図柄を変動させて行う図柄変動ゲームで予め定めた大当たり表示結果が表示された後に、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機において、

前記始動手段への遊技球の入球を条件として、図柄変動ゲームが大当たりとなるかを特定可能な情報を生成する情報生成手段と、

前記図柄変動ゲームの開始を契機として、図柄変動ゲームが大当たりとなるかを判定する大当たり判定手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

前記情報生成手段によって生成された情報に基づいて、当該情報に対応する特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す事前予告演出を実行させるか否かを決定する事前予告演出決定手段と、

前記事前予告演出決定手段によって前記事前予告演出を実行させると決定された場合、前記特定図柄変動ゲームよりも前に実行される図柄変動ゲームであって、かつ、実行が保留されている図柄変動ゲームの少なくとも何れかにおいて、前記事前予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記事前予告演出には、第1事前予告演出と、前記第1事前予告演出よりも大当たり期待度が高い第2事前予告演出とがあり、

1回の図柄変動ゲームにおける所定タイミングを基準として、前記第2事前予告演出の

実行が開始可能な第2実行開始タイミングには、前記第1事前予告演出の実行が開始可能な第1実行開始タイミングよりも前のタイミングがあり、

前記演出制御手段は、前記事前予告演出決定手段によって前記第1事前予告演出と前記第2事前予告演出とを実行させると決定された場合には、前記第1事前予告演出の実行が開始される図柄変動ゲームよりも後に行われる図柄変動ゲームの前記第2実行開始タイミングで、前記演出実行手段に前記第2事前予告演出の実行を開始させる制御を行う遊技機

。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

本発明は、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する遊技機に関するものである。
。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の一種であるパチンコ機では、始動入賞口への遊技球の入球を契機に、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームが行われ、その結果、大当たりとなった場合には、多数の賞球が払い出される機会が与えられる。

【0003】

20

この種のパチンコ遊技機では、遊技に対する興趣を向上させるために、様々な演出を行っているが、特許文献1の遊技機のように、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象にして、大当たりとなる可能性を示唆する事前予告演出を実行するものが開示されている。このようなパチンコ遊技機では、事前予告演出を実行することによって、実行が保留されている図柄変動ゲームに対する注意を持たせることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開平3-73180号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

30

しかしながら、このような遊技機において、事前予告演出によって実行タイミングが予め定められており、大当たり期待度の高い事前予告演出が実行された後に、それよりも大当たり期待度の低い事前予告演出が実行されてしまうと、大当たり期待度の低い事前予告演出に対する期待感も薄れてしまい、遊技に対する興趣の減退を招くおそれがあった。

【0006】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、事前予告演出に対する期待感を高揚させることによって、遊技に対する興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

40

上記問題点を解決する遊技機は、始動手段への遊技球の入球を条件として図柄を変動させて行う図柄変動ゲームで予め定めた大当たり表示結果が表示された後に、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機において、前記始動手段への遊技球の入球を条件として、図柄変動ゲームが大当たりとなるかを特定可能な情報を生成する情報生成手段と、前記図柄変動ゲームの開始を契機として、図柄変動ゲームが大当たりとなるかを判定する大当たり判定手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記情報生成手段によって生成された情報に基づいて、当該情報に対応する特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す事前予告演出を実行させるか否かを決定する事前予告演出決定手段と、前記事前予告演出決定手段によって前記事前予告演出を実行させると決定された場合、前記特定図柄変動ゲームよりも前に実行される図柄変動ゲームであって、かつ、実行が保留されている図柄変動ゲー

50

ムの少なくとも何れかにおいて、前記事前予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、を備え、前記事前予告演出には、第1事前予告演出と、前記第1事前予告演出よりも大当たり期待度が高い第2事前予告演出とがあり、1回の図柄変動ゲームにおける所定タイミングを基準として、前記第2事前予告演出の実行が開始可能な第2実行開始タイミングには、前記第1事前予告演出の実行が開始可能な第1実行開始タイミングよりも前のタイミングがあり、前記演出制御手段は、前記事前予告演出決定手段によつて前記第1事前予告演出と前記第2事前予告演出とを実行させると決定された場合には、前記第1事前予告演出の実行が開始される図柄変動ゲームよりも後に行われる図柄変動ゲームの前記第2実行開始タイミングで、前記演出実行手段に前記第2事前予告演出の実行を開始させる制御を行うことを要旨とする。

10

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、事前予告演出に対する期待感を高揚させることによって、遊技に対する興味の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】パチンコ遊技機の表側を示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の大当たりの種類を示す模式図。

【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】リーチ確率を示す模式図。

20

【図5】先読み演出の種別を示す模式図。

【図6】(a)～(j)は、演出表示装置の表示態様を示す模式図。

【図7】(a)～(j)は、演出表示装置の表示態様を示す模式図。

【図8】(a)～(j)は、演出表示装置の表示態様を示す模式図。

【図9】(a)～(j)は、演出表示装置の表示態様を示す模式図。

【図10】(a)～(j)は、演出表示装置の表示態様を示す模式図。

【図11】(a)～(e)は、パチンコ遊技機の先読み演出の演出態様を示すタイミングチャート。

【図12】(a)～(e)は、パチンコ遊技機の先読み演出の演出態様を示すタイミングチャート。

30

【図13】先読みコマンド設定処理を示すフローチャート。

【図14】(a)及び(b)は、先読みコマンドを示す模式図。

【図15】先読み演出決定処理を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、遊技機の一実施形態を図1～図15にしたがって説明する。

[第1実施形態]

図1に示すように、パチンコ遊技機10には、遊技盤YBが装備されている。遊技盤YBには、パチンコ遊技機10に装備されている発射ハンドルHの回動操作によって、遊技球が発射される。

40

【0014】

遊技盤YBの略中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有し、表示演出を行う演出実行手段としての演出表示装置11が配設されている。演出表示装置11では、複数の列(本実施形態では、3列)の装飾図柄を変動させて行う図柄変動ゲームと、当該図柄変動ゲームに関連する各種の表示演出が実行される。各列には、[1]～[8]の8種類の数字の装飾図柄が表示される。そして、これら8種類の装飾図柄によって、各列の図柄列が構成されている。図柄変動ゲームは、遊技盤YBに配設されている始動手段としての第1始動入球装置14又は第2始動入球装置15へ遊技球が入球することを契機に、実行される。

【0015】

50

図柄変動ゲームでは、各列の装飾図柄として表示される装飾図柄の図柄組み合わせ（表示結果）が導出される。そして、大当たり抽選に当選する場合、演出表示装置11には、大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。また、大当たり抽選に非当選する場合、演出表示装置11には、はずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。因みに、本実施形態において、大当たりの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が同一の図柄組み合わせ（[777]等）である。また、本実施形態において、はずれの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が異なる図柄組み合わせ（[426]等）、又は1列の装飾図柄が他の2列の装飾図柄と異なる図柄組み合わせ（[323]等）である。

【0016】

第1始動入球装置14は、演出表示装置11の下方に配設されている。また、第1始動入球装置14は、当該第1始動入球装置14へ遊技球が入球したことを検知可能な第1始動スイッチSW1（図3に示す）を有している。第1始動入球装置14へ遊技球が入球したことを条件として大当たり抽選が行われる。10

【0017】

第2始動入球装置15は、第1始動入球装置14の下方に配設されている。第2始動入球装置15は、開閉部材を有している。また、第2始動入球装置15は、当該第2始動入球装置15へ遊技球が入球したことを検知可能な第2始動スイッチSW2（図3に示す）を有している。第2始動入球装置15へ遊技球が入球したことを条件として大当たり抽選が行われる。第2始動入球装置15の開閉部材は、電動役物ソレノイドSOL1（図3に示す）の作動によって開状態と閉状態に変位可能に構成されている。そして、開閉部材が開状態となるとき第2始動入球装置15の入口が拡大されて遊技球が入球し易い開放状態となる。一方、開閉部材が閉状態となるとき第2始動入球装置15の入口は拡大されず遊技球が入球し難い閉鎖状態となる。また、第2始動入球装置には、所定色で発光可能な演出ランプE.Lが配設されている。20

【0018】

また、第1始動入球装置14の右方には、大入賞扉17を有する大入賞装置18が配設されている。特別入賞手段としての大入賞装置18は、当該大入賞装置18へ遊技球が入球したことを検知可能なカウントスイッチSW3（図3に示す）を有している。また、大入賞装置18の大入賞扉17は、大入賞ソレノイドSOL2（図3に示す）の作動によって開状態と閉状態に変位可能に構成されている。そして、大入賞扉17が開状態となるとき大入賞装置18が開放状態となり、大入賞装置18への遊技球の入球が許容される。一方、大入賞扉17が閉状態となるとき大入賞装置18が閉鎖状態となり、大入賞装置18への遊技球の入球が許容されない。30

【0019】

パチンコ遊技機10では、大当たり抽選に当選した場合、当該当選の対象となる図柄変動ゲームの終了後に、大入賞装置18が開放状態となる大当たり遊技が生起される。大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、大入賞装置18が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、大入賞装置18の開閉が所定回数（本実施形態では1回）行われる迄であり、1回のラウンド遊技中に大入賞装置18に、規定個数（入賞上限個数）の遊技球が入賞する迄の間、又は規定時間（ラウンド遊技時間）が経過するまでの間、開放される。大入賞装置18へ遊技球が入球すると、予め決められた個数の遊技球が賞球として払い出される。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当たり遊技は終了される。40

【0020】

また、演出表示装置11の右方には、作動ゲート19が配設されている。作動ゲート19は、当該作動ゲート19へ遊技球が入球したことを検知可能なゲートスイッチSW4（図3に示す）を有している。作動ゲート19に遊技球が入球すると、普通当たりか否かを決めるための普通当たり抽選が行われる。普通当たり抽選に当選すると、所定時間の経過後、第50

2始動入球装置15が開放状態となる普通当たり遊技が生起される。

【0021】

また、遊技盤YBには、LED等の発光部材が複数配置された発光部配置部材HSが配設されている。発光部配置部材HSには、特別図柄表示装置12、保留表示装置13及び普通図柄表示装置20が配設されている。各表示装置12, 13, 20は、複数の発光部材によって構成されている。

【0022】

表示手段としての特別図柄表示装置12には、当該特別図柄表示装置12を構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる特別図柄が、図柄変動ゲームが終了するタイミングで停止して表示される。当たり抽選に当選した場合、特別図柄表示装置12には、当たり図柄に分類される特別図柄が停止して表示される。一方、当たり抽選に非当選した場合、特別図柄表示装置12には、はずれ図柄に分類される特別図柄が停止して表示される。また、図柄変動ゲームの実行中、特別図柄表示装置12には、特別図柄が変動して表示される。

【0023】

また、パチンコ遊技機10は、図柄変動ゲームの実行を保留可能に構成されている。そして、保留表示装置13では、当該保留表示装置13を構成する発光部材の点灯や点滅、消灯によって、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数（以下、「保留記憶数」という）が示される。

【0024】

また、普通図柄表示装置20には、当該普通図柄表示装置20を構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる普通図柄が停止して表示される。普通当たり抽選に当選した場合、普通図柄表示装置20には、普通図柄が所定時間変動して表示された後、普通当たり図柄に分類される普通図柄が停止して表示される。一方、普通当たり抽選に非当選した場合、普通図柄表示装置20には、普通図柄が所定時間変動して表示された後、普通はずれ図柄に分類される普通図柄が停止して表示される。

【0025】

また、パチンコ遊技機10は、当たり抽選の当選確率が通常よりも高確率となる高確率抽選状態（以下、「確変状態」と示す）を生起可能に構成されている。確変状態は、確変状態の終了条件が成立するまでの間、継続して生起される。本実施形態における確変状態の終了条件は、当たり遊技が生起されること又は当たり抽選に当選することなく予め定められた確変上限回数の図柄変動ゲームの実行が終了することによって成立する。

【0026】

また、パチンコ遊技機10は、第2始動入球装置15へ遊技球が通常よりも入球し易くなる入球率向上状態を生起可能に構成されている。入球率向上状態の生起中、入球率向上状態が生起されていないときと比較して、単位時間あたりに第2始動入球装置15が開放状態となる機会（回数や時間）を増加させることで、第2始動入球装置15へ遊技球が入球する確率を高めている。入球率向上状態は、入球率向上状態の終了条件が成立するまでの間、継続して生起される。本実施形態における入球率向上状態の終了条件は、当たり遊技が生起されること又は当たり抽選に当選することなく予め定められた作動回数の図柄変動ゲームの実行が終了することによって成立する。

【0027】

また、パチンコ遊技機10では、当たり抽選に当選した場合、当たり図柄の種類に対応する当たりの種類が所定の確率で決定され、当たりの種類に基づく当たり遊技が生起される。

【0028】

図2に示すように、本実施形態において、当たりの種類としては、規定ラウンド数が12回に設定された12R当たり遊技が付与される12R当たり（図柄ZA）と、規定ラウンド数が2回に設定された2R当たり遊技が付与される2R当たり（図柄ZB）とが含まれている。また、当たりの種類に拘わらず、当たりに当選した場合には、当たり遊技の終

10

20

30

40

50

了後に、確変状態と入球率向上状態（図中では変短状態と示す）との両方が生起される。本実施形態では、大当たり遊技の終了後に、予め定められた確変上限回数の図柄変動ゲームを上限として確変状態が生起され、予め定められた作動回数の図柄変動ゲームを上限として入球率向上状態が生起される。なお、12R大当たりは、2R大当たりと比較して、大入賞装置18の合計の開放時間が長くなる有利な12R大当たり遊技が付与されるので、遊技者にとって有利な大当たりといえる。

【0029】

次に、図3を参照してパチンコ遊技機10の制御構成について説明する。

パチンコ遊技機10の裏側には、パチンコ遊技機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、パチンコ遊技機10全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御信号を出力する。また、パチンコ遊技機10の裏側には、演出制御基板31が装着されている。演出制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号に基づき、演出表示装置11の表示態様を制御する。

【0030】

図3に示すように、主制御基板30には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用CPU30a、主制御用CPU30aの制御プログラムを格納する主制御用ROM30b及び必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM30cが設けられている。

【0031】

主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1～SW4が接続されている。各種スイッチSW1～SW4は、各種スイッチが遊技球を検知した際に出力する検知信号を主制御用CPU30aが入力できるように、主制御用CPU30aに接続されている。また、主制御用CPU30aには、特別図柄表示装置12、保留表示装置13及び普通図柄表示装置20が接続されている。また、主制御用CPU30aには、電動役物ソレノイドSOL1及び大入賞ソレノイドSOL2が接続されている。

【0032】

主制御用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、図柄変動ゲームが開始してから当該図柄変動ゲームが終了するまでの変動時間を特定し得る。また、変動パターンは、演出表示装置11にて行われる演出の演出内容を特定し得る。変動パターンには、大当たりのときに決定される大当たり演出用の変動パターンと、はずれのときに決定されるリーチ演出を演出内容に含むはずれリーチ演出用の変動パターンと、はずれのときに決定されるリーチ演出を演出内容に含まないはずれ演出用の変動パターンとがある。本実施形態の大当たり演出用の変動パターンには、リーチ演出が演出内容に含まれている。

【0033】

また、主制御用ROM30bには、各種の判定値が記憶されている。例えば、主制御用ROM30bには、大当たり抽選で用いられる大当たり判定値が記憶されている。確変状態が生起しているときの大当たり判定値の個数は、確変状態が生起されていないときの大当たり判定値の個数よりも多くなっている。また、主制御用ROM30bには、普通当たり抽選で用いられる普通当たり判定値が記憶されている。また、主制御用ROM30bには、リーチ演出を実行するか否かを決定するリーチ演出抽選で用いられるリーチ判定値が記憶されている。

【0034】

主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。例えば、主制御用RAM30cには、確変状態の生起中であるか否かを示す主高確フラグが記憶される。また、主制御用RAM30cには、入球率向上状態の生起中であるか否かを示す主作動フラグが記憶される。

【0035】

また、主制御基板30内では、大当たり判定用乱数や、特別図柄振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数として使用される各種乱数が生成される。因みに、大当

10

20

30

40

50

り判定用乱数は、大当たり抽選に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、リーチ演出抽選に用いる乱数である。特別図柄振分用乱数は、大当たりの種類を決定する際に用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを決定する際に用いる乱数である。変動パターン振分用乱数の取り得る値は、はいずれ演出用の変動パターン、はいずれリーチ演出用の変動パターン及び大当たり演出用の変動パターンで各別に、変動パターン毎に振り分けられている。

【0036】

演出制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用CPU31aと、演出制御用CPU31aの制御プログラムを格納する演出制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM31cが設けられている。 10

【0037】

演出制御手段としての演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。演出制御用ROM31bには、各種画像表示データ（装飾図柄、背景画像、文字等の画像データ）が記憶されている。演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。例えば、演出制御用RAM31cには、確変状態の生起中であるか否かを示す副高確フラグが記憶される。また、演出制御用RAM31cには、入球率向上状態の生起中であるか否かを示す副作動フラグが記憶される。また、演出制御基板31には、演出ランプELが接続されている。 20

【0038】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板30の主制御用CPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期毎に、各種処理を実行する。 30

【0039】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用CPU30aは、各始動スイッチSW1, SW2が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が上限数（本実施形態では、「4」）未満であるか否かの保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数を1加算し、保留記憶数を書き換える。更に、主制御用CPU30aは、1加算後の保留記憶数を表すように保留表示装置13の表示内容を制御する。 30

【0040】

また、保留判定を肯定判定した主制御用CPU30aは、主制御基板30内で生成されている各種乱数（大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、特別図柄振分用乱数及び変動パターン振分用乱数）の値を取得し、その値を保留記憶数に対応付けられた主制御用RAM30cの記憶領域に記憶（格納）する。このように、保留記憶数に対応付けて各種乱数の値を主制御用RAM30cに記憶することにより、図柄変動ゲームの実行が保留される。なお、本実施形態において、大当たり判定用乱数などの値を取得する主制御用CPU30aが乱数取得手段として機能し、取得した大当たり判定用乱数などを始動保留球に対応付けて記憶する主制御用RAM30cが保留記憶手段として機能する。 40

【0041】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームの実行中又は大当たり遊技の生起中か否かの実行条件判定を実行する。実行条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、実行条件判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数を読み出し、当該保留記憶数が「0（零）」よりも大きいか否かの保留数判定を実行する。保留数判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。 50

【0042】

一方、保留数判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数から 1 減算し、主制御用 R A M 3 0 c の保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数（大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、特別図柄振分用乱数及び変動パターン振分用乱数）の値を読み出す。更に、主制御用 C P U 3 0 a は、1 減算後の保留記憶数を表すように保留表示装置 1 3 の表示内容を変更させる。

【 0 0 4 3 】

また、各種乱数の値を読み出した主制御用 C P U 3 0 a は、読み出した大当たり判定用乱数の値が、大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定（大当たり抽選）を行う。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、確変状態の生起中であるか否かに応じた大当たり判定値を用いて大当たり抽選を行う。本実施形態において、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する主制御用 C P U 3 0 a が、大当たり判定手段として機能する。10

【 0 0 4 4 】

そして、大当たり抽選に当選した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たりとなる図柄変動ゲームを実行させるための大当たり変動処理を実行する。大当たり変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、読み出した特別図柄振分用乱数の値に基づいて、大当たりの種類を決定する。本実施形態では、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり図柄を決定することにより、特別図柄表示装置 1 2 に停止して表示させる大当たり図柄と大当たりの種類を決定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類の大当たり演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。20

【 0 0 4 5 】

一方、大当たり抽選に非当選した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、読み出したリーチ判定用乱数の値が、リーチ判定値と一致するか否かを判定してリーチ演出判定（リーチ演出抽選）を行う。リーチ演出抽選に当選した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ演出を実行した後にはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれリーチ変動処理を実行する。はずれリーチ変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄表示装置 1 2 にはずれ図柄を停止して表示させることを決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類のはずれ演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれリーチ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。30

【 0 0 4 6 】

また、リーチ演出抽選に非当選した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ演出を実行することなくはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ通常変動処理を実行する。はずれ通常変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄表示装置 1 2 にはずれ図柄を停止して表示させることを決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類のはずれ演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれ通常変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 0 4 7 】

また、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用 C P U 3 0 a は、決定した内容にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御用 C P U 3 1 a に出力する。具体的に、主制御用 C P U 3 0 a は、変動パターンを指定するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して出力するとともに、特別図柄開始処理にて決定した特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力するとともに、決定した特別図柄を停止して表示させるように特別図柄表示装置 1 2 の表示内容を制御する。40

【 0 0 4 8 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり抽選に当選した場合、当該大当たり抽選の当選対象となる図柄変動ゲームの終了後、大入賞装置 1 8 の開放状態及び閉鎖状態を制御し、大当たり遊技を生起させる。

【 0 0 4 9 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、主高確フラグや主作動フラグ等の各種情報の管理によって、遊技状態を制御する。具体的に、確変状態を生起させるとき、主制御用 C P U 3 0 a は、確変状態の生起中であることを示す情報を主高確フラグに設定するとともに、確変状態が継続可能な図柄変動ゲームの確変上限回数を計数するための情報を確変カウンタに設定する。主制御用 C P U 3 0 a は、確変状態が生起されているとき、図柄変動ゲームの実行に伴って確変カウンタを更新するとともに、確変カウンタの値を示す確変回数指定コマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力する。主制御用 C P U 3 0 a は、確変カウンタの値に基づいて、確変状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が確変上限回数に達したか否かを判定する。主制御用 C P U 3 0 a は、確変状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が確変上限回数に達したと判定した場合、確変状態の生起中でないことを示す情報を主高確フラグに設定する。

10

【 0 0 5 0 】

入球率向上状態を生起させるとき、主制御用 C P U 3 0 a は、入球率向上状態の生起中であることを示す情報を主作動フラグに設定するとともに、入球率向上状態が継続可能な図柄変動ゲームの上限回数となる作動回数を示す情報を作動カウンタに設定する。主制御用 C P U 3 0 a は、入球率向上状態が生起されているとき、図柄変動ゲームの実行に伴って作動カウンタを更新するとともに、作動カウンタの値を示す作動回数指定コマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力する。主制御用 C P U 3 0 a は、作動カウンタの値に基づいて、入球率向上状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が作動回数に達したか否かを判定する。主制御用 C P U 3 0 a は、入球率向上状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が作動回数に達したと判定した場合、入球率向上状態の生起中でないことを示す情報を主作動フラグに設定する。

20

【 0 0 5 1 】

このように、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり遊技の終了後に確変状態や入球率向上状態が生起されると、大当たり抽選に当選することなく、所定回数の図柄変動ゲームの実行が終了したときには、確変状態や入球率向上状態が生起されない状態に制御する。

30

【 0 0 5 2 】

次に、演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a が制御プログラムに基づき実行する各種の処理について説明する。

演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。具体的に、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり図柄が指定された場合、大当たりの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれ図柄が指定された場合、はずれの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。

40

【 0 0 5 3 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、各列の装飾図柄を変動表示させて図柄変動ゲームを開始するように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、全図柄停止コマンドを入力すると、確定停止表示させると決定した装飾図柄の図柄組み合わせを確定停止表示させるように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

【 0 0 5 4 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり遊技が生起されると、当該大当たり遊技が終了するまでの間、所定の大当たり演出を実行するように、演出表示装置 1 1 の表示態様を制御する。

【 0 0 5 5 】

50

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、副高確フラグや副作動フラグ等の各種情報の管理によって、遊技状態を特定できるように制御する。具体的に、大当り遊技の終了後に確変状態が生起されるとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、確変状態の生起中であることを特定可能な情報を副高確フラグに設定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、確変回数指定コマンドが入力されると、確変回数指定コマンドにより指定される確変カウンタの値を演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に設定し、確変カウンタの値に基づいて、確変状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が確変上限回数に達したか否かを判定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、確変状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が確変上限回数に達したと判定した場合、確変状態の生起中でないことを特定可能な情報を副高確フラグに設定する。

10

【 0 0 5 6 】

また、大当り遊技の終了後に入球率向上状態が生起されるとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、入球率向上状態の生起中であることを特定可能な情報を副作動フラグに設定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、作動回数指定コマンドが入力されると、作動回数指定コマンドにより指定される作動カウンタの値を演出制御用 R A M 3 1 c の所定領域に設定し、作動カウンタの値に基づいて、入球率向上状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が作動回数に達したか否かを判定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、入球率向上状態が生起されてから実行された図柄変動ゲームの回数が作動回数に達したと判定した場合、入球率向上状態の生起中でないことを特定可能な情報を副作動フラグに設定する。

20

【 0 0 5 7 】

ここで、図 4 を参照して本実施形態のパチンコ遊技機におけるリーチ演出抽選における抽選結果が肯定となるリーチ判定確率について説明する。このようなリーチ判定確率は、大当り判定に当選しなかった場合に参照される。

【 0 0 5 8 】

図 4 に示すように、現在の遊技状態、大当り遊技の終了後に実行される図柄変動ゲームの実行回数によって、リーチ判定確率が決定される。なお、本実施形態において、リーチ判定用乱数の取り得る数値は、「0」～「240」までの全 241 通りの整数である。具体的に、現在の遊技状態が非入球率向上状態である場合には、大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数に拘わらず、リーチ判定値として「0」～「11」が規定されている。

30

【 0 0 5 9 】

現在の遊技状態が入球率向上状態である場合において、大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数が「1」～「20」であるときには、リーチ判定値として「0」～「11」が規定されている。また、現在の遊技状態が入球率向上状態である場合において、大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数が「21」～「100」であるときには、リーチ判定値として「0」～「28」が規定されている。

【 0 0 6 0 】

このように、入球率向上状態においては、大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数によってリーチ判定が肯定となるか否かが異なるが、取得されたリーチ判定用乱数が、リーチ判定値の最低限の取り得る範囲（「0」～「11」）であると、図柄変動ゲームの実行回数に拘わらず、リーチ判定が肯定となる。また、取得されたリーチ判定用乱数が、リーチ判定値の最大範囲外（「29」～「240」）であると、図柄変動ゲームの実行回数に拘わらず、リーチ判定が否定となる。その一方で、取得されたリーチ判定用乱数が、リーチ判定値の最低限の取り得る範囲外で、最大範囲内（「12」～「28」）であると、大当り遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数によって、リーチ判定が肯定となるか否定となるかが異なることとなる。

40

【 0 0 6 1 】

また、本実施形態においては、遊技球の始動入賞による図柄変動ゲームの実行が保留されているときに、その始動入賞により始動保留球に対応して記憶された各種乱数からその図柄変動ゲームの大当り期待度についての事前判定が行われるとともに、その事前判定の

50

結果に基づいて大当たり期待度を示す先読み演出（事前予告演出）が実行可能である。

【0062】

なお、事前判定の結果に基づいて先読み演出を実行させると決定した場合において、事前判定の対象であり、先読み演出により大当たり期待度を示す対象となる図柄変動ゲームを「特定図柄変動ゲーム」と示す。また、先読み演出の実行が決定された後から、特定図柄変動ゲームの実行前において実行が開始される図柄変動ゲームのうち、先読み演出が実行される図柄変動ゲームを「非特定図柄変動ゲーム」と示す。言い換えると、この非特定図柄変動ゲームは、先読み演出の実行が決定されたときに、既に実行が保留されている図柄変動ゲームのうち、特定図柄変動ゲームを除いて、先読み演出が実行される図柄変動ゲームを示す。

10

【0063】

この先読み演出には、その先読み演出の予告の対象とならない非特定図柄変動ゲームにおいて実行される保留時先読み演出と、先読み演出の予告の対象となる特定図柄変動ゲームにおいて実行される実行時先読み演出とが含まれている。

【0064】

また、図5に示すように、本実施形態では、複数種類の先読み演出が実行可能である。具体的に、複数種類の先読み演出には、符号SS1で示す炎先読み演出、符号SS2で示す保留先読み演出、符号SS3で示す雷光先読み演出、符号SS4で示す図柄停止先読み演出、符号SS5で示すキャラクタ先読み演出が含まれている。なお、これら複数種類の先読み演出は、それぞれ演出種別毎に分類されており、それぞれ演出種別が異なるといえる。

20

【0065】

炎先読み演出は、演出表示装置11において、背景画像として炎画像が表示されるとともにその炎画像に重畠させてキャラクタが表示される先読み演出である。この炎先読み演出は、遊技球の始動入賞に伴って図柄変動ゲームの開始を契機として実行される演出であり、炎先読み演出が実行される図柄変動ゲームの実行回数によって特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す演出である。

【0066】

保留先読み演出は、演出表示装置11において、特定図柄変動ゲームにおける保留記憶数を示す保留画像が通常時の表示色とは異なる特定の表示色で表示される先読み演出である。この保留先読み演出は、遊技球の始動入賞に伴って実行される演出であり、保留画像の表示色という保留先読み演出の演出内容によって特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す演出である。

30

【0067】

雷光先読み演出は、演出表示装置11において、背景画像として雷光画像が表示された後に演出ランプE-Lが所定の表示色で点灯される先読み演出である。この雷光先読み演出は、遊技球の始動入賞に伴って図柄変動ゲームの開始を契機として実行される演出であり、演出ランプE-Lの表示色という雷光先読み演出の演出内容によって特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す演出である。

【0068】

図柄停止先読み演出は、演出表示装置11において、全ての装飾図柄が停止表示される場合に所定の表示態様で桜画像が舞い落ちるように表示される先読み演出である。この図柄停止先読み演出は、遊技球の始動入賞に伴って全ての装飾図柄が停止表示されるときに実行される演出であり、図柄停止先読み演出が実行される図柄変動ゲームの実行回数によって特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す演出である。

40

【0069】

キャラクタ先読み演出は、演出表示装置11において、背景画像として炎画像が表示されることなく、キャラクタが表示される先読み演出であり、炎先読み演出とは異なる演出である。このキャラクタ先読み演出は、遊技球の始動入賞に伴って図柄変動ゲームの開始を契機として実行される演出であり、キャラクタ先読み演出が実行される図柄変動ゲーム

50

の実行回数によって特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す演出である。

【0070】

なお、本実施形態において、先読み演出の演出種別として、炎先読み演出及び保留先読み演出が実行される場合には、雷光先読み演出及び図柄停止先読み演出が実行される場合よりも特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなるように規定されている。言い換えると、雷光先読み演出及び図柄停止先読み演出よりも特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い複数種類の先読み演出には、炎先読み演出と保留先読み演出とが含まれている。また、先読み演出の演出種別として、雷光先読み演出及び図柄停止先読み演出が実行される場合には、キャラクタ先読み演出が実行される場合よりも特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなるように規定されている。また、炎先読み演出が実行される場合には、特定図柄変動ゲームにおいてリーチ演出が実行されることが確定する。本実施形態において、雷光先読み演出、図柄停止先読み演出、及びキャラクタ先読み演出のうち少なくとも何れかが第1事前予告演出に、炎先読み演出が第2事前予告演出に、保留先読み演出が第3事前予告演出にそれぞれ相当する。

10

【0071】

また、本実施形態において、炎先読み演出及び図柄停止先読み演出のそれぞれには、図柄変動ゲームの実行の開始を基準として、1種類の実行開始タイミング（実行開始時期）が規定されている。一方、雷光先読み演出及びキャラクタ先読み演出のそれぞれには、図柄変動ゲームの実行の開始を基準として、複数種類の実行開始タイミングが規定されており、何れかの実行開始タイミングで雷光先読み演出及びキャラクタ先読み演出が実行される。なお、保留先読み演出については、始動入賞を契機として実行開始タイミングが規定されている。

20

【0072】

ここで、図6～図10を参照して演出表示装置11の画像表示部GHに表示される画像の具体的な一例について説明する。

まず、図6を参照して炎先読み演出について説明する。図6(a)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄が変動表示されるとともに、保留画像HG1が表示されることにより、保留記憶数が「1」であることを示している。

【0073】

そして、各始動入球装置14, 15に遊技球が入賞した場合には、図6(b)に示すように、画像表示部GHにおいて、保留画像HG1, HG2が表示されることにより、保留記憶数が「2」であることを示している。なお、この各始動入球装置14, 15への遊技球の入賞により、保留画像HG2に対応する図柄変動ゲームを先読み演出の対象となる特定図柄変動ゲームとして、炎先読み演出の実行が決定されたと仮定する。続いて、図6(c)に示すように、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合がある。

30

【0074】

次に、図6(d)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄の変動表示が開始されると、1回の図柄変動ゲームが開始されるとともに、保留画像HG1が表示されることにより、保留記憶数が「1」であることを示している。

40

【0075】

そして、図6(e)に示すように、画像表示部GHにおいて、背景画像として炎画像が表示されるとともに、キャラクタが所定時間に亘って表示される。続いて、図6(f)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合があり、1回の図柄変動ゲームが終了する。なお、本実施形態において、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示されるときには、背景画像としての炎画像の表示が継続されるが、キャラクタの表示が継続されずに消去される。

【0076】

次に、図6(g)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄の変動表示が開始されると、1回の図柄変動ゲームが開始されるとともに、保留画像が表示されずに、保留記憶数が「0」であることを示している。そして、画像表示部GHにおいて、背景画像と

50

しての炎画像の表示が継続されるとともに、キャラクタが所定時間に亘って表示される。この場合には、1つ目のキャラクタが表示された後に、図6(h)に示すように、2つ目のキャラクタが表示される。続いて、図6(i)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄がリーチ状態を形成した後に、図6(j)に示すように、装飾図柄が大当たり図柄として確定停止表示される場合があり、1回の図柄変動ゲームが終了する。

【0077】

この場合、炎先読み演出としては、1回の非特定図柄変動ゲームと1回の特定図柄変動ゲームとで実行されたが、この炎先読み演出が実行される図柄変動ゲームの実行回数によって、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が示され、図柄変動ゲームの実行回数が大きいほど、大当たり期待度が高くなる。また、炎先読み演出が実行される図柄変動ゲームの実行回数が増加することに伴って表示されるキャラクタの数が多くなる。つまり、言い換えると、炎先読み演出としては、表示されるキャラクタの数によって、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が示され、キャラクタの数が多いほど、大当たり期待度が高くなる。なお、本実施形態において、装飾図柄がリーチ状態を形成すると、背景画像としての炎画像の表示が継続されずにリーチ演出に対応する画像が表示される。

【0078】

次に、図7を参照して保留先読み演出について説明する。図7(a)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄が変動表示されるとともに、保留画像HG1, HG2が表示されることにより、保留記憶数が「2」であることを示している。

【0079】

そして、各始動入球装置14, 15に遊技球が入賞した場合には、図7(b)に示すように、画像表示部GHにおいて、保留画像HG1~HG3が表示されることにより、保留記憶数が「3」であることを示している。なお、この各始動入球装置14, 15への遊技球の入賞により、保留画像HG3に対応する図柄変動ゲームを先読み演出の対象となる特定図柄変動ゲームとして、保留先読み演出の実行が決定されたと仮定する。この場合、保留画像HG3は、保留画像HG1, HG2のように通常時の表示色(白色)とは異なり、特定の表示色(緑色)で表示される。続いて、図7(c)に示すように、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合がある。

【0080】

次に、図7(d)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄の変動表示が開始されると、1回の図柄変動ゲームが開始されるとともに、保留画像HG1, HG2が表示されることにより、保留記憶数が「2」であることを示している。この場合、保留画像HG2は、特定の表示色(緑色)で表示される。続いて、図7(e)に示すように、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合がある。

【0081】

次に、図7(f)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄の変動表示が開始されると、1回の図柄変動ゲームが開始されるとともに、保留画像HG1が表示されることにより、保留記憶数が「1」であることを示している。この場合、保留画像HG1は、特定の表示色(緑色)で表示される。続いて、図7(g)に示すように、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合がある。

【0082】

次に、図7(h)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄の変動表示が開始されると、1回の図柄変動ゲームが開始されるとともに、保留画像が表示されずに、保留記憶数が「0」であることを示している。そして、図7(i)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄がリーチ状態を形成した後に、図7(j)に示すように、装飾図柄が大当たり図柄として確定停止表示される場合があり、1回の図柄変動ゲームが終了する。

【0083】

この場合、保留先読み演出としては、特定図柄変動ゲームを示すとともに、その表示色が緑色として表示されることによって、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が示さ

10

20

30

40

50

れる。具体的に、保留画像が赤色で表示される場合には、緑色で表示される場合よりも特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなり、保留画像が緑色で表示される場合には、青色で表示される場合よりも特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなる。

【0084】

次に、図8を参照して雷光先読み演出について説明する。図8(a)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄が変動表示されるとともに、保留画像HG1が表示されることにより、保留記憶数が「1」であることを示している。

【0085】

そして、各始動入球装置14, 15に遊技球が入賞した場合には、図8(b)に示すように、画像表示部GHにおいて、保留画像HG1, HG2が表示されることにより、保留記憶数が「2」であることを示している。なお、この各始動入球装置14, 15への遊技球の入賞により、保留画像HG2に対応する図柄変動ゲームを先読み演出の対象となる特定図柄変動ゲームとして、雷光先読み演出の実行が決定されたと仮定する。続いて、図8(c)に示すように、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合がある。

10

【0086】

次に、図8(d)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄の変動表示が開始されると、1回の図柄変動ゲームが開始されるとともに、保留画像HG1が表示されることにより、保留記憶数が「1」であることを示している。

【0087】

そして、図8(e)に示すように、画像表示部GHにおいて、背景画像として雷光画像が表示されるとともに、演出ランプELが特定の表示色(青色)で点灯される。続いて、図8(f)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合があり、1回の図柄変動ゲームが終了する。なお、本実施形態において、背景画像としての雷光画像の表示が継続されずに消去されるが、演出ランプELの点灯が継続される。

20

【0088】

次に、図8(g)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄の変動表示が開始されると、1回の図柄変動ゲームが開始されるとともに、保留画像が表示されずに、保留記憶数が「0」であることを示している。そして、図8(h)に示すように、画像表示部GHにおいて、背景画像として雷光画像が再度表示されるとともに、演出ランプELが特定の表示色(緑色)で点灯される。

30

【0089】

続いて、図8(i)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄がリーチ状態を形成した後に、図8(j)に示すように、装飾図柄が大当たり図柄として確定停止表示される場合があり、1回の図柄変動ゲームが終了する。

【0090】

この場合、雷光先読み演出としては、演出ランプELが青色、緑色として点灯されることによって、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が示される。具体的に、演出ランプELが赤色で点灯される場合には、緑色で点灯される場合よりも特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなり、演出ランプELが緑色で点灯される場合には、青色で点灯表示される場合よりも特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなる。

40

【0091】

次に、図9を参照して図柄停止先読み演出について説明する。図9(a)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄が変動表示されるとともに、保留画像HG1, HG2が表示されることにより、保留記憶数が「2」であることを示している。

【0092】

そして、各始動入球装置14, 15に遊技球が入賞した場合には、図9(b)に示すように、画像表示部GHにおいて、保留画像HG1~HG3が表示されることにより、保留記憶数が「3」であることを示している。なお、この各始動入球装置14, 15への遊技球の入賞により、保留画像HG3に対応する図柄変動ゲームを先読み演出の対象となる特

50

定図柄変動ゲームとして、図柄停止先読み演出の実行が決定されたと仮定する。続いて、図9(c)に示すように、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合がある。

【0093】

次に、図9(d)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄の変動表示が開始されると、1回の図柄変動ゲームが開始されるとともに、保留画像HG1, HG2が表示されることにより、保留記憶数が「2」であることを示している。続いて、図9(e)に示すように、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合があり、装飾図柄の確定停止表示に伴って所定の表示態様で桜画像が舞い落ちるよう表示される場合がある。

【0094】

次に、図9(f)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄の変動表示が開始されると、1回の図柄変動ゲームが開始されるとともに、保留画像HG1が表示されることにより、保留記憶数が「1」であることを示している。続いて、図9(g)に示すように、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合があり、装飾図柄の確定停止表示に伴って所定の表示態様で桜画像が舞い落ちるよう表示される場合がある。この場合、1回目の図柄停止先読み演出よりも舞い落ちる桜画像の数が多い表示態様で2回目の図柄停止先読み演出が実行される。

【0095】

次に、図9(h)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄の変動表示が開始されると、1回の図柄変動ゲームが開始されるとともに、保留画像が表示されずに、保留記憶数が「0」であることを示している。そして、図9(i)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄がリーチ状態を形成した後に、図9(j)に示すように、装飾図柄が大当たり図柄として確定停止表示される場合があり、1回の図柄変動ゲームが終了する。なお、特定図柄変動ゲームにおいては、図柄停止先読み演出が実行されない。

【0096】

この場合、図柄停止先読み演出としては、2回の非特定図柄変動ゲームで実行されたが、この図柄停止先読み演出が実行される図柄変動ゲームの実行回数によって、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が示され、図柄変動ゲームの実行回数が大きいほど、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなる。また、図柄停止先読み演出が実行される図柄変動ゲームの実行回数が増加することに伴って桜画像の数が多くなる。つまり、言い換えると、図柄停止先読み演出としては、表示される桜画像の数によって、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が示され、桜画像の数が多いほど、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなる。

【0097】

最後に、図10を参照してキャラクタ先読み演出について説明する。図10(a)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄が変動表示されるとともに、保留画像HG1が表示されることにより、保留記憶数が「1」であることを示している。

【0098】

そして、各始動入球装置14, 15に遊技球が入賞した場合には、図10(b)に示すように、画像表示部GHにおいて、保留画像HG1, HG2が表示されることにより、保留記憶数が「2」であることを示している。なお、この各始動入球装置14, 15への遊技球の入賞により、保留画像HG2に対応する図柄変動ゲームを先読み演出の対象となる特定図柄変動ゲームとして、キャラクタ先読み演出の実行が決定されたと仮定する。続いて、図10(c)に示すように、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合がある。

【0099】

次に、図10(d)に示すように、画像表示部GHにおいて、装飾図柄の変動表示が開始されると、1回の図柄変動ゲームが開始されるとともに、保留画像HG1が表示されることにより、保留記憶数が「1」であることを示している。

【0100】

そして、図10(e)に示すように、画像表示部GHにおいて、キャラクタが所定時間

10

20

30

40

50

に亘って表示される。続いて、図 10 (f) に示すように、画像表示部 G H において、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示される場合があり、1 回の図柄変動ゲームが終了する。なお、本実施形態において、装飾図柄がはずれ図柄として確定停止表示されるとときには、キャラクタの表示が継続されずに消去される。

【 0 1 0 1 】

次に、図 10 (g) に示すように、画像表示部 G H において、装飾図柄の変動表示が開始されると、1 回の図柄変動ゲームが開始されるとともに、保留画像が表示されずに、保留記憶数が「 0 」であることを示している。そして、画像表示部 G H において、図 10 (h) に示すように、1 回目のキャラクタとは異なるキャラクタが所定時間に亘って表示される。続いて、図 10 (i) に示すように、画像表示部 G H において、装飾図柄がリーチ状態を形成した後に、図 10 (j) に示すように、装飾図柄が大当たり図柄として確定停止表示される場合があり、1 回の図柄変動ゲームが終了する。

【 0 1 0 2 】

この場合、キャラクタ先読み演出としては、1 回の非特定図柄変動ゲームと1回の特定図柄変動ゲームとで実行されたが、このキャラクタ先読み演出が実行される図柄変動ゲームの実行回数によって、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が示され、図柄変動ゲームの実行回数が大きいほど、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなる。また、キャラクタ先読み演出が実行される図柄変動ゲームの実行回数が増加することに伴って表示されるキャラクタが異なる。つまり、言い換えると、キャラクタ先読み演出としては、表示されるキャラクタの種類によって、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が示される。

【 0 1 0 3 】

次に、図 11 及び図 12 を参照して各種先読み演出の制御タイミングについて説明する。なお、図 11 は、各種先読み演出が単独で実行される場合の制御タイミングを示し、図 12 は、各種先読み演出が重複して実行される場合の制御タイミングを示す。

【 0 1 0 4 】

図 11 及び図 12 に示すように、演出制御用 ROM 31b には、各種先読み演出毎に、実行を開始させる実行開始タイミングが規定されている。なお、図 11 及び図 12 においては、符号 T 1 に示すタイミングで各始動入球装置 14, 15 に遊技球が入賞した場合において（図中では「始動入賞」と示す）、符号 T 2 又は符号 T 9 に示すタイミングで、次回以降の図柄変動ゲームの実行が開始されるときを一例としている。

【 0 1 0 5 】

図 11 (a) に示すように、符号 SS 1 で示す炎先読み演出では、符号 T 2 に示すように次回以降の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、所定時間が経過した符号 T 5 に示すタイミングで実行が開始される。このように、図柄変動ゲームの実行が開始されるタイミングを基準として、炎先読み演出の実行が開始可能な実行開始タイミング（第 2 実行開始時期）が予め定められている。

【 0 1 0 6 】

図 11 (b) に示すように、符号 SS 2 で示す保留先読み演出では、符号 T 1 に示すタイミングで、各始動入球装置 14, 15 に遊技球が入賞したときに実行が開始される。このように、始動入賞されるタイミングが保留先読み演出の実行が開始可能な実行開始タイミング（第 3 実行開始時期）として予め定められている。

【 0 1 0 7 】

図 11 (c) に示すように、符号 SS 3 で示す雷光先読み演出では、符号 T 2 に示すように次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、所定時間が経過した符号 T 4 又は符号 T 6 に示すタイミングで実行が開始される。なお、符号 T 2 に示すように次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、符号 T 4 に示すタイミングは、図 11 (a) に示す符号 T 5 に示すタイミングよりも前のタイミングであり、符号 T 6 に示すタイミングは、図 11 (a) に示す符号 T 5 に示すタイミングよりも後のタイミングである。このように、図柄変動ゲームの実行が開始されるタイミングを基準として、雷光先読み演出の実行が開

10

20

30

40

50

始可能な実行開始タイミング（第1実行開始時期）が予め定められている。特に、雷光先読み演出の実行が開始可能な実行開始タイミングは、炎先読み演出の実行が開始可能な実行開始タイミングの前後に予め定められている。

【0108】

図11(d)に示すように、符号SS4で示す図柄停止先読み演出では、符号T2に示すように次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、所定時間が経過した符号T8に示すタイミングで実行が開始される。なお、符号T2に示すように次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、符号T8に示すタイミングは、図11(c)に示す符号T6に示すタイミングよりも後のタイミングである。このように、図柄変動ゲームの実行が開始されるタイミングを基準として、図柄停止先読み演出の実行が開始可能な実行開始タイミング（第1実行開始時期）が予め定められている。特に、図柄停止先読み演出の実行が開始可能な実行開始タイミングは、炎先読み演出の実行が開始可能な実行開始タイミングの後に予め定められている。

【0109】

図11(e)に示すように、符号SS5で示すキャラクタ先読み演出では、符号T2に示すように次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、所定時間が経過した符号T3又は符号T7に示すタイミングで実行が開始される。なお、符号T2に示すように次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、符号T3に示すタイミングは、図11(c)に示す符号T4に示すタイミングよりも前のタイミングである。また、符号T2に示すように次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、符号T7に示すタイミングは、図11(c)に示す符号T6に示すタイミングよりも後のタイミングであり、かつ、図11(d)に示す符号T8に示すタイミングよりも前のタイミングである。このように、図柄変動ゲームの実行が開始されるタイミングを基準として、キャラクタ先読み演出の実行が開始可能な実行開始タイミング（第1実行開始時期）が予め定められている。特に、キャラクタ先読み演出の実行が開始可能な実行開始タイミングは、炎先読み演出や雷光先読み演出の実行が開始可能な実行開始タイミングの前後に予め定められている。

【0110】

本実施形態において、各種の先読み演出の中から最大2種類の種別で先読み演出の実行が決定可能である。つまり、各始動入球装置14, 15への遊技球の入賞に伴う先読み演出として、1種類又は2種類の先読み演出の実行が決定可能である。

【0111】

次に、図12(a)に示すように、符号SS1で示す炎先読み演出と符号SS2で示す保留先読み演出との重複実行が決定された場合、符号T1に示すタイミングで、各始動入球装置14, 15に遊技球が入賞したときに保留先読み演出の実行が開始される。そして、符号T2に示すように次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、符号T5に示すタイミングで炎先読み演出の実行が開始される。

【0112】

このように、保留先読み演出については、何れの先読み演出と重複実行されても、各始動入球装置14, 15に遊技球が入賞したときに実行が開始される。一方、炎先読み演出をはじめとして、保留先読み演出と重複実行される何れの先読み演出についても、規定されているタイミングのうち何れかで実行が開始される。

【0113】

次に、図12(b)に示すように、符号SS1で示す炎先読み演出と符号SS3で示す雷光先読み演出との重複実行が決定された場合、符号T2に示すように次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、符号T4に示すタイミングで雷光先読み演出の実行が開始される。そして、同じ図柄変動ゲームの符号T5に示すタイミングで炎先読み演出の実行が開始される。なお、この場合、符号T6に示すタイミングでは雷光先読み演出の実行が開始されない。

【0114】

また、図12(c)に示すように、符号SS1で示す炎先読み演出と符号SS5で示す

10

20

30

40

50

キャラクタ先読み演出との重複実行が決定された場合、符号 T 2 に示すように次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、符号 T 3 に示すタイミングでキャラクタ先読み演出の実行が開始される。そして、同じ図柄変動ゲームの符号 T 5 に示すタイミングで炎先読み演出の実行が開始される。なお、この場合、符号 T 7 に示すタイミングではキャラクタ先読み演出の実行が開始されない。

【 0 1 1 5 】

このように、炎先読み演出については、雷光先読み演出やキャラクタ先読み演出と重複実行されても、各始動入球装置 1 4 , 1 5 に遊技球が入賞した次回の図柄変動ゲームにおいて、規定されているタイミングで実行が開始される。一方、炎先読み演出と重複実行される雷光先読み演出やキャラクタ先読み演出については、各始動入球装置 1 4 , 1 5 に遊技球が入賞した次回の図柄変動ゲームにおいて、規定されているタイミングのうち、炎先読み演出の実行開始タイミングよりも前のタイミングで実行が開始される。なお、本実施形態において、炎先読み演出は、雷光先読み演出やキャラクタ先読み演出よりも特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い先読み演出の演出種別として規定されている。このように、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い演出種別である炎先読み演出の実行が開始される実行開始タイミングは、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が低い演出種別である雷光先読み演出やキャラクタ先読み演出の実行が開始される実行開始タイミングよりも後になる。10

【 0 1 1 6 】

また、図 1 2 (d) に示すように、符号 S S 3 で示す雷光先読み演出と符号 S S 5 で示すキャラクタ先読み演出との重複実行が決定された場合、符号 T 2 に示すように次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、符号 T 3 に示すタイミングでキャラクタ先読み演出の実行が開始される。そして、同じ図柄変動ゲームの符号 T 4 又は符号 T 6 に示すタイミングで雷光先読み演出の実行が開始される。なお、この場合、符号 T 7 に示すタイミングではキャラクタ先読み演出の実行が開始されない。20

【 0 1 1 7 】

このように、雷光先読み演出とキャラクタ先読み演出とが重複実行される場合も同じように、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い雷光先読み演出の実行が開始される実行開始タイミングは、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が低いキャラクタ先読み演出の実行が開始される実行開始タイミングよりも後になる。30

【 0 1 1 8 】

最後に、図 1 2 (e) に示すように、符号 S S 1 で示す炎先読み演出と符号 S S 4 で示す図柄停止先読み演出との重複実行が決定された場合、符号 T 2 に示すように次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、符号 T 8 に示すタイミングで図柄停止先読み演出の実行が開始される。そして、符号 T 9 に示すように更に次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、符号 T 5 に示すタイミングに相当する符号 T 1 0 に示すタイミングで炎先読み演出の実行が開始される。続いて、符号 T 9 に示すように図柄変動ゲームの実行開始を基準として、符号 T 8 に示すタイミングに相当する符号 T 1 1 に示すタイミングで図柄停止先読み演出の実行が開始される。なお、この場合、符号 T 2 に示すように次回の図柄変動ゲームの実行開始を基準として、符号 T 5 に示すタイミングで炎先読み演出の実行が開始されない。40

【 0 1 1 9 】

このように、図柄停止先読み演出については、何れの先読み演出と重複実行されても、各始動入球装置 1 4 , 1 5 に遊技球が入賞した次回の図柄変動ゲームにおいて、規定されているタイミングで実行が開始される。一方、炎先読み演出については、図柄停止先読み演出と重複実行されると、各始動入球装置 1 4 , 1 5 に遊技球が入賞した次々回の図柄変動ゲームにおいて、規定されているタイミングで実行が開始される。なお、本実施形態において、炎先読み演出は、図柄停止光先読み演出よりも特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い先読み演出の演出種別として規定されている。このように、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い演出種別である炎先読み演出の実行が開始される実行50

開始タイミングは、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が低い演出種別である図柄停止先読み演出の実行が開始される実行開始タイミングよりも後になる。

【0120】

ここで、図13を参照して、主制御用CPU30aによって実行される先読みコマンド設定処理について説明する。この先読みコマンド設定処理は、各種乱数を参照した結果により特定された情報（各種乱数により特定された情報）として先読みコマンドを設定する処理である。また、先読みコマンド設定処理は、保留記憶数が上限数ではない状態において各始動入球装置14,15への遊技球の入賞を契機として、特別図柄入力処理の終了直後に実行される。この先読みコマンド設定処理は、特別図柄入力処理において各始動入球装置14,15への入賞に伴って取得された各種乱数が所定の判定値と一致するか否かを、該入賞に対応する図柄変動ゲームの実行よりも前に（事前に）判定する処理である。なお、本実施形態では、先読みコマンド設定処理を実行する主制御用CPU30aが事前判定手段として機能する。

10

【0121】

最初に、主制御用CPU30aは、図13に示すように、保留記憶数が「4」である場合、大当たり遊技中である場合など、規制条件が成立しているか否かを判定する（ステップS101）。この判定結果が肯定（規制条件が成立している）の場合、主制御用CPU30aは、ステップS102, S103を実行せることなく、先読みコマンド設定処理を終了する。この判定結果が否定（規制条件が成立していない）の場合、主制御用CPU30aは、ステップS102に移行する。

20

【0122】

ステップS102において、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応する各種乱数を参照する。そして、主制御用CPU30aは、参照結果に基づいて、主制御用RAM30cに先読みコマンドを設定し（ステップS103）、先読みコマンド設定処理を終了する。より詳しくは、主制御用CPU30aは、始動保留球が記憶されたことを契機として、その始動保留球に対応付けて記憶された大当たり判定用乱数に基づく大当たり判定の判定前に、その始動保留球に対応付けて記憶された各種の乱数の値が所定の判定値と一致するか否かを判定することとなる。この先読みコマンドとは、各種乱数の参照に基づいて実行される図柄変動ゲームにおいて、参照結果と現在の保留記憶数とが特定可能なコマンドである。

30

【0123】

その後、先読みコマンド設定処理とは別の処理において、主制御用CPU30aは、ステップS103において主制御用RAM30cに設定された先読みコマンドを所定のタイミングで演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に出力する。なお、本実施形態において、先読みコマンドを出力する場合には、その前に保留指定コマンドが出力されるように構成されている。

【0124】

ここで、図14を参照して、ステップS102において実行される具体的な処理や、その参照結果に基づいて設定される具体的な先読みコマンドの種類について説明する。

まず、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応して記憶されている大当たり判定用乱数と確変フラグとから値を読み出し、確変状態が付与されているか否かに対応する大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致するか否かを判定する。

40

【0125】

主制御用CPU30aは、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致すると判定した場合、保留記憶数に対応して記憶されている特別図柄振分用乱数を読み出し、読み出した値に基づいて、大当たりの種類を特定する。

【0126】

このように、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致すると判定した場合、図14（a）に示すように、特定された大当たりの種類（図柄）と、保留記憶数とに基づいて、先読みコマンドが決定される。

50

【0127】

具体的な一例として、保留記憶数「2」における始動保留球に対応する各種乱数が参照され、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致すると判定した場合において、12R大当たり（図柄ZA）に当選したときには、先読みコマンド「EAH01H」が決定される。

【0128】

その一方で、主制御用CPU30aは、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致しないと判定した場合、保留記憶数に対応して記憶されているリーチ判定用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、その値が、リーチ判定値の最低限の取り得る範囲（「0」～「11」）であるか、リーチ判定値の最大範囲外（「29」～「240」）であるか、リーチ判定値の最低限の取り得る範囲外で最大範囲内（「12」～「28」）であるかを特定する。つまり、主制御用CPU30aは、リーチ状態が形成されることが確定しているか、リーチ状態が形成されないことが確定しているか、リーチ状態が形成されるか否かが確定していないかを特定する。

10

【0129】

このように、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致しないと判定した場合、図14（b）に示すように、リーチ状態の形成に関する変動内容と、保留記憶数とに基づいて、先読みコマンドが決定される。

【0130】

具体的な一例として、保留記憶数「2」における始動保留球に対応する各種乱数が参照され、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致しないと判定した場合において、リーチ判定用乱数が「10」であるときには、先読みコマンド「EBH01H」が決定される。また、保留記憶数「3」における始動保留球に対応する各種乱数が参照され、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致しないと判定した場合において、リーチ判定用乱数が「25」であるときには、先読みコマンド「EBH06H」が決定される。また、保留記憶数「4」における始動保留球に対応する各種乱数が参照され、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致しないと判定した場合において、リーチ判定用乱数が「55」であるときには、先読みコマンド「EBH0BH」が決定される。

20

【0131】

このように、各始動入球装置14, 15への遊技球の入賞を契機として、該入賞に基づく図柄変動ゲームの開始前に、該入賞を契機に取得された各種乱数が事前に参照され、その参照した結果が特定可能な先読みコマンドが決定される。そして、このような先読みコマンドによって、大当たりとなるか否か、大当たりの種類、はづれとなるがリーチ状態が形成されることが確定しているか確定していないか、現在の保留記憶数が特定可能となる。

30

【0132】

次に、図15を参照して、演出制御用CPU31aによって実行される先読み演出決定処理について説明する。この先読み演出決定処理は、遊技球の始動入賞を契機として先読み演出を制御するための処理である。演出制御用CPU31aは、本処理を所定周期毎に実行するようになっている。

【0133】

40

最初に、図15に示すように、演出制御用CPU31aは、先読みコマンドと、保留指定コマンドとが入力したか否かを判定する（ステップS201）。この判定結果が否定の場合（先読みコマンドと、保留指定コマンドとが入力しなかった）、演出制御用CPU31aは、先読み演出決定処理を終了する。その一方で、この判定結果が肯定の場合（先読みコマンドと、保留指定コマンドとが入力した）、演出制御用CPU31aは、先読みコマンドから保留記憶数を特定し、その保留記憶数に対応して先読みコマンドを記憶し、ステップS202に移行する。

【0134】

ステップS202において、演出制御用CPU31aは、規制条件が成立しているか否かを判定する。この判定結果が肯定（規制条件が成立している）の場合、演出制御用CP

50

U 3 1 a は、先読み演出決定処理を終了する。この判定結果が否定（規制条件が成立していない）の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 2 0 3 に移行する。

【 0 1 3 5 】

なお、本実施形態における規制条件の一例としては、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に割り当てられた先読みフラグから値を読み出し、先読み演出の実行中であると判定された場合には、規制条件が成立していると判定する。この先読みフラグは、先読み演出が実行されているか否かを示す情報である。

【 0 1 3 6 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力した先読みコマンドにより指定された保留記憶数が「1」であると判定された場合には、先読み演出の連続実行（特定図柄変動ゲームにおける先読み演出を含む）を実現すべく、規制条件が成立していると判定する。

10

【 0 1 3 7 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読みコマンドの入力時に、実行中、保留中の全ての図柄変動ゲームにおいては必ず演出用の変動パターンとなることが確定していない先読みコマンドが記憶されていると判定された場合には、非特定図柄変動ゲームにおけるリーチ演出の実行を規制すべく、規制条件が成立していると判定する。なお、本実施形態において、大当たり遊技の終了後における図柄変動ゲームの実行回数に拘わらず、リーチ判定値の最大範囲外（「29」～「240」）であることを指定する先読みコマンドであるか否かによって、規制条件が成立しているか否かが判定される。

【 0 1 3 8 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、入球率向上状態から非入球率向上状態となってから実行された図柄変動ゲームの実行回数を計数し、所定回数（例えば4回）以内の図柄変動ゲームであると判定された場合には、規制条件が成立していると判定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり遊技の終了後に実行された図柄変動ゲームの実行回数を計数し、所定回数（例えば4回）以内の図柄変動ゲームであると判定された場合には、規制条件が成立していると判定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力した先読みコマンドにより指定された保留記憶数と、作動回数とに基づいて、先読みコマンドが入力された時点で入球率向上状態であるが、その先読みコマンドに対応する図柄変動ゲームの実行が開始される時点で非入球率向上状態となる場合には、規制条件が成立していると判定する。具体的な一例としては、演出制御用 C P U 3 1 a は、作動回数が「2」であり、先読みコマンドにより指定された保留記憶数が「4」である場合には、規制条件が成立していると判定することとなる。なお、本実施形態において、入球率向上状態から非入球率向上状態となるときには、確変状態から非確変状態となるときでもあり、先読みコマンドが入力された時点で確変状態であるが、その先読みコマンドに対応する図柄変動ゲームの実行が開始される時点で非確変状態となる場合にも同じように規制条件が成立していると判定する。このように、遊技状態を変更させる可能性がある場合には、先読み演出の実行が規制されることとなる。

20

【 0 1 3 9 】

ステップ S 2 0 3 において、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力された先読みコマンドに基づいて、先読み演出を実行させるか否かを決定する先読み演出抽選処理を実行する。特に、大当たりに当選する場合には、大当たりに当選しない（はずとなる）場合よりも高い確率で、先読み演出の実行が決定される。特に、12R大当たり（図柄 Z A ）に当選する場合には、2R大当たり（図柄 Z B ）に当選する場合よりも高い確率で、先読み演出の実行が決定される。

30

【 0 1 4 0 】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読み演出抽選に当選したか否かを判定する（ステップ S 2 0 4 ）。この判定結果が否定の場合（先読み演出抽選において当選していない）、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 2 0 5 ～ S 2 0 7 を実行することなく、先読み演出決定処理を終了する。

40

【 0 1 4 1 】

50

その一方で、この判定結果が肯定の場合（先読み演出抽選において当選した）、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力された先読みコマンドに基づいて、各図柄変動ゲーム（非特定図柄変動ゲーム及び特定図柄変動ゲーム）において実行させる先読み演出の演出種別を決定する（ステップ S 2 0 5）。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読み演出の実行中となるため、先読みフラグを有効に設定し、ステップ S 2 0 6 に移行する。なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読み演出の実行が終了すると先読みフラグを無効に設定する。

【 0 1 4 2 】

先読み演出の演出種別について具体的に説明すると、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力された先読みコマンドが大当りとなるコマンドであるかは必ずしもとなるコマンドであるかに応じて、先読み演出の演出種別を決定する。特に、演出制御用 C P U 3 1 a は、炎先読み演出及び保留先読み演出のほうが、雷光先読み演出、図柄停止先読み演出、及びキャラクタ先読み演出よりも特定図柄変動ゲームにおける大当り期待度が高くなるように先読み演出の演出種別を決定する。これによって、先読み演出の種別毎に、特定図柄変動ゲームにおける大当り期待度が示めされる。

10

【 0 1 4 3 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、2種類の先読み演出が実行される場合のほうが、それら2種類の先読み演出のうち何れか1種類の先読み演出が実行される場合よりも特定図柄変動ゲームにおける大当り期待度が高くなるように先読み演出の演出種別を決定する。これによって、先読み演出が重複実行されることによって、特定図柄変動ゲームにおける大当り期待度が高いことが示めされる。

20

【 0 1 4 4 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当りとなる先読みコマンドが入力される場合において、先読みコマンドにより指定された保留記憶数が大きいときには、小さいときよりも高い確率で、炎先読み演出、図柄停止先読み演出、キャラクタ先読み演出を実行させる先読み演出として決定する。これによって、炎先読み演出、図柄停止先読み演出、キャラクタ先読み演出において、先読み演出が実行される図柄変動ゲームの実行回数によって、特定図柄変動ゲームにおける大当り期待度が示されることとなる。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 2 0 6 において、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読み演出の種別毎に、各図柄変動ゲーム（非特定図柄変動ゲーム及び特定図柄変動ゲーム）における演出内容と演出実行時期とを決定する。特に、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読み演出の演出内容によって特定図柄変動ゲームにおける大当り期待度を示す場合には、入力された先読みコマンドが大当りとなるコマンドであるかは必ずしもとなるコマンドであるかに応じて、先読み演出の演出内容を決定する。一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読み演出が実行される図柄変動ゲームの回数によって特定図柄変動ゲームにおける大当り期待度を示す場合には、実行回数に対応する先読み演出の演出内容を決定する。

30

【 0 1 4 6 】

先読み演出の演出内容と演出実行時期について具体的に説明すると、保留先読み演出が実行される場合には、他の演出種別の先読み演出と重複実行するか否かに拘わらず、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読みコマンドの入力に伴って保留先読み演出の実行を開始させると決定する。

40

【 0 1 4 7 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力された先読みコマンドが大当りとなるコマンドであるかは必ずしもとなるコマンドであるかに応じて、先読み演出の演出内容を決定する。特に、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留画像の表示色として赤色のほうが緑色よりも特定図柄変動ゲームにおける大当り期待度が高くなるように、緑色のほうが青色よりも特定図柄変動ゲームにおける大当り期待度が高くなるように先読み演出の演出内容を決定する。これによって、演出制御用 C P U 3 1 a は、始動入賞から特定図柄変動ゲームの実行が開始されるまで、大当り期待度を示す演出内容で保留先読み演出を実行させることを決定する。

50

【 0 1 4 8 】

次に、図柄停止先読み演出が実行される場合には、他の演出種別の先読み演出と重複実行するか否かに拘わらず、演出制御用 C P U 3 1 a は、次回の図柄変動ゲームからの非特定図柄変動ゲームにおいて、各図柄変動ゲームの実行が開始されるタイミングを基準として、予め定められたタイミングで実行を開始させると決定する。

【 0 1 4 9 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄停止先読み演出の実行が開始される図柄変動ゲームから順に、非特定図柄変動ゲーム毎に、図柄停止先読み演出が連続して実行される回数に対応する演出内容（桜画像の数等の表示態様）を決定する。これによって、演出制御用 C P U 3 1 a は、始動入賞以降に実行が開始される非特定図柄変動ゲームにおいて、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す実行回数で図柄停止先読み演出を実行させることを決定する。10

【 0 1 5 0 】

次に、炎先読み演出が実行される場合には、図柄停止先読み演出と重複実行されるときを除き、演出制御用 C P U 3 1 a は、次回の図柄変動ゲームから特定図柄変動ゲームまでの図柄変動ゲームにおいて、それら図柄変動ゲームの実行が開始されるタイミングを基準として、予め定められたタイミングで実行を開始させると決定する。一方、炎先読み演出と図柄停止先読み演出とが重複実行される場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、次々回の図柄変動ゲームから特定図柄変動ゲームまでの図柄変動ゲームにおいて、各図柄変動ゲームの実行が開始されるタイミングを基準として、予め定められたタイミングで実行を開始させると決定する。20

【 0 1 5 1 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、炎先読み演出の実行が開始される図柄変動ゲームから順に、非特定図柄変動ゲーム及び特定図柄変動ゲーム毎に、炎先読み演出が連続して実行される回数に対応する演出内容（キャラクタ等の表示態様）を決定する。これによって、演出制御用 C P U 3 1 a は、始動入賞以降に実行が開始される非特定図柄変動ゲーム及び特定図柄変動ゲームにおいて、大当たり期待度を示す実行回数で図柄停止先読み演出が実行されることを決定する。

【 0 1 5 2 】

次に、雷光先読み演出が実行される場合には、炎先読み演出と重複実行されるときを除き、演出制御用 C P U 3 1 a は、次回の図柄変動ゲームから特定図柄変動ゲームまでの図柄変動ゲームにおいて、各図柄変動ゲームの実行が開始されるタイミングを基準として、予め定められた複数のタイミングのうち何れかで実行を開始させると決定する。一方、雷光先読み演出と炎先読み演出とが重複実行される場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、次回の図柄変動ゲームから特定図柄変動ゲームまでの図柄変動ゲームにおいて、各図柄変動ゲームの実行が開始されるタイミングを基準として、予め定められた複数のタイミングのうち前のタイミングで実行を開始させると決定する。30

【 0 1 5 3 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力された先読みコマンドが大当たりとなるコマンドであるかは必ずとなるコマンドであるかに応じて、先読み演出の演出内容を決定する。特に、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出ランプ E L の表示色として赤色のほうが緑色よりも特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなるように、緑色のほうが青色よりも特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなるように先読み演出の演出内容を決定する。これによって、演出制御用 C P U 3 1 a は、始動入賞から特定図柄変動ゲームの実行が開始されるまで、大当たり期待度を示す演出内容で雷光先読み演出を実行させることを決定する。40

【 0 1 5 4 】

最後に、キャラクタ先読み演出が実行される場合について説明する。炎先読み演出又は雷光先読み演出と重複実行されるときを除き、演出制御用 C P U 3 1 a は、次回の図柄変動ゲームから特定図柄変動ゲームまでの図柄変動ゲームにおいて、各図柄変動ゲームの実50

行が開始されるタイミングを基準として、予め定められた複数のタイミングのうち何れかで実行を開始させると決定する。一方、キャラクタ先読み演出が炎先読み演出又は雷光先読み演出と重複実行される場合、演出制御用CPU31aは、次回の図柄変動ゲームから特定図柄変動ゲームまでの図柄変動ゲームにおいて、各図柄変動ゲームの実行が開始されるタイミングを基準として、予め定められた複数のタイミングのうち前のタイミングで実行を開始させると決定する。

【0155】

また、演出制御用CPU31aは、キャラクタ先読み演出の実行が開始される図柄変動ゲームから順に、非特定図柄変動ゲーム及び特定図柄変動ゲーム毎に、キャラクタ先読み演出が連続して実行される回数に対応する演出内容（キャラクタ等の表示態様）を決定する。これによって、演出制御用CPU31aは、始動入賞以降に実行が開始される非特定図柄変動ゲーム及び特定図柄変動ゲームにおいて、大当たり期待度を示す実行回数で図柄停止先読み演出が実行されることを決定する。10

【0156】

ステップS207において、演出制御用CPU31aは、ステップS205, S206において決定された決定結果を示す情報を、各図柄変動ゲームに対応するように演出制御用RAM31cに設定する。また、演出制御用CPU31aは、各図柄変動ゲームに対応するように特定図柄変動ゲームであるか非特定図柄変動ゲームであるかが特定可能となる情報も合わせて設定する。そして、演出制御用CPU31aは、先読み演出決定処理を終了する。20

【0157】

このように、演出制御用CPU31aは、先読みコマンドに基づいて、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す先読み演出を、非特定図柄変動ゲームの少なくとも何れかで実行させるか否かを決定する。そして、演出制御用CPU31aは、先読み演出を実行させると決定した場合、先読み演出の種別のうち何れかを決定するとともに、決定された先読み演出の種別に含まれる複数種類の演出内容から何れかを決定する。なお、本実施形態において、先読み演出を実行させるか否かを決定する演出制御用CPU31aが事前予告演出決定手段として機能する。

【0158】

その後、この先読み演出決定処理とは別の処理において、演出制御用CPU31aは、先読み演出に関する情報に基づいて、先読み演出を実行させるための画像を演出表示装置11に表示させる制御や演出ランプELを点灯させる制御を行う。特に、演出制御用CPU31aは、先読み演出を実行させると決定された場合、非特定図柄変動ゲームの少なくとも何れかにおいて、始動入賞のタイミングや図柄変動ゲームの実行の開始を基準としたタイミングで、先読み演出を実行させる制御を行う。30

【0159】

具体的に、演出制御用CPU31aは、雷光先読み演出、図柄停止先読み演出、又はキャラクタ先読み演出と、大当たり期待度が高い種別である炎先読み演出とを重複して実行されると決定した場合には、雷光先読み演出、図柄停止先読み演出、又はキャラクタ先読み演出の実行開始よりも後に、炎先読み演出の実行を開始させる。40

【0160】

特に、演出制御用CPU31aは、雷光先読み演出又はキャラクタ先読み演出と、炎先読み演出とを重複して実行されると決定した場合には、炎先読み演出の実行開始タイミングよりも前のタイミングと後のタイミングとのうち、前のタイミングで、雷光先読み演出又はキャラクタ先読み演出の実行を開始させる制御を行う。なお、演出制御用CPU31aは、雷光先読み演出又はキャラクタ先読み演出が、炎先読み演出と重複して実行されないと決定した場合には、炎先読み演出の実行開始タイミングよりも前のタイミングと後のタイミングとの何れかで、雷光先読み演出又はキャラクタ先読み演出の実行を開始させる制御を行う。

【0161】

10

20

30

40

50

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄停止先読み演出と炎先読み演出とを重複して実行されると決定した場合には、図柄停止先読み演出の実行が開始される図柄変動ゲームよりも後に行われる図柄変動ゲームの予め定められたタイミングで、炎先読み演出の実行を開始させる。一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、炎先読み演出と保留先読み演出とを実行させると決定された場合、炎先読み演出の実行の開始と、保留先読み演出の実行の開始との順序を変更させる制御を行わない。

【 0 1 6 2 】

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) 先読み演出には、雷光先読み演出、図柄停止先読み演出、キャラクタ先読み演出などの特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が低い先読み演出と、炎先読み演出などの特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い先読み演出とが含まれている。特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が低い先読み演出と、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い先読み演出とを実行させると決定された場合に、大当たり期待度が低い先読み演出の実行の開始よりも後に大当たり期待度が高い先読み演出の実行を開始させる。このため、大当たり期待度が低い先読み演出よりも、大当たり期待度が高い先読み演出のほうが後に実行が開始され、段階的に大当たり期待度が高まるように先読み演出の実行が開始されることとなり、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

【 0 1 6 3 】

(2) 雷光先読み演出やキャラクタ先読み演出が実行されるが、炎先読み演出と重複しないと決定された場合には、炎先読み演出の実行開始タイミングよりも前のタイミングと後のタイミングとの何れかで、雷光先読み演出やキャラクタ先読み演出が実行される。一方、雷光先読み演出やキャラクタ先読み演出と、炎先読み演出とが重複して実行されると決定された場合には、炎先読み演出の実行開始タイミングよりも前のタイミングで、雷光先読み演出やキャラクタ先読み演出が実行される。このため、雷光先読み演出やキャラクタ先読み演出の実行開始タイミングに多様性も持たせることができるとともに、雷光先読み演出やキャラクタ先読み演出よりも炎先読み演出のほうが後に実行が開始され、段階的に大当たり期待度が高まるように先読み演出の実行が開始されることとなり、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【 0 1 6 4 】

(3) 図柄変動ゲームにおける所定時期を基準として、図柄停止先読み演出の実行開始タイミングが予め定められており、そのタイミングよりも前となるように炎先読み演出の実行開始タイミングが予め定められている。炎先読み演出と図柄停止先読み演出とが実行されると決定された場合には、図柄停止先読み演出の実行が開始される図柄変動ゲームよりも後に行われる図柄変動ゲームの予め定められた実行開始タイミングで、炎先読み演出の実行が開始される。このため、各実行開始タイミングに多様性も持たせることができるとともに、図柄停止先読み演出よりも炎先読み演出のほうが後に実行が開始され、段階的に大当たり期待度が高まるように先読み演出の実行が開始されることとなり、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

【 0 1 6 5 】

(4) 特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い複数種類の先読み演出には、炎先読み演出以外に、保留先読み演出が含まれてあり、炎先読み演出と保留先読み演出とを実行させると決定された場合、炎先読み演出の実行の開始と、保留先読み演出の実行の開始との順序を変更させる制御が行われない。このため、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い炎先読み演出と保留先読み演出とのうち何れの先読み演出の実行の開始が先であってもよいように制御でき、先読み演出の実行開始タイミングに多様性を持たせることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

【 0 1 6 6 】

(5) 図柄変動ゲームにおける所定時期を基準として、炎先読み演出の実行が開始される実行開始タイミングが予め定められており、始動入賞を契機として、保留先読み演出の実行が開始可能に制御される。このため、実行開始タイミングが予め定められている炎先

50

読み演出と、始動入賞を契機として実行が開始可能な保留先読み演出とでは、その実行の開始の順序を変更させることなく、何れの先読み演出の実行が先であってもよいように制御できる。したがって、先読み演出の実行開始タイミングに多様性を持たせることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【第2実施形態】

次に、本発明を具体化した第2実施形態について説明する。なお、以下の説明では、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御内容について同一符号を付すなどし、その重複する説明を省略又は簡略する。

【0167】

第1実施形態では、先読み演出の演出種別毎に特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が規定されており、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が低い演出種別の先読み演出の実行を開始させた後に、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い演出種別の先読み演出の実行を開始させるように構成した。しかし、第2実施形態では、先読み演出の演出種別に含まれる演出内容毎に特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が規定されている。そして、それぞれ演出種別が異なる先読み演出の重複実行が決定された場合に、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が低い演出内容の先読み演出の実行を開始させた後に、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い演出内容の先読み演出の実行を開始させるように構成した。

10

【0168】

具体的な一例としては、演出ランプE Lが緑色で点灯する雷光先読み演出よりも、3回連続して実行される炎先読み演出のほうが、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなるように規定されている。そして、このような炎先読み演出と雷光先読み演出とが重複実行されると決定された場合、雷光先読み演出の実行が開始された後に、炎先読み演出が実行される。

20

【0169】

一方、2回連続して実行される炎先読み演出よりも、演出ランプE Lが赤色で点灯する雷光先読み演出のほうが、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなるように規定されている。そして、このような炎先読み演出と雷光先読み演出とが重複実行されると決定された場合、炎先読み演出の実行が開始された後に、雷光先読み演出が実行される。

30

【0170】

つまり、演出種別がそれぞれ異なる先読み演出を重複して実行されると決定された場合、演出制御用CPU31aは、それぞれの演出内容のうち、大当たり期待度が低い演出内容となる先読み演出の実行の開始よりも後に、大当たり期待度が高い演出内容となる先読み演出の実行を開始させる制御を行うこととなる。

【0171】

以上詳述したように、第2実施形態は、第1実施形態における(1)~(5)の効果に加えて、以下の効果を有する。

(6)演出種別としてそれぞれ異なる先読み演出の重複実行が決定された場合に、一方の演出種別における先読み演出の演出内容と、他方の演出種別における先読み演出の演出内容とのうち、大当たり期待度が低い演出内容となる先読み演出の実行の開始よりも後に、大当たり期待度が高い演出内容となる先読み演出の実行を開始させる制御が行われる。このため、演出種別が異なる先読み演出における演出内容によって、大当たり期待度が低い演出内容となる先読み演出よりも、大当たり期待度が高い演出内容となる先読み演出のほうが後に実行が開始され、段階的に大当たり期待度が高まるように先読み演出の実行が開始されることとなり、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

【0172】

尚、上記実施形態は、次のような別の実施形態(別例)にて具体化できる。

・上記実施形態において、各種の先読み演出を実行させたが、これに限らず、何れかの先読み演出を実行させなくともよく、他の先読み演出を実行させてもよい。

【0173】

50

・上記実施形態において、例えば、始動入賞を契機とする先読み演出、図柄変動ゲームの実行開始を基準とする先読み演出のうち少なくとも何れかであってもよく、図柄変動ゲームの実行終了を基準とする先読み演出であってもよい。つまり、図柄変動ゲームにおける所定時期を基準として先読み演出の実行開始タイミングが決定されてもよい。

【0174】

・上記実施形態において、例えば、演出内容によって特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す先読み演出、実行回数によって特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す先読み演出のうち少なくとも何れかであってもよい。

【0175】

・上記実施形態において、例えば、非特定図柄変動ゲームと特定図柄変動ゲームとで先読み演出が実行されても、特定図柄変動ゲームで先読み演出が実行されずに非特定図柄変動ゲームに限って先読み演出が実行されてもよい。また、例えば、非特定図柄変動ゲームの少なくとも何れかで先読み演出が実行されればよく、必ずしも連続する複数回の非特定図柄変動ゲームで先読み演出が実行されなくてもよく、更には、1回の非特定図柄変動ゲームで先読み演出が実行されてもよい。

10

【0176】

・上記実施形態において、例えば、始動入賞の次の図柄変動ゲームから先読み演出が実行される先読み演出であっても、次々回以降の図柄変動ゲームから先読み演出が実行される先読み演出であってもよく、更にはこれらを抽選によって決定するように制御してもよい。

20

【0177】

・上記実施形態において、例えば、特定図柄変動ゲームが特定困難なように先読み演出が実行されてもよく、保留画像を変化させるなど、特定図柄変動ゲームが特定可能なように先読み演出が実行されてもよい。

【0178】

・上記実施形態において、例えば、先読み演出を実行させるか否かを決定した後に、実行させる先読み演出の演出種別を決定したが、これに限らず、例えば、先読み演出を実行させるか否かと、実行させる先読み演出の演出種別との両方を同じテーブル等によって決定してもよい。

【0179】

30

・上記実施形態において、例えば、先読み演出の実行開始タイミングを決定した後に、先読み演出の演出内容を決定してもよく、先読み演出の演出内容を決定した後に、先読み演出の実行開始タイミングを決定してもよい。また、例えば、先読み演出の実行開始タイミングと、先読み演出の演出内容とを別々に決定しなくても、先読み演出の実行開始タイミングと、先読み演出の演出内容との両方を同じテーブル等によって決定してもよい。

【0180】

・上記実施形態において、炎先読み演出と図柄停止先読み演出とを重複実行させる場合に、始動入賞された図柄変動ゲームの次の図柄変動ゲームにおいて図柄停止先読み演出の実行が開始され、次々回の図柄変動ゲームにおいて炎先読み演出の実行が開始されたが、これに限らない。例えば、始動入賞された図柄変動ゲームにおいて図柄停止先読み演出の実行が開始され、次回の図柄変動ゲームにおいて炎先読み演出の実行が開始されてもよい。つまり、炎先読み演出の実行開始タイミングを遅らせてても、図柄停止先読み演出の実行開始タイミングを早めてもよい。

40

【0181】

・上記実施形態において、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が低い先読み演出の実行開始タイミングよりも後に、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い先読み演出の実行開始タイミングが決定されたが、これに限らない。例えば、抽選などの所定の確率で、各先読み演出の実行開始タイミングが決定されればよく、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が低い先読み演出の実行開始タイミングよりも後に、特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が高い先読み演出の実行開始タイミングが決定され易くなる

50

ように制御されれば好ましい。

【0182】

・上記実施形態において、例えば、大当たりの種類が異なってもよい。また、例えば、大当たりに当選した場合に、大当たり遊技の終了後に必ずしも確変状態や入球率向上状態が生起されなくてもよい。また、例えば、確変状態や入球率向上状態について図柄変動ゲームの上限回数が規定されなくてもよい。

【0183】

・上記実施形態において、1種類の図柄変動ゲームが実行されたが、これに限らず、例えば、2種類以上の図柄変動ゲームが実行されてもよい。

・上記実施形態において、演出表示装置11における画像を表示させて各種演出が実行されたが、これに限らず、例えば、音声の出力、ランプの点灯、可動体の変位、振動体の振動などにより各種演出を実行させてもよく、これらの組み合わせであってもよい。

10

【0184】

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) 前記事前予告演出決定手段は、前記事前予告演出を実行させると決定した場合、事前予告演出の種別のうち何れかを決定するとともに、決定された事前予告演出の種別に含まれる複数種類の演出内容から何れかを決定し、前記演出制御手段は、前記事前予告演出決定手段によって前記事前予告演出の種別として、第1事前予告演出と、前記第1事前予告演出とは種別が異なる第2事前予告演出とを実行させると決定された場合に、前記第1事前予告演出の演出内容と前記第2事前予告演出の演出内容とのうち、大当たり期待度が低い演出内容となる事前予告演出の実行の開始よりも後に、大当たり期待度が高い演出内容となる事前予告演出の実行を開始させる制御を行うことを特徴とする。

20

【0185】

(ロ) 前記事前予告演出決定手段は、前記事前予告演出を実行させると決定した場合、事前予告演出の種別のうち何れかを決定するとともに、決定された事前予告演出の種別に含まれる複数種類の演出内容から何れかを決定し、前記演出制御手段は、前記事前予告演出決定手段によって前記事前予告演出の種別として、第1事前予告演出と、前記第1事前予告演出とは種別が異なり前記第1事前予告演出よりも大当たり期待度が高い第2事前予告演出とを実行させると決定された場合に、前記第1事前予告演出の実行の開始よりも後に前記第2事前予告演出の実行を開始させる制御を行うことを特徴とする。

30

【0186】

(ハ) 図柄変動ゲームにおける所定時期を基準として、前記第2事前予告演出の実行が開始される第2実行開始時期が予め定められており、前記演出制御手段は、前記始動手段への遊技球の入球を契機として、前記第3事前予告演出の実行を開始可能に制御することを特徴とする。

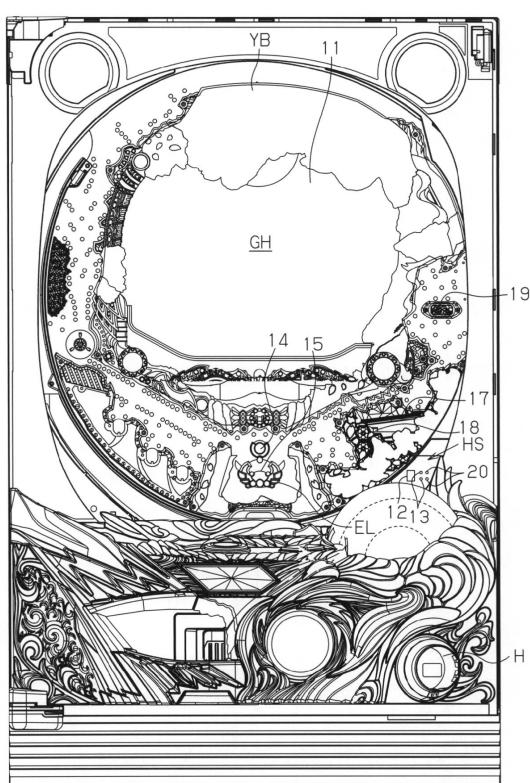
【符号の説明】

【0187】

E L ...演出ランプ、10...パチンコ遊技機、11...演出表示装置（演出実行手段、画像表示手段）、12...特別図柄表示装置（表示手段）、14...第1始動入球装置（始動手段）、15...第2始動入球装置（始動手段）、18...大入賞装置、30...主制御基板、30a...主制御用CPU（乱数取得手段、大当たり判定手段）、30c...主制御用RAM（保留記憶手段）、31...演出制御基板、31a...演出制御用CPU（演出制御手段、事前予告演出決定手段）。

40

【図1】

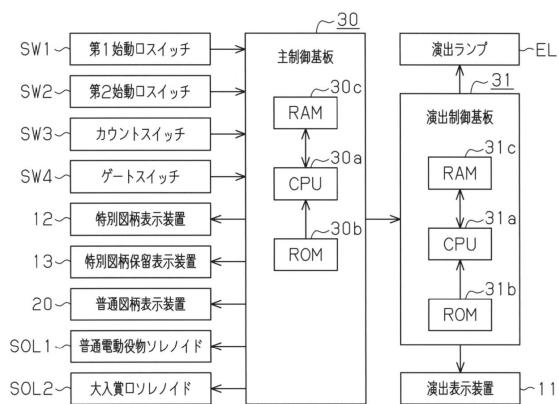


【図2】

10

図柄	ラウンド数	当選時の選択状態	当選後の確変状態	当選後の変短状態	OP	ラウンド選択	ED
ZA (70)	12	問わない	100回	100回	10秒	25秒 (閉2秒)	11秒
ZB (30)	2	問わない	100回	100回			

【図3】



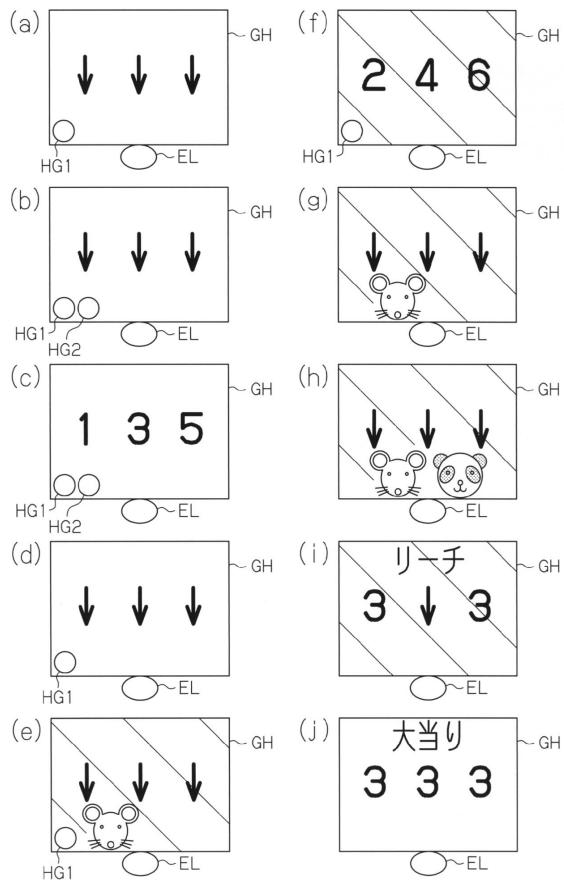
【図4】

リーチ確率テーブル		
現在の遊技状態	実行回数	リーチ確率
非入球率向上状態	問わない	12/241 (0~11)
入球率向上状態	1~20 21~100	12/241 (0~11) 29/241 (0~28)

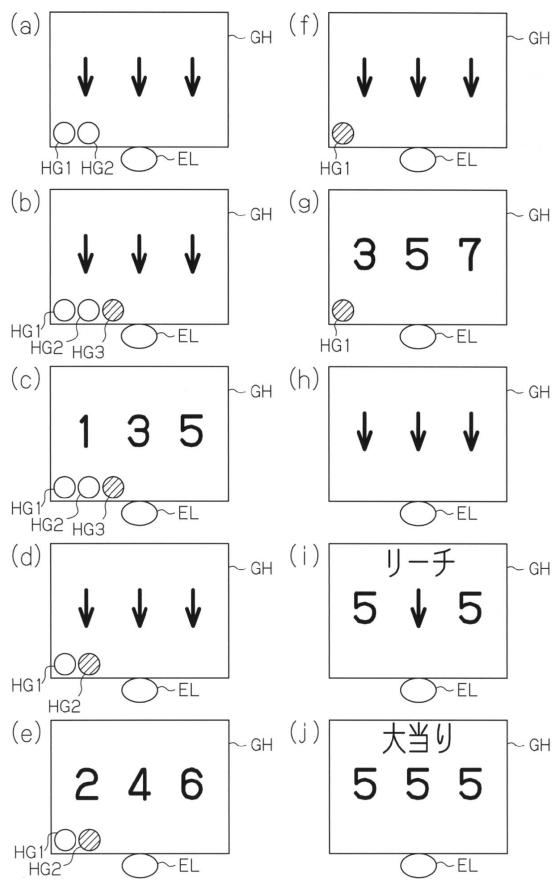
【図5】

種別	名称	大当たり期待度	示唆内容	実行開始時期
SS1	炎先読み演出	高	実行回数	ゲーム開始
SS2	保留先読み演出	高	演出内容	始動入賞
SS3	雷光先読み演出	中	演出内容	ゲーム開始(複数)
SS4	図柄停止先読み演出	中	実行回数	ゲーム終了
SS5	キャラクタ先読み演出	低	実行回数	ゲーム開始(複数)

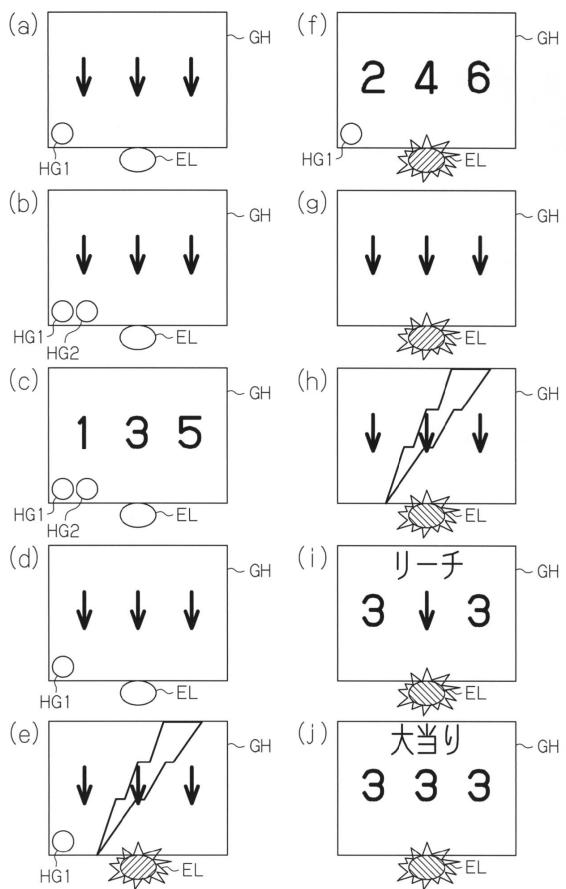
【図6】



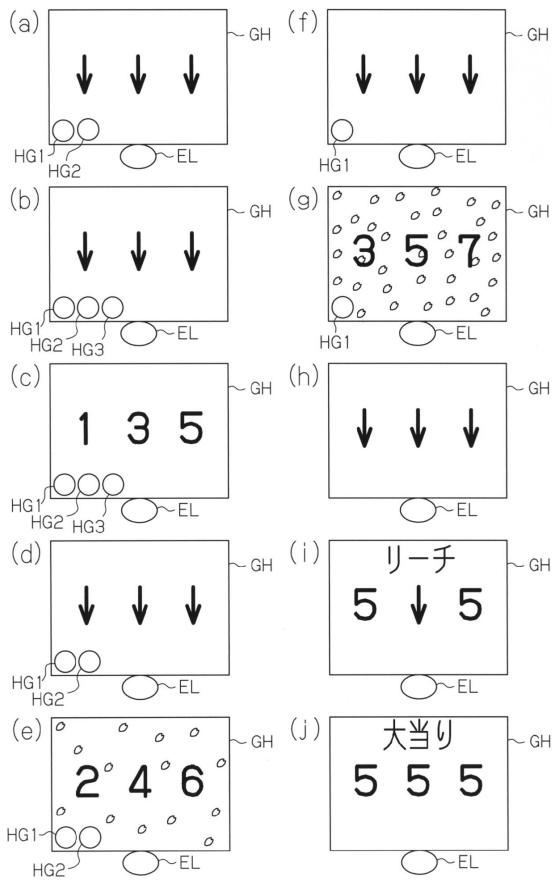
【図7】



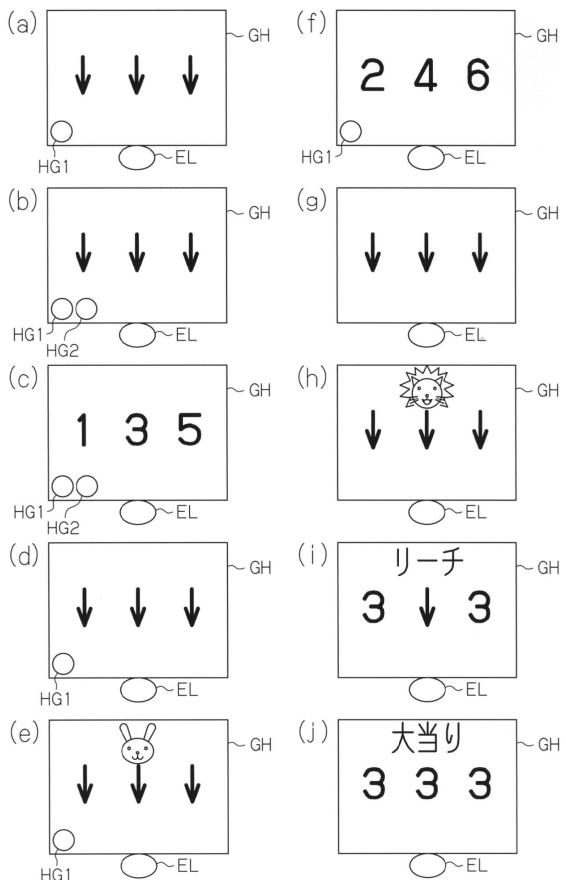
【図8】



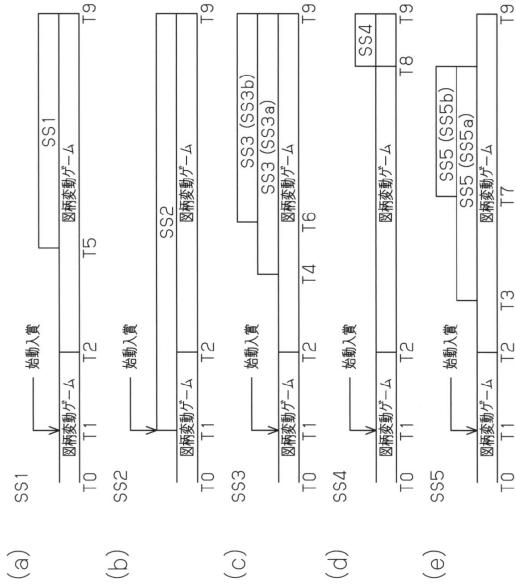
【図9】



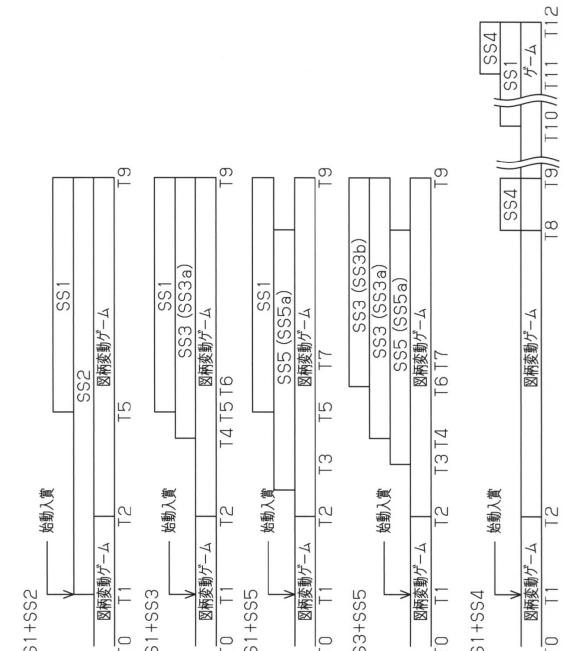
【図10】



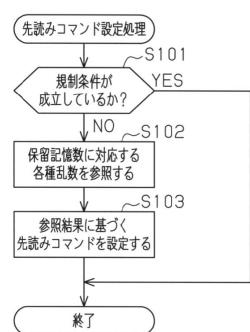
【図11】



【図12】



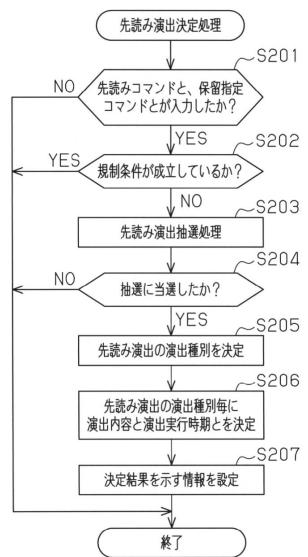
【図13】



【図14】



【図15】



フロントページの続き

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

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

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

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

審査官 瓦井 秀憲

(56)参考文献 特開2012-239506 (JP, A)
特開2003-265711 (JP, A)
特開平03-073180 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02