

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6342621号  
(P6342621)

(45) 発行日 平成30年6月13日(2018.6.13)

(24) 登録日 平成30年5月25日(2018.5.25)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 1 (全 34 頁)

(21) 出願番号 特願2013-143632 (P2013-143632)  
 (22) 出願日 平成25年7月9日 (2013.7.9)  
 (65) 公開番号 特開2015-16016 (P2015-16016A)  
 (43) 公開日 平成27年1月29日 (2015.1.29)  
 審査請求日 平成27年10月9日 (2015.10.9)

前置審査

(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  
 (74) 代理人 100148563  
 弁理士 山本 実  
 (72) 発明者 原 篤文  
 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

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】

始動条件が成立した後、開始条件の成立に基づいて実行する決定処理の結果、導出される変動時間による図柄変動ゲームが遊技演出を伴って開始される遊技機において、

前記始動条件が成立したが未だ開始されていない開始保留状態の図柄変動ゲームに関する保留情報を記憶する記憶手段と、

前記決定処理で決定することになる変動時間の何れに対応するのかの対応関係を、前記始動条件の成立時に前記保留情報から特定される内容に基づいて判定する始動条件成立時判定手段と、

特定条件が成立している場合、前記開始保留状態の前記図柄変動ゲームに対する前記始動条件成立時判定手段の判定結果に基づき、その時点で前記開始保留状態にあるうち一部又は全部の変動時間の合算変動時間に応じて、該合算変動時間の算出の対象とされた図柄変動ゲームの実行中に実行させる遊技演出としてこれらに跨って実行させる特別遊技演出の演出内容を決定する演出内容決定手段と、を備え、

所定の図柄変動ゲームの終了後に続けて前記開始保留状態にある図柄変動ゲームが開始される場合、該図柄変動ゲームは、前回の図柄変動ゲームから所定のインターバル時間を開けて開始されるようになっており、

前記演出内容決定手段は、

前記特別遊技演出の演出内容の決定に際し、前記特別遊技演出として前記合算変動時間に応じて演出上の変動である変動演出を連続して実行させる演出上の変動回数を決定する

10

20

とともに、該演出上の変動回数のうち最終回以外の変動演出にリーチ演出を組み込ませ、前記合算変動時間の算出の対象とされた図柄変動ゲームの回数に応じたインターバル時間の合計を算出し、該算出した合計のインターバル時間を、前記変動演出が前記演出上の変動回数にわたって実行される間における、前記変動演出間の演出上のインターバル時間として均等に振分けるようになっており、

前記演出内容決定手段は、前記演出上の変動回数の決定に際し、前記合算変動時間の算出の対象とされた図柄変動ゲームの回数に比して多い回数、及び少ない回数の何れかを決定することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、始動条件が成立した後、開始条件の成立に基づいて実行する決定処理の結果、導出される変動時間による図柄変動ゲームが遊技演出を伴って開始される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、複数回の連続した図柄変動ゲームを対象に所定の演出を連続的に実行させる演出、所謂、「連続演出」を実行可能なパチンコ遊技機としては、特許文献1に記載のパチンコ遊技機がある。この特許文献1に記載のパチンコ遊技機では、大当た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複数回の連続した図柄変動ゲームを対象として、図柄変動ゲーム毎に1回の所定の演出を実行させることで所定の演出が連続的に実行されるようにしている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】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】

【0004】

しかしながら、特許文献1では、連続演出が実行される際の始動入賞記憶の数、すなわち図柄変動ゲームの実行が保留されている図柄変動ゲームの回数分しか所定の演出を連続的に実行させることができなかった。このため、連続演出として所定の演出が連続する回数というのが、始動入賞記憶の数に左右されてしまいその自由度が低く、連続演出を遊技者に楽しませるといった点で十分とは言えないものとなっている。

30

【0005】

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、連続演出を遊技者に楽しま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】

【0006】

上記課題を解決する遊技機は、始動条件が成立した後、開始条件の成立に基づいて実行する決定処理の結果、導出される変動時間による図柄変動ゲームが遊技演出を伴って開始される遊技機において、前記始動条件が成立したが未だ開始されていない開始保留状態の図柄変動ゲームに関する保留情報を記憶する記憶手段と、前記決定処理で決定することになる変動時間の何れに対応するのかの対応関係を、前記始動条件の成立時に前記保留情報から特定される内容に基づいて判定する始動条件成立時判定手段と、特定条件が成立している場合、前記開始保留状態の前記図柄変動ゲームに対する前記始動条件成立時判定手段の判定結果に基づき、その時点で前記開始保留状態にあるうち一部又は全部の変動時間の合算変動時間に応じて、該合算変動時間の算出の対象とされた図柄変動ゲームの実行中に実行させる遊技演出としてこれらに跨って実行させる特別遊技演出の演出内容を決定する演出内容決定手段と、を備え、所定の図柄変動ゲームの終了後に続けて前記開始保留状態

40

50

にある図柄変動ゲームが開始される場合、該図柄変動ゲームは、前回の図柄変動ゲームから所定のインターバル時間を開けて開始されるようになっており、前記演出内容決定手段は、前記特別遊技演出の演出内容の決定に際し、前記特別遊技演出として前記合算変動時間に応じて演出上の変動である変動演出を連続して実行させる演出上の変動回数を決定するとともに、該演出上の変動回数のうち最終回以外の変動演出にリーチ演出を組み込ませ、前記合算変動時間の算出の対象とされた図柄変動ゲームの回数に応じたインターバル時間の合計を算出し、該算出した合計のインターバル時間を、前記変動演出が前記演出上の変動回数にわたって実行される間ににおける、前記変動演出間の演出上のインターバル時間として均等に振分けるようになっており、前記演出内容決定手段は、前記演出上の変動回数の決定に際し、前記合算変動時間の算出の対象とされた図柄変動ゲームの回数に比して多い回数、及び少ない回数の何れかを決定するようにした。

10

### 【発明の効果】

#### 【0011】

本発明によれば、連続演出を遊技者に楽しませることができる。

### 【図面の簡単な説明】

#### 【0012】

【図1】遊技盤を示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図3】(a)～(c)は変動パターンの種類を示す図。

20

【図4】特別図柄入力処理の流れを示すフローチャート。

【図5】先読みコマンド設定処理の流れを示すフローチャート。

【図6】先読みコマンドの種類、及び先読みコマンドで特定される特定内容を示す図。

【図7】先読みコマンドの種類、及び先読みコマンドで特定されるブロック数を示す図。

【図8】連続演出を実行するために行う処理を説明する図。

【図9】連続演出の実行条件を示す図。

【図10】演出変動回数の決定態様を説明する図。

【図11】演出変動回数の決定態様を説明する図。

【図12】(a)～(e)は第1実施形態における連続演出の実行態様を説明する図。

【図13】(a)～(e)は第1実施形態における連続演出の実行態様を説明する図。

30

【図14】第2実施形態における変動インターバルの取り扱いを説明する図。

【図15】(a)～(e)は第2実施形態における連続演出の実行態様を説明する図。

### 【発明を実施するための形態】

#### 【0013】

##### (第1実施形態)

以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機の第1実施形態を説明する。

図1に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤10のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有する演出実行手段としての演出表示装置11が装着されている。演出表示装置11の右方には、発光体(LED、ランプなど)の発光(点灯や点滅)により、発光演出を実行する演出用ランプLが配設されている。

40

#### 【0014】

また、演出表示装置11の左下方には、7セグメント型の特別図柄表示装置12が配設されている。特別図柄表示装置12では、特別図柄(以下、「特図」という)を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特図は、大当たり(当り)か否かの内部抽選(大当たり(当り)抽選)の結果を示す報知用の図柄である。以下、特別図柄表示装置12の図柄変動ゲームを「特図変動ゲーム」という。

#### 【0015】

特別図柄表示装置12には、複数種類の特図の中から、大当たり抽選の抽選結果に応じて選択された特図が、特図変動ゲームの終了によって確定停止表示される。複数種類の特図は、大当たりを認識し得る図柄となる大当たり図柄と、はずれを認識し得る図柄となるはずれ

50

図柄とに分類される。大当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与される。

【0016】

演出表示装置11には、図柄列毎に複数種類の飾り図柄（飾図）が表示される。各図柄列は、結果導出演出としての図柄変動ゲームが開始すると、所定の変動方向に図柄の変動（縦スクロール変動）が開始される。

【0017】

演出表示装置11は、特別図柄表示装置12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遙かに大きく表示される。このため、遊技者は、演出表示装置11に確定停止表示された飾図から大当たり又ははずれを認識し得る。演出表示装置11には、特図変動ゲームの表示結果に応じた表示結果が表示される。特図変動ゲームで大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置11にも大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示される。

【0018】

また、特図変動ゲームでははずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置11にもはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図によるはずれ図柄は、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせ（[135]，[246]など）、又は1列の図柄が他の2列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせ（[151]，[767]など）とされている。

【0019】

演出表示装置11では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄列の変動が停止するとともに、変動停止によって図柄列毎に飾図が一旦停止表示される。本実施形態では、特定の複数列（左右の2列）の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせが、リーチの図柄組み合わせとなる。図柄の変動が停止するとは、演出表示装置11において図柄が停止表示されている状態を意味する。停止表示には、図柄がゆれ変動状態で表示されている一旦停止表示と、図柄が確定停止している確定停止表示とがある。本実施形態では、複数の図柄列のうち左列が第1停止列、右列が第2停止列、中列が第3停止列（最終停止列）となり、左列及び右列がリーチを形成するリーチ形成列となる。以下、単に「図柄変動ゲーム」という場合には、特図変動ゲームと該特図変動ゲームに対応する飾図の図柄変動ゲームを意味する。

【0020】

演出表示装置11の右下方には、複数個（本実施形態では2個）の特図保留発光部を備えた特別図柄保留表示装置13が配設されている。特別図柄保留表示装置13は、機内部で記憶した図柄変動ゲームの始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。以下、図柄変動ゲーム用の始動保留球の記憶数を「保留記憶数」という。保留記憶数は、遊技盤10に配設した始動口装置としての始動入賞口15A，15Bに遊技球が入球することで「1」加算される一方で、図柄変動ゲームの開始により「1」減算される。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口15A，15Bに遊技球が入球すると、保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では「4」）まで累積される。保留記憶数は、図柄変動ゲームの始動条件が成立したが未だ開始されていない実行保留中の図柄変動ゲームの実行回数を示す。

【0021】

特別図柄保留表示装置13の左下方には、普通図柄表示装置14が配設されている。普通図柄表示装置14では、複数種類の普通図柄（以下、「普図」という）を変動させて表示する普通図柄変動ゲーム（以下、「普図ゲーム」という）が行われる。普図は、普図当たりか否かの内部抽選（普図当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

【0022】

画像表示部GHの下方領域には、保留記憶数（始動保留球の個数）を画像表示するための保留画像表示領域（表示領域）Hが、区画形成されている。保留画像表示領域Hは、保留記憶数の上限数に対応する4つの個別表示領域（個別領域）H1，H2，H3，H4に

10

20

30

40

50

よって構成されている。保留画像表示領域Hでは、保留記憶数に対応する個数の個別表示領域を保留有表示の態様で表示させることで、保留記憶数が報知される。

#### 【0023】

例えば、保留記憶数が1球も記憶されていない状態で上始動入賞口15Aに遊技球が2球入球したとする。この場合、2個の個別表示領域H1,H2が通常の表示領域の表示態様となる保留有表示の態様(図1では、色付き(青色)の丸)で画像表示される一方で、残りの個別表示領域H3,H4が保留無表示の態様(図1では、色無しの丸)で画像表示される。これにより、始動保留球に基づく保留中の図柄変動ゲームを示す保留画像(保留有表示の態様)が表示されることになる。これにより遊技者は、保留有表示の態様となっている個別表示領域の個数を数えるだけで、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数を把握することができる。10

#### 【0024】

図1に示すように、遊技盤10において、演出表示装置11の下方には、遊技球の入球口としての上入賞口15aを有する上始動入賞口15Aが配設されている。上始動入賞口15Aの奥方には入球した遊技球を検知する上始動口スイッチSW1(図2に示す)が配設されている。上始動入賞口15Aは、入球した遊技球を上始動口スイッチSW1で検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

#### 【0025】

上始動入賞口15Aの下方には、遊技球の入球口としての下入賞口15bを有する下始動入賞口15Bが配設されている。下始動入賞口15Bの奥方には入球した遊技球を検知する下始動口スイッチSW2(図2に示す)が配設されている。下始動入賞口15Bは、入球した遊技球を下始動口スイッチSW2で検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。20

#### 【0026】

下始動入賞口15Bは普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ(ソレノイド、モータなど)の作動により開閉動作を行う開閉羽根16を備えている。下始動入賞口15Bは、開閉羽根16の開動作により入口が拡大されて遊技球が入球し易い開放状態とされる一方で、開閉羽根16の閉動作により入口が拡大されずに遊技球が入球し難い閉鎖状態とされる。すなわち、開閉羽根16は、下始動入賞口15Bの下入賞口15bを、遊技球が入球し難い閉鎖状態から遊技球が入球し易い開放状態に可変させる。30

#### 【0027】

演出表示装置11の左方には、作動ゲート19が配設されている。作動ゲート19の奥方には、通過した遊技球を検知するゲートスイッチSW4(図2に示す)が配設されている。作動ゲート19は、通過した遊技球をゲートスイッチSW4で検知することにより、普図ゲームの始動条件を付与し得る。普図ゲームは、下始動入賞口15Bの開閉羽根16を開放状態とするか否かの抽選結果を導出するために行われる演出である。普図当り抽選に当選すると、開閉羽根16の開放によって下始動入賞口15Bに遊技球を入球させくなり、遊技者は、図柄変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できる機会を得ることができる。40

#### 【0028】

下始動入賞口15Bの下方には、大入賞口20が配設されている。大入賞口20は、正面視横長矩形状に形成されており、大入賞口ソレノイドSOL2(図2に示す)の作動により開閉動作を行う大入賞口扉21を備えている。

#### 【0029】

大入賞口20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SW3(図2に示す)が配設されている。大入賞口20は、入球した遊技球をカウントスイッチSW3で検知することにより、予め定めた個数(例えば9個)の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口20は、大当たり遊技中(当たり遊技中)に大入賞口扉21の開動作によって開放されることで遊技球の入球が許容される。このため、大当たり遊技中、遊技者は50

、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。

#### 【0030】

大当たり遊技は、図柄変動ゲームにて大当たり図柄が確定停止表示され、その図柄変動ゲームの終了後に開始される。大当たり遊技が開始すると、最初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、大入賞口20が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、大入賞口20の開閉動作が所定回数行われるまであり、1回のラウンド遊技中に大入賞口20は、入球上限個数の遊技球が入球するまでの間、又は予め定めたラウンド遊技時間が経過するまでの間、開放される。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。最終回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て大当たり遊技が終了する。

10

#### 【0031】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、確率変動（以下、「確変」という）機能を備えている。確変機能は、大当たり遊技終了後に大当たり抽選の抽選確率を低確率から高確率に変動させる確変状態（確率変動状態）を付与する機能である。本実施形態において確変状態は、次回、大当たり遊技が生起される迄の間、付与される。確変状態は、大当たり抽選の抽選確率が高確率に変動して大当たりが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となり得る。

#### 【0032】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、大当たり遊技の終了後に、変動時間短縮状態（以下、「変短状態」という）が付与される。変短状態では、普図当たり抽選の抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が、変短状態が付与されていないとき（非変動時間短縮状態（以下、「非変短状態」という）と比べて短縮される。また、変短状態では、普図当たり抽選の抽選確率が低確率から高確率に変動する。また、変短状態では、普図当たり抽選に当選した際、非変短状態とは異なる動作パターン、かつ多い回数で開閉羽根16が開閉動作する。また、変短状態では、普図当たり抽選に当選した際、1回の普図当たり抽選に当選したことに基づく開閉羽根16の開放時間が、非変短状態中に比して長くなる。

20

#### 【0033】

本実施形態において変短状態は、次回の大当たりが生起されるまでの間、付与される場合と、予め定めた付与期間となる変短上限回数の図柄変動ゲームが終了する迄の間、付与される場合がある。変短状態は、開閉羽根16が遊技者にとって有利に動作し、単位時間あたりの下始動入賞口15Bへの入球率が向上するため、遊技者にとって有利な状態となり得る。変短状態は、開閉羽根16の単位時間あたりの開放時間の増加を伴う開放時間増加状態であって、開放時間の増加によって入球率が向上する入球率向上状態もある。

30

#### 【0034】

次に、パチンコ遊技機の制御構成について説明する。

図2に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機の機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板30が配設されている。主制御基板30は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令（制御コマンド）を出力する。機裏側には、主制御基板30が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、演出表示装置11の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）、演出用ランプLの発光態様、スピーカSPの音声出力態様の各種動作を制御する演出制御基板31が配設されている。

40

#### 【0035】

ここで、主制御基板30及び演出制御基板31の具体的構成について以下に説明する。

まず、主制御基板30について説明する。

図2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と、主制御用CPU30aのメイン制御プログラムを格納する主制御用ROM30bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM30cが設かれている。主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1～SW4が遊技球を検知して

50

出力する検知信号を入力可能に接続されている。主制御用 C P U 3 0 a には、各種ソレノイド S O L 1 , S O L 2 、特別図柄表示装置 1 2 、特別図柄保留表示装置 1 3 、及び普通図柄表示装置 1 4 が接続されている。

#### 【 0 0 3 6 】

主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数（当たり判定用乱数）、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、普図当たり判定用乱数、及び変動パターン振分用乱数などの数値データとしての各種乱数の値を所定の周期毎に所定の数値範囲で更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。大当たり判定用乱数は、大当たり抽選（当たり判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当たりとなる場合に生起される大当たり遊技の種類、つまり、大当たり図柄となる特図を決定する場合に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当たり抽選で大当たりに当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。普図当たり判定用乱数は、普図当たり抽選で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動パターンを選択する際に用いる乱数である。本実施形態では、主制御用 C P U 3 0 a が、各種乱数の値を所定の数値範囲で更新する数値データ更新手段として機能する。10

#### 【 0 0 3 7 】

主制御用 R A M 3 0 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

主制御用 R O M 3 0 b には、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当たり判定値、リーチ判定値、普図当たり判定値など）が記憶されている。20

#### 【 0 0 3 8 】

大当たり判定値は、大当たり抽選で用いる判定値であり、大当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。大当たり判定値は、非確変状態時の大当たり抽選で用いる低確率用の大当たり判定値（低確判定値）と、確変状態時の大当たり抽選で用いる高確率用の大当たり判定値（高確判定値）とがある。高確判定値の設定数は、低確判定値の設定数よりも多く設定されている。高確判定値は、低確判定値を含んで構成されている。このため、低確判定値と高確判定値は、その総数は異なるが、設定値については一部の値が共通値とされている。共通値は、非確変状態時及び確変状態時の何れの状態においても大当たり判定用乱数の値と一致する値とされている。高確判定値において、共通値を除く他の値は、低確判定値（共通値）とは異なる非共通値とされている。非共通値は、大当たり抽選時の遊技状態に応じて、大当たり判定用乱数の値と一致する場合と一致しない場合とがある。具体的に言えば、非共通値は、非確変状態時の大当たり抽選において、大当たり判定用乱数の値とは一致しない一方、確変状態時の大当たり抽選において、大当たり判定用乱数の値と一致する。30

#### 【 0 0 3 9 】

リーチ判定値は、はずれを決定する場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（0 ~ 2 4 0までの全 2 4 1通りの整数）の中から定められている。本実施形態では、図柄変動ゲームの開始時に1減算後の保留記憶数に関係なく、リーチ判定値として「0」～「29」の30個の値が定められている。

#### 【 0 0 4 0 】

普図当たり判定値は、普図当たり抽選で用いる判定値であり、普図当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。普図当たり判定値は、変短状態の有無により、その数が異なる。具体的には、非変短状態時における普図当たり判定値よりも、変短状態時における普図当たり判定値の設定値が多くなるように定められている。40

#### 【 0 0 4 1 】

主制御用 R O M 3 0 b 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）の変動が開始してから図柄（特図及び飾図）が確定停止表示されるまでの間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの変動時間（演出時間）を特定する。この変動時間によっては、図柄変動ゲームの変動内容（演出内容）を特定することもできる。複数種類の変動パターンは、50

大当たり変動用の変動パターン、はずれリーチ変動用の変動パターン、及びはずれ変動用の変動パターンに分類される。大当たり変動用、はずれリーチ変動用及びはずれ変動用の変動パターンは、それぞれ複数種類あり、何れかが選択される。

#### 【0042】

大当たり変動（当たり変動）は、大当たり抽選に当選した場合に行われる変動である。大当たり変動では、特図変動ゲームにおいて最終的に大当たり図柄を確定停止表示させる。また、大当たり変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、最終的に大当たり図柄を確定停止表示させる。飾図による図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、大当たり図柄を導出させる。

#### 【0043】

はずれリーチ変動は、大当たり抽選に当選せずに、リーチ抽選に当選した場合に行われ、特図変動ゲームにおいて最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。また、はずれリーチ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経て、最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。はずれ変動は、大当たり抽選及びリーチ抽選の何れにも当選しなかった場合に行われ、特図変動ゲームにおいて最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。また、はずれ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経ないで、最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。特図変動ゲームでは、特図の変動が開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで特図の変動が継続される。

#### 【0044】

以下、本実施形態に定められた変動パターンについて説明する。

図3(a)に例示するように、変動パターンHP1, HP2は、大当たり抽選及びリーチ抽選の何れにも当選しなかった場合、すなわちリーチ判定用乱数が「30」～「240」の場合に選択可能なはずれ変動用の変動パターンとされている。

#### 【0045】

変動パターンHP1には、変動内容として「短縮はずれ」、変動時間として「5秒」、変動パターン振分用乱数として「0(零)」～「59」の60個の乱数が対応付けられている。また、変動パターンHP2には、変動内容として「通常はずれ」、変動時間として「10秒」、変動パターン振分用乱数として「60」～「239」の180個が対応付けられている。「通常はずれ」では、図柄変動ゲームの開始後、各図柄列の図柄（飾図）が予め定めた変動停止順（本実施形態では、左列 右列 中列）に従って変動が停止されて図柄が導出される。また、「短縮はずれ」では、図柄変動ゲームの開始後、各図柄列の変動がほぼ同一のタイミングで停止されて各図柄列に図柄が導出される。

#### 【0046】

このため、大当たり抽選及びリーチ抽選の何れにも当選しなかった場合、変動パターン振分用乱数の「0」～「59」の60個の値が、保留記憶数に関係なく、「短縮はずれ」の変動内容を特定する値となるとともに、変動パターン振分用乱数の「60」～「239」の180個の間が、保留記憶数に関係なく「通常はずれ」の変動内容を特定する値となる。

#### 【0047】

図3(b)に例示するように、変動パターンRP1, RP2, RP3は、大当たり抽選に当選しないで、リーチ抽選に当選した場合、すなわちリーチ判定用乱数が「0(零)」～「29」の場合に選択可能なはずれリーチ変動用の変動パターンとされている。

#### 【0048】

変動パターンRP1には、変動内容として「リーチ1」、変動時間として「15秒」、変動パターン振分用乱数として「0(零)」～「167」の168個の乱数が対応付けられている。また、変動パターンRP2には、変動内容として「リーチ2」、変動時間として「20秒」、変動パターン振分用乱数として「168」～「227」の60個が対応付けられている。また、変動パターンRP3には、変動内容として「リーチ3」、変動時間として「25秒」、変動パターン振分用乱数として「228」～「239」の12個が対応付けられている。

#### 【0049】

10

20

30

40

50

このため、大当たり抽選に当選しないでリーチ抽選に当選した場合、変動パターン振分用乱数の「0」～「167」の168個の値が、保留記憶数に関係なく、「リーチ1」でのはずれリーチの変動内容を特定する値となる。同様の場合において、変動パターン振分用乱数の「168」～「227」の60個の値が、保留記憶数に関係なく、「リーチ2」でのはずれリーチの変動内容を特定する値となる。同様の場合において、変動パターン振分用乱数の「228」～「239」の12個の値が、保留記憶数に関係なく、「リーチ3」でのはずれリーチの変動内容を特定する値となる。

#### 【0050】

図3(c)に例示するように、変動パターンAP1, AP2, AP3は、大当たり抽選に当選した場合に選択可能な大当たり変動用の変動パターンとされている。

10

変動パターンAP1には、変動内容として「大当たり(リーチ1)」、変動時間として「18秒」、変動パターン振分用乱数として「0(零)」～「23」の24個の乱数が対応付けられている。また、変動パターンAP2には、変動内容として「大当たり(リーチ2)」、変動時間として「23秒」、変動パターン振分用乱数として「24」～「119」の96個が対応付けられている。また、変動パターンAP3には、変動内容として「大当たり(リーチ3)」、変動時間として「28秒」、変動パターン振分用乱数として「120」～「239」の120個が対応付けられている。

#### 【0051】

このため、大当たり抽選に当選した場合、変動パターン振分用乱数の「0」～「23」の24個の値が、保留記憶数に関係なく、「リーチ1」での大当たりの変動内容を特定する値となる。同様の場合において、変動パターン振分用乱数の「24」～「119」の96個の値が、保留記憶数に関係なく、「リーチ2」での大当たりの変動内容を特定する値となる。同様の場合において、変動パターン振分用乱数の「120」～「239」の120個の値が、保留記憶数に関係なく、「リーチ3」での大当たりの変動内容を特定する値となる。

20

#### 【0052】

変動パターンRP1, AP1には、変動内容として、所謂、「ノーマルリーチ」に相当する「リーチ1」がそれぞれ対応付けられている。また、変動パターンRP2, RP3, AP2, AP3には、変動内容として、所謂、「スーパーりーチ」に相当する「リーチ2」又は「リーチ3」がそれぞれ対応付けられている。

#### 【0053】

「リーチ1」は、予め定めた複数の図柄列(本実施形態では、左列と右列の2列)に同一の飾図を導出させてリーチを形成し、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変動内容のリーチ演出である。「リーチ2」又は「リーチ3」は、「リーチ1」の演出で残り1列の変動中又は変動が停止した後、例えば、特定のキャラクタが登場し、その登場キャラクタの名称で呼ばれる「リーチ」へ移行(発展)して飾図を導出する変動内容のリーチ演出である。

30

#### 【0054】

はずれリーチ変動用と大当たり変動用の変動パターンでは、対応する演出内容の間で、飾図を導出するまでの演出時間としては同一の時間を定めている一方、大当たり変動用の変動パターンに関しては大当たりに関する専用演出を伴わせる分、いくらか時間を長く確保している。このため、はずれリーチ変動用と大当たり変動用の変動パターンでは、変動時間が異なっていても対応するリーチ演出の演出内容については最終的に導出される結果以外同じとなるようになっている。

40

#### 【0055】

本実施形態では、「リーチ1」<「リーチ2」<「リーチ3」の演出の順に、大当たりとなる可能性の高低を示す大当たり期待度が高くなる。なお、特定の遊技演出(リーチ演出)における大当たり期待度を高く設定するためには、大当たりの場合に選択される割合と、はずれの場合に選択される割合との合算割合に占める、大当たりの場合に選択される割合を高くすればよい。

#### 【0056】

50

なお、実際には、ここで例示した以外にも、例えば、「ノーマルリーチ」や「スーパー リーチ」に相当する変動内容を特定する複数種類のはずれリーチ変動用の変動パターンや、大当たり変動用の変動パターンが用意されている。

#### 【0057】

図3(a)～(c)に例示したように、各変動パターンには、変動時間の「5秒」分を1BL(ロック)として、それぞれにBL数が対応付けられている。このBL数は、変動パターンに基づき具体的な演出内容を決定する際に用いられる。具体的な演出内容の決定については後述する。

#### 【0058】

すなわち、図3(a)～(c)に例示したように、変動パターンHP1, HP2には、  
1BL, 2BLがそれぞれ対応付けられることとなる。また、変動パターンRP1,  
RP2, RP3には、3BL, 4BL, 5BLがそれぞれ対応付けられることとなる。  
また、変動パターンAP1, AP2, AP3には、3BL, 4BL, 5BLがそれぞれ  
対応付けられることとなる。

10

#### 【0059】

次に、演出制御基板31について説明する。

図2に示すように、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の演出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。演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報(タイマ値、フラグなど)が記憶(設定)される。演出制御用CPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を演出制御用RAM31cの設定領域に記憶(設定)することで更新前の値を書き換えており、乱数更新処理(乱数生成処理)を実行する。演出制御用CPU31aはタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング(例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング)で時間を計測する。演出制御用CPU31aには、演出表示装置11、演出用ランプL、及びスピーカSPが接続されている。演出制御用ROM31bには、演出表示装置11の表示態様を制御するための各種の画像データ(図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ)が記憶されている。演出制御用ROM31bには、演出用ランプLの発光態様を制御するための各種の発光態様パターンやスピーカSPの音声出力態様を制御するための各種の音声パターンが記憶されている。

20

#### 【0060】

以下、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特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期(例えば、4ms)毎に特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理を実行する。なお、特別図柄開始処理は、特別図柄入力処理の終了後に実行される。

30

#### 【0061】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

図4に示すように、特別図柄入力処理において、主制御用CPU30aは、上始動入賞口15A又は下始動入賞口15Bに遊技球が入球したか否かを判定する(ステップS11)。すなわち、主制御用CPU30aは、上始動口スイッチSW1又は下始動口スイッチSW2が遊技球を検知したときに出力する検知信号を入力したか否かを判定する。この判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

40

#### 【0062】

一方、ステップS11の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップS12)。この判定結果が否定(保留記憶数=4)の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

#### 【0063】

50

一方、ステップ S 1 2 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数を 1 加算し、保留記憶数を書き換える（ステップ S 1 3）。ステップ S 1 3 において、主制御用 C P U 3 0 a は、1 加算後の保留記憶数となるように特別図柄保留表示装置 1 3 の表示内容を制御する。本実施形態では、図柄変動ゲームの始動保留球の記憶数を記憶する主制御用 R A M 3 0 c が、記憶手段として機能する。

#### 【 0 0 6 4 】

続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数の各種乱数の値を主制御用 R A M 3 0 c から読み出して取得し、該値を保留記憶数に対応付けられた主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に記憶する（ステップ S 1 4）。ステップ S 1 4 において、主制御用 C P U 3 0 a は、特図振分用乱数に対応する大当たりの種類を、主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に記憶している特図振分用乱数に対応する大当たりの種類を示す特図種別フラグに設定する。この特図種別フラグには、特図振分用乱数に対応する特別図柄を区別する値が設定される。さらに主制御用 C P U 3 0 a は、1 加算後の保留記憶数を示す保留指定コマンドを送信バッファにセットする。この保留指定コマンドは、次周期以後の制御周期において出力される。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。10

#### 【 0 0 6 5 】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

特別図柄開始処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、図柄変動ゲームの実行中、又は大当たり遊技中か否かの実行条件判定を実行する。この実行条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。20

#### 【 0 0 6 6 】

一方、実行条件判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている保留記憶数が「0（零）」よりも大きいか否かの保留判定を実行する。この保留判定の判定結果が否定、すなわち保留記憶数が「0（零）」の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留中の図柄変動ゲームが存在しないので、特別図柄開始処理を終了する。

#### 【 0 0 6 7 】

一方、保留判定の判定結果が肯定、すなわち保留記憶数が「0（零）」よりも大きい（「1」以上）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留中の図柄変動ゲームが存在するので、保留記憶数を 1 減算する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数の 1 減算に合わせて該 1 減算後の保留記憶数となるように特別図柄保留表示装置 1 3 の表示内容を制御する。主制御用 C P U 3 0 a は、1 減算後の保留記憶数を指示する保留指定コマンドを送信バッファにセットする。この保留指定コマンドは、次周期以後の制御周期において出力される。本実施形態では、このようにして保留中の図柄変動ゲームが存在することを開始条件として、図柄変動ゲームを開始させる。30

#### 【 0 0 6 8 】

続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数に対応付けられている大当たり判定用乱数の値を読み出す。この場合に、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている始動保留球のうち、最も早く記憶した始動保留球に対応する大当たり判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値を比較し、該大当たり判定値と一致するか否かの大当たり判定（大当たり抽選）を実行する。大当たり判定値は、確変状態が付与されているか否かで変更される。40

#### 【 0 0 6 9 】

大当たり判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数に対応付けられた特図振分用乱数の値を読み出し、該値に対応する特図の大当たり図柄を特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示させる特図として決定する。大当たりを決定した主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値を読み出し、これらの値に基づき大当たり変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。50

**【 0 0 7 0 】**

一方、大当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値を読み出し、該値とリーチ判定値を比較し、該リーチ判定値と一致するか否かのリーチ抽選を実行する。

**【 0 0 7 1 】**

リーチ抽選の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれ図柄を特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示させる特図として決定し、保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値を読み出し、これらの値に基づきはずれリーチ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

10

**【 0 0 7 2 】**

一方、リーチ抽選の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれ図柄を特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示させる特図として決定し、保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値を読み出し、これらの値に基づきはずれ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

**【 0 0 7 3 】**

特別図柄開始処理において特図及び変動パターンを決定した主制御用 C P U 3 0 a は、決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御基板 3 1 ( 演出制御用 C P U 3 1 a ) に出力する。具体的に言えば、主制御用 C P U 3 0 a は、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力する。主制御用 C P U 3 0 a は、特図を指示する特図指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。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 ( 図柄の確定停止 ) 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。

20

**【 0 0 7 4 】**

主制御用 C P U 3 0 a は、大当り抽選に当選している場合、大当り遊技を行うための大当り遊技処理によって大当り遊技を実行させる。

すなわち、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技終了後に確変状態を付与する場合、確変状態に制御する内容となるように確変フラグを主制御用 R A M 3 0 c に設定するとともに、確変状態であることを指示する確変コマンドを出力する。主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技終了後に確変状態を付与しない場合、非確変状態に制御する内容となるように確変フラグを主制御用 R A M 3 0 c に設定するとともに、非確変状態であることを指示する非確変コマンドを出力する。

30

**【 0 0 7 5 】**

また、主制御用 C P U 3 0 a は、変短状態を付与する場合、変短状態に制御する内容となるように作動フラグを主制御用 R A M 3 0 c に設定するとともに、変短状態であることを指示する作動コマンドを出力する。主制御用 C P U 3 0 a は、変短状態を付与しない場合、非変短状態に制御する内容となるように作動フラグを主制御用 R A M 3 0 c に設定するとともに、非変短状態であることを指示する非作動コマンドを出力する。主制御用 C P U 3 0 a は、変短状態を付与する場合、変短上限回数を設定する場合、該変短上限回数を変短状態を付与する残り回数を示す作動回数として主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に設定する。この場合に、主制御用 C P U 3 0 a は、図柄変動ゲームが実行される毎に作動回数を「 1 」減算し、値が「 0 」となると、図柄変動ゲームの終了時に非変短状態に制御する内容となるように作動フラグを設定し、非作動コマンドを出力する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技の開始時に、大当り遊技中の遊技状態を非確変状態及び非変短状態に制御する。

40

**【 0 0 7 6 】**

次に、演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a が演出制御プログラムに基づき実行

50

する各種処理について説明する。

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、当該コマンドに指示される変動パターンに対応する演出内容（変動内容）をもとに、画像データを選択する。演出制御用 C P U 3 1 a は、特図指定コマンドを入力すると、当該コマンドにしたがって演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる飾図を決定する。特図として大当たり図柄が指示されている場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、飾図として大当たりを認識し得る大当たりの図柄組み合わせを決定する。この場合に、演出制御用 C P U 3 1 a は、指示されている図柄に関係なく、大当たりの図柄組み合わせとして [ 1 1 1 ] 、 [ 2 2 2 ] 、 [ 3 3 3 ] 、 [ 4 4 4 ] 、 [ 5 5 5 ] 、 [ 6 6 6 ] 、又は [ 7 7 7 ] の何れかを決定する。

#### 【 0 0 7 7 】

10

特図としてはずれ図柄が指示されている場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、飾図としてはずれの図柄組み合わせを決定する。はずれリーチ変動用の変動パターンが指示されている場合に、演出制御用 C P U 3 1 a は、リーチの図柄組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせとして [ 1 2 1 ] 等を決定する。また、はずれ変動用の変動パターンが指示されている場合に、演出制御用 C P U 3 1 a は、リーチの図柄組み合わせを含まないはずれの図柄組み合わせとして [ 1 2 3 ] 等を決定する。

#### 【 0 0 7 8 】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、画像データをもとに図柄変動ゲームを画像表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。その後、図柄変動ゲーム中に全図柄停止コマンドを入力すると、演出制御用 C P U 3 1 a は、決定した飾図を演出表示装置 1 1 に確定停止表示させて図柄変動ゲームを終了させる。演出制御用 C P U 3 1 a は、演出表示装置 1 1 の飾図による図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時し、その計時した時間と画像表示用データをもとに画像表示部 G H に映し出す画像を所定の制御周期毎（例えば、4 m s 毎）に切り替える。

20

#### 【 0 0 7 9 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、指示される変動パターンに対応する演出内容（変動内容）をもとに、発光態様パターンを選択し、該発光態様パターンをもとに演出用ランプ L の発光態様を制御する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、指定される変動パターンに対応する演出内容（変動内容）をもとに、音声パターンを選択し、該音声パターンをもとにスピーカ S P の音声出力態様を制御する。

30

#### 【 0 0 8 0 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、保留指定コマンドを入力すると、該保留指定コマンドにより指定された表示態様で保留画像を演出表示装置 1 1 の画像表示部 G H に表示させる制御を行う。具体的に説明すると、保留記憶数の加算に伴って出力される保留指定コマンドを入力する場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留有表示の態様とする個別表示領域の個数を 1 つ増加させるように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。一方、保留記憶数の 1 減算に伴って出力される保留指定コマンドを入力する場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、個別表示領域を保留無の態様で表示させ、保留有表示の態様とする個別表示領域の個数を 1 つ減少させるように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

40

#### 【 0 0 8 1 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、確変コマンド、非確変コマンド、作動コマンド及び非作動コマンドを入力すると、確変状態や変短状態の付与状態を示す情報を演出制御用 R A M 3 1 c に設定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c の設定内容によって、遊技状態が確変状態であるか否か、変短状態であるか否かを把握している。例えば、演出制御用 C P U 3 1 a は、変短上限回数をサブ側作動回数として演出制御用 R A M 3 1 c に設定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、サブ側作動回数を演出制御用 R A M 3 1 c に設定している場合、変動パターン指定コマンドを入力する度に設定中の対応する回数を 1 減算する。サブ側確変回数は確変回数と同様、確変状態を付与する残り回数を示し、サブ側作動回数は作動回数と同様、変短状態を付与する残り回数を示す。

#### 【 0 0 8 2 】

50

このように構成した本実施形態では、実行が保留されている図柄変動ゲームの中に、遊技者にとって有利な特定の演出内容となる図柄変動ゲームが保留（記憶）されている可能性の高低を示唆する事前演出として、複数回の連続した図柄変動ゲームを対象に所定の演出を連続的に実行させる、特別遊技演出としての連続演出が実行される。本実施形態では、遊技者にとって有利な特定の演出内容を、大当たり抽選に当選又はリーチ抽選に当選することとしているとともに、所定の演出を、「短縮はずれ」又は「短縮リーチ」による演出上の変動が行われることとしている。

#### 【0083】

以下に説明する本実施形態の連続演出では、1回の図柄変動ゲームで1回の演出上の変動を伴うものではなく、複数回の図柄変動ゲームに跨って複数回（図柄変動ゲームの回数と同一とは限らない）の演出上の変動を伴わせることとしている。10

#### 【0084】

以下、本実施形態において実行される連続演出について説明する。

本実施形態の連続演出は、演出表示装置11において実行され、演出上の変動が保留記憶数の最大数である「4回」を上限として連続して実行される。

#### 【0085】

連続演出は、演出上の変動として「短縮はずれ」相当の連続用はずれ演出が1～3回行われる結果、最終的に「リーチ2」及び「リーチ3」の何れかのリーチ演出として行われる通常連続演出として行われる。また、本実施形態の連続演出は、演出上の変動として「短縮リーチ」相当の連続用リーチ演出が1～3回行われる結果、最終的に「リーチ2」及び「リーチ3」の何れかのリーチ演出として行われる特別連続演出として行われる場合がある。この「短縮リーチ」は、ノーマルリーチに相当する演出態様として例示した変動パターンRP1よりも変動時間を短縮したリーチ演出として行われる。20

#### 【0086】

このように、連続演出は、実行が保留されている図柄変動ゲームの中で先読み対象（事前判定の対象）とされた図柄変動ゲームよりも前に実行が保留されている図柄変動ゲームから跨って、大当たりとなる可能性の高低を演出上の変動が連続する回数（以下、「演出変動回数」という）と最終的に行われるリーチ演出の種類にて示唆する態様で行われる。

#### 【0087】

具体的に、上述した連続演出として演出変動回数が多い程、大当たりとなる可能性が高いことが示唆される。また、上述した連続演出として演出変動回数が同一の間で、「リーチ2」<「リーチ3」の順に大当たりとなる可能性が高いことが示唆される。30

#### 【0088】

以下、連続演出の実行に係る処理について説明する。

まず、連続演出の実行に係る先読みコマンド設定処理について説明する。

先読みコマンド設定処理は、特別図柄入力処理において上始動入賞口15A又は下始動入賞口15Bで遊技球の入球検知時に取得された大当たり判定用乱数の値が所定の判定値と一致するか否かの乱数判定の結果を、該入球検知に対応する図柄変動ゲームの開始に先立つて演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対して指示するための処理である。さらに先読みコマンド設定処理は、その乱数判定の結果を指示する第1先読みコマンドを、後に演出制御用CPU31aへ出力できるように設定するための処理である。40

#### 【0089】

また、先読みコマンド設定処理では、上始動入賞口15A又は下始動入賞口15Bで遊技球が入球検知されたときに取得されたリーチ判定用乱数の値を指示する第2先読みコマンドを合わせて設定する。また、先読みコマンド設定処理では、上始動入賞口15A又は下始動入賞口15Bで遊技球が入球検知されたときに取得された変動パターン振分用乱数の値を指示する第3先読みコマンドを合わせて設定する。このような先読みコマンド設定処理は、主制御用CPU30aによって実行されるとともに、特別図柄入力処理の終了後、続けて実行される。

#### 【0090】

10

20

30

40

50

以下の説明で、「上始動入賞口 15 A 又は下始動入賞口 15 Bへの入球（検知）時」という場合には、先読みコマンド設定処理の実行時期を意味する。また、以下の説明で、「図柄変動ゲームの開始時」という場合には、特別図柄開始処理の実行期間を意味する。

#### 【0091】

図5に示すように、先読みコマンド設定処理において、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理のステップS14で大当たり判定用乱数の値を取得すると、該値が共通値と一致するか否かを判定する（ステップS21：乱数判定）。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、共通値と一致したことを示す第1先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する（ステップS22）。ステップS22において、主制御用CPU30aは、先読みコマンド設定処理時の保留記憶数（1加算後の保留記憶数）も示す第1先読みコマンドを生成する。その後、主制御用CPU30aは、ステップS23に移行する。  
10

#### 【0092】

一方、ステップS21の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、ステップS21で判定した大当たり判定用乱数の値が非共通値と一致するか否かを判定する（ステップS24：乱数判定）。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、非共通値と一致したことを示す第1先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する（ステップS25）。ステップS25において、主制御用CPU30aは、先読みコマンド設定処理時の保留記憶数（1加算後の保留記憶数）も示す第1先読みコマンドを生成する。その後、主制御用CPU30aは、ステップS23に移行する。  
20

#### 【0093】

一方、ステップS24の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、ステップS24で判定した大当たり判定用乱数の値が共通値及び非共通値と一致しないこと（不一致）を示す第1先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する（ステップS26）。ステップS26において、主制御用CPU30aは、先読みコマンド設定処理時の保留記憶数（1加算後の保留記憶数）も示す第1先読みコマンドを生成する。その後、主制御用CPU30aは、ステップS23に移行する。  
20

#### 【0094】

続いて、各処理からステップS23に移行した主制御用CPU30aは、ステップS22、S25、S26で設定した第1先読みコマンドに加え、以下に示す先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する。すなわち、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理のステップS14で取得したリーチ判定用乱数の値を示す第2先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する。また、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理のステップS14で取得した変動パターン振分用乱数の値を指示する第3先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する。その後、主制御用CPU30aは、先読みコマンド設定処理を終了する。  
30

#### 【0095】

主制御用CPU30aは、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RAM30c（送信バッファ）に設定した各種先読みコマンドを所定のタイミングで演出制御用CPU31aに出力する。各種先読みコマンドを入力する演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aで実行された各種判定の結果、及び入球検知時に取得された各種乱数の具体的な値を、入球検知に対応する図柄変動ゲームの開始に先立って取得（把握）できる。  
40

#### 【0096】

先読みコマンド設定処理の開始時、主制御用CPU30aは、上始動入賞口15A又は下始動入賞口15Bに遊技球が入球した結果として、保留記憶数に1加算して、主制御用RAM30cの記憶内容を既に書き換えている。先読みコマンド設定処理の開始時、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を実行する前であることから、主制御用RAM30cの記憶内容として1加算後の保留記憶数から1減算もされていない。

#### 【0097】

このように主制御用CPU30aは、1回の図柄変動ゲームに対して大当たりか否かを決  
50

定し、その決定結果に基づき変動パターン（変動時間）を決定する処理を特別図柄開始処理でのみ（1セットの処理を）行う。一方、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理に先立って行う先読みコマンド設定処理において、後の該特別図柄開始処理で大当たりか否かを決定するために用いることになる大当たり判定用乱数の演出制御用CPU31aへの指示を行う。さらに主制御用CPU30aは、上記先読みコマンド設定処理において、実行が保留される図柄変動ゲームの変動内容（変動時間）を特定するために用いることになるリーチ判定用乱数及び変動パターン振分用乱数の演出制御用CPU31aへの指示を行う。

#### 【0098】

次に、演出制御用CPU31aが各種先読みコマンドを入力することで特定する内容について説明する。

図6に示すように、先読みコマンド設定処理の各種処理で設定される各種先読みコマンドの上位バイト及び下位バイトからは、それぞれに情報を特定することができる。

#### 【0099】

すなわち、第1先読みコマンドの上位バイトには、「D4H」又は「D5H」が設定され、このような上位バイトからは大当たり判定用乱数の値が共通値又は非共通値と一致するか否かに基づく、大当たり及びはずれに関する情報を特定することができる。この第1先読みコマンドの下位バイトには、「00H」～「0BH」が設定され、上位バイトとの組み合わせにより大当たり及びはずれに関する情報を特定することができる。例えば、上位バイト「D4H」からは、大当たり判定用乱数の値が共通値又は非共通値と一致することを特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「01H」からは、保留記憶数「2」及び共通値と一致する大当たりとなる結果を特定することができる。また、上位バイト「D5H」からは、大当たり判定用乱数の値が共通値又は非共通値と一致しないことを特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「09H」からは、保留記憶数「2」及びはずれとなる結果を特定することができる。図6において、「保1」、「保2」、「保3」、「保4」は保留記憶数を意味し、「共通当り」は「共通値と一致する大当たり」を意味し、「非共通当り」は「非共通値と一致する大当たり」を意味する。

#### 【0100】

第2先読みコマンドの上位バイトには、「D0H」又は「D1H」が設定され、このような上位バイトと下位バイトとの組み合わせによりリーチ判定用乱数の具体的な値を特定することができる。例えば、上位バイト「D0H」からは、リーチ判定用乱数の値が「0」～「127」であることを特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「7FH」からは、「127」の値を特定することができる。また、上位バイト「D1H」からは、リーチ判定用乱数の値が「128」～「240」であることを特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「00H」からは、「128」の値を特定することができる。

#### 【0101】

第3先読みコマンドの上位バイトには、「D2H」又は「D3H」が設定され、このような上位バイトと下位バイトとの組み合わせにより変動パターン振分用乱数の具体的な値を特定することができる。例えば、上位バイト「D2H」からは、変動パターン振分用乱数の値が「0」～「127」であることを特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「7FH」からは、「127」の値を特定することができる。また、上位バイト「D3H」からは、変動パターン振分用乱数の値が「128」～「239」であることを特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「00H」からは、「128」の値を特定することができる。

#### 【0102】

このように演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから入力する第1先読みコマンドを用いて、入球検知に対応する図柄変動ゲームを先読み対象とし、この図柄変動ゲームの開始に先立って大当たり判定用乱数の値に基づく大当たり及びはずれの結果を事前に特定（事前判定）することができる。また、演出制御用CPU31aは、主制御用CPU

10

20

30

40

50

30 a から入力する第 2 先読みコマンド及び第 3 先読みコマンドを用いて、先読み対象とする図柄変動ゲームの開始に先立ってリーチ判定用乱数及び変動パターン振分用乱数が何れの変動内容（変動時間）に対応するのか対応関係を事前に特定（事前判定）することができる。

#### 【 0 1 0 3 】

本実施形態では、上始動入賞口 15 A 又は下始動入賞口 15 B への入球（検知）時に入力する先読みコマンドに基づき、リーチ判定用乱数及び変動パターン振分用乱数が何れの変動内容（変動時間）に対応するのか対応関係を判定する演出制御用 C P U 3 1 a が、始動条件成立時判定手段として機能する。

#### 【 0 1 0 4 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、各種先読みコマンドを入力すると、これらコマンドを入力する度に、該コマンドで指示される保留記憶数に対応付けられた演出制御用 R A M 3 1 c の所定の記憶領域に該コマンドと、これと合わせて対応関係を判定した変動時間を示す種別情報を記憶する。

#### 【 0 1 0 5 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄変動ゲームの開始時（変動パターン指定コマンドの入力時）に、最も早く記憶した保留記憶数「1」に対応付けられた記憶領域に記憶されている各種先読みコマンドの値及び種別情報を今回の図柄変動ゲームを実行させるための実行領域に対応付けて記憶する。演出制御用 C P U 3 1 a は、その後、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各種先読みコマンド及び種別情報を保留記憶数「1」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、演出制御用 C P U 3 1 a は、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各種先読みコマンド及び種別情報を保留記憶数「2」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、演出制御用 C P U 3 1 a は、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各種先読みコマンド及び種別情報を保留記憶数「3」に対応付けられた記憶領域に記憶する（ソフト処理）。

#### 【 0 1 0 6 】

したがって、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 先読みコマンドではそれを特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なくはずれとなることを特定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 先読みコマンドでリーチ判定用乱数の値が「30」～「240」を特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なくはずれ且つリーチなしとなることを特定する。

#### 【 0 1 0 7 】

続いて、図 7 に示すように、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 3 先読みコマンドで変動パターン振分用乱数の値が「0」～「59」を特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なく変動パターン H P 1、すなわち 1 B L 分の変動時間となることを特定する。この場合に、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 先読みコマンドで指示される保留記憶数に対応付けられた演出制御用 R A M 3 1 c の所定の記憶領域に種別情報「1」を記憶する。

#### 【 0 1 0 8 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 3 先読みコマンドで変動パターン振分用乱数の値が「60」～「239」を特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なく変動パターン H P 2、すなわち 2 B L 分の変動時間となることを特定する。この場合に、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 先読みコマンドで指示される保留記憶数に対応付けられた演出制御用 R A M 3 1 c の所定の記憶領域に種別情報「2」を記憶する。

#### 【 0 1 0 9 】

一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 先読みコマンドではそれを特定する場合、第 2 先読みコマンドでリーチ判定用乱数の値が「0」～「29」を特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なくはずれ且つリーチありとなることを

10

20

30

40

50

特定する。

【0110】

続いて、図7に示すように、演出制御用CPU31aは、第3先読みコマンドで変動パターン振分用乱数の値が「0」～「167」を特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なく変動パターンRP1、すなわち3BL分の変動時間となることを特定する。この場合に、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドで指示される保留記憶数に対応付けられた演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に種別情報「3」を記憶する。

【0111】

また、演出制御用CPU31aは、第3先読みコマンドで変動パターン振分用乱数の値が「168」～「227」を特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なく変動パターンRP2、すなわち変動時間が「20秒」の4BL分の変動時間となることを特定する。この場合に、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドで指示される保留記憶数に対応付けられた演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に種別情報「4」を記憶する。10

【0112】

また、演出制御用CPU31aは、第3先読みコマンドで変動パターン振分用乱数の値が「228」～「239」を特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なく変動パターンRP3、すなわち5BL分の変動時間となることを特定する。この場合に、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドで指示される保留記憶数に対応付けられた演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に種別情報「5」を記憶する。20

【0113】

また、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドで共通値での大当たりを特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なく大当たりとなることを特定する。

【0114】

続いて、図7に示すように、演出制御用CPU31aは、第3先読みコマンドで変動パターン振分用乱数の値が「0」～「23」を特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なく変動パターンAP1、すなわち3BL分の変動時間となることを特定する。この場合に、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドで指示される保留記憶数に対応付けられた演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に種別情報「3」を記憶する。30

【0115】

また、演出制御用CPU31aは、第3先読みコマンドで変動パターン振分用乱数の値が「24」～「119」を特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なく変動パターンAP2、すなわち4BL分の変動時間となることを特定する。この場合に、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドで指示される保留記憶数に対応付けられた演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に種別情報「4」を記憶する。40

【0116】

また、演出制御用CPU31aは、第3先読みコマンドで変動パターン振分用乱数の値が「120」～「239」を特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なく変動パターンAP3、すなわち5BL分の変動時間となることを特定する。この場合に、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドで指示される保留記憶数に対応付けられた演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に種別情報「5」を記憶する。

【0117】

一方、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドで非共通値での大当たりを特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に応じて大当たり及びはずれ

の何れともなることを特定する。この場合に演出制御用 C P U 3 1 a は、先読み不能を特定するとともに、第 1 先読みコマンドで指示される保留記憶数に対応付けられた演出制御用 R A M 3 1 c の所定の記憶領域に種別情報「0（零）」を記憶する。

#### 【 0 1 1 8 】

次に、演出制御用 C P U 3 1 a が実行する連続演出を実行するための連続演出制御に係る処理について説明する。

図 8 に示すように、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 処理として、連続演出を実行させるか否かを決定するための B L 数判定処理を実行する。第 1 処理に続き、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 処理として、連続演出を実行させる場合における演出変動回数を決定するための演出変動回数決定処理を実行する。第 2 処理に続き、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 3 処理として、連続演出を実行させる場合におけるその具体的な演出内容、すなわち最終的な演出上の変動でのリーチ演出の演出内容を決定するためのリーチ演出内容決定処理を実行する。演出制御用 C P U 3 1 a は、上述した第 1 ~ 第 3 処理を上始動入賞口 1 5 A 又は下始動入賞口 1 5 B への入球（検知）時に実行する。10

#### 【 0 1 1 9 】

以下、上述した第 1 処理 ~ 第 3 処理（連続演出制御）の具体的な処理の内容について説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c で保持している各種先読みコマンド等の保留情報に基づき、第 1 処理を行う。本実施形態では、先読み対象とされる保留情報が共通値での大当たり、及びはずれ且つリーチありの何れかを特定している場合に第 1 処理が行われる。すなわち、連続演出によっては、前述したように、大当たり抽選に当選又はリーチ抽選に当選している可能性の高低が示唆される。20

#### 【 0 1 2 0 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、連続演出の実行中となる図柄変動ゲームの間、実行中となるように連続フラグを演出制御用 R A M 3 1 c に設定する。連続演出の実行中となる連続フラグの設定中、すなわち連続演出の実行中となる図柄変動ゲームがある場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 処理 ~ 第 3 処理といった処理を行わない（行うとしても連続演出を行わせることができないことを判断する）。

#### 【 0 1 2 1 】

図 9 に示すように、第 1 処理において、演出制御用 C P U 3 1 a は、その時に保留している保留情報が 2 以上（保留 2 以上）であるか否か、すなわち保留が存在しているか否かを判定する。保留 2 以上でない場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、連続演出を実行させることができないと判断し、第 1 処理を終了して連続演出制御を終了する。30

#### 【 0 1 2 2 】

また、保留 2 以上である場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、それよりも前に記憶されている保留情報が全てはずれを特定する内容（先読み対象前全てはずれ）であるか否かを判定する。先読み対象前全てはずれでない場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、連続演出を実行させることができないと判断し、第 1 処理を終了して連続演出制御を終了する。

#### 【 0 1 2 3 】

また、先読み対象前全てはずれである場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、その時に保留している保留情報の種別情報から特定される B L 数の合算を算出し（以下、「合算 B L 数」という）、その合算 B L 数の算出結果が 5 B L 以上且つ 8 B L 以下（5 B L 合算 B L 数 8 B L）を満たしているか否かを判定する。算出結果が 5 B L 合算 B L 数 8 B L を満たしていない場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、連続演出を実行させることができないと判断し、第 1 処理を終了して連続演出制御を終了する。40

#### 【 0 1 2 4 】

また、算出結果が 5 B L 合算 B L 数 8 B L を満たしている場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、今回の先読みの対象とした保留情報から遡って B L 数の合算の算出結果が最大となるまでの保留情報に対応する図柄変動ゲームを対象として連続演出を実行させることと判断し、第 1 処理を終了して第 2 処理へと移行する。50

**【0125】**

例えば、保留記憶数が「1」～「3」に対応するそれぞれの保留情報の種別情報が「1」、保留記憶数が「4」に対応する今回の先読み対象とした保留情報の種別情報が「4」の場合には、保留記憶数「1」～「4」に対応する全ての保留情報のB L数の合算の算出結果が7 B Lで5 B L 合算B L数 8 B Lを満たす最大となる。この例では、今回の先読み対象とした保留記憶数「4」を保留記憶数「1」～「4」に対応する4回の図柄変動ゲームを対象に連続演出を実行させることとなる。

**【0126】**

また、例えば、保留記憶数が「1」～「3」に対応するそれぞれの保留情報の種別情報が「2」、保留記憶数が「4」に対応する今回の先読み対象とした保留情報の種別情報が「4」の場合には、保留記憶数「2」～「4」に対応する3つの保留情報のB L数の合算の算出結果が8 B Lで5 B L 合算B L数 8 B Lを満たす最大となる。この例では、今回の先読み対象とした保留記憶数「4」を含む保留記憶数「2」～「4」に対応する3回の図柄変動ゲームを対象に連続演出を実行させることとなる。10

**【0127】**

本実施形態では、連続演出を実行させることが判断されるには、ある一定の条件、特にB L数に関して下限(5 B L)及び上限(8 B L)を課すようにして、連続演出の出現と連続演出に係るB L数とのバランスを調整することができる。本実施形態では、特に上述した一定の条件として、上限(8 B L)を規定することで、合算B L数に基づき連続演出に係る時間があまりに長くなつて間延びしてしまわないような工夫を施している。20  
一方、本実施形態では、上述した一定の条件として、下限(5 B L)を規定することで、連続演出があまりに短くなつて貧相になつてしまわないような工夫を施している。

**【0128】**

続いて、演出制御用CPU31aは、合算B L数に基づき、第2処理を行う。

第2処理において、演出制御用CPU31aは、演出変動回数抽選を行う。

第2処理を行うにあたって、演出制御用CPU31aは、第1処理において、算出した5 B L 合算B L数 8 B Lを満たす合算B L数を演出制御用RAM31cに記憶している。演出制御用CPU31aは、合算B L数を算出することで、連続演出の対象とする図柄変動ゲームにおいて、演出を実行させることができ変動時間の合算(合算変動時間)を算出していることになる。30

**【0129】**

図10に示すように、演出変動回数抽選は、第1処理において、合算B L数に基づき、所定の当選確率となるように、「2回」、「3回」、「4回」に乱数を振分け行われる。この演出変動回数抽選は、第1処理において、合算B L数が5 B Lの場合、「2回」の当選のみを決定する。また、第1処理において、合算B L数が6 B Lの場合、「2回」、「3回」の何れかの当選を決定するとともに、今回の先読み対象とした保留情報が共通値での大当たりを特定している特別保留情報である場合に特別保留情報でない場合よりも多い回数「3回」の当選を決定し易く定めている。また、第1処理において、合算B L数が7 B Lの場合、「3回」、「4回」の何れかの当選を決定するとともに、今回の先読み対象とした保留情報が上記特別保留情報である場合に上記特別保留情報でない場合よりも多い回数「4回」の当選を決定し易く定めている。また、第1処理において、合算B L数が8 B Lの場合、「4回」の当選のみを決定する。40

**【0130】**

演出制御用CPU31aは、演出変動回数抽選で「2回」を決定する場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数に関係なく、これらに跨って演出上、2回の変動回数となる連続演出を、演出上の各変動のB L数の合計が合算B L数となるようにB L数を振分けて実行させるように制御する。また、演出制御用CPU31aは、演出変動回数抽選で「3回」を決定する場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数に関係なく、これらに跨って演出上、3回の変動回数となる連続演出を、演出上の各変動のB L数の合計が合算B L数となるようにB L数を振分けて実行させるように制御する。また、演出制御用50

C P U 3 1 a は、演出変動回数抽選で「4回」を決定する場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数に関係なく、これらに跨って演出上、4回の変動回数となる連続演出を、演出上の各変動のB L数の合計が合算B L数となるようにB L数を振分けて実行させるように制御する。

#### 【0131】

上述した演出変動回数抽選や後述する各種抽選に用いる乱数は、所定の周期毎に更新され、演出制御用RAM31cに記憶されている。演出制御用C P U 3 1 a は、各種抽選を行う際にその抽選で用いる乱数を演出制御用RAM31cから取得し、該取得した乱数に基づき乱数抽選を行う。

#### 【0132】

10

続いて、演出制御用C P U 3 1 a は、演出変動回数に基づき、第3処理を行う。

第3処理において、演出制御用C P U 3 1 a は、演出内容抽選を行う。

演出内容抽選は、今回の先読み対象とした保留情報が上記特別保留情報であるか否かに基づき、所定の当選確率となるように、「短縮はずれ」、「短縮リーチ」に乱数を振分け行われる。この演出内容抽選は、今回の先読み対象とした保留情報が上記特別保留情報である場合に特別保留情報でない場合よりも「短縮リーチ」の当選を決定し易く定めている。

#### 【0133】

演出制御用C P U 3 1 a は、演出内容抽選で「短縮はずれ」を決定する場合、演出上の変動のうち最終回を除く変動を「短縮はずれ」の演出内容で実行させるように制御する。  
また、演出制御用C P U 3 1 a は、演出内容抽選で「短縮リーチ」を決定する場合、演出上の変動のうち最終回を除く変動を「短縮リーチ」の演出内容で実行させるように制御する。

20

#### 【0134】

次に、演出内容抽選を行った後の第3処理の内容について説明する。

演出制御用C P U 3 1 a は、第2処理及び第3処理において、決定した演出変動回数及び演出内容に基づき、続きの第3処理を行う。

#### 【0135】

30

この場合の第3処理において、演出制御用C P U 3 1 a は、演出変動回数分の演出上の変動についてB L数を振分けるとともに、演出上の各変動で実行させる演出内容を決定する。演出制御用C P U 3 1 a は、まず最終回を除いた演出上の変動、すなわち「短縮はずれ」や「短縮リーチ」を繰り返す部分についての決定を行う。続いて、演出制御用C P U 3 1 a は、最終回を除いた演出上の変動にB L数を振分けた残りのB L数を最終回の演出上の変動に振分けるとともに、該残りのB L数で実行可能なりーチ演出を最終回の演出上の変動で実行させるリーチ演出として決定する。

#### 【0136】

図11に示すように、演出制御用C P U 3 1 a は、合算B L数と演出変動回数に基づき、最終回を除く演出上の変動に対して1B LずつB L数を振分けるように決定する。

図11の5B Lの欄に示すように、合算B L数が5B L、すなわち25秒分の変動時間が確保されている場合には、演出変動回数が「2回」のみなので、演出変動回数の「1回目」に1B L、演出変動回数の「2回目(最終回)」に残りの4B Lを振分けることとなる。この場合には、最終回の演出上の変動に4B Lが振分けられるので、4B Lのリーチ演出に相当する「リーチ2」が最終回の演出上の変動で実行させるリーチ演出として決定される。

40

#### 【0137】

この場合に、演出制御用C P U 3 1 a は、第3処理の演出内容抽選で「短縮はずれ」を決定している場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームに跨って、1回目：「短縮はずれ」、2回目：「リーチ2」となる、25秒分の一続きの通常連続演出を実行せしように制御する。一方、演出制御用C P U 3 1 a は、第3処理の演出内容抽選で「短縮リーチ」を決定している場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームに跨って、1回目：「短縮

50

リーチ」 2回目：「リーチ2」となる、25秒分の一続きの特別連続演出を実行させるように制御する。

**【0138】**

図11の6BLの欄に示すように、合算BL数が6BL、すなわち30秒分の変動時間が確保されている場合には、演出変動回数が「2回」であれば、演出変動回数の「1回目」に1BL、演出変動回数の「2回目(最終回)」に残りの5BLを振分けることとなる。この場合には、最終回の演出上の変動に5BLが振分けられるので、5BLのリーチ演出に相当する「リーチ3」が最終回の演出上の変動で実行させるリーチ演出として決定される。

**【0139】**

この場合に、演出制御用CPU31aは、第3処理の演出内容抽選で「短縮はずれ」を決定している場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームに跨って、1回目：「短縮はずれ」 2回目：「リーチ3」となる、30秒分の一続きの通常連続演出を実行させるように制御する。一方、演出制御用CPU31aは、第3処理の演出内容抽選で「短縮リーチ」を決定している場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームに跨って、1回目：「短縮リーチ」 2回目：「リーチ3」となる、30秒分の一続きの特別連続演出を実行させるように制御する。

**【0140】**

また、図11の6BLの欄に示すように、合算BL数が6BL、すなわち30秒分の変動時間が確保されている場合には、演出変動回数が「3回」であれば、演出変動回数の「1回目」及び「2回目」に1BL、演出変動回数の「3回目(最終回)」に残りの4BLを振分けることとなる。この場合には、最終回の演出上の変動に4BLが振分けられるので、4BLのリーチ演出に相当する「リーチ2」が最終回の演出上の変動で実行させるリーチ演出として決定される。

**【0141】**

この場合に、演出制御用CPU31aは、第3処理の演出内容抽選で「短縮はずれ」を決定している場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームに跨って、1回目：「短縮はずれ」 2回目：「短縮はずれ」 3回目：「リーチ2」となる、30秒分の一続きの通常連続演出を実行させるように制御する。一方、演出制御用CPU31aは、第3処理の演出内容抽選で「短縮リーチ」を決定している場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームに跨って、1回目：「短縮リーチ」 2回目：「短縮リーチ」 3回目：「リーチ2」となる、30秒分の一続きの特別連続演出を実行させるように制御する。

**【0142】**

図11の7BLの欄に示すように、合算BL数が7BL、すなわち35秒分の変動時間が確保されている場合には、演出変動回数が「3回」であれば、演出変動回数の「1回目」及び「2回目」に1BL、演出変動回数の「3回目(最終回)」に残りの5BLを振分けることとなる。この場合には、最終回の演出上の変動に5BLが振分けられるので、5BLのリーチ演出に相当する「リーチ3」が最終回の演出上の変動で実行させるリーチ演出として決定される。

**【0143】**

この場合に、演出制御用CPU31aは、第3処理の演出内容抽選で「短縮はずれ」を決定している場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームに跨って、1回目：「短縮はずれ」 2回目：「短縮はずれ」 3回目：「リーチ3」となる、35秒分の一続きの通常連続演出を実行させるように制御する。一方、演出制御用CPU31aは、第3処理の演出内容抽選で「短縮リーチ」を決定している場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームに跨って、1回目：「短縮リーチ」 2回目：「短縮リーチ」 3回目：「リーチ3」となる、35秒分の一続きの特別連続演出を実行させるように制御する。

**【0144】**

また、図11の7BLの欄に示すように、合算BL数が7BL、すなわち35秒分の変動時間が確保されている場合には、演出変動回数が「4回」であれば、演出変動回数の「

10

20

30

40

50

「1回目」～「3回目」に1BL、演出変動回数の「4回目（最終回）」に残りの4BLを振分けることとなる。この場合には、最終回の演出上の変動に4BLが振分けられるので、4BLのリーチ演出に相当する「リーチ2」が最終回の演出上の変動で実行させるリーチ演出として決定される。

#### 【0145】

この場合に、演出制御用CPU31aは、第3処理の演出内容抽選で「短縮はずれ」を決定している場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームに跨って、1回目：「短縮はずれ」 2回目：「短縮はずれ」 3回目：「短縮はずれ」 4回目：「リーチ2」となる、35秒分の一続きの通常連続演出を実行させるように制御する。一方、演出制御用CPU31aは、第3処理の演出内容抽選で「短縮リーチ」を決定している場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームに跨って、1回目：「短縮リーチ」 2回目：「短縮リーチ」

3回目：「短縮リーチ」 4回目：「リーチ2」となる、35秒分の一続きの特別連続演出を実行させるように制御する。

#### 【0146】

図11の8BLの欄に示すように、合算BL数が8BL、すなわち40秒分の変動時間が確保されている場合には、演出変動回数が「4回」のみなので、演出変動回数の「1回目」～「3回目」に1BL、演出変動回数の「4回目（最終回）」に残りの5BLを振分けることとなる。この場合には、最終回の演出上の変動に5BLが振分けられるので、5BLのリーチ演出に相当する「リーチ3」が最終回の演出上の変動で実行させるリーチ演出として決定される。

10

20

#### 【0147】

この場合に、演出制御用CPU31aは、第3処理の演出内容抽選で「短縮はずれ」を決定している場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームに跨って、1回目：「短縮はずれ」 2回目：「短縮はずれ」 3回目：「短縮はずれ」 4回目：「リーチ3」となる、40秒分の一続きの通常連続演出を実行させるように制御する。一方、演出制御用CPU31aは、第3処理の演出内容抽選で「短縮リーチ」を決定している場合、連続演出の対象とする図柄変動ゲームに跨って、1回目：「短縮リーチ」 2回目：「短縮リーチ」 3回目：「短縮リーチ」 4回目：「リーチ3」となる、40秒分の一続きの特別連続演出を実行させるように制御する。

#### 【0148】

30

本実施形態では、連続演出の演出内容の決定に際し、合算BL数（合算変動時間）に応じて演出上の変動を連続して実行させる演出変動回数を決定する。すなわち、演出上の変動を連続して実行させる演出変動回数が、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数に関係なく、合算BL数に基づき決定されるようにしている。

#### 【0149】

さらに本実施形態では、連続演出において、「短縮はずれ」を連続させるだけでなく、「短縮リーチ」を連続させることで、リーチの図柄組み合わせを連続させるようにしている。すなわち、演出変動回数が確保される演出上の変動としてリーチ演出を組み込む場合にも連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数に関係なく、リーチの図柄組み合わせを連続させることができるようになっている。

40

#### 【0150】

また、本実施形態の連続演出では、「短縮はずれ」や「短縮リーチ」が連続するという規則性を持って出現させるようにしている。すなわち、規則性を有した「短縮はずれ」や「短縮リーチ」の出現によって遊技者に連続演出を把握させることができるようにしている。

#### 【0151】

このようにして第1処理～第3処理を行う結果、演出制御用CPU31aは、複数回の連続した図柄変動ゲームの対象のうち最初に到来する図柄変動ゲームの開始を契機に、これら図柄変動ゲームに跨って、所定の演出を連続的に実行させるように制御する。上述した第1処理～第3処理、すなわち連続演出制御を行う演出制御用CPU31aが、演出内

50

容決定手段として機能する。

**【0152】**

すなわち、演出制御用CPU31aは、上記のようにして連続演出の実行とともにその演出内容を決定すると、実際に連続演出の演出を実行させているか否かに関係なく、連続演出の実行中となるように連続フラグを演出制御用RAM31cに設定する。

**【0153】**

さらに演出制御用CPU31aは、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数と同一数を、演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に記憶している連続演出を実行させる図柄変動ゲームの回数を示す連続実行回数に設定する。その後、演出制御用CPU31aは、連続演出の実行中、それぞれの演出上の変動に応じた演出を実行させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。10

**【0154】**

また、演出制御用CPU31aは、連続演出の実行中、複数回の図柄変動ゲームの区切りの場面で、図柄変動ゲームの開始及び終了が指示される（変動パターン指定コマンド及び全図柄停止コマンドを入力する）が、これら指示（コマンド）を無視し、決定している内容での連続演出を実行させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

**【0155】**

また、演出制御用CPU31aは、連続演出の実行中、図柄変動ゲームの開始が指示される（変動パターン指定コマンドを入力する）毎に、演出制御用RAM31cに記憶している連続実行回数を「1」減算する。さらに演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶している連続実行回数が「0（零）」となる図柄変動ゲーム、すなわち連続演出の対象とする図柄変動ゲームの終了時（全図柄停止コマンドの入力時）、連続演出の非実行中となるように連続フラグを演出制御用RAM31cに設定する。20

**【0156】**

なお、演出制御用CPU31aは、連続演出の実行中、実際の図柄変動ゲームの開始及び終了と、演出上の変動の開始及び終了とが一致しないこととなるので、保留画像表示領域Hに保留画像を表示させないように演出表示装置11の表示内容を制御する。その一方で、連続演出の実行中も保留画像を表示させるようにしてよく、その場合に演出制御用CPU31aは、演出上の変動回数分の保留画像を表示させるように切り替えるとともに、その切り替え後の保留画像が演出上の変動の消化に合わせて減少する表示をさせるように演出表示装置11の表示内容を制御すればよい。30

**【0157】**

上述したように、連続演出に係る制御が行われる結果、連続演出の対象とする実際の図柄変動ゲームの実行態様が、演出上の変動に基づく実行態様へと切り替えられるようになる。

**【0158】**

例えば、図12(a)に示すように、演出制御用RAM31cに記憶している保留情報の状況が、保留記憶数1（「保1」）及び保留記憶数2（「保2」）に対応付けて1BLのはずれを特定しているとともに、保留記憶数3（「保3」）に対応付けて3BLの「リーチ1」を特定している。この場合に、保留記憶数3を対象に連続演出制御が行われると、保留情報が存在しているとともに、保留記憶数1～3の合算BL数が5BLであって、さらに保留記憶数1，2がはずれの保留情報となっているので、保留記憶数1～3の図柄変動ゲームを対象として連続演出を実行されることと判断される。40

**【0159】**

これにより、図12(b)に示すように、上記図柄変動ゲームが、2回の演出変動回数で、1回目：はずれ（「短縮はずれ」又は「短縮リーチ」） 2回目：「リーチ2」となる、25秒分の一続きの連続演出として実行されるようになる。

**【0160】**

すなわち、図13(a), (b)に示すように、1BLの図柄変動ゲーム 1BLの図柄変動ゲーム 3BLの図柄変動ゲームというように、3回の図柄変動ゲームが行われる50

状況が、連続演出が行われることで、1BLの演出上の変動 4BLの「リーチ2」での演出上の変動というように、演出上、2回の変動（ゲーム）が行われる状況へと変化される。

#### 【0161】

上記の例では、演出変動回数が、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数よりも少なく決定されることとなる。すなわち、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数に関係なく、演出上の変動回数を敢えて少なく遊技者に見せることもできるようにしている。

#### 【0162】

また、図12(c)に示すように、演出制御用RAM31cに記憶している保留情報の状況が、保留記憶数1（「保1」）に対応付けて3BLの「リーチ1」のはずれを特定しているとともに、保留記憶数2（「保2」）に対応付けて4BLの「リーチ2」を特定している。この場合に、保留記憶数2を対象に連続演出制御が行われると、保留情報が存在しているとともに、保留記憶数1,2の合算BL数が7BLであって、さらに保留記憶数1がはずれの保留情報となっているので、保留記憶数1,2の図柄変動ゲームを対象として連続演出を実行させることと判断される。10

#### 【0163】

これにより、図12(d)に示すように、上記図柄変動ゲームが、3回の演出変動回数であれば、1回目：はずれ（「短縮はずれ」又は「短縮リーチ」） 2回目：はずれ（「短縮はずれ」又は「短縮リーチ」） 3回目：「リーチ3」となる、35秒分の一続きの連続演出として実行されるようになる。20

#### 【0164】

また、図12(e)に示すように、上記図柄変動ゲームが、4回の演出変動回数であれば、1回目：はずれ（「短縮はずれ」又は「短縮リーチ」） 2回目：はずれ（「短縮はずれ」又は「短縮リーチ」） 3回目：はずれ（「短縮はずれ」又は「短縮リーチ」） 4回目：「リーチ2」となる、35秒分の一続きの連続演出として実行されるようになる。20

#### 【0165】

すなわち、図13(c)～(e)に示すように、3BLの図柄変動ゲーム 4BLの図柄変動ゲームというように、2回の図柄変動ゲームが行われる状況が、連続演出が行われることで、演出上、3回又は4回の変動（ゲーム）が行われる状況へと変化される。3回の演出変動回数の場合には、1BLの演出上の変動 1BLの演出上の変動 5BLの「リーチ3」での演出上の変動というように、演出上、3回の変動（ゲーム）が行われる状況へと変化される。また、4回の演出変動回数には、1BLの演出上の変動 1BLの演出上の変動 1BLの演出上の変動 4BLの「リーチ2」での演出上の変動というように、演出上、4回の変動（ゲーム）が行われる状況へと変化される。30

#### 【0166】

上記の例では、演出変動回数が、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数よりも多く決定されることとなる。すなわち、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数に関係なく、演出上の変動回数を多く遊技者に見せることもできるようにしている。40

#### 【0167】

したがって、本実施形態では、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 連続演出の演出内容の決定に際し、合算BL数（合算変動時間）に応じて演出上の変動を連続して実行させる演出変動回数を決定するようにした。これにより、演出上の変動を連続して実行させる演出変動回数が、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数に関係なく、合算BL数に基づき決定されるようになり、その自由度を高くすることができる。したがって、演出上の変動を連続して実行させる連続演出を遊技者に楽しませることができる。

#### 【0168】

(2) 演出上の変動として「短縮はずれ」だけでなく「短縮リーチ」（所謂、「リーチ

50

演出」)を組み込むようにした。すなわち、演出変動回数が確保される中に「短縮リーチ」を組み込んだ場合にも効果的に適用されるようになる。したがって、演出上の変動を連続して実行させる連續演出を遊技者に楽しませることができる。

#### 【0169】

(3) 演出上の変動を連続して実行させる演出変動回数が、連續演出の対象とする図柄変動ゲームの回数よりも多く決定される場合を含むようにした。これにより、演出変動回数を多く遊技者に見せたいような状況では、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数に関係なく、演出変動回数を多く遊技者に見せることができるようになる。このため、演出変動回数の自由度を効果的に高くすることができる。

#### 【0170】

(4) 演出上の変動を連続して実行させる演出変動回数が、連續演出の対象とする図柄変動ゲームの回数よりも少なく決定される場合を含むようにした。これにより、演出変動回数を敢えて少なく遊技者に見せたいような状況では、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数に関係なく、演出変動回数を敢えて少なく遊技者に見せることができるようになる。このため、演出変動回数の自由度を効果的に高くすることができる。

#### 【0171】

(5) 連續演出の演出内容が決定されるには、ある一定の条件(本実施形態では、5B L 合算B L数 8B L)を課すようにすることで、連續演出の出現とその連續演出に係る時間(B L数)とのバランスを調整することができる。これにより、仕様等に応じて、連續演出の出現とその連續演出に係る時間とのバランスを調整可能とし、仕様等に応じた最適な連續演出を実現することができる。

#### 【0172】

(6) B L数(変動時間)を合算することにより合算B L数(合算変動時間)があまりに長くなってしまうと、演出が間延びしてしまって、折角の連續演出の興趣を却って低下させてしまう可能性もある。そこで、連續演出の演出内容を決定することができる合算B L数の上限(本実施形態では、8B L)を規定することで、上述した演出が間延びしてしまうことを抑制することができる。

#### 【0173】

(7) 演出上の変動を連続して実行させる中に規則性を持って出現させるように「短縮リーチ」(所謂、「リーチ演出」)を組み込ませるようにした。これにより、規則性を有した「短縮リーチ」の出現によって遊技者に連續演出を把握させる仕様の実現の際、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数といった事情の考慮が必要なくなるようになる。このため、演出上の変動に「短縮リーチ」を組み込み際の自由度を効果的に高くすることができる。

#### 【0174】

(8) 演出上の変動として「短縮リーチ」を決定する場合にはその全てに「短縮リーチ」を組み込ませるようにした。これにより、連續した「短縮リーチ」の出現によって遊技者に連續演出を把握させる仕様の実現の際にも、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数といった事情の考慮が必要なくなるようになる。

#### 【0175】

##### (第2実施形態)

次に、第2実施形態を説明する。

なお、以下に説明する実施形態において、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御内容などは、同一の符号を付すなどして、その重複する説明を省略又は簡略する。

#### 【0176】

本実施形態において、特図を確定停止表示させて1回の図柄変動ゲームを終了させて保留記憶数が「1以上」であって実行が保留されている図柄変動ゲームが存在する場合、主制御用C P U 3 0 aは、変動インターバル時間(本実施形態では、0.6秒)を経て次の変動ゲームを行わせるように制御する。すなわち、主制御用C P U 3 0 aは、複数回の変動ゲームを連續して行わせる場合、変動パターン指定コマンドの出力に際し、直前の変動

10

20

30

40

50

ゲームを終了させてから変動インターバル時間をあけて該変動パターン指定コマンドを出力する。

#### 【0177】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄停止コマンドを入力してから、新たな変動パターン指定コマンドを入力するまでの間、すなわち変動インターバル時間の間、変動インターバル演出を行わせるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。この変動インターバル演出として、本実施形態では、確定停止表示させた飾図の停止の状態を維持する演出を行わせる。

#### 【0178】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、新たな変動パターン指定コマンドを入力するまでの変動インターバル時間（本実施形態では、0.6秒）の間、変動インターバル演出を繰り返し実行させつつ飾図による図柄変動ゲームの実行を待機する。10

#### 【0179】

次に、本実施形態において、演出内容抽選を行った後の第3処理の内容について説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、第2処理及び第3処理において、決定した演出変動回数及び演出内容に基づき行う、続きの第3処理において、演出変動回数分の演出上の変動について B L 数を振分けることに加えて変動インターバル時間を振分ける。

#### 【0180】

演出制御用 C P U 3 1 a は、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数に応じた変動インターバル時間の合計を算出し、その算出結果を演出変動回数に合わせて均等に振分ける。20

#### 【0181】

例えば、図14に示すように、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数が2回、すなわち変動インターバル時間として1回分（0.6秒）が含まれている場合、演出変動回数が3回として連続演出が実行されるときには1回目及び2回目、2回目及び3回目のそれぞれの演出上の変動インターバル時間として、0.3秒/回として振分けられる。また、演出変動回数が4回として連続演出が実行されるときには1回目及び2回目、2回目及び3回目、3回目及び4回目のそれぞれの演出上の変動インターバル時間として、0.2秒/回として振分けられる。30

#### 【0182】

また、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数が3回、すなわち変動インターバル時間として2回分（1.2秒）が含まれている場合、演出変動回数が3回として連続演出が実行されるときには1回目及び2回目、2回目及び3回目のそれぞれの演出上の変動インターバル時間として、0.6秒/回として振分けられる。また、演出変動回数が4回として連続演出が実行されるときには1回目及び2回目、2回目及び3回目、3回目及び4回目のそれぞれの演出上の変動インターバル時間として、0.4秒/回として振分けられる。なお、演出変動回数が2回として連続演出が実行されるときには1回目及び2回目の演出上の変動インターバル時間として、1.2秒/回として振分けられる。

#### 【0183】

また、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数が4回、すなわち変動インターバル時間として3回分（1.8秒）が含まれている場合、演出変動回数が3回として連続演出が実行されるときには1回目及び2回目、2回目及び3回目のそれぞれの演出上の変動インターバル時間として、0.9秒/回として振分けられる。また、演出変動回数が4回として連続演出が実行されるときには1回目及び2回目、2回目及び3回目、3回目及び4回目のそれぞれの演出上の変動インターバル時間として、0.6秒/回として振分けられる。なお、演出変動回数が2回として連続演出が実行されるときには1回目及び2回目の演出上の変動インターバル時間として、変動インターバル時間の合計時間が振分けられる。

#### 【0184】

50

20

30

40

50

上述したように、変動インターバル時間についても連続演出の演出内容の決定に考慮される結果、連続演出の対象とする実際の図柄変動ゲームの実行態様が、演出上の変動に基づく実行態様へと切り替えられるようになる。

#### 【0185】

図12(a), (b)に示した例では、3回の図柄変動ゲームが、2回の演出変動回数で、1回目：はずれ（「短縮はずれ」又は「短縮リーチ」） 2回目：「リーチ2」となる、25秒分に2回分の変動インターバル時間を加えた連続演出として実行されるようになる。この場合には、実際に3回の図柄変動ゲームが実行される場合と同一時間に跨って連続演出が実行される。

#### 【0186】

すなわち、図15(a), (b)に示すように、1BLの図柄変動ゲーム 変動インターバル時間 1BLの図柄変動ゲーム 変動インターバル時間 3BLの図柄変動ゲーム というように、3回の図柄変動ゲームが行われる状況が、変化される。この場合には、連続演出が行われることで、1BLの演出上の変動 演出上の変動インターバル時間 4BLの「リーチ2」での演出上の変動というように、演出上、2回の変動（ゲーム）が1回の変動インターバル時間（この場合には1.2秒/回）を挟んで行われる状況へと変化される。

10

#### 【0187】

また、図12(c)～(e)に示した例では、2回の図柄変動ゲームが、3回の演出変動回数で、1回目：はずれ（「短縮はずれ」又は「短縮リーチ」） 2回目：はずれ（「短縮はずれ」又は「短縮リーチ」） 3回目：「リーチ3」となる、35秒分に1回分の変動インターバル時間を加えた連続演出として実行されるようになる。また、2回の図柄変動ゲームが、4回の演出変動回数で、1回目：はずれ（「短縮はずれ」又は「短縮リーチ」） 2回目：はずれ（「短縮はずれ」又は「短縮リーチ」） 3回目：はずれ（「短縮はずれ」又は「短縮リーチ」） 4回目：「リーチ2」となる、35秒分に1回分の変動インターバル時間を加えた連続演出として実行されるようになる。この場合には、実際に2回の図柄変動ゲームが実行される場合と同一時間に跨って連続演出が実行される。

20

#### 【0188】

すなわち、図15(c)～(e)に示すように、3BLの図柄変動ゲーム 変動インターバル時間 4BLの図柄変動ゲーム というように、2回の図柄変動ゲームが行われる状況が、変化される。この場合には、連続演出が行われることで、1BLの演出上の変動 演出上の変動インターバル時間を2回繰り返し、5BLの「リーチ3」での演出上の変動 というように、演出上、3回の変動（ゲーム）が2回の変動インターバル時間（この場合には0.3秒/回）を挟んで行われる状況へと変化される。また、連続演出が行われることで、1BLの演出上の変動 演出上の変動インターバル時間を3回繰り返し、4BLの「リーチ2」での演出上の変動 というように、演出上、4回の変動（ゲーム）が3回の変動インターバル時間（この場合には0.2秒/回）を挟んで行われる状況へと変化される。

30

#### 【0189】

したがって、本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(8)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

40

(9)演出上の変動を連続して実行させる演出変動回数が、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数に関係なく決定されるようにもしても、連続演出の対象とする図柄変動ゲームのうち、実際に最初の図柄変動ゲームが実行されてから最後の図柄変動ゲームが終了するまでと同一時間とする連続演出を実現することができるようになる。これにより、演出上、違和感を遊技者に与えることのない連続演出を実現することができる。

#### 【0190】

なお、上記各実施形態は以下のように変更してもよい。

- ・各実施形態では、合算BL数に下限及び上限といった条件を設定しなくてもよいし、下限のみ又は上限のみを設定する構成としてもよい。また、合算BL数の下限及び上限に

50

については仕様に応じて変更することもできる。

**【0191】**

・各実施形態では、保留が2以上で連続演出を実行可能にしたが、保留が1以上で連続演出を実行可能にしてもよい。この場合には、1回の図柄変動ゲームを複数回の演出上の変動として楽しませる遊技性を遊技者に提供することができる。

**【0192】**

・各実施形態では、連続演出を実行させるか否かについては実行抽選といった抽選により決定することもできる。この場合には、先読み対象とする保留情報が特別保留情報である場合に特別保留情報でない場合よりも連続演出を実行させ易くすることが好ましい。

**【0193】**

・各実施形態では、演出上の変動を連続して実行させる演出変動回数が、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数よりも多く決定される場合と少なく決定される場合の何れかを少なくとも含んでいればよい。

**【0194】**

・各実施形態では、演出上の変動を連続して実行させる演出変動回数が、連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数と同一数を決定する場合を含まないようにしてよい。すなわち、演出制御用CPU31aは、連続演出の演出内容の決定に際し、演出変動回数が連続演出の対象とする図柄変動ゲームの回数と同一数にならないように決定する。

**【0195】**

・各実施形態では、連続演出制御時に実行が保留されている全ての図柄変動ゲームを対象に連続演出を実行させる仕様とすることもできる。

・各実施形態では、連続演出制御時に実行が保留されている図柄変動ゲームのうち連続演出の対象とする図柄変動ゲームを抽選により決定することもできる。

**【0196】**

・各実施形態では、最終回の演出上の変動を除く演出上の変動として、「短縮はずれ」と「短縮リーチ」とを決定する手法を変更してもよく、例えば、これらを交互に出現させるように決定したり、それぞれを2回連続して出現させたりするように決定したりしてもよい。また、演出上の変動毎に「短縮はずれ」及び「短縮リーチ」の何れを出現させるか抽選により決定することもできる。

**【0197】**

・各実施形態では、最終回の演出上の変動を除く演出上の変動として、2BL分の変動時間を用いて「通常はずれ」や、「短縮リーチ」よりも長い「通常リーチ」等といった演出を決定可能にしてもよい。

**【0198】**

・各実施形態では、最終回の演出上の変動を除く演出上の変動として、1BL以外を決定可能にしてもよく、その場合に3BL等を決定するときには対応するリーチ演出を実行可能にしてもよい。

**【0199】**

・各実施形態では、演出上の各変動の内容を決定する際、まず最終回の演出上の変動についてBL数(リーチ演出)を決定し、その残りのBL数に基づき演出変動回数を決定したり、残りの演出上の変動についてBL数を決定したりしてもよい。

**【0200】**

・各実施形態では、合算BL数に関係なく、演出変動回数2~4の何れを決定可能にしてもよい。また、演出変動回数には、1回を設定することもできる。

・各実施形態では、演出変動回数を5回以上に設定することもできる。

**【0201】**

・各実施形態では、連続演出における演出変動回数と最終的に行われるリーチ演出の種類との何れかにより、大当りとなる可能性の高低が示唆されていればよい。

・第1実施形態では、変動インターバル時間の構成を有している場合、変動インターバル時間分、連続演出の対象とする図柄変動ゲームが実際に行われる間の時間と、連続演出

10

20

30

40

50

として演出上の変動を行わせる時間とが一致しないこととなるが、この差分については連続演出の垂れ流しにより消化するようにすればよい。

#### 【0202】

・各実施形態では、保留情報がはずれ且つリーチなしを特定している場合にも連続演出制御が行われる、すなわち連続演出を実行可能にすることもできる。

・各実施形態では、第1先読みコマンドに含まれる情報として、大当たり判定用乱数自体を示す情報としてもよい。この場合には、こういった第1先読みコマンドを入力する演出制御用CPU31aが、コマンドで指示される大当たり判定用乱数を用いて所定の判定値、すなわち共通値や非共通値と一致するか否かといった判定を行うようにする。このため、この場合の演出制御用CPU31aは、始動条件成立時判定手段として機能する。

10

#### 【0203】

・各実施形態において、事前演出の実行に関しては、主制御用CPU30aが入球権利に対応する図柄変動ゲームを先読み対象とし、この図柄変動ゲームの開始に先立って大当たり判定用乱数の値に基づく大当たり及びはずれの結果を事前に特定した上で、第1先読みコマンドを設定及び出力するようにしてもよい。この場合には、さらに大当たり判定用乱数の値に基づく大当たり及びはずれの結果を事前に特定した上で、リーチ判定用乱数及び変動パターン振分用乱数を用いることで、先読み対象とする図柄変動ゲームが実際に行われる際の変動時間（変動パターン）の種類を特定した上で、各種先読みコマンドを設定及び出力することもできる。

#### 【0204】

・各実施形態において、保留情報は、保留記憶数と記憶領域を予め対応付けして記憶されるようにしたが、演出制御用RAM31cで記憶された順番とともに、保留情報の中で最先に記憶された保留情報が何れであるかを特定可能になっていればよい。例えば、演出制御用RAM31cへの保留情報の記憶の手法としては、保留情報記憶用の領域において、空いている記憶領域（アドレス）の前から順に、保留情報を記憶していくとともに、最も早く記憶した保留情報を示すアドレスを演出制御用RAM31cに記憶する。図柄変動ゲームの開始時には、演出制御用RAM31cに記憶しているアドレスに基づき、最も早く記憶した保留情報を読み出した後、そのアドレスの情報を消去するとともに、その後に早く記憶した保留情報を示すアドレスを演出制御用RAM31cに記憶するといった手法がある。

20

#### 【0205】

・各実施形態は、主制御用CPU30aが先読みコマンド設定処理の中で連続演出を実行させるか否かについても振分け（決定）可能な構成で実現してもよい。例えば、主制御用CPU30aは、先読みコマンド設定処理の中で変動時間（変動パターン）の種類まで特定し、それに応じた各種先読みコマンドを演出制御用CPU31aへと出力する。そして、演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから入力する各種先読みコマンドに応じて連続演出を行わせる仕様としてもよい。これにより、主制御用CPU30aの事前判定に関する処理の負担は増加する一方、各種先読みコマンドに係る容量の削減に寄与することができる。

30

#### 【0206】

・各実施形態において、先読みコマンド設定処理の実行タイミングは、特別図柄入力処理の終了後から事前判定の対象となった図柄変動ゲームを開始させるための特別図柄開始処理が開始されるまでの期間中であって、連続演出を行わせることが可能な範囲で、変更してもよい。

40

#### 【0207】

・各実施形態では、主制御用CPU30aが、特図指定コマンドに代えて、当りの種類を示す制御コマンドを出力してもよい。なお、この制御コマンドは、当りの種類毎に設定されたコマンドであって、特図の種類は特定できない。また、当りの種類毎に変動パターンを設定した場合には、変動パターン指定コマンドをもとに演出制御用CPU31aが、当りの種類を把握するようにしてもよい。

50

**【0208】**

・各実施形態では、演出表示装置11で保留画像の表示を行うパチンコ遊技機に具体化したが、演出表示装置11で保留画像の表示を行わないパチンコ遊技機に具体化してもよい。

**【0209】**

・各実施形態は、特図と飾図を用いるパチンコ遊技機に具体化したが、特図のみを用いるパチンコ遊技機に具体化してもよい。

・各実施形態では、演出表示装置11を液晶式としたが、ドットマトリクス式や7セグメントL E D式の演出表示装置としてもよいし、ドラム式などの機械式の演出表示装置としてもよい。

10

**【0210】**

次に、上記各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) 前記演出内容決定手段は、前記合算変動時間が所定の条件を満たすときに、該合算変動時間の算出の対象とされた図柄変動ゲームに実行させる遊技演出として前記特別遊技演出の演出内容を決定する。

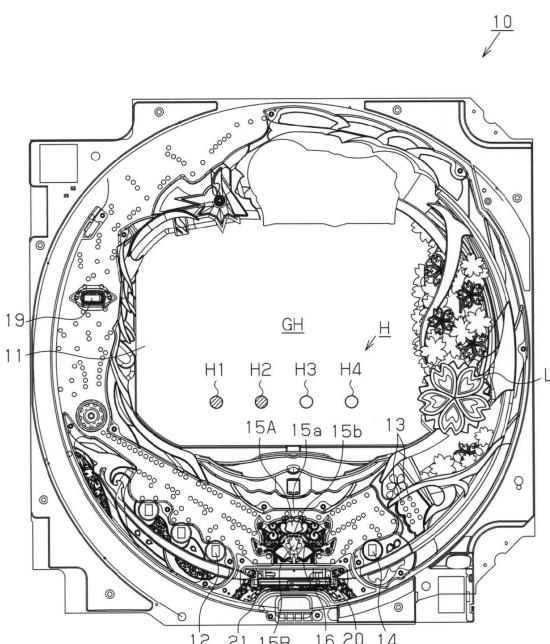
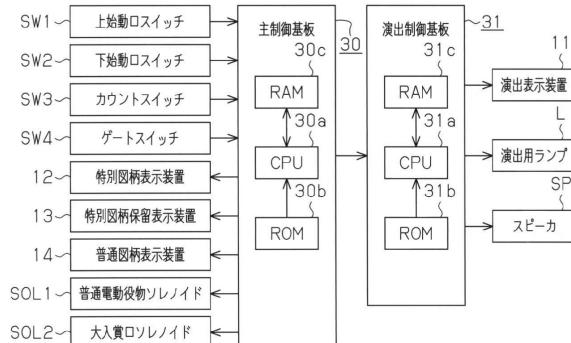
**【0211】**

(ロ) 前記所定の条件は、前記特別遊技演出の演出内容を決定することができる前記合算変動時間の上限を規定している。

**【符号の説明】****【0212】**

20

S W 1 ... 上始動口スイッチ、S W 2 ... 下始動口スイッチ、1 0 ... 遊技盤、1 1 ... 演出表示装置、1 5 A ... 上始動入賞口、1 5 B ... 下始動入賞口、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用CPU、3 0 b ... 主制御用ROM、3 0 c ... 主制御用RAM、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用CPU、3 1 b ... 演出制御用ROM、3 1 c ... 演出制御用RAM。

**【図1】****【図2】****【図3】**

(a) はずれ時：リーチ判定用乱数 (30~240)

変動内容	変動時間	BL数	変動パターン振分用乱数
HP1 短縮はずれ	5秒	1BL	0~59 (60個)
HP2 通常はずれ	10秒	2BL	60~239 (180個)

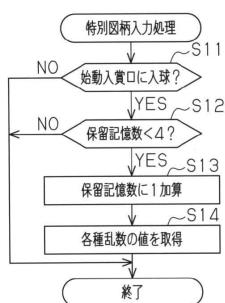
(b) はずれ時：リーチ判定用乱数 (0~29)

変動内容	変動時間	BL数	変動パターン振分用乱数
RP1 リーチ1	15秒	3BL	0~167 (168個)
RP2 リーチ2	20秒	4BL	168~227 (60個)
RP3 リーチ3	25秒	5BL	228~239 (12個)

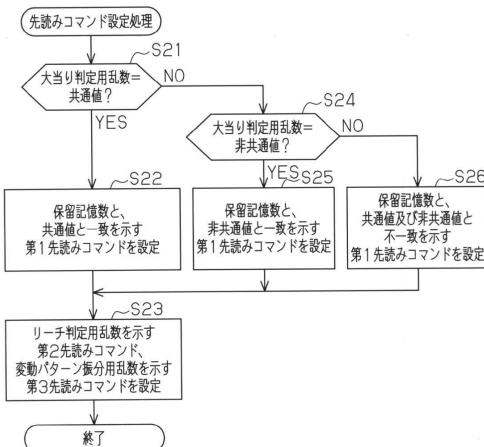
(c) 大当たり時

変動内容	変動時間	BL数	変動パターン振分用乱数
AP1 大当たり(リーチ1)	18秒	3BL	0~23 (24個)
AP2 大当たり(リーチ2)	23秒	4BL	24~119 (96個)
AP3 大当たり(リーチ3)	28秒	5BL	120~239 (120個)

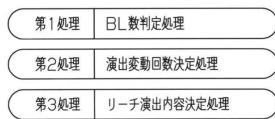
【図4】



【図5】



【図8】



【図9】

連続演出実行条件
保留2以上
先読み対象前全てはずれ
5BL≤合算BL数≤8BL

【図10】

BL数	演出変動回数
5BL	2回
6BL	2回
	3回
7BL	3回
	4回
8BL	4回

【図6】

先読みコマンド		判定結果	リーチ判定用乱数(241)	変動パターン振分用乱数(240)
D4H	D0H	00H~7FH	0~127	
	D1H	00H~70H	128~240	
	D2H	00H~7FH		0~127
	D3H	00H~6FH		128~239
	00H	保1共通当り		
	01H	保2共通当り		
	02H	保3共通当り		
	03H	保4共通当り		
D5H	04H	保1非共通当り		
	05H	保2非共通当り		
	06H	保3非共通当り		
	07H	保4非共通当り		
	08H	保1はずれ		
	09H	保2はずれ		
	0AH	保3はずれ		
	OBH	保4はずれ		

【図7】

第1先読みコマンド	第2先読みコマンド	第3先読みコマンド	BL数	種別情報
はずれ	リーチなし	HP1	1BL	1
		HP2	2BL	2
はずれ	リーチあり	RP1	3BL	3
		RP2	4BL	4
		RP3	5BL	5
大当たり		AP1	3BL	3
		AP2	4BL	4
		AP3	5BL	5

【図11】



【図12】

(a)		(b)	
保留数	保1	保2	保3
BL数	1BL	1BL	3BL
内容	はずれ	はずれ	リーチ1

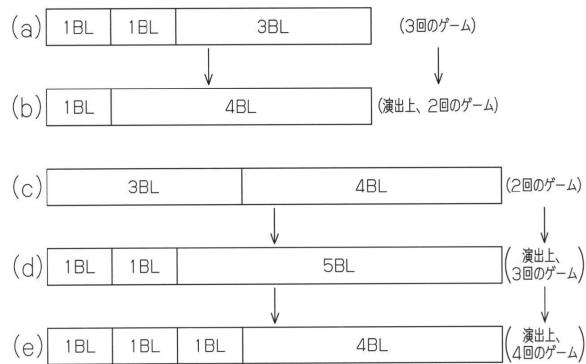
→

(c)		(d)	
演出	1回目	2回目	3回目
BL数	3BL	4BL	
内容	リーチ1	リーチ2	

→

(e)				
演出	1回目	2回目	3回目	4回目
BL数	1BL	1BL	1BL	4BL
内容	はずれ	はずれ	はずれ	リーチ2

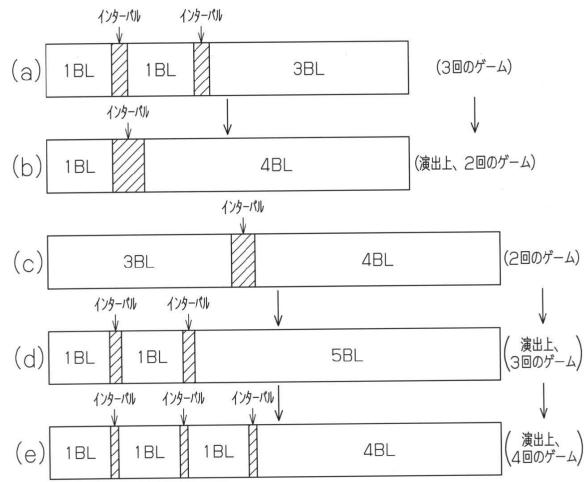
【図13】



【図14】

変動インターバル	時間	演出変動回数	
		3回	4回
1回	0.6秒	→0.3秒/回	
			→0.2秒/回
2回	1.2秒	→0.6秒/回	
			→0.4秒/回
3回	1.8秒	→0.9秒/回	
			→0.6秒/回

【図15】



---

フロントページの続き

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

(72)発明者 小泉 弘一  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

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

(72)発明者 小山 純子  
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 中村 祐一

(56)参考文献 特開2015-016015 (JP, A)  
特開2012-176026 (JP, A)  
特開2013-102881 (JP, A)  
特開2012-115337 (JP, A)  
特開2012-250104 (JP, A)  
特開2012-055446 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02