

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5797988号  
(P5797988)

(45) 発行日 平成27年10月21日(2015.10.21)

(24) 登録日 平成27年8月28日(2015.8.28)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 86 頁)

(21) 出願番号 特願2011-199383 (P2011-199383)  
 (22) 出願日 平成23年9月13日 (2011.9.13)  
 (65) 公開番号 特開2013-59469 (P2013-59469A)  
 (43) 公開日 平成25年4月4日 (2013.4.4)  
 審査請求日 平成25年9月26日 (2013.9.26)

(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 100076048  
 弁理士 山本 喜幾  
 (74) 代理人 100141645  
 弁理士 山田 健司  
 (72) 発明者 山田 佳治  
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番  
 地 株式会社ニューギン内  
 (72) 発明者 齋藤 悟  
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番  
 地 株式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技球が入賞可能な始動入賞手段と、前記始動入賞手段への入賞を契機として乱数を取得する乱数取得手段と、前記乱数取得手段が取得した乱数を始動保留情報として所定数記憶する保留記憶手段と、前記始動入賞手段への入賞を契機として複数種類の図柄を変動させる図柄変動演出を実行する図柄表示手段と、遊技球が入賞可能な入賞口を有すると共に該入賞口を開閉する開閉手段を有する特別入賞手段とを備え、前記図柄表示手段で実行される図柄変動演出において予め定められた当り表示が表示された場合には、前記開閉手段が前記特別入賞手段の入賞口を開閉する当り遊技を付与して、該当り遊技中における入賞口への遊技球の入賞を許容する遊技機において、

前記図柄変動演出の開始時に、前記乱数取得手段により取得された当り判定用乱数の値が予め定められた当り判定値と一致するかを判定することで、該図柄変動演出が当りになるかの当り判定を行なう当り判定手段と、

前記始動入賞手段への入賞を契機として保留記憶手段に記憶される始動保留情報に関連付けられた乱数の値が予め定められた当り判定値と一致するかを判定することで、当該保留記憶手段に記憶される始動保留情報に基づく図柄変動演出が当りになるかを事前判定する事前当り判定手段と、

前記事前当り判定手段の判定が当りの判定結果の場合に付与される当り遊技の種類を事前判定する事前当り種別判定手段と、

前記始動入賞手段へ遊技球が入賞した時点で前記保留記憶手段に記憶されている場合に

、当該保留記憶手段に記憶されている始動保留情報に基づく図柄変動演出が実行される間に前記事前当り判定手段の判定結果を示唆する事前当り示唆演出を実行するかを決定する事前当り示唆演出決定手段と、

前記事前当り示唆演出決定手段の判定が事前当り示唆演出を実行する判定結果の場合に、前記始動入賞手段へ遊技球が入賞した時点で前記保留記憶手段に記憶されている始動保留情報の記憶数を最大連続回数として、事前当り示唆演出を実行する前記図柄変動演出の実行回数を当該最大連続回数の範囲内で決定する実行回数決定手段と、

前記事前当り示唆演出決定手段の判定が事前当り示唆演出を実行する判定結果の場合に、前記図柄表示手段において前記実行回数決定手段が決定した実行回数分の図柄変動演出において事前当り示唆演出を実行させる演出実行制御手段とを備え、

10

前記当り遊技には、前記開閉手段に短時間開放動作を含む動作を行なわせると共に、前記当り判定手段の判定が当りとなる判定結果となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が当り遊技後に付与される特定当り遊技が設定されて、

前記事前当り示唆演出決定手段は、前記事前当り種別判定手段により事前判定された当り遊技が特定当り遊技の場合および事前判定がはずれの場合の何れかにおいて、特定当り遊技用の事前当り示唆演出を実行することを決定可能に構成され、

前記特定当り遊技用の事前当り示唆演出には、事前当り示唆演出の結果として前記特定当り遊技が生起される期待度の異なる複数種類が設定されると共に、

前記図柄変動演出毎に前回の図柄変動演出で表示された事前当り示唆演出の期待度と同等以上となる期待度の事前当り示唆演出を前記事前当り示唆演出決定手段が決定するよう構成された

20

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 2】

遊技球が入賞可能な始動入賞手段と、前記始動入賞手段への入賞を契機として乱数を取得する乱数取得手段と、前記乱数取得手段が取得した乱数を始動保留情報として所定数記憶する保留記憶手段と、前記始動入賞手段への入賞を契機として複数種類の図柄を変動させる図柄変動演出を実行する図柄表示手段と、遊技球が入賞可能な入賞口を有すると共に該入賞口を開閉する開閉手段を有する特別入賞手段とを備え、前記図柄表示手段で実行される図柄変動演出において予め定められた当り表示が表示された場合には、前記開閉手段が前記特別入賞手段の入賞口を開閉する当り遊技を付与して、該当り遊技中における入賞口への遊技球の入賞を許容する遊技機において、

30

前記図柄変動演出の開始時に、前記乱数取得手段により取得された当り判定用乱数の値が予め定められた当り判定値と一致するかを判定することで、該図柄変動演出が当りになるかの当り判定を行なう当り判定手段と、

前記始動入賞手段への入賞を契機として保留記憶手段に記憶される始動保留情報に関連付けられた乱数の値が予め定められた当り判定値と一致するかを判定することで、当該保留記憶手段に記憶される始動保留情報に基づく図柄変動演出が当りになるかを事前判定する事前当り判定手段と、

前記事前当り判定手段の判定が当りの判定結果の場合に付与される当り遊技の種類を事前判定する事前当り種別判定手段と、

40

前記始動入賞手段へ遊技球が入賞した時点で前記保留記憶手段に記憶されている場合に、当該保留記憶手段に記憶されている始動保留情報に基づく図柄変動演出が実行される間に前記事前当り判定手段の判定結果を示唆する事前当り示唆演出を実行するかを決定する事前当り示唆演出決定手段と、

前記事前当り示唆演出決定手段の判定が事前当り示唆演出を実行する判定結果の場合に、前記始動入賞手段へ遊技球が入賞した時点で前記保留記憶手段に記憶されている始動保留情報の記憶数を最大連続回数として、事前当り示唆演出を実行する前記図柄変動演出の実行回数を当該最大連続回数の範囲内で決定する実行回数決定手段と、

前記事前当り示唆演出決定手段の判定が事前当り示唆演出を実行する判定結果の場合に、前記図柄表示手段において前記実行回数決定手段が決定した実行回数分の図柄変動演出

50

において事前当り示唆演出を実行させる演出実行制御手段とを備え、

前記当り遊技には、前記開閉手段に短時間開放動作を含む動作を行なわせると共に、前記当り判定手段の判定が当りとなる判定結果となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が当り遊技後に付与される特定当り遊技が設定されて、

前記事前当り示唆演出決定手段は、前記事前当り種別判定手段により事前判定された当り遊技が特定当り遊技の場合に特定の事前当り示唆演出を実行することを決定し得ると共に、事前判定された当り遊技が特定当り遊技以外の当り遊技の場合に前記特定の事前当り示唆演出を実行することを決定しないよう構成され、

前記特定の事前当り示唆演出には、事前当り示唆演出の結果として前記特定当り遊技が生起される期待度の異なる複数種類が設定されると共に、

前記図柄変動演出毎に前回の図柄変動演出で表示された事前当り示唆演出の期待度と同等以上となる期待度の事前当り示唆演出を前記事前当り示唆演出決定手段が決定するよう構成された

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動入賞手段への入賞を契機として複数の図柄列の図柄を変動させる図柄変動演出を実行する図柄表示手段を備えた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

代表的な遊技機であるパチンコ機は、遊技店の図示しない設置枠台に設置される固定枠としての外枠に、遊技盤や制御装置等の各種部材が設置される本体枠としての中枠を開閉および着脱可能に組み付けると共に、該遊技盤を透視保護するガラス板を備えた装飾枠としての前枠を中枠の前面側に開閉可能に組み付けて構成される。前記遊技盤には、パチンコ球(遊技球)が流下する遊技領域が画成されており、該遊技領域を流下するパチンコ球が遊技盤に配設された始動入賞装置(始動入賞手段)の入賞口へ入賞するのを契機として乱数の値を取得して、該乱数値が予め設定された判定値と一致するか否かを判定する当り判定が行なわれるようになっている。また、前記遊技盤の裏側には、前記始動入賞装置の入賞口へのパチンコ球の入賞を契機として、複数列の図柄を変動表示して図柄変動演出を行う液晶式やドラム式等の図柄表示装置(図柄表示手段)が設置されており、前記当り判定の判定結果に応じた最終表示が図柄表示装置に確定停止表示されることで、当り遊技(大当たり遊技または小当たり遊技)が発生するか否かを遊技者が認識し得るようになっている。そして、前記当り判定の判定結果が当りであった場合には、前記図柄変動演出後に、当り遊技の種類に応じた当り演出表示を図柄表示装置に表示すると共に、特別入賞装置(特別入賞手段)の入賞口を開閉扉(開閉手段)が開閉する当り遊技(大当たり遊技または小当たり遊技)が判定結果に応じて付与され、遊技者が賞球を獲得する機会が与えられるようになっている。

【0003】

ここで、前記パチンコ機としては、当り判定の結果に応じて大当たり遊技が当選した場合に、大当たり遊技の終了後に次回の当りが発生する確率が通常(非確変状態)よりも高確率となる確変状態を付与する確変当り遊技が設定されたものが知られている。このような確変状態を付与する機能を設けることで、どの種類の当り遊技が発生するかということに対する遊技者の興味を高めて、遊技の継続を促すようになっている。

【0004】

また、この種のパチンコ機では、始動入賞装置の入賞口にパチンコ球が入賞した際に取得される乱数の値が予め設定された当り判定値と一致するか否かを事前に判定し、一致する場合に、当該パチンコ球が入賞した時点で記憶されている始動保留情報に基づいて実行される図柄変動演出において、当り遊技が生起されることを示唆する連続予告演出を実行させるものが提案されている(例えば特許文献1)。このように、始動入賞装置の入賞口に

パチンコ球が入賞した際に取得される乱数の値を、該乱数の値に基づいた図柄変動演出が実行されるよりも前の段階で先読みすることで、実際に当り遊技が生起される図柄変動演出よりも数回前の図柄変動演出から当りへの期待感を遊技者に持たせ、遊技を継続させる意欲を向上させることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2002-360859号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0006】

ところで、近年のパチンコ機に設定される当り遊技の種類として、単に非確変当り遊技および確変当り遊技を設けるだけでなく、当り遊技の終了後に確変状態が付与されるものの、当該当り遊技が短時間で終了して賞球獲得が殆ど期待できない突然確変当り遊技(特定当り遊技)が設けられているもののが知られている。このようなパチンコ機では、突然確変当り遊技に当選した場合には、例えば図柄表示装置において当り遊技の演出を行なっている間に前記特別入賞装置の開閉扉を短時間で開閉させるよう構成されている。しかしながら、前述のように始動入賞装置の入賞口にパチンコ球が入賞した際に取得される乱数の値を先読みした演出は、賞球獲得が期待できる種類の当り遊技(例えば、特別入賞装置の開閉扉を長時間開放させるよう設定された種類の非確変当り遊技や確変当り遊技)が発生する可能性がある場合に行なわれるものであり、前述した賞球獲得が殆ど期待できない突然確変当り遊技が発生する可能性がある場合には、当該図柄変動演出において何らかの演出が行なわれるのみで、この種の当り遊技が発生することを複数回の図柄変動演出に跨つて期待感を持たせることができなかった。

20

【0007】

すなわち本発明は、従来の技術に係る遊技機に内在する前記課題に鑑み、これを好適に解決するべく提案されたものであって、特定当り遊技が発生する期待感を高め得る遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

30

前記課題を解決し、所期の目的を達成するため、本発明の請求項1に係る発明は、遊技球が入賞可能な始動入賞手段(31a,31b)と、前記始動入賞手段(31a,31b)への入賞を契機として乱数を取得する乱数取得手段(60a)と、前記乱数取得手段(60a)が取得した乱数を始動保留情報として所定数記憶する保留記憶手段(60a)と、前記始動入賞手段(31a,31b)への入賞を契機として複数種類の図柄を変動させる図柄変動演出を実行する図柄表示手段(17)と、遊技球が入賞可能な入賞口を有すると共に該入賞口を開閉する開閉手段(43)を有する特別入賞手段(40)とを備え、前記図柄表示手段(17)で実行される図柄変動演出において予め定められた当り表示が表示された場合には、前記開閉手段(43)が前記特別入賞手段(40)の入賞口を開閉する当り遊技を付与して、該当り遊技中における入賞口への遊技球の入賞を許容する遊技機において、

40

前記図柄変動演出の開始時に、前記乱数取得手段(60a)により取得された当り判定用乱数の値が予め定められた当り判定値と一致するかを判定することで、該図柄変動演出が当りになるかの当り判定を行なう当り判定手段(60a)と、

前記始動入賞手段(31a,31b)への入賞を契機として保留記憶手段(60a)に記憶される始動保留情報に関連付けられた乱数の値が予め定められた当り判定値と一致するかを判定することで、当該保留記憶手段(60a)に記憶される始動保留情報に基づく図柄変動演出が当りになるかを事前判定する事前当り判定手段(60a)と、

前記事前当り判定手段(60a)の判定が当りの判定結果の場合に付与される当り遊技の種類を事前判定する事前当り種別判定手段(60a)と、

前記始動入賞手段(31a,31b)へ遊技球が入賞した時点で前記保留記憶手段(60a)に記憶さ

50

れている場合に、当該保留記憶手段(60a)に記憶されている始動保留情報に基づく図柄変動演出が実行される間に前記事前当たり判定手段(60a)の判定結果を示唆する事前当たり示唆演出を実行するかを決定する事前当たり示唆演出決定手段(65a)と、

前記事前当たり示唆演出決定手段(65a)の判定が事前当たり示唆演出を実行する判定結果の場合に、前記始動入賞手段(31a,31b)へ遊技球が入賞した時点で前記保留記憶手段(60a)に記憶されている始動保留情報の記憶数を最大連続回数として、事前当たり示唆演出を実行する前記図柄変動演出の実行回数を当該最大連続回数の範囲内で決定する実行回数決定手段(60a)と、

前記事前当たり示唆演出決定手段(65a)の判定が事前当たり示唆演出を実行する判定結果の場合に、前記図柄表示手段(17)において前記実行回数決定手段(60a)が決定した実行回数分の図柄変動演出において事前当たり示唆演出を実行させる演出実行制御手段(65a)とを備え、

前記当たり遊技には、前記開閉手段(43)に短時間開放動作を含む動作を行なわせると共に、前記当たり判定手段(60a)の判定が当たりとなる判定結果となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が当たり遊技後に付与される特定当たり遊技が設定されて、

前記事前当たり示唆演出決定手段(65a)は、前記事前当たり種別判定手段(60a)により事前判定された当たり遊技が特定当たり遊技の場合および事前判定がはずれの場合の何れかにおいて、特定当たり遊技用の事前当たり示唆演出を実行することを決定可能に構成され、

前記特定当たり遊技用の事前当たり示唆演出には、事前当たり示唆演出の結果として前記特定当たり遊技が生起される期待度の異なる複数種類が設定されると共に、

前記事前当たり示唆演出における図柄変動演出毎に、前回の図柄変動演出で表示された事前当たり示唆演出の期待度と同等以上となる期待度の事前当たり示唆演出を前記事前当たり示唆演出決定手段(65a)が決定するよう構成されたことを要旨とする。

#### 【0009】

このように、事前当たり種別判定手段が事前判定した当たり遊技の種類が特定当たり遊技の場合に選択可能な特定当たり遊技用の事前当たり示唆演出を設けたことで、事前に特定当たり遊技か否かを期待しつつ遊技を行なうことができ、遊技の興趣向上を図り得る。また、遊技演出のバリエーションを豊かにすることができる。

また、特定当たり遊技が生起される期待度の異なる複数種類の事前当たり示唆演出を設けて、図柄変動演出毎に実行される事前当たり示唆演出に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣向上を図り得る。

更に、図柄変動演出の進行に伴って事前当たり示唆演出の期待度が低下しないから、遊技者の混乱を防止することができると共に、図柄変動演出の進行に伴う事前当たり示唆演出の変化に対する期待感を持たせることができ。

#### 【0010】

請求項2に係る発明は、

遊技球が入賞可能な始動入賞手段(31a,31b)と、前記始動入賞手段(31a,31b)への入賞を契機として乱数を取得する乱数取得手段(60a)と、前記乱数取得手段(60a)が取得した乱数を始動保留情報として所定数記憶する保留記憶手段(60a)と、前記始動入賞手段(31a,31b)への入賞を契機として複数種類の図柄を変動させる図柄変動演出を実行する図柄表示手段(17)と、遊技球が入賞可能な入賞口を有すると共に該入賞口を開閉する開閉手段(43)を有する特別入賞手段(40)とを備え、前記図柄表示手段(17)で実行される図柄変動演出において予め定められた当たり表示が表示された場合には、前記開閉手段(43)が前記特別入賞手段(40)の入賞口を開閉する当たり遊技を付与して、該当たり遊技中における入賞口への遊技球の入賞を許容する遊技機において、

前記図柄変動演出の開始時に、前記乱数取得手段(60a)により取得された当たり判定用乱数の値が予め定められた当たり判定値と一致するかを判定することで、該図柄変動演出が当たりになるかの当たり判定を行なう当たり判定手段(60a)と、

前記始動入賞手段(31a,31b)への入賞を契機として保留記憶手段(60a)に記憶される始動保留情報に関連付けられた乱数の値が予め定められた当たり判定値と一致するかを判定する

10

20

30

40

50

ことで、当該保留記憶手段(60a)に記憶される始動保留情報に基づく図柄変動演出が当りになるかを事前判定する事前当り判定手段(60a)と、

前記事前当り判定手段(60a)の判定が当りの判定結果の場合に付与される当り遊技の種類を事前判定する事前当り種別判定手段(60a)と、

前記始動入賞手段(31a,31b)へ遊技球が入賞した時点で前記保留記憶手段(60a)に記憶されている場合に、当該保留記憶手段(60a)に記憶されている始動保留情報に基づく図柄変動演出が実行される間に前記事前当り判定手段(60a)の判定結果を示唆する事前当り示唆演出を実行するかを決定する事前当り示唆演出決定手段(65a)と、

前記事前当り示唆演出決定手段(65a)の判定が事前当り示唆演出を実行する判定結果の場合に、前記始動入賞手段(31a,31b)へ遊技球が入賞した時点で前記保留記憶手段(60a)に記憶されている始動保留情報の記憶数を最大連続回数として、事前当り示唆演出を実行する前記図柄変動演出の実行回数を当該最大連続回数の範囲内で決定する実行回数決定手段(60a)と、

前記事前当り示唆演出決定手段(65a)の判定が事前当り示唆演出を実行する判定結果の場合に、前記図柄表示手段(17)において前記実行回数決定手段(60a)が決定した実行回数分の図柄変動演出において事前当り示唆演出を実行させる演出実行制御手段(65a)とを備え、

前記当り遊技には、前記開閉手段(43)に短時間開放動作を含む動作を行なわせると共に、前記当り判定手段(60a)の判定が当りとなる判定結果となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が当り遊技後に付与される特定当り遊技が設定されて、

前記事前当り示唆演出決定手段(65a)は、前記事前当り種別判定手段(60a)により事前判定された当り遊技が特定当り遊技の場合に特定の事前当り示唆演出を実行することを決定し得ると共に、前判定された当り遊技が特定当り遊技以外の当り遊技の場合に前記特定の事前当り示唆演出を実行することを決定しないよう構成され、

前記特定の事前当り示唆演出には、事前当り示唆演出の結果として前記特定当り遊技が生起される期待度の異なる複数種類が設定されると共に、

前記事前当り示唆演出における図柄変動演出毎に、前回の図柄変動演出で表示された事前当り示唆演出の期待度と同等以上となる期待度の事前当り示唆演出を前記事前当り示唆演出決定手段(65a)が決定するよう構成されたことを要旨とする。

このように、事前当り種別判定手段が事前判定した当り遊技の種類が特定当り遊技の場合に選択可能な特定の事前当り示唆演出を設けたことで、事前に特定当り遊技か否かを期待しつつ遊技を行なうことができ、遊技の興趣向上を図り得る。また、遊技演出のバリエーションを豊かにすることができる。

また、特定当り遊技が生起される期待度の異なる複数種類の事前当り示唆演出を設けて、図柄変動演出毎に実行される事前当り示唆演出に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣向上を図り得る。

更に、図柄変動演出の進行に伴って事前当り示唆演出の期待度が低下しないから、遊技者の混乱を防止することができると共に、図柄変動演出の進行に伴う事前当り示唆演出の変化に対する期待感を持たせることができる。

#### 【 0 0 1 1 】

また次の様な技術的思想によっても課題を解決することができる。

請求項 1 または 2 記載の構成を含む遊技機に関して、

遊技機全体を制御するメイン制御手段(60a)と、前記メイン制御手段(60a)からの制御信号に基づき、各種遊技演出を前記図柄表示手段(17)に実行させるサブ制御手段(65a)とを備え、

前記メイン制御手段(60a)は、事前当り示唆演出に関して示唆演出情報をサブ制御手段(65a)に送信し、

前記サブ制御手段(65a)が前記事前当り示唆演出決定手段(65a)を有し、前記メイン制御手段(60a)からの示唆演出情報を基づいて実行する事前当り示唆演出を決定することを要旨とする。

10

20

30

40

50

このように、サブ制御手段が実行する事前当り示唆演出を決定することで、遊技機全体を制御するメイン制御手段の制御負荷を軽減し得ると共に、事前当り示唆演出として実行可能な演出のバリエーションを豊かにできる。

【0012】

また次の様な技術的思想によっても課題を解決することが可能である。

請求項1または2記載の構成を含む遊技機に関して、

前記メイン制御手段(60a)は、事前当り示唆演出の最終表示を決定する示唆演出情報をサブ制御手段(65a)に送信し、

前記サブ制御手段(65a)において前記示唆演出情報に基づいて事前当り示唆演出の示唆演出パターンから前記図柄表示手段(17)に表示させる事前当り示唆演出パターンが選択されることを要旨とする。 10

このように、メイン制御手段において事前当り示唆演出の最終表示を決定して、サブ制御手段において指定された最終表示に対応する事前当り示唆演出の示唆演出パターンを選択することで、事前当り示唆演出として実行可能な演出のバリエーションを豊かにできる。

【0014】

また次の様な技術的思想によっても課題を解決することが可能である。

請求項1または2記載の構成を含む遊技機に関して、

前記事前当り示唆演出には、事前当り示唆予告演出の結果として前記特定当り遊技の発生が確定する突然確変当り確定示唆演出が含まれ、 20

前記事前当り示唆演出決定手段(65a)は、前記事前当り種別判定手段(60a)が事前判定した当り遊技の種類が特定当り遊技の場合に、前記突然確変当り確定示唆演出を決定し得るよう構成されたことを要旨とする。

このように、突然確変当り確定示唆演出を設けることで、図柄変動演出の進行に伴う事前当り示唆演出の変化に対する遊技者の期待感が高められる。

【0015】

また次の様な技術的思想によっても課題を解決することが可能である。

請求項1または2記載の構成を含む遊技機に関して、

前記当り遊技には、前記短時間開放動作よりも開放時間の長い長時間開放動作を前記開閉手段(43)に行なわせると共に、前記当り判定手段(60a)の判定結果が肯定となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が当り遊技後に付与される通常確変当り遊技が設定されて、 30

前記始動入賞手段(31a,31b)は、遊技球が一定の確率で入賞可能な第1始動入賞手段(31a)と、遊技球の入賞確率を可変可能な第2始動入賞手段(31b)とを備え、

前記当り判定手段(60a)の判定結果が肯定の場合に、前記第2始動入賞手段(31b)へ遊技球が入賞する確率が高確率となる特典遊技状態を付与するか否かを判定する特典遊技状態判定手段が設けられ、

前記図柄変動演出の結果、前記当り判定手段(60a)の判定結果が肯定となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が当り遊技後に付与される当り遊技が付与される場合には、前記特典遊技状態判定手段が特典遊技状態を付与することを決定し、 40

前記第1始動入賞手段(31a)の入賞に基づく当り判定の場合に、第2始動入賞手段(31b)の入賞に基づく当り判定の場合に較べて特定当り遊技が選択される確率が高く設定されると共に、前記第2始動入賞手段(31b)の入賞に基づく当り判定の場合に、第1始動入賞手段(31a)の入賞に基づく当り判定の場合に較べて通常確変当り遊技が選択される確率が高く設定されていることを要旨とする。

このように、第1始動入賞手段および第2始動入賞手段の何れに遊技球が入賞するかにより異なった遊技性を付与することができる。

【発明の効果】

【0016】

本発明に係る遊技機によれば、事前に特定当り遊技か否かを期待しつつ遊技を行なうこ 50

とができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本発明の好適な実施例に係るパチンコ機を示す正面図である。

【図2】実施例に係る遊技盤を示す正面図であって、特図表示器、特図保留表示部、普図表示器、普図保留表示部を拡大して示している。

【図3】大当たり遊技の種類を示す説明図である。

【図4】特図入力処理の流れを示すフローチャートである。

【図5】特図開始処理の流れを示すフローチャートである。

【図6】図5のステップB15に続く処理を示すフローチャートである。 10

【図7】図5のステップB19に続く処理を示すフローチャートである。

【図8】実施例に係るパチンコ機の制御構成を示すブロック図である。

【図9】実施例に係るパチンコ機に設定された第1の大当たり変動演出内容決定テーブルを示す。

【図10】実施例に係るパチンコ機に設定された第2の大当たり変動演出内容決定テーブルを示す。

【図11】実施例に係るパチンコ機に設定された第1のはずれ変動演出内容決定テーブルを示す。

【図12】実施例に係るパチンコ機に設定された第2のはずれ変動演出内容決定テーブルを示す。 20

【図13】実施例に係るパチンコ機に設定された変動パターンと演出パターンとの関係を示す説明図である。

【図14】実施例に係るパチンコ機に設定された変動パターンと演出パターンとの関係を示す説明図である。

【図15】実施例に係る第1～第2の特定当たり変動演出パターンおよび第1～第2の特定のはずれ変動演出パターンで特定される演出内容のタイミングを示す説明図である。

【図16】実施例に係る第3～第6の特定当たり変動演出パターンおよび第3～第4の特定のはずれ変動演出パターンで特定される演出内容のタイミングを示す説明図である。

【図17】実施例に係る第2の特定当たり変動演出パターンおよび第2の特定のはずれ変動演出パターンで特定される演出内容を示す説明図である。 30

【図18】実施例に係るチャンス図柄導出示唆パターンの一例を示す説明図である。

【図19】実施例に係る第3の特定当たり変動演出パターンおよび第3の特定のはずれ変動演出パターンで特定される演出内容を示す説明図である。

【図20】実施例に係るパチンコ機に設定された先読み演出パターンの一例を示す説明図である。

【図21】実施例に係るパチンコ機に設定された先読み示唆演出パターンの一例を示す説明図である。

【図22】先読み予告処理の流れを示すフローチャートである。

【図23】先読み演出判定処理の流れを示すフローチャートである。

【図24】演出パターンの決定処理の流れを示すフローチャートである。 40

【図25】先読み示唆演出の決定処理の流れを示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0018】

次に、本発明に係る遊技機につき、好適な実施例を挙げて、添付図面を参照しながら以下詳細に説明する。なお、遊技機としては、一般的なパチンコ機を例にして説明する。また、以下の説明において、「前」、「後」、「左」、「右」とは、特に断りのない限り、図1に示すようにパチンコ機を前側(遊技者側)から見た状態で指称する。

【実施例】

【0019】

(パチンコ機10について) 50

実施例に係るパチンコ機 10 は、図 1 に示すように、前後に開口する矩形枠状に形成されて遊技店の図示しない設置枠台に縦置き姿勢で設置される固定枠としての外枠 11 の開口前面側に、遊技盤 20 を着脱可能に保持する本体枠としての中枠 12 が開閉および着脱可能に組み付けられて、該遊技盤 20 の裏側に、所定条件の成立(後述する始動入賞装置 30 の始動入賞口 31a, 31a へのパチンコ球の入賞)を契機として演出用の図柄(以下飾図という)を変動表示させて図柄変動演出を行う演出実行手段としての図柄表示装置(図柄表示手段) 17 が着脱可能に配設されている。また、前記中枠 12 の前面側には、前記遊技盤 20 を透視保護するガラス板や透明な合成樹脂材により形成された透視保護板(図示せず)で前後に開口する窓口 13a を覆うよう構成された装飾枠としての前枠 13 が開閉可能に組み付けられると共に、該前枠 13 の下方にパチンコ球を貯留する下球受け皿 15 が開閉可能に組み付けられる。なお、実施例では、前記前枠 13 の下部位置に、パチンコ球を貯留する上球受け皿 14 が一体的に組み付けられており、前枠 13 の開閉に合わせて上球受け皿 14 も一体的に開閉するよう構成される。また、前記上球受け皿 14 には、遊技者が操作可能な位置に操作ボタン(遊技操作手段) 36 が備えられている。該操作ボタン 36 は、後述する統括制御 C P U 65a に配線接続されており、該操作ボタン 36 の操作に伴って操作信号が統括制御 C P U 65a に出力されるようになっている。

#### 【0020】

また、前枠 13 には、窓口 13a の外周を囲繞するようランプ装置(発光手段) 18 が配設されると共に、中枠 12 の下部位置に、音声や効果音を出力可能なスピーカ(音出力手段) 19 が配設されている。すなわち、前記ランプ装置 18 に設けられた L E D 等の発光体(図示せず)を点灯・点滅したり、前記スピーカ 19 から適宜の音声を出力することで、前記図柄表示装置 17 での図柄変動演出に合わせて発光演出や音声演出を行い得るよう構成されている。すなわち、前記前枠 13 に配設された前記ランプ装置 18 や中枠 12 に配設されたスピーカ 19 も演出実行手段として機能している。

#### 【0021】

また、前記中枠 12 の右下方位置には、該中枠 12 に配設された打球発射装置(図示せず)を作動する操作ハンドル 16 が設けられている。前記操作ハンドル 16 は、左回転方向に付勢された操作レバー 16a を備えており、該操作レバー 16a を右回転するよう遊技者が回動操作することで打球発射装置が作動されて、前記上球受け皿 14 に貯留されたパチンコ球が前記遊技盤 20 の遊技領域 20a に向けて 1 球ずつ発射されるようになっている。ここで、前記操作レバー 16a の回動量に応じて前記打球発射装置によるパチンコ球の打球力が強弱変化するよう構成されており、遊技者が操作レバー 16a の回動量を調節することで、前記遊技領域 20a へのパチンコ球の発射位置を任意に変更し得るようになっている。なお、実施例では、前記図柄表示装置 17 としては、飾図の他に各種絵柄やキャラクタ等を表示可能な液晶パネルを収容ケースに収容した液晶表示装置が採用されているが、これに限られるものではなく、ドラム式の図柄表示装置やドットマトリックス式の図柄表示装置等の各種図柄を停止および変動表示可能な従来公知の各種の表示装置を採用し得る。また、前記上球受け皿 14 は、前記前枠 13 と別体に形成して中枠 12 に対して開閉可能に組み付けるようにしてもよい。

#### 【0022】

(遊技盤 20 について)

前記遊技盤 20 は、図 2 に示すように、ベニヤ材や合成樹脂材により形成された略矩形状の板部材であって、遊技盤 20 の裏面側に前記図柄表示装置 17 が着脱可能に組み付けられている。前記遊技盤 20 の前面には、略円形状に湾曲形成した案内レール 21 が配設されており、該案内レール 21 により画成される略円形の遊技領域 20a に、前記中枠 12 に配設された図示しない打球発射装置から発射されたパチンコ球が打ち出されることで遊技が行われるようになっている。また、前記遊技盤 20 には、前後に貫通する装着口(図示せず)が適宜位置に開設されており、各装着口に対して各種の遊技盤設置部品(具体的には後述する枠状装飾体 25、始動入賞装置 30、特別入賞装置 40、球通過ゲート 47、普通入賞口部材等)が前側から取り付けられると共に、遊技領域 20a の最下部位置に

10

20

30

40

50

は、該遊技領 20 a 域に打ち出されたパチンコ球を排出するアウトロ 22 が開設されている。なお、前記装着口の形成数は、遊技盤 20 に取り付けられる各種遊技盤設置部品の個数や配設位置等により必要に応じて適宜変更される。

#### 【 0 0 2 3 】

ここで、実施例の前記遊技盤 20 には、図 2 に示すように、前記案内レール 21 で囲まれた遊技領域 20 a の略中央で開口する装着口に、前後に開口する表示窓口 25 a が形成されたセンター役とも称される枠状装飾体 25 が取り付けられ、該枠状装飾体 25 の表示窓口 25 a を介して図柄表示装置 17 の画像表示面 17 a が遊技盤 20 の前面側に臨むよう構成されている。なお、前記遊技盤 20 には、前記遊技領域 20 a 内に多数の遊技釘 23 が設けられると共に、前記枠状装飾体 25 の左側方に、遊技領域 20 a を流下するパチンコ球の接触に伴って回転する所謂「風車」とも称される回転案内部材 24 が回転自在に支持されており、遊技領域 20 a を流下するパチンコ球が遊技釘 23 や回転案内部材 24 に接触することで、流下方向が不規則に変化するよう構成されている。また、前記遊技盤 20 における枠状装飾体 25 の下方位置に開設された装着口に、遊技領域 20 a を流下するパチンコ球が入賞可能な始動入賞口(始動入賞手段) 31 a, 31 b を有する始動入賞装置 30 および特別入賞口(特別入賞手段)を有する特別入賞装置 40 が取り付けられている。更に、実施例の遊技盤 20 には、前記図柄表示装置 17 の前側で動作可能な可動演出部材(可動演出手段)が備えられており(図示せず)、後述する統括制御 CPU 65 a(サブ制御手段)の制御に基づいて可動演出部材が動作するよう構成されている。

#### 【 0 0 2 4 】

(始動入賞装置 30 について)

図 2 に示すように、前記始動入賞装置 30 は、前記始動入賞口 31 a, 31 b を上下の位置関係で 2 つ設けられている。ここで、上側に位置する第 1 始動入賞口(第 1 始動入賞手段) 31 a は、遊技領域 20 a 内で常に上方へ開口する常時開放タイプの入賞口とされている。下側に位置する第 2 始動入賞口(第 2 始動入賞手段) 31 b を挟む左右両側には、該第 2 始動入賞口 31 b を開閉可能に構成された開閉部材 33 が設けられており、駆動手段としての始動入賞ソレノイド 32(図 8 参照)の駆動に伴って一対の開閉部材 33, 33 が第 2 始動入賞口 31 b を閉鎖する閉鎖位置と開放する開放位置に変位するよう構成されている。なお、実施例では、前記第 2 始動入賞口 31 b を開閉する一対の開閉部材 33, 33 が第 2 始動入賞口 31 b を挟む左右側部に配置されて、始動入賞ソレノイド 32 の駆動に伴い一対の開閉部材 33, 33 が相互に近接および離間するよう揺動される。

#### 【 0 0 2 5 】

すなわち、実施例において前記第 1 始動入賞口 31 a は、前記遊技領域 20 a を流下するパチンコ球が常時一定の確率で入賞可能に構成され、第 2 始動入賞口 31 b は、始動入賞ソレノイド 32 を駆動することでパチンコ球の入賞確率を可変し得るよう構成されている。ここで、前記開閉部材 33, 33 が閉鎖位置に変位した状態では、前記第 2 始動入賞口 31 b へのパチンコ球の入賞が阻止されて、第 1 始動入賞口 31 a へパチンコ球が入賞する確率よりも第 2 始動入賞口 31 b へパチンコ球が入賞する確率が低確率となるよう設定される一方、開閉部材 33, 33 が開放位置に変位した状態では、開閉部材 33, 33 で受止められたパチンコ球が第 2 始動入賞口 31 b に案内されて、第 1 始動入賞口 31 a へパチンコ球が入賞する確率よりも高確率となるよう設定されている。

#### 【 0 0 2 6 】

また、前記始動入賞装置 30 は、前記第 1 および第 2 始動入賞口 31 a, 31 b に入賞したパチンコ球を検出する始動入賞検出手段としての始動入賞検出センサ 34 a, 34 b(図 8 参照)が設けられている。前記始動入賞検出センサ 34 a, 34 b は、パチンコ機 10 の裏側に配設されたメイン制御基板 60(図 8 参照)に配線接続されており、該始動入賞検出センサ 34 a, 34 b によるパチンコ球の検出(すなわち第 1 および第 2 始動入賞口 31 a, 31 b へのパチンコ球の入賞)を契機として所定数(実施例では 3 個)の賞球が払い出されるようになっている。また、始動入賞検出センサ 34 a, 34 b によるパチンコ球の検出(すなわち第 1 および第 2 始動入賞口 31 a, 31 b へのパチンコ球の入賞)に伴って各

10

20

30

40

50

種情報(後述する各種乱数情報)が取得され、この取得した情報に基づいて後述する特図当たり抽選(大当たり判定)が行われるよう構成されている。そして、特図当たり抽選の結果に基づいて前記図柄表示装置17において図柄変動演出が実行されると共に、後述する特図表示器50,51において特図変動が実行されるようになっている。そして、前記図柄表示装置17での図柄変動演出の結果、該図柄表示装置17に所定の組み合わせ(例えば同一飾図の3つ揃い等)で飾図が確定停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技(大当たり遊技)が付与され、当たり遊技の発生に伴って前記特別入賞装置40を所定の開放条件で開放する当たり遊技が行われて、遊技者が賞球を獲得し得る機会が与えられるよう構成されている。ここで、実施例では、前記始動入賞検出センサ34a,34bが始動入賞口31a,31b毎が設けられており、以下の説明では、第1始動入賞口31aに対応するセンサを第1始動入賞検出センサ34aと指称し、第2始動入賞口31bに対応するセンサを第2始動入賞検出センサ34bと指称するものとする。10

#### 【0027】

(特別入賞装置について)

前記特別入賞装置(入賞手段)40は、図2に示すように、遊技領域25aに開口する特別入賞手段としての特別入賞口(図示せず)を開閉自在に閉成する開閉扉(開閉部材、開閉手段)43を備えており、駆動手段としての特別入賞ソレノイド42(図8参照)の駆動に伴って開閉扉43が閉鎖する閉鎖位置と開放する開放位置に変位するよう構成されている。なお、実施例では、前記開閉扉43が前後方向へ揺動することで特別入賞口を開閉するよう構成されており、該開閉扉43により特別入賞口が閉鎖された状態を図2に示す。また、前記特別入賞装置40には、前記特別入賞口に入賞したパチンコ球を検出する特別入賞検出手段としての特別入賞検出センサ44(図8参照)が設けられている。前記特別入賞検出センサ44は、前記メイン制御基板60に配線接続されており、該特別入賞検出センサ44からメイン制御基板60への入賞検出信号の入力に伴って所定数(実施例では15個)の賞球が払い出されるようになっている。ここで、前記特別入賞ソレノイド42は、前記始動入賞装置30へのパチンコ球の入賞を契機として特別入賞装置40を開放する当たり遊技(大当たり遊技)が付与される場合に、当りの種類に応じた所定の開閉条件に従ってメイン制御基板60によって駆動制御される。20

#### 【0028】

(特図表示器50,51について)

図2に示すように、前記遊技盤20には、前記遊技領域25aの外側右下部位置に、前記始動入賞装置30(第1および第2始動入賞口31a,31b)への入賞を契機として作動する2組の特図表示器(特図表示手段)50,51が設けられている。ここで、2組の特図表示器50,51は、前記第1始動入賞口31aへの入賞を契機として変動表示を開始する第1特図表示器50と、第2始動入賞口31bへの入賞を契機として変動表示を開始する第2特図表示器51とからなり、各特図表示器50,51の何れも複数個(8個ずつ)の発光表示部により構成されている。そして、前記第1始動入賞口31aへのパチンコ球の入賞を契機として、第1特図表示器50の発光表示部が順次点灯・消灯する点滅変動する特図変動表示が行われ、最終的に発光表示部が確定的に点灯した点灯位置(点灯パターン)により複数種類の特別図柄(以下、特図という)を表示するようになっている。また、第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞を契機として、第2特図表示器51の発光表示部が点灯・消灯する点滅変動する変動表示が行われて、最終的に発光部が確定的に点灯した点灯位置(点灯パターン)により特図を表示するよう構成されている。なお、実施例の各発光表示部はLEDにより構成されているが、これに限らず点灯位置を適宜変更し得る形態であればよく、また7セグメント表示器やドットマトリックス、小型の液晶表示器、その他特図表示可能な表示手段を採用できる。40

#### 【0029】

ここで、前記特図は、大当たりか否かなどの内部抽選の結果を示す報知用の図柄とされて、前記各特図表示器50,51では、発光表示部の点灯位置により複数種類の特図を表示し得るようになっている。具体的には、各特図表示器50,51において表示し得る特図

10

20

30

40

50

としては、大当りを認識し得る大当り表示結果としての100種類の特図と、はいずれを認識し得るはいずれ表示結果としての1種類の特図とが設定されて、特図当り抽選の結果に応じて1つの特図が決定されて、特図変動表示の結果として、決定された特図が各第1特図表示器50または第2特図表示器51に確定停止表示される。そして、前記第1特図表示器50または第2特図表示器51に、大当り表示結果としての特図が表示されることで、引き続いて遊技者に大当り遊技が付与されるようになっている。なお、以下の説明では、第1特図表示器50で行われる特図変動表示を「第1特図変動表示」と称し、該第1特図変動表示の結果、第1特図表示器50に確定停止表示される特図を特図1と称する場合がある。また同様に、第2特図表示器51で行われる特図変動表示を「第2特図変動表示」と称し、該第2特図変動表示の結果、第2特図表示器51に確定停止表示される特図を特図2と称する場合がある。10

#### 【0030】

(特図保留について)

また、図2に示すように、前記第1始動入賞口31aにパチンコ球が入賞した際に取得される情報(各種乱数情報)が機内部の記憶手段(メイン制御RAM60c)に第1特図始動保留情報(第1始動保留球)として記憶されるようになっている。同様に、前記第2始動入賞口31bにパチンコ球が入賞した際に取得される情報(各種乱数情報)は機内部の記憶手段(メイン制御RAM60c)に第2特図始動保留情報(第2始動保留球)として記憶されるようになっている。そして、前記遊技盤20における遊技領域20aの外側右下部位置に、この第1特図始動保留情報の記憶数を表示する複数のLED(実施例では2個)から発光表示部が構成された第1特図保留表示部52が設けられると共に、該第2特図始動保留情報の記憶数を表示する複数のLED(実施例では2個)から発光表示部が構成された第2特図保留表示部53が設けられている。すなわち、前記第1および第2特図保留表示部52,53の表示内容によって、保留されている第1特図変動表示および第2特図変動表示の回数(図柄変動演出の回数)が報知される。20

#### 【0031】

ここで、前記第1特図保留表示部52で表示される第1特図始動保留情報の記憶数は、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞することで1加算されると共に、第1特図変動表示(図柄変動演出)が行われる毎に1減算される。同様に、前記第2特図保留表示部53で表示される第2特図始動保留情報の記憶数は、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞することで1加算されると共に、第2特図変動表示(図柄変動演出)が行われる毎に1減算される。なお、第1および第2特図始動保留情報の記憶数には所定の上限数(実施例では「4」ずつ)が設定されており、該上限数まで第1および第2特図始動保留情報の記憶数を夫々加算し得るよう設定されている。なお、前記第1および第2特図保留表示部52,53の夫々は、左右に並んだ複数(実施例では2つ)のLEDから構成されており、各始動保留記憶数が「1」~「2」の場合には対応の特図保留表示部52,53が左から順に点灯し、各始動保留記憶数が「3」~「4」の場合には対応の特図保留表示部52,53が左から順に点滅することで、保留情報の記憶数を遊技者が把握し得るようになっている。30

#### 【0032】

(図柄表示装置17について)

実施例に係る図柄表示装置17には、前記飾図を変動表示可能な図柄表示列(図柄列)26a,26b,26cが複数列設定されており、前記第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bへの入賞を契機として、各図柄表示列26a,26b,26cにおいて飾図が変動開始されるようになっている。また、各図柄表示列26a,26b,26cには、飾図の有効停止位置27が夫々設定されており、図柄変動演出により、各図柄表示列26a,26b,26cの有効停止位置27を組み合わせた停止図柄有効ライン(有効ライン)28に確定停止表示される飾図の図柄組み合わせを導出するようになっている。なお、実施例の図柄表示装置17には、3列の図柄表示列26a,26b,26cが左右横並び状に設定されると共に、各図柄表示列26a,26b,26c毎に飾図の有効停止位置27が1箇所4050

ずつ定められており、3列の飾図からなる図柄変動演出が行われるようになっている。すなわち、実施例の図柄表示装置17には、1つの停止図柄有効ライン28が設定されている。以下の説明では、左側から順に左図柄表示列26a、中図柄表示列26b、右図柄表示列26cと指称する場合がある。

【0033】

また、前記図柄表示装置17の各図柄表示列26a, 26b, 26cにおける飾図の表示領域は、第1特図表示器50および第2特図表示器51に比較して大きな領域で構成されて、特図に比較して飾図が遙かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、図柄表示装置17の停止図柄有効ライン28に停止表示された図柄組み合わせから大当たりまたははずれを認識できる。

10

【0034】

前記図柄表示装置17には、図柄変動演出の開始と共に予め定めた変動方向(実施例では上から下の縦方向)に沿って飾図が予め定められた所定の順序で移動するよう変動表示されるようになっており、変動表示されている飾図が各図柄表示列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に停止表示されるようになっている。なお、実施例では、図柄変動演出の開始時に、左図柄表示列26a、中図柄表示列26b、右図柄表示列26cの順で飾図が変動開始し、左図柄表示列26a、右図柄表示列26c、中図柄表示列26bの順で停止表示する飾図の変動タイミングを基本として、図柄表示装置17で実行される図柄変動演出の演出内容や特図始動保留情報(後述)の記憶数等に応じて飾図の変動タイミングが適宜に変更されるよう構成されている。

20

【0035】

また、図柄表示装置17では、図柄変動演出が終了する前に各図柄表示列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に飾図が一時的に仮停止表示されて、各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図が確定停止表示されることで1回の図柄変動演出が終了するようになっている。すなわち、図柄変動演出(第1特図変動表示および第2特図変動表示)は、1つの始動保留情報に基づいて行われる飾図(特図1および特図2)の変動開始から確定停止までを1回として実行されるようになっている。なお、「変動表示」とは、前記各図柄表示列26a, 26b, 26cにおいて、有効停止位置27に表示される飾図が所定順序で変化している状態である。そして、飾図の「確定停止」とは、前記各図柄表示列26a, 26b, 26cにおいて有効停止位置に飾図が所定の特図変動インターバル時間(実施例では600ms(ミリ秒))に亘って継続して停止表示された状態である。また、飾図の「仮停止」とは、前記各図柄表示列26a, 26b, 26cにおいて有効停止位置27に留まるよう表示された飾図が特図変動インターバル時間だけ継続して停止していない状態である。すなわち、飾図の仮停止には、有効停止位置27において飾図が揺れ変動状態で表示されている状態や、特図変動インターバル時間より短い時間で停止表示されている状態を含んでいる。

30

【0036】

ここで、第1特図表示器50と図柄表示装置17では、第1特図変動表示と該第1特図変動表示に関する図柄変動演出が開始され、特図1と飾図とが確定停止表示される。同様に、第2特図表示器51と図柄表示装置17では、第2特図変動表示と該第2特図変動表示に関する図柄変動演出が開始され、特図2と飾図とが確定停止表示される。なお、第1特図表示器50および第2特図表示器51は、特図変動表示が同時に行われることはなく、一方の特図表示器50, 51で特図変動表示が行われている場合には、メイン制御RAM60cに対応する第1または第2特図始動保留情報として保留記憶されるようになっている。

40

【0037】

ここで、実施例に係る図柄表示装置17には、各図柄表示列26a, 26b, 26cに「0」～「9」の10種類の数字が基本の飾図として設定されており、該飾図が各図柄表示列26a, 26b, 26cで順番に変動表示されるようになっている。具体的には、図柄変動演出の開始と共に予め定めた変動方向に沿って飾図が各図柄表示列26a, 26b, 26c

50

c に「0」～「9」の順で変動表示される。なお、「9」の飾図の次は「0」の飾図に戻るよう変動表示される。なお、飾図としては、これに限られるものではなく、任意の数字や文字、絵柄等のように、遊技者が各飾図を区別して識別し得る形態とされる。また前記飾図には、大当たり遊技の終了後に確変状態(後述)を付与することを確定的に遊技者が認識可能な第1の識別図柄と、大当たり遊技終了後に確変状態を付与される可能性のあることを非確定的に認識可能な第2の識別図柄に分類されている。なお、本実施形態において大当たり遊技終了後の付与可能な確変状態については後で詳細に説明する。ここで、第1の識別図柄としては、基本となる飾図の中から適宜に設定しても、基本となる飾図以外に定めた特別な飾図することもできる。なお、実施例においては、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の奇数図柄を第1の識別図柄とし、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の偶数図柄を第2の識別図柄とした例で説明する。10

#### 【0038】

そして、前記図柄表示装置17における各図柄表示列26a, 26b, 26cの有効停止位置27(停止図柄有効ライン28)に確定停止表示された各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図が当りの図柄組み合わせであった場合に、当り遊技が付与されることを把握し得るようになっている。ここで、実施例では、大当たりの図柄組み合わせとして、各図柄表示列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に同じ飾図が確定停止表示される図柄組み合わせ(例えば、「222」、「777」等)が設定されると共に、何れかの図柄表示列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に特殊図柄が確定停止表示される図柄組み合わせ(例えば、「2特殊図柄2」、「7特殊図柄7」、「4特殊図柄7」等)が設定されている。20 この大当たりを認識できる飾図の図柄組み合わせが、大当たり表示結果となり、図柄変動演出の終了後に遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。なお、実施例では、前記特殊図柄として、後述する突然確変大当たり遊技を含む特定当たり遊技が生起される場合に表示可能な特定当たり報知用飾図が設定されている。ここで、図柄表示列26a, 26b, 26cの何れか1つの有効停止位置27に特定当たり報知用飾図が停止した表示が、特定当たり遊技が生起されることを報知する特定当たり表示となっている。一方で、図柄表示装置17の有効停止位置27に確定停止表示された全列の図柄が1つでも異なる種類の場合には、その図柄組み合わせ(例えば「123」、「734」、「171」等)から、原則的には大当たり遊技が付与されない「はずれ」であることを認識できる。このはずれを認識できる飾図の図柄組み合わせが、はずれ表示結果となる。但し、このような3列の飾図が全て同一でない図柄組み合わせのうち、特定の図柄組み合わせを所定の演出(例えば、特定当たり遊技)が実行される契機として用いることも可能である。特定の図柄組み合わせとは、当該図柄組み合わせから遊技者が何らかの法則性や意味を認識または連想し得るものである。特定の図柄組み合わせの具体例としては、3列の飾図が連續した昇順または降順で並ぶ図柄組み合わせ(例えば、「123」、「321」)や、左図柄表示列26aおよび中図柄表示列26bの飾図が同一で、右図柄表示列26cの飾図の値が1つずれた図柄組み合わせ(例えば、「778」)、3列の飾図が所定の語呂合わせとなる図柄組み合わせ(例えば、「758」(名古屋))等が挙げられる。また、リーチはずれの表示結果となる飾図の図柄組み合わせ(例えば、「121」)を前記特定の図柄組み合わせとしてもよい。このように、特定の図柄組み合わせは、はずれ表示結果としてだけでなく大当たり表示結果としても選択され得る飾図の図柄組み合わせとされる。30

#### 【0039】

また、図柄変動演出において、複数の図柄表示列26a, 26b, 26cの内で、特定の図柄表示列(実施例では、左図柄表示列26aおよび右図柄表示列26c)に同じ飾図が停止表示され、かつ残りの図柄表示列(実施例では、中図柄表示列26b)が変動表示された表示(リーチ表示)となることで、リーチ状態(リーチ)が生起されたことを遊技者が認識し得るようになっている。具体的なリーチ表示の例としては、左図柄表示列26aおよび右図柄表示列26cに同じ飾図が停止表示された図柄組み合わせ(「1 1」、「4 4」等)となる。なお、「 」は変動中であることを表している。また、リーチ表示を形成する特定の図柄表示列(左図柄表示列26aおよび右図柄表示列26c)の飾図は、仮停止表4050

示の状態とされ、残りの図柄表示列(中図柄表示列 2 6 b)に飾図が停止表示(仮停止表示)された後に、全ての図柄表示列の飾図が確定停止表示されるようになっている。

【 0 0 4 0 】

また、図柄表示装置 1 7 には、第 1 特図表示器 5 0 および第 2 特図表示器 5 1 での特図変動表示の結果、表示される特図に応じた飾図の図柄組み合わせが表示される。すなわち、第 1 特図表示器 5 0 および第 2 特図表示器 5 1 に表示される特図と、図柄表示装置 1 7 に表示される飾図の図柄組み合わせとが夫々対応しており、図柄変動演出が終了すると、第 1 特図表示器 5 0 および第 2 特図表示器 5 1 に特図が確定停止されると共に、図柄表示装置 1 7 の各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c に飾図が確定停止表示されるようになっている。なお、特別図柄に対する飾図の図柄組み合わせは一対一とは限らず、1 つの特別図柄に対して複数の飾図による図柄組み合わせの中から 1 つの飾図による図柄組み合わせが選択されるようになっている。10

【 0 0 4 1 】

(球通過ゲート 4 7 について)

図 1、図 2 に示すように、前記枠状装飾体 2 5 の左側には、遊技領域 2 0 a を流下するパチンコ球が通過可能な球通過ゲート 4 7 が設けられている。前記球通過ゲート 4 7 には通過球検出センサ 4 8 (図 8 参照)が配設されており、該球通過ゲート 4 7 を通過するパチンコ球を通過球検出センサ 4 8 で検出するよう構成されている。前記通過球検出センサ 4 8 は、前記メイン制御基板 6 0 に配線接続されており、該通過球検出センサ 4 8 からメイン制御基板 6 0 への球検出信号の入力(すなわち通過球検出センサ 4 8 のパチンコ球の検出(球通過ゲート 4 7 のパチンコ球の通過))に伴って各種情報(後述する普図当たり判定用乱数)が取得され、この取得した情報に基づいて後述する普図当たり判定(普図当たり抽選)が行われるよう構成されている。そして、この普図当たり抽選の結果に応じて前記始動入賞装置 3 0 の始動入賞ソレノイド 3 2 が駆動制御されて開閉部材 3 3, 3 3 が開閉動作するようになっている。20

【 0 0 4 2 】

(普図表示器について)

また、図 2 に示すように、前記遊技盤 2 0 には、前記遊技領域 2 0 a の外側右下部位置に、複数の L E D (実施例では 2 個)から発光表示部が構成された普図表示器 5 5 が配設されている。この普図表示器 5 5 では、通過球検出センサ 4 8 のパチンコ球の検出(球通過ゲート 4 7 のパチンコ球の通過)を契機として、複数種類の普通図柄(以下、「普図」と示す場合がある)を変動させて 1 つの普図を導出する普図変動表示が行われるようになっている。実施例では、2 つの L E D の発光態様にて 2 種類の普図を示している。具体的には、右側 L E D だけが点灯する発光態様、および左側 L E D だけが点灯する発光態様により普図を示している。なお、以下では、右側 L E D だけが点灯することにより示される普図を普図「0」とし、説明の都合上、左側 L E D だけが点灯することにより示される普図を普図「1」とする。そして、前記普図表示器 5 5 の最終的な表示結果から普図当たりまたははずれを認識できるようになっている。具体的には、普図当たりの場合に普図表示器 5 5 に普図「1」が表示され、はずれの場合に普図「0」が表示される。すなわち、この普図当たりを認識できる普図が普図当たりの表示結果となり、はずれを認識できる普図が普図はずれの表示結果となる。30

【 0 0 4 3 】

(普図保留について)

また、図 2 に示すように、前記遊技盤 2 0 には、前記遊技領域 2 0 a の外側右下部位置に、前記球通過ゲート 4 7 をパチンコ球が通過した際に取得される情報(後述する各種乱数情報)が機内部の記憶手段(メイン制御 R A M 6 0 c)で始動保留情報として記憶された際に、該普図保留情報の記憶数を表示する複数の L E D (実施例では 2 個)から発光表示部が構成された普図保留表示部 5 6 が配設されており、該普図保留表示部 5 6 の表示内容によって保留されている普図の変動回数が報知される。前記普図保留表示部 5 6 で表示される普図始動保留記憶数は、球通過ゲート 4 7 をパチンコ球が通過すると 1 加算され、普図40

変動表示が開始されることにより 1 減算される。なお、普図始動保留記憶数には所定の上限数(実施例では「4」)が設定されており、該上限数まで普図始動保留記憶数を加算し得るよう設定されている。なお、前記普図保留表示部 5 6 は、複数(実施例では 2 つ)の LED から構成されており、普図始動保留記憶数が 1 ~ 2 の場合には普図保留表示部 5 6 が左から順に点灯し、普図始動保留記憶数が 3 ~ 4 の場合には普図保留表示部 5 6 が左から順に点滅することで、普図変動表示が行われる保留数を把握し得るようになっている。

#### 【 0 0 4 4 】

(確変について)

また、実施例のパチンコ機 1 0 は、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態として第 1 特典遊技状態を付与する機能を備えている。ここで、第 1 特典遊技状態としては、前記特別入賞口へのパチンコ球の入賞契機が、当該第 1 特典遊技状態が付与されていない状態に較べて増加する状態である。具体的には、第 1 特典遊技状態では、特図当たり確率を低確率から高確率に変動することにより特別入賞口へのパチンコ球の入賞契機を増加することができる。以下の説明では、第 1 特典遊技状態を、便宜的に「確変状態」というものとする。

#### 【 0 0 4 5 】

確変機能は、確定停止表示された大当たり図柄(特図 1 または特図 2)の種類が予め定めた確変図柄(第 1 の識別図柄)であることを条件として、大当たり遊技の終了後に大当たりの抽選確率(大当たり確率)が低確率(実施例では、164 / 65536)から高確率(実施例では、1518 / 65536)に変動させる確変状態を付与する機能である。なお、確変状態が付与されていない状態を非確変状態というものとする。実施例では、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される大当たりが確変大当たりであり、確変状態が付与されない大当たりが非確変大当たりとなる。また、実施例では、確変状態が付与される大当たりの場合には、大当たり遊技終了後、次回の大当たりが生起されるまでの間継続して確変状態が付与される。このように、確変状態が付与されると、大当たり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、確変状態は遊技者にとって有利であり、遊技者は確変大当たりになることを期待しつつ遊技を行っている。なお、確変状態が付与される期間としては、上記のものに限られない。例えば、確変状態が付与されてから所定条件を満たすまでの間継続して確変状態を付与し、当該所定条件を満たすことを条件に非確変状態に移行させるようにすることもできる。ここで、所定条件としては、確変状態が付与されてからの図柄変動演出(特図変動表示)の変動回数とすることもできる。また、図柄変動演出(特図変動表示)毎に非確変状態に移行させるかを、始動入賞手段へのパチンコ球の入賞を契機に取得する乱数に基づいて判定(転落抽選)し、転落抽選に当選することを条件に非確変状態に移行させようすることもできる。

#### 【 0 0 4 6 】

(変短状態について)

また、実施例のパチンコ機 1 0 は、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態として第 2 特典遊技状態を付与する機能を備えている。ここで、第 2 特典遊技状態としては、前記第 2 始動入賞口 3 1 b へのパチンコ球の入賞契機が、当該第 2 特典遊技状態が付与されていない状態を較べて増加する状態である。具体的には、第 2 特典遊技状態では、(1)普図変動表示の変動時間の短縮、(2)普図当たり確率を低確率から高確率に変動、(3)普図当たり 1 回についての第 2 始動入賞口 3 1 b を開放する開閉部材 3 3, 3 3 の開放時間を増やすこと、により第 2 始動入賞口 3 1 b へのパチンコ球の入賞契機を増加することができる。なお、第 2 特典遊技状態では、上記(1) ~ (3)を単独または複数を組み合わせることができる。なお普図当たり 1 回についての第 2 始動入賞口 3 1 b を開放する開閉部材 3 3, 3 3 の開放時間を増やすに際しては、開閉部材 3 3, 3 3 の開放時間を単純に延長することで実現してもよく、また開閉部材 3 3, 3 3 の開放回数を増やすことで実現することもでき、またこれらを複合させてもよい。なお、実施例では、第 2 特典遊技状態として上記(1) ~ (3)を組み合わせており、以下の説明では、これら(1) ~ (3)を組み合わせた状態を便宜的に「変短状態」というものとする。

10

20

30

40

50

## 【0047】

実施例の変短機能では、大当り遊技終了後の前記普図表示器で行われる普図変動表示の変動時間を短縮すると共に、普図当り確率を低確率(実施例では、1125/65536)から高確率(実施例では、65535/65536)に変動させる機能である。実施例において普図変動表示の変動時間は、変短状態が付与されていない状態で、普図変動の開始から5000msに設定され、変短状態が付与されている状態で、普図変動の開始から1000msに設定されている。なお、普図が確定停止表示されてから次回の普図変動が行われるまでの間(普図変動インターバル)は、600msに設定されている。

## 【0048】

また、変短状態が付与された状態では、変短状態が付与されていない状態とは異なる動作パターンで開閉部材33,33が開閉動作されるようになっている。具体的には、変短状態が付与されていない状態では、普図変動表示で当選した場合(普図当りの場合)に、始動入賞装置30の開閉部材33,33が開放してから所定時間(実施例では300ms)が経過するまで開放状態を維持する開放動作を1回行う。一方で、変短状態が付与されている状態では、普図変動表示に当選した場合(普図当りの場合)に、始動入賞装置30の開閉部材33,33は開放してから所定時間(実施例では800ms)が経過するまで開放状態を維持する開放動作を、所定時間間隔(実施例では980ms)で3回繰り返すようになっている。すなわち、変短状態が付与されている状態では、変短状態が付与されていない状態と比較して、始動入賞装置30の開閉部材33,33の合計開放時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。なお、1回の普図当りにおいて第2始動入賞口31aへの入賞を許容する入賞上限数(実施例では10個)が設定されており、前記開閉部材33,33を開放してからの入賞数が入賞上限個数に達した場合には、開放時間および開放回数を満たす前であっても開閉部材33,33を閉鎖させるようになっている。ここで、実施例では、大当りに当選した大当り図柄(特図1または特図2)の種類に応じて、変短状態が付与される期間(以下、変短回数という)が変化するよう構成されている。具体的には、大当り図柄(特図1または特図2)の種類が予め定めた確変図柄である場合には、次回の大当りが生起されるまでの間、変短状態が付与されるよう設定され、大当り図柄(特図1または特図2)の種類が予め定めた非確変図柄である場合には、所定回数(実施例では80回)の図柄変動演出(第1特図変動表示および第2特図変動表示の合計回数)が実行されるまでの間、変短状態が付与されるよう設定されている。

## 【0049】

(大当り遊技について)

次に、実施例のパチンコ機10で付与される大当り遊技について説明する。図3に示すように、大当り遊技は、特図変動表示の結果として特図表示器50,51に大当り図柄が停止表示された後に開始されるよう設定されており、大当り遊技の開始を示すオープニング演出OPと、オープニング演出終了後に行われる規定ラウンド数(実施例では5ラウンドまたは16ラウンド)だけラウンド間インターバルを挟んで繰り返されるラウンド遊技と、大当り遊技の終了を示すエンディング演出EDにより構成されている。前記ラウンド遊技では、発生した大当りの種類に応じた開放動作で特別入賞装置40の開閉扉43が開閉動作して、1回のラウンド遊技において特別入賞口に規定個数(例えば9個)のパチンコ球が入賞するか、あるいは各ラウンド遊技の開始から規定時間(ラウンド遊技時間)が経過することで1回のラウンド遊技が終了する。なお、大当り遊技における各ラウンド遊技の間は、所定時間(以下「ラウンド間インターバル」という)だけ開閉扉43が閉鎖状態で保持されるインターバルが設定されている。すなわち、大当り遊技では、前記開閉扉43が各大当り遊技の規定ラウンド数以上の開閉動作を行う。

## 【0050】

ここで、前記大当り遊技の各ラウンド遊技における特別入賞装置40の開閉扉43の開閉態様(開閉パターン)には、パチンコ球を所定間隔で連続的に発射した条件において、1回の開放動作(開放してから閉鎖するまでの動作)においてラウンド遊技に定められた規定個数のパチンコ球が入賞可能な時間だけ開放を継続する長時間開放動作と、該長時間開放

10

20

30

40

50

動作よりも開閉扉 4 3 の開放時間が短く設定された短時間開放動作とを適宜に組み合わせて構成されている。

#### 【0051】

##### (大当たり遊技の種類)

実施例のパチンコ機では、図 3 に示すように、大当たり判定に当選した(判定結果が肯定である)場合に、遊技者に与える価値が異なる複数種類(実施例では 10 種類)の大当たり遊技の中から 1 つの大当たり遊技が決定され、その決定された大当たり遊技が付与される。ここで、10 種類の大当たり遊技の内で何れの大当たり遊技が付与されるかは、大当たり判定に当選した際に決定される大当たり図柄(特図 1 および特図 2)の種類に基づいて決定されるようになっている。実施例において第 1 特図表示器 50 に表示可能な 100 種類の大当たり図柄としての特図 1 は、図柄 A、図柄 B、図柄 C、図柄 D、図柄 E、図柄 F の 6 つのグループに分類されており、第 1 特図表示器 50 に確定停止表示された特図 1 に応じて 6 種類の大当たり遊技が付与されるようになっている。また、実施例において第 2 特図表示器 51 に表示可能な 100 種類の大当たり図柄としての特図 2 は、図柄 a、図柄 b、図柄 c、図柄 d の 4 つのグループに分類されており、第 2 特図表示器 51 に確定停止表示された特図 2 に応じて 4 種類の大当たり遊技が付与される。

#### 【0052】

ここで、図柄 A には、26 種類の特図 1 が振り分けられている。同様に、図柄 B には、1 種類の特図 1 が振り分けられている。図柄 C には、1 種類の大当たり図柄としての特図 1 が振り分けられている。図柄 D には、26 種類の特図 1 が振り分けられている。図柄 E には、18 種類の特図 1 が振り分けられている。図柄 F には、28 種類の特図 1 が振り分けられている。また、図柄 a には、42 種類の特図 2 が振り分けられている。同様に、図柄 b には、28 種類の特図 2 が振り分けられている。図柄 c には、2 種類の特図 2 が振り分けられている。図柄 d には、28 種類の特図 2 が振り分けられている。

#### 【0053】

##### (特別確変大当たり遊技)

ここで、図柄 A、図柄 B に分類される特図 1 が第 1 特図表示器 50 に表示されるか、図柄 a に分類される種類の特図 2 が第 2 特図表示器 51 に表示された場合には、大当たり遊技として特別確変大当たり遊技(通常確変当たり遊技)が付与されるようになっている。前記特別確変大当たり遊技は、規定ラウンド数が「16 回」に設定されたラウンド大当たり遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9 個」に設定されている。そして、特別確変大当たり遊技では、大当たり判定の当選時における遊技状態に關係なく、大当たり遊技終了後に、次回の大当たり遊技が生起されるまでの間、大当たり遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。そして、特別確変大当たり遊技の各ラウンド遊技では、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を開閉扉 4 3 に行わせるよう設定されている。すなわち、前記確変大当たり遊技の全てのラウンド遊技は、ラウンド遊技開始から終了まで開放する長時間開放動作を開閉扉 4 3 に行わせる全開放ラウンド遊技で構成されている。従って、特別確変大当たり遊技では、各ラウンド遊技において開閉扉 4 3 が 1 回だけ開放し、大当たり遊技の全体で 16 回の開閉動作を開閉扉 4 3 が繰り返すようになっている。

#### 【0054】

特別確変大当たり遊技では、1 回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25.0(秒)」が設定されており、各ラウンド遊技において前記開閉扉が最大で「25.0(秒)」に亘って開放動作するようになっている。なお、特別確変大当たり遊技では、オープニング演出時間として「10.0(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。また、特別確変大当たり遊技のラウンド間インターバルは、最終ラウンドの開始前を除いて「2.0(秒)」に、最終ラウンドの開始前では「1.6(秒)」に夫々設定されている。すなわち、図柄 A、図柄 B および図柄 a に分類される大当たり図柄が決定された場合に付与される大当たり遊技の価値は等しく設定されている。そして、図柄 A および図柄 a に分類される大当たり図柄が決定された場合には、大当たり遊技の終了後の遊

10

20

30

40

50

技演出モードが後述する確変モードに移行し、図柄Bに分類される大当たり図柄が決定された場合には、大当たり遊技後の遊技演出モードが後述する潜伏モードに移行するよう設定されている。

#### 【0055】

(第1の特殊確変大当たり遊技)

図柄Cに分類される特図1が第1特図表示器50に表示された場合には、大当たり遊技として第1の特殊確変大当たり遊技(以下、ジャンプアップ確変大当たり遊技という)が付与されるようになっている。前記ジャンプアップ確変大当たり遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されたラウンド大当たり遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9個」に設定されている。そして、ジャンプアップ確変大当たり遊技では、大当たり判定の当選時ににおける遊技状態に關係なく、大当たり遊技終了後に、次回の大当たり遊技が生起されるまでの間、大当たり遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。

10

#### 【0056】

ジャンプアップ確変大当たり遊技では、図3に示す如く、1ラウンド目のラウンド遊技において特別入賞装置40の開閉扉43を複数回(実施例では16回)開放させ、2ラウンド目～16ラウンド目のラウンド遊技においてラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせるよう設定されている。すなわち、ジャンプアップ確変大当たり遊技の1ラウンド目のラウンド遊技は、複数回(16回)の短時間開放動作を開閉扉43に繰り返し行わせた後にラウンド遊技の終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を行う特殊ラウンド遊技で構成され、該2ラウンド目のラウンド遊技以降の残りラウンド遊技(15ラウンド分)が全開放ラウンド遊技で構成されている。

20

#### 【0057】

ここで、ジャンプアップ確変大当たり遊技の1ラウンド目のラウンド遊技では、開放1回目～開放16回目における開閉扉43の開放時間が「0.04(秒)」に夫々設定され、開放17回目の開閉扉43の開放時間が「24.36(秒)」に設定されている。また、開放1回目から開放17回目の間の16回分のラウンド内インターバル時間として「2.0(秒)」が夫々設定されている。これにより、ジャンプアップ確変大当たり遊技の1ラウンド目のラウンド遊技時間は、「{0.04(秒)+2.0(秒)}×16+24.36(秒)」からなる「57.0(秒)」に設定されることになる。そして、ジャンプアップ確変大当たり遊技における2ラウンド目以降の1回のラウンド遊技のラウンド遊技時時間として「25.0(秒)」が設定されており、各ラウンド遊技において前記開閉扉43が最大で「25.0(秒)」の長時間に亘って開放動作するようになっている。なお、ジャンプアップ確変大当たり遊技では、オープニング演出時間として「0.004(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。また、ジャンプアップ確変大当たり遊技のラウンド間インターバルは、最終ラウンドの開始前を除いて「2.0(秒)」に、最終ラウンドの開始前では「1.996(秒)」に夫々設定されている。そして、図柄Cに分類される特図1が決定された場合には、大当たり遊技後の遊技演出モードとして後述する確変モードに移行するよう設定されている。

30

#### 【0058】

(16R突然確変大当たり遊技、5R突然確変大当たり遊技)

図柄Dに分類される特図1が第1特図表示器50に表示された場合には、大当たり遊技として16R突然確変大当たり遊技が付与されるようになっている。また、図柄Eに分類される特図1が第1特図表示器50に表示された場合には、大当たり遊技として5R突然確変大当たり遊技が付与されるようになっている。前記16R突然確変大当たり遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されたラウンド大当たり遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9個」に設定されている。そして、16R突然確変大当たり遊技では、大当たり判定の当選時における遊技状態に關係なく、大当たり遊技終了後に、次回の大当たり遊技が生起されるまでの間、大当たり遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるよう

40

50

なっている。16R突然確変大当たり遊技の各ラウンド遊技では、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を短時間開放する短時間開放動作を開閉扉43に行わせるよう設定されている。そして、16R突然確変大当たり遊技では、各ラウンド遊技において開閉扉が1回だけ開放し、当たり遊技の全体で16回の開閉動作を開閉扉43が繰り返すようになっている。

【0059】

一方で、前記5R突然確変大当たり遊技は、規定ラウンド数が「5回」に設定された5ラウンド大当たり遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9個」に設定されている。そして、5R突然確変大当たり遊技では、当たり判定の当選時における遊技状態に關係なく、当たり遊技終了後に、次回の大当たり遊技が生起されるまでの間、当たり遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。すなわち、前記16R突然確変大当たり遊技と同様に、5R突然確変大当たり遊技も各ラウンド遊技において開閉扉43が1回だけ開放し、当たり遊技の全体では5回の開閉動作を開閉扉43が繰り返すようになっている。すなわち、突然確変大当たり遊技および5R突然確変大当たり遊技では、短時間開放動作のみを開閉扉43に行わせるよう構成されている。そして、5R突然確変大当たり遊技では、各ラウンド遊技において開閉扉43が1回だけ開放し、当たり遊技の全体で5回の開閉動作を開閉扉43が繰り返すようになっている。

【0060】

ここで、16R突然確変大当たり遊技および5R突然確変大当たり遊技では、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「0.04(秒)」が設定されている。なお、これらの大当たり遊技では、オープニング演出時間として「0.004(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「0.004(秒)」が夫々設定されている。また、これらの大当たり遊技のラウンド間インターバル時間は「2.0(秒)」に設定されている。すなわち、16R突然確変大当たり遊技および5R突然確変大当たり遊技における各ラウンド遊技時間(2.04(秒))は、1回のラウンド遊技において、特別入賞装置40に入賞するパチンコ球の入賞個数が入賞上限個数を満たさないような時間に設定されている。このため、16R突然確変大当たり遊技および5R突然確変大当たり遊技での入賞球は殆ど発生することなく、各ラウンド遊技において入賞上限個数のパチンコ球の入賞の可能性がある前記ジャンプアップ確変大当たり遊技とは、遊技者に与える価値が異なる遊技である。

【0061】

また、16R突然確変大当たり遊技および5R突然確変大当たり遊技におけるオープニング演出時間は、前述したジャンプアップ確変大当たり遊技のオープニング演出時間と同一時間に設定されている。また、16R突然確変大当たり遊技および5R突然確変大当たり遊技におけるラウンド遊技時間は、ジャンプアップ確変大当たり遊技の1ラウンド目における開放1回目から開放2回目における特別入賞装置の開閉扉43の開放時間と同一時間に設定されている。そして、突然確変大当たり遊技において、1ラウンド目で開閉扉43が開放してから2ラウンド目で開閉扉43が閉鎖するまでのラウンド間インターバル時間(「2.0(秒)」)は、ジャンプアップ確変大当たり遊技の1ラウンド目におけるラウンド内インターバル時間(「2.0(秒)」)と同一時間とされている。従って、ジャンプアップ確変大当たり遊技が開始してから開閉扉43が16回開閉するまでの開閉扉43の開閉動作は、16R突然確変大当たり遊技が開始してから16ラウンド目で特別入賞装置の開閉扉43が閉鎖するまでの開閉扉43の開閉動作と見た目上は同じ開閉動作を行うようになっており(図3参照)、開閉扉43の開閉動作からジャンプアップ確変大当たり遊技か、16R突然確変大当たり遊技かを見分けることは不可能になっている。そして、図柄D、図柄Eに分類される特図1が決定された場合には、当たり遊技後の遊技演出モードとして後述する確変モードに移行するよう設定されている。

【0062】

(通常非確変大当たり遊技)

図柄Fに分類される特図1が第1特図表示器50に表示された場合には、当たり遊技として通常非確変大当たり遊技が付与されるようになっている。前記通常非確変大当たり遊技は

10

20

30

40

50

、規定ラウンド数が「16回」に設定されたラウンド大当たり遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9個」に設定されている。そして、通常非確変大当たり遊技では、大当たり判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない(非確変状態とされる)と共に、大当たり遊技終了時から予め決められた変短回数(実施例では80回)の特図変動表示が行われるまでの間だけ変短状態が付与されるようになっている。なお、通常非確変大当たり遊技における各ラウンド遊技での開閉扉43の開閉態様は、前述した特別確変大当たり遊技と同じである。すなわち、通常非確変大当たり遊技の各ラウンド遊技では、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせるよう設定されている。すなわち、前記非確変大当たり遊技の全てのラウンド遊技は、ラウンド遊技開始から終了まで開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせる全開放ラウンド遊技で構成されている。従って、通常非確変大当たり遊技では、各ラウンド遊技において開閉扉43が1回だけ開放し、大当たり遊技の全体で16回の開閉動作を開閉扉43が繰り返すようになっている。

#### 【0063】

また、通常非確変大当たり遊技では、オープニング演出時間として「10.0(秒)」が、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間(規定時間)として「25.0(秒)」が、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。各ラウンド遊技は、入賞上限個数分の遊技球が入賞することにより終了する場合もある。このため、通常非確変大当たり遊技において、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間である「25.0(秒)」は最大時間となる。なお、通常非確変大当たり遊技におけるラウンド間インターバル時間は、「2.0(秒)」に設定されている。そして、図柄Fに分類される特図1が決定された場合には、大当たり遊技後の遊技演出モードとして後述する潜伏モードに移行するよう設定されている。

#### 【0064】

(ステップアップ確変大当たり遊技)

図柄bに分類される特図2が第2特図表示器51に表示された場合には、大当たり遊技として第2の特殊確変大当たり遊技(以下、ステップアップ確変大当たり遊技という)が付与されるようになっている。前記ステップアップ確変大当たり遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されたラウンド大当たり遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9個」に設定されている。そして、ステップアップ確変大当たり遊技では、大当たり判定の当選時における遊技状態に関係なく、大当たり遊技終了後に、次回の大当たり遊技が生起されるまでの間、大当たり遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。

#### 【0065】

このステップアップ確変大当たり遊技では、1ラウンド目～8ラウンド目のラウンド遊技および10ラウンド目～16ラウンド目のラウンド遊技は、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせるよう設定されている。また、ステップアップ確変大当たり遊技の9ラウンド目のラウンド遊技は、特別入賞装置40の開閉扉43を複数回(実施例では、8回)開放させるように設定されている。すなわち、ステップアップ確変大当たり遊技は、最初のラウンド遊技から予め定めた回数(8回)のラウンド遊技が、ラウンド遊技開始から終了まで開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせる全開放ラウンド遊技で構成され、次の1回のラウンド遊技が短時間開放動作および長時間開放動作を開閉扉43に行わせる特殊ラウンド遊技で構成されると共に、該特殊ラウンド遊技以降の残りの回数(7ラウンド分)のラウンド遊技が全開放ラウンド遊技で構成されている。ここで、前記ステップアップ確変大当たり遊技の特殊ラウンド遊技(9ラウンド目のラウンド遊技)では、後述する短縮確変大当たり遊技および短縮非確変大当たり遊技における9ラウンド目～16ラウンド目となる短時間ラウンド遊技の回数分(8回)だけ、該短時間ラウンド遊技と略同じ開放時間となる短時間開放動作を開閉扉43に行わせた後は該特殊ラウンド遊技終了まで開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせるよう設定される。そして、図柄bに分類される特図2が決定された場合には、大当たり遊技後

10

20

30

40

50

の遊技演出モードとして後述する確変モードに移行するよう設定されている。

【0066】

ここで、ステップアップ確変大当たり遊技では、1ラウンド目～8ラウンド目および10ラウンド目～16ラウンド目の1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25.0(秒)」が設定されており、各ラウンド遊技において前記開閉扉43が最大で「25.0(秒)」の長時間に亘って開放動作するようになっている。一方で、9ラウンド目のラウンド遊技では、開放1回目～開放8回目における開閉扉43の開放時間が「0.04(秒)」に夫々設定され、開放9回目の開閉扉43の開放時間が「24.68(秒)」に設定されている。また、開放1回目～開放8回目の開放後には、ラウンド内インターバル時間として「2.0(秒)」が夫々設定されている。これにより、ステップアップ確変大当たり遊技の9ラウンド目のラウンド遊技時間は、「{0.04(秒)+2.0(秒)}×8+24.68(秒)」からなる「41.0(秒)」に設定されることになる。10

【0067】

また、ステップアップ確変大当たり遊技の9ラウンド目において開閉扉43の1回目の開放から8回目の閉鎖までの時間(「16.32(秒)」)は、後述する16R短縮確変大当たり遊技および16R短縮非確変大当たり遊技において9ラウンド目で特別入賞装置40の開閉扉43が開放してから16ラウンド目で特別入賞装置40の開閉扉43が閉鎖するまでの時間と同一時間とされる。なお、ステップアップ確変大当たり遊技では、オープニング演出時間として「10.0(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。また、ラウンド間インターバル時間は、最終ラウンドの開始前を除いて「2.0(秒)」に、最終ラウンドの開始前では「1.996(秒)」に夫々設定されている。従って、ステップアップ確変大当たり遊技が開始してから9ラウンド目において開閉扉43が8回目に閉鎖するまでの開閉扉43の開閉動作は、16R短縮確変大当たり遊技および16R短縮非確変大当たり遊技が開始してから16ラウンド目で特別入賞装置40の開閉扉43が閉鎖するまでの開閉扉43の開閉動作と見た目上は同じ開閉動作を行うようになっている。20

【0068】

(16R短縮確変大当たり遊技、16R短縮非確変大当たり遊技)

図柄cに分類される特図2が第2特図表示器51に表示された場合には、大当たり遊技として短縮確変大当たり遊技が付与されるようになっている。また、図柄dに分類される特図2が第2特図表示器51に表示された場合には、大当たり遊技として短縮非確変大当たり遊技が付与されるようになっている。前記16R短縮確変大当たり遊技および16R短縮非確変大当たり遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定されたラウンド大当たり遊技であって、各ラウンド遊技の入賞上限個数が「9個」に設定される。そして、16R短縮確変大当たり遊技では、大当たり判定の当選時における遊技状態に關係なく、大当たり遊技終了後に、次回の大当たり遊技が生起されるまでの間、大当たり遊技終了後に確変状態および変短状態が継続して付与されるようになっている。一方、16R短縮非確変大当たり遊技では、大当たり判定の当選時における遊技状態に關係なく、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない(非確変状態とされる)と共に、大当たり遊技終了時から予め決められた変短回数(実施例では80回)の特図変動表示が行われるまでの間だけ変短状態が付与されるようになっている。3040

【0069】

この16R短縮確変大当たり遊技および16R短縮非確変大当たり遊技では、1ラウンド目～8ラウンド目のラウンド遊技は、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放する長時間開放動作を開閉扉43に行わせるよう設定されている。一方で、16R短縮確変大当たり遊技および16R短縮非確変大当たり遊技の9ラウンド目以降のラウンド遊技は、ラウンド遊技の開始から終了まで継続して特別入賞口を開放させるものの、8ラウンド目までに開閉扉43に行わせる前記長時間開放動作よりも特別入賞口の開放時間が短くなる短時間開放動作を開閉扉43に行わせるよう設定されている。すなわち、16R短縮確変大当たり遊技および16R短縮非確変大当たり遊技は、最初のラウンド遊技から予め定めた回数(8回)のラウンド遊技が、ラウンド遊技開始から終了まで開放する長時間開放動50

作を開閉扉 4 3 に行わせる全開放ラウンド遊技で構成される一方、残りの回数(8 ラウンド分)のラウンド遊技が短時間開放動作を開閉扉 4 3 に行わせる短時間ラウンド遊技で構成されている。

#### 【 0 0 7 0 】

ここで、16 R 短縮確変大当たり遊技および16 R 短縮非確変大当たり遊技では、1ラウンド目～8 ラウンド目の1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25.0(秒)」が設定されており、各ラウンド遊技において前記開閉扉 4 3 が最大で「25.0(秒)」の長時間に亘って開放動作するようになっている。一方で、9 ラウンド目～16 ラウンド目の1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「0.04(秒)」が設定されている。なお、これらの大当たり遊技では、オープニング演出時間として「10.0(秒)」が設定され、エンディング演出時間として「9.5(秒)」が夫々設定されている。また、これらの大当たり遊技のラウンド間インターバル時間は、最終ラウンドの開始前を除いて「2.0(秒)」に、最終ラウンドの開始前では「1.996(秒)」に夫々設定されている。これにより、16 R 短縮確変大当たり遊技および16 R 短縮非確変大当たり遊技において、9 ラウンド目で特別入賞装置 4 0 の開閉扉 4 3 が開放してから16 ラウンド目で特別入賞装置 4 0 の開閉扉 4 3 が閉鎖するまでの時間(「16.32(秒)」)は、ステップアップ確変大当たり遊技の9 ラウンド目において開閉扉 4 3 の1回目の開放から8回目の閉鎖までの時間と同一時間とされる。そして、図柄 c に分類される大当たり図柄が決定された場合には、大当たり遊技の終了後の遊技演出モードが後述する確変モードに移行し、図柄 d に分類される大当たり図柄が決定された場合には、大当たり遊技後の遊技演出モードが後述する潜伏モードに移行するよう設定されている。10

#### 【 0 0 7 1 】

(遊技演出モードについて)

実施例のパチンコ機 1 0 は、図 9 に示すように、前記図柄表示装置 1 7 で実行される図柄変動演出の演出内容(表示内容)が異なる複数(実施例では4つ)の遊技演出モードを備えている。ここで、遊技演出モードは、その時点での遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者に示唆すると共に、変短状態であるか否かを遊技者に示唆する遊技状態示唆画像を図柄表示装置 1 7 に表示させて遊技演出を行うようになっている。そして、実施例のパチンコ機 1 0 では、所定のモード移行条件が成立することで遊技演出モードが変更され得るようになっている。ここで、実施例では、大当たりの発生および大当たり遊技後の図柄変動(第 1 または第 2 特図変動表示)の変動回数(実施例では80回)がモード移行条件とされている。20

#### 【 0 0 7 2 】

実施例に係る遊技演出モードには、確変状態が付与されていない遊技状態となる通常モードと、確変状態が付与されている遊技状態となる確変モードと、確変状態が付与されていることを示唆する遊技状態となる(すなわち、確変状態が付与されている状態と付与されていない状態とがある)潜伏モードと、非確変状態で変短状態が付与されている遊技状態となる時短モードとが設定されている。そして、図柄表示装置には、遊技演出モードに対応した内容の異なる遊技状態示唆画像が表示されるようになっている。具体的には、図柄表示装置 1 7 の飾図の背面に映し出される背景画像が遊技演出モード毎に異なるよう設定されており、背景画像の種類から現在の遊技演出モードを遊技者が認識し得るようになっている。また、各遊技演出モードでは、図柄表示装置 1 7 で行われる図柄変動演出の演出内容の一部または全部が異なっており、遊技演出モード毎に特有の演出が実行され得るよう設定されている。30

#### 【 0 0 7 3 】

(パチンコ機の制御構成について)

次に、パチンコ機 1 0 の制御構成について説明する。実施例のパチンコ機 1 0 には、図 8 に示す如く、パチンコ機 1 0 を全体的に制御するメイン制御基板(メイン制御手段) 6 0 と、該メイン制御基板 6 0 からの制御信号に基づいて各制御対象を制御するサブ制御基板(サブ制御手段) 6 5, 7 0 とが設けられている。すなわち、メイン制御基板 6 0 では、パ40

チンコ機 10 に備えられた各種検出センサ(検出手段)からの検出信号に基づいて各種処理が実行され、その処理結果に応じた各種の制御信号(制御コマンド)がサブ制御基板 65, 70 に出力されるようになっている。

#### 【 0 0 7 4 】

また、実施例のパチンコ機 10 には、サブ制御基板として、遊技演出を全体的に制御する統括制御基板 65 と、図柄表示装置 17 での表示内容を制御する表示制御基板 70 と、パチンコ機 10 が備える各種発光演出手段(ランプ装置 18 等)の発光制御を行うランプ制御基板 72 と、パチンコ機 10 が備えるスピーカ 19 の音出力制御を行う音制御基板 73 とを備えている。すなわち、メイン制御基板 60 が出力した制御信号(制御コマンド)に基づいて、前記統括制御基板 65 が表示制御基板 70、ランプ制御基板 72 および音制御基板 73 を制御するよう構成されており、パチンコ機 10 で実行される各種遊技演出(図柄変動演出や発光演出、音声演出)を統括的にコントロールし得るようになっている。ここで、表示制御基板 70 は、統括制御基板 65 から出力された制御信号(制御コマンド)に基づいて、図柄表示装置 17 に表示される図柄(飾図)や背景画像等の図柄変動演出の表示内容を制御するよう構成される。また、ランプ制御基板 72 は、統括制御基板 65 から出力された制御信号(制御コマンド)に基づいて、パチンコ機 10 が備える各種発光演出手段の点灯・消灯のタイミングや、発光強度等を制御するものである。そして、音制御基板 73 は、統括制御基板 65 から出力された制御信号(制御コマンド)に基づき、パチンコ機 10 が備える各種スピーカ 19 からの音声出力のタイミングや大きさ等を制御するものである。

10

20

#### 【 0 0 7 5 】

(メイン制御基板 60 について)

前記メイン制御基板 60 は、図 8 に示す如く、制御処理を実行するメイン制御 C P U 60 a、該メイン制御 C P U 60 a が実行する制御プログラムを記憶するメイン制御 R O M 60 b、当該メイン制御 C P U 60 a の処理に必要なデータの書込み・読み出しが可能なメイン制御 R A M 60 c 等が備えられている。そして、前記始動入賞検出センサ 34 a, 34 b、特別入賞検出センサ 44、通過球検出センサ 48 等の各種センサが前記メイン制御 C P U 60 a に接続されている。また、メイン制御 C P U 60 a には、第 1 および第 2 特図表示器 50, 51、第 1 および第 2 特図保留表示部 52, 53、普図表示器 55、普図保留表示部 56 等の各表示器が接続されて、各検出センサ 34 a, 34 b, 44, 48 の検出を契機としてメイン制御 C P U 60 a で実行された制御処理に基づいて、各表示器 50, 51 の表示制御が実行されるようになっている。また、メイン制御 C P U (開放制御手段) 60 a には、前記始動入賞装置 30 および特別入賞装置 40 に設けられたソレノイド 32, 42 が接続されており、該メイン制御 C P U 60 a での制御処理結果に基づいて各ソレノイド 32, 42 の駆動制御が行われるようになっている。そして、メイン制御 C P U 60 a は、当り遊技の種類に応じて前記特別入賞ソレノイド 42 を駆動制御し、開閉扉 43 を長時間開放動作させる長時間開放制御および開閉扉 43 を短時間開放動作させる短時間開放制御を実行するよう構成される。

30

#### 【 0 0 7 6 】

(判定用乱数について)

40

メイン制御 C P U 60 a は、判定用乱数としての大当たり判定用乱数、特図決定用乱数、演出実行判定用乱数、一次振分用乱数、二次振分用乱数、普図当たり判定用乱数等の各種乱数の値を所定の周期(実施例では 4 ms)で更新し、更新後の値をメイン制御 R A M 60 c に一時的に記憶して更新前の値を書き換えている。また、メイン制御 C P U 60 a は、時間を計測するタイマ更新処理を実行する。メイン制御 R A M 60 c には、パチンコ機 10 の動作中に適宜書き換えられる各種情報(乱数値、タイマ値、フラグなど)が記憶(設定)されるようになっている。

#### 【 0 0 7 7 】

大当たり判定用乱数は、図柄変動演出の結果として大当たりを発生するか否かの大当たり判定(当たり抽選)で用いる乱数である。実施例では、大当たり判定用乱数として、「0」～「65

50

535」の全65536通りの整数値が設定されており、所定の周期(4ms)で1ずつ更新されるようになっている。また、特図決定用乱数は、大当たり判定の結果に応じて第1特図表示器50に確定停止表示させる特図1または第2特図表示器51に確定停止表示させる特図2を決定する際に用いる乱数である。ここで、実施例では、特図決定用乱数として、「0」～「100」の全101通りの整数値が設定されており、所定の周期(4ms)で1ずつ更新されるようになっている。特図決定用乱数の各値には、前述したはずれを示す1種類の特図表示に対応する乱数と、大当たりを示す100種類の特図表示に対応する乱数とが設定されており、該特図決定用乱数の値により、第1特図表示器50に確定停止表示される特図1または第2特図表示器51に確定停止表示される特図2が特定されるようになっている。また、前述したように、前記大当たり図柄としての特図1および特図2は、大当たり遊技の種類毎に分類されており、特図1または特図2が特定されることで、図柄変動演出の終了後に付与される大当たりの種類を特定し得るようになっている。また、前述したように、大当たりの種類毎に大当たり遊技後に確変状態および変短状態が付与されるか否かが一義的に定められており、特図決定用乱数が確変状態および変短状態を付与するか否かを決定する乱数としての機能も有している。10

#### 【0078】

ここで、大当たり図柄としての図柄A～図柄Fに割当てられる特図1の数や、図柄a～図柄dに割当てられる特図2の数は、前述のように予め決められている。すなわち、第1始動入賞口31aに入賞して大当たり遊技が発生する場合に(大当たり判定が肯定の場合に)、特図1として図柄Aが決定される確率は26/100となり、特図1として図柄Bが決定される確率は1/100となり、特図1として図柄Cが決定される確率は1/100となり、特図1として図柄Dが決定される確率は26/100となり、特図Eとして図柄Eが決定される確率は18/100となり、特図1として図柄Fが決定される確率は28/100となる。また、第2始動入賞口31bに入賞して大当たり遊技が発生する場合に(大当たり判定が肯定の場合に)、特図2として図柄aが決定される確率は42/100となり、特図2として図柄bが決定される確率は28/100となり、特図2として図柄cが決定される確率は2/100となり、特図2として図柄dが決定される確率は28/100となる。すなわち、第2始動入賞口31bへの入賞を契機として図柄変動演出(第2特図変動表示)が行われる場合よりも、第1始動入賞口31aへの入賞を契機として図柄変動演出(第1特図変動表示)が行われる場合の方が、ジャンプアップ確変大当たり遊技、16R突然確変大当たり遊技および5R突然確変大当たり遊技の何れかが生起される可能性が高い。なお実施例では、第2始動入賞口31bへの入賞を契機として図柄変動演出(第2特図変動表示)が行われる場合に、ジャンプアップ確変大当たり遊技、16R突然確変大当たり遊技および5R突然確変大当たり遊技が生起されることはない。以下の説明では、当たり遊技の開始時に開閉扉43に短時間開放動作を行わせる当たり遊技(実施例では、ジャンプアップ確変大当たり遊技、16R突然確変大当たり遊技および5R突然確変大当たり遊技)を総称して、特定当たり遊技と指称する場合がある。20

#### 【0079】

また、演出実行判定用乱数は、前述した大当たり判定における判定結果が否定となった場合に(大当たりに当選しなかったはずの場合に)、当たり表示が表示される可能性を示唆する演出を行うか否かの演出実行判定(リーチ判定)で用いられる乱数である。実施例では、演出実行判定用乱数として、「0」～「238」の全239通りの整数値が設定されており、所定の周期(4ms)で1ずつ更新されるようになっている。ここで、大当たり表示が表示される可能性を示唆する演出としては、図柄表示装置17に図柄変動の過程で表示されるリーチ表示を契機として行われるリーチ演出や、飾図の変動開始から変動停止までを1回とした変動サイクルを複数回連続して実行可能とする事前当たり示唆演出としての先読み演出や、図柄表示装置17に表示される当たり表示される可能性を示唆する予告演出や、ランプ装置18の光やスピーカ19から出力される音声により当たり表示が表示される可能性を遊技者に示唆する予告演出を含むものである。30

#### 【0080】

50

前記一次振分用乱数は、図柄変動演出における図柄変動の演出内容毎にグループにした演出内容決定テーブル T A 1, T A 2, T B 1, T B 2 (後述)から演出グループの決定に用いる乱数である。実施例では、一次振分用乱数として、「0」～「240」の全241通りの整数値が設定されており、所定の周期(4ms)で1ずつ更新されるようになっている。実施例では、演出実行判定用乱数および一次振分用乱数が、リーチ演出が行われるか否かを決定するリーチ判定用乱数となっている。前記二次振分用乱数は、図柄変動演出における図柄変動の変動パターンの決定に用いる乱数である。実施例では、二次振分用乱数として、「0」～「250」の全251通りの整数値が設定されており、所定の周期(4ms)で1ずつ更新されるようになっている。普図当り判定用乱数は、普図変動の結果として普図当りを発生するか否かの普図当り判定(普図当り抽選)で用いられる乱数である。実施例では、普図当り判定用乱数として、「0」～「65535」の全65536通りの整数値が設定されており、所定の周期(4ms)で1ずつ更新されるようになっている。

#### 【0081】

実施例のパチンコ機では、大当り判定用乱数、特図決定用乱数、演出実行判定用乱数、一次振分用乱数、二次振分用乱数は、第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第1始動入賞検出センサ34aまたは第2始動入賞検出センサ34bがパチンコ球を検出したこと)を契機として、メイン制御RAM60cに一時的に記憶されている各乱数を同じタイミングで前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。また、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞したことを契機に取得される各乱数は、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したことを契機に取得される各乱数と同一のものが共通で使用され、各始動入賞口31a, 31bへの入賞タイミングに応じた乱数を前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。なお、前記普図当り判定用乱数は、球通過ゲート47をパチンコ球が通過したこと(より具体的には通過球検出センサ48がパチンコ球を検出したこと)を契機として、メイン制御RAM60cに一時的に記憶されている乱数を前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。

#### 【0082】

(判定値について)

一方、メイン制御ROM60bには、図柄変動演出の結果、大当りを発生させることを示す大当り判定値が記憶されている。大当り判定値は、前記大当り判定用乱数を用いて大当りか否かの判定(大当り判定)で用いる判定値であり、大当り判定用乱数の取り得る「0」～「65535」までの全65536通りの整数の中から所定数の判定値が定められている。ここで、大当り判定値は、大当り判定を行う時点で前述した確変状態が付与されているか否かで判定値の設定数が異なっている。具体的には、確変状態のときに設定される大当り判定値の数(実施例では1518個)は、非確変状態の場合に設定される大当り判定値の数(実施例では164個)よりも多く設定されている。すなわち、確変状態のときの大当り判定値の設定数を多くすることで、大当りが発生し易くなっている。

#### 【0083】

また、メイン制御ROM60bには、演出実行判定値が記憶されている。演出実行判定値は、大当り判定の結果が否定の場合に、大当り表示結果が図柄表示装置17に表示される可能性を示唆するリーチ演出等の演出を実行させるか否かの演出実行判定で用いる判定値であり、演出実行判定用乱数の取り得る数値「0」～「238」までの全239通りの整数の中から定められている。ここで、演出実行判定値は、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第1始動入賞検出センサ34aがパチンコ球を検出したこと)を契機として行われる演出実行判定の場合と、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第2始動入賞検出センサ34bがパチンコ球を検出したこと)を契機として行われる演出実行判定の場合とで、判定値の設定数が異なっている。また、演出実行判定値は、演出実行判定を行う時点で前述した確変状態が付与されているか否か、および変短状態が付与されているか否かで判定値の設定数が異なっている。

10

20

30

40

50

## 【0084】

すなわち、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、確変状態のときに設定される演出実行判定値の数よりも非確変状態のときに設定される演出実行判定値の数の方が多くなるよう設定されている。また、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、変短状態ありのときに設定される演出実行判定値の数よりも変短状態なしのときに設定される演出実行判定値の数の方が多くなるよう設定されている。なお、実施例では、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合において、非確変状態かつ変短状態なしの場合に35個の演出実行判定値が設定され、非確変状態かつ変短状態ありの場合に6個の演出実行判定値が設定され、確変状態かつ変短状態ありの場合に4個の演出実行判定値が設定されている。なお、第1始動入賞口31aへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、メイン制御RAM60cに記憶されている第1特図始動保留情報の記憶数に応じて、演出実行判定値の設定数が変動するようにもよい。具体的には、メイン制御RAM60cに記憶されている第1特図始動保留情報の記憶数が増えるにつれて演出実行判定値の設定数が減少するように、該設定数を設定することができる。すなわち、第1特図始動保留情報の記憶数が「4」の場合に、演出実行判定値の設定数が最小とされる。

10

## 【0085】

そして、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、変短状態ありのときに設定される演出実行判定値の数よりも変短状態なしのときに設定される演出実行判定値の数の方が少なくなるよう設定されている。なお、実施例では、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合において、非確変状態かつ変短状態ありの場合に6個の演出実行判定値が設定され、確変状態かつ変短状態ありの場合に4個の演出実行判定値が設定されている。また、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合において、非確変状態かつ変短状態なしの場合に演出実行判定値が0個に設定される。なお、第2始動入賞口31bへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、メイン制御RAM60cに記憶されている第2特図始動保留情報の記憶数に応じて、演出実行判定値の設定数が変動するようにもよい。具体的には、メイン制御RAM60cに記憶されている第2特図始動保留情報の記憶数が増えるにつれて演出実行判定値の設定数が減少するように、該設定数を設定することができる。すなわち、第1特図始動保留情報の記憶数が「4」の場合に、演出実行判定値の設定数が最小とされる。

20

## 【0086】

(一次振分判定値について)

また、メイン制御ROM60bには、図柄表示装置17で行われる図柄変動演出の演出内容毎に分類した演出グループを決定するための一次振分判定値が記憶されている。すなわち、一次振分判定値を用いて演出グループを決定することで、最終的な変動パターンが演出グループの範囲から特定されるようになっている。ここで、演出グループとしては、時間経過に伴う演出内容の大まかな変化を複数種類に大別した各演出内容のグループを指している。そして、メイン制御ROM60bには、図柄変動演出の基本的な演出内容を特定する変動パターンをその演出内容毎にグループ化して、グループ毎に一次振分判定値を割当てた演出内容決定テーブルTA1, TA2, TB1, TB2が設定されており(図9～図12参照)、前記一次振分用乱数に基づいて演出内容決定テーブルTA1, TA2, TB1, TB2に設定された演出グループから1つの演出グループが決定するようになっている。一次振分判定値としては、一次振分用乱数の取り得る「0」～「240」の241通りの整数とされている。

30

## 【0087】

(演出内容決定テーブルTA1, TA2, TB1, TB2について)

ここで、実施例のメイン制御ROM60bには、大当たり判定の判定結果が肯定の場合に

40

50

演出グループの決定に用いられる大当たり変動演出内容決定テーブル T A 1, T A 2 と、大当たり判定の判定結果が否定(すなわちはずれ)の場合に演出グループの決定に用いられるはずれ変動演出内容決定テーブル T B 1, T B 2 とが設定されている。また、前記大当たり変動演出内容決定テーブル T A 1, T A 2 およびはずれ変動演出内容決定テーブル T B 1, T B 2 の夫々は、前記一次振分用乱数を用いて演出グループを決定する時点での遊技状態(確変状態や変短状態の有無)に応じた複数種類のテーブルが夫々備えられている。具体的には、前記大当たり変動演出内容決定テーブルには、演出グループを決定する時点で変短状態が付与されていない場合に用いられる第1の大当たり変動演出内容決定テーブル T A 1 および第1のはずれ変動演出内容決定テーブル T B 1 と、変短状態が付与されている場合に用いられる第2の大当たり変動演出内容決定テーブル T A 2 および第1のはずれ変動演出内容決定テーブル T B 2 とが設定されており、各演出内容決定テーブル T A 1, T A 2, T B 1, T B 2 に含まれる演出グループが異なっている。

10

#### 【0088】

(第1の大当たり変動演出内容決定テーブル T A 1 について)

ここで、図9に示すように、前記第1の大当たり変動演出内容決定テーブル T A 1 には、一次振分判定値として「0」～「22」の値が割当てられた第1の大当たり変動演出グループ G A 1 と、一次振分判定値として「23」～「150」の値が割当てられた第2の大当たり変動演出グループ G A 2 と、一次振分判定値として「151」～「240」の値が割当てられた第3の大当たり変動演出グループ G A 3 とが設定されている。すなわち、第1の大当たり変動演出内容決定テーブル T A 1 において一次振分判定値が複数の演出グループ G A 1～G A 3 に重複することはない。また、第1の大当たり変動演出内容決定テーブル T A 1 では、演出グループを決定する時点でメイン制御 R A M 6 0 c が記憶する特図始動保留情報の記憶数に応じて各演出グループに割当てられる一次振分判定値が変動しない演出実行固定値とされている。

20

#### 【0089】

実施例における第1の大当たり変動演出グループ G A 1 は、大当たり遊技の開始時に開閉扉43に短時間開放動作を行わせる特定当たり遊技を生起させる特定当たり表示結果を確定停止表示する演出内容を特定した変動パターンにより構成されている。具体的には、前記ジャンプアップ確変大当たり遊技、16R突然確変大当たり遊技および5R突然確変大当たり遊技の何れかが生起されることを報知する特定当たり表示結果を確定停止表示する演出内容を特定した変動パターンのみから第1の大当たり変動演出グループ G A 1 が構成されている。なお、以下の説明では、第1の大当たり変動演出グループ G A 1 を構成している変動パターンを、第1の特定当たり変動パターン P A 1 1 と指称する。ここで、第1の大当たり変動演出グループ G A 1 (第1の特定当たり変動パターン P A 1 1) は、特定当たり遊技が生起される場合に選択され得るよう設定される。また、第1の特定当たり変動パターン P A 1 1 では、特定当たり遊技を生起させる特定当たり表示結果を確定停止表示する演出内容を、リーチ表示が表示されることなく確定停止表示する演出内容を特定している。

30

#### 【0090】

第2の大当たり変動演出グループ G A 2 は、リーチ表示が表示された後に大当たり遊技を生起させる大当たり表示結果を確定停止表示する演出内容を特定した変動パターンにより構成されている。具体的には、第2の大当たり変動演出グループ G A 2 には、大当たり遊技の開始時に開閉扉43に短時間開放動作を行わせる特定当たり遊技を生起させる大当たり表示結果をリーチ表示が表示された後に確定停止表示する演出内容を特定した変動パターンが含まれている。具体的には、前記ジャンプアップ確変大当たり遊技、16R突然確変大当たり遊技および5R突然確変大当たり遊技の何れかが生起されることを報知する前記特定当たり表示結果を、リーチ表示が表示された後に確定停止表示する演出内容を特定した変動パターンが第2の大当たり変動演出グループ G A 2 に含まれている。なお、以下の説明では、リーチ表示が表示された後に特定当たり表示結果を確定停止表示する演出内容を特定した変動パターンを、第2の特定当たり変動パターン P A 2 1 と指称する。

40

#### 【0091】

50

また、第2の大当たり変動演出グループG A 2には、図柄変動演出の過程で飾図の背面に映し出される背景画像が変化しないリーチ演出を行った後に大当たり表示結果が確定停止表示される演出内容(ノーマルリーチ大当たり演出)を特定する複数種類の変動パターン(以下、ノーマルリーチ大当たり変動パターンP A 2 2という)や、図柄変動演出の過程で飾図の背面に映し出される背景画像が変化するリーチ演出を行った後に大当たり表示結果が確定停止表示される演出内容(スーパーリーチ大当たり演出)を特定する複数種類の変動パターン(以下、スーパーリーチ大当たり変動パターンP A 2 3という)が含まれている。言い換えると、第2の大当たり変動演出グループG A 2が選択されると、第2の特定当たり変動パターンP A 2 1、ノーマルリーチ大当たり変動パターンP A 2 2またはスーパーリーチ大当たり変動パターンP A 2 3の何れかが選択される。ここで、前記第2の特定当たり変動パターンP A 2 1は、特定当たり遊技が生起される場合に選択され得るよう設定される一方、前記ノーマルリーチ大当たり変動パターンP A 2 2およびスーパーリーチ大当たり変動パターンP A 2 3は、特定当たり遊技以外の大当たり遊技が生起される場合に選択され得るよう設定される。10

#### 【0092】

ここで、第3の大当たり変動演出グループG A 3は、飾図の変動開始から変動停止までを1回とした変動サイクルを複数回連続して実行可能とする連続予告演出を行って大当たり表示結果を確定停止表示する演出内容を特定する複数種類の変動パターン(以下、連続予告演出大当たり変動パターンP A 3 1)が含まれている。なお、連続予告演出としては、1つの特図始動保留情報に基づく図柄変動演出(特図変動表示)の変動開始から確定停止までを1回とした確定変動サイクルを1回の変動サイクルとして、メイン制御R A M 6 0 cに記憶されている第1または第2特図始動保留情報に基づいて実行される図柄変動演出(確定変動サイクル)に跨った連続予告演出であってもよく、1つの特図始動保留情報に基づく図柄変動演出(飾図)の変動開始から仮停止までを1回とした擬似変動サイクルを1回の変動サイクルとして、1つの特図始動保留情報に基づいて行われる図柄変動演出(確定変動サイクル)に複数回の擬似変動サイクルが含まれる連続予告演出(所謂、擬似連予告演出)であってもよい。ここで、前記連続予告演出大当たり変動パターンP A 3 1は、特定当たり遊技以外の大当たり遊技が生起される場合に選択され得るよう設定される。20

#### 【0093】

(第2の大当たり変動演出内容決定テーブルT A 2について)

また、図10に示すように、前記第2の大当たり変動演出内容決定テーブルT A 2には、前記第2の大当たり変動演出グループG A 2が設定されており、該第2の大当たり変動演出グループG A 2に一次振分判定値として「0」～「240」の値が割当てられている。すなわち、第2の大当たり変動演出内容決定テーブルT A 2では、一次振分用乱数の値に関わりなく常に第2の大当たり変動演出グループG A 2が決定される。そして、第2の大当たり変動演出内容決定テーブルT A 2において一次振分判定値が演出グループで重複することはない。また、第2の大当たり変動演出内容決定テーブルT A 2では、演出グループを決定する時点でメイン制御R A M 6 0 cが記憶する特図始動保留情報の記憶数に応じて、演出グループに割当てられる一次振分判定値が変動しない演出実行固定値とされている。30

#### 【0094】

(第1のはずれ変動演出内容決定テーブルT B 1について)

次に、前記第1のはずれ変動演出内容決定テーブルT B 1について説明する。図11に示すように、前記第1のはずれ変動演出内容決定テーブルT B 1は、演出グループを決定する時点でメイン制御R A M 6 0 cが記憶している特図始動保留情報の記憶数に応じて、各演出グループに割当てられる一次振分判定値が変動するよう設定されている。具体的には、第1特図始動保留情報に基づいて演出グループを決定する場合には、メイン制御R A M 6 0 cが記憶している第1特図始動保留情報の記憶数に応じて各演出グループに割当てられる一次振分判定値が変動する。40

#### 【0095】

先ず、実施例の第1のはずれ変動演出内容決定テーブルT B 1には、第1のはずれ変動演出グループG B 1と、第2のはずれ変動演出グループG B 2と、第3のはずれ変動演出

グループG B 3と、第4のはずれ変動演出グループG B 4が設定されている。ここで、第1のはずれ変動演出グループG B 1は、大当たり遊技の開始時に開閉扉4 3に短時間開放動作を行わせる特定当たり遊技を生起させる特定当たり表示結果が停止表示される可能性を示唆する演出をリーチ表示が表示された後に行う演出内容を特定した変動パターンが含まれている。具体的には、前記ジャンプアップ確変大当たり遊技、16 R 突然確変大当たり遊技および5 R 突然確変大当たり遊技の何れかが生起されることを報知する前記特定当たり表示結果が停止表示される可能性を示唆する演出を、リーチ表示が表示された後に行って、最終的にはずれ表示結果を確定停止表示する演出内容を特定した変動パターンが第1のはずれ変動演出グループG B 1に含まれている。なお、以下の説明では、特定当たり表示結果が停止表示される可能性を示唆する演出を、リーチ表示が表示された後に行って、最終的にはずれ表示結果を確定停止表示する演出内容を特定した変動パターンを、特定はズレ変動パターンP B 1 1と指称する。

#### 【0096】

また、第1のはずれ変動演出グループG B 1には、図柄変動演出の過程で飾図の背面に映し出される背景画像が変化しないリーチ演出を行った後に大当たり表示結果が確定停止表示される演出内容(ノーマルリーチはズレ演出)を特定する複数種類の変動パターン(以下、ノーマルリーチはズれ変動パターンP B 1 2という)が含まれている。言い換えると、第1のはずれ変動演出グループG B 1が選択されると、特定はズれ変動パターンP B 1 1、ノーマルリーチはズれ変動パターンP B 1 2の何れかが選択される。

#### 【0097】

また、第2のはずれ変動演出グループG B 2は、図柄変動演出の過程で飾図の背面に映し出される背景画像が変化するリーチ演出を行った後にはずれ表示結果が確定停止表示される演出内容(スーパーりーチはズれ演出)を特定する複数種類の変動パターン(以下、スーパーりーチはズれ変動パターンP B 2 1という)により構成されたものである。なお、飾図の背面に映し出される背景画像が変化するタイミングとしては、図柄変動演出での飾図の変動開始からリーチ表示の表示前であってもよく、またリーチ表示が表示された後であってもよい。なお、第2のはずれ変動演出グループG B 2に含まれるスーパーりーチはズれ変動パターンP B 2 1では、前述した特定はズれ変動パターンP B 1 1のように、前記特定当たり遊技が生起される可能性を示唆する演出ではなく、該特定当たり遊技以外の大当たり遊技が生起される可能性を示唆する演出を特定している。言い換えると、スーパーりーチはズれ変動パターンP B 2 1は、前述したスーパーりーチ大当たり変動パターンP A 2 3で特定される演出内容と共に演出内容であって、最終的にはずれ表示結果が確定停止表示される演出内容を特定している。

#### 【0098】

そして、第3のはずれ変動演出グループG B 3は、飾図の変動開始から変動停止までを1回とした変動サイクルを複数回連続して実行可能とする連続予告演出を行ってはズレ表示結果を確定停止表示する演出内容を特定する複数種類の変動パターン(以下、連続予告演出はズれ変動パターンP B 3 1)が含まれている。なお、実施例の第3のはずれ変動演出グループG B 3では、前述した第3の大当たり変動演出グループG A 3と同様に、1つの特図始動保留情報に基づく図柄変動演出(特図変動表示)の変動開始から確定停止までを1回とした確定変動サイクルを1回の変動サイクルとして、メイン制御R A M 6 0 cに記憶されている第1または第2特図始動保留情報に基づいて実行される図柄変動演出(確定変動サイクル)に跨った連続予告演出を行ってはズレ表示結果を確定停止表示する演出内容を特定している。言い換えると、連続予告演出はズれ変動パターンP B 3 1は、前述した連続予告演出大当たり変動パターンP A 3 0で特定される演出内容と共に演出内容であって、最終的にはズレ表示結果が確定停止表示される演出内容を特定している。

#### 【0099】

第4のはずれ変動演出グループG B 4は、リーチ表示が表示されることなく、はズれ表示結果が確定停止表示される演出内容を特定する複数種類の変動パターンにより構成されている。ここで、第4のはずれ変動演出グループG B 4には、飾図の変動開始からはズれ

10

20

30

40

50

表示結果となる飾図を確定停止させるまでの図柄変動演出(特図変動表示)の変動時間を特定する複数種類(実施例では4種類)の変動パターンが含まれている。具体的に、第1の通常はずれ変動パターンP B 4 1、第2の通常はずれ変動パターンP B 4 2、第3の通常はずれ変動パターンP B 4 3、第4の通常はずれ変動パターンP B 4 4が設定されている。そして、第1の通常はずれ変動パターンP B 4 1では、図柄変動演出の変動時間が12秒に設定され、第2の通常はずれ変動パターンP B 4 2では、図柄変動演出の変動時間が9秒に設定され、第3の通常はずれ変動パターンP B 4 3では、図柄変動演出の変動時間が6秒に設定され、第4の通常はずれ変動パターンP B 4 4では、図柄変動演出の変動時間が3秒に設定されている。言い換えると、第4のはずれ変動演出グループG B 4が選択されると、第1～第4通常はずれ変動パターンP B 4 1～4 4の何れかが選択される。 10

#### 【0100】

第1のはずれ変動演出内容決定テーブルT B 1に設定される一次振分判定値には、図1 1に示すように、メイン制御R A M 6 0 cが記憶している特図始動保留情報の記憶数に関わらず対応する演出グループが固定された所定数の演出実行固定値と、メイン制御R A M 6 0 cが記憶している特図始動保留情報の記憶数に関わらず対応する演出グループが変動する演出実行変動値とが設けられている。具体的には、第1特図始動保留情報に基づいて演出グループを決定する場合には、前記第1のはずれ変動演出グループG B 1には、演出実行固定値として「0」～「7」の一次振分判定値が割当てられている。また、前記第2のはずれ変動演出グループG B 2には、演出実行固定値として「205」～「208」、「218」、「223」～「224」の一次振分判定値が割当てられている。そして、第3のはずれ変動演出グループG B 3には、演出実行固定値として「235」～「240」の一次振分判定値が割当てられている。更にまた、第4のはずれ変動演出グループG B 4には、演出実行固定値として「227」～「234」の一次振分判定値が割当てられている。すなわち、これら演出実行固定値を除く「8」～「204」、「209」～「217」、「219」～「222」、「225」、「226」の一次振分判定値が演出実行変動値として割当てられている。なお、以下の説明では、第1のはずれ変動演出内容決定テーブルT B 1において、演出実行変動値が割当てられたグループを、演出内容変動グループG B 5と指称する場合がある。 20

#### 【0101】

ここで、前記演出実行変動値は、図1 1に示すように、メイン制御R A M 6 0 cが記憶している第1特図始動保留情報の記憶数が増えるに従って第4のはずれ変動演出グループG B 4への割当てが増えるよう設定され、メイン制御R A M 6 0 cが記憶している第1特図始動保留情報の記憶数が減少するに従って第1のはずれ変動演出グループG B 1または第2のはずれ変動演出グループG B 2への割当てが増えるよう設定されている。このように、メイン制御R A M 6 0 cが記憶している第1特図始動保留情報の記憶数に応じてリーチはずれが発生する頻度を増減することができ、第1特図始動保留情報の記憶数毎のリーチの信頼度調節を容易に調節し得るようになっている。また、メイン制御R A M 6 0 cが記憶している第1特図始動保留情報の記憶数が増えた場合には、ノーマルリーチはずれ演出やスーパーりーチはずれ演出といった大当たり遊技が頻繁に発生しないことで遊技者が無駄と感じかねない演出を削減でき、遊技の進行が冗長になるのを防止している。また、メイン制御R A M 6 0 cが記憶している第1特図始動保留情報の記憶数が減少した場合には、ノーマルリーチはずれ演出やスーパーりーチはずれ演出といった大当たり遊技が適度に発生することで遊技者が飽きるのを防止している。 40

#### 【0102】

(第2のはずれ変動演出内容決定テーブルT B 2について)

次に、前記第2のはずれ変動演出内容決定テーブルT B 2について説明する。図1 2に示すように、前記第2のはずれ変動演出内容決定テーブルT B 2は、演出グループを決定する時点でメイン制御R A M 6 0 cが記憶している特図始動保留情報の記憶数に応じて、各演出グループに割当てられる一次振分判定値が変動しないよう設定されている。具体的には、第1特図始動保留情報に基づいて演出グループを決定する場合には、第2のはずれ 50

変動演出内容決定テーブル T B 2 に設定される一次振分判定値は、メイン制御 R A M 6 0 c が記憶している第 1 特図始動保留情報の記憶数に関わらず対応する演出グループが固定された演出実行固定値として設定される。同様に、第 2 特図始動保留情報に基づいて演出グループを決定する場合には、第 2 のはずれ変動演出内容決定テーブル T B 2 に設定される一次振分判定値は、メイン制御 R A M 6 0 c が記憶している第 2 特図始動保留情報の記憶数に関わらず対応する演出グループが固定された演出実行固定値として設定される。具体的には、第 1 特図始動保留情報に基づいて演出グループを決定する場合には、「0」～「240」の一次振分判定値が演出実行固定値として第 1 のはずれ変動演出グループ G B 1 に割当てられている。同様に、第 2 特図始動保留情報に基づいて演出グループを決定する場合には、「0」～「240」の一次振分判定値が演出実行固定値として第 1 のはずれ変動演出グループ G B 1 に割当てられている。10

#### 【0103】

(普図当たり判定値について)

また、メイン制御 R O M 6 0 b には、普図変動演出の結果、普図当たりを発生させることを示す普図当たり判定値が記憶されている。普図当たり判定値は、前記普図当たり判定用乱数を用いて普図当たりか否かの判定(普図当たり判定)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「0」～「65535」までの全 65536 通りの整数の中から所定数の判定値が定められている。ここで、普図当たり判定値は、普図当たり判定を行う時点で前述した変短状態が付与されているか否かで判定値の設定数が異なっている。具体的には、変短状態あり時に設定される普図当たり判定値の数(実施例では 65535 個)は、変短状態なしの場合に設定される普図当たり判定値の数(実施例では 1125 個)よりも多く設定されている。すなわち、変短状態あり時の普図当たり判定値の設定数を多くすることで、普図当たりが発生し易くなっている。20

#### 【0104】

(変動パターンについて)

更にまた、メイン制御 R O M 6 0 b には、複数種類の変動内容としての変動パターンが記憶されている。前記変動パターンは、第 1 特図変動表示または第 2 特図変動表示が開始してから確定停止表示されるまでの間に実行される演出内容(図柄変動演出の表示内容、発光演出態様、音声演出態様)の基本的なベースとなるパターンを特定するものである。

また、変動パターンは、第 1 特図変動表示または第 2 特図変動表示が開始してから特図 1 または特図 2 が確定停止表示されるまでの変動時間を、演出内容に応じて特定している。30

#### 【0105】

そして、メイン制御 R O M 6 0 b に記憶される変動パターンには、大当たり演出用の変動パターン P A 1 1 ～ P A 3 1 と、はずれ演出用の変動パターン P B 1 1 ～ P B 4 4 とに分類されており、変動パターン毎に特定の変動パターン判定値が定められている。なお、大当たり演出用の変動パターン P A 1 1 ～ P A 3 1 は、大当たり判定の結果が肯定の場合に選択可能な変動パターンである。また、はずれ演出用の変動パターン P B 1 1 ～ P B 4 4 は、大当たり判定の結果が否定の場合に選択される変動パターンである。

#### 【0106】

なお、はずれリーチ演出は、図柄変動演出の途中でリーチ演出を実行し、最終的にははずれとなる飾図の図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。はずれ演出は、図柄変動演出の途中でリーチ演出を行うことなく最終的にはずれとなる飾図の図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。なお、リーチ演出は、図柄表示装置 17 の飾図による図柄変動演出において、リーチの図柄組み合わせが形成されてから、大当たりまたははずれとなる飾図の図柄組み合わせが停止表示されるまでの間に行われる演出である。そして、これらの変動パターン P A 1 1 ～ P A 3 1, P B 1 1 ～ P B 4 4 が前記第 1 の大当たり変動演出グループ G A 1 、第 2 の大当たり変動演出グループ G A 2 、第 3 の大当たり変動演出グループ G A 3 、第 1 のはずれ変動演出グループ G B 1 、第 2 のはずれ変動演出グループ G B 2 、第 3 のはずれ変動演出グループ G B 3 、第 4 のはずれ変動演出グループ G B 4 の何れかに、演出内容に応じてグループに分けられている。4050

## 【0107】

## (二次振分用判定値)

また、メイン制御ROM60bには、二次振分用判定値が記憶されている。二次振分用判定値は、一次振分用乱数に基づいて決定された演出グループGA1～GA3, GB1～GB4に含まれる変動パターンPA11～PA31, PB11～PB44の中から1つの変動パターンを決定するための判定値であり、二次振分用乱数の取り得る「0」～「250」の全251通りの整数が演出グループGA1～GA3, GB1～GB4毎に割当てられている。そして、各演出グループに含まれる変動パターン毎に、二次振分用判定値が所定数ずつ割当てられている。すなわち、一次振分用乱数に基づいて決定された演出グループGA1～GA3, GB1～GB4において、二次振分用乱数に対応する判定値が割当てられた変動パターンPA11～PA31, PB11～PB44を特定することで、図柄変動演出において実行される変動パターン(演出内容や演出時間)が決定される。すなわち、実施例では、一次振分用乱数に基づいて演出グループGA1～GA3, GB1～GB4を決定することで、演出内容の系統毎の選択されやすさ(行われやすさ)を調整し、更に二次振分用乱数に基づいて各演出グループGA1～GA3, GB1～GB4から変動パターンPA11～PA31, PB11～PB44を決定することで、各変動パターンの選択されやすさを調節している。これにより、各変動パターン毎により演出が行われた際の大当たり期待度が調整される。

10

## 【0108】

## (統括制御基板について)

20

前記統括制御基板65には、統括制御CPU65aが備えられている。該統括制御CPU65aには、図8に示す如く、統括制御ROM65bおよび統括制御RAM65cが接続されている。また、統括制御CPU65aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を統括制御RAM65cの設定領域に記憶(設定)して更新前の値を書き換えている。

## 【0109】

また、統括制御ROM65bには、表示制御基板70、ランプ制御基板72および音制御基板73を統括的に制御するための統括制御プログラムが記憶されている。統括制御CPU65aは、各種制御コマンドを入力すると、当該統括制御プログラムに基づき各種制御を実行する。

30

## 【0110】

## (表示制御基板について)

次に、図8に基づき表示制御基板70について説明する。表示制御基板70には、表示制御CPU70aが備えられている。該表示制御CPU70aには、表示制御ROM70bおよび表示制御RAM70cが接続されている。また、表示制御基板70(表示制御CPU70a)には、図柄表示装置17が接続されている。表示制御ROM70bには、図柄表示装置17の表示内容を制御するための表示制御プログラムが記憶されている。また、表示制御ROM70bには、各種の画像データ(図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ)が記憶されている。更に、表示制御RAM70cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種の情報が記憶(設定)されるようになっている。

40

## 【0111】

## (演出パターンについて)

ここで、前記統括制御ROM65bには、図柄変動演出において実行する図柄変動演出の具体的な演出内容を特定する複数種類の演出パターンEA11a～EA11e, EA21a～EA21b, EA22, EA23, EB11, EB12, EB21, EB31, EB41a～EB41e, EB42～EB44が記憶されている。前記各演出パターンは前記変動パターンPA11～PA31, PB11～PB44に対応付けられており、メイン制御CPU60aにより決定された変動パターンPA11～PA31, PB11～PB44に基づいて対応する演出パターンを統括制御CPU65aが決定するようになっている(図13または図14参照)。なお、前記演出パターンは、前記変動パターンに対して一対一の

50

関係で対応付けられたものではなく、1つの変動パターン P A 1 1 ~ P A 3 1, P B 1 1 ~ P B 4 4 に対して複数の演出パターンが対応付けられており、変動パターン P A 1 1 ~ P A 3 1, P B 1 1 ~ P B 4 4 に対応する演出パターンの中から1つの演出パターンが選択されるようになっている。すなわち、各演出パターンに基づく図柄変動演出の演出時間は、対応する変動パターン P A 1 1 ~ P A 3 1, P B 1 1 ~ P B 4 4 の変動時間により決定され、同じ演出時間により異なる演出が実行され得るようになっている。具体的には、例えば、第1の通常はずれ変動パターン P B 4 1 が選択されると、該変動パターン P B 4 1 に設定された変動時間に対応する演出時間(実施例では12秒)とされた複数(4種類)の演出パターン E B 4 1 a ~ E B 4 1 e から1つの演出パターンが選択される。また、演出パターンには、図柄変動演出において各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の飾図の停止タイミングが定められており、該演出パターンで定められる停止タイミングに従って各列に飾図が停止されると共に、該飾図の停止に合わせてスピーカ 1 9 から適宜の効果音が出力されたり、ランプ装置 1 8 が適宜の発光を行ったりするようになっている。以下に、前記統括制御 R O M 6 5 b に記憶される具体的な演出パターンの一例について、図 1 5 ~ 図 1 9 を用いて説明する。

#### 【 0 1 1 2 】

統括制御 R O M 6 5 b には、大当たり遊技の開始時に開閉扉 4 3 に短時間開放動作を行わせる特定当たり遊技を生起させる可能性を示唆する演出を行った結果として特定当たり表示結果を確定停止表示させる複数種類(実施例では6種類)の特定当たり変動演出パターン E A 1 1 a ~ E A 1 1 e, E A 2 1 a ~ E A 2 1 b と、大当たり遊技の開始時に開閉扉 4 3 に短時間開放動作を行わせる特定当たり遊技を生起させる可能性を示唆する演出を行った結果としてはずれ表示結果を確定停止表示させる(実施例では4種類)の特定はずれ変動演出パターン E B 1 1, E B 4 1 a ~ E B 4 1 d とが設定されている。また、統括制御 R O M 6 5 b には、図柄変動演出の過程で飾図の背面に映し出される背景画像が変化しないリーチ演出を行った後に大当たり表示結果が確定停止表示されるノーマルリーチ大当たり演出を特定した演出パターン E A 2 2 と、図柄変動演出の過程で飾図の背面に映し出される背景画像が変化しないリーチ演出を行った後にはずれ表示結果が確定停止表示されるノーマルリーチはずれ演出を特定したノーマルリーチはずれ変動演出パターン E B 1 2 とが設定されている。

#### 【 0 1 1 3 】

更に、統括制御 R O M 6 5 b には、図柄変動演出の過程で飾図の背面に映し出される背景画像が変化するリーチ演出を行った後に大当たり表示結果が確定停止表示されるスーパー リーチ大当たり演出を特定したスーパー リーチ大当たり変動演出パターン E A 2 3 と、図柄変動演出の過程で飾図の背面に映し出される背景画像が変化するリーチ演出を行った後にはずれ表示結果が確定停止表示されるスーパー リーチはずれ演出を特定したスーパー リーチはずれ変動演出パターン E B 2 1 とが設定されている。更にまた、統括制御 R O M 6 5 b には、飾図の変動開始から変動停止までを1回とした変動サイクルを複数回連続して実行可能とする連続予告演出を行って大当たり表示結果を確定停止表示する演出を特定した連続予告演出大当たり変動演出パターン E A 3 1 と、飾図の変動開始から変動停止までを1回とした変動サイクルを複数回連続して実行可能とする連続予告演出を行ってはずれ表示結果を確定停止表示する演出を特定した連続予告演出はずれ変動演出パターン E B 3 1 とが設定されている。また、統括制御 R O M 6 5 b には、リーチ表示が表示されることなく、はずれ表示結果が確定停止表示される演出を特定した通常はずれ変動演出パターン E B 4 1 e, E B 4 2 ~ E B 4 4 が設定されている。

#### 【 0 1 1 4 】

ここで、前記特定当たり変動演出パターン E A 1 1 a ~ E A 1 1 e, E A 2 1 a ~ E A 2 1 b は、前記第1の特定当たり変動パターン P A 1 1 に対応する演出パターン E A 1 1 a ~ E A 1 1 e と、前記第2の特定当たり変動パターン P A 2 1 に対応する演出パターン E A 2 1 a ~ E A 2 1 b とが設定されている。また、実施例では、前記第1の特定当たり変動パターン P A 1 1 に対応する演出パターン E A 1 1 a ~ E A 1 1 e として複数種類(実施例で

10

20

30

40

50

は5種類)が設定されると共に、前記第2の特定当り変動パターンP A 2 1に対応する演出パターンE A 2 1 a ~ E A 2 1 bとして複数種類(実施例では2種類)が設定されている。そして、メイン制御C P U 6 0 aが第1の特定当り変動パターンP A 1 1を決定した場合には、対応する特定当り変動演出パターンE A 1 1 a ~ E A 1 1 eから1つを統括制御C P U 6 5 aが選択するようになっている。同様に、メイン制御C P U 6 0 aが第2の特定当り変動パターンP A 2 1を決定した場合には、対応する特定当り変動演出パターンE A 2 1 a ~ E A 2 1 bから1つを統括制御C P U 6 5 aが選択するようになっている。

#### 【0115】

また、前記特定はずれ変動演出パターンE B 1 1, E B 4 1 a ~ E B 4 1 dは、前記特定はずれ変動パターンP B 1 1に対応する演出パターンE B 1 1と、前記第1の通常はずれ変動パターンP B 4 1に対応する演出パターンE B 4 1 a ~ E B 4 1 dとが設定されている。また、実施例では、前記特定はずれ変動パターンP B 1 1に対応する1つの特定はずれ変動演出パターンE B 1 1が設定されると共に、前記第1の通常はずれ変動パターンP B 4 1に対応する特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 a ~ E B 4 1 dとして複数種類(実施例では4種類)が設定されている。そして、メイン制御C P U 6 0 aが特定はずれ変動パターンP B 1 1を決定した場合には、対応する特定はずれ変動演出パターンE B 1 1を統括制御C P U 6 5 aが選択するようになっている。また、メイン制御C P U 6 0 aが第1の通常はずれ変動パターンP B 4 1を決定した場合には、対応する特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 a ~ E B 4 1 dから1つを統括制御C P U 6 5 aが選択し得るようになっている。なお、後述するように、第1の通常はずれ変動パターンP B 4 1には、第1の通常はずれ変動演出パターンE B 4 1 dも対応するよう設定されており、第1の通常はずれ変動パターンP B 4 1が決定された場合には、対応する特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 a ~ E B 4 1 dまたは第1の通常はずれ変動演出パターンE B 4 1 dの内から選択される。

#### 【0116】

前記ノーマルリーチ大当り変動演出パターンE A 2 2は、前記ノーマルリーチ大当り変動パターンP A 2 2に対応すると共に、ノーマルリーチはずれ変動演出パターンE B 1 2は、前記ノーマルリーチはずれ変動パターンP B 1 2に対応するよう設定されている。また、前記スーパーリーチ大当り変動演出パターンE A 2 3は、前記スーパーリーチ大当り変動パターンP A 2 3に対応すると共に、スーパーリーチはずれ変動演出パターンE B 2 1は、前記スーパーリーチはずれ変動演出パターンP B 2 1に対応するよう設定されている。更に、前記連続予告演出大当り変動演出パターンE A 3 1は、前記連続予告演出大当り変動パターンP A 3 1に対応すると共に、連続予告演出はずれ変動演出パターンE B 3 1は、前記連続予告演出はずれ変動パターンP B 3 1に対応するよう設定されている。すなわち、メイン制御C P U 6 0 aがノーマルリーチ演出を行う変動パターンP A 2 2, P B 1 2、スーパーリーチ演出を行う変動パターンP A 2 3, P B 2 1または連続予告演出を行う変動パターンP A 3 1, P B 3 1を決定した場合には、対応する演出パターンE A 2 2 ~ E A 3 1, E B 1 2 ~ E B 3 1が統括制御C P U 6 5 aにより選択されるようになっている。

#### 【0117】

ここで、ノーマルリーチ演出を行う演出パターンE A 2 2, E B 1 2では、図柄変動演出の開始から所定時間が経過した時点でリーチ表示を図柄表示装置17に表示させ、その後に図柄変動演出の背景表示を変化させることなく大当り表示結果またははずれ表示結果が確定停止表示されるよう設定されている。すなわち、ノーマルリーチ大当り変動演出パターンE A 2 2およびノーマルリーチはずれ変動演出パターンE B 1 2には、図柄変動演出の開始からリーチ表示を表示させるまでのリーチ表示時間T 1が設定されている(図15または図16参照)。なお、実施例のノーマルリーチ演出を行う演出パターンE A 2 2, E B 1 2では、リーチ表示時間T 1を10秒に設定してある。また、スーパーリーチ演出を行う演出パターンE A 2 3, E B 2 1では、図柄変動演出の開始から所定時間が経過した時点でリーチ表示を図柄表示装置17に表示させ、リーチ表示が表示されてから所定時

10

20

30

40

50

間が経過した時点で背景画像を変化させて大当たり遊技が生起する可能性を示唆する発展演出を実行し、その後に大当たり表示結果またははずれ表示結果が確定停止表示されるよう設定されている。すなわち、スーパーリーチ演出を行う演出パターン E A 2 3 , E B 2 1 では、図柄変動演出の開始からリーチ表示を表示させるまでのリーチ表示時間 T 1 および図柄変動演出の開始から発展演出を実行するまでの移行時間 T 2 が夫々設定されている(図 1 5 または図 1 6 参照)。なお、実施例のスーパーリーチ演出を行う演出パターン E A 2 3 , E B 2 1 では、リーチ表示時間 T 1 が 1 0 秒に設定され、移行時間 T 2 が 1 9 秒に設定されている。なお、実施例では、ノーマルリーチ演出およびスーパーリーチ演出において、図柄変動演出の開始から同じタイミングでリーチ表示が表示される。

## 【 0 1 1 8 】

10

また、前記通常はずれ変動演出パターン E B 4 1 e , E B 4 2 ~ E B 4 4 は、図柄変動演出の開始から所定時間経過することで、リーチ表示が表示されることなく各図柄表示列 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c の有効停止位置 2 7 にはずれ表示結果となる飾図の組み合わせが停止するよう設定される。また前記通常はずれ変動演出パターン E B 4 1 e , E B 4 2 ~ E B 4 4 には、図柄変動演出の開始からはずれ表示結果を表示させるまでの演出時間(すなわち変動時間)が異なる複数種類(実施例では 4 種類)が設定されている。具体的には、前記第 1 の通常はずれ変動パターン P B 4 1 に対応した第 1 の通常はずれ変動演出パターン E B 4 1 e が設定され、前記第 2 の通常はずれ変動パターン P B 4 2 に対応した第 2 の通常はずれ変動演出パターン E B 4 2 が設定され、前記第 3 の通常はずれ変動パターン P B 4 3 に対応した第 3 の通常はずれ変動演出パターン E B 4 3 が設定され、前記第 4 の通常はずれ変動パターン P B 4 4 に対応した第 4 の通常はずれ変動演出パターン E B 4 4 が設定されている。すなわち、メイン制御 C P U 6 0 a が第 1 の通常はずれ変動パターン P B 4 1 を決定した場合には、該第 1 の通常はずれ変動パターン P B 4 1 に対応する前記特定はずれ変動演出パターン E B 4 1 a ~ E B 4 1 d および第 1 の通常はずれ変動演出パターン E B 4 1 e の中から 1 つの演出パターンが統括制御 C P U 6 5 a により選択されるようになっている。なお、メイン制御 C P U 6 0 a が第 2 ~ 第 4 の通常はずれ変動パターン P B 4 2 ~ P B 4 4 を決定した場合には、対応する通常はずれ変動演出パターン E B 4 2 ~ E B 4 4 が統括制御 C P U 6 5 a により選択されるようになっている。

20

## 【 0 1 1 9 】

次に、前記特定当り変動演出パターン E A 1 1 a ~ E A 1 1 e , E A 2 1 a ~ E A 2 1 b および特定はずれ変動演出パターン E B 1 1 , E B 4 1 a ~ E B 4 1 d について、図 1 3 ~ 図 1 9 を参照しながら説明する。前記統括制御 R O M 6 5 b には、共通する演出内容を特定する複数組(実施例では 5 組)の特定当り変動演出パターン E A 1 1 a ~ E A 1 1 d , E A 2 1 a および特定はずれ変動演出パターン E B 1 1 , E B 4 1 a ~ E B 4 1 d が設定されている。そこで、演出内容が共通する各組の演出パターンの演出内容について説明する。

30

## 【 0 1 2 0 】

(第 1 の特定当り変動演出パターンおよび第 1 の特定はずれ変動演出パターンについて)

第 1 の特定当り変動演出パターン E A 1 1 a および第 1 の特定はずれ変動演出パターン E B 4 1 a は、前記第 1 または第 2 始動入賞口 3 1 a , 3 1 b へパチンコ球が入賞した時点(パチンコ球の入賞を契機として)で先読み演出を行うことが決定された場合に、当該先読み演出を行うことが決定された特図始動保留情報に基づいて行われる図柄変動演出(以下、本変動という)の演出内容を特定する演出パターンである。ここで、先読み演出を行うか否かは、前記第 1 または第 2 始動入賞口 3 1 a , 3 1 b へパチンコ球が入賞した時点(パチンコ球の入賞を契機として)で行われる後述の先読み予告処理の結果に基づいて行われる先読み演出判定処理により決まる。

40

## 【 0 1 2 1 】

前記第 1 の特定当り変動演出パターン E A 1 1 a は、大当たり遊技の開始時に開閉扉 4 3 に短時間開放動作を行わせる特定当り遊技が生起される可能性を示唆する第 1 の共通演出(特定演出)を実行させる第 1 の共通演出情報と、特定当り遊技を生起させることを確定的

50

に報知する第1の特定当り報知演出を実行させる第1の特定当り報知演出情報を含んでおり、第1の共通演出が行われた結果、第1の特定当り報知演出が行われるよう設定されている。また、第1の特定当り変動演出パターンEA11aでは、第1の特定当り報知演出において前記特定当り報知用飾図が図柄表示装置17に表示されるよう設定され、演出時間(変動時間)の経過に伴い特定当り報知用飾図が特定当り表示結果として確定停止表示されるようになっている。同様に、前記第1の特定はずれ変動演出パターンEB41aは、大当たり遊技の開始時に開閉扉43に短時間開放動作を行わせる特定当り遊技を生起させる可能性を示唆する第1の共通演出(特定演出)を実行させる第1の共通演出情報と、特定当り遊技を生起させないことを確定的に報知するはずれ報知演出を実行させるはずれ報知演出情報を含んでおり、第1の共通演出が行われた結果、はずれ報知演出が行われるよう設定されている。また、第1の特定はずれ変動演出パターンEB41aでは、はずれ報知演出においてはずれ表示結果となる飾図の図柄組み合わせが図柄表示装置17に表示されるよう設定され、演出時間(変動時間)の経過に伴い当該飾図の図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。すなわち、第1の特定当り変動演出パターンEA11aおよび第1の特定はずれ変動演出パターンEB41aに基づく図柄変動演出が行われた際には、第1の共通演出が行われている間は遊技者が特定当り遊技が発生するか否を判断することが困難となり、最後まで遊技の興奮を持続し得るようになっている。なお、前記第1の共通演出情報には、第1の共通演出を実行可能な最大の演出時間を特定する演出時間情報が含まれている。

#### 【0122】

ここで、前記第1の特定当り変動演出パターンEA11aは、前記第1の特定当り変動パターンPA11に対応すると共に、前記第1の特定はずれ変動演出パターンEB41aは、前記第1の通常はずれ変動パターンPB41に対応するよう設定されている。すなわち、メイン制御CPU60aが第1の特定当り変動パターンPA11を決定した場合に、第1の特定当り変動演出パターンEA11aを統括制御CPU65aが選択し得るようになっている。同様に、メイン制御CPU60aが第1の通常はずれ変動パターンPB41を決定した場合に、第1の特定はずれ変動演出パターンEB41aを統括制御CPU65aが選択し得るようになっている。より具体的には、前記第1または第2始動入賞口31a, 31bへのパチンコ球の入賞を契機として先読み演出を行うことが決定された特図始動保留情報に基づいて行われる本変動では、当該本変動において特定当り遊技が生起される場合(大当たり判定が肯定の場合)に、第1の特定当り変動演出パターンEA11aを統括制御CPU65aが選択する。また、当該先読み演出を行うことが決定された特図始動保留情報に基づいて行われる本変動において特定当り遊技が生起されない場合(大当たり判定が否定の場合)には、当該本変動の変動パターンとして第1の通常はずれ変動パターンPB41が決定されている場合に、第1の特定はずれ変動演出パターンEB41aを統括制御CPU65aが選択するようになっている。

#### 【0123】

ここで、実施例において、第1の特定当り変動演出パターンEA11aおよび第1の特定はずれ変動演出パターンEB41aの第1の共通演出では、図柄表示装置17において特定当り遊技を生起させることを確定的に報知する第1の特殊絵柄と、特定当り遊技を生起させないことを確定的に報知する第2の特殊絵柄とを表示して行われる演出が特定されている。そして実施例の第1の特定当り変動演出パターンEA11aでは、図柄表示装置17において前記第1の特殊絵柄のみが図柄表示装置17に表示される演出が第1の特定当り報知演出として特定され、第1の特定はずれ変動演出パターンEB41aでは、図柄表示装置17において第1の特殊絵柄が図柄表示装置17に表示されない演出がはずれ報知演出として特定されている。より具体的には、パチンコ機10のモチーフに合わせて遊技者の味方キャラクタとして予め定めたキャラクタが第1の特殊絵柄として採用されると共に、遊技者の敵キャラクタとして予め定めたキャラクタが第2の特殊絵柄として採用され、第1の共通演出において図柄表示装置17において第1の特殊絵柄と第2の特殊絵柄とが格闘等を行うよう設定されている。そして、第1の特定当り変動演出パターンEA1

10

20

30

40

50

1 a では、第 1 の特定当り報知演出が実行されることで、図柄表示装置 1 7 に第 1 の特殊絵柄および前記特定当り報知用飾図が表示され、第 1 の特定はずれ変動演出パターン E B 4 1 a では、はずれ報知演出が実行されることで、図柄表示装置 1 7 に第 1 および第 2 の特殊絵柄の何れも表示されることなくはずれ表示結果となる飾図の図柄組み合わせが表示されるよう設定される。

【 0 1 2 4 】

前記第 1 の特定当り変動演出パターン E A 1 1 a および第 1 の特定はずれ変動演出パターン E B 4 1 a において、前記第 1 の共通演出は、図柄変動演出の開始からリーチ表示が表示される前記リーチ表示時間 T 1 が経過するまでの間に行われるよう 10 に設定される。実施例では、前記第 1 の共通演出(特定演出)は、図柄変動演出の開始から僅かな時間(略同時)に行われるよう に設定されている。すなわち、前記第 1 の特定当り変動演出パターン E A 1 1 a および第 1 の特定はずれ変動演出パターン E B 4 1 a では、ノーマルリーチ演出においてリーチ表示が表示されるよりも早く第 1 の共通演出(特定演出)が開始され、遊技者に特定当り遊技が発生する期待感を図柄変動演出の早い段階から抱かせて、遊技の興味を高め得るよう構成されている。ここで、図柄変動演出において、特定当り遊技が生起される可能性を遊技者が認識可能な表示を特定演出と指称するものとする。

【 0 1 2 5 】

また、第 1 の特定当り変動演出パターン E A 1 1 a および第 1 の特定はずれ変動演出パターン E B 4 1 a には、前記第 1 の共通演出の実行中に、前記操作ボタン 3 6 の押下を有効にするボタン有効時間が設定されている。なお、操作ボタン 3 6 の押下を有効にすることは、該操作ボタン 3 6 の押下時に入力される押下信号を有効信号として統括制御 C P U 6 5 a が制御可能な状態をいう。言い換えると、ボタン有効時間以外のタイミングで操作ボタン 3 6 が押下されたとしても、入力される押下信号を統括制御 C P U 6 5 a が無効信号とする状態である。実施例では、ボタン有効時間の間に操作ボタン 3 6 が操作されたことを契機として、第 1 の共通演出から第 1 の特定当り報知演出またははずれ報知演出に移行するよう設定されている。なお、ボタン有効時間の間に操作ボタン 3 6 が操作されない場合には、第 1 の共通演出情報で特定される第 1 の共通演出としての演出時間の経過を契機として、第 1 の共通演出から第 1 の特定当り報知演出またははずれ報知演出に移行するよう設定される。このように、遊技者による操作ボタン 3 6 の能動的な操作に応じて演出が切り替わるようにすることで、遊技者の積極的な遊技参加が促され、遊技の興味の向上が図られる。 30

【 0 1 2 6 】

(第 2 の特定当り変動演出パターンおよび第 2 の特定はずれ変動演出パターンについて)

第 2 の特定当り変動演出パターン E A 1 1 b , E A 1 1 c および第 2 の特定はずれ変動演出パターン E B 4 1 b , E B 4 1 c は、前記図柄表示装置 1 7 に予め定められた有効ライン上に、チャンス図柄の図柄組み合わせを導出する演出を特定した演出パターンである。ここで、チャンス図柄の図柄組み合わせとは、前記大当り表示結果の図柄組み合わせとは異なる特定の飾図の組み合わせであって遊技者に有利な状態が生起される可能性を示唆する表示である。ここで、チャンス図柄の図柄組み合わせを構成する特定の飾図として、図柄変動演出で変動表示される前述した基本の飾図(実施例では「 0 」～「 9 」)であってもよく、また基本の飾図意外に特別に定めた飾図であってもよい。実施例では、特定の飾図として「 3 」「 5 」「 7 」の数字が設定されている。そして、各図柄表示列 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c の有効停止位置 2 7 にこれらの特定の飾図が左から順に確定停止表示されることで、チャンス図柄の図柄組み合わせが形成されるよう設定されている。すなわち、実施例のチャンス図柄の図柄組み合わせは、停止図柄有効ライン 2 8 に「 3 」「 5 」「 7 」が左から順に確定停止表示された状態である。また、実施例では、チャンス図柄の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン 2 8 に確定停止表示されることで、特定当り遊技を生起させることを確定的に報知するよう設定される。ここで、実施例では、チャンス図柄の図柄組み合わせの有効ラインを、図柄変動演出において大当りまたははずれを認識させる停止図柄有効ライン 2 8 と一致させるよう設定されているが、これに限らず、チャンス図柄の 40 50

図柄組み合わせの有効ラインを停止図柄有効ライン28とは独立して設定してもよい。

【0127】

前記第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 b, E A 1 1 cは、前記チャンス図柄の図柄組み合わせ(「3」「5」「7」)を構成する各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図の少なくとも何れか1つを、1つ前の表示順序または1つ後の表示順序の飾図にずらした飾図の図柄組み合わせ(以下、非チャンス図柄の図柄組み合わせという)を導出する第2の共通演出を実行させる第2の共通演出情報と、特定当り遊技を生起させることを確定的に報知する第2の特定当り報知演出を実行させる第2の特定当り報知演出情報とを含んでおり、第2の共通演出が行われた結果、第2の特定当り報知演出が行われるよう設定されている(図17参照)。ここで、実施例における非チャンス図柄の図柄組み合わせは、チャンス図柄の図柄組み合わせとなる各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図を1つ前の表示順序または1つ後の表示順序にずらした飾図の図柄組み合わせとなるよう設定されている。すなわち、実施例における非チャンス図柄の図柄組み合わせは、左・中・右の図柄表示列26a, 26b, 26cに「2」「4」「6」の飾図が並んで表示された図柄組み合わせである。そして、第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 b, E A 1 1 cでは、第2の特定当り報知演出において前記チャンス図柄の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン28に表示されるよう設定され、演出時間(変動時間)の経過に伴い当該図柄組み合わせが特定当り表示結果として停止図柄有効ライン28に確定停止表示される。

【0128】

同様に、前記第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 b, E B 4 1 cは、前記非チャンス図柄の図柄組み合わせを導出する第2の共通演出を実行させる第2の共通演出情報と、特定当り遊技を生起させないことを確定的に報知するはずれ報知演出を実行するはずれ報知演出情報を含んでおり、第2の共通演出が行われた結果、はずれ報知演出が行われるよう設定されている(図17参照)。そして、第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 b, E B 4 1 cでは、はずれ報知演出において非チャンス図柄の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン28に表示されるよう設定され、演出時間(変動時間)の経過に伴い当該飾図の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン28に停止表示されるようになっている。すなわち、第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 b, E A 1 1 cおよび第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 b, E B 4 1 cに基づく図柄変動演出が行われた際には、第2の共通演出が行われている間は遊技者が特定当り遊技が発生するか否を判断することが困難となり、最後まで遊技の興趣を持続し得るようになっている。なお、前記第2の共通演出情報には、第2の共通演出を実行可能な最大の演出時間を特定する演出時間情報が含まれている。

【0129】

ここで、前記第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 b, E A 1 1 cは、前記第1の特定当り変動パターンP A 1 1に対応すると共に、前記第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 b, E B 4 1 cは、前記第1の通常はずれ変動パターンP B 4 1に対応するよう設定されている。すなわち、メイン制御C P U 6 0 aが第1の特定当り変動パターンP A 1 1を決定した場合に、第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 b, E A 1 1 cを統括制御C P U 6 5 aが選択し得るようになっている。同様に、メイン制御C P U 6 0 aが第1の通常はずれ変動P B 4 1を決定した場合に、第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 b, E B 4 1 cを統括制御C P U 6 5 aが選択し得るようになっている。より具体的には、前記第1または第2始動入賞口31a, 31bへパチンコ球が入賞した時点で先読み演出を行うことが決定されていない場合に、第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 b, E A 1 1 cおよび第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 b, E B 4 1 cを統括制御C P U 6 5 aが選択可能に設定されている。

【0130】

ここで、実施例において、第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 b, E A 1 1 cおよび第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 b, E B 4 1 cの第2の共通演出では、図柄表示装置17において特定当り遊技を生起させることを確定的に報知するチャンス図

10

20

30

40

50

柄の図柄組み合わせと、特定当り遊技を生起させないことを確定的に報知する非チャンス図柄の図柄組み合わせとを図柄変動演出の過程で揃わせて、前記停止図柄有効ライン28を挟んで表示させる導入演出と、停止図柄有効ライン28を挟んで表示させたチャンス図柄の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン28に最終的に停止表示される可能性を示唆する第1のチャンス図柄導出演出とを含んでいる。すなわち、第2の共通演出における第1のチャンス図柄導出演出は、前記特定当り遊技が生起される可能性を示唆する特定演出とされている。このように、チャンス図柄の図柄組み合わせと非チャンス図柄の図柄組み合わせとを、停止図柄有効ライン28を挟んで表示することで、図柄変動演出の途中でチャンス図柄の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン28上に表示される可能性を視覚的に簡単に認識させることにより、演出に対する遊技者の関心を高めている。また、前記第2の共通演出では、前記停止図柄有効ライン28を挟んで表示した前記チャンス図柄の図柄組み合わせと非チャンス図柄の図柄組み合わせとを交互に有効ライン上に近づくよう揺れ表示を実行して、最終的にチャンス図柄または非チャンス図柄の図柄組み合わせを有効ライン上に停止表示する可能性を示唆するよう設定されている。このように、チャンス図柄の図柄組み合わせと、非チャンス図柄の図柄組み合わせとが有効ライン上に交互に近づく揺れ表示を行うことで、停止図柄有効ライン28上にチャンス図柄の図柄組み合わせが表示される期待感を高めている。そして、第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 b, E A 1 1 cでは、第2の共通演出に引き続いて第2の特定当り報知演出が実行されることで、図柄表示装置17に特定当り表示結果となるチャンス図柄の図柄組み合わせが表示され、第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 b, E B 4 1 cでは、第2の共通演出に引き続いてはずれ報知演出が実行されることで、図柄表示装置17にははずれ表示結果となる非チャンス図柄の図柄組み合わせが表示されるよう設定される。  
10

#### 【0131】

前記第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 b, E A 1 1 cおよび第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 b, E B 4 1 cにおいて、前記第1のチャンス図柄導出演出(特定演出)は、図柄変動演出の開始からリーチ表示が表示される前記リーチ表示時間T1が経過するまでの間に行われるよう設定される。すなわち、前記第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 b, E A 1 1 cおよび第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 b, E B 4 1 cでは、ノーマルリーチ演出においてリーチ表示が表示されるよりも早く第1のチャンス図柄導出演出(特定演出)が開始され、遊技者に特定当り遊技が発生する期待感を図柄変動演出の早い段階から抱かせて、遊技の興奮を高め得るよう構成されている。そして、図柄変動演出の開始から第1のチャンス図柄導出演出(特定演出)が開始するまでのタイミングは、前記第1の特定当り変動演出パターンE A 1 1 aおよび第1の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 aにおいて、図柄変動演出の開始から特定演出としての第1の共通演出が開始するまでのタイミングより遅く設定されている。従って、図柄変動演出の開始から特定演出としての第1の共通演出が実行されなくとも、第1のチャンス図柄導出演出(特定演出)が実行される期待感を遊技者が継続して抱くことができ、遊技の興奮を持続することができる。  
20

#### 【0132】

また、第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 b, E A 1 1 cおよび第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 b, E B 4 1 cには、前記第1のチャンス図柄導出演出の実行中に、前記操作ボタン36の押下を有効にするボタン有効時間が設定されている。ここで、第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 b, E A 1 1 cおよび第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 b, E B 4 1 cは、前記ボタン有効時間における操作ボタン36の操作態様に応じて複数種類(実施例では2種類ずつ)の演出パターンが設定されている。具体的には、ボタン有効時間の間に操作ボタン36が1回操作されたことを契機として、チャンス図柄導出演出から第2の特定当り報知演出またははずれ報知演出に移行するよう設定された第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 bおよび第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 bが設定されている。なお、ボタン有効時間の間に操作ボタン36が操作されない場合には、第2の共通演出情報で特定される第2の共通演出としての演出時間  
30

10

20

30

40

50

の経過を契機として、第2の共通演出から第2の特定当り報知演出またははずれ報知演出に移行するよう設定される。このように、遊技者による操作ボタン36の能動的な操作に応じて演出が切り替わるようにすることで、遊技者の積極的な遊技参加が促され、遊技の興趣の向上が図られる。

【0133】

また、実施例では、ボタン有効時間の間に操作ボタン36が操作されたことを契機として特定当り表示としてのチャンス図柄の図柄組み合わせが表示される期待度を示唆するチャンス図柄導出示唆演出が行われるよう設定された第2の特定当り変動演出パターンE A 1 1 b および第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 bが設定されている。この場合は、ボタン有効時間における操作ボタン36の有無に関わらず、第2の共通演出情報で特定される第2の共通演出としての演出時間の経過を契機として、第2の共通演出から第2の特定当り報知演出またははずれ報知演出に演出を切り替えるよう設定される。このように、遊技者による操作ボタン36の能動的な操作に応じてチャンス図柄導出示唆演出が行われるようにすることで、遊技者の積極的な遊技参加が促され、遊技の興趣の向上が図られる。すなわち、統括制御C P U 6 5 aはチャンス図柄の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン28に停止する可能性を示唆するチャンス図柄導出示唆演出を行うか否かを決定する示唆演出決定手段としての機能を備えている。

10

【0134】

(チャンス図柄導出示唆演出パターン)

ここで、チャンス図柄導出示唆演出について説明する。統括制御R O M 6 5 bには、図柄変動演出において実行するチャンス図柄導出示唆演出を特定したチャンス図柄導出示唆演出パターンU A ~ U Dが複数設けられている。ここで、チャンス図柄導出示唆演出パターンU A ~ U Dには、特定当り表示が表示される可能性を報知する通常チャンス図柄導出示唆演出U 1 ~ U 3からなるパターンU A 1, U B 1, U J B 2, U C 1 ~ U C 3と、特定当り表示が表示されることを確定的に報知するチャンス図柄導出確定演出U 4を含むパターンU A 4とが設けられている。すなわち、チャンス図柄導出確定演出U 4を含むチャンス図柄導出示唆演出パターンU A 4は、図柄変動演出において特定当り遊技が発生する場合にのみ統括制御C P U 6 5 aにより選択され、通常チャンス図柄導出示唆演出U 1 ~ U 3からなるチャンス図柄導出示唆演出パターンU A 1, U B 1, U J B 2, U C 1 ~ U C 3は、特定当り遊技が発生するか否かに関わらず選択され得るよう設定される。

20

【0135】

実施例におけるチャンス図柄導出示唆演出パターンU A ~ U Dは、図柄変動演出毎の背景画像の変化を特定している。なお、実施例では、チャンス図柄導出示唆演出パターンU A ~ U Dにより特定される背景画像(チャンス図柄導出示唆演出)として、白色(U 1)、青色(U 2)、赤色(U 3)、虹色(U 4)の種類が設定されている。ここで、チャンス図柄導出示唆演出U 1 ~ U 3は、特定当り表示が表示される可能性を報知する通常チャンス図柄導出示唆演出とされ、チャンス図柄導出示唆演出U 4は、特定当り表示が表示されることを確定的に報知するチャンス図柄確定示唆演出とされている。すなわち、通常チャンス図柄導出示唆演出U 1 ~ U 3は、図柄変動演出の結果、特定当り遊技が発生する場合およびはずれの場合の何れの場合にも実行され得る一方、チャンス図柄確定示唆演出U 4は、図柄変動演出の結果、特定当り遊技が発生する場合に限り実行され得るようになっている。

30

【0136】

ここで、前記チャンス図柄導出示唆演出パターンU A ~ U Dは、図18に示すように、前記ボタン有効時間の間に押下される操作ボタン36の操作回数に応じて変化する前記図柄表示装置17に表示されるチャンス図柄導出示唆演出U 1 ~ U 4を特定している。実施例では、各チャンス図柄導出示唆演出パターンU A ~ U Dは、操作ボタン36の操作回数に応じて複数段階(実施例では3段階)でチャンス図柄導出示唆演出U 1 ~ U 4の内容が変化し得るよう設定されている。具体的には、各チャンス図柄導出示唆演出パターンU A ~ U Dは、ボタン有効時間における操作回数が第1規定回数(実施例では3回以下)の場合の示唆演出内容と、操作回数が第2規定回数(実施例では4回~6回の範囲)の場合の示唆演

40

50

出内容と、操作回数が第3規定回数(実施例では7回以上)の場合の示唆演出内容とを夫々特定している。具体的には、例えば、チャンス図柄導出示唆演出パターンUA1では、ボタン有効時間における操作回数に関わらず、常にチャンス図柄導出示唆演出U1が実行されるよう設定されている。また例えば、チャンス図柄導出示唆演出パターンUC3では、ボタン有効時間における操作回数が3回以下の場合に、チャンス図柄導出示唆演出U1が実行され、ボタン有効時間における操作回数が4~6回の場合に、チャンス図柄導出示唆演出U2が実行され、ボタン有効時間における操作回数が7回以上の場合に、チャンス図柄導出示唆演出U3が実行されるよう設定されている。

#### 【0137】

ここで、通常チャンス図柄導出示唆演出U1~U3は、U1(白色)、U2(青色)、U3(赤色)の順で特定当り表示が表示される期待度が高くなるよう設定される。言い換えると、大当り判定の判定結果が肯定の場合には、「示唆演出U1に対応した第1のチャンス図柄導出示唆演出パターンUA1」<「示唆演出U2に対応した第2のチャンス図柄導出示唆演出パターンUB1, UB2」<「示唆演出U3に対応した第3のチャンス図柄導出示唆演出パターンUC1~UC3」の順で、チャンス図柄導出示唆演出パターンUA~UDが選択され易く設定されると共に、大当り判定の判定結果が否定の場合には、「示唆演出U3に対応した第3のチャンス図柄導出示唆演出パターンUC1~UC3」<「示唆演出U2に対応した第2のチャンス図柄導出示唆演出パターンUB1, UB2」<「示唆演出U1に対応した第1のチャンス図柄導出示唆演出パターンUA1」の順で、チャンス図柄導出示唆演出パターンUA~UDが選択され易く設定されている。なお、第1のチャンス図柄導出示唆演出パターンUA1は、チャンス図柄導出示唆演出の変化が最大でU1になる示唆演出パターンであり、第2のチャンス図柄導出示唆演出パターンUB1, UB2は、チャンス図柄導出示唆演出の変化が最大でU2になる示唆演出パターンであり、第3のチャンス図柄導出示唆演出パターンUC1~UC3は、チャンス図柄導出示唆演出の変化が最大でU3になる示唆演出パターンである。また、各チャンス図柄導出示唆演出パターンUA~UDは、操作ボタン3~6の操作回数が増えるにつれて、特定当り表示が表示される期待度が低下しないように設定されている。すなわち、各チャンス図柄導出示唆演出パターンUA~UDでは、第1規定回数から第3規定回数に進むにつれて、1つ手前の規定回数に対応して設定されたチャンス図柄導出示唆演出による特定当り表示が表示される期待度と同等以上の期待度となるチャンス図柄導出示唆演出が設定される。これにより、操作ボタン3~6を操作する遊技者の期待感が高まり、遊技の興趣を増大させ得る。

10

20

30

#### 【0138】

(第3の特定当り変動演出パターンおよび第3の特定はずれ変動演出パターンについて)

第3の特定当り変動演出パターンEA11dおよび第3の特定はずれ変動演出パターンEB41dは、前記図柄表示装置17に予め定められた有効ライン上に、チャンス図柄の図柄組み合わせを導出する演出を特定した演出パターンである。ここで、チャンス図柄の図柄組み合わせは、第2の特定当り変動演出パターンEA11b, EA11cおよび第3の特定はずれ変動演出パターンEB41dにおけるチャンス図柄の図柄組み合わせと同様に、大当り表示結果の図柄組み合わせとは異なる特定の飾図の組み合わせであって遊技者に有利な状態が生起される可能性を示唆する表示である。具体的に実施例では、各図柄表示列26a, 26b, 26cの有効停止位置27に「3」「5」「7」の特定の飾図が左から順に確定停止表示されることで、チャンス図柄の図柄組み合わせが形成されるよう設定されている。そして、実施例では、チャンス図柄の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン28に確定停止表示されることで、特定当り遊技を生起させることを確定的に報知するよう設定される。

40

#### 【0139】

前記第3の特定当り変動演出パターンEA11dは、前記チャンス図柄の図柄組み合わせ(「3」「5」「7」)を構成する各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図の内、1つを除いて停止図柄有効ライン28に表示された前段状態を導出する第3の共通演出を実行させる第3の共通演出情報と、特定当り遊技を生起させることを確定的に報知する第3の

50

特定当り報知演出を実行させる第3の特定当り報知演出情報を含んでおり、第3の共通演出が行われた結果、第3の特定当り報知演出が行われるよう設定されている(図19参照)。そして、第3の特定当り変動演出パターンE A 1 1 dでは、第3の特定当り報知演出において前記チャンス図柄の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン28に表示されるよう設定され、演出時間(変動時間)の経過に伴い当該図柄組み合わせが特定当り表示結果として停止図柄有効ライン28に確定停止表示されるようになっている。

#### 【0140】

同様に、前記第3の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 dは、前記前段状態を導出する第3の共通演出を実行させる第3の共通演出情報と、特定当り遊技を生起させないことを確定的に報知するはずれ報知演出を実行させるはずれ報知演出情報を含んでおり、第3の共通演出が行われた結果、はずれ報知演出が行われるよう設定されている(図19参照)。そして、第3の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 dでは、はずれ報知演出においてチャンス図柄の図柄組み合わせを形成しない飾図が停止図柄有効ライン28に表示されるよう設定され、演出時間(変動時間)の経過に伴い当該飾図の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン28に確定停止表示されるようになっている。すなわち、第3の特定当り変動演出パターンE A 1 1 dおよび第3の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 dに基づく図柄変動演出が行われた際には、第3の共通演出が行われている間は遊技者が特定当り遊技が発生するか否を判断することが困難となり、最後まで遊技の興趣を持続し得るようになっている。なお、前記第3の共通演出情報には、第3の共通演出を実行可能な最大の演出時間を特定する演出時間情報が含まれている。

10

20

#### 【0141】

ここで、前記第3の特定当り変動演出パターンE A 1 1 dは、前記第1の特定当り変動パターンP A 1 1に対応すると共に、前記第3の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 dは、前記第1の通常はずれ変動パターンP B 4 1に対応するよう設定されている。すなわち、メイン制御C P U 6 0 aが第1の特定当り変動パターンP A 1 1を決定した場合に、第3の特定当り変動演出パターンE A 1 1 dを統括制御C P U 6 5 aが選択し得るようになっている。同様に、メイン制御C P U 6 0 aが第1の通常はずれ変動パターンP B 4 1を決定した場合に、第3の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 dを統括制御C P U 6 5 aが選択し得るようになっている。より具体的には、前記第1または第2始動入賞口31a, 31bへパチンコ球が入賞した時点で先読み演出を行うことが決定されていない場合に、第3の特定当り変動演出パターンE A 1 1 dおよび第3の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 dを統括制御C P U 6 5 aが選択可能に設定されている。

30

#### 【0142】

ここで、実施例において、第3の特定当り変動演出パターンE A 1 1 dおよび第3の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 dの第3の共通演出では、図柄表示装置17において左図柄表示列26aの有効停止位置27にチャンス図柄の図柄組み合わせを構成する飾図の1つ(実施例では「3」)を表示させ、右図柄表示列26cの有効停止位置27にチャンス図柄の図柄組み合わせを構成する飾図の別の1つ(実施例では「7」)を表示させる導入演出と、中図柄表示列26bの有効停止位置27にチャンス図柄の図柄組み合わせを構成する飾図の残りの1つ(実施例では「5」)が最終的に停止表示される可能性を示唆する第2のチャンス図柄導出演出とを含んでいる。すなわち、第3の共通演出における第2のチャンス図柄導出演出は、前記特定当り遊技が生起される可能性を示唆する特定演出とされている。このように、チャンス図柄の図柄組み合わせを構成する飾図の内、1つの飾図を除いて停止図柄有効ライン28に表示させることで、図柄変動演出の途中でチャンス図柄の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン28上に表示される可能性を視覚的に簡単に認識させることにより、演出に対する遊技者の関心を高めている。また、前記第3のチャンス図柄導出演出では、中図柄表示列26bの飾図が変動表示されている途中で、チャンス図柄の図柄組み合わせを構成する残りの1つの飾図の停止を示唆する示唆表示が中図柄表示列26bの有効停止位置27に表示されるようになっている。ここで、示唆表示としては、チャンス図柄の図柄組み合わせを構成する残りの1つの飾図を半透明に透過させた状態

40

50

で表示することで実現されている。このように、チャンス図柄の図柄組み合わせを構成する残りの1つの飾図の停止を示唆する示唆表示が中図柄表示列26bの有効停止位置27に表示されることで、停止図柄有効ライン28上にチャンス図柄の図柄組み合わせが表示される期待感を高めている。そして、第3の特定当り変動演出パターンEA11dでは、第3の共通演出に引き続いて第3の特定当り報知演出が実行されることで、中図柄表示列26bの有効停止位置27にチャンス図柄の図柄組み合わせを構成する残りの1つの飾図が停止されて、特定当り表示結果となるチャンス図柄の図柄組み合わせが表示され、第3の特定はずれ変動演出パターンEB41dでは、第3の共通演出に引き続いてはずれ報知演出が実行されることで、中図柄表示列26bの有効停止位置27に、チャンス図柄の図柄組み合わせを構成しない飾図(実施例では「6」)が停止されて、はずれ表示結果となる図柄組み合わせが表示されるよう設定される。

#### 【0143】

前記第3の特定当り変動演出パターンEA11dおよび第3の特定はずれ変動演出パターンEB41dにおいて、前記第2のチャンス図柄導出演出(特定演出)は、図柄変動演出の開始からリーチ表示が表示される前記リーチ表示時間T1が経過するまでの間に行われるよう設定される。すなわち、前記第3の特定当り変動演出パターンEA11dおよび第3の特定はずれ変動演出パターンEB41dでは、ノーマルリーチ演出においてリーチ表示が表示されるよりも早く第2のチャンス図柄導出演出(特定演出)が開始され、遊技者に特定当り遊技が発生する期待感を図柄変動演出の早い段階から抱かせて、遊技の興奮を高め得るよう構成されている。そして、図柄変動演出の開始から第2のチャンス図柄導出演出(特定演出)が開始するまでのタイミングは、前記第2の特定当り変動演出パターンEA11b, EA11cおよび第2の特定はずれ変動演出パターンEB41b, EB41cにおいて、図柄変動演出の開始から第1のチャンス図柄導出演出(特定演出)が開始するタイミングより遅く設定されている。従って、図柄変動演出の開始から特定演出としての第1の共通演出および第1のチャンス図柄導出演出が実行されなくとも、第2のチャンス図柄導出演出(特定演出)が実行される期待感を遊技者が継続して抱くことができ、遊技の興奮を持続することができる。

#### 【0144】

(第4の特定当り変動演出パターンおよび第4の特定はずれ変動演出パターンについて)

第4の特定当り変動演出パターンEA21aおよび第4の特定はずれ変動演出パターンEB11は、図柄表示装置17にリーチ表示を表示させた後に、大当り遊技の開始時に開閉扉43に短時間開放動作を行わせる特定当り遊技を生起させる可能性を示唆する演出内容を特定する演出パターンである。

#### 【0145】

前記第4の特定当り変動演出パターンEA21aは、図柄変動演出の開始からリーチ表示を生起させてリーチ演出を実行させるリーチ演出情報と、大当り遊技の開始時に開閉扉43に短時間開放動作を行わせる特定当り遊技が生起される可能性を示唆する第4の共通演出(特定演出)を実行させる第4の共通演出情報と、特定当り遊技を生起させることを確定的に報知する第4の特定当り報知演出を実行させる第4の特定当り報知演出情報とを含んでいる。そして、リーチ演出が行われた後に第4の共通演出が行われて、更に第4の共通演出が行われた結果、第4の特定当り報知演出が行われるよう設定されている。ここで、実施例では、前記第4の特定当り変動演出パターンEA21aにおける第4の共通演出情報で特定される第4の共通演出および第4の特定当り報知演出情報で特定される第4の特定当り報知演出の夫々は、前述した第1の特定当り変動演出パターンEA11aにおける第1の共通演出情報で特定される第1の共通演出および第1の特定当り報知演出情報で特定される第1の特定当り報知演出の夫々と同じ演出内容に設定されていることから、これらの詳細な説明は省略する。

#### 【0146】

同様に、前記第4の特定はずれ変動演出パターンEB11は、図柄変動演出の開始からリーチ表示を生起させてリーチ演出を実行させるリーチ演出情報と、大当り遊技の開始時

10

20

30

40

50

に開閉扉 4 3 に短時間開放動作を行わせる特定当り遊技を生起させる可能性を示唆する第 4 の共通演出(特定演出)を実行させる第 4 の共通演出情報と、特定当り遊技を生起させないことを確定的に報知するはずれ報知演出を実行させるはずれ報知演出情報とを含んでいる。そして、リーチ演出が行われた後に第 4 の共通演出が行われて、更に第 4 の共通演出が行われた結果、はずれ報知演出が行われるよう設定されている。また、実施例では、前記第 4 の特定はずれ変動演出パターン E B 1 1 における第 4 の共通演出情報で特定される第 4 の共通演出および第 4 の特定はずれ報知演出情報で特定される第 4 の特定はずれ報知演出の夫々は、前述した第 1 の特定はずれ変動演出パターン E B 4 1 a における第 1 の共通演出情報で特定される第 1 の共通演出および第 1 の特定はずれ報知演出情報で特定される第 1 の特定はずれ報知演出の夫々と同じ演出内容に設定されていることから、これらの詳細な説明は省略する。

10

#### 【 0 1 4 7 】

ここで、前記第 4 の特定当り変動演出パターン E A 2 1 a は、前記第 2 の特定当り変動パターン P A 2 1 に対応すると共に、前記第 4 の特定はずれ変動演出パターン E B 1 1 は、前記特定はずれ変動パターン P B 1 1 に対応するよう設定されている。すなわち、メイン制御 C P U 6 0 a が第 2 の特定当り変動パターン P A 2 1 を決定した場合に、第 4 の特定当り変動演出パターン E A 2 1 a を統括制御 C P U 6 5 a が選択し得るようになっている。同様に、メイン制御 C P U 6 0 a が特定はずれ変動パターン P B 1 1 を決定した場合に、第 4 の特定はずれ変動演出パターン E B 1 1 を統括制御 C P U 6 5 a が選択するようになっている。

20

#### 【 0 1 4 8 】

前記第 4 の特定当り変動演出パターン E A 2 1 a および第 4 の特定はずれ変動演出パターン E B 1 1 において、リーチ演出情報で特定される図柄変動演出の開始からリーチ表示が表示される前記リーチ表示時間は、前述したノーマルリーチ演出が実行される大当たりまたははずれの演出パターン E A 2 2, E B 1 2 で特定されるリーチ表示時間 T 1 と同じ時間に設定されている。このように、第 4 の特定当り変動演出パターン E A 2 1 a および第 4 の特定はずれ変動演出パターン E B 1 1 では、リーチ表示時間 T 1 が経過して図柄表示装置 1 7 にリーチ表示された後に特定演出としての第 4 の共通演出が行われるようになっている。すなわち、前記第 4 の特定当り変動演出パターン E A 2 1 a および第 4 の特定はずれ変動演出パターン E B 1 1 では、ノーマルリーチ演出においてリーチ表示が表示されるよりも遅く第 4 の共通演出(特定演出)が開始され、遊技者に特定当り遊技が発生する期待感をリーチ表示が表示された後にも継続して抱かせて、遊技の興奮を高め得るよう構成されている。また、図柄変動演出の開始から特定演出としての第 1 の共通演出、第 1 および第 2 のチャンス図柄導出演出が実行されなくとも、第 4 の共通演出(特定演出)が実行される期待感を遊技者が継続して抱くことができ、遊技の興奮を持続することができる。また、第 4 の共通演出は、前記スーパーリーチ演出において図柄変動演出の開始から発展演出が行われる前記移行時間 T 2 と同じタイミングに設定されている。これにより、リーチ表示が表示された後も、スーパーリーチ演出や第 4 の共通演出(特定演出)が実行される期待感を遊技者が継続して抱くことができ、遊技の興奮を持続することができる。なお、同じタイミングとは、完全に同じタイミングである必要はなく、遊技者がタイミングの違いを認識できない程度の時間差があってもよい。

30

#### 【 0 1 4 9 】

また、第 4 の特定当り変動演出パターン E A 2 1 a および第 4 の特定はずれ変動演出パターン E B 1 1 には、前記第 4 の共通演出の実行中に、前記操作ボタン 3 6 の押下を有効にするボタン有効時間が設定されている。実施例では、ボタン有効時間の間に操作ボタン 3 6 が操作されたことを契機として、第 4 の共通演出から第 4 の特定当り報知演出またははずれ報知演出に演出を切り替えるよう設定されている。なお、ボタン有効時間の間に操作ボタン 3 6 が操作されない場合には、第 4 の共通演出情報で特定される第 4 の共通演出としての演出時間の経過を契機として、第 4 の共通演出から第 4 の特定当り報知演出またははずれ報知演出に演出を切り替えるよう設定される。このように、遊技者による操作ボ

40

50

タン36の能動的な操作に応じて演出が切り替わるようにすることで、遊技者の積極的な遊技参加が促され、遊技の興趣の向上が図られる。

【0150】

ここで、図柄変動演出の変動開始から特定演出が行われるまでのタイミングに応じて、前記特定当たり遊技が発生する期待度が異なるよう設定されている。具体的には、特定演出が実行されるタイミングが遅くなるに従って特定当たり遊技が発生する期待度が高くなるよう設定されている。言い換えると、特定当たり遊技が発生する期待度が、第1の共通演出<第2の共通演出<第3の共通演出<第4の共通演出の順で高くなるように、第1～第4の特定当たり変動演出パターンEA11a～11d, EA21aおよび第1～第4の特定はずれ変動演出パターンEB11, EB41a～EB41dの選択割合が設定されている。

10

【0151】

(第5の特定当たり変動演出パターンについて)

第5の特定当たり変動演出パターンEA11eは、図柄表示装置17にリーチ表示を表示させることなく前記特定当たり遊技を生起させる特定当たり表示結果を表示する演出内容を特定する演出パターンである。ここで、前記第5の特定当たり変動演出パターンEA11eは、前記第1の特定当たり変動パターンPA11に対応するよう設定されている。すなわち、メイン制御CPU60aが特定当たり遊技を生起させることを決定した条件において、第1の特定当たり変動パターンPA11を決定した場合に、第5の特定当たり変動演出パターンEA11eを統括制御CPU65aが選択し得るようになっている。

【0152】

20

また、第5の特定当たり変動演出パターンEA11eにおける特定当たり表示結果としては、前述したチャンス図柄の図柄組み合わせであってもよく、前記特定当たり報知用飾図であってもよい。なお、実施例では、特定当たり表示結果としてチャンス図柄の図柄組み合わせが設定されている。そして、第5の特定当たり変動演出パターンEA11eでは、前記第1の通常はずれ変動演出パターンEB41eで特定される各図柄表示列26a, 26b, 26cの飾図の停止タイミングと同じタイミングで、チャンス図柄の図柄組み合わせを構成する飾図が停止表示されるよう設定されている。このように、第5の特定当たり変動演出パターンEA11eでは、はずれ表示が表示されるタイミングと同じタイミングで飾図が停止した結果、特定当たり遊技を生起させる特定当たり表示結果が表示されることで、リーチ表示が表示されない場合でも停止図柄有効ライン28上にチャンス図柄の図柄組み合わせが表示される期待感を高めている。ここで、第5の特定当たり変動演出パターンEA11eでは、各図柄表示列26a, 26b, 26cに飾図が停止表示されるまで特定当たり遊技が生起される可能性を遊技者が認識不可能であることから、各図柄表示列26a, 26b, 26cに飾図が停止表示されることで特定当たり遊技が生起される可能性を示唆する演出が実行される演出内容の部分(すなわち特定演出)となっている。

30

【0153】

前記第5の特定当たり変動演出パターンEA11eにおいて、特定当たり表示結果は、図柄変動演出の開始から前記リーチ表示時間T1の経過後でかつ移行時間T2の経過前に表示されるように設定されている。すなわち、前記第5の特定当たり変動演出パターンEA11eでは、ノーマルリーチ演出においてリーチ表示が表示されるよりも遅く特定当たり表示結果が表示され、遊技者に特定当たり遊技が発生する期待感をリーチ表示時間の経過後にも継続して抱かせて、遊技の興趣を高め得るよう構成されている。また、図柄変動演出の開始から特定演出としての第1の共通演出、第1および第2のチャンス図柄導出演出が実行されなくとも、特定演出としての特定当たり表示が表示される期待感を遊技者が継続して抱くことができ、遊技の興趣を持続することができる。

40

【0154】

(第6の特定当たり変動演出パターンについて)

第6の特定当たり変動演出パターンEA21bは、図柄表示装置17にリーチ表示を表示させた後に、前記特定当たり遊技を生起させる特定当たり表示結果を表示する演出内容を特定する演出パターンである。ここで、前記第6の特定当たり変動演出パターンEA21bは、

50

前記第2の特定当り変動パターンP A 2 1に対応するよう設定されている。すなわち、メイン制御C P U 6 0 aが特定当り遊技を生起させることを決定した条件において、第2の特定当り変動パターンP A 2 1を決定した場合に、第6の特定当り変動演出パターンE A 2 1 bを統括制御C P U 6 5 aが選択し得るようになっている。

#### 【0155】

また、第6の特定当り変動演出パターンE A 2 1 bにおける特定当り表示結果としては、前述したチャンス図柄の図柄組み合わせと同じであってもよく、また前記特定当り報知用飾図であってもよい。なお、実施例では、特定当り表示結果としてチャンス図柄の図柄組み合わせが設定されている。そして、第6の特定当り変動演出パターンE A 2 1 bでは、図柄変動演出の開始から前記移行時間T 2が経過するよりも後のタイミングで、チャンス図柄の図柄組み合わせを構成する飾図が停止表示されるよう設定されている。すなわち、前記第6の特定当り変動演出パターンE A 2 1では、スーパーリーチ演出において発展演出が実行されるよりも遅く特定当り表示結果が表示され、遊技者に特定当り遊技が発生する期待感をリーチ表示時間の経過後にも継続して抱かせて、遊技の興趣を高め得るよう構成されている。また、第6の特定当り変動演出パターンE A 2 1 bでは、前述した第1～第5の特定当り変動演出パターンE A 1 1 a～1 1 e, E A 2 1 aによる特定演出の実行タイミングよりも遅いタイミングで特定演出が実行される。これにより、図柄変動演出の開始から特定演出が実行されない状態が続いても、最後まで特定演出としての特定当り表示が表示される期待感を遊技者が継続して抱くことができ、遊技の興趣を持続することができる。

10

20

#### 【0156】

(先読み演出パターン)

また、統括制御R O M 6 5 bには、先読み演出パターンW A 1～W D 1, W A 2～W D 2が設定されている(図20参照)。ここで、先読み演出パターンW A 1～W D 1, W A 2～W D 2は、後述する先読み演出判定処理において、前記第1または第2始動入賞口3 1 a, 3 1 bへパチンコ球が入賞して先読み演出を行うことが決定された場合に、当該先読み演出を行うことが決定された時点でメイン制御R A M 6 0 cに対応する第1または第2特図保留記憶情報が記憶されている場合に、対応の第1または第2特図保留記憶情報に基づいて実行される図柄変動演出の演出内容を特定する演出パターンである。すなわち、先読み演出パターンW A 1～W D 1, W A 2～W D 2は、1つの特図始動保留情報に基づく図柄変動演出(特図変動表示)の変動開始から確定停止までを1回とした確定変動サイクルを1回の変動サイクルとして、メイン制御R A M 6 0 cに記憶されている第1または第2特図始動保留情報に基づいて実行される図柄変動演出(確定変動サイクル)に跨った先読み演出を行う場合に選択される演出パターンである。

30

#### 【0157】

ここで、統括制御R O M 6 5 bには、先読み演出パターンW A 1～W D 1, W A 2～W D 2として、通常はずれ変動パターンP B 4 1～P B 4 4で特定される変動時間毎に複数種類が設定されている。具体的には、変動時間が「12s」の変動パターンに対応した第1の先読み演出パターンW A 1～W A 2と、変動時間が「9s」の変動パターンに対応した第2の先読み演出パターンW B 1～W B 2と、変動時間が「6s」の変動パターンに対応した第3の先読み演出パターンW C 1～W C 2と、変動時間が「3s」の変動パターンに対応した第4の先読み演出パターンW D 1～W D 2とが設けられている。

40

#### 【0158】

また、先読み演出パターンW A 1～W D 1, W A 2～W D 2は、先読み演出の結果として大当り遊技が付与される期待度の異なる複数種類が設定されている。具体的に実施例では、先読み演出の結果として大当り遊技が付与される期待度の低い先読み演出パターンW A 1～W D 1と、先読み演出の結果として大当り遊技が付与される期待度の高い先読み演出パターンW A 2～W D 2とが設けられている。すなわち、先読み演出の実行を決定された始動保留情報に基づく図柄変動演出(本変動)が行われた際に特定当り遊技が発生する期待度を先読み演出で示唆するようになっている。具体的には、「特定当り遊技」となるこ

50

とを示す情報(具体的には「D B H」)が含まれた先読み演出コマンド(後述)が入力されている場合に、「はずれ」となることを示す情報(具体的には「D 3 H」)が含まれた先読み演出コマンドが入力されている場合と較べて、先読み演出パターンWA 1～WD 1よりも先読み演出パターンWA 2～WD 2の方を統括制御CPU 65 aが選択する割合が高くなるよう設定されている。反対に、「はずれ」となることを示す情報(具体的には「D 3 H」)が含まれた先読み演出コマンドが入力されている場合に、「特定当り遊技」となることを示す情報(具体的には「D B H」)が含まれた先読み演出コマンドが入力されている場合と較べて、先読み演出パターンWA 2～WD 2よりも先読み演出パターンWA 1～WD 1の方を統括制御CPU 65 aが選択する割合が高くなるよう設定されている。このように、先読み演出が図柄表示装置17で実行された場合に、その演出内容により大当り遊技が付与されることへの遊技者の期待感を高め得るようになっている。

10

#### 【0159】

(先読み示唆演出パターンについて)

実施例のパチンコ機10では、先読み演出が行われる図柄変動演出において特定当り表示が表示される期待度を示唆する先読み示唆演出(事前当り示唆演出)を実行し得るよう構成されている。そして、統括制御ROM 65 bには、図柄変動演出において実行する先読み示唆演出を特定した先読み示唆演出パターンが複数設けられている(図21参照)。ここで、先読み示唆演出パターンには、特定当り表示が表示される可能性を報知する通常先読み示唆演出H 1～H 3からなるパターンSA 1～SA 3と、特定当り表示が表示されることを確定的に報知する確定先読み示唆演出H 4を含むパターンSA 4とが設けられている。すなわち、確定先読み示唆演出H 4を含む先読み示唆演出パターンSA 4は、先読み演出の本変動において大当りが発生する場合にのみ選択され、通常先読み示唆演出H 1～H 3からなる先読み示唆演出パターンSA 1～SA 3パターンは、先読み演出の本変動において大当りが発生する場合および当該本変動において大当りが発生しないはずの場合の何れでも選択され得るものである。

20

#### 【0160】

前記先読み示唆演出パターンSA 1～SA 4は、先読み演出における各図柄変動演出の図柄の変動開始から確定停止までの間に前記図柄表示装置17に表示される先読み示唆演出H 1～H 4の変化を特定している。実施例では、先読み示唆演出H 1～H 4として複数種類(実施例では4種類)の演出内容が設定されており、先読み示唆演出パターンSA 1～SA 4により図柄変動演出毎の先読み示唆演出H 1～H 4を特定することで、先読み演出の結果としての図柄変動演出(本変動)において特定当り表示が表示される期待度を示唆するようになっている。なお、図21のH 1～H 4は、先読み示唆演出パターンSA 1～SA 4で特定される先読み示唆演出の種類を示す。

30

#### 【0161】

実施例では、先読み示唆演出パターンSA 1～SA 4は、図柄変動演出毎の背景画像の変化を特定している。なお、実施例では、先読み示唆演出パターンSA 1～SA 4により特定される背景画像(先読み示唆演出)として、白色(H 1)、青色(H 2)、赤色(H 3)、虹色(H 4)の種類が設定されている。ここで、先読み示唆演出H 1～H 3は、本変動において特定当り表示が表示される可能性を報知する通常先読み示唆演出とされ、先読み示唆演出H 4は、本変動において特定当り表示が表示されることを確定的に報知する確定先読み示唆演出とされている。すなわち、通常先読み示唆演出H 1～H 3は、先読み演出の本変動において特定当り表示が表示される場合およびはずれ表示が表示される場合の何れの場合にも実行され得る一方、確定先読み示唆演出H 4は、先読み演出の本変動において特定当り表示が表示されて特定当り遊技が発生する場合に限り実行され得るようになっている。

40

#### 【0162】

また、通常先読み示唆演出H 1～H 3は、H 1(白色)、H 2(青色)、H 3(赤色)の順で特定当り表示が表示される期待度が高くなるよう設定されている。すなわち、先読み演出の本変動において特定当り遊技が発生する場合(大当り判定が肯定の場合)には、通常先読

50

み示唆演出 H 1 に対応する先読み示唆演出パターン S A 1 < 通常先読み示唆演出 H 2 に対応する先読み示唆演出パターン S A 2 < 通常先読み示唆演出 H 3 に対応する先読み示唆演出パターン S A 3 の順で、先読み示唆演出パターン S A 1 ~ S A 3 が選択され易く設定されると共に、先読み演出の本変動において特定当り遊技が発生しない場合(大当り判定が否定の場合)には、通常先読み示唆演出 H 3 に対応する先読み示唆演出パターン S A 3 < 通常先読み示唆演出 H 2 に対応する先読み示唆演出パターン S A 2 < 通常先読み示唆演出 H 1 に対応する先読み示唆演出パターン S A 1 の順で、先読み示唆演出パターン S A 1 ~ S A 3 が選択され易く設定されている。

#### 【 0 1 6 3 】

すなわち、前記メイン制御 C P U 6 0 a は、始動入賞口 3 1 a, 3 1 b への入賞を契機として各種乱数を取得する乱数取得手段としての機能を有すると共に、取得した乱数に基づいて大当り表示が表示される可能性を示唆する演出を実行するか否かを判定する演出実行判定手段としての機能を有している。更に、メイン制御 C P U 6 0 a は、演出実行判定の判定結果が肯定の場合に、図柄表示装置 1 7 で実行させる演出内容を決定する一次振分手段としての機能を有すると共に、該一次振分手段により決定された演出内容に対応する変動パターンを決定する二次振分手段としての機能を備えている。このとき、一次振分手段としてのメイン制御 C P U 6 0 a は、図柄表示装置 1 7 で実行される演出内容毎にグループ化した演出内容決定テーブル T A 1 ~ T A 4 に基づいて演出グループを決定し、決定された演出グループに含まれる変動パターンから変動パターンを決定するよう構成されている。

10

#### 【 0 1 6 4 】

このように、メイン制御 C P U 6 0 a は、図柄変動演出の開始時に、乱数取得手段により取得された乱数の値が予め定められた当り判定値(大当り判定値)と一致するか否かを判定することで、当り遊技(大当り遊技)が付与されるか否かの当り判定を行う当り判定手段としての機能を備えている。また、メイン制御 C P U 6 0 a は、前記当り判定の判定結果が肯定の場合に、大当り判定の判定結果が肯定となる確率が通常よりも高確率となる確変状態を付与するか否かを判定する確変判定手段として機能すると共に、当り判定の判定結果が肯定の場合に、複数種類の当り遊技の中から付与する当り遊技の種類を決定する当り遊技決定手段として機能している。

20

#### 【 0 1 6 5 】

30

(メイン制御)

次に、メイン制御基板 6 0 のメイン制御 C P U 6 0 a が制御プログラムに基づき実行する各種処理について具体的に説明する。

#### 【 0 1 6 6 】

30

(特図入力処理について)

先ず、特図入力処理は、メイン制御 C P U 6 0 a により所定の周期(実施例では 4 m s ) 毎に実行され、第 1 始動入賞口 3 1 a または第 2 始動入賞口 3 1 b へのパチンコ球の入賞に基づいて行われる処理である。特図入力処理では、図 4 に示すように、始動入賞装置 3 0 の第 1 始動入賞口 3 1 a にパチンコ球が入賞したか否かをメイン制御 C P U 6 0 a が判定する(ステップ A 1 1)。すなわち、ステップ A 1 1 においてメイン制御 C P U 6 0 a は、第 1 始動入賞口 3 1 a に対応する第 1 始動入賞検出センサ 3 4 a がパチンコ球を検出した時に出力する検出信号が入力されたか否かを判定する。そしてステップ A 1 1 の判定結果が否定の場合には、ステップ A 1 5 に移行する。ステップ A 1 1 の判定結果が肯定の場合には、メイン制御 C P U 6 0 a は、メイン制御 R A M 6 0 c に記憶されている第 1 特図始動保留情報の記憶数が上限数の 4 未満であるか否かを判定する(ステップ A 1 2)。ステップ A 1 2 の判定結果が否定(すなわち第 1 特図始動保留情報の記憶数が 4)の場合には、メイン制御 C P U 6 0 a は、ステップ A 1 5 に移行する。

40

#### 【 0 1 6 7 】

ステップ A 1 2 の判定結果が肯定(第 1 特図始動保留情報の記憶数 < 4)の場合には、第 1 特図始動保留情報の記憶数を 1 加算し、メイン制御 R A M 6 0 c が記憶する第 1 特図始

50

動保留情報の記憶数を書き換える(ステップA13)。続いて、メイン制御RAM60cから大当たり判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、演出実行判定用乱数の値、一次振分用乱数の値および二次振分用乱数の値メイン制御CPU60aが読み出して、当該乱数の値を第1特図始動保留情報の記憶数に対応付けたメイン制御RAM60cの所定の記憶領域に設定する(ステップA14)。これにより、ステップA15に移行する。

【0168】

また、ステップA15では、始動入賞装置30の第2始動入賞口31bにパチンコ球が入賞したか否かをメイン制御CPU60aが判定する。すなわち、ステップA15においてメイン制御CPU60aは、第2始動入賞口31bに対応する第2始動入賞検出センサ34bがパチンコ球を検出した時に出力する検出信号が入力されたか否かを判定する。そしてステップA15の判定結果が否定の場合には、特図入力処理を終了する。ステップA15の判定結果が肯定の場合には、メイン制御CPU60aは、メイン制御RAM60cに記憶されている第2特図始動保留情報の記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップA16)。ステップA16の判定結果が否定(すなわち第2特図始動保留情報の記憶数が4)の場合には、メイン制御CPU60aは、特図入力処理を終了する。

10

【0169】

ステップA16の判定結果が肯定(第2特図始動保留情報の記憶数<4)の場合には、第2特図始動保留情報の記憶数を1加算し、メイン制御RAM60cが記憶する第2特図始動保留情報の記憶数を書き換える(ステップA17)。続いて、メイン制御RAM60cから大当たり判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、演出実行判定用乱数の値、一次振分用乱数の値および二次振分用乱数の値をメイン制御CPU60aが読み出して、当該乱数の値を第2特図始動保留情報の記憶数に対応付けたメイン制御RAM60cの所定の記憶領域に設定する(ステップA18)。その後、メイン制御CPU60aが、前記第1または第2始動入賞口31a,31bへパチンコ球が入賞した時点で前記メイン制御RAM60cに対応する第1または第2特図保留記憶情報が記憶されている場合に、対応の第1または第2特図始動保留情報に基づいて実行される図柄変動演出に跨った先読み演出を行わせるか否かを判定する先読み予告処理を実行し(ステップA19)、特図入力処理を終了する。なお、先読み予告処理については、後に詳述する。

20

【0170】

(特図開始処理について)

30

次に、特図開始処理について図5に基づき説明する。特図開始処理は、図柄変動演出(特図変動表示)が行われる直前に実行されて、該特図開始処理の処理結果に基づいて図柄変動演出(特図変動表示)が実行される。メイン制御CPU60aは、特図開始処理を所定の周期(実施例では4ms)毎に実行している。特図開始処理では、メイン用制御CPU60aは、特図表示器50,51および図柄表示装置17において特図1または特図2が変動表示中であるか、または大当たり遊技中であるか否かを判定する(ステップB11)。そして、ステップB11の判定結果が肯定の場合には、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。一方、ステップB11の判定結果が否定の場合には、第2特図始動保留情報の記憶数を読み出し(ステップB12)、第2特図始動保留情報の記憶数が「0」よりも大きいか否かを判定する(ステップB13)。ステップB13の判定結果が否定の場合には(第2特図始動保留情報の記憶数=0の場合には)、メイン制御CPU60aは、ステップB16の処理に移行する。ステップB13の判定結果が肯定の場合には(第2特図始動保留情報の記憶数>0)の場合には、メイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶される特図変動処理フラグに第2特図変動表示を実行することを示す値「1」を設定する。次いで、メイン制御CPU60aが第2特図始動保留情報の記憶数を1減算して(ステップB14)、当該第2特図始動保留情報の記憶数に対応付けられたメイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶されている大当たり判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、演出実行判定用乱数の値、一次振分用乱数の値、二次振分用乱数値の値をメイン制御CPU60aが取得する(ステップB15)。

40

【0171】

50

ここで、メイン制御 C P U 6 0 a は、最も早く記憶した第 2 特図始動保留情報が記憶される第 2 特図記憶領域 M B 1 から乱数を取得する。そして、メイン制御 C P U 6 0 a は、第 2 特図始動保留情報に関連付けられた乱数を取得した後、2 番目に早く記憶した第 2 特図始動保留情報が記憶されている第 2 特図記憶領域 M B 2 の情報(乱数)を、前記第 2 特図記憶領域 M B 1 に記憶させる。同様に、メイン制御 C P U 6 0 a は、3 番目に早く記憶した第 2 特図始動保留情報が記憶されている第 3 特図記憶領域 M B 3 の情報(乱数)を前記第 2 特図記憶領域 M B 2 に記憶させ、4 番目に早く記憶した(すなわち最も新しい)第 2 特図始動保留情報が記憶されている第 4 特図記憶領域 M B 4 の情報(乱数)を前記第 3 特図記憶領域 M B 3 に記憶させる。すなわち、第 2 特図始動保留情報は、メイン制御 R A M 6 0 c に記憶された順序でメイン制御 C P U 6 0 a により読み出されるようになっている。また、メイン制御 C P U 6 0 a は、減算後の第 2 特図始動保留情報の記憶数に対応するように第 2 特図表示器 5 1 の表示を変更させる。

#### 【 0 1 7 2 】

前記ステップ B 1 5 の処理により各種乱数が取得されると、図 6 に示すように、メイン制御 C P U 6 0 a は、取得した大当たり判定用乱数の値がメイン制御 R O M 6 0 b に記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定する大当たり判定(当たり抽選)を行う(ステップ B 2 2)。なお、前述したように、非確変の時(低確率の時)に大当たり判定の判定結果が肯定となる確率(すなわち大当たり確率)は、1 6 4 / 6 5 5 3 6 に設定され、確変状態の時(高確率の時)に判定結果が肯定となる確率(大当たり確率)は、1 5 1 8 / 6 5 5 3 6 に設定されている。そして、ステップ B 2 2 における大当たり判定の判定結果が肯定の場合には(大当たりが発生する場合には)、大当たりの変動であることを示す大当たりフラグに「1」が設定される(ステップ B 2 3)。そして、メイン制御 C P U 6 0 a は、取得した特図振分用乱数の値に基づき、第 2 特図表示器 5 1 に確定停止表示される大当たり図柄となる最終停止図柄(特図 2)を決定する(ステップ B 2 4)。ここで、特図振分用乱数の値は、特図 2 の大当たり図柄が各別に対応付けられていることから、メイン制御 C P U 6 0 a は、取得した特図振分用乱数の値に対応付けられた特図 2 を決定することで大当たりの種類を決定することになる。

#### 【 0 1 7 3 】

大当たり図柄(特図 2)が決定されると、メイン制御 C P U 6 0 a は、大当たり演出用の変動パターンの中から 1 つの変動パターンを決定する(ステップ B 2 5、B 2 6)。具体的には、前記第 2 始動入賞口 3 1 b に入賞したときに取得された第 2 特図始動保留情報に基づいて特定される演出グループを判定する(ステップ B 2 5)。すなわち、ステップ B 2 5 では、前記第 2 始動入賞口 3 1 b に入賞したときに取得された一次振分用乱数の値に基づいて、大当たり変動演出内容決定テーブル T A 1, T A 2 から 1 つの演出グループをメイン制御 C P U 6 0 a が決定する。ここで、演出グループを決定する時点の遊技状態が変短状態ではない場合(変短フラグ = 「0」の場合)には、前記第 1 の大当たり変動演出内容決定テーブル T A 1 から 1 つの演出グループが決定される。具体的には、前記第 2 始動入賞口 3 1 b に入賞したときに取得された第 2 特図始動保留情報における一次振分用乱数の値が「0」～「2 4 0」である場合に、第 2 の大当たり変動演出グループ G A 2 が決定される。すなわち、遊技状態が変短状態ではない場合には、第 2 始動入賞口 3 1 b への入賞を契機に取得された第 2 特図始動保留情報(一次振分用乱数)に基づいて行われる演出グループの一次振分では、大当たり判定結果が肯定の場合には常に第 2 の大当たり変動演出グループ G A 2 が決定される。

#### 【 0 1 7 4 】

一方で、前記第 2 始動入賞口 3 1 b に入賞した時点の遊技状態が変短状態である場合(変短フラグ = 「1」の場合)には、前記第 2 の大当たり変動演出内容決定テーブル T A 2 から 1 つの演出グループが決定される。具体的には、前記第 2 始動入賞口 3 1 b に入賞したときに取得された第 2 特図始動保留情報における一次振分用乱数の値が「0」～「2 4 0」である場合に、第 2 の大当たり変動演出グループ G A 2 が決定される。すなわち、遊技状態が変短状態の場合には、第 2 始動入賞口 3 1 b への入賞を契機に取得された第 2 特図始

10

20

30

40

50

動保留情報(一次振分用乱数)に基づいて行われる演出グループの一次振分では、大当り判定結果が肯定の場合には常に第2の大当り変動演出グループG A 2が決定される。言い換えると、実施例では、第2始動入賞口31bへの入賞を契機に大当りが発生する図柄変動演出では、常に第2の大当り変動演出グループG A 2が決定される。

【0175】

そして、ステップB25において演出グループを決定すると、メイン制御CPU60aは、第2始動入賞口31bへの入賞を契機に取得された第2特図始動保留情報における二次振分用乱数に基づいて、決定した演出グループ(この場合は第2の大当り変動演出グループG A 2)に含まれる大当り演出用の変動パターンP A 2 1 ~ P A 2 3の中から1つの変動パターンを決定する(ステップB26)。

10

【0176】

一方、ステップB22の大当り判定の判定結果が否定の場合には(大当りでない場合には)、メイン制御CPU60aは、大当り表示結果が図柄表示装置17に表示される可能性を示唆するリーチ演出等の演出を実行させるか否かを判定する演出実行判定を行う(ステップB27)。実施例では、メイン制御CPU60aは、ステップB15の処理時においてメイン制御RAM60cから取得した演出実行判定用乱数の値が、演出実行判定値と一致するか否かにより当選判定を行う。ここで、演出実行判定を行う時点の遊技状態が変短状態ではない場合(変短フラグ=「0」の場合)には、前記第2始動入賞口31bに入賞したときに取得された第2特図始動保留情報に基づく演出実行判定において、演出実行判定値が0個である。従って、演出実行判定を行う時点の遊技状態が変短状態ではない場合には、ステップB27の判定結果は常に否定となる。一方で、前記演出実行判定を行う時点の遊技状態が変短状態である場合(変短フラグ=「1」の場合)に、ステップB27の判定結果が肯定の場合には、メイン制御CPU60aは、第2特図表示器51にて確定停止表示されるはすれ図柄を最終停止図柄(特図2)として決定する(ステップB28)。

20

【0177】

ステップB27の判定結果が肯定の場合には、メイン制御CPU60aは、はすれ演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する(ステップB29、B30)。具体的には、前記第2始動入賞口31bに入賞したときに取得された第2特図始動保留情報に基づいて、特定される演出グループを判定する(ステップB29)。すなわち、ステップB29では、前記第2始動入賞口31bに入賞したときに取得された一次振分用乱数の値に基づいて、はすれ変動演出内容決定テーブルTB2から1つの演出グループをメイン制御CPU60aが決定する。具体的には、前記第2始動入賞口31bに入賞したときに取得された第2特図始動保留情報における一次振分用乱数の値が「0」~「240」である場合に、第1のはすれ変動演出グループG B 1が決定される。すなわち、遊技状態が変短状態の場合には、第2始動入賞口31bへの入賞を契機に取得された第2特図始動保留情報(一次振分用乱数)に基づいて行われる演出グループの一次振分では、大当り判定結果が否定の場合には常に第1のはすれ変動演出グループG B 1が決定される。

30

【0178】

そして、ステップB29において演出グループを決定すると、メイン制御CPU60aは、第2始動入賞口31bへの入賞を契機に取得された第2特図始動保留情報における二次振分用乱数に基づいて、決定した演出グループ(この場合は第1のはすれ変動演出グループG B 1)に含まれるはすれ演出用の変動パターンP B 1 1 ~ P B 1 2の中から1つの変動パターンを決定する(ステップB30)。

40

【0179】

また、ステップB27での演出実行判定の判定結果が否定の場合には、メイン制御CPU60aは、第2特図表示器51にて確定停止表示されるはすれ図柄を最終停止図柄(特図2)として決定する(ステップB31)。次いで、メイン制御CPU60aは、はすれ演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する(ステップB32、B33)。具体的には、前記第2始動入賞口31bに入賞したときに取得された第2特図始動保留情報(演出実行判定用乱数)に基づく演出実行判定の判定結果が否定の場合には、前記メイン

50

制御CPU60aは、第4のはずれ変動演出グループGB4を決定する。そして、ステップB32において演出グループを決定すると、メイン制御CPU60aは、第2始動入賞口31bへの入賞を契機に取得された第2特図始動保留情報における二次振分用乱数に基づいて、決定した演出グループ(この場合は第4のはずれ変動演出グループGB4)に含まれるはずれ演出用の変動パターンPB41～PB44の中から1つの変動パターンを決定する(ステップB33)。

#### 【0180】

ここで、ステップB26,B30,B33において変動パターンおよび最終停止図柄(特図2)を決定したメイン制御CPUは、統括制御基板65に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する(ステップB34)。具体的には、メイン制御CPU60aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する変動パターン指定コマンドを出力すると共に、変動パターンで特定された演出時間の計測を開始する。これと同時に、メイン制御CPU60aは、第2特図変動表示が開始させるように第2特図表示器51を制御する。また、メイン制御CPU60aは、最終停止図柄となる特図2を指示するための特図2指定コマンドを出力する。そして、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。その後、特図開始処理とは別の処理で、メイン制御CPU60aは、前記指定した変動パターンに定められている変動時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示せるように第2特図表示器51の表示内容を制御する。また、メイン制御CPU60aは、前記指定した変動パターンに定められている変動時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

#### 【0181】

一方、ステップB13の判定結果が否定の場合(第2特図始動保留情報の記憶数=0の場合)には、第1特図始動保留記情報の記憶数を読み出し(ステップB16)、第1特図始動保留記情報の記憶数が「0」よりも大きいか否かを判定する(ステップB17)。メイン制御CPU60aは、ステップB17の判定結果が肯定の場合には(第1特図始動保留記情報の記憶数>0)の場合には、メイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶される特図変動処理フラグに第1特図変動表示を実行することを示す値「0」を設定する。次いで、メイン制御CPU60aが第1特図始動保留記情報の記憶数を1減算して(ステップB18)、当該第1特図始動保留情報に対応付けられたメイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶されている大当たり判定用乱数、特図振分用乱数、演出実行判定用乱数、一次振分用乱数、二次振分用乱数の値をメイン制御CPU60aが取得して(ステップB19)、次いで当たり判定処理を実行する。すなわち、実施例のパチンコ機10では、第2始動入賞口31bへの入賞を契機として取得される第2特図始動保留情報がメイン制御RAM60cに記憶されている場合には、第1始動入賞口31aへの入賞を契機として取得される第1特図始動保留情報がメイン制御RAM60cに記憶されていたとしても、該第2特図始動保留情報に基づく図柄変動演出が優先的に実行されるようになっている。

#### 【0182】

ここで、メイン制御CPU60aは、最も早く記憶した第1特図始動保留情報が記憶される第1特図記憶領域M1から乱数を取得する。そして、メイン制御CPU60aは、第1特図始動保留情報に関連付けられた乱数を取得した後、2番目に早く記憶した第1特図始動保留情報が記憶されている第2特図記憶領域M2の情報(乱数)を、前記第1特図記憶領域M1に記憶させる。同様に、メイン制御CPU60aは、3番目に早く記憶した第1特図始動保留情報が記憶されている第3特図記憶領域M3の情報(乱数)を前記第2特図記憶領域M2に記憶させ、4番目に早く記憶した(すなわち最も新しい)第1特図始動保留情報が記憶されている第4特図記憶領域M4の情報(乱数)を前記第3特図記憶領域M3に記憶させる。これにより、すなわち、第1特図始動保留情報は、メイン制御RAM60cに記憶された順序でメイン制御CPU60aにより読み出されるようになっている。また、メイン制御CPU60aは、減算後の第1特図始動保留情報の記憶数に対応するように第1特図保留表示部52の表示を変更させる。

#### 【0183】

10

20

30

40

50

前記ステップB19の処理により各種乱数が取得されると、図7に示すように、メイン制御CPU60aは、取得した大当たり判定用乱数の値がメイン制御ROM60bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定する大当たり判定(当たり抽選)を行う(ステップB35)。なお、前述したように、非確変の時(低確率の時)に大当たり判定の判定結果が肯定となる確率(すなわち大当たり確率)は、164/65536に設定され、確変状態の時(高確率の時)に判定結果が肯定となる確率(大当たり確率)は、1518/65536に設定されている。そして、ステップB35における大当たり判定の判定結果が肯定の場合には(当たりが発生する場合には)、当たりの変動であることを示す大当たりフラグに「1」が設定される(ステップB36)。そして、メイン制御CPU60aは、取得した特図振分用乱数の値に基づき、第1特図表示器50に確定停止表示される大当たり図柄となる最終停止図柄(特図1)を決定する(ステップB37)。ここで、特図振分用乱数の値は、特図1毎に大当たり図柄が対応付けられていることから、メイン制御CPU60aは、取得した特図振分用乱数の値に対応付けられた特図1を決定することで当たりの種類を決定することになる。

#### 【0184】

大当たり図柄(特図1)が決定されると、メイン制御CPU60aは、大当たり演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する(ステップB38、B39)。具体的には、前記第1始動入賞口31aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報に基づいて特定される演出グループを判定する(ステップB38)。すなわち、ステップB38では、前記第1始動入賞口31aに入賞したときに取得された一次振分用乱数の値に基づいて、大当たり変動演出内容決定テーブルTA1, TA2から1つの演出グループをメイン制御CPU60aが決定する。ここで、演出グループを決定する時点の遊技状態が変短状態ではない場合(変短フラグ=「0」の場合)には、前記第1の大当たり変動演出内容決定テーブルTA1から1つの演出グループが決定される。具体的には、前記第1始動入賞口31aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報における一次振分用乱数の値が「0」～「22」である場合に、第1の大当たり変動演出グループGA1が決定される。また、前記第1始動入賞口31aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報における一次振分用乱数の値が「23」～「150」である場合に、第2の大当たり変動演出グループGA2が決定される。前記第1始動入賞口31aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報における一次振分用乱数の値が「151」～「240」である場合に、第3の大当たり変動演出グループGA3が決定される。

#### 【0185】

一方で、前記第1始動入賞口31aに入賞した時点の遊技状態が変短状態である場合(変短フラグ=「1」の場合)には、前記第2の大当たり変動演出内容決定テーブルTA2から1つの演出グループが決定される。具体的には、前記第1始動入賞口31aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報における一次振分用乱数の値が「0」～「240」である場合に、第2の大当たり変動演出グループGA2が決定される。すなわち、遊技状態が変短状態の場合には、第1始動入賞口31aへの入賞を契機に取得された第1特図始動保留情報(一次振分用乱数)に基づいて行われる演出グループの一次振分では、大当たり判定結果が肯定の場合には常に第2の大当たり変動演出グループGA2が決定される。

#### 【0186】

そして、ステップB38において演出グループを決定すると、メイン制御CPU60aは、第1始動入賞口31aへの入賞を契機に取得された第1特図始動保留情報における二次振分用乱数に基づいて、決定した演出グループ(この場合は第1の大当たり変動演出グループGA1、第2の大当たり変動演出グループGA2または第3の大当たり変動演出グループGA3)に含まれる大当たり演出用の変動パターンPB31の中から1つの変動パターンを決定する(ステップB39)。

#### 【0187】

一方、ステップB35の大当たり判定の判定結果が否定の場合には(当たりでない場合には)、メイン制御CPU60aは、当たり表示結果が図柄表示装置17に表示される可能

10

20

30

40

50

性を示唆するリーチ演出等の演出を実行させるか否かを判定する演出実行判定を行う(ステップB40)。実施例では、メイン制御CPU60aは、ステップB19の処理時においてメイン制御RAM60cから取得した演出実行判定用乱数の値が、演出実行判定値と一致するか否かにより当選判定を行う。そして、ステップB40の判定結果が肯定の場合には、メイン制御CPU60aは、第1特図表示器50にて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図1)として決定する(ステップB41)。

#### 【0188】

次いで、メイン制御CPU60aは、はずれ演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する(ステップB42、B43)。具体的には、前記第1始動入賞口31aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報に基づいて特定される演出グループを判定する(ステップB42)。すなわち、ステップB42では、前記第1始動入賞口31aに入賞したときに取得された一次振分用乱数の値に基づいて、はずれ変動演出内容決定テーブルTB1、TB2から1つの演出グループをメイン制御CPU60aが決定する。ここで、演出グループを決定する時点の遊技状態が変短状態ではない場合(変短フラグ=「0」の場合)には、前記第1のはずれ変動演出内容決定テーブルTB1から1つの演出グループが決定される。

#### 【0189】

ここで、第1のはずれ変動演出内容決定テーブルTB1では、演出グループを決定する時点(図柄変動演出を開始する時点)でメイン制御RAM60cが記憶する第1特図始動保留情報の記憶数に応じて、各演出グループに対する一次振分判定値の割当てが変動する。具体的には、演出グループを決定する時点での第1特図始動保留情報の記憶数が「0」または「1」の場合には、図11に示すように、一次振分用乱数の値が「0」～「204」であれば第1のはずれ変動演出グループGB1に決定され、一次振分用乱数の値が「205」～「215」、「218」～「226」であれば第2のはずれ変動演出グループGB2に決定され、一次振分用乱数の値が「235」～「240」であれば第3のはずれ変動演出グループGB3に決定され、一次振分用乱数の値が「216」、「217」、「227」～「234」であれば第4のはずれ変動演出グループGB4に決定される。また、演出グループを決定する時点での第1特図始動保留情報の記憶数が「2」の場合には、一次振分用乱数の値が「0」～「75」であれば第1のはずれ変動演出グループGB1に決定され、一次振分用乱数の値が「205」～「220」、「223」～「225」であれば第2のはずれ変動演出グループGB2に決定され、一次振分用乱数の値が「235」～「240」であれば第3のはずれ変動演出グループGB3に決定され、一次振分用乱数の値が「221」、「222」、「226」、「227」～「234」であれば第4のはずれ変動演出グループGB4に決定される。また、演出グループを決定する時点での第1特図始動保留情報の記憶数が「3」の場合には、図11に示すように、取得した一次振分用乱数の値が「0」～「7」であれば第1のはずれ変動演出グループGB1に決定され、一次振分用乱数の値が「205」～「208」、「218」、「223」～「224」であれば第2のはずれ変動演出グループGB2に決定され、一次振分用乱数の値が「235」～「240」であれば第3のはずれ変動演出グループGB3に決定され、一次振分用乱数の値が「8」～「204」、「209」～「217」、「219」～「222」、「225」、「226」、「227」～「234」であれば第4のはずれ変動演出グループGB4に決定される。ここで、演出グループを決定する時点での第1特図始動保留情報の記憶数とは、当該演出グループの決定の基準とされている一次振分用乱数の含んだ第1特図始動保留情報を除外した記憶数である。

#### 【0190】

一方で、前記第1始動入賞口31aに入賞した時点の遊技状態が変短状態である場合(変短フラグ=「1」の場合)には、前記第2のはずれ変動演出内容決定テーブルTB2から1つの演出グループが決定される。具体的には、前記第1始動入賞口31aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報における一次振分用乱数の値が「0」～「240」である場合に、第1のはずれ変動演出グループGB1が決定される。すなわち、遊技状

10

20

30

40

50

態が変短状態の場合には、第1始動入賞口31aへの入賞を契機に取得された第1特図始動保留情報(一次振分用乱数)に基づいて行われる演出グループの一次振分では、大当たり判定結果が否定の場合には常に第1のはずれ変動演出グループGB1が決定される。

【0191】

そして、ステップB42において演出グループを決定すると、メイン制御CPU60aは、第1始動入賞口31aへの入賞を契機に取得された第1特図始動保留情報における二次振分用乱数に基づいて、決定した演出グループ(この場合は第1のはずれ変動演出グループGB1、第2のはずれ変動演出グループGB2、第3のはずれ変動演出グループGB3およびリーチはずれ変動演出グループの何れか)に含まれるはずれ演出用の変動パターンPB11～PB12、PB21、PB31の中から1つの変動パターンを決定する(ステップB43)。

10

【0192】

また、ステップB40での演出実行判定の判定結果が否定の場合には、メイン制御CPU60aは、第1特図表示器50にて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図1)として決定する(ステップB44)。次いで、メイン制御CPU60aは、はずれ演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する(ステップB45、B46)。具体的には、前記第1始動入賞口31aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報(演出実行判定用乱数)に基づく演出実行判定の判定結果が否定の場合には、前記メイン制御CPU60aは、第4のはずれ変動演出グループGB4を決定する。そして、ステップB45において演出グループを決定すると、メイン制御CPU60aは、第1始動入賞口31aへの入賞を契機に取得された第1特図始動保留情報における二次振分用乱数に基づいて、決定した演出グループ(この場合は第4のはずれ変動演出グループGB4)に含まれるはずれ演出用の変動パターンPB41～PB44の中から1つの変動パターンを決定する(ステップB46)。

20

【0193】

ここで、ステップB39、B43、B46において変動パターンおよび最終停止図柄(特図1)を決定したメイン制御CPU60aは、統括制御基板65に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する(ステップB47)。具体的には、メイン制御CPU60aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する変動パターン指定コマンドを最初に出力すると共に、変動パターンで特定された演出時間の計測を開始する。これと同時に、メイン制御CPU60aは、第1特図変動表示を開始させるように第1特図表示器50を制御する。また、メイン制御CPU60aは、最終停止図柄となる特図1を指示するための特図1指定コマンドを出力する。そして、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。その後、特図開始処理とは別の処理で、メイン制御CPU60aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器50の表示内容を制御する。また、メイン制御CPU60aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

30

【0194】

一方、ステップB17の判定結果が否定の場合(第1特図始動保留情報の記憶数 = 0の場合)には、メイン制御CPU60aは、デモ演出の実行を開始させるデモンストレーション指定コマンドを既に出力したか否かを判定し(ステップB20)、判定結果が否定の場合には、デモンストレーション指定コマンドを出力して特図開始処理を終了する(ステップB21)。また、ステップB20の判定結果が肯定の場合には(デモンストレーション指定コマンドを既に出力していた場合には)、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。

40

【0195】

(統括制御)

次に、統括制御基板65で実行される処理について説明する。統括制御基板65の統括

50

制御 C P U 6 5 a は、前記メイン制御 C P U 6 0 a から入力された変動パターン指定コマンドに基づいて、当該図柄変動演出において実行する演出パターンを決定し、決定した演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御基板 7 0 やランプ制御基板 7 2、音制御基板 7 3 等に出力する。すなわち、統括制御 C P U 6 5 a は、決定された変動パターンに基づいた図柄変動演出を実行させる演出実行制御手段として機能する。また、統括制御 C P U 6 5 a は、後述する先読み演出の実行判定の判定結果が肯定の場合には、決定された実行回数分の変動サイクル(確定変動サイクル)に亘った先読み演出を図柄表示装置 1 7 において実行させる演出実行制御手段としての機能を備えている。

#### 【 0 1 9 6 】

ここで、統括制御 C P U 6 5 a が選択可能な演出パターンは、演出モード(すなわち遊技状態)毎に分類されており、統括制御基板 6 5 に入力される演出モードフラグの設定値に基づいて選択可能な演出パターンから変動パターンに対応する演出パターンが選択される。また、統括制御 C P U 6 5 a は、特図 1 指定コマンドまたは特図 2 指定コマンドが入力されると、該コマンドに対応する特図の停止図柄指定に応じて図柄表示装置 1 7 に最終停止表示させる各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の飾図(最終停止図柄)を決定する。すなわち、統括制御 C P U 6 5 a は、特図 1 指定コマンドまたは特図 2 指定コマンドで指定された図柄が大当たり図柄の場合には、大当たり表示となる飾図の図柄組み合わせとなるよう各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の飾図(最終停止図柄)が決定される。

すなわち、統括制御 C P U 6 5 a は、前記始動入賞口 3 1 a, 3 1 b への入賞を契機として、前記図柄変動演出の結果として前記図柄表示装置 1 7 に表示させる停止図柄を決定する図柄決定手段として機能している。

そして、前記演出パターンで特定される各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の飾図の最終停止タイミングにおいて、各列の飾図を指定する指定コマンドを表示制御基板 7 0 やランプ制御基板 7 2、音制御基板 7 3 等に出力する。具体的には、統括制御 C P U 6 5 a は、変動パターン指定コマンドが入力されると同時にタイマ手段により時間の計測を開始し、左図柄表示列 2 6 a の飾図の最終停止タイミングにおいて左飾図指定コマンドを出力し、右図柄表示列 2 6 c の飾図の最終停止タイミングにおいて右飾図指定コマンドを出力し、中図柄表示列 2 6 b の飾図の最終停止タイミングにおいて中飾図指定コマンドを出力する。

#### 【 0 1 9 7 】

ここで、大当たり図柄が図柄 A、図柄 a、図柄 b または図柄 c の場合には、特別確変大当たり遊技に当選していることを昇格演出や再抽選演出で報知するか否かによって飾図の図柄組み合わせを決定する。すなわち、統括制御 C P U 6 5 a は、昇格演出または再抽選演出にて報知する場合には、大当たり遊技の終了後に確変状態となることを確定的に遊技者に報知しない飾図(具体的には偶数図柄)の同一図柄での図柄組み合わせとなるよう決定し、昇格演出または再抽選演出にて報知しない場合には、確変状態となることを確定的に遊技者に報知可能な飾図(具体的には奇数図柄)からなる大当たりの図柄組み合わせを決定する。そして、大当たり図柄が図柄 B または図柄 c である場合には、大当たり遊技の終了後に確変状態となることを確定的に遊技者に報知しない飾図(具体的には偶数図柄)の同一図柄での図柄組み合わせとなるよう決定する。また、大当たり図柄が図柄 C、図柄 D または図柄 E である場合には、突然確変大当たり遊技の可能性を示唆する飾図(具体的には突確示唆図柄)を含む図柄組み合わせとなるよう決定する。また、大当たり図柄が図柄 F または図柄 d である場合には、確変状態となることを確定的に遊技者に報知しない飾図(具体的には偶数図柄)の同一図柄での図柄組み合わせとなるよう決定する。

#### 【 0 1 9 8 】

また、統括制御 C P U 6 5 a は、特図指定コマンドで指定された停止図柄が、はずれ図柄の場合、はずれを認識可能な図柄組み合わせを決定する。また、統括制御 C P U 6 5 a は、リーチはずれ変動演出の変動パターンが指示されている場合、リーチ表示を含むはずれを認識可能な図柄組み合わせとなるよう各図柄表示列 2 6 a, 2 6 b, 2 6 c の飾図を決定する。一方、統括制御 C P U 6 5 a は、リーチなしはずれ変動演出の変動パターンが指示されている場合、リーチ表示を含まないはずれを認識可能な図柄組み合わせとなるよう

10

20

30

40

50

各図柄表示列 26a, 26b, 26c の飾図を決定する。また、統括制御 C P U 65a は、全図柄停止コマンドを入力すると、該コマンドを表示制御基板 70 やランプ制御基板 72、音制御基板 73 等に出力する。

#### 【 0 1 9 9 】

また、統括制御 C P U 65a は、メイン制御 C P U 60a が出力する特図 1 指定コマンドまたは特図 2 指定コマンドで指示された大当たり図柄の種類と、変短状態の作動 / 非作動(終了)に係る各指定コマンドと、演出モードフラグの設定値をもとに、演出モードの種類を決定し、当該決定した演出モードを示す値に演出モードフラグを更新する。演出モードフラグは、現在滞在している演出モードを識別可能な情報で構成されており、統括制御 R A M 65c に設定される。統括制御 C P U 65a は、演出モードフラグを更新すると、演出モードを指示するモード指定コマンドを表示制御基板 70、ランプ制御基板 72 および音制御基板 73 等に出力する。

#### 【 0 2 0 0 】

(表示制御)

前記表示制御基板 70 では、演出パターン指定コマンドが入力されると、該コマンドで特定される演出パターンに対応する演出内容を示す表示データを表示制御 C P U 70a が選択し、該演出パターンに対応した表示内容で図柄変動演出を実行させるように図柄表示装置 17 を制御する。そして、表示制御 C P U 70a は、図柄変動演出の開始に伴って演出開始からの経過時間を計時し、計測した時間毎に演出パターンに基づいた画像が表示されるよう図柄表示装置 17 に映し出す画像を所定の周期毎に切り替える。そして、表示制御 C P U 70a は、各図柄表示列 26a, 26b, 26c の最終停止図柄指定コマンドが入力されると、対応する図柄表示列 26a, 26b, 26c の有効停止位置 27 に最終停止図柄指定コマンドで指定された最終停止図柄を仮停止させ、全図柄停止コマンドが入力されると、各図柄表示列 26a, 26b, 26c の有効停止位置 27 に最終停止図柄指定コマンドで指示された最終停止図柄を図柄表示装置 17 に確定停止表示させるように図柄表示装置 17 の表示内容を制御し、図柄変動演出を終了させる。また、表示制御 C P U 70a は、モード指定コマンドが入力されると、指示された演出モードに対応する背景画像を表示させる。

#### 【 0 2 0 1 】

(先読み予告処理について)

次に、前述した先読み演出を実行するための先読み予告処理について説明する。なお、先読み予告処理は、図 4 に一例を示すように第 1 始動入賞口 31a または第 2 始動入賞口 31b へパチンコ球が入賞した際(特図入力処理が実行される際)に行われる。すなわち、第 1 始動入賞口 31a または第 2 始動入賞口 31b へパチンコ球が入賞してから次の図柄変動演出(第 1 または第 2 特図変動表示)が開始されるよりも前に(特図開始処理が行われるよりも前に)、先読み予告処理が実行される。言い換えると、先読み予告処理は、図柄変動演出の前に実行するよう構成されている。そして、第 1 始動入賞口 31a または第 2 始動入賞口 31b へパチンコ球が入賞した時点で既にメイン制御 R A M 60c に記憶されている第 1 または第 2 特図始動保留記憶に基づいて実行される図柄変動演出において先読み演出を実行するか否かを決定している。

#### 【 0 2 0 2 】

図 22 に先読み予告処理を示す。メイン制御 C P U 60a は、前記第 1 始動入賞口 31a または第 2 始動入賞口 31b にパチンコ球が入賞したときに取得した対応の第 1 または第 2 特図始動保留情報に基づいて図柄変動演出(第 1 または第 2 特図変動表示)が実行された場合に、前記大当たり表示が図柄表示装置 17 に表示されるか否かを事前判定する。具体的には、第 1 始動入賞口 31a または第 2 始動入賞口 31b にパチンコ球が入賞したときに取得された大当たり判定用乱数の値が事前大当たり判定値と一致するか否かを事前判定(事前大当たり判定)する(ステップ C 11)。ここで、事前大当たり判定値は、前述した特図開始処理の大当たり判定(大当たり抽選)で使用される大当たり判定値と同一の値に設定されている。すなわち、第 1 または第 2 特図始動保留情報に基づく事前大当たり判定が肯定であった場合

10

20

30

40

50

は、遊技状態(より具体的には確変状態か非確変状態か)が変化しない限り、当該肯定判定された特図始動保留情報に基づいて図柄変動演出が行われた際に大当たりが発生することになる。

### 【0203】

(事前大当たり判定結果が肯定の場合について)

そして、ステップC11における前記事前大当たり判定の判定結果が肯定である場合には、第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bに入賞したときに取得された取得した特図振分用乱数の値に基づき、当該肯定判定された対応の第1または第2特図始動保留情報に基づいて図柄変動演出が行われた場合の大当たりの種類を事前判定(大当たり種類の事前判定)する(ステップC12)。実施例では、事前大当たり判定の判定結果が肯定の場合は、ステップC11において当該事前大当たり判定の判定結果が肯定となる特図始動保留情報に基づく図柄変動演出(第1または第2特図変動表示)が実行された際に付与される大当たり遊技の種類(すなわち大当たり図柄が図柄A～図柄F、図a～図柄dの何れであるか)をメイン制御CPU60aが事前判定する。なお、大当たりの種類の事前判定においては、確変状態を付与する大当たりか否かのみを事前判定してもよく、付与される大当たり遊技のラウンド遊技の回数のみを事前判定するものでもよい。すなわち、大当たりの種類の事前判定では、大当たりによって付与される価値を判定している。

10

### 【0204】

(事前大当たり判定結果が肯定の場合の演出グループの決定について)

そして、ステップC11における前記事前大当たり判定の判定結果が肯定である場合には、前記第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bに入賞したときに取得された対応の第1または第2特図始動保留情報に基づいて、入賞時点で特定される演出グループを事前判定する(ステップC13)。すなわち、ステップC13では、前記第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bへの入賞を契機として取得された一次振分用乱数の値に基づいて、前記大当たり変動演出内容決定テーブルTA1, TA2から1つの演出グループをメイン制御CPU60aが決定する(演出グループの事前決定)。ここで、先読み予告処理において用いられる大当たり変動演出内容決定テーブルTA1, TA2は、前述した特図開始処理において用いられる大当たり変動演出内容決定テーブルTA1, TA2と同一のテーブルである。従って、前記第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞時点の遊技状態が変短状態ではない場合(変短フラグ=「0」の場合)には、前記第1の大当たり変動演出内容決定テーブルTA1から1つの演出グループが決定される。具体的には、前記第1始動入賞口31aへのパチンコ球の入賞を契機とする先読み予告処理では、入賞時に取得された一次振分用乱数の値が「0」～「22」である場合に、第1の大当たり変動演出グループGA1が決定される。また、前記第1始動入賞口31aに入賞したときに取得された一次振分用乱数の値が「23」～「150」である場合には、第2の大当たり変動演出グループGA2が決定される。そして、前記第1始動入賞口31aに入賞したときに取得された一次振分用乱数の値が「151」～「240」である場合には、先読み演出グループが決定される。そして、前記第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞を契機とする先読み予告処理では、入賞時に取得された一次振分用乱数の値が「0」～「240」である場合に、第2の大当たり変動演出グループGA2が決定される。

20

### 【0205】

一方で、前記第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞時点の遊技状態が変短状態である場合(変短フラグ=「1」の場合)には、前記第2の大当たり変動演出内容決定テーブルTA2から1つの演出グループが決定される。具体的には、前記第1始動入賞口31aへのパチンコ球の入賞を契機とする先読み予告処理では、入賞時に取得された一次振分用乱数の値が「0」～「240」である場合に、第2の大当たり変動演出グループGA2が決定される。そして、前記第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞を契機とする先読み予告処理では、入賞時に取得された一次振分用乱数の値が「0」～「240」である場合に、第2の大当たり変動演出グループGA2が決定される。すなわち、実施例では、前述したように先読み演出を実行する変動パターンが含まれる第1の

30

40

50

大当たり変動演出グループG A 1は前記第2の大当たり変動演出内容決定テーブルT A 2に設定されていないことから、第1始動入賞口3 1 aまたは第2始動入賞口3 1 bに入賞した時点で変短状態が付与されているか否かに応じて、先読み演出が実行され得るか否かが決まる。また、前述のように、実施例のパチンコ機10では、遊技状態が確変状態の場合には次回に大当たり遊技が生起されるまで変短状態が付与されることから、第1始動入賞口3 1 aまたは第2始動入賞口3 1 bに入賞した時点で確変状態が付与されているか否かによつても先読み演出が選択され得るか否かが決定される。また、実施例では、前述したように先読み演出を実行する変動パターンが含まれる第1の大当たり変動演出グループG A 1は、第2始動入賞口3 1 bへの入賞を契機として選択可能に設定されていないことから、第1始動入賞口3 1 aおよび第2始動入賞口3 1 bの何れに入賞したか否かに応じて、先読み演出が実行され得るか否かが決まる。 10

#### 【0206】

(事前大当たり判定結果が肯定の場合の先読み演出コマンドの設定について)

ステップC 1 3において演出グループが決定されると、メイン制御C P U 6 0 aは、メイン制御R A M 6 0 cの所定の記憶領域に先読み演出コマンドを設定する(ステップC 1 4)。ここで、先読み演出コマンドは、第1始動入賞口3 1 aまたは第2始動入賞口3 1 bに入賞した時点における事前当たり判定の判定結果を示す事前大当たり情報と、当該入賞時点で一次振分用乱数に基づいて決定された演出グループを示す事前演出グループ情報とを含んだコマンドである。従って、先読み演出コマンドを参照することで、第1始動入賞口3 1 aまたは第2始動入賞口3 1 bに入賞したときに取得された特図始動保留情報に基づいて図柄変動演出(第1または第2特図変動表示)が実行された際に当たりが発生するか否かを識別し得ると共に、当該当たりする図柄変動演出で行われる演出グループを識別し得るようになっている。 20

#### 【0207】

また、先読み演出コマンドには、第1始動入賞口3 1 aまたは第2始動入賞口3 1 bに入賞した時点において、前記メイン制御R A M 6 0 cが記憶する対応の第1または第2特図始動保留情報の記憶数を示す保留数情報、第1始動入賞口3 1 aおよび第2始動入賞口3 1 bの何れへのパチンコ球の入賞に基づく先読み演出コマンドであるかを示す特図種別情報(入賞情報)、事前大当たり判定結果が当たりの場合に事前判定された当たりの種類(当たり図柄)を示す当たり遊技種別情報(当たり遊技種別情報)が含まれている。なお、先読み演出コマンドで特定される保留数情報は、特図種別情報で特定される第1または第2始動入賞口3 1 a, 3 1 bに対応する特図始動保留情報の記憶数情報である。従って、特図種別情報で第1始動入賞口3 1 aが特定される場合には、保留数情報は第1特図始動保留情報の記憶数を示しており、特図種別情報で第2始動入賞口3 1 bが特定される場合には、保留数情報は第2特図始動保留情報の記憶数を示している。 30

#### 【0208】

なお、以下の説明では、先読み演出コマンドにおいて、前述した事前大当たり情報および事前演出グループ情報を特定するコマンド部分を上位コマンドと指称し、保留数情報、特図種別情報および当たり遊技種別情報を特定するコマンド部分を下位コマンドと指称する場合もある。また、実施例における先読み演出コマンドの上位コマンドには、事前大当たり判定が肯定の場合に、第1始動入賞口3 1 aまたは第2始動入賞口3 1 bにパチンコ球が入賞した時点での遊技状態(確変状態か否か、変短状態か否か)に関する情報を含んでいる。なお、実施例では、先読み演出コマンドの上位コマンドおよび下位コマンドは何れも8ビット情報として設定される。 40

#### 【0209】

(事前大当たり判定が肯定の場合の先読み演出コマンドの上位コマンドについて)

先読み演出コマンドの上位コマンドの設定について説明する。ここで、前記第1始動入賞口3 1 aまたは第2始動入賞口3 1 bに入賞した時点の遊技状態が変短状態ではない場合(変短フラグ=「0」の場合)を先ず説明する。前記第1始動入賞口3 1 aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報に基づく事前当たり判定の判定結果が肯定であり、か 50

つ演出グループとして第1の大当たり変動演出グループG A 1が決定された場合には、当該第1特図始動保留情報に基づく図柄変動演出が行われる際に第1の大当たり変動演出グループG A 1に含まれる演出内容が実行され、その結果として「大当たり」となることを示す「D B H」が先読み演出コマンドの上位コマンドとして設定される。また、前記第1始動入賞口3 1 aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報に基づく事前当り判定の判定結果が肯定であり、かつ演出グループとして第2の大当たり変動演出グループG A 2が決定された場合には、当該第1特図始動保留情報に基づく図柄変動演出が行われる際に第2の大当たり変動演出グループG A 2に含まれる演出内容が実行され、その結果として「大当たり」となることを示す「D 1 H」が先読み演出コマンドの上位コマンドとして設定される。そして、前記第1始動入賞口3 1 aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報に基づく事前当り判定の判定結果が肯定であり、かつ演出グループとして第3の大当たり変動演出グループG A 3が決定された場合には、当該第1特図始動保留情報に基づく図柄変動演出が行われる際に第3の大当たり変動演出グループG A 3に含まれる演出内容が実行され、その結果として「大当たり」となることを示す「D 9 H」が先読み演出コマンドの上位コマンドとして設定される。また、前記第2始動入賞口3 1 bに入賞したときに取得された第2特図始動保留情報に基づく事前当り判定の判定結果が肯定であり、かつ演出グループとして第2の大当たり変動演出グループG A 2が決定された場合には、当該第2特図始動保留情報に基づく図柄変動演出が行われる際に第2の大当たり変動演出グループG A 2に含まれる演出内容が実行され、その結果として「大当たり」となることを示す「D 1 H」が先読み演出コマンドの上位コマンドとして設定される。10

【0 2 1 0】20

前記第1始動入賞口3 1 aまたは第2始動入賞口3 1 bに入賞した時点の遊技状態が変短状態である場合(変短フラグ=「1」の場合)の先読み演出コマンドの上位コマンドについて説明する。前記第1または第2始動入賞口3 1 a, 3 1 bに入賞した時点の遊技状態が非確変状態である場合(確変フラグ=「0」の場合)の場合には、当該事前当り判定で肯定判定された対応の第1または第2特図始動保留情報に基づく図柄変動演出が行われる際に第2の大当たり変動演出グループG A 2に含まれる演出内容が実行され、その結果として「大当たり」となることを示す「D 1 H」が先読み演出コマンドの上位コマンドとして設定される。また、前記第1または第2始動入賞口3 1 a, 3 1 bに入賞した時点の遊技状態が確変状態である場合(確変フラグ=「1」の場合)の場合には、当該事前当り判定で肯定判定された対応の第1または第2特図始動保留情報に基づく図柄変動演出が行われる際に第2の大当たり変動演出グループG A 2に含まれる演出内容が実行され、その結果として「大当たり」となることを示す「D 2 H」が先読み演出コマンドの上位コマンドとして設定される。すなわち、先読み演出コマンドの上位コマンドである「D 1 H」および「D 2 H」は、前記第1始動入賞口3 1 aまたは第2始動入賞口3 1 bにパチンコ球が入賞した時点の遊技状態が確変状態であるか非確変状態であるかを示している。30

【0 2 1 1】

(事前大当たり判定が肯定の場合の先読み演出コマンドの下位コマンドについて)

次に、先読み演出コマンドの下位コマンドについて説明する。前記第1始動入賞口3 1 aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報に基づく事前当り判定の判定結果が肯定である場合には、当該第1特図始動保留情報を含めた前記メイン制御R A M 6 0 cが記憶している第1特図始動保留情報の記憶数が第1特図始動保留情報の記憶数情報として先読み演出コマンドの下位コマンドに設定される。具体的には、第1特図始動保留情報の記憶数が「1」である場合(すなわち第1始動入賞口3 1 aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報以外に第1特図始動保留情報を記憶していない場合)には、第1特図始動保留情報の記憶数情報として「0 0」が設定され、第1特図始動保留情報の記憶数が「2」である場合(すなわち第1始動入賞口3 1 aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報以外に第1特図始動保留情報を1つ記憶している場合)には、第1特図始動保留情報の記憶数情報として「0 1」が設定される。また、第1特図始動保留情報の記憶数が「3」である場合(すなわち第1始動入賞口3 1 aに入賞したときに取得された第40

50

1 特図始動保留情報以外に第 1 特図始動保留情報を 2 つ記憶している場合)には、第 1 特図始動保留情報の記憶数情報として「10」が設定され、第 1 特図始動保留情報の記憶数が「4」である場合(すなわち第 1 始動入賞口 31a に入賞したときに取得された第 1 特図始動保留情報以外に第 1 特図始動保留情報を 3 つ記憶している場合)には、第 1 特図始動保留情報の記憶数情報として「11」が設定される。

#### 【0212】

同様に、前記第 2 始動入賞口 31b に入賞したときに取得された第 2 特図始動保留情報に基づく事前当り判定の判定結果が肯定である場合には、当該第 2 特図始動保留情報を含めた前記メイン制御 RAM 60c が記憶している第 2 特図始動保留情報の記憶数が第 2 特図始動保留情報の記憶数情報として先読み演出コマンドの下位コマンドに設定される。具体的には、第 2 特図始動保留情報の記憶数が「1」である場合(すなわち第 2 始動入賞口 31b に入賞したときに取得された第 2 特図始動保留情報以外に第 2 特図始動保留情報を記憶していない場合)には、第 2 特図始動保留情報の記憶数情報として「00」が設定され、第 2 特図始動保留情報の記憶数が「2」である場合(すなわち第 2 始動入賞口 31b に入賞したときに取得された第 2 特図始動保留情報以外に第 2 特図始動保留情報を 1 つ記憶している場合)には、第 2 特図始動保留情報の記憶数情報として「01」が設定される。また、第 2 特図始動保留情報の記憶数が「3」である場合(すなわち第 2 始動入賞口 31b に入賞したときに取得された第 2 特図始動保留情報以外に第 2 特図始動保留情報を 2 つ記憶している場合)には、第 2 特図始動保留情報の記憶数情報として「10」が設定され、第 2 特図始動保留情報の記憶数が「4」である場合(すなわち第 2 始動入賞口 31b に入賞したときに取得された第 2 特図始動保留情報以外に第 2 特図始動保留情報を 3 つ記憶している場合)には、第 2 特図始動保留情報の記憶数情報として「11」が設定される。

#### 【0213】

また、前記第 1 または第 2 始動入賞口 31a, 31b に入賞したときに取得された対応の第 1 または第 2 特図始動保留情報に基づく事前当り判定の判定結果が肯定である場合には、当該対応する特図始動保留情報に基づく事前当り判定による大当たり遊技の種類が大当たり遊技種別情報として先読み演出コマンドの下位コマンドに設定される。具体的には、事前当り判定された大当たり遊技が前述した図柄 A または図柄 a である場合には、大当たり遊技種別情報として「0000」が設定され、図柄 B または図柄 b である場合には、大当たり遊技種別情報として「0001」が設定され、図柄 C または図柄 c である場合には、大当たり遊技種別情報として「0010」が設定され、図柄 D または図柄 d である場合には、大当たり遊技種別情報として「0011」が設定され、図柄 E である場合には、大当たり遊技種別情報として「0100」が設定され、図柄 F である場合には、大当たり遊技種別情報として「0101」が設定される。また、先読み演出コマンドの下位コマンドには、前記第 1 始動入賞口 31a へのパチンコ球の入賞に基づく先読み予告であることを示す「0」または前記第 2 始動入賞口 31b へのパチンコ球の入賞に基づく先読み予告であることを示す「1」の何れかが特図種別情報として設定される。

#### 【0214】

なお、先読み演出コマンドの下位コマンドは、「0」+「特図種別情報」+「大当たり遊技種別情報」+「特図始動保留情報の記憶数情報」によって構成されている。このため、例えば第 1 始動入賞口 31a に入賞したときに取得された第 1 特図始動保留情報に基づく先読み演出コマンドであって、大当たり遊技の種類が「図柄 C」であり、第 1 特図始動保留情報の記憶数が「3」であった場合の先読み演出コマンドの下位コマンドは、「0000

1010B」(2進数表記)に設定される(16進数表記では 0AH)。そして演出グループとして第 1 の大当たり変動演出グループ G A 1 が決定された場合は、先読み演出コマンドは「DBH0AH」となる。また、例えば第 2 始動入賞口 31b に入賞したときに取得された第 2 特図始動保留情報に基づく先読み演出コマンドであって、大当たり遊技の種類が「図柄 d」であり、第 2 特図始動保留情報の記憶数が「4」であった場合の先読み演出コマンドの下位コマンドは、「0100 1111B」(2進数表記)に設定される(16進数

10

20

30

40

50

表記では 4 F H)。そして演出グループとして第 2 の大当たり変動演出グループ G A 2 が決定された場合は、先読み演出コマンドは「D 2 H 4 F H」(16 進数表記)となる。

#### 【0215】

(事前大当たり判定結果が否定の場合について)

また、ステップ C 1 1 において前記事前大当たり判定の判定結果が否定である場合には、前記第 1 始動入賞口 3 1 a または第 2 始動入賞口 3 1 b にパチンコ球が入賞したときに取得した対応の第 1 または第 2 特図始動保留情報に基づく図柄変動演出(第 1 または第 2 特図変動表示)が実行された際に、前記大当たり表示が表示される可能性を示唆する演出として先読み演出を行う可能性があるか否かを判定する事前演出実行判定を行う(ステップ C 1 5)。実施例では、メイン制御 C P U 6 0 a は、処理時においてメイン制御 R A M 6 0 c から取得した演出実行判定用乱数の値が、事前演出実行判定値と一致するか否かにより判定を行う。ここで、事前演出実行判定値は、前述した特図開始処理における演出実行判定で使用される演出実行判定値と同一の値に設定されている。すなわち、事前演出実行判定において肯定であった場合には、当該肯定判定された特図始動保留情報に基づいた図柄変動演出が行われる際に実行される特図開始処理の演出実行判定においても肯定判定される。なお、実施例では、演出実行判定を行う時点の遊技状態が変短状態ではない場合(変短フラグ = 「0」の場合)には、前記第 2 始動入賞口 3 1 b に入賞したときに取得された第 2 特図始動保留情報に基づく事前演出実行判定において、演出実行判定値が 0 個である。従って、事前演出実行判定を行う時点の遊技状態が変短状態ではない場合には、ステップ C 1 5 の事前演出実行判定の判定結果は常に否定となる。

#### 【0216】

(事前大当たり判定結果が否定の場合の演出グループの決定について)

そして、ステップ C 1 5 の事前演出実行判定の判定結果が肯定の場合には、前記第 1 始動入賞口 3 1 a または第 2 始動入賞口 3 1 b に入賞したときに取得された対応の第 1 または第 2 特図始動保留情報に基づいて、入賞時点で特定される演出グループを事前判定する(ステップ C 1 6)。前記第 1 始動入賞口 3 1 a または第 2 始動入賞口 3 1 b へのパチンコ球の入賞を契機として取得された一次振分用乱数の値に基づいて、メイン制御 C P U 6 0 a が当該パチンコ球の入賞時点における演出グループをはずれ変動演出内容決定テーブル T B 1, T B 2 から 1 つ決定する(演出グループの事前決定)。ここで、先読み予告処理において用いられるはずれ変動演出内容決定テーブル T B 1, T B 2 は、前述した特図開始処理において用いられるはずれ変動演出内容決定テーブル T B 1, T B 2 と同一のテーブルである。従って、前記第 1 始動入賞口 3 1 a または第 2 始動入賞口 3 1 b に入賞した時点の遊技状態が変短状態ではない場合(変短フラグ = 「0」の場合)には、一次振分用乱数の値に基づいて第 1 のはずれ変動演出内容決定テーブル T B 1 から 1 つの演出グループが事前決定され、第 1 始動入賞口 3 1 a または第 2 始動入賞口 3 1 b に入賞した時点の遊技状態が変短状態である場合(変短フラグ = 「1」の場合)には、一次振分用乱数の値に基づいて第 2 のはずれ変動演出内容決定テーブル T B 2 から 1 つの演出グループが事前決定される。すなわち、実施例では、前述したように、先読み演出を実行させる可能性がある変動パターンが含まれる第 4 のはずれ変動演出グループ G B 4 は前記第 2 のはずれ変動演出内容決定テーブル T B 2 に設定されていないことから、第 1 始動入賞口 3 1 a または第 2 始動入賞口 3 1 b に入賞した時点で変短状態が付与されているか否かに応じて、先読み演出が行われ得るか否かが決まる。

#### 【0217】

ここで、演出グループの事前決定について具体的に説明する。前記第 1 始動入賞口 3 1 a へのパチンコ球の入賞を契機とする先読み予告処理では、当該入賞時点の遊技状態が変短状態ではない場合(変短フラグ = 「0」の場合)には、前記メイン制御 C P U 6 0 a は、前述したように第 1 のはずれ変動演出内容決定テーブル T B 1 から 1 つの演出グループを決定する。ここで、第 1 のはずれ変動演出内容決定テーブル T B 1 は、前述したように、メイン制御 R A M 6 0 c が記憶している第 1 特図始動保留情報の記憶数に応じて、各演出グループに割当てられる一次振分判定値が変動する。そこで、実施例では、各演出グー

10

20

30

40

50

ブに割当てられる一次振分判定値が変動する第1のはずれ変動演出内容決定テーブルT B 1に基づいて演出グループを事前決定する際には、一次振分判定値が変動しない演出実行固定値に一次振分用乱数が該当するか、一次振分判定値が変動する演出実行変動値に一次振分用乱数が該当するかを基準として、メイン制御C P U 6 0 aが演出グループを決定する。

#### 【0218】

具体的には、第1のはずれ変動演出内容決定テーブルT B 1には、前記第1始動入賞口3 1 aへの入賞に基づく場合に、図柄変動演出が行われる際に第1のはずれ変動演出グループG B 1に含まれる演出が実行されることが確定する演出実行固定値として「0」～「7」の一次振分判定値が割当てられていることから、当該第1始動入賞口3 1 aに入賞したときに取得された一次振分用乱数の値が「0」～「7」の場合には、演出グループの事前決定においてメイン制御C P U 6 0 aが第1のはずれ変動演出グループG B 1を決定する。また、第1のはずれ変動演出決定テーブルには、図柄変動演出が行われる際に第2のはずれ変動演出グループG B 2に含まれる演出が実行されることが確定する演出実行固定値として「205」～「208」、「218」、「223」～「224」の一次振分判定値が割当てられていることから、前記第1始動入賞口3 1 aに入賞したときに取得された一次振分用乱数の値が「205」～「208」、「218」、「223」～「224」の場合には、演出グループの事前決定においてメイン制御C P U 6 0 aが第2のはずれ変動演出グループG B 2を決定する。そして、第1のはずれ変動演出決定テーブルには、図柄変動演出が行われる際に第3のはずれ変動演出グループG B 3に含まれる演出が実行されることが確定する演出実行固定値として「235」～「240」の一次振分判定値が割当てられていることから、前記第1始動入賞口3 1 aに入賞したときに取得された一次振分用乱数の値が「235」～「240」の場合には、演出グループの事前決定においてメイン制御C P U 6 0 aが第3のはずれ変動演出グループG B 3を決定する。更に、第1のはずれ変動演出決定テーブルには、図柄変動演出が行われる際にリーチ演出等の大当たり表示が表示される可能性を示唆する演出が実行されないことが確定する演出実行固定値として「227」～「234」の一次振分判定値が割当てられていることから、前記第1始動入賞口3 1 aに入賞したときに取得された一次振分用乱数の値が「227」～「234」の場合には、演出グループの事前決定においてメイン制御C P U 6 0 aが第4のはずれ変動演出グループG B 4を決定する。更にまた、第1のはずれ変動演出決定テーブルには、演出実行変動値として「8」～「204」、「209」～「217」、「219」～「222」、「225」、「226」の一次振分判定値が割当てられていることから、前記第1始動入賞口3 1 aに入賞したときに取得された一次振分用乱数の値が「8」～「204」、「209」～「217」、「219」～「222」、「225」、「226」の場合には、演出グループの事前決定においてメイン制御C P U 6 0 aは演出グループ(演出内容)が確定していない演出内容変動グループG B 5を決定する。

#### 【0219】

前記第1始動入賞口3 1 aまたは第2始動入賞口3 1 bに入賞した時点の遊技状態が変短状態である場合(変短フラグ=「1」の場合)には、前記メイン制御C P U 6 0 aは、前述したように第2のはずれ変動演出内容決定テーブルT B 2から1つの演出グループを決定する。具体的には、前記第1始動入賞口3 1 aへのパチンコ球の入賞を契機とする先読み予告処理では、入賞時に取得された一次振分用乱数の値が「0」～「240」である場合に、第1のはずれ変動演出グループG B 1が決定される。そして、前記第2始動入賞口3 1 bへのパチンコ球の入賞を契機とする先読み予告処理では、入賞時に取得された一次振分用乱数の値が「0」～「240」である場合に、第1のはずれ変動演出グループG B 1が決定される。

#### 【0220】

また、ステップC 1 6の事前演出実行判定の判定結果が否定の場合には、前記第1始動入賞口3 1 aまたは第2始動入賞口3 1 bに入賞を契機とする先読み予告処理の何れであっても、演出グループの事前決定においてメイン制御C P U 6 0 aは演出グループとして

10

20

30

40

50

第4のはずれ変動演出グループG B 4を決定する(ステップC 17)。

【0221】

(事前大当たり判定結果が否定の場合の先読みコマンドの設定について)

そして、ステップC 16またはステップC 17において演出グループが決定されると、メイン制御C P U 6 0 aは、メイン制御R A M 6 0 cの所定の記憶領域に先読み演出コマンドを設定する。ここで、事前大当たり判定の判定結果が否定の場合に設定される先読み演出コマンドは、前述と同様に前記事前当り判定の判定結果を示す事前大当たり情報と、一次振分用乱数に基づいて決定された演出グループを示す事前演出グループ情報を含んだコマンドである。また、事前大当たり判定の判定結果が否定の場合に設定される先読み演出コマンドは、前記メイン制御R A M 6 0 cが記憶する第1または第2特図始動保留情報の記憶数を示す保留数情報、第1始動入賞口3 1 aおよび第2始動入賞口3 1 bの何れへのパチンコ球の入賞に基づく先読み演出コマンドであるかを示す特図種別情報(入賞情報)、事前大当たり判定結果が当りの場合に事前判定された大当たりの種類(大当たり図柄)を示す大当たり遊技種別情報(当り遊技種別情報)が含まれている。なお、先読み演出コマンドで特定される保留数情報は、特図種別情報で特定される第1または第2始動入賞口3 1 a, 3 1 bに対応する特図始動保留情報の記憶数情報である。従って、特図種別情報で第1始動入賞口3 1 aが特定される場合には、保留数情報は第1特図始動保留情報の記憶数を示しており、特図種別情報で第2始動入賞口3 1 bが特定される場合には、保留数情報は第2特図始動保留情報の記憶数を示している。すなわち、先読み演出コマンドのコマンド構成は、事前大当たり判定の判定結果の関わらず同じ構成で設定される。

10

20

【0222】

(事前大当たり判定結果が否定の場合の先読み演出コマンドの上位コマンドについて)

事前大当たり判定結果が否定の場合には、事前決定された演出グループに応じて先読み演出コマンドの上位コマンドが設定される(ステップC 14)。具体的には、第1のはずれ変動演出グループG B 1が事前決定された場合には、前記第1または第2始動入賞口3 1 a, 3 1 bに入賞したときに取得された対応の第1または第2特図始動保留情報に基づいた図柄変動演出が行われる際に、第1のはずれ変動演出グループG B 1に含まれる演出が実行されることが確定していることを示す「D 4 H」が先読み演出コマンドの上位コマンドとして設定される。また、第2のはずれ変動演出グループG B 2が事前決定された場合には、前記第1または第2始動入賞口3 1 a, 3 1 bに入賞したときに取得された対応の第1または第2特図始動保留情報に基づいた図柄変動演出が行われる際に、第2のはずれ変動演出グループG B 2に含まれる演出が実行されることが確定していることを示す「D 5 H」が先読み演出コマンドの上位コマンドとして設定される。そして、第3のはずれ変動演出グループG B 3が事前決定された場合には、前記第1または第2始動入賞口3 1 a, 3 1 bに入賞したときに取得された対応の第1または第2特図始動保留情報に基づいた図柄変動演出が行われる際に、第3のはずれ変動演出グループG B 3に含まれる演出が実行されることが確定していることを示す「D 8 H」が先読み演出コマンドの上位コマンドとして設定される。更に、第4のはずれ変動演出グループG B 4が事前決定された場合には、前記第1または第2始動入賞口3 1 a, 3 1 bに入賞したときに取得された対応の第1または第2特図始動保留情報に基づいた図柄変動演出が行われる際に、第4のはずれ変動演出グループG B 4に含まれる演出が実行されることが確定していることを示す「D 3 H」が先読み演出コマンドの上位コマンドとして設定される。更にまた、演出内容変動グループG B 5が事前決定された場合には、前記第1または第2始動入賞口3 1 a, 3 1 bに入賞したときに取得された対応の第1または第2特図始動保留情報に基づいた図柄変動演出が行われる際の演出グループ(演出内容)が確定していないことを示す「D A H」が先読み演出コマンドの上位コマンドとして設定される。

30

40

【0223】

(事前大当たり判定結果が否定の場合の先読み演出コマンドの下位コマンドについて)

また、事前大当たり判定の判定結果が否定の場合の先読み演出コマンドの下位コマンドに関しては、前述した事前大当たり判定の判定結果が肯定の場合と同様であるため、詳細な説

50

明は省略する。但し、事前大当たり判定の判定結果が否定の場合には、大当たり遊技種別情報として「0000」が常に設定される。このため、例えば第1始動入賞口31aに入賞したときに取得された第1特図始動保留情報に基づく先読み演出コマンドであって、第1特図始動保留情報の記憶数が「3」であった場合の先読み演出コマンドの下位コマンドは、「0000 0010B」(2進数表記)に設定される(16進数表記では02H)。そして、事前大当たり判定の判定結果が否定の場合に、演出グループとして第4のはずれ変動演出グループG B 4が選択された場合は、先読み演出コマンドは「D3H02H」(16進数表記)となる。

#### 【0224】

そして、ステップC 1 4において先読み演出コマンドの設定が完了すると、メイン制御C P U 6 0 aは、先読み予告処理を終了する。そして、先読み予告処理において設定された先読み演出コマンドは、次の図柄変動演出(特図変動表示)が行われるよりも前(すなわち特図開始処理が行なわれる前)に統括制御C P U 6 5 aに出力されるよう設定されている。すなわち、統括制御C P U 6 5 aが先読み予告処理の結果に基づいて演出を実行するか否かを判定可能になっている。

10

#### 【0225】

このように、メイン制御C P U 6 0 aは、前記始動入賞口31a, 31bへパチンコ球が入賞した時点で前記メイン制御R O M 6 0 bに始動保留情報が記憶されている場合に、該始動入賞口31a, 31bへの入賞を契機としてメイン制御R O M 6 0 bに記憶される始動保留情報に関連付けられた乱数(大当たり判定用乱数)の値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かを判定することで、当該メイン制御R A M 6 0 cに記憶される始動保留情報に基づく図柄変動演出が当りになるかを事前判定する事前当たり判定手段として機能している。また、メイン制御C P U 6 0 aは、当該記憶させる始動保留情報(実施例では第1および第2特図始動保留情報)に基づいて行われる図柄変動演出の結果としてリーチはズレ演出を生起するか否かを判定する事前演出実行判定手段(事前リーチ判定手段)としての機能を有している。更に、メイン制御C P U 6 0 aは、前記事前当たり判定の判定結果が肯定の場合に付与される当り遊技(大当たり遊技)の種類を事前判定する事前当たり種別判定手段としても機能している。

20

#### 【0226】

(先読み演出判定処理)

30

統括制御基板65で実行される先読み演出を実行させるか否かを判定する連続予演告出判定処理について説明する。前記先読み演出判定処理は、メイン制御C P U 6 0 aから入力される先読み演出コマンドに基づいて行われる。統括制御C P U 6 5 aは、メイン制御C P U 6 0 aから先読み演出コマンドが入力されると、当該先読み演出コマンドの事前演出グループ情報が先読み演出を行わせる可能性がある演出グループを指定しているか否かを判定する(図23参照)。具体的には、先読み演出コマンドの上位コマンドに、第1の大当たり変動演出グループG A 1を指定するコマンド('DBH')および第4のはずれ変動演出グループG B 4を指定するコマンド('D3H')が含まれるか否かを判定する(ステップD 1 1)。すなわち、先読み演出コマンドの上位コマンドが、これらの先読み演出を行わせる可能性がある演出グループG A 1, G B 4を指定するコマンド以外のコマンドである場合には、先読み演出を実行しないことを決定して、先読み演出判定処理を終了する。

40

#### 【0227】

そして、先読み演出を行わせる可能性がある演出グループG A 1, G B 4が指定されている場合には、統括制御C P U 6 5 aは、先読み演出を実行するか否かを決定する(ステップD 1 2)。具体的には、統括制御C P U 6 5 aは、始動入賞口31a, 31bへパチンコ球が入賞した時点でメイン制御R A M 6 0 cに記憶されている始動保留情報(実施例では第1特図始動保留情報)に、リーチ演出等の大当たり表示が表示される可能性を示唆する演出を実行する可能性があるものが含まれているか否かを判定する。すなわち、メイン制御R A M 6 0 cに記憶されている始動保留情報の夫々を取得した時点において、メイン制御C P U 6 0 aから入力された先読み演出コマンドの事前演出グループ情報が大当たり表示

50

が表示される可能性を示唆する演出を行わせる可能性がある演出グループを指定しているか否かを判定する。具体的には、統括制御RAM65bの所定領域に記憶された各始動保留情報に対応する先読み演出コマンドの上位コマンドに、第1～第3の大当たり変動演出グループGA1～GA3を指定するコマンド(「DBH」、「D1H」、「D2H」、「D9H」)、第1～第3のはずれ変動演出グループGB1～GB3を指定するコマンド(「D4H」、「D5H」、「D8H」)または演出内容変動グループGB5を指定するコマンド(「DAH」)の何れかが含まれているか否かを判定する。すなわち、始動入賞口31a, 31bへパチンコ球が入賞した時点でメイン制御RAM60cに記憶されている始動保留情報(実施例では第1特図始動保留情報)に対応した先読み演出コマンドの上位コマンドに、これらの演出グループを指定するコマンドが含まれている場合には、既にメイン制御RAM60cに記憶されている始動保留情報に基づいて大当たり表示が表示される可能性を示唆する演出が実行されることが確定しているか、あるいは実行される可能性があることから、先読み演出を実行しないことを決定して、先読み演出判定処理を終了する。また、統括制御CPU65aは、既に先読み演出の実行が決定されているかを判定し、先読み演出の実行が決定されている場合には、先読み演出判定処理を終了する。具体的には、統括制御RAM65cの所定領域に記憶された先読み演出フラグ(後述)が「1」の場合に、統括制御CPU65aは先読み演出判定処理を終了する。

#### 【0228】

一方で、始動入賞口31a, 31bへパチンコ球が入賞した時点でメイン制御RAM60cに記憶されている始動保留情報(実施例では第1特図始動保留情報)に対応した先読み演出コマンドの上位コマンドに、これらの演出グループを指定するコマンドが含まれていない場合は、第1始動入賞口31aおよび第2始動入賞口31bの何れへのパチンコ球の入賞に基づく先読み演出コマンドかを更に判定する。具体的には、先読み演出コマンドの下位コマンドに含まれる特図識別情報に基づいて判定し、第2始動入賞口31bへのパチンコ球の入賞に基づく先読み演出コマンドである場合には、先読み演出判定処理を終了する。そして、第1始動入賞口31aへのパチンコ球の入賞に基づく先読み演出コマンドである場合に、先読み演出を実行するか否かを最終的に決定する。具体的には、先読み演出コマンドが入力された時点で、先読み演出の実行判定用の乱数を統括制御RAM65cから統括制御CPU65aが取得して、当該乱数と先読み演出の実行判定値との一致判定することで、先読み演出を実行するか否かを決定する。すなわち、実施例では、第1始動入賞口31aへのパチンコ球の入賞を契機として、第1の大当たり変動演出グループGA1または第4のはずれ変動演出グループGB4が決定された場合のみ先読み演出が実行される可能性がある。このように、統括制御CPU65aは、始動入賞口31aへの入賞を契機として取得した乱数に基づいて先読み演出を実行するか否かを判定する先読み演出判定手段としての機能を有している。より具体的には、始動入賞口31a, 31bへパチンコ球が入賞した時点でメイン制御RAM60cに記憶されている始動保留情報(実施例では第1特図始動保留情報)に基づいて実行される図柄変動演出に跨った先読み演出を行わせるか否かを、該始動入賞口31a, 31bへの入賞を契機として始動保留情報(実施例では第1特図始動保留情報)に記憶される始動保留情報に基づいて判定している。

#### 【0229】

(実行回数の決定)

そして、先読み演出の実行を決定すると、統括制御CPU65aは、先読み演出の実行回数を決定する(ステップD13)。ここで、統括制御CPU65aは、第1始動入賞口31aにパチンコ球が入賞した時点で前記メイン制御RAM60cに記憶されている第1始動保留情報の記憶数を最大連続回数として、先読み演出において実行する図柄変動演出の実行回数を当該最大連続回数の範囲内で決定する。なお、実行回数の決定に関し、第1始動入賞口31aにパチンコ球が入賞した時点とは、第1の大当たり変動演出グループGA1または第4のはずれ変動演出グループGB4を指定する先読み演出コマンドをメイン制御CPU60aが設定する契機となったパチンコ球の入賞時点である。ここで、先読み演出コマンドには、前述したように第1始動入賞口31aにパチンコ球が入賞した時点において

10

20

30

40

50

て、メイン制御RAM60cが記憶する第1特図始動保留情報の記憶数を示す保留数情報が含まれている。そこで、実施例では、先読み演出コマンドの保留数情報で特定される第1特図始動保留情報の記憶数を最大連続回数とした範囲内で、統括制御CPU65aが先読み演出の実行回数を決定する。実施例では、先読み演出コマンドの保留数情報で特定される第1特図始動保留情報の記憶数を実行回数(すなわち最大連続回数=実行回数)として統括制御CPU65aが決定するよう設定されている。なお、統括制御CPU65aが決定した実行回数は、統括制御RAM65cの所定領域に記憶される。また、実行回数は、先読み演出が1回実行された際に、統括制御CPU65aが1ずつ減算して、新たな実行回数として統括制御RAM65cに記憶させる。すなわち、実行回数=「1」の場合に、先読み演出を実行することが決定された第1特図始動保留情報に基づく図柄変動演出(本変動)が行われること示している。

#### 【0230】

ここで、ステップD13の実行回数の決定では、先読み演出の本変動において遊技者に付与される価値を基準として決定するよう構成することもできる。例えば、先読み演出の本変動において大当りが発生するかを基準として実行回数を決定したり、本変動において大当りが発生する場合の大当りの種類を基準として実行回数を決定することができる。より具体的には、先読み演出の本変動において大当りが発生する場合に、先読み演出コマンドの保留数情報で特定される第1特図始動保留情報の記憶数を最大連続回数とした範囲で実行回数を決定する一方、本変動において大当りが発生しない場合に、先読み演出コマンドの保留数情報で特定される第1特図始動保留情報の記憶数を最大連続回数とし、かつ所定回数(例えば「3回」)を上限とした範囲で実行回数を決定する。また、大当りの種類として、確変状態が付与される大当りか否かを基準としたり、付与される大当り遊技のラウンド遊技の回数を基準としたりすることができる。なお大当りの種類は、先読み演出コマンドの下位コマンドで特定される大当り遊技種別情報から統括制御CPU65aが把握することができる。

#### 【0231】

また、ステップD13の実行回数の決定では、先読み演出コマンドの保留数情報で特定される第1特図始動保留情報の記憶数を最大連続回数とした範囲内で、任意の回数を決定することもできる。すなわち、例えば所定周期毎(例えば4ms)に更新される実行回数決定用の乱数を統括制御RAM65cに記憶せると共に、第1特図始動保留情報の記憶数「1」~「4」の場合の夫々について該記憶数を最大連続回数として、実行回数毎に判定値を割当てる。そして、先読み演出コマンドが入力された時点で統括制御CPU65aが実行回数用の乱数を取得し、当該乱数に対応する判定値が割当てられた実行回数を決定するよう構成すれば、第1特図始動保留情報の記憶数を最大連続回数とした範囲内で、任意の回数を決定することが可能となる。

#### 【0232】

このように、統括制御CPU65aは、先読み演出において実行される変動サイクル(確定変動サイクル)の実行回数を決定する実行回数決定手段としての機能を有している。具体的には、実行回数決定手段としての統括制御CPU65aは、先読み演出判定の判定結果が肯定の場合に、始動入賞口31a, 31bへパチンコ球が入賞した時点でメイン制御RAM60cに記憶されている始動保留情報(実施例では第1特図始動保留情報)の記憶数を最大連続回数として、先読み演出において実行する図柄変動演出の実行回数を当該最大連続回数の範囲内で決定している。

#### 【0233】

そして、先読み演出の実行回数が決定されると、統括制御CPU65aが先読み演出の実行を決定する(ステップD14)。統括制御CPU65aは、先読み演出コマンドの保留数情報で特定される第1特図始動保留情報の記憶数である最大連続回数と、決定された実行回数とに基づいて先読み演出の実行を判定している。具体的には、前記最大連続回数と決定した実行回数との差を待機回数として統括制御CPU65aが設定し、当該待機回数の図柄変動演出(特図変動表示)が実行されたことを条件として、統括制御CPU65aが

10

20

30

40

50

先読み演出の実行を決定するよう構成される。例えば、先読み演出コマンドの保留数情報で特定される第1特図始動保留情報の記憶数が「4」である場合に、実行回数を「3」に決定した場合には、待機回数として「1」を設定し、1回の図柄変動演出(特図変動表示)が実行されたことを条件として、統括制御CPU65aが先読み演出の実行を決定するよう設定される。なお、実施例では、統括制御CPU65aが先読み演出の実行を決定した際に、統括制御RAM65cの所定領域に先読み演出フラグに「1」を設定するようになっている。

#### 【0234】

実施例では、先読み演出コマンドの保留数情報で特定される第1特図始動保留情報の記憶数を実行回数(すなわち最大連続回数=実行回数)として統括制御CPU65aが決定する10ことで、待機回数は「0」である。従って、先読み演出の実行回数の決定に伴い、先読み演出の実行が統括制御CPU65aにより決定される。

#### 【0235】

(演出パターンの決定処理について)

次に、統括制御基板65で実行される演出パターンの決定処理について説明する。図24に示すように、統括制御CPU65aが先読み演出を実行することを決定したか否かを判定する(ステップE11)。具体的には、統括制御RAM65cの所定領域に記憶された先読み演出フラグが「1」であるか否かを判定する。統括制御CPU65aが先読み演出の実行を決定していない場合(先読み演出フラグ=「0」)には、前記メイン制御CPU60aから入力される変動パターン指定コマンドに基づいて、当該図柄変動演出において実行する演出パターンを決定して処理が終了する(ステップE12)。20

#### 【0236】

このとき、前記メイン制御CPU60aから第1の特定当たり変動パターンPA11を指定する変動パターン指定コマンドが入力された場合には、第1～第3または第5の特定当たり変動演出パターンEA11a～EA11dの何れかを統括制御CPU65aが決定する。また、前記メイン制御CPU60aから第2の特定当たり変動パターンPA21を指定する変動パターン指定コマンドが入力された場合には、第4または第6の特定当たり変動演出パターンEA22a～EA22bの何れかを統括制御CPU65aが決定する。そして、前記メイン制御CPU60aからノーマルリーチ大当たり変動パターンPA22、スーパーりーチ大当たり変動パターンPA23および連続予告演出大当たり変動パターンPA31の何れかを指定する変動パターン指定コマンドが入力された場合には、対応するノーマルリーチ大当たり変動演出パターンEA22、スーパーりーチ大当たり変動演出パターンEA23および連続予告演出大当たり変動演出パターンEA31の何れかを統括制御CPU65aが決定する。すなわち、統括制御CPU65aは、前記図柄表示装置17に予め定められた停止図柄有効ライン28上に、前記当たり表示の図柄組み合わせと異なる図柄の組み合わせであって遊技者に有利な状態が生起される可能性があるチャンス図柄の図柄組み合わせを表示するか否かを決定するチャンス図柄導出決定手段として機能する。30

#### 【0237】

同様に、前記メイン制御CPU60aから特定はずれ変動パターンPB11を指定する変動パターン指定コマンドが入力された場合には、第4の特定はずれ変動演出パターンEB11を統括制御CPU65aが決定する。また、ノーマルリーチはずれ変動パターンPB12、スーパーりーチはずれ変動パターンPB21および連続予告演出はずれ変動パターンPB31の何れかを指定する変動パターン指定コマンドが入力された場合には、対応するノーマルリーチはずれ変動演出パターンEB12、スーパーりーチはずれ変動演出パターンEB21および連続予告演出はずれ変動演出パターンEB31の何れかを統括制御CPU65aが決定する。そして、前記メイン制御CPU60aから第1の通常はずれ変動パターンPB41を指定する変動パターン指定コマンドが入力された場合には、第1～第3の特定はずれ変動演出パターンEB41a～EB41cまたは第1の通常はずれ変動演出パターンEB41dの何れかを統括制御CPU65aが決定する。また、前記メイン制御CPU60aから第2～第4の通常はずれ変動パターンPB42～EB44を指定す40

る変動パターン指定コマンドが入力された場合には、対応する第2～第4の通常はずれ変動演出パターンE B 4 2～E B 4 4を統括制御C P U 6 5 aが決定する。このように、特定当たり遊技が生起される可能性を示唆する演出が行われる第1～第3の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 a～E B 4 1 cの夫々を、第1の通常はずれ変動演出パターンE B 4 1 eを指定する第1の通常はずれ変動パターンP B 4 1に基づいて選択し得るよう構成することで、遊技中の遊技者を飽きさせるのを防止し得ると共に、図柄変動演出1回当たりの変動時間(演出時間)が長くなるのを防止して、メリハリのある遊技を行ない得る。

#### 【0238】

統括制御C P U 6 5 aが先読み演出の実行を決定している場合(先読み演出フラグ=「1」)には、ステップE 1 3において、当該時点での統括制御R A M 6 5 cが記憶する実行回数が1より多いか否か(実行回数>1)を判定する。すなわち、ステップE 1 3では、先読み演出の本変動か否かを判定している。そして、実行回数が1より多い場合(先読み演出の本変動ではない場合)には、メイン制御C P U 6 0 aにより決定された変動パターンに基づいて、第1～第4の先読み演出パターンW A 1～W D 1, W A 2～W D 2から1つの演出パターンを統括制御C P U 6 5 aが選択する(ステップE 1 4)。ここで、前記第1～第4の先読み演出パターンW A 1～W D 1, W A 2～W D 2は、図柄変動演出の変動時間に応じて設定されており、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンで特定される変動時間(3 s、6 s、9 s、12 s)に対応する先読み演出パターンW A 1～W D 1, W A 2～W D 2が選択される。具体的には、変動パターンで特定される変動時間が「6 s」の場合には、第3の先読み演出パターンW C 1または第3の先読み演出パターンW C 2の何れかが選択される。変動パターンで特定される変動時間がその他の場合も同様である。

#### 【0239】

また、前記第1～第4の先読み演出パターンW A 1～W D 1, W A 2～W D 2には、前述のように、図柄変動演出において実行された場合に大当たり遊技が付与される期待度の低い先読み演出パターンW A 1～W D 1と、図柄変動演出において実行された場合に大当たり遊技が付与される期待度の高い先読み演出パターンW A 2～W D 2とがある。すなわち、はずれ演出用の変動パターンが指定された変動パターン指定コマンドが入力された場合には、大当たり演出用の変動パターンが指定された変動パターン指定コマンドが入力された場合と較べて、先読み演出パターンW A 2～W D 2よりも先読み演出パターンW A 1～W D 1の方を統括制御C P U 6 5 aが選択する割合が高くなるよう設定されている。また、大当たり演出用の変動パターンが指定された変動パターン指定コマンドが入力された場合には、はずれ演出用の変動パターンが指定された変動パターン指定コマンドが入力された場合と較べて、先読み演出パターンW A 1～W D 1よりも先読み演出パターンW A 2～W D 2の方を統括制御C P U 6 5 aが選択する割合が高くなるよう設定されている。このように、先読み演出が図柄表示装置17で実行された場合に、その演出内容により大当たり遊技が付与されることへの遊技者の期待感を高め得るようになっている。

#### 【0240】

そして、ステップE 1 4において第1～第4の先読み演出パターンW A 1～W D 1, W A 2～W D 2の何れかが決定されると、統括制御C P U 6 5 aは統括制御R A M 6 5 cに記憶されている実行回数を1減算して、新たな実行回数として記憶させる。そして、統括制御C P U 6 5 aは、演出パターンの決定処理を終了する(ステップE 1 5)。

#### 【0241】

(本変動について)

次に、ステップE 1 3における判定が否定の場合(すなわち実行回数=「1」の場合)には、メイン制御C P U 6 0 aにより決定された変動パターンに基づいて、先読み演出の本変動となる演出パターンを統括制御C P U 6 5 aが選択する(ステップE 1 6)。具体的には、第1の大当たり変動演出グループG A 1に含まれる第1の特定当たり変動パターンP A 1 1を指定する変動パターン指定コマンドが入力された場合には、第1の特定当たり変動演出パターンE A 1 1 aを統括制御C P U 6 5 aが決定する。すなわち、先読み演出の実行を

10

20

30

40

50

決定した時点での先読み演出コマンドに第1の大当たり変動演出グループG A 1を指定するコマンド(「D B H」)が含まれていた場合には、先読み演出の本変動において第1の共通演出が行われた結果、第1の特定当たり報知演出が実行され、前記ジャンプアップ確変大当たり遊技、16R突然確変大当たり遊技および5R突然確変大当たり遊技の何れかが生起されることを報知する特定当たり表示結果が表示される。

#### 【0242】

また、第4のはずれ変動演出グループG B 4に含まれる第1の通常のはずれ変動パターンP B 4 1を指定する変動パターン指定コマンドが入力された場合には、第1の特定のはずれ変動演出パターンE B 4 1 aを統括制御C P U 6 5 aが決定する。一方、第4のはずれ変動演出グループG B 4に含まれる第2～第4の通常のはずれ変動パターンP B 4 2～P B 4 4を指定する変動パターン指定コマンドが入力された場合には、対応の第2～第4の通常のはずれ変動演出パターンE B 4 2～E B 4 4を統括制御C P U 6 5 aが決定する。すなわち、先読み演出の実行を決定した時点での先読み演出コマンドに第4のはずれ変動演出グループG B 4を指定するコマンド(「D 3 H」)が含まれていた場合には、先読み演出の本変動において、第1の通常のはずれ変動パターンP B 4 1が決定されることを条件に、先読み演出の本変動において特定当たり遊技が生起される可能性を示唆する第1の共通演出が行われた結果、はずれ報知演出が実行されて、はずれ表示結果が確定停止表示される。一方で、先読み演出の本変動において、第2～第4の通常のはずれ変動パターンP H 2～P H 4が決定された場合には、先読み演出が所謂ガセ演出であったことを遊技者が直ちに認識し得るようになっている。このように、先読み演出が行われた場合であっても、本変動に際して変動パターンP B 4 1～P B 4 4の何れが選択されるかにより、先読み演出の本変動に対応する演出(第1の共通演出)が行われるか否かが変化する。これにより、先読み演出の本変動の演出時間が徒に長くなることを防止でき、メリハリのある遊技を行うことができる。また、先読み演出の本変動に対応する演出(第1の共通演出)が行われた際の期待感を高めることができ、先読み演出が行われた際に、遊技者の関心を長く惹き付けることができる。

#### 【0243】

そして、ステップE 1 6において本変動の変動パターンが決定されると、パターン統括制御C P U 6 5 aは先読み演出の終了を決定する(ステップE 1 7)。なお、実施例では、統括制御C P U 6 5 aが先読み演出の終了を決定した際に、統括制御R A M 6 5 cの所定領域に先読み演出フラグに「0」を設定するようになっている。そして、統括制御C P U 6 5 aは、演出パターンの決定処理を終了する。

#### 【0244】

(先読み示唆演出の決定について)

次に、統括制御基板65で実行される先読み示唆演出の決定処理に関して、図25を参照して説明する。統括制御C P U 6 5 aは、メイン制御C P U 6 0 aから入力される先読み示唆演出情報に基づいて図柄表示装置17に先読み示唆演出H 1～H 4を表示するか否かを決定する(ステップF 1 1)。具体的には、統括制御C P U 6 5 aは、先読み演出の実行を決定したか否かを判定し、先読み演出の実行を決定していない場合には、先読み示唆演出の決定処理を終了する。先読み演出の実行を決定した場合には、メイン制御C P U 6 0 aから入力された先読み演出コマンドの上位コマンドに、第1の大当たり変動演出グループG A 1を指定するコマンド(「D B H」)および第4のはずれ変動演出グループG B 4を指定するコマンド(「D 3 H」)が含まれるかを判定する。すなわち、先読み演出コマンドに含まれる先読み演出を行わせる可能性がある演出グループG A 1, G B 4を示す情報が先読み示唆演出情報として機能している。言い換えると、第1の大当たり変動演出グループG A 1を指定するコマンド(「D B H」)が含まれることで、先読み示唆演出H 1～H 4を含む先読み示唆演出パターンS A 1～S A 4が選択可能であることが判り、第4のはずれ変動演出グループG B 4を指定するコマンド(「D 3 H」)が含まれることで、先読み示唆演出H 1～H 3からなる先読み示唆演出パターンS A 1～S A 3が選択可能であることが判る。

10

20

30

40

50

## 【0245】

そして、統括制御C P U 6 5 aは、事前大当たり判定の判定結果が肯定であるか否かを判定する(ステップF 1 2)。具体的には、メイン制御C P U 6 0 aから入力された先読み演出コマンドの事前当たりを示す情報が含まれているか否かを判定する。具体的には、先読み演出コマンドの上位コマンドに、第1の大当たり変動演出グループG A 1を指定するコマンド(「D B H」)が含まれるか否かを判定する。そして、事前大当たり判定の判定結果が肯定である場合には、先読み演出の結果として大当たり遊技が発生することを報知する確定先読み示唆演出H 4を行うか否かを決定する(ステップF 1 3)。実施例では、所定周期毎(例えば4m s)に更新される先読み示唆演出判定用の乱数を、先読み演出コマンドが入力された時点で統括制御C P U 6 5 aが取得し、当該乱数が予め定めた確定先読み示唆演出実行判定値と一致するか否かを判定することで、確定先読み示唆演出H 4の実行判定を行っている。そして、ステップF 1 3における判定結果が肯定の場合には、先読み演出の結果として特定当たり遊技が発生することを確定的に報知する確定先読み示唆演出H 4を実行することを決定し、先読み示唆演出パターンS A 4を統括制御C P U 6 5 aが決定する。10

## 【0246】

そして、ステップF 1 2またはステップF 1 3における判定結果が否定の場合には、先読み演出の結果として大当たり遊技が発生する可能性を報知する通常先読み示唆演出H 1～H 3を実行することを決定する。通常先読み示唆演出の実行が決定されると、統括制御C P U 6 5 aが通常先読み示唆演出H 1～H 3の演出内容を決定する(ステップF 1 4)。この場合には、大当たりの確定を報知しない通常先読み示唆演出パターンS A 1～S A 3から統括制御C P U 6 5 aが決定する。ここで、通常先読み示唆演出には、前述のように、図柄変動演出において実行された場合に大当たり遊技が付与される期待度の異なる複数種類(先読み示唆演出H 1～H 3の3種類)が設定されている。すなわち、はずれ演出用の変動パターンが指定された変動パターン指定コマンドが入力された場合には、大当たり演出用の変動パターンが指定された変動パターン指定コマンドが入力された場合と較べて、大当たり遊技が付与される期待度の低い先読み示唆演出が最終表示とされたパターンの方を統括制御C P U 6 5 aが選択する割合が高くなるよう設定されている。また、大当たり演出用の変動パターンが指定された変動パターン指定コマンドが入力された場合には、はずれ演出用の変動パターンが指定された変動パターン指定コマンドが入力された場合と較べて、大当たり遊技が付与される期待度の高い先読み示唆演出が最終表示とされたパターンの方を統括制御C P U 6 5 aが選択する割合が高くなるよう設定されている。このように、先読み演出において通常先読み示唆演出H 1～H 3が図柄表示装置17で実行された場合に、その演出内容により大当たり遊技が付与されることへの遊技者の期待感を高め得るようになっている。すなわち、統括制御C P U 6 5 aは、前記始動入賞口31a, 31bへパチンコ球が入賞した時点で前記メイン制御R O M 6 0 bに始動保留情報が記憶されている場合に、当該始動保留情報に基づく図柄変動演出が実行される間に前記事前当たり判定の判定結果を示唆する先読み示唆演出(事前当たり示唆演出)を実行するか否かを決定する事前当たり示唆演出決定手段としての機能を備えている。20

## 【0247】

また、実施例では、統括制御C P U 6 5 aは、先読み演出における図柄変動演出毎に、前回の図柄表示演出で表示された先読み示唆演出の期待度と同等以上となる期待度の先読み示唆演出を決定するよう設定される。すなわち、先読み演出における前回の図柄変動演出において背景画像を白色とする先読み示唆演出H 1を特定する通常先読み示唆演出パターンS A 1が選択されていた場合には、今回の図柄変動演出において背景画像を白色、青色、赤色とする先読み示唆演出H 1～H 3を特定する通常先読み示唆演出パターンS A 1～S A 3の何れかが選択される。また、先読み演出における前回の図柄変動演出において背景画像を青色とする先読み示唆演出H 2を特定する通常先読み示唆演出パターンS A 2が選択されていた場合には、今回の図柄変動演出において背景画像を青色、赤色とする先読み示唆演出H 2, H 3を特定する通常先読み示唆演出パターンS A 2～S A 3の何れかが選択される。このように、先読み演出において図柄変動演出の進行に伴って先読み示唆演出決定手段としての機能を備えている。30

演出の期待度が低下しないから、遊技者の混乱を防止することができると共に、図柄変動演出(先読み演出)の回数が進行することに伴う先読み示唆演出の変化に対する期待感を持たせることができる。このように、演出実行制御手段としての統括制御C P U 6 5 aは、前記事前当たり示唆演出決定手段の判定結果が肯定の場合に、前記図柄表示手段において前記実行回数決定手段が決定した実行回数分の図柄変動演出において事前当たり示唆演出を実行させる機能を備えている。

#### 【0248】

##### (実施例の作用)

次に、前述のように構成された実施例に係るパチンコ機10の作用につき説明する。

#### 【0249】

実施例のように、大当たりが発生しない場合に、図柄変動演出において大当たり表示が表示される可能性を示唆するリーチ演出を実行する可能性があるか否かの判定(演出実行判定)を一旦行って、その後に演出内容毎にグループに分けた演出実行決定テーブルT A 1 ~ T A 4に基づいて一次振分用乱数を用いて演出グループを選択することで、演出グループに含まれる演出内容(例えばリーチの種類)毎の大当たりが発生する信頼度を容易に調節し得る。ここで、一次振分用乱数を用いた演出グループの選択では、メイン制御R A M 6 0 cが記憶する始動保留情報の記憶数によって一次振分判定値が変動しない演出実行固定値に一次振分用乱数が該当するか、該記憶数によって一次振分判定値が変動する演出実行変動値に一次振分用乱数が該当するか、を基準として演出グループを決定している。すなわち、メイン制御R A M 6 0 cが記憶する始動保留情報の記憶数によらず一次振分用乱数に基づいて演出グループが選択される。このため、始動保留情報の記憶数毎にリーチ発生の有無(リーチ確率)やリーチの種類の信頼度を容易に調節し得る。

#### 【0250】

また、メイン制御R A M 6 0 cが記憶する始動保留情報の記憶数によって一次振分判定値が変動しない演出実行固定値を設定することで、該記憶数によらず演出を実行する判定値が選択される確率を一定にできる。また、始動保留情報の記憶数に応じて第4のはずれ変動演出グループG B 4に割当てられる一次振分判定値が増減するから、該記憶数に応じて演出実行され易い状態(リーチ演出が発生し易い状態)や演出実行され難い状態(リーチ演出が発生し難い状態)を生起することができ、大当たりが発生しないはずれリーチ演出の出現が削減され、遊技の進行が冗長になることはない。

#### 【0251】

実施例のように、第1始動入賞口31aまたは第2始動入賞口31bにパチンコ球が入賞した時点で取得された始動保留情報に基づいて先読み演出コマンドをメイン制御C P U 6 0 aが設定し、該先読み演出コマンドをメイン制御C P U 6 0 aから統括制御C P U 6 5 aへ送信するようにすることで、統括制御C P U 6 5 aにおいて先読み演出を実行させるか否かを独自に判断することができる。すなわち、メイン制御C P U 6 0 aでは先読み演出の実行に関する詳細(例えば、実行回数等)を判断する必要がないから、メイン制御手段の制御処理の軽減を図り得る。ここで、統括制御C P U 6 5 aに入力される先読み演出コマンドには、メイン制御R A M 6 0 cが記憶する始動保留情報の記憶数を示す保留数情報や、第1始動入賞口31aおよび第2始動入賞口31bの何れへのパチンコ球の入賞に基づくかを示す特図種別情報、事前判定された大当たりの種類(大当たり図柄)を示す大当たり遊技種別情報、事前大当たり判定結果が当りか否かを示す事前大当たり判定情報、入賞時点で一次振分用乱数に基づいて決定された演出グループを示す事前演出グループ情報等が含まれることで、統括制御C P U 6 5 aにおいて先読み演出を実行させるべきか否かを正確に判断することが可能となる。

#### 【0252】

そして、遊技状態が確変状態または変短状態が付与された状態では、第1始動入賞口31aへの入賞に基づく演出実行判定の判定結果が肯定であった場合に、ノーマルリーチ演出を実行する第1のはずれ変動演出グループG B 1のみが設定された演出内容決定テーブルT A 1, T A 2, T B 1, T B 2から演出グループを選択されることで、確変

10

20

30

40

50

状態または変短状態の遊技の進行をスムーズにし得る。遊技状態が確変状態または変短状態が付与された状態では、第2始動入賞口31bへの入賞に基づく演出実行判定の判定結果が肯定であった場合に、第4のはずれ変動演出グループG B 4のみが設定された演出内容決定テーブルT A 1, T A 2, T B 1, T B 2から演出グループを選択せらるるようにするこで、確変状態または変短状態の遊技の進行をスムーズにし得る。

#### 【0253】

実施例では、始動保留情報に基づく演出内容を先読みして演出を実行するか否かを決定する際と、当該演出内容を先読みした始動保留情報に基づく図柄変動演出の開始時に同じ一次振分用乱数の値に基づいて同一の演出内容決定テーブルT A 1, T A 2, T B 1, T B 2から演出グループを決定している。このとき、演出内容を先読みする際には始動保留情報の記憶数によって演出内容が変動しない演出実行固定値を基準にして演出内容を決定しているから、先読み演出の決定時と当該始動保留情報に基づく図柄変動演出の決定時の記憶数の相違によって判定内容に齟齬を生じることはない。また、始動保留情報の先読み時点と、始動保留情報に基づいて図柄変動演出の演出内容を決定する時点において、一次振分用乱数および演出内容決定テーブルT A 1, T A 2, T B 1, T B 2を共通化することで、データ容量を削減できる。10

#### 【0254】

また、実施例では、先読み演出が実行される間に、先読み演出の結果として行われる本変動において特定当り表示が表示される期待度を示唆する先読み示唆演出H 1 ~ H 4を実行し得るよう構成されているから、先読み演出が開始してから終了するまで継続して遊技者の関心を維持することができ、遊技の興趣向上を図り得る。そして、先読み演出において先読み示唆演出で表わされる特定当り表示の期待度が図柄変動演出(確定変動サイクル)の進行に伴って低下しないようにすることで、遊技者の混乱を防止することができると共に、図柄変動演出の進行に伴ってより特定当り表示の期待度の高い先読み示唆演出H 1 ~ H 4に変化する期待感を持たせることができる。このように、特定当り遊技が生起される期待度の異なる複数種類の先読み示唆演出H 1 ~ H 4を設けることで、図柄変動演出毎に実行される先読み示唆演出H 1 ~ H 4に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣向上を図り得る。20

#### 【0255】

また、先読み演出において実行される先読み示唆演出H 1 ~ H 4の中に、先読み演出の結果として特定当り表示が表示されることを確定的に報知する確定先読み示唆演出H 4を設けることで、図柄変動演出の進行に伴う先読み示唆演出の変化に対する遊技者の期待感を一層高め得る。そして、事前判定した当り遊技の種類が特定当り遊技の場合に選択可能な特定当り遊技の専用の先読み示唆演出H 4を設けたことで、事前に特定当り遊技か否かを期待しつつ遊技を行うことができ、遊技の興趣向上を図り得る。また、遊技演出のバリエーションを豊かにすることができる。30

#### 【0256】

また、統括制御C P U 6 5 aが実行する先読み示唆演出H 1 ~ H 4を決定することで、パチンコ機10の全体を制御するメイン制御C P U 6 0 aの制御負荷を軽減し得ると共に、実行可能な先読み示唆演出パターンのバリエーションを豊かにできる。40

#### 【0257】

また、実施例のパチンコ機10には、特定当り遊技が生起される可能性を遊技者に示唆し得る定当り遊技の専用の演出パターン(第1~第6の特定当り変動演出パターンE A 1 1 a ~ 1 1 e, E A 2 1 a, E A 2 1 bおよび第1~第4の特定のはずれ変動演出パターンE B 1 1, E B 4 1 a ~ E B 4 1 d)を複数種類設けたことで、図柄変動演出が開始してから特定当り遊技が発生するタイミングの予測が困難になる。このため、特定当り遊技が不意に発生することで遊技者に与えるインパクトを高くでき、遊技の興趣向上を図り得る。特に、賞球の獲得が殆ど見込めない16R突然確変大当り遊技および5R突然確変大当り遊技が特定当り遊技として生起された場合でも、不意に発生することで大きな価値を遊技者に感じさせて、これら賞球の獲得が殆ど見込めない突然確変大当り遊技に対して遊技者があ50

感じる不満を和らげることができる。

【0258】

また、特定当り遊技の専用の演出パターン(第1～第6の特定当り変動演出パターンEA11a～11e, EA21a, EA21bおよび第1～第4の特定はずれ変動演出パターンEB11, EB41a～EB41d)では、比較的短時間で特定当り遊技が生ずるか否か判別し得るので、遊技の進行を妨げることはない。

【0259】

また、特定当り遊技の専用の演出パターン(第1～第6の特定当り変動演出パターンEA11a～11e, EA21a, EA21bおよび第1～第4の特定はずれ変動演出パターンEB11, EB41a～EB41d)において、特定演出が行われるタイミングにより特定当り遊技が生起される期待感が変化することで、図柄変動演出が開始してからの期待感を維持することができる。

10

【0260】

また、前記第1の特定当り変動演出パターンEA11aおよび第1の特定はずれ変動演出パターンEB41aでは、チャンス図柄の図柄組み合わせと、該チャンス図柄の図柄組み合わせから1つだけ図柄がずれた非チャンス図柄の図柄組み合わせとを、停止図柄有効ライン28を挟んで表示される。このため、図柄変動演出の途中でチャンス図柄の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン28上に表示される可能性を視覚的に簡単に認識させることができ、チャンス図柄を導出する演出に対して遊技者の関心が高められる。

20

【0261】

また、第1の特定当り変動演出パターンEA11aおよび第1の特定はずれ変動演出パターンEB41aに基づいてチャンス図柄導出演出が実行される際には、チャンス図柄の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン28に表示される可能性を示唆するチャンス図柄導出演出パターンUA～UDが実行されるよう設定されている。このため、チャンス図柄の図柄組み合わせが停止図柄有効ライン28上に表示される可能性を視覚的に簡単に認識させることができると共に、チャンス図柄導出演出により停止図柄有効ライン28上にチャンス図柄が停止する期待感を高め得る。しかも、実施例では、チャンス図柄の図柄組み合わせと、非チャンス図柄の図柄組み合わせとが停止図柄有効ライン28上に交互に近づく搖れ表示が行なわることで、停止図柄有効ライン28上にチャンス図柄の図柄組み合わせが表示される期待感をより一層高めることができる。

30

【0262】

ここで、チャンス図柄導出演出に伴って実行されるチャンス図柄導出演出パターンUA～UDを、統括制御CPU65aが決定するよう構成したことで、パチンコ機10全体を制御するメイン制御CPU60aの制御負荷を軽減し得る。また、チャンス図柄導出演出パターンUA～UDを統括制御ROM65bに設定することで、チャンス図柄導出演出UA～UDとして実行可能な演出のバリエーションを豊かにできる。また、遊技者による操作ボタン36の操作に応じてチャンス図柄導出演出U1～U4の演出内容が変化し得るようになっているから、遊技者の能動的な遊技参加が促され、チャンス図柄導出演出に対する遊技者の関心をより強く惹き付け得るようになる。

40

【0263】

(変更例)

なお、本発明に係る遊技機の構成としては、前述した実施例に示したものに限らず、種々の変更が可能である。

【0264】

(1) 実施例では、第1始動入賞口(第1始動入賞手段)に入賞したことを契機にして先読み演出が行われ得るよう構成したが、第2始動入賞口(第2始動入賞手段)に入賞したことを契機にして先読み演出が行われ得るようになることもできる。例えば、変短状態(第2特典遊技状態)が付与されていない状態で、第2始動入賞口(第2始動入賞手段)に入賞した際の先読み予告処理で用いられる演出実行判定値を1個以上設定すると共に、第1のはずれ変動演出内容決定テーブルTB1に先読み演出の変動パターンを含む演出グループを

50

設定することで実現できる。同様に、確変状態(第1特典遊技状態)や変短状態(第2得点遊技状態)の有無における演出実行判定値の設定数や、演出内容決定テーブルにおける演出グループの設定内容や一次振分用判定値の設定値の設定数を変更することで、確変状態(第1特典遊技状態)や変短状態(第2得点遊技状態)の有無関わりなく、先読み演出が行われ得るよう構成することができる。また反対に、演出実行判定値の設定数や、演出内容決定テーブルにおける演出グループの設定内容や一次振分用判定値の設定値の設定数を変更することで、先読み演出の実行を制限することも可能である。

(2) 演出内容決定テーブルに設定する演出グループは、実施例のものに限られるものではなく、適宜に変更することができ、前記図柄表示手段で実行される演出内容毎にグループ化することで、演出グループ毎の信頼度を調整することができる。例えば、図柄の変動開始から図柄の変動停止までを1回とした擬似変動サイクルを複数回連続して実行可能とする先読み演出を擬似的に実現した擬似先読み演出の演出グループを設定してもよい。このとき、擬似先読み演出における変動サイクルの実行回数に基づいて演出グループを細分化することで、実行回数により示唆される当り表示結果が表示されるか否かの可能性を変化させることも容易になし得る。また、先読み演出グループを含まない演出内容決定テーブルとすることもできる。

(3) 実施例では、先読み予告処理および特図開始処理において、共通した演出内容決定テーブルを用いて演出グループを決定するようにしたが、異なる演出内容決定テーブルを設定することも可能である。

(4) 実施例では、演出内容決定テーブルに設定される一次振分用判定値として、保留記憶手段(メイン制御RAM)が記憶する始動保留情報(第1特図始動保留情報)の記憶数により対応する演出グループが変動する演出実行変動値と、該保留記憶手段(メイン制御RAM)が記憶する始動保留情報(第1特図始動保留情報)の記憶数に関わらず対応する演出グループが固定された演出実行固定値とを設定したが、これら演出実行変動値や演出実行固定値に割当てられる判定値の範囲は、実施例に示したものに限られず、適宜に変更可能であることはいうまでもない。すなわち、演出実行変動値や演出実行固定値に割当てられる一次判定値の範囲を変更することで、先読み演出が実行される確率や該先読み演出が実行された際に当り遊技が発生する確率を任意に変更できる。

(5) 実施例では、遊技球が一定の確率で入賞可能な第1始動入賞手段と、遊技球の入賞確率を可変可能な第2始動入賞手段とを始動入賞手段として備え、各始動入賞手段毎に検出手段を設けて個別に遊技球の入賞を検出するよう構成したが、該第1および第2入賞検出手段の入賞検出手段を共通にしてもよい。すなわち、第1始動入賞手段への入賞と、第2入賞検出手段への入賞とを区別しないよう構成してもよい。

(6) 実施例においてメイン制御手段(メイン制御CPU)が備える機能の全部または一部をサブ制御手段(統括制御CPU)が備えるようにしてもよく、反対にサブ制御手段が備える機能の全部または一部をメイン制御手段が備えるようにしてもよい。そして実施例では、メイン制御基板とサブ制御基板(統括制御基板)とを分けて設けるようにしたが、单一の制御基板とすることもできる。すなわち、実施例におけるメイン制御手段およびサブ制御手段の機能を、单一の制御基板に設けた制御手段(CPU)が備えるようにしてもよい。更に別途制御基板を備えて、実施例のメイン制御手段やサブ制御手段が備える機能の全部または一部を、別の制御手段に備えさせてもよい。

(7) また、実施例において統括制御手段(統括制御CPU)が備える機能の全部または一部を、表示制御手段(表示制御CPU)が備えるようにしてもよく、反対に表示制御手段(表示手段CPU)が備える機能の全部または一部を統括制御手段(統括制御CPU)が備えるようにしてもよい。そして実施例では、統括制御手段(統括制御CPU)と統括制御手段(統括制御CPU)とを分けて設けるようにしたが、单一の制御基板とすることもできる。すなわち、実施例における統括制御基板および表示制御基板の機能を、单一の制御基板に設けた制御手段(CPU)が兼用するようにしてもよい。また、発光制御を行うランプ制御手段や音出力制御を行う音制御手段に関しても同様に、統括制御手段が兼用することができる。

10

20

30

40

50

(8) また、先読み演出コマンドに含まれる情報としては、実施例に示した情報を全て含んでいる必要はない。例えば、事前当り判定手段の判定結果を示す事前当り情報と、一次振分手段が選択した演出グループを示す事前演出グループ情報とを先読み演出コマンドが備えることで、サブ制御手段において先読み演出を実行させるか否かを判断することができるから、メイン制御手段の制御処理の軽減を図り得る。そして、先読み演出コマンドには、保留記憶手段(メイン制御RAM)が記憶する保留数を示す保留数情報、第1始動入賞手段および第2始動入賞手段の何れの入賞に基づく当り判定結果かを示す入賞手段情報、事前当り判定結果が当りの場合に当り遊技の種類を示す事前当り遊技種別情報が含まれるようにすることで、サブ制御手段において先読み演出を実行させるか否かを細かく判断することができる。

(9) 実施例では、図柄変動演出の表示結果として各図柄表示列の停止図柄の有効となる組み合わせを示す有効ライン(停止図柄有効ライン)を1つ設定したが、複数の有効ラインを設定することもできる。例えば、各図柄表示列に複数の図柄の停止位置(有効停止位置)を定めて、各列の有効停止位置の繋いだラインを停止図柄の有効ラインとすることができる。より具体的には、例えば各図柄表示列に上・中・下段の3つの有効停止位置を設定する場合には、各列の上・中・下段の3つの有効停止位置を繋いだ有効ラインと、左図柄表示列の上段の有効停止位置、中図柄表示列の中段の有効停止位置、右図柄表示列の下段の有効停止位置を繋いだ斜めの有効ラインと、左図柄表示列の中段の有効停止位置、右図柄表示列の上段の有効停止位置を繋いだ斜めの有効ラインとの夫々を、停止図柄の有効ラインとして設定することが可能である。

(10) そして、複数の停止図柄の有効ラインを設定した場合に、チャンス図柄の図柄組み合わせを表示する有効ライン(チャンス図柄の有効ライン)は、停止図柄有効ラインの内の1つを適宜に選択して設定することができる。また、チャンス図柄の有効ラインは、停止図柄の有効ラインとは全く独立した有効ラインとしてもよい。例えば、チャンス図柄導出演出において通常の図柄変動演出の停止図柄の有効ラインとは独立したチャンス図柄の有効ラインを設定することができる。

(11) 実施例では、チャンス図柄の図柄組み合わせが有効ラインに表示されることで、特定当り遊技が生起されるよう構成したが、これに限らず、遊技者に有利な状態が生起される可能性があるように設定することができる。例えば、チャンス図柄の図柄組み合わせが有効ラインに表示されることを契機として、当り遊技が生起される可能性がある特定の演出が実行されるようにしてもよい。具体的には、スーパーリーチ演出が行われる演出パターンの1つとして、チャンス図柄の図柄組み合わせが有効ラインに表示されることを契機として発展演出が行われる演出パターンを設定することで実現可能である。

(12) チャンス図柄の図柄組み合わせが有効ライン上に停止する可能性を示唆する示唆演出(チャンス図柄導出示唆演出)の演出内容や種類は、実施例に示したものに限られず、適宜の演出を採用することができることはいうまでもない。例えば、チャンス図柄導出示唆演出として、遊技機の機枠(前枠や中枠等)に設けたランプ装置の発光様態や発光色とすることもでき、また、図柄表示手段に表示される適宜の絵柄等を採用することができる。

(13) 実施例では、ジャンプアップ確変大当たり遊技および突然確変大当たり遊技の何れかが生起される場合に、特定当り表示が表示され得るようにしたが、これに限らず、突然確変大当たり遊技が生起される場合にのみ特定当り表示が表示されるようにすることもできる。また、大当たり遊技とは別に小当たり遊技を設定して、小当たり遊技が生起される場合にも特定当り表示が表示されるようにすることもできる。ここで、小当たり遊技とは、当該小当たり遊技の前後で遊技状態が変化しない当たり遊技である。なお、小当たり遊技は、大当たり判定が否定の場合に行われる小当たり判定の判定結果に応じて、小当たり遊技が付与されるか否かが決定される。また、前述した転落抽選に当選することを条件に非確変状態に移行させる場合に、特定当り表示を表示するようにしてもよい。

(14) 実施例では、特定当り遊技が生起を報知する特定当り遊技の専用の演出パターンを6種類(第1～第6の特定当り変動演出パターン)設定したが、これに限られるものでは

10

20

30

40

50

ない。具体的には、図柄変動演出の開始からリーチ表示が表示される所定のリーチ表示時間が経過するまでの間に前記特定演出が行われる複数種類の演出パターンを設定すると共に、リーチ表示時間が経過して図柄表示手段にリーチ表示された後に特定演出が行われる複数種類の演出パターンを設定すれば、特定当り遊技の専用の演出パターンの設定数は任意に決定できる。この場合に、突然確変大当たり遊技が生起される場合にのみ特定当り表示が表示されるようにして、突然確変当たり遊技の専用の演出パターンすることも可能である。

(15) また、実施例では前記特定当り遊技の専用の演出パターンとして、特定演出が1回実行される演出パターンを設定するようにしたが、1回の図柄変動演出において特定演出が複数回行われる演出パターンを設定することも可能である。この場合には、1回の図柄変動演出で複数回特定演出が表示されることで、図柄変動演出が開始してからの期待感を継続させることができる。例えば、実施例における第1の特定当り変動演出パターンE A 1 1 a および第1の特定はずれ変動演出パターンE B 4 1 aにおいて、第1の共通演出が実行された後に、第2の特定当り変動演出パターンE A 1 2 a および第2の特定はずれ変動演出パターンE B 4 2 aで行われるチャンス図柄導出演出を実行させる演出パターンを設けることで、1回の図柄変動演出において特定演出が複数回行われる演出パターンを実現できる。なお、1回の図柄変動演出において特定演出が複数回行われる演出パターンとしては、これに限られるものではないことは当然であり、適宜の特定演出を組み合わせることが可能である。

(16) 実施例では、第1特典遊技状態が付与されている状態を確変状態としたが、これに限られるものではなく、第1特典遊技状態および第2特典遊技状態を組み合わせた状態を確変状態とすることもできる。この場合に、第1特典遊技状態および第2特典遊技状態の何れも付与されていない状態を非確変状態とすることができる。

(17) 実施例では、演出用の図柄(飾図)を表示する図柄表示手段(図柄表示装置)とは独立して、特図を表示する特図表示手段(特図表示器)を設けるようにしたが、これに限られるものではない。例えば、図柄表示手段において飾図および特図の両方を表示するようにしてもよい。また飾図と特図とを共用して、図柄表示手段に表示するようにしてもよい。

(18) 実施例では、大当たり遊技の各ラウンド遊技における特別入賞手段(特別入賞装置)の開閉手段(開閉扉)の開閉態様(開閉パターン)として、長時間開放動作と短時間開放動作とを適宜に組み合わせた例を示した。ここで、開閉手段の長時間開放動作としては、開閉手段の短時間開閉動作に較べて有利な開放態様となつていればよい。開閉手段の短時間開閉動作が不利となる開閉制御としては、パチンコ球を所定間隔で連続的に発射した条件において、1回の開放動作(開放してから閉鎖するまでの動作)においてパチンコ球の入賞が実質的に不可能な開放時間とすることができる。また、パチンコ球を所定間隔で連続的に発射した条件において、1回の開放動作(開放してから閉鎖するまでの動作)において入賞可能な開放時間であっても前記規定個数のパチンコ球の入賞は実質的に不可能な開放時間とすることで、開閉手段の短時間開閉動作が長時間開放動作と較べて不利となる開閉態様とすることも可能である。また、開閉手段に長時間開閉動作をさせた際に、ラウンド遊技に定められた規定個数のパチンコ球が入賞可能である必要はなく、開閉手段に長時間開閉動作をさせた場合と較べて、より多くのパチンコ球が入賞可能な開放時間とすることもできる。

#### 【符号の説明】

##### 【0 2 6 5】

- 1 7 図柄表示装置(図柄表示手段)
- 3 1 a 第1始動入賞口(第1始動入賞手段)
- 3 1 b 第2始動入賞口(第2始動入賞手段)
- 4 0 特別入賞装置(特別入賞手段)
- 4 3 開閉扉(開閉手段)
- 6 0 a メイン制御C P U(乱数取得手段、当たり判定手段、事前当たり判定手段、事前当たり種別判定手段、実行回数決定手段、示唆演出決定手段、特典遊技状態判定手段、メイン

10

20

30

40

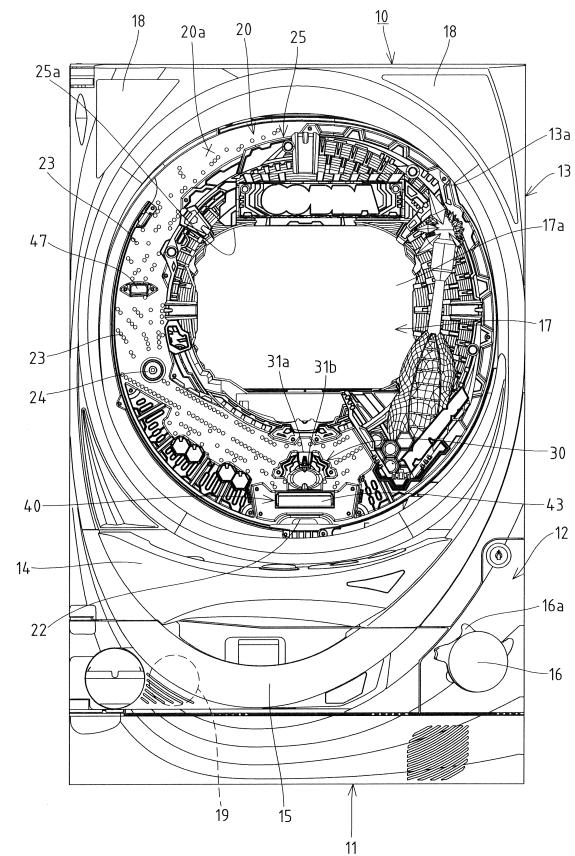
50

制御手段)

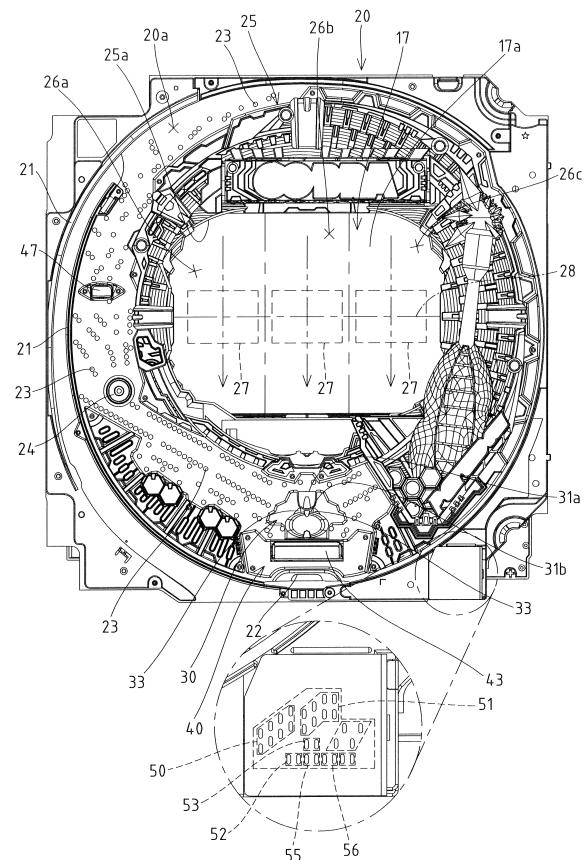
60c メイン制御RAM(保留記憶手段)

65a 統括制御CPU(演出実行制御手段、事前当り示唆演出決定手段、サブ制御手段)

【図1】



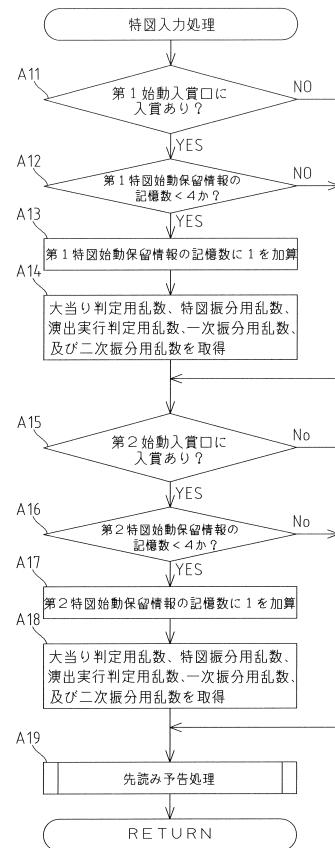
【図2】



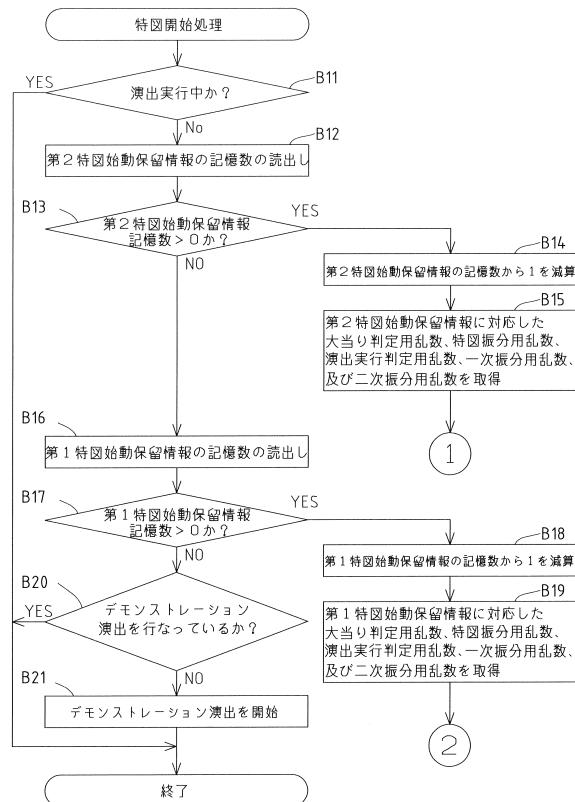
【図3】

図柄	カウント数 規定個数	大当たり後 確率状態	大当たり後 の 変短状態	OP	カウント	ED
特図1 特図2						
A a	16R 9個	確変状態	次回まで	10,000秒	1R～16R 25秒 (Int2,0秒)	9,500秒
B -	16R 9個	確変状態	次回まで (潜伏モード)	10,000秒	1R～16R 25秒 (Int2,0秒)	9,500秒
C -	16R 9個	確変状態	次回まで	0,004秒	1R 0.04秒 (Int2,0秒) × 16回 + 24.36秒 2R～16R 25秒 (Int2,0秒)	9,500秒
D -	16R 9個	確変状態	次回まで	0,004秒	0.04秒 (Int2,0秒)	0,004秒
E -	5R 9個	確変状態	次回まで	0,004秒	0.04秒 (Int2,0秒)	0,004秒
- b	16R 9個	確変状態	次回まで	10,000秒	1R～8R 25秒 (Int2,0秒) 9R 0.04秒 (Int2,0秒) × 8回 + 24.68秒 10R～16R 25秒 (Int2,0秒)	9,500秒
- c	16R 9個	確変状態	次回まで	10,000秒	1R～8R 25秒 (Int2,0秒) 9R～16R 0.04秒 (Int2,0秒)	9,500秒
F -	16R 9個	非確変状態	時短80回	10,000秒	1R～16R 25秒 (Int2,0秒)	9,500秒
- d	16R 9個	非確変状態	時短80回	10,000秒	1R～8R 25秒 (Int2,0秒) 9R～16R 0.04秒 (Int2,0秒)	9,500秒

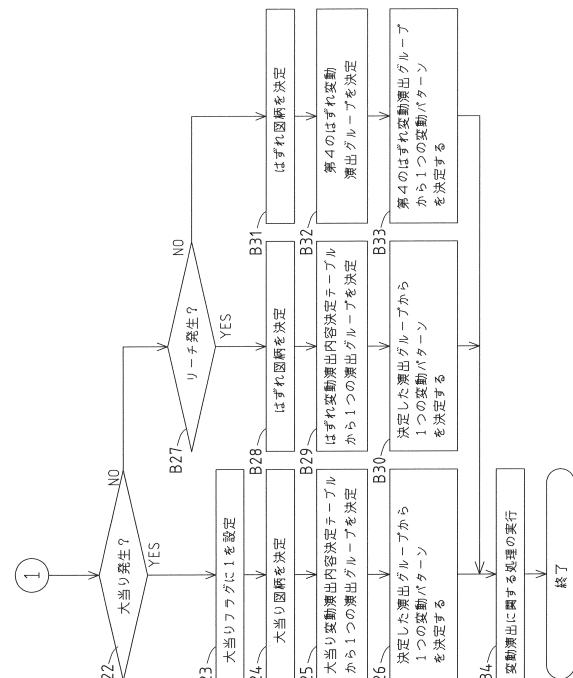
【図4】



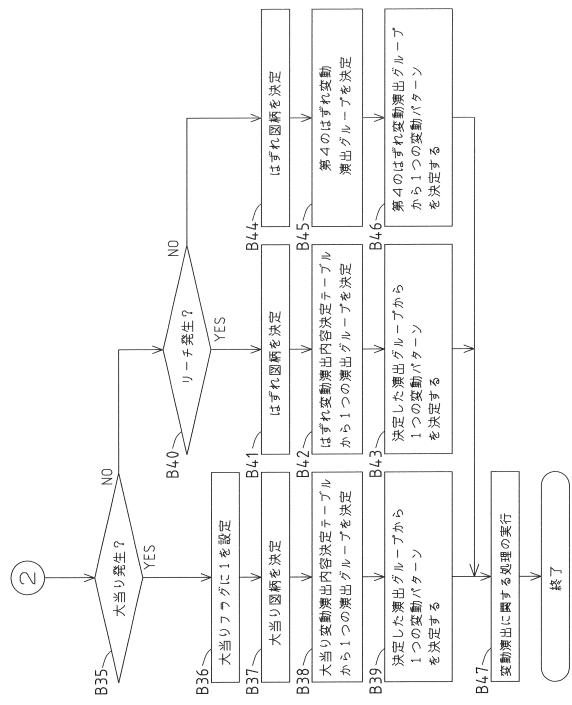
【図5】



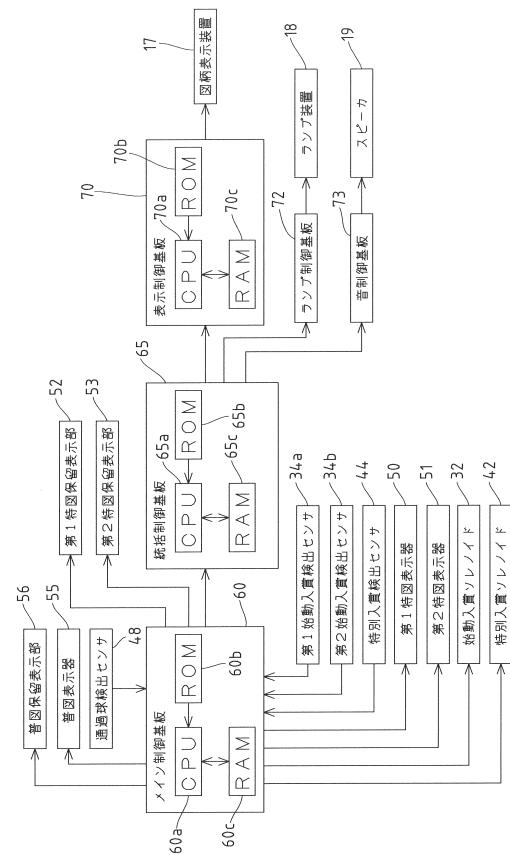
【図6】



【 図 7 】



【 义 8 】



【図9】

非確変状態・変短状態なし  
大当たり判定結果が肯定

演出グループ		第1の大当たり 変動演出グループ	第2の大当たり 変動演出グループ	第3の大当たり 変動演出グループ
一次振分判定値の固定値の数 (総数241)		23	128	90
特図1	一次振分判定値の 固定値の範囲	0~22	23~150	151~240
	第1特図始動保留の数 (0~3)	0~22	23~150	151~240
特図2	一次振分判定値の 固定値の範囲	—	0~240	—
	第2特図始動保留の数 (0~3)	—	0~240	—
先読み演出コマンドの上位コマンド		DBH	D1H	D9H

【 図 1 0 】

非確変状態・変短状態あり／確変状態・変短状態あり  
大当り判定結果が肯定

演出グループ		第2の大当たり 変動演出グループ
一次振分判定値の固定値の数 (総数241)		241
特図1	一次振分判定値の固定値の範囲	0~240
	第1特図始動保留の数 (0~3)	0~240
特図2	一次振分判定値の固定値の範囲	0~240
	第2特図始動保留の数 (0~3)	0~240
先読み演出コマンドの上位コマンド (非確状態の場合)		D1H
先読み演出コマンドの上位コマンド (確状態の場合)		D2H

非確変状態・変短状態なし  
→ 大當り判定結果が否定

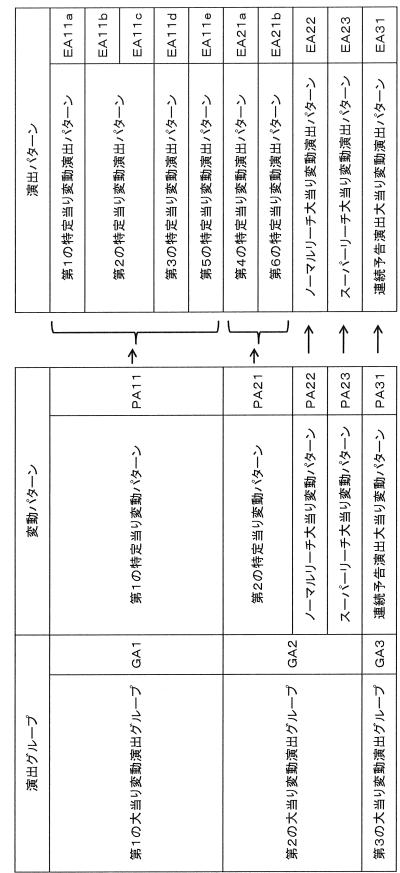
演出ノループ		演出ノループ		演出ノループ	
一次振分判定値の固定値の数 (※数:44)	一次振分判定値の固定値の範囲	一次振分判定値の変動値の範囲	一次振分判定値の固定値の数 (※数:44)	一次振分判定値の固定値の範囲	一次振分判定値の変動値の範囲
8	0~7	205~208、218、 223~224	8	7	235~240
					227~234
					8~204、 209~217、 219~222、 225~226
					209~217、 219~222、 225~226
					209~217、 219~222、 225~226
先詠み演出コマンドの上位コマンド		D4H		D8H	
特図1 第1特図始動保留の数 (0~1)	0~204	205~215、 218~226	205~215、 218~226	235~240	216~217、 227~234
第1特図始動保留の数 (2)	0~75	205~220、 223~225	205~220、 223~225	235~240	221~222、226、 227~234
第1特図始動保留の数 (3)	0~7	205~208、218、 223~224	205~208、218、 223~224	235~240	8~204、 209~217、 219~222、 225~226、 227~234
					209~217、 219~222、 225~226、 227~234
					209~217、 219~222、 225~226、 227~234

【図12】

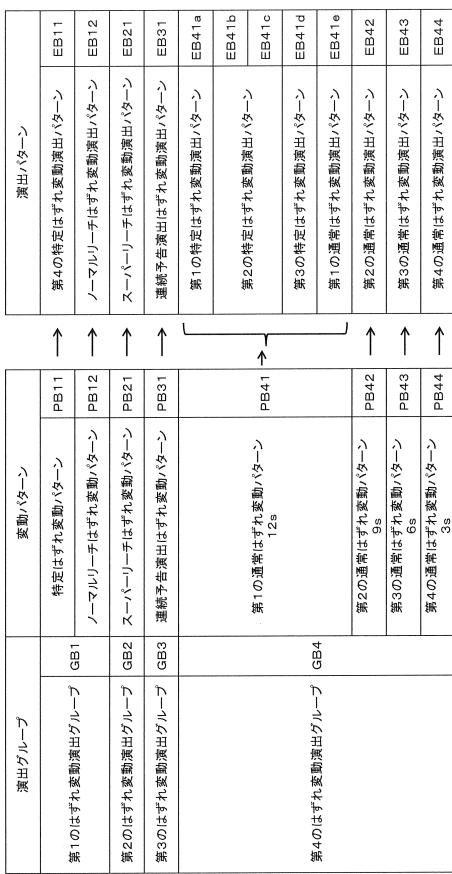
非確変状態・変短状態あり／確変状態・変短状態あり  
大当り判定結果が否定

演出グループ	第1のはずれ変動演出グループ
一次振分判定値の固定値の数 (総数241)	241
特図1	一次振分判定値の固定値の範囲 0～240
	第1特図始動保留の数 (0～3)
特図2	一次振分判定値の固定値の範囲 0～240
	第2特図始動保留の数 (0～3)
先読み演出コマンドの上位コマンド	D4H

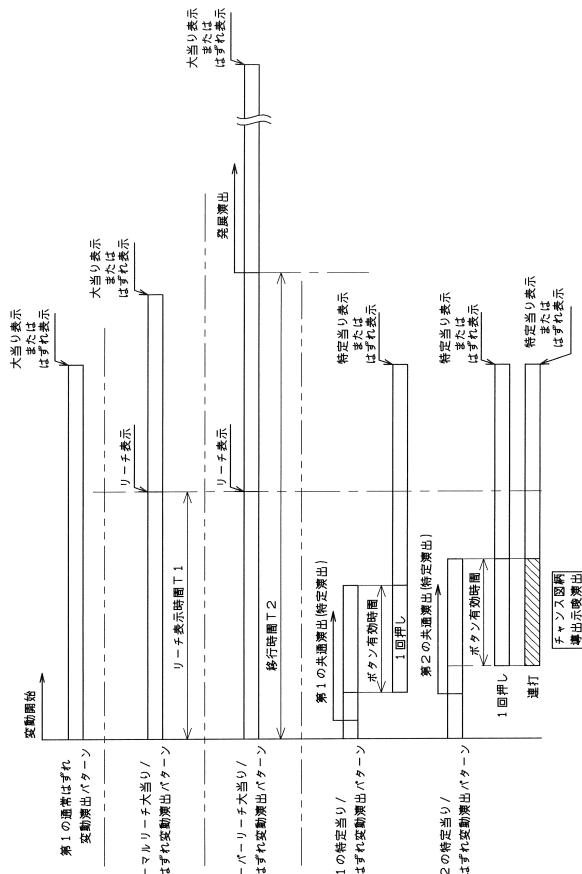
【図13】



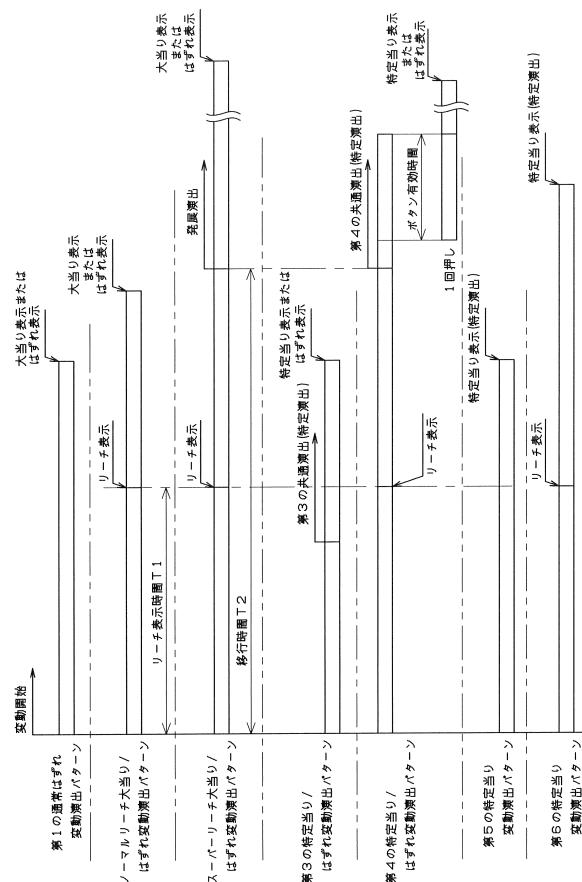
【図14】



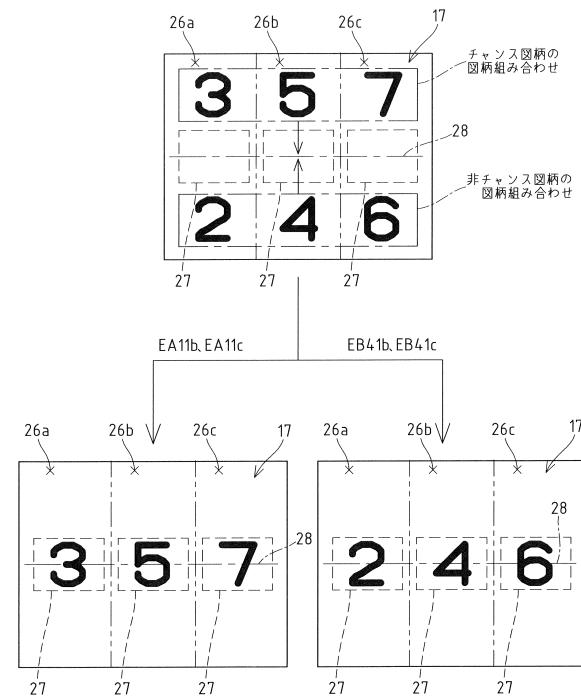
【図15】



【図16】



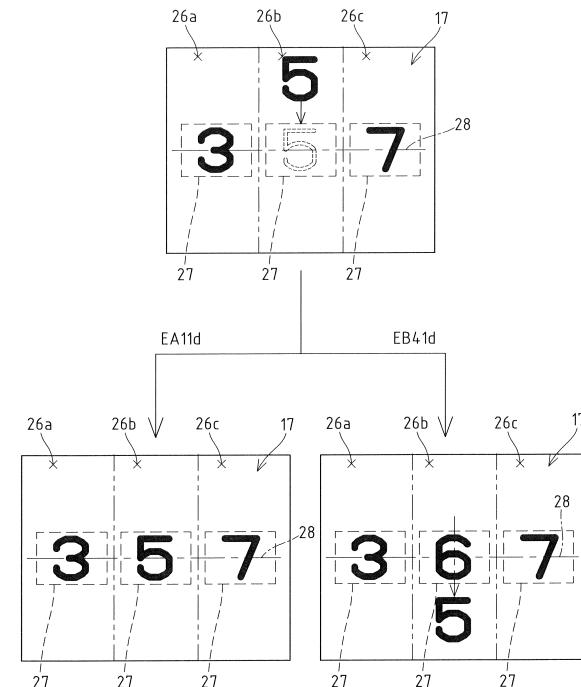
【図17】



【図18】

示唆演出パターン		第1規定回数 (0~3回)	第2規定回数 (4~6回)	第3規定回数 (7回~)
通常示唆演出図柄導出パターン	第1	UA1	U1	U1
	第2	UB1	U2	U2
	UB2	U1	U2	U2
	UC1	U3	U3	U3
	UC2	U2	U2	U3
	UC3	U1	U2	U3
	UD1	U4	U4	U4
	UD2	U3	U3	U4
	UD3	U2	U3	U4
	UD4	U2	U2	U4
確定示唆演出図柄導出パターン	UD5	U1	U2	U4

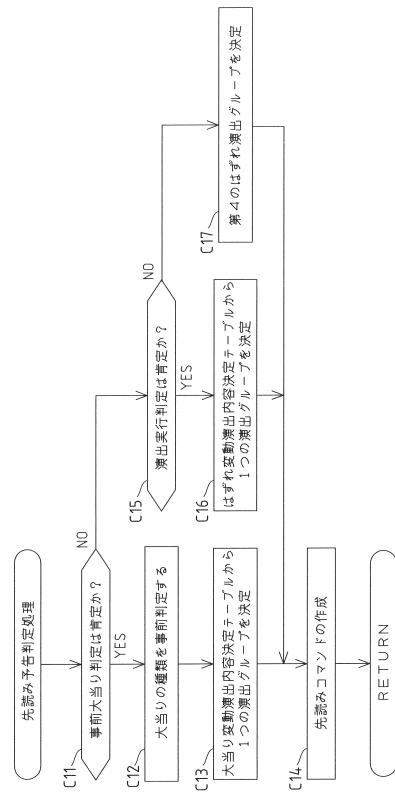
【図19】



【図20】

先読み演出パターンの種類	変動パターンで特定される先読み演出の変動時間	大当たり期待度	パターン
第1の先読み演出パターン	12s	低	WA1
		高	WA2
第2の先読み演出パターン	9s	低	WB1
		高	WB2
第3の先読み演出パターン	6s	低	WC1
		高	WC2
第4の先読み演出パターン	3s	低	WD1
		高	WD2

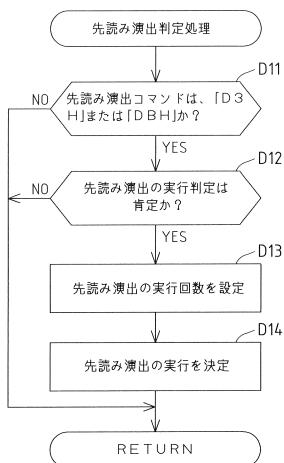
【図22】



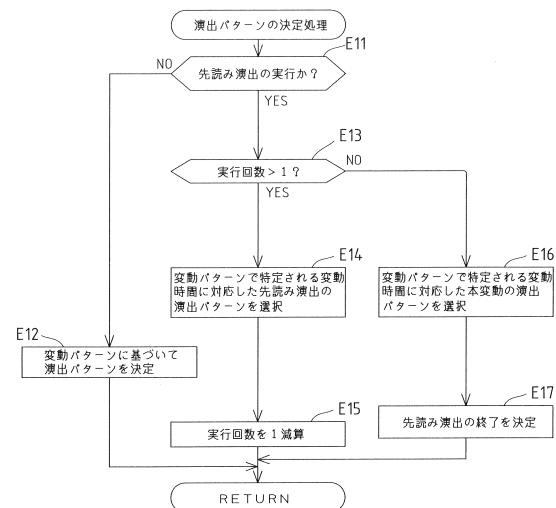
【図21】

先読み示唆演出パターンの種類	最終表示	選択可能な大当たり因柄
通常先読み示唆演出パターン	SA1 H1	因柄C、因柄D、因柄E、ばすれ
	SA2 H2	
	SA3 H3	
確定先読み示唆演出パターン	SA4 H4	因柄C、因柄D、因柄E

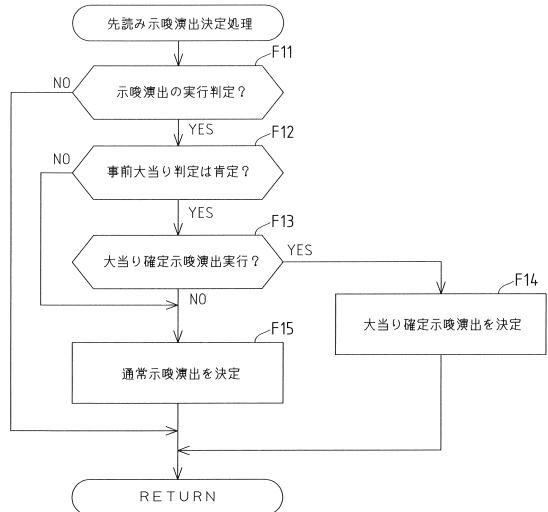
【図23】



【図24】



【図25】



---

フロントページの続き

(72)発明者 加藤 良太

愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

(72)発明者 田房 英樹

愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

審査官 清水 徹

(56)参考文献 特開2009-56146 (JP, A)

特開2010-104646 (JP, A)

特開2010-22514 (JP, A)

特開2010-35655 (JP, A)

特開2010-57769 (JP, A)

「CRAぱちんこ24」, パチンコ必勝ガイド2010年9月5号, 株式会社白夜書房, 2010年9月 5日, p.130-134

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02