

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5789143号  
(P5789143)

(45) 発行日 平成27年10月7日(2015.10.7)

(24) 登録日 平成27年8月7日(2015.8.7)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 3 (全 41 頁)

(21) 出願番号 特願2011-151645 (P2011-151645)  
 (22) 出願日 平成23年7月8日(2011.7.8)  
 (65) 公開番号 特開2013-17571 (P2013-17571A)  
 (43) 公開日 平成25年1月31日(2013.1.31)  
 審査請求日 平成25年9月30日(2013.9.30)

(73) 特許権者 000135210  
 株式会社ニューギン  
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番6号  
 地  
 (74) 代理人 100068755  
 弁理士 恩田 博宣  
 (74) 代理人 100105957  
 弁理士 恩田 誠  
 (72) 発明者 丹野 孝紀  
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号  
 ニューギン東京ビル内  
 (72) 発明者 武沢 学  
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号  
 ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、図柄の変動開始から図柄の確定停止表示までを1回として行う図柄変動ゲームが当たりとなるか否かを判定するための当たり判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動手段に遊技球が入球したときに前記乱数取得手段が取得した当たり判定用乱数を始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記図柄変動ゲームの開始時に、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当たり判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが当たりとなるか否かを判定する当たり判定手段と、を備え、前記当たり判定手段の判定結果が肯定の場合には当たり遊技が行われる遊技機において、

前記始動手段には入球口を開閉させる開閉手段を有する始動手段を含み、前記開閉手段が開放状態に動作し易くなる動作容易状態に関する遊技状態の制御、並びに当りの当選確率を低確率状態から高確率状態へ変動させる確変状態に関する遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、

前記当たり判定手段の判定結果に基づいて、1回の図柄変動ゲームにおいて図柄の変動開始を1回とする変動サイクルを複数回実行するとともに、何れかの変動サイクルにおいてリーチ演出が実行される特殊変動内容を決定する変動内容決定手段と、

前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当たり判定用乱数に基づく前記当たり判定手段の判定前に、該当たり判定用乱数を判定する事前判定手段と、

前記当たり判定手段の判定前に、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、事前予告

10

20

演出を実行させるか否かを決定する事前予告演出決定手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

前記事前予告演出決定手段によって事前予告演出を実行させると決定した場合には、前記当り判定手段の判定前に、該事前予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、

確変状態及び動作容易状態が付与された遊技状態において実行された図柄変動ゲームの回数が規定回数を超えたか否かを判定するゲーム回数判定手段と、を備え、

前記事前予告演出決定手段は、前記事前判定手段によって判定された当り判定用乱数に基づく図柄変動ゲームよりも前に実行可能であり、実行が保留されている図柄変動ゲームでリーチ演出が実行される場合には、前記事前予告演出の実行を規制する制御を行い、

前記変動内容決定手段は、前記ゲーム回数判定手段の判定結果が肯定の場合には否定の場合よりも前記特殊変動内容を決定し難く制御する遊技機。

#### 【請求項 2】

前記当り判定手段の判定結果に基づいて、リーチ演出を実行させるか否かを決定するリーチ決定手段を備え、

前記変動内容決定手段は、前記リーチ決定手段によってリーチ演出を実行させると決定された場合、前記特殊変動内容を決定し得る制御を行い、

前記リーチ決定手段が、前記ゲーム回数判定手段の判定結果が肯定の場合には否定の場合よりも低い確率でリーチ演出を実行させると決定することにより、前記図柄変動ゲームの回数が規定回数を超えた場合には前記事前予告演出決定手段が前記事前予告演出の実行を規制する制御を行い難く、前記事前予告演出の実行確率を高めた請求項 1 に記載の遊技機。

#### 【請求項 3】

前記当り判定手段の判定結果に基づいて、リーチ演出を実行させるか否かを決定するリーチ決定手段を備え、

前記変動内容決定手段は、前記リーチ決定手段によってリーチ演出を実行させると決定された場合、前記特殊変動内容を決定し得る制御を行い、

前記変動内容決定手段が、前記リーチ決定手段によってリーチ演出を実行させると決定された場合において、前記ゲーム回数判定手段の判定結果が肯定の場合には否定の場合よりも低い確率で前記特殊変動内容を決定することにより、前記図柄変動ゲームの回数が規定回数を超えた場合には前記事前予告演出決定手段が前記事前予告演出の実行を規制する制御を行い難く、前記事前予告演出の実行確率を高めた請求項 1 に記載の遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数に基づく当り判定前に、その当り判定用乱数に基づいて、事前予告演出を実行させる遊技機に関するものである。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、遊技盤に配設した始動入賞口への遊技球の入球を契機に大当り判定用の乱数を取得し、当該乱数の値と予め決定された大当り判定値とが一致するか否かの判定によって、大当りか否かの大当り抽選を行っている。また、その大当り抽選の抽選結果を複数列の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームを実行させることにより導出させている。図柄変動ゲームでは、リーチ状態が形成され、最終的に確定停止表示された大当り図柄である場合、遊技者は大当りを認識し得るようになっている。

#### 【0003】

また、大当り遊技の終了後、大当りの当選確率を低確率状態から高確率状態へ変動させる確変状態や、図柄変動ゲームの変動時間を短縮させ得る変短状態が付与される場合があり、その遊技状態に対応して各種演出が決定される場合がある。

## 【 0 0 0 4 】

また、この種のパチンコ遊技機では、大当たり判定の前に大当たり図柄が表示されるか可能性を示唆する事前予告演出を実行することで、遊技者の興味を高めることが行われている（例えば、特許文献 1）。特許文献 1 のパチンコ遊技機では、始動入賞口への遊技球の入球時に大当たりか否かを事前判定するとともに、当該事前判定の結果に応じて事前予告演出の実行可否を決定し、大当たりと事前判定された図柄変動ゲーム迄に実行される事前予告演出を実行するようになっている。

## 【 0 0 0 5 】

また、1 回の図柄変動ゲームで遊技者に大当たりに対する期待感を変化し得るように、1 回の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始を複数回行う特殊予告演出が実行される場合がある（例えば、特許文献 2 参照）。この特殊予告演出では、1 回の図柄変動ゲーム中に図柄の変動開始（以下、変動サイクルと示す場合がある）の回数が多いほど、大当たりとなる可能性、すなわち大当たり期待度が高くなるように設定されているのが一般的である。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 6 】

【 特許文献 1 】 特開平 9 - 7 0 0 号公報

【 特許文献 2 】 特開 2 0 0 5 - 2 6 1 7 1 1 号公報

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 7 】

しかしながら、このようなパチンコ機において、事前予告演出や特殊予告演出を実行させることによって、多様な演出を実行させたが、変短状態が付与されている場合には、1 回の図柄変動ゲームにおける時間効率を考慮しないと、その時間効率の低下により、遊技を円滑に進行することができず、遊技に対する興味の減退を招くおそれがあった。例えば、1 回の図柄変動ゲーム中に複数回の変動サイクルが行われる特殊予告演出は時間効率を低下させ、複数回の図柄変動ゲームに跨って実行される事前予告演出は時間効率を向上させる傾向があり、多様な演出を実行させるために、両方の実行頻度を高くすると、時間効率が低下する。その反面、時間効率を向上させるために、両方の実行頻度を低くすると、実行させる演出に多様性を持たせることができなくなってしまう。

## 【 0 0 0 8 】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、変短状態における 1 回の図柄変動ゲームの時間効率を向上させるとともに、実行させる演出に多様性を持たせることができ、遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することにある。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 9 】

上記問題点を解決するために、請求項 1 に記載の発明は、遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、図柄の変動開始から図柄の確定停止表示までを 1 回として行う図柄変動ゲームが当たりとなるか否かを判定するための当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動手段に遊技球が入球したときに前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数を始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記図柄変動ゲームの開始時に、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが当たりとなるか否かを判定する当り判定手段と、を備え、前記当り判定手段の判定結果が肯定の場合には当り遊技が行われる遊技機において、前記始動手段には入球口を開閉させる開閉手段を有する始動手段を含み、前記開閉手段が開放状態に動作し易くなる動作容易状態に関する遊技状態の制御、並びに当りの当選確率を低確率状態から高確率状態へ変動させる確変状態に関する遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて、1 回の図柄変動ゲームにおいて図柄の変動開始を 1 回とする変動サイクルを複数回実行するとともに、何れ

かの変動サイクルにおいてリーチ演出が実行される特殊変動内容を決定する変動内容決定手段と、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数に基づく前記当り判定手段の判定前に、該当り判定用乱数を判定する事前判定手段と、前記当り判定手段の判定前に、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、事前予告演出を実行させるか否かを決定する事前予告演出決定手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記事前予告演出決定手段によって事前予告演出を実行させると決定した場合には、前記当り判定手段の判定前に、該事前予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、確変状態及び動作容易状態が付与された遊技状態において実行された図柄変動ゲームの回数が規定回数を超えたか否かを判定するゲーム回数判定手段と、を備え、前記事前予告演出決定手段は、前記事前判定手段によって判定された当り判定用乱数に基づく図柄変動ゲームよりも前に実行可能であり、実行が保留されている図柄変動ゲームでリーチ演出が実行される場合には、前記事前予告演出の実行を規制する制御を行い、前記変動内容決定手段は、前記ゲーム回数判定手段の判定結果が肯定の場合には否定の場合よりも前記特殊変動内容を決定し難く制御することを要旨とする。

10

#### 【0010】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記当り判定手段の判定結果に基づいて、リーチ演出を実行させるか否かを決定するリーチ決定手段を備え、前記変動内容決定手段は、前記リーチ決定手段によってリーチ演出を実行させると決定された場合、前記特殊変動内容を決定し得る制御を行い、前記リーチ決定手段が、前記ゲーム回数判定手段の判定結果が肯定の場合には否定の場合よりも低い確率でリーチ演出を実行させると決定することにより、前記図柄変動ゲームの回数が規定回数を超えた場合には前記事前予告演出決定手段が前記事前予告演出の実行を規制する制御を行い難く、前記事前予告演出の実行確率を高めたことを要旨とする。

20

#### 【0011】

請求項3に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記当り判定手段の判定結果に基づいて、リーチ演出を実行させるか否かを決定するリーチ決定手段を備え、前記変動内容決定手段は、前記リーチ決定手段によってリーチ演出を実行させると決定された場合、前記特殊変動内容を決定し得る制御を行い、前記変動内容決定手段が、前記リーチ決定手段によってリーチ演出を実行させると決定された場合において、前記ゲーム回数判定手段の判定結果が肯定の場合には否定の場合よりも低い確率で前記特殊変動内容を決定することにより、前記図柄変動ゲームの回数が規定回数を超えた場合には前記事前予告演出決定手段が前記事前予告演出の実行を規制する制御を行い難く、前記事前予告演出の実行確率を高めたことを要旨とする。

30

#### 【発明の効果】

#### 【0014】

本発明によれば、変短状態における1回の図柄変動ゲームの時間効率を向上させるとともに、実行させる演出に多様性を持たせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0015】

40

【図1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図3】(a)～(h)は、演出表示装置における表示態様を説明する模式図。

【図4】(a)～(h)は、演出表示装置における表示態様を説明する模式図。

【図5】先読み予告演出の実行抽選確率を示す説明図。

【図6】リーチ確率を示す説明図。

【図7】変動パターンを示す説明図。

【図8】(a)及び(b)は、変動パターンの選択確率を示す説明図。

【図9】事前判定処理を示すフローチャート。

【図10】(a)～(f)は、先読み予告演出の実行可否を示す説明図。

50

【図 1 1】先読み制御処理を示すフローチャート。

【図 1 2】演出内容決定テーブルを示す説明図。

【図 1 3】先読み予告演出の実行抽選確率を示す説明図。

【図 1 4】リーチ確率を示す説明図。

【図 1 5】(a) 及び (b) は、変動パターンの選択確率を示す説明図。

【発明を実施するための形態】

【0016】

[第 1 の実施形態]

以下、本発明をパチンコ遊技機に具体化した第 1 の実施形態について図 1 ~ 図 1 5 を参照して説明する。

10

【0017】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤 10 のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部 GH を有する演出実行手段としての演出表示装置 11 が配設されている。演出表示装置 11 には、複数の図柄列（本実施形態では 3 列）を変動表示させて行う図柄変動ゲーム（以下、「変動ゲーム」と示す）を含み、該変動ゲームに関連して実行される各種の表示演出が画像表示される。なお、演出表示装置 11 の変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄（演出図柄、以下、「飾図」と示す）を用いて行われる。

【0018】

また、演出表示装置 11 の左下には、7 セグメント型の第 1 特別図柄表示装置 12 a が、演出表示装置 11 の右下には、7 セグメント型の第 2 特別図柄表示装置 12 b が、それぞれ配設されている。第 1 特別図柄表示装置 12 a 又は第 2 特別図柄表示装置 12 b では、特別図柄（以下、「特図」と示す）を変動させて表示する変動ゲームが行われる。特図は、大当たりか否かの内部抽選（大当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。本実施形態において、変動ゲームは、各表示装置 12 a , 12 b において、特図の変動表示が開始されてから確定停止表示される迄を 1 回として実行される。以下、第 1 特別図柄表示装置 12 a で行われる変動ゲームを「第 1 変動ゲーム（第 1 図柄変動ゲーム）」と示すことがあり、第 2 特別図柄表示装置 12 b で行われる変動ゲームを「第 2 変動ゲーム（第 2 図柄変動ゲーム）」と示すことがある。

20

【0019】

本実施形態において各表示装置 12 a , 12 b には、複数種類（本実施形態では、101 種類）の特図の中から、大当たり抽選の抽選結果に対応する 1 つの特図が選択され、その選択された特図が変動ゲームの終了によって個別に確定停止表示される。101 種類の特図は、大当たりを認識し得る図柄となる 100 種類の大当たり図柄（大当たり表示結果）と、はずれを認識し得る図柄となる 1 種類のはずれ図柄（はずれ表示結果）とに分類される。また、大当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与される。

30

【0020】

また、本実施形態において演出表示装置 11 には、複数の図柄列毎に [1] ~ [8] の 8 種類の数字が飾図として表示されるようになっている。そして、本実施形態において演出表示装置 11 は、各表示装置 12 a , 12 b と比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図と比較して遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、演出表示装置 11 に確定停止表示された図柄から大当たり又ははずれを認識し得る。

40

【0021】

そして、演出表示装置 11 には、各表示装置 12 a , 12 b の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的には、各表示装置 12 a , 12 b に大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 11 にも大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図による大当たり図柄としては、全列の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせである（例えば、[222][777] など）。

【0022】

また、各表示装置 12 a , 12 b にはずれ図柄が確定停止表示される場合には、演出表

50

示装置 11 にもはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図によるはずれ図柄としては、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせ（例えば、[ 1 3 5 ] [ 2 4 6 ] など）、又は 1 列の図柄が他の 2 列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせである（例えば、[ 1 2 1 ] [ 7 6 7 ] など）。

【 0 0 2 3 】

また、演出表示装置 11 では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄の変動表示が停止するようになっており、特定の 2 列（本実施形態では左右の 2 列）に同一の図柄が一旦停止表示された場合、リーチ状態が形成される。ここで、一旦停止表示とは、画像表示部 GH においてゆれ変動状態で表示されている状態であり、画像表示部 GH において図柄が確定停止している確定停止表示とは区別される。本実施形態では、複数の図柄列のうち左列が第 1 停止列、右列が第 2 停止列（直前停止列）、中列が第 3 停止列（最終停止列）となり、左列及び右列がリーチ状態を形成するリーチ形成列となる。

10

【 0 0 2 4 】

第 1 特別図柄表示装置 12 a の左下には、複数個（本実施形態では 4 個）の第 1 特図保留発光部を有する第 1 特別図柄保留表示装置 13 a が配設されている。第 1 特別図柄保留表示装置 13 a は、機内部で記憶した第 1 変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。なお、以下、第 1 変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を「第 1 保留記憶数」と示す。第 1 保留記憶数は、遊技盤 10 に配設した始動手段（第 1 始動手段）としての第 1 始動入賞口 14 に遊技球が入賞することで「1」加算される一方で、第 1 変動ゲームの開始により「1」減算される。したがって、変動ゲーム中に第 1 始動入賞口 14 へ遊技球が入賞すると、第 1 保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では「4」）まで累積される。

20

【 0 0 2 5 】

第 2 特別図柄表示装置 12 b の右下には、複数個（本実施形態では 4 個）の第 2 特図保留発光部を有する第 2 特別図柄保留表示装置 13 b が配設されている。第 2 特別図柄保留表示装置 13 b は、機内部で記憶した第 2 変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。なお、以下、第 2 変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を「第 2 保留記憶数」と示す。第 2 保留記憶数は、遊技盤 10 に配設した始動手段（第 2 始動手段）としての第 2 始動入賞口 15 に遊技球が入賞することで「1」加算される一方で、第 2 変動ゲームの開始により「1」減算される。したがって、変動ゲーム中に第 2 始動入賞口 15 へ遊技球が入賞すると、第 2 保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では「4」）まで累積される。

30

【 0 0 2 6 】

また、第 1 特別図柄表示装置 12 a の下方には、複数個（本実施形態では「 $\square$ 」、「 $\times$ 」の 2 個）の普図発光部を有する普通図柄表示装置 20 が配設されている。普通図柄表示装置 20 では、複数種類の普通図柄を変動させて表示する普通図柄変動ゲームが行われる。普通図柄は、普通当りか否かの内部抽選（普通当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。なお、以下、普通図柄を「普図」と示し、普通図柄ゲームを「普図ゲーム」と示す。また、この普図ゲームにおいても変動ゲームと同じように、遊技盤 10 に配設した作動ゲート 19 に遊技球が通過（入球）することで普図用の始動保留球（普図始動保留球）が記憶される。この普図始動保留球の記憶数（普図保留記憶数）は、作動ゲート 19 への遊技球の通過により、所定の上限数（本実施形態では「4」）を上限として「1」加算される一方で、普図ゲームの開始により「1」減算される。

40

【 0 0 2 7 】

また、本実施形態において、第 1 変動ゲームと第 2 変動ゲームとが同時に実行されないように構成されており、変動ゲーム（第 1 変動ゲーム又は第 2 変動ゲーム）が終了した場合に第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とが共に「1」以上であるときには、第 2 保留記憶数に基づく第 2 変動ゲームが優先して実行される。また、本実施形態において、変動ゲームと普図ゲームとは同時に実行可能である。

【 0 0 2 8 】

50

演出表示装置 11 の下方には、遊技球の第 1 入賞口 14 a を有する第 1 始動入賞口 14 が配設されている。第 1 始動入賞口 14 の奥方には入賞した遊技球を検知する第 1 始動口スイッチ SW1 (図 2 に示す) が配設されている。第 1 始動入賞口 14 は、入賞した遊技球を第 1 始動口スイッチ SW1 で検知することにより、第 1 変動ゲームの始動条件と予め定めた個数 (例えば、3 個) の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

【0029】

また、第 1 始動入賞口 14 の下方には、遊技球の第 2 入賞口 15 a を有する第 2 始動入賞口 15 が配設されている。第 2 始動入賞口 15 は普通電動役物とされ、普通電動役物ソレノイド SOL1 (図 2 に示す) の作動により開閉動作を行う開閉手段としての開閉羽根 16 を備えている。第 2 始動入賞口 15 は、開閉羽根 16 の開動作により入口が拡大されて遊技球が入賞 (入球) し易い開状態 (第 1 状態) とされる一方で、開閉羽根 16 の閉動作により入口が拡大されずに遊技球が入賞し難い閉状態 (第 2 状態) とされる。そして、第 2 始動入賞口 15 の奥方には入賞した遊技球を検知する第 2 始動口スイッチ SW2 (図 2 に示す) が配設されている。第 2 始動入賞口 15 は、入賞した遊技球を第 2 始動口スイッチ SW2 で検知することにより、第 2 変動ゲームの始動条件と予め定めた個数 (例えば、3 個) の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

【0030】

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

【0031】

また、第 2 始動入賞口 15 の下方には、大入賞口ソレノイド SOL2 (図 2 に示す) の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 17 を備えた大入賞口 18 が配設されている。大入賞口 18 の奥方には、入賞した遊技球を検知するカウントスイッチ SW3 (図 2 に示す) が配設されている。特別入賞口としての大入賞口 18 は、入賞した遊技球を検知することにより、予め定めた個数 (例えば、14 個) の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口 18 は、大当り遊技中に大入賞口扉 17 の開動作によって開放されることで遊技球の入賞が許容される。このため、大当り遊技中、遊技者は、賞球を獲得できる機会を得ることができる。

【0032】

この大当り遊技は、大当り抽選で大当りに当選し、各表示装置 12 a, 12 b の変動ゲームで大当り図柄が確定停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当り遊技が開始すると、最初は大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、大入賞口 18 が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、大入賞口 18 の開閉が所定回数行われる迄であり、1 回のラウンド遊技中に大入賞口 18 に、規定個数 (入賞上限個数) の遊技球が入賞する迄の間、又は規定時間 (ラウンド遊技時間) が経過するまでの間、開放される。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、規定ラウンド数 (本実施形態では「15」) のラウンド遊技が終了すると、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

【0033】

また、本実施形態では、オープニング時間として「10 (秒)」が、各ラウンド遊技の最大時間として「25 (秒)」が、各ラウンド間のインターバル時間 (ラウンド間インターバル) として「2.0 (秒)」が、エンディング時間として「10 (秒)」がそれぞれ設定されている。また、これら的大当り遊技では、各ラウンド遊技における大入賞口 18

10

20

30

40

50

の開放回数として「１回」が、１回のラウンド遊技の入賞上限個数として「８球」が、それぞれ設定されている。

【００３４】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り遊技の終了後に、遊技者に有利な確率変動状態（以下、「確変状態」と示す）が付与される場合がある。確変状態は、確定停止表示された大当り図柄（特図）の種類が予め定めた確変図柄であることを条件として付与される。この確変状態では、大当り遊技終了後に、大当りの当選確率が低確率状態（本実施形態では、 $208/65536$ ）から高確率状態（本実施形態では、 $2080/65536$ ）に変動する。本実施形態では、大当り遊技終了後に確変状態が付与される大当りが確変大当りであり、確変状態が付与されない大当りが非確変大当りとなる。また、確変状態は、確変大当りに当選した場合、大当り遊技の終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態を問わず、次回の大当り遊技が付与されるまで（「次回まで」と示す）付与される。

10

【００３５】

このように、確変状態は、大当り抽選の抽選確率が高確率に変動して大当りが生起され易くなるため、遊技者にとって有利であり、遊技者は、確変大当りになることを期待しつつ遊技を行っている。なお、本実施形態では、確変大当りとなるか非確変大当りとなるかは、大当り抽選に当選した場合に決定する特図（大当り図柄）に応じて決定されるようになっており、 $60/100$ の確率で確変大当りとなり、 $40/100$ の確率で非確変大当りとなる。

20

【００３６】

また、大当り遊技の終了後には、変動短縮状態（以下、「変短状態」と示す）が付与される場合がある。この変短状態では、変短状態が付与されていない非変短状態と比較して、変動ゲームの変動時間が短縮される場合があり（短縮され得る）、特に、はずれ表示結果が確定停止表示される変動ゲームの変動時間が短縮される場合がある。また、変短状態では、開閉羽根１６を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が、非変短状態と比較して短縮される。また、変短状態では、普図ゲームの普通当りの当選確率が低確率状態（本実施形態では、 $2621/65536$ ）から高確率状態（本実施形態では、 $65273/65536$ ）に変動する。また、変短状態では、普通当り抽選に当選した際、非変短状態とは異なる動作パターンで開閉羽根１６が開閉動作するようになっている。なお、本実施形態において、非変短状態で普通当り抽選に当選する場合には、開閉羽根１６が１回開放し、開放してから $200\text{ms}$ 経過するまで開放状態を維持するようになっている。その一方で、変短状態で普通当り抽選に当選する場合には、開閉羽根１６が３回開放するとともに、１回の開放において開放してから $1540\text{ms}$ が経過するまで開放状態を維持するようになっている。つまり、開閉羽根１６は、変短状態では、非変短状態と比較して、１回の普通当りに対応する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。このため、変短状態では、開閉羽根１６が開放状態に動作し易く、変動ゲームが実行され易くなる。

30

【００３７】

なお、普通当りとなった場合に開閉羽根１６が開放されるが、閉鎖する前であっても、入賞上限個数（本実施形態では、１０球）の遊技球が入賞したときには、開閉羽根１６は閉鎖するようになっている。同様に、所定回数開放していなくても、入賞上限個数の遊技球が入賞したときには、開閉羽根１６は閉鎖するようになっている。また、変短状態は、確変大当りに当選した場合、大当り遊技の終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態を問わず、次回の大当り遊技が付与されるまで（「次回まで」と示す）付与される一方で、非確変大当りに当選した場合、予め定めた回数（本実施形態では、１００回）の変動ゲームが行われるまでの間、付与される。

40

【００３８】

次に、パチンコ遊技機の制御構成について図２を参照して説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機の機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板

50



30が配設されている。主制御手段としての主制御基板30は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、統括制御基板31と表示制御基板32とが配設されている。演出制御手段としての統括制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、表示制御基板32を制御する。演出制御手段としての表示制御基板32は、主制御基板30と統括制御基板31が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、演出表示装置11の表示態様（図柄、保留画像、各種背景画像、文字、キャラクタなどの表示画像など）を制御する。

#### 【0039】

ここで、主制御基板30、統括制御基板31及び表示制御基板32の具体的構成について以下に説明する。

まず、主制御基板30について図2を参照して以下に説明する。

#### 【0040】

主制御基板30には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用CPU30aと、主制御用CPU30aのメイン制御プログラムを格納する主制御用ROM30bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM30cが設けられている。そして、主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1～SW4が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用CPU30aには、第1特別図柄表示装置12a、第2特別図柄表示装置12b、第1特別図柄保留表示装置13a、第2特別図柄保留表示装置13b、普通図柄表示装置20、普通電動役物ソレノイドSOL1、及び大入賞口ソレノイドSOL2が接続されている。

#### 【0041】

また、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数、特図振分乱数、リーチ判定用乱数、及び変動パターン振分用乱数の値などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。当り判定用乱数は、大当り抽選（大当り判定）で用いる乱数である。特図振分乱数は、大当り図柄となる特図の決定で用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当り抽選で大当りに当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動ゲームにおける変動パターンを決定するための乱数である。また、主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。例えば、主制御用RAM30cには、普通ゲームにおいて普通当りとなるか否かを判定する場合に用いる普通当り判定用乱数が記憶されている。

#### 【0042】

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当り判定値、及びリーチ判定値など）が記憶されている。大当り判定値は、大当り抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値（0～65535までの全65536通りの整数）の中から定められている。また、リーチ判定値は、はずれを決定する場合にリーチを形成するか否かの内部抽選（リーチ判定）で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（0～240までの全241通りの整数）の中から定められている。

#### 【0043】

また、主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターン（変動内容）が記憶されている。変動パターンは、変動ゲームが開始してから変動ゲームが終了するまでの間の演出（遊技演出）のベースとなるパターンであって、変動ゲームの変動内容（演出内容）及び変動時間（演出時間）を特定（指定）し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、大当り変動用の変動パターン、はずれリーチ変動用の変動パターン、及びはずれ変動用の変動パターンに概ね分類できる。大当り変動は、大当り遊技が付与されると決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置11では、リーチ演出を経て、変動ゲームが最終的に大当り図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれリーチ変動は、大当り遊技が付与されないと決定された場合に行われる変動であり、演

出表示装置 11 では、リーチ演出を経て、変動ゲームが最終的にはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれ変動は、大当たり遊技が付与されないと決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置 11 では、リーチ演出を経ないで、変動ゲームが最終的にはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。

【0044】

なお、本実施形態では、大当たりの種類に拘わらず、大当たり遊技が決定された場合に同じ大当たり変動用の変動パターンを決定する。よって、変動ゲームの演出内容から、確変大当たり、非確変大当たりに当選したかを特定することができないようになっている。

【0045】

10

次に、統括制御基板 31 について図 2 を参照して以下に説明する。

統括制御基板 31 には、制御動作を所定の手順で実行する統括制御用 CPU 31a と、統括制御用 CPU 31a の統括制御プログラムを格納する統括制御用 ROM 31b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる統括制御用 RAM 31c が設けられている。統括制御用 RAM 31c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。また、統括制御用 CPU 31a には、表示制御基板 32 が接続されている。統括制御用 CPU 31a は、各種制御コマンドを入力すると、統括制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。

【0046】

次に、表示制御基板 32 について図 2 を参照して以下に説明する。

20

表示制御基板 32 には、表示制御動作を所定の手順で実行する表示制御用 CPU 32a と、表示制御用 CPU 32a の表示制御プログラムを格納する表示制御用 ROM 32b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる表示制御用 RAM 32c が設けられている。表示制御用 ROM 32b には、各種の画像データ（図柄、保留画像、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。表示制御用 RAM 32c には、パチンコ遊技機の表示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。また、表示制御用 CPU 32a には、演出表示装置 11 が接続されている。表示制御用 CPU 32a は、各種制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。

【0047】

30

また、本実施形態では、事前予告演出に相当する先読み予告演出が実行される。先読み予告演出とは、その先読み予告演出の対象となる変動ゲームの実行が制御される前に、その変動ゲームの大当たり期待度を示唆する予告演出であり、その変動ゲームの始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数に基づいて実行される。なお、以下、先読み予告演出を実行させるか否かを判定する対象となる変動ゲームを「判定対象図柄変動ゲーム」と示すことがあり、その判定の結果、先読み予告演出の対象となる変動ゲームを「予告契機図柄変動ゲーム」と示すことがある。また、予告契機図柄変動ゲームよりも前に実行されるが、未だ実行されておらずに保留されている変動ゲームを「保留中図柄変動ゲーム」と示すことがある。なお、この保留中図柄変動ゲームは、実行中の変動ゲームを含まない。

【0048】

40

また、本実施形態では、先読み予告演出として保留先読み予告演出が採用されている。この保留先読み予告演出とは、保留記憶数（第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数）を示す保留画像を、通常時における表示態様（演出態様）とは異なる表示態様で表示させることによって、その保留記憶数に対応する変動ゲームにおける大当たり期待度を示唆する演出である。なお、本実施形態において、保留先読み予告演出は、予告契機図柄変動ゲームに対応する保留画像のみを通常時とは異なる表示態様で表示させ、それ以外の保留中図柄変動ゲームに対応する保留画像を通常時の表示態様で表示させる。つまり、保留先読み予告演出は、予告契機図柄変動ゲームを報知する先読み予告演出である。

【0049】

保留先読み予告演出は、第 1 始動入賞口 14、又は第 2 始動入賞口 15（各始動入賞口

50

14, 15)への遊技球の入賞に応じて実行可能である。特に、保留先読み予告演出は、各始動入賞口14, 15に遊技球が入賞されたときに実行が開始されるため、1回の変動ゲームでも実行可能である。

#### 【0050】

このような先読み予告演出について図3及び図4を参照して以下に説明する。なお、図3及び図4においては、第1変動ゲームに関することに限り説明を行うが、本実施形態においては、第2変動ゲームにおいても保留画像が表示され、保留先読み予告演出が実行される場合がある。

#### 【0051】

演出表示装置11の画像表示部GHでは、変動ゲームが開始されると、図3(a)に示すように、左列、中列、右列の全列において図柄(飾図)が変動表示される。この場合において、第1始動入賞口14に遊技球が入賞したときには、図3(b)に示すように、画像表示部GHには、第1保留記憶数を示す1つの保留画像H1が表示される。また、変動ゲーム中に、再度、第1始動入賞口14に遊技球が入賞した場合には、第1保留記憶数が「2」となり、図3(c)に示すように、2つの保留画像H1, H2が表示される。また、飾図が確定停止表示されて、変動ゲームが終了した後は、図3(d)に示すように、飾図の変動表示が開始され、次の変動ゲームが開始されるが、第1保留記憶数が「2」から「1」となるように1つの保留画像H1が表示される。

#### 【0052】

また、通常時の保留画像は丸印(通常表示態様)で表示されるが、丸印以外で保留画像(特別表示態様)が表示されることで、その保留画像に対応する変動ゲームにおける大当たり期待度を示唆する保留先読み予告演出が実行されることがある。例えば、図3(e)に示すように、3つの保留画像H1~H3が表示され、1つ目、2つ目の保留画像H1, H2が丸印で表示され、3つ目の保留画像H3が丸印ではなく、キャラクタで表示される。この場合、3つ目の保留画像H3は、3つ目の保留記憶数に対応する変動ゲームにおける大当たり期待度を示唆している。また、このような特別表示態様には、複数種類の表示態様が含まれており、図3(e)に示すように、キャラクタが存在する第1特別表示態様以外にも、各種の特別表示態様が含まれている。具体的には、複数種類の特別表示態様には、図3(f)に示すように、キャラクタが回転する第2特別表示態様、図3(g)に示すように、キャラクタがジャンプする第3特別表示態様、図3(h)に示すように、キャラクタが暗転する第4特別表示態様が含まれている。そして、これらの特別表示態様の種類によっても、大当たり自体、大当たりの種類、変動パターン、現在の遊技状態を示唆することとなる。特に、第1特別表示態様よりも第2特別表示態様のほうが大当たり期待度が高くなる。同じように、第2特別表示態様よりも第3特別表示態様のほうが、第3特別表示態様よりも第4特別表示態様のほうが、それぞれ大当たり期待度が高くなる。

#### 【0053】

そして、図3(e)に示すように3つ目の保留画像H3が第1特別表示態様で表示されている状態から、図4(a)に示すように変動ゲームが終了した後に、次の第1変動ゲームが開始されると、図4(b)に示すように、2つの保留画像H1, H2が表示され、2つ目の保留画像H2が第1特別表示態様で表示される。これにより、2回目の保留先読み予告演出が実行される。続いて、図4(c)に示すように変動ゲームが終了した後に、次の第1変動ゲームが開始されると、図4(d)に示すように、1つの保留画像H1が表示され、1つ目の保留画像H1が第1特別表示態様で表示される。これにより、3回目の保留先読み予告演出が実行される。そして、図4(e)に示すように変動ゲームが終了した後に、次の第1変動ゲームが開始されると、図4(f)に示すように、保留画像が消去され、図4(g)に示すように、リーチとなった後に、図4(h)に示すように、大当たりとなる場合がある。なお、本実施形態においては、保留先読み予告演出が実行される場合には、その対象となる変動ゲームでは必ずリーチ演出が実行されることとなる。また、本実施形態では、第1変動ゲームと第2変動ゲームとの両方の実行が開始可能であれば、第2変動ゲームを優先して実行させるように構成されている。このため、第1変動ゲームにお

10

20

30

40

50

いて3回の保留先読み予告演出が実行されると決定されても、第2変動ゲームが優先して実行されることにより、実際には4回の保留先読み予告演出が実行される場合がある。

【0054】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機における先読み予告演出の実行確率について図5を参照して以下に説明する。

先読み予告演出は、各始動入賞口14、15に遊技球が入賞したときに実行させるか否かの抽選が行われ、その遊技球の入賞時に取得した当り判定用乱数が大当りを示す値であるかはずれを示す値であるか、遊技球の入賞時における遊技状態によって、先読み予告演出の実行確率が異なる。なお、第1変動ゲームにおける先読み予告演出は、非変短状態に限り実行可能であり、変短状態では実行できない。その一方で、第2変動ゲームにおける先読み予告演出は、変短状態に限り実行可能であり、非変短状態では実行できない。

10

【0055】

具体的には、第1始動入賞口14（図中において「特図1」と示す）への遊技球の入賞時における当り判定用乱数がはずれを示す値である場合には、現在の遊技状態が確変状態であるか否かに拘わらず、6/233の確率で先読み予告演出を実行させる。その一方で、第2始動入賞口15（図中において「特図2」と示す）への遊技球の入賞時における当り判定用乱数がはずれを示す値である場合には、現在の遊技状態が確変状態であるか否かに拘わらず、16/233の確率で先読み予告演出を実行させる。

【0056】

また、第1始動入賞口14への遊技球の入賞時における当り判定用乱数が大当りを示す値である場合には、現在の遊技状態が確変状態であるか否かに拘わらず、101/233の確率で先読み予告演出を実行させる。その一方で、第2始動入賞口15への遊技球の入賞時における当り判定用乱数が大当りを示す値であり、現在の遊技状態が非確変状態である場合には、120/233の確率で先読み予告演出を実行させる。また、第2始動入賞口15への遊技球の入賞時における当り判定用乱数が大当りを示す値であり、現在の遊技状態が確変状態である場合には、156/233の確率で先読み予告演出を実行させる。

20

【0057】

このように、第2変動ゲームにおいて先読み予告演出が実行されて大当りとなった場合には、先読み予告演出が実行されないで大当りとなった場合よりも、当選時における遊技状態が確変状態である可能性が高くなる。なお、第1変動ゲームにおいて先読み予告演出が実行されて大当りとなった場合や、先読み予告演出が実行されてはずれとなった場合には、当選時における遊技状態に拘わらず、同じ確率で先読み予告演出が実行される。したがって、第2変動ゲームにおいて先読み予告演出が実行されて大当りとなった場合、当選時の遊技状態として確変状態が付与されていたのではと予測することができる。

30

【0058】

なお、本実施形態においては、遊技球の入賞時に先読み予告演出を実行させると決定された場合には、その始動保留球に対応する変動ゲームの開始時に、リーチ判定用乱数の値に拘わらず、必ずリーチ演出を実行させると判定されることとなる。このため、先読み予告演出が実行されることによって、先読み予告演出の対象となる変動ゲームにおいてリーチ演出の実行が確定することとなる。

40

【0059】

また、本実施形態のパチンコ遊技機におけるリーチ確率について図6を参照して以下に説明する。ここでいうリーチ確率は、先読み予告演出が実行されないと決定されたことを前提とする確率である。

【0060】

本実施形態において、リーチ判定値は、現在の遊技状態、減算後の保留記憶数、変動ゲームの実行回数によって異なり、リーチ確率も異なることとなる。なお、本実施形態において、変動ゲームの実行回数とは、大当り遊技が終了してから実行された変動ゲームの回数が相当する。具体的には、図6に示すように、第1変動ゲームで、現在の遊技状態が非変短状態である場合において、減算後の保留記憶数が「0」又は「1」であるときには、

50

確変状態であるか否か、変動ゲームの実行回数に拘わらず、リーチ判定値として「0」～「24」が規定されており、リーチ確率として $25/241$ が規定されている。同じように、確変状態であるか否か、変動ゲームの実行回数に拘わらず、減算後の保留記憶数が「2」であるときには、リーチ判定値として「0」～「11」が、リーチ確率として $12/241$ が、減算後の保留記憶数が「3」であるときには、リーチ判定値として「0」が、リーチ確率として $1/241$ が、それぞれ規定されている。また、第2変動ゲームで、現在の遊技状態が非変短状態である場合、減算後の保留記憶数、確変状態であるか否か、変動ゲームの実行回数に拘わらず、リーチ判定値として「0」が、リーチ確率として $1/241$ が、それぞれ規定されている。

【0061】

その一方で、現在の遊技状態が非確変状態及び変短状態である場合、変動ゲームの種類、減算後の保留記憶数、変動ゲームの実行回数に拘わらず、リーチ判定値として「0」～「6」が、リーチ確率として $7/241$ が、それぞれ規定されている。また、現在の遊技状態が確変状態及び変短状態である場合、変動ゲームの実行回数が1～30回目であるときには、変動ゲームの種類、減算後の保留記憶数に拘わらず、リーチ判定値として「0」～「3」が、リーチ確率として $4/241$ が、それぞれ規定されている。その一方で、現在の遊技状態が確変状態及び変短状態である場合、変動ゲームの実行回数が31回目以上であるときには、変動ゲームの種類、減算後の保留記憶数に拘わらず、リーチ判定値として「0」が、リーチ確率として $1/241$ が、それぞれ規定されている。つまり、確変状態及び変短状態で、変動ゲームの実行回数が規定回数（30回）を越えた場合には、超えない場合よりもリーチ確率が低くなるように規定されている。

【0062】

このように、第1変動ゲームで、非変短状態である場合には、リーチ判定用乱数の値として「0」が取得されると、遊技球の入賞時であっても、必ずリーチ演出を実行させることが特定できる。また、リーチ判定用乱数の値として「25」～「240」が取得されると、遊技球の入賞時であっても、必ずリーチ演出を実行させないことが特定できる。また、リーチ判定用乱数の値として「1」～「24」が取得されると、変動ゲームの開始時における減算後の保留記憶数によってリーチ演出を実行させるか否かが異なってしまい、遊技球の入賞時においては、リーチ演出を実行させるか否かが特定できない。

【0063】

なお、第2変動ゲームで、非変短状態である場合には、リーチ判定用乱数の値として「0」が取得されると、遊技球の入賞時であっても、必ずリーチ演出を実行させることが特定できる。また、第2変動ゲームで、非変短状態である場合には、リーチ判定用乱数の値として「1」～「240」が取得されると、遊技球の入賞時であっても、必ずリーチ演出を実行させないことが特定できる。

【0064】

その一方で、変動ゲームの種類に拘わらず、確変状態及び変短状態である場合において、変動ゲームの実行回数が1～30回目であるときには、リーチ判定用乱数の値として「0」～「3」が取得されると、遊技球の入賞時であっても、必ずリーチ演出を実行させることが特定できる。また、リーチ判定用乱数の値として「4」～「240」が取得されると、遊技球の入賞時であっても、必ずリーチ演出を実行させないことが特定できる。

【0065】

また、変動ゲームの種類に拘わらず、確変状態及び変短状態である場合において、変動ゲームの実行回数が31回目以上であるときには、リーチ判定用乱数の値として「0」が取得されると、遊技球の入賞時であっても、必ずリーチ演出を実行させることが特定できる。また、リーチ判定用乱数の値として「1」～「240」が取得されると、遊技球の入賞時であっても、必ずリーチ演出を実行させないことが特定できる。

【0066】

なお、変動ゲームの種類に拘わらず、非確変状態及び変短状態である場合には、リーチ判定用乱数の値として「0」～「6」が取得されると、遊技球の入賞時であっても、必ず

10

20

30

40

50

リーチ演出を実行させることが特定できる。また、リーチ判定用乱数の値として「7」～「240」が取得されると、遊技球の入賞時であっても、必ずリーチ演出を実行させないことが特定できる。なお、本実施形態においては、規定回数として30回が相当する。また、この規定回数は、確変状態における大当りの当選確率(2080/65536)の逆数(約31.5)と同等である。

#### 【0067】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機における変動パターンについて図7を参照して以下に説明する。

本実施形態では、図7に示すように、変動パターンとして、変動ゲームの変動時間を指定する変動パターンが設定されている。具体的な一例としては、変動時間としては、変動パターンP01が12(秒)に、変動パターンP12が79(秒)に、それぞれ規定されている。

#### 【0068】

これら変動パターンは、主に、大当たりとなるか否か、はずれとなる場合においてリーチ演出を実行するか否かによって選択される。具体的には、変動パターンP01, P02がはずれ変動用の変動パターンとして、変動パターンP11, P12, P21, P22, P32がはずれリーチ変動用の変動パターンとして、変動パターンP16, P17, P26, P27, P37, P47が大当たり変動用の変動パターンとして、それぞれ規定されている。また、これら変動パターンは、第1変動ゲーム、第2変動ゲームの両方で共通して選択可能である。

#### 【0069】

変動パターンP02は、変動パターンP01の変動時間を短縮させる変動パターンである。この変動パターンP02は、変動パターンP01と比較して、左列及び右列の図柄(飾図)が一旦停止表示されるまでの時間が短縮された(短い)変動パターンであり、右列の図柄が一旦停止表示されてから変動ゲームが終了するまでは同じ演出が実行されることとなる。なお、変動パターンP01, P02は、保留記憶数や変短状態であるか否かに応じて何れかが決定される変動パターンである。また、保留記憶数が大きくなるにつれて、変動時間が短縮される変動パターンが決定されることとなり、変短状態では非変短状態よりも変動時間が短縮される変動パターンが決定され易くなる。

#### 【0070】

そして、ノーマルリーチ(以下、「NR」と示す)演出を実行する変動パターンとして、変動パターンP11, P16, P21, P26が規定されている。また、NR演出から発展して、スーパーリーチ(以下、「SR」と示す)演出を実行する変動パターンとして、変動パターンP12, P17, P22, P27, P32, P37, P47が規定されており、NR演出の実行後に、SR演出を実行させる変動パターンである。

#### 【0071】

また、このようなリーチ演出では、その種類により大当たり期待度が異なる。この大当たり期待度とは、大当たり遊技が付与される場合の出現率と大当たり遊技が付与されない場合の出現率を合算した全体出現率に対し、大当たり遊技が付与される場合の出現率の割合を示すものである。具体的には、NR演出が実行される場合、大当たり期待度が低となり、SR演出が実行される場合、大当たり期待度が高となる。なお、はずれ変動用の変動パターンが選択された場合、リーチ演出が実行されず、大当たり遊技が付与されることがないため、大当たり期待度が最低となる。

#### 【0072】

また、これら変動パターンは、1回の変動ゲーム中に1回又は複数回の変動サイクルが行われる変動パターンである。なお、1回の変動ゲームは、始動保留球毎に実行され、図柄(特図及び飾図)の変動表示の開始によって開始し、その図柄が確定停止表示されることによって終了する。なお、本実施形態において、変動サイクルは、飾図(図柄)の変動の開始からその飾図の一旦停止表示(又は確定停止表示)までを示し、1回の変動ゲームが1回又は複数回の変動サイクルで構成されている。

## 【 0 0 7 3 】

具体的には、変動パターン P 0 1 , P 0 2 , P 1 1 , P 1 2 , P 1 6 , P 1 7 は、1 回の変動ゲームが 1 回の変動サイクルから構成される変動パターンであり、変動パターン P 2 1 , P 2 2 , P 2 6 , P 2 7 は、1 回の変動ゲームが 2 回の変動サイクルから構成される変動パターンである。また、変動パターン P 3 2 , P 3 7 は、1 回の変動ゲームが 3 回の変動サイクルから構成される変動パターンであり、変動パターン P 4 7 は、1 回の変動ゲームが 4 回の変動サイクルから構成される変動パターンである。

## 【 0 0 7 4 】

また、この変動サイクルは、1 回の変動ゲーム中において行われる回数が多くなるほど大当たり期待度が高くなる。このため、1 回の図柄変動ゲーム中に実行される変動サイクルの回数によって変動ゲームが大当たりとなる大当たり期待度が示唆されることとなる。具体的には、1 回の変動サイクルよりも 2 回の変動サイクルのほうが大当たり期待度が高く、2 回の変動サイクルよりも 3 回の変動サイクルのほうが大当たり期待度が高く、3 回の変動サイクルよりも 4 回の変動サイクルのほうが大当たり期待度が高い。特に、4 回の変動サイクルから構成される変動パターンは、大当たり変動を含み、はずれリーチ変動やはずれ変動を含まない。このため、4 回の変動サイクルが行われることにより、大当たりとなることが確定することとなる。

## 【 0 0 7 5 】

また、3 回、4 回の変動サイクルから構成される変動パターンは、S R 演出を実行する変動パターンを含み、S R 演出を実行しない変動パターンを含まない。このため、3 回目の変動サイクルが行われることにより、S R 演出の実行が確定することとなる。また、2 ~ 4 回の変動サイクルから構成される変動パターンは、リーチ演出を実行する変動パターンを含むが、リーチ演出を実行しない変動パターンを含まない。このため、2 回の変動サイクルが行われることにより、リーチ演出の実行が確定する。なお、本実施形態において、複数回の変動サイクルから構成される変動パターンが特殊変動パターン（特殊変動内容）に相当し、1 回の変動サイクルから構成される変動パターンが非特殊変動パターン（非特殊変動内容）に相当する。なお、この特殊変動パターンは、非特殊変動パターンと比較して長い変動時間として規定されている。

## 【 0 0 7 6 】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機における変動パターンの選択確率について図 8 を参照して以下に説明する。

本実施形態では、大当たり変動になる場合と、はずれリーチ変動になる場合と、はずれ変動になる場合とで分けて、変動パターンが決定される。特に、大当たり変動になる場合と、はずれリーチ変動になる場合とでは、変動サイクルの回数が決定され、その後、決定した変動サイクルの回数に含まれる具体的な変動パターンが決定されることとなる。なお、発明の理解を容易とするために、はずれ変動になる場合についての説明は省略する。

## 【 0 0 7 7 】

また、これらの変動サイクルの回数や、具体的な変動パターンは、変動パターン振分用乱数に基づいて決定される。なお、本実施形態において、変動パターン振分用乱数は、第 1 変動パターン振分用乱数と、第 2 変動パターン振分用乱数とから構成されており、第 1 変動パターン振分用乱数により変動サイクルの回数が、第 2 変動パターン振分用乱数により具体的な変動パターンが、それぞれ決定されることとなる。このため、遊技球の入賞時であっても、大当たりとなる場合、はずれとなってもリーチ演出が実行される可能性がある場合には、第 1 変動パターン振分用乱数と、第 2 変動パターン振分用乱数とから、決定され得る変動パターンが特定可能となる。

## 【 0 0 7 8 】

具体的には、大当たり変動になる場合には、第 1 変動パターン振分用乱数として、「 0 」 ~ 「 2 0 9 」 が取得されたときには 1 回の変動サイクルが決定される。また、「 2 1 0 」 ~ 「 2 4 4 」 が取得されたときには 2 回の変動サイクルが、「 2 4 5 」 ~ 「 2 7 4 」 が取得されたときには 3 回の変動サイクルが、「 2 7 5 」 ~ 「 2 7 9 」 が取得されたときには

10

20

30

40

50

4 回の変動サイクルが、それぞれ決定される。このため、大当り変動になる場合には、図 8 ( a ) に示すように、2 1 0 / 2 8 0 の確率で 1 回の変動サイクルが、3 5 / 2 8 0 の確率で 2 回の変動サイクルが、3 0 / 2 8 0 の確率で 3 回の変動サイクルが、5 / 2 8 0 の確率で 4 回の変動サイクルが、それぞれ決定される。つまり、大当り変動になる場合には、2 1 0 / 2 8 0 ( 3 / 4 ) の確率で 1 回の変動サイクルが、7 0 / 2 8 0 ( 1 / 4 ) の確率で複数回の変動サイクルが、それぞれ決定されることとなる。

【 0 0 7 9 】

その一方で、はずれリーチ変動になる場合には、第 1 変動パターン振分用乱数として、「 0 」 ~ 「 2 3 9 」 が取得されたときには 1 回の変動サイクルが、「 2 4 0 」 ~ 「 2 6 9 」 が取得されたときには 2 回の変動サイクルが、「 2 7 0 」 ~ 「 2 7 9 」 が取得されたときには 3 回の変動サイクルが、それぞれ決定される。このため、図 8 ( b ) に示すように、2 4 0 / 2 8 0 の確率で 1 回の変動サイクルが、3 0 / 2 8 0 の確率で 2 回の変動サイクルが、1 0 / 2 8 0 の確率で 3 回の変動サイクルが、それぞれ決定され、4 回の変動サイクルが決定されない。つまり、はずれリーチ変動になる場合には、2 4 0 / 2 8 0 ( 6 / 7 ) の確率で 1 回の変動サイクルが、4 0 / 2 8 0 ( 1 / 7 ) の確率で複数回の変動サイクルが、それぞれ決定されることとなる。

【 0 0 8 0 】

また、大当り変動となる場合において、1 回、2 回の変動サイクルが決定されると、第 2 変動パターン振分用乱数として、「 0 」 ~ 「 4 9 」 が取得されたときには N R 演出のみが実行される変動パターンが、「 5 0 」 ~ 「 2 4 9 」 が取得されたときには S R 演出が実行される変動パターンが、それぞれ決定される。このため、図 8 ( a ) に示すように、1 回、2 回の変動サイクルが決定されると、5 0 / 2 5 0 の確率で N R 演出のみを実行する変動パターン P 1 6 , P 2 6 が、2 0 0 / 2 5 0 の確率で S R 演出を実行する変動パターン P 1 7 , P 2 7 が、それぞれ決定される。また、3 回、4 回の変動サイクルが決定されると、第 2 変動パターン振分用乱数として、「 0 」 ~ 「 2 4 9 」 が取得されたときには S R 演出が実行される変動パターンが決定され、必ず、S R 演出を実行する変動パターン P 3 7 , P 4 7 が決定される。

【 0 0 8 1 】

その一方で、はずれリーチ変動となる場合において、1 回、2 回の変動サイクルが決定されると、第 2 変動パターン振分用乱数として、「 0 」 ~ 「 1 9 9 」 が取得されたときには N R 演出のみが実行される変動パターンが、「 2 0 0 」 ~ 「 2 4 9 」 が取得されたときには S R 演出が実行される変動パターンが、それぞれ決定される。このため、図 8 ( b ) に示すように、2 0 0 / 2 5 0 の確率で N R 演出のみを実行する変動パターン P 1 1 , P 2 1 が、5 0 / 2 5 0 の確率で S R 演出を実行する変動パターン P 1 2 , P 2 2 が、それぞれ決定される。また、3 回の変動サイクルが決定されると、第 2 変動パターン振分用乱数として、「 0 」 ~ 「 2 4 9 」 が取得されたときには S R 演出が実行される変動パターンが決定され、必ず、S R 演出を実行する変動パターン P 3 2 が決定される。

【 0 0 8 2 】

次に、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a が、メイン制御プログラムに基づいて実行する特別図柄入力処理、事前判定処理、特別図柄開始処理などの各種処理について以下に説明する。本実施形態において主制御用 C P U 3 0 a は、所定の制御周期 ( 本実施形態では、4 m s ) 毎に各種処理を実行する。なお、本実施形態では、以下に説明する各種処理を実行する主制御用 C P U 3 0 a が乱数取得手段、事前判定手段、事前予告演出決定手段、当り判定手段、ゲーム回数判定手段、リーチ決定手段、変動内容決定手段、遊技状態制御手段として機能し、主制御用 R A M 3 0 c が保留記憶手段として機能する。

【 0 0 8 3 】

まず、特別図柄入力処理について以下に説明する。

最初に、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 始動口スイッチ S W 1 から検知信号を入力しているか否かに基づいて、第 1 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されてい

10

20

30

40

50



る第1保留記憶数が上限数の「4」未満であるか否かを判定する。第1保留記憶数が「4」未満である場合、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数を「1」加算する。第1保留記憶数を更新（「1」加算）した主制御用CPU30aは、更新後（加算後）の第1保留記憶数を表示するように第1特別図柄保留表示装置13aの表示内容を制御する。次に、主制御用CPU30aは、各種乱数の値（本実施形態では当り判定用乱数の値など）を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を第1保留記憶数に対応する主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数を指定する保留指定コマンドを統括制御基板31に出力する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

#### 【0084】

その一方で、第1始動入賞口14に遊技球が入賞しない場合、又は第1始動入賞口14に遊技球が入賞したが第1保留記憶数が「4」未満でない場合、主制御用CPU30aは、第2始動口スイッチSW2から検知信号を入力しているか否かに基づいて、第2始動入賞口15に遊技球が入賞したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第2保留記憶数が上限数の「4」未満であるか否かを判定する。第2保留記憶数が「4」未満である場合、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数を「1」加算する。第2保留記憶数を更新（「1」加算）した主制御用CPU30aは、更新後（加算後）の第2保留記憶数を表示するように第2特別図柄保留表示装置13bの表示内容を制御する。次に、主制御用CPU30aは、各種乱数の値（本実施形態では当り判定用乱数の値など）を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を第2保留記憶数に対応する主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数を指定する保留指定コマンドを統括制御基板31に出力する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

#### 【0085】

その一方で、各始動入賞口14、15に遊技球が入賞しない場合、又は各始動入賞口14、15に遊技球が入賞したが保留記憶数が「4」未満でない場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

#### 【0086】

次に、主制御用CPU30aによって実行される事前判定処理について図9を参照して以下に説明する。この事前判定処理は、先読み予告演出を実行させるか否かを決定するための処理である。また、事前判定処理は、保留記憶数が上限数ではない状態において各始動入賞口14、15への遊技球の入賞を契機として、特別図柄入力処理の終了直後に実行され、特別図柄入力処理において各始動入賞口14、15への入賞に伴って取得された各種の乱数を、該入賞に対応する変動ゲームの実行よりも前に（事前に）判定する処理である。

#### 【0087】

最初に、主制御用CPU30aは、図9に示すように、遊技球の入賞時において変動ゲーム中であるか否かを判定する（ステップS50）。主制御用CPU30aは、ステップS50の判定結果が肯定の場合（変動ゲーム中である）、ステップS51に移行する。その一方で、主制御用CPU30aは、ステップS50の判定結果が否定の場合（変動ゲーム中ではない）、大当り遊技中である、又は、始動保留球が記憶されておらず、変動ゲームが実行されていないと判定し、ステップS51～S58を実行することなく、ステップS59に移行する。なお、このステップS59では、先読み予告演出を実行しない制御が行われる。このように、主制御用CPU30aは、大当り遊技中や、図10（a）に示すように、始動保留球が記憶されていない場合には、先読み予告演出の実行を規制することとなる。なお、図10においては、実行中の変動ゲームを「0」、保留記憶数が「1」～「4」である変動ゲームを「1」～「4」とし、その変動ゲーム毎に対応して設定された先読みコマンドを示す。また、始動保留球が記憶されていない保留記憶数は横棒で示し、始動保留球が記憶されていない場合や先読みコマンドの種類に拘わらないことを「X」で

10

20

30

40

50

示す。

【0088】

図9のステップS51において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた作動フラグから値を読み出し、遊技球の入賞時における遊技状態として変短状態で第1始動入賞口14に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップS51の判定結果が否定の場合（変短状態で第1始動入賞口14に遊技球が入賞していない）、主制御用CPU30aは、ステップS52に移行する。その一方で、ステップS51の判定結果が肯定の場合（変短状態で第1始動入賞口14に遊技球が入賞した）、主制御用CPU30aは、ステップS52～S58を実行することなく、ステップS59に移行する。このように、主制御用CPU30aは、変短状態が付与されている場合において、第1始動入賞口14に遊技球が入賞したときには、該入賞による先読み予告演出を実行させないように制御することとなる。

10

【0089】

ステップS52において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた作動フラグから値を読み出し、遊技球の入賞時における遊技状態として非変短状態で第2始動入賞口15に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップS52の判定結果が否定の場合（非変短状態で第2始動入賞口15に遊技球が入賞していない）、主制御用CPU30aは、ステップS53に移行する。その一方で、ステップS52の判定結果が肯定の場合（非変短状態で第2始動入賞口15に遊技球が入賞した）、主制御用CPU30aは、ステップS53～S58を実行することなく、ステップS59に移行する。このように、主制御用CPU30aは、変短状態が付与されていない場合において、第2始動入賞口15に遊技球が入賞したときには、該入賞による先読み予告演出を実行させないように制御することとなる。

20

【0090】

ステップS53において、主制御用CPU30aは、実行中の変動ゲーム（第1変動ゲーム、第2変動ゲーム）における変動パターンを参照し、変動パターンP11、P12、P16、P17、P21、P22、P26、P27、P32、P37、P47であるか否かにより、実行中の変動ゲームでリーチ演出が実行されるか否かを判定する。ステップS53の判定結果が肯定の場合（実行中の変動ゲームでリーチ演出が実行される）、主制御用CPU30aは、ステップS54～S58を実行させずに、ステップS59に移行する。これによって、図10（b）に示すように、保留記憶数が「0」であり、リーチ演出が行われる変動ゲームが実行されている状態では、先読み予告演出の実行が規制される。その一方で、図9のステップS53の判定結果が否定の場合（実行中の変動ゲームでリーチ演出が実行されない）、主制御用CPU30aは、ステップS54に移行する。これによって、図10（c）に示すように、実行中の変動ゲームでリーチ演出が実行されずにはずれとなる場合には、これに起因しては先読み予告演出の実行が規制されない。

30

【0091】

図9のステップS54において、主制御用CPU30aは、遊技球の入賞時に既に実行が保留されている保留中図柄変動ゲームにおける始動保留球に対応する各種乱数の値を参照し、保留中の変動ゲームでリーチ演出を実行させるか否かを判定する。また、本実施形態では、図6に示すように、はずれとなる場合においてリーチ演出が実行されるか否かは、変動ゲームの開始時における減算後の保留記憶数によって異なり、変動ゲームの開始時よりも前にリーチ演出が実行されるか否かが特定できない場合がある。その一方で、リーチ判定用乱数の値が「25」～「240」である場合に限り、リーチ演出が実行されないことが確定する。このため、主制御用CPU30aは、保留中の変動ゲーム（始動保留球）に対応する当り判定用乱数の値を読み出し、はずれとなる場合において、保留中の変動ゲームに対応するリーチ判定用乱数の値を読み出し、「25」～「240」であるときに、リーチ演出が実行されないと判定する。つまり、主制御用CPU30aは、リーチ演出の可能性があるか否かを判定することとなる。なお、本実施形態において、主制御用CPU30aは、判定対象図柄変動ゲームが第1変動ゲームである場合には、第1変動ゲーム

40

50

、第2変動ゲームの両方の保留中図柄変動ゲームにおけるリーチ判定用乱数を参照する。その一方で、主制御用CPU30aは、判定対象図柄変動ゲームが第2変動ゲームである場合には、第2変動ゲームの保留中図柄変動ゲームにおけるリーチ判定用乱数を参照する。

#### 【0092】

図9のステップS54の判定結果が否定の場合（保留中の変動ゲームでリーチ演出を実行させない）、主制御用CPU30aは、ステップS55に移行する。その一方で、ステップS54の判定結果が肯定の場合（保留中の変動ゲームでリーチ演出を実行させる可能性がある）、主制御用CPU30aは、ステップS55～S58を実行することなく、ステップS59に移行する。つまり、図10（d）に示すように、実行中の変動ゲームでリーチ演出が実行されないが、先読み予告演出の対象となり得る変動ゲームよりも前に既に保留されている保留中図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出の実行が実行される可能性がある場合には、他の保留記憶数に拘わらず、先読み予告演出の実行が規制される。

#### 【0093】

このように、ステップS54やS55において、主制御用CPU30aは、実行中の変動ゲームや保留図柄変動ゲームでリーチ演出が実行される場合には、先読み予告演出の実行を規制する制御を行う。また、図6に示すように、大当り遊技の終了後に実行された変動ゲームの回数が規定回数を超える場合には、超えない場合よりも低い確率でリーチ演出が実行されるように規定されており、その結果、先読み予告演出が規制され難くなり、先読み予告演出の実行頻度が高まることとなる。

#### 【0094】

図9のステップS55において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられ、実行中の変動ゲーム、及び全ての保留中図柄変動ゲームにおける始動保留球に対応する先読み実行フラグから値を読み出し、既に先読み予告演出が実行中であるか否かを判定する。なお、本実施形態においては、変動ゲームの種類（第1変動ゲーム、第2変動ゲーム）に拘わらず、実行中の変動ゲーム、及び全ての保留中図柄変動ゲームにおける始動保留球に対応する先読み実行フラグを参照することとなる。この先読み実行フラグは、先読み予告演出が実行される予告契機図柄変動ゲーム（における始動保留球）であるか否かを示すフラグであり、先読み予告演出の実行が決定された場合に設定され、その変動ゲームの終了を契機にクリアされる。ステップS55の判定結果が肯定の場合（先読み予告演出が実行中である）、主制御用CPU30aは、ステップS56～S58を実行することなく、ステップS59に移行する。このように、図10（e）に示すように、既に先読み予告演出が実行されている場合には、先読み予告演出の実行が規制される。その一方で、図9のステップS55の判定結果が否定の場合（先読み予告演出が実行中ではない）、主制御用CPU30aは、ステップS56に移行する。このように、図10（f）に示すように、実行中及び保留中の変動ゲームでリーチ演出が実行されず、先読み予告演出が既に実行されていない場合には、主制御用CPU30aは、これに起因しては先読み予告演出の実行が規制されない。

#### 【0095】

ステップS56において、主制御用CPU30aは、現在の遊技状態に基づいて先読み抽選処理を行う。この処理において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた確変フラグから値を読み出し、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを特定するとともに、判定対象図柄変動ゲームにおける当り判定用乱数の値を参照し、大当りとなるか否かを特定する。そして、主制御用CPU30aは、図5に示すように、現在の遊技状態、大当りとなるか否かに基づいて、先読み予告演出を実行させるか否かを決定し、先読み抽選に当選したか否かを判定する（ステップS57）。ステップS57の判定結果が肯定の場合（先読み抽選に当選した）、主制御用CPU30aは、ステップS58に移行する。その一方で、ステップS57の判定結果が否定の場合（先読み抽選に当選していない）、主制御用CPU30aは、ステップS58を実行することなく、ステップS59に移行する。

## 【 0 0 9 6 】

各種の規制条件が成立しなかった場合には、ステップ S 5 8 において、主制御用 C P U 3 0 a は、先読み予告演出を実行させる情報を設定し、事前判定処理を終了する。この処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、先読み予告演出を実行させるため、判定対象図柄変動ゲーム（予告契機図柄変動ゲーム）における始動保留球に対応する先読み実行フラグを設定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、判定対象図柄変動ゲームにおける当り判定用乱数、特図振分用乱数、変動パターン振分用乱数の値を参照する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、当り判定用乱数の値に基づいて、大当りであるか否かを特定し、大当りである場合には、特図振分用乱数の値に基づいて、大当りの種類を特定する。続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、先読み予告演出が実行されるため、リーチ演出が実行されることを特定するとともに、変動パターン振分用乱数の値に基づいて、変動パターンを特定する。具体的には、主制御用 C P U 3 0 a は、図 8 に示すように、大当りとなる場合、はずれリーチとなる場合の何れかに対応する値であるか否かに応じて、第 1 変動パターン振分用乱数の値により変動サイクルの回数を特定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 変動パターン振分用乱数の値により、特定された変動サイクルの回数に対応して N R 演出のみを実行させる変動パターンが決定されるか、S R 演出を実行させる変動パターンが決定されるかを特定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、特定した結果、先読みコマンドを主制御用 R A M 3 0 c に設定する。この先読みコマンドは、変動ゲームの種類、入賞時における保留記憶数、先読み予告演出が実行されるか否か、大当りとなるか否か、大当りの種類、リーチ演出を実行させる可能性があるか否か、変動パターン（変動サイクルの回数、N R 演出、S R 演出の何れかの変動パターン）が特定可能なコマンドである。

10

20

## 【 0 0 9 7 】

その一方で、各種の規制条件の何れかが成立した場合には、ステップ S 5 9 において、主制御用 C P U 3 0 a は、先読み予告演出を実行させない情報を設定し、事前判定処理を終了する。この処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、先読み予告演出を実行させないため、判定対象図柄変動ゲームにおける始動保留球に対応する先読み実行フラグをクリアする。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、判定対象図柄変動ゲームにおける当り判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数の値を参照する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、当り判定用乱数の値に基づいて、大当りであるか否かを特定し、大当りである場合には、特図振分用乱数の値に基づいて、大当りの種類を特定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ判定用乱数の値に基づいて、リーチ演出を実行させる可能性があるか否かを特定し、リーチ演出を実行させる可能性がある場合には、変動パターン振分用乱数の値に基づいて、ステップ S 5 8 と同じように変動パターンを特定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、特定した結果、先読みコマンドを主制御用 R A M 3 0 c に設定する。

30

## 【 0 0 9 8 】

その後、事前判定処理とは別の処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、事前判定処理において設定した先読みコマンドを所定のタイミングで統括制御用 C P U 3 1 a に出力する。これによって、統括制御用 C P U 3 1 a は、先読みコマンドの入力により、変動ゲームの種類、入賞時における保留記憶数、先読み予告演出が実行されるか否か、大当りとなるか否か、大当りの種類、リーチ演出を実行させる可能性があるか否か、変動パターン（変動サイクルの回数、N R 演出、S R 演出の何れかの変動パターン）が特定可能となる。

40

## 【 0 0 9 9 】

次に、特別図柄開始処理について以下に説明する。

最初に、主制御用 C P U 3 0 a は、変動ゲームの実行中、又は大当り遊技中か否かの実行条件を判定する。この判定結果が肯定（変動ゲーム中、又は大当り遊技中である）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

## 【 0 1 0 0 】

その一方で、この判定結果が否定（変動ゲーム中ではなく、かつ大当り遊技中ではない）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている第 2 保留記

50

憶数が「0」よりも大きいかな否かを判定する第2保留判定処理を実行する。第2保留記憶数が「1」以上の場合、第2保留記憶数を「1」減算し、更新後（減算後）の第2保留記憶数を表示するように第2特別図柄保留表示装置13bの表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数を指定する保留指定コマンドを統括制御基板31に出力する。そして、主制御用CPU30aは、第2大当たり判定処理を実行する。

#### 【0101】

その一方で、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数が「0」である場合、主制御用RAM30cに記憶されている第1保留記憶数が「0」よりも大きいかな否かを判定する第1保留判定処理を実行する。第1保留記憶数が「1」以上の場合、第1保留記憶数を「1」減算し、更新後（減算後）の第1保留記憶数を表示するように第1特別図柄保留表示装置13aの表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数を指定する保留指定コマンドを統括制御基板31に出力する。そして、主制御用CPU30aは、第1大当たり判定処理を実行する。

10

#### 【0102】

このように、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数及び第2保留記憶数の両方が「1」以上である場合、第2大当たり判定処理を優先して行うことによって、第2変動ゲームを優先的に実行させることとなる。

#### 【0103】

第1大当たり判定処理において、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられた当り判定用乱数の値と大当たり判定値を比較し、両値が一致するかな否かの当り判定をする。なお、本実施形態において、主制御用CPU30aは、変動ゲームの大当たりの当選確率を、非確変状態では低確率状態（本実施形態では、208/65536）で、確変状態では高確率状態（本実施形態では、2080/65536）で大当たり判定を行うこととなる。

20

#### 【0104】

この大当たり判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、大当たりとなる変動ゲームであることを示す大当たりフラグに「1」を設定し、大当たりとなる変動ゲームを実行させるための第1大当たり時変動処理を実行する。第1大当たり時変動処理において主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に対応付けられた特図振分乱数の値を主制御用RAM30cから読み出し、該特図振分乱数の値に基づいて、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図（最終停止図柄）として大当たり図柄を決定する。続いて、主制御用CPU30aは、大当たり変動用の変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

30

#### 【0105】

その一方で、上記大当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数の値が大当たりとなる値ではないことからはずれを特定する。そして、主制御用CPU30aは、始動保留球に対応する先読み実行フラグを読み出し、先読み予告演出を実行させるかな否かを特定する。この結果、主制御用CPU30aは、先読み予告演出を実行させるときには、第1保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値に拘わらず、はずれリーチ変動となる変動ゲームを実行させるための第1リーチ時変動処理を実行する。その一方で、主制御用CPU30aは、先読み予告演出を実行しないときには、第1保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、両値が一致するかな否かのリーチ判定を行う。なお、リーチ判定値としては、確変状態や変短状態が付与されているかな否か、減算後の保留記憶数、大当たり遊技の終了後に実行された変動ゲームの回数によって異なる値が定められており、リーチ演出を実行させるかな否かを決定する確率が異なる場合がある。

40

#### 【0106】

特に、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに割り当てられた実行回数カウンタから値を読み出し、実行回数カウンタが「0」であるかな否かによって、大当たり遊技の

50

終了後に、30回の変動ゲームが終了したか否かを特定することとなる。

【0107】

なお、この事前判定処理とは別の処理において、主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後に、規定回数である「30」を実行回数カウンタに設定する。また、主制御用CPU30aは、変動ゲームの終了時に、実行回数カウンタを「1」減算する。これによって、実行回数カウンタにより、規定回数の変動ゲームが終了したか否かが特定可能となる。特に、本実施形態において、確変状態及び変短状態である場合に限り、この実行回数カウンタに基づいて、リーチ判定を行うため、主制御用CPU30aは、確変状態及び変短状態が付与された遊技状態において実行された図柄変動ゲームの回数を計数し、その回数が規定回数を超えたか否かを判定することとなる。

10

【0108】

主制御用CPU30aは、図6に示すように、大当り遊技の終了後に、確変状態及び変短状態となり、31回目以降の変動ゲームである場合には、1～30回目の変動ゲームよりも低い確率ではずれリーチ変動を決定することとなる。つまり、リーチ演出を実行し難くなるとともに、リーチ演出が実行されることを前提に決定される複数回の変動サイクルから構成される特殊変動パターンの選択確率自体が同じであっても、特殊変動パターンが決定され難くなる。その一方で、リーチ演出が実行され難くなることによって、先読み予告演出の規制条件が成立し難くなり、先読み予告演出が実行され易くなる。

【0109】

したがって、大当り遊技の終了後、確変状態及び変短状態となってから30回の変動ゲームが終了すると、31回目以降の変動ゲームにおいては、それまでよりもリーチ演出や特殊変動パターンに基づく演出が実行され難くなるが、先読み予告演出が実行され易くなる。

20

【0110】

このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選したことから、はずれリーチ変動となる変動ゲームを実行させるための第1リーチ時変動処理を実行する。第1リーチ時変動処理において主制御用CPU30aは、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定するとともに、はずれリーチ変動用の変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

30

【0111】

その一方で、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選しなかったことから、はずれ変動となる変動ゲームを実行させるための第1はずれ時変動処理を実行する。第1はずれ時変動処理において主制御用CPU30aは、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定する。続いて、主制御用CPU30aは、はずれ変動用の変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0112】

その一方で、第2大当り判定処理において、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に対応付けられた当り判定用乱数の値と大当り判定値を比較し、両値が一致するか否かの大当り判定をする。

40

【0113】

この大当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、大当りとなる変動ゲームであることを示す大当りフラグに「1」を設定し、大当りとなる変動ゲームを実行させるための第2大当り時変動処理を実行する。第2大当り時変動処理において主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に対応付けられた特図振分乱数の値を主制御用RAM30cから読み出し、該特図振分乱数の値に基づいて、第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示させる特図（最終停止図柄）として大当り図柄を決定する。続いて、主制御用C

50

P U 3 0 a は、大当り変動用の変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 1 1 4 】

その一方で、上記大当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、当り判定用乱数の値が大当りとなる値ではないことからはずれを特定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、始動保留球に対応する先読み実行フラグを読み出し、先読み予告演出を実行させるか否かを特定する。この結果、主制御用 C P U 3 0 a は、先読み予告演出を実行させるときには、第 2 保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値に拘わらず、はずれリーチ変動となる変動ゲームを実行させるための第 2 リーチ時変動処理を実行する。その一方で、主制御用 C P U 3 0 a は、先読み予告演出を実行しないときには、第 2 保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、両値が一致するか否かのリーチ判定を行う。なお、リーチ判定値としては、確変状態や変短状態が付与されているか否か、減算後の保留記憶数、大当り遊技の終了後に実行される変動ゲームの回数によって異なる値が定められており、リーチ演出を実行させるか否かを決定する確率が異なる場合がある。なお、本実施形態において、確変状態が付与されているか否かに拘わらず、変短状態においては、第 1 変動ゲームと第 2 変動ゲームとでリーチ判定値が同じとなる。

10

【 0 1 1 5 】

このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ判定に当選したことから、はずれリーチ変動となる変動ゲームを実行させるための第 2 リーチ時変動処理を実行する。第 2 リーチ時変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定するとともに、はずれリーチ変動用の変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

20

【 0 1 1 6 】

その一方で、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ判定に当選しなかったことから、はずれ変動となる変動ゲームを実行させるための第 2 はずれ時変動処理を実行する。第 2 はずれ時変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 特別図柄表示装置 1 2 b に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定する。続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれ変動用の変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

30

【 0 1 1 7 】

その後、特別図柄開始処理とは別の処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理において決定した決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで統括制御基板 3 1 ( 統括制御用 C P U 3 1 a ) に出力する。具体的には、主制御用 C P U 3 0 a は、変動パターンを指示するとともに変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを変動ゲームの開始に際して最初に出力する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、特図を指定する特図用の特図指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、特図の確定停止表示に際して全図柄停止コマンドを統括制御基板 3 1 に出力する。

40

【 0 1 1 8 】

このように、主制御用 C P U 3 0 a は、大当りを決定した場合、決定した変動パターンに基づく変動ゲームの終了後、大当り遊技の制御を開始し、統括制御基板 3 1 の統括制御用 C P U 3 1 a 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。主制御用 C P U 3 0 a は、変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、ラウンドの開始毎にラウンドコマンドを出力する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、最後のラウンドのラウンド遊技が終了すると、インターバル時間の経過後にエンディングコマンドを出力する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、エンディング時間の経過後、大当りフラグに「 0 」を設定し ( クリアし ) 、大当り遊技を終了させる。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、当りに当選した場合、大入賞口 1 8 を開放させるときに

50

、開放信号を出力し、大入賞口 18 を閉鎖させるときに、閉鎖信号を出力する。

【0119】

また、主制御用 CPU 30a は、大当り遊技の種類に拘わらず、大当り遊技の開始時に、確変フラグ、作動フラグ、及び作動回数をクリアする（「0」を設定する）。この作動回数は、変短状態が付与された回数を計数するためのカウンタである。

【0120】

また、主制御用 CPU 30a は、大当り遊技の終了後に、確変状態を付与する場合には、確変フラグに「1」を設定する一方、確変状態を付与しない場合には、確変フラグに「0」を設定する。

【0121】

また、主制御用 CPU 30a は、大当り遊技の終了後に、変短状態を付与する場合には、変短状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する一方、変短状態を付与しない場合には、作動フラグに「0」を設定する。そして、主制御用 CPU 30a は、作動フラグに対応する変短指定コマンドを統括制御基板 31 に出力する。変短指定コマンドは、変短状態が付与されているか否かを示すコマンドである。

【0122】

また、主制御用 CPU 30a は、予め定めた回数（本実施形態では、100回）を上限回数として変短状態が付与される場合には、その回数を示す値を作動回数として主制御用 RAM 30c の所定の記憶領域に設定する。また、主制御用 CPU 30a は、変動ゲーム毎に（変動ゲームの終了時に）作動回数を「1」減算し、値が「0」となると、作動フラグをクリアし（「0」を設定する）、変短終了コマンドを統括制御基板 31 に出力する。この変短終了コマンドは、変短状態が終了した旨を示すコマンドである。

【0123】

次に、各種演出を含む変動ゲームを実行させるために統括制御用 CPU 31a が実行する制御内容について以下に説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する各種処理を実行する統括制御用 CPU 31a が演出制御手段として機能する。

【0124】

主制御用 CPU 30a から所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、統括制御用 CPU 31a は、統括制御プログラムに基づいて、入力した制御コマンドに応じた制御を行う。具体的には、統括制御用 CPU 31a は、オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドを入力すると、当該コマンドを表示制御基板 32 に出力する。

【0125】

また、統括制御用 CPU 31a は、変動パターン指定コマンド及び特図指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンド及び当該特図指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づいて、演出表示装置 11 に表示させる飾図を決定する。

【0126】

より詳しくは、統括制御用 CPU 31a は、大当り遊技が付与される大当り図柄の場合、飾図を大当り図柄の中から決定する。本実施形態では、当選した大当りの種類に拘わらず、大当り図柄として、[111][222][333][444][555][666][777][888]の中から決定する。特に、確変大当りに当選した場合には、大当り図柄として、[111][333][555][777]の中から決定する一方で、非確変大当りに当選した場合には、大当り図柄として、[222][444][666][888]の中から決定する。

【0127】

このように、本実施形態では、確変大当りに当選した場合と、非確変大当りに当選した場合とで、異なる種類の大当り図柄から何れかが決定されるため、確変大当りに当選したか、非確変大当りに当選したかを特定することができるようになっている。

【0128】

また、統括制御用 CPU 31a は、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であ

10

20

30

40

50



って、はずれリーチ変動用の変動パターンが指定された場合、リーチ状態を形成するはずれ図柄の中から飾図を決定する。また、統括制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれ変動用の変動パターンが指定された場合、飾図をはずれ図柄の中から決定する。そして、統括制御用CPU31aは、決定した飾図を指定する飾図柄指定コマンドを表示制御基板32に出力する。また、統括制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、当該コマンドを表示制御基板32に出力する。

#### 【0129】

また、統括制御用CPU31aは、変短指定コマンド、及び変短終了コマンドを入力すると、当該コマンドに対応する値を統括制御用RAM31cに設定する。特に、統括制御用CPU31aは、大当たりとなる変動ゲームの開始時に特図指定コマンドを入力すると、大当たり遊技の種類が特定可能である。また、統括制御用CPU31aは、その大当たり遊技の種類に基づいて、確変状態、変短状態が付与されるか否か、変短回数が特定可能である。そして、統括制御用CPU31aは、変短状態が付与された場合には、統括制御用RAM31cに割り当てられた作動回数に特定した変短回数を設定する。この作動回数は、変短状態が付与された回数を計数するためのカウンタである。そして、統括制御用CPU31aは、作動回数が「0」となるまで、変動ゲームが実行される毎に作動回数を「1」減算する。

#### 【0130】

また、確変大当たりに当選した場合、大当たり遊技の終了後に、確変状態及び変短状態となるが、統括制御用CPU31aは、確変状態が付与されていることを示す背景画像を表示させるための演出モード指定コマンドを表示制御用CPU32aに出力する。その一方で、統括制御用CPU31aは、非確変大当たりに当選した場合、大当たり遊技の終了後に、非確変状態及び変短状態となるが、統括制御用CPU31aは、確変状態が付与されていないが変短状態が付与されていることを示す背景画像を表示させるための演出モード指定コマンドを表示制御用CPU32aに出力する。また、統括制御用CPU31aは、非確変状態において、変短状態が終了した場合には、確変状態、変短状態が付与されていないことを示す背景画像を表示させるための演出モード指定コマンドを表示制御用CPU32aに出力する。

#### 【0131】

次に、統括制御用CPU31aによって実行される保留制御処理について図11を参照して以下に説明する。この保留制御処理は、保留画像の表示制御を行うための処理であり、保留指定コマンドの入力毎に本処理を実行するようになっている。

#### 【0132】

最初に、統括制御用CPU31aは、図11に示すように、先読みコマンドを入力したか否かを判定する(ステップS101)。ステップS101の判定結果が否定の場合(先読みコマンドを入力していない)、統括制御用CPU31aは、ステップS102~S104を実行することなく、ステップS105に移行する。その一方で、ステップS101の判定結果が肯定の場合(先読みコマンドを入力した)、統括制御用CPU31aは、先読みコマンドにより指定された保留記憶数に対応するように、統括制御用RAM31cに先読みコマンドを設定し(ステップS102)、ステップS103に移行する。

#### 【0133】

ステップS103において、統括制御用CPU31aは、入力した先読みコマンドに基づいて、先読み抽選に当選しているか否かを判定する。ステップS103の判定結果が否定の場合(先読み抽選に当選していない)、統括制御用CPU31aは、ステップS104を実行することなく、ステップS105に移行する。その一方で、ステップS103の判定結果が肯定の場合(先読み抽選に当選している)、統括制御用CPU31aは、図12に示す演出内容決定テーブルに基づいて、演出内容を決定し(ステップS104)、ステップS105に移行する。

#### 【0134】

ステップS105において、統括制御用CPU31aは、保留画像の表示態様を設定し、保留制御処理を終了する。この処理において、統括制御用CPU31aは、保留指定コマンド、先読みコマンドの両方を入力した場合において、先読み抽選に当選しているときには、ステップS104において、保留記憶数が増加されるように保留画像の表示態様として特別表示態様を決定し、統括制御用RAM31cの所定領域に設定する。特に、統括制御用CPU31aは、入賞時における特別表示態様、各保留中図柄変動ゲームの開始時における特別表示態様を、統括制御用RAM31cに設定することとなる。これによって、以前に表示されていた保留画像が特別表示態様で1つ増加するように更新させるように設定することとなる。

#### 【0135】

10

また、統括制御用CPU31aは、先読みコマンドを入力することなく保留指定コマンドのみを入力した場合には、保留記憶数が減算されるように保留画像の表示態様を決定し、統括制御用RAM31cの所定領域に設定する。これによって、以前に表示されていた保留画像が、1つ減算するように更新させるように設定することとなる。特に、統括制御用CPU31aは、先読み予告演出の実行中である場合には、各保留中図柄変動ゲームの開始時に特別表示態様を統括制御用RAM31cから読み出し、各保留中図柄変動ゲームの開始時に特別表示態様を変更させることがある。

#### 【0136】

また、統括制御用CPU31aは、保留指定コマンド、先読みコマンドの両方を入力した場合において、先読み抽選に当選していないときには、保留記憶数が増加されるように保留画像の表示態様として通常表示態様を決定し、統括制御用RAM31cの所定領域に設定する。これによって、以前に表示されていた保留画像が通常表示態様で1つ増加するように更新させるように設定することとなる。

20

#### 【0137】

また、保留制御処理とは別の処理において、統括制御用CPU31aは、設定された保留画像の表示態様を示す保留指定コマンドを表示制御用CPU32aに出力する。これによって、ステップS105において設定された表示態様で保留画像が表示されることとなる。

#### 【0138】

ここで、演出内容決定テーブルについて図12を参照して以下に説明する。

30

演出内容決定テーブルは、先読み予告演出の内容(種類)を決定するためのテーブルである。この演出内容決定テーブルには、図12に示すように、現在の遊技状態と、先読みコマンドと、最終的に実行される先読み予告演出の種類と、その最終的に実行される先読み予告演出の種類を決定するための乱数と、が対応付けられている。

#### 【0139】

本実施形態において、現在の遊技状態としては、変短状態であるか否かに拘わらず、確変状態が付与されているか否かである。また、先読みコマンドとしては、変動ゲームの種類、大当たりとなるか否か、大当たりの種類、リーチ演出の種類が含まれている。特に、大当たりの種類は、確変大当たり、非確変大当たりに分類されている。また、リーチ演出としては、NR演出のみが実行される場合と、SR演出が実行される場合とに分類されている。

40

#### 【0140】

また、本実施形態において、先読み予告演出は、遊技球の入賞時に実行が開始され、その後、先に保留されている変動ゲームの実行が開始されることを契機に表示態様が変化可能である。このため、先読み予告演出の対象となる変動ゲームの直前に実行される変動ゲームの開始時における表示態様が、最終的に実行される表示態様となる。また、保留画像は、先読み予告演出E1に基づいて第1特別表示態様で、先読み予告演出E2に基づいて第2特別表示態様で、先読み予告演出E3に基づいて第3特別表示態様で、先読み予告演出E4に基づいて第4特別表示態様で、それぞれ表示されることとなる。

#### 【0141】

なお、本実施形態において、このように最終的に実行される先読み予告演出が決定され

50

た場合には、統括制御用CPU31aは、その演出の種類に基づいて、入賞時における先読み予告演出の種類、最終的ではない変動ゲームの開始時における先読み予告演出の種類を決定する。特に、統括制御用CPU31aは、先読み予告演出の実行順に大当たり期待度が低くならない先読み予告演出の組み合わせから何れかを選択する。具体的な一例としては、統括制御用CPU31aは、保留記憶数が「3」である先読みコマンドを入力した場合において、最終的に先読み予告演出E3が実行させると決定したときには、保留記憶数「1」として保留される変動ゲームで先読み予告演出E3を実行させると特定する。そして、保留記憶数「2」として保留される変動ゲーム、入賞時において保留記憶数「3」として保留される変動ゲームにおける先読み予告演出を決定する。この場合、保留記憶数「3」、「2」として保留される変動ゲームにおける先読み予告演出として、先読み予告演出E1（以下、「E1」と示す）- E1のパターン、E1 - E2のパターン、E1 - E3のパターン、E2 - E2のパターン、E2 - E3のパターン、E3 - E3のパターンのうち何れかが選択されることとなる。つまり、先読み予告演出は、大当たり期待度が低くなることなく表示態様が段階的に変化可能な演出であり、先読み予告演出E4が最終段階の表示態様となる。また、本実施形態において、第1始動入賞口14への遊技球の入賞を契機に先読み予告演出が実行される場合において、予告契機図柄変動ゲームよりも前に、第2変動ゲームが実行されるときには、その前の特別表示態様を継続するように先読み予告演出が実行されることとなる。

10

#### 【0142】

具体的な一例としては、現在の遊技状態が確変状態であり、SR演出を実行して、確変大当たりとなる場合には、最終的に実行される先読み予告演出としては、101/251の確率で先読み予告演出E1が決定される。また、70/251の確率で先読み予告演出E2が、50/251の確率で先読み予告演出E3が、30/251の確率で先読み予告演出E4が、それぞれ決定される。

20

#### 【0143】

このように、現在の遊技状態、先読みコマンドに含まれる大当たりとなるか否か、大当たりの種類、変動パターンに基づいて、先読み予告演出が決定される。特に、NR演出のみが実行される場合には、先読み予告演出E1のみが最終的に実行され、SR演出が実行される場合には、先読み予告演出E1～E4が最終的に実行可能である。このため、先読み予告演出E2～E4が実行されることにより、NR演出のみが実行されることがなく、SR演出が実行されることが確定することとなる。

30

#### 【0144】

また、現在の遊技状態が確変状態である場合には、先読み予告演出E4が最終的に実行可能であるが、非確変状態である場合には、先読み予告演出E4が実行されない。また、大当たりとなる場合には、先読み予告演出E4が最終的に実行可能であるが、はずれとなる場合には、先読み予告演出E4が実行されない。

#### 【0145】

また、確変大当たりに当選する場合には、非確変大当たりに当選する場合よりも高い確率で先読み予告演出E4が最終的に実行される。このため、先読み予告演出E4が実行されることにより、有利となる大当たりに当選することに対する期待度が高くなる。

40

#### 【0146】

また、現在の遊技状態が確変状態である場合においてははずれとなるときには、先読み予告演出E3が最終的に実行可能であるが、非確変状態である場合においてははずれとなるときには、先読み予告演出E3が実行されない。

#### 【0147】

その一方で、大当たりとなるときには、現在の遊技状態が確変状態であるか非確変状態であるかで同じ確率で、先読み予告演出E3が実行されるが、事前判定処理において、大当たりとなるときには、はずれのときよりも高い確率で先読み予告演出が実行される。また、現在の遊技状態が確変状態である場合と非確変状態である場合とで同じ確率で、先読み予告演出E2が決定される。

50

## 【 0 1 4 8 】

次に、表示制御基板 3 2 の表示制御用 C P U 3 2 a が表示制御プログラムに基づいて実行する各種処理について以下に説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する各種処理を実行する表示制御用 C P U 3 2 a が演出制御手段として機能する。

## 【 0 1 4 9 】

表示制御用 C P U 3 2 a は、統括制御基板 3 1 ( 統括制御用 C P U 3 1 a ) から制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づいて、入力した制御コマンドに応じた制御を行う。具体的には、表示制御用 C P U 3 2 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンで飾図を変動表示させて変動ゲームを開始させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。そして、表示制御用 C P U 3 2 a は、全図柄停止コマンドを入力すると、飾図柄指定コマンドで指定された飾図を確定停止表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

10

## 【 0 1 5 0 】

次に、表示制御用 C P U 3 2 a は、オープニングコマンドを入力すると、該コマンドに対応するオープニング演出を実行させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、表示制御用 C P U 3 2 a は、ラウンドコマンドを入力すると、各ラウンド演出を実行させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、表示制御用 C P U 3 2 a は、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出を実行させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

## 【 0 1 5 1 】

また、表示制御用 C P U 3 2 a は、統括制御用 C P U 3 1 a からの保留指定コマンドを入力した場合には、演出表示装置 1 1 の画像表示部 G H に保留画像を表示させるように制御する。特に、表示制御用 C P U 3 2 a は、指定した保留画像を特別表示態様で表示させる保留指定コマンドを入力した場合には、指定した保留画像を特別表示態様で表示させることによって、先読み予告演出を実行させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御することとなる。

20

## 【 0 1 5 2 】

また、表示制御用 C P U 3 2 a は、演出モード指定コマンドを入力した場合には、背景画像の種類を特定し、特定した種類の背景画像を演出表示装置 1 1 に表示させるように制御することとなる。これによって、表示制御用 C P U 3 2 a は、確変状態及び変短状態である場合には、確変状態が付与されていることが確定する確変確定演出を実行させることとなる。その一方で、表示制御用 C P U 3 2 a は、非確変状態及び変短状態である場合には、確変状態が付与されていないが変短状態が付与されていることが確定する第 1 非確変確定演出を実行させることとなる。また、表示制御用 C P U 3 2 a は、非確変状態及び非変短状態である場合には、確変状態、変短状態が付与されていないことが確定する第 2 非確変確定演出を実行させることとなる。

30

## 【 0 1 5 3 】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

( 1 ) 変動ゲームの変動時間を短縮させ得る変短状態が付与された遊技状態で、その遊技状態で実行された変動ゲームの回数が規定回数を超えた場合には、超えていない場合よりも低い確率でリーチ演出を実行させる。その一方で、事前判定の対象よりも前に実行可能であり、その実行が保留されている保留中図柄変動ゲームでリーチ演出が実行される場合には、先読み予告演出の実行を規制する。このため、リーチ演出を実行する確率が低下することに伴って、先読み予告演出の実行が規制され難くなり、先読み予告演出の実行頻度が高くなる。したがって、変短状態となった場合に実行された変動ゲームの回数によって、リーチ演出や先読み予告演出の実行頻度を異ならせることで、実行させる演出に多様性を持たせることができ、同じ遊技状態であっても、効果的な演出を実行させることで、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

## 【 0 1 5 4 】

( 2 ) また、変短状態が付与された遊技状態においては、変動ゲームの実行に関する時

50

間効率を考慮する必要がある。そこで、変短状態が付与されてから規定回数の変動ゲームが実行された後には、相対的に時間効率の悪い傾向があるリーチ演出の実行が低い確率で決定され、相対的に時間効率の良い傾向がある先読み予告演出が実行され易くなる。このため、規定回数の変動ゲームが実行された後において、変動ゲームの実行に関する時間効率を向上させることによって、遊技の進行を円滑にすることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0155】

(3) 変短状態が付与された遊技状態で、その遊技状態で実行された変動ゲームの回数が規定回数を超えた場合には、超えていない場合よりも特殊変動パターンが決定され難い。したがって、規定回数の変動ゲームが実行された後において、変短状態における1回の変動ゲームの時間効率を向上させるとともに、実行させる演出に多様性を持たせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0156】

(4) また、変短状態となった場合に実行された変動ゲームの回数によって、特殊変動パターンに基づく演出の実行頻度を異ならせることで、実行させる演出に多様性を持たせることができ、同じ遊技状態であっても、効果的な演出を実行させることで、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0157】

(5) 規定回数の変動ゲームが実行された後に、相対的に時間効率の悪いリーチ演出の実行を低い確率で決定するとともに、それに伴い特殊変動パターンを決定し難く制御することができる。このため、規定回数の変動ゲームが実行された後において、変短状態における1回の変動ゲームの時間効率を向上させるとともに、実行させる演出に多様性を持たせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0158】

(6) 先読み予告演出が実行される場合には、その実行の契機となった予告契機図柄変動ゲームではリーチ演出を実行させる。このため、先読み予告演出が実行されたことによって、リーチ演出の実行に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0159】

(7) 確変状態及び変短状態が付与されており、相対的に早く大当りになり易い遊技状態であることが遊技者により特定可能となってから、規定回数の変動ゲームが実行された後に、リーチ演出の実行を低い確率で決定するとともに、それに伴って先読み予告演出の実行頻度が高くなり、特殊変動パターンに基づく演出の実行頻度が低くなる。このため、確変状態及び変短状態であることが遊技者により特定可能である効果的な状況下において、規定回数の変動ゲームが実行された後に、1回の変動ゲームの時間効率を向上させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0160】

(8) 先読み予告演出を実行させないと決定された場合に、リーチ演出を実行させるか否かを決定する構成においては特に、先読み予告演出の実行頻度の低減を抑制することができ、効果的な演出を実行させることで、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

【0161】

[第2の実施形態]

次に、本発明を具体化した第2の実施形態について図13を参照して以下に説明する。なお、以下の説明では、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御内容について同一符号を付すなどし、その重複する説明を省略又は簡略する。

【0162】

上記実施形態において、大当り遊技の終了後に実行された変動ゲームの回数が規定回数を超えたか否かに拘わらず、先読み予告演出の実行確率自体を変化させなかったが、これに限らず、例えば、規定回数を超えたか否かにより、先読み予告演出の実行確率自体を変化させてもよい。具体的には、規定回数を超えた場合には、超えない場合よりも高い確率

50

で、先読み予告演出の実行を決定してもよい。

【0163】

具体的には、図13に示すように、非変短状態ではずれとなる場合には、確変状態であるか否かに拘わらず、 $5/200$ の確率で先読み予告演出が実行され、変短状態ではずれとなる場合には、確変状態であるか否かに拘わらず、 $15/200$ の確率で先読み予告演出が実行される。また、非変短状態で大当たりとなる場合には、確変状態であるか否かに拘わらず、 $100/200$ の確率で先読み予告演出が実行され、非確変状態及び変短状態で大当たりとなる場合には、 $120/200$ の確率で先読み予告演出が実行される。また、確変状態及び変短状態で大当たりとなる場合には、大当たり遊技の終了後に実行された変動ゲームの回数が規定回数を超えない場合には、 $150/200$ の確率で先読み予告演出が実行され、超える場合には、 $168/200$ の確率で先読み予告演出が実行される。また、図9のステップS56において、主制御用CPU30aは、このような確率で、先読み抽選処理を実行する。

10

【0164】

このように、規定回数の変動ゲームが実行された後に、リーチ演出の実行を低い確率で決定することによって、先読み予告演出が実行され易くなるが、更に、先読み予告演出の実行を高い確率で決定する。このため、変短状態となり、規定回数の変動ゲームが実行された後において、先読み予告演出の実行頻度をより一層高めることができ、変動ゲームの実行に関する時間効率を向上させることによって、遊技の進行を円滑にすることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【0165】

[第3の実施形態]

次に、本発明を具体化した第3の実施形態について以下に説明する。

各実施形態において、大当たり遊技の終了後に実行された変動ゲームの回数が規定回数を超えたか否かに拘わらず、特殊変動パターンの選択確率自体を変化させなかったが、これに限らず、例えば、規定回数を超えた場合には、超えない場合よりも低い確率で、特殊変動パターンを決定してもよい。

【0166】

具体的には、大当たり遊技の終了後に実行された変動ゲームの回数が、規定回数を超えていない場合には、図8に示すように、大当たり変動が決定されたときには、 $1/4$ の確率で、はずれリーチ変動が決定されたときには、 $1/7$ の確率で、それぞれ特殊変動パターンが決定される。その一方で、規定回数を超えた場合には、図8とは異なるように、大当たり変動が決定されたときには、 $1/6$ の確率で、はずれリーチ変動が決定されたときには、 $1/10$ の確率で、それぞれ特殊変動パターンが決定されるように構成してもよい。また、特別図柄開始処理における第1大当たり時変動処理、第1リーチ時変動処理、第2大当たり時変動処理、第2リーチ時変動処理で、主制御用CPU30aは、このような確率で、特殊変動パターンを選択する。

30

【0167】

このように、規定回数の変動ゲームが実行された後に、リーチ演出の実行を低い確率で決定することによって、特殊変動パターンが決定され難くなるが、更に、特殊変動パターンを低い確率で決定する。このため、変短状態となり、規定回数の変動ゲームが実行された後において、特殊変動パターンの決定頻度をより一層低めることができ、変動ゲームの実行に関する時間効率を向上させることによって、遊技の進行を円滑にすることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

40

【0168】

[第4の実施形態]

次に、本発明を具体化した第4の実施形態について図14を参照して以下に説明する。

各実施形態において、規定回数の変動ゲームを実行したか否かに拘わらず、先読み予告演出の実行頻度（出現率）と特殊変動パターンに基づく演出の実行頻度（出現率）の和が同じとなるようにしてもよい。なお、本実施形態において、「同じ」というのは、遊技者

50

によって特定できない程度であれば実質的に異なっていることも含めた概念である。

【0169】

具体的な一例を挙げると、まず、大当りの当選確率は、低確率状態では $1/250$ 、高確率状態では $1/25$ と規定される。また、リーチ確率は、図14に示すように、非変短状態ではずれとなった場合には、確変状態であるか否かに拘わらず、 $1/16$ の確率でリーチ演出が実行され、非確変状態及び変短状態では、 $1/32$ の確率でリーチ演出が実行される。その一方で、確変状態及び変短状態ではずれとなった場合には、大当り遊技の終了後に実行された変動ゲームの回数が規定回数を超えないときには、 $1/50$ の確率でリーチ演出が実行され、規定回数を超えたときには、 $1/200$ の確率でリーチ演出が実行される。

10

【0170】

また、先読み予告演出の実行確率としては、確変状態及び変短状態で大当りとなる場合を除き、図13に示す確率と同じであるが、確変状態及び変短状態で大当りとなる場合には、大当り遊技の終了後に実行された変動ゲームの回数が規定回数を超えたか否かに拘わらず、 $150/200$ の確率となる。また、特殊変動パターンの選択確率も、図8と同じように、大当り変動が決定されている場合には、 $1/4$ の確率であり、はずれリーチ変動が決定されている場合には、 $1/7$ の確率である。

【0171】

なお、本実施形態では、図9のステップS55のような規制条件は規定されていないこととする。また、実行中の変動ゲームがリーチ演出を実行する場合であっても先読み予告演出の規制は行わない。また、遊技球の入賞時に保留中図柄変動ゲームがない場合には、変動ゲームが実行中であるか否かに拘わらず、先読み予告演出を規制する。また、発明の理解を容易とするために、判定対象図柄変動ゲームが第1変動ゲームである場合において、第2変動ゲームが優先して実行されることは考慮しない。

20

【0172】

このような条件に基づいて、大当り遊技の終了後に実行された変動ゲームの回数が規定回数を超える場合と超えない場合とで、先読み予告演出の出現率と、特殊変動パターンに基づく演出の出現率との和を算出する。

【0173】

この先読み予告演出の出現率は、まず、保留中図柄変動ゲームにおいてリーチ演出が実行されないと仮定して、リーチ演出の実行による規制を除いて、先読み予告演出の出現率を算出する。そして、保留中図柄変動ゲームの数毎に、リーチ演出の実行による規制が行われない先読み予告演出の出現率を算出し、その平均を算出する。

30

【0174】

具体的には、保留中図柄変動ゲームでのリーチ演出の実行による規制を考慮せずに、確変状態及び変短状態である場合における先読み予告演出の出現率を算出する。変動ゲームの回数が規定回数を超えるか否かに拘わらず、大当りの当選確率と大当り時における先読み予告演出の実行確率との積が、 $1/25 \times 150/200$ で $3.0\%$ となる。また、はずれの当選確率とはずれ時における先読み予告演出の実行確率との積が、 $24/25 \times 15/200$ で $7.2\%$ となる。そして、これらの和が $10.2\%$ となる。つまり、保留中図柄変動ゲームにおけるリーチ演出による規制を考慮しない場合において、先読み予告演出の出現率が $10.2\%$ となる。

40

【0175】

次に、入賞時における保留中図柄変動ゲームにおいてリーチ演出が実行される確率を算出する。まず、入賞時において保留中図柄変動ゲームがない場合には、リーチ演出が実行されるか否かに拘わらず、先読み予告演出自体が実行されない( $0\%$ )。

【0176】

また、入賞時において保留中図柄変動ゲームが1個あり、変動ゲームの回数が規定回数を超えていない場合、はずれの当選確率と、はずれ時において先読み予告演出が実行されない確率と、はずれ時においてリーチ演出が実行されない確率との積が、 $24/25 \times 1$

50

85 / 200 × 49 / 50 で約 87.0% となる。このため、10.2% と約 87.0% との積により、先読み予告演出の出現率が約 8.9% となる。また、入賞時において保留中図柄変動ゲームが 2 個あり、変動ゲームの回数が規定回数を超えていない場合、10.2% と約 87.0% と約 87.0% との積により、先読み予告演出の出現率が約 7.7% となる。同じように、入賞時において保留中図柄変動ゲームが 3 個あり、変動ゲームの回数が規定回数を超えていない場合、実質の先読み予告演出の実行確率が約 6.7% となる。そして、これらの平均が約 5.8% となる。つまり、変動ゲームの回数が規定回数を超えていない場合、先読み予告演出の出現率が約 5.8% となる。

#### 【0177】

その一方で、入賞時において保留中図柄変動ゲームが 1 個あり、変動ゲームの回数が規定回数を超えている場合、はずれの当選確率と、はずれ時において先読み予告演出が実行されない確率と、はずれ時においてリーチ演出が実行されない確率との積が、 $24 / 25 \times 185 / 200 \times 199 / 200$  で約 88.4% となる。このため、10.2% と約 88.4% との積により、先読み予告演出の出現率が約 9.0% となる。また、同じように、変動ゲームの回数が規定回数を超えている場合、入賞時において保留中図柄変動ゲームが 2 個あると、先読み予告演出の出現率が約 8.0% となり、入賞時において保留中図柄変動ゲームが 3 個ある場合、先読み予告演出の出現率が約 7.0% となる。そして、これらの平均が約 6.0% となる。つまり、変動ゲームの回数が規定回数を超えている場合、先読み予告演出の出現率が約 6.0% となる。

#### 【0178】

次に、特殊変動パターンに基づく演出の出現率は、大当たり時における特殊変動パターンの出現率と、はずれリーチ時における特殊変動パターンの出現率との和から算出する。

大当たり時における特殊変動パターンの出現率は、大当たりの当選確率と、大当たり時における特殊変動パターンの選択確率との積を算出する。具体的には、変動ゲームの回数が規定回数を超えているか否かに拘わらず、 $1 / 25 \times 1 / 4$  で 1.0% となる。

#### 【0179】

その一方で、はずれ時における特殊変動パターンに基づく演出の出現率は、はずれの当選確率と、はずれ時におけるリーチ確率と、はずれ時における特殊変動パターンの選択確率との積を算出する。具体的には、変動ゲームの回数が規定回数を超えている場合には、 $24 / 25 \times 1 / 50 \times 1 / 7$  で約 0.3% となり、変動ゲームの回数が規定回数を超えていない場合には、 $24 / 25 \times 1 / 200 \times 1 / 7$  で約 0.1% となる。

#### 【0180】

このため、特殊変動パターンに基づく演出の出現率は、変動ゲームの回数が規定回数を超えている場合には、約 1.3%、変動ゲームの回数が規定回数を超える場合には、約 1.1% となる。

#### 【0181】

このように、変動ゲームの回数が規定回数を超えていない場合には、先読み予告演出の出現率が約 5.8% と、特殊変動パターンに基づく演出の出現率が約 1.3% との和が約 7.1% となる。その一方で、変動ゲームの回数が規定回数を超えている場合には、先読み予告演出の出現率が約 6.0% と、特殊変動パターンに基づく演出の出現率が約 1.1% との和が約 7.1% となる。このように、変動ゲームの回数が規定回数を超えているか否かによって、先読み予告演出の出現率と、特殊変動パターンに基づく演出の出現率との比率を異ならせつつ、それらの和が同じに制御されることとなる。

#### 【0182】

このように、規定回数の変動ゲームを実行したか否かに拘わらず、先読み予告演出の実行頻度と特殊変動パターンに基づく演出の実行頻度の和が同じとなる。このため、規定回数の変動ゲームが実行された後において、変短状態における 1 回の変動ゲームの時間効率を向上させるとともに、それらの実行頻度の和を同じに維持しつつ、実行させる演出に多様性を持たせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、先読み予告演出は、連続する複数回の変動ゲームに跨って実行される連続予告演出であり、特殊

10

20

30

40

50



変動パターンに基づく演出とは、1回の変動ゲーム中において複数回の変動サイクルに跨って実行される連続予告演出である。つまり、先読み予告演出と特殊変動パターンに基づく演出とは、跨る単位（変動ゲーム、又は変動サイクル）を異なるものの、同じような連続予告演出である。このように、これら演出の出現率の比率を変化させるとともに、連続予告演出としての出現率を維持するように制御することができる。また、連続予告演出としては、連続する複数回の変動ゲーム（又は変動サイクル）の全てで実行されたが、これに限らず、それら全てで実行されなくてもよい。

#### 【0183】

##### 〔第5の実施形態〕

次に、本発明を具体化した第5の実施形態について図15を参照して以下に説明する。

各実施形態において、実行中の変動ゲームや、全ての保留中図柄変動ゲームにおいてリーチ演出が実行される場合には、先読み予告演出の実行を規制したが、これに限らず、先読み予告演出の実行を規制しなくてもよい。この場合においても、規定回数の変動ゲームを実行したか否かに拘わらず、先読み予告演出の出現率と特殊変動パターンに基づく演出の出現率との和が同じとなるようにしてもよい。

#### 【0184】

具体的な一例を挙げると、まず、大当りの当選確率は、低確率状態では $1/250$ 、高確率状態では $1/25$ と規定される。また、リーチ確率は、図14に示す確率と同じとなるように規定されている。また、先読み予告演出の実行確率としては、図13に示す確率と同じとなるように規定されている。また、特殊変動パターンの選択確率は、図15(a)及び図15(b)に示すように、大当たり変動が決定されている場合と、はずれリーチ変動が決定されている場合とで同じように、 $1/4$ の確率である。

#### 【0185】

このような条件に基づいて、大当たり遊技の終了後に実行された変動ゲームの回数が規定回数を超える場合と超えない場合とで、先読み予告演出の出現率と、特殊変動パターンに基づく演出の出現率との和を算出する。

#### 【0186】

まず、確変状態及び変短状態である場合における先読み予告演出の出現率を算出する。変動ゲームの回数が規定回数を超えない場合、大当りの当選確率と大当たり時における先読み予告演出の実行確率との積が、 $1/25 \times 150/200$ で $3.0\%$ となる。また、はずれの当選確率とはずれ時における先読み予告演出の実行確率との積が、 $24/25 \times 15/200$ で $7.2\%$ となる。そして、これらの和が $10.2\%$ となる。つまり、変動ゲームの回数が規定回数を超えない場合、先読み予告演出の出現率が $10.2\%$ となる。

#### 【0187】

その一方で、変動ゲームの回数が規定回数を超える場合、大当りの当選確率と大当たり時における先読み予告演出の実行確率との積が、 $1/25 \times 168/200$ で $3.36\%$ となる。また、はずれの当選確率とはずれ時における先読み予告演出の実行確率との積が、 $24/25 \times 15/200$ で $7.2\%$ となる。そして、これらの和が $10.56\%$ となる。つまり、変動ゲームの回数が規定回数を超える場合、先読み予告演出の出現率が $10.56\%$ となる。

#### 【0188】

次に、特殊変動パターンに基づく演出の出現率は、大当たり時における特殊変動パターンの出現率と、はずれリーチ時における特殊変動パターンの出現率との和から算出する。

大当たり時における特殊変動パターンの出現率は、大当りの当選確率と、大当たり時における特殊変動パターンの選択確率との積を算出する。具体的には、変動ゲームの回数が規定回数を超えているか否かに拘わらず、 $1/25 \times 1/4$ で $1.0\%$ となる。

#### 【0189】

その一方で、はずれ時における特殊変動パターンに基づく演出の出現率は、はずれの当選確率と、はずれ時におけるリーチ確率と、はずれ時における特殊変動パターンの選択確率との積を算出する。具体的には、変動ゲームの回数が規定回数を超えている場合には、

$24 / 25 \times 1 / 50 \times 1 / 4$  で 0.48% となり、変動ゲームの回数が規定回数を超えていない場合には、 $24 / 25 \times 1 / 200 \times 1 / 4$  で 0.12% となる。

【0190】

このため、特殊変動パターンに基づく演出の出現率は、変動ゲームの回数が規定回数を超えている場合には、1.48%、変動ゲームの回数が規定回数を超える場合には、1.12% となる。

【0191】

このように、変動ゲームの回数が規定回数を超えていない場合には、先読み予告演出の出現率が 10.20% と、特殊変動パターンに基づく演出の出現率が 1.48% との和が 11.68% となる。その一方で、変動ゲームの回数が規定回数を超えている場合には、先読み予告演出の出現率が 10.56% と、特殊変動パターンに基づく演出の出現率が 1.12% との和が 11.68% となる。このように、変動ゲームの回数が規定回数を超えているか否かによって、先読み予告演出の出現率と、特殊変動パターンに基づく演出の出現率との比率を異ならせつつ、それらの和が同じに制御されることとなる。

【0192】

尚、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・各実施形態において、大当り遊技の終了後に実行された変動ゲームの回数に拘わらず、リーチ確率が同じであってもよい。この場合、規定回数の変動ゲームが実行された後に、低い確率で特殊変動パターンを決定したり、高い確率で先読み予告演出を実行させたりしてもよい。これによって、規定回数の変動ゲームが実行された後において、変短状態における 1 回の変動ゲームの時間効率を向上させるとともに、実行させる演出に多様性を持たせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0193】

・各実施形態において、確変状態であるか非確変状態であるかが特定可能なように背景画像が表示されたが、これに限らず、例えば、確変状態であるか否かに拘わらず、確変状態が付与されていることが確定しないように背景画像が表示されてもよい。つまり、確変状態であるか否かに拘わらず、確変状態の付与が確定しない確変非確定演出を実行するようにしてもよい。また、変動パターン、確定停止表示される飾図、大当り遊技における大入賞口 18 の開放態様等も、確変状態が付与されたか否かが特定できないようにしてもよい。例えば、確変大当りに当選した場合であっても非確変大当りに当選した場合であっても、大当り図柄（飾図）として、[111][222][333][444][555][666][777][888]の中から決定するように構成してもよい。

【0194】

・各実施形態において、確変状態及び変短状態に限り、大当り遊技の終了後に実行された変動ゲームの回数が規定回数を超えたか否かでリーチ確率を異ならせたが、確変状態及び変短状態に限らない。

【0195】

・各実施形態において、先読み予告演出が実行される場合には、その実行の契機となった予告契機図柄変動ゲームでは必ずリーチ演出を実行させたが、これに限らず、リーチ演出を実行させない場合があってもよい。つまり、先読み予告演出を実行させると決定した場合には、予告契機図柄変動ゲームではリーチ演出が実行され得ることとなる。

【0196】

・各実施形態において、先読み予告演出を実行させるか否かを決定し、実行させないと決定された場合にリーチ演出を実行させるか否かを決定したが、これに限らず、例えば、リーチ演出を実行するか否かを決定し、リーチ演出を実行すると決定した場合に先読み予告演出を実行させるか否かを決定してもよい。

【0197】

・各実施形態において、変動サイクルは、飾図の変動の開始からその飾図の一旦停止表示又は確定停止表示までを示したが、これに限らず、飾図が一旦停止表示されずに、少なくとも飾図の変動開始を 1 回とすればよい。

## 【 0 1 9 8 】

・各実施形態において、1回の変動ゲーム中に含まれる変動サイクルの回数としては4回が上限であったが、これに限らず、例えば、2回、3回、5回以上であってもよい。また、例えば、1回の変動サイクルから構成され、複数回の変動サイクルから構成されないようにしてもよい。

## 【 0 1 9 9 】

・各実施形態において、保留先読み予告演出を採用したが、これに限らず、背景先読み予告演出を採用してもよい。この背景先読み予告演出とは、保留画像などを用いることなく、背景となる画像を変更させる演出であり、予告契機図柄変動ゲームを報知しない演出である。

10

## 【 0 2 0 0 】

・各実施形態において、先読み予告演出としては、実行される演出の種類によって大当たり期待度を示唆する演出を採用したが、これに限らず、連続して実行される図柄変動ゲームの回数によって大当たり期待度を示唆する演出であってもよく、これらの組み合わせであってもよい。

## 【 0 2 0 1 】

・各実施形態において、はずれとなると判定された場合、現在の遊技状態として確変状態、非確変状態で同じ確率で、先読み予告演出を実行させたが、これに限らず、例えば、はずれとなると判定された場合、現在の遊技状態として確変状態である場合と非確変状態である場合とで異なる確率で、先読み予告演出を実行させてもよい。また、例えば、はずれとなると判定された場合、現在の遊技状態として確変状態のほうが非確変状態がより低い確率で、先読み予告演出を実行させてもよい。

20

## 【 0 2 0 2 】

・各実施形態において、大当たりとなると判定された場合、現在の遊技状態として確変状態のほうが非確変状態がより高い確率で、先読み予告演出を実行させたが、これに限らず、例えば、大当たりとなると判定された場合、現在の遊技状態として確変状態のほうが非確変状態がより低い確率で、先読み予告演出を実行させてもよい。

## 【 0 2 0 3 】

・各実施形態において、先読み予告演出を実行させるか否かを主制御用CPU30aが決定したが、これに限らず、例えば、統括制御用CPU31aも決定してもよい。また、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数等の値に基づいて、大当たりとなるか否か等を特定可能なように先読みコマンドを統括制御用CPU31aに出力し、統括制御用CPU31aが、先読みコマンドに基づいて、先読み予告演出を実行させるか否かを決定してもよい。

30

## 【 0 2 0 4 】

・各実施形態において、大当たり判定時よりも前であり、遊技球の入賞時に、当り判定用乱数の値等を判定するとともに、先読み予告演出を実行させるか否かを決定したが、これに限らず、例えば、大当たり判定時よりも前であり、遊技球の入賞時ではなく、変動ゲームの開始時に、上記判定及び決定を行ってもよい。

## 【 0 2 0 5 】

・各実施形態において、大当たり判定時よりも前であり、遊技球の入賞時から、先読み予告演出を実行させたが、これに限らず、例えば、何れかの保留中図柄変動ゲームの開始時から先読み予告演出を実行させてもよい。

40

## 【 0 2 0 6 】

・各実施形態において、1回又は複数回の変動ゲーム中に先読み予告演出を実行させたが、これに限らず、例えば、1回の変動ゲームだけでは先読み予告演出を実行させずに、複数回の変動ゲーム中に先読み予告演出を実行させてもよい。また、連続する複数回の変動ゲームに跨って先読み予告演出を実行させてもよく、連続する複数回の変動ゲームに跨らずに複数回の先読み予告演出を実行させてもよい。

## 【 0 2 0 7 】

50

・各実施形態において、画像を表示することで先読み予告演出を実行させたが、これに限らず、例えば、音の発生、ランプの発光、可動体の変位、発射ハンドル等の振動であってもよく、これらの組み合わせでもよい。

【0208】

・各実施形態において、統括制御用CPU31aは、大当たりとなる変動ゲームの開始時に特図指定コマンドに基づいて、大当たり遊技の種類が特定可能であるが、これに限らず、例えば、特図を指定する特図指定コマンドでなくても、付与される大当たり遊技の種類を指定するコマンドであればよい。もちろん、別途コマンドを規定してもよいが、変動パターン指定コマンドのように既存のコマンドから大当たり遊技の種類を指定してもよい。

【0209】

・各実施形態において、主制御基板30、統括制御基板31、及び表示制御基板32を一体に形成してもよい。

・各実施形態において、第1変動ゲームよりも第2変動ゲームを優先して実行させたが、これに限らず、例えば、入賞順で第1変動ゲーム、第2変動ゲームを実行させてもよい。

【0210】

・各実施形態において、2種類の変動ゲームを行う構成であったが、これに限らず、例えば、1種類又は3種類以上の変動ゲームを行う構成であってもよい。

・各実施形態において、確変大当たり、及び非確変大当たりというような大当たりの種類があったが、これに限らない。また、大当たりに限らず、小当たりを含む構成であってもよい。すなわち、大当たり、小当たりを含む当たりの種類は問わない。

【0211】

次に、各実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 前記事前予告演出決定手段は、前記リーチ決定手段によってリーチ演出を実行すると決定した場合に前記事前予告演出を実行させるか否かを決定する。

【0212】

(ロ) 遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、図柄の変動開始から図柄の確定停止表示までを1回として行う図柄変動ゲームが当たりとなるか否かを判定するための当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動手段に遊技球が入球したときに前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数を始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記図柄変動ゲームの開始時に、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが当たりとなるか否かを判定する当り判定手段と、を備え、前記当り判定手段の判定結果が肯定の場合には当り遊技が行われる遊技機において、図柄変動ゲームの変動時間を短縮させ得る変短状態に関する遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて、1回の図柄変動ゲームにおいて図柄の変動開始を1回とする変動サイクルを複数回実行するとともに、何れかの変動サイクルにおいてリーチ演出が実行される特殊変動内容を決定する変動内容決定手段と、変短状態が付与された遊技状態において実行された図柄変動ゲームの回数が規定回数を超えたか否かを判定するゲーム回数判定手段と、を備え、前記変動内容決定手段は、前記ゲーム回数判定手段の判定結果が肯定の場合には否定の場合よりも前記特殊変動内容を決定し難く制御する遊技機。

【0213】

(ハ) 遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、図柄の変動開始から図柄の確定停止表示までを1回として行う図柄変動ゲームが当たりとなるか否かを判定するための当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動手段に遊技球が入球したときに前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数を始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記図柄変動ゲームの開始時に、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが当たりとなるか否かを判定する当り判定手段と、を備え、前記当り判定手段の判定結果が肯定の場合には当り遊技が行われる遊技機において、図柄変動ゲームの変動時間を短縮さ

10

20

30

40

50

せ得る変短状態に関する遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて、リーチ演出を実行させるか否かを決定するリーチ決定手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて、前記リーチ決定手段によってリーチ演出を実行させると決定された場合、1回の図柄変動ゲームにおいて図柄の変動開始を1回とする変動サイクルを複数回実行するとともに、何れかの変動サイクルにおいてリーチ演出が実行される特殊変動内容を決定する変動内容決定手段と、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数に基づく前記当り判定手段の判定前に、該当り判定用乱数を判定する事前判定手段と、前記当り判定手段の判定前に、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、事前予告演出を実行させるか否かを決定する事前予告演出決定手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記事前予告演出決定手段によって事前予告演出を実行させると決定した場合には、前記当り判定手段の判定前に、該事前予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、変短状態が付与された遊技状態において実行された図柄変動ゲームの回数が規定回数を超えたか否かを判定するゲーム回数判定手段と、を備え、前記リーチ決定手段は、前記ゲーム回数判定手段の判定結果が肯定の場合には否定の場合よりも低い確率でリーチ演出を実行させると決定し、前記変動内容決定手段は、前記リーチ決定手段によってリーチ演出が実行されると決定された場合には、前記ゲーム回数判定手段の判定結果に拘わらず、同じ確率で前記特殊変動内容を決定し、前記事前予告演出決定手段は、前記事前判定手段によって判定された当り判定用乱数に基づく図柄変動ゲームよりも前に実行可能であり、実行が保留されている図柄変動ゲームでリーチ演出が実行される場合には、前記事前予告演出の実行を規制する制御を行う遊技機

10

20

#### 【0214】

(二) 遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、図柄の変動開始から図柄の確定停止表示までを1回として行う図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定するための当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動手段に遊技球が入球したときに前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数を始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記図柄変動ゲームの開始時に、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、を備え、前記当り判定手段の判定結果が肯定の場合には当り遊技が行われる遊技機において、図柄変動ゲームの変動時間を短縮させ得る変短状態に関する遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて、リーチ演出を実行させるか否かを決定するリーチ決定手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて、前記リーチ決定手段によってリーチ演出を実行させると決定された場合、1回の図柄変動ゲームにおいて図柄の変動開始を1回とする変動サイクルを複数回実行するとともに、何れかの変動サイクルにおいてリーチ演出が実行される特殊変動内容を決定する変動内容決定手段と、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数に基づく前記当り判定手段の判定前に、該当り判定用乱数を判定する事前判定手段と、前記当り判定手段の判定前に、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、事前予告演出を実行させるか否かを決定する事前予告演出決定手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記事前予告演出決定手段によって事前予告演出を実行させると決定した場合には、前記当り判定手段の判定前に、該事前予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、変短状態が付与された遊技状態において実行された図柄変動ゲームの回数が規定回数を超えたか否かを判定するゲーム回数判定手段と、を備え、前記リーチ決定手段は、前記ゲーム回数判定手段の判定結果に拘わらず同じ確率でリーチ演出を実行させると決定し、前記変動内容決定手段は、前記リーチ決定手段によってリーチ演出が実行されると決定された場合には、前記ゲーム回数判定手段の判定結果が肯定の場合には否定の場合よりも低い確率で前記特殊変動内容を決定し、前記事前予告演出決定手段は、前記事前判定手段によって判定された当り判定用乱数に基づく図柄変動ゲームよりも前に実行可能であり、実行が保留されている図柄変動ゲームでリーチ演出が実行される場合には、前記事前予告演出の実行を規制する制御を行う遊技機。

30

40

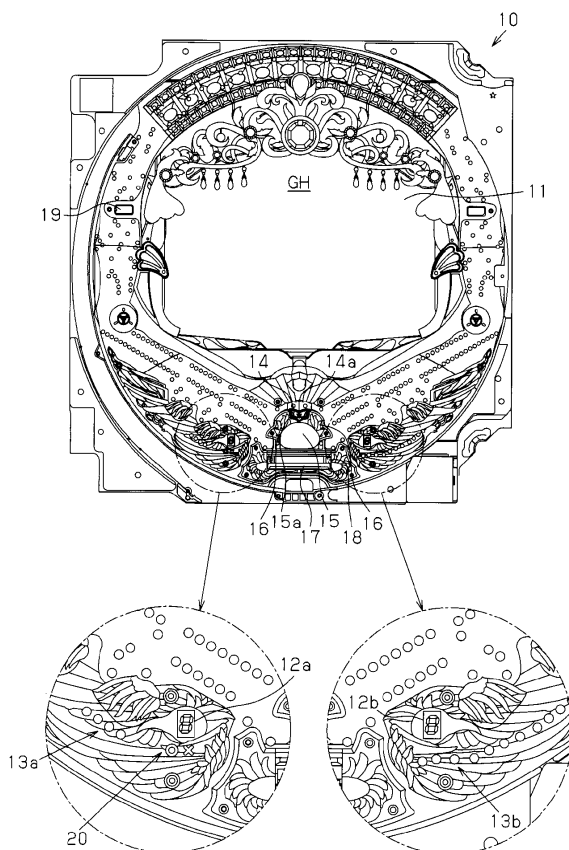
50

## 【符号の説明】

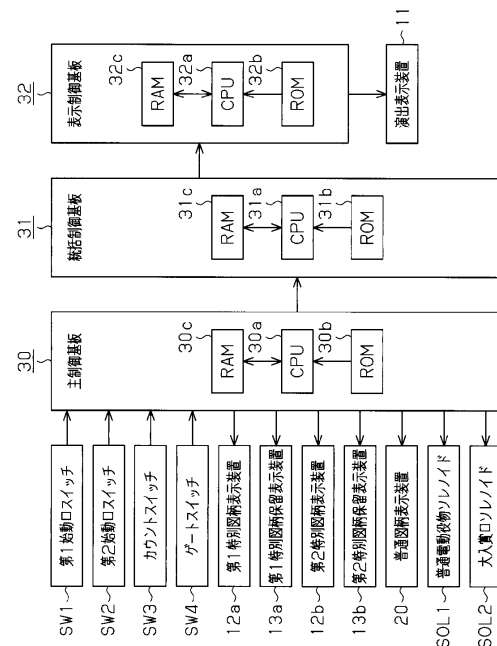
## 【0215】

11...演出表示装置（演出実行手段）、14...第1始動入賞口（始動手段）、15...第2始動入賞口（始動手段）、16...開閉羽根（開閉手段）、18...大入賞口、30...主制御基板、30a...主制御用CPU（乱数取得手段、事前判定手段、事前予告演出決定手段、当り判定手段、ゲーム回数判定手段、リーチ決定手段、変動内容決定手段、遊技状態制御手段）、30c...主制御用RAM（保留記憶手段）、31...統括制御基板、31a...統括制御用CPU（演出制御手段）、31b...統括制御用ROM、31c...統括制御用RAM、32...表示制御基板、32a...表示制御用CPU（演出制御手段）。

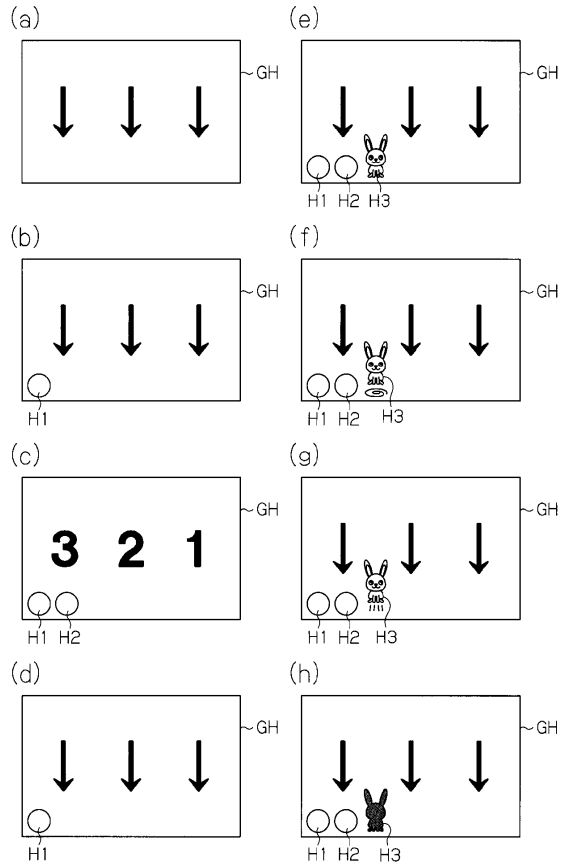
【図1】



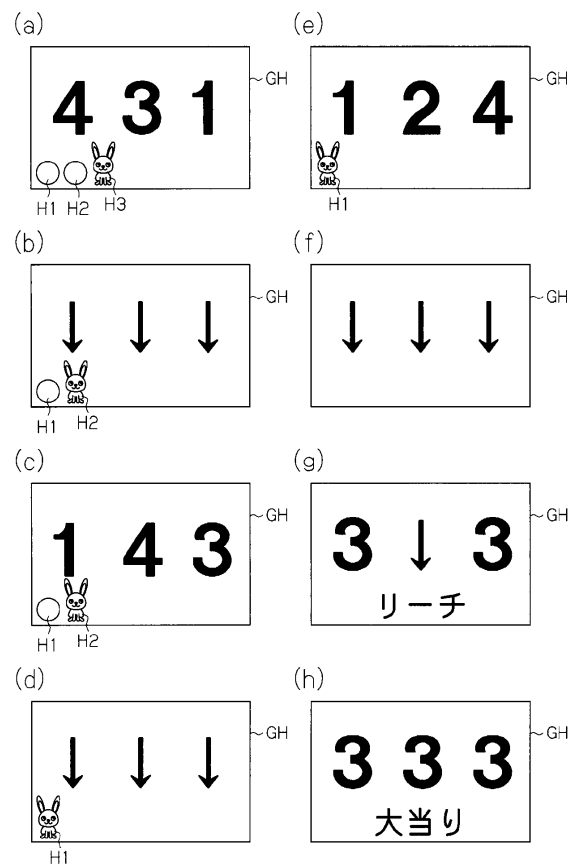
【図2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

当落	図柄	変短状態	確変状態	事前判定
はずれ	特図1	無	—	6/233
	特図2	有	—	16/233
大当り	特図1	無	—	101/233
	特図2	有	有	120/233

【図 7】

変動パターン	演出内容	リーチ演出	変動サイクル	変動時間
P01	はずれ変動	なし	1回	12秒
P02	はずれ変動			6秒
P11	はずれリーチ変動	NR		18秒
P12	はずれリーチ変動	SR	2回	79秒
P16	大当り変動	NR		40秒
P17	大当り変動	SR		95秒
P21	はずれリーチ変動	NR	3回	39秒
P22	はずれリーチ変動	SR		100秒
P26	大当り変動	NR		61秒
P27	大当り変動	SR	4回	116秒
P32	はずれリーチ変動	SR		117秒
P37	大当り変動	SR		132秒
P47	大当り変動	SR	4回	149秒

【図 6】

変短状態	確変状態	図柄	保留記憶数	実行回数	リーチ確率
無	—	特図1	0, 1	—	25/241 (0~24)
			2		12/241 (0~11)
			3以上		1/241 (0)
有	有	特図2	—	—	7/241 (0~6)
			—		4/241 (0~3)
			—		1/241 (0)

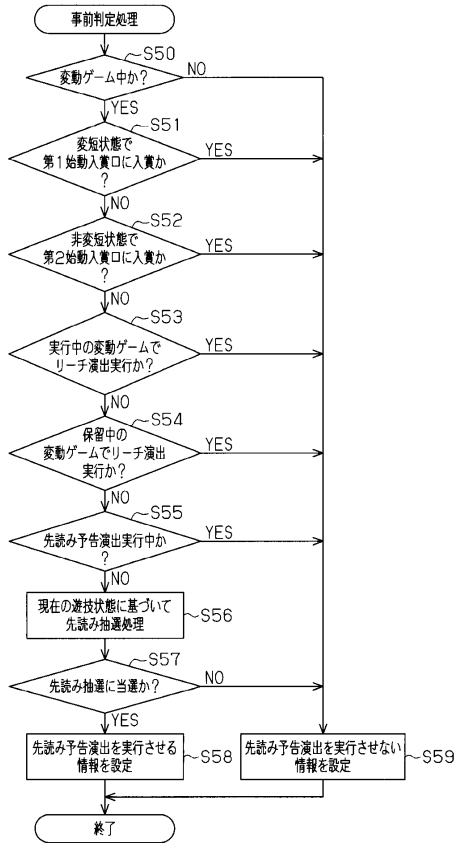
【図 8】

変動パターン	リーチ演出	変動サイクル	大当り			
			1回	2回	3回	4回
P16	NR	1回	210	35	30	5
P17	SR	1回	50	—	—	—
P26	NR	2回	200	—	—	—
P27	SR	2回	—	50	—	—
P37	SR	3回	—	—	250	—
P47	SR	4回	—	—	—	250

変動パターン	リーチ演出	変動サイクル	はずれリーチ		
			1回	2回	3回
P11	NR	1回	240	30	10
P12	SR	1回	200	—	—
P21	NR	2回	50	—	—
P22	SR	2回	—	200	—
P32	SR	3回	—	50	—

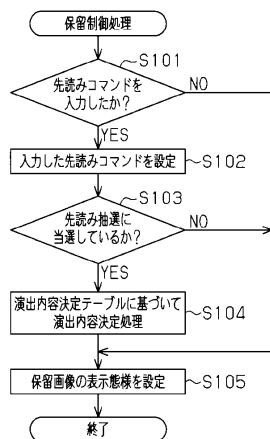
【図 9】



【図 10】

(a)	0 -	1 -	2 -	3 -	4 -	→ 演出 実行せず
(b)	0 リーチ	1 -	2 -	3 -	4 -	→ 演出 実行せず
(c)	0 はずれ	1 X	2 X	3 X	4 X	→ 演出 実行可能
(d)	0 はずれ	1 リーチ	2 X	3 X	4 X	→ 演出 実行せず
(e)	0 はずれ	1 先読み	2 X	3 X	4 X	→ 演出 実行せず
(f)	0 はずれ	1 はずれ	2 X	3 X	4 X	→ 演出 実行可能

【図 11】



【図 13】

当落	変短状態	確変状態	実行回数	事前判定
はずれ	無	-	-	5/200
	有	-	-	15/200
大当り	無	-	-	100/200
		無	-	120/200
	有	-	1~30	150/200
		有	31以上	168/200

【図 14】

変短状態	確変状態	実行回数	リーチ確率
無	-	-	1/16
	無	-	1/32
有	-	1~30	1/50
	有	31以上	1/200

【図 15】

変動 パターン	リーチ 演出	変動 サイクル	大当り			
			1回	2回	3回	4回
P16	NR	1回	180	25	30	5
P17	SR		50	-	-	-
P26	NR	2回	200	-	-	-
P27	SR		-	50	-	-
P37	SR	3回	-	-	250	-
P47	SR	4回	-	-	-	250

変動 パターン	リーチ 演出	変動 サイクル	はずれリーチ		
			1回	2回	3回
P11	NR	1回	180	40	20
P12	SR		200	-	-
P21	NR	2回	50	-	-
P22	SR		-	200	-
P32	SR	3回	-	50	-
			-	-	250

【図 12】

演出内容決定テーブル

現在の 遊技状態	先読み指定コマンド		最終先読み予告演出			
	当落	リーチ演出	E1	E2	E3	E4
確変状態	確変 大当り	NR	251	0	0	0
		SR	101	70	50	30
	非確変 大当り	NR	251	0	0	0
		SR	186	40	15	10
	はずれ リーチ	NR	251	0	0	0
		SR	226	15	10	0
非確変状態	確変 大当り	NR	251	0	0	0
		SR	131	70	50	0
	非確変 大当り	NR	251	0	0	0
		SR	196	40	15	0
	はずれ リーチ	NR	251	0	0	0
		SR	236	15	0	0



---

フロントページの続き

(72)発明者 飯田 裕介

東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 尾崎 俊彦

(56)参考文献 特開2011-083392(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02