

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6026081号
(P6026081)

(45) 発行日 平成28年11月16日 (2016.11.16)

(24) 登録日 平成28年10月21日 (2016.10.21)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 O
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 48 頁)

(21) 出願番号	特願2011-82132 (P2011-82132)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成23年4月1日 (2011.4.1)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2012-213567 (P2012-213567A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成24年11月8日 (2012.11.8)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	平成25年4月25日 (2013.4.25)		弁理士 恩田 誠
審判番号	不服2014-26367 (P2014-26367/J1)	(74) 代理人	100068755
審判請求日	平成26年12月24日 (2014.12.24)		弁理士 恩田 博宣
		(72) 発明者	神 光太郎
			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	馬場 俊宏
			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、図柄を変動させ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の値を始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記遊技球の入球を契機に前記乱数取得手段によって取得されて前記保留記憶手段に前記始動保留球に対応付けて記憶された当たり判定用乱数の値と予め定めた判定値とを比較し、両値が一致するか否かの当たり判定を、前記始動手段への入球に対応する図柄変動ゲームの開始時に行う当たり判定手段と、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、

演出を実行する演出実行手段と、

前記遊技球の入球を契機に前記乱数取得手段が前記判定値と一致する当たり判定用乱数の値を取得したか否かの判定を、前記始動手段への入球に対応する図柄変動ゲームの開始時よりも前に行う判定手段と、

前記判定手段の判定結果をもとに、予告演出を実行させるか否かを判定する予告判定手段と、

前記予告判定手段による判定結果が肯定である場合、前記始動手段への入球を契機に実行可能な第1予告演出と、入球を契機に実行させないが該入球したときに既に実行が保留されていた保留図柄変動ゲームの開始を契機に実行可能な第2予告演出との少なくとも何

10

20

れか一方を前記演出実行手段に実行させる演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記始動手段に遊技球が入球したときに図柄変動ゲームの実行中であり、かつ、既に実行が保留されている保留図柄変動ゲームがない場合、該遊技球の入球に応じた第 1 予告演出を実行可能に制御し、

前記乱数取得手段は、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記図柄変動ゲームが当たりとならない場合にリーチを形成するか否かを判定するためのリーチ判定用乱数の値を取得し、

前記演出制御手段は、前記始動手段に遊技球が入球したときに実行中の図柄変動ゲームが当たりとはならず、前記始動手段に遊技球が入球したときに既に実行が保留されている保留図柄変動ゲームのうち少なくとも何れかに対応するリーチ判定用乱数の値がリーチとなる値であるときに、前記第 1 予告演出を実行可能に制御する一方で、前記第 2 予告演出を実行不可能とし、

10

前記第 1 予告演出は、前記予告演出の対象となる図柄変動ゲームを報知する演出であり、

前記第 2 予告演出は、前記予告演出の対象となる図柄変動ゲームを報知しない演出である遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、実行が保留されている図柄変動ゲームに対応し、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いて、予告演出を実行させる遊技機に関するものである。

20

【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た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たり判定値とが一致するか否かの判定によって、大当たりか否かの当たり抽選を行っている。また、その大当たり抽選の抽選結果を複数列の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームを実行させることにより導出させている。図柄変動ゲームでは、最終的に確定停止表示された大当たり図柄である場合、遊技者は大当たりを認識し得るようになっている。

【0003】

30

また、一般的に、図柄変動ゲーム実行中、始動入賞口へ遊技球が入賞検知された場合、当該遊技球に基づく図柄変動ゲームの実行を保留することができるようになっている。そして、実行が保留された 1 又は複数の図柄変動ゲームの中に、大当たりになる図柄変動ゲームが存在することを期待させる予告演出を実行する遊技機がある（特許文献 1 参照）。特許文献 1 の予告演出では、予告演出の対象となった図柄変動ゲームが何番目に実行されるかを表示している（以下、特許文献 1 の予告演出を、保留予告演出と示す）。そして、遊技者は、その保留予告演出の対象となった図柄変動ゲームにおいて大当たりになるかもしれないという期待感を抱きながら、当該図柄変動ゲームが実行されるのを待ち、当該図柄変動ゲームの結果に注目する。

【先行技術文献】

40

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2001 - 149571 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、このような予告演出では、演出効果の向上のために複数種類の予告演出が行われることがある。しかしながら、このようなパチンコ機において、一方の予告演出では、入賞を契機に実行されるが、他方の予告演出では、入賞を契機には実行されず、入賞直後の図柄変動ゲームの開始時に実行可能である。この場合、一方の予告演出は、入賞時

50

に既に保留されている図柄変動ゲームがない場合であっても、入賞を契機に実行可能であるが、他方の予告演出は、予告演出の判定の契機となった図柄変動ゲームの開始時に実行されてしまう。このため、予告演出が円滑に進行しないだけでなく、他方の予告演出の意義が薄れてしまい、遊技に対する興趣の減退になりかねない。

【0006】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、複数種類の予告演出を円滑に進行させるとともに、それら複数種類の予告演出の意義を維持することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0009】

上記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、図柄を変動させ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の値を始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記遊技球の入球を契機に前記乱数取得手段によって取得されて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と予め定めた判定値とを比較し、両値が一致するか否かの当たり判定を、前記始動手段への入球に対応する図柄変動ゲームの開始時に行う当たり判定手段と、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、演出を実行する演出実行手段と、前記遊技球の入球を契機に前記乱数取得手段が前記判定値と一致する当たり判定用乱数の値を取得したか否かの判定を、前記始動手段への入球に対応する図柄変動ゲームの開始時よりも前に行う判定手段と、前記判定手段の判定結果をもとに、予告演出を実行させるか否かを判定する予告判定手段と、前記予告判定手段による判定結果が肯定である場合、前記始動手段への入球を契機に実行可能な第1予告演出と、入球を契機に実行させないが該入球したときに既に実行が保留されていた保留図柄変動ゲームの開始を契機に実行可能な第2予告演出との少なくとも何れか一方を前記演出実行手段に実行させる演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動手段に遊技球が入球したときに図柄変動ゲームの実行中であり、かつ、既に実行が保留されている保留図柄変動ゲームがない場合、該遊技球の入球に応じた第1予告演出を実行可能に制御し、前記乱数取得手段は、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記図柄変動ゲームが当たりとならない場合にリーチを形成するか否かを判定するためのリーチ判定用乱数の値を取得し、前記演出制御手段は、前記始動手段に遊技球が入球したときに実行中の図柄変動ゲームが当たりとはならず、前記始動手段に遊技球が入球したときに既に実行が保留されている保留図柄変動ゲームのうち少なくとも何れかに対応するリーチ判定用乱数の値がリーチとなる値であるときに、前記第1予告演出を実行可能に制御する一方で、前記第2予告演出を実行不可能とし、前記第1予告演出は、前記予告演出の対象となる図柄変動ゲームを報知する演出であり、前記第2予告演出は、前記予告演出の対象となる図柄変動ゲームを報知しない演出であることを要旨とする。

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、複数種類の予告演出を円滑に進行させるとともに、それら複数種類の予告演出の意義を維持することができ、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】

【0014】

【図1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】大当たり遊技の種類を説明する説明図。

【図3】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図4】リーチ確率を示す説明図。

【図5】変動パターンを示す説明図。

【図 6】(a) 及び (b) は、実行される演出の演出態様を示すタイミングチャート。

【図 7】(a) ~ (d) は、演出表示装置における表示態様を説明する模式図。

【図 8】(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 9】(a) ~ (f) は、演出表示装置における表示態様を説明する模式図。

【図 10】事前判定処理を示すフローチャート。

【図 11】事前判定処理を示すフローチャート。

【図 12】(a) 及び (b) は、先読みコマンドを示す説明図。

【図 13】リーチ演出の種類を示す説明図。

【図 14】保留記憶数制御処理を示すフローチャート。

【図 15】保留記憶数制御処理を示すフローチャート。

【図 16】保留先読み予告演出決定テーブルを示す説明図。

【図 17】保留先読み予告演出パターンを示す説明図。

【図 18】背景先読み予告演出決定テーブルを示す説明図。

【図 19】(a) ~ (f) は、先読み予告演出の実行可否を示す説明図。

【図 20】実行時保留画像決定テーブルを示す説明図。

【図 21】先読み予告演出中止処理を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0015】

[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 21 を参照して説明する。

【0016】

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。

【0017】

また、演出表示装置 11 の右下には、複数個（本実施形態では 7 個）の第 1 特図発光部を有する第 1 特別図柄表示装置 12a が、演出表示装置 11 の左下には、複数個（本実施形態では 7 個）の第 2 特図発光部を有する第 2 特別図柄表示装置 12b が、それぞれ配設されている。第 1 特別図柄表示装置 12a 又は第 2 特別図柄表示装置 12b 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、大当りか否かの内部抽選（大当り抽選）の結果、小当りか否かの内部抽選（小当り抽選）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 12a, 12b 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 12a 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 12b 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。

【0018】

本実施形態において各表示装置 12a, 12b には、複数種類（本実施形態では、106 種類）の特図の中から、大当り抽選の抽選結果又は小当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。106 種類の特図は、大当りを認識し得る図柄となる 100 種類の大当り図柄（大当り表示結果）と、小当りを認識し得る図柄となる 5 種類の小当り図柄（小当り表示結果）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、大当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当り遊技が付与される。また、小当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、小当り遊技が付与される。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 9 】

また、本実施形態において演出表示装置 1 1 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 1 1 は、各表示装置 1 2 a , 1 2 b に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図に比較して遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、演出表示装置 1 1 に確定停止表示された図柄から当り（大当り及び小当り）又ははずれを認識し得る。

【 0 0 2 0 】

そして、演出表示装置 1 1 には、各表示装置 1 2 a , 1 2 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、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a 又は第 2 特別図柄表示装置 1 2 b に大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される場合には、原則として、演出表示装置 1 1 にも大当り図柄（大当り表示結果）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、[2 2 2] [7 7 7] など）。

10

【 0 0 2 1 】

また、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a 又は第 2 特別図柄表示装置 1 2 b にはずれ図柄が確定停止表示される場合には、原則として、演出表示装置 1 1 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）。

20

【 0 0 2 2 】

また、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a 又は第 2 特別図柄表示装置 1 2 b に小当り図柄（小当り表示結果）が確定停止表示される場合、演出表示装置 1 1 に確変示唆図柄（確変示唆表示結果）が確定停止表示される。また、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a 又は第 2 特別図柄表示装置 1 2 b に大当りを認識し得る大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される場合でも、演出表示装置 1 1 に確変示唆図柄（確変示唆表示結果）が確定停止表示される場合もある。なお、この確変示唆図柄は、大当りの当選確率を低確率状態（本実施形態では、2 1 2 / 6 5 5 3 6）から高確率状態（本実施形態では、1 6 9 5 / 6 5 5 3 6）へ変動させる確率変動状態（以下、「確変状態」と示す）が付与される可能性を示唆する図柄である。本実施形態において、飾図による確変示唆図柄としては、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせの中でも、所定の図柄組み合わせが該当する（本実施形態では、[1 2 3] など）。

30

【 0 0 2 3 】

また、演出表示装置 1 1 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 G H 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 G H 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。

40

【 0 0 2 4 】

第 1 特別図柄表示装置 1 2 a の左下には、複数個（本実施形態では 2 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 1 3 a が配設されている。第 1 特別図柄保留表示装置 1 3 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 1 0 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 1 4 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 1 4 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

50

の上限数（第１上限数、本実施形態では「４」）まで累積される。

【００２５】

第２特別図柄表示装置１２ｂの右下方には、複数個（本実施形態では２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１３ｂが配設されている。第２特別図柄保留表示装置１３ｂ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

10

【００２６】

また、第２特別図柄保留表示装置１３ｂの右下方には、複数個（本実施形態では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。

20

【００２７】

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。

【００２８】

演出表示装置１１の下方には、遊技球の第１入賞口１４ａ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３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の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。なお、本実施形態において、符号Ｙに示すように遊技球が遊技盤１０の右側から転動したときには、遊技盤１０の左側から転動したときよりも、第１始動入賞口１４に入賞し難くなるように、障害釘等が配設されている。

30

【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１５ａ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３に示す）の作動により開閉動作を行う開閉手段としての開閉羽根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３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の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。なお、本実施形態において、遊技球が遊技盤１０の右側から転動するときには、遊技盤１０の左側から転動するときよりも、第２始動入賞口１５に入賞し易くなるように障害釘等が配設されている。

40

50

【 0 0 3 0 】

また、演出表示装置 1 1 の右方には、作動ゲート 1 9 が配設されている。作動ゲート 1 9 の奥方には、通過した遊技球を検知するゲートスイッチ S W 4 (図 3 に示す) が配設されている。作動ゲート 1 9 は、通過した遊技球をゲートスイッチ S W 4 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 1 5 の開閉羽根 1 6 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 1 6 の開放によって第 2 始動入賞口 1 5 に遊技球を入賞させ易くなり、遊技者は、第 2 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。

【 0 0 3 1 】

また、第 2 始動入賞口 1 5 の下方には、大入賞口ソレノイド S O L 2 (図 3 に示す) の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 1 7 を備えた大入賞口 1 8 が配設されている。大入賞口 1 8 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 S W 3 (図 3 に示す) が配設されている。特別入賞口としての大入賞口 1 8 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、 1 5 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 1 8 は、大当り遊技中に大入賞口扉 1 7 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。なお、本実施形態において、遊技球が遊技盤 1 0 の右側から転動するときには、遊技盤 1 0 の左側から転動するときよりも、大入賞口 1 8 に入賞し易くなるように障害釘等が配設されている。

【 0 0 3 2 】

この大当り遊技は、大当り抽選で大当りに当選し、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a の第 1 変動ゲーム又は第 2 特別図柄表示装置 1 2 b の第 2 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、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、大入賞口 1 8 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 1 8 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 1 8 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。

【 0 0 3 3 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、大当りの種類に拘わらず、大当り遊技の終了後には、必ず、遊技者に有利な確変状態が付与される (確変突入率 1 0 0 %) 。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、 2 1 2 / 6 5 5 3 6) から高確率状態 (本実施形態では、 1 6 9 5 / 6 5 5 3 6) に変動する。

【 0 0 3 4 】

また、確変状態は、大当り遊技終了後、予め定めた上限回数 (本実施形態では、 5 0 回) の変動ゲームが行われるまでの間、又は次回の大当り遊技が付与されるまでの間、付与される。このように、確変状態は、大当り抽選の抽選確率が高確率状態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、確変状態になることを期待しつつ遊技を行っている。

【 0 0 3 5 】

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、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 (短縮され得る) 。また、変短状態では、開閉羽根 1 6 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、 1 1 2 5 / 6 5 5

10

20

30

40

50

36) から高確率状態(本実施形態では、65535/65536)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300ms経過するまで開放状態を維持するようになっている。その一方で、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1240ms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、第1変動ゲームよりも第2変動ゲームが実行され易くなる。

10

【0036】

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(例えば、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、大当り遊技の種類、当選時における遊技状態に応じて、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、又は次回の大当り遊技が付与されるまでの間、付与される場合がある。

【0037】

20

また、このように変短状態が付与されている場合には、開閉羽根16が開動作し易くなる。このため、第1始動入賞口14に遊技球が入賞し難いが、遊技球が遊技盤10の右側から転動するように遊技球を発射させる(所謂、「右打ち」)ほうが遊技者にとって有利な遊技状態である。その一方で、変短状態が付与されていない場合には、開閉羽根16が開動作し難くなる。このため、第1始動入賞口14に遊技球が入賞するように、遊技球が遊技盤10の左側から転動するように遊技球を発射させる(所謂、「左打ち」)ほうが遊技者にとって有利な遊技状態である。また、変短状態が付与されている場合には、第2変動ゲームが実行され易く、変短状態が付与されていない場合には、第1変動ゲームが実行され易くなる。なお、大当り遊技中は、大入賞口18に入賞し易くするために、遊技球が遊技盤10の右側から転動するように遊技球を発射させる(所謂、「右打ち」)ほうが遊技者にとって有利である。

30

【0038】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当り遊技について図2を参照して以下に説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り抽選に当選した場合、図2に示す3種類の大当りの中から1つの大当りが決定され、その決定された大当りに対応する大当り遊技が付与されるようになっている。そして、3種類の大当りのうち、何れの大当りが付与されるかは、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いる。本実施形態において各表示装置12a, 12bに確定停止表示される100種類の特図の大当り図柄は、図2に示すように、特図毎に分類される。なお、図中において、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示される図柄を「特図1」、第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示される図柄を「特図2」と示す。

40

【0039】

そして、第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示される大当り図柄のうち、図柄Aには10種類の大当り図柄が振分けられている。また、図柄Bには49種類の大当り図柄が、図柄Cには41種類の大当り図柄が、それぞれ振分けられている。また、図2に示す図柄Dには、小当り遊技に対応する5種類の特図(小当り図柄)が振分けられている。

【0040】

その一方で、第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示される大当り図柄のうち、図柄aには30種類の大当り図柄が、図柄bには70種類の大当り図柄が、それぞれ振り分

50

けられている。また、図2に示す図柄dには、小当り遊技に対応する5種類の特図（小当り図柄）が振分けられている。なお、第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示される大当り図柄には、第1特別図柄表示装置12aにおける図柄Cに対応する図柄は規定されていない。

【0041】

図柄Aに分類される大当り図柄が第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示されたとき、又は図柄aに分類される大当り図柄が第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「16回」に設定された大当り遊技であり、以下、「16R大当り遊技」と示す。

【0042】

また、図柄B、Cに分類される大当り図柄が第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示されたとき、又は図柄bに分類される大当り図柄が第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「8回」に設定された大当り遊技であり、以下、「8R大当り遊技」と示す。特に、図柄Bに分類される大当り図柄が第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示されたとき、図柄bに分類される大当り図柄が第2特別図柄表示装置12bに確定停止表示されたときに付与される大当り遊技は、「特定8R大当り遊技」と示す。その一方で、図柄Cに分類される大当り図柄が第1特別図柄表示装置12aに確定停止表示されたときに付与される大当り遊技は、「非特定8R大当り遊技」と示す。なお、この非特定8R大当り遊技は、特定8R大当り遊技と比較して同じ規定ラウンド数（「8回」）であるが、特定8R大当り遊技よりも、大入賞口18の合計開放時間が短いため、実質的に少ない賞球を行う大当り遊技である。また、「16R大当り遊技」が付与される大当りを「16R大当り」と示し、「特定8R大当り遊技」が付与される大当りを「特定8R大当り」と示し、「非特定8R大当り遊技」が付与される大当りを「非特定8R大当り」と示す。

【0043】

また、16R大当り遊技、特定8R大当り遊技では、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「9.5（秒）」がそれぞれ設定されている。このように、16R大当り遊技は、1回のラウンド遊技の開放態様が特定8R大当り遊技と同じであり、遊技者に有利な大当り遊技といえる。その一方で、非特定8R大当り遊技では、オープニング時間として「0.02（秒）」が、各ラウンド遊技の最大時間として「0.06（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「1.5（秒）」が、エンディング時間として「2（秒）」がそれぞれ設定されている。なお、図2には図示しないが、これらの大当り遊技では、各ラウンド遊技における大入賞口18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「9球」が、それぞれ設定されている。

【0044】

また、前述したように、大当り図柄の振分によれば、第2変動ゲームでは、第1変動ゲームよりも高い確率で、16R大当り遊技、特定8R大当り遊技が付与され、第1変動ゲームでは、第2変動ゲームよりも高い確率で、非特定8R大当り遊技が付与される。このように、16R大当り遊技、特定8R大当り遊技は、非特定8R大当り遊技よりも合計開放時間が長いので、第2変動ゲームのほうが、第1変動ゲームよりも合計開放時間が長くなる可能性が高く、遊技球の払い出しが多くなる（なり得る）等、有利な大当りとして規定されている。

【0045】

また、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（遊技状態に関係なく）、予め定められた一定の回数（50回）の変動ゲームが終了するまでを上限回数として、確変状態が付与されるようになっている。

【0046】

また、大当り遊技の終了後には、大当り遊技の種類と、大当り抽選の当選時における遊

10

20

30

40

50

技状態が確変状態、変短状態であるか否かと、に応じて、予め定められた回数の変動ゲームが終了するまでを上限回数（１００回）として、変短状態が付与される、又は変短状態が付与されないようになっている。なお、以下、変短状態を継続する上限回数を「変短回数」と示し、変短状態が付与されない場合は特に、変短状態を継続する上限回数が「０回」となる（図２でも「０回」と示す）。

【００４７】

また、１６Ｒ大当り遊技（図柄Ａ）、及び特定８Ｒ大当り遊技（図柄Ｂ）の終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態に拘わらず（問わない）、変短回数が「１００回」となる。

【００４８】

また、非特定８Ｒ大当り遊技（図柄Ｃ）の終了後でも、大当り抽選の当選時における遊技状態が変短状態である場合、当選時に確変状態であるか否かに拘わらず（問わない）、変短回数が「１００回」となる。また、非特定８Ｒ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が確変状態及び非変短状態である場合には、変短回数が「１００回」となり、非確変状態及び非変短状態である場合には、変短回数が「０回」となる。

【００４９】

また、図柄Ｄに分類される小当り図柄が第１特別図柄表示装置１２ａに確定停止表示されたとき、又は図柄ｄに分類される小当り図柄が第２特別図柄表示装置１２ｂに確定停止表示されたときに付与される小当り遊技では、オープニング時間として「０（秒）」が、エンディング時間として「２．０２（秒）」がそれぞれ設定されている。また、小当り遊技では、入賞上限個数（カウント数）として「９球」が、大入賞口１８の開放回数として「８回」が、１回の開放時間として「０．０６（秒）」が、それら開放の後にはインターバル時間として「１．５（秒）」が、それぞれ設定されている。これにより、小当り遊技において１回の開放から直後の開放までの開閉時間は、「０．０６（秒）＋１．５（秒）」からなる「１．５６（秒）」に設定されていることになる。このように、小当り遊技では、非特定８Ｒ大当り遊技におけるラウンド遊技と大入賞口１８の開放態様が同じとなるように制御される。

【００５０】

また、小当り遊技の終了後には、小当り抽選の当選時における遊技状態が継続されるようになっている。すなわち、小当り遊技の終了後には、小当り抽選の当選時に確変状態が付与されていれば確変状態を継続して付与させる一方、確変状態が付与されていなければ確変状態を付与しない。また、小当り遊技の終了後には、小当り抽選の当選時に変短状態が付与されていれば変短状態を継続して付与させる一方、変短状態が付与されていなければ変短状態を付与しない。

【００５１】

次に、パチンコ遊技機の制御構成について図３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、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。

【００５２】

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３を参照して以下に説明する。

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

10

20

30

40

50

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。

【0053】

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）及び小当り抽選（小当り判定）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、普図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。

【0054】

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。本実施形態では、非確変状態では大当り判定値として212個の値が設定されており、大当り抽選で当選する確率は65536分の212となり、その一方で、確変状態では大当り判定値として1695個の値が設定されており、大当り抽選で当選する確率は65536分の1695となる。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（0～238までの全239通りの整数）の中から定められている。

【0055】

また、主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、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、確変示唆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、16R大当り遊技、特定8R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。確変示唆変動は、非特定8R大当り遊技又は小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又は小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。

【0056】

なお、本実施形態では、16R大当り遊技、又は特定8R大当り遊技が決定された場合

に同じ大当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、16 R大当り遊技、及び特定8 R大当り遊技の何れが付与されたかを特定することができないようになっている。また、本実施形態では、非特定8 R大当り遊技、又は小当り遊技が決定された場合に同じ確変示唆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、非特定8 R大当り遊技、及び小当り遊技の何れが付与されたかを特定することができないようになっている。

【0057】

次に、統括制御基板31について図3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CPU31aと、統括制御用CPU31aの統括制御プログラムを格納する統括制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる統括制御用RAM31cが設けられている。統括制御用RAM31cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（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CPU31aには、表示制御基板32が接続されている。統括制御用CPU31a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。

【0058】

次に、表示制御基板32について図3を参照して以下に説明する。

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CPU32aと、表示制御用CPU32aの表示制御プログラムを格納する表示制御用ROM32b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RAM32cが設けられている。表示制御用ROM32bには、各種の画像データ（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。表示制御用RAM32c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CPU32aには、演出表示装置11が接続されている。表示制御用CPU32a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。

【0059】

ここで、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4を参照して以下に説明する。

本実施形態において、リーチ判定値は、実行される変動ゲーム、現在の遊技状態、減算後の合算保留記憶数によって異なり、リーチ確率も異なることとなる。この合算保留記憶数とは、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合算（合計）であるが、第1変動ゲームは、第2保留記憶数が「0」である場合に実行されるため、実際には合算保留記憶数が「4」～「7」となることはないが、「0」～「7」に対応してリーチ確率が規定されている。なお、実行される変動ゲームとしては、図中では、第1変動ゲームを「特図1」、第2変動ゲームを「特図2」と示す。

【0060】

具体的な一例としては、図4に示すように、現在の遊技状態が非確変状態及び非変短状態で第1変動ゲームが実行される場合において、減算後の合算保留記憶数が「0」又は「1」であるときには、リーチ確率として38/239が規定されている。同じように、減算後の合算保留記憶数が「2」であるときには、リーチ確率として17/239が、減算後の合算保留記憶数が「3」～「7」であるときには、リーチ確率として3/239が、それぞれ規定されている。また、非確変状態及び非変短状態で第1変動ゲームが実行される場合、「0」～「2」が、変動ゲームの開始時における保留記憶数に拘わらず、リーチ演出を実行させる共通リーチ判定値となり、「3」～「37」が、変動ゲームの開始時における保留記憶数によっては、リーチ演出を実行させる場合がある非共通リーチ判定値となる。

【0061】

その一方で、現在の遊技状態が確変状態及び非変短状態で第1変動ゲームが実行される場合において、減算後の合算保留記憶数が「0」又は「1」であるときには、リーチ確率

として39/239が規定されている。同じように、減算後の合算保留記憶数が「2」であるときには、リーチ確率として24/239が、減算後の合算保留記憶数が「3」～「7」であるときには、リーチ確率として3/239が、それぞれ規定されている。また、確変状態及び非変短状態で第1変動ゲームが実行される場合、「0」～「2」が、変動ゲームの開始時における保留記憶数に拘わらず、リーチ演出を実行させる共通リーチ判定値となり、「3」～「38」が、変動ゲームの開始時における保留記憶数によっては、リーチ演出を実行させる場合がある非共通リーチ判定値となる。

【0062】

このように、現在の遊技状態が非変短状態で第1変動ゲームが実行される場合において、減算後の合算保留記憶数が「0」～「2」であるときには、リーチ確率は、現在の遊技状態が確変状態であるか否かで異なり、現在の遊技状態が確変状態である場合には、現在の遊技状態が確変状態ではない場合よりも高い確率として規定されている。なお、現在の遊技状態が非変短状態で第1変動ゲームが実行される場合において、減算後の合算保留記憶数が「3」～「7」であるときには、リーチ確率は、現在の遊技状態が確変状態であるか否かに拘わらず同じ確率として規定されている。

10

【0063】

また、現在の遊技状態が確変状態であるか否かに拘わらず、非変短状態で第2変動ゲームが実行される場合には、減算後の合算保留記憶数に拘わらず（減算後の合算保留記憶数が「0」～「7」であるときには）、リーチ確率として6/239が規定されている。

【0064】

20

また、現在の遊技状態が非確変状態及び変短状態で変動ゲーム（第1変動ゲーム又は第2変動ゲーム）が実行される場合には、実行される変動ゲームや減算後の合算保留記憶数に拘わらず、リーチ確率として11/239が規定されている。また、非確変状態及び変短状態で第2変動ゲームが実行される場合、「0」～「10」が、変動ゲームの開始時における保留記憶数に拘わらず、リーチ演出を実行させる共通リーチ判定値となる。

【0065】

その一方で、現在の遊技状態が確変状態及び変短状態で変動ゲーム（第1変動ゲーム又は第2変動ゲーム）が実行される場合には、実行される変動ゲームや減算後の合算保留記憶数に拘わらず、リーチ確率として8/239が規定されている。また、確変状態及び変短状態で第2変動ゲームが実行される場合、「0」～「7」が、変動ゲームの開始時における保留記憶数に拘わらず、リーチ演出を実行させる共通リーチ判定値となる。

30

【0066】

このように、現在の遊技状態が変短状態である場合、リーチ確率は、現在の遊技状態が確変状態であるか否かで異なり、現在の遊技状態が確変状態ではない場合には、現在の遊技状態が確変状態である場合よりも高い確率として規定されている。なお、現在の遊技状態が変短状態である場合、リーチ確率は、実行される変動ゲームや、減算後の合算保留記憶数に拘わらず同じ確率として規定されている。

【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5を参照して以下に説明する。

40

本実施形態では、図5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13（秒）に、変動パターンP12が75（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、現在の遊技状態や、付与される当り遊技（大当り遊技及び小当り遊技）の種類、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P11～P13、P21、P22、P31～P33は、変短状態が付与されていない場合に選択される非変短用の変動パターンとして規定されている。その一方で、変動パターンP41、P42は、変短状態が付与されている場

50

合に選択される変短用の変動パターンとして規定されている。なお、変動パターン P 0 1 , P 0 2 は、変短状態が付与されているか否かに拘わらず選択される変動パターンとして規定されている。

【 0 0 6 9 】

また、変動パターン P 0 1 , P 0 2 がはずれ変動用の変動パターンとして、変動パターン P 1 1 ~ P 1 3 , P 4 1 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 P 2 2 ~ P 2 3 が確変示唆変動用の変動パターンとして、変動パターン P 3 1 ~ P 3 3 , P 4 2 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。なお、変動パターン P 0 1 は、変短状態でははずれ変動用の変動パターンとして規定されているが、確変示唆変動用の変動パターンとしても規定されている。

10

【 0 0 7 0 】

変動パターン P 0 2 は、変動パターン P 0 1 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 P 0 2 は、変動パターン P 0 1 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 P 0 1 , P 0 2 は、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数の合算となる合算保留記憶数に応じて何れかが決定される変動パターンである。また、合算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る。

【 0 0 7 1 】

20

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 P 1 1 , P 2 1 , P 3 1 が規定されている。また、スーパーリーチ 1（以下、「SR1」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 P 1 2 , P 2 2 , P 3 2 , が規定されている。また、スーパーリーチ 2（以下、「SR2」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 P 1 3 , P 3 3 が規定されている。また、スーパーリーチ 3（以下、「SR3」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 P 4 1 , P 4 2 が規定されている。

【 0 0 7 2 】

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、変短状態が付与されていないときには、NR 演出が実行される場合、大当たり期待度が低となり、SR 1 演出が実行される場合、大当たり期待度が中となり、SR 2 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。

30

【 0 0 7 3 】

次に、主制御基板 3 0 の主制御用 CPU 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、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 CPU 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 CPU 3 0 a が乱数取得手段、当り判定手段として機能し、主制御用 RAM 3 0 c が保留記憶手段として機能する。

40

【 0 0 7 4 】

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 CPU 3 0 a は、第 1 始動口スイッチ SW 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 CPU 3 0 a は、主制御用 RAM 3 0 c に記憶されている第 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 CPU 3 0 a は、第 1 保留記憶数を「1」加算する。第 1 保

50

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、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）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。

【００７５】

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」未満でない場合、主制御用ＣＰＵ３０ａは、特別図柄入力処理を終了する。その一方で、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、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）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。

【００７６】

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ＣＰＵ３０ａ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ＣＰＵ３０ａは、特別図柄開始処理を終了する。

【００７７】

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ＣＰＵ３０ａは、主制御用ＲＡＭ３０ｃに記憶されている第２保留記憶数が「０」よりも大きいか否かを判定する第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大当り判定処理を実行する。

【００７８】

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大当り判定処理を実行する。

【００７９】

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。

【 0 0 8 0 】

第 1 大当り判定処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数に対応付けられて主制御用 R A M 3 0 c 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 C P U 3 0 a 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。なお、本実施形態において、主制御用 C P U 3 0 a は、変動ゲーム（第 1 変動ゲーム及び第 2 変動ゲーム）の大当りの当選確率を、非確変状態では低確率状態（本実施形態では、2 1 2 / 6 5 5 3 6）で、確変状態では高確率状態（本実施形態では、1 6 9 5 / 6 5 5 3 6）で大当り判定を行うこととなる。

【 0 0 8 1 】

この大当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、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 1 大当り時変動処理を実行する。第 1 大当り時変動処理において主制御用 C P U 3 0 a 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 R A M 3 0 c 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 1 2 a 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 P U 3 0 a は、決定した大当り図柄から大当り遊技の種類を特定し、第 1 保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値に基づいて、その大当り遊技の種類に対応する変動パターンを決定する。具体的には、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技の種類が 1 6 R 大当り遊技又は特定 8 R 大当り遊技であると特定した場合、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。その一方で、主制御用 C P U 3 0 a は、非特定 8 R 大当り遊技であると特定した場合、確変示唆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 0 8 2 】

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と小当り判定値を比較し、両値が一致するか否かの小当り判定をする。なお、本実施形態において、主制御用 C P U 3 0 a は、変動ゲームの小当り確率を、確変状態であるか否かに拘わらず、所定の確率（本実施形態では、3 2 7 / 6 5 5 3 6）で、小当り判定を行うこととなる。

【 0 0 8 3 】

この小当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、小当りとなる変動ゲームであることを示す小当りフラグに「1」を設定し、小当りとなる変動ゲームを実行させるための第 1 小当り時変動処理を実行する。第 1 小当り時変動処理において主制御用 C P U 3 0 a 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 R A M 3 0 c 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 1 2 a に確定停止表示させる特図として小当り図柄を決定する。続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値に基づいて、確変示唆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 0 8 4 】

その一方で、上記小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又は小当りとなる値ではないことからはずれを特定する。このため、主制御用 C P U 3 0 a 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、両値が一致するか否かのリーチ判定を行う。なお、リーチ判定値としては、図 5 に示すように、確変状態や変短状態が付与されているか否か、減算後の合算保留記憶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。

【 0 0 8 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 1 リーチ時変動

10

20

30

40

50

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、第1保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値に基づいて、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。

【0086】

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、第1保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値に基づいて、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。

10

【0087】

その一方で、第2大当た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たり判定値を比較し、両値が一致するか否かの大当たり判定をする。

【0088】

20

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2大当たり時変動処理を実行する。第2大当た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）として大当たり図柄を決定する。続いて、主制御用CPU30aは、決定した大当たり図柄から大当たり遊技の種類を特定し、第2保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値に基づいて、その大当たり遊技の種類に対応する変動パターンを決定する。具体的には、主制御用CPU30aは、大当たり遊技の種類が16R大当たり遊技又は特定8R大当たり遊技であると特定した場合、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。なお、第2変動ゲームでは非特定8R大当たり遊技には当選しないため、この処理において、主制御用CPU30aは、確変示唆変動用の変動パターンの中から何れかを選択することはない。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

30

【0089】

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と小当たり判定値を比較し、両値が一致するか否かの小当たり判定をする。

この小当たり判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、小当たりとなる変動ゲームであることを示す小当たりフラグに「1」を設定し、小当たりとなる変動ゲームを実行させるための第2小当たり時変動処理を実行する。第2小当た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として小当たり図柄を決定する。続いて、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値に基づいて、確変示唆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。

40

【0090】

その一方で、上記小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又は小当たりとなる値ではないことからはずれを特定する。このため、主制御用CPU30a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

50

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、確変状態や変短状態が付与されているか否か、減算後の合算保留記憶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。

【0091】

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CPU30aは、第2特別図柄表示装置12b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、第2保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値に基づいて、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。

10

【0092】

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CPU30aは、第2特別図柄表示装置12b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、第2保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値に基づいて、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。

20

【0093】

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CPU30a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31（統括制御用CPU31a）に出力する。具体的には、主制御用CPU30a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CPU30a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CPU30a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31に出力する。なお、これら変動パターン指定コマンド、特図指定コマンド、全図柄停止コマンドは、実行する変動ゲームの種類（第1変動ゲーム、第2変動ゲーム）毎に規定されており、統括制御用CPU31aも、何れの変動ゲームが実行されているか特定可能である。

30

【0094】

このように、主制御用CPU30a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、最終停止図柄に基づいて特定された種類の大当り遊技の制御を開始し、統括制御基板31の統括制御用CPU31aに対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。主制御用CPU30a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CPU30a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CPU30a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CPU30a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CPU30aは、当りに当選した場合、大入賞口18を開放させるときに、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。

40

【0095】

また、主制御用CPU30a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、確変回数、及び作動回数をクリアする（「0」を設定する）。この確変回数は、確変状態が付与された回数を計数するためのカウンタであり、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。

【0096】

50

また、主制御用CPU30a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。

【0097】

また、主制御用CPU30aは、予め定めた回数（本実施形態では、50回）を上限回数として確変状態が付与される場合には、その回数を示す値を確変回数として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用CPU30aは、変動ゲーム毎に（変動ゲームの終了時に）確変回数を「1」減算し、値が「0」となると、確変フラグをクリアする（「0」を設定する）。

【0098】

また、主制御用CPU30a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CPU30a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。

【0099】

また、主制御用CPU30a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RAM30cの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用CPU30a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。

【0100】

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CPU31aが実行する制御内容について以下に説明する。

主制御用CPU30aから所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、統括制御用CPU31a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CPU31aは、オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドを入力すると、当該コマンドを表示制御基板32に出力する。

【0101】

また、統括制御用CPU31a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。

【0102】

より詳しくは、統括制御用CPU31aは、16R大当り遊技、又は特定8R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、大当り図柄として、[111][222][333][444][555][666][777][888]の中から決定する。

【0103】

このように、本実施形態では、16R大当り遊技、又は特定8R大当り遊技が決定された場合、大当り図柄から何れかが決定されるため、図柄の種類が同じとなる。このため、図柄から、16R大当り遊技、及び特定8R大当り遊技の何れが付与されたかを特定することができないようになっている。

【0104】

また、統括制御用CPU31aは、非特定8R大当り遊技、又は小当り遊技が付与される大当り図柄の場合、飾図を確変示唆図柄の中から決定する。このように、本実施形態では、非特定8R大当り遊技、又は小当り遊技が決定された場合、確変示唆図柄から何れかが決定されるため、図柄の種類が同じとなる。このため、図柄から、非特定8R大当り遊技、及び小当り遊技の何れが付与されたかを特定することができないようになっている。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 5 】

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。

【 0 1 0 6 】

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、大当り又は小当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、大当り遊技の種類又は小当り遊技が付与されることが特定可能である。また、統括制御用CPU31aは、その大当り遊技の種類又は小当り遊技と、当選時（現在）の遊技状態とに基づいて、確変状態、変短状態が付与されるか否か、確変回数、変短回数が特定可能である。そして、統括制御用CPU31aは、確変状態が付与された場合には、統括制御用RAM31cに割り当てられた確変回数に、予め定められた確変状態の上限回数を設定し、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。この確変回数は、確変状態が付与された回数を計数するためのカウンタであり、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、確変回数及び作動回数が「0」となるまで、変動ゲームが実行される毎に確変回数及び作動回数を「1」減算する。

【 0 1 0 7 】

また、統括制御用CPU31aは、変動ゲームが終了したときに、変短回数が「1」から「0」となった場合、統括制御用RAM31cに割り当てられた変短終了後カウンタに規定値（本実施形態では「10」）を設定する。そして、統括制御用CPU31aは、変短終了後カウンタが「0」となるまで、変動ゲームが終了する毎に変短終了後カウンタを「1」減算する。この変短終了後カウンタは、変短状態が終了してから実行された変動ゲームの回数を計数するためのカウンタであり、特に、規定値以内の回数の変動ゲームであるか否かを特定可能とするためのカウンタである。なお、統括制御用CPU31aは、大当り遊技が付与された後には、変短終了後カウンタに「0」を設定する。

【 0 1 0 8 】

次に、表示制御基板32の表示制御用CPU32a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。

表示制御用CPU32aは、統括制御基板31（統括制御用CPU31a）から制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づいて、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CPU32a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11の表示内容を制御する。そして、表示制御用CPU32a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11の表示内容を制御する。この制御により、演出表示装置11では変動ゲームが行われる。

【 0 1 0 9 】

次に、表示制御用CPU32aは、大当り遊技の種類、遊技状態に対応する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11の表示内容を制御する。また、表示制御用CPU32a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11の表示内容を制御する。また、表示制御用CPU32aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【 0 1 1 0 】

本実施形態では、先読み予告演出が実行される。先読み予告演出とは、該先読み予告演出の対象となる変動ゲーム（以下、「予告契機図柄変動ゲーム」と示す。）の実行が制御される前に、該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、その予告契機図柄変動ゲームの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いて実行される。また、本実施形態では、保留先読み予告演出（第 1 予告演出）、背景先読み予告演出（第 2 予告演出）の 2 種類の先読み予告演出がある。

【 0 1 1 1 】

保留先読み予告演出とは、保留記憶数を示す保留画像を、通常時における青色とは異なる緑色、赤色の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。その一方で、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演出であるが、背景画像先読み予告演出は、予告契機図柄変動ゲームを報知しない演出である。また、保留先読み予告演出は、その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であり、背景先読み予告演出は、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る。

【 0 1 1 2 】

これら 2 種類の先読み予告演出は、第 1 始動入賞口 1 4、又は第 2 始動入賞口 1 5 への遊技球の入賞に応じて実行される。特に、保留先読み予告演出は、図 6（a）に示すように、第 1 始動入賞口 1 4、又は第 2 始動入賞口 1 5 に遊技球が入賞されたときに実行が開始され、背景先読み予告演出では、図 6（b）に示すように、第 1 始動入賞口 1 4、又は第 2 始動入賞口 1 5 に遊技球が入賞された直後の変動ゲームが開始されるときに実行が開始される。言い換えると、背景先読み予告演出は、第 1 始動入賞口 1 4、又は第 2 始動入賞口 1 5 に遊技球が入賞されたときに、既に実行が保留されていた変動ゲーム（保留図柄変動ゲーム）、又は予告契機図柄変動ゲームの開始を契機に実行される。

【 0 1 1 3 】

また、保留先読み予告演出は、1 回の変動ゲームでも実行可能であるが、背景先読み予告演出は、1 回の変動ゲームでは実行されず、必ず、連続する複数回の変動ゲームを跨り実行可能な連続予告演出である。また、保留先読み予告演出は、非変短状態においては第 1 始動入賞口 1 4 への遊技球の入賞と、変短状態においては第 2 始動入賞口 1 5 への遊技球の入賞とを契機にして実行される一方、背景先読み予告演出は、非変短状態においては第 1 始動入賞口 1 4 への遊技球の入賞を契機にして実行され、変短状態においては実行されない。

【 0 1 1 4 】

このような連続予告演出について図 7～図 9 を参照して以下に説明する。

演出表示装置 1 1 の画像表示部 G H では、変動ゲームが開始されると、図 7（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 1 4 に遊技球が入賞したときには、図 7（b）に示すように、画像表示部 G H には、第 1 保留記憶数を示す 1 つの保留画像 H 1 が表示される。また、変動ゲーム中に、再度、第 1 始動入賞口 1 4 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 7（c）に示すように、2 つの保留画像 H 1、H 2 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 7（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（第 1 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 H 1 が表示される。

【 0 1 1 5 】

また、通常時の保留画像は青色で表示されるが、青色以外で保留画像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 8 (a) に示すように、3 つの保留画像 H 1 ~ H 3 が表示され、1 つ目、2 つ目の保留画像 H 1 , H 2 が青色で表示され、3 つ目の保留画像 H 3 が青色以外で表示される。この場合、3 つ目の保留画像 H 3 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おり、緑色よりも赤色のほうが、大当たり期待度が高くなる。

【 0 1 1 6 】

そして、図 8 (b) に示すように変動ゲームが終了した後に、次の変動ゲームが開始されると、図 8 (c) に示すように、2 つの保留画像 H 1 , H 2 が表示され、2 つ目の保留画像 H 2 が青色以外で表示される。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 8 (d) に示すように変動ゲームが終了した後に、次の変動ゲームが開始されると、図 8 (e) に示すように、1 つの保留画像 H 1 が表示され、1 つ目の保留画像 H 1 が青色以外で表示される。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 8 (f) に示すように変動ゲームが終了した後に、次の変動ゲームが開始されると、図 8 (g) に示すように、保留画像が消去されるとともに、保留画像が表示されていた表示領域が所定の色 (青色、緑色、赤色、又は金色) で輝くような画像 H 0 が表示される実行時予告演出が実行され、図 8 (h) に示すように、大当たりとなる場合がある。なお、本実施形態では、保留画像が青色以外となった場合に限り、実行時予告演出が実行されることとなる。

【 0 1 1 7 】

また、本実施形態では、保留先読み予告演出以外にも、背景の画像を変化させる背景先読み予告演出が実行される場合がある。また、この背景先読み予告演出からは、何れの変動ゲームが予告契機図柄変動ゲームであるかは容易には特定できない。

【 0 1 1 8 】

背景先読み予告演出としては、例えば、図 9 (a) に示すように、変動ゲームが開始された後に、図 9 (b) に示すように、変動ゲームが終了したときに、図柄が点滅するとともに、背景で爆破画像が表示される第 1 特殊演出が実行される場合がある。そして、次の変動ゲームが開始されると、図 9 (c) に示すように、背景で炎画像が表示される第 2 特殊演出が実行され、図 9 (d) に示すように、変動ゲームが終了したときに、再び第 1 特殊演出が実行される。続いて、次の変動ゲームが開始されると、図 9 (e) に示すように、2 回目の炎画像が表示され、図 9 (f) に示すように、大当たりとなる場合がある。

【 0 1 1 9 】

この背景先読み予告演出は、非変短状態である場合に限り実行され、第 1 変動ゲームが実行される回数が多くなるほど、大当たり期待度が高くなる。また、炎画像は、実行される第 1 変動ゲームの実行回数に応じて変更され、1 回目の第 1 変動ゲームでは表示されず、2 回目の第 1 変動ゲームでは青色で、3 回目の第 1 変動ゲームでは緑色で、4 回目の第 1 変動ゲームでは赤色で、それぞれ表示される。

【 0 1 2 0 】

なお、背景先読み予告演出が実行中であり、予告契機図柄変動ゲームよりも前に第 1 変動ゲームよりも優先して第 2 変動ゲームが実行された場合であっても、その第 2 変動ゲームの実行に拘わらず、第 1 変動ゲームが実行される回数により大当たり期待度を示唆することとなる。この場合、炎画像は、1 回目の第 1 変動ゲームの直後に第 2 変動ゲームが優先的に実行されるときには、その第 2 変動ゲームでは、青色で表示され、2 回目以降の第 1 変動ゲームの直後に第 2 変動ゲームが優先的に実行されたときには、その第 2 変動ゲームでは、直前の第 1 変動ゲームと同じ色で表示される。また、背景先読み予告演出が実行中ではない場合や、予告契機図柄変動ゲームよりも後に、第 2 変動ゲームが実行されるときには、その第 2 変動ゲームに対応する背景先読み予告演出が実行されない。

【 0 1 2 1 】

ここで、主制御用 CPU 30 a によって実行される事前判定処理について図 10 及び図 11 を参照して以下に説明する。この事前判定処理は、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第 1 始動入賞口 14、又は第 2 始動入賞口 15 への入

10

20

30

40

50

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。主制御用CPU30aは、本処理を所定周期毎に実行するようになっている。

【0122】

最初に、主制御用CPU30aは、図10に示すように、当り遊技中であるか否かを判定する（ステップS101）。主制御用CPU30aは、ステップS101の判定結果が否定の場合（当り遊技中ではない）、ステップS102に移行する。その一方で、主制御用CPU30aは、ステップS101の判定結果が肯定の場合（当り遊技中である）、事前判定処理を終了する。このように、主制御用CPU30aは、当り遊技中である場合には、先読みコマンドを出力せずに、先読み予告演出の実行を開始させないように制御することとなる。

10

【0123】

ステップS102において、主制御用CPU30aは、非変短状態で第1始動入賞口14に遊技球が入賞検知されたか否かを判定する。この処理において、主制御用CPU30aは、第1始動口スイッチSW1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14に遊技球が入賞したか否かを判定するとともに、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、変短状態であるか否かを判定することとなる。ステップS102の判定結果が否定の場合（非変短状態で第1始動入賞口14に遊技球が入賞検知されていない）、主制御用CPU30aは、図11のステップS111に移行する。その一方で、ステップS102の判定結果が肯定の場合（非変短状態で第1始動入賞口14に遊技球が入賞検知されていた）、主制御用CPU30aは、ステップS102に移行する。

20

【0124】

ステップS103において、主制御用CPU30aは、現在の遊技状態における大当り判定値を取得したか否かを判定する。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。そして、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理において主制御用RAM30cに記憶された当り判定用乱数の値が、現在の遊技状態における大当り判定値と一致するか否かによって、大当り判定値を取得したか否かを判定する。ステップS103の判定結果が肯定の場合（大当り判定値を取得した）、主制御用CPU30aは、ステップS104に移行する。その一方で、ステップS103の判定結果が否定の場合（大当り判定値を取得していない）、主制御用CPU30aは、ステップS105に移行する。

30

【0125】

ステップS104において、主制御用CPU30aは、大当り時の先読みコマンドを決定し、主制御用RAM30cに記憶する。この処理において、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理において主制御用RAM30cに記憶された特図振分乱数の値に基づいて、大当りの種類を特定する。そして、事前判定の対象となる変動ゲームの種類（第1変動ゲーム）と、その入賞時における保留記憶数と、その大当りの種類とに対応する大当り時の先読みコマンドを決定することとなる。その後、主制御用CPU30aは、事前判定処理を終了する。

40

【0126】

なお、本実施形態における先読みコマンドは、図12(a)に示すように、8桁の2進数（8ビット）からなる上位コマンド（第1情報特定部）と、図12(b)に示すように、8桁の2進数（8ビット）からなる下位コマンド（第2情報特定部）とから構成されている。

【0127】

上位コマンドでは、図12(a)に示すように、事前判定の対象となる変動ゲームで、大当りとなること（「D2H」）、小当りとなること（「D4H」）、はずれとなるリーチ演出の種類（「D5H」、「D8H」、「D9H」、「DCH」）、はずれとなりリー

50

チ演出が実行されないこと(「DCH」)を指定する。特に、上位コマンド「D5H」,「D8H」,「D9H」,「DCH」は、変短状態が付与されているか否かによって指定する内容が異なるように規定されている。具体的には、非変短状態では、上位コマンド「D5H」でNR演出が実行されることを、上位コマンド「D8H」でSR1演出が実行されることを、上位コマンド「D9H」でSR2演出が実行されることを、上位コマンド「DCH」でリーチ演出が実行される可能性があることを、それぞれ指定している。また、変短状態では、上位コマンド「D5H」でリーチ演出が実行されることを、上位コマンド「DCH」でリーチ演出が実行されないことを、それぞれ指定しており、上位コマンド「D8H」,「D9H」は使用しないように規定されている。

【0128】

10

その一方で、下位コマンドでは、図12(b)に示すように、事前判定の対象となる変動ゲームにおける変動ゲームの種類(第1変動ゲーム、又は第2変動ゲーム)、その変動ゲームの入賞時における保留記憶数、大当りの種類を指定する。また、下位コマンドは、下位から順に、0ビット目~7ビット目から構成されており、2ビット目で、事前判定の対象となる変動ゲームにおける変動ゲームの種類を、0、1ビット目で、その変動ゲームの入賞時における保留記憶数を、3、4ビット目で、大当りの種類を、それぞれ指定することとなる。なお、大当たりとならない場合(上位コマンド「D2H」以外)には、下位コマンドの3、4ビット目には、「00」が設定される。

【0129】

大当たり時の先読みコマンドは、図12(a)に示すように、上位コマンドとなるD2により、事前判定の対象となる変動ゲームで大当たりとなることを示す。また、大当たり時の先読みコマンドは、図12(b)に示すように、下位コマンドとなる「00H」~「17H」により、事前判定の対象となる変動ゲームの種類(第1変動ゲーム、又は第2変動ゲーム)と、その入賞時における保留記憶数と、その大当りの種類とを示す。具体的な一例としては、大当たり時の先読みコマンド「D2H01H」は、入賞時における第1保留記憶数が「2」である第1変動ゲームが16R大当たりとなることを示す。

20

【0130】

図10のステップS105において、主制御用CPU30aは、小当り判定値を取得したか否かを判定する。この処理において、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理において主制御用RAM30cに記憶された当り判定用乱数の値が、小当り判定値と一致するか否かによって、小当り判定値を取得したか否かを判定する。ステップS105の判定結果が肯定の場合(小当り判定値を取得した)、主制御用CPU30aは、ステップS106に移行する。その一方で、ステップS105の判定結果が否定の場合(小当り判定値を取得していない)、主制御用CPU30aは、ステップS107に移行する。

30

【0131】

ステップS106において、主制御用CPU30aは、小当り時の先読みコマンドを決定し、主制御用RAM30cに記憶する。この処理において、主制御用CPU30aは、事前判定の対象となる変動ゲームの種類と、その入賞時における保留記憶数とに対応する小当り時の先読みコマンドを決定することとなる。その後、主制御用CPU30aは、事前判定処理を終了する。

40

【0132】

小当り時の先読みコマンドは、図12(a)に示すように、上位コマンドとなる「D4H」により、事前判定の対象となる変動ゲームで小当りとなることを示し、図12(b)に示すように、下位コマンドとなる「00H」~「07H」により、その変動ゲームの種類と、その入賞時における保留記憶数とを示す。具体的な一例としては、小当り時の先読みコマンド「D4H02H」は、事前判定の対象となる変動ゲームの入賞時における第1保留記憶数が「3」である第1変動ゲームが小当りとなることを示す。

【0133】

図10のステップS107において、主制御用CPU30aは、現在の遊技状態における共通リーチ判定値を取得したか否かを判定する。この処理において、主制御用CPU3

50

0 a は、主制御用 R A M 3 0 c 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。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理において主制御用 R A M 3 0 c に記憶されたリーチ判定用乱数の値により、現在の遊技状態における共通リーチ判定値を取得したか否かを判定することとなる。例えば、主制御用 C P U 3 0 a は、図 4 及び図 1 3 に示すように、非確変状態、非変短状態である場合も、確変状態、非変短状態である場合も同じように、リーチ判定用乱数の値が共通リーチ判定値の「0」～「2」であるか否かを判定することとなる。図 1 0 のステップ S 1 0 7 の判定結果が肯定の場合（共通リーチ判定値を取得した）、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 1 0 8 に移行する。その一方で、ステップ S 1 0 7 の判定結果が否定の場合（共通リーチ判定値を取得していない）、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 1 0 9 に移行する。

10

【0134】

ステップ S 1 0 8 において、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれリーチ確定時の先読みコマンドを決定し、主制御用 R A M 3 0 c に記憶する。この処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理において主制御用 R A M 3 0 c に記憶された変動パターン振分用乱数の値により、変動パターンを特定する。具体的には、図 1 3 に示すように、主制御用 C P U 3 0 a は、変動パターン振分用乱数の値が「0」～「183」の場合には、N R 演出が実行される変動パターンであると特定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、変動パターン振分用乱数の値が「184」～「245」の場合には、S R 1 演出が実行される変動パターンであり、「246」～「250」の場合には、S R 2 演出が実行される変動パターンであると、それぞれ特定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、事前判定の対象となる変動ゲームの種類と、その入賞時における保留記憶数と、特定した変動パターンとに対応するはずれリーチ確定時の先読みコマンドを決定することとなる。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、事前判定処理を終了する。

20

【0135】

このはずれリーチ確定時の先読みコマンドは、非変短状態において、事前判定の対象となる変動ゲームの開始時における保留記憶数に拘わらず、はずれリーチ変動用の変動パターンが決定されることが確定していることを示すコマンドである。はずれリーチ確定時の先読みコマンドは、図 1 2 (a) に示すように、上位コマンドとなる D 5 により、事前判定の対象となる変動ゲームで N R 演出が実行される変動パターンであることを示し、D 8 により S R 1 演出が実行される変動パターンであることを示し、D 9 により S R 2 演出が実行される変動パターンであることを示す。その一方で、はずれリーチ確定時の先読みコマンドは、図 1 2 (b) に示すように、下位コマンドとなる「00H」～「07H」により、事前判定の対象となる変動ゲームの種類と、その入賞時における保留記憶数とを示す。具体的な一例としては、はずれリーチ確定時の先読みコマンド「D8H03H」は、入賞時における第 1 保留記憶数が「4」である第 1 変動ゲームが、S R 1 演出が実行されるはずれリーチ変動用の変動パターンとなることを示す。

30

【0136】

図 1 0 のステップ S 1 0 9 において、主制御用 C P U 3 0 a は、現在の遊技状態における非共通リーチ判定値を取得したか否かを判定する。この処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c 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。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理において主制御用 R A M 3 0 c に記憶されたリーチ判定用乱数の値により、現在の遊技状態における非共通リーチ判定値を取得したか否かを判定することとなる。例えば、主制御用 C P U 3 0 a は、図 4 及び図 1 3 に示すように、非確変状態、非変短状態である場合には、リーチ判定用乱数の値が非共通リーチ判定値の「3」～「37」であるか否かを判定し、確変状態、非変短状態である場合には、リーチ判定用乱数の値が非共通リーチ判定値の「3」～「38」であるか否かを判定することとなる。図 1 0 のステップ S 1 0 9 の判定結果が肯定の場合（非共通リーチ判定値を取得した）、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 1 1 0 に移行する。その一方で、ステップ S 1 0 9 の判定結果が否定の

40

50

場合（非共通リーチ判定値を取得していない）、主制御用CPU30aは、事前判定処理を終了する。

【0137】

ステップS110において、主制御用CPU30aは、事前判定の対象となる変動ゲームの種類と、その入賞時における保留記憶数とに対応するはずれリーチ非確定時の先読みコマンドを決定し、主制御用RAM30cに記憶する。その後、主制御用CPU30aは、事前判定処理を終了する。

【0138】

このはずれリーチ非確定時の先読みコマンドは、非変短状態において、事前判定の対象となる変動ゲームの開始時における保留記憶数によってリーチ演出が実行される場合がある（非確定）ことを示すコマンドであり、図12及び図13では「XR」と示す。はずれリーチ非確定時の先読みコマンドは、図12(a)に示すように、上位コマンドとなる「DCH」により、事前判定の対象となる変動ゲームでリーチ演出が実行される可能性がある変動パターンであることを示す。また、はずれリーチ非確定時の先読みコマンドは、図12(b)に示すように、下位コマンドとなる「00H」～「07H」により、事前判定の対象となる変動ゲームの種類と、その入賞時における保留記憶数とを示す。具体的な一例としては、はずれリーチ非確定時の先読みコマンド「DCH03H」は、第1保留記憶数が「4」である第1変動ゲームが、はずれリーチ変動用の変動パターンとなる可能性があることを示す。

【0139】

図11のステップS111において、主制御用CPU30aは、変短状態で第2始動入賞口15に遊技球が入賞検知されたか否かを判定する。この処理において、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とともに、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、変短状態であるか否かを判定することとなる。ステップS111の判定結果が否定の場合（変短状態で第2始動入賞口15に遊技球が入賞検知されていない）、主制御用CPU30aは、事前判定処理を終了する。その一方で、ステップS111の判定結果が肯定の場合（変短状態で第2始動入賞口15に遊技球が入賞検知されていた）、主制御用CPU30aは、ステップS112に移行する。

【0140】

このように、主制御用CPU30aは、第1始動入賞口14に遊技球が入賞しても、変短状態が付与されている場合や、第2始動入賞口15に遊技球が入賞しても、変短状態が付与されていない場合には、先読みコマンドを出力せずに、先読み予告演出の実行を開始させないように制御することとなる。

【0141】

ステップS112において、主制御用CPU30aは、ステップS103と同じように、現在の遊技状態における大当たり判定値を取得したか否かを判定する。ステップS112の判定結果が肯定の場合（大当たり判定値を取得した）、主制御用CPU30aは、ステップS113に移行する。このステップS113において、主制御用CPU30aは、ステップS104と同じように、事前判定の対象となる変動ゲームの種類（第2変動ゲーム）と、その入賞時における保留記憶数と、その大当たりの種類とに対応する大当たり時の先読みコマンドを決定し、主制御用RAM30cに記憶する。その後、主制御用CPU30aは、事前判定処理を終了する。その一方で、ステップS112の判定結果が否定の場合（大当たり判定値を取得していない）、主制御用CPU30aは、ステップS114に移行する。

【0142】

ステップS114において、主制御用CPU30aは、ステップS105と同じように、小当たり判定値を取得したか否かを判定する。ステップS114の判定結果が肯定の場合（小当たり判定値を取得した）、主制御用CPU30aは、ステップS106と同じように

、事前判定の対象となる変動ゲームの種類と、その入賞時における保留記憶数とに対応する小当たり時の先読みコマンドを決定し、主制御用RAM30cに記憶する(ステップS115)。その後、主制御用CPU30aは、事前判定処理を終了する。その一方で、ステップS114の判定結果が否定の場合(小当たり判定値を取得していない)、主制御用CPU30aは、ステップS116に移行する。

【0143】

ステップS116において、主制御用CPU30aは、現在の遊技状態におけるリーチ判定値を取得したか否かを判定する。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。そして、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理において主制御用RAM30cに記憶されたリーチ判定用乱数の値により、現在の遊技状態におけるリーチ判定値を取得したか否かを判定することとなる。例えば、主制御用CPU30aは、図4及び図13に示すように、非確変状態、変短状態である場合には、リーチ判定用乱数の値がリーチ判定値の「0」～「10」であるか否かを判定し、確変状態、変短状態である場合には、リーチ判定値の「0」～「7」であるか否かを判定することとなる。図10のステップS116の判定結果が肯定の場合(リーチ判定値を取得した)、主制御用CPU30aは、ステップS117に移行する。その一方で、ステップS116の判定結果が否定の場合(リーチ判定値を取得していない)、主制御用CPU30aは、ステップS118に移行する。

【0144】

ステップS117において、主制御用CPU30aは、はずれリーチ時の先読みコマンドを決定し、主制御用RAM30cに記憶する。なお、本実施形態において、変短状態においてリーチ演出が実行される場合には、必ずSR3演出が決定される。このため、主制御用CPU30aは、変動パターン振分用乱数の値に拘わらず、SR3演出が実行される変動パターンであると特定可能となる。この処理において、主制御用CPU30aは、事前判定の対象となる変動ゲームの種類と、その入賞時における保留記憶数とに対応するはずれリーチ時の先読みコマンドを決定することとなる。その後、主制御用CPU30aは、事前判定処理を終了する。

【0145】

このはずれリーチ時の先読みコマンドは、変短状態において、事前判定の対象となる変動ゲームの開始時における保留記憶数に拘わらず、はずれリーチ変動用の変動パターンが決定されることが確定していることを示すコマンドである。はずれリーチ時の先読みコマンドは、図12(a)に示すように、上位コマンドとなるD5により、事前判定の対象となる変動ゲームでSR3演出が実行される変動パターンであることを示し、図12(b)に示すように、下位コマンドとなる「00H」～「07H」により、その変動ゲームの種類と、その入賞時における保留記憶数とを示す。具体的な一例としては、はずれリーチ時の先読みコマンド「D5H05H」は、事前判定の対象となる変動ゲームの入賞時における第2保留記憶数が「2」である第2変動ゲームが、SR3演出が実行されるはずれリーチ変動用の変動パターンとなることを示す。

【0146】

その一方で、図11のステップS118において、主制御用CPU30aは、事前判定の対象となる変動ゲームの種類と、その入賞時における保留記憶数とに対応するはずれ時の先読みコマンドを決定し、主制御用RAM30cに記憶する。その後、主制御用CPU30aは、事前判定処理を終了する。

【0147】

このはずれ時の先読みコマンドは、変短状態において、事前判定の対象となる変動ゲームの開始時における保留記憶数に拘わらず、リーチ演出が実行されることなく、はずれ変動となることを示すコマンドである。はずれ時の先読みコマンドは、図12(a)に示すように、上位コマンドとなる「DCH」により、事前判定の対象となる変動ゲームではずれ変動用の変動パターンであることを示し、図12(b)に示すように、下位コマンドと

なる「00H」～「07H」により、その変動ゲームの種類と、その入賞時における保留記憶数とを示す。具体的な一例としては、はずれ時の先読みコマンド「DCH07H」は、第2保留記憶数が「4」である第2変動ゲームが、はずれ変動用の変動パターンとなることを示す。

【0148】

なお、上位コマンドがDCである場合において、非変短状態である場合には、事前判定の対象となる変動ゲームの開始時における保留記憶数によってリーチ演出が実行される場合があることを示す。その一方で、変短状態である場合には、事前判定の対象となる変動ゲームの開始時における保留記憶数に拘わらず、リーチ演出が実行されないはずれ変動となることが確定していることを示す。このように、同じ先読みコマンドであっても、現在の遊技状態が変短状態であるか否かによって、その意味合いが異なることとなる。

【0149】

その後、事前判定処理とは別の処理で、主制御用CPU30aは、ステップS104、S106、S108、S110、S113、S115、S117、S118の何れかにおいて決定した先読みコマンドを統括制御基板31に出力する。これによって、主制御用CPU30aは、未だ実行されていない保留中の変動ゲームのうち、入賞時において取得された各種乱数の値に基づく事前判定の対象となった変動ゲームの種類と、その入賞時における保留記憶数と、大当たりや小当たりとなるか否か等を指定する先読みコマンドを統括制御基板31に出力する。なお、先読みコマンドは、上述した保留指定コマンドとともに統括制御基板31に出力されることとなる。

【0150】

その一方で、統括制御用CPU31aは、先読みコマンドを入力した場合、その先読みコマンドにより特定される保留記憶数に対応させて、先読みコマンドを統括制御用RAM31cの所定領域に記憶する。また、統括制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドの入力毎に、保留記憶数を「1」減少させた始動保留球に対応して先読みコマンドを設定する。

【0151】

ここで、統括制御用CPU31aによって実行される保留記憶数制御処理について図14及び図15を参照して以下に説明する。この保留記憶数制御処理は、保留指定コマンドや先読みコマンドの入力に伴い、保留画像の表示制御を行うための処理である。統括制御用CPU31aは、保留記憶数制御処理を所定周期毎に実行するようになっている。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CPU31aが演出制御手段として機能する。

【0152】

まず、図14に示すように、統括制御用CPU31aは、保留指定コマンドを入力したか否かを判定する(ステップS201)。この判定結果が否定の場合(保留指定コマンドを入力しない)、統括制御用CPU31aは、保留記憶数制御処理を終了する。その一方で、ステップS201の判定結果が肯定の場合(保留指定コマンドを入力した)、統括制御用CPU31aは、入力した保留指定コマンドに基づいて、保留記憶数が増加するか否かを判定する(ステップS202)。具体的には、統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cに記憶された現在の保留記憶数と、保留指定コマンドにより指定される保留記憶数とを比較して、保留記憶数が増加するか否かを判定することとなる。この判定結果が否定の場合(保留記憶数が増加する)、統括制御用CPU31aは、ステップS209に移行する。その一方で、ステップS202の判定結果が肯定の場合(保留記憶数が増加しない)、統括制御用CPU31aは、ステップS203に移行する。

【0153】

ステップS209において、統括制御用CPU31aは、減算後の保留記憶数を示す保留画像の表示態様を決定し、保留記憶数制御処理を終了する。具体的な一例としては、統括制御用CPU31aは、減算前の保留記憶数が「3」である場合に、保留記憶数「2」を示す保留指定コマンドを入力したときには、保留記憶数が「3」から「2」に減算され

たと特定する。この場合、統括制御用CPU31aは、減算前の保留記憶数「2」に対応する保留画像の表示態様を、減算後の保留記憶数「1」に、減算前の保留記憶数「3」に対応する保留画像の表示態様を、減算後の保留記憶数「2」に、それぞれ対応させるように更新する。そして、統括制御用CPU31aは、保留記憶数「3」に対応する保留画像の表示態様を、消去させる。また、統括制御用CPU31aは、保留先読み予告演出の実行中に、保留画像の表示態様を緑色から赤色に変更させる場合もある。

【0154】

ステップS203において、統括制御用CPU31aは、先読みコマンドを入力したか否かを判定する。この判定結果が否定の場合（先読みコマンドを入力しない）、統括制御用CPU31aは、ステップS204～S207を実行することなく、入賞した保留記憶数 10を示す保留画像の表示態様を通常時（青色）として決定し（ステップS208）、図15のステップS211に移行する。具体的な一例としては、統括制御用CPU31aは、保留記憶数が「2」から「3」に増加する旨の保留指定コマンドを入力した場合には、保留記憶数 20を示す3つ目の保留画像を青色で表示させるように決定する。その一方で、ステップS203の判定結果が肯定の場合（先読みコマンドを入力した）、ステップS204に移行する。

【0155】

ステップS204において、統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cの所定領域に割り当てられた実行フラグから値を読み出し、その値に基づいて先読み予告演出が既に実行中であるか否かを判定する。これによって、統括制御用CPU31aは、先読み 20予告演出の重複実行を規制することとなる。なお、この実行フラグには、保留先読み予告演出が実行されている場合には「1」が、背景先読み予告演出が実行されている場合には「2」が、何れの先読み予告演出が実行されていない場合には「0」が、それぞれ設定される。つまり、統括制御用CPU31aは、保留先読み予告演出、及び背景先読み予告演出の何れかに関する制御が既に行われているときには、第1始動入賞口14、又は第2始動入賞口15への遊技球の入賞に応じて保留先読み予告演出（背景先読み予告演出）を実行させない制御を行う。

【0156】

ステップS204の判定結果が肯定の場合（先読み予告演出が既に実行中である）、統括制御用CPU31aは、ステップS205～S207を実行することなく、入賞した保留記憶数 30を示す保留画像の表示態様を通常時（青色）として決定し（ステップS208）、図15のステップS211に移行する。その一方で、ステップS204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）、統括制御用CPU31aは、ステップS205に移行する。

【0157】

ステップS205において、統括制御用CPU31aは、実行中の変動ゲーム（第1変動ゲーム、又は第2変動ゲーム）における変動パターン指定コマンドと、既に保留されている変動ゲームに対応する先読みコマンドとに基づいて、実行中、又は保留中の変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する。ステップS205の判定結果が肯定の場合（実行中、又は保留中の変動ゲームが大当たりとなる）、統括制御用CPU31aは、ステップS206, S207を実行することなく、入賞した保留記憶数 40を示す保留画像の表示態様を通常時（青色）として決定し（ステップS208）、図15のステップS211に移行する。これによって、統括制御用CPU31aは、実行中、又は保留中の変動ゲームが大当たりとなる場合には、保留先読み予告演出の実行を規制することとなる。その一方で、ステップS205の判定結果が否定の場合（実行中、及び保留中の変動ゲームが大当たりとならない）、統括制御用CPU31aは、ステップS206に移行する。

【0158】

ステップS206において、統括制御用CPU31aは、規制変動ゲームであるか否かを判定する。この処理における規制変動ゲームとは、変短状態が終了してから10回以内の変動ゲームである場合と、確変状態、及び変短状態の少なくとも何れかが終了する直前 50

の5回以内の変動ゲームである場合とが該当する。統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cに割り当てられた確変回数、変短回数から値を読み出し、確変状態、及び変短状態の少なくとも何れかが終了する直前の5回以内の変動ゲームであるか否かを判定する。また、統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cに割り当てられた変短終了後カウンタから値を読み出し、変短状態が終了してから10回以内の変動ゲームであるか否かを判定する。

【0159】

ステップS206の判定結果が肯定の場合（規制変動ゲームである）、統括制御用CPU31aは、ステップS207を実行することなく、入賞した保留記憶数を示す保留画像の表示態様を通常時（青色）として決定し（ステップS208）、図15のステップS211に移行する。これによって、統括制御用CPU31aは、確変状態、変短状態の終了前後の変動ゲーム（保留記憶数の上限数を越える変動ゲーム）における保留先読み予告演出の実行を規制することとなる。その一方で、ステップS206の判定結果が否定の場合（規制変動ゲームではない）、統括制御用CPU31aは、ステップS207に移行する。このように、統括制御用CPU31aは、各種条件によっては、ステップS207を実行させることなく、保留先読み予告演出の実行を規制することとなる。

10

【0160】

ステップS207において、統括制御用CPU31aは、保留先読み予告演出決定処理を実行する。この処理において、統括制御用CPU31aは、図16に示す保留先読み予告演出決定テーブルを参照し、現在の遊技状態と、入力した先読みコマンドとに基づいて、保留先読み予告演出を実行させるか否か、実行させる場合にはその保留先読み予告演出の種類を決定する。そして、統括制御用CPU31aは、保留先読み予告演出を実行させると決定した場合には、保留先読み予告演出の種類（保留画像の表示態様）を示す演出パターンを、予告契機図柄変動ゲームの始動保留球に対応させて記憶するとともに、保留先読み予告演出を示す値を実行フラグに設定する。また、このように演出パターンを予告契機図柄変動ゲームの始動保留球に対応させて記憶することで、ステップS209において、統括制御用CPU31aは、この演出パターンを参照し、予告契機図柄変動ゲームが演出パターンにより指定された保留記憶数となったときに、緑色の保留画像を赤色の保留画像に変更させる制御を行うこととなる。そして、統括制御用CPU31aは、その決定結果に基づいて、入賞した保留記憶数を示す保留画像の表示態様を決定し（ステップS208）、図15のステップS211に移行する。

20

30

【0161】

その後、保留記憶数制御処理とは別の処理で、統括制御用CPU31aは、ステップS208、S209において決定された保留画像を含み、全ての保留記憶数に対応する保留画像の表示態様を特定し、特定した全ての保留画像の表示態様を指定する保留画像指定コマンドを表示制御基板32に出力する。

【0162】

ここで、ステップS207において参照される保留先読み予告演出決定テーブルについて図16を参照して以下に説明する。

保留先読み予告演出決定テーブルは、保留先読み予告演出を実行させるか否かと、実行させる場合には保留先読み予告演出の種類とを決定するためのテーブルであり、統括制御用ROM31bに記憶されている。保留先読み予告演出決定テーブルには、図16に示すように、現在の遊技状態と、先読みコマンドと、先読み予告演出の実行可否及び種類と、その実行可否及び種類を決定するための乱数とが対応付けられている。

40

【0163】

現在の遊技状態としては、非変短状態である場合と、非確変状態、変短状態である場合と、確変状態、変短状態である場合とに分類されている。なお、第1変動ゲームでは非変短状態である場合に限り先読みコマンドが出力され、第2変動ゲームでは変短状態である場合に限り先読みコマンドが出力される。

【0164】

50

先読みコマンドとしては、事前判定の対象となる変動ゲームの入賞時における保留記憶数「1」～「4」毎に、図柄A、Bで大当たりとなる先読みコマンド、図柄Cで大当たりとなる先読みコマンドに分類されている。また、先読みコマンドとしては、非変短状態では、NR演出、SR1演出、SR2演出ではずれリーチ変動となる先読みコマンド、XR演出ではずれリーチ変動となる可能性のある先読みコマンドに、変短状態では、SR3演出ではずれリーチ変動となる先読みコマンド、はずれとなる先読みコマンドに、それぞれ分類されている。なお、小当たりとなる先読みコマンドに基づいては、先読み予告演出が実行されない。

【0165】

また、先読み予告演出の実行可否及び種類としては、事前判定の対象となる変動ゲームの入賞時における保留記憶数毎に複数種類の演出パターンが規定されている。事前判定の対象となる変動ゲームの入賞時における保留記憶数が「1」である場合には、演出パターンEP10～EP12が、「2」である場合には、演出パターンEP20～EP23が、「3」である場合には、演出パターンEP30～EP34が、「4」である場合には、演出パターンEP40～EP45が、それぞれ規定されている。

【0166】

これら演出パターンは、図17に示すように、入賞時、又は入賞後における変動ゲームの開始時における保留画像の表示態様を示す。具体的には、演出パターンEP10、EP20、EP30、EP40は、入賞時に通常時の保留画像（青色）が表示され、入賞後の変動ゲームの開始時でも同じように継続されるパターンであり、保留先読み予告演出を実行させないパターンである。その一方で、演出パターンEP11、EP12、EP21～EP23、EP31～EP34、EP41～EP45は、保留先読み予告演出を実行させるパターンである。その中でも、演出パターンEP11、EP21、EP31、EP41は、入賞時に通常時ではない保留画像（緑色）が表示され、その後の変動ゲームの開始時でも同じように継続されるパターンである。また、演出パターンEP12、EP23、EP34、EP45は、入賞時に通常時ではない保留画像（赤色）が表示され、その後の変動ゲームの開始時でも同じように継続されるパターンである。また、演出パターンEP12、EP22、EP32、EP33、EP42～EP44は、入賞時に通常時ではない保留画像（緑色）が表示され、その後の変動ゲームの開始時に保留画像（赤色）に変更されるパターンである。

【0167】

具体的な一例としては、図16に示すように、非変短状態において、第1保留記憶数が「2」である第1変動ゲームが、図柄Aで大当たりとなる先読みコマンド「D2H01H」が入力されると、130/251の確率で演出パターンEP20が決定され、保留先読み予告演出が実行されない。また、30/251の確率で演出パターンEP21が決定され、40/251の確率で演出パターンEP22が決定され、51/251の確率で演出パターンEP23が決定され、121/251の確率で保留先読み予告演出が実行されることとなる。

【0168】

また、非確変状態、変短状態において、第2保留記憶数が「3」である第2変動ゲームが、図柄bで大当たりとなる先読みコマンド「D2H0EH」が入力されると、151/251の確率で演出パターンEP30が決定され、保留先読み予告演出が実行されない。また、100/251の確率で演出パターンEP31が決定され、演出パターンEP32～EP34が決定されず、100/251の確率で保留先読み予告演出が実行されることとなる。

【0169】

このように、保留先読み予告演出決定テーブルが参照されることで、現在の遊技状態と、入力された先読みコマンドとに基づいて、先読み予告演出の実行可否及び種類が決定されることとなる。

【0170】

また、保留先読み予告演出が実行される場合には、実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなるように規定されている。特に、非変短状態においては、保留画像（緑色）が表示されるだけでは、単に大当たり期待度が高いことを示唆しているが、保留画像（赤色）が表示されることによって、更に大当たり期待度が高いことを示唆するとともに、図柄 A、B で大当たりとなる大当たり期待度が高くなる。また、変短状態においては、保留画像（緑色）が表示されるだけでは、単に大当たり期待度が高いことを示唆しているが、保留画像（赤色）が表示されることによって、更に大当たり期待度が高いことを示唆するとともに、図柄 a で大当たりとなる大当たり期待度が高くなる。つまり、保留先読み予告演出は、その種類によって大当たり期待度を示唆することとなる。

【0171】

また、変短状態であるか否かに拘わらず、小当たりとなる場合には、保留先読み予告演出が実行されないため、保留先読み予告演出が実行されることにより、小当たりではなく、非特定 8 R 大当たりとなったことが特定可能となる。

【0172】

また、非変短状態において、事前判定の対象となる変動ゲームの入賞時における保留記憶数が 2 以上である場合に限り、X R 演出ではずれとなる先読みコマンドが入力されても、保留先読み予告演出が実行されないため、保留先読み予告演出が実行されることにより、リーチ演出が実行されることが確定することとなる。その一方で、変短状態においては、保留画像（赤色）が表示されることによって、少なくともリーチ演出が実行されることが確定することとなる。

【0173】

保留記憶数制御処理の説明に戻り、図 15 のステップ S 2 1 1 において、統括制御用 CPU 3 1 a は、ステップ S 2 0 4 と同じように、統括制御用 RAM 3 1 c の所定領域に割り当てられた実行フラグから値を読み出し、その値に基づいて既に先読み予告演出が実行されているか否かを判定する。これによって、統括制御用 CPU 3 1 a は、先読み予告演出の重複実行を規制することとなる。なお、ステップ S 2 0 7 において保留先読み予告演出が実行されると決定された直後にステップ S 2 1 1 の判定を行う場合でも、判定結果が肯定となる。つまり、統括制御用 CPU 3 1 a は、保留先読み予告演出、及び背景先読み予告演出の何れかに関する制御が既に行われているときには、第 1 始動入賞口 1 4、又は第 2 始動入賞口 1 5 への遊技球の入賞に応じて背景先読み予告演出（保留先読み予告演出）を実行させない制御を行う。また、統括制御用 CPU 3 1 a は、保留先読み予告演出、及び背景先読み予告演出に関する制御が行われていないときには、第 1 始動入賞口 1 4、又は第 2 始動入賞口 1 5 への遊技球の入賞に応じて、保留先読み予告演出、及び背景先読み予告演出の何れか一方を実行可能であり、何れか他方を実行させない制御を行う。

【0174】

ステップ S 2 1 1 の判定結果が肯定の場合（保留先読み予告演出が実行されている）、統括制御用 CPU 3 1 a は、ステップ S 2 1 2 ~ S 2 1 7 を実行することなく、保留記憶数制御処理を終了する。その一方で、ステップ S 2 1 1 の判定結果が否定の場合（保留先読み予告演出が実行されていない）、統括制御用 CPU 3 1 a は、ステップ S 2 1 2 に移行する。

【0175】

ステップ S 2 1 2 において、統括制御用 CPU 3 1 a は、ステップ S 2 0 5 と同じように、実行中の変動ゲーム（第 1 変動ゲーム、又は第 2 変動ゲーム）における変動パターン指定コマンドと、既に保留されている変動ゲームに対応する先読みコマンドとに基づいて、実行中、又は保留中の変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する。ステップ S 2 1 2 の判定結果が肯定の場合（実行中、又は保留中の変動ゲームが大当たりとなる）、統括制御用 CPU 3 1 a は、ステップ S 2 1 3 ~ S 2 1 7 を実行することなく、保留記憶数制御処理を終了する。これによって、統括制御用 CPU 3 1 a は、実行中、又は保留中の変動ゲームが大当たりとなる場合には、背景先読み予告演出の実行を規制することとなる。その一方で、ステップ S 2 1 2 の判定結果が否定の場合（実行中、及び保留中の変動ゲームが大

10

20

30

40

50

当りとならない)、統括制御用CPU31aは、ステップS213に移行する。

【0176】

ステップS213において、統括制御用CPU31aは、実行中の変動ゲーム(第1変動ゲーム、又は第2変動ゲーム)における変動パターン指定コマンドと、既に保留されている変動ゲームに対応する先読みコマンドとに基づいて、実行中、又は保留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。なお、非変短状態において、XR演出ではずれとなる先読みコマンドが始動保留球に対応して記憶されている場合には、ステップS213の判定結果が肯定となる。ステップS213の判定結果が肯定の場合(リーチ演出が実行される)、統括制御用CPU31aは、ステップS214~S217を実行することなく、保留記憶数制御処理を終了する。これによって、統括制御用CPU31aは、
10
実行中、又は保留中の変動ゲームでリーチ演出が実行される場合には、背景先読み予告演出の実行を規制することとなる。その一方で、ステップS213の判定結果が否定の場合(リーチ演出が実行されない)、統括制御用CPU31aは、ステップS214に移行する。

【0177】

ステップS214において、統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cに割り当てられた変短回数から値を読み出し、非変短状態であるか否かを判定する。ステップS214の判定結果が肯定の場合(非変短状態である)、統括制御用CPU31aは、ステップS215に移行する。その一方で、ステップS214の判定結果が否定の場合(非変短状態ではない)、統括制御用CPU31aは、ステップS215~S217を実行することなく、保留記憶数制御処理を終了する。これによって、統括制御用CPU31aは、
20
変短状態において、背景先読み予告演出の実行を規制することとなる。

【0178】

ステップS215において、統括制御用CPU31aは、入力した先読みコマンドが、保留記憶数(第1保留記憶数)が1以下の先読みコマンドであるか否かを判定する。ステップS215の判定結果が肯定の場合(保留記憶数が1以下の先読みコマンドである)、統括制御用CPU31aは、ステップS216、S217を実行することなく、保留記憶数制御処理を終了する。その一方で、ステップS215の判定結果が否定の場合(保留記憶数が1以下の先読みコマンドではない)、統括制御用CPU31aは、ステップS216に移行する。
30

【0179】

これによって、統括制御用CPU31aは、第1始動入賞口14に遊技球が入賞したときに変動ゲームが実行中であり、かつ、既に実行が保留されている変動ゲームがない場合、その入賞に応じた保留先読み予告演出を実行可能とするが、その遊技球の入球に応じた背景先読み予告演出を実行させない制御を行うこととなる。

【0180】

ステップS216において、統括制御用CPU31aは、規制変動ゲームであるか否かを判定する。この処理における規制変動ゲームとは、変短状態が終了してから10回以内の変動ゲームである場合と、確変状態、及び変短状態の少なくとも何れかが終了する直前の5回以内の変動ゲームである場合と、背景先読み予告演出の終了後、2回以内の変動ゲームである場合とが該当する。統括制御用CPU31aは、ステップS206と同じように、変短状態が終了してから10回以内の変動ゲームであるか否か、確変状態、及び変短状態の少なくとも何れかが終了する直前の5回以内の変動ゲームであるか否かを判定する。そして、統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cに割り当てられた変短終了後カウンタから値を読み出し、変短状態が終了してから10回以内の変動ゲームであるか否かを判定する。統括制御用RAM31cに割り当てられた先読み後カウンタから値を読み出し、その値に基づいて、背景先読み予告演出の終了後、2回以内の変動ゲームであるか否かを判定する。この先読み後カウンタは、背景先読み予告演出が終了してから所定回数(本実施形態では、2回)以内の変動ゲームであるか否かを判定するためのカウンタである。統括制御用CPU31aは、変動ゲームの開始時において、全ての始動保留球に
40
50

対応して記憶されている背景先読み予告演出の種類を示すデータを参照し、その変動ゲームが背景先読み予告演出の対象となる予告契機図柄変動ゲームであるか否かを特定する。そして、統括制御用CPU31aは、背景先読み予告演出の対象となる予告契機図柄変動ゲームであると特定した場合に、変動ゲームの終了時に、先読み後カウンタに所定値（本実施形態では、「2」）を設定する。また、統括制御用CPU31aは、変動ゲームの開始時に、先読み後カウンタから値を読み出し、「0」となるまで「1」減算させる制御を行う。これによって、統括制御用CPU31aは、背景先読み予告演出の終了後、2回以内の変動ゲームであるか否かを判定することとなる。

【0181】

ステップS216の判定結果が肯定の場合（背景先読み予告演出の終了後、2回以内の変動ゲームである）、統括制御用CPU31aは、ステップS217を実行することなく、保留記憶数制御処理を終了する。これによって、統括制御用CPU31aは、確変状態、変短状態の終了前後の変動ゲーム（保留記憶数の上限数を越える変動ゲーム）における背景先読み予告演出の実行を規制することとなる。また、統括制御用CPU31aは、背景先読み予告演出の終了後、所定回数（本実施形態では、2回）の変動ゲームである場合において、背景先読み予告演出の実行を規制することとなる。その一方で、ステップS216の判定結果が否定の場合（背景先読み予告演出の終了後、2回以内の変動ゲームではない）、統括制御用CPU31aは、ステップS217に移行する。このように、統括制御用CPU31aは、各種条件によっては、ステップS217を実行させることなく、背景先読み予告演出の実行を規制することとなる。

【0182】

ここで、先読み予告演出の規制制御の具体的な一例について図19を参照して以下に説明する。なお、図19においては、実行中の変動ゲームを「0」、保留記憶数（第1保留記憶数、又は第2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。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」で示す。

【0183】

図19（a）に示すように、保留記憶数が「0」であり、変動ゲームが実行されていない状態で、保留記憶数が「1」である先読みコマンドを入力したときには、統括制御用CPU31aは、先読み予告演出の実行を規制する。なお、本実施形態においては、実行時予告演出のみが実行されることはある。また、図19（b）に示すように、実行中の変動ゲーム（第1変動ゲーム、又は第2変動ゲーム）が当たり（大当たり、又は小当たり）となる場合には、他の保留記憶数に拘わらず、統括制御用CPU31aは、先読み予告演出の実行を規制する。

【0184】

また、図19（c）に示すように、保留記憶数が「0」であり、変動ゲームが実行されている状態で、保留記憶数が「1」である先読みコマンドを入力したときには、統括制御用CPU31aは、保留先読み予告演出を実行可能とするが、背景先読み予告演出の実行を規制する。

【0185】

また、図19（d）に示すように、実行中の変動ゲームがリーチ演出を含む場合には、他の保留記憶数に拘わらず、統括制御用CPU31aは、保留先読み予告演出を実行可能とするが、背景先読み予告演出の実行を規制する。更に、図19（e）に示すように、実行中の変動ゲームがはずれとなるが、既に保留されている保留中の変動ゲームで、リーチ演出を実行する先読みコマンドが対応付けられている場合には、他の保留記憶数に拘わらず、統括制御用CPU31aは、保留先読み予告演出を実行可能とするが、背景先読み予告演出の実行を規制する。

【0186】

また、実行中、又は保留中の変動ゲームがリーチ演出を含まず、はずれとなる状態で、

保留記憶数が「2」以上である先読みコマンドを入力したときには、統括制御用CPU31aは、保留先読み予告演出、背景先読み予告演出ともに実行可能とする。

【0187】

保留記憶数制御処理の説明に戻り、ステップS217において、統括制御用CPU31aは、背景先読み予告演出決定処理を実行する。この処理において、統括制御用CPU31aは、図18に示す背景先読み予告演出決定テーブルを参照し、入力した先読みコマンドに基づいて、背景先読み予告演出を実行させるか否かを決定する。そして、統括制御用CPU31aは、背景先読み予告演出を実行させると決定した場合には、次に実行される変動ゲームから予告契機図柄変動ゲームまでの変動ゲームの始動保留球に対応させて、背景先読み予告演出の種類を示すデータを記憶するとともに、背景先読み予告演出を示す値
10
を実行フラグに設定する。なお、この背景先読み予告演出の種類を示すデータとしては、背景先読み予告演出が連続して実行される第1変動ゲームの回数を示すデータとなる。

【0188】

また、上記各種処理とは別の処理で、変動ゲームの開始時において、変動パターン指定コマンド及び特図指定コマンドの入力に伴い、統括制御用CPU31aは、実行を開始する変動ゲームの始動保留球に対応して背景先読み予告演出の種類を示すデータが記憶されているか否かを判定する。そして、統括制御用CPU31aは、背景先読み予告演出の種類を示すデータが記憶されている場合には、そのデータに基づいて背景先読み予告演出の種類を示す背景先読み予告演出指定コマンドを統括制御用RAM31cの所定領域に設定する。そして、統括制御用CPU31aは、設定した背景先読み予告演出指定コマンドを
20
表示制御用CPU32aに出力する。

【0189】

なお、本実施形態において、非変短状態に限り背景先読み予告演出が実行されるが、第2始動入賞口15に遊技球が入賞することに伴い、第2変動ゲームが第1変動ゲームよりも優先的に実行される。この場合において、統括制御用CPU31aによって実行される背景先読み割込制御処理について以下に説明する。この背景先読み割込制御処理は、予告契機図柄変動ゲームではない変動ゲームで、背景先読み予告演出が実行されている場合において、第2始動入賞口15に遊技球が入賞したときに、背景先読み予告演出を制御するための処理である。統括制御用CPU31aは、非変短状態において、第2保留記憶数が増加する旨の保留指定コマンドを入力したときに本処理を所定周期毎に実行するようにな
30
っている。

【0190】

最初に、統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cに割り当てられた実行フラグに基づいて、実行中の変動ゲームで背景先読み予告演出が実行されているか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合（実行中の変動ゲームで背景先読み予告演出が実行されている）、統括制御用CPU31aは、実行中の変動ゲームの始動保留球に対応して背景先読み予告演出の種類を示すデータに基づいて、その背景先読み予告演出の種類を特定する。そして、統括制御用CPU31aは、1回目の背景先読み予告演出（炎画像表示なし）が実行されていると特定した場合には、第2変動ゲームに対応する背景先読み予告演出として、2回目の背景先読み予告演出（青色の炎画像）を決定する。その一方で、統括
40
制御用CPU31aは、2回目以降の背景先読み予告演出（炎画像表示あり）が実行されていると特定した場合には、第2変動ゲームに対応する背景先読み予告演出として、実行されていた背景先読み予告演出と同じ背景先読み予告演出を決定する。続いて、統括制御用CPU31aは、決定した背景先読み予告演出の種類を示すデータを、保留指定コマンドにより指定される第2変動ゲームの始動保留球に対応させて記憶し、背景先読み割込制御処理を終了する。

【0191】

ここで、ステップS217において参照される背景先読み予告演出決定テーブルについて図18を参照して以下に説明する。

背景先読み予告演出決定テーブルは、背景先読み予告演出を実行させるか否かを決定す
50

るためのテーブルであり、統括制御用ROM31bに記憶されている。背景先読み予告演出決定テーブルには、図18に示すように、先読みコマンドと、先読み予告演出の実行可否と、その実行可否を決定するための乱数とが対応付けられている。

【0192】

先読みコマンドとしては、事前判定の対象となる変動ゲームの入賞時における保留記憶数「2」～「4」毎に、図柄A、Bで大当たりとなる先読みコマンド、SR1演出、SR2演出ではずれとなる先読みコマンドに分類されている。なお、背景先読み予告演出は、小当たりとなる先読みコマンド、NR演出、XR演出ではずれとなる先読みコマンドが入力されても実行されず、先読みコマンドを入力しない変動ゲームでも実行されない。また、この背景先読み予告演出は、非変短状態に限り実行されるため、SR3演出ではずれとなる先読みコマンドを入力しても実行されない。また、背景先読み予告演出は、事前判定の対象となる変動ゲームの入賞時における保留記憶数が「2」～「4」の何れかである場合には実行可能であるが、ステップS215においても規制制御したように、「1」である場合には実行されない。

10

【0193】

具体的な一例としては、非変短状態において、第1保留記憶数が「2」である第1変動ゲームが、図柄Aで大当たりとなる先読みコマンド「D2H01H」が入力されると、115/251の確率で背景先読み予告演出が実行されず、136/251の確率で背景先読み予告演出が実行される。また、非変短状態において、第1保留記憶数が「3」である第1変動ゲームが、SR2演出が実行されてはずれとなる先読みコマンド「D9H02H」が入力されると、41/251の確率で背景先読み予告演出が実行され、210/251の確率で背景先読み予告演出が実行されない。

20

【0194】

このように、背景先読み予告演出決定テーブルが参照されることで、入力された先読みコマンドに基づいて、背景先読み予告演出の実行可否が決定されることとなる。特に、大当たりとなる場合には、事前判定の対象となる変動ゲームの入賞時における保留記憶数が「2」である場合よりも、「3」である場合のほうが、背景先読み予告演出が実行され易く、「3」である場合よりも「4」である場合のほうが、背景先読み予告演出が実行され易い。その一方で、はずれとなる場合には、事前判定の対象となる変動ゲームの入賞時における保留記憶数が「2」である場合よりも「3」である場合のほうが、背景先読み予告演出が実行され難く、「3」である場合よりも「4」である場合のほうが、背景先読み予告演出が実行され難い。このため、背景先読み予告演出が実行される場合には、事前判定の対象となる変動ゲームの入賞時における保留記憶数が多いほうが、大当たり期待度が高くなり、言い換えると、背景先読み予告演出が連続して実行される変動ゲームの回数が多い場合には少ない場合よりも大当たり期待度が高くなる。

30

【0195】

また、上記各種処理とは別の処理で、統括制御用CPU31aは、変動ゲームの開始時において以下の処理を実行する。

変動パターン指定コマンド及び特図指定コマンドの入力に伴い、統括制御用CPU31aは、実行中の変動ゲームの始動保留球に対応して保留先読み予告演出の種類を示すデータが記憶されているか否かを判定することで、実行を開始する変動ゲームが予告契機図柄変動ゲームであるか否かを判定する。統括制御用CPU31aは、実行を開始する変動ゲームが予告契機図柄変動ゲームであると判定された場合には、図20の実行時保留画像決定テーブルを参照し、実行時予告演出の種類を決定し、実行時予告演出の種類を指定するための実行時予告演出指定コマンドを統括制御用RAM31cに設定する。そして、統括制御用CPU31aは、設定した実行時予告演出指定コマンドを表示制御用CPU32aに出力する。

40

【0196】

ここで、上記処理において参照される実行時保留画像決定テーブルについて図20を参照して以下に説明する。

50

実行時保留画像決定テーブルは、実行時予告演出の種類、より具体的には、保留画像が表示されていた表示領域の表示態様を決定するためのテーブルであり、統括制御用ROM 31bに記憶されている。図20に示すように、実行時保留画像決定テーブルには、予告契機図柄変動ゲームの変動パターンと、実行時演出における実行時保留画像の種類と、その種類を決定するための乱数とが対応付けられている。なお、本実施形態においては、実行時保留画像の種類としては、青色、緑色、赤色、又は金色がある。

【0197】

具体的な一例としては、予告契機図柄変動ゲームの変動パターンが、SR1演出が実行されてはずれとなる変動パターンP12である場合には、実行時保留画像の種類として、44/499の確率で青色が、455/499の確率で緑色が、それぞれ決定され、赤色、及び金色が決定されない。また、予告契機図柄変動ゲームの変動パターンが、SR2演出が実行されて16R大当り、又は特定8R大当りとなる変動パターンP33である場合には、実行時保留画像の種類として、22/499の確率で青色が、206/499の確率で緑色が、261/499の確率で赤色が、10/499の確率で金色が、それぞれ決定される。

【0198】

このように、保留先読み予告演出が実行され、予告契機図柄変動ゲームの実行が開始される場合には、その変動パターンに基づいて実行時演出が実行されることとなる。また、実行時保留画像の種類が青色である場合よりも、緑色である場合のほうが、大当り期待度が高く、更に赤色のほうが、大当り期待度が高い。そして、実行時保留画像の種類が赤色である場合よりも、金色である場合のほうが、大当り期待度が高く、16R大当り、又は特定8R大当りが確定することとなる。また、実行時保留画像の種類として赤色が決定される場合には、大当りとなった場合に限り、16R大当り、又は特定8R大当りが確定することとなる。また、実行時保留画像の種類として緑色、赤色、又は金色が決定される場合には、リーチ演出が実行されることが確定することとなる。

【0199】

次に、統括制御用CPU31aによって実行される先読み予告演出中止制御処理について図21を参照して以下に説明する。この先読み予告演出中止制御処理は、実行されていた先読み予告演出を連続させずに中止させるための処理である。統括制御用CPU31aは、本処理を所定周期毎に実行するようになっている。

【0200】

最初に、統括制御用CPU31aは、図21に示すように、当り遊技が付与されたか否かを判定する(ステップS231)。ステップS231の判定結果が肯定の場合(当り遊技が付与された)、統括制御用CPU31aは、先読み演出を中止させる制御を行い(ステップS235)、先読み予告演出中止制御処理を終了する。この処理において、統括制御用CPU31aは、始動保留球に対応して記憶されている先読み予告演出の種類を示すデータを全てクリアするとともに、統括制御用RAM31cに割り当てられた実行フラグに、先読み予告演出が実行されていない値を設定する。これによって、当り遊技(大当り遊技、又は小当り遊技)が付与された場合には、保留先読み予告演出であっても背景先読み予告演出であっても同じように、その実行を中止させることとなる。特に、統括制御用CPU31aは、非変短状態において、第1変動ゲームにて先読み予告演出が実行されているときに、第2変動ゲームが優先的に実行され、大当りとなった場合に、先読み予告演出の実行を中止させる制御を行うこととなる。その一方で、ステップS231の判定結果が否定の場合(当り遊技が付与されていない)、統括制御用CPU31aは、ステップS232に移行する。

【0201】

ステップS232において、統括制御用CPU31aは、主制御基板30から入力される変動パターン指定コマンドに基づいて、変動ゲームが終了したか否かを判定する。ステップS232の判定結果が肯定の場合(変動ゲームが終了した)、統括制御用CPU31aは、ステップS233に移行する。その一方で、ステップS232の判定結果が否定の

場合（変動ゲームが終了していない）、統括制御用CPU31aは、ステップS233～S235を実行することなく、先読み予告演出中止制御処理を終了する。

【0202】

ステップS233において、統括制御用CPU31aは、主制御基板30から入力される変動パターン指定コマンドに基づいて、終了した変動ゲームでリーチ演出が実行されていたか否かを判定する。ステップS233の判定結果が肯定の場合（リーチ演出が実行されていた）、統括制御用CPU31aは、ステップS234に移行する。その一方で、ステップS233の判定結果が否定の場合（リーチ演出が実行されていない）、統括制御用CPU31aは、ステップS234、S235を実行することなく、先読み予告演出中止制御処理を終了する。

10

【0203】

ステップS234において、統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cに割り当てられた実行フラグに基づいて、背景先読み予告演出を実行させるか否かを判定する。ステップS234の判定結果が肯定の場合（背景先読み予告演出が実行されている）、統括制御用CPU31aは、先読み演出を中止させる制御を行い（ステップS235）、先読み予告演出中止制御処理を終了する。この処理において、統括制御用CPU31aは、始動保留球に対応して記憶されている背景先読み予告演出の種類を示すデータを全てクリアするとともに、統括制御用RAM31cに割り当てられた実行フラグに、先読み予告演出が実行されていない値を設定する。これによって、リーチ演出が実行された場合には、背景先読み予告演出の実行を中止させることとなる。特に、統括制御用CPU31aは、非変短状態において、第1変動ゲームにて先読み予告演出が実行されているときに、第2変動ゲームが優先的に実行され、その第2変動ゲームでリーチ演出が実行された場合に、保留先読み予告演出の実行は中止させないが、背景先読み予告演出の実行を中止させる制御を行うこととなる。その一方で、ステップS234の判定結果が否定の場合（背景先読み予告演出が実行されていない）、統括制御用CPU31aは、ステップS235を実行することなく、先読み予告演出中止制御処理を終了する。

20

【0204】

このように、統括制御用CPU31aは、当り遊技が付与された場合に、先読み予告演出の実行を中止させる制御を行うとともに、リーチ演出が実行されたときにも、背景先読み予告演出に限り、その実行を中止させる制御を行うこととなる。

30

【0205】

次に、表示制御基板32の表示制御用CPU32aは、保留画像指定コマンドを入力すると、画像表示部GHにおいて保留画像を表示、消去させる。つまり、演出表示装置11は、始動保留球の個数（保留記憶数）を、該始動保留球に対応する保留画像を用いて個数を表示することとなる。また、表示制御用CPU32aは、保留画像指定コマンドに対応する表示態様（例えば、「青色」や「緑色」など）で保留画像を表示させる。特に、表示制御用CPU32aは、保留先読み予告演出として、予告契機図柄変動ゲームに対応する保留画像を特定可能に表示させる制御を行う。なお、本実施形態において、演出表示装置11が保留記憶数表示部として機能し、図7～図9に示すように、画像表示部GHの保留画像を表示させる領域が記憶数表示部に相当する。

40

【0206】

また、表示制御基板32の表示制御用CPU32aは、実行時予告演出指定コマンドを入力すると、該コマンドにより指定された実行時予告演出を実行させるように、保留画像が表示されていた表示領域の表示態様で画像を表示させる制御を行う。

【0207】

また、表示制御基板32の表示制御用CPU32aは、背景先読み予告演出指定コマンドを入力すると、該コマンドにより指定された背景先読み予告演出を実行させるように、図柄（飾図）を点滅させるとともに爆破画像を表示させ、炎画像を表示させる制御を行う。

【0208】

50

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) 入賞時に変動ゲームが実行中であり、既に保留されている変動ゲーム(保留図柄変動ゲーム)がない場合であっても、入球を契機とする保留先読み予告演出を実行可能とする一方で、入球後の保留図柄変動ゲームの開始を契機とする背景先読み予告演出を実行させないように制御する。このため、保留先読み予告演出を実行させる機会を減少させることがなく、1回の予告契機図柄変動ゲームのみで背景先読み予告演出が実行されないように制御することで、背景先読み予告演出の予告演出を円滑に実行させることができ、先読み予告演出の意義を維持させることができる。したがって、複数種類の先読み予告演出を円滑に進行させるとともに、それら複数種類の先読み予告演出の意義を維持することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。特に、背景先読み予告演出は、予告契機図柄変動ゲームのみで実行されると、その変動ゲームにおける大当たり期待度を単に示唆していることとなってしまう、興趣の減退を招くおそれがあった。このため、予告契機図柄変動ゲームよりも前において、最初の変動ゲームで背景先読み予告演出が実行されることによって、実行されている変動ゲームより後の変動ゲームにおける大当たり期待度を示唆することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

【0209】

(2) 保留先読み予告演出と背景先読み予告演出とを重複して実行させない。このため、複数種類の先読み予告演出を円滑に進行させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0210】

20

(3) 特に、予告契機図柄変動ゲームを報知する保留先読み予告演出と、予告契機図柄変動ゲームを報知しない背景先読み予告演出とを重複して実行させない。このため、保留先読み予告演出では予告契機図柄変動ゲームを報知する一方で、背景先読み予告演出では予告契機図柄変動ゲームを報知しないというように、複数種類の先読み予告演出を円滑に進行させるとともに、それら複数種類の先読み予告演出の意義を維持することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0211】

(4) 保留先読み予告演出の種類によって大当たり期待度を示唆する。このため、実行される保留先読み予告演出の種類により、当りとなること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。特に、種類により大当たり期待度を示唆する保留先読み予告演出は、入賞時に変動ゲームが実行中であり、既に保留されている変動ゲームがない場合であっても、円滑に進行させることができる。

30

【0212】

(5) 背景先読み予告演出の実行が連続することにより、当りとなること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。特に、連続して実行される変動ゲームの回数により大当たり期待度を示唆する背景先読み予告演出は、入賞時に変動ゲームが実行中であり、既に保留されている変動ゲームがない場合には、実行を規制することで、円滑に進行させることができる。また、背景先読み予告演出では予告契機図柄変動ゲームが報知されない場合、連続して実行される変動ゲームの回数が遊技者には認識できず、背景先読み予告演出の実行が連続することにより、より一層、当りとなること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。

40

【0213】

(6) 変短状態が付与されているか否かによって、事前判定の結果を指定する先読みコマンドが指定する内容を異ならせる制御を行う。このため、同じ先読みコマンドであっても、変短状態が付与されているか否かによって指定する事前判定の結果が異なることとなり、変短状態が付与されているか否かにより複数の先読みコマンドを用いる場合よりも、規定する先読みコマンドの種類を減少させることができ、効率よく事前判定の結果を伝達することができる。

【0214】

50

(7) また、変短状態の終了前後、保留記憶数の上限数を越える回数以内の変動ゲームで先読み予告演出の実行を規制することができ、変短状態が付与された場合と付与されない場合との両者に対応する先読みコマンドを規定しなくてもよく、規定する先読みコマンドの種類を増加させることなく、効率よく事前判定の結果を伝達することができる。

【0215】

(8) 実行中、又は保留中の変動ゲームでリーチ演出が実行される場合には、保留先読み予告演出は実行可能であるが、背景先読み予告演出の実行は規制される。また、背景先読み予告演出の対象となる予告対象図柄変動ゲームが実行されるまでにリーチ演出が実行された場合には、保留先読み予告演出は実行可能であるが、背景先読み予告演出の実行を中止させる。このため、背景先読み予告演出を連続して実行させる場合には、その最終の変動ゲームでリーチ演出が実行され、その前にはリーチ演出が実行されないように制御することができる。したがって、背景先読み予告演出が実行されることで、リーチ演出が実行されることが確定するとともに、それまでにリーチ演出が実行されることがなく、背景先読み予告演出を円滑に進行させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

10

【0216】

(9) 背景先読み予告演出が実行された第1変動ゲームの連続回数によって大当たり期待度を示唆するとともに、その連続回数を特定可能な炎画像(特定演出)が表示されるが、第2変動ゲームが優先的に実行される場合には、直前の変動ゲームで実行していた炎画像や、2回目の変動ゲームを示す炎画像を表示させる。このため、背景先読み予告演出を中止させることなく、背景先読み予告演出が実行される第1変動ゲームの連続回数を誤認識させることなく、背景先読み予告演出を円滑に進行させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

20

【0217】

(10) 連続して実行させる背景先読み予告演出の終了後、所定回数(本実施形態では、2回)以内の変動ゲームでの、背景先読み予告演出の実行を規制する制御を行う。このため、遊技者に対して背景先読み予告演出が実行される連続回数の誤認識を抑制することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0218】

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。

30

・上記実施形態において、同種、異種に限らず先読み予告演出の重複実行を規制したが、これに限らない。例えば、異種の先読み予告演出の重複実行を規制するが、同種の先読み予告演出の重複実行を許可してもよい。また、例えば、同種の先読み予告演出の重複実行を規制するが、異種の先読み予告演出の重複実行を許可してもよい。また、例えば、保留先読み予告演出に限り、同種の先読み予告演出の重複実行を許可してもよい。また、例えば、背景先読み予告演出に限り、同種の先読み予告演出の重複実行を許可してもよい。また、例えば、同種、異種に限らず先読み予告演出の重複実行を許可してもよい。

【0219】

・上記実施形態において、保留先読み予告演出の種類、背景先読み予告演出が連続して実行される変動ゲーム(第1変動ゲーム)の実行回数により、大当たり期待度を示唆したが、これに限らず、例えば、保留先読み予告演出の実行回数、背景先読み予告演出の種類により、大当たり期待度を示唆してもよい。また、変短状態において、背景先読み予告演出が連続して実行される第1変動ゲームの実行回数ではなく、第2変動ゲームの実行回数により、大当たり期待度を示唆してもよい。

40

【0220】

・上記実施形態において、背景先読み予告演出が実行されている場合において、リーチ演出が実行されたときには、リーチ演出が実行された次の変動ゲームから、背景先読み予告演出の実行を中止させたが、これに限らず、例えば、リーチ演出が実行される変動ゲームから、背景先読み予告演出の実行を中止させてもよい。また、例えば、背景先読み予告演出が実行されている場合において、リーチ演出が実行されたときには、背景先読み予告

50

演出を中止しなくてもよい。また、実行中、又は保留中の変動ゲームでリーチ演出が実行された場合に、背景先読み予告演出の実行を規制したが、これに限らず、規制しなくてもよい。

【 0 2 2 1 】

・上記実施形態において、第1始動入賞口14、又は第2始動入賞口15に遊技球が入賞したことを契機にしなくても、変動ゲームの開始を契機に、保留先読み予告演出の実行を開始してもよい。

【 0 2 2 2 】

・上記実施形態において、変動ゲームの開始を契機にしなくても、第1始動入賞口14、又は第2始動入賞口15に遊技球が入賞したことを契機に、背景先読み予告演出の実行を開始してもよい。

10

【 0 2 2 3 】

・上記実施形態において、予告契機図柄変動ゲームの直前の変動ゲームまで保留先読み予告演出を実行させたが、これに限らず、例えば、予告契機図柄変動ゲームでも実行させてもよい。

【 0 2 2 4 】

・上記実施形態において、予告契機図柄変動ゲームまで背景先読み予告演出を実行させたが、これに限らず、例えば、予告契機図柄変動ゲームの直前の変動ゲームまで実行させ、予告契機図柄変動ゲームで実行させなくてもよい。

【 0 2 2 5 】

20

・上記実施形態において、保留先読み予告演出、背景先読み予告演出を、変動ゲーム毎に連続して実行させたが、これに限らず、連続しなくてもよい。

・上記実施形態において、保留先読み予告演出は、予告契機図柄変動ゲームを報知する演出であり、背景先読み予告演出は、予告契機図柄変動ゲームを報知しない演出であるが、これに限らない。例えば、保留先読み予告演出は、予告契機図柄変動ゲームを報知しない演出であり、背景先読み予告演出は、予告契機図柄変動ゲームを報知する演出であってもよい。

【 0 2 2 6 】

・上記実施形態において、保留先読み予告演出の決定の後に、背景先読み予告演出の決定を行ったが、これに限らず、例えば、背景先読み予告演出の決定の後に、保留先読み予告演出の決定を行ってもよい。また、例えば、保留先読み予告演出、背景先読み予告演出の決定を同時に行ってもよく、保留先読み予告演出の実行、背景先読み予告演出の実行、何れも実行しないことを少なくとも同じテーブルで決定するように構成してもよい。

30

【 0 2 2 7 】

・上記実施形態において、確変状態が付与されているか否かに拘わらず、保留先読み予告演出、背景先読み予告演出を実行可能にしたが、これに限らず、例えば、確変状態が付与されていない場合に限り、保留先読み予告演出、背景先読み予告演出を実行可能にしてもよい。また、上記実施形態において、変短状態が付与されているか否かに拘わらず、保留先読み予告演出を実行可能にしたが、これに限らず、変短状態が付与されている場合に、背景先読み予告演出を実行させなくてもよい。また、変短状態が付与されていない場合に、背景先読み予告演出を実行させなくてもよい。また、上記実施形態において、変短状態が付与されていない場合に限り、背景先読み予告演出を実行可能にしたが、これに限らず、変短状態が付与されているか否かに拘わらず、背景先読み予告演出を実行可能にしてもよい。また、小当たりとなる先読みコマンドに基づいては、先読み予告演出が実行されなかったが、実行させてもよい。

40

【 0 2 2 8 】

・上記実施形態において、統括制御用CPU31aは、大当たり又は小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又は小当たり遊技が付与されること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とも、付与される大当たり遊技の種類又は小当たり遊技を指定するコマンドであればよ

50

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り遊技の種類又は小当り遊技を指定してもよい。

【 0 2 2 9 】

・上記実施形態において、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、始動保留球として記憶された順序に従って変動ゲームを実行させるようにしてもよい。

【 0 2 3 0 】

・上記実施形態において、第 1 変動ゲームよりも第 2 変動ゲームのほうが有利な変動ゲームであるが、これに限らず、例えば、第 2 変動ゲームよりも第 1 変動ゲームのほうが有利な変動ゲームであってもよく、同じであってもよい。また、第 1 変動ゲームと第 2 変動ゲームというように複数の変動ゲームではなく、一つの変動ゲームが実行可能な構成であってもよい。

10

【 0 2 3 1 】

・上記実施形態において、変短状態であるか否かによって、遊技球を遊技盤 1 0 の左側から転動させるか、遊技球を遊技盤 1 0 の右側から転動させるかを変更させるような構成であってが、これに限らず、変短状態であるか否かに拘わらず、遊技球を遊技盤 1 0 の左側から転動させるような構成であってもよい。

【 0 2 3 2 】

・上記実施形態において、統括制御基板 3 1 と表示制御基板 3 2 との構成（機能）を別の基板に設けてもよい。また、上記実施形態において、統括制御基板 3 1 と表示制御基板 3 2 とを一体に設けてもよい。

20

【 0 2 3 3 】

・上記実施形態において、各種演出を音声の出力、ランプの点滅、可動体の変位により実行してもよく、これらの組み合わせであってもよい。

・上記実施形態において、変短回数としては、「 0 回」、「 1 0 0 回」以外であってもよく、2つのみならず、1つ、又は3つ以上であってもよい。

【 0 2 3 4 】

・上記実施形態において、確変状態の上限回数が設定されず、次回の大当り遊技が付与されるまで確変状態が継続される場合があってもよい。

・上記実施形態において、大当り遊技の終了後に必ず確変状態が付与されたが、これに限らず、大当り遊技の終了後に確変状態が付与されない場合があってもよい。また、小当り遊技が付与されなくてもよい。

30

【 0 2 3 5 】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

（イ）前記演出制御手段は、前記始動手段に入球したときに実行されている図柄変動ゲームから前記予告契機図柄変動ゲームより前に実行される図柄変動ゲーム毎に前記第 1 予告演出を実行させ、前記予告契機図柄変動ゲームまでの保留図柄変動ゲーム及び予告契機図柄変動ゲーム毎に、前記第 2 予告演出を実行させる制御を行うことを特徴とする。

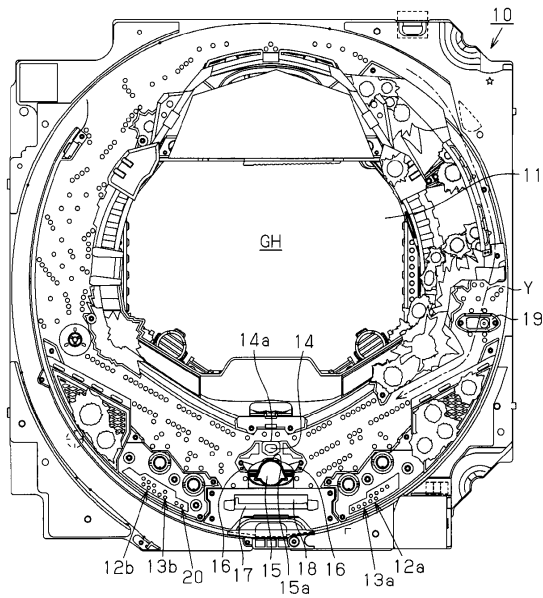
【 符号の説明 】

【 0 2 3 6 】

40

1 1 ... 演出表示装置（演出実行手段、保留記憶数表示部）、1 4 ... 第 1 始動入賞口（始動手段、第 1 始動手段）、1 5 ... 第 2 始動入賞口（始動手段、第 2 始動手段）、1 6 ... 開閉羽根（開閉手段）、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用 C P U（乱数取得手段、当り判定手段）、3 0 c ... 主制御用 R A M（保留記憶手段）、3 1 ... 統括制御基板、3 1 a ... 統括制御用 C P U（演出制御手段）、3 1 b ... 統括制御用 R O M、3 1 c ... 統括制御用 R A M、3 2 ... 表示制御基板、3 2 a ... 表示制御用 C P U（演出制御手段）。

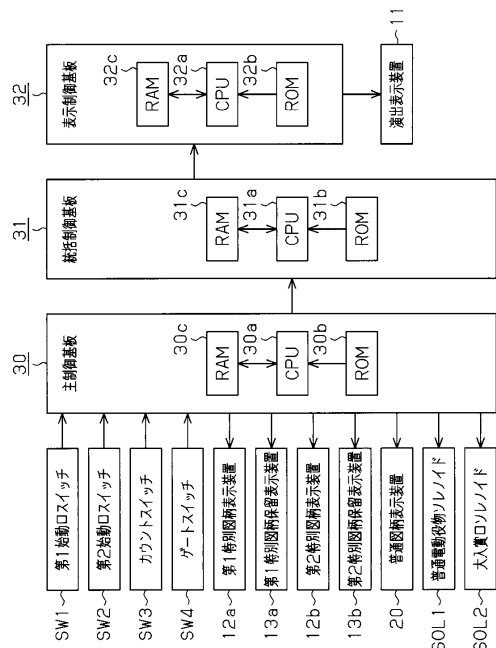
【図 1】



【図 2】

種別	箇所		ラウンド数	当選時状態	当選後の 確変状態	当選後の 変動状態	オープニング	ラウンド数	エンディング
	特図 1	特図 2							
大当り	A (10)	a (30)	16	問わない	50回	100回	10秒	25秒 (例2秒)	9.5秒
	B (49)	b (70)	8	問わない	50回	100回	10秒	25秒 (例2秒)	9.5秒
	C (41)	-	8	非確変、非変動 確変、非変動 非確変、変動 確変、変動	50回	0回 100回 100回 100回	0.02秒	0.06秒 (例1.5秒)	2秒
	D (5)	d (5)	-	問わない	現状維持	現状維持	0秒	-	2.02秒

【図 3】



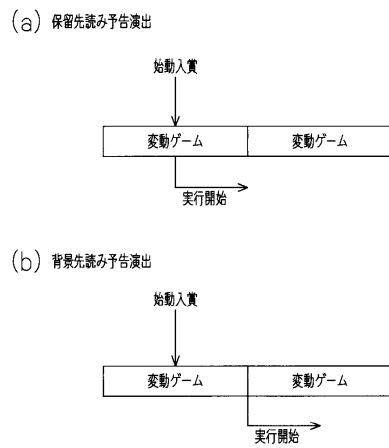
【図 4】

特図	変動状態	確変状態	合算保留記憶数	リーチ確率
特図1	無	無	0, 1	38/239 (0~37)
			2	17/239 (0~16)
			3~7	3/239 (0~2)
	有	有	0, 1	39/239 (0~38)
			2	24/239 (0~23)
			3~7	3/239 (0~2)
特図2	無	-	0~7	6/239 (0~5)
	有	無	0~7	11/239 (0~10)
		有	0~7	8/239 (0~7)

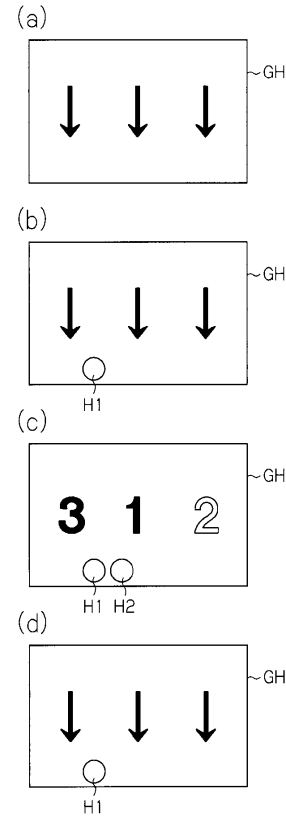
【図 5】

変動 パターン	変動状態	演出内容	リーチ 演出	変動時間
P01	問わない	はずれ変動	なし	13秒
P02		はずれ変動		7秒
P11		はずれリーチ変動		NR
P12		はずれリーチ変動		75秒
P13	なし	はずれリーチ変動	SR2	101秒
P21		確変変動	NR	18秒
P22		確変変動	SR1	75秒
P31		大当り変動	NR	37秒
P32		大当り変動	SR1	84秒
P33		大当り変動	SR2	113秒
P41		はずれリーチ変動	SR3	42秒
P42		大当り変動	SR3	56秒

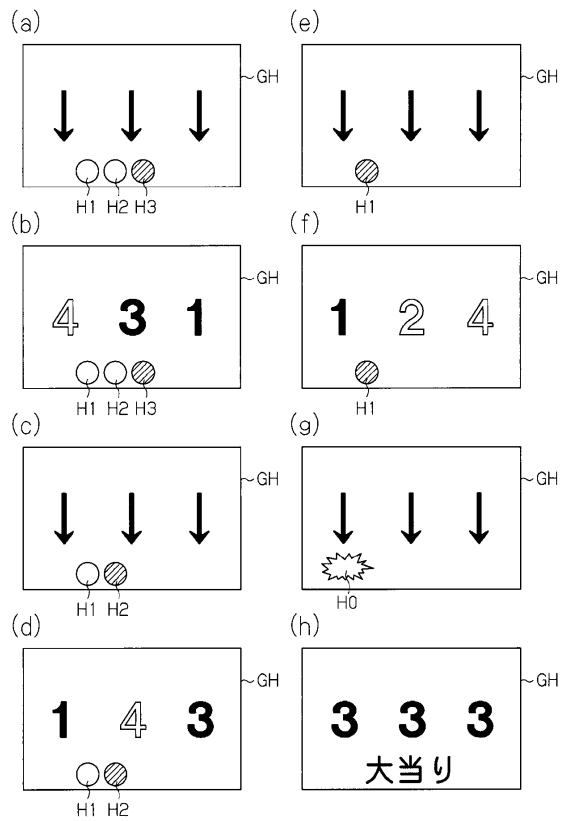
【図 6】



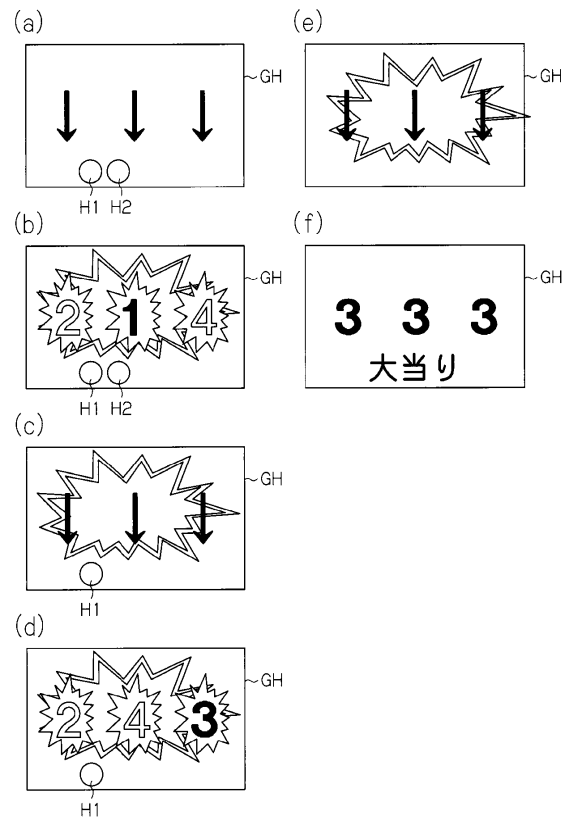
【図 7】



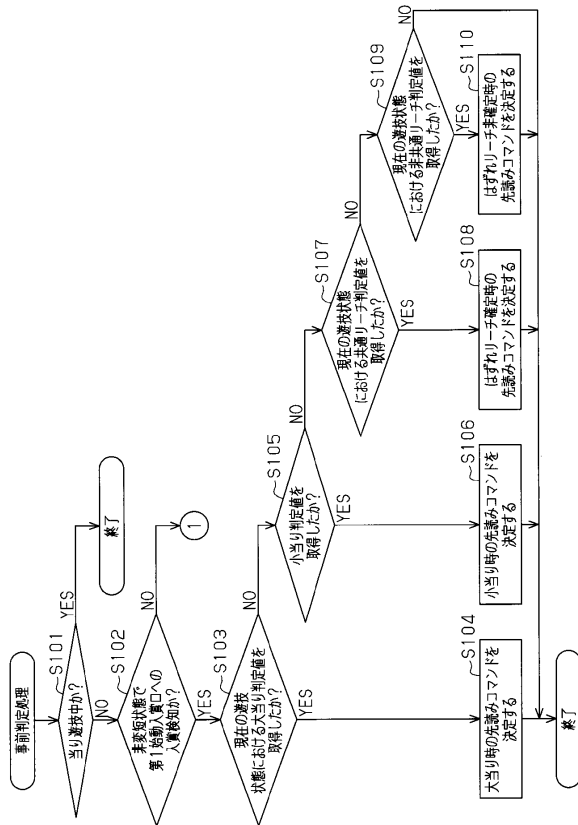
【図 8】



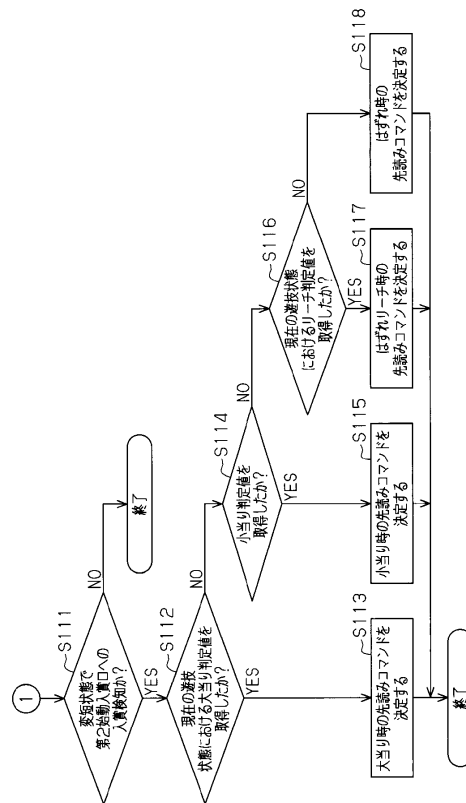
【図 9】



【図 10】



【図 11】



【図 12】

(a)

上位先読みコマンド	内容	
	非変短状態	変短状態
D2H		大当り
D4H		小当り
D5H	NR	SR3
D8H	SR1	-
D9H	SR2	-
DCH	XR	はずれ

(b)

下位先読みコマンド	保留記憶数
XXXXXX00B	1
XXXXXX01B	2
XXXXXX10B	3
XXXXXX11B	4

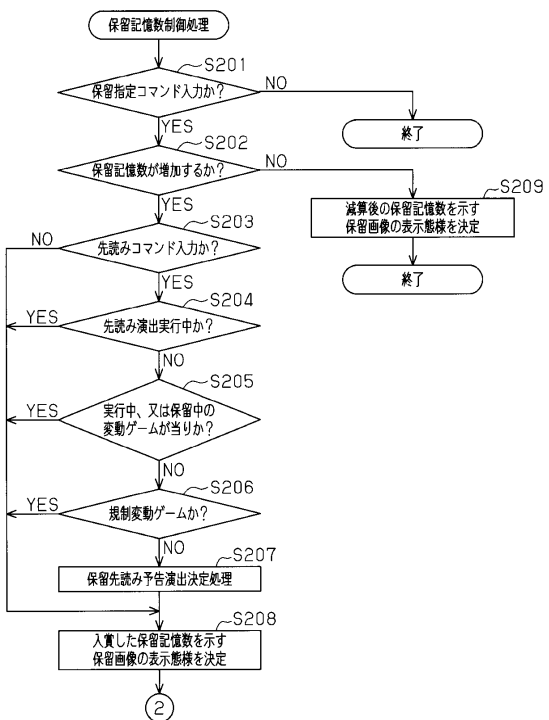
下位先読みコマンド	特図
XXXXX0XXB	特図1
XXXXX1XXB	特図2

下位先読みコマンド	特図
XXX00XXXB	図柄A
XXX01XXXB	図柄B
XXX10XXXB	図柄C

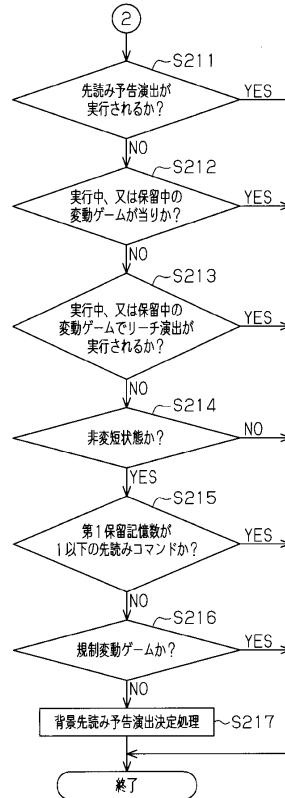
【図 13】

図柄	変短状態	確変状態	リーチ判定値	変動パターン	内容	
特図1	なし	なし	0~2	0~183	NR	
				184~245	SR1	
				246~250	SR2	
		あり	3~37	—	XR	
				0~2	0~183	NR
					184~245	SR1
		3~38	—		XR	
			0~10	—	SR3	
				それ以外	—	はずれ
あり	0~7	—		SR3		
		それ以外	—	はずれ		

【図 14】



【図 15】



【図 16】

保留先読み予告演出決定テーブル

変短状態	確定状態	先読み コマンド	保留1			保留2			
			EP10	EP11	EP12	EP20	EP21	EP22	EP23
なし (特図1)	問わず	図柄C	186	65	0	190	61	0	0
		図柄A、B	141	60	50	130	30	40	51
		NR	77	174	0	88	163	0	0
		SR1	77	166	8	50	185	8	8
		SR2	50	179	22	30	179	21	21
		XR	218	33	0	251	0	0	0
あり (特図2)	なし	図柄b	151	100	0	151	100	0	0
		図柄a	100	81	70	100	81	45	25
		SR3	185	61	5	185	61	3	2
		はずれ	241	10	0	241	10	0	0
	あり	図柄b	155	96	0	155	96	0	0
		図柄a	139	70	42	139	70	21	21
		SR3	163	84	4	163	84	2	2
		はずれ	240	11	0	236	15	0	0

変短状態	確定状態	先読み コマンド	保留3			
			EP30	EP31	EP32	EP33
なし (特図1)	問わず	図柄C	185	66	0	0
		図柄A、B	122	35	27	27
		NR	251	0	0	0
		SR1	53	171	9	9
		SR2	48	142	18	18
		XR	251	0	0	0
あり (特図2)	なし	図柄b	151	100	0	0
		図柄a	92	81	26	26
		SR3	179	66	2	2
		はずれ	236	15	0	0
	あり	図柄b	150	101	0	0
		図柄a	120	65	31	25
		SR3	162	84	2	1
		はずれ	231	20	0	0

変短状態	確定状態	先読み コマンド	保留4				
			EP40	EP41	EP42	EP43	EP44
なし (特図1)	問わず	図柄C	180	71	0	0	0
		図柄A、B	85	34	33	33	33
		NR	251	0	0	0	0
		SR1	37	154	15	15	15
		SR2	26	141	18	18	30
		XR	251	0	0	0	0
あり (特図2)	なし	図柄b	151	100	0	0	0
		図柄a	75	80	24	24	24
		SR3	177	66	2	2	2
		はずれ	236	15	0	0	0
	あり	図柄b	140	111	0	0	0
		図柄a	105	55	31	25	10
		SR3	160	84	2	2	1
		はずれ	226	25	0	0	0

【図 17】

保留先読み予告演出

演出パターン	入賞	保留4	保留3	保留2	保留1
EP10	—	—	—	青	—
EP11	保留1	—	—	—	緑
EP12	—	—	—	赤	—
EP20	—	—	青	青	—
EP21	保留2	—	—	緑	緑
EP22	—	—	緑	赤	—
EP23	—	—	赤	赤	—
EP30	—	青	青	青	—
EP31	保留3	—	緑	緑	緑
EP32	—	緑	緑	赤	—
EP33	—	緑	赤	赤	—
EP34	—	赤	赤	赤	—
EP40	保留4	青	青	青	青
EP41	—	緑	緑	緑	緑
EP42	—	緑	緑	緑	赤
EP43	—	緑	緑	赤	赤
EP44	—	緑	赤	赤	赤
EP45	—	赤	赤	赤	赤

【図 18】

背景先読み予告演出決定テーブル

先読み コマンド	保留2		保留3		保留4	
	非実行	実行	非実行	実行	非実行	実行
図柄A、B	115	136	100	151	90	161
SR1	21	230	31	220	81	170
SR2	31	220	41	210	91	160

【図 19】

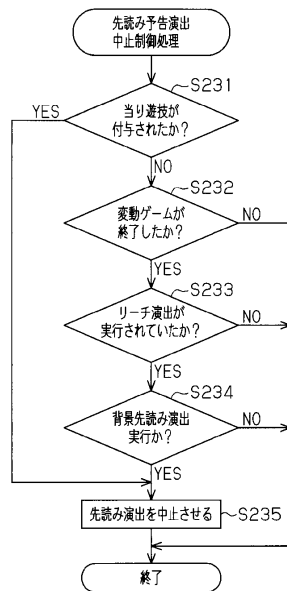
(a)	0 —	1 —	2 —	3 —	4 —	→ 先読み：実行規制
(b)	0 当り	1 X	2 X	3 X	4 X	→ 先読み：実行規制
(c)	0 実行中	1 —	2 —	3 —	4 —	→ 保留先読み：実行可能 背景先読み：実行規制
(d)	0 リーチ	1 X	2 X	3 X	4 X	→ 保留先読み：実行可能 背景先読み：実行規制
(e)	0 はずれ	1 リーチ	2 X	3 X	4 X	→ 保留先読み：実行可能 背景先読み：実行規制
(f)	0 はずれ	1 はずれ	2 X	3 X	4 X	→ 先読み：実行可能

【図 20】

実行時保留画像決定テーブル

変動 パターン	実行時保留画像			
	青色	緑色	赤色	金色
P01, P02, P11, P21	499	0	0	0
P12	44	455	0	0
P13	30	244	225	0
P22	143	356	0	0
P31	304	130	52	13
P32	51	403	30	15
P33	22	206	261	10
P41	20	429	50	0
P42	14	373	77	35

【図 21】



フロントページの続き

- (72)発明者 笹岡 賢二
名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 奥園 孝太
名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内

合議体

審判長 本郷 徹
審判官 川崎 優
審判官 瀬津 太朗

- (56)参考文献 特開2010-252996(JP,A)
特開2010-35803(JP,A)
特開2010-115388(JP,A)
特開2010-136829(JP,A)
特開2011-19674(JP,A)
特開2011-19673(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02