

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公 開 特 許 公 報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2013-202368
(P2013-202368A)

(43) 公開日 平成25年10月7日(2013.10.7)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 27 頁)

(21) 出願番号
(22) 出願日

特願2012-78065 (P2012-78065)
平成24年3月29日 (2012. 3. 29)

(71) 出願人
(74) 代理人
(74) 代理人
(72) 発明者
(72) 発明者

000135210
株式会社ニューギン
愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
100068755
弁理士 恩田 博宣
100105957
弁理士 恩田 誠
関谷 祐一郎
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
ニューギン東京ビル内
松田 鉄平
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

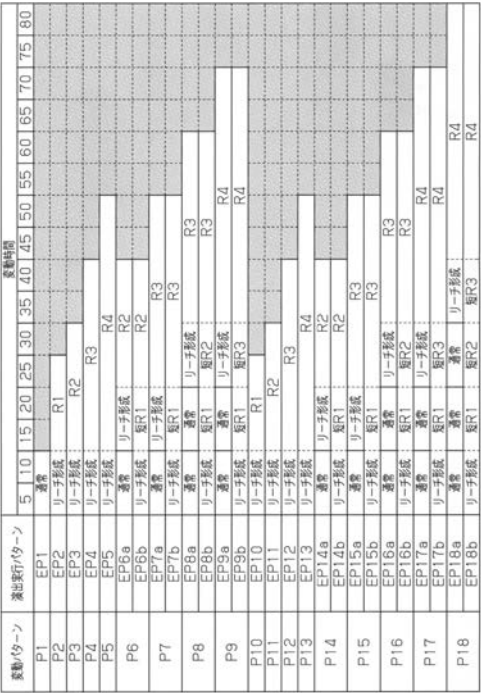
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】リーチ演出が行われても、異なる遊技演出に発展するか否かについて予測困難にして遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】同じ演出時間の（つまり、同じ変動パターンに基づく）図柄変動ゲームが実行されるときでも、変動サイクル数により大当たり期待度を知ることができる擬似連続演出と、複数種類のリーチ演出が大当たり期待度の順番に従って段階的に実行される早送り演出のうちいずれか、が実行されるようになっている。擬似連続演出では、1回とする図柄変動ゲームで、図柄の変動表示開始を特定できる変動サイクルが複数回連続する。早送り演出が行われる場合、擬似連続演出において実行される変動サイクルと同じ区切りで、リーチ演出が段階的に変化するように実行される。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球の入賞検知を行う始動入賞手段と、前記始動入賞手段により遊技球が検知されたことを契機に、複数種類の図柄の変動開始から複数列の図柄の確定停止までを 1 回とする図柄変動ゲームを表示する表示装置と、を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定められた特別表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる特別遊技が付与される遊技機において、

前記始動入賞手段による遊技球の入賞検知を契機に、図柄変動ゲームにて特別表示結果が表示されるか否かを判定する結果判定手段と、

前記結果判定手段に基づき、図柄変動ゲームの演出時間を複数種類の演出時間の中から決定する演出時間決定手段と、

前記演出時間決定手段が決定した演出時間の図柄変動ゲームを前記表示装置に実行させる演出制御手段と、

前記演出時間決定手段により予め決められた演出時間を決定した場合には、前記図柄変動ゲームで少なくとも図柄の変動開始を特定できる変動サイクルを大当り期待度に応じた回数分実行させる連続演出と、大当り期待度の異なる複数種類のリーチ演出を大当り期待度の順番に従って段階的、且つ、連続的に実行させる特定演出のうちいずれを実行させるかを決定する実行演出決定手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記特定演出を実行させる場合、最後のリーチ演出以外では、リーチ演出を途中まで実行させた後、予め決められた切替演出を実行させて次の段階のリーチ演出を開始させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

特定演出を実行させる場合において、最後のリーチ演出として特別リーチ演出が実行される際、当該特別リーチ演出が実行されるよりも前に、特別示唆演出が実行されるように構成されており、

前記演出制御手段は、

前記演出時間決定手段により予め決められた演出時間を決定したときであって、特定演出を実行させるとき、予め決められた第 1 回数のリーチ演出を段階的に実行させた後、特別示唆演出を経由して特別リーチ演出を実行させる第 1 実行パターンで実行させる場合と、予め決められた前記第 1 回数よりも少ない第 2 回数のリーチ演出を段階的に実行させて、非特別表示結果を表示させた後、特別示唆演出を実行させ、その後、図柄を再変動させて、特別リーチ演出を実行させる第 2 実行パターンで実行させる場合とがあることを特徴とする請求項 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、1 回の図柄変動ゲームにおいて複数回の図柄変動ゲームが実行されているかのような連続演出を実行する遊技機に関する。

【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か否かの大当り抽選を行い、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、最終的に確定停止表示された図柄が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】

この種の図柄変動ゲームでは、遊技者の興趣を向上させるために、遊技者に対して「大当り」となる可能性を示唆する様々な演出を行っている。このような演出には、1 回の図柄変動ゲームにおいて複数回の図柄変動ゲームが実行されているかのように演出を行う連

10

20

30

40

50

続予告演出（連続演出）がある（例えば、特許文献1）。そして、一般的に、連続予告演出では、1回の図柄変動ゲーム中に擬似的に実行される図柄変動ゲーム（変動サイクルともいう）の回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように設定されている。したがって、遊技者は、1回でも多くの変動サイクルが連続して実行されることによって、多数の賞球を獲得し得る「大当たり」に当選することを期待する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2008-104524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、連続予告演出を伴う図柄変動ゲームにおいてリーチ演出が実行される場合、リーチ演出による演出の間延びを防止するために、連続予告演出が終了する最後の変動サイクルにてリーチ演出が実行されることが一般的である。

【0006】

このため、3列のうち2列の図柄列に同じ図柄が停止表示された場合（リーチの図柄組み合わせが表示された場合）、遊技者は、連続予告演出が当該図柄変動ゲーム（又は変動サイクル）で終了したとして、全列の図柄が停止表示される前に判断していた。従って、それ以降、遊技者は、連続予告演出が継続するか否かについて関心を持てなくなる虞があった。また、連続予告演出が単調になるといった問題があった。

【0007】

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、リーチ演出が行われても、異なる遊技演出に発展するか否かについて予測困難にして遊技の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】

【0008】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、遊技球の入賞検知を行う始動入賞手段と、前記始動入賞手段により遊技球が検知されたことを契機に、複数種類の図柄の変動開始から複数列の図柄の確定停止までを1回とする図柄変動ゲームを表示する表示装置と、を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定められた特別表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる特別遊技が付与される遊技機において、前記始動入賞手段による遊技球の入賞検知を契機に、図柄変動ゲームにて特別表示結果が表示されるか否かを判定する結果判定手段と、前記結果判定手段に基づき、図柄変動ゲームの演出時間を複数種類の演出時間の中から決定する演出時間決定手段と、前記演出時間決定手段が決定した演出時間の図柄変動ゲームを前記表示装置に実行させる演出制御手段と、前記演出時間決定手段により予め決められた演出時間を決定した場合には、前記図柄変動ゲームで少なくとも図柄の変動開始を特定できる変動サイクルを大当たり期待度に応じた回数分実行させる連続演出と、大当たり期待度の異なる複数種類のリーチ演出を大当たり期待度の順番に従って段階的、且つ、連続的に実行させる特定演出のうちいずれを実行させるかを決定する実行演出決定手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定演出を実行させる場合、最後のリーチ演出以外では、リーチ演出を途中まで実行させた後、予め決められた切替演出を実行させて次の段階のリーチ演出を開始させることを要旨とする。

【0009】

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、特定演出を実行させる場合において、最後のリーチ演出として特別リーチ演出が実行される際、当該特別リーチ演出が実行されるよりも前に、特別示唆演出が実行されるように構成されており、前記演出制御手段は、前記演出時間決定手段により予め決められた演出時間を決定したときであって、特定演出を実行させるとき、予め決められた第1回数のリーチ演出を段階的に実行させた後、特別示唆演出を経由して特別リーチ演出を実行させる第1実行パターンで実行さ

10

20

30

40

50

せる場合と、予め決められた前記第1回数よりも少ない第2回数のリーチ演出を段階的に実行させて、非特別表示結果を表示させた後、特別示唆演出を実行させ、その後、図柄を再変動させて、特別リーチ演出を実行させる第2実行パターンで実行させる場合とがあることを要旨とする。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、リーチ演出が行われても、異なる遊技演出に発展するか否かについて予測困難にして遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

10

【図1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の制御構成を示すブロック図。

【図3】変動パターンの内容を示す説明図。

【図4】演出実行パターンの演出内容を示す説明図。

【図5】第2実施形態の演出実行パターンの演出内容を示す説明図。

【発明を実施するための形態】

【0012】

（第1実施形態）

以下、本発明をパチンコ遊技機に具体化した一実施形態を説明する。

図1に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤10のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有する表示装置としての演出表示装置11が配設されている。演出表示装置11では、複数列（本実施形態では、3列）の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームと、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出が実行される。本実施形態の図柄変動ゲームでは、複数列（本実施形態では、3列）の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置11で実行される図柄変動ゲームでは、表示演出を多様化するための飾り図柄を用いて行われる。

20

【0013】

また、演出表示装置11の左下には、7セグメント型の特図表示装置12が配設されている。特図表示装置12では、複数種類の特別図柄（特図）を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特別図柄は、大当たりか否か（大当たり抽選）などの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。

30

【0014】

本実施形態において特図表示装置12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と、はずれを認識し得る図柄となる1種類のはずれ図柄と、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。

【0015】

また、本実施形態において演出表示装置11には、各列に[1]～[8]の8種類の数字が飾り図柄として表示されるようになっている。そして、演出表示装置11には、特図表示装置12の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的には、特図表示装置12に大当たり図柄が確定停止表示される場合、原則として、演出表示装置11にも大当たりの図柄組み合わせ（特別表示結果）が確定停止表示されるようになっている。本実施形態の大当たりの図柄組み合わせは、全列の飾り図柄が同一の図柄組み合わせ（[222][777]など）である。また、特図表示装置12にはずれ図柄が確定停止表示される場合、原則として、演出表示装置11にもはずれの図柄組み合わせ（非特別表示結果）が確定停止表示されるようになっている。本実施形態のはずれの図柄組み合わせは、全列の飾り図柄が異なる図柄組み合わせ（[123]など）、又は1列の飾り図柄が他の2列の飾り図柄と異なる図柄組み合わせ（[122][767]など）である。

40

50

【0016】

また、本実施形態において、演出表示装置11における各列の飾り図柄は、図柄変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向（縦スクロール方向）に沿って変動表示されるようになっている。そして、図柄変動ゲームが開始すると（各列の飾り図柄が変動を開始すると）、演出表示装置11において遊技者側から見て左列（左図柄）→右列（右図柄）→中列（中図柄）の順に、変動表示された飾り図柄が一旦停止表示されるようになっている。そして、一旦停止表示された左図柄と右図柄が同一の場合には、その図柄組み合わせ（「1↓1」など、「↓」は変動中を示す）からリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列（本実施形態では、左列と右列）の飾り図柄が同一となって一旦停止表示され、かつ前記特定列以外の列（本実施形態では、中列）の飾り図柄が変動表示されている状態である。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるリーチの図柄組み合わせとなる。

10

【0017】

なお、「変動表示」とは、演出表示装置11と、特図表示装置12に定める表示領域内において表示される図柄の種類が変化している状態である。一方で、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄がゆれ変動状態で表示されている状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態である。そして、特図表示装置12における図柄変動ゲームと、演出表示装置11における図柄変動ゲームは、その図柄変動ゲームに係る表示演出が同時に開始されるとともに、同時に終了する（すなわち、同時に特別図柄と飾り図柄が確定停止表示される）。

20

【0018】

また、本実施形態のパチンコ遊技機には、発射装置としての発射ハンドルが装備されている（図示しない）。この発射ハンドルは、パチンコ遊技機において遊技者が操作可能な位置に配置されている。そして、遊技者が発射ハンドルを操作することにより、遊技球が、遊技盤10の左側（演出表示装置11の左側）より遊技領域16に発射されるようになっている。

【0019】

また、特図表示装置12の下方には、複数個（本実施形態では、2個）の特図保留発光部を備えた特図保留記憶表示装置13が配設されている。特図保留記憶表示装置13は、機内部で記憶した特別図柄用の始動保留球の記憶数（以下、「保留記憶数」と示す）を遊技者に報知する。保留記憶数は、遊技盤10に配設した始動入賞口19に遊技球が入球（入賞）することで1加算される一方で、図柄変動ゲームの開始により1減算される。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口19へ遊技球が入球すると、保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では、4個）まで累積される。そして、本実施形態における2個の特図保留発光部は、保留記憶数に応じて点灯、点滅又は消灯する。具体的には、保留記憶数が「0」の場合、2個の特図保留発光部は消灯し、保留記憶数が「1」の場合、左方の特図保留発光部が点灯して、右方の特図保留発光部が消灯するようになっている。また、保留記憶数が「2」の場合、2個の特図保留発光部が点灯し、保留記憶数が「3」の場合、左方の特図保留発光部が点滅して、右方の特図保留発光部が点灯するようになっている。また、保留記憶数が「4」の場合、2個の特図保留発光部が点滅するようになっている。なお、保留記憶数は、実行が保留されている図柄変動ゲームの数を示す。

30

40

【0020】

また、演出表示装置11の下方には、遊技球の入賞口としての入賞口18を有する始動入賞口19が配設されている。そして、始動入賞口19の奥方には、入賞した遊技球を検知する始動入賞手段としての始動口スイッチSW1が配設されている。本実施形態では、始動口スイッチSW1で、始動入賞口19に入賞した遊技球を検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数（本実施形態では、3個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

【0021】

50

また、始動入賞口 19 の下方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 23 を備えた特別入賞手段としての大入賞口 24 が配設されている。

【0022】

大入賞口 24 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 SW2 が配設されている。大入賞口 24 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、13 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 24 は、大当り遊技中に大入賞口扉 23 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、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。

【0023】

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説明する。

大当り遊技は、図柄変動ゲームにて、特図表示装置 12 に大当り図柄が確定停止表示され、該図柄変動ゲームの終了後に開始される。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。オープニング演出終了後には、大入賞口 24 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（本実施形態では、15 ラウンド）として複数回行われる。1 回のラウンド遊技中に大入賞口 24 は、規定個数（入球上限個数（本実施形態では、8 個））の遊技球が入賞するまでの間、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。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、予め定めた規定ラウンド数のラウンド遊技の終了後には、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。

【0024】

次に、パチンコ遊技機の制御構成を説明する。

図 2 に示すように、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 が装着されている。主制御基板 30 は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、演出制御基板 31 が装着されている。演出制御基板 31 は、主制御基板 30 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示装置 11 の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）や各種の演出装置を制御する。

【0025】

以下、主制御基板 30 及び演出制御基板 31 の具体的構成を説明する。

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 CPU 30a と、主制御用 CPU 30a の制御プログラムを格納する主制御用 ROM 30b 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 RAM 30c が設けられている。そして、主制御用 CPU 30a には、各種スイッチ SW1, SW2 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 CPU 30a には、特図表示装置 12、特図保留記憶表示装置 13 が接続されている。

【0026】

また、主制御用 CPU 30a は、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。特図振分用乱数は、大当り抽選に当選した場合に、付与する大当り遊技の種類を決定する際に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当り抽選で非当選の場合に、図柄変動ゲームにてリーチ演出を実行するか否かを決定するためのリーチ抽選（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、変動パターンを選択する際に用いる乱数である。また、主制御用 RAM 30c 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。

【0027】

主制御用 ROM 30b には、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当り判定値など）や、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄変動ゲームが開始してから図柄変動ゲームが終了するまでの間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）

10

20

30

40

50

のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの演出時間（変動時間）を特定し得る。

【0028】

変動パターンには、大当りのときに決定される大当り演出用の変動パターンと、はずれのときに決定されるはずれ演出用の変動パターンがある。また、はずれ演出用の変動パターンには、リーチ演出を演出内容に含むはずれリーチ演出用の変動パターンと、リーチ演出を演出内容に含まないはずれ通常演出用の変動パターンと、がある。

【0029】

また、リーチ演出は、演出表示装置11の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせ（リーチ図柄）が表示されてから、最終的に図柄組み合わせ（大当り、はずれの図柄組み合わせ）が導出されるまでの間に行われる演出である。なお、はずれ通常演出用の変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経ることなく最終的にははずれの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、はずれリーチ演出用の変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的にははずれの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、大当り演出用の変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。

【0030】

ここで、本実施形態に設定される変動パターンについて説明する。

図3に示すように、はずれ演出用の変動パターンP1は、変動内容に「通常変動」を含む変動パターンである。通常変動は、全列の図柄の変動表示の開始後、各列の変動を予め定めた図柄列の変動停止順序（左列→右列→中列）にしたがって変動を停止させて各列に図柄を導出させるはずれ演出である。なお、通常変動は、10秒間の変動時間となっている。

【0031】

はずれリーチ演出用の変動パターンP2～P9は、変動内容にリーチ演出が含まれており、リーチ形成後、最終停止図柄が導出されるまでの変動内容（演出内容）及び演出時間が異なるリーチR1～R4を含む。同様に、大当り演出用の変動パターンP10～P18は、変動内容にリーチ演出が含まれており、リーチ形成後、最終停止図柄が導出されるまでの変動内容（演出内容）及び演出時間が異なるリーチR1～R4を含む。なお、本実施形態では、 $R1 < R2 < R3 < R4$ の順番で、リーチR1～R4が実行されたときにおける図柄変動ゲームの大当り期待度が高くなるように設定されている（リーチR4の大当り期待度が1番高い）。すなわち、大当りとなるとき、リーチR4を変動内容に含む変動パターンの選択確率は、他のリーチR1～R3を変動内容に含む変動パターンの選択確率よりも高くなっている。また、大当りとなるとき、リーチR3を変動内容に含む変動パターンの選択確率は、リーチR1～R2を変動内容に含む変動パターンの選択確率よりも高くなっている。同様に、大当りとなるとき、リーチR2を変動内容に含む変動パターンの選択確率は、リーチR1を変動内容に含む変動パターンの選択確率よりも高くなっている。一方、はずれとなるとき、リーチR1を変動内容に含む変動パターンの選択確率は、他のリーチR2～R4を変動内容に含む変動パターンの選択確率よりも高くなっている。また、はずれとなるとき、リーチR2を変動内容に含む変動パターンの選択確率は、リーチR3～R4を変動内容に含む変動パターンの選択確率よりも高くなっている。同様に、はずれとなるとき、リーチR3を変動内容に含む変動パターンの選択確率は、リーチR4を変動内容に含む変動パターンの選択確率よりも高くなっている。

【0032】

また、リーチR1～R4が実行される場合、10秒間のリーチ形成変動を経てから各リーチR1～R4が実行されるようになっている。リーチ形成変動とは、全列の図柄の変動表示の開始後、予め決められたリーチを形成する特定列の変動を予め定めた図柄列の変動停止順序（左列→右列）にしたがって変動を停止させて特定列にリーチ図柄を導出させる（一旦停止表示させる）までの演出である。本実施形態では、特定列に一旦停止表示させ

る図柄は、確定停止表示される図柄によって決定されるようになっている。

【0033】

また、変動パターンP6～P9、P14～P18の変動内容には、1回とする図柄変動ゲームで、少なくとも図柄の変動表示開始を特定できる変動サイクルを複数回連続する擬似連続演出が含まれているため、1回の図柄変動ゲームにおいて複数回の図柄変動ゲームが実行されているかのように演出が行われる。なお、本実施形態において変動サイクルは、全列の図柄の変動表示開始から一旦停止表示までを1回としている。

【0034】

そして、リーチ演出が同じである場合、擬似連続演出が実行される方が、大当たり期待度が高くなる。すなわち、リーチR4が実行されて、大当たりとなる時、擬似連続演出を変動内容に含む変動パターンP17、P18の方が、変動パターンP13よりも選択される可能性が高くなっている。また、リーチR4が実行されて、はずれとなる時、擬似連続演出を変動内容に含む変動パターンP9の方が、変動パターンP5よりも選択される可能性が低くなっている。同様に、リーチR3が実行されて、大当たりとなる時、擬似連続演出を変動内容に含む変動パターンP15、P16の方が、変動パターンP12よりも選択される可能性が高くなっている。また、リーチR3が実行されて、はずれとなる時、擬似連続演出を変動内容に含む変動パターンP7、P8の方が、変動パターンP4よりも選択される可能性が低くなっている。また、リーチR2が実行されて、大当たりとなる時、擬似連続演出を変動内容に含む変動パターンP14の方が、変動パターンP11よりも選択される可能性が高くなっている。また、リーチR2が実行されて、はずれとなる時、擬似連続演出を変動内容に含む変動パターンP6の方が、変動パターンP3よりも選択される可能性が低くなっている。

【0035】

また、同じ条件である場合（同じリーチ演出が行われると共に擬似連続演出が行われる場合）には、擬似連続演出における変動サイクル数が多い方が、大当たり期待度が高くなる。すなわち、擬似連続演出及びリーチR4が実行されて、大当たりとなる時、変動サイクル数が4回の変動パターンP18の方が、変動サイクル数が3回の変動パターンP17よりも選択される可能性が高くなっている。なお、本実施形態において、変動サイクル数が4回で、リーチR4が実行される場合には、大当たりが確定することとなる。

【0036】

また、擬似連続演出及びリーチR3が実行されて、大当たりとなる時、変動サイクル数が3回の変動パターンP16の方が、変動サイクル数が2回の変動パターンP15よりも選択される可能性が高くなっている。その一方で、擬似連続演出及びリーチR3が実行されて、はずれとなる時、変動サイクル数が3回の変動パターンP8の方が、変動サイクル数が2回の変動パターンP7よりも選択される可能性が低くなっている。なお、図3に変動パターン毎の変動サイクル数を図示している。

【0037】

主制御用ROM30bには、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当たりか否かの内部抽選で用いる判定値であり、当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。また、主制御用ROM30bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、リーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。

【0038】

次に、演出制御基板31について説明する。

図2に示すように、演出制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用CPU31aと、演出制御用CPU31aの制御プログラムを格納する演出制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM31cが設けられている。演出制御用CPU31aは、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。また、演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用ROM31bには、各種の画像表示用データ

(図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ)が記憶されている。また、演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報(乱数値、タイマ値、フラグなど)が記憶(設定)される。

【0039】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板30の主制御用CPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期(例えば、4ms)毎に特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理を実行する。

【0040】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用CPU30aは、始動入賞口19へ遊技球が入球し、該遊技球を検知した始動口スイッチSW1が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が上限数(本実施形態では、「4」)未満であるか否かの保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数を1加算(+1)し、保留記憶数を書き換える。また、保留判定を肯定判定した主制御用CPU30aは、各種乱数の値を主制御用RAM30cから取得し、その値を保留記憶数に対応付けて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用CPU30aは、保留判定の判定結果が否定の場合、上限数を超える保留記憶数の書き換えを行わないとともに、前述した各乱数の値も取得しない。

【0041】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームの実行中、大当たり遊技中か否かの実行条件判定を実行する。この実行条件判定の判定結果が肯定の場合、つまり、図柄変動ゲームの実行中、大当たり遊技中である場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、実行条件判定の判定結果が否定(図柄変動ゲーム中ではなく、且つ大当たり遊技ではない)の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に特別図柄入力処理において取得された各種乱数の値が設定されているか否かを判定する。当該判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、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。

【0042】

続いて、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かの大当たり判定(結果判定)をする。この大当たり判定の判定結果が肯定の場合、つまり、大当たりの場合、主制御用CPU30aは、大当たりとなる図柄変動ゲームを実行させるための大当たり変動処理を実行する。大当たり変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄として大当たり図柄を決定する。このとき主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている特図振分用乱数の値に基づいて、1つの図柄を決定する。

【0043】

また、大当たり変動処理において主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値と、付与する大当たり遊技の種類に基づいて、複数種類の大当たり演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、大当たり変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

【0044】

一方、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認識する。そして、主制御用CPU

10

20

30

40

50

30 a は、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、当該リーチ判定値と一致するか否かのリーチ判定（リーチ抽選）を行う。このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU 30 a は、リーチ抽選に当選したことから、リーチ演出が行われてはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのリーチ変動処理を実行する。リーチ変動処理において主制御用CPU 30 a は、特別図柄表示装置 12 に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、はずれ図柄を決定した主制御用CPU 30 a は、主制御用RAM 30 c の所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、複数種類のはずれリーチ演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU 30 a は、リーチ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

10

【0045】

一方、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU 30 a は、リーチ演出が行われないではずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ変動処理を実行する。はずれ変動処理において主制御用CPU 30 a は、特別図柄表示装置 12 に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、はずれ図柄を決定した主制御用CPU 30 a は、主制御用RAM 30 c の所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、はずれ通常演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU 30 a は、はずれ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

20

【0046】

また、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU 30 a は、決定した内容にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御基板 31（演出制御用CPU 31 a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU 30 a は、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力するとともに、特別図柄を変動表示させるように特別図柄表示装置 12 の表示内容を制御する。同時に、主制御用CPU 30 a は、特別図柄開始処理にて決定した特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを演出制御用CPU 31 a に出力する。そして、主制御用CPU 30 a は、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了（飾り図柄の確定停止表示）を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力するとともに、決定した特別図柄を確定停止表示させるように特別図柄表示装置 12 の表示内容を制御する。

30

【0047】

以上のことから、本実施形態では、主制御用CPU 30 a が、図柄変動ゲームにて特別表示結果が表示されるか否かを判定する結果判定手段となる。また、主制御用CPU 30 a が、図柄変動ゲームの演出時間を複数種類の演出時間の中から決定する演出時間決定手段となる。

【0048】

次に、大当たり抽選に当選した場合に主制御用CPU 30 a が実行する当り遊技処理を説明する。

40

当り遊技処理において主制御用CPU 30 a は、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを演出制御用CPU 31 a に出力する。次に、主制御用CPU 30 a は、大当たり抽選に当選した場合には、オープニング演出の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、主制御用CPU 30 a は、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御用CPU 31 a に出力するとともに、大入賞口 24 の開放及び閉鎖を制御する。そして、主制御用CPU 30 a は、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを演出制御用CPU 31 a に出力する。その後、主制御用CPU 30 a は、エンディング演出の終了によって大当たり遊技を終了させる。

50

【0049】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31aが制御プログラムに基づき実行する各種の処理について説明する。

演出制御基板31の演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置11に最終的に確定停止表示させる飾り図柄を決定する。以下、演出表示装置11に確定停止表示させる飾り図柄の決定について説明する。

【0050】

演出制御用CPU31aは、大当り図柄が指定された場合、数字図柄によって構成される大当りの図柄組み合わせ（〔111〕〔222〕〔333〕〔444〕〔555〕〔666〕〔777〕〔888〕）の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ図柄が指定されるとともに、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせ（例えば、〔323〕）の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ図柄が指定されるとともに、はずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含まないはずれの図柄組み合わせ（例えば、〔426〕や〔211〕）の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。

【0051】

また、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、図柄変動ゲームの具体的な変動内容を特定するための演出実行パターンを、指定された変動パターンに応じて決定する。そして、演出制御用CPU31aは、決定した演出実行パターンに基づき、各列の飾り図柄を変動表示させて図柄変動ゲームを開始するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。そして、演出制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、確定停止表示させると決定した飾り図柄の図柄組み合わせを演出表示装置11に確定停止表示させる。

【0052】

ここで、演出実行パターンについて説明する。

図4に示すように、本実施形態では、擬似連続演出を伴う変動パターンP6～P9、P14～P18が指定された場合、擬似連続演出を実行させるための演出実行パターンEP6a～EP9a、EP14a～EP18aと、擬似連続演出の代わりに早送り演出を行う演出実行パターンEP6b～EP9b、EP14b～EP18bのうち、いずれか一方の演出実行パターンが決定されるようになっている。なお、擬似連続演出を伴わない変動パターンP1～P5、P10～P13が指定された場合、当該変動パターンP1～P5、P10～P13に対応する1の演出実行パターンEP1～EP5、EP10～EP13がそれぞれ決定されるようになっている。

【0053】

まず、擬似連続演出を伴わない演出実行パターンEP1～EP5、EP10～EP13について説明する。

はずれ演出用の変動パターンP1に対応する演出実行パターンEP1は、通常変動を特定するパターンである。このため、演出実行パターンEP1に基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、10秒間の通常変動が行われるようになっている。従って、演出実行パターンEP1の演出時間（すなわち、変動パターンP1の演出時間）は、10秒となっている。

【0054】

また、はずれリーチ演出用の変動パターンP2～P5に対応する演出実行パターンEP2～EP5は、それぞれリーチR1～R4を特定するパターンである。このため、演出実行パターンEP2～EP5に基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、10秒間のリーチ形成変動を経て、リーチR1～R4が実行され、その後、はずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。つまり、このリーチ形成変動は、上記通常変動（演出実行パターンEP1）とほぼ同じ演出態様（変動態様）ではあるが、左図柄と右図柄が停止した時点でリ

ーチを形成しているか否かで相違する。なお、リーチR1の演出時間は、15秒となっており、リーチR2の演出時間は、20秒となっており、リーチR3の演出時間は、30秒となっており、リーチR4の演出時間は、40秒となっている。リーチR1～R4の演出時間とは、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されてから（中列の図柄は変動中）、全列の図柄が確定停止表示されるまでの時間を指す。従って、演出実行パターンEP2の演出時間（すなわち、変動パターンP2の演出時間）は、25秒となっている。また、演出実行パターンEP3の演出時間（すなわち、変動パターンP3の演出時間）は、30秒となっている。また、演出実行パターンEP4の演出時間（すなわち、変動パターンP4の演出時間）は、40秒となっている。また、演出実行パターンEP5の演出時間（すなわち、変動パターンP5の演出時間）は、50秒となっている。

10

【0055】

また、大当り演出用の変動パターンP10～P13に対応する演出実行パターンEP10～EP13は、それぞれリーチR1～R4を特定するパターンである。このため、演出実行パターンEP10～EP13に基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、10秒間のリーチ形成変動を経て、リーチR1～R4が実行され、その後、大当りの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、演出実行パターンEP10の演出時間（すなわち、変動パターンP10の演出時間）は、25秒となっている。また、演出実行パターンEP11の演出時間（すなわち、変動パターンP11の演出時間）は、30秒となっている。また、演出実行パターンEP12の演出時間（すなわち、変動パターンP12の演出時間）は、40秒となっている。また、演出実行パターンEP13の演出時間（すなわち、変動パターンP13の演出時間）は、50秒となっている。

20

【0056】

次に、擬似連続演出を伴う演出実行パターンEP6a～EP9a、EP14a～EP18aについて説明する。擬似連続演出が行われる場合、最後の変動サイクル以外の変動サイクルにおいては、10秒間の通常変動が行われ、予め決められたはずれの図柄組み合わせ（本実施形態では「123」、以下、擬似連用図柄と示す場合がある）が一旦停止表示されるようになっている。また、最後の変動サイクルにおいては、10秒間のリーチ形成変動が行われ、その後、リーチ演出が行われ、決定された図柄（確定停止表示させる飾り図柄）が確定停止表示されるようになっている。以下、詳しく説明する。

【0057】

はずれリーチ演出用の変動パターンP6～P7に対応する演出実行パターンEP6a～EP7aは、変動サイクル数が2回であって、それぞれリーチR2～R3を特定するパターンである。このため、演出実行パターンEP6a～EP7aに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目の変動サイクルにおいて、10秒間の通常変動が行われ、擬似連用図柄が一旦停止表示される。そして、2回目（最後）の変動サイクルにおいて、10秒間のリーチ形成変動を経て、リーチR2～R3が実行され、その後、決定されたはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、演出実行パターンEP6aの演出時間（すなわち、変動パターンP6の演出時間）は、40秒となっている。また、演出実行パターンEP7aの演出時間（すなわち、変動パターンP7の演出時間）は、50秒となっている。

30

40

【0058】

はずれリーチ演出用の変動パターンP8～P9に対応する演出実行パターンEP8a～EP9aは、変動サイクル数が3回であって、それぞれリーチR3～R4を特定するパターンである。このため、演出実行パターンEP8a～EP9aに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目及び2回目の変動サイクルにおいて、10秒間の通常変動がそれぞれ行われ、擬似連用図柄が一旦停止表示される。そして、3回目（最後）の変動サイクルにおいて、10秒間のリーチ形成変動を経て、リーチR3～R4が実行され、その後、決定されたはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、演出実行パターンEP8aの演出時間（すなわち、変動パターンP8の演出時間）は、60秒となっている。また、演出実行パターンEP9aの演出時間（すなわち、変動パターンP9の演出時間）

50

は、70秒となっている。

【0059】

大当り演出用の変動パターンP14～P15に対応する演出実行パターンEP14a～EP15aは、変動サイクル数が2回であって、それぞれリーチR2～R3を特定するパターンである。このため、演出実行パターンEP14a～EP15aに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目の変動サイクルにおいて、10秒間の通常変動が行われ、擬似連用図柄が一旦停止表示される。そして、2回目（最後）の変動サイクルにおいて、10秒間のリーチ形成変動を経て、リーチR2～R3が実行され、その後、決定された大当りの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、演出実行パターンEP14aの演出時間（すなわち、変動パターンP14の演出時間）は、40秒となっている。また、演出実行パターンEP15aの演出時間（すなわち、変動パターンP15の演出時間）は、50秒となっている。

【0060】

大当り演出用の変動パターンP16～P17に対応する演出実行パターンEP16a～EP17aは、変動サイクル数が3回であって、それぞれリーチR3～R4を特定するパターンである。このため、演出実行パターンEP16a～EP17aに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目及び2回目の変動サイクルにおいて、10秒間の通常変動がそれぞれ行われ、擬似連用図柄が一旦停止表示される。そして、3回目（最後）の変動サイクルにおいて、10秒間のリーチ形成変動を経て、リーチR3～R4が実行され、その後、決定されたはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、演出実行パターンEP16aの演出時間（すなわち、変動パターンP16の演出時間）は、60秒となっている。また、演出実行パターンEP17aの演出時間（すなわち、変動パターンP17の演出時間）は、70秒となっている。

【0061】

大当り演出用の変動パターンP18に対応する演出実行パターンEP18aは、変動サイクル数が4回であって、リーチR4を特定するパターンである。このため、演出実行パターンEP18aに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目～3回目の変動サイクルにおいて、10秒間の通常変動がそれぞれ行われ、擬似連用図柄が一旦停止表示される。そして、4回目（最後）の変動サイクルにおいて、10秒間のリーチ形成変動を経て、リーチR4が実行され、その後、決定された大当りの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、演出実行パターンEP18aの演出時間（すなわち、変動パターンP18の演出時間）は、80秒となっている。

【0062】

次に、擬似連続演出の代わりに早送り演出を行う演出実行パターンEP6b～EP9b、EP14b～EP18bについて説明する。本実施形態において、早送り演出が行われる場合、擬似連続演出において実行される変動サイクルと同じ区切りで、演出内容が変化するようにになっている。つまり、擬似連続演出が実行される場合において設定される各変動サイクルに相当する期間内で、それぞれ異なる演出内容が表示されるようにになっている。すなわち、変動サイクル開始時において、それまでの演出内容とは異なる演出内容の遊技が実行されるようにになっている。なお、最後の変動サイクルにおいては、リーチ形成変動に相当する期間（10秒間）内で、リーチ形成変動とは異なる演出内容が表示されるようになっている。

【0063】

詳しく説明すると、早送り演出が行われる場合、いずれの演出実行パターンEP6b～EP9b、EP14b～EP18bにおいても、1回目の変動サイクル（擬似連続演出が行われるときにおける1回目の変動サイクルに相当する期間。以下、早送り演出に係わる説明において同じ）において、10秒間のリーチ形成変動が行われる。そして、2回目以降の変動サイクルであって、最後の変動サイクル以外の変動サイクル（に相当する期間）では、演出内容が途中から早送りされるリーチ（以下、単に早送りリーチと示す）R1～R2が実行される。具体的には、早送りリーチが開始すると、（変動サイクルに相当する

期間の) 開始から5秒間は、通常態様(早送りでない)のリーチ演出が実行され、5秒経過後から、早送りしたリーチ演出が実行され、10秒経過時に、(変動サイクルに相当する期間が終了すると共に)終了する。なお、早送りリーチR1~R3の終了時には中列の図柄を変動表示させたまま、次の変動サイクルに移行するようになっている。早送りリーチR1~R3の終了時にはリーチ図柄を一旦停止表示させたまま、次の変動サイクルに移行するようになっている。また、本実施形態では、5秒間の早送りしたリーチ演出が、切替演出に相当する。

【0064】

早送りする際には、通常態様の画像表示用データを数倍の速さで再生している。詳しくは、リーチR2を早送りする場合には、残り15秒の内容を5秒で早送りするため、3倍速で再生される。同様に、リーチR3を早送りする場合には、残り25秒の内容を5秒で早送りするため、5倍速で再生される。リーチR4を早送りする場合には、残り35秒の内容を5秒で早送りするため、7倍速で再生されることとなる。なお、早送り演出は、その都度、リーチ演出の内容を早送りしても良いし、予め早送り内容用のデータを作成しておいても良い。予め早送り用のデータを作成する場合、リーチR2~R4において表示される特徴的な画像を繋ぎ合わせて早送り用のデータを作成しても良い。また、リーチR2~R4において表示される画像を数分の1に間引いて早送り用のデータを作成しても良い。その際、間引く画像は、均等に間引いても良いし、均等でなくても良い。均等に間引くとは、例えば、通常の演出内容において4ms毎に1画像表示させる場合には、16ms(4msの倍数)毎に1画像表示させることである。

【0065】

そして、早送りする演出内容は、演出実行パターンEP6b~EP9b, EP14b~EP18bに定められており、当該演出実行パターンEP6b~EP9b, EP14b~EP18bに従って実行されることとなる。また、図4では、リーチR1を早送りする内容が実行される場合には、「短R1」と示す。リーチR2を早送りする内容が実行される場合には、「短R2」と示す。リーチR3を早送りする内容が実行される場合には、「短R3」と示す。また、リーチ形成変動を「リーチ形成」と示し、通常変動を「通常」と示す。

【0066】

また、最後の変動サイクルにおいても、最初の10秒間(すなわち、擬似連続演出が実行される場合にはリーチ形成変動の為に使用される期間)において、早送りリーチR1~R3が実行されるようになっている。そして、早送りリーチR1~R3が実行された後、続いて通常の(早送りでない)リーチR2~R4が実行され、決定された図柄(確定停止表示させる飾り図柄)が確定停止表示されるようになっている。

【0067】

また、早送りされるリーチ演出は、リーチ演出の大当たり期待度が低いものから高いものが実行されるように各演出実行パターンEP6b~EP9b, EP14b~EP18bが定められている。以下、詳しく説明する。

【0068】

はずれリーチ演出用の変動パターンP6~P7に対応する演出実行パターンEP6b~EP7bに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目の変動サイクルに相当する期間において、10秒間のリーチ形成変動が行われ、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。そして、2回目(最後)の変動サイクルに相当する期間が開始されると、10秒間の間(擬似連続演出が実行される際にリーチ形成変動が実行される期間)、リーチR1が早送りされた内容で実行される。その後、リーチR2~R3が実行され、決定されたはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、演出実行パターンEP6bの演出時間は、演出実行パターンEP6aと同じ40秒となっている。また、演出実行パターンEP7bの演出時間は、演出実行パターンEP7aと同じ50秒となっている。

【0069】

はずれリーチ演出用の変動パターンP8~P9に対応する演出実行パターンEP8b~

EP9bに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目の変動サイクルに相当する期間において、10秒間のリーチ形成変動が行われ、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。そして、2回目の変動サイクルに相当する期間において、リーチR1が早送りされた内容で実行される。その後、3回目（最後）の変動サイクルに相当する期間が開始されると、10秒間の間（擬似連続演出が実行される際にリーチ形成変動が実行される期間）、演出実行パターンEP8b～EP9bにより特定されるリーチR2又はリーチR3が早送りされた内容で実行される。その後、リーチR3～R4が実行され、決定されたはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、演出実行パターンEP8bの演出時間は、演出実行パターンEP8aと同じ60秒となっている。また、演出実行パターンEP9bの演出時間は、演出実行パターンEP9aと同じ70秒となっている。

10

【0070】

大当り演出用の変動パターンP14～P15に対応する演出実行パターンEP14a～EP15aに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目の変動サイクルに相当する期間において、10秒間のリーチ形成変動が行われ、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。そして、2回目（最後）の変動サイクルに相当する期間が開始されると、10秒間の間（擬似連続演出が実行される際にリーチ形成変動が実行される期間）、リーチR1が早送りされた内容で実行される。その後、演出実行パターンEP14a～EP15aにより特定されるリーチR2～R3が実行され、決定された大当りの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、演出実行パターンEP14bの演出時間は、演出実行パターンEP14aと同じ40秒となっている。また、演出実行パターンEP15bの演出時間は、演出実行パターンEP15aと同じ50秒となっている。

20

【0071】

大当り演出用の変動パターンP16～P17に対応する演出実行パターンEP16b～EP17bに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目の変動サイクルに相当する期間において、10秒間のリーチ形成変動が行われ、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。そして、2回目の変動サイクルに相当する期間において、リーチR1が早送りされた内容で実行される。その後、3回目の変動サイクルに相当する期間が開始されると、10秒間の間（擬似連続演出が実行される際にリーチ形成変動が実行される期間）、演出実行パターンEP16b～EP17bにより特定されるリーチR2又はリーチR3が早送りされた内容で実行される。その後、演出実行パターンEP16b～EP17bにより特定されるリーチR3又はリーチR4が実行され、決定された大当りの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、演出実行パターンEP16bの演出時間は、演出実行パターンEP16aと同じ60秒となっている。また、演出実行パターンEP17bの演出時間は、演出実行パターンEP17aと同じ70秒となっている。

30

【0072】

大当り演出用の変動パターンP18に対応する演出実行パターンEP18bに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目の変動サイクルに相当する期間において、10秒間のリーチ形成変動が行われ、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。そして、2回目の変動サイクルに相当する期間において、リーチR1が早送りされた内容で実行される。3回目の変動サイクルに相当する期間において、リーチR2が早送りされた内容で実行される。その後、4回目（最後）の変動サイクルが開始されると、10秒間の間（擬似連続演出が実行される際にリーチ形成変動が実行される期間）、リーチR3が早送りされた内容で実行される。そして、リーチR4が実行され、決定された大当りの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、演出実行パターンEP18bの演出時間は、演出実行パターンEP18aと同じ80秒となっている。

40

【0073】

そして、演出制御用CPU31aは、変動パターンP1～P5、P10～P13が指定されると、指定された変動パターンP1～P5、P10～P13に応じた1の演出実行パターンEP1～EP5、EP10～EP13を決定する。一方、演出制御用CPU31aは、変動パターンP6～P9、P14～P18が指定されると、指定された変動パターン

50

P 6 ~ P 9, P 1 4 ~ P 1 8 に応じた演出実行パターン E P 6 a ~ E P 9 a, E P 1 4 a ~ E P 1 8 a, E P 6 b ~ E P 9 b, E P 1 4 b ~ E P 1 8 b の中から演出実行パターンを抽選で決定する。その際、擬似連続演出の演出実行パターンと、早送り演出の演出実行パターンは、均等確率で選択されるようになっている。

【 0 0 7 4 】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、決定した演出実行パターンに基づき、前述した演出内容で図柄変動ゲームを開始するように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、全図柄停止コマンドを入力すると、確定停止表示させると決定した飾り図柄の図柄組み合わせを演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる。以上のことから、本実施形態の演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄変動ゲームを表示装置に実行させる演出制御手段となる。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、擬似連続演出と、早送り演出のうちいずれを実行させるかを決定する実行演出決定手段となる。

【 0 0 7 5 】

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) 同じ演出時間の (つまり、同じ変動パターンに基づく) 図柄変動ゲームが実行されるときでも、変動サイクル数により大当たり期待度を知ることができる擬似連続演出と、複数種類のリーチ演出が大当たり期待度の順番に従って段階的に実行される早送り演出 (特定演出) 、が実行されるようになっている。このため、複数種類のリーチ演出が段階的に実行された場合には、当該早送り演出が実行された演出時間と同じ演出時間で擬似連続演出も実行可能であったことを認識することができる。従って、複数種類のリーチ演出が段階的に実行される場合には、その演出時間などから連続演出における大当たり期待度も予測することができるようになっている。また、リーチ演出を途中まで実行させた後、早送りする内容でリーチ演出を実行させる (切替演出を実行させる) ようになっているため、リーチ演出を全て見せる場合よりもテンポ良く実行させることができる。また、同じ演出時間の図柄変動ゲームを実行させる場合でも、擬似連続演出と早送り演出のいずれかを実行させることができるため、遊技演出のバリエーションを増やすことができる。また、早送り演出が行われる可能性があるため、リーチ演出が実行されたとしても、当該リーチ演出で図柄変動ゲームが終了するとは限らず、最後まで遊技演出の展開について注目させることができる。

【 0 0 7 6 】

(2) 擬似連続演出が実行される場合において、変動サイクル数が多いときには、少ないときよりも大当たりの図柄組み合わせ (特別表示結果) が表示される可能性が高くなるように構成されている。すなわち、変動サイクル数が多いほど、大当たり期待度が高くなっている。そして、早送り演出が実行される場合には、実行されるリーチ演出の種類数が多いほど、大当たりの図柄組み合わせ (特別表示結果) が表示される可能性が高くなるように構成されている。すなわち、実行されるリーチ演出の数が多いほど、大当たり期待度が高くなっている。なお、同じ演出実行パターンで図柄変動ゲームが実行される場合、擬似連続演出における変動サイクル数と、早送り演出におけるリーチ演出数は同じとなっているため、遊技者は、リーチ演出数から変動サイクル数を容易に把握することができ、変動サイクル数から容易に大当たり期待度を予想することができる。

【 0 0 7 7 】

(3) 同じ変動サイクル数 (又はリーチ演出数) であるならば、最後に実行されるリーチ演出の種類により大当たり期待度が異なるようになっている。このため、遊技者に最後に実行されるリーチ演出の種類について注目させることができる。なお、早送り演出が実行される際、途中からリーチ演出が早送りされる可能性があるため (切替演出が実行される可能性があるため) 、最後のリーチ演出であるか否か途中まで判断できず、より遊技者に注目させることができる。

【 0 0 7 8 】

(4) また、早送り演出を実行させる際、各変動サイクルに相当する期間において、異なる演出内容を実行する。このため、遊技者に擬似連続演出との関連性、すなわち、早送

り演出の代わりに擬似連続演出が実行されたときにおける変動サイクル数を予想させることができる。その一方で、各変動サイクルに相当する期間において、1つのリーチ演出を早送りした内容で実行する。そして、早送りする際には、通常の演出内容で実行させた後、途中から早送りした演出内容で実行させる。以上ことから、遊技者は、各変動サイクルに相当する期間において実行される演出内容が途中から早送りされないかについてより注目させることができる。

【0079】

また、実際に早送りされるまで遊技者は、早送り演出であるのか、そのままリーチ演出が実行されるのか判断することができない。具体的には、演出実行パターンEP2、EP10に基づく図柄変動ゲームと、演出実行パターンEP6b～EP9b、EP14b～EP18bに基づく図柄変動ゲームでは、2回目の変動サイクルに相当する期間が開始してから5秒が経過するまで、いずれの演出実行パターンであるかについて判断できない。つまり、図柄変動ゲーム開始から15秒が経過するまでいずれの演出実行パターンであるかについて判断できない。このため、早送りされない演出実行パターンEP2、EP10に基づく図柄変動ゲームであっても、早送り演出が実行されるかも知れないと期待させることができる。

【0080】

(5) また、早送り演出では、大当たり期待度が低いリーチ演出から順番に高いリーチ演出が出現するように設定されている。このため、途中で遊技者の期待感を低下させることが無く、次のリーチ演出に発展して欲しいと思わせる。また、最後のリーチ演出以外では、早送りしているため、通常態様のリーチ演出を繋げる場合と比較して、全体の演出時間を短くして遊技効率を向上させる。また、通常態様のリーチ演出を繋げる場合と比較して、様々なリーチ演出を見せることができる。

【0081】

(6) 最後の変動サイクルのリーチ形成変動に相当する期間において、1つのリーチ演出を早送りするようにしている。このため、1回目の変動サイクルに相当する期間において、リーチ形成変動を実行させたとしても、早送りしたリーチ演出の数と最後のリーチ演出の合計数と、変動サイクル数は同じとすることができる。つまり、リーチ演出の数から容易に変動サイクル数を予想することができる。また、1回目の変動サイクルに相当する期間において、リーチ形成変動を実行させることにより、擬似連続演出や早送り演出を伴わない通常の演出実行パターンEP2～EP5、EP10～EP13と、早送り演出を伴う演出実行パターンEP6b～EP9b、EP14b～EP18bのうち、いずれの演出実行パターンであるかについて判断できない。このため、通常の演出実行パターンEP2～EP5、EP10～EP13であっても発展するかも知れないと思わせることができる。

【0082】

(7) また、早送り演出を実行する際、リーチ形成変動後、リーチの図柄組み合わせを継続して一旦停止表示させ続ける一方、中列の図柄を変動表示させ続ける。このため、リーチ演出が切り替わっても一繋ぎのリーチ演出が実行されているかのように見せることができる。

【0083】

(8) 早送り演出を実行させる際、リーチ演出が切り替わるタイミングと、早送りされるタイミングをそろえると共に、リーチ演出を実行させる順番を大当たり期待度の順番としたことにより、途中までいずれの演出実行パターンであるかについて判断できないようにすることができる場合がある。具体的には、演出実行パターンEP14bに基づく図柄変動ゲームと、演出実行パターンEP16b、EP18bに基づく図柄変動ゲームでは、3回目の変動サイクルに相当する期間において5秒経過するまで、同じ演出内容であることから、いずれの演出実行パターンであるかについて判断できない。つまり、図柄変動ゲーム開始後、25秒を経過するまで、同じ演出内容であることから、いずれの演出実行パターンであるかについて判断できない。このため、いずれの演出実行パターンであるかについて注目させることができる。同様に、演出実行パターンEP15bに基づく図柄変動ゲー

ムと、演出実行パターンE P 1 7 bに基づく図柄変動ゲームでは、3回目の変動サイクルに相当する期間において5秒経過するまで、同じ演出内容であることから、いずれの演出実行パターンであるかについて判断できない。つまり、図柄変動ゲーム開始後、25秒を経過するまで、同じ演出内容であることから、いずれの演出実行パターンであるかについて判断できない。このため、いずれの演出実行パターンであるかについて注目させることができる。また、演出実行パターンE P 1 6 bに基づく図柄変動ゲームと、演出実行パターンE P 1 8 bに基づく図柄変動ゲームでは、4回目の変動サイクルに相当する期間において5秒経過するまで、同じ演出内容であることから、いずれの演出実行パターンであるかについて判断できない。つまり、図柄変動ゲーム開始後、35秒を経過するまで、同じ演出内容であることから、いずれの演出実行パターンであるかについて判断できない。さらには、変動サイクル数が4回の変動パターンは大当たり確定となっているため、早送りされるか否かについてより注目させることができる。また、擬似連続演出では、4回目の変動サイクル開始時に大当たり確定ということが認識できる場合と比較して、早送り演出では、4回目の変動サイクルに相当する期間において5秒経過するまで判断できないため、擬似連続演出が実行される場合よりもより長い間注目させることができる。

10

【0084】

(9) 早送りされるリーチ演出は、最後のリーチ演出よりも出現率が高くなっている。このため、途中から早送りされたとしても、それよりも出現率が少ないリーチ演出を見ることができるため、遊技者の興趣を低下させることがない。

【0085】

20

(第2実施形態)

次に、本発明を具体化した第2実施形態を説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

【0086】

第2実施形態では、早送り演出を実行させる場合であって、リーチR 4 (特別リーチ演出) が実行される場合、当該リーチR 4 が実行されるよりも前に、リーチR 4 の実行を示唆する特別示唆演出が実行されるように構成されている。

【0087】

図5に示すように、特別示唆演出が実行される演出実行パターンには、変動パターンP 9に対応付けられた演出実行パターンE P 9 c, E P 9 dと、変動パターンP 1 7に対応付けられた演出実行パターンE P 1 7 c, E P 1 7 dと、変動パターンP 1 8に対応付けられた演出実行パターンE P 1 8 c, E P 1 8 dが存在する。

30

【0088】

演出実行パターンE P 9 c, E P 1 7 c, E P 1 8 cに基づく図柄変動ゲームでは、予め決められた回数(1回又は2回)の早送りリーチR 1, R 2を段階的に実行させた後、特別示唆演出を経由して特別リーチ演出を実行させるようになっている。一方、演出実行パターンE P 9 d, E P 1 7 d, E P 1 8 dに基づく図柄変動ゲームでは、通常変動又はリーチR 1を経てはずれの図柄組み合わせを一旦停止表示させた後、特別示唆演出を実行させる。その後、全列の図柄を再変動表示させ、リーチ形成変動を実行し、その後、リーチR 4を実行させるようになっている。また、本実施形態において、特別示唆演出は、背景画像が切り替わり、キャラクタが出現するなどの演出であり、リーチR 4の演出内容を示唆するようにリーチR 4の演出内容に関連した内容、キャラクタ、背景画像などが表示されるようになっている。なお、図5では、特別示唆演出を「特別」と図示する。

40

【0089】

本実施形態では、演出実行パターンE P 1 8 cが、予め決められた第1回数(2回)の早送りリーチR 1, R 2を段階的に実行させた後、特別示唆演出を経由してリーチR 4 (特別リーチ演出) を実行させる第1実行パターンである。一方、演出実行パターンE P 1 8 dが、予め決められた第1回数よりも少ない第2回数(1回)の早送りリーチR 1を実行させて、はずれの図柄組み合わせ(非特別表示結果)を表示させた後、特別示唆演出を実行させ、その後、図柄を再変動させて、特別リーチ演出を実行させる第2実行パターン

50

である。

【0090】

以下、詳しく説明する。

はずれリーチ演出用の変動パターンP9に対応する演出実行パターンEP9cに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目の変動サイクルに相当する期間において、10秒間のリーチ形成変動が行われ、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。そして、2回目の変動サイクルに相当する期間において、リーチR1が早送りされた内容で実行される。その後、3回目（最後）の変動サイクルに相当する期間が開始されると、10秒間（擬似連続演出が実行される際にリーチ形成変動が実行される期間）で、特別示唆演出が実行される。その後、リーチR4が実行され、決定されたはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、特別示唆演出中、リーチの図柄組み合わせは、一旦停止表示されたままとなっている。また、大当たり演出用の変動パターンP17に対応する演出実行パターンEP17cに基づき実行される図柄変動ゲームの演出内容は、最後に表示される図柄組み合わせ以外、演出実行パターンEP9cに基づき実行される図柄変動ゲームの演出内容と同じであるため、詳細な説明は省略する。

10

【0091】

はずれリーチ演出用の変動パターンP9に対応する演出実行パターンEP9dに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目の変動サイクルに相当する期間において、通常変動が行われ、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示される。そして、2回目の変動サイクルに相当する期間において、特別示唆演出が実行される。その後、3回目（最後）の変動サイクルに相当する期間が開始されると、再び全列の図柄が変動表示され、10秒間の間で、リーチ形成変動が実行され、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。その後、リーチR4が実行され、決定されたはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、特別示唆演出中、はずれの図柄組み合わせは、一旦停止表示されたままとなっている。また、大当たり演出用の変動パターンP17に対応する演出実行パターンEP17dに基づき実行される図柄変動ゲームの演出内容は、最後に表示される図柄組み合わせ以外、演出実行パターンEP9dに基づき実行される図柄変動ゲームの演出内容と同じであるため、詳細な説明は省略する。

20

【0092】

大当たり演出用の変動パターンP18に対応する演出実行パターンEP18cに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目の変動サイクルに相当する期間において、10秒間のリーチ形成変動が行われ、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。そして、2回目の変動サイクルに相当する期間において、リーチR1が早送りされた内容で実行される。また、3回目の変動サイクルに相当する期間において、リーチR2が早送りされた内容で実行される。その後、4回目（最後）の変動サイクルに相当する期間が開始されると、10秒間（擬似連続演出が実行される際にリーチ形成変動が実行される期間）で、特別示唆演出が実行される。その後、リーチR4が実行され、決定された大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、特別示唆演出中、リーチの図柄組み合わせは、一旦停止表示されたままとなっている。

30

【0093】

大当たり演出用の変動パターンP18に対応する演出実行パターンEP18dに基づき、図柄変動ゲームが実行された場合、1回目の変動サイクルに相当する期間において、10秒間のリーチ形成変動が行われ、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。そして、2回目の変動サイクル開始から、通常のリーチR1が実行され、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示される。その後、短縮版の特別示唆演出が5秒間行われる。その後、4回目（最後）の変動サイクルに相当する期間が開始されると、再び全列の図柄が変動表示され、10秒間の間で、リーチ形成変動が実行され、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。その後、リーチR4が実行され、決定された大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、特別示唆演出中、はずれの図柄組み合わせは、一旦停止表示されたままとなっている。また、短縮版の特別示唆演出とは、通常の特別示唆演出と同様の内

40

50

容となっており、一部の演出が省かれている又は早送りされている。

【0094】

そして、演出制御用CPU31aは、変動パターンP9、P17、P18が指定されると、指定された変動パターンP9、P17、P18に応じた演出実行パターンEP9a～EP9d、EP17a～EP17d、EP18a～EP18dの中から演出実行パターンを抽選で決定する。その際、4つの演出実行パターンの中から均等確率で選択されるようになっている。

【0095】

そして、演出制御用CPU31aは、決定した演出実行パターンに基づき、前述した演出内容で図柄変動ゲームを開始するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。そして、演出制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、確定停止表示させると決定した飾り図柄の図柄組み合わせを演出表示装置11に確定停止表示させる。

【0096】

以上詳述したように、第2実施形態は、第1実施形態の効果(1)～(9)に加えて、以下の効果を有する。

(10) 演出実行パターンEP9d、EP17d、EP18dに基づく図柄変動ゲームでは、通常変動又は通常のリーチR1を経て、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示された場合であっても、特別示唆演出を経て、リーチR4が実行される。このため、通常変動又は通常のリーチR1を経て、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示された場合であっても、リーチR4が実行されるのではないかと期待させることができる。

【0097】

(11) 演出実行パターンEP9c、EP17c、EP18cに基づく図柄変動ゲームでは、最後の変動サイクル開始時において、特別示唆演出が実行される。このため、早送り演出が実行された場合であっても、擬似連続演出よりも早いタイミング、すなわち、最後の変動サイクル開始時において、リーチR4の実行を予想することができる。

【0098】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態(別例)にて具体化できる。

・上記実施形態において、図柄変動ゲームの変動内容及び変動時間は、それぞれ任意に変更しても良い。

【0099】

・上記実施形態において、大当たり遊技の種類及び種類数は、任意に変更しても良い。また、ラウンド数、開放時間、開放回数を任意に変更しても良い。

・上記実施形態において、変動サイクル数及び各変動サイクルにおける演出時間を任意に変更しても良い。また、各変動サイクルの演出時間を同じにしなくても良い。例えば、1回目の変動サイクルの演出時間を、10秒とし、2回目の変動サイクルの演出時間を、11秒とし、3回目の変動サイクルの演出時間を、13秒とし、4回目の変動サイクルの演出時間を、14秒としてもよい。

【0100】

・上記実施形態において、早送り演出を実行する際、各変動サイクルの開始時に、演出内容が次の内容に切り替わるようにしたが、このようにしなくてもよい。つまり、各変動サイクルに相当する期間内に、1つの演出内容を実行させるようにしなくてもよい。例えば、2回の変動サイクルに相当する期間に亘って、1つの早送りリーチが実行されるようにしてもよい。また、1回の変動サイクルに相当する期間において、複数の早送りリーチが実行されても良い。

【0101】

・上記実施形態において、早送り演出を実行する際、変動サイクルに相当する期間毎に、全列の図柄を一旦停止表示させることはなかったが、一旦停止表示させてもよい。例えば、早送りリーチが実行された場合に、変動サイクルに相当する期間終了時に、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示させてもよい。この場合、変動サイクルに相当する期間開始時に図柄を再変動表示させればよい。

【0102】

・上記実施形態において、早送り演出が実行される際、同じ演出実行パターンで擬似連続演出が実行される際の変動サイクル数と、リーチ演出数を同じにしなくても良い。

・上記実施形態において、早送り演出が実行される場合には、最後のリーチ演出の種類によって大当りの図柄組み合わせが表示される可能性が示されるように構成しても良い。

【0103】

・上記実施形態において、早送りリーチは、途中まで通常のリーチ演出を実行させ、途中から早送りした内容のリーチを実行させたが、最初から早送りしても良い。また、早送りリーチの最後は、通常のリーチ演出に戻しても良い。

【0104】

・上記実施形態において、早送りリーチでは、途中から早送りした内容のリーチを実行させたが、早送りした内容のリーチ以外の演出内容の切替演出を代わりに実行させても良い。切替演出としては、所定のキャラクタ画像を表示させても良いし、背景画像を変更する演出でもよい。

【0105】

・上記実施形態において、早送り演出が実行される際、出現するリーチ演出の順番は、大当り期待度の順番となっていたが、大当り期待度の順番でなくても良い。

・上記実施形態において、早送り演出が実行される際、出現するリーチ演出の順番は、出現率の順番として無くても良い。

【0106】

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) 連続演出が実行される場合において、変動サイクルの回数が多いときには、少ないときよりも特別表示結果が表示される可能性が高くなるように構成されており、特定演出が実行される場合には、最後のリーチ演出の種類によって特別表示結果が表示される可能性が示されるように構成されていることを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【0107】

(ロ) 前記演出制御手段は、特定演出を実行させる場合、リーチ演出を開始させるタイミングを、連続演出を実行させる際における変動サイクルを開始させるタイミングと一致させることを特徴とする請求項1、請求項2及び技術的思想(イ)のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0108】

(ハ) 前記演出時間決定手段は、図柄変動ゲームの演出内容を特定する変動パターンを決定することにより、図柄変動ゲームの演出時間を少なくとも決定するように構成され、前記連続演出及び前記特定演出は、予め決められた特別変動パターンが決定されたときに実行されるように構成されていることを特徴とする請求項1、請求項2、技術的思想(イ)及び(ロ)のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0109】

(ニ) 前記演出制御手段は、特定演出を実行させる場合、最後のリーチ演出以外では、リーチ演出を途中まで実行させた後、途中から当該リーチ演出の内容を早送りする切替演出を実行させてから、次の段階のリーチ演出を開始させることを特徴とする請求項1、請求項2、技術的思想(イ)、(ロ)及び(ハ)のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0110】

(ホ) 前記演出制御手段は、前記演出時間決定手段により予め決められた演出時間を決定した場合、前記変動サイクルを複数回実行させる連続演出を実行した後、複数種類のリーチ演出を段階的、且つ、連続的に実行させる特定演出を実行させることを特徴とする請求項1、請求項2、技術的思想(イ)、(ロ)、(ハ)及び(ニ)のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0111】

(ヘ) 特定演出において最後のリーチ演出以外において実行され得るリーチ演出は、最

10

20

30

40

50

後のリーチ演出と比較して大当たり期待度が低い一方で出現率が高いことを特徴とする請求項 1、請求項 2、技術的思想（イ）、（ロ）、（ハ）及び（ホ）のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0112】

（ト）切替演出において、リーチ図柄が継続して表示されることを特徴とする請求項 1、請求項 2、技術的思想（イ）、（ロ）、（ハ）、（ホ）及び（ヘ）のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0113】

（チ）切替演出において、図柄変動ゲームの表示結果は表示されないことを特徴とする請求項 1、請求項 2、技術的思想（イ）、（ロ）、（ハ）、（ホ）、（ヘ）及び（ト）のうちいずれか一項に記載の遊技機。

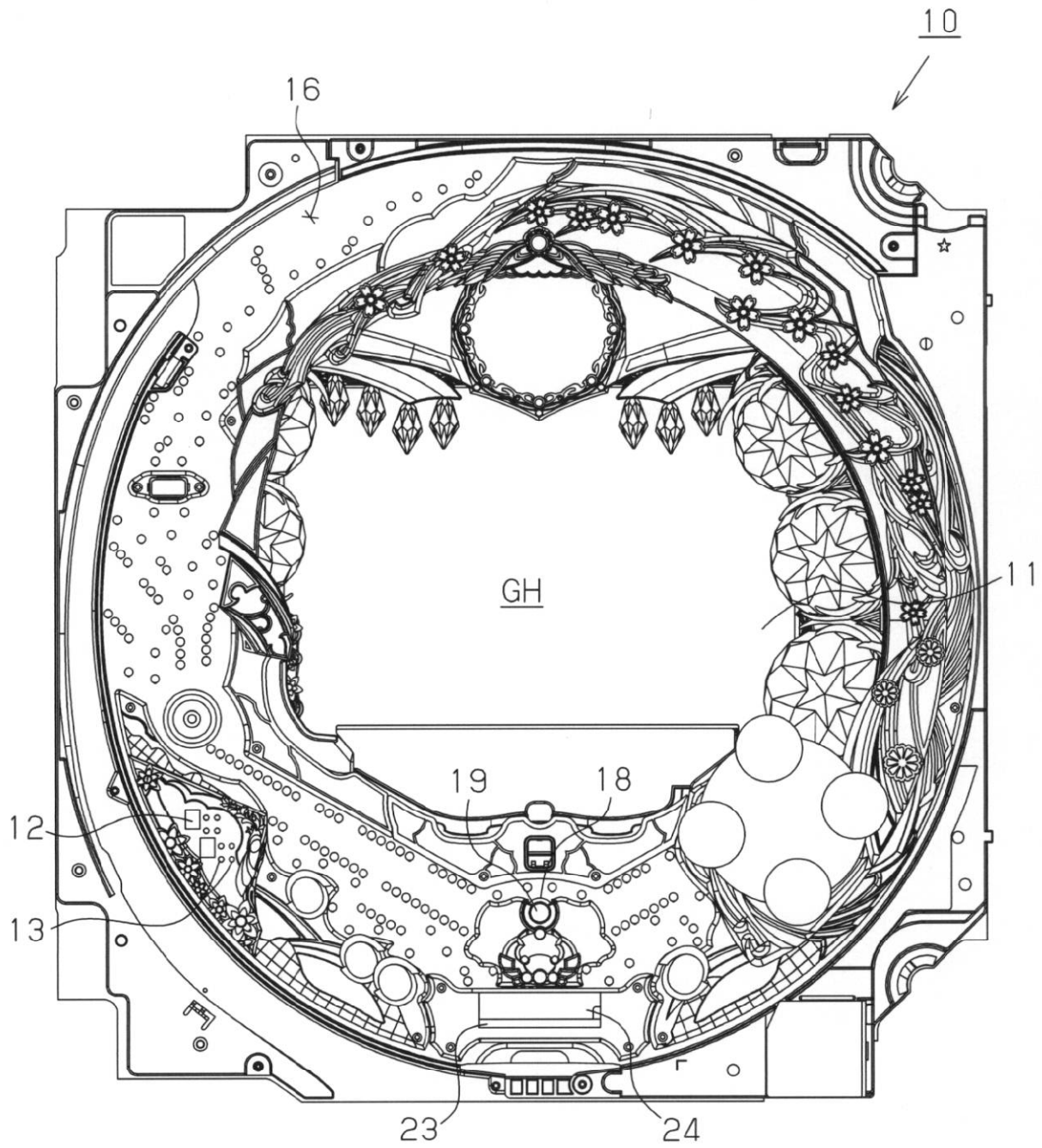
10

【符号の説明】

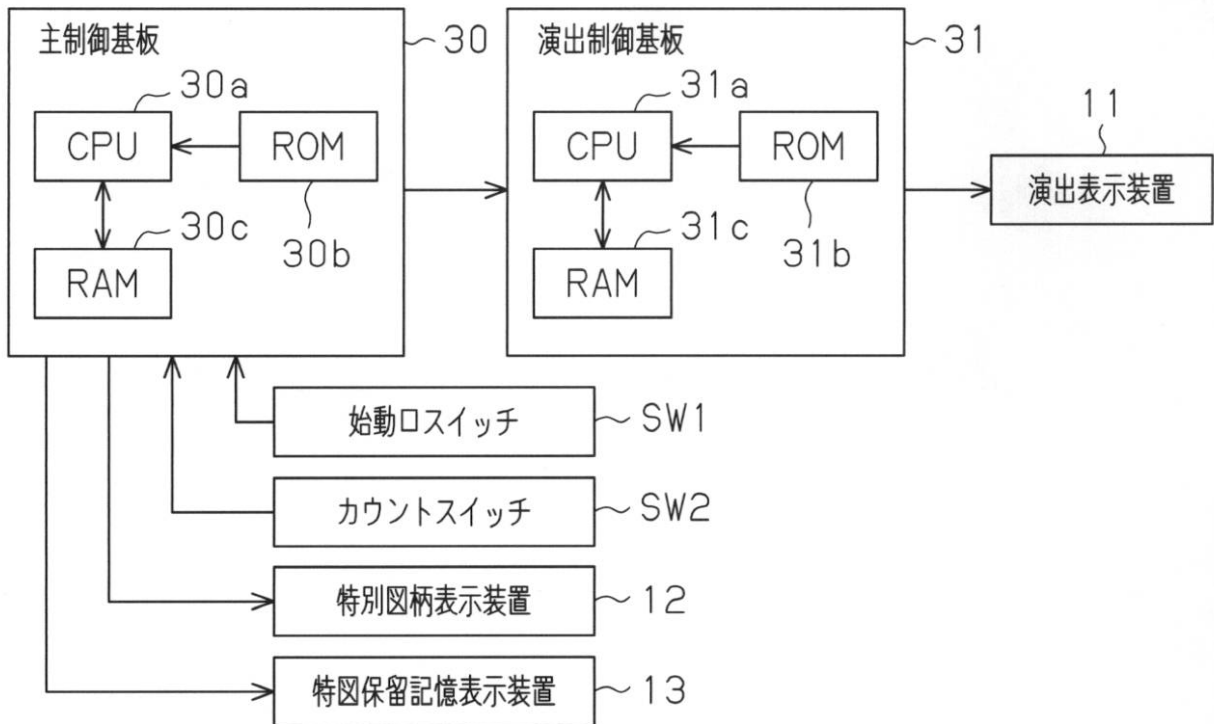
【0114】

G H…画像表示部、1 1…演出表示装置、1 2…特図表示装置、1 3…特図保留記憶表示装置、1 9…始動入賞口、2 4…大入賞口、3 0…主制御基板、3 0 a…主制御用 C P U、3 0 b…主制御用 R O M、3 0 c…主制御用 R A M、3 1…演出制御基板、3 1 a…演出制御用 C P U、3 1 b…演出制御用 R O M、3 1 c…演出制御用 R A M。

【図 1】



【図 2】



【図 3】

変動パターン	演出内容	変動サイクル数	リーチ内容	擬似連	変動時間
P1	はずれ	1	なし	なし	10
P2	はずれリーチ	1	R1	なし	25
P3	はずれリーチ	1	R2	なし	30
P4	はずれリーチ	1	R3	なし	40
P5	はずれリーチ	1	R4	なし	50
P6	はずれリーチ	2	R2	あり	40
P7	はずれリーチ	2	R3	あり	50
P8	はずれリーチ	3	R3	あり	50
P9	はずれリーチ	3	R4	あり	70
P10	大当り	1	R1	なし	25
P11	大当り	1	R2	なし	30
P12	大当り	1	R3	なし	40
P13	大当り	1	R4	なし	50
P14	大当り	2	R2	あり	40
P15	大当り	2	R3	あり	50
P16	大当り	3	R3	あり	50
P17	大当り	3	R4	あり	70
P18	大当り	4	R4	あり	80

【図 4】

変動パターン	演出実行パターン	変動時間															
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
P1	EP1	通常															
P2	EP2	リーチ形成			R1												
P3	EP3	リーチ形成			R2												
P4	EP4	リーチ形成				R3											
P5	EP5	リーチ形成					R4										
P6	EP6a	通常		リーチ形成			R2										
	EP6b	リーチ形成		短R1			R2										
P7	EP7a	通常		リーチ形成				R3									
	EP7b	リーチ形成		短R1				R3									
P8	EP8a	通常		通常		リーチ形成				R3							
	EP8b	リーチ形成		短R1		短R2				R3							
P9	EP9a	通常		通常		リーチ形成				R4							
	EP9b	リーチ形成		短R1		短R3				R4							
P10	EP10	リーチ形成			R1												
P11	EP11	リーチ形成			R2												
P12	EP12	リーチ形成				R3											
P13	EP13	リーチ形成					R4										
P14	EP14a	通常		リーチ形成			R2										
	EP14b	リーチ形成		短R1			R2										
P15	EP15a	通常		リーチ形成				R3									
	EP15b	リーチ形成		短R1				R3									
P16	EP16a	通常		通常		リーチ形成				R3							
	EP16b	リーチ形成		短R1		短R2				R3							
P17	EP17a	通常		通常		リーチ形成					R4						
	EP17b	リーチ形成		短R1		短R3					R4						
P18	EP18a	通常		通常		通常		リーチ形成									
	EP18b	リーチ形成		短R1		短R2		短R3			R4						

変動パターン	演出実行パターン	変動時間															
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
P9	EP9a	通常	通常	通常	通常	リーチ形成	リーチ形成				R4						
	EP9b	リーチ形成	短R1	短R1	短R1	短R3	短R3				R4						
	EP9c	リーチ形成	短R1	短R1	短R1	特別	特別				R4						
	EP9d	通常	通常	特別	特別	リーチ形成	リーチ形成				R4						
P17	EP17a	通常	通常	通常	通常	リーチ形成	リーチ形成				R4						
	EP17b	リーチ形成	短R1	短R1	短R1	短R3	短R3				R4						
	EP17c	リーチ形成	短R1	短R1	短R1	特別	特別				R4						
	EP17d	通常	通常	特別	特別	リーチ形成	リーチ形成				R4						
P18	EP18a	通常	通常	通常	通常	通常	通常	リーチ形成	リーチ形成				R4				
	EP18b	リーチ形成	短R1	短R1	短R1	短R2	短R2	短R3	短R3				R4				
	EP18c	リーチ形成	短R1	短R1	短R1	短R2	短R2	特別	特別				R4				
	EP18d	リーチ形成			R1		特別	リーチ形成	リーチ形成				R4				

フロントページの続き

(72)発明者 幸 将史

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

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA13 CA29 CA47 CA50 CA77