

(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2009-125144

(P2009-125144A)

(43) 公開日 平成21年6月11日(2009.6.11)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02

(2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 50 頁)

(21) 出願番号

特願2007-300707 (P2007-300707)

(22) 出願日

平成19年11月20日 (2007.11.20)

(71) 出願人 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

山田 佳治

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 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

(72) 発明者

最終頁に続く

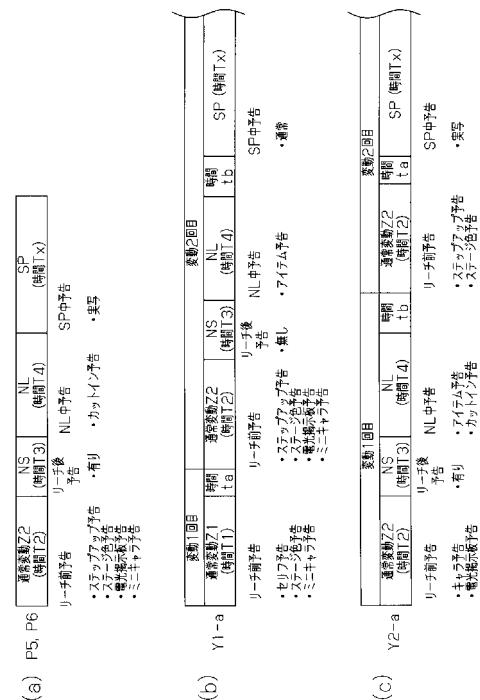
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】連続予告演出中に実行される予告演出が単調とならず、遊技者が興味を抱く予告演出を実行すること。

【解決手段】1回の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始から図柄の変動停止までを1回とする変動サイクルを複数回、連続して実行し、変動サイクルの実行回数によって大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性が変化する連続予告演出を実行する際に、通常の図柄変動ゲームの予告選択手法と同一手法を用いて連続予告演出の対象となる変動サイクルにおける単独予告演出の実行の有無及び演出内容を選択する。これにより、連続予告演出を伴わない通常の図柄変動ゲーム(図15(c))で実行される単独予告演出が、連続予告演出を伴う図柄変動ゲーム(図15(a), (b))において連続予告演出の変動サイクルで実行されるようになる。

【選択図】図15



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数種類の図柄を変動させてから図柄を確定停止表示するまでを1回とする図柄変動ゲームを表示する表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機において、

前記大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性を示唆する予告演出を前記図柄変動ゲーム中に前記表示手段に表示する予告演出表示手段と、

前記予告演出表示手段に表示させる予告演出を選択する予告選択手段と、を備え、

前記予告演出は、1回の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始から図柄の変動停止までを1回とする変動サイクルを複数回、連続して実行し、前記変動サイクルの実行回数によって前記大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性が変化する連続予告演出と、1回の図柄変動ゲームにおいて予め定めた時期に実行可能とされ、その実行の有無及び演出内容によって前記大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性が変化する単独予告演出と、を含み、

前記連続予告演出中の変動サイクルで行われる変動内容は、前記連続予告演出を伴わない通常の図柄変動ゲームで行われる変動内容を含んで構成されており、

前記予告演出表示手段は、前記連続予告演出中の変動サイクルにおいて前記通常の図柄変動ゲームで実行される前記単独予告演出を実行し、

前記予告選択手段は、前記通常の図柄変動ゲームにおける前記単独予告演出の実行の有無及び演出内容を予め定めた予告選択手法によって選択し、前記連続予告演出を実行する場合には前記通常の図柄変動ゲームの予告選択手法と同一手法を用いて前記連続予告演出の対象となる変動サイクルにおける前記単独予告演出の実行の有無及び演出内容を選択することを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

前記単独予告演出の選択率を定めた予告振分テーブルを記憶するテーブル記憶手段を有し、

前記予告選択手段は、前記通常の図柄変動ゲーム及び前記連続予告演出の対象となる変動サイクルにおいて、同一の予告振分テーブルを用いて前記単独予告演出の実行の有無及び演出内容を選択することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記連続予告演出は、前記変動サイクルを同じ実行回数分、実行する場合において、前記図柄が確定停止表示されて最終的な表示結果が表示される最終回の変動サイクルよりも前に実行される同一回数目の変動サイクルにてリーチ演出を含むか否かによって前記図柄の変動開始から最後の図柄の変動停止までの図柄変動時間が異なる少なくとも2種類の図柄変動時間パターンで実行され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。

## 【請求項 4】

前記単独予告演出には、関連付けた複数の演出内容を予め定めた実行順序にしたがって段階的に実行させ、その実行された段階数に応じて前記大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性が変化する段階予告演出を含み、

前記段階予告演出には、前記通常の図柄変動ゲーム及び前記連続予告演出の対象となる変動サイクルにおいてリーチが形成されることを示唆する段階数が定められていることを特徴とする請求項3に記載の遊技機。

## 【請求項 5】

前記図柄変動ゲームは、当該ゲームの開始から終了までの変動時間及び当該ゲーム中に実行される変動内容を特定可能な変動パターンにしたがって実行され、

前記図柄変動時間パターンは、前記図柄変動時間が通常図柄変動時間となる通常変動サイクルと、前記図柄変動時間が前記リーチ演出を含むことによって前記通常変動時間よりも長く設定したリーチ変動サイクルによって構成され、

1つの変動パターンには、前記変動サイクルと同じ実行回数分、実行する複数の図柄変

10

20

30

40

50

動パターンが対応付けられており、前記変動サイクルと同じ実行回数分、実行する図柄変動時間パターンにおいては前記図柄変動時間パターンを構成する変動サイクルを組み合わせた時の合計時間が同じ時間に設定され、

前記リーチ変動サイクルには、前記通常の図柄変動ゲームで行われる変動内容の一部を省略して構成した省略リーチ変動サイクルを含み、

前記省略リーチ変動サイクルにおいて、前記予告選択手段が選択した単独予告演出の実行時期が省略されている場合に、その単独予告演出の実行を規制する実行規制手段を備えたことを特徴とする請求項3及び請求項4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、図柄の変動開始から図柄の変動停止までを1回とする変動サイクルを複数回、連続して実行可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の一種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か否かの大当たり抽選を行い、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図柄が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】

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「大当たり」となる可能性を示唆する様々な演出を行っている。このような演出の一つとして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続予告演出がある（例えば、特許文献1参照）。そして、連続予告演出では、一般的に、連続予告演出以外の通常時の図柄変動ゲームにおいて実行される予告演出（単独予告演出）とは異なる連続予告演出時専用の予告演出が用意され、当該予告演出が実行されていた。

【0004】

また、連続予告演出専用の予告演出を使用せずに、通常時の図柄変動ゲームにおいて実行される予告演出を使用することも行われているが、連続予告演出の対象となる所定回数の図柄変動ゲームにおいて実行される予告演出は予め定められている（例えば、特許文献2参照）。

【特許文献1】特開2005-261711号公報

【特許文献2】特開2004-321622号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、従来の連続予告演出において実行される予告演出は、連続予告演出中の現在の図柄変動ゲームが何回目の図柄変動ゲームであるかということを遊技者に知らせるために用いられていた。つまり、予告演出は、本来、予告演出を伴う図柄変動ゲームの大当たりの期待度を表すために実行されるが、連続予告演出の対象となる図柄変動ゲームでは本来の目的とは異なる用いられ方をしていた。そのため、連続予告演出中の予告演出は単調なものとなり、遊技者は連続予告演出中の予告演出に対して興味を抱かないという問題がある。

【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、連続予告演出中に実行される予告演出が単調とならず、遊技者が興味を抱く予告演出を実行す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】

10

20

30

40

50

## 【0007】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、複数種類の図柄を変動させてから図柄を確定停止表示するまでを1回とする図柄変動ゲームを表示する表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機において、前記大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性を示唆する予告演出を前記図柄変動ゲーム中に前記表示手段に表示する予告演出表示手段と、前記予告演出表示手段に表示させる予告演出を選択する予告選択手段と、を備え、前記予告演出は、1回の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始から図柄の変動停止までを1回とする変動サイクルを複数回、連続して実行し、前記変動サイクルの実行回数によって前記大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性が変化する連続予告演出と、1回の図柄変動ゲームにおいて予め定めた時期に実行可能とされ、その実行の有無及び演出内容によって前記大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性が変化する単独予告演出と、を含み、前記連続予告演出中の変動サイクルで行われる変動内容は、前記連続予告演出を伴わない通常の図柄変動ゲームで行われる変動内容を含んで構成されており、前記予告演出表示手段は、前記連続予告演出中の変動サイクルにおいて前記通常の図柄変動ゲームで実行される前記単独予告演出を実行し、前記予告選択手段は、前記通常の図柄変動ゲームにおける前記単独予告演出の実行の有無及び演出内容を予め定めた予告選択手法によって選択し、前記連続予告演出を実行する場合には前記通常の図柄変動ゲームの予告選択手法と同一手法を用いて前記連続予告演出の対象となる変動サイクルにおける前記単独予告演出の実行の有無及び演出内容を選択することを要旨とする。

10

20

## 【0008】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記単独予告演出の選択率を定めた予告振分テーブルを記憶するテーブル記憶手段を有し、前記予告選択手段は、前記通常の図柄変動ゲーム及び前記連続予告演出の対象となる変動サイクルにおいて、同一の予告振分テーブルを用いて前記単独予告演出の実行の有無及び演出内容を選択することを要旨とする。

30

## 【0009】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は請求項2に記載の遊技機において、前記連続予告演出は、前記変動サイクルを同じ実行回数分、実行する場合において、前記図柄が確定停止表示されて最終的な表示結果が表示される最終回の変動サイクルよりも前に実行される同一回数の変動サイクルにてリーチ演出を含むか否かによって前記図柄の変動開始から最後の図柄の変動停止までの図柄変動時間が異なる少なくとも2種類の図柄変動時間パターンで実行されることを要旨とする。

40

## 【0010】

請求項4に記載の発明は、請求項3に記載の遊技機において、前記単独予告演出には、関連付けた複数の演出内容を予め定めた実行順序にしたがって段階的に実行させ、その実行された段階数に応じて前記大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性が変化する段階予告演出を含み、前記段階予告演出には、前記通常の図柄変動ゲーム及び前記連続予告演出の対象となる変動サイクルにおいてリーチが形成されることを示唆する段階数が定められていることを要旨とする。

## 【0011】

請求項5に記載の発明は、請求項3及び請求項4に記載の遊技機において、前記図柄変動ゲームは、当該ゲームの開始から終了までの変動時間及び当該ゲーム中に行われる変動内容を特定可能な変動パターンにしたがって実行され、前記図柄変動時間パターンは、前記図柄変動時間が通常図柄変動時間となる通常変動サイクルと、前記図柄変動時間が前記リーチ演出を含むことによって前記通常変動時間よりも長く設定したリーチ変動サイクルによって構成され、1つの変動パターンには、前記変動サイクルと同じ実行回数分、実行する複数の図柄変動パターンが対応付けられており、前記変動サイクルと同じ実行回数分、実行する図柄変動時間パターンにおいては前記図柄変動時間パターンを構成する変動サイクルを組み合わせた時の合計時間が同じ時間に設定され、前記リーチ変動サイクルには

50

、前記通常の図柄変動ゲームで行われる変動内容の一部を省略して構成した省略リーチ変動サイクルを含み、前記省略リーチ変動サイクルにおいて、前記予告選択手段が選択した単独予告演出の実行時期が省略されている場合に、その単独予告演出の実行を規制する実行規制手段を備えたことを要旨とする。

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、連続予告演出中に実行される予告演出が単調とならず、遊技者が興味を抱く予告演出を実行することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0013】

(第1の実施形態)

以下、本発明を具体化した第1の実施形態を図1～図15にしたがって説明する。

図1には、パチンコ遊技機10と該パチンコ遊技機10が遊技場の遊技機設置設備(遊技島)に設置された際に並設される遊技媒体貸出用ユニットとしてのカードユニット装置11が略示されている。カードユニット装置11には、遊技者に貸し出される貸出用遊技媒体としての遊技球(貸し球)と交換可能な交換媒体としてのプリペイドカードを投入するための投入口11aが設けられている。カードユニット装置11は、投入されたプリペイドカードの価値を読み書き可能な構成となっている。具体的に言えば、カードユニット装置11は、投入時にプリペイドカードの残金(価値)を読み込むとともに、貸し球の払い出しに伴ってプリペイドカードの残金(価値)を書き替える。

10

20

【0014】

パチンコ遊技機10の機体の外郭をなす外枠12の開口前面側には、各種の遊技用構成部材をセットする縦長方形の中枠13が開放及び着脱自在に組み付けられているとともに、中枠13の前面側には前枠14が開閉及び着脱自在に組み付けられている。前枠14は、図1に示すようにパチンコ遊技機10を機正面側から見た場合において、中枠13に重なるように組み付けられている。このため、中枠13は、前枠14の後側に配置されており、機正面側からは視認し得ないようになっている。前枠14は、中央部に窓口15を有するとともに、該窓口15の下方にパチンコ遊技機10の遊技媒体となる遊技球を貯留可能な第1貯留皿としての上皿(貯留皿)16を一体成形した構成とされている。前枠14の裏面側には、機内部に配置された遊技盤YBを保護し、かつ窓口15を覆う大きさのガラスを支持する図示しないガラス支持枠が着脱及び傾動開放可能に組み付けられている。遊技盤YBは、中枠13に装着される。また、前枠14には、窓口15のほぼ全周を囲むように、図示しない発光体(ランプ、LEDなど)の発光(点灯や点滅)により発光演出を行う電飾表示部を構成する上側枠用ランプ部17と、左側枠用ランプ部18と、右側枠用ランプ部19とが配置されている。各枠用ランプ部17, 18, 19は、前枠14の前面に装着される複数の発光体を、該各発光体の発する光を透過可能に成形したランプレンズ17a, 18a, 19aで覆って構成されている。

30

【0015】

前枠14には、窓口15の左右上部に、各種音声を出力して音声演出を行う左スピーカ20と、右スピーカ21とが配置されている。左スピーカ20と右スピーカ21は、前枠14の裏面に装着されており、該前枠14の前面であって左スピーカ20及び右スピーカ21の装着部位に対応する部位には図示しない放音孔が複数形成されている。

40

【0016】

中枠13の前面側であって前枠14の下部には、上皿16から溢れ出た遊技球を貯留する第2貯留皿としての下皿(貯留皿)23が装着されている。また、中枠13の前面側であって下皿23の右方には、遊技球を遊技盤YBに発射させる際に遊技者によって回動操作される遊技球発射用の発射ハンドル24が装着されている。また、前枠14には、下皿23の左方に、各種音声を出力して音声演出を行う下スピーカ25が配置されている。下スピーカ25は、中枠13に装着されている。

【0017】

50

上皿 16 には、その左方側に機内部から払出される遊技球の払出口 16 a が設けられているとともに、遊技者の保有する遊技球を貯留する凹状の貯留通路 16 b が連設されており、さらに右方側に貯留通路 16 b 内の遊技球を機内部に取り込む図示しない上皿取込口が設けられている。上皿 16 に貯留された遊技球は、貯留通路 16 b により前記上皿取込口へ案内されるとともに該上皿取込口を介して 1 球ずつ機内に取り込まれ、遊技盤 Y B に向けて発射される。遊技盤 Y B に向けて発射される遊技球は、発射ハンドル 24 の回動量に応じて発射の強弱が設定される。また、下皿 23 には、上皿 16 から溢れ出て流下した遊技球の出口 23 a が設けられるとともに、遊技球を貯留する凹状の貯留部 23 b が遊技球の出口 23 a に連設されている。

【0018】

10

次に、遊技盤 Y B の構成について図 2 にしたがって詳しく説明する。

遊技盤 Y B の前面には、発射ハンドル 24 の操作によって発射された遊技球を誘導し、かつパチンコ遊技の主体となるほぼ円形の遊技領域 H 1 を形成する誘導レール 26 が円形渦巻き状に敷設されている。この誘導レール 26 によって遊技盤 Y B には、該遊技盤 Y B の左下方から左上方に向かって延びる遊技球の誘導路 26 a が形成されるとともに、誘導レール 26 の内側に遊技領域 H 1 が形成される。また、遊技盤 Y B の前面であって誘導レール 26 の外側となる遊技領域 H 1 外は、パチンコ遊技に直接関与しない非遊技領域 H 2 とされている。

【0019】

20

遊技盤 Y B の遊技領域 H 1 のほぼ中央（センター）には、各種の表示器や各種の飾りを施した表示枠体（センター役物）27 が装着されている。表示枠体 27 の略中央には、正面視横長矩形に開口するセット口 27 a が形成されており、当該セット口 27 a に整合して表示枠体 27 には液晶ディスプレイ型の画像表示部 G H を有する表示手段としての演出表示装置 28 が装着されている。演出表示装置 28 には、複数列（本実施形態では 3 列）の図柄列を変動させて行う図柄変動ゲームを含み、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出（遊技演出）が画像表示されるようになっている。本実施形態において演出表示装置 28 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 28 の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄（演出図柄）を用いて行われる。また、表示枠体 27 には、発光により発光演出を行う盤用ランプ部 27 b が装着されている。

30

【0020】

また、表示枠体 27 の左下方には、複数個の発光体（本実施形態では LED）を内蔵した発光型の表示装置 29 が配置されている。本実施形態の表示装置 29 は、特別図柄表示装置 30 と、特別図柄保留記憶表示装置 31 と、普通図柄表示装置 32 と、普通図柄保留記憶表示装置 33 とから構成されている。

【0021】

40

本実施形態の特別図柄表示装置 30 は、表示装置 29 の中央に配置された複数個（本実施形態では 7 個）の発光体（本実施形態では LED）をレンズカバー 29 a で覆って構成した複数個（本実施形態では 7 個）の特別図柄発光部 30 a ~ 30 g を備えている。そして、特別図柄表示装置 30 では、7 個の特別図柄発光部 30 a ~ 30 g のうち、所定個数（1 個以上）の特別図柄発光部の発光体を点灯させて、その点灯した特別図柄発光部の位置と個数によって区別される組み合わせを導出する図柄変動ゲームが発光表示されるようになっている。本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、図柄変動ゲームで点灯又は消灯する特別図柄発光部を特別図柄として扱っている。特別図柄は、大当たりか否かの内部抽選（大当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

【0022】

50

演出表示装置 28 と特別図柄表示装置 30 では、図柄変動ゲームの開始により同時に図柄（特別図柄と飾り図柄）の変動が開始される。具体的には、図柄変動ゲームの開始に伴って、特別図柄表示装置 30 では発光体の点灯及び消灯することで特別図柄の変動が開始する一方で、演出表示装置 28 では各列の飾り図柄の変動が開始する。そして、演出表示

装置 28 と特別図柄表示装置 30 には、大当たり抽選の抽選結果に基づき、図柄変動ゲームの終了によって同時に大当たり図柄（大当たり表示結果）又ははずれ図柄（はずれ表示結果）が確定的に停止表示される。このとき、特別図柄表示装置 30 と演出表示装置 28 では、大当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には何れの表示装置にも大当たり図柄が確定的に停止表示（確定停止表示）され、大当たり抽選の抽選結果がはずれである場合には何れの表示装置にもはずれ図柄が確定停止表示される。大当たり図柄は、大当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に図柄変動ゲームで確定停止表示されるものであり、はずれ図柄は、大当たり抽選の抽選結果がはずれである場合に図柄変動ゲームで確定停止表示されるものである。

## 【0023】

10

本実施形態において演出表示装置 28 の図柄変動ゲームで導出される大当たり図柄とはずれ図柄は、各列に導出された飾り図柄の組み合わせによって構成されるとともに、例えば、大当たり図柄は全列が同一の飾り図柄からなる組み合わせで構成される一方で、はずれ図柄は全列が同一の飾り図柄にならない組み合わせで構成される。本実施形態において演出表示装置 28 には、各列毎に、「1」～「8」までの数字が飾り図柄として表示されるようになっている。一方、本実施形態において特別図柄表示装置 30 の図柄変動ゲームで導出される大当たり図柄とはずれ図柄は、特別図柄表示装置 30 を構成する発光体において発光した発光体の組み合わせによって構成される。

## 【0024】

20

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、演出表示装置 28 の表示領域（画像表示面）を特別図柄表示装置 30 の表示領域よりも大きく形成し、演出表示装置 28 を遊技者の正面に目立つように配置している。このため、遊技者は、特別図柄表示装置 30 よりも自身の目の前で多彩な画像によって表示演出（例えば、リーチ演出や予告演出）が行われる演出表示装置 28 の表示内容に注目し、該演出表示装置 28 の図柄変動ゲームで導出されて確定停止表示される図柄組み合わせから大当たり又ははずれを認識することになる。

## 【0025】

30

前記リーチ演出は、演出表示装置 28 で行われる図柄変動ゲームにおいて予め定めた特定列の飾り図柄が同一の図柄で、かつ特定列以外の列が変動する組み合わせで構成されるリーチ図柄が停止表示されることによって行われる演出である。リーチ図柄は、本実施形態のパチンコ遊技機 10 のように 3 列の飾り図柄を表示させる場合であって図柄の変動停止順序が左列 右列 中列の順に定められている場合、左列の飾り図柄と右列の飾り図柄が同一となる組み合わせで構成される。予告演出は、1 回の図柄変動ゲームにおいて該ゲームにおける大当たりか否か（大当たり表示結果が表示されるか否か）の可能性（すなわち、大当たりの期待度）を示唆する演出である。この予告演出は、内部抽選で大当たりが決定されている場合の図柄変動ゲームで出現すると、その予告が該ゲームで現実化されて大当たりとなる。その一方で、予告演出は、内部抽選ではずれが決定されている場合の図柄変動ゲームで出現すると、その予告が該ゲームで現実化されずにはずれとなる。

## 【0026】

40

図 1 及び図 2 の説明に戻り、表示装置 29 を構成する特別図柄保留記憶表示装置（始動保留球数表示手段）31 は、特別図柄表示装置 30 の上方に配設されており、複数個（本実施形態では 4 個）の発光体（本実施形態では LED）をレンズカバー 29a で覆って構成した複数個（本実施形態では 4 個）の特別図柄保留発光部 31a～31d を備えている。そして、特別図柄保留記憶表示装置 31 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。本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、表示枠体 27 の下方に配置される始動入賞口（上始動入賞口 35 と下始動入賞口 36）へ遊技球が入球した場合、その入球した遊技球を始動保留球として記憶し、その始動保留球の個数を特別図柄用の保留記憶数として機内部（主制御基板 45 の主制御用 RAM 45c）で記憶するようになっている。特別図柄用の保留記憶数は、保留中（図柄変動ゲーム待機中）の図柄変動ゲームの回数を示している。特別図柄用の保留記憶数は、前記始動入賞口に遊技球が入球することで 1 加算され、図柄変動ゲームの開始により 1 減

50

算される。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口へ遊技球が入球すると、特別図柄用の保留記憶数は更に加算され、所定の上限数（本実施形態では4個）まで累積されるようになっている。

#### 【0027】

そして、特別図柄保留記憶表示装置31は、特別図柄保留発光部31a～31dの点灯個数により保留中の図柄変動ゲームの回数（始動保留球の個数）を遊技者に報知する構成となっている。具体的に言えば、特別図柄保留記憶表示装置31は、保留記憶数が「1」の場合には1つの特別図柄保留発光部31aのみが点灯して1回の図柄変動ゲームが保留中であることを報知し、保留記憶数が「2」の場合には2つの特別図柄保留発光部31a, 31bが点灯して2回の図柄変動ゲームが保留中であることを報知する。また、特別図柄保留記憶表示装置31は、保留記憶数が「3」の場合には3つの特別図柄保留発光部31a～31cが点灯して3回の図柄変動ゲームが保留中であることを報知し、保留記憶数が「4」の場合には全ての特別図柄保留発光部31a～31dが点灯して4回の図柄変動ゲームが保留中であることを報知する。なお、特別図柄用の保留記憶数が「0（零）」の場合は、全ての特別図柄保留発光部31a～31dが消灯している。

10

#### 【0028】

また、表示装置29を構成する普通図柄表示装置32は、特別図柄表示装置30の左方に配設されており、複数個（本実施形態では2個）の発光体（本実施形態ではLED）をレンズカバー29aで覆って構成した複数個（本実施形態では2個）の普通図柄発光部32a, 32bを備えている。普通図柄表示装置32では、大当たりか否かの大当たり抽選とは別に行う当たりか否か（開閉羽根28の開動作により下始動入賞口36を開放するか否か）の内部抽選（当たり抽選）の抽選結果を表示する。そして、本実施形態においては、当たり抽選で当たりを決定している場合には普通図柄変動ゲームで当たり図柄として「（丸）」側の普通図柄発光部32aを点灯させるとともに、当たり抽選ではそれを決定している場合には普通図柄変動ゲームで「×（ばつ）」側の普通図柄発光部32bを点灯させる。このため、遊技者は、普通図柄表示装置32の普通図柄変動ゲームで確定的に「（丸）」側の普通図柄発光部32aが点灯することにより当たりを認識できるとともに、前記普通図柄変動ゲームで確定的に「×（ばつ）」側の普通図柄発光部32bが点灯することによりはずれを認識できる。本実施形態のパチンコ遊技機10では、普通図柄変動ゲームで点灯及び消灯する普通図柄発光部を普通図柄として扱っている。

20

#### 【0029】

また、表示装置29を構成する普通図柄保留記憶表示装置33は、特別図柄表示装置30の下方に配設されており、複数個（本実施形態では4個）の発光体（本実施形態ではLED）をレンズカバー29aで覆って構成した複数個（本実施形態では4個）の普通図柄保留発光部33a～33dを備えている。そして、普通図柄保留記憶表示装置33は、機内部で記憶した普通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。本実施形態のパチンコ遊技機10は、表示枠体27の左方に配置される普通図柄作動ゲート34へ遊技球が入球した場合、その入球した遊技球を始動保留球として記憶し、その始動保留球の個数を普通図柄用の保留記憶数として機内部（主制御基板45の主制御用RAM45c）で記憶するようになっている。普通図柄用の保留記憶数は、保留中（普通図柄変動ゲーム待機中）の普通図柄変動ゲームの回数を示している。普通図柄用の保留記憶数は、普通図柄作動ゲート34に遊技球が入球することで1加算され、普通図柄変動ゲームの開始により1減算される。したがって、普通図柄変動ゲーム中に普通図柄作動ゲート34へ遊技球が入球すると、普通図柄用の保留記憶数は更に加算され、所定の上限数（本実施形態では4個）まで累積されるようになっている。

30

#### 【0030】

そして、普通図柄保留記憶表示装置33は、普通図柄保留発光部33a～33dの点灯個数により保留中の普通図柄変動ゲームの回数（始動保留球の個数）を遊技者に報知する構成となっている。具体的に言えば、普通図柄保留記憶表示装置33は、保留記憶数が「1」の場合には1つの普通図柄保留発光部33aのみが点灯して1回の普通図柄変動ゲー

40

50

ムが保留中であることを報知し、保留記憶数が「2」の場合には2つの普通図柄保留発光部33a, 33bが点灯して2回の普通図柄変動ゲームが保留中であることを報知する。また、普通図柄保留記憶表示装置33は、保留記憶数が「3」の場合には3つの普通図柄保留発光部33a～33cが点灯して3回の普通図柄変動ゲームが保留中であることを報知し、保留記憶数が「4」の場合には全ての普通図柄保留発光部33a～33dが点灯して4回の普通図柄変動ゲームが保留中であることを報知する。なお、普通図柄用の保留記憶数が「0(零)」の場合は、全ての普通図柄保留発光部33a～33dが消灯している。

#### 【0031】

また、表示枠体27の下方の遊技領域H1には、遊技球の入球口35aを有する上始動入賞口35と遊技球の入球口36aを有する下始動入賞口36が上下方向に並ぶように配置されている。上始動入賞口35は、常時遊技球の入球を許容し得るように入球口35aを常時開放させた構成とされている。一方で、下始動入賞口36は普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ(ソレノイド、モータなど)の作動により開閉動作を行う開閉羽根37を備えており、開閉羽根37が開動作することにより遊技球の入球を許容し得るように入球口36aを開放させる構成とされている。換言すれば、下始動入賞口36は、開閉羽根37が開動作して入球口36aが開放されない限り、遊技球の入球を不能とする構成とされている。

10

#### 【0032】

上始動入賞口35と下始動入賞口36の各奥方には、入球した遊技球を検知する始動口スイッチSW1, SW2(図4に示す)が配設されている。上始動入賞口35と下始動入賞口36は、入球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の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。下始動入賞口36は開閉羽根37が開動作すると、入口が拡大されて遊技球が入球し易い状態とされる一方で、開閉羽根37が閉動作すると、入口が拡大されずに遊技球の入球が不能となる状態とされる。

20

#### 【0033】

また、下始動入賞口36の下方の遊技領域H1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38を備えた大入賞口(特別電動役物)39が配設されている。大入賞口39の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチSW3(図4に示す)が配設されている。大入賞口39は、入球した遊技球を検知することにより、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。そして、大当たり遊技が付与されると、大入賞口扉38の開動作によって大入賞口39が開放されて遊技球の入球が許容されるため、遊技者は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。本実施形態において大当たり遊技は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得られることから、遊技者に有利な状態となる。そして、この大当たり遊技は、内部抽選で大当たりが決定し、図柄変動ゲームにて大当たり図柄(大当たり表示結果)が確定停止表示されることを契機に付与される。

30

#### 【0034】

大当たり遊技は、内部抽選で大当たりを決定し、図柄変動ゲームで大当た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。大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口扉38の開動作により大入賞口39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(例えば、14回)として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、大入賞口扉38の開動作により大入賞口39が開放されてから大入賞口扉38の閉動作により大入賞口39が閉鎖される迄であり、1回のラウンド遊技中に大入賞口39は、規定入球個数(例えば、9球)の遊技球が入球するまでの間、又は規定時間(例えば、25秒)が経過するまでの間、開放される。そして、大当たり遊技は、規定ラウンド数のラウンド遊技の終了後に大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われて終了する。

40

#### 【0035】

また、表示枠体27の左方の遊技領域H1には、普通図柄作動ゲート34が配設されて

50

いる。普通図柄作動ゲート34の奥方には、該普通図柄作動ゲート34へ入球し通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチSW4(図4に示す)が設けられている。普通図柄作動ゲート34は、遊技球の通過を契機に、普通図柄変動ゲームの始動条件のみを付与し得る。

【0036】

また、遊技盤YBの遊技領域H1の最下方(大入賞口39よりも下方)には、遊技領域H1に発射された後、何れの入賞口にも入球しなかった遊技球をアウト球として機外に排出するためのアウト球口40が形成されている。アウト球口40を通過した遊技球は、パチンコ遊技機10の設置設備(遊技島)に配設されたアウト球タンク(図示しない)に排出される。

10

【0037】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10は、確率変動(以下、「確変」と示す)機能を備えている。確変機能は、大当たり遊技終了後に大当たりの抽選確率(当選確率)が低確率(通常状態)である通常確率から高確率に変動する確変状態を付与する機能である。また、確変状態が付与されると、普通図柄ゲームの変動時間が短縮されるとともに、普通図柄作動ゲート34の通過に基づく普通図柄ゲームの抽選確率(当たり当選確率)が低確率である通常確率から高確率に変動する入球率向上状態が特典として付与されるようになっている。入球率向上状態において、下始動入賞口36の開閉羽根37は、確変状態が付与されている場合と、入球率向上状態が付与されていない通常状態の場合とでは、普通図柄ゲームにおいて当選した際、異なる動作パターンで開閉動作するようになっている。通常状態時に普通図柄ゲームに当選する場合には、開閉羽根37が1回開放し、開放してから100ms経過するまで開放状態を維持するようになっている。また、確変状態時に普通図柄ゲームに当選する場合には、開閉羽根37が開放する回数が増加(例えば、3回)するとともに、1回の開放において開放してから1400ms(通常状態に比較して長い時間)が経過するまで開放状態を維持するようになっている。すなわち、開閉羽根37は、確変状態が付与されている場合、通常状態が付与されている状態に比較して、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。確変状態が付与されると、大当たりの抽選確率が高確率に変動して大当たりが生起され易くなるため、確変状態は遊技者にとって有利であり、遊技者は確変大当たりになることを期待しつつ遊技を行っている。

20

【0038】

また、確変状態は、予め定めた回数(本実施形態では10000回)の図柄変動ゲームが行われる迄の間、又は前記回数に達する前に大当たりが生起される迄の間、付与される。すなわち、確変状態は、予め定めた回数に相当する図柄変動ゲームの終了時迄の間、又は前記回数に達する前に大当たりが生起される図柄変動ゲームの終了時迄の間、付与される。本実施形態では、確変状態を予め定めた回数として10000回を定めているため、実質的に次回の大当たりが生起される迄の間付与されることと同等となっている。

30

【0039】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10は、変動時間短縮(以下、「時短」と示す)機能を備えている。時短機能は、大当たり遊技終了後に大当たりの抽選確率(当選確率)を低確率(通常状態)として、入球率向上状態を特典として付与する機能である。また、時短状態が付与されると、大当たりの抽選確率は低確率であるが、入球率向上状態が特典として付与されるようになっている。すなわち、開閉羽根37は、時短状態が付与されている場合、通常状態が付与されている状態に比較して、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。そして、時短状態は、予め定めた回数(本実施形態では100回)の図柄変動ゲームが行われる迄の間、又は前記回数に達する前に大当たりが生起される迄の間、付与される。すなわち、時短状態は、予め定めた回数に相当する図柄変動ゲームの終了時迄の間、又は前記回数に達する前に大当たりが生起される図柄変動ゲームの終了時迄の間、付与される。

40

【0040】

本実施形態では、大当たり遊技終了後に確変状態を付与する(抽選確率が高確率である状

50

態が付与される)大当りが確変大当りとなり、大当り遊技終了後に確変状態が付与されない(抽選確率が低確率である非確変状態が付与される)大当りが非確変大当りとなる。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、飾り図柄による大当り図柄の種類から、確変大当り又は非確変大当りの何れの大当りであるかを認識し得るように構成されている。具体的に言えば、「1」~「8」の数字からなる図柄のうち、奇数図柄で構成される大当り図柄([111][333][555][777]の組み合わせ)から確変大当りを認識し得る。その一方で、偶数図柄で構成される大当り図柄([222][444][666][888])から非確変大当りを認識し得るように構成されている。また、特別図柄は、確変大当りの特別図柄と非確変大当りの特別図柄とに分類されている。

## 【0041】

10 このように構成された本実施形態のパチンコ遊技機10は、1回の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始から図柄の変動停止までを1回とする変動サイクルを複数回、連続して実行する連続予告演出を実行可能に構成されている。なお、連続予告演出は、演出表示装置28と特別図柄表示装置30で行われる1回の図柄変動ゲームにおいて、演出表示装置28のみで演出として表現される。1回の図柄変動ゲームは、図柄(特別図柄と飾り図柄)の変動開始によって開始し、図柄の変動が停止した後に図柄が確定停止表示されることによって終了する。この1回の図柄変動ゲームは、1球の始動保留球に対応して実行されるものである。すなわち、連続予告演出を伴う1回の図柄変動ゲームは、内部制御において1回の図柄変動ゲームを、恰も複数回の図柄変動ゲームが連続して行われているかのように擬似的に演出表現してなされるものである。そして、本実施形態の連続予告演出を伴う1回の図柄変動ゲームは、当該ゲームを構成する変動サイクルの実行回数によって大当り表示結果(大当り図柄)が表示されるか否かの可能性が変化するように構成されている。すなわち、本実施形態のパチンコ遊技機10は、大当り抽選に当選した場合には大当り抽選に当選していない場合に比して変動サイクルの実行回数が多い連続予告演出を伴って図柄変動ゲームが行われ易くなっている。

## 【0042】

20 図柄の変動とは、演出表示装置28及び特別図柄表示装置30における表示図柄の種類を変化させながら図柄又は図柄列が動作している状態を示す。例えば、演出表示装置28における図柄の変動は、画像表示部GHにおいて図柄列が予め定めた表示順序にしたがって図柄をスクロール表示させるように動作している状態を示す。スクロール表示には、全ての図柄列が画像表示部GHを上下方向に横切る縦スクロール表示と、全ての図柄列が画像表示部GHを左右方向に横切る横スクロール表示がある。また、図柄の変動停止とは、演出表示装置28及び特別図柄表示装置30において図柄が停止して表示されている状態を示す。そして、演出表示装置28における図柄の停止には、一旦停止状態での表示(一旦停止表示)と確定停止状態での表示(確定停止表示)がある。一方、特別図柄表示装置30における図柄の停止には、確定停止状態での表示(確定停止表示)のみがある。

## 【0043】

30 図3は、連続予告演出を伴わない図柄変動ゲームの態様と連続予告演出を伴う図柄変動ゲームの態様を模式的に示す。図3に示すように、図柄変動ゲームの終了時の保留記憶数が「4」の状態において、次の図柄変動ゲームが連続予告演出を伴わない場合には、当該ゲームの開始時に保留記憶数が1減算されて「3」となり、画像表示部GHにおいて各列の図柄の変動が開始する。なお、図3では、図柄の変動が開始することを「始動」と示している。そして、開始した図柄変動ゲームは、各列の図柄の変動が停止し、変動開始から所定時間が経過することにより図柄が確定停止表示されて終了する。すなわち、連続予告演出を伴わない図柄変動ゲームは、1回の変動サイクルのみで構成されているとも言える。

## 【0044】

40 次に、図柄変動ゲームの終了時の保留記憶数が「3」の状態において、次の図柄変動ゲームが連続予告演出を伴う場合には、当該ゲームの開始時に保留記憶数が1減算されて「2」となり、画像表示部GHにおいて各列の図柄の変動が開始する。図3には、連続予告

演出を伴う図柄変動ゲームとして、3回の変動サイクルで構成した図柄変動ゲームを示している。そして、開始した図柄変動ゲームは、各列の図柄の変動が停止して図柄が一旦停止表示され、その状態から2回目の変動サイクルの開始に伴って図柄が再び変動を開始する。そして、2回目の変動サイクルにおいて各列の図柄の変動が停止して図柄が一旦停止表示され、その状態から3回目の変動サイクルの開始に伴って図柄が再び変動を開始する。その後、3回目の変動サイクルでは、左列と右列の図柄が同一図柄となって一旦停止表示されることによりリーチが形成され、リーチ演出が行われる。そして、図柄変動ゲームは、リーチ演出により中列の図柄が導出されることにより各列の図柄の変動が停止した後、図柄が確定停止表示されて終了する。この図柄変動ゲームが行われている間、保留記憶数は、始動入賞口に新たな入球が無い場合、図柄変動ゲームの開始時の「2」を維持し、変動サイクルの開始に伴って保留記憶数が減算されるようには変化しない。なお、始動入賞口に新たな入球があった場合には、保留記憶数が1加算されて増加する。このような連続予告演出を伴う図柄変動ゲームでは、3回目の変動サイクル、すなわち最終回の変動サイクルにて最終的な表示結果（大当たり図柄又ははずれ図柄）が導出され、最終回の変動サイクルよりも前の全ての回の変動サイクルにてはずれ図柄が導出される。

10

## 【0045】

次に、図柄変動ゲームの終了時の保留記憶数が「2」の状態において、次の図柄変動ゲームが連続予告演出を伴わない場合には、当該ゲームの開始時に保留記憶数が1減算されて「1」となり、画像表示部G Hにおいて各列の図柄の変動が開始する。そして、開始した図柄変動ゲームは、各列の図柄の変動が停止し、変動開始から所定時間が経過することにより図柄が確定停止表示されて終了する。

20

## 【0046】

次に、パチンコ遊技機10の電気的構成について図4にしたがって説明する。

パチンコ遊技機10の機裏側には、パチンコ遊技機10全体を制御する主制御部としての主制御基板45が装着されている。主制御基板45は、パチンコ遊技機10全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて遊技を制御するための各種の制御指令としての制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、副制御部としてのサブ統括制御基板46と、演出制御手段としての演出表示制御基板47と、音声・ランプ制御基板48が装着されている。本実施形態では、主制御基板45とサブ統括制御基板46によって遊技制御手段が構成されている。

30

## 【0047】

サブ統括制御基板46は、主制御基板45が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示制御基板47、及び音声・ランプ制御基板48を統括的に制御する。演出表示制御基板47は、主制御基板45とサブ統括制御基板46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28の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）を制御する。また、音声・ランプ制御基板48は、主制御基板45とサブ統括制御基板46が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、各種ランプ部17～19, 27bの発光態様（点灯（点滅）/消灯のタイミングなど）及びスピーカ20, 21, 25の音声出力態様（音声出力のタイミングなど）を制御する。

40

## 【0048】

以下、主制御基板45、サブ統括制御基板46及び演出表示制御基板47について、その具体的な構成を説明する。

主制御基板45には、制御動作を所定の手順で実行することができる主制御用CPU45aと、主制御用CPU45aの制御プログラムを格納する主制御用ROM45b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RAM45cが設けられている。主制御用CPU45aには、主制御用ROM45bと主制御用RAM45cが接続されている。また、主制御用CPU45aには、上始動入賞口35に入球した遊技球を検知する始動口スイッチSW1と、下始動入賞口36に入球した遊技球を検知する始動口スイッチSW2と、大入賞口39に入球した遊技球を検知するカウントスイッチSW3と、普通図柄作動ゲート34を通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチSW4が接続されてい

50

る。また、主制御用 C P U 4 5 a には、図柄表示基板 4 9 を介して、特別図柄表示装置 3 0 と、特別図柄保留記憶表示装置 3 1 と、普通図柄表示装置 3 2 と、普通図柄保留記憶表示装置 3 3 が接続されている。図柄表示基板 4 9 は、表示装置 2 9 と対応する位置に装着されており、各表示装置 3 0 ~ 3 3 を構成する発光体（本実施形態では L E D ）が装備されている。そして、図柄表示基板 4 9 は、主制御基板 4 5 が出力する制御信号（L E D の点灯（O N ）/消灯（O F F ）を指示する信号）を入力し、各表示装置 3 0 ~ 3 3 の発光体を点灯及び消灯させる。

#### 【0 0 4 9】

また、主制御用 C P U 4 5 a は、大当たり判定用乱数（大当たり抽選用乱数）や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し、更新後の値を主制御用 R A M 4 5 c の設定領域に記憶（設定）することで更新前の値を書き換えており、乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。大当たり判定用乱数は、大当たりを付与するか否かの大当たり判定（大当たり抽選）で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、図柄変動ゲームの変動時間と変動内容（演出内容）を決定する際に用いる乱数である。また、本実施形態の主制御用 C P U 4 5 a はタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。

#### 【0 0 5 0】

主制御用 R O M 4 5 b には、前記制御プログラムに加え、複数種類の変動パターンと各種判定値（大当たり判定値など）が記憶されている。変動パターンは、演出表示装置 2 8 及び特別図柄表示装置 3 0 において図柄の変動開始による図柄変動ゲームが開始してから、演出表示装置 2 8 及び特別図柄表示装置 3 0 において図柄が確定停止表示されて図柄変動ゲームが終了するまでの変動時間と変動内容を特定するためのパターンである。この変動パターンに基づき特別図柄表示装置 3 0 では、特別図柄の変動が開始してから、変動パターンに定める変動時間の経過時に変動が停止し、大当たり図柄又ははずれ図柄が確定停止表示される図柄変動ゲームが実行される。一方、変動パターンに基づき演出表示装置 2 8 では、飾り図柄の変動が開始してから、変動パターンで特定される変動内容で各種遊技演出が行われるとともに変動パターンに定める変動時間の経過時に変動が停止し、大当たり図柄又ははずれ図柄を確定停止表示させる図柄変動ゲームが実行される。そして、変動パターンは、大当たり演出用（大当たり変動用）、はずれリーチ演出用（はずれリーチ変動用）及びはずれ演出用（はずれ変動用）からなる変動内容毎に分類されている。

#### 【0 0 5 1】

大当たり演出では、演出表示装置 2 8 において図柄変動ゲームがリーチ演出を経て最終的に大当たり図柄を確定停止表示せしめるように展開されるとともに、特別図柄表示装置 3 0 において図柄変動ゲームが大当たり図柄を確定停止表示せしめるように展開される。はずれリーチ演出は、演出表示装置 2 8 において図柄変動ゲームがリーチ演出を経て最終的にははずれ図柄を確定停止表示せしめるように展開されるとともに、特別図柄表示装置 3 0 において図柄変動ゲームがはずれ図柄を確定停止表示せしめるように展開される。はずれ演出は、演出表示装置 2 8 において図柄変動ゲームがリーチ演出を経ることなく最終的にははずれ図柄を確定停止表示せしめるように展開されるとともに、特別図柄表示装置 3 0 において図柄変動ゲームがはずれ図柄を確定停止表示せしめるように展開される。なお、特別図柄表示装置 3 0 では、図柄変動ゲームが開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで図柄の変動が継続される。

#### 【0 0 5 2】

大当たり判定値は、大当たり判定で用いる判定値であり、大当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。例えば、大当たり判定用乱数の取り得る数値を「0（零）」～「5 9 9」までの全 6 0 0 通りの整数に設定し、その値の中から大当たり判定値として 2 つの値を設定した場合、大当たり判定が肯定判定される割合、すなわち大当たりの当選確率は 6 0 0 分の 2 ( 3 0 0 分の 1 ) となる。

#### 【0 0 5 3】

図 5 は、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 において、主制御用 R O M 4 5 b に記憶され

10

20

30

40

50

ている変動パターンの一部を示している。図5における「擬似連」は、連続予告演出を伴う1回の図柄変動ゲームを示す。

【0054】

変動パターンP1は、大当たり判定の判定結果がはずれであって、はずれリーチ演出を実行しない場合に選択されるはずれ演出用の変動パターンである。そして、変動パターンP1は、図柄の変動を開始させてから図柄の変動停止によりはずれ図柄を導出し、変動時間の経過時にははずれ図柄を確定停止表示させる変動内容とされている。具体的に言えば、変動パターンP1には、変動内容として「通常変動」が対応付けられている。本実施形態の通常変動では、演出表示装置28において図柄の変動が開始してから、予め定めた変動停止順序にしたがって図柄の変動を停止させ、はずれ図柄を導出する。本実施形態の変動停止順序は、図柄の変動開始から最初に変動が停止する第1変動停止列を「左列」とし、次に変動が停止する第2変動停止列を「右列」とし、最後に変動が停止する第3変動停止列を「中列」と定めている。そして、通常変動では、図柄の変動開始から第1変動停止時間の経過時に第1変動停止列(左列)の変動が停止し、次に図柄の変動開始から第2変動停止時間(>第1変動停止時間)の経過時に第2変動停止列(右列)の変動が停止する。また、通常変動では、図柄の変動開始から第3変動停止時間(>第2変動停止時間)の経過時に第3変動停止列(中列)の変動が停止する。本実施形態の通常変動(変動パターンP1)では、図柄変動ゲームの開始から当該ゲームにおいて図柄が確定停止表示される迄の変動時間を、図6(a)に示すように、時間T1に定めている。なお、以下の説明では、変動パターンP1の変動態様のように、第1変動停止列、第2変動停止列及び第3変動停止列の各停止列の変動が停止して図柄が確定停止表示される迄の変動内容を、図6(a)に示すように「通常変動Z1」と示す。本実施形態では、変動パターンP1の変動時間(時間T1)を、通常図柄変動時間としている。

10

20

30

40

【0055】

変動パターンP2-1, P2-2は、何れも変動内容として「ノーマルショートリーチ(NS)」が対応付けられている。以下の説明では、変動パターンP2-1, P2-2をまとめて「変動パターンP2」と示す場合もある。変動パターンP2-1は、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合に選択される変動パターンとなっている。一方、変動パターンP2-2は、大当たり判定の判定結果がはずれであって、はずれリーチ演出を実行する場合に選択される変動パターンとなっている。変動パターンP2では、演出表示装置28において図柄の変動が開始してから、第1変動停止列(左列)と第2変動停止列(右列)の変動を前記変動停止順序にしたがって停止させるとともに同一図柄を導出してリーチを形成し、ノーマルショートリーチのリーチ演出にて第3変動停止列(中列)の変動を停止させて図柄を導出する。このとき、変動パターンP2-1の場合には、第3変動停止列の変動停止によって第1変動停止列及び第2変動停止列に同一図柄(リーチを認識し得るリーチ図柄と同じ図柄)が導出されて、変動時間の経過時に大当たり図柄が確定停止表示される。一方、変動パターンP2-2の場合には、第3変動停止列の変動停止によって第1変動停止列及び第2変動停止列に導出された図柄とは異なる図柄(リーチを認識し得るリーチ図柄とは異なる図柄)が導出されて、変動時間の経過時にははずれ図柄が確定停止表示される。

40

【0056】

変動パターンP2における第1変動停止列の第1変動停止時間と第2変動停止列の第2変動停止時間は、変動パターンP1の「通常変動Z1」における第1変動停止列の第1変動停止時間と第2変動停止列の第2変動停止時間とそれぞれ同じ時間に定めている。そして、本実施形態では、第1変動停止列及び第2変動停止列の図柄の変動が停止する迄の変動時間を、図6(b)に示すように、時間T2(<通常変動Z1に基づく時間T1)に定めている。なお、以下の説明では、変動パターンP2において、第1変動停止列及び第2変動停止列の変動が停止する迄(リーチが形成される迄)の変動内容を、図6(b)に示すように「通常変動Z2」と示す。そして、変動パターンP2に基づく図柄変動ゲームは、図6(b)に示すように、通常変動Z2を経てリーチが形成され、そのリーチ形成後に

50

ノーマルショートリーチのリーチ演出が行われる。本実施形態では、ノーマルショートリーチの開始後、第3変動停止列の変動が停止し、図柄が確定停止表示する迄の変動時間を、図6(b)に示すように、時間T3に定めている。これにより、変動パターンP2に基づく図柄変動ゲームの変動時間は、「通常変動Z2」の時間T2と「ノーマルショートリーチ」の時間T3を加算した変動時間T2+T3となる。この変動時間T2+T3は、変動パターンP1の変動時間T1(通常図柄変動時間)よりも長くなっている。

#### 【0057】

変動パターンP3-1, P3-2, P4-1, P4-2は、何れも変動内容として「ノーマルロングリーチ(NL)」が対応付けられている。以下の説明では、変動パターンP3-1, P3-2をまとめて「変動パターンP3」と示し、変動パターンP4-1, P4-2をまとめて「変動パターンP4」と示す場合もある。

#### 【0058】

変動パターンP3-1, P4-1は、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合に選択される変動パターンとなっている。一方、変動パターンP3-2, P4-2は、大当たり判定の判定結果がはずれであって、はずれリーチ演出を実行する場合に選択される変動パターンとなっている。変動パターンP3, P4では、演出表示装置28において図柄の変動が開始してから、第1変動停止列(左列)と第2変動停止列(右列)の変動を前記変動停止順序にしたがって停止させるとともに同一図柄を導出してリーチが形成される。そして、変動パターンP3, P4では、ノーマルショートリーチのリーチ演出を経由した後に、ノーマルショートリーチからリーチ演出が発展し、ノーマルロングリーチのリーチ演出が行われ、当該リーチ演出にて第3変動停止列(中列)の変動を停止させて図柄を導出する。このとき、変動パターンP3-1, P4-1の場合には、第3変動停止列の変動停止によって第1変動停止列及び第2変動停止列に同一図柄(リーチを認識し得るリーチ図柄と同じ図柄)が導出されて、変動時間の経過時に大当たり図柄が確定停止表示される。一方、変動パターンP3-2, P4-2の場合には、第3変動停止列の変動停止によって第1変動停止列及び第2変動停止列に導出された図柄とは異なる図柄(リーチを認識し得るリーチ図柄とは異なる図柄)が導出されて、変動時間の経過時にはずれ図柄が確定停止表示される。本実施形態において、変動パターンP3は「楽曲M1」をテーマとした変動内容でノーマルロングリーチのリーチ演出が行われる一方で、変動パターンP4は「楽曲M1」とは異なる「楽曲M2」をテーマとした変動内容でノーマルロングリーチのリーチ演出が行われる。

#### 【0059】

変動パターンP3, P4に基づく図柄変動ゲームは、図6(c)に示すように、通常変動Z2を経てリーチが形成され、そのリーチ形成後にノーマルショートリーチのリーチ演出を経由してノーマルロングリーチのリーチ演出が行われる。本実施形態では、ノーマルロングリーチのリーチ演出の開始後、第3変動停止列の変動が停止し、図柄が確定停止表示する迄の変動時間を、図6(c)に示すように、時間T4に定めている。これにより、変動パターンP3, P4に基づく図柄変動ゲームの変動時間は、「通常変動Z2」の時間T2と、「ノーマルショートリーチ」の時間T3と、「ノーマルロングリーチ」の時間T4を加算した変動時間T2+T3+T4となる。この変動時間T2+T3+T4は、変動パターンP1の変動時間T1(通常図柄変動時間)よりも長くなっている。

#### 【0060】

変動パターンP5-1, P5-2, P6-1, P6-2は、何れも変動内容として「スーパーリーチ(SP)」が対応付けられている。以下の説明では、変動パターンP5-1, P5-2をまとめて「変動パターンP5」と示し、変動パターンP6-1, P6-2をまとめて「変動パターンP6」と示す場合もある。

#### 【0061】

変動パターンP5-1, P6-1は、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合に選択される変動パターンとなっている。一方、変動パターンP5-2, P6-2は、大当たり判定の判定結果がはずれであって、はずれリーチ演出を実行する場合に選択される変動パ

10

20

30

40

50

ーンとなっている。変動パターン P 5 , P 6 では、演出表示装置 28 において図柄の変動が開始してから、第 1 変動停止列（左列）と第 2 変動停止列（右列）の変動を前記変動停止順序にしたがって停止させるとともに同一図柄を導出してリーチが形成される。そして、変動パターン P 5 , P 6 では、ノーマルショートリーチ及びノーマルロングリーチの各リーチ演出を経由した後に、ノーマルロングリーチからリーチ演出が発展し、スーパーリーチのリーチ演出が行われ、当該リーチ演出にて第 3 変動停止列（中列）の変動を停止させて図柄を導出する。このとき、変動パターン P 5 - 1 , P 6 - 1 の場合には、第 3 変動停止列の変動停止によって第 1 変動停止列及び第 2 変動停止列に同一図柄（リーチを認識し得るリーチ図柄と同じ図柄）が導出されて、変動時間の経過時に大当たり図柄が確定停止表示される。一方、変動パターン P 5 - 2 , P 6 - 2 の場合には、第 3 変動停止列の変動停止によって第 1 変動停止列及び第 2 変動停止列に導出された図柄とは異なる図柄（リーチを認識し得るリーチ図柄とは異なる図柄）が導出されて、変動時間の経過時にはずれ図柄が確定停止表示される。本実施形態において、変動パターン P 5 は「楽曲 M 1 」をテーマとした変動内容でスーパーリーチのリーチ演出が行われる一方で、変動パターン P 6 は「楽曲 M 1 」とは異なる「楽曲 M 2 」をテーマとした変動内容でスーパーリーチのリーチ演出が行われる。

10

#### 【 0 0 6 2 】

変動パターン P 5 , P 6 に基づく図柄変動ゲームは、図 6 ( d ) に示すように、通常変動 Z 2 を経てリーチが形成され、そのリーチ形成後にノーマルショートリーチ及びノーマルロングリーチのリーチ演出を経由してスーパーリーチのリーチ演出が行われる。本実施形態では、スーパーリーチのリーチ演出の開始後、第 3 変動停止列の変動が停止し、図柄が確定停止表示する迄の変動時間を、図 6 ( d ) に示すように、時間 T x に定めている。これにより、変動パターン P 5 , P 6 に基づく図柄変動ゲームの変動時間は、「通常変動 Z 2 」の時間 T 2 と、「ノーマルショートリーチ」の時間 T 3 と、「ノーマルロングリーチ」の時間 T 4 と、「スーパーリーチ」の時間 T x を加算した変動時間 T 2 + T 3 + T 4 + T x となる。この変動時間 T 2 + T 3 + T 4 + T x は、変動パターン P 1 の変動時間 T 1 ( 通常図柄変動時間 ) よりも長くなっている。なお、時間 T x は、「スーパーリーチ ( S P ) 」の変動内容（本実施形態では「楽曲 M 1 」及び「楽曲 M 2 」）に応じて異なる時間に設定されている。

20

#### 【 0 0 6 3 】

スーパーリーチは、リーチ演出の演出内容が複数段階（本実施形態では 2 段階）で構成されたものであり、ノーマルリーチ（本実施形態では、ノーマルショートリーチとノーマルロングリーチ）を経由して行われるリーチ演出である。スーパーリーチでは、ノーマルリーチが 1 段階目となる。そして、変動パターン P 5 に基づくスーパーリーチの変動内容と変動パターン P 6 に基づくスーパーリーチの変動内容は、テーマとする楽曲が相違するとともに、例えば、登場するキャラクタが相違したり、登場するキャラクタは同じであっても、登場キャラクタの動作が相違したりするように構成されている。すなわち、ノーマルリーチ（ノーマルショートリーチとノーマルロングリーチ）、各スーパーリーチは、これらの演出を視認する遊技者が相違を明らかに認識し得るように変動内容が構成されている。

30

#### 【 0 0 6 4 】

変動パターン P 7 - 1 , P 7 - 2 , P 8 - 1 , P 8 - 2 は、何れも変動内容として連続予告演出を伴う図柄変動ゲーム（擬似連）を行うパターンとされており、連続予告演出の対象となる最終回の変動サイクルで行われるスーパーリーチの変動内容と変動時間が相違している。以下の説明では、変動パターン P 7 - 1 , P 7 - 2 をまとめて「変動パターン P 7 」と示し、変動パターン P 8 - 1 , P 8 - 2 をまとめて「変動パターン P 8 」と示す場合もある。そして、変動パターン P 7 - 1 , P 8 - 1 は、何れも大当たり判定の判定結果が大当たりであって、大当たり演出を実行する場合に選択される変動パターンとなっている。一方、変動パターン P 7 - 2 , P 8 - 2 は、何れも大当たり判定の判定結果がはずれであって、はずれリーチ演出を実行する場合に選択される変動パターンとなっている。

40

50

## 【0065】

変動パターンP7, P8では、演出表示装置28で図柄の変動が開始してから、複数回(本実施形態では「2回」及び「3回」の何れか)の変動サイクルからなる連続予告演出を実行する。そして、変動パターンP7, P8では、連続予告演出の最終回の変動サイクルでリーチを形成した後、スーパーリーチのリーチ演出を経て大当たり図柄(P7-1, P8-1)又ははずれ図柄(P7-2, P8-2)を導出する。このとき、変動パターンP7では、最終回の変動サイクルでリーチを形成した後、「楽曲M1」をテーマとする変動内容のスーパーリーチのリーチ演出を経て大当たり図柄(P7-1)又ははずれ図柄(P7-2)を導出する。一方、変動パターンP8では、最終回の変動サイクルでリーチを形成した後、「楽曲M2」をテーマとする変動内容のスーパーリーチのリーチ演出を経て大当たり図柄(P8-1)又ははずれ図柄(P8-2)を導出する。

10

## 【0066】

本実施形態において、連続予告演出における変動サイクルの実行回数、及び各回の変動サイクルの具体的な変動内容は、図7(a)に示す連続演出パターンY1-a, Y1-b、図7(b)に示す連続演出パターンY2-a, Y2-b、及び図7(c)に示す連続演出パターンY3-a, Y3-b(図7(c))によって定められている。以下の説明では、連続演出パターンY1-a, Y1-bをまとめて「連続演出パターンY1」と示し、連続演出パターンY2-a, Y2-bをまとめて「連続演出パターンY2」と示し、連続演出パターンY3-a, Y3-bをまとめて「連続演出パターンY3」と示す場合もある。本実施形態では、連続演出パターンY1~Y3が、図柄変動時間パターンとなる。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、連続予告演出を伴う図柄変動ゲームの変動パターンP7, P8が選択されると、連続演出パターンY1-a, Y1-b, Y2-a, Y2-b, Y3-a, Y3-bの中から1つ連続演出パターンを選択する。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、選択した連続演出パターンにしたがって連続予告演出の変動内容(変動サイクルの回数や各変動サイクルの変動様態)が制御されることによって、連続予告演出が実行される。

20

## 【0067】

ここで、本実施形態における連続演出パターンY1, Y2, Y3について、図7(a)~(c)にしたがって説明する。本実施形態において各連続演出パターンY1, Y2, Y3の変動内容は、連続予告演出を伴わない通常の図柄変動ゲームの変動内容(変動パターンP1~P6の変動内容)を含んで構成されている。

30

## 【0068】

最初に、図7(a)にしたがって連続演出パターンY1(Y1-a, Y1-b)を説明する。

連続演出パターンY1は、連続予告演出を構成する変動サイクルの実行回数を「2回」に定めたパターンとされている。そして、連続演出パターンY1は、連続予告演出の1回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z1」で構成され、2回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z2」、「ノーマルショートリーチ」、「ノーマルロングリーチ」及び「スーパーリーチ」で構成されている。これにより、連続演出パターンY1に基づく連続予告演出では、1回目の変動サイクルにおいて「通常変動Z1」の変動内容によってはずれ図柄が導出される。その後、連続演出パターンY1に基づく連続予告演出では、2回目の変動サイクルにおいて「通常変動Z2」から「ノーマルショートリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」を順に経由し、最後に「スーパーリーチ」の変動内容によって大当たり図柄又ははずれ図柄が導出される。

40

## 【0069】

連続演出パターンY1における1回目の変動サイクルは、図柄変動時間を時間T1(通常図柄変動時間)に定めた「通常変動サイクル」となる一方で、2回目の変動サイクルは、リーチ演出を含むことによって図柄変動時間を時間T1(通常図柄変動時間)よりも長く定めた「リーチ変動サイクル」となる。すなわち、連続演出パターンY1は、「通常変動サイクル」と「リーチ変動サイクル」の組み合わせによって構成されたパターンであり

50

、最終回（2回目）の変動サイクルが「リーチ変動サイクル」となる。

【0070】

なお、連続演出パターンY1, Y2, Y3では、変動パターンの種類に応じて、最終回の変動サイクルで導出される図柄が大当たり図柄及びはずれ図柄の何れかとなる。具体的に言えば、変動パターンP7-1, P8-1に基づく図柄変動ゲームにおいては、選択された連続演出パターンに基づく連続予告演出の最終回の変動サイクルにて大当たり図柄が導出される。一方、変動パターンP7-2, P8-2に基づく図柄変動ゲームにおいては、選択された連続演出パターンに基づく連続予告演出の最終回の変動サイクルにてはずれ図柄が導出される。

【0071】

次に、図7（b）にしたがって連続演出パターンY2（Y2-a, Y2-b）を説明する。

連続演出パターンY2は、連続予告演出を構成する変動サイクルの実行回数を「2回」に定めたパターンとされている。そして、連続演出パターンY2は、連続予告演出の1回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z2」、「ノーマルショートリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」で構成され、2回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z2」及び「スーパーリーチ」で構成されている。これにより、連続演出パターンY2に基づく連続予告演出では、1回目の変動サイクルにおいて「通常変動Z2」、「ノーマルショートリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」の変動態様によってはずれ図柄が導出される。その後、連続演出パターンY2に基づく連続予告演出では、2回目の変動サイクルにおいて「通常変動Z2」でリーチを形成した後、「ノーマルショートリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」を経由せずに「スーパーリーチ」へ移行し、「スーパーリーチ」の変動内容によって大当たり図柄又ははずれ図柄が導出される。

【0072】

連続演出パターンY2における1, 2回目の変動サイクルは、リーチ演出を含むことによって図柄変動時間を「通常変動サイクル」よりも長く定めた「リーチ変動サイクル」となる。すなわち、連続演出パターンY2は、「リーチ変動サイクル」の組み合わせによって構成されたパターンであり、最終回（2回目）の変動サイクルと、最終回よりも前の回の変動サイクルが、何れも「リーチ変動サイクル」となる。なお、連続演出パターンY2の2回目の変動サイクルは、「通常変動Z2」から「スーパーリーチ」へ移行する変動内容とされ、変動パターンP5, P6の変動内容から「ノーマルショートリーチ」と「ノーマルロングリーチ」を省略して構成されている。本実施形態では、連続演出パターンY2の2回目の変動サイクルが、通常の図柄変動ゲーム（連続予告演出を伴わない図柄変動ゲーム）で実行される変動内容の一部を省略した「省略リーチ変動サイクル」となる。

【0073】

次に、図7（c）にしたがって連続演出パターンY3（Y3-a, Y3-b）を説明する。

連続演出パターンY3は、連続予告演出を構成する変動サイクルの実行回数を「3回」に定めたパターンとされている。そして、連続演出パターンY3は、連続予告演出の1回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z1」で構成されているとともに、2回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z1」で構成され、さらに2回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z2」及び「スーパーリーチ」で構成されている。これにより、連続演出パターンY3に基づく連続予告演出では、1回目, 2回目の各変動サイクルにおいて「通常変動Z1」の変動内容によってはずれ図柄が導出される。その後、連続演出パターンY3に基づく連続予告演出では、3回目の変動サイクルにおいて「通常変動Z2」でリーチを形成した後、「ノーマルショートリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」を経由せずに「スーパーリーチ」へ移行し、「スーパーリーチ」の変動内容によって大当たり図柄又ははずれ図柄が導出される。

【0074】

連続演出パターンY3における1回目, 2回目の変動サイクルは、図柄変動時間を時間

10

20

30

40

50

T 1 (通常図柄変動時間)に定めた「通常変動サイクル」となる一方で、3回目の変動サイクルは、リーチ演出を含むことによって「通常変動サイクル」よりも長く定めた「リーチ変動サイクル」となる。すなわち、連続演出パターンY 3は、「通常変動サイクル」と「リーチ変動サイクル」の組み合わせによって構成されたパターンであり、最終回(3回目)の変動サイクルが「リーチ変動サイクル」となる。なお、連続演出パターンY 3の3回目の変動サイクルは、連続演出パターンY 2の2回目の変動サイクルと同様に、変動パターンP 5, P 6の変動内容から「ノーマルショートリーチ」と「ノーマルロングリーチ」を省略して構成されている。本実施形態では、連続演出パターンY 3の3回目の変動サイクルも、「省略リーチ変動サイクル」となる。

## 【0075】

10

また、図7(a)～(c)に示す時間t a及び時間t bは、連続予告演出の変動サイクル間、及び同一変動サイクル内において変動内容が変遷する部分に設定された調整時間である。この時間t a及び時間t bの設定により、各連続演出パターンY 1, Y 2, Y 3では、図柄変動ゲームの開始(最初の変動サイクルの開始)から、最終回の変動サイクルで「スーパーリーチ」のリーチ演出を開始する迄の時間が、同じ時間Tに設定されることになる。

## 【0076】

20

また、本実施形態の連続予告演出では、連続演出パターンY 2の場合、最終回(2回目)の変動サイクルよりも前の回(1回目)の変動サイクルにおいてリーチ演出が行われるようになっている。すなわち、本実施形態の連続予告演出では、変動サイクルを同じ実行回数分、実行する連続演出パターンY 1, Y 2において、最終回(2回目)の変動サイクルよりも前に実行される同一回数目(1回目)の変動サイクルにてリーチ演出を含むか否かによって図柄の変動開始から最後の図柄の変動停止までの図柄変動時間が異なるようになっている。具体的に言えば、連続演出パターンY 1では、1回目の変動サイクルの図柄変動時間、すなわち1回目の変動サイクルにおける図柄の変動開始から、1回目の変動サイクルにおける最後の図柄の変動停止までの図柄変動時間は時間T 1(通常図柄変動時間)となる。その一方で、連続演出パターンY 2では、1回目の変動サイクルの図柄変動時間、すなわち1回目の変動サイクルにおける図柄の変動開始から、1回目の変動サイクルにおける最後の図柄の変動停止までの図柄変動時間は時間T 2 + T 3 + T 4(>時間T 1)となる。

30

## 【0077】

また、連続予告演出を伴う変動パターンP 7, P 8には、変動サイクルを同じ実行回数分、実行する2種類の連続演出パターンY 1, Y 2が対応付けられている。そして、連続演出パターンY 1と連続演出パターンY 2は、各変動サイクルの変動内容は相違するが、これらの連続演出パターンY 1, Y 2を構成する変動サイクルを組み合わせた時の合計時間は同じ時間に設定されている。具体的に言えば、連続演出パターンY 1の1回目の変動サイクル(通常変動サイクル)及び2回目の変動サイクル(リーチ変動サイクル)を組み合わせた合計時間と、連続演出パターンY 2の1回目の変動サイクル(リーチ変動サイクル)及び2回目の変動サイクル(リーチ変動サイクル)を組み合わせた合計時間は、同じ時間に設定されている。

40

## 【0078】

また、連続予告演出を伴う変動パターンP 7, P 8には、変動サイクルを同じ実行回数分、実行する2種類の連続演出パターンY 1, Y 2に加えて、変動サイクルの実行回数が異なる連続演出パターンY 3が対応付けられている。そして、これらの連続演出パターンY 1, Y 2, Y 3は、各変動サイクルの変動内容は相違するが、各連続演出パターンY 1, Y 2, Y 3を構成する変動サイクルを組み合わせた時の合計時間は同じ時間に設定されている。具体的に言えば、連続演出パターンY 1の変動サイクルを組み合わせた合計時間と、連続演出パターンY 2の変動サイクルを組み合わせた合計時間と、連続演出パターンY 3の1回目、2回目の変動サイクル(通常変動サイクル)及び3回目の変動サイクル(リーチ変動サイクル)を組み合わせた合計時間は、同じ時間に設定されている。

50

## 【0079】

以上、説明した各変動パターンP1～P8は、主制御用ROM45bに記憶される変動パターン振分テーブルにそれぞれ振分けられている。主制御用ROM45bには、はずれ演出用の変動パターンP1を振分けたはずれ演出用の変動パターン振分テーブルが記憶されている。また、主制御用ROM45bには、はずれリーチ演出用の変動パターンP2-2, P3-2, P4-2, P5-2, P6-2, P7-2, P8-2を振分けたはずれリーチ演出用の変動パターン振分テーブルが記憶されている。また、主制御用ROM45bには、大当たり演出用の変動パターンP2-1, P3-1, P4-1, P5-1, P6-1, P7-1, P8-1を振分けた大当たり演出用の変動パターン振分テーブルが記憶されている。

10

## 【0080】

また、各変動パターン振分テーブルに振分けられた変動パターンには、それぞれに変動パターン振分用乱数の値が所定個数ずつ振り分けられている。そして、はずれリーチ演出用と大当たり演出用の各変動パターン振分テーブルにおける変動パターン振分用乱数の振分け様により、各変動パターンに基づく変動内容が出現した際の大当たり期待度（大当たりになる可能性）が規定されるようになっている。本実施形態では、変動パターンP2に基づく変動内容（ノーマルショートリーチ）よりも、変動パターンP3, P4の変動内容（ノーマルロングリーチ）の方が、大当たり期待度が高く設定されている。また、本実施形態では、変動パターンP3, P4の変動内容（ノーマルロングリーチ）よりも、変動パターンP5, P6, P7, P8の変動内容（スーパーリーチ）の方が、大当たり期待度が高く設定されている。なお、「楽曲M1」をテーマとするリーチ演出を含む変動内容と「楽曲M2」をテーマとするリーチ演出を含む変動内容については、大当たり期待度を同程度に設定しても良いし、一方の楽曲を含む変動内容の大当たり信頼度を他方の楽曲を含む変動内容の大当たり信頼度よりも高く設定しても良い。

20

## 【0081】

次に、サブ統括制御基板46について説明する。

サブ統括制御基板46には、制御動作を所定の手順で実行することができる統括制御用CPU46aと、統括制御用CPU46aの制御プログラムを格納する統括制御用ROM46b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RAM46cが設けられている。統括制御用CPU46aには、統括制御用ROM46bと統括制御用RAM46cが接続されている。そして、統括制御用CPU46aは、連続演出パターン選択用乱数や単独予告演出パターン選択用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を統括制御用RAM46cの設定領域に記憶（設定）することで更新前の値を書き換えており、乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、本実施形態の統括制御用CPU46aはタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。

30

## 【0082】

本実施形態において統括制御用ROM46bには、図8に示す連続演出パターン振分テーブルが記憶されている。本実施形態では、統括制御用ROM46bが、テーブル記憶手段として機能する。連続演出パターン振分テーブルには、変動パターンP1～P8毎に、6種類の連続演出パターンY1～Y3と連続予告演出を実行しないパターン（以下、「非実行パターン」と示す）とが対応付けられているとともに、所定個数の連続演出パターン選択用乱数の値が振分けられている。本実施形態において連続演出パターン選択用乱数の取り得る数値には、「0」～「250」までの全251とおりの整数が設定されている。そして、連続演出パターン振分テーブルにおいて、変動内容に連続予告演出を含まない変動パターンP1～P6には、非実行パターンに対して「251個」の乱数値が振分けられている。一方、連続演出パターン振分テーブルにおいて、変動内容に連続予告演出を含む変動パターンP7, P8には、連続演出パターンY1-a, Y1-b, Y2-a, Y2-b, Y3-a, Y3-bに対して所定個数ずつの乱数値が振分けられている。

40

## 【0083】

50

例えば、変動パターン P 7 - 1 に対応付けられた連続演出パターン Y 1 - a には「47個」の乱数値が、連続演出パターン Y 2 - a には「43個」の乱数値が、連続演出パターン Y 3 - a には「48個」の乱数値が、それぞれ振分けられている。また、変動パターン P 7 - 1 に対応付けられた連続演出パターン Y 1 - b には「38個」の乱数値が、連続演出パターン Y 2 - b には「35個」の乱数値が、連続演出パターン Y 3 - b には「40個」の乱数値が、それぞれ振分けられている。

#### 【0084】

本実施形態の連続演出パターン振分テーブルでは、大当たり演出用の変動パターン P 7 - 1, P 8 - 1 において、変動サイクルの実行回数「3回」の連続演出パターン Y 3 の選択率が、変動サイクルの実行回数「2回」の連続演出パターン Y 1, Y 2 の選択率よりも高くなるように乱数値が振分けられている。一方、本実施形態の連続演出パターン振分テーブルでは、はずれリーチ演出用の変動パターン P 7 - 2, P 8 - 2 において、変動サイクルの実行回数「3回」の連続演出パターン Y 3 の選択率が、変動サイクルの実行回数「2回」の連続演出パターン Y 1, Y 2 の選択率よりも低くなるように乱数値が振分けられている。これは、連続予告演出を伴う図柄変動ゲームにおいて、「3回」の変動サイクルから構成される連続予告演出が実行された場合には、大当たりとなる可能性が高いことを示している。一方、連続予告演出を伴う図柄変動ゲームにおいて、「3回」の変動サイクルから構成される連続予告演出が実行された場合には、はずれとなる可能性が高いことを示している。したがって、このような連続演出パターン振分テーブルの構成により、遊技者は、連続予告演出を伴う図柄変動ゲームが実行された場合、連続予告演出を構成する変動サイクルの実行回数によって大当たりに対する期待感を変化し得る。

10

20

30

#### 【0085】

また、統括制御用 ROM 46 b には、連続演出パターン Y 1, Y 2, Y 3 を指示するための連続演出パターン指定コマンドが記憶されている。本実施形態において、連続演出パターン指定コマンドは、何れも 2 バイトの制御データで構成される。具体的に言えば、連続演出パターン Y 1 - a は、上位バイト(1バイト目)が「92H」で構成されるとともに、下位バイト(2バイト目)が「00H」で構成される。また、連続演出パターン Y 2 - a は、上位バイト(1バイト目)が「92H」で構成されるとともに、下位バイト(2バイト目)が「01H」で構成される。また、連続演出パターン Y 3 - a は、上位バイト(1バイト目)が「92H」で構成されるとともに、下位バイト(2バイト目)が「02H」で構成される。また、連続演出パターン Y 1 - b は、上位バイト(1バイト目)が「92H」で構成されるとともに、下位バイト(2バイト目)が「03H」で構成される。また、連続演出パターン Y 2 - b は、上位バイト(1バイト目)が「92H」で構成されるとともに、下位バイト(2バイト目)が「04H」で構成される。また、連続演出パターン Y 3 - b は、上位バイト(1バイト目)が「92H」で構成されるとともに、下位バイト(2バイト目)が「05H」で構成される。本実施形態において連続演出パターン指定コマンドは、各連続演出パターン Y 1, Y 2, Y 3 において上位バイトが共通の「92H」で構成されている。

#### 【0086】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、1回の図柄変動ゲームにおいて予め定めた時期に、実行の有無と演出内容によって大当たりとなるか否かの可能性(大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性)が変化する単独予告演出を実行可能に構成されている。単独予告演出は、連続予告演出とは異なる態様、すなわち異なる演出内容で実行されるように構成されている。

40

#### 【0087】

図 9 は、1回の図柄変動ゲーム中に実行可能とされる単独予告演出の種類と各単独予告演出の実行時期を示す。以下、図 9 にしたがって単独予告演出の種類と各単独予告演出の実行時期を詳しく説明する。

#### 【0088】

本実施形態において、図柄変動ゲームの開始に伴う全図柄列の変動開始から第 1 変動停

50

止列の図柄停止までの期間は、リーチ前予告（メイン予告とサブ予告）の実行時期として設定されている。リーチ前予告は、リーチ形成前に実行される予告であって、本実施形態のパチンコ遊技機10のように変動停止順序を左列 右列に設定している場合、リーチ前予告はリーチ図柄を形成可能な右列の図柄が導出される前に行われることになる。本実施形態においてリーチ前予告は、複数種類（本実施形態では3種類）のメイン予告と複数種類（本実施形態では3種類）のサブ予告に分類されている。そして、本実施形態のリーチ前予告は、1回の図柄変動ゲームにおいて、メイン予告については1種類のみが実行可能とされるとともに、サブ予告については複合して実行可能（複数種類を同時に実行可能）とされ、さらにメイン予告とサブ予告は複合して実行可能（同時に実行可能）とされている。

10

#### 【0089】

本実施形態では、リーチ前予告となるメイン予告として、段階予告演出としてのステップアップ予告と、セリフ予告と、キャラ予告の3種類が用意されている。

ステップアップ予告は、図柄変動ゲーム中の画像表示部GHに、関連付けた複数の演出画像（演出内容）を予め定めた表示順序（実行順序）にしたがって段階的に表示（実行）させ、その表示（実行）された段階数（ステップ数）に応じて大当りとなるか否かの可能性を変化させる予告である。本実施形態では、ステップアップ予告の演出画像として、第1段階（ステップ1）の演出画像、第2段階（ステップ2）の演出画像、第3段階（ステップ3）の演出画像、及び第4段階（ステップ4）の演出画像の4種類としている。この場合、ステップアップ予告が最終の第4段階目まで演出表示されると、画像表示部GHには、「第1段階の演出画像」「第2段階の演出画像」「第3段階の演出画像」「第4段階の演出画像」の順に各演出画像が表示される。

20

#### 【0090】

セリフ予告は、図柄変動ゲーム中の画像表示部GHに、予め定めたキャラクタを登場させ、そのキャラクタのセリフの種類に応じて大当りとなるか否かの可能性を変化させる予告である。本実施形態では、セリフの種類を、「セリフA」、「セリフB」及び「セリフC」の3種類としている。また、キャラ予告は、図柄変動ゲーム中の画像表示部GHに、予め定めたキャラクタを登場させ、その登場したキャラクタの種類に応じて大当りとなるか否かの可能性を変化させる予告である。本実施形態では、キャラクタの種類を、「キャラクタA（キャラA）」、「キャラクタB（キャラB）」及び「キャラクタC（キャラC）」の3種類としている。

30

#### 【0091】

一方、本実施形態では、リーチ前予告となるサブ予告として、ステージ色予告と、電光掲示板予告と、ミニキャラ予告の3種類が用意されている。本実施形態において、図柄変動ゲームを行う画像表示部GHの背景画像（変動する図柄の後に表示されている画像）には、コンサート会場を模した画像が表示されており、その背景画像中には各種のメッセージを表示する電光掲示板も画像表示されている。

#### 【0092】

ステージ色予告は、図柄変動ゲーム中の画像表示部GHに画像表示されているコンサート会場のステージの色を変化させ、そのステージの色に応じて大当りとなるか否かの可能性を変化させる予告である。本実施形態では、初期色（予告非実行時の色）に対して変化するステージ色を、「色A」、「色B」、及び「色C」の3種類としている。また、電光掲示板予告は、図柄変動ゲーム中の画像表示部GHに画像表示されている電光掲示板に文字（メッセージ）を表示させ、その表示された文字に応じて大当りとなるか否かの可能性を変化させる予告である。本実施形態では、文字の種類を、「文字A」、「文字B」、及び「文字C」の3種類としている。ミニキャラ予告は、図柄変動ゲーム中の画像表示部GHに、予め定めたキャラクタを登場させ、その登場したキャラクタの種類に応じて大当りとなるか否かの可能性を変化させる予告である。本実施形態では、キャラクタの種類を、「ミニキャラクタA（キャラA）」、「ミニキャラクタB（キャラB）」及び「ミニキャラクタC（キャラC）」の3種類としている。なお、メイン予告であるキャラ予告に登場

40

50

するキャラクタと、サブ予告であるミニキャラ予告に登場するキャラクタは、異なるキャラクタに設定されている。

【0093】

次に、本実施形態において、リーチ形成後、ノーマルショートリーチの開始から当該リーチ演出が終了するまで、すなわちノーマルショートリーチを経由するノーマルロングリーチの開始前までの期間は、リーチ後予告の実行時期として設定されている。リーチ後予告は、リーチ形成後に実行される予告である。本実施形態では、リーチ後予告として、群予告の1種類が用意されている。群予告は、図柄変動ゲーム中の画像表示部GHに、予め定めたキャラクタ群を登場させ、そのキャラクタ群が登場するか否かに応じて大当たりとなるか否かの可能性を変化させる予告である。

10

【0094】

次に、本実施形態において、ノーマルロングリーチの開始から当該リーチ演出が終了するまで、すなわちノーマルロングリーチを経由するスーパーリーチの開始前までの期間は、ノーマルロングリーチ中予告の実行時期として設定されている。ノーマルロングリーチ中予告は、ノーマルロングリーチのリーチ演出の開始後であって、当該リーチ演出中に実行される予告である。本実施形態においてノーマルロングリーチ中予告は、複数種類（本実施形態では2種類）用意されている。そして、本実施形態のノーマルロングリーチ中予告は、1回の図柄変動ゲームにおいて、複合して実行可能（複数種類を同時に実行可能）とされている。

20

【0095】

本実施形態では、ノーマルロングリーチ中予告として、アイテム予告とカットイン予告の2種類が用意されている。また、本実施形態では、ノーマルロングリーチのテーマである楽曲に応じて、それぞれに特有のアイテム予告とカットイン予告が用意されている。

【0096】

アイテム予告は、図柄変動ゲーム中の画像表示部GHに、リーチ演出の内容に関連付けたアイテム（道具）を登場させ、そのアイテムが登場するか否かに応じて大当たりとなるか否かの可能性を変化させる予告である。また、カットイン予告は、図柄変動ゲーム中の画像表示部GHに、例えばリーチ演出に登場するキャラクタの画像を差込み表示させ、そのカットイン予告用の画像が表示されるか否かに応じて大当たりとなるか否かの可能性を変化させる予告である。

30

【0097】

次に、本実施形態において、スーパーリーチの開始から当該リーチ演出が終了するまで、すなわちスーパーリーチにて大当たり図柄及びはずれ図柄の何れかを導出するまでの期間は、スーパーリーチ中予告の実行時期として設定されている。スーパーリーチ中予告は、スーパーリーチの開始後であって、当該リーチ演出中に実行される予告である。本実施形態においてスーパーリーチ中予告は、複数種類（本実施形態では2種類）用意されている。そして、本実施形態のスーパーリーチ中予告は、1回の図柄変動ゲームにおいて、1種類のみが実行可能とされている。

【0098】

本実施形態では、スーパーリーチ中予告として、リーチ演出に登場するキャラクタなど、リーチ演出全体をアニメーション画像で表現する通常の画像予告と、リーチ演出に登場するキャラクタなどリーチ演出全体を実写画像で表現する実写の画像予告の2種類が用意されている。また、本実施形態では、スーパーリーチのテーマである楽曲に応じて、それぞれに特有の画像予告（通常の画像予告と実写の画像予告）が用意されている。画像予告は、図柄変動ゲーム中の画像表示部GHに、リーチ演出の内容に関連付けた画像を表示させ、その画像の種類（通常か、実写か）に応じて大当たりとなるか否かの可能性を変化させる予告である。

40

【0099】

そして、統括制御用ROM46bには、前述した各単独予告演出の演出内容を決定するための予告振分テーブルが記憶されている。

50

図10(a)は、大当たり演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、リーチ前予告のメイン予告となるステップアップ予告の実行可否、及び実行する場合のステップアップ予告の演出内容(段階数)を決定するときに用いる予告振分テーブルである。また、図10(b)は、はいずれ演出用及びはいずれリーチ演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、ステップアップ予告の実行可否、及び実行する場合のステップアップ予告の演出内容(段階数)を決定するときに用いる予告振分テーブルである。

#### 【0100】

図10(a)に示す予告振分テーブルでは、予告無し(実行否) <ステップ1 <ステップ2 <ステップ3 <ステップ4の順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分用乱数の値が振分けられている。一方、図10(b)に示す予告振分テーブルでは、ステップ4 <ステップ3 <ステップ2 <ステップ1 <予告無しの順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分用乱数の値が振分けられている。統括制御用CPU46aは、図10(a), (b)に示す予告振分テーブルから、ステップ1～4の何れかを選択することにより、ステップアップ予告の実行可を決定したことになる。図10(a), (b)に示すようにステップアップ予告用の予告振分テーブルを構成した場合、実行されるステップアップ予告の段階数が多いほど図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性が高くなり、実行されるステップアップ予告の段階数が少ないほど図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性が低くなる。

10

#### 【0101】

図10(c)は、大当たり演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、リーチ前予告のメイン予告となるセリフの実行可否、及び実行する場合のセリフ予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。また、図10(d)は、はいずれ演出用及びはいずれリーチ演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、セリフ予告の実行可否、及び実行する場合のセリフ予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。

20

#### 【0102】

図10(c)に示す予告振分テーブルでは、予告無し(実行否) <セリフA <セリフB <セリフCの順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分用乱数の値が振分けられている。一方、図10(d)に示す予告振分テーブルでは、セリフC <セリフB <セリフA <予告無しの順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分乱数の値が振分けられている。統括制御用CPU46aは、図10(c), (d)に示す予告振分テーブルから、セリフA～Cの何れかを選択することにより、セリフ予告の実行可を決定したことになる。図10(c), (d)に示すようにセリフ予告用の予告振分テーブルを構成した場合、実行されるセリフ予告がセリフCのときに図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性が最も高くなり、実行されるセリフ予告がセリフAのときに図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性が低くなる。

30

#### 【0103】

図10(e)は、大当たり演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、リーチ前予告のメイン予告となるキャラ予告の実行可否、及び実行する場合のキャラ予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。また、図10(f)は、はいずれ演出用及びはいずれリーチ演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、キャラ予告の実行可否、及び実行する場合のキャラ予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。

40

#### 【0104】

図10(e)に示す予告振分テーブルでは、予告無し(実行否) <キャラA <キャラB <キャラCの順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分用乱数の値が振分けられている。一方、図10(f)に示す予告振分テーブルでは、キャラC <キャラB <キャラA <予告無しの順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分乱数の値が振分けられている。統括制御用CPU46aは、図10(e), (f)に示す予告振分

50

テーブルから、キャラ A ~ C の何れかを選択することにより、キャラ予告の実行可を決定したことになる。図 10 ( e ) , ( f ) に示すようにキャラ予告用の予告振分テーブルを構成した場合、実行されるキャラ予告がキャラ C のときに図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性が最も高くなり、実行されるキャラ予告がキャラ A のときに図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性が低くなる。

#### 【 0105 】

図 11 ( a ) は、大当たり演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用 C P U 4 6 a が、リーチ前予告のサブ予告となるステージ色予告の実行可否、及び実行する場合のステージ色予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。また、図 11 ( b ) は、はずれ演出用及びはずれリーチ演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用 C P U 4 6 a が、ステージ色予告の実行可否、及び実行する場合のステージ色予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。

10

#### 【 0106 】

図 11 ( a ) に示す予告振分テーブルでは、予告無し（実行否） < 色 A < 色 B < 色 C の順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分用乱数の値が振分けられている。一方、図 11 ( b ) に示す予告振分テーブルでは、色 C < 色 B < 色 A < 予告無しの順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分乱数の値が振分けられている。統括制御用 C P U 4 6 a は、図 11 ( a ) , ( b ) に示す予告振分テーブルから、色 A ~ C の何れかを選択することにより、ステージ色予告の実行可を決定したことになる。図 11 ( a ) , ( b ) に示すようにステージ色予告用の予告振分テーブルを構成した場合、実行されるステージ色予告が色 C のときに図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性が最も高くなり、実行されるステージ色予告が色 A のときに図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性が低くなる。

20

#### 【 0107 】

図 11 ( c ) は、大当たり演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用 C P U 4 6 a が、リーチ前予告のサブ予告となる電光掲示板予告の実行可否、及び実行する場合の電光掲示板予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。また、図 11 ( d ) は、はずれ演出用及びはずれリーチ演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用 C P U 4 6 a が、電光掲示板予告の実行可否、及び実行する場合の電光掲示板予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。

30

#### 【 0108 】

図 11 ( c ) に示す予告振分テーブルでは、予告無し（実行否） < 文字 A < 文字 B < 文字 C の順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分用乱数の値が振分けられている。一方、図 11 ( d ) に示す予告振分テーブルでは、文字 C < 文字 B < 文字 A < 予告無しの順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分乱数の値が振分けられている。統括制御用 C P U 4 6 a は、図 11 ( c ) , ( d ) に示す予告振分テーブルから、文字 A ~ C の何れかを選択することにより、電光掲示板予告の実行可を決定することになる。図 11 ( c ) , ( d ) に示すように電光掲示板予告用の予告振分テーブルを構成した場合、実行される電光掲示板予告が文字 C のときに図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性が最も高くなり、実行される電光掲示板予告が文字 A のときに図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性が低くなる。

40

#### 【 0109 】

図 11 ( e ) は、大当たり演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用 C P U 4 6 a が、リーチ前予告のサブ予告となるミニキャラ予告の実行可否、及び実行する場合のミニキャラ予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。また、図 11 ( f ) は、はずれ演出用及びはずれリーチ演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用 C P U 4 6 a が、ミニキャラ予告の実行可否、及び実行する場合のミニキャラ予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。

#### 【 0110 】

図 11 ( e ) に示す予告振分テーブルでは、予告無し（実行否） < キャラ A < キャラ B

50

<キャラCの順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分用乱数の値が振分けられている。一方、図11(f)に示す予告振分テーブルでは、キャラC < 文字B < 文字A < 予告無しの順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分乱数の値が振分けられている。統括制御用CPU46aは、図11(e), (f)に示す予告振分テーブルから、キャラA～Cの何れかを選択することにより、キャラ予告の実行可を決定したことになる。図11(e), (f)に示すようにミニキャラ予告用の予告振分テーブルを構成した場合、実行されるミニキャラ予告がキャラCのときに図柄変動ゲームが大当りとなる可能性が最も高くなり、実行されるミニキャラ予告がキャラAのときに図柄変動ゲームが大当りとなる可能性が低くなる。

## 【0111】

10

図12(a)は、大当り演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、リーチ後予告となる群予告の実行可否を決定するときに用いる予告振分テーブルである。また、図12(b)は、はずれリーチ演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、群予告の実行可否を決定するときに用いる予告振分テーブルである。

## 【0112】

図12(a)に示す予告振分テーブルでは、予告無し(実行否) < 予告有り(実行可)の順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分用乱数の値が振分けられている。一方、図12(b)に示す予告振分テーブルでは、予告有り < 予告無しの順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分乱数の値が振分けられている。図12(a), (b)に示すように群予告用の予告振分テーブルを構成した場合、群予告が実行されるときに図柄変動ゲームが大当りとなる可能性が高くなり、群予告が実行されないときに図柄変動ゲームが大当りとなる可能性が低くなる。

20

## 【0113】

図13(a)は、「楽曲M1」をテーマとするリーチ演出を行う大当り演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、ノーマルロングリーチ中予告となるアイテム予告の実行可否、及びカットイン予告の実行可否を決定するときに用いる予告振分テーブルである。また、図13(b)は、「楽曲M1」をテーマとするリーチ演出を行うはずれリーチ演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、アイテム予告の実行可否、及びカットイン予告の実行可否を決定するときに用いる予告振分テーブルである。

30

## 【0114】

図13(c)は、「楽曲M2」をテーマとするリーチ演出を行う大当り演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、アイテム予告の実行可否、及びカットイン予告の実行可否を決定するときに用いる予告振分テーブルである。また、図13(d)は、「楽曲M2」をテーマとするリーチ演出を行うはずれリーチ演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、アイテム予告の実行可否、及びカットイン予告の実行可否を決定するときに用いる予告振分テーブルである。

## 【0115】

40

図13(a)及び図13(c)に示す各予告振分テーブルでは、予告無し(実行否) < 予告有り(実行可)の順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分用乱数の値が振分けられている。一方、図13(b)及び図13(d)に示す各予告振分テーブルでは、予告有り < 予告無しの順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分乱数の値が振分けられている。図13(a)～(d)に示すようにアイテム予告用の予告振分テーブルを構成した場合、アイテム予告が実行されるときに図柄変動ゲームが大当りとなる可能性が高くなり、アイテム予告が実行されないときに図柄変動ゲームが大当りとなる可能性が低くなる。また、図13(a)～(d)に示すようにカットイン予告用の予告振分テーブルを構成した場合、カットイン予告が実行されるときに図柄変動ゲームが大当りとなる可能性が高くなり、カットイン予告が実行されないときに図柄変動ゲームが大当りとなる可能性が低くなる。

50

## 【0116】

図14(a)は、「楽曲M1」をテーマとするリーチ演出を行う大当たり演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、スーパーりーチ中予告となる画像予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。また、図14(b)は、「楽曲M1」をテーマとするリーチ演出を行うはずれりーチ演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、画像予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。

## 【0117】

図14(c)は、「楽曲M2」をテーマとするリーチ演出を行う大当たり演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、画像予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。また、図14(d)は、「楽曲M2」をテーマとするリーチ演出を行うはずれりーチ演出用の変動パターンが選択された際に統括制御用CPU46aが、画像予告の演出内容を決定するときに用いる予告振分テーブルである。

10

## 【0118】

図14(a)及び図14(c)に示す各予告振分テーブルでは、通常の画像予告<実写の画像予告の順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分用乱数の値が振分けられている。一方、図14(b)及び図14(d)に示す各予告振分テーブルでは、実写の画像予告<通常の画像予告の順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分乱数の値が振分けられている。図14(a)~(d)に示すように画像予告用の予告振分テーブルを構成した場合、実写の画像予告が実行されるときに図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性が高くなり、通常の画像予告が実行されるときに図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性が低くなる。

20

## 【0119】

次に、演出表示制御基板47について説明する。

演出表示制御基板47には、制御動作を所定の手順で実行することができる表示制御用CPU47aと、表示制御用CPU47aの制御プログラムを格納する表示制御用ROM47b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RAM47cが設けられている。表示制御用CPU47aには、演出表示装置28(画像表示部GH)が接続されている。また、本実施形態の表示制御用CPU47aはタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング(例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング)で時間を計測する。表示制御用ROM47bには、各種の画像データ(図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ)が記憶されている。

30

## 【0120】

以下、主制御基板45、サブ統括制御基板46及び演出表示制御基板47が実行する制御内容を説明する。

最初に、主制御基板45について説明する。

## 【0121】

主制御基板45の主制御用CPU45aは、上始動入賞口35又は下始動入賞口36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, SW2が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM45cに記憶されている特別図柄用の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(特別図柄用の保留記憶数<4)の場合、主制御用CPU45aは、特別図柄用の保留記憶数を1加算(+1)し、特別図柄用の保留記憶数を書き換える。また、主制御用CPU45aは、特別図柄用の保留記憶数の書き換えに伴って該書き換え後の前記保留記憶数に対応する数の特別図柄保留発光部を点灯させる。例えば、主制御用CPU45aは、書き換え後の特別図柄用の保留記憶数が「3」の場合、3つの特別図柄保留発光部31a~31cを点灯させる。また、主制御用CPU45aは、保留判定を肯定判定している場合、大当たり判定用乱数の値を主制御用RAM45cから取得し、その取得した大当たり判定用乱数の値を特別図柄用の保留記憶数に対応付けて主制御用RAM45cの所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用CPU45aは、保留判定の判定結果が否定(保留記憶数=4)

40

50

の場合、上限数を超える特別図柄用の保留記憶数の書き換えを行わないとともに、大当たり判定用乱数の値も取得しない。

【0122】

そして、主制御用CPU45aは、図柄変動ゲームの開始直前に、主制御用RAM45cの所定の記憶領域に格納した大当たり判定用乱数の値を読み出し、その読み出した大当たり判定用乱数の値と主制御用ROM45bに記憶されている大当たり判定値とを比較し、大当たりか否かの大当たり判定を行う。大当たり判定の判定結果が肯定（大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とが一致）の場合、主制御用CPU45aは、大当たりを決定する。大当たりを決定した主制御用CPU45aは、特別図柄表示装置30で行われる図柄変動ゲームで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。また、大当たりを決定した主制御用CPU45aは、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM45cから取得し、該値に対応する変動パターンを大当たり演出用の変動パターンの中から選択して決定する。

10

【0123】

一方、主制御用CPU45aは、大当たり判定の判定結果が否定（大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とが不一致）の場合、はずれを決定する。そして、はずれを決定した主制御用CPU45aは、はずれリーチ演出を実行するか否かを乱数抽選で決定する。はずれリーチ演出の実行を決定した場合、主制御用CPU45aは、特別図柄表示装置30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とともに、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM45cから取得し、該値に対応する変動パターンをはずれリーチ演出用の変動パターンの中から選択して決定する。一方、はずれリーチ演出の非実行を決定した場合、主制御用CPU45aは、前述同様にはずれ図柄を決定するとともに、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM45cから取得し、該値に対応する変動パターンをはずれ演出用の変動パターンの中から選択して決定する。

20

【0124】

本実施形態では、図5に示すように、変動パターンに対して連続予告演出の実行可否を対応付けている。具体的に言えば、変動パターンP1～P6は連続予告演出の実行否を対応付けた変動パターンとされ、変動パターンP7, P8は連続予告演出の実行可を対応付けた変動パターンとされている。したがって、本実施形態では、制御プログラムをもとに変動パターンを決定する主制御用CPU45aが、連続予告演出を実行するか否かすることになる。

30

【0125】

本実施形態では、制御プログラムにしたがって制御を実行する主制御用CPU45aが、乱数取得手段（大当たり判定用乱数）、大当たり抽選手段、及び変動パターン選択手段として機能する。また、本実施形態では、主制御用ROM45bが変動パターン記憶手段として機能し、主制御用RAM45cが始動保留球記憶手段として機能する。

【0126】

特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU45aは、所定の制御コマンドを所定のタイミングでサブ統括制御基板46（統括制御用CPU46a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU45a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最初に出力する。次に、主制御用CPU45aは、特別図柄を指示する特別図柄用の停止図柄指定コマンドを出力する。そして、主制御用CPU45aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に、図柄変動ゲームの終了（図柄の確定停止）を指示する図柄停止コマンドを出力する。

40

【0127】

また、主制御用CPU45aは、図柄変動ゲームの開始時に特別図柄用の保留記憶数を1減算（-1）し、特別図柄用の保留記憶数を書き換える。そして、主制御用CPU45aは、特別図柄用の保留記憶数の書き換えに伴って該書き換え後の前記保留記憶数に対応する数の特別図柄保留発光部を点灯させる。また、主制御用CPU45aは、図柄変動ゲームの開始に伴って特別図柄表示装置30の表示内容を制御する。すなわち、主制御用CPU45aは、図柄変動ゲームの開始により特別図柄の変動を開始させ、決定した変動パ

50

ターンに定められている変動時間の経過時に決定した特別図柄（大当たり図柄又ははずれ図柄）を確定停止表示させる。

【0128】

また、主制御用CPU45aは、特別図柄用の保留記憶数を書き換えた場合、書き換えた後の保留記憶数を指示する保留指定コマンドをサブ統括制御基板46に出力する。本実施形態では、保留指定コマンドとして、保留0指定コマンドと、保留1指定コマンドと、保留2指定コマンドと、保留3指定コマンドと、保留4指定コマンドが用意されている。保留0指定コマンドは、保留記憶数を「1」「0」に1減算して書き換えた時に出力するコマンドである。保留1指定コマンドは、保留記憶数を「0」「1」に1加算、又は「2」「1」に1減算して書き換えた時に出力するコマンドである。保留2指定コマンドは、保留記憶数を「1」「2」に1加算、又は「3」「2」に1減算して書き換えた時に出力するコマンドである。保留3指定コマンドは、保留記憶数を「2」「3」に1加算、又は「4」「3」に1減算して書き換えた時に出力するコマンドである。保留4指定コマンドは、保留記憶数を「3」「4」に1加算して書き換えた時に出力するコマンドである。

10

【0129】

次に、サブ統括制御基板46について説明する。

サブ統括制御基板46の統括制御用CPU46aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御基板47、及び音声・ランプ制御基板48に出力する。また、統括制御用CPU46aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドを入力すると、該コマンドに対応する特別図柄の停止図柄指定に応じて演出表示装置28に停止表示させる図柄組み合わせを構成する飾り図柄を決定する。また、統括制御用CPU46aは、図柄停止コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御基板47、及び音声・ランプ制御基板48に出力する。また、統括制御用CPU46aは、保留指定コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御基板47に出力する。

20

【0130】

そして、統括制御用CPU46aは、変動パターン指定コマンドと停止図柄指定コマンドを入力すると、演出表示装置28で実行させる図柄変動ゲームの具体的な変動内容の詳細を決定する。

30

【0131】

統括制御用CPU46aは、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンの種類と停止図柄指定コマンドで指定された停止図柄（特別図柄）の種類から、演出表示装置28で実行される図柄変動ゲームにおいて導出する飾り図柄の図柄組み合わせを構成する各列の図柄を決定する。具体的に言えば、統括制御用CPU46aは、大当たり演出用の変動パターンが指定され、かつ特別図柄の停止図柄指定が大当たり図柄の場合には、最終的に確定停止表示させる前記図柄組み合わせを構成する飾り図柄として大当たり図柄を決定する。また、統括制御用CPU46aは、はずれ演出用の変動パターンが指定され、特別図柄の停止図柄指定がはずれ図柄の場合には、最終的に確定停止表示させる前記図柄組み合わせを構成する飾り図柄としてはずれ図柄を決定する。このとき、統括制御用CPU46aは、飾り図柄のはずれ図柄として左右列の図柄が同一図柄となるリーチ図柄を含めずに決定する。一方、統括制御用CPU46aは、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定され、特別図柄の停止図柄指定がはずれ図柄の場合には、最終的に確定停止表示させる前記図柄組み合わせを構成する飾り図柄としてはずれ図柄を決定する。このとき、統括制御用CPU46aは、飾り図柄のはずれ図柄として左右列の図柄が同一図柄となるリーチ図柄を含めて決定する。そして、飾り図柄を決定した統括制御用CPU46aは、飾り図柄を指示する飾り図柄用の停止図柄指定コマンドを演出表示制御基板47に出力する。

40

【0132】

本実施形態において、統括制御用CPU46aが決定する飾り図柄は、変動パターンとして連続予告演出が実行可となる変動パターンP7、P8が指定されている場合、最終回の変動サイクルにおいて導出される飾り図柄となる。そして、本実施形態においては、最

50

終回の変動サイクルよりも前に実行される変動サイクルで導出されるはずの図柄は、演出表示制御基板47（表示制御用CPU47a）で決定するようになっている。

【0133】

以下、統括制御用CPU46aが実行する予告演出（連続予告演出、単独予告演出）の選択に係る制御内容を説明する。本実施形態では、統括制御用CPU46aが、予告選択手段として機能する。

【0134】

統括制御用CPU46aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、連続演出パターン選択用乱数の値を統括制御用RAM46cから取得する。そして、統括制御用CPU46aは、変動パターン指定コマンドで指示された変動パターンと取得した連続演出パターン選択用乱数の値をもとに連続予告演出パターンを選択する。具体的に言えば、統括制御用CPU46aは、変動パターンP1～P6が指示されている場合、連続演出パターン振分テーブル（図8）において変動パターンP1～P6には連続演出パターン選択用乱数の値の全てが「非実行パターン」に振分けられていることから、「非実行パターン」を選択する。

10

【0135】

続いて、非実行パターンを選択した統括制御用CPU46aは、変動パターンP1～P6の変動内容にしたがって、各単独予告演出の実行可否を決定するとともに、実行可の場合には各単独予告演出の演出内容（予告内容パターン）を決定（選択）する。統括制御用CPU46aは、単独予告演出の決定に係る処理を、図柄変動ゲームの開始時（変動開始時）に行う。

20

【0136】

具体的に言えば、統括制御用CPU46aは、変動パターンP1の変動内容が「通常変動Z1」であることから、リーチ前予告の実行可否と実行する演出内容を決定する。また、統括制御用CPU46aは、変動パターンP2の変動内容が「通常変動Z2」及び「ノーマルショートリーチ」であることから、リーチ前予告の実行可否と実行する演出内容、及びリーチ後予告の実行可否を決定する。また、統括制御用CPU46aは、変動パターンP3、P4の変動内容が「通常変動Z2」、「ノーマルショートリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」であることから、リーチ前予告の実行可否と実行する演出内容、リーチ後予告の実行可否、及びノーマルロングリーチ中予告の実行可否と実行する演出内容を決定する。また、統括制御用CPU46aは、変動パターンP5、P6の変動内容が「通常変動Z2」、「ノーマルショートリーチ」、「ノーマルロングリーチ」及び「スーパーリーチ」であることから、リーチ前予告の実行可否と実行する演出内容、リーチ後予告の実行可否、ノーマルロングリーチ中予告の実行可否と実行する演出内容、及びスーパーリーチ中予告の演出内容を決定する。

30

【0137】

以下、各単独予告演出の実行可否と実行する演出内容の具体的な予告選択手法を詳しく説明する。

最初に、リーチ前予告について説明する。

40

【0138】

統括制御用CPU46aは、リーチ前予告の実行可否及び実行する演出内容を決定する場合、まず、3種類のメイン予告（ステップアップ予告、セリフ予告、キャラ予告）のうち、何れのメイン予告を今回の図柄変動ゲームにおける実行対象とするかを乱数抽選によって決定する。そして、統括制御用CPU46aは、メイン予告の実行対象の抽選結果と変動パターンの種類をもとに予告振分テーブルを選択するとともに、単独予告演出パターン振分乱数の値を統括制御用RAM46cから取得し、リーチ前予告の実行可否及び実行する演出内容を決定する。

【0139】

具体的に言えば、統括制御用CPU46aは、メイン予告としてステップアップ予告を決定し、大当たり演出用の変動パターンP2-1、P3-1、P4-1、P5-1、P6-

50

1が指示されている場合、図10(a)に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図10(a)に示す予告振分テーブルから演出内容を決定する。一方、統括制御用CPU46aは、メイン予告としてステップアップ予告を決定し、はずれ演出用及びはずれリーチ演出用の変動パターンP1, P2-2, P3-2, P4-2, P5-2, P6-2が指示されている場合、図10(b)に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図10(b)に示す予告振分テーブルから演出内容を決定する。

#### 【0140】

また、統括制御用CPU46aは、メイン予告としてセリフ予告を決定し、大当たり演出用の変動パターンP2-1, P3-1, P4-1, P5-1, P6-1が指示されている場合、図10(c)に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図10(c)に示す予告振分テーブルから演出内容を決定する。一方、統括制御用CPU46aは、メイン予告としてセリフ予告を決定し、はずれ演出用及びはずれリーチ演出用の変動パターンP1, P2-2, P3-2, P4-2, P5-2, P6-2が指示されている場合、図10(d)に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図10(d)に示す予告振分テーブルから演出内容を決定する。

#### 【0141】

また、統括制御用CPU46aは、メイン予告としてキャラ予告を決定し、大当たり演出用の変動パターンP2-1, P3-1, P4-1, P5-1, P6-1が指示されている場合、図10(e)に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図10(e)に示す予告振分テーブルから演出内容を決定する。一方、統括制御用CPU46aは、メイン予告としてキャラ予告を決定し、はずれ演出用及びはずれリーチ演出用の変動パターンP1, P2-2, P3-2, P4-2, P5-2, P6-2が指示されている場合、図10(e)に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図10(e)に示す予告振分テーブルから演出内容を決定する。

#### 【0142】

また、統括制御用CPU46aは、ステージ色予告、電光掲示板予告及びミニキャラ予告からなるサブ予告の実行可否及び実行する演出内容を決定する場合、変動パターンの種類に応じて予告振分テーブルを選択する。すなわち、統括制御用CPU46aは、大当たり演出用の変動パターンP2-1, P3-1, P4-1, P5-1, P6-1が指示されている場合、図11(a), (c), (e)に示す予告振分テーブルをそれぞれ選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図11(a), (c), (e)に示す各予告振分テーブルから各サブ予告の演出内容を決定する。一方、統括制御用CPU46aは、はずれ演出用及びはずれリーチ演出用の変動パターンP1, P2-2, P3-2, P4-2, P5-2, P6-2が指示されている場合、図11(b), (d), (f)に示す予告振分テーブルをそれぞれ選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図11(b), (d), (f)に示す各予告振分テーブルから各サブ予告の演出内容を決定する。

#### 【0143】

メイン予告及びサブ予告について実行可を決定した統括制御用CPU46aは、実行する演出内容(予告パターン)を指示する予告パターン指示コマンドを演出表示制御基板47、及び音声・ランプ制御基板48に出力する。なお、予告パターン指示コマンドは、実行するメイン予告とサブ予告のそれぞれを指示するように各別に作成されて、出力される。

10

20

30

40

50

**【 0 1 4 4 】**

次に、リーチ後予告について説明する。

統括制御用 C P U 4 6 a は、リーチ後予告の実行可否を決定する場合、変動パターンの種類に応じて予告振分テーブルを選択する。すなわち、統括制御用 C P U 4 6 a は、大当たり演出用の変動パターン P 2 - 1 , P 3 - 1 , P 4 - 1 , P 5 - 1 , P 6 - 1 が指示されている場合、図 1 2 ( a ) に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用 C P U 4 6 a は、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図 1 2 ( a ) に示す予告振分テーブルからリーチ後予告(群予告)の実行可否を決定する。一方、統括制御用 C P U 4 6 a は、はずれリーチ演出用の変動パターン P 2 - 2 , P 3 - 2 , P 4 - 2 , P 5 - 2 , P 6 - 2 が指示されている場合、図 1 2 ( b ) に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用 C P U 4 6 a は、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図 1 2 ( b ) に示す予告振分テーブルからリーチ後予告(群予告)の実行可否を決定する。

10

**【 0 1 4 5 】**

リーチ後予告(群予告)の実行可を決定した統括制御用 C P U 4 6 a は、リーチ後予告の実行を指示する予告パターン指示コマンドを演出表示制御基板 4 7 、及び音声・ランプ制御基板 4 8 に出力する。なお、統括制御用 C P U 4 6 a は、変動パターン P 1 が指示されている場合、リーチ後予告の実行可否を決定しない。

20

**【 0 1 4 6 】**

次に、ノーマルショートリーチ中予告(アイテム予告、カットイン予告)について説明する。

統括制御用 C P U 4 6 a は、ノーマルショートリーチ中予告の実行可否を決定する場合、変動パターンの種類に応じて予告振分テーブルを選択する。すなわち、統括制御用 C P U 4 6 a は、大当たり演出用の変動パターン P 3 - 1 , P 5 - 1 が指示されている場合、図 1 3 ( a ) に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用 C P U 4 6 a は、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図 1 3 ( a ) に示す予告振分テーブルからアイテム予告の実行可否、及びカットイン予告の実行可否をそれぞれ決定する。また、統括制御用 C P U 4 6 a は、大当たり演出用の変動パターン P 4 - 1 , P 6 - 1 が指示されている場合、図 1 3 ( c ) に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用 C P U 4 6 a は、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図 1 3 ( c ) に示す予告振分テーブルからアイテム予告の実行可否、及びカットイン予告の実行可否をそれぞれ決定する。

30

**【 0 1 4 7 】**

一方、統括制御用 C P U 4 6 a は、はずれリーチ演出用の変動パターン P 3 - 2 , P 5 - 2 が指示されている場合、図 1 3 ( b ) に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用 C P U 4 6 a は、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図 1 3 ( b ) に示す予告振分テーブルからアイテム予告の実行可否、及びカットイン予告の実行可否をそれぞれ決定する。また、統括制御用 C P U 4 6 a は、はずれリーチ演出用の変動パターン P 4 - 2 , P 6 - 2 が指示されている場合、図 1 3 ( d ) に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用 C P U 4 6 a は、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図 1 3 ( d ) に示す予告振分テーブルからアイテム予告の実行可否、及びカットイン予告の実行可否をそれぞれ決定する。

40

**【 0 1 4 8 】**

アイテム予告の実行可を決定した統括制御用 C P U 4 6 a は、アイテム予告の実行を指示する予告パターン指示コマンドを演出表示制御基板 4 7 、及び音声・ランプ制御基板 4 8 に出力する。また、カットイン予告の実行可を決定した統括制御用 C P U 4 6 a は、カットイン予告の実行を指示する予告パターン指示コマンドを演出表示制御基板 4 7 、及び音声・ランプ制御基板 4 8 に出力する。なお、統括制御用 C P U 4 6 a は、変動パターン P 1 , P 2 が指示されている場合、ノーマルロングリーチ中予告の実行可否を決定しない。

50

## 【0149】

次に、スパーーリーチ中予告（通常の画像予告、実写の画像予告）について説明する。

統括制御用CPU46aは、スパーーリーチ中予告の演出内容を決定する場合、変動パターンの種類に応じて予告振分テーブルを選択する。すなわち、統括制御用CPU46aは、大当たり演出用の変動パターンP5-1が指示されている場合、図14(a)に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図14(a)に示す予告振分テーブルからスパーーリーチ中予告の演出内容を決定する。また、統括制御用CPU46aは、大当たり演出用の変動パターンP6-1が指示されている場合、図14(c)に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図14(c)に示す予告振分テーブルからスパーーリーチ中予告の演出内容を決定する。

10

## 【0150】

一方、統括制御用CPU46aは、はずれリーチ演出用の変動パターンP5-2が指示されている場合、図14(b)に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図14(b)に示す予告振分テーブルからスパーーリーチ中予告の演出内容を決定する。また、統括制御用CPU46aは、はずれリーチ演出用の変動パターンP6-2が指示されている場合、図14(d)に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図14(d)に示す予告振分テーブルからスパーーリーチ中予告の演出内容を決定する。

20

## 【0151】

スパーーリーチ中予告（画像予告）の演出内容を決定した統括制御用CPU46aは、画像予告の演出内容を指示する予告パターン指示コマンドを演出表示制御基板47、及び音声・ランプ制御基板48に出力する。なお、統括制御用CPU46aは、変動パターンP1, P2, P3, P4が指示されている場合、ノーマルロングリーチ中予告の実行可否を決定しない。

## 【0152】

次に、変動パターンP7, P8が指示されている場合に統括制御用CPU46aが実行する制御内容を説明する。

30

統括制御用CPU46aは、変動パターンP7, P8が指示されている場合、連続演出パターン振分テーブル（図8）において変動パターンP7, P8には連続演出パターン選択用乱数の値の全てが連続演出パターンに振分けられていることから、連続演出パターンを決定する。このとき、統括制御用CPU46aは、取得した乱数値に対応する1つの連続演出パターンを選択する。例えば、統括制御用CPU46aは、変動パターンP7-1が指定されている場合に、取得した乱数値が連続演出パターンY1-aに振分けた乱数値に含まれるときには当該連続演出パターンY1-aを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、選択した連続演出パターンを指示する連続演出パターン指定コマンドを演出表示制御基板47及び音声・ランプ制御基板48に出力する。

40

## 【0153】

本実施形態において連続演出パターンY1, Y2, Y3は、図8に示すように、連続予告演出中に実行される予告形態に応じて2つに分類されている。具体的に言えば、連続演出パターンY1-a, Y2-a, Y3-aは、予告形態として通常予告、すなわち変動パターンP1～P6が指示されている場合に実行される単独予告演出を実行させるパターンとなっている。一方、連続演出パターンY1-b, Y2-b, Y3-bは、予告形態として専用予告、すなわち変動パターンP1～P6が指示されている場合に実行される単独予告演出とは異なる演出内容であって、連続予告演出のみで使用される予告演出を実行させるパターンとなっている。例えば、連続予告演出中の専用予告としては、予め定めたキャラクタが、飛行機から降下する内容で行われる。

## 【0154】

50

このため、統括制御用 C P U 4 6 a は、連続演出パターン Y 1 - a , Y 2 - a , Y 3 - a を選択した場合、その選択した連続演出パターンを構成する各変動サイクルの変動内容にしたがって、各単独予告演出の実行可否を決定するとともに実行する場合の演出内容を決定する。このとき、統括制御用 C P U 4 6 a は、変動パターン P 1 ~ P 6 が指示されている時と同様の予告選択手法を用いて、各変動サイクルにおける各単独予告演出の実行可否と実行する演出内容を決定する。すなわち、統括制御用 C P U 4 6 a は、同一の予告振分テーブルを用いることで、同じ選択率（同じ振分け様）のもとで、単独予告演出を決定する。また、統括制御用 C P U 4 6 a は、単独予告演出の決定に係る処理を、図柄変動ゲームの開始時（変動開始時）に行う。

## 【 0 1 5 5 】

10

最初に、連続演出パターン Y 1 - a を選択した場合について説明する。

連続演出パターン Y 1 - a は、図 7 ( a ) に示すように、1 回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動 Z 1 」とされている。このため、統括制御用 C P U 4 6 a は、連続演出パターン Y 1 - a の 1 回目の変動サイクルにおいて、変動パターン P 1 が指示された場合と同様の予告選択手法を用いて、リーチ前予告（メイン予告とサブ予告）の実行可否と実行する演出内容を決定する。

## 【 0 1 5 6 】

20

また、連続演出パターン Y 1 - a は、図 7 ( a ) に示すように、2 回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動 Z 2 」、「ノーマルショートリーチ」、「ノーマルロングリーチ」、及び「スーパーりーチ」とされている。このため、統括制御用 C P U 4 6 a は、連続演出パターン Y 1 - a の 2 回目の変動サイクルにおいて、変動パターン P 5 , P 6 が指示された場合と同様の予告選択手法を用いて、各単独予告演出の実行可否と実行する演出内容を決定する。すなわち、統括制御用 C P U 4 6 a は、リーチ前予告の実行可否と実行する演出内容、リーチ後予告の実行可否、ノーマルロングリーチ中予告の実行可否と実行する演出内容、及びスーパーりーチ中予告の演出内容を決定する。

## 【 0 1 5 7 】

30

そして、連続演出パターン Y 1 - a が選択されている場合において統括制御用 C P U 4 6 a は、各変動サイクルで実行する単独予告演出の演出内容を指示する予告パターン指示コマンドを、各変動サイクルの開始直前に演出表示制御基板 4 7 、及び音声・ランプ制御基板 4 8 にそれぞれ出力する。すなわち、統括制御用 C P U 4 6 a は、予告決定にしたがって生成した予告パターン指示コマンドを統括制御用 R A M 4 6 c に一時的に記憶しておき、変動サイクルの開始時に当該変動サイクルで実行すべき単独予告演出を指示する予告パターン指示コマンドを出力する。

## 【 0 1 5 8 】

40

次に、連続演出パターン Y 2 - a を選択した場合について説明する。

連続演出パターン Y 2 - a は、図 7 ( b ) に示すように、1 回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動 Z 1 」、「ノーマルショートリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」とされている。このため、統括制御用 C P U 4 6 a は、連続演出パターン Y 2 - a の 1 回目の変動サイクルにおいて、変動パターン P 3 - 2 , P 4 - 2 が指示された場合と同様の予告選択手法を用いて、各単独予告演出の実行可否と実行する演出内容を決定する。すなわち、統括制御用 C P U 4 6 a は、リーチ前予告の実行可否と実行する演出内容、リーチ後予告の実行可否、ノーマルロングリーチ中予告の実行可否と実行する演出内容を決定する。

## 【 0 1 5 9 】

50

また、連続演出パターン Y 2 - a は、図 7 ( b ) に示すように、2 回目の変動サイクルの変動内容が「スーパーりーチ」を含む内容とされている。このため、統括制御用 C P U 4 6 a は、連続演出パターン Y 2 - a の 2 回目の変動サイクルにおいて、変動パターン P 5 , P 6 が指示された場合と同様の予告手法を用いて、各単独予告演出の実行可否と実行する演出内容を決定する。すなわち、統括制御用 C P U 4 6 a は、リーチ前予告の実行可否と実行する演出内容、リーチ後予告の実行可否、ノーマルロングリーチ中予告の実行可

否と実行する演出内容、及びスパーリーチ中予告の演出内容を決定する。

【0160】

しかしながら、連続演出パターンY2-aの2回目の変動サイクルは、「通常変動Z2」から「スパーリーチ」へ移行する変動内容とされ、変動パターンP5, P6の変動内容から「ノーマルショートリーチ」と「ノーマルロングリーチ」を省略して構成されている。本実施形態では、連続演出パターンY2-aの2回目の変動サイクルが、通常の図柄変動ゲーム（連続予告演出を伴わない図柄変動ゲーム）で実行される変動内容の一部を省略した「省略リーチ変動サイクル」となる。

【0161】

このため、統括制御用CPU46aは、連続演出パターンY2-aの2回目の変動サイクルの単独予告演出の実行に対して禁則処理を行う。すなわち、統括制御用CPU46aは、連続演出パターンY2-aの2回目の変動サイクルから省略されている「ノーマルショートリーチ」と「ノーマルロングリーチ」に対して決定したリーチ後予告とノーマルロングリーチ中予告の実行を規制する。本実施形態では、単独予告演出の実行を規制する統括制御用CPU46aが、実行規制手段として機能する。

10

【0162】

具体的に言えば、統括制御用CPU46aは、リーチ後予告とノーマルロングリーチ中予告をそれぞれ実行可に決定している場合、これらの予告の実行を指示する予告パターン指示コマンドを統括制御用RAM46cに記憶せず、また変動開始時には出力しない。これにより、2回目の変動サイクルにおいては、リーチ後予告とノーマルロングリーチ中予告の実行指示が行われなくなるので、これらの予告も実行されなくなる。一方、統括制御用CPU46aは、禁則処理の対象となっていない単独予告演出については各変動サイクルで実行する単独予告演出の演出内容を指示する予告パターン指示コマンドを、各変動サイクルの開始直前に演出表示制御基板47、及び音声・ランプ制御基板48にそれぞれ出力する。

20

【0163】

次に、連続演出パターンY3-aを選択した場合について説明する。

連続演出パターンY3-aは、図7(c)に示すように、1回目、2回目の変動サイクルの変動内容が「通常変動Z1」とされている。このため、統括制御用CPU46aは、連続演出パターンY3-aの1回目、2回目の各変動サイクルにおいて、変動パターンP1が指示された場合と同様の予告選択手法を用いて、リーチ前予告（メイン予告とサブ予告）の実行可否と実行する演出内容を決定する。

30

【0164】

また、連続演出パターンY3-aは、図7(c)に示すように、3回目の変動サイクルの変動内容が「スパーリーチ」を含む内容とされている。このため、統括制御用CPU46aは、連続演出パターンY3-aの3回目の変動サイクルにおいて、変動パターンP5, P6が指示された場合と同様の予告選択手法を用いて、各単独予告演出の実行可否と実行する演出内容を決定する。すなわち、統括制御用CPU46aは、リーチ前予告の実行可否と実行する演出内容、リーチ後予告の実行可否、ノーマルロングリーチ中予告の実行可否と実行する演出内容、及びスパーリーチ中予告の演出内容を決定する。

40

【0165】

しかしながら、連続演出パターンY3-aの3回目の変動サイクルは、連続演出パターンY2-aの2回目の変動サイクルと同様に、変動パターンP5, P6の変動内容から「ノーマルショートリーチ」と「ノーマルロングリーチ」を省略して構成されている。本実施形態では、連続演出パターンY3-aの3回目の変動サイクルも、「省略リーチ変動サイクル」となる。

【0166】

このため、統括制御用CPU46aは、連続演出パターンY3-aの3回目の変動サイクルの単独予告演出の実行に対して、連続演出パターンY2-aの2回目の変動サイクルと同様に禁則処理を行う。これにより、3回目の変動サイクルにおいては、リーチ後予告

50

とノーマルロングリーチ中予告の実行指示が行われなくなるので、これらの予告も実行されなくなる。一方、統括制御用CPU46aは、禁則処理の対象となっていない単独予告演出については各変動サイクルで実行する単独予告演出の演出内容を指示する予告パターン指示コマンドを、各変動サイクルの開始直前に演出表示制御基板47、及び音声・ランプ制御基板48にそれぞれ出力する。

#### 【0167】

次に、演出表示制御基板47について説明する。

演出表示制御基板47の表示制御用CPU47aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドに指示される変動パターンに対応する演出内容を選択し、該演出内容で図柄変動ゲームを行わせるように画像表示部GHの表示内容を制御する。このとき、表示制御用CPU47aは、選択した演出内容をもとに表示制御用ROM47bの画像データを用いて前記演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成する。

10

#### 【0168】

そして、表示制御用CPU47aは、図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時し、その計時した時間と表示用データをもとに画像表示部GHに映し出す画像を所定の制御周期毎に切り替える。そして、表示制御用CPU47aは、図柄変動ゲーム中に図柄停止コマンドを入力すると、飾り図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された図柄を画像表示部GHに確定停止表示せしるよう画像表示部GHの表示内容を制御し、図柄変動ゲームを終了させる。また、表示制御用CPU47aは、保留指定コマンドを入力すると、画像表示部GHに画像表示する保留の表示を保留指定コマンドで指定された保留記憶数を示すように表示する。本実施形態では、画像表示部GH及び特別図柄保留記憶表示装置31が、始動保留球数表示手段となる。

20

#### 【0169】

また、表示制御用CPU47aは、変動パターンP7, P8が指示され、かつ連続演出パターン指定コマンドを入力している場合、当該コマンドで指示された連続演出パターンにしたがって所定の実行回数分の変動サイクルからなる連続予告演出を画像表示部GHに表示する。このとき、表示制御用CPU47aは、連続演出パターン指定コマンドで指示された連続演出パターンにしたがって各変動サイクルの変動内容（変動態様）を制御する。本実施形態では、表示制御用CPU47aが、予告演出を図柄変動ゲーム中に演出表示装置28（画像表示部GH）に表示する予告演出表示手段として機能する。

30

#### 【0170】

例えば、表示制御用CPU47aは、変動パターンP7を指示する変動パターン指定コマンドと、連続演出パターンY1を指示する連続演出パターン指定コマンドを入力すると、次のように画像表示部GHの表示内容を制御する。すなわち、表示制御用CPU47aは、連続演出パターンY1から変動サイクルの実行回数を把握するとともに、各変動サイクルの変動内容（「通常変動サイクル」か、「リーチ変動サイクル」か）を把握する。

#### 【0171】

そして、表示制御用CPU47aは、1回目の変動サイクルにおいて通常変動Z1（通常変動サイクル）の変動内容を、表示用データと計時している時間をもとに画像表示し、図柄の変動開始からの経過時間が第1変動停止時間に達すると第1変動停止列（左列）の変動を停止させて図柄を導出する。また、表示制御用CPU47aは、第2変動停止時間の経過時に第2変動停止列（右列）の変動を停止させて図柄を導出するとともに、第3変動停止時間の経過時に第3変動停止列（中列）の変動を停止させて図柄を導出し、1回目の変動サイクルを終了させる。1回目の変動サイクルの終了時、表示制御用CPU47aは、自身で決定したはずれ図柄を導出し、そのはずれ図柄を一旦停止表示させる。そして、表示制御用CPU47aは、通常変動Z1ではずれ図柄を一旦停止表示させた後、時間ta（調整時間）の経過によって1回目の変動サイクルを終了させる。

40

#### 【0172】

続いて、表示制御用CPU47aは、2回目の変動サイクルにおいてリーチ変動サイクルの変動内容を、表示用データと計時している時間をもとに画像表示する。連続演出パタ

50

ーン Y 1 の 2 回目の変動サイクル（リーチ変動サイクル）は、通常変動 Z 2 、ノーマルショートリーチ、ノーマルロングリーチ、及びスーパーりーチによって変動内容が構成されている。このため、表示制御用 C P U 4 7 a は、通常変動 Z 2 において、図柄の変動開始からの経過時間が第 1 変動停止時間に達すると第 1 変動停止列（左列）の変動を停止させて図柄を導出し、第 2 変動停止時間の経過時に第 2 変動停止列（右列）の変動を停止させて図柄を導出する。このとき、表示制御用 C P U 4 7 a は、統括制御用 C P U 4 6 a が出力した飾り図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された図柄を、第 1 変動停止列と第 2 変動停止列に導出し、リーチを形成する。

#### 【 0 1 7 3 】

続いて、表示制御用 C P U 4 7 a は、ノーマルショートリーチへ移行し、第 3 変動停止列の図柄を導出するためのリーチ演出を表示データと計時している時間にしたがって画像表示する。そして、表示制御用 C P U 4 7 a は、ノーマルショートリーチの開始後、所定時間（時間 T 3 ）の経過によってノーマルロングリーチへ移行し、第 3 変動停止列の図柄を導出するためのリーチ演出を表示データと計時している時間にしたがって画像表示する。続いて、表示制御用 C P U 4 7 a は、ノーマルロングリーチの開始後、所定時間（時間 T 4 ）が経過すると、時間 t b (調整時間) の間、待機してからスーパーりーチへ移行する。そして、スーパーりーチへ移行した表示制御用 C P U 4 7 a は、第 3 変動停止列の図柄を導出するためのリーチ演出を表示データと計時している時間にしたがって画像表示し、所定時間の経過後に第 3 変動停止列の変動を停止させて図柄を導出する。このとき、表示制御用 C P U 4 7 a は、大当たり演出用の変動パターン P 7 - 1 が指示されている場合、第 3 変動停止列の変動を停止させて、第 1 変動停止列と第 2 変動停止列に導出した図柄と同一図柄を導出し、大当たり図柄を一旦停止表示する。一方、表示制御用 C P U 4 7 a は、はずれりーチ演出用の変動パターン P 7 - 2 が指示されている場合、第 3 変動停止列の変動を停止させて、第 1 変動停止列と第 2 変動停止列に導出した図柄と異なる図柄を導出し、はずれ図柄を一旦停止表示する。その後、表示制御用 C P U 4 7 a は、図柄停止コマンドの入力により、演出表示装置 2 8 に一旦停止表示されている大当たり図柄又ははずれ図柄を確定停止表示させて図柄変動ゲームを終了させる。

#### 【 0 1 7 4 】

なお、表示制御用 C P U 4 7 a は、連続演出パターン Y 2 , Y 3 が指示されている場合も、前述同様に、連続演出パターン Y 2 , Y 3 を構成する変動サイクルの変動内容を画像表示するように画像表示部 G H の表示内容を制御する。

#### 【 0 1 7 5 】

また、表示制御用 C P U 4 7 a は、予告パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドに指示される予告パターンに対応する演出内容を選択し、該演出内容で単独予告演出を、予め定めた実行時期に行わせるように画像表示部 G H の表示内容を制御する。このとき、表示制御用 C P U 4 7 a は、選択した演出内容をもとに表示制御用 R O M 4 7 b の画像データを用いて前記演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成する。

#### 【 0 1 7 6 】

図 1 5 ( a ) は、変動パターン P 5 , P 6 に基づく図柄変動ゲームにおいて予め定めた実行時期に単独予告演出が実行される一例を示す。

変動パターン P 5 , P 6 に基づく図柄変動ゲームでは、当該ゲームが開始すると、画像表示部 G H には通常変動 Z 2 が画像表示される。このとき、リーチ前予告として「ステップアップ予告（メイン予告）」、「ステージ色予告（サブ予告）」、「電光掲示板予告（サブ予告）」及び「ミニキャラ予告（サブ予告）」の実行を決定している場合、画像表示部 G H には、通常変動 Z 2 中にこれらの単独予告演出が画像表示される。次に、画像表示部 G H には、通常変動 Z 2 においてリーチが形成されたことにより、ノーマルショートリーチが画像表示される。このとき、リーチ後予告（群予告）の実行を決定している場合、画像表示部 G H には、ノーマルショートリーチ中に群予告が画像表示される。次に、画像表示部 G H には、ノーマルショートリーチの終了後に、ノーマルロングリーチが画像表示される。このとき、ノーマルロングリーチ中予告のうち、カットイン予告の実行を決定し

10

20

30

40

50

ている場合、画像表示部GHには、ノーマルロングリーチ中にカットイン予告が画像表示される。次に、画像表示部GHには、ノーマルロングリーチの終了後に、スーパーリーチが画像表示される。このとき、実写の画像予告の実行を決定している場合、画像表示部GHには、スーパーリーチ中に実写の画像予告が画像表示される。

【0177】

図15(b)は、変動パターンP7, P8に基づく図柄変動ゲームにおいて、連続演出パターンY1-aが選択されている場合に、予め定めた実行時期に単独予告演出が実行される一例を示す。

【0178】

連続演出パターンY1-aに基づく図柄変動ゲームでは、当該ゲームが開始すると、画像表示部GHには、連続予告演出の1回目の変動サイクルとして通常変動Z1が画像表示される。このとき、リーチ前予告として「セリフ予告(メイン予告)」、「ステージ色予告(サブ予告)」、及び「ミニキャラ予告(サブ予告)」の実行を決定している場合、画像表示部GHには、通常変動Z1中にこれらの単独予告演出が画像表示される。

10

【0179】

次に、画像表示部GHには、1回目の変動サイクルが終了したことにより、2回目の変動サイクルが開始し、通常変動Z2が画像表示される。このとき、リーチ前予告として「ステップアップ予告(メイン予告)」、「ステージ色予告(サブ予告)」、「電光掲示板予告(サブ予告)」及び「ミニキャラ予告(サブ予告)」の実行を決定している場合、画像表示部GHには、通常変動Z2中にこれらの単独予告演出が画像表示される。次に、画像表示部GHには、通常変動Z2においてリーチが形成されたことにより、ノーマルショートリーチが画像表示される。このとき、リーチ後予告(群予告)の実行を決定していない場合、画像表示部GHには、ノーマルショートリーチ中に群予告が画像表示されない。次に、画像表示部GHには、ノーマルショートリーチの終了後に、ノーマルロングリーチが画像表示される。このとき、ノーマルロングリーチ中予告のうち、アイテム予告の実行を決定している場合、画像表示部GHには、ノーマルロングリーチ中にアイテム予告が画像表示される。次に、画像表示部GHには、ノーマルロングリーチの終了後に、スーパーリーチが画像表示される。このとき、通常の画像予告の実行を決定している場合、画像表示部GHには、スーパーリーチ中に通常の画像予告が画像表示される。

20

【0180】

30

図15(c)は、変動パターンP7, P8に基づく図柄変動ゲームにおいて、連続演出パターンY2-aが選択されている場合に、予め定めた実行時期に単独予告演出が実行される一例を示す。

【0181】

連続演出パターンY2-aに基づく図柄変動ゲームでは、当該ゲームが開始すると、画像表示部GHには、連続予告演出の1回目の変動サイクルとして通常変動Z2が画像表示される。このとき、リーチ前予告として「キャラ予告(メイン予告)」及び「電光掲示板予告(サブ予告)」の実行を決定している場合、画像表示部GHには、通常変動Z1中にこれらの単独予告演出が画像表示される。次に、画像表示部GHには、通常変動Z2においてリーチが形成されたことにより、ノーマルショートリーチが画像表示される。このとき、リーチ後予告(群予告)の実行を決定している場合、画像表示部GHには、ノーマルショートリーチ中に群予告が画像表示される。次に、画像表示部GHには、ノーマルショートリーチの終了後に、ノーマルロングリーチが画像表示される。このとき、ノーマルロングリーチ中予告のうち、アイテム予告とカットイン予告の実行を決定している場合、画像表示部GHには、ノーマルロングリーチ中にアイテム予告とカットイン予告が画像表示される。

40

【0182】

50

次に、画像表示部GHには、1回目の変動サイクルが終了したことにより、2回目の変動サイクルが開始し、通常変動Z2が画像表示される。このとき、リーチ前予告として「ステップアップ予告(メイン予告)」及び「ステージ色予告(サブ予告)」の実行を決定

している場合、画像表示部GHには、通常変動Z2中にこれらの単独予告演出が画像表示される。次に、画像表示部GHには、通常変動Z2においてリーチが形成されたことにより、スーパーリーチが画像表示される。このとき、実写の画像予告の実行を決定している場合、画像表示部GHには、スーパーリーチ中に実写の画像予告が画像表示される。

#### 【0183】

なお、表示制御用CPU47aは、変動パターンP7, P8が指示され、連続演出パターンY1-b, Y2-b, Y3-bが選択されている場合、連続予告演出の各変動サイクルの変動内容については連続演出パターンY1-a, Y2-a, Y3-aと同様に画像表示部GHの表示内容を制御する。このとき、表示制御用CPU47aは、連続演出パターンY1-b, Y2-b, Y3-bが選択されている場合、単独予告演出を指示する予告パターン指定コマンドを入力しない。そして、連続演出パターンY1-b, Y2-b, Y3-bは、図8に示すように、連続予告演出で使用される専用予告を実行させるパターンとされている。このため、表示制御用CPU47aは、連続演出パターンY1-b, Y2-b, Y3-bが選択されている場合、表示制御用ROM47bの画像データを用いて専用予告の演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成する。そして、表示制御用CPU47aは、各変動サイクルの開始時に、専用予告用の表示用データを用いて、専用予告を実行するように画像表示部GHの表示内容を制御する。これにより、画像表示部GHには、各変動サイクルの開始時に、専用予告が画像表示される。

10

#### 【0184】

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

20

(1) 連続予告演出の対象となる変動サイクルにおいて単独予告演出を実行させることにより、連続予告演出に実行される予告演出が単調とならず、バリエーションの増加によって遊技者が興味を抱く予告演出を実行することができる。すなわち、連続予告演出中には、専用予告演出と単独予告演出が実行されて、バリエーションが増加する。そして、連続予告演出中の変動サイクルにおいて通常の図柄変動ゲームと同様の単独予告演出が実行されることで、連続予告演出中においても通常の図柄変動ゲーム時と同じように単独予告演出の実行の有無、及び演出内容から大当たり表示結果が表示されるか否かの可能性を知り得る。したがって、遊技者が、連続予告演出中に、遊技者が興味を抱く予告演出（単独予告演出）を実行することができる。

30

#### 【0185】

(2) 通常の図柄変動ゲーム及び連続予告演出の対象となる変動サイクルにおいて、同一の予告振分テーブルを用いて単独予告演出の実行の有無及び演出内容を選択する。このため、通常の図柄変動ゲーム時と連続予告演出を伴う図柄変動ゲーム時とで、個々に専用の予告振分テーブルを記憶する場合に比してテーブル記憶手段（本実施形態では統括制御用ROM46b）の記憶容量を削減することができる。

30

#### 【0186】

(3) 最終回の変動サイクルよりも前に実行される変動サイクルにおいて、リーチ演出を含むか否かによって図柄の変動開始から最初の図柄の変動停止までの図柄変動時間が異なるパターンを用意することで、当該変動サイクルが最終回の変動サイクルであるか否かを認識し難くなる。本実施形態では、連続演出パターンY1, Y2が該当する。このため、遊技者は、連続予告演出が継続することに対して期待を抱き、興趣の向上を図ることができる。

40

#### 【0187】

(4) また、従来のような最終回の変動サイクルのみリーチ演出を行う連続予告演出では、最終回の変動サイクルのみに大当たり期待度の高い予告演出（単独予告演出）が出現する可能性があった。しかし、本実施形態によれば、最終回の変動サイクルよりも前に実行される変動サイクルでも、大当たり期待度の高い予告演出が出現する可能性がある。したがって、本実施形態のパチンコ遊技機10によれば、連続予告演出の対象となる変動サイクルの回数の多少、すなわち連続予告演出が継続するか否かに加えて、変動サイクルにおいて実行される予告演出（単独予告演出）の種類に対しても遊技者を注目させることができ

50

る。

#### 【0188】

(5) 省略リーチ変動サイクル(本実施形態では連続演出パターンY2の2回目と連続演出パターンY3の3回目)では、単独予告演出の実行時期が省略されている。このため、このような場合に、その単独予告演出の実行を規制することで、単独予告演出の実行態様を通常の図柄変動ゲームにおける実行態様と完全に同一とすることができます。したがって、連続予告演出の対象となる変動サイクルを、通常の図柄変動ゲームと同様で違和感のない演出として実現し得る。

#### 【0189】

(6) 連続予告演出に係る決定事項を、主制御基板45(主制御用CPU45a)とサブ統括制御基板46(統括制御用CPU46a)とで分担しているため、各制御部に掛かる制御負担を軽減することができる。

#### 【0190】

(7) 変動サイクルを組み合わせて連続予告演出の変動内容を構成する際に、連続予告演出に係る時間の合計を異ならせてしまうと、変動パターンと連続演出パターンを1対1の関係に対応付ける必要がある。しかし、同一の実行回数の変動サイクルで構成される連続予告演出に係る時間の合計を同一時間に設定することで、1つの変動パターンに対し、複数の連続演出パターンを対応付けることが可能となる。つまり、制御負担を増加させることなく、演出の多様化を実現し得る。

#### 【0191】

(8) また、異なる実行回数の変動サイクルで構成される連続予告演出に係る時間の合計についても同一時間に設定することで、1つの変動パターンに対し、複数の連続演出パターンを対応付けることが可能となる。そして、この場合には、1つの変動パターンに対して、異なる実行回数の連続予告演出が実行されることになるので、制御負担を増加させることなく、演出の多様化をさらに実現し得る。

#### 【0192】

(9) また、サブ統括制御基板46(統括制御用CPU46a)が連続予告パターンを選択することで、連続予告演出を構成する変動サイクルの実行回数を決定することから、前記実行回数と変動パターンを対応付ける必要がない。すなわち、実行回数に応じて、1対1の関係で変動パターンを設定する必要がない。したがって、制御負担を増加させることなく、演出の多様化を実現し得る。

#### 【0193】

(10) 各連続演出パターンY1～Y3の最終回の変動サイクルでは、リーチ演出が行われるので、最終回よりも前の回の変動サイクルでリーチ演出が行われている場合には1回の図柄変動ゲームにおいて複数回のリーチ演出を視認し得る。そして、各リーチ演出において、大当たりへの期待感を抱かせることができる。

#### 【0194】

(11) 省略リーチ変動サイクル(本実施形態では連続演出パターンY2の2回目と連続演出パターンY3の3回目)の変動内容は、通常の図柄変動ゲームにおいて出現しない変動内容となっていることから、連続予告演出中は通常の図柄変動ゲームで出現し得ない変動内容を視認することができ、演出のバリエーションを増加させることができる。

#### 【0195】

(第2の実施形態)

次に、本発明を具体化した第2の実施形態を図16にしたがって説明する。なお、以下に説明する実施形態では、既に説明した実施形態と同一構成について同一符号を付すなどして、その重複する説明を省略又は簡略する。

#### 【0196】

本実施形態では、リーチ前予告であるステップアップ予告の振分け態様を、図16に示すように設定している。図16に示すステップアップ予告用の予告振分テーブルでは、ステップアップ予告の出現状態を、「リーチなしのはずれ時」、「リーチありのはずれ時」

10

20

30

40

50

、及び「リーチありの大当たり時」の3つに区分している。リーチなしのはずれ時は、はすれ演出用の変動パターンP1が選択された時である。リーチありのはずれ時は、はすれリーチ演出用の変動パターンP2-2,P3-2,P4-2,P5-2,P6-2が選択された時である。リーチありの大当たり時は、大当たり演出用の変動パターンP2-1,P3-1,P4-1,P5-1,P6-1が選択された時である。

【0197】

そして、図16に示す予告振分テーブルでは、「リーチなしのはずれ時」において、ステップアップ予告の最大出現段階数を「ステップ2」に規定し、ステップ1,2<予告無しの順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分用乱数の値が振分けられている。また、図16に示す予告振分テーブルでは、「リーチありのはずれ時」において、ステップアップ予告の最大出現段階数を「ステップ4」に規定し、ステップ3,4<ステップ1,2<予告無し(実行否)の順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分用乱数の値が振分けられている。また、図16に示す予告振分テーブルでは、「リーチありの大当たり時」において、ステップアップ予告の最大出現段階数を「ステップ4」に規定し、予告無し(実行否)<ステップ1,2<ステップ3,4の順に、選択率が高くなるように単独予告演出パターン振分用乱数の値が振分けられている。

10

【0198】

このような予告振分テーブルの振分け態様によれば、リーチが形成されない時には「ステップ2」までの出現となり、リーチが形成される場合には「ステップ3,4」が出現する可能性がある。これは、ステップアップ予告のステップ3,4は、リーチ形成が確定する演出であることを示している。すなわち、ステップアップ予告が実行された際には、ステップ1,2からはリーチが形成されるか否か判断できないが、ステップ3が実行された時点でリーチが形成されることを認識し得るようになる。また、ステップアップ予告のステップ3,4については、リーチありのはずれ時よりもリーチありの大当たり時において選択率が高められていることから、ステップ3,4が実行された場合にはステップ1,2よりも大当たりへの期待感を高めることができるようになる。

20

【0199】

統括制御用CPU46aは、メイン予告としてステップアップ予告を決定し、大当たり演出用の変動パターンP2-1,P3-1,P4-1,P5-1,P6-1が指示されている場合、図16に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図16に示す予告振分テーブルの「リーチありの大当たり時」から演出内容を決定する。また、統括制御用CPU46aは、メイン予告としてステップアップ予告を決定し、はすれリーチ演出用の変動パターンP2-2,P3-2,P4-2,P5-2,P6-2が指示されている場合、図16に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図16に示す予告振分テーブルの「リーチありのはずれ時」から演出内容を決定する。また、統括制御用CPU46aは、メイン予告としてステップアップ予告を決定し、はすれ演出用の変動パターンP1が指示されている場合、図16に示す予告振分テーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、取得した単独予告演出パターン振分乱数の値をもとに、図16に示す予告振分テーブルの「リーチなしのはずれ時」から演出内容を選択する。

30

【0200】

したがって、本実施形態によれば、第1の実施形態の効果(1)~(11)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

(12)リーチの形成を示唆し得るステップアップ予告を連続予告演出の対象となる変動サイクルにおいて実行させることで、当該変動サイクルが最終回の変動サイクルであるか否かがさらに認識し難くなる。また、ステップアップ予告は、最終回の変動サイクルよりも前に実行される変動サイクルでも実行される可能性があることから、連続予告演出が継続するか否かに加えて、変動サイクルにおいて実行されるステップアップ予告の段階数(ステップ数)に対しても遊技者を注目させることができる。

40

50

## 【0201】

なお、本実施形態は以下のように変更してもよい。

各実施形態において、リーチ変動サイクルを、通常の図柄変動ゲームの変動内容と完全一致させても良い。すなわち、省略リーチ変動サイクルを設けることなく、連続予告演出の変動サイクルを構成しても良い。

## 【0202】

各実施形態において、最終回の変動サイクルを、ノーマルショートリーチやノーマルロングリーチのリーチ演出を行う変動内容に変更しても良い。

各実施形態において、連続演出パターン振分テーブルにおける連続演出パターン選択用乱数の振分け様式を変更しても良い。また、連続演出パターン振分テーブルに振分ける連続演出パターンの数を変更しても良い。

10

## 【0203】

各実施形態において、連続演出パターンによって構成される変動サイクルの実行回数を変更しても良い。例えば、全ての連続演出パターンの変動サイクルの実行回数を「3回」としても良い。また、変動サイクルの実行回数を「4回」に設定した連続演出パターンを設定しても良い。なお、連続予告演出を構成する変動サイクルの実行回数の最大数は、特別図柄用の保留記憶数の上限数以下に設定することが好ましい。すなわち、上限数を保留記憶数の上限数以下とすることにより、連続予告演出が、恰も複数回の図柄変動ゲームに跨って連続して実行されるかのような演出を実現できる。すなわち、演出に何らかの繋がり（関連付けた）を持った図柄変動ゲームが連続しているかのような演出を表現できる。

20

## 【0204】

各実施形態において、1つの変動パターンに対して、変動サイクルの実行回数が同じ連続演出パターンのみを対応付けても良い。また、1つの変動パターンに対して、変動サイクルの実行回数が異なる連続演出パターンのみを対応付けても良い。具体的に言えば、1つの変動パターンに対して実行回数が「2回」となる連続演出パターンY1, Y2のみを振分けたり、実行回数が「2回」となる連続演出パターンY1, Y2と、実行回数が「3回」となる連続演出パターンY3を混在させたりしても良い。また、1つの変動パターンに対して、実行回数が「2回」となる1つの連続演出パターン、又は実行回数が「3回」となる1つの連続演出パターンのみを振分けても良い。

30

## 【0205】

各実施形態において、連続予告演出中の変動サイクルで行われる変動内容は、連続予告演出を伴わない通常の図柄変動ゲームで行われる変動内容を含んで構成されれば良く、通常の図柄変動ゲームで行われない演出を含んで構成しても良い。

## 【0206】

実施形態において、確変状態中や時短状態中は連続予告演出を出現させないように構成しても良い。このように構成するためには、例えば、確変状態中や時短状態中の変動パターンを選択するための変動パターン振分けテーブルを設け、当該テーブルには連続予告演出を伴わない変動パターンのみを振分ける。通常、確変状態中や時短状態中は、単位時間当たりの図柄変動ゲームの消化率を高めるために、大当たり判定ではずれを決定している場合の図柄変動ゲームの変動時間を、確変状態や時短状態ではない通常状態時の変動時間よりも短縮している。このため、確変状態中や時短状態中に連続予告演出を出現させると、その出現によって図柄変動ゲームの変動時間が長くなり、消化率を下げてしまう。特に、連続予告演出を伴う図柄変動ゲームがはずれとなる場合には、次回の大当たりを早く獲得すべく遊技を行っている遊技者にとっては効率を妨げられたかのように感じられる。したがって、このような構成を採用することで、確変状態中や時短状態中における遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

40

## 【0207】

実施形態では、演出表示装置28を液晶式としたが、ドットマトリクス式や7セグメントLED式の演出表示装置としても良いし、ドラム式の演出表示装置としても良い。

50

実施形態において、サブ統括制御基板46の統括制御用CPU46aが実行する連続予告演出に係る各種制御（連続演出パターンの決定など）を、演出表示制御基板47の表示制御用CPU47aが実行するようにしても良い。この場合、サブ統括制御基板46はパチンコ遊技機10に装着されても良いし、装着されていなくても良い。

【0208】

実施形態では、変動パターンを決定することによって連続予告演出の実行可否が決定され、連続演出パターンを決定することによって変動サイクルの実行回数が決定されるようになっているが、連続予告演出の実行可否及び変動サイクルの実行回数の決定を統括制御用CPU46aが行うようにしても良い。この場合、統括制御用CPU46aは、主制御用CPU45aが選択した変動パターンの種類をもとに連続予告演出の実行可否を判定し、実行可の場合には変動パターンの変動時間をもとに変動サイクルの実行回数を決定する。

10

【0209】

実施形態において、連続演出パターンを変動パターンに対して1対1の関係で対応付け、主制御用CPU45aが変動パターンを決定することによって連続予告演出の実行可否、変動サイクルの実行回数、及び連続演出パターンが決定されるようにしても良い。

【0210】

実施形態において、最終回の変動サイクルよりも前の回に実行される変動サイクルとして、リーチ演出を行う変動サイクルを複数回設定しても良い。

20

実施形態において、演出表示装置28における図柄の変動停止順序を変更しても良い。例えば、左列 中列 右列の順に図柄の変動を停止させても良い。この場合、リーチは、左列の図柄と中列の図柄が同一図柄となって導出されることにより形成される。

【0211】

実施形態において、パチンコ遊技機10が再抽選演出を実行可能に構成されている場合、最終回の変動サイクルにて仮停止図柄からなる大当たり図柄を導出し、その後に再抽選演出にて飾り図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された図柄（大当たり図柄）を導出し、確定停止表示させても良い。再抽選演出は、大当たりを認識し得る仮の大当たり図柄を一旦導出した後、その導出した大当たり図柄を再び変動させて最終的な大当たり図柄を導出する演出である。

30

【0212】

各実施形態において、最終回の変動サイクルよりも前の回に実行される変動サイクルを、通常変動サイクルのみで構成しても良い。また、最終回の変動サイクルよりも前の回に実行される変動サイクルを、通常変動サイクルと、通常変動サイクルよりも変動時間が短い短縮変動サイクルとの組み合わせによって構成しても良い。

【0213】

各実施形態において、連続演出パターン振分テーブルにおいて、予告形態が通常予告となる連続演出パターンを振分ける数と、予告形態が専用予告となる連続演出パターンを振分ける数を異なっても良い。例えば、予告形態が通常予告となる連続演出パターンを振分ける数を増やしても良い。

40

【0214】

各実施形態において、各変動サイクルの開始時に、何回目の変動サイクルが開始するかを報知する報知演出を実行させても良い。

各実施形態において、単独予告演出の種類、演出内容や、実行時期を変更しても良い。

【0215】

各実施形態において、単独予告演出の予告選択手法は通常の図柄変動ゲーム時と連続予告演出の各変動サイクル時で同一手法を用いれば良く、その具体的な予告選択手法は変更しても良い。例えば、実行する単独予告演出の組み合わせを予めパターン化しておき、そのパターンを選択することで単独予告演出を選択しても良い。

50

【0216】

各実施形態において、各変動サイクルにおける単独予告演出の決定時期を変更しても良い。例えば、各変動サイクルの開始直前に、当該変動サイクルにおける単独予告演出を決定し、予告パターン指示コマンドを出力しても良い。また、図柄変動ゲームの開始直前に全ての変動サイクルにおける単独予告演出を決定し、全ての単独予告演出を指示する予告パターン指示コマンドを出力しても良い。

【0217】

各実施形態において、省略リーチ変動サイクルにおける単独予告演出の実行に対する禁則処理を、演出表示制御基板47（表示制御用CPU47a）や音声・ランプ制御基板48からなるサブ基板側で行うようにしても良い。この場合、禁則処理を行う演出表示制御基板47（表示制御用CPU47a）や音声・ランプ制御基板48が、実行規制手段となる。

10

【0218】

第2の実施形態において、図16に示す予告振分テーブルの振分け態様を変更しても良い。例えば、スーパーーリーチを行う変動パターンP5, P6が指示されている場合のステップ4の選択率を高め、スーパーーリーチを行わない変動パターンP2, P3, P4が指示されている場合のステップ4の選択率を低く設定するか、又はステップ4が選択されないように設定しても良い。

【0219】

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。

20

（イ）前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果を表示するか否かを決定するとともに、前記連続予告演出を実行するか否かを決定する遊技制御手段と、前記遊技制御手段が決定した前記図柄変動ゲーム及び前記連続予告演出を前記表示手段に実行させる演出制御手段と、を備え、前記遊技制御手段は、前記連続予告演出を実行すると決定した場合には前記変動サイクルの実行回数と図柄変動時間パターンを決定することを特徴とする請求項3～請求項5のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0220】

（ロ）前記遊技制御手段は、前記大当たり表示結果を表示するか否かを決定するとともに、前記図柄変動ゲームで実行すべき変動内容を特定可能な変動パターンを決定することにより前記連続予告演出を実行するか否かを決定する主制御部と、前記主制御部が前記連続予告演出を実行すると決定した場合には、前記主制御部が決定した変動パターンをもとに、前記変動サイクルの実行回数と図柄変動時間パターンを決定する副制御部とからなることを特徴とする付記（イ）に記載の遊技機。

30

【0221】

（ハ）前記最終回の変動サイクルでは、前記リーチ演出が行われることを特徴とする請求項3～請求項5のうちいずれか一項に記載の遊技機。

30

（ニ）前記図柄変動ゲームは、当該ゲームの開始から終了までの変動時間及び当該ゲーム中に行われる変動内容を特定可能な変動パターンにしたがって実行され、前記図柄変動時間パターンは、前記図柄変動時間が通常図柄変動時間となる通常変動サイクルと、前記図柄変動時間が前記リーチ演出を含むことによって前記通常図柄変動時間よりも長く設定したリーチ変動サイクルとによって構成され、前記変動サイクルを同じ実行回数分、実行する図柄変動時間パターンにおいては、前記図柄変動時間パターンを構成する変動サイクルを組み合わせた時の合計時間が同じ時間に設定され、1つの変動パターンには、前記変動サイクルを同じ実行回数分、実行する複数の図柄変動時間パターンが対応付けられていることを特徴とする請求項3に記載の遊技機。

40

【0222】

（ホ）前記図柄変動ゲームは、当該ゲームの開始から終了までの変動時間及び当該ゲーム中に行われる変動内容を特定可能な変動パターンにしたがって実行され、前記図柄変動時間パターンは、前記図柄変動時間が通常図柄変動時間となる通常変動サイクルと、前記図柄変動時間が前記リーチ演出を含むことによって前記通常図柄変動時間よりも長く設定したリーチ変動サイクルとによって構成され、1つの変動パターンには、前記変動サイク

50

ルの実行回数が同じとなる図柄変動時間パターンと、前記変動サイクルの実行回数が異なる図柄変動パターンとが対応付けられており、前記変動サイクルの実行回数が同じ図柄変動時間パターンと前記変動サイクルの実行回数が異なる図柄変動パターンにおいては、各図柄変動パターンを構成する変動サイクルを組み合わせた時の合計時間が同じ時間に設定されていることを特徴とする請求項3に記載の遊技機。

【画面の簡単な説明】

【0223】

【図1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】遊技盤を示す拡大図。

【図3】連続予告演出を伴う図柄変動ゲームの態様と連続予告演出を伴わない図柄変動ゲームの態様を示す模式図。 10

【図4】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図5】主制御基板に記憶される変動パターンを説明する説明図。

【図6】(a)～(d)は、連続予告演出を伴わない図柄変動ゲームの変動態様を示す模式図。

【図7】(a)～(c)は、連続予告演出を伴う図柄変動ゲームの変動態様を示す模式図。

【図8】連続演出パターン振分けテーブルを示す模式図。

【図9】図柄変動ゲームにおける単独予告演出の実行タイミングを示す模式図。

【図10】(a)～(f)は、リーチ前予告に分類されるメイン予告の予告振分けテーブルを示す模式図。 20

【図11】(a)～(f)は、リーチ前予告に分類されるサブ予告の予告振分けテーブルを示す模式図。

【図12】(a),(b)は、リーチ後予告の予告振分けテーブルを示す模式図。

【図13】(a)～(d)は、ノーマルロングリーチ中予告の予告振分けテーブルを示す模式図。

【図14】(a)～(d)は、スーパーリーチ中予告の予告振分けテーブルを示す模式図。

【図15】(a)は連続予告演出を伴わない図柄変動ゲームにおける単独予告演出の実行態様を示す模式図、(b),(c)は連続予告演出を伴う図柄変動ゲームにおける単独予告演出の実行態様を示す模式図。 30

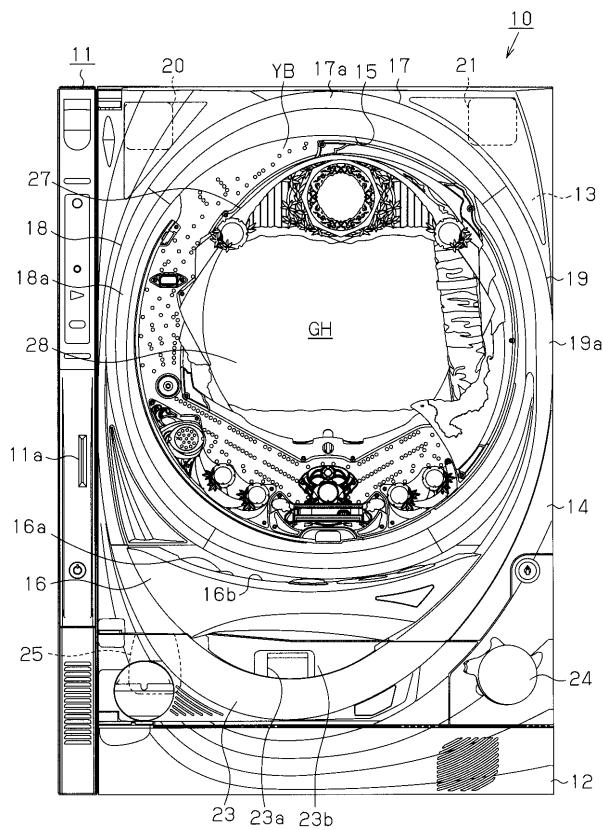
【図16】第2の実施形態におけるリーチ前予告としてのステップアップ予告の予告振分けテーブルを示す模式図。

【符号の説明】

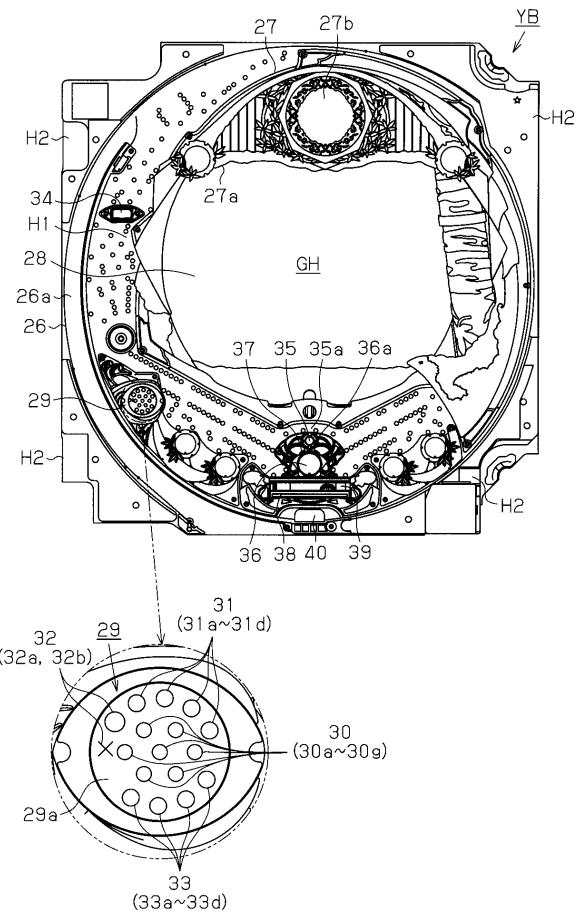
【0224】

10...パチンコ遊技機、28...演出表示装置、45...主制御基板、45a...主制御用CPU、45b...主制御用ROM、45c...主制御用RAM、46...サブ統括制御基板、46a...統括制御用CPU、46b...統括制御用ROM、46c...統括制御用RAM、47...演出表示制御基板、47a...表示制御用CPU、47b...表示制御用ROM、47c...表示制御用RAM、P1,P2-1,P2-2,P3-1,P3-2,P4-1,P4-2,P5-1,P5-2,P6-1,P6-2,P7-1,P7-2,P8-1,P8-2...変動パターン、Y1-a,Y1-b,Y2-a,Y2-b,Y3-a,Y3-b...連続演出パターン。 40

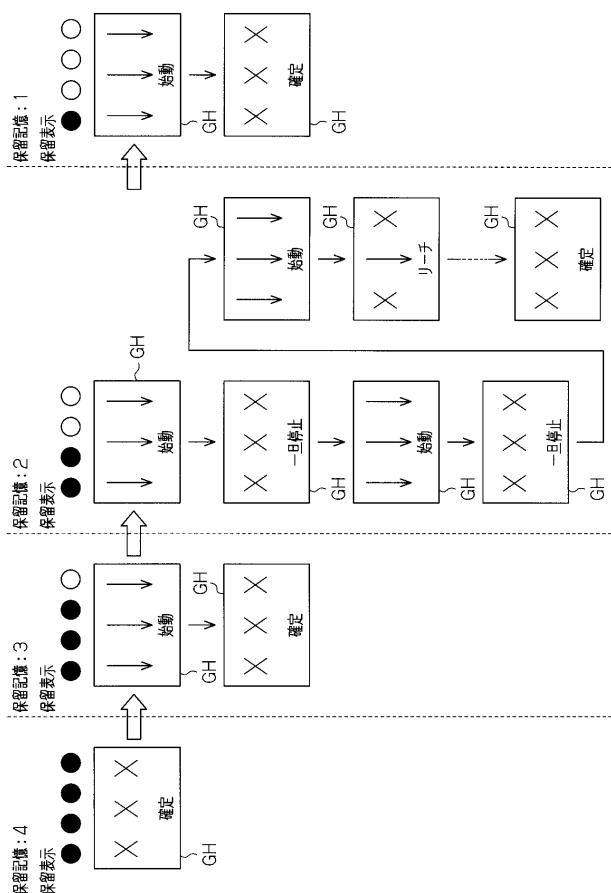
【 図 1 】



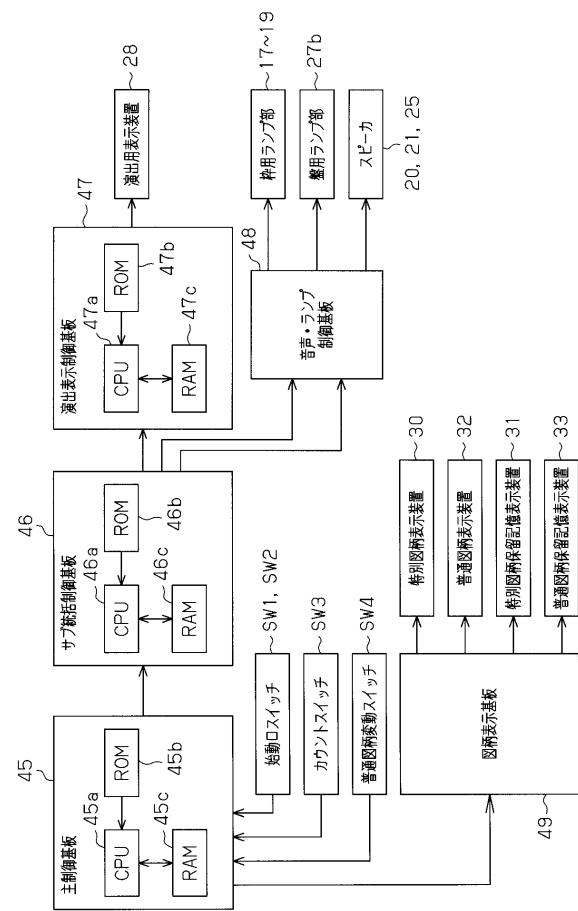
【 図 2 】



【 3 】



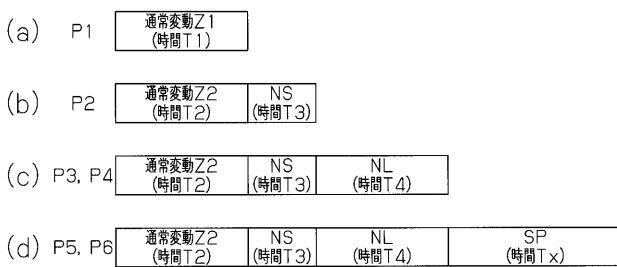
【 図 4 】



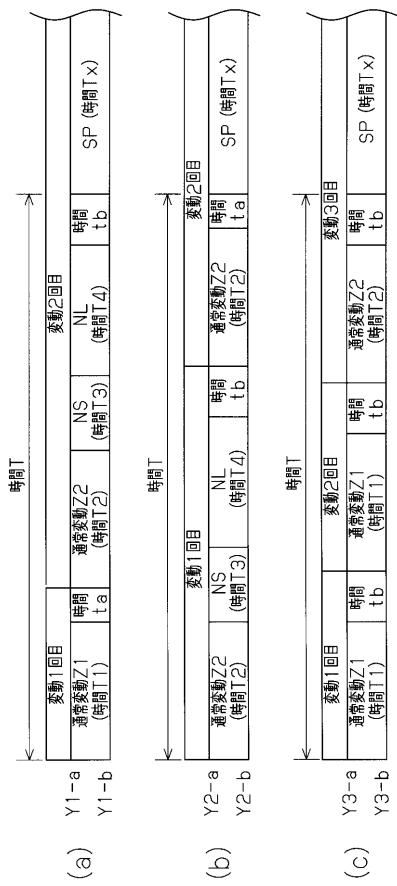
【図5】

変動パターン	当否	変動内容
P1	はすれ	通常変動
P2-1	大当り	ノーマルショートリー(チ (NS)
P2-2	はすれ	ノーマルショートリー(チ (NS)
P3-1	大当り	ノーマルロングリー(チ (NL) 楽曲M1
P3-2	はすれ	ノーマルロングリー(チ (NL) 楽曲M1
P4-1	大当り	ノーマルロングリー(チ (NL) 楽曲M2
P4-2	はすれ	ノーマルロングリー(チ (NL) 楽曲M2
P5-1	大当り	スーパーリー(チ (SP) 楽曲M1
P5-2	はすれ	スーパーリー(チ (SP) 楽曲M1
P6-1	大当り	スーパーリー(チ (SP) 楽曲M2
P6-2	はすれ	スーパーリー(チ (SP) 楽曲M2
P7-1	大当り	擬似連 スーパーリー(チ (SP) 楽曲M1
P7-2	はすれ	擬似連 スーパーリー(チ (SP) 楽曲M1
P8-1	大当り	擬似連 スーパーリー(チ (SP) 楽曲M2
P8-2	はすれ	擬似連 スーパーリー(チ (SP) 楽曲M2

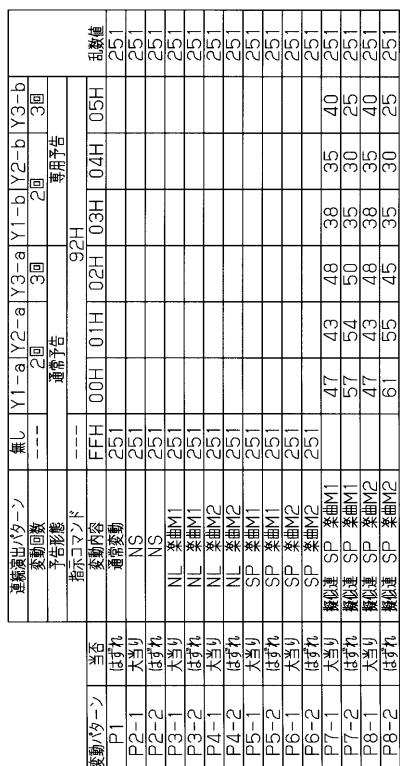
【図6】



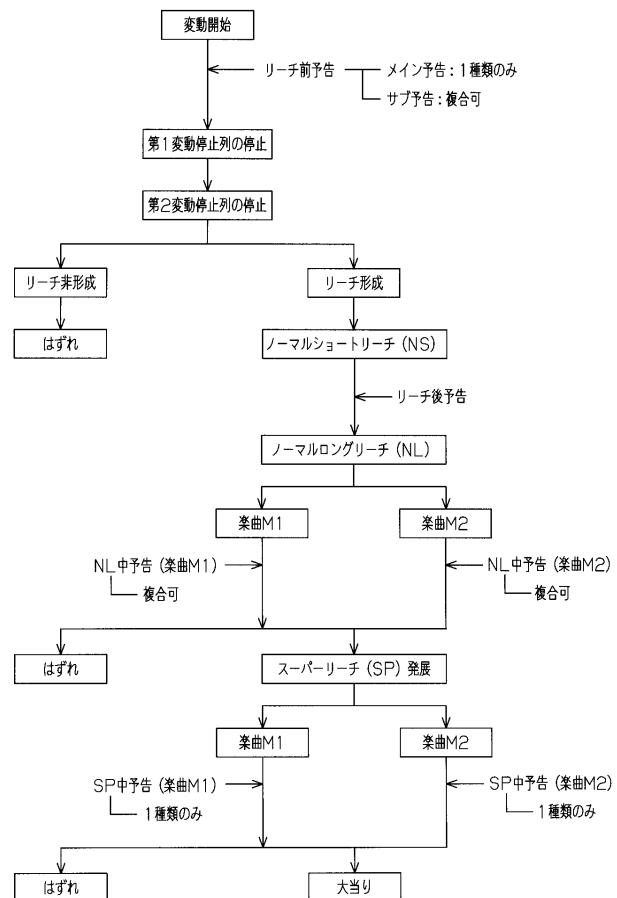
【図7】



【図8】



【図9】



【図10】

予告分類			リーチ前予告(メイン)	
名称	ステップ数	選択率	名称	ステップ数
ステップアップ 予告 (大当たり時)	無し	低	無し	高
	ステップ1	↓	ステップ1	↓
	ステップ2	↓	ステップ2	↓
	ステップ3	↓	ステップ3	↓
ステップ4	高		ステップ4	低

予告分類			リーチ前予告(メイン)	
名称	セリフ内容	選択率	名称	セリフ内容
セリフ予告 (大当たり時)	無し	低	無し	高
	セリフA	↓	セリフA	↓
	セリフB	↓	セリフB	↓
	セリフC	高	セリフC	低

予告分類			リーチ前予告(メイン)	
名称	キャラ内容	選択率	名称	キャラ内容
キャラ予告 (大当たり時)	無し	低	無し	高
	キャラA	↓	キャラA	↓
	キャラB	↓	キャラB	↓
	キャラC	高	キャラC	低

予告分類			リーチ前予告(メイン)	
名称	ステップ数	選択率	名称	ステップ数
ステップアップ 予告 (はずれ時)	無し	高	無し	低
	ステップ1	↓	ステップ1	↓
	ステップ2	↓	ステップ2	↓
	ステップ3	↓	ステップ3	↓
ステップ4	低		ステップ4	高

予告分類			リーチ前予告(メイン)	
名称	セリフ内容	選択率	名称	セリフ内容
セリフ予告 (はずれ時)	無し	高	無し	低
	セリフA	↓	セリフA	↓
	セリフB	↓	セリフB	↓
	セリフC	低	セリフC	高

予告分類			リーチ前予告(メイン)	
名称	キャラ内容	選択率	名称	キャラ内容
キャラ予告 (はずれ時)	無し	低	無し	高
	キャラA	↓	キャラA	↓
	キャラB	↓	キャラB	↓
	キャラC	高	キャラC	低

【図11】

予告分類			リーチ前予告(サブ)	
名称	色内容	選択率	名称	色内容
ステージ色予告 (大当たり時)	無し	高	無し	低
	色A	↓	色A	↓
	色B	↓	色B	↓
	色C	高	色C	低

予告分類			リーチ前予告(サブ)	
名称	文字内容	選択率	名称	文字内容
電光掲示板予告 (大当たり時)	無し	低	無し	高
	文字A	↓	文字A	↓
	文字B	↓	文字B	↓
	文字C	高	文字C	低

予告分類			リーチ前予告(サブ)	
名称	キャラ内容	選択率	名称	キャラ内容
ミニキャラ予告 (大当たり時)	無し	低	無し	高
	キャラA	↓	キャラA	↓
	キャラB	↓	キャラB	↓
	キャラC	高	キャラC	低

【図12】

予告分類			リーチ後予告	
名称	有無	選択率	名称	有無
群予告 (大当たり時)	無し	低	無し	高
	有り	高	有り	高

予告分類			リーチ後予告	
名称	有無	選択率	名称	有無
(はずれ時)	無し	高	無し	高
	有り	低	有り	低

【図13】

予告分類			NL中予告(楽曲M1)	
名称	有無	選択率	名称	有無
アイテム予告 (大当たり時)	無し	低	無し	高
	有り	高	有り	低
	カットイン予告	低	カットイン予告	高
	有り	高	有り	低

予告分類			NL中予告(楽曲M2)	
名称	有無	選択率	名称	有無
アイテム予告 (はずれ時)	無し	高	無し	低
	有り	低	有り	高
	カットイン予告	低	カットイン予告	高
	有り	低	有り	高

予告分類			NL中予告(楽曲M2)	
名称	有無	選択率	名称	有無
カットイン予告 (大当たり時)	無し	低	無し	高
	有り	高	有り	低
	カットイン予告	低	カットイン予告	高
	有り	低	有り	高

予告分類			NL中予告(楽曲M1)	
名称	有無	選択率	名称	有無
アイテム予告 (はずれ時)	無し	高	無し	低
	有り	低	有り	高
	カットイン予告	低	カットイン予告	高
	有り	低	有り	高

予告分類			NL中予告(楽曲M2)	
名称	有無	選択率	名称	有無
カットイン予告 (はずれ時)	無し	低	無し	高
	有り	高	有り	低
	カットイン予告	低	カットイン予告	高
	有り	低	有り	高

【図14】

予告分類			SP中予告(楽曲M1)	
名称	画像種	選択率	名称	画像種
画像予告 (大当たり時)	通常	低	通常	実写
	実写	高	実写	低

予告分類			SP中予告(楽曲M2)	
名称	画像種	選択率	名称	画像種
画像予告 (はずれ時)	通常	高	通常	実写
	実写	低	実写	低
	実写	高	実写	低
	実写	低	実写	高

予告分類			SP中予告(楽曲M1)	
名称	画像種	選択率	名称	画像種
(はずれ時)	通常	高	通常	実写
	実写	低	実写	低
	実写	高	実写	低
	実写	低	実写	高

予告分類			SP中予告(楽曲M2)	
名称	画像種	選択率	名称	画像種

## 【図 16】

予告分類	リーチ前予告(メイン)		
名称	出現状態	ステップ数	選択率
ステップアップ 予告	リーチなしの はずれ時	無し	高
		ステップ1	低
		ステップ2	低
	リーチありの はずれ時	無し	高
		ステップ1	高
		ステップ2	高
		ステップ3	低
	リーチありの 大当たり時	ステップ4	低
		無し	低
		ステップ1	低
		ステップ2	低
		ステップ3	高
		ステップ4	高

---

フロントページの続き

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

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

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

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

(72)発明者 山川 秀一  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

(72)発明者 上村 和久  
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) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EA10 EB55