

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5932616号
(P5932616)

(45) 発行日 平成28年6月8日 (2016.6.8)

(24) 登録日 平成28年5月13日 (2016.5.13)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2012-254055 (P2012-254055)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成24年11月20日 (2012.11.20)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-100294 (P2014-100294A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成26年6月5日 (2014.6.5)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成26年12月25日 (2014.12.25)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	金川 勉
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内
		審査官	阿部 知

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄変動ゲームを実行する表示装置を備え、前記図柄変動ゲームにて特定図柄を導出した際に特定遊技状態を付与する遊技機において、

前記特定図柄が導出される可能性があることを予告する複数種類の特定の予告演出を含む予告演出を前記図柄変動ゲームに伴わせるための制御を行う予告制御手段と、

前記特定の予告演出に対して個々の規定ゲーム数を設定する規定数設定手段と、

前記図柄変動ゲームの実行回数が、設定された前記規定ゲーム数に達しているか否かを判定する予告判定手段と、

実行可能な予告演出の種類を特定する演出タイプを切替えることができる演出タイプ切替手段と、を備え、

前記規定ゲーム数に達していない場合、演出タイプに応じて実行可能な特定の予告演出の種類も切替えられるように構成されており、

演出タイプに応じて実行可能な特定の予告演出のうち、前記規定ゲーム数に達していない前記特定の予告演出は、前記規定ゲーム数に達している当該特定の予告演出よりも実行されやすいことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄変動ゲームにて特定図柄を導出した際に特定遊技状態を付与する遊技機

10

20

に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、結果導出演出中に当りの抽選結果が表示される可能性があることを予告することで遊技者の興味を高めるものがある。このようなパチンコ遊技機としては、例えば、特許文献1に記載のようなものが挙げられる。このパチンコ遊技機では、結果導出演出となる図柄変動中に当りの抽選結果が表示される可能性があることを、リーチを発生させるか否かで予告している。

【0003】

この特許文献1では、リーチを発生させる毎に次のリーチの発生までの図柄変動回数を抽選して決定することが開示されている。そして、この特許文献1では、この図柄変動回数に達した場合、当り抽選の抽選結果がはずれの場合、リーチを強制的に発生させている。これにより、リーチが発生しない最大回数を予め定め、次回のはずれとなるリーチ発生までの図柄変動回数を一義的に決めるようにしている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2004-242825号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0005】

しかしながら、特許文献1では、次回のはずれとなるリーチ発生までの図柄変動回数を一義的に決めていて、一義的に決められる図柄変動回数間隔でリーチが発生するのみでしかなかった。そして、この一義的に決められる図柄変動回数間隔でリーチが発生してはずれとなる繰返しとなるだけで、遊技者が楽しめる場面を効率よく到来させて遊技の興味を向上させるうえでは、さらなる工夫を施す余地を残すものとなっている。

【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、遊技者が楽しめる場面を効率よく到来させて遊技の興味を向上させることができる遊技機を提供することにある。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決する遊技機は、図柄変動ゲームを実行する表示装置を備え、前記図柄変動ゲームにて特定図柄を導出した際に特定遊技状態を付与する遊技機において、前記特定図柄が導出される可能性があることを予告する複数種類の特定の予告演出を含む予告演出を前記図柄変動ゲームに伴わせるための制御を行う予告制御手段と、前記特定の予告演出に対して個々の規定ゲーム数を設定する規定数設定手段と、前記図柄変動ゲームの実行回数が、設定された前記規定ゲーム数に達しているか否かを判定する予告判定手段と、実行可能な予告演出の種類を特定する演出タイプを切替えることができる演出タイプ切替手段と、を備え、前記規定ゲーム数に達していない場合、演出タイプに応じて実行可能な特定の予告演出の種類も切替えられるように構成されており、演出タイプに応じて実行可能な特定の予告演出のうち、前記規定ゲーム数に達していない前記特定の予告演出は、前記規定ゲーム数に達している当該特定の予告演出よりも実行されやすいようにした。

40

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、遊技者が楽しめる場面を効率よく到来させて遊技の興味を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】遊技盤を示す正面図。

50

【図 2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。
【図 3】(a) , (b) は、変動パターン振分テーブルを説明する模式図。
【図 4】特別図柄入力処理の流れを示すフローチャート。
【図 5】(a) ~ (d) は、事前演出の演出態様を説明する模式図。
【図 6】先読みコマンド設定処理の流れを示すフローチャート。
【図 7】先読みコマンドの種類、及び先読みコマンドで特定される特定内容を示す模式図

。【図 8】事前演出の実行に係る各種処理の流れを示す模式図。
【図 9】(a) , (b) は天井決定テーブルを説明する模式図。
【図 10】遊技の状況に応じた演出態様の变化を示す模式図。
【発明を実施するための形態】

10

【 0 0 1 2 】

以下、遊技機の一つであるパチンコ遊技機の一実施形態を図 1 ~ 図 10 に基づき説明する。

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 を有する演出実行手段としての演出表示装置 11 が装着されている。また、演出表示装置 11 の右方には、発光体 (LED、ランプなど) の発光 (点灯や点滅) により、発光演出を実行する演出用ランプ L が配設されている。

【 0 0 1 3 】

また、演出表示装置 11 の左下方には、7 セグメント型の特別図柄表示装置 12 が配設されている。特別図柄表示装置 12 では、特別図柄 (以下、「特図」という) を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特図は、大当り (当り) か否かの内部抽選 (大当り (当り) 抽選) の結果を示す報知用の図柄である。以下、特別図柄表示装置 12 の図柄変動ゲームを「特図変動ゲーム」という。

20

【 0 0 1 4 】

特別図柄表示装置 12 には、複数種類の特図の中から、大当り抽選の抽選結果に応じて選択された特図が、特図変動ゲームの終了によって確定停止表示される。複数種類の特図は、大当りを認識し得る図柄となる大当り図柄と、はずれを認識し得る図柄となるはずれ図柄とに分類される。大当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当り遊技が付与される。

30

【 0 0 1 5 】

また、演出表示装置 11 には、図柄列毎に複数種類の飾り図柄 (飾図) が表示される。そして、各図柄列は、結果導演出演としての図柄変動ゲームが開始すると、所定の変動方向に図柄の変動 (縦スクロール変動) が開始される。

【 0 0 1 6 】

演出表示装置 11 は、特別図柄表示装置 12 に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図に比較して遥かに大きく表示される。このため、遊技者は、演出表示装置 11 に確定停止表示された飾図から大当り又ははずれを認識し得る。そして、演出表示装置 11 には、特図変動ゲームの表示結果に応じた表示結果が表示される。特図変動ゲームで大当り図柄 (大当り表示結果) が確定停止表示される場合には、演出表示装置 11 にも大当り図柄 (大当り表示結果) が確定停止表示される。

40

【 0 0 1 7 】

また、特図変動ゲームでははずれ図柄 (はずれ表示結果) が確定停止表示される場合には、演出表示装置 11 にもはずれ図柄 (はずれ表示結果) が確定停止表示される。本実施形態において、飾図によるはずれ図柄は、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせ ([1 3 5] , [2 4 6] など)、又は 1 列の図柄が他の 2 列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせ ([1 5 1] , [7 6 7] など) とされている。

【 0 0 1 8 】

また、演出表示装置 11 では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄列の変動が停止するとともに、変動停止によって図柄列毎に飾図が一旦停止表示される。そして、

50

本実施形態では、特定の複数列（左右の２列）の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせが、リーチの図柄組み合わせとなる。図柄の変動が停止するとは、演出表示装置１１において図柄が停止表示されている状態を意味する。そして、停止表示には、図柄がゆれ変動状態で表示されている一旦停止表示と、図柄が確定停止している確定停止表示とがある。本実施形態では、複数の図柄列のうち左列が第１停止列、右列が第２停止列、中列が第３停止列（最終停止列）となり、左列及び右列がリーチを形成するリーチ形成列となる。以下、単に「図柄変動ゲーム」という場合には、特図変動ゲームと該特図変動ゲームに対応する飾図の図柄変動ゲームを意味する。

【００１９】

演出表示装置１１の右下方には、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別図柄保留表示装置１３が配設されている。特別図柄保留表示装置１３は、機内部で記憶した図柄変動ゲームの始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。以下、図柄変動ゲーム用の始動保留球の記憶数を「保留記憶数」という。保留記憶数は、遊技盤１０に配設した始動入賞口１５Ａ，１５Ｂに遊技球が入球することで「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１５Ａ，１５Ｂに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」）まで累積される。保留記憶数は、図柄変動ゲームの実行条件となる始動条件が成立したが未だ開始されていない実行保留中の図柄変動ゲームの実行回数を示す。

【００２０】

また、特別図柄保留表示装置１３の左下方には、普通図柄表示装置１４が配設されている。普通図柄表示装置１４では、複数種類の普通図柄（以下、「普図」という）を変動させて表示する普通図柄変動ゲーム（以下、「普図ゲーム」という）が行われる。普図は、普図当りか否かの内部抽選（普図当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

【００２１】

また、画像表示部ＧＨの下方領域には、保留記憶数（始動保留球の個数）を画像表示するための保留画像表示領域（表示領域）Ｈが、区画形成されている。保留画像表示領域Ｈは、保留記憶数の上限数に対応する４つの個別表示領域（個別領域）Ｈ１，Ｈ２，Ｈ３，Ｈ４によって構成されている。そして、保留画像表示領域Ｈでは、保留記憶数に対応する個数の個別表示領域を保留有表示の態様で表示させることで、保留記憶数が報知される。

【００２２】

例えば、保留記憶数が１球も記憶されていない状態で上始動入賞口１５Ａに遊技球が２球入球したとする。この場合、２つの個別表示領域Ｈ１，Ｈ２が通常の表示領域の表示態様となる保留有表示の態様（図１では、色付き（青色）の丸）で画像表示される一方で、残りの個別表示領域Ｈ３，Ｈ４が保留無表示の態様（図１では、色無しの丸）で画像表示される。これにより、始動保留球に基づく保留中の図柄変動ゲームを示す保留画像（保留有表示の態様）が表示されることになる。また、以下の説明では、保留有表示の態様を保留画像Ｘ１ということがある。これにより遊技者は、保留有表示の態様となっている個別表示領域の個数を数えるだけで、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数を把握することができる。なお、保留画像表示領域Ｈの表示態様は、予め定めた条件が成立すると、その表示態様が変化するようになっている。詳細は後述する。

【００２３】

図１に示すように、遊技盤１０において、演出表示装置１１の下方には、遊技球の入球口としての上入賞口１５ａを有する始動口としての上始動入賞口１５Ａが配設されている。上始動入賞口１５Ａの奥方には入球した遊技球を検知する上始動口スイッチＳＷ１（図２に示す）が配設されている。上始動入賞口１５Ａは、入球した遊技球を上始動口スイッチＳＷ１で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。

【００２４】

また、上始動入賞口１５Ａの下方には、遊技球の入球口としての下入賞口１５ｂを有す

る始動口としての下始動入賞口 1 5 B が配設されている。下始動入賞口 1 5 B 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 1 6 を備えている。下始動入賞口 1 5 B は、開閉羽根 1 6 の開動作により入口が拡大されて遊技球が入球し易い開放状態とされる一方で、開閉羽根 1 6 の閉動作により入口が拡大されずに遊技球が入球し難い閉鎖状態とされる。すなわち、開閉羽根 1 6 は、下始動入賞口 1 5 B の下入賞口 1 5 b を、遊技球が入球し難い閉鎖状態から遊技球が入球し易い開放状態に可変させる。そして、下始動入賞口 1 5 B の奥方には入球した遊技球を検知する下始動口スイッチ S W 2（図 2 に示す）が配設されている。下始動入賞口 1 5 B は、入球した遊技球を下始動口スイッチ S W 2 で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。

10

【 0 0 2 5 】

また、演出表示装置 1 1 の左方には、作動ゲート 1 9 が配設されている。作動ゲート 1 9 の奥方には、通過した遊技球を検知するゲートスイッチ S W 4（図 2 に示す）が配設されている。作動ゲート 1 9 は、通過した遊技球をゲートスイッチ S W 4 で検知することにより、普図ゲームの始動条件を付与し得る。普図ゲームは、下始動入賞口 1 5 B の開閉羽根 1 6 を開放状態とするか否かの抽選結果を導出するために行われる演出である。そして、普図当り抽選に当選すると、開閉羽根 1 6 の開放によって下始動入賞口 1 5 B に遊技球を入球させ易くなり、遊技者は、図柄変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できる機会を得ることができる。

【 0 0 2 6 】

20

また、下始動入賞口 1 5 B の下方には、大入賞口 2 0 が配設されている。大入賞口 2 0 は、正面視横長矩形状に形成されており、大入賞口ソレノイド S O L 2（図 2 に示す）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 2 1 を備えている。

【 0 0 2 7 】

大入賞口 2 0 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 S W 3（図 2 に示す）が配設されている。大入賞口 2 0 は、入球した遊技球をカウントスイッチ S W 3 で検知することにより、予め定めた個数（例えば 9 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 2 0 は、大当り遊技中に大入賞口扉 2 1 の開動作によって開放されることで遊技球の入球が許容される。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。

30

【 0 0 2 8 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、確率変動（以下、「確変」という）機能を備えている。確変機能は、大当り遊技終了後に大当り抽選の抽選確率を低確率から高確率に変動させる確変状態（確率変動状態）を付与する機能である。本実施形態において確変状態は、次回、大当り遊技が生起される迄の間、付与される。確変状態は、大当り抽選の抽選確率が高確率に変動して大当りが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となり得る。

【 0 0 2 9 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り遊技の終了後に、変動時間短縮状態（以下、「変短状態」という）が付与される。変短状態では、普図当り抽選の抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が、変短状態が付与されていないとき（非変動時間短縮状態（以下、「非変短状態」という））と比べて短縮される。また、変短状態では、普図当り抽選の抽選確率が低確率から高確率に変動する。また、変短状態では、普図当り抽選に当選した際、非変短状態とは異なる動作パターン、かつ多い回数で開閉羽根 1 6 が開閉動作する。また、変短状態では、普図当り抽選に当選した際、1 回の普図当り抽選に当選したことに基づく開閉羽根 1 6 の開放時間が、非変短状態中に比して長くなる。

40

【 0 0 3 0 】

本実施形態において変短状態は、次回の大当りが生起されるまでの間、又は予め定めた変短上限回数の図柄変動ゲームが終了する迄の間、付与される。変短状態は、開閉羽根 1 6 が遊技者にとって有利に動作し、単位時間あたりの下始動入賞口 1 5 B への入球率が向

50

上するため、遊技者にとって有利な状態となり得る。そして、変短状態は、開閉羽根 16 の単位時間あたりの開放時間の増加を伴う開放時間増加状態であって、開放時間の増加によって入球率が向上する入球率向上状態でもある。

【0031】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り抽選に当選した場合、2種類の大当りの中から1つの大当りが決定され、その決定された大当りに基づく大当り遊技が付与される。2種類の大当りのうち、何れの大当りとするかは、大当り抽選に当選した場合に決定する特図（大当り図柄）の種類に応じて決定される。

【0032】

大当り図柄（特図）の決定には、後述する特図振分用乱数が用いられ、その特図振分用乱数の抽出値をもとに特図が決定される。大当り図柄（特図）には、各特図に対して、特図振分用乱数の取り得る数値（本実施形態では0～99までの全100通りの整数値）が、所定個数ずつ（本実施形態では1つつ）振分けられている。

【0033】

具体的には、特図振分用乱数「0」～「79」までの80個の値が、図柄Aに振り分けられている。一方、特図振分用乱数「80」～「99」までの20個が、図柄Bに振り分けられている。

【0034】

そして、大当り遊技は、図柄変動ゲームにて大当り図柄が確定停止表示され、その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。オープニング演出の終了後には、大入賞口20が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、大入賞口20の開閉動作が所定回数（本実施形態では1回）行われるまでであり、1回のラウンド遊技中に大入賞口20は、入球上限個数の遊技球が入球するまでの間、又は予め定めたラウンド遊技時間（本実施形態では、25秒）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、最終回のラウンド遊技が終了すると、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われて大当り遊技が終了する。

【0035】

本実施形態において、図柄Aの大当りは、16ラウンド大当り遊技を付与するとともに、大当り抽選当選時の遊技状態に関係なく（問わないで）、大当り遊技終了後、次回大当り抽選に当選するまでの間、確変状態及び変短状態を付与する。また、図柄Bの大当りは、16ラウンド大当り遊技を付与するとともに、大当り抽選当選時の遊技状態に関係なく（問わないで）、大当り遊技終了後、確変状態を付与しない（非確変状態を付与する）とともに、「100回」の変短上限回数を上限として変短状態を付与する。

【0036】

次に、パチンコ遊技機の制御構成について説明する。

図2に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機の機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板30が配設されている。主制御基板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、主制御基板30が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、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）、演出用ランプLの発光態様、スピーカSPの音声出力態様の各種動作を制御する演出制御基板31が配設されている。

【0037】

ここで、主制御基板30及び演出制御基板31の具体的構成について以下に説明する。

まず、主制御基板30について説明する。

図2に示すように、主制御基板30には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用CPU30aと、主制御用CPU30aのメイン制御プログラムを格納する主制御用ROM30bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM30cが設けら

10

20

30

40

50

れている。そして、主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1～SW4が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用CPU30aには、各種ソレノイドSOL1、SOL2、特別図柄表示装置12、特別図柄保留表示装置13、及び普通図柄表示装置14が接続されている。

【0038】

また、主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数（当たり判定用乱数）、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、普図当たり判定用乱数、及び変動パターン振分用乱数などの数値データとしての各種乱数の値を所定の周期毎に所定の数値範囲で更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。大当たり判定用乱数は、大当たり抽選（大当たり判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当たりとなる場合に生じられる大当たり遊技の種類、つまり、大当たり図柄となる特図を決定する場合に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当たり抽選で大当たりにならなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。普図当たり判定用乱数は、普図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内容を決定する変動パターンを選択する際に用いる乱数である。本実施形態では、各種乱数の値を所定の数値範囲で更新する数値データ更新手段として機能する。

10

【0039】

また、主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当たり判定値、リーチ判定値、普図当たり判定値など）が記憶されている。

20

【0040】

大当たり判定値は、大当たり抽選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。そして、大当たり判定値は、非確変状態時の大当たり抽選で用いる低確率用の大当たり判定値（低確判定値）と、確変状態時の大当たり抽選で用いる高確率用の大当たり判定値（高確判定値）とがある。高確判定値の設定数は、低確判定値の設定数よりも多く設定されている。また、高確判定値には、低確判定値を含んでいる。そして、低確判定値と高確判定値は、その総数は異なるが、設定値については一部の値が共通値とされている。共通値は、非確変状態時及び確変状態時の何れの状態においても大当たり判定用乱数の値と一致する値とされている。一方、高確判定値において、共通値を除く他の値は、低確判定値（共通値）とは異なる非共通値とされている。非共通値は、大当たり抽選時の遊技状態に応じて、大当たり判定値と一致する場合と一致しない場合とがある。具体的に言えば、非共通値は、非確変状態時の大当たり抽選において、大当たり判定用乱数の値とは一致しない。その一方で、非共通値は、確変状態時の大当たり抽選において、大当たり判定用乱数の値と一致する。

30

【0041】

また、リーチ判定値は、はずれを決定する場合にリーチを形成するか否かの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（0～240までの全241通りの整数）の中から定められている。なお、リーチ判定値は、図3（a）に示すように、リーチ抽選が行われる状況において、保留記憶数によりその数が異なる。

40

【0042】

具体的に、本実施形態では、図柄変動ゲームの開始時に1減算後の保留記憶数が「0」又は「1」の場合、リーチ判定値として「0」～「28」の29個の値が定められている。また、本実施形態では、図柄変動ゲームの開始時に1減算後の保留記憶数が「2」の場合、リーチ判定値として「0」～「18」の19個の値が定められている。また、本実施形態では、図柄変動ゲームの開始時に1減算後の保留記憶数が「3」の場合、リーチ判定値として「0」～「2」の3個の値が定められている。このように、リーチ判定値は、保留記憶数によって値とその個数が異なる一方、その一部の「0」～「2」に関しては保留記憶数に関係なく必ず含むように定められている。このため、本実施形態では、リーチ判定用乱数において、「0」～「2」の値が、共通リーチ判定値となる一方で、「3」～「

50

「28」までの値が、非共通リーチ判定値となり、さらに「29」～「240」までの値が、非リーチ判定値となる。

【0043】

普図当り判定値は、普図当り抽選で用いる判定値であり、普図当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。なお、普図当り判定値は、変短状態の有無により、その数が異なる。具体的には、非変短状態時における普図当り判定値よりも、変短状態時における普図当り判定値の設定値が多くなるように定められている。

【0044】

また、主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄（特図及び飾図）の変動が開始してから図柄（特図及び飾図）が確定停止表示されるまでの間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの変動内容（演出内容）及び変動時間（演出時間）を特定し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、大当り変動用の変動パターン、はずれリーチ変動用の変動パターン、及びはずれ変動用の変動パターンに分類される。

【0045】

大当り変動は、大当り抽選に当選した場合に行われる変動である。そして、大当り変動では、特図変動ゲームにおいて最終的に大当り図柄を確定停止表示させる。一方、大当り変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、最終的に大当り図柄を確定停止表示させる。なお、飾図による図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、大当り図柄を導出させる。

【0046】

はずれリーチ変動は、大当り抽選に当選せずに、リーチ抽選に当選した場合に行われ、特図変動ゲームにおいて最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。一方、はずれリーチ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、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させる。はずれ変動は、大当り抽選及びリーチ抽選の何れにも当選しなかった場合に行われ、特図変動ゲームにおいて最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。一方、はずれ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経ないで、最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。なお、特図変動ゲームでは、特図の変動が開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで特図の変動が継続される。そして、大当り変動用、はずれリーチ変動用及びはずれ変動用の変動パターンは、それぞれ複数種類あり、何れかが選択される。

【0047】

以下、本実施形態に定められた変動パターンについて説明する。

図3(a)に示すように、変動パターンP1～P3は、大当り抽選及びリーチ抽選の何れにも当選しなかった場合に選択可能なはずれ変動用の変動パターンとされている。変動パターンP1には、変動内容として「通常変動」が、変動パターンP2には、変動内容として「短縮変動」が、変動パターンP3には、変動内容として「超短縮変動」がそれぞれ対応付けられている。「通常変動」では、図柄変動ゲームの開始後、各図柄列の図柄（飾図）が予め定めた変動停止順（本実施形態では、左列 右列 中列）に従って変動が停止されて図柄が導出される。また、「短縮変動」及び「超短縮変動」では、図柄変動ゲームの開始後、各図柄列の変動がほぼ同一のタイミングで停止されて各図柄列に図柄が導出される。なお、「通常変動」と「短縮変動」では、「短縮変動」の方が、変動時間が短く設定されているとともに、「短縮変動」と「超短縮変動」では、「超短縮変動」の方が、変動時間が短く設定されている。

【0048】

また、図3(a)，(b)に示すように、変動パターンP4～P12は、大当り抽選に当選せず、かつリーチ抽選に当選した場合に選択可能なはずれリーチ変動用の変動パターンとされている。また、変動パターンP13～P21は、大当り抽選に当選した場合に選択可能な大当り変動用の変動パターンとされている。

【0049】

そして、変動パターン P 4 ~ P 6 , P 1 3 ~ P 1 5 には、変動内容として、ノーマルリーチ (N R) であって、ノーマルリーチ N R 1 ~ N R 3 がそれぞれ対応付けられている。また、変動パターン P 7 ~ P 1 2 , P 1 6 ~ P 2 1 には、変動内容として、スーパーリーチ S R 1 a ~ S R 1 c (S R 1)、スーパーリーチ S R 2 a ~ S R 2 c (S R 2) がそれぞれ対応付けられている。

【 0 0 5 0 】

ノーマルリーチは、予め定めた複数の図柄列 (本実施形態では、左列と右列の 2 列) に同一の飾図を導出させてリーチを形成し、残り 1 列 (本実施形態では、中列) を変動させて飾図を導出する変動内容のリーチ演出である。スーパーリーチは、ノーマルリーチの演出で残り 1 列の変動中又は変動が停止した後、例えば、特定のキャラクタが登場し、その登場キャラクタの名称で呼ばれる「 リーチ」へ移行 (発展) して飾図を導出する変動内容のリーチ演出である。

10

【 0 0 5 1 】

本実施形態では、ノーマルリーチ < スーパーリーチの演出の順に、大当たりとなる可能性の高低を示す大当たり期待度が高くなる。さらにノーマルリーチの間では、ノーマルリーチ N R 1 < ノーマルリーチ N R 2 < ノーマルリーチ N R 3 の順に、大当たりとなる可能性の高低を示す大当たり期待度が高くなる。また、さらにスーパーリーチの間では、スーパーリーチ S R 1 a < スーパーリーチ S R 1 b < スーパーリーチ S R 1 c < スーパーリーチ S R 2 a < スーパーリーチ S R 2 b < スーパーリーチ S R 2 c の順に、大当たりとなる可能性の高低を示す大当たり期待度が高くなる。なお、特定の遊技演出 (リーチ演出) における大当たり期待度を高く設定するためには、大当たりの場合に選択される割合と、はずれの場合に選択される割合との合算割合に占める、大当たりの場合に選択される割合を高くすればよい。

20

【 0 0 5 2 】

前述した変動パターンには、変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。すなわち、本実施形態では、変動パターン振分用乱数の値から、一の変動パターンが特定される。なお、本実施形態の主制御用 R O M 3 0 b には、このような変動パターン毎に変動パターン振分用乱数を振分けた変動パターン振分テーブルが記憶されている。

【 0 0 5 3 】

そして、図 3 (a) に示すように、大当たり抽選の当否のはずれに振分けられている変動パターンには、保留記憶数、リーチ判定用乱数、及び変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。すなわち、本実施形態では、大当たり抽選の当否がはずれの場合、変動パターン振分用乱数の値と、保留記憶数と、リーチ判定用乱数の値とから、一の変動パターンが特定される。

30

【 0 0 5 4 】

具体的に、大当たり抽選の当否がはずれの場合には、保留記憶数と、該保留記憶数に応じたリーチ判定値と一致するリーチ判定用乱数の値であることを条件に、変動パターン P 4 ~ P 1 2 が振分けられており、これらのそれぞれに対して変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。なお、この場合には、変動パターン P 4 ~ P 1 2 に対して保留記憶数に基づき変動パターン振分用乱数の値が異なる態様で振分けられている。例えば、保留記憶数が「 0 」又は「 1 」の場合には、変動パターン P 4 に対して変動パターン振分用乱数の値として「 0 」 ~ 「 1 6 2 」のうち所定個数が振分けられている一方、保留記憶数が「 2 」の場合には、変動パターン P 4 に対して変動パターン振分用乱数値として「 0 」 ~ 「 1 5 3 」のうち所定個数が振分けられている。

40

【 0 0 5 5 】

また、大当たり抽選の当否がはずれの場合には、保留記憶数と、該保留記憶数に応じたリーチ判定と一致しないリーチ判定用乱数の値であることを条件に、変動パターン P 1 ~ P 3 の何れかが振分けられている。なお、この場合には、保留記憶数に応じて振分けられている変動パターンに対してのみ変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。例えば、保留記憶数が「 0 」又は「 1 」の場合には、変動パターン P 1 が振分けられているとともに、この変動パターン P 1 に対してのみ変動パターン振分用乱数の値が振分けられてい

50

る。一方、保留記憶数が「2」の場合には、変動パターンP2が振分けられているとともに、この変動パターンP2に対してのみ変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

【0056】

また、図3(b)に示すように、大当たり抽選の当否の大当たり振分けられている変動パターンには、大当たりの種類及び変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。すなわち、本実施形態では、大当たり抽選の当否が大当たりの場合、大当たりの種類と、変動パターン振分用乱数の値とから、一の変動パターンが特定される。

【0057】

具体的に、大当たり抽選の当否が大当たりの場合には、大当たりの種類に関係なく、変動パターンP13~P21が振分けられており、これらのそれぞれに対して変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。なお、この場合には、変動パターンP13~P21に対して大当たりの種類に基づき変動パターン振分用乱数の値が異なる態様で振分けられている。例えば、大当たり図柄(特図)が図柄Aの場合には、変動パターンP13に対して変動パターン振分用乱数の値として「0」~「64」のうち指定個数が振分けられている一方、大当たり図柄(特図)が図柄Bの場合には、変動パターンP13に対して変動パターン振分用乱数の値として「0」~「79」のうち所定個数が振分けられている。

【0058】

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の演出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。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(タイマ値、フラグなど)が記憶(設定)される。また、演出制御用CPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を演出制御用RAM31c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。そして、演出制御用CPU31a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。また、演出制御用CPU31aには、演出表示装置11、演出用ランプL、及びスピーカSPが接続されている。また、演出制御用ROM31bには、演出表示装置11の表示態様を制御するための各種の画像データ(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。また、演出制御用ROM31bには、演出用ランプLの発光態様を制御するための各種の発光態様パターンやスピーカSPの音声出力態様を制御するための各種の音声パターンが記憶されている。

【0059】

また、演出制御用ROM31bには、主制御用ROM30bに記憶された変動パターン振分テーブルと同一内容で構成されるサブ側変動パターン振分テーブルが記憶されている。

【0060】

以下、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。なお、特別図柄開始処理は、特別図柄入力処理の終了後に実行される。

【0061】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

図4に示すように、特別図柄入力処理において、主制御用CPU30aは、上始動入賞口15A又は下始動入賞口15Bに遊技球が入球したか否かを判定する(ステップS11)。すなわち、主制御用CPU30aは、上始動口スイッチSW1又は下始動口スイッチSW2が遊技球を検知したときに出力する検知信号を入力したか否かを判定する。この判

定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0062】

一方、ステップS11の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップS12)。この判定結果が否定(保留記憶数=4)の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0063】

一方、ステップS12の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数を1加算し、保留記憶数を書き換える(ステップS13)。ステップS13において、主制御用CPU30aは、1加算後の保留記憶数となるように特別図柄保留表示装置13の表示内容を制御する。本実施形態では、図柄変動ゲームの始動保留球の記憶数を記憶する主制御用RAM30cが、記憶手段として機能する。

【0064】

続いて、主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数の各種乱数の値を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を保留記憶数に対応付けられた主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶する(ステップS14)。ステップS14において、主制御用CPU30aは、特図振分用乱数に対応する大当たりの種類を、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶している特図振分用乱数に対応する大当たりの種類を示す特図種別フラグに設定する。この特図種別フラグには、特図振分用乱数に対応する特別図柄、すなわち図柄A、Bを区別する値が設定される。さらに主制御用CPU30aは、1加算後の保留記憶数を示す保留指定コマンドを送信バッファにセットする。この保留指定コマンドは、次周期以後の制御周期において出力される。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0065】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

特別図柄開始処理において、主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームの実行中、又は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、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0066】

一方、実行条件判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が「0(零)」よりも大きいか否かの保留判定を実行する。この保留判定の判定結果が否定、すなわち保留記憶数が「0(零)」の場合、主制御用CPU30aは、保留中の図柄変動ゲームが存在しないので、特別図柄開始処理を終了する。

【0067】

一方、保留判定の判定結果が肯定、すなわち保留記憶数が「0(零)」よりも大きい(「1」以上)の場合、主制御用CPU30aは、保留中の図柄変動ゲームが存在するので、保留記憶数を1減算する。なお、主制御用CPU30aは、保留記憶数の1減算に合わせて該1減算後の保留記憶数となるように特別図柄保留表示装置13の表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、1減算後の保留記憶数を指示する保留指定コマンドを送信バッファにセットする。この保留指定コマンドは、次周期以後の制御周期において出力される。本実施形態では、このようにして保留中の図柄変動ゲームが存在することを開始条件として、図柄変動ゲームを開始させる。

【0068】

そして、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられている大当たり判定用乱数の値を読み出す。この場合に、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている始動保留球のうち、最も早く記憶した始動保留球に対応する大当たり判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値を比較し、該大当たり判定値と一致するか否かの大当たり判定(大当たり抽選)を実行する。なお、大当たり判定値は、確変状態が付与されているか否かで変更される。

【 0 0 6 9 】

大当たり判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられた特図振分用乱数の値を読み出し、該値に対応する特図の大当たり図柄を特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図として決定する。また、大当たりを決定した主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値を読み出し、これらの値に基づき大当たり変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 0 7 0 】

一方、大当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値を読み出し、該値とリーチ判定値を比較し、該リーチ判定値と一致するか否かのリーチ抽選を実行する。なお、リーチ判定値は、保留記憶数によって変更される。

10

【 0 0 7 1 】

リーチ抽選の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、はずれ図柄を特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図として決定し、保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値を読み出し、これらの値に基づきはずれリーチ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 0 7 2 】

一方、リーチ抽選の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、はずれ図柄を特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図として決定し、保留記憶数に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値を読み出し、これらの値に基づきはずれ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

20

【 0 0 7 3 】

そして、特別図柄開始処理において特図及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU30a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。また、主制御用CPU30aは、特図を指示する特図指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。そして、主制御用CPU30a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。

30

【 0 0 7 4 】

また、主制御用CPU30aは、大当たり抽選に当選している場合、大当たり遊技を行うための大当たり遊技処理によって大当たり遊技を実行させる。

すなわち、主制御用CPU30aは、大当たり遊技終了後に確変状態を付与する場合、確変状態に制御する内容となるように確変フラグを主制御用RAM30cに設定するとともに、確変状態であることを指示する確変コマンドを出力する。一方、主制御用CPU30aは、大当たり遊技終了後に確変状態を付与しない場合、非確変状態に制御する内容となるように確変フラグを主制御用RAM30cに設定するとともに、非確変状態であることを指示する非確変コマンドを出力する。

40

【 0 0 7 5 】

また、主制御用CPU30aは、変短状態を付与する場合、変短状態に制御する内容となるように作動フラグを主制御用RAM30cに設定するとともに、変短状態であることを指示する作動コマンドを出力する。一方、主制御用CPU30aは、変短状態を付与しない場合、非変短状態に制御する内容となるように作動フラグを主制御用RAM30cに設定するとともに、非変短状態であることを指示する非作動コマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、非確変状態とともに変短状態を付与する場合、変短上限回数を

50

、作動回数として主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に設定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、図柄変動ゲームが実行される毎に作動回数を「 1 」減算し、値が「 0 」となると、図柄変動ゲームの終了時に非変短状態に制御する内容となるように作動フラグを設定し、非作動コマンドを出力する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技の開始時に、確変フラグ、作動フラグ、及び作動回数に「 0 」を設定することで、大当り遊技中の遊技状態を非確変状態及び非変短状態に制御する。

【 0 0 7 6 】

次に、演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a が演出制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、当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（変動内容）をもとに、画像データを選択する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、特図指定コマンドを入力すると、当該コマンドにしたがって演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる飾図を決定する。特図として大当り図柄が指示されている場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、飾図として大当りを認識し得る大当りの図柄組み合わせを決定する。

【 0 0 7 7 】

具体的に、演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄 A を示す大当り図柄が指示されている場合、大当りの図柄組み合わせとして [1 1 1]、[2 2 2]、[3 3 3]、[4 4 4]、[5 5 5]、[6 6 6]、又は [7 7 7] を決定する。一方、図柄 B を示す大当り図柄が指示されている場合、大当りの図柄組み合わせとして [2 2 2]、[4 4 4]、又は [6 6 6] を決定する。

【 0 0 7 8 】

一方、特図としてはずれ図柄が指示されている場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、飾図としてはずれの図柄組み合わせを決定する。このとき、はずれリーチ変動用の変動パターンが指示されている場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、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として [1 2 1] 等を決定する。一方、はずれ変動用の変動パターンが指示されている場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、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として [1 2 3] 等を決定する。

【 0 0 7 9 】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、画像データをもとに図柄変動ゲームを画像表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。その後、図柄変動ゲーム中に全図柄停止コマンドを入力すると、演出制御用 C P U 3 1 a は、決定した飾図を演出表示装置 1 1 に確定停止表示させて図柄変動ゲームを終了させる。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出表示装置 1 1 の飾図による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画像表示用データをもとに画像表示部 G H に映し出す画像を所定の制御周期毎（例えば、4 m s 毎）に切り替える。

【 0 0 8 0 】

なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、指示される変動パターンに対応する演出内容（変動内容）をもとに、発光態様パターンを選択し、該発光態様パターンをもとに演出用ランプ L の発光態様を制御する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、指定される変動パターンに対応する演出内容（変動内容）をもとに、音声パターンを選択し、該音声パターンをもとにスピーカ S P の音声出力態様を制御する。

【 0 0 8 1 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留指定コマンドを入力すると、該保留指定コマンドにより指定された表示態様で保留画像を演出表示装置 1 1 の画像表示部 G H に表示させる制御を行う。具体的に説明すると、保留記憶数の加算に伴って出力される保留指定コマンドを入力する場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留有表示の態様とする個別表示領域の個数を 1 つ増加させるように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。一方、保留記憶数の 1 減算に伴って出力される保留指定コマンドを入力する場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、個別表示領域を保留無の態様で表示させ、保留有表示の態様とする個別表示領域

の個数を1つ減少させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。本実施形態では、保留画像表示領域Hが、実行が保留されている図柄変動ゲームの実行保留回数を報知する保留球数表示手段として機能する。

【0082】

また、演出制御用CPU31aは、確変コマンド、非確変コマンド、作動コマンド及び非作動コマンドを入力すると、確変状態や変短状態の付与状態を示す情報を演出制御用RAM31cに設定する。演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cの設定内容によって、遊技状態が確変状態であるか否か、変短状態であるか否かを把握している。また、演出制御用CPU31aは、図柄Bを示す大当たり図柄が指示された場合、変短上限回数をサブ側作動回数として演出制御用RAM31cに設定する。そして、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力する度にサブ側作動回数を1減算する。

10

【0083】

このように構成した本実施形態のパチンコ遊技機では、実行が保留されている図柄変動ゲームの中に、遊技者にとって有利な特定の演出内容となる図柄変動ゲームが保留（記憶）されている可能性の高低を示唆し、予告する予告演出としての事前演出（先読み演出）が実行される。本実施形態では、遊技者にとって有利な特定の演出内容を、大当たり抽選に当選、又はリーチ演出が行われることとしている。

【0084】

以下、本実施形態において実行される事前演出について説明する。

図5(a)～(d)に示すように、本実施形態の事前演出は、可能性の高低を示唆する態様を異ならせた4種類に分類されるうち何れかの事前演出を行わせる。

20

【0085】

そして、図5(a)に示すように、事前演出には、保留画像表示領域Hにおいて実行され、保留有表示の態様となっている何れかの個別表示領域の表示態様を変化させる保留変化態様で行われる場合がある。

【0086】

この保留変化態様による事前演出は、保留有表示の態様となっている個別表示領域の中で先読み対象とする図柄変動ゲームに対応する個別表示領域の保留画像X1の色を青色から赤色に変化させることで、特定の演出内容となる可能性があることを示唆する態様で行われる。

30

【0087】

そして、図5(a)に示すように、個別表示領域H3に対応する図柄変動ゲームを先読み対象とする場合、演出表示装置11の画像表示部GHでは、個別表示領域H3の保留画像X1が青色から赤色（説明の便宜上、「赤」を付して表現する）に変化する。続いて、図柄変動ゲームが実行されて消化されると、画像表示部GHでは、変化後の保留画像X1の表示位置が個別表示領域H3から個別表示領域H2へと変更され、先読み対象とする図柄変動ゲームが実行されるまでの複数回の図柄変動ゲームに亘り、変化後の保留画像X1が表示される。

【0088】

また、図5(b)に示すように、事前演出には、画像表示部GHにおいて実行され、背景画像を通常の通常背景Gaから専用の先読み背景Gbに変化させる先読みゾーン態様で行われる場合がある。

40

【0089】

この先読みゾーン態様による事前演出は、画像表示部GHの背景を変化させることで、保留有表示の態様となっている個別表示領域の中に先読み対象とする図柄変動ゲームが行われる可能性があること、すなわち特定の演出内容となる可能性があることを示唆する態様で行われる。

【0090】

そして、図5(b)に示すように、個別表示領域H3に対応する図柄変動ゲームを先読み対象とする場合、演出表示装置11の画像表示部GHでは、通常背景Gaから先読み背

50

景 G b (説明の便宜上、「先読みゾーン」を付して表現)に変化する。続いて、図柄変動ゲームが実行されて消化されると、画像表示部 G H では、先読み対象とする図柄変動ゲームが実行されるまでの複数回の図柄変動ゲームに亘り、変化後の先読み背景 G b が表示される。なお、先読みゾーン態様による事前演出では、保留有表示の態様となっている個別表示領域の保留画像 X 1 を変化させない。

【 0 0 9 1 】

また、図 5 (c) に示すように、事前演出には、画像表示部 G H において実行され、保留画像表示領域 H の左側にスロット画像 S T を画像表示させ、パチンコ式スロットマシン、所謂、「回胴式遊技機 (パチスロ)」におけるゲーム性に似せて絵柄を揃えさせる先読みスロット態様で行われる場合がある。

10

【 0 0 9 2 】

この先読みスロット態様による事前演出は、スロット画像 S T において絵柄を揃えることで、保留有表示の態様となっている個別表示領域の中に先読み対象とする図柄変動ゲームが行われる可能性があること、すなわち特定の演出内容となる可能性があることを示唆する態様で行われる。

【 0 0 9 3 】

そして、図 5 (c) に示すように、個別表示領域 H 3 に対応する図柄変動ゲームを先読み対象とする場合、演出表示装置 1 1 の画像表示部 G H では、スロット画像 S T が画像表示される。続いて、図柄変動ゲームが実行されて消化されると、画像表示部 G H では、先読み対象とする図柄変動ゲームが実行されるまでの複数回の図柄変動ゲームに亘り、スロット画像 S T で絵柄を矢印のように回転させて最終的に絵柄が揃って表示される。なお、先読みスロット態様による事前演出では、保留有表示の態様となっている個別表示領域の保留画像 X 1 の表示態様が青色から「 S 」の文字に変化する。

20

【 0 0 9 4 】

また、図 5 (d) に示すように、事前演出には、画像表示部 G H において実行され、図柄変動ゲーム毎に専用のエフェクト画像 E F を画像表示させる通常先読み態様で行われる場合がある。

【 0 0 9 5 】

この通常先読み態様による事前演出は、エフェクト画像 E F を出現させることで、保留有表示の態様となっている個別表示領域の中に先読み対象とする図柄変動ゲームが行われる可能性があること、すなわち特定の演出内容となる可能性があることを示唆する態様で行われる。

30

【 0 0 9 6 】

そして、図 5 (d) に示すように、個別表示領域 H 3 に対応する図柄変動ゲームを先読み対象とする場合、演出表示装置 1 1 の画像表示部 G H では、図柄変動ゲームの開始に合わせてエフェクト画像 E F を表示する。続いて、図柄変動ゲームが実行されて消化されると、画像表示部 G H では、先読み対象とする図柄変動ゲームが実行されるまでの複数回の図柄変動ゲームの開始毎に、エフェクト画像 E F が表示される。なお、先読みゾーン態様による事前演出では、保留有表示の態様となっている個別表示領域の保留画像 X 1 を変化させない。

40

【 0 0 9 7 】

以下、事前演出の実行に係る処理について説明する。

まず、事前演出の実行に係る先読みコマンド設定処理について説明する。

先読みコマンド設定処理は、特別図柄入力処理において上始動入賞口 1 5 A 又は下始動入賞口 1 5 B で遊技球の入球検知時に取得された大当たり判定用乱数の値が所定の判定値と一致するか否かの乱数判定の結果を、該入球検知に対応する図柄変動ゲームの開始に先立って演出制御基板 3 1 (演出制御用 C P U 3 1 a) に対して指示するための処理である。さらに先読みコマンド設定処理は、その乱数判定の結果を指示する第 1 先読みコマンドを、後に演出制御用 C P U 3 1 a へ出力できるように設定するための処理である。

【 0 0 9 8 】

50

また、先読みコマンド設定処理では、上始動入賞口 1 5 A 又は下始動入賞口 1 5 B で遊技球が入球検知されたときに取得されたリーチ判定用乱数の値を指示する第 2 先読みコマンドを合わせて設定する。また、先読みコマンド設定処理では、上始動入賞口 1 5 A 又は下始動入賞口 1 5 B で遊技球が入球検知されたときに取得された変動パターン振分用乱数の値を指示する第 3 先読みコマンドを合わせて設定する。このような先読みコマンド設定処理は、主制御用 CPU 3 0 a によって実行されるとともに、特別図柄入力処理の終了後、続けて実行される。

【 0 0 9 9 】

以下の説明で、「上始動入賞口 1 5 A 又は下始動入賞口 1 5 B への入球（検知）時」という場合には、先読みコマンド設定処理の実行時期を意味する。また、以下の説明で、「図柄変動ゲームの開始時」という場合には、特別図柄開始処理の実行期間を意味する。

【 0 1 0 0 】

そして、図 6 に示すように、先読みコマンド設定処理において、主制御用 CPU 3 0 a は、特別図柄入力処理のステップ S 1 4 で大当たり判定用乱数の値を取得すると、該値が共通値と一致するか否かを判定する（ステップ S 2 1：乱数判定）。この判定結果が肯定の場合、主制御用 CPU 3 0 a は、共通値と一致したことを示す第 1 先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する（ステップ S 2 2）。ステップ S 2 2 において、主制御用 CPU 3 0 a は、先読みコマンド設定処理時の保留記憶数（1 加算後の保留記憶数）も示す第 1 先読みコマンドを生成する。その後、主制御用 CPU 3 0 a は、ステップ S 2 3 に移行する。

【 0 1 0 1 】

一方、ステップ S 2 1 の判定結果が否定の場合、主制御用 CPU 3 0 a は、ステップ S 2 1 で判定した大当たり判定用乱数の値が非共通値と一致するか否かを判定する（ステップ S 2 4：乱数判定）。この判定結果が肯定の場合、主制御用 CPU 3 0 a は、非共通値と一致したことを示す第 1 先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する（ステップ S 2 5）。ステップ S 2 5 において、主制御用 CPU 3 0 a は、先読みコマンド設定処理時の保留記憶数（1 加算後の保留記憶数）も示す第 1 先読みコマンドを生成する。その後、主制御用 CPU 3 0 a は、ステップ S 2 3 に移行する。

【 0 1 0 2 】

一方、ステップ S 2 4 の判定結果が否定の場合、主制御用 CPU 3 0 a は、ステップ S 2 4 で判定した大当たり判定用乱数の値が共通値及び非共通値と一致しないこと（不一致）を示す第 1 先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する（ステップ S 2 6）。ステップ S 2 6 において、主制御用 CPU 3 0 a は、先読みコマンド設定処理時の保留記憶数（1 加算後の保留記憶数）も示す第 1 先読みコマンドを生成する。その後、主制御用 CPU 3 0 a は、ステップ S 2 3 に移行する。

【 0 1 0 3 】

続いて、各処理からステップ S 2 3 に移行した主制御用 CPU 3 0 a は、ステップ S 2 2，S 2 5，S 2 6 で設定した第 1 先読みコマンドに加え、以下に示す各種先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する。すなわち、主制御用 CPU 3 0 a は、特別図柄入力処理のステップ S 1 4 で取得したリーチ判定用乱数の値を指示する第 2 先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する。また、主制御用 CPU 3 0 a は、特別図柄入力処理のステップ S 1 4 で取得した変動パターン振分用乱数の値を指示する第 3 先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する。その後、主制御用 CPU 3 0 a は、先読みコマンド設定処理を終了する。

【 0 1 0 4 】

また、主制御用 CPU 3 0 a は、先読みコマンド設定処理とは別の処理において、主制御用 RAM 3 0 c（送信バッファ）に設定した各種先読みコマンドを所定のタイミングで演出制御用 CPU 3 1 a に出力する。そして、各種先読みコマンドを入力する演出制御用 CPU 3 1 a は、主制御用 CPU 3 0 a で実行された各種判定の結果、及び入球検知時に取得された各種乱数の具体的な値を、入球検知に対応する図柄変動ゲームの開始に先立っ

10

20

30

40

50

て取得（把握）できる。

【 0 1 0 5 】

また、先読みコマンド設定処理の開始時、主制御用 C P U 3 0 a は、上始動入賞口 1 5 A 又は下始動入賞口 1 5 B に遊技球が入球した結果として、保留記憶数に 1 加算して、主制御用 R A M 3 0 c の記憶内容を既書き換えている。また、先読みコマンド設定処理の開始時、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を実行する前であることから、主制御用 R A M 3 0 c の記憶内容として 1 加算後の保留記憶数から 1 減算もされていない。

【 0 1 0 6 】

このように主制御用 C P U 3 0 a は、1 回の図柄変動ゲームに対して変動パターンを選択し決定する処理を特別図柄開始処理でのみ（1 セットの処理を）行う。一方、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理に先立って行う先読みコマンド設定処理において、後の該特別図柄開始処理で変動パターンを選択し決定するために用いることになる変動パターン振分用乱数やリーチ判定用乱数の各値の演出制御用 C P U 3 1 a に指示を行う。本実施形態では、上始動入賞口 1 5 A 又は下始動入賞口 1 5 B への入球（検知）時に、大当たり判定用乱数の値が所定の判定値と一致するか否かを判定する主制御用 C P U 3 0 a が、実行条件成立時判定手段として機能する。

【 0 1 0 7 】

次に、演出制御用 C P U 3 1 a が各種先読みコマンドを入力することで特定する内容について説明する。

図 7 に示すように、先読みコマンド設定処理の各種処理で設定される各種先読みコマンドの上位バイト及び下位バイトからは、それぞれに情報を特定することができる。

【 0 1 0 8 】

すなわち、第 1 先読みコマンドの上位バイトには、「 D 4 H 」又は「 D 5 H 」が設定され、このような上位バイトからは大当たり判定用乱数の値が共通値又は非共通値と一致するか否かに基づく、大当たり及びはずれに関する情報を特定することができる。また、この第 1 先読みコマンドの下位バイトには、「 0 0 H 」～「 0 B H 」が設定され、上位バイトとの組み合わせにより大当たり及びはずれに関する情報を特定することができる。例えば、上位バイト「 D 4 H 」からは、大当たり判定用乱数の値が共通値又は非共通値と一致することを特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「 0 1 H 」からは、保留記憶数「 2 」及び共通値と一致する大当たりとなる結果を特定することができる。また、上位バイト「 D 5 H 」からは、大当たり判定用乱数の値が共通値又は非共通値と一致しないことを特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「 0 9 H 」からは、保留記憶数「 2 」及びはずれとなる結果を特定することができる。なお、図 7 において、「保 1 」、「保 2 」、「保 3 」、「保 4 」は保留記憶数を意味し、「共通当り」は「共通値と一致する大当たり」を意味し、「非共通当り」は「非共通値と一致する大当たり」を意味する。

【 0 1 0 9 】

また、第 2 先読みコマンドの上位バイトには、「 D 0 H 」又は「 D 1 H 」が設定され、このような上位バイトからはリーチ判定用乱数に関する情報を特定することができる。また、この第 2 先読みコマンドの下位バイトには、「 0 0 H 」～「 7 F H 」又は「 0 0 H 」～「 7 0 H 」が設定され、上位バイトとの組み合わせによりリーチ判定用乱数の具体的な値を特定することができる。例えば、上位バイト「 D 0 H 」からは、「 0 」～「 1 2 7 」の値を特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「 0 1 H 」からは、「 1 」の値を特定することができる。また、上位バイト「 D 1 H 」からは、「 1 2 8 」～「 2 4 0 」の値を特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「 0 1 H 」からは、「 1 2 9 」の値を特定することができる。

【 0 1 1 0 】

また、第 3 先読みコマンドの上位バイトには、「 D 2 H 」又は「 D 3 H 」が設定され、このような上位バイトからは変動パターン振分用乱数に関する情報を特定することができる。また、この第 3 先読みコマンドの下位バイトには、「 0 0 H 」～「 7 F H 」又は「 0 0 H 」～「 6 E H 」が設定され、上位バイトとの組み合わせにより変動パターン振分用乱

数の具体的な値を特定することができる。例えば、上位バイト「D 2 H」からは、「0」～「1 2 7」の値を特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「0 1 H」からは、「1」の値を特定することができる。また、上位バイト「D 3 H」からは、「1 2 8」～「2 3 8」の値を特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「0 1 H」からは、「1 2 9」の値を特定することができる。

【0 1 1 1】

このように演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから入力する第1先読みコマンドを用いて、入球検知に対応する図柄変動ゲームを先読み対象とし、この図柄変動ゲームの開始に先立って大当り判定用乱数の値に基づく大当り及びはずれの結果を事前に特定（判定）することができる。また、演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから入力する第2先読みコマンドを用いて、先読み対象とする図柄変動ゲームの開始に先立ってリーチ判定用乱数の具体的な値を事前に特定（判定）することができる。また、演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから入力する第3先読みコマンドを用いて、先読み対象とする図柄変動ゲームの開始に先立って変動パターン振分用乱数の具体的な値を事前に特定（判定）することができる。

10

【0 1 1 2】

そして、演出制御用CPU31aは、各種先読みコマンドを入力すると、これらコマンドを入力する度に、該コマンドで指示される保留記憶数に対応付けられた演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に該コマンドを記憶する。

【0 1 1 3】

また、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲームの開始時（変動パターン指定コマンドの入力時）に、最も早く記憶した保留記憶数「1」に対応付けられた記憶領域に記憶されている各種先読みコマンドの値を今回の図柄変動ゲームを実行させるための実行領域に対応付けて記憶する。なお、演出制御用CPU31aは、その後、保留記憶数「2」に対応付けられた記憶領域に記憶されている各種先読みコマンドを保留記憶数「1」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、演出制御用CPU31aは、保留記憶数「3」に対応付けられた記憶領域に記憶されている各種先読みコマンドを保留記憶数「2」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、演出制御用CPU31aは、保留記憶数「4」に対応付けられた記憶領域に記憶されている各種先読みコマンドを保留記憶数「3」に対応付けられた記憶領域に記憶する（シフト処理）。

20

30

【0 1 1 4】

なお、本実施形態では、大当り遊技の開始に伴って、演出制御用RAM31cに記憶している各種先読みコマンドや事前演出の実行に関する各種情報を消去する。

次に、演出制御用CPU31aが各種先読みコマンドで特定できる各種情報に基づき特定する変動内容（変動パターン）について説明する。

【0 1 1 5】

すなわち、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドで共通値での大当りを特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なく大当りとなることを特定する。この場合に演出制御用CPU31aは、第3先読みコマンドで指示される変動パターン振分用乱数の値から変動内容を特定する。

40

【0 1 1 6】

また、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドで非共通値での大当りを特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なくはずれとみなし、はずれとなることを特定する。なお、このような第1先読みコマンドで非共通値での大当りが特定される場合には、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態が確変状態であれば実際の図柄変動ゲームでは大当りとなることになる。

【0 1 1 7】

また、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドではずれを特定する場合、さらに第2先読みコマンドで指示されるリーチ判定用乱数の値に基づき、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の状況からリーチ演出を伴う「リーチ確定」、リーチ演出を伴わ

50

い可能性がある「リーチ非確定」、リーチを伴わない「完全はずれ」の何れかを特定する。なお、このようにはずれが指示される場合には、第1先読みコマンドで非共通値での大当りを特定する結果、はずれとなることを特定する場合も含む。

【0118】

すなわち、演出制御用CPU31aは、第2先読みコマンドで共通リーチ判定値の値を特定する場合、「リーチ確定」を特定する。また、演出制御用CPU31aは、第2先読みコマンドで非共通リーチ判定値の値を特定する場合、「リーチ非確定」を特定する。また、演出制御用CPU31aは、第2先読みコマンドで非リーチ判定値の値を特定する場合、「完全はずれ」を特定する。「リーチ確定」を特定する場合、演出制御用CPU31aは、第3先読みコマンドで指示される変動パターン振分用乱数の値から変動パターンを10
特定する。なお、「リーチ非確定」を特定する場合、演出制御用CPU31aは、第3先読みコマンドで指示される値を特定しても図柄変動ゲームの実行時の状況、具体的には保留記憶数の推測ができないことから、該図柄変動ゲームの実行時の変動パターンを特定しえない(不明)。

【0119】

上記のようにして演出制御用CPU31aは、各種先読みコマンドで指示される情報から特定できる内容に基づき、事前演出を実行させるための処理を行う。

次に、事前演出を実行させるために演出制御用CPU31aが実行する処理について説明する。

【0120】

演出制御用CPU31aは、各種先読みコマンドを入力する、すなわち主制御用CPU30aが各始動入賞口への入球検知を判定する毎に、事前演出を実行させるか否かと合わせて、事前演出の実行の態様を決定するための処理を行う。

【0121】

すなわち、図8に示す処理順序にしたがって、演出制御用CPU31aは、各種処理を行う。まず、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31c(演出制御側)で保持している各種先読みコマンドに関する保留情報に基づき、実行中判定処理、保留内判定処理、及び事前演出判定処理の各種処理を行う。

【0122】

具体的に、演出制御用CPU31aは、はずれ変動用の変動パターンに基づく図柄変動ゲームの実行中(はずれ変動の実行中)であるか否かを判定する実行中判定処理を行う。30
なお、この実行中判定処理の判定に際し、演出制御用CPU31aは、今回の図柄変動ゲームを実行させるための実行領域に対応付けて記憶している内容を用いる。この実行中判定処理の判定結果がはずれ変動用の変動パターンに基づく図柄変動ゲームの実行中でない場合(上記以外)、事前演出を実行させないこと(なし)を決定する。

【0123】

一方、上記実行中判定処理の判定結果がはずれ変動用の変動パターンに基づく図柄変動ゲームの実行中である場合、演出制御用CPU31aは、その時に保留している保留内の40
全てに対する保留情報が完全はずれ(保留内の全て完全はずれ)を特定する内容であるか否かを判定する保留内判定処理を行う。この保留内判定処理の判定結果がその時に保留している保留内の全てに対する保留情報が完全はずれでない場合(上記以外)、演出制御用CPU31aは、事前演出を実行させないこと(なし)を決定する。

【0124】

一方、上記保留内判定処理の判定結果がその時に保留している保留内の全てに対する保留情報が完全はずれである場合、演出制御用CPU31aは、その時に保留している保留内の全て事前演出に非当選であるか否かを判定する事前演出判定処理を行う。この事前演出判定処理の判定結果がその時に保留している保留内の全て事前演出の非当選でない場合(上記以外)、演出制御用CPU31aは、事前演出を実行させないこと(なし)を決定する。

【0125】

10

20

30

40

50

なお、演出制御用CPU31aは、事前演出の実行中、事前演出の実行中となるように先読みフラグを演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に設定する。また、事前演出の非実行中、事前演出の非実行中であることを示す内容の先読みフラグが設定されている。また、本実施形態の事前演出の実行中には、実際に事前演出が遊技者の見た目上に実行されていなくても内部的に事前演出の実行を決定している場合も含む。このため、本実施形態の事前演出の非実行中という場合には、事前演出を実行させなかったこと、すなわち事前演出の非当選を意味する。

【0126】

一方、上記事前演出判定処理の判定結果がその時に保留している保留内の全て事前演出に非当選である場合、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cで記憶（設定）している各種先読みカウンタに基づき、先読みカウンタ判定処理、先読みタイプ判定処理、第1先読みコマンド判定処理、及び演出態様決定処理の各種処理を行う。

10

【0127】

ここで、本実施形態の各種先読みカウンタについて説明する。

演出制御用CPU31aは、大当り遊技の終了後、行われた図柄変動ゲームの回数（以下、「各種態様カウンタ」という）が、各演出態様に対して個々に設定される天井ゲーム数に達した以後、該当する演出態様による事前演出を実行させない（実行を規制する）状況を設定する。本実施形態では、このような特定の演出態様による事前演出として、通常先読み態様及び先読みゾーン態様を除く、保留変化態様、及び先読みスロット態様を定めている。

20

【0128】

具体的に、本実施形態では、大当り遊技の終了後、行われた図柄変動ゲームの回数を示す保留変化態様カウンタが、保留変化態様を実行させない状況を設定するために用意されている。この保留変化態様カウンタは、大当り遊技の終了後、大当りの当選が決定されることなく連続して行われた図柄変動ゲームの回数を意味する。

【0129】

そして、演出制御用CPU31aは、大当り遊技の終了後の図柄変動ゲームの開始が指示される毎に、演出制御用RAM31cに記憶されている保留変化態様カウンタを「1」減算して計数（カウント）する。なお、演出制御用CPU31aは、大当り遊技が生起される場合、規定数としての保留変化態様用の天井ゲーム数を決定し、演出制御用RAM31cの保留変化態様カウンタとして新たに設定（再設定（リセット））する。

30

【0130】

また、大当り遊技の終了後、行われた図柄変動ゲームの回数を示す先読みスロット態様カウンタが、先読みスロット態様を実行させない状況を設定するために用意されている。この先読みスロット態様カウンタは、大当り遊技の終了後、大当りの当選が決定されることなく連続して行われた図柄変動ゲームの回数を意味する。

【0131】

そして、演出制御用CPU31aは、大当り遊技の終了後の図柄変動ゲームの開始が指示される毎に、演出制御用RAM31cに記憶されている先読みスロット態様カウンタを「1」減算して計数（カウント）する。なお、演出制御用CPU31aは、大当り遊技が生起される場合、規定数としての先読みスロット態様用の天井ゲーム数を決定し、演出制御用RAM31cの先読みスロット態様カウンタとして新たに設定（再設定（リセット））する。

40

【0132】

上記各種処理の説明に戻って、このような各種態様カウンタの値を用いて、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶している各種態様カウンタ（「保留変化」や「スロット」の欄に示す）の値が「0（零）」であるか否かを判定する先読みカウンタ判定処理を行う。

【0133】

すなわち、上記先読みカウンタ判定処理において、演出制御用CPU31aは、保留変

50

化態様カウンタの値が「0（零）」、且つ先読みスロット態様カウンタが「0（零）」でない場合、すなわち保留変化態様カウンタの値が天井ゲーム数の到達の場合、第1先読みコマンドで特定している内容を判定する第1先読みコマンド判定処理を行う。なお、この第1先読みコマンド判定処理の判定に際し、演出制御用CPU31aは、今回の処理で先読み対象の保留情報として記憶している内容を用いる。

【0134】

上記第1先読みコマンド判定処理の判定結果がD4H00H～03Hの何れかである場合、演出制御用CPU31aは、態様決定テーブル2-1を用いて事前演出を行わせるか否かとともに、事前演出を行わせる場合の演出態様とを決定する演出態様決定処理を行う。一方、上記第1先読みコマンド判定処理の判定結果がD4H04H～07H又はD5H系の何れかである場合、演出制御用CPU31aは、態様決定テーブル2-2を用いて事前演出を行わせるか否かとともに、事前演出を行わせる場合の演出態様とを決定する演出態様決定処理を行う。この場合の演出態様決定処理は、保留変化態様による事前演出を除いた演出態様による事前演出を行わせることになる「先読みスロット態様」、「先読みゾーン態様」、「通常先読み態様」、事前演出を行わせないことになる「なし」の何れかに乱数を振分けて行われる。

【0135】

ここで、態様決定テーブル2-1, 2-2について説明する。

態様決定テーブル2-1, 2-2は、事前演出を行わせる場合には保留変化態様の演出態様を除いた演出態様の何れかを決定可能に構成されている。そして、共通値での大当たりが演出制御用CPU31aにより特定される場合に用いられる態様決定テーブル2-1には、実際に行われる図柄変動ゲームでの演出内容に関係なく保留変化態様の演出態様を除いた演出態様の何れかによる事前演出を行わせることが決定されるように、乱数が振分けられている。

【0136】

一方、非共通値での大当たり又ははずれが演出制御用CPU31aにより特定される場合に用いられる態様決定テーブル2-2には、「リーチ確定」であって、さらにスーパーリーチSR2a～SR2c（SR2）であることが特定される場合に先読みゾーン態様による事前演出を行わせることが決定されるように、乱数が振分けられている。また、非共通値での大当たり又ははずれを特定する態様決定テーブル2-2には、「リーチ確定」である場合に演出内容に関係なく先読みスロット態様による事前演出を行わせることが決定されるように、乱数が振分けられている。また、非共通値での大当たり又ははずれを特定する態様決定テーブル2-2には、実際に行われる図柄変動ゲームでの演出内容に関係なく通常先読み態様による事前演出を行わせることが決定されるように、乱数が振分けられている。

【0137】

すなわち、態様決定テーブル2-1, 2-2は、実際に行われる図柄変動ゲームでの演出内容に関係なく保留変化態様による事前演出が行われえないように構成される。

一方、上記先読みカウンタ判定処理において、演出制御用CPU31aは、保留変化態様カウンタ及び先読みスロット態様カウンタの値が共に「0（零）」である場合、すなわち保留変化態様カウンタ及び先読みスロット態様カウンタの両値が天井ゲーム数の到達の場合、上記第1先読みコマンド判定処理を行う。

【0138】

この場合の第1先読みコマンド判定処理の判定結果がD4H00H～03Hの何れかである場合、演出制御用CPU31aは、態様決定テーブル3-1を用いて上記演出態様決定処理を行う。一方、この場合の第1先読みコマンド判定処理の判定結果がD4H04H～07H又はD5H系の何れかである場合、演出制御用CPU31aは、態様決定テーブル3-2を用いて上記演出態様決定処理を行う。この場合の演出態様決定処理は、保留変化態様及び先読みスロット態様による事前演出を除いた演出態様による事前演出を行わせることになる「先読みゾーン態様」、「通常先読み態様」、事前演出を行わせないことに

なる「なし」の何れかに乱数を振分けて行われる。

【0139】

ここで、態様決定テーブル3-1, 3-2について説明する。

態様決定テーブル3-1, 3-2は、事前演出を行わせる場合には保留変化態様及び先読みスロット態様を除いた演出態様の何れかを決定可能に構成されている。そして、共通値での大当たりが演出制御用CPU31aにより特定される場合に用いられる態様決定テーブル3-1には、実際に行われる図柄変動ゲームでの演出内容に関係なく保留変化態様及び先読みスロット態様を除いた演出態様の何れかによる事前演出を行わせることが決定されるように、乱数が振分けられている。

【0140】

一方、非共通値での大当たり又ははずれが演出制御用CPU31aにより特定される場合に用いられる態様決定テーブル3-2には、「リーチ確定」であって、さらにスーパーリーチSR2a~SR2c(SR2)であることが特定される場合に先読みゾーン態様による事前演出を行わせることが決定されるように、乱数が振分けられている。また、非共通値での大当たり又ははずれを特定する態様決定テーブル2-2には、実際に行われる図柄変動ゲームでの演出内容に関係なく通常先読み態様による事前演出を行わせることが決定されるように、乱数が振分けられている。

【0141】

すなわち、態様決定テーブル3-1, 3-2は、実際に行われる図柄変動ゲームでの演出内容に関係なく保留変化態様及び先読みスロット態様による事前演出が行われえないように構成される。

【0142】

また、上記先読みカウンタ判定処理において、演出制御用CPU31aは、保留変化態様カウンタ及び先読みスロット態様カウンタの値が共に「0(零)」でない場合(上記以外)、演出制御用RAM31cに記憶(設定)している先読みタイプに基づき、先読みタイプ判定処理を行う。なお、このような保留変化態様カウンタ及び先読みスロット態様カウンタの値が共に「0(零)」でない状況は、各種態様カウンタの値が「0(零)」となった後、新たに天井ゲーム数の設定が行われまで到来しえない。

【0143】

ここで、本実施形態の先読みタイプについて説明する。

演出制御用CPU31aは、各種態様カウンタの何れの値も「0(零)」でない場合、上述した場合と異なって、先読みタイプに応じた複数種類の演出態様による事前演出を行わせることが可能となる。

【0144】

具体的に、本実施形態では、先読みゾーン態様、先読みスロット態様、及び保留変化態様による事前演出を行わせることが可能とされる一方、通常先読み態様による事前演出を実行可能としない先読みタイプAが用意されている。また、本実施形態では、先読みゾーン態様、先読みスロット態様、及び通常先読み態様による事前演出を行わせることが可能とされる一方、保留変化態様による事前演出を実行可能としない先読みタイプBが用意されている。そして、演出制御用CPU31aは、その時の先読みタイプを示す内容となるように先読みタイプ情報を演出制御用RAM31cに設定する。

【0145】

また、演出制御用CPU31aは、何れかの先読みタイプの設定開始となる図柄変動ゲーム以後、行われた図柄変動ゲームの回数(以下、「先読みタイプカウンタ」という)が、先読みタイプ用の天井ゲーム数に達した場合、該当するもう一方の先読みタイプに強制的に切り換えて設定する。この先読みタイプカウンタは、同一の先読みタイプにより連続して行われた図柄変動ゲームの回数を意味する。そして、演出制御用CPU31aは、何れかの先読みタイプの設定開始となる図柄変動ゲーム以後の図柄変動ゲームの開始が指示される毎に、演出制御用RAM31cに記憶されている先読みタイプカウンタを「1」減算して計数(カウント)する。なお、演出制御用CPU31aは、先読みタイプカウンタ

10

20

30

40

50

の値が「0（零）」となる場合、すなわち天井ゲーム数の到達の場合、先読みタイプ用の天井ゲーム数を決定し、演出制御用RAM31cの先読みタイプカウンタとして新たに設定（再設定（リセット））する。なお、本実施形態では、このような先読みタイプ用の天井ゲーム数として、例えば、「20（回）」～「190（回）」の複数種類の中から決定する。

【0146】

上記先読みタイプ判定処理の説明に戻って、演出制御用CPU31aは、先読みタイプ情報が先読みタイプAを示す内容の場合（「A」）、上記第1先読みコマンド判定処理を行う。

【0147】

この場合の第1先読みコマンド判定処理の判定結果がD4H00H～03Hの何れかである場合、演出制御用CPU31aは、態様決定テーブル1-1を用いて上記演出態様決定処理を行う。一方、この場合の第1先読みコマンド判定処理の判定結果がD4H04H～07H又はD5H系の何れかである場合、演出制御用CPU31aは、態様決定テーブル1-2を用いて上記演出態様決定処理を行う。この場合の演出態様決定処理は、先読みゾーン態様による事前演出を行わせることになる「先読みゾーン態様」、先読みスロット態様による事前演出を行わせることになる「先読みスロット態様」、保留変化態様による事前演出を行わせることになる「保留変化態様」、事前演出を行わせないことになる「なし」の何れかに乱数を振分けて行われる。

【0148】

一方、上記先読みタイプ判定処理において、演出制御用CPU31aは、先読みタイプ情報が先読みタイプBを示す内容の場合（「B」）、上記第1先読みコマンド判定処理を行う。

【0149】

この場合の第1先読みコマンド判定処理の判定結果がD4H00H～03Hの何れかである場合、演出制御用CPU31aは、態様決定テーブル1-3を用いて上記演出態様決定処理を行う。一方、この場合の第1先読みコマンド判定処理の判定結果がD4H04H～07H又はD5H系の何れかである場合、演出制御用CPU31aは、態様決定テーブル1-4を用いて上記演出態様決定処理を行う。この場合の演出態様決定処理は、先読みゾーン態様による事前演出を行わせることになる「先読みゾーン態様」、先読みスロット態様による事前演出を行わせることになる「先読みスロット態様」、通常先読み態様による事前演出を行わせることになる「通常先読み態様」、事前演出を行わせないことになる「なし」の何れかに乱数を振分けて行われる。

【0150】

ここで、態様決定テーブル1-1～1-4について説明する。

態様決定テーブル1-1、1-2は、事前演出を行わせる場合には先読みゾーン態様、先読みスロット態様、及び保留変化態様の演出態様を決定可能に構成されている。また、態様決定テーブル1-3、1-4は、事前演出を行わせる場合には先読みゾーン態様、先読みスロット態様、及び通常先読み態様の演出態様を決定可能に構成されている。

【0151】

そして、共通値での大当たりが演出制御用CPU31aにより特定される場合に用いられる態様決定テーブル1-1、1-3には、実際に行われる図柄変動ゲームでの演出内容に関係なく先読みタイプに定める演出態様による事前演出を行わせることが決定されるように、乱数が振分けられている。

【0152】

一方、非共通値での大当たり又ははずれが演出制御用CPU31aにより特定される場合に用いられる態様決定テーブル1-2、1-4には、「リーチ確定」であって、さらにスーパーリーチSR2a～SR2c（SR2）であることが特定される場合に先読みゾーン態様による事前演出を行わせることが決定されるように、乱数が振分けられている。また、非共通値での大当たり又ははずれを特定する態様決定テーブル1-2、1-4には、「リ

10

20

30

40

50

ーチ確定」である場合に演出内容に関係なく先読みスロット態様による事前演出を行わせることが決定されるように、乱数が振分けられている。また、非共通値での大当り又ははずれを特定する態様決定テーブル1 - 2には、実際に行われる図柄変動ゲームでの演出内容に関係なく保留変化態様による事前演出を行わせることが決定されるように、乱数が振分けられている。また、非共通値での大当り又ははずれを特定する態様決定テーブル1 - 4には、実際に行われる図柄変動ゲームでの演出内容に関係なく通常先読み態様による事前演出を行わせることが決定されるように、乱数が振分けられている。

【0153】

なお、これら態様決定テーブル1 - 2, 1 - 4には、実際に行われる図柄変動ゲームでの演出内容に関係なくその一部で事前演出を行わせないことが決定され、「リーチ確定」
10 <「リーチ非確定」<「完全はずれ」の順に事前演出を行わせないことが決定され易くなるように、乱数が振分けられている。

【0154】

このように構成された本実施形態では、先読みゾーン態様や先読みスロット態様による事前演出に関して、その出現により大当り又はリーチ演出となる可能性があり、さらに先読みゾーン態様であればはずれでもスーパーリーチSR2a ~ SR2c (SR2)となる
20 ことが確定する。また、本実施形態では、保留変化態様や通常先読み態様による事前演出に関して、その出現により大当り又はリーチ演出となる可能性がある一方、リーチ演出も伴わないはずれとなる可能性がある。このため、本実施形態では、保留変化態様及び通常先読み態様<先読みスロット態様<先読みゾーン態様の順にこれらによる事前演出で大当りへと繋がる可能性、すなわち大当り期待度(平均的な大当り期待度)が高い設定となる。

【0155】

また、本実施形態では、態様決定テーブル1 - 1 ~ 1 - 4を用いて事前演出の演出態様を決定する場面、すなわち各種態様カウンタの値の全てが「0(零)」でない場面(上記以外)が、通常の遊技の状況となる。そして、この通常の遊技の状況において、各種態様カウンタの値が「0(零)」となる場面が、特別の遊技の状況となる。さらにこの特別の遊技の状況では、事前演出を伴うのであれば各種態様カウンタの値が「0(零)」となる
30 対象の演出態様が行われなくなる。すなわち、特別の遊技の状況では、通常の遊技の状況に比べて、各種態様カウンタの値が「0(零)」となる対象の演出態様を伴い難くなる(伴う割合を低下させる)。そして、各種態様カウンタの天井ゲーム数の到達により創出される特別の遊技の状況では、図柄変動ゲームで事前演出自体を伴い難くなる(伴う割合を低下させる)。

【0156】

すなわち、本実施形態では、事前演出の演出態様の中でも保留変化態様、及び先読みスロット態様に関して、個々に設定される各種態様カウンタが天井ゲーム数の到達と判定されることで、このように判定される前に比べて、天井ゲーム数の到達となった演出態様による事前演出が図柄変動ゲームで伴われ難くなる。さらに本実施形態では、事前演出自体が図柄変動ゲームで伴われ難くなり、事前演出によりはずれとなる場面が到来する割合を低下させている。
40

【0157】

そして、本実施形態では、このような天井ゲーム数を設定する演出態様として、複数種類(2種類)を設定し、さらに天井ゲーム数を個々に設定していることから、事前演出を強制的に伴わせる場面であってもその演出態様の種類を変化させている。一方、このような天井ゲーム数を設定する演出態様として、大当り期待度が最も高い設定となる先読みゾーン態様を含まないことから、保留変化態様や先読みスロット態様による事前演出が図柄変動ゲームで伴われ難くなる場面では、大当り期待度が最も高い設定となる先読みゾーン態様の事前演出占める割合が高まる特別の遊技の状況となる。

【0158】

なお、本実施形態では、各種態様用の天井ゲーム数が決定され、各種態様カウンタとし
50

て設定（再設定）されるタイミングをこれらで同じタイミングに設定している。さらに本実施形態では、各種態様カウンタとして決定可能な天井ゲーム数を異ならせるとともに、保留変化態様カウンタとして先読みスロット態様カウンタよりも小さい天井ゲーム数を決定可能にしている。このため、先読みカウンタ処理の判定結果に関しては、保留変化態様カウンタが「0（零）」でなく先読みスロット態様カウンタが「0（零）」となる結果を導出しえない構成としている。

【0159】

上記のようにして事前演出の演出態様を決定する演出制御用CPU31aは、「なし」以外の演出態様を決定する場合、事前演出の実行中となるように先読みフラグを演出制御用RAM31cに設定する。

10

【0160】

さらに演出制御用CPU31aは、先読み対象に対応する第1先読みコマンドで指示される保留記憶数と同一数を、演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に記憶している事前演出を実行させる図柄変動ゲームの回数を示す先読み実行回数に設定する。その後、演出制御用CPU31aは、事前演出の実行中、それぞれの演出態様に応じた演出を伴わせるように、画像表示部GHの表示内容を制御する。なお、演出制御用CPU31aは、演出態様による事前演出を実際に遊技者に認識させるように伴わせるタイミングを、演出態様の種類に応じて制御する。例えば、演出制御用CPU31aは、保留変化態様や先読みスロット態様による事前演出であれば、保留画像X1の追加に合わせて演出を伴わせるように制御する。一方、演出制御用CPU31aは、先読みゾーン態様や通常先読み態様による事前演出であれば、保留画像X1の追加後、次の図柄変動ゲームの開始に合わせて演出を伴わせるように制御する。

20

【0161】

また、演出制御用CPU31aは、事前演出の実行中、図柄変動ゲームの開始が指示される毎に、演出制御用RAM31cに記憶している先読み実行回数を「1」減算する。さらに演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶している先読み実行回数が「0（零）」となる図柄変動ゲーム、すなわち先読み対象とする図柄変動ゲームの開始後、事前演出の非実行中となるように先読みフラグを演出制御用RAM31cに設定する。

【0162】

30

本実施形態では、上記のように事前演出の実行に係る制御を行う演出制御用CPU31aが、予告制御手段として機能する。また、本実施形態では、上記のように実行中判定処理、保留内判定処理、事前演出判定処理、先読みカウンタ判定処理、先読みタイプ判定処理、第1先読みコマンド判定処理、演出態様決定処理といった各種処理を行う演出制御用CPU31aが、予告判定手段として機能する。

【0163】

次に、各種態様カウンタに対して設定する各種態様用の天井ゲーム数を決定するために演出制御用CPU31aが実行する処理について説明する。

図9(a)、(b)に示すように、演出制御用CPU31aは、大当り遊技の終了時、保留変化態様及び先読みスロット態様の演出態様に対する天井ゲーム数を決定する天井ゲーム数決定処理を行う。このような天井ゲーム数決定処理を行う演出制御用CPU31aが、規定数設定手段として機能する。

40

【0164】

図9(a)に示すように、上記天井ゲーム数決定処理において、演出制御用CPU31aは、保留変化態様に対する天井ゲーム数の設定時であれば、保留変化態様用の天井決定テーブル5-1に基づき、保留変化態様用の天井ゲーム数を決定する天井ゲーム数決定処理を行う。この場合の天井ゲーム数決定処理は、「200（回）」、「300（回）」、「400（回）」、「500（回）」、「600（回）」の5種類の整数の何れかに乱数を振分けて行われる。なお、この場合の天井ゲーム数決定処理は、「200（回）」を最小数、「600（回）」を最大数（上限回数）とし、「400（回）」を最も決定し易く

50

なるように、乱数を振分けて行われる。

【 0 1 6 5 】

また、図 9 (b) に示すように、上記天井ゲーム数決定処理において、演出制御用 CPU 3 1 a は、先読みスロット態様に対する天井ゲーム数の設定時であれば、先読みスロット態様用の天井決定テーブル 5 - 2 に基づき、先読みスロット態様用の天井ゲーム数を決定する天井ゲーム数決定処理を行う。この場合の天井ゲーム数決定処理は、「 7 0 0 (回) 」、「 8 0 0 (回) 」、「 9 0 0 (回) 」、「 1 0 0 0 (回) 」、「 1 1 0 0 (回) 」の 5 種類の整数の何れかに乱数を振分けて行われる。なお、この場合の天井ゲーム数決定処理は、「 7 0 0 (回) 」を最小数、「 1 1 0 0 (回) 」を最大数 (上限回数) とし、「 9 0 0 (回) 」を最も決定し易くなるように、乱数を振分けて行われる。

10

【 0 1 6 6 】

このように、天井決定テーブル 5 - 1 , 5 - 2 は、これらの間において、決定可能な天井ゲーム数が異なり (重複せず) 、天井決定テーブル 5 - 1 < 天井決定テーブル 5 - 2 の順に決定可能な天井ゲーム数が大きくなるように構成されている。そして、このような構成は、天井決定テーブルが対応付けされる演出態様の大当たり期待度との関係から、保留変化態様 < 先読みスロット態様、すなわち大当たり期待度が低いほど決定可能な天井ゲーム数が小さくなる。なお、大当たり期待度が最も高い先読みゾーン態様に関しては、先読みタイプの種類による制限 (規制) も設定されず、且つ天井ゲーム数も無限 (なし) と言える。また、天井決定テーブル 5 - 1 , 5 - 2 は、各種態様による事前演出を実行可能な最大数となる「 4 」、すなわち保留上限個数の「 4 」に比べて決定可能な天井ゲーム数が大きくなるように構成されている。

20

【 0 1 6 7 】

なお、演出制御用 CPU 3 1 a は、パチンコ遊技機への電源の投入時や復電時、演出制御用 RAM 3 1 c に記憶している内容が消去される場合、天井ゲーム数を設定する対象としている保留変化態様、及び先読みスロット態様に対する天井ゲーム数をそれぞれ決定するように、天井ゲーム数決定処理を行う。この場合の天井ゲーム数決定処理において、保留変化態様用の天井ゲーム数に関しては、保留変化態様用の天井決定テーブル 5 - 1 に基づき決定される。また、この場合の天井ゲーム数決定処理において、先読みスロット態様用の天井ゲーム数に関しては、先読みスロット態様用の天井決定テーブル 5 - 2 に基づき決定される。また、このようなパチンコ遊技機への電源の投入時や復電時、演出制御用 RAM 3 1 c に記憶している内容が消去される場合、先読みタイプ A となるように先読みタイプ情報が演出制御用 RAM 3 1 c に記憶される。また、この場合には、先読みタイプ B から先読みタイプ A へと先読みタイプを切り換える際と同様にして先読みタイプ用の天井ゲーム数の決定がなされる。このような演出制御用 RAM 3 1 c に記憶している内容が消去される場面としては、RAM クリアやバグ (不具合) 等といったことが考えられる。

30

【 0 1 6 8 】

このように構成された本実施形態では、大当たり期待度の比較的低い保留変化態様に対しては大当たり期待度の比較的高い先読みスロット態様や先読みゾーン態様よりも天井ゲーム数が小さくなるように構成している。このため、このような大当たり期待度の比較的低い保留変化態様による事前演出が出現してはずれとなる繰り返しが続くことを抑制している。

40

【 0 1 6 9 】

また、本実施形態では、保留変化態様、及び先読みスロット態様による事前演出に対して天井ゲーム数が設定される場合、個々で異なる最大数を設定可能にしている。このため、保留変化態様、及び先読みスロット態様による事前演出毎に出現し難くなる場面の到来する割合の調整を可能としている。

【 0 1 7 0 】

一方、本実施形態では、大当たり期待度の最も高い先読みゾーン態様による事前演出に関しては強制的に出現させないようにしてしまうと、遊技者が大当りに期待を持つ場面の減少に繋がることから、先読みゾーン態様については遊技の状況に関係なく図柄変動ゲーム

50

の条件さえ揃えば、出現させうるようにしている。

【0171】

具体的に、図10に示すように、先読みタイプAであって、各種態様カウンタが共に「0（零）」でない場合には、演出態様として、保留変化態様（「保」）、先読みスロット態様（「ス」）、及び先読みゾーン態様（「ゾ」）が出現しうる一方、通常先読み態様（「通」）が出現しえない（「×」）状況となる。

【0172】

その後、保留変化態様カウンタが「0（零）」となる場合には、演出態様として、先読みスロット態様（「ス」）、及び先読みゾーン態様（「ゾ」）が出現しうる一方、保留変化態様（「保」）、及び通常先読み態様（「通」）が出現しえない（「×」）状況となる。すなわち、保留変化態様カウンタが「0（零）」となったことから、保留変化態様による事前演出が出現しえない状況が創出される。

10

【0173】

また、その後、先読みタイプBとなる場合には、演出態様として、先読みスロット態様（「ス」）、先読みゾーン態様（「ゾ」）、及び通常先読み態様（「通」）が出現しうる一方、保留変化態様（「保」）が出現しえない（「×」）状況となる。すなわち、先読みタイプの切り換えが発生したとしても、保留変化態様による事前演出が出現しえない状況が維持される。

【0174】

また、その後、先読みスロット態様カウンタが「0（零）」となる場合には、演出態様として、先読みゾーン態様（「ゾ」）、及び通常先読み態様（「通」）が出現しうる一方、保留変化態様（「保」）、及び先読みスロット態様（「ス」）が出現しえない（「×」）状況となる。すなわち、先読みスロット態様カウンタが「0（零）」となったことから、先読みスロット態様による事前演出が出現しえない状況が創出される。

20

【0175】

一方、上記の間、先読みゾーン態様（「ゾ」）については、出現しえない状況が創出されることなく何れの状況でも出現しうる状況に維持されている。

したがって、本実施形態では、以下に示す効果を得ることができる。

【0176】

（1）特定の予告演出（本実施形態では、保留変化態様、及び先読みスロット態様による事前演出）に関しては、個々に設定される規定数（天井ゲーム数）に達していると判定される場合に結果導演出（図柄変動ゲーム）で伴い難くなることから、こういった特定の予告演出が占める予告演出（事前演出）に対する割合を低下させることができる。そして、このような特定の予告演出を複数種類（本実施形態では、2種類）設定し、さらに規定数を個々に設定していることから、当り（大当り）の抽選結果の導出に繋がらない予告演出を伴う場面であってもその種類を変化させることができる。このため、遊技者が楽しめる場面を効率よく到来させて遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0177】

（2）特定の予告演出に対して規定数が設定される場合に個々で異なる最大数（上限回数）を設定可能にすることで、特定の予告演出毎に出現し難くなる場面の到来を調整することができる。このため、特定の予告演出が出現し難くなる場面の到来及びこのように出現し難くなる特定の予告演出の種類を実現したいゲーム性に合わせて容易に調整することができ、様々な遊技性の実現に寄与することができる。

40

【0178】

（3）当りの抽選結果が導出される（大当りとなる）可能性の低い特定の予告演出（本実施形態では、保留変化態様）については、該可能性の高い特定の予告演出（本実施形態では、先読みスロット態様）よりも規定数として小さい回数を設定している。このため、このような可能性の低い特定の予告演出が出現してはずれとなる繰り返しが続くことが抑制されるようになり、このような可能性の低い特定の予告演出が出現することによる遊技者の苛立ちを低減させることができる。

50

【 0 1 7 9 】

(4) 規定数の到達に基づき特定の予告演出が出現し難くても、こういった場面での遊技者の期待が変化しなければ、折角の予告演出も無駄になってしまう。そこで、当りの抽選結果が導出される可能性の最も高い予告演出(本実施形態では、先読みゾーン態様)に関しては、規定数が設定される特定の予告演出に含まないようにしている。このため、規定数の到達に基づき特定の予告演出が出現し難くなる場面では、遊技者の期待を効果的に高めることができ、折角の予告演出を無駄にすることなく遊技の興趣の向上に繋げることができる。

【 0 1 8 0 】

(5) 当りの抽選結果が導出される場合に各特定の予告演出に対して規定数を新たに設定することで、当りの抽選結果の導出に繋がらない(はずれとなる)予告演出を伴う場面の間、出現可能な予告演出の種類を変化させることによる効果を最大減に発揮させることができる。

10

【 0 1 8 1 】

(6) 予告演出を用いて当りの抽選結果が導出される可能性を結果導出演出の実行に先立って予告する場合には、該可能性として低いことが予告されると、実際の結果導出演出の実行時にあっては既に遊技者の期待の低下を招きうる。そして、こういった遊技者の期待の低下は、こういった予告演出の頻出により加速されることも考えられる。このため、こういった予告演出を伴う場面を単に高める場合、遊技者が楽しめる場面を効率よく到来させて遊技の興趣を向上させるうえでは、遊技の興趣を向上させているとは言い難かった。

20

【 0 1 8 2 】

そこで、遊技者が楽しめる場面を効率よく到来させて遊技の興趣を向上させることができるように、特定の予告演出に関しては、個々に設定される規定数に達していると判定される場合に結果導出演出で伴い難くしている。このため、予告演出を頻出させる構成でなくとも予告演出により遊技者が楽しめる場面を効率よく到来させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 8 3 】

(7) 事前演出の演出態様には、特定の予告演出のように天井ゲーム数による強制的に予告演出が出現し難くされない通常先読み態様を含むようにした。このため、強制的に予告演出が出現し難くされない場面も有することで、予告演出の出現がパターン化してしまうような事態の発生を抑制することができ、遊技の興趣の向上に寄与することができる。

30

【 0 1 8 4 】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

・本実施形態では、各種態様カウンタに設定する天井ゲーム数の最小数を変更してもよく、例えば、「10(回)」~「99(回)」までの回数を定めてもよいし、1桁の回数を定めてもよい。

【 0 1 8 5 】

・本実施形態では、予告演出として事前演出に適用するようにしたが、1回の図柄変動ゲームの開始に伴って実行や内容が決定されるようにして実行される、例えば、リーチ予告演出や大当たり予告演出(リーチ演出)といった予告演出として適用してもよい。

40

【 0 1 8 6 】

・本実施形態では、各種態様カウンタとして設定可能な天井ゲーム数が一部重なるようにしてもよいし、同じ回数(範囲)を設定可能にしてもよい。また、同じ回数(範囲)を設定可能にする場合、演出態様毎に回数を決定する割合に差を持たせてもよい。例えば、天井ゲーム数に関しては、先読みスロット態様<保留変化態様の順に、少ない回数を決定し易くしたりする。一方、天井ゲーム数に関しては、保留変化態様<先読みスロット態様の順に、少ない回数を決定し易くしたりしてもよい。

【 0 1 8 7 】

・本実施形態では、各種態様カウンタとして新たに天井ゲーム数を設定する契機を、事

50

前演出の中でも大当たり期待度が最も高い設定となる先読みゾーン態様による事前演出を行わせることを決定するタイミングで行ってもよい。また、このような契機としては、例えば、予め定めた回数とする「1500(回)」の図柄変動ゲームの経過とすることもできるし、このような予め定めた回数を演出態様の種類毎に個々に異ならせて設定することもできる。

【0188】

・本実施形態では、大当たり期待度が最も高い設定となる先読みゾーン態様に対しても先読みゾーン態様カウンタを設定し、先読みゾーン態様用の天井ゲーム数を設定することもできる。

【0189】

・本実施形態では、各種態様カウンタが「0(零)」、すなわち天井ゲーム数の到達の場合、対象の演出態様を行わせうるようにしてもよく、各種態様カウンタが「0(零)」となる前に比べて、伴い難くなっていればよい。この場合には、事前演出として全体が行われる割合に関しては変更しないで、上記対象の演出態様のみの行われる割合に関してのみ変更するようにしてもよい。

【0190】

・本実施形態では、保留変化態様等の各種態様毎にさらに有利な特定の演出内容となる図柄変動ゲームが保留(記憶)されている可能性(大当たり期待度)を示唆するようにしてもよい。例えば、保留変化態様による事前演出では、保留画像X1の変化後の色により、上記可能性の高低をさらに詳しく遊技者に示唆したりする。

【0191】

・本実施形態では、実行中判定処理において、はずれ変動の実行中でない場合であっても、例えば、はずれリーチ演出の終盤であったりノーマルリーチの変動内容の実行中であれば、事前演出を行わせることを許容してもよい。

【0192】

・本実施形態では、保留内判定処理において、「リーチ確定」については該当する保留の存在を一のみ許容したり、「リーチ確定」や「リーチ非確定」が特定される場合にも事前演出を行わせることを許容したりしてもよい。

【0193】

・本実施形態では、事前演出判定処理において、事前演出については該当する保留の存在を一のみ許容したり、事前演出を行うことを決定していたり事前演出の実行中の場合にも事前演出を行わせることを許容したりしてもよい。

【0194】

・本実施形態では、事前演出として複数種類の演出態様を重複して出現させることもできる。

・本実施形態において、事前演出の各演出態様は、図柄変動ゲームが特定の演出内容である可能性の高低を示唆可能な態様であれば、その実行の態様を変更してもよい。例えば、保留変化態様の事前演出では、保留画像X1を青色からキャラクタ画像に変化させてもよい。

【0195】

・本実施形態において、事前演出の演出態様のうち特定の予告演出となる演出態様の種類は、複数種類用意されていればよく、2種類や3種類や5種類以上に定めることもできる。また、事前演出の演出態様において、特定の予告演出となる演出態様と、特定の予告演出以外の演出態様の種類は、5種類や6種類以上に定めることもできる。なお、事前演出の演出態様の全てが特定の予告演出に相当するようにしてもよい。

【0196】

・本実施形態における変短状態は、普図ゲームの変動時間の短縮、普図当り抽選の抽選確率の向上、開閉羽根16の開放回数の増加、及び開閉羽根16の開放時間の増加のうち、少なくともいずれか1つを含んでいればよい。

【0197】

・本実施形態における変短状態は、特図変動ゲームの変動時間、特に、はずれ表示結果が確定停止表示される特図変動ゲームの変動時間が、非変短状態中に比して短縮されることであってもよい。

【0198】

・本実施形態において、大当たり判定用乱数の値が共通値と一致することを事前判定で判定する場合は、第2先読みコマンドを演出制御用CPU31aへ出力しなくてもよい。

・本実施形態では、第1先読みコマンドに含まれる情報として、大当たり判定用乱数自体を示す情報としてもよい。この場合には、こういった第1先読みコマンドを入力する演出制御用CPU31aが、コマンドで指示される大当たり判定用乱数を用いて所定の判定値、すなわち共通値や非共通値と一致するか否かといった判定を行うようにする。このため、この場合の演出制御用CPU31aは、実行条件成立時判定手段として機能する。

10

【0199】

・本実施形態において、事前演出の実行に関しては、主制御用CPU30aが入球権利に対応する図柄変動ゲームを先読み対象とし、この図柄変動ゲームの開始に先立って大当たり判定用乱数の値に基づく大当たり及びはずれの結果を事前に特定した上で、第1先読みコマンドを設定及び出力するようにしてもよい。この場合には、さらに大当たり判定用乱数の値に基づく大当たり及びはずれの結果を事前に特定した上で、リーチ判定用乱数や変動パターン振分用乱数を用いることで、先読み対象とする図柄変動ゲームが実際に行われる際の変動内容を特定した上で、各種先読みコマンドを設定及び出力することもできる。本別例では、このようにして各種先読みコマンドを設定及び出力する主制御用CPU30aが、予告制御手段として機能しうる。

20

【0200】

・本実施形態は、主制御用CPU30aが先読みコマンド設定処理の中で事前演出を伴わせるか否かについても振分け可能な構成で実現してもよい。例えば、主制御用CPU30aは、先読みコマンド設定処理の中で変動パターンまで特定し、それに応じた各種先読みコマンドを演出制御用CPU31aへと出力する。そして、演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから入力する各種先読みコマンドに応じて予め定めた演出（事前演出）を行わせる仕様としてもよい。これにより、主制御用CPU30aの事前判定に関する処理の負担は増加する一方、各種先読みコマンドに係る容量の削減に寄与することができる。

30

【0201】

・本実施形態において、先読みコマンド設定処理では、上始動入賞口15A又は下始動入賞口15Bで遊技球が入球検知されたときに取得された特図振分用乱数に対応する大当たりの種類を指示する特図種別先読みコマンドを設定及び出力するようにしてもよい。この特別図柄特図種別先読みコマンドとしては、特図振分用乱数そのものの値を指示してもよい。

【0202】

・本実施形態において、先読みコマンド設定処理の実行タイミングは、特別図柄入力処理の終了後から事前判定の対象となった図柄変動ゲームを開始させるための特別図柄開始処理が開始されるまでの期間中であれば、変更してもよい。

40

【0203】

・本実施形態では、遊技盤10の左方領域を転動するように遊技球を発射させた際に、始動入賞口15Aには遊技球が入球し得るが、始動入賞口15Bには遊技球が入球し得ないような位置に、始動入賞口15A、15Bを夫々配置してもよい。同様に、遊技盤10の右方領域を転動するように遊技球を発射させた際に、始動入賞口15Bには遊技球が入球し得るが、始動入賞口15Aには遊技球が入球し得ないような位置に、始動入賞口15A、15Bを夫々配置してもよい。

【0204】

・本実施形態では、主制御用CPU30aが、特図指定コマンドに代えて、当りの種類を示す制御コマンドを出力してもよい。なお、この制御コマンドは、当りの種類毎に設定

50

されたコマンドであって、特図の種類は特定できない。また、当りの種類毎に変動パターンを設定した場合には、変動パターン指定コマンドをもとに演出制御用CPU31aが、当りの種類を把握するようにしてもよい。

【0205】

- ・本実施形態において、当りの種類を変更してもよい。
- ・本実施形態は、特図と飾図を用いるパチンコ遊技機に具体化した但、特図のみを用いるパチンコ遊技機に具体化してもよい。

【0206】

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) 上記遊技機は、前記規定数設定手段は、前記当りの抽選結果が導出される場合に前記特定の予告演出に対して前記規定数を個々に新たに設定することを特徴とする。

10

【0207】

(ロ) 上記遊技機は、前記結果導出演出は、予め定めている前記結果導出演出の実行条件が成立した後、前記結果導出演出の開始条件の成立に基づいて開始されるようになっており、前記結果導出演出の実行条件が成立したが未だ開始されていない前記結果導出演出の回数である保留記憶数を記憶する記憶手段と、前記当り抽選の抽選に用いられ、所定の数値範囲で数値データを更新する数値データ更新手段と、前記結果導出演出の実行条件の成立時に、前記数値データ更新手段から数値データを抽出し、抽出された数値データが所定の判定値と一致するか否かの判定を行う実行条件成立時判定手段と、を備え、前記予告制御手段は、前記実行条件成立時判定手段の判定結果に基づいて判定対象とした前記結果導出演出の実行に先立って予告するように前記予告演出に係る制御を行うことを特徴とする。

20

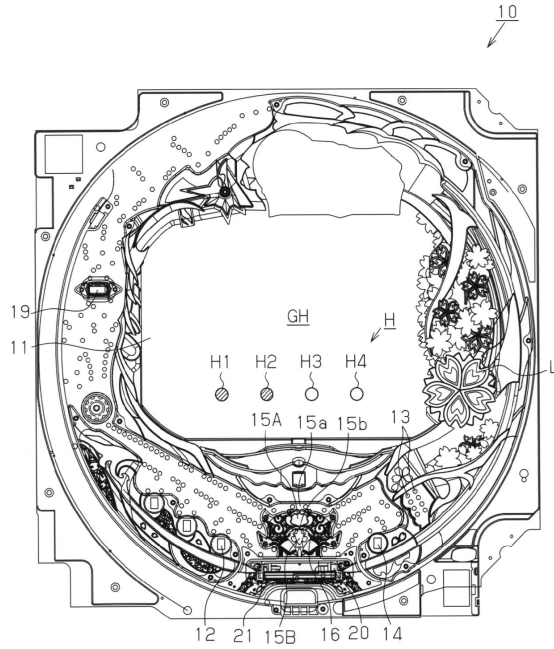
【符号の説明】

【0208】

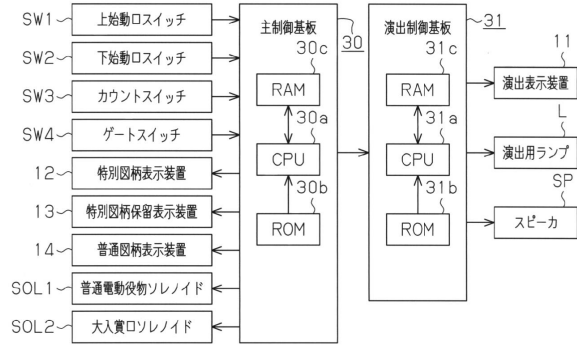
E F ...エフェクト画像、G H ...画像表示部、G b ...先読み背景、H ...保留画像表示領域、H 1 ~ H 4 ...個別表示領域、S T ...スロット画像、S W 1 ...上始動口スイッチ、S W 2 ...下始動口スイッチ、X 1 ...保留画像、1 0 ...遊技盤、1 1 ...演出表示装置、1 5 A ...上始動入賞口、1 5 B ...下始動入賞口、3 0 ...主制御基板、3 0 a ...主制御用CPU、3 0 b ...主制御用ROM、3 0 c ...主制御用RAM、3 1 ...演出制御基板、3 1 a ...演出制御用CPU、3 1 b ...演出制御用ROM、3 1 c ...演出制御用RAM。

30

【図 1】



【図 2】



【図 3】

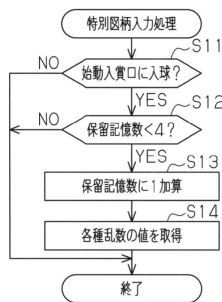
(a)

大当たり抽選の 当否	保留 記憶数	リーチ 判定用乱数	変動パターン 振分用乱数	変動 パターン	変動内容
はずれ	0, 1	0~28	0~162	P4~P6	NR
			163~221	P7~P9	SR1
			222~238	P10~P12	SR2
		29~240	0~238	P1	通常変動
	2	0~18	0~153	P4~P6	NR
			154~218	P7~P9	SR1
			219~238	P10~P12	SR2
		19~240	0~238	P2	短縮変動
	3	0~2	0~133	P4~P6	NR
			134~205	P7~P9	SR1
			206~238	P10~P12	SR2
		3~240	0~238	P3	超短縮変動

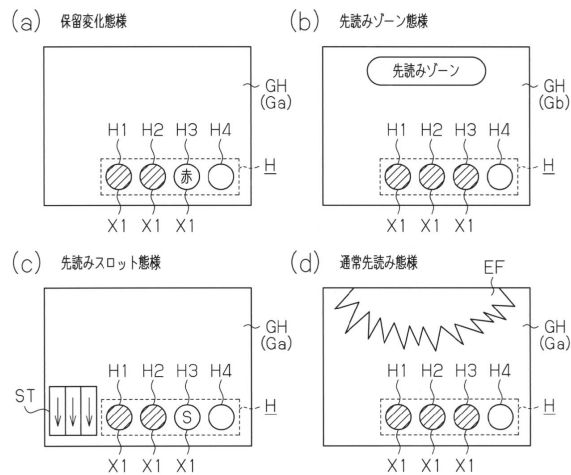
(b)

大当たり抽選の 当否	大当たりの種類	変動パターン 振分用乱数	変動パターン	変動内容
大当たり	A	0~64	P13~P15	NR
		65~144	P16~P18	SR1
		145~238	P19~P21	SR2
	B	0~79	P13~P15	NR
		80~237	P16~P18	SR1
		238	P19~P21	SR2

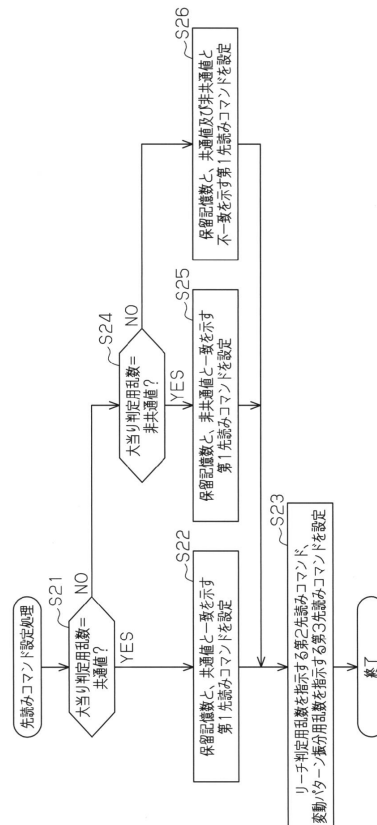
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【 図 7 】

上位バイト	下位バイト	判定の結果	リーチ判定用 品数 (241)	変動・タン 振動用品数 (239)
D0H	00H~7FH		0~127	
D1H	00H~70H		128~240	
D2H	00H~7FH			0~127
D3H	00H~6EH			128~238
D4H	00H	保1共通当り		
	01H	保2共通当り		
	02H	保3共通当り		
	03H	保4共通当り		
	04H	保1共通当り		
	05H	保2共通当り		
	06H	保3共通当り		
	07H	保4共通当り		
D5H	08H	保1はずれ		
	09H	保2はずれ		
	0AH	保3はずれ		
	0BH	保4はずれ		

【 図 8 】

実行中 判定処理	保留内 判定処理	事前演出 判定処理	先読みカウンタ判定処理 保留変化	先読みタイプ 判定処理	第1先読みコンパンド判定処理	演出影響 決定処理
はずれ変動の実行中	保留内の全て完全はずれ	保留内の全て事前演出に非劣要	カウンタ=0	カウンタ≠0	D4H00H~03H	2-1
			カウンタ=0		D4H04H~07H/D5H系	2-2
			カウンタ=0	カウンタ=0	D4H00H~03H	3-1
			カウンタ=0		D4H04H~07H/D5H系	3-2
はずれ変動の実行中	保留内の全て完全はずれ	保留内の全て事前演出に非劣要	上記以外	A	D4H00H~03H	1-1
					D4H04H~07H/D5H系	1-2
				B	D4H00H~03H	1-3
					D4H04H~07H/D5H系	1-4
上記以外	上記以外	上記以外				なし
上記以外	上記以外	上記以外				なし
上記以外	上記以外	上記以外				なし

【圖 9】

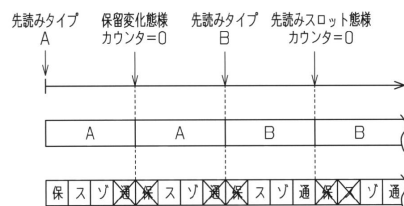
(a) 保留變化態様用

天井決定テーブル	天井ゲーム数					合計
	200	300	400	500	600	
5-1	10	20	51	80	90	251

(b) 先読みスロット態様用

天井決定テーブル	天井ゲーム数					合計
	700	800	900	1000	1100	
5-2	10	20	51	80	90	251

【 図 1 0 】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2002-136700(JP,A)
特開2009-112618(JP,A)
特開2004-201918(JP,A)
特開2008-228907(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02