

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5788690号
(P5788690)

(45) 発行日 平成27年10月7日 (2015. 10. 7)

(24) 登録日 平成27年8月7日 (2015. 8. 7)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2011-39390 (P2011-39390)
 (22) 出願日 平成23年2月25日 (2011. 2. 25)
 (65) 公開番号 特開2012-176026 (P2012-176026A)
 (43) 公開日 平成24年9月13日 (2012. 9. 13)
 審査請求日 平成25年6月28日 (2013. 6. 28)

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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

大当りになるか否かを判定する大当り判定手段と、前記大当り判定手段の判定結果を示す特別図柄を導出する図柄変動ゲームを表示する特別図柄表示手段と、を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定められた大当り表示結果が表示された場合には、特別入賞手段が開閉動作する大当り遊技が付与される遊技機において、

前記図柄変動ゲームが実行される場合に当該図柄変動ゲームに伴う演出を実行する演出実行手段と、

前記大当り判定手段の判定結果に基づいて、図柄変動ゲームが大当りとなる可能性を示唆する予告演出を実行させるか否かを判定する予告判定手段と、

前記大当り判定手段の判定結果に基づいて、図柄変動ゲームに伴う演出内容を決定する演出内容決定手段と、

前記演出内容決定手段が決定した演出内容に基づき前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、

前記予告判定手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、否定の場合と比較して、高確率で予告演出を実行させることを決定するように構成されており、

前記演出内容決定手段は、図柄変動ゲームに伴う演出内容として、予告演出の実行可否を報知する第1演出と、予告演出が実行される可能性を複数の演出段階で示唆する第2演出とを決定可能に構成されており、

前記演出内容決定手段は、

10

20

前記第1演出を決定したとき、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合には、予告演出が実行されることを報知する第1報知演出内容を決定する一方、前記予告判定手段の判定結果が否定の場合には、予告演出が実行されないことを報知する第1否報知演出内容を決定し、

前記第2演出を決定したとき、前記予告演出が実行される可能性を前記複数の演出段階のうち何れの演出段階で示唆するかを決定し、その決定においては、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合には、予告演出が実行される可能性が高いことを示唆する演出段階の第2演出内容ほど決定しやすい一方、前記予告判定手段の判定結果が否定の場合には、予告演出が実行される可能性が低いことを示唆する演出段階の第2演出内容ほど決定しやすく、

10

前記演出内容決定手段は、

1回の図柄変動ゲームに伴う演出内容として、飾り図柄を変動表示させてから一旦停止表示させるまでの変動サイクルが複数回実行される擬似連続演出が実行される場合、各変動サイクルの演出内容としてそれぞれ第1演出を決定可能に構成されており、

前記第1演出を決定したとき、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合には、前記第1報知演出内容を最後の変動サイクルの演出内容として決定する一方、前記予告判定手段の判定結果が否定の場合には、前記第1否報知演出内容を最後の変動サイクルの演出内容として決定するように構成されており、

最後の変動サイクル以外の変動サイクルでは、前記第1否報知演出内容を決定可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性を示唆する予告演出が実行される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

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

30

【0003】

そして、このような遊技機の中には、図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性を予め示唆する予告演出を実行する遊技機も存在する（例えば、特許文献1）。特許文献1に記載の遊技機では、予告演出（示唆演出）として「魚群」の演出が実行可能に構成されている（特許文献1の段落[0029]等参照）。魚群の演出が実行されると、変動表示の開始後、リーチ状態となってから4秒から6秒が経過する間に複数の魚の群れ（魚群）が画面の右から左へと進行する演出が行われる。この演出が行われた場合には、変動後の表示結果がほぼ5割の確率で大当たりとなるようになっている。これにより、遊技者は、魚群の演出が実行された場合には、他の予告演出が実行される場合よりも、大当たり期待度が高いことを認識することができる。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2003-265731号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

50

ところで、このようなパチンコ遊技機では、大当たり確率に応じて魚群の演出の出現率は低くなっている一方で、魚群の演出が出現しなければ、大当たりへの期待感を高めることができなかった。このため、遊技者は、まず、魚群の演出が出現するか否かについてのみ注目するようになっていた。従って、遊技が単調となり、遊技の興味が低下する虞があった。

【 0 0 0 6 】

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、予告演出の出現態様のバリエーションを増やして遊技の興趣を向上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】

【 0 0 0 7 】

上記問題点を解決するために、請求項 1 に記載の発明は、大当たりになるか否かを判定する大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果を示す特別図柄を導出する図柄変動ゲームを表示する特別図柄表示手段と、を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定められた大当たり表示結果が表示された場合には、特別入賞手段が開閉動作する大当たり遊技が付与される遊技機において、前記図柄変動ゲームが実行される場合に当該図柄変動ゲームに伴う演出を実行する演出実行手段と、前記大当たり判定手段の判定結果に基づいて、図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性を示唆する予告演出を実行させるか否かを判定する予告判定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果に基づいて、図柄変動ゲームに伴う演出内容を決定する演出内容決定手段と、前記演出内容決定手段が決定した演出内容に基づき前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記予告判定手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、否定の場合と比較して、高確率で予告演出を実行させることを決定するように構成されており、前記演出内容決定手段は、図柄変動ゲームに伴う演出内容として、予告演出の実行可否を報知する第 1 演出と、予告演出が実行される可能性を複数の演出段階で示唆する第 2 演出とを決定可能に構成されており、前記演出内容決定手段は、前記第 1 演出を決定したとき、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合には、予告演出が実行されることを報知する第 1 報知演出内容を決定する一方、前記予告判定手段の判定結果が否定の場合には、予告演出が実行されないことを報知する第 1 否報知演出内容を決定し、前記第 2 演出を決定したとき、前記予告演出が実行される可能性を前記複数の演出段階のうち何れの演出段階で示唆するかを決定し、その決定においては、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合には、予告演出が実行される可能性が高いことを示唆する演出段階の第 2 演出内容ほど決定しやすい一方、前記予告判定手段の判定結果が否定の場合には、予告演出が実行される可能性が低いことを示唆する演出段階の第 2 演出内容ほど決定しやすく、前記演出内容決定手段は、1 回の図柄変動ゲームに伴う演出内容として、飾り図柄を変動表示させてから一旦停止表示させるまでの変動サイクルが複数回実行される擬似連続演出が実行される場合、各変動サイクルの演出内容としてそれぞれ第 1 演出を決定可能に構成されており、前記第 1 演出を決定したとき、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合には、前記第 1 報知演出内容を最後の変動サイクルの演出内容として決定する一方、前記予告判定手段の判定結果が否定の場合には、前記第 1 否報知演出内容を最後の変動サイクルの演出内容として決定するように構成されており、最後の変動サイクル以外の変動サイクルでは、前記第 1 否報知演出内容を決定可能に構成されていることを要旨とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 1 】

本発明によれば、予告演出の出現態様のバリエーションを増やして遊技の興趣を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図 2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

10

20

30

40

50

【図 3】変動パターンを示す説明図。

【図 4】予告演出実行抽選の当選確率を示す説明図。

【図 5】第 1 示唆演出実行時の表示内容を示す説明図。

【図 6】第 2 示唆演出の演出内容の決定態様を示す説明図。

【図 7】(a) ~ (h) は、第 1 示唆演出を実行する図柄変動ゲームの演出態様を示す説明図。

【図 8】(a) ~ (h) は、第 2 示唆演出を実行する図柄変動ゲームの演出態様を示す説明図。

【発明を実施するための形態】

【0013】

10

以下、本発明をパチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図 1 ~ 図 8 にしたがって説明する。

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 が配設されている。演出表示装置 11 では、複数列（本実施形態では、3 列）の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームと、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出が実行される。本実施形態の図柄変動ゲームでは、複数列（本実施形態では、3 列）の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置 11 で実行される図柄変動ゲームでは、表示演出を多様化するための飾り図柄を用いて行われる。

【0014】

20

なお、本実施形態において演出表示装置 11 には、各列毎に [1] ~ [8] の 8 種類の数字が飾り図柄として表示されるようになっている。そして、本実施形態における演出表示装置 11 に確定停止表示された全列の飾り図柄が同一の場合には、その図柄組み合わせ（[222][777] など）から大当りを認識できる。一方、演出表示装置 11 に確定停止表示された全列の飾り図柄が異なる場合、又は 1 列の飾り図柄が他の 2 列の飾り図柄と異なる場合には、その図柄組み合わせ（[123][122][767] など）からはずれを認識できる。以下、大当りを認識できる図柄組み合わせを「大当りの図柄組み合わせ」、はずれを認識できる図柄組み合わせを「はずれの図柄組み合わせ」と示す。

【0015】

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

30

40

【0016】

また、演出表示装置 11 の左下には、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、複数種類の特別図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特別図柄は、大当りか否かの内部抽選（大当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

【0017】

そして、演出表示装置 11 には、特別図柄表示装置 12 の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、特別図柄表示装置 12 に大当りを認識し得る大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される場合には、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。また、特別図柄表示装置 12 にはずれを認識し得

50

るはずれ図柄（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 にもはずれの図柄組み合わせ（はずれ表示結果）が確定停止表示される。なお、「変動表示」とは、図柄を表示する表示装置 11, 12 に定める表示領域内において表示される図柄の種類が変化している状態である一方で、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄がゆれ変動状態で表示されている状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態である。そして、特別図柄表示装置 12 における図柄変動ゲームと、演出表示装置 11 における図柄変動ゲームは、その図柄変動ゲームに係る表示演出が同時に開始されるとともに、同時に終了する（すなわち、同時に特別図柄と飾り図柄が確定停止表示される）。

【0018】

10

また、本実施形態のパチンコ遊技機には、発射装置としての発射ハンドルが装備されている（図示しない）。この発射ハンドルは、パチンコ遊技機において遊技者が操作可能な位置に配置されている。そして、遊技者が発射ハンドルを操作することにより、遊技球が遊技盤 10 の遊技領域 13 に発射されるようになっている。

【0019】

また、本実施形態のパチンコ遊技機には、演出用操作手段としての演出用ボタン B T が装備されている（図 2 に示す）。この演出用ボタン B T は、パチンコ遊技機において、例えば、遊技球を貯留するための球皿ユニットの上面など、遊技者が遊技を行いながら（発射ハンドルを操作しながら）、操作可能な位置に配設されている。

【0020】

20

また、演出表示装置 11 の下方には、遊技球の入球口 15 a を有する始動入賞口 15 が配設されている。そして、始動入賞口 15 の奥方には入球した遊技球を検知する始動口スイッチ S W 1（図 2 に示す）が配設されている。始動入賞口 15 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。

【0021】

また、始動入賞口 15 の下方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 17 を備えた特別入賞手段としての大入賞口 18 が配設されている。大入賞口 18 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 2（図 2 に示す）が配設されている。大入賞口 18 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（例えば、14 個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口 18 は、大当り遊技中に大入賞口扉 17 の開動作によって開放されることで遊技球の入球が許容される。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

【0022】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当り遊技について説明する。

大当り遊技は、図柄変動ゲームにて各表示装置 11, 12 に大当り図柄が確定停止表示され、該ゲームの終了後、開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口 18（の大入賞口扉 17）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 回のラウンド遊技では、大入賞口 18 の大入賞口扉 17 の開閉が所定回数行われる。また、1 回のラウンド遊技中に大入賞口 18 は、規定個数（入球上限個数（本実施形態では、8 個））の遊技球が入賞する、又は規定時間（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、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

40

【0023】

また、本実施形態では、通常演出モードと、特別演出モードを実行可能に構成されている。また、本実施形態における通常演出モード及び特別演出モードは、それぞれ背景画像の種類が異なっており、それら背景画像の種類から実行中（滞在中）の演出モードが特定

50

できるようになっている。また、実行中の演出モードが通常演出モードであるとき、移行抽選に当選した場合には、特別演出モードへ移行するようになっている。また、特別演出モード移行時には、抽選によって特別演出モードの滞在回数（滞在期間）が決定される。そして、特別演出モードの実行が開始してから、抽選によって決定された滞在回数の図柄変動ゲームの実行が終了したことを契機に、通常演出モードへ移行するようになっている。

【 0 0 2 4 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、1回の図柄変動ゲームにおいて、表示された全列の飾り図柄の変動開始から、全列の飾り図柄の一旦停止表示までを1回とする変動サイクルを複数回、連続して実行する擬似連続演出を実行可能に構成している。なお、擬似連続演出は、特別図柄表示装置12で行われる1回の図柄変動ゲーム中に、演出表示装置11で行われる図柄変動ゲーム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球の遊技球が始動入賞口15に入球したことに對して行われるものである。すなわち、擬似連続演出を伴う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。

【 0 0 2 5 】

次に、パチンコ遊技機の制御構成を図2にしたがって説明する。

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

【 0 0 2 6 】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31の具体的構成を説明する。

主制御基板30には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用CPU30aと、主制御用CPU30aの制御プログラムを格納する主制御用ROM30bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM30cが設けられている。そして、主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1, SW2が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用CPU30aには、特別図柄表示装置12が接続されている。

【 0 0 2 7 】

また、主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数及び変動パターン振分用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。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。リーチ判定用乱数は、大当たり抽選で非当選の場合に、図柄変動ゲームにてリーチ演出を実行するか否かを決定するためのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを選択する際に用いる乱数である。また、主制御用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、タイム値、フラグなど）が記憶（設定）される。

【 0 0 2 8 】

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラムや、各種の判定値（大当たり判定値など）が記憶されている。例えば、主制御用ROM30bには、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当たりか否かの内部抽選で用いる判定値であり、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。また、主制御用ROM30bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、リーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。

【 0 0 2 9 】

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、図柄変動ゲームが開始してから図柄変動ゲームが終了するまでの間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの演出内容及び演出時間（変動時間）を特定し得る。また、変動パターンには、大当りのときに決定される大当り演出用の変動パターンと、はずれのときに決定されるはずれ演出用の変動パターンがある。また、はずれ演出用の変動パターンには、リーチ演出を演出内容に含むはずれリーチ演出用の変動パターンと、リーチ演出を演出内容に含まないはずれ通常演出用の変動パターンがある。本実施形態では、図3に示すように、はずれ通常演出用の変動パターンとして変動パターンHP1、はずれリーチ演出用の変動パターンとして変動パターンHP2～HP5、大当り演出用の変動パターンとして変動パターンHP6～HP10が主制御用ROM30bに記憶されている。

10

【0030】

また、リーチ演出は、演出表示装置11の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが形成されてから、最終的に図柄組み合わせ（大当り又ははずれの図柄組み合わせ）が導出されるまでの間に行われる演出である。なお、変動パターンHP1に基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経ることなく最終的にはずれの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、変動パターンHP2～HP5に基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的にはずれの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、変動パターンHP6～HP9に基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、変動パターンHP10に基づいて行われる図柄変動ゲームでは、突当り演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせが確定停止表示されるように展開される。なお、突当り演出とは、3列の飾り図柄が同時に一旦停止表示される演出であり、本実施形態では、大当りの図柄組み合わせを形成する3列の飾り図柄が同時に一旦停止表示される演出である。

20

【0031】

また、リーチ演出が実行される変動パターンHP2～HP9では、実行されるリーチ演出が異なる。具体的には、変動パターンHP2、HP6に基づいて行われる図柄変動ゲームではノーマルリーチ演出が実行され、変動パターンHP3～HP5、HP7～HP9に基づいて行われる図柄変動ゲームではスーパーリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出とスーパーリーチ演出は、リーチ演出の種類を示している。ノーマルリーチ演出とは、演出表示装置11において、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後、残り1列（本実施形態では、中列）が変動されて、飾り図柄が導出される演出内容のリーチ演出である。また、スーパーリーチ演出とは、リーチ演出の演出内容が2段階で構成されたものであり、ノーマルリーチ演出が実行されて、全列の飾り図柄が一旦停止表示された後又は中列の飾り図柄の変動表示中、例えば、キャラクタが登場し、登場キャラクタの名称で呼ばれる「リーチ」へ移行（発展）して飾り図柄が導出される演出内容のリーチ演出である。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出が1段階目となり、ノーマルリーチ演出から発展する内容となっている。

30

【0032】

また、変動パターンには、擬似連続演出を実行したときの変動サイクルの回数が定められている。本実施形態において、変動パターンHP1～HP3、HP6、HP7には、変動サイクルの回数が定められていない（擬似連続演出を演出内容に含んでいない）。また、変動パターンHP4、HP8には、変動サイクルの回数として「2回」が定められている。また、変動パターンHP5、HP9には、変動サイクルの回数として「3回」が定められている。また、変動パターンHP10には、変動サイクルの回数として「4回」が定められている。

40

【0033】

次に、図2に示す演出制御基板31について説明する。

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、

50

演出制御用CPU31aの制御プログラムを格納する演出制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM31cが設けられている。演出制御用CPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用CPU31aには、演出用ボタンBTが接続されている。そして、演出制御用CPU31aは、演出用ボタンBTが押下操作された際に出力する操作信号を入力することで、演出用ボタンBTが操作されたことを認識する。また、演出制御用ROM31bには、各種の画像表示用データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

10

【0034】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

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

【0035】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用CPU30aは、始動口スイッチSW1から検知信号を入力しているか否かに基づき、始動入賞口15に遊技球が入球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。その一方で、前記判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、各種乱数の値（本実施形態では、大当たり判定用乱数及び変動パターン振分用乱数の値）を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

20

【0036】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームの実行中、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、つまり、図柄変動ゲームの実行中又は大当たり遊技中である場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

30

【0037】

一方、実行条件判定の判定結果が否定（図柄変動ゲーム中ではなく、且つ大当たり遊技中ではない）の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されてい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、読み出した大当たり判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かの大当たり判定をする。この大当たり判定の判定結果が肯定の場合、つまり、大当たりの場合、主制御用CPU30aは、大当たりとなる図柄変動ゲームを実行させるための大当たり変動処理を実行する。大当たり変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄として大当たり図柄を決定する。大当たり変動処理において主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、複数種類の中から大当たり演出用の変動パターンを選択し、決定する。このとき、本実施形態では、主制御用CPU30aは、変動パターンHP6～HP10のうち何れかの変動パターンを選択する。

40

【0038】

なお、本実施形態における主制御用CPU30aは、大当たりのとき、ノーマルリーチ演出のみを演出内容に含む変動パターンHP6よりも、スーパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターンHP7～HP9を決定し易くなっている。また、主制御用CPU30aは

50

、大当りのとき、スーパーリーチ演出を演出内容に含む大当り演出用の変動パターンＨＰ 7～ＨＰ 9のうち、変動パターンに定められた変動サイクルの回数が多い変動パターンＨＰ 9を最も決定しやすく、定められた変動サイクルの回数が少ない変動パターンＨＰ 7を最も決定し難くなっている。なお、本実施形態では、大当り演出用の変動パターンにのみ、変動サイクルの回数として「４回」が定められた変動パターン（変動パターンＨＰ 10）を備えている。本実施形態において主制御用ＣＰＵ 30 aは、大当りを認識できる変動サイクルの回数「４回」が定められた変動パターンＨＰ 10を、大当りのとき、大当り演出用の変動パターンＨＰ 6～ＨＰ 10のうち、最も決定し難くなっている。そして、主制御用ＣＰＵ 30 aは、大当り変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

10

【 0 0 3 9 】

一方、上記大当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用ＣＰＵ 30 aは、大当り判定用乱数の値が大当りとなる値ではないことからはずれを認識する。そして、主制御用ＣＰＵ 30 aは、リーチ判定用乱数の値を読み出し、当該リーチ判定用乱数の値と、主制御用ＲＯＭ 30 bに記憶されているリーチ判定値が一致するか否かのリーチ判定を行う。このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用ＣＰＵ 30 aは、リーチ抽選に当選したことから、リーチ演出が行われてはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのリーチ変動処理を実行する。リーチ変動処理において主制御用ＣＰＵ 30 aは、特別図柄表示装置 1 2に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、はずれ図柄を決定した主制御用ＣＰＵ 30 aは、主制御用ＲＡＭ 30 cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、複数種類の中からはずれリーチ演出用の変動パターンを選択し、決定する。このとき、本実施形態では、主制御用ＣＰＵ 30 aは、変動パターンＨＰ 2～ＨＰ 5のうち何れかの変動パターンを決定する。

20

【 0 0 4 0 】

なお、本実施形態における主制御用ＣＰＵ 30 aは、はずれのとき、ノーマルリーチ演出のみを演出内容に含む変動パターンＨＰ 2を、スーパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターンＨＰ 3～ＨＰ 5よりも決定し易くなっている。また、主制御用ＣＰＵ 30 aは、はずれのとき、スーパーリーチ演出を演出内容に含むはずれリーチ演出用の変動パターンＨＰ 3～ＨＰ 5のうち、変動パターンに定められた変動サイクルの回数が多い変動パターンＨＰ 3を最も決定しやすく、定められた変動サイクルの回数が多い変動パターンＨＰ 5を最も決定し難くなっている。そして、主制御用ＣＰＵ 30 aは、リーチ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

30

【 0 0 4 1 】

このように、本実施形態では、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合よりも、スーパーリーチ演出が実行された方が、大当りへの期待感が高まるようになっている。また、スーパーリーチ演出が実行される場合でも、実行された擬似連続演出における変動サイクルの回数が多いほど、大当りへの期待感が高まるようになっている。

【 0 0 4 2 】

一方、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用ＣＰＵ 30 aは、リーチ演出が行われないではずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ変動処理を実行する。はずれ変動処理において主制御用ＣＰＵ 30 aは、特別図柄表示装置 1 2に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、はずれ図柄を決定した主制御用ＣＰＵ 30 aは、主制御用ＲＡＭ 30 cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、複数種類の中からはずれ通常演出用の変動パターンを選択し、決定する。このとき、本実施形態では、主制御用ＣＰＵ 30 aは、変動パターンＨＰ 1を決定する。そして、主制御用ＣＰＵ 30 aは、はずれ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

40

【 0 0 4 3 】

また、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用ＣＰＵ

50

30 a は、決定した内容にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御基板 31 (演出制御用 CPU 31 a) に出力する。具体的に言えば、主制御用 CPU 30 a は、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力するとともに、特別図柄を変動表示させるように特別図柄表示装置 12 の表示内容を制御する。同時に、主制御用 CPU 30 a は、特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを出力する。そして、主制御用 CPU 30 a は、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了 (飾り図柄の確定停止表示) を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力するとともに、決定した特別図柄を確定停止表示させるように特別図柄表示装置 12 の表示内容を制御する。このように変動パターンを決定することによって擬似連続演出の実行を決定する主制御用 CPU 30 a が演出内容決定手段として機能する。なお、本実施形態では、主制御用 CPU 30 a が、大当たり判定手段及びリーチ判定手段として機能する。

10

【0044】

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

演出制御基板 31 の演出制御用 CPU 31 a は、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置 11 に確定停止表示させる飾り図柄 (図柄組み合わせ) を決定する。具体的には、演出制御用 CPU 31 a は、大当たり図柄が指定された場合、[111][222][333][444][555][666][777][888]の中から大当たりの図柄組み合わせを決定する。

20

【0045】

また、演出制御用 CPU 31 a は、はずれ図柄及びはずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせ (例えば、[343][656]など)の中からはずれの図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用 CPU 31 a は、はずれ図柄及びはずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含まないはずれの図柄組み合わせ (例えば、[234][566]など)の中からはずれの図柄組み合わせを決定する。

【0046】

また、演出制御用 CPU 31 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、各列の飾り図柄を変動表示させて図柄変動ゲームを開始するように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

30

【0047】

また、演出制御用 CPU 31 a は、指定された変動パターンに変動サイクルの回数が定められている場合 (擬似連続演出を演出内容に含む場合)には、擬似連続演出を実行する。

【0048】

演出制御用 CPU 31 a は、変動サイクルの回数が定められた (擬似連続演出を演出内容に含む) 変動パターンが指定された場合、当該変動パターンに定められた変動サイクルの回数を擬似連続回数として、図柄変動ゲームが終了するまでの間、演出制御用 RAM 31 c に記憶する。なお、演出制御用 CPU 31 a は、変動サイクルの実行開始毎に、擬似連続回数を読み出して、1 減算し、当該減算後の値を、図柄変動ゲームが終了するまでの間、演出制御用 RAM 31 c に記憶する。また、演出制御用 CPU 31 a は、変動サイクルの実行開始毎に、変動サイクル実行回数を演出制御用 RAM 31 c から読み出して、1 加算し、当該加算後の変動サイクル実行回数を、図柄変動ゲームが終了するまでの間、演出制御用 RAM 31 c に記憶する。

40

【0049】

なお、本実施形態において、演出制御用 CPU 31 a は、演出制御用 RAM 31 c に記憶した擬似連続回数の値を参照して、残り何回の変動サイクルを実行するかについて特定することができる。また、演出制御用 CPU 31 a は、演出制御用 RAM 31 c に記憶し

50

た変動サイクル実行回数の値を参照して、実行する変動サイクルが何回目の変動サイクルであるかについて特定することができる。

【 0 0 5 0 】

また、変動サイクルの回数が定められた変動パターンが指定された場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、特定した変動サイクルの回数に応じて、最終回の変動サイクルにおいて確定停止表示させる図柄組み合わせ以外に、最終回以外の変動サイクル毎に一旦停止表示させるはずれの図柄組み合わせを決定する。

【 0 0 5 1 】

なお、本実施形態において演出制御用 CPU 3 1 a は、最終回以外の変動サイクルにて、中列に擬似連報知図柄が一旦停止表示させる擬似連の図柄組み合わせを一旦停止表示させることを決定する。なお、本実施形態において、擬似連報知図柄は、星を模した星図柄（ [] ）としている。

10

【 0 0 5 2 】

演出制御用 CPU 3 1 a は、最終回以外の変動サイクルのうち、図柄変動ゲームにおける 1 回目（最初）の変動サイクルでは、左列の飾り図柄と右列の飾り図柄が異なるとともに、中列に擬似連報知図柄が一旦停止表示される擬似連の図柄組み合わせ（例えば、[1 5] [6 3] など）を一旦停止表示させることを決定する。一方、演出制御用 CPU 3 1 a は、最終回以外の変動サイクルのうち、図柄変動ゲームにおける 2 回目以降の変動サイクルでは、左列の飾り図柄と右列の飾り図柄が同じであって、中列に擬似連報知図柄が一旦停止表示される擬似連の図柄組み合わせ（例えば、[1 1] [4 4] など）を一旦停止表示させることを決定する。

20

【 0 0 5 3 】

また、変動サイクルの回数が定められた変動パターンには、各変動サイクルの実行開始時点と、実行終了時点が予め定められており、演出制御用 CPU 3 1 a は、変動サイクルの実行開始時点において各列の飾り図柄を変動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。また、演出制御用 CPU 3 1 a は、変動サイクルの実行終了時点において、当該実行した変動サイクルが最終回以外の変動サイクルである場合には、先に決定した擬似連の図柄組み合わせを一旦停止表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 3 1 a は、変動サイクルの実行終了時点において、当該実行した変動サイクルが最終回の変動サイクルである場合には、先に決定した確定停止表示させる図柄組み合わせを一旦停止表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

30

【 0 0 5 4 】

また、本実施形態では、図柄変動ゲームが大当たりとなることを遊技者に期待させる予告演出を実行可能に構成されている。本実施形態における予告演出は、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された時点から、3 秒後、演出表示装置 1 1 にて実行されるようになっている。また、本実施形態における予告演出は、演出表示装置 1 1 にて、「煙草」の画像が表示されるようになっている。

【 0 0 5 5 】

本実施形態において、演出制御用 CPU 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、予告演出を実行するか否かを決定する予告演出実行抽選を行う。演出制御用 CPU 3 1 a は、予告演出実行抽選に当選したときには予告演出を実行することを決定する一方で、予告演出実行抽選に非当選のときには予告演出を実行しないことを決定する。本実施形態において演出制御用 CPU 3 1 a は、図 4 に示すように、指定された変動パターンの種類毎に、つまり、図柄変動ゲームの大当たり期待度毎に、予告演出実行抽選の当選確率を異ならせている。具体的には、演出内容（リーチ演出や変動サイクルの回数）の大当たり期待度が高い図柄変動ゲームの実行を指示する変動パターンが指定された場合には、大当たり期待度の低い図柄変動ゲームの実行を指示する変動パターンが指定された場合と比較して、高確率で予告演出の実行を決定している。例えば、本実施形態において演出制御用 CPU 3 1 a は、変動パターン HP 8 が指定された場合には、40 % の当選確率で予告演出実

40

50

行抽選を行っている。

【 0 0 5 6 】

なお、本実施形態では、図柄変動ゲームにおいて予告演出が実行されたときには約 5 割の確率で大当たりとなるように、大当たり抽選の当選確率、変動パターンの選択率及び予告演出実行抽選の当選確率が定められている。また、本実施形態におけるパチンコ遊技機では、予告演出以外にも図柄変動ゲームが大当たりとなることを遊技者に期待させる期待演出を実行可能に構成されている。そして、本実施形態では、大当たりとなることを認識できる期待演出を除いた、期待演出と比較した場合、最も大当たりを期待することのできる演出が予告演出となるように、予告演出実行抽選の当選確率が定められている。

【 0 0 5 7 】

10

また、本実施形態において予告演出は、実行中の演出モードの種類に関係なく実行されるようになっている。また、予告演出は、スーパーリーチ演出の演出内容が異なる（本実施形態では、登場するキャラクタが異なる）場合でも、当該スーパーリーチ演出の演出内容に関係なく実行されるようになっている。そのため、本実施形態のパチンコ遊技機では、何れの演出モードが実行されている場合であっても、更には、何れの演出内容でスーパーリーチ演出が実行される場合であっても、予告演出が実行されることを期待できるようになっている。

【 0 0 5 8 】

なお、本実施形態では、確定停止表示される図柄組み合わせを導出する際にリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させない演出内容を指定する変動パターン H P 1 及び変動パターン H P 1 0 が指定された場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、0 % の当選確率で予告演出実行抽選を行い、予告演出を実行しないことを決定する。

20

【 0 0 5 9 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、予告演出実行抽選にて当選した場合、予告演出の実行を決定したか否かを示す予告フラグに、予告演出の実行を決定したことを示す値（本実施形態では、「 1 」）を設定する。一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、予告演出実行抽選にて非当選の場合、予告フラグに、予告演出の実行を決定していないことを示す値（本実施形態では、「 0 」）を設定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄変動ゲームの終了を契機に、予告フラグに予告演出の実行を決定していないことを示す値を設定する。

【 0 0 6 0 】

30

また、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させてから 3 秒後（擬似連続演出実行時は、最終回の変動サイクルのみ）、演出制御用 C P U 3 1 a は、予告フラグに設定された値が「 1 」であるか否かを判定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、予告フラグに「 1 」が設定されているとき、予告演出を実行するように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、予告フラグに「 0 」が設定されているとき、予告演出を実行するように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御しない。このように本実施形態では、予告演出を実行するか否かを判定し、予告演出の実行有無を決定する演出制御用 C P U 3 1 a が予告判定手段として機能する。

【 0 0 6 1 】

次に、演出制御用 C P U 3 1 a が行う、演出モードの設定に係る制御について説明する。

40

図柄変動ゲーム開始時、実行中の演出モードが通常演出モードである場合（通常演出モードが設定されている場合）、演出制御用 C P U 3 1 a は、移行抽選を行う。この移行抽選に非当選の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、通常演出モードを引き続き実行するように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。一方、移行抽選に当選した場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別演出モードを設定し、特別演出モードを実行するように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。なお、本実施形態において、移行抽選の当選確率は、 $3 / 200$ （1.5 %）に定められている。

【 0 0 6 2 】

また、移行抽選に当選した場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別演出モードの滞在回

50

数を決定する。具体的には、演出制御用CPU31aは、30%の確率で「15回」、40%の確率で「20回」、30%の確率で「25回」を滞在回数として決定する。また、滞在回数を決定した演出制御用CPU31aは、当該滞在回数を演出制御用RAM31cに記憶する。

【0063】

また、図柄変動ゲーム開始時、実行中の演出モードが特別演出モードである場合、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶された滞在回数から1減算する。そして、演出制御用CPU31aは、減算後の滞在回数が「0（零）」である場合、通常演出モードを設定し、通常演出モードを実行するように演出表示装置11の表示内容を制御する。一方、減算後の滞在回数が「0」でない（「1」以上）場合、演出制御用CPU31aは、特別演出モードを引き続き実行するように演出表示装置11の表示内容を制御する。このように本実施形態では、通常演出モード又は特別演出モードを設定する演出制御用CPU31aが演出モード設定手段として機能する。

10

【0064】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、特別演出モード滞在中、図柄変動ゲームが開始してからリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるまで（擬似連続演出を実行する場合には、変動サイクル毎）に、予告演出を実行されることを示唆（又は報知）する示唆演出を実行する。示唆演出には、第1示唆演出（第1演出内容）と第2示唆演出（第2演出内容）がある。なお、本実施形態では、図柄変動ゲームが開始してから（擬似連続演出を実行する場合は、変動サイクルが開始してから）第1示唆演出の実行が開始される実行タイミングと、図柄変動ゲームが開始してから（擬似連続演出を実行する場合は、変動サイクルが開始してから）第2示唆演出の実行が開始される実行タイミングは、同一に設定されている。

20

【0065】

第1示唆演出では、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される前に、予告演出が実行されるか否かについて報知する。具体的には、第1示唆演出の実行時には、演出用ボタンBTの操作を有効とする操作期間が設定される。そして、操作期間にて演出用ボタンBTが操作された場合であって、予告演出の実行が決定されているときには、予告演出が実行されることを報知する。一方、操作期間にて演出用ボタンBTが操作されなかった場合、若しくは、演出用ボタンBTが操作される一方で予告演出の実行が決定されていない場合には、予告演出が実行されないことが報知される。なお、本実施形態では、予告演出が実行されることを報知する場合、演出表示装置11に「大成功」の画像が表示されるようになっている。一方、本実施形態では、予告演出が実行されないことを報知する場合、演出表示装置11に「大失敗」の画像が表示されるようになっている。

30

【0066】

また、第2示唆演出では、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後に予告演出が実行される可能性を複数の演出内容（演出段階）で示唆する。具体的には、第2示唆演出で実行された演出内容により、予告演出の出現率（実行される期待度）が異なるようになっている。本実施形態の第2示唆演出の演出内容（演出段階）として、高期待度演出内容、中期待度演出内容及び低期待度演出内容の3種類の演出内容が備えられている。なお、本実施形態では、低期待度演出内容で第2示唆演出が実行された際には、演出表示装置11にて1人のキャラクタが登場する。また、中期待度演出内容で第2示唆演出が実行された際には、演出表示装置11にて2人のキャラクタが登場する。また、高期待度演出内容で第2示唆演出が実行された際には、演出表示装置11にて3人のキャラクタが登場する。

40

【0067】

本実施形態の第1示唆演出では、予告演出が実行される可能性が「0%」であるか、「100%」であるかを報知するようになっている。その一方で、本実施形態の第2示唆演出では、予告演出が実行される可能性が「1%～99%」のうち、どのくらいの可能性であるかを演出内容によって示唆するようになっている。そのため、予告演出が実行される

50

可能性の低い演出内容で第2示唆演出が実行されたからといって、必ずしも予告演出が実行されないというわけではない。また、予告演出が実行される可能性の高い演出内容で第2示唆演出が実行されたからといって、必ずしも予告演出が実行されるというわけではない。

【0068】

以下、示唆演出の実行に係る制御について説明する。

まず、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力し、予告演出の実行有無を決定した後、第1示唆演出と第2示唆演出のうち何れの示唆演出を実行するか否かについて決定する。演出制御用CPU31aは、変動サイクルの回数が定められていない（擬似連続演出を演出内容に含まない）変動パターンが指定された場合、第2示唆演出よりも、第1示唆演出の実行を高確率で決定する。一方、演出制御用CPU31aは、変動サイクルの回数が定められた（擬似連続演出を演出内容に含む）変動パターンが指定された場合、第1示唆演出よりも、第2示唆演出の実行を高確率で決定する。

10

【0069】

まず、第1示唆演出の実行を決定した場合の演出制御用CPU31aの制御について説明する。

演出制御用CPU31aは、第1示唆演出の実行を決定した場合、図柄変動ゲーム開始後、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される所定時間前（本実施形態では、5秒前）まで、操作期間を設定する。この操作期間の設定により、演出用ボタンBTの操作は有効とされる。また、演出制御用CPU31aは、操作期間中は、演出用ボタンBTからの操作信号を入力したか否かの入力判定を行う。

20

【0070】

図5に示すように、演出制御用CPU31aは、操作期間中に演出用ボタンBTからの操作信号を入力した場合であって、擬似連続回数が「0」（最終回の変動サイクル又は擬似連続演出を実行しない図柄変動ゲーム）であるとき、予告フラグに設定された値を参照する。予告フラグに予告演出の実行が決定されたことを示す値「1」が設定されているとき、演出制御用CPU31aは、予告演出が実行されること報知するように演出表示装置11の表示内容を制御する。具体的には、このとき、演出制御用CPU31aは、「大成功」の画像を表示するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。その一方で、予告フラグに予告演出の実行が決定されていないことを示す値「0」が設定されているとき、演出制御用CPU31aは、予告演出が実行されないことを報知するように演出表示装置11の表示内容を制御する。具体的には、このとき、演出制御用CPU31aは、「大失敗」の画像を表示するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

30

【0071】

また、演出制御用CPU31aは、操作期間中に演出用ボタンBTからの操作信号を入力した場合であって、擬似連続回数が「1」以上（最終回以外の変動サイクル）であるとき、予告フラグに設定された値に関係なく、予告演出が実行されないことを報知するように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0072】

また、操作期間中に演出用ボタンBTからの操作信号を入力しなかった場合、演出制御用CPU31aは、操作期間の設定終了を契機に、予告フラグに設定された値にかかわらず、予告演出が実行されないことを報知するように演出表示装置11の表示内容を制御する。なお、この場合、予告フラグに設定された値が「1」である場合、実際には、予告演出が実行されるため、必ずしも予告演出が実行されないというわけではない。

40

【0073】

次に、第2示唆演出の実行を決定した場合の演出制御用CPU31aの制御について説明する。

演出制御用CPU31aは、第2示唆演出の実行を決定した場合、第2示唆演出の演出内容を決定する。前述のように、本実施形態では、第2示唆演出の演出内容として高期待度演出内容、中期待度演出内容及び低期待度演出内容の3種類の演出内容を実行可能に構

50

成されており、予告フラグに設定された値（予告演出の実行有無）に応じて、第2示唆演出の演出内容が決定される。

【0074】

まず、最初に演出制御用CPU31aは、擬似連続演出を実行しない場合には、図柄変動ゲームにおいて実行する第2示唆演出の演出内容を決定する。

本実施形態において演出制御用CPU31aは、図6に示すように、予告フラグに「1」が設定されている場合、つまり、予告演出の実行が決定されている場合、第2示唆演出の演出内容として、低期待度演出内容 中期待度演出内容 高期待度演出内容の順に決定しやすくなっている（高期待度演出内容を最も決定しやすい）。一方、演出制御用CPU31aは、予告フラグに「0」が設定されている場合、つまり、予告演出の実行が決定され

10

ていない場合、第2示唆演出の演出内容として、高期待度演出内容 中期待度演出内容 低期待度演出内容の順に決定しやすくなっている（低期待度演出内容を最も決定しやすい）。すなわち、第2示唆演出が実行されたとき、当該第2示唆演出の演出内容が高期待度演出内容である場合には、予告演出が実行されることへの期待感が高まるようになっている。

【0075】

また、演出制御用CPU31aは、擬似連続演出を実行しない場合に図柄変動ゲームにて実行する第2示唆演出の演出内容を決定すると、当該演出内容を特定可能な第2演出情報を、図柄変動ゲームが終了するまでの間、演出制御用RAM31cに記憶する。

【0076】

20

次に、演出制御用CPU31aは、擬似連続演出を演出内容に含む変動パターンが指定された場合、最終回の変動サイクルにて実行される第2示唆演出の演出内容が示唆する予告演出が実行される可能性以下の可能性を示唆する演出内容を、最終回以外の変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容として決定する。

【0077】

具体的には、演出制御用ROM31bには各変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容が予め決められた複数種類の実行パターンが記憶されており、演出制御用CPU31aは、複数種類の実行パターンの中から1つの実行パターンを決定することで各変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容を決定するようになっている。また、演出制御用ROM31bには、変動サイクルの回数に応じた実行パターンがそれぞれ複数種類記憶されている。実行パターンでは、今回の変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容が示唆する予告演出が実行される可能性が、次の変動サイクルにて実行される第2示唆演出の演出内容が示唆する予告演出が実行される可能性以下となるように決められている。

30

【0078】

また、演出制御用CPU31aは、予告フラグに「1」が設定されている場合、低期待度演出内容 中期待度演出内容 高期待度演出内容の順に、最終回の変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容として定められた実行パターンを決定しやすくなっている。つまり、演出制御用CPU31aは、予告フラグに「1」が設定されている場合、最終回の変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容として高期待度演出内容が定めら

40

【0079】

一方、演出制御用CPU31aは、予告フラグに「0」が設定されている場合、高期待度演出内容 中期待度演出内容 低期待度演出内容の順に、最終回の変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容として定められた実行パターンを決定しやすくなっている。つまり、演出制御用CPU31aは、予告フラグに「0」が設定されている場合、最終回の変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容として低期待度演出内容が定められた実行パターンを最も決定しやすい。

【0080】

また、演出制御用CPU31aは、実行パターンを決定すると、当該実行パターンを特

50

定可能な実行パターン情報を、図柄変動ゲームが終了するまでの間、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶する。

【 0 0 8 1 】

そして、擬似連続演出を実行しない場合であって、第 2 示唆演出を実行するとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 演出情報から特定可能な演出内容で第 2 示唆演出を実行するように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、擬似連続演出を実行する場合であって、第 2 示唆演出を実行するとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、実行している変動サイクルが図柄変動ゲームにおいて何回目の変動サイクルであるかを特定する。それとともに、演出制御用 C P U 3 1 a は、実行パターン情報から特定可能な実行パターンにおいて、特定した変動サイクルで実行する第 2 示唆演出の演出内容として定められた演出内容の第 2 示唆演出を実行するように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

10

【 0 0 8 2 】

このように第 1 示唆演出と第 2 示唆演出の何れの示唆演出を実行するか否かについて決定するとともに、各示唆演出の演出内容（又は導出内容）を決定する演出制御用 C P U 3 1 a が、演出内容決定手段として機能する。また、本実施形態において、演出制御用 C P U 3 1 a が演出制御手段として機能する。

【 0 0 8 3 】

ここで、特別演出モード中、第 1 示唆演出が実行される図柄変動ゲームの演出態様について、図 7 に基づき説明する。

なお、図 7 に示す図柄変動ゲームは、変動サイクルの回数として「 2 回」が定められた大当たり演出用の変動パターン H P 8 に基づく図柄変動ゲームであるものとする。また、図 7 に示す図柄変動ゲームでは、予告演出の実行が決定されたものとする。また、図 7 に示す図柄変動ゲームでは、第 1 示唆演出が実行されるものとする。

20

【 0 0 8 4 】

図 7 (a) に示すように、 1 回目（最初）の変動サイクルにおいて、第 1 示唆演出が実行される。演出用ボタン B T が操作されると、図 7 (b) に示すように、予告演出が実行されないことを示す「大失敗」の画像が画像表示部 G H に表示される。このとき、遊技者は、予告演出が実行されないことへの不安感を抱くものの、次の変動サイクルが実行されるが故に「大失敗」の画像が表示されたものであることへの期待感を抱き、一旦停止表示される 3 列の図柄組み合わせに（特に中列に星図柄に一旦停止表示されるか否かについて）注目する。

30

【 0 0 8 5 】

また、最初の変動サイクル終了時には、図 7 (c) に示すように、左列及び右列に一旦停止表示される飾り図柄が異なる擬似連の図柄組み合わせが画像表示部 G H に一旦停止表示される。これにより、先の「大失敗」の画像は、最終回の変動サイクルでないが故に導出された表示結果であることを遊技者は認識し、次以降の変動サイクルにおける第 1 示唆演出では「大成功」の画像が表示されることを期待する。

【 0 0 8 6 】

そして、 2 回目（最終回）の変動サイクルが実行されると、図 7 (d) に示すように、画像表示部 G H に第 1 示唆演出が実行される。演出用ボタン B T が操作されると、図 7 (e) に示すように、予告演出が実行されることを示す「大成功」の画像が画像表示部 G H に表示される。このとき、遊技者は、予告演出が実行されることを認識するとともに、実行中の変動サイクルが最終回の変動サイクルであることを認識する。

40

【 0 0 8 7 】

次に、図 7 (f) に示すようにリーチの図柄組み合わせが画像表示部 G H に一旦停止表示される。その後、図 7 (g) に示すように、予告演出が画像表示部 G H に実行される。このとき、遊技者は大当たりとなることへの期待感を高める。その後、スーパーリーチ演出が実行され、図 7 (h) に示すように、最終的には大当たりの図柄組み合わせが画像表示部 G H に確定停止表示される。

【 0 0 8 8 】

50

次に、特別演出モード中、第2示唆演出が実行される図柄変動ゲームの演出態様について、図8に基づき説明する。

なお、図8に示す図柄変動ゲームは、変動サイクルの回数として「3回」が定められた大当たり演出用の変動パターンHP9に基づく図柄変動ゲームであるものとする。また、図8に示す図柄変動ゲームでは、予告演出の実行が決定されたものとする。また、図8に示す図柄変動ゲームでは、第2示唆演出が実行されるものとする。また、図8に示す図柄変動ゲームの1回目の変動サイクルでは低期待度演出内容、2回目の変動サイクルでは中期期待度演出内容、3回目の変動サイクルでは高期待度演出内容で、それぞれ第2示唆演出を実行することが決定されたものとする。

【0089】

図8(a)に示すように、画像表示部GHでは、1回目(最初)の変動サイクルが実行され、当該1回目の変動サイクル中に、前提の通り、低期待度演出内容で第2示唆演出が画像表示部GHに実行される。1回目の変動サイクル終了時には、図8(b)に示すように、左列の飾り図柄と右列の飾り図柄が異なるとともに、中列に擬似連報知図柄が一旦停止表示される擬似連の図柄組み合わせが画像表示部GHに一旦停止表示される。また、2回目の変動サイクルでは、図8(c)に示すように、中期期待度演出内容で第2示唆演出が画像表示部GHに実行される。2回目の変動サイクル終了時には、図8(d)に示すように、左列の飾り図柄と右列の飾り図柄が同じであって、中列に擬似連報知図柄が一旦停止表示される擬似連の図柄組み合わせが画像表示部GHに一旦停止表示される。左列の飾り図柄と右列の飾り図柄が同じであって、中列に擬似連報知図柄が一旦停止表示される擬似連の図柄組み合わせが一旦停止表示される際には、左列及び右列の飾り図柄が一旦停止表示させたとき、遊技者に、リーチ演出の実行が開始され、最終回の変動サイクルであるとして一時的に思わせることができる。その後、中列に星図柄を一旦停止表示させることで、次の変動サイクルがあることを認識させて、遊技者を驚かせることができる。このとき、次の変動サイクルでは今回の変動サイクルで実行された演出内容よりも予告演出が実行されることを期待できる演出内容で第2示唆演出が実行されることを期待させる。

【0090】

その後、3回目(最終回)の変動サイクルにおいて、図8(e)に示すように、高期待度演出内容で第2示唆演出が画像表示部GHに実行される。このとき、遊技者に、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後に、予告演出が実行されることを期待させる。

【0091】

そして、図8(f)に示すようにリーチの図柄組み合わせが画像表示部GHに一旦停止表示される。その後、図8(g)に示すように、予告演出が画像表示部GHに実行される。このとき、遊技者は大当たりとなることへの期待感を高める。その後、スーパーリーチ演出が実行され、図8(h)に示すように、最終的には大当たりの図柄組み合わせが画像表示部GHに確定停止表示される。

【0092】

上記実施形態によれば、以下のような効果を得ることができる。

(1) 示唆演出には、予告演出の実行有無を報知する第1示唆演出(第1演出内容)と、予告演出が実行される可能性(確率)を複数の演出内容(演出段階)で示唆する第2示唆演出(第2演出内容)がある。これによれば、第1示唆演出が実行された場合には、遊技者に予告演出が実行されることが報知されるか否かについて注目させることができる。その一方で、第2示唆演出が実行された場合には、予告演出が実行される可能性が高い演出内容で第2示唆演出が実行されるか否かに注目させるとともに、予告演出が実際に実行されるか否かについて注目させることができる。したがって、示唆演出の出現態様のバリエーションを増やして遊技に対する興味を向上させることができる。

【0093】

(2) 予告演出は、演出モードに関係なく実行されるようにする一方で、示唆演出は特別演出モード(特定の演出モード)実行時にのみ実行されるようにした。このため、遊技者にどのような演出モードが実行されているかについても注目させることができる。また

10

20

30

40

50

、予告演出は、どの演出モードが実行されている場合でも実行されるため、出現率が高くなり、遊技者に大当たり期待度が高いことを認識させやすくなる。一方、第1示唆演出及び第2示唆演出は、特別演出モード実行時にのみ実行されるため、遊技者を飽きさせることがない。

【0094】

(3) 擬似連続演出が実行される場合、各変動サイクルにて第2示唆演出を実行するようにした。そして、最終回(最後)の変動サイクル以外の変動サイクルでは、次の変動サイクルで実行される第2示唆演出の演出内容により示唆する予告演出が実行される可能性以下の可能性を示唆する演出内容で第2示唆演出が実行されるようにした。つまり、前回の変動サイクルにおける第2示唆演出の演出内容が示唆する予告演出が実行される可能性以上の可能性を、今回の変動サイクルにおける第2示唆演出の演出内容で示唆するようにした。このため、今回の変動サイクルでは、前の変動サイクルで実行された第2示唆演出の演出内容以上の可能性を示唆する演出内容で第2示唆演出を実行させることができる。これにより、継続すれば継続するほど、予告演出の出現率が高くなるかもしれないと遊技者に思わせることができる。したがって、どれだけ擬似連続演出が継続するか、つまり、変動サイクルが何回実行されるかについて注目させることができる。

10

【0095】

また、どの変動サイクルにおいて、左列及び右列に同じ飾り図柄が一旦停止表示された後に予告演出が実行されるだろうかと遊技者に思わせることができる。このため、予告演出の出現態様のバリエーションを増やすことができ、遊技者を飽きさせることがなくなり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0096】

(4) 擬似連続演出が実行される場合、各変動サイクルにて第1示唆演出を実行するようにした。また、最終回の変動サイクルにて予告演出を実行する場合には、最終回の変動サイクルにて実行する第1示唆演出では予告演出が実行されることを報知するようにした。その一方で、最終回の変動サイクルにて予告演出を実行する場合であっても、最終回以外の変動サイクルにて実行する第1示唆演出では予告演出が実行されないことを報知するようにした。これにより、第1示唆演出において予告演出が実行されないことが報知されたとしても、次の変動サイクルが存在し、当該次の変動サイクルにて予告演出が実行されることが報知されることを期待させることができる。

30

【0097】

(5) 最終回以外の変動サイクルにおいて左列及び右列の飾り図柄が同じで、中列に星図柄(擬似連報知図柄)が一旦停止表示される擬似連の図柄組み合わせを一旦停止表示させるようにした。これにより、左列と右列に同じ飾り図柄が一旦停止表示されたからといって、最終回の変動サイクルとならないことから、左列及び右列に同じ飾り図柄が一旦停止表示されても次の変動サイクルが実行されることを期待させることができる。

【0098】

(6) 予告演出が実行される場合であっても、操作期間にて演出用ボタンB Tが操作されなかった場合には、予告演出が実行されないことを報知するようにした。よって、予告演出が実行されるか否かについて、予告演出の実行時点(リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後)まで楽しみにしておきたいと考える遊技者は、第1示唆演出が実行されたとき、演出用ボタンB Tを操作しなければ予告演出の実行有無について、秘匿することができる。すなわち、遊技者が望む遊技の展開を実行できるようにしたことで、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【0099】

(7) 大当たりの図柄変動ゲームであっても、擬似連続演出が実行され、当該擬似連続演出の変動サイクルの回数が「4回」のときには、予告演出の実行が決定されないようにした。そのため、変動サイクルの回数が4回の図柄変動ゲームの実行時、第1示唆演出を各変動サイクルで実行する場合には、全ての変動サイクルにおいて演出用ボタンB Tを操作したとしても予告演出が実行されないことが報知される。また、変動サイクルの回数が4

50

回の図柄変動ゲームの実行時、第2示唆演出を各変動サイクルで実行する場合には、全ての変動サイクルにおいて第2示唆演出の演出内容が示唆する予告演出が実行される可能性が低くなりやすくなる。

【0100】

すなわち、大当たり期待度が高い一方で予告演出が実行しない場合があるので、例えば、3回目の変動サイクルにおいて実行された第1演出内容で予告演出が実行されないことが報知された場合でも、4回目の変動サイクルが実行され、大当たりとなることを期待させることができる。また、3回目の変動サイクルにおいて実行された第2示唆演出が、予告演出が実行される可能性の低い演出内容であっても、4回目の変動サイクルが実行され、大当たりとなることを期待させることができる。その結果、第1示唆演出及び第2示唆演出にて遊技者にとって残念なこと（予告演出が実行されないこと）を示唆（又は報知）された場合であっても、遊技者の大当たりに対する期待感を低下させてしまうことを防ぐことができる。

10

【0101】

なお、上記各実施形態は以下のように変更してもよい。

・上記実施形態において、通常演出モードを実行しなくても良い。すなわち、常に特別演出モードで図柄変動ゲームを実行するようにしても良い。

【0102】

・上記実施形態において、滞在回数を一定の回数（例えば、30回や10回）に定めても良い。

20

・上記実施形態において、滞在回数を決定する確率を変更しても良いし、抽選で決定される滞在回数を変更しても良い。

【0103】

・上記実施形態において、滞在回数を設定しなくても良い。例えば、特別演出モード中、図柄変動ゲーム開始時に転落抽選を行い、当該転落抽選に当選した場合に通常演出モードに移行するようにしても良い。

【0104】

・上記実施形態において、特別演出モードに移行した場合、演出制御用CPU31aは、滞在回数を設定し、減算後の滞在回数が「1」以上のときであって、大当たり演出用の変動パターンが指定されている場合には、通常演出モードへ移行させるようにしても良い。また、減算後の滞在回数が「0」となった場合、演出制御用CPU31aは、転落抽選を行い、当該転落抽選に当選したときは、はずれ通常演出用の変動パターンが指定されているか否かを判定する。そして、当該判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、通常演出モードに移行させるようにしても良い。また、前記判定結果が否定の場合であっても、大当たり演出用の変動パターンが指定されているとき、演出制御用CPU31aは、通常演出モードへ移行させるようにしても良い。

30

【0105】

・上記実施形態において、特別演出モードへの移行契機を変更しても良い。例えば、通常演出モード中にはずれの図柄変動ゲームでスーパーリーチ演出が実行されたことを契機に、次の図柄変動ゲームから特別演出モードへ移行するようにしても良い。

40

【0106】

・上記実施形態において、図柄変動ゲームが開始してから（擬似連続演出を実行する場合は、変動サイクルが開始してから）第1示唆演出の実行が開始される実行タイミングと、図柄変動ゲームが開始してから（擬似連続演出を実行する場合は、変動サイクルが開始してから）第2示唆演出の実行が開始される実行タイミングを同一としなくても良い。

【0107】

・上記実施形態において、擬似連続演出を実行する場合であって、第2示唆演出を実行するとき、演出制御用CPU31aは、実行パターンを決定しないで、以下のような処理を実行するようにしても良い。

【0108】

50

まず、2回以上の変動サイクルが定められた変動パターンが指定された場合、演出制御用CPU31aは、図柄変動開始時に最終回の変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容を、予告フラグに設定された値に応じて決定する。そして、演出制御用CPU31aは、決定された最終回の変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容が示唆する予告演出が実行される可能性以下の可能性を示唆する演出内容を、最終回よりも1回前の変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容として決定する。また、3回以上の変動サイクルが定められた変動パターンが指定された場合、演出制御用CPU31aは、最終回よりも1回前の変動サイクルにて実行すると決定した第2示唆演出の演出内容が示唆する予告演出が実行される可能性以下の可能性を示唆する演出内容を、最終回よりも2回前の変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容として決定する。また、4回の変動サイクルの回数が定められた変動パターンが指定された場合、演出制御用CPU31aは、最終回よりも2回前の変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容が示唆する予告演出が実行される可能性以下の可能性を示唆する演出内容を、最終回よりも3回前の変動サイクルにて実行する第2示唆演出の演出内容として決定する。

10

【0109】

・上記実施形態において、変動サイクル毎に第1示唆演出を実行する場合、最終回の変動サイクルにて予告演出を実行する場合には、最終回以外の変動サイクルにて実行する第1示唆演出でも予告演出が実行されることを報知するようにしても良い。また、最終回以外の変動サイクルにおける第1示唆演出で予告演出が実行されることを報知した場合には、以降の変動サイクルにおける第1示唆演出でも予告演出が実行されることを報知することが好ましい。

20

【0110】

このようにした場合、第1示唆演出において1度予告演出が実行されることが報知されると、予告演出が実行されること（大当たり期待度が高いこと）を安心した状態で、擬似連続演出がどこまで継続するか、つまり、何回の変動サイクルが実行されるかについて注目させることができる。

【0111】

・上記実施形態において、予告演出の実行が決定されている場合、最終回以外の変動サイクルにて予告演出を実行するようにしても良い。この場合、左列の飾り図柄と右列の飾り図柄が同じであって、中列に擬似連報知図柄が一旦停止表示される擬似連の図柄組み合わせが一旦停止表示されるとき、最終回以外の変動サイクルにて左列と右列に飾り図柄が一旦停止表示された後、中列に星図柄が一旦停止表示される前に予告演出を実行するようにしても良い。なお、最終回以外の変動サイクルにて予告演出を実行した場合、以降の変動サイクルにおいても予告演出を実行するようにすることが好ましい。

30

【0112】

・上記実施形態において、大当たり期待度の異なる予告演出を複数種類備えても良い。この場合、大当たり期待度の高い（100%の大当たり期待度を除く）予告演出が実行されることを対象にして、第1示唆演出及び第2示唆演出の演出態様を決定するようにしても良い。

【0113】

・上記実施形態において、期待演出を実行しなくても良い。すなわち、大当たりとなることを期待させる演出を予告演出のみとしても良い。

40

・上記実施形態において、スーパーリーチ演出の演出内容を複数種類備えたが、1種類でも良い。

【0114】

・上記実施形態において、ノーマルリーチ演出とスーパーリーチ演出を実行可能に構成したが、1種類のリーチ演出のみを実行可能な構成に変更しても良い。

・上記実施形態において、図柄変動ゲームにて予告演出が実行された場合、約5割の確率で大当たりとなるようにしたが、その確率を変更しても良い。例えば、図柄変動ゲームにて予告演出が実行された場合、4割、6割又は8割の確率で大当たりとなるように、大当たり

50

抽選の当選確率、変動パターンの選択率及び予告演出実行抽選の当選確率を変更しても良い。

【 0 1 1 5 】

・上記実施形態において、大当たりとなることが確実に認識できる期待演出を除いた期待演出と比較した場合、最も大当たりを期待することのできる演出を予告演出としたが、最も期待できる演出でなくても良い。例えば、大当たりとなることが認識できる期待演出を除いた期待演出と比較して、2番目に大当たりを期待することのできる演出を予告演出としても良い。

【 0 1 1 6 】

・上記実施形態において、第1示唆演出にて「大失敗」の画像を表示させて予告演出が実行されないことを積極的に報知しなくても良い。つまり、少なくとも予告演出が実行されないときに「大成功」の画像（予告演出が実行されることを示す画像）を表示させなければ、あえて他の画像を表示させて予告演出が実行されないことを報知する必要はない。例えば、画像を表示させないようにしても良い。

【 0 1 1 7 】

・上記実施形態において、第1示唆演出の表示態様を変更しても良い。例えば、「大成功」に代えて、「予告演出が実行されます」と表示するようにしても良いし、「大失敗」に代えて、「予告演出が実行されません」と表示するようにしても良い。また、操作期間中に演出用ボタンB Tが操作されなかった場合には、「演出用ボタンB Tを操作しなかったので、予告演出を実行しません」といったように、演出用ボタンB Tを操作しなかったから予告演出を実行しないかのような画像を画像表示部G Hに表示するようにしても良い。

【 0 1 1 8 】

・上記実施形態において、予告フラグに「0」が設定されている場合（予告演出を実行しない場合）、第2示唆演出の演出内容として高期待度演出内容を決定しないように構成しても良い。すなわち、高期待度演出内容で第2示唆演出が実行された場合には、予告演出が実行されることが認識できるようにしても良い。

【 0 1 1 9 】

・上記実施形態において、予告フラグに「1」が設定されている場合（予告演出を実行する場合）、第2示唆演出の演出内容として低期待度演出内容を決定しないように構成しても良い。すなわち、低期待度演出内容で第2示唆演出が実行された場合には、予告演出が実行されることが認識できるようにしても良い。このとき、最終回以外の変動サイクルでは、予告フラグに「1」が設定されている場合でも、低期待度演出内容を決定できるように構成しても良い。

【 0 1 2 0 】

・上記実施形態において、第2示唆演出の演出内容（演出段階）の種類（数）を変更しても良い。例えば、2種類、5種類又は10種類としても良い。

・上記実施形態において、予告演出の表示態様を変更しても良い。例えば、「煙草」の代わりに、「魚群」や「キャラクタ」の画像を画像表示部G Hに表示するようにしても良い。

【 0 1 2 1 】

・上記実施形態において、第1示唆演出を実行する際、演出用ボタンB Tが操作されなかった場合には、予告演出が実行される場合であっても、予告演出が実行されないことを報知するようにしたが、予告演出が実行されることを報知するようにしても良い。

【 0 1 2 2 】

・上記実施形態において、予告演出の実行時点を変更しても良い。例えば、予告演出が実行される時点を、左列の飾り図柄が一旦停止表示される時点や右列の飾り図柄が一旦停止表示される時点などに変更しても良い。

【 0 1 2 3 】

・上記実施形態において、擬似連続演出を実行しなくても良い。

・上記実施形態において、擬似連続演出を実行する場合、最終回以外の変動サイクルにて一旦停止表示させる図柄組み合わせを変更しても良い。例えば、中列に星図柄を一旦停止表示させず、はずれの図柄組み合わせを一旦停止表示させるようにしても良い。また、左列の飾り図柄と右列の飾り図柄が同じであって、中列に擬似連報知図柄が一旦停止表示される擬似連の図柄組み合わせを一旦停止表示させることが可能に構成しなくても良い。また、右列（又は左列）に擬似連報知図柄を一旦停止表示させるように構成しても良い。

【0124】

・上記実施形態において、変動サイクルの回数が「4回」であるとき、突当り演出を実行しないで、スーパーリーチ演出を実行するようにしても良い。このとき、変動サイクルの回数が「4回」であっても、予告演出の実行を決定可能にしても良い。

10

【0125】

・上記実施形態において、突当り演出を実行しなくても良い。

・上記実施形態において、最終回以外の変動サイクルのうち、図柄変動ゲームにおける最初（1回目）の変動サイクルにおいて、左列の飾り図柄と右列の飾り図柄が同じであって、中列に擬似連報知図柄が一旦停止表示される擬似連の図柄組み合わせを一旦停止表示させるようにしても良い。

【0126】

・上記実施形態において、最終回以外の変動サイクルのうち、図柄変動ゲームにおける2回目以降の変動サイクルにおいて、左列の飾り図柄と右列の飾り図柄が同じであって、中列に擬似連報知図柄が一旦停止表示される擬似連の図柄組み合わせを一旦停止表示させても良い。

20

【0127】

・上記実施形態において、演出制御用CPU31aは特別図柄指定コマンドが指定する特別図柄の種類から大当り抽選の結果や大当り遊技の種類を特定可能に構成したが、大当り抽選の抽選結果や大当り遊技の種類を直接的に指定するコマンドを演出制御用CPU31aに出力するようにしても良い。

【0128】

次に、上記実施形態及び別例（変形例）から把握できる技術的思想について以下に追記する。

（イ）複数種類の演出図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する演出実行手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定められた大当り表示結果が表示された場合には、特別入賞手段が開閉動作する大当り遊技が付与される遊技機において、前記図柄変動ゲームが、大当りになるか否かを判定する大当り判定手段と、前記大当り判定手段の判定結果に基づいて、図柄変動ゲームが大当りとなる可能性を示唆する予告演出を実行させるか否かを判定する予告判定手段と、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合、複数種類の予告演出の中から、前記予告演出の予告内容を決定する予告内容決定手段と、前記大当り判定手段の判定結果に基づいて、図柄変動ゲームの演出内容を決定する演出内容決定手段と、前記演出内容決定手段が決定した演出内容に基づく図柄変動ゲームを実行させると共に、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合には当該図柄変動ゲーム中に予告演出を実行させる演出制御手段と、を備え、前記予告内容決定手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、予め決められた特別予告演出を、他の予告演出より高確率で決定する一方、前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合、予め決められた特別予告演出を、他の予告演出より低確率で決定するように構成されており、前記演出内容決定手段は、図柄変動ゲームの演出内容として、特別予告演出の実行可否を報知する第1演出内容と、特別予告演出の実行確率を複数の演出段階で示唆する第2演出内容とを決定可能に構成されており、前記演出内容決定手段は、前記第1演出内容を決定したとき、前記予告内容決定手段が特別予告演出の実行を決定した場合には、特別予告演出を実行させることを報知する第1演出内容の実行を決定する一方、前記予告内容決定手段が特別予告演出の実行を決定しなかった場合には、特別予告演出を実行させないことを報知する第1演出内容の実行を決定し、前記第2演出内容を決定したとき、前記予告内容決定手段が特別予告演出の実行

30

40

50

を決定した場合には、複数の演出段階がある第2演出内容のうち、特別予告演出が実行される可能性が高いことを示唆する演出段階の第2演出内容ほど決定しやすく構成されている一方、前記予告内容決定手段が特別予告演出の実行を決定しなかった場合には、複数の演出段階がある第2演出内容のうち、特別予告演出が実行される可能性が低いことを示唆する演出段階の第2演出内容ほど決定しやすく構成されていることを特徴とする遊技機。

【0129】

(ロ) 前記特別予告演出は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合にのみ実行される予告演出を除く、全ての予告演出の中で、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合に最も高確率で決定される一方、前記大当たり判定手段の判定結果が否定の場合に最も低確率で決定される技術的思想(イ)に記載の遊技機。

10

【0130】

(ハ) 前記演出内容決定手段は、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合であっても、複数の演出段階がある第2演出内容のうち、予告演出が実行される可能性が低いことを示唆する演出段階の第2演出内容を決定する可能性がある一方、前記予告判定手段の判定結果が否定の場合であっても、複数の演出段階がある第2演出内容のうち、予告演出が実行される可能性が高いことを示唆する演出段階の第2演出内容を決定する場合がある。

【0131】

(ニ) 前記演出制御手段は、前記擬似連続演出の実行が決定された場合、最終回以外の変動サイクルにおいて、変動サイクル中、擬似連続演出が継続することを報知する擬似連報知図柄を一旦停止表示させる。

20

【0132】

(ホ) 前記演出制御手段は、前記擬似連続演出の実行が決定された場合、最終回以外の変動サイクルにおいて、変動サイクル中、リーチの組み合わせを一旦停止表示させた後、擬似連続演出が継続することを報知する擬似連報知図柄を一旦停止表示させる。

【0133】

(ヘ) 前記演出制御手段は、前記予告判定手段の判定結果が肯定のときであって、前記擬似連続演出の実行が決定されたとき、いずれかの変動サイクル中に予告演出を実行させた場合には、その後の変動サイクルにおいて予告演出を必ず実行させる。

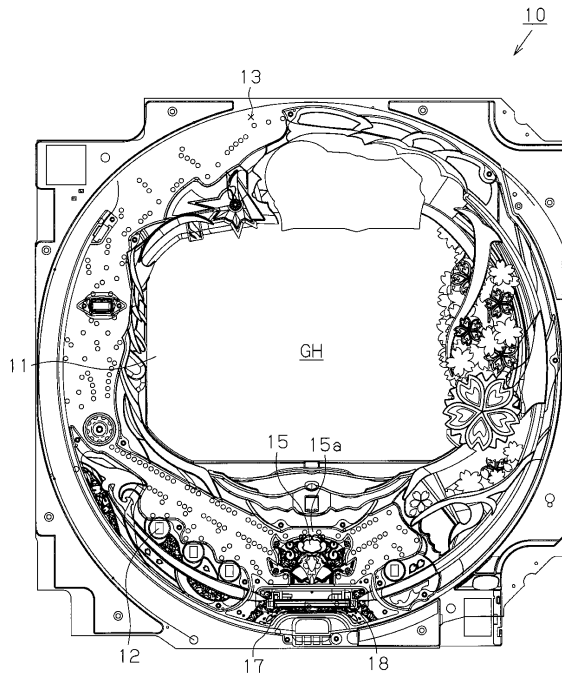
【符号の説明】

【0134】

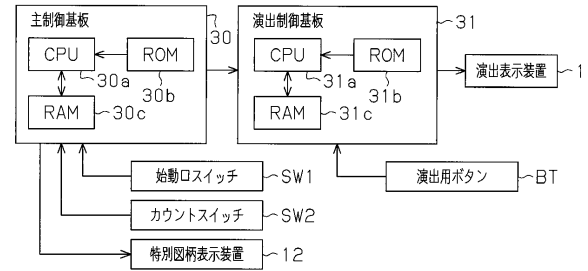
30

11...演出表示装置、18...大入賞口、30...主制御基板、30a...主制御用CPU、31...演出制御基板、31a...演出制御用CPU、31b...演出制御用ROM、31c...演出制御用RAM、BT...演出用ボタン、GH...画像表示部。

【図 1】



【図 2】



【図 3】

変動パターン	抽選結果	変動サイクルの回数	演出内容
HP1	はずれ	-	リーチ演出なし
HP2		-	ノーマルリーチ演出
HP3		-	スーパーリーチ演出
HP4		2回	スーパーリーチ演出
HP5		3回	スーパーリーチ演出
HP6	大当たり	-	ノーマルリーチ演出
HP7		-	スーパーリーチ演出
HP8		2回	スーパーリーチ演出
HP9		3回	スーパーリーチ演出
HP10		4回	突当り演出

【図 4】

変動パターン	予告演出実行抽選の当選確率
HP1	0%
HP2	0%
HP3	5%
HP4	5%
HP5	20%
HP6	25%
HP7	30%
HP8	40%
HP9	50%
HP10	0%

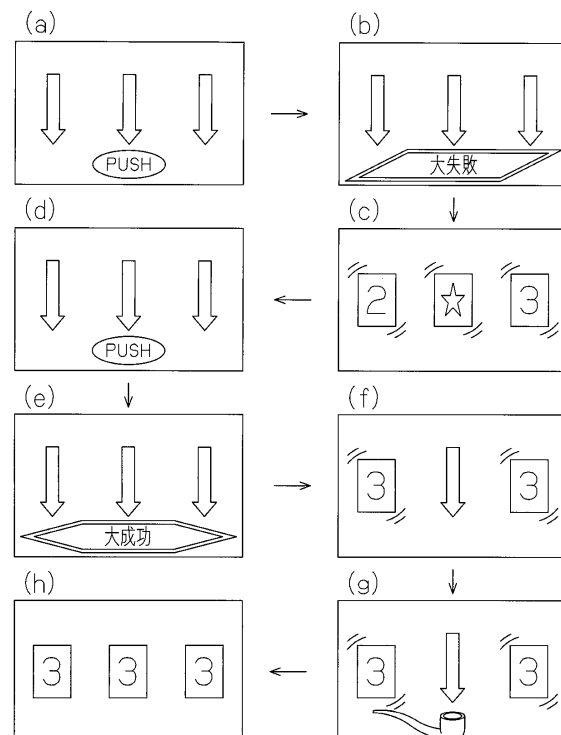
【図 5】

操作期間における 演出用ボタンBTの操作有無	第1示唆演出を実行する時点	予告フラグ の値	表示内容
有	最終回以外の変動サイクル	0	「大失敗」
		1	
	最終回の変動サイクル (疑似連続演出を実行しない図柄変動ゲーム)	0	「大失敗」
		1	
無	最終回以外の変動サイクル	0	「大失敗」
		1	
	最終回の変動サイクル (疑似連続演出を実行しない図柄変動ゲーム)	0	「大失敗」
		1	

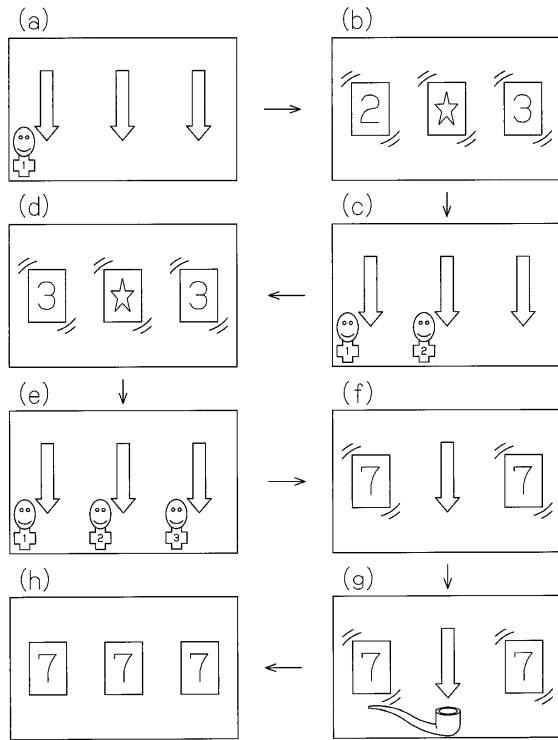
【図 6】

予告フラグの値	第2示唆演出の演出内容		
	低期待度演出内容	中期期待度演出内容	高期待度演出内容
「0」	50%	30%	20%
「1」	20%	30%	50%

【図 7】



【図 8】



フロントページの続き

- (72)発明者 美和 良亮
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 須賀 則智
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 山本 恵輝
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

審査官 澤田 真治

- (56)参考文献 特開2009-213705(JP,A)
特開2010-088691(JP,A)
特開2010-5214(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02