

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6013946号  
(P6013946)

(45) 発行日 平成28年10月25日 (2016.10.25)

(24) 登録日 平成28年9月30日 (2016.9.30)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 36 頁)

(21) 出願番号	特願2013-48188 (P2013-48188)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成25年3月11日 (2013.3.11)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-171742 (P2014-171742A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番6号
(43) 公開日	平成26年9月22日 (2014.9.22)		地
審査請求日	平成27年5月25日 (2015.5.25)	(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	牧野 嘉毅
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内
		(72) 発明者	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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段への遊技球の入球を条件として、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示手段とを備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が生じられる遊技機において、

前記始動手段への遊技球の入球を条件として、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定するための大当たり判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、

前記乱数取得手段が取得した大当たり判定用乱数を記憶する保留記憶手段と、

前記図柄変動ゲームの開始を契機として、前記保留記憶手段に記憶された大当たり判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する大当たり判定手段と

10

、演出を実行する演出実行手段と、

前記演出実行手段の制御を行う演出制御手段と、

前記保留記憶手段に記憶された大当たり判定用乱数に基づく前記大当たり判定手段の判定前に、該大当たり判定用乱数により特定される情報に基づいて実行される特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す特定予告演出を実行させるか否かと、実行させる場合の特定予告演出の種別と、を決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段によって前記特定予告演出を実行させると決定された場合、前記演出制御手段に対して特定予告演出の実行を指示する演出指示手段とを備え、

20

前記演出制御手段は、前記演出決定手段によって特定予告演出を実行させると決定された場合、該特定予告演出の実行が決定された後であり前記特定図柄変動ゲームよりも前に実行が開始される図柄変動ゲームの少なくとも何れかである非特定図柄変動ゲームと、前記特定図柄変動ゲームとにおいて、前記演出指示手段による指示に応じて前記演出実行手段に特定予告演出を実行させる制御を行い、

前記演出指示手段は、前記演出決定手段によって特定予告演出を実行させると決定された場合、前記非特定図柄変動ゲームにおいて、前記非特定図柄変動ゲームであることと前記特定予告演出の種別とを特定可能とする第1指示を前記演出制御手段に対して行う一方で、前記特定図柄変動ゲームにおいて、前記第1指示とは異なり、前記特定図柄変動ゲームであることと前記特定予告演出の種別とを特定可能とする第2指示を前記演出制御手段に対して行い、

10

前記演出決定手段は、前記特定予告演出を実行させると決定した場合、前記非特定図柄変動ゲームにおける特定予告演出の実行時間として異なる実行時間を決定でき、

前記演出指示手段は、前記演出決定手段によって特定予告演出を実行させると決定された場合、前記非特定図柄変動ゲームにおいて、特定予告演出の実行時間を更に特定可能とする前記第1指示を前記演出制御手段に対して行う遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動保留球に対応する大当たり判定用乱数に基づく大当たり判定の判定前に、大当たり判定用乱数により特定された情報に基づいて、始動保留球に対応して実行される図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す特定予告演出を実行可能に制御する遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ機では、始動入賞口への遊技球の入球を契機に、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームが行われ、その結果、大当たりとなった場合には、多数の賞球が払い出される機会が与えられる。

【0003】

この種のパチンコ遊技機では、遊技に対する興趣を向上させるために、様々な演出を行っているが、特許文献1の遊技機のように、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象にして、大当たりとなる可能性を示唆する事前予告演出（特定予告演出）を実行するものが開示されている。このようなパチンコ遊技機では、事前予告演出を実行することによって、実行が保留されている図柄変動ゲームに対する注意を持たせることができる。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開平3-73180号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0005】

ところで、このような遊技機において、特定予告演出の演出内容が決定され、その特定予告演出の演出内容を指定する制御信号が演出指示手段から演出制御手段に出力され、制御信号から特定される演出内容で特定予告演出が実行されるものの、制御信号を改良することによって特定予告演出の実行に関する制御効率を高めることが望まれている。

【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、特定予告演出の実行に関する制御効率を高め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】

50

## 【 0 0 0 7 】

上記問題点を解決する遊技機は、遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段への遊技球の入球を条件として、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示手段とを備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めたと大当たり表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機において、前記始動手段への遊技球の入球を条件として、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定するための大当たり判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記乱数取得手段が取得した大当たり判定用乱数を記憶する保留記憶手段と、前記図柄変動ゲームの開始を契機として、前記保留記憶手段に記憶された大当たり判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する大当たり判定手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段の制御を行う演出制御手段と、前記保留記憶手段に記憶された大当たり判定用乱数に基づく前記大当たり判定手段の判定前に、該大当たり判定用乱数により特定される情報に基づいて実行される特定図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す特定予告演出を実行させるか否かと、実行させる場合の特定予告演出の種別と、を決定する演出決定手段と、前記演出決定手段によって前記特定予告演出を実行させると決定された場合、前記演出制御手段に対して特定予告演出の実行を指示する演出指示手段とを備え、前記演出制御手段は、前記演出決定手段によって特定予告演出を実行させると決定された場合、該特定予告演出の実行が決定された後であり前記特定図柄変動ゲームよりも前に実行が開始される図柄変動ゲームの少なくとも何れかである非特定図柄変動ゲームと、前記特定図柄変動ゲームとにおいて、前記演出指示手段による指示に応じて前記演出実行手段に特定予告演出を実行させる制御を行い、前記演出指示手段は、前記演出決定手段によって特定予告演出を実行させると決定された場合、前記非特定図柄変動ゲームにおいて、前記非特定図柄変動ゲームであることと前記特定予告演出の種別とを特定可能とする第1指示を前記演出制御手段に対して行う一方で、前記特定図柄変動ゲームにおいて、前記第1指示とは異なり、前記特定図柄変動ゲームであることと前記特定予告演出の種別とを特定可能とする第2指示を前記演出制御手段に対して行い、前記演出決定手段は、前記特定予告演出を実行させると決定した場合、前記非特定図柄変動ゲームにおける特定予告演出の実行時間として異なる実行時間を決定でき、前記演出指示手段は、前記演出決定手段によって特定予告演出を実行させると決定された場合、前記非特定図柄変動ゲームにおいて、特定予告演出の実行時間を更に特定可能とする前記第1指示を前記演出制御手段に対して行うことを要旨とする。

## 【発明の効果】

## 【 0 0 1 2 】

本発明によれば、特定予告演出の実行に関する制御効率を高めることができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 1 3 】

【図1】遊技盤の表側を示す正面図。

【図2】大当たり遊技の種類を説明する説明図。

【図3】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図4】リーチ確率を説明する説明図。

【図5】変動パターンを説明する説明図。

【図6】先読み演出を説明する説明図。

【図7】(a)～(h)は、演出表示装置の表示態様を説明する説明図。

【図8】(a)～(h)は、演出表示装置の表示態様を説明する説明図。

【図9】(a)～(h)は、演出表示装置の表示態様を説明する説明図。

【図10】(a)～(e)は、演出の演出態様を示すタイミングチャート。

【図11】(a)～(e)は、演出の演出態様を示すタイミングチャート。

【図12】先読みコマンド設定処理を示すフローチャート。

【図13】(a)及び(b)は、先読みコマンドを説明する説明図。

【図14】始動入賞時先読み演出決定処理を示すフローチャート。

【図15】演出種別決定テーブルを説明する説明図。

【図 1 6】先読み演出指定コマンドを説明する説明図。

【図 1 7】( a ) 及び ( b ) は、演出の演出態様を示すタイミングチャート。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 4 】

[ 第 1 実施形態 ]

以下、図 1 ~ 図 1 7 を参照して本発明をパチンコ遊技機に具体化した第 1 実施形態について説明する。

【 0 0 1 5 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤 1 0 のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部 G H を有する演出実行手段としての演出表示装置 1 1 が配設されている。演出表示装置 1 1 には、複数の図柄列（本実施形態では 3 列）を変動表示させて行う結果導出演出としての図柄変動ゲーム（以下、「変動ゲーム」と示す）を含み、該変動ゲームに関連して実行される各種の表示演出が画像表示される。なお、演出表示装置 1 1 の変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄（演出図柄、以下、「飾図」と示す）を用いて行われる。

10

【 0 0 1 6 】

また、演出表示装置 1 1 の右下には、7 セグメント型の表示手段としての特別図柄表示装置 1 2 が配設されている。特別図柄表示装置 1 2 では、特別図柄（以下、「特図」と示す）を変動させて表示する変動ゲームが行われる。特図は、大当たりか否かの内部抽選（大当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。本実施形態において、変動ゲームは、特別図柄表示装置 1 2 において、特図の変動表示が開始されてから確定停止表示される迄を 1 回として実行される。

20

【 0 0 1 7 】

本実施形態において特別図柄表示装置 1 2 には、複数種類の特図の中から、大当たり抽選の抽選結果に対応する 1 つの特図が選択され、その選択された特図が変動ゲームの終了によって個別に確定停止表示される。複数種類の特図は、大当たりを認識し得る図柄となる大当たり図柄（大当たり表示結果）と、はずれを認識し得る図柄となるはずれ図柄（はずれ表示結果）とに分類される。また、大当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与される。つまり、変動ゲームでは、図柄が確定停止表示されることによって大当たり抽選の抽選結果が導出される。

30

【 0 0 1 8 】

また、本実施形態において演出表示装置 1 1 には、複数の図柄列毎に複数種類の数字が飾図として表示されるようになっている。そして、本実施形態において演出表示装置 1 1 は、特別図柄表示装置 1 2 に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図に比較して遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、演出表示装置 1 1 に確定停止表示された図柄から大当たり又ははずれを認識し得る。

【 0 0 1 9 】

そして、演出表示装置 1 1 には、特別図柄表示装置 1 2 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 1 2 に大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にも大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図による大当たり図柄としては、全列の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせである。

40

【 0 0 2 0 】

また、特別図柄表示装置 1 2 にはずれ図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にもはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図によるはずれ図柄としては、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせ、又は 1 列の図柄が他の 2 列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせである。

【 0 0 2 1 】

また、演出表示装置 1 1 では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄の変動表示が停止するようになっており、特定の 2 列（本実施形態では左右の 2 列）に同一の図柄

50

が一旦停止表示された場合、リーチ状態が形成される。ここで、一旦停止表示とは、画像表示部GHにおいてゆれ変動状態で表示されている状態であり、画像表示部GHにおいて図柄が確定停止している確定停止表示とは区別される。本実施形態では、複数の図柄列のうち左列が第1停止列、右列が第2停止列、中列が第3停止列となり、左列及び右列がリーチ状態を形成するリーチ形成列となる。

#### 【0022】

特別図柄表示装置12の右方には、複数個（本実施形態では2個）の特図保留発光部を有する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、機内部で記憶した変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。なお、以下、変動ゲームにおける特図用の始動保留球の記憶数を「保留記憶数」と示す。保留記憶数は、遊技盤10に配設した始動手段としての第1始動入賞口14又は第2始動入賞口15に遊技球が入賞（始動入賞）することで「1」加算される一方で、変動ゲームの開始により「1」減算される。したがって、変動ゲーム中に第1始動入賞口14又は第2始動入賞口15へ遊技球が入賞すると、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。

10

#### 【0023】

また、特別図柄保留表示装置13の右には、複数個（本実施形態では2個）の普図発光部を有する普通図柄表示装置20が配設されている。普通図柄表示装置20では、複数種類の普通図柄を変動させて表示する普通図柄変動ゲームが行われる。普通図柄は、普通当りか否かの内部抽選（普通当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。なお、以下、普通図柄を「普図」と示し、普通図柄ゲームを「普図ゲーム」と示す。また、この普図ゲームにおいても変動ゲームと同じように、遊技盤10に配設した作動ゲート19に遊技球が通過（入球）することで普図用の始動保留球（普図始動保留球）が記憶される。この普図始動保留球の記憶数（普図保留記憶数）は、作動ゲート19への遊技球の通過により、所定の上限数（本実施形態では「4」）を上限として「1」加算される一方で、普図ゲームの開始により「1」減算される。

20

#### 【0024】

演出表示装置11の下方には、遊技球の第1入賞口14a（第1入球口）を有する第1始動入賞口14が配設されている。第1始動入賞口14の奥方には入賞した遊技球を検知する第1始動口スイッチSW1（図3に示す）が配設されている。第1始動入賞口14は、入賞した遊技球を第1始動口スイッチSW1で検知することにより、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。

30

#### 【0025】

また、第1始動入賞口14の下方には、遊技球の第2入賞口15a（第2入球口）を有する第2始動入賞口15が配設されている。第2始動入賞口15は普通電動役物とされ、普通電動役物ソレノイドSOL1（図3に示す）の作動により開閉動作を行う開閉手段としての開閉羽根16を備えている。第2始動入賞口15は、開閉羽根16の開動作により第2入賞口15aが開放されることで遊技球の入賞が許容される。つまり、第2始動入賞口15は、開閉羽根16の開動作により開状態（第1状態）とされたときには、閉状態（第2状態）とされたときよりも第2入賞口15aに遊技球が入賞（入球）し易くなる。そして、第2始動入賞口15の奥方には入賞した遊技球を検知する第2始動口スイッチSW2（図3に示す）が配設されている。第2始動入賞口15は、入賞した遊技球を第2始動口スイッチSW2で検知することにより、変動ゲームの始動条件と予め定めた個数（例えば1個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

40

#### 【0026】

また、演出表示装置11の左には、作動ゲート19が配設されている。作動ゲート19の奥方には、通過した遊技球を検知するゲートスイッチSW3（図3に示す）が配設されている。作動ゲート19は、通過した遊技球をゲートスイッチSW3で検知することにより、普図ゲームの始動条件を付与し得る。普図ゲームは、第2始動入賞口15の開閉羽根16を開状態とするか否かの抽選結果を導出するために行われる演出である。即ち、普通

50

当り抽選に当選すると、開閉羽根 1 6 の開放によって第 2 始動入賞口 1 5 に遊技球を入賞させ易くなり、遊技者は、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 7 】

また、第 2 始動入賞口 1 5 の下方には、大入賞口ソレノイド S O L 2 ( 図 3 に示す ) の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 1 7 を備えた大入賞口 1 8 が配設されている。大入賞口 1 8 の奥方には、入賞した遊技球を検知するカウントスイッチ S W 4 ( 図 3 に示す ) が配設されている。特別入賞口としての大入賞口 1 8 は、入賞した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口 1 8 は、変動ゲームにおける大当り遊技中に大入賞口扉 1 7 が開動作によって開放されることで遊技球の入賞が許容される。このため、大当り遊技中、遊技者は、賞球を獲得できる機会を得ることができる。つまり、大当り遊技は、大入賞口 1 8 の開閉動作を伴って行われることとなる。

【 0 0 2 8 】

この大当り遊技は、大当り抽選で大当りに当選し、特別図柄表示装置 1 2 の変動ゲームで大当り図柄が確定停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、大入賞口 1 8 が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、大入賞口 1 8 の開閉が所定回数 ( 本実施形態では 1 回 ) 行われる迄であり、1 回のラウンド遊技中に大入賞口 1 8 に、規定個数 ( 入賞上限個数 ) の遊技球が入賞する迄の間、又は規定時間 ( ラウンド遊技時間 ) が経過するまでの間、開放される。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

【 0 0 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、遊技者に有利な確率変動状態 ( 以下、「確変状態」と示す ) が付与される場合がある。確変状態は、確定停止表示された大当り図柄 ( 特図 ) の種類が予め定めた確変図柄であることを条件として付与される。この確変状態では、大当り遊技終了後に、大当りの当選確率が低確率状態から高確率状態に変動する。本実施形態では、大当り遊技終了後に確変状態が付与される大当りが確変大当りであり、確変状態が付与されない大当りが非確変大当りとなる。

【 0 0 3 0 】

また、確変状態は、確変大当りとなった場合、大当り遊技終了後、予め定めた回数 ( 本実施形態では 1 0 0 回 ) の変動ゲームが行われるまでを上限として付与される。このように、確変状態は、大当り抽選の抽選確率が高確率に変動して大当りが生起され易くなるため、遊技者にとって有利であり、遊技者は、確変大当りになることを期待しつつ遊技を行っている。

【 0 0 3 1 】

また、大当り遊技の終了後には、変動短縮状態 ( 以下、「変短状態」と示す ) が付与される場合がある。この変短状態では、変短状態が付与されていない非変短状態と比較して、変動ゲームの変動時間が短縮される場合があり ( 短縮され得る ) 、特に、はずれ表示結果が確定停止表示される変動ゲームの変動時間が短縮される場合がある。また、変短状態では、開閉羽根 1 6 を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が、非変短状態と比較して短縮される。また、変短状態では、普図ゲームの普通当りの当選確率が低確率状態から高確率状態に変動する。また、変短状態では、普通当り抽選に当選した際、非変短状態と比較して、1 回の普通当りに対応する合計開放時間が長くなる動作パターンで開閉羽根 1 6 が開閉動作するようになっている。このように、変短状態は、開閉羽根 1 6 が開放状態に動作し易い入球率向上状態であり、変動ゲームが実行され易くなる傾向がある。

【 0 0 3 2 】

なお、普通当たりとなった場合に開閉羽根 16 が開放されるが、閉鎖する前であっても、入賞上限個数（例えば 10 球）の遊技球が入賞したときには、開閉羽根 16 は閉鎖するようになっている。また、変短状態は、大当たり遊技の種類、当選時における遊技状態に応じて、予め定めた回数（本実施形態では 50 回、100 回）の変動ゲームが行われるまでを上限として付与される場合がある。

#### 【0033】

なお、本実施形態におけるパチンコ遊技機での仕様は以下の通りである。飾図としては [1] ~ [7] の 7 種類の数字が採用されており、大当たり図柄としては [111] [222] [333] [444] [555] [666] [777] が採用されており、特定の組み合わせの図柄に相当する。また、大当たりの当選確率としては、低確率状態では 205 / 65536 が、高確率状態では 1640 / 65536 がそれぞれ規定されている。また、普図ゲームの普通当たりの当選確率としては、低確率状態では 1 / 65536 が、高確率状態では 65535 / 65536 がそれぞれ規定されている。また、非変短状態で普通当たり抽選に当選する場合には、開閉羽根 16 が 1 回開放し、開放してから 300ms 経過するまで開放状態を維持するようになっている。その一方で、変短状態で普通当たり抽選に当選する場合には、開閉羽根 16 が 4 回開放し、開放してから 1200ms 経過するまで開放状態を維持するようになっている。また、遊技球の賞球数としては、第 1 始動入賞口 14 及び第 2 始動入賞口 15 に対して 3 個が、大入賞口 18 に対して 15 個が、それぞれ規定されている。また、大当たり遊技は、大当たりの種類に拘わらず、オープニング時間として「12s」が、各ラウンド遊技の最大時間として「25s」が、各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）として「2s」が、エンディング時間として「12s」が、それぞれ設定されている。また、各ラウンド遊技では、大入賞口 18 の開放回数として「1回」が、入賞上限個数として「9球」が、それぞれ設定されている。

#### 【0034】

次に、図 2 を参照して本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当たり遊技について説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機では、大当たり抽選に当選した場合、図 2 に示す 3 種類の大当たりの中から 1 つの大当たりが決定され、その決定された大当たりに対応する大当たり遊技が付与されるようになっている。そして、3 種類の大当たりのうち、何れの大当たりが付与されるかは、大当たり抽選に当選した場合に決定する特図（大当たり図柄）に応じて決定されるようになっている。本実施形態において特別図柄表示装置 12 に確定停止表示される 100 種類の特図の大当たり図柄は、図 2 に示すように、特図毎に分類される。

#### 【0035】

そして、特別図柄表示装置 12 に確定停止表示される大当たり図柄のうち、図柄 Z A には 35 種類の大当たり図柄が、図柄 Z B には 40 種類の大当たり図柄が、図柄 Z C には 25 種類の大当たり図柄が、それぞれ振分けられている。

#### 【0036】

なお、図柄 Z A に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 12 に確定停止表示されたときに付与される大当たり遊技は、規定ラウンド数が「12回」に設定された大当たり遊技であり、「12R 大当たり遊技」と示す。その一方で、図柄 Z B 又は図柄 Z C に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 12 に確定停止表示されたときに付与される大当たり遊技は、規定ラウンド数が「5回」に設定された大当たり遊技であり、「5R 大当たり遊技」と示す。

#### 【0037】

また、図柄 Z A に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 12 に確定停止表示されたときの大当たりを「12R 確変大当たり」と示す。また、図柄 Z B に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 12 に確定停止表示されたときの大当たりを「5R 確変大当たり」と示し、図柄 Z C に分類される大当たり図柄が特別図柄表示装置 12 に確定停止表示されたときの大当たりを「5R 非確変大当たり」と示す。

#### 【0038】

また、確変大当たりに当選した場合、大当たり遊技の終了後には、大当たり抽選の当選時にお

10

20

30

40

50

ける遊技状態を問わず、予め定めた回数（本実施形態では１００回）の変動ゲームが行われるまでを上限として、確変状態が付与されるようになっている。その一方で、非確変大当りに当選した場合、大当り遊技の終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態を問わず、確変状態が付与されないようになっている。

#### 【００３９】

また、大当り遊技の終了後には、変短状態が付与される場合がある。特に、大当りの種類と、大当り抽選の当選時における遊技状態（確変状態、変短状態であるか否か）とに応じて、変短状態が付与されるか否か、変短状態が付与される場合には、予め定められた回数の変動ゲームが終了するまでを上限とする上限回数が決定されるようになっている。

#### 【００４０】

具体的には、１２Ｒ確変大当り（図柄ＺＡ）に当選した場合、大当り抽選の当選時における遊技状態を問わず、大当り遊技の終了後には、１００回を上限として、変短状態が付与されるようになっている。その一方で、５Ｒ確変大当り（図柄ＺＢ）又は５Ｒ非確変大当り（図柄ＺＣ）に当選した場合、大当り抽選の当選時における遊技状態が非変短状態であるときには、確変状態であるか否かを問わず、変短状態が付与されない。また、５Ｒ確変大当りに当選した場合、大当り抽選の当選時における遊技状態が変短状態であるときには、確変状態であるか否かを問わず、大当り遊技の終了後には、１００回を上限回数として、変短状態が付与される。また、５Ｒ非確変大当りに当選した場合、大当り抽選の当選時における遊技状態が変短状態であるときには、確変状態であるか否かを問わず、大当り遊技の終了後には、５０回を上限回数として、変短状態が付与される。

#### 【００４１】

次に、図３を参照してパチンコ遊技機の制御構成について説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機の機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板３０が配設されている。主制御手段としての主制御基板３０は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、統括制御基板３１と表示制御基板３２とが配設されている。演出指示手段としての統括制御基板３１は、主制御基板３０が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、表示制御基板３２を制御する。演出制御手段としての表示制御基板３２は、主制御基板３０と統括制御基板３１が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、演出表示装置１１の表示態様（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの表示画像など）を制御する。

#### 【００４２】

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、特別図柄表示装置１２、特別図柄保留表示装置１３、普通図柄表示装置２０、普通電動役物ソレノイドＳＯＬ１、及び大入賞口ソレノイドＳＯＬ２が接続されている。

#### 【００４３】

また、主制御用ＣＰＵ３０ａは、大当り判定用乱数、特図振分乱数、リーチ判定用乱数、及び変動パターン決定用乱数の値などの各種乱数の値を抽出する乱数抽出処理を実行する。大当り判定用乱数は、大当り抽選（大当り判定）で用いる乱数である。特図振分乱数は、大当り図柄となる特図の決定で用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当り抽選で大当りに当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。変動パターン決定用乱数は、変動パターンの決定で用いる乱数である。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、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

#### 【００４４】

主制御用ＲＯＭ３０ｂには、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当り判定値、及

10

20

30

40

50



びリーチ判定値など)が記憶されている。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。また、リーチ判定値は、はずれを決定する場合にリーチ(リーチ状態)を形成するか否かの内部抽選(リーチ判定)で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。

#### 【0045】

また、主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、変動ゲームが開始してから変動ゲームが終了するまでの間の演出のベースとなるパターンであって、変動ゲームの変動内容(演出内容)及び変動時間(演出時間)を特定し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、大当た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できる。大当たり変動は、大当たり遊技が付与されると決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置11では、リーチ演出を経て、変動ゲームが最終的に大当たり図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれリーチ変動は、大当たり遊技が付与されないと決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置11では、リーチ演出を経て、変動ゲームが最終的にははずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれ変動は、大当たり遊技が付与されないと決定された場合に行われる変動であり、演出表示装置11では、リーチ演出を経ないで、変動ゲームが最終的にははずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。

#### 【0046】

統括制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する統括制御用CPU31aと、統括制御用CPU31aの統括制御プログラムを格納する統括制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる統括制御用RAM31cが設けられている。統括制御用RAM31cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報(乱数値、タイマ値、フラグなど)が記憶(設定)される。また、統括制御用CPU31aには、表示制御基板32が接続されている。統括制御用CPU31aは、各種制御コマンドを入力すると、統括制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。

#### 【0047】

表示制御基板32には、表示制御動作を所定の手順で実行する表示制御用CPU32aと、表示制御用CPU32aの表示制御プログラムを格納する表示制御用ROM32bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる表示制御用RAM32cが設けられている。表示制御用ROM32bには、各種の画像データ(図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ)が記憶されている。表示制御用RAM32cには、パチンコ遊技機の表示動作中に適宜書き換えられる各種情報(乱数値、タイマ値、フラグなど)が記憶(設定)される。また、表示制御用CPU32aには、演出表示装置11が接続されている。表示制御用CPU32aは、各種制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づいて各種制御を実行する。

#### 【0048】

次に、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いて実行する特別図柄入力処理、特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期(本実施形態では、4ms)毎に各種処理を実行する。なお、本実施形態では、以下に説明する各種処理を実行する主制御用CPU30aが乱数取得手段、大当たり判定手段、変動内容決定手段、遊技状態制御手段として機能し、主制御用RAM30cが保留記憶手段として機能する。

#### 【0049】

まず、特別図柄入力処理において、主制御用CPU30aは、第1始動口スイッチSW1又は第2始動口スイッチSW2から検知信号を入力しているか否かに基づいて、第1始動入賞口14又は第2始動入賞口15に遊技球が入賞したか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が上限数の「4」未満であるか否かを判定する。保留記憶数が「4」未満である場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数を「1」加算する。保留記憶数を更新(「1」

10

20

30

40

50

加算)した主制御用CPU30aは、更新後(加算後)の保留記憶数を表示す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。次に、主制御用CPU30aは、各種乱数の値(本実施形態では大当り判定用乱数の値など)を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を保留記憶数に対応する主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用CPU30aは、保留記憶数を指定する保留指定コマンドを統括制御基板31に出力する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

#### 【0050】

次に、特別図柄開始処理において、主制御用CPU30aは、変動ゲームの実行中、又は大当り遊技中か否かの実行条件を判定する。この判定結果が肯定(変動ゲーム中、又は大当り遊技中である)の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

10

#### 【0051】

その一方で、この判定結果が否定(変動ゲーム中ではなく、かつ大当り遊技中ではない)の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が「0」よりも大きいか否かを判定する保留判定処理を実行する。保留記憶数が「1」以上の場合、保留記憶数を「1」減算し、更新後(減算後)の保留記憶数を表示す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、保留記憶数を指定する保留指定コマンドを統括制御基板31に出力する。そして、主制御用CPU30aは、大当り判定処理を実行する。

#### 【0052】

20

大当り判定処理において、主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている大当り判定用乱数の値と、主制御用RAM30cに割り当てられた確変フラグの値とを読み出す。この確変フラグは、現在の遊技状態として確変状態が付与されているか否かを示すフラグである。主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられた大当り判定用乱数の値と、確変状態が付与されているか否かに対応する大当り判定値を比較し、両値が一致するか否かの大当り判定をする。つまり、主制御用CPU30aは、大当りか否かの大当り抽選を行う。

#### 【0053】

この大当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、大当りとなる変動ゲームであることを示す大当りフラグに「1」を設定し、大当りとなる変動ゲームを実行させるための大当り時変動処理を実行する。大当り時変動処理において主制御用CPU30aは、保留記憶数に対応付けられた特図振分乱数の値を主制御用RAM30cから読み出し、該特図振分乱数の値に基づいて、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図(最終停止図柄)として大当り図柄を決定し、大当り図柄に対応する大当りの種類を決定することとなる。続いて、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決定用乱数の値と、現在の遊技状態として変短状態が付与されているか否かを示す作動フラグに記憶されている値とを主制御用RAM30cから読み出し、それら値に基づいて、大当り変動用の変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。この作動フラグは、現在の遊技状態として変短状態が付与されているか否かを示すフラグである。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

30

40

#### 【0054】

その一方で、上記大当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30a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特定する。このため、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すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、両値が一致するか否かのリーチ判定を行う。なお、リーチ判定値としては、主に、減算後の保留記憶数等によって異なる値が定められており、リーチ演出を実行させるか否かを決定する確率が異なる場合がある。

#### 【0055】

このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選したことから、はずれリーチ変動となる変動ゲームを実行させるためのリーチ時変動処理

50

を実行する。リーチ時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図としてはずれ図柄を決定する。そして、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決定用乱数の値と、作動フラグに記憶されている値とを主制御用RAM30cから読み出し、それら値に基づいて、はずれリーチ変動用の変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0056】

その一方で、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定に当選しなかったことから、はずれ変動となる変動ゲームを実行させるためのはずれ時変動処理を実行する。はずれ時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図としてはずれ図柄を決定する。続いて、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決定用乱数の値と、作動フラグに記憶されている値とを主制御用RAM30cから読み出し、それら値に基づいて、はずれ変動用の変動パターンの中から何れかを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0057】

その後、特別図柄開始処理とは別の処理において、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理において決定した決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで統括制御基板31（統括制御用CPU31a）に出力する。具体的に、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを変動ゲームの開始に際して最初に出力する。また、主制御用CPU30aは、特図を指定する特図用の特図指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。また、主制御用CPU30aは、特図の確定停止表示に際して全図柄停止コマンドを統括制御基板31に出力する。

【0058】

このように、主制御用CPU30aは、大当りを決定した場合、決定した変動パターンに基づく変動ゲームの終了後、大当り遊技の制御を開始し、統括制御基板31の統括制御用CPU31aに対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。主制御用CPU30aは、変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、ラウンドの開始毎にラウンドコマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、最後のラウンドのラウンド遊技が終了すると、インターバル時間の経過後にエンディングコマンドを出力する。そして、主制御用CPU30aは、エンディング時間の経過後、大当りフラグに「0」を設定し（クリアし）、大当り遊技を終了させる。なお、主制御用CPU30aは、大当りに当選した場合、大入賞口18を開放させるときに、開放信号を出力し、大入賞口18を閉鎖させるときに、閉鎖信号を出力する。

【0059】

また、主制御用CPU30aは、確変フラグ、作動フラグ、確変回数、又は作動回数の制御により、確変状態、変短状態に関する遊技状態の制御を行うこととなる。具体的には、主制御用CPU30aは、大当り遊技の種類に拘わらず、大当り遊技の開始時に、確変フラグ、作動フラグ、確変回数、及び作動回数をクリアする（「0」を設定する）。この確変回数は、確変状態が付与された回数を計数するためのカウンタであり、作動回数は、変短状態が付与された回数を計数するためのカウンタである。

【0060】

そして、主制御用CPU30aは、大当り遊技の終了後に、確変状態を付与する場合には、確変フラグに「1」を設定する一方、確変状態を付与しない場合には、確変フラグに「0」を設定する。

【0061】

また、主制御用CPU30aは、予め定めた回数（本実施形態では100回）を上限として確変状態が付与される場合には、その回数を示す値を確変回数として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用CPU30aは、変動ゲーム毎に（

変動ゲームの終了時に) 確変回数を「1」減算し、その確変回数に対応する確変回数指定コマンドを統括制御基板31に出力する。確変回数指定コマンドは、確変状態が付与されてから実行された変動ゲームの実行回数を示すコマンドである。そして、主制御用CPU30aは、確変回数の値が「0」となると、確変フラグをクリアする(「0」を設定する)。

#### 【0062】

また、主制御用CPU30aは、大当たり遊技の終了後に、変短状態を付与する場合には、変短状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する一方、変短状態を付与しない場合には、作動フラグに「0」を設定する。

#### 【0063】

また、主制御用CPU30aは、予め定めた回数(本実施形態では、50回又は100回)を上限回数として変短状態が付与される場合には、その回数を示す値を作動回数として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。また、主制御用CPU30aは、変動ゲーム毎に(変動ゲームの終了時に)作動回数を「1」減算し、その作動回数に対応する変短回数指定コマンドを統括制御基板31に出力する。変短回数指定コマンドは、変短状態が付与されてから実行された変動ゲームの実行回数を示すコマンドである。そして、主制御用CPU30aは、作動回数の値が「0」となると、作動フラグをクリアし(「0」を設定する)、変短終了コマンドを統括制御基板31に出力する。この変短終了コマンドは、変短状態が終了した旨を示すコマンドである。

#### 【0064】

次に、普図ゲームに関する普通図柄入力処理について説明する。

普通図柄入力処理において、主制御用CPU30aは、遊技球が作動ゲート19を通過したと判定した場合、主制御用RAM30cに記憶されている普図保留記憶数が上限数の「4」未満であるか否かを判定する。そして、その判定結果が肯定(普図保留記憶数<「4」)の場合、主制御用CPU30aは、普図保留記憶数を「1」加算し、普図保留記憶数を書き換える。続いて、主制御用CPU30aは、普通当り判定用乱数の値を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を普図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設定し、普通図柄入力処理を終了する。

#### 【0065】

次に、主制御用CPU30aは、以下のような処理を所定の制御周期(本実施形態では、4ms)毎に実行する。主制御用CPU30aは、まず、普図が変動表示中又は普通当り遊技中ではない場合において、読み出した普図保留記憶数が「0」よりも大きいときには、普図保留記憶数の数を「1」減算し、当該普図保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている普通当り判定用乱数の値を取得する。そして、主制御用CPU30aは、取得した普通当り判定用乱数の値が主制御用ROM30bに記憶されている普通当り判定値と一致するか否かを判定して普通当り判定を行い、判定結果に対応する普図を、普通図柄表示装置20にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する。続いて、主制御用CPU30aは、普図の変動表示を開始させるように普通図柄表示装置20の表示内容を制御するなど、普図ゲームに関する各種処理を実行する。

#### 【0066】

そして、主制御用CPU30aは、普通当りを決定した場合、普図ゲームの終了後、普通当り遊技に関する制御を実行する。また、主制御用CPU30aは、普図ゲームが開始したときに変短状態が付与されているか否かによって異なる開放態様にて、開閉羽根16を開放させるよう普通電動役物ソレノイドSOL1を制御する。

#### 【0067】

なお、本実施形態において、主制御用CPU30aは、普図ゲームの普通当りの当選確率を、非変短状態では低確率状態で、変短状態では高確率状態で普通当り判定を行うこととなる。また、主制御用CPU30aは、変短状態が付与されているか否かに応じた普図ゲームの変動パターンを選択し、決定する。これにより、主制御用CPU30aは、変短

10

20

30

40

50

状態では、非変短状態よりも普図ゲームの変動時間を短くさせるよう制御するとともに、1回の普通当りに対応する合計開放時間を長く開放させるよう制御する。

【0068】

次に、各種演出を含む変動ゲームを実行させるために統括制御用CPU31aが実行する制御内容について説明する。

主制御用CPU30aから所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、統括制御用CPU31aは、統括制御プログラムに基づいて、入力した制御コマンドに応じた制御を行う。具体的には、統括制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該変動パターン指定コマンドを表示制御基板32に出力する。また、統括制御用CPU31aは、オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドを

10

【0069】

また、統括制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特図指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン及び当該特図指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づいて、演出表示装置11に表示させる飾図を決定する。より詳しくは、統括制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄が大当り図柄の場合、飾図を大当り図柄の中から決定する。また、統括制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄がはずれ図柄の場合であって、はずれリーチ変動用の変動パターンが指定された場合、リーチ状態を形成するはずれ図柄の中から飾図を決定する。また、統括制御用CPU31aは、指定された最終停止図柄がはずれ図柄の場合であって、はずれ変動用の変動パターンが指定された場合、飾図をはずれ図柄の中から決定する。そして、統括制御用CPU31aは、決定した飾図を指定する飾図柄指定コマンドを表示制御基板32に出力する。また、統括制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、当該コマンドを表示制御基板32に出力する。

20

【0070】

また、統括制御用CPU31aは、確変回数指定コマンド、変短回数指定コマンド、変短終了コマンドを入力すると、当該コマンドに対応する値を統括制御用RAM31cに設定する。特に、統括制御用CPU31aは、大当りとなる変動ゲームの開始時に特図指定コマンドを入力すると、大当り遊技の種類が特定可能である。また、統括制御用CPU31aは、その大当り遊技の種類と、当選時(現在)の遊技状態とに基づいて、確変状態、変短状態が付与されるか否か、変短回数が特定可能である。そして、統括制御用CPU31aは、確変状態が付与された場合には、統括制御用RAM31cに割り当てられた確変回数に予め定められた上限回数を設定する。この確変回数は、確変状態が付与された回数を計数するためのカウンタである。そして、統括制御用CPU31aは、確変回数が「0」となるまで、変動ゲームが実行される毎に作動回数を「1」減算する。また、統括制御用CPU31aは、変短状態が付与された場合には、統括制御用RAM31cに割り当てられた作動回数に特定した変短回数を設定する。この作動回数は、変短状態が付与された回数を計数するためのカウンタである。そして、統括制御用CPU31aは、作動回数が「0」となるまで、変動ゲームが実行される毎に作動回数を「1」減算する。

30

40

【0071】

次に、表示制御基板32の表示制御用CPU32aが表示制御プログラムに基づいて実行する各種処理について説明する。

表示制御用CPU32aは、統括制御基板31(統括制御用CPU31a)から制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づいて、入力した制御コマンドに応じた制御を行う。具体的には、表示制御用CPU32aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンで飾図を変動表示させて変動ゲームを開始させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。そして、表示制御用CPU32aは、全図柄停止コマンドを入力すると、飾図柄指定コマンドで指定された飾図を確定停止表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。この制御によ

50

り、演出表示装置 11 では変動ゲームが行われる。

【0072】

また、表示制御用 CPU 32a は、オープニングコマンドを入力すると、該コマンドに対応するオープニング演出を実行させるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。また、表示制御用 CPU 32a は、ラウンドコマンドを入力すると、各ラウンド演出を実行させるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。また、表示制御用 CPU 32a は、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出を実行させるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

【0073】

ここで、図 4 を参照してリーチ判定結果が肯定となるリーチ判定確率について説明する。このようなリーチ判定確率は、大当たり判定に当選しなかった場合に参照される。

図 4 に示すように、現在の遊技状態、減算後の保留記憶数によって、リーチ判定確率が決定される。なお、本実施形態において、リーチ判定用乱数の取り得る数値は、「0」～「240」までの全 241 通りの整数である。具体的に、現在の遊技状態が非変短状態である場合において、減算後の保留記憶数が「0」又は「1」であるときに、リーチ判定値として「0」～「39」が規定されており、40/241 の確率でリーチ判定が肯定となる。現在の遊技状態が非変短状態である場合において、減算後の保留記憶数が「2」又は「3」であるときには、リーチ判定値として「0」～「14」が規定されており、15/241 の確率で、リーチ判定が肯定となる。また、現在の遊技状態が変短状態である場合には、減算後の保留記憶数に拘わらず、リーチ判定値として「0」が規定されており、1/241 の確率で、リーチ判定が肯定となる。

【0074】

このように、非変短状態においては、減算後の保留記憶数によってリーチ判定が肯定となるか否かが異なるが、取得されたリーチ判定用乱数が、リーチ判定値の最低限の取り得る範囲（「0」～「14」）であると、減算後の保留記憶数に拘わらず、リーチ判定が肯定となる。また、取得されたリーチ判定用乱数が、リーチ判定値の最大範囲外（「40」～「240」）であると、減算後の保留記憶数に拘わらず、リーチ判定が否定となる。その一方で、取得されたリーチ判定用乱数が、リーチ判定値の最低限の取り得る範囲外で、最大範囲内（「15」～「39」）であると、減算後の保留記憶数によって、リーチ判定が肯定となるか否定となるかが異なることとなる。

【0075】

次に、図 5 を参照して本実施形態のパチンコ遊技機における変動パターンについて説明する。

本実施形態では、図 5 に示すように、変動ゲームの変動時間を指定する変動パターンが設定されている。これら変動パターンは、主に、大当たりとなるか否か、はずれとなる場合においてリーチ演出を実行するか否かによって選択される。具体的には、変動パターン P15、P17、P23 が大当たり変動用の変動パターンとして規定されている。また、変動パターン P14、P16、P22 がはずれリーチ変動用の変動パターンとして規定されている。また、変動パターン P11～P13、P21 がはずれ変動用の変動パターンとして規定されている。

【0076】

また、非変短状態において選択可能な変動パターンとしては、変動パターン P11～P17 が、変短状態において選択可能な変動パターンとしては、変動パターン P21～P23 がそれぞれ規定されている。

【0077】

非変短状態において選択可能な変動パターン P12 は、変動パターン P11 の変動時間を短縮させる変動パターンであり、非変短状態において選択可能な変動パターン P13 は、変動パターン P12 の変動時間を更に短縮させる変動パターンである。なお、変動パターン P11～P13 は、保留記憶数に応じて何れかが決定される変動パターンであり、保留記憶数が大きくなるにつれて、変動時間が短縮される変動パターンが決定されることと

10

20

30

40

50

なる。また、変短状態において選択可能な変動パターン P 2 1 は、非変短状態において選択可能な変動パターン P 1 1 ~ P 1 3 の変動時間を更に短縮させる変動パターンである。このため、変短状態である場合には、非変短状態である場合よりも、変動時間が短縮される変動パターンが決定されることとなる。

【 0 0 7 8 】

変動パターン P 1 4 , P 1 5 は、ノーマルリーチ演出 N R が実行される変動パターンである（図中では「 N R 」と示す）。また、変動パターン P 1 6 , P 1 7 は、1 回の変動ゲーム中に、ノーマルリーチ演出 N R が実行された後に、スーパーリーチ演出 S R 1 が実行される変動パターンである。また、変動パターン P 2 2 , P 2 3 は、1 回の変動ゲーム中に、ノーマルリーチ演出 N R が実行された後に、スーパーリーチ演出 S R 1 とは異なるスーパーリーチ演出 S R 2 が実行される変動パターンである。なお、本実施形態において、変動パターン P 1 6 , P 1 7 に基づいてノーマルリーチ演出 N R が実行された後に最終的にスーパーリーチ演出 S R 1 が実行される場合には、変動パターン P 1 4 , P 1 5 に基づいてスーパーリーチ演出 S R 1 に発展せずに実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなるように規定されている。

【 0 0 7 9 】

また、本実施形態においては、遊技球の始動入賞による変動ゲームの実行が保留されているときに、その始動入賞により始動保留球に対応して記憶された各種乱数からその変動ゲームの大当たり期待度についての事前判定が行われるとともに、その事前判定の結果に基づいて大当たり期待度を示す各種の先読み演出（特定予告演出）が実行可能である。

【 0 0 8 0 】

なお、事前判定の結果に基づいて先読み演出を実行させると決定した場合において、事前判定の対象であり、先読み演出により大当たり期待度を示す対象となる変動ゲームを「特定変動ゲーム（特定図柄変動ゲーム）」と示す。また、先読み演出の実行が決定された後から、特定変動ゲームの実行前において実行が開始される変動ゲームのうち、先読み演出が実行される変動ゲームを「非特定変動ゲーム（非特定図柄変動ゲーム）」示す。言い換えると、この非特定変動ゲームは、先読み演出の実行が決定されたときに、既に実行が保留されている変動ゲームのうち、特定変動ゲームを除いて、先読み演出が実行される変動ゲームを示す。

【 0 0 8 1 】

図 6 に示すように、本実施形態における各種の先読み演出には、通常的背景画像とは異なる特定背景画像の表示内容によって特定変動ゲームにおける大当たり期待度を示す特定背景演出と、キャラクタのコメント画像の表示内容によって特定変動ゲームにおける大当たり期待度を示すコメント演出とが含まれている。なお、特定背景演出には、雲間で雷光の放電が行われる雷光背景画像が表示される雷光演出と、雷光背景画像に関連して雷光背景画像の一部と重畳するように雷光が落ちる落雷画像が表示される落雷演出とが含まれている。また、特定背景演出及びコメント演出としては、非変短状態において実行される。

【 0 0 8 2 】

本実施形態における先読み演出は、非特定変動ゲームと特定変動ゲームとを含む連続する複数回の変動ゲームにおいて実行される連続予告演出でもあり、先読み演出が連続して実行される変動ゲームの連続上限回数（本実施形態では「 2 」 ~ 「 4 」）が多いと、特定変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなるように規定されている。また、特定変動ゲームと非特定変動ゲームとを含む連続する複数回の変動ゲームでは同じ演出種別（種別）の先読み演出が実行される。

【 0 0 8 3 】

具体的に、雷光演出には、雷光背景画像の表示色が複数種類あり、実行中の変動ゲームにおいて雷光演出が連続して実行される連続実行回数に対応する表示色で雷光背景画像が表示される。例えば、特定変動ゲームであるか非特定変動ゲームであるか、連続上限回数に拘わらず、雷光演出の連続実行回数が 1 回目の変動ゲームにおいては青色の表示色で雷光背景画像が表示される。また、雷光演出の連続実行回数が 2 回目の変動ゲームにおいて

は緑色の表示色で、雷光演出の連続実行回数が3回目の変動ゲームにおいては黄色の表示色で、雷光演出の連続実行回数が4回目の変動ゲームにおいては赤色の表示色で、それぞれ雷光背景画像が表示される。

【0084】

また、特殊演出としての落雷演出は、雷光演出が実行される特定変動ゲームに限り実行され、雷光演出が実行される非特定変動ゲームや雷光演出が実行されない変動ゲームにおいては実行されることがない演出である。このため、落雷演出が実行されることによって、特定変動ゲームにおいて雷光演出が実行されていることが特定可能となる。

【0085】

このように、特定背景演出としては、雷光背景画像の表示色によって雷光演出の連続実行回数が、落雷画像の表示によって実行中の変動ゲームが特定変動ゲームであることがそれぞれ示されることとなる。その一方で、雷光演出が非特定変動ゲームにおいて実行される場合、雷光背景画像の表示色からは、何れの変動ゲームが特定変動ゲームであるかが特定困難である。また、雷光演出が特定変動ゲームにおいて実行される場合において、雷光背景画像の表示色が赤色以外であるときには、その表示色からは、何れの変動ゲームが特定変動ゲームであるかが特定困難である。

【0086】

また、コメント演出には、大当たり期待度を示す複数種類のコメントが含まれており、実行中の変動ゲームにおいてコメント演出が実行される連続実行回数に対応するコメント画像が表示される。例えば、コメント演出の連続実行回数が1回目の非特定変動ゲームにおいては、「敵軍の兵に疲れが見えます！」というコメント画像が表示される。また、コメント演出の連続実行回数が2回目の非特定変動ゲームにおいては、「そろそろ戦を仕掛けるべきです！」というコメント画像が、コメント演出の連続実行回数が3回目の非特定変動ゲームにおいては、「殿、ご命令を！」というコメント画像がそれぞれ表示される。特に、特定変動ゲームにおいては、コメント演出の連続実行回数に拘わらず、「先陣を切るぞ！皆の者、我に続けーっ！」というコメント画像が表示され、コメント演出の連続実行回数に対応するコメント画像が表示されない。

【0087】

このように、コメント演出としては、そのコメント画像の種類によってコメント演出の連続実行回数、及び実行中の変動ゲームが特定変動ゲームであるか否かが示されることとなる。その一方で、コメント演出が非特定変動ゲームにおいて実行される場合において、コメント演出の連続実行回数が「1」又は「2」であるときには、コメント演出におけるコメント画像の種類からは、何れの変動ゲームが特定変動ゲームであるかが特定困難である。なお、本実施形態において、演出種別としては、特定背景演出やコメント演出というように演出の大分類を示し、演出内容としては、特定背景演出の雷光演出の表示色及び落雷演出の実行、コメント演出のコメント内容というように演出の小分類を示す。

【0088】

ここで、図7～図9を参照して演出表示装置11の画像表示部GHに表示される画像の具体的な一例について説明する。

まず、特定背景演出について説明すると、図7(a)に示すように、画像表示部GHにおいて、飾図が変動表示されており、保留記憶数が「2」であることを示す保留画像HG1、HG2が表示されている。また、この場合、雷光背景画像とは異なる通常背景画像NHGが背景画像として表示されている。

【0089】

そして、第1始動入賞口14又は第2始動入賞口15に遊技球が入賞した場合には、図7(b)に示すように、保留記憶数が「3」であることを示す保留画像HG1～HG3が表示される。続いて、図7(c)に示すように、飾図がはずれ図柄として確定停止表示される場合があり、変動ゲームが終了する。

【0090】

また、図7(d)に示すように、画像表示部GHにおいて、飾図の変動表示が開始され

10

20

30

40

50



ると、変動ゲームが開始され、保留記憶数が「2」であることを示す保留画像HG1, HG2が表示される。そして、青色の表示色で雷光背景画像RHG1が表示されることによって特定背景演出としての雷光演出が実行される。この雷光演出は、雷光演出の連続実行回数が1回であることを示す演出である。なお、この段階では、特定変動ゲームは、保留記憶数「2」として実行が保留されており、この雷光演出は、図7(b)に示すタイミングで遊技球が始動入賞したことに対応し、実行が保留されている特定変動ゲームの大当たり期待度を示す演出となる。続いて、図7(e)に示すように、飾図がはずれ図柄として確定停止表示される場合があり、変動ゲームが終了する。

【0091】

また、図7(f)に示すように、画像表示部GHにおいて、飾図の変動表示が開始されると、変動ゲームが開始され、保留記憶数が「1」であることを示す保留画像HG1が表示される。そして、緑色の表示色で雷光背景画像RHG2が表示されることによって特定背景演出としての雷光演出が実行される。この雷光演出は、雷光演出の連続実行回数が2回であることを示す演出である。なお、この段階では、特定変動ゲームは、保留記憶数「1」として実行が保留されており、この雷光演出は、実行が保留されている特定変動ゲームの大当たり期待度を示す演出となる。続いて、図7(g)に示すように、飾図がはずれ図柄として確定停止表示される場合があり、変動ゲームが終了する。

【0092】

また、図7(h)に示すように、画像表示部GHにおいて、飾図の変動表示が開始されると、変動ゲームが開始され、保留記憶数が「0」であることを示すように保留画像が表示されない。そして、黄色の表示色で雷光背景画像RHG3が表示されることによって特定背景演出としての雷光演出が実行される。この雷光演出は、雷光演出の連続実行回数が3回であることを示す演出である。なお、この段階では、特定変動ゲームは、実行中の変動ゲームであり、この雷光演出は、実行中の特定変動ゲームの大当たり期待度を示す演出となる。

【0093】

続いて、図8(a)に示すように、左列の飾図が一旦停止した後に、図8(b)に示すように、雷光背景画像に重畳するように落雷画像が表示される落雷演出が特定背景演出として実行される。この落雷演出は、実行中の変動ゲームが特定変動ゲームであることを示す演出である。

【0094】

そして、図8(c)に示すように、落雷画像が消去された後に、右列の飾図が一旦停止表示され、左列及び右列の飾図でリーチ状態が形成され、ノーマルリーチ演出NRが実行される。そして、図8(d)に示すように、スーパーリーチ演出SR1に発展し、図8(e)に示すように、特定のキャラクタが登場するスーパーリーチ演出SR1が実行される場合があり、スーパーリーチ演出SR1の発展に伴って、黄色の表示色で雷光背景画像RHG3の表示が、通常の背景画像NHGの表示に変更されることとなる。なお、本実施形態において、スーパーリーチ演出SR1においては、飾図が小さいサイズで画像表示部GHの端部に表示されることとなる。そして、図8(f)に示すように、飾図が大きいサイズで画像表示部GHの中央に表示され、図8(g)に示すように、飾図が大当たり図柄として確定停止表示される場合がある。もちろん、図8(h)に示すように、飾図がはずれ図柄として確定停止表示される場合がある。

【0095】

このように、特定背景演出は、特定変動ゲームを含む連続した複数回の変動ゲームに跨って実行され、雷光演出の表示色によって雷光演出の連続実行回数が、落雷演出によって特定変動ゲームであることがそれぞれ特定可能となる。

【0096】

次に、コメント演出について説明すると、画像表示部GHにおいて、図7(a)~図7(c)と同じように各種画像が表示された後に、図9(a)に示すように、飾図の変動表示が開始されると、変動ゲームが開始され、保留記憶数が「2」であることを示す保留画

10

20

30

40

50

像 H G 1 , H G 2 が表示される。そして、変動ゲームの開始から所定時間が経過した後に、図 9 ( b ) に示すように、「敵軍の兵に疲れが見えます！」というコメント画像が表示され、コメント演出が実行される。このコメント演出は、実行中の変動ゲームが非特定変動ゲームであり、コメント演出の連続実行回数が 1 回であることを示す演出である。なお、この段階では、特定変動ゲームは、保留記憶数「2」として実行が保留されており、このコメント演出は、実行が保留されている特定変動ゲームの大当たり期待度を示す演出となる。続いて、図 9 ( c ) に示すように、飾図がはずれ図柄として確定停止表示される場合があり、変動ゲームが終了する。

【 0 0 9 7 】

また、図 9 ( d ) に示すように、飾図の変動表示が開始されると、変動ゲームが開始され、保留記憶数が「1」であることを示す保留画像 H G 1 が表示される。そして、変動ゲームの開始から所定時間が経過した後に、図 9 ( e ) に示すように、「そろそろ戦を仕掛けるべきです！」というコメント画像が表示され、コメント演出が実行される。このコメント演出は、実行中の変動ゲームが非特定変動ゲームであり、コメント演出の連続実行回数が 2 回であることを示す演出である。なお、この段階では、特定変動ゲームは、保留記憶数「1」として実行が保留されており、このコメント演出は、実行が保留されている特定変動ゲームの大当たり期待度を示す演出となる。続いて、図 9 ( f ) に示すように、飾図がはずれ図柄として確定停止表示される場合があり、変動ゲームが終了する。

【 0 0 9 8 】

また、図 9 ( g ) に示すように、飾図の変動表示が開始されると、変動ゲームが開始され、保留記憶数が「0」であることを示すように保留画像が表示されない。そして、変動ゲームの開始から所定時間が経過した後に、図 9 ( h ) に示すように、「先陣を切るぞ！皆の者、我に続けーっ！」というコメント画像が表示される。なお、この段階では、特定変動ゲームは、実行中の変動ゲームであり、このコメント演出は、コメント演出の連続実行回数に拘わらず、実行中の変動ゲームが特定変動ゲームであることを示す演出である。そして、図 8 ( g ) と同じように、飾図が大当たり図柄として確定停止表示される場合や、図 8 ( h ) と同じように、飾図がはずれ図柄として確定停止表示される場合がある。

【 0 0 9 9 】

このように、コメント演出は、特定変動ゲームを含む連続した複数回の変動ゲームに跨って実行され、コメント演出のコメント画像の種類によってコメント演出の連続実行回数、及び特定変動ゲームであることの何れかが特定可能となる。

【 0 1 0 0 】

ここで、図 1 0 を参照して特定背景演出の実行タイミングについて説明する。なお、ここでは、特定変動ゲーム又は非特定変動ゲームにおいて、変動パターン P 1 1 ~ P 1 4 , P 1 6 が決定された場合について代表して説明し、それ以外の変動パターンについての説明を省略する。

【 0 1 0 1 】

最初に、図 1 0 ( a ) に示すように、変動パターン P 1 1 が決定された場合における特定背景演出の実行タイミングについて説明する。変動パターン P 1 1 に基づく変動ゲームでは、符号 T 0 に示すタイミングから飾図の変動が開始され、符号 T 1 に示すタイミングで左列の飾図が、符号 T 2 に示すタイミングで右列の飾図が、符号 T 3 に示すタイミングで中列の飾図がそれぞれ一旦停止表示され、符号 T 3 に示すタイミングで 1 回の変動ゲームが終了する。

【 0 1 0 2 】

このような変動パターン P 1 1 が決定された場合において、変動ゲームの実行が開始される符号 T 0 に示すタイミングから、変動ゲームの実行が終了する符号 T 3 に示すタイミングまでの間で、特定背景演出としての雷光演出が実行される。なお、リーチ演出が実行されない非特定変動ゲームでは、特定背景演出としての落雷演出が実行されない。

【 0 1 0 3 】

次に、図 1 0 ( b ) に示すように、変動パターン P 1 2 が決定された場合における特定

10

20

30

40

50

背景演出の実行タイミングについて説明する。変動パターン P 1 2 に基づく変動ゲームでは、符号 T 0 に示すタイミングから飾図の変動が開始され、符号 T 4 に示すタイミングで左列の飾図が、符号 T 5 に示すタイミングで右列の飾図が、符号 T 6 に示すタイミングで中列の飾図がそれぞれ一旦停止表示され、符号 T 6 に示すタイミングで 1 回の変動ゲームが終了する。このように、変動パターン P 1 2 は、変動パターン P 1 1 を短縮させた変動パターンであり、変動ゲームの変動時間、変動ゲームの開始から各列の飾図が一旦停止表示されるまでの時間が短縮される。

【 0 1 0 4 】

このような変動パターン P 1 2 が決定された場合において、変動ゲームの実行が開始される符号 T 0 に示すタイミングから、変動ゲームの実行が終了する符号 T 6 に示すタイミングまでの間で、特定背景演出としての雷光演出が実行される。

10

【 0 1 0 5 】

次に、図 1 0 ( c ) に示すように、変動パターン P 1 3 が決定された場合における特定背景演出の実行タイミングについて説明する。変動パターン P 1 3 に基づく変動ゲームでは、符号 T 0 に示すタイミングから飾図の変動が開始され、符号 T 7 に示すタイミングで左列の飾図が、符号 T 8 に示すタイミングで右列の飾図が、符号 T 9 に示すタイミングで中列の飾図がそれぞれ一旦停止表示され、符号 T 9 に示すタイミングで 1 回の変動ゲームが終了する。このように、変動パターン P 1 3 は、変動パターン P 1 1 , P 1 2 を短縮させた変動パターンであり、変動ゲームの変動時間、変動ゲームの開始から各列の飾図が一旦停止表示されるまでの時間が短縮される。

20

【 0 1 0 6 】

このような変動パターン P 1 3 が決定された場合において、変動ゲームの実行が開始される符号 T 0 に示すタイミングから、変動ゲームの実行が終了する符号 T 9 に示すタイミングまでの間で、特定背景演出としての雷光演出が実行される。

【 0 1 0 7 】

次に、図 1 0 ( d ) に示すように、変動パターン P 1 4 が決定された場合における特定背景演出の実行タイミングについて説明する。変動パターン P 1 4 に基づく変動ゲームでは、符号 T 0 に示すタイミングから飾図の変動が開始され、符号 T 1 に示すタイミングで左列の飾図が、符号 T 2 に示すタイミングで右列の飾図がそれぞれ一旦停止表示され、リーチ状態が形成される。そして、符号 T 2 に示すタイミングからノーマルリーチ演出 N R が実行され、符号 T 1 0 に示すタイミングで中列の飾図が一旦停止表示されるとともに、ノーマルリーチ演出 N R が終了し、1 回の変動ゲームが終了する。このように、変動パターン P 1 4 は、最終的にノーマルリーチ演出 N R が実行され、スーパーリーチ演出に発展しない変動パターンである。

30

【 0 1 0 8 】

このような変動パターン P 1 4 が決定された場合において、変動ゲームの実行が開始される符号 T 0 に示すタイミングから、図 1 0 ( e ) に示すスーパーリーチ演出 S R 1 に発展する符号 T 1 1 に示すタイミングまでの間で、特定背景演出としての雷光演出が実行される。そして、符号 T 1 1 に示すタイミングから、変動ゲームの実行が終了する符号 T 1 0 に示すタイミングまでの間で、通常背景演出が実行される。そして、これに加えて、リーチ演出が実行される特定変動ゲームでは、左列の飾図が一旦停止表示する符号 T 1 に示すタイミングから、右列の飾図が一旦停止表示される符号 T 2 に示すタイミングまでの間で、特定背景演出としての落雷演出が実行される。

40

【 0 1 0 9 】

最後に、図 1 0 ( e ) に示すように、変動パターン P 1 6 が決定された場合における特定背景演出の実行タイミングについて説明する。変動パターン P 1 6 に基づく変動ゲームでは、符号 T 0 に示すタイミングから飾図の変動が開始され、符号 T 1 に示すタイミングで左列の飾図が、符号 T 2 に示すタイミングで右列の飾図がそれぞれ一旦停止表示され、リーチ状態が形成される。そして、符号 T 2 に示すタイミングからノーマルリーチ演出 N R が実行され、符号 T 1 1 に示すタイミングでスーパーリーチ演出 S R 1 に発展し、符合

50

T 1 2 に示すタイミングで中列の飾図が一旦停止表示されるとともに、スーパーリーチ演出 S R 1 が終了し、1 回の変動ゲームが終了する。このように、変動パターン P 1 6 は、ノーマルリーチ演出 N R が実行された後に、最終的にスーパーリーチ演出 S R 1 が実行される変動パターンである。

【 0 1 1 0 】

このような変動パターン P 1 6 が決定された場合において、変動パターン P 1 4 と同じように、変動ゲームの実行が開始される符号 T 0 に示すタイミングから、スーパーリーチ演出 S R 1 に発展する符号 T 1 1 に示すタイミングまでの間で、特定背景演出としての雷光演出が実行される。そして、符号 T 1 1 に示すタイミングから、変動ゲームの実行が終了する符号 T 1 2 に示すタイミングまでの間で、通常背景演出が実行される。そして、これに加えて、リーチ演出が実行される特定変動ゲームでは、左列の飾図が一旦停止表示する符号 T 1 に示すタイミングから、右列の飾図が一旦停止表示される符号 T 2 に示すタイミングまでの間で、特定背景演出としての落雷演出が実行される。

10

【 0 1 1 1 】

次に、図 1 1 を参照してコメント演出の実行タイミングについて説明する。なお、ここでは、特定変動ゲーム又は非特定変動ゲームにおいて、変動パターン P 1 1 ~ P 1 4 , P 1 6 が決定された場合について代表して説明し、それ以外の変動パターンについての説明を省略する。また、各変動パターン自体のタイミングについては、図 1 0 と同じであるため、その説明を省略する。

【 0 1 1 2 】

20

最初に、図 1 1 ( a ) に示すように、変動パターン P 1 1 が決定された場合、変動ゲームの実行の開始から所定時間が経過した符号 T 1 3 に示すタイミングから、各列の飾図が変動表示されている符号 T 1 4 に示すタイミングまでの間で、コメント演出が実行される。

【 0 1 1 3 】

また、図 1 1 ( b ) に示すように、変動パターン P 1 2 が決定された場合、符号 T 1 3 に示すタイミングから、左列の飾図が一旦停止表示される符号 T 4 に示すタイミングまでの間で、コメント演出が実行される。また、図 1 1 ( c ) に示すように、変動パターン P 1 3 が決定された場合、符号 T 1 3 に示すタイミングから、左列の飾図が一旦停止表示される符号 T 7 に示すタイミングまでの間で、コメント演出が実行される。

30

【 0 1 1 4 】

最後に、図 1 1 ( d ) に示すように、変動パターン P 1 4 が決定された場合や、図 1 1 ( e ) に示すように、変動パターン P 1 6 が決定された場合においても、変動パターン P 1 1 が決定された場合と同じように、符号 T 1 3 に示すタイミングから、符号 T 1 4 に示すタイミングまでの間で、コメント演出が実行される。

【 0 1 1 5 】

なお、本実施形態における雷光演出及びコメント演出は、予め定められた時間の動画像データに基づいて各種画像が表示される演出であり、雷光演出及びコメント演出の実行時間によって動画像データに基づく表示制御の終了タイミングを異ならせ、実行時間に対応する雷光演出及びコメント演出の演出制御が行われることとなる。具体的には、変動パターン P 1 1 ~ P 1 3 では、同じ動画像データに基づく表示制御が行われるが、その表示制御の終了タイミングが異なることとなる。その一方で、変動パターン P 1 4 ~ P 1 7 では、同じ動画像データに基づく表示制御が行われ、その表示制御の終了タイミングも同じとなる。

40

【 0 1 1 6 】

ここで、図 1 2 を参照して、主制御用 C P U 3 0 a によって実行される先読みコマンド設定処理について説明する。この先読みコマンド設定処理は、各種乱数を参照した結果により特定された情報（各種乱数により特定された情報）として先読みコマンドを設定する処理である。また、先読みコマンド設定処理は、保留記憶数が上限数ではない状態において各始動入賞口 1 4 , 1 5 への遊技球の入賞を契機として、特別図柄入力処理の終了直後

50

に実行され、特別図柄入力処理において各始動入賞口 1 4 , 1 5 への入賞に伴って取得された各種乱数を、該入賞に対応する変動ゲームの実行よりも前に（事前に）判定する処理である。なお、本実施形態では、先読みコマンド設定処理を実行する主制御用 CPU 3 0 a が事前判定手段として機能する。

#### 【 0 1 1 7 】

最初に、主制御用 CPU 3 0 a は、図 1 2 に示すように、保留記憶数が「 4 」である場合、大当たり遊技中である場合、変短状態が付与されている場合など、規制条件が成立しているか否かを判定する（ステップ S 1 0 1）。この判定結果が肯定（規制条件が成立している）の場合、主制御用 CPU 3 0 a は、ステップ S 1 0 2 , S 1 0 3 を実行させることなく、先読みコマンド設定処理を終了する。この判定結果が否定（規制条件が成立していない）の場合、主制御用 CPU 3 0 a は、ステップ S 1 0 2 に移行する。

10

#### 【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 0 2 において、主制御用 CPU 3 0 a は、保留記憶数に対応する各種乱数を参照する。そして、主制御用 CPU 3 0 a は、参照結果に基づいて、主制御用 RAM 3 0 c に先読みコマンドを設定し（ステップ S 1 0 3）、先読みコマンド設定処理を終了する。この先読みコマンドとは、各種乱数の参照に基づいて実行される変動ゲームにおいて、参照結果と現在の保留記憶数とが特定可能なコマンドである。

#### 【 0 1 1 9 】

その後、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 CPU 3 0 a は、ステップ S 1 0 3 において主制御用 RAM 3 0 c に設定された先読みコマンドを所定のタイミングで統括制御基板 3 1（統括制御用 CPU 3 1 a）に出力する。なお、本実施形態において、先読みコマンドを出力する場合には、その前に保留指定コマンドが出力されるように構成されている。

20

#### 【 0 1 2 0 】

ここで、図 1 3 を参照して、ステップ S 1 0 2 において実行される具体的な処理や、その参照結果に基づいて設定される具体的な先読みコマンドの種類について説明する。

まず、主制御用 CPU 3 0 a は、保留記憶数に対応して記憶されている大当たり判定用乱数と確変フラグとから値を読み出し、確変状態が付与されているか否かに対応する大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致するか否かを判定する。

#### 【 0 1 2 1 】

30

主制御用 CPU 3 0 a は、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致すると判定した場合、保留記憶数に対応して記憶されている特図振分乱数を読み出し、読み出した値に基づいて、大当たりの種類を特定する。

#### 【 0 1 2 2 】

このように、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致すると判定した場合、図 1 3（a）に示すように、特定された大当たりの種類（図柄）と、保留記憶数とに基づいて、先読みコマンドが決定される。

#### 【 0 1 2 3 】

具体的な一例として、保留記憶数「 2 」における始動保留球に対応する各種乱数が参照され、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致すると判定した場合において、 1 2 R 確変大当たり（図柄 Z A）に当選したときには、先読みコマンド「 E A H 0 1 H」が決定される。また、保留記憶数「 3 」における始動保留球に対応する各種乱数が参照され、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致すると判定した場合において、 5 R 確変大当たり（図柄 Z B）に当選したときには、先読みコマンド「 E A H 0 6 H」が決定される。

40

#### 【 0 1 2 4 】

その一方で、主制御用 CPU 3 0 a は、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致しないと判定した場合、保留記憶数に対応して記憶されているリーチ判定用乱数の値を読み出す。そして、主制御用 CPU 3 0 a は、その値が、リーチ判定値の最低限の取り得る範囲（「 0 」～「 1 4 」）であるか、リーチ判定値の最大範囲外（「 4 0 」～「 2 4 0 」）であるか、リーチ判定値の最低限の取り得る範囲外で最大範囲内（「 1 5 」～「 3 9 」）

50

であるかを特定する。

【 0 1 2 5 】

このように、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致しないと判定した場合、図 1 3 ( b ) に示すように、リーチ判定用乱数と、保留記憶数とに基づいて、先読みコマンドが決定される。リーチ判定用乱数としては、リーチ状態が形成されることが確定している乱数と、リーチ状態が形成されるか否かが確定していない乱数と、リーチ状態が形成されないことが確定している乱数とが含まれている。

【 0 1 2 6 】

具体的な一例として、保留記憶数「 2 」における始動保留球に対応する各種乱数が参照され、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致しないと判定した場合において、リーチ判定用乱数が「 1 1 」であるときには、先読みコマンド「 E B H 0 1 H 」が決定される。また、保留記憶数「 3 」における始動保留球に対応する各種乱数が参照され、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致しないと判定した場合において、リーチ判定用乱数が「 1 9 」であるときには、先読みコマンド「 E B H 0 6 H 」が決定される。また、保留記憶数「 4 」における始動保留球に対応する各種乱数が参照され、大当たり判定値と大当たり判定用乱数の値が一致しないと判定した場合において、リーチ判定用乱数が「 1 0 0 」であるときには、先読みコマンド「 E B H 0 B H 」が決定される。

【 0 1 2 7 】

このように、各始動入賞口 1 4 , 1 5 への遊技球の入賞を契機として、該入賞に基づく変動ゲームの開始前に、該入賞を契機に取得された各種乱数が事前に参照され、その参照した結果が特定可能な先読みコマンドが決定される。そして、このような先読みコマンドによって、大当たりとなるか否か、大当たりの種類、はずれとなるがリーチ状態が形成されるか否かが確定しているか確定していないか、現在の保留記憶数が特定可能となる。

【 0 1 2 8 】

次に、図 1 4 を参照して、統括制御用 C P U 3 1 a によって実行される始動入賞時先読み演出決定処理について説明する。この始動入賞時先読み演出決定処理は、遊技球の始動入賞を契機として先読み演出を制御するための処理である。統括制御用 C P U 3 1 a は、本処理を所定周期毎に実行するようになっている。

【 0 1 2 9 】

最初に、図 1 4 に示すように、統括制御用 C P U 3 1 a は、先読みコマンドと、保留指定コマンドとが入力したか否かを判定する ( ステップ S 2 0 1 ) 。この判定結果が否定の場合 ( 先読みコマンドと、保留指定コマンドとが入力しなかった ) 、統括制御用 C P U 3 1 a は、始動入賞時先読み演出決定処理を終了する。その一方で、この判定結果が肯定の場合 ( 先読みコマンドと、保留指定コマンドとが入力した ) 、統括制御用 C P U 3 1 a は、先読みコマンドから保留記憶数を特定し、その保留記憶数に対応して先読みコマンドを記憶し、ステップ S 2 0 2 に移行する。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 2 0 2 において、統括制御用 C P U 3 1 a は、規制条件が成立しているか否かを判定する。この判定結果が肯定 ( 規制条件が成立している ) の場合、統括制御用 C P U 3 1 a は、始動入賞時先読み演出決定処理を終了する。この判定結果が否定 ( 規制条件が成立していない ) の場合、統括制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 2 0 3 に移行する。

【 0 1 3 1 】

なお、本実施形態における規制条件の一例としては、統括制御用 C P U 3 1 a は、統括制御用 R A M 3 1 c に割り当てられた先読みフラグから値を読み出し、先読み演出 ( 雷光演出又はコメント演出 ) の実行中であると判定された場合には、先読み演出の重複実行を規制すべく、規制条件が成立していると判定する。この先読みフラグは、先読み演出が実行されているか否かを示す情報である。

【 0 1 3 2 】

また、統括制御用 C P U 3 1 a は、入力した先読みコマンドにより指定された保留記憶数が「 1 」であると判定された場合には、先読み演出の連続実行を実現すべく、規制条件

10

20

30

40

50

が成立していると判定する。

【 0 1 3 3 】

また、統括制御用CPU31aは、先読みコマンドの入力時に、実行中、保留中の全ての変動ゲームにおいてはずれ変動用の変動パターンとなることが確定していない先読みコマンドが記憶されていると判定された場合には、非特定変動ゲームにおけるリーチ演出の実行を規制すべく、規制条件が成立していると判定する。

【 0 1 3 4 】

また、統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cに割り当てられた作動回数から値を読み出し、変短状態である場合には、規制条件が成立していると判定する。

また、統括制御用CPU31aは、変短状態から非変短状態、又は確変状態から非確変状態となってから実行された変動ゲームの実行回数を計数し、所定回数（例えば4回）以内の変動ゲームであると判定された場合には、規制条件が成立していると判定する。また、統括制御用CPU31aは、大当り遊技の終了後に実行された変動ゲームの実行回数を計数し、所定回数（例えば4回）以内の変動ゲームであると判定された場合には、規制条件が成立していると判定する。また、統括制御用CPU31aは、入力した先読みコマンドにより指定された保留記憶数と、確変回数とに基づいて、先読みコマンドが入力された時点で確変状態であるが、その先読みコマンドに対応する変動ゲームの実行が開始される時点で非確変状態となる場合には、規制条件が成立していると判定する。具体的な一例としては、統括制御用CPU31aは、確変回数が「2」であり、先読みコマンドにより指定された保留記憶数が「4」である場合には、規制条件が成立していると判定することとなる。このように、遊技状態を変更させる可能性がある場合には、先読み演出の実行が規制されることとなる。

【 0 1 3 5 】

ステップS203において、統括制御用CPU31aは、図15に示す演出種別決定テーブルを参照して、入力された先読みコマンドに基づいて、先読み演出を実行させるか否かと、実行させる先読み演出の演出種別とを決定する先読み演出抽選処理を実行する。

【 0 1 3 6 】

そして、統括制御用CPU31aは、先読み演出抽選に当選したか否かを判定する（ステップS204）。この判定結果が否定の場合（先読み演出抽選において当選していない）、統括制御用CPU31aは、ステップS205を実行することなく、始動入賞時先読み演出決定処理を終了する。その一方で、この判定結果が肯定の場合（先読み演出抽選において当選した）、統括制御用CPU31aは、実行させる演出種別を示す演出種別情報を変動ゲーム（非特定変動ゲーム及び特定変動ゲーム）毎に対応付けて統括制御用RAM31cに設定する（ステップS205）。なお、本実施形態において、変動ゲーム毎に同じ先読み演出の演出種別を指定する演出種別情報が記憶される。また、演出種別以外にも、特定変動ゲームであるか非特定変動ゲームであるかが特定可能なように演出種別情報が記憶される。そして、統括制御用CPU31aは、先読みフラグを、先読み演出の実行中である場合に有効に設定し、始動入賞時先読み演出決定処理を終了する。なお、統括制御用CPU31aは、先読み演出の連続実行が終了すると先読みフラグを無効に設定する。

【 0 1 3 7 】

ここで、図15を参照して、先読み演出を実行させるか否かと、先読み演出の演出種別とを決定するための演出種別決定テーブルについて説明する。この演出種別決定テーブルには、先読みコマンドにより指定される保留記憶数と、当落情報（大当りか否かと大当りの種類）と、先読み演出の演出種別と、先読み演出の演出種別の決定確率とが対応付けられている。

【 0 1 3 8 】

なお、本実施形態において、先読みコマンドとしては、保留記憶数を指定するとともに、12R確変大当り（図柄ZA）を示す先読みコマンド、5R確変大当り（図柄ZB）又は5R非確変大当り（図柄ZC）を示す先読みコマンド、はずれとなるがリーチ状態が形成されることが確定している先読みコマンドに分類される。また、本実施形態において、

10

20

30

40

50

リーチ状態が形成されないことが確定している先読みコマンドや、リーチ状態が形成されるか否かが確定していない先読みコマンドが入力されても、先読み演出を実行させるとは決定されない。このため、先読み演出が実行されることで、特定変動ゲームにおいてリーチ状態が形成されることが確定することとなる。先読み演出の演出種別としては、特定背景演出とコメント演出とに分類され、便宜上、先読み演出の非実行も含まれている。

#### 【0139】

具体的に、保留記憶数が「4」であり、12R確変大当り（図柄ZA）を示す先読みコマンドが入力された場合、140/251の確率で、先読み演出として特定背景演出の実行が決定される。また、80/251の確率で、先読み演出としてコメント演出の実行が決定され、31/251の確率で先読み演出の非実行が決定される。また、保留記憶数が

10

#### 【0140】

このような演出種別決定テーブルが参照されることによって、先読み演出が実行されるか否か、先読み演出の演出種別が決定される。特に、大当りに当選する場合には、大当りに当選しない（はずれとなる）場合よりも高い確率で、先読み演出の実行が決定される。特に、12R確変大当り（図柄ZA）に当選する場合には、5R確変大当り（図柄ZB）又は5R非確変大当り（図柄ZC）に当選する場合よりも高い確率で、先読み演出の実行

20

#### 【0141】

次に、統括制御用CPU31aによって実行される変動開始時先読み演出決定処理について説明する。この変動開始時先読み演出決定処理は、変動パターン指定コマンドの入力を契機として、特定背景演出及びコメント演出を制御するための処理である。統括制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドの入力（変動ゲームの開始）を契機として本処理を実行するようになっている。

30

#### 【0142】

最初に、統括制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドの入力を契機として、実行を開始させる変動ゲームに対応する演出種別情報を読み出し、演出種別を特定するとともに、特定変動ゲームであるか非特定変動ゲームであるかをも特定する。そして、統括制御用CPU31aは、演出種別と、特定変動ゲームであるか非特定変動ゲームであるかと、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンとに対応する先読み演出指

40

#### 【0143】

その後、この変動開始時先読み演出決定処理とは別の処理において、統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cに設定された先読み演出指定コマンドを所定のタイミングで表示制御基板32（表示制御用CPU32a）に出力する。なお、本実施形態において、先読み演出指定コマンドを出力する場合には、その前に変動パターン指定コマンドと飾図柄指定コマンドとが出力されるように構成されている。

#### 【0144】

ここで、図16を参照して、先読み演出指定コマンドについて説明する。

50



図 16 に示すように、先読み演出指定コマンドは、統括制御用 CPU 31a から表示制御用 CPU 32a に出力されるコマンドである。この先読み演出指定コマンドは、特定背景演出、コメント演出など、実行させる先読み演出の演出種別と、先読み演出を実行させる変動ゲームが特定変動ゲームであるか非特定変動ゲームであるかと、非特定変動ゲームにおける先読み演出の実行時間（実行タイミング）とを特定可能なコマンドである。なお、本実施形態において、非特定変動ゲームにおける先読み演出の実行時間としては、変動パターン P 11 ~ P 13 の何れかが決定されたかに基づくものである。また、この先読み演出指定コマンドは、特定背景演出の実行を指定する場合には、特定変動ゲームであるか非特定変動ゲームであるかに拘わらず、特定背景演出の連続実行回数や、その連続実行回数に対応する特定背景演出の演出内容（例えば雷光背景画像の表示色）が特定されないコマンドである。その一方で、この先読み演出指定コマンドは、コメント演出の実行を指定する場合には、特定変動ゲームであるか非特定変動ゲームであるかに拘わらず、コメント演出の連続実行回数が特定されておらず、非特定変動ゲームに限ると、コメント演出の演出内容（例えばコメント画像の種類）が特定されないコマンドである。

10

#### 【0145】

具体的に、特定変動ゲームにおいて特定背景演出を実行させる場合には、変動パターン（実行時間）に拘わらず、先読み演出指定コマンドとして「B4H00H」が決定される。また、非特定変動ゲームにおいて変動パターン P 11 が決定された場合において特定背景演出を実行させる場合には、先読み演出指定コマンドとして「B4H01H」が決定される。また、非特定変動ゲームにおいて変動パターン P 13 が決定された場合においてコメント演出を実行させる場合には、先読み演出指定コマンドとして「B4H07H」が決定される。

20

#### 【0146】

つまり、統括制御用 CPU 31a は、非特定変動ゲームの実行が開始されることを契機として、先読み演出が連続して実行される連続実行回数に拘わらず、非特定変動ゲームにおいて特定背景演出及びコメント演出の何れかを実行させることを特定可能とする先読み演出指定コマンドを出力する。その一方で、統括制御用 CPU 31a は、特定変動ゲームの実行が開始されることを契機として、先読み演出が連続して実行される連続実行回数に拘わらず、非特定変動ゲームでの先読み演出指定コマンドとは異なり、特定変動ゲームにおいて特定背景演出及びコメント演出の何れかを実行させることを特定可能とする先読み演出指定コマンドを出力する。

30

#### 【0147】

また、統括制御用 CPU 31a は、先読み演出を実行させると決定された場合、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンに基づいて、非特定変動ゲームにおける先読み演出の実行時間を決定する。特に、統括制御用 CPU 31a は、変動パターンによって先読み演出の実行時間を異ならせるように決定する。そして、統括制御用 CPU 31a は、変動パターンを特定可能とする変動パターン指定コマンドを出力するとともに、非特定変動ゲームにおいては、先読み演出の実行時間が特定可能となる先読み演出指定コマンドも出力することとなる。

#### 【0148】

40

なお、本実施形態において、これらのような処理を実行する統括制御用 CPU 31a が演出決定手段に相当する。また、非特定変動ゲームにおける先読み演出指定コマンドの出力が第 1 指示に相当し、特定変動ゲームにおける先読み演出指定コマンドの出力が第 2 指示に相当し、非特定変動ゲームにおける変動パターン指定コマンドの出力が第 3 指示に相当する。

#### 【0149】

次に、表示制御用 CPU 32a は、統括制御用 CPU 31a から先読み演出指定コマンドを入力すると、先読み演出指定コマンドを表示制御用 RAM 32c に記憶する。そして、表示制御用 CPU 32a は、表示制御用 RAM 32c に割り当てられた連続実行回数カウンタを「1」増加させることによって、先読み演出指定コマンドの入力を連続して行っ

50

た変動ゲームの回数を計数し、先読み演出を連続して実行させる連続実行回数を特定する。なお、表示制御用CPU32aは、変動パターン指定コマンドや飾図柄指定コマンドとともに、先読み演出指定コマンドを入力しなかったときには、連続実行回数カウンタを初期化することとなる。

#### 【0150】

続いて、表示制御用CPU32aは、先読み演出指定コマンドから、特定背景演出、コメント演出という先読み演出の演出種別と、実行を開始させる変動ゲームが特定変動ゲームであるか非特定変動ゲームであるかと、先読み演出の演出種別に対応する先読み演出の実行時間とを特定する。そして、表示制御用CPU32aは、特定した結果に対応するように演出表示装置11の表示内容を制御する。

10

#### 【0151】

具体的な一例として、表示制御用CPU32aは、入力された先読み演出指定コマンドが図16に示す「B4H00H」であり、連続実行回数カウンタの値が「3」である場合には、特定変動ゲームにおいて特定背景演出における雷光背景画像を黄色の表示色で表示させるとともに、落雷画像を表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、この場合、これら雷光背景画像と落雷画像とは、図10(d)や図10(e)に示すタイミングで表示されることとなる。また、表示制御用CPU32aは、入力された先読み演出指定コマンドが図16に示す「B4H06H」であり、連続実行回数カウンタの値が「2」である場合には、非特定変動ゲームにおいて、変動パターンP12に対応する実行時間でコメント演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。特に、表示制御用CPU32aは、コメント演出の連続実行回数が2回目の変動ゲームであることを示すように、「そろそろ戦を仕掛けるべきです!」というコメント画像を表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。この場合、このコメント画像は、図11(b)に示すタイミングで表示されることとなる。

20

#### 【0152】

ここで、図17を参照して、このような先読み演出指定コマンドに基づく先読み演出の制御の具体的な一例について説明する。

最初に、図17(a)に示すように、統括制御用CPU31aにおいて、保留記憶数が「3」として遊技球が始動入賞したことを契機として、保留記憶数が「3」として指定された保留指定コマンドと先読みコマンドとが入力される。そして、その先読みコマンドにより指定された変動ゲームの大当たり期待度を示す特定背景演出の実行、コメント演出の実行、又は非実行という演出種別の決定が行われる。

30

#### 【0153】

演出種別として特定背景演出の実行が決定された場合、先読みコマンドに対応する変動ゲームが特定変動ゲームとして、実行中の変動ゲーム直後の変動ゲームから特定変動ゲームの直前の変動ゲームまでが非特定変動ゲームとしてそれぞれ特定される。具体的には、実行中の変動ゲーム直後、1、2回目の変動ゲームが非特定変動ゲームとして、3回目の変動ゲームが特定変動ゲームとして特定される。そして、非特定変動ゲームに対しては、非特定変動ゲームにおける特定背景演出の実行を示す演出種別情報が、特定変動ゲームに対しては、特定変動ゲームにおける特定背景演出の実行を示す演出種別情報がそれぞれ設定される。

40

#### 【0154】

続いて、1、2回目の変動ゲームの開始を契機として、入力された変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが特定される。なお、本実施形態において、非変短状態において非特定変動ゲームでリーチ演出が実行されない場合に特定背景演出が実行可能となるため、非特定変動ゲームでは、変動パターンP11~P13の何れかが決定される。そして、特定された変動パターンと、演出種別情報とに基づいて、非特定変動ゲームにおいて特定背景演出が変動パターンに基づく実行時間で実行されることを指定する先読み演出指定コマンドが統括制御用CPU31aから表示制御用CPU32aに出力される。

50

## 【 0 1 5 5 】

また、3回目の変動ゲームの開始を契機として、変動パターンに拘わらず、演出種別情報に基づいて、特定変動ゲームにおいて特定背景演出が実行されることを指定する先読み演出指定コマンドが統括制御用CPU31aから表示制御用CPU32aに出力される。

## 【 0 1 5 6 】

その一方で、表示制御用CPU32aにおいて、先読み演出指定コマンドが入力されると、先読み演出指定コマンドが入力された変動ゲームの連続実行回数（先読み演出の連続実行回数）が計数される。そして、先読み演出指定コマンドの入力を契機として先読み演出の連続実行回数が「1」となった場合、表示制御用CPU32aにおいては、1回目の特定背景演出として、青色の表示色の雷光背景画像の表示制御が行われる。この場合、非特定変動ゲームであるため、落雷画像が表示されない。

10

## 【 0 1 5 7 】

次に、先読み演出指定コマンドの入力を契機として先読み演出の連続実行回数が「2」となった場合、2回目の特定背景演出として、緑色の表示色の雷光背景画像の表示制御が行われる。この場合、非特定変動ゲームであるため、落雷画像が表示されない。

## 【 0 1 5 8 】

最後に、先読み演出指定コマンドの入力を契機として先読み演出の連続実行回数が「3」となった場合、3回目の特定背景演出として、黄色の表示色の雷光背景画像の表示制御が行われる。この場合、特定変動ゲームであるため、落雷画像が表示されることとなる。

## 【 0 1 5 9 】

20

次に、図17(b)に示すように、統括制御用CPU31aにおいて、保留記憶数が「4」として遊技球が始動入賞したことを契機として、保留記憶数が「4」として指定された保留指定コマンドと先読みコマンドとが入力される。そして、その先読みコマンドにより指定された変動ゲームの大当たり期待度を示す特定背景演出の実行、コメント演出の実行、又は非実行という演出種別の決定が行われる。

## 【 0 1 6 0 】

演出種別としてコメント演出の実行が決定された場合、実行中の変動ゲーム直後、1～3回目の変動ゲームが非特定変動ゲームとして、4回目の変動ゲームが特定変動ゲームとして特定される。そして、非特定変動ゲームに対しては、非特定変動ゲームにおけるコメント演出の実行を示す演出種別情報が、特定変動ゲームに対しては、特定変動ゲームにおけるコメント演出の実行を示す演出種別情報がそれぞれ設定される。

30

## 【 0 1 6 1 】

続いて、1～3回目の変動ゲームの開始を契機として、特定された変動パターンと、演出種別情報とに基づいて、非特定変動ゲームにおいてコメント演出が変動パターンに基づく実行時間で実行されることを指定する先読み演出指定コマンドが統括制御用CPU31aから表示制御用CPU32aに出力される。

## 【 0 1 6 2 】

また、4回目の変動ゲームの開始を契機として、変動パターンに拘わらず、演出種別情報に基づいて、特定変動ゲームにおいてコメント演出が実行されることを指定する先読み演出指定コマンドが統括制御用CPU31aから表示制御用CPU32aに出力される。

40

## 【 0 1 6 3 】

その一方で、表示制御用CPU32aにおいて、先読み演出指定コマンドが入力されると、先読み演出指定コマンドが入力された変動ゲームの連続実行回数が計数される。そして、先読み演出指定コマンドにより非特定変動ゲームが指定されている場合には、先読み演出指定コマンドの入力を契機として先読み演出の連続実行回数に対応するコメント画像の表示制御が行われる。続いて、先読み演出指定コマンドにより特定変動ゲームが指定されている場合には、先読み演出指定コマンドの入力を契機として、先読み演出の連続実行回数に拘わらず、特定変動ゲームに対応するコメント画像の表示制御が行われる。

## 【 0 1 6 4 】

このように、表示制御用CPU32aでは、非特定変動ゲームを指定する先読み演出指

50

定コマンドが入力されると、先読み演出の連続実行回数が計数される。そして、先読み演出指定コマンドにより指定される実行時間で、先読み演出指定コマンドにより指定される演出種別の先読み演出のうち、計数された先読み演出の連続実行回数に対応する先読み演出が実行される。また、特定変動ゲームで特定背景演出が実行されることを指定する先読み演出指定コマンドが入力されると、特定変動ゲームに対応するように予め定められた実行時間で、計数された先読み演出の連続実行回数に対応する雷光演出が実行されるとともに、落雷演出が実行される。その一方で、特定変動ゲームでコメント演出が実行されることを指定する先読み演出指定コマンドが入力されると、特定変動ゲームに対応するように予め定められた実行時間で、計数された先読み演出の連続実行回数に拘わらず、特定変動ゲームに対応するコメント演出が実行される。

10

#### 【0165】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1) 特定背景演出やコメント演出を含む先読み演出による大当たり期待度を示す対象とならない非特定変動ゲームにおいて、非特定変動ゲームであることが特定可能な先読み演出指定コマンドが出力される。その一方で、先読み演出による大当たり期待度を示す対象となる特定変動ゲームにおいて、非特定変動ゲームであることが特定可能な先読み演出指定コマンドとは異なり、特定変動ゲームであることが特定可能な先読み演出指定コマンドが出力される。これによって、先読み演出の演出内容が特定可能であるが、その先読み演出が特定変動ゲームで行われているか非特定変動ゲームで行われているかが先読み演出指定コマンドから特定できないといった構成を改良することができる。このように、先読み演出指定コマンド自体から、非特定変動ゲームにおける先読み演出を実行させるか、特定変動ゲームにおける先読み演出を実行させるかが特定でき、先読み演出の実行に関する制御効率を高めることができる。

20

#### 【0166】

(2) また、非特定変動ゲームにおいて、非特定変動ゲームが何れの変動ゲームであるか、即ち、先読み演出の連続実行回数に拘わらず同じように共通の先読み演出指定コマンドが出力される。このため、例えば、先読み演出の連続実行回数を特定可能な先読み演出指定コマンドとすることなど、先読み演出指定コマンドの種類を大幅に増加させることなく、先読み演出指定コマンド自体から、非特定変動ゲームにおいて先読み演出を実行させることを特定することができ、先読み演出の実行に関する制御効率を高めることができる。

30

#### 【0167】

(3) 先読み演出を実行させると決定された場合、各変動ゲーム（非特定変動ゲーム及び特定変動ゲーム）において、特定背景演出やコメント演出などの先読み演出の演出種別を更に特定可能とする先読み演出指定コマンドが出力される。このため、各先読み演出指定コマンド自体から、先読み演出の演出種別を特定することができ、先読み演出の実行に関する制御効率を高めることができる。

#### 【0168】

(4) 先読み演出を実行させると決定された場合、非特定変動ゲームにおいて、先読み演出の実行時間を更に特定可能とする先読み演出指定コマンドが出力される。このため、先読み演出指定コマンドから、先読み演出の実行時間を特定することができ、先読み演出の実行に関する制御効率を高めることができる。

40

#### 【0169】

(5) また、変動ゲームの変動時間を指定する変動パターンに基づいて、先読み演出の実行時間が決定され、変動ゲームの変動パターンを特定可能とする変動パターン指定コマンドが、先読み演出指定コマンドとは別に出力される。これによって、先読み演出指定コマンドから先読み演出の演出内容が特定可能であるが、変動パターン指定コマンドにより指定される変動ゲームの変動内容（変動時間や演出内容）から先読み演出の実行タイミングが特定されるような構成を改良することができる。このように、変動パターン指定コマンド自体から変動パターンを特定できるとともに、先読み演出指定コマンド自体からその

50

変動パターンに基づいて決定された先読み演出の実行時間が特定できる。したがって、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンに基づく先読み演出の実行時間と、先読み演出指定コマンドにより指定される先読み演出の実行時間との整合性を判定可能な状況を提供することにより、例えばデータ化け等による実行時間の誤制御の抑制など、先読み演出の実行に関する制御効率を高めることができる。

【0170】

尚、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・上記実施形態において、非特定変動ゲームにおいて必ずリーチ演出が実行されないように制御したが、これに限らず、例えば、非特定変動ゲームにおいてリーチ演出が実行可能なように制御してもよい。特に、この場合では、リーチ演出が実行される同じ変動パターンが決定されたときであっても、特定変動ゲームであるか非特定変動ゲームであるかによって、異なる先読み演出が実行可能となり、より一層の効果を奏する。

10

【0171】

・上記実施形態において、特定変動ゲームにおいて必ずリーチ演出が実行されるように制御したが、これに限らず、例えば、特定変動ゲームにおいてリーチ演出が実行されないように制御可能としてもよい。特に、この場合では、リーチ演出が実行されない同じ変動パターンが決定されたときであっても、特定変動ゲームであるか非特定変動ゲームであるかによって、異なる先読み演出が実行可能となり、より一層の効果を奏する。

【0172】

・上記実施形態において、画像の表示により先読み演出を実行させたが、これに限らず、例えば、音声の出力、ランプの点灯、可動体の変位、振動体の振動などにより先読み演出を実行させてもよく、これらの組み合わせであってもよい。この場合であっても、同じように先読み演出指定コマンドが採用されることとなる。

20

【0173】

・上記実施形態において、1種類の変動ゲームが実行可能であったが、これに限らず、例えば、複数種類の変動ゲームが実行可能であってもよい。第1始動入賞口14への遊技球の入賞により始動条件が成立し得る第1変動ゲームと、第2始動入賞口15への遊技球の入賞により始動条件が成立し得る第2変動ゲームとが実行可能であり、第2変動ゲームを第1変動ゲームよりも優先して実行させる構成を一例とする。この場合、先読み演出指定コマンドとしては、先読み演出が実行される変動ゲームが第1変動ゲームであるか第2変動ゲームであるかが特定可能としてもよく、特定困難とする場合には、変動パターン指定コマンドから特定可能としてもよい。そして、統括制御用CPU31aは、非変短状態では第1変動ゲームが実行され易く、第2変動ゲームが実行され難くなるので、第1変動ゲームの保留記憶数に対応して先読み演出の実行可否を決定する。その一方で、統括制御用CPU31aは、変短状態では第2変動ゲームが実行され易く、第1変動ゲームが実行され難くなるので、第2変動ゲームの保留記憶数に対応して先読み演出の実行可否を決定する。続いて、表示制御用CPU32aは、先読み演出指定コマンドの入力を契機として、第1変動ゲームを実行させる場合に限り、先読み演出の連続実行回数を計数する。その一方で、変短状態では第2変動ゲームが実行され易く、第1変動ゲームが実行され難くなるので、表示制御用CPU32aでは、先読み演出指定コマンドの入力を契機として、第2変動ゲームを実行させる場合に限り、先読み演出の連続実行回数を計数する。そして、表示制御用CPU32aは、このように計数された先読み演出の連続実行回数に基づいて、先読み演出を実行させる。このような構成において、先読み演出の連続実行中に、非変短状態で第2変動ゲームが実行される場合には、第1変動ゲームよりも優先して第2変動ゲームが実行されることとなるが、連続実行回数が計数されず、第1変動ゲームにおける先読み演出の連続実行回数が正確に特定可能となる。また、このように第2変動ゲームが優先して実行された場合であっても、上記のような先読み演出指定コマンドが採用されることによって、特定変動ゲームであるか非特定変動ゲームであるかが先読み演出指定コマンドにより特定可能であり、より一層の効果を奏する。

30

40

【0174】

50

・上記実施形態において、連続実行回数や特定変動ゲームであるか非特定変動ゲームであるかに対応するように動画像データが記憶されており、先読み演出の実行時間に拘わらず同じように動画像データに基づいて表示制御が行われ、先読み演出の実行時間に対応するタイミングでの表示制御が終了されたが、これに限らない。例えば、先読み演出の実行時間に対応するように動画像データが記憶されていてもよい。

【0175】

・上記実施形態において、統括制御用CPU31aにおいて非特定変動ゲームでの先読み演出の実行時間が決定されたが、これに限らず、例えば、表示制御用CPU32aにおいて決定されてもよい。

【0176】

・上記実施形態において、統括制御用CPU31aにおいて先読み演出の演出種別が決定されたが、これに限らず、例えば、表示制御用CPU32aにおいて決定されてもよい。

【0177】

・上記実施形態において、非特定変動ゲームの実行が開始されることを契機として、実行させる先読み演出の演出種別と変動パターンとに対応するように非特定変動ゲームにおける先読み演出の実行時間が決定されたが、これに限らない。例えば、特定変動ゲームの実行が開始されることを契機として、特定変動ゲームにおける先読み演出の実行時間が決定されてもよい。また、これらの組み合わせであってもよい。また、言い換えると、はずれ変動用の変動パターンではなく、リーチ状態を形成するはずれリーチ変動用の変動パターンや大当たり変動用の変動パターンでも、先読み演出指定コマンドにより先読み演出の実行時間を指定してもよく、これらの組み合わせであってもよい。また、例えば、先読み演出の演出種別や変動パターンに拘わらず、先読み演出の実行時間が決定されてもよい。また、例えば、先読み演出の実行時間が一定時間として予め定められてもよい。また、例えば、変動パターンP14～P17に基づく先読み演出の実行時間がそれぞれで異なり、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンに基づいて先読み演出の実行時間を特定するように構成してもよい。

【0178】

・上記実施形態において、先読み演出指定コマンドとして、非特定変動ゲームにおける先読み演出の実行時間が特定可能なコマンドが採用されたが、これに限らず、例えば、特定変動ゲームにおける先読み演出の実行時間も特定可能なコマンドが採用されてもよい。また、例えば、特定変動ゲームか非特定変動ゲームかに拘わらず、先読み演出の実行時間が特定されないコマンドが採用されてもよい。

【0179】

・上記実施形態において、先読み演出指定コマンドとして、先読み演出の演出種別が特定可能なコマンドが採用されたが、これに限らず、例えば、先読み演出の演出種別が特定されないコマンドが採用されてもよい。

【0180】

・上記実施形態において、特定背景演出やコメント演出の2種類の先読み演出が実行されたが、これに限らず、例えば、1種類又は3種類以上の先読み演出が実行されてもよい。また、例えば、特定背景演出のような演出が1種類又は複数種類の先読み演出が実行されてもよく、コメント演出のような演出で1種類又は複数種類の先読み演出が実行されてもよい。

【0181】

・上記実施形態において、先読み演出の連続実行が、遊技球の始動入賞を契機としては開始されず、変動ゲームの開始を契機として開始されたが、これに限らず、例えば、先読み演出の連続実行が、遊技球の始動入賞を契機としては開始されてもよい。

【0182】

・上記実施形態において、特定変動ゲームの実行前に、特定変動ゲームを遊技者に報知しない先読み演出が実行されたが、これに限らず、例えば、特定変動ゲームに対応する保

10

20

30

40

50

留画像の表示態様を変化させることによって、特定変動ゲームを遊技者に報知するような先読み演出が実行されてもよい。

【 0 1 8 3 】

・上記実施形態において、特定変動ゲームが特定可能な落雷演出やコメント演出が実行されたが、これに限らず、例えば、特定変動ゲームが特定可能な演出が実行されなくてもよい。

【 0 1 8 4 】

・上記実施形態において、非特定変動ゲームでは、先読み演出の連続実行回数や演出内容に拘わらず同じように共通の先読み演出指定コマンドが採用されたが、これに限らず、例えば、先読み演出の連続実行回数や演出内容が特定可能な先読み演出指定コマンドが採用されてもよい。また、例えば、先読み演出が実行される変動ゲームが特定変動ゲームであるか非特定変動ゲームであるかを特定できないようにしてもよい。

10

【 0 1 8 5 】

・上記実施形態において、遊技球の始動入賞を契機として、各種乱数を参照して、その参照結果に基づく先読み演出を実行させるか否かを決定したが、これに限らない。例えば、遊技球の始動入賞後における変動ゲームの実行が開始されたことを契機として、参照結果に基づく先読み演出を実行させるか否かを決定してもよく、例えば、遊技球の始動入賞後における変動ゲームの実行が開始されたことを契機として、各種乱数を参照してもよい。

【 0 1 8 6 】

20

・上記実施形態において、遊技球の始動入賞時に実行中の変動ゲーム直後から、特定変動ゲームまでに実行が開始される全ての変動ゲームが、先読み演出を実行させる非特定変動ゲームとしたが、これに限らない。例えば、遊技球の始動入賞時に実行中の変動ゲーム直後から、特定変動ゲームまでに実行が開始される変動ゲームのうち少なくとも一部の変動ゲームが非特定変動ゲームとしてもよい。

【 0 1 8 7 】

・上記実施形態において、特定変動ゲームと非特定変動ゲームとを含む連続する複数回の変動ゲームで先読み演出が実行されたが、これに限らず、例えば、必ずしも連続しなくてもよい。

【 0 1 8 8 】

30

・上記実施形態において、先読み演出が非変短状態で実行されたが、これに限らず、先読み演出が変短状態で実行されてもよく、変短状態で先読みコマンドが出力可能な構成としてもよい。また、例えば、これらの組み合わせであってもよい。

【 0 1 8 9 】

・上記実施形態において、実行が保留されている特定変動ゲームにおける大当たり期待度を示す先読み演出として特定背景演出やコメント演出が実行されたが、これに限らず、例えば、先読み演出ではなく、実行中の変動ゲームにおける大当たり期待度を示すように、特定背景演出やコメント演出が単独で実行される場合があってもよい。

【 0 1 9 0 】

・上記実施形態において、主制御用CPU30aにおいて、各種乱数の参照が行われ、各種乱数が所定の判定値と一致しているか否かが事前に判定され、その判定された結果を示す先読みコマンドが統括制御用CPU31aに出力された。そして、統括制御用CPU31aにおいて、その先読みコマンドに基づいて、先読み演出に関する制御が行われたが、これに限らない。例えば、各種乱数自体を示す先読みコマンドが統括制御用CPU31aに出力され、統括制御用CPU31aにおいて、その先読みコマンドに基づいて、各種乱数の参照が行われ、各種乱数が所定の判定値と一致しているか否かが事前に判定されてもよい。つまり、各種乱数が所定の判定値と一致するか否かの事前判定は、主制御用CPU30a、統括制御用CPU31aの何れにおいて行われてもよい。

40

【 0 1 9 1 】

・上記実施形態において、主に、主制御基板30と統括制御基板31と表示制御基板3

50

2 により各種の制御が行われたが、これに限らず、例えば、1 種類又は3 種類以上の基板により各種の制御が行われてもよく、各種機能が基板で統合、分割されていてもよい。また、各基板間で、変動パターン指定コマンドや先読み演出指定コマンド等の各種コマンドの入出力が行われたが、これに限らず、例えば、各基板間ではなく、同一基板間において複数の制御用CPUが搭載されており、それらの間において各種コマンドに相当する各種指示が行われるように構成してもよい。

#### 【0192】

・上記実施形態において、各種役物に遊技球が入賞した場合に、遊技球の賞球が行われたが、これに限らず、例えば、遊技球の賞球が行われなくてもよく、遊技球の入球が可能であればよい。また、この遊技球の入球としては、遊技球の通過を含んでいてもよい。

10

#### 【0193】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 前記演出決定手段は、前記保留記憶手段に始動保留球が記憶されたことを契機として、前記特定予告演出を実行させるか否かを決定するとともに、実行させる特定予告演出の種別を決定する一方で、前記非特定図柄変動ゲームの実行が開始されることを契機として、前記変動内容決定手段によって決定された変動内容に基づいて特定予告演出の実行時間を決定することを特徴とする。

#### 【0194】

(ロ) 前記演出指示手段は、前記非特定図柄変動ゲームの実行が開始されることを契機として前記第1 指示を行う一方で、前記特定図柄変動ゲームの実行が開始されることを契機として前記第2 指示を行うことを特徴とする。

20

#### 【0195】

(ハ) 前記演出決定手段は、前記特定予告演出を実行させると決定された場合、前記非特定図柄変動ゲームと前記特定図柄変動ゲームとにおいて実行させる特定予告演出の種別を同じ種別として決定することを特徴とする。

#### 【0196】

(ニ) 前記演出制御手段は、前記特定図柄変動ゲームでは、前記演出指示手段からの前記第2 指示に応じて特殊演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行うことを特徴とする。

#### 【0197】

30

(ホ) 前記保留記憶手段に始動保留球が記憶されたことを契機として、前記保留記憶手段に該始動保留球に対応付けて記憶された大当たり判定用乱数に基づく前記大当たり判定手段の判定前に、該大当たり判定用乱数が所定の判定値と一致するか否かを判定する事前判定手段を備え、前記演出決定手段は、前記事前判定手段による判定結果により特定された情報に基づいて、該始動保留球に対応して実行される図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を示す特定予告演出を実行させるか否かを決定することを特徴とする。

#### 【符号の説明】

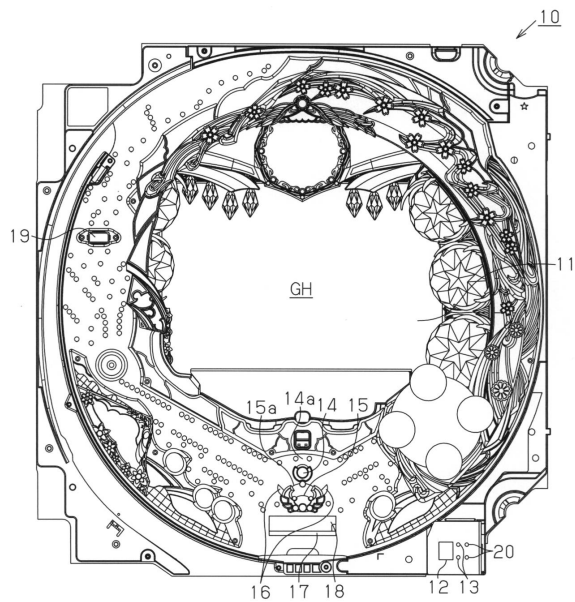
#### 【0198】

1 1 ... 演出表示装置 (演出実行手段)、1 2 ... 特別図柄表示装置 (表示手段)、1 4 ... 第1 始動入賞口 (始動手段)、1 5 ... 第2 始動入賞口 (始動手段)、1 8 ... 大入賞口、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用CPU (乱数取得手段、大当たり判定手段、変動内容決定手段、遊技状態制御手段)、3 0 c ... 主制御用RAM (保留記憶手段)、3 1 ... 統括制御基板、3 1 a ... 統括制御用CPU (演出指示手段、演出決定手段)、3 2 ... 表示制御基板、3 2 a ... 表示制御用CPU (演出制御手段)。

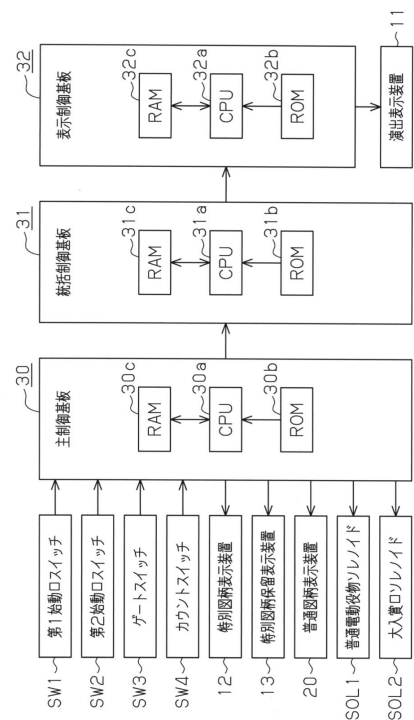
40



【図 1】



【図 3】



【図 2】

図柄	ラウンド数	当選時の 遊技状態	当選後の 確変状態	当選後の 変短状態	OP	ラウンド遊技	ED
ZA (35)	12	問わない	100回	100回	12秒	25秒 (閉2秒)	12秒
ZB (40)	5	非変短状態	100回	0回			
		変短状態	100回	100回			
		非変短状態	0回	0回			
ZC (25)		変短状態	0回	50回			

【図 4】

リーチ確率テーブル

現在の 遊技状態	減算後の保留記憶数	
	保留0, 1	保留2, 3
非変短状態	40/241 (0~39)	15/241 (0~14)
変短状態	1/241 (0)	1/241 (0)

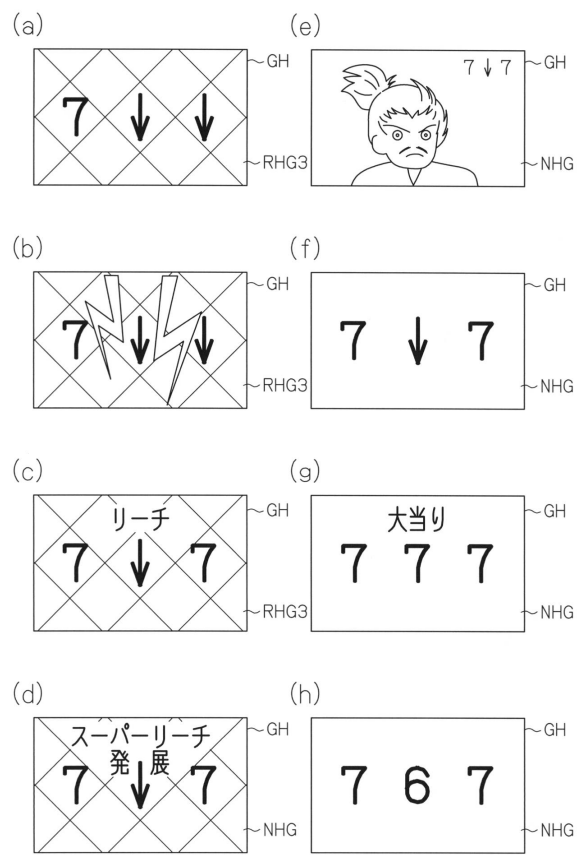
【図 6】

先読み演出	演出種別	変動ゲーム	連戦実行回数	演出内容	
				雷光背景画像 (青)	雷光背景画像 (緑)
特定雷光演出 (雷光演出、 落雷演出)	問わない	特定変動ゲーム	1回目	雷光背景画像 (青)	雷光背景画像 (緑)
			2回目	雷光背景画像 (黄)	雷光背景画像 (赤)
			3回目	雷光背景画像 (赤)	落雷画像の重畳表示
			4回目	落雷画像の重畳表示	コメント画像「敵軍の兵に寝がえります！」
コメント演出	非特定変動ゲーム	非特定変動ゲーム	1回目	コメント画像「そなたの戦を仕掛けるべきです！」	コメント画像「敵、ご命令を！」
			2回目	コメント画像「敵、ご命令を！」	コメント画像「先陣を切るぞ！皆の志、我に懸けっ！」
			3回目	コメント画像「先陣を切るぞ！皆の志、我に懸けっ！」	

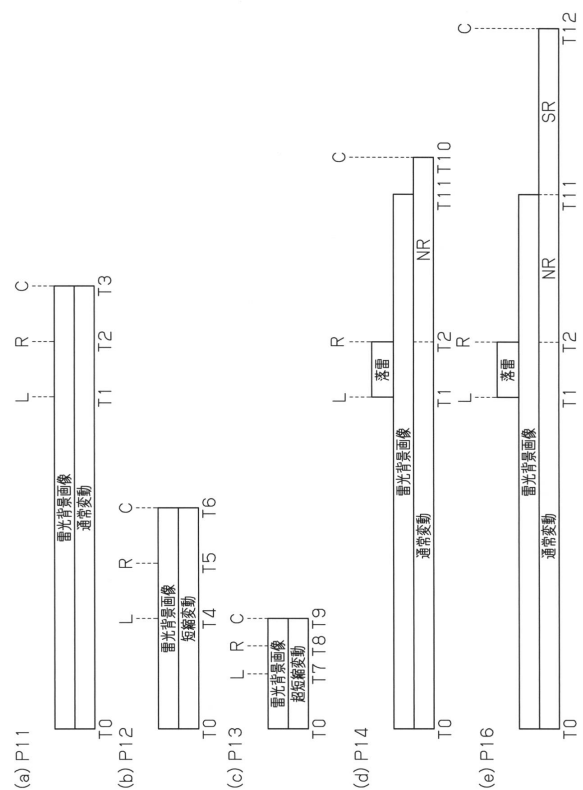
【図 5】

変動パターン	遊技状態	演出内容	
P11	非変短状態	はずれ (通常)	リーチなし
P12		はずれ (短縮)	
P13		はずれ (超短縮)	
P14		はずれリーチ	NR
P15		大当り	
P16	変短状態	はずれリーチ	SR1
P17		大当り	
P21		はずれ (短縮)	リーチなし
P22		はずれリーチ	
P23		大当り	

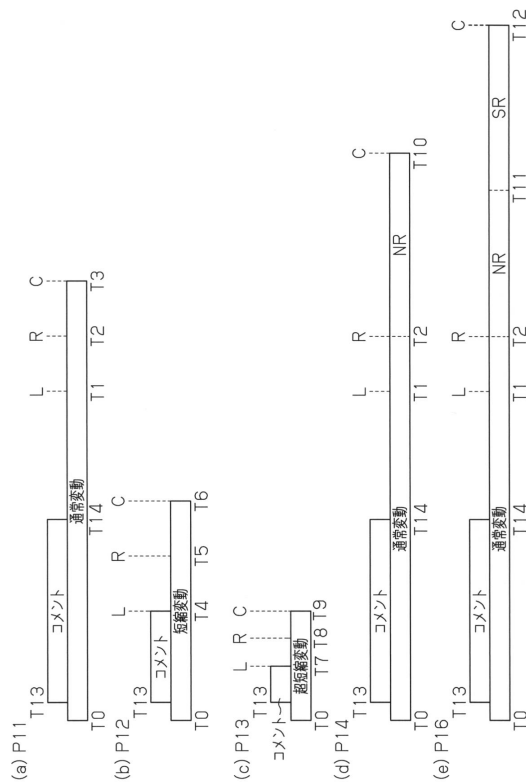
【圖 8】



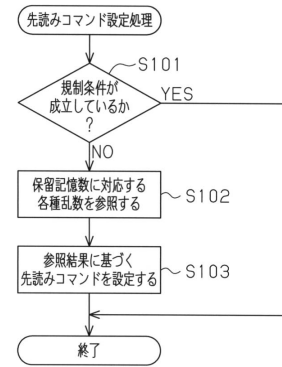
【 図 1 0 】



【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】

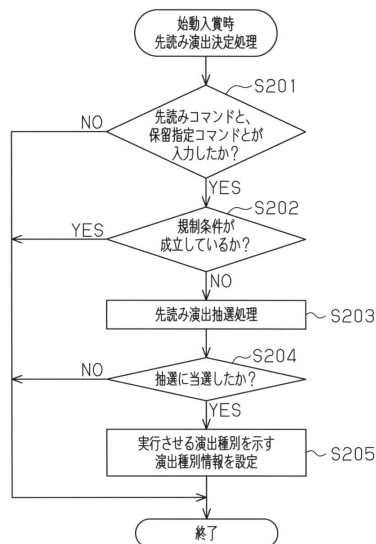
(a) 先読みコマンド (大当り事前判定時)

大当りの種類 (図柄)	先読みコマンド			
	保留1	保留2	保留3	保留4
ZA	EAH00H	EAH01H	EAH02H	EAH03H
ZB	EAH04H	EAH05H	EAH06H	EAH07H
ZC	EAH08H	EAH09H	EAH0AH	EAH0BH

(b) 先読みコマンド (はずれ事前判定時)

リーチ判定値	先読みコマンド			
	保留1	保留2	保留3	保留4
0~14 (リーチ確定)	EBH00H	EBH01H	EBH02H	EBH03H
15~39 (リーチ可能性あり)	EBH04H	EBH05H	EBH06H	EBH07H
40~240 (リーチ可能性なし)	EBH08H	EBH09H	EBH0AH	EBH0BH

【図 1 4】



【図 1 6】

先読み演出指定コマンド

コマンド	演出種別	変動ゲーム	実行時間
B4H00H	特定背景	特定変動ゲーム	—
B4H01H		非特定変動ゲーム	通常用 (P11)
B4H02H			短縮用 (P12)
B4H03H			超短縮用 (P13)
B4H04H	コメント	特定変動ゲーム	—
B4H05H		非特定変動ゲーム	通常用 (P11)
B4H06H			短縮用 (P12)
B4H07H			超短縮用 (P13)

【図 1 7】

(a) 特定背景演出 (保留記憶数「3」)



(b) コメント演出 (保留記憶数「4」)



【図 1 5】

演出種別決定テーブル

先読みコマンド		演出種別		
		特定背景	コメント	なし
保留4	図柄ZA	140/251	80/251	31/251
	図柄ZB, ZC	70/251	60/251	121/251
	はずれリーチ確定	10/251	20/251	221/251
	図柄ZA	100/251	60/251	91/251
保留3	図柄ZB, ZC	50/251	50/251	151/251
	はずれリーチ確定	20/251	30/251	201/251
	図柄ZA	60/251	30/251	161/251
	図柄ZB, ZC	30/251	40/251	181/251
保留2	はずれリーチ確定	30/251	40/251	181/251

---

フロントページの続き

審査官 山本 一

- (56)参考文献 特開2009-261679(JP,A)  
特開2009-268607(JP,A)  
特開2010-017316(JP,A)  
特開2006-167262(JP,A)  
特開2012-000164(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02