

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5714936号  
(P5714936)

(45) 発行日 平成27年5月7日(2015.5.7)

(24) 登録日 平成27年3月20日(2015.3.20)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 32 頁)

(21) 出願番号 特願2011-39368 (P2011-39368)  
 (22) 出願日 平成23年2月25日 (2011.2.25)  
 (65) 公開番号 特開2012-176004 (P2012-176004A)  
 (43) 公開日 平成24年9月13日 (2012.9.13)  
 審査請求日 平成25年5月29日 (2013.5.29)

(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56番  
 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】

複数種類の図柄を変動させて図柄変動ゲームを実行する演出実行手段と、前記図柄変動ゲームが大当たりか否の大当たり判定を行う大当たり判定手段と、を備え、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定とされた図柄変動ゲーム終了後に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、

前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、大当たり遊技終了後に前記大当たり判定手段の判定結果が肯定となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が付与される確変大当たり遊技と、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない非確変大当たり遊技のうち付与する大当たり遊技を決定する大当たり遊技決定手段と、

前記大当たり遊技決定手段が決定した大当たり遊技を付与する大当たり遊技付与手段と、

前記大当たり遊技付与手段が確変大当たり遊技を付与した場合、当該確変大当たり遊技の終了後に確変状態を付与する確変状態付与手段と、

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するに際し、大当たり期待度の異なる複数種類の予告演出の中から実行する予告演出の種類を選択する予告演出選択手段と、

前記予告演出選択手段が選択した種類の予告演出を予告演出実行手段に実行させる予告演出制御手段と、

確変状態が付与されているとき、前記大当たり判定手段の判定結果が否定とされた図柄変動ゲームにおいて、前記予告演出選択手段が大当たり期待度の高い予告演出を選択した場合

、当該選択した予告演出の種類を特定可能な予告情報を記憶する予告演出記憶手段と、を備え、

前記予告演出選択手段は、

前記予告演出記憶手段に大当たり期待度の高い予告演出の種類を特定できる予告情報が記憶されている場合、前記予告演出記憶手段に前記予告情報が記憶されていない場合の選択態様とは異なる選択態様で予告演出を選択し、

前記大当たり遊技決定手段が非確変大当たり遊技を決定した図柄変動ゲームで実行する予告演出の種類を選択する際には、前記予告演出記憶手段に記憶された予告情報から特定可能な予告演出とは異なる種類の予告演出を選択するように構成されており、

大当たり期待度の高い予告演出は複数種類あり、それぞれ大当たり期待度が異なっており、

前記予告演出選択手段は、

前記予告演出記憶手段に前記大当たり期待度の高い予告演出の種類を特定できる予告情報の全てが記憶されている場合であって、前記大当たり遊技決定手段が非確変大当たり遊技を決定した図柄変動ゲームで実行する予告演出の種類を選択する際、複数種類の大当たり期待度の高い予告演出の中でも大当たり期待度が低い種類の予告演出を選択することを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 2】

複数種類の図柄を変動させて図柄変動ゲームを実行する演出実行手段と、前記図柄変動ゲームが大当たりか否かの大当たり判定を行う大当たり判定手段と、を備え、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定とされた図柄変動ゲーム終了後に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、

前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、大当たり遊技終了後に前記大当たり判定手段の判定結果が肯定となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が付与される確変大当たり遊技と、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない非確変大当たり遊技のうち付与する大当たり遊技を決定する大当たり遊技決定手段と、

前記大当たり遊技決定手段が決定した大当たり遊技を付与する大当たり遊技付与手段と、

前記大当たり遊技付与手段が確変大当たり遊技を付与した場合、当該確変大当たり遊技の終了後に確変状態を付与する確変状態付与手段と、

図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性を示唆するリーチ演出を実行するに際し、大当たり期待度の異なる複数種類のリーチ演出の中から実行するリーチ演出の種類を選択するリーチ演出選択手段と、

前記リーチ演出選択手段が選択した種類のリーチ演出をリーチ演出実行手段に実行させるリーチ演出制御手段と、

確変状態が付与されているとき、前記大当たり判定手段の判定結果が否定とされた図柄変動ゲームにおいて、前記リーチ演出選択手段が大当たり期待度の高いリーチ演出を選択した場合、当該選択したリーチ演出の種類を特定可能なりーチ情報を記憶するリーチ演出記憶手段と、を備え、

前記リーチ演出選択手段は、

前記リーチ演出記憶手段に大当たり期待度の高いリーチ演出の種類を特定できるリーチ情報が記憶されている場合、前記リーチ演出記憶手段に前記リーチ情報が記憶されていない場合の選択態様とは異なる選択態様でリーチ演出を選択し、

前記大当たり遊技決定手段が非確変大当たり遊技を決定した図柄変動ゲームで実行するリーチ演出の種類を選択する際には、前記リーチ演出記憶手段に記憶されたリーチ情報から特定可能なりーチ演出とは異なる種類のリーチ演出を選択するように構成されており、

大当たり期待度の高いリーチ演出は複数種類あり、それぞれ大当たり期待度が異なっており、

前記リーチ演出選択手段は、

前記リーチ演出記憶手段に前記大当たり期待度の高いリーチ演出の種類を特定できるリーチ情報の全てが記憶されている場合であって、前記大当たり遊技決定手段が非確変大当たり遊技を決定した図柄変動ゲームで実行するリーチ演出の種類を選択する際、複数種類の大当

10

20

30

40

50

り期待度の高いリーチ演出の中でも大当たり期待度が低い種類のリーチ演出を選択することを特徴とする遊技機。

【請求項3】

複数種類の図柄を変動させて図柄変動ゲームを実行する演出実行手段と、前記図柄変動ゲームが大当たりか否かの大当たり判定を行う大当たり判定手段と、を備え、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定とされた図柄変動ゲーム終了後に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、

前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、大当たり遊技終了後に前記大当たり判定手段の判定結果が肯定となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が付与される確変大当たり遊技を少なくとも含む大当たり遊技のうち付与する大当たり遊技を決定する大当たり遊技決定手段と、

10

前記大当たり遊技決定手段が決定した大当たり遊技を付与する大当たり遊技付与手段と、

前記確変大当たり遊技の終了後に確変状態を付与する確変状態付与手段と、

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するに際し、大当たり期待度の異なる複数種類の予告演出の中から実行する予告演出の種類を選択する予告演出選択手段と、

前記予告演出選択手段が選択した種類の予告演出を予告演出実行手段に実行させる予告演出制御手段と、

確変状態が付与されているとき、前記大当たり判定手段の判定結果が否定とされた図柄変動ゲームにおいて、前記予告演出選択手段が大当たり期待度の高い予告演出を選択した場合、当該選択した予告演出の種類を特定可能な予告情報を記憶する予告演出記憶手段と、を備え、

20

前記予告演出選択手段は、

前記予告演出記憶手段に大当たり期待度の高い予告演出の種類を特定できる予告情報が記憶されている場合、前記予告演出記憶手段に前記予告情報が記憶されていない場合の選択態様とは異なる選択態様で予告演出を選択するようになっており、

複数種類の予告演出には、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合にのみ前記予告演出選択手段によって選択可能な大当たり確定の予告演出があり、前記予告演出選択手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定とされた図柄変動ゲームにおいて実行する予告演出の種類を選択する際、前記予告演出記憶手段に予告情報が記憶されている場合、前記予告演出記憶手段に予告情報が記憶されていない場合と比較して、高確率で前記大当たり確定の予告演出を選択することを特徴とする遊技機。

30

【請求項4】

複数種類の図柄を変動させて図柄変動ゲームを実行する演出実行手段と、前記図柄変動ゲームが大当たりか否かの大当たり判定を行う大当たり判定手段と、を備え、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定とされた図柄変動ゲーム終了後に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、

前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、大当たり遊技終了後に前記大当たり判定手段の判定結果が肯定となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が付与される確変大当たり遊技を少なくとも含む大当たり遊技のうち付与する大当たり遊技を決定する大当たり遊技決定手段と、

40

前記大当たり遊技決定手段が決定した大当たり遊技を付与する大当たり遊技付与手段と、

前記確変大当たり遊技の終了後に確変状態を付与する確変状態付与手段と、

図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性を示唆するリーチ演出を実行するに際し、大当たり期待度の異なる複数種類のリーチ演出の中から実行するリーチ演出の種類を選択するリーチ演出選択手段と、

前記リーチ演出選択手段が選択した種類のリーチ演出をリーチ演出実行手段に実行させるリーチ演出制御手段と、

確変状態が付与されているとき、前記大当たり判定手段の判定結果が否定とされた図柄変動ゲームにおいて、前記リーチ演出選択手段が大当たり期待度の高いリーチ演出を選択した

50

場合、当該選択したリーチ演出の種類を特定可能なリーチ情報を記憶するリーチ演出記憶手段と、を備え、

前記リーチ演出選択手段は、

前記リーチ演出記憶手段に大当たり期待度の高いリーチ演出の種類を特定できるリーチ情報が記憶されている場合、前記リーチ演出記憶手段に前記リーチ情報が記憶されていない場合の選択態様とは異なる選択態様でリーチ演出を選択するようになっており、

複数種類のリーチ演出には、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合にのみ前記リーチ演出選択手段によって選択可能な大当たり確定のリーチ演出があり、前記リーチ演出選択手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定とされた図柄変動ゲームにおいて実行するリーチ演出の種類を選択する際、前記リーチ演出記憶手段にリーチ情報が記憶されている場合、前記リーチ演出記憶手段にリーチ情報が記憶されていない場合と比較して、高確率で前記大当たり確定のリーチ演出を選択することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄変動ゲームが大当たりとなる確率が通常よりも高確率となる確変状態が付与されているか否かについて秘匿することの可能な遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の一種であるパチンコ遊技機では、遊技盤に配設した始動入賞口への遊技球の入球を契機に大当たり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、大当たりか否かの大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、最終的に大当たり表示結果が確定停止表示された場合、遊技者は大当たりを認識し得るようになっている。また、大当たり表示結果が確定停止表示された後には、大入賞口を開放させて行う大当たり遊技が付与される。そして、大当たり遊技の終了後には、大当たり抽選の当選確率が通常よりも高確率となる確率変動状態（確変状態）が付与される場合がある。

【0003】

ところで、大当たり遊技には、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される大当たり遊技と、確変状態が付与されない大当たり遊技と、がある。そして、今日では、それら大当たり遊技が付与される前の演出（例えば、確定停止表示される表示結果や図柄変動ゲームの演出内容）や、賞球を得るために大入賞口の開放態様を同一（又は、近似）にするように設定している遊技機がある（例えば、特許文献1）。このような場合、図柄変動ゲームの演出内容や大入賞口の開放態様からは、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されているかについて、遊技者が特定できない（又は、でき難い）ように秘匿することができる。このようにすることによって、遊技者に確変状態が付与されていることを期待させて遊技を行わせることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2004-167111号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、確変状態が付与されているにも係らず大当たりを期待させる演出（特に大当たり期待度の高い演出）が図柄変動ゲームで実行され、最終的にはずれとなってしまうと確変状態が付与されていないのではないかと遊技者を不安な気持ちにさせてしまう。特に、確変状態が付与されているか否かについて特定できていない場合、図柄変動ゲームで大当たり期待度の高い演出が実行され、はずれとなってしまった場合、確変状態が付与されていな

10

20

30

40

50

いかもしれないと考えさせてしまう。それとともに、今後、再び同じ演出が実行されたとき、再びはずれとなってしまうのではないかと考えさせてしまうことになる。このように、大当たり期待度の高い演出が実行されたにも係らずはずれとなってしまった図柄変動ゲームの終了後は、特別に、遊技者が遊技を継続することで楽しいと感じができる特典はなく、ただ単に遊技に対する興趣を低下させるだけだった。

【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る。その目的は、はずれの図柄変動ゲーム終了後の興趣の低下を抑制することのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

10

【0007】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、複数種類の図柄を変動させて図柄変動ゲームを実行する演出実行手段と、前記図柄変動ゲームが大当たりか否かの大当たり判定を行う大当たり判定手段と、を備え、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定とされた図柄変動ゲーム終了後に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、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、大当たり遊技終了後に前記大当たり判定手段の判定結果が肯定となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が付与される確変大当たり遊技と、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない非確変大当たり遊技のうち付与する大当たり遊技を決定する大当たり遊技決定手段と、前記大当たり遊技決定手段が決定した大当たり遊技を付与する大当たり遊技付与手段と、前記大当たり遊技付与手段が確変大当たり遊技を付与した場合、当該確変大当たり遊技の終了後に確変状態を付与する確変状態付与手段と、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するに際し、大当たり期待度の異なる複数種類の予告演出の中から実行する予告演出の種類を選択する予告演出選択手段と、前記予告演出選択手段が選択した種類の予告演出を予告演出実行手段に実行させる予告演出制御手段と、確変状態が付与されているとき、前記大当たり判定手段の判定結果が否定とされた図柄変動ゲームにおいて、前記予告演出選択手段が大当たり期待度の高い予告演出を選択した場合、当該選択した予告演出の種類を特定可能な予告情報を記憶する予告演出記憶手段と、を備え、前記予告演出選択手段は、前記予告演出記憶手段に大当たり期待度の高い予告演出の種類を特定できる予告情報が記憶されている場合、前記予告演出記憶手段に前記予告情報が記憶されていない場合の選択態様とは異なる選択態様で予告演出を選択し、前記大当たり遊技決定手段が非確変大当たり遊技を決定した図柄変動ゲームで実行する予告演出の種類を選択する際には、前記予告演出記憶手段に記憶された予告情報から特定可能な予告演出とは異なる種類の予告演出を選択するように構成されており、大当たり期待度の高い予告演出は複数種類あり、それぞれ大当たり期待度が異なっており、前記予告演出選択手段は、前記予告演出記憶手段に前記大当たり期待度の高い予告演出の種類を特定できる予告情報の全てが記憶されている場合であって、前記大当たり遊技決定手段が非確変大当たり遊技を決定した図柄変動ゲームで実行する予告演出の種類を選択する際、複数種類の大当たり期待度の高い予告演出の中でも大当たり期待度が低い種類の予告演出を選択することを要旨とする。

20

【0009】

30

請求項2に記載の発明は、複数種類の図柄を変動させて図柄変動ゲームを実行する演出実行手段と、前記図柄変動ゲームが大当たりか否かの大当たり判定を行う大当たり判定手段と、を備え、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定とされた図柄変動ゲーム終了後に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、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、大当たり遊技終了後に前記大当たり判定手段の判定結果が肯定となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が付与される確変大当たり遊技と、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない非確変大当たり遊技のうち付与する大当たり遊技を決定する大当たり遊技決定手段と、前記大当たり遊技決定手段が決定した大当たり遊技を付与する大当たり遊技付与手段と、前記大当たり遊技付与手段が確変大当たり遊技を付与した場合、当該確変大当たり遊技の終了後に確変状態を付与する確変状態付与手段と、図柄変動ゲームが大当たりとなる可能

40

50

性を示唆するリーチ演出を実行するに際し、大当たり期待度の異なる複数種類のリーチ演出の中から実行するリーチ演出の種類を選択するリーチ演出選択手段と、前記リーチ演出選択手段が選択した種類のリーチ演出をリーチ演出実行手段に実行させるリーチ演出制御手段と、確変状態が付与されているとき、前記大当たり判定手段の判定結果が否定とされた図柄変動ゲームにおいて、前記リーチ演出選択手段が大当たり期待度の高いリーチ演出を選択した場合、当該選択したリーチ演出の種類を特定可能なリーチ情報を記憶するリーチ演出記憶手段と、を備え、前記リーチ演出選択手段は、前記リーチ演出記憶手段に大当たり期待度の高いリーチ演出の種類を特定できるリーチ情報が記憶されている場合、前記リーチ演出記憶手段に前記リーチ情報が記憶されていない場合の選択態様とは異なる選択態様でリーチ演出を選択し、前記大当たり遊技決定手段が非確変大当たり遊技を決定した図柄変動ゲームで実行するリーチ演出の種類を選択する際には、前記リーチ演出記憶手段に記憶されたリーチ情報から特定可能なリーチ演出とは異なる種類のリーチ演出を選択するように構成されており、大当たり期待度の高いリーチ演出は複数種類あり、それぞれ大当たり期待度が異なっており、前記リーチ演出選択手段は、前記リーチ演出記憶手段に前記大当たり期待度の高いリーチ演出の種類を特定できるリーチ情報の全てが記憶されている場合であって、前記大当たり遊技決定手段が非確変大当たり遊技を決定した図柄変動ゲームで実行するリーチ演出の種類を選択する際、複数種類の大当たり期待度の高いリーチ演出の中でも大当たり期待度が低い種類のリーチ演出を選択することを要旨とする。

## 【0010】

請求項3に記載の発明は、複数種類の図柄を変動させて図柄変動ゲームを実行する演出実行手段と、前記図柄変動ゲームが大当たりか否かの大当たり判定を行う大当たり判定手段と、を備え、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定とされた図柄変動ゲーム終了後に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、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、大当たり遊技終了後に前記大当たり判定手段の判定結果が肯定となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が付与される確変大当たり遊技を少なくとも含む大当たり遊技のうち付与する大当たり遊技を決定する大当たり遊技決定手段と、前記大当たり遊技決定手段が決定した大当たり遊技を付与する大当たり遊技付与手段と、前記確変大当たり遊技の終了後に確変状態を付与する確変状態付与手段と、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するに際し、大当たり期待度の異なる複数種類の予告演出の中から実行する予告演出の種類を選択する予告演出選択手段と、前記予告演出選択手段が選択した種類の予告演出を予告演出実行手段に実行させる予告演出制御手段と、確変状態が付与されているとき、前記大当たり判定手段の判定結果が否定とされた図柄変動ゲームにおいて、前記予告演出選択手段が大当たり期待度の高い予告演出を選択した場合、当該選択した予告演出の種類を特定可能な予告情報を記憶する予告演出記憶手段と、を備え、前記予告演出選択手段は、前記予告演出記憶手段に大当たり期待度の高い予告演出の種類を特定できる予告情報が記憶されている場合、前記予告演出記憶手段に前記予告情報が記憶されていない場合の選択態様とは異なる選択態様で予告演出を選択するようになっており、複数種類の予告演出には、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合にのみ前記予告演出選択手段によって選択可能な大当たり確定の予告演出があり、前記予告演出選択手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定とされた図柄変動ゲームにおいて実行する予告演出の種類を選択する際、前記予告演出記憶手段に予告情報が記憶されている場合、前記予告演出記憶手段に予告情報が記憶されていない場合と比較して、高確率で前記大当たり確定の予告演出を選択することを要旨とする。

請求項4に記載の発明は、複数種類の図柄を変動させて図柄変動ゲームを実行する演出実行手段と、前記図柄変動ゲームが大当たりか否かの大当たり判定を行う大当たり判定手段と、を備え、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定とされた図柄変動ゲーム終了後に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、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、大当たり遊技終了後に前記大当たり判定手段の判定結果が肯定となる確率が通常よりも高確率となる確変状態が付与される確変大当たり遊技を少なくとも含む大当たり遊技のうち付与する大当たり遊技を決定する大当たり遊技決定手段と、前記大当たり遊技決定手

10

20

30

40

50

段が決定した大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段と、前記確変大当り遊技の終了後に確変状態を付与する確変状態付与手段と、図柄変動ゲームが大当りとなる可能性を示唆するリーチ演出を実行するに際し、大当り期待度の異なる複数種類のリーチ演出の中から実行するリーチ演出の種類を選択するリーチ演出選択手段と、前記リーチ演出選択手段が選択した種類のリーチ演出をリーチ演出実行手段に実行させるリーチ演出制御手段と、確変状態が付与されているとき、前記大当り判定手段の判定結果が否定とされた図柄変動ゲームにおいて、前記リーチ演出選択手段が大当り期待度の高いリーチ演出を選択した場合、当該選択したリーチ演出の種類を特定可能なリーチ情報を記憶するリーチ演出記憶手段と、を備え、前記リーチ演出選択手段は、前記リーチ演出記憶手段に大当り期待度の高いリーチ演出の種類を特定できるリーチ情報が記憶されている場合、前記リーチ演出記憶手段に前記リーチ情報が記憶されていない場合の選択態様とは異なる選択態様でリーチ演出を選択するようになっており、複数種類のリーチ演出には、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合にのみ前記リーチ演出選択手段によって選択可能な大当り確定のリーチ演出があり、前記リーチ演出選択手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定とされた図柄変動ゲームにおいて実行するリーチ演出の種類を選択する際、前記リーチ演出記憶手段にリーチ情報が記憶されている場合、前記リーチ演出記憶手段にリーチ情報が記憶されていない場合と比較して、高確率で前記大当り確定のリーチ演出を選択することを要旨とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、はすれの図柄変動ゲーム終了後の興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図2】大当り遊技の種類及び小当り遊技を示す説明図。

【図3】各演出モードのモード移行態様を説明する説明図。

【図4】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図5】変動パターンを示す説明図。

【図6】通常の選択テーブルを示す説明図。

【図7】モード終了条件判定処理を示すフローチャート。

【図8】予告情報の記憶状況に応じた選択テーブルを示す説明図。

【図9】(a)～(c)は、第1特別選択テーブル～第3特別選択テーブルを示す説明図。

。

【図10】(a)～(d)は、第4特別選択テーブル～第7特別選択テーブルを示す説明図。

【図11】特殊モード中のスーパーリーチ演出の演出内容を選択するために参照する選択テーブルを示す説明図。

【発明を実施するための形態】

【0013】

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11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】

10

20

30

40

50

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（特図）を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特別図柄は、大当たりか否か（大当たり抽選）及び小当たりか否か（小当たり抽選）などの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。

【0015】

本実施形態において特別図柄表示装置12には、複数種類（本実施形態では、111種類）の特図の中から、大当たり抽選及び小当たり抽選の抽選結果に対応する1つの特図が選択され、その選択された特図が確定停止表示される。111種類の特図は、大当たりを認識し得る図柄となる100種類の大当たり図柄と、小当たりを認識し得る図柄となる10種類の小当たり図柄と、はすれを認識し得る図柄となる1種類のはすれ図柄と、に分類される。また、大当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与される。また、小当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、小当たり遊技が付与される。

【0016】

また、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、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。具体的には、特別図柄表示装置12に大当たり図柄が確定停止表示される場合、原則として、演出表示装置11にも大当たり図柄（大当たりの図柄組み合わせ）が確定停止表示されるようになっている。本実施形態の大当たりの図柄組み合わせは、全列の飾り図柄が同一の図柄組み合わせ（[222] [777]など）である。また、特別図柄表示装置12にははすれ図柄が確定停止表示される場合、原則として、演出表示装置11にもはすれ図柄（はすれの図柄組み合わせ）が確定停止表示されるようになっている。本実施形態のはすれの図柄組み合わせは、全列の飾り図柄が異なる図柄組み合わせ（[123]など）、又は1列の飾り図柄が他の2列の飾り図柄と異なる図柄組み合わせ（[122] [767]など）である。

【0017】

また、特別図柄表示装置12に小当たり図柄が確定停止表示される場合、演出表示装置11にも小当たり図柄（確変示唆の図柄組み合わせ）が確定停止表示されるようになっている。また、特別図柄表示装置12に大当たり図柄が確定停止表示される場合でも、演出表示装置11に確変示唆の図柄組み合わせが確定停止表示される場合がある。なお、この確変示唆の図柄組み合わせは、大当たり抽選の抽選確率が低確率（通常状態）から高確率に変動する確率変動状態（以下、「確変状態」と示す）が付与される可能性を示唆する図柄組み合わせである。本実施形態の確変示唆の図柄組み合わせは、1列の飾り図柄が他の2列の飾り図柄と異なる図柄組み合わせの中の所定の図柄組み合わせ（本実施形態では、[181] [212] [323] [434] [545] [656] [767] [878]）である。

【0018】

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。

【0019】

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

10

20

30

40

50

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）。

#### 【0020】

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。

10

#### 【0021】

また、特別図柄表示装置12の下方には、普通図柄表示装置14が配設されている。普通図柄表示装置14では、複数種類の普通図柄（以下、「普図」と示す）を変動させて表示する普通図柄変動ゲーム（以下、「普図ゲーム」と示す）が行われる。普図は、普図当たりか否かの内部抽選（普図当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。普通図柄表示装置14には、普図当たり抽選に当選した場合、普図当たり抽選に当選したことを認識できる普通当たり図柄が確定停止表示される。また、普通図柄表示装置14には、普図当たり抽選に当選しなかった場合（非当選）、普図当たり抽選に当選しなかったことを認識できる普通はずれ図柄が確定停止表示される。

#### 【0022】

また、演出表示装置11の下方には、遊技球の入球口としての第1入賞口15aを有する第1始動入賞口15Aが配設されている。また、第1始動入賞口15Aの下方には、遊技球の入賞口としての第2入賞口15bを有する第2始動入賞口15Bが配設されている。第2始動入賞口15Bは普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う開閉部材としての開閉羽根16を備えている。第2始動入賞口15Bは、開閉羽根16の開動作により入口が拡大されて遊技球が入賞し易い開放状態とされる一方で、開閉羽根16の閉動作により入口が拡大されずに遊技球が入賞し難い閉鎖状態とされる。すなわち、開閉羽根16は、第2始動入賞口15Bの第2入賞口15bを、遊技球が入賞し難い閉鎖状態から遊技球が入賞し易い開放状態に可変させる。そして、第1始動入賞口15A及び第2始動入賞口15Bの奥方には、入賞した遊技球を検知する始動口スイッチSW1（図4に示す）が配設されている。本実施形態では、始動口スイッチSW1で、各始動入賞口15A, 15Bに入賞した遊技球を検知することにより、演出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。

20

#### 【0023】

また、演出表示装置11の左方には、ゲート19が配設されている。ゲート19の奥方には、通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチSW2（図4に示す）が配設されている。ゲート19は、通過した遊技球を普通図柄変動スイッチSW2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15Bの開閉羽根16を開放状態とするか否かの抽選結果を導出するために行われる演出である。そして、普図当たり抽選に当選すると（普通当たり図柄が確定停止表示されると）、開閉羽根16を開放する普図当たり遊技が付与される。また、普図当たり遊技における開閉羽根16の開放によって、第2始動入賞口15Bに遊技球を入賞させ易くなり、遊技者は、演出図柄変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できる機会を得ることができる。

30

#### 【0024】

また、第2始動入賞口15B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、入賞した遊技球を検知するカウントスイッチSW3（図4に示す）が配設されている。大入賞口18は、入賞した遊技球を検知することにより、予め定めた個数（例えば、14個）の賞球としての遊技球の払出

40

50

条件を付与し得る。大入賞口 18 は、大当た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賞が許容される。このため、大当たり遊技中、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。

#### 【 0 0 2 5 】

本実施形態のパチンコ遊技機では、遊技者にとって有利な確率変動（以下、「確変」と示す）状態が付与される場合がある。確変状態が付与された場合、大当たり抽選の当選確率（抽選確率）を低確率（通常確率）から高確率へ変動（向上）させる。また、確変状態は、次に大当たり遊技が付与されるまでの間、付与される。このように確変状態が付与された場合は、大当たり抽選の当選確率が高確率に変動して大当たり遊技が生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となる。

10

#### 【 0 0 2 6 】

また、本実施形態では、遊技者にとって有利な変動時間短縮（以下、「変短」と示す）状態が付与される場合がある。変短状態が付与された場合、普図ゲームの変動時間が短縮されるとともに、ゲート 19 の通過に基づく普図当たり抽選の当選確率（抽選確率）を低確率（通常確率）から高確率へ変動（向上）させる。このため、変短状態が付与されている場合、単位時間当たりの開閉羽根 16 の開放時間が増加することになる。すなわち、変短状態が付与されている場合は、単位時間当たりの第 2 始動入賞口 15B への遊技球の入球率が向上するため、遊技者にとって有利な状態となる。また、変短状態は、次に大当たり遊技が付与されるまでの間、若しくは、所定回数（本実施形態では、100 回）の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間、付与される。

20

#### 【 0 0 2 7 】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当たり遊技及び小当たり遊技について、図 2 に基づき説明する。

大当たり遊技は、図柄変動ゲームにて、特別図柄表示装置 12 に大当たり図柄が確定停止表示されて、該変動ゲームの終了後に開始される。大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口 18 が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限（本実施形態では、15 ラウンド又は 4 ラウンド）として複数回行われる。1 回のラウンド遊技中に大入賞口 18 は、規定個数（入賞上限個数（本実施形態では、9 個））の遊技球が入賞するまでの間、又は規定時間（ラウンド時間）が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当たり遊技は終了される。

30

#### 【 0 0 2 8 】

そして、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 4 種類の大当たり遊技の中から 1 つの大当たり遊技が決定され、その決定された大当たり遊技が付与されるようになっている。そして、4 種類の大当たり遊技のうち、何れの大当たり遊技が付与されるかは、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）の種類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、特図毎に分類される。具体的には、図柄 A には特別図柄表示装置 12 に確定停止表示される大当たり図柄のうち 70 種類の大当たり図柄が振り分けられている。同様に、図柄 B には特別図柄表示装置 12 に確定停止表示される大当たり図柄のうち 5 種類の大当たり図柄が振り分けられている。図柄 C には特別図柄表示装置 12 に確定停止表示される大当たり図柄のうち 20 種類の大当たり図柄が振り分けられている。図柄 D には特別図柄表示装置 12 に確定停止表示される大当たり図柄のうち 5 種類の大当たり図柄が振り分けられている。また、図柄 E には、小当たり遊技に対応する 10 種類の特図（小当たり図柄）が振り分けられている。

40

#### 【 0 0 2 9 】

図柄 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「15 回」に設定され、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される大当たり遊技（以下、「15R 確変大当たり遊技」と示す）である。15

50

R 確変大当たり遊技では、オープニング時間として「10(秒)」が、エンディング時間として「11(秒)」がそれぞれ設定されている。また、15R 確変大当たり遊技では、各ラウンド遊技時間として「25(秒)」がそれぞれ設定されている。また、図示しないが、15R 確変大当たり遊技における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)は、「2(秒)」にそれぞれ設定されている。また、15R 確変大当たり遊技終了後、15R 確変大当たり遊技当選時の遊技状態に関係なく、次の当たり遊技が付与されるまで(図2では、「次回まで」と示す)の間、変短状態が付与される。

【0030】

また、図柄Bに分類される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当たり遊技は、規定ラウンド数が「4回」に設定され、当たり遊技終了後に確変状態が付与される当たり遊技(以下、「4R 確変大当たり遊技」と示す)である。また、図柄Cに分類される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当たり遊技は、規定ラウンド数が「4回」に設定され、当たり遊技終了後に確変状態が付与されない当たり遊技(以下、「4R 非確変大当たり遊技」と示す)である。4R 確変大当たり遊技及び4R 非確変大当たり遊技では、オープニング時間として「10(秒)」が、エンディング時間として「1(秒)」がそれぞれ設定されている。また、4R 確変大当たり遊技及び4R 非確変大当たり遊技では、各ラウンド遊技時間として「25(秒)」がそれぞれ設定されている。また、図示しないが、4R 確変大当たり遊技及び4R 非確変大当たり遊技における各ラウンド間のインターバル時間は、「1(秒)」にそれぞれ設定されている。このように、4R 確変大当たり遊技と4R 非確変大当たり遊技では、当たり遊技中の大入賞口18の開放態様は同じであるため、大入賞口18の開放態様及び演出時間からは、4R 確変大当たり遊技と4R 非確変大当たり遊技の何れの大当たり遊技が付与されたかについて認識できない。

【0031】

また、4R 確変大当たり遊技が付与されたとき、当たり当選時に変短状態が付与されている場合には、4R 確変大当たり遊技終了後、次の当たり遊技が付与されるまでの間、変短状態が付与される。その一方で、4R 確変大当たり遊技が付与されたとき、当たり当選時に変短状態が付与されていない場合には、4R 確変大当たり遊技終了後に変短状態が付与されない。また、4R 非確変大当たり遊技が付与されたとき、当たり当選時に変短状態が付与されている場合には、4R 非確変大当たり遊技終了後、100回の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間、変短状態が付与される。その一方で、4R 非確変大当たり遊技が付与されたとき、当たり当選時に変短状態が付与されていない場合には、4R 非確変大当たり遊技終了後に変短状態が付与されない。

【0032】

また、図柄Dに分類される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当たり遊技は、規定ラウンド数が「4回」に設定され、当たり遊技終了後に確変状態が付与される当たり遊技(以下、「4R 短縮確変大当たり遊技」と示す)である。また、4R 短縮確変大当たり遊技では、オープニング時間として「10(秒)」が、エンディング時間として「1(秒)」が設定されている。また、4R 短縮確変大当たり遊技では、各ラウンド遊技時間として「0.1(秒)」がそれぞれ設定されている。また、4R 短縮確変大当たり遊技における各ラウンド間のインターバル時間は、「1(秒)」にそれぞれ設定されている。また、4R 短縮確変大当たり遊技が付与されたとき、当たり当選時に変短状態が付与されている場合には、4R 短縮確変大当たり遊技終了後、次の当たり遊技が付与されるまでの間、変短状態が付与される。その一方で、4R 短縮確変大当たり遊技が付与されたとき、当たり当選時に変短状態が付与されていない場合には、4R 短縮確変大当たり遊技終了後に変短状態が付与されない。なお、4R 短縮確変大当たり遊技と4R 確変大当たり遊技は、当たり遊技終了後の遊技状態は同一である一方で、設定されたラウンド遊技時間が異なる。

【0033】

また、図柄Eに分類される小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

10

20

30

40

50

きに付与される小当たり遊技では、オープニング時間として「10(秒)」が、エンディング時間として「1(秒)」がそれぞれ設定されている。また、小当たり遊技では、大入賞口18の開放回数として「4回」が設定されている。また、小当たり遊技では、開放1回目～4回目の開放時間が「0.1(秒)」に設定されているとともに、各開放の間(例えば、2回目の開放から3回目の開放までの間)にはインターバル時間として「1(秒)」が設定されている。これにより、小当たり遊技において1回目の開放から4回目の閉鎖までの開放時間は、「0.1(秒)+1(秒)+0.1(秒)+1(秒)+0.1(秒)+1(秒)+0.1(秒)」からなる「3.4(秒)」に設定されていることになる。このように、4R短縮確変大当たり遊技における1ラウンド目の開放から4ラウンド目の閉鎖までと、小当たり遊技における1回目の開放から4回目の閉鎖までと、では、大入賞口18の開放態様が同じとなっている。そのため、大入賞口18の開放態様及び演出時間からは、4R短縮確変大当たり遊技と小当たり遊技の何れが付与されたかを認識できない。

#### 【0034】

また、小当たり遊技では、当該小当たり遊技の終了後の遊技状態を、小当たり抽選の当選時ににおける遊技状態で継続させるようになっている。すなわち、小当たり遊技では、小当たり抽選の当選時に確変状態が付与されていれば小当たり遊技の終了後にも確変状態が継続して付与される一方、確変状態が付与されていなければ小当たり遊技の終了後にも確変状態が付与されない。また、小当たり遊技では、小当たり抽選の当選時に変短状態が付与されていれば小当たり遊技の終了後にも変短状態が継続して付与される一方、変短状態が付与されていなければ小当たり遊技の終了後にも変短状態が付与されない。

#### 【0035】

また、図3に示すように、本実施形態では、遊技状態が確変状態であることを遊技者に報知する「確変モード」を演出表示装置11で実行可能に構成されている。また、本実施形態では、遊技状態が確変状態であることに対して期待を持つことができるることを遊技者に報知する「確変示唆モード」を演出表示装置11で実行可能に構成されている。また、本実施形態では、「チャンスモード(以下、「CHモード」と示す)」と、「特殊モード」の2種類の確変示唆モードを実行可能に構成されている。また、確変モード及び確変示唆モードの何れでもない場合に、主に遊技状態が確変状態でないときに実行される確変状態でない可能性が高いことを遊技者に報知する「通常モード」を演出表示装置11で実行可能に構成されている。なお、本実施形態のパチンコ遊技機において通常モード滞在中、実際には、確変状態であるか否かを遊技者に把握させていない秘匿状態であるので、遊技状態が確変状態である可能性が皆無であるというわけではないため、通常モードも確変示唆モードと定義付けることができる。

#### 【0036】

また、本実施形態において、演出表示装置11では、背景画像に重なるように各列の飾り図柄が表示されて、これら飾り図柄が変動表示されることで図柄変動ゲームが実行されるようになっている。そして、本実施形態のパチンコ遊技機では、演出表示装置11に表示される背景画像の種類から遊技者に現在滞在している演出モードの種類を遊技者に把握させて確変状態であることに対して期待を持つことができるかどうかを報知したり、確変状態であることを報知したりするようになっている。本実施形態のパチンコ遊技機における背景画像は、図柄変動ゲームで表示される図柄を除いて構成し得る画像である。なお、図3では、破線部の内部を変短状態が付与されていない場合のモード移行態様を示しており、破線部の外部を変短状態が付与されている場合のモード移行態様を示している。

#### 【0037】

図3に示すように、通常モードは、変短状態が付与されていないときに実行される(滞在する)演出モードである。実行中(滞在中)の演出モードが通常モードである場合、15R確変大当たり遊技が付与されると、当該15R確変大当たり遊技終了後、確変モードへ移行する(実行される)。また、実行中の演出モードが通常モードである場合、4R確変大当たり遊技、4R非確変大当たり遊技、4R短縮確変大当たり遊技又は小当たり遊技が付与されると、当該当たり遊技終了後、特殊モードへ移行する。

10

20

30

40

50

## 【0038】

また、特殊モードは、変短状態が付与されていないときに実行される演出モードである。実行中の演出モードが特殊モードである場合、15R確変大当たり遊技が付与されると、当該15R確変大当たり遊技終了後、確変モードへ移行する。また、実行中の演出モードが特殊モードである場合、4R確変大当たり遊技、4R非確変大当たり遊技、4R短縮確変大当たり遊技又は小当たり遊技が付与されると、当該当たり遊技終了後も特殊モードが継続する。また、実行中の演出モードが特殊モードである場合、予め決められたモード終了条件が成立すると、通常モードへ移行する。なお、特殊モードでは、確変状態及び非確変状態の何れの遊技状態も存在する。また、確変状態が付与されているときであっても、モード終了条件が成立すると通常モードへ移行するため、通常モードでは、確変状態及び非確変状態の何れの遊技状態も存在する。また、「モード終了条件」については、後ほど説明する。

10

## 【0039】

また、確変モードは、変短状態が付与されているときに実行され、確変状態が付与されていることを認識できる演出モードである。実行中の演出モードが確変モードである場合、15R確変大当たり遊技が付与されると、当該15R確変大当たり遊技終了後も確変モードが継続する。また、実行中の演出モードが確変モードである場合、4R短縮確変大当たり遊技又は小当たり遊技が付与されると、当該当たり遊技終了後も確変モードが継続する。また、実行中の演出モードが確変モードである場合、4R確変大当たり遊技又は4R非確変大当たり遊技が付与されると、当該当たり遊技終了後、CHモードへ移行する。

20

## 【0040】

また、CHモードは、変短状態が付与されているときに実行される演出モードである。実行中の演出モードがCHモードである場合、15R確変大当たり遊技が付与されると、当該15R確変大当たり遊技終了後、確変モードへ移行する。また、実行中の演出モードがCHモードである場合、4R確変大当たり遊技、4R非確変大当たり遊技、4R短縮確変大当たり遊技又は小当たり遊技が付与されると、当該当たり遊技終了後もCHモードが継続する。また、実行中の演出モードがCHモードである場合、変短状態の付与が終了すると、通常モードへ移行する。なお、CHモードでは、確変状態及び非確変状態（確変状態が付与されていない状態）の何れの遊技状態も存在する。

## 【0041】

次に、パチンコ遊技機の制御構成を図4にしたがって説明する。

30

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。

## 【0042】

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～SW3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及び普通図柄表示装置14が接続されている。

40

## 【0043】

また、主制御用CPU30aは、当たり判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数及び普図当たり判定用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。当たり判定用乱数は、当たり抽選（当たり判定）及び小当たり抽選（小当たり判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、当たり抽選に当選した場合に、付与する当たり遊技の種類を決定する際に用いる乱数である。

50

リーチ判定用乱数は、大当たり抽選及び小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、普図当たり判定用乱数は、普図当たり抽選（普図当たり判定）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（大当たり判定値など）や、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄変動ゲームが開始してから図柄変動ゲームが終了するまでの間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）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、大当たりのときに決定される大当たり演出用の変動パターンと、大当たりのとき及び小当たりのときに決定される確変示唆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5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, HP3、大当たり演出用の変動パターンとして変動パターンHP4, HP5、確変示唆演出用の変動パターンとして変動パターンHP6が主制御用ROM30bに記憶されている。

10

20

#### 【0045】

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表示されてから、最終的に図柄組み合わせ（大当たり、はずれ又は確変示唆の図柄組み合わせ）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れるように展開される。また、変動パターンHP2, HP3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れるように展開される。また、変動パターンHP4, 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、最終的に大当た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。また、変動パターンHP6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、最終的に確変示唆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。

30

#### 【0046】

また、リーチ演出が実行される変動パターンHP2～HP6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, HP4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, HP6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。なお、本実施形態では、スーパーリーチ演出の演出内容として、第1演出内容～第4演出内容が実行可能に構成されている。第1演出内容～第4演出内容は、同じ演出時間である一方で、演出内容（例えば、登場するキャラクタ）がそれぞれ異なる。

40

#### 【0047】

50

主制御用 ROM30b には、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当たりか否かの内部抽選で用いる判定値であり、当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。また、主制御用 ROM30b には、小当たり判定値が記憶されている。小当たり判定値は、小当たりか否かの内部抽選で用いる判定値であり、当たり判定用乱数の取り得る数値の中から大当たり判定値とは異なる値が定められている。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。また、主制御用 ROM30b には、普図当たり判定値が記憶されている。普図当たり判定値は、普図当たりか否かの内部抽選で用いる判定値であり、普図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。

## 【0048】

10

次に、図4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、演出制御用CPU31aの制御プログラムを格納する演出制御用RAM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM31cが設けられている。演出制御用CPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用ROM31bには、各種の画像表示用データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

## 【0049】

20

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、普図ゲーム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、普図ゲーム処理などの各種処理を実行する。

## 【0050】

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、第1始動入賞口15A又は第2始動入賞口15Bに遊技球が入球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、各種乱数の値（本実施形態では、当たり判定用乱数、特図振分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。

## 【0051】

30

次に、特別図柄開始処理について説明する。

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

## 【0052】

40

続いて、主制御用CPU30aは、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。このとき、確変状態が付与されている場合には確変状態時の大当たり判定値と、確変状態が付与されていない場合

50

には非確変状態時の大当たり判定値と、取得した当たり判定用乱数の値が一致するか否かの大当たり判定を行う。なお、確変状態時の大当たり判定値の個数は、非確変状態時の大当たり判定値の個数よりも多い個数が設定されている。この大当たり判定の判定結果が肯定の場合、つまり、大当たりの場合、主制御用CPU30aは、大当たりとなる図柄変動ゲームを実行させるための大当たり変動処理を実行する。大当たり変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄として大当たり図柄を決定する。このとき主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている特図振分用乱数の値に基づいて、図柄A、図柄B、図柄C及び図柄Dのうち何れか1つの図柄を決定する。また、大当たり変動処理において主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値と、付与する大当たり遊技の種類に基づいて、複数種類の中から大当たり演出用の変動パターン又は確変示唆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、15R確変大当たり遊技を付与することを決定している場合(図柄Aのとき)、変動パターンHP4, HP5の何れかの変動パターンを選択する。一方で、主制御用CPU30aは、4R確変大当たり遊技、4R非確変大当たり遊技又は4R短縮確変大当たり遊技を付与することを決定している場合(図柄B、図柄C又は図柄Dのとき)、変動パターンHP6を選択する。なお、本実施形態における主制御用CPU30aは、15R確変大当たり遊技を付与することを決定しているとき、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HP4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HP5を選択し易くなっている。そして、主制御用CPU30aは、大当たり変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。  
10

#### 【0053】

一方、上記大当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、大当たり判定において使用した当たり判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている小当たり判定値と一致するか否かの小当たり判定をする。この小当たり判定の判定結果が肯定の場合、つまり、小当たりの場合、主制御用CPU30aは、小当たりとなる図柄変動ゲームを実行させるための小当たり変動処理を実行する。小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小当たり図柄を決定する。小当たり変動処理において小当たり図柄を決定した主制御用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、確変示唆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を選択する。そして、主制御用CPU30aは、小当たり変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。  
20

#### 【0054】

一方、上記小当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、当たり判定用乱数の値が大当たり又は小当たりとなる値ではないことからはずれを認識する。そして、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、当該リーチ判定値と一致するか否かのリーチ判定(リーチ抽選)を行う。このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30a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は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CPU30aは、変動パターンHP2, HP3のうち何れかの変動パターンを決定する。なお、本実施形態における主制御用CPU30aは、はずれのとき、スーパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターンHP3よりも、  
30  
40  
50

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H P 2を選択し易くなっている。すなわち、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、大当たりへの期待感が高まるようになっている。そして、主制御用C P U 3 0 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。

#### 【0055】

一方、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用C P U 3 0 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。はるかに変動処理において主制御用C P U 3 0 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るかに図柄を決定する。また、はるかに図柄を決定した主制御用C P U 3 0 aは、主制御用R A M 3 0 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るかに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C P U 3 0 aは、変動パターンH P 1を選択する。そして、主制御用C P U 3 0 aは、はるかに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

#### 【0056】

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C P U 3 0 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3 1（演出制御用C P U 3 1 a）に出力する。具体的に言えば、主制御用C P U 3 0 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1 2の表示内容を制御する。同時に、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄開始処理にて決定した特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを演出制御用C P U 3 1 aに出力する。そして、主制御用C P U 3 0 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1 2の表示内容を制御する。なお、本実施形態では、主制御用C P U 3 0 aが、大当たり判定手段、大当たり遊技決定手段、大当たり遊技付与手段及び確変状態付与手段として機能する。

20

#### 【0057】

30

次に、普図ゲーム処理について説明する。

まず、普図ゲーム処理において主制御用C P U 3 0 aは、ゲート1 9へ遊技球が入球し、該遊技球を検知した普通図柄変動スイッチS W 2が出力する検知信号を入力したか否かの実行判定を行う。実行判定の判定結果が否定の場合、主制御用C P U 3 0 aは、普図ゲーム処理を終了する。一方で、実行判定の判定結果が肯定の場合、主制御用C P U 3 0 aは、普図ゲーム中又は普図当たり遊技中であるか否かを判定する。普図ゲーム中又は普図当たり遊技中であると判定した場合、主制御用C P U 3 0 aは、普図ゲーム処理を終了する。一方、普図ゲーム中でなく、且つ普図当たり遊技中でないと判定した場合、主制御用C P U 3 0 aは、普図当たり判定用乱数の値を主制御用R A M 3 0 cから取得する。そして、主制御用C P U 3 0 aは、取得した普図当たり判定用乱数の値が普図当たり判定値と一致するか否かの普図当たり判定を行う。普図当たり判定の判定結果が肯定の場合、主制御用C P U 3 0 aは、普通図柄表示装置1 4に確定停止表示させる普通当たり図柄を決定し、普図ゲーム処理を終了する。一方、普図当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用C P U 3 0 aは、普通図柄表示装置1 4に確定停止表示させる普通はるかに図柄を決定し、普図ゲーム処理を終了する。

40

#### 【0058】

普通図柄表示装置1 4に確定停止表示させる普通図柄を決定し、普図ゲーム処理を終了すると、主制御用C P U 3 0 aは、普図を変動表示させるように普通図柄表示装置1 4の表示内容を制御する。また、主制御用C P U 3 0 aは、普図ゲームの変動時間が経過すると、普図ゲーム処理にて決定した普図を普通図柄表示装置1 4に確定停止表示させる。な

50

お、本実施形態における普図ゲームの変動時間は、普図ゲーム開始時において、変短状態が付与されているときには「0.1(秒)」、変短状態が付与されていないときには「7(秒)」が設定されている。また、本実施形態において、図柄変動ゲームと普図ゲームは、同時に実行可能である。

#### 【0059】

次に、大当たり抽選(又は小当たり抽選)に当選した場合に主制御用CPU30aが実行する当たり遊技処理を説明する。

当たり遊技処理において主制御用CPU30aは、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを演出制御用CPU31aに出力する。次に、主制御用CPU30aは、大当たり抽選に当選した場合には、オープニング演出の終了後、各ラウンド遊技(小当たり遊技の場合には、大入賞口18の1回目～4回目の開閉時間における演出)を制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御用CPU31aに出力するとともに、大入賞口18の開放及び閉鎖を制御する。そして、主制御用CPU30aは、最終回のラウンド遊技(小当たり遊技の場合には、4回の大入賞口18の開放)が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを演出制御用CPU31aに出力する。その後、主制御用CPU30aは、エンディング演出の終了によって大当たり遊技又は小当たり遊技を終了させる。

#### 【0060】

次に、普図当たり抽選に当選した場合に主制御用CPU30aが実行する普図当たり遊技に係る制御について説明する。

主制御用CPU30aは、普図ゲームが終了したとき、変短状態が付与されている場合には、開閉羽根16を3回開放させるとともに、各回の開放において開放してから「1.8(秒)」が経過するまで開放状態を維持するように開閉羽根16の開放を制御する。一方、主制御用CPU30aは、普図ゲームが終了したとき、変短状態が付与されていない場合には、開閉羽根16を1回開放させ、開放してから「0.2(秒)」が経過するまで開放状態を維持するように開閉羽根16の開放を制御する。

#### 【0061】

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

演出制御基板31の演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置11に確定停止表示させる飾り図柄を決定する。具体的には、演出制御用CPU31aは、図柄Aが指定された場合、つまり、15R確変大当たり遊技が付与される場合、[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。また、演出制御用CPU31aは、図柄B、図柄C、図柄D又は小当たり図柄が指定された場合、つまり、4R確変大当たり遊技、4R非確変大当たり遊技、4R短縮確変大当たり遊技又は小当たり遊技が付与される場合、[121][232][343][454][565][676][787][818]の中から確変示唆の図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ図柄が指定されるとともに、はずれリーチ演出用の変動パターンHP2, HP3が指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせ(例えば、[323][676]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CPU31aは、はずれ図柄が指定されるとともに、はずれ通常演出用の変動パターンHP1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。

#### 【0062】

また、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、各列の飾り図柄を変動表示させて図柄変動ゲームを開始するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。そして、演出制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、決

10

20

30

40

50

定した飾り図柄の図柄組み合わせを演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる。

【 0 0 6 3 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、スパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターン H P 3 , H P 5 , H P 6 が指定された場合、第 1 演出内容～第 4 演出内容のうち、何れか 1 つの演出内容を、実行するスパーリーチ演出の演出内容として選択する。本実施形態では、原則、図 6 に示す通常の選択テーブル F T を参照して、演出制御用 C P U 3 1 a は、指定された特図に基づき、実行するスパーリーチ演出の演出内容を選択する。通常の選択テーブル F T では、変動パターン H P 3 と、はすれ図柄が指定されたとき、実行するスパーリーチ演出の演出内容として、第 1 演出内容 第 2 演出内容 第 3 演出内容の順に選択されやすい（第 1 演出内容が最も選択されやすい）ようになっている。また、通常の選択テーブル F T では、変動パターン H P 5 と、図柄 A が指定されたとき、実行するスパーリーチ演出の演出内容として、第 3 演出内容 第 2 演出内容 第 1 演出内容 第 4 演出内容の順に選択されやすい（第 3 演出内容が最も選択されやすい）ようになっている。また、通常の選択テーブル F T では、変動パターン H P 6 が指定されたとき、実行するスパーリーチ演出の演出内容として、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 演出内容 第 2 演出内容 第 3 演出内容の順に選択されやすい（第 1 演出内容が最も選択されやすい）ようになっている。また、本実施形態では、1 5 R 確変大当たり遊技が付与される場合に限り、スパーリーチ演出の演出内容として第 4 演出内容が選択され得るようにした。

【 0 0 6 4 】

このように本実施形態では、大当たりとなる場合及びはすれとなる場合の何れであってもスパーリーチ演出の演出内容として選択される第 1 演出内容～第 3 演出内容においては、第 1 演出内容 第 2 演出内容 第 3 演出内容の順に 1 5 R 確変大当たり遊技が付与される期待度（大当たり期待度）が高くなる。すなわち、本実施形態では、大当たり期待度の高いスパーリーチ演出が実行される場合であっても、スパーリーチ演出の演出内容によって大当たり期待度が異なる。なお、本実施形態において、「選択可能な演出内容の選択率を異ならせること」又は「選択可能な演出内容の数及びその選択率を異ならせること」が、「選択態様を異ならせること」となる。

【 0 0 6 5 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、はすれの図柄変動ゲームでスパーリーチ演出を実行すると（変動パターン H P 3 が指定されると）、当該実行したスパーリーチ演出の演出内容が特定可能な予告情報を演出制御用 R A M 3 1 c に記憶する。具体的には、演出制御用 C P U 3 1 a は、スパーリーチ演出を、第 1 演出内容で実行した場合には第 1 予告情報を演出制御用 R A M 3 1 c に記憶し、第 2 演出内容で実行した場合には第 2 予告情報を演出制御用 R A M 3 1 c に記憶する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、スパーリーチ演出を第 3 演出内容で実行した場合には第 3 予告情報を演出制御用 R A M 3 1 c に記憶する。なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり遊技が付与されたこと又は演出モードが移行したことを契機に、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶された予告情報を消去する。

【 0 0 6 6 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄指定コマンドを入力すると、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶される各種設定フラグや回数リミッタの値を設定する。回数リミッタには、変短状態の付与が終了するまでに実行される図柄変動ゲームの回数が設定される。また、設定フラグには、確変状態の付与状況を特定するための確変フラグと、変短状態の付与状況を特定するための作動フラグと、回数リミッタの値を減算するか否かを特定するための減算フラグと、がある。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄指定コマンドで図柄 A 、図柄 B 、図柄 D が指定された場合、確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値（本実施形態では、「 1 」）を設定する。一方で、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄指定コマンドで図柄 C が指定された場合、確変フラグに確変状態が付与されていないことを示す値（本実施形態では、「 0 」）を設定する。なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄指定コマンドで小当たり図柄又ははすれ図柄が指定された場合には、確変フラグに新たな値を設定しない。

10

20

30

40

50

## 【0067】

また、演出制御用CPU31aは、図柄Aが指定された場合、設定時において作動フラグに設定されている値に係らず、作動フラグに変短状態が付与されていることを示す値(本実施形態では、「1」)を設定する。それとともに、演出制御用CPU31aは、減算フラグに回数リミッタの値を減算しないことを示す値(本実施形態では、「1」)を設定する。また、演出制御用CPU31aは、図柄B、図柄C、図柄Dが指定された場合、設定時の作動フラグに設定されている値と同じ値を設定する。なお、演出制御用CPU31aは、図柄B、図柄C、図柄Dが指定されたときであって、作動フラグに「1」を設定する場合には、図柄B又は図柄Dが指定された際には、減算フラグに「1」を設定する。その一方で、演出制御用CPU31aは、図柄Cが指定された場合、減算フラグに回数リミッタの値を減算することを示す値(本実施形態では、「0」)を設定するとともに、回数リミッタに「100」を設定する。10

## 【0068】

また、演出制御用CPU31aは、小当たり図柄又ははずれ図柄が指定されたとき、減算フラグに「0」が設定されている場合には、回数リミッタに設定された値から1減算する。なお、回数リミッタに設定された値を減算した際、減算後の値が「0」となったとき、演出制御用CPU31aは、減算フラグに「1」を設定するとともに、作動フラグに変短状態が付与されていないことを示す値(本実施形態では、「0」)を設定する。

## 【0069】

このように、演出制御用CPU31aは、確変フラグ及び作動フラグを参照することにより、現時点での確変状態の付与状況及び変短状態の付与状況を特定することができる。また、演出制御用CPU31aは、減算フラグと回数リミッタに設定された値を参照することにより、残り何回の図柄変動ゲームが実行されると変短状態の付与が終了するかについて特定することができる。20

## 【0070】

また、演出制御用CPU31aは、演出表示装置11で実行する各演出モードの実行を制御する。以下、演出制御用CPU31aが実行する演出モードの実行に係る制御について説明する。

## 【0071】

演出制御用CPU31aは、実行中の演出モードが通常モードであるとき(通常モードが設定されているとき)、図柄Aが指定された場合、15R確変大当たり遊技終了後、演出モードとして確変モードを設定し、確変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。また、演出制御用CPU31aは、実行中の演出モードが通常モードであるとき、図柄B、図柄C、図柄D又は小当たり図柄が指定された場合、当たり遊技終了後、演出モードとして特殊モードを設定し、特殊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。30

## 【0072】

また、演出制御用CPU31aは、実行中の演出モードが特殊モードであるとき、図柄Aが指定された場合、15R確変大当たり遊技終了後、演出モードとして確変モードを設定し、確変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。また、演出制御用CPU31aは、実行中の演出モードが特殊モードであるとき、図柄B、図柄C、図柄D又は小当たり図柄が指定された場合、当たり遊技終了後、演出モードとして再び特殊モードを設定し、特殊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。また、演出制御用CPU31aは、実行中の演出モードが特殊モードであるとき、モード終了条件判定処理を実行し、当該処理にてモード終了条件が成立したことを特定すると、演出モードとして通常モードを設定し、通常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。以下、モード終了条件及びモード終了条件判定処理について、図7に基づき説明する。40

## 【0073】

演出制御用CPU31aは、特殊モード中、図柄変動ゲームの実行を開始する毎に、モ50

ード終了条件判定処理を実行する。モード終了条件判定処理において、演出制御用CPU31aは、特殊モードが実行されてから実行された図柄変動ゲームの回数を示す特殊ゲーム回数に1を加算する(ステップS11)。ステップS11の処理を終了した演出制御用CPU31aは、特殊モードにおいて実行されたスーパーリーチ演出の演出内容を特定可能な予告情報が演出制御用RAM31cに記憶されているか否かを判定する(ステップS12)。ステップS12において、演出制御用CPU31aは、特殊モードが実行されてから少なくとも1種類はスーパーリーチ演出が実行されたか否かを判定する。ステップS12の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、モード終了条件が不成立であることを特定し(ステップS16)、モード終了条件判定処理を終了する。一方で、ステップS12の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、ステップS11における加算後の特殊ゲーム回数が最低回数(本実施形態では、20回)を超える値であるか否かを判定する(ステップS13)。10

#### 【0074】

ステップS13の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、モード終了条件が不成立であることを特定し(ステップS16)、モード終了条件判定処理を終了する。一方で、ステップS13の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、特殊モードの実行を終了するか否かの転落抽選を行い、当該転落抽選に当選したか否かを判定する(ステップS14)。なお、本実施形態においてステップS14の転落抽選は、確変状態が付与されている場合には10%の当選確率である一方、確変状態が付与されていない場合には20%の当選確率となっている。ステップS14の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、モード終了条件が不成立であることを特定し(ステップS16)、モード終了条件判定処理を終了する。一方で、ステップS14の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、モード終了条件が成立したことを特定し(ステップS15)、通常モードを実行するように演出表示装置11の表示内容を制御して、モード終了条件判定処理を終了する。演出制御用CPU31aは、モード終了条件判定処理において、モード終了条件が成立したことを特定すると、演出制御用RAM31cの特殊ゲーム回数をリセットする(「0」を設定する)。20

#### 【0075】

また、演出制御用CPU31aは、実行中の演出モードが確変モードであるとき、図柄Aが指定された場合、15R確変大当たり遊技終了後、演出モードとして再び確変モードを設定し、確変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。また、演出制御用CPU31aは、実行中の演出モードが確変モードであるとき、図柄D又は小当たり図柄が指定された場合、当たり遊技終了後、演出モードとして再び確変モードを設定し、確変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。また、演出制御用CPU31aは、実行中の演出モードが確変モードであるとき、図柄B又は図柄Cが指定された場合、当たり遊技終了後、演出モードとしてCHモードを設定し、CH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。30

#### 【0076】

また、演出制御用CPU31aは、実行中の演出モードがCHモードであるとき、図柄Aが指定された場合、15R確変大当たり遊技終了後、演出モードとして確変モードを設定し、確変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。また、演出制御用CPU31aは、実行中の演出モードがCHモードであるとき、図柄B、図柄C、図柄D又は小当たり図柄が指定された場合、当たり遊技終了後、演出モードとして再びCHモードを設定し、CH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。40

#### 【0077】

また、本実施形態において、演出制御用CPU31aは、特殊モード中、確変状態が付与されている場合、演出制御用RAM31cに記憶された予告情報に応じて、スーパーリーチ演出の演出内容を選択する際に参照する選択テーブルを通常の選択テーブルFTとは異なる選択テーブルに変更する場合がある。なお、演出制御用CPU31aは、特殊モード中、確変状態が付与されていない場合、演出制御用RAM31cに記憶された予告情報50

に係らず、通常の選択テーブル F T を参照して、スーパーリーチ演出の演出内容を選択する。

#### 【 0 0 7 8 】

本実施形態では、図 8 に示すように、特殊モード中、確変状態が付与されている場合、演出制御用 R A M 3 1 c に予告情報が記憶されていないとき、図 6 に示す通常の選択テーブル F T を参照して、演出制御用 C P U 3 1 a は、指定された変動パターン及び特図に基づき、実行するスーパーリーチ演出の演出内容を選択する。

#### 【 0 0 7 9 】

その一方で、演出内容選択時、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に第 1 予告情報～第 3 予告情報のうち何れか 1 つの予告情報が記憶されている場合、図 9 ( a )～( c )に示す第 1 特別選択テーブル W T 1 ～第 3 特別選択テーブル W T 3 のうち 1 つの選択テーブルを参照して、実行するスーパーリーチ演出の演出内容を選択する。具体的には、演出内容選択時、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に第 1 予告情報のみが記憶されている場合には、図 9 ( a )に示す第 1 特別選択テーブル W T 1 を参照して、指定された変動パターン及び特図に基づき、実行するスーパーリーチ演出の演出内容を選択する。また、演出内容選択時、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に第 2 予告情報のみが記憶されている場合には、図 9 ( b )に示す第 2 特別選択テーブル W T 2 を参照して、指定された変動パターン及び特図に基づき、実行するスーパーリーチ演出の演出内容を選択する。また、演出内容選択時、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に第 3 予告情報のみが記憶されている場合には、図 9 ( c )に示す第 3 特別選択テーブル W T 3 を参照して、指定された変動パターン及び特図に基づき、実行するスーパーリーチ演出の演出内容を選択する。

#### 【 0 0 8 0 】

第 1 特別選択テーブル W T 1 ～第 3 特別選択テーブル W T 3 では、変動パターン H P 6 及び図柄 C が指定された場合、実行するスーパーリーチ演出の演出内容として、記憶された予告情報から特定可能な演出内容が選択されない（「0%」の確率で選択する）ようになっている。また、第 1 特別選択テーブル W T 1 ～第 3 特別選択テーブル W T 3 では、変動パターン H P 6 及び図柄 C が指定された場合、スーパーリーチ演出の演出内容として、記憶された予告情報から特定可能な演出内容とは異なる演出内容のうち大当たり期待度の低い演出内容が選択されやすくなっている。また、第 1 特別選択テーブル W T 1 ～第 3 特別選択テーブル W T 3 では、通常の選択テーブル F T と比較して、変動パターン H P 5 及び図柄 A が指定された場合にスーパーリーチ演出の演出内容として第 4 演出内容が高確率で選択されるようになっている。また、記憶された予告情報の種類が同じ数（1種類）である場合には、記憶された予告情報から特定可能な演出内容の大当たり期待度が高いほど、スーパーリーチ演出の演出内容として第 4 演出内容が高確率で選択されるようになっている。例えば、第 1 特別選択テーブル W T 1 では、変動パターン H P 6 及び図柄 C が指定された場合、スーパーリーチ演出の演出内容として第 1 演出内容が選択されない（「0%」の確率で第 1 演出内容が選択される）ようになっている。また、第 1 特別選択テーブル W T 1 では、変動パターン H P 6 及び図柄 C が指定された場合、スーパーリーチ演出の演出内容として第 3 演出内容よりも第 2 演出内容が高確率で選択されるようになっている。また、第 1 特別選択テーブル W T 1 では、通常の選択テーブル F T と比較して、変動パターン H P 5 及び図柄 A が指定された場合にスーパーリーチ演出の演出内容として第 4 演出内容が高確率で選択されるようになっている。一方で、第 1 特別選択テーブル W T 1 では、第 3 特別選択テーブル W T 3 と比較して、変動パターン H P 5 及び図柄 A が指定された場合にスーパーリーチ演出の演出内容として第 4 演出内容が低確率で選択されるようになっている。

#### 【 0 0 8 1 】

また、演出内容選択時、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に第 1 予告情報～第 3 予告情報のうち何れか 2 つの予告情報が記憶されている場合、図 10 ( a )～( c )に示す第 4 特別選択テーブル W T 4 ～第 6 特別選択テーブル W T 6 のうち 1 つの

10

20

30

40

50

選択テーブルを参照して、実行するスーパーリーチ演出の演出内容を選択する。具体的には、演出内容選択時、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に第 1 予告情報及び第 2 予告情報が記憶されている場合には、図 10 ( a ) に示す第 4 特別選択テーブル W T 4 を参照して、指定された変動パターン及び特図に基づき、実行するスーパーリーチ演出の演出内容を選択する。また、演出内容選択時、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に第 1 予告情報及び第 3 予告情報が記憶されている場合には、図 10 ( b ) に示す第 5 特別選択テーブル W T 5 を参照して、指定された変動パターン及び特図に基づき、実行するスーパーリーチ演出の演出内容を選択する。また、演出内容選択時、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に第 2 予告情報及び第 3 予告情報が記憶されている場合には、図 10 ( c ) に示す第 6 特別選択テーブル W T 6 を参照して、指定された変動パターン及び特図に基づき、実行するスーパーリーチ演出の演出内容を選択する。

10

#### 【 0 0 8 2 】

第 4 特別選択テーブル W T 4 ~ 第 6 特別選択テーブル W T 6 では、変動パターン H P 6 及び図柄 C が指定された場合、実行するスーパーリーチ演出の演出内容として、記憶された予告情報から特定可能な演出内容が選択されない ( 「 0 % 」 の確率で選択する ) ようになっている。また、第 4 特別選択テーブル W T 4 ~ 第 6 特別選択テーブル W T 6 では、変動パターン H P 6 及び図柄 C が指定された場合、スーパーリーチ演出の演出内容として、記憶された予告情報から特定可能な演出内容とは異なる演出内容が選択されるようになっている。また、第 4 特別選択テーブル W T 4 ~ 第 6 特別選択テーブル W T 6 では、第 1 特別選択テーブル W T 1 ~ 第 3 特別選択テーブル W T 3 と比較して、変動パターン H P 5 及び図柄 A が指定された場合にスーパーリーチ演出の演出内容として第 4 演出内容が高確率で選択されるようになっている。また、記憶された予告情報の種類が同じ数 ( 2 種類 ) である場合には、記憶された予告情報から特定可能な演出内容の大当たり期待度が高いほど、スーパーリーチ演出の演出内容として第 4 演出内容が高確率で選択されるようになっている。また、記憶された予告情報から特定可能な演出内容のうち大当たり期待度の最も高い演出内容が同じである場合、次に大当たり期待度の高い演出内容の大当たり期待度が高いほど、スーパーリーチ演出の演出内容として、第 4 演出内容が高確率で選択されるようになっている。例えば、第 4 特別選択テーブル W T 4 では、変動パターン H P 6 及び図柄 C が指定された場合、スーパーリーチ演出の演出内容として第 1 演出内容と第 2 演出内容が選択されない ( 第 3 演出内容が選択される ) ようになっている。また、第 4 特別選択テーブル W T 4 では、第 1 特別選択テーブル W T 1 ~ 第 3 特別選択テーブル W T 3 と比較して、変動パターン H P 5 及び図柄 A が指定された場合にスーパーリーチ演出の演出内容として第 4 演出内容が高確率で選択されるようになっている。一方で、第 4 特別選択テーブル W T 4 では、第 6 特別選択テーブル W T 6 と比較して、変動パターン H P 5 及び図柄 A が指定された場合にスーパーリーチ演出の演出内容として第 4 演出内容が低確率で選択されるようになっている。

20

#### 【 0 0 8 3 】

また、演出内容選択時、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に第 1 予告情報 ~ 第 3 予告情報の全ての予告情報が記憶されている場合、図 10 ( d ) に示す第 7 特別選択テーブル W T 7 を参照して、実行するスーパーリーチ演出の演出内容を選択する。第 7 特別選択テーブル W T 7 では、変動パターン H P 6 及び図柄 C が指定された場合、スーパーリーチ演出の演出内容として、スーパーリーチ演出の演出内容の中で最も大当たり期待度の低い第 1 演出内容を選択するようになっている。また、第 7 特別選択テーブルでは、第 1 特別選択テーブル W T 1 ~ 第 6 特別選択テーブル W T 6 と比較して、変動パターン H P 5 及び図柄 A が指定された場合にスーパーリーチ演出の演出内容として第 4 演出内容が高確率で選択されるようになっている。

30

#### 【 0 0 8 4 】

なお、本実施形態では、演出制御用 C P U 3 1 a が、予告判定手段、予告演出制御手段及び予告演出選択手段として機能する。また、本実施形態では、演出制御用 R A M 3 1 c

40

50

が予告演出記憶手段として機能する。また、本実施形態では、演出表示装置 11 が予告演出実行手段及び確変示唆演出実行手段として機能する。

【 0 0 8 5 】

ここで、特殊モード中、スーパーリーチ演出が実行された図柄変動ゲームの終了後以降に参照する選択テーブル（通常の選択テーブル FT 及び第 1 特別選択テーブル WT1 ~ 第 7 特別選択テーブル WT7）の変更態様について、図 11 に基づき説明する。なお、図 11 では、4R 確変大当たり遊技終了後に実行が開始された（移行した）特殊モード、つまり、確変状態が付与されているときの特殊モードであるものとする。

【 0 0 8 6 】

図 11 では、タイミング t1 において特殊モードの実行が開始され、タイミング t6 において特殊モードの実行が終了するものとする。また、図 11 では、タイミング t2 ~ t5 において、それぞれはい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ものとする。なお、タイミング t2 では、はいずれの図柄変動ゲームにおいて、第 1 演出内容でスーパーリーチ演出が実行されたものとする。また、タイミング t3 では、はいずれの図柄変動ゲームにおいて、第 3 演出内容でスーパーリーチ演出が実行されたものとする。また、タイミング t4 では、はいずれの図柄変動ゲームにおいて、第 1 演出内容でスーパーリーチ演出が実行されたものとする。また、タイミング t5 では、はいずれの図柄変動ゲームにおいて、第 2 演出内容でスーパーリーチ演出が実行されたものとする。

【 0 0 8 7 】

特殊モードの実行が開始した際（タイミング t1）、演出制御用 RAM31c には、予告情報が 1 つも記憶されていないので、通常の選択テーブル FT が参照され、スーパーリーチ演出の演出内容が選択される。また、タイミング t2 において、前提の通り、第 1 演出内容のスーパーリーチ演出が実行され、はいずれとなると、演出制御用 RAM31c に第 1 予告情報が記憶される。その結果、演出制御用 RAM31c には第 1 予告情報のみが記憶されているため、タイミング t2 以降、第 1 特別選択テーブル WT1 が参照され、スーパーリーチ演出の演出内容が選択される。第 1 特別選択テーブル WT1 を参照してスーパーリーチ演出の演出内容が選択されるとき、図柄 A が指定された場合には、通常の選択テーブル FT を参照してスーパーリーチ演出の演出内容を選択されるとき（タイミング t1 ~ タイミング t2 の間）と比較して、高確率で第 4 演出内容が選択される。また、第 1 特別選択テーブル WT1 を参照してスーパーリーチ演出の演出内容が選択されるとき、図柄 C が指定された場合には、第 1 演出内容が選択されない。

【 0 0 8 8 】

また、タイミング t3 において、前提の通り、第 3 演出内容のスーパーリーチ演出が実行され、はいずれとなると、演出制御用 RAM31c に第 3 予告情報が記憶される。その結果、演出制御用 RAM31c には第 1 予告情報と第 3 予告情報が記憶されているため、タイミング t3 以降、第 5 特別選択テーブル WT5 が参照され、スーパーリーチ演出の演出内容が選択される。第 5 特別選択テーブル WT5 を参照してスーパーリーチ演出の演出内容が選択されるとき、図柄 A が指定された場合には、通常の選択テーブル FT 又は第 1 特別選択テーブル WT1 を参照してスーパーリーチ演出の演出内容を選択されるとき（タイミング t1 ~ タイミング t3 の間）と比較して、高確率で第 4 演出内容が選択される。また、第 5 特別選択テーブル WT5 を参照してスーパーリーチ演出の演出内容が選択されるとき、図柄 C が指定された場合には、第 1 演出内容及び第 3 演出内容が選択されない。

【 0 0 8 9 】

また、タイミング t4 において、前提の通り、第 1 演出内容のスーパーリーチ演出が実行され、はいずれとなつた場合、演出制御用 RAM31c に第 1 予告情報が記憶される。しかしながら、タイミング t4 において第 1 予告情報が演出制御用 RAM31c に記憶されても、演出制御用 RAM31c に記憶された予告情報の種類に変わりがない（第 1 予告情報と第 3 予告情報が記憶されている）。その結果、タイミング t4 以降は、引き続き第 5 特別選択テーブル WT5 が参照され、スーパーリーチ演出の演出内容が選択される。

【 0 0 9 0 】

10

20

30

40

50

また、タイミング t 5 において、前提の通り、第 2 演出内容のスーパーイーチ演出が実行され、はずれとなると、演出制御用 RAM 31c に第 2 予告情報が記憶される。その結果、演出制御用 RAM 31c には第 1 予告情報～第 3 予告情報の全種類の予告情報が記憶されているため、タイミング t 5 以降、第 7 特別選択テーブル WT 7 が参照され、スーパーイーチ演出の演出内容が選択される。第 7 特別選択テーブル WT 7 を参照してスーパーイーチ演出の演出内容が選択されるとき、図柄 A が指定された場合には、通常の選択テーブル FT、第 1 特別選択テーブル WT 1 又は第 5 特別選択テーブル WT 5 を参照して演出内容を選択されるとき（タイミング t 1～タイミング t 5 の間）と比較して、高確率で第 4 演出内容が選択される。また、第 7 特別選択テーブル WT 7 を参照してスーパーイーチ演出の演出内容が選択されるとき、図柄 C が指定された場合には、第 2 演出内容及び第 3 演出内容が選択されない。10

#### 【0091】

また、前提の通り、タイミング t 6 において、演出モードが特殊モードから通常モードへ移行すると、演出制御用 RAM 31c に記憶された予告情報が消去される。その結果、タイミング t 6 以降、通常の選択テーブル FT が参照され、スーパーイーチ演出の演出内容が選択される。

#### 【0092】

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）図柄変動ゲームでは、大当たりとなる可能性を示唆するイーチ演出が実行される。また、イーチ演出はノーマルイーチ演出とスーパーイーチ演出の 2 種類あり、それぞれ大当たり期待度が異なっている。そして、確変状態が付与されているときに、はずれの図柄変動ゲームにおいて大当たり期待度の高いスーパーイーチ演出が実行されると、以降、スーパーイーチ演出の演出内容を決定する際の選択テーブル（通常の選択テーブル FT 及び第 1 特別選択テーブル WT 1～第 7 特別選択テーブル WT 7）を変更するようにした。20

#### 【0093】

確変状態が付与されているとき、大当たり期待度の高いスーパーイーチ演出が実行されたにも係らず最終的にははずれとなってしまうと、遊技者は確変状態が付与されているか否かについて疑うとともに、大当たり期待度の高いスーパーイーチ演出が実行された図柄変動ゲームがはずれとなってしまうことに対して興味を低下させてしまう遊技者もいる。しかしながら、大当たり期待度の高いスーパーイーチ演出が実行された図柄変動ゲームがはずれても、以降、図柄変動ゲームで実行されるスーパーイーチ演出の演出内容を選択する選択テーブルが変更される（選択態様が変わる）ので、遊技者は、スーパーイーチ演出が実行された図柄変動ゲームがはずれとなる前と異なる楽しみ方で遊技を行うことができる。その結果、確変状態が付与されているときに、大当たり期待度の高いスーパーイーチ演出が実行された図柄変動ゲームがはずれてしまっても、以降、演出展開が変更されるなどの特典を遊技者に与えることで、はずれになったことによる興味の低下を抑制することができる。30

#### 【0094】

（2）確変状態が付与されているとき、スーパーイーチ演出が実行された図柄変動ゲームがはずれになると、以降、4R 非確変大当たり遊技が付与される場合にははずれとなってしまったスーパーイーチ演出と同じ演出内容でスーパーイーチ演出が実行されないようにスーパーイーチ演出の演出内容が選択される。これにより、確変状態が付与されているとき、はずれたスーパーイーチ演出の演出内容と同じ演出内容でスーパーイーチ演出が再び実行されたとき、実行された時点ではずれ若しくは確変大当たり（15R 確変大当たり遊技、4R 確変大当たり遊技又は4R 短縮確変大当たり遊技）となり、確変状態が継続して付与されることを認識することができるようになる。このようにすることで、はずれてしまった経験のある演出内容で再びスーパーイーチ演出が実行されることを期待させるようにすることができる。また、確変状態が付与されているときに、大当たり期待度の高いスーパーイーチ演出が実行された図柄変動ゲームがはずれてしまっても、以降、実行されるスーパーイーチ演出の演出内容によって図柄変動ゲーム終了後の確変状態の付与態様を認識できるようになるなどの特典が付与されるので、はずれになったことによる興味の低下を抑制することができる。40

きる。

【0095】

(3) 大当たり期待度の高いスーパーイーチ演出の演出内容には複数種類あり、実行した演出内容を特定可能な予告情報が全て(全種類)が実行されている場合、4R非確変大当たりが付与されるときには、スーパーイーチ演出の演出内容の中でも大当たり期待度の低い演出内容が選択されるようにした。これにより、全種類の演出内容でスーパーイーチ演出が実行され、はずれとなっている場合には、4R非確変大当たり遊技が付与されるときは、大当たり期待度の低い演出内容でスーパーイーチ演出を実行するようにした。その結果、全種類の演出内容でスーパーイーチ演出が実行され、その全てがはずれとなってしまった後であっても、実行されるスーパーイーチ演出の演出内容によって確変状態が継続して付与されることが特定できるようになる特典が付与されるので、はずれになったことによる興趣の低下を抑制することができる。

【0096】

(4) 大当たりの図柄変動ゲームでは、実行されただけで大当たりとなることを認識することができる第4演出内容(大当たり確定の予告演出)を実行可能にした。そして、大当たり期待度の高いスーパーイーチ演出が実行されたにも係らずはずれになってしまった後には、大当たり期待度の高いスーパーイーチ演出がはずれてない場合と比較して、大当たりの図柄変動ゲームで実行されるスーパーイーチ演出の演出内容として第4演出内容が高確率で選択されるようにした。これにより、確変状態が付与されているとき、スーパーイーチ演出が実行されたにも係らずはずれとなってしまった後には、第4演出内容でスーパーイーチ演出が実行されやすくなるので、以降の図柄変動ゲームでは、いち早く大当たりとなることを認識して、安心感を得られるようになる。よって、確変状態が付与されているときスーパーイーチ演出が実行された図柄変動ゲームがはずれてしまっても、以降、第4演出内容でスーパーイーチ演出が実行される可能性が高くなる特典が付与されるので、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【0097】

(5) 大当たり期待度の高い演出内容でスーパーイーチ演出が実行され、はずれとなつたときほど、以降の大当たりの図柄変動ゲームで実行されるスーパーイーチ演出の演出内容として第4演出内容(大当たり確定の予告演出)が選択されやすいようにした。これにより、大当たり期待度の高い演出内容でスーパーイーチ演出が実行され、はずれとなつたときほど、以降、第4演出内容でスーパーイーチ演出が実行されることを期待させることができため、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【0098】

(6) 演出制御用RAM31cに記憶された予告情報の種類が多くなると、15R確変大当たり遊技が付与される図柄変動ゲームで実行されるスーパーイーチ演出の演出内容として第4演出内容が選択される確率が高くなる。これにより、スーパーイーチ演出が実行され、その図柄変動ゲームがはずれる毎に、以降、第4演出内容で図柄変動ゲームが実行されることを期待させることができる。

【0099】

(7) 特殊モード中、スーパーイーチ演出の演出内容を決定する選択テーブルを、記憶された予告情報の種類に応じて変更するようにした。また、確変状態が付与されているときには、確変状態が付与されているときに4R非確変大当たり遊技が付与される際に選択されない演出内容でスーパーイーチ演出が実行された場合、確変状態が引き続き付与されることを認識させることができ、安心させることができる。また、確変状態が付与されていないときであっても、確変状態が付与されているときに4R非確変大当たり遊技が付与される際に選択されない演出内容でスーパーイーチ演出が実行され、結果的に4R非確変大当たり遊技が付与されたとしても、当該大当たり前と確変状態の付与態様は変わらないため、遊技者を落胆させることはない。すなわち、特殊モード中、確変状態が付与されているか否かに係らず、確変状態が付与されているときに4R非確変大当たり遊技が付与される場合に選択されない演出内容でスーパーイーチ演出が実行されたとき、遊技状態が遊技者にとつ

10

20

30

40

50

て有利な遊技状態から不利な遊技状態に変更されることがないので、遊技者を安心させることができる。

【0100】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・上記実施形態において、特殊モードの実行が開始されてから少なくとも20回の図柄変動ゲームが実行されなければモード終了条件が成立しないようにしたが、その回数（最低回数）を変更しても良い。例えば、最低回数を1回、10回、50回に変更しても良い。また、特殊モードは1回の図柄変動ゲームだけ実行するようにしても良い。また、最低回数を備えなくても良い。すなわち、ステップS13の判定を行わなくても良い。

【0101】

・上記実施形態において、転落抽選を行わなくても良い。すなわち、ステップS14の処理を行わなくても良い。

・上記実施形態において、非確変大当たりとして4R非確変大当たり以外に、例えば、15R非確変大当たり遊技を備えるようにしても良い。また、第1特別選択テーブルWT1～第7特別選択テーブルWT7では、15R非確変大当たり遊技が付与される場合、4R非確変大当たり遊技同様の選択率でスーパーリーチ演出の演出内容が選択されるようにしても良いし、15R確変大当たり遊技同様の選択率でスーパーリーチ演出の演出内容が選択されるようにしても良い。また、15R非確変大当たり遊技が付与される場合、15R確変大当たり遊技同様の選択率でスーパーリーチ演出の演出内容が選択されるようにしたときには、一度はずれの図柄変動ゲームで実行された演出内容と同じ演出内容でスーパーリーチ演出が実行された時、確変状態の付与が終了する可能性がある。しかしながら、少なくとも15R確変大当たり遊技と同等の賞球を獲得できるということを認識させることができる。

10

【0102】

・上記実施形態において、特殊モード中、演出制御用RAM31cに記憶された予告情報に応じてスーパーリーチ演出の演出内容を選択する選択テーブルを変更したが、確変モードやCHモード中に行っても良い。

【0103】

・上記実施形態において、演出制御用RAM31cに予告情報が記憶されている場合、第1特別選択テーブルWT1～第7特別選択テーブルWT7において、4R非確変大当たり遊技が付与されるときのスーパーリーチ演出の演出内容の選択率を通常の選択テーブルFTと異ならせたが異ならせなくても良い。また、第1特別選択テーブルWT1～第7特別選択テーブルWT7において、15R確変大当たり遊技が付与されるときのスーパーリーチ演出の演出内容の選択率を通常の選択テーブルFTと異ならせたが異ならせなくても良い。但し、第1特別選択テーブルWT1～第7特別選択テーブルWT7では、通常の選択テーブルFTと比較して、何らかの選択率を異ならせなくてはならない。例えば、4R短縮確変大当たり遊技や4R確変大当たり遊技が付与されるときのスーパーリーチ演出の演出内容の選択率を通常の選択テーブルFTと異ならせるようにしても良い。

20

【0104】

・上記実施形態において、第4演出内容を備えなくても良い。すなわち、実行された時点で、図柄変動ゲームが大当たりとなることを特定可能な演出内容を備えなくても良い。

30

・上記実施形態において、4R非確変大当たり遊技に限らず、はずれのときであっても、演出制御用RAM31cに記憶された予告情報から特定可能な演出内容と同じ演出内容でスーパーリーチ演出を実行しないようにしても良い。例えば、第1特別選択テーブルWT1～第7特別選択テーブルWT7において、はずれの図柄変動ゲームのスーパーリーチ演出の演出内容の選択率を、4R非確変大当たり遊技と同じ選択率に変更しても良い。この場合、記憶された予告情報から特定可能な演出内容以外の演出内容でスーパーリーチ演出が実行されても、はずれとなる可能性を高くすることができるので、4R非確変大当たり遊技が付与されることへの危機感（確変状態の付与が終了してしまうことへの危機感）を抑制することができる。

40

【0105】

50

・上記実施形態において、特殊モードの実行開始時、つまり、変短状態が付与されていないときに4R確変大当たり遊技、4R非確変大当たり遊技、4R短縮確変大当たり遊技又は小当たり遊技が付与された後、演出制御用RAM31cに記憶された予告情報を消去するようにも良い。これにより、当たり遊技(4R確変大当たり遊技、4R非確変大当たり遊技、4R短縮確変大当たり遊技又は小当たり遊技)が付与されたときに遊技をしている遊技者が、当たり遊技終了後も遊技を継続した場合、当たり遊技終了後からはずれの図柄変動ゲームで実行された予告演出の種類を認識できる。つまり、演出制御用RAM31cに記憶された予告情報を確実に遊技者が特定することができる。

#### 【0106】

・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4種類としたが、変更しても良い。また、上記実施形態において、スーパーリーチ演出の演出内容毎に大当たり期待度を異ならせなくても良い。すなわち、上記実施形態における第1演出内容～第4演出内容の大当たり期待度が同一であっても良い。 10

#### 【0107】

・上記実施形態において、リーチ演出の演出内容を予告情報として記憶したが、リーチ演出でなくても良い。例えば、リーチ演出が実行されない図柄変動ゲームでも実行可能な演出(予告演出など)としても良い。

#### 【0108】

・上記実施形態において、4R確変大当たり遊技と4R非確変大当たり遊技を設けなくても良い。すなわち、4R短縮確変大当たり遊技と小当たり遊技で、大入賞口18の開放態様から確変状態が付与されたか否かについて認識できないようにしても良い。この場合、当たり遊技終了後に確変状態が付与されない大当たり遊技を備えることが好みしい。 20

#### 【0109】

・上記実施形態において、4R短縮確変大当たり遊技と小当たり遊技を備えなくても良い。すなわち、4R確変大当たり遊技と4R非確変大当たり遊技で、大入賞口18の開放態様から確変状態が付与されたか否かについて認識できないようにしても良い。この場合、小当たり判定を行わなくても良い。

#### 【0110】

・上記実施形態においてモード終了条件判定処理を行わなくても良い。すなわち、特殊モードの実行が開始したら、15R確変大当たり遊技が付与されるまで特殊モードを継続して実行するようにしても良い。 30

#### 【0111】

・上記実施形態において、モード終了条件判定処理において、演出制御用RAM31cに予告情報が記憶されているか否かの判定(ステップS12)を行わなくても良い。

・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たり抽選の結果や大当たり遊技の種類を特定可能に構成したが、当たり抽選の抽選結果や大当た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。

#### 【0112】

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。 40

(イ)前記予告判定手段は、図柄変動ゲームにて予告演出としてリーチ演出を実行するか否かを判定し、前記予告演出選択手段は、複数種類のリーチ演出の演出内容の中から、前記大当たり判定手段の判定結果に応じて、予告演出として実行するリーチ演出の演出内容を選択する。

#### 【0114】

(ハ)大当たり遊技終了後、確変状態が付与されている可能性を示唆する確変示唆演出を1又は複数回の図柄変動ゲームに亘って実行する確変示唆演出実行手段を備え、前記予告演出選択手段は、前記確変示唆演出実行手段が確変示唆演出の実行を開始してから終了するまでの間、前記予告演出記憶手段に予告情報が記憶されている場合には、前記予告演出記憶手段に予告情報が記憶されていない場合とは異なる選択態様で予告演出を選択する。 50

## 【0115】

(二) 前記予告演出選択手段は、前記予告演出記憶手段に予告情報が記憶されている場合であって、前記大当たり判定手段の判定結果が否定とされた図柄変動ゲームで実行する予告演出の種類を選択する際、前記予告演出記憶手段に記憶された予告情報から特定可能な予告演出とは異なる種類の予告演出を選択する。

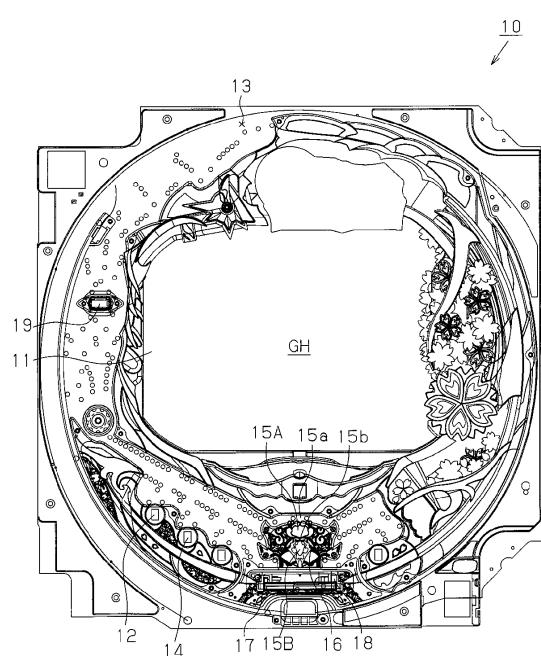
## 【符号の説明】

## 【0116】

G H ... 画像表示部、1 1 ... 演出表示装置、1 2 ... 特別図柄表示装置、1 4 ... 普通図柄表示装置、1 6 ... 開閉羽根、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用 C P U 、3 0 b ... 主制御用 R O M 、3 0 c ... 主制御用 R A M 、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用 C P U 、3 1 b ... 演出制御用 R O M 、3 1 c ... 演出制御用 R A M 。

10

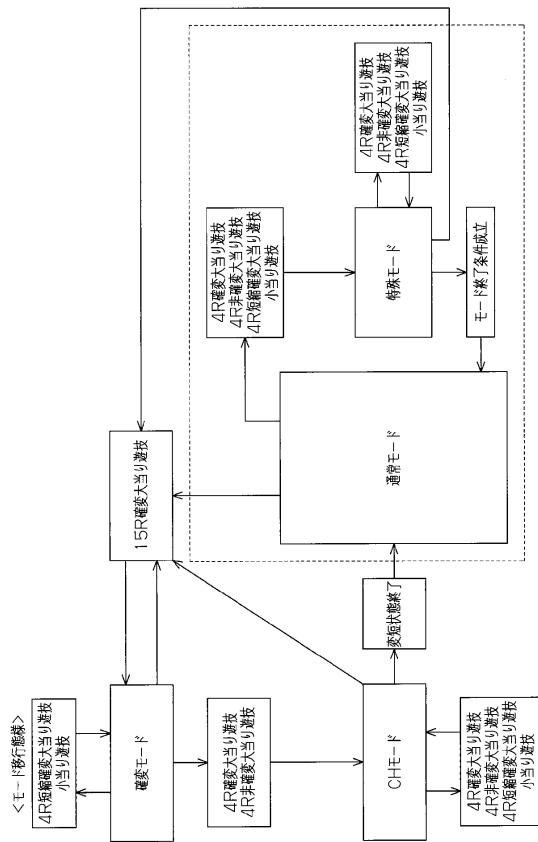
【図1】



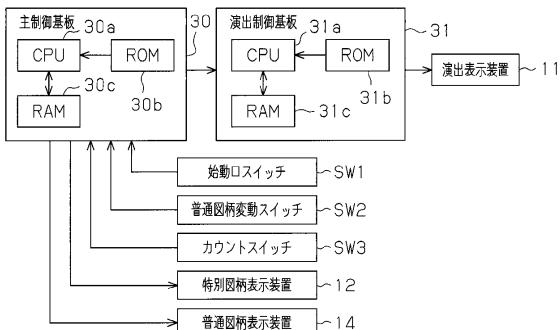
【図2】

種類	図柄	当たり選択	当たり選択後の確率状態	当たり選択後の変換状態	オーバーニング時間	ランダム選択時間	エンディング時間
大当たり	A (70)	15R確変大当たり選択	有	有	10秒	25秒	1秒
	B (5)	4R確変大当たり選択	有	無	0回	10秒	25秒
	C (20)	4R非確変大当たり選択	無	有	100回	10秒	25秒
	D (5)	4R確変大当たり選択	有	無	0回	10秒	0, 1秒
小当たり	E (10)	小当たり選択	現状維持	無	現状維持	1~4回目: 0, 1秒	1秒

【図3】



【図4】



【図5】

変動パターン	抽選結果	リーチ演出
HP1		-
HP2	はずれ	ノーマルリーチ演出
HP3		スーパーリーチ演出 第1演出内容 第2演出内容 第3演出内容
HP4		ノーマルリーチ演出
HP5	15R確定大当たり選抲	スーパーリーチ演出 第1演出内容 第2演出内容 第3演出内容 第4演出内容
HP6	4R確定大当たり選抲 4R確定確変大当たり選抲 4R確定確変大当たり選抲 4R確定確変大当たり選抲	スーパーリーチ演出 第1演出内容 第2演出内容 第3演出内容

【図6】

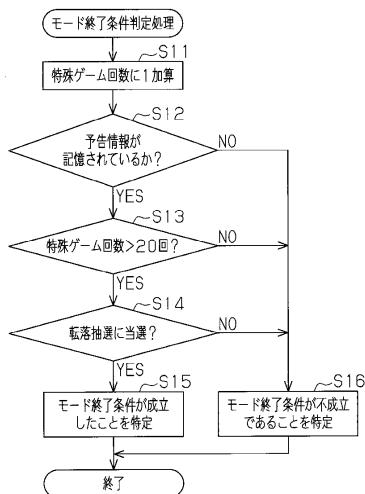
通常の選択テーブルFT			
特別回柄	変動パターン	当たり選抲	スーパーリーチ演出の演出内容
			第1演出内容 第2演出内容 第3演出内容 第4演出内容
大当たり回柄	HP5	15R確定大当たり選抲	15% 33% 50% 2%
		4R確定大当たり選抲	50% 35% 15% -
		4R確定確変大当たり選抲	50% 35% 15% -
		4R確定確変大当たり選抲	50% 35% 15% -
小当たり回柄	HP6	小当たり選抲	50% 35% 15% -
はずれ回柄		-	65% 27% 8% -
はすれ回柄	HP3	-	-

【図8】

演出制御用RAM31cに記憶された予告情報の記憶状況			スーパーリーチ演出の演出内容の選択様
第1予告情報	第2予告情報	第3予告情報	
×	×	×	通常の選択テーブルFT
○	×	×	第1特別選択テーブルWT1
×	○	×	第2特別選択テーブルWT2
×	×	○	第3特別選択テーブルWT3
○	○	×	第4特別選択テーブルWT4
○	×	○	第5特別選択テーブルWT5
×	○	○	第6特別選択テーブルWT6
○	○	○	第7特別選択テーブルWT7

○: 記憶あり ×: 記憶なし

【図7】



【図9】

(a) 第1特別選択テーブルWT1

特別因柄	変動パターン	当り遊技	スーパーリーチ演出の演出内容			
			第1演出内容	第2演出内容	第3演出内容	第4演出内容
大当たり因柄	HP5	15R確変大当たり遊技	12%	33%	50%	5%
		4R確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
		4R非確変大当たり遊技	0%	85%	15%	—
		4R短縮確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
小当たり因柄	HP6	小当たり遊技	50%	35%	15%	—
はずれ因柄	HP3	—	65%	27%	8%	—

(b) 第2特別選択テーブルWT2

特別因柄	変動パターン	当り遊技	スーパーリーチ演出の演出内容			
			第1演出内容	第2演出内容	第3演出内容	第4演出内容
大当たり因柄	HP5	15R確変大当たり遊技	15%	27%	50%	8%
		4R確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
		4R非確変大当たり遊技	85%	0%	15%	—
		4R短縮確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
小当たり因柄	HP6	小当たり遊技	50%	35%	15%	—
はずれ因柄	HP3	—	65%	27%	8%	—

(c) 第3特別選択テーブルWT3

特別因柄	変動パターン	当り遊技	スーパーリーチ演出の演出内容			
			第1演出内容	第2演出内容	第3演出内容	第4演出内容
大当たり因柄	HP5	15R確変大当たり遊技	15%	33%	40%	12%
		4R確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
		4R非確変大当たり遊技	65%	35%	0%	—
		4R短縮確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
小当たり因柄	HP6	小当たり遊技	50%	35%	15%	—
はずれ因柄	HP3	—	65%	27%	8%	—

【図10】

(a) 第4特別選択テーブルWT4

特別因柄	変動パターン	当り遊技	スーパーリーチ演出の演出内容			
			第1演出内容	第2演出内容	第3演出内容	第4演出内容
大当たり因柄	HP5	15R確変大当たり遊技	10%	24%	50%	16%
		4R確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
		4R非確変大当たり遊技	0%	0%	100%	—
		4R短縮確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
小当たり因柄	HP6	小当たり遊技	50%	35%	15%	—
はずれ因柄	HP3	—	65%	27%	8%	—

(b) 第5特別選択テーブルWT5

特別因柄	変動パターン	当り遊技	スーパーリーチ演出の演出内容			
			第1演出内容	第2演出内容	第3演出内容	第4演出内容
大当たり因柄	HP5	15R確変大当たり遊技	7%	33%	40%	20%
		4R確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
		4R非確変大当たり遊技	0%	100%	0%	—
		4R短縮確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
小当たり因柄	HP6	小当たり遊技	50%	35%	15%	—
はずれ因柄	HP3	—	65%	27%	8%	—

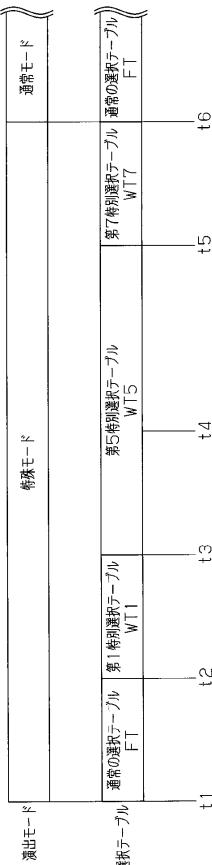
(c) 第6特別選択テーブルWT6

特別因柄	変動パターン	当り遊技	スーパーリーチ演出の演出内容			
			第1演出内容	第2演出内容	第3演出内容	第4演出内容
大当たり因柄	HP5	15R確変大当たり遊技	15%	22%	38%	25%
		4R確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
		4R非確変大当たり遊技	100%	0%	0%	—
		4R短縮確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
小当たり因柄	HP6	小当たり遊技	50%	35%	15%	—
はずれ因柄	HP3	—	65%	27%	8%	—

(d) 第7特別選択テーブルWT7

特別因柄	変動パターン	当り遊技	スーパーリーチ演出の演出内容			
			第1演出内容	第2演出内容	第3演出内容	第4演出内容
大当たり因柄	HP5	15R確変大当たり遊技	7%	22%	38%	33%
		4R確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
		4R非確変大当たり遊技	100%	0%	0%	—
		4R短縮確変大当たり遊技	50%	35%	15%	—
小当たり因柄	HP6	小当たり遊技	50%	35%	15%	—
はずれ因柄	HP3	—	65%	27%	8%	—

【図11】



---

フロントページの続き

(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 河本 明彦

(56)参考文献 特開2010-119602(JP,A)  
特開2010-119620(JP,A)  
特開2009-165579(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02