

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6013742号
(P6013742)

(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.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 25 頁)

(21) 出願番号	特願2012-24404 (P2012-24404)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成24年2月7日 (2012.2.7)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2013-158554 (P2013-158554A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成25年8月19日 (2013.8.19)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成26年2月28日 (2014.2.28)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	山田 佳治
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
		(72) 発明者	鈴木 淳之介
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示手段を備える遊技機において、
図柄変動ゲームの演出内容及び演出時間を特定する演出パターンを決定する演出パターン決定手段と、

前記演出パターン決定手段により決定された演出パターンに基づき、図柄変動ゲームを実行させる演出制御手段と、を備え、

前記演出パターンには、予め演出内容及び演出時間が決められた第1の演出パターンと、前記第1の演出パターンよりも演出時間が短い第2の演出パターンが少なくとも含まれ、

前記演出制御手段は、

前記第1の演出パターンが決定された場合、前記第1の演出パターンに基づき、前記第1の演出パターンにより特定される演出時間内で、第1の演出パターンにより特定される演出内容の図柄変動ゲームを通常態様で実行させる一方、

前記第2の演出パターンが決定された場合、前記第2の演出パターンに基づき、前記第2の演出パターンにより特定される演出時間内で、第1の演出パターンにより特定される演出内容の図柄変動ゲームをゲーム開始時から予め決められた早送り開始時点まで通常態様で実行させた後、その後の演出内容を予め決められた早送り終了時点まで早送りで実行させ、その後、図柄変動ゲームが終了するまで通常態様の演出内容で図柄変動ゲームを実行させるように構成されており、

前記第 1 の演出パターンに基づく図柄変動ゲームにおける大当り信頼度と、前記第 2 の演出パターンに基づく図柄変動ゲームにおける大当り信頼度は、同じであ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、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、遊技盤に配設した始動入賞口への遊技球の入球を契機に大当りが否かの大当り抽選を行い、その大当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、大当り抽選の結果に基づいて、図柄変動ゲームの変動時間を指定する変動パターンが決定され、その変動パターンに基づいて演出が実行される。そして、最終的に確定停止表示された図柄が大当り図柄である場合、遊技者は大当りを認識し得るようになっている。

【0003】

この種の図柄変動ゲームでは、大当り判定結果などに基づき、図柄変動ゲームの演出内容が抽選により決定される（例えば、特許文献 1）。図柄変動ゲームの演出内容は、大当り判定の当否により、決定率が異なっており、演出内容により大当りとなる可能性が高いか、或いは低いかがある程度予想できるように構成されている。これにより、遊技者は、図柄変動ゲームの演出内容について注目し、その演出内容により、遊技の興味が向上するようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2012 - 011101 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 のようなパチンコ遊技機では、はずれとなる確率が高く、また、はずれとなるときに高確率で決定されやすい演出内容も予め決められていた。特に演出時間が長いはずれの演出内容が何度も繰り返された場合、当該演出内容の図柄変動ゲームの演出内容が予測できてしまうことから、遊技者に、当該図柄変動ゲームが早く終了して欲しいと思わせてしまう場合があった。すなわち、演出内容の図柄変動ゲームの演出内容が予測できてしまった場合、次の図柄変動ゲームが実行されるまで遊技者を待たせることとなり、遊技が間延びする虞があった。これにより、長時間遊技をさせたときに、遊技の興味が維持することが難しくなっていた。

【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、遊技者が予測する演出時間よりも演出時間が短い場合があ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】

【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、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を備える遊技機において、図柄変動ゲームの演出内容及び演出時間を特定する演出パターンを決定する演出パターン決定手段と、前記演出パターン決定手段により決定された演出パターンに基づき、図柄変動ゲームを実行させる演出制御手段と、を備え、前記演出パターンには、予め演出内容及び演出時間が決められた第 1 の演出パターンと、前記第 1 の演出パターンよりも演出時間が短い第 2 の演出パターンが少な

10

20

30

40

50

くとも含まれ、前記演出制御手段は、前記第 1 の演出パターンが決定された場合、前記第 1 の演出パターンに基づき、前記第 1 の演出パターンにより特定される演出時間内で、第 1 の演出パターンにより特定される演出内容の図柄変動ゲームを通常態様で実行させる一方、前記第 2 の演出パターンが決定された場合、前記第 2 の演出パターンに基づき、前記第 2 の演出パターンにより特定される演出時間内で、第 1 の演出パターンにより特定される演出内容の図柄変動ゲームをゲーム開始時から予め決められた早送り開始時点まで通常態様で実行させた後、その後の演出内容を予め決められた早送り終了時点まで早送りで実行させ、その後、図柄変動ゲームが終了するまで通常態様の演出内容で図柄変動ゲームを実行させるように構成されていることを要旨とする。

【 0 0 1 2 】

10

また、請求項 1 に記載の発明は、前記第 1 の演出パターンに基づく図柄変動ゲームにおける大当たり信頼度と、前記第 2 の演出パターンに基づく図柄変動ゲームにおける大当たり信頼度は、同じであることを要旨とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 4 】

本発明によれば、遊技者が予測する演出時間よりも演出時間が短い場合がある遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 5 】

【図 1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

20

【図 2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図 3】変動パターンの構成を示す説明図。

【図 4】(a) ~ (f) は、変動パターンにより特定される演出内容を説明するためのタイムチャート。

【図 5】(a) ~ (g) は、変動パターンにより特定される演出内容を説明するためのタイムチャート。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 6 】

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 5 にしたがって説明する。

30

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 を有する表示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。

【 0 0 1 7 】

また、演出表示装置 11 の右下には、7 セグメント型の特図表示装置 12 が配設されている。特図表示装置 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）などの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。

40

【 0 0 1 8 】

本実施形態において特図表示装置 12 には、複数種類（本実施形態では、101 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確定停止表示される。101 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、はずれを認識し得る図柄となる 1 種類のはずれ図柄と、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。

【 0 0 1 9 】

50

また、本実施形態において演出表示装置 1 1 には、各列に [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 1 1 には、特図表示装置 1 2 の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的には、特図表示装置 1 2 に大当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 1 1 にも大当り図柄（大当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（[2 2 2] [7 7 7] など）である。また、特図表示装置 1 2 にはず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 1 1 にもはずれ図柄（はず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。本実施形態のはず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（[1 2 3] 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（[1 2 2] [7 6 7] など）である。

10

【 0 0 2 0 】

また、本実施形態において、演出表示装置 1 1 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 1 1 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。

20

【 0 0 2 1 】

なお、「変動表示」とは、演出表示装置 1 1 と、特図表示装置 1 2 に定める表示領域内において表示される図柄の種類が変化している状態である。一方で、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄がゆれ変動状態で表示されている状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態である。そして、特図表示装置 1 2 における図柄変動ゲームと、演出表示装置 1 1 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）。

30

【 0 0 2 2 】

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 1 0 の左側（演出表示装置 1 1 の左側）より遊技領域 1 6 に発射されるようになっている。

【 0 0 2 3 】

また、演出表示装置 1 1 の下方には、遊技球の入賞口としての入賞口 1 8 を有する始動入賞口 1 9 が配設されている。そして、始動入賞口 1 9 の奥方には、入賞した遊技球を検知する始動口スイッチ S W 1 が配設されている。本実施形態では、始動口スイッチ S W 1（図 2 に示す）で、始動入賞口 1 9 に入賞した遊技球を検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数（本実施形態では、3 個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。なお、本実施形態において、遊技盤 1 0 の左側より発射された遊技球が、符号 Y に示すように遊技盤 1 0 の右側（演出表示装置 1 1 の右側）から転動するときには、遊技盤 1 0 の左側（演出表示装置 1 1 の左側）から転動するときよりも、始動入賞口 1 9 に遊技球が入賞し難くなるように、障害釘等が配設されている。

40

【 0 0 2 4 】

また、始動入賞口 1 9 の右方には、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 2 3 を備えた特別入賞手段としての大入賞口

50

24が配設されている。大入賞口24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2に示す)が配設されている。大入賞口24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、13個)の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口24は、大当り遊技中に大入賞口扉23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。なお、本実施形態において、遊技盤10の左側より発射された遊技球が、符号Yに示すように遊技盤10の右側から転動するときには、遊技盤10の左側から転動するときよりも、大入賞口24に遊技球が入賞し易くなるように、障害釘等が配設されている。

【0025】

10

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。確変状態が付与された場合、大当り抽選の当選確率(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、大当り抽選の当選確率が高確率に変動して大当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。

【0026】

また、特図表示装置12の下方には、複数個(本実施形態では、2個)の特図保留発光部を備えた特図保留記憶表示装置13が配設されている。特図保留記憶表示装置13は、機内部で記憶した特別図柄用の始動保留球の記憶数(以下、「保留記憶数」と示す)を遊技者に報知する。保留記憶数は、遊技盤10に配設した始動入賞口19に遊技球が入球(入賞)することで1加算される一方で、図柄変動ゲームの開始により1減算される。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口19へ遊技球が入球すると、保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数(本実施形態では、4個)まで累積される。そして、本実施形態における2個の特図保留発光部は、保留記憶数に応じて点灯、点滅又は消灯する。具体的には、保留記憶数が「0」の場合、2個の特図保留発光部は消灯し、保留記憶数が「1」の場合、左方の特図保留発光部が点灯して、右方の特図保留発光部が消灯するようになっている。また、保留記憶数が「2」の場合、2個の特図保留発光部が点灯し、保留記憶数が「3」の場合、左方の特図保留発光部が点滅して、右方の特図保留発光部が点灯するようになっている。また、保留記憶数が「4」の場合、2個の特図保留発光部が点滅するようになっている。なお、保留記憶数は、実行が保留されている図柄変動ゲームの数を示す。

20

30

【0027】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当り遊技について説明する。

大当り遊技は、図柄変動ゲームにて、特図表示装置12に大当り図柄が確定停止表示され、該図柄変動ゲームの終了後に開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口24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)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24は、規定個数(入球上限個数(本実施形態では、8個))の遊技球が入賞するまでの間、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。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、予め定めた規定ラウンド数のラウンド遊技の終了後には、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

40

【0028】

本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り抽選に当選した場合、2種類の大当り遊技の中から1つの大当り遊技が決定され、その決定された大当り遊技が付与されるようになっている。そして、2種類の大当り遊技のうち、何れの大当り遊技が付与されるかは、大当り抽選に当選した場合に決定する特図(大当り図柄)の種類に応じて決定されるようになっている。本実施形態において特図表示装置12に確定停止表示される100種類の特図の大当り図柄は、図柄A、図柄Bに分類される。具体的には、図柄Aには特図表示装置1

50

2に確定停止表示される大当り図柄のうち70種類の大当り図柄が振り分けられ、図柄Bには特図表示装置12に確定停止表示される大当り図柄のうち30種類の大当り図柄が振り分けられている。

【0029】

図柄Aに分類される大当り図柄が特図表示装置12に確定停止表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「15回」に設定され、該遊技終了後から次に大当り遊技が付与されるまでの間、確変状態が付与される大当り遊技（以下、「15R確変大当り」と示す）である。また、図柄Bに分類される大当り図柄が特図表示装置12に確定停止表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「15回」に設定され、該遊技終了後に確変状態が付与されない（非確変状態が付与される）大当り遊技（以下、「15R非確変大当り」と示す）である。

10

【0030】

15R確変大当り及び15R非確変大当りでは、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確変大当り及び15R非確変大当りでは、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、15R確変大当り及び15R非確変大当り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。

【0031】

次に、パチンコ遊技機の制御構成を図2にしたがって説明する。

20

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。

【0032】

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、特図表示装置12、特図保留記憶表示装置13が接続されている。

30

【0033】

また、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数、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。特図振分用乱数は、大当り抽選に当選した場合に、付与する大当り遊技の種類を決定する際に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当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、普図当り判定用乱数は、普図当り抽選（普図当り判定）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。

40

【0034】

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時間（変動時間）を特定し得る

50

。

【 0 0 3 5 】

変動パターンには、図 3 で示すように、大当りのときに決定される大当り演出用の変動パターン P 1 ~ P 1 3 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 P 2 1 ~ P 3 4 がある。また、はずれ演出用の変動パターン P 2 1 ~ P 3 4 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 P 2 1 ~ P 3 3 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 P 3 4 と、がある。

【 0 0 3 6 】

また、リーチ演出は、演出表示装置 1 1 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（大当り、はずれの図柄組み合わせ）が導出されるまでの間に行われる演出である。なお、はずれ通常演出用の変動パターン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はずれの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、はずれリーチ演出用の変動パターン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、最終的にははずれの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、大当り演出用の変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。

【 0 0 3 7 】

また、リーチ演出の演出内容は、複数段階（本実施形態では 3 段階）で構成されている。例えば、図 4（a）に示すように、1 段階目のリーチ演出は、画像表示部 G H において、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されることにより開始される。そして、1 段階目のリーチ演出では、まず、予め決められた演出期間中、残り 1 列（本実施形態では、中列）を所定の速度で変動させると共に所定の演出が行われ、その後、図柄を導出する導出期間にて図柄の変動速度が遅くなり、図柄が導出される。すなわち、1 段階目のリーチ演出は、いわゆるノーマルリーチとなっている。また、2 段階目のリーチ演出は、1 段階目の導出期間において、全列の図柄が一旦停止表示した後又は中列の図柄が変動表示中、例えば、特定のキャラクタが登場することにより、2 段階目のリーチ演出に移行（発展）することを示すようになっていく。そして、2 段階目のリーチ演出では、図 4（b）で示すように、予め決められた 2 段階目の演出期間中、予め決められた 1 列（本実施形態では、中列）を所定の速度で変動させると共に所定の演出（1 段階目の演出とは異なる演出）が行われ、その後、2 段階目の導出期間にて図柄の変動速度が遅くなり、図柄が導出される。同様に、3 段階目のリーチ演出は、2 段階目の導出期間において、全列の図柄が一旦停止表示した後又は中列の図柄が変動表示中、例えば、特定のキャラクタが登場することにより、3 段階目の演出内容に移行（発展）するようになっていく。そして、3 段階目のリーチ演出では、図 4（c）で示すように、予め決められた 3 段階目の演出期間中、予め決められた 1 列（本実施形態では、中列）を所定の速度で変動させると共に所定の演出（1 段階目及び 2 段階目とは異なる演出）が行われ、その後、3 段階目の導出期間にて図柄の変動速度が遅くなり、図柄が導出される。すなわち、2 段階目及び 3 段階目のリーチ演出は、いわゆるスーパーリーチとなっている。

【 0 0 3 8 】

また、本実施形態では、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り抽選に当選した際（大当りのとき）、図 3 に示すように、段階数の多いリーチ演出を伴う変動パターンほど、段階数の少ないリーチ演出を伴う変動パターンよりも決定しやすい。一方、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り抽選に当選しなかったとき（はずれのとき）で、リーチ演出を実行すると決定したとき、段階数の少ないリーチ演出を伴う変動パターンほど、段階数の多いリーチ演出を伴う変動パターンよりも決定しやすい。よって、段階数の多いリーチ演出ほど、段階数の少ないリーチ演出よりも大当りへの期待感が高まる構成となっている。

【 0 0 3 9 】

主制御用 R O M 3 0 b には、大当り判定値が記憶されている。大当り判定値は、大当りか否かの内部抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値の中から定めら

10

20

30

40

50

れている。なお、確変状態が付与されているときの大当たり判定値（確変状態時の大当たり判定値）は、少なくとも確変状態が付与されていないときの大当たり判定値（非確変状態時の大当たり判定値）を含むように定められている。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。

【0040】

次に、図2に示す演出制御基板31について説明する。

演出制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用CPU31aと、演出制御用CPU31aの制御プログラムを格納する演出制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM31cが設けられている。演出制御用CPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用ROM31bには、各種の画像表示用データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

10

【0041】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

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

20

【0042】

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、始動入賞口19へ遊技球が入球し、該遊技球を検知した始動口スイッチSW1が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が上限数（本実施形態では、「4」）未満であるか否かの保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数を1加算（+1）し、保留記憶数を書き換える。また、保留判定を肯定判定した主制御用CPU30aは、各種乱数の値を主制御用RAM30cから取得し、その値を保留記憶数に対応付けて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用CPU30aは、保留判定の判定結果が否定の場合、上限数を超える保留記憶数の書き換えを行わないとともに、前述した各乱数の値も取得しない。

30

【0043】

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大当たり判定用乱数の値を読み出す。

40

【0044】

続いて、主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かの大当たり判定をする。このとき、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には非確変状態時の大当たり判定値と、取得した大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

50

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のうち何れか1つの図柄を決定する。

【0045】

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す。そして、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づいて、複数種類の大当たり演出用の変動パターンP1～P13の中から変動パターンを決定する。その際、主制御用CPU30aは、図3に示すように、大当たり演出用の変動パターンP1～P13を予め決められた選択率で決定（選択）するようになっている。具体的には、リーチ段階数が1の大当たり演出用の変動パターンP1，P4は、3%の選択率で決定される。リーチ段階数が2の大当たり演出用の変動パターンP2，P5～P7は、6%の選択率で決定される。リーチ段階数が3の大当たり演出用の変動パターンP3，P8～P13は、10%の選択率で決定される。すなわち、リーチ段階数が多い大当たり演出用の変動パターンの選択率は、当該変動パターンよりもリーチ段階数が少ない大当たり演出用の変動パターンの選択率と比較して高く設定されている。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。

【0046】

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、当り判定用乱数の値が大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、複数種類のはずれリーチ演出用の変動パターンP21～P33の中から変動パターンを決定する。その際、主制御用CPU30aは、図3に示すように、はずれリーチ演出用の変動パターンP21～P33を予め決められた選択率で決定（選択）するようになっている。具体的には、リーチ段階数が1のはずれリーチ演出用の変動パターンP21，P24は、31%の選択率で決定される。リーチ段階数が2のはずれリーチ演出用の変動パターンP22，P25～P27は、6%の選択率で決定される。リーチ段階数が3のはずれリーチ演出用の変動パターンP23，P28～P33は、2%の選択率で決定される。すなわち、リーチ段階数が多いはずれリーチ演出用の変動パターンの選択率は、当該変動パターンよりもリーチ段階数が少ないはずれリーチ演出用の変動パターンの選択率と比較して低く設定されている。これにより、リーチ段階数が多い演出内容で図柄変動ゲームが実行されたときには、当該図柄変動ゲームよりもリーチ段階数が少ない演出内容で図柄変動ゲームが実行されたときと比較して大当たり信頼度が高くなっていることとなる。なお、所定の演出内容が出現したときの大当たり信頼度は、所定の演出内容（例えば、ノーマルリーチ）が出現して大当たりする図柄変動ゲームの出現率を、所定の演出内容（ノーマルリーチ）が出現する全ての図柄変動ゲーム（はずれリーチ及び大当たり）の出現率で除算した値となっている。つまり、所定の演出内容が出現したときの大当たり信頼度は、所定の演出内容が出現する全ての図柄変動ゲームの出現率に対する、所定の演出内容が出現して大当たりする図柄変動ゲームの出現率の割合となっている。そして、主制御用CPU30a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。

【 0 0 4 7 】

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はずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ変動処理を実行する。はずれ変動処理において主制御用 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 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、複数種類のはずれ通常演出用の変動パターン P 3 4 の中から変動パターンを決定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

10

【 0 0 4 8 】

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。以上により、本実施形態における主制御用 C P U 3 0 a は、演出パターン決定手段となる。

20

【 0 0 4 9 】

次に、大当たり抽選に当選した場合に主制御用 C P U 3 0 a が実行する当り遊技処理を説明する。

当り遊技処理において主制御用 C P U 3 0 a 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 C P U 3 1 a に出力する。次に、主制御用 C P U 3 0 a 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、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、主制御用 C P U 3 0 a 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 C P U 3 1 a に出力するとともに、大入賞口 2 4 の開放及び閉鎖を制御する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、最終回のラウンド遊技が終了すると、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 C P U 3 1 a に出力する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、エンディング演出の終了によって大当たり遊技を終了させる。

30

【 0 0 5 0 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれの図柄変動ゲーム終了後、若しくは、当り遊技終了後、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている各種主制御用設定フラグの値を設定する。主制御用設定フラグには、確変状態の付与態様を特定するための主制御用確変フラグがある。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、図柄 A を決定した場合、当該図柄に基づく大当たり遊技終了後に、主制御用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、主制御用 C P U 3 0 a は、図柄 B を決定した場合、当該図柄に基づく大当たり遊技終了後に、主制御用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。また、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれ図柄を決定した場合、主制御用確変フラグに新たな値を設定しない。また、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり遊技中は、主制御用確変フラグに、「 0 」を設定する。このように、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用確変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態様 (遊技状態) を特定することができる。

40

【 0 0 5 1 】

50

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

演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる飾り図柄を決定する。以下、演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる飾り図柄の決定について説明する。

【 0 0 5 2 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄 A が指定された場合、奇数の数字図柄によって構成される大当りの図柄組み合わせ（ [1 1 1] [3 3 3] [5 5 5] [7 7 7] ）の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄 B が指定された場合、偶数の数字図柄によって構成される大当りの図柄組み合わせ（ [2 2 2] [4 4 4] [6 6 6] [8 8 8] ）の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a 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、 [3 2 3] ）の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a 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、 [4 2 6] や [2 1 1] ）の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。

【 0 0 5 3 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、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、指定された変動パターンに対応する画像表示用データを読み出し、当該画像表示用データに基づき、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、全図柄停止コマンドを入力すると、確定停止表示させると決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 5 4 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれの図柄変動ゲーム終了後、若しくは、当り遊技終了後、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている各種演出制御用設定フラグの値を設定する。演出制御用設定フラグには、確変状態の付与態様を特定するための演出制御用確変フラグがある。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄 A が指定された場合、当該図柄に基づく大当り遊技終了後に、演出制御用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、図柄 B が指定された場合、当該図柄に基づく大当り遊技終了後に、演出制御用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。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれ図柄が指定された場合、演出制御用確変フラグに新たな値を設定しない。演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用確変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態様を特定することができる。

【 0 0 5 5 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り遊技中、オープニングコマンドを入力すると、オープニングコマンドに基づいて、オープニング演出を実行させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り遊技中、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンドコマンドに基づいて、ラウンド演出を実行させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当り遊技中、エンディングコマンドを入力すると、エンディングコマンドに基づいて、エンディング演出を実行させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

【 0 0 5 6 】

そして、本実施形態では、予め決められた基準となる変動パターン（第 1 の演出パターン）により特定される演出内容の図柄変動ゲームを早送りで行わせることができるようになっている。具体的には、基準となる演出内容を早送りした演出内容の図柄変動ゲームを実行させる変動パターン（第 2 の演出パターン）が存在している。以下、図 4 及び図 5

10

20

30

40

50

に基づき詳しく説明する。なお、図 4 及び図 5 において、各図の上方に図示する数字は、リーチ演出の段階数を示している。

【 0 0 5 7 】

まず、基準となる変動パターンについて説明する。本実施形態では、変動パターン P 1 ~ P 3、P 2 1 ~ P 2 3 により特定される演出内容を基準とする演出内容としている。そして、変動パターン P 1、P 2 1 は、1 段階目のリーチ演出のみを実行し、変動パターン P 2、P 2 2 は、1 段階目及び 2 段階目のリーチ演出を実行し、変動パターン P 3、P 2 3 は、1 段階目 ~ 3 段階目のリーチ演出を実行するようになっている。

【 0 0 5 8 】

変動パターン P 1、P 2 1 は、図 4 (a) に示すように、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時までの演出時間が 8 秒に設定され、1 段階目の演出期間の演出時間が 8 秒に設定され、1 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。すなわち、変動パターン P 1、P 2 1 の演出時間は、20 秒となっている。なお、変動パターン P 1、P 2 1 により特定される演出内容では、導出期間における導出結果（大当たりかはずれか）が異なるだけであり、同じ演出内容となっている。

【 0 0 5 9 】

また、変動パターン P 2、P 2 2 は、図 4 (b) に示すように、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時までの演出時間が 8 秒に設定され、1 段階目の演出期間の演出時間が 8 秒に設定され、1 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。また、変動パターン P 2、P 2 2 は、2 段階目の演出期間の演出時間が 12 秒に設定され、2 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。すなわち、変動パターン P 2、P 2 2 の演出時間は、36 秒となっている。なお、変動パターン P 2、P 2 2 により特定される演出内容では、2 段階目の導出期間における導出結果（大当たりかはずれか）が異なるだけであり、同じ演出内容となっている。

【 0 0 6 0 】

また、変動パターン P 3、P 2 3 は、図 4 (c) に示すように、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時までの演出時間が 8 秒に設定され、1 段階目の演出期間の演出時間が 8 秒に設定され、1 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。また、変動パターン P 3、P 2 3 は、2 段階目の演出期間の演出時間が 12 秒に設定され、2 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定され、3 段階目の演出期間の演出時間が 16 秒に設定され、3 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。すなわち、変動パターン P 3、P 2 3 の演出時間は、56 秒となっている。なお、変動パターン P 3、P 2 3 により特定される演出内容では、導出期間における導出結果（大当たりかはずれか）が異なるだけであり、同じ演出内容となっている。

【 0 0 6 1 】

次に、早送りする演出内容を有する変動パターンについて説明する。

変動パターン P 4、P 2 4 は、変動パターン P 1、P 2 1 にそれぞれ対応するものであり、変動パターン P 1、P 2 1 の演出内容を早送りした演出内容をそれぞれ特定している。具体的には、図 4 (d) に示すように、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時までの演出時間が 8 秒に設定され、1 段階目の演出期間の演出時間が 2 秒に設定され、1 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。すなわち、1 段階目の演出期間における演出を早送りしている。そして、変動パターン P 4、P 2 4 の演出時間は、14 秒となっている。これにより、変動パターン P 4、P 2 4 に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時まで（1 段階目開始時まで）の演出内容が通常態様で実行された後、1 段階目の演出期間における演出が早送りで実行され、その後、1 段階目の導出期間における演出が通常態様で実行される。なお、変動パターン P 4、P 2 4 により特定される演出内容では、導出期間における導出結果（大当たりかはずれか）が異なるだけであり、同じ演出内容となっている。

【 0 0 6 2 】

また、変動パターン P 4、P 2 4 に対応付けられて演出制御用 ROM 31b に記憶され

10

20

30

40

50

る画像表示用データには、１段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データが予め含まれている。そして、１段階目の演出期間における演出を早送りする場合、当該画像表示用データに基づき、１段階目の演出期間における演出を早送りさせるようになっている。１段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データは、１段階目の演出期間における演出を４分の１に短縮することにより作成されている。具体的には、通常態様の画像表示用データを４倍の速さで再生して、画像表示用データを作成している。なお、１段階目の演出期間において表示される特徴的な画像を繋ぎ合わせて画像表示用データを作成しても良い。また、１段階目の演出期間において表示される画像を４分の１に間引いて画像表示用データを作成しても良い。その際、間引く画像は、均等に間引いても良いし、均等でなくても良い。均等に間引くとは、例えば、通常態様において４ｍｓ毎に１画像表示させる場合には、１６ｍｓ毎に１画像表示させることである。

10

【００６３】

そして、早送りする画像表示用データ以外の部分における画像表示用データは、変動パターンＰ１，Ｐ２１に対応付けられて演出制御用ＲＯＭ３１ｂに記憶される画像表示用データと同じである。すなわち、変動パターンＰ４，Ｐ２４に対応付けられる画像表示用データは、変動パターンＰ１，Ｐ２１に対応付けられる画像表示用データ（１段階目の演出期間以外の部分）と、１段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データを繋ぎ合わせて作成されている。

【００６４】

変動パターンＰ５，Ｐ２５は、変動パターンＰ２，Ｐ２２にそれぞれ対応するものであり、変動パターンＰ２，Ｐ２２の演出内容を早送りした演出内容を特定している。具体的には、図４（ｅ）に示すように、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時までの演出時間が８秒に設定され、１段階目のリーチ演出（１段階目における演出期間及び導出期間）の演出時間が２秒に設定され、２段階目の演出期間の演出時間が１２秒に設定され、２段階目の導出期間の演出時間が４秒に設定されている。すなわち、１段階目のリーチ演出を早送りしている。そして、変動パターンＰ５，Ｐ２５の演出時間は、２６秒となっている。これにより、変動パターンＰ５，Ｐ２５に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時まで（１段階目開始時まで）の演出内容が通常態様で実行された後、１段階目のリーチ演出が早送りで実行され、その後、２段階目のリーチ演出が通常態様で実行される。

20

30

【００６５】

なお、１段階目のリーチ演出を早送りする際には、変動パターンＰ４，Ｐ２４で行われた早送りと同様にして早送りをしている。すなわち、変動パターンＰ５，Ｐ２５に対応付けられて演出制御用ＲＯＭ３１ｂに記憶される画像表示用データには、１段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データが予め含まれており、１段階目のリーチ演出を早送りする場合、当該画像表示用データに基づき、１段階目のリーチ演出を早送りさせるようになっている。１段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データは、１段階目のリーチ演出を６分の１に短縮することにより作成されている。具体的な画像表示用データの作成方法は、１段階目の演出期間の内容を短縮した場合と同様である。

【００６６】

40

そして、早送りする演出データ以外の部分における画像表示用データは、変動パターンＰ２，Ｐ２２に対応付けられて演出制御用ＲＯＭ３１ｂに記憶される画像表示用データと同じである。すなわち、変動パターンＰ５，Ｐ２５に対応付けられる画像表示用データは、変動パターンＰ２，Ｐ２２に対応付けられる画像表示用データ（１段階目のリーチ演出以外の部分）と、１段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データを繋ぎ合わせて作成されている。

【００６７】

変動パターンＰ６，Ｐ２６は、変動パターンＰ２，Ｐ２２にそれぞれ対応するものであり、変動パターンＰ２，Ｐ２２の演出内容を早送りした演出内容を特定している。具体的には、図４（ｆ）に示すように、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時までの演出時間が

50

8 秒に設定され、1 段階目の演出期間の演出時間が 8 秒に設定され、1 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定され、2 段階目の演出期間の演出時間が 2 秒に設定され、2 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。すなわち、2 段階目の演出時間の内容を早送りしている。そして、変動パターン P 6 , P 2 6 の演出時間は、2 6 秒となっている。これにより、変動パターン P 6 , P 2 6 に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲーム開始から 2 段階目のリーチ演出開始時までの演出内容が通常態様で実行された後、2 段階目の演出期間における演出が早送りで実行され、その後、2 段階目の導出期間が通常態様で実行される。

【 0 0 6 8 】

なお、2 段階目の演出期間における演出を早送りする際には、変動パターン P 4 , P 2 4 で行われた早送りと同様に早送りをしている。すなわち、変動パターン P 6 , P 2 6 に対応付けられて演出制御用 ROM 3 1 b に記憶される画像表示用データには、2 段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データが予め含まれている。そして、2 段階目の演出期間における演出を早送りする場合、当該画像表示用データに基づき、2 段階目の演出期間における演出を早送りさせるようになっている。2 段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データは、2 段階目の演出期間における演出を 6 分の 1 に短縮することにより作成されている。具体的な画像表示用データの作成方法は、1 段階目の演出期間における演出を短縮した場合と同様である。

【 0 0 6 9 】

そして、早送りする画像表示用データ以外の部分における画像表示用データは、変動パターン P 2 , P 2 2 に対応付けられて演出制御用 ROM 3 1 b に記憶される画像表示用データと同じである。すなわち、変動パターン P 6 , P 2 6 に対応付けられる画像表示用データは、変動パターン P 2 , P 2 2 に対応付けられる画像表示用データ（2 段階目の演出期間における演出以外の部分）と、2 段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データを繋ぎ合わせて作成されている。

【 0 0 7 0 】

変動パターン P 7 , P 2 7 は、変動パターン P 2 , P 2 2 にそれぞれ対応するものであり、変動パターン P 2 , P 2 2 の演出内容を早送りした演出内容を特定している。具体的には、図 5 (a) に示すように、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時までの演出時間が 8 秒に設定され、1 段階目のリーチ演出（1 段階目における演出期間及び導出期間）の演出時間が 2 秒に設定され、2 段階目の演出期間の演出時間が 2 秒に設定され、2 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。すなわち、1 段階目のリーチ演出及び 2 段階目の演出期間における演出を早送りしている。そして、変動パターン P 7 , P 2 7 の演出時間は、1 6 秒となっている。これにより、変動パターン P 7 , P 2 7 に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時まで（1 段階目開始時まで）の演出内容が通常態様で実行された後、1 段階目のリーチ演出及び 2 段階目の演出期間における演出が早送りで実行され、その後、2 段階目の導出期間における演出が通常態様で実行される。なお、1 段階目のリーチ演出及び 2 段階目の演出期間における演出を早送りする際には、変動パターン P 4 , P 2 4 で行われた早送りと同様に行う。

【 0 0 7 1 】

つまり、変動パターン P 7 , P 2 7 に対応付けられて演出制御用 ROM 3 1 b に記憶される画像表示用データには、1 段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと、2 段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データが予め含まれている。そして、1 段階目のリーチ演出及び 2 段階目の演出期間における演出を早送りする場合、当該画像表示用データに基づき、1 段階目のリーチ演出及び 2 段階目の演出期間における演出を早送りさせるようになっている。1 段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データは、変動パターン P 5 , P 2 5 に対応付けられている画像表示用データに含まれている 1 段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと同じである。また、2 段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データは、変動パターン P 6 , P 2 6 に対応付けられている画像表示用データに含まれている 2 段階目

の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データと同じである。

【 0 0 7 2 】

そして、早送りする画像表示用データ以外の部分における画像表示用データは、変動パターン P 2 , P 2 2 に対応付けられて演出制御用 R O M 3 1 b に記憶される画像表示用データと同じである。すなわち、変動パターン P 7 , P 2 7 に対応付けられる画像表示用データは、変動パターン P 2 , P 2 2 に対応付けられる画像表示用データ (1 段階目のリーチ演出及び 2 段階目の演出期間における演出以外の部分) と、 1 段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと、 2 段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データを繋ぎ合わせて作成されている。

【 0 0 7 3 】

変動パターン P 8 , P 2 8 は、変動パターン P 3 , P 2 3 にそれぞれ対応するものであり、変動パターン P 3 , P 2 3 の演出内容を早送りした演出内容を特定している。具体的には、図 5 (b) に示すように、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時までの演出時間が 8 秒に設定され、 1 段階目のリーチ演出 (1 段階目における演出期間及び導出期間) の演出時間が 2 秒に設定され、 2 段階目の演出期間の演出時間が 1 2 秒に設定され、 2 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。また、 3 段階目の演出期間の演出時間が 1 6 秒に設定され、 3 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。すなわち、 1 段階目のリーチ演出の内容を早送りしている。そして、変動パターン P 8 , P 2 8 の演出時間は、 4 6 秒となっている。これにより、変動パターン P 8 , P 2 8 に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時まで (1 段階目開始時まで) の演出内容が通常態様で実行された後、 1 段階目のリーチ演出が早送りで実行され、その後、 2 段階目及び 3 段階目のリーチ演出が通常態様で実行される。

【 0 0 7 4 】

なお、変動パターン P 8 , P 2 8 に対応付けられて演出制御用 R O M 3 1 b に記憶される画像表示用データには、 1 段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データが予め含まれている。そして、 1 段階目のリーチ演出を早送りする場合、当該画像表示用データに基づき、 1 段階目のリーチ演出を早送りさせるようになっている。 1 段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データは、変動パターン P 5 , P 2 5 に対応付けられている画像表示用データに含まれている 1 段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと同じである。

【 0 0 7 5 】

そして、早送りする画像表示用データ以外の部分における画像表示用データは、変動パターン P 3 , P 2 3 に対応付けられて演出制御用 R O M 3 1 b に記憶される画像表示用データと同じである。すなわち、変動パターン P 8 , P 2 8 に対応付けられる画像表示用データは、変動パターン P 3 , P 2 3 に対応付けられる画像表示用データ (1 段階目のリーチ演出以外の部分) と、 1 段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データを繋ぎ合わせて作成されている。

【 0 0 7 6 】

変動パターン P 9 , P 2 9 は、変動パターン P 3 , P 2 3 にそれぞれ対応するものであり、変動パターン P 3 , P 2 3 の演出内容を早送りした演出内容を特定している。具体的には、図 5 (c) に示すように、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時までの演出時間が 8 秒に設定され、 1 段階目の演出期間の演出時間が 8 秒に設定され、 1 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。そして、 2 段階目のリーチ演出 (2 段階目における演出期間及び導出期間) の演出時間が 2 秒に設定され、 3 段階目の演出期間の演出時間が 1 6 秒に設定され、 3 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。すなわち、 2 段階目のリーチ演出の内容を早送りしている。そして、変動パターン P 9 , P 2 9 の演出時間は、 4 2 秒となっている。これにより、変動パターン P 9 , P 2 9 に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲーム開始から 1 段階目のリーチ終了時まで (2 段階目開始時まで) の演出内容が通常態様で実行された後、 2 段階目のリーチ演出が早送りで実行され、その後、 3 段階目のリーチ演出が通常態様で実行される。

【 0 0 7 7 】

なお、変動パターン P 9 , P 2 9 に対応付けられて演出制御用 R O M 3 1 b に記憶される画像表示用データには、2 段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データが予め含まれている。そして、2 段階目のリーチ演出を早送りする場合、当該画像表示用データに基づき、2 段階目のリーチ演出を早送りさせるようになっている。2 段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データは、2 段階目のリーチ演出を 8 分の 1 に短縮することにより作成されている。具体的な画像表示用データの作成方法は、1 段階目の演出期間の内容を短縮した場合と同様である。

【 0 0 7 8 】

そして、早送りする画像表示用データ以外の部分における画像表示用データは、変動パターン P 3 , P 2 3 に対応付けられて演出制御用 R O M 3 1 b に記憶される画像表示用データと同じである。すなわち、変動パターン P 9 , P 2 9 に対応付けられる画像表示用データは、変動パターン P 3 , P 2 3 に対応付けられる画像表示用データ (2 段階目のリーチ演出以外の部分) と、2 段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データを繋ぎ合わせて作成されている。

【 0 0 7 9 】

変動パターン P 1 0 , P 3 0 は、変動パターン P 3 , P 2 3 にそれぞれ対応するものであり、変動パターン P 3 , P 2 3 の演出内容を早送りした演出内容を特定している。具体的には、図 5 (d) に示すように、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時までの演出時間が 8 秒に設定され、1 段階目の演出期間の演出時間が 8 秒に設定され、1 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。そして、2 段階目の演出期間の演出時間が 1 2 秒に設定され、2 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定され、3 段階目の演出期間の演出時間が 2 秒に設定され、3 段階目の導出期間の演出時間が 4 秒に設定されている。すなわち、3 段階の演出期間における演出を早送りしている。そして、変動パターン P 1 0 , P 3 0 の演出時間は、4 2 秒となっている。これにより、変動パターン P 1 0 , P 3 0 に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲーム開始から 2 段階目のリーチ終了時まで (3 段階目開始時まで) の演出内容が通常態様で実行された後、3 段階目の演出期間における演出が早送りで実行され、その後、第 3 段階の導出期間における演出が通常態様で実行される。

【 0 0 8 0 】

なお、変動パターン P 1 0 , P 3 0 に対応付けられて演出制御用 R O M 3 1 b に記憶される画像表示用データには、3 段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データが予め含まれている。そして、3 段階目の演出期間における演出を早送りする場合、当該画像表示用データに基づき、3 段階目の演出期間における演出を早送りさせるようになっている。3 段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データは、3 段階目の演出期間における演出を 8 分の 1 に短縮することにより作成されている。具体的な画像表示用データの作成方法は、1 段階目の演出期間の内容を短縮した場合と同様である。

【 0 0 8 1 】

そして、早送りする画像表示用データ以外の部分における画像表示用データは、変動パターン P 3 , P 2 3 に対応付けられて演出制御用 R O M 3 1 b に記憶される画像表示用データと同じである。すなわち、変動パターン P 1 0 , P 3 0 に対応付けられる画像表示用データは、変動パターン P 3 , P 2 3 に対応付けられる画像表示用データ (3 段階目の演出期間における演出以外の部分) と、3 段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データを繋ぎ合わせて作成されている。

【 0 0 8 2 】

変動パターン P 1 1 , P 3 1 は、変動パターン P 3 , P 2 3 にそれぞれ対応するものであり、変動パターン P 3 , P 2 3 の演出内容を早送りした演出内容を特定している。具体的には、図 5 (e) に示すように、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時までの演出時間が 8 秒に設定され、1 段階目のリーチ演出 (1 段階目における演出期間及び導出期間) の

演出時間が2秒に設定され、2段階目のリーチ演出（2段階目における演出期間及び導出期間）の演出時間が2秒に設定されている。また、3段階目の演出期間の演出時間が16秒に設定され、3段階目の導出期間の演出時間が4秒に設定されている。すなわち、1段階目及び2段階目のリーチ演出を早送りしている。そして、変動パターンP11、P31の演出時間は、32秒となっている。これにより、変動パターンP11、P31に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲーム開始から1段階目のリーチ開始時までの演出内容が通常態様で実行された後、1段階目及び2段階目のリーチ演出が早送りで実行され、その後、3段階目のリーチ演出が通常態様で実行される。

【0083】

なお、変動パターンP11、P31に対応付けられて演出制御用ROM31bに記憶される画像表示用データには、1段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと、2段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データが予め含まれている。そして、1段階目のリーチ演出及び2段階目のリーチ演出を早送りする場合、当該画像表示用データに基づき、1段階目のリーチ演出及び2段階目のリーチ演出を早送りさせるようになっている。1段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データは、変動パターンP5、P25に対応付けられている画像表示用データに含まれている1段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと同じである。2段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データは、変動パターンP9、P29に対応付けられている画像表示用データに含まれている2段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと同じである。

【0084】

そして、早送りする画像表示用データ以外の部分における画像表示用データは、変動パターンP3、P23に対応付けられて演出制御用ROM31bに記憶される画像表示用データと同じである。すなわち、変動パターンP11、P31に対応付けられる画像表示用データは、変動パターンP3、P23に対応付けられる画像表示用データ（1段階目のリーチ演出と2段階目のリーチ演出以外の部分）と、1段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと、2段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データを繋ぎ合わせて作成されている。

【0085】

変動パターンP12、P32は、変動パターンP3、P23にそれぞれ対応するものであり、変動パターンP3、P23の演出内容を早送りした演出内容を特定している。具体的には、図5（f）に示すように、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時までの演出時間が8秒に設定され、1段階目の演出期間の演出時間が8秒に設定され、1段階目の導出期間の演出時間が4秒に設定されている。また、2段階目のリーチ演出（2段階目における演出期間及び導出期間）の演出時間が2秒に設定され、3段階目の演出期間の演出時間が2秒に設定され、3段階目の導出期間の演出時間が4秒に設定されている。すなわち、2段階目のリーチ演出及び3段階目の演出期間における演出を早送りしている。そして、変動パターンP12、P32の演出時間は、28秒となっている。これにより、変動パターンP12、P32に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲーム開始から1段階目のリーチ終了時まで（2段階目開始時まで）の演出内容が通常態様で実行された後、2段階目のリーチ演出及び3段階目の演出期間における演出が早送りで実行され、その後、3段階目の導出期間における演出が通常態様で実行される。

【0086】

なお、変動パターンP12、P32に対応付けられて演出制御用ROM31bに記憶される画像表示用データには、2段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと、3段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データが予め含まれている。そして、2段階目のリーチ演出及び3段階目の演出期間における演出を早送りする場合、当該画像表示用データに基づき、2段階目のリーチ演出及び3段階目の演出期間における演出を早送りさせるようになっている。2段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データは、変動パターンP9、P29に対応付けられている画像表示用データ

タに含まれている２段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと同じである。３段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データは、変動パターンＰ１０，Ｐ３０に対応付けられている画像表示用データに含まれている３段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データと同じである。

【００８７】

そして、早送りする画像表示用データ以外の部分における画像表示用データは、変動パターンＰ３，Ｐ２３に対応付けられて演出制御用ＲＯＭ３１ｂに記憶される画像表示用データと同じである。すなわち、変動パターンＰ１２，Ｐ３２に対応付けられる画像表示用データは、変動パターンＰ３，Ｐ２３に対応付けられる画像表示用データ（２段階目のリーチ演出と３段階目の演出期間における演出以外の部分）と、２段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと、３段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データを繋ぎ合わせて作成されている。

10

【００８８】

変動パターンＰ１３，Ｐ３３は、変動パターンＰ３，Ｐ２３にそれぞれ対応するものであり、変動パターンＰ３，Ｐ２３の演出内容を早送りした演出内容を特定している。具体的には、図５（ｇ）に示すように、図柄変動ゲーム開始からリーチ開始時までの演出時間が８秒に設定され、１段階目のリーチ演出（１段階目における演出期間及び導出期間）の演出時間が２秒に設定されている。また、２段階目のリーチ演出（２段階目における演出期間及び導出期間）の演出時間が２秒に設定され、３段階目の演出期間の演出時間が２秒に設定され、３段階目の導出期間の演出時間が４秒に設定されている。すなわち、１段階目のリーチ演出、２段階目のリーチ演出及び３段階目の演出期間における演出を早送りしている。そして、変動パターンＰ１３，Ｐ３３の演出時間は、１８秒となっている。これにより、変動パターンＰ１３，Ｐ３３に基づく図柄変動ゲームでは、図柄変動ゲーム開始から１段階目のリーチ開始時までの演出内容が通常態様で実行された後、１段階目のリーチ演出、２段階目のリーチ演出及び３段階目の演出期間における演出が早送りで実行され、その後、３段階目の導出期間における演出が通常態様で実行される。

20

【００８９】

なお、変動パターンＰ１３，Ｐ３３に対応付けられて演出制御用ＲＯＭ３１ｂに記憶される画像表示用データには、１段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと、２段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと、３段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データが予め含まれている。そして、１段階目のリーチ演出、２段階目のリーチ演出及び３段階目の演出期間における演出を早送りする場合、当該画像表示用データに基づき、１段階目のリーチ演出、２段階目のリーチ演出及び３段階目の演出期間における演出を早送りさせるようになっている。１段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データは、変動パターンＰ５，Ｐ２５に対応付けられている画像表示用データに含まれている１段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと同じである。２段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データは、変動パターンＰ９，Ｐ２９に対応付けられている画像表示用データに含まれている２段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと同じである。３段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データは、変動パターンＰ１０，Ｐ３０に対応付けられている画像表示用データに含まれている３段階目の演出期間における演出を早送りした内容の画像表示用データと同じである。

30

40

【００９０】

そして、早送りする画像表示用データ以外の部分における画像表示用データは、変動パターンＰ３，Ｐ２３に対応付けられて演出制御用ＲＯＭ３１ｂに記憶される画像表示用データと同じである。すなわち、変動パターンＰ１３，Ｐ３３に対応付けられる画像表示用データは、変動パターンＰ３，Ｐ２３に対応付けられる画像表示用データ（１段階目のリーチ演出と、２段階目のリーチ演出と、３段階目の演出期間における演出以外の部分）と、１段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと、２段階目のリーチ演出を早送りした内容の画像表示用データと、３段階目の演出期間における演出を早送りした

50

内容の画像表示用データを繋ぎ合わせて作成されている。

【 0 0 9 1 】

以上のように設定された画像表示用データを、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に基づき、演出制御用CPU31aは、特定し、特定した画像表示用データに基づき、画像表示部GHの表示内容を制御する。これにより、演出制御用CPU31aは、基準となる変動パターンP1～P3，P21～P23の演出内容の一部を早送りして、図柄変動ゲームを実行させることができる。以上により、本実施形態における演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲームを実行させる演出制御手段となる。

【 0 0 9 2 】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

10

(1) 早送りを演出内容に含む変動パターンP4～P13，P24～P33が指定された場合、指定された変動パターンP4～P13，P24～P33により特定される演出時間内で、基準となる変動パターンP1～P3，P21～P23により特定される演出内容の図柄変動ゲームの少なくとも一部を早送りで実行させる。これにより、基準となる演出内容と同じ演出内容の図柄変動ゲームが実行されていると遊技者に認識された場合であっても、早送りで表示される場合がある。すなわち、演出時間が長い基準となる演出内容の図柄変動ゲームが実行されると遊技者に思わせた場合であっても、早送りされる変動パターンP4～P13，P24～P33に基づき図柄変動ゲームが実行されているのであれば、実際の演出時間を短くすることができる。これにより、長時間遊技が継続され、基準となる変動パターンP1～P3，P21～P23により特定される演出内容の図柄変動ゲームが実行されると予想された場合であっても、遊技者をいつも待たせるということがなくなり、遊技のテンポが良くなる。従って、遊技者の興趣が向上し、遊技を継続させることができる。また、基準となる演出内容と同じ演出内容で図柄変動ゲームが実行されると思わせた場合であっても、早送りされて演出時間が短い場合があるので、全体として遊技効率を良くすることができる。

20

【 0 0 9 3 】

(2) 演出制御用CPU31aは、早送りされる変動パターンP4～P13，P24～P33が指定された場合、基準となる変動パターンP1～P3，P21～P23により特定される演出内容の図柄変動ゲームを開始時からいずれかのリーチ演出の段階開始時まで通常態様で実行させる。その後、演出制御用CPU31aは、いずれかのリーチ演出の段階開始時(或いは終了時)又は最後の導出期間開始時まで演出内容を早送りで実行させ、その後、図柄変動ゲーム終了まで、通常態様を実行させる。これにより、遊技者に、基準となる変動パターンP1～P3，P21～P23に基づくリーチ演出が開始されたと予想させた後に、早送りされるので、早送りした演出内容の部分について予想させることができる。すなわち、早送りした演出内容があったとしても、図柄変動ゲームの演出の流れを遊技者の想像力により補完して恰も基準となる変動パターンP1～P3，P21～P23に基づく図柄変動ゲームが実行されたと思わせることができる。また、早送り開始時点は、いずれかのリーチ演出の段階開始時であり、早送り終了時点は、いずれかのリーチ演出の段階開始時又は最後の導出期間開始時であるため、結果として、リーチ演出の途中段階の演出内容が早送りされることとなる。このため、段階毎に早送りや通常態様で実行され、中途半端なところから開始されないために、演出内容が予想しやすくなっている。また、早送り終了時点からは、通常態様にて図柄変動ゲームが実行されるため、図柄変動ゲームの演出結果という重要な部分についてより注目させることができる。

30

40

【 0 0 9 4 】

(3) 1段階目のリーチ演出は、図3に示す各変動パターンの選択率及び大当たり確率を考慮すると、2段階目及び3段階目のリーチ演出と比較して出現率が高くなっている。このため、遊技者にとって1段階目のリーチ演出は最も目につきやすく、その内容について予想しやすくなっている。また、早送りされたとしても、出現率が高い一方で大当たり信頼度が低いことを考慮すると、遊技者に、みることができなくて残念と思わせることが少ない。そこで、1段階目のリーチ演出は、早送りされやすくなっている。

50

【 0 0 9 5 】

(4) リーチ演出の段階数が同じであれば、早送りされて図柄変動ゲームが実行されたとしても、早送りされないで図柄変動ゲームが実行されたときと同じ大当り信頼度を有するようになっている。このように早送りの有無に関係なく、大当り信頼度が同じであるため、早送りで演出内容が行われた場合には、遊技者に遊技効率が良いと思わせることができる。その一方で、早送りされなかったとしても、大当り信頼度が同じであるため、早送りしなかったと遊技者に思わせて落胆させることを防止できる。

【 0 0 9 6 】

(5) 演出制御用 CPU 3 1 a は、早送りさせる変動パターン P 4 ~ P 1 3 , P 2 4 ~ P 3 3 が指定された場合、基準となる変動パターン P 1 ~ P 3 , P 2 1 ~ P 2 3 により特定される演出内容の図柄変動ゲームを開始時から予め決められた早送り開始時点（リーチ演出の各段階開始時）まで通常態様で実行させた後、その後の演出内容を早送りで実行させる。これにより、遊技者に、基準となる変動パターン P 4 ~ P 1 3 , P 2 4 ~ P 3 3 に基づく図柄変動ゲームが開始されたと予想させた後に、早送りされるので、早送りした演出内容の部分について予想（想像）することができる。すなわち、早送りした演出内容があったとしても、図柄変動ゲームの演出の流れを遊技者の想像力により補完して恰も基準となる変動パターン P 1 ~ P 3 , P 2 1 ~ P 2 3 に基づく図柄変動ゲームが実行されたと思わせることができる。また、早送り開始時点は、指定された変動パターン P 4 ~ P 1 3 , P 2 4 ~ P 3 3 の種類毎に異なる。例えば、１段階目のリーチ演出開始時が早送り開始時点である場合もあれば、２段階目のリーチ演出開始時が早送り開始時点である場合がある。このため、同じように、基準となる変動パターン P 1 ~ P 3 , P 2 1 ~ P 2 3 に基づく図柄変動ゲームが開始されたと予想させた後であっても、いつ早送りされる否か、及び早送りされたとしてどの時点から早送りされるのかについて予想しにくく、注目させることができる。つまり、同じように変動パターン P 3 の演出内容を早送りする図柄変動ゲームであると予想させた場合であっても、１段階目のリーチ演出開始時から早送りされる場合もあれば、２段階目のリーチ演出開始時から早送りされる場合もある。この場合、遊技者にどの時点から早送りされるのか予想しにくく、注目させることができる。

【 0 0 9 7 】

(6) 予め決められた早送り終了時点から最後までは、通常態様にて図柄変動ゲームが実行されるため、図柄変動ゲームの演出結果についてより注目させることができる。また、早送り終了時点が変動パターン P 4 ~ P 1 3 , P 2 4 ~ P 3 3 毎に異なるため、いつ早送り終了するか予想できず、注目させることができる。また、リーチ演出の段階開始時又は導出期間の開始時に早送りが終了するため、図柄変動ゲームの当否結果及びリーチ演出が継続するか否かについて注目させることができる。

【 0 0 9 8 】

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、早送りする際、早送りしていることを示す音声（例えば、テープを巻く音「キュルルル…」等）を出力しても良い。また、早送りする際、早送りした画像と共に、早送りした音声も出力しても良い。

【 0 0 9 9 】

・上記実施形態において、早送りする際、早送りであることを示す画像（例えば、「>>」等）を表示させるようにしても良い。また、早送りであることを示すように、早送りに中、画像を歪まして早送りの感じを出しても良い。

【 0 1 0 0 】

・上記実施形態において、早送り開始時は、任意の時点に設定してもよい。例えば、図柄変動ゲーム開始時でもよい。また、早送り終了時点は、任意の時点に設定してもよい。例えば、図柄変動ゲーム終了時でもよい。

【 0 1 0 1 】

・上記実施形態において、早送りの対象となる演出内容の早送り前の演出時間は、変動パターン P 4 ~ P 1 3 , P 2 4 ~ P 3 3 毎に異なっていた（例えば、変動パターン P 4 で

10

20

30

40

50

は、8秒、変動パターンP5では、12秒)が、同じ時間だけ短くしても良い。

【0102】

・上記実施形態において、遊技者が操作可能な演出用操作手段を備えて、演出用操作手段が操作されたことを契機に、図柄変動ゲームの演出内容を早送りしてもよい。具体的には、早送りする変動パターンに対して、早送り開始時点及び早送り終了時点が異なる一方で、演出時間が同じ複数種類のサブ演出パターンを備える。なお、早送り開始時点から早送り終了時点までの時間は、全て同じとする。そして、演出操作手段が操作されたことを契機に、当該操作時に一番早送り開始時点に近いサブ演出パターンに基づき、図柄変動ゲームを当該サブ演出パターンにより特定される早送り終了時点まで早送りで実行させる。なお、演出用操作手段が操作されなかった場合には、予め決められた早送り開始時点から早送り終了時点まで早送りされることとなる。

10

【0103】

・上記実施形態において、遊技者が操作可能な演出用操作手段(例えば、押下可能な演出ボタン)を備えて、当該演出用操作手段からの入力した検知信号を演出制御用CPU31aが入力するようにして、演出用操作手段が操作されたタイミングを検知できるようにしても良い。そして、演出制御用CPU31aは、演出用操作手段が操作されたことを契機に、図柄変動ゲームの演出内容を早送りしてもよい。操作したときに早送りされた場合、遊技者に操作の実感を与えることができる。このため、遊技者に、演出用操作手段を積極的に操作させることができ、遊技の興趣が向上する。なお、この場合、演出用操作手段が操作されなくても、画像表示用データに基づき早送りすることとなる。

20

【0104】

・上記実施形態において、遊技状態に応じて、各変動パターンP1~P3, P21~P23の選択率及び各変動パターンP4~P13, P24~P33の選択率を異ならせてもよい。例えば、確変状態が付与されていない通常状態と、確変状態とで選択率を変更しても良い。また、始動入賞口19への入賞確率が高確率となる変短状態と、非変短状態とで選択率を変更しても良い。この場合、変短状態が付与されているときに、早送りする変動パターンが決定されやすくすることが望ましい。

【0105】

・上記実施形態において、基準となる変動パターンP1~P3, P21~P23の決定回数に応じて、各変動パターンP1~P3, P21~P23の選択率及び各変動パターンP4~P13, P24~P33の選択率を異ならせてもよい。例えば、基準となる変動パターンP1~P3, P21~P23の決定回数が少ない場合には、基準となる変動パターンP1~P3, P21~P23の選択率を高くすると共に、早送りする変動パターンP4~P13, P24~P33の選択率を低くしてもよい。これにより、基準となる変動パターンP1~P3, P21~P23の決定回数が少ない場合には、基準となる変動パターンP1~P3, P21~P23の選択率を高くして、基準となる演出内容の図柄変動ゲームを実行させやすくすることにより、基準となる変動パターンP1~P3, P21~P23に基づく演出内容について遊技者に認識させることができる。その一方で、基準となる変動パターンP1~P3, P21~P23が多く実行されていない場合、すなわち、遊技者に演出内容が認識されていないと思われる場合には、早送りする変動パターンP4~P13, P24~P33の選択率を低くすることにより、遊技者が演出内容を予測できにくい段階において、早送りさせることを防止できる。

30

40

【0106】

また、基準となる変動パターンP1~P3, P21~P23の決定回数が多い場合には、基準となる変動パターンP1~P3, P21~P23の選択率を低くすると共に、早送りする変動パターンP4~P13, P24~P33の選択率を高くしてもよい。これにより、基準となる変動パターンP1~P3, P21~P23に基づく図柄変動ゲームが実行されることを防止しつつ、早送りされる変動パターンP4~P13, P24~P33に基づく図柄変動ゲームが実行されやすくなる。このため、早送りされる機会が増え、長時間遊技を行った遊技者に対して待たせることが少なくなる。また、遊技効率が良くなる。な

50

お、決定回数の多少は、基準となる変動パターンの選択率を考慮して設定される。また、決定回数は、予め決められた期間、例えば、大当り遊技から次の大当り遊技までの期間、変短状態が付与されている間、確変状態が付与されている間など任意に設定された期間において、カウントされるようになっている。

【0107】

・上記実施形態では、リーチ演出の段階数が同じであれば、早送りされて図柄変動ゲームが実行されたとしても、早送りされないで図柄変動ゲームが実行されたときと同じ大当り信頼度を有するようになっていた。この別例として、リーチ演出の段階数が同じであっても、早送りされて図柄変動ゲームが実行された場合には、早送りされないで図柄変動ゲームが実行されたときよりも高い大当り信頼度を有するようにしても良い。この場合、早送りする変動パターンのうち、はずれとなる変動パターンの決定率を低くする一方、大当りとなる変動パターンの決定率を高くする、又は何れか一方を行えばよい。早送りの有無により、大当り信頼度が異なるため、早送りされた場合、遊技者にインパクトを与え、より注目させることができる。また、早く結果を知りたいと思う遊技者の思いに対応させて早くゲーム結果を表示させることができる。

10

【0108】

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)前記演出制御手段は、前記第2の演出パターンが決定された場合、前記第2の演出パターンに基づき、前記第2の演出パターンにより特定される演出時間内で、第1の演出パターンにより特定される演出内容の図柄変動ゲームを開始時から予め決められた早送り開始時点まで通常態様で実行させた後、その後の演出内容を早送りで実行させるように構成されている。

20

【0109】

(ロ)前記第2の演出パターンは、演出時間が異なる複数種類のパターンが用意されており、前記演出制御手段は、前記第2の演出パターンが決定された場合、前記第2の演出パターンに基づき、前記第2の演出パターンにより特定される演出時間内で、第1の演出パターンにより特定される演出内容の図柄変動ゲームをゲーム開始時から、当該第2の演出パターンにより特定される早送り開始時点まで通常態様で実行させた後、その後の演出内容を早送りで実行させるように構成されており、早送り開始時点は、決定された第2の演出パターンの種類毎に異なる。

30

【0110】

(ハ)前記第2の演出パターンは、演出時間が異なる複数種類のパターンが用意されており、前記演出制御手段は、前記第2の演出パターンが決定された場合、前記第2の演出パターンに基づき、前記第2の演出パターンにより特定される演出時間内で、第1の演出パターンにより特定される演出内容の図柄変動ゲームを開始時から、当該第2の演出パターンにより特定される早送り開始時点まで通常態様で実行させた後、その後の演出内容を当該第2の演出パターンにより特定される早送り終了時点まで早送りで実行させ、その後、図柄変動ゲームが終了するまで通常態様の演出内容で図柄変動ゲームを実行させるように構成されており、早送り開始時点及び早送り終了時点は、決定された第2の演出パターンの種類毎にそれぞれ異なる。

40

【0111】

(ニ)前記第1の演出パターンにより特定される演出内容には、複数段階にて演出内容が発展するリーチ演出が含まれており、早送り終了時点は、リーチ演出がいずれかの段階の演出内容に発展する時点であることを特徴とする技術的思想(ハ)に記載の遊技機。

【0112】

(ホ)前記図柄変動ゲームが大当りとなるか否かを判定する大当り判定手段を備え、第1の演出パターンの大当り信頼度は、大当り判定手段の判定結果が肯定の場合における第1の演出パターンの出現率を、第1の演出パターンの全体の出現率にて除算した値であり、第2の演出パターンの大当り信頼度は、大当り判定手段の判定結果が肯定の場合における第2の演出パターンの出現率を、第2の演出パターンの全体の出現率にて除算した値で

50

あることを特徴とする請求項 6 に記載の遊技機。

【0113】

(ヘ) 遊技状態又は第 1 の演出パターンの決定回数に応じて、第 1 の演出パターンの決定率及び第 2 の演出パターンの決定率を異ならせることを特徴とする請求項 1 ~ 請求項 7 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0114】

(ト) 第 1 の演出パターンの決定回数が少ない場合には、第 1 の演出パターンの決定率を高くすると共に、第 2 の演出パターンの決定率を低くする一方、第 1 の演出パターンの決定回数が多い場合には、第 1 の演出パターンの決定率を低くすると共に、第 2 の演出パターンの決定率を高くすることを特徴とする請求項 1 ~ 請求項 7 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

10

【0115】

(チ) 前記演出制御手段が、前記第 2 の演出パターンに基づき、早送りする演出内容は、予告演出の中で出現率が高い予告演出と同様の演出内容であることを特徴とする請求項 1 ~ 請求項 4 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0116】

(リ) 前記演出制御手段が、前記第 2 の演出パターンに基づき、早送りする演出内容は、図柄変動ゲームで実行され得る演出内容のうち、出現率が高い演出内容であることを特徴とする請求項 1 ~ 請求項 4 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0117】

(ヌ) リーチ演出には、複数段階にて演出内容が発展するものが含まれており、前記演出制御手段が、前記第 2 の演出パターンに基づき、早送りする演出内容は、複数のリーチ演出において重複することにより出現率が高い段階の演出内容であることを特徴とする請求項 1 ~ 請求項 4 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

20

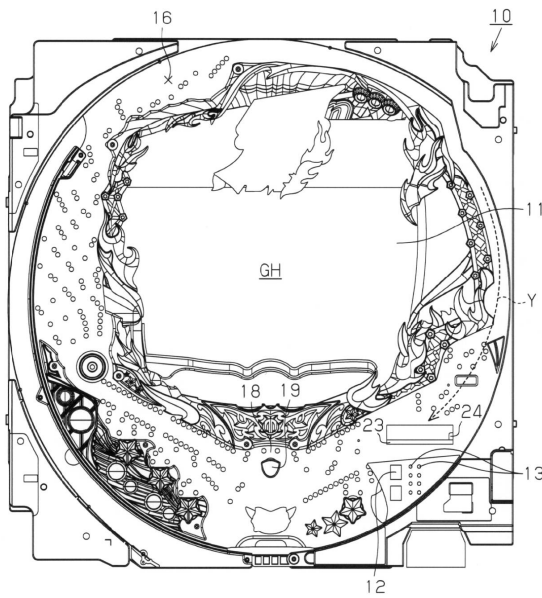
【符号の説明】

【0118】

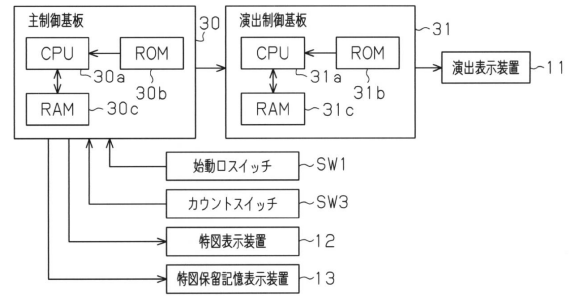
G H ... 画像表示部、1 1 ... 演出表示装置、1 2 ... 特図表示装置、1 3 ... 特図保留記憶表示装置、1 9 ... 始動入賞口、2 4 ... 大入賞口、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用 C P U、3 0 b ... 主制御用 R O M、3 0 c ... 主制御用 R A M、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用 C P U、3 1 b ... 演出制御用 R O M、3 1 c ... 演出制御用 R A M。

30

【 図 1 】



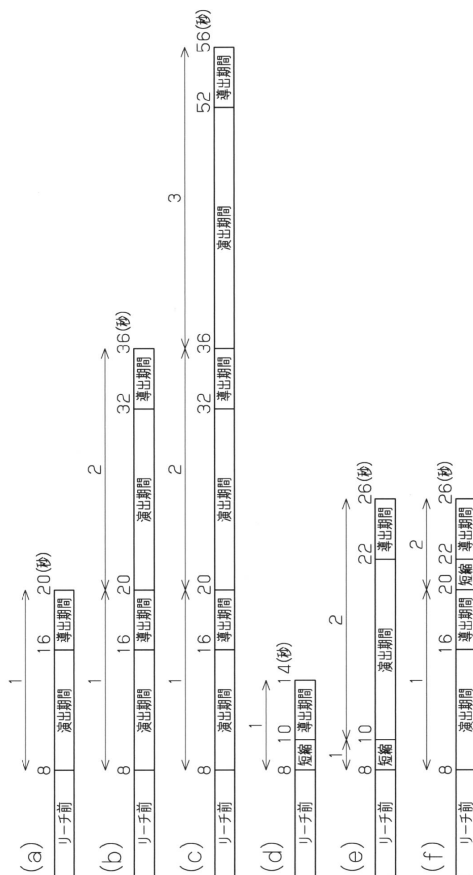
【 図 2 】



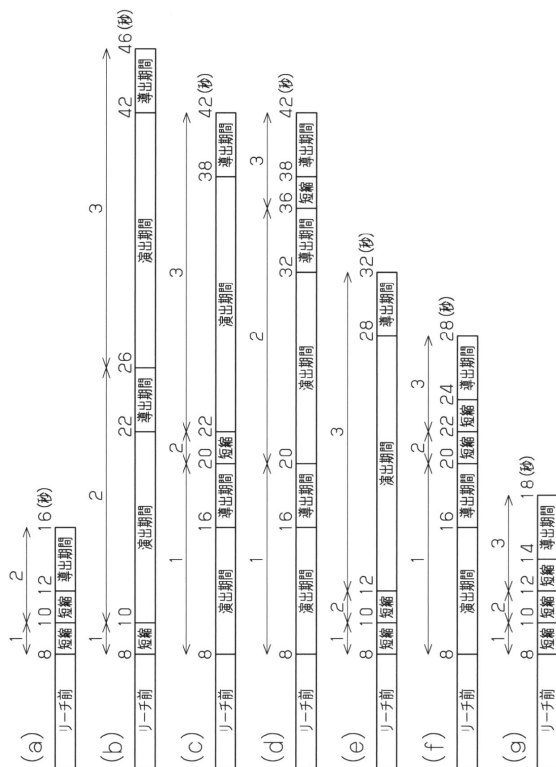
【 図 3 】

変動パターン	演出内容	リーチ段階数	演出時間	大当り信頼度	大当り当選時 (%)	はずれリーチ 当選時 (%)
P1	大当り	1	20	低	3	0
P2	大当り	2	36	中	6	0
P3	大当り	3	56	高	10	0
P4	大当り	1	14	低	3	0
P5	大当り	2	26	中	6	0
P6	大当り	2	26	中	6	0
P7	大当り	2	16	中	6	0
P8	大当り	3	46	高	10	0
P9	大当り	3	42	高	10	0
P10	大当り	3	42	高	10	0
P11	大当り	3	32	高	10	0
P12	大当り	3	28	高	10	0
P13	大当り	3	18	高	10	0
P21	はずれリーチ	1	20	低	0	31
P22	はずれリーチ	2	36	中	0	6
P23	はずれリーチ	3	56	高	0	2
P24	はずれリーチ	1	14	低	0	31
P25	はずれリーチ	2	26	中	0	6
P26	はずれリーチ	2	26	中	0	6
P27	はずれリーチ	2	16	中	0	6
P28	はずれリーチ	3	46	高	0	2
P29	はずれリーチ	3	42	高	0	2
P30	はずれリーチ	3	42	高	0	2
P31	はずれリーチ	3	32	高	0	2
P32	はずれリーチ	3	28	高	0	2
P33	はずれリーチ	3	18	高	0	2
P34	はずれ	無	8	低	0	0

【 図 4 】



【 図 5 】



フロントページの続き

- (72)発明者 馬場 俊宏
名古屋市市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 石田 嘉也
名古屋市市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内

審査官 堀 圭史

- (56)参考文献 特開2003-251029(JP,A)
特開2005-110898(JP,A)
特開2011-254921(JP,A)
特開2005-245568(JP,A)
特開2001-327703(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02