

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4015059号

(P4015059)

(45) 発行日 平成19年11月28日(2007.11.28)

(24) 登録日 平成19年9月21日(2007.9.21)

(51) Int. Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

請求項の数 2 (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2003-136405 (P2003-136405)	(73) 特許権者	000135210 株式会社ニューギン
(22) 出願日	平成15年5月14日(2003.5.14)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(65) 公開番号	特開2004-337313 (P2004-337313A)	(74) 代理人	100068755 弁理士 恩田 博宣
(43) 公開日	平成16年12月2日(2004.12.2)	(74) 代理人	100105957 弁理士 恩田 誠
審査請求日	平成16年1月28日(2004.1.28)	(72) 発明者	安田 幸永 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 株式会社 ニューギン 東京ビル 内
		審査官	澤田 真治

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】

複数列の図柄が変動を開始してから全列の図柄による図柄組み合わせが確定的に停止して終了するまでを1回とする図柄組み合わせゲームを実行する演出実行手段を備え、前記図柄組み合わせゲームは、1回の図柄組み合わせゲームにおける当否の可能性を示唆するリーチ演出を伴わせて実行可能であって、前記リーチ演出を伴う図柄組み合わせゲームを少なくとも2回以上連続させる連続演出を実行可能に構成された遊技機において、

遊技球の入賞を検知する入賞検知手段と、

遊技内容を統括して制御する主制御基板と、

前記主制御基板から出力された制御コマンドに基づき前記演出実行手段を制御する演出制御手段を有する演出制御基板と、を備え、

前記主制御基板は、

前記入賞検知手段による遊技球の検知時において所定の上限値に達していないことを条件に1加算されるとともに前記図柄組み合わせゲームの開始によって1減算される始動保留球の記憶数を記憶する保留球数記憶手段と、

前記入賞検知手段による遊技球の検知時に、前記始動保留球の記憶数が1加算されることに伴って大当たり判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、

前記大当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められるとともに大当たりとなるか否かの大当たり判定を行う際に用いる大当たり判定値、及び前記大当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められるとともに前記大当たり判定値と同じ値を含み、前記連続演出を実行する

10

20

か否かの連続演出実行判定に用いる演出判定値を記憶する判定値記憶手段と、

前記図柄組み合わせゲームを開始する際に、前記乱数取得手段が取得した前記大当たり判定用乱数の値と前記大当たり判定値を比較して前記大当たり判定を行う大当たり判定手段と、

1回の図柄組み合わせゲームにおいて該ゲームにおける各列の図柄の変動が開始してから該図柄が確定的に停止して表示されるまでの時間を特定するとともに実行すべき演出を特定するための複数種類の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段と、

前記大当たり判定手段の判定結果をもとに前記複数種類の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定するパターン決定手段と、

前記演出制御手段に対して前記図柄組み合わせゲームの変動開始及び前記パターン決定手段が決定した変動パターンを指定する変動開始コマンドを出力するコマンド出力手段と

10

前記乱数取得手段が前記大当たり判定用乱数の値を取得した際に、前記保留球数記憶手段が記憶する前記始動保留球の記憶数が2以上の値であるか否かの判定、及び前記乱数取得手段が取得した前記大当たり判定用乱数の値と前記演出判定値が一致するか否かの判定を行い、両判定が肯定の場合には前記連続演出実行判定の判定結果として前記連続演出を実行することを決定し、両判定の何れか一方が否定の場合には前記連続演出実行判定の判定結果として前記連続演出を実行しないことを決定する連続実行判定手段と、

前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定した場合に、前記連続演出の対象となる前記リーチ演出を伴わせて連続実行させる前記図柄組み合わせゲームの回数を示す予告回数として、前記連続演出の実行を決定した時点で前記保留球数記憶手段が記憶している前記始動保留球の記憶数と同数を決定する回数決定手段と、

20

前記連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームの実行回数を設定し、前記連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームが実行される毎に前記実行回数を更新する回数更新手段と、を備え、

前記リーチ演出は、単数の演出内容で構成されたものと複数の演出内容で構成されたものがあり、前記複数の演出内容で構成される前記リーチ演出は、演出内容の数を異ならせることによって複数種類用意され、前記複数の演出内容で構成される全てのリーチ演出は、前記単数の演出内容で構成されるリーチ演出と同一の演出内容から始まり、当該演出内容の実行後は予め定めた実行順序にしたがって演出が実行されるように構成され、各リーチ演出は、前記リーチ演出毎に1つの変動パターンと対応付けられており、

30

前記変動パターン記憶手段には、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定していない場合に前記パターン決定手段が前記変動パターンを決定する際に用いる通常時変動パターン決定用テーブルと、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定している場合に前記パターン決定手段が前記変動パターンを決定する際に用いる連続演出時変動パターン決定用テーブルとが記憶されており、

前記通常時変動パターン決定用テーブルは、前記大当たり判定手段が前記大当たり判定によりはずれを決定している場合に前記演出内容の数が少ない前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し易く、前記演出内容の数が多い前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し難く、かつ前記大当たり判定手段が大当たり判定により大当たりを決定している場合に前記演出内容の数が多い前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し易く、前記演出内容の数が少ない前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し難くなるように構成されている一方で、

40

前記連続演出時変動パターン決定用テーブルは前記予告回数毎に分類されているとともに、各連続演出時変動パターン決定用テーブルは前記連続演出の対象となる前記予告回数分の各図柄組み合わせゲームの開始に伴って前記リーチ演出を構成する演出内容の数が規則的に増加して変化するように、前記予告回数分の各図柄組み合わせゲームに対応する前記実行回数毎に1つの変動パターンを対応付けて構成されており、

前記変動パターン決定手段は、前記図柄組み合わせゲームの開始時に、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定していない場合には前記通常時変動パターン決定用テーブルから1つの変動パターンを決定し、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を

50

決定している場合には前記予告回数に対応した連続演出時変動パターン決定用テーブルから前記実行回数に応じた変動パターンを決定し、

前記演出制御手段は、前記変動開始コマンドを入力することにより、該コマンドで指定された変動パターンにしたがって前記演出実行手段に前記図柄組み合わせゲームを実行させ、

前記演出実行手段が、前記変動パターンに基づき前記図柄組み合わせゲームを実行することにより、前記連続演出では当該連続演出の対象となる各図柄組み合わせゲームにおいて当該ゲームの変動パターンに対応付けられた前記リーチ演出を構成する演出内容の全てが実行され、前記各図柄組み合わせゲームが実行される毎に前記リーチ演出を構成する演出内容の数が規則的に増加する遊技機。

10

【請求項2】

複数列の図柄が変動を開始してから全列の図柄による図柄組み合わせが確定的に停止して終了するまでを1回とする図柄組み合わせゲームを実行する演出実行手段を備え、前記図柄組み合わせゲームは、1回の図柄組み合わせゲームにおける当否の可能性を示唆するリーチ演出を伴わせて実行可能であって、前記リーチ演出を伴う図柄組み合わせゲームを少なくとも2回以上連続させる連続演出を実行可能に構成された遊技機において、

遊技球の入賞を検知する入賞検知手段と、

遊技内容を統括して制御する主制御基板と、

前記主制御基板から出力された制御コマンドに基づき前記演出実行手段を制御する演出制御手段を有する演出制御基板と、を備え、

20

前記主制御基板は、

前記入賞検知手段による遊技球の検知時において所定の上限値に達していないことを条件に1加算されるとともに前記図柄組み合わせゲームの開始によって1減算される始動保留球の記憶数を記憶する保留球数記憶手段と、

前記入賞検知手段による遊技球の検知時に、前記始動保留球の記憶数が1加算されることに伴って大当たり判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、

前記大当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められるとともに大当たりとなるか否かの判定を行う際に用いる大当たり判定値、及び前記大当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められるとともに前記大当たり判定値と同じ値を含み、前記連続演出を実行するか否かの連続演出実行判定に用いる演出判定値を記憶する判定値記憶手段と、

30

前記図柄組み合わせゲームを開始する際に、前記乱数取得手段が取得した前記大当たり判定用乱数の値と前記大当たり判定値を比較して前記大当たり判定を行う大当たり判定手段と、

1回の図柄組み合わせゲームにおいて該ゲームにおける各列の図柄の変動が開始してから該図柄が確定的に停止して表示されるまでの時間を特定するとともに実行すべき演出を特定するための複数種類の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段と、

前記大当たり判定手段の判定結果をもとに前記複数種類の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定するパターン決定手段と、

前記演出制御手段に対して前記図柄組み合わせゲームの変動開始及び前記パターン決定手段が決定した変動パターンを指定する変動開始コマンドを出力するコマンド出力手段と、

40

前記乱数取得手段が前記大当たり判定用乱数の値を取得した際に、前記保留球数記憶手段が記憶する前記始動保留球の記憶数が2以上の値であるか否かの判定、及び前記乱数取得手段が取得した前記大当たり判定用乱数の値と前記演出判定値が一致するか否かの判定を行い、両判定が肯定の場合には前記連続演出実行判定の判定結果として前記連続演出を実行することを決定し、両判定の何れか一方が否定の場合には前記連続演出実行判定の判定結果として前記連続演出を実行しないことを決定する連続実行判定手段と、

前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定した場合に、前記連続演出の対象となる前記リーチ演出を伴わせて連続実行させる前記図柄組み合わせゲームの回数を示す予告回数として、前記連続演出の実行を決定した時点で前記保留球数記憶手段が記憶している前記始動保留球の記憶数と同数を決定する回数決定手段と、

50

前記連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームの実行回数を設定し、前記連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームが実行される毎に前記実行回数を更新する回数更新手段と、を備え、

前記リーチ演出は、単数の演出内容で構成されたものと複数の演出内容で構成されたものがあり、前記複数の演出内容で構成される前記リーチ演出は、演出内容の数を異ならせることによって複数種類用意され、前記複数の演出内容で構成される全てのリーチ演出は、前記単数の演出内容で構成されるリーチ演出と同一の演出内容から始まり、当該演出内容の実行後は予め定めた実行順序にしたがって演出が実行されるように構成され、各リーチ演出は、前記リーチ演出毎に1つの変動パターンと対応付けられており、

前記変動パターン記憶手段には、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定していない場合に前記パターン決定手段が前記変動パターンを決定する際に用いる通常時変動パターン決定用テーブルと、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定している場合に前記パターン決定手段が前記変動パターンを決定する際に用いる連続演出時変動パターン決定用テーブルとが記憶されており、

前記通常時変動パターン決定用テーブルは、前記大当り判定手段が前記大当り判定によりはずれを決定している場合に前記演出内容の数が少ない前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し易く、前記演出内容の数が多いう前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し難く、かつ前記大当り判定手段が大当り判定により大当りを決定している場合に前記演出内容の数が多いう前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し易く、前記演出内容の数が少ない前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し難くなるように構成されている一方で、

前記連続演出時変動パターン決定用テーブルは前記予告回数毎に分類されているとともに、各連続演出時変動パターン決定用テーブルは前記連続演出の対象となる前記予告回数分の各図柄組み合わせゲームの開始に伴って前記リーチ演出を構成する演出内容の数が規則的に減少して変化するように、前記予告回数分の各図柄組み合わせゲームに対応する前記実行回数毎に1つの変動パターンを対応付けて構成されており、

前記変動パターン決定手段は、前記図柄組み合わせゲームの開始時に、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定していない場合には前記通常時変動パターン決定用テーブルから1つの変動パターンを決定し、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定している場合には前記予告回数に対応した連続演出時変動パターン決定用テーブルから前記実行回数に応じた変動パターンを決定し、

前記演出制御手段は、前記変動開始コマンドを入力することにより、該コマンドで指定された変動パターンにしたがって前記演出実行手段に前記図柄組み合わせゲームを実行させ、

前記演出実行手段が、前記変動パターンに基づき前記図柄組み合わせゲームを実行することにより、前記連続演出では当該連続演出の対象となる各図柄組み合わせゲームにおいて当該ゲームの変動パターンに対応付けられた前記リーチ演出を構成する演出内容の全てが実行され、前記各図柄組み合わせゲームが実行される毎に前記リーチ演出を構成する演出内容の数が規則的に減少する遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、特定種の演出が行われる図柄変動を複数回連続させる連続演出を実行可能に構成された遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、遊技機の一つであるパチンコ機では、特定種の演出を伴う図柄組み合わせゲームを複数回連続させる連続演出が行われている。この連続演出は、大当りになる可能性がある図柄組み合わせゲームよりも前に行われる数回の図柄組み合わせゲームから、特定種の演出を伴う図柄組み合わせゲームを連続的に実行させるようになっている。連続演出の出現

10

20

30

40

50

により、遊技者は、大当たりとなる期待感を複数回の図柄組み合わせゲームを跨いで持ち続けることができる。このような連続演出は、例えば、特許文献1に記載された発明で提案されている。

【0003】

特許文献1では、図柄組み合わせゲームの回数に対応付けられ、一定のストーリーを有する複数の連続演出パターンを設けている。この連続演出パターンは、対応付けられた回数に応じた複数の演出単位から構成されている。例えば、3回の図柄組み合わせゲームに対応付けられた連続演出パターンは、1回目の図柄組み合わせゲームで実行する演出単位、2回目の図柄組み合わせゲームで実行する演出単位、3回目の図柄組み合わせゲームで実行する演出単位から構成されている。そして、1回目の図柄組み合わせゲームで実行する演出単位では前記ストーリーの発端が提示され、2回目の図柄組み合わせゲームで実行する演出単位ではストーリーが発展し、3回目の図柄組み合わせゲームで実行する演出単位ではストーリーが完結するようになっている。即ち、特許文献1では、連続演出パターンを構成する複数の演出単位によって1回の図柄組み合わせゲーム毎にストーリーを少しずつ発展させ、複数回の図柄組み合わせゲームを跨いで一のストーリーが完結する連続演出を行うようになっている。

10

【0004】

【特許文献1】

特開2002-239154号公報(段落番号[0058]~[0061])

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

特許文献1の連続演出は、複数回の図柄組み合わせゲームを跨いで一のストーリーを完結させているため、連続演出全体を考えれば、各回の図柄組み合わせゲームの演出が異なり、一見、連続演出に何らかの変化が与えられているかのように感じることができる。しかしながら、連続演出の対象となる個々の図柄組み合わせゲームで実行される演出の内容自体は、一のストーリーに基づく演出単位によって区分されているために、何の変化も与えられておらず、面白みに欠けていた。即ち、特許文献1の連続演出は、複数回の図柄組み合わせゲームを通して面白みを感じることができるものの、連続演出の対象となる個々の図柄組み合わせゲームにおいては演出の内容が単調であり、面白みに欠けていた。

20

【0006】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームに伴う特定種の演出の演出内容にも変化を与えつつ、連続演出を実行し、より一層興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することにある。

30

【0007】

【課題を解決するための手段】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、複数列の図柄が変動を開始してから全列の図柄による図柄組み合わせが確定的に停止して終了するまでを1回とする図柄組み合わせゲームを実行する演出実行手段を備え、前記図柄組み合わせゲームは、1回の図柄組み合わせゲームにおける当否の可能性を示唆するリーチ演出を伴わせて実行可能であって、前記リーチ演出を伴う図柄組み合わせゲームを少なくとも2回以上連続させる連続演出を実行可能に構成された遊技機において、遊技球の入賞を検知する入賞検知手段と、遊技内容を統括して制御する主制御基板と、前記主制御基板から出力された制御コマンドに基づき前記演出実行手段を制御する演出制御手段を有する演出制御基板と、を備え、前記主制御基板は、前記入賞検知手段による遊技球の検知時において所定の上限値に達していないことを条件に1加算されるとともに前記図柄組み合わせゲームの開始によって1減算される始動保留球の記憶数を記憶する保留球数記憶手段と、前記入賞検知手段による遊技球の検知時に、前記始動保留球の記憶数が1加算されることに伴って大当たり判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記大当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められるとともに大当たりとなるか否かの大当たり判定を行う際に用いる大当たり判定値、及び前

40

50

記大当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められるとともに前記大当り判定値と同じ値を含み、前記連続演出を実行するか否かの連続演出実行判定に用いる演出判定値を記憶する判定値記憶手段と、前記図柄組み合わせゲームを開始する際に、前記乱数取得手段が取得した前記大当り判定用乱数の値と前記大当り判定値を比較して前記大当り判定を行う大当り判定手段と、1回の図柄組み合わせゲームにおいて該ゲームにおける各列の図柄の変動が開始してから該図柄が確定的に停止して表示されるまでの時間を特定するとともに実行すべき演出を特定するための複数種類の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段と、前記大当り判定手段の判定結果をもとに前記複数種類の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定するパターン決定手段と、前記演出制御手段に対して前記図柄組み合わせゲームの変動開始及び前記パターン決定手段が決定した変動パターンを指定する変動開始コマンドを出力するコマンド出力手段と、前記乱数取得手段が前記大当り判定用乱数の値を取得した際に、前記保留球数記憶手段が記憶する前記始動保留球の記憶数が2以上の値であるか否かの判定、及び前記乱数取得手段が取得した前記大当り判定用乱数の値と前記演出判定値が一致するか否かの判定を行い、両判定が肯定の場合には前記連続演出実行判定の判定結果として前記連続演出を実行することを決定し、両判定の何れか一方が否定の場合には前記連続演出実行判定の判定結果として前記連続演出を実行しないことを決定する連続実行判定手段と、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定した場合に、前記連続演出の対象となる前記リーチ演出を伴わせて連続実行させる前記図柄組み合わせゲームの回数を示す予告回数として、前記連続演出の実行を決定した時点で前記保留球数記憶手段が記憶している前記始動保留球の記憶数と同数を決定する回数決定手段と、前記連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームの実行回数を設定し、前記連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームが実行される毎に前記実行回数を更新する回数更新手段と、を備え、前記リーチ演出は、単数の演出内容で構成されたものと複数の演出内容で構成されたものがあり、前記複数の演出内容で構成される前記リーチ演出は、演出内容の数を異ならせることによって複数種類用意され、前記複数の演出内容で構成される全てのリーチ演出は、前記単数の演出内容で構成されるリーチ演出と同一の演出内容から始まり、当該演出内容の実行後は予め定めた実行順序にしたがって演出が実行されるように構成され、各リーチ演出は、前記リーチ演出毎に1つの変動パターンと対応付けられており、前記変動パターン記憶手段には、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定していない場合に前記パターン決定手段が前記変動パターンを決定する際に用いる通常時変動パターン決定用テーブルと、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定している場合に前記パターン決定手段が前記変動パターンを決定する際に用いる連続演出時変動パターン決定用テーブルとが記憶されており、前記通常時変動パターン決定用テーブルは、前記大当り判定手段が前記大当り判定によりはずれを決定している場合に前記演出内容の数が少ない前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し易く、前記演出内容の数が多い前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し難く、かつ前記大当り判定手段が大当り判定により大当りを決定している場合に前記演出内容の数が多い前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し易く、前記演出内容の数が少ない前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し難くなるように構成されている一方で、前記連続演出時変動パターン決定用テーブルは前記予告回数毎に分類されているとともに、各連続演出時変動パターン決定用テーブルは前記連続演出の対象となる前記予告回数分の各図柄組み合わせゲームの開始に伴って前記リーチ演出を構成する演出内容の数が規則的に増加して変化するように、前記予告回数分の各図柄組み合わせゲームに対応する前記実行回数毎に1つの変動パターンを対応付けて構成されており、前記変動パターン決定手段は、前記図柄組み合わせゲームの開始時に、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定していない場合には前記通常時変動パターン決定用テーブルから1つの変動パターンを決定し、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定している場合には前記予告回数に対応した連続演出時変動パターン決定用テーブルから前記実行回数に応じた変動パターンを決定し、前記演出制御手段は、前記変動開始コマンドを入力することにより、該コマンドで指定された変動パターンにしたがって前記演出実行手段に前記図柄組み合わせゲームを実行させ

10

20

30

40

50

、前記演出実行手段が、前記変動パターンに基づき前記図柄組み合わせゲームを実行することにより、前記連続演出では当該連続演出の対象となる各図柄組み合わせゲームにおいて当該ゲームの変動パターンに対応付けられた前記リーチ演出を構成する演出内容の全てが実行され、前記各図柄組み合わせゲームが実行される毎に前記リーチ演出を構成する演出内容の数が規則的に増加することを要旨とする。

【0008】

請求項2に記載の発明は、複数列の図柄が変動を開始してから全列の図柄による図柄組み合わせが確定的に停止して終了するまでを1回とする図柄組み合わせゲームを実行する演出実行手段を備え、前記図柄組み合わせゲームは、1回の図柄組み合わせゲームにおける当否の可能性を示唆するリーチ演出を伴わせて実行可能であって、前記リーチ演出を伴う図柄組み合わせゲームを少なくとも2回以上連続させる連続演出を実行可能に構成された遊技機において、遊技球の入賞を検知する入賞検知手段と、遊技内容を統括して制御する主制御基板と、前記主制御基板から出力された制御コマンドに基づき前記演出実行手段を制御する演出制御手段を有する演出制御基板と、を備え、前記主制御基板は、前記入賞検知手段による遊技球の検知時において所定の上限値に達していないことを条件に1加算されるとともに前記図柄組み合わせゲームの開始によって1減算される始動保留球の記憶数を記憶する保留球数記憶手段と、前記入賞検知手段による遊技球の検知時に、前記始動保留球の記憶数が1加算されることに伴って大当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記大当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められるとともに大当りとなるか否かの大当り判定を行う際に用いる大当り判定値、及び前記大当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められるとともに前記大当り判定値と同じ値を含み、前記連続演出を実行するか否かの連続演出実行判定に用いる演出判定値を記憶する判定値記憶手段と、前記図柄組み合わせゲームを開始する際に、前記乱数取得手段が取得した前記大当り判定用乱数の値と前記大当り判定値を比較して前記大当り判定を行う大当り判定手段と、1回の図柄組み合わせゲームにおいて当該ゲームにおける各列の図柄の変動が開始してから当該図柄が確定的に停止して表示されるまでの時間を特定するとともに実行すべき演出を特定するための複数種類の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段と、前記大当り判定手段の判定結果をもとに前記複数種類の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定するパターン決定手段と、前記演出制御手段に対して前記図柄組み合わせゲームの変動開始及び前記パターン決定手段が決定した変動パターンを指定する変動開始コマンドを出力するコマンド出力手段と、前記乱数取得手段が前記大当り判定用乱数の値を取得した際に、前記保留球数記憶手段が記憶する前記始動保留球の記憶数が2以上の値であるか否かの判定、及び前記乱数取得手段が取得した前記大当り判定用乱数の値と前記演出判定値が一致するか否かの判定を行い、両判定が肯定の場合には前記連続演出実行判定の判定結果として前記連続演出を実行することを決定し、両判定の何れか一方が否定の場合には前記連続演出実行判定の判定結果として前記連続演出を実行しないことを決定する連続実行判定手段と、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定した場合に、前記連続演出の対象となる前記リーチ演出を伴わせて連続実行させる前記図柄組み合わせゲームの回数を示す予告回数として、前記連続演出の実行を決定した時点で前記保留球数記憶手段が記憶している前記始動保留球の記憶数と同数を決定する回数決定手段と、前記連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームの実行回数を設定し、前記連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームが実行される毎に前記実行回数を更新する回数更新手段と、を備え、前記リーチ演出は、単数の演出内容で構成されたものと複数の演出内容で構成されたものがあり、前記複数の演出内容で構成される前記リーチ演出は、演出内容の数を異ならせることによって複数種類用意され、前記複数の演出内容で構成される全てのリーチ演出は、前記単数の演出内容で構成されるリーチ演出と同一の演出内容から始まり、当該演出内容の実行後は予め定めた実行順序にしたがって演出が実行されるように構成され、各リーチ演出は、前記リーチ演出毎に1つの変動パターンと対応付けられており、前記変動パターン記憶手段には、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定していない場合に前記パターン決定手段が前記変動パターンを決定する際に用いる通常時変動パターン決定用テーブルと、前記

10

20

30

40

50

連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定している場合に前記パターン決定手段が前記変動パターンを決定する際に用いる連続演出時変動パターン決定用テーブルとが記憶されており、前記通常時変動パターン決定用テーブルは、前記大当たり判定手段が前記大当たり判定によりはずれを決定している場合に前記演出内容の数が少ない前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し易く、前記演出内容の数が多い前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し難く、かつ前記大当たり判定手段が大当たり判定により大当たりを決定している場合に前記演出内容の数が多い前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し易く、前記演出内容の数が少ない前記リーチ演出を対応付けた変動パターンを決定し難くなるように構成されている一方で、前記連続演出時変動パターン決定用テーブルは前記予告回数毎に分類されているとともに、各連続演出時変動パターン決定用テーブルは前記連続演出の対象となる前記予告回数分の各図柄組み合わせゲームの開始に伴って前記リーチ演出を構成する演出内容の数が規則的に減少して変化するように、前記予告回数分の各図柄組み合わせゲームに対応する前記実行回数毎に1つの変動パターンを対応付けて構成されており、前記変動パターン決定手段は、前記図柄組み合わせゲームの開始時に、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定していない場合には前記通常時変動パターン決定用テーブルから1つの変動パターンを決定し、前記連続実行判定手段が前記連続演出の実行を決定している場合には前記予告回数に対応した連続演出時変動パターン決定用テーブルから前記実行回数に応じた変動パターンを決定し、前記演出制御手段は、前記変動開始コマンドを入力することにより、該コマンドで指定された変動パターンにしたがって前記演出実行手段に前記図柄組み合わせゲームを実行させ、前記演出実行手段が、前記変動パターンに基づき前記図柄組み合わせゲームを実行することにより、前記連続演出では当該連続演出の対象となる各図柄組み合わせゲームにおいて当該ゲームの変動パターンに対応付けられた前記リーチ演出を構成する演出内容の全てが実行され、前記各図柄組み合わせゲームが実行される毎に前記リーチ演出を構成する演出内容の数が規則的に減少することを要旨とする。

【0012】

【発明の実施の形態】

(第1の実施形態)

以下、本発明をその一種であるパチンコ遊技機(以下、「パチンコ機」と示す)に具体化した第1の実施形態を図1～図12に基づき説明する。

【0013】

図1には、パチンコ機10の機表側が略示されており、機体の外郭をなす外枠11の開口前面側には、各種の遊技用構成部材をセットする縦長方形の中枠12が開閉及び着脱自在に組み付けられている。中枠12の前面側には、機内部に配置された遊技盤13を透視保護するためのガラス枠を備えた前枠14と上球皿15が共に横開き状態で開閉可能に組み付けられている。前枠14の前面側及び遊技盤13の遊技領域13aには、点灯(点滅)又は消灯し、発光装飾に基づく遊技演出(発光演出)を行う枠ランプ(発光演出装置)16及び遊技盤ランプ(発光演出装置)17が設けられている。外枠11の下部(パチンコ機10の下部)には、各種音声を出力し、音声出力に基づく遊技演出(音声演出)を行うスピーカ(音声演出装置)18が配置されている。中枠12の下部には、下球皿19及び発射装置20が装着されている。

【0014】

遊技盤13の遊技領域13aの略中央には、液晶ディスプレイ型の可変表示器(可変表示部)Hを備えた表示装置(表示演出装置)21が配設されている。前記表示装置21では、可変表示器Hの変動画像(又は画像表示)に基づく遊技演出(表示演出)が行われるようになっている。そして、可変表示器Hでは、表示演出に関連して、複数種類の図柄(識別情報)を複数列で変動させて図柄組み合わせを導出する図柄組み合わせゲーム(図柄変動)が行われるようになっている。本実施形態では、図柄組み合わせゲームで3列の図柄による組み合わせを導出し、該組み合わせを構成する各列の図柄の種類を0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7の8種類の数字としている。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 5 】

そして、遊技者は、可変表示器 H に最終的に停止（停止表示）した図柄組み合わせから大当たり又ははずれを認識できる。可変表示器 H に停止した全列の図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ（[1 1 1] [7 7 7] など）から大当たりを認識できる。この大当たりを認識できる図柄組み合わせが大当たりの組み合わせとなる。大当たりの組み合わせで停止した場合、遊技者には、大当たり遊技状態（特別遊技状態）が付与される。また、可変表示器 H に停止した全列の図柄が異なる種類の場合又は 1 列の図柄がリーチを形成する図柄とは異なる種類の場合には、その図柄組み合わせ（[2 3 4] [1 2 2] [7 6 7] など）からはずれを認識できる。このはずれを認識できる図柄組み合わせがはずれの組み合わせとなる。また、本実施形態では、遊技者側から見て左列（左図柄） 右列（右図柄） 中列（中図柄）の順に図柄が一旦停止（一旦停止表示）するようになっている。そして、一旦停止された左図柄と右図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ（[1 1] など、「 」は変動表示中を示す）からリーチを認識できる。

10

【 0 0 1 6 】

また、表示装置 2 1 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）の作動によって開閉動作を行う開閉羽根 2 2 を備えた始動入賞口 2 3 が配設されている。始動入賞口 2 3 の奥方には、入賞した遊技球を検知する始動口センサ S E 1（図 3 に示す）が設けられている。始動入賞口 2 3 は、遊技球の入賞検知を契機に、図柄組み合わせゲームの始動条件（図柄変動の始動条件）を付与し得る。また、始動入賞口 2 3 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）の作動によって開閉動作を行う大入賞口扉 2 4 a を備えた大入賞口 2 4 が配設されている。大入賞口 2 4 は、図柄組み合わせゲームによって導出され、最終的に停止した図柄組み合わせが大当たりの組み合わせになったことに関連して大入賞口扉 2 4 a が開閉動作し、開放又は閉鎖されるようになっている。そして、大当たり状態が付与されると、大入賞口扉 2 4 a の開閉動作によって大入賞口 2 4 が開放されて遊技球が入賞可能となるため、遊技者は、多数の賞球が獲得できるチャンスを得ることができる。

20

【 0 0 1 7 】

また、表示装置 2 1 には、機内部（R A M 2 6 c）で記憶された始動保留球の記憶数（以下、「保留記憶数」と示す）に基づく保留中の図柄組み合わせゲームの回数を報知する保留球数表示器 2 5 が配設されている（図 2）。保留記憶数は、始動入賞口 2 3 へ遊技球が入賞すると 1 加算（+ 1）され、図柄組み合わせゲームの開始によって 1 減算（- 1）され、図柄組み合わせゲーム中に始動入賞口 2 3 へ遊技球が入賞すると保留記憶数は更に加算されて所定の上限值（本実施形態では 4）まで累積される。保留球数表示器 2 5 は、保留 1 ランプ 2 5 a、保留 2 ランプ 2 5 b、保留 3 ランプ 2 5 c 及び保留 4 ランプ 2 5 d からなる複数（4 個）の発光手段で構成されている。例えば、保留 1 ランプ 2 5 a のみが点灯している場合には 1 回の図柄組み合わせゲームが保留中であることを報知している。

30

【 0 0 1 8 】

次に、パチンコ機 1 0 の制御構成について図 3 に基づき説明する。

パチンコ機 1 0 の機裏側には、遊技機全体を制御するメイン制御手段としての主制御基板（主制御部）2 6 が装着されている。主制御基板 2 6 は、遊技機全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて各種の制御コマンドを所定の制御信号として出力する。また、機裏側には、表示装置 2 1（可変表示器 H）の表示態様（表示する画像など）を制御する表示制御基板（表示制御部）2 7 が装着されている。また、機裏側には、枠ランプ 1 6、遊技盤ランプ 1 7 及び保留球数表示器 2 5 の発光態様（点灯（点滅）/ 消灯のタイミング、時間など）を制御するランプ制御基板（発光制御部）2 8 が装着されている。また、機裏側には、スピーカ 1 8 の音声出力態様（効果音の種類、音声出力時間など）を制御する音声制御基板（音声制御部）2 9 が装着されている。

40

【 0 0 1 9 】

また、機裏側には、主制御基板 2 6 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、表示制御基板 2 7、ランプ制御基板 2 8 及び音声制御基板 2 9 を統括的に制御する統括制御基

50

板（統括制御部）30が装着されている。統括制御基板30は、前記各制御基板27～29を統括的に制御するために各種処理を実行し、該処理結果に応じて、遊技演出（表示演出、発光演出、音声演出）の制御を指示する各種の制御コマンドを所定の制御信号として出力する。そして、各制御基板27～29は、主制御基板26が出力した制御信号（制御コマンド）及び統括制御基板30が出力した制御信号（制御コマンド）を入力し、該制御信号（制御コマンド）に基づいて遊技演出（表示演出、発光演出、音声演出）を制御する。本実施形態では、表示制御基板27、ランプ制御基板28、音声制御基板29及び統括制御基板30によってサブ制御手段を構成している（図3に破線で囲む）。

【0020】

以下、主制御基板26、表示制御基板27、ランプ制御基板28、音声制御基板29、及び統括制御基板30の具体的な構成を説明する。

主制御基板26は、メインCPU26aを備えており、該メインCPU26aにはROM26b及びRAM26cが接続されている。メインCPU26aは、大当り判定用乱数（0～946）、大当り図柄用乱数（0～7）、リーチ判定用乱数（0～59）、はずれ左図柄用乱数（0～7）、はずれ中図柄用乱数（0～7）、はずれ右図柄用乱数（0～7）、及び変動パターン振分乱数（0～49）などの各種乱数の値を所定の周期毎に順次更新している。そして、メインCPU26aは、更新後の値をRAM26cの設定領域に設定して更新前の値を書き換えている。ROM26bには、パチンコ機10を制御するための制御プログラムや複数種類の変動パターン（演出パターン）が記憶されている。RAM26cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種の情報（保留記憶数、乱数の値など）が記憶（設定）されるようになっている。

【0021】

前記変動パターンは、図柄が変動を開始（図柄組み合わせゲームの開始）してから全列の図柄が停止（図柄組み合わせゲームが終了）する迄の間の遊技演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンを示すものである。変動パターンには、該変動パターン毎に遊技演出の時間（変動時間）が定められている。また、複数種類の変動パターンは、図4に示すように、大当り演出用、リーチありのはずれ演出用、及びリーチなしのはずれ演出用に分類された変動パターン振分けテーブル（以下、「テーブル」と示す）L1～L3に夫々振分けられている。本実施形態では、9種類の変動パターンP1～P9が各テーブルL1～L3に振分けられており、各テーブルL1～L3に振分けられた変動パターンP1～P9には変動パターン振分乱数の値が対応付けられている（図4）。

【0022】

図4（a）には、大当り演出用のテーブルL1が示されており、当該テーブルL1には変動パターンP1～P4が振分けられている。大当り演出は、図柄組み合わせゲームが、大当りの組み合わせで停止するように展開される演出である。なお、本実施形態では、大当り演出用の変動パターンP1～P4で図柄組み合わせゲームが行われると、リーチ演出を経て大当りの組み合わせで停止するようになっている。また、図4（b）には、リーチありのはずれ演出用のテーブルL2が示されており、当該テーブルL2には変動パターンP5～P8が振分けられている。リーチありのはずれ演出用の変動パターンP5～P8で図柄組み合わせゲームが行われると、図柄組み合わせゲームが、リーチ演出を経てはずれの組み合わせで停止するように展開される。また、図4（c）には、リーチなしのはずれ演出用のテーブルL3が示されており、当該テーブルL3には変動パターンP9が振分けられている。リーチなしのはずれ演出用の変動パターンP9で図柄組み合わせゲームが行われると、図柄組み合わせゲームが、リーチ演出を経ることなくはずれの組み合わせで停止するように展開される。

【0023】

また、リーチ演出は、リーチの組み合わせが形成されてから、大当りの組み合わせ又ははずれの組み合わせが停止又は一旦停止される迄の間に行われる演出である。リーチ演出は、1回の図柄組み合わせゲームにおける大当りが否か（当否）の可能性を示唆する演出とされている。そして、リーチ演出は、遊技者が抱く大当りになる期待感を変化し得るよう

10

20

30

40

50

に、演出内容が予め定めた順序に従って段階的に変化するなどの形態で構成されている。このように演出内容が段階的に変化するリーチ演出としては、例えば、ノーマルリーチ演出 スーパーリーチ演出に演出内容が変化するリーチ演出がある。このリーチ演出では、例えば、特定の2列でリーチの組み合わせを形成し、残り1列の図柄を変動表示させる段階がノーマルリーチ演出の演出内容となる。そして、残り1列の図柄が変動表示中又は一旦停止した後、例えば、特定のキャラクタが登場し、登場キャラクタの名称などと呼ばれる「リーチ」へ移行（発展）して行われる段階がスーパーリーチ演出の演出内容となる。

【0024】

なお、本実施形態においてリーチ演出の演出内容は、最高4つの段階によって構成されている。以下、1つ目の段階の演出内容を「ノーマルリーチ演出（以下、ノーマル演出と示す）」、2つ目の段階の演出内容を「スーパーリーチ演出1（以下、スーパー演出1と示す）」という。また、3つ目の段階の演出内容を「スーパーリーチ演出2（以下、スーパー演出2と示す）」、4つ目の段階の演出内容を「スーパーリーチ演出3（以下、スーパー演出3と示す）」という。また、図5、図12では、ノーマル演出を「NR」、スーパー演出1を「SP1」、スーパー演出2を「SP2」、スーパー演出3を「SP3」と示す。

10

【0025】

ここで、変動パターンP1～P9に対応付けられた遊技演出（表示演出）の具体的な演出内容について図5を用いて説明する。なお、変動パターンP1～P8については、リーチ演出の演出内容を中心に説明する。

20

【0026】

変動パターンP1は、リーチ演出がノーマル演出のみの演出内容で行われ、最終的に大当りの組み合わせで停止する遊技演出が行われるようになっている。変動パターンP2は、リーチ演出がノーマル演出 スーパー演出1の順に段階的に変化する演出内容で行われ、最終的に大当りの組み合わせで停止する遊技演出が行われるようになっている。変動パターンP3は、リーチ演出がノーマル演出 スーパー演出1 スーパー演出2の順に段階的に変化する演出内容で行われ、最終的に大当りの組み合わせで停止する遊技演出が行われるようになっている。変動パターンP4は、リーチ演出がノーマル演出 スーパー演出1 スーパー演出2 スーパー演出3の順に段階的に変化する演出内容で行われ、最終的に大当りの組み合わせで停止する遊技演出が行われるようになっている。

30

【0027】

変動パターンP5は、リーチ演出がノーマル演出のみの演出内容で行われ、最終的にはずれの組み合わせで停止する遊技演出が行われるようになっている。変動パターンP6は、リーチ演出がノーマル演出 スーパー演出1の順に段階的に変化する演出内容で行われ、最終的にはずれの組み合わせで停止する遊技演出が行われるようになっている。変動パターンP7は、リーチ演出がノーマル演出 スーパー演出1 スーパー演出2の順に段階的に変化する演出内容で行われ、最終的にはずれの組み合わせで停止する遊技演出が行われるようになっている。変動パターンP8は、リーチ演出がノーマル演出 スーパー演出1 スーパー演出2 スーパー演出3の順に段階的に変化する演出内容で行われ、最終的にはずれの組み合わせで停止する遊技演出が行われるようになっている。また、変動パターンP9は、リーチ演出が行われることなく、左図柄 右図柄 中図柄の順に導出され、最終的にはずれの組み合わせで停止する遊技演出が行われるようになっている。図5では、変動パターンP9の演出内容を「通常変動」と示す。

40

【0028】

なお、変動パターンP1、P5は、リーチ演出の演出内容が1つの段階（ノーマル演出）のみで構成され、演出内容の変化数は「0（零）」となる。変動パターンP2、P6は、リーチ演出の演出内容が2つの段階（ノーマル演出とスーパー演出1）で構成され、演出内容の変化数は「1」となる。変動パターンP3、P7は、リーチ演出の演出内容が3つの段階（ノーマル演出、スーパー演出1とスーパー演出2）で構成され、演出内容の変化

50

数は「2」となる。変動パターンP4, P8は、リーチ演出の演出内容が4つの段階（ノーマル演出、スーパー演出1、スーパー演出2とスーパー演出3）で構成され、演出内容の変化数は「3」となる。そして、各変動パターンP1～P8は、変化数（0（零）か、1か、2か、3か）に応じて区別されるようになっている。また、本実施形態では、リーチ演出の演出内容が複数の段階に変化する程（変化する段階数が多い程）、大当りになる期待感が高められるように、変動パターンP1～P9が各テーブルL1～L3に振分けられている。

【0029】

また、本実施形態のパチンコ機10は、特定種の演出を伴う図柄組み合わせゲームを複数回連続させる連続演出を実行可能に構成されている。連続演出は、大当りになる可能性がある図柄組み合わせゲームよりも前に行われる数回の図柄組み合わせゲームから、特定種の演出を伴う図柄組み合わせゲームを連続的に実行し、複数回の図柄組み合わせゲームを跨いで大当りになる可能性があることを遊技者に予告している。本実施形態では、特定種の演出をリーチ演出とし、当該リーチ演出を伴う図柄組み合わせゲームを複数回連続させるようになっている。また、本実施形態では、連続演出の対象となる複数回の図柄組み合わせゲーム毎に伴うリーチ演出の演出内容が異なる連続演出を実行するようになっている。より詳しく言えば、連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームが行われる毎に、リーチ演出の演出内容の変化数が増加して行くようになっている。即ち、前回の図柄組み合わせゲームより今回の図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出の演出内容の変化数が多く、今回の図柄組み合わせゲームより次回の図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出の演出内容の変化数がさらに多くなるようになっている。本実施形態では、可変表示器Hが、連続演出を実行する演出実行手段となる。

【0030】

主制御基板26のROM26bには、連続演出時（連続演出を実行する際）にメインCPU26aが変動パターンを決定するために参照する変動パターン振分テーブル（以下、「テーブル」という）L4～L9が記憶されている（図6）。これらのテーブルL4～L9は、連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームの回数（リーチ演出を伴う図柄組み合わせゲームを連続して実行する回数）を示す予告回数Ykに応じて分類されている。予告回数Ykは、連続演出の実行が決定された時点の保留記憶数に応じてRAM26cに設定されるようになっている。本実施形態では、保留記憶数の上限値が「4」であることから、予告回数Ykの取り得る数値は「4」、「3」又は「2」のいずれかとなっている。なお、連続演出は、複数回の図柄組み合わせゲームを対象として実行されるため、連続演出の実行が決定された時点において予告回数Ykとして「1」と「0」は設定されないようになっている。そして、各テーブルL4～L9には、リーチ演出が行われる変動パターンP1～P8が振分けられており、当該振分けられた変動パターンP1～P8はテーブルL4～L9毎に実行回数Zkと対応付けられている。実行回数Zkは、予告回数Yk分の図柄組み合わせゲームを連続させるために行うべき図柄組み合わせゲームの残回数を示している。実行回数Zkは、RAM26cに設定されると共に、連続演出の実行が決定された時点で初期値として予告回数Ykと同数が設定され、図柄組み合わせゲームが行われる毎に1減算（-1）されるようになっている。

【0031】

図6(a)には、予告回数「4」の場合のテーブルL4, L5が示されている。テーブルL4には、大当り演出用の変動パターンP1～P4が振分けられており、実行回数「4」と変動パターンP1が、実行回数「3」と変動パターンP2が、実行回数「2」と変動パターンP3が、実行回数「1」と変動パターンP4が対応付けられている。テーブルL5には、リーチありのはずれ演出用の変動パターンP5～P8が振分けられており、実行回数「4」と変動パターンP5が、実行回数「3」と変動パターンP6が、実行回数「2」と変動パターンP7が、実行回数「1」と変動パターンP8が対応付けられている。

【0032】

図6(b)には、予告回数「3」の場合のテーブルL6, L7が示されている。テーブル

10

20

30

40

50

L 6には、大当り演出用の変動パターンP 1 ~ P 3が振分けられており、実行回数「3」と変動パターンP 1が、実行回数「2」と変動パターンP 2が、実行回数「1」と変動パターンP 3が対応付けられている。テーブルL 7は、リーチありのはずれ演出用の変動パターンP 5 ~ P 7が振分けられており、実行回数「3」と変動パターンP 5が、実行回数「2」と変動パターンP 6が、実行回数「1」と変動パターンP 7が対応付けられている。図6(c)には、予告回数「2」の場合のテーブルL 8, L 9が示されている。テーブルL 8には、大当り演出用の変動パターンP 1, P 2が振分けられており、実行回数「2」と変動パターンP 1が、実行回数「1」と変動パターンP 2が対応付けられている。テーブルL 9は、リーチありのはずれ演出用の変動パターンP 5, P 6が振分けられており、実行回数「2」と変動パターンP 5が、実行回数「1」と変動パターンP 6が対応付けられている。

10

【0033】

統括制御基板30は、統括CPU30aを備え、該統括CPU30aにはROM30b及びRAM30cが接続されている。ROM30bには、各制御基板27~29を統括的に制御するための制御プログラムなどが記憶されている。RAM30cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種の情報が記憶(設定)されるようになっている。

【0034】

表示制御基板27は、サブCPU27aを備え、該サブCPU27aにはROM27b及びRAM27cが接続されている。ROM27bには、複数種類の表示演出用の演出実行データが記憶されている。演出実行データは、指定された変動パターンに基づく表示演出が行われるように可変表示器Hの表示態様を制御するための情報である。ROM27bには、1つの変動パターンに対して1つの演出実行データが対応付けられて記憶されている。また、ROM27bには、各種の画像情報(図柄の画像、背景画像、文字画像、登場キャラクターの画像など)が記憶されている。RAM27cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる情報が記憶(設定)される。従って、可変表示器Hでは、サブCPU27aが演出実行データに基づき表示態様を制御することにより、図柄組み合わせゲームが行われる。本実施形態では、サブCPU27aが、演出実行手段(可変表示器H)を制御する演出制御手段として機能する。

20

【0035】

ランプ制御基板28は、サブCPU28aを備え、該サブCPU28aにはROM28b及びRAM28cが接続されている。ROM28bには、複数種類の発光演出用の演出実行データや、入賞報知用の報知実行データ(保留球数表示器25の発光態様(点灯又は消灯など)を制御するための情報)が記憶されている。演出実行データは、指定された変動パターンに基づく発光演出が行われるように枠ランプ16及び遊技盤ランプ17の発光態様を制御するための情報である。ROM28bには、1つの変動パターンに対して1つの演出実行データが対応付けられて記憶されている。RAM28cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる情報が記憶(設定)される。従って、枠ランプ16及び遊技盤ランプ17では、サブCPU28aが演出実行データに基づき発光態様を制御することにより、図柄組み合わせゲームに関連付けて発光演出が行われる。

30

【0036】

音声制御基板29は、サブCPU29aを備え、該サブCPU29aにはROM29b及びRAM29cが接続されている。ROM29bには、複数種類の音声演出用の演出実行データが記憶されている。演出実行データは、指定された変動パターンに基づく音声演出が行われるようにスピーカ18の音声出力態様を制御するための情報である。ROM29bには、1つの変動パターンに対して1つの演出実行データが対応付けられて記憶されている。RAM29cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる情報が記憶(設定)される。従って、スピーカ18では、サブCPU29aが演出実行データに基づき音声出力態様を制御することにより、図柄組み合わせゲームに関連付けて音声演出が行われる。

40

【0037】

50

以下、本実施形態において、主制御基板26のメインCPU26aが実行する各種処理について、図7～図11に基づき詳しく説明する。

図7の入力処理においてメインCPU26aは、遊技球の入賞検知がなされたか否かを判定する(ステップS10)。ステップS10においてメインCPU26aは、始動入賞口23及び始動口センサSE1によって構成される入賞検知手段が出力する検知信号を入力したか否かを判定する。この判定結果が否定(入賞検知なし)の場合、メインCPU26aは、入力処理を終了する。ステップS10の判定結果が肯定(入賞検知あり)の場合、メインCPU26aは、保留球数記憶手段としてのRAM26cに記憶されている保留記憶数が上限値(本実施形態では4)未満であるか否かを判定する(ステップS11)。この判定結果が否定(保留記憶数=4)の場合、メインCPU26aは、入力処理を終了する。

10

【0038】

ステップS11の判定結果が肯定(保留記憶数<4)の場合、メインCPU26aは、RAM26cに記憶されている保留記憶数を1加算し、保留記憶数を書き換える(ステップS12)。続いて、メインCPU26aは、大当たり判定用乱数の値と大当たり図柄用乱数の値をRAM26cから読み出し、当該読み出した大当たり判定用乱数の値と大当たり図柄用乱数の値を保留記憶数に対応付けられたRAM26cの所定の記憶領域に格納し(ステップS13)、入力処理を終了する。そして、入賞検知を契機に大当たり判定用乱数の値及び大当たり図柄用乱数の値を読み出して格納したメインCPU26aは、続いて、図8の連続演出判定処理を実行する。この連続演出判定処理は、連続演出を実行するか否かを判定(決定)する処理であり、入賞検知時に行われる。本実施形態では、RAM26cが乱数記憶手段として機能し、大当たり判定用乱数が当否判定用乱数となる。

20

【0039】

連続演出判定処理においてメインCPU26aは、予告回数Ykが「0(零)」であるか否かを判定する(ステップS20)。ステップS20においてメインCPU26aは、予告回数YkがRAM26cに設定されていないか否かを判定する。ステップS20の判定結果が否定(予告回数Yk>0)の場合、メインCPU26aは、予告回数Ykが設定され、連続演出の実行が既に決定されている(連続演出の実行中である)ことから、改めて連続演出を実行するか否かを判定せずに連続演出判定処理を終了する。ステップS20の判定結果が肯定(予告回数Yk=0)の場合、メインCPU26aは、予告回数Ykが設定されておらず、連続演出の実行が決定されていない(連続演出が実行されていない)ことから、続いて、保留記憶数が「1」より大きいかが否かを判定する(ステップS21)。ステップS21においてメインCPU26aは、入賞検知時点で2回以上の図柄組み合わせゲームが保留中か否かを判定する。この判定結果が否定(保留記憶数が1又は0)の場合、メインCPU26aは、連続演出判定処理を終了する。

30

【0040】

ステップS21の判定結果が肯定(保留記憶数>1)の場合、メインCPU26aは、続いて、連続演出を実行するか否かを判定する(ステップS22)。ステップS22においてメインCPU26aは、入賞検知時に読み出され、格納された(入力処理のステップS13)大当たり判定用乱数の値と予め定めた演出判定値とを比較し、連続演出を実行するか否かを判定する。演出判定値は、大当たり判定用乱数の取り得る数値(0~946までの全947通りの整数)の中から定められている。本実施形態では、演出判定値を「7,151,641」の3個の値と定めている。演出判定値は、ROM26bに記憶されている。そして、メインCPU26aは、大当たり判定用乱数の値と演出判定値が一致する場合には連続演出を実行すると判定(決定)し、一致しない場合には連続演出を実行しないと判定(決定)する。ステップS22の判定結果が否定(一致しない)の場合、メインCPU26aは、連続演出判定処理を終了する。

40

【0041】

ステップS22の判定結果が肯定(一致する)の場合、メインCPU26aは、RAM26cに予告回数Yk及び実行回数Zkを設定する。即ち、メインCPU26aは、入賞検

50

知時点の保留記憶数を確認し、保留記憶数と同数を予告回数 Y_k に設定する。例えば、保留記憶数が「4」であれば予告回数「4」を設定し、この場合、連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームの回数は4回となる。さらに、メインCPU26aは、設定した予告回数 Y_k と同数を実行回数 Z_k に設定する。例えば、予告回数 Y_k に「4」を設定した場合、実行回数「4」を設定する。そして、メインCPU26aは、連続演出判定処理を終了する。

【0042】

次に、図9を用いて、演出決定処理を説明する。演出決定処理では、図柄組み合わせゲームを行うための変動パターン、当該図柄組み合わせゲームで導出する図柄組み合わせを構成する図柄（停止図柄左（左図柄）、停止図柄中（中図柄）、停止図柄右（右図柄））を決定する。

10

【0043】

演出決定処理においてメインCPU26aは、保留記憶数が「0（零）」よりも大きいかなかを判定する（ステップS30）。ステップS30においてメインCPU26aは、保留中の図柄組み合わせゲームがあるかなかを判定する。この判定結果が否定（保留記憶数=0）の場合、メインCPU26aは、保留中の図柄組み合わせゲームがないことから、演出決定処理を終了する。ステップS30の判定結果が肯定（保留記憶数>0）の場合、メインCPU26aは、続いて、現在変動中であるかなかを（現在図柄組み合わせゲームが行われているかなかを）判定する（ステップS31）。この判定結果が否定（変動中）の場合、メインCPU26aは、演出決定処理を終了する。ステップS31の判定結果が否定（変動中ではない）の場合、メインCPU26aは、続いて、予告回数 Y_k が「0（零）」よりも大きいかなかを判定する（ステップS32）。ステップS32においてメインCPU26aは、連続演出の実行が決定されているかなかを判定する。そして、メインCPU26aは、予告回数 Y_k が0（零）より大きい場合には連続演出の実行が決定されていると判定し、連続演出を実行する処理に移行する。また、メインCPU26aは、予告回数 Y_k が0（零）の場合には連続演出の実行が決定されていないと判定し、通常の処理に移行する。

20

【0044】

ステップS32の判定結果が肯定（ $Y_k > 0$ ）の場合、メインCPU26aは、大当りかなかを判定する（ステップS33）。ステップS33においてメインCPU26aは、RAM26cに記憶されている前記大当り判定用乱数の値のうち、最先に記憶されている大当り判定用乱数の値とROM26bに記憶されている大当り判定値を比較して大当り判定を行う。大当り判定値は、大当り判定用乱数の取り得る数値（0～946までの全947通りの整数）の中から定められている。本実施形態では、大当り判定値を「7, 349, 919」の3個の値と定めている。そして、メインCPU26aは、大当り判定用乱数の値と大当り判定値が一致する場合には大当りと判定し、一致しない場合にははずれと判定する。

30

【0045】

なお、本実施形態では、図8の連続演出判定処理のステップS22で用いる演出判定値を「7, 151, 641」とし、大当り判定値「7, 349, 919」と1つの値（「7」）を同値に設定し、2つの値（「151, 641」）を異なる値に設定している。そのため、入賞検知時に大当り判定用乱数の値「7」が読み出され、ステップS22の判定で連続演出の実行が決定された場合には、最終的に大当りが生起される連続演出となる。一方で、入賞検知時に大当り判定用乱数の値「151」又は「641」が読み出され、ステップS22の判定で連続演出の実行が決定された場合には、大当りにならないまま連続演出が終了する。

40

【0046】

ステップS33の判定結果が肯定（大当り）の場合、メインCPU26aは、ステップS34に移行して図10のパターン決定処理を実行し、大当り演出用の変動パターンと停止図柄左, 中, 右を決定する。その後、メインCPU26aは、ステップS35に移行して

50

実行回数 Z_k をクリア (0 (零)) を設定) し、ステップ S 3 8 に移行する。このステップ S 3 5 では、連続演出中に大当り演出となる図柄組み合わせゲームが行われることから、連続演出を終了させるために実行回数 Z_k をクリアしている。なお、本実施形態では、連続演出判定処理 (図 8) のステップ S 2 2 の判定結果が肯定となり、予告回数 Y_k が設定された時点で、RAM 2 6 c に大当り判定値と一致する大当り判定用乱数の値「7, 3 4 9, 9 1 9」が記憶されている場合にステップ S 3 3 S 3 4 S 3 5 の処理を実行する。前記大当り判定用乱数の値「7, 3 4 9, 9 1 9」のうち「3 4 9, 9 1 9」は、演出判定値「7, 1 5 1, 6 4 1」と一致しないことから、連続演出判定処理 (図 8) のステップ S 2 2 の判定結果が否定となり、予告回数 Y_k が設定されない。そのため、予告回数 Y_k が設定された時点で、既に大当り判定用乱数の値「3 4 9, 9 1 9」が読み出されている場合、大当り演出の変動パターンを選択する必要があることから、テーブル L 4, L 6, L 8 には前述のように実行回数に対応付けて大当り演出用の変動パターン P 1 ~ P 4 を振分けている。

10

【0047】

また、ステップ S 3 3 の判定結果が否定 (はずれ) の場合、メイン CPU 2 6 a は、ステップ S 3 6 に移行して図 1 0 のパターン決定処理を実行し、はずれ演出用 (リーチありのはずれ演出用) の変動パターンと停止図柄左, 中, 右を決定する。その後、メイン CPU 2 6 a は、ステップ S 3 7 に移行して実行回数 Z_k を 1 減算し、ステップ S 3 8 に移行する。

【0048】

ステップ S 3 8 に移行したメイン CPU 2 6 a は、実行回数 Z_k が「0 (零)」であるか否かを判定する。この判定結果が肯定 ($Z_k = 0$) の場合、メイン CPU 2 6 a は、連続演出を終了させるために予告回数 Y_k をクリア (0 (零)) を設定) し、演出決定処理を終了する。ステップ S 3 8 の判定結果が否定 ($Z_k > 0$) の場合、連続演出を継続実行することから、予告回数 Y_k をそのままの状態とし、演出決定処理を終了する。

20

【0049】

ここで、演出決定処理のステップ S 3 4 又はステップ S 3 6 で実行されるパターン決定処理について図 1 0 に基づき詳しく説明する。

メイン CPU 2 6 a は、予告回数 Y_k が「4」であるか否かを判定する (ステップ S 5 0)。この判定結果が肯定 ($Y_k = 4$) の場合、メイン CPU 2 6 a は、続いて、実行回数 Z_k が「4」であるか否かを判定する (ステップ S 5 1)。この判定結果が肯定 ($Z_k = 4$) の場合、メイン CPU 2 6 a は、ステップ S 5 2 に移行して、変動パターンと停止図柄左、中、右を決定する。

30

【0050】

ステップ S 5 2 においてメイン CPU 2 6 a は、ステップ S 3 3 で大当りの判定がなされている場合、予告回数 Y_k が「4」であることから、図 6 (a) のテーブル L 4 を選択し、当該テーブル L 4 の中から実行回数「4」に対応付けられた大当り演出用の変動パターン P 1 を決定する。また、メイン CPU 2 6 a は、RAM 2 6 c に格納されている大当り図柄用乱数の値から停止図柄左、中、右を決定する。具体的には、前記大当り図柄用乱数の値を停止図柄左、停止図柄中及び停止図柄右 (各停止図柄は同一種類) とする。本実施形態において、大当り図柄用乱数の取り得る数値は、8 種類の図柄 (数字の 0 ~ 7) を用いることから 0 ~ 7 の全 8 種類の整数としている。従って、メイン CPU 2 6 a は、大当り図柄用乱数の値として 0、1、2、3、4、5、6 又は 7 を読み出すと、各停止図柄を全て 0、1、2、3、4、5、6 又は 7 に決定する。

40

【0051】

一方、ステップ S 5 2 においてメイン CPU 2 6 a は、ステップ S 3 3 ではずれの判定がなされている場合、予告回数 Y_k が「4」であることから、図 6 (a) のテーブル L 5 を選択し、当該テーブル L 5 の中から実行回数「4」に対応付けられたリーチありのはずれ演出用の変動パターン P 5 を決定する。また、メイン CPU 2 6 a は、リーチの組み合わせを形成し (停止図柄左, 右は同一種類)、かつ、最終的に停止する図柄組み合わせがは

50

ずれの組み合わせとなるように停止図柄左、停止図柄中及び停止図柄右を決定する。例えば、RAM 26cから読み出したはずれ左図柄用乱数の値を停止図柄左及び停止図柄右とし、停止図柄左から-1ずれた図柄を停止図柄中として決定する。なお、本実施形態において、はずれ左図柄用乱数、はずれ中図柄用乱数、はずれ右図柄用乱数の取り得る数値は、8種類の図柄(数字の0~7)を用いることから0~7の全8種類の整数としている。

【0052】

また、予告回数Y_kが「4」の場合(ステップS50の判定結果が肯定の場合)に、ステップS51の判定結果が否定(Z_k=4)されると、メインCPU26aは、ステップS54に移行して、実行回数Z_kが「3」であるか否かを判定する。この判定結果が肯定(Z_k=3)の場合、メインCPU26aは、ステップS55に移行して、変動パターンと停止図柄左、中、右を決定する。ステップS55においてメインCPU26aは、ステップS33で大当りの判定がなされている場合、予告回数Y_kが「4」であることから、図6(a)のテーブルL4を選択し、当該テーブルL4の中から実行回数「3」に対応付けられた大当り演出用の変動パターンP2を決定する。また、メインCPU26aは、ステップS52と同様に、全列が同一種類の図柄となるように停止図柄左、中、右を決定する。一方、ステップS55においてメインCPU26aは、ステップS33ではずれの判定がなされている場合、予告回数Y_kが「4」であることから、図6(a)のテーブルL5を選択し、当該テーブルL5の中から実行回数「3」に対応付けられたリーチありのはずれ演出用の変動パターンP6を決定する。また、メインCPU26aは、ステップS52と同様に、リーチの組み合わせを形成し(停止図柄左、右は同一種類)、かつ、最終的に停止する図柄組み合わせがはずれの組み合わせとなるように停止図柄左、中、右を決定する。

10

20

【0053】

また、予告回数Y_kが「4」の場合(ステップS50の判定結果が肯定の場合)に、ステップS54の判定結果が否定(Z_k=3)されると、メインCPU26aは、ステップS56に移行して、実行回数Z_kが「2」であるか否かを判定する。この判定結果が肯定(Z_k=2)の場合、メインCPU26aは、ステップS57に移行して、変動パターンと停止図柄左、中、右を決定する。ステップS57においてメインCPU26aは、ステップS33で大当りの判定がなされている場合、予告回数Y_kが「4」であることから、図6(a)のテーブルL4を選択し、当該テーブルL4の中から実行回数「2」に対応付けられた大当り演出用の変動パターンP3を決定する。また、メインCPU26aは、ステップS52と同様に、全列が同一種類の図柄となるように停止図柄左、中、右を決定する。一方、ステップS57においてメインCPU26aは、ステップS33ではずれの判定がなされている場合、予告回数Y_kが「4」であることから、図6(a)のテーブルL5を選択し、当該テーブルL5の中から実行回数「2」に対応付けられたリーチありのはずれ演出用の変動パターンP7を決定する。また、メインCPU26aは、ステップS52と同様に、リーチの組み合わせを形成し(停止図柄左、右は同一種類)、かつ、最終的に停止する図柄組み合わせがはずれの組み合わせとなるように停止図柄左、中、右を決定する。

30

【0054】

また、予告回数Y_kが「4」の場合(ステップS50の判定結果が肯定の場合)に、ステップS56の判定結果が否定(Z_k=2)されると、メインCPU26aは、実行回数Z_kが「1」であることから、ステップS58に移行して、変動パターンと停止図柄左、中、右を決定する。ステップS58においてメインCPU26aは、ステップS33で大当りの判定がなされている場合、予告回数Y_kが「4」であることから、図6(a)のテーブルL4を選択し、当該テーブルL4の中から実行回数「1」に対応付けられた大当り演出用の変動パターンP4を決定する。また、メインCPU26aは、ステップS52と同様に、全列が同一種類の図柄となるように停止図柄左、中、右を決定する。一方、ステップS58においてメインCPU26aは、ステップS33ではずれの判定がなされている場合、予告回数Y_kが「4」であることから、図6(a)のテーブルL5を選択し、当該

40

50

テーブルL5の中から実行回数「1」に対応付けられたリーチありのはずれ演出用の変動パターンP8を決定する。また、メインCPU26aは、ステップS52と同様に、リーチの組み合わせを形成し(停止図柄左,右は同一種類)、かつ、最終的に停止する図柄組み合わせがはずれの組み合わせとなるように停止図柄左、中、右を決定する。

【0055】

また、ステップS50の判定結果が否定(Yk=4)の場合、メインCPU26aは、ステップS53に移行して予告回数Ykが「3」であるか否かを判定する。この判定結果が肯定(Yk=3)の場合、メインCPU26aは、ステップS54に移行して、当該ステップS54から処理を実行する。メインCPU26aは、ステップS50 S53 S54の順に処理し、ステップS33で大当りの判定がなされている場合、予告回数Ykが「3」であることから、図6(b)のテーブルL6を選択する。そして、メインCPU26aは、テーブルL6の中から実行回数Zkに対応付けられた大当り演出用の変動パターンを決定する。具体的には、実行回数Zkが「3」の場合には変動パターンP1を、実行回数Zkが「2」の場合には変動パターンP2を、実行回数Zkが「1」の場合には変動パターンP3を決定する。また、メインCPU26aは、ステップS50 S53 S54の順に処理し、ステップS33でははずれの判定がなされている場合、予告回数Ykが「3」であることから、図6(b)のテーブルL7を選択する。そして、メインCPU26aは、テーブルL7の中から実行回数Zkに対応付けられたリーチありのはずれ演出用の変動パターンを決定する。具体的には、実行回数Zkが「3」の場合には変動パターンP5を、実行回数Zkが「2」の場合には変動パターンP6を、実行回数Zkが「1」の場合には変動パターンP7を決定する。

10

20

一方、ステップS53の判定結果が否定(Yk=3)の場合、メインCPU26aは、予告回数Ykが「2」であることからステップS56に移行して、当該ステップS56から処理を実行する。メインCPU26aは、ステップS50 S53 S56の順に処理し、ステップS33で大当りの判定がなされている場合、予告回数Ykが「2」であることから、図6(c)のテーブルL8を選択する。そして、メインCPU26aは、テーブルL8の中から実行回数Zkに対応付けられた大当り演出用の変動パターンを決定する。具体的には、実行回数Zkが「2」の場合には変動パターンP1を、実行回数Zkが「1」の場合には変動パターンP2を決定する。また、メインCPU26aは、ステップS50 S53 S56の順に処理し、ステップS33でははずれの判定がなされている場合、予告回数Ykが「2」であることから、図6(c)のテーブルL9を選択する。そして、メインCPU26aは、テーブルL9の中から実行回数Zkに対応付けられたリーチありのはずれ演出用の変動パターンを決定する。具体的には、実行回数Zkが「2」の場合には変動パターンP5を、実行回数Zkが「1」の場合には変動パターンP6を決定する。

30

【0056】

次に、ステップS32の判定結果が否定(YK=0)の場合に、メインCPU26aが行う通常の処理について図11に基づき説明する。

メインCPU26aは、ステップS40に移行して、大当り判定を行う。この大当り判定は、ステップS33と同様に、大当り判定用乱数の値と大当り判定値とを比較して行う。そして、ステップS40の判定結果が肯定(大当り)の場合、メインCPU26aは、ステップS41に移行して、大当り演出用の変動パターンと停止図柄左、中、右を決定する。具体的には、メインCPU26aは、RAM26cから変動パターン振分乱数の値を読み出し、図4(a)の大当り演出用のテーブルL1の中から読み出した変動パターン振分乱数の値に対応付けられた変動パターンを決定する。例えば、変動パターン振分乱数の値として「25」を読み出した場合、メインCPU26aは、変動パターンP3を決定する。また、メインCPU26aは、ステップS52と同様に、全列が同一種類の図柄となるように停止図柄左、中、右を決定する。

40

【0057】

また、ステップS40の判定結果が否定(はずれ)の場合、メインCPU26aは、リーチありのはずれ(はずれリーチ)とするか否かを決定する(ステップS42)。ステップ

50

S 4 2においてメインCPU 2 6 aは、RAM 2 6 cからリーチ判定用乱数の値を読み出し、当該リーチ判定用乱数の値とROM 2 6 bに記憶されているリーチ判定値を比較してリーチ判定を行う。リーチ判定値は、リーチ判定用乱数の取り得る数値（0～59までの全60通りの整数）の中から複数個の値が定められている。そして、メインCPU 2 6 aは、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値が一致する場合にはリーチありのはずれと判定し、一致しない場合にはリーチなしのはずれと判定する。ステップS 4 2の判定結果が肯定（リーチありのはずれ）の場合、メインCPU 2 6 aは、ステップS 4 3に移行して、リーチありのはずれ演出用の変動パターンと停止図柄左、中、右を決定する。具体的には、メインCPU 2 6 aは、RAM 2 6 cから変動パターン振分乱数の値を読み出し、図4（b）のリーチありのはずれ演出用のテーブルL 2の中から読み出した変動パターン振分乱数の値に対応付けられた変動パターンを決定する。例えば、変動パターン振分乱数の値として「25」を読み出した場合、メインCPU 2 6 aは、変動パターンP 5を決定する。また、メインCPU 2 6 aは、ステップS 5 2と同様に、リーチの組み合わせを形成し（停止図柄左、右は同一種類）、かつ、最終的に停止する図柄組み合わせがはずれの組み合わせとなるように停止図柄左、中、右を決定する。

10

【0058】

また、ステップS 4 2の判定結果が否定（リーチなしのはずれ）の場合、メインCPU 2 6 aは、ステップS 4 4に移行して、リーチなしのはずれ演出用の変動パターンと停止図柄左、中、右を決定する。具体的には、メインCPU 2 6 aは、RAM 2 6 cから変動パターン振分乱数の値を読み出し、図4（c）のリーチなしのはずれ演出用のテーブルL 3の中から読み出した変動パターン振分乱数の値に対応付けられた変動パターンを決定する。本実施形態では、変動パターンP 9を決定する。また、メインCPU 2 6 aは、RAM 2 6 cから読み出したはずれ左図柄用乱数の値、はずれ中図柄用乱数の値、及びはずれ右図柄用乱数の値から停止図柄左、中、右を決定する。具体的には、前記はずれ左図柄用乱数の値を停止図柄左とし、前記はずれ中図柄用乱数の値を停止図柄中とし、前記はずれ右図柄用乱数の値を停止図柄右とする。このとき、メインCPU 2 6 aは、前記はずれ左図柄用乱数の値とはずれ右図柄用乱数の値が一致していた場合、停止図柄左と停止図柄右が一致しないように停止図柄右を決定する。

20

【0059】

そして、演出決定処理において停止図柄及び変動パターンを決定したメインCPU 2 6 aは、演出決定処理の終了後、所定の制御コマンドを所定のタイミングで統括制御基板30の統括CPU 30 aに出力する。メインCPU 2 6 aは、最初に、変動パターンを指定すると共に図柄の変動開始を指示する変動パターン指定コマンドを出力する。次に、メインCPU 2 6 aは、停止図柄左を指定する左図柄指定コマンド、停止図柄中を指定する中図柄指定コマンド、停止図柄右を指定する右図柄指定コマンドを、左図柄指定コマンド 右図柄指定コマンド 中図柄指定コマンドの順に出力する。その後、メインCPU 2 6 aは、指定した変動パターンに定められている遊技演出の時間の経過時に、各列の図柄の停止を指示する全図柄停止コマンドを出力する。なお、前記各コマンドを入力した統括制御基板30の統括CPU 30 aは、変動パターン指定コマンドを各制御基板27～29のサブCPU 27 a～29 aに出力し、各図柄指定コマンド及び全図柄停止コマンドを表示制御基板27のサブCPU 27 aに出力する。本実施形態では、メインCPU 2 6 aが、連続演出判定処理の実行によって連続実行判定手段及び回数決定手段として機能し、演出決定処理の実行によってパターン決定手段及び単独実行判定手段として機能するように構成されている。

30

40

【0060】

以下、このように構成されたパチンコ機10において、連続演出が実行される態様を図12に基づき説明する。以下の説明では、RAM 2 6 cに大当り判定用乱数の値として大当り判定（ステップS 3 3）が行われる順に「5」「170」「288」「7」が記憶されているものとする。図12には、4つ目の保留で大当り判定用乱数の値として「7」が記憶され、連続演出判定処理（図8）のステップS 22で連続演出を実行することが判定さ

50

れたことにより予告回数 Y k に「4」が設定され、リーチ演出を伴う図柄組み合わせゲームが4回連続する連続演出が実行される様子が示されている。

【0061】

メインCPU 26 a は、連続演出の対象となる1回目の図柄組み合わせゲーム(1回目のゲーム)の開始直前に大当たり判定(大当たり判定用乱数「5」と大当たり判定値「7, 349, 919」を比較)を行う。この大当たり判定の判定結果は、はずれとなるため、メインCPU 26 a は、パターン決定処理(ステップS36)で変動パターンを決定する。具体的には、テーブルL5(図6(a))の中から実行回数「4」に対応付けられた変動パターンP5を決定する。この時点で実行回数 Z k は「4」から1減算されて「3」となる(ステップS37)。そして、可変表示器Hでは、変動パターンP5に基づき図柄組み合わせゲームが開始し、所定の時間経過後に、リーチの組み合わせが形成され、リーチ演出が行われる(図12(a))。このリーチ演出は、ノーマル演出のみの演出内容(変化数「0(零)」)で行われる。そして、変動パターンP5に定められた遊技演出の時間が経過すると、はずれの組み合わせが停止し、はずれが確定する。

10

【0062】

続いて、メインCPU 26 a は、連続演出の対象となる2回目の図柄組み合わせゲーム(2回目のゲーム)の開始直前に大当たり判定(大当たり判定用乱数「170」と大当たり判定値「7, 349, 919」を比較)を行う。この大当たり判定の判定結果は、はずれとなるため、メインCPU 26 a は、パターン決定処理(ステップS36)で変動パターンを決定する。具体的には、テーブルL5(図6(a))の中から実行回数「3」に対応付けられた変動パターンP6を決定する。この時点で実行回数 Z k は「3」から1減算されて「2」となる(ステップS37)。そして、可変表示器Hでは、変動パターンP6に基づき図柄組み合わせゲームが開始し、所定の時間経過後に、リーチの組み合わせが形成され、リーチ演出が行われる(図12(b))。このリーチ演出は、ノーマル演出 スーパー演出1に変化する演出内容(変化数「1」)で行われる。そして、変動パターンP6に定められた遊技演出の時間が経過すると、はずれの組み合わせが停止し、はずれが確定する。2回目の図柄組み合わせゲームでは、1回目の図柄組み合わせゲームより演出内容の変化数が多い(増加した)リーチ演出(変化数「0」「1」)が行われたことになる。

20

【0063】

続いて、メインCPU 26 a は、連続演出の対象となる3回目の図柄組み合わせゲーム(3回目のゲーム)の開始直前に大当たり判定(大当たり判定用乱数「288」と大当たり判定値「7, 349, 919」を比較)を行う。この大当たり判定の判定結果は、はずれとなるため、メインCPU 26 a は、パターン決定処理(ステップS36)で変動パターンを決定する。具体的には、テーブルL5(図6(a))の中から実行回数「2」に対応付けられた変動パターンP7を決定する。この時点で実行回数 Z k は「2」から1減算されて「1」となる(ステップS37)。そして、可変表示器Hでは、変動パターンP7に基づき図柄組み合わせゲームが開始し、所定の時間経過後に、リーチの組み合わせが形成され、リーチ演出が行われる(図12(c))。このリーチ演出は、ノーマル演出 スーパー演出1 スーパー演出2に変化する演出内容(変化数「2」)で行われる。そして、変動パターンP7に定められた遊技演出の時間が経過すると、はずれの組み合わせが停止し、はずれが確定する。3回目の図柄組み合わせゲームでは、2回目の図柄組み合わせゲームより演出内容の変化数が多い(増加した)リーチ演出(変化数「1」「2」)が行われたことになる。

30

40

【0064】

続いて、メインCPU 26 a は、連続演出の対象となる4回目の図柄組み合わせゲーム(4回目のゲーム)の開始直前に大当たり判定(大当たり判定用乱数「7」と大当たり判定値「7, 349, 919」を比較)を行う。この大当たり判定の判定結果は、大当たりとなるため、メインCPU 26 a は、パターン決定処理(ステップS34)で変動パターンを決定する。具体的には、テーブルL4(図6(a))の中から実行回数「1」に対応付けられた変動パターンP4を決定する。この時点で実行回数 Z k はクリアされ、「0」となる(ステ

50

ップS35)。そして、可変表示器Hでは、変動パターンP4に基づき図柄組み合わせゲームが開始し、所定の時間経過後に、リーチの組み合わせが形成され、リーチ演出が行われる(図12(d))。このリーチ演出は、ノーマル演出 スーパー演出1 スーパー演出2 スーパー演出3に変化する演出内容(変化数「3」)で行われる。そして、変動パターンP4に定められた遊技演出の時間が経過すると、大当りの組み合わせが停止し、大当りが確定する。4回目の図柄組み合わせゲームでは、3回目の図柄組み合わせゲームより演出内容の変化数が多い(増加した)リーチ演出(変化数「2」「3」)が行われたことになる。

【0065】

従って、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

10

(1)連続演出を実行する場合には、当該連続演出の対象となる複数回の図柄組み合わせゲームにおいて演出内容の変化数が異なるリーチ演出を伴わせるようにした。そのため、連続演出が実行された場合には、各図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出の演出内容にも変化を与えることができ、各図柄組み合わせゲームにおける単調感を是正することができる。従って、このような連続演出の実行によって、より一層興趣の向上を図ることができる。

【0066】

(2)連続演出を実行する場合には、当該連続演出の対象となる複数回の図柄組み合わせゲームにおいてリーチ演出の演出内容の変化数が増加して行くようにした。そのため、連続演出に規則性を持たせることができ、当該連続演出が実行されていることを遊技者に容易に把握させることができる。特に、前記変化数を段階的に増加させて行くことで、連続演出による大当りへの期待感と共に、各図柄組み合わせゲームにおける大当りへの期待感も段階的に高めさせることができる。また、連続演出によって、単発のリーチ演出が行われた場合や、連続する複数回の図柄組み合わせで偶々リーチ演出が連続して行われた場合よりも大当りへの期待感を高めさせることができる。従って、連続演出によって図柄組み合わせゲームが行われる毎に大当りへの期待感を徐々に高めさせ、より一層興趣の向上を図ることができる。

20

【0067】

(3)連続演出が実行される場合に各図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出の演出内容と、連続演出が実行されない場合に図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出の演出内容を同一内容とした。そのため、主制御基板26が管理する変動パターンを、連続演出が実行される場合と実行されない場合とで共有化することができ、制御の簡素化に貢献することができる。また、主制御基板26の記憶容量を圧迫することがないので、限られた記憶容量の中で多くの遊技演出を実行することができ、多種多様な遊技演出を提供することができる。また、リーチ演出の演出内容を同一内容とすることで、リーチ演出を伴う図柄組み合わせゲームが行われると、連続演出の出現を期待させることができる。

30

【0068】

(4)連続演出を実行する場合には、当該連続演出の対象となる複数回の図柄組み合わせゲームにおいてリーチ演出を伴わせるようにした。即ち、連続演出では、リーチ演出を伴う図柄組み合わせゲームを複数回連続させるようにした。前記リーチ演出は、図柄組み合わせゲームにおいて遊技者に大当りか否かの可能性を示唆しているため、各図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出によって遊技者に大当りへの期待感を高めさせることができる。また、連続演出では、リーチ演出も複数回連続することになるため、大当りへの期待感をより一層高めさせることができる。

40

【0069】

(5)連続演出を実行する場合、予告回数Ykの設定数に関係なく、当該連続演出の対象となる1回目の図柄組み合わせゲームでは、演出内容がノーマル演出となるリーチ演出を伴わせるようにした。そのため、ノーマル演出となるリーチ演出を伴う図柄組み合わせゲームが行われることで、連続演出の出現を期待させることができ、大当りへの期待感を高めさせることができる。また、ノーマル演出となるリーチ演出を伴う図柄組み合わせゲー

50

ムに限らず、次以降に行われる図柄組み合わせゲームでの大当りを期待させることができる。

【0070】

(6) 連続演出を実行する場合、後に行われる図柄組み合わせゲームでは、直前に行われた図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出の演出内容がさらに変化した演出内容となるリーチ演出を伴わせるようにした。具体的には、先の図柄組み合わせゲームがノーマル演出のみの演出内容となるリーチ演出を伴って行われた場合、後の図柄組み合わせゲームでは、ノーマル演出を経てスーパー演出1に変化する演出内容となるリーチ演出を伴わせるようにした。即ち、連続演出の対象となる各図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出は、同じ変化過程を辿って演出内容が変化して行くことになる。そのため、連続演出に規則性を

10

【0071】

(7) 連続予告の実行が決定(予告回数 Y_k が設定)されている際に、大当り演出が行われた場合には、予告回数 Y_k 及び実行回数 Z_k をクリアし、連続演出を終了するようにした。そのため、連続演出によって大当りが生起されたという印象を遊技者に与えることができる。また、連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出は、各図柄

20

【0072】

(第2の実施形態)

次に、本発明を具体化した第2の実施形態を図8~図11及び図13~図17を用いて説明する。なお、以下に説明する実施形態において、既に説明した実施形態と同一構成(同一制御内容)については同一の符号を付すなどして、その重複する説明を省略又は簡略する。

【0073】

第2の実施形態では、特定種の演出を予告演出とし、当該予告演出を伴う図柄組み合わせゲームを複数回連続させて連続演出を実行するようになっている。前記予告演出は、大当りが生起される可能性があることを事前に遊技者に告げ、1回の図柄組み合わせゲームにおける当否の可能性を示唆する演出である。統括制御基板30のROM30bには、予告演出の具体的な演出内容を特定するための複数種類の予告パターン(演出パターン)が記憶されている。本実施形態では、5種類の予告パターン $Y_1 \sim Y_5$ が記憶されている。そして、各予告パターン $Y_1 \sim Y_5$ は、大当り演出用、リーチありのはずれ演出用、及びリーチなしのはずれ演出用に分類された予告パターン振分テーブル(以下、「テーブル」と示す) $Y_{L1} \sim Y_{L3}$ に夫々振分けられている(図13)。図13(a)には、大当り演出用のテーブル Y_{L1} が示されており、当該テーブル Y_{L1} には予告パターン $Y_1 \sim Y_5$

30

40

【0074】

また、本実施形態で行われる予告演出は、その演出内容が予め定めた順序に従って段階的

50

に変化するなどの形態で構成されている。以下、各予告パターン Y 1 ~ Y 5 によって行われる予告演出の具体的な演出内容（表示演出の演出内容）について図 1 4 を用いて説明する。

【 0 0 7 5 】

予告パターン Y 1 は、予告演出なしが特定され、当該予告パターン Y 1 が決定された場合には予告演出が行われなくなっている。予告パターン Y 2 は、キャラクタ A（以下、「キャラ A」と示す）のみが出現する演出内容で予告演出が行われるようになっている。予告パターン Y 3 は、キャラ A キヤラクタ B（以下、「キャラ B」と示す）の順に出現し、演出内容が段階的に変化する予告演出が行われるようになっている。予告パターン Y 4 は、キャラ A キヤラクタ C（以下、「キャラ C」と示す）の順に出現し、演出内容が段階的に変化する予告演出が行われるようになっている。予告パターン Y 5 は、キャラ A キヤラクタ B キヤラクタ C キヤラクタ D（以下、「キャラ D」と示す）の順に出現し、演出内容が段階的に変化する予告演出が行われるようになっている。

10

【 0 0 7 6 】

なお、予告パターン Y 2 は、予告演出の演出内容が 1 つの段階（キャラ A の出現）のみで構成され、演出内容の変化数は「 0（零）」となる。予告パターン Y 3 は、予告演出の演出内容が 2 つの段階（キャラ A キヤラクタ B の出現）で構成され、演出内容の変化数は「 1」となる。予告パターン Y 4 は、予告演出の演出内容が 3 つの段階（キャラ A キヤラクタ B キヤラクタ C の出現）で構成され、演出内容の変化数は「 2」となる。予告パターン Y 5 は、予告演出の演出内容が 4 つの段階（キャラ A キヤラクタ B キヤラクタ C キヤラクタ D の出現）で構成され、演出内容の変化数は「 3」となる。そして、各予告パターン Y 2 ~ Y 5 は、変化数（ 0（零）か、 1 か、 2 か、 3 か）に応じて区別されるようになっている。

20

【 0 0 7 7 】

統括制御基板 3 0 の ROM 3 0 b には、連続演出時（連続演出を実行する際に）統括 CPU 3 0 a が予告パターンを決定するために参照する予告パターン振分テーブル（以下、「テーブル」という） Y L 4 ~ Y L 6 が記憶されている（図 1 5）。これらのテーブル Y L 4 ~ Y L 6 は、前記予告回数 Y k に応じて分類されている。そして、各テーブル Y L 4 ~ Y L 6 には、予告演出が行われる予告パターン Y 2 ~ Y 5 が振分けられており、当該振分けられた予告パターン Y 2 ~ Y 5 はテーブル Y L 4 ~ Y L 6 毎に前記実行回数 Z k と対応付けられている。なお、本実施形態では、予告回数 Y k 及び実行回数 Z k が統括制御基板 3 0 の RAM 3 0 c に記憶されるようになっている。図 1 5（ a ）には、予告回数「 4」の場合のテーブル Y L 4 が示されている。テーブル Y L 4 には、予告パターン Y 2 ~ Y 5 が振分けられており、実行回数「 4」と予告パターン Y 2 が、実行回数「 3」と予告パターン Y 3 が、実行回数「 2」と予告パターン Y 4 が、実行回数「 1」と予告パターン Y 5 が対応付けられている。図 1 5（ b ）には、予告回数「 3」の場合のテーブル Y L 5 が示されている。テーブル Y L 5 には、予告パターン Y 2 ~ Y 4 が振分けられており、実行回数「 3」と予告パターン Y 2 が、実行回数「 2」と予告パターン Y 3 が、実行回数「 1」と予告パターン Y 4 が対応付けられている。図 1 5（ c ）には、予告回数「 2」の場合のテーブル Y L 6 が示されている。テーブル Y L 6 には、予告パターン Y 2 , Y 3 が振分けられており、実行回数「 2」と予告パターン Y 2 が、実行回数「 1」と予告パターン Y 3 が対応付けられている。

30

40

【 0 0 7 8 】

以下、本実施形態において、主制御基板 2 6 のメイン CPU 2 6 a 及び統括制御基板 3 0 の統括 CPU 3 0 a が実行する各種処理について、図 8 ~ 図 1 1 及び図 1 6 に基づき詳しく説明する。

【 0 0 7 9 】

メイン CPU 2 6 a は、図 8 の連続演出判定処理を実行し、連続演出を実行するか否かを判定する。なお、本実施形態では、連続演出判定処理のステップ S 2 3 の処理が省略される。メイン CPU 2 6 a は、連続演出の実行を決定した場合、保留記憶数に応じて連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームの回数を決定し、当該回数を指示する予告コマンド

50

を統括CPU30aに出力する。また、メインCPU26aは、図9及び図11の演出決定処理を実行して変動パターンを決定し、変動パターン指定コマンドを統括CPU30aに出力する。なお、本実施形態の演出決定処理では、ステップS32～S39の処理が省略され、ステップS31の判定結果が否定されると、図11に示すステップS40の処理に移行する。

【0080】

一方、統括CPU30aは、予告コマンドを入力すると、当該予告コマンドで指示された回数の値と同数を予告回数YkとしてRAM30cに設定し、予告回数Ykと同数を実行回数ZkとしてRAM30cに設定する。そして、統括CPU30aは、図16の演出決定処理を実行し、予告パターンを決定する。

10

【0081】

演出決定処理において統括CPU30aは、変動パターン指定コマンドを入力したか否かを判定する(ステップS60)。この判定結果が否定(入力していない)の場合、統括CPU30aは、演出決定処理を終了する。ステップS60の判定結果が肯定(入力した)の場合、統括CPU30aは、続いて、予告回数Ykが「0(零)」より大きい(連続演出の実行が決定されている)か否かを判定する(ステップS61)。この判定結果が肯定($Yk > 0$)の場合、統括CPU30aは、連続演出を実行する処理に移行し、大当りか否かを判定する(ステップS62)。ステップS62において統括CPU30aは、入力した変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンが大当り演出用、リーチありのはずれ演出用、リーチなしのはずれ演出用のいずれに分類されるかを確認し、前記判定を行う。ステップS62の判定結果が肯定(大当り)の場合、統括CPU30aは、ステップS63に移行して図10のパターン決定処理を実行し、予告パターンを決定する。その後、統括CPU30aは、ステップS66に移行して、実行回数Zkをクリア(0(零)を設定)し、ステップS69に移行する。ステップS66では、連続演出中に大当り演出となる図柄組み合わせゲームが行われることから、連続演出を終了させるために実行回数Zkをクリアしている。

20

【0082】

ステップS62の判定結果が否定(はずれ)の場合、統括CPU30aは、リーチありのはずれか否か(はずれリーチか否か)を判定する(ステップS64)。ステップS64において統括CPU30aは、ステップS62と同様に変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンの分類を確認し、前記判定を行う。ステップS64の判定結果が肯定(リーチありのはずれ)の場合、統括CPU30aは、ステップS65に移行して図10のパターン決定処理を実行し、予告パターンを決定する。その後、統括CPU30aは、ステップS66に移行して、実行回数Zkをクリア(0(零)を設定)し、ステップS69に移行する。ステップS66では、連続演出中に大当りか否かの可能性を示唆するリーチ演出を伴う図柄組み合わせゲームが行われることから、連続演出を終了させるために実行回数Zkをクリアしている。また、ステップS64の判定結果が否定(リーチなしのはずれ)の場合、統括CPU30aは、ステップS67に移行して図10のパターン決定処理を実行し、予告パターンを決定する。その後、統括CPU30aは、ステップS68に移行して、実行回数Zkを1減算し、ステップS69に移行する。

30

40

【0083】

ステップS69に移行した統括CPU30aは、実行回数Zkが「0(零)」であるか否かを判定する。この判定結果が肯定($Zk = 0$)の場合、統括CPU30aは、連続演出を終了させるために予告回数Ykをクリア(0(零)を設定)し、演出決定処理を終了する。ステップS69の判定結果が否定($Zk > 0$)の場合、連続演出を継続実行することから、予告回数Ykをそのままの状態とし、演出決定処理を終了する。

【0084】

ここで、演出決定処理のステップS63、ステップS65又はステップS67で実行されるパターン決定処理について図10に基づき詳しく説明する。なお、本実施形態で実行されるパターン決定処理は、第1の実施形態で説明したパターン決定処理と同じ流れを取り

50

得るため、その重複する説明を省略又は簡略する。

【 0 0 8 5 】

統括CPU30aは、予告回数Y_kが「4」の場合、図15(a)のテーブルYL4を選択し、当該テーブルYL4の中から実行回数Z_kに対応付けられた予告パターンを決定する(ステップS52, S55, S57, S58)。具体的には、実行回数「4」の場合には予告パターンY2を、実行回数「3」の場合には予告パターンY3を、実行回数「2」の場合には予告パターンY4を、実行回数「1」の場合には予告パターンY5を夫々決定する。また、統括CPU30aは、予告回数Y_kが「3」の場合、図15(b)のテーブルYL5を選択し、当該テーブルYL5の中から実行回数Z_kに対応付けられた予告パターンを決定する(ステップS55, S57, S58)。具体的には、実行回数「3」の場合には予告パターンY2を、実行回数「2」の場合には予告パターンY3を、実行回数「1」の場合には予告パターンY4を夫々決定する。また、統括CPU30aは、予告回数Y_kが「2」の場合、図15(c)のテーブルYL6を選択し、当該テーブルYL6の中から実行回数Z_kに対応付けられた予告パターンを決定する(ステップS57, S58)。具体的には、実行回数「2」の場合には予告パターンY2を、実行回数「1」の場合には予告パターンY3を夫々決定する。

10

【 0 0 8 6 】

次に、ステップS61の判定結果が否定(Y_K=0)の場合に、統括CPU30aが行う通常の処理について図11に基づき説明する。

統括CPU30aは、ステップS40に移行して、前記ステップS62と同様に、大当りか否かを判定する。ステップS40の判定結果が肯定(大当り)の場合、統括CPU30aは、ステップS41に移行して、予告パターンを決定する。具体的には、統括CPU30aは、RAM30cから予告パターン振分乱数の値を読み出し、図13(a)の大当り演出用のテーブルYL1の中から読み出した予告パターン振分乱数の値に対応付けられた予告パターンを決定する。例えば、予告パターン振分乱数の値として「25」を読み出した場合、統括CPU30aは、予告パターンY5を決定する。

20

【 0 0 8 7 】

また、ステップS40の判定結果が否定(はずれ)の場合、統括CPU30aは、ステップS42に移行して、前記ステップS64と同様に、リーチありのはずれか否か(はずれリーチか否か)を判定する。ステップS42の判定結果が肯定(リーチありのはずれ)の場合、統括CPU30aは、ステップS43に移行して、予告パターンを決定する。具体的には、統括CPU30aは、RAM30cから予告パターン振分乱数の値を読み出し、図13(b)のリーチありのはずれ演出用のテーブルYL2の中から読み出した予告パターン振分乱数の値に対応付けられた予告パターンを決定する。例えば、予告パターン振分乱数の値として「25」を読み出した場合、統括CPU30aは、予告パターンY3を決定する。また、ステップS42の判定結果が否定(リーチなしのはずれ)の場合、統括CPU30aは、ステップS44に移行して、予告パターンを決定する。具体的には、統括CPU30aは、RAM30cから予告パターン振分乱数の値を読み出し、図13(c)のリーチなしのはずれ演出用のテーブルYL3の中から読み出した予告パターン振分乱数の値に対応付けられた予告パターンを決定する。例えば、予告パターン振分乱数の値として「25」を読み出した場合、統括CPU30aは、予告パターンY1を決定する。

30

40

【 0 0 8 8 】

そして、演出決定処理において予告パターンを決定した統括CPU30aは、演出決定処理の終了後、予告パターンを指定する予告パターン指定コマンドを各制御基板27~29の各サブCPU27a~29aに出力する。前記各制御基板27~29のROM27b~29bには、1つの予告パターンに対して1つの予告演出実行データが対応付けられて記憶されている。従って、各サブCPU27a~29aは、変動パターン指定コマンド及び予告パターン指定コマンドを入力すると、演出実行データ及び予告演出実行データに基づき所定の制御を実行する。この制御により、図柄組み合わせゲーム及び予告演出が行われる。

50

【 0 0 8 9 】

以下、このように構成されたパチンコ機 1 0 において、連続演出が実行される態様を図 1 7 に基づき説明する。以下の説明では、RAM 2 6 c に大当り判定用乱数の値として大当り判定 (ステップ S 3 3) が行われる順に「 5 」「 1 7 0 」「 2 8 8 」「 7 」が記憶されているものとする。図 1 7 には、4 つ目の保留で大当り判定用乱数の値として「 7 」が記憶され、連続演出判定処理 (図 8) のステップ S 2 2 で連続演出を実行することが判定されたことにより予告回数 Y k に「 4 」が設定され、予告演出を伴う図柄組み合わせゲームが 4 回連続する連続演出が実行される様子が示されている。また、図 1 7 では、1 回目 ~ 3 回目の図柄組み合わせゲームがはずれ演出用の変動パターンで行われ、4 回目の図柄組み合わせゲームが大当り演出用の変動パターンで行われる。

10

【 0 0 9 0 】

統括 CPU 3 0 a は、連続演出の対象となる 1 回目の図柄組み合わせゲーム (1 回目のゲーム) の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力すると、パターン決定処理 (ステップ S 6 7) で予告パターンを決定する。具体的には、テーブル Y L 4 (図 1 5 (a)) の中から実行回数「 4 」に対応付けられた予告パターン Y 2 を決定する。この時点で実行回数 Z k は「 4 」から 1 減算されて「 3 」となる (ステップ S 6 8) 。そして、可変表示器 H では、図柄組み合わせゲームが開始し、所定の時間経過後に、予告演出が行われる (図 1 7 (a)) 。この予告演出は、キャラ A のみが出現する演出内容 (変化数「 0 (零) 」) で行われる。そして、遊技演出の時間が経過すると、はずれの組み合わせが停止し、はずれが確定する。

20

【 0 0 9 1 】

続いて、統括 CPU 3 0 a は、連続演出の対象となる 2 回目の図柄組み合わせゲーム (2 回目のゲーム) の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力すると、パターン決定処理 (ステップ S 6 7) で予告パターンを決定する。具体的には、テーブル Y L 4 (図 1 5 (a)) の中から実行回数「 3 」に対応付けられた予告パターン Y 3 を決定する。この時点で実行回数 Z k は「 3 」から 1 減算されて「 2 」となる (ステップ S 6 8) 。そして、可変表示器 H では、図柄組み合わせゲームが開始し、所定の時間経過後に、予告演出が行われる (図 1 7 (b)) 。この予告演出は、キャラ A キャラ B の出現により、演出内容が変化 (変化数「 1 」) して行われる。そして、遊技演出の時間が経過すると、はずれの組み合わせが停止し、はずれが確定する。2 回目の図柄組み合わせゲームでは、1 回目の図柄組み合わせゲームより演出内容の変化数が多い (増加した) 予告演出 (変化数「 0 」「 1 」) が行われたことになる。

30

【 0 0 9 2 】

続いて、統括 CPU 3 0 a は、連続演出の対象となる 3 回目の図柄組み合わせゲーム (3 回目のゲーム) の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力すると、パターン決定処理 (ステップ S 6 7) で予告パターンを決定する。具体的には、テーブル Y L 4 (図 1 5 (a)) の中から実行回数「 2 」に対応付けられた予告パターン Y 4 を決定する。この時点で実行回数 Z k は「 2 」から 1 減算されて「 1 」となる (ステップ S 6 8) 。そして、可変表示器 H では、図柄組み合わせゲームが開始し、所定の時間経過後に、予告演出が行われる (図 1 7 (c)) 。この予告演出は、キャラ A キャラ B キャラ C の出現により、演出内容が変化 (変化数「 2 」) して行われる。そして、遊技演出の時間が経過すると、はずれの組み合わせが停止し、はずれが確定する。3 回目の図柄組み合わせゲームでは、2 回目の図柄組み合わせゲームより演出内容の変化数が多い (増加した) 予告演出 (変化数「 1 」「 2 」) が行われたことになる。

40

【 0 0 9 3 】

続いて、統括 CPU 3 0 a は、連続演出の対象となる 4 回目の図柄組み合わせゲーム (4 回目のゲーム) の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力すると、パターン決定処理 (ステップ S 6 3) で予告パターンを決定する。具体的には、テーブル Y L 4 (図 1 5 (a)) の中から実行回数「 1 」に対応付けられた予告パターン Y 5 を決定する。この時点で実行回数 Z k はクリアされ、「 0 」となる (ステップ S 6 6) 。そして、

50

可変表示器Hでは、図柄組み合わせゲームが開始し、所定の時間経過後に、予告演出が行われる(図17(d))。この予告演出は、キャラA キャラB キャラC キャラDの出現により、演出内容が変化(変化数「3」)して行われる。そして、遊技演出の時間が経過すると、大当りの組み合わせが停止し、大当たりが確定する。4回目の図柄組み合わせゲームでは、3回目の図柄組み合わせゲームより演出内容の変化数が多い(増加した)予告演出(変化数「2」「3」)が行われたことになる。

【0094】

従って、本実施形態では、前記第1の実施形態の効果(1)~(3)及び(5)~(7)と同様の効果に加えて、以下に示す効果を得ることができる。なお、本実施形態において前記効果(1)~(3)及び(5)~(7)は、特定種の演出を予告演出とすることにより生じる効果となる。

10

【0095】

(8)連続演出を実行する場合には、当該連続演出の対象となる複数回の図柄組み合わせゲームにおいて予告演出を伴わせるようにした。即ち、連続演出では、予告演出を伴う図柄組み合わせゲームを複数回連続させるようにした。前記予告演出は、図柄組み合わせゲームにおいて遊技者に大当たりか否かの可能性を示唆しているため、各図柄組み合わせゲームに伴う予告演出によって遊技者に大当たりへの期待感を高めさせることができる。また、連続演出では、予告演出が複数回連続するため、大当たりへの期待感をより一層高めさせることができる。

【0096】

20

(9)連続予告の実行が決定(予告回数Y_kが設定)されている際に、リーチありのはずれ演出(はずれリーチ演出)が行われた場合には、予告回数Y_k及び実行回数Z_kをクリアし、連続演出を終了するようにした。連続演出中にリーチ演出が出現した場合、遊技者は、その図柄組み合わせゲームにおいて大当たりになる期待感を高めている。そのため、その図柄組み合わせゲームにおいて結果的に大当たりとならず(はずれ)、次回以降の図柄組み合わせゲームにおいてもはずれリーチ演出が伴うことは連続演出に対する遊技者の期待性が薄れる要因となる。従って、リーチ演出を伴う図柄組み合わせゲームが行われた場合に連続演出を終了させることで、連続演出に対する遊技者の期待性が薄れることを抑制できる。

【0097】

30

(10)統括制御基板30の統括CPU30aで予告パターンを決定するようにした。そのため、連続演出に要する制御負担を主制御基板26と統括制御基板30で分担することができる。従って、主制御基板26(メインCPU26a)に負担を強いることなく連続演出を実行することができる。

【0098】

なお、前記各実施形態は以下のように変更してもよい。

・前記各実施形態では、連続演出の対象となる複数回の図柄組み合わせゲームが行われる毎に、リーチ演出又は予告演出の演出内容の変化数が増加しているが、前記変化数が減少して行くように連続演出を実行しても良い。例えば、第1の実施形態において、予告回数Y_kが「4」の場合に、変化数が「3」「2」「1」「0」となるようにしても良い。より詳しく言えば、予告回数Y_kが「4」で、4回目の図柄組み合わせゲームで大当たりとなる場合には、各図柄組み合わせゲームの変動パターンを、P8 P7 P6 P1の順に選択するようにすればよい。このように構成すれば、連続演出に規則性を持たせつつ、前記変化数が段階的に減少しながらも連続演出によって大当たりが生起される可能性があり、意外性に富んだ演出を実現し、より一層興趣の向上を図ることができる。また、この構成は、予告回数Y_kを決定した時点において保留記憶数と対応付けてRAM26cに記憶されている大当たり判定用乱数の値によって大当たりの判定がなされる場合に適用するとさらに効果的である。即ち、この場合には、前記変化数が最も減少したときに大当たりになる可能性が最も高くなるように構成されるため、より意外性に満ちた演出を提供することができる。

40

50

【 0 0 9 9 】

・前記各実施形態では、連続演出の対象となる複数回の図柄組み合わせゲームの全てにおいて前記変化数を異ならせているが、少なくとも2回以上の図柄組み合わせゲームにおいて前記変化数を異ならせるようにしても良い。例えば、予告回数 Y k が「4」の場合、1回目～3回目の図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出（予告演出）の演出内容の変化数を同一とし、4回目の図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出（予告演出）の演出内容の変化数だけを異ならせても良い。

【 0 1 0 0 】

・前記各実施形態では、リーチ演出又は予告演出の演出内容の変化数が「0」、「1」、「2」、「3」に設定されているが、変化数が「4」、「5」となる変動パターン又は予告パターンを設けても良い。また、このような変化数の多い変動パターン又は予告パターンを設け、変化数を1ずつ増加させるのではなく、例えば、「0」「2」「5」というように変化数が2ずつ又は3ずつ増加するように連続演出を実行しても良い。

10

【 0 1 0 1 】

・前記各実施形態では、図柄組み合わせゲームが行われる毎にリーチ演出又は予告演出の演出内容の変化数が徐々に増加しているが、変化数が増加及び減少するように連続演出を実行しても良い。例えば、変化数が「0」「4」「2」「3」となるように連続演出を実行しても良い。

【 0 1 0 2 】

・前記各実施形態において、連続演出時に図柄組み合わせゲームに伴う特定種の演出は可変表示器 H に表示される画像（表示演出）に限らず、LEDなどの発光装置による発光演出やスピーカ 1 8 による音声演出としても良い。

20

【 0 1 0 3 】

・前記各実施形態において、連続演出時に図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出や予告演出の具体的な演出内容は任意に変更しても良い。例えば、同一のストーリーに基づくリーチ演出（予告演出）を複数回連続させたり、異なるストーリーに基づくリーチ演出（予告演出）を複数回連続させても良い。

【 0 1 0 4 】

・前記各実施形態では、1回目の図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出又は予告演出の演出内容の変化数が「0」であるが、1回目の図柄組み合わせゲームに伴うリーチ演出又は予告演出の演出内容の変化数が「1」となるようにして連続演出を実行しても良い。

30

【 0 1 0 5 】

・前記各実施形態では、可変表示器 H が液晶式で構成されているが、可変表示器 H の種類は任意に変更しても良い。例えば、CRT（ブラウン管）式、プラズマディスプレイ式、7セグメントLED式、ドットマトリクス式、機械式（ドラム式又はベルト式）で構成しても良い。

【 0 1 0 6 】

・前記各実施形態において、各種乱数が取り得る数値の範囲、各種判定値（大当たり判定値、演出判定値など）は任意に変更しても良い。例えば、演出判定値は、「7, 151」の2つでも良いし、「7, 151, 349」というように大当たり判定値と同値の個数を増やしても良い。

40

【 0 1 0 7 】

・前記各実施形態において、変動パターンや予告パターンの数は任意に変更しても良い。
 ・前記各実施形態において、統括制御基板 30 を表示制御基板 27、ランプ制御基板 28 及び音声制御基板 29 のうち1つ又は2つの制御基板と兼用構成にしても良い。また、第1の実施形態において統括制御基板 30 を省略しても良い。

【 0 1 0 8 】

次に、前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）前記入賞検知を契機に取得された当否判定用乱数の値を前記始動保留球の記憶数と対応付けて記憶可能な乱数記憶手段をさらに備え、前記パターン決定手段は、前記回数

50

が決定された時点において前記始動保留球の記憶数に対応付けられて記憶されている当否判定用乱数の値によって当りの決定がなされる場合には、前記変化数が減少して行くように前記演出パターンを決定する。

【0109】

(ロ)前記演出実行手段は、前記複数回の図柄変動のうち、少なくとも2回以上の図柄変動において前記変化数が増加して行くように前記特定種の演出が伴う前記連続演出を実行する。

【0110】

(ハ)前記演出実行手段は、前記複数回の図柄変動のうち、少なくとも2回以上の図柄変動において前記変化数が減少して行くように前記特定種の演出が伴う前記連続演出を実行する。

10

【0111】

(ニ)前記連続実行判定手段の判定結果が否定の場合、1回の図柄変動において前記特定種の演出が伴う単独演出を実行するか否かを判定する単独実行判定手段をさらに備え、前記パターン決定手段は、前記単独実行判定手段の判定結果が肯定の場合、前記1回の図柄変動に伴う前記特定種の演出の演出パターンを前記複数種類の演出パターンの中から決定する。

【0112】

【発明の効果】

本発明によれば、連続演出の対象となる図柄組み合わせゲームに伴う特定種の演出の演出内容にも変化を与えつつ、連続演出を実行し、より一層興趣の向上を図ることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【図1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】表示装置を示す正面図。

【図3】パチンコ遊技機の制御構成を示すブロック図。

【図4】(a)~(c)は、大当り演出用、リーチありのはずれ演出用、リーチなしのはずれ演出用の変動パターン振分テーブルを説明する説明図。

【図5】変動パターンに対応する演出内容を説明する説明図。

【図6】(a)~(c)は、連続演出時の大当り演出用、はずれ演出用の変動パターン振分テーブルを説明する説明図。

30

【図7】入力処理を説明するフローチャート。

【図8】連続演出判定処理を説明するフローチャート。

【図9】演出決定処理を説明するフローチャート。

【図10】連続演出を実行する場合の変動パターンを決定する処理を説明するフローチャート。

【図11】連続演出を実行しない場合の変動パターンを決定する処理を説明するフローチャート。

【図12】(a)~(d)は、連続演出が実行される態様を示す説明図。

【図13】(a)~(c)は、大当り演出用、リーチありのはずれ演出用、リーチなしのはずれ演出用の予告パターン振分テーブルを説明する説明図。

40

【図14】予告パターンに対応する演出内容を説明する説明図。

【図15】(a)~(c)は、連続演出時の予告パターン振分テーブルを説明する説明図。

【図16】第2の実施形態の演出決定処理を説明するフローチャート。

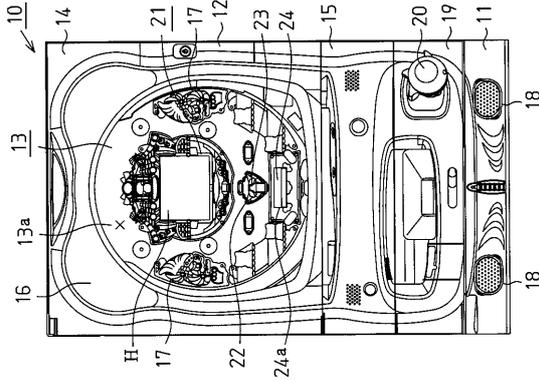
【図17】(a)~(d)は、連続演出が実行される態様を示す説明図。

【符号の説明】

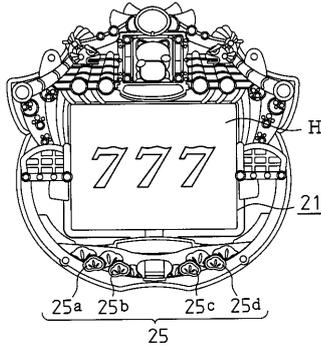
H...可変表示器(演出実行手段)、10...パチンコ遊技機(遊技機)、26a...メインCPU(連続実行判定手段、回数決定手段、パターン決定手段)、26c...RAM(保留球数記憶手段)。

50

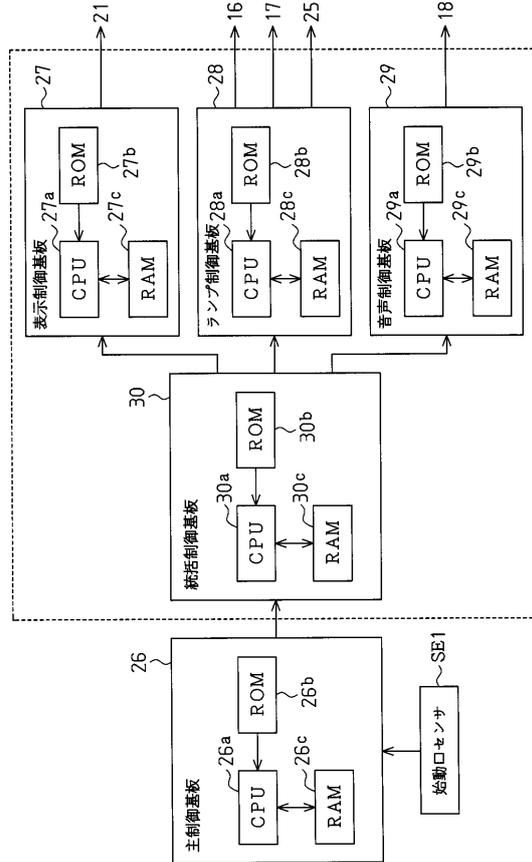
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

(a) 変動パターン振分テーブルL1 (大当り演出用)

変動パターン	変動パターン振分乱数
P1	0~2
P2	3~12
P3	13~35
P4	36~49

(b) 変動パターン振分テーブルL2 (リーチありのはずれ演出用)

変動パターン	変動パターン振分乱数
P5	0~25
P6	26~45
P7	46~48
P8	49

(c) 変動パターン振分テーブルL3 (リーチなしのはずれ演出用)

変動パターン	変動パターン振分乱数
P9	0~49

【図5】

変動パターンに対応する演出内容

変動パターン	演出内容
P1	NR
P2	NR→SP1
P3	NR→SP1→SP2
P4	NR→SP1→SP2→SP3
P5	NR
P6	NR→SP1
P7	NR→SP1→SP2
P8	NR→SP1→SP2→SP3
P9	通常変動

【図6】

(a) 予告回数「4」の場合

実行回数	変動パターン
4	P1
3	P2
2	P3
1	P4

実行回数	変動パターン
4	P5
3	P6
2	P7
1	P8

(b) 予告回数「3」の場合

実行回数	変動パターン
3	P1
2	P2
1	P3

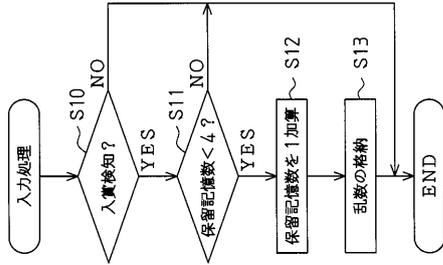
実行回数	変動パターン
3	P5
2	P6
1	P7

(c) 予告回数「2」の場合

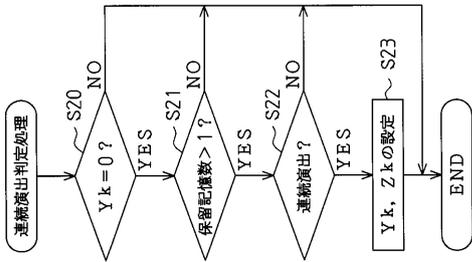
実行回数	変動パターン
2	P1
1	P2

実行回数	変動パターン
2	P5
1	P6

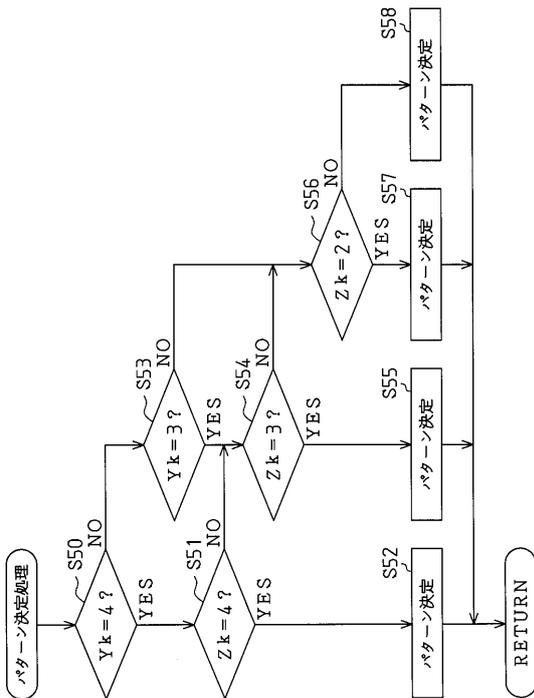
【 図 7 】



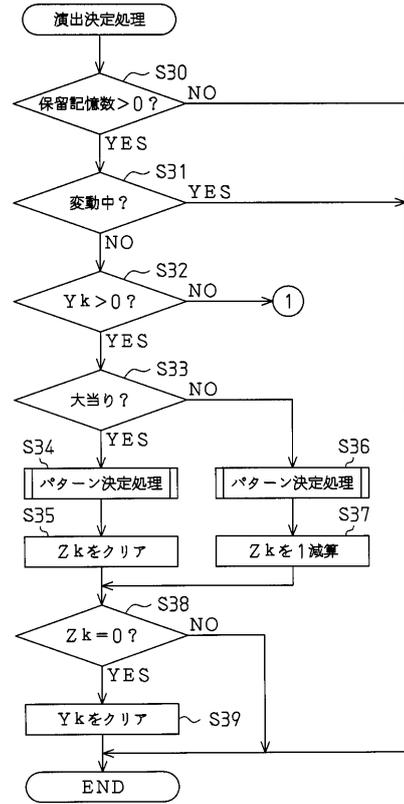
【 図 8 】



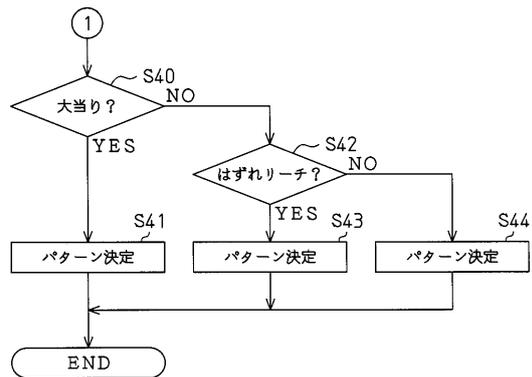
【 図 10 】



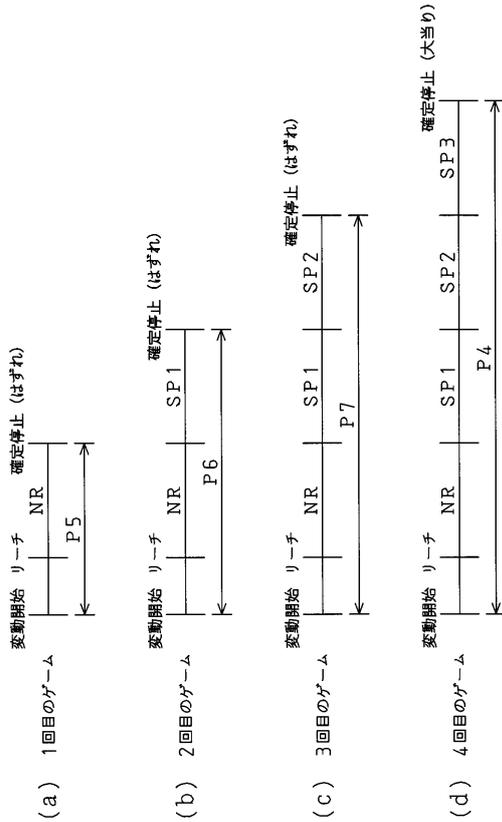
【 図 9 】



【 図 11 】



【 図 1 2 】



【 図 1 3 】

(a) 予告パターン振分テーブルYL1 (大当たり演出用)

予告パターン	予告パターン振分乱数
Y1	0~5
Y2	6~11
Y3	12~17
Y4	18~23
Y5	24~34

(b) 予告パターン振分テーブルYL2 (リーチありのはずれ演出用)

予告パターン	予告パターン振分乱数
Y1	0~9
Y2	10~19
Y3	20~28
Y4	29~32
Y5	33, 34

(c) 予告パターン振分テーブルYL3 (リーチなしのはずれ演出用)

予告パターン	予告パターン振分乱数
Y1	0~28
Y2	29~34

【 図 1 4 】

予告パターンに対応する演出内容

予告パターン	演出内容
Y1	予告なし
Y2	キャラA
Y3	キャラA→キャラB
Y4	キャラA→キャラB→キャラC
Y5	キャラA→キャラB→キャラC→キャラD

【 図 1 5 】

(a) 予告回数「4」の場合

連続演出時の予告パターン振分テーブルYL4

実行回数	予告パターン
4	Y2
3	Y3
2	Y4
1	Y5

(b) 予告回数「3」の場合

連続演出時の予告パターン振分テーブルYL5

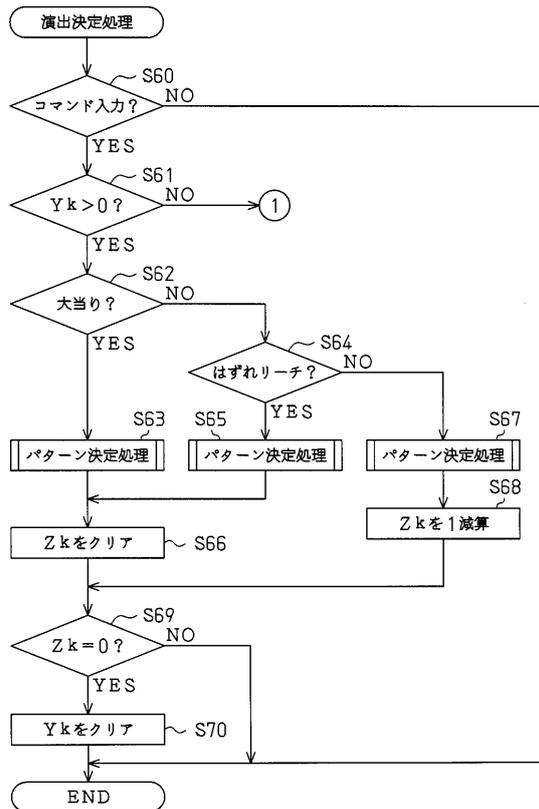
実行回数	予告パターン
3	Y2
2	Y3
1	Y4

(c) 予告回数「2」の場合

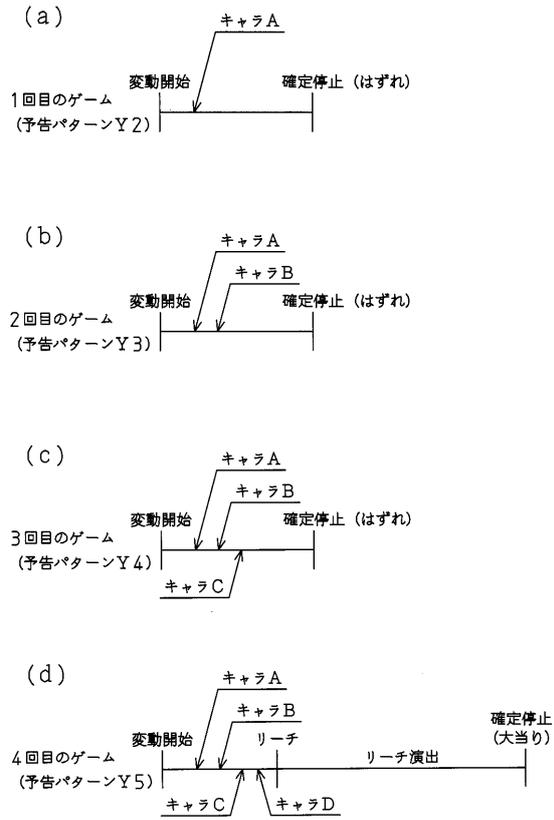
連続演出時の予告パターン振分テーブルYL6

実行回数	予告パターン
2	Y2
1	Y3

【 図 1 6 】



【 図 1 7 】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2002-052194(JP,A)
特開平07-222849(JP,A)
特開2003-126426(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02