

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5719703号
(P5719703)

(45) 発行日 平成27年5月20日(2015.5.20)

(24) 登録日 平成27年3月27日(2015.3.27)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 71 頁)

(21) 出願番号	特願2011-144811 (P2011-144811)	(73) 特許権者	000135210 株式会社ニューギン
(22) 出願日	平成23年6月29日(2011.6.29)		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2013-9862 (P2013-9862A)	(74) 代理人	100068755 弁理士 恩田 博宣
(43) 公開日	平成25年1月17日(2013.1.17)	(74) 代理人	100105957 弁理士 恩田 誠
審査請求日	平成25年7月18日(2013.7.18)	(72) 発明者	中村 健 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
		(72) 発明者	金川 勉 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動入賞口へ遊技球が入賞したことを契機に、複数種類の図柄を変動させる図柄変動ゲームを実行する演出表示手段を備え、前記図柄変動ゲームで予め決められた大当りの図柄組み合わせが表示された場合には該図柄変動ゲームの終了後に遊技球の入球が許容される特別入賞手段を開放する大当り遊技が付与される遊技機において、

前記図柄変動ゲームの開始時に、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を実行する大当り判定手段と、

前記大当り判定手段の判定結果に基づき、図柄変動ゲームの結果として表示する第1図柄～第9図柄の各図柄の種類を決定する図柄決定手段と、

図柄変動ゲームを実行させ、前記図柄決定手段が決定した図柄を表示させるように前記演出表示手段を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出表示手段は、第1図柄～第9図柄を表示する際、第9図柄を中心として表示領域を8つの領域に分割し、各表示領域にそれぞれ第1図柄～第8図柄を1つずつ配置して表示するように構成されており、

図柄変動ゲーム開始後、図柄を複数回に分けて所定の表示順序で停止表示させ、

前記図柄決定手段は、

前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合であって、通常の大当りの図柄組み合わせを表示させることを決定した場合、第9図柄を含む3つの図柄からなる複数の有効ラインのうち少なくとも1つの有効ライン上に、全ての図柄が同一種類となる大当りの図柄組み

10

20

合わせを表示させ、残りの有効ライン上に第9図柄以外の2つの図柄が同一種類となるはずれリーチの図柄組み合わせ又は第9図柄以外の2つの図柄が異なる種類となるはずれの図柄組み合わせを表示させるように、第1図柄～第9図柄の各図柄の種類を決定する一方、

前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合であって、特別な大当たりの図柄組み合わせを表示させることを決定した場合、第1図柄～第9図柄にそれぞれ異なる種類の図柄を表示させることを決定するようになっており、

前記演出表示手段は、第1図柄～第9図柄を変動表示させる際には、予め決められた変動順序で図柄を変動表示するように構成されており、

前記演出制御手段は、前記図柄決定手段が、特別な大当たりの図柄組み合わせを表示させることを決定した場合、第1図柄～第9図柄を表示させる際、変動順序に従って、第1図柄～第9図柄に停止させる図柄を昇順若しくは降順で停止表示させることを特徴とする遊技機。

10

【請求項2】

前記演出制御手段は、前記図柄決定手段が、前記通常の大当たりの図柄組み合わせを表示させることを決定した場合、第1図柄～第9図柄を表示する際、所定の表示順序で図柄を停止表示させる通常停止パターンに従って図柄を停止表示させる一方で、

前記図柄決定手段が、特別な大当たりの図柄組み合わせを表示させることを決定した場合、第1図柄～第9図柄を表示する際、前記通常停止パターンとは異なる特別停止パターンに従って図柄を停止表示させることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

20

【請求項3】

前記演出制御手段は、第1図柄～第9図柄を表示する際、第9図柄を中心とし、該第9図柄の周囲を囲うように第1図柄～第8図柄を配置して表示するようになっており、

前記特別停止パターンは、第1図柄から時計回り若しくは反時計回りに1つずつ図柄を停止表示させるパターンであることを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数種類の図柄を表示可能な演出表示手段を備え、前記演出表示手段に表示された図柄の組み合わせに関連して遊技が行われる遊技機に関するものである。

30

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の一つであるパチンコ機では、複数種類の図柄を変動（可変）させて複数列（例えば、3列）の図柄により図柄組み合わせゲームが行われている。そして、該図柄組み合わせゲームにおいて、特定列の図柄（2列）が同一図柄からなるリーチの図柄組み合わせが形成された場合にはリーチ演出が行われると共に、全列の図柄が同一図柄からなる大当たりの図柄組み合わせが形成された場合には大当たり状態が生起されるようになっている。

【0003】

ところで、可視表示部に3個（3列）の図柄を横並び形態で表示して図柄組み合わせゲームを行うパチンコ機では、リーチの図柄組み合わせが形成された場合、それ以降、遊技者は、リーチ演出中、中図柄が左右の両図柄と同一図柄で表示されるか否かに着目することになる。しかしながら、このようなパチンコ機では、通常、リーチの図柄組み合わせが1種類であるため、遊技者には、左右の両図柄によって形成される一つのリーチ状態（リーチチャンス）が付与されるだけであり、遊技者の期待感を十分に盛り上げていたとは言い難かった。

40

【0004】

そのため、近時のパチンコ機の中には、可視表示部に9つの図柄表示領域を3行×3列のマトリクス状に配列し、各列毎に図柄を変動させて、該各図柄表示領域に図柄を表示させるものがある（特許文献1）。このパチンコ機によれば、9つの図柄表示領域を用いて

50

横方向又は斜め方向にリーチの図柄組み合わせが形成され、遊技者に、複数のリーチ状態が付与される可能性がある。これにより、遊技の興趣を向上させると共に、遊技者の期待感を盛り上げていた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開平5-237232号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、特許文献1の遊技機では、いつでも同じ順番で図柄列（図柄）が停止表示されていた。このため、遊技者は、図柄がどのように止まるかについて注目せず、停止される図柄組み合わせの態様に注目していた。このため、最初の1列目の図柄列が停止表示される際から図柄がどのように停止するかについて注目させることができず、遊技の興趣を十分に向上させることができなかった。

【0007】

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、図柄がどのように停止するかについて注目させることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記目的を達成するために、請求項1に記載の発明は、始動入賞口へ遊技球が入賞したことを契機に、複数種類の図柄を変動させる図柄変動ゲームを実行する演出表示手段を備え、前記図柄変動ゲームで予め決められた大当りの図柄組み合わせが表示された場合には該図柄変動ゲームの終了後に遊技球の入球が許容される特別入賞手段を開放する大当り遊技が付与される遊技機において、前記図柄変動ゲームの開始時に、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を実行する大当り判定手段と、前記大当り判定手段の判定結果に基づき、図柄変動ゲームの結果として表示する第1図柄～第9図柄の各図柄の種類を決定する図柄決定手段と、図柄変動ゲームを実行させ、前記図柄決定手段が決定した図柄を表示させるように前記演出表示手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出表示手段は、第1図柄～第9図柄を表示する際、第9図柄を中心として表示領域を8つの領域に分割し、各表示領域にそれぞれ第1図柄～第8図柄を1つずつ配置して表示するように構成されており、図柄変動ゲーム開始後、図柄を複数回に分けて所定の表示順序で停止表示させ、前記図柄決定手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合であって、通常の大当りの図柄組み合わせを表示させることを決定した場合、第9図柄を含む3つの図柄からなる複数の有効ラインのうち少なくとも1つの有効ライン上に、全ての図柄が同一種類となる大当りの図柄組み合わせを表示させ、残りの有効ライン上に第9図柄以外の2つの図柄が同一種類となるはずれリーチの図柄組み合わせ又は第9図柄以外の2つの図柄が異なる種類となるはずれの図柄組み合わせを表示させるように、第1図柄～第9図柄の各図柄の種類を決定する一方、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合であって、特別な大当りの図柄組み合わせを表示させることを決定した場合、第1図柄～第9図柄にそれぞれ異なる種類の図柄を表示させるようになっており、前記演出表示手段は、第1図柄～第9図柄を変動表示させる際には、予め決められた変動順序で図柄を変動表示するように構成されており、前記演出制御手段は、前記図柄決定手段が、特別な大当りの図柄組み合わせを表示させることを決定した場合、第1図柄～第9図柄を表示させる際、変動順序に従って、第1図柄～第9図柄に停止させる図柄を昇順若しくは降順で停止表示させることを要旨とする。

【0010】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の発明において、前記演出制御手段は、前記図柄決定手段が、前記通常の大当りの図柄組み合わせを表示させることを決定した場合、

10

20

30

40

50

第1図柄～第9図柄を表示する際、所定の表示順序で図柄を停止表示させる通常停止パターンに従って図柄を停止表示させる一方で、前記図柄決定手段が、特別な大当りの図柄組み合わせを表示させることを決定した場合、第1図柄～第9図柄を表示する際、前記通常停止パターンとは異なる特別停止パターンに従って図柄を停止表示させることを要旨とする。

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の発明において、前記演出制御手段は、第1図柄～第9図柄を表示する際、第9図柄を中心とし、該第9図柄の周囲を囲うように第1図柄～第8図柄を配置して表示するようになっており、前記特別停止パターンは、第1図柄から時計回り若しくは反時計回りに1つずつ図柄を停止表示させるパターンであることを要旨とする。

10

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、図柄がどのように停止するかについて注目させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】遊技盤を示す正面図。

【図2】可変表示器を示す画面図。

【図3】可変表示器を示す画面図。

【図4】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図5】変動パターンの種類を説明する説明図。

20

【図6】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図7】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図8】大当り図柄決定処理を示すフローチャート。

【図9】表示パターンテーブルTB1を示す説明図。

【図10】表示パターンテーブルTB1を示す説明図。

【図11】表示パターンテーブルTB1を示す説明図。

【図12】変動パターンと基準パターンの対応関係を示す説明図。

【図13】マスクパターンと基準パターンの対応関係を示す説明図。

【図14】マスクパターンと基準パターンの対応関係を示す説明図。

【図15】マスクパターンと基準パターンの対応関係を示す説明図。

30

【図16】マスクパターンを示す説明図。

【図17】はずれリーチ図柄決定処理を示すフローチャート。

【図18】はずれ図柄決定処理を示すフローチャート。

【図19】表示パターンテーブルTB2を示す説明図。

【図20】表示パターンテーブルTB2を示す説明図。

【図21】(a)～(b)は、リーチライン数が増える際の演出態様を示す画面図。

【図22】(a)～(e)は、はずれとなる図柄変動ゲームにおける第1飾図～第8飾図の表示態様を示す画面図。

【図23】(a)～(h)は、ノーマルリーチ演出が実行されるときにおける第1飾図～第9飾図の表示態様を示す画面図。

40

【図24】(a)～(h)は、スーパーリーチ演出が実行されるときにおける第1飾図～第9飾図の表示態様を示す画面図。

【図25】(a)は、大当りの図柄組み合わせが表示されるときにおける第1飾図～第9飾図の表示態様を示す画面図であり、(b)～(e)は、図柄指定予告が実行されたときにおける第1飾図～第8飾図の表示態様を示す画面図。

【図26】(a)～(c)は、分割演出が実行されるときにおける表示態様を示す画面図。

【図27】分割演出が実行される変動パターンを示す説明図。

【図28】(a)～(g)は、ロックオン予告及び分割演出が実行されるときの演出態様を示す画面図。

50

【図29】ロックオン予告及び分割演出が実行される変動パターンを示す説明図。

【図30】連続予告演出が実行される変動パターンを示す説明図。

【図31】表示パターンテーブルTB3を示す説明図。

【図32】マスクパターンを示す説明図。

【図33】(a)～(h)は、連続予告演出中に特殊リーチ演出が実行されるときにおける第1飾図～第9飾図の表示態様を示す画面図。

【図34】(a)～(d)は、連続予告演出中に特殊リーチ演出が実行されるときにおける第1飾図～第9飾図の表示態様を示す画面図。

【図35】すべり演出が実行される変動パターンを示す説明図。

【図36】(a)～(g)は、すべり演出が実行されるときにおける第1飾図～第9飾図の表示態様を示す画面図。

10

【図37】カウントアップ予告が実行される変動パターンを示す説明図。

【図38】(a)～(h)は、カウントアップ予告が実行されるときにおける第1飾図～第9飾図の表示態様を示す画面図。

【図39】(a)～(c)は、カウントアップ予告が実行されるときにおける第1飾図～第9飾図の表示態様を示す画面図。

【発明を実施するための形態】

【0013】

(第一実施形態)

以下、本発明を遊技機的一种であるパチンコ遊技機(以下「パチンコ機」と示す)に具体化した第一実施形態を図1～図25に基づいて説明する。

20

【0014】

図1に示すように、パチンコ機の遊技盤13の遊技領域13aの右下方には、7セグメント型の特別図柄表示手段としての特図表示器H1が設けられている。また、遊技盤13の遊技領域13aには、液晶ディスプレイ型の演出表示手段としての可変表示器H2が配設されている。また、遊技盤13の遊技領域13aには、装飾部材としてのセンター役物20が設けられている。特図表示器H1では、複数種類の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。可変表示器H2では、特図表示器H1で行われる図柄変動ゲームに係わる表示演出が行われるようになっている。具体的には、可変表示器H2では、変動画像(又は画像表示)に基づく表示演出が行われるとともに、複数種類の図柄を複数箇所

30

で変動させて図柄組み合わせを表示する図柄変動ゲーム(以下、図柄組み合わせゲームと示す場合がある)が行われる。

【0015】

そして、図柄変動ゲームにおいて特図表示器H1では、複数種類の特別図柄(以下、「特図」と示す場合がある)を1列で変動させて特図を表示する。この特図は、大当たりか否かなどの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。一方、図柄変動ゲームに係わる表示演出において可変表示器H2では、複数種類の飾り図柄(以下、「飾り図柄」と示す場合がある)を複数の表示領域にて(本実施形態では9箇所の表示領域)で変動させて各表示領域毎に飾り図柄を表示する。この飾り図柄は、表示演出を多様化するために用いられる演出用の図柄である。

40

【0016】

そして、可変表示器H2の表示領域には、図2に示すように、予め9つの図柄表示領域HP1～HP9が決められており、図柄変動ゲームにおいて各飾り図柄は、当該図柄表示領域HP1～HP9にそれぞれ表示されるようになっている。これら9つの図柄表示領域HP1～HP9は、図柄表示領域HP9を中心として、可変表示器H2の表示領域が略8等分されている。すなわち、略45度ずつ図柄表示領域が異なるようになっている。具体的には、可変表示器H2の左側上方に図柄表示領域HP1が配置され、図柄表示領域HP1から反時計回りに図柄表示領域HP2(左側上方) 図柄表示領域HP3(左側下方) 図柄表示領域HP4(左側下方) 図柄表示領域HP8(右側下方) 図柄表示領域HP7(右側下方) 図柄表示領域HP6(右側上方) 図柄表示領域HP5(右側上方)と配

50

置されている。そして、各図柄表示領域 H P 1 ~ H P 9 には、飾図がそれぞれ表示されるようになっていいる。なお、説明の都合上、図柄表示領域 H P 1 に表示される飾図を第 1 飾図 (第 1 図柄) とし、図柄表示領域 H P 2 に表示される飾図を第 2 飾図 (第 2 図柄) とし、図柄表示領域 H P 3 に表示される飾図を第 3 飾図 (第 3 図柄) と示す。同様に、図柄表示領域 H P 4 に表示される飾図を第 4 飾図 (第 4 図柄) とし、図柄表示領域 H P 5 に表示される飾図を第 5 飾図 (第 8 図柄) とし、図柄表示領域 H P 6 に表示される飾図を第 6 飾図 (第 7 図柄) と示す。同様に、図柄表示領域 H P 7 に表示される飾図を第 7 飾図 (第 6 図柄) とし、図柄表示領域 H P 8 に表示される飾図を第 8 飾図 (第 5 図柄) とし、図柄表示領域 H P 9 に表示される飾図を第 9 飾図 (第 9 図柄) と示す。

【 0 0 1 7 】

そして、特図表示器 H 1 では、図柄変動ゲームの開始により同時に図柄の変動表示が開始され、該ゲームの終了と同時に特図が確定停止表示される。また、可変表示器 H 2 では、図柄変動ゲームの開始により同時に飾図の変動表示が開始され、該ゲーム終了前に飾図がゆれ変動状態で一旦停止表示され、該ゲームの終了と同時に飾図が確定停止表示される。「変動表示」とは、図柄を表示する表示器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り、「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。なお、特図表示器 H 1 と可変表示器 H 2 では、同時に図柄変動ゲームと図柄変動ゲームに係わる表示演出が開始され、同時に終了する (すなわち、同時に特図と飾図が確定停止表示される)。

【 0 0 1 8 】

本実施形態において特図表示器 H 1 には、複数種類の特図の中から、大当たり抽選 (大当たり判定) 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図柄変動ゲームの終了によって個別に確定停止表示される。特図は、大当たりを認識し得る図柄となる大当たり図柄 (大当たり表示結果に相当する) と、はずれを認識し得る図柄となるはずれ図柄とに分類される。なお、大当たり図柄が表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与される。本実施形態の大当たり遊技については後で詳細に説明する。

【 0 0 1 9 】

また、本実施形態において可変表示器 H 2 の図柄変動ゲームでは、各図柄表示領域 H P 1 ~ H P 9 毎に [1]、[2]、[3]、[4]、[5]、[6]、[7]、[8]、[9] の 9 種類の数字図柄と、9 個の空白図柄 (本実施形態では、「 (星印) 」で示す) とが飾図として表示されるようになっていいる。そして、本実施形態において可変表示器 H 2 は、特図表示器 H 1 に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図に比較して遥かに大きく表示されるようになっていいる。このため、遊技者は、可変表示器 H 2 に停止表示され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。

【 0 0 2 0 】

可変表示器 H 2 で図柄変動ゲームが開始すると、飾図は、図柄表示領域 H P 1 ~ H P 8 において、第 1 飾図から第 8 飾図までが予め定められた変動順序で次の図柄の種類に変動表示されるようになっていいる。具体的には、... 9 1 2 3 4
5 6 7 8 9 1 ... というように数字図柄と空白図柄とが交互に変動するとともに、数字図柄では 1 から順番に数字が大きくなっていき、9 となった場合には、1 に戻るような順番で表示されるようになっていいる。また、本実施形態において、各表示領域において表示される 9 個の空白図柄は内部的には番号が決められており、すべて識別可能となっている。なお、本実施形態において、9 と 1 の間に存在する空白図柄を説明の都合上空白図柄 [0 . 5] と示す。同様に、1 と 2 の間に存在する空白図柄を説明の都合上空白図柄 [1 . 5] と示す。2 と 3 の間に存在する空白図柄を説明の都合上空白図柄 [2 . 5] と示す。3 と 4 の間に存在する空白図柄を説明の都合上空白図柄 [3 . 5] と示す。4 と 5 の間に存在する空白図柄を説明の都合上空白図柄 [4 . 5] と示す。5 と 6 の間に存在する空白図柄を説明の都合上空白図柄 [5 . 5] と示す。6 と 7 の間に存在する空白図

10

20

30

40

50

柄を説明の都合上ブランク図柄 [6 . 5] と示す。7 と 8 の間に存在するブランク図柄を説明の都合上ブランク図柄 [7 . 5] と示す。8 と 9 の間に存在するブランク図柄を説明の都合上ブランク図柄 [8 . 5] と示す。

【 0 0 2 1 】

そして、本実施形態の第 9 飾図は、図柄変動ゲーム開始時において表示されないようになっており、所定のタイミング（本実施形態では、リーチ演出開始時）において図柄表示領域 H P 9 に変動表示されるようになってきている。また、第 9 飾図には、第 1 飾図～第 8 飾図と同様に、予め定められた変動順序で次の図柄の種類に変動表示されるようになってい

具体的には、... 9 1 2 3 4 5 6 7
8 9 1 ... というように数字図柄とブランク図柄とが交互に変動するととも

に、数字図柄では 1 から順番に数字が大きくなっていき、9 となった場合には、1 に戻るような順番で表示されるようになってきている。

10

【 0 0 2 2 】

そして、図 3 に示すように、通常時において、第 1 飾図と、第 4 飾図と、第 9 飾図とにより、1 本の有効ライン L 1 が上下方向へ直線的に延びるように形成され、この有効ラインに表示された 3 つの図柄の図柄組み合わせが図柄変動ゲームの表示結果として有効とされる。なお、説明の都合上、以下では、有効ライン L 1 に表示される図柄組み合わせを例えば [1 2 3] のように示す場合がある。この場合、左側の図柄が第 1 飾図を表し、右側の図柄が第 4 飾図を表し、中央の図柄が第 9 飾図を表している。また、通常時において、第 1 飾図と、第 8 飾図と、第 9 飾図とにより、1 本の有効ライン L 2 が左上がりの斜め方向（又は右下がりの斜め方向）へ直線的に延びるように形成され、この有効ラインに表示された 3 つの図柄の図柄組み合わせが図柄変動ゲームの表示結果として有効とされる。なお、説明の都合上、以下では、有効ライン L 2 に表示される図柄組み合わせを例えば [1 2 3] のように示す場合がある。この場合、左側の図柄が第 1 飾図を表し、右側の図柄が第 8 飾図を表し、中央の図柄が第 9 飾図を表している。

20

【 0 0 2 3 】

また、通常時において、第 2 飾図と、第 7 飾図と、第 9 飾図とにより、1 本の有効ライン L 3 が左上がりの斜め方向（又は右下がりの斜め方向）へ直線的に延びるように形成され、この有効ラインに表示された 3 つの図柄の図柄組み合わせが図柄変動ゲームの表示結果として有効とされる。なお、説明の都合上、以下では、有効ライン L 3 に表示される図柄組み合わせを例えば [1 2 3] のように示す場合がある。この場合、左側の図柄が第 2 飾図を表し、右側の図柄が第 7 飾図を表し、中央の図柄が第 9 飾図を表している。また、通常時において、第 2 飾図と、第 6 飾図と、第 9 飾図とにより、1 本の有効ライン L 4 が左右方向に直線的に延びるように形成され、この有効ラインに表示された 3 つの図柄の図柄組み合わせが図柄変動ゲームの表示結果として有効とされる。なお、説明の都合上、以下では、有効ライン L 4 に表示される図柄組み合わせを例えば [1 2 3] のように示す場合がある。この場合、左側の図柄が第 2 飾図を表し、右側の図柄が第 6 飾図を表し、中央の図柄が第 9 飾図を表している。

30

【 0 0 2 4 】

また、通常時において、第 3 飾図と、第 7 飾図と、第 9 飾図とにより、1 本の有効ライン L 5 が左右方向へ直線的に延びるように形成され、この有効ラインに表示された 3 つの図柄の図柄組み合わせが図柄変動ゲームの表示結果として有効とされる。なお、説明の都合上、以下では、有効ライン L 5 に表示される図柄組み合わせを例えば [1 2 3] のように示す場合がある。この場合、左側の図柄が第 3 飾図を表し、右側の図柄が第 7 飾図を表し、中央の図柄が第 9 飾図を表している。また、通常時において、第 3 飾図と、第 6 飾図と、第 9 飾図とにより、1 本の有効ライン L 6 が右上がりの斜め方向（又は左下がりの斜め方向）へ直線的に延びるように形成され、この有効ラインに表示された 3 つの図柄の図柄組み合わせが図柄変動ゲームの表示結果として有効とされる。なお、説明の都合上、以下では、有効ライン L 6 に表示される図柄組み合わせを例えば [1 2 3] のように示す場合がある。この場合、左側の図柄が第 3 飾図を表し、右側の図柄が第 6 飾図を表し、中央

40

50

の図柄が第9飾図を表している。

【0025】

また、通常時において、第4飾図と、第5飾図と、第9飾図とにより、1本の有効ラインL7が右上がりの斜め方向（又は左下がりの斜め方向）へ直線的に伸びるように形成され、この有効ラインに表示された3つの図柄の図柄組み合わせが図柄変動ゲームの表示結果として有効とされる。なお、説明の都合上、以下では、有効ラインL7に表示される図柄組み合わせを例えば[123]のように示す場合がある。この場合、左側の図柄が第4飾図を表し、右側の図柄が第5飾図を表し、中央の図柄が第9飾図を表している。また、通常時において、第8飾図と、第5飾図と、第9飾図とにより、1本の有効ラインL8が上下方向へ直線的に伸びるように形成され、この有効ラインに表示された3つの図柄の図柄組み合わせが図柄変動ゲームの表示結果として有効とされる。なお、説明の都合上、以下では、有効ラインL8に表示される図柄組み合わせを例えば[123]のように示す場合がある。この場合、左側の図柄が第8飾図を表し、右側の図柄が第5飾図を表し、中央の図柄が第9飾図を表している。この構成により、本実施形態のパチンコ機10は、8本の有効ラインを形成し得る可変表示器H2を備えている。なお、本実施形態では、第1飾図～第8飾図の各図柄の種類を[12345678]と示す場合がある。この場合において、数字「1」に該当する箇所には第1飾図が示され、数字「2」に該当する箇所には第2飾図が示され、数字「3」に該当する箇所には第3飾図が示され、数字「4」に該当する箇所には第4飾図が示される。同様に、数字「5」に該当する箇所には第5飾図が示され、数字「6」に該当する箇所には第6飾図が示され、数字「7」に該当する箇所には第7飾図が示され、数字「8」に該当する箇所には第8飾図が示される。また、本実施形態では、第1飾図～第9飾図の各図柄の種類を[123456789]と示す場合がある。この場合において、数字「9」に該当する箇所には第9飾図が示される。

【0026】

そして、本実施形態では、通常時において、有効ライン上のいずれかに同一種類の飾図で形成した図柄組み合わせを、内部抽選で大当りを決定した場合に可変表示器H2に確定的に停止表示させる飾図による大当りの図柄組み合わせ（大当り表示結果）としている。例えば、飾図による大当りの図柄組み合わせは、[111]や[777]などである。一方、本実施形態では、有効ライン上に表示された3列の飾図を同一種類とせず形成した図柄組み合わせ又は前記ブランク図柄を含んで構成される図柄組み合わせを、内部抽選でいずれかを決定した場合に可変表示器H2に確定的に停止表示させる飾図によるはずれの図柄組み合わせ（はずれ表示結果）としている。3列の飾図が同一種類とならない場合には、3列の飾図の全てが異なる場合や2列の飾図が同一種類で1列の飾図の種類が異なる場合が含まれる。例えば、飾図のはずれの図柄組み合わせは、[123]、[115]、[767]や[89]などである。また、ブランク図柄のみからなる図柄組み合わせ（すなわち[]）も、はずれの図柄組み合わせとなっており、有効ライン上に同一のブランク図柄が揃っても図柄変動ゲームは大当りとならない。また、本実施形態では、いずれかの有効ラインL1～L8上に、第9飾図以外の飾図が同一種類の数字図柄で形成した図柄組み合わせを表示させた場合には、その図柄組み合わせからリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、有効ラインL1～L8において、特定の飾図（本実施形態では第1飾図～第8飾図）が同一種類となって停止表示され、かつ前記第1飾図～第8飾図以外の飾図（本実施形態では第9飾図）が変動表示（又は消去）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図によるリーチの図柄組み合わせとなる。例えば、飾図によるリーチの図柄組み合わせは、[1 1]、[6 6]などである。なお、「」は、飾図の変動中、または消去中であることを示している。なお、ブランク図柄を含む場合には、リーチの図柄組み合わせとならないようになっている。また、本実施形態では、有効ラインL1～L8において、同一種類の数字図柄となる特定の飾図（本実施形態では第1飾図～第8飾図）が、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄と示す。

【0027】

そして、本実施形態において、可変表示器H2では、図柄変動ゲームが開始すると、図

10

20

30

40

50

柄表示領域 H P 1 ~ H P 8 において飾図が予め決められた変動順序に従って変動表示されるようになっていて、一方、図柄表示領域 H P 9 では、飾図が表示されないようになっていて、そして、図柄変動ゲームが開始すると（飾図が変動を開始すると）、第 1 飾図 ~ 第 2 飾図が最初に一旦停止表示され、次に第 3 飾図及び第 4 飾図が一旦停止表示される。そして、次に第 5 飾図及び第 6 飾図が一旦停止表示され、その後、第 7 飾図及び第 8 飾図が一旦停止表示される。第 1 飾図 ~ 第 8 飾図までの飾図（第 9 飾図以外の飾図）が一旦停止表示されたとき、いずれかの有効ライン L 1 ~ L 8 上にリーチの図柄組み合わせが表示されなかった場合、そのまま第 9 飾図が表示されることなく、第 1 飾図 ~ 第 8 飾図までの飾図が確定停止表示され、図柄変動ゲームが終了するようになっていて、一方、第 1 飾図 ~ 第 8 飾図までの飾図（第 9 飾図以外の飾図）が一旦停止表示されたとき、いずれかの有効ライン上にリーチの図柄組み合わせが表示された場合、図柄表示領域 H P 9 において、第 9 飾図が変動表示されるようになっていて、そして、リーチ演出が実行されて、最後に第 9 飾図が一旦停止表示される。

10

【 0 0 2 8 】

なお、本実施形態では、有効ライン L 1 上と有効ライン L 7 上、又は有効ライン L 1 上と有効ライン L 2 上に、同時にリーチ状態が表示されることなく、有効ライン L 2 上と有効ライン L 8 上、又は有効ライン L 7 上と有効ライン L 8 上に、同時にリーチ状態が表示されることもない。その一方で、有効ライン L 1 上と有効ライン L 8 上に、同時にリーチ状態が表示可能とされており、有効ライン L 2 上と有効ライン L 7 上に、同時にリーチ状態が表示可能とされている。同様に、本実施形態では、有効ライン L 3 上と有効ライン L 4 上、又は有効ライン L 3 と有効ライン L 5 上に、同時にリーチ状態が表示されることなく、有効ライン L 4 上と有効ライン L 6 上、又は有効ライン L 5 上と有効ライン L 6 上に、同時にリーチ状態が表示されることもない。その一方で、有効ライン L 3 上と有効ライン L 6 上に、同時にリーチ状態が表示可能とされており、有効ライン L 4 上と有効ライン L 5 上に、同時にリーチ状態が表示可能とされている。つまり、ある有効ライン上にリーチ状態が表示された場合、当該リーチ状態を構成する飾図は、当該有効ライン上においてのみ有効となり、他の有効ライン上にてリーチ状態を構成する飾図とはならない（1つの飾図が 2 以上の有効ライン上にてリーチ状態を構成する飾図とならない）ようになっていて、

20

【 0 0 2 9 】

また、可変表示器 H 2 には、特図表示器 H 1 の表示結果に応じた図柄組み合わせが表示されるようになっていて、より詳しくは、特図表示器 H 1 に表示される特図と、可変表示器 H 2 に表示される飾図による図柄組み合わせが対応されており、図柄変動ゲームが終了すると、特図と飾図による図柄組み合わせが対応して確定停止表示されるようになっていて、例えば、特図表示器 H 1 に大当り図柄が確定停止表示される場合には、原則としていずれかの有効ライン L 1 ~ L 8 に [2 2 2] や [4 4 4] などの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て、また、特図表示領域 H 1 にはずれ図柄が停止表示される場合には、すべての有効ライン L 1 ~ L 8 において [1 2 1] や [3 5] など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て、なお、特図に対する飾図の図柄組み合わせは一对一とは限らず、1つの特図に対して複数の飾図による図柄組み合わせの中から1つの飾図による図柄組み合わせが選択されるようになっていて、以上のように、本実施形態の可変表示器 H 2 では、特図表示器 H 1 における図柄変動ゲームに係わる表示演出（第 1 飾図 ~ 第 9 飾図を変動表示させて図柄の組み合わせを表示させる図柄変動ゲーム）が行われるようになっていて、

30

40

【 0 0 3 0 】

また、図 1 に示すように、センター役物 2 0 の下方には、遊技球が入球可能な始動入賞口 2 5 が配設されている。始動入賞口 2 5 の奥方には、入球した遊技球を検知する始動口センサ S E 1（図 4 に示す）が設けられている。始動入賞口 2 5 は、遊技球の入球を契機に、図柄変動ゲームの始動条件を付与し得る。なお、本実施形態の始動入賞口 2 5 は、遊技球の入球を契機に、3 球の賞球を払い出させるようになっていて、

50

【 0 0 3 1 】

また、図 1 に示すように、始動入賞口 2 5 の下方には、大入賞口ソレノイド S O L 1 (図 4 に示す) の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 2 8 を備えた特別入賞手段としての大入賞口装置 2 9 が配設されている。大入賞口装置 2 9 の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチ S E 2 が設けられている。そして、大当り遊技が生起されると、大入賞口扉 2 8 の開動作によって大入賞口装置 2 9 が開放されて遊技球が入球可能となるため、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。なお、本実施形態の大入賞口装置 2 9 は、遊技球の入球を契機に、1 5 球の賞球を払い出させるようになっている。

【 0 0 3 2 】

また、図 1 に示すように、センター役物 2 0 において左側下部には、保留表示器 R a が配設されている。保留表示器 R a は、始動入賞口 2 5 に入球し、始動保留球となって機内部 (R A M 3 0 c) で記憶された始動保留球の記憶数 (以下、「特図始動保留記憶数」と示す) を表示する表示器であり、保留表示器 R a の表示内容によって保留されている図柄変動ゲームの回数が報知される。

【 0 0 3 3 】

特図始動保留記憶数は、始動入賞口 2 5 へ遊技球が入球すると 1 加算 (+ 1) され、図柄変動ゲームが開始されることにより 1 減算 (- 1) される。そして、図柄変動ゲーム中に始動入賞口 2 5 へ遊技球が入球すると特図始動保留記憶数は更に加算 (+ 1) されて所定の上限度 (本実施形態では 4) まで累積される。そして、保留表示器 R a は、複数 (4 個) の発光手段で構成されている。例えば、1 個の発光手段が点灯している場合には 1 回の図柄変動ゲームが保留中であることを報知している。従って、遊技者は、保留表示器 R a の表示内容を見て、保留されている図柄変動ゲームの回数が減ったときには、現在図柄変動ゲームが実行されていることを認識することができる。

【 0 0 3 4 】

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 に規定する大当り遊技について、説明する。

大当り遊技は、図柄変動ゲームにて各表示器 H 1 ~ H 2 に大当り図柄 (及び大当りの図柄組み合わせ) が停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口装置 2 9 (の大入賞口扉 2 8) が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限 (本実施形態では 1 6 ラウンド) として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、大入賞口装置 2 9 の大入賞口扉 2 8 の開閉が所定回数行われるまでであり、1 回のラウンド遊技中に大入賞口装置 2 9 は、規定個数 (入球上限個数) 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、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

【 0 0 3 5 】

次に、パチンコ機の制御構成について図 4 に基づき説明する。

パチンコ機の機裏側には、パチンコ機全体を制御する主制御基板 3 0 が装着されている。主制御基板 3 0 は、パチンコ機 1 0 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遊技を制御するための各種の制御信号 (制御コマンド) を演算処理し、該制御信号 (制御コマンド) を出力する。また、機裏側には、演出制御基板 3 1 が装着されている。演出制御基板 3 1 は、主制御基板 3 0 が出力した制御信号 (制御コマンド) に基づき、可変表示器 H 2 の表示態様 (図柄、背景、文字などの表示画像など) など各種遊技演出を制御する。

【 0 0 3 6 】

以下、主制御基板 3 0、演出制御基板 3 1 について、その具体的な構成を説明する。

前記主制御基板 3 0 には、メイン C P U 3 0 a が備えられている。該メイン C P U 3 0 a には、R O M 3 0 b 及び R A M 3 0 c が接続されている。メイン C P U 3 0 a には、始動口センサ S E 1 と、カウントスイッチ S E 2 等が接続されている。また、メイン C P U

10

20

30

40

50

30aには、特図表示器H1と、保留表示器Raが接続されている。また、メインCPU30aには、大入賞口ソレノイドSOL1が接続されている。また、メインCPU30aは、各種制御プログラムを実行すると共に、当り判定用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値をRAM30cの設定領域に記憶(設定)して更新前の値を書き換えている。

【0037】

ROM30bには、パチンコ機10全体を制御するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄(特図及び飾図)が変動を開始(図柄変動ゲームが開始)してから図柄が停止表示(図柄変動ゲームが終了)される迄の間の遊技演出(表示演出)のベースとなるパターンを示すものである。すなわち、変動パターンは、特図が変動開始してから特図が確定停止表示されるまでの間の図柄変動ゲームの演出内容及び演出時間(変動時間)を特定することができる。

10

【0038】

変動パターンは、図5に示すように、大当り抽選に当選し、大当り遊技が付与される際に選択される大当り演出用の変動パターンP1~P22と、リーチを形成し、リーチ演出が行われた後に最終的にはずれとするはずれリーチ演出用の変動パターンP23~P29と、リーチを形成せずにはずれとするはずれ演出用の変動パターンP30とがある。

【0039】

なお、大当り演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。はずれリーチ演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。はずれ演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経ることなく最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。リーチ演出は、可変表示器H2の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが形成されてから、大当りの図柄組み合わせ、又ははずれの図柄組み合わせが導出される迄の間に行われる演出である。

20

【0040】

以下、各変動パターンP1~P30について詳しく説明する。

大当り演出用の変動パターンP1~P22に基づき図柄変動ゲームが行われた場合、可変表示器H2において、1又は複数の有効ラインにおいてリーチの図柄組み合わせが表示された後、リーチ演出が実行される。その後、特図表示器H1及び可変表示器H2において、夫々に大当りを認識できる大当り図柄及び大当りの図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。また、はずれリーチ演出用の変動パターンP23~P29に基づき図柄変動ゲームが行われると、可変表示器H2において、1又は複数の有効ラインにおいてリーチの図柄組み合わせが表示された後、リーチ演出が実行される。そして、その後、特図表示器H1及び可変表示器H2において、夫々にはずれ図柄及びはずれ(はずれリーチ)の図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。そして、はずれ演出用の変動パターンP30に基づき図柄変動ゲームが行われると、特図表示器H1及び可変表示器H2において、通常変動後、夫々にはずれ図柄及びはずれの図柄組み合わせが最終的に表示されるようになっている。

30

40

【0041】

なお、本実施形態では、リーチ演出の種類として、「ノーマルリーチ演出(NR)」と「スーパーリーチ演出(SR)」の2種類がある。ノーマルリーチ演出(NR)とは、可変表示器H2のいずれかの有効ラインL1~L8において、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後、残り1つの図柄(本実施形態では、第9飾図)を変動させて飾図を導出する演出内容のリーチ演出である。また、スーパーリーチ演出(SR)とは、リーチ演出の演出内容が2段階で構成されたものであり、ノーマルリーチ演出が実行されて、全列の図柄が一旦停止表示した後又は第9飾図が変動表示中、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で呼ばれる「リーチ」へ発展して飾図を導出する演出

50

内容のリーチ演出である。スーパーリーチ演出では、ノーマルリーチ演出から発展する内容となっている。

【0042】

また、本実施形態における大当り演出用の変動パターン及びはずれリーチ演出用の変動パターンには、ノーマルリーチ演出のみを実行するか、スーパーリーチ演出を実行するかが予め対応付けられている。なお、本実施形態では、図柄変動ゲームが大当りになる場合（大当り演出用の変動パターンを決定する場合）には、ノーマルリーチ演出のみが対応付けられた変動パターンよりも、スーパーリーチ演出が対応付けられた変動パターンを決定しやすいようになっている。一方、図柄変動ゲームがはずれになる場合（はずれリーチ演出用の変動パターンを決定する場合）には、スーパーリーチ演出が対応付けられた変動パターンよりも、ノーマルリーチ演出のみが対応付けられた変動パターンを決定しやすいようになっている。すなわち、本実施形態では、ノーマルリーチ演出のみが実行されるよりも、スーパーリーチ演出が実行された方が大当りへの期待感が高まるようになっている。

10

【0043】

そして、スーパーリーチ演出が実行されるときには、第1飾図～第8飾図のうち、リーチの図柄組み合わせのみが表示されるようになっている。その際、リーチの図柄組み合わせが分かり易くなるように、左右方向に直線状となるようにリーチの図柄組み合わせが表示されるようになっている。これにより、どのような種類の第9飾図が表示されることにより、大当りの図柄組み合わせとなるかが分かり易くなっている。

20

【0044】

なお、スーパーリーチ演出時において、リーチの図柄組み合わせの本数が増えるようになっている。具体的には、リーチライン数が5本であることを示す変動パターンP18～P22、P29に基づく図柄変動ゲームが実行された場合、第1飾図～第8飾図が一旦停止表示されたときに4本のリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。そして、その後、リーチ演出時において、表示された4本のリーチの図柄組み合わせに加えて、5本目のリーチの図柄組み合わせが表示されるようになっている。その際、本実施形態では、左列は降順、右列は昇順（左列は昇順、右列は降順でも良い）に整理されるようになっている。例えば、図21に示すように、有効ラインL1、L4、L5、L8にてリーチの図柄組み合わせが表示される場合（図21(a)）には、リーチ演出時に、表示されたリーチの図柄組み合わせに加えて、5本目のリーチの図柄組み合わせが表示されるようになっている（図21(b)）。これにより遊技者の期待感を向上させることができる。

30

【0045】

同様に、リーチライン数が4本であることを示す変動パターンP14～P17、P28に基づく図柄変動ゲームが実行された場合、第1飾図～第8飾図が一旦停止表示されたときに3本のリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。そして、その後、リーチ演出時において、表示された3本のリーチの図柄組み合わせに加えて、4本目のリーチの図柄組み合わせが表示されるようになっている。その際、本実施形態では、左列は降順、右列は昇順（左列は昇順、右列は降順でも良い）に整理されるようになっている。

【0046】

同様に、リーチライン数が3本であることを示す変動パターンP11～P13、P27に基づく図柄変動ゲームが実行された場合、第1飾図～第8飾図が一旦停止表示されたときに2本のリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。そして、その後、リーチ演出時において、表示された2本のリーチの図柄組み合わせに加えて、3本目のリーチの図柄組み合わせが表示されるようになっている。その際、本実施形態では、左列は降順、右列は昇順（左列は昇順、右列は降順でも良い）に整理されるようになっている。

40

【0047】

そして、本実施形態では、リーチ演出時のリーチライン数に応じて、大当り遊技が付与される割合（大当り信頼度又は大当り期待度）を異ならせている。より詳しく言えば、同じリーチ演出（遊技演出）が実行される場合、リーチライン数が少ないときよりリーチライン数が多いときの方が、大当り遊技が付与される割合が高くなるように設定されている

50

。これは、同じリーチ演出（遊技演出）が実行される場合、リーチライン数が少ないときよりリーチライン数が多いときの方が、大当たり遊技が付与される期待度（可能性）が高まることを示している。大当たり遊技が付与される割合は、各変動パターンを大当たり演出用とはずれリーチ演出用に振り分ける際の振り分け態様に応じて決定される。

【 0 0 4 8 】

即ち、同じリーチ演出（遊技演出）が実行される場合、リーチライン数が多いときに大当たり遊技が付与される割合を高くするためには、リーチライン数が増えるときの割合（大当たりの場合とはずれリーチの場合に出現する全体の割合）に対して、大当たりの場合にリーチライン数が増える割合を高める。それと共にはずれリーチの場合にリーチライン数が増える割合を低める（又はいずれか一方を行う）ように変動パターンを振り分ければよい。このように大当たり遊技が付与される割合を異ならせることにより、リーチの図柄組み合わせが表示され、リーチ演出が行われた場合には、リーチライン数に応じて遊技者が抱く大当たりへの期待感を変化させることができる。

10

【 0 0 4 9 】

また、本実施形態において、複数の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される場合、各有効ラインにてリーチの図柄組み合わせを構成する飾図の種類は、飾図の変動順序において（blank図柄を除いて）連続するようになっている。例えば、リーチライン数が3本である場合であって、そのうち1本のリーチラインにて[3 3]が表示される場合、他のリーチラインでは、[1 1] [2 2]、又は[2 2] [4 4]、又は[4 4] [5 5]が表示されるようになっている。また、複数の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される場合、スーパーリーチ演出時、変動順序に従って、リーチの図柄組み合わせが並べて表示されるようになっている。

20

【 0 0 5 0 】

そして、本実施形態の大当たり演出用の変動パターンP2～P22は、リーチ演出時、変動順序において何番目のリーチラインにおいて大当たりの図柄組み合わせを表示させるかを特定可能に構成されている。すなわち、複数の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される場合、リーチ演出時、大当たりの図柄組み合わせが表示される有効ラインとしての大当たりラインを特定することができるようになっている。例えば、リーチライン数が3本である場合であって、リーチラインに[1 1] [2 2] [3 3]が表示される場合に、変動順序にて2番目のリーチラインに大当たりの図柄組み合わせを表示させる（大当たりラインが2番目である）ことを特定する変動パターンP5が決定されたとき、大当たりの図柄組み合わせ[2 2 2]が表示されることとなる。一方、リーチライン数が3本である場合であって、リーチラインに[1 1] [2 2] [3 3]が表示される場合に、変動順序にて3番目のリーチラインに大当たりの図柄組み合わせを表示させる（大当たりラインが3番目である）ことを特定する変動パターンP6が決定されたとき、大当たりの図柄組み合わせ[3 3 3]が表示されることとなる。

30

【 0 0 5 1 】

また、ROM30bには、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当たりか否かの内部抽選で用いる判定値であり、大当たり判定用乱数の取り得る数値（0～1548までの全1549通りの整数）の中から定められている。また、RAM30cには、大当たり判定時に使用する大当たり判定用乱数が記憶されている。本実施形態において、大当たり判定用乱数は、始動入賞口25へ遊技球が入賞したことを契機に取得する。

40

【 0 0 5 2 】

また、RAM30cには、大当たり決定時に大当たり図柄となる特図の種類を決定する際に用いる特図振分乱数が記憶されている。各特図には、この特図振分乱数が所定個数ずつ振り分けられており、メインCPU30aは、大当たりの決定時（大当たり判定が肯定となった場合）、取得した特図振分乱数に基づき大当たり図柄を決定する。この特図振分乱数は、予め定められた数値範囲内の数値を取り得るように、メインCPU30aが所定の周期毎（4ms毎）に数値を1加算して更新するようになっている。そして、メインCPU30aは、更新後の値を特図振分乱数の値としてRAM30cに記憶し、既に記憶されている特

50

図振分乱数の値を書き換えることで特図振分乱数の値を順次更新するようになっている。本実施形態において、特図振分乱数は、始動入賞口25へ遊技球が入賞したことを契機に取得する。

【0053】

また、RAM30cには、大当たり判定がはずれた場合に、リーチ演出を実行させるか否かを判定する際に用いるリーチ判定用乱数が記憶されている。リーチ判定用乱数は、予め定められた数値範囲内（本実施形態では、0～240の全241通りの整数）の数値を取り得るように、メインCPU30aが所定の周期毎（4ms毎）に数値を1加算して更新するようになっている。そして、メインCPU30aは、更新後の値をリーチ判定用乱数の値としてRAM30cに記憶し、既に記憶されているリーチ判定用乱数の値を書き換えることでリーチ判定用乱数の値を順次更新するようになっている。本実施形態において、リーチ判定用乱数は、始動入賞口25へ遊技球が入賞したことを契機に取得するようになっている。

10

【0054】

また、ROM30bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、図柄変動ゲームがはずれとなる場合に、リーチ演出を実行させるか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（0～240までの全241通りの整数）の中から定められている。なお、リーチ判定値は、始動保留球の記憶数により、その数が異なっている。具体的には、特図始動保留記憶数が「0」「1」の場合、リーチ判定値は、0～35となっている。特図始動保留記憶数が「2」の場合、リーチ判定値は、0～17となっている。特図始動保留記憶数が「3」の場合、リーチ判定値は、0～3となっている。

20

【0055】

次に、図4に基づき演出制御基板31について説明する。

演出制御基板31には、サブCPU31aが備えられている。該サブCPU31aには、ROM31b及びRAM31cが接続されている。また、サブCPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値をRAM31cの設定領域に記憶（設定）して更新前の値を書き換えている。また、ROM31bには、各種の画像データ（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、RAM31c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。

30

【0056】

次に、メインCPU30aが、メイン制御プログラムに基づき所定周期（本実施形態では4ms）毎に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。最初に、特別図柄入力処理を図6に従って説明する。

【0057】

メインCPU30aは、始動入賞口25に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップS1）。すなわち、ステップS1においてメインCPU30aは、始動口センサSE1が遊技球を検知した時に出力する検知信号を入力したか否かを判定する。ステップS1の判定結果が否定の場合、メインCPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。ステップS1の判定結果が肯定の場合、メインCPU30aは、RAM30cに記憶されている特図始動保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する（ステップS2）。ステップS2の判定結果が否定（特図始動保留記憶数=4）の場合、メインCPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

40

【0058】

ステップS2の判定結果が肯定（特図始動保留記憶数<4）の場合、メインCPU30aは、特図始動保留記憶数を+1（1加算）し、特図始動保留記憶数を書き換える（ステップS3）。このとき、メインCPU30aは、1加算後の特図始動保留記憶数を表すように保留表示器Raの表示内容を変更させる。続いて、メインCPU30aは、当り判定用乱数の値と、リーチ判定用乱数の値と、特図振分乱数の値をRAM30cから読み出し

50

て取得し、該値を特図始動保留記憶数に対応付けられたRAM30cの所定の記憶領域に設定し(ステップS4)、特別図柄入力処理を終了する。

【0059】

次に、特別図柄開始処理について図7に基づき説明する。メインCPU30aは、特別図柄入力処理終了後、特別図柄開始処理を実行するようになっている。

メインCPU30aは、まず、図柄(特図及び飾図)が変動表示中であるか否か、及び大当たり遊技中であるか否か判定する(ステップS11)。ステップS11の判定結果が肯定の場合、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、ステップS11の判定結果が否定の場合、メインCPU30aは、特図始動保留記憶数を読み出し(ステップS12)、特図始動保留記憶数が「0」よりも大きいかが否か判定する(ステップS13)。ステップS13の判定結果が否定の場合(特図始動保留記憶数=0の場合)、特別図柄開始処理を終了する。

【0060】

一方、ステップS13の判定結果が肯定の場合(特図始動保留記憶数>0の場合)、メインCPU30aは、特図始動保留記憶数の数を「1」減算(-1)する(ステップS14)。そして、メインCPU30aは、当該特図始動保留記憶数に対応付けられてRAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数、リーチ判定用乱数及び特図振分乱数の各値を取得する(ステップS15)。

【0061】

より詳しくは、メインCPU30aは、最も早く記憶した特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を読み出す。また、メインCPU30aは、乱数を読み出した後、特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を特図始動保留記憶数「1」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、メインCPU30aは、特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を特図始動保留記憶数「2」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、メインCPU30aは、特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を特図始動保留記憶数「3」に対応付けられた記憶領域に記憶し、特図始動保留記憶数「4」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を消去する。また、メインCPU30aは、1減算後の特図始動保留記憶数を表すように保留表示器Raの表示内容を変更させる。

【0062】

次に、メインCPU30aは、取得した当り判定用乱数の値がROM30bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定(大当たり抽選)を行う(ステップS16)。ステップS16の判定結果が肯定の場合(大当たりの場合)、メインCPU30aは、大当たりの変動であることを示す大当たりフラグに[1]を設定する(ステップS17)。そして、メインCPU30aは、取得した特図振分乱数の値に基づき、特図による大当たり図柄の中から特図表示器H1にて確定停止表示される最終停止図柄を決定する(ステップS18)。その後、メインCPU30aは、大当たり演出用の変動パターンP1~P22の中から変動パターンを決定する(ステップS19)。

【0063】

変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、演出制御基板31(サブCPU31a)に対し、出力処理にて所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、図柄変動ゲームに関する各種処理を実行する(ステップS20)。具体的に言えば、メインCPU30aは、決定された変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する変動パターン指定コマンドを出力する。同時に、メインCPU30aは、特図を変動開始させるように特図表示器H1の表示内容を制御する。また、同時に、メインCPU30aは、図柄変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、メインCPU30aは、最終停止図柄を指定する特別図柄指定コマンドを出力する。そして、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定

10

20

30

40

50

した最終停止図柄を表示させるように特図表示器H1の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【0064】

一方、ステップS16の大当たり判定の判定結果が否定の場合（大当たりでない場合）、メインCPU30aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う（ステップS21）。本実施形態では、メインCPU30aは、ステップS21の処理時においてRAM30cから取得したリーチ判定用乱数が、リーチ判定値に一致するか否かにより当選判定を行う。なお、リーチ判定値は、ステップS21処理時における特図始動保留記憶数の値によって異なるようになっている。詳しく説明すると、特図始動保留記憶数が「0」「1」である場合には、メインCPU30aは、 $36/241$ の確率でリーチ判定を肯定判定する。同様に、メインCPU30aは、特図始動保留記憶数が「2」である場合には、 $18/241$ の確率でリーチ判定を肯定判定する。同様に、メインCPU30aは、特図始動保留記憶数が「3」である場合には、 $4/241$ の確率でリーチ判定を肯定判定する。このように、特図始動保留記憶数の数が多いほど、すなわち、保留されている図柄変動ゲームが多いほど、リーチ判定の当選確率が低くなる。このため、保留されている図柄変動ゲームが多いほど、保留されている図柄変動ゲームの消化が早くすることができる。その一方、特図始動保留記憶数の数が少ないほど、すなわち、保留されている図柄変動ゲームが少ないほど、リーチ判定の当選確率が高くなる。このため、特図始動保留記憶数の数が少ないときには、リーチ演出を実行させて変動時間を長くする確率を高くして、図柄変動ゲームが途切れないようにすることができる。なお、本実施形態では、リーチ演出が実行される場合には、されない場合と比較して、演出時間が長くなるように図柄変動ゲームの変動時間が設定されている。

【0065】

そして、ステップS21の判定結果が肯定の場合（リーチ演出を行う場合）、メインCPU30aは、はずれ図柄を特図表示器H1にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS22）。次に、メインCPU30aは、はずれリーチ演出用の変動パターンP23～P29の中から変動パターンを決定する（ステップS23）。そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、ステップS20の処理に移行し、演出制御基板31（サブCPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、図柄変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように特図表示器H1の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【0066】

一方、ステップS21の判定結果が否定の場合（リーチ演出を行わない場合）、メインCPU30aは、はずれ図柄を特図表示器H1にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS24）。次に、メインCPU30aは、はずれ演出用の変動パターンP30を変動パターンとして決定する（ステップS25）。

【0067】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、ステップS20の処理に移行し、演出制御基板31（サブCPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、図柄変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように特図表示器H1の表示内容を制

10

20

30

40

50

御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【0068】

そして、メインCPU30aは、大当りを決定した場合（大当りフラグに[1]が設定された場合）、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、最終停止図柄に基づき特定された種類の大当り遊技の制御を開始し、演出制御基板31（サブCPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。以下、大当り遊技が付与されるときに、メインCPU30aが実行する制御内容について説明する。

【0069】

メインCPU30aは、図柄変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力させるように設定するとともに、オープニング時間の計測を開始する。次に、メインCPU30aは、オープニング時間が経過すると、1ラウンド目のラウンド遊技を開始させるべく1ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力するとともに、ラウンド遊技時間の計測を開始し、さらに開放信号を出力する。これにより、パチンコ機では、1ラウンド目のラウンド遊技の開始に伴って大入賞口装置29の大入賞口扉28が開放される。そして、メインCPU30aは、1ラウンド目のラウンド遊技において終了条件が満たされると、閉鎖信号を出力する。これにより、パチンコ遊技機では、1ラウンド目のラウンド遊技の終了に伴って大入賞口装置29の大入賞口扉28が閉鎖される。

【0070】

1ラウンド目のラウンド遊技を終了させたメインCPU30aは、2ラウンド目のラウンド遊技を開始させるために、1ラウンド目と2ラウンド目の間に設定されるラウンド間インターバルのインターバル時間の経過後に、2ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力する。そして、メインCPU30aは、2ラウンド目のラウンド遊技で終了条件が満たされると、同様に2ラウンド目のラウンド遊技を終了する。以降同様に、メインCPU30aは、3ラウンド目～16ラウンド目のラウンド遊技を制御する。そして、メインCPU30aは、16ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、インターバル時間の経過後にエンディングコマンドを出力するとともに、エンディング時間の計測を開始する。そして、メインCPU30aは、エンディング時間の経過後、大当り遊技を終了させる。

【0071】

そして、本実施形態のメインCPU30aは、大当り判定を行う大当り判定手段となる。また、メインCPU30aが、当り判定用乱数を取得する乱数取得手段となる。また、メインCPU30aが、リーチ判定を行うリーチ判定手段となる。また、メインCPU30aが、変動パターンを決定する変動パターン決定手段となる。

【0072】

次に、演出制御基板31のサブCPU31aが演出制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。メインCPU30aから所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、サブCPU31aは、それに応じて各種処理を実行する。

【0073】

例えば、サブCPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン及び特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、可変表示器H2に停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせを決定するようになっている。

【0074】

また、サブCPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンに基づき、飾り図柄を変動表示させて図柄組み合わせゲームを開始させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。そして、サブCPU31aは、決定された第1飾図～第2飾図を変動パターンに基づき決められた最初の表示段階で一旦停止表示させ、決定された第3飾図～第4飾図を変動パターンに基づき決められた2段階目の表示段階で一旦停止表示させる。そして、サブCPU31aは、決定さ

10

20

30

40

50

れた第5飾図～第6飾図を変動パターンに基づき決められた3段階目の表示段階で一旦停止表示させ、決定された第7飾図～第8飾図を変動パターンに基づき決められた4段階目の表示段階で一旦停止表示させる。その後、サブCPU31aは、変動パターンによりリーチ演出の実行が指定されていない場合には、全図柄停止コマンドを入力すると、決定した第1飾図～第8飾図を可変表示器H2に確定停止表示させる。また、サブCPU31aは、変動パターンによりリーチ演出の実行が指定されている場合には、第9飾図を変動表示させると共に、変動パターンに基づき、リーチ演出等の遊技演出を実行させ、全図柄停止コマンドを入力すると、決定した第1飾図～第9飾図を可変表示器H2に確定停止表示させる。

【0075】

また、サブCPU31aは、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出を実行させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。また、サブCPU31aは、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンド演出を実行させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。また、サブCPU31aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出を実行させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。これにより、可変表示器H2では、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出がそれぞれ実行される。

【0076】

ここで、リーチ演出時又は図柄変動ゲーム終了時に、可変表示器H2に一旦停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせを決定するための処理について詳しく説明する。サブCPU31aは、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄が大当たり図柄の場合であって、指定された変動パターンが大当たり演出用の変動パターンP1～P22である場合、図8に示す大当たり図柄決定処理を実行する。この処理により、サブCPU31aは、リーチ演出時に一旦停止表示させる第1飾図～第8飾図の種類、及び図柄変動ゲーム終了時に可変表示器H2に確定停止表示させる飾り図柄の種類を決定する。

【0077】

具体的には、サブCPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドにより大当たり演出用の変動パターンP1～P22が指定された場合、まず、大当たりの図柄組み合わせ（より詳しくは大当たりの図柄組み合わせを構成する飾図の種類）を決定する（ステップS101）。具体的には、サブCPU31aは、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄が、大当たり図柄であった場合、大当たりの図柄組み合わせを構成する図柄の種類として、「1」～「9」の中からいずれか1種類を決定する。

【0078】

次に、サブCPU31aは、指定された変動パターンに基づき、リーチライン数及び大当たりラインを特定する（ステップS102）。そして、サブCPU31aは、図9～図11に示す表示パターンテーブルTB1を参照して、前記変動パターンにより特定されたリーチライン数以上のリーチライン数を有する表示パターンの中から、基準となる表示パターン（以下、基準パターン）を決定する（ステップS103）。前記表示パターンは、第1飾図～第8飾図の各図柄の種類を特定するためのものであり、前記表示パターンテーブルTB1は、変動パターンP1～P29毎に、基準パターンKP1～KP120が複数対応付けられている。具体的には、図12に示すように、リーチライン数が1本である場合には、基準パターンKP1～KP6、KP25～KP48、KP57～KP88、KP91～KP120の中から決定されるようになっている。また、リーチライン数が2本である場合には、リーチライン数が2本以上である基準パターンKP1～KP12、KP25～KP52、KP57～KP114の中から決定されるようになっている。また、リーチライン数が3本である場合には、リーチライン数が3本以上である基準パターンKP1～KP18、KP25～KP86の中から決定されるようになっている。また、リーチライン数が4本又は5本である場合には、リーチライン数が4本である基準パターンKP1～KP44の中から決定されるようになっている。基準パターンKP1～KP120は、複数あるリーチの図柄組み合わせを構成する飾図の種類のうち、変動順序が最後である基準

10

20

30

40

50

図柄としての飾図「1」からなるリーチの図柄組み合わせが表示される有効ラインを、基準ラインとして有している。なお、基準ラインは、図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に大当たりの図柄組み合わせを表示させるべき有効ラインである。

【0079】

すなわち、リーチライン数が4本である基準パターンKP1~KP44の場合、変動順序において飾図「1」よりも前の飾図「7」「8」「9」によりリーチの図柄組み合わせが構成される。同様に、リーチライン数が3本である基準パターンKP45~KP86の場合、変動順序において飾図「1」よりも前の飾図「8」「9」によりリーチの図柄組み合わせが構成される。同様に、リーチライン数が2本である基準パターンKP87~KP114の場合、変動順序において飾図「1」よりも前の飾図「9」によりリーチの図柄組み合わせが構成される。なお、基準パターンにおいて、リーチライン以外の有効ライン上には、はずれの図柄組み合わせが表示されるように飾図の種類が設定されている。例えば、図10に示すリーチライン数が3本である基準パターンKP45の場合、[19 18 9 8]となり、有効ラインL1、L4、L8にリーチの図柄組み合わせが表示される一方、それ以外の有効ラインL2、L3、L5~L7にははずれの図柄組み合わせが表示される。

【0080】

基準パターンKP1~KP120を決定した後、サブCPU31aは、変動パターンP1~P22により特定されたリーチライン数(スーパーリーチ演出が実行される場合には、増加前のリーチライン数)と、基準パターンKP1~KP120のリーチライン数を一致させるように、基準ライン以外のリーチラインにブランク図柄を設定する(ステップS104)。なお、サブCPU31aは、変動パターンP11~P13の場合には、増加前のリーチライン数「2」と、基準パターンKP1~KP120のリーチライン数を一致させるように、基準ライン以外のリーチラインにブランク図柄を設定する。また、変動パターンP14~P17の場合には、増加前のリーチライン数「3」と、基準パターンKP1~KP120のリーチライン数を一致させるように、基準ライン以外のリーチラインにブランク図柄を設定する。また、変動パターンP18~P22の場合には、増加前のリーチライン数「4」と、基準パターンKP1~KP120のリーチライン数を一致させるように、基準ライン以外のリーチラインにブランク図柄を設定する(ステップS104)。

【0081】

具体的には、サブCPU31aは、図13~図15に示すように、基準パターンKP1~KP120毎に決められたマスクパターンMP1~MP16を参照してブランク図柄とする飾図を決定する。マスクパターンMP1~MP16は、目標とする(一致させる)リーチライン数毎に1又は2パターンずつ設定されている。また、本実施形態において、マスクパターンMP1~MP16は、図16に示すように、第5飾図~第8飾図の中から予め決められた図柄の種類をブランク図柄とするように構成されている。また、本実施形態において、マスクパターンMP1~MP16は、基準パターンKP1~KP120において複数あるリーチの図柄組み合わせを構成する飾図の種類のうち、変動順序が早いものから順番(基準ラインを除く)にリーチラインを減らすように、リーチの図柄組み合わせの少なくとも一方をブランク図柄に変更するようになっている。

【0082】

例えば、サブCPU31aは、変動パターンP4により特定されるリーチライン数が3であるときに、リーチライン数が4本である基準パターンKP2[19817897]を選択した場合、マスクパターンMP2又はMP8の中から乱数抽選により決定する。ここで、マスクパターンMP2を決定した場合、サブCPU31aは、第8飾図の種類をブランク図柄に変更する。すなわち、基準ラインを除いて変動順序において一番早い「7」から構成されるリーチの図柄組み合わせが表示されていた有効ラインL8上にブランク図柄が設定される。これにより、第1飾図~第8飾図の各図柄は、[1981789]となり、変動パターンP4により特定されたリーチライン数と、基準パターンのリーチライン数が一致する。その際、変動順序において一番早い「7」から構成されるリーチの図柄組

み合わせがなくなり、「8」「9」「1」から構成されるリーチの図柄組み合わせが有効ラインに表示される。なお、サブCPU31aは、変動パターンP7～P10、P14～P22により特定されるリーチライン数が「4」又は「5」であるときに、リーチライン数が4本である基準パターンを選択した場合、第5飾図～第8飾図の種類をblank図柄に変更することがないマスクパターンMP1を決定するようになっている。つまり、サブCPU31aは、変動パターンにより特定されるリーチライン数と、決定した基準パターンのリーチライン数が元々一致する場合、マスクパターンMP1を決定するようになっている。

【0083】

リーチライン数を一致させた後、サブCPU31aは、変動パターンP1～P22により特定される大当りラインと、基準ラインを一致させるため、第1飾図～第8飾図の各図柄の種類を変動順序に従って加算値分ずらす(ステップS105)。すなわち、変動パターンP1～P22により大当りラインが、変動順序において何番目のリーチラインかを特定し、サブCPU31aは、ステップS104において決定した表示パターンにおいて複数あるリーチの図柄組み合わせのうち変動順序において最後のリーチラインとなっている基準ラインをどれだけ変動順序に従ってずらせばいいかを算出する。そして、サブCPU31aは、基準ラインを含めた第1飾図～第8飾図の種類を、変動順序に従ってずらすことにより、変動パターンにより特定された大当りラインと一致させている。なお、サブCPU31aは、指定された変動パターンが変動パターンP11～P22である場合、リーチライン数が増加した後の大当りラインの順番を特定するようになっている。

【0084】

具体的には、サブCPU31aは、ステップS105において、大当りラインが変動順序において最後のリーチラインよりも4つ前であるならば(例えば、リーチライン数が5本である場合において1番目のリーチラインが大当りラインである場合)、加算値を4と設定する。同様に、サブCPU31aは、ステップS105において、大当りラインが変動順序において最後のリーチラインよりも3つ前であるならば(例えば、リーチライン数が4本である場合において1番目のリーチラインが大当りラインである場合又はリーチライン数が5本である場合において2番目のリーチラインが大当りラインである場合)、加算値を3と設定する。

【0085】

同様に、サブCPU31aは、ステップS105において、大当りラインが変動順序において最後のリーチラインよりも2つ前であるならば(例えば、リーチライン数が5本である場合において3番目のリーチラインが大当りラインである場合又はリーチライン数が4本である場合において2番目のリーチラインが大当りラインである場合など)、加算値を2と設定する。同様に、サブCPU31aは、ステップS105において、大当りラインが変動順序において最後のリーチラインよりも1つ前であるならば(例えば、リーチライン数が5本である場合において4番目のリーチラインが大当りラインである場合又はリーチライン数が4本である場合において3番目のリーチラインが大当りラインである場合等)、加算値を1と設定する。なお、大当りラインが変動順序において最後のリーチラインである場合には、基準ラインと一致しているので、何れのリーチライン数でも加算値を0と設定する。

【0086】

そして、ステップS105において、サブCPU31aは、ステップS104において決定した第1飾図～第8飾図の種類に設定した加算値を加算して(変動順序において加算値分進めて)、表示パターンを決定する。例えば、ステップS104において決定した表示パターンが基準パターンKP26[19877891]である場合であって、変動パターンP8によりリーチライン数が4本であって、2番目のリーチラインが大当りラインであると特定された場合について説明する。この場合、サブCPU31aは、大当りラインが変動順序において最後のリーチラインよりも2つ前であるため、加算値として「2」を設定し、[19877891]に加算値「2」を加算する(変動順序において2つ進める

10

20

30

40

50

)。これにより、ステップS 1 0 5にて求められた表示パターンは[3 2 1 9 9 1 2 3]となり、リーチラインのうち、変動パターンにより特定されるとおりに、変動順序において2番目の有効ラインL 6 [1 1]が大当りの図柄組み合わせが表示される有効ラインとなる。

【 0 0 8 7 】

なお、第1飾図～第8飾図の種類を全てずらしているため、変更後も、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類は、変動順序に従って連続している。また、変更後も、リーチライン以外の有効ラインにおいてリーチの図柄組み合わせが成立することはない。つまり、変更後も表示パターンを構成する第1飾図～第8飾図の関係性が壊れることがない。

10

【 0 0 8 8 】

大当りラインと、基準ラインを一致させた後、サブCPU 3 1 aは、ステップS 1 0 1にて決定した飾図の種類と、基準ラインに表示させる飾図(基準図柄)の種類を一致させるように、第1飾図～第8飾図の種類を調整値分ずらす(ステップS 1 0 6)。具体的には、サブCPU 3 1 aは、第1飾図～第8飾図に調整値を加算して(変動順序において調整値分進めて)、第1飾図～第8飾図の種類を特定する。前記調整値は、ステップS 1 0 1にて決定した飾図の種類から基準ラインに表示される基準図柄の種類「1」を減算した値となっている。例えば、ステップS 1 0 1にて決定した飾図の種類が「7」である場合であって、ステップS 1 0 5にて決定した表示パターンが[3 2 1 9 9 1 2 3]である場合、サブCPU 3 1 aは、調整値として「6」を設定し、第1飾図～第8飾図の各図柄に「6」を加算して、表示パターン[9 8 7 6 6 7 8 9]を算出する。これにより、変動パターンにより特定されるとおりに、変動順序において2番目の有効ラインL 6 [7 7]が大当りの図柄組み合わせ[7 7 7]が表示される有効ラインとなる。

20

【 0 0 8 9 】

ステップS 1 0 6の処理を終了すると、サブCPU 3 1 aは、ステップS 1 0 1にて決定した図柄を第9飾図とする(ステップS 1 0 7)。これにより、リーチ演出時に一旦停止表示させる第1飾図～第9飾図が決定される。なお、大当りとなる場合、ステップS 1 0 1にて決定された図柄が第1飾図～第9飾図として確定停止表示される。

【 0 0 9 0 】

次に、サブCPU 3 1 aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれリーチ演出用の変動パターンP 2 3～P 2 9が指定された場合について説明する。この場合、サブCPU 3 1 aは、図17に示すはずれリーチ図柄決定処理を実行して、図柄変動ゲーム終了時、可変表示器H 2に停止表示させる第1飾図～第9飾図の種類を決定する。

30

【 0 0 9 1 】

具体的には、サブCPU 3 1 aは、入力した変動パターン指定コマンドによりはずれリーチ演出用の変動パターンP 2 3～P 2 9が指定された場合、まず、はずれリーチの図柄組み合わせを決定する(ステップS 2 0 1)。ステップS 2 0 1において、サブCPU 3 1 aは、まず、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄を決定する。そして、サブCPU 3 1 aは、はずれリーチの図柄組み合わせにおいて、第9飾図として、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄として決定された図柄の種類から変動順序において同じ図柄、及び1つ～4つ後の図柄(ブランク図柄を除く)以外の種類の数字図柄又はブランク図柄を決定するようになっている。次に、サブCPU 3 1 aは、指定された変動パターンP 2 3～P 2 9に基づき、リーチライン数を特定する(ステップS 2 0 2)。そして、サブCPU 3 1 aは、ステップS 1 0 3と同様にして、図9～図11に示す表示パターンテーブルTB 1を参照して、前記変動パターンP 2 3～P 2 9により特定されたリーチライン数以上のリーチライン数を有する表示パターンの中から、基準パターンを決定する(ステップS 2 0 3)。

40

【 0 0 9 2 】

基準パターンを決定した後、サブCPU 3 1 aは、ステップS 1 0 4と同様にして、変

50

動パターンP23～P29により特定されたリーチライン数と、基準パターンKP1～KP120のリーチライン数を一致させるように、基準ライン以外のリーチラインにブランク図柄を設定する(ステップS204)。

【0093】

リーチライン数を一致させた後、サブCPU31aは、ステップS201にて決定したリーチの図柄組み合わせを構成する飾図の種類(第1飾図～第8飾図の種類)と、基準ラインに表示させる基準図柄の種類を一致させるように、第1飾図～第8飾図の種類を調整値分ずらす(ステップS205)。前記調整値は、ステップS201にて決定したリーチの図柄組み合わせを構成する飾図の種類から基準ラインに表示される基準図柄の種類「1」を減算した値となっている。例えば、変動パターンP26が指定され、ステップS201にて決定したはずれリーチの図柄組み合わせが[7 7]である場合であって、ステップS202にて特定したリーチライン数が4本であって、ステップS204にて決定した表示パターンが基準パターンKP1[19817987]である場合、リーチの図柄組み合わせを構成する飾図の種類は「7」であるから、サブCPU31aは、調整値として「6」を設定する。そして、サブCPU31aは、第1飾図～第8飾図の各図柄に「6」を加算して(変動順序において6つ進めて)、表示パターン[76574654]を算出する。

10

【0094】

ステップS205の処理を終了すると、サブCPU31aは、ステップS201にて決定したはずれリーチの図柄組み合わせに基づき、第9飾図を決定する(ステップS206)。

20

【0095】

次に、サブCPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれ演出用の変動パターンP30が指定された場合について説明する。この場合、サブCPU31aは、図18に示すはずれ図柄決定処理を実行して、図柄変動ゲーム終了時、可変表示器H2に確定停止表示させる第1飾図～第8飾図の種類を決定する。

【0096】

具体的には、サブCPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドによりはずれ演出用の変動パターンP30が指定された場合、図19、図20に示す表示パターンテーブルTB2を参照して、表示パターンを乱数抽選により決定する(ステップS301)。前記表示パターンテーブルTB2は、何れの有効ラインL1～L8においてもリーチの図柄組み合わせが表示されることがないように第1飾図～第8飾図の種類が設定された基準パターンKP201～278により構成されている。

30

【0097】

そして、前記表示パターンテーブルTB1において第1飾図～第4飾図の表示パターンであって、第1飾図～第4飾図からリーチの図柄組み合わせが形成されることがない表示パターンを表示パターンテーブルTB2の第1飾図～第4飾図の表示パターンの一部としている。すなわち、基準パターンKP25～KP44、KP57～KP86、KP91～KP120における第1飾図～第4飾図の表示パターンを、表示パターンテーブルTB2における基準パターンKP201～KP278の第1飾図～第4飾図の表示パターンとして流用している。これにより、表示パターンの記憶量を減らすことができると共に、基準パターンを設定するための手間を少なくすることができる。

40

【0098】

また、表示パターンテーブルTB2は、表示パターンテーブルTB2における基準パターンKP201～KP239の第1飾図～第4飾図の表示パターンを、表示パターンテーブルTB2における基準パターンKP240～KP278の第5飾図～第8飾図の表示パターンとして流用している。これにより、表示パターンの記憶量を減らすことができると共に、基準パターンを設定するための手間を少なくすることができる。

【0099】

50

基準パターンK P 2 0 1 ~ K P 2 7 8を決定した後、サブC P U 3 1 aは、基準図柄としての飾図の種類を決定し、基準パターンの第1飾図~第8飾図の種類を調整値分ずらす(ステップS 3 0 2)。前記調整値は、基準図柄として決定した飾図の種類から基準パターンに表示される基準図柄の種類「1」を減算した値となっている。例えば、決定した飾図の種類が[7]である場合であって、ステップS 3 0 1にて決定した表示パターンが基準パターンK P 2 0 1 [1 9 8 7 6]である場合、サブC P U 3 1 aは、調整値として「6」を設定する。そして、サブC P U 3 1 aは、第1飾図~第8飾図に「6」を加算して、表示パターン[7 6 5 4 3]を算出する。これにより、図柄変動ゲーム終了時に確定停止表示される第1飾図~第8飾図が決定される。以上のように、本実施形態のサブC P U 3 1 aは、飾図の種類を決定する図柄決定手段となる。また、本実施形態のサブC P U 3 1 aは、演出制御手段となる。

10

【0100】

次に、本実施形態における第1飾図~第9飾図の表示態様について図22~24に基づき説明する。

図22では、はずれの変動パターンP 3 0に基づき、図柄変動ゲームが実行されたものとして説明する。なお、第1飾図~第8飾図として、[7 6 5 4 3]が確定停止表示されるものとして説明する。

【0101】

可変表示器H 2は、図柄変動ゲームが開始されると、第1飾図~第8飾図を変動表示すると共に、第9飾図を消去する(図22(a)参照)。次に、可変表示器H 2は、変動パターンP 3 0に基づき、所定のタイミングで第1飾図「7」及び第2飾図「6」を一旦停止表示する(図22(b)参照)。次に、可変表示器H 2は、変動パターンP 3 0に基づき、所定のタイミングで第3飾図「5」及び第4飾図「4」を一旦停止表示する(図22(c)参照)。そして、可変表示器H 2は、変動パターンP 3 0に基づき、所定のタイミングで第5飾図「 」及び第6飾図「 」を一旦停止表示する(図22(d)参照)。その後、可変表示器H 2は、変動パターンP 3 0に基づき、所定のタイミングで第7飾図「 」及び第8飾図「3」を一旦停止表示する(図22(e)参照)。このとき、いずれの有効ラインL 1 ~ L 8上にもリーチの図柄組み合わせが表示されないため、そのまま第1飾図~第8飾図を確定停止表示して、図柄変動ゲームを終了する。

20

【0102】

次に、ノーマルリーチ演出が実行されるとき第1飾図~第9飾図の表示態様について説明する。図23では、大当り演出用の変動パターンP 8に基づき、図柄変動ゲームが実行されたものとして説明する。なお、第1飾図~第8飾図として、[9 8 7 6 6 7 8 9]が一旦停止表示されるものとして説明する。

30

【0103】

可変表示器H 2は、図柄変動ゲームが開始されると、第1飾図~第8飾図を変動表示すると共に、第9飾図を消去する(図23(a)参照)。次に、可変表示器H 2は、変動パターンP 8に基づき、所定のタイミングで第1飾図「9」及び第2飾図「8」を一旦停止表示する(図23(b)参照)。次に、可変表示器H 2は、変動パターンP 8に基づき、所定のタイミングで第3飾図「7」及び第4飾図「6」を一旦停止表示する(図23(c)参照)。そして、可変表示器H 2は、変動パターンP 8に基づき、所定のタイミングで第5飾図「6」及び第6飾図「7」を一旦停止表示する(図23(d)参照)。その後、可変表示器H 2は、変動パターンP 8に基づき、所定のタイミングで第7飾図「8」及び第8飾図「9」を一旦停止表示する(図23(e)参照)。このとき、有効ラインL 2, L 3, L 6, L 7にリーチの図柄組み合わせが表示されるため、可変表示器H 2は、変動パターンP 8に基づき、第9飾図を変動表示させると共に、ノーマルリーチ演出を実行する(図23(f)参照)。その後、可変表示器H 2は、変動パターンP 8に基づき、有効ラインL 6に大当りの図柄組み合わせ[7 7 7]を一旦停止表示する(図23(g)参照)。その後、可変表示器H 2は、全図柄停止コマンドを入力すると共に、第1飾図~第9飾図の種類を全て「7」として確定停止表示する、すなわち、第1飾図~第9飾図として

40

50

[7 7 7 7 7 7 7 7] を確定停止表示する（図 2 3（h）参照）。

【 0 1 0 4 】

次に、スーパーリーチ演出が実行されるとき第 1 飾図～第 9 飾図の表示態様について説明する。図 2 4 では、大当り演出用の変動パターン P 1 9 に基づき、図柄変動ゲームが実行されたものとして説明する。なお、第 1 飾図～第 8 飾図として、[9 8 7 6 6 7 8 9] が一旦停止表示されるものとして説明する。

【 0 1 0 5 】

可変表示器 H 2 は、図柄変動ゲームが開始されると、第 1 飾図～第 8 飾図を変動表示すると共に、第 9 飾図を消去する（図 2 4（a）参照）。次に、可変表示器 H 2 は、変動パターン P 1 9 に基づき、所定のタイミングで第 1 飾図「9」及び第 2 飾図「8」を一旦停止表示する（図 2 4（b）参照）。次に、可変表示器 H 2 は、変動パターン P 1 9 に基づき、所定のタイミングで第 3 飾図「7」及び第 4 飾図「6」を一旦停止表示する（図 2 4（c）参照）。そして、可変表示器 H 2 は、変動パターン P 1 9 に基づき、所定のタイミングで第 5 飾図「6」及び第 6 飾図「7」を一旦停止表示する（図 2 4（d）参照）。その後、可変表示器 H 2 は、変動パターン P 1 9 に基づき、所定のタイミングで第 7 飾図「8」及び第 8 飾図「9」を一旦停止表示する（図 2 4（e）参照）。このとき、有効ライン L 2, L 3, L 6, L 7 にリーチの図柄組み合わせが表示されるため、可変表示器 H 2 は、変動パターン P 1 9 に基づき、第 9 飾図を変動表示させる（図 2 4（f）参照）。そして、可変表示器 H 2 は、変動パターン P 1 9 に基づき、スーパーリーチ演出を実行する。すなわち、表示された 4 本のリーチの図柄組み合わせに加えて、5 本目のリーチの図柄組み合わせ [1 1] が表示されるようになっている（図 2 4（g）参照）。

【 0 1 0 6 】

その後、可変表示器 H 2 は、変動パターン P 1 9 に基づき、2 本目の有効ラインにおいて大当りの図柄組み合わせ [7 7 7] を一旦停止表示する（図 2 4（h）参照）。大当りの図柄組み合わせを一旦停止表示した後、可変表示器 H 2 は、全図柄停止コマンドを入力すると共に、第 1 飾図～第 9 飾図を元の図柄表示領域 H P 1～H P 9 にそれぞれ表示する（図 2 5（a）参照）。その際、可変表示器 H 2 は、第 1 飾図～第 9 飾図の種類を全て「7」として確定停止表示する、すなわち、第 1 飾図～第 9 飾図として [7 7 7 7 7 7 7 7] を確定停止表示する。

【 0 1 0 7 】

また、本実施形態では、変動表示中に遊技者が操作することができる演出ボタン 9 0 を操作すると、第 1 飾図～第 8 飾図のうちいくつかは一旦停止表示され、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄となる可能性があることを示す図柄指定予告（以下、ロックオン予告と示す）が実行されるように構成されている。以下、ロックオン予告に係わる構成及び制御について詳しく説明する。

【 0 1 0 8 】

本実施形態のパチンコ機の前面側略中央には、遊技中に遊技者の操作が許容される演出用操作手段としての押し釦式の演出ボタン 9 0 が設けられている（図 4 参照）。この演出ボタン 9 0 が押下操作（操作）されると、演出ボタン 9 0 は、演出制御基板 3 1（サブ CPU 3 1 a）に演出ボタン 9 0 が操作されたことを示す検知信号を出力する。そして、演出制御基板 3 1（サブ CPU 3 1 a）には、演出ボタン 9 0 が接続されており、演出ボタン 9 0 から演出ボタン 9 0 が操作されたことを示す検知信号が入力されるようになっている。

【 0 1 0 9 】

次に、ロックオン予告に係わる制御について説明する。

サブ CPU 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、入力した変動パターン指定コマンドに基づき、ロックオン予告を実行させるか否かを乱数抽選により判定する。なお、大当り演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターン P 1～P 2 9 が指定された場合には、はずれ演出用の変動パターン P 3 0 が指定された場合よりも高確率で、ロックオン予告を実行することを決定するようになっている。ロックオン予告を実行させると判定

10

20

30

40

50

した場合、サブCPU31aは、第1飾図～第8飾図のうち、いずれの飾図を示唆するかを決定する。このとき、サブCPU31aは、いずれの有効ラインL1～L8にリーチの図柄組み合わせが表示されるかを特定し、リーチの図柄組み合わせが表示される有効ラインに表示される図柄を優先的に（高確率で）示唆することを決定する。

【0110】

そして、サブCPU31aは、ロックオン予告の実行が決定された場合、図25(b)に示すように図柄変動ゲームが開始すると、変動パターンに基づき、第1飾図～第8飾図の変動中において予め決められた時間が経過したか否かを特定する。サブCPU31aは、予め決められた時間が経過すると、図25(c)に示すように、変動中の第1飾図～第8飾図のうち、決定した図柄を指し示すように予め決められた指定画像FGをそれぞれ表示する。

10

【0111】

その後、サブCPU31aは、変動パターンに基づき、演出ボタン90の操作が有効となる操作有効期間を設定する。そして、サブCPU31aは、当該操作有効期間内に演出ボタン90からの検知信号を入力した場合、図25(d)に示すように、指定画像FGにより指し示した第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。そして、サブCPU31aは、変動パターンに基づき、予め決められた1段階目の表示段階で変動中の第1飾図及び第2飾図を一旦停止表示させる。また、サブCPU31aは、変動パターンに基づき、予め決められた2段階目の表示段階で変動中の第3飾図及び第4飾図を一旦停止表示させる。また、サブCPU31aは、変動パターンに基づき、予め決められた3段階目の表示段階で変動中の第5飾図及び第6飾図を一旦停止表示させる。また、サブCPU31aは、変動パターンに基づき、予め決められた4段階目の表示段階で変動中の第7飾図及び第8飾図を一旦停止表示させる。これにより、図25(e)に示すように、指定画像により指し示されなかった第1飾図～第8飾図も一旦停止表示されることとなる。なお、すでに一旦停止表示されていた場合には、一旦停止表示させたままにしておく。以降、サブCPU31aは、リーチの図柄組み合わせが表示されなかった場合には、そのまま図柄変動ゲームを終了させ、リーチの図柄組み合わせが表示された場合には、リーチ演出を実行させるようになっている。

20

【0112】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

30

(1) 可変表示器H2は、図柄変動ゲームの実行を開始する際、第1飾図～第8飾図を変動表示する一方で、第9飾図を表示しない。そして、可変表示器H2は、図柄変動ゲーム開始後、第1飾図～第8飾図を、複数回に分けて所定の表示順序で停止表示すると共に、第1飾図～第8飾図が表示された後、第1飾図～第8飾図によりリーチの図柄組み合わせが表示されない場合には、そのまま図柄変動ゲームを終了するようにした。これにより、リーチの図柄組み合わせが表示されなかった場合、第9飾図の表示を待つことが無くなり、遊技者に煩わしい思いをさせることを防止できる。一方、リーチの図柄組み合わせが表示された場合には、リーチ演出が実行される際には、変動表示中の第9図柄が表示され、リーチ演出が実行される。これにより、第9図柄に対してより遊技者に注目させることができる。

40

【0113】

(2) 第1飾図～第9飾図のうち第9飾図を含む3つの図柄からなる複数の有効ラインL1～L8を備えたため、リーチの図柄組み合わせが表示されるチャンスを増やすことができる。また、第1飾図～第8飾図が表示される前まで、飾図が表示される毎に、複数の有効ラインL1～L8でリーチの図柄組み合わせが表示される可能性がある。また、第1飾図～第8飾図が表示される前まで、複数回に分けて第1飾図～第8飾図が表示される。このため、リーチ演出の実行が確定した後も、何本の有効ラインL1～L8にてリーチの図柄組み合わせが表示されるかについて何回も遊技者に注目させることができる。すなわち、リーチ演出の実行可否の判別時期と、リーチの図柄組み合わせが表示される有効ライン数の判別時期を異ならせて、遊技者の興趣を向上させることができる。

50

【0114】

(3)そして、サブCPU31aは、大当り演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターンP1～P29が指定された場合、変動パターンに基づき特定されたリーチライン数以上のリーチライン数が形成される表示パターンを読み出す。そして、サブCPU31aは、当該変動パターンに基づき特定されたリーチライン数と同じリーチライン数となるように、読み出した表示パターンにおいてリーチの図柄組み合わせを構成する第1飾図～第8飾図の少なくとも一方の図柄の種類をリーチの図柄組み合わせを構成する図柄とは異なる図柄に変更する。具体的には、サブCPU31aは、同じリーチライン数となるように、読み出した表示パターンにおいてリーチの図柄組み合わせを構成する第1飾図～第8飾図の少なくとも一方の図柄の種類を空白図柄に変更する。そして、サブCPU31aは、変更後の表示パターンに基づき第1飾図～第8飾図の種類を決定する。このため、リーチライン数に応じて表示パターンを予め用意して記憶する必要がなくなり、表示パターンの記憶量を少なくすることができる。

10

【0115】

(4)サブCPU31aは、第1飾図～第8飾図を表示させる際、最初の表示段階で第1飾図及び第2飾図を表示させ、2段階目の表示段階で第3飾図及び第4飾図を表示させ、3段階目の表示段階で第5飾図及び第6飾図を表示させ、4段階目の表示段階で第7飾図及び第8飾図を表示させる。このように、隣り合う2つの飾図が段階的に表示されるため、遊技者は、どのように注目すればよいかについて容易に理解することができる。また、同じ有効ライン上の飾図を同時に停止させないため、リーチの図柄組み合わせが表示されるかについて最後まで注目させることができる。また、4つの飾図が表示された段階では、いずれの有効ライン上にもリーチの図柄組み合わせが表示されるか否かについて判断できないため、最後まで注目させて、遊技者の興味を向上させることができる。また、4段階目の表示段階まで、複数本(2本)の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される可能性があるため、遊技者は、最後までリーチの図柄組み合わせの数を予想しにくくなる。従って、最後まで遊技に注目させて、興味を向上することができる。

20

【0116】

(5)可変表示器H2は、2段階目までに第1飾図～第4飾図を一旦停止表示する。このため、2段階目の表示段階で1本のリーチの図柄組み合わせが表示される可能性があり、2段階目の表示段階でリーチ演出の実行可否を認識することができる。また、可変表示器H2は、3段階目の表示段階で、第5飾図及び第6飾図を表示するため、2段階目で1本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示されていた場合には、1～2本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される可能性がある。また、2段階目でリーチの図柄組み合わせが表示されていなかった場合には、0～2本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される可能性がある。すなわち、3段階目にてリーチの図柄組み合わせが表示される有効ライン数が増加する場合もあれば、リーチ演出が確定すると共に複数本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される場合もある。

30

【0117】

また、可変表示器H2は、4段階目の表示段階で、第7飾図及び第8飾図を表示するため、3段階目で2本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示されていた場合には、2～4本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される可能性がある。また、3段階目で1本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示されていた場合には、1～3本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される可能性がある。また、3段階目でリーチの図柄組み合わせが表示されていなかった場合には、0～2本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される可能性がある。すなわち、4段階目においても、リーチの図柄組み合わせが表示される有効ライン数が増加する場合もあれば、リーチ演出が確定すると共に複数本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される場合もある。以上のように、3段階目以降では、前の段階における結果に応じてリーチ演出が確定するか否か、またはリーチの図柄組み合わせを表示する有効ライン数が増加するか否かなど、異なる楽しみを提供することができる。以上のように、各段階において異なるゲー

40

50

ムの楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 0 1 1 8 】

(6) サブ CPU 3 1 a は、リーチライン数が多ければ多いほど大当り信頼度が高くなるように変動パターンを振り分けている。これにより、リーチの図柄組み合わせが多く有効ラインにて表示されるほど大当り信頼度が高くなる。そして、最後の表示段階までリーチの図柄組み合わせ表示される有効ライン数は、複数本増加する可能性があるため、遊技者に最後までリーチライン数がいくつになるか予想できない。このため、最後まで注目させることができる。

【 0 1 1 9 】

(7) 第 9 飾図が表示される図柄表示領域 H P 9 を中心として、可変表示器 H 2 の表示領域を 8 等分した図柄表示領域 H P 1 ~ H P 8 に飾図を 1 つずつ配置した。これにより、遊技者に対してどの有効ラインが形成されているか分かり易い。また、上記実施形態のように、有効ライン L 1 ~ L 8 を設定することにより、ほぼ直線状に有効ラインが設定されることとなるため、遊技者は直感的に有効ラインにて大当りの図柄組み合わせ及びリーチの図柄組み合わせが成立しているか否かが分かり易くなる。

【 0 1 2 0 】

(8) ブランク図柄が表示された場合、当該ブランク図柄が構成要素となっている有効ラインは、必ずはずれの図柄組み合わせとなる。このため、遊技者にブランク図柄が表示されるか否かについて注目させることができる。また、基準パターンのリーチライン数と変動パターンにより特定されたリーチライン数を一致させる場合、サブ CPU 3 1 a は、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄であって、表示順序が遅い第 5 飾図 ~ 第 8 飾図をブランク図柄に変更する。これにより、遊技者に最後までリーチの図柄組み合わせが表示されるのでないかと期待を持たせることができる。

【 0 1 2 1 】

(9) サブ CPU 3 1 a は、ステップ S 1 0 1 及びステップ S 2 0 1 において、基準ラインに表示させるリーチの図柄組み合わせを構成する飾図の種類を決定する。そして、サブ CPU 3 1 a は、ステップ S 1 0 6 及びステップ S 2 0 5 において、決定した当該飾図の種類を基準図柄 (基準値) 「 1 」 に加算することにより示す調整値を、ステップ S 1 0 5 及びステップ S 2 0 4 決定した第 1 飾図 ~ 第 8 飾図の種類を示す値に加算することにより、第 1 飾図 ~ 第 8 飾図の種類を特定する。これにより、 1 つの基準パターンに基づき、図柄の種類数 (本実施形態では、数字図柄の種類 (9 種類)) 分のパターンの第 1 飾図 ~ 第 8 飾図の種類を決定することができる。このため、第 1 飾図 ~ 第 8 飾図の種類を決定するための基準パターンを、飾図の種類数分用意する必要がなくなり、 R A M 3 1 c の記憶容量を少なくすることができる。

【 0 1 2 2 】

(1 0) サブ CPU 3 1 a は、ステップ S 1 0 5 において、決定した変動パターン P 1 ~ P 2 2 に基づき変動順序において大当りラインがリーチラインのうち何番目であるかを示す値 (具体的には、最後のリーチラインから何番目前であるかを示す値) を加算値とする。そして、サブ CPU 3 1 a は、ステップ S 1 0 4 にて決定した基準ラインにて大当りの図柄組み合わせが表示されるように、特定した加算値をステップ S 1 0 4 で決定した第 1 飾図 ~ 第 8 飾図の種類を変動順序に従って、加算値ずつ変動順序をずらすことにより、第 1 飾図 ~ 第 8 飾図の種類を特定した。これにより、大当りの図柄組み合わせが表示されるリーチラインが何番目であっても、同じ基準パターンにて第 1 飾図 ~ 第 8 飾図の種類を決定することができる。このため、第 1 飾図 ~ 第 8 飾図の種類を決定するための基準パターンを、大当りとなる順番に応じて用意する必要がなくなり、記憶容量を少なくすることができる。また、これにより、遊技者は、図柄の種類及びリーチライン数から何番目のリーチラインにて大当りの図柄組み合わせが表示されるかを予測することができない。このように、何れのリーチライン数にてリーチ演出が実行されたときであっても、何番目のリーチラインで大当りの図柄組み合わせが表示されるかを安易に予測できなくしたため、リーチ演出に対して注目させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 3 】

(1 1) サブ CPU 3 1 a は、ステップ S 1 0 4 において、スーパーリーチ演出時にリーチライン数が増加する変動パターン P 1 1 ~ P 2 2 に基づいて増加前のリーチライン数が形成されている表示パターンを決定する。そして、サブ CPU 3 1 a は、変動パターン P 1 1 ~ P 2 2 に基づき、変動順序において大当りの図柄組み合わせが表示される有効ラインが増加後のリーチラインのうち何番目であるかを示す値（具体的には、最後のリーチラインから何番目前であるかを示す値）を特定し、当該値を加算値とする。そして、サブ CPU 3 1 a は、ステップ S 1 0 4 にて決定した表示パターンの基準ラインにて大当りの図柄組み合わせが表示されるように、ステップ S 1 0 5 において、ステップ S 1 0 4 にて決定した第 1 飾図 ~ 第 8 飾図の種類を変動順序に従って、加算値ずつ変動順序をずらすことにより、第 1 飾図 ~ 第 8 飾図の種類を特定した。これにより、大当りの図柄組み合わせが表示される増加後のリーチラインが何番目であっても、同じ基準パターンにて第 1 飾図 ~ 第 8 飾図の種類を決定することができる。このため、第 1 飾図 ~ 第 8 飾図の種類を決定するための基準パターンを、大当りとなる順番に応じて用意する必要がなくなり、記憶容量を少なくすることができる。

10

【 0 1 2 4 】

(1 2) サブ CPU 3 1 a は、はずれ演出用の変動パターン P 3 0 が決定された場合、表示パターンテーブル T B 2 を参照して飾図の種類を決定している。この表示パターンテーブル T B 2 は、表示パターンテーブル T B 1 において第 1 飾図 ~ 第 4 飾図の表示パターンであって、第 1 飾図 ~ 第 4 飾図からリーチの図柄組み合わせが形成されることがない表示パターンを表示パターンテーブル T B 2 の第 1 飾図 ~ 第 4 飾図の表示パターン（第 2 表示パターン）としている基準パターン K P 2 0 1 ~ K P 2 7 8 を有している。この基準パターン K P 2 0 1 ~ K P 2 7 8 は、表示パターンテーブル T B 1 において第 1 飾図 ~ 第 4 飾図の表示パターンであって、第 1 飾図 ~ 第 4 飾図からリーチの図柄組み合わせが形成されることがない表示パターンと、当該表示パターンと組み合わせてもリーチ演出が形成されない第 5 飾図 ~ 第 8 飾図の表示パターンとにより構成されている。このように、大当り演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターン P 1 ~ P 2 0 が決定された場合に使用される表示パターンテーブル T B 1 における第 1 飾図 ~ 第 4 飾図の表示パターン（第 2 表示パターン）を流用するため、新たな表示パターンを設定して R A M 3 1 c に記憶させる手間及び R A M 3 1 c の記憶容量を少なくすることができる。

20

30

【 0 1 2 5 】

(1 3) サブ CPU 3 1 a は、はずれ演出用の変動パターン P 3 0 が決定された場合、表示パターンテーブル T B 2 を参照して飾図の種類を決定している。この表示パターンテーブル T B 2 においては、第 1 飾図 ~ 第 4 飾図の種類をブランク図柄にする表示パターンと、表示パターンテーブル T B 1 において第 1 飾図 ~ 第 4 飾図からリーチの図柄組み合わせが形成されることがない表示パターンを第 5 飾図 ~ 第 8 飾図の表示パターンとして組み合わせた基準パターン K P 2 4 0 ~ K P 2 7 8 を有している。このため、第 1 飾図 ~ 第 4 飾図の種類をブランク図柄とした場合に、リーチライン数が形成されない第 5 飾図 ~ 第 8 飾図の表示パターンを特定して R A M 3 1 c に設定する手間を省くことができ、また、リーチライン数が形成されない第 5 飾図 ~ 第 8 飾図の表示パターンを新たに記憶する必要がなくなるため、記憶容量を少なくすることができる。

40

【 0 1 2 6 】

(第二実施形態)

次に、本発明を具体化した第二実施形態を図 2 6 , 図 2 7 に基づいて説明する。なお、第一実施形態と同様の構成は、第一実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

【 0 1 2 7 】

第二実施形態では、第一実施形態における有効ライン L 1 ~ L 8 とは異なる有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示され、有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 毎に表示領域が新たに分割されて生成される分割演出が実行可能に構成されている。分

50

割演出の演出態様について説明すると、所定の変動パターンに基づく図柄変動ゲーム開始後、第1飾図～第8飾図が停止したときに、有効ラインL11～L14にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されると、図26(a)に示すように、有効ラインL11～L14毎に可変表示器H2の表示領域が4つに分割されて新たな表示領域が生成される。

【0128】

なお、第1飾図、第2飾図、第9飾図から構成される有効ラインを有効ラインL11とし、第3飾図、第4飾図、第9飾図から構成される有効ラインを有効ラインL12とし、第5飾図、第6飾図、第9飾図から構成される有効ラインを有効ラインL13とし、第7飾図、第8飾図、第9飾図から構成される有効ラインを有効ラインL14としている。そして、第1飾図～第8飾図が表示されるまでは、第9飾図は表示されないため、見た目上、各有効ラインL11～L14は、直線上に表示されることとなっている。また、各有効ラインL11～L14において、第9飾図以外の第1飾図～第8飾図が同じ種類の数字図柄である場合に、リーチの図柄組み合わせが表示されたものとしている。つまり、隣り合い、かつ、同時に表示される飾図の種類が同じである場合、有効ラインL11～L14にはリーチの図柄組み合わせが表示されることとなる。また、リーチの図柄組み合わせが表示される有効ラインL11～L14上において、第9飾図以外の同一種類となる第1飾図～第8飾図の種類を、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類としている。ちなみに、有効ラインL11～L14は、分割演出が実行される時(所定の変動パターンP31～P38が指定されたとき)のみに有効となる特別な有効ラインであり、分割演出が実行されない場合には、有効ラインL11～L14にリーチの図柄組み合わせが表示されても、無効となっている。

【0129】

また、分割される際には、可変表示器H2の表示領域に直線が表示されて、視覚的に表示領域が縦横4つに分割されるようになっている。詳しくは、図26(a)に示すように、可変表示器H2の表示領域は、第1飾図及び第2飾図を含む有効ラインL11が存在する左上の表示領域HP11と、第3飾図及び第4飾図を含む有効ラインL12が存在する左下の表示領域HP12と、第5飾図及び第6飾図を含む有効ラインL13が存在する右上の表示領域HP13と、第7飾図及び第8飾図を含む有効ラインL14が存在する右下の表示領域HP14に分割される。なお、本実施形態では、直線で表示領域を区切っただけであるが、表示領域毎に背景色や背景画像を変更するなどをしてよい。また、可変表示器H2の表示領域を分割して表示領域を生成したが、有効ラインL11～L14に対応した(有効ラインL11～L14が表示される)表示領域を新たに生成するようによい。

【0130】

そして、分割後、図26(b)に示すように、リーチの図柄組み合わせが表示されている有効ラインL11～L14が表示される表示領域HP11～HP14には、その後に行われる図柄変動ゲームの演出内容を示唆する示唆画像SGが表示され、いずれかの示唆画像SGが選択される選択演出が実行されるようになっている。より詳しく説明すると、選択演出において選択される示唆画像SGを指し示す選択カーソルSKが表示された示唆画像を順番に指し示し、所定時間経過後、実行されるリーチ演出の内容を示す示唆画像を指し示すように選択カーソルが停止表示する。

【0131】

なお、本実施形態では、分割演出後、複数種類(本実施形態では4種類)のリーチ演出SR1～SR4のうちいずれかが実行されるようになっている。このリーチ演出SR1～SR4は、演出時間が同一となるように設定されているが、演出内容(表示されるキャラクタや背景画像など)が異なっている。このため、同じ変動パターンが指定されたとしても、サブCPU31aが任意に演出内容を決定することができるようになっている。また、リーチ演出SR1～SR4の大当たり期待度は、異なっており、リーチ演出SR4が一番高くなるように、リーチ演出SR1<リーチ演出SR2<リーチ演出SR3<リーチ演出SR4の順番で大当たり期待度が高くなっている。すなわち、大当たり演出用の変動パターン

が決定された場合には、リーチ演出SR1<リーチ演出SR2<リーチ演出SR3<リーチ演出SR4の順番で示唆画像として表示されやすくなっている（又は選択されやすくなっている）。また、はずれリーチ演出用の変動パターンが決定された場合には、リーチ演出SR4<リーチ演出SR3<リーチ演出SR2<リーチ演出SR1の順番で示唆画像として表示されやすくなっている（又は選択されやすくなっている）。また、表示させる示唆画像の種類は、全て異なっている、同じであってもよい。

【0132】

そして、選択演出終了後、図26(c)に示すように、表示領域が1つに戻り（分割が解除され）、選択演出により選択された示唆画像SGにより示される演出内容（リーチ演出SR1~SR4）にて遊技演出が行われるようになっている。その際、選択演出により選択された示唆画像SGが表示されていた表示領域HP11~HP14に存在する（対応する）有効ラインL11~L14に表示されたリーチの図柄組み合わせを左右一直線上に表示するようになっている。また、リーチの図柄組み合わせが一直線上に表示される際、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄の間、すなわち、中列に第9飾図を変動表示するようになっている。そして、この状態で、リーチ演出SR1~SR4が実行され、図柄変動ゲームが終了するようになっている。例えば、図26(b)に示すように、表示領域HP11の有効ラインL11に[6 6]のリーチの図柄組み合わせが表示され、当該表示領域の示唆画像SGが選択された場合、図26(c)に示すように、リーチの図柄組み合わせ[6 6]が直線上に表示されるようになっている。

【0133】

以下、分割演出に係わる制御について詳しく説明する。

主制御基板30のRAM30cには、変動パターンとして、分割演出を演出内容に含む変動パターンが、図27に示すように、大当り演出用の変動パターンP31~P34、はずれリーチ演出用の変動パターンP35~P38に分類されて記憶されている。

【0134】

メインCPU30aは、ステップS19において、大当り演出用の変動パターンP1~P22、P31~P34の中から変動パターンを決定するように構成されている。また、メインCPU30aは、ステップS23において、はずれリーチ演出用の変動パターンP23~P29、P35~P38の中から変動パターンを決定するように構成されている。なお、メインCPU30aは、ステップS19において、大当り演出用の変動パターンの中から変動パターンを選択する際、リーチライン数が多い変動パターンP33、P34の方が、リーチライン数の少ない変動パターンP31、P32よりも決定しやすくなっている。また、メインCPU30aは、ステップS23において、はずれリーチ演出用の変動パターンの中から変動パターンを選択する際、リーチライン数が多い変動パターンP37、P38の方が、リーチライン数の少ない変動パターンP35、P36よりも決定しにくくなっている。また、リーチライン数が多いとは、予め決められたリーチライン数よりも多い場合（本実施形態では2本より多い場合）をいう。

【0135】

サブCPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドにより大当り演出用の変動パターンP31~P34が指定されると、分割演出用の大当り図柄決定処理を実行して、第1飾図~第9飾図の確定停止図柄の種類を決定する。

【0136】

具体的には、サブCPU31aは、まず、最終的に表示させる大当りの図柄組み合わせを構成する図柄の種類を決定する。次に、サブCPU31aは、変動パターンP31~P34に基づき、リーチの図柄組み合わせを表示させる有効ライン数（リーチライン数）を決定すると共に、いずれの有効ラインL11~L14にリーチの図柄組み合わせを表示させるかを決定する。

【0137】

次に、サブCPU31aは、リーチの図柄組み合わせを表示させると決定した有効ラインL11~L14に表示させるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類を決定する

。その際、リーチの図柄組み合わせを表示させると決定した有効ラインL11～L14のうち、いずれかの有効ラインL11～L14上に表示させるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類として、大当りの図柄組み合わせを構成する図柄の種類を決定するようになっている。また、サブCPU31aは、有効ラインL11～L14に表示させるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類は、それぞれ異なる種類となるように決定している。そして、サブCPU31aは、リーチの図柄組み合わせが表示されない有効ラインL11～L14上に、はずれの図柄組み合わせが表示されるように、図柄の種類を決定する。その際、有効ラインL1～L8上にリーチの図柄組み合わせが表示されないように第1飾図～第8飾図を決定する。以上により、サブCPU31aは、第1飾図～第9飾図の種類を決定する。

10

【0138】

また、サブCPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドによりはずれリーチ演出の変動パターンP35～P38が指定されると、分割演出用のはずれリーチ図柄決定処理を実行して、第1飾図～第9飾図の確定停止図柄の種類を決定する。

【0139】

具体的には、サブCPU31aは、指定された変動パターンP35～P38に基づき、リーチの図柄組み合わせを表示させる有効ライン数(リーチライン数)を決定すると共に、いずれの有効ラインL11～L14にリーチの図柄組み合わせを表示させるかを決定する。次に、サブCPU31aは、リーチの図柄組み合わせを表示させると決定した有効ラインL11～L14に表示させるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類を決定する。なお、有効ラインL11～L14に表示させるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類は、それぞれ異なる種類となるように決定している。また、サブCPU31aは、リーチの図柄組み合わせが表示されない有効ラインL11～L14上に、はずれの図柄組み合わせが表示されるように、図柄の種類を決定する。その際、有効ラインL1～L8上にリーチの図柄組み合わせが表示されないように第1飾図～第8飾図を決定する。以上により、サブCPU31aは、第1飾図～第9飾図の種類を決定する。

20

【0140】

次に、分割演出を実行させる際の処理について説明する。

サブCPU31aは、指定された変動パターンP31～P38に基づき、図柄変動ゲームを開始させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。そして、サブCPU31aは、変動パターンP31～P38に基づき、図柄決定処理で決定した第1飾図及び第2飾図を1段階目の表示段階で一旦停止表示させる。同様に、サブCPU31aは、変動パターンP31～P38に基づき、図柄決定処理で決定した第3飾図及び第4飾図を2段階目の表示段階で一旦停止表示させる。サブCPU31aは、変動パターンP31～P38に基づき、図柄決定処理で決定した第5飾図及び第6飾図を3段階目の表示段階で一旦停止表示させ、図柄決定処理で決定した第7飾図及び第8飾図を4段階目の表示段階で一旦停止表示させる。このとき、図柄決定処理にて決定したように、有効ラインL11～L14のいずれかにリーチの図柄組み合わせが表示される。

30

【0141】

そして、サブCPU31aは、変動パターンP31～P38に基づき、表示領域と有効ラインL11～L14毎に4つに分割して表示させる。それとともに、サブCPU31aは、リーチの図柄組み合わせが表示されている有効ラインL11～L14の表示領域に、示唆画像SGをそれぞれ有効ラインL11～L14に対応付けて表示する。このとき、大当り演出用の変動パターンP31～P34が決定された場合には、サブCPU31aは、リーチ演出SR1<リーチ演出SR2<リーチ演出SR3<リーチ演出SR4の順番で示唆画像SGを表示しやすくなっている。なお、大当りの図柄組み合わせが表示される有効ラインL11～L14に対応する表示領域には、リーチ演出SR1<リーチ演出SR2<リーチ演出SR3<リーチ演出SR4の順番で示唆画像SGが表示されやすくなっている。また、はずれリーチ演出用の変動パターンP35～P38が決定された場合には、リーチ演出SR4<リーチ演出SR3<リーチ演出SR2<リーチ演出SR1の順番で示唆画

40

50

像 S G を表示しやすくなっている。

【 0 1 4 2 】

その後、サブ CPU 3 1 a は、変動パターン P 3 1 ~ P 3 8 に基づき、選択演出を実行させる。具体的には、選択される示唆画像 S G を示す選択カーソル S K が表示された示唆画像 S G を順番に指し示すように表示する。そして、所定時間後、サブ CPU 3 1 a は、大当り演出用の変動パターン P 3 1 ~ P 3 4 に基づく場合には、大当りの図柄組み合わせが表示される有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 に対応する示唆画像 S G を指し示すように選択カーソル S K を停止表示させる。

【 0 1 4 3 】

また、所定時間後、サブ CPU 3 1 a は、はずれリーチ演出用の変動パターン P 3 5 ~ P 3 8 に基づく場合には、リーチの図柄組み合わせが表示される有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 のうちいずれかの有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 に対応する示唆画像 S G を指し示すように選択カーソル S K を停止表示させる。このとき、はずれリーチ演出用の変動パターン P 3 5 ~ P 3 8 が決定された場合には、サブ CPU 3 1 a は、リーチ演出 S R 4 < リーチ演出 S R 3 < リーチ演出 S R 2 < リーチ演出 S R 1 の順番で示唆画像 S G を選択しやすくなっている。

【 0 1 4 4 】

そして、サブ CPU 3 1 a は、選択演出が終了すると、分割を解除すると共に、表示領域を 1 つに戻し、選択演出により選択された示唆画像 S G により示される演出内容（リーチ演出 S R 1 ~ S R 4）にて遊技演出を行わせる。その際、サブ CPU 3 1 a は、示唆画像 S G が表示されていた表示領域 H P 1 1 ~ H P 1 4 に存在する（対応する）有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 に表示されたリーチの図柄組み合わせを直線上に表示させる。また、サブ CPU 3 1 a は、リーチの図柄組み合わせを直線上に表示させる際、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄の間、すなわち、中列に第 9 飾図を変動表示させる。そして、サブ CPU 3 1 a は、変動パターンに基づき、リーチ演出 S R 1 ~ S R 4 を実行させ、大当りの図柄組み合わせ又ははずれリーチの図柄組み合わせを表示させる。

【 0 1 4 5 】

以上詳述したように、第二実施形態は、第一実施形態の効果（ 1 ） ~ （ 1 3 ）に加えて、以下の効果を有する。

（ 1 4 ）分割演出を実行する際、特別な有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 毎に、表示領域 H P 1 1 ~ H P 1 4 を新たに設け、当該表示領域 H P 1 1 ~ H P 1 4 毎に同じ種類の図柄が表示されていれば、リーチの図柄組み合わせとなる。このため、分割演出を実行する際、どの有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 において、リーチの図柄組み合わせが表示されたことを容易に認識することができる。すなわち、通常の演出とは異なる有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 にてリーチの図柄組み合わせが表示される場合であっても、容易に理解することができる。これにより、リーチの図柄組み合わせが表示される有効ラインが多くなっても、遊技者は、容易にその数を認識することができ、リーチ演出に対して注目させることができる。

【 0 1 4 6 】

（ 1 5 ）サブ CPU 3 1 a は、図柄変動ゲーム中、第 1 飾図 ~ 第 8 飾図を表示して、リーチの図柄組み合わせを表示させた場合、少なくとも表示させたリーチの図柄組み合わせの数分、リーチ演出の内容を示唆する示唆画像 S G を表示させる。そして、サブ CPU 3 1 a は、表示された示唆画像 S G の中から 1 の示唆画像 S G が選択される選択演出を実行させ、選択演出で選択された示唆画像 S G により示唆される内容のリーチ演出 S R 1 ~ S R 4 を実行させる。これにより、遊技者は、有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 上に表示されるリーチの図柄組み合わせの数（リーチライン数）が増えれば増えるほど、大当りとなるチャンスだけでなく、実行されうるリーチ演出の内容を予測する楽しみができる。また、実際に実行されるリーチ演出 S R 1 ~ S R 4 は、選択された示唆画像 S G により示唆されるリーチ演出 S R 1 ~ S R 4 であるため、何回もはずれとなるリーチ演出が実行されることがなくなり、大当りの期待感を維持することができる。また、リーチライン数が多くなれば、実際に実行されなくても、大当り期待度の高いリーチ演出 S R 3 , S R 4 を示唆する示

10

20

30

40

50

唆画像 S G が出現する可能性が高くなるため、大当りの期待感を高めることができる。また、示唆画像 S G により示唆されるリーチ演出があまり期待できない場合（例えば、リーチ演出 S R 1 , S R 2 ）であっても、最後までどの有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 でリーチの図柄組み合わせが表示されるか不明である。すなわち、リーチライン数が増えて新たな内容の示唆画像が表示される可能性があるため、遊技者を最後まで期待させることができる。

【 0 1 4 7 】

(1 6) サブ C P U 3 1 a は、分割演出が実行されるときのみ有効となる有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 毎（但し、第 9 飾図を除く）に第 1 飾図 ~ 第 8 飾図を表示させる。つまり、サブ C P U 3 1 a は、第 1 飾図及び第 2 飾図を同時に停止表示させ、第 3 飾図及び第 4 飾図を同時に停止表示させ、第 5 飾図及び第 6 飾図を同時に停止表示させ、第 7 飾図及び第 8 飾図を同時に停止表示させる。このように、隣り合う 2 つの飾図が段階的に表示されるため、遊技者は、どのように注目すればよいかについて容易に理解することができる。また、分割演出が実行されるときのみ有効となる有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 毎（但し、第 9 飾図を除く）に第 1 飾図 ~ 第 8 飾図が表示されるため、分割演出が実行される場合には、有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 上にリーチの図柄組み合わせが表示されているか否かを容易に理解することができる。

【 0 1 4 8 】

(1 7) また、分割演出が実行されない場合には、有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 は無効となり、有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 とは並びが異なる有効ライン L 1 ~ L 8 が有効となる。このため、分割演出を実行させる場合における有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 にてリーチの図柄組み合わせが表示されなかったとしても、分割演出を実行させない場合における有効ライン L 1 ~ L 8 にてリーチの図柄組み合わせが表示されているかもしれないと遊技者に期待させ、最後まで遊技の興趣を向上することができる。

【 0 1 4 9 】

(第三実施形態)

次に、本発明を具体化した第三実施形態を図 2 8 、図 2 9 に基づいて説明する。なお、第一実施形態と同様の構成は、第一実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

【 0 1 5 0 】

第三実施形態では、遊技者により操作可能な操作手段としての演出ボタン 9 0 が、パチンコ遊技機の上皿（図示せず）に配置されている。また、演出ボタン 9 0 は、演出制御基板 3 1 に接続されており、押下操作されることにより、演出ボタン 9 0 から操作信号が入力される。サブ C P U 3 1 a は、当該操作信号を入力することにより、遊技者が演出ボタン 9 0 を操作したことを検知するようになっている。

【 0 1 5 1 】

また、第三実施形態では、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄となる可能性があることを示す図柄指定予告（以下、ロックオン予告と示す）を経て、有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 毎に表示領域が新たに生成される分割演出が実行可能に構成されている。

【 0 1 5 2 】

ロックオン予告について説明すると、図柄変動ゲーム開始（図 2 8 (a) 参照）後、図 2 8 (b) に示すように、変動表示中の第 1 飾図 ~ 第 8 飾図のいずれかを指し示す指定画像 F G が 1 又は複数表示されるようになっている。この指定画像 F G は、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄となる可能性がある図柄を指し示しているようになっている。

【 0 1 5 3 】

指定画像 F G が表示された状態で、遊技者により操作可能な操作手段としての演出ボタン 9 0 が操作される、又は所定時間経過すると、図 2 8 (c) に示すように、有効ライン L 1 1 ~ L 1 4 毎に可変表示器 H 2 の表示領域が 4 つに分割されて新たな表示領域が生成される。なお、第 1 飾図、第 2 飾図、第 9 飾図から構成される有効ラインを有効ライン L 1 1 とし、第 3 飾図、第 4 飾図、第 9 飾図から構成される有効ラインを有効ライン L 1 2

10

20

30

40

50

とし、第5飾図、第6飾図、第9飾図から構成される有効ラインを有効ラインL13とし、第7飾図、第8飾図、第9飾図から構成される有効ラインを有効ラインL14としている。そして、第1飾図～第8飾図が表示されるまでは、第9飾図は表示されないため、見
 10
 目上、各有効ラインL11～L14は、直線上に表示されることとなっている。また、各有効ラインL11～L14において、第9飾図以外の第1飾図～第8飾図が同じ種類の数字図柄である場合に、リーチの図柄組み合わせが表示されたものとしている。また、リーチの図柄組み合わせが表示される有効ラインL11～L14上において、第9飾図以外の同一種類となる第1飾図～第8飾図の種類を、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類としている。ちなみに、有効ラインL11～L14は、分割演出が実行されるとき
 (本実施形態では、所定の変動パターンP41～P48が指定されたとき)のみに有効となる特別な有効ラインであり、分割演出が実行されない場合には、有効ラインL11～L14にリーチの図柄組み合わせが表示されても、無効となっている。

【0154】

また、分割される際には、可変表示器H2の表示領域に直線が表示されて、視覚的に表示領域が縦横4つに分割されるようになっている。詳しくは、図28(c)に示すように、可変表示器H2の表示領域は、第1飾図及び第2飾図を含む有効ラインL11が存在する左上の表示領域HP11と、第3飾図及び第4飾図を含む有効ラインL12が存在する左下の表示領域HP12と、第5飾図及び第6飾図を含む有効ラインL13が存在する右上の表示領域HP13と、第7飾図及び第8飾図を含む有効ラインL14が存在する右下の表示領域HP14に分割される。なお、本実施形態では、直線で表示領域を区切ただ
 20
 けであるが、表示領域毎に背景色や背景画像を変更するなどをしてよい。また、可変表示器H2の表示領域を分割して表示領域を生成したが、有効ラインL11～L14に対応した(有効ラインL11～L14が表示される)表示領域を新たに生成するようによ
 20
 良い。

【0155】

そして、分割後、図28(d)に示すように、指定画像FGにより指定された飾図が表示されている有効ラインL11～L14に対応する表示領域HP11～HP14には、その後
 30
 に実行される図柄変動ゲームの演出内容(本実施形態では、リーチ演出の内容)を示唆する示唆画像SGが表示されるようになっている。そして、示唆画像SGが表示された状態で、演出ボタンが操作される、又は所定時間経過すると、図28(e)に示すように、第1飾図～第8飾図のうち指定画像FGにより指し示された飾図が一旦停止表示される。そして、所定時間経過後、変動中の第1飾図～第8飾図も一旦停止表示されて、図28(f)に示すように、全ての第1飾図～第8飾図が一旦停止表示される。そして、第1飾図～第8飾図が一旦停止表示されると、図28(f)に示すように、示唆画像SGが表示されている表示領域の有効ラインL11～L14のうち、少なくとも1本の有効ラインL11～L14上
 30
 にリーチの図柄組み合わせが表示される。その際、有効ラインL11～L14において、第9飾図以外の第1飾図～第8飾図を2つともそれぞれ指定画像により指し示されていた場合には、必ずリーチの図柄組み合わせが表示されるようになっている。また、有効ラインL11～L14において、第9飾図以外の第1飾図～第8飾図を2つとも指定画像により指し示されていなかった場合には、リーチの図柄組み合わせが表示され
 40
 ないようになっている。

【0156】

その後、リーチの図柄組み合わせが表示された有効ラインL11～L14に対応する示唆画像SGの中から、いずれかの示唆画像SGが選択される選択演出が実行されるようになっている。より詳しく説明すると、図28(f)に示すように、第1飾図～第8飾図が一旦停止表示したとき、リーチの図柄組み合わせが表示されなかった有効ラインL11～L14の表示領域HP11～HP14では、選択演出における選択対象とならないことを示す画像(本実施形態では、×印)が表示されるようになっている。そして、図28(f)に示すように、選択演出において選択される示唆画像SGを指し示す選択カーソルSKが、リーチの図柄組み合わせが表示された有効ラインL11～L14に対応する示唆画像
 50

SG (×印が表示されていない表示領域HP11～HP14において表示されている示唆画像)を順番に指し示す。そして、所定時間経過後、実行されるリーチ演出の内容を示す示唆画像SGを指し示すように選択カーソルSKが停止表示する。

【0157】

なお、本実施形態では、分割演出後、複数種類(本実施形態では4種類)のリーチ演出SR1～SR4のうちいずれかが実行されるようになっている。このリーチ演出SR1～SR4は、演出時間が同一となるように設定されているが、演出内容(表示されるキャラクタや背景画像など)が異なっている。このため、同じ変動パターンが指定されたとしても、サブCPU31aが任意に演出内容を決定することができるようになっている。また、リーチ演出SR1～SR4の大当たり期待度は、異なっており、リーチ演出SR4が一番高くなるように、リーチ演出SR1<リーチ演出SR2<リーチ演出SR3<リーチ演出SR4の順番で大当たり期待度が高くなっている。すなわち、大当たり演出用の変動パターンが決定された場合には、リーチ演出SR1<リーチ演出SR2<リーチ演出SR3<リーチ演出SR4の順番で示唆画像SGとして表示されやすくなっている(又は選択されやすくなっている)。また、はずれリーチ演出用の変動パターンが決定された場合には、リーチ演出SR4<リーチ演出SR3<リーチ演出SR2<リーチ演出SR1の順番で示唆画像SGとして表示されやすくなっている(又は選択されやすくなっている)。

【0158】

また、選択演出終了後、図28(g)に示すように、表示領域が1つに戻り(分割が解除され)、選択演出により選択された示唆画像SGにより示される演出内容(リーチ演出SR1～SR4)にて遊技演出が行われるようになっている。その際、選択演出により選択された示唆画像SGが表示されていた表示領域HP11～HP14に存在する(対応する)有効ラインL11～L14に表示されたリーチの図柄組み合わせを左右一直線上に表示するようになっている。また、リーチの図柄組み合わせが一直線上に表示される際、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄の間、すなわち、中列に第9飾図を変動表示するようになっている。そして、この状態で、リーチ演出SR1～SR4が実行され、図柄変動ゲームが終了するようになっている。

【0159】

以下、ロックオン予告及び分割演出に係わる制御について詳しく説明する。

主制御基板30のRAM30cには、変動パターンとして、ロックオン予告を経て分割演出を行う変動パターンが、図29に示すように、大当たり演出用の変動パターンP41～P44、はずれリーチ演出用の変動パターンP45～P48に分類されて記憶されている。

【0160】

メインCPU30aは、ステップS19において、大当たり演出用の変動パターンP1～P22, P41～P44の中から変動パターンを決定するように構成されている。また、メインCPU30aは、ステップS23において、はずれリーチ演出用の変動パターンP23～P29, P45～P48の中から変動パターンを決定するように構成されている。なお、メインCPU30aは、ステップS19において、大当たり演出用の変動パターンの中から変動パターンを選択する際、リーチライン数が多い変動パターンP43, P44の方が、リーチライン数の少ない変動パターンP41, P42よりも決定しやすくなっている。また、メインCPU30aは、ステップS23において、はずれリーチ演出用の変動パターンの中から変動パターンを選択する際、リーチライン数が多い変動パターンP47, P48の方が、リーチライン数の少ない変動パターンP45, P46よりも決定しにくくなっている。また、リーチライン数が多いとは、予め決められたリーチライン数よりも多い場合(本実施形態では2本よりも多い場合)をいう。

【0161】

サブCPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドにより大当たり演出用の変動パターンP41～P44が指定されると、分割演出用の大当たり図柄決定処理を実行して、第1飾図～第9飾図の確定停止図柄の種類を決定する。

【0162】

具体的には、サブCPU31aは、まず、最終的に表示させる大当りの図柄組み合わせを構成する図柄の種類を決定する。次に、サブCPU31aは、変動パターンP41～P44に基づき、リーチの図柄組み合わせを表示させる有効ライン数（リーチライン数）を決定すると共に、いずれの有効ラインL11～L14にリーチの図柄組み合わせを表示させるかを決定する。

【0163】

次に、サブCPU31aは、リーチの図柄組み合わせを表示させると決定した有効ラインL11～L14に表示させるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類を決定する。その際、リーチの図柄組み合わせを表示させると決定した有効ラインL11～L14のうち、いずれかの有効ラインL11～L14上に表示させるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類として、大当りの図柄組み合わせを構成する図柄の種類を決定するようになっている。また、サブCPU31aは、有効ラインL11～L14に表示させるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類を決定する際、それぞれ異なる種類となるように決定している。そして、サブCPU31aは、リーチの図柄組み合わせが表示されない有効ラインL11～L14上に、はずれの図柄組み合わせが表示されるように、図柄の種類を決定する。また、サブCPU31aは、リーチの図柄組み合わせが表示されない有効ラインL11～L14上に表示されるはずれの図柄組み合わせを決定する際、有効ラインL1～L8上のいずれにもリーチの図柄組み合わせが形成されないように決定する。以上により、サブCPU31aは、第1飾図～第9飾図の種類を決定する。

【0164】

また、サブCPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドによりはずれリーチ演出の変動パターンP45～P48が指定されると、分割演出用のはずれリーチ図柄決定処理を実行して、第1飾図～第9飾図の確定停止図柄の種類を決定する。

【0165】

具体的には、サブCPU31aは、指定された変動パターンP45～P48に基づき、リーチの図柄組み合わせを表示させる有効ライン数（リーチライン数）を決定すると共に、いずれの有効ラインL11～L14にリーチの図柄組み合わせを表示させるかを決定する。次に、サブCPU31aは、リーチの図柄組み合わせを表示させると決定した有効ラインL11～L14に表示させるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類を決定する。なお、サブCPU31aは、有効ラインL11～L14に表示させるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類を決定する際、それぞれ異なる種類となるように決定している。また、サブCPU31aは、リーチの図柄組み合わせが表示されない有効ラインL11～L14上に、はずれの図柄組み合わせが表示されるように、図柄の種類を決定する。また、サブCPU31aは、リーチの図柄組み合わせが表示されない有効ラインL11～L14上に表示されるはずれの図柄組み合わせを決定する際、有効ラインL1～L8上のいずれにもリーチの図柄組み合わせが形成されないように決定する。以上により、サブCPU31aは、第1飾図～第9飾図の種類を決定する。

【0166】

次に、ロックオン予告及び分割演出を実行させる際の処理について説明する。

サブCPU31aは、指定された変動パターンP41～P48に基づき、図28(a)に示すように、図柄変動ゲームを開始させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。そして、サブCPU31aは、変動パターンP41～P48に基づき、第1飾図～第8飾図のうち少なくとも1つの図柄を指し示すように指定画像FGを表示させる。より詳しく説明すると、サブCPU31aは、大当り演出用の変動パターンP41～P44が指定された場合、大当りの図柄組み合わせが表示されると決定した有効ラインL11～L14上の第1飾図～第8飾図のうち何れか一方の図柄、又は両方の図柄をそれぞれ指し示すように指定画像FGを表示させる。また、サブCPU31aは、図柄決定処理で、リーチの図柄組み合わせが表示されると決定した有効ラインL11～L14上の第1飾図～第8飾図のうち何れか一方の図柄、又は両方の図柄をそれぞれ指し示すように指定画像を表示さ

せる。また、サブCPU31aは、図柄決定処理で、はずれの図柄組み合わせが表示されると決定した有効ラインL11～L14上の第1飾図～第8飾図のうち一方の図柄を指し示すように指定画像を表示させる、又ははずれの図柄組み合わせが表示されると決定した有効ラインL11～L14上では指定画像FGを表示させないようにする。

【0167】

例えば、図28(b)に示すように、リーチの図柄組み合わせが表示される有効ラインL11, L13には、2つの飾図又は1つの飾図を指し示すように指定画像FGが表示されるようになっている。また、リーチの図柄組み合わせが表示されない有効ラインL12, L14には、1つの飾図だけを指し示すように指定画像FGが表示される、又は指定画像FGが表示されないようになっている。

10

【0168】

指定画像FGを表示させた後、演出ボタンが操作される、又は所定時間経過すると、サブCPU31aは、図28(c)に示すように、変動パターンP41～P48に基づき、表示領域を有効ラインL11～L14毎に4つに分割して表示領域HP11～HP14を表示させる。それとともに、サブCPU31aは、図28(d)に示すように、指定画像FGにより指定される図柄が表示される有効ラインL11～L14の表示領域HP11～HP14毎に、示唆画像SGを表示させる。このとき、大当り演出用の変動パターンP41～P44が決定された場合には、サブCPU31aは、リーチ演出SR1<リーチ演出SR2<リーチ演出SR3<リーチ演出SR4の順番で示唆画像SGを表示しやすくなっている。なお、大当りの図柄組み合わせが表示される有効ラインL11～L14に対応する表示領域には、リーチ演出SR1<リーチ演出SR2<リーチ演出SR3<リーチ演出SR4の順番で示唆画像SGが表示されやすくなっている。また、はずれリーチ演出用の変動パターンP45～P48が決定された場合には、リーチ演出SR4<リーチ演出SR3<リーチ演出SR2<リーチ演出SR1の順番で示唆画像SGを表示しやすくなっている。また、表示させる示唆画像SGの種類は、全て異なっても、同じであってもよい。

20

【0169】

示唆画像SGが表示された後、演出ボタンが操作される、又は所定時間経過すると、サブCPU31aは、指定画像FGにより指定された第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。その後、サブCPU31aは、所定時間経過後、図柄決定処理により決定された第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。これにより、有効ラインL11～L14において、第9飾図以外の第1飾図～第8飾図のうち、2つとも指定画像FGにより指定された場合には、当該有効ラインL11～L14上にリーチの図柄組み合わせが表示される。また、有効ラインL11～L14において、第9飾図以外の第1飾図～第8飾図のうち、1つだけ指定画像FGにより指定された場合には、当該有効ラインL11～L14上にリーチの図柄組み合わせ又ははずれの図柄組み合わせが表示される。また、有効ラインL11～L14において、第9飾図以外の第1飾図～第8飾図のうち、2つとも指定画像FGにより指定されなかった場合には、当該有効ラインL11～L14上にはずれの図柄組み合わせが表示される。また、サブCPU31aは、図28(f)に示すように、第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させると共に、リーチの図柄組み合わせが表示されなかった有効ラインL11～L14の表示領域HP11～HP14に対して所定の画像(本実施形態では、×印)を表示させる。

30

40

【0170】

その後、サブCPU31aは、変動パターンP41～P48に基づき、選択演出を実行させる。具体的には、リーチの図柄組み合わせが表示された有効ラインL11～L14に対応する示唆画像SGの中から、いずれかの示唆画像SGが選択される選択演出を実行させるようになっている。詳しく説明すると、サブCPU31aは、選択される示唆画像SGを示す選択カーソルSKが、リーチの図柄組み合わせが表示された有効ラインL11～L14に対応する示唆画像SGを順番に指し示すように表示する。そして、所定時間後、サブCPU31aは、大当り演出用の変動パターンP41～P44に基づく場合には、大

50

当りの図柄組み合わせが表示される有効ラインL11～L14に対応する示唆画像SGを指し示すように選択カーソルを停止表示させる。

【0171】

また、所定時間後、サブCPU31aは、はずれリーチ演出用の変動パターンP45～P48に基づく場合には、リーチの図柄組み合わせが表示される有効ラインL11～L14のうちいずれかの有効ラインL11～L14に対応する示唆画像SGを指し示すように選択カーソルSKを停止表示させる。このとき、はずれリーチ演出用の変動パターンP45～P48が決定された場合には、サブCPU31aは、リーチ演出SR4>リーチ演出SR3>リーチ演出SR2>リーチ演出SR1の順番で示唆画像SGを選択しやすくなっている。

10

【0172】

そして、サブCPU31aは、選択演出が終了すると、分割を解除すると共に、表示領域を1つに戻し、選択演出により選択された示唆画像SGにより示される演出内容(リーチ演出SR1～SR4)にて遊技演出を行わせる。その際、サブCPU31aは、示唆画像SGが表示されていた表示領域HP11～HP14に存在する(対応する)有効ラインL11～L14に表示されたリーチの図柄組み合わせを左右一直線上に表示させる。また、サブCPU31aは、リーチの図柄組み合わせが一直線上に表示させる際、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄の間、すなわち、中列に第9飾図を変動表示させる。そして、サブCPU31aは、変動パターンに基づき、リーチ演出SR1～SR4を実行させ、大当りの図柄組み合わせ又ははずれリーチの図柄組み合わせを表示させる。

20

【0173】

以上詳述したように、第三実施形態は、第一実施形態の効果(1)～(13)に加えて、以下の効果を有する。

(18)指定画像FGは、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄となる可能性がある図柄を指し示すように表示されるようになっていて、すなわち、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄を指し示すように指定画像FGを表示させている。このため、指定画像FGにより図柄が指し示された場合には、当該有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される可能性があることを認識することができ、遊技者は、どの有効ラインに注目すればよいか容易に認識することができる。従って、リーチの図柄組み合わせが表示される有効ラインが多くなっても、遊技者は、容易にその数を認識することができ、リーチ演出に対して注目させることができる。また、遊技者は、指定画像FGが指し示す図柄を有する有効ライン数が増えれば増えるほど、示唆画像SGが増えるため、大当たりとなるチャンスだけでなく、実行されうるリーチ演出の内容を予測する楽しみができる。また、実際に実行されるリーチ演出は、選択された示唆画像SGにより示唆されるリーチ演出であるため、何回もはずれとなるリーチ演出が実行されることがなくなり、大当たりの期待感を維持することができる。また、指定画像FGが指し示す図柄を有する有効ライン数が多くなれば、実際に実行されなくても、大当たり期待度の高いリーチ演出を示唆する示唆画像SGが出現する可能性が高くなるため、大当たりの期待感を高めることができる。また、示唆画像SGにより示唆されるリーチ演出の内容があまり期待できない場合であっても、最後までどの有効ラインでリーチの図柄組み合わせが表示されるか不明であり、すなわち、指定画像が指し示す図柄を有する有効ライン数が増えて新たな内容の示唆画像が表示される可能性があるため、遊技者を最後まで期待させることができる。

30

40

【0174】

(19)選択演出にて選択された示唆画像SGに対応する有効ラインL11～L14にて表示されたリーチの図柄組み合わせで、リーチ演出が実行されるため、遊技者は、どの有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示されるかを明確に認識することができる。

【0175】

(20)有効ラインL11～L14において、第9飾図以外の第1飾図～第8飾図のうち2つの図柄が、それぞれ指定画像FGにより指し示されている場合、当該有効ラインL11～L14上にリーチの図柄組み合わせが表示されるようになっていて、これにより、

50

有効ラインL11～L14を構成する第1飾図～第8飾図のうち、最後に停止表示する飾図以外の全ての飾図に対して指定画像FGが表示された場合、遊技者は、リーチの図柄組み合わせが表示されることを認識することができる。従って、指定画像FGがどの図柄を指し示すかについて注目させることができる。

【0176】

(21) 有効ラインL11～L14において、第9飾図以外の第1飾図～第8飾図のうちいずれかの図柄だけが、指定画像FGにより指し示されている場合、当該有効ラインL11～L14上にリーチの図柄組み合わせ又ははずれの図柄組み合わせが表示されるようになっている。これにより、有効ラインを構成する第1飾図～第8飾図のうち何れかの飾図だけ指定画像FGが表示された場合、遊技者は、リーチの図柄組み合わせが表示される可能性のあることを認識することができる。従って、指定画像FGがどの図柄を指し示すかについて注目させることができる。

10

【0177】

(22) 有効ラインL11～L14上の第1飾図～第8飾図が指定画像により指し示されなかった場合、当該有効ラインL11～L14上にはずれの図柄組み合わせが表示されるようになっている。これにより、有効ラインを構成する第1図柄～第8図柄のうち、最後に停止表示する第9飾図以外の飾図のいずれにも指定画像FGが表示されない場合、遊技者は、当該有効ラインにおいては、リーチの図柄組み合わせが表示される可能性がないことを認識することができる。従って、指定画像FGがどの図柄を指し示すかについて注目させることができる。

20

【0178】

(23) 演出ボタンを操作することにより、可変表示器H2の表示領域を分割して表示領域HP11～HP14を表示させることができる。また、演出ボタンを操作することにより、第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させることができる。これにより、遊技者に演出ボタンの操作を促し、遊技に積極的に参加させることができる。

【0179】

(第四実施形態)

次に、本発明を具体化した第四実施形態を図30～図34に基づいて説明する。なお、第一実施形態と同様の構成は、第一実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

30

【0180】

第四実施形態では、1回の図柄変動ゲームにおいて表示されている飾図の変動開始から第1飾図～第8飾図の変動停止又は第1飾図～第9飾図の変動停止までを1回とする変動サイクルを複数回実行する連続予告演出が実行されるように構成されている。この連続予告演出により、1回の図柄変動ゲームにおいて、恰も複数回の図柄変動ゲームが実行されるかのように遊技者に思わせることができるようになっている。以下、連続予告演出に係わる制御について詳しく説明する。

【0181】

主制御基板30のRAM30cには、変動パターンとして、連続予告演出を演出内容に含む変動パターン(連続変動パターン)が、図30に示すように、大当り演出用の変動パターンP51～P71、はずれリーチ演出用の変動パターンP72～P77に分類されて記憶されている。最終的なリーチライン数が2本である変動パターンP51, P52, P72に基づく図柄変動ゲームと、最終的なリーチライン数が3本である変動パターンP60～P62, P75に基づく図柄変動ゲームでは、変動サイクルが2回実行されるようになっている。また、最終的なリーチライン数が3本である変動パターンP53～P55, P73に基づく図柄変動ゲームと、最終的なリーチライン数が4本である変動パターンP63～P66, P76に基づく図柄変動ゲームでは、変動サイクルが3回実行されるようになっている。また、最終的なリーチライン数が4本である変動パターンP56～P59, P74に基づく図柄変動ゲームと、最終的なリーチライン数が5本である変動パターンP67～P71, P77に基づく図柄変動ゲームでは、変動サイクルが4回実行されるよ

40

50

うになっている。なお、本実施形態では、最終回以外の変動サイクル終了時において、リーチライン数と変動サイクル数が一致するようになっている。つまり、変動サイクル毎にリーチライン数が1本増えるようになっている。また、スーパーリーチ演出が実行される場合には、第一実施形態同様、リーチ演出中にリーチライン数が増えるようになっている。例えば、最終的なリーチライン数が3本で、スーパーリーチ演出が実行される変動パターンP60～P62, P75が指定された場合、変動サイクルが2回実行され、リーチライン数が2本となった後、スーパーリーチ演出が実行されて、リーチライン数が3本となる。また、最終的なリーチライン数が4本で、スーパーリーチ演出が実行される変動パターンP63～P66, P76が指定された場合、変動サイクルが3回実行され、リーチライン数が3本となった後、スーパーリーチ演出が実行されて、リーチライン数が4本となる。同様に、最終的なリーチライン数が5本で、スーパーリーチ演出が実行される変動パターンP67～P71, P77が指定された場合、変動サイクルが4回実行され、リーチライン数が4本となった後、スーパーリーチ演出が実行されて、リーチライン数が5本となる。

【0182】

メインCPU30aは、ステップS19において、大当り演出用の変動パターンP1～P22, P51～P71の中から変動パターンを決定するように構成されている。なお、連続予告演出が実行され、大当りとなる場合には、リーチライン数が多い変動パターンほど選択されやすくなっている。つまり、大当り演出用の変動パターンP51～P71の中では、リーチライン数が多い変動パターンほど選択されやすくなっている。また、メインCPU30aは、ステップS23において、はずれリーチ演出用の変動パターンP23～P29, P72～P77の中から変動パターンを決定するように構成されている。なお、連続予告演出が実行され、はずれリーチとなる場合には、リーチライン数が少ない変動パターンほど選択されやすくなっている。つまり、はずれリーチ演出用の変動パターンP72～P77の中では、リーチライン数が少ない変動パターンほど選択されやすくなっている。

【0183】

サブCPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドにより大当り演出用の変動パターンP51～P71が指定されると、連続予告用大当り図柄決定処理を実行して、リーチ演出時に一旦停止表示される第1飾図～第8飾図、及び図柄変動ゲーム終了時に表示される第1飾図～第9飾図の種類を決定する。具体的には、サブCPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドにより大当り演出用の変動パターンP51～P71が指定された場合、まず、大当りの図柄組み合わせ（より詳しくは大当りの図柄組み合わせを構成する飾図の種類）を決定する。次に、サブCPU31aは、指定された変動パターンに基づき、リーチライン数及び大当りラインを特定する。そして、サブCPU31aは、図31に示す表示パターンテーブルTB3を参照して、リーチライン数に応じた基準パターンの中から乱数抽選により決定する。前記表示パターンテーブルTB3は、リーチライン数毎に、基準パターンKP301～KP318が複数対応付けられている。具体的には、最終的なリーチライン数が2本である場合には、基準パターンKP301, KP302, KP306, KP307の中から乱数抽選により決定する。最終的なリーチライン数が3本である場合には、基準パターンKP301, KP303, KP306, KP308, KP312, KP314の中から乱数抽選により決定する。また、最終的なリーチライン数が4本又は5本である場合には、基準パターンKP301～KP318の中から乱数抽選により決定する。なお、各基準パターンKP301～KP318には、リーチライン数毎にパターン振分用乱数が振り分けられている。このパターン振分用乱数は、所定の周期毎にサブCPU31aにより更新されるようになっている。サブCPU31aは、取得したパターン振分用乱数に基づき、基準パターンKP301～KP318を決定する。例えば、図31に示すように、リーチライン数が2本であるとき、サブCPU31aは、60/240で基準パターンKP301を決定するようになっている。また、基準パターンKP301～KP318は、複数あるリーチの図柄組み合わせを構成する飾図の種類のうち、変動

10

20

30

40

50

順序が最後である基準図柄としての飾図「1」からなるリーチの図柄組み合わせが表示される有効ラインを、基準ラインとして有している。

【0184】

なお、本実施形態の基準パターンK P 3 0 1 ~ K P 3 1 8により特定される第1飾図 ~ 第8飾図では、有効ラインL 1, L 4, L 5, L 8にリーチの図柄組み合わせが表示されるように図柄の種類が設定されている。また、2本のリーチライン数に対応する基準パターンK P 3 0 1, K P 3 0 2, K P 3 0 6, K P 3 0 7においては、有効ラインL 1, L 8に基準ラインとしての飾図「1」及び変動順序において基準ラインに表示される基準図柄より1つ前の種類の図柄「9」により構成されるリーチの図柄組み合わせが表示されるようになっている。また、3本のリーチライン数に対応する基準パターンK P 3 0 1, K P 3 0 3, K P 3 0 6, K P 3 0 8, K P 3 1 2, K P 3 1 4においては、有効ラインL 1, L 4, L 8に、基準ラインとしての飾図「1」と、変動順序において基準ラインに表示される基準図柄より1つ前及び2つ前の種類の図柄「8」「9」により構成されるリーチの図柄組み合わせが表示されるようになっている。

10

【0185】

基準パターンK P 3 0 1 ~ K P 3 1 8を決定した後、サブCPU 3 1 aは、変動パターンP 5 1 ~ P 7 1により特定される大当りラインと、基準ラインを一致させるため、ステップS 1 0 5と同様にして、第1飾図 ~ 第8飾図の各図柄の種類を変動順序に従って加算値分ずらす。大当りラインと、基準ラインを一致させた後、サブCPU 3 1 aは、先程決定した飾図の種類と、基準ラインに表示させる飾図(基準図柄)の種類を一致させるように、ステップS 1 0 6と同様にして、第1飾図 ~ 第8飾図の種類を調整値分ずらす。その後、サブCPU 3 1 aは、ステップS 1 0 7と同様にして、決定した図柄を第9飾図とする。

20

【0186】

そして、サブCPU 3 1 aは、変動パターンP 5 1 ~ P 7 1により特定されたリーチライン数となるように、リーチライン数に応じて、決定した第1飾図 ~ 第8飾図のうち所定の飾図を空白図柄に変更する。具体的には、サブCPU 3 1 aは、リーチライン数が2本である場合、第2飾図、第3飾図、第6飾図、第7飾図を空白図柄に変更する。また、サブCPU 3 1 aは、リーチライン数が3本である場合、第3飾図、第7飾図を空白図柄に変更する。そして、サブCPU 3 1 aは、変更後の第1飾図 ~ 第9飾図を、図柄変動ゲーム終了時に一旦停止表示させる図柄とする。

30

【0187】

次に、サブCPU 3 1 aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれリーチ演出用の変動パターンP 7 2 ~ P 7 7が指定された場合について説明する。この場合、サブCPU 3 1 aは、連続予告用リーチ図柄決定処理を実行して、図柄変動ゲーム終了時、可変表示器H 2に確定停止表示させる第1飾図 ~ 第9飾図の種類を決定する。

【0188】

具体的には、サブCPU 3 1 aは、入力した変動パターン指定コマンドによりはずれリーチ演出用の変動パターンP 7 2 ~ P 7 7が指定された場合、まず、はずれリーチの図柄組み合わせを決定する。このとき、サブCPU 3 1 aは、第9飾図として、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄として決定された図柄の種類から変動順序において同じ図柄、及び1つ ~ 4つ後の図柄(空白図柄を除く)以外の種類の数字図柄又は空白図柄を決定するようになっている。次に、サブCPU 3 1 aは、指定された変動パターンP 7 2 ~ P 7 7に基づき、リーチライン数を特定する。そして、サブCPU 3 1 aは、図31に示す表示パターンテーブルT B 3を参照して、前述同様に、リーチライン数に応じた基準パターンK P 3 0 1 ~ K P 3 1 8の中から乱数抽選により決定する。基準パターンK P 3 0 1 ~ K P 3 1 8を決定した後、サブCPU 3 1 aは、ステップS 2 0 5と同様にして、決定したリーチの図柄組み合わせを構成する飾図の種類と、基準ラインに表示させる基準図柄の種類を一致させるように、第1飾図 ~ 第8飾図の種類を調整値分ずらす。

40

50

【 0 1 8 9 】

そして、サブCPU31aは、変動パターンP72～P77により特定されたリーチライン数となるように、リーチライン数に応じて、決定した第1飾図～第8飾図のうち所定の飾図を空白図柄に変更する。具体的には、サブCPU31aは、リーチライン数が2本である場合、第2飾図、第3飾図、第6飾図、第7飾図を空白図柄に変更する。また、サブCPU31aは、リーチライン数が3本である場合、第3飾図、第7飾図を空白図柄に変更する。そして、サブCPU31aは、変更後の第1飾図～第9飾図を図柄変動ゲーム終了時に一旦停止表示させる図柄とする。

【 0 1 9 0 】

また、サブCPU31aは、2回以上の変動サイクルが実行される変動パターンP51～P77が指定された場合、図32に示すマスクパターンMP201により、図柄決定処理において決定した第1飾図～第8飾図のうち、1回目の変動サイクル終了時に第2飾図、第3飾図、第5飾図～第8飾図を空白図柄に変更させるようになっている。また、サブCPU31aは、3回以上の変動サイクルが実行される変動パターンP53～P59、P63～P71、P73、P74、P76、P77が指定された場合、図32に示すマスクパターンMP202により、図柄決定処理において決定した第1飾図～第8飾図のうち、2回目の変動サイクル終了時に第2飾図、第3飾図、第6飾図、第7飾図を空白図柄に変更させるようになっている。また、サブCPU31aは、4回の変動サイクルが実行される変動パターンP56～P59、P67～P71、P74、P77が指定された場合、図32に示すマスクパターンMP203により、図柄決定処理において決定された第1飾図～第8飾図のうち、3回目の変動サイクル終了時に第3飾図、第7飾図を空白図柄に変更させるようになっている。

【 0 1 9 1 】

また、本実施形態では、変動パターンP67～P71、P77が指定され、変動サイクルが4回実行される場合、3回目の変動サイクルの代わりに、はずれとなるスーパーリーチ演出と同じ内容の特殊リーチが実行される特別な連続予告演出が実行されるようになっている。より詳しく説明すると、2回目の変動サイクルが実行され、リーチライン数が2本となっている時点で、変動パターンP61～P62、P75と同様に、スーパーリーチ演出（特殊リーチ）が実行されて、リーチライン数が3本となる。すなわち、左右に直線上となった3本の有効ラインが表示されると共に、変動する第9飾図が表示されるようになっている。そして、第9飾図が停止表示されるとともに、第1飾図～第9飾図が全て一旦停止表示され、はずれとなって特殊リーチが終了する。この後、第1飾図～第8飾図が再び変動表示すると共に、第9飾図が消去した後、第1飾図～第8飾図が一旦停止表示される。このとき、4回目の変動サイクルにおいて（より具体的には、第1飾図～第8飾図の一旦停止表示時において）リーチライン数が4本となり、また、3回目のまでの変動サイクル終了時において表示された3つのリーチの図柄組み合わせが再び表示されるため、遊技者に4回目の変動サイクルが実行されていることを認識させることができる。その後、スーパーリーチ演出が実行されて、リーチライン数が5本となる。

【 0 1 9 2 】

連続予告演出を伴う図柄変動ゲームにおける処理について詳しく説明する。まず、特殊リーチが実行されない変動パターンP51～P66、P72～P76が指定されたときにおける処理について説明する。

【 0 1 9 3 】

サブCPU31aは、変動パターンP51～P66、P72～P76が指定されたときに、図柄変動ゲームの実行が開始されると、第1飾図～第8飾図を変動表示させると共に、第9飾図を消去する。そして、指定された変動パターンP51～P66、P72～P76に基づき、サブCPU31aは、1回目の変動サイクルを終了し、第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。このとき、サブCPU31aは、決定した図柄組み合わせ及びマスクパターンMP201に基づき、指定された第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。すなわち、サブCPU31aは、第1飾図及び第4飾図のみ飾図指定コマンドにより指

10

20

30

40

50

定された図柄を一旦停止表示させると共に、その他の飾図はブランク図柄を一旦停止表示させる。従って、有効ラインL1にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるということとなる。

【0194】

そして、サブCPU31aは、指定された変動パターンP51～P66，P72～P76に基づき、1回目の変動サイクルが終了してから所定期間経過後、2回目の変動サイクルを実行させる。このとき、サブCPU31aは、第9飾図を消去したまま、第1飾図～第8飾図を変動表示させる。このため、遊技者は、リーチの図柄組み合わせが表示されたにもかかわらず、第9飾図が表示されないため、連続予告演出であることを容易に認識できるようになっている。

10

【0195】

そして、サブCPU31aは、2回目の変動サイクルでノーマルリーチ演出が実行されて、連続予告演出が終了する変動パターンP51，P52，P72が指定されていた場合には、当該変動パターンP51，P52，P72に基づき、2回目の変動サイクル開始から所定時間経過後、決定された第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。これにより、有効ラインL1，L8にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されることとなる。そして、サブCPU31aは、変動パターンP51，P52，P71に基づき、第9飾図を変動表示させると共に、ノーマルリーチ演出を実行させ、決定された第1飾図～第9飾図を一旦停止表示させる。これにより、第1飾図、第4飾図、第5飾図、第8飾図、第9飾図として決定された図柄が一旦停止表示されると共に、第2飾図、第3飾図、第6飾図、第7飾図としてブランク図柄が一旦停止表示される。そして、サブCPU31aは、全図柄停止コマンドを入力したときに第1飾図～第9飾図を確定停止表示させる。このとき、大当り演出用の変動パターンP51，P52が指定されていた場合には、サブCPU31aは、第1飾図～第9飾図全ての図柄の種類を大当りの図柄組み合わせを構成する図柄の種類に変更して、確定停止表示させる。

20

【0196】

また、サブCPU31aは、2回目の変動サイクルでスーパーリーチ演出が実行されて、連続予告演出が終了する変動パターンP60～P62，P75が指定されていた場合には、指定された変動パターンP60～P62，P75に基づき、2回目の変動サイクル開始から所定時間経過後、決定した図柄組み合わせ及びマスクパターンMP202に応じて、指定された第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。すなわち、サブCPU31aは、マスクパターンMP202に基づき、第2飾図、第3飾図、第6飾図、第7飾図としてブランク図柄を一旦停止表示させる一方、決定された図柄により有効ラインL1，L8にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示させる。そして、サブCPU31aは、変動パターンP60～P62，P75に基づき、第9飾図を変動表示させると共に、スーパーリーチ演出を実行させる。すなわち、有効ラインに表示されているリーチの図柄組み合わせを左右に伸びる直線状に表示すると共に、中心に第9飾図を変動表示させる。その際、リーチライン数を1本増やして3本にして表示させるようになっている。その後、サブCPU31aは、決定された第9飾図を一旦停止表示させる。そして、サブCPU31aは、全図柄停止コマンドを入力したときに決定された第1飾図～第9飾図を確定停止表示させる。このとき、大当り演出用の変動パターンが指定されていた場合には、大当りの図柄組み合わせを構成する図柄を第1飾図～第9飾図として確定停止表示させる。一方、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定されていた場合には、サブCPU31aは、第1飾図、第2飾図、第4飾図、第5飾図、第6飾図、第8飾図、第9飾図として決定された図柄を確定停止表示させると共に、第3飾図、第7飾図としてブランク図柄を確定停止表示させる。すなわち、最終的にリーチライン数が3本となる。

30

40

【0197】

一方、サブCPU31aは、3回以上の変動サイクルが実行される変動パターンP53～P59，P63～P66，P73，P74，P76が指定されていた場合には、当該変動パターンP53～P59，P63～P66，P73，P74，P76に基づき、2回目

50

の変動サイクル開始から所定時間経過後、第1飾図、第4飾図、第5飾図、第8飾図として、決定された図柄を一旦停止表示させる。それと共に、サブCPU31aは、入力したマスクパターンMP202に基づき、第2飾図、第3飾図、第6飾図、第7飾図としてブランク図柄を一旦停止表示させ、2回目の変動サイクルを終了させる。これにより、有効ラインL1, L8にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるということとなる。

【0198】

そして、サブCPU31aは、変動パターンP53~P59, P63~P66, P73, P74, P76が指定されていた場合、当該変動パターンP53~P59, P63~P66, P73, P74, P76に基づき、2回目の変動サイクルが終了してから所定期間経過後、3回目の変動サイクルを実行させる。このとき、サブCPU31aは、第9飾図を消去したまま、第1飾図~第8飾図を変動表示させる。このため、遊技者は、リーチの図柄組み合わせが表示されたにもかかわらず、第9飾図が表示されないため、連続予告演出であることを容易に認識できるようになっている。

10

【0199】

そして、サブCPU31aは、3回目の変動サイクルでノーマルリーチ演出が実行されて、連続予告演出が終了する変動パターンP53~P55, P73が指定されていた場合には、当該変動パターンP53~P55, P73に基づき、3回目の変動サイクル開始から所定時間経過後、決定された第1飾図~第8飾図を一旦停止表示させる。それと共に、サブCPU31aは、マスクパターンMP203により第3飾図、第7飾図としてブランク図柄を一旦停止表示させる。これにより、有効ラインL1, L4, L8にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されることとなる。そして、サブCPU31aは、変動パターンP53~P55, P73に基づき、第9飾図を変動表示させると共に、ノーマルリーチ演出を実行させ、全図柄停止コマンドを入力したときに第1飾図~第9飾図を確定停止表示させる。このとき、大当り演出用の変動パターンが指定されていた場合には、サブCPU31aは、第1飾図~第9飾図全ての図柄の種類を大当りの図柄組み合わせを構成する図柄の種類に変更して、確定停止表示させる。一方、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定されていた場合には、第1飾図~第9飾図として決定された図柄が確定停止表示されると共に、第3飾図、第7飾図としてブランク図柄が確定停止表示される。

20

【0200】

また、サブCPU31aは、3回目の変動サイクルでスーパーリーチ演出が実行されて、連続予告演出が終了する変動パターンP63~P66, P76が指定されていた場合には、指定された変動パターンP63~P66, P76に基づき、3回目の変動サイクル開始から所定時間経過後、決定した図柄組み合わせ及びマスクパターンMP203に基づき、指定された第1飾図~第8飾図を一旦停止表示させる。すなわち、サブCPU31aは、マスクパターンMP203に基づき、第3飾図、第7飾図としてブランク図柄を一旦停止表示させる一方、有効ラインL1, L4, L8にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示させる。そして、サブCPU31aは、変動パターンP63~P66, P76に基づき、第9飾図を変動表示させると共に、スーパーリーチ演出を実行させる。すなわち、リーチの図柄組み合わせが表示されている有効ラインを左右に伸びる直線上に表示すると共に、中心に第9飾図を変動表示させる。その際、リーチライン数を1本増やして4本にして表示させるようになっている。その後、サブCPU31aは、決定された第9飾図を一旦停止表示させる。そして、サブCPU31aは、全図柄停止コマンドを入力したときに決定された第1飾図~第9飾図を確定停止表示させる。このとき、大当り演出用の変動パターンが指定されていた場合には、第1飾図~第9飾図の種類を大当りの図柄組み合わせを構成する図柄の種類となるように変更してから確定停止表示させる。一方、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定されていた場合には、サブCPU31aは、第1飾図~第9飾図として決定された図柄を確定停止表示させる。すなわち、最終的にリーチライン数が4本となる。

30

40

【0201】

一方、サブCPU31aは、4回目の変動サイクルでノーマルリーチ演出が実行されて

50

、連続予告演出が終了する変動パターンP56～P59，P74が指定されていた場合には、指定された変動パターンP56～P59，P74に基づき、3回目の変動サイクル開始から所定時間経過後、第1飾図～第8飾図として決定された図柄を一旦停止表示させる。それと共に、サブCPU31aは、決定したマスクパターンMP203に基づき、第3飾図、第7飾図としてブランク図柄を一旦停止表示させ、3回目の変動サイクルを終了させる。これにより、有効ラインL1，L4，L8にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるということとなる。

【0202】

その後、サブCPU31aは、指定された変動パターンP56～P59，P74に基づき、3回目の変動サイクルが終了してから所定期間経過後、4回目の変動サイクルを実行させる。このとき、サブCPU31aは、第9飾図を消去したまま、第1飾図～第8飾図を変動表示させる。このため、遊技者は、リーチの図柄組み合わせが表示されたにもかかわらず、第9飾図が表示されないため、連続予告演出であることを容易に認識できるようになっている。

10

【0203】

そして、サブCPU31aは、指定された変動パターンP56～P59，P74に基づき、4回目の変動サイクル開始から所定時間経過後、決定された第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。これにより、有効ラインL1，L4，L5，L8にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されることとなる。そして、サブCPU31aは、変動パターンP56～P59，P74に基づき、第9飾図を変動表示させると共に、ノーマルリーチ演出を実行させ、決定された第1飾図～第9飾図を一旦停止表示させる。そして、サブCPU31aは、全図柄停止コマンドを入力したときに第1飾図～第9飾図を確定停止表示させる。このとき、大当り演出用の変動パターンが指定されていた場合には、サブCPU31aは、第1飾図～第9飾図全ての図柄の種類を大当りの図柄組み合わせを構成する図柄の種類に変更して、確定停止表示させる。一方、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定されていた場合には、第1飾図～第9飾図として決定された図柄（はずれリーチの図柄組み合わせ）を確定停止表示させる。

20

【0204】

次に、特殊リーチが実行される変動パターンP67～P71，P77が指定されたときにおける連続予告演出及び図柄変動ゲームに係わる処理について説明する。

30

サブCPU31aは、変動パターンP67～P71，P77が指定されたときに、図柄変動ゲームの実行が開始されると、第1飾図～第8飾図を変動表示させると共に、第9飾図を消去する。そして、指定された変動パターンP67～P71，P77に基づき、サブCPU31aは、1回目の変動サイクルを終了し、第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。このとき、サブCPU31aは、決定した図柄組み合わせ及びマスクパターンMP201に基づき、指定された第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。すなわち、サブCPU31aは、第1飾図及び第4飾図のみ飾図指定コマンドにより指定された図柄を一旦停止表示させると共に、その他の飾図はブランク図柄を一旦停止表示させる。従って、有効ラインL1にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるということとなる。

【0205】

40

そして、サブCPU31aは、指定された変動パターンP67～P71，P77に基づき、1回目の変動サイクルが終了してから所定期間経過後、2回目の変動サイクルを実行させる。このとき、サブCPU31aは、第9飾図を消去したまま、第1飾図～第8飾図を変動表示させる。このため、遊技者は、リーチの図柄組み合わせが表示されたにもかかわらず、第9飾図が表示されないため、連続予告演出であることを容易に認識できるようになっている。その後、サブCPU31aは、変動パターンP67～P71，P77に基づき、2回目の変動サイクル開始から所定時間経過後、決定した図柄組み合わせ及びマスクパターンMP202に応じて、第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。すなわち、サブCPU31aは、マスクパターンMP202に基づき、第2飾図、第3飾図、第6飾図、第7飾図としてブランク図柄を一旦停止表示させる一方、有効ラインL1，L8にリ

50

ーチの図柄組み合わせが一旦停止表示させる。

【0206】

そして、サブCPU31aは、変動パターンP67～P71，P77に基づき、3回目の変動サイクルを開始させると、第9飾図を変動表示させると共に、スーパーリーチ演出（特殊リーチ）を実行させる。すなわち、リーチの図柄組み合わせが表示されている有効ラインを左右に伸びる直線上に表示させると共に、中心に第9飾図を変動表示させる。その際、リーチライン数を3本に増加させてスーパーリーチ演出を実行させる。その後、サブCPU31aは、変動パターンP67～P71，P77に基づき、3回目の変動サイクル開始から所定時間経過後、はずれとなるように、第9飾図を一旦停止表示させる。そして、サブCPU31aは、第1飾図～第9飾図の表示位置を元に戻して、第1飾図～第9飾図を一旦停止表示させる。それと共に、サブCPU31aは、マスクパターンMP203により第3飾図、第7飾図としてブランク図柄を一旦停止表示させる。これにより、有効ラインL1，L4，L8にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された状態で、各有効ラインL1～L8には全てはずれの図柄組み合わせが表示されることとなる。このため、遊技者に、変動サイクルが2回で、スーパーリーチ演出が実行されるはずれリーチ演出の変動パターンP75に基づき、図柄変動ゲームが実行されたのではないかと思わせることができる。

10

【0207】

その後、サブCPU31aは、変動パターンP67～P71，P77に基づき、3回目の変動サイクルが終了して（特殊リーチが終了して）から所定期間経過後、4回目の変動サイクルを実行させる。このとき、サブCPU31aは、第9飾図を再び消去し、第1飾図～第8飾図を変動表示させる。この際、遊技者は、第1飾図～第9飾図の変動態様からは連続予告演出が継続しているか否かを判断できないようになっている。但し、特図始動保留記憶数が減少していないこと、特図が確定停止していないことから図柄変動ゲームが継続していることを認識することはできるようになっている。

20

【0208】

そして、サブCPU31aは、変動パターンP67～P71，P77に基づき、4回目の変動サイクル開始から所定時間経過後、決定された第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。これにより、有効ラインL1，L4，L5，L8にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されることとなる。第1飾図～第8飾図が一旦停止表示したとき、遊技者は、同じリーチの図柄組み合わせが3本表示されているため、連続予告演出であることを容易に認識できるようになっている。

30

【0209】

次に、サブCPU31aは、変動パターンP67～P71，P77に基づき、第9飾図を変動表示させると共に、スーパーリーチ演出を実行させる。すなわち、リーチの図柄組み合わせが表示されている有効ラインを左右に伸びる直線上に表示すると共に、中心に第9飾図を変動表示させる。その際、サブCPU31aは、リーチライン数を5本とする。その後、サブCPU31aは、決定された第9飾図を一旦停止表示させる。そして、サブCPU31aは、全図柄停止コマンドを入力したときに決定された第1飾図～第9飾図を確定停止表示させる。このとき、大当り演出用の変動パターンが指定されていた場合には、第1飾図～第9飾図の種類を大当りの図柄組み合わせを構成する図柄の種類となるように変更してから確定停止表示させる。一方、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定されていた場合には、サブCPU31aは、第1飾図～第9飾図として決定された図柄を確定停止表示させる。すなわち、はずれリーチの図柄組み合わせが4本の有効ラインL1，L4，L5，L8上に確定停止表示される。

40

【0210】

次に、連続予告演出の演出態様について図33、図34に基づき説明する。図32、図33では、第1飾図～第8飾図の確定停止図柄を基準パターンKP301[18719879]とするものとして説明する。また、変動サイクルが4回実行され、特殊リーチが実行される大当り演出用の変動パターンP67に基づき図柄変動ゲームが実行され、第9飾

50

図を「7」として大当りの図柄組み合わせが表示されるものとして説明する。

【0211】

可変表示器H2は、図柄変動ゲームが開始すると、第1飾図～第8飾図を変動表示すると共に、第9飾図を消去する(図33(a)参照)。そして、1回目の変動サイクルが終了すると、可変表示器H2は、前提より第1飾図～第8飾図として[1 1]を一旦停止表示する(図33(b)参照)。これにより、有効ラインL1にリーチの図柄組み合わせが表示されたことを認識することができる。そして、2回目の変動サイクルの実行を開始すると、可変表示器H2は、第9飾図を消去したまま、第1飾図～第8飾図を変動表示する(図33(c)参照)。

【0212】

そして、2回目の変動サイクルが終了すると、可変表示器H2は、前提より第1飾図～第8飾図として[1 19 9]を一旦停止表示する(図33(d)参照)。これにより、有効ラインL1, L8にリーチの図柄組み合わせが表示されたことを認識することができる。そして、3回目の変動サイクルが開始すると、可変表示器H2は、3回目の変動サイクルの代わりに、特殊リーチを実行させる。すなわち、リーチライン数を3本にすると共に、左右に伸びるようにリーチの図柄組み合わせを表示させる(図33(e)参照)。また、可変表示器H2は、中央に第9飾図を変動表示させる。そして、3回目の変動サイクルが終了する前に、可変表示器H2は、3本の有効ラインにおいていずれもはずれリーチの図柄組み合わせが表示されるように、第9飾図を一旦停止表示させる(図33(f)参照)。

【0213】

そして、3回目の変動サイクルが終了すると、可変表示器H2は、前提より第1飾図～第8飾図として[18 198 9]を一旦停止表示し、第9飾図としてブランク図柄を一旦停止表示する(図33(g)参照)。そして、4回目の変動サイクルの実行を開始すると、可変表示器H2は、第1飾図～第8飾図を変動表示すると共に、第9飾図を消去する(図33(h)参照)。その後、可変表示器H2は、第1飾図～第8飾図を一旦停止表示する。すなわち、可変表示器H2は、前提より第1飾図～第8飾図として[18719879]を一旦停止表示する(図34(a)参照)。そして、可変表示器H2は、スーパーリーチ演出を実行する。すなわち、可変表示器H2は、リーチライン数を5本にすると共に、左右に伸びるようにリーチの図柄組み合わせを表示させる(図34(b)参照)。また、可変表示器H2は、中央に第9飾図を変動表示させる。そして、4回目の変動サイクルが終了する前に、可変表示器H2は、5本の有効ラインのうち、いずれかの有効ライン(リーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類が「7」である有効ライン)に大当りの図柄組み合わせを表示するように、第9飾図を一旦停止表示させる(図34(c)参照)。そして、4回目の変動サイクル終了時(すなわち、図柄変動ゲーム終了時)に、可変表示器H2は、第1飾図～第9飾図として、大当りの図柄組み合わせを構成する図柄を確定停止表示する(図34(d)参照)。

【0214】

以上詳述したように、第四実施形態は、第一実施形態の効果(1)～(13)に加えて、以下の効果を有する。

(24)連続予告演出が行われる変動パターンP51～P77は、リーチの図柄組み合わせが表示される有効ライン数としてのリーチライン数が、各変動サイクル終了時まで実行された変動サイクル数と同一となるように設定されている。そして、サブCPU31aは、実行された変動サイクル数に応じたリーチライン数が形成されるように、変動サイクル毎に第1図柄～第8図柄の各図柄種類を特定するようになっている。これにより、変動サイクル数が増える毎に、リーチライン数が多くなるようになっている。このため、遊技者は、リーチライン数が少なかったとしても、連続予告演出が実行されてリーチライン数が増えるかも知れないと思わせることができる。また、リーチライン数が多いはずれリーチ演出を頻繁に実行する必要がなくなり、演出を間延びさせることがなくなる。また、はずれのときに、リーチライン数が多いリーチ演出を実行させる必要がなくなり、リーチ

10

20

30

40

50

ライン数が多いときの大当たり期待度を担保することができる。

【0215】

また、サブCPU31aは、特殊リーチが行われる変動パターンP67～P71、P77が指定された場合、途中の変動サイクル（本実施形態では3回目の変動サイクル）においてははずれとなるスーパーリーチ演出（特殊リーチ）を実行するようになっている。このように、途中の変動サイクルにてはずれとなるスーパーリーチ演出が実行されるため、はずれとなるスーパーリーチ演出が行われたとしても、遊技者に、連続演出実行中であり、リーチライン数が増えるかも知れないと思わせることができる。つまり、変動パターンP75に基づき図柄変動ゲームが実行されて、はずれとなるスーパーリーチ演出が実行された場合であっても、遊技者に、連続予告演出が継続するかもしれないと期待させることができる。

10

【0216】

(25)サブCPU31aは、途中の変動サイクル（3回目の変動サイクル）において特殊リーチを実行させる際、当該途中の変動サイクル（本実施形態では、3回目の変動サイクル）よりも1回前に実行された変動サイクル（本実施形態では、2回目の変動サイクル）終了時に表示されたリーチライン数のリーチの図柄組み合わせを表示させて、当該途中の変動サイクルにおいて特殊リーチの実行を開始させる。そして、サブCPU31aは、途中の変動サイクルのいずれかのタイミングで、実行中の変動サイクル数に応じたリーチライン数（本実施形態では、3本）を表示させる。このように、途中の変動サイクルにおいて特殊リーチを実行させる際には、1回前に実行された変動サイクル終了時に表示されたリーチライン数のリーチの図柄組み合わせを表示させて、当該途中の変動サイクルにおいてははずれリーチ演出の実行を開始し、途中の変動サイクルのいずれかのタイミングで、実行中の変動サイクル数に応じたリーチライン数を表示させるようになっている。また、スーパーリーチ演出が行われる変動パターンP60～P66でも、同じように、リーチライン数を増加させている。このため、変動サイクルに代わって特殊リーチを実行させたとしても遊技者に不自然な感覚を与えることなく、変動サイクル数に応じたリーチライン数を表示させることができる。また、途中の変動サイクル終了後、次の変動サイクルにおいて自然な形でリーチライン数を増加することができる。

20

【0217】

(26)サブCPU31aは、変動パターンP51～P77が指定された場合、最後の

変動サイクルにおいて変動パターンP51～P77に基づき設定された変動サイクル数と同じ数のリーチライン数を表示してリーチ演出を実行させるようにした。すなわち、変動パターンにより特定されるリーチライン数と、変動サイクル数を一致させた。このため、遊技者は、複数回の変動サイクルが実行されることにより、リーチ演出の実行が確定しても、いくつのリーチライン数であるかを判断できない。従って、遊技者に何回変動サイクルが実行されるかについて注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0218】

(27)変動サイクルの実行回数に応じてリーチライン数が増加するように各変動サイクル終了時に一旦停止表示させる第1飾図～第8飾図の一旦停止図柄の種類を決定した。すなわち、1回目の変動サイクル終了時には、有効ラインL1のみにリーチの図柄組み合わせが表示されるように、第2飾図、第3飾図、第5飾図～第8飾図をブランク図柄に変更した。また、2回目の変動サイクル終了時には、有効ラインL1、L8のみにリーチの図柄組み合わせが表示されるように、第2飾図、第3飾図、第6飾図、第7飾図をブランク図柄に変更した。同様に、3回目の変動サイクル終了時には、有効ラインL1、L4、L8のみにリーチの図柄組み合わせが表示されるように、第3飾図、第7飾図をブランク図柄に変更した。これにより、1回の変動サイクルの終了時がはっきりし、また、変動サイクル毎にリーチライン数が増加することを遊技者に知らせることができる。このため、遊技者に1回の図柄変動ゲームにて変動サイクルが何回実行されるかについて注目させることができる。

40

50

【0219】

(28)サブCPU31aは、変動サイクルが実行される毎に、リーチ演出にて一旦停止表示される(図柄決定処理により決定された)第1飾図~第8飾図に基づき、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させた。これにより、最終的に表示されるリーチの図柄組み合わせを確実に示し、遊技者に安心感を与えることができる。

【0220】

(29)リーチの図柄組み合わせが表示される有効ラインは、予め決められた順番で表示されるように、マスクパターンMP201~203及び基準パターンKP301~KP318が設定されている。また、連続予告演出が実行されるときにおいて表示されるリーチラインは、同じとなっている。このため、遊技者は、連続予告演出が実行された場合、次にどのラインにてリーチの図柄組み合わせが表示されるかを予測することができ、次に表示される予定の有効ラインに注目させることができる。

10

【0221】

(30)リーチライン数が2以上である基準パターンにおいては、有効ラインL1, L8に基準ライン及び変動順序において基準ラインに表示される基準図柄より1つ前の種類の図柄により構成されるリーチの図柄組み合わせが表示されるようになっている。このため、変動サイクルが2回実行されるとき、変動パターンにより指定された大当たりラインと、基準パターンに設定された基準ラインを一致させるために、基準ラインをずらした場合であっても、空白図柄が表示されない有効ラインL1, L8に大当たりの図柄組み合わせを表示させることができる。同様に、リーチライン数が3以上である基準パターンにおいては、有効ラインL1, L4, L8に、基準ライン、及び変動順序において基準ラインに表示される基準図柄より1つ前又は2つ前の種類の図柄により構成されるリーチの図柄組み合わせが表示されるようになっている。このため、変動サイクルが3回実行されるとき、変動パターンにより指定された大当たりラインと、基準パターンに設定された基準ラインを一致させるために、基準ラインをずらした場合であっても、空白図柄が表示されない有効ラインL1, L4, L8に大当たりの図柄組み合わせを表示させることができる。以上により、大当たりラインが異なる毎に基準パターンを設定する必要がなくなり、ROM31bに設定する基準パターンを少なくすることができる。また、変動パターン毎に、大当たりラインを異ならせることができるため、遊技者に大当たりラインがどこであるか予測できなくし、図柄に注目させることができる。

20

30

【0222】

(31)また、2回目の変動サイクルにて4回目の変動サイクルまで続くことが判明する基準パターンKP305を用意している。この基準パターンKP305では、例えば、1回目の変動サイクルにて飾図「1」から構成されるリーチの図柄組み合わせが表示され、2回目の変動サイクルにて飾図「7」から構成されるリーチの図柄組み合わせが表示されるようになっている。つまり、リーチの図柄組み合わせを構成する飾図が変動順序にて連続していないため、遊技者は、リーチの図柄組み合わせを構成する飾図が変動順序にて連続するように、変動サイクルが継続してリーチライン数が増加することを認識することができる。前述した例では、2回目の変動サイクル終了時に、遊技者は、3回目の変動サイクルにて飾図「8」又は飾図「9」から構成されるリーチの図柄組み合わせが表示され、4回目の変動サイクルにて飾図「8」又は飾図「9」のうち、3回目の変動サイクルで出現しなかった飾図から構成されるリーチの図柄組み合わせが、表示されることを認識することができる。同様に、2回目の変動サイクルにて3回目の変動サイクルまで続くことが判明する基準パターンKP303, KP304, KP310~KP313も用意している。

40

【0223】

(第五実施形態)

次に、本発明を具体化した第五実施形態を図35、図36に基づいて説明する。なお、第一実施形態と同様の構成は、第一実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

50

【 0 2 2 4 】

第五実施形態では、停止表示された図柄を再び変動表示させた後、再び停止表示させた際の図柄の種類を示す予告図柄を表示可能に構成している。そして、第1飾図～第8飾図が一旦停止表示されたときに、いずれかの有効ライン上にはずれの図柄組み合わせを表示した場合であって、表示されている予告図柄が示す種類の図柄が当該有効ライン上に停止表示されている場合、当該有効ラインにおいて、予告図柄が示す種類の図柄以外に停止表示されている図柄を再び変動表示し、その後、予告図柄が示す種類の図柄を停止表示することにより、当該有効ライン上にリーチの図柄組み合わせを表示する再変動演出（以下、すべり演出と示す）が実行可能となっている。以下、すべり演出について詳しく説明する。

10

【 0 2 2 5 】

まず、予告図柄の表示に関する処理について説明する。

本実施形態では、はずれとなるリーチ演出が実行された際、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄を予告図柄として記憶すると共に、可変表示器H2の表示領域（本実施形態では、表示領域の上部）に表示させるようにしている。なお、リーチライン数は、4本まで表示させることができることから、リーチ演出が実行された際、最大4つ増えることが可能に構成されている。

【 0 2 2 6 】

次に、すべり演出について説明する。

主制御基板30のRAM30cには、変動パターンとして、すべり演出を演出内容に含む変動パターン（連続変動パターン）が、図35に示すように、大当り演出用の変動パターンP81～P90、はずれリーチ演出用の変動パターンP91～94に分類されて記憶されている。なお、変動パターンP81～P94に基づき図柄変動ゲームが実行される場合、ノーマルリーチ演出が実行されるようになっている。また、図35に示すように、変動パターンP81、P91に基づく図柄変動ゲームでは、リーチライン数が1本となっている。また、変動パターンP82、P83、P92に基づく図柄変動ゲームでは、リーチライン数が2本となっている。また、変動パターンP84～P86、P93に基づく図柄変動ゲームでは、リーチライン数が3本となっている。また、変動パターンP87～P90、P94に基づく図柄変動ゲームでは、リーチライン数が4本となっている。

20

【 0 2 2 7 】

メインCPU30aは、ステップS19において、大当り演出用の変動パターンP1～P22、P81～P90の中から変動パターンを決定するように構成されている。なお、すべり演出が実行され、大当りとなる場合には、リーチライン数が多い変動パターンほど選択されやすくなっている。つまり、大当り演出用の変動パターンP81～P90の中では、リーチライン数が多い変動パターンほど選択されやすくなっている。また、メインCPU30aは、ステップS23において、はずれリーチ演出用の変動パターンP23～P29、P91～P94の中から変動パターンを決定するように構成されている。なお、すべり演出が実行され、はずれリーチとなる場合には、リーチライン数が少ない変動パターンほど選択されやすくなっている。つまり、はずれリーチ演出用の変動パターンP91～P94の中では、リーチライン数が少ない変動パターンほど選択されやすくなっている。また、本実施形態において、リーチライン数が多いとは、所定の本数（本実施形態では2本）より多いことを指す。

30

40

【 0 2 2 8 】

サブCPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドにより大当り演出用の変動パターンP81～P90が指定されると、第一実施形態と同様に、図8に示す大当り図柄決定処理を実行して、リーチ演出実行時に一旦停止表示させる第1飾図～第8飾図の種類と、確定停止表示させる大当りの図柄組み合わせを決定する。また、サブCPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドによりはずれリーチ演出用の変動パターンP91～P94が指定されると、第一実施形態と同様に、図17に示すはずれリーチ図柄決定処理を実行して、リーチ演出実行時に一旦停止表示させる第1飾図～第8飾図の種類と、確定停

50

止表示させるはずれリーチの図柄組み合わせを決定する。なお、図 8 に示す大当り図柄決定処理及び図 17 に示すはずれリーチ図柄決定処理は、第一実施形態と同じであるため詳細な説明は省略する。

【0229】

リーチ演出時に一旦停止表示させる第 1 飾図～第 8 飾図を決定すると、次に、サブ CPU 31a は、すべり演出（再変動演出）の実行可否、及びすべり演出を実行する際、すべり演出の実行前に一旦停止表させる仮図柄を決定する。

【0230】

詳しく説明すると、サブ CPU 31a は、リーチライン数が 1 本である変動パターン P81, P91 が指定されていた場合、リーチ演出時に一旦停止表示させる第 1 飾図～第 8 飾図に基づき、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類を特定する。そして、サブ CPU 31a は、特定した図柄の種類が、記憶されている予告図柄のうちいずれかの予告図柄の種類と同じであるか否かをすべり判定する。この判定結果が否定の場合、サブ CPU 31a は、すべり演出を実行しないことを決定する。一方、すべり判定の判定結果が肯定の場合、サブ CPU 31a は、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄のうち、いずれか一方の図柄の種類を予告図柄とは異なる種類の数字図柄又はblank図柄に変更して、すべり演出が実行される前に一旦停止表させる第 1 飾図～第 8 飾図の仮図柄を決定する。

【0231】

また、サブ CPU 31a は、リーチライン数が 2 本である変動パターン P82, P83, P92 が指定されていた場合、リーチ演出時に一旦停止表示させる第 1 飾図～第 8 飾図に基づき、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類（2 種類）を特定する。そして、サブ CPU 31a は、特定した 2 種類の図柄のうちいずれかが、記憶されている予告図柄のうちいずれかの予告図柄の種類と同じであるか否かをすべり判定する。この判定結果が否定の場合、すなわち、特定した図柄の種類が、全ての予告図柄と異なる場合、サブ CPU 31a は、すべり演出を実行しないことを決定する。

【0232】

一方、すべり判定の判定結果が肯定の場合、すなわち、特定した 2 種類の図柄のうちいずれかが、予告図柄のうちいずれかの予告図柄と同一種類である場合、サブ CPU 31a は、予告図柄の種類と同一種類の図柄であって、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄のうち、いずれか一方の図柄の種類を当該予告図柄とは異なる種類の数字図柄又はblank図柄に変更して、すべり演出が実行される前に一旦停止表させる第 1 飾図～第 8 飾図の仮図柄を決定する。なお、リーチライン数が 2 本であるときには、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄も 2 種類存在することとなるが、その 2 種類とも予告図柄がそれぞれ記憶されている場合、2 種類とも変更するようになっている。また、リーチライン数が 2 本であるとき、2 種類あるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄のうち、いずれか 1 種類だけ予告図柄と同じである場合、1 種類だけ変更するようになっている。

【0233】

また、サブ CPU 31a は、リーチライン数が 3 本である変動パターン P84～P86, P93 が指定されていた場合、リーチ演出時に一旦停止表示させる第 1 飾図～第 8 飾図に基づき、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類（3 種類）を特定する。そして、サブ CPU 31a は、特定した 3 種類の図柄のうちいずれかが、記憶されている予告図柄のうちいずれかの予告図柄の種類と同じであるか否かをすべり判定する。この判定結果が否定の場合、すなわち、特定した図柄の種類が、全ての予告図柄と異なる場合、サブ CPU 31a は、すべり演出を実行しないことを決定する。

【0234】

一方、すべり判定の判定結果が肯定の場合、すなわち、特定した 3 種類の図柄のうちいずれかが、予告図柄のうちいずれかの予告図柄と同一種類である場合、サブ CPU 31a は、予告図柄の種類と同一種類の図柄であって、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄のうち、いずれか一方の図柄の種類を当該予告図柄とは異なる種類の数字図柄又はblank図柄に変更して、すべり演出が実行される前に一旦停止表させる第 1 飾図～第 8 飾図の

10

20

30

40

50

仮図柄を決定する。なお、リーチライン数が3本であるときには、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄も3種類存在することとなるが、その3種類とも予告図柄がそれぞれ記憶されている場合、3種類とも変更するようになっている。また、リーチライン数が3本であるとき、3種類あるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄のうち、いずれか2種類だけ予告図柄と同じである場合、2種類だけ変更するようになっている。また、リーチライン数が3本であるとき、3種類あるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄のうち、いずれか1種類だけ予告図柄と同じである場合、1種類だけ変更するようになっている。

【0235】

また、サブCPU31aは、リーチライン数が4本である変動パターンP87～P90、P94が指定されていた場合、リーチ演出時に一旦停止表示させる第1飾図～第8飾図に基づき、4種類のリーチの図柄組み合わせを構成する図柄を特定する。そして、サブCPU31aは、特定した4種類の図柄のうちいずれかが、記憶されている予告図柄のうちいずれかの予告図柄の種類と同じであるか否かを判定するすべり判定を実行する。この判定結果が否定の場合、すなわち、特定した4種類の図柄が、それぞれ全ての予告図柄と異なる場合、サブCPU31aは、すべり演出を実行しないことを決定する。

10

【0236】

一方、すべり判定の判定結果が肯定の場合、すなわち、特定した4種類の図柄のうちいずれかが、予告図柄のうちいずれかの予告図柄と同一種類である場合、サブCPU31aは、予告図柄の種類と同一種類の図柄であって、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄のうち、いずれか一方の図柄の種類を当該予告図柄とは異なる種類の数字図柄又はblank図柄に変更して、すべり演出が実行される前に一旦停止表示させる第1飾図～第8飾図の仮図柄を決定する。なお、リーチライン数が4本であるときには、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄も4種類存在することとなるが、その4種類とも予告図柄がそれぞれ記憶されている場合、4種類とも変更するようになっている。また、リーチライン数が4本であるとき、4種類あるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄のうち、いずれか3種類だけ予告図柄と同じである場合、3種類だけ変更するようになっている。また、リーチライン数が4本であるとき、4種類あるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄のうち、いずれか2種類だけ予告図柄と同じである場合、2種類だけ変更するようになっている。また、リーチライン数が4本であるとき、4種類あるリーチの図柄組み合わせを構成する図柄のうち、いずれか1種類だけ予告図柄と同じである場合、1種類だけ変更するようになっている。

20

30

【0237】

すべり演出の実行可否及び仮図柄を決定した後、すべり演出を実行させるための実行処理を実行する。

サブCPU31aは、指定された変動パターンP81～P94に基づき、図柄変動ゲームを開始させる。そして、所定時間経過後、すべり演出を実行させると決定した場合、サブCPU31aは、決定した第1飾図～第8飾図の仮図柄を一旦停止表示させる。その後、サブCPU31aは、第1飾図～第8飾図のうち、仮図柄として変更された図柄、すなわち、リーチ演出時に表示させる図柄と異なる種類の図柄が停止表示されている場合、仮図柄として変更された図柄を、変動表示させる。そして、サブCPU31aは、変動表示させた図柄を、予告図柄が示す種類の図柄にて一旦停止表示させる。つまり、サブCPU31aは、リーチ演出時に一旦停止表示させると決定した第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。これにより、再変動表示された後、再変動表示された図柄を有する有効ライン上にリーチの図柄組み合わせが表示されるようになっている。なお、再変動表示後、予告図柄により示される種類の図柄が停止表示された場合、当該図柄を示す予告図柄は記憶から消去されると共に、可変表示器H2から消去されるようになっている。一方、すべり演出を実行させると決定していない場合、図柄変動ゲーム開始後、サブCPU31aは、すべり演出を実行させることなく、リーチ演出時に一旦停止表示させると決定した第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させる。

40

【0238】

50

次に、すべり演出の実行態様について図36に基づき、説明する。なお、図36では、予告図柄として「1」「3」「9」が表示されているものとして説明する。また、図36では、リーチ演出時に一旦停止表示される第1飾図～第8飾図として[19817897]が表示されるものとして説明する。また、図36では、第1飾図～第8飾図の仮図柄として[198 7857]が表示されるものとして説明する。また、図36では、変動パターンP90に基づき図柄変動ゲームが実行されるものとして説明する。

【0239】

可変表示器H2は、第1飾図～第8飾図を変動表示させると共に、第9飾図を消去することにより、図柄変動ゲームを開始させる(図36(a)参照)。このとき、可変表示器H2は、前提より予告図柄として1, 3, 9を表示している。そして、可変表示器H2は、1段階目の表示段階で第1飾図及び第2飾図の仮図柄を一旦停止表示させ、2段階目の表示段階で第3飾図及び第4飾図の仮図柄を一旦停止表示させ、3段階目の表示段階で第5飾図及び第6飾図の仮図柄を一旦停止表示させ、4段階目の表示段階で第7飾図及び第8飾図の仮図柄を一旦停止表示させる。これにより、可変表示器H2は、第1飾図～第8飾図の仮図柄[198 7857]を一旦停止表示する(図36(b)参照)。

【0240】

その後、可変表示器H2は、仮図柄として変更された第4飾図「」と、第7飾図「5」を再び変動表示させる(図36(c)参照)。次に、可変表示器H2は、第4飾図として予告図柄と同じ種類の図柄「1」を一旦停止表示すると共に、第7飾図として予告図柄と同じ種類の図柄「9」を一旦停止表示して、リーチ演出時に一旦停止表示されると決定した[19817897]を表示する(図36(d)参照)。その際、可変表示器H2は、予告図柄「1」「9」を消去する。そして、可変表示器H2は、変動パターンP90に基づき、第9飾図を変動表示させ、ノーマルリーチ演出を実行させる(図36(e)参照)。その後、可変表示器H2は、第1飾図～第9飾図を停止表示する(図36(f)参照)。そして、可変表示器H2は、大当りの図柄組み合わせを確定停止表示して、図柄変動ゲームを終了する(図36(g)参照)。

【0241】

以上詳述したように、第五実施形態は、第一実施形態の効果(1)～(13)に加えて、以下の効果を有する。

(32)サブCPU31aは、所定の変動パターンが指定され、すべり演出を決定したとき、いずれかの有効ラインL1～L8上にはずれの図柄組み合わせを表示した場合であって、表示されている予告図柄が示す種類の図柄が当該有効ラインL1～L8上に停止表示されている場合、当該有効ラインにおいて、予告図柄が示す種類の図柄以外に停止表示されている図柄を再び変動表示させる。その後、サブCPU31aは、予告図柄が示す種類の図柄を停止表示させることにより、当該有効ライン上にリーチの図柄組み合わせを表示させる。これにより、第1飾図～第8飾図が一旦停止表示されたとしても、予告図柄が示す種類の図柄がいずれかの有効ライン上に表示されていた場合、再変動表示するかもしれないと遊技者に思わせることができ、最後まで図柄に注目させることができる。また、予告図柄の種類がどのようなものであるかについても注目させることができる。

【0242】

(33)第9飾図を含む3つの飾図からなる複数の有効ラインL1～L8を備えたため、リーチの図柄組み合わせが表示されるチャンスを増やすことができる。すなわち、飾図が再変動表示して、予告図柄によるリーチの図柄組み合わせが表示されるチャンスを多いかのように思わせることができる。

【0243】

(第六実施形態)

次に、本発明を具体化した第六実施形態を図37～図39に基づいて説明する。なお、第一実施形態と同様の構成は、第一実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

【0244】

10

20

30

40

50

本実施形態では、第1飾図から反時計回りに、1つずつ数字図柄が表示順序に従って「1」から表示されて、大当たりとなるカウントアップ予告が実行されるようになっている。以下、カウントアップ予告に係わる制御について説明する。

【0245】

メインCPU30aは、ステップS19において、変動パターンP1～P22，P100の中から大当たり演出用の変動パターンを決定する。また、メインCPU30aは、ステップS23において、変動パターンP23～P29，P200の中からはずれリーチ演出用の変動パターンを決定する。変動パターンP100，P200は、図37に示すように、カウントアップ予告が実行される変動パターンである。

【0246】

サブCPU31aは、カウントアップ予告が実行される大当たり演出用の変動パターンP100が指定された場合、変動パターンP100に基づき、図柄変動ゲームの開始から所定時間経過後、1段階目の表示段階にて第1飾図として数字図柄「1」を一旦停止表示させる(図38(a)参照)。次に、サブCPU31aは、変動パターンP100に基づき、図柄変動ゲームの開始から所定時間経過後、2段階目の表示段階にて第2飾図として数字図柄「2」を一旦停止表示させる(図38(b)参照)。同様に、サブCPU31aは、変動パターンP100に基づき、図柄変動ゲームの開始から所定時間経過後、3段階目の表示段階にて第3飾図として数字図柄「3」を一旦停止表示させる(図38(c)参照)。同様に、サブCPU31aは、変動パターンP100に基づき、図柄変動ゲームの開始から所定時間経過後、4段階目の表示段階にて第4飾図として数字図柄「4」を一旦停止表示させる(図38(d)参照)。同様に、サブCPU31aは、変動パターンP100に基づき、図柄変動ゲームの開始から所定時間経過後、5段階目の表示段階にて第8飾図として数字図柄「5」を一旦停止表示させる(図38(e)参照)。同様に、サブCPU31aは、変動パターンP100に基づき、図柄変動ゲームの開始から所定時間経過後、6段階目の表示段階にて第7飾図として数字図柄「6」を一旦停止表示させる(図38(f)参照)。同様に、サブCPU31aは、変動パターンP100に基づき、図柄変動ゲームの開始から所定時間経過後、7段階目の表示段階にて第6飾図として数字図柄「7」を一旦停止表示させる(図38(g)参照)。同様に、サブCPU31aは、変動パターンP100に基づき、図柄変動ゲームの開始から所定時間経過後、8段階目の表示段階にて第5飾図として数字図柄「8」を一旦停止表示させる(図38(h)参照)。その後、サブCPU31aは、第9飾図を変動表示させる(図39(a)参照)。同様に、サブCPU31aは、変動パターンP100に基づき、図柄変動ゲームの開始から所定時間経過後、9段階目の表示段階にて第9飾図として数字図柄「9」を一旦停止表示させる(図39(b)参照)。その後、サブCPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、第1飾図～第9飾図として、いずれかの大当たりの図柄組み合わせを確定停止表示させる。

【0247】

一方、サブCPU31aは、カウントアップ予告が実行されるはずれ演出用の変動パターンP200が指定された場合、8段階目の表示段階にて第8飾図として数字図柄「8」を表示させ、第9飾図を変動表示させるまで、変動パターンP100に基づく制御内容と同じ内容で制御する(図38及び図39(a)参照)。そして、サブCPU31aは、変動パターンP200に基づき、図柄変動ゲームの開始から所定時間経過後、9段階目の表示段階にて第9飾図として空白図柄「 」を一旦停止表示させ、全図柄停止コマンドの入力時に、当該第1飾図～第9飾図を確定停止表示させる(図39(c)参照)。

【0248】

以上詳述したように、第六実施形態は、第一実施形態の効果(1)～(13)に加えて、以下の効果を有する。

(34)サブCPU31aは、カウントアップ予告を実行させる場合、第1飾図～第9飾図を表示する際、第1飾図から予め決められた順番で(本実施形態では反時計回りに異なる数字図柄を表示させるようにした。また、その際、サブCPU31aは、変動順序に従って、数字図柄「1」から順番に1つずつ数字図柄を表示させるようにした。このよ

10

20

30

40

50

うに、第1飾図から順番に異なる種類の図柄が表示されたときにも大当たりとなるようにした。このため、表示される順番、及び表示される種類について遊技者に注目させることができる。従って、最初の図柄が停止してから最後の図柄が停止するまで、どの種類の図柄がどのように停止するかについて注目させることができ、遊技の興趣を十分に向上させることができる。また、単に種類が異なった図柄が表示されるだけでなく、表示順序に従って数字図柄「1」から順番に表示させているため、表示順序にも注目させることができる。また、異なった図柄が表示されていくことを確認しやすくなる。

【0249】

尚、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・上記実施形態において、リーチ判定値及びリーチ確率は、遊技状態（確変状態の有無、保留記憶数など）に応じて変更しても良い。

10

【0250】

・上記実施形態において、大当たり遊技の種類は、任意に変更しても良い。例えば、大当たり遊技のラウンド数や、規定入賞個数を変更しても良い。また、遊技球が始動入賞口に入賞しやすくなる入球率向上状態を大当たり遊技終了後に付与しても良い。

【0251】

・上記実施形態では、サブCPU31aは、ステップS103又はステップS203において、変動パターンにより特定されるリーチライン数以上のリーチライン数を有する基準パターンを決定したが、変動パターンにより特定されるリーチライン数と同じ数のリーチライン数を有する基準パターンのみを決定してもよい。このようにすれば、ブランク図柄にてリーチライン数を調整する必要が無くなる。

20

【0252】

・上記実施形態では、サブCPU31aは、ステップS105において、変動パターンに基づき、基準ラインを大当たりラインと一致させるように調整したが、調整しなくても良い。この場合、基準パターンの基準ラインが、変動順序においてリーチラインの最後以外の順番もとりうるように設定してもよい。

【0253】

・上記実施形態では、サブCPU31aは、ステップS106、S205、S302において、第1飾図～第8飾図の種類に調整値を加算して調整したが調整しなくても良い。この場合、基準ラインに表示させる基準図柄の種類として「1」以外の種類の飾図も設定してもよい。

30

【0254】

・上記実施形態の図6に示した表示パターンテーブルTB1では、リーチライン数と大当たりラインとの組み合わせにて変動パターンを構成したが、同一の大当たりラインのものを同一の変動パターンとしてもよい。この場合、サブCPU31aが、変動パターンに基づき、大当たりラインを特定し、リーチライン数を決定することとなる。

【0255】

・上記実施形態において、表示パターンテーブルTB2は、表示パターンテーブルTB1の第1図柄～第4図柄の表示パターンを流用したが、流用しなくても良い。

・上記実施形態において、可変表示器H2の表示領域を、図柄表示領域HP9を中心として8等分して図柄表示領域HP1～HP8を設定したが、8等分しなくても良い。8つの表示領域に区分するだけでも良い。

40

【0256】

・上記実施形態において、サブCPU31aは、ステップS104又はステップS204において、リーチの図柄組み合わせを構成する飾図をブランク図柄に変更することにより、リーチライン数を調整していた。この別例として、リーチの図柄組み合わせを構成する飾図をリーチの図柄組み合わせを構成する図柄とは異なる図柄に変更することによって、リーチライン数を調整しても良い。なお、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄とは異なる種類の図柄は、他の有効ラインにおいて新たなリーチの図柄組み合わせが形成されないような種類の図柄である必要がある。

50

【 0 2 5 7 】

・上記実施形態では、サブCPU31aは、ステップS104又はステップS204において、第5飾図～第8飾図をブランク図柄に変更することによりリーチライン数を調整したが、第1～第4飾図をブランク図柄に変更しても良い。

【 0 2 5 8 】

・上記実施形態では、リーチの図柄組み合わせが形成された場合、当該有効ライン上の飾図を他の有効ライン上にてリーチの図柄組み合わせを構成する一部とすることはなかったが、一部としても良い。すなわち、リーチの図柄組み合わせが表示された有効ラインに係わる図柄であっても、他の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせを構成する図柄として使用されてもよい。この場合、3段階目の表示段階で、第5飾図及び第6飾図を表示するため、0～4本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される可能性がある。すなわち、3段階目にてリーチの図柄組み合わせが表示される有効ライン数が増加する場合もあれば、リーチ演出が確定すると共に複数本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される場合もある。また、4段階目の表示段階で、第7飾図及び第8飾図を表示するため、0～8本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される可能性がある。すなわち、4段階目においても、リーチの図柄組み合わせが表示される有効ライン数が増加する場合もあれば、リーチ演出が確定すると共に複数本の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される場合もある。以上のように、段階が進む毎に沢山の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示されるチャンスを得ることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 2 5 9 】

・上記実施形態では、図柄変動ゲームが大当たりとなる場合、大当たりの図柄組み合わせを構成する図柄が、図柄変動ゲーム終了時に第1飾図～第9飾図として確定停止表示されていたが、このようにしなくてもよい。そのまま、有効ライン上に大当たりの図柄組み合わせを表示させるようにしても良い。

【 0 2 6 0 】

・上記実施形態において、有効ラインを構成する飾図の種類を任意に変更しても良い。
 ・上記第一実施形態において、第1飾図～第8飾図の一旦停止表示させる際の停止順序は任意に変更しても良い。例えば、複数回に分けて第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させても良いし、1回で第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させても良い。また、有効ラインL1～L8を構成する第1飾図～第8飾図毎に、2つずつ飾図を一旦停止表示させても良い。また、予め決められた2つの飾図を一旦停止表示させてもよいし、隣り合う2つの飾図を一旦停止表示させてもよい。

【 0 2 6 1 】

・上記実施形態では、スーパーリーチ演出を実行させたときに、有効ラインの本数を増やしたが、増やさなくても良い。また、左右に伸びる直線上に表示し直したが、しなくてもよい。さらに、スーパーリーチ演出終了後に、元の第1飾図～第9飾図を表示したが、表示しなくても良い。

【 0 2 6 2 】

・上記実施形態では、リーチライン数が増加するほど、大当たり信頼度が高くなるように構成したが、リーチライン数と大当たり信頼度を関係させなくてもよい。
 ・上記第一実施形態では、ロックオン予告を実行させたが、実行させなくても良い。

【 0 2 6 3 】

・上記第二実施形態では、示唆画像を表示させて、選択演出を実行させたが、実行させなくても良い。

・上記第二実施形態において、有効ラインを構成する第1飾図～第8飾図の種類を任意に変更してもよい。その場合、分割演出において、有効ライン毎に表示領域を分割する必要がある。

【 0 2 6 4 】

・上記第三実施形態において、演出ボタンが操作されることにより、表示領域が分割さ

10

20

30

40

50

れたが、演出ボタンの操作に応じて分割しなくても良い。また、演出ボタンが操作されることにより、リーチの図柄組み合わせが表示されたが、演出ボタンの操作に応じて表示されなくても良い。

【 0 2 6 5 】

・上記第三実施形態において、選択演出で選択された示唆画像に対応する有効ライン上に表示されたリーチの図柄組み合わせにて、リーチ演出が実行されたが、いずれのリーチの図柄組み合わせにてリーチ演出を実行させても良い。

【 0 2 6 6 】

・上記第三実施形態において、演出ボタンを操作しなかった場合、所定時間が経過すると、分割演出を実行させたが、実行させなくても良い。これにより、第1飾図～第8飾図が一旦停止するまで、有効ラインL11～L14が有効となるのか否かが認識しにくくなる。

10

【 0 2 6 7 】

・上記第二実施形態及び第三実施形態において、選択演出で選択されるリーチ演出SR1～SR4の種類は、任意に変更しても良い。また、リーチ演出SR1～SR4には、大当り信頼度が異なるようにしたが、同じであっても良い。また、変動パターン毎に選択されるリーチ演出が決められていても良い。

【 0 2 6 8 】

・上記第三実施形態では、指定画像により指定された第1飾図～第8飾図を有する有効ラインに対応させて、示唆画像SGが表示されるようになっていたが、指定画像が指定していない第1飾図～第8飾図からなる有効ラインに対応させて示唆画像SGを表示させても良い。

20

【 0 2 6 9 】

・上記第三実施形態では、リーチの図柄組み合わせを表示させる有効ラインを構成する第1飾図～第8飾図にそれぞれ指定画像を表示させることが可能となっていたが、はずれの図柄組み合わせを表示させる有効ラインを構成する第1飾図～第8飾図にそれぞれ指定画像を表示させてもよい。

【 0 2 7 0 】

・上記第三実施形態では、はずれの図柄組み合わせを表示させる有効ラインを構成する第9飾図以外の2つの飾図に、それぞれ指定画像を表示させることはなかったが、はずれの図柄組み合わせを表示させる有効ラインを構成する第1図柄～第8図柄にそれぞれ指定画像を表示させてもよい。

30

【 0 2 7 1 】

・上記第三実施形態では、指定画像FGが表示された状態で、演出ボタン90が操作される、又は所定時間経過すると、図28(c)に示すように、有効ラインL11～L14毎に可変表示器H2の表示領域が4つに分割されて新たな表示領域が生成されていた。この別例として、指定画像FGが表示された状態で、演出ボタン90が操作される、又は所定時間経過すると、図28(d)に示すように、表示領域が4つに分割されると共に、指定画像FGにより指定された飾図が表示されている有効ラインL11～L14に対応する表示領域HP11～HP14に、示唆画像SGが表示されるようにしてもよい。

40

【 0 2 7 2 】

・上記第三実施形態において、指定画像FGが表示された状態で、演出ボタン90が操作される又は所定時間経過すると、指定画像FGが消去されると共に、表示領域が4つに分割され、指定画像FGにより指定された飾図が表示されている有効ラインL11～L14に対応する表示領域HP11～HP14に示唆画像SGが表示されるようにしてもよい。

【 0 2 7 3 】

・上記第四実施形態では、変動サイクル開始時において、表示されている飾図を全て変動表示させていたが、一部だけ変動表示させるようにしてもよい。例えば、リーチの図柄組み合わせが表示された場合には、リーチの図柄組み合わせを構成する第1飾図～第8飾

50

図を再変動表示させなくても良い。これにより、遊技者に、リーチの図柄組み合わせが確定していると安心感を与えることができる。

【 0 2 7 4 】

・上記第四実施形態では、変動サイクル終了時に変動サイクル数に応じたリーチライン数が形成されたが、変動サイクル数とリーチライン数を対応させなくても良い。また、変動サイクル毎に、リーチライン数が1本ずつ増えたが、増えなくても良いし、2本以上増えても良い。

【 0 2 7 5 】

・上記第四実施形態において、連続予告演出が実行された場合、表示されるリーチラインは、予め決められていた。すなわち、有効ラインL1, L4, L5, L8のいずれかだったが、任意の有効ラインを変動サイクル毎に成立させても良い。例えば、1回目の変動サイクルにおいて有効ラインL2、2回目の変動サイクルにおいて有効ラインL5というように抽選により1回の変動サイクルにつき1本のリーチラインを増加して成立させても良い。

【 0 2 7 6 】

・上記第四実施形態では、変動サイクル毎に成立するリーチラインが予め決められていた。すなわち、1回目の変動サイクルでは有効ラインL1に、2回目の変動サイクルでは有効ラインL8に、3回目の変動サイクルでは有効ラインL4に、4回目の変動サイクルでは有効ラインL5に、リーチの図柄組み合わせが表示されていた。この別例として、リーチラインが成立する順序を任意に変更しても良い。例えば、1回目の変動サイクルでは有効ラインL8に、2回目の変動サイクルでは有効ラインL5に、3回目の変動サイクルでは有効ラインL1に、4回目の変動サイクルでは有効ラインL4に、リーチの図柄組み合わせを表示させても良い。この場合、変動サイクル毎にブランク図柄を指定するマスクパターンを変更すればよい。このようにすれば、どの有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが成立するか予想することができなくなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 7 】

・上記第四実施形態において、変動サイクル毎にリーチの図柄組み合わせを表示する際、リーチの図柄組み合わせを構成する飾図の種類を変動順序に従って昇順又は降順で表示するようにしても良い。

【 0 2 7 8 】

・上記第四実施形態では、変動サイクルが4回となる連続予告演出が実行される場合に、3回目の変動サイクルにおいて、特殊リーチを実行させるようにしていた。この別例として、変動サイクルが4回以外の連続予告演出、例えば、変動サイクルが2回又は3回の連続予告演出が実行されるとき、いずれかの変動サイクルにて特殊リーチを実行させるようにしても良い。また、変動サイクルが4回の連続予告演出が実行されるとき、3回目以外の変動サイクル、例えば、2回目の変動サイクルにて特殊リーチを実行させても良い。また、変動パターンP51~P77に基づき、特殊リーチの実行有無が特定可能となっているが、特定可能としなくても良い。この場合、変動パターンP51~P77を指定されたとき、サブCPU31aが、特殊リーチの実行可否、及びいずれの変動サイクルにおいて特殊リーチを実行させるかを決定すればよい。また、この際、大当たりとなる変動パターンが指定されたときには、特殊リーチを実行させやすくしても良い。

【 0 2 7 9 】

・上記第五実施形態では、すべり演出を実行する際、確定停止図柄とは異なる図柄として表示された仮図柄を再変動前に画像などにより指し示しても良い。

・上記第五実施形態では、すべり演出にて、予告図柄と同じ種類の飾図が表示された場合には、予告図柄を消去したが、消去しなくても良い。

【 0 2 8 0 】

・上記第五実施形態では、はずれリーチ演出が実行されたとき、リーチの図柄組み合わせを構成する第1飾図~第8飾図を予告図柄としたが、予告図柄は任意に設定しても良い。例えば、図柄変動ゲーム開始時に、任意の図柄を予告図柄として決定しても良い。また

10

20

30

40

50

、デモ演出中（図柄変動ゲームが実行されていないとき）に、演出ボタンの操作に応じて、任意の図柄を予告図柄として決定できるようにしてもよい。また、大当りの図柄組み合わせを構成する図柄を予告図柄としても良い。また、図柄変動ゲームにおいて、最後に停止表示される第9飾図を予告図柄として決定してもよい。また、すべり演出が実行可能となっている演出モード開始時に予告図柄を決定してもよい。

【0281】

・上記第五実施形態において、リーチライン数が4本の場合であって、予告図柄がリーチの図柄組み合わせを構成する図柄として4種類存在する場合、全てのリーチラインですべり演出を行っていたが、4本のリーチラインのうち1～3本のリーチラインだけですべり演出を行ってもよい。

10

【0282】

・上記第五実施形態において、演出ボタンの操作に応じてすべり演出を実行させてもよい。具体的には、すべり演出が実行可能な状態であるときに、演出ボタンの操作を促す演出を行い、演出ボタンが操作されれば、すべり演出を実行させ、操作されなければ、すべり演出を実行させないようにする。この場合、演出ボタンの操作を促す前には、少なくとも1本以上のリーチラインが形成されており、演出ボタンの操作に応じてリーチライン数が増加する演出を行うこととなる。なお、演出ボタンが操作されなかった場合には、リーチ演出中にリーチライン数を増加させればよい。

【0283】

・上記第五実施形態において、すべり演出が実行される有効ラインとは異なる有効ラインであって、リーチの図柄組み合わせが表示されない有効ラインにて、予告図柄と一致する飾り図柄が表示されている場合には、当該有効ラインにて予告図柄と異なる飾り図柄を再変動させる偽物（ガセ）すべり演出を行ってもよい。この場合、再変動させたとしても当該有効ラインには、リーチの図柄組み合わせが表示されないこととなる。

20

【0284】

・上記第六実施形態では、カウントアップ予告実行時において、図柄を1つずつ表示させたが、任意の数を表示してもよい。すなわち、複数回に分けて第1飾図～第9飾図を表示させるようにしてもよい。また、異なる種類の飾図が表示されれば、数字図柄を変動順序に従って表示させる必要はない。また、異なる種類の飾図が表示されれば、数字図柄の「1」から順番に表示しなくてもよい。

30

【0285】

・上記第六実施形態において、カウントアップ予告が実行される際、図柄を1つずつ表示させたが、任意の数を表示してもよい。例えば、1回目の表示段階で、第1飾図と第2飾図を一旦停止させ、2回目の表示段階で、第3飾図と第4飾図を一旦停止させ、3回目の表示段階で、第5飾図と第6飾図を一旦停止させ、4回目の表示段階で、第7飾図と第8飾図を一旦停止させてもよい。すなわち、通常が表示態様と同じ態様で第1飾図～第8飾図を一旦停止表示させてもよい。このようにすることで、遊技者は、第1飾図～第8飾図において一旦停止表示された図柄の種類により、カウントアップ予告であると気付くこととなる。つまり、遊技者に、一旦停止表示される図柄の種類にも注目させることができる。

40

【0286】

・上記第六実施形態では、はずれとなる図柄変動ゲームで、カウントアップ予告を実行させる際、第1飾図～第8飾図が表示されるまで大当たりとなるカウントアップ予告と同じ態様で実行させていた。この別例として、第1飾図～第8飾図の途中、例えば、第3飾図や第6飾図で大当りの場合と異なる態様で実行させてもよい。例えば、第6飾図で数字図柄「5」が再び表示されるようにして、遊技者にはずれとなることを認識させてもよい。

【0287】

・上記第六実施形態では、反時計回りに、第1飾図～第8飾図を表示させたが、表示させる表示順序は任意に変更してもよい。例えば、時計回りに表示させてもよいし、1つおきに表示するようにしてもよい。

50

【0288】

・上記実施形態において、数字図柄の種類は、任意に変更しても良い。例えば、8種類以下でも良いし、10種類以上であっても良い。

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。

【0289】

(イ)前記演出表示手段は、図柄変動ゲームの実行を開始する際、前記第1図柄～第8図柄を変動表示する一方で、前記第9図柄を表示しないように構成されており、第1図柄～第8図柄にそれぞれ異なる種類の図柄が表示されなかった場合には、第9図柄を表示させることなく、図柄変動ゲームを終了することを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

10

【0290】

(ロ)

前記演出表示手段は、図柄変動ゲームの実行を開始する際、前記第1図柄～第8図柄を変動表示する一方で、前記第9図柄を表示しないように構成されており、第1図柄～第8図柄にそれぞれ異なる種類の図柄が表示された場合には、停止表示される第1図柄～第8図柄の中心に変動表示する第9図柄を出現させ、第9図柄を停止表示することを特徴とする請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0291】

(ハ)前記第1図柄～第8図柄は、第1図柄から順番に時計回り又は反時計回りに各表示領域に配置され、第1図柄と、第4図柄と、第9図柄は、1本の有効ラインを形成しており、第1図柄と、第5図柄と、第9図柄は、1本の有効ラインを形成しており、第2図柄と、第7図柄と、第9図柄は、1本の有効ラインを形成しており、第2図柄と、第6図柄と、第9図柄は、1本の有効ラインを形成しており、第3図柄と、第7図柄と、第9図柄は、1本の有効ラインを形成しており、第3図柄と、第6図柄と、第9図柄は、1本の有効ラインを形成しており、第4図柄と、第8図柄と、第9図柄は、1本の有効ラインを形成しており、第5図柄と、第8図柄と、第9図柄は、1本の有効ラインを形成しており、前記演出表示手段は、通常の大当りの図柄組み合わせを表示する場合、第1図柄～第8図柄を表示する際、最初の表示段階で第1図柄及び第2図柄を表示し、2段階目の表示段階で第3図柄及び第4図柄を表示し、3段階目の表示段階で第7図柄及び第8図柄を表示し、4段階目の表示段階で第5図柄及び第6図柄を表示するように構成されていることを特徴とする請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機。

20

30

【0292】

(ニ)前記図柄決定手段は、第1図柄～第9図柄として、9種類の図柄の中から図柄を決定するように構成されていることを特徴とする請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機。

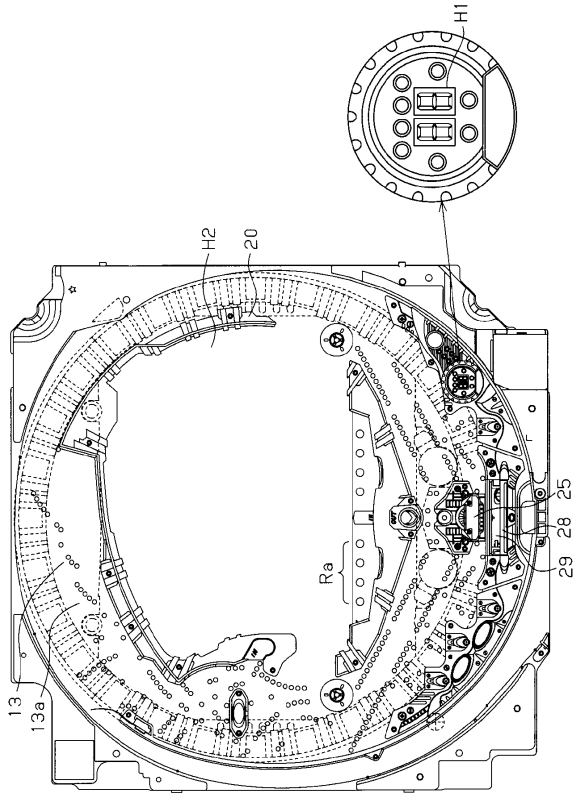
【符号の説明】

【0293】

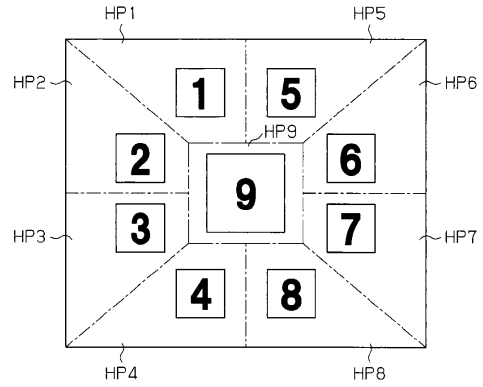
H1…特図表示器、H2…可変表示器、SE1…始動口センサ、10…パチンコ機、20…センター役物、25…始動入賞口、28…大入賞口扉、29…大入賞口装置、30…主制御基板、30a…メインCPU、30c…RAM、31…演出制御基板、31a…サブCPU、31b…ROM、31c…RAM、L1～L8、L11～L14…有効ライン、HP1～HP9…図柄表示領域、HP11～HP14…表示領域、SK…選択カースル、SG…示唆画像、FG…指定画像。

40

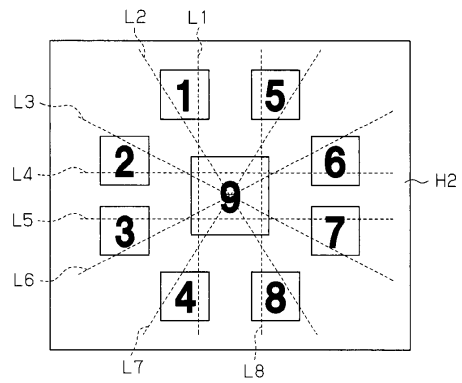
【図1】



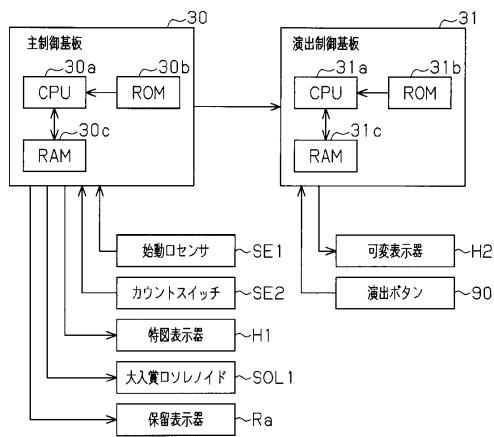
【図2】



【図3】



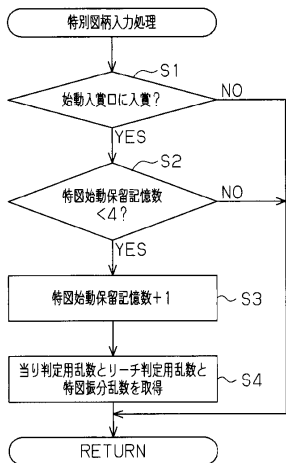
【図4】



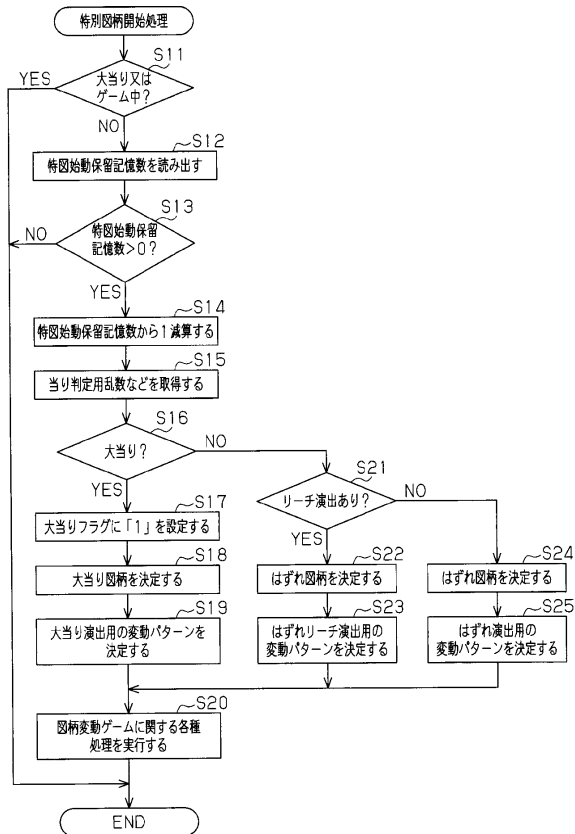
【図5】

変動パターン	演出内容	リーチ内容	リーチライン数	大当りライン
P1	大当り	ノーマル	1	1
P2	大当り	ノーマル	2	1
P3	大当り	ノーマル	2	2
P4	大当り	ノーマル	3	1
P5	大当り	ノーマル	3	2
P6	大当り	ノーマル	3	3
P7	大当り	ノーマル	4	1
P8	大当り	ノーマル	4	2
P9	大当り	ノーマル	4	3
P10	大当り	ノーマル	4	4
P11	大当り	スーパー	3	1
P12	大当り	スーパー	3	2
P13	大当り	スーパー	3	3
P14	大当り	スーパー	4	1
P15	大当り	スーパー	4	2
P16	大当り	スーパー	4	3
P17	大当り	スーパー	4	4
P18	大当り	スーパー	5	1
P19	大当り	スーパー	5	2
P20	大当り	スーパー	5	3
P21	大当り	スーパー	5	4
P22	大当り	スーパー	5	5
P23	はずれリーチ	ノーマル	1	無
P24	はずれリーチ	ノーマル	2	無
P25	はずれリーチ	ノーマル	3	無
P26	はずれリーチ	ノーマル	4	無
P27	はずれリーチ	スーパー	3	無
P28	はずれリーチ	スーパー	4	無
P29	はずれリーチ	スーパー	5	無
P30	はずれ	無	0	無

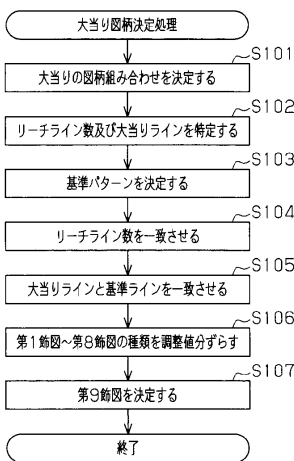
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

基準パターン	第1図柄	第2図柄	第3図柄	第4図柄	第5図柄	第6図柄	第7図柄	第8図柄
KP1	1	9	8	1	7	9	8	7
KP2	1	9	8	1	7	8	9	7
KP3	1	9	7	1	8	9	7	8
KP4	1	9	7	1	8	7	9	8
KP5	1	8	7	1	9	8	7	9
KP6	1	8	7	1	9	7	8	9
KP7	9	1	8	9	7	1	8	7
KP8	9	1	8	9	7	8	1	7
KP9	9	1	7	9	8	1	7	8
KP10	9	1	7	9	8	7	1	8
KP11	9	8	7	9	1	8	7	1
KP12	9	8	7	9	1	7	8	1
KP13	8	1	9	8	7	1	9	7
KP14	8	1	9	8	7	9	1	7
KP15	8	1	7	8	9	1	7	9
KP16	8	1	7	8	9	7	1	9
KP17	8	9	7	8	1	9	7	1
KP18	8	9	7	8	1	7	9	1
KP19	7	1	9	7	8	1	9	8
KP20	7	1	9	7	8	9	1	8
KP21	7	1	8	7	9	1	8	9
KP22	7	1	8	7	9	8	1	9
KP23	7	9	8	7	1	9	8	1
KP24	7	9	8	7	1	8	9	1
KP25	1	9	8	7	7	9	8	1
KP26	1	9	8	7	7	8	9	1
KP27	9	1	8	7	7	1	8	9
KP28	9	1	8	7	7	8	1	9
KP29	9	8	1	7	7	1	8	9
KP30	9	8	1	7	7	8	1	9
KP31	9	8	7	1	1	8	7	9
KP32	9	8	7	1	1	7	8	9
KP33	8	1	9	7	7	1	9	8
KP34	8	1	9	7	7	9	1	8
KP35	8	9	1	7	7	9	1	8
KP36	8	9	1	7	7	1	9	8
KP37	8	9	7	1	1	9	7	8
KP38	8	9	7	1	1	7	9	8
KP39	7	1	9	8	8	1	9	7
KP40	7	1	9	8	8	9	1	7
KP41	7	9	1	8	8	9	1	7
KP42	7	9	1	8	8	1	9	7
KP43	7	9	8	1	1	9	8	7
KP44	7	9	8	1	1	8	9	7

4ライン

【図10】

基準パターン	第1筋図	第2筋図	第3筋図	第4筋図	第5筋図	第6筋図	第7筋図	第8筋図
KP45	1	9	☆	1	8	9	☆	8
KP46	1	9	☆	1	8	☆	9	8
KP47	1	8	☆	1	9	☆	☆	9
KP48	1	8	☆	1	9	☆	8	9
KP49	9	1	☆	9	8	1	☆	8
KP50	9	1	☆	9	8	☆	1	8
KP51	9	8	☆	9	1	8	☆	1
KP52	9	8	☆	9	1	☆	8	1
KP53	8	1	☆	8	9	1	☆	9
KP54	8	1	☆	8	9	☆	1	9
KP55	8	9	☆	8	1	9	☆	1
KP56	8	9	☆	8	1	☆	9	1
KP57	1	9	8	☆	☆	9	8	1
KP58	1	9	8	☆	☆	8	9	1
KP59	1	9	☆	☆	8	8	9	☆
KP60	1	9	☆	8	8	☆	9	1
KP61	1	☆	9	8	8	9	☆	1
KP62	1	☆	9	8	8	☆	9	1
KP63	☆	1	9	8	8	1	9	☆
KP64	☆	1	9	8	8	9	1	☆
KP65	9	1	8	☆	☆	1	8	9
KP66	9	1	8	☆	☆	8	1	9
KP67	9	1	☆	8	8	1	☆	9
KP68	9	1	☆	8	8	☆	1	9
KP69	9	☆	1	8	8	1	☆	9
KP70	9	☆	1	8	8	☆	1	9
KP71	☆	9	1	8	8	9	1	☆
KP72	☆	9	1	8	8	1	9	☆
KP73	8	1	9	☆	☆	1	9	8
KP74	8	1	9	☆	☆	9	1	8
KP75	8	1	☆	9	9	1	☆	8
KP76	8	1	☆	9	9	☆	1	8
KP77	8	☆	1	9	9	1	☆	8
KP78	8	☆	1	9	9	☆	1	8
KP79	☆	8	1	9	9	8	1	☆
KP80	☆	8	1	9	9	1	8	☆
KP81	☆	1	9	☆	8	1	9	8
KP82	☆	1	9	☆	8	9	1	8
KP83	☆	1	8	☆	9	1	8	9
KP84	☆	1	8	☆	9	8	1	9
KP85	☆	9	8	☆	1	9	8	1
KP86	☆	9	8	☆	1	8	9	1

3ライン

【図11】

基準パターン	第1筋図	第2筋図	第3筋図	第4筋図	第5筋図	第6筋図	第7筋図	第8筋図
KP87	1	☆	☆	1	9	☆	☆	9
KP88	1	☆	☆	1	9	☆	☆	9
KP89	9	☆	☆	9	1	☆	☆	1
KP90	9	☆	☆	9	1	☆	☆	1
KP91	1	9	☆	☆	☆	9	☆	1
KP92	1	9	☆	☆	☆	☆	9	1
KP93	1	☆	9	☆	☆	9	☆	1
KP94	1	☆	9	☆	☆	☆	9	1
KP95	1	☆	☆	9	9	☆	☆	1
KP96	1	☆	☆	9	9	☆	☆	1
KP97	9	1	☆	☆	☆	1	☆	9
KP98	9	1	☆	☆	☆	☆	1	9
KP99	9	☆	1	☆	☆	1	☆	9
KP100	9	☆	1	☆	☆	☆	1	9
KP101	9	☆	☆	1	1	☆	☆	9
KP102	9	☆	☆	1	1	☆	☆	9
KP103	☆	1	☆	9	9	1	☆	☆
KP104	☆	1	☆	9	9	☆	1	☆
KP105	☆	☆	1	9	9	1	☆	☆
KP106	☆	☆	1	9	9	☆	1	☆
KP107	☆	1	☆	☆	9	1	☆	9
KP108	☆	1	☆	☆	9	☆	1	9
KP109	☆	9	☆	☆	1	9	☆	1
KP110	☆	9	☆	☆	1	☆	9	1
KP111	☆	☆	1	☆	9	1	☆	9
KP112	☆	☆	1	☆	9	☆	1	9
KP113	☆	☆	9	☆	1	9	☆	1
KP114	☆	☆	9	☆	1	☆	9	1
KP115	1	☆	☆	☆	☆	☆	☆	1
KP116	1	☆	☆	☆	☆	☆	☆	1
KP117	☆	☆	☆	1	1	☆	☆	☆
KP118	☆	☆	☆	1	1	☆	☆	☆
KP119	☆	☆	☆	☆	1	☆	☆	1
KP120	☆	☆	☆	☆	1	☆	☆	1

2ライン

1ライン

【図12】

リーチライン数	変動パターン	基準パターン
1	P1, P23	KP1~KP6, KP25~KP48, KP57~KP86, KP91~KP120
2	P2, P3, P24	KP1~KP12, KP25~KP52, KP57~KP114
3	P4~P6, P11~P13, P25, P27	KP1~KP18, KP25~KP86
4	P7~P10, P14~P17, P26, P28	KP1~KP44
5	P18~P22, P29	KP1~KP44

【図13】

基準パターン	4ライン	3ライン	2ライン	1ライン
KP1	MP1	MP2, MP8	MP6, MP13	MP16
KP2	MP1	MP2, MP8	MP14	MP16
KP3	MP1	MP3	MP6, MP13	MP16
KP4	MP1	MP4	MP7, MP14	MP16
KP5	MP1	MP3	MP9	MP12, MP16
KP6	MP1	MP4	MP9	MP12, MP16
KP7	MP1	MP2, MP8	MP6, MP13	MP1
KP8	MP1	MP2, MP8	MP14	MP1
KP9	MP1	MP3	MP6, MP13	MP1
KP10	MP1	MP4	MP7, MP14	MP1
KP11	MP1	MP3	MP9	MP1
KP12	MP1	MP4	MP9	MP1
KP13	MP1	MP2, MP8	MP1	MP1
KP14	MP1	MP2, MP8	MP1	MP1
KP15	MP1	MP3	MP1	MP1
KP16	MP1	MP4	MP1	MP1
KP17	MP1	MP3	MP1	MP1
KP18	MP1	MP4	MP1	MP1
KP19	MP1	MP1	MP1	MP1
KP20	MP1	MP1	MP1	MP1
KP21	MP1	MP1	MP1	MP1
KP22	MP1	MP1	MP1	MP1
KP23	MP1	MP1	MP1	MP1
KP24	MP1	MP1	MP1	MP1
KP25	MP1	MP5	MP10	MP15
KP26	MP1	MP5	MP11	MP15
KP27	MP1	MP5	MP10	MP13
KP28	MP1	MP5	MP11	MP14
KP29	MP1	MP5	MP10	MP13
KP30	MP1	MP5	MP11	MP14
KP31	MP1	MP3	MP9	MP12
KP32	MP1	MP4	MP9	MP12
KP33	MP1	MP5	MP8	MP13
KP34	MP1	MP5	MP8	MP14
KP35	MP1	MP5	MP8	MP14
KP36	MP1	MP5	MP8	MP13
KP37	MP1	MP3	MP6	MP12
KP38	MP1	MP4	MP7	MP12
KP39	MP1	MP2	MP8	MP13
KP40	MP1	MP2	MP8	MP14

【図14】

基準パターン	4ライン	3ライン	2ライン	1ライン
KP41	MP1	MP2	MP8	MP14
KP42	MP1	MP2	MP8	MP13
KP43	MP1	MP2	MP6	MP12
KP44	MP1	MP2	MP7	MP12
KP45	-	MP1	MP2, MP8	MP14
KP46	-	MP1	MP2, MP8	MP13
KP47	-	MP1	MP4	MP7, MP14
KP48	-	MP1	MP3	MP6, MP13
KP49	-	MP1	MP2, MP8	MP1
KP50	-	MP1	MP2, MP8	MP1
KP51	-	MP1	MP4	MP1
KP52	-	MP1	MP3	MP1
KP53	-	MP1	MP1	MP1
KP54	-	MP1	MP1	MP1
KP55	-	MP1	MP1	MP1
KP56	-	MP1	MP1	MP1
KP57	-	MP1	MP3	MP9
KP58	-	MP1	MP4	MP9
KP59	-	MP1	MP5	MP11
KP60	-	MP1	MP5	MP10
KP61	-	MP1	MP5	MP11
KP62	-	MP1	MP5	MP10
KP63	-	MP1	MP5	MP10
KP64	-	MP1	MP5	MP11
KP65	-	MP1	MP3	MP6
KP66	-	MP1	MP4	MP7
KP67	-	MP1	MP5	MP8
KP68	-	MP1	MP5	MP8
KP69	-	MP1	MP5	MP8
KP70	-	MP1	MP5	MP8
KP71	-	MP1	MP5	MP11
KP72	-	MP1	MP5	MP10
KP73	-	MP1	MP2	MP6
KP74	-	MP1	MP2	MP7
KP75	-	MP1	MP2	MP8
KP76	-	MP1	MP2	MP8
KP77	-	MP1	MP2	MP8
KP78	-	MP1	MP2	MP8
KP79	-	MP1	MP4	MP11
KP80	-	MP1	MP3	MP10

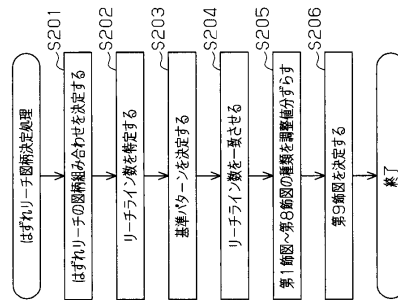
【図15】

基準パターン	4ライン	3ライン	2ライン	1ライン
KP81	-	MP1	MP2, MP8	MP6, MP13
KP82	-	MP1	MP2, MP8	MP14
KP83	-	MP1	MP3	MP6, MP13
KP84	-	MP1	MP4	MP14
KP85	-	MP1	MP3	MP9
KP86	-	MP1	MP4	MP9
KP87	-	-	MP1	MP2, MP8
KP88	-	-	MP1	MP2, MP8
KP89	-	-	MP1	MP1
KP90	-	-	MP1	MP1
KP91	-	-	MP1	MP4
KP92	-	-	MP1	MP3
KP93	-	-	MP1	MP4
KP94	-	-	MP1	MP3
KP95	-	-	MP1	MP5
KP96	-	-	MP1	MP5
KP97	-	-	MP1	MP2
KP98	-	-	MP1	MP2
KP99	-	-	MP1	MP2
KP100	-	-	MP1	MP2
KP101	-	-	MP1	MP2
KP102	-	-	MP1	MP2
KP103	-	-	MP1	MP5
KP104	-	-	MP1	MP5
KP105	-	-	MP1	MP5
KP106	-	-	MP1	MP5
KP107	-	-	MP1	MP2, MP8
KP108	-	-	MP1	MP2, MP8
KP109	-	-	MP1	MP4
KP110	-	-	MP1	MP3
KP111	-	-	MP1	MP2, MP8
KP112	-	-	MP1	MP2, MP8
KP113	-	-	MP1	MP4
KP114	-	-	MP1	MP3
KP115	-	-	MP1	MP1
KP116	-	-	-	MP1
KP117	-	-	-	MP1
KP118	-	-	-	MP1
KP119	-	-	-	MP1
KP120	-	-	-	MP1

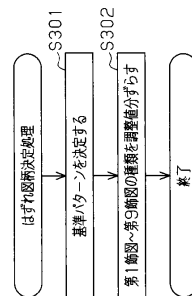
【図16】

	第5輪図	第6輪図	第7輪図	第8輪図
MP1	-	-	-	-
MP2	-	-	-	☆
MP3	-	-	☆	-
MP4	-	☆	-	-
MP5	☆	-	-	-
MP6	-	-	☆	☆
MP7	-	☆	-	☆
MP8	☆	-	-	☆
MP9	-	☆	☆	-
MP10	☆	-	☆	-
MP11	☆	☆	-	-
MP12	-	☆	☆	☆
MP13	☆	-	☆	☆
MP14	☆	☆	-	☆
MP15	☆	☆	☆	-
MP16	☆	☆	☆	☆

【図17】



【図18】



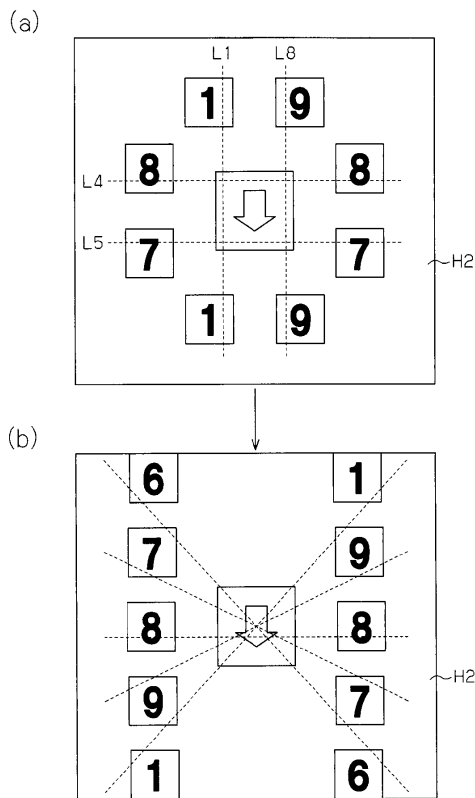
【図 19】

基準パターン	第1輪図	第2輪図	第3輪図	第4輪図	第5輪図	第6輪図	第7輪図	第8輪図
KP201	1	9	8	7	☆	☆	☆	6
KP202	9	1	8	7	6	☆	5	☆
KP203	9	8	1	7	☆	☆	5	6
KP204	9	8	7	1	5	☆	6	4
KP205	8	1	9	7	6	5	1	4
KP206	8	9	1	7	☆	6	☆	5
KP207	8	9	7	1	5	6	☆	☆
KP208	7	1	9	8	☆	☆	6	☆
KP209	7	9	1	8	☆	5	6	☆
KP210	7	9	8	1	☆	6	☆	☆
KP211	1	9	8	☆	☆	6	7	☆
KP212	1	9	☆	8	☆	6	☆	7
KP213	1	☆	9	8	☆	☆	☆	7
KP214	☆	1	9	8	☆	7	6	☆
KP215	9	1	8	☆	☆	7	☆	☆
KP216	9	1	☆	8	7	☆	5	6
KP217	9	☆	1	8	7	6	☆	5
KP218	☆	9	1	8	☆	☆	7	☆
KP219	8	1	9	☆	☆	☆	6	7
KP220	8	1	☆	9	6	7	☆	☆
KP221	8	☆	1	9	6	☆	☆	☆
KP222	☆	8	1	9	7	☆	☆	6
KP223	☆	1	9	☆	☆	7	8	☆
KP224	☆	1	8	☆	☆	9	☆	7
KP225	☆	9	8	☆	☆	1	7	6
KP226	1	9	☆	☆	☆	8	7	☆
KP227	1	☆	9	☆	☆	☆	7	8
KP228	1	☆	☆	9	8	☆	☆	7
KP229	9	1	☆	☆	7	8	☆	6
KP230	9	☆	1	☆	☆	☆	8	7
KP231	9	☆	☆	1	8	☆	☆	7
KP232	☆	1	☆	9	8	☆	7	☆
KP233	☆	☆	1	9	7	8	☆	☆
KP234	☆	1	☆	☆	☆	9	8	7
KP235	☆	9	☆	☆	1	☆	7	8
KP236	☆	☆	1	☆	☆	8	9	☆
KP237	☆	☆	9	☆	1	8	7	☆
KP238	1	☆	☆	☆	☆	☆	☆	9
KP239	☆	☆	☆	1	9	☆	☆	☆

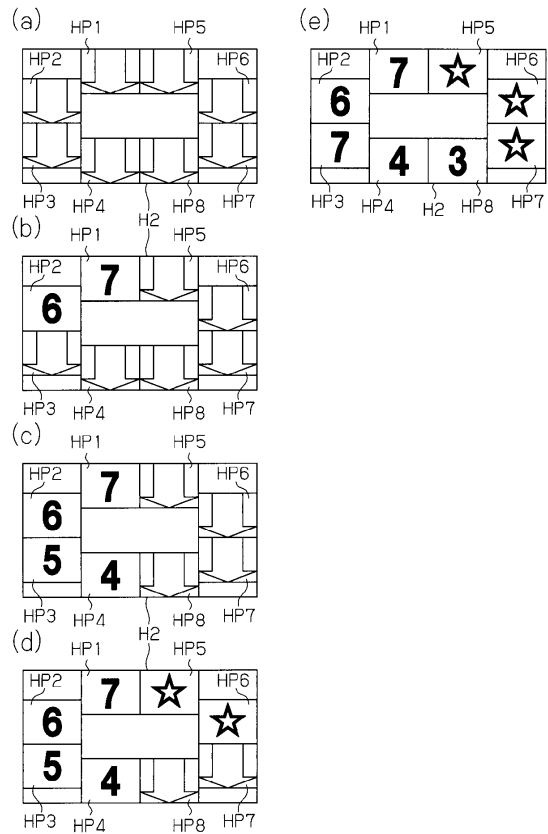
【図 20】

基準パターン	第1輪図	第2輪図	第3輪図	第4輪図	第5輪図	第6輪図	第7輪図	第8輪図
KP240	☆	☆	☆	☆	1	9	8	7
KP241	☆	☆	☆	☆	9	1	8	7
KP242	☆	☆	☆	☆	9	8	1	7
KP243	☆	☆	☆	☆	9	8	7	1
KP244	☆	☆	☆	☆	8	1	9	7
KP245	☆	☆	☆	☆	8	9	1	7
KP246	☆	☆	☆	☆	8	9	7	1
KP247	☆	☆	☆	☆	7	1	9	8
KP248	☆	☆	☆	☆	7	9	1	8
KP249	☆	☆	☆	☆	7	9	8	1
KP250	☆	☆	☆	☆	1	9	8	☆
KP251	☆	☆	☆	☆	1	9	☆	8
KP252	☆	☆	☆	☆	1	☆	9	8
KP253	☆	☆	☆	☆	☆	1	9	8
KP254	☆	☆	☆	☆	9	1	8	☆
KP255	☆	☆	☆	☆	9	1	☆	8
KP256	☆	☆	☆	☆	9	☆	1	8
KP257	☆	☆	☆	☆	☆	9	1	8
KP258	☆	☆	☆	☆	8	1	9	☆
KP259	☆	☆	☆	☆	8	1	☆	9
KP260	☆	☆	☆	☆	8	☆	1	9
KP261	☆	☆	☆	☆	☆	8	1	9
KP262	☆	☆	☆	☆	☆	1	9	☆
KP263	☆	☆	☆	☆	☆	1	8	☆
KP264	☆	☆	☆	☆	☆	9	8	☆
KP265	☆	☆	☆	☆	1	9	☆	☆
KP266	☆	☆	☆	☆	1	☆	9	☆
KP267	☆	☆	☆	☆	1	☆	☆	9
KP268	☆	☆	☆	☆	9	1	☆	☆
KP269	☆	☆	☆	☆	9	☆	1	☆
KP270	☆	☆	☆	☆	9	☆	☆	1
KP271	☆	☆	☆	☆	☆	1	☆	9
KP272	☆	☆	☆	☆	☆	1	1	9
KP273	☆	☆	☆	☆	☆	1	☆	☆
KP274	☆	☆	☆	☆	☆	9	☆	☆
KP275	☆	☆	☆	☆	☆	☆	1	☆
KP276	☆	☆	☆	☆	☆	☆	9	☆
KP277	☆	☆	☆	☆	1	☆	☆	☆
KP278	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	1

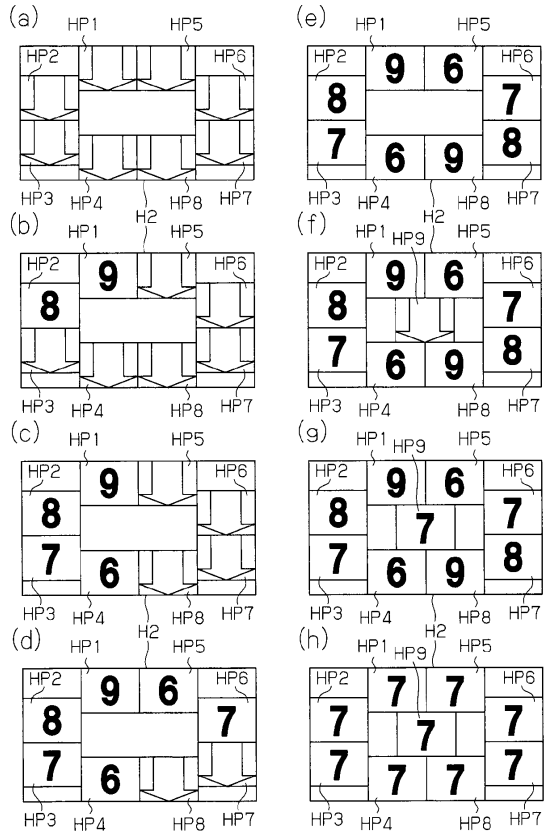
【図 21】



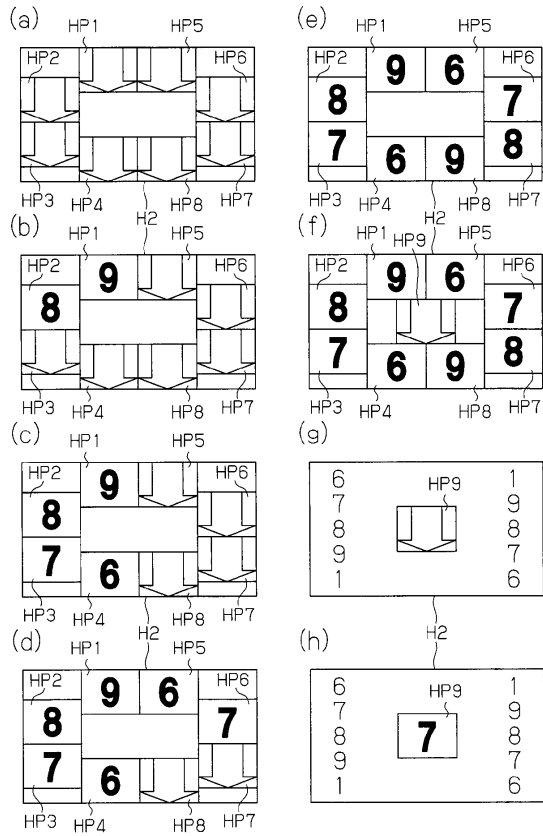
【図 22】



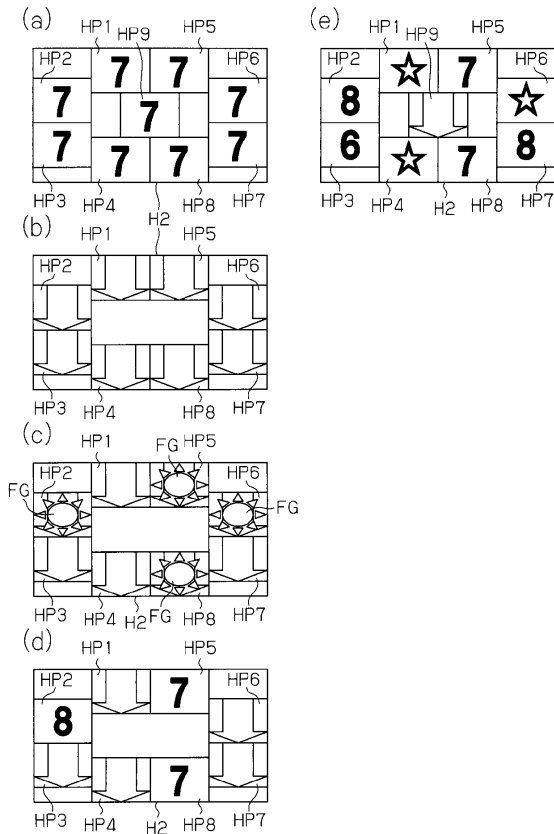
【 2 3 】



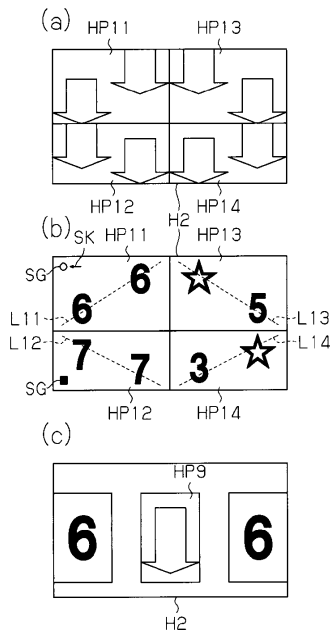
【 2 4 】



【 2 5 】



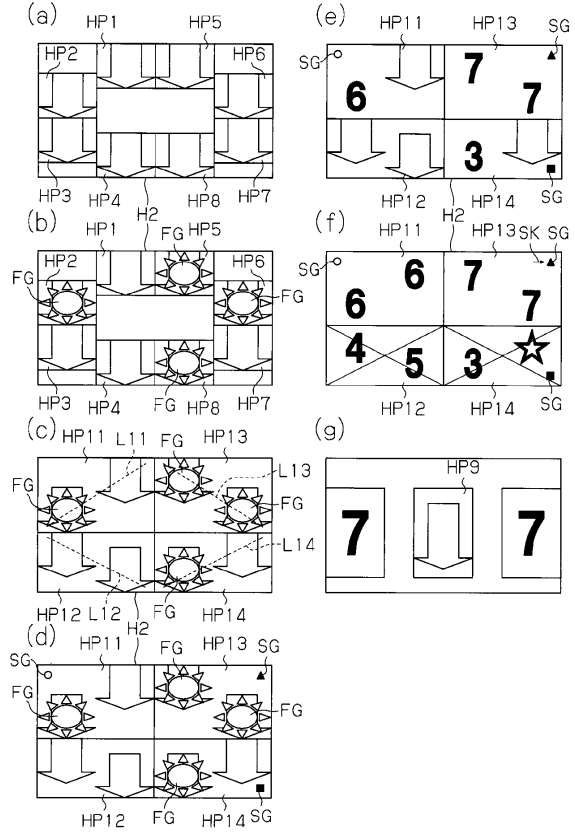
【 2 6 】



【図 27】

変動パターン	演出内容	リーチ内容	リーチライン数
P31	大当り	SR1~SR4	1
P32	大当り	SR1~SR4	2
P33	大当り	SR1~SR4	3
P34	大当り	SR1~SR4	4
P35	はずれリーチ	SR1~SR4	1
P36	はずれリーチ	SR1~SR4	2
P37	はずれリーチ	SR1~SR4	3
P38	はずれリーチ	SR1~SR4	4

【図 28】



【図 29】

変動パターン	演出内容	リーチ内容	リーチライン数
P41	大当り	SR1~SR4	1
P42	大当り	SR1~SR4	2
P43	大当り	SR1~SR4	3
P44	大当り	SR1~SR4	4
P45	はずれリーチ	SR1~SR4	1
P46	はずれリーチ	SR1~SR4	2
P47	はずれリーチ	SR1~SR4	3
P48	はずれリーチ	SR1~SR4	4

【図 30】

変動パターン	演出内容	リーチ内容	リーチライン数	大当りライン	変動サイクル	特殊リーチの有無
P51	大当り	ノーマル	2	1	2	無
P52	大当り	ノーマル	2	2	2	無
P53	大当り	ノーマル	3	1	3	無
P54	大当り	ノーマル	3	2	3	無
P55	大当り	ノーマル	3	3	3	無
P56	大当り	ノーマル	4	1	4	無
P57	大当り	ノーマル	4	2	4	無
P58	大当り	ノーマル	4	3	4	無
P59	大当り	ノーマル	4	4	4	無
P60	大当り	スーパー	3	1	2	無
P61	大当り	スーパー	3	2	2	無
P62	大当り	スーパー	3	3	2	無
P63	大当り	スーパー	4	1	3	無
P64	大当り	スーパー	4	2	3	無
P65	大当り	スーパー	4	3	3	無
P66	大当り	スーパー	4	4	3	無
P67	大当り	スーパー	5	1	4	有
P68	大当り	スーパー	5	2	4	有
P69	大当り	スーパー	5	3	4	有
P70	大当り	スーパー	5	4	4	有
P71	大当り	スーパー	5	5	4	有
P72	はずれリーチ	ノーマル	2	無	2	無
P73	はずれリーチ	ノーマル	3	無	3	無
P74	はずれリーチ	ノーマル	4	無	4	無
P75	はずれリーチ	スーパー	3	無	2	無
P76	はずれリーチ	スーパー	4	無	3	無
P77	はずれリーチ	スーパー	5	無	4	有

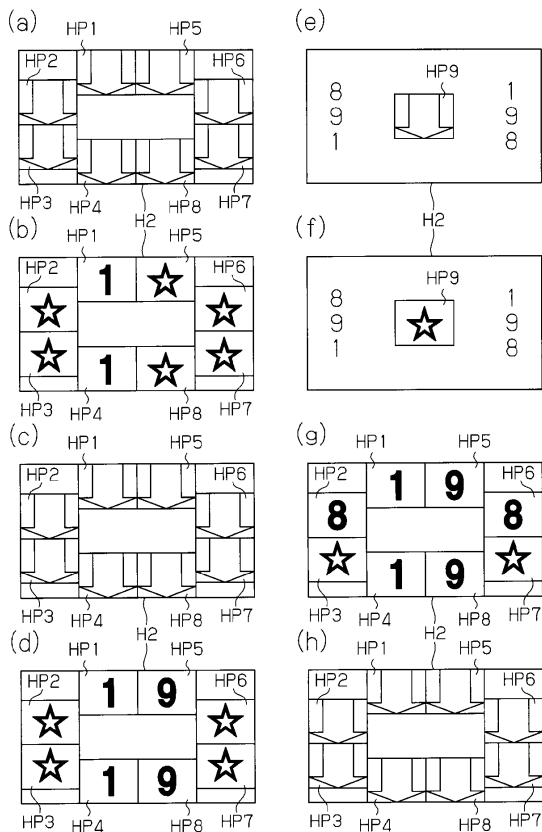
【図 3 1】

基準パターン	表示パターン								リーチライン数			
	第1飾図	第2飾図	第3飾図	第4飾図	第5飾図	第6飾図	第7飾図	第8飾図	2	3	4又は5	
KP301	1	8	7	1	9	8	7	9	60	50	63	
KP302	1	7	8	1	9	7	8	9	60	0	15	
KP303	1	9	7	1	8	9	7	8	0	20	5	
KP304	1	7	9	1	8	7	9	8	0	0	5	
KP305	1	8	9	1	7	8	9	7	0	0	2	
KP306	9	8	7	9	1	8	7	1	60	50	15	
KP307	9	7	8	9	1	7	8	1	60	0	15	
KP308	9	1	7	9	8	1	7	8	0	50	15	
KP309	9	7	1	9	8	7	1	8	0	0	15	
KP310	9	1	8	9	7	1	8	7	0	0	5	
KP311	9	8	1	9	7	8	1	7	0	0	5	
KP312	8	9	7	8	1	9	7	1	0	20	5	
KP313	8	7	9	8	1	7	9	1	0	0	5	
KP314	8	1	7	8	9	1	7	9	0	50	15	
KP315	8	7	1	8	9	7	1	9	0	0	15	
KP316	8	1	9	8	7	1	9	7	0	0	15	
KP317	8	9	1	8	7	9	1	7	0	0	15	
KP318	7	9	1	7	8	9	1	8	0	0	10	

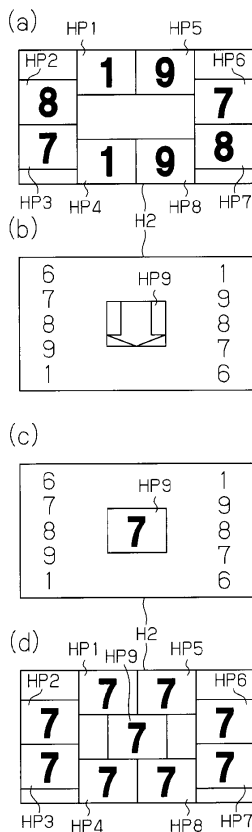
【図 3 2】

マスクパターン	第1飾図	第2飾図	第3飾図	第4飾図	第5飾図	第6飾図	第7飾図	第8飾図
MP201	-	☆	☆	-	☆	☆	☆	☆
MP202	-	☆	☆	-	-	☆	☆	-
MP203	-	-	☆	-	-	-	☆	-

【図 3 3】



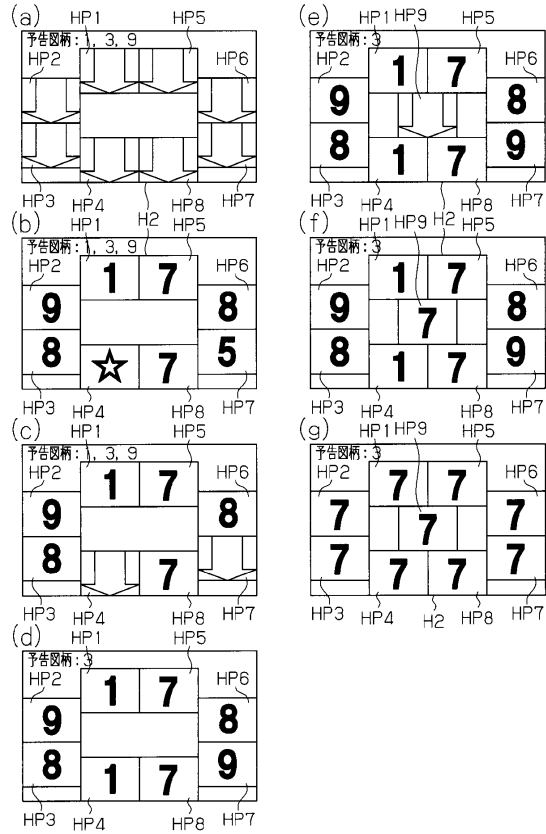
【図 3 4】



【図 35】

変動パターン	演出内容	リーチ内容	リーチライン数	大当りライン
P81	大当り	ノーマル	1	1
P82	大当り	ノーマル	2	1
P83	大当り	ノーマル	2	2
P84	大当り	ノーマル	3	1
P85	大当り	ノーマル	3	2
P86	大当り	ノーマル	3	3
P87	大当り	ノーマル	4	1
P88	大当り	ノーマル	4	2
P89	大当り	ノーマル	4	3
P90	大当り	ノーマル	4	4
P91	はずれリーチ	ノーマル	1	無
P92	はずれリーチ	ノーマル	2	無
P93	はずれリーチ	ノーマル	3	無
P94	はずれリーチ	ノーマル	4	無

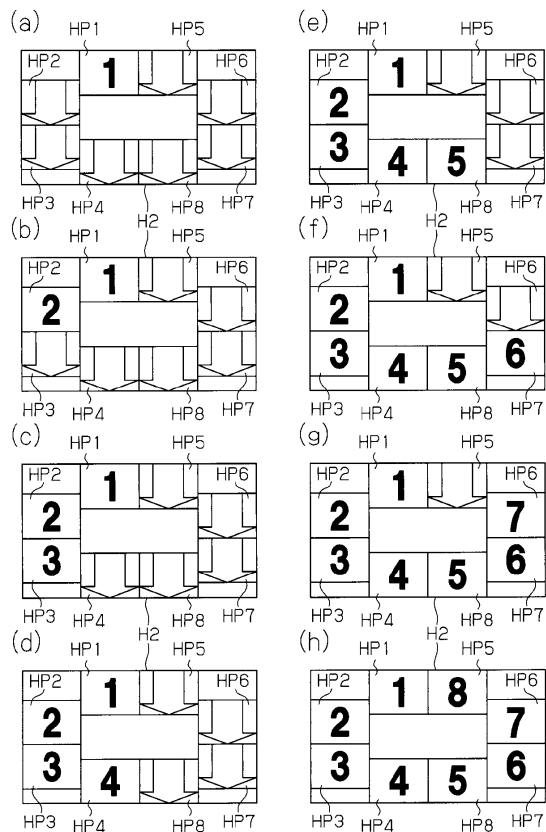
【図 36】



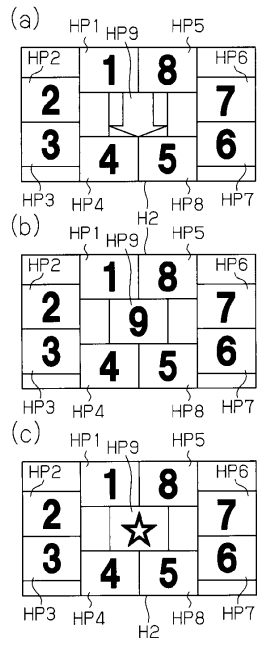
【図 37】

変動パターン	演出内容	リーチ内容
P100	大当り	カウントアップ予告
P200	はずれリーチ	カウントアップ予告

【図 38】



【 図 3 9 】



フロントページの続き

- (72)発明者 島 伸嘉
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 杉崎 正範
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

審査官 福田 知喜

- (56)参考文献 特開2000-167153(JP,A)
特開2010-253078(JP,A)
特開2010-213750(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02