

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5981832号
(P5981832)

(45) 発行日 平成28年8月31日(2016.8.31)

(24) 登録日 平成28年8月5日(2016.8.5)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 4 (全 38 頁)

(21) 出願番号 特願2012-240046 (P2012-240046)
 (22) 出願日 平成24年10月31日 (2012.10.31)
 (65) 公開番号 特開2014-87526 (P2014-87526A)
 (43) 公開日 平成26年5月15日 (2014.5.15)
 審査請求日 平成26年12月25日 (2014.12.25)

(73) 特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 (74) 代理人 100068755
 弁理士 恩田 博宣
 (74) 代理人 100105957
 弁理士 恩田 誠
 (72) 発明者 木下 風太郎
 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 小谷野 淳
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
 ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄列における図柄の変動開始から変動停止までを1回とする変動サイクルにおいて図柄の図柄組み合わせが有効となる有効ライン上に図柄を表示する演出実行手段を備え、前記変動サイクルにおいて有効ライン上に予め定めた大当たりの図柄組み合わせが表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が付与される遊技機において、

図柄組み合わせを前記演出実行手段の有効ライン上に表示させる演出制御手段と、

複数回の変動サイクルに亘って大当たりとなる可能性を報知する予告演出を実行させる予告演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記予告演出が実行される場合、前記変動サイクル毎に異なる図柄表示位置によって有効ラインを形成させるようになっているとともに、前記予告演出が開始されてから3回目の変動サイクルを開始させるに際しては、1回目の変動サイクル及び2回目の変動サイクルにおける図柄組み合わせを表示させた状態で当該3回目の変動サイクルを開始させる一方、

前記予告演出が実行されない場合、又は前記予告演出が終了する場合においては、表示させていた図柄組み合わせを非表示とさせるようになっており、

3回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行される場合、1回目の変動サイクルにおける図柄表示位置のうち特定の図柄表示位置と、2回目の変動サイクルにおける図柄表示位置のうち特定の図柄表示位置と、3回目の変動サイクルにおける図柄表示位置のうち

特定の図柄表示位置と、によって特定有効ラインを形成させるようになっており、

3回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行され、かつ遊技者に付与される特典の有利度が低い低特典大当りを示す大当りの図柄組み合わせを表示させる場合であって、1回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置と2回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置とに、前記低特典大当りを示す大当りの図柄組み合わせを形成し得る第1図柄を表示させることによりリーチの図柄組み合わせを表示させるときには、3回目の変動サイクルにおいて、該3回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置に前記第1図柄を表示させて前記低特典大当りを示す大当りの図柄組み合わせを表示させる一方で、

3回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行され、かつ遊技者に付与される特典の有利度が前記低特典大当りよりも高い高特典大当りを示す大当りの図柄組み合わせを表示させる場合であって、1回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置と2回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置とに、前記第1図柄を表示させることによりリーチの図柄組み合わせを表示させるときには、3回目の変動サイクルで形成される有効ライン上に前記高特典大当りを示す大当りの図柄組み合わせを形成し得る第2図柄で前記高特典大当りを示す大当りの図柄組み合わせを表示させるようになっており、

前記特定有効ラインは、前記予告演出が実行されない場合における1回の変動サイクルと、前記予告演出が実行される場合における1回目の変動サイクル及び2回目の変動サイクルとでは形成されないことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記演出制御手段は、前記予告演出が開始されてから4回目の変動サイクルでは、1回目から3回目までの変動サイクルにおける図柄組み合わせを非表示とさせるとともに、1回目から3回目までの変動サイクルとは異なる表示態様で図柄を表示させる請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記予告演出が実行されない場合における前記1回の変動サイクルでの図柄の表示態様と前記予告演出が実行される場合における1回目の変動サイクルでの図柄の表示態様が同一である請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記演出制御手段は、3回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行され、かつ大当りの図柄組み合わせを表示させる場合であって、1回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置と2回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置とに、前記第2図柄を表示させることによりリーチの図柄組み合わせを表示させるときには、3回目の変動サイクルにおいて、該3回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置に前記第2図柄を表示させて前記高特典大当りを示す大当りの図柄組み合わせを表示させる請求項1～請求項3のうち何れか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、予告演出を実行する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機の一種であるパチンコ遊技機では、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技を付与するとともに、この図柄変動ゲームにおいて各種の遊技演出を実行することで遊技者の興趣を向上させている。パチンコ遊技機の中には、このような遊技演出の1つとして、複数回の図柄変動ゲームを跨いで所定の演出（予告演出）を連続的に実行させる連続演出や（例えば、特許文献1）、1回の図柄変動ゲームにおいて複数回の図柄変動ゲームが実行されているかのように演出を行う擬似連続演出（以下、擬似連と示す）がある（例えば、特許文献2）。

【先行技術文献】

10

20

30

40

50

【特許文献】**【0003】**

【特許文献1】特開2012-75523号公報

【特許文献2】特開2011-206465号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

一般的に、連続演出では、予告演出が実行される図柄変動ゲームの回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように設定されている一方で、擬似連では、1回の図柄変動ゲーム中に擬似的に実行される図柄変動ゲームの回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように設定されている。したがって、遊技者は、1回でも多くの予告演出が連続して実行されることによって「大当たり」に当選することを期待する。その結果、遊技者は、予告演出が終了する変動（以下、変動サイクルと示す）がいつになるか、また最後の変動サイクルにおける図柄組み合わせのみ注目することとなり、途中の変動サイクルがはずれた場合、どのような図柄が表示されたかなど、途中の変動サイクルの結果に注目させることができなかった。

10

【0005】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、各変動サイクルにおいて予告演出が継続するか否かに期待を持たせることができるとともに、途中の変動サイクルの結果にも注目させることができる遊技機を提供することにある。

20

【課題を解決するための手段】**【0006】**

上記問題点を解決する遊技機は、複数の図柄列における図柄の変動開始から変動停止までを1回とする変動サイクルにおいて図柄の図柄組み合わせが有効となる有効ライン上に図柄を表示する演出実行手段を備え、前記変動サイクルにおいて有効ライン上に予め定めた大当たりの図柄組み合わせが表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が付与される遊技機において、図柄組み合わせを前記演出実行手段の有効ライン上に表示させる演出制御手段と、複数回の変動サイクルに亘って大当たりとなる可能性を報知する予告演出を実行させる予告演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記予告演出が実行される場合、前記変動サイクル毎に異なる図柄表示位置によって有効ラインを形成させるようになっているとともに、前記予告演出が開始されてから3回目の変動サイクルを開始させるに際しては、1回目の変動サイクル及び2回目の変動サイクルにおける図柄組み合わせを表示させた状態で当該3回目の変動サイクルを開始させる一方、前記予告演出が実行されない場合、又は前記予告演出が終了する場合においては、表示させていた図柄組み合わせを非表示とさせるようになっており、3回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行される場合、1回目の変動サイクルにおける図柄表示位置のうち特定の図柄表示位置と、2回目の変動サイクルにおける図柄表示位置のうち特定の図柄表示位置と、3回目の変動サイクルにおける図柄表示位置のうち特定の図柄表示位置と、によって特定有効ラインを形成させるようになっており、3回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行され、かつ遊技者に付与される特典の有利度が低い低特典大当たりを示す大当たりの図柄組み合わせを表示させる場合であって、1回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置と2回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置とに、前記低特典大当たりを示す大当たりの図柄組み合わせを形成し得る第1図柄を表示させることによりリーチの図柄組み合わせを表示させるときには、3回目の変動サイクルにおいて、該3回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置に前記第1図柄を表示させて前記低特典大当たりを示す大当たりの図柄組み合わせを表示させる一方で、3回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行され、かつ遊技者に付与される特典の有利度が前記低特典大当たりよりも高い高特典大当たりを示す大当たりの図柄組み合わせを表示させる場合であって、1回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置と2回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置とに

30

40

50

、前記第1図柄を表示させることによりリーチの図柄組み合わせを表示させるときには、3回目の変動サイクルで形成される有効ライン上に前記高特典大当たりを示す大当たりの図柄組み合わせを形成し得る第2図柄で前記高特典大当たりを示す大当たりの図柄組み合わせを表示させるようになっており、前記特定有効ラインは、前記予告演出が実行されない場合における1回の変動サイクルと、前記予告演出が実行される場合における1回目の変動サイクル及び2回目の変動サイクルとでは形成されないことを要旨とする。

【0007】

上記遊技機について、前記演出制御手段は、前記予告演出が開始されてから4回目の変動サイクルでは、1回目から3回目までの変動サイクルにおける図柄組み合わせを非表示とさせるとともに、1回目から3回目までの変動サイクルとは異なる表示態様で図柄を表示させることが好ましい。10

【0008】

上記遊技機について、前記予告演出が実行されない場合における前記1回の変動サイクルでの図柄の表示態様と前記予告演出が実行される場合における1回目の変動サイクルでの図柄の表示態様が同一であることが好ましい。

【0009】

上記遊技機について、前記演出制御手段は、3回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行され、かつ大当たりの図柄組み合わせを表示させる場合であって、1回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置と2回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置とに、前記第2図柄を表示させることによりリーチの図柄組み合わせを表示させるときには、3回目の変動サイクルにおいて、該3回目の変動サイクルにおける前記特定の図柄表示位置に前記第2図柄を表示させて前記高特典大当たりを示す大当たりの図柄組み合わせを表示させることが好ましい。20

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、各変動サイクルにおいて予告演出が継続するか否かに期待を持たせることができるとともに、途中の変動サイクルの結果にも注目させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

30

【図2】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図3】(a)～(e)は、連続演出を伴って実行される図柄変動ゲームの流れを示す模式図。

【図4】先読みコマンド設定処理の流れを示すフローチャート。

【図5】先読みコマンドの種類及び先読みコマンドに定められた内容を説明する説明図。

【図6】組み合わせパターン振分テーブルを説明する説明図。

【図7】(a)～(c)は、連続演出を伴わない図柄変動ゲームの流れを示す模式図。

【図8】(a)～(c)は、3回の連続演出を伴う図柄変動ゲームの流れを示す模式図。

【図9】(a)～(e)は、4回の連続演出を伴う図柄変動ゲームの流れを示す模式図。

【図10】(a)～(c)は、リーチライン上にリーチの図柄組み合わせが表示されないが、連続演出を伴う3回目の図柄変動ゲームが開始される様子を示す模式図。40

【図11】第2の実施形態における変動パターンに定められた変動内容を説明する説明図。

【図12】第3の実施形態における演出実行処理の流れを示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0012】

(第1の実施形態)

以下、パチンコ遊技機の第1の実施形態を図1～図10に従って説明する。

図1に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤10のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有する演出実行手段としての演出表示装置11が配設されている。演50

出表示装置 1 1 には、複数列（本実施形態では 3 列）の図柄列を変動させて行う図柄変動ゲームを含み、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出が画像表示される。本実施形態において演出表示装置 1 1 の図柄変動ゲームでは、複数列（本実施形態では 3 列）の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置 1 1 の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄（演出図柄、飾図）を用いて行われる。また、演出表示装置 1 1 の左下方には、特別図柄表示装置 1 2 が配設されている。特別図柄表示装置 1 2 では、複数種類の特別図柄（特図）を変動させて表示する図柄変動ゲーム（特図変動ゲーム）が行われる。特図は、大当たりか否かの内部抽選（大当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。また、以下の説明では、特図変動ゲームと飾図による図柄変動ゲームを纏めて、単に「図柄変動ゲーム」と示す場合がある。

10

【 0 0 1 3 】

そして、演出表示装置 1 1 には、特別図柄表示装置 1 2 の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、特別図柄表示装置 1 2 に大当たりを認識し得る大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にも、大当たり図柄（大当たり表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図による大当たり図柄は、全列の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせ（[2 2 2]，[7 7 7] など）とされている。

【 0 0 1 4 】

また、特別図柄表示装置 1 2 には、それを認識し得るはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にもはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図によるはずれ図柄は、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせ（[1 3 5]，[2 4 6] など）、又は 1 列の図柄が他の 2 列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせ（[1 5 1]，[7 6 7] など）とされている。

20

【 0 0 1 5 】

また、演出表示装置 1 1 では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄列の変動が停止するとともに、変動停止によって図柄列毎に飾図が一旦停止表示される。そして、本実施形態では、特定の複数列（左右の 2 列）の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせが、リーチの図柄組み合わせとなる。図柄の変動が停止するとは、演出表示装置 1 1 において図柄が停止表示されている状態を示す。そして、停止表示には、図柄がゆれ変動状態で表示されている一旦停止表示と、図柄が確定停止している確定停止表示とがある。本実施形態では、複数の図柄列のうち左列が第 1 停止列、右列が第 2 停止列、中列が第 3 停止列（最終停止列）となり、左列及び右列がリーチを形成するリーチ形成列となる。

30

【 0 0 1 6 】

また、特別図柄表示装置 1 2 の右方には、複数個（本実施形態では 2 個）の特別図柄保留発光部を備えた特別図柄保留表示装置 1 3 が配設されている。特別図柄保留表示装置 1 3 は、機内部で記憶した特図用の始動保留球の記憶数（以下、「保留記憶数」と示す）を遊技者に報知する。保留記憶数は、遊技盤 1 0 に配設した始動入賞口 1 5 に遊技球が入球することで 1 加算される一方で、図柄変動ゲームの開始により 1 減算される。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口 1 5 へ遊技球が入球すると、保留記憶数はさらに加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では 4 個）まで累積される。

40

【 0 0 1 7 】

また、遊技盤 1 0 において特別図柄保留表示装置 1 3 の下方には、普通図柄表示装置 1 4 が配設されている。普通図柄表示装置 1 4 では、複数種類の普通図柄を変動させて 1 つの普通図柄を導出する普通図柄変動ゲーム（以下、単に「普図ゲーム」と示す）が行われる。本実施形態の普通図柄表示装置 1 4 は、図示しない発光体（LED やランプなど）をレンズカバーで覆って構成した複数個（本実施形態では 2 個）の普通図柄表示部から構成されている。普通図柄表示装置 1 4 では、大当たり抽選とは別に行う普図当りか否かの内部抽選（後述する普図当り抽選）の抽選結果を表示する。また、この普図ゲームにおいても、遊技盤 1 0 に配設した作動ゲート 1 9 に遊技球が通過（入球）することで普図用の始動

50

保留球（普図始動保留球）が記憶される。この普図始動保留球の記憶数（普図保留記憶数）は、作動ゲート19への遊技球の通過により、所定の上限数（本実施形態では「4」）を上限として「1」加算される一方で、普図ゲームの開始により「1」減算される。

【0018】

また、演出表示装置11の下方には、遊技球の入球口15aを有する始動入賞口15が配設されている。始動入賞口15は普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う開閉羽根16を備えている。始動入賞口15は、開閉羽根16の開動作により入口が拡大されて遊技球が入球し易い開状態とされる一方で、開閉羽根16の閉動作により入口が拡大されずに遊技球が入球し難い閉状態とされる。そして、始動入賞口15の奥方には入球した遊技球を検知する始動口スイッチSW1（図2に示す）が配設されている。始動入賞口15は、入球した遊技球を始動口スイッチSW1で検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。10

【0019】

始動入賞口15の下方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉17を備えた大入賞口（特別電動役物）18が配設されている。大入賞口18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SW2（図2に示す）が配設されている。大入賞口18は、入球した遊技球をカウントスイッチSW2で入球検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口18は、大当たり遊技中に大入賞口扉17の開動作によって開放されることで遊技球の入球が許容される。このため、大当たり遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。20

【0020】

また、演出表示装置11の左方には、作動ゲート19が配設されている。作動ゲート19の奥方には、通過した遊技球を検知するゲートスイッチSW3（図2に示す）が配設されている。作動ゲート19は、通過した遊技球をゲートスイッチSW3で検知することにより、普図ゲームの始動条件を付与し得る。普図ゲームは、始動入賞口15の開閉羽根16を開状態とするか否かの抽選結果を導出するために行われる演出である。即ち、普通当たり抽選に当選すると、開閉羽根16の開放によって始動入賞口15に遊技球を入球させ易くなり、遊技者は、図柄変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できる機会を得ることができる。30

【0021】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、確率変動（以下、「確変」と示す）機能を備えている。確変機能は、大当たり遊技終了後に大当たり抽選の抽選確率を低確率から高確率に変動させる確変状態（確率変動状態）を付与する機能である。本実施形態において確変状態は、予め定めた付与回数としての確変上限回数の図柄変動ゲームが終了する迄の間、又は確変上限回数に達する前に大当たりが生起される迄の間、付与される。確変状態は、大当たり抽選の抽選確率が高確率に変動して大当たりが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となり得る。

【0022】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、大当たり遊技の終了後に、遊技者に有利な変動時間短縮状態（以下、「変短状態」と示す）が付与される。変短状態では、普図当たり抽選の抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が、変短状態が付与されていないとき（非変動時間短縮状態（以下、「非変短状態」と示す））と比べて短縮される。また、変短状態では、普図当たり抽選の抽選確率が低確率から高確率に変動する。また、変短状態では、普通当たり抽選に当選した際、非変短状態とは異なる動作パターン、かつ多い回数で開閉羽根16が開閉動作する。また、変短状態では、普図当たり抽選に当選した際、1回の普図当たり抽選に当選したに基づく開閉羽根16の開放時間が、非変短状態中に比して長くなる。40

【0023】

本実施形態において変短状態は、予め定めた変短上限回数の図柄変動ゲームが終了する50

迄の間、又は変短上限回数に達する前に大当りが生起される迄の間、付与される。変短状態は、開閉羽根 1 6 が遊技者にとって有利に動作し、単位時間あたりの始動入賞口 1 5 への入球率が向上するため、遊技者にとって有利な状態となり得る。そして、変短状態は、開閉羽根 1 6 の単位時間あたりの開放時間の増加を伴う開放時間増加状態であって、開放時間の増加によって入球率が向上する入球率向上状態である。

【0024】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当りの種類について説明する。

大当り遊技は、特図変動ゲームにて大当り図柄が確定停止表示され、その特図変動ゲームの終了後に開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、大入賞口 1 8 が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、大入賞口 1 8 の開閉動作が所定回数行われるまであり、1回のラウンド遊技中に大入賞口 1 8 は、入球上限個数の遊技球が入球するまでの間、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、最終回のラウンド遊技が終了すると、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われて大当り遊技が終了する。

【0025】

本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り抽選に当選した場合、2種類の大当りの中から1つの大当りが決定され、その決定された大当りに基づく大当り遊技が付与される。2種類の大当りのうち、何れの大当りとするかは、大当り抽選に当選した場合に決定する特図（大当り図柄）の種類に応じて決定される。

【0026】

図柄 Z A の大当りは、規定ラウンド数が「15回」に定められ、大当り抽選当選時の遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後、確変上限回数を「100回」とする確変状態及び変短上限回数を「100回」とする変短状態を付与する。以下の説明では、図柄 Z A の大当りを「15R 大当り A」と示す。

【0027】

図柄 Z B の大当りは、規定ラウンド数が「4回」に定められ、大当り抽選当選時の遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後、確変上限回数を「100回」とする確変状態及び変短上限回数を「100回」とする変短状態を付与する。以下の説明では、図柄 Z B の大当りを「4R 大当り B」と示す。

【0028】

本実施形態では、規定ラウンド数が多いほど、遊技者が獲得し得る賞球数が多くなるため、大当り遊技を構成するラウンド遊技数の違いが特典の有利度となる。そして、15R 大当り A が高特典大当りに相当する一方で、4R 大当り B が低特典大当りに相当する。

【0029】

次に、パチンコ遊技機の制御構成について図 2 を参照して説明する。

図 2 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機の機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板 3 0 が配設されている。主制御基板 3 0 は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、統括制御基板 3 1 と、表示制御基板 3 2 とが配設されている。統括制御基板 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）に基づいて、表示制御基板 3 2 を制御する。表示制御基板 3 2 は、主制御基板 3 0 と統括制御基板 3 1 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、演出表示装置 1 1 の表示態様（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの表示画像など）を制御する。

【0030】

ここで、主制御基板 3 0 、統括制御基板 3 1 及び表示制御基板 3 2 の具体的構成について以下に説明する。

まず、図 2 を参照して、主制御基板 3 0 について以下に説明する。

【0031】

10

20

30

40

50

主制御基板 30 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 C P U 30 a と、主制御用 C P U 30 a のメイン制御プログラムを格納する主制御用 R O M 30 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 R A M 30 c が設けられている。そして、主制御用 C P U 30 a には、各種スイッチ S W 1 ~ S W 3 が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用 C P U 30 a には、特別図柄表示装置 12、特別図柄保留表示装置 13、及び普通図柄表示装置 14 が接続されている。

【 0 0 3 2 】

また、主制御用 C P U 30 a は、大当たり判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、普図当たり判定用乱数、変動パターン振分用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。大当たり判定用乱数は、大当たり抽選（大当たり判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当たり図柄となる特図を決定する場合に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当たり抽選で大当たりに当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。普図当たり判定用乱数は、普図当たり抽選で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、図柄変動ゲームの変動パターンを選択する際に用いる乱数である。また、主制御用 R A M 30 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

【 0 0 3 3 】

主制御用 R O M 30 b には、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当たり判定値、リーチ判定値、普図当たり判定値など）が記憶されている。大当たり判定値は、大当たり抽選で用いる判定値であり、大当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。なお、大当たり判定値は、確変状態の有無により、その数が異なっている。具体的には、非確変状態時における大当たり判定値よりも、確変状態時における大当たり判定値の設定値が多くなるように定められている。

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

普図当たり判定値は、普図当たり抽選で用いる判定値であり、普図当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。なお、普図当たり判定値は、変短状態の有無により、その数が異なっている。具体的には、非変短状態時における普図当たり判定値よりも、変短状態時における普図当たり判定値の設定値が多くなるように定められている。

【 0 0 3 6 】

また、主制御用 R O M 30 b 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）の変動が開始してから図柄（特図及び飾図）が確定停止表示されるまでの間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの変動内容（演出内容）及び変動時間（演出時間）を特定し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、大当たり変動パターン、はずれリーチ変動パターン、及びはずれ変動パターンに分類される。大当たり変動は、大当たり抽選に当選した場合に行われる変動である。そして、大当たり変動では、特図変動ゲームにおいて最終的に大当たり図柄を確定停止表示させる。一方、大当たり変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、最終的に大当たり図柄を確定停止表示させる。なお、飾図による図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、大当たり図柄を導出させる。

【 0 0 3 7 】

はずれリーチ変動は、大当たり抽選に当選せずに、リーチ抽選に当選した場合に行われ、特図変動ゲームにおいて最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。一方、はずれリーチ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経て、最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。はずれ変動は、大当たり抽選及びリーチ抽選の何れにも当選しなかった場合に行われ、特図変動ゲームにおいて最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。

10

20

30

40

50

一方、ははずれ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経ないで、最終的にははずれ図柄を確定停止表示させる。なお、特図変動ゲームでは、特図の変動が開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで特図の変動が継続される。そして、大当り変動パターン、ははずれリーチ変動パターン及びはずれ変動パターンは、それぞれ複数種類あり、何れかが選択される。

【0038】

次に、図2を参照して、統括制御基板31について以下に説明する。

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

10

【0039】

次に、図2を参照して、表示制御基板32について以下に説明する。

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

20

【0040】

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

30

【0041】

まず、主制御用CPU30aは、始動口スイッチSW1から検知信号を入力しているか否かに基づき、始動入賞口15に遊技球が入球したか否かを判定する。この判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。始動入賞口15に遊技球が入球したか否かの判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する。この判定結果が否定(保留記憶数が4未満でない)の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。一方、保留記憶数が4未満である場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数を+1(1加算)する。すなわち、主制御用CPU30aは、始動入賞口15で入球検知された遊技球を始動保留球として主制御用RAM30cに記憶させる。保留記憶数を更新(1加算)した主制御用CPU30aは、更新後(加算後)の保留記憶数を表示するように特別図柄保留表示装置13の表示内容を制御する。本実施形態では、始動口スイッチSW1で遊技球の入球が検知されると図柄変動ゲームの始動条件が付与されるため、始動口スイッチSW1が、始動検知手段として機能する。また、主制御用RAM30cが、保留記憶数を記憶する保留記憶手段として機能する。

40

【0042】

次に、主制御用CPU30aは、各種乱数の値を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を保留記憶数に対応する主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。本実施形態において、主制御用CPU30aは、大当り判定用乱数、特図振分用乱数、

50

リーチ判定用乱数、及び変動パターン振分用乱数の各値を取得する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。本実施形態では、各種乱数を取得する主制御用 C P U 3 0 a が、乱数取得手段として機能する。

【 0 0 4 3 】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

まず、主制御用 C P U 3 0 a は、図柄変動ゲームの実行中、又は大当たり遊技中か否かの実行条件判定を実行する。この実行条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 0 4 4 】

一方、実行条件判定の判定結果が否定（図柄変動ゲーム中ではなく、かつ大当たり遊技中ではない）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている保留記憶数が「0（零）」よりも大きいか否かを判定する。保留記憶数が「0（零）」の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留中の図柄変動ゲームが存在しないので、特別図柄開始処理を終了する。一方、保留記憶数が1以上の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留中の図柄変動ゲームが存在するので、保留記憶数を-1（1減算）する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数を1減算した際、1減算後の保留記憶数を表すように特別図柄保留表示装置13の表示内容を制御する。

10

【 0 0 4 5 】

そして、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数に対応付けられた大当たり判定用乱数の値を読み出す。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている始動保留球のうち、最も早く記憶した始動保留球に対応する大当たり判定用乱数の値を読み出す。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値を比較し、当該大当たり判定値と一致するか否かの大当たり判定（大当たり抽選）を実行する。なお、大当たり判定値は、確変状態が付与されているか否かで変更される。

20

【 0 0 4 6 】

大当たり判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数に対応付けられた特図振分用乱数の値を読み出し、読み出した特図振分用乱数の値をもとに特図の大当たり図柄を特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図として決定する。また、大当たりを決定した主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり変動パターンの中から取得した変動パターン振分用乱数に対応する変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

30

【 0 0 4 7 】

一方、大当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数の値が大当たりとなる値ではないことからはずれを認識する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数に対応付けられたリーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較してリーチか否かのリーチ判定（リーチ抽選）を行う。

【 0 0 4 8 】

リーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ抽選でリーチに当選したことから、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定するとともに、はずれリーチ変動パターンの中から取得した変動パターン振分用乱数に対応する変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

40

【 0 0 4 9 】

一方、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定する。続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれ変動パターンの中から取得した変動パターン振分用乱数に対応する変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 0 5 0 】

50

そして、特別図柄開始処理において特図及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで統括制御基板31（統括制御用CPU31a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力する。また、主制御用CPU30aは、特図を指示する特図指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。そして、主制御用CPU30aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了（図柄の確定停止）を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力する。本実施形態では、大当たり判定を実行する主制御用CPU30aが、大当たり判定手段として機能する。

10

【0051】

そして、主制御用CPU30aは、大当たり抽選に当選している場合、大当たり遊技を行うための大当たり遊技処理によって大当たり遊技を実行させる。

次に、大当たり遊技終了後の遊技状態に関して主制御用CPU30aが実行する制御を説明する。

【0052】

主制御用CPU30aは、大当たり遊技終了後に確変状態を付与する場合、確変フラグに、確変状態が付与されることを示す値を設定するとともに、確変状態であることを指示する確変コマンドを出力する。一方、主制御用CPU30aは、大当たり遊技終了後に確変状態を付与しない場合、確変フラグに確変状態が付与されないことを示す値を設定するとともに、非確変状態であることを指示する非確変コマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、確変状態を付与する場合、当たりの種類毎に設定された確変上限回数を、作動回数として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。そして、主制御用CPU30aは、特図変動ゲームが実行される毎に作動回数を「1」減算し、値が「0」となると、特図変動ゲームの終了時に確変フラグに、確変状態が付与されないことを示す値を設定し、非確変コマンドを出力する。

20

【0053】

また、主制御用CPU30aは、変短状態を付与する場合、作動フラグに、変短状態が付与されることを示す値を設定するとともに、変短状態であることを指示する作動コマンドを出力する。一方、主制御用CPU30aは、変短状態を付与しない場合、作動フラグに、変短状態が付与されないことを示す値を設定するとともに、非変短状態であることを指示する非作動コマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、変短状態を付与する場合、当たりの種類毎に設定された変短上限回数を、作動回数として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。そして、主制御用CPU30aは、特図変動ゲームが実行される毎に作動回数を「1」減算し、値が「0」となると、特図変動ゲームの終了時に作動フラグに、変短状態が付与されないことを示す値を設定し、非作動コマンドを出力する。

30

【0054】

また、主制御用CPU30aは、大当たり遊技の開始時に、確変フラグに確変状態が付与されないことを示す値を設定する。同じく、主制御用CPU30aは、大当たり遊技の開始時に、作動フラグに変短状態が付与されないことを示す値を設定するとともに、作動回数に「0」を設定する。これにより、大当たり遊技中の遊技状態は、「低確+変短なし」となる。

40

【0055】

次に、統括制御基板31の統括制御用CPU31aが、統括制御プログラムに基づいて実行する各種処理を説明する。

統括制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドを表示制御基板32に出力する。また、統括制御用CPU31aは、特図指定コマンドを入力すると、当該コマンドにしたがって演出表示装置11に一旦停止表示又は確定停止表示させる飾図の図柄組み合わせを決定する。そして、統括制御用CPU31aは、決定した飾

50

図を指示する飾図指定コマンドを表示制御基板 3 2 に出力する。

【 0 0 5 6 】

具体的に言えば、特図として大当り図柄が指示されている場合、統括制御用 C P U 3 1 a は、大当りを認識し得る大当りの図柄組み合わせを決定する。また、統括制御用 C P U 3 1 a は、はずれ図柄が指示された場合、はずれを認識し得る飾図によるはずれの図柄組み合わせを決定する。このとき、統括制御用 C P U 3 1 a は、はずれリーチ変動パターンが指示されている場合、リーチを形成するはずれの図柄組み合わせを決定する。一方、統括制御用 C P U 3 1 a は、はずれ変動パターンが指示されている場合、リーチを形成しないはずれの図柄組み合わせを決定する。そして、飾図を決定した統括制御用 C P U 3 1 a は、飾図を指示する飾図指定コマンドを表示制御基板 3 2 に出力する。また、統括制御用 C P U 3 1 a は、全図柄停止コマンドを入力すると、該コマンドを表示制御基板 3 2 に出力する。10

【 0 0 5 7 】

次に、表示制御基板 3 2 について説明する。

表示制御基板 3 2 の表示制御用 C P U 3 2 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、全列の飾図の変動（変動表示）を開始させ、飾図変動ゲームが開始されるように演出表示装置 1 1 を制御する。また、表示制御用 C P U 3 2 a は、該コマンドに指示される変動パターンに対応する演出内容を選択し、該演出内容で図柄変動ゲームを実行させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。このとき、表示制御用 C P U 3 2 a は、選択した演出内容をもとに表示制御用 R O M 3 2 b の画像データを用いて前記演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成する。そして、表示制御用 C P U 3 2 a は、図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時し、その計時した時間と表示用データをもとに演出表示装置 1 1 に映し出す画像を所定の制御周期毎（例えば、4 m s 毎）に切り替える。20

【 0 0 5 8 】

また、表示制御用 C P U 3 2 a は、飾図指定コマンドを入力すると、図柄変動ゲームの終了時に、飾図指定コマンドで指示される図柄組み合わせを一旦停止表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。そして、表示制御用 C P U 3 2 a は、図柄変動ゲーム中に全図柄停止コマンドを入力すると、飾図指定コマンドで指示された図柄を確定停止表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御し、図柄変動ゲームを終了させる。30

【 0 0 5 9 】

このように構成した本実施形態のパチンコ遊技機では、確変状態中、予告演出の一種である連続演出を実行可能となるように設定している。連続演出とは、図柄変動ゲーム（又は変動サイクル）が大当りとなる可能性を複数回の図柄変動ゲーム（又は変動サイクル）に亘って示唆する演出である。また、連続演出は、該連続演出を伴って実行される図柄変動ゲーム（又は変動サイクル）の回数が多いほど大当りとなる可能性が高められた演出である。本実施形態では、1 回の図柄変動ゲーム（図柄の変動開始～図柄の確定停止まで）が、1 回の変動サイクルに相当する。ちなみに、本実施形態のパチンコ遊技機では、非確変状態中は、連続演出を実行不可能となるように設定している。40

【 0 0 6 0 】

加えて、本実施形態では、確変状態が付与されているか否かによって図柄の変動態様を異ならせている。具体的に説明すると、非確変状態中は、図 1 に示すように、画像表示部 G H の略中央に図柄表示位置 H 1 、図柄表示位置 H 2 、図柄表示位置 H 3 が定められている。そして、図柄表示位置 H 1 ～ H 3 によって、図柄の図柄組み合わせが有効となる有効ライン L 1 が画像表示部 G H の中段において横方向へ直線的に延びるように形成され、この有効ライン L 1 に表示された 3 つの図柄（飾り図柄）の図柄組み合わせが有効とされる。

【 0 0 6 1 】

次に、確変状態中における図柄の変動態様について説明する。50

図3(a)などに示すように、確変状態中は、パチンコ式スロットマシン(パチスロ)にて回動表示されるリールを模した演出画像を変動表示させる様で図柄変動ゲームが行われるようになっている。具体的に説明すると、図3(a)に示すように、非確変状態中と同じく、画像表示部GHで図柄の変動が行われ、かつ、画像表示部GHの下段において、図柄表示位置H1～H3(図1参照)よりも小さい図柄表示位置H4、図柄表示位置H5、図柄表示位置H6が定められている。そして、図柄表示位置H4～H6によって、有効ラインL2が画像表示部GHの下段において横方向へ直線的に延びるように形成され、この有効ラインL2に表示された3つの図柄の図柄組み合わせが有効となる。

【0062】

そして、確変状態中において連続演出が行われる場合、図3(b),(c)などに示すように展開される。すなわち、連続演出の実行中は、該連続演出が終了するまでは前回の図柄変動ゲームで確定停止表示された図柄組み合わせを表示させた状態で、前回の図柄組み合わせが表示された図柄表示位置とは異なる図柄表示位置において、次の図柄変動ゲームが開始される。

10

【0063】

具体的に説明すると、図3(b)に示すように、2回目の連続演出が開始される場合、有効ラインL2上に図柄組み合わせを確定停止表示させた状態で、画像表示部GHの中段において2回目の図柄変動ゲームが開始される。すなわち、画像表示部GHの中段において、図柄表示位置H7、図柄表示位置H8、図柄表示位置H9が定められている。そして、図柄表示位置H7～H9によって、有効ラインL3が画像表示部GHの中段において横方向へ直線的に延びるように形成され、この有効ラインL3に表示された3つの図柄の図柄組み合わせが有効となる。

20

【0064】

また、図3(c)に示すように、3回目の連続演出が開始される場合、有効ラインL2,L3上に図柄組み合わせを確定停止表示させた状態で、画像表示部GHの上段において3回目の図柄変動ゲームが開始される。すなわち、画像表示部GHの上段において、図柄表示位置H10、図柄表示位置H11、図柄表示位置H12が定められている。そして、図柄表示位置H10～H12によって、有効ラインL4が画像表示部GHの上段において横方向へ直線的に延びるように形成され、この有効ラインL4に表示された3つの図柄の図柄組み合わせが有効となる。

30

【0065】

また、図3(d)に示すように、4回目の連続演出が開始される場合、有効ラインL2～L4上に確定停止された図柄組み合わせが非表示状態とされ、画像表示部GHの略中央に1つの図柄表示位置H13が設定される。そして、図柄表示位置H13において1つの図柄の変動が行われるようになっている。

【0066】

なお、連続演出が行われる場合、各図柄変動ゲームにおいて各有効ラインL2～L4上にはずれの図柄組み合わせが表示されたとしても、その他の有効ライン上に表示された図柄組み合わせが有効とされる場合がある。すなわち、1回目の図柄変動ゲーム、2回目の図柄変動ゲーム、及び3回目の図柄変動ゲームで表示された図柄組み合わせのうち、各図柄変動ゲームにおける特定の図柄表示位置の図柄を結ぶことによって形成される特定有効ライン上に表示された図柄組み合わせが有効とされる場合がある。なお、特定有効ラインを構成する図柄表示位置の数は、有効ラインL2～L4を構成する図柄表示位置の数と同一である。

40

【0067】

具体的に説明すると、図3(e)に示すように、図柄表示位置H4,H8,H12によって有効ラインL5が演出表示装置11の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L5に表示された3つの図柄の図柄組み合わせが有効とされる。また、図柄表示位置H6,H8,H10によって有効ラインL6が演出表示装置11の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

50

びるようには形成され、この有効ライン L 6 に表示された 3 つの図柄の図柄組み合わせが有効とされる。つまり、各図柄変動ゲームにおいてはいずれの図柄組み合わせが表示された場合であっても、有効ライン L 5 , L 6 上に同一の図柄（以下に説明するブランク図柄を除く）が表示されたのであれば、3 回目の図柄変動ゲームではいずれの図柄組み合わせが表示されたとしても、3 回目の図柄変動ゲームは大当たりとなる。本実施形態では、有効ライン L 5 , L 6 が、特定有効ラインに相当する。

【 0 0 6 8 】

ちなみに、確変状態中に連続演出が行われない場合、又は連続演出が終了する場合、表示されていた図柄組み合わせが非表示状態とされ、次の図柄変動ゲームの開始時においては、画像表示部 G H の下段（図柄表示位置 H 4 , H 5 , H 6 ）において、再度、図柄の変動が行われる。10

【 0 0 6 9 】

また、非確変状態中と確変状態中では、変動表示される図柄の種類が異なっている。具体的に説明すると、非確変状態中は、図 1 に示すように、「 1 」～「 7 」で示す 7 種類の数字図柄の変動表示が行われるようになっている。一方、確変状態中は、図 3 に示すように、数字図柄「 7 」、「 B A R 」の文字が装飾された図柄、及びブランク図柄（図中、（星）で示す）の 3 種類の図柄の変動表示が行われるようになっている。

【 0 0 7 0 】

また、非確変状態中、演出表示装置 1 1 では、遊技者側から見て左列（図柄表示位置 H 1 ）右列（図柄表示位置 H 3 ）中列（図柄表示位置 H 2 ）の順に図柄列の変動が停止する。一方、確変状態中、有効ライン L 2 ～ L 4 では、遊技者側から見て左列（図柄表示位置 H 4 , H 7 , H 1 0 ）右列（図柄表示位置 H 6 , H 9 , H 1 2 ）中列（図柄表示位置 H 5 , H 8 , H 1 1 ）の順に図柄列の変動が停止する。また、有効ライン L 5 では、結果的に、左列（図柄表示位置 H 4 ）中列（図柄表示位置 H 8 ）右列（図柄表示位置 H 1 2 ）の順に図柄列の変動が停止する。一方、有効ライン L 6 では、結果的に、右列（図柄表示位置 H 6 ）中列（図柄表示位置 H 8 ）左列（図柄表示位置 H 1 0 ）の順に図柄列の変動が停止する。20

【 0 0 7 1 】

なお、確変状態中、有効ライン L 2 ～ L 6 上に表示されるブランク図柄のみからなる図柄組み合わせ（すなわち、[　・ 　・ 　] ）は、いずれの図柄組み合わせとなっており、有効ライン L 2 ～ L 6 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たりとならない。ちなみに、以下の説明で示す [X · X · X (X : 「 」 、 「 7 」 又は「 B A R 」)] のような表記は、有効ライン L 2 ～ L 6 において左列・中列・右列に表示された図柄を順番に示すものとする。また、有効ライン L 2 ～ L 6 において [　・ 6 ・ 　] や「 　・ 7 」などで示す図柄組み合わせが表示された場合、すなわち、ブランク図柄が有効ライン上に 2 個表示された場合、図柄変動ゲームはリーチとならない。30

【 0 0 7 2 】

本実施形態では、有効ライン L 2 ～ L 4 では、左列（図柄表示位置 H 4 , H 7 , H 1 0 ）及び右列（図柄表示位置 H 6 , H 9 , H 1 2 ）に同一の図柄が表示された図柄組み合わせがリーチの図柄組み合わせとなる。一方、有効ライン L 5 では、左列（図柄表示位置 H 4 ）及び中列（図柄表示位置 H 8 ）に同一の図柄が表示された図柄組み合わせがリーチの図柄組み合わせとなる。また、有効ライン L 6 では、右列（図柄表示位置 H 6 ）及び中列（図柄表示位置 H 8 ）に同一の図柄が表示された図柄組み合わせがリーチの図柄組み合わせとなる。40

【 0 0 7 3 】

また、本実施形態では、確変状態中における「 B A R · B A R · B A R 」の組み合わせを、4 R 大当り B を示す大当りの図柄組み合わせとして設定している。よって、図柄「 B A R 」が、4 R 大当り B を示す大当りの図柄組み合わせを形成し得る第 1 図柄に相当する。また、確変状態中における「 7 · 7 · 7 」の図柄組み合わせを、1 5 R 大当り A を示す大当りの図柄組み合わせとして設定している。よって、数字図柄「 7 」が、1 5 R 大当り50

Aを示す大当りの図柄組み合わせを形成し得る第2図柄に相当する。

【0074】

以下、連続演出に係わる処理について説明する。

まず、図4に従って、保留されている図柄変動ゲームが大当りとなるか、又ははずれリーチとなるかの先読みに係わる先読みコマンド設定処理について説明する。

【0075】

図4に示す先読みコマンド設定処理は、特別図柄入力処理において始動入賞口15で入球検知されたときに取得した大当り判定用乱数、特図振分用乱数及びリーチ判定用乱数を、該入球に対応する図柄変動ゲームを開始させるときよりも前に(事前に)判定し、その事前判定の結果を指示する先読みコマンドを設定するための処理である。先読みコマンド設定処理は、主制御用CPU30aによって実行される。また、先読みコマンド設定処理は、特別図柄入力処理の終了後、続けて実行される。10

【0076】

また、以下の説明では、先読みコマンド設定処理の実行時期を「始動入賞口15への入球(検知)時」と示すことがある。また、以下の説明における「図柄変動ゲームの開始時」とは、特別図柄開始処理の実行期間を指す。

【0077】

図4に示すように、主制御用CPU30aは、まず、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを判定する(ステップS10)。この判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、先読みコマンド設定処理を終了する。一方、現在の遊技状態が確変状態である場合、主制御用CPU30aは、取得した大当り判定用乱数の値が、大当りに当選する大当り判定用乱数であるか否かを判定する(ステップS11)。この処理において、主制御用CPU30aは、始動入賞口15への遊技球の入球を契機として保留記憶数に対応して記憶され、事前判定の対象となっている図柄変動ゲームに対応する大当り判定用乱数を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、読み出した値が、確変状態における大当り判定値と一致するか否かを判定する。20

【0078】

ステップS11の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、大当りの種類を把握するために、始動入賞口15への遊技球の入球を契機として保留記憶数に対応して記憶され、事前判定の対象となっている図柄変動ゲームに対応する特図振分用乱数を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、連続演出を実行させるか否かを決定する先読み抽選を行い、連続演出の実行可が決定されたか否かを判定する(ステップS12)。具体的に説明すると、本実施形態では、15R大当りAが決定されている場合、大当り判定に当選する大当り判定用乱数を取得しているとともに保留記憶数「3」、「4」であるならば、先読み抽選において連続演出の実行可が決定されるようになっている。また、4R大当りBが決定されている場合、大当り判定に当選する大当り判定用乱数を取得しているとともに保留記憶数「3」であるならば、先読み抽選において連続演出の実行可が決定されるようになっている。一方、15R大当りAが決定されている場合、大当り判定に当選する大当り判定用乱数を取得しているが、保留記憶数「1」、「2」であるならば、先読み抽選において連続演出の実行否が決定されるようになっている。また、4R大当りBが決定されている場合、大当り判定に当選する大当り判定用乱数を取得しているが、保留記憶数「1」、「2」、「4」であるならば、先読み抽選において連続演出の実行否が決定されるようになっている。30

【0079】

ステップS12の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、特図振分用乱数で特定される大当りの種類、保留記憶数、及び連続演出を実行させることを指定する先読みコマンドを主制御用RAM30cに設定する(ステップS13)。なお、先読みコマンドについては、後に詳述する。その後、主制御用CPU30aは、先読みコマンド設定処理を終了する。40

【0080】

一方、ステップ S 1 2 の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特図振分用乱数で特定される大当りの種類、保留記憶数、及び連続演出を実行させないことを指定する先読みコマンドを主制御用 R A M 3 0 c に設定する（ステップ S 1 4）。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、先読みコマンド設定処理を終了する。

【 0 0 8 1 】

一方、ステップ S 1 1 の判定結果が否定（大当りに当選しない）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ判定に当選するリーチ判定用乱数であるか否かを判定する（ステップ S 1 5）。この処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、始動入賞口 1 5 への遊技球の入球を契機として保留記憶数に対応して記憶され、事前判定の対象となっている図柄変動ゲームに対応するリーチ判定用乱数を読み出す。続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、読み出した値がリーチ判定値と一致するか否かを判定する。10

【 0 0 8 2 】

ステップ S 1 5 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 1 2 と同じく先読み抽選を行い、連続演出の実行可が決定されたか否かを判定する（ステップ S 1 6）。具体的に説明すると、本実施形態では、リーチ判定に当選するリーチ判定用乱数を取得しているとともに保留記憶数「3」である場合、先読み抽選において連続演出の実行可が決定されるようになっている。一方、リーチ判定に当選するリーチ判定用乱数を取得しているが、保留記憶数「1」、「2」、「4」である場合、先読み抽選において連続演出の実行否が決定されるようになっている。20

【 0 0 8 3 】

ステップ S 1 6 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ判定に当選すること、保留記憶数、及び連続演出を実行させることを指定する先読みコマンドを主制御用 R A M 3 0 c に設定する（ステップ S 1 7）。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、先読みコマンド設定処理を終了する。

【 0 0 8 4 】

一方、ステップ S 1 6 の判定結果が否定（先読み抽選に当選していない）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ判定に当選すること、保留記憶数、及び連続演出を実行させないことを指定する先読みコマンドを主制御用 R A M 3 0 c に設定する（ステップ S 1 8）。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、先読みコマンド設定処理を終了する。

【 0 0 8 5 】

一方、ステップ S 1 5 の判定結果が否定（リーチ判定に当選しないリーチ判定用乱数である）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 1 6 と同じく先読み抽選を行い、連続演出の実行可が決定されたか否かを判定する（ステップ S 1 9）。具体的に説明すると、本実施形態では、リーチ判定に当選しないリーチ判定用乱数を取得しているとともに保留記憶数「2」である場合、先読み抽選において連続演出の実行可が決定されるようになっている。一方、リーチ判定に当選しないリーチ判定用乱数を取得しているが、保留記憶数「1」、「3」、「4」である場合、先読み抽選において連続演出の実行否が決定されるようになっている。30

【 0 0 8 6 】

ステップ S 1 9 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ判定に当選しないこと、保留記憶数、及び連続演出を実行させることを指定する先読みコマンドを主制御用 R A M 3 0 c に設定する（ステップ S 2 0）。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、先読みコマンド設定処理を終了する。40

【 0 0 8 7 】

一方、ステップ S 1 9 の判定結果が否定（先読み抽選に当選していない）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、リーチ判定に当選しないこと、保留記憶数、及び連続演出を実行させないことを指定する先読みコマンドを主制御用 R A M 3 0 c に設定する（ステップ S 2 1）。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、先読みコマンド設定処理を終了する。

【 0 0 8 8 】

このように、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理の実行前に先読みコマンド設50

定処理を実行することで、図柄変動ゲームの開始前に大当たりか否かを判定することができるため、主制御用 C P U 3 0 a が、判定手段として機能する。

【 0 0 8 9 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、先読みコマンド設定処理とは別の処理において、主制御用 R A M 3 0 c に設定した先読みコマンドを所定のタイミングで統括制御基板 3 1 に出力する。そして、先読みコマンドを入力すると、主制御用 C P U 3 0 a で行われた事前判定の判定結果を、事前判定の対象となる図柄変動ゲームの開始よりも前に統括制御用 C P U 3 1 a が把握することができる。

【 0 0 9 0 】

また、先読みコマンド設定処理を実行する時点では、主制御用 C P U 3 0 a は、始動入賞口 1 5 に遊技球が入球した結果として、保留記憶数に 1 加算して、主制御用 R A M 3 0 c の記憶内容をすでに書き換えている。また、先読みコマンド設定処理を実行する時点では、特別図柄開始処理が実行される前であるため、保留記憶数に 1 加算後、当該保留記憶数から 1 減算されてはいない。10

【 0 0 9 1 】

以下、図 5 に従って、先読みコマンドの種類、及び先読みコマンドで特定される特定内容について説明する。

先読みコマンドの上位バイトには、「D 5 H」～「D 7 H」が設定される。一方、先読みコマンドの下位バイトには、「0 0 H」～「0 7 H」が設定される。そして、上位バイトと下位バイトの組み合わせによって、保留記憶数、大当たりとなる場合に付与される大当たりの種類、はづれとなる場合におけるリーチの有無、及び連続演出の実行可否が特定されるようになっている。20

【 0 0 9 2 】

例えば、「D 5 H 0 0 H」、「D 5 H 0 1 H」には、大当たりとなること、保留記憶数「1」、「2」であること、1 5 R 大当たり A となること、及び連続演出を実行否であることが対応付けられている。また、「D 6 H 0 0 H」には、リーチ判定に当選すること（図中、「有」と示す）、保留記憶数「3」であること、及び連続演出を実行可であることが対応付けられている。

【 0 0 9 3 】

そして、統括制御用 C P U 3 1 a は、主制御用 C P U 3 0 a から先読みコマンドを入力すると、先読みコマンドで指定される内容に従って組み合わせパターン振分テーブルを参照し、組み合わせパターンを決定する。組み合わせパターンは、連続演出の態様を定めたパターンである。そして、組み合わせパターン振分テーブルは、組み合わせパターンを決定するために参照されるテーブルであって、統括制御用 R O M 3 1 b に記憶されている。30

【 0 0 9 4 】

以下、図 6 に従って、組み合わせパターンに定められた内容を説明する。

組み合わせパターン振分テーブルには、組み合わせパターン K 1 ～ K 1 1 で示す 1 1 種類のパターンが定められている。なお、図 6 において、「2 变動目（L 5 又は L 6 における態様）」とは、連続演出を伴う 2 回目の図柄変動ゲームにおいて、有効ライン L 5 又は有効ライン L 6 に表示される図柄の態様を示している。一方、「3 变動目（L 4, L 5 又は L 6 における態様）」とは、連続演出を伴う 3 回目の図柄変動ゲームにおいて、有効ライン L 4、有効ライン L 5 又は有効ライン L 6 に表示される図柄の態様を示している。また、「4 变動目」とは、連続演出を伴う 4 回目の図柄変動ゲームにおいて図柄表示位置 H 1 3 に表示される図柄の態様を示している。また、以下の説明では、単に「X（X : 1 ~ 4）回目の図柄変動ゲーム」としたときには、連続演出開始からのゲーム数を指すものとする。40

【 0 0 9 5 】

先読みコマンド「D 7 H 0 0 H」を入力した際、組み合わせパターン K 1, K 2 が選択可能となっている。「D 7 H 0 0 H」には、リーチ判定に当選しないこと、保留記憶数「2」であること、及び連続演出を実行可であることが対応付けられている。50

【 0 0 9 6 】

組み合わせパターン K 1 , K 2 では、2 回目の図柄変動ゲームにおいて有効ライン L 5 又は有効ライン L 6 上にリーチの図柄組み合わせを表示させず、連続演出を終了させることが定められている。この条件を成立させるために、組み合わせパターン K 1 における1回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置 H 4 又は図柄表示位置 H 6 に数字図柄「7」を含むはずの図柄組み合わせが表示されるが、2 回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置 H 8 に数字図柄「7」を表示させないはずの図柄組み合わせが表示されることになる。

【 0 0 9 7 】

一方、組み合わせパターン K 2 における1回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置 H 4 又は図柄表示位置 H 6 に図柄「B A R」を含むはずの図柄組み合わせが表示されるが、2 回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置 H 8 に図柄「B A R」を表示させないはずの図柄組み合わせが表示されることになる。

【 0 0 9 8 】

先読みコマンド「D 5 H 0 2 H」を入力した際、組み合わせパターン K 3 , K 4 , K 7 , K 9 が選択可能となっている。「D 5 H 0 2 H」には、大当たりとなること、保留記憶数「3」であること、15R 大当たり A となること、及び連続演出を実行可であることが対応付けられている。

【 0 0 9 9 】

組み合わせパターン K 3 , K 4 では、2 回目の図柄変動ゲームにおいて有効ライン L 5 又は有効ライン L 6 上にリーチの図柄組み合わせを表示させず、3 回目の図柄変動ゲームにおいて有効ライン L 4 上に [7 · 7 · 7] で示す大当たりの図柄組み合わせを表示させて連続演出を終了させることが定められている。この条件を成立させるために、組み合わせパターン K 3 における1回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置 H 4 又は図柄表示位置 H 6 に数字図柄「7」を含むはずの図柄組み合わせが表示されるが、2 回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置 H 8 に数字図柄「7」を表示させないはずの図柄組み合わせが表示されることになる。そして、3 回目の図柄変動ゲームでは、有効ライン L 4 上に [7 · 7 · 7] で示す大当たりの図柄組み合わせが表示される。

【 0 1 0 0 】

一方、組み合わせパターン K 4 における1回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置 H 4 又は図柄表示位置 H 6 に図柄「B A R」を含むはずの図柄組み合わせが表示されるが、2 回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置 H 8 に図柄「B A R」を表示させないはずの図柄組み合わせが表示されることになる。そして、3 回目の図柄変動ゲームでは、有効ライン L 4 上に [7 · 7 · 7] で示す大当たりの図柄組み合わせが表示される。

【 0 1 0 1 】

組み合わせパターン K 7 では、2 回目の図柄変動ゲームにおいて有効ライン L 5 又は有効ライン L 6 上に数字図柄 [7] でリーチの図柄組み合わせを表示させ、3 回目の図柄変動ゲームにおいて有効ライン L 4 ~ L 6 のいずれかに [7 · 7 · 7] で示す大当たりの図柄組み合わせを表示させて連続演出を終了させることが定められている。この条件を成立させるために、1 回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置 H 4 又は図柄表示位置 H 6 に数字図柄「7」を含むはずの図柄組み合わせが表示され、2 回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置 H 8 に数字図柄「7」を含むはずの図柄組み合わせが表示されることになる。そして、3 回目の図柄変動ゲームでは、有効ライン L 4 ~ L 6 のいずれかに [7 · 7 · 7] で示す大当たりの図柄組み合わせが表示される。

【 0 1 0 2 】

組み合わせパターン K 9 では、2 回目の図柄変動ゲームにおいて有効ライン L 5 又は有効ライン L 6 上に図柄 [B A R] でリーチの図柄組み合わせを表示させ、3 回目の図柄変動ゲームにおいて有効ライン L 4 上に [7 · 7 · 7] で示す大当たりの図柄組み合わせを表示させて連続演出を終了させることが定められている。この条件を成立させるために、1 回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置 H 4 又は図柄表示位置 H 6 に図柄「B A R」を

10

20

30

40

50

含むはずの図柄組み合わせが表示され、2回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置H8に図柄「BAR」を含むはずの図柄組み合わせが表示されることになる。そして、3回目の図柄変動ゲームでは、有効ラインL4上に[7・7・7]で示す大当りの図柄組み合わせが表示される。

【0103】

先読みコマンド「D6H00H」を入力した際、組み合わせパターンK5, K6が選択可能となっている。「D6H00H」には、リーチ判定に当選すること、保留記憶数「3」であること、及び連続演出を実行可であることが対応付けられている。

【0104】

組み合わせパターンK5, K6では、2回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL5又は有効ラインL6上に数字図柄[7]又は図柄[BAR]でリーチの図柄組み合わせを表示させ、3回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL4～L6のいずれかにはずれリーチの図柄組み合わせを表示させて連続演出を終了させることが定められている。この条件を成立させるために、組み合わせパターンK5における1回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置H4又は図柄表示位置H6に数字図柄「7」を含むはずの図柄組み合わせが表示され、2回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置H8に数字図柄「7」を含むはずの図柄組み合わせが表示されることになる。そして、3回目の図柄変動ゲームでは、有効ラインL5又は有効ラインL6のいずれかにはずれリーチの図柄組み合わせが表示される。なお、3回目の図柄変動ゲームでは、有効ラインL5又は有効ラインL6に加えて、有効ラインL4にもはずれリーチの図柄組み合わせが表示されることがある。

10

【0105】

一方、組み合わせパターンK6における1回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置H4又は図柄表示位置H6に図柄「BAR」を含むはずの図柄組み合わせが表示され、2回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置H8に図柄「BAR」を含むはずの図柄組み合わせが表示されることになる。そして、3回目の図柄変動ゲームでは、有効ラインL5又は有効ラインL6のいずれかにはずれリーチの図柄組み合わせが表示される。なお、3回目の図柄変動ゲームでは、有効ラインL5又は有効ラインL6に加えて、有効ラインL4にもはずれリーチの図柄組み合わせが表示されることがある。

20

【0106】

先読みコマンド「D5H06H」を入力した際、組み合わせパターンK8が選択可能となっている。「D5H06H」には、大当りとなること、保留記憶数「3」であること、4R大当りBとなること、及び連続演出を実行可であることが対応付けられている。

30

【0107】

組み合わせパターンK8では、2回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL5又は有効ラインL6上に図柄[BAR]でリーチの図柄組み合わせを表示させ、3回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL4～L6のいずれかに[BAR・BAR・BAR]で示す大当りの図柄組み合わせを表示させて連続演出を終了させることが定められている。この条件を成立させるために、1回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置H4又は図柄表示位置H6に図柄「BAR」を含むはずの図柄組み合わせが表示され、2回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置H8に図柄「BAR」を含むはずの図柄組み合わせが表示されることになる。そして、3回目の図柄変動ゲームでは、有効ラインL4～L6のいずれかに[BAR・BAR・BAR]で示す大当りの図柄組み合わせが表示される。

40

【0108】

先読みコマンド「D5H03H」を入力した際、組み合わせパターンK10, K11が選択可能となっている。「D5H03H」には、大当りとなること、保留記憶数「4」であること、15R大当りAとなること、及び連続演出を実行可であることが対応付けられている。

【0109】

組み合わせパターンK10, K11では、2回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL5又は有効ラインL6上に数字図柄[7]又は図柄[BAR]でリーチの図柄組み合わ

50

せを表示させ、3回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL4～L6にはずれの図柄組み合わせが表示される。そして、4回目の図柄変動ゲームにおいて図柄表示位置H13に数字図柄「7」を表示させて連続演出を終了させることが定められている。この条件を成立させるために、組み合わせパターンK10における1回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置H4又は図柄表示位置H6に数字図柄「7」を含むはずれの図柄組み合わせが表示され、2回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置H8に数字図柄「7」を含むはずれの図柄組み合わせが表示されることになる。そして、3回目の図柄変動ゲームでは、有効ラインL5又は有効ラインL6のいずれかにはずれリーチの図柄組み合わせが表示される。なお、3回目の図柄変動ゲームでは、有効ラインL5又は有効ラインL6に加えて、有効ラインL4にもはずれリーチの図柄組み合わせが表示されることがある。そして、4回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置H13に数字図柄「7」が表示される。
10

【0110】

一方、組み合わせパターンK11における1回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置H4又は図柄表示位置H6に図柄「BAR」を含むはずれの図柄組み合わせが表示され、2回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置H8に図柄「BAR」を含むはずれの図柄組み合わせが表示されることになる。そして、3回目の図柄変動ゲームでは、有効ラインL5又は有効ラインL6のいずれかにはずれリーチの図柄組み合わせが表示される。なお、3回目の図柄変動ゲームでは、有効ラインL5又は有効ラインL6に加えて、有効ラインL4にもはずれリーチの図柄組み合わせが表示されることがある。そして、4回目の図柄変動ゲームでは、図柄表示位置H13に数字図柄「7」が表示される。
20

【0111】

また、3回目の変動は、原則、1,2回目の図柄変動ゲームにおいて、有効ラインL5又は有効ラインL6上にリーチの図柄組み合わせが表示されたときに実行されるようになっている（組み合わせパターンK5～K9）。しかしながら、15R大当たりAが決定されている場合、有効ラインL5又は有効ラインL6上にリーチの図柄組み合わせが表示されていなくても、3回目の図柄変動ゲームが実行されることがある（組み合わせパターンK3, K4）。したがって、組み合わせパターンK1, K2に基づく連続演出と、組み合わせパターンK3, K4に基づく連続演出を比較すると、2回目の図柄変動ゲームが終了した時点では、どちらのパターンに基づく連続演出が行われていたのかを区別することができない。
30

【0112】

同様に、15R大当たりAが決定されている場合、3回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL5及び有効ラインL6上に大当たりの図柄組み合わせが表示されていなくても、4回目の図柄変動ゲームが実行されることがある（組み合わせパターンK10, K11）。したがって、組み合わせパターンK5, K6に基づく連続演出と、組み合わせパターンK10, K11に基づく連続演出を比較すると、3回目の図柄変動ゲームが終了した時点では、どちらのパターンに基づく連続演出が行われていたのかを区別することができない。

【0113】

また、1,2回目の図柄変動ゲームにおいて、有効ラインL5又は有効ラインL6上に図柄「BAR」が表示された場合、3回目の図柄変動ゲーム（最終回）において、異なる大当たり遊技が付与されることがある。1つ目は、3回目の図柄変動ゲーム（最終回）において、有効ラインL5又は有効ラインL6上に図柄「BAR」が表示されて4R大当たりBに基づく大当たり遊技が付与される展開である（組み合わせパターンK8）。2つ目は、3回目の図柄変動ゲーム（最終回）において、有効ラインL4上に[7・7・7]の図柄組み合わせが表示されて15R大当たりAに基づく大当たり遊技が付与される展開である（組み合わせパターンK9）。これにより、有効ラインL5又は有効ラインL6上に図柄「BAR」でリーチの図柄組み合わせが表示されたとしても、15R大当たりAに基づく大当たり遊技が付与されることに期待を持たせることができる。
40

【0114】

その一方で、1,2回目の図柄変動ゲームにおいて、有効ラインL5又は有効ラインL
50

6上に数字図柄「7」が表示された場合、3回目の図柄変動ゲーム（最終回）において、次のような図柄組み合わせが表示されることがある（組み合わせパターンK7）。すなわち、有効ラインL5又は有効ラインL6上に数字図柄「7」が表示されるか、有効ラインL4上に[7・7・7]の図柄組み合わせが表示されることがある。ただし、有効ラインL4上に[B A R・B A R・B A R]の組み合わせが表示されることはない。これにより、有効ラインL5又は有効ラインL6上に数字図柄[7]でリーチの図柄組み合わせが表示された場合、4R大当たりBに基づく大当たり遊技が付与されることがない。つまり、リーチを形成する図柄で大当たりの図柄組み合わせが形成されたときに付与される大当たりよりも有利度の低い大当たりが付与されることがない。

【0115】

10

本実施形態では、確変状態中、図柄表示位置H4,H6(有効ラインL2)、図柄表示位置H7,H9(有効ラインL3)、図柄表示位置H10,H12(有効ラインL4)、図柄表示位置H4,H8(有効ラインL5)、又は図柄表示位置H6,H8(有効ラインL6)に同一の図柄が表示される図柄組み合わせが、リーチの図柄組み合わせとなる。また、確変状態中、図柄表示位置H4,H5,H6(有効ラインL2)、図柄表示位置H7,H8,H9(有効ラインL3)、図柄表示位置H10,H11,H12(有効ラインL4)に同一の図柄が表示される図柄組み合わせが、大当たりの図柄組み合わせとなる。加えて、図柄表示位置H4,H8,H12(有効ラインL5)、又は図柄表示位置H6,H8,H10(有効ラインL6)に同一の図柄が表示される図柄組み合わせが、大当たりの図柄組み合わせとなる。また、図柄表示位置H4,H7,H10が左列となり、図柄表示位置H5,H8,H11が中列となり、図柄表示位置H6,H9,H12が右列となる。また、本実施形態では、連続演出を実行させる統括制御用CPU31aが、予告演出制御手段として機能する。

20

【0116】

次に、確変状態中に表示制御用CPU32aが行う制御内容について説明する。

表示制御用CPU32aは、確変状態中、統括制御用CPU31aから組み合わせパターン指定コマンドを入力すると、該コマンド、特図指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドに従って、有効ラインL2～L4に表示させる図柄組み合わせを決定する。

【0117】

以下、確変状態中に実行される図柄変動ゲームで確定停止表示される図柄組み合わせの決定方法について具体的に説明する。

30

例えば、1,2回目の図柄変動ゲームにおいて「組み合わせパターンK1」が指示されたとする。このとき、表示制御用CPU32aが、1回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL2上に表示させる図柄組み合わせとして[7・・・]を決定し、2回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL3上に表示させる図柄組み合わせとして[B A R・・・]を決定したとする。

これによれば、有効ラインL5上には左列から順に「7・・・?」が表示されるとともに、有効ラインL6上には左列から順に「?・・・」が表示され、組み合わせパターンK1に定められた内容を満たすことになる（「?」は図柄が変動中であることを示す）。

【0118】

40

そして、図柄変動ゲーム毎に図柄組み合わせを決定した表示制御用CPU32aは、図柄変動ゲームの終了時に決定した図柄組み合わせを一旦停止表示させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0119】

本実施形態では、図柄組み合わせを演出表示装置11に表示させる表示制御用CPU32aが、演出制御手段として機能する。また、連続演出を演出表示装置11に表示させる表示制御用CPU32aが、予告演出制御手段として機能する。

【0120】

次に、確変状態中に行われる図柄変動ゲームの流れについてその作用とともに説明する。

50

図7(a)～(c)は、確変状態中、連続演出の実行否が決定された場合における図柄変動ゲームの流れを示している。

【0121】

図7(a)に示すように、連続演出の実行否が決定された場合、画像表示部GHの下段に定められた図柄表示位置H4～H6において図柄変動ゲームが行われる。なお、画像表示部GHの左隅部には回数表示部Qが表示されており、該回数表示部Qにおいて確変状態が付与される残り図柄変動ゲーム回数が表示されるようになっている（この例では99回）。

【0122】

実行中の図柄変動ゲームが終了すると、表示されていた図柄組み合わせ（この例では[7・・・]）が非表示状態とされる。そして、図7(b), (c)に示すように、直前に行われた図柄変動ゲームと同じ図柄表示位置H4～H6において新たな図柄変動ゲームが開始される。また、回数表示部Qに表示される回数も、図柄変動ゲームの開始に伴って1減算された値となる（この例では98回）。

【0123】

図8(a)～(c)は、組み合わせパターンK8が決定された場合における図柄変動ゲームの流れを示している。また、組み合わせパターンK8が決定されたことにより、表示制御用CPU32aが、1回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL2上に表示させる図柄組み合わせとして[B A R • 7 • 7]を決定し、2回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL3上に表示させる図柄組み合わせとして[B A R • B A R •]を決定したとする。さらに、3回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL4上に表示させる図柄組み合わせとして[• • B A R]を決定したとする。

【0124】

図8(a)に示すように、画像表示部GHの下段に定められた図柄表示位置H4～H6において、1回目の図柄変動ゲームが行われる。そして、前提により、有効ラインL2上に[B A R • 7 • 7]で示すはずの図柄組み合わせが確定停止表示される。そして、1回目の図柄変動ゲームが終了すると、図8(b)に示すように、1回目の図柄変動ゲームで確定停止表示された図柄組み合わせを表示させた状態で、画像表示部GHの中段に定められた図柄表示位置H7～H9において、2回目の図柄変動ゲームが行われる。そして、前提により、有効ラインL3上に[B A R • B A R •]で示すはずの図柄組み合わせが確定停止表示される。これにより、有効ラインL5上を形成し得る図柄表示位置H4, H8に図柄[B A R]が表示されているため、遊技者は有効ラインL5上に図柄[B A R]によってリーチが形成されたことを認識することができる。

【0125】

そして、2回目の図柄変動ゲームが終了すると、図8(c)に示すように、1, 2回目の図柄変動ゲームで確定停止表示された図柄組み合わせを表示させた状態で、画像表示部GHの上段に定められた図柄表示位置H10～H12において、3回目の図柄変動ゲーム（最終回）が行われる。そして、前提により、有効ラインL4上に[• • B A R]で示すはずの図柄組み合わせが確定停止表示される。

【0126】

この場合、有効ラインL4にははずれの図柄組み合わせが表示されているが、図柄表示位置H12に図柄[B A R]が表示されたことで、有効ラインL5上に大当たりの図柄組み合わせ[B A R • B A R • B A R]が表示されたことになる。これにより、遊技者は、4R大当たりBに当選していることを認識することができる。

【0127】

図9(a)～(c)は、組み合わせパターンK9が決定された場合における図柄変動ゲームの流れを示している。また、組み合わせパターンK9が決定されたことにより、表示制御用CPU32aが、1回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL2上に表示させる図柄組み合わせとして[B A R • 7 • 7]を決定し、2回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL3上に表示させる図柄組み合わせとして[B A R • B A R •]を決定したと

10

20

30

40

50

する。さらに、3回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL4上に表示させる図柄組み合わせとして[7・7・7]を決定したとする。

【0128】

図9(a),(b)に示すように、1,2回目の図柄変動ゲームが、前述した図8(a),(b)と同一の流れで展開される。これにより、遊技者は、3回目の図柄変動ゲームにおいて、図柄表示位置H12に図柄[B A R]が表示され、4R大当たりBに基づく大当たり遊技が付与されることを推測する。

【0129】

ただし、図9(c)に示すように、3回目の図柄変動ゲーム(最終回)では、前提により、有効ラインL4上に[7・7・7]で示す大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。この場合、有効ラインL5には左列から順に[B A R・B A R・7]で示すはずの図柄組み合わせが表示されているが、有効ラインL4上に大当たりの図柄組み合わせ[7・7・7]が表示されている。これにより、4R大当たりBよりも有利な15R大当たりAに基づく大当たり遊技が付与されることになるので、遊技者は有利な印象を抱くことになる。

10

【0130】

図9(a),(b),(d)は、組み合わせパターンK6が決定された場合における図柄変動ゲームの流れを示している。また、組み合わせパターンK6が決定されたことにより、表示制御用CPU32aが、3回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL4上に表示させる図柄組み合わせとして[· ·]を決定したとする。なお、1,2回目の図柄変動ゲームで表示させる図柄組み合わせは前述した図柄組み合わせと同一であるため、説明を省略する。

20

【0131】

図9(a),(b)に示すように、1,2回目の図柄変動ゲームが、前述した図8(a),(b)と同一の流れで展開される。これにより、遊技者は、3回目の図柄変動ゲームにおいて、図柄表示位置H12に図柄[B A R]が表示され、4R大当たりBに基づく大当たり遊技が付与されることを推測する。また、図9(c)で説明したように、有効ラインL4上に大当たりの図柄組み合わせ[7・7・7]が表示されることもあるため、遊技者は、15R大当たりAに基づく大当たり遊技が付与されることにも期待を抱いている。

【0132】

そして、図9(d)に示すように、3回目の図柄変動ゲーム(最終回)では、前提により、有効ラインL4上に[· ·]で示すはずの図柄組み合わせが確定停止表示される。

30

【0133】

この場合、有効ラインL4には[· ·]で示すはずの図柄組み合わせが、有効ラインL5には左列から順に[B A R・B A R・]で示すはずのリーチの図柄組み合わせが表示されているため、遊技者は、3回目の図柄変動ゲームがはずれであることを認識する。

【0134】

図9(a),(b),(d),(e)は、組み合わせパターンK11が決定された場合における図柄変動ゲームの流れを示している。また、組み合わせパターンK11が決定されたことにより、表示制御用CPU32aが、組み合わせパターンK6決定時と同じ図柄組み合わせを決定したものとする。

40

【0135】

図9(a),(b),(d)に示すように、1~3回目の図柄変動ゲームは、組み合わせパターンK6決定時と同一の流れで展開される。これにより、遊技者は、3回目の図柄変動ゲームで大当たりとならず、連続演出が終了するかもしれないという不安を抱くことになる。ところが、図9(e)に示すように、4回目の図柄変動ゲーム(最終回)の開始によって図柄表示位置H13に数字図柄[7]が表示され、その後、15R大当たりAに基づく大当たり遊技が付与される。これにより、遊技者は、図9(a),(b),(d)に示すように、3回目の図柄変動ゲームで大当たりの図柄組み合わせが表示されなかつたとしても

50

、4回目の図柄変動ゲームが実行されることに期待を持たせることができる。

【0136】

図10(a)～(c)は、組み合わせパターンK4が決定された場合における図柄変動ゲームの流れを示している。また、組み合わせパターンK4が決定されたことにより、表示制御用CPU32aが、1回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL2上に表示させる図柄組み合わせとして[・7・7]を決定し、2回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL3上に表示させる図柄組み合わせとして[B A R ・ 7]を決定したとする。さらに、3回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL4上に表示させる図柄組み合わせとして[7・7・7]を決定したとする。

【0137】

図10(a)に示すように、画像表示部GHの下段に定められた図柄表示位置H4～H6において、1回目の図柄変動ゲームが行われる。そして、前提により、有効ラインL2上に[・7・7]で示すはずの図柄組み合わせが確定停止表示される。そして、1回目の図柄変動ゲームが終了すると、図10(b)に示すように、1回目の図柄変動ゲームで確定停止表示された図柄組み合わせを表示させた状態で、画像表示部GHの中段に定められた図柄表示位置H7～H9において、2回目の図柄変動ゲームが行われる。そして、前提により、有効ラインL3上に[B A R ・ 7]で示すはずの図柄組み合わせが確定停止表示される。

【0138】

これにより、有効ラインL5上を形成し得る図柄表示位置H4，H8にブランク図柄が表示される一方で、有効ラインL6を形成し得る図柄表示位置H6，H8に[7・]が表示されているため、遊技者は有効ラインL5及び有効ラインL6上にリーチの図柄組み合わせが形成されていないことを認識する。また、図8及び図9などを用いて説明したように、3回目の図柄変動ゲームは、1，2回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL5又は有効ラインL6上にリーチの図柄組み合わせが表示された場合に実行されるようになっている。このため、遊技者は、3回目の図柄変動ゲームが開始しないかもしれないという不安を抱くことになる。

【0139】

ただし、2回目の図柄変動ゲームが終了すると、図10(c)に示すように、画像表示部GHの上段に定められた図柄表示位置H10～H12において、3回目の図柄変動ゲーム(最終回)が行われる。そして、前提により、有効ラインL4上に[7・7・7]で示す大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。

【0140】

この場合、有効ラインL5及び有効ラインL6上にリーチの図柄組み合わせが表示されていないが、有効ラインL4に[7・7・7]で示す大当たりの図柄組み合わせが表示されたため、遊技者は、15R大当たりAに当選していることを認識することができる。つまり、有効ラインL5又は有効ラインL6上にリーチの図柄組み合わせが表示されていない場合であっても、大当たりとなる可能性があることに期待を持つことができる。

【0141】

図10(a)，(b)は、組み合わせパターンK2が決定された場合における図柄変動ゲームの流れを示している。なお、組み合わせパターンK2が決定された場合に決定される図柄組み合わせは、前述した図柄組み合わせと同一であるため、ここでは説明を省略する。

【0142】

図10(a)，(b)に示すように、1，2回目の図柄変動ゲームが、組み合わせパターンK4が決定された場合と同一の流れで展開される。

この場合、遊技者は、有効ラインL5及び有効ラインL6にリーチの図柄組み合わせが表示されていないことを認識するが、図10(c)で説明したように、3回目の連続演出が開始され、15R大当たりAに基づく大当たり遊技が付与されることに期待を持つことができる。

10

20

30

40

50

【0143】

したがって、本実施形態では、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 連続演出が実行される場合、1回目の図柄変動ゲーム、2回目の図柄変動ゲーム、及び3回目の図柄変動ゲームで表示された図柄組み合わせのうち、各図柄変動ゲームにおける特定の図柄表示位置の図柄を結ぶことによって形成される有効ラインL5又は有効ラインL6上に表示された図柄組み合わせが有効とされる場合がある。これにより、遊技者は、連続演出を伴う最後の図柄変動ゲームだけでなく、途中の図柄変動ゲームにおいてもどのような図柄組み合わせが表示されたかなど、途中の図柄変動ゲームの結果にも注目することになる。よって、複数回の図柄変動ゲームに亘って連続演出が実行される場合、各図柄変動ゲームにおいて連続演出が継続するか否かに期待を持たせることができるとともに、途中の図柄変動ゲームの結果にも注目させることができる。10

【0144】

(2) 3回の図柄変動ゲームに亘って連続演出が実行され、かつ大当たりの図柄組み合わせが表示される場合、原則、以下の条件成立時に3回目の図柄変動ゲームが開始されるようになっている。すなわち、有効ラインL5を形成し得る図柄表示位置H4、H8、又は有効ラインL6を形成し得る図柄表示位置H6、H8にリーチの図柄組み合わせが表示されたことを契機として、3回目の図柄変動ゲームが開始するようになっている(組み合わせパターンK7～K9)。ところが、1、2回目の図柄変動ゲームで有効ラインL5又は有効ラインL6を形成し得る図柄表示位置H4、H8又は図柄表示位置H6、H8にリーチの図柄組み合わせが表示されない場合であっても、3回目の図柄変動ゲームが開始される場合がある(組み合わせパターンK3、K4)。よって、1、2回目の図柄変動ゲームで有効ラインL5又は有効ラインL6を形成し得る図柄表示位置H4、H8又は図柄表示位置H6、H8にリーチの図柄組み合わせが表示されない場合であっても、3回目の図柄変動ゲームが開始して大当たりとなることに期待を持たせることができる。20

【0145】

(3) 3回目の図柄変動ゲームで有効ラインL5、L6のいずれかにはずれリーチの図柄組み合わせが表示された場合であっても、4回目の図柄変動ゲームが開始される場合がある(組み合わせパターンK10、K11)。よって、3回目の図柄変動ゲームで有効ラインL5、L6のいずれかにはずれリーチの図柄組み合わせが表示された場合であっても、4回目の図柄変動ゲームが開始して大当たりとなることに期待を持たせることができる。30

【0146】

(4) 図7及び図10に示すように、連続演出が実行されない場合における1回目の図柄変動ゲームでの図柄の表示態様と連続演出が実行される場合における1回目の図柄変動ゲームでの図柄の表示態様は同一となる。このため、1回目の図柄変動ゲームではずれの図柄組み合わせが表示された場合であっても、2回目の図柄変動ゲームが継続して実行されること、つまり、連続演出が連続して実行されることに期待を持たせることができる。

【0147】

(5) 15R大当たりAが決定されている場合、1、2回目の図柄変動ゲームにおいて、有効ラインL5又は有効ラインL6上に図柄[B A R]でリーチが形成されていたとしても、3回目の図柄変動ゲームにおいて、有効ラインL4上に[7・7・7]で示す大当たりの図柄組み合わせが表示されることがある。これにより、連続演出を伴う途中の図柄変動ゲームがどのような展開であっても、15R大当たりAに期待を持たせることが可能となる。よって、複数回の図柄変動ゲームに亘って連続演出が実行される場合、各図柄変動ゲームにおいて連続演出が継続するか否かに期待を持たせることができるとともに、途中の図柄変動ゲームの結果にも注目させることができる。40

【0148】

(6) 1、2回目の図柄変動ゲームにおいて、有効ラインL5又は有効ラインL6上に図柄[B A R]でリーチが形成されていた場合、3回目の図柄変動ゲームにおいて4R大当たりBに基づく大当たり遊技が付与される場合がある(組み合わせパターンK8)。加えて、3回目の図柄変動ゲームにおいて15R大当たりAに基づく大当たり遊技が付与される場合50

と（組み合わせパターンK9）、4回目の図柄変動ゲームが行われる場合と、がある（組み合わせパターンK11）。したがって、遊技者は、1, 2回目の図柄変動ゲームにおいて、有効ラインL5又は有効ラインL6上に図柄[B A R]でリーチが形成されていた場合、遊技者にとって最も有利な展開となることに期待を持たせることができる。

【0149】

(7) 1回目の図柄変動ゲームと2回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL5又は有効ラインL6上に数字図柄[7]でリーチが形成されたのであれば、3回目の図柄変動ゲームにおいて有効ラインL4上に[B A R · B A R · B A R]で示す大当たりの図柄組み合わせを表示させないようにした。これによれば、リーチが形成された数字図柄[7]によって[7 · 7 · 7]で示す大当たりの図柄組み合わせが表示されることを期待しつつ、15R大当たりAよりも有利度の低い4R大当たりBが付与されるという現象が生じないので、遊技興奮の低下を抑制することができる。10

【0150】

(8) 事前判定結果に従って連続演出の実行対象とされた図柄変動ゲームにおける図柄の表示制御を実行することで、有効ラインL5又は有効ラインL6上に図柄組み合わせを表示させる演出を正確に実行させることができるとなる。

【0151】

(第2の実施形態)

次に、パチンコ遊技機の第2の実施形態を説明する。

なお、以下に説明する実施形態において、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御内容などは、同一の符号を付すなどして、その重複する説明を省略又は簡略する。20

【0152】

本実施形態では、1回の図柄変動ゲームにおいて、変動サイクルを複数回、連続して実行する擬似連を実行可能に構成されている。1回の変動サイクルとは、有効ラインL2～L4において左列、中列、右列を含む全列の変動開始～全列の一旦停止までを実行単位として設定されている。なお、擬似連は、演出表示装置11と特別図柄表示装置12で行われる1回の図柄変動ゲームにおいて、演出表示装置11のみで演出として表現される。1回の図柄変動ゲームは、図柄（特図と飾図）の変動開始によって開始し、図柄の変動が一旦停止した後に図柄が確定停止表示されることによって終了する。この1回の図柄変動ゲームは、1球の始動保留球に対応して実行されるものである。すなわち、擬似連を伴う1回の図柄変動ゲームは、内部制御において1回の図柄変動ゲームを、恰も複数回の図柄変動ゲームが連続して行われているかのように擬似的に演出表現してなされるものである。30

【0153】

また、本実施形態における擬似連は、第1の実施形態における連続演出と同じく、擬似連の実行中は、擬似連が終了するまでは前回の変動サイクルで一旦停止表示された図柄組み合わせを表示させた状態で、前回の図柄組み合わせが表示された図柄表示位置とは異なる図柄表示位置において、次の変動サイクルを開始させる様で行われるようになっている。つまり、変動サイクルの回数毎に図柄の変動が行われる有効ラインが異なる。

【0154】

そして、本実施形態では、擬似連を実行させるか否かが変動パターン毎に決定されるようになっている。40

以下、図11に従って、本実施形態に定められた変動パターンについて説明する。

【0155】

図11に示すように、擬似連を実行不能とする変動パターンとして、変動パターンP1, P2(P2a, P2b)が設定されている。変動パターンP1は、はずれ変動パターンであって、変動内容として「通常変動」が設定されている。「通常変動」では、図柄変動ゲームの開始後、所定時間の経過後に図柄列の変動が順次停止し、はずれ図柄が導出される。また、変動パターンP2aは、はずれリーチ変動パターンである一方で、変動パターンP2bは、大当たり変動パターンである。

【0156】

50

また、擬似連を実行可能とする変動パターンとして、変動パターン P 3 , P 4 (P 4 a , P 4 b) , P 5 (P 5 a , P 5 b) , P 6 が設定されている。変動パターン P 3 , P 4 は、2回の変動サイクルからなる擬似2回の変動内容とされている一方で、変動パターン P 5 は、3回の変動サイクルからなる擬似3回の変動内容とされている。また、変動パターン P 6 は、4回の変動サイクルからなる擬似4回の変動内容とされている。そして、変動パターン P 3 は、はずれ変動パターン、変動パターン P 4 a , P 5 a は、はずれリーチ変動パターン、変動パターン P 4 b , P 5 b , P 6 は、大当たり変動パターンである。

【 0 1 5 7 】

なお、変動パターン P 4 ~ P 6 では、最終変動サイクル（最終回の変動サイクル）よりも前の変動サイクルでは、有効ライン L 2 , L 3 において通常変動の変動内容を経てはずれの図柄組み合わせが導出されるようになっており、これらの変動サイクルにおける図柄の変動停止は一旦停止表示である。すなわち、変動パターン P 4 ~ P 6 に基づく擬似変動では、最終変動サイクルのみでリーチが形成される一方で、最終変動サイクルよりも前の変動サイクルでは有効ライン L 2 , L 3 においてリーチが形成されない。ただし、有効ライン L 5 , L 6 ではリーチが形成されることがある。一方、変動パターン P 3 では、最終変動サイクル及び最終変動サイクルよりも前の変動サイクルで、通常変動の変動内容を経てはずれの図柄組み合わせが導出される。

【 0 1 5 8 】

次に、本実施形態において、確変状態中に擬似連を実行させるために統括制御用 C P U 3 1 a が実行する制御内容について説明する。

まず、統括制御用 C P U 3 1 a は、確変状態中に、主制御用 C P U 3 0 a から変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドで指定される内容に従って、擬似連の実行可否を決定する。具体的に説明すると、はずれ変動パターン P 1 、はずれリーチ変動パターン P 2 a , P 4 a 、大当たり変動パターン P 2 b , P 4 b が指示されている場合、統括制御用 C P U 3 1 a は、擬似連の実行を決定しない。一方、はずれ変動パターン P 3 、はずれリーチ変動パターン P 5 a 、大当たり変動パターン P 5 b , P 6 が指示されている場合、統括制御用 C P U 3 1 a は、擬似連の実行を決定する。そして、擬似連の実行を決定した場合、統括制御用 C P U 3 1 a は、図柄変動ゲームの開始時、変動パターン指定コマンドと特図指定コマンドで指定される内容に従って、図 6 に示す組み合わせパターン振分テーブルを参照し、組み合わせパターンを決定する。本実施形態では、変動パターン毎に決定され得る組み合わせパターンが一義的に対応付けられている。

【 0 1 5 9 】

図 1 1 に示すように、はずれ変動パターン P 3 には、組み合わせパターン K 1 , K 2 が対応付けられている一方で、はずれリーチ変動パターン P 5 a には、組み合わせパターン K 5 , K 6 が対応付けられている。また、大当たり変動パターン P 5 b には、組み合わせパターン K 3 , K 4 , K 7 ~ K 9 が対応付けられている一方で、大当たり変動パターン P 6 には、組み合わせパターン K 1 0 , K 1 1 が対応付けられている。

【 0 1 6 0 】

そして、組み合わせパターンを決定した後、統括制御用 C P U 3 1 a は、決定した組み合わせパターンを指示する組み合わせパターン指定コマンドを表示制御用 C P U 3 2 a に出力する。

【 0 1 6 1 】

ちなみに、擬似連の実行が決定されなかった場合、演出表示装置 1 1 では、前の変動サイクルで表示された図柄組み合わせが非表示状態とされ、次の変動サイクルの開始時においては、画像表示部 G H の下段において、再度、図柄の変動が行われる。

【 0 1 6 2 】

また、図柄変動ゲームの開始時に組み合わせパターン指定コマンドを入力した表示制御用 C P U 3 2 a は、該コマンド、特図指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドに従って、変動サイクル毎に図柄組み合わせを決定する。

【 0 1 6 3 】

10

20

30

40

50

例えば、1，2回目の変動サイクルにおいて、「組み合わせパターンK1」が指示されたとする。このとき、表示制御用C P U 3 2 aが、1回目の変動サイクルにおいて有効ラインL2上に一旦停止表示させる図柄組み合わせとして[7・・・]を決定し、2回目の変動サイクルにおいて有効ラインL3上に表示させる図柄組み合わせとして[B A R・・・]を決定したとする。これによれば、有効ラインL5上には左列から順に「7・・？」が表示されるとともに、有効ラインL6上には左列から順に「？・・・」が表示され、組み合わせパターンK1に定められた内容を満たすことになる。

【0164】

そして、変動サイクル毎の図柄組み合わせを決定した表示制御用C P U 3 2 aは、各変動サイクルの終了時に決定した図柄組み合わせを一旦停止表示するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。10

【0165】

このような制御を実行することで、本実施形態では、先読みコマンド設定処理を実行しなくても、図7～図10に示すような流れで擬似連を実行させることが可能となる。

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

【0166】

(9) 擬似連が実行される場合、1回目の変動サイクル、2回目の変動サイクル、及び3回目の変動サイクルで表示された図柄組み合わせのうち各変動サイクルにおける特定の図柄表示位置の図柄を結ぶことによって形成される有効ラインL5又は有効ラインL6上に表示された図柄組み合わせが有効とされる場合がある。これにより、遊技者は、擬似連を伴う最終回の変動サイクルだけでなく、途中の変動サイクルにおいてもどのような図柄組み合わせが表示されたかなど、途中の変動サイクルの結果にも注目することになる。よって、複数回の変動サイクルに亘って擬似連が実行される場合、各変動サイクルにおいて擬似連が継続するか否かに期待を持たせることができるとともに、途中の変動サイクルの結果にも注目させることができる。20

【0167】

(第3の実施形態)

次に、パチンコ遊技機の第3の実施形態を説明する。

なお、以下に説明する実施形態において、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御内容などは、同一の符号を付すなどして、その重複する説明を省略又は簡略する。30

【0168】

本実施形態では、先読みコマンド設定処理を実行することなく、複数回の図柄変動ゲームに亘って連続演出を実行可能としている。具体的に説明すると、連続演出を実行させか否かの実行抽選が行われ、該実行抽選に当選した際には、1回目の図柄変動ゲームにおいて図柄表示位置H4又は図柄表示位置H6に数字図柄[7]と図柄[B A R]が表示される。つまり、有効ラインL2では、数字図柄[7]と図柄[B A R]が1個ずつ表示されることになる。その後、2回目以降の図柄変動ゲームでは、前回の図柄変動ゲームで確定停止表示された図柄組み合わせを表示させた状態で、前回の図柄組み合わせが表示された図柄表示位置とは異なる図柄表示位置において、図柄変動ゲームが開始される。つまり、図柄変動ゲームの実行回数毎に図柄の変動が行われる有効ラインが異なる。40

【0169】

そして、2回目以降の図柄変動ゲームでは、前回の図柄組み合わせを参照して、今回の図柄変動ゲームで確定停止表示させる図柄組み合わせが決定されるようになっている。より詳しくは、2回目の図柄変動ゲームがはずれリーチ又ははずれとなる場合、有効ラインL5又は有効ラインL6上にリーチの図柄組み合わせを形成し得るよう、有効ラインL3上にははずれの図柄組み合わせが表示される。

【0170】

以下、本実施形態において連続演出を実行させるために統括制御用C P U 3 1 aが実行する制御内容について説明する。

まず、統括制御用C P U 3 1 aは、図柄変動ゲームがリーチとならないはずとなる場50

合、図柄変動ゲームの開始時において実行抽選を行い、該抽選に当選した際には、連続演出の実行を決定する。また、連続演出の実行を決定したことにより、統括制御用CPU31aは、図柄表示位置H4又は図柄表示位置H6に数字図柄[7]と図柄[B A R]を表示させることを決定する。そして、統括制御用CPU31aは、連続演出を伴う1回目の図柄変動ゲームの開始時に、連続演出の実行を許可していることを示す値「1」を連続予告管理フラグに設定するとともに、1回目の図柄変動ゲームで確定停止表示させることを決定した図柄組み合わせを統括制御用RAM31cに記憶させる。

【0171】

次に、連続予告管理フラグ設定後、2回目の図柄変動ゲームで確定停止表示させる図柄組み合わせを決定するために行う処理について説明する。

統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cの記憶内容を読み出し、連続予告管理フラグに「1」が設定されているか否かを確認する。連続予告管理フラグに「1」が設定されている場合、統括制御用CPU31aは、1回目の図柄変動ゲームで確定停止表示された図柄組み合わせを有効ラインL2に表示させた状態で、有効ラインL3上において、2回目の図柄変動ゲームを実行させる。このとき、統括制御用CPU31aは、2回目の図柄変動ゲームがはずれリーチ又ははずれとなる場合、有効ラインL5又は有効ラインL6にリーチの図柄組み合わせを表示させ得るような図柄組み合わせを決定する。そして、統括制御用CPU31aは、2回目の図柄変動ゲームで確定停止表示させることを決定した図柄組み合わせを統括制御用RAM31cに記憶させる。一方、2回目の図柄変動ゲームが大当たりとなる場合は、有効ラインL3上に表示させる図柄組み合わせとして大当たりの図柄組み合わせを決定する。なお、2回目の図柄変動ゲームが大当たりとなる場合、統括制御用CPU31aは、連続予告管理フラグの値をリセットするとともに、当該図柄変動ゲームで確定停止表示させる図柄組み合わせを統括制御用RAM31cに記憶させない。

【0172】

次に、図12に従って、連続予告管理フラグ設定後、3回目の図柄変動ゲームで確定停止表示させる図柄組み合わせを決定するために行う演出実行処理について説明する。

図12に示すように、統括制御用CPU31aは、連続予告管理フラグに「1」が設定されているか否かを確認する(ステップS30)。この判定結果が否定の場合、統括制御用CPU31aは、演出実行処理を終了する。一方、ステップS30の判定結果が肯定の場合、統括制御用CPU31aは、決定された大当たりの種類が「15R大当たりA」であるか否かを判定する(ステップS31)。この判定結果が肯定の場合、統括制御用CPU31aは、統括制御用RAM31cを読み出し、リーチが表示された有効ラインL5又は有効ラインL6上に表示されているリーチの図柄組み合わせを形成する図柄が、数字図柄[7]であるか否かを判定する(ステップS32)。この判定結果が肯定の場合、統括制御用CPU31aは、1,2回目の図柄変動ゲームで確定停止表示された図柄組み合わせを有効ラインL2,L3に表示させた状態で、有効ラインL4上において3回目の図柄変動ゲームを実行させることを決定する。そして、統括制御用CPU31aは、有効ラインL4又はリーチが表示された有効ラインL5(又は有効ラインL6)上に確定停止表示させる大当たりの図柄組み合わせとして、[7・7・7]で示す大当たりの図柄組み合わせを決定する(ステップS33)。また、3回目の図柄変動ゲームが大当たりとなるため、統括制御用CPU31aは、連続予告管理フラグの値をリセットするとともに、当該図柄変動ゲームで確定停止表示させる図柄組み合わせを統括制御用RAM31cに記憶させない。その後、統括制御用CPU31aは、演出実行処理を終了する。

【0173】

一方、ステップS32の判定結果が否定の場合、統括制御用CPU31aは、1,2回目の図柄変動ゲームで確定停止表示された図柄組み合わせを有効ラインL2,L3に表示させた状態で、有効ラインL4上において3回目の図柄変動ゲームを実行させることを決定する。そして、統括制御用CPU31aは、有効ラインL4に確定停止表示させる大当たりの図柄組み合わせとして、[7・7・7]で示す大当たりの図柄組み合わせを決定する(

10

20

30

40

50

ステップS34)。また、3回目の図柄変動ゲームが大当たりとなるため、統括制御用CPU31aは、連続予告管理フラグの値をリセットするとともに、当該図柄変動ゲームで確定停止表示させる図柄組み合わせを統括制御用RAM31cに記憶させない。その後、統括制御用CPU31aは、演出実行処理を終了する。

【0174】

一方、ステップS31の判定結果が否定(15R大当たりAではない)の場合、統括制御用CPU31aは、決定された大当たりの種類が「4R大当たりB」であるか否かを判定する(ステップS35)。この判定結果が肯定の場合、統括制御用CPU31aは、有効ラインL5又は有効ラインL6上にどの図柄でリーチの図柄組み合わせが表示されているか否かを判定しない。そして、統括制御用CPU31aは、1,2回目の図柄変動ゲームで確定停止表示された図柄組み合わせを有効ラインL2,L3に表示させた状態で、3回目の図柄変動ゲームで確定停止表示させる図柄組み合わせを決定する。すなわち、統括制御用CPU31aは、有効ラインL4又はリーチが表示された有効ラインL5(又は有効ラインL6)上に確定停止表示させる大当たりの図柄組み合わせとして、[BAR・BAR・BAR]で示す大当たりの図柄組み合わせを決定する(ステップS36)。つまり、有効ラインL5又は有効ラインL6において数字図柄「7」でリーチの図柄組み合わせが表示されていたとしても、有効ラインL5又は有効ラインL6上に[BAR・BAR・BAR]で示す大当たりの図柄組み合わせが表示されることがある。また、3回目の図柄変動ゲームが大当たりとなるため、統括制御用CPU31aは、連続予告管理フラグの値をリセットするとともに、当該図柄変動ゲームで確定停止表示させる図柄組み合わせを統括制御用RAM31cに記憶させない。その後、統括制御用CPU31aは、演出実行処理を終了する。

10

【0175】

一方、ステップS35の判定結果が否定の場合、3回目の図柄変動ゲームが、はずれリーチ又ははずれとなる。この場合、統括制御用CPU31aは、有効ラインL4～L6上に大当たりの図柄組み合わせを表示させないよう、有効ラインL4上にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させることを決定する(ステップS37)。そして、統括制御用CPU31aは、3回目の図柄変動ゲームで確定停止表示させることを決定した図柄組み合わせを統括制御用RAM31cに記憶させる。その後、統括制御用CPU31aは、演出実行処理を終了する。

20

【0176】

30

なお、ここでは図示しないが、連続予告管理フラグ設定後、4回目の図柄変動ゲームで確定停止表示させる図柄組み合わせは、次のように決定される。

すなわち、大当たり変動パターンが指示され、かつ大当たりの種類が「15R大当たりA」である場合、統括制御用CPU31aは、連続予告管理フラグの値をリセットするとともに、図柄表示位置H13において数字図柄[7]を確定停止表示させることを決定する。一方、大当たり変動パターンが指示され、かつ大当たりの種類が「4R大当たりB」である場合、統括制御用CPU31aは、連続予告管理フラグの値をリセットするとともに、有効ラインL2上に大当たりの図柄組み合わせ[BAR・BAR・BAR]を確定停止表示させることを決定する。また、はずれリーチ変動パターン又ははずれ変動パターンが指示されている場合、統括制御用CPU31aは、連続予告管理フラグの値をリセットするとともに、有効ラインL2上にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させることを決定する。

40

【0177】

このような制御を実行することで、本実施形態では、先読みコマンド設定処理を実行しなくても、図7～図10に示すような流れで連続演出を実行させることが可能となる。

したがって、本実施形態によれば、第1の実施形態に記載の効果(1)～(7)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

【0178】

(10) 1回目の図柄変動ゲームで有効ラインL5又は有効ラインL6を形成し得る図柄表示位置H4,H6に大当たりの図柄組み合わせを形成し得る数字図柄[7]又は図柄[BAR]を表示させた場合、連続演出が実行され、一定期間中は、有効ラインL5,L6

50

上に表示された図柄組み合わせが有効とされる場合がある。これにより、遊技者は、連続演出を伴う最後の図柄変動ゲームだけでなく、途中の図柄変動ゲームにおいてもどのような図柄組み合わせが表示されたかなど、途中の図柄変動ゲームの結果にも注目することになる。よって、複数回の図柄変動ゲームに亘って連続演出が実行される場合、各図柄変動ゲームにおいて連続演出が継続するか否かに期待を持たせることができるとともに、途中の図柄変動ゲームの結果にも注目させることができる。

【0179】

(11) 先読みコマンド設定処理を実行しなくても、先読みコマンド設定処理を実行して連続演出を行った場合と似たような現象を作り出すことができる。つまり、有効ライン L5, L6において図柄 [BAR] でリーチの図柄組み合わせが形成された場合、15R 大当たり A 又は 4R 大当たり B のどちらの大当たりにも期待を持たせることができる。10

【0180】

なお、上記実施形態は以下のように変更しても良い。

・各実施形態において、図柄表示位置 H4, H7, H10 に表示された図柄を縦方向に結んでなる有効ラインを特定有効ラインとしても良い。同様に、図柄表示位置 H5, H8, H11 に表示された図柄を縦方向に結んでなる有効ラインを特定有効ラインとしても良い。また、図柄表示位置 H6, H9, H12 に表示された図柄を縦方向に結んでなる有効ラインを特定有効ラインとしても良い。また、有効ライン L2 ~ L4 において各図柄表示位置（例えば、図柄表示位置 H4, H9, H11）を 1 つずつ結んでなる有効ラインを特定有効ラインとしても良い。20

【0181】

・各実施形態において、有効ライン L2 ~ L4 毎に図柄の停止順序を異ならせてても良い。例えば、1, 2 回目の図柄変動ゲーム（擬似連の場合には変動サイクル）において、有効ライン L6 上にリーチの図柄組み合わせが表示されている場合、有効ライン L2, L3 では、左列 右列 中列の順に図柄を停止させる。一方、有効ライン L4 では、有効ライン L6 上に大当たりの図柄組み合わせが表示されるか否かが重要であるため、右列 中列 左列の順に図柄を停止させるようにしても良い。

【0182】

・各実施形態において、有効ライン L2 ~ L4 において全列の変動を同時に停止させるようにしても良い。また、有効ライン L5 又は有効ライン L6 のどちらにリーチの図柄組み合わせが表示されているか否かに応じて、有効ライン L4 における図柄の停止順序を異ならせてても良い。例えば、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る場合、右列の変動を最後に停止させる一方で、有効ライン L6 にリーチの図柄組み合わせが表示されている場合、左列の変動を最後に停止させるようにしても良い。30

【0183】

・第 1 の実施形態では、図 4 に示す先読みコマンド設定処理において、ステップ S11 が肯定判定（大当たりに当選する）されたのであれば、保留記憶数にかかわらず、必ず連続演出を実行させるようにしても良い。

【0184】

・第 1 の実施形態では、図 4 に示す先読みコマンド設定処理において、ステップ S15 が肯定判定（リーチ判定に当選する）された場合、保留記憶数に応じて先読み抽選の当選確率を異ならせるようにしても良い。すなわち、保留記憶数が多いほど、先読み抽選に当選する確率を高く設定しても良い。ただし、ステップ S11 が肯定判定（大当たりに当選する）された場合よりも、同一の保留記憶数における先読み抽選の当選確率が高くなつてはいけない。40

【0185】

・第 1 の実施形態では、図 4 に示す先読みコマンド設定処理において、ステップ S15 が否定判定（リーチ判定に当選しない）された場合、保留記憶数に応じて先読み抽選の当選確率を異ならせるようにしても良い。すなわち、保留記憶数が少ないほど、先読み抽選に当選する確率を高く設定しても良い。50

【 0 1 8 6 】

・第1の実施形態において、主制御用 C P U 3 0 a に代えて、統括制御用 C P U 3 1 a が、事前判定を実行しても良い。このような場合、図4に示す先読みコマンド設定処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数と大当たり判定値の比較結果を統括制御用 C P U 3 1 a に指示するのではなく、大当たり判定用乱数やリーチ判定用乱数の値そのものを特定するコマンドを統括制御用 C P U 3 1 a に出力することになる。そして、統括制御用 R O M 3 1 b には、大当たり判定値と同一個数かつ同一値である予告判定値が記憶されており、指示された大当たり判定用乱数の値やリーチ判定用乱数の値が予告判定値と一致した場合に、統括制御用 C P U 3 1 a が連続演出の実行を決定することになる。なお、予告判定値として、大当たり判定値よりも多い個数が設定されていても良い。

10

【 0 1 8 7 】

・第3の実施形態では、連続演出の実行抽選を行わず、図柄表示位置 H 4 又は図柄表示位置 H 6 に数字図柄 [7] 又は図柄 [B A R] を表示させることが決定された際に、連続演出の実行が決定されても良い。

【 0 1 8 8 】

・第3の実施形態では、有効ライン L 5 又は有効ライン L 6 に数字図柄 [7] でリーチの図柄組み合わせが表示され、3回目の図柄変動ゲームが4R大当たりBとなる場合、連続演出を終了させ、有効ライン L 2 上に [B A R · B A R · B A R] で示す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。

20

【 0 1 8 9 】

・各実施形態において、変動列の数を4列以上としても良い。このような場合、4列のうち全列に同一の図柄が表示された場合に限って大当たりとなるようにしても良いし、4列のうち少なくとも3列に同一の図柄が表示された場合に大当たりとなるようにしても良い。

【 0 1 9 0 】

・各実施形態において、リーチを形成する図柄の種類に関わらず、リーチラインの数によって示唆内容を異ならせてても良い。例えば、リーチラインが1本であるならば、大当たりとなる場合、15R大当たりA又は4R大当たりBのどちらかが決定されていることを示唆する。その一方で、リーチラインが2本であるならば、大当たりとなる場合、15R大当たりAが確定していることを示唆するようにしても良い。

【 0 1 9 1 】

30

・各実施形態では、3回の図柄変動ゲーム（擬似連の場合は変動サイクル）が行われる場合、最終回の図柄変動ゲームがリーチを伴わないはずとなるパターンを設定しても良い。すなわち、組み合わせパターン K 3 , K 4 と同じく、連続演出を伴って実行される図柄変動ゲームの回数が3回の場合であっても、1, 2回目の図柄変動ゲームにおいて有効ライン L 5 又は有効ライン L 6 上にリーチの図柄組み合わせを表示させず、かつ有効ライン L 4 においてもリーチの図柄組み合わせを表示させないパターンを設定しても良い。

【 0 1 9 2 】

・各実施形態において、4回の図柄変動ゲームに亘って連続演出が行われる場合（擬似連の場合は変動サイクル）、1~3回目の図柄変動ゲームで有効ライン L 5 又は有効ライン L 6 上にリーチの図柄組み合わせが表示されるのであれば、リーチの図柄組み合わせを形成する図柄変動ゲームの回数は、1, 2回目に限られない。例えば、2, 3回目の図柄変動ゲームにおいて有効ライン L 5 又は有効ライン L 6 上にリーチの図柄組み合わせが表示されても良いし、1, 3回目の図柄変動ゲームにおいて有効ライン L 5 又は有効ライン L 6 上にリーチの図柄組み合わせが表示されても良い。

40

【 0 1 9 3 】

・各実施形態において、4回の図柄変動ゲームに亘って連続演出が行われる場合（擬似連の場合は変動サイクル）、組み合わせパターン K 3 , K 4 と同じく、1~3回目の図柄変動ゲームにおいて有効ライン L 5 又は有効ライン L 6 上にリーチの図柄組み合わせを表示させなくても良い。そして、4回目の図柄変動ゲームにおいて、図柄表示位置 H 1 3 に数字図柄 [7] を表示させるようにしても良い。

50

【 0 1 9 4 】

・各実施形態では、4回の図柄変動ゲームが行われた場合（擬似連の場合は変動サイクル）、4回目の図柄変動ゲーム（最終回）において、4R大当たりBに基づく大当たり遊技が付与されても良い。

【 0 1 9 5 】

- ・各実施形態では、各変動列にて変動中の図柄が全列同時に停止しても良い。
- ・各実施形態は、遊技者が操作可能な操作ボタンをパチンコ遊技機の前面に配置し、操作ボタンの操作によって各変動列にて変動中の図柄の変動を停止させる仕様であっても良い。

【 0 1 9 6 】

・各実施形態において、連続演出中、実行済みの図柄変動ゲーム（擬似連の場合は変動サイクル）の図柄組み合わせを常に表示させておかなくても良い。例えば、連続演出中、図柄変動ゲームが終了する度に表示済みの図柄組み合わせを非表示状態とし、最終回の図柄変動ゲームの開始時に、連続演出中に表示された図柄組み合わせを全て表示させるようにしても良い。また、表示済みの図柄組み合わせを画像表示部G Hの右隅部などに小さく表示するようにしても良い。

10

【 0 1 9 7 】

- ・各実施形態において、演出表示装置11とは異なる専用の表示装置を別途設け、該専用の表示装置に表示済みの図柄組み合わせを表示させても良い。
- ・各実施形態における連続演出（擬似連）は、非確変状態中に行っても良い。

20

【 0 1 9 8 】

- ・各実施形態において、15R大当たりAと4R大当たりBとで、確変上限回数を異ならせてても良い。

- ・各実施形態における大当たりの種類は、遊技者が獲得し得る特典に有利度の差があるならば、15R大当たりAと4R大当たりBに限られない。例えば、ラウンド遊技数、大入賞口の開放時間などを異ならせてても良い。

【 0 1 9 9 】

- ・各実施形態において、確変状態は、次回大当たり抽選に当選するまで付与しても良い。又は、確変状態から非確変状態に転落させるか否かの転落抽選を行い、該転落抽選に当選した際には、確変状態を終了させるようにしても良い。

30

【 0 2 0 0 】

- ・各実施形態では、確変状態中、非確変状態中と同じ数字図柄を用いて図柄変動ゲームが行われても良い。また、数字図柄に代えて文字図柄、アルファベット図柄、キャラクタ図柄でも良い。

【 0 2 0 1 】

- ・各実施形態は、確変状態及び変短状態が付与されないパチンコ遊技機に適用しても良い。

- ・各実施形態は、それぞれ独立して行われる2種類の特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）を変動させる特別図柄変動ゲームで採用しても良い。

【 0 2 0 2 】

- ・各実施形態では、主制御用CPU30aが、特図指定コマンドに代えて、大当たりの種類を示す制御コマンドを出力しても良い。なお、この制御コマンドは、大当たりの種類毎に設定されたコマンドであって、特図の種類は特定できない。また、大当たりの種類毎に変動パターンを設定した場合には、変動パターン指定コマンドをもとに統括制御用CPU31aが、大当たりの種類を把握するようにしても良い。また、大当たり図柄を決定することで大当たりの種類を決定するのではなく、乱数の振分によって大当たりの種類が決定されるようにしても良い。

40

【 0 2 0 3 】

- ・第1の実施形態において、各図柄変動ゲームで確定停止表示させる図柄組み合わせは、統括制御用CPU31aが決定するようにしても良い。

50

・各実施形態において、統括制御基板31を省略し、統括制御基板31が実行していた制御を表示制御基板32が実行するようにしても良い。また、統括制御基板31と表示制御基板32を1枚の演出制御基板に一体化しても良い。つまり、統括制御基板31が実行していた制御は、どの制御基板が実行しても良い。この場合、第1，第2の実施形態では、組み合わせパターン指定コマンドを表示制御用CPU32aに出力する処理が省略され、演出制御基板が、組み合わせパターンと各図柄変動ゲーム（又は変動サイクル）で表示させる図柄組み合わせを決定することになる。

【0204】

・各実施形態は、特図と飾図を用いるパチンコ遊技機に具体化したが、特図のみを用いるパチンコ遊技機に具体化しても良い。

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。

【0205】

（イ）複数の図柄列における図柄の変動開始から変動停止までを1回とする変動サイクルにおいて図柄の図柄組み合わせが有効となる有効ライン上に図柄を表示する演出実行手段を備え、前記変動サイクルにおいて有効ライン上に予め定めた大当たりの図柄組み合わせが表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が付与される遊技機において、図柄組み合わせを前記演出実行手段の有効ライン上に表示させる演出制御手段と、複数回の変動サイクルに亘って大当たりとなる可能性を報知する予告演出を実行させる予告演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記予告演出が実行される場合、前記変動サイクル毎に異なる有効ライン上に配置された図柄表示位置に図柄組み合わせを表示させ、前記予告演出が終了するまでは前の変動サイクルにおける図柄組み合わせを表示させた状態で次の変動サイクルを開始させるようになっており、3回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行され、かつ大当たりの図柄組み合わせを表示させる際、3回目の変動サイクルで表示される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場合と、1回目の変動サイクル、2回目の変動サイクル、及び3回目の変動サイクルで表示された図柄組み合わせのうち各変動サイクルにおける特定の図柄表示位置の図柄を結ぶことによって形成される特定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場合と、があることを特徴とする遊技機。

【0206】

（ロ）前記演出制御手段は、2回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行され、かつはずれの図柄組み合わせを表示させる場合、1回目の変動サイクル及び2回目の変動サイクルで各有効ライン上にはずれの図柄組み合わせを表示させ、かつ前記特定有効ラインを形成し得る図柄表示位置にリーチの図柄組み合わせを表示させない一方で、3回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行され、かつ大当たりの図柄組み合わせを表示させる際、1回目の変動サイクル及び2回目の変動サイクルで各有効ライン上にはずれの図柄組み合わせを表示させ、かつ前記特定有効ラインを形成し得る図柄表示位置にリーチの図柄組み合わせを表示させた後、3回目の変動サイクルにおいて前記特定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場合と、1回目の変動サイクル及び2回目の変動サイクルで各有効ライン上にはずれの図柄組み合わせを表示させ、かつ前記特定有効ラインを形成し得る図柄表示位置にリーチの図柄組み合わせを表示せず、3回目の変動サイクルにおいて表示される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場合とがある。

【0207】

（ハ）前記演出制御手段は、3回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行され、かつはずれの図柄組み合わせを表示させる場合、1回目の変動サイクル及び2回目の変動サイクルで各有効ライン上にはずれの図柄組み合わせを表示させ、かつ前記特定有効ラインを形成し得る図柄表示位置にリーチの図柄組み合わせを表示させた後、3回目の変動サイクルにおいてはずれの図柄組み合わせを表示させる一方で、4回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行され、かつ大当たりの図柄組み合わせを表示させる場合、1回目の変動サイクル、2回目の変動サイクル、及び3回目の変動サイクルで各有効ライン上にはずれの図柄組み合わせを表示させ、かつ前記特定有効ライン上にはずれリーチの図柄組み合わ

10

20

30

40

50

せを表示させた後、4回目の変動サイクルにおいて表示される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。

【0208】

(二)前記演出制御手段は、4回の変動サイクルに亘って前記予告演出が実行され、かつ大当たりの図柄組み合わせを表示させる際、1回目の変動サイクル、2回目の変動サイクル、及び3回目の変動サイクルで各有効ライン上にはずれの図柄組み合わせを表示させ、かつ前記特定有効ライン上にリーチの図柄組み合わせを表示せず、4回目の変動サイクルにおいて表示される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。

【0209】

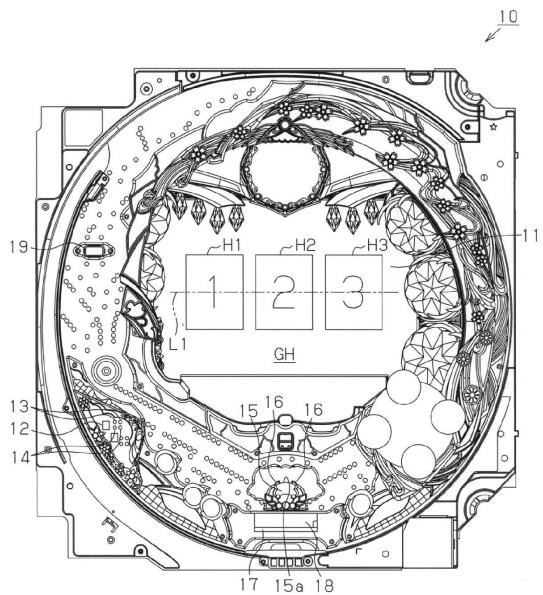
(ホ)前記予告演出が実行されない場合における1回目の変動サイクルでの図柄の表示態様と前記予告演出が実行される場合における1回目の変動サイクルでの図柄の表示態様が同一である。10

【符号の説明】

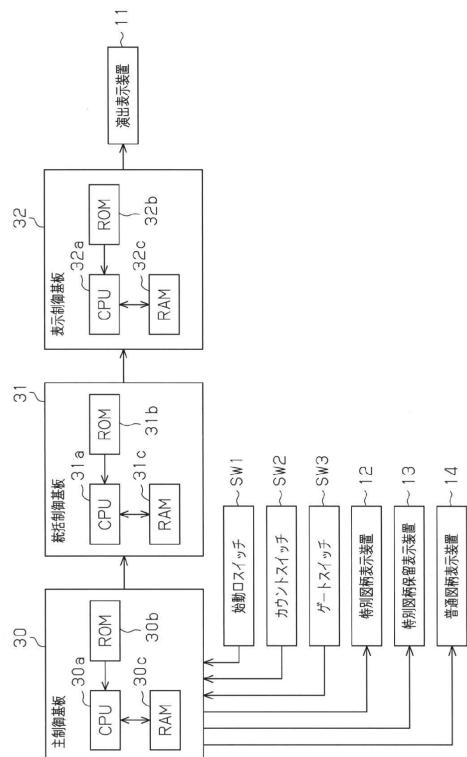
【0210】

A ... 1 5 R 大当たり（高特典大当たり）、B ... 4 R 大当たり（低特典大当たり）、H 1 ~ H 13 ... 図柄表示位置、L 2 ~ L 4 ... 有効ライン、L 5 , L 6 ... 有効ライン（特定有効ライン）、S W 1 ... 始動口スイッチ（始動検知手段）、1 0 ... 遊技盤、1 1 ... 演出表示装置（演出実行手段）、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用 C P U （乱数取得手段、大当たり判定手段、判定手段）、3 0 b ... 主制御用 R O M 、3 0 c ... 主制御用 R A M （保留記憶手段）20
3 1 ... 統括制御基板、3 1 a ... 統括制御用 C P U （予告演出制御手段）、3 2 ... 表示制御基板、3 2 a ... 表示制御用 C P U （演出制御手段、予告演出制御手段）。20

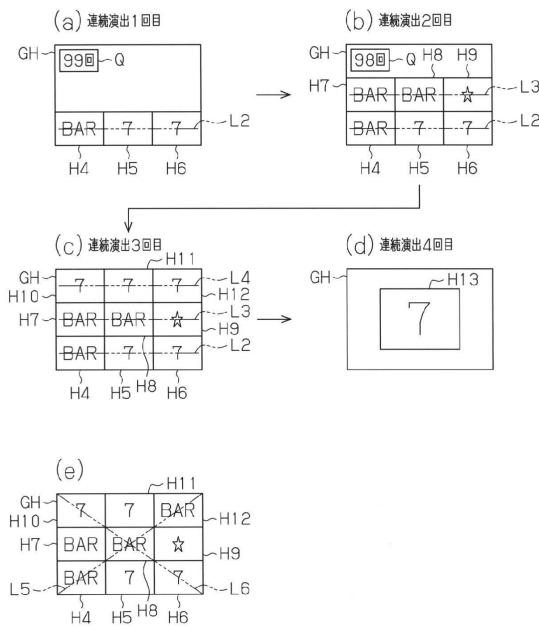
【図1】



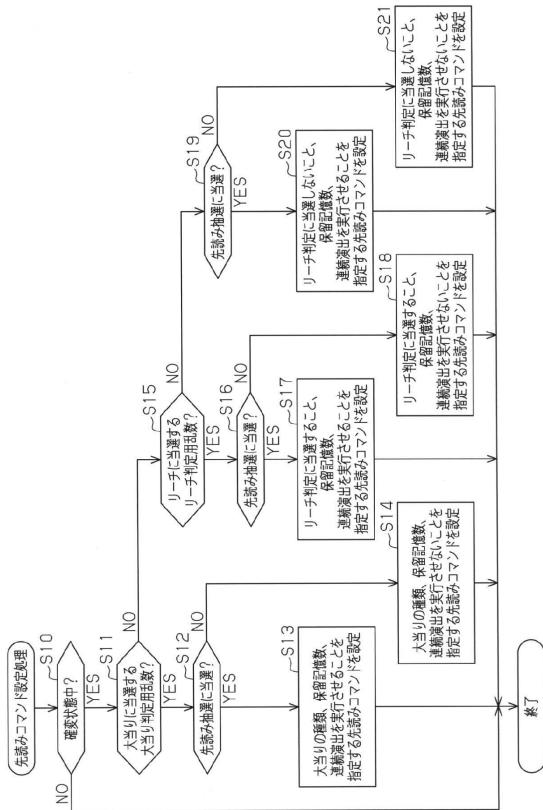
【図2】



【図3】



【図4】



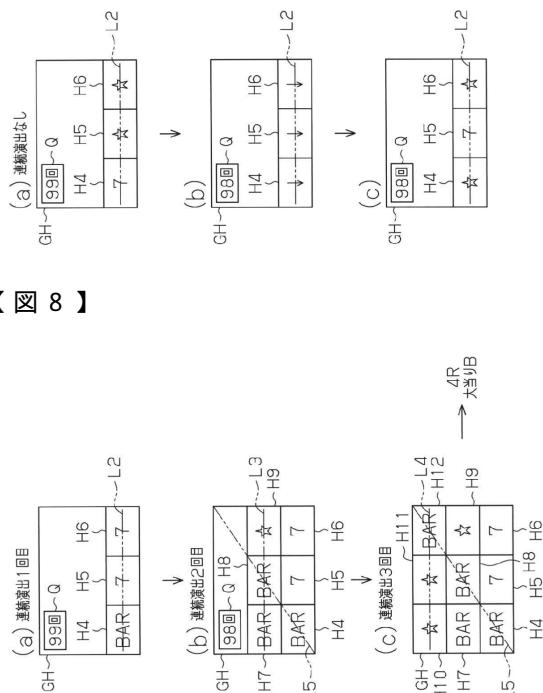
【図5】

先読みコマンド 上位バイト	下位バイト	保留 記憶数	大当たり の種類	リーチ の有無	先読み演出 の可否	選択可能な 組み合わせパターン	
						リーチ の有無	組み合わせパターン
D5H	00H	1	15R 大当たりA	-	否	-	
	01H	2		可	K3, K4, K7, K9 K10, K11		
	02H	3					
	03H	4					
	04H	1					
	05H	2					
	06H	3					
D6H	07H	4	4R 大当たりB	-	否	-	
	00H	3		有	可	K5, K6	
	01H	1		-	有		
	02H	2		-	否	-	
D7H	03H	4					
	00H	2		-	無	可	K1, K2
	01H	1					
	02H	3					
	03H	4					

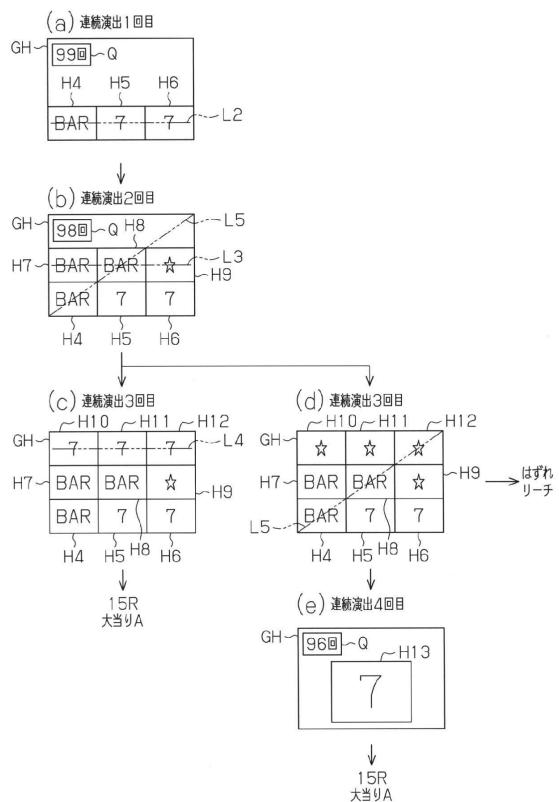
【図6】

組み合わせ パターン		2変動目 (L5又はL6における様様)	3変動目 (L4, L5又はL6における様様)	4変動目	当否
K1	「7」リーチなし	-	-	-	はづれ
K2	「BAR」リーチなし	-	-	-	はづれ
K3	「7」リーチなし	7・7・7	-	15R大当たりA	
K4	「BAR」リーチなし	7・7・7	-	15R大当たりA	
K5	「7」リーチ	揃わぬ	-	はづれリーチ	
K6	「BAR」リーチ	揃わぬ	-	はづれリーチ	
K7	「7」リーチ	7・7・7	-	15R大当たりA	
K8	「BAR」リーチ	BAR・BAR・BAR	-	4R大当たりB	
K9	「BAR」リーチ	7・7・7	-	15R大当たりA	
K10	「7」リーチ	揃わぬ	デカ7	15R大当たりA	
K11	「BAR」リーチ	揃わぬ	デカ7	15R大当たりA	

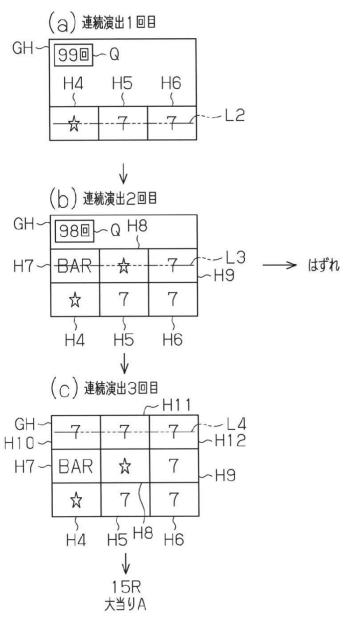
【図7】



【図9】



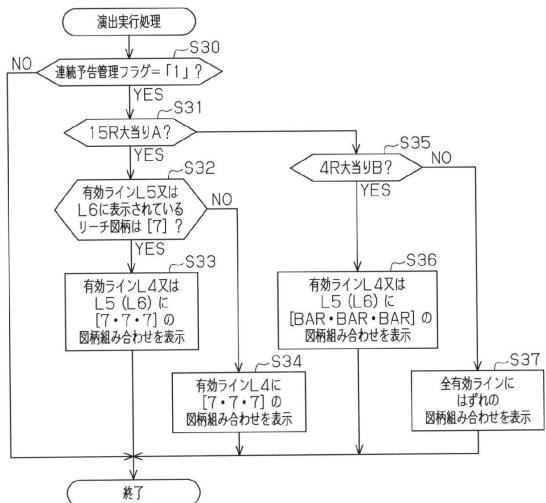
【図10】



【図11】

変P	変動サイクル数(回)	当否	変動内容	選択可能な組み合わせパターン
P1	1	はずれ	通常変動	-
P2 P2a P2b		はずれ リーチ	リーチ	-
P3	2	はずれ	通常変動	K1, K2
P4 P4a P4b		はずれ リーチ	リーチ	-
P5 P5a P5b		はずれ 当り	リーチ	K5, K6
P6	4	当り	リーチ	K3, K4, K7, K8, K9 K10, K11

【図12】



フロントページの続き

審査官 上田 正樹

(56)参考文献 特開2004-160088(JP,A)

特開2002-291999(JP,A)

特開2012-196288(JP,A)

特開2006-346505(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2