

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6031337号
(P6031337)

(45) 発行日 平成28年11月24日 (2016.11.24)

(24) 登録日 平成28年10月28日 (2016.10.28)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 41 頁)

(21) 出願番号	特願2012-254050 (P2012-254050)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成24年11月20日 (2012.11.20)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-100289 (P2014-100289A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成26年6月5日 (2014.6.5)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成27年4月28日 (2015.4.28)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(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
		(72) 発明者	牧野 嘉毅
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を複数列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を表示する表示手段を備え、該表示手段には、表示された図柄組み合わせが有効となる有効ラインが定められた遊技機において、

前記図柄には、前記有効ライン上に表示された場合に大当たりか否かの大当たり抽選に当選したことを示す大当たりの図柄組み合わせを構成し得る演出図柄と、前記有効ライン上に表示された場合であっても前記大当たりの図柄組み合わせを構成し得ないブランク図柄と、を含み、

前記有効ライン上に前記ブランク図柄のみで構成される特殊図柄組み合わせが表示された場合、前記特殊図柄組み合わせを構成する前記ブランク図柄は特殊図柄に変化するときがあり、前記ブランク図柄が前記特殊図柄に変化することによって前記大当たり抽選に当選する割合が示唆され、

前記特殊図柄は複数種類設定されており、

前記特殊図柄に変化することによって示唆される前記大当たり抽選に当選する割合は、前記ブランク図柄が変化した特殊図柄の種類によって異なり、

前記大当たり抽選に当選する割合は、前記有効ライン上に前記特殊図柄組み合わせが規定回数連続して表示される際に前記ブランク図柄が前記特殊図柄に変化することによって示唆され、

前記特殊図柄の種類毎に、前記大当たり抽選に当選する割合を示唆するために連続して表

10

20

示される規定回数が異なることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数種類の図柄を複数列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を表示する表示手段を備え、該表示手段には、表示された図柄組み合わせが有効となる有効ラインが定められた遊技機において、

前記図柄には、前記有効ライン上に表示された場合に大当たりか否かの大当たり抽選に当選したことを示す大当たりの図柄組み合わせを構成し得る演出図柄と、前記有効ライン上に表示された場合であっても前記大当たりの図柄組み合わせを構成し得ないブランク図柄と、を含み、

前記有効ライン上に同一の演出図柄による図柄組み合わせが表示された際には、大当たりが生起される一方で、前記有効ライン上に同一のブランク図柄による図柄組み合わせが規定回数連続して表示される際には、前記大当たり抽選の抽選確率が高確率に変動する確率変動状態の付与状態に関する示唆が行われることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数種類の図柄を複数列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が行われる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、遊技盤に配設した始動入賞口への遊技球の入球を契機に大当たりか否かの大当たり抽選を行い、その大当たり抽選の抽選結果を複数列の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームを実行させることにより導出させている。図柄変動ゲームでは、最終的に確定停止表示された図柄が大当たり図柄である場合、遊技者は大当たりを認識し得るようになっている。

【0003】

この種の図柄変動ゲームでは、遊技者の興趣を向上させるために、遊技者に対して「大当たり」となる可能性を示唆する様々な演出を行っている。このような演出において、図柄組み合わせが有効となる有効ライン上に表示された際にははずれとなる（大当たりに関与しない）ブランク図柄を使用したものがある（例えば、特許文献 1 参照）。この演出では、大当たり抽選に当選した場合であっても、所定の表示パターンが選択されると、ブランク図柄を拡大表示した変形ブランク図柄に切り替え、この変形ブランク図柄によって大当たりの図柄組み合わせが表示される。これにより、遊技者の期待感を増加させることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2002 - 248232 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、ブランク図柄というのは、本来、はずれとなる図柄として位置付けられているものである。このため、特許文献 1 のようにブランク図柄で大当たりの図柄組み合わせを形成させると、ブランク図柄が持つ本来の役割とは異なるため、遊技者を混同させてしまう虞があった。

【0006】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、ブランク図柄が持つ本来の役割を変更することなく、ブランク図柄を用いて遊技性の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

10

20

30

40

50

上記問題点を解決する遊技機は、複数種類の図柄を複数列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を表示する表示手段を備え、該表示手段には、表示された図柄組み合わせが有効となる有効ラインが定められた遊技機において、前記図柄には、前記有効ライン上に表示された場合に大当りか否かの大当り抽選に当選したことを示す大当りの図柄組み合わせを構成し得る演出図柄と、前記有効ライン上に表示された場合であっても前記大当りの図柄組み合わせを構成し得ないブランク図柄と、を含み、前記有効ライン上に前記ブランク図柄のみで構成される特殊図柄組み合わせが表示された場合、前記特殊図柄組み合わせを構成する前記ブランク図柄は特殊図柄に変化するときがあり、前記ブランク図柄が前記特殊図柄に変化することによって前記大当り抽選に当選する割合が示唆され、前記特殊図柄は複数種類設定されており、前記特殊図柄に変化することによって示唆される前記大当り抽選に当選する割合は、前記ブランク図柄が変化した特殊図柄の種類によって異なることを要旨とする。

10

【 0 0 0 8 】

そして、上記遊技機について、前記大当り抽選に当選する割合は、前記有効ライン上に前記特殊図柄組み合わせが規定回数連続して表示される際に前記ブランク図柄が前記特殊図柄に変化することによって示唆され、前記特殊図柄の種類毎に、前記大当り抽選に当選する割合を示唆するために連続して表示される規定回数を異ならせる。

【 0 0 1 0 】

上記問題点を解決する遊技機は、複数種類の図柄を複数列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を表示する表示手段を備え、該表示手段には、表示された図柄組み合わせが有効となる有効ラインが定められた遊技機において、前記図柄には、前記有効ライン上に同一の図柄で図柄組み合わせが表示された際に、大当りか否かの大当り抽選に当選したことを示す演出図柄と、前記有効ライン上に同一の図柄で図柄組み合わせが表示された際に、前記大当り抽選に当選したことを示さないブランク図柄と、を含み、前記有効ライン上に同一の演出図柄による図柄組み合わせが表示された際には、大当りが生起される一方で、前記有効ライン上に同一のブランク図柄による図柄組み合わせが規定回数連続して表示される際には、前記大当り抽選の抽選確率が高確率に変動する確率変動状態の付与状態に関する示唆が行われることを要旨とする。

20

【発明の効果】

【 0 0 1 1 】

本発明によれば、ブランク図柄を用いて遊技性の向上を図ることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図 2】画像表示部を示す正面図。

【図 3】演出モードの移行態様を示す模式図。

【図 4】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図 5】変動パターンを説明する説明図。

【図 6】(a) は、成功パターンを示す模式図、(b) は、失敗パターンを示す模式図。

【図 7】潜確確定モード移行処理の流れを示すフローチャート。

40

【図 8】(a) ~ (j) は、潜確確定モードへの移行態様を示す模式図。

【図 9】第 2 の実施形態における潜確確定モード決定処理の流れを示すフローチャート。

【図 10】第 2 の実施形態における潜確確定モード移行処理の流れを示すフローチャート。

。

【図 11】(a) は、第 3 の実施形態における特殊図柄としてのスイカ図柄を示す模式図、(b) は、第 3 の実施形態における特殊図柄としてのチェリー図柄を示す模式図。

【図 12】事前演出制御処理の流れを示すフローチャート。

【図 13】事前演出実行処理の流れを示すフローチャート。

【図 14】(a) ~ (h) は、事前演出の流れを示す模式図。

【図 15】第 4 の実施形態における変動パターンを説明する説明図。

50

【図 16】(a), (b) は、特殊図柄決定テーブルを説明する説明図。

【図 17】特殊図柄決定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】

【0013】

(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 8 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 を有する表示手段としての演出表示装置 11 が配設されている。演出表示装置 11 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 11 の図柄変動ゲームでは、複数列（本実施形態では 3 列）の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置 11 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。

【0014】

また、演出表示装置 11 の左下方には、特別図柄表示装置 12 が配設されている。特別図柄表示装置 12 では、複数種類の特別図柄（特図）を変動させて表示する図柄変動ゲーム（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。

【0015】

そして、特別図柄表示装置 12 では、図柄変動ゲームの開始により同時に特図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、演出表示装置 11 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一旦停止表示され、該ゲームの終了と同時に各列の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装置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、特別図柄表示装置 12 と演出表示装置 11 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。

【0016】

演出表示装置 11 には、各列毎に、[1] ~ [7] までの数字図柄 N と（まる）の形を模したブランク図柄の一種である初期ブランク図柄 Q（以下、単に「ブランク図柄 Q」と示す）が飾図として表示されるようになっている。ブランク図柄は、各数字図柄 N の間に配置される図柄であって、大当たり抽選に当選したことを示さない図柄である。

【0017】

また、パチンコ遊技機では、演出表示装置 11 の表示領域（画像表示面）を特別図柄表示装置 12 の表示領域よりも大きく形成し、演出表示装置 11 を遊技者の正面に目立つように配置している。このため、遊技者は、特別図柄表示装置 12 よりも自身の目の前で多彩な画像によって表示演出（例えば、リーチ演出など）が行われる演出表示装置 11 の表示内容に注目し、該演出表示装置 11 の図柄変動ゲームで導出されて確定停止表示される図柄組み合わせから大当たり又ははずれを認識することになる。

【0018】

図 2 に示すように、演出表示装置 11 の画像表示部 GH には、9 つの図柄表示位置 D 1 ~ D 9 が定められているとともに、左列（第 1 図柄列）R 1 と、中列（第 2 図柄列）R 2 と、右列（第 3 図柄列）R 3 の 3 つの図柄列が変動表示されるようになっている。これら 9 つの図柄表示位置 D 1 ~ D 9 は、縦方向に上段、中段、下段となるよう 3 行に配置されているとともに、横方向に左、中、右となるよう 3 列に配置されている。

【0019】

そして、左列 R 1 には、当該左列 R 1 において、遊技者から見て最も上に位置する第 1

10

20

30

40

50

列用上図柄表示位置 D 1 と、遊技者側から見て中央に位置する第 1 列用中図柄表示位置 D 2 と、遊技者側から見て最も下に位置する第 1 列用下図柄表示位置 D 3 とが対応付けられている。そして、これらの図柄表示位置 D 1 ~ D 3 には、左列 R 1 において後に詳述する順序で図柄が変動表示された場合、連続する 3 つの飾図が表示されるようになっている。

【 0 0 2 0 】

また、中列 R 2 には、当該中列 R 2 において、遊技者から見て最も上に位置する第 2 列用上図柄表示位置 D 4 と、遊技者側から見て中央に位置する第 2 列用中図柄表示位置 D 5 と、遊技者側から見て最も下に位置する第 2 列用下図柄表示位置 D 6 とが対応付けられている。そして、これらの図柄表示位置 D 4 ~ D 6 には、中列 R 2 において後に詳述する順序で図柄が変動表示された場合、連続する 3 つの飾図が表示されるようになっている。

10

【 0 0 2 1 】

また、右列 R 3 には、当該右列 R 3 において、遊技者から見て最も上に位置する第 3 列用上図柄表示位置 D 7 と、遊技者側から見て中央に位置する第 3 列用中図柄表示位置 D 8 と、遊技者側から見て最も下に位置する第 3 列用下図柄表示位置 D 9 とが対応付けられている。そして、これらの図柄表示位置 D 7 ~ D 9 には、右列 R 3 において後に詳述する順序で図柄が変動表示された場合、連続する 3 つの飾図が表示されるようになっている。

【 0 0 2 2 】

この構成により、本実施形態の演出表示装置 1 1 では、中列 R 2 の左側に左列 R 1 が配置されるとともに、該中列 R 2 の右側に右列 R 3 が配置され、これらの各列 R 1 ~ R 3 では、各列毎に、遊技者から見て上方向から下方向に向かって縦方向に変動表示（縦スクロール表示）されるようになっている。なお、各列 R 1 ~ R 3 では、中央の図柄表示位置を挟む上下の図柄表示位置に数字図柄 N が停止表示されると中央の図柄表示位置に blanks 図柄 Q が停止表示され、中央の図柄表示位置に数字図柄 N が停止表示されると中央の図柄表示位置を挟む上下の図柄表示位置に blanks 図柄 Q が停止表示される。

20

【 0 0 2 3 】

なお、左列 R 1 は、... 7 6 5 4 3 2 1 7
... というように数字図柄 N と blanks 図柄 Q とが交互に変動するとともに順番に数字が小さくなっていき、1 となった場合には 7 に戻るような順番で変動するようになっている（は blanks 図柄 Q を示す）。一方、中列 R 2 及び右列 R 3 は、... 1 2 3
4 5 6 7 1 ... というように数字図柄 N と blanks 図柄 Q と
が交互に変動するとともに順番に数字が大きくなっていき、7 となった場合には 1 に戻るような順番で変動するようになっている。本実施形態では、各列 R 1 ~ R 3 において前述したような順番で図柄が表示される際の順序を、表示順序として定義している。

30

【 0 0 2 4 】

そして、演出表示装置 1 1 では、第 1 列用上図柄表示位置 D 1、第 2 列用上図柄表示位置 D 4、及び第 3 列用上図柄表示位置 D 7 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、これら 3 つの図柄表示位置 D 1、D 4、D 7 によって図柄組み合わせが有効となる有効ライン L 1 が形成される。また、演出表示装置 1 1 では、第 1 列用中図柄表示位置 D 2、第 2 列用中図柄表示位置 D 5、及び第 3 列用中図柄表示位置 D 8 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、これら 3 つの図柄表示位置 D 2、D 5、D 8 によって図柄組み合わせが有効となる有効ライン L 2 が形成される。また、演出表示装置 1 1 では、第 1 列用下図柄表示位置 D 3、第 2 列用下図柄表示位置 D 6、及び第 3 列用下図柄表示位置 D 9 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、これら 3 つの図柄表示位置 D 3、D 6、D 9 によって図柄組み合わせが有効となる有効ライン L 3 が形成される。

40

【 0 0 2 5 】

また、演出表示装置 1 1 では、第 1 列用上図柄表示位置 D 1、第 2 列用中図柄表示位置 D 5、及び第 3 列用下図柄表示位置 D 9 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、これら 3 つの図柄表示位置 D 1、D 5、D 9 によって図柄組み合わせが有効となる有効ライン L 4 が形成される。また、演出表示装置 1 1 では、第 1 列用下図柄表示位置

50

D 3、第 2 列用中図柄表示位置 D 5、及び第 3 列用上図柄表示位置 D 7 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、これら 3 つの図柄表示位置 D 3、D 5、D 7 によって図柄組み合わせが有効となる有効ライン L 5 が形成される。

【 0 0 2 6 】

有効ライン L 1 は演出表示装置 1 1 の上側において横方向へ直線的に延びるよう形成されるとともに、有効ライン L 2 は演出表示装置 1 1 の中央において横方向へ直線的に延びるよう形成され、さらに有効ライン L 3 は演出表示装置 1 1 の下側において横方向へ直線的に延びるよう形成される。また、有効ライン L 4 は演出表示装置 1 1 の右下がりの斜め方向（又は左上がりの斜め方向）へ直線的に延びるよう形成されるとともに、有効ライン L 5 は演出表示装置 1 1 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形成される。この構成により、本実施形態のパチンコ遊技機は、5 つの有効ライン L 1 ~ L 5 を形成し得る演出表示装置 1 1 を備えた 5 ライン機とされている。

10

【 0 0 2 7 】

また、演出表示装置 1 1 では、遊技者側から見て左列 R 1 右列 R 3 中列 R 2 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。本実施形態では、複数の図柄列のうち左列 R 1 が第 1 停止列、右列 R 3 が第 2 停止列、中列 R 2 が第 3 停止列（最終停止列）となり、左列 R 1 及び右列 R 3 がリーチを形成するリーチ形成列となる。

【 0 0 2 8 】

20

そして、本実施形態において、左列 R 1 右列 R 3 中列 R 2 の順に変動を停止させて図柄を一旦停止表示させた場合、演出表示装置 1 1 には、次のようなリーチ状態を表示することが可能である。有効ライン L 1 ~ L 3 上には、同時にリーチ状態が表示されることなく、有効ライン L 1、有効ライン L 2 又は有効ライン L 3 のうち何れか 1 本の有効ライン上に 1 つのリーチ状態（シングルリーチ）が表示可能とされている。また、有効ライン L 4 及び有効ライン L 5 上には、同時にリーチ状態を表示可能であって、2 本の有効ライン L 4、L 5 上に 2 つのリーチ状態（ダブルリーチ）が表示可能とされている。

【 0 0 2 9 】

そして、本実施形態では、リーチ状態が表示された有効ラインによってリーチラインが形成される。また、本実施形態では、中列 R 2 がリーチ状態時において最後に変動を停止する最終変動停止列となり、第 2 列用上図柄表示位置 D 4、第 2 列用中図柄表示位置 D 5、及び第 2 列用下図柄表示位置 D 6 の何れかの図柄表示位置がリーチを形成したリーチライン上の最終図柄表示位置となる。具体的に言えば、有効ライン L 1 をリーチラインとしてシングルリーチを形成した場合には、第 2 列用上図柄表示位置 D 4 が、最終図柄表示位置となる。また、有効ライン L 2 をリーチラインとしてシングルリーチを形成した場合には、第 2 列用中図柄表示位置 D 5 が、最終図柄表示位置となる。また、有効ライン L 3 をリーチラインとしてシングルリーチを形成した場合には、第 2 列用下図柄表示位置 D 6 が、最終図柄表示位置となる。また、有効ライン L 4、L 5 をそれぞれリーチラインとしてダブルリーチを形成した場合には、第 2 列用中図柄表示位置 D 5 が、2 つのリーチラインのそれぞれに対して最終図柄表示位置となる。

30

40

【 0 0 3 0 】

そして、本実施形態では、有効ライン L 1 ~ L 5 上のいずれかに表示された 3 列の飾図を同一図柄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演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる飾図による大当りの図柄組み合わせとしている。一方、有効ライン L 1 ~ L 5 上に表示された 3 列の飾図を同一図柄とせず形成した図柄組み合わせ又は blanks 図柄 Q を含んで構成される図柄組み合わせを、内部抽選ではずれを決定した場合に演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる飾図によるはずれの図柄組み合わせとしている。3 列の飾図が同一図柄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 列の飾図が同一図柄で 1 列の飾図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、[1 2 3]、[1 1 5]、[7 6 7] や [8 9] などである。また

50

、ブランク図柄Qのみからなる図柄組み合わせ（〔 〕）も、はずれの図柄組み合わせとなっており、有効ラインL 1～L 5上に同一のブランク図柄Qが揃っても図柄変動ゲームは大当たりとならない。

【 0 0 3 1 】

また、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図柄組み合わせが表示されるようになっている。より詳しくは、特別図柄表示装置 1 2 の特図と、演出表示装置 1 1 の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、いずれかの有効ラインL 1～L 5上に特図と対応する飾図による図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。

【 0 0 3 2 】

また、演出表示装置 1 1 の下方には、遊技球の入球口 1 5 a を有する始動入賞口 1 5 が配設されている。始動入賞口 1 5 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 1 6 を備えている。始動入賞口 1 5 は、開閉羽根 1 6 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 1 6 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 1 5 の奥方には入球した遊技球を検知する始動口スイッチ S W 1（図 4 に示す）が配設されている。始動入賞口 1 5 は、入球した遊技球を始動口スイッチ S W 1 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。

【 0 0 3 3 】

始動入賞口 1 5 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 1 7 を備えた大入賞口（特別電動役物）1 8 が配設されている。大入賞口 1 8 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 W 2（図 4 に示す）が配設されている。大入賞口 1 8 は、入球した遊技球をカウントスイッチ S W 2 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 1 8 は、大当たり遊技中に大入賞口扉 1 7 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。

【 0 0 3 4 】

また、特別図柄表示装置 1 2 の右方には、複数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、所定の上限度（本実施形態では 4 個）まで累積される。

【 0 0 3 5 】

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たりか否かの内部抽選（後述する普図当たり抽選）の抽選結果を表示する。

【 0 0 3 6 】

また、演出表示装置 1 1 の左方には、作動ゲート 1 9 が配設されている。作動ゲート 1 9 の奥方には、通過した遊技球を検知するゲートスイッチ S W 3（図 4 に示す）が配設されている。作動ゲート 1 9 は、通過した遊技球をゲートスイッチ S W 3 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 1 5 の開閉羽根 1 6 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

10

20

30

40

50

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。

【0037】

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、次回、大当たり遊技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。

10

【0038】

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 が開閉動作するようになっている。また、変短状態では、普図当り抽選に当選した際、1 回の普図当り抽選に当選したことに基づく開閉羽根 16 の開放時間が、非変短状態中に比して長くなる。また、変短状態中は、図柄変動ゲームの変動時間が非変短状態中に比して短縮される場合があり（短縮され得る）、特に、はずれ表示結果が確定停止表示される図柄変動ゲームの変動時間が短縮される場合がある。

20

【0039】

本実施形態において変短状態は、次回、大当たり遊技が生起される迄の間、予め定めた変短上限回数の図柄変動ゲームが終了する迄の間、又は変短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。変短状態は、開閉羽根 16 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 15 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 16 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もある。

30

【0040】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当たりの種類について説明する。以下の説明では、パチンコ遊技機の遊技状態として、非確変状態、かつ非変短状態を「低確＋変短なし」と示すとともに、確変状態、かつ非変短状態を「高確＋変短なし」と示す。また、非確変状態、かつ変短状態を「低確＋変短あり」と示すとともに、確変状態、かつ変短状態を「高確＋変短あり」と示す。

【0041】

大当たり遊技は、特図変動ゲームにて大当た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。大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、大入賞口 18 が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、大入賞口 18 の開閉動作が所定回数（本実施形態では 1 回）行われるまでであり、1 回のラウンド遊技中に大入賞口 18 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、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われて大当たり遊技が終了する。

40

【0042】

本実施形態のパチンコ遊技機では、大当たり抽選に当選した場合、3 種類の大当たりの中から 1 つの大当たりが決定され、その決定された大当たりに基づく大当たり遊技が付与される。3 種類の大当たりのうち、何れの大当たりとするかは、大当たり抽選に当選した場合に決定する特

50

図（大当り図柄）の種類に応じて決定される。

【 0 0 4 3 】

図柄 Z A の大当りは、規定ラウンド数が「 1 6 回」に定められるとともに、ラウンド遊技時間が「 2 5 秒」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、次回大当り抽選に当選するまでの間、確変状態及び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「確変大当り A」と示す。

【 0 0 4 4 】

図柄 Z B の大当りは、規定ラウンド数が「 1 6 回」に定められるとともに、ラウンド遊技時間が「 2 5 秒」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、次回大当り抽選に当選するまでの間、確変状態を付与する。その一方で、図柄 Z B の大当りは、大当り抽選当選時の遊技状態に関係なく、変短上限回数を 1 0 0 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「確変 1 0 0 回大当り B」と示す。

【 0 0 4 5 】

図柄 Z C の大当りは、規定ラウンド数が「 1 6 回」に定められるとともに、ラウンド遊技時間が「 2 5 秒」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、確変状態を付与しない。その一方で、図柄 Z C の大当りは、大当り抽選当選時の遊技状態に関係なく、変短上限回数を 1 0 0 回とする変短状態を付与する。以下の説明では、図柄 Z C の大当りを「非確変大当り C」と示す。

【 0 0 4 6 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、確変状態が付与されている可能性を遊技者に報知するため、複数種類の演出モードを設定している。演出モードとは、演出表示装置 1 1 の表示態様によって、確変状態が付与されている可能性の高低を遊技者に報知するためのものである。また、演出表示装置 1 1 では、飾図による図柄変動ゲームで表示される飾図を除いて構成し得るとともに、飾図よりも背面に表示される背景画像が、演出モード毎に設定されており、演出表示装置 1 1 に表示される背景画像の種類から設定されている演出モードの種類を遊技者が把握し得るようになっている。

【 0 0 4 7 】

図 3 に示すように、本実施形態における演出モードとして、通常モード M 1、第 1 潜確モード M 2、第 2 潜確モード M 3、確定モード M 4、及び潜確確定モード M 5 が設定されている。

【 0 0 4 8 】

通常モード M 1 は、「低確 + 変短なし」又は「高確 + 変短なし」のときに設定される演出モードである。通常モード M 1 は、他の演出モードと比較して、確変状態が付与されている期待度（以下、確変期待度と示す）が最も低い演出モードとされている。

【 0 0 4 9 】

第 1 潜確モード M 2 は、「低確 + 変短なし」又は「高確 + 変短なし」のときに設定される演出モードである。第 1 潜確モード M 2 は、通常モード M 1 よりも確変期待度が高く、かつ確定モード M 4 及び潜確確定モード M 5 よりも確変期待度が低い演出モードとされている。

【 0 0 5 0 】

第 2 潜確モード M 3 は、「低確 + 変短あり」又は「高確 + 変短あり」のときに設定される演出モードである。第 2 潜確モード M 3 は、通常モード M 1 よりも確変期待度が高く、かつ確定モード M 4 及び潜確確定モード M 5 よりも確変期待度が低い演出モードとされている。

【 0 0 5 1 】

確定モード M 4 は、「高確 + 変短あり」のときに設定される演出モードである。確定モード M 4 は、通常モード M 1、第 1 潜確モード M 2、及び第 2 潜確モード M 3 と比較して確変期待度が高い演出モードとされている。また、確定モード M 4 は、高確確定の演出モードとされている。

【 0 0 5 2 】

潜確確定モード M 5 は、「高確 + 変短なし」のときに設定される演出モードである。潜確確定モード M 5 は、通常モード M 1、第 1 潜確モード M 2、及び第 2 潜確モード M 3 と比較して確変期待度が高い演出モードとされている。また、潜確確定モード M 5 は、高確確定の演出モードとされている。

【 0 0 5 3 】

また、各演出モードでは、背景画像と、「モード中」のように設定されている演出モードのメッセージが演出モード毎に設定されている。演出モードに応じた背景画像とメッセージを画像表示させることにより、遊技者は、現在の演出モードを認識し得る。そして、確定モード M 4 では、演出モードのメッセージに加え、「確変中」で示す確変状態が付与されていることを確定的に報知する確定メッセージも表示されるようになっている。

10

【 0 0 5 4 】

以下、図 3 に従って、大当りの種類毎に対応付けられた演出モードの移行態様について説明する。なお、図 3 における「A」～「C」は、それぞれ前述した大当りの種類に対応する。

【 0 0 5 5 】

最初に、確変大当り A 当選時における演出モードの移行形態について説明する。

確変大当り A に当選した場合、大当り抽選当選時の遊技状態及び設定されている演出モードの種類に係わらず、大当り遊技終了後、確定モード M 4 に移行する。

【 0 0 5 6 】

20

次に、確変 1 0 0 回大当り B 及び非確変大当り C における演出モードの移行形態について説明する。

確変 1 0 0 回大当り B 又は非確変大当り C に当選した場合、大当り抽選当選時の遊技状態及び設定されている演出モードの種類に係わらず、大当り遊技終了後、第 2 潜確モード M 3 に移行する。

【 0 0 5 7 】

そして、第 2 潜確モード M 3 に移行後、変短上限回数の図柄変動ゲームが実行されると、変短状態の終了に伴って第 2 潜確モード M 3 から第 1 潜確モード M 2 に移行する。

また、通常モード M 1 が設定されているときに、予め定めた変動パターンが選択されたときに行われる第 1 潜確モード M 2 に移行させるか否かの移行抽選に当選した場合、通常モード M 1 から第 1 潜確モード M 2 に移行する。一方、第 1 潜確モード M 2 が設定されているときに、予め定めた変動パターンが選択されたときに行われる通常モード M 1 に移行させるか否かの移行抽選に当選した場合、第 1 潜確モード M 2 から通常モード M 1 に移行する。

30

【 0 0 5 8 】

また、「高確 + 変短なし」の通常モード M 1 又は「高確 + 変短なし」の第 1 潜確モード M 2 が設定されているときに、後述する規定条件が成立した場合、通常モード M 1 又は第 1 潜確モード M 2 から潜確確定モード M 5 に移行する。

【 0 0 5 9 】

次に、図 4 を参照して、パチンコ遊技機の制御構成について説明する。

40

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、演出制御基板 3 1 が配設されている。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）に基づいて、演出表示装置 1 1 の動作を制御する。

【 0 0 6 0 】

ここで、主制御基板 3 0 及び演出制御基板 3 1 の具体的構成について以下に説明する。

まず、図 4 を参照して主制御基板 3 0 について説明する。

主制御基板 3 0 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 C P U 3 0 a と、主制

50

御用CPU30aのメイン制御プログラムを格納する主制御用ROM30bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM30cが設けられている。そして、主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1～SW3が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用CPU30aには、特別図柄表示装置12、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。

【0061】

また、主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数、特図振分用乱数、及びリーチ判定用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。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ならなかった場合、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。また、主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

10

【0062】

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当たり判定値、リーチ判定値など）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。

20

【0063】

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。

【0064】

主制御用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）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。

30

【0065】

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。

【0066】

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。一方、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。

40

【0067】

以下、図5に従って、本実施形態のパチンコ遊技機に設定された変動パターンについて説明する。

50

はずれ変動パターン P 1 は、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、図柄の変動表示を遊技者が視認可能な時間だけ行った後、各列の図柄を予め定めた変動停止順序（左列 R 1 右列 R 3 中列 R 2）に従って変動を停止させて各列に図柄が一旦停止表示される。

【 0 0 6 8 】

はずれリーチ変動パターン P 2 , P 3 は、変動内容として「ノーマルリーチ（図中、「NR」と示す）」又は「スーパーリーチ（図中、「SR」と示す）」が設定されている。大当たり変動パターン P 4 , P 5 は、変動内容として「ノーマルリーチ」又は「スーパーリーチ」が設定されている。

【 0 0 6 9 】

ノーマルリーチでは、図柄変動ゲームの開始後、変動パターン P 1 と同じタイミングで左列 R 1 及び右列 R 3 に図柄を停止させてリーチを形成させ、ノーマルリーチを開始させる。そして、リーチを形成してから所定時間の経過後に中列 R 2 に図柄を導出させ、リーチ形成図柄を含むはずれ図柄又は大当たり図柄が確定停止表示される。

【 0 0 7 0 】

スーパーリーチでは、図柄変動ゲームの開始後、変動パターン P 1 と同じタイミングで左列 R 1 及び右列 R 3 に図柄を停止させ、ノーマルリーチを開始させる。その後、ノーマルリーチを発展させたスーパーリーチを開始させる。そして、スーパーリーチを開始してから所定時間の経過後に中列 R 2 に図柄を導出させ、リーチ形成図柄を含むはずれ図柄又は大当たり図柄が確定停止表示される。

【 0 0 7 1 】

このようにリーチ演出の演出内容を複数の段階に発展させることにより、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、発展前の演出（ノーマルリーチ）に比して、発展後の演出（スーパーリーチ）の方が、大当たりへの期待感を高めることができる。大当たり期待度とは、大当たりになる場合の出現率とはずれになる場合の出現率を合算した全体出現率に対し、大当たりになる場合の出現率の割合を示すものである。このため、大当たり期待度は、全体出現率に対して大当たりになる場合の出現率の割合が高いほど高くなる。

【 0 0 7 2 】

次に、図 4 に従って、演出制御基板 3 1 について説明する。

演出制御基板 3 1 には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用 C P U 3 1 a と、演出制御用 C P U 3 1 a の制御プログラムを格納する演出制御用 R O M 3 1 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用 R A M 3 1 c が設けられている。また、演出制御用 R A M 3 1 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（タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を演出制御用 R A M 3 1 c の設定領域に記憶（設定）することで更新前の値を書き換えており、乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a はタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。また、演出制御用 C P U 3 1 a には、演出表示装置 1 1 が接続されている。また、演出制御用 R O M 3 1 b 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

【 0 0 7 3 】

以下、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a 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 C P U 3 0 a は、所定の制御周期（例えば、4 m s）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。

【 0 0 7 4 】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

まず、主制御用 C P U 3 0 a は、始動口スイッチ S W 1 から検知信号を入力しているか

10

20

30

40

50

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 CPU 30a 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 CPU 30a は、主制御用 RAM 30c 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 CPU 30a 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 CPU 30a は、保留記憶数を + 1（1 加算）する。すなわち、主制御用 CPU 30a 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 RAM 30c に記憶させる。保留記憶数を更新（1 加算）した主制御用 CPU 30a 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。

10

【0075】

本実施形態では、始動口スイッチ SW1 で遊技球が検知されることによって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、始動入賞口 15 に入球した遊技球が始動保留球として主制御用 RAM 30c に記憶されるため、主制御用 RAM 30c は、保留記憶手段として機能する。

【0076】

次に、主制御用 CPU 30a は、各種乱数の値を主制御用 RAM 30c から読み出して取得し、該値を特図保留記憶数に対応する主制御用 RAM 30c 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 CPU 30a は、大当たり判定用乱数、特図振分用乱数、及びリーチ判定用乱数の各値を取得する。その後、主制御用 CPU 30a 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 CPU 30a が、乱数取得手段として機能する。

20

【0077】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

まず、主制御用 CPU 30a 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 CPU 30a は、特別図柄開始処理を終了する。

【0078】

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 CPU 30a は、主制御用 RAM 30c 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 CPU 30a 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 CPU 30a 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 CPU 30a 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。

30

【0079】

そして、主制御用 CPU 30a は、保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数（大当たり判定用乱数、特図振分用乱数、及びリーチ判定用乱数）の値を取得する。保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を取得した主制御用 CPU 30a は、当該取得した各種乱数の値を現在実行中の図柄変動ゲームに係る各種乱数を記憶する主制御用 RAM 30c の所定の記憶領域に記憶する。その後、主制御用 CPU 30a は、保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶する。次に、主制御用 CPU 30a は、保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶する。その次に、主制御用 CPU 30a は、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶し、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を消去する。

40

【0080】

50

そして、主制御用CPU30aは、大当り判定用乱数の値と大当り判定値を比較し、当該大当り判定値と一致するか否かの大当り判定（当否判定）をする。なお、大当り判定値は、確変状態が付与されているか否かで変更される。

【0081】

大当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30a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。このため、主制御用CPU30aは、取得した特図振分用乱数の値に基づき、大当りの種別を決定することができる。また、大当りを決定した主制御用CPU30aは、大当り変動パターン（大当り変動パターンP4，P5）を選択する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

10

【0082】

一方、大当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、大当り判定用乱数の値が大当りとなる値ではないことからはずれを認識する。そして、主制御用CPU30aは、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。このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選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。そして、主制御用CPU30aは、はずれリーチ変動パターン（はずれリーチ変動パターンP2，P3）を選択する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

20

【0083】

また、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特図としてはずれ図柄を決定する。そして、主制御用CPU30aは、はずれ変動パターン（はずれ変動パターンP1）を選択する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0084】

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演出制御基板31（演出制御用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。

30

【0085】

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

次に、大当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。

40

【0086】

主制御用CPU30aは、大当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。

【0087】

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

50

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、大当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。

【0088】

また、主制御用CPU30aは、大当り遊技の開始時に、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、大当り遊技中の遊技状態は、「低確+変短なし」となる。

【0089】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31aが統括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。

演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当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(変動内容)をもとに、画像データを選択する。

【0090】

また、演出制御用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に確定停止表示させる飾図の図柄組み合わせ及び当該図柄組み合わせを表示させる有効ライン(以下、確定有効ラインと示す)を決定する。なお、本実施形態において演出制御用CPU31aは、有効ラインL3(第1列用下図柄表示位置D3、第2列用下図柄表示位置D6、第3列用下図柄表示位置D9)を基準ラインとして該有効ラインL3上に表示させる図柄を決定する。基準ラインとは、確定有効ライン上に確定停止表示させることを決定した飾図の図柄組み合わせを表示させるための図柄組み合わせが表示される有効ラインである。このように有効ラインL3上に表示させる図柄を決定すれば、その他の図柄表示位置に表示される図柄は、各列R1~R3の図柄の表示順序にしたがって必然的に決定されることになる。

【0091】

例えば、有効ラインL1上に[777]の図柄組合せを表示させる場合には、演出制御用CPU31aは、第1列用下図柄表示位置D3に[1]、第2列用下図柄表示位置D6に[6]、第3列用下図柄表示位置D9に[6]を決定する。なお、本実施形態では、有効ラインL3を図柄決定用の基準ラインとして図柄を決定しているが、前記基準ラインを他の有効ラインに変更しても良い。

【0092】

そして、特図として図柄ZAが指示されている場合、演出制御用CPU31aは、確変大当りAを認識し得る大当りの図柄組み合わせ[777]を決定する。一方、特図として図柄ZB、ZCが指示されている場合、演出制御用CPU31aは、確変100回大当りB又は非確変大当りCを認識し得る大当りの図柄組み合わせ[111]~[666]のうちいずれかを決定する。

【0093】

その一方で、特図としてはずれ図柄が指示されている場合、演出制御用CPU31aは、飾図としてはずれの図柄組み合わせを決定する。このとき、はずれリーチ変動パターンが指示されている場合、演出制御用CPU31aは、飾図として、リーチ図柄を含むはずれの図柄組み合わせを決定する。その一方、はずれ変動パターンが指示されている場合、演出制御用CPU31aは、飾図として、リーチ図柄を含まないはずれの図柄組み合わせを決定する。また、飾図の図柄組み合わせを決定した演出制御用CPU31aは、その決

10

20

30

40

50

定した飾図の図柄組み合わせを有効ライン L 1 ~ L 5 のうちいずれに確定停止表示させるかを決定する。

【 0 0 9 4 】

そして、演出制御用 CPU 3 1 a は、画像データをもとに図柄変動ゲームを画像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。その後、図柄変動ゲーム中に全図柄停止コマンドを入力すると、演出制御用 CPU 3 1 a は、有効ライン L 3 を図柄決定用の基準ラインとし、決定した飾図による図柄組み合わせを、決定した確定有効ライン上に確定停止表示させて図柄変動ゲームを終了させる。また、演出制御用 CPU 3 1 a は、演出表示装置 1 1 の飾図による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画像データをもとに画像表示部 G H 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。

10

【 0 0 9 5 】

このように、本実施形態では、演出制御用 CPU 3 1 a が、基準ライン（本実施形態では、有効ライン L 3 ）に表示させる図柄組み合わせを指定する飾図を決定することにより、その他の図柄表示位置に表示される図柄も、各列 R 1 ~ R 3 の図柄の表示順序にしたがって必然的に決定されることになる。つまり、リーチラインの本数、図柄組み合わせを停止表示させる有効ラインの位置、及び飾図（リーチ形成図柄など）も必然的に決定されることになる。

【 0 0 9 6 】

また、演出制御用 CPU 3 1 a は、確変コマンド、非確変コマンド、作動コマンド及び非作動コマンドを入力すると、確変状態や変短状態の付与状態を示す情報（フラグなど）を演出制御用 RAM 3 1 c に設定する。演出制御用 CPU 3 1 a は、演出制御用 RAM 3 1 c の設定内容によって、遊技状態が確変状態であるか否か、変短状態であるか否かを把握している。

20

【 0 0 9 7 】

また、演出制御用 CPU 3 1 a は、所定のモードの移行の契機の到来により、該モードの移行の契機に応じた移行態様で演出モードの移行を制御する。演出制御用 CPU 3 1 a は、演出制御用 RAM 3 1 c に演出モードの種類を示すモードフラグ（情報）を設定することで、設定している演出モードを把握する。

【 0 0 9 8 】

このように構成した本実施形態のパチンコ遊技機では、通常、blank図柄 Q ははずれとなる図柄として位置付けられているが、変短なし時に限って、確定有効ラインに表示されたblank図柄 Q が、blank図柄の一種である特殊blank図柄（以下、「特殊図柄」と示す）に変化することがある。そして、規定回数（本実施形態では 4 回）の図柄変動ゲームに亘って、連続して確定有効ラインにおいて全列のblank図柄 Q が特殊図柄に変化した際には、前述した規定条件が成立したとみなされる。そして、「高確 + 変短なし」の通常モード M 1 又は「高確 + 変短なし」の第 1 潜確モード M 2 から「高確 + 変短なし」の潜確確定モード M 5 に移行し得るようになっている。このとき、4 回の図柄変動ゲーム全てにおいて同一の有効ラインでblank図柄 Q が特殊図柄に変化していなくても良く、確定有効ラインとして決定された有効ラインが異なるのであれば、blank図柄 Q が特殊図柄に変化する有効ラインが 4 回の図柄変動ゲームにおいて異なっても良い。本実施形態では、潜確確定モード M 5 に移行することが、特別状態の付与状態に関する示唆に相当する。また、本実施形態では、確変状態が特別状態に相当する。

30

40

【 0 0 9 9 】

以下、図 6 (a) , (b) に従って、blank図柄 Q から特殊図柄への変化が成功としてみなされる成功パターンと、blank図柄 Q から特殊図柄への変化が失敗としてみなされる失敗パターンについて説明する。

【 0 1 0 0 】

本実施形態において、潜確確定モード M 5 に移行させる契機となる特殊図柄は、兵糧を模したblank図柄の一種である兵糧blank図柄 H （以下、「兵糧図柄 H 」と示す）と

50

されている。

【 0 1 0 1 】

本実施形態では、左列 R 1、中列 R 2、及び右列 R 3 の変動停止時に確定有効ライン上にブランク図柄 Q が一旦停止表示されると、ブランク図柄 Q が変化しない場合と、ブランク図柄 Q が兵糧図柄 H に変化する場合と、がある。なお、ブランク図柄 Q が兵糧図柄 H に変化する場合には、全列のブランク図柄 Q が兵糧図柄 H に変化する場合と、左列 R 1、中列 R 2、及び右列 R 3 のうちいずれか 1 列又は 2 列のブランク図柄 Q が兵糧図柄 H に変化する場合とがある。

【 0 1 0 2 】

本実施形態では、図 6 (a) に示すように、確定有効ラインにおいて全列のブランク図柄 Q が兵糧図柄 H に変化したものが、成功パターンとして位置付けられている。一方、図 6 (b) に示すように、確定有効ラインにおいて、左列 R 1、中列 R 2、右列 R 3 のうち、ブランク図柄 Q が兵糧図柄 H に変化していないものが、失敗パターンとして位置付けられている。

10

【 0 1 0 3 】

ちなみに、確定有効ラインとして有効ライン L 1 が決定され、かつ有効ライン L 1 にブランク図柄 Q を確定停止表示させることが決定された場合、図柄表示位置 D 1、D 4、D 7 と図柄表示位置 D 3、D 6、D 9 にそれぞれブランク図柄 Q が表示されることになる。このような場合、図柄表示位置 D 3、D 6、D 9 は、確定有効ラインとして決定された有効ライン L 1 を形成しないため、図柄表示位置 D 3、D 6、D 9 に表示されたブランク図柄 Q が兵糧図柄 H に変化することがない。

20

【 0 1 0 4 】

以下、図 7 に従って、潜確確定モード M 5 に移行させるための制御内容について説明する。

まず、演出制御用 CPU 3 1 a は、入力した変動パターン指定コマンドを確認し、大当り抽選及びリーチ抽選に落選したか否かを判定する (ステップ S 1 1)。この判定結果が否定の場合、すなわち、はずれリーチ変動パターン P 2、P 3 又は大当り変動パターン P 4、P 5 が指示されていた場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、演出制御用 RAM 3 1 c において計数していた、全列においてブランク図柄 Q が兵糧図柄 H に変化した回数を示す「変化回数」をリセットする (ステップ S 1 2)。その後、演出制御用 CPU 3 1 a は、潜確確定モード移行処理を終了する。これにより、変化回数は、はずれ変動パターン P 1 が連続して選択された場合に加算されることになる。

30

【 0 1 0 5 】

一方、ステップ S 1 1 の判定結果が肯定の場合、すなわち、はずれ変動パターン P 1 が指示されていた場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、確定有効ラインに [] で示すブランク図柄 Q によるはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるか否かを決定する (ステップ S 1 3)。この判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、ステップ S 1 2 に移行する。

【 0 1 0 6 】

一方、ステップ S 1 3 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、確定有効ラインに表示させるブランク図柄 Q を兵糧図柄 H に変化させるか否かを決定する図柄変化抽選を実行する。そして、演出制御用 CPU 3 1 a は、該図柄変化抽選に当選し、ブランク図柄 Q を兵糧図柄 H に変化させることが決定されたか否かを判定する (ステップ S 1 4)。

40

【 0 1 0 7 】

この判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、図 6 (a)、(b) で説明した成功パターン及び失敗パターンのうちいずれかのパターンを決定する。そして、演出制御用 CPU 3 1 a は、確定有効ラインにおける全列のブランク図柄 Q を兵糧図柄 H に変化させることが決定されたか否か、すなわち、成功パターンが決定されたか否かを判定する (ステップ S 1 5)。

50

【 0 1 0 8 】

この判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、変化回数に1加算する（ステップS16）。次に、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cにて計数していた変化回数が、規定回数である「4回」に到達したか否かを判定する（ステップS17）。この判定結果が否定の場合、確定有効ラインにおける全列のblank図柄Qを兵糧図柄Hに変化させた図柄変動ゲーム数が規定回数に到達していないことになるので、演出制御用CPU31aは、潜確確定モード移行処理を終了する。

【 0 1 0 9 】

一方、ステップS17の判定結果が肯定の場合、確定有効ラインにおける全列のblank図柄Qを兵糧図柄Hに変化させた図柄変動ゲーム数が規定回数に到達していることになる。これにより、演出制御用CPU31aは、モードフラグ及び確変状態や変短状態の付与状態を示す情報（フラグなど）を確認し、「高確＋変短なし」の通常モードM1又は「高確＋変短なし」の第1潜確モードM2が設定されているか否かを判定する（ステップS18）。

10

【 0 1 1 0 】

ステップS18の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、潜確確定モードM5に移行させることなく、潜確確定モード移行処理を終了する。一方、ステップS18の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに潜確確定モードM5を示すモードフラグ（情報）を設定し（ステップS19）、潜確確定モード移行処理を終了する。なお、潜確確定モードM5には、規定回数（4回目）の図柄変動ゲーム終了後、次の図柄変動ゲームの開始時に移行するようになっている。

20

【 0 1 1 1 】

一方、ステップS14の判定結果が否定（図柄変化抽選に当選していない）の場合、演出制御用CPU31aは、blank図柄Qを兵糧図柄Hに変化させない（ステップS20）。そして、演出制御用CPU31aは、ステップS12と同じく、変化回数をリセットした後（ステップS22）、潜確確定モード移行処理を終了する。

【 0 1 1 2 】

一方、ステップS15の判定結果が否定の場合、すなわち、確定有効ラインにおいて、左列R1、中列R2、右列R3のうち、何れか1列でもblank図柄Qを兵糧図柄Hに変化させないことを決定した場合、左列R1、中列R2、右列R3のうち、いずれか1列又は2列のblank図柄Qを兵糧図柄Hに変化させる（ステップS21）。そして、演出制御用CPU31aは、ステップS12と同じく、変化回数をリセットした後（ステップS22）、潜確確定モード移行処理を終了する。

30

【 0 1 1 3 】

このような制御を実行することで、「高確＋変短なし」の通常モードM1又は第1潜確モードM2が設定されているときに、連続してはずれとなる4回の図柄変動ゲームにおいて、確定有効ラインにおける全列のblank図柄Qが兵糧図柄Hに変化した際には、潜確確定モードM5に移行することになる。

【 0 1 1 4 】

以下、図8に従って、通常モードM1又は第1潜確モードM2から潜確確定モードM5に移行するまでの流れについて、その作用とともに説明する。

40

なお、図8では、「高確＋変短なし」の通常モードM1が設定されているものとする。また、図8(a)～(h)では、確定有効ラインとして「有効ラインL2」が決定され、かつ、有効ラインL2に[]で示すblank図柄Qによるはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させることが決定されたものとする。さらに、図7に示すステップS15において、確定有効ラインにおける全列のblank図柄Qを兵糧図柄Hに変化させることが決定されたものとする。

【 0 1 1 5 】

図8(a)に示すように、図柄の変動開始後、前提により、有効ラインL2上に位置する図柄表示位置D2、D5、D8にblank図柄Qが一旦停止表示される。そして、確定

50

有効ライン（有効ライン L 2）における全列の blanks 図柄 Q を兵糧図柄 H に変化させることが決定されているため、図柄表示位置 D 2，D 5，D 8 に一旦停止表示された blanks 図柄 Q は、エフェクトを伴った後、図 8（b）に示すように、兵糧図柄 H に変化する。このとき、左列 R 1 右列 R 3 中列 R 2 の順に blanks 図柄 Q が変化している。本来、blanks 図柄 Q は、はずれ図柄として位置付けられているが、blanks 図柄 Q から兵糧図柄 H への変化により、遊技者は、当該ゲームにおいて何らかの特典の付与状態について示唆されているのではという期待を抱くことになる。なお、本実施形態における「示唆」とは、特典が付与されていない場合にも報知されることを含んでいる。

【0116】

その後、確定有効ラインにおける全列の blanks 図柄 Q が兵糧図柄 H に変化したにもかかわらず、何ら報知が行われずに次の図柄変動ゲーム（2 回目）が開始されることになる。これにより、遊技者は、全列の blanks 図柄 Q が兵糧図柄 H に変化することが大当たりであることを示唆しているのではないということに気付くことになり、一度、落胆してしまう。

【0117】

そして、図 8（c）に示すように、2 回目の図柄変動ゲームにおいても、前提により、有効ライン L 2 上に位置する図柄表示位置 D 2，D 5，D 8 に blanks 図柄 Q が一旦停止表示される。その後、図柄表示位置 D 2，D 5，D 8 に一旦停止表示された blanks 図柄 Q は、エフェクトを伴った後、図 8（d）に示すように、兵糧図柄 H に変化する。このように、次のゲームにおいても、全列の blanks 図柄 Q が兵糧図柄 H に変化した際には、遊技者は、blanks 図柄 Q から兵糧図柄 H への変化が、何らかの特典の付与状態について示唆されているのではという期待を抱くことになる。

【0118】

その後、図 8（e），（f），（g），（h）に示すように、3，4 回目の図柄変動ゲームにおいても、1，2 回目の図柄変動ゲームと同様に全列の blanks 図柄 Q が兵糧図柄 H に変化する。そして、図 8（h）に示すように、確定有効ラインにおける全列の blanks 図柄 Q が兵糧図柄 H に変化した図柄変動ゲームが 4 回連続して行われたことで、図 8（i）に示すように、次の図柄変動ゲームの開始時に通常モード M 1 から潜確確定モード M 5 に移行する。これにより、遊技者は、blanks 図柄 Q が兵糧図柄 H に変化する、潜確確定モード M 5 に移行する可能性があることを認識することになる。そして、潜確確定モード M 5 は、確変状態が付与されている場合にしか移行し得ない演出モードとして設定されているため、遊技者は、確変状態が付与されていることを認識することが可能となる。

【0119】

次に、図 8（a），（j）に従って、確定有効ラインにおける全列の blanks 図柄 Q が兵糧図柄 H に変化しない場合の流れについて説明する。なお、図 8（a），（j）では、確定有効ラインとして「有効ライン L 2」が決定され、かつ、有効ライン L 2 に [] で示す blanks 図柄 Q によるはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させることが決定されたものとする。ただし、図 7 に示すステップ S 15 において、確定有効ラインにおける全列の blanks 図柄 Q を兵糧図柄 H に変化させることが決定されなかったものとする。

【0120】

図 8（a）に示すように、有効ライン L 2 上に位置する図柄表示位置 D 2，D 5，D 8 に blanks 図柄 Q が一旦停止表示されると、遊技者は、有効ライン L 2 上に表示された blanks 図柄 Q が、兵糧図柄 H に変化し、潜確確定モード M 5 に移行することを望むことになる。ところが、図 8（j）に示すように、全列の blanks 図柄 Q は、エフェクトを伴うが、特定図柄表示位置（この例では図柄表示位置 D 5）の blanks 図柄 Q は兵糧図柄 H に変化しないことになる。そして、有効ライン L 2 には、「兵糧図柄 H・blanks 図柄 Q・兵糧図柄 H」で示す異なる blanks 図柄による図柄組み合わせが確定停止表示されて、図柄変動ゲームが終了することになる。これにより、遊技者は、blanks 図柄 Q が一旦停止表示された場合、blanks 図柄 Q が兵糧図柄 H に変化する場合と、しない場合とがあることを認識することになる。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 1 】

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) ブランク図柄が持つ本来の役割である「大当り抽選に当選していないことを報知する」という役割は変わることなく、有効ライン L 1 ~ L 5 上にブランク図柄 Q から変化した特殊図柄による図柄組み合わせが規定回数 (実施例では 4 回) 連続して表示される際には、特別状態の付与状態 (実施形態では、確変状態が付与されているならば、必ず潜確確定モード M 5 に移行すること) に関する示唆が行われる。このため、ブランク図柄が持つ本来の役割 (大当り抽選に当選していないことの報知) を変更することなく、ブランク図柄を用いて遊技性の向上を図ることができる。

【 0 1 2 2 】

(2) ブランク図柄が持つ本来の役割である「大当り抽選に当選していないことを報知する」という役割は変わることなく、有効ライン L 1 ~ L 5 上に同一のブランク図柄 Q から変化した特殊図柄による図柄組み合わせが規定回数 (実施例では 4 回) 連続して表示される際には、確変状態の付与状態に関する示唆が行われる。このため、ブランク図柄が持つ本来の役割を変更することなく、ブランク図柄を用いて遊技性の向上を図ることができる。

【 0 1 2 3 】

(3) 全列にブランク図柄 Q が一旦停止表示された後、全列のブランク図柄 Q が兵糧図柄 H に変化する場合と、全列のブランク図柄 Q が兵糧図柄 H に変化しない場合と、全列のうち特定の 1 列又は 2 列のブランク図柄 Q が兵糧図柄 H に変化する場合とがある。そして、全列のブランク図柄 Q が兵糧図柄 H に変化した際に、通常モード M 1 又は第 1 潜確モード M 2 から潜確確定モード M 5 に移行し得る。このような変化態様により、遊技者に、ブランク図柄 Q が一旦停止表示された際、ブランク図柄 Q の変化態様に興味を持たせることが可能となる。

【 0 1 2 4 】

(第 2 の実施形態)

次に、図 9 及び図 1 0 に従って、第 2 の実施形態について説明する。なお、以下の説明では、既に説明した実施形態と同一構成、及び同一制御には、同一の符号を付すなどしてその説明を省略又は簡略化する。

【 0 1 2 5 】

本実施形態では、実行が保留されている図柄変動ゲームの変動内容を先読み可能に構成されている。そして、実行が保留されている図柄変動ゲームが 4 回連続で「はずれ」となる場合であって、かつ「高確 + 変短なし」の通常モード M 1 又は「高確 + 変短なし」の第 1 潜確モード M 2 が設定されている場合に、潜確確定モード M 5 に移行するようになっている。

【 0 1 2 6 】

まず、保留されている図柄変動ゲームで取得した大当り判定用乱数の値が大当りとする値と一致するか否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。

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 1 5 で入球検知されたときに取得した各種乱数の値がどの判定値と一致するかを、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。より詳しくは、取得した大当り判定用乱数の値が大当りとする値と一致する値であるか否か、取得したリーチ判定用乱数の値がリーチとする値と一致する値であるか否かを判定するようになっている。先読みコマンド設定処理は、主制御用 C P U 3 0 a 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。

【 0 1 2 7 】

また、本実施形態では、先読みコマンド設定処理の実行時期を、「始動入賞口 1 5 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。

【 0 1 2 8 】

まず、主制御用CPU30aは、大当り判定用乱数を取得すると、確変フラグに設定された値を読み出し、確変状態であるか否かを特定する。そして、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、現在の遊技状態における大当りを示す値と一致するか否かを判定する。前述した「大当りを示す値」は、大当り判定値を含んで構成される。

【 0 1 2 9 】

読み出した大当り判定用乱数の値と大当りを示す値が一致する場合、主制御用CPU30aは、大当り判定用乱数の値が大当りを示す値と一致すること及び保留記憶数を指示する先読みコマンドを主制御用RAM30cに設定する。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。

10

【 0 1 3 0 】

一方、読み出した値が大当りを示す値と一致しない場合、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リーチ判定用乱数を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、読み出した値がリーチを示す値と一致するか否かを判定する。前述した「リーチを示す値」は、リーチ判定値を含んで構成される。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数の値がリーチを示す値と一致すること及び保留記憶数を指示する先読みコマンドを主制御用RAM30cに設定する。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。

20

【 0 1 3 1 】

一方、読み出した値がリーチを示す値と一致しない場合、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数の値がリーチを示す値と一致しないこと及び保留記憶数を指示する先読みコマンドを主制御用RAM30cに設定する。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。

【 0 1 3 2 】

このように、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理の実行前に先読みコマンド設定処理を実行することで、図柄変動ゲームの開始前に取得した大当り判定用乱数の値が大当りを示す値と一致するか否かを判定することができるため、主制御用CPU30aが、判定手段として機能する。

30

【 0 1 3 3 】

また、主制御用CPU30a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RAM30cに設定した先読みコマンドを所定のタイミングで演出制御基板31に出力する。そして、先読みコマンドを入力すると、演出制御用CPU31aは、先読みコマンドを入力する度に、当該コマンドで特定される保留記憶数に対応する記憶領域に先読みコマンドを記憶させるようになっている。

【 0 1 3 4 】

また、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲームの開始時（変動パターン指定コマンドの入力時）に、最も早く記憶した保留記憶数「1」に対応付けられた記憶領域に記憶されている先読みコマンドの値を現在実行中の図柄変動ゲームを実行させるための所定の記憶領域に対応付けて記憶する。その後、演出制御用CPU31aは、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先読みコマンドを保留記憶数「1」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、演出制御用CPU31aは、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先読みコマンドを保留記憶数「2」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、演出制御用CPU31aは、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先読みコマンドを保留記憶数「3」に対応付けられた記憶領域に記憶し、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を消去する（シフト処理）。

40

50

【 0 1 3 5 】

このような処理により、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演出制御用 C P U 3 1 a が把握することができる。

【 0 1 3 6 】

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 1 3 7 】

次に、図 9 に従って、潜確確定モード M 5 に移行させるための制御内容について説明する。演出制御用 C P U 3 1 a は、図 9 に示す潜確確定モード決定処理を、先読みコマンド設定処理の終了後であって、先読みコマンドの入力を契機に実行するようになっている。

【 0 1 3 8 】

まず、演出制御用 C P U 3 1 a は、リーチ判定用乱数の値がリーチを示す値と一致せず、かつ保留記憶数「4」を指示する先読みコマンドを入力したか否かを判定する（ステップ S 3 1）。この判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、潜確確定モード決定処理を終了する。つまり、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり判定用乱数の値が大当たりを示す値と一致することを指示する先読みコマンドやリーチ判定用乱数の値がリーチを示す値と一致することを指示する先読みコマンドを入力した場合には、潜確確定モード M 5 に移行させない。同様に、演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれとなることを指示するが、保留記憶数「4」以外の保留記憶数を指示する先読みコマンドを入力した場合にも、潜確確定モード M 5 に移行させない。

20

【 0 1 3 9 】

一方、ステップ S 3 1 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、途中にリーチ変動を挟まないか否かを確認する（ステップ S 3 2）。ステップ S 3 2 において演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 3 1 で判定した先読みコマンドよりも前に、以下の先読みコマンドが記憶されていないか否かを判定する。すなわち、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり判定用乱数の値が大当たりを示す値と一致することを指示する先読みコマンド又はリーチ判定用乱数の値がリーチを示す値と一致することを指示する先読みコマンドが記憶されていないか否かを判定する。これにより、演出制御用 C P U 3 1 a は、途中にリーチ変動を挟まないか否かを確認するようになっている。

30

【 0 1 4 0 】

ステップ S 3 2 の判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、潜確確定モード決定処理を終了する。一方、ステップ S 3 2 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、モードフラグ及び確変状態や変短状態の付与状態を示す情報（フラグなど）を確認し、「高確 + 変短なし」の通常モード M 1 又は「高確 + 変短なし」の第 1 潜確モード M 2 が設定されているか否かを判定する（ステップ S 3 3）。この判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、潜確確定モード決定処理を終了する。

40

【 0 1 4 1 】

一方、ステップ S 3 3 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、潜確確定モード M 5 への移行を決定し（ステップ S 3 4）、潜確確定モード決定処理を終了する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 3 3 を肯定判定した場合、潜確確定モード M 5 への移行を決定したことを示す実行フラグに、潜確確定モード M 5 への移行が決定されたことを示す値「1」を設定するようになっている。

【 0 1 4 2 】

次に、図 10 に従って、潜確確定モード M 5 に移行させるための制御内容について説明する。演出制御用 C P U 3 1 a は、図 10 に示す潜確確定モード移行処理を、図 9 に示す潜確確定モード決定処理の終了後、変動パターン指定コマンドを入力する度に実行するよ

50

うになっている。

【0143】

まず、演出制御用CPU31aは、実行フラグに「1」が設定されているか否かを判定する(ステップS41)。この判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、潜確確定モード移行処理を終了する。一方、ステップS41の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、入力した変動パターンが、はずれ変動パターンであるか否かを判定する(ステップS42)。この判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、潜確確定モード移行処理を終了する。

【0144】

一方、ステップS42の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、確定有効ラインに[]で示すblank図柄Qによるはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させる(ステップS43)。続いて、演出制御用CPU31aは、確定有効ラインにおける全列のblank図柄Qを兵糧図柄Hに変化させる(ステップS44)。

【0145】

続いて、演出制御用CPU31aは、変化回数に1加算する(ステップS45)。次に、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cにて計数していた変化回数が、規定回数である「4回」に到達したか否かを判定する(ステップS46)。この判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、潜確確定モード移行処理を終了する。

【0146】

一方、ステップS46の判定結果が肯定の場合、確定有効ラインにおける全列のblank図柄Qを兵糧図柄Hに変化させた図柄変動ゲーム数が規定回数に到達していることになる。これにより、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに潜確確定モードM5を示すモードフラグ(情報)を設定する(ステップS47)。その後、演出制御用CPU31aは、変化回数をリセットするとともに、実行フラグに潜確確定モードM5へ移行させるための処理が終了したことを示す値「0」を設定し(ステップS48)、潜確確定モード移行処理を終了する。なお、演出制御用CPU31aは、先読み対象となる図柄変動ゲーム(先読みコマンドに基づく図柄変動ゲーム)終了後、次の図柄変動ゲームの開始時に潜確確定モードM5に移行させるようになっている。

【0147】

このような制御を実行することで、「高確+変短なし」の通常モードM1又は「高確+変短なし」の第1潜確モードM2が設定されているときに、連続してはずれとなる4回の図柄変動ゲームにおいて、全列のblank図柄Qが兵糧図柄Hに変化した際には、通常モードM1又は第1潜確モードM2から潜確確定モードM5に移行することになる。

【0148】

したがって、本実施形態では、第1の実施形態の効果(1)~(3)に加えて以下の効果を得ることができる。

(4)図9に示すように、リーチ判定用乱数の値がリーチを示す値と一致せず、かつ保留記憶数「4」を指示する先読みコマンドを入力しており、さらに途中にリーチ変動を挟まない場合に、通常モードM1又は第1潜確モードM2から潜確確定モードM5に移行可能とした。これにより、「高確+変短なし」の通常モードM1又は「高確+変短なし」の第1潜確モードM2が設定されているときには、連続してはずれとなるゲームが4回連続行われるのであれば、確実に潜確確定モードM5に移行させることが可能となる。

【0149】

(第3の実施形態)

次に、図11~図14に従って、第3の実施形態について説明する。なお、以下の説明では、既に説明した実施形態と同一構成、及び同一制御には、同一の符号を付すなどしてその説明を省略又は簡略化する。

【0150】

本実施形態のパチンコ遊技機では、blank図柄Qが兵糧図柄H以外の特殊図柄にも変化可能に構成されている。兵糧図柄Hを除く特殊図柄は、図11(a)に示すように、ス

10

20

30

40

50

イカの形を模したブランク図柄の一種であるスイカブランク図柄 S (以下、「スイカ図柄 S」と示す)と、図 11 (b) に示すように、チェリーの形を模したブランク図柄の一種であるチェリーブランク図柄 T (以下、「チェリー図柄 T」と示す)である。そして、先読み対象となる図柄変動ゲームよりも前に行われるはずれとなる図柄変動ゲームにおいて、確定有効ラインにおける全列のブランク図柄 Q がチェリー図柄 T 又はスイカ図柄 S に変化した場合、それぞれ異なる割合で、先読み対象となる図柄変動ゲームの大当たり期待度が示唆されるようになっている。また、先読み対象となる図柄変動ゲームの大当たり期待度は、ブランク図柄 Q がチェリー図柄 T 又はスイカ図柄 S に変化した図柄変動ゲームの回数によって異なっている。

【0151】

本実施形態では、先読み対象となる図柄変動ゲームではブランク図柄 Q から特殊図柄への変化が起こらず、先読み対象となる図柄変動ゲームの 1 回前の図柄変動ゲームでブランク図柄 Q から特殊図柄への変化が終了するようになっている。本実施形態では、複数回の図柄変動ゲームに跨ってブランク図柄 Q がチェリー図柄 T 又はスイカ図柄 S に変化することで大当たり期待度を示唆する演出を、事前演出と示す。

【0152】

以下、図 12 に従って、事前演出を実行するために行う制御内容について説明する。演出制御用 CPU 31a は、図 12 に示す事前演出制御処理を、先読みコマンド設定処理の終了後であって、先読みコマンドの入力を契機に実行するようになっている。

【0153】

まず、演出制御用 CPU 31a は、先読みコマンドを入力すると、途中にリーチ変動を挟まないか否かを確認する (ステップ S51)。この判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU 31a は、事前演出制御処理を終了する。一方、ステップ S51 の判定結果が肯定の場合、リーチ判定用乱数の値がリーチを示す値と一致し、かつ保留記憶数「3」を指示する先読みコマンドを入力したか否かを判定する (ステップ S52)。

【0154】

ステップ S52 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU 31a は、事前演出を実行させるか否かを決定する実行抽選 (例えば、1 / 10) を実行し、該抽選に当選したか否かを判定する (ステップ S53)。この判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU 31a は、事前演出制御処理を終了する。一方、ステップ S53 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU 31a は、事前演出の実行を決定する。そして、演出制御用 CPU 31a は、事前演出の実行を決定したことと、リーチ判定用乱数の値がリーチを示す値と一致し、かつ保留記憶数「3」を指示する先読みコマンドを入力したことを示す値「1」を、実行フラグに設定する (ステップ S54)。その後、演出制御用 CPU 31a は、事前演出制御処理を終了する。

【0155】

一方、ステップ S52 の判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU 31a は、大当たり判定用乱数の値が大当たりを示す値と一致し、かつ保留記憶数「3」を指示する先読みコマンドを入力したか否かを判定する (ステップ S55)。この判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU 31a は、ステップ S53 に示す実行抽選を実行することなく、ステップ S56 に移行する。ステップ S56 に移行した演出制御用 CPU 31a は、事前演出の実行を決定したことと、大当たり判定用乱数の値が大当たりを示す値と一致し、かつ保留記憶数「3」を指示する先読みコマンドを入力したことを示す値「2」を、実行フラグに設定する。その後、演出制御用 CPU 31a は、事前演出制御処理を終了する。

【0156】

一方、ステップ S55 の判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU 31a は、リーチ判定用乱数の値がリーチを示す値と一致し、かつ保留記憶数「4」を指示する先読みコマンドを入力したか否かを判定する (ステップ S57)。この判定結果が肯定の場合、ステップ S53 よりも低い確率で実行抽選 (例えば、1 / 100) を実行し、該抽選に当選したか否かを判定する (ステップ S58)。この判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU 3

10

20

30

40

50

1 a は、事前演出制御処理を終了する。一方、ステップ S 5 8 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 5 9 に移行する。ステップ S 5 9 に移行した演出制御用 C P U 3 1 a は、事前演出の実行を決定したことと、リーチ判定用乱数の値がリーチを示す値と一致し、かつ保留記憶数「4」を指示する先読みコマンドを入力したことを示す値「3」を、実行フラグに設定する。その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、事前演出制御処理を終了する。

【0157】

一方、ステップ S 5 7 の判定結果が否定の場合、大当たり判定用乱数の値が大当たりを示す値と一致し、かつ保留記憶数「4」を指示する先読みコマンドを入力しているか否かを判定する（ステップ S 6 0）。この判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 5 8 に示す実行抽選を実行することなく、ステップ S 6 1 に移行する。ステップ S 6 1 に移行した演出制御用 C P U 3 1 a は、事前演出の実行を決定したことと、大当たり判定用乱数の値が大当たりを示す値と一致し、かつ保留記憶数「4」を指示する先読みコマンドを入力したことを示す値「4」を、実行フラグに設定する。その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、事前演出制御処理を終了する。

【0158】

一方、ステップ S 6 0 の判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、リーチ判定用乱数の値がリーチを示す値と一致せず、かつ保留記憶数「2」又は「3」を指示する先読みコマンドを入力したか否かを判定する（ステップ S 6 2）。この判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、事前演出制御処理を終了する。すなわち、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たりを示す値と一致すること又はリーチを示す値と一致することを指示するが、保留記憶数「1」、「2」を指示する先読みコマンドや、リーチを示す値と一致せず、かつ保留記憶数「1」又は「4」を指示する先読みコマンドを入力している際には、事前演出を実行させないようにしている。

【0159】

一方、ステップ S 6 2 の判定結果が肯定の場合、ステップ S 5 3 よりも高い確率で実行抽選（例えば、1 / 5）を実行し、該抽選に当選したか否かを判定する（ステップ S 6 3）。この判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、事前演出制御処理を終了する。一方、ステップ S 6 3 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ S 6 4 に移行する。ステップ S 6 4 に移行した演出制御用 C P U 3 1 a は、事前演出の実行を決定したことと、リーチ判定用乱数の値がリーチを示す値と一致せず、かつ保留記憶数「2」又は「3」を指示する先読みコマンドを入力したことを示す値「5」を、実行フラグに設定する。その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、事前演出制御処理を終了する。

【0160】

次に、図 1 3 に従って、事前演出を実行するために行う制御内容について説明する。演出制御用 C P U 3 1 a は、図 1 3 に示す事前演出実行処理を、図 1 2 に示す事前演出制御処理の終了後、変動パターン指定コマンドを入力する度に実行するようになっている。

【0161】

まず、演出制御用 C P U 3 1 a は、実行フラグに「1」が設定されているか否かを判定する（ステップ S 7 1）。この判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力した変動パターンが、はずれ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 7 2）。この判定結果が否定の場合、事前演出の対象となる最終回の図柄変動ゲームが実行されたことになる。よって、演出制御用 C P U 3 1 a は、事前演出の対象となる最終回の図柄変動ゲームでは、変動パターン指定コマンド及び特図指定コマンドに基づいて、大当た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確定停止表示させる。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、変化回数をリセットするとともに、実行フラグに事前演出が終了したことを示す値「0」を設定し（ステップ S 7 3）、事前演出実行処理を終了する。

【0162】

一方、ステップ S 7 2 の判定結果が肯定の場合、事前演出の対象となる最終回よりも前の図柄変動ゲームが実行されたことになる。よって、演出制御用 C P U 3 1 a は、事前演

10

20

30

40

50

出の対象となる最終回よりも前の図柄変動ゲームでは、確定有効ライン上に[]で示す blanks 図柄 Q によるはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させる。そして、演出制御用 CPU 31a は、全列の blanks 図柄 Q をチェリー図柄 T 又はスイカ図柄 S に変化させる (ステップ S 74)。このとき、演出制御用 CPU 31a は、スイカ図柄 S (例えば、1/20) よりもチェリー図柄 T (19/20) を高確率で決定する。続いて、演出制御用 CPU 31a は、変化回数に 1 加算し (ステップ S 75)、事前演出実行処理を終了する。

【0163】

一方、ステップ S 71 の判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU 31a は、実行フラグに「2」が設定されているか否かを判定する (ステップ S 76)。この判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU 31a は、入力した変動パターンが、はずれ変動パターンであるか否かを判定する (ステップ S 77)。この判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU 31a は、ステップ S 73 に移行する。一方、ステップ S 77 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU 31a は、確定有効ライン上に[]で示す blanks 図柄 Q によるはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させる。そして、演出制御用 CPU 31a は、全列の blanks 図柄 Q をチェリー図柄 T に変化させることを決定する (ステップ S 78)。その後、演出制御用 CPU 31a は、ステップ S 75 に移行する。

【0164】

一方、ステップ S 76 の判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU 31a は、実行フラグに「3」又は「4」が設定されているか否かを判定する (ステップ S 79)。この判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU 31a は、入力した変動パターンが、はずれ変動パターンであるか否かを判定する (ステップ S 80)。この判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU 31a は、ステップ S 73 に移行する。一方、ステップ S 80 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU 31a は、確定有効ライン上に[]で示す blanks 図柄 Q によるはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させる。そして、演出制御用 CPU 31a は、全列の blanks 図柄 Q をスイカ図柄 S に変化させることを決定する (ステップ S 81)。その後、演出制御用 CPU 31a は、ステップ S 75 に移行する。

【0165】

一方、ステップ S 79 の判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU 31a は、実行フラグに「5」が設定されているか否かを判定する (ステップ S 82)。この判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU 31a は、事前演出実行処理を終了する。

【0166】

一方、ステップ S 82 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU 31a は、入力した変動パターンに基づく図柄変動ゲームが、事前演出の対象となる最終回の図柄変動ゲームではないか否かを判定する (ステップ S 83)。ステップ S 83 において演出制御用 CPU 31a は、入力した先読みコマンドと変化回数から、事前演出の対象となる最終回の図柄変動ゲームであるか否かを判定するようになっている。

【0167】

ステップ S 83 の判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU 31a は、ステップ S 73 に移行する。一方、ステップ S 83 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU 31a は、全列の blanks 図柄 Q をチェリー図柄 T 又はスイカ図柄 S に変化させることを決定する (ステップ S 84)。このとき、演出制御用 CPU 31a は、スイカ図柄 S (例えば、1/10) よりもチェリー図柄 T (9/10) を高確率で決定する。その後、演出制御用 CPU 31a は、ステップ S 75 に移行する。

【0168】

これにより、保留記憶数「1」,「2」に基づく図柄変動ゲームにおいて、全列の blanks 図柄 Q がチェリー図柄 T に変化すると、保留記憶数「3」に基づく図柄変動ゲームが、大当たり、はずれリーチ、又ははずれとなる場合とがある。一方、保留記憶数「1」,「2」に基づく図柄変動ゲームにおいて、全列の blanks 図柄 Q がスイカ図柄 S に変化すると、保留記憶数「3」に基づく図柄変動ゲームがはずれリーチ又ははずれとなる場合があ

10

20

30

40

50

る（大当たりとならない）。その一方で、保留記憶数「１」～「３」に基づく図柄変動ゲームにおいて、全列のブランク図柄Ｑがスイカ図柄Ｓに変化すると、保留記憶数「４」に基づく図柄変動ゲームが大当たりとなる場合と大当たりとならない場合とがある。つまり、チェリー図柄Ｔが保留記憶数「１」，「２」に基づく図柄変動ゲームにおいて表示された際には、保留記憶数「３」に基づく図柄変動ゲームが大当たりとなることは確定しない。一方、スイカ図柄Ｓが保留記憶数「１」，「２」に基づく図柄変動ゲームにおいて表示された際には、保留記憶数「３」に基づく図柄変動ゲームがはずれリーチ又ははずれとなって事前演出が終了する場合と、保留記憶数「３」に基づく図柄変動ゲームでもスイカ図柄Ｓが表示されて事前演出が継続する場合とがある。そして、本実施形態では、はずれリーチかつ保留記憶数「３」を指示する先読みコマンドを入力している場合よりも、はずれリーチかつ保留記憶数「４」を指示する先読みコマンドを入力している場合の方が、実行抽選に当選する確率を低く設定している。これにより、チェリー図柄Ｔよりもスイカ図柄Ｓに変化した場合の方が、大当たり期待度が高いことになり、変化後のブランク図柄Ｑの種類によって、示唆される大当たり期待度が異なることになる。

【０１６９】

よって、本実施形態では、確定有効ラインにおいて、同一のブランク図柄Ｑによる図柄組み合わせが複数の図柄変動ゲームに跨って表示された場合、先読み対象となる図柄変動ゲームの大当たり期待度が示唆される。このとき、変化後のブランク図柄Ｑの種類によって、示唆される大当たり期待度が異なるとともに、大当たり期待度を示唆するために必要な図柄変動ゲームが異なることになる。

【０１７０】

以下、図１４に従って、大当たりとなる場合における事前演出の流れについて、その作用とともに説明する。なお、図１４（ａ）～（ｈ）では、大当たり判定用乱数の値が大当たりを示す値と一致し、かつ保留記憶数「４」を指示する先読みコマンドを入力しているものとする。また、前記先読みコマンドを入力したことから、事前演出の対象となる１～３回目の図柄変動ゲームにおいて、全列のブランク図柄Ｑをスイカ図柄Ｓに変化させることを決定したものとする。また、事前演出の対象となる４回目の図柄変動ゲームにおいて、大当たり変動パターンＰ５が選択されたものとする。

【０１７１】

図１４（ａ）に示すように、事前演出を伴う１回目の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始後、確定有効ライン（この例では有効ラインＬ２）上に位置する図柄表示位置Ｄ２，Ｄ５，Ｄ８にブランク図柄Ｑが一旦停止表示される。そして、確定有効ライン（有効ラインＬ２）における全列のブランク図柄Ｑは、エフェクトを伴った後、図１４（ｂ）に示すように、スイカ図柄Ｓに変化する。このとき、左列Ｒ１ 右列Ｒ３ 中列Ｒ２の順にブランク図柄Ｑが変化するようになっている。そして、有効ラインＬ２上にブランク図柄Ｑから変化したスイカ図柄Ｓによるはずれの図柄組み合わせが確定停止表示され、１回目の図柄変動ゲームが終了する。これにより、遊技者は、ブランク図柄Ｑははずれ図柄として位置付けられているにもかかわらず、次の図柄変動ゲームにおいても、ブランク図柄Ｑが導出され、ブランク図柄Ｑがスイカ図柄Ｓに変化することを望むことになる。

【０１７２】

その後、図１４（ｃ）に示すように、事前演出を伴う２回目の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始後、確定有効ライン（この例では有効ラインＬ５）上に位置する図柄表示位置Ｄ３，Ｄ５，Ｄ７にブランク図柄Ｑが一旦停止表示される。そして、確定有効ライン（有効ラインＬ５）における全列のブランク図柄Ｑは、エフェクトを伴った後、図１４（ｄ）に示すように、スイカ図柄Ｓに変化する。そして、有効ラインＬ５上にブランク図柄Ｑから変化したスイカ図柄Ｓによるはずれの図柄組み合わせが確定停止表示され、２回目の図柄変動ゲームが終了する。

【０１７３】

これにより、遊技者は、事前演出を伴う１回目の図柄変動ゲームとは確定有効ラインが異なることを認識するが、確定有効ライン上のブランク図柄Ｑがスイカ図柄Ｓに変化した

10

20

30

40

50

ことにより、次の図柄変動ゲームにおいても、ブランク図柄Qが導出され、ブランク図柄Qがスイカ図柄Sに変化することを望むことになる。

【0174】

その後、図14(e)に示すように、事前演出を伴う3回目の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始後、確定有効ライン(この例では有効ラインL1)上に位置する図柄表示位置D1, D4, D7にブランク図柄Qが一旦停止表示される。そして、確定有効ライン(有効ラインL1)における全列のブランク図柄Qは、エフェクトを伴った後、図14(f)に示すように、スイカ図柄Sに変化する。そして、有効ラインL1上にブランク図柄Qから変化したスイカ図柄Sによるはずれの図柄組み合わせが確定停止表示され、3回目の図柄変動ゲームが終了する。

10

【0175】

これにより、遊技者は、事前演出を伴う1, 2回目の図柄変動ゲームとは確定有効ラインが異なることを認識するが、確定有効ライン上のブランク図柄Qがスイカ図柄Sに変化したことにより、次の図柄変動ゲームにおいても、ブランク図柄Qが導出され、ブランク図柄Qがスイカ図柄Sに変化することを望むことになる。また、本実施形態では、保留記憶数「3」を指示する先読みコマンドを入力した場合、該コマンドで指示される事前演出の対象となる最終回の図柄変動ゲームでは、ブランク図柄Qを特殊図柄に変化させないようにしている。これにより、遊技者は、事前演出によって次の図柄変動ゲーム(4回目)の大当たり期待度が示唆されることを認識することになる。

【0176】

20

その後、図14(g)に示すように、事前演出を伴う4回目の図柄変動ゲームでは、ブランク図柄Qが導出されず、有効ラインL4及び有効ラインL5にリーチ図柄が導出され、リーチが形成される。その後、大当たり変動パターン(この例では大当たり変動パターンP5)に基づいてリーチ演出が開始され、大当たり変動パターンに定められた変動時間の経過後、図14(h)に示すように、有効ラインL5には、確定停止図柄(この例では、[7・7・7])が確定停止表示され、図柄変動ゲームが終了する。

【0177】

このように、大当たりとなる図柄変動ゲームの複数回前の図柄変動ゲームからブランク図柄Qが導出され、かつ該ブランク図柄Qがスイカ図柄Sに変化したことで、遊技者は、大当たりとなる図柄変動ゲームの複数回前の図柄変動ゲームから大当たりとなることが事前に示唆されていたかのように感じることになる。

30

【0178】

したがって、本実施形態では、上記実施形態の効果(4)に加えて以下の効果を得ることができる。

(5)ブランク図柄Qから変化した特殊図柄(チェリー図柄T及びスイカ図柄S)の種類によって、事前演出の対象となる最終回の図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が示唆される。このため、有効ラインL1~L5上に同一の数字図柄Nによって図柄組み合わせが表示されなかった場合であっても、有効ラインL1~L5上にいずれかの特殊図柄(チェリー図柄T及びスイカ図柄S)が表示されたかによって異なる大当たり期待度が示唆されることになる。これにより、遊技者に対して、表示される特殊図柄の種類にも興味を持たせることができる。

40

【0179】

(6)有効ラインL1~L5上に表示されるブランク図柄Qから変化した特殊図柄の種類毎に、大当たり期待度を示唆するための表示回数が異なる。例えば、チェリー図柄Tが一旦停止表示された際には、その表示回数が2回を超えたのであれば、事前演出の対象となる最終回の図柄変動ゲームにて大当りに期待を持つことができる。その一方で、スイカ図柄Sが一旦停止表示された際には、チェリー図柄Tとは異なり、その表示回数が3回を超えたのであれば、事前演出の対象となる最終回の図柄変動ゲームにて大当りに期待を持ち易くなる。よって、遊技者に対して、表示される特殊図柄の種類にも興味を持たせることができる。

50

【 0 1 8 0 】

(7) ブランク図柄が持つ本来の役割である「大当り抽選に当選していないことを報知する」という役割は変わることなく、ブランク図柄 Q から変化した特殊図柄 (チェリー図柄 T 及びスイカ図柄 S) によって、事前演出の対象となる最終回の図柄変動ゲームで大当り抽選に当選する割合が示唆される。このため、ブランク図柄が持つ本来の役割を変更することなく、ブランク図柄を用いて遊技性の向上を図ることができる。また、複数回の図柄変動ゲームに跨って有効ライン L 1 ~ L 5 上に数字図柄 N ではなくブランク図柄 Q によるはずれの図柄組み合わせが表示された場合であっても、ブランク図柄 Q から特殊図柄への変化によって事前演出の対象となる最終回の図柄変動ゲームの大当り期待度が示唆されるため、遊技者を落胆させることがない。

10

【 0 1 8 1 】

(8) はずれを指示する先読みコマンドを入力している場合にも、ブランク図柄 Q がチェリー図柄 T 又はスイカ図柄 S に変化することで、ブランク図柄 Q が特殊図柄に変化したとしても、事前演出の対象となる最終回の図柄変動ゲームがリーチ変動を伴わないケースも発生するため、遊技者を最後まで楽しませることが可能となる。

【 0 1 8 2 】

(第 4 の実施形態)

次に、図 1 5 ~ 図 1 7 に従って、第 4 の実施形態について説明する。なお、以下の説明では、既に説明した実施形態と同一構成、及び同一制御には、同一の符号を付すなどしてその説明を省略又は簡略化する。

20

【 0 1 8 3 】

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、全列の図柄の変動開始 ~ 全列の図柄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 1 1 と特別図柄表示装置 1 2 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 1 1 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

【 0 1 8 4 】

本実施形態は、第 3 の実施形態と同じく、確定有効ラインにおける全列のブランク図柄 Q がチェリー図柄 T 又はスイカ図柄 S に変化した場合、それぞれ異なる割合で実行中の図柄変動ゲームの大当り期待度が示唆されるようになっている。また、実行中の図柄変動ゲームの大当り期待度は、ブランク図柄 Q がチェリー図柄 T 又はスイカ図柄 S に変化した変動サイクルの回数によって異なっている。

【 0 1 8 5 】

また、本実施形態では、第 3 の実施形態と同じく、擬似連を伴う最終回の変動サイクルでは、ブランク図柄 Q から特殊図柄への変化が起こらず、最終回の 1 回前の変動サイクルでブランク図柄 Q から特殊図柄への変化が終了するようになっている。

40

【 0 1 8 6 】

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。

以下、図 1 5 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。

【 0 1 8 7 】

図 1 5 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 P 1 , P 6 (P 6 a , P 6 b) が設定されている。変動パターン P 6 a 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 P 6 b は、大当り変動パターンである。

【 0 1 8 8 】

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 7 (P 7 a , P 7 b) , P 8 (P 8 a , P 8 b) , P 9 が設定されている。変動パターン P 7 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 8 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 9 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 7 a , P 8 a は、はずれリーチ変動パターン、変動パターン P 7 b , P 8 b , P 9 は、大当り変動パターンである。また、本実施形態では、実行される変動サイクル数が多くなるほど大当り期待度が高くなるように構成されている。

【 0 1 8 9 】

なお、変動パターン P 7 ~ P 9 では、最終回の変動サイクルよりも前の変動サイクルでは、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 7 ~ P 9 に基づく擬似変動では、最終回の変動サイクルのみでリーチが形成される一方で、最終回の変動サイクルよりも前の変動サイクルではリーチが形成されない。

【 0 1 9 0 】

以下、図 1 7 に従って、各変動サイクルで表示させるブランク図柄を決定するために行う制御内容について説明する。

まず、演出制御用 C P U 3 1 a は、擬似 2 回を特定する変動パターン P 7 が指示されているか否かを確認する (ステップ S 9 1) 。この判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、擬似 1 回目の変動サイクルで一旦停止表示させる図柄組み合わせとしてブランク図柄 Q によるはずれの図柄組み合わせを決定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、図 1 6 (a) に示す特殊図柄決定テーブル T A (以下、「テーブル T A」と示す) を参照して、決定したブランク図柄 Q を、兵糧図柄 H、スイカ図柄 S、及びチェリー図柄 T の中から何れの図柄に変化させるかを決定する (ステップ S 9 2) 。

【 0 1 9 1 】

図 1 6 (a) に示すテーブル T A では、変動パターンの種類毎に特殊図柄の選択割合が異なっている。具体的に説明すると、はずれリーチ変動パターン P 7 a では、チェリー図柄 T < スイカ図柄 S < 兵糧図柄 H の順に選択割合が高くなるように設定されている。一方、大当り変動パターン P 7 b では、チェリー図柄 T < スイカ図柄 S < 兵糧図柄 H の順に選択割合が高くなるように設定されているが、兵糧図柄 H の選択割合は、はずれリーチ変動パターン P 7 a における兵糧図柄 H の選択割合よりも低くなるように設定されている。

【 0 1 9 2 】

テーブル T A を参照して特殊図柄を決定した演出制御用 C P U 3 1 a は、1 回目の変動サイクルにおいて、確定有効ライン上に [] で示すブランク図柄 Q によるはずれの図柄組み合わせを一旦停止表示させる。そして、全列のブランク図柄 Q を決定した特殊図柄に変化させる。ちなみに、演出制御用 C P U 3 1 a は、擬似連を伴う最終回の変動サイクル (この例では 2 回目) では、変動パターン指定コマンド及び特図指定コマンドに基づいて、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確定停止表示させる。

【 0 1 9 3 】

一方、ステップ S 9 1 の判定結果が否定 (擬似 2 回を特定する変動パターン P 7 が指示されていない) の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、擬似 3 回を特定する変動パターン P 8 が指示されているか否かを確認する (ステップ S 9 3) 。この判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、擬似 1 , 2 回目の変動サイクルで一旦停止表示させる図柄組み合わせとしてブランク図柄 Q によるはずれの図柄組み合わせを決定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、図 1 6 (b) に示す特殊図柄決定テーブル T B (以下、「テーブル T B」と示す) を参照して、決定したブランク図柄 Q を、チェリー図柄 T 又はスイカ図柄 S のどちらに変化させるかを決定する (ステップ S 9 4) 。

【 0 1 9 4 】

図 1 6 (b) に示すテーブル T B では、変動パターンの種類毎に特殊図柄の選択割合が

10

20

30

40

50

異なっている。具体的に説明すると、はずれリーチ変動パターン P 8 a では、チェリー図柄 T < スイカ図柄 S の順に選択割合が高くなるように設定されている。一方、大当たり変動パターン P 8 b では、チェリー図柄 T とスイカ図柄 S が同一の選択割合となるように設定されている。

【 0 1 9 5 】

テーブル T B を参照して特殊図柄を決定した演出制御用 C P U 3 1 a は、1, 2 回目の変動サイクルにおいて、確定有効ライン上に [] で示すブランク図柄 Q によるはずれの図柄組み合わせを一旦停止表示させる。そして、全列のブランク図柄 Q を決定した特殊図柄に変化させる。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、擬似連を伴う最終回の変動サイクル（この例では 3 回目）では、変動パターン指定コマンド及び特図指定コマンドに基づいて、大当た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確定停止表示させる。

10

【 0 1 9 6 】

一方、ステップ S 9 3 の判定結果が否定（擬似 3 回を特定する変動パターン P 8 が指示されていない）の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、擬似 4 回を特定する変動パターン P 9 が指示されているか否かを確認する（ステップ S 9 5）。この判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、特殊図柄決定処理を終了する。すなわち、演出制御用 C P U 3 1 a は、擬似連を実行不能とする変動パターン P 1, P 6 が指示された際には、ブランク図柄 Q の変化によって当該ゲームの大当たり期待度を報知しない。

【 0 1 9 7 】

20

一方、ステップ S 9 5 の判定結果が肯定（擬似 4 回を特定する変動パターン P 9 が指示されている）の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、擬似 1 ~ 3 回目の変動サイクルで一旦停止表示させる図柄組み合わせとしてブランク図柄 Q によるはずれの図柄組み合わせを決定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、決定したブランク図柄 Q をチェリー図柄 T に変化させることを決定する（ステップ S 9 6）。

【 0 1 9 8 】

特殊図柄を決定した演出制御用 C P U 3 1 a は、1 ~ 3 回目の変動サイクルにおいて、確定有効ライン上に [] で示すブランク図柄 Q によるはずれの図柄組み合わせを一旦停止表示させる。そして、全列のブランク図柄 Q を決定した特殊図柄に変化させる。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、擬似連を伴う最終回の変動サイクル（この例では 4 回目）では、変動パターン指定コマンド及び特図指定コマンドに基づいて、大当たりの図柄組み合わせを確定停止表示させる。

30

【 0 1 9 9 】

これにより、3 回の変動サイクルに亘ってブランク図柄 Q がチェリー図柄 T に変化した場合、実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなることが確定的に報知されることになる。また、2 回の変動サイクルに亘ってブランク図柄 Q がチェリー図柄 T 又はスイカ図柄 S に変化した場合、実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性があることが報知されることになる。さらに、ブランク図柄 Q が兵糧図柄 H、スイカ図柄 S、又はチェリー図柄 T に変化した場合、実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性があることが報知されることになる。なお、兵糧図柄 H は、擬似連が 3 回以上連続して行われる際には選択されないとともに、スイカ図柄 S は、擬似連が 4 回以上連続して行われる際には選択されないようになっている。

40

【 0 2 0 0 】

このことから、確定有効ラインにおいて、同一のブランク図柄 Q による図柄組み合わせが複数の変動サイクルに跨って表示された際に、実行中の図柄変動ゲームの大当たり期待度が示唆される。このとき、変化後のブランク図柄 Q の種類によって、示唆される大当たり期待度が異なるとともに、大当たり期待度を示唆するために必要な変動サイクル数が異なることになる。

【 0 2 0 1 】

したがって、本実施形態では、上記実施形態の効果（5）～（7）と同様の効果に加え

50

、以下に示す効果を得ることができる。

(9) 表示される特殊図柄の種類によって、変動サイクルの連続実行回数を特定することが可能となる。例えば、全列の blanks 図柄 Q がスイカ図柄 S に変化した際には、変動サイクルの連続実行回数が「 3 回」となる可能性があることが分かる。一方、全列の blanks 図柄 Q がチェリー図柄 T に変化した際には、変動サイクルの連続実行回数が「 4 回」となる可能性があることが分かる。そして、本実施形態では、実行される変動サイクル数が多くなるほど大当たり期待度が高くなるように構成されている。このため、遊技者は、表示された特殊図柄から、変動サイクルが何回連続して行われるか、すなわち、大当たり期待度を推測することが可能となるため、表示される特殊図柄の種類に注目させることができる。

10

【 0 2 0 2 】

なお、上記各実施形態は以下のように変更しても良い。

・第 1 の実施形態において、偶然、3 回の図柄変動ゲームにおいて連続して確定有効ライン上の blanks 図柄 Q が兵糧図柄 H に変化した後、次の図柄変動ゲームもはずれとなるのであれば、4 回目の図柄変動ゲームでは、必ず全列の blanks 図柄 Q を兵糧図柄 H に変化させて、潜確確定モード M 5 に移行させるようにしても良い。

【 0 2 0 3 】

・第 1 , 第 2 の実施形態では、4 回の図柄変動ゲームにおいて、全て同一の確定有効ライン上の blanks 図柄 Q が兵糧図柄 H に変化した場合に限り、潜確確定モード M 5 に移行させるようにしても良い。また、第 3 , 第 4 の実施形態では、最終回を除く図柄変動ゲーム (又は変動サイクル) において、全て同一の確定有効ライン上の blanks 図柄 Q が特殊図柄に変化した場合に限り、大当たり期待度を示唆するようにしても良い。

20

【 0 2 0 4 】

・第 1 の実施形態では、「高確 + 変短なし」の遊技状態において、連続して行われるはずれとなる 4 回の図柄変動ゲームで blanks 図柄 Q が兵糧図柄 H に変化した場合に、潜確確定モード M 5 に移行させていた。この変更例として、「高確 + 変短なし」の遊技状態時に潜確確定モード M 5 に移行させるか否かを抽選で決定し、その後、連続して行われる 4 回の図柄変動ゲームが全てはずれとなるのであれば、全列の blanks 図柄 Q を兵糧図柄 H に変化させるようにしても良い。

【 0 2 0 5 】

・第 1 の実施形態において、図 7 に示す潜確確定モード移行処理では、ステップ S 1 3 ~ S 1 5 の処理のうち、少なくとも 1 つの処理を削除しても良い。

30

・第 1 , 第 2 の実施形態において、「低確 + 変短なし」の通常モード M 1 又は「低確 + 変短なし」の第 1 潜確モード M 2 が設定されている場合であっても、はずれとなる図柄変動ゲームにおいて、全列の blanks 図柄 Q を兵糧図柄 H に変化させても良い。ただし、その上限実行回数は、規定回数に満たない回数とする (実施形態では、3 回) 。

【 0 2 0 6 】

・第 1 , 第 2 の実施形態において、「高確 + 変短あり」の第 2 潜確モード M 3 が設定されている場合、はずれとなる規定回数の図柄変動ゲームで全列の blanks 図柄 Q が兵糧図柄 H に変化したのであれば、「高確 + 変短あり」時に移行可能であって、確定モード M 4 とは異なる「変短あり」時用の潜確確定モードに移行させるようにしても良い。

40

【 0 2 0 7 】

・第 1 , 第 2 の実施形態において、第 1 潜確モード M 2 が設定されているときに連続して行われるはずれとなる 4 回の図柄変動ゲームで blanks 図柄 Q が兵糧図柄 H に変化した場合に、演出モードを降格させ、通常モード M 1 に移行させるようにしても良い。

【 0 2 0 8 】

・第 1 , 第 2 の実施形態において、途中にはずれリーチとなる図柄変動ゲームを挟む場合であっても、はずれとなる図柄変動ゲームの実行回数が「合計 4 回」となるのであれば、4 回目の図柄変動ゲーム終了後に潜確確定モード M 5 に移行させる仕様であっても良い。

50

【 0 2 0 9 】

・第1, 第2の実施形態において、潜確確定モードM5には、「高確+変短なし」又は「低確+変短なし」の遊技状態であるときに移行可能としても良い。このとき、特殊図柄の種類毎に潜確確定モードM5の確変期待度を異ならせても良い。例えば、「低確+変短なし」の遊技状態である場合、はずれとなる4回の図柄変動ゲームにおいて表示させる特殊図柄として、兵糧図柄H及びスイカ図柄Sを決定可能としても良い。このとき、「低確+変短なし」の遊技状態であるならば、スイカ図柄Sよりも兵糧図柄Hの選択確率を高めるなどしても良い。一方、「高確+変短なし」の遊技状態であるならば、兵糧図柄H、スイカ図柄S、又はチェリー図柄Tの中からいずれか1つを決定可能としても良い。これによれば、はずれとなる4回の図柄変動ゲームにおいて blanks 図柄Qがチェリー図柄Tに変化した際には、「高確+変短なし」の遊技状態が確定するため、遊技者にどの特殊図柄が表示されると確変期待度が高いのかを推測させる楽しさを与えることが可能となる。

10

【 0 2 1 0 】

・第1, 第2の実施形態において、潜確確定モードM5は、規定回数の図柄変動ゲームが実行されることを条件に終了し、規定回数の図柄変動ゲームが行われた後は、通常モードM1又は第1潜確モードM2に降格させる仕様であっても良い。

【 0 2 1 1 】

・第2の実施形態において、図10に示す潜確確定モード移行処理のステップS43では、はずれとなる図柄変動ゲームにおいて、確定有効ラインに[]で示す blanks 図柄Qによるはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるか否かを抽選で決定しても良い。

20

【 0 2 1 2 】

・第2の実施形態において、図10に示す潜確確定モード移行処理のステップS44では、確定有効ラインに[]で示す blanks 図柄Qによるはずれの図柄組み合わせが確定表示される場合、全列の blanks 図柄Qを兵糧図柄Hに変化させるか否かを抽選で決定しても良い。

【 0 2 1 3 】

・第2, 第3の実施形態において、主制御用CPU30aに代えて、演出制御用CPU31aが、事前判定を実行しても良い。このような場合、先読みコマンド設定処理において、主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数と大当たりを示す値の比較結果やリーチ判定用乱数とリーチを示す値の比較結果を演出制御用CPU31aに指示しない。すなわち、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演出制御用CPU31aに出力することになる。なお、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でなく、リーチ判定値に一致するリーチ判定用乱数の範囲を特定できるようなコマンドが送信されても良い。そして、演出制御用ROM31b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、及びリーチ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、演出制御用CPU31aが事前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、大当たり判定値やリーチ判定値よりも多い個数が設定されていても良い。

30

40

【 0 2 1 4 】

・第3, 第4の実施形態において、左列R1の blanks 図柄Qがスイカ図柄Sに変化した場合であっても、中列R2及び右列R3の blanks 図柄Qがスイカ図柄Sに変化しないようにしても良い。一方、左列R1の blanks 図柄Qがチェリー図柄Tに変化したのであれば、中列R2及び右列R3の blanks 図柄Qもチェリー図柄Tに変化するようにしても良い。つまり、スイカ図柄Sには成功パターンと失敗パターンを対応付ける一方で、チェリー図柄Tには成功パターンしか対応付けられないようにしても良い。これによれば、一列でもチェリー図柄Tが表示された際には、必ず全列がチェリー図柄Tに変化するので、事前演出の開始条件が成立することに期待を持たせることができる。また、 blanks 図柄Qが特殊図柄に変化する順番にも注目させることができるので、図柄変動ゲームが終了するま

50

で、遊技者の興趣を維持させることが可能となる。

【0215】

・第3, 第4の実施形態では、チェリー図柄T又はスイカ図柄Sによって示唆される内容を変更しても良い。例えば、チェリー図柄Tは、ノーマルリーチの内容で図柄変動ゲームが実行されることを報知する一方で、スイカ図柄Sは、スーパーリーチの内容で図柄変動ゲームが実行されることを報知させるようにしても良い。このような場合、第3の実施形態における先読みコマンド設定処理では、主制御用CPU30aは、変動パターン振分用乱数の値を読み出し、特定される変動パターンの種類を把握し、特定した変動パターンの情報も先読みコマンドに設定することになる。そして、演出制御用CPU31aは、大当たりか否かを問わず、ノーマルリーチを指示する先読みコマンドを入力している場合に、

10

ブランク図柄Qをチェリー図柄Tに変化させることを決定することになる。同様に、演出制御用CPU31aは、大当たりか否かを問わず、スーパーリーチを指示する先読みコマンドを入力している場合に、ブランク図柄Qをスイカ図柄Sに変化させることを決定することになる。

【0216】

・第2～第4の実施形態において、最終回の図柄変動ゲーム(又は変動サイクル)では、一旦停止表示させる図柄としてブランク図柄Qによるはずれの図柄組み合わせを決定するとともに、確定停止表示させる図柄として、はずれリーチの図柄組み合わせ又は大当たりの図柄組み合わせを決定しても良い。そして、最終回の図柄変動ゲーム(又は変動サイクル)においても、ブランク図柄Qを特殊図柄に変化させ、特殊図柄への変化後に、確定停止表示させることを決定していた図柄組み合わせを確定停止表示させ、図柄変動ゲームを終了させるようにしても良い。

20

【0217】

・第4の実施形態において、1回の変動サイクルは、図柄の変動開始さえ含んでいれば良く、全列の変動が一旦停止表示される前に次の変動サイクルが開始する仕様であっても良い。

【0218】

・第4の実施形態において、擬似連の実行回数を2～4回とする一方で、最終回の変動サイクルにおいてリーチを形成させないはずれ変動パターンを設定しても良い。そして、これらのはずれ変動パターンが選択された場合、最終回よりも前の変動サイクルにおいて、全列のブランク図柄Qを特殊図柄に変化させても良い。このとき、最終回の変動サイクルでは、ブランク図柄Qを特殊図柄に変化させなくても良いし、全列にブランク図柄Qが表示されている場合には、1又は2列のブランク図柄Qを特殊図柄に変化させても良い(すなわち、全列のブランク図柄Qを特殊図柄に変化させない)。

30

【0219】

・各実施形態において、ブランク図柄Qが特殊図柄に変化する図柄変動ゲーム(または変動サイクル)の回数が増えるほど、全列において特殊図柄に変化する割合を高めても良い。例えば、1回目の図柄変動ゲーム(又は変動サイクル)では、全列のブランク図柄Qを特殊図柄に変化させる割合が1/10であるのに対し、2回目の図柄変動ゲーム(又は変動サイクル)では、全列のブランク図柄Qを特殊図柄に変化させる割合を1/5にするなどしても良い。また、これとは逆に、ブランク図柄Qが特殊図柄に変化する図柄変動ゲーム(または変動サイクル)の回数が増えるほど、全列において特殊図柄に変化する割合を低くしても良い。

40

【0220】

・各実施形態では、有効ラインL1～L5上でなく、各列R1～R3において1つずつブランク図柄Qが表示された場合に、そのブランク図柄Qを特殊図柄に変化させても良い。例えば、図柄表示位置D1, D5, D7にブランク図柄Qが表示された場合であっても、該ブランク図柄Qを特殊図柄に変化させるようにしても良い。

【0221】

・各実施形態では、各列にブランク図柄Qが一旦停止表示される度に、ブランク図柄Q

50

を特殊図柄に変化させても良い。

・各実施形態における特別状態の付与状態に関する示唆は、大当たり信頼度の示唆や、変短回数の示唆、確変状態が付与されているか否かの示唆、又は付与される大当たりの種類の示唆などであっても良い。

【0222】

・各実施形態では、遊技者が同一と認識できるのであれば、全列に表示される特殊図柄が完全に同一でなくても良い。例えば、兵糧図柄Hの形状は同一であるが、兵糧図柄Hの色が異なっていたり、兵糧図柄Hを構成する兵糧の個数が異なっていたりしても良い。

【0223】

・各実施形態では、次回大当たり抽選に当選するまで変短状態が付与されても良い。

10

・各実施形態では、予め定めた確変上限回数の図柄変動ゲームが実行されたことを契機に確変状態を終了させるようにしても良い。

【0224】

・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。この場合、ブランク図柄Qから特殊図柄への変化によって、図柄変動ゲームの大当たり期待度が報知されることになる。

【0225】

・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演出制御用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。

20

【0226】

・各実施形態において、演出制御基板31を、演出表示装置11を制御する演出表示制御基板と、演出表示制御基板を制御するサブ統括制御基板とに分けても良い。

・上記実施形態では、演出表示装置11を液晶式としたが、ドットマトリクス式や7セグメントLED式の演出表示装置としても良いし、ドラム式などの機械式の演出表示装置としても良い。

30

【0227】

・上記実施形態は、それぞれ異なる図柄変動ゲームを特定する2種類の特図を変動させて行うパチンコ遊技機に具体化しても良い。

・上記実施形態は、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。

【0228】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ)前記特別状態は、前記大当たり抽選に当選する確率を高確率状態とする確変状態である。

【0229】

40

(ロ)前記ブランク図柄は複数種類設定されており、前記特別状態の付与状態に応じた種類のブランク図柄が、前記有効ライン上に表示される。

(ハ)前記ブランク図柄は複数種類設定されており、前記特別状態が付与されている場合に前記有効ライン上に表示される確定ブランク図柄と、前記特別状態が付与されている場合又は前記特別状態が付与されていない場合に前記有効ライン上に表示される非確定ブランク図柄を含む。

【0230】

(ニ)前記ブランク図柄は複数種類設定されており、前記特別状態の付与状態を示唆するために連続して表示される規定回数が、前記有効ライン上に表示されるブランク図柄の種類毎に異なる。

50

【 0 2 3 1 】

(ホ)複数種類の図柄を複数列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を表示する表示手段を備え、該表示手段には、表示された図柄組み合わせが有効となる有効ラインが定められた遊技機において、前記有効ラインに表示させる図柄組み合わせを決定する図柄決定手段と、前記図柄決定手段が決定した図柄組み合わせを前記有効ラインに表示させる表示制御手段と、特別状態の付与状態を判定する特別状態判定手段と、を備え、前記図柄には、前記有効ライン上に同一の図柄で図柄組み合わせが表示された際に、大当りが否かの大当り抽選に当選したことを示す演出図柄と、前記有効ライン上に同一の図柄で図柄組み合わせが表示された際に、前記大当り抽選に当選したことを示さないブランク図柄と、を含み、前記図柄決定手段は、前記大当り抽選に当選した際には、前記有効ライン上に表示させる図柄組み合わせとして同一の演出図柄による図柄組み合わせを決定し、前記表示制御手段が前記有効ライン上に同一の演出図柄による図柄組み合わせを表示させる一方で、前記図柄決定手段は、前記大当り抽選に当選していない場合であって、かつ前記特別状態判定手段によって前記特別状態が付与されていることが判定された際には、前記有効ライン上に表示させる図柄組み合わせとして同一のブランク図柄による図柄組み合わせを決定し、前記表示制御手段が前記有効ライン上に同一のブランク図柄による図柄組み合わせを規定回数連続して表示させることを特徴とする遊技機。なお、実施形態における演出制御用CPU31aが、図柄決定手段として機能する。また、演出制御用CPU31aが、表示制御手段として機能する。また、主制御用CPU30aが、特別状態判定手段として機能する。

10

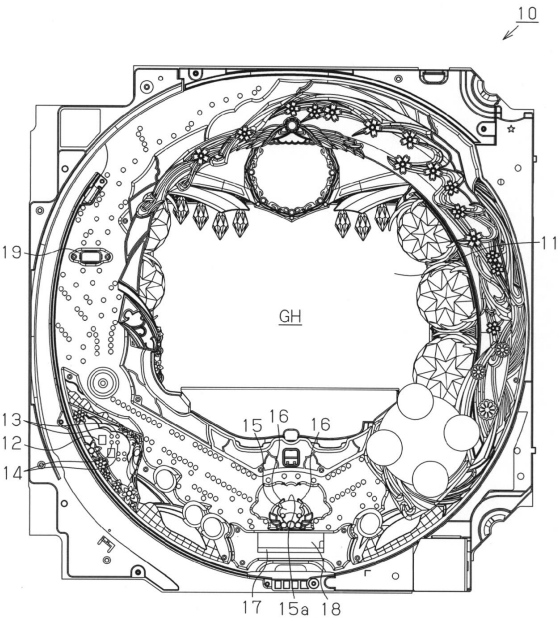
20

【 符号の説明 】

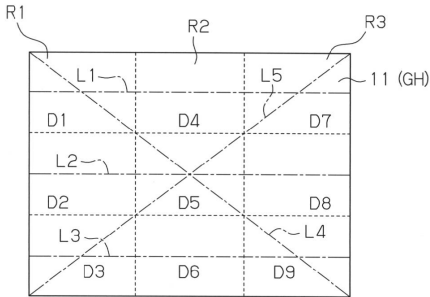
【 0 2 3 2 】

H...兵糧図柄(ブランク図柄)、L1~L5...有効ライン、Q...ブランク図柄、S...スイカ図柄(ブランク図柄)、SW1...始動口スイッチ(始動検知手段)、T...チェリー図柄(ブランク図柄)、11...演出表示装置(表示手段)、30...主制御基板、30a...主制御用CPU(乱数取得手段、判定手段)、30c...主制御用RAM(保留記憶手段)、31...演出表示制御基板、31a...演出制御用CPU。

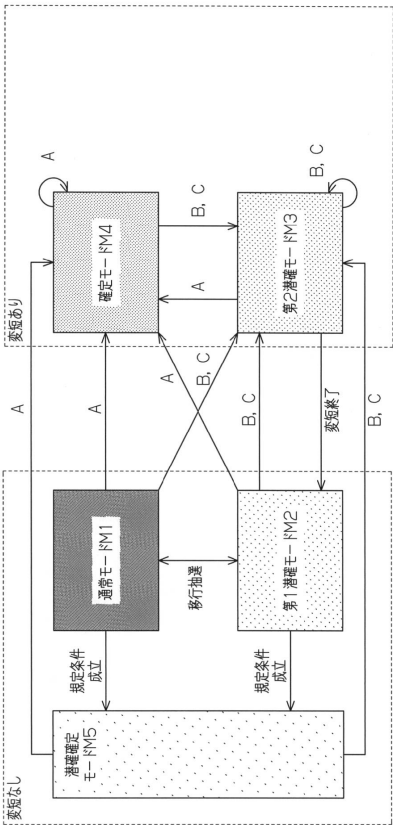
【図 1】



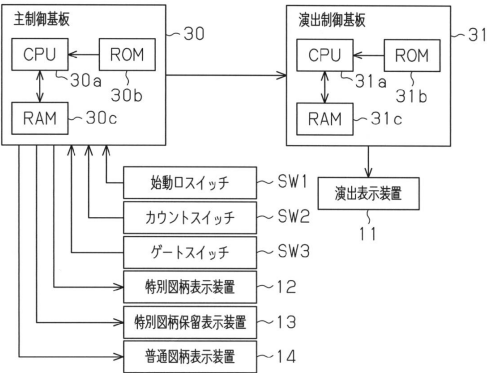
【図 2】



【図 3】



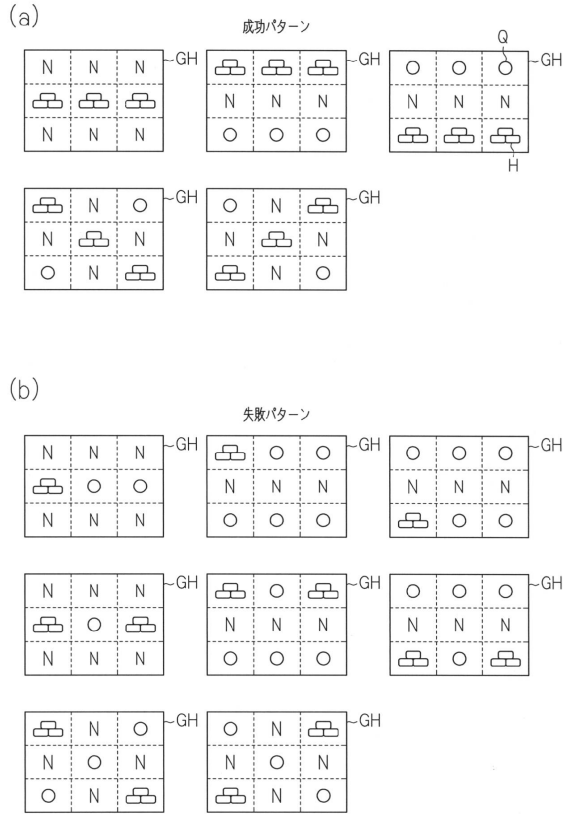
【図 4】



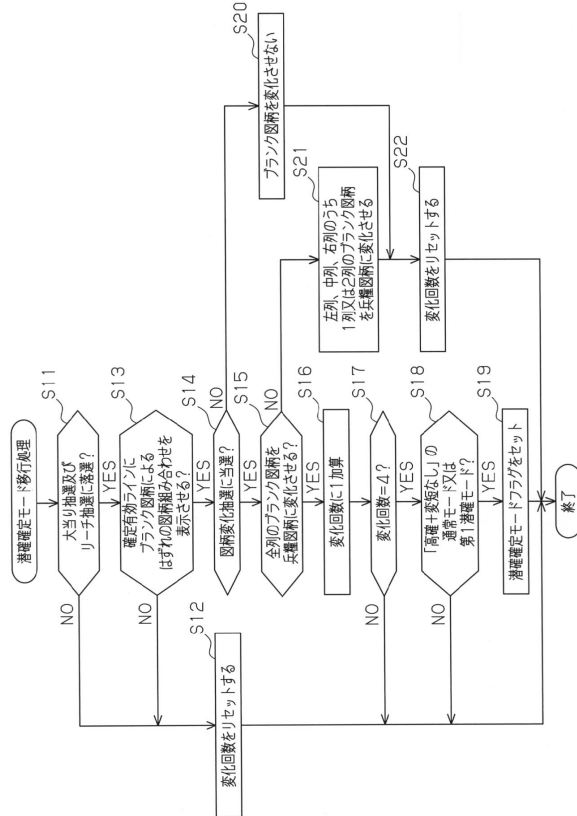
【図 5】

変P	当否	変動内容
P1	はずれ	通常変動
P2	はずれ	NR
P3	はずれ	SR
P4	当り	NR
P5	当り	SR

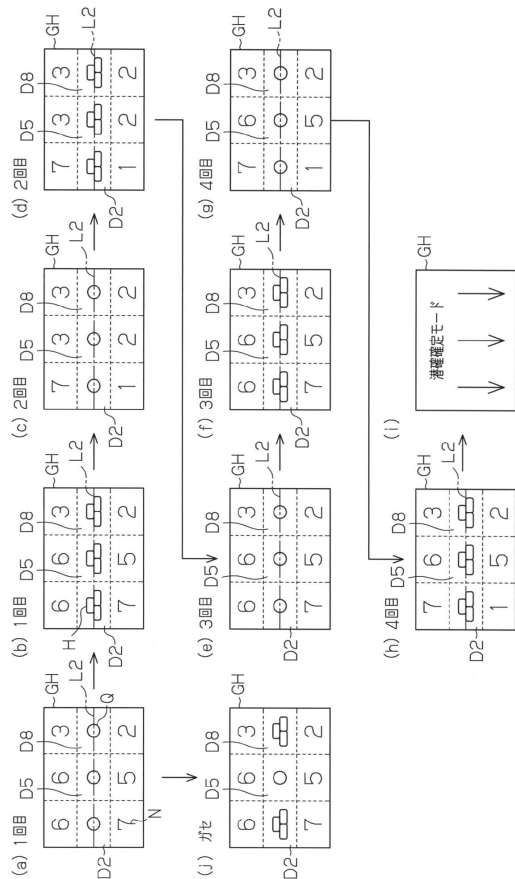
【図 6】



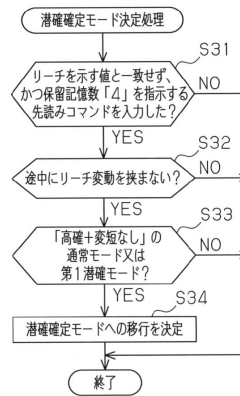
【図 7】



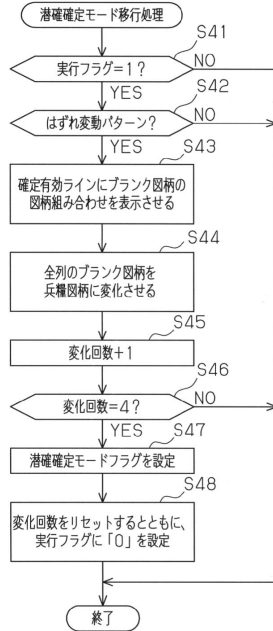
【図 8】



【図 9】



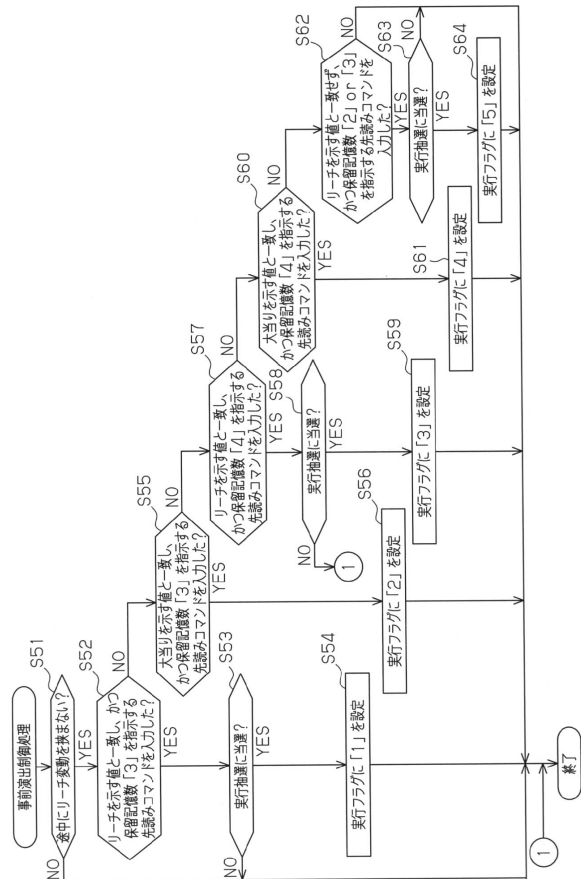
【 図 1 0 】



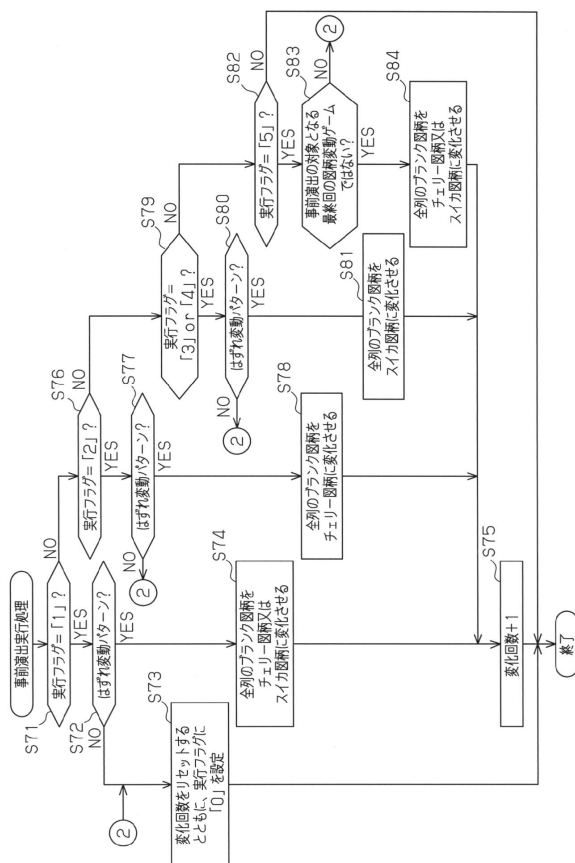
【 図 1 1 】



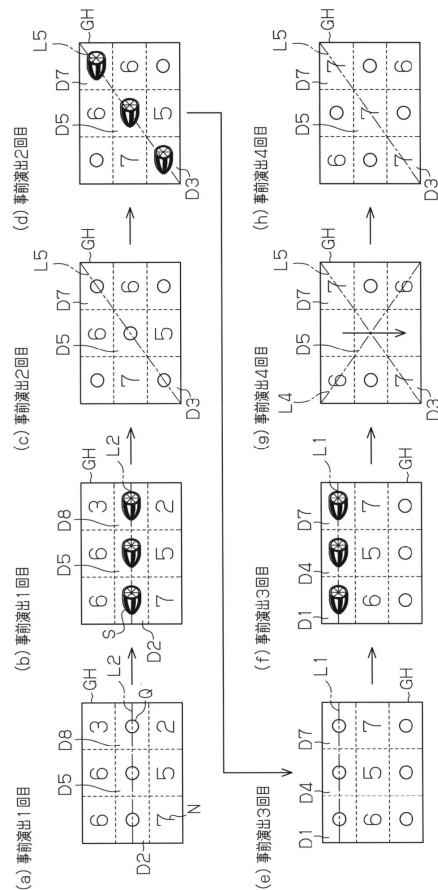
【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【図 15】

変P	変動 サイクル数 (回)	当否	変動内容
P1	1	はずれ	通常変動
P6		はずれ	リーチ
P6	P6b	当り	リーチ
P7	2	はずれ	リーチ
P7		当り	リーチ
P8	3	はずれ	リーチ
P8		当り	リーチ
P9	4	当り	リーチ

【図 16】

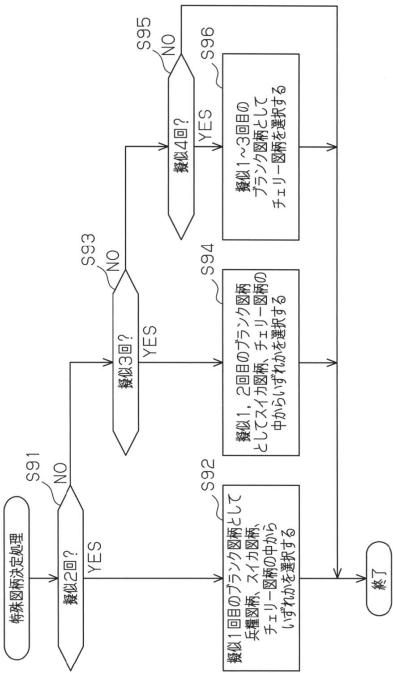
(a) 特殊図柄決定テーブルT A (疑似2回用)

	兵糧	スイカ	チェリー
はずれ	75	24	1
当り	50	48	2

(b) 特殊図柄決定テーブルT B (疑似3回用)

	スイカ	チェリー
はずれ	75	25
当り	50	50

【図 17】



フロントページの続き

- (72)発明者 飯田 裕介
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 秋竹 聡志
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 坂巻 達郎
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 山口 明日香
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 眞壁 隆一

- (56)参考文献 特開2008-161392(JP, A)
特開2006-000362(JP, A)
特開2012-161459(JP, A)
特開2010-063711(JP, A)
特開2010-017409(JP, A)
特開2008-161388(JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02