

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-176025

(P2012-176025A)

(43) 公開日 平成24年9月13日(2012.9.13)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 34 頁)

(21) 出願番号 特願2011-39389 (P2011-39389)  
 (22) 出願日 平成23年2月25日 (2011. 2. 25)

(71) 出願人 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 中村 健  
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号  
 ニューギン東京ビル内  
 (72) 発明者 山下 裕太  
 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

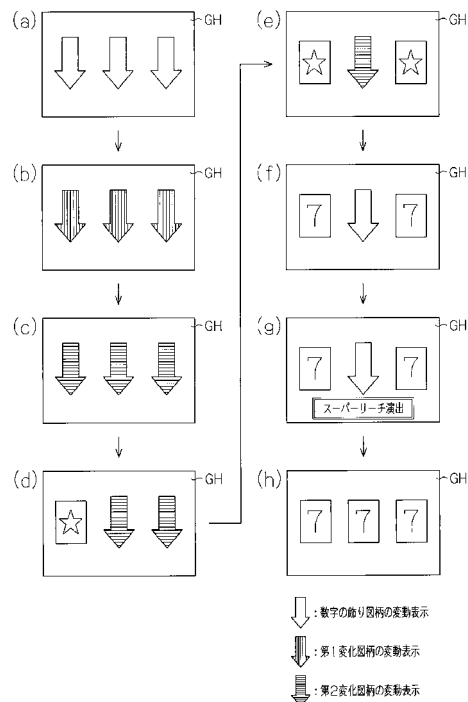
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 停止表示される図柄の種類に注目させると共に、どのような種類のリーチ図柄が表示されるかについて判断し難くすることができる遊技機を提供することにある。

【解決手段】 数字図柄 [ 7 ] によって構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された場合には、数字図柄 [ 1 ] ~ [ 6 ] によって構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された場合よりも大当たり期待度が高くなるようになっている。そして、図柄変化予告演出が実行される場合、数字図柄に代えて、各列に数字図柄とは表示態様の異なる変化図柄が変動表示され、リーチの図柄組み合わせを構成する左列と右列に変化図柄を一旦停止表示させる。

【選択図】 図 1 0



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数種類の演出図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する演出実行手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定められた大当り表示結果が表示された場合には、特別入賞手段が開閉動作する大当り遊技が付与される遊技機において、

前記図柄変動ゲームが、予め決められたリーチ図柄を表示させて実行されるリーチ演出を経て大当りになるか否かを判定する大当り判定手段と、

前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合、リーチ演出を経てはずれとなるか否かを判定するリーチ判定手段と、

前記大当り判定手段又は前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲーム中に一旦停止表示させるリーチ図柄を決定する図柄決定手段と、

前記図柄決定手段がリーチ図柄を決定した場合、前記図柄変動ゲーム中に、前記図柄決定手段により決定されたリーチ図柄を表示させる演出制御手段と、を備え、

前記図柄決定手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、否定の場合と比較して予め決められた特別リーチ図柄を決定しやすく構成されており、

前記演出制御手段は、前記大当り判定手段又は前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合、リーチ演出実行前、予め決められた複数種類の演出図柄に対応する変化図柄を演出図柄の代わりに変動表示させ、前記図柄決定手段が決定したリーチ図柄に対応する変化図柄を一旦停止表示させた後、リーチ演出を実行させることを特徴とする遊技機。

10

**【請求項 2】**

前記特別リーチ図柄は、複数種類の変化図柄に対応付けられており、

前記図柄決定手段が前記特別リーチ図柄を決定し、前記演出制御手段が複数種類の前記変化図柄の中から特別リーチ図柄に対応する変化図柄を決定する際、当該特別リーチ図柄に対応付けられた変化図柄の決定率をそれぞれ異ならせていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

20

**【請求項 3】**

前記演出制御手段は、表示させる変化図柄の種類が異なる演出段階を複数設定することができると共に、図柄変動ゲーム中、設定した演出段階に応じた変化図柄を変動表示させるように構成されており、

演出段階毎に決定することができる変化図柄の種類数は、演出段階毎に異なることを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

30

**【請求項 4】**

前記演出制御手段は、前記大当り判定手段又は前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合には、決定可能な変化図柄の種類が少ない演出段階を設定し、設定した演出段階に対応する変化図柄のうち、前記図柄決定手段が決定したリーチ図柄に対応する変化図柄を予め決められた複数の特定列に一旦停止表示させることができることを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

**【請求項 5】**

前記演出制御手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合には、決定可能な変化図柄の種類が少ない演出段階を設定し、設定した演出段階に対応する変化図柄のうち、前記図柄決定手段が決定したリーチ図柄に対応する変化図柄を予め決められた複数の特定列に一旦停止表示させることができることを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

40

**【請求項 6】**

前記大当り判定手段又は前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲーム中に実行させるリーチ演出の種類を決定する演出内容決定手段を備え、

前記演出内容決定手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、否定の場合と比較して予め決められた特別リーチ演出を高確率で実行させるように構成されており、

前記演出制御手段は、前記演出内容決定手段が前記特別リーチ演出の実行を決定した場合には、決定可能な変化図柄の種類が少ない演出段階を設定し、設定した演出段階に対応する変化図柄のうち、前記図柄決定手段が決定したリーチ図柄に対応する変化図柄を予め

50

決められた複数の特定列に一旦停止表示させることができることを特徴とする請求項3に記載の遊技機。

【請求項7】

前記大当り判定手段又は前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲーム中に実行させるリーチ演出の種類を決定する演出内容決定手段を備え、

前記演出内容決定手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、否定の場合と比較して予め決められた特別リーチ演出を高確率で実行させるように構成されており、

前記演出制御手段は、

前記大当り判定手段又は前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合、前記演出内容決定手段が前記特別リーチ演出の実行を決定したか否かに関係なく、リーチ演出実行前、演出図柄の代わりとなる変化図柄を複数列で変動表示させ、最終列以外に予め決められた複数の特定列に同じ種類の変化図柄を一旦停止表示させた後、リーチ演出を実行させるように構成されている一方、

前記演出内容決定手段が前記特別リーチ演出の実行を決定した場合には、特別リーチ演出の実行前、演出図柄の代わりとなる変化図柄を複数列で変動表示させ、特定列に異なる種類の変化図柄を一旦停止表示させた後、特別リーチ演出を実行させることができるように構成されていることを特徴とする請求項1～請求項6のうちいず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、リーチ演出が実行される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

ところで、パチンコ機では、リーチの図柄組み合わせが形成される前には、リーチの図柄組み合わせが形成されるか否かに注目する一方、リーチの図柄組み合わせが形成された後は、どのような期待度のリーチ演出が実行されて大当りの図柄組み合わせが形成されるか否かに注目することとなる。しかしながら、このようなパチンコ機では、1列目に停止表示させる図柄の種類や、リーチの図柄組み合わせを構成する図柄の種類などに注目させることができず、複数種類の図柄を変動表示させる意味があまりなかった。

【0004】

そこで、特許文献1に示すように、予め決められた確変図柄により構成されるリーチの図柄組み合わせが表示されたときにリーチ3が実行された場合には、確変図柄以外の図柄により構成されるリーチの図柄組み合わせが表示されたときにリーチ3が実行された場合と比較して大当り期待度が高くなるようにしたパチンコ機が考案された。これにより、どのような図柄が停止し、どのような種類の図柄でリーチの図柄組み合わせが形成されたかについて注目させることができるようになった。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開平10-127891号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

## 【 0 0 0 6 】

ところで、このようなパチンコ遊技機では、1列目に停止表示される図柄の種類が確変図柄でないと判断できた場合には、大当たり期待度が低いかも知れないと遊技者に思わせてしまう虞もあった。

## 【 0 0 0 7 】

この発明は、このような従来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、停止表示される図柄の種類に注目させると共に、どのような種類のリーチ図柄が表示されるかについて判断し難くすることができる遊技機を提供することにある。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 8 】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、複数種類の演出図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する演出実行手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定められた大当たり表示結果が表示された場合には、特別入賞手段が開閉動作する大当たり遊技が付与される遊技機において、前記図柄変動ゲームが、予め決められたリーチ図柄を表示させて実行されるリーチ演出を経て大当たりになるか否かを判定する大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果が否定の場合、リーチ演出を経てはずれとなるか否かを判定するリーチ判定手段と、前記大当たり判定手段又は前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲーム中に一旦停止表示させるリーチ図柄を決定する図柄決定手段と、前記図柄決定手段がリーチ図柄を決定した場合、前記図柄変動ゲーム中に、前記図柄決定手段により決定されたリーチ図柄を表示させる演出制御手段と、を備え、前記図柄決定手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、否定の場合と比較して予め決められた特別リーチ図柄を決定しやすく構成されており、前記演出制御手段は、前記大当たり判定手段又は前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合、リーチ演出実行前、予め決められた複数種類の演出図柄に対応する変化図柄を演出図柄の代わりに変動表示させ、前記図柄決定手段が決定したリーチ図柄に対応する変化図柄を一旦停止表示させた後、リーチ演出を実行させることを要旨とする。

10

20

## 【 0 0 0 9 】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記特別リーチ図柄は、複数種類の変化図柄に対応付けられており、前記図柄決定手段が前記特別リーチ図柄を決定し、前記演出制御手段が複数種類の前記変化図柄の中から特別リーチ図柄に対応する変化図柄を決定する際、当該特別リーチ図柄に対応付けられた変化図柄の決定率をそれぞれ異ならせていることを要旨とする。

30

## 【 0 0 1 0 】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は請求項2に記載の遊技機において、前記演出制御手段は、表示させる変化図柄の種類が異なる演出段階を複数設定することができると共に、図柄変動ゲーム中、設定した演出段階に応じた変化図柄を変動表示させるように構成されており、演出段階毎に決定することができる変化図柄の種類数は、演出段階毎に異なることを要旨とする。

## 【 0 0 1 1 】

請求項4に記載の発明は、請求項3に記載の遊技機において、前記演出制御手段は、前記大当たり判定手段又は前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合には、決定可能な変化図柄の種類が少ない演出段階を設定し、設定した演出段階に対応する変化図柄のうち、前記図柄決定手段が決定したリーチ図柄に対応する変化図柄を予め決められた複数の特定列に一旦停止表示させることができることを要旨とする。

40

## 【 0 0 1 2 】

請求項5に記載の発明は、請求項3に記載の遊技機において、前記演出制御手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合には、決定可能な変化図柄の種類が少ない演出段階を設定し、設定した演出段階に対応する変化図柄のうち、前記図柄決定手段が決定したリーチ図柄に対応する変化図柄を予め決められた複数の特定列に一旦停止表示させることができることを要旨とする。

50

## 【 0 0 1 3 】

請求項 6 に記載の発明は、請求項 3 に記載の遊技機において、前記大当り判定手段又は前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲーム中に実行させるリーチ演出の種類を決定する演出内容決定手段を備え、前記演出内容決定手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、否定の場合と比較して予め決められた特別リーチ演出を高確率で実行させるように構成されており、前記演出制御手段は、前記演出内容決定手段が前記特別リーチ演出の実行を決定した場合には、決定可能な変化図柄の種類が少ない演出段階を設定し、設定した演出段階に対応する変化図柄のうち、前記図柄決定手段が決定したリーチ図柄に対応する変化図柄を予め決められた複数の特定列に一旦停止表示させることができることを要旨とする。

10

## 【 0 0 1 4 】

請求項 7 に記載の発明は、請求項 1 ~ 請求項 6 のうち何れか一項に記載の遊技機において、前記大当り判定手段又は前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲーム中に実行させるリーチ演出の種類を決定する演出内容決定手段を備え、前記演出内容決定手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、否定の場合と比較して予め決められた特別リーチ演出を高確率で実行させるように構成されており、前記演出制御手段は、前記大当り判定手段又は前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合、前記演出内容決定手段が前記特別リーチ演出の実行を決定したか否かに関係なく、リーチ演出実行前、演出図柄の代わりとなる変化図柄を複数列で変動表示させ、最終列以外に予め決められた複数の特定列に同じ種類の変化図柄を一旦停止表示させた後、リーチ演出を実行させるように構成されている一方、前記演出内容決定手段が前記特別リーチ演出の実行を決定した場合には、特別リーチ演出の実行前、演出図柄の代わりとなる変化図柄を複数列で変動表示させ、特定列に異なる種類の変化図柄を一旦停止表示させた後、特別リーチ演出を実行させることができるように構成されていることを要旨とする。

20

## 【 発明の効果 】

## 【 0 0 1 5 】

本発明によれば、停止表示される図柄の種類に注目させると共に、どのような種類のリーチ図柄が表示されるかについて判断し難くすることができる。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 1 6 】

30

【 図 1 】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【 図 2 】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【 図 3 】変動パターンを示す説明図。

【 図 4 】( a ) 及び ( b ) は、飾り図柄決定テーブルを示す説明図。

【 図 5 】( a ) は数字図柄、( b ) は第 1 変化図柄、( c ) は第 2 変化図柄を示す説明図。

【 図 6 】図柄変化予告演出決定処理を示すフローチャート。

【 図 7 】演出態様決定テーブルを示す説明図。

【 図 8 】第 1 変化図柄組み合わせ決定テーブルを示す説明図。

【 図 9 】第 2 変化図柄組み合わせ決定テーブルを示す説明図。

40

【 図 1 0 】( a ) ~ ( h ) は、図柄変化予告演出を実行する図柄変動ゲームの演出態様を示す説明図。

【 図 1 1 】第 2 実施形態における第 1 変化図柄組み合わせ決定テーブルを示す説明図。

【 図 1 2 】第 2 実施形態における第 2 変化図柄組み合わせ決定テーブルを示す説明図。

【 図 1 3 】( a ) ~ ( h ) は、第 2 実施形態における図柄変化予告演出を実行する図柄変動ゲームの演出態様を示す説明図。

【 図 1 4 】第 3 実施形態においてスーパーリーチ演出を実行しないときに参照する第 1 変化図柄組み合わせ決定テーブルを示す説明図。

【 図 1 5 】第 3 実施形態においてスーパーリーチ演出を実行するときに参照する第 1 変化図柄組み合わせ決定テーブルを示す説明図。

50

【図16】(a)～(g)は、第3実施形態における図柄変化予告演出を実行する図柄変動ゲームの演出態様を示す説明図。

【図17】第4実施形態における大当り飾り図柄決定テーブルを示す説明図。

【発明を実施するための形態】

【0017】

(第1実施形態)

以下、本発明をパチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図1～図10にしたがって説明する。

【0018】

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。演出表示装置11では、複数列(本実施形態では、3列)の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームと、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出が実行される。本実施形態の図柄変動ゲームでは、複数列(本実施形態では、3列)の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置11で実行される図柄変動ゲームでは、表示演出を多様化するための飾り図柄を用いて行われる。

【0019】

なお、本実施形態において演出表示装置11には、各列毎に[1]～[7]の7種類の数字(数字図柄)が飾り図柄として表示されるようになっている。そして、本実施形態における演出表示装置11に確定停止表示された全列の飾り図柄が同一の場合には、その図柄組み合わせ([222][777]など)から大当りを認識できる。一方、演出表示装置11に確定停止表示された全列の飾り図柄が異なる場合、又は1列の飾り図柄が他の2列の飾り図柄と異なる場合には、その図柄組み合わせ([123][122][767]など)からはずれを認識できる。以下、大当りを認識できる図柄組み合わせを「大当りの図柄組み合わせ」、はずれを認識できる図柄組み合わせを「はずれの図柄組み合わせ」と示す。

【0020】

また、本実施形態において、演出表示装置11における各列の飾り図柄は、図柄変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向(縦スクロール方向)に沿って変動表示されるようになっている。そして、図柄変動ゲームが開始すると(各列の飾り図柄が変動を開始すると)、演出表示装置11において遊技者側から見て左列(左図柄) 右列(右図柄) 中列(中図柄)の順に、変動表示された飾り図柄が一旦停止表示されるようになっている。そして、一旦停止表示された左図柄と右図柄が同一の場合には、その図柄組み合わせ([1 1]など、「 」は変動中を示す)からリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列(本実施形態では、左列と右列)の飾り図柄が同一となって一旦停止表示され、かつ前記特定列以外の列(本実施形態では、中列)の飾り図柄が変動表示されている状態である。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるリーチの図柄組み合わせとなる。

【0021】

また、演出表示装置11の左下には、7セグメント型の特別図柄表示装置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を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特別図柄は、大当りか否かの内部抽選(大当り抽選)の結果を示す報知用の図柄である。

【0022】

そして、演出表示装置11には、特別図柄表示装置12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12に大当りを認識し得る大当り図柄(大当り表示結果)が確定停止表示される場合には、演出表示装置11にも大当り図柄(大当り表示結果)が確定停止表示される。また、特別図柄表示装置12にはず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11にもはずれの図柄組み合わせ(はずれ表示結果)が確定停止表示される。なお、「変動表示」

10

20

30

40

50

とは、図柄を表示する表示装置 1 1 , 1 2 に定める表示領域内において表示される図柄の種類が変化している状態である一方で、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄がゆれ変動状態で表示されている状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態である。そして、特別図柄表示装置 1 2 における図柄変動ゲームと、演出表示装置 1 1 における図柄変動ゲームは、その図柄変動ゲームに係る表示演出が同時に開始されるとともに、同時に終了する（すなわち、同時に特別図柄と飾り図柄が確定停止表示される）。

#### 【 0 0 2 3 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機には、発射装置としての発射ハンドルが装備されている（図示しない）。この発射ハンドルは、パチンコ遊技機において遊技者が操作可能な位置に配置されている。そして、遊技者が発射ハンドルを操作することにより、遊技球が遊技盤 1 0 の遊技領域 1 3 に発射されるようになっている。

10

#### 【 0 0 2 4 】

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。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 2 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 2 5 】

また、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 を備えた特別入賞手段としての大入賞口 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 2 に示す）が配設されている。大入賞口 1 8 は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数（例えば、1 4 個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口 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。

20

#### 【 0 0 2 6 】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当たり遊技について説明する。

大当たり遊技は、図柄変動ゲームにて各表示装置 1 1 , 1 2 に大当たり図柄が確定停止表示され、該ゲームの終了後、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。オープニング演出終了後には、大入賞口 1 8（の大入賞口扉 1 7）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 回のラウンド遊技では、大入賞口 1 8 の大入賞口扉 1 7 の開閉が所定回数行われる。また、1 回のラウンド遊技中に大入賞口 1 8 は、規定個数（本実施形態では、8 個）の遊技球が入賞する、又は規定時間（本実施形態では、2 5（秒））が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当たり遊技は終了される。

30

#### 【 0 0 2 7 】

また、本実施形態では、通常演出モードと、特別演出モードを実行可能に構成されている。また、本実施形態における通常演出モード及び特別演出モードは、それぞれ背景画像の種類が異なっており、それら背景画像の種類から実行中（滞在中）の演出モードが特定できるようになっている。また、実行中の演出モードが通常演出モードであるとき、移行抽選に当選した場合には、特別演出モードへ移行するようになっている。また、特別演出モード移行時には、抽選によって特別演出モードの滞在回数（滞在期間）が決定される。そして、特別演出モードの実行が開始してから、抽選によって決定された滞在回数の図柄変動ゲームの実行が終了したことを契機に、通常演出モードへ移行するようになっている。

40

#### 【 0 0 2 8 】

次に、パチンコ遊技機の制御構成を図 2 にしたがって説明する。

50

機裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板30が装着されている。主制御基板30は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令(制御コマンド)を出力する。また、機裏側には、演出制御基板31が装着されている。演出制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号(制御コマンド)に基づき、演出表示装置11の表示態様(図柄、背景、文字などの表示画像など)や各種の演出装置を制御する。

【0029】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31の具体的構成を説明する。

主制御基板30には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用CPU30aと、主制御用CPU30aの制御プログラムを格納する主制御用ROM30bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM30cが設けられている。そして、主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1, SW2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が接続されている。

10

【0030】

また、主制御用CPU30aは、大当り判定用乱数、リーチ判定用乱数及び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。大当り判定用乱数は、大当り抽選(大当り判定)で用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当り抽選で非当選の場合に、図柄変動ゲームにてリーチ演出を実行するか否かを決定するためのリーチ抽選(リーチ判定)で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを選択する際に用いる乱数である。また、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。

20

【0031】

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラムや、各種の判定値(大当り判定値など)が記憶されている。例えば、主制御用ROM30bには、大当り判定値が記憶されている。大当り判定値は、大当りか否かの内部抽選で用いる判定値であり、大当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。また、主制御用ROM30bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、リーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。

30

【0032】

また、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、図柄変動ゲームが開始してから図柄変動ゲームが終了するまでの間の演出(表示演出、発光演出、音声演出)のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの演出内容及び演出時間(変動時間)を特定し得る。また、変動パターンには、大当りのときに決定される大当り演出用の変動パターンと、はずれのときに決定されるはずれ演出用の変動パターンがある。また、はずれ演出用の変動パターンには、リーチ演出を演出内容に含むはずれリーチ演出用の変動パターンと、リーチ演出を演出内容に含まないはずれ通常演出用の変動パターンがある。本実施形態では、図3に示すように、はずれ通常演出用の変動パターンとして変動パターンHP1、はずれリーチ演出用の変動パターンとして変動パターンHP2, HP3、大当り演出用の変動パターンとして変動パターンHP4, HP5が主制御用ROM30bに記憶されている。

40

【0033】

また、リーチ演出は、演出表示装置11の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが形成されてから、最終的に図柄組み合わせ(大当り又ははずれの図柄組み合わせ)が導出されるまでの間に行われる演出である。なお、変動パターンHP1に基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経ることなく最終的にはずれの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、変動パターンHP2, HP3に基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的にはずれの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、変動パターンHP4, HP5

50

に基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。

【0034】

また、リーチ演出が実行される変動パターンHP2～HP5では、実行されるリーチ演出が異なる。具体的には、変動パターンHP2，HP4に基づいて行われる図柄変動ゲームではノーマルリーチ演出が実行され、変動パターンHP3，HP5に基づいて行われる図柄変動ゲームではスーパーリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出とスーパーリーチ演出は、リーチ演出の種類を示している。ノーマルリーチ演出とは、演出表示装置11において、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後、残り1列（本実施形態では、中列）が変動されて、飾り図柄が導出される演出内容のリーチ演出である。また、スーパーリーチ演出とは、リーチ演出の演出内容が2段階で構成されたものであり、ノーマルリーチ演出が実行されて、全列の飾り図柄が一旦停止表示された後又は中列の飾り図柄の変動表示中、例えば、キャラクタが登場し、登場キャラクタの名称と呼ばれる「リーチ」へ移行（発展）して飾り図柄が導出される演出内容のリーチ演出である。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出が1段階目となり、ノーマルリーチ演出から発展する内容となっている。

10

【0035】

次に、図2に示す演出制御基板31について説明する。

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

20

【0036】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

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

30

【0037】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用CPU30aは、始動口スイッチ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。その一方で、前記判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、各種乱数の値（本実施形態では、大当り判定用乱数及び変動パターン振分用乱数の値）を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

40

【0038】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームの実行中、又は大当り遊技中か否かの実行条件判定を実行する。この実行条件判定の判定結果が肯定の場合、つまり、図柄変動ゲームの実行中又は大当り遊技中である場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0039】

一方、実行条件判定の判定結果が否定（図柄変動ゲーム中ではなく、且つ大当り遊技中

50

ではない)の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている大当り判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用CPU30aは、読み出した大当り判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている大当り判定値と一致するか否かの当り判定をする。この大当り判定の判定結果が肯定の場合、つまり、大当りの場合、主制御用CPU30aは、大当りとなる図柄変動ゲームを実行させるための大当り変動処理を実行する。大当り変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄として大当り図柄を決定する。大当り変動処理において主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、複数種類の中から大当り演出用の変動パターンを選択し、決定する。このとき、本実施形態では、主制御用CPU30aは、変動パターンHP4、HP5の何れかの変動パターンを選択する。なお、本実施形態における主制御用CPU30aは、大当りのとき、ノーマルリーチ演出のみを演出内容に含む変動パターンHP4よりも、スーパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターンHP5を決定し易くなっている。そして、主制御用CPU30aは、大当り変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

10

#### 【0040】

一方、上記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、リーチ判定用乱数の値を読み出し、当該リーチ判定用乱数の値と、主制御用ROM30bに記憶されているリーチ判定値が一致するか否かのリーチ判定を行う。このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選に当選したことから、リーチ演出が行われてはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのリーチ変動処理を実行する。リーチ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、はずれ図柄を決定した主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、複数種類の中からはずれリーチ演出用の変動パターンを選択し、決定する。このとき、本実施形態では、主制御用CPU30aは、変動パターンHP2、HP3のうち何れかの変動パターンを決定する。

20

30

#### 【0041】

なお、本実施形態における主制御用CPU30aは、はずれのとき、スーパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターンHP3よりも、ノーマルリーチ演出のみを演出内容に含む変動パターンHP2を決定し易くなっている。すなわち、本実施形態では、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合よりも、スーパーリーチ演出が実行された方が、大当りへの期待感が高まるようになっている。そして、主制御用CPU30aは、リーチ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

#### 【0042】

一方、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ演出が行われなはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ変動処理を実行する。はずれ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、はずれ図柄を決定した主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、複数種類の中からはずれ通常演出用の変動パターンを選択し、決定する。このとき、本実施形態では、主制御用CPU30aは、変動パターンHP1を決定する。そして、主制御用CPU30aは、はずれ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

40

#### 【0043】

また、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定した内容にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制

50

御基板 3 1 ( 演出制御用 CPU 3 1 a ) に出力する。具体的に言えば、主制御用 CPU 3 0 a は、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力するとともに、特別図柄を変動表示させるように特別図柄表示装置 1 2 の表示内容を制御する。同時に、主制御用 CPU 3 0 a は、特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを出力する。そして、主制御用 CPU 3 0 a は、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了 ( 飾り図柄の確定停止表示 ) を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力するとともに、決定した特別図柄を確定停止表示させるように特別図柄表示装置 1 2 の表示内容を制御する。なお、本実施形態では、主制御用 CPU 3 0 a が、大当り判定手段、リーチ判定手段及び演出内容決定手段として機能する。

10

**【 0 0 4 4 】**

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

演出制御基板 3 1 の演出制御用 CPU 3 1 a は、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる飾り図柄 ( 数字図柄 ) を決定する。

**【 0 0 4 5 】**

具体的には、演出制御用 CPU 3 1 a は、はずれ図柄が指定されるとともに、はずれ通常演出用の変動パターン H P 1 が指定された場合、左列及び右列に異なる種類の数字図柄を確定停止表示させることを決定する。その後、演出制御用 CPU 3 1 a は、中列に確定停止表示させる数字図柄の種類を決定し、確定停止表示させるはずれの図柄組み合わせ ( 例えば、[ 2 3 4 ] [ 5 5 6 ] など ) を決定する。

20

**【 0 0 4 6 】**

演出制御用 CPU 3 1 a は、はずれ図柄が指定されるとともに、はずれリーチ演出用の変動パターン H P 2 , H P 3 が指定された場合、左列及び右列に同じ種類の数字図柄を確定停止表示させることを決定する。具体的には、演出制御用 CPU 3 1 a は、はずれ図柄が指定されるとともに、はずれリーチ演出用の変動パターン H P 2 , H P 3 が指定された場合、図 4 ( a ) に示す飾り図柄決定テーブル K T 1 を参照して、確定停止表示させる左列及び右列の数字図柄の種類を決定する。飾り図柄決定テーブル K T 1 では、数字図柄の種類 ( [ 1 ] ~ [ 7 ] ) 毎に、リーチの図柄組み合わせを構成する左列及び右列の数字図柄として選択される選択率がそれぞれ定められている。飾り図柄決定テーブル K T 1 において、数字図柄 [ 1 ] ~ [ 6 ] 毎に定められた選択率は、数字図柄 [ 7 ] に定められた選択率よりも高く定められている。すなわち、はずれのときには、リーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄として、数字図柄 [ 1 ] ~ [ 6 ] が数字図柄 [ 7 ] よりも高確率で決定されるようになっている。そして、演出制御用 CPU 3 1 a は、左列及び右列に確定停止表示させる数字図柄の種類を決定すると、中列に確定停止表示させる数字図柄の種類として、左列及び右列に確定停止表示させる数字図柄と異なる種類の数字図柄を決定し、確定停止表示させるはずれの図柄組み合わせ ( 例えば、[ 3 2 3 ] [ 4 5 4 ] など ) を決定する。

30

**【 0 0 4 7 】**

演出制御用 CPU 3 1 a は、大当り図柄が指定された場合、左列及び右列に同じ種類の数字図柄を確定停止表示させることを決定する。具体的には、演出制御用 CPU 3 1 a は、大当り図柄が指定された場合、図 4 ( b ) に示す飾り図柄決定テーブル K T 2 を参照して、確定停止表示させる左列及び右列の数字図柄の種類を決定する。飾り図柄決定テーブル K T 2 では、数字図柄の種類 ( [ 1 ] ~ [ 7 ] ) 毎に、リーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄として選択される選択率がそれぞれ定められている。飾り図柄決定テーブル K T 2 において、数字図柄 [ 7 ] に定められた選択率は、数字図柄 [ 1 ] ~ [ 6 ] 毎に定められた選択率よりも高く定められている。すなわち、大当りのときには、リーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄として、数字図柄 [ 7 ] が数字図柄 [ 1 ] ~ [ 6 ] よりも高確率で決定されるようになっている。そして、演出制御用 CPU 3 1 a は、左列及び右

40

50

列に確定停止表示させる数字図柄の種類を決定すると、中列に確定停止表示させる数字図柄の種類として、左列及び右列に確定停止表示させる数字図柄と同じ種類の数字図柄を決定し、確定停止表示させる大当りの図柄組み合わせ（例えば、[ 3 3 3 ] [ 4 4 4 ] など）を決定する。

【 0 0 4 8 】

このように、本実施形態では、数字図柄 [ 7 ] によってリーチの図柄組み合わせが形成された場合には、数字図柄 [ 1 ] ~ [ 6 ] によってリーチの図柄組み合わせが形成された場合と比較して、大当りへの期待感が高まるようになっている。なお、本実施形態では、数字図柄 [ 7 ] が特別リーチ図柄となる。

【 0 0 4 9 】

また、演出制御用 CPU 3 1 a は、確定停止表示させる図柄組み合わせのうちのリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄の種類を決定した場合、当該数字図柄を特定可能なリーチ図柄情報を、図柄変動ゲームが終了するまでの間、演出制御用 RAM 3 1 c に記憶する。なお、本実施形態では、演出制御用 CPU 3 1 a が図柄決定手段として機能する。

【 0 0 5 0 】

また、演出制御用 CPU 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、各列の飾り図柄（数字図柄）を変動表示させて図柄変動ゲームを開始するように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。そして、演出制御用 CPU 3 1 a は、全図柄停止コマンドを入力すると、決定した数字図柄の図柄組み合わせを演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる。

【 0 0 5 1 】

次に、演出制御用 CPU 3 1 a が行う、演出モードの設定に係る制御について説明する。

図柄変動ゲーム開始時、実行中の演出モードが通常演出モードである場合（通常演出モードが設定されている場合）、演出制御用 CPU 3 1 a は、移行抽選を行う。この移行抽選に非当選の場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、通常演出モードを引き続き実行するように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。一方、移行抽選に当選した場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、特別演出モードを設定し、特別演出モードを実行するように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。なお、本実施形態において、移行抽選の当選確率は、3 / 200（1.5%）に定められている。

【 0 0 5 2 】

また、移行抽選に当選した場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、特別演出モードの滞在回数を決定する。具体的には、演出制御用 CPU 3 1 a は、30%の確率で「15回」、40%の確率で「20回」、30%の確率で「25回」を滞在回数として決定する。また、滞在回数を決定した演出制御用 CPU 3 1 a は、当該滞在回数を演出制御用 RAM 3 1 c に記憶する。

【 0 0 5 3 】

また、図柄変動ゲーム開始時、実行中の演出モードが特別演出モードである場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、演出制御用 RAM 3 1 c に記憶された滞在回数から1減算する。そして、演出制御用 CPU 3 1 a は、減算後の滞在回数が「0（零）」である場合、通常演出モードを設定し、通常演出モードを実行するように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。一方、減算後の滞在回数が「0」でない（「1」以上）場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、特別演出モードを引き続き実行するように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

【 0 0 5 4 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、特別演出モード滞在中、図柄変動ゲームの開始から、当該図柄変動ゲームにおいて右列に飾り図柄が一旦停止表示されるまで、図柄変化予告演出を実行可能に構成されている。図柄変化予告演出とは、全列に変動表示される複数の飾り図柄（数字図柄 [ 1 ] ~ [ 7 ] ）に代えて、当該飾り図柄とは異なる飾り図柄（変化図柄）を、全列に変動表示させる演出である。数字図柄と異なる飾り図柄（変化図柄

10

20

30

40

50

)とは、図柄の形状が異なる場合や、図柄の色彩が異なる場合、図柄の大きさが異なる場合、又は数(種類)が異なる場合を示す。本実施形態では、図柄変化予告演出を実行すると、図5(a)に示す数字図柄と代えて、数字図柄とは表示態様が異なる図5(b)に示す第1変化図柄が全列に変動表示される。なお、本実施形態では、第1変化図柄の種類として、白丸図柄[ ]、黒丸図柄[ ]及びダイヤ図柄[ ]がある。また、本実施形態では、図柄変化予告演出を実行すると、図5(a)に示す数字図柄に代えて、数字図柄とは表示態様が異なる図5(c)に示す第2変化図柄が全列に変動表示される。なお、本実施形態では、第2変化図柄の種類として、ハート図柄[ハ]及び星図柄[ ]がある。

#### 【0055】

なお、本実施形態では、図柄変化予告演出を実行するときには、全列に第1変化図柄と第2変化図柄の何れか一方の変化図柄が変動表示されるようになっている。すなわち、本実施形態では、第1変化図柄を全列にて変動表示させて図柄変化予告演出を実行しているとき、各列には、3種類の第1変化図柄が変動表示され、他の飾り図柄(数字図柄及び第2変化図柄)は変動表示されない。また、本実施形態では、第2変化図柄を全列にて変動表示させて図柄変化予告演出を実行しているとき、各列には、2種類の第2変化図柄が変動表示され、他の飾り図柄(数字図柄及び第1変化図柄)は変動表示されない。また、図5に示すように、第1変化図柄及び第2変化図柄の種類は、数字図柄の種類よりも少なく定められている。また、図5(b)及び図5(c)に示すように、第2変化図柄の種類は、第1変化図柄の種類よりも少なく定められている。このように、本実施形態では、数字図柄、第1変化図柄及び第2変化図柄の3種類の飾り図柄がある。

#### 【0056】

以下、図柄変化予告演出の実行に係る制御について説明する。

特別演出モードが設定されているとき、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、図柄変化予告演出を実行するか否かを決定するための実行抽選を行う。演出制御用CPU31aは、実行抽選に当選した場合には図柄変化予告演出を実行することを決定する一方で、実行抽選に非当選の場合には図柄変化予告演出を実行しないことを決定する。なお、本実施形態における実行抽選の当選確率は、指定された変動パターン毎に異なっている。本実施形態において演出制御用CPU31aは、はずれ通常演出の変動パターンが指定された場合には、20%の当選確率で実行抽選を行う一方で、大当たり演出用又ははずれリーチ演出の変動パターンが指定された場合には、50%の当選確率で実行抽選を行う。

#### 【0057】

また、実行抽選に当選した場合、演出制御用CPU31aは、図6に示す図柄変化予告演出決定処理を行う。以下、図柄変化予告演出決定処理について、図6に基づき説明する。

#### 【0058】

実行抽選に当選した場合、演出制御用CPU31aは、指定された変動パターンの種類に基づいて、数字図柄に代えて、全列に変動表示させる飾り図柄の種類を、第1変化図柄と第2変化図柄の中から決定する(ステップS11)。具体的には、演出制御用CPU31aは、図7に示す演出態様決定テーブルETを参照して、指定された変動パターンに基づき、全列に変動表示させる飾り図柄の種類を決定する。演出態様決定テーブルETでは、変動パターン毎に、全列に変動表示させる飾り図柄として第1変化図柄が選択される選択率と、全列に変動表示させる飾り図柄として第2変化図柄が選択される選択率と、が定められている。

#### 【0059】

演出態様決定テーブルETでは、大当たり演出用の変動パターンが指定されたとき(大当たりのとき)には、はずれ演出用の変動パターンが指定されたとき(はずれのとき)と比較して、第2変化図柄が決定されやすいように、選択率が定められている。また、演出態様決定テーブルETでは、スーパーリーチ演出を演出内容に含むはずれリーチ演出の変動パターンHP3が指定された場合、ノーマルリーチ演出を演出内容に含むはずれリーチ演

出用の変動パターンHP2が指定された場合と比較して、第2変化図柄が決定されやすいように、選択率が定められている。同様に、演出態様決定テーブルETでは、スーパーリーチ演出を演出内容に含む大当り演出用の変動パターンHP5が指定された場合、ノーマルリーチ演出を演出内容に含む大当り演出用の変動パターンHP4が指定された場合と比較して、第2変化図柄が決定されやすいように、選択率が定められている。

【0060】

すなわち、本実施形態では、図柄変動ゲームの大当り期待度が高いとき（スーパーリーチ演出が実行されるとき）には、図柄変動ゲームの大当り期待度が低いとき（スーパーリーチ演出が実行されないとき）と比較して、図柄変化予告演出の実行時、全列に第2変化図柄を変動表示されやすくなっている。換言すると、第2変化図柄が全列に変動表示された場合には、第1変化図柄が全列に変動表示された場合と比較して、大当りへの期待感が高まるようになっている。なお、本実施形態における演出態様決定テーブルETでは、はずれ通常演出用の変動パターンHP1が指定された場合には、第2変化図柄が決定されないように、選択率が定められている。

10

【0061】

そして、ステップS11において演出制御用CPU31aは、指定された変動パターンの種類に基づき、演出態様決定テーブルETに定められた選択率で、全列に変動表示させる変化図柄の種類（第1変化図柄若しくは第2変化図柄）を決定する。

【0062】

図6に示す図柄変化予告演出決定処理のステップS11にて、全列に変動表示させる飾り図柄の種類を決定した演出制御用CPU31aは、当該決定した飾り図柄の種類が第1変化図柄であるか否かを判定する（ステップS12）。ステップS12の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、複数種類の第1変化図柄の中から各列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類を決定する（ステップS13）。なお、本実施形態では、前述の通り、左列と右列に飾り図柄が一旦停止表示された後、中列に飾り図柄が一旦停止表示される前に、変動表示された変化図柄（第1変化図柄又は第2変化図柄）に代えて、数字図柄が表示（一旦停止表示又は変動表示）される。そのため、ステップS13において、演出制御用CPU31aは、中列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類は決定しない。

20

【0063】

ステップS13において演出制御用CPU31aは、はずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合には、左列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類と、右列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類が異なるように、左列及び右列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類が定められた非リーチの第1変化図柄組み合わせを決定する。このとき、本実施形態において演出制御用CPU31aは、[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]の中から、非リーチの第1変化図柄組み合わせを決定する。

30

【0064】

一方、演出制御用CPU31aは、はずれリーチ演出又は大当り演出用の変動パターンが指定された場合には、左列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類と、右列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類が同一となるように、左列及び右列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類が定められたリーチの第1変化図柄組み合わせを決定する。このとき、演出制御用CPU31aは、図8に示す第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT1を参照して、リーチの第1変化図柄組み合わせを決定する。なお、リーチの第1変化図柄組み合わせには、白丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせ（[ ]）と、黒丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせ（[ ]）、ダイヤ図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせ（[ ]）がある。そして、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT1では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄の種類毎に、各リーチの第1変化図柄組み合わせが選択される選択率が定められている。図8に示すように、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT1では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[1]～[6]で

40

50

ある場合、白丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせ、又は黒丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが決定されるように、選択率が定められている。一方、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT1では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[7]である場合、ダイヤ図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが決定されるように、選択率が定められている。そして、ステップS13において、左列及び右列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類を決定した演出制御用CPU31aは、図柄変化予告演出決定処理を終了する。

【0065】

一方、図6に示す図柄変化予告演出決定処理におけるステップS12の判定結果が否定の場合、つまり、全列に変動表示させる飾り図柄として第2変化図柄を決定した場合、演出制御用CPU31aは、第2変化図柄の中から各列に一旦停止表示させる第2変化図柄の種類を決定する(ステップS14)。なお、ステップS14において、演出制御用CPU31aは、ステップS13と同様に、中列に一旦停止表示させる第2変化図柄の種類は決定しない。

【0066】

ステップS14において、演出制御用CPU31aは、左列に一旦停止表示させる第2変化図柄の種類と、右列に一旦停止表示させる第2変化図柄の種類が同一となるように、左列及び右列に一旦停止表示させる第2変化図柄の種類が定められたリーチの第2変化図柄組み合わせを決定する。このとき、演出制御用CPU31aは、図9に示す第2変化図柄組み合わせ決定テーブルRT2を参照して、リーチの第2変化図柄組み合わせを決定する。なお、リーチの第2変化図柄組み合わせには、ハート図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第2変化図柄組み合わせ([八 八])と、星図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第2変化図柄組み合わせ([ ])がある。そして、第2変化図柄組み合わせ決定テーブルRT2では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄の種類毎に、各リーチの第2変化図柄組み合わせが選択される選択率が定められている。図9に示すように、第2変化図柄組み合わせ決定テーブルRT2では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[1]~[6]である場合、ハート図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第2変化図柄組み合わせが決定されるように、選択率が定められている。一方、第2変化図柄組み合わせ決定テーブルRT2では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[7]である場合、星図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第2変化図柄組み合わせが決定されるように、選択率が定められている。そして、ステップS14において、左列及び右列に一旦停止表示させる第2変化図柄の種類を決定した演出制御用CPU31aは、図柄変化予告演出決定処理を終了する。

【0067】

図柄変化予告演出決定処理にて、全列に変動表示させる変化図柄(第1変化図柄又は第2変化図柄)と、左列及び右列に一旦停止表示させる変化図柄の種類(第1変化図柄の種類又は第2変化図柄の種類)を決定した演出制御用CPU31aは、図柄変化予告演出を実行するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。以下、詳しく説明する。

【0068】

まず、図柄変化予告演出決定処理にて全列に第1変化図柄を変動表示させることを決定した演出制御用CPU31aが行う、図柄変化予告演出の実行に係る制御について説明する。

【0069】

全列にて第1変化図柄を変動表示させて図柄変化予告演出を実行することを決定した場合、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出制御用CPU31aは、全列の数字図柄を変動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。図柄変動ゲームを開始してから1秒後、演出制御用CPU31aは、全列に変動表示させている数字図柄に代えて、第1変化図柄を全列に変動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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 0 】

そして、演出制御用CPU31aは、左列に一旦停止表示させると決定した種類の第1変化図柄を一旦停止表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御した後、右列に一旦停止表示させると決定した種類の第1変化図柄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。右列に第1変化図柄を一旦停止表示させてから所定時間後（本実施形態では、2秒後）、演出制御用CPU31aは、左列及び右列に一旦停止表示された第1変化図柄に代えて、確定停止表示させる図柄組み合わせから特定可能な左列及び右列の数字図柄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。それとともに、演出制御用CPU31aは、中列で変動表示させている第1変化図柄に代えて、中列に数字図柄を変動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。

10

## 【 0 0 7 1 】

次に、図柄変化予告演出決定処理にて全列に第2変化図柄を変動表示させることを決定した演出制御用CPU31aが行う、図柄変化予告演出の実行に係る制御について説明する。

## 【 0 0 7 2 】

全列にて第2変化図柄を変動表示させて図柄変化予告演出を実行することを決定した場合、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出制御用CPU31aは、全列の数字図柄を変動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。図柄変動ゲームを開始してから1秒後、演出制御用CPU31aは、全列に変動表示させている数字図柄に代えて、第1変化図柄を全列に変動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。また、全列に第1変化図柄を変動表示させてから1秒後、演出制御用CPU31aは、全列に変動表示されている第1変化図柄に代えて、第2変化図柄を全列に変動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。

20

## 【 0 0 7 3 】

そして、演出制御用CPU31aは、左列に一旦停止表示させると決定した種類の第2変化図柄を一旦停止表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御した後、右列に一旦停止表示させると決定した種類の第2変化図柄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。右列に第2変化図柄を一旦停止表示させてから所定時間後（本実施形態では、2秒後）、演出制御用CPU31aは、左列及び右列に一旦停止表示された第2変化図柄に代えて、確定停止表示させる図柄組み合わせから特定可能な左列及び右列の数字図柄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。それとともに、演出制御用CPU31aは、中列で変動表示させている第2変化図柄に代えて、中列に数字図柄を変動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。

30

## 【 0 0 7 4 】

なお、本実施形態では、演出制御用CPU31aが演出制御手段として機能する。また、本実施形態において第1変化図柄及び第2変化図柄が演出段階となる。また、本実施形態では、種類が多い演出段階が第1変化図柄となり、種類が少ない演出段階は第2変化図柄となる。

40

## 【 0 0 7 5 】

ここで、本実施形態における図柄変化予告演出を実行する図柄変動ゲームの演出態様について、図10に基づき説明する。

なお、図10に示す図柄変動ゲームは、変動パターンHP5に基づいて実行される図柄変動ゲームであるものとする。また、図10に示す図柄変動ゲームでは、数字図柄に代えて第2変化図柄を変動表示させることが決定されたものとする。また、図10の図柄変動ゲーム開始時には、確定停止表示させる大当りの図柄組み合わせとして、数字図柄[7]によって構成されるリーチの図柄組み合わせを含む大当りの図柄組み合わせ[777]が決定されたものとする。

## 【 0 0 7 6 】

50

図10(a)に示すように、各列に数字図柄が変動表示(図10では、白抜きの矢印で示す)されることによって、図柄変動ゲームが開始される。次に、1秒後、図10(b)に示すように、各列に変動表示されている数字図柄に代わって、第1変化図柄が変動表示(図10では、縦縞模様の矢印で示す)される。その更に1秒後、図10(c)に示すように、各列に第2変化図柄が変動表示(図10では、横縞模様の矢印で示す)される。図10(a)~(c)では、各列に変動表示される飾り図柄の種類が徐々に少なくなることから、左列と右列に一旦停止表示される飾り図柄が同じとなる確率、すなわち、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される確率が高くなっていくかのように見せることができる。

#### 【0077】

その後、各列に第2変化図柄が変動表示された後、図10(d)に示すように、左列に前提より決められた星図柄が一旦停止表示される。左列に飾り図柄が一旦停止表示された後には、図10(e)に示すように、右列に星図柄が一旦停止表示される。左列及び右列に星図柄が一旦停止表示されると、2秒後、図10(f)に示すように、左列及び右列に一旦停止表示された星図柄に代えて、数字図柄[7]が左列及び右列に一旦停止表示される。そして、中列に数字図柄を変動表示させる。その後、図10(g)に示すように変動パターンHP5に基づくスーパーリーチ演出が実行される。図10(h)に示すように、最終的に、確定停止表示させると決定した数字図柄による図柄組み合わせ[777]が確定停止表示される。

#### 【0078】

上記実施形態によれば、以下のような効果を得ることができる。

(1) 図柄変化予告演出を実行した場合、図柄変化予告演出を実行しない場合に各列に変動表示される数字図柄とは異なる表示態様の第1変化図柄(又は第2変化図柄)が全列に変動表示される。そのため、第1変化図柄(又は第2変化図柄)のうち、同じ種類の変化図柄が左列と右列に一旦停止表示された場合、何れの種類の数字図柄によってリーチの図柄組み合わせが形成されたかについて認識し難くなる。このため、数字図柄[1]~[6]に対応する種類の変化図柄が左列に一旦停止表示されたとしても、一旦停止表示された変化図柄が数字図柄[1]~[6]に対応する種類の変化図柄であることを認識するまで、興趣の低下を防ぐことができるとともに、一旦停止表示された飾り図柄に注目させることができる。

#### 【0079】

(2) 図柄変化予告演出を実行した場合、図柄変化予告演出を実行しない場合に各列に変動表示される数字図柄の種類(7種類)よりも変動表示される飾り図柄の種類が少ない第1変化図柄(3種類)(又は第2変化図柄(2種類))が全列に変動表示される。このように、図柄変化予告演出を実行した場合、各列に変動表示される飾り図柄の種類が少なくなることによって、左列と右列に一旦停止表示される飾り図柄が同一となる確率が高くなったかのように見せることができる。そのため、図柄変化予告演出が実行された場合には、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されることを期待させることができる。

#### 【0080】

(3) 大当り演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合には、はずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合に決定されない第2変化図柄を各列に変動表示させて図柄変化予告演出を実行し得るようにした。すなわち、図柄変化予告演出の実行時、各列に第2変化図柄が変動表示された際には、少なくともリーチ演出が実行されることを認識させることができる。つまり、全列に第2変化図柄が変動表示された場合には、左列に一旦停止表示された種類の第2変化図柄によってリーチの図柄組み合わせが形成されることを認識させることができる。そのため、全列に第2変化図柄が変動表示された際には、第1変化図柄が全列に変動表示された場合よりも、左列に一旦停止表示させる変化図柄の種類に注目させることができる。すなわち、大当り期待度の高い数字図柄[7]に対応する星図柄が左列に一旦停止表示されるか否かについて、注目させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 8 1 】

( 4 ) 大当り期待度の高いスーパーリーチ演出を演出内容に含む図柄変動ゲームを実行するときには、スーパーリーチ演出を演出内容に含まない図柄変動ゲームを実行するときと比較して、図柄変化予告演出実行時に全列に第 2 変化図柄を変動表示させることが決定されやすいようにした。これにより、全列に変動表示される変化図柄が第 2 変化図柄であるか否かについて、注目させることができる。

## 【 0 0 8 2 】

( 5 ) 図柄変化予告演出を実行した際、左列及び右列に第 1 変化図柄 ( 又は第 2 変化図柄 ) を一旦停止表示させた後、当該変化図柄に変えて、数字図柄を一旦停止表示させるようにした。これにより、第 1 変化図柄 ( 又は第 2 変化図柄 ) によってリーチの図柄組み合わせが形成された際には、リーチの図柄組み合わせを形成する数字図柄について注目させることができ、第 1 変化図柄 ( 又は第 2 変化図柄 ) に代えて数字図柄が一旦停止表示されるタイミングに各列に一旦停止表示された数字図柄の種類に注目させることができる。

10

## 【 0 0 8 3 】

( 6 ) 数字図柄に代えて、第 1 変化図柄よりも変動表示される飾り図柄の種類が少ない第 2 変化図柄が各列に変動表示された場合には、第 1 変化図柄が各列に変動表示された場合と比較して、大当り期待度の高い数字図柄 [ 7 ] に対応する飾り図柄によってリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される可能性が高いと思わせることができる。これにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【 0 0 8 4 】

( 7 ) 図柄変化予告演出の実行時、リーチの図柄組み合わせを含まないはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させると決定されているときには、当該はずれの図柄組み合わせを構成する 3 列の数字図柄に関係なく、左列及び右列に一旦停止表示させる第 1 変化図柄の種類が決定される。そのため、例えば、各列に第 1 変化図柄を変動表示させて図柄変化予告演出を実行するとき、左列に数字図柄 [ 7 ] が最終的に確定停止表示される場合であっても、左列に白丸図柄 ( 又は黒丸図柄 ) が一旦停止表示される場合がある。これにより、ダイヤ図柄が数字図柄 [ 7 ] に対応する第 1 変化図柄であること、及び白丸図柄と黒丸図柄が数字図柄 [ 7 ] に対応しない第 1 変化図柄であることをごまかすことができる。そのため、例えば、リーチ演出を実行しないはずれの図柄変動ゲームにおいて白丸図柄に代えて数字図柄 [ 7 ] が一旦停止表示された経験がある遊技者には、左右列に白丸図柄が一旦停止表示された場合であっても、数字図柄 [ 7 ] によってリーチの図柄組み合わせが構成されたのではないかと思わせることができる。よって、数字図柄 [ 7 ] に対応しない種類の第 1 変化図柄が左列に一旦停止表示されたとしても、数字図柄 [ 7 ] により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されたかもしれないと期待させることができる場合がある。

20

30

## 【 0 0 8 5 】

## ( 第 2 実施形態 )

次に、発明を具体化した第 2 実施形態を図 1 1 ~ 図 1 3 に基づき説明する。なお、第 1 実施形態と同様の構成は、第 1 実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略する。

40

## 【 0 0 8 6 】

第 2 実施形態では、はずれリーチ演出用又は大当り演出用の変動パターンが指定され、図柄変化予告演出を実行する際に、左列及び右列に一旦停止表示させる第 1 変化図柄の種類決定態様及び第 2 変化図柄の種類決定態様が、第 1 実施形態とは異なる。

## 【 0 0 8 7 】

図 6 に示すステップ S 1 3 において、演出制御用 CPU 3 1 a は、はずれリーチ演出用又は大当り演出用の変動パターンが指定された場合、図 1 1 に示す第 1 変化図柄組み合わせ決定テーブル R T 1 1 を参照して、リーチの第 1 変化図柄組み合わせを決定する。第 1 変化図柄組み合わせ決定テーブル R T 1 1 では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄の種類毎に、各リーチの第 1 変化図柄組み合わせが選択される選択率が定められている。

50

第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT11では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[1]～[6]である場合、白丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが、ダイヤ図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせよりも決定されやすいように、選択率が定められている。第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT11では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[1]～[6]である場合、黒丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが、ダイヤ図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせよりも決定されやすいように、選択率が定められている。但し、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT11では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[1]～[6]であっても、ダイヤ図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが決定され得る(0%よりも高い選択率)ように、選択率が定められている。

【0088】

一方、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT11では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[7]である場合、ダイヤ図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが、白丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせよりも決定されやすいように、選択率が定められている。第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT11では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[7]である場合、ダイヤ図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが、黒丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせよりも決定されやすいように、選択率が定められている。但し、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT11では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[7]であっても、白丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが決定され得る(0%よりも高い選択率)ように、選択率が定められている。また、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT11では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[7]であっても、黒丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが決定され得る(0%よりも高い選択率)ように、選択率が定められている。

【0089】

そして、ステップS13において演出制御用CPU31aは、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄の種類に基づき、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT11に定められた選択率で、左右列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類を決定する。

【0090】

また、図6に示すステップS14において、演出制御用CPU31aは、図12に示す第2変化図柄組み合わせ決定テーブルRT12を参照して、リーチの第2変化図柄組み合わせを決定する。第2変化図柄組み合わせ決定テーブルRT12では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄の種類毎に、各リーチの第2変化図柄組み合わせが選択される選択率が定められている。第2変化図柄組み合わせ決定テーブルRT12では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[1]～[6]である場合、ハート図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第2変化図柄組み合わせが、星図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第2変化図柄組み合わせよりも決定されやすいように、選択率が定められている。但し、第2変化図柄組み合わせ決定テーブルRT12では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[1]～[6]であっても、星図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第2変化図柄組み合わせが決定され得る(0%よりも高い選択率)ように、選択率が定められている。

【0091】

一方、第2変化図柄組み合わせ決定テーブルRT12では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[7]である場合、星図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第2変化図柄組み合わせが、ハート図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第2変化図柄組み合わせよりも決定されやすいように、選択率が定められている。但し、第2変化図柄組み合わせ決定テーブルRT12では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[7]であっても、ハート図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第2変化図柄組み合わせが

決定され得る（0%よりも高い選択率）ように、選択率が定められている。

【0092】

そして、ステップS14において演出制御用CPU31aは、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄の種類に基づき、第2変化図柄組み合わせ決定テーブルRT12に定められた選択率で、左右列に一旦停止表示させる第2変化図柄の種類を決定する。

【0093】

ここで、本実施形態における図柄変化予告演出を実行する図柄変動ゲームの演出態様について、図13に基づき説明する。

なお、図13に示す図柄変動ゲームは、変動パターンHP5に基づいて実行される図柄変動ゲームであるものとする。また、図13に示す図柄変動ゲームでは、数字図柄に代えて第2変化図柄を変動表示させることが決定されたものとする。また、図13の図柄変動ゲーム開始時には、確定停止表示させる大当りの図柄組み合わせとして、数字図柄[7]によって構成されるリーチの図柄組み合わせを含む大当りの図柄組み合わせ[777]が決定されたものとする。また、図柄変化予告演出において、左列及び右列にはハート図柄を一旦停止表示させることが決定されたものとする。

【0094】

図13(a)に示すように、各列に数字図柄が変動表示（図13では、白抜き矢印で示す）されることによって、図柄変動ゲームが開始される。次に、1秒後、図13(b)に示すように、各列に変動表示されている数字図柄に代わって、第1変化図柄が変動表示（図13では、縦縞模様の矢印で示す）される。その更に1秒後、図13(c)に示すように、各列に第2変化図柄が変動表示（図13では、横縞模様の矢印で示す）される。その後、各列に第2変化図柄が変動表示された後、図13(d)に示すように、左列に前提より決められたハート図柄が一旦停止表示される。左列に飾り図柄が一旦停止表示された後には、図13(e)に示すように、右列にハート図柄が一旦停止表示される。

【0095】

このとき、遊技者は、数字図柄[1]～[6]のうちの数字図柄によって構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されたかもしれないと思うものの、数字図柄[7]によって構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されたことを期待する。すなわち、ハート図柄によってリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されたからといって、数字図柄[1]～[6]のうちの数字図柄によってリーチの図柄組み合わせが構成されるとは限らないので、大当り期待度の高い数字図柄[7]によってリーチの図柄組み合わせが構成されることを期待させることができる。

【0096】

また、左列及び右列にハート図柄が一旦停止表示されると、2秒後、図13(f)に示すように、左列及び右列に一旦停止表示されたハート図柄に代えて、数字図柄[7]が左列及び右列に一旦停止表示される。これにより、遊技者は大当りへの期待感を向上させる。その後、中列に数字図柄を変動表示させる。その後、図13(g)に示すように変動パターンHP5に基づくスーパーリーチ演出が実行される。図13(h)に示すように、最終的に、確定停止表示させると決定した数字図柄による図柄組み合わせ[777]が確定停止表示される。

【0097】

以上、詳述したように、本実施形態は、第1実施形態の効果(1)～(5)に加えて、以下の効果を有する。

(8)数字図柄[7]により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される場合でも、数字図柄[1]～[6]により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるときに左列及び右列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類として高確率で決定される種類の第1変化図柄を決定できる。これにより、どの種類の第1変化図柄が一旦停止表示されても、数字図柄[7]により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されることを期待させることができる。

【0098】

同様に、数字図柄 [ 7 ] により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される場合でも、数字図柄 [ 1 ] ~ [ 6 ] により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるときに左列及び右列に一旦停止表示させる第 2 変化図柄の種類として高確率で決定される種類の第 2 変化図柄を決定できる。これにより、どの種類の第 2 変化図柄が一旦停止表示されても、数字図柄 [ 7 ] により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されることを期待させることができる。

【 0 0 9 9 】

( 9 ) 数字図柄 [ 1 ] ~ [ 6 ] によって構成されるリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる場合でも、左列及び右列に一旦停止表示させる第 1 変化図柄の種類としてダイヤ図柄が決定できる。すなわち、数字図柄 [ 7 ] によって構成されるリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる場合に、左列及び右列に一旦停止表示させる第 1 変化図柄の種類として高確率で決定されるダイヤ図柄を決定できる。これにより、どの種類の第 1 変化図柄が一旦停止表示された場合であっても、どの種類の数字図柄によってリーチの図柄組み合わせが形成されたかについて注目させることができる。

【 0 1 0 0 】

同様に、数字図柄 [ 1 ] ~ [ 6 ] によって構成されるリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる場合でも、左列及び右列に一旦停止表示させる第 2 変化図柄の種類として星図柄が決定できる。すなわち、数字図柄 [ 7 ] によって構成されるリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる場合に、左列及び右列に一旦停止表示させる第 2 変化図柄の種類として高確率で決定される星図柄を決定できる。これにより、どの種類の第 2 変化図柄が一旦停止表示された場合であっても、どの種類の数字図柄によってリーチの図柄組み合わせが形成されたかについて注目させることができる。

【 0 1 0 1 】

( 第 3 実施形態 )

次に、発明を具体化した第 3 実施形態を図 1 4 ~ 図 1 6 に基づき説明する。なお、既に説明した第 1 実施形態と同様の構成は、第 1 実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略する。

【 0 1 0 2 】

第 3 実施形態では、はずれリーチ演出用又は大当り演出用の変動パターンが指定され、図柄変化予告演出を実行するときに全列に第 1 変化図柄を変動表示させることを決定した際に、左列及び右列に一旦停止表示させる第 1 変化図柄の種類の決定態様が、第 1 実施形態と異なる。詳しく説明すると、第 3 実施形態では、リーチ演出が実行されない図柄変動ゲームにおいても一旦停止表示され得る非リーチの第 1 変化図柄組み合わせ [            ] を、リーチ演出が実行される図柄変動ゲームにおいても一旦停止表示させる場合がある。以下、リーチ演出が実行される図柄変動ゲームにおいても一旦停止表示される非リーチの第 1 変化図柄組み合わせ [            ] を、「特定非リーチの第 1 変化図柄組み合わせ」と示す場合がある。

【 0 1 0 3 】

また、本実施形態では、図 6 に示すステップ S 1 3 において、指定された変動パターンの演出内容にスーパーリーチ演出が含まれるか否かに応じて、一旦停止表示させる第 1 変化図柄の種類の決定態様を異ならせている。以下、詳しく説明する。

【 0 1 0 4 】

図 6 に示すステップ S 1 3 において演出制御用 CPU 3 1 a は、スーパーリーチ演出を演出内容に含まない ( ノーマルリーチ演出のみを演出内容に含む ) 変動パターン HP 2 , HP 4 が指定された場合、図 1 4 に示す第 1 変化図柄組み合わせ決定テーブル RT 3 1 を参照して、リーチの第 1 変化図柄組み合わせを決定する。第 1 変化図柄組み合わせ決定テーブル RT 3 1 では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄の種類毎に、各リーチの第 1 変化図柄組み合わせ及び特定非リーチの第 1 変化図柄組み合わせが選択される選択率が定められている。図 1 4 に示すように、第 1 変化図柄組み合わせ決定テーブル RT 3 1 では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が [ 1 ] 又は [ 2 ] である場合、白丸図柄を

10

20

30

40

50

左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが決定されるように、選択率が定められている。また、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT31では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[3]又は[4]である場合、白丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせ、又は黒丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが決定されるように、選択率が定められている。また、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT31では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[5]又は[6]である場合、黒丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが決定されるように、選択率が定められている。また、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT31では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[7]である場合、白丸図柄、黒丸図柄又はダイヤ図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが決定されるように、選択率が定められている。

10

## 【0105】

このように、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT31では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄の種類に係らず、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせが決定されないように、選択率が定められている。

## 【0106】

そして、ステップS13において、ノーマルリーチ演出のみを演出内容に含む変動パターンHP2, HP4が指定された場合、演出制御用CPU31aは、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄の種類に基づき、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT31に定められた選択率で、左右列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類を決定する。

20

## 【0107】

図6に示すステップS13において演出制御用CPU31aは、スーパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターンHP3, HP5が指定された場合、図15に示す第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT41を参照して、リーチの第1変化図柄組み合わせを決定する。第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT41では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄の種類毎に、各リーチの第1変化図柄組み合わせ及び特定非リーチの第1変化図柄組み合わせが選択される選択率が定められている。図15に示すように、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT41では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[1]又は[2]である場合、白丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが決定されるように、選択率が定められている。また、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT41では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[3]又は[4]である場合、白丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせ、又は黒丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが決定されるように、選択率が定められている。また、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT41では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[3]又は[4]である場合、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせが決定され得るように、選択率が定められている。

30

## 【0108】

また、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT41では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[5]又は[6]である場合、黒丸図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが決定されるように、選択率が定められている。また、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT41では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[7]である場合、白丸図柄、黒丸図柄又はダイヤ図柄を左右列に一旦停止表示させるリーチの第1変化図柄組み合わせが決定されるように、選択率が定められている。また、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT41では、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[7]である場合、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせが決定され得るように、選択率が定められている。

40

## 【0109】

そして、ステップS13において、スーパーリーチ演出を演出内容に含む変動パターンHP3, HP5が指定された場合、演出制御用CPU31aは、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄の種類に基づき、第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT41に定めら

50

れた選択率で、左右列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類を決定する。

【0110】

このように、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせ（[ ]）は、リーチ演出が実行されずにはずれとなる図柄変動ゲーム、又はスーパーリーチ演出が実行される図柄変動ゲームにおいて一旦停止表示され得る。そのため、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせが一旦停止表示された後に、数字図柄によってリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された場合には、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出が実行されることを認識させることができる。

【0111】

ここで、第3実施形態における図柄変化予告演出を実行する図柄変動ゲームの演出態様について、図16に基づき説明する。

なお、図16に示す図柄変動ゲームは、変動パターンHP5に基づいて実行される図柄変動ゲームであるものとする。また、図16に示す図柄変動ゲームでは、数字図柄に代えて第1変化図柄を変動表示させることが決定されたものとする。また、図16の図柄変動ゲーム開始時には、確定停止表示させる大当たりの図柄組み合わせとして、数字図柄[7]によって構成されるリーチの図柄組み合わせを含む大当たりの図柄組み合わせ[777]が決定されたものとする。また、図柄変化予告演出において、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせ（[ ]）を一旦停止表示させることが決定されたものとする。

【0112】

図16(a)に示すように、各列における数字図柄の変動表示が開始されることによって、図柄変動ゲームが開始される。また、前提の通り、第1変化図柄を変動表示される図柄変化予告演出を実行するため、図16(b)に示すように、各列に変動表示されている数字図柄に代わって、第1変化図柄が各列に変動表示される。また、図16(c)に示すように、左列に白丸図柄が一旦停止表示される。このとき、遊技者は、右列に少なくともダイヤ図柄以外の飾り図柄（白丸図柄若しくは黒丸図柄）が一旦停止表示されれば、リーチ演出が実行される可能性があることを認識する。

【0113】

また、左列に飾り図柄が一旦停止表示された後には、図16(d)に示すように、右列に黒丸図柄が一旦停止表示され、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせが一旦停止表示される。このとき、遊技者は、リーチ演出が実行されるか否かについて特定できていないため、一旦停止表示された特定非リーチの第1変化図柄組み合わせに代わって一旦停止表示される数字図柄がリーチの図柄組み合わせとなるか否かについて注目する。

【0114】

そして、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせが一旦停止表示されてから2秒後、図16(e)に示すように、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせを形成する白丸図柄と黒丸図柄を数字図柄[7]に代えて一旦停止表示されるとともに、中列には数字図柄が変動表示される。これにより、遊技者は、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出が実行されることを認識するとともに、リーチの図柄組み合わせを形成する数字図柄が[7]であることから、大当たりへの期待感を高める。その後、図16(f)に示すようにスーパーリーチ演出が実行され、図16(g)に示すように、最終的に、確定停止表示させると決定した数字図柄による図柄組み合わせ[777]が確定停止表示される。

【0115】

したがって、本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(5)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

(10)リーチ演出が実行される場合であっても、リーチ演出が実行されない場合に一旦停止表示される特定非リーチの第1変化図柄組み合わせ（[ ]）が一旦停止表示されるようにした。また、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせは、左列に白丸図柄、右列に黒丸図柄が一旦停止表示される第1変化図柄組み合わせとした。このため、白丸図柄が左列に一旦停止表示され、中列及び右列の第1変化図柄が変動表示されているとき、遊技者は、右列に少なくともダイヤ図柄が一旦停止表示されなければリーチ演出が実行さ

10

20

30

40

50

れる可能性があることを認識できる。すなわち、左列に白丸図柄が一旦停止表示された際には、左列に特定非リーチの第1変化図柄組み合わせと異なる黒丸図柄若しくはダイヤ図柄が一旦停止表示されるよりも、数字図柄によるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される確率が高いかのように見せることができる。

【0116】

(11) 特定非リーチの第1変化図柄組み合わせは、スーパーリーチ演出が実行される図柄変動ゲーム又はリーチ演出が実行されない図柄変動ゲームにて一旦停止表示されるようにした。これにより、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせが一旦停止表示された際には、当該特定非リーチの第1変化図柄組み合わせに代えて、数字図柄が一旦停止表示されるまで、リーチ演出が実行されるか否かについて注目させることができる。

10

【0117】

(12) 特定非リーチの第1変化図柄組み合わせが一旦停止表示された後、当該特定非リーチの第1変化図柄組み合わせに代えて、数字図柄により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された場合にはスーパーリーチ演出が実行されることを認識できるようにした。そのため、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせが一旦停止表示された後、当該特定非リーチの第1変化図柄組み合わせに代えて、数字図柄によるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された際には、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出が実行されることを認識できるため、大当たりへの期待感を高めることができる。

【0118】

(13) 数字図柄[7]によって構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される場合にも、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせを一旦停止表示させることができるようにした。これにより、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせが一旦停止表示されたときも、大当たり期待度の高い数字図柄[7]によって構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるか否かについて注目させることができる。

20

【0119】

(第4実施形態)

次に、発明を具体化した第4実施形態を図17に基づき説明する。なお、既に説明した第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略する。

【0120】

第4実施形態におけるパチンコ遊技機では、遊技者にとって有利な確率変動状態(以下、「確変状態」と示す)が付与される場合がある。確変状態が付与された場合、大当たり抽選の当選確率(抽選確率)を低確率(通常確率)から高確率へ変動(向上)させる。また、確変状態は、次に大当たり遊技が付与されるまでの間、付与される。このように確変状態が付与された場合は、大当たり抽選の当選確率が高確率に変動して大当たり遊技が生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となる。

30

【0121】

また、第4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、2種類の大当たり遊技の中から1つの大当たり遊技が決定され、その決定された大当たり遊技が付与されるようになっている。本実施形態では、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される確変大当たり遊技と、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない(非確変状態が付与される)非確変大当たり遊技のうち何れかの大当たり遊技が付与されるようになっている。なお、本実施形態における確変大当たり遊技中の大入賞口18の開放態様と、非確変大当たり遊技中の大入賞口18の開放態様は同じとしている。そのため、本実施形態のパチンコ遊技において、確変大当たり遊技は、非確変大当たり遊技よりも遊技者にとって有利な大当たり遊技となる。

40

【0122】

ここで、大当たり抽選に当選した場合に主制御用CPU30aが行う、付与する大当たり遊技の決定に係る制御について、説明する。

特図入力処理において主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数及び変動パターン振分用乱数の値を取得する際、特図振分用乱数の値も同時に取得し、大当たり判定用乱数と

50

もに主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。特図振分用乱数は、大当り抽選に当選した場合に、特別図柄（大当り図柄）の種類を決定するとともに、付与する大当り遊技の種類を決定するために用いる乱数である。

【0123】

また、主制御用ROM30bには、特図判定値が記憶されている。特図判定値には、確変大当り遊技を付与することを決定する値の特図判定値と、非確変大当り遊技を付与することを決定する値の特図判定値があり、それぞれ異なる値が特図振分用乱数の取り得る数値の中から定められている。そして、主制御用CPU30aは、大当り変動処理において大当り図柄を決定する際、取得した特図振分用乱数の値を読み出し、当該特図振分用乱数の値が確変大当り遊技を付与することを決定する特図判定値の値と一致した場合、確変大当り遊技を示す種類の大当り図柄を決定する。一方、主制御用CPU30aは、大当り変動処理において大当り図柄を決定する際、取得した特図振分用乱数の値を読み出し、当該特図振分用乱数の値が非確変大当り遊技を付与することを決定する特図判定値の値と一致する場合、非確変大当り遊技を示す種類の大当り図柄を決定する。そして、特別図柄開始処理にて大当り図柄の種類を決定した主制御用CPU30aは、特別図柄指定コマンドによって、決定した大当り図柄の種類を指定する。

10

【0124】

そして、主制御用CPU30aは、確変大当り遊技の付与を終了すると、確変状態が付与されているか否かを示す確変フラグに、確変状態が付与されていることを示す値（本実施形態では、「1」）を設定する。一方、主制御用CPU30aは、非確変大当り遊技の付与を終了すると、確変フラグに、確変状態が付与されていないことを示す値（本実施形態では、「0」）を設定する。なお、本実施形態において主制御用CPU30aは、大当り遊技の付与を開始する際、確変フラグに、確変状態が付与されていないことを示す値を設定する。

20

【0125】

また、本実施形態では、付与される大当り遊技の種類によって、確定停止表示される大当りの図柄組み合わせを構成する数字図柄の種類を決定態様を異ならせている。以下、確定停止表示させる大当りの図柄組み合わせの決定に係る制御について説明する。

【0126】

演出制御用CPU31aは、大当り図柄が指定された場合、当該指定された大当り図柄が示す大当り遊技の種類に応じて、演出表示装置11に確定停止表示させる大当りの図柄組み合わせを決定する。具体的には、演出制御用CPU31aは、大当り図柄が指定された場合、図17に示す大当り飾り図柄決定テーブルOTを参照して、指定された大当り図柄が示す大当り遊技の種類に応じて、確定停止表示させる大当りの図柄組み合わせのうち、左列及び右列に確定停止表示させる数字図柄の種類を決定する。

30

【0127】

具体的には、大当り飾り図柄決定テーブルOTでは、指定された大当り図柄が確変大当り遊技を示す種類の大当り図柄である場合、左列及び右列に確定停止表示させる数字図柄として、数字図柄[7]を、数字図柄[1]～[6]よりも決定しやすいように、選択率が定められている。また、大当り飾り図柄決定テーブルOTでは、指定された大当り図柄が確変大当り遊技を示す種類の大当り図柄である場合、奇数の数字図柄[1]、[3]、[5]、[7]の中から、左列及び右列に確定停止表示させる数字図柄の種類が決定されるように、選択率が定められている。

40

【0128】

その一方で、大当り飾り図柄決定テーブルOTでは、指定された大当り図柄が非確変大当り遊技を示す種類の大当り図柄である場合、左列及び右列に確定停止表示させる数字図柄として、数字図柄[1]～[6]を、数字図柄[7]よりも決定しやすいように、選択率が定められている。また、大当り飾り図柄決定テーブルOTでは、指定された大当り図柄が非確変大当り遊技を示す種類の大当り図柄である場合、偶数の数字図柄[2]、[4]、[6]の中から、左列及び右列に確定停止表示させる数字図柄の種類が決定されるよ

50

うに、選択率が定められている。

【 0 1 2 9 】

また、大当り飾り図柄決定テーブル O T を参照して、確定停止表示させる図柄組み合わせの左列及び右列の飾り図柄を決定した演出制御用 C P U 3 1 a は、中列に確定停止表示させる飾り図柄として、左列及び右列に確定停止表示させると決定した飾り図柄と同じ飾り図柄を決定する。

【 0 1 3 0 】

このように、本実施形態では、確変大当り遊技が付与される際には数字図柄 [ 7 ] によって構成されるリーチの図柄組み合わせを含む大当りの図柄組み合わせ ( [ 7 7 7 ] ) が確定停止表示されやすくなっている。その一方で、非確変大当り遊技が付与される際には数字図柄 [ 2 ]、[ 4 ] 又は [ 6 ] によって構成されるリーチの図柄組み合わせを含む大当りの図柄組み合わせ ( 例えば、[ 4 4 4 ] ) が確定停止表示されやすくなっている。

10

【 0 1 3 1 】

したがって、本実施形態によれば、第 1 実施形態の効果 ( 1 ) ~ ( 5 ) に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

( 1 4 ) 数字図柄 [ 7 ] により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された際には、大当りとなることを期待することができるとともに、遊技者にとって有利な確変大当り遊技が付与されることも期待することができるようにした。このため、遊技者は、数字図柄 [ 1 ] ~ [ 6 ] により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるよりも、数字図柄 [ 7 ] により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されることを望む。そして、実際に、数字図柄 [ 7 ] により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された際には、遊技者の興味を向上させることができる。

20

【 0 1 3 2 】

( 1 5 ) 奇数の数字図柄 [ 1 ]、[ 3 ]、[ 5 ] 又は [ 7 ] によって構成されるリーチの図柄組み合わせを含む大当りの図柄組み合わせが確定停止表示された場合には確変大当り遊技が付与されることを認識できるようにした。また、偶数の数字図柄 [ 2 ]、[ 4 ] 又は [ 6 ] によって構成されるリーチの図柄組み合わせを含む大当りの図柄組み合わせが確定停止表示された場合には非確変大当り遊技が付与されることを認識できるようにした。

30

【 0 1 3 3 】

その一方で、図柄変化予告演出を実行する場合には、数字図柄の種類が奇数であっても、偶数であっても同じ種類の変化図柄が左列及び右列に一旦停止表示され得る。そのため、左列及び右列に同じ変化図柄が一旦停止表示されても、当該変化図柄に代えて、数字図柄が一旦停止表示されるまで、確変大当り遊技が付与されることを期待できるか否か認識できなくなる。したがって、一旦停止表示された変化図柄に代えて、数字図柄が一旦停止表示されるまで、一旦停止表示された飾り図柄に注目させることができる。

【 0 1 3 4 】

なお、上記各実施形態は以下のように変更してもよい。

・上記第 1 実施形態 ~ 第 4 実施形態において、図柄変化予告演出を実行しないときに各列で変動表示される数字図柄が数字である必要はない。例えば、[ あ ] [ い ] [ う ] [ え ] [ お ] のように文字の飾り図柄 ( 例えば、文字図柄 ) を変動表示させても良い。このような場合、例えば、文字の飾り図柄 [ お ] を大当り期待度の高い文字図柄として設定しても良い。

40

【 0 1 3 5 】

・上記第 1 実施形態 ~ 第 4 実施形態において、数字図柄 [ 7 ] によってリーチの図柄組み合わせが形成された場合、数字図柄 [ 1 ] ~ [ 6 ] によってリーチの図柄組み合わせが形成された場合と比較して、大当りへの期待感が高まるように構成したが、例えば、数字図柄 [ 3 ] であっても良い。

【 0 1 3 6 】

・上記第 1 実施形態 ~ 第 4 実施形態において、数字図柄 [ 1 ] ~ [ 6 ] においても、リ

50

ーチの図柄組み合わせが形成された際の大当りへの期待感を異ならせても良い。例えば、  
 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] [ 4 ] [ 5 ] [ 6 ] [ 7 ]の順に、リーチの図柄組み合わせが形成された際の大当りへの期待感が高まるように構成しても良い。

【 0 1 3 7 】

・上記第1実施形態～第4実施形態において、図柄変化予告演出を実行することを決定した際、はずれ通常演出用の変動パターンが指定されている場合であっても、各列に第2変化図柄を変動表示させることを決定可能に構成しても良い。このように構成したとき、演出制御用CPU31aは、はずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合、左列に一旦停止表示させる第2変化図柄の種類と、右列に一旦停止表示させる第2変化図柄の種類が異なるように、左列及び右列に一旦停止表示させる第2変化図柄の種類が定められた第2変化図柄組み合わせを決定する。上記実施形態に適用した場合、演出制御用CPU31aは、[ 八 ]又は[ 八 ]のうち何れかを一旦停止表示させる第2変化図柄組み合わせを決定する。

10

【 0 1 3 8 】

・上記第1実施形態～第4実施形態において、通常演出モードを実行しなくても良い。すなわち、常に特別演出モードで図柄変動ゲームを実行するようにしても良い。

・上記第1実施形態～第4実施形態において、スーパーリーチ演出よりも大当り期待度の高いリーチ演出（スペシャルリーチ演出）を実行可能に構成し、当該リーチ演出を演出内容に含む大当り演出用及びはずれリーチ演出用の変動パターンを備えても良い。このとき、図柄変化予告演出を実行することを決定し、スペシャルリーチ演出を演出内容に含む変動パターンが指定された場合には、全列に必ず第2変化図柄を変動表示させることが決定されるようにしても良い。このようにすることで、全列に第2変化図柄が変動表示された際の大当りへの期待感を高めることができるとともに、全列に変動表示される飾り図柄の種類について注目させることができる。

20

【 0 1 3 9 】

・上記第1実施形態～第4実施形態において、指定された変動パターンによって実行抽選の当選確率を変更したが、同じ当選確率で実行抽選を行うようにしても良い。

・上記第1実施形態～第4実施形態において、大当り演出用の変動パターンが指定された場合（大当りのとき）の実行抽選の当選確率と、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合（はずれのとき）の実行抽選の当選確率を異ならせても良い。例えば、大当り演出用の変動パターンが指定された場合の実行抽選の当選確率を、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合の実行抽選の当選確率よりも高く設定しても良い。このような場合には、図柄変化予告演出が実行されるだけで、大当りへの期待感を高めることができる。

30

【 0 1 4 0 】

・上記第1実施形態～第4実施形態において、図柄変化予告演出の実行時、左列と右列だけ、変動表示させる飾り図柄を数字図柄に代えて、第1変化図柄（又は第2変化図柄）を変動表示させるようにしても良い。すなわち、図柄変化予告演出を実行しても、中列には数字図柄を変動表示させるようにしても良い。

【 0 1 4 1 】

・上記第1実施形態～第4実施形態において、第1変化図柄及び第2変化図柄の種類（数）を変更しても良い。

・上記第1実施形態～第4実施形態において、数字図柄、第1変化図柄及び第2変化図柄の変動順序を変更しても良い。

40

【 0 1 4 2 】

・上記第1実施形態～第4実施形態において、第1変化図柄の表示態様を変更しても良い。また、第2変化図柄の表示態様を変更しても良い。例えば、ハート図柄の代わりに、クローバーを模したクローバー図柄を変動表示させても良い。なお、表示態様の変更とは、色、数字（文字）、形状、大きさ、種類（数）など表示上（見た目上）の変更を示す。

【 0 1 4 3 】

50

・上記第1実施形態～第4実施形態において、滞在回数を一定の回数（例えば、30回や10回）に定めても良い。

・上記第1実施形態～第4実施形態において、滞在回数を決定する確率を変更しても良いし、抽選で決定される滞在回数を変更しても良い。

【0144】

・上記第1実施形態～第4実施形態において、滞在回数を設定しなくても良い。例えば、特別演出モード中、図柄変動ゲーム開始時に転落抽選を行い、当該転落抽選に当選した場合に通常演出モードに移行するようにしても良い。

【0145】

・上記第1実施形態～第4実施形態において、特別演出モードへの移行契機を変更しても良い。例えば、通常演出モード中にはずれの図柄変動ゲームでスーパーリーチ演出が実行されたことを契機に、次の図柄変動ゲームから特別演出モードへ移行するようにしても良い。

10

【0146】

・上記第1実施形態～第4実施形態において、スーパーリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合と比較して、リーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄として[7]が決定されやすいように構成しても良い。

【0147】

・上記第1実施形態～第4実施形態において、各列に第2変化図柄を変動表示させる場合、全列に数字図柄を変動表示させた後、第1変化図柄を変動表示させ、その後、第2変化図柄を変動表示させるようにしたが、全列に数字図柄を変動表示させた後、第1変化図柄を変動表示させずに、第2変化図柄を変動表示させるようにしても良い。

20

【0148】

・上記第1実施形態～第4実施形態において、大当たりとなる図柄変動ゲームでは、図柄変化予告演出を実行する場合、第2変化図柄を各列に変動表示させることが可能に構成する一方で、はずれとなる図柄変動ゲームでは、図柄変化予告演出を実行することを決定した場合でも第2変化図柄を各列に変動表示させないように構成しても良い。すなわち、各列に第2変化図柄が変動表示された場合には図柄変動ゲームが大当たりとなることを認識できるように構成しても良い。このようにすることで、各列に変動表示される飾り図柄の種類（数字図柄、第1変化図柄又は第2変化図柄）に注目させることができる。

30

【0149】

・上記第1実施形態～第4実施形態において、リーチ演出が実行されるはずれの図柄変動ゲームでは、数字図柄[7]により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されないように規制しても良い。これにより、数字図柄[7]により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された際には、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0150】

・上記第1実施形態～第4実施形態において、右列の変化図柄が一旦停止表示されてから、当該変化図柄に代えて、数字図柄を一旦停止表示させるようにしたが、3列の変化図柄が一旦停止表示されてから、当該変化図柄に代えて、数字図柄を一旦停止表示させるようにしても良い。この場合、中列に一旦停止表示させる第1変化図柄（又は第2変化図柄）の種類も決定しなければならない。

40

【0151】

・上記第1実施形態において、左列及び右列に白丸図柄を一旦停止表示させること（[ ]）が決定される確率と、左列及び右列に黒丸図柄を一旦停止表示させること（[ ]）が決定される確率を、数字図柄毎に変更しても良い。例えば、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[1]～[3]のときは、左列及び右列に白丸図柄を一旦停止表示させることが、黒丸図柄を一旦停止表示させることよりも決定されやすく構成する。その一方で、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が[4]～[6]のときは、左列及び右列に黒丸図柄を一旦停止表示させることが、白丸図柄を一旦停止表示させることよりも決定されやすく構成しても良い。

50

## 【 0 1 5 2 】

・上記第2実施形態において、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が〔1〕～〔6〕である場合には、左列及び右列に一旦停止表示させる第1変化図柄としてダイヤ図柄を決定しないようにしても良い。これにより、各列に第1変化図柄を変動表示させて図柄変化予告演出が実行されたときに、左列にダイヤ図柄が一旦停止表示された際、より右列にダイヤ図柄が一旦停止表示されるか否かについて注目させることができる。同様に、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が〔1〕～〔6〕である場合には、左列及び右列に一旦停止表示させる第2変化図柄として星図柄を決定しないようにしても良い。これにより、各列に第2変化図柄を変動表示させて図柄変化予告演出が実行されたときに、左列に星図柄が一旦停止表示された際、より右列に星図柄が一旦停止表示されるか否かについて注

10

## 【 0 1 5 3 】

・上記第2実施形態において、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が〔7〕である場合には、左列及び右列に一旦停止表示させる第1変化図柄として白丸図柄及び黒丸図柄を決定しないようにしても良い。同様に、リーチ図柄情報から特定可能な数字図柄が〔7〕である場合には、左列及び右列に一旦停止表示させる第2変化図柄としてハート図柄を決定しないようにしても良い。

## 【 0 1 5 4 】

・上記第3実施形態において、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせを変更しても良い。例えば、左列に黒丸図柄、右列に白丸図柄の第1変化図柄組み合わせ（〔 〕）としても良い。また、左列にダイヤ図柄、右列に黒丸図柄の第1変化図柄組み合わせ（〔 〕）としても良い。

20

## 【 0 1 5 5 】

・上記第3実施形態において、特定非リーチの第1変化図柄組み合わせを増やしても良い。例えば、2種類、5種類としても良い。また、リーチ演出が実行されずはずれとなる図柄変動ゲーム（はずれ通常演出用の変動パターンが指定されたとき）において、左列及び右列に一旦停止表示される第1変化図柄全てを特定非リーチの第1変化図柄組み合わせとしても良い。

## 【 0 1 5 6 】

・上記第3実施形態において、スーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高いリーチ演出（特殊リーチ演出）を実行可能に構成し、当該リーチ演出が実行されるときにのみ特定非リーチの第1変化図柄組み合わせを一旦停止表示させるようにしても良い。また、特殊リーチ演出を演出内容に含む変動パターンを備え、当該変動パターンが指定されたときに図柄変化予告演出を実行する場合には、各列に第1変化図柄を必ず変動表示させるように構成しても良い。これにより、第2変化図柄でない第1変化図柄が各列に変動表示された場合であっても、遊技者に特殊リーチ演出が実行されることを期待させることができる。すなわち、各列に変動表示される飾り図柄が第2変化図柄でないからといって、遊技者を残念な気持ちにさせることを防ぐことができる。

30

## 【 0 1 5 7 】

・上記第4実施形態において、確変状態の付与期間を変更しても良い。例えば、確変状態が付与されてから所定回数（20回や50回）の図柄変動ゲームが実行されるまでを確変状態の付与期間として定めても良い。

40

## 【 0 1 5 8 】

・上記第4実施形態において、確変大当たり遊技として、確変状態の付与期間が異なる複数の確変大当たり遊技を備えても良い。また、大当たり遊技の種類毎に、リーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄の選択率を変更しても良い。例えば、次の大当たり遊技が付与されるまで確変状態が付与される第1確変大当たり遊技と、100回の図柄変動ゲームが実行されるまで確変状態が付与される第2確変大当たり遊技と、15回の図柄変動ゲームが実行されるまで確変状態が付与される第3確変大当たり遊技を備えても良い。このとき、遊技者にとって最も有利な第1確変大当たり遊技が付与される場合には、第2確変大当たり遊技及び第

50

3 確変大当り遊技が付与される場合と比較して、数字図柄 [ 7 ] により構成されるリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されやすいように構成しても良い。

【 0 1 5 9 】

・上記第 4 実施形態において、確変大当り遊技中の大入賞口 1 8 の開放態様と、非確変大当り遊技中の大入賞口 1 8 の開放態様を異ならせても良い。但し、確変大当り遊技中の大入賞口 1 8 の開放態様の方が、非確変大当り遊技中の大入賞口 1 8 の開放態様よりも、遊技者にとって有利な開放態様であることが望ましい。因みに、遊技者にとって有利な開放態様とは、例えば、大当り遊技中の大入賞口 1 8 の開放時間が長いことや、1 回の開放時間は一定であって大入賞口 1 8 の開放回数が多いことなどを指す。

【 0 1 6 0 】

・上記実施形態において、演出制御用 CPU 3 1 a は特別図柄指定コマンドが指定する特別図柄の種類から大当り抽選の結果や大当り遊技の種類を特定可能に構成したが、大当り抽選の抽選結果や大当り遊技の種類を直接的に指定するコマンドを演出制御用 CPU 3 1 a に出力するようにしても良い。

【 0 1 6 1 】

次に、上記実施形態及び別例（変形例）から把握できる技術的思想について以下に追記する。

（イ）前記演出制御手段は、前記大当り判定手段又は前記リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合、リーチ演出実行前、予め決められた複数種類の演出図柄に対応する変化図柄を演出図柄の代わりに変動表示させ、前記図柄決定手段が決定したリーチ図柄に対応する変化図柄を一旦停止表示させた後、リーチ演出の開始とともに、一旦停止表示させた変化図柄を前記図柄決定手段が決定したリーチ図柄に変更表示させ、リーチ演出を実行させることを特徴とする請求項 1 ～ 請求項 7 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【 0 1 6 2 】

（ロ）前記演出制御手段は、大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、決定可能な変化図柄の種類が少ない演出段階ほど設定しやすく構成されている一方、大当り判定手段の判定結果が否定の場合、決定可能な変化図柄の種類が多い演出段階ほど設定しやすく構成されていることを特徴とする請求項 3 ～ 請求項 6 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【 符号の説明 】

【 0 1 6 3 】

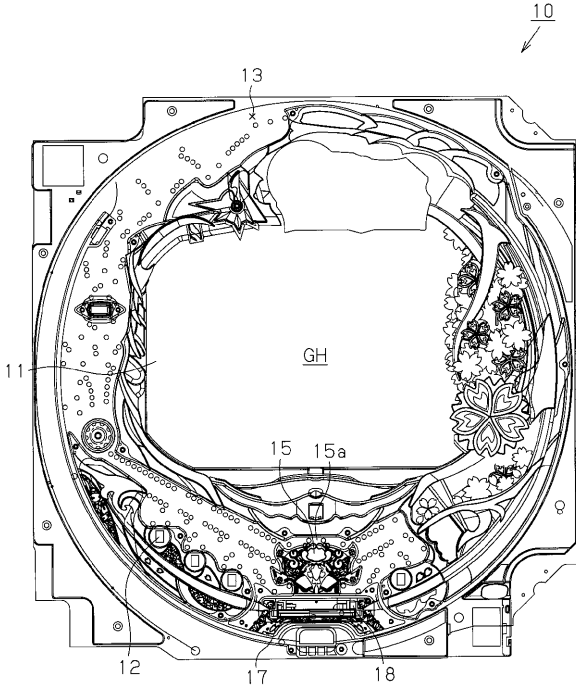
1 1 ... 演出表示装置、 1 8 ... 大入賞口、 3 0 ... 主制御基板、 3 0 a ... 主制御用 CPU、 3 1 ... 演出制御基板、 3 1 a ... 演出制御用 CPU、 3 1 b ... 演出制御用 ROM、 3 1 c ... 演出制御用 RAM。

10

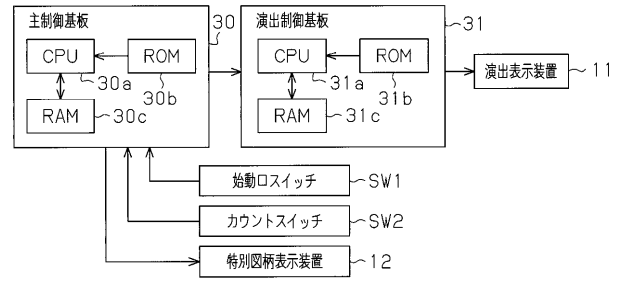
20

30

【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】

変動パターン	抽選結果	リーチ演出
HP1	はずれ	—
HP2		ノーマルリーチ演出
HP3		スーパーリーチ演出
HP4	大当り	ノーマルリーチ演出
HP5		スーパーリーチ演出

【 図 4 】

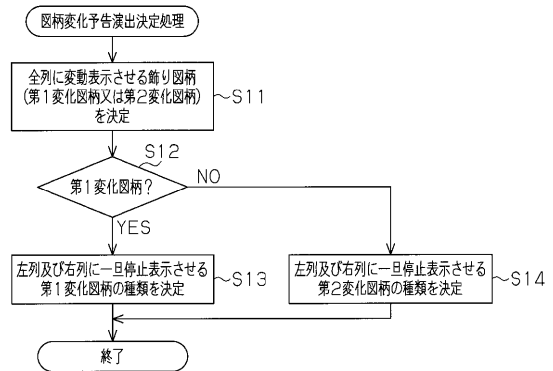
(a) 飾り図柄決定テーブルT1

変動パターン	左図柄及び右図柄						
	[1↓1]	[2↓2]	[3↓3]	[4↓4]	[5↓5]	[6↓6]	[7↓7]
HP2, HP3	16%	16%	16%	16%	16%	16%	4%

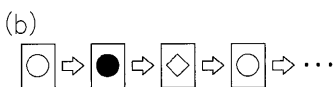
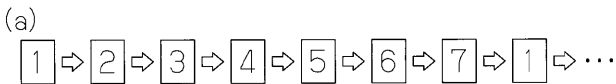
(b) 飾り図柄決定テーブルT2

変動パターン	左図柄及び右図柄						
	[1↓1]	[2↓2]	[3↓3]	[4↓4]	[5↓5]	[6↓6]	[7↓7]
HP4, HP5	10%	10%	10%	10%	10%	10%	40%

【 図 6 】



【 図 5 】



【 図 7 】

演出態様決定テーブルT

変動パターン	変動表示させる変化図柄	
	第1変化図柄	第2変化図柄
HP1	100%	0%
HP2	85%	15%
HP3	60%	40%
HP4	40%	60%
HP5	15%	85%

【 図 8 】

第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT1

リーチ図柄情報から特定可能な 数字図柄の種類	左右列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類		
	[○↓○]	●↓●	[◇↓◇]
[1↓1]	50%	50%	0%
[2↓2]	50%	50%	0%
[3↓3]	50%	50%	0%
[4↓4]	50%	50%	0%
[5↓5]	50%	50%	0%
[6↓6]	50%	50%	0%
[7↓7]	0%	0%	100%

【 図 9 】

第2変化図柄組み合わせ決定テーブルRT2

リーチ図柄情報から特定可能な 数字図柄の種類	左右列に一旦停止表示させる第2変化図柄の種類	
	[♡↓♡] ([ハ↓ハ])	[☆↓☆]
[1↓1]	100%	0%
[2↓2]	100%	0%
[3↓3]	100%	0%
[4↓4]	100%	0%
[5↓5]	100%	0%
[6↓6]	100%	0%
[7↓7]	0%	100%

【 図 1 1 】

第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT11

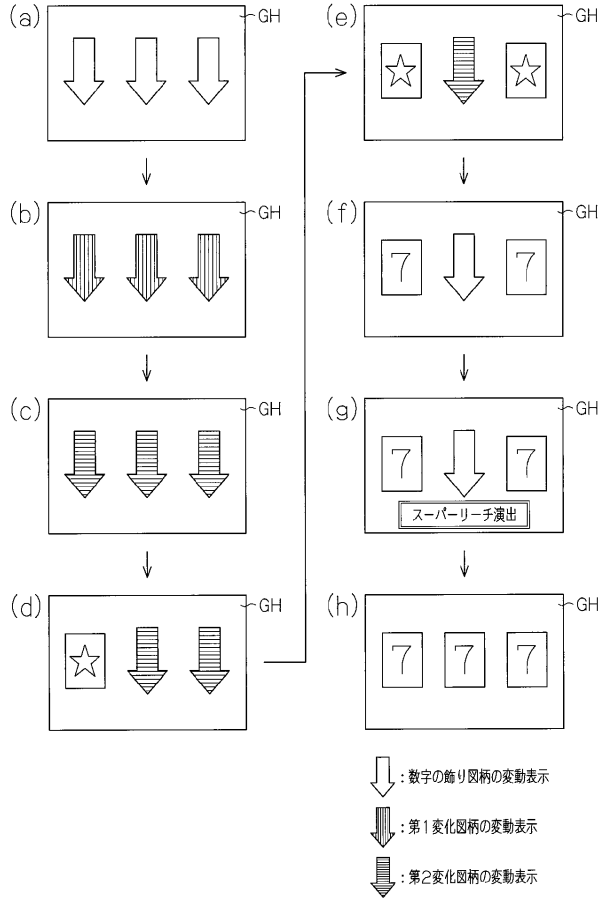
リーチ図柄情報から特定可能な 数字図柄の種類	左右列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類		
	[○↓○]	●↓●	[◇↓◇]
[1↓1]	45%	45%	10%
[2↓2]	45%	45%	10%
[3↓3]	45%	45%	10%
[4↓4]	45%	45%	10%
[5↓5]	45%	45%	10%
[6↓6]	45%	45%	10%
[7↓7]	10%	10%	80%

【 図 1 2 】

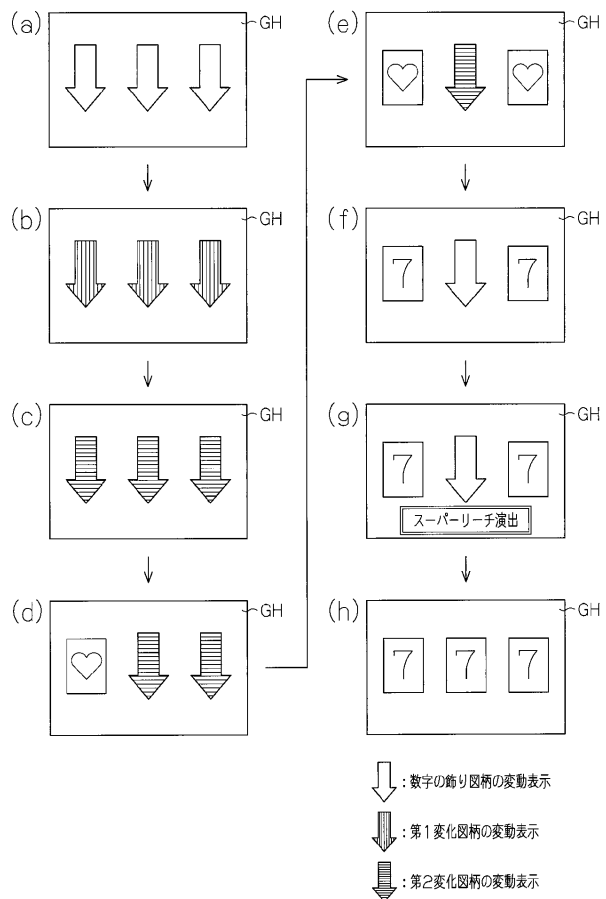
第2変化図柄組み合わせ決定テーブルRT12

リーチ図柄情報から特定可能な 数字図柄の種類	左右列に一旦停止表示させる第2変化図柄の種類	
	[♡↓♡]	[☆↓☆]
[1↓1]	90%	10%
[2↓2]	90%	10%
[3↓3]	90%	10%
[4↓4]	90%	10%
[5↓5]	90%	10%
[6↓6]	90%	10%
[7↓7]	20%	80%

【 図 1 0 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT31

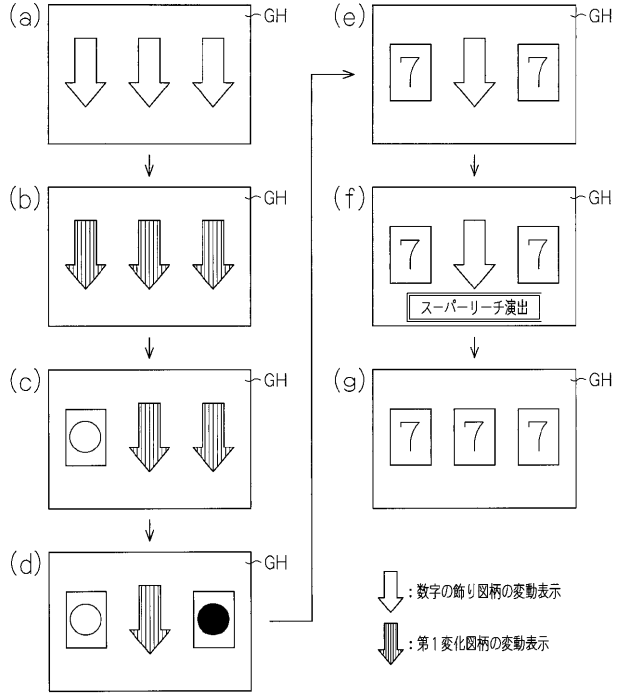
リーチ図柄情報から特定可能な 数字図柄の種類	左右列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類			
	[○↓○]	[●↓●]	[○↓●]	[◇↓◇]
[1↓1]	100%	0%	0%	0%
[2↓2]	100%	0%	0%	0%
[3↓3]	50%	50%	0%	0%
[4↓4]	50%	50%	0%	0%
[5↓5]	0%	100%	0%	0%
[6↓6]	0%	100%	0%	0%
[7↓7]	10%	10%	0%	80%

【 図 1 5 】

第1変化図柄組み合わせ決定テーブルRT41

リーチ図柄情報から特定可能な 数字図柄の種類	左右列に一旦停止表示させる第1変化図柄の種類			
	[○↓○]	[●↓●]	[○↓●]	[◇↓◇]
[1↓1]	100%	0%	0%	0%
[2↓2]	100%	0%	0%	0%
[3↓3]	45%	45%	10%	0%
[4↓4]	45%	45%	10%	0%
[5↓5]	0%	100%	0%	0%
[6↓6]	0%	100%	0%	0%
[7↓7]	5%	5%	10%	80%

【 図 1 6 】



【 図 1 7 】

大当り飾り図柄決定テーブルOT

大当り遊技の種類	左図柄及び右図柄						
	[1↓1]	[2↓2]	[3↓3]	[4↓4]	[5↓5]	[6↓6]	[7↓7]
確変大当り遊技	10%	0%	10%	0%	10%	0%	70%
非確変大当り遊技	0%	33%	0%	34%	0%	33%	0%

フロントページの続き

(72)発明者 山本 恵輝

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

Fターム(参考) 2C088 AA34 AA35 AA36 AA37 AA42