

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5981370号
(P5981370)

(45) 発行日 平成28年8月31日(2016.8.31)

(24) 登録日 平成28年8月5日(2016.8.5)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 4 (全 27 頁)

(21) 出願番号 特願2013-48189 (P2013-48189)
 (22) 出願日 平成25年3月11日 (2013.3.11)
 (65) 公開番号 特開2014-171743 (P2014-171743A)
 (43) 公開日 平成26年9月22日 (2014.9.22)
 審査請求日 平成27年7月24日 (2015.7.24)

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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄変動ゲームに伴って複数の有効ラインを用いて実行される遊技演出の実行を制御する演出制御手段を備えた遊技機において、

前記遊技演出には、特定遊技演出を含み、

前記特定遊技演出には、遊技者にとって有利に遊技が展開することを示す特定の図柄組み合わせを構成する特定図柄が停止表示されることを示唆した後に前記特定の図柄組み合わせを停止表示させる第1遊技演出と、前記特定図柄が停止表示されることを示唆した後に前記特定の図柄組み合わせを停止表示させる第2遊技演出と、が含まれ、

前記特定遊技演出は、前記複数の有効ラインのうち特定の有効ラインにて実行される割合が、前記特定の有効ライン以外の有効ラインにて実行される割合よりも高いことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特定図柄は、表示条件が成立したときにのみ図柄列にて変動表示又は停止表示され、

前記表示条件は、少なくとも前記第1遊技演出又は前記第2遊技演出が実行されるときに成立することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記特定遊技演出はリーチ演出であって、

前記第1遊技演出は、前記特定の有効ラインを構成する複数の図柄列のうち特定列以外の図柄列に同一の図柄が停止表示した後、前記特定の有効ラインを構成する前記特定列に特定図柄が停止表示されることを示唆した後に前記特定の有効ライン上に前記特定の図柄組み合わせが停止表示される遊技演出であって、

前記第2遊技演出は、前記特定の有効ラインを構成する複数の図柄列のうち特定列以外の図柄列に同一の図柄が停止表示した後、前記特定の有効ラインを構成する特定列に特定図柄が停止表示されることを示唆した後に前記特定の有効ライン上に前記特定の図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせが停止表示される遊技演出であ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。

【請求項4】

10

遊技者が操作可能な演出用操作手段を備え、

前記演出制御手段は、

前記第1遊技演出において特定図柄が停止表示されることを示唆しているときに前記演出用操作手段が操作されたことを契機として前記特定の有効ライン上に前記特定の図柄組み合わせを停止表示させ、

前記第2遊技演出において特定図柄が停止表示されることを示唆しているときに前記演出用操作手段が操作されたことを契機として前記特定の有効ライン上に前記特定の図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせを停止表示させることを特徴とする請求項1～請求項3のうち何れか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数の有効ラインを有する遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の一種であるパチンコ遊技機の中には、複数の有効ラインを有し、各有効ライン上に図柄の組み合わせを表示するものがある。このようなパチンコ遊技機の中には特許文献1に記載の遊技機のように、複数の有効ラインのうちリーチの図柄組み合わせが表示される有効ラインに応じた演出を行うものもある。特許文献1では、特定の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示された際には、前記特定の有効ライン以外の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示された際には表示されることのない特有の予告キャラクタが表示される。このため、遊技者は、特定の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示されることで特有の予告キャラクタが表示されるか否かについて注目する。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2008-272160号公報（特に、段落[0181]）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

40

ところで、前記特有の予告キャラクタが表示される頻度は、前記特定の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される頻度によって左右される。このため、特定の有効ラインにてリーチの図柄組み合わせが表示される頻度が少なければ、特有の予告キャラクタが表示される頻度も少なくなり、遊技に対する興味の向上を図る機会が減ってしまう。

【0005】

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る。その目的は、複数の有効ラインを有し、遊技に対する興味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】

【0006】

50

上記課題を解決する遊技機は、図柄変動ゲームに伴って複数の有効ラインを用いて実行される遊技演出の実行を制御する演出制御手段を備えた遊技機において、前記遊技演出には、特定遊技演出を含み、前記特定遊技演出には、遊技者にとって有利に遊技が展開することを示す特定の図柄組み合わせを構成する特定図柄が停止表示されることを示唆した後に前記特定の図柄組み合わせを停止表示させる第1遊技演出と、前記特定図柄が停止表示されることを示唆した後に前記特定の図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせを停止表示させる第2遊技演出と、が含まれ、前記特定遊技演出は、前記複数の有効ラインのうち特定の有効ラインにて実行される割合が、前記特定の有効ライン以外の有効ラインにて実行される割合よりも高いことを特徴とする。

【0007】

10

上記遊技機について、前記特定図柄は、表示条件が成立したときにのみ図柄列にて変動表示又は停止表示され、前記表示条件は、少なくとも前記第1遊技演出又は前記第2遊技演出が実行されるときに成立することが好ましい。

【0008】

上記遊技機について、前記特定遊技演出はリーチ演出であって、前記第1遊技演出は、前記特定の有効ラインを構成する複数の図柄列のうち特定列以外の図柄列に同一の図柄が停止表示した後、前記特定の有効ラインを構成する前記特定列に特定図柄が停止表示されることを示唆した後に前記特定の有効ライン上に前記特定の図柄組み合わせが停止表示される遊技演出であって、前記第2遊技演出は、前記特定の有効ラインを構成する複数の図柄列のうち特定列以外の図柄列に同一の図柄が停止表示した後、前記特定の有効ラインを構成する特定列に特定図柄が停止表示されることを示唆した後に前記特定の有効ライン上に前記特定の図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせが停止表示される遊技演出であることが好ましい。

20

【0009】

上記遊技機について、遊技者が操作可能な演出用操作手段を備え、前記演出制御手段は、前記第1遊技演出において特定図柄が停止表示されることを示唆しているときに前記演出用操作手段が操作されたことを契機として前記特定の有効ライン上に前記特定の図柄組み合わせを停止表示させ、前記第2遊技演出において特定図柄が停止表示されることを示唆しているときに前記演出用操作手段が操作されたことを契機として前記特定の有効ライン上に前記特定の図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせを停止表示させることが好ましい。

30

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、複数の有効ラインを有し、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図2】(a)は停止領域を示す模式図、(b)は有効ラインを示す模式図。

【図3】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

40

【図4】変動パターンの種類とリーチを形成する有効ラインの決定率を示す模式図。

【図5】特定図柄が変動表示される際の演出の流れを示す模式図。

【図6】(a)～(d)は、特定図柄が一旦停止表示されるか否かの結果が演出用ボタンの操作を契機に導出される場合の演出表示装置の表示態様を示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、遊技機の一実施形態を図1～図6にしたがって説明する。

図1に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤10の略中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有する演出表示装置11が配設されている。演出表示装置11では、複数(本実施形態では、3)の図柄列の装飾図柄を変動表示させて行う装飾図柄変動ゲーム

50

を含み、該装飾図柄変動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の装飾図柄変動ゲームでは、複数の図柄列の装飾図柄からなる図柄組み合わせ(表示結果)を導出する。演出表示装置11の装飾図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための装飾図柄(演出図柄)を用いて行われる。

【0013】

また、演出表示装置11の右下方には、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特別図柄変動ゲームが行われる。特別図柄は、大当たりか否か(大当たり抽選)などの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。

【0014】

本実施形態において特別図柄表示装置12には、複数種類の特別図柄の中から、大当たり抽選結果に対応する1つの特別図柄が選択され、その選択された特別図柄が確定停止表示される。複数種類の特別図柄は、大当たりを認識し得る大当たり図柄と、はいずれを認識し得るはいずれ図柄と、に分類される。また、大当たり図柄が確定停止表示された後には、大当たり遊技が生起される。

【0015】

なお、特別図柄表示装置12における特別図柄の表示には、「変動表示」及び「確定停止表示」がある。特別図柄表示装置12における特別図柄の変動表示とは、特別図柄の種類が変化しているように見せるため、7セグメント型の特別図柄表示装置12を形成する7つの発光体のうち少なくとも1つの発光体が点滅している状態である。また、特別図柄表示装置12における特別図柄の確定停止表示とは、7セグメント型の特別図柄表示装置12を形成する各発光体の点灯や消灯の組み合わせによって構成される特別図柄が表示されている状態である。

【0016】

また、本実施形態において演出表示装置11にて行われる装飾図柄変動ゲームでは、各図柄列に[1]～[8]の8種類の数字図柄と、8個のブランク図柄(以下、「 」と示す場合もある)が装飾図柄として表示される。

【0017】

なお、演出表示装置11における装飾図柄の表示には、「変動表示」、「一旦停止表示」及び「確定停止表示」がある。演出表示装置11における装飾図柄の変動表示とは、装飾図柄の種類が変化して表示されている状態(表示)である。また、演出表示装置11における装飾図柄の一旦停止表示とは、確定停止していないことを報知するため一定の停止位置に停止されている装飾図柄が所定の動作(例えば、上下方向に揺れる)を伴って停止して表示されている状態である。また、演出表示装置11における装飾図柄の確定停止表示とは、装飾図柄が確定停止表示されたこと(特別図柄変動ゲームが終了したこと)を報知するため動作を伴わずに確定停止している状態である。

【0018】

本実施形態では、装飾図柄変動ゲームが開始すると、各図柄列に、予め定められた変動順序(変動方向)で、次の装飾図柄へ演出表示装置11の上方から下方にスクロールする。具体的には、左の図柄列(以下、「左列」という)の装飾図柄は、...[8][] [7][][6][][5]...[2][][1][][] [8]...というように数字図柄とブランク図柄が交互に変動する。それとともに、左列の数字図柄は、[8]から順番に数字が小さくなっている、[1]となった場合は[8]に戻るような順序で変動する。また、中央の図柄列(以下、「中列」という)と右の図柄列(以下、「右列」という)の装飾図柄は、...[1][][2][][] [3][][4]...[7][][8][][1]...というように数字図柄とブランク図柄が交互に変動する。それとともに、中列及び右列の数字図柄は、[1]から順番に数字が大きくなっている、[8]となった場合は[1]に戻るような順序で変動する。

【0019】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態において、各ブランク図柄の表示態様は同一であって、ブランク図柄を単独で視認した場合には、どのブランク図柄であるかを特定することは困難である。しかしながら、ブランク図柄の前後の数字図柄の種類から、どこに位置するブランク図柄であるかを特定することは可能である。

【0020】

また、本実施形態において各図柄列に表示される8個のブランク図柄は内部的には番号が決められており、全てのブランク図柄を識別可能となっている。なお、以下の説明において、数字図柄[8]と[1]の間に位置するブランク図柄を「ブランク図柄[0.5]」という。同様に、数字図柄[1]と[2]の間に位置するブランク図柄を「ブランク図柄[1.5]」といい、数字図柄[2]と[3]の間に位置するブランク図柄を「ブランク図柄[2.5]」という。また、数字図柄[3]と[4]の間に位置するブランク図柄を「ブランク図柄[3.5]」といい、数字図柄[4]と[5]の間に位置するブランク図柄を「ブランク図柄[4.5]」という。また、数字図柄[5]と[6]の間に位置するブランク図柄を「ブランク図柄[5.5]」といい、数字図柄[6]と[7]の間に位置するブランク図柄を「ブランク図柄[6.5]」という。また、数字図柄[7]と[8]の間に位置するブランク図柄を「ブランク図柄[7.5]」という。

【0021】

また、図2(a)に示すように、演出表示装置11の表示領域には、予め9つの停止領域H R 1 ~ H R 9が定められている。これら9つの停止領域H R 1 ~ H R 9は、縦方向に上段、中段及び下段となるよう3行に配置されるとともに、横方向に左、中及び右となるよう3列に配置されている。そして、遊技者側から見て最も左に位置する左列上段停止領域H R 1、左列中段停止領域H R 2及び左列下段停止領域H R 3は、左列の装飾図柄に対応する停止領域とされ、左列の装飾図柄の変動順序において連続する3個の装飾図柄が表示される。また、遊技者から見て中央に位置する中列上段停止領域H R 4、中列中段停止領域H R 5及び中列下段停止領域H R 6は、中列の装飾図柄に対応する停止領域とされ、中列の装飾図柄の変動順序において連続する3個の装飾図柄が表示される。また、遊技者側から見て最も右に位置する右列上段停止領域H R 7、右列中段停止領域H R 8及び右列下段停止領域H R 9は、右列の装飾図柄に対応する停止領域とされ、右列の装飾図柄の変動順序において連続する3個の装飾図柄が表示される。すなわち、演出表示装置11の表示領域には、3種類の装飾図柄を表示する図柄列が3列表示されるとともに、各図柄列の3種類の装飾図柄が格子状に配置して表示される。

【0022】

そして、図2(b)に示すように、演出表示装置11の表示領域では、停止領域H R 1, H R 4, H R 7による有効ラインL 1が、前記表示領域の上段において横方向に直線的に延びるように定められている。また、演出表示装置11の表示領域では、停止領域H R 2, H R 5, H R 8による有効ラインL 2が、前記表示領域の中段において横方向へ直線的に延びるように定められている。また、演出表示装置11の表示領域では、停止領域H R 3, H R 6, H R 9による有効ラインL 3が、前記表示領域の下段において横方向へ直線的に延びるように定められている。また、演出表示装置11の表示領域では、停止領域H R 3, H R 5, H R 7による有効ラインL 4が、前記表示領域の右上がりの斜め方向(又は、左下がりの斜め方向)へ直線的に延びるように定められている。また、演出表示装置11の表示領域では、停止領域H R 1, H R 5, H R 9による有効ラインL 5が、前記表示領域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に定められている。

【0023】

また、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。具体的には、特別図柄表示装置12に大当たり図柄が確定停止表示される場合、演出表示装置11の有効ラインL 1 ~ L 5のうち何れかの有効ライン上に大当たり図柄(大当たりの図柄組み合わせ)が確定停止表示される。一方、特別図柄表示装置12にはずれ図柄が確定停止表示される場合、演出表示装置11の全ての有効ラインL 1 ~ L 5上にはず

10

20

30

40

50

れ図柄（はずれの図柄組み合わせ）が確定停止表示される。そして、特別図柄変動ゲームが終了する際には、演出表示装置11の装飾図柄と、特別図柄表示装置12の特別図柄が同時に確定停止表示する。

【0024】

因みに、本実施形態における大当たりの図柄組み合わせは、全図柄列の装飾図柄が同一の数字図柄で構成される図柄組み合わせ（例えば、[777]など）又は星を模した特定図柄〔〕を含んで構成される図柄組み合わせ（例えば、[7 7]など）である。この特定図柄〔〕は、数字図柄やブランク図柄と同じ装飾図柄の一種である。また、特定図柄〔〕は、表示条件が成立したときにのみ図柄列にて数字図柄やブランク図柄とともに変動表示され得る一方、前記表示条件が成立しないとき（通常時）は図柄列にて変動表示されない。また、本実施形態では、中列におけるブランク図柄に代わって、特定図柄〔〕が変動表示され得る。10

【0025】

一方、本実施形態におけるはずれの図柄組み合わせは、3列の装飾図柄が同一の数字図柄とならない図柄組み合わせであって、且つ、特定図柄〔〕を含まない図柄組み合わせである。3列の装飾図柄が同一の数字図柄とならない図柄組み合わせには、3列の装飾図柄の全てが異なる図柄組み合わせ（例えば、[426]や[12]）や、2列の装飾図柄が同一で残り1列の装飾図柄が異なる図柄組み合わせ（例えば、[7]や[323]）がある。また、ブランク図柄のみから構成される図柄組み合わせ（すなわち、[]）も、はずれの図柄組み合わせとなっており、有効ラインL1～L5のうち何れかの有効ライン上に同一のブランク図柄が確定停止表示されたとしても大当たり遊技は生起されない。20

【0026】

また、本実施形態において、各図柄列の装飾図柄は、装飾図柄変動ゲームが開始すると（各図柄列の装飾図柄の変動表示が開始すると）、演出表示装置11において遊技者側から見て左列 右列 中列の順に、装飾図柄が一旦停止表示される。そして、有効ラインL1～L5上の何れかにおいて一旦停止表示された左列の装飾図柄と右列の装飾図柄が同一の数字図柄である場合、その図柄組み合わせ（[1 1]など、〔〕は装飾図柄の変動表示を示す）からリーチを認識できる。リーチは、有効ラインL1～L5上の何れかにおいて一旦停止表示されたリーチ列（本実施形態では、左列と右列）の数字図柄が同一であって、且つ前記リーチ列以外の図柄列（本実施形態では、中列）の装飾図柄が変動表示されている状態である。このリーチを認識できる図柄組み合わせがリーチの図柄組み合わせ（リーチ図柄）となる。そして、リーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄とは、リーチ列に一旦停止表示される数字図柄をいう。30

【0027】

なお、本実施形態において、左列における装飾図柄の変動順序と右列における装飾図柄の変動順序は、逆の変動順序となっている。このため、有効ラインL1～L3のうち何れか1つの有効ライン上にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される場合には、他の有効ライン上にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されない。一方、有効ラインL4，L5のうち一方の有効ライン上にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される場合には、他方の有効ライン上にもリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される。また、有効ラインL4，L5上にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される場合、有効ラインL4上に一旦停止表示されるリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄は、中列における装飾図柄の変動順序において、有効ラインL5上に一旦停止表示されるリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄の次に変動表示される数字図柄となる。40

【0028】

以下の説明において、リーチの図柄組み合わせが1つの有効ライン上に一旦停止表示されている状態を「シングルリーチ」といい、リーチの図柄組み合わせが2つの有効ライン上に一旦停止表示されている状態を「ダブルリーチ」という。そして、「シングルリーチが形成される」という場合には、有効ラインL1～L3のうち何れか1つの有効ライン上

10

20

30

40

50

にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されることを意味する。同様に、「ダブルリーチが形成される」という場合には、有効ラインL4及び有効ラインL5上にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されることを意味する。

【0029】

また、本実施形態では、演出表示装置11にてリーチ演出を実行可能に構成されている。リーチ演出は、装飾図柄変動ゲームにおいて、有効ラインL1～L5のうち何れかの有効ライン上にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されてから、最終的に装飾図柄によって構成される図柄組み合わせ（表示結果）が導出されるまでの間に行われる演出である。また、本実施形態におけるリーチ演出には、ノーマルリーチ演出と、スーパーリーチ演出と、がある。¹⁰ ノーマルリーチ演出とは、演出表示装置11において、有効ラインL1～L5のうち何れかの有効ライン上に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）の装飾図柄が変動表示されて、図柄組み合わせ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、中列の装飾図柄が変動表示されているときに、例えば、キャラクタが登場し、当該キャラクタの名称で呼ばれる「XXリーチ」へ発展して、図柄組み合わせが導出される演出内容のリーチ演出である。このため、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。

【0030】

また、図1に示すように、演出表示装置11の下方には、遊技球が入球するための入球口13を有する始動入球手段としての始動入球装置14が配設されている。そして、始動入球装置14の奥方には、始動入球装置14に入球した遊技球を検知する始動入球検知手段としての始動スイッチSW1（図3に示す）が配設されている。本実施形態のパチンコ遊技機では、始動スイッチSW1で始動入球装置14に入球した遊技球を検知することにより、特別図柄変動ゲームの始動条件を付与し得る。更に、始動スイッチSW1によって始動入球装置14に入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の遊技球を賞球として払い出す。²⁰

【0031】

また、始動入球装置14の下方には、大入賞口ソレノイドSOL（図3に示す）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉15を備えた特別入賞手段として大入賞口16が配設されている。大入賞口16の奥方には、大入賞口16に入球した遊技球を検知するカウントスイッチSW2（図3に示す）が配設されている。本実施形態では、カウントスイッチSW2で大入賞口16に入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の遊技球を賞球として払い出す。³⁰

【0032】

また、演出表示装置11の上方には、発光演出を行う発光手段としての装飾ランプLaが配設されている。また、遊技盤10が装着される遊技枠には、音楽などを音声出力することにより、音声演出を実行する音声出力手段としてのスピーカSp（図3に示す）が配設されている。

【0033】

また、本実施形態のパチンコ遊技機には、演出用操作手段としての演出用ボタンBT（図3に示す）が装備されている。この演出用ボタンBTは、例えば、遊技球を貯留するための球皿ユニットの上面など、遊技者が遊技を行いながら（発射ハンドルを操作しながら）、操作可能な位置に配設されている。⁴⁰

【0034】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機における大当たり遊技について説明する。

大当たり遊技は、特別図柄表示装置12に大当たり図柄が確定停止表示された後、開始される（生起される）。大当たり遊技が開始すると、オープニング時間として設定される時間が経過するまでの間、演出表示装置11や装飾ランプLa、スピーカSpにて所定の演出が行われる。また、オープニング時間として設定される時間の経過後は、大入賞口16が開

10

20

30

40

50

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回のラウンド遊技中に大入賞口16は、入球上限個数の遊技球が入球するまでの間、又はラウンド遊技時間が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技中は、演出表示装置11や装飾ランプL a、スピーカS pにて所定の演出が行われる。そして、予め定めた規定ラウンド数のラウンド遊技の終了後には、エンディング時間として設定される時間が経過するまでの間、演出表示装置11や装飾ランプL a、スピーカS pにて所定の演出が行われる。その後、大当たり遊技は、エンディング時間として設定される時間の経過に伴い、終了される（大当たり遊技の生起が終了する）。因みに、大当たり遊技は、大入賞口16が開放されれば遊技者が利益を獲得可能な状態を生起できるため、必ずしもオープニング時間やエンディング時間の設定を必要とするわけではない。

10

【0035】

次に、図3に基づき、パチンコ遊技機の制御構成について説明する。

パチンコ遊技機の裏側には、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信号（制御コマンド）を出力する。また、パチンコ遊技機の裏側には、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（装飾図柄、背景図柄、文字などの表示画像など）や、装飾ランプL aの発光態様、スピーカS pの音声出力態様を制御する。

【0036】

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。

まず、主制御基板30について説明する。

図3に示すように、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、主制御用CPU30aの制御プログラムを格納する主制御用ROM30b、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及びハードウェア乱数を生成する乱数生成器30dが設けられている。

20

【0037】

そして、主制御用CPU30aには、始動スイッチSW1とカウントスイッチSW2が接続されている。また、各種スイッチSW1, SW2は、各種スイッチが遊技球を検知した際に出力する検知信号を主制御用CPU30aが入力できるように、主制御用CPU30a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。また、主制御用CPU30aには、大入賞口ソレノイドSOLが接続されている。

30

【0038】

また、乱数生成器30dでは、内部クロックの1周期毎に1更新されるハードウェア乱数が生成される。なお、本実施形態のパチンコ遊技機では内部クロックが10MHzに設定されているため、0.1μ秒毎にハードウェア乱数の値が1更新される。そして、本実施形態のパチンコ遊技機において、ハードウェア乱数は大当たり判定用乱数として使用される。大当たり判定用乱数は、大当たり抽選（大当たり判定）に用いる乱数である。

【0039】

40

また、主制御用RAM30cには、所定の周期（ハードウェア乱数の値が更新される時間よりも長い時間（例えば、4m秒））毎に主制御用CPU30aが行う乱数更新処理によって、値が更新されるソフトウェア乱数が記憶されている。なお、本実施形態のパチンコ遊技機において主制御用RAM30cには、第1のソフトウェア乱数及び第2のソフトウェア乱数が記憶されており、各ソフトウェア乱数は取り得る数値の範囲が異なる。そして、本実施形態のパチンコ遊技機において、第1のソフトウェア乱数は演出判定用乱数、第2のソフトウェア乱数は変動パターン振分用乱数としてそれぞれ使用される。演出判定用乱数は、所定の演出（本実施形態では、リーチ演出）を行うか否かを決定するための演出判定（演出抽選）に用いる乱数である。また、変動パターン振分用乱数は、変動パターンを決定する際に用いる乱数である。

50

【 0 0 4 0 】

また、主制御用 R O M 3 0 b には、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、特別図柄変動ゲームが開始してから当該特別図柄変動ゲームが終了するまでの変動時間を特定し得る。また、本実施形態における変動パターンは、演出表示装置 1 1 、装飾ランプ L a 及びスピーカ S p にて行われる演出の演出内容を特定し得る。また、変動パターンには、大当たりのときに決定される大当た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と、がある。また、はずれ演出用の変動パターンには、所定の演出（リーチ演出）の実行が対応付けられているはずれ特別演出用の変動パターンと、前記所定の演出の実行が対応付けられていないはずれ通常演出用の変動パターンと、がある。

10

【 0 0 4 1 】

図 4 に示すように、本実施形態における変動パターンには、はずれ通常演出用の変動パターンとなる変動パターン H P 1 1 と、はずれ特別演出用の変動パターンとなる変動パターン H P 2 1 ~ H P 2 5 と、大当たり演出用の変動パターンとなる変動パターン H P 3 1 ~ H P 3 4 と、がある。

【 0 0 4 2 】

はずれ特別演出用の変動パターン H P 2 1 ~ H P 2 5 のうち変動パターン H P 2 1 ~ H P 2 3 は、ノーマルリーチ演出の実行が対応付けられた変動パターンである。変動パターン H P 2 1 ~ H P 2 3 には、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される有効ライン上の中列の装飾図柄として一旦停止表示させる装飾図柄が対応付けられている。具体的に、変動パターン H P 2 1 には、中列における装飾図柄の変動順序においてリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄よりも 1 コマ前に変動表示される装飾図柄（図 4 では、「 - 1 コマ」と示す）を、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される有効ライン上の中列の装飾図柄として一旦停止表示させることが対応付けられている。また、変動パターン H P 2 2 には、中列における装飾図柄の変動順序においてリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄よりも 1 コマ後に変動表示される装飾図柄（図 4 では、「 + 1 コマ」と示す）を、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される有効ライン上の中列の装飾図柄として一旦停止表示させることが対応付けられている。また、変動パターン H P 2 3 には、中列における装飾図柄の変動順序においてリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄よりも 2 コマ後に変動表示される装飾図柄（図 4 では、「 + 2 コマ」と示す）を、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される有効ライン上の中列の装飾図柄として一旦停止表示させることが対応付けられている。

20

【 0 0 4 3 】

因みに、リーチの図柄組み合わせを構成する装飾図柄が数字図柄 [7] である場合、中列における装飾図柄の変動順序においてリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄よりも 1 コマ前に変動表示される装飾図柄は、ブランク図柄 [6 . 5] となる。また、リーチの図柄組み合わせを構成する装飾図柄が数字図柄 [7] である場合、中列における装飾図柄の変動順序においてリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄よりも 1 コマ後に変動表示される装飾図柄は、ブランク図柄 [7 . 5] となる。また、リーチの図柄組み合わせを構成する装飾図柄が数字図柄 [7] である場合、中列における装飾図柄の変動順序においてリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄よりも 2 コマ後に変動表示される装飾図柄は、数字図柄 [8] となる。

30

【 0 0 4 4 】

また、はずれ特別演出用の変動パターン H P 2 1 ~ H P 2 5 のうち変動パターン H P 2 4 , H P 2 5 は、スーパー リーチ演出の実行が対応付けられた変動パターンである。変動パターン H P 2 4 , H P 2 5 には、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインの数が対応付けられている。具体的に、変動パターン H P 2 4 には、リーチの図柄組み合わせを 1 つの有効ライン上に一旦停止表示させること（シングルリーチを形成すること）が対応付けられている。また、変動パターン H P 2 5 には、リーチの図柄組み合わせを 2 つの有効ライン上に一旦停止表示させること（ダブルリーチを形成すること）が対応

40

50

付けられている。

【0045】

また、大当り演出用の変動パターンH P 3 1～H P 3 4のうち変動パターンH P 3 1,H P 3 2は、ノーマルリーチ演出の実行が対応付けられた変動パターンである。変動パターンH P 3 1,H P 3 2には、特定図柄[]の表示有無が対応付けられている。具体的に、変動パターンH P 3 1には、特定図柄[]を表示させないことが対応付けられている。一方、変動パターンH P 3 2には、特定図柄[]を表示させることが対応付けられている。

【0046】

また、大当り演出用の変動パターンH P 3 1～H P 3 4のうち変動パターンH P 3 3,H P 3 4は、スーパーりーチ演出の実行が対応付けられた変動パターンである。変動パターンH P 3 3,H P 3 4には、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインの数が対応付けられている。具体的に、変動パターンH P 3 3には、リーチの図柄組み合わせを1つの有効ライン上に一旦停止表示させること(シングルリーチを形成すること)が対応付けられている。また、変動パターンH P 3 4には、リーチの図柄組み合わせを2つの有効ライン上に一旦停止表示させること(ダブルリーチを形成すること)が対応付けられている。

10

【0047】

また、主制御用R O M 3 0 bには、各種判定値が記憶されている。例えば、主制御用R O M 3 0 bには、大当り判定値が記憶されている。大当り判定値は、大当り抽選で用いる判定値であり、大当り判定用乱数(ハードウェア乱数)の取り得る数値の中から定められている。また、主制御用R O M 3 0 bには、演出判定値が記憶されている。演出判定値は、演出抽選で用いる判定値であり、演出判定用乱数(第1のソフトウェア乱数)の取り得る数値の中から定められている。また、主制御用R A M 3 0 cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報(乱数値、タイマ値、フラグなど)が記憶(設定)される。

20

【0048】

次に、図3に基づき、演出制御基板31について説明する。

演出制御基板31には、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。

30

【0049】

また、演出制御用C P U 3 1 aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用C P U 3 1 aには、装飾ランプL aが接続されている。また、演出制御用C P U 3 1 aには、スピーカS pが接続されている。また、演出制御用C P U 3 1 aには、演出用ボタンB Tが接続されている。そして、演出制御用C P U 3 1 aは、演出用ボタンB Tが操作された際に出力される操作信号を入力することで、演出用ボタンB Tが操作されたことを認識する。

【0050】

また、演出制御用R O M 3 1 bには、各種画像表示データ(装飾図柄、背景、文字などの画像データ)、各種の発光用データ及び各種の音声用データが記憶されている。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(乱数値、タイマ値、フラグなど)が記憶(設定)される。

40

【0051】

また、演出制御用R A M 3 1 cには、所定の周期(ハードウェア乱数の値が更新される時間よりも長い時間)毎に演出制御用C P U 3 1 aが行う乱数更新処理によって、値が更新されるソフトウェア乱数が記憶されている。そして、演出制御用C P U 3 1 aは、演出制御用R A M 3 1 cにて値が更新されるソフトウェア乱数を使用して、各種演出内容(例えば、予告演出などの種類)の決定(選択)を行う。

【0052】

50

次に、主制御基板30の主制御用CPU30aが、主制御用ROM30bに記憶されている制御プログラムにしたがって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。

【0053】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

特別図柄入力処理において主制御用CPU30aは、始動入球装置14に遊技球が入球したか否かの入球判定を行う。入球判定において主制御用CPU30aは、始動スイッチSW1が遊技球を検知したときに出力する検知信号を入力したか否かを判定する。そして、入球判定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。一方、入球判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30c及び乱数生成器30dから各種乱数の値を取得し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶する。このとき主制御用CPU30aは、乱数生成器30dから大当たり判定用乱数の値を取得し、主制御用RAM30cから演出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。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

10

【0054】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

特別図柄開始処理において主制御用CPU30aは、特別図柄変動ゲーム中又は大当たり遊技中であるか否かの実行中判定を行う。この実行中判定の判定結果が肯定の場合、つまり、特別図柄変動ゲーム中又は大当た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。一方、実行中判定の判定結果が否定の場合、つまり、特別図柄変動ゲーム中でなく且つ大当たり遊技中でもない場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに特別図柄入力処理にて記憶した各種乱数の値が記憶されているか否かの保留有無判定を行う。この保留有無判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、所定の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、演出判定用乱数及び変動パターン振分用乱数）の値を読み出す乱数読出処理を行う。

20

【0055】

そして、主制御用CPU30aは、大当たりか否かの大当たり判定（大当たり抽選）を行う。このとき主制御用CPU30aは、乱数読出処理にて読み出した大当たり判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定する。この大当たり抽選に当選した場合、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別図柄として大当たり図柄を決定する。その後、主制御用CPU30aは、乱数読出処理にて読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類の大当たり演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。このとき、本実施形態における主制御用CPU30aは、変動パターンHP31～HP34の中から、変動パターン振分用乱数の値に基づき変動パターンを決定する。

30

【0056】

一方、大当たり抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、所定の演出（リーチ演出）を行うか否かの演出判定（演出抽選）を行う。このとき主制御用CPU30aは、乱数読出処理にて読み出した演出判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている演出判定値と一致するか否かを判定する。そして、演出抽選に当選した場合、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別図柄としてはずれ図柄を決定する。その後、主制御用CPU30aは、乱数読出処理にて読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類のはずれ特別演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。このとき、本実施形態における主制御用CPU30aは、変動パターンHP21～HP25の中から、変動パターン振分用乱数の値に基づき変動パターンを決定する。なお、本実施形態における演出判定は、リーチを行うか否かのリーチ判定に相当する。したがって、本実施形態において演出判定を行う主制御用CPU30aが、リーチ判定手段として機能する。

40

50

【 0 0 5 7 】

また、演出抽選に非当選した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄表示装置 1 2 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。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、乱数読出処理にて読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類のはずれ通常演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。このとき、本実施形態における主制御用 C P U 3 0 a は、変動パターン H P 1 1 を決定する。

【 0 0 5 8 】

また、変動パターンを決定すると、主制御用 C P U 3 0 a は、演出制御用 C P U 3 1 a に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等の各種処理を行う。具体的には、主制御用 C P U 3 0 a は、変動パターンを指定するとともに、装飾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最初に出力する。同時に、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄を変動表示させて特別図柄変動ゲームを開始するように特別図柄表示装置 1 2 の表示内容を制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄変動ゲームの変動時間の計測を開始する。それとともに、主制御用 C P U 3 0 a は、確定停止表示させる特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

10

【 0 0 5 9 】

また、特別図柄開始処理とは別の処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、指定した変動パターンに定められている変動時間の経過時、確定停止表示させる特別図柄として決定した特別図柄を確定停止表示せしむるに特別図柄表示装置 1 2 の表示内容を制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、指定した変動パターンに定められている変動時間の経過時、装飾図柄変動ゲームを終了させるための終了コマンドを出力する。

20

【 0 0 6 0 】

次に、大当たり抽選に当選した場合に、当該当選の対象となる特別図柄変動ゲームの終了後、主制御用 C P U 3 0 a が行う大当たり遊技処理について説明する。

大当たり抽選に当選した場合に行う大当たり遊技処理において主制御用 C P U 3 0 a は、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力するとともに、オープニング時間を計測する。次に、主制御用 C P U 3 0 a は、オープニング時間の経過後、各ラウンド遊技を制御する。このとき主制御用 C P U 3 0 a は、所定の開閉態様で、大入賞口 1 6 の開放及び閉鎖を制御する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力するとともに、エンディング時間を計測する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、エンディング時間の経過後、大当たり遊技を終了させる。

30

【 0 0 6 1 】

次に、演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 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。

演出制御用 C P U 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装飾図柄による図柄組み合わせを決定する。

40

【 0 0 6 2 】

まず、はずれ通常演出用の変動パターンが指定された際の図柄組み合わせの決定について、説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合、全ての有効ライン L 1 ~ L 5 上に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が確定停止表示されるように、確定停止表示させる図柄組み合わせを決定する。

【 0 0 6 3 】

次に、はずれ特別演出用の変動パターンが指定された際の図柄組み合わせの決定について、説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、ノーマルリーチ演出の実行が対応付けられたはずれ特別演

50

出用の変動パターン H P 2 1 ~ H P 2 3 のうち何れかが指定された場合、シングルリーチとダブルリーチのうち何れを形成させるか（リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインの数）を決定する。このとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、抽選を行い、シングルリーチとダブルリーチのうち何れを形成させるかについて決定する。

【 0 0 6 4 】

その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、乱数更新処理にて値が更新されるソフトウェア乱数の値を取得し、当該乱数の値に基づきリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインを決定する。なお、このソフトウェア乱数が取り得る値は、「0 ~ 250」までの全251通りの整数となっている。

【 0 0 6 5 】

図4に示すように、このとき演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 1 が指定された場合であって、シングルリーチを形成させることを決定した場合、「75 / 251」の確率で有効ライン L 1 を、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして決定する。一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 1 が指定された場合であって、シングルリーチを形成させることを決定した場合、「101 / 251」の確率で有効ライン L 2 、「75 / 251」の確率で有効ライン L 3 をリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 2 が指定された場合であって、シングルリーチを形成させることを決定した場合、「75 / 251」の確率で有効ライン L 1 、「101 / 251」の確率で有効ライン L 2 、「75 / 251」の確率で有効ライン L 3 をリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 3 が指定された場合であって、シングルリーチを形成させることを決定した場合、「35 / 251」の確率で有効ライン L 1 、「181 / 251」の確率で有効ライン L 2 、「35 / 251」の確率で有効ライン L 3 をリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 1 ~ H P 2 3 のうち何れが指定された場合であっても、ダブルリーチを形成させることを決定した場合、「251 / 251」(100%)の確率で有効ライン L 4 をリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして決定する。

【 0 0 6 6 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、スーパーリーチ演出の実行が対応付けられたはずれ特別演出用の変動パターン H P 2 4 , H P 2 5 のうち何れかが指定された場合、乱数更新処理にて値が更新されるソフトウェア乱数の値を取得し、当該乱数の値に基づきリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインを決定する。

【 0 0 6 7 】

図4に示すように、このとき演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 4 が指定された場合、「75 / 251」の確率で有効ライン L 1 、「101 / 251」の確率で有効ライン L 2 、「75 / 251」の確率で有効ライン L 3 をリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 5 が指定された場合、「251 / 251」(100%)の確率で有効ライン L 4 をリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして決定する。

【 0 0 6 8 】

また、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインを決定した後、演出制御用 C P U 3 1 a は、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、左列と右列に確定停止表示させる装飾図柄の種類を決定する。

【 0 0 6 9 】

その後、指定されたはずれ特別演出用の変動パターンに基づき、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ライン上の中列の装飾図柄として確定停止表示させる装飾図柄の種類を決定する。具体的に、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 1 が指定された場合には、中列における装飾図柄の変動順序においてリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄の1つ前の装飾図柄を、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる

10

20

30

40

50

有効ライン上の中列の装飾図柄として確定停止表示させる装飾図柄として決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 2 , H P 2 4 , H P 2 5 のうち何れかが指定された場合、中列における装飾図柄の変動順序においてリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄の 1 つ後の装飾図柄を、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ライン上の中列の装飾図柄として確定停止表示させる装飾図柄として決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 3 が指定された場合、中列における装飾図柄の変動順序においてリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄の 2 つ後の装飾図柄を、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ライン上の中列の装飾図柄として確定停止表示させる装飾図柄として決定する。

【 0 0 7 0 】

10

次に、大当たり演出用の変動パターンが指定された際の図柄組み合わせの決定について、説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、ノーマルリーチ演出の実行が対応付けられた大当たり演出用の変動パターン H P 3 1 , H P 3 2 のうち何れかが指定された場合、シングルリーチとダブルリーチのうち何れを形成させるかを決定する。

【 0 0 7 1 】

その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、乱数更新処理にて値が更新されるソフトウェア乱数の値を取得し、当該乱数の値に基づきリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインを決定する。なお、このソフトウェア乱数が取り得る値は、「0 ~ 2 5 0」までの全 2 5 1 通りの整数となっている。

20

【 0 0 7 2 】

図 4 に示すように、このとき演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 1 が指定された場合であって、シングルリーチを形成させることを決定した場合、「7 5 / 2 5 1」の確率で有効ライン L 1 を、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして決定する。一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 1 が指定された場合であって、シングルリーチを形成させることを決定した場合、「1 0 1 / 2 5 1」の確率で有効ライン L 2 、「7 5 / 2 5 1」の確率で有効ライン L 3 をリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 1 が指定された場合であって、ダブルリーチを形成させることを決定した場合、「1 5 0 / 2 5 1」の確率で有効ライン L 4 、「1 0 1 / 2 5 1」の確率で有効ライン L 5 をリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 2 が指定された場合であって、シングルリーチを形成させることを決定した場合、「2 5 1 / 2 5 1」(1 0 0 %) の確率で有効ライン L 2 をリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 2 が指定された場合であって、ダブルリーチを形成させることを決定した場合、「2 5 1 / 2 5 1」(1 0 0 %) の確率で有効ライン L 4 をリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして決定する。

30

【 0 0 7 3 】

40

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、スーパークリーチ演出の実行が対応付けられた大当たり演出用の変動パターン H P 3 3 , H P 3 4 のうち何れかが指定された場合、乱数更新処理にて値が更新されるソフトウェア乱数の値を取得し、当該乱数の値に基づきリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインを決定する。

【 0 0 7 4 】

50

図 4 に示すように、このとき演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 3 が指定された場合、「7 5 / 2 5 1」の確率で有効ライン L 1 、「1 0 1 / 2 5 1」の確率で有効ライン L 2 、「7 5 / 2 5 1」の確率で有効ライン L 3 をリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 4 が指定された場合、「1 5 0 / 2 5 1」の確率で有効ライン L 4 、「1 0 1 / 2 5 1」の確率で有効ライン L 5 をリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有

効ラインとして決定する。

【0075】

また、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインを決定した後、演出制御用 C P U 3 1 a は、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て、左列と右列に確定停止表示させる装飾図柄の種類を決定する。

【0076】

その後、指定された大当たり演出用の変動パターンに基づき、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ライン上の中列の装飾図柄として確定停止表示させる装飾図柄の種類を決定する。具体的に、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 1 , H P 3 3 , H P 3 4 が指定された場合には、リーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄を、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ライン上の中列の装飾図柄として確定停止表示させる装飾図柄として決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 2 が指定された場合には、特定図柄 [] を、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ライン上の中列の装飾図柄として確定停止表示させる装飾図柄として決定する。
10

【0077】

このため、変動パターン H P 3 1 , H P 3 3 , H P 3 4 のうち何れかに基づき行われる装飾図柄変動ゲームでは、有効ライン L 1 ~ L 5 のうち何れかの有効ライン上に全図柄列の装飾図柄が同一の数字図柄となる大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。一方、変動パターン H P 3 2 に基づき行われる装飾図柄変動ゲームでは、有効ライン L 2 又は有効ライン L 4 上に特定図柄 [] を含む大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。
20

【0078】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、各図柄列の装飾図柄を変動表示させて装飾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。

【0079】

また、表示条件が成立している場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させた後（ノーマルリーチ演出の開始に伴って）、リーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄の次に表示されるブランク図柄に代えて特定図柄 [] を変動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。なお、ダブルリーチを形成する際、演出制御用 C P U 3 1 a は、有効ライン L 4 に一旦停止表示されたリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄の次に表示されるブランク図柄に代えて特定図柄 [] を変動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。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、ノーマルリーチ演出が実行されているときは中列に特定図柄 [] を変動表示させるものの、スーパーりーチ演出が実行されるときであってノーマルリーチ演出から発展した後は特定図柄 [] の変動表示を終了させて、基のブランク図柄を変動表示するように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。
30

【0080】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、終了コマンドを入力すると、確定停止表示させる図柄組み合わせを確定停止表示させて装飾図柄変動ゲームを終了するように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。
40

【0081】

次に、大当たり遊技が生起された際に、演出制御用 C P U 3 1 a が行う制御について説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、オープニングコマンドを入力すると、予め決められた演出内容のオープニング演出を実行するように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、最初のラウンドコマンドを入力すると、エンディングコマンドを入力するまでの間、予め決められた演出内容の演出を実行するように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、エンディングコマン
50

ドを入力すると、予め決められた演出内容のエンディング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。

【0082】

また、演出制御用CPU31aは、オープニングコマンド、各ラウンドコマンド、エンディングコマンドを入力すると、演出表示装置11の他に、装飾ランプLaの発光様及びスピーカSpの音声出力様を制御する。

【0083】

本実施形態のパチンコ遊技機では、特定図柄[]を変動表示させることによって、当該特定図柄[]が一旦停止表示されることを遊技者に示唆する。この特定図柄[]が変動表示された際には、有効ライン上に特定図柄[]を含んで構成される大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示され、遊技が有利に展開されること（大当たり遊技が生起されること）を遊技者に期待させる。10

【0084】

以下、図5に基づき、特定図柄[]が変動表示されるときの演出の流れ（展開）について説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機において、特定図柄[]が変動表示されるときの演出の流れは、演出パターン1～5の5種類がある。この演出パターン1～5のうち演出パターン1～3は、演出用ボタンBTを使用することのない演出であり、ノーマルリーチ演出実行中に特定図柄[]が一旦停止表示されるか否かの結果が導出されるように演出が展開される。一方、演出パターン1～5のうち演出パターン4，5は、演出用ボタンBTが操作されたことを契機に、特定図柄[]が一旦停止表示されるか否かの結果が導出されるように演出が展開される。20

【0085】

まず、演出パターン1となる演出の流れについて説明する。なお、演出パターン1は、変動パターンHP32に基づく特別図柄変動ゲームの実行に伴う装飾図柄変動ゲームにて展開され得る演出の流れである。

【0086】

演出パターン1となる演出の流れは、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後に、装飾図柄の変動表示が継続されている中列に特定図柄[]が変動表示される。その後、所定時間が経過すると、特定図柄[]が一旦停止表示され、特定図柄[]を含んで構成される大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。30

【0087】

次に、演出パターン2となる演出の流れについて説明する。なお、演出パターン2は、変動パターンHP23に基づく特別図柄変動ゲームの実行に伴う装飾図柄変動ゲームにて展開され得る演出の流れである。

【0088】

演出パターン2となる演出の流れは、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後に、装飾図柄の変動表示が継続されている中列に特定図柄[]が変動表示される。その後、所定時間が経過すると、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されている有効ライン上を特定図柄[]が通り過ぎて、当該リーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄よりも2コマ後に変動表示される装飾図柄が一旦停止表示される。そして、全ての有効ラインL1～L5上に、はずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。40

【0089】

次に、演出パターン3となる演出の流れについて説明する。なお、演出パターン3は、変動パターンHP24, HP25, HP33, HP34のうち何れかに基づく特別図柄変動ゲームの実行に伴う装飾図柄変動ゲームにて展開され得る演出の流れである。

【0090】

演出パターン3となる演出の流れは、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後に、装飾図柄の変動表示が継続されている中列に特定図柄[]が変動表示される。その後、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されている有効ライン上を特定図柄[]が50

通り過ぎて、ノーマルリーチ演出から「XXリーチ」へと発展する。

【0091】

次に、演出パターン4となる演出の流れについて説明する。なお、演出パターン4は、変動パターンHP32に基づく特別図柄変動ゲームの実行に伴う装飾図柄変動ゲームにて展開され得る演出の流れである。

【0092】

演出パターン4となる演出の流れは、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後に、装飾図柄の変動表示が継続されている中列に特定図柄[]が変動表示される。その後、中列の装飾図柄が変動表示される速度が通常よりも遅くなり、特定図柄[]が中列中段停止領域HR5に一旦停止表示されることを示唆する内容（例えば、中列中段停止領域HR5と特定図柄[]の周囲にエフェクト画像を表示する）の演出が行われる。更に、このとき、演出用ボタンBTの操作を遊技者に促すボタン操作演出が実行される。このボタン操作演出は、演出用ボタンBTをモチーフとするボタン画像BGを演出表示装置11に表示させる内容で行われる。また、このボタン操作演出は、実行が開始されてから規定時間が経過するまで、又は、当該規定時間内に演出用ボタンBTが操作されるまで、実行される。そして、ボタン操作演出が行われているときに演出用ボタンBTが操作されると、特定図柄[]が一旦停止表示され、特定図柄[]を含んで構成される大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、ボタン操作演出が実行されてから規定時間が経過するまでの間に演出用ボタンBTが操作されなかった場合、規定時間が経過することを契機に、特定図柄[]が一旦停止表示され、特定図柄[]を含んで構成される大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。

10

【0093】

次に、演出パターン5となる演出の流れについて説明する。なお、演出パターン5は、変動パターンHP23に基づく特別図柄変動ゲームの実行に伴う装飾図柄変動ゲームにて展開され得る演出の流れである。

【0094】

演出パターン5となる演出の流れは、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後に、装飾図柄の変動表示が継続されている中列に特定図柄[]が変動表示される。その後、中列の装飾図柄が変動表示される速度が通常よりも遅くなり、特定図柄[]が中列中段停止領域HR5に一旦停止表示されることを示唆する内容の演出が行われる。更に、このとき、ボタン操作演出が実行される。そして、ボタン操作演出が行われているときに演出用ボタンBTが操作されると、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されている有効ライン上を特定図柄[]が通り過ぎて、当該リーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄よりも2コマ後に変動表示される装飾図柄が一旦停止表示される。そして、全ての有効ラインL1～L5上に、はずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、ボタン操作演出が実行されてから規定時間が経過するまでの間に演出用ボタンBTが操作されなかった場合、規定時間が経過することを契機に、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されている有効ライン上を特定図柄[]が通り過ぎる。その後、当該リーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄よりも2コマ後に変動表示される装飾図柄が一旦停止表示され、全ての有効ラインL1～L5上にはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。

30

【0095】

以下、表示条件の成立と、特定図柄[]を変動表示させる際の制御と、について説明する。

まず、本実施形態における表示条件の成立について説明する。

【0096】

本実施形態のパチンコ遊技機では、所定の変動パターンが指定された場合であって、演出表示装置11の表示領域中央に位置する中列中段停止領域HR5を含む有効ラインL2，L4，L5にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される場合に、表示条件が成立し得る。

【0097】

40

50

以下、表示条件の成立に関する制御について説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 4 , H P 3 3 のうち何れかが指定された場合であって、有効ライン L 2 にリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させることを決定した場合、中列にて特定図柄 [] を変動表示させるか否かの特定図柄表示抽選を行う。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 5 , H P 3 4 のうち何れかが指定された場合、特定図柄表示抽選を行う。

【 0 0 9 8 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 3 が指定された場合であって、且つシングルリーチを形成する際に有効ライン L 2 にリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させることを決定した場合、特定図柄表示抽選を行う。この特定図柄表示抽選に当選した場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、特定図柄表示抽選に当選した場合、特定図柄 [] を変動表示させる制御を行う。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 2 が指定された場合には、特定図柄表示抽選に当選した場合、特定図柄 [] を変動表示させる制御を行う。10

【 0 0 9 9 】

このように、本実施形態では、変動パターン H P 2 3 ~ H P 2 5 , H P 3 3 , H P 3 4 のうち何れかが指定された場合に行われ得る特定図柄表示抽選に当選すること、及び変動パターン H P 3 2 が指定されることを表示条件の成立として、特定図柄 [] が変動表示される。

【 0 1 0 0 】

次に、特定図柄 [] が一旦停止表示されるか否かの結果をどのように導出するかについての決定に関する制御について説明する。なお、「特定図柄 [] が一旦停止表示されるか否かの導出結果をどのように導出するかについての決定」とは、本実施形態において、「特定図柄 [] が一旦停止表示されるか否かの結果を、演出用ボタン B T の操作を契機として導出させるか否かの決定」に相当する。20

【 0 1 0 1 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 3 が指定された場合であって、特定図柄表示抽選に当選した場合、演出用ボタン B T が操作されたことを契機に特定図柄 [] が一旦停止表示されるか否かの結果を導出するか否かの操作有効抽選を行う。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 2 が指定された場合、操作有効抽選を行う。この操作有効抽選に当選した場合には、演出用ボタン B T の有効期間を設定され、当該有効期間中に演出用ボタン B T が操作されたことを契機に特定図柄 [] が一旦停止表示されるか否かの結果を導出させることが可能となる。一方、操作有効抽選に非当選した場合には、演出用ボタン B T の有効期間が設定されることなく、時間の経過に伴って特定図柄 [] が一旦停止表示されるか否かの結果が導出される。なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 3 , H P 3 2 以外の変動パターンが指定された場合には、操作有効抽選を行わない。30

【 0 1 0 2 】

以下、ノーマルリーチ演出の実行中に行われる制御について説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 2 が指定された場合であって、操作有効抽選に非当選する場合、演出パターン 1 で演出を展開させるように演出表示装置 1 1 の表示内容（装飾図柄の表示態様など）を制御する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 3 が指定された場合であって、特定図柄表示抽選に当選する一方で操作有効抽選に非当選する場合、演出パターン 2 で演出を展開させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 2 4 , H P 2 5 , H P 3 3 , H P 3 4 のうち何れかが指定された場合であって、特定図柄表示抽選に当選する場合、演出パターン 3 で演出を展開させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。40

【 0 1 0 3 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン H P 3 2 が指定された場合であって、

50

操作有効抽選に当選する場合、演出パターン4で演出を展開させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。なお、演出パターン4で演出を展開させる場合、演出制御用CPU31aは、演出用ボタンBTが操作されるまでの間、又はボタン操作演出の実行を開始してから規定時間が経過するまでの間、ボタン画像BGを表示させてボタン操作演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。そして、演出制御用CPU31aは、演出用ボタンBTからの操作信号を入力したこと、又は、ボタン操作演出の実行を開始してから規定時間が経過したことを契機に、ボタン画像BGの表示を中止してボタン操作演出を終了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、特定図柄[]を中列中段停止領域HR5に一旦停止表示させることで特定図柄[]を含んで構成される大当たりの図柄組み合わせを一旦停止表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0104】

また、演出制御用CPU31aは、変動パターンHP23が指定された場合であって、特定図柄表示抽選と操作有効抽選に当選する場合、演出パターン5で演出を展開させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。なお、演出パターン5で演出を展開させる場合、演出制御用CPU31aは、演出パターン4で演出を展開させるときと同様、演出用ボタンBTが操作されるまでの間、又はボタン操作演出の実行を開始してから規定時間が経過するまでの間、ボタン画像BGを表示させてボタン操作演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。そして、演出制御用CPU31aは、演出用ボタンBTからの操作信号を入力したこと、又は、ボタン操作演出の実行を開始してから規定時間が経過したことを契機に、ボタン画像BGの表示を中止してボタン操作演出を終了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、中列中段停止領域HR5に特定図柄[]を通過させて、特定図柄[]の次に変動表示される装飾図柄を一旦停止させることで、はずれの図柄組み合わせを一旦停止表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0105】

このように、本実施形態において、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ライン、つまり、リーチ演出の対象となる有効ラインの種類を決定する演出制御用CPU31aが、有効ライン決定手段として機能する。また、本実施形態において、特定図柄[]を含んで構成される図柄組み合わせが、特定の図柄組み合わせに相当する。そして、ノーマルリーチ演出にて特定図柄[]が変動表示され、最終的に特定図柄[]を含んで構成される大当たりの図柄組み合わせが一旦停止表示されるように展開される演出が、本実施形態において第1遊技演出に相当する。また、ノーマルリーチ演出にて特定図柄[]が変動表示され、最終的に特定図柄[]を含んで構成される大当たりの図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせが一旦停止表示されるように展開される演出が、本実施形態において第2遊技演出に相当する。また、特定図柄[]が変動表示されることなく展開される演出が、本実施形態において第3遊技演出に相当する。また、本実施形態では、有効ラインL2, L4, L5のうち何れかにリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるときにのみ特定図柄[]が変動表示され得るように構成しているため、有効ラインL2, L4, L5が特定の有効ラインに相当する。また、本実施形態における装飾図柄変動ゲームが、図柄変動ゲームに相当する。また、各図柄列の装飾図柄の変動表示、一旦停止表示及び確定停止表示を制御する演出制御用CPU31aが、本実施形態において演出制御手段として機能する。

【0106】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機では、有効ラインL2, L4, L5のうち何れかにリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるときにのみ、特定図柄[]の変動表示が行われる。

【0107】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、リーチ演出の実行が対応付けられた変動パターンHP21～HP25, HP31～HP34のうち何れかが指定された場合、リーチの

10

20

30

40

50

図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして、有効ライン L 2 や有効ライン L 4 , L 5 が他の有効ライン L 1 , L 3 よりも高い割合で決定される。特に、図 4 に示すように、変動パターン HP 2 3 , HP 3 2 が指定された場合には、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインとして、有効ライン L 2 , L 4 , L 5 が他の有効ライン L 1 , L 3 よりも高い割合で決定される。このため、特定図柄 [] を変動表示させる機会が増え、必然的に特定図柄 [] が一旦停止表示されるか否かの結果を演出用ボタン BT が操作されたことを契機に導出される機会が多くなる。

【 0 1 0 8 】

ここで、図 6 (a) ~ (d) に基づき、特定図柄 [] が一旦停止表示されるか否かの結果を演出用ボタン BT が操作されたことを契機に導出される場合の演出表示装置 1 1 の表示態様について、その作用とともに説明する。なお、図 6 (a) ~ (d) では、リーチの図柄組み合わせが有効ライン L 2 上に一旦停止表示されてからの演出表示装置 1 1 の表示態様を示す。また、有効ライン L 2 上に一旦停止表示されるリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄は、数字図柄 [7] であるものとする。

【 0 1 0 9 】

図 6 (a) に示すように、有効ライン L 2 上に数字図柄 [7] で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後、結果導出をボタン操作で行う場合、図 6 (b) に示すように、ボタン画像 BG が演出表示装置 1 1 に表示される。それとともに、中列における装飾図柄の変動順序においてリーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄 [7] の 1 コマ後に変動表示されるブランク図柄 [7 . 5] に代えて特定図柄 [] が変動表示される。更に、このとき、中列にて装飾図柄が変動表示される速度は、通常よりも遅くなる。

【 0 1 1 0 】

そして、図 6 (a) ~ (d) に示す装飾図柄変動ゲームが変動パターン HP 3 2 の決定を契機として行われている場合、演出用ボタン BT が操作されると、図 6 (c) に示すように、有効ライン L 2 上に特定図柄 [] を含んで構成される大当たりの図柄組み合わせが一旦停止表示される（演出パターン 4 ）。

【 0 1 1 1 】

一方、図 6 (a) ~ (d) に示す装飾図柄変動ゲームが変動パターン HP 2 3 の決定を契機として行われている場合、演出用ボタン BT が操作されると、図 6 (d) に示すように、有効ライン L 2 上にはずれの図柄組み合わせが一旦停止表示される。それとともに、ブランク図柄 [7 . 5] に代わって変動表示されていた特定図柄 [] は、基のブランク図柄 [7 . 5] となって表示される。

【 0 1 1 2 】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1) リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ライン（遊技演出の対象となる有効ライン）が決定される際には、有効ライン L 2 , L 4 , L 5 （特定の有効ライン）が他の有効ライン L 1 , L 3 よりも高い割合で決定される。この結果、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインが有効ライン L 2 , L 4 , L 5 のときに実行される演出（特定画像 [] が変動表示されるリーチ演出、第 1 遊技演出や第 2 遊技演出）を実行できる機会を増やすことができる。したがって、遊技に対する興趣を向上させる機会を増やすことができ、遊技者を楽しませることができる。

【 0 1 1 3 】

(2) 特定図柄 [] は、通常、図柄列にて表示（変動表示や、一旦停止表示、確定停止表示など）されることがない。因みに、特定図柄 [] が図柄列にて常時変動表示される場合には、特定図柄 [] が一旦停止表示されない装飾図柄変動ゲームの回数が必然的に多くなってしまい、特定図柄 [] が一旦停止表示されることへの注目が低くなってしまう虞がある。しかし、表示条件が成立したときにのみ特定図柄 [] が変動表示されることから、特定図柄 [] が変動表示されることだけでも、特定図柄 [] への注目度を高めることができるとともに、特定図柄 [] が一旦停止表示されるチャンスを掴みたいという意欲も高めることができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 4 】

(3) 有効ライン L 2 , L 4 , L 5 のうち何れかにリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されたときにのみ、特定図柄 [] の変動表示が行われるようにした。これにより、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の注目を高めることができるのは勿論のこと、当該リーチの図柄組み合わせがどの有効ライン上に一旦停止表示されるかについての注目も高めることができる。

【 0 1 1 5 】

(4) 特定図柄 [] の変動表示は、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示された後に行われる。このため、装飾図柄変動ゲームでは、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た後、中列に特定図柄 [] が変動表示されるか否か（特定図柄が停止表示されることが示唆されるか否か）について注目させ、その後は、特定図柄 [] が一旦停止表示されるか否かについて注目させることとなる。このように、1回の装飾図柄変動ゲームにおいて、段階的に遊技者を楽しませることができる。10

【 0 1 1 6 】

(5) 演出用操作手段としての演出用ボタン B T の操作を契機として、特定図柄 [] が一旦停止表示されるか否かの結果が導出され得るように構成した。このように構成することによって、演出に遊技者を参加させることができ、遊技者を更に楽しませることができる。

【 0 1 1 7 】

(6) 特定図柄 [] が一旦停止表示される停止領域を、演出表示装置 1 1 の表示領域において中央に位置する中列中段停止領域 H R 5 とした。このため、演出表示装置 1 1 の表示領域を広く使用して、特定図柄 [] が中列中段停止領域 H R 5 に一旦停止表示されることを期待させるための演出を行うことが可能となる。したがって、演出設計の自由度が増すとともに、表示領域を広く使用する演出（派手な演出）によって遊技者を楽しむことができる。20

【 0 1 1 8 】

(7) 中列にて特定図柄 [] が変動表示された際、当該中列にて装飾図柄が変動表示される速度が通常よりも遅くなる場合がある。このように、装飾図柄が変動表示される速度を遅くした場合、通常の速度で装飾図柄が変動表示されるときよりも、特定図柄 [] が変動表示されていることを遊技者に認識させ易くなる。30

【 0 1 1 9 】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

- ・上記実施形態において、各ブランク図柄の表示態様を同一としたが、各ブランク図柄の表示態様を異ならせてても良い。例えば、数字図柄 [1] と [2] の間に位置するブランク図柄を、三角形を模したブランク図柄（例えば、「△」）とする。一方で、数字図柄 [2] と [3] の間に位置するブランク図柄を、ダイヤモチーフとしたブランク図柄（例えば、「◆」）としても良い。

【 0 1 2 0 】

- ・上記実施形態において、スーパーりーち演出が実行された場合には、ノーマルリーチ演出のみが実行された場合よりも大当たりへの期待感が高まるように構成しても良い。このように構成するためには、例えば、大当たり抽選に当選する場合にスーパーりーち演出の実行が対応付けられた変動パターンを決定する割合を、大当たり抽選に非当選する場合にスーパーりーち演出の実行が対応付けられた変動パターンを決定する割合よりも高くすれば良い。

【 0 1 2 1 】

- ・上記実施形態において、ダブルリーチが形成された場合には、シングルリーチが形成された場合よりも大当たりへの期待感が高まるように構成しても良い。このように構成するためには、例えば、大当たり抽選に当選する場合にダブルリーチを形成することを決定する割合を、大当たり抽選に非当選する場合にダブルリーチを形成することを決定する割合よりも高くすれば良い。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 2 】

・上記実施形態において、スーパー リーチ演出が行われる装飾図柄変動ゲームにおいて、特定図柄 [] が変動表示される場合には、特定図柄 [] が変動表示されない場合よりも、大当たりへの期待感が高まるように構成しても良い。このように構成するためには、例えば、変動パターン H P 3 3 , H P 3 4 が指定された場合に行われる特定図柄表示抽選の当選確率を、変動パターン H P 2 4 , H P 2 5 が指定された場合に行われる特別図柄表示抽選の当選確率よりも高確率に定めれば良い。

【 0 1 2 3 】

・上記実施形態において、中列中段停止領域 H R 5 を含む有効ライン L 2 , L 4 , L 5 以外の有効ライン L 1 又は有効ライン L 3 にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される場合であっても、特定図柄 [] を変動表示させても良い。10

【 0 1 2 4 】

・上記実施形態では、特定図柄 [] が一旦停止表示される場合には大当たりの図柄組み合わせが一旦停止表示されるように構成したが、特定図柄 [] が一旦停止表示されることによって遊技者にとって有利に遊技が展開される構成であれば、大当たり抽選に非当選の場合でも特定図柄 [] が一旦停止表示され得るように構成しても良い。例えば、複数回の変動サイクルを伴う演出（所謂、擬似連演出）において、次の変動サイクルが開始される場合には、当該次の変動サイクルの直前に特定図柄 [] が一旦停止表示されるように構成しても良い。この場合、特定図柄 [] を含んで構成される図柄組み合わせは、次の変動サイクルが行われることを遊技者に報知する図柄組み合わせとなる。20

【 0 1 2 5 】

・上記実施形態において、特定図柄表示抽選を行わなくても、変動パターン H P 2 3 ~ H P 2 5 , H P 3 3 , H P 3 4 のうち何れかが指定された場合には、必ず特定図柄 [] が変動表示されるように構成しても良い。

【 0 1 2 6 】

・上記実施形態において、操作有効抽選を行わなくても、変動パターン H P 2 3 , H P 3 2 のうち何れかが指定された場合には、特定図柄 [] が一旦停止表示されるか否かの結果が演出用ボタン B T の操作を契機に導出することが決定されるように構成しても良い。。

【 0 1 2 7 】

・上記実施形態において、装飾図柄が一旦停止表示される図柄列の順序を変更しても良い。例えば、左列 中列 右列の順に、装飾図柄を一旦停止表示させるように構成しても良い。

【 0 1 2 8 】

・上記実施形態において、各図柄列にて変動表示される装飾図柄の変動順序を変更しても良い。例えば、上記実施形態では、中列にて装飾図柄が変動表示される変動順序を右列にて装飾図柄が変動表示される変動順序と同じ変動順序としたが、中列にて装飾図柄が変動表示される変動順序を左列にて装飾図柄が変動表示される変動順序と同じ変動順序にしても良い。

【 0 1 2 9 】

・上記実施形態において、特定図柄 [] は、通常時でも変動表示や一旦停止表示、確定停止表示されるように構成しても良い。また、リーチの図柄組み合わせが一旦停止表示されるよりも前から、特定図柄 [] を変動表示させても良い。40

【 0 1 3 0 】

・上記実施形態において、特定図柄 [] を含んで構成される大当たりの図柄組み合わせは、左列と右列の装飾図柄が同一の数字図柄でなくても良い。例えば、特定図柄 [] を含んで構成される大当たりの図柄組み合わせは、[1 3] や [5 6] などであっても良い。このため、特定図柄 [] が変動表示されるよりも前に、リーチの図柄組み合わせ以外の図柄が一旦停止表示されるように構成しても良い。

【 0 1 3 1 】50

・上記実施形態において、遊技者にとって有利に遊技が展開されることを特定可能な図柄組み合わせは、特定図柄 [] を含んで構成される図柄組み合わせでなくても良い。例えば、[1 2 3] のような順目の図柄組み合わせや、[6 3 4] のような予め決められた図柄組み合わせであっても良い。この場合、[1 2 3] や [6 3 4] のような図柄組み合わせ（チャンス目）が一旦停止表示された場合には、その後、遊技者にとって有利に遊技が展開されることが望ましい。例えば、通常よりも大当り抽選の当選確率が高確率となる遊技状態（所謂、確変状態）が生起されるように遊技が展開されても良い。

【 0 1 3 2 】

・上記実施形態において、演出表示装置 1 1 、装飾ランプ L a 及びスピーカ S p を、それぞれ専用の制御基板にて制御するように構成しても良い。10

・上記実施形態において、図柄列の数を変更しても良い。

【 0 1 3 3 】

・上記実施形態において、各図柄列にてそれぞれ変動表示される装飾図柄の種類を変更しても良い。

・上記実施形態において、有効ラインの数を変更しても良い。例えば、有効ラインの数を有効ライン L 1 ~ L 3 の 3 つにしても良い。このように構成する場合には、ダブルリーチが形成されず、シングルリーチのみが形成される。そして、有効ライン L 2 のみが、特定の有効ラインに相当する。

【 0 1 3 4 】

・上記実施形態におけるスーパーリーチ演出を、ノーマルリーチ演出にて全図柄列の装飾図柄が一旦停止表示された後に「 X X リーチ」へ発展して、図柄組み合わせが導出される演出内容のリーチ演出としても良い。なお、ノーマルリーチ演出にて全図柄列の装飾図柄が一旦停止表示される際には、全ての有効ライン L 1 ~ L 5 上にはずれの図柄組み合わせが一旦停止表示されることが望ましい。20

【 0 1 3 5 】

・上記実施形態において、有効ライン L 1 又は有効ライン L 3 上にリーチの図柄組み合わせが一旦停止表示される場合であっても、特定図柄 [] が変動表示され得るように構成しても良い。

【 0 1 3 6 】

・上記実施形態において、左列と右列のうち少なくとも一方の装飾図柄が一旦停止表示されるよりも前に特定図柄 [] を変動表示させてから、装飾図柄が一旦停止表示されていない残りの図柄列の装飾図柄を同時又は同時期に一旦停止表示されるように演出が展開されるように構成しても良い。例えば、全図柄列の図柄が変動表示されているときに中列に特定図柄 [] を変動表示させて、演出用ボタン B T が操作されたことを契機に、特定図柄 [] を含んで構成される図柄組み合わせ又は、それ以外の図柄組み合わせが一旦停止表示されるように演出が展開されるように構成しても良い。なお、ここでいう「同時」や「同時期」は、制御上の時間経過においてタイミングが同一であることは勿論、遊技者の目によって同時又は同時期に見えるタイミングも意味する。30

【 0 1 3 7 】

・上記実施形態において、特定図柄 [] を変動表示させるか否かを変動パターンの種類に対応付けても良い。このように構成する場合、変動パターンの決定率を調整することによって、特定図柄 [] が変動表示される割合を異ならせることも可能である。したがって、特定図柄 [] を変動表示させることが対応付けられた変動パターンの決定率を高くすれば、特定画像 [] が変動表示されるリーチ演出を実行できる機会を増やすことができる。40

【 0 1 3 8 】

・上記実施形態において、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインの種類を変動パターンの種類に対応付けても良い。このように構成する場合、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインの種類を決定するための抽選を省くことが可能となる。更に、この場合、変動パターンの決定率を調整することによって、特定図柄 []50

] が変動表示される割合を異ならせることも可能である。したがって、特定の有効ライン L 2 , L 4 , L 5 にリーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させることが対応付けられた変動パターンの決定率を高くすれば、特定画像 [] が変動表示されるリーチ演出を実行できる機会を増やすことができる。

【 0 1 3 9 】

・上記実施形態において、特定図柄表示抽選の当選確率を高くすることによって、特定画像 [] が変動表示されるリーチ演出を実行できる機会を増やすこともできる。

・上記実施形態において、結果導出をボタン操作で行う場合、中列にて装飾図柄が変動表示される速度を遅くしなくても良い。但し、特定図柄 [] が中列にて変動表示されていることを遊技者が認識できることが望ましい。

10

【 0 1 4 0 】

・上記実施形態において、ノーマルリーチ演出の実行が対応付けられた変動パターンが指定された際に、シングルリーチとスーパーリーチのうち何れを形成させるかの決定と、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインの決定と、リーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄の決定と、の決定順序を変更しても良い。同様に、スーパーリーチ演出の実行が対応付けられた変動パターンが指定された際に、リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ラインの決定と、リーチの図柄組み合わせを構成する数字図柄の決定と、の決定順序を変更しても良い。

【 0 1 4 1 】

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。

20

(イ) 複数の図柄列の図柄による図柄変動ゲームにてリーチを行うか否かを判定するリーチ判定手段と、前記リーチを行う場合に、リーチ図柄を停止表示させる有効ラインを複数の有効ラインの中から決定する有効ライン決定手段と、前記図柄変動ゲームの実行を制御する演出制御手段と、を備え、複数の有効ラインのうち特定の有効ラインが前記有効ライン決定手段によって決定されるときに実行可能な前記リーチには、前記リーチ図柄が停止表示されてから残りの図柄列に特定図柄が停止表示されることを示唆した後に前記特定図柄が停止表示される第 1 リーチと、前記リーチ図柄が停止表示されてから残りの図柄列に前記特定図柄が停止表示されることを示唆した後に前記特定図柄以外の図柄が停止表示される第 2 リーチと、が含まれ、前記有効ライン決定手段は、前記リーチ図柄を停止表示させる有効ラインとして、前記特定の有効ラインを、前記特定の有効ライン以外の有効ラインよりも高い割合で決定することを特徴とする遊技機。

30

【 0 1 4 2 】

(ロ) 前記遊技演出には、前記第 1 遊技演出と前記第 2 遊技演出とは異なる第 3 遊技演出が含まれ、前記有効ライン決定手段によって前記特定の有効ラインが決定されるときには前記第 1 遊技演出、前記第 2 遊技演出及び前記第 3 遊技演出のうち何れかの遊技演出が実行される一方、前記有効ライン決定手段によって前記特定の有効ライン以外の有効ラインが決定されるときには前記第 3 遊技演出が実行されることを特徴とする遊技機。

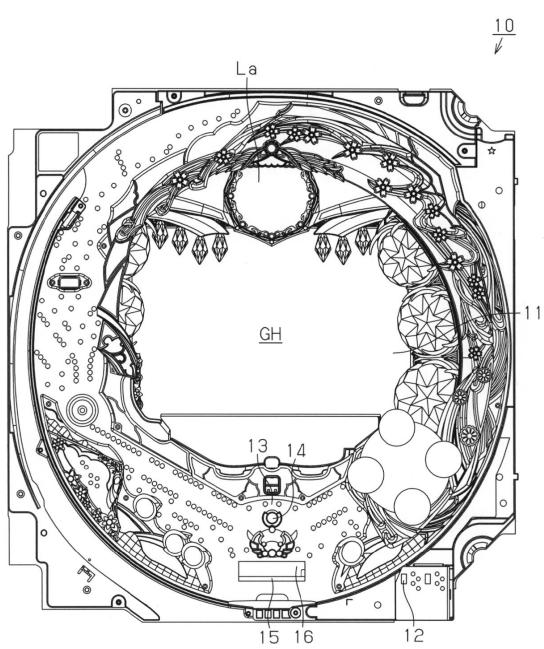
【 符号の説明 】

【 0 1 4 3 】

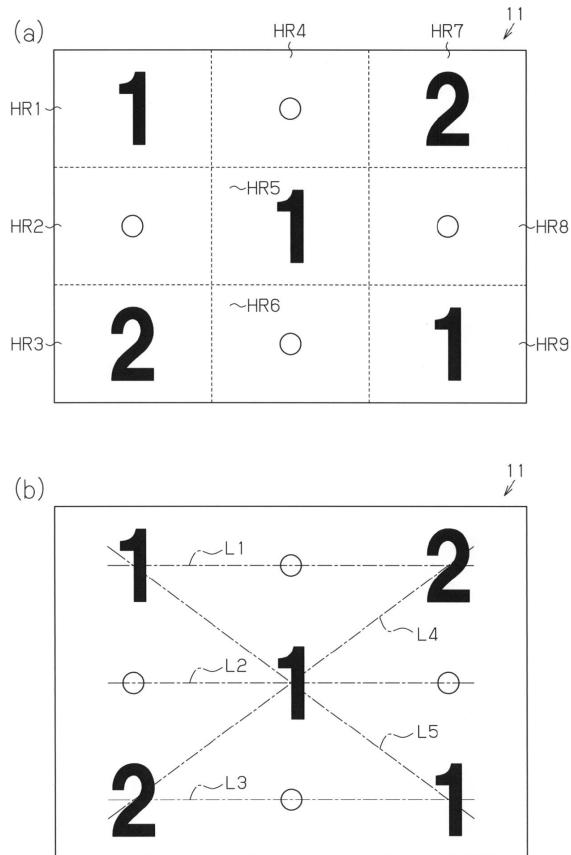
B T ... 演出用ボタン、G H ... 画像表示部、H R 1 ~ H R 9 ... 停止領域、L a ... 装飾ランプ、L 1 ~ L 5 ... 有効ライン、S O L ... 大入賞口ソレノイド、S p ... スピーカ、1 0 ... 遊技盤、1 1 ... 演出表示装置、1 2 ... 特別図柄表示装置、1 4 ... 始動入球装置、1 6 ... 大入賞口、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用 C P U 、3 0 b ... 主制御用 R O M 、3 0 c ... 主制御用 R A M 、3 0 d ... 乱数生成器、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用 C P U 、3 1 b ... 演出制御用 R O M 、3 1 c ... 演出制御用 R A M 。

40

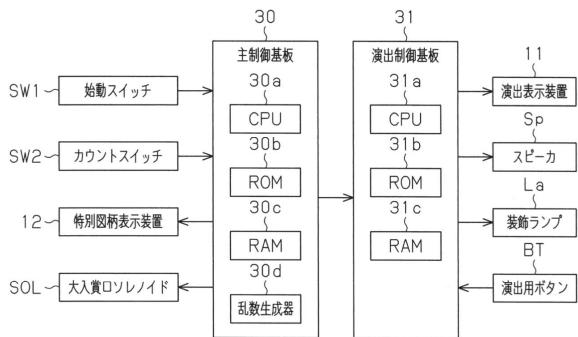
【図1】



【図2】



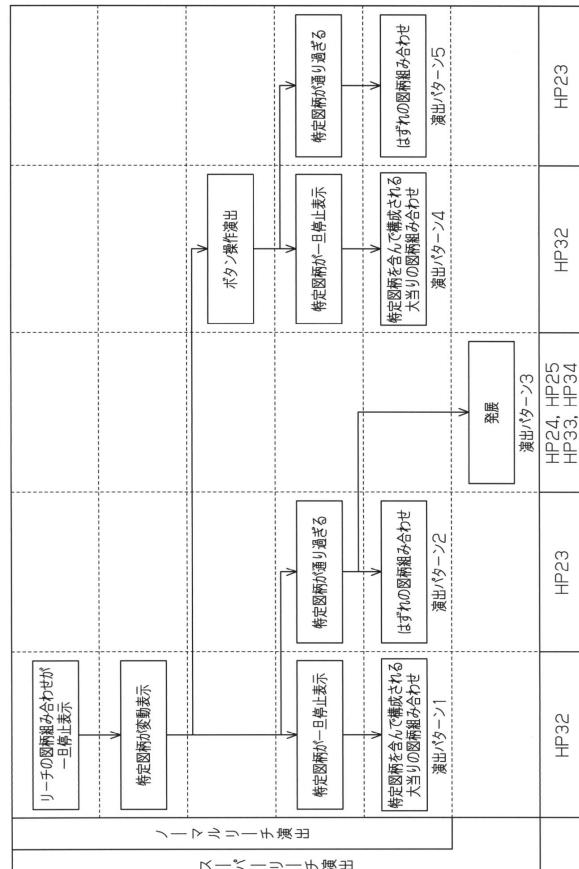
【図3】



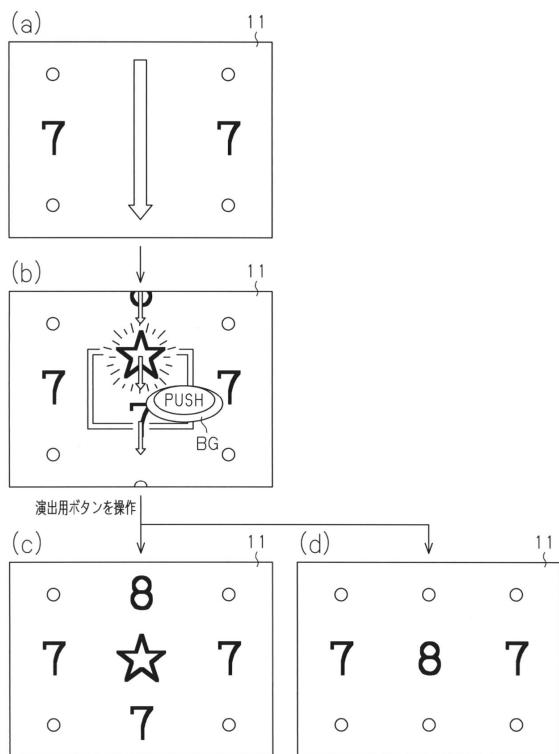
【図4】

変動パターン	内容	リーチの図柄組み合わせを一旦停止表示させる有効ライン				
		L1	L2	L3	L4	L5
はづれ通常演出用	HP11	リーチ演出なし	/	/	/	/
はづれ 特別 演出用	HP21	-1コマ ノーマル リーチ演出	シングルリーチ ダブルリーチ	75 101 75 / / /	251	
	HP22	+1コマ ノーマル リーチ演出	シングルリーチ ダブルリーチ	75 101 75 / / /	251	
	HP23	+2コマ スーパー リーチ演出	シングルリーチ ダブルリーチ	35 181 35 / / /	251	
	HP24	スーパー リーチ演出	シングルリーチ ダブルリーチ	75 101 75 / / /	251	
大当たり 演出用	HP25					
	HP31	ノーマル リーチ演出	特定図柄の 表示なし	シングルリーチ ダブルリーチ	75 101 75 / / /	150 101
	HP32		特定図柄の 表示あり		251	
	HP33	スーパー リーチ演出	シングルリーチ ダブルリーチ	75 101 75 / / /	251	
	HP34				150 101	

【図5】



【図6】



フロントページの続き

審査官 瓦井 秀憲

(56)参考文献 特開2013-013615(JP,A)
特開2011-229737(JP,A)
特開2012-249992(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02