

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7058950号
(P7058950)

(45)発行日 令和4年4月25日(2022.4.25)

(24)登録日 令和4年4月15日(2022.4.15)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全41頁)

(21)出願番号 特願2017-99442(P2017-99442)
 (22)出願日 平成29年5月19日(2017.5.19)
 (65)公開番号 特開2018-192077(P2018-192077
 A)
 (43)公開日 平成30年12月6日(2018.12.6)
 審査請求日 令和2年4月20日(2020.4.20)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 株式会社三共内
 審査官 中村 祐一

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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定状態に制御可能な遊技機であって、前記特定状態に制御されることを示唆する特定画像と、前記特定画像を説明する画像であつて該特定画像または該特定画像を示す画像を含む説明画像と、を表示可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、一の可変表示中において、

前記説明画像を表示し、前記特定画像を表示しない第1の演出、

前記説明画像を表示せず、前記特定画像を表示する第2の演出、

前記説明画像を表示し、前記特定画像を表示する第3の演出のいずれかを実行可能であり、前記説明画像には、前記特定画像のうち第1特定表示画像を説明する第1説明画像と、前記特定画像のうち第2特定表示画像を説明する第2説明画像と、があり、

前記第1説明画像と前記第2説明画像を表示してからいずれかを除外する除外演出を実行し、残った前記説明画像を用いた前記第3の演出を実行可能であり、

前記説明画像には、通常説明画像と、該通常説明画像よりも前記特定画像を詳細に説明する詳細説明画像と、があり、

前記演出実行手段は、前記第1の演出を実行する場合には、前記詳細説明画像を表示せず前記通常説明画像を表示し、

前記詳細説明画像には、前記通常説明画像に含まれず、前記特定状態に制御される期待度を示す期待度表示が含まれ、

可変表示の時間が所定時間より短い場合に、前記説明画像の表示が制限される、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特定報知画像を説明する説明画像を表示し、特定報知画像を表示しない第1の演出と、説明画像を表示せず、特定報知画像を表示する第2の演出と、説明画像を表示し、特定報知画像を表示する第3の演出のいずれかを実行可能である遊技機が提案されている（例えば特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2012-183247号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載の遊技機において、より興趣を向上させることが望まれる。

20

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定状態（大当たり遊技状態、或いは確率変動状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記特定状態に制御されることを示唆する特定画像と、前記特定画像を説明する画像であつて該特定画像または該特定画像を示す画像を含む説明画像と、を表示可能な演出実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）を備え、

30

前記演出実行手段は、一の可変表示中において、

前記説明画像を表示し、前記特定画像を表示しない第1の演出（例えば図8（b1）～（b3）に示す演出）、

前記説明画像を表示せず、前記特定画像を表示する第2の演出（例えば図8（a1）～（a2）に示す演出）、

前記説明画像を表示し、前記特定画像を表示する第3の演出（例えば図8（c1）～（c4）に示す演出）のいずれかを実行可能であり、

前記説明画像には、前記特定画像のうち第1特定表示画像を説明する第1説明画像と、前記特定画像のうち第2特定表示画像を説明する第2説明画像と、があり、

40

前記第1説明画像と前記第2説明画像を表示してからいずれかを除外する除外演出を実行し、残った前記説明画像を用いた前記第3の演出を実行可能であり（例えば図15参照）、前記説明画像には、通常説明画像（例えば図8参照）と、該通常説明画像よりも前記特定画像を詳細に説明する詳細説明画像（例えば図13参照）と、があり、

前記演出実行手段は、前記第1の演出を実行する場合には、前記詳細説明画像を表示せず前記通常説明画像を表示し（例えば図14参照）、

前記詳細説明画像には、前記通常説明画像に含まれず、前記特定状態に制御される期待度を示す期待度表示が含まれ、

可変表示の時間が所定時間より短い場合に、前記説明画像の表示が制限される。

(1) 上記目的を達成するため、他の遊技機は、

50

可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定状態（大当たり遊技状態、或いは確率変動状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記特定状態に制御されることを示す特定画像と、前記特定画像を説明する画像であって該特定画像または該特定画像を示す画像を含む説明画像と、を表示可能な演出実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）を備え、

前記演出実行手段は、一の可変表示中において、

前記説明画像を表示し、前記特定画像を表示しない第1の演出（例えば図8（b1）～（b3）に示す演出）、

前記説明画像を表示せず、前記特定画像を表示する第2の演出（例えば図8（a1）～（a2）に示す演出）、

前記説明画像を表示し、前記特定画像を表示する第3の演出（例えば図8（c1）～（c4）に示す演出）のいずれかを実行可能であり、

前記説明画像には、前記特定画像のうち第1特定表示画像を説明する第1説明画像と、前記特定画像のうち第2特定表示画像を説明する第2説明画像と、があり、

前記第1説明画像と前記第2説明画像を表示してからいずれかを除外する除外演出を実行し、残った前記説明画像を用いた前記第2の演出を実行可能である（例えば図15参照）。

【0007】

このような構成によれば、説明画像に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0008】

（2）上記（1）の遊技機において、

前記除外演出は、キャラクタを動作させる態様で実行される（例えば図15参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、演出の興趣が向上する。

【0009】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記除外演出時に、報知音を出力するようにしてもよい。

このような構成によれば、説明画像が除外されたことがわかりやすくなる。

【0010】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

前記除外演出により除外された前記説明画像は消去される（例えば図15参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、説明画像が除外されたことがわかりやすくなる。

【0011】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばチャンスボタン16）をさらに備え、

前記除外演出は、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことを契機に実行されるようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者の参加意欲を高めることができ、遊技の興趣が向上する。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本発明の実施の形態にかかるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】図1のパチンコ遊技機の制御回路の構成を示すブロック図である。

【図3】（a）は、大当たり判定用テーブルを示す図であり、（b）、（c）は、大当たり種別判定用テーブルを示す図である。

【図4】飾り図柄の変動表示を行う場合における画像の表示制御について説明する図である。

【図5】変動パターン選択テーブルを示す図である。

【図6】主基板の制御部により実行される2ms タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【図7】表示制御基板の表示制御CPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャー

10

20

30

40

50

トである。

【図8】本発明の実施の形態における飾り図柄の変動表示の実行例を示す図である。

【図9】変動パターン選択テーブルを示す図である。

【図10】変形例におけるステップアップ演出と、説明ステップアップ演出の実行例を示す図である。

【図11】変形例における前段階演出に関する決定割合を示す図である。

【図12】変形例における前段階演出の実行例を示す図である。

【図13】変形例における詳細説明の実行例を示す図である。

【図14】変形例における説明演出種別の決定割合を示す図である。

【図15】変形例における除外演出の実行例を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

【0014】

図1は、この実施の形態に適用されるパチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠(図示せず)と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠(図示せず)と、機構部品等が取り付けられる機構板(図示せず)と、それらに取り付けられる種々の部品(後述する遊技盤6を除く)と、を含む構造体である。

20

【0015】

図1に示すように、パチンコ遊技機1は、額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿(上皿)3がある。打球供給皿3の前面には、チャンスボタン16が設けられている。チャンスボタン16は、可変表示装置9などの演出手段において所定の種類の演出が実行されているときに、遊技者がこれを操作し、その操作が所定の操作条件を満たしたか否かにより、演出の経過および/または結果を変化させることができるボタンである。

【0016】

打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4、回転操作することにより遊技領域7に打球を発射する打球操作ハンドル(操作ノブ)5が設けられている。また、ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤6の前面には打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域7が形成されている。

30

【0017】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置(LCD)により構成される可変表示装置9を備えている。可変表示装置9の周囲を取り巻く円形状の枠の中に、演出手段としての装飾ランプ25a~25cと、役物26とが設けられている。遊技領域7の可変表示装置9よりも下側には、2つの始動入賞口14a、14bが上下に並べて配置されている。下側にある始動入賞口14bには、開放状態となることで遊技球の入賞を容易にする可変入賞装置15が設けられている。可変入賞装置15が閉鎖状態となっているときには、始動入賞口14bへの遊技球の入賞が困難になるが、完全に不可能となってしまう訳ではない。

40

【0018】

始動入賞口14a、14bの下方には、大入賞口21が開放状態とされる特別可変入賞装置20が設けられている。特別可変入賞装置20が閉鎖状態となっているときには、大入賞口21に遊技球が全く入賞し得なくなる。特別可変入賞装置20が設けられている位置は、遊技者が可変表示装置9を見て遊技を進めている場合には、大入賞口21が開放状態となっているのかどうかが遊技者にほとんど分からないような位置となっている。特別可変入賞装置20の両側には、7セグメントLEDにより構成される特別図柄表示器10a

50

、10bが設けられている。特別図柄表示器10a、10bでは、7セグメントLEDによって表示される特別図柄の変動表示を行なっている。

【0019】

特別図柄表示器10aは、始動入賞口14aへの遊技球の入賞に基づいて特別図柄の変動表示（特図ゲーム）を行い、特別図柄表示器10bは、始動入賞口14bへの遊技球の入賞に基づいて特別図柄の変動表示を行う。特別図柄表示器10a、10bの両方で同時に特別図柄の変動表示が行われることはなく、特別図柄表示器10aまたは10bで特別図柄の変動表示が終了した後に、特別図柄表示器10a、10bの両方で変動表示を開始させるための条件が成立しているときには、いわゆる電チューサポートがされる方の特別図柄表示器10bで優先的に特別図柄の変動表示が行われることとなる。

10

【0020】

特別図柄表示器10a、10bの表示結果の態様は、7つのセグメントの点灯／非点灯の組み合わせにより、 $2^7 - 1 = 127$ 通りある（^は、べき乗を表し、7セグメントの全てを非点灯する態様が特別図柄表示器10a、10bの表示結果として除かれるため、1だけマイナスされている）。第1特定表示結果、第2特定表示結果、第3特定表示結果、第4特定表示結果には、「0」～「9」の数字などの遊技者にとって比較的分かり易い図柄を含んでいてよいが、意味のある文字とは認識できない7つのセグメントの点灯／非点灯の組み合わせも採用しており、特別図柄表示器10a、10bの表示結果だけからは大当りの種類を特定することが非常に困難なものとなっている。

【0021】

特別図柄表示器10a、10bに第1特定表示結果（確率変動大当り図柄）を表示した後には、後述する第1大当り遊技状態に遊技状態を制御する。第1大当り遊技状態の終了後に、次の大当り（種類を問わず）が発生するまでの間、時短状態（特別図柄及び普通図柄の変動表示の時間が短縮される状態）に遊技状態が制御されるとともに、通常遊技状態（或いは、確率変動状態とならない時短状態）よりも大当り確率が高くなる確率変動状態に遊技状態が制御される。

20

【0022】

特別図柄表示器10a、10bに第2特定表示結果（確変昇格大当り図柄）を表示した後には、後述する第1大当り遊技状態に遊技状態を制御する。第1大当り遊技状態の終了後に、次の大当り（種類を問わず）が発生するまでの間、時短状態（特別図柄及び普通図柄の変動表示の時間が短縮される状態）に遊技状態が制御されるとともに、前記した確率変動状態に遊技状態が制御される。

30

【0023】

特別図柄表示器10a、10bに第3特定表示結果（突然確変大当り図柄）を表示した後には、後述する第2大当り遊技状態に遊技状態を制御する。第2大当り遊技状態の終了後に、次の大当り（種類を問わず）が発生するまでの間、時短状態（特別図柄及び普通図柄の変動表示の時間が短縮される状態）に遊技状態が制御されるとともに、前記した確率変動状態に遊技状態が制御される。

【0024】

特別図柄表示器10a、10bに第4特定表示結果（時短大当り図柄）を表示した後には、後述する第1大当り遊技状態に遊技状態を制御する。第1大当り遊技状態の終了後に、特別図柄表示器10a、10bにおいて100回の変動表示が行われるまでの間は時短状態に遊技状態が制御されるものの、次の大当り発生までの大当り確率を通常とする（確率変動状態の大当り確率よりも低くなる）通常遊技状態に制御される。通常遊技状態において何れかの種類の大当りが発生することを、初当りという。

40

【0025】

また、可変表示装置9では、横方向に3つ並べられた飾り図柄表示領域9a～9cにて飾り図柄（例えば、「0」～「9」の10種類）を縦方向にスクロールさせる変動表示を行っている。可変表示装置9は、特別図柄表示器10a、10bで行われる変動表示の内容を、飾り図柄の変動表示によって演出効果を高めて遊技者に表示するための変動表示装置

50

である。特別図柄表示器 10 a、10 b で特別図柄の変動表示が継続されている限り、飾り図柄の変動表示が一旦停止（仮停止）していても、大当たり抽選及び大当たり種別抽選に対する確定的な表示結果が示されたことにはならない。

【 0 0 2 6 】

さらに、可変表示装置 9 においては、飾り図柄が変動表示されるのに合わせてキャラクタの表示などによる演出（後述するリーチ演出表示や説明演出などの各種演出）が行われるものとなる。可変表示装置 9 は、特別図柄の変動表示に合わせて飾り図柄の変動表示を行うため以外に、後述する大当たり演出における画像を表示するためにも用いられる。

【 0 0 2 7 】

なお、第 1 特定表示結果（確率変動大当たり図柄）の表示によっても、第 2 特定表示結果（確変昇格大当たり図柄）の表示によっても、第 1 大当たり遊技状態から確率変動状態への制御（+ 時短）という遊技状態の制御には全く変わりがない。もっとも、特別図柄表示器 10 a、10 b に第 1 特定表示結果（確率変動大当たり図柄）が表示されたときには、この時点でも可変表示装置 9 に表示される飾り図柄を「1」または「7」で揃えるなどして確率変動状態に制御される旨が報知される。

10

【 0 0 2 8 】

これに対して、第 2 特定表示結果（確変昇格大当たり図柄）が表示されたときには、この時点では可変表示装置 9 に表示される飾り図柄を第 4 特定表示結果（時短大当たり図柄）が表示されたときと同様に「1」または「7」以外の図柄で揃えるなどして確率変動状態に制御される旨が報知されない。第 4 特定表示結果（時短大当たり図柄）が表示されたときには、可変表示装置 9 に表示される飾り図柄を「1」または「7」以外の図柄とする。確率変動状態に制御される旨は、大当たり演出において報知される。

20

【 0 0 2 9 】

第 3 特定表示結果（突然確変大当たり図柄）が表示されたときには、可変表示装置 9 に表示される飾り図柄を特別図柄表示器 10 a、10 b にハズレ図柄が表示されたときと同様の 3 つの飾り図柄が揃っていない様様にするものとなっている。なお、突然確変大当たりによって制御される第 2 大当たり遊技状態は、後述するように大入賞口 21 の開放が極短期間で終了し、大当たり演出も実行されずに次の変動表示の開始までハズレ図柄を表示したままとしておく。もっとも、第 2 大当たり遊技状態が終了して次の変動表示が開始されたときには、確率変動状態に制御されていることとなる。

30

【 0 0 3 0 】

また、特別図柄表示器 10 a または 10 b にて特別図柄の変動表示が行われ、可変表示装置 9 にて飾り図柄の変動表示が行われているときに、装飾ランプ 25 a ~ 25 c の点灯や役物 26 の駆動などによる演出が実行されることがある。なお、パチンコ遊技機 1 において実行される演出には、大きく分けて予告と告知とがあるが、予告とは、それによって示される内容が生じる可能性があることの報知であり、それによって示される内容が生じることを確定的に示す報知である告知と区別される。但し、一連の演出の終了間際までは可能性を示すだけであるが、当該一連の演出の最終部分で確定的な報知がなされる場合は、最終部分が告知、それよりも前の部分が予告としての意味を持つ演出となる。

40

【 0 0 3 1 】

可変表示装置 9 の表示領域のうちの下部の表示領域に、始動入賞口 14 a、14 b に遊技球が入り始動条件が成立したが未だ特別図柄表示器 10 a、10 b の開始条件（例えば、前回の特別図柄の変動表示の終了、大当たり遊技状態の終了）が成立していない始動条件の成立回数として後述する主基板 31 の R A M 5 5（図 2 参照）に記憶された保留記憶数をそれぞれ表示する保留記憶数表示手段として特別図柄保留記憶表示部 11 a、11 b が設定されている。

【 0 0 3 2 】

特別図柄保留記憶表示部 11 a は、4 つのアイコンの表示部を備え、始動入賞口 14 a への有効始動入賞（本実施形態では、保留記憶数が 4 未満のときの始動入賞）がある毎に、表示するアイコンをその時点で表示されているアイコンの右側に 1 つ追加し、特別図柄表

50

示器 10 a にて特別図柄の変動表示が開始される毎に、最も左側に表示されていたアイコン（今回開始した変動表示に対応していたもの）を消去するとともに、他に表示されていたアイコンを 1 つずつ左にずらして表示する。すなわち、表示するアイコンの数を 1 つ減らす。特別図柄保留記憶表示部 11 b についても、同様に、始動入賞口 14 b への有効始動入賞がある毎に、アイコンを 1 つ増やし、特別図柄表示器 10 b にて特別図柄の変動表示が開始される毎に、アイコンを 1 つ減らす。

【 0 0 3 3 】

R A M 5 5（図 2 参照）には、特別図柄表示器 10 a における特別図柄の始動条件が成立（打球が始動入賞口 14 a へ入賞）したときに主基板 31 の C P U 5 6（図 2 参照）により抽出された大当たり判定用乱数等の各種乱数の抽出順番を特定可能に記憶する 4 つの保留記憶バッファが設けられている。特別図柄保留記憶表示部 11 a は、保留記憶バッファのうちで各種乱数の記憶された保留記憶バッファの数（保留記憶数）を特定可能に表示する。保留記憶バッファには、抽出された各種乱数のうち未だ開始条件（例えば、前回の特別図柄の変動表示の終了、大当たり遊技状態の終了）が成立していない数値データが予め定められた上限数として 4 個まで記憶される。特別図柄保留記憶表示部 11 b についても、同様の保留記憶バッファが設けられている。

10

【 0 0 3 4 】

上記した始動入賞口 14 a、14 b に入った入賞球は、それぞれ遊技盤 6 の背面に導かれ、始動口スイッチ 62 a、62 b（図 2 参照）によって検出される。可変入賞装置 15 は、ソレノイド 71（図 2 参照）によって開放状態とされる。後述する普通図柄の変動表示の結果に応じてソレノイド 71 により可変入賞装置 15 が開放状態となることにより、遊技球が始動入賞口 14 b に入賞し易くなり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態となる。

20

【 0 0 3 5 】

また、特別可変入賞装置 20 は、ソレノイド 72（図 2 参照）により可動して大入賞口 21 に遊技球が入賞可能な受入可能状態と、大入賞口 21 に遊技球が入賞不能な受入不能状態とに変化可能であり、受入可能状態において大入賞口 21 が開放状態とされるものとなる。また、特別可変入賞装置 20 から遊技盤 6 の背面に導かれた入賞球は、カウントスイッチ 63（図 2 参照）で検出される。遊技盤 6 の背面には、大入賞口 21 内の経路を切り換えるためのソレノイド 73（図 2 参照）も設けられている。

30

【 0 0 3 6 】

特別可変入賞装置 20 は、第 1 大当たり遊技状態において、大入賞口 21 の開放から一定時間経過するまで、または所定個数（例えば、10 個）の遊技球が入賞するまで大入賞口 21 を開放状態とする。大入賞口 21 が開閉されてから一定期間（例えば、第 1 大当たり遊技状態においては 30 秒、第 2 大当たり遊技状態においては 1 秒）経過するまで、または所定個数（例えば、10 個）の打球が大入賞口 21 に入賞するまでが 1 ラウンドである。第 1 大当たり遊技状態は、このような大入賞口 21 の開放が所定回数（例えば、15 回）に亘って繰り返して提供される遊技状態である。

【 0 0 3 7 】

特別可変入賞装置 20 は、また、第 2 大当たり遊技状態において、大入賞口 21 を極めて短い時間（例えば、0.2 ~ 0.5 秒程度）で 2 回だけ開放状態とする。突然確変大当たりしたときに確率変動状態に制御される前の遊技状態が、この第 2 大当たり遊技状態である。第 2 大当たり遊技状態は、大入賞口 21 の開放が極めて短い期間しか行われないため、打球が 1 つも大入賞口 21 に入賞しないまま終了して、確率変動状態に制御されることとなる場合も多く、第 2 大当たり遊技状態に制御されたこと自体が遊技者に気づかれない場合も多い。

40

【 0 0 3 8 】

また、遊技領域 7 の左側には、「15」と「2」と付された一対の L E D からなるラウンド数表示器 19 が設けられている。このラウンド数表示器 19 は、発生される大当たり遊技状態のラウンド数（第 1、第 2 大当たり遊技状態で、それぞれ 15、2 ラウンド）を表示するものである。一方、遊技領域 7 の右側には、「」及び「×」と付された左右一対の

50

L E D からなる普通図柄表示器 1 2 が設けられている。この普通図柄表示器 1 2 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「 」及び「 × 」）を変動表示可能なものである。

【 0 0 3 9 】

ゲート 2 8 a、2 8 b を遊技球が通過したことがゲートスイッチ 6 1（図 2 参照）で検出されると、普通図柄当り判定用乱数が抽出されて主基板 3 1（図 2 参照）に搭載される R A M 5 5（図 2 参照）の普通図柄バッファに格納される。この実施の形態では、R A M 5 5（図 2 参照）の普通図柄バッファに記憶可能な普通図柄当り判定用乱数の記憶数の上限は、4 個となっている。普通図柄表示器 1 2 において普通図柄の表示状態が変化（「 」および「 × 」が交互に点灯）する変動表示を開始できる状態（前回の普通図柄表示器 1 2 における変動表示の終了）であれば、普通図柄表示器 1 2 において普通図柄の変動表示が開始される。

10

【 0 0 4 0 】

普通図柄表示器 1 2 の上方には、普通図柄バッファに格納される普通図柄当り判定用乱数の記憶数を表示する所定数（この実施の形態では 4 つ）の L E D を有する普通図柄保留記憶表示器 1 3 が設けられている。この普通図柄保留記憶表示器 1 3 は、ゲート 2 8 a、2 8 b を遊技球が通過したことがゲートスイッチ 6 1 で検出されて新たに普通図柄当り判定用乱数が記憶されると、点灯する L E D を 1 つ増やす。普通図柄表示器 1 2 にて普通図柄（例えば、「 」及び「 × 」）の変動表示が開始される毎に点灯している L E D を 1 減らす。

20

【 0 0 4 1 】

普通図柄表示器 1 2 にて、と × の付された左右のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって普通図柄の変動表示が行われ、変動表示は所定時間（例えば、時短状態であれば 2 . 9 秒、時短状態でなければ 2 9 . 2 秒）継続する。そして、変動表示の終了時に の付された左側のランプが点灯すれば当りとなる。普通図柄表示器 1 2 における変動表示の表示結果が当りである場合には、可変入賞装置 1 5 が所定時間（例えば、時短状態であれば 2 . 9 秒、時短状態でなければ 1 . 4 秒）だけ開放状態になる。

【 0 0 4 2 】

普通図柄の変動表示の結果を当りとするか否かは、ゲート 2 8 a、2 8 b を遊技球が通過し、ゲートスイッチ 6 1 で遊技球が検出されたときに抽出された普通図柄当り判定用乱数の値が所定の普通図柄当り判定値と合致したか否かによって決定される。この当り確率は、時短状態では非常に高い（例えば、3 5 / 3 6）が、時短状態でなければ低い（例えば、1 / 3 6）ものとなっている。時短状態は、このように可変入賞装置 1 5 が開放状態にある割合が非常に多いので、遊技者の手持ちの遊技球を減少させずに（或いは、減少したとしても減少量はごく僅かで）、遊技を進められる状態となっている。

30

【 0 0 4 3 】

ゲート 2 8 a の左方及び下方、並びにゲート 2 8 b の下方及び右方には、それぞれ入賞口 2 9 a ~ 2 9 d が設けられている。入賞口 2 9 a ~ 2 9 d に遊技球が入賞したことが入賞口スイッチ 6 4（図 2 参照）で検出されると、所定数の遊技球が払い出される。遊技球の払い出しは、始動入賞口 1 4 a、1 4 b、大入賞口 2 1 への遊技球の入賞によっても行われるが、ゲート 2 8 a、2 8 b を遊技球が通過しても行われない。

40

【 0 0 4 4 】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウトロ 3 0 が設けられている。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠ランプ 4 0、枠ランプ左 4 1 および枠ランプ右 4 2 が設けられている。

【 0 0 4 5 】

また、図 1 には示していないが、パチンコ遊技機 1 には打球操作ハンドル 5 を操作するこ

50

とにより駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力をを利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置45(図2参照)が設けられている。打球発射装置45から発射された遊技球は、遊技盤6に遊技領域7を囲むように円形状に載設された打球レールを通って遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。始動入賞口14a、14b、大入賞口21、入賞口29a～29dのいずれにも入賞しなかった遊技球は、アウト口30から排出されるものとなっている。

【0046】

図2は、本実施形態に係るパチンコ遊技機1の回路構成の概要を表したブロック図である。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する基本回路53が搭載されている。基本回路53は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶するROM54、ワーカメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って遊技の信号を制御するCPU56、及び表示制御基板80等に制御信号を送信するI/Oポート部57を含む。

10

【0047】

この実施の形態では、ROM54、RAM55、CPU56及びI/Oポート部57を含む基本回路53は、1チップマイクロコンピュータとして構成されているが、この基本回路53を構成する1チップマイクロコンピュータには、パチンコ遊技機1の電源が遮断されている間にもバックアップバッテリから電力が供給されている。すなわち、RAM55に記憶されているデータは、バックアップバッテリから電力が供給される限りにおいて、パチンコ遊技機1の電源が遮断されている間も保持される。

20

【0048】

なお、CPU56はROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、CPU56が実行する(または、処理を行う)ということは、具体的には、CPU56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているCPUについても同様である。また、この実施の形態で用いられる遊技制御用マイクロコンピュータとは、主基板31に搭載されるCPU56、ROM54、RAM55、I/Oポート部57、等の周辺回路のことである。

30

【0049】

また、ゲートスイッチ61、始動口スイッチ62a、62b、カウントスイッチ63、入賞口スイッチ64、余剰球受皿4がいっぱいになったときに検出する満タンスイッチ(図示しない)、カウントスイッチ短絡信号(図示しない)、からの信号を基本回路53に与えるスイッチ回路32、可変入賞装置15を開閉するソレノイド71、特別可変入賞装置20を開閉するソレノイド72、大入賞口21内に設けられたシーソーを可動するソレノイド73、等を基本回路53からの指令に従って駆動するソレノイド回路33、電源投入時に基本回路53をリセットするためのシステムリセット回路(図示しない)、基本回路53から与えられるデータに従って、大当たり遊技状態(第1大当たり遊技状態、第2大当たり遊技状態)の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路34、も主基板31に搭載されている。

【0050】

また、電源起動時において内部状態(RAM55)をリセットするリセットスイッチ93、及び電源のON/OFF切り替えを行うメインスイッチ94も、主基板31に接続されており、これらのスイッチの検出信号を基本回路53へと送る。これらのスイッチ93、94は、パチンコ遊技機1の内部に設けられている。

40

【0051】

また、主基板31に搭載されたCPU56は、特別図柄表示器10a、10bの表示制御、普通図柄表示器12、およびラウンド数表示器19の表示制御を行う。さらに、普通図柄保留記憶表示器13の発光制御を行う。また、主基板31には、スイッチ回路(図示しない)を介してチャンスボタン16も接続されており、チャンスボタン16の操作を検出した検出信号を基本回路53へと送る。なお、チャンスボタン16は、演出制御用マイクロコンピュータに接続されていてもよい。

50

【 0 0 5 2 】

主基板 3 1 に設けられた遊技制御用マイクロコンピュータ (C P U 5 6 及び R O M 5 4 、 R A M 5 5 等の周辺回路) は、プリペイドカード等が挿入されることによって球貸しを可能にするカードユニット 5 0 、遊技盤 6 に設けられた複数の入賞口にて遊技球の入賞を検出したことにより賞球払い出しを行う球払出装置 4 4 を制御する払出制御基板 3 6 に払出制御信号を送信する。また、遊技制御用マイクロコンピュータは、打球操作ハンドル 5 を操作することにより打球発射装置 4 5 を駆動制御して遊技球を遊技領域 7 に向けて発射制御する発射制御基板 3 7 に発射制御信号を送信する。

【 0 0 5 3 】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータは、表示制御基板 8 0 に演出制御コマンド (演出制御信号) を送信する。演出制御コマンドを受信することにより表示制御基板 8 0 に設けられた表示制御用マイクロコンピュータ (表示制御用 C P U (図示しない) 、 R A M (図示しない) 、 R O M (図示しない) 、 I / O ポート部 (図示しない) 、等の周辺回路) は、可変表示装置 9 の表示制御を行う。表示制御用マイクロコンピュータには、パチンコ遊技機 1 の電源が遮断されている間にバックアップバッテリから電力が供給されず、その R A M に記憶されたデータは、パチンコ遊技機 1 の電源が遮断されると消去される。

10

【 0 0 5 4 】

表示制御用 C P U は、 R O M に格納されたプログラムに従って動作し、主基板 3 1 から演出制御コマンドを受信すると、受信した演出制御コマンドに従って可変表示装置 9 の表示制御を行う。具体的には、画像表示を行う表示制御機能及び高速描画機能を有する V D P (図示しない) により可変表示装置 9 の表示制御を行う。表示制御用 C P U は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ R O M (図示しない) から必要なデータを読み出す。キャラクタ R O M は、可変表示装置 9 に表示される画像の中でも使用頻度の高いキャラクタ画像データ、具体的には、人物、怪物、文字、図形または記号等を予め格納しておくためのものである。

20

【 0 0 5 5 】

そして、表示制御用 C P U は、キャラクタ R O M から読み出したデータを V D P に出力する。 V D P は、表示制御用 C P U からデータが入力されたことに基づいて動作する。この実施の形態では、可変表示装置 9 の表示制御を行う V D P (図示しない) が表示制御基板 8 0 に搭載されている。また、 V D P は、表示制御用 C P U とは独立した二次元のアドレス空間を持ち、そこに V R A M (図示しない) をマッピングしている。 V D P は、キャラクタ画像データに従って可変表示装置 9 に表示するための画像データを生成し、 V R A M に展開する。 V R A M は、 V D P によって生成された画像データを展開するためのフレームバッファメモリである。そして、可変表示装置 9 に出力する。なお、可変表示装置 9 の表示制御には、特別図柄の変動表示 (リーチ演出表示を含む) 、リーチ予告演出、大当たり演出、保留記憶のアイコン表示などが含まれる。

30

【 0 0 5 6 】

なお、チャンスボタン 1 6 が操作されたときには、後述するように遊技制御用マイクロコンピュータから表示制御基板 8 0 への演出制御コマンドとしてチャンスボタンコマンドが送られるが、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U は、チャンスボタン 1 6 の操作によって内容が変化される演出を可変表示装置 9 において実行しているときには、このチャンスボタンコマンドに基づいて、可変表示装置 9 における画像の表示を制御するものとしている。

40

【 0 0 5 7 】

また、この実施の形態では、表示制御基板 8 0 に設けられた表示制御用マイクロコンピュータは、音声出力基板 7 0 にスピーカ 2 7 の駆動信号を出力することによりスピーカ 2 7 の音声出力制御を行うとともに、ランプドライバ基板 3 5 に役物、ランプ・ L E D の駆動信号を出力することによりパチンコ遊技機 1 に設けられた役物、ランプ・ L E D の発光制御を行う。すなわち、表示制御基板 8 0 に搭載される表示制御用マイクロコンピュータは、主基板 3 1 から送信される可変表示装置 9 の表示制御、ランプ・ L E D の点灯制御、遊

50

技音発生等の演出の制御に関する指令情報としての演出制御コマンド（制御信号）に基づいて可変表示装置9、スピーカ27、パチンコ遊技機1に設けられるランプ・LED等の発光体の制御を行う演出制御用マイクロコンピュータである。

【0058】

スピーカ27から出力される音声の再生の処理そのものは、音声出力基板70に搭載された音声制御用マイクロコンピュータ（CPU、RAM、ROMを含む）が行い、ランプ・LEDの点灯制御の処理そのものは、ランプドライバ基板35に搭載されたランプ制御用マイクロコンピュータ（CPU、RAM、ROMを含む）が行うものとなっている。もつとも、これらのマイクロコンピュータは、表示制御基板80の表示制御用CPUから指示されたままに音声の再生出力やランプ・LEDの点灯を単純に行うのみであり、どの様な音声を再生出力させるか、ランプ・LEDをどの様に点灯させるかは、表示制御基板80の表示制御用CPUが制御しているとも言える。

10

【0059】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1における特別図柄表示器10a、10bにおける特別図柄の変動表示、及び可変表示装置9における飾り図柄の変動表示について説明する。特別図柄の変動表示の結果を大当たりとするか否か、大当たりとする場合にはいずれの種類の大当たりとするか、さらには特別図柄の変動パターンをいずれとするかは、始動入賞時に抽出される各種乱数に基づいて、特別図柄表示器10a、10bにおける特別図柄の変動表示の始動条件が成立したときに決定される。

20

【0060】

まず、大当たりの決定について説明する。図3(a)は、ROM54に記憶されている大当たり判定用テーブルを示す図である。特別図柄の変動表示の結果を大当たりとするか否かは、図3(a)の大当たり判定用テーブルと、始動入賞時に抽出された乱数のうちの大当たり判定用乱数（ランダムR：0～65535）の値に基づいて決定される。通常時（非確率変動時）においては、大当たり判定用乱数の値が1000～1059、13320～13477であれば、大当たりとすることを決定し、それ以外の値であれば、ハズレとすることを決定する。一方、確率変動時においては、大当たり判定用乱数の値が1020～1519、13320～15004であれば、大当たりとすることを決定し、それ以外の値であれば、ハズレとすることを決定する。

30

【0061】

次に、大当たり種別の決定について説明する。図3(b)及び図3(c)は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定用テーブルを示す図である。ここで、図3(b)は、特別図柄表示器10bで特別図柄の変動表示を行う場合に大当たり種別を決定するための大当たり種別判定用テーブルであり、図3(c)は、特別図柄表示器10aで特別図柄の変動表示を行う場合に大当たり種別を決定するための大当たり種別判定用テーブルである。

40

【0062】

特別図柄表示器10bで特別図柄の変動表示を行う場合には、大当たり判定用乱数及び大当たり判定用テーブルに基づいて特別図柄の変動表示の結果を大当たりとする旨が決定された場合、さらに始動入賞時に抽出された乱数のうちの大当たり種別判定用乱数（ランダムQ：0～9）の値が0、3、5または7であれば確率変動大当たりと決定し、1であれば確変昇格大当たりと決定し、9であれば突然確変大当たりと決定し、2、4、6または8であれば時短大当たりと決定する。

【0063】

一方、特別図柄表示器10aで特別図柄の変動表示を行う場合には、大当たり判定用乱数及び大当たり判定用テーブルに基づいて特別図柄の変動表示の結果を大当たりとする旨が決定された場合、さらに始動入賞時に抽出された乱数のうちの大当たり種別判定用乱数（ランダムQ：0～9）の値が3、5または7であれば確率変動大当たりと決定し、1であれば確変昇格大当たりと決定し、0または9であれば突然確変大当たりと決定し、2、4、6または8であれば時短大当たりと決定する。

【0064】

50

ところで、確率変動状態では、30分の1の確率で大当たりとなるが、新たな大当たりが発生するまで特別図柄の変動表示が実行される回数の制限なく、時短状態に制御される。時短状態では、可変入賞装置15が開放状態にある割合が非常に高く、特別図柄表示器10aよりも優先される特別図柄表示器10bにて特別図柄の変動表示を行わせるための始動入賞口14bの入賞による保留記憶が途切れることが少ない。また、第1大当たり遊技状態に制御されている間の時間は非常に長いので、ほとんど例外なく、第1大当たり遊技状態が終了するまでに始動入賞口14aの入賞による保留記憶も、始動入賞口14bの入賞による保留記憶も一杯になる。

【0065】

特別図柄表示器10aで特別図柄の変動表示を行う場合に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる確率は、大当たりとなった場合の2/5(=4/10)であるのに対して、特別図柄表示器10bで特別図柄の変動表示を行う場合に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる確率は、大当たりとなった場合の1/2(=5/10)もある。つまり、一旦確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりが発生すると、それに基づく第1大当たり遊技状態が終了してから、さらに遊技者が多くの遊技球を獲得することができる第1大当たり遊技状態を介して次も確率変動状態となる割合が高いものとなる。

10

【0066】

次に、特別図柄の変動パターンの決定について説明する。特別図柄の変動パターンは、開始条件(より先の始動入賞に基づく変動表示が全て終了する(している)ことにより成立)が成立したときに、特別図柄の変動表示の結果(大当たりとするか否か、大当たりとする場合は大当たりの種別)に応じて決定されるものとなる。また、変動パターンを決定する場合、まず始動入賞時に抽出された乱数のうちの変動種別判定用乱数の値に基づいて変動パターンの種別を決定し、さらに始動入賞時に抽出された変動パターン判定用乱数の値に基づいて変動パターンを決定するものとなる。

20

【0067】

変動パターンの種別には、ハズレとすることが決定された場合には、非リーチハズレ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの3種類がある。確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとすることが決定された場合には、ノーマルリーチ、スーパーリーチの2種類がある。突然確変大当たりとすることが決定された場合には、突然確変の1種類であるが、これは、飾り図柄の変動に関しては非リーチハズレと基本的に同じものになる。

30

【0068】

ここで、ノーマルリーチ、スーパーリーチは、何れも変動表示の過程において1番目、2番目にそれぞれ停止される左と右の飾り図柄が同一の種類の図柄で揃うリーチ表示態様が出現するパターンであるが、ノーマルリーチは、中の飾り図柄の変動表示の態様がハズレの場合と異なる(最終的に停止される図柄は異なる)変動パターンである。

【0069】

一方、スーパーリーチは、リーチ表示態様が出現した後、最後に停止される中の飾り図柄の変動表示が通常とは異なる態様となるリーチ演出表示が行われる変動パターンとなっており、変動表示に要する時間が非リーチハズレやノーマルリーチと比べると、かなり長くなっている。この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、スーパーリーチにおけるリーチ演出表示は、魚(白または黒)の群れが泳ぐ魚群演出となっている。魚群演出の詳細については、後述する。

40

【0070】

また、変動パターンの種別としてノーマルリーチやスーパーリーチが選択される割合は、大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果が確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなるときの方が、突然確変大当たりまたはハズレとなるときよりも高くなっている。さらに、ノーマルリーチとスーパーリーチとを比べると、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなるときと突然確変大当たりまたはハズレとなるときとの選択割合の違いがスーパーリーチの方が大きい。

【0071】

50

つまり、大当りの発生には少なくとも変動表示の途中でリーチ表示態様が表示されることは必須の条件ではあるが、飾り図柄の変動表示がスーパーりーチの変動パターンで実行されたときには、ノーマルリーチの変動パターンで実行されたときよりも、確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りとなりやすいということである。つまり、スーパーりーチは、確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りとなる信頼度が非常に高い変動パターンであるということができる。

【 0 0 7 2 】

また、保留記憶の数が3以上となったときには、選択された変動パターンの本来の変動表示時間よりも特別図柄及び飾り図柄の変動表示が実行される時間が短縮される（4となったときには、3となったときよりも一層短縮される）。非リーチハズレとノーマルリーチでは、通常の場合に変動表示が実行される時間に変わりがないものの、ノーマルリーチでは一旦リーチ表示態様を出現させてから表示結果を導出させるという過程を経ることになるため、短縮された変動時間については、このような過程を経ないでよい非リーチハズレよりもノーマルリーチハズレの方が長くなる。また、スーパーりーチの変動パターンでは、リーチ演出表示が（全部または一部）省略されて飾り図柄の変動表示の結果が表示されることがある。

10

【 0 0 7 3 】

変動パターンの種別の選択割合は、当該変動表示の開始条件が成立した時点における保留記憶の数に応じて異なっていてもよい。もっとも、少なくともスーパーりーチの種別を選択する割合は、開始条件が成立した時点での保留記憶の数に関わらずに同じであり、変動パターンの種別がスーパーりーチとなることは、始動入賞時に抽出された各種乱数の値によって既に定まっている。

20

【 0 0 7 4 】

変動パターンの種別が決定されると、そこからより細かく変動パターンが決定される。ここで、変動パターンの種別が非リーチハズレの場合に選択される変動パターンは、1種類だけである。確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りでノーマルリーチの場合に選択される変動パターン、並びにノーマルリーチハズレの場合に選択される変動パターンには、変動表示の開始から終了までに要する時間が非リーチハズレと大差ないショートリーチと、比較的長い（但し、スーパーりーチの変動パターンの場合よりは短い）ロングリーチとが含まれている。

30

【 0 0 7 5 】

ロングリーチの変動パターンは、ハズレや突然確変大当りとすることが決定された場合も、確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りとすることが決定された場合にも一定の確率で選択される。ロングリーチの変動パターンが選択された場合には、リーチ表示態様が出現した後に、スーパーりーチの各変動パターンの内容（大当り信頼度など）を説明する説明演出が、キャラクタAとキャラクタBの何れかが登場して行われる。説明演出については、さらに詳細を後述する。

【 0 0 7 6 】

また、変動パターンの種別がスーパーりーチである場合に選択される変動パターンには、確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りである場合に選択されるものにも、ハズレである場合に選択されるものにも複数の変動パターンがある。スーパーりーチの変動パターンには、リーチ表示態様が出現すると、そのまま魚群（白魚群または黒魚群）が現れて行われるものと、リーチ表示態様が出現した後に説明演出と同様のキャラクタが登場して当該スーパーりーチの変動パターンの内容を説明し、その説明の態様から魚群（白魚群または黒魚群）が飛び出してきて演出が行われるものとがある。スーパーりーチにおける各々の変動パターンの詳細、及びその選択については、詳細を後述する。

40

【 0 0 7 7 】

次に、飾り図柄の変動表示（説明演出の実行を含む）が行われているときに、可変表示装置9に表示される画像の表示制御について説明する。図4は、飾り図柄の変動表示を行う場合における画像の表示制御について説明する図である。この画像の表示制御は、表示制

50

御基板 80 の表示制御用 C P U が行うものであるが、そのときに用いられる画像のデータは、表示制御用マイクロコンピュータ内に設けられたキャラクタ R O M に予め格納されている。

【 0 0 7 8 】

飾り図柄の変動表示を行う場合に用いられる画像としては、図 4 (a) に示す背景画像と、図 4 (b) に示す飾り図柄画像と、図 4 (c) に示すキャラクタ画像と、図 4 (d) に示す魚群画像とが用意されており、これらを適宜縮小し、また、重ね合わせて表示することにより飾り図柄の変動表示の画像が表示される。さらに、テキスト文字の画像が重ね合わされることもある。

【 0 0 7 9 】

図 4 (b) に示す飾り図柄画像は、左、中、右の飾り図柄表示領域 9 a ~ 9 c で飾り図柄を変動表示させる / 停止表示させる画像である。図 4 (c) に示すキャラクタ画像は、説明板を所持したキャラクタ (キャラクタ A または B) の画像であり、この画像が表示される場合には、説明すべきスーパーリーチの変動パターンのリーチ演出表示が白魚群か黒魚群かに応じたテキスト文字の画像が説明板の前面に重ね合わされる。

10

【 0 0 8 0 】

図 4 (d) に示す魚群画像は、リーチ演出表示として表示される魚群の画像を示す動画像であり、白魚群の動画像と黒魚群の動画像とが用意されている。黒魚群の動画像には、1 コマ目に表示されていた数の黒魚がそのまま泳ぐ動画像 (以下、単に黒魚群の動画像) と、1 コマ目に表示されていた数の黒魚よりも多くの黒魚が出てきて泳ぐ動画像 (以下、黒魚群増加の動画像) とが用意されているが、1 コマ目の画像の形態は、そのどちらも同じである。

20

【 0 0 8 1 】

非リーチハズレまたはノーマルリーチの変動パターンが選択されたときには、飾り図柄の変動表示の開始から終了まで、図 4 (a) に示す背景画像の前面に図 4 (b) に示す飾り図柄画像をそのまま重ね合わせて表示するだけである。

【 0 0 8 2 】

ロングリーチの変動パターンが選択されたときには、リーチ表示態様が出現するまでは、図 4 (a) に示す背景画像の前面に図 4 (b) に示す飾り図柄画像をそのまま重ね合わせて表示するだけであるが、リーチ表示態様が出現すると、図 4 (e) に示すように、図 4 (a) の背景画像の前面に表示されている図 4 (b) の飾り図柄画像を縮小して画面左上に表示させるとともに、図 4 (c) のキャラクタ画像 (後述する説明演出の選択に従って、キャラクタ A とキャラクタ B の何れか) を重ね合わせて表示する。

30

【 0 0 8 3 】

さらに、テキスト文字 (後述する説明演出の選択に従った内容のもの) の画像を説明板の範囲内で図 4 (c) のキャラクタ画像の前面に重ね合わせるとともに、図 4 (d) の魚群画像 (後述する説明演出の選択に従って白魚群の動画像または黒魚群の動画像) を縮小して、説明板の範囲内で図 4 (c) のキャラクタ画像の前面に重ね合わせて表示する。ここでは、図 4 (d) の魚群画像は動画像として表示されず、1 コマ目の画像だけが表示される。説明演出を行う期間が経過すると、図 4 (c) のキャラクタ画像と図 4 (d) の魚群画像を表示消去するとともに、図 4 (b) の飾り図柄画像を元の大きさに戻して表示させる。

40

【 0 0 8 4 】

リーチ表示態様が出現した後にそのまま魚群が現れてリーチ演出表示が行われる変動パターンが選択されたときには、リーチ表示態様が出現すると、図 4 (e) に示すように、図 4 (a) の背景画像の前面に表示されている図 4 (b) の飾り図柄画像を縮小して画面左上に表示させるとともに、図 4 (d) の魚群画像 (後述する変動パターンの選択に従って白魚群の動画像、黒魚群の動画像または黒魚群増加の動画像) を前面側に重ね合わせて表示させる。

【 0 0 8 5 】

50

リーチ表示態様が出現した後に説明から魚群が飛び出てリーチ演出表示が行われる変動パターンが選択されたときには、リーチ表示態様が出現すると、説明演出を行う場合と同様に、図4(e)に示すように、図4(a)の背景画像の前面に表示されている図4(b)の図柄画像を縮小して画面左上に表示させるとともに、図4(c)のキャラクタ画像(後述する変動パターンの選択に従って、キャラクタAとキャラクタBの何れか)を重ね合わせて表示する。

【0086】

さらに、テキスト文字(後述する説明演出の選択に従った内容のもの)の画像を説明板の範囲内で図4(c)のキャラクタ画像の前面に重ね合わせるとともに、図4(d)の魚群画像(後述する変動パターンの選択に従って白魚群の動画像、黒魚群の動画像または黒魚群増加の動画像)を縮小して、説明板の範囲内で図4(c)のキャラクタ画像の前面に重ね合わせて表示する。ここで、図4(d)の魚群画像は、一定期間(説明演出の実行期間と同程度)は1コマ目を表示したまま動かさない。

10

【0087】

一定期間が経過すると、図4(f)に示すように、図4(c)のキャラクタ画像をフェードアウトしながら表示消去させるとともに、図4(d)の魚群画像を元の大きさまで徐々に拡大させつつ、動画像として表示させる。このような画像の表示制御を行うことにより、遊技者にとっては、キャラクタが所持する説明板から魚群が飛び出してきて、魚群の表示によるリーチ表示演出が行われるかのように見えるものとなる。

20

【0088】

次に、説明演出の選択について、説明する。説明演出は、説明板を所持するキャラクタ(キャラクタAまたはキャラクタB)が登場して、魚群演出(白魚群または黒魚群)の内容を説明する演出であるが、ロングリーチの変動パターンが選択された場合に実行されるものであり、説明対象としているスーパーりーチの変動パターンで飾り図柄の変動表示が行われる場合とは別に実行されるものである。

【0089】

表示制御基板80の表示制御用CPUは、飾り図柄の変動表示が開始されるときに主基板31のCPU56から送信された開始時コマンド(後述)がロングリーチの変動パターンを示していると、実行すべき説明演出を選択する。選択され得る説明演出には、キャラクタAが白魚群演出を説明するもの、キャラクタBが白魚群演出を説明するもの、キャラクタAが黒魚群演出を説明するもの、キャラクタBが黒魚群演出を説明するものがあるが、これらは、均等な割合で選択される。説明演出の選択がされると、表示制御基板80の表示制御用CPUは、前述したように画像の表示制御を行って、リーチ表示態様が出現した後の一定期間だけ説明演出を行うものとなる。

30

【0090】

次に、変動パターンの種別としてスーパーりーチが選択された場合における具体的な変動パターンの選択について説明する。図5は、変動パターン選択テーブルを示す図である。なお、図5における選択割合A1～A8、B1～B8は、始動入賞口14aへの始動入賞に基づく変動表示における選択割合であるが、変動パターンの種別としてスーパーりーチが決まった後の選択割合を示すのではなく、飾り図柄の変動表示が行われる場合の全てに対して各々の具体的な変動パターンがどの程度の割合で選択されるかを示すものである。

40

【0091】

例えば、大当たり抽選で当選となる確率がX、大当たり種別抽選で確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりが選択される確率がYである場合において、大当たり抽選でハズレとなった場合の変動パターンの種別としてスーパーりーチが選択される確率をV、大当たり種別抽選で確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなった場合の変動パターンの種別としてスーパーりーチが選択される確率をWとした場合に、変動パターンの種別が決定された上で各変動パターンの選択割合をa(a1～a8)、b(b1～b8)とすると、図5における選択割合A(A1～A8)、B(B1～B8)は、数式1に示すようなものとなる。

50

【 0 0 9 2 】

【数 1】

$$A = (1 - X) \times V \times a$$

$$B = X \times Y \times W \times b$$

【 0 0 9 3 】

また、図示するように、スーパーリーチの変動パターンには、大当たり抽選でハズレとなつた場合も大当たり種別抽選で確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなつた場合も、白魚群、説明 A 白魚群（キャラクタ A がスーパーリーチの内容を説明して白魚群演出を行う、以下、同様）、説明 B 白魚群、黒魚群、説明 A 黒魚群、説明 B 黒魚群、説明 A 黒魚群増加、説明 B 黒魚群増加の 8 種類のものがある。そして、大当たり抽選でハズレとなつた場合は、それぞれが A 1 ~ A 8 の割合で選択され、大当たり種別抽選で確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなつた場合は、それぞれが B 1 ~ B 8 の割合で選択される。

10

【 0 0 9 4 】

大当たり抽選でハズレとなつた場合の選択割合 A 1 ~ A 8、大当たり種別抽選で確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなつた場合の選択割合 B 1 ~ B 8 には、数式 2 に示すような関係があり、ロングリーチの変動パターンである場合の説明演出の選択割合が均等であることから、キャラクタ A が登場してスーパーリーチの内容（魚群演出）を説明した場合よりも、キャラクタ B が登場してスーパーリーチの内容を説明した場合の方が、キャラクタによる説明から魚群が飛び出てリーチ演出表示の魚群演出が行われることの割合が高くなっている。

20

【 0 0 9 5 】

【数 2】

$$A2 + B2 < A3 + B3$$

$$A5 + B5 < A6 + B6$$

$$A7 + B7 < A8 + B8$$

30

【 0 0 9 6 】

また、大当たり抽選でハズレとなつた場合の選択割合 A 1 ~ A 8、大当たり種別抽選で確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなつた場合の選択割合 B 1 ~ B 8 には、数式 3 に示すような関係もあり、ロングリーチの変動パターンである場合の説明演出の選択割合が均等であることから、キャラクタが白魚群演出を説明したときよりも、黒魚群演出を説明したときの方が、キャラクタによる説明から魚群が飛び出てリーチ演出表示としての魚群演出が行われることの割合が高くなっている。

【 0 0 9 7 】

【数 3】

$$\frac{A2 + B2 + A3 + B3}{A1 + B1} < \frac{A5 + B5 + A6 + B6 + A7 + B7 + A8 + B8}{A4 + B4}$$

40

【 0 0 9 8 】

また、大当たり抽選でハズレとなつた場合の選択割合 A 1 ~ A 8、大当たり種別抽選で確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなつた場合の選択割合 B 1 ~ B 8 には、数式 4 に示すような関係もあり、キャラクタによる説明がないままリーチ演出表示としての魚群演出が行われたときよりも、キャラクタによる説明から魚群が飛び出てリーチ演出表示としての魚群演出が行われたときの方が、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる割合（信頼度）が高くなっている。

50

【 0 0 9 9 】

【数4】

$$\frac{B1}{A1 + B1} < \frac{B2 + B3}{A2 + B2 + A3 + B3}$$

$$\frac{B4}{A4 + B4} < \frac{B5 + B6 + B7 + B8}{A5 + B5 + A6 + B6 + A7 + B7 + A8 + B8}$$

【 0 1 0 0 】

さらに、大当り抽選でハズレとなった場合の選択割合 A 1 ~ A 8 、大当り種別抽選で確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りとなった場合の選択割合 B 1 ~ B 8 には、数式 5 に示すような関係もあり、キャラクタによる説明のときの魚の数のままでリーチ演出表示としての魚群演出が行われたときよりも、キャラクタによる説明のときの魚の数よりも増加してリーチ演出表示としての魚群演出が行われたときの方が、確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りとなる割合（信頼度）が高くなっている。

10

【 0 1 0 1 】

【数5】

$$\frac{B5 + B6}{A5 + B5 + A6 + B6} < \frac{B7 + B8}{A7 + B7 + A8 + B8}$$

20

【 0 1 0 2 】

なお、図 5 は、始動入賞口 1 4 a への始動入賞に基づく変動表示における選択割合を示していたが、始動入賞口 1 4 b への始動入賞に基づく変動表示では大当り種別抽選で確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りが選択される確率が異なるため、確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りとなる場合の変動パターンの選択割合が図 5 とは異なるものとなる。

【 0 1 0 3 】

もっとも、確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りとなる場合において、白魚群、説明 A 白魚群、説明 B 白魚群、黒魚群、説明 A 黒魚群、説明 B 黒魚群、説明 A 黒魚群増加、説明 B 黒魚群増加が選択される割合を B 1 ' ~ B 8 ' とした場合、数式 2 ~ 数式 5 の B 1 ~ B 8 を B 1 ' ~ B 8 ' に置き換えて、数式 2 ~ 数式 5 の関係は、そのまま成り立つものとなっている。

30

【 0 1 0 4 】

上記したように、特別図柄表示器 1 0 a 、 1 0 b に第 1 、第 2 または第 4 特定表示結果が導出されると、すなわち確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りが発生すると、第 1 大当り遊技状態に制御されるが、この確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りを発生させることとなる始動入賞が発生しても、そのときには先の始動入賞に基づいて特別図柄の（飾り図柄も）変動表示が行われていることもある。この場合は、始動入賞に基づいて変動表示を行う権利（始動入賞時に抽出された各種乱数）が保留記憶されるが、保留記憶されている旨が特別図柄保留記憶表示部 1 1 a 、 1 1 b に表示されて、遊技者に報知されるものとなる。

40

【 0 1 0 5 】

この特別図柄保留記憶表示部 1 1 a 、 1 1 b へのアイコンの表示、可変表示装置 9 における飾り図柄の変動表示や大当り演出は、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U により実行されるものとなっている。もっとも、これらのアイコンの表示や各種演出は、遊技の進行状況に沿って行われるものとなるため、上記各種の決定を含む主基板 3 1 の C P U 5 6 による遊技の進行状況に応じて、 C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。

【 0 1 0 6 】

50

すなわち、始動入賞口 14 a または 14 b に遊技球が入賞したときに、このときに抽出された大当たり判定用乱数により大当たりとなるか否か（さらに、大当たり種別判定用乱数により決定される大当たりの種別を含んでいてもよい）、及び変動種別判定用乱数の値により選択される変動パターンの種別、並びに遊技球が入賞した始動入賞口の種類と該始動入賞後の保留記憶数と対応付けた始動入賞コマンドが、主基板 31 の CPU 56 から表示制御基板 80 の表示制御用 CPU へと送信されるものとなっている。

【 0107 】

入賞口 29 a ~ 29 d に遊技球が入賞したときに、入賞口の種類を示す通常入賞コマンドが主基板 31 の CPU 56 から表示制御基板 80 の表示制御用 CPU へと送信されるものとなっている。チャンスボタン 16 が操作されたときには、その旨を示すチャンスボタンコマンドが主基板 31 の CPU 56 から表示制御基板 80 の表示制御用 CPU へと送信されるものとなっている。

10

【 0108 】

また、特別図柄表示器 10 a または 10 b にて特別図柄の変動表示を開始させるときに、これを開始させた始動入賞と、この変動表示において大当たりとするか否か及び大当たり種別と、決定された変動パターンとを示す開始時コマンドが、主基板 31 の CPU 56 から表示制御基板 80 の表示制御用 CPU へと送信されるものとなっている。また、遊技状態が変化したときに、変化した後の遊技状態を示す遊技状態コマンドが、主基板 31 の CPU 56 から表示制御基板 80 の表示制御用 CPU へと送信されるものとなっている。

20

【 0109 】

また、特別図柄表示器 10 a または 10 b に第 1 特定表示結果 ~ 第 6 特定表示結果が導出されて、大当たり遊技状態に制御されたときには、各ラウンドが開始される度に当該ラウンド数を示す大当たりラウンドコマンドが、主基板 31 の CPU 56 から表示制御基板 80 の表示制御用 CPU へと送信されるものとなっている。各ラウンドが終了したときにも、ラウンドの終了を示すラウンド終了コマンドが、主基板 31 の CPU 56 から表示制御基板 80 の表示制御用 CPU へと送信されるものとなっている。

30

【 0110 】

さらに、パチンコ遊技機 1 の電源を立ち上げたときには、前回の電源遮断時のデータがクリアされずに RAM 55 に記憶されていれば該電源遮断時の状態（始動入賞口 14 a、14 b の保留記憶がある場合もあり）から、RAM 55 がクリアされていれば初期状態（始動入賞口 14 a、14 b の何れの保留記憶の数も 0）から、遊技の進行を開始させることとなるが、このときに、始動入賞口 14 a、14 b の保留記憶数と遊技状態とを特定可能な情報を含む起動時コマンドが、主基板 31 の CPU 56 から表示制御基板 80 の表示制御用 CPU へと送信されるものとなっている。

30

【 0111 】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 において、表示制御基板 80 の表示制御用 CPU により実行される演出の制御について説明する。表示制御基板 80 の表示制御用 CPU は、開始時コマンドを受信すると、後に説明するように飾り図柄の種類を選択し、開始時コマンドが示す変動パターンで飾り図柄を可変表示装置 9 において変動表示させた後、選択した種類の飾り図柄を可変表示装置 9 に表示して、変動表示の結果を示すものとしている。変動パターンがスーパーリーチである場合には、リーチ表示態様が表示されてから選択した種類の飾り図柄が全て表示されるまでに、リーチ演出表示が行われるものとなる。

40

【 0112 】

ここで、変動表示の結果として表示される飾り図柄の選択について説明する。前述したように、飾り図柄の変動表示において具体的に表示される飾り図柄の種類は、主基板 31 の CPU 56 によって行われた大当たりの決定、大当たり種別の決定、変動パターンの決定に従うことを条件として、表示制御基板 80 の表示制御用 CPU が決定するものとなっている。例えば、確率変動大当たりが決定されているときには、最終的に停止される飾り図柄は、3 つとも「1」または「7」の同じ図柄となり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりが決定

50

されているときには、最終的に停止される飾り図柄は、3つとも「1」または「7」以外の同じ図柄となる。

【0113】

確変昇格大当りまたは時短大当りでは、最終的に停止される図柄を「1」または「7」以外の同じ図柄としなければならないため、その前提で表示されるリーチ表示態様も「1」または「7」以外の同じ図柄が2つ停止した態様となる。スーパーリーチにおいて再抽選はあっても、そこでの降格はできないため、最終的に停止される図柄を「1」または「7」以外の同じ図柄とするには、リーチ表示態様も「1」または「7」以外の同じ図柄が2つ停止した態様としなければならないからである。

【0114】

確率変動大当りでは、最終的に停止される図柄を「1」または「7」の同じ図柄としなければならないので、再抽選のないノーマルリーチの変動パターンで確率変動大当り図柄を表示させるためには、その前提で表示されるリーチ表示態様も「1」または「7」の同じ図柄が2つ停止した態様としなければならない。一方、再抽選のあるスーパーリーチでは、「1」または「7」以外の同じ図柄を一旦揃えてから、「1」または「7」の同じ図柄を揃えた態様に変更することができるため、リーチ表示態様は「1」または「7」以外の同じ図柄が2つ停止した態様とすることができます。

【0115】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1において遊技の進行のために行われる処理について説明する。まず、電源起動時の処理について説明する。リセットスイッチ93をON状態とした状態でメインスイッチ94をON状態としてパチンコ遊技機1を起動すると、RAM55の格納領域のうち使用中スタック領域を除く全ての格納領域を初期化する。ここで、RAM55が初期化されたときには、確率変動状態にも時短状態にも制御されていない遊技状態となる。そして、遊技を進行させるための処理を開始させることができる。

10

【0116】

一方、リセットスイッチ93をOFF状態でメインスイッチ94をON状態としてパチンコ遊技機1を起動した場合は、RAM55のデータが壊れているかどうかを診断し、RAM55のデータが壊れていなかった場合、すなわち前回のパチンコ遊技機1の電源をOFFしたときのデータが正常なままで残っている場合には、RAM55に記憶されているデータはそのままとして、前回にパチンコ遊技機1の電源をOFFしたときの状態から、遊技を進行させるための処理を開始させることができる。

20

30

【0117】

パチンコ遊技機1において遊技を進行させるための処理は、2ms毎に実行されるタイマ割り込みに従って実行される。なお、打球操作ハンドル5の操作に基づく遊技領域7への遊技球の発射だけは、2ms毎のタイマ割り込み処理とは独立して行われるものとなっている。

【0118】

図6は、CPU56が実行するメイン処理にて2ms毎に実行されるタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。タイマ割り込みが発生すると、CPU56は、レジスタの退避処理(ステップS21)を行った後、ステップS22～S36の遊技制御処理を実行する。遊技制御処理において、CPU56は、まず、スイッチ回路32を介して、ゲートスイッチ61、始動口スイッチ62a、62b、カウントスイッチ63等のスイッチの検出信号を入力し、それらの状態を判定するスイッチ処理を行う(ステップS22)。

40

【0119】

次に、遊技制御に用いられる大当り判定用の乱数、大当り種別判定用乱数、確率変動終了判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う(ステップS23)。CPU56は、更に、初期値用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理(ステップS24)及び表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う(ステップS25)。

50

【0120】

更に、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS 2 6）。特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて特別図柄表示器10a、10b、可変表示装置9、特別可変入賞装置20、等を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選び出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

【0121】

また、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS 2 7）。普通図柄プロセス処理では、普通図柄表示器12の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選び出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。普通図柄プロセス処理を実行することにより普通図柄表示器12の表示制御および可変入賞装置15の開閉制御が実行される。

10

【0122】

次いで、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理でR A M 5 5 の所定の領域に設定され、可変表示装置9等において各種演出を行うためのコマンドを表示制御基板80に送出する特別図柄コマンド制御処理を行う（ステップS 2 8）。また、普通図柄プロセス処理でR A M 5 5 の所定の領域に設定された普通図柄に関するコマンドを送出する普通図柄コマンド制御処理を行う（ステップS 2 9）。

【0123】

更に、C P U 5 6 は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS 3 0）。

20

【0124】

また、C P U 5 6 は、始動口スイッチ62a、62b、カウントスイッチ63等の検出信号に基づく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS 3 1）。具体的には、始動口スイッチ62a、62b、カウントスイッチ63等の何れかがオンしたことに基づく入賞検出に応じて、払出制御基板36に賞球個数を示す払出制御コマンドを出力する。払出制御基板36に搭載されている払出制御用C P U は、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置44を駆動する。

【0125】

そして、C P U 5 6 は、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する（ステップS 3 2）。記憶処理においては、始動口スイッチ62a、62bの検出信号に基づいて大当たり判定用乱数等の各種乱数を抽出し、抽出した乱数の値を始動口スイッチ62a、62bの別に保留記憶させる。また、抽出した各種乱数の値等を示すコマンドを送出する処理も行う。

30

【0126】

また、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する（ステップS 3 3）。更に、所定の条件が成立したときにソレノイド回路33に駆動指令を行う（ステップS 3 4）。可変入賞装置15、特別可変入賞装置20、を開放状態または閉鎖状態としたり、大入賞口21内の遊技球通路を切り替えたりするために、ソレノイド回路33は、駆動指令に応じてソレノイド71～73を駆動する。その後、レジスタの内容を復帰させ（ステップS 3 5）、割込許可状態に設定する（ステップS 3 6）。

40

【0127】

次に、ステップS 2 6 の特別図柄プロセス処理について説明する。特別図柄プロセス処理では、C P U 5 6 は、まず、遊技盤6に設けられている始動入賞口14a、14bに遊技球が入賞したことを検出するための始動口スイッチ62がオンしているかどうか、すなわち遊技球が始動入賞口14a、14bに入賞する始動入賞が発生しているかどうかを判定し、始動入賞が発生していたら始動口スイッチ通過処理を行う。始動口スイッチ通過処理では、大当たり判定用乱数、大当たり種別判定用乱数、変動種別判定用乱数、変動パターン判定用乱数、及び確率変動終了判定用乱数を抽出して始動入賞口14a、14bの各々に対

50

応する保留記憶バッファに記憶させる（但し、保留記憶バッファが満杯のときは、抽出した乱数を破棄する）とともに、抽出した乱数の値と遊技球が入賞した始動入賞口の種類を始動入賞毎の識別情報と対応付けたコマンドを表示制御基板 80 へと送信する。

【0128】

その後、特別図柄プロセスフラグの状態に応じて、次に説明する特別図柄通常処理、変動パターン設定処理、特別図柄変動処理、特別図柄停止処理、大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大当たり終了処理の何れかの処理を行う。

【0129】

特別図柄通常処理：特別図柄の変動表示を開始できる状態になると開始される処理であり、CPU56 は、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（保留記憶数）を確認する。保留記憶カウンタのカウント値が 0 でなければ、確率変動状態に制御されれば確率変動終了判定用乱数の値に基づいて確率変動状態を終了させるか否か、大当たり判定用乱数の値に基づいて大当たりとするか否か（特定表示結果とするか否か）を決定し、大当たりとする場合には、確変回数カウンタの値と大当たり種別判定用乱数の値に基づいて大当たりの種別も決定する。始動入賞口 14a、14b の何れについても保留記憶カウンタの値が 0 でないときには、始動入賞口 14b の保留記憶から優先して大当たり等の決定が行われる。

10

【0130】

変動パターン設定処理：特別図柄表示器 10a、10b における特別図柄の変動パターン種別を、始動入賞時に抽出した変動種別判定用乱数の値と保留記憶の数とに応じて選択する。そして、選択した変動パターンの種別と始動入賞発生時に抽出した変動パターン判定用乱数の値に応じて予め定められた複数種類の変動パターンの中から選択する。決定された変動パターンと時短状態に制御されているか否かに基づいて、特別図柄の変動時間を特別図柄プロセスタイマ（ダウンタイマにより構成される）にセットした後、特別図柄プロセスタイマをスタートさせる。このとき、特別図柄表示器 10a または 10b に特別図柄の変動表示開始を指示する信号を出力するとともに、選択した変動パターンを示すコマンドと大当たりとするか否か及び大当たり種別を示すコマンドとを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S28）で表示制御基板 80 に対して送信される状態に設定する。

20

【0131】

特別図柄変動処理：変動パターン設定処理で選択された変動パターンに応じて変動時間のセットされた特別図柄プロセスタイマの計時時間を監視し、当該変動時間が経過して特別図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、次に特別図柄停止処理に移行させるよう制御を行う。

30

【0132】

特別図柄停止処理：特別図柄表示器 10a、10b にて変動表示する特別図柄の変動表示を停止するとともに、時短状態に制御されているときには、時短状態での変動表示が実行された回数をカウントし、100 回となっていたならば時短状態を終了させる。また、特別図柄の停止を示す信号を特別図柄表示器 10a、10b に出力される状態に設定するとともに、図柄の停止を示すコマンドを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S28）で表示制御基板 80 に送信される状態に設定する。

40

【0133】

大入賞口開放前処理：大当たり後に最初にこの処理が行われるときには大入賞口 21 のラウンド数を設定し、ラウンド数表示器 19 にラウンド数を表示させた後、大入賞口 21 を開放する制御を開始する。具体的には、ソレノイド 72 を駆動して大入賞口 21 を開放状態として特別可変入賞装置 20 を開放状態とする。また、大入賞口 21 の開放されたラウンド数をカウントすると共に、開放タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定する。

【0134】

大入賞口開放中処理：第 1 大当たり遊技状態中および第 2 大当たり遊技状態中のラウンド表示のためのコマンド（ラウンドの開始時におけるラウンド数を示すコマンド、及び各ラウンドの終了を示すコマンド）を、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S28）で表

50

示制御基板 8 0 に送信される状態に設定する処理や、大入賞口 2 1 の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。

【 0 1 3 5 】

大当たり終了処理：第 1 大当たり遊技状態または第 2 大当たり遊技状態が終了したことを示すコマンドを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 2 8 ）で表示制御基板 8 0 に送信される状態に設定する。

【 0 1 3 6 】

一方、表示制御基板 8 0 などのサブ側の各種基板においては、主基板 3 1 の基本回路 5 3 から送信されたコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示に合わせて可変表示装置 9 において飾り図柄を変動表示させる処理やリーチ予告、或いは第 1 大当たり遊技状態に制御されているときに大当たり演出を実行する処理を行う。図 7 は、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

10

【 0 1 3 7 】

このメイン処理では、まず、表示制御基板 8 0 に搭載された表示制御用マイクロコンピュータに含まれる R A M のうちで必要な領域を初期化する初期化処理を行う（ステップ S 7 0 1 ）。次に、所定時間（例えば 3 3 m s（可変表示装置 9 の 1 フレーム期間））毎に実行されるタイマ割り込み処理によってセットされるタイマ割り込みフラグの状態が 1 となっているかどうかを判定し（ステップ S 7 0 2 ）、タイマ割り込みフラグの状態が 1 となるまでステップ S 7 0 2 の処理を繰り返して行う。

20

【 0 1 3 8 】

タイマ割り込みフラグの状態が 1 となっている後、まず、このタイマ割り込みフラグを 0 にクリアし（ステップ S 7 0 3 ）、主基板 3 1 の基本回路 5 3 から送信されたコマンドを受信したかどうかをチェックし、コマンドを受信している場合には、その内容を解析するコマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 0 4 ）。

【 0 1 3 9 】

次に、コマンド解析処理におけるコマンドの解析結果に基づいて、可変表示装置 9 において飾り図柄を変動表示させたり、大当たり演出を実行させたりする演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 0 5 ）。また、コマンドの解析結果に基づいて、飾り図柄の変動表示や大当たり演出以外の各種演出を実行させる予告制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 0 6 ）。さらに、予告態様判定用乱数などの乱数を更新する乱数更新処理を実行して（ステップ S 7 0 7 ）、ステップ S 7 0 2 の処理に戻る。

30

【 0 1 4 0 】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 における飾り図柄の変動表示、特にスーパー・リーチの変動パターンが選択された場合におけるリーチ演出表示、並びにノーマルリーチの変動パターンが選択された場合における説明演出について、具体的な例に基づいて説明する。図 8 は、この実施の形態における飾り図柄の変動表示の実行例を示す図である。

【 0 1 4 1 】

図 8 (a 1) ~ (a 2) は、白魚群の変動パターンにおけるリーチ表示態様の出現からリーチ演出表示への発展を示すものであり、図 8 (a 1) に示すように、可変表示装置 9 においてリーチ表示態様が出現すると、図 8 (a 2) に示すように、左（停止）、中（変動中）、右（停止）の飾り図柄が可変表示装置 9 の左上に縮小されて表示されるとともに、白魚群の動画像が可変表示装置 9 に表示されてリーチ演出表示が行われるものとなる。

40

【 0 1 4 2 】

図 8 (b 1) ~ (b 3) は、ロングリーチにおける説明演出を示すものであり、図 8 (b 1) に示すように、可変表示装置 9 においてリーチ表示態様が出現すると、図 8 (b 2) に示すように、左（停止）、中（変動中）、右（停止）の飾り図柄が可変表示装置 9 の左上に縮小されて表示されるとともに、テキスト文字と白魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が可変表示装置 9 に表示されて白魚群演出の説明が行われる。そして、一定期間を経過した後、図 8 (b 3) に示すように、テキスト文字と白魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が消去されるとともに飾り図柄も元の大きさに戻って、飾り図柄

50

の変動表示が続けられる。

【0143】

図8(c1)～(c4)は、説明A白魚群の変動パターンにおけるリーチ表示態様の出現からリーチ演出表示への発展を示すものであり、図8(c1)に示すように、可変表示装置9においてリーチ表示態様が出現すると、図8(c2)に示すように、左(停止)、中(変動中)、右(停止)の飾り図柄が可変表示装置9の左上に縮小されて表示されるとともに、テキスト文字と白魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が可変表示装置9に表示されて白魚群演出の説明が行われる。

【0144】

そして、一定期間を経過した後、図8(c3)に示すように、テキスト文字が描かれた説明板を持つキャラクタの画像がフェードアウトされるとともに、説明板に描かれていた白魚群の画像が拡大していく。その後、図8(c4)に示すように、テキスト文字が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が完全に消去されると白魚群の動画像も本来の大きさで可変表示装置9に表示されてリーチ演出表示が行われるものとなる。

10

【0145】

以上説明したように、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、可変表示装置9にリーチ表示態様が出現した後に魚群(白魚群または黒魚群)の動画像が表示されてリーチ演出表示に発展すると、確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りの可能性が高いスーパーリーチの変動パターンであったことが分かる。つまり、リーチ表示態様が表示された後の魚群の出現で、確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りの発生に対する遊技者の期待感が高められるものとなる。

20

【0146】

また、リーチ表示態様が出現した後に魚群が表示されるリーチ演出表示には発展しないロングリーチとなるときには、リーチ表示態様が出現した後にテキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が可変表示装置9に表示され、リーチ演出表示としての魚群演出が説明される説明演出が実行されるものとなっている。この説明演出は、本来的にはスーパーリーチにおけるリーチ演出表示としての魚群演出の内容が如何なるものであるかを説明するものに過ぎない。

【0147】

もっとも、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1におけるスーパーリーチの変動パターンには、リーチ表示態様が出現した後にテキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が可変表示装置9に表示されると、その説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されてリーチ演出表示が行われるもの(説明A白魚群、説明B白魚群、説明A黒魚群、説明B黒魚群、説明A黒魚群増加、説明B黒魚群増加)が含まれている。

30

【0148】

このため、遊技者は、リーチ表示態様が出現した後にテキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が可変表示装置9に表示された場合に、それが単にスーパーリーチにおけるリーチ演出表示としての魚群演出の内容が如何なるものであるかを説明するのではなく、スーパーリーチのリーチ演出表示となる(つまり、確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りとなる可能性が高い)ことを期待できることになる。これにより、テキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が可変表示装置9に表示されて魚群演出が説明される説明演出に対しても遊技者に関心を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0149】

また、テキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像にはキャラクタAとキャラクタBとがある(それぞれは均等に現れる)が、キャラクタAの画像が表示された場合とキャラクタBの画像が表示された場合とでは、その説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されてリーチ演出表示が行われることとなる割合が異なっている。このため、テキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタとして如何なる種類のものが表示されるかにも遊技者に関心を持たせることができ、さらに遊技の興趣を向上さ

50

せることができる。

【0150】

また、スーパーリーチにおけるリーチ演出表示としては、白魚群演出と黒魚群演出とがあるが、テキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示された後にその説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されてリーチ演出表示が行われることとなる割合は、白魚群演出と黒魚群演出とで異なっている。このため、リーチ演出表示が行われる前のテキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示された段階で、該説明板に描かれているのが白魚群であるか黒魚群であるかに対して遊技者に関心を持たせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0151】

また、白魚群演出にしても黒魚群演出にしても、リーチ表示態様が出現した後にテキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示されることなく実行される場合と、リーチ表示態様が出現した後にテキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示され、その説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されることにより行われる場合がある。ここで、前者と後者の場合では、後者の方が確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなる割合が異なっている。

10

【0152】

このため、リーチ表示態様が出現した後にそのまま魚群演出が行われるか、リーチ表示態様が出現した後にテキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示されてから魚群演出が行われるかに対して、遊技者に関心を持たせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。特に、後者の場合の方が確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる割合が高いので、キャラクタが掲げる説明板に描かれている魚群の種類にも遊技者に関心を持たせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0153】

さらに、リーチ表示態様が出現した後にテキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示され、その説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されることにより行われるものうちの黒魚群演出には、説明板に描かれた数の魚のまで行われるものと、説明板に描かれた数の魚よりも多くの魚で行われるものとがある。ここで、前者と後者の場合では、後者の方が確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなる割合が異なっている。

30

【0154】

このため、リーチ表示態様が出現した後にテキスト文字と黒魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示されてから黒魚群演出が行われる場合において、黒魚群演出での魚の数が増加するか否かに対しても遊技者に関心を持たせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。特に、後者の場合の方が確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる割合が高いので、遊技者に意外性を感じさせつつ遊技者に期待感を持たせることができるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0155】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形態様について説明する。

40

【0156】

上記の実施の形態では、確率変動大当たりまたは突然確変大当たりの発生に基づいて確率変動状態に制御された場合、当該確率変動状態は、次に大当たりが発生するまで無制限で継続されるものとなっていた（但し、次の大当たりが確率変動大当たりまたは突然確変大当たりであれば、改めて確率変動状態に制御される）。もっとも、確率変動状態において実行される特別図柄の変動表示の回数を無制限とせずに、一定回数までとするものとしてもよい。

【0157】

1回の確率変動状態において実行される特別図柄の変動表示の最大回数は、確率変動状態における大当たり確率の逆数よりも大きい回数（例えば、100回）とすることもできる。

50

或いは、保留記憶の数程度（例えば、始動入賞口 1 4 b についての保留記憶数である 4、或いは始動入賞口 1 4 a、1 4 b についての保留記憶数の合計である 8）とすることもできる。確率変動状態において実行される特別図柄の変動表示の回数を一定回数に限る場合、時短状態に制御する回数も、これに合わせることができる。

【 0 1 5 8 】

上記の実施の形態では、大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果に関わらず、変動パターンとして疑似連を選択することはなかった。これに対して、変動パターンとして一定の割合で疑似連を選択できるようにしてもよい。ここで、疑似連とは、特別図柄の変動表示に応じて可変表示装置 9 で飾り図柄が変動表示されるが、1 回分の特別図柄の変動表示（すなわち、1 回の始動入賞）に対して、飾り図柄表示領域 9 a ~ 9 c の全てにおいて飾り図柄の変動表示を仮停止（図柄の更新を停止しているが確定はしていない状態であって、揺り動かすなどの状態としていてもよい）させた後に、全ての飾り図柄を再度変動表示させる再変動表示を 1 回または複数回実行する飾り図柄の変動パターンを指す。

10

【 0 1 5 9 】

上記の実施の形態では、説明演出としてのテキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示されるタイミング、リーチ演出表示としての魚群演出に変化するテキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示されるタイミングは、一通りだけであった。もっとも、このタイミングとして、例えば、左と右の飾り図柄が停止してリーチ表示態様が現れてから直ぐの直後タイミングと、リーチ表示態様が現れてから一定期間を経過した後の遅れタイミングとがあるものとしてもよい。

20

【 0 1 6 0 】

このようなものでは、説明演出の種類としての選択肢には、説明演出が実行されるタイミングが加わり、例えば、キャラクタ A が白魚群演出を説明するものとしても、直後タイミングのものと遅れタイミングのものとがある。直後タイミングと遅れタイミングとの選択割合も、均等であるものとしてもよい。また、スーパーリーチの変動パターンとしての説明 A 白魚群には、キャラクタの画像が表示されるのがリーチ表示態様が現れてから直ぐの直後タイミングのもの（単に、説明 A 白魚群）と、遅れタイミングのもの（説明 A 白魚群遅れ）とがあるものとしてもよい。

【 0 1 6 1 】

図 9 は、この変形例における変動パターン選択テーブルを示す図である。大当たり抽選でハズレとなった場合は、白魚群、説明 A 白魚群、説明 A 白魚群遅れが、それぞれ A 1, A 2', A 2'' の割合で選択され、大当たり種別抽選で確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなった場合は、白魚群、説明 A 白魚群、説明 A 白魚群遅れが、それぞれ B 1, B 2', B 2'' の割合で選択される。ここで、選択割合 A 1, A 2', A 2'', B 1, B 2', B 2'' には、数式 6 のような関係があり、テキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示されるタイミングが遅れタイミングとなる場合の方が、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる割合（信頼度）が高くなっている。

30

【 0 1 6 2 】

【 数 6 】

$$\frac{B1}{A1 + B1} < \frac{B2'}{A2' + B2'} < \frac{B2''}{A2'' + B2''}$$

40

【 0 1 6 3 】

この変形例においては、テキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示されるタイミングとして複数種類のタイミングがあり、そのタイミングの違いによって確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる割合（信頼度）が異なるので、このようなキャラクタ画像が表示されるタイミングにも遊技者に关心を持たせることができ、さらに遊技の興奮を向上させることができる。特に、遅れタイミングとなる場合の方が確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる割合が高いので、本来は説

50

明演出としてテキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示された場合であっても遊技者に期待感を持たせることができる期間が長くなり、さらに遊技の興味を向上させることができる。

【0164】

上記の実施の形態では、スーパーリーチにおけるリーチ演出表示は、魚群画像が表示される魚群演出として行われるものとなっていたが、このリーチ演出表示として、予め定められた系統に従って第1段階から第N段階（Nは、2以上の整数）まで演出態様が段階的に変化し、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる場合にはこれら大当たりとならない場合よりも高い割合で予め定められた段階まで演出態様が変化するステップアップ演出として行われるものとしてもよい。

10

【0165】

図10（a1）～（a3）は、この変形例におけるステップアップ演出の例を示す図であり、この例でのステップアップ演出は、3段階で構成される。図10（a1）に示すように、第1段階として魚が卵を産み付ける画像が表示され、図10（a2）に示すように、第2段階として卵が孵化する画像が表示され、図10（a3）に示すように、第3段階として魚群が現れる画像が表示されるものとなっている。

【0166】

このステップアップ演出を説明する説明演出には、第1段階の内容（第1段階までステップアップ演出が終了した場合に確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる信頼度など）を説明するもの、第2段階の内容を説明するもの、第3段階の内容を説明するものがあり、それぞれの段階に応じた説明画像が表示される。また、説明演出と同様の画像からステップアップ演出の画像に変化する説明ステップアップ演出がリーチ演出表示として行われる変動パターンもあるが、この説明ステップアップ演出において第J段階（J=2 or 3）を説明する画像が表示された場合には、第J段階の画像に変化するものとなり、それよりも前の段階の画像が説明ステップアップ演出で表示されることはない。

20

【0167】

図10（b1）～（b3）は、この変形例における説明ステップアップ演出の例を示す図である。図10（b1）に示すように、リーチ表示態様が現れた後に左（停止）、中（変動中）、右（停止）の飾り図柄が可変表示装置9の左上に縮小されて表示されるとともに、テキスト文字と白魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が可変表示装置9に表示されてステップアップ演出の第3段階である魚群演出の説明が行われる。

30

【0168】

そして、一定期間を経過した後、図10（b2）に示すように、テキスト文字が描かれた説明板を持つキャラクタの画像がフェードアウトされるとともに、説明板に描かれていた魚群の画像が拡大していく。その後、図10（b3）に示すように、テキスト文字が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が完全に消去されると魚群の動画像も本来の大きさで可変表示装置9に表示され、ステップアップ演出の第1、第2段階は実行されることなく、第3段階が実行されるものとなる。

【0169】

この変形例においては、説明ステップアップ演出において第J段階（J=2 or 3）を説明する画像が表示された場合には、第J段階の画像に変化するものとなるので、内容が説明された第J段階の画像が表示されるまでに無駄な演出を行わないで済むものとなる。また、説明している段階と同じ画像に変化させてステップアップ演出を継続すればよいので、画像の表示制御が複雑になりすぎずに済むこととなる。

40

【0170】

上記実施の形態では、説明演出が実行されてその後対応するスーパーリーチ（魚群演出）が実行されない第1の演出（ロングリーチ、図8（b1）～（b3））、説明演出が実行されずにスーパーリーチが実行される第2の演出（図8（a1）～（a2））、及び、説明演出が実行されてその後対応するスーパーリーチが実行される第3の演出（図8（c1）～（c4））が実行可能になっていた。

50

【0171】

説明演出が実行されるよりも前の段階（例えばリーチ表示態様が出現する前）に、前段階演出が実行されるようにしてもよい。例えば、表示制御用CPUが、変動開始時に変動パターンを参照して、説明演出を実行する変動パターンであるか等に基づいて、前段階演出を実行するようにしてもよい。例えば、変動パターンがロングリーチ（第1の演出）であるか、説明演出が実行されるスーパーーリーチ（第3の演出）であるか、その他（第2の演出等）であるかに応じて、図11（a）に示すような決定割合で、前段階演出の実行有無を決定するようにしてもよい。図11（a）に示す決定割合では、説明演出が実行されるロングリーチまたはスーパーーリーチの変動パターンである場合には、説明演出が実行されない変動パターンである場合よりも、前段階演出を実行することが決定されやすくなっている。また、ロングリーチである場合よりもスーパーーリーチの変動パターンである場合の方が、前段階演出を実行することが決定されやすくなっている。このようにすることで、前段階演出によりその後説明演出が実行されることや更に説明演出に対応するスーパーーリーチが実行されることを示唆することができる。なお、前段階演出の内容は任意であってよいが、可変表示装置9、スピーカ27、ランプ、その他の可動物等の任意の演出装置を用いて実行される演出であればよい。例えば、図12（a）に示すように、図12（b）に示すような説明演出に先だって説明演出におけるキャラクタ（キャラクタAまたはキャラクタB）が登場する演出であってもよい。

10

【0172】

また、前段階演出の演出態様が複数種類あってもよい。例えば、前段階演出を実行することが決定された場合、図11（b）に示すような決定割合で、前段階演出の演出態様が決定されるようにしてもよい。図11（b）に示す例では、前段階演出の演出態様として第1前段階演出と第2前段階演出とが設けられている。そして、変動パターンがロングリーチ（第1の演出）であるか、説明演出が実行されるスーパーーリーチ（第3の演出）であるかに応じて、異なる割合で前段階演出の演出態様が決定されるようになっている。このようにすることで、前段階演出の演出態様に応じて、その後に第3の演出が実行される割合を異ならせることができ、前段階演出の演出態様に演出態様に注目させることができる。なお、複数種類の前段階演出のうち、1回の変動において実行された前段階演出の数や組合せ、実行タイミングによってその後に第3の演出が実行される割合が異なるようにしてもよい。

20

【0173】

なお、第1の演出は、ロングリーチの変動パターンにおける演出であり、第2の演出は、図5における白魚群、黒魚群のスーパーーリーチの変動パターンであることから、第2の演出が実行された場合の方が第1の演出が実行された場合よりも信頼度が高い。また、第3の演出は、図5における白魚群、黒魚群以外の説明演出を伴うスーパーーリーチの変動パターンであることから、第3の演出が実行された場合の方が第2の演出が実行された場合よりも信頼度が高い（数式4参照）。

30

【0174】

第3の演出が実行された場合には第1の演出が実行された場合よりも大当たり信頼度が高い。従って、前段階演出の演出態様によって大当たり信頼度を間接的に示唆することができる。図11（b）に示す例では、第2前段階演出が実行された場合の方が第1前段階演出が実行された場合よりも、その後の第3の演出が実行される割合が高くなっている。従って、遊技者は前段階演出として第2前段階演出が実行されることを期待するようになる。

40

【0175】

説明演出が実行されてその後対応するスーパーーリーチが実行される第3の演出において、説明演出において説明されたスーパーーリーチよりも信頼度の高いスーパーーリーチが実行されることがあるようにもよい。即ち、説明演出で説明されたスーパーーリーチよりも信頼度が成り上がったスーパーーリーチとなる第3の演出が実行されるようにもよい。このようにすることで、説明演出が実行された時点より信頼度が高いリーチとなることを遊技者が期待するようになり、遊技の興奮が向上する。図8（c1）～（c4）に示した

50

例では、例えば、図 8 (c 4) の時点での演出と異なるスパーリーチが実行され、成り上がった旨などが表示されればよい。

【 0 1 7 6 】

なお、第 1 前段階演出と第 2 前段階演出の演出態様は遊技者が区別できるものであればよく、例えば異なる画像が表示されるものであってもよい。また、演出の実行時間が異なっていてもよく、例えば図 1 1 (b) に示すように、大当たり信頼度の高い第 2 前段階演出の方が第 1 前段階演出よりも演出時間を長くしてもよい。このようすることで、大当たり信頼度の高い前段階演出が分かりやすくなる。また、前段階演出の後にいずれの演出が実行されやすいかがわかりやすくなる。

【 0 1 7 7 】

図 1 1 に示す決定割合は一例であり、前段階演出の演出態様に応じて第 3 の演出の実行割合が異なっていれば任意でよい。また、決定割合には 100% や 0% も含まれてもよい。

【 0 1 7 8 】

また、前段階演出は、可変表示装置 9 に説明演出で使用される画像（キャラクタ画像や説明板）の一部が表示された時点で実行されるようにしてもよい。例えば、前段階演出は、可変表示装置 9 に説明演出で使用される画像の一部が表示された時点で、当該画像の表示態様がいずれであるかを示す演出であってもよい。即ち、前段階演出は説明演出の一部として実行されるようにしてもよい。具体的には、前段階演出は、説明演出におけるキャラクタや説明板のうち一部が表示された場合に、キャラクタがいずれであるかや説明板の表示態様がいずれであるかを示す演出であってもよい。

【 0 1 7 9 】

なお、図 1 1 に示した例では、前段階演出は、変動パターン（第 1 の演出、第 2 の演出、第 3 の演出のいずれが実行されるか）に応じて、異なる割合で実行されるようになっていたが、可変表示結果が大当たりとなるか否かや、スパーリーチ（またはノーマルリーチ）が実行されるか否かにより決定されるようにしてもよい。即ち、前段階演出は、実行中の可変表示により大当たりとなるか否かを予告する予告演出やリーチとなるか否かを予告するリーチ予告演出であってもよい。そして、このような予告演出として、いずれの予告演出が実行されたかによって第 3 の演出の実行される割合が異なっていればよい。

【 0 1 8 0 】

また、この予告演出は、保留記憶により次以降に行われる変動で確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる可能性があること、或いはスパーリーチとなることを報知する先読み予告であってもよい。即ち、始動入賞時に変動パターンや表示結果を判定し、その判定結果に基づいて前段階演出を実行するようにしてもよい。この場合、先読み予告の対象となる変動以前の所定回数の変動に亘って前段階演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、予告対象の変動よりも前の変動において遊技者を期待させることができ、遊技の興奮が向上する。

【 0 1 8 1 】

また、説明演出の種別として、通常説明（例えば上記実施の形態と同様の説明演出）と、通常説明よりも詳細に魚群演出（スパーリーチ）の内容を説明する詳細説明と、を設けてよい。例えば、詳細説明では、通常説明における説明板を所持するキャラクタに加えて、図 1 3 (a)、(b) に示すように、期待度（信頼度）を表示するようにしてもよい。図 1 3 (a)、(b) に示す例では、キャラクタが白魚群演出を説明したときよりも、黒魚群演出を説明したときの方が、キャラクタによる説明から魚群が飛び出てリーチ演出表示としての魚群演出が行われることの割合が高くなっていることや、白魚群演出が実行された場合よりも黒魚群演出が実行された場合の方が信頼度が高いことを示している。

【 0 1 8 2 】

この場合において、説明演出が実行されてその後対応する魚群演出（スパーリーチ）が実行されない第 1 の演出となる場合には、必ず通常説明となるようにしてもよい。このようにすることで、詳細説明の説明演出が実行されて魚群演出が詳細に説明されたにも関わらず、その後対する魚群演出が実行されずに遊技者が落胆してしまうことを防止できる。

10

20

30

40

50

【0183】

この場合、説明演出を実行する変動パターンである場合、リーチの種別に応じて例えば図14に示す決定割合で説明演出種別が決定されるようにしてもよい。図14に示す決定割合では、ロングリーチの場合には必ず通常説明に決定される。また、白魚群のスーパーリーチである場合よりも、黒魚群のスーパーリーチである場合の方が詳細説明に決定されやすくなっている。このようにすることで、期待度の高い魚群演出の方が詳細説明になりやすく、遊技者の期待感を効果的に煽ることができる。また、期待度の低いロングリーチである場合には必ず通常説明になるので、ロングリーチとなるにも関わらず遊技者を過度に期待させてしまうことを防止できる。

【0184】

なお、ロングリーチ（第1の演出）の場合には、必ず通常説明となるのではなく、低確率で詳細説明となるようにしてもよい。

【0185】

なお、上記実施の形態や変形例において、ロングリーチの場合に必ず説明演出を実行するのではなく、説明演出を実行しない場合があってもよい。この場合例えば、説明演出の種別を決定するときに、説明演出の実行有無も決定すればよい。例えば、図14に示す決定割合において、「説明演出なし」といった説明演出種別を設けて、所定割合で「説明演出なし」に決定されるようにしてもよい。

【0186】

通常説明と詳細説明との違いは、詳細説明の方がより詳細であればよく、図13に示す例のように、期待度を表示するものに限定されない。例えば、詳細説明の方が通常説明より情報量が多い、詳細説明の方が通常説明より表示サイズが大きい、詳細説明の方が通常説明より表示時間が長い、または、これらの組合せであればよい。このようにすることで、詳細説明により詳細に魚群演出（スーパーリーチ）を説明することができるとともに、通常説明では簡素に説明することで説明演出が大きさになって遊技者を過度に期待させてしまうことを防止できる。また、通常説明の説明画像は移動するよう（動画）になっており、詳細説明の説明画像は停止している（静止画）といったように、通常説明は通常説明より視認性が低いようにしてもよい。このようにすることで、通常説明では説明の少ない代わりに演出動作により賑やかしを行うことができる。

【0187】

上記実施の形態では、説明演出は、一の魚群演出（スーパーリーチ）の内容説明するものであったが、複数の説明板を表示する等により複数の魚群演出（スーパーリーチ）の内容を説明するものとしてもよい。例えば、図15（a）に示すように、テキスト文字と白魚群が描かれた説明板を持つキャラクタAの画像が可変表示装置9に表示されて白魚群演出の説明が行われた後に、図15（b）に示すように、当該説明板をキャラクタAが投げて除外する除外演出を実行する。そして、図15（c）に示すように、テキスト文字と黒魚群が描かれた説明板が登場し、その後図15（d）に示すように、黒魚群が説明板から飛び出てリーチ演出表示としての黒魚群演出が行われるようにもよい。

【0188】

図15に示すように、除外された説明板は表示されないようにすることで、残りの選択肢が明確になり、説明演出がわかりやすくなる。なお、除外された説明板を小さく表示するなど、表示を残しておくようにしてもよい。

【0189】

このような、除外演出を実行するために、図5に示した変動パターンに加えて除外演出を伴う変動パターンを設けてもよいし、説明演出を実行する場合に除外演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。また、黒魚群演出を実行する場合には、白魚群演出の説明板を除外する演出（図15に示す演出）を必ず実行するようにしてもよい。

【0190】

なお、除外演出は図15に示す例に限定されず、その後に実行される演出の候補を複数の表示し、実行されない演出に対応する画像を除外する演出であればよい。図15に示す例

10

20

30

40

50

では白魚群演出を説明する説明板と黒魚群演出を説明する説明板とを順次表示するようになっていたが、複数の説明板を同時に表示してからいすれかを除外する除外演出を実行するようにもよい。また、除外演出はキャラクタが説明板を投げる演出に限定されず、実行されない演出に対応する画像をシャッターで覆い隠したり、いすれかの演出を選択するようなカーソルを表示する場合、その選択肢から外れるような演出であってもよい。

【0191】

なお、この実施の形態では、魚群演出は2種類であったが3種類以上あってもよい。その場合、各々に対応する説明板が用意されて、除外演出を実行する場合には、その後実行されない演出に対応する説明板を除外する除外演出が実行されればよい。また、その後に魚群演出が実行されない場合にも除外演出を実行するようにもよい。この場合、全ての説明板を除外する除外演出等が実行されればよい。

10

【0192】

このように、説明演出において除外演出を実行することで、どのような説明演出が実行されるかに遊技者が注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【0193】

なお、除外演出を実行するときに説明板が除外されたことを示す報知音を出力するようにもよい。このようにすることで画像のみでなく音によっても魚群演出の候補が除外されたことがわかるので、遊技者がよそ見をしていたとしても除外演出が実行されたことを認識できるようになる。

【0194】

また、チャンスボタン16が操作されたことを契機に除外演出を実行するようにもよい。例えば、可変表示装置9に複数の魚群演出を説明する説明板を表示するとともに、チャンスボタン16の操作を促す操作促進画像を表示する。そして、チャンスボタン16が操作されたタイミングで除外演出を実行するようにもよい。このようにすることで、遊技者の遊技参加の意欲を高めることができる。なお、チャンスボタン16が操作されなかった場合には、時間経過で演出が進行するようにもよいし、説明演出が終了するようにもよい。

20

【0195】

上記の実施の形態では、ロングリーチの変動パターンである場合の説明演出の種類の選択割合は均等なものであり、スーパーリーチの種別が選択されたときの変動パターンの選択割合が変動パターンの種類毎に異なるものとなっていた。もっとも、ロングリーチの変動パターンである場合の説明演出の種類の選択割合を種類毎に異ならせるが、スーパーリーチの種別が選択されたときの変動パターンの選択割合を均等なものとしたり、ロングリーチの変動パターンである場合の説明演出の種類の選択割合も、スーパーリーチの種別が選択されたときの変動パターンの選択割合も、何れも種類毎に異ならせるものとしてもよい。

30

【0196】

説明演出の種類の選択割合と変動パターンの選択割合を如何にするとても、(1)キャラクタAが登場してスーパーリーチの内容(魚群演出)を説明した場合よりも、キャラクタBが登場してスーパーリーチの内容を説明した場合の方が、キャラクタによる説明から魚群が飛び出てリーチ演出表示の魚群演出が行われることの割合が高くなる、(2)キャラクタが白魚群演出を説明したときよりも、黒魚群演出を説明したときの方が、キャラクタによる説明から魚群が飛び出てリーチ演出表示としての魚群演出が行われることの割合が高くなる、という関係を満たすものであればよい。

40

【0197】

上記の実施の形態では、キャラクタによる説明のときの魚の数のままでリーチ演出表示としての魚群演出が行われることの他に、キャラクタによる説明のときの魚の数よりも増加してリーチ演出表示としての魚群演出が行われることがあったが、キャラクタによる説明のときの魚の数よりも減少してリーチ演出表示としての魚群演出が行われることがあるものとしてもよい。

【0198】

50

ここで、キャラクタによる説明のときの魚の数のままでリーチ演出表示としての魚群演出が行われたときよりも、キャラクタによる説明のときの魚の数よりも減少してリーチ演出表示としての魚群演出が行われたときの方が、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる割合（信頼度）が低くなるものとしてもよい。この場合には、魚群を構成する魚の数によって、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる割合（信頼度）が遊技者にとって分かり易いものとなる。

【0199】

あるいは、キャラクタによる説明のときの魚の数のままでリーチ演出表示としての魚群演出が行われたときよりも、キャラクタによる説明のときの魚の数よりも減少してリーチ演出表示としての魚群演出が行われたときの方が、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる割合（信頼度）が高くなるものとしてもよい。この場合には、遊技者に意外性を感じさせつつ遊技者に期待感を持たせることができるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0200】

上記の実施の形態では、説明演出は、テキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が可変表示装置9に表示されて行われるものとなっていたが、そのキャラクタとしてキャラクタAとキャラクタBの2種類があり、当該キャラクタの種類の違いによって説明演出の種類が区別されるものとしていた。もっとも、説明演出の種類を区別するには、これに限るものではなく、例えば、次の（1）～（3）のようにして説明演出の種類が区別されるものとしてもよい。さらに、説明演出の種類も2種類に限るものではなく、その区別は、次の（1）～（3）の組み合わせによるものとしてもよい。

20

【0201】

（1）キャラクタは同じであるが、キャラクタが掲げる説明板の種類によって説明演出の種類が区別される。（2）キャラクタも説明板も同じであるが、説明板に表示されるテキスト文字の色やフォントにより説明演出の種類が区別される。（3）テキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像は全く同じであるが、それが表示されている時間の違い（表示タイミングの違いや時間の長短など）により説明演出の種類が区別される。

【0202】

上記の実施の形態では、リーチ演出表示としての魚群演出が行われることがないロングリーチの変動パターンが選択されているときに、説明演出を行うものとしていた。もっとも、スーパーりーチであっても、説明演出の画像と同様の画像から魚群演出の画像に変化されるのではない変動パターン（白魚群または黒魚群）が選択されたときにも、説明演出を行い得るものとしてもよい。この場合のリーチ演出表示としての魚群演出は、説明演出に要する時間を経過した後から開始されるものとすることができます、例えば、変動パターンとして白魚群が選択されているときの説明演出として、白魚群演出を説明する場合と黒魚群演出を説明する場合とがあってもよい。もっとも、変動パターンとして白魚群が選択されているときに白魚群演出を説明する説明演出が実行されても、その白魚群演出は、説明板に描かれている魚群画像が拡大して表示されるものとはならない。説明演出において白魚群演出を説明し、その黒魚群演出が実行される場合は第1の演出に含まれ、説明演出において黒魚群演出を説明し、その白魚群演出が実行される場合も第1の演出に含まれる。

30

【0203】

上記の実施の形態では、キャラクタが所持する説明板に、選択された変動パターンに応じたテキスト文字と魚群画像を重ね合わせて表示させることで、説明演出を行うものとしていた。もっとも、説明演出を行う態様はこれに限られるものではなく、例えば、魚群画像は表示されずにテキスト文字だけが表示されるもの、魚群の種類を示す情報（魚群画像またはテキスト文字）とともに信頼度を示すステータスバーが表示されるもの、魚群演出の魚群画像とは画風が異なる魚群画像が表示されるものなどであってもよい。

40

【0204】

上記の実施の形態では、キャラクタが所持する説明板に描かれていると見える魚群画像を元の大きさまで徐々に拡大させつつ、動画像として表示させることで、説明演出の画像と

50

同様の画像から魚群演出の画像に変化されるものとなっていた。もっとも、説明演出の画像と同様の画像から魚群演出の画像に変化させる手法は、これに限るものではなく、説明演出の画像と同様の画像からの一連の変化により魚群演出の画像に変化されるものであればよい。

【0205】

例えば、キャラクタが所持する説明板に描かれていると見える魚群画像が説明板の外側に移動し、さらに一旦可変表示装置9の枠外にも移動して表示消去された後に、魚群画像が可変表示装置9の枠外から移動して再び表示されるものや、説明板に描かれていると見える魚群画像が説明板の外側に移動した後に説明板の裏側に回り込み、説明板を突き破って出てきて再び表示されるものなど、遊技者にとって見た目上で連続的な変化として認められるようなものであればよい。

10

【0206】

また、説明板に描かれた魚群画像がそのまま魚群演出の画像となるのではなく、説明板に描かれたテキスト文字がモーフィングして魚群画像の形に変化し、魚群演出が行われるものとしてもよい（この場合は、説明演出の画像に魚群画像が含まれなくてもよい）。説明演出としてステータスバーを表示する場合には、このステータスバーがモーフィングして魚群画像の形に変化し、魚群演出が行われるものとしてもよい。画風の異なる魚群画像がモーフィングして魚群演出が行われるものとしてもよい。

【0207】

上記の実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出表示として魚群演出を行うことで、確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りとなることに対する遊技者の期待感を煽るものとしていた。これに対して、遊技者としては、飾り図柄の変動表示の結果により最終的には確率変動大当り、確変昇格大当りまたは時短大当りとなることを期待するのであるが、これは、実行されている変動表示のかなり最後の方にならないと分からぬので、まずは、その前提としてリーチ表示態様が出現し、その上でスーパーリーチに発展することを期待する。

20

【0208】

そこで、飾り図柄の変動表示においてスーパーリーチとなることを予告するリーチ予告を実行するものとしてもよい。つまり、飾り図柄の変動表示が開始されると、少なくとも右図柄が停止されるまでにリーチ予告が行われるが、このリーチ予告として、上記の実施の形態における魚群演出（キャラクタが掲げる説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されることにより行われるものも含む）と同様の演出を実行するものとしてもよい。

30

【0209】

表示制御基板80の表示制御用CPUは、主基板31のCPU56から送られてきた開始時コマンドによって当該変動表示でスーパーリーチとなるか否かを判断することができるが、スーパーリーチとなると判断した場合には、リーチ予告としての魚群演出の種類（白魚群、説明A白魚群、説明B白魚群、黒魚群、説明A黒魚群、説明B黒魚群、説明A黒魚群増加、説明B黒魚群増加）を決定する。そして、決定した魚群演出の種類に従って、左と右の飾り図柄の両方が停止するまでに、魚群演出を行う。

40

【0210】

開始時コマンドによって当該変動表示でスーパーリーチとならないと判断した場合には、表示制御基板80の表示制御用CPUは、実行すべき説明演出の種類（キャラクタAが白魚群演出を説明するもの、キャラクタBが白魚群演出を説明するもの、キャラクタAが黒魚群演出を説明するもの、キャラクタBが黒魚群演出を説明するもの）を選択する。そして、決定した説明演出の種類に従って説明板を持つキャラクタの画像を表示させて、左と右の飾り図柄の両方が停止するまでに、説明演出を行う。

【0211】

なお、このような場合のリーチ予告演出や説明演出は、時短状態（確率変動状態や保留記憶の数に応じて時短状態となる場合を含む）となっているときには、実行しない、あるいは

50

は実行を制限するようにしてもよい。また、変動パターンが所定期間より短い場合には、リーチ予告演出や説明演出を実行しない、あるいは実行を制限するようにしてもよい。このように時短状態や変動時間が短い場合に実行を制限することによって、リーチ予告演出としての魚群演出や説明演出が、時間がなくて中途半端なもので終わらないようにすることができる。また、確率変動状態で、リーチ予告演出や説明演出が頻発して逆に遊技の興趣が低下してしまうことを防止できる。

【0212】

上記の実施の形態では、始動入賞口 14a、14b に遊技球が入賞しても、未だ先の始動入賞に基づく変動表示が行われているなどして直ぐに変動表示を開始できない場合には、当該始動入賞に基づいて抽出された各種乱数が RAM55 の保留記憶バッファに保留記憶されるものとなっていた。そして、各種乱数が保留記憶されている保留記憶バッファに対応したアイコンが特別図柄保留記憶表示部 11a、11b に表示されるものとなっていた。特別図柄保留記憶表示部 11a、11b に表示されたアイコンに対応した変動表示は、未だ実行されてはいないものの、既に各種乱数の抽出は終了しているため、その変動表示が如何なるもの（大当たりとなるか否かや変動パターン）となるかは既に確定してしまっていることとなる。

10

【0213】

もっとも、特別図柄保留記憶表示部 11a、11b にアイコンが表示されて保留記憶されているのが分かるのであれば、遊技者は、実行中の変動表示に対するのと同様に、未だ実際には開始されていない変動表示において大当たりやスーパーリーチになることを期待することとなる。そこで、保留記憶により次以降に行われる変動で確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる可能性があること、或いはスーパーリーチとなることを報知する先読み予告に、上記の実施の形態における魚群演出（キャラクタが掲げる説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されることにより行われるものと同様の演出を適用するものとしてもよい。先読み予告を適用した場合も、上記の実施の形態と同様の効果を得ることができる。

20

【0214】

上記の実施の形態では、大当たりの種類として確率変動大当たり、確変昇格大当たり、突然確変大当たり、及び時短大当たりがあり、前三者では、何れも確率変動大当たりに制御されたことが遊技者に分かるものとなっていた。これに対して、大当たりの種類として確変昇格大当たりに代えて、飾り図柄を「1」または「7」以外の図柄で揃えて停止させるとともに、大当たり演出においても確率変動状態に制御されるか否かを報知しない確変潜伏大当たりを設けるものとしてもよい。確変潜伏大当たりでも時短大当たりでも遊技者の見た目上は変わらないので、その何れかが発生した場合に、確率変動状態に制御されているか否かが分からぬ確変潜伏状態となる。

30

【0215】

このように確変潜伏状態に制御されるパチンコ遊技機では、遊技者は、確変潜伏状態に制御されているときに、飾り図柄の変動表示が行われているときに当該変動表示で大当たりとなることを期待するのと同様に、確率変動状態に制御されていることを期待する。そこで、確変潜伏状態において実際に確率変動状態に制御されているかどうかを予告する確変潜伏予告に、上記の実施の形態における魚群演出（キャラクタが掲げる説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されることにより行われるものと同様の演出を適用するものとしてもよい。確変潜伏予告を適用した場合も、上記の実施の形態と同様の効果を得ることができる。

40

【0216】

表示制御基板 80 の表示制御用 CPU は、主基板 31 の CPU56 から送信された遊技状態コマンドによって実際に確率変動状態に制御されているのか否かを判断することができるが、確変潜伏予告は、例えば、確変潜伏状態にある間の変動表示が開始されるとき（開始時コマンドを受信したとき）に、実際の遊技状態が確率変動状態であるか否かを判断し、確率変動状態であるか否かに応じて異なる割合で確変潜伏予告を行う旨を決定するもの

50

とすればよい。

【0217】

なお、確変潜伏状態には、特別図柄表示器10a、10bに特定表示結果以外の表示結果を表示した後に、第2大当たり遊技状態と同様の制御が行われる小当たり遊技状態に制御し、小当たり遊技状態の終了後は小当たり遊技状態に制御される前に制御されていたのと同じ遊技状態に（確率変動状態に制御されていたのであれば確率変動状態に、通常遊技状態に制御されていたのであれば通常遊技状態に）制御させる小当たりと、突然通常大当たり（確率変動状態に制御されないこと以外は突然確変大当たりと同じ）と上記の突然確変大当たりで確変潜伏状態とすることもできる。

【0218】

また、確変潜伏状態に制御されるパチンコ遊技機では、確変潜伏モードが継続するか否かの可能性、さらには実際に確率変動状態に制御されているか否かの可能性を遊技者に報知する演出として、上記の実施の形態における魚群演出（キャラクタが掲げる説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されることにより行われるものと含む）と同様の演出を実行するものとしてもよい。

10

【0219】

また、遊技者に有利な遊技状態（或いは、有利な遊技状態に制御されている可能性がある状態）が所定期間の経過で終了する場合と所定期間の経過後も継続する場合とがあるものであれば、その有利な遊技状態（或いは、有利な遊技状態に制御されている可能性がある状態）が所定期間の経過後も継続するか否かを遊技者に報知するもの全般に、上記の実施の形態における魚群演出（キャラクタが掲げる説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されることにより行われるものと含む）と同様の演出を適用することができる。

20

【0220】

例えば、大当たりの種類として、第1大当たり遊技状態終了後の所定ゲーム数（例えば、10ゲーム）だけ確率変動状態に制御される短期確率変動大当たりと、所定ゲーム数を越えても（次回大当たりまでとしてもよい）確率変動状態が継続する長期確率変動大当たりとを用意するとともに、何れの種類の大当たりが発生したかを可変表示装置9における飾り図柄の表示結果などにおいて遊技者に示さないことで、10ゲームで確率変動状態が終了するのか10ゲームの消化後も確率変動状態が継続するのかが分からぬものとする。この場合、第1大当たり遊技状態の終了後の10ゲームで、上記の実施の形態における魚群演出（キャラクタが掲げる説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されることにより行われるものと含む）と同様の演出を実行し、10ゲームよりも後も確率変動状態が継続することを予告するものとすることができる。

30

【0221】

また、確変昇格大当たりとなったときには可変表示装置9に停止された飾り図柄の種類では時短大当たりと区別がつかないので、確変昇格大当たりと時短大当たりの後に制御される第1大当たり遊技状態における大当たり演出において、確率変動状態に制御されるか否かを示すために、上記の実施の形態における魚群演出（キャラクタが掲げる説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されることにより行われるものと含む）と同様の演出を実行し、確率変動大当たりとなることを予告または告知するものとすることができる。

40

【0222】

また、例えば、大当たり遊技状態として、7ラウンドだけ大入賞口の開放が行われる7ラウンド大当たり遊技状態と、15ラウンドだけ大入賞口の開放が行われる15ラウンド大当たり遊技状態とがあり、直前の飾り図柄の変動表示の結果からは、その何れに制御されているかが分からぬものとする。この場合、7ラウンド経過で大当たり遊技状態が終了する場合と7ラウンド経過後も大当たり遊技状態が継続する場合とがあるので、大当たりラウンド演出における第1ラウンドから第7ラウンドの演出で、上記の実施の形態における魚群演出（キャラクタが掲げる説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されることにより行われるものと含む）と同様の演出を実行し、15ラウンド大当たりとなることを予告または告知するものとすることができる。

50

【0223】

上記の実施の形態では、テキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示された後にその説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されてリーチ演出表示（魚群演出）が行われるものとなっていたが、このような場合の魚群演出の実行は、テキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が可変表示装置9に表示されている間に遊技者がチャンスボタン16を操作したことを条件として行われるものであってもよい。

【0224】

チャンスボタン16が操作されなかった場合には、魚群演出とは異なる所定の演出によるリーチ演出表示が実行されてから、飾り図柄の変動表示の結果が示されるものとしてもよい。なお、テキスト文字と魚群が描かれた説明板を持つキャラクタの画像が表示された後にその説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示される魚群演出の実行が表示制御基板80の表示制御用CPUによって決定されるもの（上記のリーチ予告、確変潜伏予告など）の場合、チャンスボタン16が操作されなかったときには、単なる説明演出と変わらずに当該キャラクタの画像が表示消去されるものとしてもよい。

10

【0225】

上記の実施の形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用した場合を例として説明した。もっとも、ビッグボーナス、レギュラーボーナスやチャレンジボーナス（以下、これらをまとめてボーナスという）、或いはAT（Assist Time）やRT（Replay Time）、さらにはRTパンク役の当選を報知するARTなどの遊技者にとって有利な遊技状態に制御させることができるスロットマシンにも、本発明を適用することができる。

20

【0226】

例えば、スロットマシンにおいては、ゲーム毎にスタートレバーの操作時に行われる内部抽選でボーナス当選し、ボーナス当選フラグ（入賞まで持ち越し）が設定されているか否かを予告或いは告知するものとしている。このボーナス予告或いはボーナス告知を、スタートレバーの操作により回転開始し、停止ボタンの操作により回転停止するリールを設けた可変表示装置とは別個に設けられた演出装置である液晶表示装置に画像を表示することにおいて行うものがある。

【0227】

このような演出装置として液晶表示装置を備えるスロットマシンでは、ボーナス予告またはボーナス告知を行うために、上記の実施の形態における魚群演出（キャラクタが掲げる説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されることにより行われるものも含む）と同様の演出を適用することができる。例えば、上記の実施の形態において時短大当たり、或いは確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなっているときをボーナス当選しているときに対応させ、ハズレとなっているときをボーナス当選していないときに対応させて、実行すべき演出の種類（上記の実施の形態におけるリーチ演出表示と同様の内容のもの）の選択割合を異ならせるものとすることができます。

30

【0228】

RTに制御させる際に、当該RTをパンク役の当選が報知されるARTとすることが決定されたか否かの予告や告知にも、上記の実施の形態における魚群演出（キャラクタが掲げる説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されることにより行われるものも含む）と同様の演出を適用することができる。このART予告やART告知も、ボーナス予告やボーナス告知の場合と同様に演出の種類の選択割合を異ならすことによって実現することができる。

40

【0229】

さらには、ボーナス予告またはボーナス告知やART予告やART告知だけではなく、ATなどの遊技者にとって有利な遊技状態として継続ゲーム数が異なる複数種類のものがある場合には、その有利な遊技状態が継続するか否かの予告または告知にも、上記の実施の形態における魚群演出（キャラクタが掲げる説明板に描かれている魚群が拡大しつつ動画像で表示されることにより行われるものも含む）と同様の演出を適用することができる。

50

この場合は、上記した確変潜伏状態や確率変動状態が継続するか否かの場合と同様に、有利な遊技状態が継続するか否かにより演出の種類の選択割合を異ならせることによって実現することができる。

【符号の説明】

【0 2 3 0】

1 パチンコ遊技機

9 可変表示装置

1 0 a、1 0 b 特別図柄表示器

3 1 主基板

5 4 R O M

10

5 5 R A M

5 6 C P U

8 0 表示制御基板

20

30

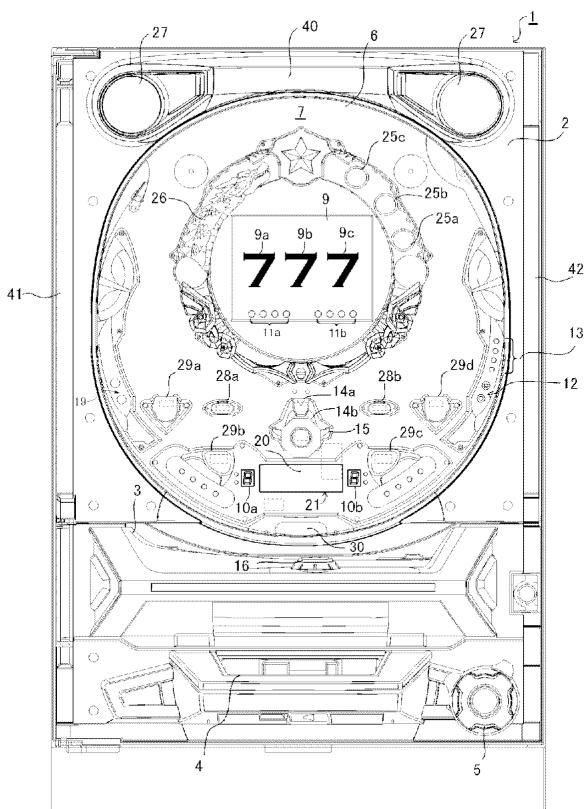
40

50

【図面】

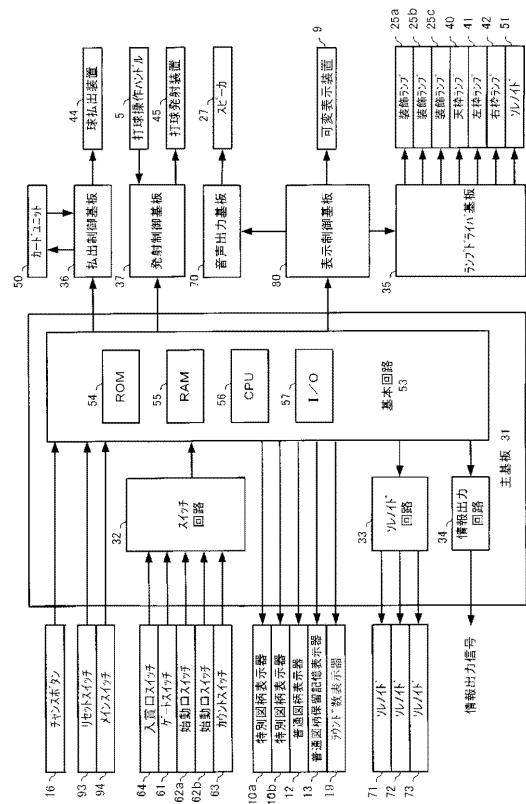
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

30

40

【図3】

【図3】

(a)

大当たり判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)	
通常時 (非確変時)	確変時
1000~1059、13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519、13320~15004 (確率: 1/30)

(b) 大当たり種別判定用テーブル (特別図柄10b用)

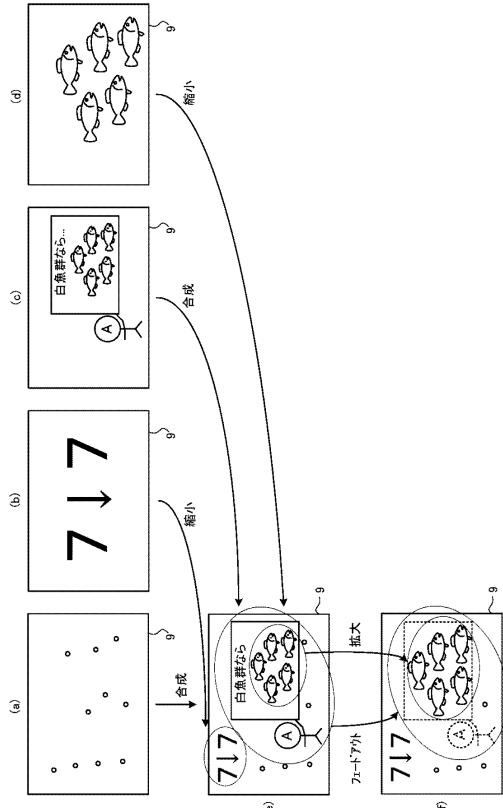
大当たり種別判定値 (ランダムQ [0~9] と比較される)			
確変大当たり	確変昇格大当たり	突然確変大当たり	時短大当たり
0, 3, 5, 7	1	9	2, 4, 6, 8

(c) 大当たり種別判定用テーブル (特別図柄10a用)

大当たり種別判定値 (ランダムQ [0~9] と比較される)			
確変大当たり	確変昇格大当たり	突然確変大当たり	時短大当たり
3, 5, 7	1	0, 9	2, 4, 6, 8

【図4】

【図4】



50

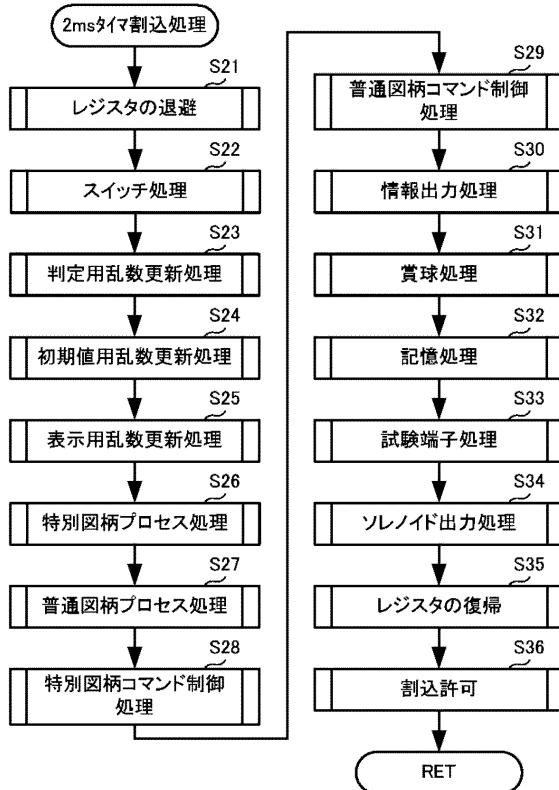
【図5】

【図5】

	ハス'レ	大当り
白魚群	A1	B1
説明A白魚群	A2	B2
説明B白魚群	A3	B3
黒魚群	A4	B4
説明A黒魚群	A5	B5
説明B黒魚群	A6	B6
説明A黒魚群増加	A7	B7
説明B黒魚群増加	A8	B8

【図6】

【図6】



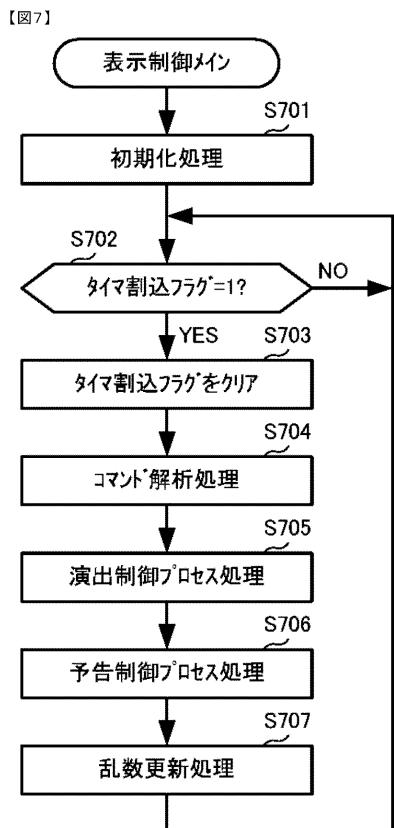
10

20

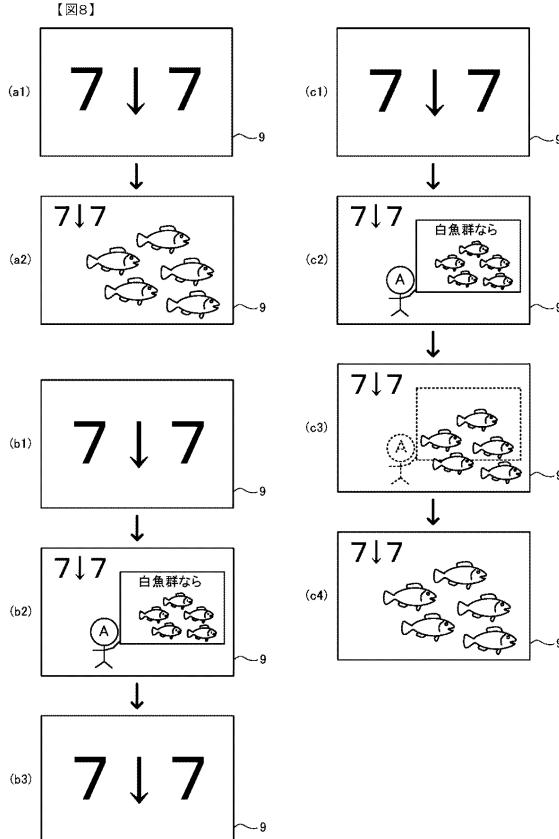
30

40

【図7】



【図8】



50

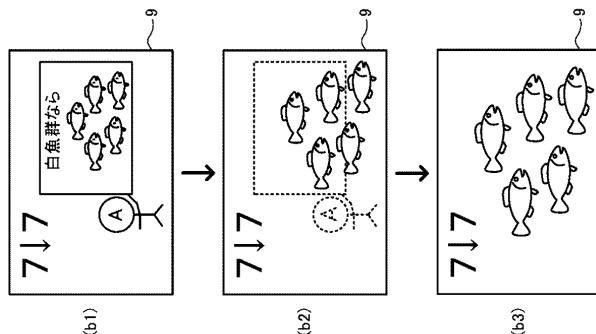
【図9】

【図9】

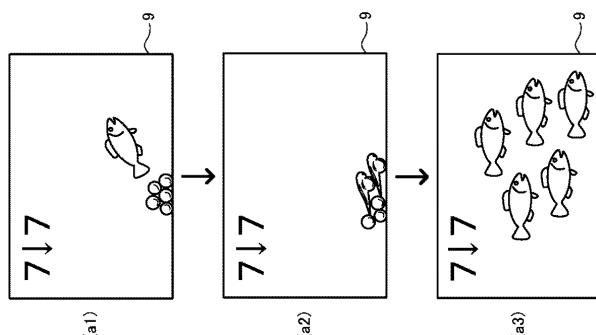
	ハズレ	大当たり
白魚群	A1	B1
説明A白魚群	A2'	B2'
説明A白魚群遅れ	A2''	B2''
⋮	⋮	⋮

【図10】

【図10】



10



20

【図11】

【図11】

(a)

前段階演出 実行有無	変動パターン		
	ロング リーチ	スーパーリーチ (説明有り)	その他
実行有り	70%	90%	2%
実行無し	30%	10%	98%

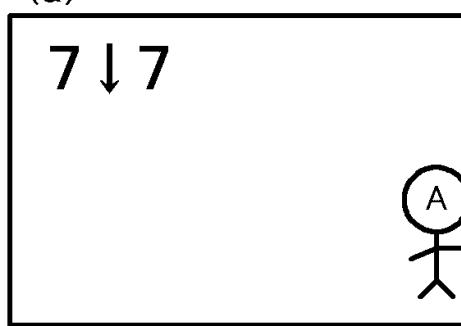
(b)

前段階演出 パターン	変動パターン		大当たり 信頼度	実行 時間
	ロング リーチ	スーパーリーチ (説明有り)		
第1前段階演出	30%	70%	低	短
第2前段階演出	70%	30%	高	長

【図12】

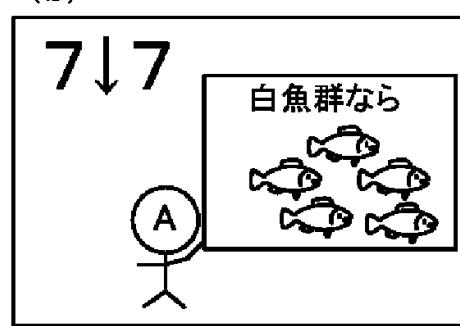
【図12】

(a)



30

(b)



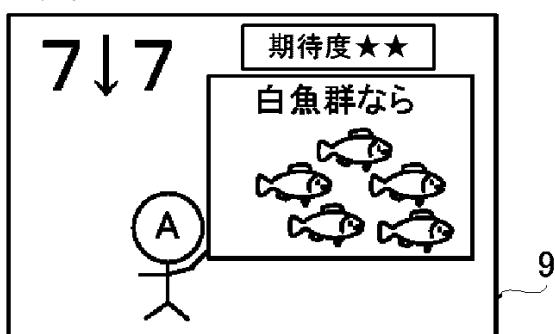
40

50

【図13】

【図13】

(a)



【図14】

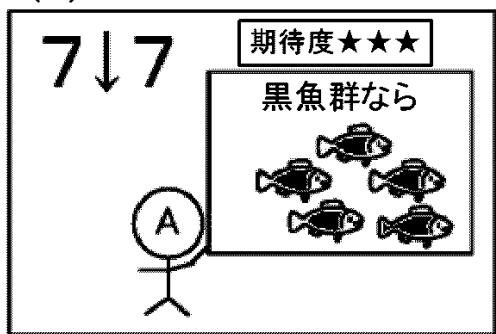
【図14】

説明演出種別決定割合

説明演出種別	リーチ種別		
	ロング	白魚群	黒魚群
通常説明	100%	60%	40%
詳細説明	—	40%	60%

10

(b)

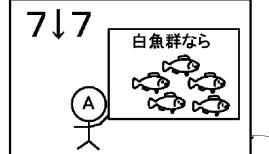


20

【図15】

【図15】

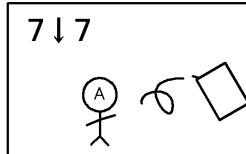
(a)



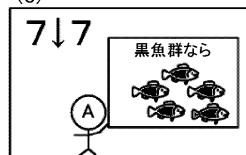
9

30

(b)

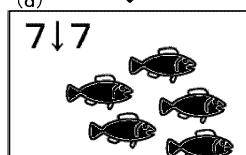


(c)



40

(d)



50

フロントページの続き

(56)参考文献

特開2016-083111 (JP, A)
特開2015-024257 (JP, A)
特開2015-016323 (JP, A)
特開2014-144247 (JP, A)
特開2014-138841 (JP, A)
特開2013-202366 (JP, A)
特開2012-183247 (JP, A)
特開2005-319048 (JP, A)
特許第6588940 (JP, B2)
特許第6490743 (JP, B2)
特許第6377794 (JP, B1)
特許第6375406 (JP, B1)
特許第6277300 (JP, B1)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02