

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2013-353

(P2013-353A)

(43) 公開日 平成25年1月7日(2013.1.7)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード(参考)

2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 42 頁)

(21) 出願番号 特願2011-134639 (P2011-134639)  
 (22) 出願日 平成23年6月16日 (2011.6.16)

(71) 出願人 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 100104916  
 弁理士 古溝 聡  
 (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  
 (72) 発明者 中西 正幸  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株  
 式会社三共内  
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA50 CA56 CA75  
 CA76 EA04 EA10

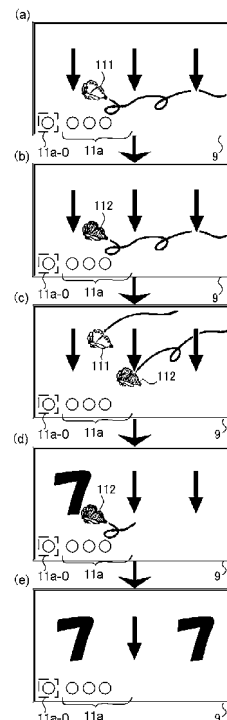
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】先読み予告演出とステップアップ演出とを実行し得る遊技機において、両者の演出としての面白みを高めるとともに演出の早い段階での遊技者の期待感の向上を図る。

【解決手段】保留記憶されている始動入賞に確率変動大当たり、確変昇格大当たり、若しくは時短大当たり、またはその変動表示がスーパーリーチとなるものが含まれていることを示唆する先読み予告は、アイコン11a、11bを星形または花の形態に変化させることによって実行される。大当たり予告がステップアップ演出によって実行される。中途までを同じ態様の演出により実行するステップアップ演出Aまたは先読みステップアップ演出が実行され得るため、中途までの演出が実行された後でないと、演出がステップアップ演出Aまたは先読みステップアップ演出の何れによって実行されているかは遊技者にとってはわからないものとなっている。

【選択図】 図11



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

所定の始動条件の成立に応じて複数種類の識別情報を変動表示させ、表示結果を導出することで遊技の結果を確定する変動表示装置を備え、遊技の結果が特定遊技結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記始動条件が成立したときに、前記変動表示装置での変動表示を行う権利として所定数まで記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された権利毎に、該権利が記憶されている旨を示す保留情報を各々の権利に基づいて表示する保留表示手段と、

前記保留記憶手段に記憶された権利により行う変動表示において特定遊技結果とするか否かを、該権利による表示結果を導出するよりも前に決定する特定決定手段と、

前記保留記憶手段に記憶された権利のうちの所定の権利が前記特定遊技結果とする旨が決定される権利であるか否かを示唆する先読み予告演出を、該所定の権利についての保留情報を通常態様とは異なる特別態様に变化させて表示することにより実行する先読み予告実行手段と、

前記識別情報の変動表示が実行されている間に、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するステップアップ演出を、遊技の結果が前記特定遊技結果となる場合に該特定遊技結果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ように実行するステップアップ演出実行手段とを備え、

前記ステップアップ演出実行手段は、第 N 段階が実行されるまでの演出が特定の実行態様で実行される特定ステップアップ演出を実行する特定ステップアップ演出実行手段を含み、

前記先読み予告実行手段は、前記特定の実行態様と同じ実行態様で実行した後、前記所定の権利についての保留情報に対して所定の作用を及ぼす作用演出を実行して該保留情報を特別態様に变化させる特定先読み予告演出を実行する特定先読み予告実行手段を含む

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し、特に先読み予告演出とステップアップ演出とを実行し得る遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

パチンコ遊技機は、遊技領域に打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したことを契機として大当たり抽選を行っており、該抽選に当選することで大当たり遊技状態に制御される。また、大当たりの種類として通常大当たりと、これより有利な確率変動大当たりとがあり、確率変動大当たりとなったときには、大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態が、次の大当たり抽選確率が通常よりも高くなる確率変動状態に制御される。このような大当たり遊技状態や確率変動状態の発生は、特図ゲームと呼ばれる液晶表示器などの変動表示装置で図柄を変動表示させ、そこに所定の出目の図柄（一般的には、同一種類の図柄）を導出させることによって報知される。

## 【0003】

パチンコ遊技機における大当たり抽選は、始動入賞口に遊技球が入賞したときに抽出される乱数の値に基づいて実行されるが、その始動入賞に基づいて抽出した乱数に関する情報は、所定個数まで保留記憶されるものとなっている。保留記憶されている始動入賞に基づいて実行される特図ゲームは、その直前の始動入賞に基づく特図ゲームの実行が終了すると、これに続けて開始される。つまり、始動入賞が保留記憶されると、複数回の特図ゲームが連続的に実行されるものとなる。

## 【0004】

10

20

30

40

50

ところで、パチンコ遊技機における特図ゲームは、図柄を変動表示させ、これを停止させたときの出目の図柄で大当たり抽選の結果を報知するので、その開始から終了までには一定の時間を要するものとなっている。そこで、特図ゲームの開始から結果が表示されるまでの期間においては、大当たりに対する遊技者の期待感を高めさせる様々な演出が行われるものとなる。

【0005】

ここで、現在実行中の特図ゲームに対する遊技者の期待感を高めさせる演出としては、リーチの発生後に最終停止図柄の変動態様を通常の態様とは異なる態様とするリーチ表示演出や、図柄の変動表示とは別のキャラクタの表示などによる予告演出などが挙げられる。このような予告演出として、予め定められた系統に従って第1段階から演出態様が段階的に変化し、大当たりとなる場合には大当たりとならない場合よりも、より先の段階まで演出態様に変化するステップアップ予告を実行するにあたり、擬似連等の連続して実行される演出の実行回数に基づいて、そのステップアップ予告の態様を異ならせるパチンコ遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。

10

【0006】

また、保留記憶に基づいて実行される特図ゲームに対する先読み予告は、例えば、始動入賞の保留記憶を表示する保留記憶表示部の表示態様を通常とは異なる態様に変化させることにより実行されるものがある。このような保留記憶表示部の表示態様を変化させることにより先読み予告を実行する場合に、その表示態様を変化させるタイミングを複数種類のタイミングの何れかとするものがあつた（例えば、特許文献2参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2009-233034号公報

【特許文献2】特開2004-229888号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、特許文献1のようなステップアップ予告は、段階が先に進むほど大当たりの期待感が高められるものであるが、それが開始されることで、遊技者にはその予告の対象とするものは当該変動表示であることがわかってしまう。また、特許文献2のような先読み予告であっても、保留記憶表示部の表示態様を変化させられることに関してのみ遊技者の興味が向かうものとなってしまう。

30

【0009】

従って、特許文献1のようなステップアップ予告と特許文献2のような先読み予告の何れもが導入されたパチンコ遊技機を考えたとしても、それらがそれぞれ、あるいは同時に実行されることがあつても、ステップアップ予告と先読み予告が完全にバラバラに行われる演出でしかないため、ステップアップ予告では当該変動表示、先読み予告では現在より後に開始される変動表示に対してしか期待感を持っていないことになってしまう。このため、特にステップアップ予告の段階があまり進んでいない間は、遊技者にとっての演出としての面白みが足りないものとなってしまう。

40

【0010】

本発明は、先読み予告演出とステップアップ演出とを実行し得る遊技機において、両者の演出としての面白みを高めるとともに演出の早い段階での遊技者の期待感の向上を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

上記目的を達成するため、本発明にかかる手段1の遊技機は、

所定の始動条件の成立に応じて複数種類の識別情報を変動表示させ（飾り図柄の変動表示）、表示結果を導出することで遊技の結果を確定する変動表示装置（可変表示装置9）

50

を備え、遊技の結果が特定遊技結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記始動条件が成立したときに、前記変動表示装置での変動表示を行う権利として所定数まで記憶する保留記憶手段（始動入賞時に抽出した各種乱数を格納する RAM 55 の保留記憶バッファ）と、

前記保留記憶手段に記憶された権利毎に、該権利が記憶されている旨を示す保留情報（アイコン 11a - 1 ~ 11a - 4）を各々の権利に基づいて表示する保留表示手段（特別図柄保留記憶表示部 11a、11b）と、

前記保留記憶手段に記憶された権利により行う変動表示において特定遊技結果とするか否かを、該権利による表示結果を導出するよりも前に決定する特定決定手段（CPU 56：大当たり抽選）と、

決定される権利であるか否かを示唆する先読み予告演出（先読み予告）を、該所定の権利についての保留情報を通常態様とは異なる特別態様（星形のアイコン、花のアイコン）に変化させて表示することにより実行する先読み予告実行手段（表示制御基板 80 の表示制御用 CPU：先読み予告の実行）と、

前記識別情報の変動表示が実行されている間に、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するステップアップ演出（ステップアップ演出 A、ステップアップ演出 B）を、遊技の結果が前記特定遊技結果となる場合に該特定遊技結果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ように実行するステップアップ演出実行手段（表示制御基板 80 の表示制御用 CPU：大当たり予告としてのステップアップ演出 A、ステップアップ演出 B）とを備え、

前記ステップアップ演出実行手段は、第 N 段階が実行されるまでの演出が特定の実行態様（蝶 111 または蝶 112 がアイコン 11a に留まろうとする態様）で実行される特定ステップアップ演出を実行する特定ステップアップ演出実行手段（表示制御基板 80 の表示制御用 CPU：大当たり予告としてのステップアップ演出 A）を含み、

前記先読み予告実行手段は、前記特定の実行態様と同じ実行態様で実行した後、前記所定の権利についての保留情報に対して所定の作用を及ぼす作用演出（蝶 111 または蝶 112 がアイコン 11a に留まる態様）を実行して該保留情報を特別態様に変化させる特定先読み予告演出を実行する特定先読み予告実行手段（表示制御基板 80 の表示制御用 CPU：先読み予告としての先読みステップアップ演出）を含む

ことを特徴とする。

#### 【0012】

上記遊技機では、保留記憶手段に記憶された権利のうちの所定の権利が特定遊技結果とする旨が決定される権利であるか否かを示唆する先読み予告が実行され得るとともに、変動表示装置において識別情報の変動表示が行われている間に、予め定められた系統に従って第 1 段階から第 N 段階まで演出態様が段階的に変化し、該変動表示での遊技の結果が特定遊技結果となる場合には特定遊技結果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が実行され得る。

#### 【0013】

先読み予告が行われていたときには、その先読み予告自体で、保留記憶手段に記憶されている権利、すなわち現時点よりも後に開始される変動表示において特定遊技結果となる可能性が比較的高いことが示されている。ステップアップ演出は、より後の段階まで演出態様が変化されれば特定遊技結果となる可能性が高いことが示されるものの、例えば、第 1 段階が実行された程度では、特定遊技結果となる可能性が未だそれほど高いとは言えない演出である。

#### 【0014】

ここで、ステップアップ演出として、第 N 段階が実行されるまでの演出までが特定の実行態様で実行される特定ステップアップ演出が実行され得るが、先読み予告演出も、この特定の実行態様と同じ実行態様で実行し、その後作用演出を実行する特定先読み予告演出

10

20

30

40

50

が実行され得る。つまり、ステップアップ演出であったとしたら遊技者の期待感が未ださほど高くなっていない第N段階が実行されるまでの演出である特定の演出態様が現れたら、そのままステップアップ演出となるのか、それとも先読み予告演出となるのか、遊技者にとってはわからない。

【0015】

このため、ステップアップ演出であったとしても未ださほど期待感が持てない間に、先読み予告演出に対しても遊技者が期待感を持てるようになるので、ステップアップ演出にしても先読み予告にしても早い段階の演出としての特定の演出態様（または、これと同じ演出態様）が実行された時点、遊技者の期待感をいっそう高めさせることができる。また、ステップアップ演出と遊技者に思わせておいてから実は先読み予告演出であったということが起こるため、遊技者に意外性を感じさせ、演出としての面白みを高めさせることができる。

10

【0016】

なお、前記保留記憶手段に記憶された権利は前記特定遊技結果であったが、これに代えて、またはこれと共に例えば、その権利に基づく変動表示がリーチ表示態様となることを示すものである場合には、前記先読み予告演出によって、それをも示唆することができるものとしてもよい。また、当該変動表示がリーチ表示態様となるものである場合には、リーチ表示態様となるもので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変化するように、前記ステップアップ演出を実行するものであってもよい。

20

【0017】

また、保留情報に対して所定の作用を及ぼす作用演出とは、特定の演出態様と同じ実行態様から続く演出が保留情報に直接的に関与するものとなること、或いは、間接的に関与するものとなることの何れであってもよい。前者としては、例えば、特定の演出態様と同じ実行態様から続く演出が保留情報に接触して、或いは重なって表示されるようになるものとすることができる。後者としては、例えば、特定の演出態様と同じ実行態様に続いて他の所定の演出が発生すること、或いは、保留情報の近傍で演出（近傍以外で同じ態様の演出が発生してもよいが、この場合は間接的な関与ともならない）が発生することとすることができる。

【0018】

本発明の手段2は、手段1の遊技機において、

30

前記ステップアップ演出実行手段は、

前記特定の演出態様を含まずに実行される非特定ステップアップ演出を実行する非特定ステップアップ演出実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU：大当たり予告としてのステップアップ演出B（ハチ113またはハチ114によるステップアップ演出））を含み、該非特定ステップアップ演出実行手段と前記特定ステップアップ演出実行手段との何れかにより前記ステップアップ演出を実行するものであって、

前記保留表示手段に前記特別態様の保留情報が表示されているときにおいて前記ステップアップ演出を実行する場合には、前記非特定ステップアップ演出実行手段による前記非特定ステップアップ演出を実行する

ことを特徴とする。

40

【0019】

この場合、保留情報が先読み予告によって、既に特別態様の保留情報として表示されている場合には、ステップアップ演出としては、特定の演出態様を含まずに実行される非特定ステップアップ演出が実行されて特定ステップアップ演出は実行されないものとなっている。これにより、遊技者は、特定の演出態様（または、これと同じ演出態様）が現れた場合にいつも、ステップアップ演出が実行されることだけではなく先読み予告が実行されることにも期待ができるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0020】

本発明の手段3は、手段1または2の遊技機において、

前記特定先読み予告実行手段は、前記変動表示装置において前記識別情報の変動表示が

50

開始されたときに前記保留記憶手段に記憶されていた権利の数に応じて異なる割合で、前記特定ステップアップ演出を実行する（保留記憶数が多いほど先読みステップアップ演出が決定されやすい（図8（a）））

ことを特徴とする。

【0021】

この場合、前記保留記憶手段に記憶された権利の数、つまり保留表示手段に表示された保留表示の数に応じて特定先読み予告演出の実行される割合が異なるものとなっている。これにより、遊技者は、保留表示の数（保留記憶手段に記憶されている権利の数）に対しても注目するようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0022】

本発明の手段4は、手段1乃至3の何れかの遊技機において、前記特定先読み予告実行手段は、前記変動表示装置において実行される前記識別情報の変動表示が特定の条件（当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンで実行される）を満たすものとなる場合には、該特定の条件を満たすものとならない場合よりも高い割合で、前記特定先読み予告演出を実行する（当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンによって実行される場合には、先読みステップアップ演出の何れかによる演出が実行されやすい（図8（a）））

ことを特徴とする。

【0023】

この場合、特定の条件を満たすか否かに応じて、特定の実行態様が実行された後に、作用演出を経て特定先読み予告が実行される割合が異なるものとなっている。これによって、当該変動表示にて特定の条件が満たされるか否かに対しても遊技者の興味を向けさせることができるため、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0024】

本発明の手段5は、手段1乃至4の何れかの上記遊技機において、前記変動表示装置において現時点で実行されている前記識別情報の変動表示における権利を示す変動中情報（アイコン11a-0）を表示する変動中情報表示手段（アイコン11a-1～11a-4のさらに左側に、現在実行されている変動表示に対応したアイコン11a-0を表示）をさらに備え、

前記変動中情報表示手段は、前記変動表示装置において現時点で実行されている前記識別情報の変動表示に対応する権利についての保留情報が前記保留表示手段において特別態様で表示されていた場合には、前記変動中情報も前記特別態様に変化させて表示する（星形のアイコンまたは花のアイコンをアイコン11a-0として表示）

ことを特徴とする。

【0025】

この場合、先読み予告演出により特別態様に変化された保留情報に基づく権利に基づいて変動表示が開始された場合にも、当該保留表示が変動中情報として表示されるものとなっている。これにより、当該変動表示が先読み予告演出の対象となった権利に基づいて実行されていることを、遊技者に簡単に確認させることができるため、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0026】

【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】蝶の表示による先読み予告およびステップアップ予告の実行態様を示す図である。

【図5】特別図柄保留記憶表示部に対する先読み予告およびステップアップ予告の実行態様を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 6】始動入賞時に主基板の制御部から表示制御基板の表示制御用マイクロコンピュータに向けて送信される始動入賞コマンドのフォーマットを示す図である。

【図 7】表示制御基板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 に設けられるコマンド保存領域を示す図である。

【図 8】先読みステップアップ演出の決定テーブル、およびステップアップ演出の決定テーブルを示す図である。

【図 9】主基板の制御部により実行される 2 m s タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【図 10】表示制御基板の表示制御 C P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 11】ステップアップ演出 A の実行例を示す図である。

【図 12】先読みステップアップ演出の実行例を示す図である。

【図 13】ステップアップ演出 B の実行例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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、遊技者がこれ进行操作し、その操作が所定の操作条件を満たしたか否かにより、演出の結果を変化させることができるボタンである。

【0030】

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。

【0031】

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 25 a ~ 25 c 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 14 a、14 b が上下に並べて配置されている。下側にある始動入賞口 14 b 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 14 b への遊技球の入賞が困難になるが、完全に不可能になってしまう訳ではない。

【0032】

始動入賞口 14 a、14 b 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

10

20

30

40

50

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 2 1 が開放状態となっているの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 2 0 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 1 0 a、1 0 b が設けられている。特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b 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。

【0033】

特別図柄表示器 1 0 a は、始動入賞口 1 4 a への遊技球の入賞に基づいて特別図柄の変動表示を行い、特別図柄表示器 1 0 b は、始動入賞口 1 4 b 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 1 0 a、1 0 b 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 1 0 a または 1 0 b で特別図柄の変動表示が終了した後に、特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b 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 1 0 b 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

【0034】

特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b 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（ $\wedge$  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 1 0 a、1 0 b 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 1 0 a、1 0 b の表示結果だけからは大当た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。

20

【0035】

特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b に第 1 特定表示結果（確率変動大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 1 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 1 大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たり（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）よりも大当た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。

【0036】

特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b に第 2 特定表示結果（確変昇格大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 1 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 1 大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たり（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

【0037】

特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b に第 3 特定表示結果（突然確変大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 2 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 2 大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たり（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。

40

【0038】

特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b に第 4 特定表示結果（時短大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 1 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 1 大当たり遊技状態の終了後に、特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b において 1 0 0 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、次の大当たり発生までの大当たり確率を通常とする（確率変動状態の大当た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たりが発生することを、初当たりという。

【0039】

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 9 a ~ 9 c にて

50



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である。特別図柄表示器10a、10b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。

#### 【0040】

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（大当たり予告や先読み予告などの各種演出）が実行されるものとなる。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、後述する大当たりラウンド演出における画像を表示するためにも用いられる。

10

#### 【0041】

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10a、10b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。

#### 【0042】

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、大当たりラウンド演出において報知される。

20

#### 【0043】

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10a、10b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態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、大当たりラウンド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

#### 【0044】

また、特別図柄表示器10aまたは10b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25a～25c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

#### 【0045】

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14a、14b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10a、10b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RAM55（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11a、11bが設定されている。保留記憶数は、それぞれ4つずつのLEDから構成される特別図柄保留記憶表示器11c、11dにおいても表示される。

50

## 【0046】

特別図柄保留記憶表示部11aは、4つのアイコン(円形)の表示部を備え、始動入賞口14a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、特別図柄表示器10a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11bについても、同様に、始動入賞口14b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10b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。特別図柄保留記憶表示器11c、11dにおいても、特別図柄保留記憶表示部11a、11bのアイコンと同様の表示が行われるように、各LEDの点灯/消灯が行われる。

10

## 【0047】

RAM55(図2参照)には、特別図柄表示器10aにおける特別図柄の始動条件が成立(打球が始動入賞口14aへ入賞)したときに主基板31のCPU56(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11a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11bについても、同様の保留記憶バッファが設けられている。

20

## 【0048】

上記した始動入賞口14a、14b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62a、62b(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14b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。

## 【0049】

30

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。

## 【0050】

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。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。

40

## 【0051】

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

50

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。

【0052】

また、遊技領域7の左側には、「15」及び「2」と付された一对のLED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、「 $\square$ 」及び「x」と付された左右一对のLEDからなる普通図柄表示器12が設けられている。この普通図柄表示器12は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「 $\square$ 」及び「x」）を変動表示可能なものである。

10

【0053】

ゲート28a、28bを遊技球が通過したことがゲートスイッチ61（図2参照）で検出されると、普通図柄当たり判定用乱数が抽出されて主基板31（図2参照）に搭載されるRAM55（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、RAM55（図2参照）の普通図柄バッファに記憶可能な普通図柄当た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12において普通図柄の表示状態が変化（「 $\square$ 」および「x」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12における変動表示の終了）であれば、普通図柄表示器12において普通図柄の変動表示が開始される。

【0054】

普通図柄表示器12の上方には、普通図柄バッファに格納される普通図柄当た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LEDを有する普通図柄保留記憶表示器13が設けられている。この普通図柄保留記憶表示器13は、ゲート28a、28bを遊技球が通過したことがゲートスイッチ61で検出されて新たに普通図柄当たり判定用乱数が記憶されると、点灯するLEDを1つ増やす。普通図柄表示器12にて普通図柄（例えば、「 $\square$ 」及び「x」）の変動表示が開始される毎に点灯しているLEDを1減らす。

20

【0055】

普通図柄表示器12にて、「 $\square$ 」とx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29.2秒）継続する。そして、変動表示の終了時に「 $\square$ 」の付された左側のランプが点灯すれば当たりとなる。普通図柄表示器12における変動表示の表示結果が当たりである場合には、可変入賞装置15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。

30

【0056】

普通図柄の変動表示の結果を当たりとするか否かは、ゲート28a、28bを遊技球が通過し、ゲートスイッチ61で遊技球が検出されたときに抽出された普通図柄当たり判定用乱数の値が所定の普通図柄当たり判定値と合致したか否かによって決定される。この当たり確率は、時短状態では非常に高い（例えば、35/36）が、時短状態でなければ低く（例えば、1/36）なっている。時短状態は、このように可変入賞装置15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。

40

【0057】

ゲート28aの左方及び下方、並びにゲート28bの下方及び右方には、それぞれ入賞口29a~29dが設けられている。入賞口29a~29dに遊技球が入賞したことが入賞口スイッチ64（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14a、14b、大入賞口21への遊技球の入賞によっても行われるが、ゲート28a、28bを遊技球が通過しても行われぬ。

【0058】

50

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口 30 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 27 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 40、左枠ランプ 41 および右枠ランプ 42 が設けられている。

#### 【0059】

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 を操作することにより駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力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過して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。始動入賞口 14 a、14 b、大入賞口 21、入賞口 29 a ~ 29 d 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。

10

#### 【0060】

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 ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って遊技の信号を制御する CPU 56、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。

20

#### 【0061】

この実施の形態では、ROM 54、RAM 55、CPU 56 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ーから電力が供給されている。すなわち、RAM 55 に記憶されているデータは、バックアップバッテリー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。

#### 【0062】

なお、CPU 56 は ROM 54 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、CPU 56 が実行する (または、処理を行う) ということは、具体的には、CPU 56 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 CPU 56、ROM 54、RAM 55、I/O ポート部 57、等の周辺回路のことである。

30

#### 【0063】

また、ゲートスイッチ 61、始動口スイッチ 62 a、62 b、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。

40

#### 【0064】

また、電源起動時において内部状態 (RAM 55) 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。

50

## 【 0 0 6 5 】

また、主基板 3 1 に搭載された CPU 5 6 は、特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b の表示制御、普通図柄表示器 1 2、およびラウンド数表示器 1 9 の表示制御を行う。さらに、特別図柄保留記憶表示器 1 1 c、1 1 d、普通図柄保留記憶表示器 1 3 の発光制御を行う。

## 【 0 0 6 6 】

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（CPU 5 6 及び ROM 5 4、RAM 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。

10

## 【 0 0 6 7 】

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 CPU（図示しない）、RAM（図示しない）、ROM（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ーから電力が供給されず、その RAM 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。

20

## 【 0 0 6 8 】

表示制御用 CPU は、ROM 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 VDP（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 CPU は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ ROM（図示しない）から必要なデータを読み出す。キャラクタ ROM 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。

## 【 0 0 6 9 】

そして、表示制御用 CPU は、キャラクタ ROM から読み出したデータを VDP に出力する。VDP は、表示制御用 CPU 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 VDP（図示しない）が表示制御基板 8 0 に搭載されている。また、VDP は、表示制御用 CPU とは独立した二次元のアドレス空間を持ち、そこに VRAM（図示しない）をマッピングしている。VDP 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、VRAM に展開する。VRAM は、VDP 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、大当たり予告演出、大当たりラウンド演出、保留記憶のアイコン表示などが含まれる。

30

40

## 【 0 0 7 0 】

また、表示制御基板 8 0 には、スイッチ回路（図示しない）を介してチャンスボタン 1 6 が接続されており、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、チャンスボタン 1 6 の操作を検出した検出信号に基づいて、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。

## 【 0 0 7 1 】

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・LED 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・LED の発光

50

制御を行う。すなわち、表示制御基板 80 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 31 から送信される可変表示装置 9 の表示制御、ランプ・LED の点灯制御、遊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。

【0072】

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、ランプドライバ回路 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。もっとも、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、どのような音声を再生出力させるか、ランプ・LED をどのように点灯させるかは、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

【0073】

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

【0074】

まず、大当たりの決定について説明する。図 3（a）は、ROM 54 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）の値と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

30

【0075】

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、ROM 54 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。

【0076】

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。

40

【0077】

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

50

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。

【0078】

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。

【0079】

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。

10

【0080】

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。

20

【0081】

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）変動パターンであり、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比べて通常の場合には変わりがない。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。

30

【0082】

もっとも、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、スーパーリーチの変動パターンでは、中の飾り図柄における演出表示が（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。

40

【0083】

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、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でノーマルリーチの場合に選択される変動パターンは、それぞれ1種類だけである。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、飾り図柄のすべりコマ数が異なる複数の変動パターン（1コマ前、1コマ後、2コマ後）がある。

【0084】

また、いわゆる再抽選を含む変動パターンが選択された場合には、確率変動大当たりの

50

場合には、「1」または「7」以外の図柄が揃えられた後に、最終的に「1」または「7」の図柄が揃えられて停止するが、確変昇格大当たりまたは時短大当たりの場合には、「1」または「7」以外の図柄が揃えられた後に、最終的に「1」または「7」以外の図柄（最初に揃えられた図柄と同じであっても違っていてもよい）が再度揃えられて停止するものとなる。

**【0085】**

特別図柄表示器10a、10bにおける特別図柄の変動表示の開始条件は、当該変動表示を行わせることとなる始動入賞よりも先の始動入賞に基づく全ての変動表示が終了していることによって成立する（但し、第1、第2大当たり遊技状態に制御されたときには、その終了によって成立する）。従って、保留記憶が全くない状態で始動入賞した場合には、当該始動入賞によって直ちに特別図柄の変動表示の開始条件が成立することとなる。

10

**【0086】**

これに対して、未だ先の始動入賞に基づく変動表示が終了していないときの始動入賞（特定始動入賞とする）によって保留記憶がされていた場合には、特定始動入賞よりも1つだけ先の始動入賞（先始動入賞とする）に基づく特別図柄の変動表示が終了したときに、特定始動入賞に基づく特別図柄の変動表示の開始条件が成立する。このとき、先始動入賞に基づく特別図柄の変動表示の終了後に、遅滞なく特定始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始されることとなる。

**【0087】**

前述したとおり、特別図柄表示器10a、10bにおいて特別図柄が変動表示されるときにおいては、可変表示装置9において飾り図柄が変動表示される。特別図柄表示器10a、10bにおける特別図柄の変動表示は、開始条件の成立によって直ちに開始されるものとなるが、可変表示装置9における飾り図柄の変動表示は、開始条件の成立によって直ちに開始されるのではなく、開始条件の成立から一定の遅延時間（インターバル期間）を経過してから開始されるものとなっている。なお、特別図柄の変動表示は、開始条件が成立してから選択された変動パターンに応じて定められた変動表示時間を経過するまで実行されることとなる。

20

**【0088】**

上記したように、特別図柄表示器10a、10b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たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりが発生すると、第1大当たり遊技状態に制御されるが、この確率変動大当たり、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11a、11bに表示されて、遊技者に報知されるものとなる。

30

**【0089】**

もっとも、先の始動入賞に基づく飾り図柄の変動表示が行われている間に保留記憶の表示が行われても、保留記憶の中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりとなる乱数が含まれていることがあるが、当該先の始動入賞に基づく飾り図柄の変動表示自体は後の始動入賞についての保留記憶とは関係なく行われるので、保留記憶の中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりとなる乱数が含まれていることを遊技者が知ることはできない。

40

**【0090】**

しかし、飾り図柄の変動表示が行われている間や、第1大当たり遊技状態が終了して大当たりラウンド演出から再び飾り図柄の変動表示が行われるときにおいて、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かどうか分からないからと言って、遊技者がこれを期待していない訳ではない。そこで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、このような遊技者の期待感を煽るために、飾り図柄の変動表示が行われている間に、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

50



変昇格大当たり若しくは時短大当たりとなる可能性があること、またはスーパーリーチとなる可能性があることを報知する先読み予告を行うものとしている。なお、飾り図柄の変動表示が実行されている間、大当たりラウンド演出が実行されている間において、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を先読み予告するものとなっている。

【0091】

また、特別図柄の変動パターンは、大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果がハズレ、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、時短大当たり、突確大当たりの何れであるかに応じて振り分けられる。もっとも、その結果が出現するまでに選択された変動パターンに応じて一定の時間を要するものとなる。また、ハズレのリーチあり、突確大当たり以外の大当たりの変動パターンでリーチが出現するまでも一定の時間を要するものとなる。これらの時間を経過するまで飾り図柄の変動表示だけでは、遊技者は、リーチ表示態様が出現するか、スーパーリーチに発展するか、或いは飾り図柄の変動表示の結果が大当たりとなるかを知ることはできない。

10

【0092】

しかし、飾り図柄の変動表示が行われている間に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりになるかどうか、或いはリーチが出現するか、スーパーリーチに発展するかが分からないからと言って、遊技者がこれを期待していない訳ではない。そこで、飾り図柄の変動表示が行われている間には、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を報知する大当たり予告を行うものとしている。

20

【0093】

ここで、大当たり予告および先読み予告について簡単に説明をする。まず、大当たり予告は第1段階から第3段階までのうちの何れかの段階まで演出が段階的に変化するステップアップ演出によって実行されるものであり、その実行態様の異なるステップアップ演出A、ステップアップ演出Bの何れかによって実行されるものとなっている。

【0094】

後述するように、ステップアップ演出Aは蝶のキャラクタによって演出が実行され、ステップアップ演出Bは八子のキャラクタによって演出が実行されるという点、その移動方法という点でそれぞれ態様が異なるものとなっている。何れのステップアップ演出も、第1段階だけを実行して終了するもの(ステップ1)と、第1段階と第2段階を順に実行して終了するもの(ステップ2)と、第1段階から第3段階までを順次実行して終了するもの(ステップ3)がある。

30

【0095】

また、ステップアップ演出のステップ1とステップ2とステップ3は、別の種別に属するが、第1段階までの演出の態様は全く同じである。ステップ2とステップ3における第2段階までの演出の態様も全く同じである。後述するように、ステップ3は、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にかなり選択されやすく、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ことに対して期待度の高い演出と言うこともできる。

【0096】

また、ステップアップ演出は、本来的には、当該変動表示の間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を予告する演出であり、ステップアップ演出A、ステップアップ演出Bの何れもが実行されない確率と、何らかのステップアップ演出が実行される確率とは、当該変動表示の間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高いことを示すスーパーリーチへの発展するか否かによって異なっている。

40

【0097】

一方、先読み予告として先読みステップアップ演出があるが、第1段階の演出の途中まで、第2段階の演出の途中まで、或いは第3段階の演出の途中までステップアップ演出Aと同じ態様により実行されるものである。なお、ステップアップ演出A、ステップアップ

50

演出 B、先読みステップアップ演出の何れについても、飾り図柄の変動表示が行われている間において、所定のタイミングにおいて実行されるものとなっている。

【0098】

次に、先読み予告、並びに先読み予告としての先読みステップアップ演出、および大当たり予告としてのステップアップ演出の実行態様について説明する。図4は、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1における先読みステップアップ演出およびステップアップ演出の実行態様を示す図である。なお、図4(a)においては、始動入賞口14aへの始動入賞が4つ保留記憶されている状態で飾り図柄表示領域9a~9cにおいて飾り図柄が変動表示されていて、特別図柄保留記憶表示部11aに4つの円形のアイコン(以下、単に「アイコン」という)11a-1~11a-4と、4つのアイコンのさらに左側に、現在実行されている変動表示に対応したアイコン11a-0とが表示されている場合を例にしている。なお、特に図示しないが、アイコン11a-0と同様に保留記憶バッファに保留記憶されている始動入賞口14bの始動入賞に対応した保留記憶が当該変動表示として実行される場合には、その実行されている変動表示に対応したアイコンも、特別図柄保留記憶表示部11bにアイコン11b-0として表示されるものとなる。

10

【0099】

なお、先読み予告、大当たり予告は、始動入賞口14aへの始動入賞と始動入賞口14bへの始動入賞とで別々に行われる。次に説明するように、表示制御基板80の表示制御用CPUが始動入賞コマンドを受信したときにおける先読み予告の決定は、当該変動表示が特別図柄保留記憶表示部11aまたは特別図柄保留記憶表示部11bの何れに対応した保留記憶に基づいて実行されているか、そのそれぞれにおいて特別図柄保留記憶表示部11a、11bの表示数、その各アイコンが星形のアイコン、或いは花のアイコンに変化しているか否かに応じて行われるものとなる。

20

【0100】

例えば、特別図柄保留記憶表示部11aのアイコンに対応した保留記憶に基づいて当該変動表示が実行されていれば、先読み予告、またはステップアップ演出が実行される場合の対象となるアイコンは、始動入賞口14aへの始動入賞にかかる特別図柄保留記憶表示部11aの何れかのアイコンに限られる。また、後述する先読みステップアップ演出またはステップアップ演出の決定についても、同様に始動入賞口14aへの始動入賞にかかる保留記憶数に限られるものとなっている。従って、特別図柄保留記憶表示部11bのアイコンに対応した保留記憶に基づいて当該変動表示が実行されていれば、当該変動表示において実行される先読み予告またはステップアップ演出は、始動入賞口14aへの始動入賞にかかる特別図柄保留記憶表示部11aの何れのアイコンも関係することはなく、またその演出の決定に始動入賞口14aへの始動入賞にかかる保留記憶数が関係することもない。

30

【0101】

図示するように、先読みステップアップ演出およびステップアップ演出Aは、蝶111または/および蝶112が可変表示装置9の右端から飛来してくる態様によって行われる。一方、ステップアップ演出Bは、八子が可変表示装置9の右端から飛来してくる態様によって行われ、また、その飛来する態様については蝶111または/および蝶112によって行われるステップアップ演出Aと異なるものとなっている。図4(a)では、蝶111と蝶112の2つが表示されているが、ステップアップ演出の第1段階では、蝶111のみが可変表示装置9の右端から飛来し、可変表示装置9の左端へと飛び去る態様により行われ、第2段階では、蝶112のみが可変表示装置9の右端から飛来し、可変表示装置9の右端へと飛び去る態様により行われ、最後の第3段階では蝶111および蝶112が可変表示装置9の右端から飛来し、可変表示装置9の右端へと飛び去る態様により行われることとなっている。ステップアップ演出A、ステップアップ演出Bおよび先読みステップアップ演出のそれぞれの詳細な態様については後述する。

40

【0102】

図4(b)、図4(c)は先読み予告の実行態様を示したものである。図示するように

50

、先読み予告は、円形のアイコンが星形のアイコン（図4（b））、或いは花のアイコン（図4（c））に変化することによって行われる。これらの先読み予告は、先読みステップアップ演出によって実行されるものと、先読みステップアップ演出によらずに実行されるものがあり、図4（b）に示す星形のアイコンへと変更する先読み予告は、先読みステップアップ演出によらずに実行されるものであり、図4（c）に示す花のアイコンへと変更する先読み予告は、先読みステップアップ演出によって実行されるものである。

【0103】

また、このように星形のアイコンまたは花のアイコンに変化されたアイコン11aは、当該変化されたアイコン11aに対応する保留記憶に基づく飾り図柄の変動表示が開始される場合にあっては、星形のアイコンまたは花のアイコンに変化されたままアイコン11a-0として表示される。

10

【0104】

次に、ステップアップ演出A、ステップアップ演出Bおよび先読みステップアップ演出のそれぞれの詳細な実行態様について説明する。図5（a）～（c）は、蝶112の飛行により実行されるステップアップ演出のアイコン11a付近における実行態様の一部を示したものである。なお、図5（a）、（c）において蝶111、図5（b）においてハチ113による態様のみを示すが、ステップアップ演出の第2段階または第3段階における演出であって、蝶112によって実行されるステップアップ演出A、またはハチ114（ハチ113と異なる模様を有するハチ）によって実行されるステップアップ演出Bであっても、以下に説明する態様と同様の態様でステップアップ演出が実行されるものとなっている。もっとも、ステップアップ演出Aの第3段階では蝶111および蝶112、ステップアップ演出Bの第3段階目ではハチ113およびハチ114によってステップアップ演出が実行されるものの、以下に説明する態様を行うのは蝶112、ハチ114のみとなっている。また、図5（a）、図5（b）に図示したアイコン11aは可変表示装置9において表示され得る4つのうち何れであってもよく、特に図5（a）におけるその対象となるアイコン11aは、後述するようにランダムに決定されるものであっても、また、予め決定されているもの（例えば、常にアイコン11a-1等）であってもよい。

20

【0105】

図5（a）は、ステップアップ演出Aが実行された場合における、蝶112のアイコン11a付近における飛行の軌跡（実線）を示したものである。ステップアップ演出Aでは、そのステップアップの各段階において、図示するように、蝶111はアイコン11a付近において、アイコン11aに留まろうとするものの、そのまま留まることはなく可変表示装置9の右端へと飛び去るといった態様によりステップアップ演出が実行されることとなる。

30

【0106】

続いて、図5（b）は、ステップアップ演出Bが実行された場合における、ハチ113のアイコン11a付近における飛行の軌跡（実線）を示したものである。ステップアップ演出Bでは、ステップアップの各段階においては、図示するように、ステップアップ演出Aの場合と同様に、ハチ113はアイコン11a付近において、アイコン11aに留まろうとするのではなく可変表示装置9の右端へと飛び去るといった態様によりステップアップ演出が実行される。

40

【0107】

続いて、図5（c）は、先読みステップアップ演出が実行された場合における、蝶112がアイコン11aに留まったときのアイコン11aが変化する態様を示したものである。先読みステップアップ演出は、蝶112がアイコン11aに留まるまではステップアップ演出Aと同じ態様となっている。つまり、アイコン11aに実際に留まる直前までステップアップ演出Aのものと同じ態様によりステップアップ演出が実行される。そして、図示するように、蝶112が留まったアイコン11aは円形のアイコン11aから花のアイコン11aへと変化するものとなっている。そして、花のアイコン11aに変化した後は、蝶112が可変表示装置9の左端に飛び去る態様により先読みステップアップ演出が終

50

了する。

【0108】

従って、後述するステップアップ演出Aと先読みステップアップ演出との実行例において示すように、飾り図柄の変動表示が開始され、ステップアップ演出A、または先読みステップアップ演出が実行されても蝶111または蝶112がアイコン11aの何れかに留まるか否かがわかるまでは、同じ態様の演出が実行されるため、何れの演出が実行されているかは遊技者にはわからないものとなっている。つまり、遊技者はステップアップ演出Aまたは先読みステップアップ演出の各段階の演出が当該段階においてある程度進行するまでは、その演出自体が当該変動表示を対象とした大当たり予告をしているのか、特別図柄保留記憶表示部11aに表示されたアイコン11aに対応する保留記憶を対象とした先読み予告をしているのかはわからないものとなっている。

10

【0109】

また、ステップアップ演出Aの場合には、第1段階または第2段階において、蝶111または蝶112がアイコン11aに留まろうとするも、留まることなく可変表示装置9の左端に飛び去った後、続けて次の段階の演出が実行されることになるが、先読みステップアップ演出においてステップアップの第1段階または第2段階において、蝶111または蝶112がアイコン11aに留まることになれば、その蝶111または蝶112が可変表示装置9の左端に飛び去った後の次の段階の演出は実行されることはないものとなっている。

【0110】

上記したような先読み予告または大当たり予告を実行するか否か、及び如何なる態様で実行するかは、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。また、飾り図柄の変動表示についても、具体的に表示される飾り図柄の種類は、主基板31のCPU56によって行われた大当たりの決定、大当たり種別の決定、及び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。

20

【0111】

これらの決定を表示制御基板80の表示制御用CPUが行えるようにするため、始動入賞口14aまたは14b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別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CPU56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。なお、始動入賞コマンドの詳細については、後述する。

30

【0112】

また、特別図柄表示器10aまたは10b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CPU56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CPU56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。

40

【0113】

また、特別図柄表示器10aまたは10bに第1特定表示結果～第4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CPU56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CPU56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。

【0114】

50

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 R A M 5 5 に記憶されていれば該電源遮断時の状態（始動入賞口 1 4 a、1 4 b の保留記憶がある場合もあり）から、R A M 5 5 がクリアされていれば初期状態（始動入賞口 1 4 a、1 4 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 1 4 a、1 4 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 3 1 の 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 1 5 】

表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U は、最新に受信した始動入賞コマンド（或いは起動時コマンド）で示される始動入賞口 1 4 a、1 4 b の保留記憶の数を開始時コマンドを受信する度に減算していくことで、始動入賞口 1 4 a、1 4 b の保留記憶の数をリアルタイムで把握できるものとなっている。

10

【 0 1 1 6 】

次に、始動入賞口 1 4 a または 1 4 b に遊技球が入賞したときに送信される始動入賞コマンドについて説明する。図 6 は、始動入賞コマンドのフォーマットを示す図である。図示するように、始動入賞コマンドには、始動入賞コマンド A 1 0 1 と、始動入賞コマンド B 1 0 2 と、始動入賞コマンド C 1 0 3 の 3 種類がある。何れも上位バイトが制御情報（コマンドの種類毎の識別情報）、下位バイトが当該コマンドで表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U に通知される情報となっている。

【 0 1 1 7 】

始動入賞コマンド A 1 0 1 は、始動入賞口 1 4 a についての保留記憶数（始動入賞後）を始動入賞口 1 4 a に遊技球が入賞したときには、始動入賞コマンド A 1 0 1 と始動入賞コマンド C 1 0 3 とが、始動入賞口 1 4 b に遊技球が入賞したときには、始動入賞コマンド B 1 0 2 と始動入賞コマンド C 1 0 3 とが送信される。なお、本発明の実施の形態において、単に「始動入賞コマンド」と言った場合には、特に説明がない限り、始動入賞コマンド A 1 0 1 と始動入賞コマンド C 1 0 3 のセット、または始動入賞コマンド B 1 0 2 と始動入賞コマンド C 1 0 3 のセットを指すものとする。

20

【 0 1 1 8 】

始動入賞コマンド A 1 0 1 は、始動入賞口 1 4 a についての保留記憶数（始動入賞後）を示すコマンドであり、始動入賞コマンド B 1 0 2 は、始動入賞口 1 4 b についての保留記憶数（始動入賞後）を示すコマンドである。始動入賞口 1 4 a、1 4 b の何れであるかは、上位バイトの制御情報で区別される。

30

【 0 1 1 9 】

始動入賞コマンド C 1 0 3 は、当該始動入賞に基づく変動表示で停止される飾り図柄を示す停止図柄情報と、当該始動入賞に基づく変動表示で選択される変動パターンの種別を示す変動パターン情報とを含むコマンドである（以下、停止図柄情報と変動パターン情報とを合わせて、先読み情報と呼ぶ場合がある）。大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合の種別は、始動入賞コマンドの送信の際に既に確定している。また、具体的な変動パターンも、当該始動入賞に基づく変動表示が開始されるときに決定されるが、ハズレであってもスーパーリーチとなることは始動入賞コマンドの送信の際に既に確定している。始動入賞コマンドの送信時では未だ確定しないのは、非リーチハズレとなるかノーマルリーチハズレとなるかだけである（但し、非リーチハズレとなること、ノーマルリーチハズレとなることが一部確定している場合もある）。

40

【 0 1 2 0 】

始動入賞コマンドの送信時において未だ非リーチハズレとなるかノーマルリーチハズレとなるかが確定していない場合には、C P U 5 6 は、とりあえず非リーチハズレになるものとして、始動入賞コマンド C 1 0 3 の停止図柄情報（ハズレ図柄）と変動パターン情報（非リーチハズレ）とを定める。それ以外の場合には、当該始動入賞に基づく変動表示において大当たりとなるか否か、大当たりの種別、及び選択される変動パターンの種別に従って、停止図柄情報（確変当たり図柄、通常当たり図柄、確変リーチ図柄、通常リーチ図

50

柄、ハズレ図柄)と、変動パターン情報とを定める。なお、突然確変大当たりとなる場合の停止図柄情報は、ハズレ図柄となる。

【0121】

始動入賞コマンドC103は、上位バイトの識別情報で始動入賞口14a、14bの何れであるかが識別されないが、必ず始動入賞コマンドA101または始動入賞コマンドB102の何れかに続けて送信されるため、表示制御基板80の表示制御用CPUは、コマンドの送受信において異常が生じない限り、1つ前に送信されたコマンド(始動入賞コマンドA101または始動入賞コマンドB102)を参照すれば、始動入賞口14a、14bの何れの始動入賞に基づいて送信されたものであるかを識別することができる。

【0122】

始動入賞口14aに遊技球が入賞していたときには、CPU56は、これについての保留記憶数(始動入賞後)を読み出して始動入賞コマンドA101を生成するとともに、大当たり判定用乱数に基づいて大当たりとなるか否か、及び変動種別判定用乱数に基づいて選択される変動パターンの種別(但し、既に確定しているスーパーリーチハズレ以外では暫定的に非リーチハズレ)を判定して始動入賞コマンドC103を生成し、順番にRAM55の送信コマンドキューに挿入する。始動入賞口14bに遊技球が入賞していたときも同様に、始動入賞コマンドB102と始動入賞コマンドC103を生成し、順番にRAM55の送信コマンドキューに挿入する。

【0123】

後述する始動口スイッチ通過処理に他の処理が割り込んだり、他の種類のコマンドを生成して送信コマンドキューに挿入することはないので、始動入賞コマンドA101と始動入賞コマンドC103、或いは始動入賞コマンドB102と始動入賞コマンドC103は、必ず続けて送信コマンドキューに挿入される。主基板31のCPU56は、後述するように2ms毎に割り込み処理を行い、各割り込み処理で送信コマンドキューから1つコマンドを取り出して表示制御基板80の表示制御用CPUに送信しているが、送信コマンドキューに未だコマンドが残っていれば、その先頭のコマンドが次の割り込み処理で送信される。

【0124】

従って、主基板31のCPU56による始動入賞コマンドの生成、及びCPU56と表示制御基板80の表示制御用CPUとの間での送受信の処理で異常(コマンド取りこぼし、コマンドのデータ化け)が生じていない限り、始動入賞コマンドA101が送信された割り込み処理の次の割り込み処理で必ず対応する始動入賞コマンドC103が、始動入賞コマンドB102が送信された次の割り込み処理で必ず対応する始動入賞コマンドC103が送信されることとなる。

【0125】

一方、表示制御基板80の表示制御用CPUは、33ms毎の割り込み処理でコマンドの受信を判定しているが、例えば、始動入賞口14aの始動入賞に基づいて送信される始動入賞コマンドA101及び始動入賞コマンドC103の受信は、コマンドの生成及び送受信の処理で異常が生じていない限り、同じ回の割り込み処理或いは、連続した2回の割り込みで判定されることとなる。

【0126】

表示制御基板80に搭載された表示制御用マイクロコンピュータのRAMには、主基板31のCPU56から送られてきたコマンドに応じて各種演出を実行できるようにするため(つまり、コマンドが示す内容を把握できるようにするため)のコマンド保存領域が設けられている。図7は、表示制御基板80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RAMに設けられるコマンド保存領域を示す図である。ここでは、本発明の説明に必要な始動入賞コマンドと開始時コマンドの保存領域のみを示している。

【0127】

図示するように、表示制御用マイクロコンピュータに含まれるRAMには、始動入賞コマンドの保存領域80a、80bと、開始時コマンドの保存領域80cとが設けられてい

10

20

30

40

50

る。始動入賞コマンドの保存領域 80 a、80 b は、それぞれ始動入賞口 14 a、14 b の各々に対応する始動入賞コマンドを先入れ先出し方式で保存する領域である。すなわち、RAM 55 に設けられた始動入賞口 14 a、14 b の各々に対する保留記憶バッファに対応させて、始動入賞コマンド 80 a、80 b の保存領域が設けられている。

【0128】

例えば、始動入賞口 14 a についての始動入賞コマンド（始動入賞コマンド A 101 及び始動入賞コマンド C 103）を受信すると、そのうちの始動入賞コマンド C 103 が始動入賞コマンドの保存領域 80 a の最後尾に保存される（始動入賞コマンド A 101 が示す内容は、始動入賞コマンドの保存領域 80 a、80 b の違いと、始動入賞コマンド C 103 の記憶順で特定されるため、特に記憶させておく必要はない）。但し、第 1 大当たり遊技状態または時短状態に制御されているときに始動入賞口 14 b についての始動入賞コマンドを受信したときは、そのときの内容で始動入賞コマンド C 103 を始動入賞コマンドの保存領域 80 a の最後尾に保存させるのではなく、停止図柄情報がハズレ図柄、変動パターン情報が非リーチハズレを示す内容に書き換えて始動入賞コマンド C 103 を保存させる。

10

【0129】

始動入賞口 14 b についての始動入賞コマンド（始動入賞コマンド B 102 及び始動入賞コマンド C 103）を受信すると、そのうちの始動入賞コマンド C 103 が始動入賞コマンドの保存領域 80 b の最後尾に保存される（始動入賞コマンド B 102 が示す内容は、始動入賞コマンドの保存領域 80 a、80 b の違いと、始動入賞コマンド C 103 の記憶順で特定されるため、特に記憶させておく必要はない）。第 1 大当たり遊技状態または時短状態に制御されているときに始動入賞口 14 b についての始動入賞コマンドを受信したときは、始動入賞口 14 a についての始動入賞コマンドを受信したときと異なり、そのときの内容のままで始動入賞コマンド C 103 を始動入賞コマンドの保存領域 80 a の最後尾に保存させる。

20

【0130】

また、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に送信された起動時コマンドを受信すると、受信した起動時コマンドが示す始動入賞口 14 a、14 b の保留記憶の数だけ、それぞれ始動入賞コマンドの保存領域 80 a、80 b に停止図柄情報がハズレ図柄、変動パターン情報が非リーチハズレを示す内容の始動入賞コマンド C 103（実際には受信していないもの）を書き込む。

30

【0131】

始動入賞口 14 a についての開始時コマンドを受信すると、始動入賞コマンドの保存領域 80 a の先頭に保存されている始動入賞コマンド C 103 が取り出される。取り出された始動入賞コマンド C 103 は、後述するように、このタイミングで先読み予告などの演出の決定に用いられ、その後破棄される。始動入賞コマンドの保存領域 80 b についても、同様である。

【0132】

また、開始時コマンドの保存領域 80 c は、可変表示装置 9 において実行中の変動表示についての開始時コマンドを保存する領域である。例えば、始動入賞口 14 a についてのものであるか始動入賞口 14 b についてのものであるかを問わず、表示制御基板 80 の表示制御用 CPU が開始時コマンドを受信すると、当該開始時コマンドを開始時コマンドの保存領域 80 c に記憶させる。開始時コマンドの保存領域 80 c に保存された開始時コマンドは、当該開始時コマンドに基づく飾り図柄の変動表示が終了したときに消去される。

40

【0133】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機において、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

50

している。

【0134】

まず、先読み予告および大当たり予告の実行に先立って、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CPU56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。

10

【0135】

確変昇格大当たりまたは時短大当たりでは、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。

【0136】

確率変動大当たりでは、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た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る。

20

【0137】

次に、先読み予告および大当たり予告の実行について詳細に説明する。前述したように、始動入賞口14a、14bに遊技球が入賞すると、始動入賞コマンド(始動入賞コマンドA101及び始動入賞コマンドC103、或いは始動入賞コマンドB102及び始動入賞コマンドC103)が主基板31のCPU56から表示制御基板80の表示制御用CPUに送信され、始動入賞コマンドの保存領域80a、80bに始動入賞コマンドC103が保存される。保存される始動入賞コマンドC103は、当該始動入賞に基づく変動表示で停止される飾り図柄を示す停止図柄情報と、変動パターンの種別がスーパーリーチであるか否かを示す変動パターン情報とを含んでいる。

30

【0138】

飾り図柄の変動表示が実行されているとき、即ち第1大当たり遊技状態に制御されていないときには、停止図柄情報および変動パターン情報に基づいて先読み予告が実行される。一方、第1大当たり遊技状態に制御されているときには、停止図柄情報に基づいて先読み予告が実行される。また、大当たり予告は飾り図柄の変動表示が実行されているときにおいて、当該変動表示における停止図柄情報および変動パターン情報に基づいて実行される。以下では、飾り図柄の変動表示が実行されているときの先読み予告および大当たり予告について説明する。

40

【0139】

表示制御基板80の表示制御用CPUが先の飾り図柄の変動表示を終え、新たな飾り図柄の変動表示を開始するときに、先読み予告および大当たり予告についての決定が行われる。この決定は、当該新たな飾り図柄の変動表示に係る始動入賞コマンドC103、および既に受信された始動入賞コマンドC103に含まれる停止図柄情報が確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たりである旨を示しているか、または変動パターン情報がスーパーリーチである旨を示しているか否か、およびその始動入賞コマンドC103(保留記憶)の数に応じて行われる。

50



## 【0140】

なお、先読み予告は、始動入賞口14aへの始動入賞と始動入賞口14bへの始動入賞とで別々に行われる。次に説明するように、表示制御基板80の表示制御用CPUが始動入賞コマンドを受信したときにおける先読み予告の決定は、当該時点で特別図柄保留記憶表示部11aの各アイコンが先読み予告により、円形から星形のアイコン11a、あるいは円形から花のアイコン11aに変化されているかに応じて行われるものとなり、先読み予告により何れかのアイコン11aに変化されている場合には大当たり予告としてステップアップ演出Aは実行されず、ステップアップ演出Bが実行されるものとなっている。

## 【0141】

図8は、先読み予告としての先読みステップアップ演出、または大当たり予告としてのステップアップ演出の決定テーブルを示す図である。図8(a)は、アイコン11a(アイコン11a-0を除く)の何れかに対応する保留記憶に確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たり、またはスーパーリーチとなる始動入賞がある場合であって、当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンによって実行される場合と、それ以外の変動パターンによって実行される場合とにおける、保留記憶の数(アイコンの数)に応じて実行される演出の態様を決定するテーブルを示す図である。

10

## 【0142】

図示するように、当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンによって実行される場合において、各保留記憶数における先読みステップアップ演出、ステップアップ演出(ステップアップ演出AおよびBの何れによって実行されるかの決定(図8(d))は後にされる)、何れの演出も実行されないもののそれぞれが決定される割合は、保留記憶数が1の場合a1、a2、a3、保留記憶数が2の場合b1、b2、b3、保留記憶数が3の場合c1、c2、c3、保留記憶数が4の場合d1、d2、d3となる。これらの決定割合の関係は、 $a2 > a1 > a3$ 、 $b2 > b1 > b3$ 、 $c1 > c2 > c3$ 、 $d1 > d2 > d3$ となっている。

20

## 【0143】

一方、当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンによって実行されない場合において、各保留記憶数における先読みステップアップ演出、ステップアップ演出、何れの演出も実行されないもののそれぞれが決定される割合は、保留記憶数が1の場合e1、e2、e3、保留記憶数が2の場合f1、f2、f3、保留記憶数が3の場合g1、g2、g3、保留記憶数が4の場合h1、h2、h3となる。これらの決定割合の関係は、 $e3 > e2 > e1$ 、 $f3 > f2 > f1$ 、 $g3 > g1 > g2$ 、 $d3 > d1 > d2$ となっている。

30

## 【0144】

このように、保留記憶数が何れの場合であっても、当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンで実行されるときには、何れの演出も実行されないものが決定される割合が最も低いのに対して、当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンで実行されないときには、何れの演出も実行されないものが決定される割合が最も高いものとなっている。つまり、当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンによって実行される場合には、ステップアップ演出A、ステップアップ演出B、または先読みステップアップ演出の何れかが実行されやすいものとなっている。

40

## 【0145】

また、当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンによって実行されるか否かに関わらず、保留記憶数が1または2のとき、先読みステップアップ演出はステップアップ演出よりも決定される割合が低く、保留記憶数が3のとき、先読みステップアップ演出はステップアップ演出よりも決定される割合が高く、また保留記憶数が4のとき、先読みステップアップ演出はステップアップ演出よりも決定される割合がかなり高いものとなっている。つまり、保留記憶数が多いほどステップアップ演出に比べて先読みステップアップ演出が決定されやすいものとなっている。

## 【0146】

また、このとき先読みステップアップ演出の実行が決定された場合において蝶111ま

50

たは蝶 1 1 2 が留まることとなるアイコン 1 1 a は、確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たり、またはスーパーリーチとなる始動入賞が含まれる保留記憶に対応するアイコン 1 1 a となる。一方、ステップアップ演出 A またはステップアップ演出 B の実行が決定された場合（後述する図 8（b）の説明において、ステップアップ演出 B の実行が決定される場合も同様とする）には、図 5（a）、（b）において説明したように蝶 1 1 1 若しくは蝶 1 1 2、またはハチ 1 1 3 若しくはハチ 1 1 4 が近づくこととなるアイコン 1 1 a はその演出の実行が決定される毎にランダムに決定されるものとなる。

【0147】

なお、図示しないが、保留記憶に確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たり、またはスーパーリーチとなる始動入賞がある場合であって、何れの先読みステップアップ演出、ステップアップ演出 A、またはステップアップ演出 B の何れも実行されない場合には、当該保留記憶に対応するアイコン 1 1 a を星形のアイコンに変更する先読み予告が所定の割合において実行されるものとなっている。

10

【0148】

続いて、図 8（b）は、アイコン 1 1 a（アイコン 1 1 a - 0 を除く）の何れかに対応する保留記憶に確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たり、またはスーパーリーチとなる始動入賞がない場合であって、当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンによって実行される場合と、それ以外の変動パターンによって実行される場合とにおける、保留記憶の数（アイコンの数）に応じて実行される演出の態様を決定するテーブルを示す図である。

20

【0149】

図示するように、この場合にはアイコン 1 1 a（アイコン 1 1 a - 0 を除く）の何れかに対応する保留記憶に確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たり、またはスーパーリーチとなる始動入賞がないので、先読みステップアップ演出が選択されることはなく、また保留記憶の数にかかわらず決定割合は同じである（ただし、保留記憶がない場合には何れの演出も実行され得ない）。このとき、当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンによって実行される場合において、ステップアップ演出（ステップアップ演出 A および B を区別しないものとして）、何れの演出も実行されないもののそれぞれが決定される割合は  $i_1$ 、 $i_2$  となり、当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンによって実行されない場合は  $j_1$ 、 $j_2$  となる。これらの決定割合の関係は、 $i_1 > i_2$ 、 $j_2 > j_1$  となっている。

30

【0150】

続いて、図 8（c）は、ステップアップ演出 A、ステップアップ演出 B または先読みステップアップ演出の何れかの実行が決定された場合におけるステップ数を決定するテーブルを示す図である。なお、先読みステップアップ演出のステップ数は、蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 がアイコン 1 1 a に留まることとなる段階までのステップ数が決定されることとなる。図示するように、当該変動表示の結果が確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たりとなるときには、ステップ 1、ステップ 2、ステップ 3 の決定される割合は、 $1$ 、 $2$ 、 $3$  となっており、その関係は  $1 < 2 < 3$  となっている。一方、当該変動表示の結果がハズレとなるときには、ステップ 1、ステップ 2、ステップ 3 の決定される割合は、 $1$ 、 $2$ 、 $3$  となっており、その関係は  $1 > 2 > 3$  となっている。

40

【0151】

続いて、図 8（d）は、ステップアップ演出の実行が決定された場合におけるステップアップ演出 A またはステップアップ演出 B の何れで実行するかを決定するテーブルを示す図である。図示するように、当該変動表示において表示されているアイコン 1 1 a において、先読み予告がまだ実行されていない場合においては、ステップアップ演出 A、ステップアップ演出 B が決定される割合は、それぞれ  $m_1$ 、 $m_2$  となっており、当該変動表示において表示されているアイコン 1 1 a において、先読み予告が既に実行されている場合においては、ステップアップ演出 A、ステップアップ演出 B が決定される割合は、 $0$ 、 $n$

50

1 となっている。

【0152】

このように、当該変動表示において表示されているアイコン11aにおいて、先読み予告が実行されていない場合では、ステップアップ演出A、ステップアップ演出Bの何れもが決定されるものとなっているが、当該変動表示において表示されているアイコン11aにおいて、既に先読み予告が実行されている場合においては、ステップアップ演出Bのみが決定されるものとなっている。

【0153】

上記したように、始動入賞口14aに遊技球が始動入賞したときには始動入賞コマンドA101及び始動入賞コマンドC103が、始動入賞口14bに遊技球が入賞したときには始動入賞コマンドB102及び始動入賞コマンドC103が、主基板31のCPU56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。

【0154】

もっとも、CPU56から表示制御用CPUへのコマンドの送信は、一方向でのみ行われているため、CPU56から正しくコマンドが送信されているのに表示制御用CPUが取りこぼしてしまったり、CPU56のコマンドの送信と表示制御用CPUのコマンドの受信とは何れも正しく行われているのに送信途中でコマンドがデータ化けすることもある。CPU56の制御負荷が一時的に異常な状態になるなどして本来の送信すべきタイミングでコマンドが送信されないこともある。このような異常は、当然のことながら始動入賞コマンドにおいても起こりえる。

【0155】

表示制御基板80の表示制御用CPUが受信した始動入賞コマンドのうちの始動入賞コマンドA101または始動入賞コマンドB102が示す保留記憶の数が、直前までに表示制御用CPUにて受信された各コマンド(始動入賞コマンドに限らない)から把握される保留記憶の数から1つだけ増加させた正常な数(但し、1つだけの増加であっても最大保留記憶数を越える5となっている場合は正常な数ではない)となっていない場合には、始動入賞コマンドの生成や送受信における異常が発生していると考えられる。また、始動入賞コマンドA101または始動入賞コマンドB102の受信から1割り込み(33ms)以内で始動入賞コマンドC103を受信していない場合には、始動入賞コマンドの生成や送受信における異常が発生していると考えられる。

【0156】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、このような保留記憶数が正常な数でない始動入賞コマンドを受信した場合や、始動入賞コマンドA101または始動入賞コマンドB102の受信から1割り込み(33ms)以内で始動入賞コマンドC103を受信していない場合には、新たな大当たりが発生するまで先読み予告の実行を禁止するものとしている。この場合、表示制御基板80の表示制御用CPUは、第1大当たり遊技状態を終了した時点で始動入賞口14a、14bの保留記憶数がそれぞれ4個になっていると初期判断を行い、当該第1大当たり遊技状態が終了した後に、先読み予告の実行を再開させるものとなる。

【0157】

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。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。

【0158】

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

10

20

30

40

50

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。また、パチンコ遊技機 1 の起動時には、RAM 55 に残っていたデータのうちの遊技状態と始動入賞口 14 a、14 b についての保留記憶数を参照し、これに基づいて起動時コマンドを生成し、表示制御基板 80 の表示制御用 CPU へと送信する。

#### 【0159】

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。

10

#### 【0160】

図 9 は、CPU 56 が実行するメイン処理にて 2ms 毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、CPU 56 は、レジスタの退避処理（ステップ S 21）を行った後、ステップ S 22 ~ S 36 の遊技制御処理を実行する。遊技制御処理において、CPU 56 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 62 a、62 b、カウントスイッチ 63、クリアスイッチ 65、等のスイッチの検出信号を入力し、それらの状態判定するスイッチ処理を行う（ステップ S 22）。

#### 【0161】

次に、遊技制御に用いられる大当たり判定用の乱数、大当たり種別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 S 23）。CPU 56 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 S 24）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 S 25）。

20

#### 【0162】

更に、CPU 56 は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップ S 26）。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 10 a、10 b、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。

30

#### 【0163】

また、普通図柄プロセス処理を行う（ステップ S 27）。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。

#### 【0164】

次いで、CPU 56 は、特別図柄プロセス処理で RAM 55 の送信コマンドキューの先頭に入れられた可変表示装置 9 等において各種演出を行うためのコマンドを先頭から 1 つ取り出し、これを表示制御基板 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 28）。また、普通図柄プロセス処理で RAM 55 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 29）。

40

#### 【0165】

更に、CPU 56 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 30）。

#### 【0166】

また、CPU 56 は、始動口スイッチ 62 a、62 b、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 31）。具体的には、始動口スイッチ 62 a、62 b、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

50

する。払出制御基板 36 に搭載されている払出制御用 CPU 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。

【0167】

そして、CPU 56 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 32）。記憶処理においては、始動口スイッチ 62 a、62 b 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 62 a、62 b の別に保留記憶させる。

【0168】

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 33）。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 34）。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 35）、割込許可状態に設定する（ステップ S 36）。

10

【0169】

次に、ステップ S 26 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、CPU 56 は、まず、遊技盤 6 に設けられている始動入賞口 14 a、14 b 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 a、62 b がオンしているかどうか、すなわち遊技球が始動入賞口 14 a、14 b 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。

20

【0170】

始動口スイッチ通過処理では、オンとなった始動口スイッチ 62 a、62 b に対応する始動入賞口 14 a、14 b の保留記憶数を判定する。また、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、及び変動パターン判定用乱数を抽出し、当該始動入賞に基づく変動表示で大当たりとなるか否か（さらに、大当たりの種別を判定してもよい）、及び当該始動入賞に基づく変動表示で選択される変動パターンの種別を判定する（但し、スーパーリーチとなることが確定しない場合には、暫定的にノーマルリーチハズレと判定する）。

30

【0171】

そして、始動入賞口 14 a の始動入賞であった場合には、始動入賞コマンド A 101 及び始動入賞コマンド C 103 を生成して、RAM 55 の送信コマンドキューに順番に挿入する。始動入賞口 14 b の始動入賞であった場合には、始動入賞コマンド B 102 及び始動入賞コマンド C 103 を生成して、RAM 55 の送信コマンドキューに順番に挿入する。なお、始動口スイッチ 62 a、62 b の両方がオンしていたときには、上記の処理を始動入賞口 14 a、14 b のそれぞれに対して順番に行い、この場合には、始動入賞コマンド A 101 及び始動入賞コマンド C 103、始動入賞コマンド B 102 及び始動入賞コマンド C 103 の順で送信コマンドキューに挿入される。

【0172】

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。

40

【0173】

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のを待つ。CPU 56 は、特別図柄の変動表示が開始できる状態になると、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、特別図柄の変動表示の結果、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、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。

【0174】

50

変動パターン設定処理：特別図柄表示器 10 a、10 b 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 10 a または 10 b 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、大当たりとするか否か及び大当たり種別を示すと同時に選択した変動パターンを示す開始時コマンドとを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 2 8）で表示制御基板 8 0 に対して送信される状態に設定する。

10

## 【0175】

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。

## 【0176】

特別図柄停止処理：特別図柄表示器 10 a、10 b 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、特別図柄の停止を示す信号を特別図柄表示器 10 a、10 b に出力される状態に設定するとともに、図柄の停止を示す図柄停止コマンドを、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。

20

## 【0177】

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 2 1 のラウンド数を設定した後、大入賞口 2 1 を開放する制御を開始する。具体的には、ソレノイド 7 2 を駆動して大入賞口 2 1 を開放状態として特別可変入賞装置 2 0 を開放状態とする。また、大入賞口 2 1 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。

## 【0178】

大入賞口開放中処理：大当たり遊技状態中のラウンド表示のためのラウンドコマンド及びラウンド終了コマンドを、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。

30

## 【0179】

大当たり終了処理：大当たり遊技状態が終了して遊技状態が変化したことを示す遊技状態コマンドを、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。

## 【0180】

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 において飾り図柄の変動表示を実行したり、先読み予告などの各種演出を実行したり、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ラウンド演出を実行する処理を行う。図 1 1 は、表示制御基板 8 0 の表示制御用 CPU が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

40

## 【0181】

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 RAM のうちに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。タイマ割り込みフラグの状態が 1 と

50

なっている後、まず、このタイマ割り込みフラグを0にクリアする（ステップS703）。

#### 【0182】

主基板31の基本回路53から送信されたコマンドが受信コマンドキューに挿入されているかどうかをチェックする。受信コマンドキューにコマンドが挿入されている場合には、受信コマンドキューからコマンドを取り出し、その内容を解析するコマンド解析処理を実行する。複数のコマンドが受信コマンドキューに送信されている場合には、その全てのコマンドを順番に受信コマンドキューから取り出し、それぞれの内容を解析する。コマンド解析処理では、始動入賞コマンドA101または始動入賞コマンドB102が示す保留記憶数が、直前までに受信したコマンドから把握される保留記憶数に対して1だけ増加した正常な数となっているか、始動入賞コマンドA101または始動入賞コマンドB102の受信と同じ割り込みで、或いは次の割り込みで、始動入賞コマンドC103を続けて受信しているかの判定も行う（ステップS704）。

10

#### 【0183】

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、大当たりラウンド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S705）。また、コマンドの解析結果に基づいて、先読み予告など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S706）。さらに、演出の実行に必要な各種乱数を更新する乱数更新処理を実行して（ステップS707）、ステップS702の処理に戻る。

20

#### 【0184】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1における大当たり予告としてのステップアップ演出、および先読み予告としての先読みステップアップ演出の実行例を、具体的な例に基づいて説明する。図11～図13は、パチンコ遊技機1におけるステップアップ演出および先読みステップアップ演出の実行例を示す図であり、特に、図11は、ステップ3のステップアップ演出Aの実行例、図12はステップ1のステップアップ演出Aと同様の1段階目のステップまで実行される先読みステップアップ演出の実行例を示す図である。また、図13は、ステップ3のステップアップ演出Bの実行例を示す図である。ステップアップ演出Aの実行例では、図11(a)に示すように、ある回の飾り図柄の変動表示が開始され、その段階において、始動入賞口14aについての保留記憶が3つあり、それがアイコン11aとして3つ表示され、その左側に現在実行されている当該変動表示に対応したアイコン11a-0が表示されている。

30

#### 【0185】

このとき、まずステップアップ演出Aの第1段階が、蝶111が可変表示装置9の右端から飛来してくる態様により実行され、続いて図11(b)に示すようにステップアップ演出Aの第2段階が、蝶112が可変表示装置9の右端から飛来してくる態様により実行される。ステップアップ演出Aの第2段階が終了すると、図11(c)に示すようにステップアップ演出Aの第3段階の実行が、蝶111および蝶112が可変表示装置9の右端から飛来してくる態様により実行され、蝶112が3つのアイコン11aのうち、右端のアイコン11aの付近に近づくものとなる。

40

#### 【0186】

その後、当該変動表示においてはステップアップ演出Aが実行されているため、図11(d)に示すように、蝶112はアイコン11aに留まろうとするものの、実際には留まらずに飛び去るものとなる。このとき、飾り図柄表示領域9aは「7」の飾り図柄を停止させ、その後、図11(e)に示すように、「7」の飾り図柄によるリーチ表示態様が示され、スーパーリーチによるリーチ演出が実行されるものとなる。

#### 【0187】

続いて、図12に示す先読みステップアップ演出の実行例では、図12(a)に示すように、始動入賞口14aについての保留記憶が3つあり、それがアイコン11aとして3つ表示され、その左側に現在実行されている当該変動表示に対応したアイコン11a-0

50

が表示されている。そして、ステップアップ演出 A の第 1 段階目の態様と同様の態様により、可変表示装置 9 の右端から蝶 1 1 1 が飛来し、アイコン 1 1 a - 0 を除いた 3 つのアイコン 1 1 a のうち、中央のアイコンに蝶 1 1 1 が留まる。それにより、当該アイコン 1 1 a は花のアイコンに変化し、蝶 1 1 1 が可変表示装置 9 の左端に飛び去り、先読みステップアップ演出は第 1 段階目で終了するものとなる。

【0188】

その後、図 1 2 ( b ) に示すように飾り図柄表示領域 9 a、9 c は「7」によるリーチ表示態様で停止し、図 1 2 ( c ) に示すように飾り図柄表示領域 9 a ~ 9 c はハズレの表示結果で停止する。その後、図 1 2 ( d ) に示すように、新たな回の飾り図柄の変動表示の開始とともにアイコン 1 1 a が左にシフトされる。

10

【0189】

そして、図 1 2 ( e ) に示すように、当該変動表示が終了してハズレの表示結果が導出される。その後、図 1 2 ( f ) に示すように、新たな回の飾り図柄の変動表示の開始とともに花のアイコン 1 1 a が、当該変動表示となるアイコン 1 1 a - 0 として表示され、当該花のアイコン 1 1 a に基づく飾り図柄の変動表示が開始される。

【0190】

もっとも、ステップアップ演出 A の実行例、先読みステップアップ演出の実行例において、飾り図柄表示領域 9 a の飾り図柄は、蝶 1 1 2 がアイコン 1 1 a 付近に存在するタイミングで停止されるものでなくてもよく、それ以前（例えば、ステップアップの第 3 段階または第 1 段階の開始と同時等）、或いはそれ以降（例えば、第 3 段階または第 1 段階の終了と同時等）であってもよい。

20

【0191】

続いて、図 1 3 に示すステップアップ演出 B の実行例では、図 1 3 ( a ) に示すように、ある回の飾り図柄の変動表示が開始され、その段階において、始動入賞口 1 4 a についての保留記憶が 3 つあり、それがアイコン 1 1 a として 3 つ表示され、そのうち、左端のアイコン 1 1 a - 1 が先読み予告により花のアイコンに変更され、さらにその左側に現在実行されている当該変動表示に対応したアイコン 1 1 a - 0 が表示されている。

【0192】

このとき、まずステップアップ演出 B の第 1 段階が、ハチ 1 1 3 が可変表示装置 9 の右端から飛来してくる態様により実行され、続いて図 1 3 ( b ) に示すようにステップアップ演出 B の第 2 段階が、ハチ 1 1 4 が可変表示装置 9 の右端から飛来してくる態様により実行される。ステップアップ演出 B の第 2 段階が終了すると、図 1 3 ( c ) に示すようにステップアップ演出 B の第 3 段階の実行が、ハチ 1 1 3 およびハチ 1 1 4 が可変表示装置 9 の右端から飛来してくる態様により実行され、ハチ 1 1 3 が 3 つのアイコン 1 1 a のうち、右端のアイコン 1 1 a の付近に近づくものとなる。

30

【0193】

その後、当該変動表示においてはステップアップ演出 B が実行されているため、図 1 3 ( d ) に示すように、ハチ 1 1 4 はアイコン 1 1 a に留まろうとすることなく飛び去るものとなる。このとき、飾り図柄表示領域 9 a は「7」の飾り図柄を停止させ、その後、図 1 3 ( e ) に示すように、「7」の飾り図柄によるリーチ表示態様が示され、スーパーリーチによるリーチ演出が実行されるものとなる。

40

【0194】

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、始動入賞口 1 4 a、1 4 b に遊技球が始動入賞すると、大当たり判定用乱数などの各種乱数が抽出され、抽出された乱数に基づき行われる大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果により確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなると、大入賞口 2 1 を長期間に亘って開放して遊技者が多くの遊技球を獲得できることになる第 1 大当たり遊技状態に制御される。また、突然確変大当たりとなると、第 2 大当たり遊技状態に制御された後に確率変動状態に制御される。

【0195】

50



このような大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果は、特別図柄表示器 10 a、10 b にも示されるが、遊技者にとって非常に識別しづらく、また、面白みもないものであるため、可変表示装置 9 において行われる飾り図柄の変動表示の結果によっても示される。可変表示装置 9 において行われる飾り図柄の変動表示は、遊技者の期待感を高めさせるべく様々な変動パターンを以て実行されるが、その変動パターンの種別として、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ときには、これら的大当たりとならないときよりも高い割合で選択されるスーパーリーチが含まれている。遊技者は、飾り図柄の変動表示の結果が導出される前に、まずスーパーリーチとなることに期待感を持つことになる。

**【0196】**

10

また、始動入賞口 14 a、14 b への始動入賞があっても、それより先の始動入賞に基づく変動表示が実行されていると（始動入賞口 14 b の始動入賞では、さらに先後を問わずに始動入賞口 14 a への始動入賞もあると）、該始動入賞に基づく変動表示を即座に実行し得ないが、そのような始動入賞は、始動入賞口 14 a、14 b のそれぞれについて最大 4 つまで RAM 55 の保留記憶バッファに保留記憶されるものとなる。そして、保留記憶バッファに始動入賞が保留記憶されていると、それぞれの始動入賞に対応したアイコンが特別図柄保留記憶表示部 11 a、11 b に表示されることとなる。

**【0197】**

20

ここで、特別図柄保留記憶表示部 11 a、11 b に表示される各アイコン 11 a、11 b は、円形の形状を有するものとなっているが、保留記憶バッファに保留記憶されている始動入賞に確率変動大当たり、確変昇格大当たり、若しくは時短大当たり、またはその変動表示がスーパーリーチとなるものが含まれていることを示唆する先読み予告を、そのアイコン 11 a、11 b の円形の形状から星形の形状または花の形態に変化させることによって実行されることとなっている。

**【0198】**

30

また、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 では、飾り図柄の変動表示が行われている間におい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可能性を示す大当たり予告が実行されるが、この大当たり予告には、第 1 段階から第 3 段階までのうちの何れかの段階まで演出が段階的に変化するステップアップ演出が含まれる。ステップアップ演出は、より後の段階が実行されるほど確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる信頼度が高まっていくが、例えば、第 1 段階が実行された程度では、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それほど高いとは言えない演出である。

**【0199】**

40

ここで、ステップアップ演出は、ステップアップの各段階において、蝶 111 および / または蝶 112、ハチ 113 および / またはハチ 114 を可変表示装置 9 に飛来させる態様により実行されるものであるが、特にステップアップ演出 A については、蝶 111 および / または蝶 112 が、アイコン 11 a、11 b の何れかの付近に近寄り、そのアイコン 11 a、11 b に留まろうとするものの、留まらずに可変表示装置 9 の左端に飛び去る態様によって実行されることとなる。一方、先読み予告として、ステップアップ演出 A の何れかの段階における、蝶 111 および / または蝶 112 がアイコン 11 a、11 b の何れかの付近に近寄り、そのアイコン 11 a、11 b に留まろうとする態様と同じ態様によって実行される、先読みステップアップ演出が実行されることがある。

**【0200】**

先読みステップアップ演出では、そのようなステップアップ演出 A の中途までの態様（蝶 111 および / または蝶 112 がアイコン 11 a、11 b の何れかの付近に近寄り、そのアイコン 11 a、11 b に留まろうとする態様）と同じ態様で蝶 111 および / または蝶 112 が移動した後は、蝶 111 および / または蝶 112 がそのアイコン 11 a、11 b に留まり、そのアイコン 11 a、11 b が花のアイコンに変化した後蝶 111 および / または蝶 112 が可変表示装置 9 の左端に飛び去ることで終了するものとなる。

50

## 【0201】

このように、中途までを同じ態様の演出により実行するステップアップ演出A、または先読みステップアップ演出が実行され得るため、中途までの演出が実行された後でないとして、当該演出がステップアップ演出Aまたは先読みステップアップ演出の何れによって実行されているかは、遊技者にとってはわからないものとなっている。従って、遊技者は、このような演出が実行されている間は、当該変動表示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可能性の高くなることを期待できると同時に、蝶111および/または蝶112がアイコン11a、11bに留まろうとすることで、当該アイコン11a、11b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可能性が高くなるとの期待もできるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、実際に蝶111および/または蝶112がアイコン11a、11bに留まることで、それまでステップアップ演出Aによって実行されていたものが、実は当該アイコン11a、11bに対する先読み予告であったということによる遊技の意外性を与えることもできる。

10

## 【0202】

ここで、ステップアップ演出Bは、ステップアップの各段階において、ハチ113および/またはハチ114を可変表示装置9に飛来させる態様により実行されるものである。そして、ステップアップ演出Bは、ハチ113および/またはハチ114により、ステップアップ演出Aの蝶111および/または蝶112と同様の飛来の態様で実行されるものとなる。これにより、遊技者は、特定先読み予告を行う可能性のあるステップアップ演出の実行時にいつでも特定先読み予告が実行されることに期待ができるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

20

## 【0203】

また、アイコン11a、11bに対応するそれぞれの保留記憶数が多いほどステップアップ演出に比べて先読みステップアップ演出の実行が決定されやすいものとなっている。これにより、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高いことを期待できるステップアップ演出Aが実行されること、または確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる可能性が高いことが示される先読み予告が実行されることのそれぞれに対する期待感が、保留表示の数に応じて異なるものとなるため、遊技者は、そのアイコン11a、11bの数に対しても注目するようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

30

## 【0204】

また、当該変動表示がスーパーリーチの変動パターンによって実行される場合には、ステップアップ演出A、ステップアップ演出B、または先読みステップアップ演出の何れかが実行されやすく、スーパーリーチの変動パターンによって実行されない場合には、何れの演出も実行されにくいものとなっている。これによって、スーパーリーチとなるか否かに対しても遊技者の興味を向けさせることができるため、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

## 【0205】

また、先読みステップアップ演出により円形のアイコンから花のアイコン、または先読みステップアップ演出によらずに円形のアイコンから星形のアイコンに変化された特別図柄保留記憶表示部11a、11bに基づく権利に基づいて変動表示が開始された場合にも、当該保留表示がアイコン11a-0に表示されるものとなっている。これにより、当該変動表示が先読み予告の対象となった権利に基づいて実行されていることを、遊技者に簡単に確認させることができるため、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

40

## 【0206】

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。

## 【0207】

上記の実施の形態では、確率変動大当たり、確変昇格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

50

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、確変昇格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、一定回数までとするものとしてもよい。

【0208】

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。或いは、保留記憶の数程度（例えば、始動入賞口14bについての保留記憶数である4、或いは始動入賞口14a、14b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もできる。

10

【0209】

なお、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制限した場合、確率変動状態の終了までの残り回数が所定回数（例えば、4回）となった変動表示は、先読み予告の確定対象とはしないものとしてもよい。また、確率変動状態の終了までの残り回数が所定回数となった場合は、先読み予告自体を実行しないものとしてもよい。或いは、そもそも確率変動状態に制御されているときには、その残り回数に関わらず、先読み予告を実行しないものとしてもよい。

【0210】

上記の実施の形態では、飾り図柄の変動パターンは、主基板31のCPU56が、変動種別判定用乱数の値に基づいて種別を決定した後、決定した種別と変動パターン判定用乱数の値に基づいて詳細なパターンとして決定されるものとしていた。もっとも、スーパーリーチとなるか否かは、変動種別判定用乱数の値に基づく変動パターンの種別の決定まで確定されるものとなる。主基板31のCPU56が決定するのは変動パターンの種別までとし（但し、この場合は、種別毎に変動表示の時間が確定されるものとする）、詳細な変動パターンの決定は、表示制御基板80の表示制御用CPUが行うものとしてもよい。

20

【0211】

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9a～9c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。

30

【0212】

上記の実施の形態では、先読みステップアップ演出は、第1段階の演出の途中までステップアップ演出Aと同じ態様により実行されるもの、第2段階の演出の途中までステップアップ演出Aと同じ態様により実行されるもの、及び第3段階の演出の途中までステップアップ演出Aと同じ態様により実行されるものがあった。もっとも、第3段階の演出の途中までステップアップ演出Aと同じ態様により実行されるものはなくてもよい。第1段階の演出の途中までステップアップ演出Aと同じ態様により実行されるものだけ、或いは、第2段階の演出の途中までステップアップ演出Aと同じ態様により実行されるものだけとしてもよい。

40

【0213】

上記の実施の形態では、第1大当たり遊技状態に制御されずに、可変表示装置9において飾り図柄の変動表示を行うことが可能となっている場合には、始動入賞口14a、14bについての保留記憶に確率変動大当たり、確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりとなるもの、または当該始動入賞に係る変動表示がスーパーリーチとなるものが含まれるか否かを先読み予告するものとしていた。もっとも、先読み予告は、始動入賞口14a、1

50

4 b についての保留記憶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ものが含まれるか否かを先読み予告するもの、または当該始動入賞に係る変動表示がスーパーリーチとなるものが含まれるか否かを先読み予告するものとして、何れかを予告するものとしてもよい。

【0214】

また、先読み予告が、始動入賞口14 a、14 b についての保留記憶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ものが含まれるか否かを先読み予告するものである場合には、保留記憶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始動入賞がない場合であっても、先読み予告（先読み予告としての先読みステップアップ演出を含む）の実行を決定できるようにしてもよい。

10

【0215】

確率変動状態に制御されている場合、或いは確率変動表示の残り回数が一定回数以上である場合に限って、保留記憶にスーパーリーチとなるものが含まれているか否かではなく、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ものが含まれるか否かを先読み予告するものとしてもよい。一方、第1大当たり遊技状態において、保留記憶にスーパーリーチとなるものが含まれているか否かを先読み予告するものとしてもよい。

【0216】

上記の実施の形態では、特別図柄保留記憶表示部11 a、11 b に表示されるアイコンを円形のアイコンとして、先読み予告によって当該アイコン11 a、11 b を円形アイコンから花のアイコンへと変化させるものとし、また、先読み演出またはステップアップ演出では蝶111、112 が飛来することにより実行されるものとしていた。もっとも、特別図柄保留記憶表示部11 a、11 b に表示される円形のアイコンを先読み予告によってヘリポートの形態へと変化させる一方で、蝶111、112 の代わりにそのヘリポートに離着陸するヘリコプターを先読み演出またはステップアップ演出において用いるものとしてもよい。もっとも、特別図柄保留記憶表示部11 a、11 b に表示されるアイコンと先読み演出またはステップアップ演出を行うべく、これらのアイコンに関与する（留まる、留まろうとする等）表示との間に関連性がないものであっても、本発明を実施することは可能である。

20

【0217】

また、特別図柄保留記憶表示部11 a、11 b は、可変表示装置9 にアイコンを表示させる表示領域を設けることで形成されていたが、可変表示装置9 とは別にLEDなどを各々4個ずつ並べて形成するものとしてもよい。LEDを並べて形成した特別図柄保留記憶表示部が可変表示装置の直ぐ下に置かれているのであれば、可変表示装置9 のLEDに近い領域に蝶111、112 を関与させるような表示を行うことによって、上記の実施の形態と同様にして先読み演出またはステップアップ演出を行うことができる。このとき、先読み予告が実行されることによる特別図柄保留記憶表示部11 a、11 b の変化としては、例えば、LEDの色彩、輝度等を変化させることや、連続表示から点滅表示に変化させることによって行うものとしてもよい。

30

【0218】

上記の実施の形態では、当該変動表示におい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可能性があることを報知する大当たり予告として、ステップアップ演出A、ステップアップ演出Bを実行するものとしていたが、このステップアップ演出A、ステップアップ演出Bはスーパーリーチに発展する可能性があることを報知する（スーパーリーチに発展する可能性を報知すると言うことは、スーパーリーチの選択比率が高い確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなる可能性を報知することにもなる）リーチ予告として行うものであってもよい。つまり、ステップ3を、スーパーリーチに発展する場合にかなり選択されやすくするものとし、当該変動表示がスーパーリーチとなることに対して期待度の高い演出とするものとするものとしてよい。

40

【0219】

上記の実施の形態では、ステップアップ演出A、ステップアップ演出Bまたは先読みス

50

ステップアップ演出の何れかの実行が決定された場合におけるステップ数は、当該変動表示の結果が確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たりとなるか否かに応じてその決定される割合が異なるものとなっていた。もっとも、先読みステップアップ演出のステップ数に関しては、当該先読み予告の対象となったアイコン 1 1 a、1 1 b に対応する保留記憶におい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始動入賞が含まれているか否か（つまり、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始動入賞が含まれていないときは、その始動入賞に係る変動表示がスーパーリーチとなる場合であってハズレとなるとき）に応じて決定される割合が異なるものであってもよい。

**【0220】**

上記の実施の形態では、保留記憶に確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たり、またはスーパーリーチとなる始動入賞がある場合において先読みステップアップ演出、ステップアップ演出 A 若しくはステップアップ演出 B、またはその何れもが実行されないものが決定されるものとしていた。もっとも、保留記憶に確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たり、またはスーパーリーチとなる始動入賞がない場合であっても、先読みステップアップ演出、ステップアップ演出 A またはステップアップ演出 B の実行の有無が決定されるものであってもよい。

**【0221】**

このとき、保留記憶に確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たり、またはスーパーリーチとなる始動入賞がある場合においてステップアップ演出 A またはステップアップ演出 B の実行が決定された場合と同様に、ステップアップ演出 A またはステップアップ演出 B については、蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 が近づくこととなるアイコン 1 1 a、1 1 b、先読みステップアップ演出については、蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 が留まることとなるアイコン 1 1 a、1 1 b は、その演出の実行が決定される毎にランダムに決定されるものとしてもよい。

**【0222】**

上記の実施の形態では、先読みステップアップ演出、ステップアップ演出 A またはステップアップ演出 B の何れかが実行される場合であっても、その実行のタイミングはいずれも同じであるものとしていたが、特に限定はしていなかった。もっとも、その実行のタイミングを当該変動表示において、特に飾り図柄がリーチ表示態様となった直後としてもよいし、またはリーチ表示態様が導出される前までに、それぞれの演出が開始されるものとしてもよい。

**【0223】**

また、上記の実施の形態では、先読みステップアップ演出、ステップアップ演出 A またはステップアップ演出 B は保留記憶がない状態では何れの演出も実行されるものではなかったが、当該変動中において飾り図柄のリーチ表示態様が導出される前に始動入賞に基づく保留記憶がされた場合には、そのリーチ表示態様となった直後から先読みステップアップ演出、ステップアップ演出 A またはステップアップ演出 B の何れかが実行されるものとしてもよい。なお、このときの先読みステップアップ演出、ステップアップ演出 A またはステップアップ演出 B の決定は、当該始動入賞に係る始動入賞コマンド C 1 0 3 を受信した直後に行われるものであってもよい。

**【0224】**

上記の実施の形態では、先読みステップアップ演出の実行例として、図 1 2 において、ステップアップの第 1 段階目において蝶 1 1 1 がアイコン 1 1 a に留まり、そのアイコン 1 1 a が花のアイコンに変化するものを示した。もっとも、蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 がアイコン 1 1 a に留まり、そのアイコン 1 1 a が花のアイコンに変化するステップアップのタイミングは第 2 段階目（または第 3 段階目でもよい）であってよい。このとき、先読みステップアップ演出の第 2 段階目（または第 3 段階目）として蝶 1 1 2 がアイコン 1 1 a に留まり、そのアイコン 1 1 a が花のアイコンへと変化するものとなる。

**【0225】**

10

20

30

40

50

上記の実施の形態では、先読みステップアップ演出は、蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 がアイコン 1 1 a、1 1 b に留まり、当該アイコン 1 1 a、1 1 b が花のアイコンに変化することで実行され、その後、当該蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 は可変表示装置 9 の左端に飛び去ることで先読みステップアップ演出が終了するものであった。もっとも、アイコン 1 1 a、1 1 b が花のアイコンに変化するタイミングは、蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 が飛び去った直後でもよく、また、蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 が飛び去った後、当該変動表示が終了する前であってもよい。

【0226】

上記の実施の形態では、先読みステップアップ演出は、蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 がアイコン 1 1 a、1 1 b に留まり、当該アイコン 1 1 a、1 1 b が花のアイコンに変化することで実行され、その後、当該蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 は可変表示装置 9 の左端に飛び去ることで先読みステップアップ演出が終了するものであった。もっとも、一度アイコン 1 1 a、1 1 b に留まった蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 は、可変表示装置 9 の左端に飛び去ることなく他のアイコン 1 1 a、1 1 b に移動することもでき、そのときには、1 度目に留まったアイコン 1 1 a、1 1 b については花のアイコンに変化する先読み予告は行われず、次に移動したアイコン 1 1 a、1 1 b において花のアイコンに変化する先読み予告が行われるものとしてもよい。

【0227】

このとき、中途までその演出の態様を同様とするステップアップ演出 A についても、一度だけ何れかのアイコン 1 1 a、1 1 b に留まり、その後、次のアイコン 1 1 a、1 1 b に移動しようとして、そのアイコン 1 1 a、1 1 b には留まらずに可変表示装置 9 の左端に飛び去るという態様により演出を行うものとしてもよい。また、このような先読みステップアップ演出、ステップアップ演出 A を実行する場合には、アイコン 1 1 a、1 1 b として表示される保留記憶数が 2 以上あることを条件としてもよい。

【0228】

上記の実施の形態では、保留記憶に確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たり、またはスーパーリーチとなる始動入賞がある場合に、先読みステップアップ演出の実行が決定されたときは、当該保留記憶に対応するアイコン 1 1 a、1 1 b に蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 が留まり、当該アイコン 1 1 a、1 1 b が花のアイコンに変化することで先読み予告がされるものとなっていた。もっとも、アイコン 1 1 a、1 1 b に蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 が留まる、または蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 が留まったアイコン 1 1 a、1 1 b が花のアイコンに変化するための条件として、他の条件を付け加えるものとしてもよい。

【0229】

例えば、保留記憶に確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たり、またはスーパーリーチとなる始動入賞がない場合であっても、先読みステップアップ演出、ステップアップ演出 A またはステップアップ演出 B が実行されるような場合において、蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 が留まるため、または花のアイコンに変化するためには、さらに遊技者がチャンスボタン 1 6 を操作したことを条件としてもよい。確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たり、またはスーパーリーチとなる変動表示（即ち、先読み予告の対象となり得る変動表示）が保留記憶されていても、蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 がアイコン 1 1 a、1 1 b に留まるまで、或いは蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 がアイコン 1 1 a、1 1 b から飛び立つまでに遊技者がチャンスボタン 1 6 を操作しなかった場合には、確率変動大当たり、確変昇格大当たり若しくは時短大当たり、またはスーパーリーチとなる変動表示に対応したアイコン 1 1 a、1 1 b に蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 が留まることなく、または留まったとしても当該アイコン 1 1 a、1 1 b を花のアイコンに変化させることなく、可変表示装置 9 の左端へ蝶 1 1 1 または蝶 1 1 2 が飛び去るようにしてもよい。

【0230】

また、特定の変動パターンで飾り図柄の変動表示が実行されることを条件としてもよい。特定の変動パターンとしては、ノーマルリーチハズレの全部または所定の種類のものや

10

20

30

40

50

、非リーチハズレのうちで変動時間が一定程度以上に長いものなどを適用することができる。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を先読み予告する場合には、スーパーリーチハズレの全部または所定の種類のものとすることもできる。

【0231】

上記の実施の形態では、先読み予告としての先読みステップアップ演出は、蝶111または蝶112がアイコン11a、11bに留まることにより、当該アイコン11a、11bが花のアイコンに変化することで行われるものとしていた。もっとも、先読み予告としての先読みステップアップ演出において、アイコン11a、11bを変化させることで先読み予告を行うという態様であれば、蝶111または蝶112がアイコン11a、11bに留まるという態様以外の態様によっても先読みステップアップ演出を行うようにしてもよい。

10

【0232】

例えば、蝶111または蝶112の代わりに太陽を用いる場合において、その太陽がアイコン11a、11bの付近に所定の期間留まり、アイコン11a、11bが花のアイコンに変化する態様や、代わりにジョウロを用いる場合において、そのジョウロがアイコン11a、11bの付近に所定の期間留まり、ジョウロから当該アイコン11a、11bに対して水をかけることでアイコン11a、11bが花のアイコンに変化する態様のように、ステップアップに係るキャラクタがアイコン11a、11bに間接的に関与する態様によっても、先読み予告としての先読みステップアップ演出を実行することができる。このように先読みステップアップ演出と同じキャラクタを用いて、ステップアップ演出A、およびステップアップ演出Bも同様に行うことによって、上記の実施の形態で得られる効果と同様の効果が得られるものとなる。

20

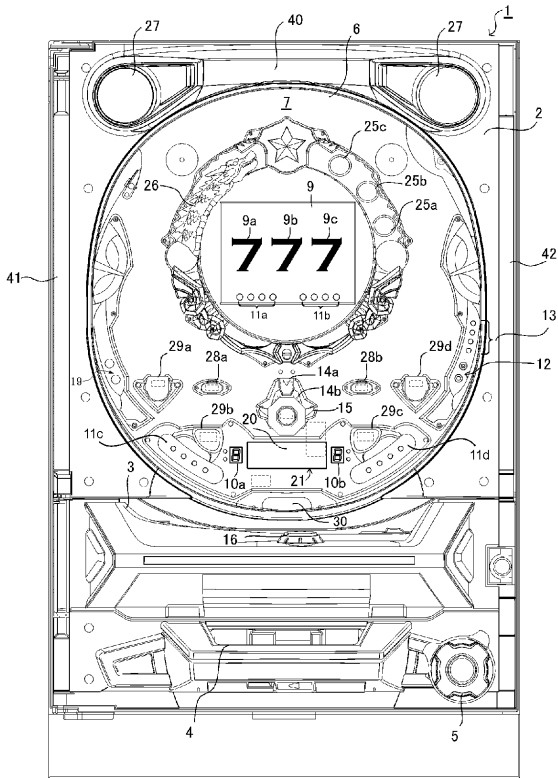
【符号の説明】

【0233】

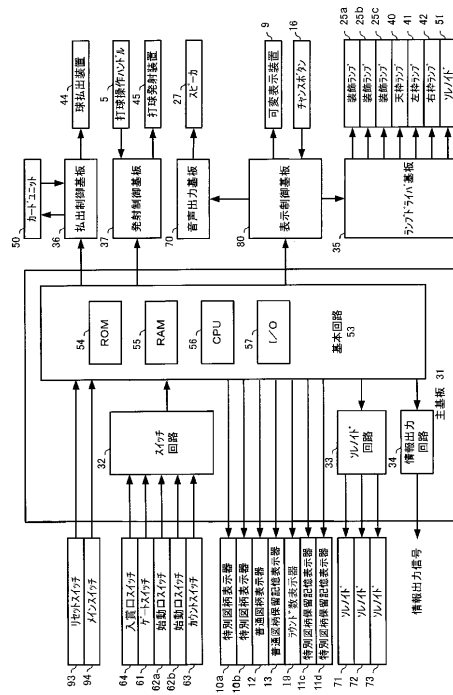
- 1 パチンコ遊技機
- 9 可変表示装置
- 10a、10b 特別図柄表示器
- 11a、11b 特別図柄保留記憶表示部
- 31 主基板
- 54 ROM
- 55 RAM
- 56 CPU
- 80 表示制御基板

30

【図1】



【図2】



【図3】

(a)

大当り判定値 (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)

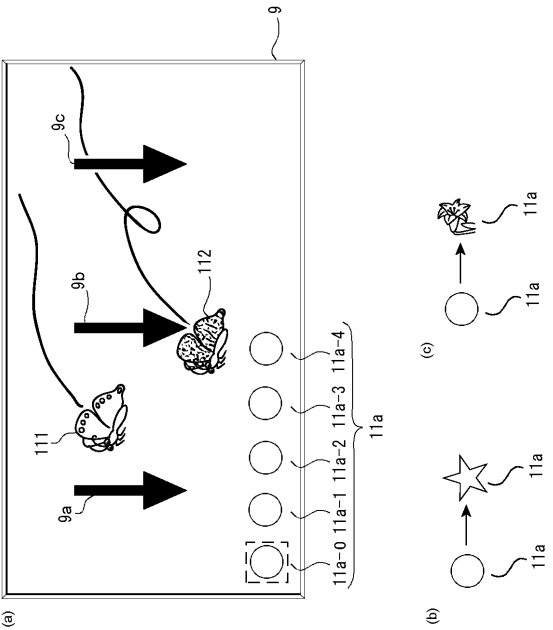
(b) 大当り種別判定用テーブル(特別図柄10b用)

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

(c) 大当り種別判定用テーブル(特別図柄10a用)

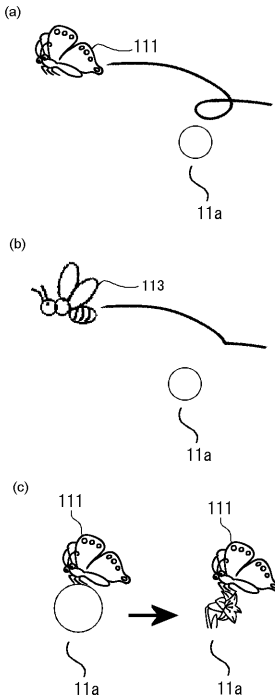
大当り種別判定値 (ランダムQ [0~9] と比較される)			
確変大当り	確変昇格大当り	突然確変大当り	時短大当り
3, 5, 7	1	0, 9	2, 4, 6, 8

【図4】





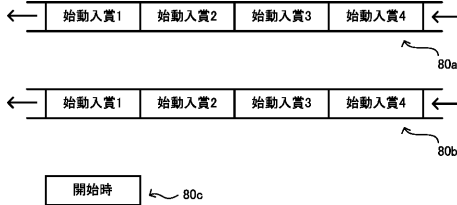
【図5】



【図6】



【図7】



【図8】

(b) 演出決定テーブル(保留に大当たり等なし)

スーパードラッグ	なし
スーパードラッグ	なし
上記以外	なし

(d) ストップドラッグ演出決定テーブル

ストップドラッグA	ストップドラッグB
m1	m2
0	n1

(a) 演出決定テーブル(保留に大当たり等有り)

保留1	保留2	保留3	保留4	保留1	保留2	保留3	保留4
a1	a2	a3	a4	b1	b2	b3	b4
c1	c2	c3	c4	d1	d2	d3	d4
e1	e2	e3	e4	f1	f2	f3	f4
g1	g2	g3	g4	h1	h2	h3	h4

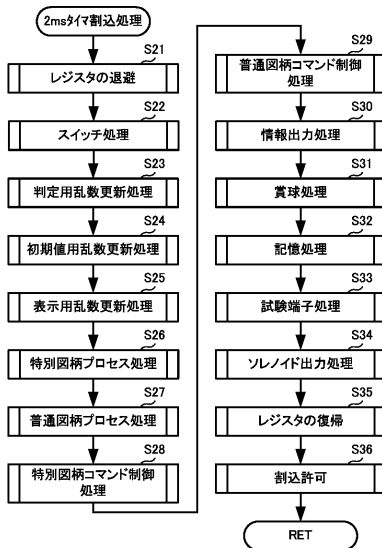
a2>a1>a3  
a3>a2>a1  
b2>b1>b3  
b3>b1>b2  
c1>c2>c3  
c3>g1>g2  
d3>d1>d2

(c) ストップ決定テーブル

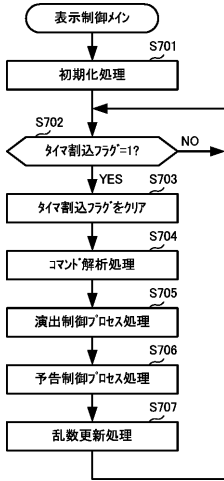
α1	β1
α2	β2
α3	β3

α1<α2<α3  
β1>β2>β3

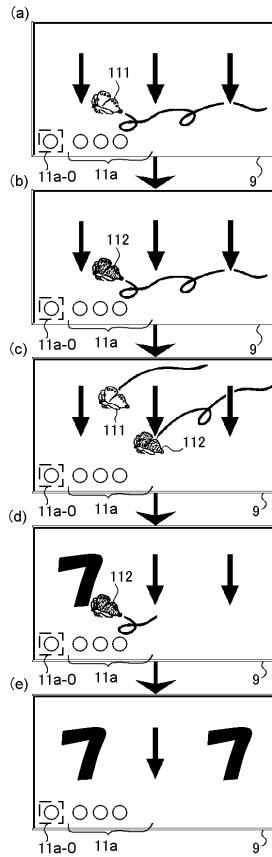
【図9】



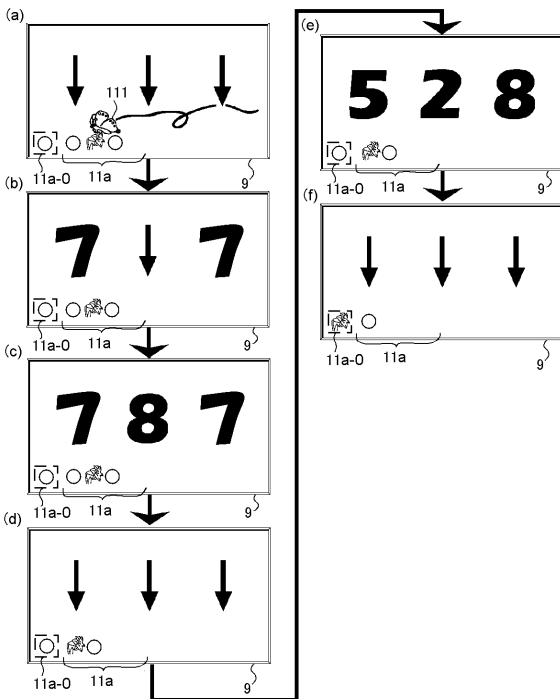
【図10】



【図11】



【図12】



【図13】

