

(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2011-245081

(P2011-245081A)

(43) 公開日 平成23年12月8日(2011.12.8)

(51) Int.Cl. F I テーマコード(参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

審査請求 未請求 請求項の数 11 O L (全 41 頁)

(21) 出願番号 特願2010-122457 (P2010-122457)  
 (22) 出願日 平成22年5月28日 (2010.5.28)

(71) 出願人 591142909  
 マルホン工業株式会社  
 愛知県春日井市桃山町1丁目127番地  
 (74) 代理人 100095795  
 弁理士 田下 明人  
 (72) 発明者 佐藤 徹  
 愛知県春日井市桃山町1丁目127番地  
 マルホン工業株式会社内  
 (72) 発明者 鈴木 直広  
 愛知県春日井市桃山町1丁目127番地  
 マルホン工業株式会社内  
 Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA39 AA42 BA09  
 BC07 BC15 BC22 BC25 CA27  
 EB55 EB78

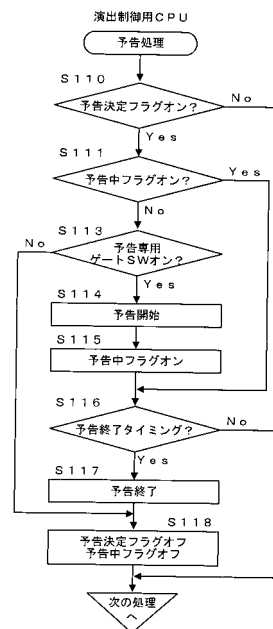
(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【要約】

【課題】 変化に富み、面白味を増すことができるパチンコ機を実現する。

【解決手段】 演出制御用CPU 22は、第1保留数U 1の4番目の格納内容を参照し(図22のS92)、スーパーリーチパターンが格納されていると判定すると(S93: Yes)、予告を行うか否かを抽選により決定する(S95)。予告を行うと決定すると(S97: Yes)、予告内容を抽選により決定し(S99)、遊技球が予告専用ゲート62に入賞すると(S113: Yes)、予告を開始する(S114)。

【選択図】 図23



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技領域が形成された遊技盤と、  
前記遊技盤に設けられた始動口と、  
遊技球を前記遊技領域へ発射する発射装置と、  
前記発射装置により発射された遊技球が前記始動口を通過したことを検出するスイッチと、

前記スイッチがオンしたときに大当たりかハズレかを判定する大当たり判定手段と、  
前記スイッチがオンしたときに、複数の図柄の変動表示を開始し、その開始から所定時間経過したときに前記大当たり判定手段の判定結果に対応する図柄を確定表示する図柄表示装置と、

前記図柄表示装置が、前記大当たり判定手段が大当たりと判定した結果に対応する図柄を確定表示した場合に大入賞口を開閉する入賞装置と、

前記図柄表示装置が前記複数の図柄を変動表示しているときに前記スイッチがオンした場合は、そのオンに基づく前記複数の図柄の変動表示の開始を保留する保留手段と、

前記図柄表示装置が変動表示する図柄の変動パターンを抽選で決定する変動パターン決定手段と、

前記保留の数を示す保留数を格納し、さらに、保留の発生した順番と、前記大当たり判定手段による判定結果を示すデータと、前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンを示すデータとを対応付けて格納する格納手段と、

前記保留が発生する毎に前記格納手段に格納されている前記保留数に 1 を加算する加算手段と、

前記図柄表示装置が前記複数の図柄の変動表示を開始してから終了するまでを 1 回の変動表示とした場合に前記図柄表示装置が変動表示を 1 回行う毎に前記格納手段に格納されている前記保留数から 1 を減算する減算手段と、

前記大当たり判定手段の判定結果が大当たりであったことを示すデータ（以下、大当たりデータという）または特定の変動パターンを示すデータ（以下、特定変動パターンデータという）が前記格納手段に格納されていることを予告する予告手段と、

を備え、前記図柄表示装置が、前記複数の図柄の変動表示を、前記格納手段の順番に従って、かつ、各順番に対応付けられた変動パターンにて行うパチンコ機において、

前記大当たりデータおよび特定変動パターンデータの少なくとも一方が前記格納手段に格納されているか否かを判定する格納判定手段と、

前記遊技盤の特定の領域を通過した遊技球を検出する検出手段と、

前記格納判定手段が肯定判定した場合に前記予告手段によって前記予告を行うか否かを抽選により決定する抽選手段と、を備えており、

前記予告手段は、前記抽選手段により前記予告が行われることが決定されている場合において、前記検出手段により遊技球が検出されたときに前記予告を行うことを特徴とするパチンコ機。

## 【請求項 2】

前記予告手段は、前記抽選手段により前記予告が行われることが決定されている場合において、前記検出手段により特定数の遊技球が検出されたときに前記予告を行うことを特徴とする請求項 1 に記載のパチンコ機。

## 【請求項 3】

前記予告を行うための専用の予告ゲートが前記特定の領域として前記遊技盤に設けられており、

前記検出手段は、前記予告ゲートを通過した遊技球を検出することを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載のパチンコ機。

## 【請求項 4】

前記予告手段は、前記予告を行うタイミングになったときに前記格納手段に格納されている保留数が特定の数以上になっている場合に前記予告を行うことを特徴とする請求項 1

10

20

30

40

50

ないし請求項 3 のいずれか 1 つに記載のパチンコ機。

【請求項 5】

前記予告手段は、前記予告を行うタイミングになったときに前記格納手段に格納されている保留数が最大になっている場合に前記予告を行うことを特徴とする請求項 4 に記載のパチンコ機。

【請求項 6】

前記予告手段は、

前記図柄表示装置が表示する図柄の色彩を変化させることにより、前記予告を行う機能を備えることを特徴とする請求項 1 ないし請求項 5 のいずれか 1 つに記載のパチンコ機。

【請求項 7】

前記予告手段は、

前記予告を行うための予告画像を前記図柄表示装置に表示することにより、前記予告を行う機能を備えることを特徴とする請求項 1 ないし請求項 6 のいずれか 1 つに記載のパチンコ機。

【請求項 8】

前記予告手段は、

当該パチンコ機に設けられた特定の発光部材を発光させることにより、前記予告を行う機能を備えることを特徴とする請求項 1 ないし請求項 7 のいずれか 1 つに記載のパチンコ機。

【請求項 9】

前記予告手段は、

当該パチンコ機に設けられた特定の発光部材の発光色を変化させることにより、前記予告を行う機能を備えることを特徴とする請求項 1 ないし請求項 8 のいずれか 1 つに記載のパチンコ機。

【請求項 10】

前記予告手段は、

当該パチンコ機に設けられた音声出力装置から特定の音声を出力することにより、前記予告を行う機能を備えることを特徴とする請求項 1 ないし請求項 9 のいずれか 1 つに記載のパチンコ機。

【請求項 11】

アクチュエータによって動く部材が前記遊技盤に設けられており、

前記予告手段は、

前記アクチュエータによって前記部材を動かすことにより、前記予告を行う機能を備えることを特徴とする請求項 1 ないし請求項 10 のいずれか 1 つに記載のパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、遊技球が始動口に入賞すると図柄表示装置が複数の図柄を変動表示し、大当たり図柄が確定表示されると大当たりが発生するパチンコ機であって、図柄の変動表示中に遊技球が始動口に入賞した場合は、その入賞による図柄の変動表示は直ちに行われずに一旦保留され、その保留数が表示されるパチンコ機に関する。

【背景技術】

【0002】

図 27 は、従来のパチンコ機の正面説明図である。従来のパチンコ機 100 は、発射ハンドル 101 と、遊技盤 102 と、始動口 103 と、図柄表示装置 104 と、上皿 105 と、入賞装置 106 とを備える。遊技者が発射ハンドル 101 を操作して発射された遊技球が始動口 103 に入賞すると、始動口 103 に入賞した遊技球を検出するスイッチがオンし、パチンコ機 100 に内蔵されたマイクロコンピュータが、大当たりかハズレかの判定（以下、大当たり判定という）を行う。

【0003】

10

20

30

40

50

そして、図柄表示装置 104 が、複数の図柄の変動表示（スクロール表示ともいう）を開始する。たとえば、連続した異なる数字（たとえば、0～9）を表現した図柄の配列（以下、図柄列という）を画面上の横方向 3 箇所の表示領域において、数字の昇順に画面の上から下へ移動するように表示する。また、画面の右から左へ移動するように表示するものもある。

#### 【0004】

そして、図柄表示装置 104 が図柄列の変動表示を開始してから所定時間経過すると、各表示領域において図柄列の変動表示が停止し、前述したマイクロコンピュータによる判定結果に対応する図柄が各表示領域に確定表示される。たとえば、抽選結果が大当たりであった場合は、「777」などの同一数字から成る大当たり図柄が表示され、抽選結果がハズレであった場合は、「767」などのハズレ図柄が表示される。なお、確定表示とは、停止した図柄が確定した表示状態のことであり、図柄が完全に停止しており、再変動することのない表示状態のことである。

10

#### 【0005】

図柄列の変動表示のパターン（以下、変動パターンという）には、種々の変動パターンが用意されており、大きく分けて通常パターンおよびリーチパターンの 2 種類が存在する。ここで、リーチとは、全表示領域のうち 1 つの表示領域のみにおいて図柄が変動表示されており、他の表示領域には、大当たり図柄を構成する図柄がそれぞれ確定表示されている表示状態であり、換言すると、大当たり図柄のうち 1 つの図柄のみが未決定の表示状態のことである。

20

#### 【0006】

そして、リーチパターンとは、図柄の変動開始から終了までの期間に上記のリーチの状態が出現する変動パターンのことである。このリーチパターンには、ノーマルリーチなどと呼ばれる出現確率の高いリーチパターンと、スーパーリーチまたはプレミアムリーチなどと呼ばれる出現確率の低いリーチパターンとが存在する。

#### 【0007】

リーチパターンでは、リーチの状態になると、図柄の背景に様々な演出画像が表示され、大当たり発生に対する遊技者の期待感を高める演出が行われる。また、リーチの状態になると、図柄の変動速度が遅くなり、大当たり図柄が停止位置を通過したり、戻ったりするなど、大当たり図柄が揃うか否か、遊技者をハラハラドキドキさせる演出が行われる。特に、出現確率の低いリーチパターンほど、凝った演出が行われ、そのために図柄の変動開始からハズレ図柄または大当たり図柄が確定表示されるまでに要する時間（以下、変動時間という）が長くなる。

30

#### 【0008】

また、大当たりが発生する確率は、出現確率の低い変動パターンが出現した場合が最も高くなるように設定されている。たとえば、前述のスーパーリーチまたはプレミアムリーチが出現した場合が最も高く、次いでノーマルリーチが出現した場合が低く、リーチの状態が出現しない通常変動パターンが出現した場合は大当たりは発生しない。このため、遊技者は、出現したリーチパターンの出現確率が低いほど、大当たり発生に対する期待が大きくなり、ハラハラドキドキ感も大きくなる。また、リーチパターンが出現したが、結果、ハズレとなるような場合のリーチパターンのことをハズレリーチという。また、通常パターンとは、リーチパターン以外の変動パターンのことであり、リーチパターンよりも変動時間が短い。

40

#### 【0009】

また、上記のマイクロコンピュータは、大当たり判定と共に、図柄表示装置 104 が実行する図柄の変動パターンを抽選で決定する。図柄表示装置 104 が図柄の変動表示を行っている途中で遊技球が始動口 103 に入賞した場合は、その入賞による図柄の変動表示は直ちに行われず、一旦保留され、現在行われている変動表示が終了してから行われる。保留されている数は、保留数として図柄表示装置 104 に設けられた保留数表示 LED 109 の点灯数によって表示される。また、保留の原因になった始動口入賞時の大当たり判定の

50

結果を示すデータと、抽選された変動パターンを示すデータとは、保留が発生した順番と対応付けてRAMなどの格納媒体に格納される。そして、図柄表示装置104は、保留されている順番に対応付けられている各データに基づいて図柄の変動表示を順番に行う。

【0010】

図柄表示装置104が大当り図柄を確定表示すると大当りが発生し、入賞装置106が開閉部材107を開作動し、大入賞口108を開口させる。大入賞口108は、普通の入賞口よりも開口面積が大きいいため、入賞が容易になる。そして、大入賞口108に規定数（たとえば、10個）以上の遊技球が入賞したという条件、あるいは、大入賞口108の開口時間が規定時間（たとえば、30秒）に達したという条件が満足されると、開閉部材107が閉成し、大入賞口108が閉口する。そして、大入賞口108の開口から閉口までを1ラウンドとし、複数のラウンド（たとえば、最大14ラウンド）が実行され、その間に遊技者は多量の賞球を獲得することができる。以下、第1ラウンドから最終ラウンドまでの遊技を大当り遊技という。

10

【0011】

また、図柄表示装置104により確定表示された大当り図柄が特定の図柄（たとえば、同一の奇数図柄の組合せ）であった場合は、その大当り図柄が表示されたときに行われる大当り遊技が終了した以降所定期間における遊技状態が、大当り発生確率の高い遊技状態に変化する。このように大当り発生確率の高い遊技状態は確変と呼ばれる。また、確変が発生する大当りのことを確変大当りといい、確変大当りではない大当りのことを通常大当りという。以下、特に断らない限り、大当りという場合は、通常大当りおよび確変大当りの両方を指すものとする。

20

【0012】

また、パチンコ機100は、大当り判定の判定結果が大当りであったことを示すデータ、あるいは、出現確率の低い特定の変動パターンを示すデータが、前述したRAMなどの格納媒体の何番目かに格納されている場合に、そのことを予告する場合がある。たとえば、出現確率の低い特定の変動パターンを示すデータが格納媒体の4番目の保留に対応付けて格納されている場合に、図柄表示装置104が図柄の変動表示を行っているときに、将来、出現確率の低い特定の変動パターンが出現する可能性を示唆する画像を予告画像として表示する。遊技者は、その予告画像が出現したときは、将来、大当りが発生する確率が高いということを遊技する過程で学習する。そして、そのような学習をした遊技者は、遊技中に予告画像が出現すると、大当り発生に対する期待感が高まり、非常にスリルのある遊技を楽しむことができる。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0013】

【特許文献1】特開2003-265772号公報（第65段落、図18）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0014】

しかし、前述した従来のパチンコ機は、大当りの発生または特定の変動パターンの出現を予告するタイミングが固定されているため、遊技が変化に乏しく、面白味が少ないという問題がある。

40

【0015】

そこでこの発明は、上述の問題を解決するためになされたものであり、変化に富み、面白味を増すことができるパチンコ機を実現することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0016】

（請求項1に係る発明）

上記の目的を達成するため、この出願の請求項1に係る発明は、遊技領域が形成された遊技盤（5）と、前記遊技領域に設けられた始動口（53，59）と、遊技球を前記遊技

50

領域へ発射する発射装置（８７）と、前記発射装置により発射され、前記始動口を通過した遊技球を検出する検出スイッチ（５３ａ，５９ａ）と、前記検出スイッチがオンしたときに大当りかハズレかを判定する大当り判定手段（Ｓ８）と、前記スイッチがオンしたときに、複数の図柄の変動表示を開始し、その開始から所定時間経過したときに前記大当り判定手段の判定結果に対応する図柄を確定表示する図柄表示装置（５２）と、前記図柄表示装置が、前記大当り判定手段が大当りと判定した結果に対応する図柄を確定表示した場合に大入賞口（５７ａ）を開閉する入賞装置（５７）と、前記図柄表示装置が前記複数の図柄を変動表示しているときに前記スイッチがオンした場合は、そのオンに基づく前記複数の図柄の変動表示の開始を保留する保留手段と、前記図柄表示装置が変動表示する図柄の変動パターンを抽選で決定する変動パターン決定手段（Ｓ５６～Ｓ６６）と、前記保留の数を示す保留数を格納し、さらに、保留の発生した順番と、前記大当り判定手段による判定結果を示すデータと、前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンを示すデータとを対応付けて格納する格納手段（２４ａ）と、前記保留が発生する毎に前記格納手段に格納されている前記保留数に１を加算する加算手段（Ｓ１３）と、前記図柄表示装置が前記複数の図柄の変動表示を開始してから終了するまでを１回の変動表示とした場合に前記図柄表示装置が変動表示を１回行う毎に前記格納手段に格納されている前記保留数から１を減算する減算手段（Ｓ２３）と、前記大当り判定手段の判定結果が大当りであったことを示すデータ（以下、大当りデータという）または特定の変動パターンを示すデータ（以下、特定変動パターンデータという）が前記格納手段に格納されていることを予告する予告手段（Ｓ１１３）と、を備え、前記図柄表示装置が、前記複数の図柄の変動表示を、前記格納手段の順番に従って、かつ、各順番に対応付けられた変動パターンにて行うパチンコ機（１）において、前記大当りデータおよび特定変動パターンデータの少なくとも一方が前記格納手段に格納されているか否かを判定する格納判定手段（Ｓ９２～Ｓ９４）と、前記遊技盤の特定の領域（６２）を通過した遊技球を検出する検出手段（６２ａ）と、前記格納判定手段が肯定判定した場合に前記予告手段によって前記予告を行うか否かを抽選により決定する抽選手段（Ｓ９５）と、を備えており、前記予告手段は、前記抽選手段により前記予告が行われることが決定されている場合において、前記検出手段により遊技球が検出されたときに前記予告を行うという技術的手段を用いる。

10

20

30

40

50

#### 【００１７】

（請求項２に係る発明）

請求項２に係る発明は、請求項１に記載のパチンコ機（１）において、前記予告手段（Ｓ１１３）は、前記抽選手段（Ｓ９５）により前記予告が行われることが決定されている場合において、前記検出手段（６２ａ）により特定数の遊技球が検出されたときに前記予告を行うという技術的手段を用いる。

#### 【００１８】

（請求項３に係る発明）

請求項３に係る発明は、請求項１または請求項２に記載のパチンコ機（１）において、前記予告を行うための専用の予告ゲート（６２）が前記特定の領域として前記遊技盤（５）に設けられており、前記検出手段（６２ａ）は、前記予告ゲートを通過した遊技球を検出するという技術的手段を用いる。

#### 【００１９】

（請求項４に係る発明）

請求項２に係る発明は、請求項１ないし請求項３のいずれか１つに記載のパチンコ機（１）において、前記予告手段（Ｓ１１３）は、前記予告を行うタイミングになったときに前記格納手段（２４ａ）に格納されている保留数（Ｕ１）が特定の数以上になっている場合に前記予告を行うという技術的手段を用いる。

#### 【００２０】

（請求項５に係る発明）

請求項５に係る発明では、請求項４に記載のパチンコ機（１）において、前記予告手段（Ｓ１１３）は、前記予告を行うタイミングになったときに前記格納手段（２４ａ）に格

納されている保留数（U1）が最大になっている場合に前記予告を行うという技術的手段を用いる。

【0021】

（請求項6に係る発明）

請求項6に係る発明では、請求項1ないし請求項5のいずれか1つに記載のパチンコ機（1）において、前記予告手段（S113）は、前記図柄表示装置（52）が表示する図柄の色彩を変化させることにより、前記予告を行う機能を備えるという技術的手段を用いる。

【0022】

（請求項7に係る発明）

請求項7に係る発明では、請求項1ないし請求項6のいずれか1つに記載のパチンコ機（1）において、前記予告手段（S113）は、前記予告を行うための予告画像を前記図柄表示装置（52）に表示することにより、前記予告を行う機能を備えるという技術的手段を用いる。

10

【0023】

（請求項8に係る発明）

請求項8に係る発明では、請求項1ないし請求項7のいずれか1つに記載のパチンコ機（1）において、前記予告手段（S113）は、当該パチンコ機に設けられた特定の発光部材（9, 41, 42）を発光させることにより、前記予告を行う機能を備えるという技術的手段を用いる。

20

【0024】

（請求項9に係る発明）

請求項9に係る発明では、請求項1ないし請求項8のいずれか1つに記載のパチンコ機（1）において、前記予告手段（S113）は、当該パチンコ機に設けられた特定の発光部材（91a～91d, 92a～92d）の発光色を変化させることにより、前記予告を行う機能を備えるという技術的手段を用いる。

【0025】

（請求項10に係る発明）

請求項10に係る発明では、請求項1ないし請求項9のいずれか1つに記載のパチンコ機（1）において、前記予告手段（S113）は、当該パチンコ機に設けられた音声出力装置（82）から特定の音声を出力することにより、前記予告を行う機能を備えるという技術的手段を用いる。

30

【0026】

（請求項11に係る発明）

請求項11に係る発明では、請求項1ないし請求項10のいずれか1つに記載のパチンコ機（1）において、アクチュエータ（8a）によって動く部材（8）が前記遊技盤（5）に設けられており、前記予告手段（S113）は、前記アクチュエータによって前記部材を動かすことにより、前記予告を行う機能を備えるという技術的手段を用いる。

【0027】

なお、上記各括弧内の符号は、後述する実施形態に記載の具体的手段との対応関係を示すものである。

40

【発明の効果】

【0028】

（請求項1に係る発明の効果）

この出願の請求項1に係る発明を構成する格納判定手段は、大当たりデータおよび特定変動パターンデータの少なくとも一方が格納手段に格納されているか否かを判定する。また、検出手段は、遊技盤の特定領域を通過した遊技球を検出する。また、抽選手段は、格納判定手段が肯定判定した場合に予告手段によって予告を行うか否かを抽選により決定する。そして、予告手段は、抽選手段により予告が行われることが決定されている場合において、検出手段により遊技球が検出されたときに予告を行う。

50

## 【0029】

したがって、請求項1に係る発明を実施すれば、予告を行うタイミングが変化するため、変化に富み、面白味を増すことができるパチンコ機を実現することができる。

## 【0030】

(請求項2に係る発明の効果)

この出願の請求項2に係る発明を構成する予告手段は、抽選手段により予告が行われることが決定されている場合において、検出手段により特定数の遊技球が検出されたときに予告を行う。換言すると、予告手段は、抽選手段により予告が行われることが決定されている場合において、検出手段により特定数の遊技球が検出されていない場合は予告を行わない。

10

## 【0031】

したがって、請求項2に係る発明を実施すれば、遊技者は、特定の領域を通過する遊技球が特定数になるように遊技球を発射し、予告が行われるように努めるため、特定数に達するか否かスリルを味わうことができる。また、遊技球の発射数が多くなるため、パチンコ機の稼働率を高めることができる。

## 【0032】

(請求項3に係る発明の効果)

この出願の請求項3に係る発明を構成する特定の領域は、遊技盤に設けられた予告を行うための専用の予告ゲートであり、検出手段は、予告ゲートを通過した遊技球を検出する。

20

## 【0033】

したがって、請求項3に係る発明を実施すれば、予告を希望する遊技者は、予告ゲートを通過するように遊技球を発射するため、遊技球が予告ゲートを通過するか否か、スリルのある遊技を楽しむことができる。また、予告ゲートは、予告を行うための専用のゲートであるため、予告が行われる契機が分かり易い。

## 【0034】

(請求項4に係る発明の効果)

この出願の請求項4に係る発明を構成する予告手段は、予告を行うタイミングになったときに格納手段に格納されている保留数が特定の数以上の場合に予告を行う。

## 【0035】

したがって、請求項4に係る発明を実施すれば、予告を行うタイミングになったときに保留数が特定の数以上存在しなければ予告が行われなため、遊技者は予告が行われるように保留数の増加を目指して遊技球の発射を行うので、パチンコ機の稼働率を高めることができるという効果をも奏することができる。

30

## 【0036】

(請求項5に係る発明の効果)

この出願の請求項5に係る発明を構成する予告手段は、予告を行うタイミングになったときに格納手段に格納されている保留数が最大の場合に予告を行う。

## 【0037】

したがって、請求項5に係る発明を実施すれば、予告を行うタイミングになったときに保留数が最大でなければ予告が行われなため、遊技者は予告が行われるように保留数の最大を目指して遊技球の発射を行うので、パチンコ機の稼働率をより一段と高めることができるという効果をも奏することができる。

40

## 【0038】

(請求項6に係る発明の効果)

この出願の請求項6に係る発明を実施すれば、図柄表示装置が表示する図柄の色彩を変化させることにより、予告を行うことができる。

## 【0039】

(請求項7に係る発明の効果)

この出願の請求項7に係る発明を実施すれば、図柄表示装置に特定の画像を表示するこ

50



とにより、予告を行うことができる。

【0040】

(請求項8に係る発明の効果)

この出願の請求項8に係る発明を実施すれば、当該パチンコ機に設けられた特定の発光部材を発光させることにより、予告を行うことができる。

【0041】

(請求項9に係る発明の効果)

この出願の請求項9に係る発明を実施すれば、当該パチンコ機に設けられた特定の発光部材の発光色を変化させることにより、予告を行うことができる。

【0042】

(請求項10に係る発明の効果)

この出願の請求項10に係る発明を実施すれば、当該パチンコ機に設けられた音声出力装置から特定の音声を出力することにより、予告を行うことができる。

【0043】

(請求項11に係る発明の効果)

この出願の請求項11に係る発明を実施すれば、遊技盤に設けられた部材を動かすことにより、予告を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0044】

【図1】この発明の実施形態に係るパチンコ機を正面から見た説明図である。

【図2】図1に示す遊技盤5の構成を示す説明図であり、(a)は遊技盤の全体の説明図、(b)は(a)においてAで示す領域を拡大して示す説明図、(c)は普通電動役物を拡大して示す説明図である。

【図3】(a)～(c)は、演出図柄の変動態様を示す説明図である。

【図4】(a)は演出表示装置52、第1保留数表示装置91および第2保留数表示装置92の拡大説明図であり、(b)は第1保留数表示装置91および第2保留数表示装置92を構成する表示部の拡大説明図である。

【図5】(a)は、LEDの外形を示す説明図であり、(b)は(a)に示すLEDの内部から光が出射する様子を示す説明図である。

【図6】図6(a)～(d)は、第1保留数表示装置91が表示する第1保留数U1の説明図であり、(e)～(h)は、第1保留数表示装置91が発光色を変化させることにより、予告を行う過程を示す説明図である。

【図7】パチンコ機1の主な電氣的構成をブロックで示す説明図である。

【図8】演出制御用ROM23に格納されている各種のテーブルを示す説明図である。

【図9】演出制御用RAM24に格納される第1保留テーブルおよび第2保留テーブルの格納内容を示す説明図である。

【図10】(a)～(c)は、第1保留テーブルの格納内容が移動する様子を示す説明図である。

【図11】演出表示装置52の主な電氣的構成をブロックで示す説明図である。

【図12】ランプ制御基板などの主な電氣的構成をブロックで示す説明図である。

【図13】音声出力装置82の主な電氣的構成をブロックで示す説明図である。

【図14】第1始動口53の入賞タイミング、予告専用ゲート62の入賞タイミング、演出図柄の変動開始および変動終了タイミング、第1保留数表示装置91による予告タイミングおよび第1保留数U1の発生タイミングならびに抽選された変動パターンを示すタイミングチャートである。

【図15】主制御用CPU12が実行する主な処理の流れを示すメインフローチャートである。

【図16】主制御用CPU12が実行する第1始動口処理(S502)の流れを示すフローチャートである。

【図17】主制御用CPU12が実行する変動開始処理(S505)の流れを示すフロー

10

20

30

40

50

チャートである。

【図18】演出制御用CPU22が実行する主な処理の流れを示すメインフローチャートである。

【図19】演出制御用CPU22が実行するデータ受信処理(S601)の流れを示すフローチャートである。

【図20】演出制御用CPU22が実行する変動パターン・確定図柄抽選処理(S602)の流れを示すフローチャートである。

【図21】演出制御用CPU22が実行する演出処理(S605)の流れを示すフローチャートである。

【図22】演出制御用CPU22が実行する予告抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【図23】演出制御用CPU22が実行する予告処理の流れを示すフローチャートである。

【図24】演出制御用CPU22が実行する予告処理2の流れを示すフローチャートである。

【図25】(a)~(c)は、演出表示装置52が演出図柄の発光色を変化させることにより、予告を行う過程を示す説明図である。

【図26】(a),(b)は、演出表示装置52が特定の画像を表示することにより、予告を行う過程を示す説明図である。

【図27】従来のパチンコ機の正面説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0045】

第1実施形態

この発明の第1実施形態について説明する。

[主要構成]

この実施形態に係るパチンコ機の主要構成について図を参照して説明する。図1は、この実施形態に係るパチンコ機を正面から見た説明図である。以下の説明では、遊技状態が通常のときの遊技を通常遊技と称し、確変に変化しているときの遊技を確変遊技と称する。

【0046】

図1に示すように、この実施形態に係るパチンコ機1には、外殻を構成する前枠2が設けられており、その前枠2には透明なガラス枠3が開閉可能に取付けられている。ガラス枠3の内側には遊技盤5が設けられており、前枠2の前面右下方には、遊技盤5へ遊技球を発射する発射装置を操作する発射ハンドル4が取付けられている。遊技盤5の下方には、パチンコ機内部から払出された賞球や貸球を收容する上受け皿6が設けられており、上受け皿6の下方には、上受け皿6の收容可能数を超えて流下した賞球を收容する下受け皿7が設けられている。

【0047】

[遊技盤の主要構成]

次に、遊技盤5の主要構成について図を参照して説明する。図2は、遊技盤5の構成を示す説明図であり、(a)は遊技盤の全体の説明図、(b)は(a)においてAで示す領域を拡大して示す説明図、(c)は普通電動役物を拡大して示す説明図である。

【0048】

遊技盤5の盤面には、遊技球が流下する遊技領域が形成されており、遊技盤5の盤面には、遊技球の流下経路を規制する多数の遊技釘50が打ち込まれている。遊技盤5の盤面の周囲には、発射装置(図7において符号87で示す)によって発射された遊技球を遊技領域に案内するためのレールセット71が設けられている。レールセット71の終端であって、遊技領域の右上角部には、矢印W2で示す軌道で飛んできた遊技球を跳ね返すための返しゴム63が設けられている。

【0049】

10

20

30

40

50

遊技盤 5 の中央には、センター飾り 5 1 が設けられている。このセンター飾り 5 1 は、大仏を模した飾りであり、盤面から前方へ突出する立体形状に形成されており、遊技領域の中央においてかなりの面積を占めている。センター飾り 5 1 の下方には、演出図柄を変動表示したり、遊技状態が確変に変化していることを報知したりする演出表示装置 5 2 が設けられている。この実施形態では、演出表示装置 5 2 は、7 セグメント L E D により構成されている。

#### 【 0 0 5 0 】

センター飾り 5 1 の左端には、遊技球がセンター飾り 5 1 の内部に流入可能な流入口 5 8 が開口形成されている。センター飾り 5 1 の下部には、流入口 5 8 からセンター飾り 5 1 の内部に流入した遊技球が遊技領域に流出する流出口 9 6 が開口形成されている。盤面の左側には、ルールセット 7 1 の内周に沿って左サイド飾り 6 8 が設けられている。左サイド飾り 6 8 とセンター飾り 5 1 との間には、遊技球が流下する左寄り遊技領域が形成されている。その左寄り遊技領域には、遊技球の流下経路を変化させる風車 6 9 が回転自在に設けられている。

10

#### 【 0 0 5 1 】

左サイド飾り 6 8 には、左袖上入賞口 6 4 と、左袖入賞口 6 5 と、左下入賞口 6 6 とが設けられている。センター飾り 5 1 の流出口 9 6 の直下には、第 1 始動口 5 3 が設けられている。第 1 始動口 5 3 の下方には、大当たりが発生したときに、大当たり遊技期間に実行される最大のラウンド数を演出により表示するための演出判定表示装置 7 2 が設けられている。センター飾り 5 1 と盤面の右端との間には、遊技球が流下する右寄り遊技領域が形成されている。その右寄り遊技領域には、予告専用ゲート 6 2 が設けられており、その下方には、ゲート 6 1 が設けられている。パチンコ機 1 は、将来、特定のリーチパターンが出現すること、あるいは、大当たりが発生することを予告する機能を備えており、特定の条件が満足されたときに遊技球が予告専用ゲート 6 2 を通過したときに上記の予告が行われる。

20

#### 【 0 0 5 2 】

ゲート 6 1 の下方には、普通電動役物 6 0 が設けられている。普通電動役物 6 0 は、図 2 ( c ) に示すように、一对の開閉翼片 6 0 a を備えている。各開閉翼片 6 0 a は、その基部が回動可能に軸支されており、その基部の回動によって先端を外方へ開いたり内方へ閉じたりする。図 2 ( c ) は、各開閉翼片 6 0 a が開き、第 2 始動口 5 9 が開口形成された状態を示す。普通電動役物 6 0 の直上には、遊技釘が存在するため、各開閉翼片 6 0 a が閉じた状態では、第 2 始動口 5 9 は遊技球が入賞できない大きさになり、各開閉翼片 6 0 a が開くと、第 2 始動口 5 9 が拡張され、遊技球が容易に入賞できる大きさになる。

30

#### 【 0 0 5 3 】

普通電動役物 6 0 の下方には、右サイド飾り 7 0 が設けられており、その右サイド飾り 7 0 には、開閉部材を有する変動入賞装置 5 7 が設けられている。変動入賞装置 5 7 は、演出表示装置 5 2 が大当たり発生を示す演出図柄を確定表示したときに開閉部材を作動させることにより、大入賞口 5 7 a を開口させる。また、変動入賞装置 5 7 は、大入賞口 5 7 a への入賞数が規定数に達したとき、あるいは、大入賞口 5 7 a の開口から規定時間が経過したときに大入賞口 5 7 a を閉口させる。

40

#### 【 0 0 5 4 】

センター飾り 5 1 には、回転灯 9 5 と、からくり 8 とが設けられている。センター飾り 5 1 により表現された大仏が左手で回転灯 9 5 を持っており、右手がからくり 8 になっている。回転灯 9 5 は、パトカーなどの緊急車両のルーフに設けられた赤色灯のように、赤色ランプが回転する構成になっている。回転灯 9 5 は、遊技状態が特定の遊技状態に変化したときに動作し、演出効果を高める。また、大仏の右手を模したからくり 8 は、モータ ( 図 7 において符号 8 a で示す ) によって動作する。からくり 8 は、遊技状態が特定の遊技状態に変化したときに回転し、演出効果を高める。

#### 【 0 0 5 5 】

また、センター飾り 5 1 には、大仏の白毫 ( びゃくごう ) を模した演出用 L E D 4 1 と

50

、後光を模した演出用LED42とが設けられている。演出用LED41, 42は、遊技状態が特定の遊技状態に変化したときに点灯または点滅し、演出効果を高める。さらに、変動入賞装置57の下方には、「喝」という文字を模した演出用LED9が設けられている。演出用LED9は、遊技状態が特定の遊技状態に変化したときに点灯または点滅し、演出効果を高める。さらに、遊技盤5自身の下部には、どこにも入賞などしなかった遊技球を回収するためのアウト口67が開口形成されている。

【0056】

また、図2(b)に示すように、左サイド飾り68には、普通図柄表示装置54と、普通図柄保留数表示装置54aと、第1特別図柄表示装置55と、第2特別図柄表示装置56とが設けられている。普通図柄表示装置54、第1特別図柄表示装置55および第2特別図柄表示装置56は、それぞれLEDにより構成されている。普通図柄表示装置54は、1個のLEDにより構成されており、そのLEDは、遊技球がゲート61を通過すると点滅する。そのLEDが点灯したときの発光色および消灯したときのLEDの地の色が普通図柄を構成する。また、普通図柄表示装置54がLEDを点滅させている状態が、普通図柄が変動表示している状態であり、変動表示が終了したときにLEDが点灯している状態が、普通図柄の当りを示す。

10

【0057】

第1特別図柄表示装置55は4個のLEDにより構成されており、それら4個のLEDは、遊技球が第1始動口53に入賞すると所定の点滅パターンで点滅する。それらのLEDが点灯したときの発光色および消灯したときのLEDの地の色が第1特別図柄を構成し、LEDが点滅している状態が、第1特別図柄が変動表示している状態である。

20

【0058】

第1特別図柄表示装置55は、各LEDをランダムに点滅させ、その点滅が停止したときの点灯しているLEDおよび消灯しているLEDの組合せが特定の組合せであるときに大当たりが発生し、その組合せの種類によって大当たりの種類が異なる。

たとえば、4個のLEDが点滅を繰り返した後、4個のLEDが総て点灯した状態になった場合は、最大14ラウンドまで大当たり遊技を行うことができ、かつ、大当たり遊技終了後の遊技状態が確変に変化する大当たりが発生し、2個のLEDが点灯した状態になった場合は、最大2ラウンドまで大当たり遊技を行うことができ、かつ、大当たり遊技終了後の遊技状態が確変に変化する確変大当たりが発生する。

30

【0059】

また、第2特別図柄表示装置56は2個のLEDにより構成されており、それら2個のLEDは、遊技球が第2始動口59に入賞すると所定の点滅パターンで点滅するそれらのLEDが点灯したときの発光色および消灯したときのLEDの地の色が第2特別図柄を構成し、LEDが点滅している状態が、第2特別図柄が変動表示している状態である。

【0060】

第2特別図柄表示装置56は、各LEDをランダムに点滅させ、その点滅が停止したときに少なくとも1個のLEDが点灯しているときに大当たりが発生し、点灯しているLEDの数によって大当たりの種類が異なる。たとえば、2個のLEDが点滅を繰り返した後、2個のLEDが総て点灯した状態になった場合は、最大14ラウンドまで大当たり遊技を行うことができ、かつ、大当たり遊技終了後の遊技状態が時短に変化する大当たりが発生し、1個のLEDが点灯した状態になった場合は、最大2ラウンドまで大当たり遊技を行うことができ、かつ、時短に変化する大当たりが発生する。ここで、時短とは、第2特別図柄が変動表示を開始してから変動表示を終了するまでに要する時間が短縮され、かつ、普通図柄が変動表示を開始してから変動表示を終了するまでに要する時間が短縮された遊技状態をいう。

40

【0061】

演出表示装置52は、第1特別図柄表示装置55および第2特別図柄表示装置56の演出効果を高める目的で設けられている。つまり、第1特別図柄表示装置55および第2特別図柄表示装置56は、それぞれ複数のLEDによって構成されており、LEDの点滅の

50

みでは演出効果が乏しいため、演出表示装置 5 2 が演出図柄を変動表示することにより、演出効果を高めるようになっている。

【 0 0 6 2 】

演出表示装置 5 2 は、第 1 特別図柄表示装置 5 5 が第 1 特別図柄の変動表示を開始すると同時に演出図柄を変動表示し、第 1 特別図柄表示装置 5 5 が第 1 特別図柄の変動表示を終了すると同時に演出図柄の変動表示を終了する。また、演出表示装置 5 2 は、第 2 特別図柄表示装置 5 6 が第 2 特別図柄の変動表示を開始すると同時に演出図柄を変動表示し、第 2 特別図柄表示装置 5 6 が第 2 特別図柄の変動表示を終了すると同時に演出図柄の変動表示を終了する。

【 0 0 6 3 】

以下の説明では、第 1 特別図柄の変動開始から変動終了までに要する時間を第 1 特別図柄変動時間、第 2 特別図柄の変動開始から変動終了までに要する時間を第 2 特別図柄変動時間、演出図柄の変動開始から変動終了までに要する時間を演出図柄変動時間とそれぞれ称する。演出図柄変動時間は、第 1 特別図柄変動時間または第 2 特別図柄変動時間と等しい。

【 0 0 6 4 】

また、演出表示装置 5 2 は、第 1 特別図柄表示装置 5 5 が変動表示終了時に確定表示した第 1 特別図柄、あるいは、第 2 特別図柄表示装置 5 6 が変動表示終了時に確定表示した第 2 特別図柄に対応する演出図柄を確定表示する。つまり、演出表示装置 5 2 は、第 1 特別図柄表示装置 5 5 または第 2 特別図柄表示装置 5 6 が大当たり図柄を確定表示した場合は、大当たり判定の結果が大当たりであったことを示す演出図柄を確定表示する。また、演出表示装置 5 2 は、第 1 特別図柄表示装置 5 5 または第 2 特別図柄表示装置 5 6 がハズレ図柄を確定表示した場合は、大当たり判定の結果がハズレであったことを示す演出図柄を確定表示する。

【 0 0 6 5 】

また、遊技球がゲート 6 1 を通過すると、普通図柄表示装置 5 4 が普通図柄を変動表示する。そして、普通図柄表示装置 5 4 が普通図柄を変動表示しているときに遊技球がゲート 6 1 を通過したときは、その通過による普通図柄の変動表示が保留され、その保留数は普通図柄保留数表示装置 5 4 a により表示される。この実施形態では、普通図柄保留数表示装置 5 4 a は、4 個の LED によって構成されており、その点灯数が保留数を示し、保留数の最大は 4 個に設定されている。

【 0 0 6 6 】

また、遊技盤 5 は、遊技球が、センター飾り 5 1 の流入口 5 8 から流入して流出口 9 6 から流出し、第 1 始動口 5 3 に入賞し易いように構成されている。このため、遊技者は、通常、遊技球が左寄り遊技領域を流下するように矢印 W 1 で示す領域を狙って遊技球を発射する。また、確変になると、普通電動役物 6 0 の開閉翼片 6 0 a が開放している時間が通常よりも長くなり、遊技球が第 2 始動口 5 9 に入賞し易くなるため、遊技者は、遊技球が右寄り遊技領域を流下するように矢印 W 2 で示す領域を狙って遊技球を発射する。いわゆる右打ちをする。

【 0 0 6 7 】

[ 演出表示装置 ]

次に、演出表示装置 5 2 について図を参照して説明する。図 3 ( a ) ~ ( c ) は、演出図柄の変動態様を示す説明図である。

【 0 0 6 8 】

演出表示装置 5 2 は、横方向に配列された 3 つの表示領域 A , B , C を有し、各表示領域において、それぞれ 0 ~ 9 の数字を表した演出図柄を変動表示する。この実施形態では、演出表示装置 5 2 は、複数の演出図柄を数字の昇順に表示する。

図 3 に示す例は、各表示領域 A ~ C においてそれぞれ変動表示されている演出図柄のある瞬間を表現したものである。同図 ( a ) に示す例では、表示領域 A に演出図柄「 7 」が表示され、表示領域 B に演出図柄「 8 」が表示され、表示領域 C に演出図柄「 6 」が表示

10

20

30

40

50

されている。また、同図（b）に示す例では、表示領域A～Cによって演出図柄「787」が表示されており、いわゆるリーチの状態になっている。

【0069】

ここで、リーチとは、表示領域A～Cのうち、1つの表示領域のみが演出図柄を変動表示しており、他の表示領域において大当り図柄を構成する演出図柄が確定表示されている状態のことである。リーチになると、演出表示装置52は、大当り図柄が確定表示されるか否か、遊技者をドキドキさせる演出を行う。たとえば、図3（b）に示す例において、表示領域Bに演出図柄の6と7を交互に表示したり、演出図柄の7と8を交互に表示したりする。

【0070】

また、一端、7で停止するように見せかけて、再度、表示領域Bのみが変動表示を開始したりする。図3（c）に示す例では、表示領域A～Cによって大当り図柄の一例である「777」が確定表示されている。また、「787」とか「767」のように、リーチの状態にはなったが大当り図柄にはならず、大当り図柄とは1図柄のみが異なるハズレ図柄が確定表示されることがある。以下、そのようなハズレ図柄をリーチハズレ図柄と称し、リーチハズレ図柄以外のハズレ図柄を通常ハズレ図柄を称する。

【0071】

また、演出表示装置52は、複数の演出図柄の変動表示とは直接関係が無く、遊技の演出のための特定の演出画像を表示する。たとえば、その演出画像は、静止画または動画から構成されており、演出図柄が変動している表示領域の背景に表示されたり、演出図柄の変動開始前に表示されたりする。たとえば、演出画像としての静止画は、特定のキャラクターを表現したキャラクター画像であり、動画は、特定のアニメーションである。

【0072】

[ 保留数表示装置 ]

次に、保留数表示装置について説明する。図4（a）は演出表示装置52、第1保留数表示装置91および第2保留数表示装置92の拡大説明図であり、（b）は第1保留数表示装置91および第2保留数表示装置92を構成する表示部の拡大説明図である。

【0073】

図4に示すように、演出表示装置52の左側には、第1保留数表示装置91が設けられており、右側には第2保留数表示装置92が設けられている。第1保留数表示装置91は、表示部91a～91dの計4個の表示部により構成されており、第2保留数表示装置92は、表示部92a～92dの計4個の表示部により構成されている。表示部91a～91dおよび表示部92a～92dの各表面は、透光性材料によって形成されており、その内部には、それぞれLEDが配置されている。

【0074】

第1特別図柄表示装置55が第1特別図柄を変動表示しているときに遊技球が第1始動口53に入賞したときは、その入賞による第1特別図柄の変動表示は保留され、その保留数（以下、第1保留数という）は第1保留数表示装置91により表示される。第1保留数表示装置91は、表示部91a～91dの点灯数により、第1保留数を最大4個まで表示する。

【0075】

また、第2特別図柄表示装置56が第2特別図柄を変動表示しているときに遊技球が第2始動口59に入賞したときは、その入賞による第2特別図柄の変動表示は保留され、その保留数（以下、第2保留数という）は第2保留数表示装置92により表示される。第2保留数表示装置92は、表示部92a～92dの点灯数により、第2保留数を最大4個まで表示する。

【0076】

表示部91a～91dおよび表示部92a～92dは、保留数を表示するときの通常の発光色は白色である。この実施形態では、第1保留数が1個以上存在する場合は、第1特別図柄表示装置55が第2特別図柄表示装置56に優先して第1特別図柄を変動表示し、

10

20

30

40

50

第1特別図柄表示装置55および第2特別図柄表示装置56が同時に特別図柄を変動表示しないようになっている。また、第1保留数および第2保留数が共に1個以上存在する場合は、第2特別図柄表示装置56は、第2特別図柄を直ぐには変動表示を開始しないで、第1保留数が0個になったときに第2特別図柄の変動表示を開始するようになっている。

【0077】

[LEDの構造]

次に、遊技盤5に設けられた演出用LED9,41,42および各装飾用LEDならびに第1保留数表示装置91および第2保留数表示装置92などを構成するLEDの構造について説明する。図5(a)は、LEDの外形を示す説明図であり、(b)は(a)に示すLEDの内部から光が出射する様子を示す説明図である。

10

【0078】

図5(a)に示すように、LED90は、薄肉板状のケース90aを備えており、そのケース90aの内部に赤色の光を発光する発光素子(以下、赤色発光素子と称する)90b、緑色の光を発光する発光素子(以下、緑色発光素子と称する)90cおよび青色の光を発光する発光素子(以下、青色発光素子と称する)90dの3つの発光素子を有する。それら3つの発光素子は、透明の樹脂90hによりケース90aの内部にモールドすることにより1チップ化されている。ケース90aの一方の側面からは、各発光素子を構成するダイオードのアノードに導通するピン90gが導出されており、他方の側面からは、カソードに導通するピン90eが導出されている。

20

【0079】

図5(b)に示すように、各発光素子から出射された光は、樹脂90h内を拡散し、相互に混じり合い、赤、緑および青以外の光を作り出すことができる。たとえば、赤色発光素子90bおよび青色発光素子90dを発光させると、紫色の光が生成され、緑色発光素子90cおよび青色発光素子90dを発光させると、黄色の光が生成され、赤色発光素子90b、緑色発光素子90cおよび青色発光素子90dを発光させると、白色の光が生成される。

【0080】

つまり、赤色発光素子90b、緑色発光素子90cおよび青色発光素子90dが、光の3原色に対応しており、点灯させる発光素子の組み合わせにより、光の3原色以外にも多種類の色の光を作り出すことができる。また、上記発光素子の選択に加えて、各発光素子の輝度、点灯のタイミングおよび点灯時間の少なくとも1つ以上を組み合わせることで設定することにより、光の残像現象を利用することができるため、見た目の発光色を様々に変化させることができる。

30

【0081】

[予告方法]

次に、大当りの発生の予告、あるいは、特定の変動パターンが出現することの予告を行うための方法について図を参照して説明する。

図6(a)~(d)は、第1保留数表示装置91が表示する第1保留数U1の説明図であり、(e)~(h)は、第1保留数表示装置91が発光色を変化させることにより、予告を行う過程を示す説明図である。

40

【0082】

第1特別図柄表示装置55が特別図柄を変動表示している途中に1個の遊技球が第1始動口53に入賞すると、図6(a)に示すように、第1保留数表示装置91の表示部91aが白色で発光し、第1保留数U1が1個になったことを表示する。

以降、同一期間の変動表示期間中に第1始動口53に入賞した遊技球の数が2個、3個、4個に増加すると、図6(b)~(d)に示すように、表示部91b,91c,91dが順に白色で発光し、第1保留数U1が2個、3個、4個に増加したことを表示する。また、表示部91a~91dは、それぞれ保留が発生した順番の1番~4番に対応している。なお、第2保留数表示装置92も同様に表示部92a~92dを順に白色で発光させることにより、第2保留数U2の個数を表示する。

50

## 【 0 0 8 3 】

また、第 1 および第 2 保留数表示装置は、演出表示装置 5 2 が将来表示する演出図柄の変動パターンが特定の変動パターンであることを予告する機能と、将来大当たりが発生することを予告する機能とを有する。なお、遊技球が第 1 始動口 5 3 に入賞したときに、主制御用 CPU ( 図 7 にて符号 1 2 で示す ) が大当たり判定を行い、演出制御用 CPU ( 図 7 にて符号 2 2 で示す ) が、第 1 および第 2 特別図柄表示装置による特別図柄の変動パターンと、演出表示装置 5 2 による演出図柄の変動パターンとを抽選する。

## 【 0 0 8 4 】

ここで、変動パターンとは、演出図柄の変動開始から変動終了に至るまでの過程における演出図柄の動き方のことであり、換言すると、演出図柄の表示態様のことである。また、前述したように、演出図柄の変動パターンには、種々の変動パターンが用意されており、大きく分けて通常パターンおよびリーチパターンの 2 種類が存在する。また、リーチパターンによってその出現確率が異なり、出現確率の低いものと高いものとが存在する。この実施形態では、出現確率が高いリーチパターンをノーマルリーチパターンと称し、そのノーマルリーチパターンよりも出現確率が低いリーチパターンをスーパーリーチパターンと称する。

10

## 【 0 0 8 5 】

また、リーチパターン以外の変動パターンを通常パターンと称する。また、大当たりが発生するときは、必ずリーチパターンが出現し、通常パターンが出現したときは必ずハズレになるように設定されている。また、出現確率の低いリーチパターンほど、大当たり発生の確率が高くなるように設定されているため、出現確率の最も低いスーパーリーチパターンが出現すると、大当たり発生に対する遊技者の期待感が最も高くなる。

20

## 【 0 0 8 6 】

この実施形態では、第 1 保留数 U 1 が 4 個になったときに抽選された変動パターンがスーパーリーチパターンであった場合、あるいは、第 1 保留数 U 1 が 4 個になったときの大当たり判定の結果が大当たりであった場合に、予告を行うか否かの抽選を行い、予告を行うことが決定された場合は、そのスーパーリーチパターンが表示されるまでの期間に、遊技球が予告専用ゲート 6 2 ( 図 2 ) を通過したときに上記の予告を行う。

## 【 0 0 8 7 】

図 6 ( e ) に示す例において、第 1 保留数 U 1 が上限の 4 個に達しており、保留順位 4 番目にスーパーリーチパターンが格納されているとする。そして、予告を行うか否かの抽選により、予告を行うことが決定された場合に、遊技球が予告専用ゲート 6 2 を通過すると、図 6 ( f ) に示すように、表示部 9 1 a ~ 9 1 c が白色から青色に変化する。続いて、図 6 ( g ) に示すように、表示部 9 1 a ~ 9 1 c は、青色から赤色に変化し、図 6 ( h ) に示すように、赤色から虹色に変化する。

30

## 【 0 0 8 8 】

このように、第 1 保留数 U 1 が 4 個になったときに行われた変動パターンの抽選においてスーパーリーチパターンが抽選された場合、あるいは、第 1 保留数 U 1 が 4 個になったときに行われた大当たり判定の結果が大当たりであった場合は、演出表示装置 5 2 がスーパーリーチパターンを表示する前の段階において、予告を行うか否かの抽選において予告を行うと決定され、遊技球が予告専用ゲート 6 2 を通過したときに第 1 保留数 U 1 を表示している表示部の発光色を変化させる。

40

## 【 0 0 8 9 】

これにより、遊技者は、後にスーパーリーチパターンが出現し、大当たりが発生することに対する期待感を一気に高めることになるため、非常にスリルのある遊技を楽しむことができる。

また、第 1 保留数 U 1 を表示している表示部の発光色が変わったときに、その表示部を点滅させても良い。また、青色、赤色、虹色と変化する周期を繰り返しても良い。さらに、第 1 保留数 U 1 が 3 個から減少してからも予告を継続することもできる。これらの表示態様を実施すれば、予告が行われたことを遊技者に気付かせ易い。

50



## 【 0 0 9 0 】

また、第 1 保留数 U 1 が 1 個ずつ減少する毎に、発光色が白色から変化した表示部が下方へ移動するように構成することもできる。この構成を用いれば、第 1 保留数 U 1 が減少する毎に遊技者の期待感が次第に高まる。さらに、その過程において、発光色が白色から変化する各表示部の発光色がそれぞれ異なり、最後は虹色に変化するように構成すれば、同じ色が移動して行く場合よりも、色の変化があつて視覚的に面白い。

## 【 0 0 9 1 】

また、第 2 保留数表示装置 9 2 は、第 2 保留数 U 2 が 4 個になったときの変動パターンの抽選においてスーパーリーチパターンが抽選された場合、あるいは、第 2 保留数 U 2 が 4 個になったときの大当り判定の結果が大当りであった場合は、リーチハズレ図柄が確定表示されたときに第 1 保留数表示装置 9 1 と同様に表示部の発光色を変化させる。この場合、第 1 保留数表示装置 9 1 と第 2 保留数表示装置 9 2 とで、白色から変化させるときの発光色を異ならせ、どちらの保留数表示装置における演出であるかを視覚上分かり易くすることもできる。

## 【 0 0 9 2 】

## [ 主な電氣的構成 ]

次に、パチンコ機 1 の主な電氣的構成についてそれをブロックで示す図 7 を参照して説明する。

## 【 0 0 9 3 】

パチンコ機 1 には、主制御基板 1 0 が設けられており、その主制御基板 1 0 には、主制御用 M P U ( マイクロプロセッサユニット ) 1 1 が搭載されている。主制御用 M P U 1 1 は、主制御用 C P U 1 2 と、主制御用 R O M 1 3 と、主制御用 R A M 1 4 とを備える。主制御用 C P U 1 2 は、大当り判定、第 1 特別図柄変動時間の抽選、第 2 特別図柄変動時間の抽選、演出図柄変動時間の抽選、入賞の検出、賞球の払出命令など、遊技における重要な処理を実行する。また、大当り判定には、通常大当りか否かの判定と、確変大当りか否かの判定とを含む。

## 【 0 0 9 4 】

主制御用 R O M 1 3 には、主制御用 C P U 1 2 が上記の各処理を実行するためのコンピュータプログラム、各制御基板へ送信する制御コマンド、大当り判定を行う際に参照する大当り値などが読み出し可能に格納されている。主制御用 R A M 1 4 は、主制御用 C P U 1 2 が上記のコンピュータプログラムを実行するとき使用するワーク領域を有する。また、主制御用 R A M 1 4 は、主制御用 C P U 1 2 が上記のコンピュータプログラムを実行することにより発生する処理結果および判定結果などを読み出しおよび書換え可能に格納する。

## 【 0 0 9 5 】

主制御基板 1 0 には、払出制御基板 3 0 が電氣的に接続されている。払出制御基板 3 0 には、遊技球を払出す部材を駆動するための払出モータ 8 3 と、この払出モータ 8 3 によって払出された遊技球を検出するための払出センサ 8 5 と、払出す遊技球がなくなった状態を検出するための球切れスイッチ 8 6 と、下皿 7 が遊技球で満杯になった状態を検出するための下皿満杯スイッチ ( 下皿満杯 S W ) 8 4 と、ガラス枠 3 が開放された状態を検出するための扉開放スイッチ ( 扉開放 S W ) 9 3 と、遊技球を発射するロータリソレノイドまたはモータなどの発射装置 8 7 とが電氣的に接続されている。発射装置 8 7 には、発射ハンドル 4 の回動量に応じて発射装置の発射強度を調節するための発射ボリューム 8 8 と、遊技者が発射ハンドル 4 に触れたことを検出して発射装置 8 7 を駆動させるためのタッチセンサ 8 9 とが接続されている。

## 【 0 0 9 6 】

払出制御基板 3 0 には、払出制御用 M P U 3 1 が搭載されており、その払出制御用 M P U 3 1 は、払出制御用 C P U 3 2 と、払出制御用 R O M 3 3 と、払出制御用 R A M 3 4 とを備える。払出制御用 C P U 3 2 は、主制御用 M P U 1 1 から送信される払出制御コマンドに従って払出モータ 8 3 を制御し、賞球の払出しを制御する。また、払出制御用 C P U

32は、払出センサ85から出力される信号の変化を検出し、払出された賞球数を計数する。

【0097】

払出制御用ROM33には、払出制御用CPU32が実行するコンピュータプログラムなどが読み出し可能に格納されている。払出制御用RAM34は、払出制御用CPU32が上記のコンピュータプログラムを実行するとき使用するワーク領域を有する。また、払出制御用RAM34は、払出制御用CPU32が上記のコンピュータプログラムを実行することにより発生する処理結果および判定結果などを読み出しおよび書換え可能に格納する。たとえば、払出制御用RAM34は、主制御用MPU11から指示された賞球数に基づいて払出すべき払出個数と、払出制御用CPU32が計数した賞球数とを格納する。また、払出制御用CPU32は、賞球数を1個計数する毎に払出制御用RAM34に格納されている払出個数から1を減算する。

10

【0098】

主制御基板10には、盤面中継端子板80が電氣的に接続されており、その盤面中継端子板80には、変動入賞装置57を作動させるための大入賞口ソレノイド57bと、普通電動役物60の開閉翼片60aを開閉動作させるための普通電動役物ソレノイド60bと、大入賞口57aに入賞した遊技球を検出するための大入賞口スイッチ(大入賞口SW)57cと、第1始動口53に入賞した遊技球を検出するための第1始動口スイッチ(第1始動口SW)53aと、第2始動口59に入賞した遊技球を検出するための第2始動口スイッチ(第2始動口SW)59aと、ゲート61を通過した遊技球を検出するためのゲートスイッチ(ゲートSW)61aと、予告専用ゲート62に入賞した遊技球を検出するための予告専用ゲートスイッチ(予告専用SW)62aと、左袖上入賞口64に入賞した遊技球を検出するための入賞口スイッチ(入賞口SW)64aと、左袖入賞口65に入賞した遊技球を検出するための入賞口スイッチ(入賞口SW)65aと、左下入賞口66に入賞した遊技球を検出するための入賞口スイッチ(入賞口SW)66aとが電氣的に接続されている。

20

【0099】

主制御基板10には、演出制御基板20が電氣的に接続されている。演出制御基板20には、第1特別図柄表示装置55と、第2特別図柄表示装置56と、普通図柄表示装置54と、演出判定表示装置72と、演出表示装置52と、ランプ制御基板81と、音声出力装置82と、からくり制御基板97とが電氣的に接続されている。からくり制御基板97には、からくり8を駆動するからくりモータ8aと、回転灯95とが電氣的に接続されている。

30

【0100】

演出制御基板20には、演出制御用MPU21が搭載されており、その演出制御用MPU21は、演出制御用CPU22と、演出制御用ROM23と、演出制御用RAM24とを備える。演出制御用ROM23には、演出制御基板20に電氣的に接続された前述の各種装置などを制御するためのコンピュータプログラムが読み出し可能に格納されている。また、演出制御用ROM23には、演出制御用CPU22がコンピュータプログラムを実行するとき参照する各種のテーブルが読み出し可能に格納されている。

40

【0101】

演出制御用RAM24は、演出制御用CPU22がコンピュータプログラムを実行するとき使用するワーク領域を有する。また、演出制御用RAM24は、演出制御用CPU22がコンピュータプログラムを実行することにより発生する処理結果および判定結果などを読み出しおよび書換え可能に格納する。

【0102】

[各種テーブル]

図8は、演出制御用ROM23に格納されている各種のテーブルを示す説明図である。演出制御用ROM23には、第1特別図柄変動パターンテーブル23a、第2特別図柄変動パターンテーブル23b、演出図柄変動パターンテーブル23c、通常大当たり図柄テ-

50

ブル 2 3 d、確変大当り図柄テーブル 2 3 e、ハズレ図柄テーブル 2 3 f、LED 点灯パターンテーブル 2 3 g、音楽テーブル 2 3 h、予告内容テーブル 2 3 i など、演出に必要なデータが格納されている。

【 0 1 0 3 】

第 1 特別図柄変動パターンテーブル 2 3 a は、演出制御用 CPU 2 2 が第 1 特別図柄表示装置 5 5 が変動表示する第 1 特別図柄の変動パターンを抽選で決定するときに参照するテーブルである。第 1 特別図柄変動パターンテーブル 2 3 a は、主制御用 CPU 1 2 が抽選で決定可能な各第 1 特別図柄変動時間毎に演出制御用 ROM 2 3 に格納されている。たとえば、第 1 特別図柄変動時間の範囲が 5 ~ 6 0 秒である場合に、第 1 特別図柄変動時間の 3 0 秒に対して複数種類の第 1 特別図柄の変動パターンが設定されている。

10

【 0 1 0 4 】

第 1 特別図柄の変動パターンの抽選は、複数の連続した異なる数値をカウントする第 1 特別図柄変動パターン抽選カウンタを用いて行う。第 1 特別図柄変動パターンテーブル 2 3 a は、第 1 特別図柄変動パターン抽選カウンタのカウント値と第 1 特別図柄の変動パターンとを対応付けて構成されている。演出制御用 CPU 2 2 は、第 1 特別図柄変動パターン抽選カウンタからカウント値を 1 つ取得し、主制御用 MPU 1 1 から送信された第 1 変動時間に対して設けられている第 1 特別図柄変動パターンテーブルの中から上記取得したカウント値と対応付けられている第 1 特別図柄の変動パターンを読み出す。

【 0 1 0 5 】

第 2 特別図柄変動パターンテーブル 2 3 b は、演出制御用 CPU 2 2 が第 2 特別図柄表示装置 5 6 が変動表示する第 2 特別図柄の変動パターンを抽選で決定するときに参照するテーブルである。第 2 特別図柄変動パターンテーブル 2 3 b は、主制御用 CPU 1 2 が抽選で決定可能な各第 2 特別図柄変動時間毎に演出制御用 ROM 2 3 に格納されている。たとえば、第 2 特別図柄変動時間の範囲が 5 ~ 1 2 0 秒である場合に、第 2 特別図柄変動時間の 6 0 秒に対して複数種類の第 2 特別図柄の変動パターンが設定されている。

20

【 0 1 0 6 】

第 2 特別図柄の変動パターンの抽選は、複数の連続した異なる数値をカウントする第 2 特別図柄変動パターン抽選カウンタを用いて行う。第 2 特別図柄変動パターンテーブル 2 3 b は、第 2 特別図柄変動パターン抽選カウンタのカウント値と第 2 特別図柄の変動パターンとを対応付けて構成されている。演出制御用 CPU 2 2 は、第 2 特別図柄変動パターン抽選カウンタからカウント値を 1 つ取得し、主制御用 MPU 1 1 から送信された第 2 変動時間に対して設けられている第 2 特別図柄変動パターンテーブルの中から上記取得したカウント値と対応付けられている第 2 特別図柄の変動パターンを読み出す。

30

【 0 1 0 7 】

演出図柄変動パターンテーブル 2 3 c は、演出制御用 CPU 2 2 が演出表示装置 5 2 が変動表示する演出図柄の変動パターンを抽選で決定するときに参照するテーブルである。演出図柄変動パターンテーブル 2 3 c は、演出図柄変動時間毎に演出制御用 ROM 2 3 に格納されている。前述したように、演出図柄変動時間は、第 1 特別図柄変動時間および第 2 特別図柄変動時間と等しいため、演出図柄変動パターンテーブル 2 3 c は、第 1 特別図柄変動時間および第 2 特別図柄変動時間と同じ数設けられている。

40

【 0 1 0 8 】

演出図柄の変動パターンの抽選は、複数の連続した異なる数値をカウントする演出図柄変動パターン抽選カウンタを用いて行う。演出図柄変動パターンテーブル 2 3 c は、演出図柄変動パターン抽選カウンタのカウント値と演出図柄の変動パターン（通常変動パターン、ノーマルリーチパターンおよびスーパーリーチパターン）とを対応付けて構成されている。また、異なる変動時間毎に各変動パターンが設定されており、1 つの変動時間には複数種類の変動パターンが設定されている。

【 0 1 0 9 】

さらに、短い変動時間には、出現確率の高い変動パターンが設定されており、長い変動時間には、出現確率の低い変動パターンが設定されている。この実施形態では、通常変動

50

パターンの変動時間が最も短く、スーパーリーチパターンの変動時間が最も長い。

たとえば、演出図柄変動パターンテーブル 23c には、変動時間 15 秒に対して 10 種類の通常変動パターンが 0 ~ 9 の数値と対応付けて設定されており、変動時間 30 秒に対して 10 種類のノーマルリーチパターンが 0 ~ 9 の数値と対応付けて設定されており、変動時間 60 秒に対して 10 種類のスーパーリーチパターンが 0 ~ 9 の数値と対応付けて設定されている。また、演出図柄変動パターン抽選カウンタは 0 ~ 9 の連続した数値をカウントする。

【0110】

演出制御用 CPU 22 は、演出図柄変動パターン抽選カウンタからカウント値を 1 つ取得し、主制御用 MPU 11 から送信された第 1 または第 2 変動時間に対して設けられている演出図柄変動パターンテーブルの中から上記取得したカウント値と対応付けられている演出図柄の変動パターンを読み出す。たとえば、主制御用 MPU 11 から送信された第 1 変動時間が 60 秒であり、演出図柄変動パターン抽選カウンタから取得した数値が 5 であった場合は、変動時間 60 秒に設定されている 10 種類のスーパーリーチパターンのうち数値 5 に対応付けられているものを選択する。

10

【0111】

つまり、演出制御用 CPU 22 は、主制御用 MPU 11 から第 1 変動時間が送信された場合は、第 1 変動時間と演出変動時間を等しくするため、第 1 変動時間と同じ変動時間の演出変動時間に対応する演出図柄変動パターンテーブルから演出図柄の変動パターンを読み出す。また、演出制御用 CPU 22 は、主制御用 MPU 11 から第 2 変動時間が送信された場合は、第 2 変動時間と演出変動時間を等しくするため、第 2 変動時間と同じ変動時間の演出変動時間に対応する演出図柄変動パターンテーブルから演出図柄の変動パターンを読み出す。

20

【0112】

また、大当たり判定結果が大当たりであった場合およびハズレであった場合の何れの場合もスーパーリーチパターンが抽選される可能性があるが、大当たりであった場合の方がスーパーリーチパターンが抽選される確率が高くなっている。つまり、遊技者から見れば、スーパーリーチパターンが出現すると、大当たり発生への期待感が高くなるように設定されている。

【0113】

通常大当たり図柄テーブル 23d は、演出制御用 CPU 22 が演出表示装置 52 が確定表示する通常大当たり図柄を抽選で決定するときに参照するテーブルである。ここで、通常大当たり図柄とは、主制御用 CPU 12 が大当たり判定において通常大当たりと判定したときに演出表示装置 52 が確定表示する演出図柄である。通常大当たり図柄の抽選は、複数の連続した異なる数値をカウントする通常大当たり図柄抽選カウンタを用いて行う。

30

【0114】

通常大当たり図柄テーブル 23d は、通常大当たり図柄抽選カウンタのカウント値と通常大当たり図柄とを対応付けて構成されている。演出制御用 CPU 22 は、通常大当たり図柄抽選カウンタからカウント値を 1 つ取得し、その取得したカウント値と対応付けられている通常大当たり図柄を通常大当たり図柄テーブル 23d から読み出す。

40

【0115】

たとえば、通常大当たり図柄抽選カウンタは、0 ~ 4 をカウントし、通常大当たり図柄テーブル 23d は、0 ~ 4 のカウンタ値と、偶数のぞろ目で構成された通常大当たり図柄 000・222・444・666・888 とを対応付けて構成されている。そして、演出制御用 CPU 22 は、通常大当たり図柄抽選カウンタから取得したカウント値が、たとえば 3 であった場合は、そのカウント値 3 と対応付けられている通常大当たり図柄「666」を通常大当たり図柄テーブル 23d から読み出す。

【0116】

確変大当たり図柄テーブル 23e は、演出制御用 CPU 22 が演出表示装置 52 が確定表示する確変大当たり図柄を抽選で決定するときに参照するテーブルである。ここで、確変大

50

当り図柄とは、主制御用CPU12が大当り判定において確変大当りと判定したときに演出表示装置52が確定表示する演出図柄である。確変大当り図柄の抽選は、複数の連続した異なる数値をカウントする確変大当り図柄抽選カウンタを用いて行う。

【0117】

確変大当り図柄テーブル23eは、確変大当り図柄抽選カウンタのカウント値と確変大当り図柄とを対応付けて構成されている。演出制御用CPU22は、確変大当り図柄抽選カウンタからカウント値を1つ取得し、その取得したカウント値と対応付けられている確変大当り図柄を確変大当り図柄テーブル23eから読出す。

【0118】

たとえば、確変大当り図柄抽選カウンタは、0～4をカウントし、確変大当り図柄テーブル23eは、0～4のカウント値と、奇数のぞろ目で構成された確変大当り図柄111・333・555・777・999とを対応付けて構成されている。そして、演出制御用CPU22は、確変大当り図柄抽選カウンタから取得したカウント値が、たとえば4であった場合は、そのカウント値4と対応付けられている確変大当り図柄「777」を確変大当り図柄テーブル23eから読出す。

10

【0119】

ハズレ図柄テーブル23fは、演出制御用CPU22が演出表示装置52が確定表示するハズレ図柄を抽選で決定するときに参照するテーブルである。ここで、ハズレ図柄とは、主制御用CPU12が大当り判定においてハズレと判定したときに演出表示装置52が確定表示する演出図柄である。ハズレ図柄の抽選は、複数の連続した異なる数値をカウントするハズレ図柄抽選カウンタを用いて行う。

20

【0120】

ハズレ図柄テーブル23fは、ハズレ図柄抽選カウンタのカウント値と、ハズレ図柄を構成する1つの演出図柄とを対応付けて構成されている。演出制御用CPU22は、ハズレ図柄抽選カウンタからカウント値を1つ取得し、その取得したカウント値と対応付けられている演出図柄をハズレ図柄テーブル23fから読出す。

【0121】

たとえば、ハズレ図柄抽選カウンタは、0～9をカウントし、ハズレ図柄テーブル23fは、0～9のカウント値と、演出図柄0～9とを対応付けて構成されている。そして、演出制御用CPU22は、ハズレ図柄抽選カウンタから取得したカウント値が、たとえば8であった場合は、そのカウント値8と対応付けられている演出図柄「8」をハズレ図柄テーブル23fから読出す。このハズレ図柄の抽選は3回行い、その結果、ハズレ図柄テーブル23fから読出した3つの演出図柄が通常大当り図柄または確変大当り図柄と同一であった場合は、同一でなくなるまでハズレ図柄の抽選を繰り返す。

30

【0122】

LED点灯パターンテーブル23gは、演出制御用CPU22がパチンコ機1に設けられた各種のLEDの点灯パターンを抽選で決定するときに参照するテーブルである。LEDの点灯パターンの抽選は、複数の連続した異なる数値をカウントするLED点灯パターン抽選カウンタを用いて行う。

【0123】

LED点灯パターンテーブル23gは、LED点灯パターン抽選カウンタのカウント値と、LEDの点灯パターンとを対応付けて構成されている。演出制御用CPU22は、LED点灯パターン抽選カウンタからカウント値を1つ取得し、その取得したカウント値と対応付けられているLEDの点灯パターンをLED点灯パターンテーブル23gから読出す。

40

【0124】

音楽テーブル23hは、演出制御用CPU22が音声出力装置82が出力する音楽を抽選で決定するときに参照するテーブルである。音楽の抽選は、複数の連続した異なる数値をカウントする音楽抽選カウンタを用いて行う。

【0125】

50

音楽テーブル 23 h は、音楽抽選カウンタのカウンタ値と、音楽とを対応付けて構成されている。演出制御用 CPU 22 は、音楽抽選カウンタからカウンタ値を 1 つ取得し、その取得したカウンタ値と対応付けられている音楽を音楽テーブル 23 h から読出す。

【 0 1 2 6 】

予告内容テーブル 23 i は、演出制御用 CPU 22 が予告の内容を抽選で決定するときに参照するテーブルである。予告内容の抽選は、複数の連続した異なる数値をカウントする予告内容抽選カウンタを用いて行う。予告内容テーブル 23 i は、予告内容抽選カウンタのカウンタ値と、予告内容とを対応付けて構成されている。演出制御用 CPU 22 は、予告内容抽選カウンタからカウンタ値を 1 つ取得し、その取得したカウンタ値と対応付けられている予告内容を予告内容テーブル 23 i から読出す。

10

【 0 1 2 7 】

予告内容は、たとえば、前述の [ 予告方法 ] において説明したように、第 1 保留数表示装置 9 1 または第 2 保留数表示装置 9 2 が保留数を表示するための表示部の発光色を変化させる内容である ( 図 6 )。また、予告内容には、複数種類の予告内容が設定されており、各予告内容毎に表示部の発光色が異なる。さらに、予告内容として、表示部を点滅させる内容や点滅パターンなどを含めることもできる。たとえば、点灯状態から点滅状態に変化させ、保留数が減少するに従って点滅速度が速くなることにより予告を行う内容でも良い。

【 0 1 2 8 】

さらに、あまり目立たない予告内容でも良い。たとえば、表示部の発光色を短時間だけ変化させるとか、短時間だけ点滅させるなどの予告内容でも良い。このように目立たない予告内容にした場合は、遊技の経験が長い遊技者だけが予告に気付きやすくなるため、そのような遊技者の方が経験の浅い遊技者よりも有利になるので、優越感を覚えることができる。また、話題性を提供することができるため、係る予告を一目見ようとする遊技者が増加すれば、パチンコ機の稼働率を高めることもできる。

20

【 0 1 2 9 】

演出画像テーブル 23 j は、演出制御用 CPU 22 が演出画像を抽選で決定するときに参照するテーブルである。演出画像の抽選は、複数の連続した異なる数値をカウントする演出画像抽選カウンタを用いて行う。演出画像テーブル 23 j は、演出画像抽選カウンタのカウンタ値と、演出画像とを対応付けて構成されている。演出制御用 CPU 22 は、演出画像抽選カウンタからカウンタ値を 1 つ取得し、その取得したカウンタ値と対応付けられている演出画像を演出画像テーブル 23 j から読出す。

30

【 0 1 3 0 】

演出画像テーブル 23 j に設定されている演出画像は、演出図柄の変動表示とは直接関係が無く、遊技の演出のための静止画または動画から構成されている。この実施形態では、演出画像としての静止画は、特定のキャラクタを表現したキャラクタ画像であり、動画は、特定のアニメーションおよび実写動画である。

【 0 1 3 1 】

[ 保留発生時の格納内容 ]

次に、保留が発生したときに演出制御用 RAM 24 に格納される内容について図を参照して説明する。図 9 は、演出制御用 RAM 24 に格納される第 1 保留テーブルおよび第 2 保留テーブルの格納内容を示す説明図である。図 10 ( a ) ~ ( c ) は、第 1 保留テーブルの格納内容が移動する様子を示す説明図である。

40

なお、以下の説明では、確定図柄とは、演出表示装置 5 2 が確定表示した演出図柄のことであり、通常大当り図柄、確変大当り図柄およびハズレ図柄のいずれかを指す。また、この実施形態では、第 1 保留数 U 1 および第 2 保留数 U 2 の上限は、それぞれ 4 個であるとする。

【 0 1 3 2 】

第 1 保留テーブル 24 a は、遊技球が第 1 始動口 5 3 に入賞したときに発生したデータを格納し、第 2 保留テーブル 24 b は、遊技球が第 2 始動口 5 9 に入賞したときに発生し

50

たデータを格納する。図中の「判定結果」は、遊技球が第1始動口53または第2始動口59に入賞したときに主制御用CPU12が行った大当たり判定の結果である。「確定図柄」は、遊技球が第1始動口53または第2始動口59に入賞したときに演出制御用CPU22が決定した確定図柄である。「変動パターン」は、遊技球が第1始動口53または第2始動口59に入賞したときに演出制御用CPU22が決定した演出図柄の変動パターンである。

【0133】

なお、演出制御用CPU22は、第1および第2特別図柄表示装置の変動パターンおよび確定図柄、音楽およびLEDの点灯パターンなども抽選により決定し、それらを第1および第2保留テーブルに格納するが、ここではそれらの説明を省略し、演出図柄の変動パターンおよび確定図柄を代表にして説明する。

10

【0134】

「保留順位」は、保留が発生した順番を示す。また、第1保留テーブル24aは、第1保留数U1を格納し、第2保留テーブル24bは、第2保留数U2を格納する。

図9に示す例では、第1保留テーブル24aの保留順位4番目( )には、判定結果として「確変大当たり」が格納されており、変動パターンとして「スーパーリーチパターン」が格納されている。また、第2保留テーブル24bの保留順位2番目( )には、判定結果として「ハズレ」が格納されており、変動パターンとして「スーパーリーチパターン」が格納されている。

【0135】

20

また、第1保留テーブル24aに格納されている第1保留数U1は上限の4個になっており、第2保留テーブル24bに格納されている第2保留数U2も上限の4個になっている。判定結果、変動時間および各保留数は、主制御用CPU12から送信され、各保留テーブルに格納される。確定図柄および変動パターンは、演出制御用CPU22が決定したものが格納される。

【0136】

演出表示装置52は、第1特別図柄表示装置55が第1特別図柄を変動表示していることに合わせて演出図柄の変動表示を行っている場合は、その変動表示が終了すると、第1保留テーブル24aの保留順位1番目に格納されている変動パターンに従って演出図柄を変動表示し、変動終了タイミングに確定図柄を確定表示する。

30

【0137】

図9に示すように、第1保留数U1が上限の4個に達している状態において、保留順位1番目に格納されている各データに基づいて第1特別図柄および演出図柄の変動表示が開始されると、図10(a)に示すように、保留順位2~4番目に格納されていた各データは、保留順位を1つ繰り上げた格納領域にそれぞれ移動する。

【0138】

そして、第1特別図柄および演出図柄の変動回数が1回増える毎に、図10(b), (c)に示すように、第1保留テーブル24aに格納されている各データは、保留順位を1つ繰り上げた格納領域にそれぞれ移動する。図10(a)における保留順位4番目と、同図(b)における保留順位3および4番目と、同図(c)における保留順位2~4番目とにそれぞれ格納されている各データは、第1特別図柄および演出図柄を変動表示している途中で遊技球が第1始動口53に入賞したときに新たに発生したデータである。

40

【0139】

また、第1保留数U1が0個になったときに第2保留数U2が1個以上存在する場合は、第2保留テーブル24bの保留順位1番目に格納されている変動パターンに従って演出図柄を変動表示し、変動終了タイミングに確定図柄を確定表示する。

【0140】

[演出表示装置の主な電氣的構成]

次に、演出表示装置52の主な電氣的構成について、それをブロックで示す図11を参照して説明する。

50

## 【 0 1 4 1 】

演出表示装置 5 2 は、マイクロコンピュータ 5 2 a、VDP (ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ) 5 2 b、キャラクタROM 5 2 g、液晶アナログ基板 5 2 d、液晶インバータ基板 5 2 e および液晶表示器 5 2 f を備える。マイクロコンピュータ 5 2 a は、演出制御基板 2 0 から送信された制御コマンドを受信するとともに、その受信した制御コマンドの内容を解析する。そして、マイクロコンピュータ 5 2 a は、解析結果を VDP 5 2 b へ送出する。続いて VDP 5 2 b は、キャラクタROM 5 2 g から解析結果に対応した演出図柄などの画像データを読み出す。

## 【 0 1 4 2 】

VDP 5 2 b は、キャラクタROM 5 2 g から読み出した画像データを液晶表示器 5 2 f に表示するための液晶ドットのアドレス、表示色、回転、拡大および縮小などを上記解析結果に基づいて演算し、その演算結果を内蔵のパレットRAM 5 2 c に一時的に格納する。続いて VDP 5 2 b は、パレットRAM 5 2 c に格納されている演算結果に基づいて RGB 信号を液晶アナログ基板 5 2 d へ送出する。続いて液晶アナログ基板 5 2 d は、取込んだ RGB 信号の色補正および輝度調整を行い、その信号を液晶インバータ基板 5 2 e へ送出する。

10

## 【 0 1 4 3 】

液晶インバータ基板 5 2 e は、バックライト電源の役割を果たし、取込んだ信号を昇圧 (たとえば、12V から 600V) し、液晶表示器 5 2 f へ送出する。そして、液晶表示器 5 2 f は、取込んだ信号に対応する液晶ドットをスイッチングして表示する。これにより、液晶表示器 5 2 f は、演出図柄の変動表示、大当たり発生を祝福する演出画像、パチンコ機 1 が稼働していないときの客待ち画像などを表示する。

20

## 【 0 1 4 4 】

[ ランプ制御基板の主な電気的構成 ]

次に、ランプ制御基板 8 1 などの主な電気的構成について、それをブロックで示す図 1 2 を参照して説明する。

## 【 0 1 4 5 】

ランプ制御基板 8 1 には、ランプ制御用 CPU 8 1 a と、ランプ制御用 ROM 8 1 b と、ランプ制御用 RAM 8 1 c と、ランプ駆動回路 8 1 d とが搭載されている。ランプ制御用 CPU 8 1 a は、パチンコ機 1 に設けられた各種の LED およびランプ類の点灯タイミングおよび点灯期間などを制御する。ランプ制御用 ROM 8 1 b は、ランプ制御用 CPU 8 1 a が実行する制御プログラムを読み出し可能に格納している。ランプ制御用 RAM 8 1 c は、ランプ制御用 CPU 8 1 a が制御プログラムを実行するときに使うワーク領域を有し、ランプ制御用 CPU 8 1 a が制御プログラムを実行しているときに発生する処理結果および判定結果などを書換え可能に格納する。

30

## 【 0 1 4 6 】

ランプ制御基板 8 1 には、ランプ制御分配基板 9 4 が電気的に接続されており、このランプ制御分配基板 9 4 には、第 1 保留数表示装置 9 1 の各表示部 9 1 a ~ 9 1 d に設けられた各 LED 9 0 が搭載された第 1 保留数表示 LED 基板 9 1 e と、第 2 保留数表示装置 9 2 の各表示部 9 2 a ~ 9 2 d に設けられた各 LED 9 0 が搭載された第 2 保留数表示 LED 基板 9 2 e と、第 1 始動口 5 3 を装飾する LED が搭載された第 1 始動口 LED 基板 5 3 b と、第 2 始動口 5 9 を装飾する LED が搭載された第 2 始動口 LED 基板 5 9 b と、ゲート 6 1 を装飾する LED が搭載されたゲート LED 基板 6 1 b と、大入賞口 5 7 a を装飾する LED が搭載された大入賞口 LED 基板 5 7 d と、センター飾り 5 1 を装飾する LED が搭載されたセンター LED 基板 5 1 a とが電気的に接続されている。

40

## 【 0 1 4 7 】

さらに、ランプ制御分配基板 9 4 には、各入賞口を装飾する LED が搭載された入賞口 LED 基板 6 2 b と、右サイド飾り 7 0 を装飾する LED が搭載された右サイド LED 基板 7 0 a と、左サイド飾り 6 8 を装飾する LED が搭載された左サイド LED 基板 6 8 a と、演出判定表示装置 7 2 を構成する LED が搭載された演出判定表示装置 LED 基板 7

50



2 a と、普通電動役物 6 0 を装飾する L E D が搭載された普通電動役物 L E D 基板 6 0 c と、前枠 2 などを装飾する L E D が搭載された枠 L E D 基板 2 a と、普通図柄保留数表示装置 5 4 a と、演出用 L E D 基板 9 a , 4 0 a , 4 1 a , 4 2 a とが電氣的に接続されている。

【 0 1 4 8 】

ランプ制御用 C P U 8 1 a は、演出制御基板 2 0 の演出制御用 M P U 2 1 から送信された制御コマンドを受信し、その受信した制御コマンドを解析する。そして、その解析の結果、受信した制御コマンドが、ランプ制御分配基板 9 4 に接続された特定の L E D を点灯または点滅させるための L E D の変動パターンであった場合は、その L E D の変動パターンに従って特定の L E D を点灯または点滅させる。また、ランプ制御用 C P U 8 1 a は、演出制御用 M P U 2 1 から受信した制御コマンドが、予告をするためのコマンドであった場合は、そのコマンドの内容に従って特定の L E D を点灯または点滅させ、予告を行う。

10

【 0 1 4 9 】

[ 音声出力装置の主な電氣的構成 ]

次に、音声出力装置 8 2 の主な電氣的構成について、それをブロックで示す図 1 3 を参照して説明する。

【 0 1 5 0 】

音声出力装置 8 2 は、マイクロコンピュータ 8 2 a と、音源 R O M 8 2 c を有する音源 I C 8 2 b と、アンプ 8 2 d と、スピーカ中継基板 8 2 e と、スピーカ 8 2 f とを備える。音源 R O M 8 2 c には、入賞時の効果音、演出表示装置 5 2 が演出図柄を変動表示するときの効果音や音楽、リーチになったときの効果音や音楽、大当たりが発生したときの効果音や音楽、予告を行うための効果音や音楽など、スピーカ 8 2 f から出力する各種の効果音や音楽をデータ化した音源データが格納されている。

20

【 0 1 5 1 】

マイクロコンピュータ 8 2 a は、演出制御基板 2 0 の演出制御用 M P U 2 1 から送信される制御コマンドを受信し、その受信した制御コマンドを解析する。そして、その解析の結果、受信した制御コマンドが、特定の効果音の出力を指示するものであった場合は、その特定の効果音の読出しを音源 I C 8 2 b に指示する。そして、音源 I C 8 2 b は、受け取った指示に対応する音源データを音源 R O M 8 2 c から読出し、その読出した音源データをアナログの音声信号に変換する。

30

【 0 1 5 2 】

その変換されたアナログの音声信号は、アンプ 8 2 d によって所定の大きさに増幅され、スピーカ中継基板 8 2 e を介してスピーカ 8 2 f へ出力され、スピーカ 8 2 f は、入力した音声信号を出力する。演出制御用 M P U 2 1 から受信した制御コマンドが、特定の音楽または予告を指示するものであった場合も上記と同様の動作である。

【 0 1 5 3 】

[ 遊技の特徴 ]

次に、パチンコ機 1 における遊技の特徴について図を参照して説明する。図 1 4 は、第 1 始動口 5 3 の入賞タイミング、予告専用ゲート 6 2 の入賞タイミング、演出図柄の変動開始および変動終了タイミング、第 1 保留数表示装置 9 1 による予告タイミングおよび第 1 保留数 U 1 の発生タイミングならびに抽選された変動パターンを示すタイミングチャートである。

40

【 0 1 5 4 】

遊技球が第 1 始動口 5 3 に入賞すると演出表示装置 5 2 が演出図柄の変動表示を開始する (時刻 t 1)。この入賞のときに抽選された変動パターンはノーマルリーチパターンになっている。当該変動中に遊技球が第 1 始動口 5 3 に入賞する毎に第 1 保留数 U 1 が増加し (t 2 ~ t 5)、図示の例では、変動終了までの期間に上限の 4 個に達している (U 1 = 4)。この 4 個目の保留が発生したときに抽選された変動パターンはスーパーリーチパターンになっている。

【 0 1 5 5 】

50

そして、予告を行うか否かの抽選を行い、予告を行うことが決定され、遊技球が予告専用ゲート62に入賞すると(t6)、それと同時に予告が開始され(t6)、その開始から所定時間経過後に予告が終了し(t7)、その終了から所定時間経過後に変動が終了している(t8)。

【0156】

以上のように、第1保留数U1が上限の4個になったときの変動パターンの抽選によりスーパーリーチパターンが選択された場合は、予告を行うか否かの抽選が行われ、予告を行うことが決定されると、その後、スーパーリーチパターンが表示される前の段階において遊技球が予告専用ゲート62に入賞したときに予告が行われる。また、第1保留数U1の4番目に予定しているスーパーリーチパターンが表示されるまでの間に遊技球が予告専用ゲート62に入賞しなかった場合は、予告は行われない。

10

【0157】

このように、遊技球が予告専用ゲート62に入賞したときに予告が行われるため、遊技者は、変化に富み、面白い遊技を楽しむことができる。また、予告を希望する遊技者は、予告専用ゲート62に入賞するように遊技球を発射するため、遊技球が予告専用ゲート62に入賞するか否か、スリルのある遊技を楽しむことができる。また、予告専用ゲート62は、予告を行うための専用のゲートであるため、予告が行われる契機が分かり易い。

【0158】

[主な遊技の流れ]

次に、パチンコ機1における主な遊技の流れについて図を参照して説明する。

20

(主制御用CPUが実行する主な処理)

図15は、主制御用CPU12が実行する主な処理の流れを示すメインフローチャートである。以下の説明では、処理のステップをSと略す。

【0159】

主制御用CPU12は、パチンコ機1が起動したときに初期設定を実行する(S500)。この初期設定では、主制御用RAM14に格納されているデータを初期値に戻したり、0クリアするなどの処理を行う。次に、主制御用CPU12は、入賞検出処理(S501)、第1始動口処理(S502)、第2始動口処理(S503)、ゲート処理(S504)、変動開始処理(S505)、普通電動役物処理(S506)、大入賞口処理(S507)および遊技情報送信処理(S508)などを実行する。

30

【0160】

入賞検出処理(S501)では、予告専用ゲートスイッチ62a、入賞口スイッチ63a~66aおよび大入賞口スイッチ57c(図7)からの出力信号の変化を検出し、入賞が発生したことを検出する。第1始動口処理(S502)では、第1始動口スイッチ53a(図7)からの出力信号の変化を検出し、遊技球が第1始動口53に入賞したことを検出し、大当たり判定を行う。第2始動口処理(S503)では、第2始動口スイッチ59a(図7)からの出力信号の変化を検出し、遊技球が第2始動口59に入賞したことを検出し、大当たり判定を行う。ゲート処理(S504)では、ゲートスイッチ61a(図7)からの出力信号の変化を検出し、遊技球がゲート61を通過したことを検出し、普通図柄の当り判定を行う。

40

【0161】

変動開始処理(S505)では、変動時間(第1特別図柄変動時間、第2特別図柄変動時間および演出図柄変動時間)を計測し、第1特別図柄表示装置55、第2特別図柄表示装置56および演出表示装置52へ変動開始を指示する。普通電動役物処理(S506)では、ゲート処理(S504)における普通図柄の当り判定が当りであった場合に普通電動役物ソレノイド60b(図7)を作動させ、普通電動役物60の開閉翼片60a(図2(c))を開放させることにより、第2始動口59を開口させる。

【0162】

大入賞口処理(S507)では、大当たり遊技中において大入賞口ソレノイド57b(図7)を作動させ、大入賞口57a(図2(a))を開口させる。遊技情報送信処理(S5

50

08)では、通常大当りの発生回数、確変大当りの発生回数、出玉数などの遊技中に発生する遊技情報をパチンコ機1が設置されているパチンコ店の管理室に設けられた管理コンピュータへ送信する。

【0163】

(第1始動口処理)

図16は、主制御用CPU12が実行する第1始動口処理(S502)の流れを示すフローチャートである。

【0164】

主制御用CPU12は、第1始動口スイッチ53aがオンしたか否か、つまり遊技球が第1始動口53に入賞したか否かを判定する(S1)。ここで、肯定判定すると(S1: Yes)、主制御用RAM14に格納されている第1保留数U1を参照し(S2)、第1保留数U1が上限の4個未満であるか否かを判定する(S3)。ここで、肯定判定すると(S3: Yes)、このとき大当り抽選カウンタがカウントした大当り抽選カウンタ値を取得する(S4)。

10

【0165】

ここで、大当り抽選カウンタとは、連続した複数の異なる数値をカウントするカウンタであり、この実施形態では、0~499の計500の数値をカウントするリングカウンタである。続いて、主制御用CPU12は、遊技状態が確変に変化していることを示す確変大当りフラグがオンしているか否かを判定する(S5)。ここで、肯定判定した場合は(S5: Yes)、確変大当り用大当り値テーブルを参照し(S6)、否定判定した場合は(S5: No)、通常大当り用大当り値テーブルを参照する(S7)。確変大当り用大当り値テーブルは、確変中に参照する大当り値が設定されたテーブルであり、通常大当り用大当り値テーブルは、通常遊技中に参照する大当り値が設定されたテーブルである。

20

【0166】

確変大当り用大当り値テーブルには、通常大当り用大当り値テーブルよりも多くの大当り値が設定されており、確変のときに大当りが発生する確率が高くなっている。

この実施形態では、確変大当り用大当り値テーブルには、7, 89, 137, 197, 257, 307, 359, 409の計8個の大当り値が設定されており、通常大当り用大当り値テーブルには、7, 257の計2個の大当り値が設定されている。

30

【0167】

つまり、大当りが発生する確率は、通常時が、 $2/500 = 1/250$ であり、確変時が、 $8/500 = 4/250$ であり、確変時に大当りが発生する確率は、通常時よりも4倍に高くなっている。また、大当り値7が確変大当り値に設定されており、大当り抽選カウンタから取得したカウント値が7であった場合は確変大当りが発生する。

【0168】

続いて、主制御用CPU12は、大当りか否かを判定する(S8)。ここで、先のS4において大当り抽選カウンタから取得したカウント値と同じ数値の大当り値が確変大当り用大当り値テーブルまたは通常大当り用大当り値テーブルに設定されている場合は大当りと判定する(S8: Yes)。続いて、その大当りが通常大当りか確変大当りかを判定する(S9)。ここで、S8において肯定判定する基になった大当り値が確変大当り値以外の大当り値であった場合は肯定判定し(S9: Yes)、通常大当りが発生したことを示す通常大当りフラグをONする(S10)。

40

【0169】

また、主制御用CPU12は、S8において肯定判定する基になった大当り値が確変大当り値であった場合は否定判定し(S9: No)、確変大当りが発生したことを示す確変大当りフラグをONする(S11)。続いて、主制御用CPU12は、第1特別図柄表示装置55の第1特別図柄変動時間を抽選により決定する(S12)。第1特別図柄変動時間は演出図柄変動時間と等しいため、第1特別図柄変動時間の決定は、演出図柄変動時間の決定でもある。第1特別図柄変動時間の抽選は、第1特別図柄変動時間抽選カウンタおよび第1特別図柄変動時間テーブルを用いて行う。

50

## 【0170】

第1特別図柄変動時間抽選カウンタは、連続した異なる複数の数値、たとえば、0～19をカウントする。第1特別図柄変動時間テーブルは、主制御用ROM13に格納されており、第1特別図柄変動時間抽選カウンタのカウント値と第1特別図柄変動時間とを対応付けて構成されている。

たとえば、0～19のカウント値と、5秒、10秒、15秒・・2分など、時間の異なる複数種類の第1特別図柄変動時間とを対応付けて構成されている。そして、主制御用CPU12は、S12を実行するタイミングになったときに第1特別図柄変動時間抽選カウンタからカウント値を1つ取得し、その取得したカウント値と対応付けられている第1特別図柄変動時間を第1特別図柄変動時間テーブルから読出す。

10

## 【0171】

続いて、主制御用CPU12は、第1保留数U1に1を加算し(S13)、第1保留数U1、大当たり判定の結果およびS12において抽選した第1特別図柄変動時間などの抽選結果を示すデータを演出制御基板20へ送信する(S14)。なお、第2始動口処理(S503)は、第1始動口処理と略同じ流れであるため説明を省略する。

## 【0172】

(変動開始処理)

次に、主制御用CPU12が実行する変動開始処理(S505)の流れについて、それを示す図17のフローチャートを参照して説明する。

## 【0173】

20

主制御用CPU12は、第1特別図柄変動時間または第2特別図柄変動時間を計測中であるか否かを判定し(S20)、計測中ではないと判定した場合は(S20:No)、第1保留数U1を参照する(S21)。そして、第1保留数U1が1以上であるか否かを判定し(S22)、1以上であると判定した場合は(S22:Yes)、第1保留数U1から1を減算し(S23)、第1特別図柄および演出図柄の変動開始を指示する変動開始コマンドと、現在の第1保留数U1を示すデータとを演出制御基板20へ送信する(S24)。続いて、第1特別図柄変動時間(演出図柄変動時間)の計測を開始する(S25)。

## 【0174】

また、主制御用CPU12は、S22において第1保留数U1が1以上ではないと判定した場合は(S22:No)、第2保留数U2を参照し(S26)、第2保留数U2が1以上であるか否かを判定する(S27)。ここで、1以上であると判定した場合は(S27:Yes)、第2保留数U2から1を減算し(S28)、第2特別図柄および演出図柄の変動開始を指示する変動開始コマンドと、現在の第2保留数U2を示すデータとを演出制御基板20へ送信する(S29)。続いて、第2特別図柄変動時間(演出図柄変動時間)の計測を開始する(S30)。

30

## 【0175】

なお、図示しないが、主制御用CPU12は、変動開始コマンドを演出制御基板20へ送信した回数、つまり、演出表示装置52が演出図柄を変動表示した回数を計数し、その計数値が所定値に達したときに確変大当たりフラグをOFFにする。たとえば、演出図柄の変動表示の回数が70回に達したときに確変大当たりフラグをOFFにする。換言すると、遊技者が確変の利益を享受できる期間は、演出図柄の変動表示の回数が70回に達するまでの期間である。

40

## 【0176】

(演出制御用CPUが実行する主な処理)

次に、演出制御用CPU22が実行する主な処理の流れについて、それを示す図18のフローチャートを参照して説明する。

## 【0177】

演出制御用CPU22は、パチンコ機1が起動したときに初期設定を実行する(S600)。この初期設定では、演出制御用RAM24に格納されているデータを初期値に戻したり、0クリアするなどの処理を行う。次に、演出制御用CPU22は、データ受信処理

50

( S 6 0 1 )、変動パターン・確定図柄抽選処理 ( S 6 0 2 )、効果音パターン抽選処理 ( S 6 0 3 )、LED点灯パターン抽選処理 ( S 6 0 4 ) および演出処理 ( S 6 0 5 ) などを実行する。

【 0 1 7 8 】

( データ受信処理 )

演出制御用CPU22が実行するデータ受信処理 ( S 6 0 1 ) の流れについて、それを示す図19のフローチャートを参照して説明する。

【 0 1 7 9 】

演出制御用CPU22は、主制御用MPU11からデータを受信したか否かを判定し ( S 5 0 )、受信したと判定すると ( S 5 0 : Y e s )、その受信したデータを解析する ( S 5 1 )。そして、その解析の結果、受信したデータが変動開始コマンドであるか、あるいは、大当たり判定の結果および変動時間を示す抽選結果であるかを判定する ( S 5 2 , S 5 3 )。

10

【 0 1 8 0 】

ここで、変動開始コマンドではない、つまり、受信したデータは抽選結果であると判定すると ( S 5 2 : N o , S 5 3 : Y e s )、受信した抽選結果が、第1始動口53に入賞したときの抽選結果である場合は、その受信した抽選結果を第1保留テーブル24aに格納し、受信した抽選結果が、第2始動口59に入賞したときの抽選結果である場合は、その受信した抽選結果を第2保留テーブル24bに格納する ( S 5 4 )。この格納は、保留の発生順に行う。続いて、演出制御用CPU22は、変動パターン・確定図柄抽選処理を実行する ( S 5 5 )。

20

【 0 1 8 1 】

( 変動パターン・確定図柄抽選処理 )

次に、演出制御用CPU22がS55 ( 図19 ) において実行する変動パターン・確定図柄抽選処理の流れについて、それを示す図20のフローチャートを参照して説明する。

この処理では、第1特別図柄の変動パターン、第2特別図柄の変動パターン、演出図柄の変動パターン、第1特別図柄の確定図柄、第2特別図柄の確定図柄および演出図柄の確定図柄の抽選を行うが、演出図柄の変動パターンおよび確定図柄の抽選について説明し、第1および第2特別図柄の変動パターンおよび確定図柄の抽選の説明を省略する。

30

【 0 1 8 2 】

演出制御用CPU22は、前述した演出図柄変動パターン抽選カウンタからカウント値を取得し ( S 5 6 )、先のS54において格納した変動時間を参照する ( S 5 7 )。続いて、演出図柄変動パターンテーブル23c ( 図8 ) のうち、S57において参照した変動時間に対応付けられている演出図柄変動パターンテーブルを参照し ( S 5 8 )、S56において取得したカウント値に対応付けられている演出図柄変動パターンを選択し、その選択した演出図柄変動パターンをS57において参照した変動時間と対応付けて第1保留テーブル24aまたは第2保留テーブル24bに格納する ( S 5 9 )。

【 0 1 8 3 】

続いて、演出制御用CPU22は、先のS54において格納した大当たり判定の結果を参照し ( S 6 0 )、その結果が通常大当たりであるか否かを判定する ( S 6 1 )。ここで、通常大当たりであると判定すると ( S 6 1 : Y e s )、通常大当たり図柄テーブル23d ( 図10 ) を参照し ( S 6 2 )、通常大当たり図柄抽選カウンタから取得したカウント値と対応付けられている通常大当たり図柄を選択し、その選択した通常大当たり図柄をS59において格納した演出図柄変動パターンと対応付けて格納する ( S 6 6 )。

40

【 0 1 8 4 】

また、演出制御用CPU22は、通常大当たりではないと判定した場合は ( S 6 1 : N o )、確変大当たりであるか否かを判定する ( S 6 3 )。ここで、確変大当たりであると判定すると ( S 6 3 : Y e s )、確変大当たり図柄テーブル23e ( 図8 ) を参照し ( S 6 4 )、確変大当たり図柄抽選カウンタから取得したカウント値と対応付けられている確変大当たり図柄を選択し、その選択した確変大当たり図柄をS59において格納した演出図柄変動パター

50

ンと対応付けて格納する ( S 6 6 )。

【 0 1 8 5 】

また、演出制御用 CPU 2 2 は、確変大当りではないと判定した場合は ( S 6 3 : N o )、ハズレ図柄テーブル 2 3 f ( 図 8 ) を参照し ( S 6 5 )、ハズレ図柄抽選カウンタから取得したカウント値と対応付けられているハズレ図柄を選択し、その選択したハズレ図柄を S 5 9 において格納した演出図柄変動パターンと対応付けて格納する ( S 6 6 )。なお、第 1 および第 2 特別図柄の変動パターンおよび確定図柄についても演出図柄と同様の手法によって抽選され、第 1 保留テーブル 2 4 a または第 2 保留テーブル 2 4 b に格納される ( 図示省略 )。

【 0 1 8 6 】

( 演出処理 )

次に、演出制御用 CPU 2 2 が実行する演出処理 ( S 6 0 5 ) の流れについて、それを示す図 2 1 のフローチャートを参照して説明する。

この処理では、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄および演出図柄の変動表示から確定図柄の表示までを行うが、演出図柄の変動パターンおよび確定図柄の表示について説明し、第 1 および第 2 特別図柄の変動表示から確定図柄の表示までの説明を省略する。また、ここでは、第 1 保留テーブル 2 4 a に格納されている抽選結果に基づいて演出処理を実行する場合を説明する。

【 0 1 8 7 】

演出制御用 CPU 2 2 は、演出図柄の変動時間を計測中であるか否かを判定し ( S 7 1 )、計測中ではないと判定した場合は ( S 7 1 : N o )、第 1 保留テーブル 2 4 a を参照し、保留順位の 1 番目に格納されている変動パターンを読み出し ( S 7 2 )、その読み出した変動パターンに従った演出図柄の変動表示を演出表示装置 5 2 に開始させる ( S 7 3 )。続いて、演出図柄の変動時間をセットし ( S 7 4 )、変動時間の計測を開始する ( S 7 5 )。続いて、第 1 保留テーブル 2 4 a に格納されている各データの保留順位を 1 つずつ繰り上げ ( S 7 6 )、第 1 保留数 U 1 から 1 を減算して第 1 保留数 U 1 を更新する ( S 7 7 )。

【 0 1 8 8 】

そして、次のサイクルでこの演出処理を実行するときに、S 7 1 において計測中であると判定した場合は ( S 7 1 : Y e s )、計測時間がタイムアップしたか否か、つまり変動時間が終了したか否かを判定し ( S 7 8 )、変動時間が終了したと判定した場合は ( S 7 8 : Y e s )、演出表示装置 5 2 に演出図柄の変動表示を停止させ ( S 7 9 )、先の S 7 2 において読み出した変動パターンに対応付けられている確定図柄を演出表示装置 5 2 に確定表示させ ( S 8 0 )、次の予告抽選処理に移行する。

【 0 1 8 9 】

( 予告抽選処理 )

次に、演出制御用 CPU 2 2 が実行する予告抽選処理の流れについて、それを示す図 2 2 のフローチャートを参照して説明する。

【 0 1 9 0 】

演出制御用 CPU 2 2 は、当該予告抽選処理が終了していることを示す予告抽選終了フラグがオンしているか否かを判定するが ( S 9 0 )、ここでは、予告抽選処理はまだ終了していないため否定判定する ( S 9 0 : N o )。続いて、第 1 保留数 U 1 が上限の 4 個に達しているか否かを判定し ( S 9 1 )、肯定判定すると ( S 9 1 : Y e s )、第 1 保留テーブル 2 4 a の保留順位 4 番目の格納内容を参照する ( S 9 2 )。

【 0 1 9 1 】

続いて、演出制御用 CPU 2 2 は、保留順位 4 番目の変動パターンにスーパーリーチパターンが格納されているか否かを判定し ( S 9 3 )、肯定判定した場合は ( S 9 3 : Y e s )、予告を行うか否かの抽選 ( 以下、予告抽選という ) を行う ( S 9 5 )。この予告抽選は、予告抽選カウンタおよび予告決定値を用いて行う。予告抽選カウンタは、複数の数値をカウントし、予告決定値は、予告抽選カウンタがカウントする複数の数値の中の所定

10

20

30

40

50

値に設定されている。

【0192】

たとえば、予告抽選カウンタは、0～9の異なる連続した数値をカウントし、予告決定値は7に設定されている。そして、演出制御用CPU22は、予告抽選を行うタイミングになったときに予告抽選カウンタがカウントした数値を1つ取得し、その取得した数値が予告決定値であった場合は予告を行うと決定する。

【0193】

続いて、演出制御用CPU22は、予告抽選が終了すると、予告抽選終了フラグをオンし(S96)、予告を行うことが決定されたか否かを判定する(S97)。ここで、予告を行うことが決定されたと判定した場合は(S97:Yes)、予告を行うことが決定されたことを示す予告決定フラグをオンする(S98)。続いて、予告内容の抽選を行う(S99)。この抽選は、前述したように予告内容テーブル23i(図8)および予告内容抽選カウンタを用いて行う。

10

【0194】

(予告処理)

次に、演出制御用CPU22が実行する予告処理の流れについて、それを示す図23のフローチャートを参照して説明する。

【0195】

演出制御用CPU22は、先の予告抽選処理のS98(図22)を実行したことにより、予告決定フラグがONしているか否かを判定する(S110)。ここで、予告決定フラグがONしていると判定すると(S110:Yes)、予告を行っている最中であることを示す予告中フラグがONしているか否かを判定する(S111)。ここで、予告中フラグがONしていないと判定すると(S111:No)、予告専用ゲートスイッチ62aがオンしたか否かを判定する(S113)。

20

【0196】

ここで、肯定判定すると(S113:Yes)、予告を開始し(S114)、予告中フラグをオンする(S115)。そして、予告を終了するタイミングであるか否かを判定し(S116)、終了するタイミングであると判定すると(S116:Yes)、予告を終了し(S117)、予告決定フラグおよび予告中フラグをオフする(S118)。また、先のS113において予告専用ゲートスイッチ62aがONしていないと判定した場合は(S113:No)、予告決定フラグおよび予告中フラグをオフする(S118)。

30

【0197】

[第1実施形態の効果]

(1) 以上のように、上述した第1実施形態のパチンコ機1を実施すれば、将来、スーパーリーチパターンが出現することを予告するタイミングが変化するため、変化に富み、面白味を増すことができるパチンコ機を実現することができる。

(2) しかも、予告を希望する遊技者は、予告専用ゲート62に入賞するように遊技球を発射するため、遊技球が予告専用ゲート62に入賞するか否か、スリルのある遊技を楽しむことができる。また、予告専用ゲート62は、予告を行うための専用のゲートであるため、予告が行われる契機が分かり易い。

40

【0198】

[変更例]

第1保留テーブル24aに通常大当たりまたは確変大当たりを示すデータが格納されている場合に予告を行うようにすることもできる。また、第2保留テーブル24bに格納されているデータに基づいて予告を行うこともできるし、第1および第2保留テーブルの一方のみを用いて予告を行っても良い。

【0199】

第2実施形態

この発明の第2実施形態について説明する。

図24は、演出制御用CPU22が実行する予告処理の流れを示すフローチャートであ

50

る。なお、予告処理の流れ以外は、前述した第1実施形態のパチンコ機1と同じ構成および機能であるため、予告処理の流れのうち、特徴部分についてのみ説明する。

#### 【0200】

演出制御用CPU22は、予告中フラグがオンしていないと判定すると(S111:No)、現在の第1保留数U1がp個以上であるか否かを判定する(S112)。ここで、p個以上であると判定すると(S112:Yes)、予告専用ゲートスイッチ62aがオンしたか否かを判定し(S113)、肯定判定すると(S113:Yes)、予告を開始する(S114)。つまり、第1保留数U1がp個以上であり、かつ、予告専用ゲートスイッチ62aがオンした場合に予告を行い、第1保留数U1がp個未満である場合は予告を行わない。ここで、pは、1以上であり、かつ、第1保留数U1の最大値以下であり、たとえば、3である。

10

#### 【0201】

このように、第2実施形態のパチンコ機を実施すれば、保留数が特定の数以上存在しなければ予告が行われないため、遊技者は予告が行われるように保留数の増加を目指して遊技球の発射を行うので、パチンコ機1の稼働率を高めることができるという効果をも奏することができる。また、p個を第1保留数U1の最大値の4個に設定すれば、パチンコ機1の稼働率をより一層高めることができる。

#### 【0202】

##### 第3実施形態

この発明の第3実施形態について説明する。図25(a)~(c)は、演出表示装置52が演出図柄の発光色を変化させることにより、予告を行う過程を示す説明図である。

20

#### 【0203】

図25(a)は、予告をしていないときの状態を示し、各表示領域A~Cの7セグメントLEDは、発光色が変わっていない。たとえば、各表示領域A~Cに変動表示される演出図柄は、それぞれ青色で表示される。図25(b)は、予告を開始したときの状態を示し、各表示領域A~Cの7セグメントLEDは、発光色が変わっている。たとえば、各表示領域A~Cに変動表示される演出図柄は、それぞれ黄色で表示される。図25(c)は、予告開始から所定時間経過したときの状態を示し、各表示領域A~Cの7セグメントLEDは、発光色がさらに変わっている。たとえば、各表示領域A~Cに変動表示される演出図柄は、それぞれ赤色で表示される。

30

このように、第3実施形態のパチンコ機を実施すれば、演出表示装置52が表示する演出図柄の色彩を変化させる予告画像を表示することにより、予告を行うことができる。

#### 【0204】

##### 第4実施形態

この発明の第4実施形態について説明する。図26(a),(b)は、演出表示装置52が特定の画像を表示することにより、予告を行う過程を示す説明図である。

#### 【0205】

また、図26(a)に示すように、発光するセグメントが増加するように見える画像を表示することによって予告を行うこともできる。また、図26(b)に示すように、発光するセグメントが移動するように見える画像を表示することによって予告を行うこともできる。

40

このように、演出表示装置52に数字ではない特定の画像を表示することにより、予告を行うことができる。この実施形態のパチンコ機を実施した場合も前述の第1実施形態と同じ効果を奏することができる。また、演出図柄が変動する速度を通常遊技のときと変えることによって予告を行うこともできる。

#### 【0206】

##### 第5実施形態

この発明の第5実施形態について説明する。

パチンコ機1に設けられた特定のLEDまたはランプを発光させることにより、予告を行うこともできる。たとえば、演出用LED9,41,42が、予告を行うとき以外は発

50



光しないものである場合に、それらの演出用LEDを発光させる。この実施形態のパチンコ機を実施した場合も前述の第1実施形態と同じ効果を奏することができる。

【0207】

第6実施形態

この発明の第6実施形態について説明する。

パチンコ機1に設けられた特定のLEDまたはランプの発光色を変化させることにより、予告を行うこともできる。たとえば、演出用LED9, 41, 42が、予告を行うとき以外でも発光するものである場合に、それらの演出用LEDの発光色を変化させる。この実施形態のパチンコ機を実施した場合も前述の第1実施形態と同じ効果を奏することができる。

10

【0208】

第7実施形態

この発明の第7実施形態について説明する。

音声出力装置82から特定の音声を出力することにより、予告を行うこともできる。たとえば、音声出力装置82から、予告を行うとき以外には出力されない音声を出力する。その音声は、電子音などの効果音でもよいし、音楽でもよい。たとえば、予告を行うとき以外には演奏されることのない曲が演奏されるようにする。また、予告を行うとき以外に演奏されている曲の音程、曲調および演奏速度の1つ以上を変えてもよい。

【0209】

この実施形態のパチンコ機を実施した場合も前述の第1実施形態と同じ効果を奏することができる。また、特定のLEDまたはランプを用いて予告を行う場合は、遊技者の視界に入らないと予告を報知できないおそれがあるが、上記のように、特定の音声を出力すれば、遊技者の視界に関係なく予告を報知することができる。

20

【0210】

第8実施形態

この発明の第8実施形態について説明する。

遊技盤5に設けられたからくり8を動かすことにより、予告を行うこともできる。たとえば、からくり8が予告を行うとき以外には動かないものである場合に、モータ8aを回転させてからくり8を回転させる。また、回転灯95が予告を行うとき以外には点灯かつ回転しないものである場合に、回転灯95を点灯かつ回転させる。この実施形態のパチンコ機を実施した場合も前述の第1実施形態と同じ効果を奏することができる。

30

【0211】

第9実施形態

この発明の第9実施形態について説明する。

予告を行うことが決定されてから、予告専用ゲート62の入賞数が特定数に達したときに予告を行うように構成することもできる。

【0212】

この実施形態のパチンコ機を実施した場合も前述の第1実施形態と同じ効果を奏することができる。また、遊技者は、予告専用ゲート62の入賞数が特定数になるように遊技球を発射し、予告が行われるように努めるため、特定数に達するか否かスリルを味わうことができる。また、遊技球の発射数が多くなるため、パチンコ機1の稼働率を高めることができる。

40

【0213】

[他の実施形態]

(1) 前述の各実施形態では、この出願の請求項1に記載の「特定の領域」として予告専用ゲート62を例に挙げて説明したが、始動口や入賞口、あるいは、普通図柄が変動を開始する契機となるゲートなどを特定の領域に設定することもできる。また、そのような設定を行う場合、本来の始動口や入賞口あるいはゲートの役割と、予告を行う役割とを兼用させることもできる。

【0214】

50

(2) 第1特別図柄表示装置55または第2特別図柄表示装置56または普通図柄表示装置54の点灯パターンを、予告を行うとき以外と異ならせることにより、予告を行うこともできる。また、点灯パターンに代えて点灯色を異ならせてもよい。

(3) 演出表示装置52が変動表示する演出図柄の変動順序を予告を行うとき以外と逆にすることにより、予告を行うこともできる。たとえば、予告を行うとき以外は数字の昇順であったものを降順に変える。

【0215】

(4) 演出表示装置52が変動表示する演出図柄の変動速度を予告を行うとき以外では生じない変動速度に変えることにより、予告を報知することもできる。

(5) 演出表示装置52による演出図柄の変動表示の複数回に亘って予告を行うこともできる。

(6) 前述した第1ないし第9実施形態ならびに他の実施形態の(1)ないし(5)のうち、2つ以上を組み合わせることにより、このように組み合わせることにより、予告の演出効果を高めることができるため、遊技者が予告が行われていることを知る確率を高めることができる。特に、演出図柄やLEDなどの視覚に訴えるものと、効果音や音楽などの聴覚に訴えるものとを併用すれば、遊技者が予告が行われていることを知る確率をより一層高めることができる。

【符号の説明】

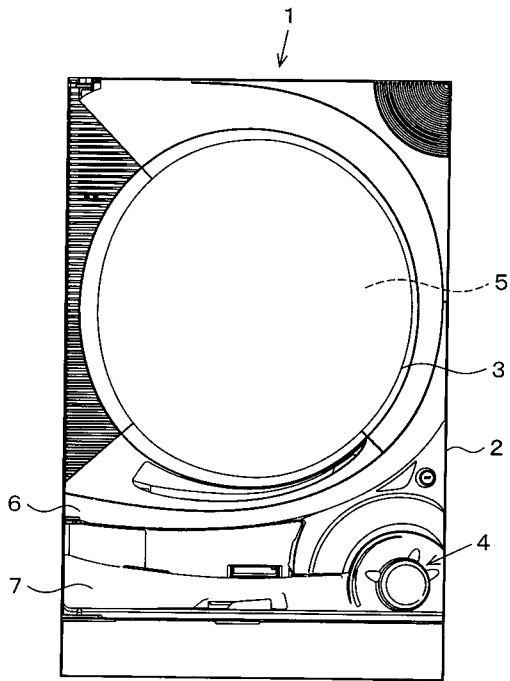
【0216】

- 1・・・パチンコ機、8・・・からくり(部材)、8a・・・モータ(アクチュエータ)、
- 9, 41, 42・・・演出用LED(特定の発光部材)、
- 52・・・演出表示装置(図柄表示装置)、53・・・第1始動口(始動口)、
- 53a・・・第1始動口スイッチ(検出スイッチ)、
- 57・・・変動入賞装置(入賞装置)、57a・・・大入賞口、
- 59・・・第2始動口(始動口)、59a・・・第2始動口スイッチ(検出スイッチ)、
- 82・・・音声出力装置、87・・・発射装置。

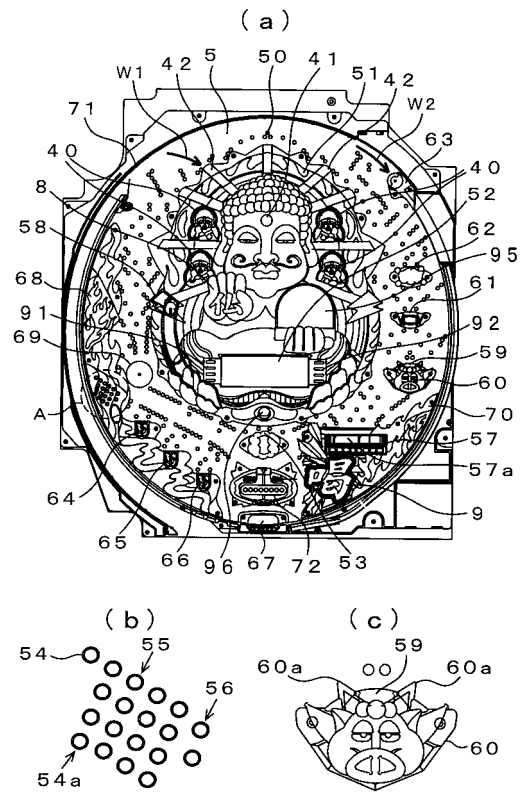
10

20

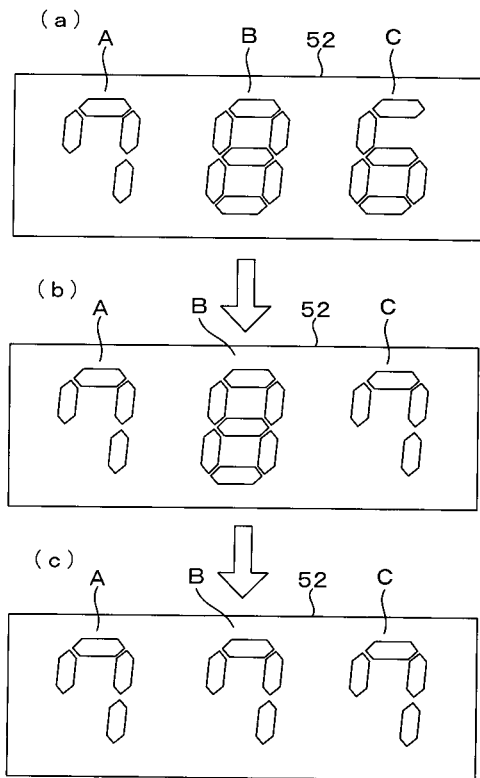
【 図 1 】



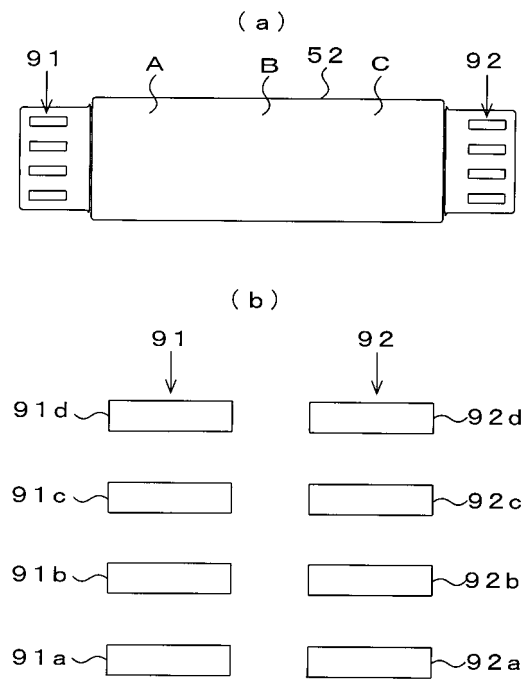
【 図 2 】



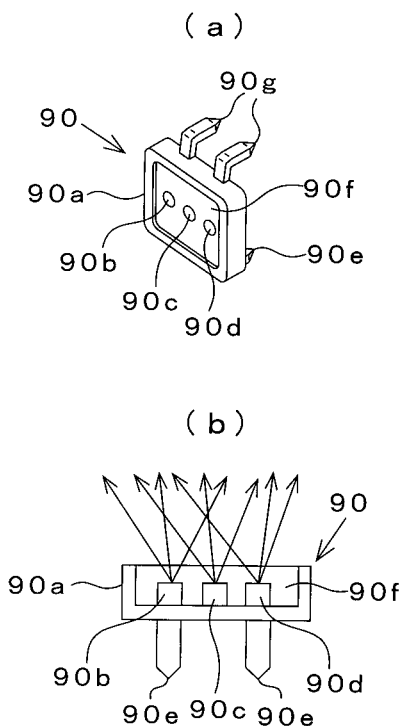
【 図 3 】



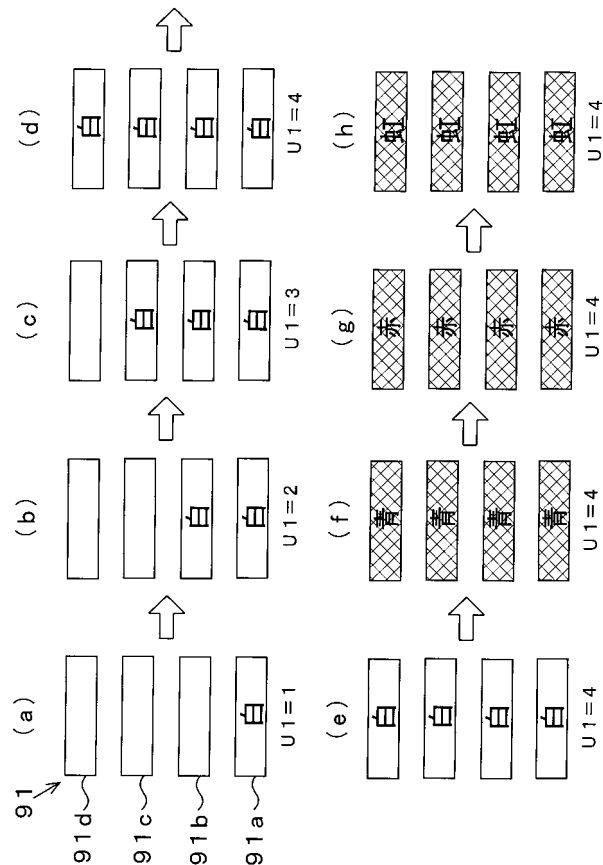
【 図 4 】



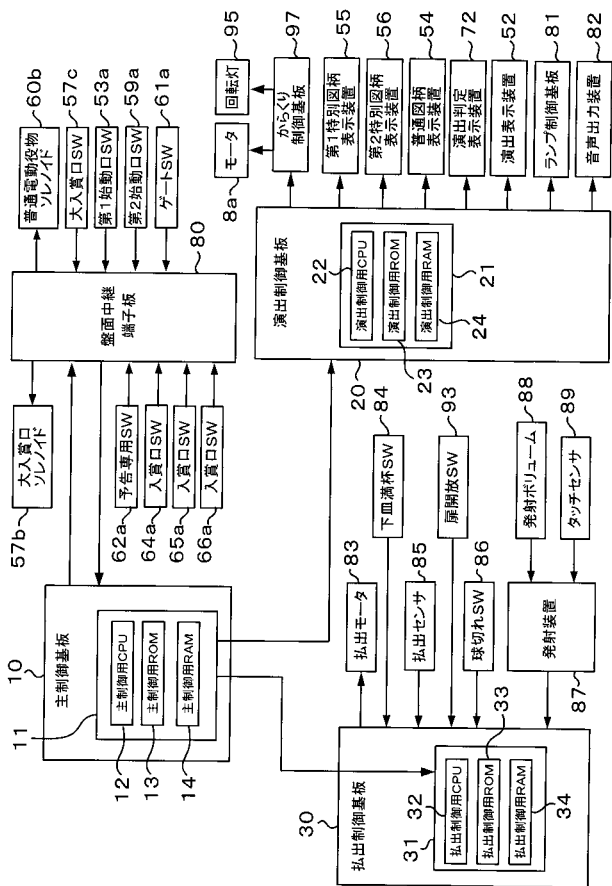
【図5】



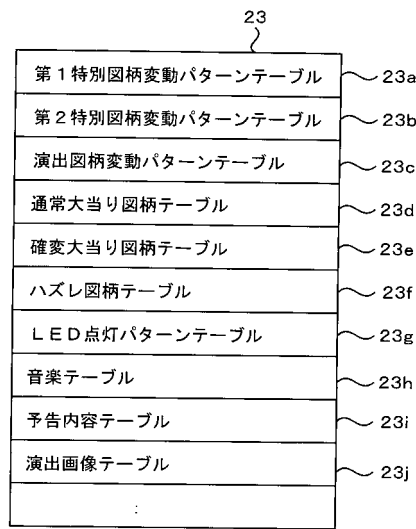
【図6】



【図7】



【図8】



【図 9】

第1保留テーブル (U1=最大4) 2 4 a

保留順位	判定結果	確定図柄	変動時間	変動パターン	U1
1	ハズレ	3 4 3	60秒	ノーマルリーチ	1
2	ハズレ	3 2 5	15秒	通常変動	1
3	ハズレ	5 6 5	40秒	ノーマルリーチ	1
※ 4	確変大当り	7 7 7	120秒	スーパーリーチ	1
					4

第2保留テーブル (U2=最大4) 2 4 b

保留順位	判定結果	確定図柄	変動時間	変動パターン	U2
1	ハズレ	6 7 6	40秒	ノーマルリーチ	1
※ 2	ハズレ	7 8 7	120秒	スーパーリーチ	1
3	ハズレ	2 3 5	15秒	通常変動	1
4	-	-	-	-	-
					3

【図 10】

(a) 第1保留テーブル (U1=最大4) 2 4 a

保留順位	判定結果	確定図柄	変動時間	変動パターン	U1
1	ハズレ	3 2 5	15秒	通常変動	1
2	ハズレ	5 6 5	60秒	ノーマルリーチ	1
※ 3	確変大当り	7 7 7	120秒	スーパーリーチ	1
4	ハズレ	6 8 4	15秒	通常変動	1
					4

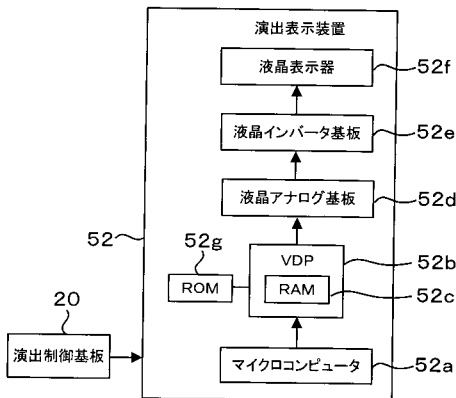
(b) 第1保留テーブル (U1=最大4) 2 4 a

保留順位	判定結果	確定図柄	変動時間	変動パターン	U1
1	ハズレ	5 6 5	60秒	ノーマルリーチ	1
※ 2	確変大当り	7 7 7	120秒	スーパーリーチ	1
3	ハズレ	6 8 4	15秒	通常変動	1
4	ハズレ	7 6 7	60秒	ノーマルリーチ	1
					4

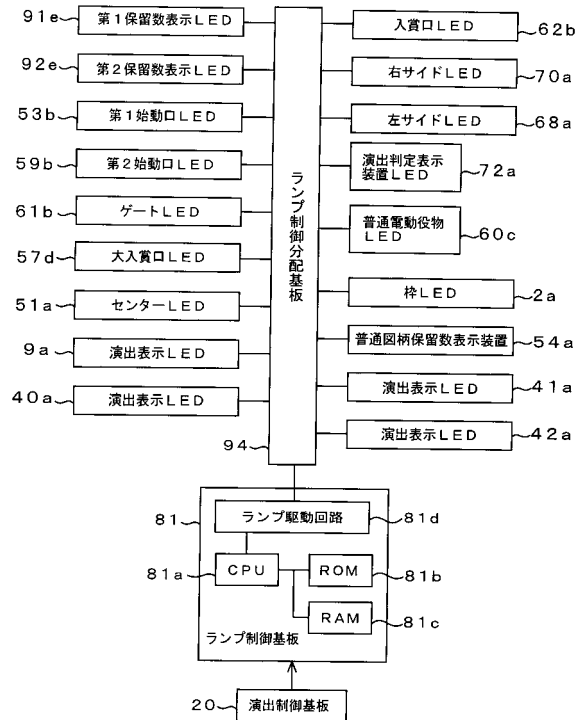
(c) 第1保留テーブル (U1=最大4) 2 4 a

保留順位	判定結果	確定図柄	変動時間	変動パターン	U1
※ 1	確変大当り	7 7 7	120秒	スーパーリーチ	1
2	ハズレ	6 8 4	15秒	通常変動	1
3	ハズレ	7 6 7	60秒	ノーマルリーチ	1
4	ハズレ	8 2 6	15秒	通常変動	1
					4

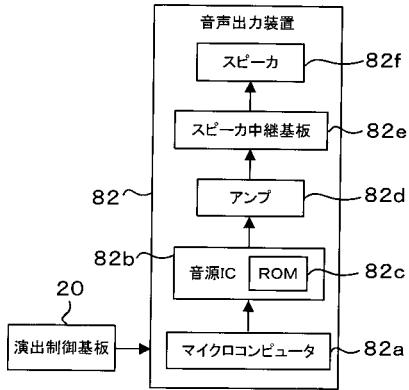
【図 11】



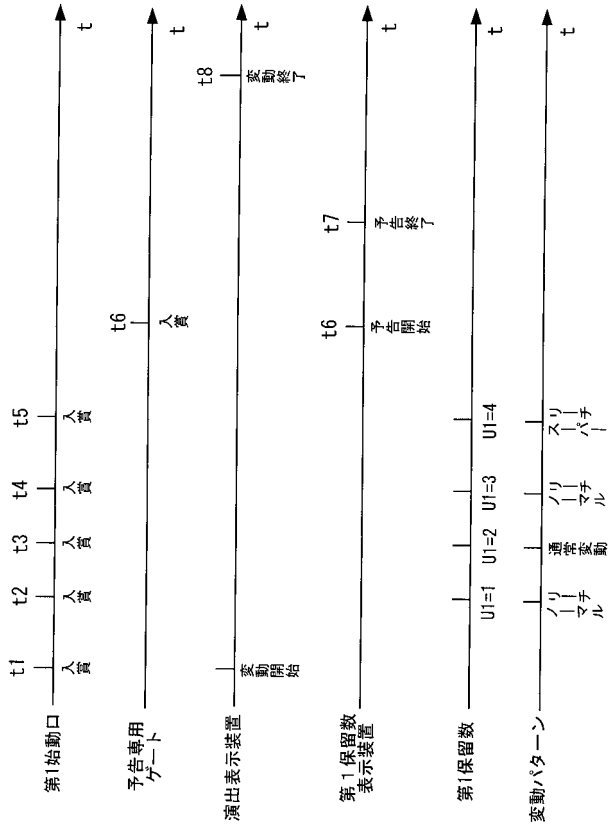
【図 12】



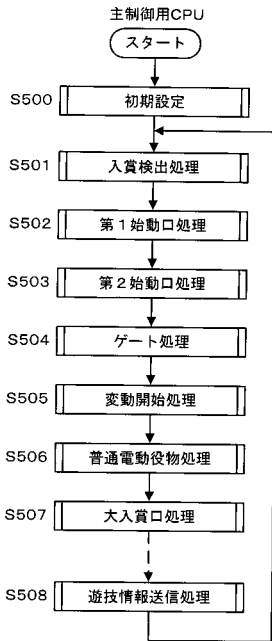
【 図 1 3 】



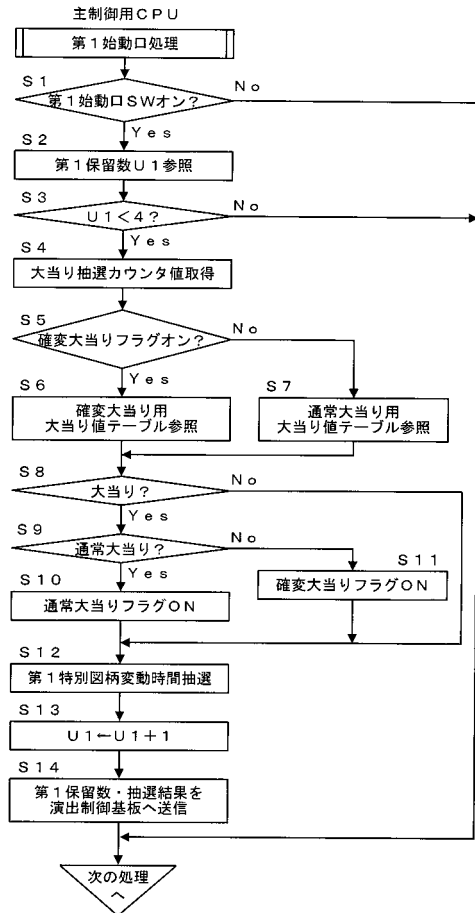
【 図 1 4 】



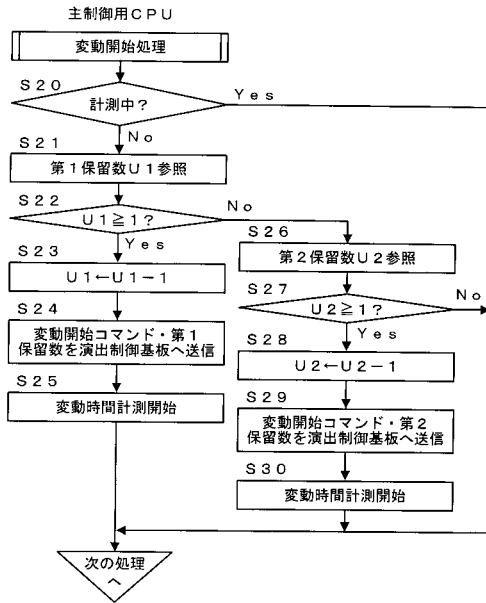
【 図 1 5 】



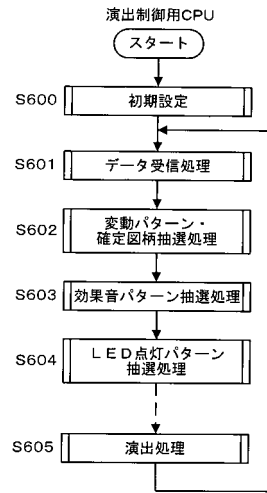
【 図 1 6 】



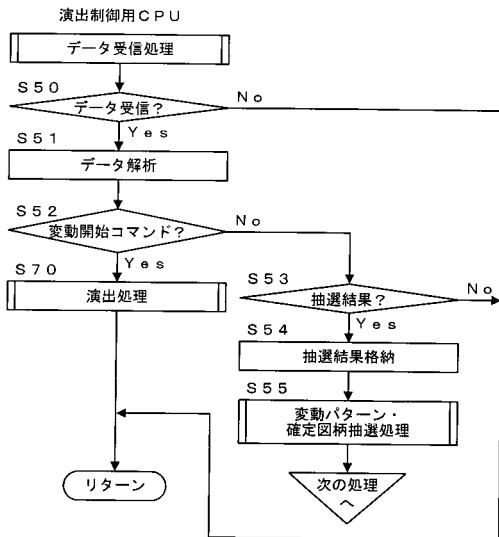
【図 17】



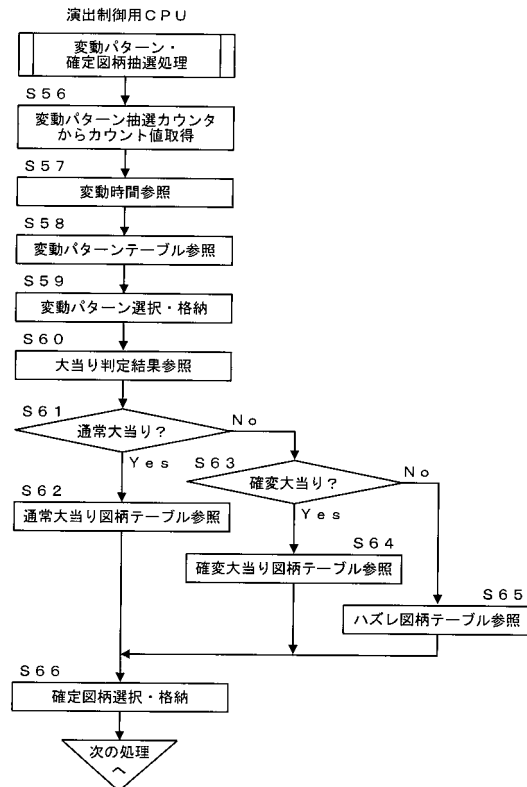
【図 18】



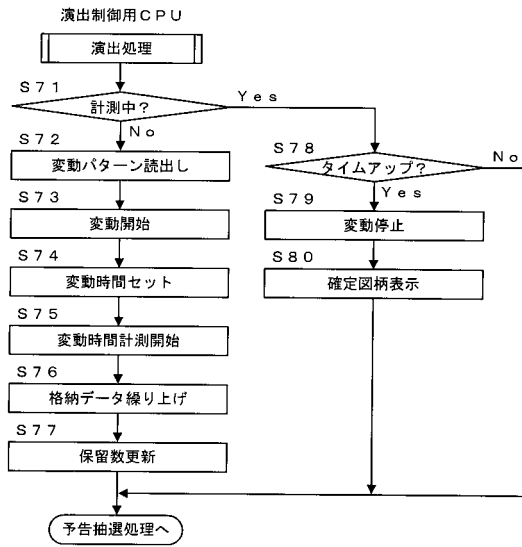
【図 19】



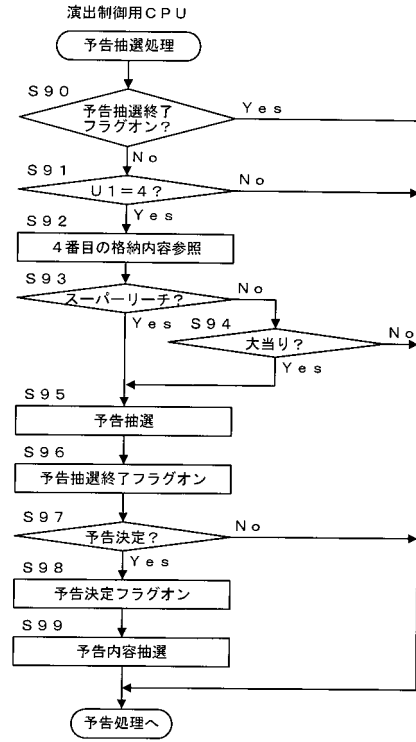
【図 20】



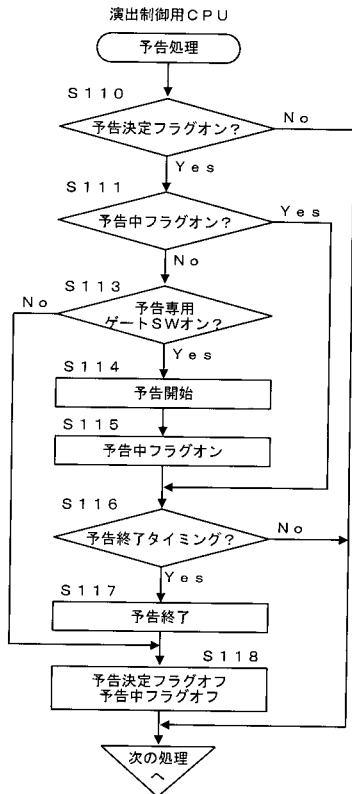
【図 2 1】



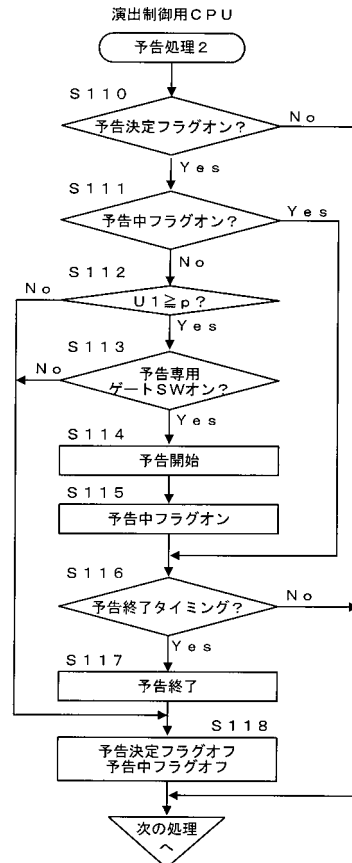
【図 2 2】



【図 2 3】

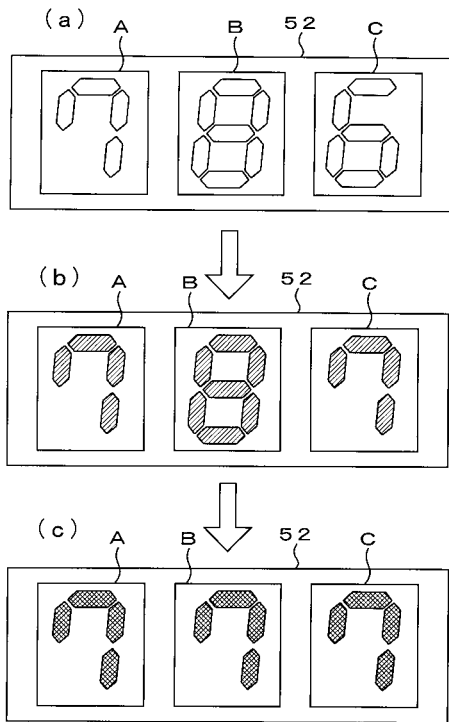


【図 2 4】

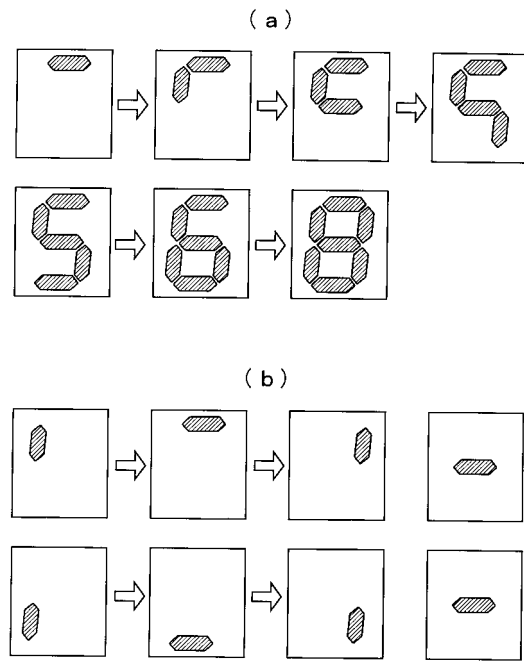




【 図 2 5 】



【 図 2 6 】



【 図 2 7 】

