

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5222782号  
(P5222782)

(45) 発行日 平成25年6月26日(2013.6.26)

(24) 登録日 平成25年3月15日(2013.3.15)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**  
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 54 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2009-113649 (P2009-113649)                  (22) 出願日 平成21年5月8日(2009.5.8)                  (65) 公開番号 特開2010-259657 (P2010-259657A)                  (43) 公開日 平成22年11月18日(2010.11.18)                  審査請求日 平成23年9月1日(2011.9.1)</p>	<p>(73) 特許権者 000144153                  株式会社三共                  東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号                  (74) 代理人 100088856                  弁理士 石橋 佳之夫                  (74) 代理人 100141173                  弁理士 西村 啓一                  (72) 発明者 小倉 敏男                  東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株                  式会社三共内                    審査官 上田 正樹</p>
---	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

発光体が設けられる遊技枠と、  
 前記遊技枠に着脱自在に取り付けられ、複数種類の識別情報を変動表示させて表示結果を導出表示させる変動表示装置が設けられる遊技盤と、  
 を備え、

遊技者にとって有利な有利状態に制御するための抽選に当選したことを前記変動表示装置に特定表示結果を導出させることにより報知する遊技機であって、

前記抽選の結果に応じて、識別情報の変動表示の表示結果が導出されるまでに前記変動表示装置において行われる識別情報の変動表示の変動態様を選択する変動態様選択手段と

10

前記変動態様選択手段により選択された変動態様に従って前記変動表示装置において識別情報を変動表示させ、前記抽選の結果に応じた表示結果を前記変動表示装置に導出させる変動表示演出を含む演出の実行を制御する演出制御手段と、  
 を有してなり、

前記演出制御手段は、

識別情報の変動表示の変動態様として再変動態様が選択されたときに、識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに前記特定表示結果とは異なる非特定表示結果となる識別情報を仮停止させた後に、前記仮停止させた全ての識別情報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再変動表示実行手段と、

20

識別情報の変動表示の変動態様として前記再変動態様が選択されたときに、識別情報の変動表示の開始から初回の仮停止までの期間、及び1回実行される再変動表示中の期間または複数回実行される再変動表示中の各々の期間に、前記仮停止の後に識別情報が再度変動表示される可能性があることを前記仮停止の前に前記遊技者に報知する仮停止前再変動報知手段と、

前記抽選の結果に応じて前記特定表示結果が導出される可能性があることを報知する予告演出を実行する手段であって、前記予告演出の演出態様を複数種類の演出態様のうちから選択し、前記選択した演出態様で前記予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備え、

前記予告演出実行手段は、識別情報の変動表示の変動態様として前記再変動態様が選択されたときに、識別情報の変動表示の開始から初回の仮停止までの期間、及び1回実行される再変動表示中の期間または複数回実行される再変動表示中の各々の期間に前記予告演出を実行し、

前記変動態様選択手段は、前記再変動表示の回数がM(M:自然数)回である第1再変動態様を選択するときよりも前記再変動表示の回数がN(N:自然数, N>M)回である第2再変動態様を選択するときの方が前記抽選に当選していることの期待度が高くなるように、前記再変動態様を選択し、

前記予告演出実行手段は、前記第1再変動態様が選択されたときと前記第2再変動態様が選択されたときとで異なる割合で、前記予告演出の演出態様を選択し、

前記仮停止前再変動報知手段は、前記発光体を発光させることにより報知し、

前記再変動態様には、前記再変動表示の回数が互いに異なる複数種類の再変動態様が含まれるとともに、識別情報を最後に仮停止させた後に実行可能なリーチ変動態様が複数種類含まれていて、

前記再変動表示実行手段は、複数種類のリーチ変動態様を、前記再変動表示の回数に応じて異なる割合で実行する、  
ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項2】

遊技者が操作可能な操作手段が設けられる遊技枠と、

前記遊技枠に着脱自在に取り付けられ、複数種類の識別情報を変動表示させて表示結果を導出表示させる変動表示装置が設けられる遊技盤と、  
を備え、

前記遊技者にとって有利な有利状態に制御するための抽選に当選したことを前記変動表示装置に特定表示結果を導出させることにより報知する遊技機であって、

前記抽選の結果に応じて、識別情報の変動表示の表示結果が導出されるまでに前記変動表示装置において行われる識別情報の変動表示の変動態様を選択する変動態様選択手段と  
、

前記変動態様選択手段により選択された変動態様に従って前記変動表示装置において識別情報を変動表示させ、前記抽選の結果に応じた表示結果を前記変動表示装置に導出させる変動表示演出を含む演出の実行を制御する演出制御手段と、  
を有してなり、

前記演出制御手段は、

識別情報の変動表示の変動態様として再変動態様が選択されたときに、識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに前記特定表示結果とは異なる非特定表示結果となる識別情報を仮停止させた後に、前記仮停止させた全ての識別情報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再変動表示実行手段と、

識別情報の変動表示の変動態様として前記再変動態様が選択されたときに、識別情報の変動表示の開始から初回の仮停止までの期間、及び1回実行される再変動表示中の期間または複数回実行される再変動表示中の各々の期間に、前記仮停止の後に識別情報が再度変動表示される可能性があることを前記仮停止の前に前記遊技者に報知する仮停止前再変動報知手段と、

10

20

30

40

50

前記抽選の結果に応じて前記特定表示結果が導出される可能性があることを報知する予告演出を実行する手段であって、前記予告演出の演出態様を複数種類の演出態様のうちから選択し、前記選択した演出態様で予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備え、

前記予告演出実行手段は、識別情報の変動表示の変動態様として前記再変動態様が選択されたときに、識別情報の変動表示の開始から初回の仮停止までの期間、及び1回実行される再変動表示中の期間または複数回実行される再変動表示中の各々の期間に前記予告演出を実行し、

前記変動態様選択手段は、前記再変動表示の回数がM（M：自然数）回である第1再変動態様を選択するときよりも前記再変動表示の回数がN（N：自然数、 $N > M$ ）回である第2再変動態様を選択するときの方が前記抽選に当選していることの期待度が高くなるように、前記再変動態様を選択し、

前記予告演出実行手段は、前記第1再変動態様が選択されたときと前記第2再変動態様  
10  
が選択されたときとで異なる割合で、前記予告演出の演出態様を選択し、

前記仮停止前再変動報知手段は、前記操作手段に対する前記遊技者の操作に応じて報知し、

前記再変動態様には、前記再変動表示の回数が互いに異なる複数種類の再変動態様が含まれるとともに、前記識別情報を最後に仮停止させた後に実行可能なリーチ変動態様が複数種類含まれていて、

前記再変動表示実行手段は、複数種類のリーチ変動態様を、前記再変動表示の回数に応じて異なる割合で実行する、  
20  
ことを特徴とする遊技機。

【請求項3】

前記演出制御手段は、

前記抽選の結果に基づいて、前記特定表示結果が導出される可能性があることを報知する予告演出である予め定められた系統に従って1段階から複数段階まで演出が段階的に変化するステップアップ演出の演出態様を、前記特定表示結果が導出されるときに前記特定表示結果が導出されないときよりも高い割合で多い段階まで演出が変化するように決定するステップアップ演出決定手段と、

前記ステップアップ演出決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の変動表示の開始から初回の仮停止までの演出実行期間、及び1回実行される再変動表示中の演出実行期間または複数回実行される再変動表示中の各々の演出実行期間に、前記ステップアップ演出を実行するステップアップ演出実行手段と、をさらに備え、  
30

前記ステップアップ演出決定手段は、前記演出実行期間がL回（L：自然数）よりも多い再変動態様  
が選択されたときに、L回目の演出実行期間において実行される前記ステップアップ演出として所定数段階未満のステップアップ演出の演出態様を決定する、  
請求項1または2記載の遊技機。

【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、特に遊技者にとって有利な有利状態に制御するための抽選に当選したことを変動表示装置に特定表示結果を導出させることにより報知する遊技機に関する。  
40

【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、該抽選の結果に当選することで大入賞口が一定期間断続的に開放される大当たり遊技状態に制御され（1回当たりの開放が1ラウンド）、遊技者にとっての有利な状態となる。大当たり抽選に当選したことは、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。  
50

## 【 0 0 0 3 】

ところで、パチンコ遊技機では、始動入賞口への入賞が保留記憶されていれば、1回の特図ゲームが終了すると即座に新たな特図ゲームが開始されるものとなっており、この場合は、特図ゲームにおける図柄の変動が連続して行われているような態様となる。もっとも、1回の始動入賞口への入賞に基づく特図ゲームで、全ての図柄の変動を仮停止させた後、全ての図柄を再度変動表示させるという再変動表示を1回または複数回行う擬似連と呼ばれるパターンで図柄を変動表示させるものがある。

## 【 0 0 0 4 】

このような擬似連と呼ばれるパターンで図柄を変動表示させるものとして、3つの図柄が変動表示されるものを例とすると、左右図柄が仮停止してから、右図柄のみ再変動させる(すべらせる)すべり演出を行い、その後3つの図柄が仮停止される際の表示態様として、ハズレ図柄のうちで予め定められたチャンス目という図柄で仮停止させるものがある(例えば、特許文献1参照)。また、大当たり抽選に当選する確率に応じて、擬似連における再変動表示の回数を決定することで、擬似連と呼ばれるパターンで再変動表示が実行される回数に応じて、大当たりとなる信頼度が高くなるようにした遊技機もある(例えば、特許文献2参照)。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 5 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 8 - 1 8 8 0 5 6 号公報 ( 図 1 0 5 、 段落 0 4 6 2 等 )

【 特許文献 2 】 特開 2 0 0 7 - 2 1 0 9 4 号公報 ( 図 8 、 段落 0 0 8 8 ~ 0 0 9 1 等 )

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 6 】

特許文献1のように仮停止される際の表示態様をチャンス目とし、これによって再変動表示が行われることを遊技者に報知する擬似連のパターンでは、全ての図柄が仮停止される際にチャンス目が導出されるかどうかにより遊技者が注目し、単に再変動表示を行った場合に比べて遊技の興趣を向上させることができる。しかし、全ての図柄が仮停止される際の表示態様に遊技者を注目させるのみで、それ以外の変動表示の過程に対しては遊技者の注目が薄れてしまう。

## 【 0 0 0 7 】

また、特許文献2の場合には、再変動表示の回数が増えるほど遊技者の期待感を高めさせることができるが、再変動表示の回数が増えるということは、全ての図柄が仮停止した後に再変動表示が行われるということである。このため、全ての図柄が仮停止された後に再変動表示が行われるかどうかにより遊技者を注目させるのみで、それ以外の変動表示の過程に対しては遊技者の注目が薄れてしまう。このため、特許文献1、2の何れにおいても、一連の変動表示の過程全体で遊技の興趣を高めさせるには不十分であった。

## 【 0 0 0 8 】

本発明は、識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに非特定表示結果となる識別情報を仮停止させた後に全ての識別情報を再度変動表示させる再変動表示を実行する再変動態様において、その変動表示の過程にも遊技者を注目させ、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 9 】

本発明にかかる遊技機は、発光体(例えば、天枠ランプ40、左枠ランプ41、右枠ランプ42)が設けられる遊技枠と、遊技枠に着脱自在に取り付けられ、複数種類の識別情報(例えば、飾り図柄)を変動表示させて表示結果を導出表示させる変動表示装置(例えば、可変表示装置9)が設けられる遊技盤と、を備え、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御するための抽選(例えば、大当たり抽選)に当選したことを変動表示装置に特定表示結果(例えば、大当たり図柄)を導出させることにより報知する

10

20

30

40

50

遊技機であって、抽選の結果に応じて、識別情報の変動表示の表示結果が導出されるまでに変動表示装置において行われる識別情報の変動表示の変動態様（例えば、変動パターン）を選択する変動態様選択手段（例えば、主基板31のCPU56）と、変動態様選択手段により選択された変動態様に従って変動表示装置において識別情報を変動表示させ、抽選の結果に応じた表示結果を変動表示装置に導出させる変動表示演出を含む演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、演出制御基板80のCPU83）と、を有してなり、演出制御手段は、識別情報の変動表示の変動態様として再変動態様（例えば、擬似連1回/2回/3回/4回）が選択されたときに、識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに特定表示結果とは異なる非特定表示結果となる識別情報を仮停止させた後に、仮停止させた全ての識別情報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再変動表示実行手段（例えば、演出制御基板80のCPU83）と、識別情報の変動表示の変動態様として再変動態様が選択されたときに、識別情報の変動表示の開始から初回の仮停止までの期間、及び1回実行される再変動表示中の期間または複数回実行される再変動表示中の各々の期間に、仮停止の後に識別情報が再度変動表示される可能性があることを仮停止の前に遊技者に報知（例えば、先擬似予告）する仮停止前再変動報知手段（例えば、演出制御基板80のCPU83）と、抽選の結果に応じて特定表示結果が導出される可能性があることを報知する予告演出（例えば、ステップアップ演出を含む予告演出）を実行する手段であって、予告演出の演出態様を複数種類の演出態様のうちから選択し、選択した演出態様で予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御基板80のCPU83）と、を備え、予告演出実行手段は、識別情報の変動表示の変動態様として再変動態様が選択されたときに、識別情報の変動表示の開始から初回の仮停止までの期間、及び1回実行される再変動表示中の期間または複数回実行される再変動表示中の各々の期間に予告演出を実行し、変動態様選択手段は、再変動表示の回数がM（M：自然数）回である第1再変動態様（例えば、擬似連1回/2回/3回の変動パターン）を選択するときよりも再変動表示の回数がN（N：自然数、 $N > M$ ）回である第2再変動態様（例えば、擬似連2回/3回/4回の変動パターン（それぞれ第1再変動態様の擬似連1回/2回/3回の変動パターンに対応するもの））を選択するときの方が抽選に当選していることの期待度が高くなるように、再変動態様を選択し、予告演出実行手段は、第1再変動態様が選択されたときと第2再変動態様が選択されたときとで異なる割合で、予告演出の演出態様を選択し（例えば、図6）、仮停止前再変動報知手段は、発光体を発光させることにより報知し（例えば、図13）、再変動態様には、再変動表示の回数が互いに異なる複数種類の再変動態様が含まれるとともに、識別情報を最後に仮停止させた後に実行可能なリーチ変動態様が複数種類（例えば、ノーマル、スーパーA、スーパーB）含まれていて、再変動表示実行手段は、複数種類のリーチ変動態様を、再変動表示の回数に応じて異なる割合で実行する、ことを特徴とする。

【0010】

また、再変動態様が選択されたときにおいて、再変動態様に含まれる変動表示ごとに、識別情報が仮停止される前に、仮停止前再変動報知手段により仮停止の後に識別情報が再度変動表示される可能性があることが遊技者に報知されるが、これによって、遊技者は、仮停止を含めて全ての識別情報の変動表示が停止される前に、変動表示装置において実行されている識別情報の変動表示が再変動態様で行われるものであることを期待できるようになる。また、再変動表示の回数の振り分けとリーチ変動態様の種類の振り分けとによって、変動表示装置において実行される識別情報の変動表示による演出が多様なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、仮停止前再変動報知手段による報知は、遊技枠に設けられている発光体を発光させて行うため、遊技盤に設けられている発光体や可変表示装置を構成する液晶のみで行うよりも、報知されていることを遊技者に容易に認識させることができる。

【0011】

ここで、再変動態様には、第1再変動態様と、再変動表示の回数が第1再変動態様（M回）よりも多い第2再変動態様（N回）と、が含まれているが、第2再変動態様で変動表

10

20

30

40

50

示が行われたときの方が、抽選に当選していることの期待度が高くなるが、第1再変動態様が選択されたか第2再変動態様が選択されたかに応じて異なる割合で、仮停止の後に識別情報が再度変動表示される可能性があることが報知される際に実行される予告演出の演出態様が選択される。このため、仮停止の後に識別情報が再度変動表示される可能性があることが報知される際に実行される予告演出の演出態様の違いによって、M回を越える再変動表示が行われること（＝抽選に当選していることの期待度が高くなること）を期待できるようになる。

【0012】

また、識別情報が仮停止されるよりも前に仮停止の後に識別情報が再度変動表示される可能性があることが報知されるかどうかということに遊技者の関心が向けられることとなり、一連の変動表示の過程全体での遊技者の注目度が高まり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0013】

なお、前記第2再変動態様が前記第1再変動態様よりも前記抽選に当選していることに期待度が高いというのは、第2再変動態様が選択される場合のうちで前記抽選に当選している場合の割合が、前記第1再変動態様が選択される場合のうちで前記抽選に当選している場合の割合よりも高いことをいう。

【0014】

また、前記仮停止の後に識別情報が再度変動表示される可能性があることの報知は、前記再変動表示が複数回実行される再変動態様が選択されたときにおいて、各回の仮停止がされるよりも前に、当該回の仮停止の後に識別情報が再度変動表示される可能性があることを予告するものとすることができる。例えば、2回の再変動表示が実行される再変動態様では、1回目の仮停止の後（2回目の仮停止よりも前に）に識別情報が再度変動表示される可能性があることを1回目の仮停止よりも前に報知し、2回目の仮停止の後に識別情報が再度変動表示される可能性があることを2回目の仮停止よりも前に報知することができる。

20

【0015】

また、前記仮停止の後に識別情報が再度変動表示される可能性があることは、再変動態様が選択されたときにおいて識別情報が仮停止されるよりも前に必ず報知しなければならないというのではなく、一定の割合で報知するものとしてもよい。さらに、前記仮停止の後に識別情報が再度変動表示される可能性があることは、再変動態様以外の変動態様が選択されたときにおいても、変動表示が行われている間に所定の割合（但し、再変動態様が選択されたときよりも低い割合）で報知するものとしてもよい。

30

【0016】

また、前記予告演出実行手段は、前記識別情報の変動表示の開始から初回の仮停止までの期間、及び1回実行される再変動表示中の期間または複数回実行される再変動表示中の各々の期間のうちの各々の期間について、それぞれの期間毎の演出態様を選択することができる。ここで、例えば、2回の再変動表示が実行される再変動態様では、予告演出の実行期間が3回あるが、各回の期間毎に演出態様を選択するものとしても、3回の期間の各々における演出態様の組み合わせを定めるパターンを最初に選択するものとしてもよい。

40

【0017】

また、本発明にかかる遊技機は、再変動態様には、仮停止される時以外には出現し得ないまたは出現し難い特別態様（例えば、チャンス目）が仮停止されたときにおいて出現する特別再変動態様（例えば、後擬似予告と先擬似予告の両方を実行）と、特別態様が出現しない非特別再変動態様（例えば、先擬似予告のみを実行）と、が含まれていて、仮停止前再変動報知手段（例えば、演出制御基板80のCPU83）は、変動表示の変動態様として再変動態様が選択されたときに、選択された再変動態様が特別再変動態様のときと非特別再変動態様のときとで、発光体（例えば、天枠ランプ40、左枠ランプ41、右枠ランプ42）の発光態様を異ならせる（例えば、点灯と点滅、点灯色、点滅の時間間隔）、ことを特徴とする。

50

## 【 0 0 1 8 】

この構成により、仮停止したときに特別態様が出現する特別再変動態様のときと、出現しない非特別再変動態様のときとで、仮停止する前に実行される先擬似予告の演出内容である発光体の発光態様を異ならせるため、仮停止する前の発光体の発光態様に遊技者を注目させて、一連の変動表示の過程全体での遊技者の注目度を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、発光体の発光態様の違いに応じて、再変動表示が実行されることへの期待感を遊技者に与えることができる。

## 【 0 0 1 9 】

また、本発明にかかる遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、チャンスボタン16）が設けられる遊技枠と、遊技枠に着脱自在に取り付けられ、複数種類の識別情報（例えば、飾り図柄）を変動表示させて表示結果を導出表示させる変動表示装置（例えば、可変表示装置9）が設けられる遊技盤と、を備え、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御するための抽選（例えば、大当り抽選）に当選したことを変動表示装置に特定表示結果（例えば、大当り図柄）を導出させることにより報知する遊技機であって、抽選の結果に応じて、識別情報の変動表示の表示結果が導出されるまでに変動表示装置において行われる識別情報の変動表示の変動態様（例えば、変動パターン）を選択する変動態様選択手段（例えば、主基板31のCPU56）と、変動態様選択手段により選択された変動態様に従って変動表示装置において識別情報を変動表示させ、抽選の結果に応じた表示結果を変動表示装置に導出させる変動表示演出を含む演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、演出制御基板のCPU83）と、を有してなり、演出制御手段は、識別情報の変動表示の変動態様として再変動態様（例えば、擬似連1回/2回/3回/4回）が選択されたときに、識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに特定表示結果とは異なる非特定表示結果となる識別情報を仮停止させた後に、仮停止させた全ての識別情報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再変動表示実行手段（例えば、演出制御基板80のCPU83）と、識別情報の変動表示の変動態様として再変動態様が選択されたときに、識別情報の変動表示の開始から初回の仮停止までの期間、及び1回実行される再変動表示中の期間または複数回実行される再変動表示中の各々の期間に、仮停止の後に識別情報が再度変動表示される可能性があることを仮停止の前に遊技者に報知（例えば、先擬似予告）する仮停止前再変動報知手段（例えば、演出制御基板80のCPU83）と、抽選の結果に応じて特定表示結果が導出される可能性があることを報知する予告演出（例えば、ステップアップ演出を含む予告演出）を実行する手段であって、予告演出の演出態様を複数種類の演出態様のうちから選択し、選択した演出態様で予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御基板80のCPU83）と、を備え、予告演出実行手段は、識別情報の変動表示の変動態様として再変動態様が選択されたときに、識別情報の変動表示の開始から初回の仮停止までの期間、及び1回実行される再変動表示中の期間または複数回実行される再変動表示中の各々の期間に予告演出を実行し、変動態様選択手段は再変動表示の回数がM（M：自然数）回である第1再変動態様（例えば、擬似連1回/2回/3回の変動パターン）を選択するときよりも再変動表示の回数がN（N：自然数、 $N > M$ ）回である第2再変動態様（例えば、擬似連2回/3回/4回の変動パターン（それぞれ第1再変動態様の擬似連1回/2回/3回の変動パターンに対応するもの））を選択するときの方が抽選に当選していることの期待度が高くなるように、再変動態様を選択し、予告演出実行手段は、第1再変動態様が選択されたときと第2再変動態様が選択されたときとで異なる割合で、予告演出の演出態様を選択し（例えば、図6）、仮停止前再変動報知手段は、操作手段に対する遊技者の操作（例えば、1回の押下、連打）に応じて報知し、再変動態様には、再変動表示の回数が互いに異なる複数種類の再変動態様が含まれるとともに、識別情報を最後に仮停止させた後に実行可能なリーチ変動態様が複数種類（例えば、ノーマル、スーパーA、スーパーB）含まれていて、再変動表示実行手段は、複数種類のリーチ変動態様を、再変動表示の回数に応じて異なる割合で実行する、ことを特徴とする。

## 【 0 0 2 0 】

10

20

30

40

50

この構成により、操作手段に対する遊技者の操作に応じて先擬似予告が報知されるため、遊技者自身の操作で再変動態様を発生させたかのような印象を遊技者に与えることができる。そのため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

**【 0 0 2 1 】**

また、本発明にかかる遊技機は、再変動態様には、仮停止されるとき以外には出現し得ないまたは出現し難い特別態様（例えば、チャンス目）が仮停止されたときにおいて出現する特別再変動態様（例えば、後擬似予告と先擬似予告の両方を実行）と、特別態様が登場しない非特別再変動態様（例えば、先擬似予告のみを実行）と、が含まれていて、仮停止前再変動報知手段（例えば、演出制御基板 80 の CPU 83）は、変動表示の変動態様として再変動態様を選択されたときに、選択された再変動態様が特別再変動態様のときと非特別再変動態様のときとで、操作手段（例えば、チャンスボタン 16）に対する遊技者の操作態様を異ならせる（例えば、1回の押下、連打）、ことを特徴とする。

10

**【 0 0 2 2 】**

この構成により、仮停止したときに特別態様が登場する特別再変動態様のときと、出現しない非特別再変動態様のときとで、仮停止する前に実行される先擬似予告の演出内容である操作手段に対する操作態様を異ならせるため、仮停止する前の操作手段に対する操作態様に遊技者を注目させて、一連の変動表示の過程全体での遊技者の注目度を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、操作手段に対する操作態様の違いに応じて、再変動表示が実行されることへの期待感を遊技者に与えることができる。

20

**【 0 0 2 3 】**

また、本発明にかかる遊技機は、遊技媒体の払い出しを行う払出手段（例えば、球払出装 44）と、遊技盤（例えば、遊技盤 6）側に設けられ、遊技の進行を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（例えば、CPU 56）を搭載する主基板（例えば、主基板 31）と、遊技盤側に設けられ、遊技の進行に応じて遊技の演出を制御する演出制御用マイクロコンピュータ（例えば、CPU 83）を搭載する演出制御基板（例えば、演出制御基板 80）と、遊技枠側に設けられ、遊技制御用マイクロコンピュータからの払出制御信号に基づいて払出手段を制御する払出制御用マイクロコンピュータを搭載する払出制御基板（例えば、払出制御基板 36）と、遊技枠側に設けられ、演出制御基板と遊技枠側に設けられた演出装置（例えば、天枠ランプ 40、左枠ランプ 41、右枠ランプ 42、チャンスボタン 16）との間の配線の中継する中継基板と、遊技枠側に設けられ、払出制御基板で用いられる電圧を作成する電源基板と、電源基板から主基板および演出制御基板に電源電圧を供給するための電源配線を接続すると共に、主基板から払出制御基板に払出制御信号を供給するための第 1 信号配線と、演出制御基板と中継基板とを接続するための第 2 信号配線と、を備え、第 1 信号配線及び第 2 信号配線は、遊技枠側に設けられた枠側コネクタと遊技盤側に設けられた盤側コネクタとの結合により各々配線が接続されるものであり、枠側コネクタ及び盤側コネクタは、遊技盤を遊技枠に取り付けることにより各々結合する、ことを特徴とする。

30

**【 0 0 2 4 】**

この構成により、主基板から払出制御基板に払出制御信号を供給するための信号配線は電源基板を経由させることができ、各基板からの配線に対してそれぞれコネクタを設ける場合に比べて、コネクタ数を削減することができる。

40

**【 0 0 2 5 】**

また、本発明にかかる遊技機は、再変動態様には、再変動表示の回数が互いに異なる複数種類の再変動態様（例えば、擬似連 1 回 / 2 回 / 3 回 / 4 回）が含まれていて、変動態様選択手段は、複数種類の再変動態様のうちで再変動表示の回数が所定回数以上である一部の再変動態様（例えば、擬似連 4 回）を、抽選に当選していることを条件として選択する（例えば、擬似連 4 回は、確変大当り、確変昇格大当り、または、時短大当りでのみ選択する）、ことを特徴とする。

**【 0 0 2 6 】**

50



この構成により、再変動表示の回数が所定回数以上となれば抽選に当選していることが確定となるので、再変動表示の回数そのものにも遊技者を注目させることができる。また、再変動表示の回数が積み上がって所定回数に近づけば近づくほど、抽選に当選していることへの遊技者の期待感を高めることができる。これにより、一連の変動表示の過程全体での遊技者の注目度が殊更に高まり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0027】

また、本発明にかかる遊技機は、演出制御手段は、抽選の結果に基づいて、特定表示結果が導出される可能性があることを報知する予告演出である予め定められた系統に従って1段階から複数段階まで演出が段階的に変化するステップアップ演出の演出態様を、特定表示結果が導出されるときに特定表示結果が導出されないときよりも高い割合で多い段階まで演出が変化するように決定するステップアップ演出決定手段（例えば、演出制御基板80のCPU83）と、ステップアップ演出決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の変動表示の開始から初回の仮停止までの演出実行期間、及び1回実行される再変動表示中の演出実行期間または複数回実行される再変動表示中の各々の演出実行期間に、ステップアップ演出を実行するステップアップ演出実行手段（例えば、演出制御基板80のCPU83）と、をさらに備え、ステップアップ演出決定手段は、演出実行回数がL回（L：自然数）よりも多い再変動態様が選択されたときに、L回目の演出実行期間において実行されるステップアップ演出として所定数段階未満のステップアップ演出の演出態様を決定する（ステップアップ1は、擬似連1の1回目、擬似連2の1～2回目、擬似連3の1～3回目、擬似連4の1～4回目でのみ選択）、ことを特徴とする。

【0028】

ステップアップ演出は、多い段階まで演出が変化することで識別情報の変動表示の表示結果として特定表示結果が導出される可能性が高くなることを示す演出である。したがって、本来は、ステップアップ演出の段階が進めば進むほど、遊技者の期待感が高められるものとなる。一方、L回目の演出実行期間において実行されるステップアップ演出は、所定数段階未満で終了することがあるが、この場合は、未だ表示結果が導出されずに、さらに再変動表示が継続されることが確定する。これにより、ステップアップ演出の演出回数が少ないときでも、再変動表示が継続することに対する期待感を遊技者に与えることができ、遊技の興趣の一層の向上を図ることができる。

【0029】

また、本発明にかかる遊技機は、再変動態様には、再変動表示の回数が互いに異なる複数種類の再変動態様（例えば、擬似連1回/2回/3回/4回）が含まれるとともに、識別情報を最後に仮停止させた後に表示結果が導出されるまでの表示態様としてリーチ表示態様が出現する複数種類のリーチ変動態様（例えば、ノーマル、スーパーA、スーパーB）が含まれていて、変動態様選択手段は、複数種類のリーチ変動態様を、再変動表示の回数に応じて異なる割合で選択する、ことを特徴とする。

【0030】

この構成により、再変動表示の回数の振り分けとリーチ変動態様の種類の振り分けとによって、変動表示装置において実行される識別情報の変動表示による演出が多様なものとなり、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】

【0031】

【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】特別図柄変動パターン決定テーブルを示す図である。

【図5】実行すべき擬似連予告を決定するための各種テーブルを示す図である。

【図6】予告演出決定テーブルを示す図である。

【図7】主基板の制御部により実行される2msタイマ割り込み処理を示すフローチャー

10

20

30

40

50

トである。

【図 8】表示制御基板の表示制御 CPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 9】先擬似予告の実行例を示すタイミングチャートである。

【図 10】遊技枠への遊技盤の取り付け方法の例を示す説明図である。

【図 11】フローティングコネクタの例を示す斜視図である。

【図 12】フローティングコネクタと基板との接続例を示す説明図である。

【図 13】擬似連予告の演出例を示す説明図である。

【図 14】擬似連予告の別の演出例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

10

【0032】

以下、図面を参照しながら本発明にかかる遊技機の実施の形態について説明する。

【0033】

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 120 と、外枠 120 の内側に開閉可能に取り付けられた前面枠 110 と、前面枠 110 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 と、前面枠 110 の裏面に設けられ払出に関わる機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、前面枠 110 に対して着脱可能に設けられ遊技領域 7 が形成された遊技盤 6 とから構成されている。後述する打球供給皿（上皿）3、余剰球受皿 4、打球操作ハンドル（操作ノブ）5 は前面枠 110 の表側に設けられる。遊技枠 20

【0034】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿）3 がある。打球供給皿 3 の前面には、チャンスボタン 16 が設けられている。チャンスボタン 16 は、可変表示装置 9 などの演出手段において所定の種類の演出が実行されているときに、遊技者がこれを操作し、その操作が所定の操作条件を満たしたか否かにより、演出の結果を変化させることができるボタンである。 30

【0035】

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。

【0036】

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 とを備えている。可変表示装置 9 の周囲を取り巻く円形状の枠の中に、演出手段としての装飾ランプ 25a ~ 25c と、ソレノイド 51（図 2 参照）により可動される役物 26 とが設けられている。遊技領域 7 の可変表示装置 9 よりも下側には、2 つの始動入賞口 14a、14b が上下に並べて配置されている。下側にある始動入賞口 14b には、開放状態となることで遊技球の入賞を容易にする可変入賞装置 15 が設けられている。 40

【0037】

始動入賞口 14a、14b の下方には、大入賞口 21 が開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 が設けられている位置は、遊技者が可変表示装置 9 を見て遊技を進めている場合には、大入賞口 21 が開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 20 の両 50

側には、7セグメントLEDにより構成される特別図柄表示器10a、10bとが設けられている。特別図柄表示器10a、10bでは、7セグメントLEDによって表示される特別図柄の可変表示を行なっている。

【0038】

特別図柄表示器10aは、始動入賞口14aへの遊技球の入賞に基づいて特別図柄の可変表示を行い、特別図柄表示器10bは、始動入賞口14bへの遊技球の入賞に基づいて特別図柄の可変表示を行う。特別図柄表示器10a、10bの両方で同時に特別図柄の可変表示が行われることはなく、特別図柄表示器10aまたは10bで特別図柄の可変表示が終了した後に、特別図柄表示器10a、10bの両方で可変表示を開始させるための条件が成立しているときには、特別図柄表示器10aで優先的に特別図柄の可変表示が行われることとなる。

10

【0039】

特別図柄表示器10a、10bに表示される表示結果のうち特定表示結果(大当たり図柄)には、第1特定表示結果(確率変動大当たり図柄)と、第2特定表示結果(確変昇格大当たり図柄)と、第3特定表示結果(突然確変大当たり図柄)と、第4特定表示結果(時短大当たり図柄)とが含まれる。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特定表示結果以外の表示結果は、ハズレ図柄となる。

【0040】

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

【0041】

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)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。

30

【0042】

特別図柄表示器10a、10b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。

【0043】

特別図柄表示器10a、10b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

【0044】

特別図柄表示器10a、10b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10a、10bにおいて100回の変動表示が行われるまでの間は時短状態に遊技状態が制御されるものの、次の大当たり発生までの大当たり確率を通常

50

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。

【0045】

また、可変表示装置9では、飾り図柄表示領域9a～9cにて飾り図柄（例えば、「0」～「9」の10種類）の可変表示を行っている。可変表示装置9は、特別図柄表示器10a、10bで行われる可変表示の内容を、飾り図柄の可変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可変表示装置である。特別図柄表示器10a、10bで特別図柄の可変表示が継続されている限り、飾り図柄の可変表示が一旦停止（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。

10

【0046】

また、可変表示装置9においては、飾り図柄が可変表示されるのに合わせてキャラクタの表示などによる演出（後述するステップアップ演出などの各種演出）が行われる。さらに、可変表示装置9は、特別図柄の可変表示に合わせて飾り図柄の可変表示を行うため以外に、大当たりラウンド演出を行うためにも用いられる。

【0047】

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無い。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。

20

【0048】

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。確率変動状態に制御される旨は、第2特定表示結果が表示された後に制御される第1大当たり遊技状態において実行される大当たりラウンド演出にて報知される。

【0049】

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状態にするものとなっている。なお、突然確率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ので、突然確変大当たりしたことに遊技者が気づかないまま通常遊技状態（時短状態である場合を含む）から確率変動状態に制御されたような印象を遊技者に与えることができるものとなっている。

30

【0050】

なお、第1～第4特定表示結果の何れでもない3つの飾り図柄が揃っていない状態は、ハズレ図柄である。ハズレ図柄のうち特定の組み合わせ（例えば、「1-3-5」、「1-5-3」の組み合わせ）は、後述する擬似連の変動パターンで飾り図柄が仮停止される際にのみ表示され得るチャンス目となっている（もっとも、擬似連の変動パターンで飾り図柄が仮停止される際に表示されるのは、チャンス目以外のハズレ図柄となることもある）ので、表示結果としてのハズレ図柄の組み合わせは、チャンス目以外の状態のものである。

40

【0051】

また、特別図柄表示器10aまたは10bにて特別図柄の可変表示が行われ、可変表示装置9にて飾り図柄の可変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。装飾ランプ25a～25c、

50

役物 26 による演出は、特に後述する擬似連の変動パターンで飾り図柄が可変表示される場合において、3つの飾り図柄が仮停止する前に、仮停止後に再度全ての飾り図柄が再変動することを予告するために用いられる。なお、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。

**【0052】**

可変表示装置 9 の下方には、始動入賞口 14 a、14 b に遊技球が入り始動条件が成立したが未だ特別図柄表示器 10 a、10 b の開始条件（例えば、前回の特別図柄の可変表示の終了、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 RAM 55（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器 11 a、11 b が設けられている。

10

**【0053】**

特別図柄保留記憶表示器 11 a は、4つの LED から構成され、始動入賞口 14 a への有効始動入賞（本実施形態では、保留記憶数が 4 未満のときの始動入賞）がある毎に、LED を 1 つ点灯し、特別図柄表示器 10 a にて特別図柄の可変表示が開始される毎に、点灯している LED を 1 つ減らす。すなわち、LED を 1 つ消灯する。特別図柄保留記憶表示器 11 b についても、同様に、始動入賞口 14 b への有効始動入賞がある毎に、LED を 1 つ点灯し、特別図柄表示器 10 b にて特別図柄の可変表示が開始される毎に、点灯している LED を 1 つ減らす。

**【0054】**

20

RAM 55（図 2 参照）には、特別図柄表示器 10 a における特別図柄の始動条件が成立（打球が始動入賞口 14 a へ入賞）したときに主基板 31 の CPU 56（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器 11 a は、保留記憶バッファのうちで各種乱数の記憶された保留記憶バッファの数（保留記憶数）を特定可能に表示する。保留記憶バッファには、抽出された各種乱数のうち未だ開始条件（例えば、前回の特別図柄の可変表示の終了、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器 11 b についても、同様の保留記憶バッファが設けられている。

**【0055】**

30

上記した始動入賞口 14 a、14 b に入った入賞球は、それぞれ遊技盤 6 の背面に導かれ、始動口スイッチ 62 a、62 b（図 2 参照）によって検出される。可変入賞装置 15 は、ソレノイド 71（図 2 参照）によって開状態とされる。後述する普通図柄の可変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 が開状態となることにより、遊技球が始動入賞口 14 a 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。

**【0056】**

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。

40

**【0057】**

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）





50

に亘って繰り返して提供される遊技状態である。



【 0 0 5 8 】

特別可変入賞装置 2 0 は、また、第 2 大当たり遊技状態において、大入賞口 2 1 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 2 1 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 2 1 に入賞しないまま終了して、確率変動状態に制御されることとなる場合も多く、第 2 大当たり遊技状態に制御されたこと自体が遊技者に気づかれない場合も多い。



【 0 0 5 9 】

また、遊技領域 7 の右側には、「」及び「」と付された左右一対の LED からなる普通図柄表示器 1 2 が設けられている。この普通図柄表示器 1 2 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「」及び「」）を可変表示可能なものである。




【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

普通図柄表示器 1 2 の上方には、普通図柄バッファに格納される普通図柄当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 1 3 が設けられている。この普通図柄保留記憶表示器 1 3 は、ゲート 2 8 a、2 8 b を遊技球が通過したことがゲートスイッチ 6 1 で検出されて新たに普通図柄当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 1 2 にて普通図柄（例えば、「」及び「」）の可変表示が開始される毎に点灯している LED を 1 減らす。

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

普通図柄の可変表示の結果を当たりとするか否かは、ゲート 2 8 a、2 8 b を遊技球が通過し、ゲートスイッチ 6 1 で遊技球が検出されたときに抽出された普通図柄当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、3 5 / 3 6）が、時短状態でなければ低い（例えば、1 / 3 6）となっている。時短状態は、このように可変入賞装置 1 5 が開放状態にある割合が非常に多いので、遊技者の手持ちの遊技球を減少させずに（或いは、減少したとしても減少量はごく僅かで）、遊技を進められる状態となっている。

【 0 0 6 4 】

ゲート 2 8 a の左方及び下方、並びにゲート 2 8 b の下方及び右方には、それぞれ入賞口 2 9 a ~ 2 9 d が設けられている。入賞口 2 9 a ~ 2 9 d に遊技球が入賞したことが入賞口スイッチ 6 4 a（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

10

20

30

40

50

球の払い出しは、始動入賞口 1 4 a、1 4 b、大入賞口 2 1 への遊技球の入賞によっても行われるが、ゲート 2 8 a、2 8 b を遊技球が通過しても行われぬ。

【 0 0 6 5 】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の下部には、入賞しなかつた打球が取り込まれるアウト口 7 9 が設けられている。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠 1 1 0 に設けられた天枠ランプ 4 0、左枠ランプ 4 1 および右枠ランプ 4 2 ( 枠ランプ 4 0 ~ 4 2 ) が設けられている。

【 0 0 6 6 】

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 4 5 ( 図 2 参照 ) が設けられている。打球発射装置 4 5 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 1 4 a、1 4 b、大入賞口 2 1、入賞口 2 9 a ~ 2 9 d のいずれにも入賞しなかつた遊技球は、アウト口 7 9 から排出されるものとなっている。

【 0 0 6 7 】

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り、図中の点線は遊技盤 6 と遊技枠との境界を示している。なお、図中のカードユニット 5 0 は、パチンコ遊技機 1 が備える部材ではないが、説明の便宜上、記載してある。主基板 3 1 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 5 3 が搭載されている。基本回路 5 3 は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶する ROM 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 5 5、プログラムに従って遊技の信号を制御する CPU 5 6、及び演出制御基板 8 0 等に制御信号を送信する I/O ポート部 5 7 を含む。この実施の形態では、ROM 5 4、RAM 5 5 は CPU 5 6 に内蔵されている。すなわち、CPU 5 6 は、1 チップマイクロコンピュータである。

【 0 0 6 8 】

なお、CPU 5 6 は ROM 5 4 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 5 6 が実行する ( または、処理を行う ) というときは、具体的には、CPU 5 6 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 3 1 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 3 1 に搭載される CPU 5 6、ROM 5 4、RAM 5 5、I/O ポート部 5 7、等の周辺回路のことである。

【 0 0 6 9 】

また、ゲートスイッチ 6 1、始動口スイッチ 6 2 a、6 2 b、カウントスイッチ 6 3、入賞口スイッチ 6 4、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 5 3 に与えるスイッチ回路 3 2、可変入賞装置 1 5 を開閉するソレノイド 7 1、特別可変入賞装置 2 0 を開閉するソレノイド 7 2、大入賞口 2 1 内に設けられたシーソーを可動するソレノイド 7 3、等を基本回路 5 3 からの指令に従って駆動するソレノイド回路 3 3、電源投入時に基本回路 5 3 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 5 3 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 3 4、も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 7 0 】

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、および、普通図柄表示器 1 2 の表示制御を行う。さらに、特別図柄保留記憶表示器 1 1 a、1 1 b および普通図柄保留記憶表示器 1 3 の発光制御を行う。

【 0 0 7 1 】

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

10

20

30

40

50

、RAM 55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50、遊技盤6に設けられた複数の入賞口にて遊技球の入賞を検出したことにより賞球払い出しを行う球払出装置44、を制御する払出制御基板36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45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37に発射制御信号を送信する。

#### 【0072】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータは、演出制御基板80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演出制御基板80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。

10

#### 【0073】

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31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。

20

#### 【0074】

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)が演出制御基板80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。

30

#### 【0075】

また、演出制御基板80には、スイッチ回路(図示しない)を介してチャンスボタン16が接続されており、チャンスボタン16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16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。

#### 【0076】

また、この実施の形態では、演出制御基板80に設けられた表示制御用マイクロコンピュータは、スピーカ27の駆動信号を出力することによりスピーカ27の音声出力制御を行うとともに、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、装飾ランプ25a~25c、枠ランプ40~42・LEDの発光制御を行う。すなわち、演出制御基板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、装飾ランプ25a~25c、枠ランプ40~42・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に設けられる装飾ランプ25a~25c、枠ランプ40~42・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。

40

#### 【0077】

ここで、前面枠110への遊技盤6の取付方法について説明する。遊技盤6は、ガラス扉枠2を開放した状態で、以下の手順に沿って、前面枠110の前側から前面枠110に取り付けられる。まず、前面枠110の一側端側(例えば、遊技機1の正面向かって左側

50



)の上下部には、遊技盤6の側端側を挿入する挿入保持部材が設けられている。また、前面枠110の他側端側(例えば、遊技機1の正面向かって右側)の上下部には、遊技盤6の他側端側を保持する保持部材が設けられている。遊技盤6は、先ず、前面枠110の側端側の挿入保持部材に挿入して、次いで、前面枠110の他側端側の保持部材に嵌合し保持されて、前面枠110に取り付けられる。

【0078】

図10は、前面枠110への遊技盤6の取付方法を示す説明図であり、(A)は取付後、(B)は取付前の様子を示している。図10(B)に示すように、前面枠110の上部には保持部材111が設けられ、前面枠110の下部には保持部材113が設けられている。保持部材111, 113は、前面枠110の他側端側に設けられた保持部材である。すなわち、遊技盤6は、その側端側が前面枠110の側端側に設けられている挿入保持部材に挿入された状態で、図10に示す前面枠110の他側端側に設けられた保持部材111, 113にその他側端側が嵌合し保持されることで、前面枠110に取り付けられる。

10

【0079】

保持部材111, 113は、それぞれ、断面コ字状の金属製の部材であり、可動軸112, 114により前面枠110に軸支されている。遊技盤6の上端部と下端部を、それぞれ、保持部材111と保持部材113の内面に当接させた状態で、さらに前面枠110に向けて遊技盤6を押し込むと、保持部材111, 113が可動軸112, 114を中心に回転する。その結果、遊技盤6の上端部と下端部は、保持部材111, 113のロック部(図示しない)にてロックされ、保持される。このように、遊技盤6を前面枠110に設けられた保持部材111, 113に押し込むだけで、保持部材111, 113が遊技盤6の上下端部に嵌合して遊技盤6が前面枠110に固定されるため、遊技盤6の遊技枠への取り付け作業は簡便である。

20

【0080】

一方、前面枠110に取り付けられた遊技盤6を取り外すには、保持部材111, 113に設けられたつまみ(図示しない)を引き上げてロック部によるロックを解除することで、遊技盤6が前方(図10の紙面右方向)に移動可能となる。その後、遊技盤6の側端側も、前面枠110の側端側に設けられた保持部材から外すことで、遊技盤6を前面枠110から取り外すことができる。

30

【0081】

なお、以上説明したように、遊技枠に対して遊技盤6は着脱自在に取り付けられるように構成されているが、遊技枠と遊技盤6との間の配線作業の省力化を実現するために、遊技枠と遊技盤6との配線はフローティングコネクタにより接続可能となっている。以下、フローティングコネクタについて説明する。

【0082】

図10に示すように、前面枠110には枠側コネクタ115と枠側コネクタ116(図11、図12参照)が設けられていて、遊技盤6には盤側コネクタ140と盤側コネクタ146(図11、図12参照)が設けられている。枠側コネクタ115と盤側コネクタ140、および、枠側コネクタ116と盤側コネクタ146は、それぞれ一対の雌雄コネクタである。枠側コネクタ115と盤側コネクタ146、および、枠側コネクタ116と盤側コネクタ146のそれぞれは、前面枠110への遊技盤6の取り付けと同時に結合可能となる位置に、前面枠110と遊技盤6での位置決めがされている。

40

【0083】

図11は、枠側コネクタ115, 116の拡大斜視図である。枠側コネクタ115, 116には、前面枠110側に設けられた電源基板B1(図12参照)、枠中継基板B2(図12参照)からの配線L5, L6(図12参照)と接続している。前面枠110には、前面枠110から突設する突起部141が設けられていて、突起部141には、凸状の端子部を有する枠側コネクタ115, 116を揺動可能に支持する支持ネジ142が取り付けられている。支持部140aに設けられた孔(図示しない)には、支持ネジ142が挿

50

通され、前面枠 110 に対して枠側コネクタ 115, 116 が前後に揺動可能となっている。また、支持部 140a の孔と支持ネジ 142 との間に若干の間隙を設けることで、枠側コネクタ 115, 116 が前面枠 110 に対して前後、または、左右、上下方向へ揺動可能となっている。このように、枠側コネクタ 115, 116 を前面枠 110 に対して前後、または、左右、上下方向に揺動可能に構成することで、前面枠 110 に遊技盤 6 を取り付ける際に、枠側コネクタ 115, 116 と盤側コネクタ 140, 146 とが互いの変位を許容しながら相互の位置決めが可能となり、両コネクタを簡単に結合させることができる。なお、互いの変位を許容しながら相互の位置決めを可能にするために揺動可能に構成するのは、盤側コネクタ 140, 146 であってもよいし、あるいは枠側コネクタ 115, 116 と盤側コネクタ 140, 146 の双方であってもよい。なお、揺動する方向は、上下、左右方向のみに構成してもよい。

10

#### 【0084】

図 12 は、フローティングコネクタによる、遊技盤 6 側に設けられる主基板 31 や演出制御基板 80 と、遊技枠側に設けられる電源基板 B1 や払出制御基板 36 や枠中継基板 B2 との電気的な接続例を示す説明図である。ここで、電源基板 B1 とは、払出制御基板 36 で用いられる電圧を作成する基板であり、枠中継基板 B2 とは、遊技枠側に設けられた演出装置、例えば、発光体（遊技盤 6 に設けられている装飾ランプ 25a ~ 25c や遊技枠側に設けられている枠ランプ 40 ~ 42）やスピーカ 27 を駆動させるための演出制御基板 80 から出力される駆動信号を、各演出装置に中継するための基板である。なお、遊技枠側に設けられた演出装置であるチャンスボタン 16 が遊技者によって操作されたとき、つまり、押下されたときに発生する操作信号（押下信号）は、I/Oポート部 84 を介して演出制御基板 80 に入力される。

20

#### 【0085】

図 12 (A) に示すように、遊技盤 6 側では、主基板 31 と中継基板 B3 とは配線 L1 で、演出制御基板 80 と中継基板 B3 とは配線 L2 で、演出制御基板 80 と中継基板 B4 とは配線 L3 で、それぞれ接続されている。一方、遊技枠側では、電源基板 B1 と払出制御基板 36 とは配線 L4 で接続されている。ここで、中継基板 B3 には盤側コネクタ 140 が設けられ、電源基板 B1 に接続されている配線 L5 には枠側コネクタ 115 が設けられている。中継基板 B3 と電源基板 B1 とは、盤側コネクタ 140 と枠側コネクタ 115 の結合により電気的に接続される。また、中継基板 B4 には盤側コネクタ 146 が設けられ、枠中継基板 B2 に接続されている配線 L6 には枠側コネクタ 116 が設けられている。中継基板 B4 と枠中継基板 B2 とは、盤側コネクタ 146 と枠側コネクタ 116 の結合により電気的に接続される。

30

#### 【0086】

図 12 (B) に示すように、主基板 31 から出力される球払出装置 44 を制御するための払出制御信号は、中継基板 B3 および電源基板 B1 を介して払出制御基板 36 に供給される。一方、電源基板 B1 からの電源電圧は、中継基板 B3 を介して主基板 31 に供給される。また、図 12 (C) に示すように、電源基板 B1 からの電源電圧は、中継基板 B3 を介して演出制御基板 80 に供給される。一方、演出制御基板 80 から出力される遊技枠側に設けられている演出装置への駆動信号は、中継基板 B4 と枠中継基板 B2 とを介して各演出装置に供給される。

40

#### 【0087】

なお、図 12 (A) には、電源基板 B1 と中継基板 B3 とを接続するフローティングコネクタ（盤側コネクタ 140 と枠側コネクタ 115）と、枠中継基板 B2 と中継基板 B4 とを接続するフローティングコネクタ（盤側コネクタ 146 と枠側コネクタ 116）の 2 組のフローティングコネクタを、遊技盤 6 側と遊技枠側とに設ける例を示している。これに代えて、例えば、遊技盤 6 側と遊技枠側とに 1 組のフローティングコネクタのみを設けて、同一のフローティングコネクタで、主基板 31 や演出制御基板 80 と払出制御基板 36 とを接続すると共に、演出制御基板 80 と枠中継基板 B2 とを接続するようにしてもよい。

50

## 【 0 0 8 8 】

このように、フローティングコネクタを用いることで、主基板 3 1 や演出制御基板 8 0 と払出制御基板 3 6 とを接続する信号用配線と、主基板 3 1 や演出制御基板 8 0 と電源基板とを接続する電源用配線とを一括して接続することができる。そのため、信号用配線と電源用配線とを別々のコネクタを介して接続する場合に比べてコネクタ数の削減が可能となる。その結果、同じ配線数であったとしても、コネクタ数が少なく遊技盤 6 や前面枠 1 1 0 上での設置面積を小さくすることができ、コストダウンを図ることができる。また、グラウンド線のようなコモン線を重複して配線する必要がなく、配線数を削減することもできる。

## 【 0 0 8 9 】

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 1 0 a、1 0 b 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図柄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 1 0 a、1 0 b 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。

## 【 0 0 9 0 】

まず、大当たりの決定について説明する。図 3 ( a ) は、ROM 5 4 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 20 大当たり判定用乱数 ( ランダム R : 0 ~ 6 5 5 3 5 ) 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 1 0 0 0 ~ 1 0 5 9、1 3 3 2 0 ~ 1 3 4 7 7 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 1 0 2 0 ~ 1 5 1 9、1 3 3 2 0 ~ 1 5 0 0 4 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。

## 【 0 0 9 1 】

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 5 4 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 1 0 a で特別図柄の可変表示を行う場合に大当たり種別を決定するための 30 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 1 0 b で特別図柄の可変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。

## 【 0 0 9 2 】

特別図柄表示器 1 0 a で特別図柄の可変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 5 または 7 であれば確率変動大当たりと決定し、0、1 または 3 40 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。

## 【 0 0 9 3 】

一方、特別図柄表示器 1 0 b で特別図柄の可変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 5 または 7 であれば確率変動大当たりと決定し、1 または 3 40 であれば確変昇格大当たりと決定し、0 または 9 であれば突然確変大当たりと決定し、2、4、6 または 8 であれば時短大当たりと決定する。

## 【 0 0 9 4 】

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可変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 50

。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 10b よりも優先される特別図柄表示器 10a にて特別図柄の可変表示を行わせるための始動入賞口 14a の入賞による保留記憶が途切れることが少ない。

【0095】

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

10

【0096】

次に、特別図柄の変動パターンの決定について説明する。図 4 は、ROM 54 に記憶されている特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。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。但し、ここでは説明を簡単にするため、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、及び確変昇格大当たりにおける変動パターンの決定は、同じであるものとする。

【0097】

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パターン判定用乱数の値に基づいて変動パターンの種別を決定する。ハズレの場合には、まず、第 1 変動パターン判定用乱数の値に基づいて第 1 種別（リーチなし、リーチあり）を決定し、第 2 変動パターン判定用乱数の値に基づいて第 2 種別（擬似連なし、擬似連 1 回、擬似連 2 回、擬似連 3 回）を決定する。ここでは、リーチにならない擬似連があることが分かる。そして、さらに変動パターン判定用乱数の値に基づいて変動パターン（リーチなしの種別では、通常変動 1 または通常変動 2。リーチありの種別では、ノーマル 2 コマ後、ノーマル 1 コマ前、ノーマル 1 コマ後、スーパー A 2 コマ後、スーパー A 1 コマ前、スーパー A 1 コマ後、スーパー B 2 コマ後、スーパー B 1 コマ前、スーパー B 1 コマ）後

20

【0098】

一方、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、時短大当たりの場合は、後述する飾り図柄の表示結果が必ず大当たり表示態様となり、その前提として必ずリーチ表示態様が出現するので、第 1 変動パターン判定用乱数は無視して、第 2 変動パターン判定用乱数の値に基づいて種別（擬似連なし、擬似連 1 回、擬似連 2 回、擬似連 3 回、擬似連 4 回）を決定する。擬似連 4 回は、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、時短大当たりの場合にしか選択されない種別である。そして、さらに変動パターン判定用乱数の値に基づいて変動パターン（ノーマル当たり、スーパー A 当たり、スーパー B 当たり、全回転当たり）を決定するものとなる。

30

【0099】

ハズレでリーチありの場合と、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりの場合に、変動パターンの種別として擬似連なし、擬似連 1 回、擬似連 2 回、擬似連 3 回、或いは擬似連 4 回（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の場合のみ）が決定されるが、各種別において振り分けられる変動パターンは、何れもリーチ表示態様が出現することとなる変動パターンである。ハズレでリーチありの場合のコマ数の違いを考慮しないものとする、これらの種別で振り分けられる変動パターンは、ノーマル、スーパー A、スーパー B、全回転である。

40

【0100】

もっとも、ノーマルは、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で擬似連 4 回の種別が選択されたときには振り分けられることがない変動パターンである。また、全回転は、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で擬似連 3

50

回または擬似連 4 回の種別が選択されたときにしか振り分けられないことがない変動パターンである。

【 0 1 0 1 】

また、例えば、ハズレでリーチありの場合は、擬似連なし、擬似連 1 回、擬似連 2 回、擬似連 3 回の何れの種別でも振り分けられることが可能なリーチの種類としては同じであるが、種別毎に変動パターンの振り分け比率は異なっている。同様に、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で擬似連なし、擬似連 1 回または擬似連 2 回の何れの種別でも振り分けられることが可能なリーチの種類としては同じであるが、種別毎に変動パターンの振り分け比率が異なっている。全回転リーチは大当たり確定のリーチであるが、ノーマルよりもスーパー A の方が、スーパー A よりもさらにスーパー B の方が、大当たりの期待度が高くなるように変動パターンの振り分けは行われている。

10

【 0 1 0 2 】

また、突確大当たりの場合は、後述する飾り図柄の変動表示においてリーチ表示態様が出現することもなく、擬似連ともならないので、第 1 変動パターン判定用乱数、第 2 変動パターン判定用乱数の何れも無視して、必ず擬似連なしの種別に決定され、擬似連 1 回、擬似連 2 回、擬似連 3 回及び擬似連 4 回の種別が選択されることはない。そして、さらに変動パターン判定用乱数の値に基づいて変動パターン（突然確変 1、突然確変 2）を決定するものとなる。

【 0 1 0 3 】

特別図柄の変動表示の結果をハズレとすることが決定されているときにおいて、リーチなしとリーチありが選択される確率は、それぞれ  $P_1$ 、 $P_2$  となっている（ $P_1 + P_2 = 1$ 、 $P_1 \geq P_2$ ）。リーチなしにおいて、擬似連なし、擬似連 1 回、擬似連 2 回、擬似連 3 回の種別がそれぞれ選択される確率は、 $A_0$ 、 $A_1$ 、 $A_2$ 、 $A_3$  となっている（ $A_0 + A_1 + A_2 + A_3 = 1$ ）。ここでは、擬似連なしが選択される確率  $A_0$  が圧倒的に高く、擬似連の回数が多くなるほど、選択される回数が少なくなっている。

20

【 0 1 0 4 】

リーチありにおいて、擬似連なし、擬似連 1 回、擬似連 2 回、擬似連 3 回の種別がそれぞれ選択される確率は、 $B_0$ 、 $B_1$ 、 $B_2$ 、 $B_3$  となっている（ $B_0 + B_1 + B_2 + B_3 = 1$ ）。ここでも、擬似連なしが選択される確率  $B_0$  が選択される確率は、擬似連ありが選択される確率  $B_1$ 、 $B_2$ 、 $B_3$  よりも高くなっているが、リーチなしの場合ほどの圧倒的な差はない。

30

【 0 1 0 5 】

一方、特別図柄の変動表示の結果を確率変動大当たり、確変昇格大当たり、時短大当たりとすることが決定されているときにおいて、擬似連なし、擬似連 1 回、擬似連 2 回、擬似連 3 回、擬似連 4 回の種別がそれぞれ選択される確率は、 $C_0$ 、 $C_1$ 、 $C_2$ 、 $C_3$ 、 $C_4$  となっている（ $C_0 + C_1 + C_2 + C_3 + C_4 = 1$ ）。ここでは、擬似連なしが選択される確率  $C_0$  は、ハズレの場合に擬似連なしが選択される確率  $A_0$ 、 $B_0$  に比べると低く、擬似連ありの選択確率  $C_1$ 、 $C_2$ 、 $C_3$ 、 $C_4$  よりも低くてもよい。

【 0 1 0 6 】

ここで、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、時短大当たりとすることが決定されているときには必ずリーチ表示態様が出現する。一方、突確大当たりが決定されているときには、リーチ表示態様が出現することなく、ハズレが決定されているときには、 $P_2$  の確率でしかリーチ表示態様が出現しない。従って、各変動パターンにおいてリーチ表示態様が出現する期待度が高まるときには、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、時短大当たりとなる期待度も高まることとなる。

40

【 0 1 0 7 】

ところで、擬似連とは、特別図柄の変動表示に応じて可変表示装置 9 で飾り図柄が変動表示されるが、1 回分の特別図柄の変動表示（すなわち、1 回の始動入賞）に対して、飾り図柄表示領域 9 a ~ 9 c の全てにおいて飾り図柄の変動表示を仮停止（図柄の更新を停止しているが確定はしていない状態であって、揺り動かすなどの状態としていてもよい）

50

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表示パターンを指す。例えば、擬似連1回は、1回分の特別図柄の変動表示に対して、この再変動表示が1回だけ行われる（再変動表示の前後で合計2回の変動表示が行われる）パターンである。擬似連4回は、1回分の特別図柄の変動表示に対して、この再変動表示が4回行われる（合計5回の変動表示が行われる）パターンであり、5回目の変動表示が開始された段階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の何れかに決定されていることが確定的に分かるパターンである。

【0108】

また、擬似連の変動パターンでリーチ表示態様が出現する（ノーマル、スーパーA、スーパーBのパターン）ことになるのは、一連の変動表示の過程で行われる複数回の変動表示のうちの最後の仮停止から最終停止までの変動表示だけである。例えば、擬似連2回のうちのノーマル（2コマ後、1コマ前、1コマ後、当たり）のパターンでは、変動表示の開始から1回目の仮停止までの変動表示、及び1回目の仮停止から2回目の仮停止までの変動表示ではリーチ表示態様は出現しない。2回目の仮停止から最終停止までの変動表示で、リーチ表示態様としてノーマルリーチが出現する。

10

【0109】

なお、特別図柄（及び飾り図柄）変動表示の時間は、変動表示の種別と、変動パターンの種類（通常変動1、通常変動2、ノーマル、スーパーA、スーパーB、全回転）とに応じて定まるものとなる。擬似連の回数が多いほど、変動表示の時間が長く、例えば、擬似連3回の通常変動1は、擬似連なしの通常変動1のおおよそ3倍の変動時間がある。また、リーチ変動（擬似連ありの場合は、最後の変動表示）における変動時間は、ノーマルよりもスーパーAが、スーパーAよりもスーパーBの方が長くなっている。

20

【0110】

ここで、特別図柄表示器10aにおける特別図柄の変動表示と、特別図柄表示器10bにおける特別図柄の変動表示では、変動パターンの種別、種類に違いがなく、その変動表示の結果が同じもの同士を比較すれば、変動パターン種別の選択確率にも違いはない。もっとも、特別図柄表示器10aにおいて特別図柄の変動表示を行う場合は、特別図柄表示器10bの場合よりも、確変昇格大当たりの確率が高く、突然確変大当たりの確率が低くなっている。これを加味すると、特別図柄表示器10a、10bの何れにおいて特別図柄の変動表示を行うかによって、変動パターンの種別、種類の選択に違いが生じてくる。

30

【0111】

例えば、特別図柄表示器10a、10bの何れで特別図柄の可変表示を行う場合でも、ハズレの比率は変わらないので、擬似連なし、擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回の各々の種別（リーチなしもリーチありも含む）が選択される割合は変わらない。これに対して、特別図柄表示器10aで特別図柄の可変表示を行う場合、特別図柄表示器10bで特別図柄の可変表示を行う場合よりも、突然確変大当たりとなる確率が低いので、擬似連なしが選択される確率が相対的に低い。

【0112】

より詳細に説明すると、大当たり確率をX（Xは、1/300または1/30）とした場合において、擬似連なし、擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回、擬似連4回の選択確率は、特別図柄表示器10aで特別図柄の変動表示を行う場合は、 $(1 - X) \times P1 \times A0 + (1 - X) \times P2 \times B0 + X \times 0.9 \times C0 + 0.1 \times X$ 、 $(1 - X) \times P1 \times A1 + (1 - X) \times P2 \times B1 + X \times 0.9 \times C1$ 、 $(1 - X) \times P1 \times A2 + (1 - X) \times P2 \times B2 + X \times 0.9 \times C2$ 、 $(1 - X) \times P1 \times A3 + (1 - X) \times P2 \times B3 + X \times 0.9 \times C3$ 、 $X \times 0.9 \times C4$ となる。（この関係は、Xが1/300でも1/30でも同じ）。

40

【0113】

一方、特別図柄表示器10bで特別図柄の変動表示を行う場合は、 $(1 - X) \times P1 \times A0 + (1 - X) \times P2 \times B0 + X \times 0.8 \times C0 + 0.2 \times X$ 、 $(1 - X) \times P1 \times A1 + (1 - X) \times P2 \times B1 + X \times 0.8 \times C1$ 、 $(1 - X) \times P1 \times A2 + (1 - X)$

50

$\times P_2 \times B_2 + X \times 0.8 \times C_2$ 、 $(1 - X) \times A_3 + (1 - X) \times P_2 \times B_3 + X \times 0.8 \times C_3$ 、 $X \times 0.8 \times C_4$ となる(この関係は、 $X$ が $1/300$ でも $1/30$ でも同じ)。

## 【0114】

ここで、また、 $\{(1 - X) \times P_1 \times A_0 + (1 - X) \times P_2 \times B_0 + X \times 0.9 \times C_0 + 0.1 \times X\} / \{(1 - X) \times P_1 \times A_0 + (1 - X) \times P_2 \times B_0 + X \times 0.8 \times C_0 + 0.2 \times X\} < \{(1 - X) \times P_1 \times A_1 + (1 - X) \times P_2 \times B_1 + X \times 0.9 \times C_1\} / \{(1 - X) \times P_1 \times A_1 + (1 - X) \times P_2 \times B_1 + X \times 0.8 \times C_1\} < \{(1 - X) \times P_1 \times A_2 + (1 - X) \times P_2 \times B_2 + X \times 0.9 \times C_2\} / \{(1 - X) \times P_1 \times A_2 + (1 - X) \times P_2 \times B_2 + X \times 0.8 \times C_2\} < \{(1 - X) \times P_1 \times A_3 + (1 - X) \times P_2 \times B_3 + X \times 0.9 \times C_3\} / \{(1 - X) \times P_1 \times A_3 + (1 - X) \times P_2 \times B_3 + X \times 0.8 \times C_3\} < \{X \times 0.9 \times C_4\} / \{X \times 0.8 \times C_4\} = 1$ という関係が生じる(この関係は、 $X$ が $1/300$ でも $1/30$ でも同じ)。従って、特別図柄表示器10aで特別図柄の変動表示を行う方が、特別図柄表示器10bで特別図柄の変動表示を行うときよりも、再変動表示が行われる回数が多くなりやすいことが分かる。

10

## 【0115】

また、ハズレ(リーチあり、リーチなし)の場合に擬似連4回が選択される確率を $A_4 (= 0)$ 、 $B_4 (= 0)$ と、突確大当たりの場合に擬似連なしが選択される確率を $C_0 (= 1)$ とした場合において、特別図柄表示器10aで特別図柄の変動表示が行われるときには、 $X \times 0.9 \times C_0 / ((1 - X) \times P_1 \times A_0 + (1 - X) \times P_2 \times B_0 + X \times 0.9 \times C_0 + 0.1 \times C_0) < X \times 0.9 \times C_1 / ((1 - X) \times P_1 \times A_1 + (1 - X) \times P_2 \times B_1 + X \times 0.9 \times C_1) < X \times 0.9 \times C_2 / ((1 - X) \times P_1 \times A_2 + (1 - X) \times P_2 \times B_2 + X \times 0.9 \times C_2) < X \times 0.9 \times C_3 / ((1 - X) \times P_1 \times A_3 + (1 - X) \times P_2 \times B_3 + X \times 0.9 \times C_3) < X \times 0.9 \times C_4 / ((1 - X) \times P_1 \times A_4 + (1 - X) \times P_2 \times B_4 + X \times 0.9 \times C_4) = 1$ という関係がある(この関係は、 $X$ が $1/300$ でも $1/30$ でも同じ)。

20

## 【0116】

特別図柄表示器10bで特別図柄の変動表示が行われるときにも、 $X \times 0.8 \times C_0 / ((1 - X) \times P_1 \times A_0 + (1 - X) \times P_2 \times B_0 + X \times 0.8 \times C_0 + 0.1 \times C_0) < X \times 0.8 \times C_1 / ((1 - X) \times P_1 \times A_1 + (1 - X) \times P_2 \times B_1 + X \times 0.8 \times C_1) < X \times 0.8 \times C_2 / ((1 - X) \times P_1 \times A_2 + (1 - X) \times P_2 \times B_2 + X \times 0.8 \times C_2) < X \times 0.8 \times C_3 / ((1 - X) \times P_1 \times A_3 + (1 - X) \times P_2 \times B_3 + X \times 0.8 \times C_3) < X \times 0.8 \times C_4 / ((1 - X) \times P_1 \times A_4 + (1 - X) \times P_2 \times B_4 + X \times 0.8 \times C_4) = 1$ という関係がある(この関係は、 $X$ が $1/300$ でも $1/30$ でも同じ)。従って、特別図柄表示器10a、10bの何れで特別図柄の変動表示が行われるときも、再変動表示の回数が増えるほど、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りやすいことが分かる。

30

## 【0117】

さらに、特別図柄表示器10aで特別図柄の変動表示が行われるときには、 $((1 - X) \times P_2 \times B_0 + X \times 0.9 \times C_0) / ((1 - X) \times P_1 \times A_0 + (1 - X) \times P_2 \times B_0 + X \times 0.9 \times C_0 + 0.1 \times C_0) < ((1 - X) \times P_2 \times B_1 + X \times 0.9 \times C_1) / ((1 - X) \times P_1 \times A_1 + (1 - X) \times P_2 \times B_1 + X \times 0.9 \times C_1) < ((1 - X) \times P_2 \times B_2 + X \times 0.9 \times C_2) / ((1 - X) \times P_1 \times A_2 + (1 - X) \times P_2 \times B_2 + X \times 0.9 \times C_2) < ((1 - X) \times P_2 \times B_3 + X \times 0.9 \times C_3) / ((1 - X) \times P_1 \times A_3 + (1 - X) \times P_2 \times B_3 + X \times 0.9 \times C_3) < ((1 - X) \times P_2 \times B_4 + X \times 0.9 \times C_4) / ((1 - X) \times P_1 \times A_4 + (1 - X) \times P_2 \times B_4 + X \times 0.9 \times C_4) = 1$ という関係がある(この関係は、 $X$ が $1/300$ でも $1/30$ でも同じ)。

40

## 【0118】

50

特別図柄表示器 10 b で特別図柄の変動表示が行われるときにも、 $( (1 - X) \times P 2 \times B 0 + X \times 0.8 \times C 0 ) / ( (1 - X) \times P 1 \times A 0 + (1 - X) \times P 2 \times B 0 + X \times 0.8 \times C 0 + 0.2 \times C 0 ) < ( (1 - X) \times P 2 \times B 1 + X \times 0.8 \times C 1 ) / ( (1 - X) \times P 1 \times A 1 + (1 - X) \times P 2 \times B 1 + X \times 0.8 \times C 1 ) < ( (1 - X) \times P 2 \times B 2 + X \times 0.8 \times C 2 ) / ( (1 - X) \times P 1 \times A 2 + (1 - X) \times P 2 \times B 2 + X \times 0.8 \times C 2 ) < ( (1 - X) \times P 2 \times B 3 + X \times 0.8 \times C 3 ) / ( (1 - X) \times P 1 \times A 3 + (1 - X) \times P 2 \times B 3 + X \times 0.8 \times C 3 ) < ( (1 - X) \times P 2 \times B 4 + X \times 0.8 \times C 4 ) / ( (1 - X) \times P 1 \times A 4 + (1 - X) \times P 2 \times B 4 + X \times 0.8 \times C 4 ) = 1$ という関係がある(この関係は、X が 1 / 300 でも 1 / 30 でも同じ)。従って、再変動表示の回数が増えるほど、リーチ表示態様も出現しやすいことが分かる。

10

## 【0119】

特別図柄の変動パターンが決定されると、決定された変動パターンを示すコマンドが主基板 31 の基本回路 53 から演出制御基板 80 に送信され、これによって可変表示装置 9 では、飾り図柄表示領域 9 a ~ 9 c において飾り図柄が変動表示される。また、変動パターンを示すコマンド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コマンドも主基板 31 の基本回路 53 から演出制御基板 80 に送信され、これによって可変表示装置 9 では、特別図柄表示器 10 a、10 b に特別図柄の変動表示の結果が表示されるタイミングで、飾り図柄の変動表示の結果が導出表示される。

## 【0120】

20

可変表示装置 9 における飾り図柄の変動表示の態様は、図 4 の特別図柄変動パターン決定用テーブルに基づいて決定された特別図柄の変動パターンによって異なるものとなる。つまり、特別図柄変動パターン決定用テーブル、並びに変動パターン判定用乱数及び変動パターン判定用乱数は、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の決定よりもむしろ可変表示装置 9 における飾り図柄の変動パターンの決定のために用いられているといった方が実情に近いものとなる。擬似連なしの通常変動 1 と突然確変 1、擬似連なしの通常変動 2 と突然確変 2 とでは、特別図柄の変動表示には違いが生じるが、飾り図柄の変動表示には違いは生じない。

## 【0121】

また、飾り図柄の変動表示は、主基板 31 の基本回路 53 において決定された特別図柄の変動パターンに応じた変動パターンで実行されるものとなるが、特別図柄の変動表示のパターンの種別が通常変動以外であるときには、その変動表示の過程において飾り図柄の変動表示そのものとは異なる種々の演出が行われることがある。このような演出として、変動パターンが擬似連(擬似連 1 回、擬似連 2 回、擬似連 3 回または擬似連 4 回)における再変動表示を実行させることを予告する擬似連予告と、飾り図柄の変動表示においてリーチ表示態様が出現することを予告するリーチ予告演出がある。

30

## 【0122】

なお、擬似連予告やリーチ予告演出では、実行される演出の違いに応じて、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になること、リーチ表示態様が出現すること、或いは、擬似連における再変動表示が継続することの期待感を遊技者に与えることとなるが、何れの演出が実行されたときにおいても擬似連予告やリーチ予告演出で遊技者に与える期待感とは別に、特別図柄表示器 10 a、10 b の何れで特別図柄の可変表示が行われるかに応じて遊技者に期待感が与えられるものとなっている。

40

## 【0123】

まず、擬似連予告について説明する。擬似連予告は、飾り図柄が仮停止した後に再度変動表示することを予告する演出であり、飾り図柄の変動表示が仮停止する前に実行される先擬似予告と、飾り図柄の変動表示が仮停止したときに実行される後擬似予告とがある。擬似連 2 回 ~ 4 回の場合には、1 回目の仮停止だけではなく、各々の回の仮停止の後に飾り図柄が再度変動表示することが擬似連の変動パターンに含まれる変動表示毎に予告される。ここでは、擬似連予告の態様について先に説明し、実行すべき擬似連予告の決定につ

50



いては、その後に説明するものとする。

【0124】

先擬似予告は、擬似連の変動パターンで飾り図柄が仮停止するよりも前の変動表示中において、装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42を点灯させたり、役物26を駆動することによって実行される擬似連予告である。先擬似予告には、その実行タイミングが早いものと遅いものがある。実行タイミングが早い先擬似予告は、例えば、実行開始が飾り図柄の変動表示（或いは仮停止後の変動表示）が開始されるタイミング、或いは仮停止後の変動表示に関しては未だ飾り図柄が仮停止している間のタイミング（飾り図柄が仮停止している間に開始される先擬似予告は、さらに次の仮停止の後に変動表示が実行されることを予告する）で実行開始され、実行タイミングが遅い先擬似予告は、例えば、飾り図柄の（仮停止後の）変動表示が開始されてから一定期間が経過した後に実行開始される。

10

【0125】

このように、先擬似予告の演出手段として、遊技盤6に設けられている装飾ランプ25a～25cの点灯や役物26の駆動に加えて、ガラス扉枠2に設けられている枠ランプ40～42を点灯させることで、遊技盤6に設けられた装飾ランプなどでのみ報知をする場合に比べて、遊技者に先擬似予告を容易に認識させることができる。なお、擬似連予告の演出手段としては、枠ランプ40～42のほか、ガラス扉枠2に設けられているスピーカからの音出力を用いるようにしてもよい。

【0126】

また、先擬似予告には、装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42の点灯に加えて役物26を駆動することによって実行されるものと、装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42を点灯することによってのみ実行されるものと、役物26を駆動することによってのみ実行されるものがある。これらのそれぞれについて、実行タイミングの早いものと遅いものがあり、先擬似予告が実行される演出手段と実行タイミングの違いに応じて6種類の先擬似予告があることになる。さらに、演出態様の違いに応じて、より多くの種類の先擬似予告があることになる。

20

【0127】

さらに、装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42の点灯によって実行される先擬似予告（役物26の駆動を併用するものを含む）では、擬似連における再変動表示の実行回数（次に実行される再変動表示も含めた実行回数であるが、ここから1回分を減算すればこれまでの再変動表示の実行回数と変わらなくなる）が報知される。この実行回数は、直接的に報知されるものではなく、装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42のうちで点灯されるものの違いに応じて回数が報知される。例えば、装飾ランプ25a～25cを例にすると、1回目の再変動表示を予告する場合は、装飾ランプ25aの点灯でのみ報知するが、2回目は2つの装飾ランプ25a、25bの点灯で報知し、3回目は2つの装飾ランプ25b、25cの点灯で報知し、4回目は全ての装飾ランプ25a～25cの点灯で報知する。

30

【0128】

もっとも、装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42の点灯によって実行される先擬似予告において、装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42のうちで点灯されるものが本来の再変動表示の実行回数とは異なるものとなることがある。本来の再変動表示の回数とは異なる回数となる先擬似予告は、詳細を後述するように、その先擬似予告で予告した再変動表示の後にさらに新たな再変動表示が行われる可能性が高くなることを示すものである。

40

【0129】

一方、後擬似予告は、擬似連の変動パターンで飾り図柄が仮停止したときに、このような仮停止の場合以外には出現し得ないハズレの出目であるチャンス目を表示することにより、仮停止している全ての図柄が再度変動表示した後に、さらに飾り図柄の仮停止及び変動表示を含む再変動表示が実行されることを予告するものである。4回目の仮停止から全

50

ての図柄が再度変動表示した後に再び飾り図柄が仮停止されるということはないので、後擬似予告は、3回目の仮停止までの間で実行される。後擬似予告は、飾り図柄の変動表示の過程に含められて実行されるものであるが、主基板31の側で決定するものではなく、擬似連の変動表示パターンに従って演出制御基板80の側で決定するものである。

【0130】

また、後擬似予告で表示されるチャンス目にはチャンス目A（例えば、「1-3-5」とチャンス目B（例えば、「1-5-3」）の2種類があり、後擬似予告では、そのうちの何れかのチャンス目が表示される。

【0131】

次に、実行すべき擬似連予告（擬似連予告なしを含む）の決定について説明する。図5は、実行すべき擬似連予告を決定するための各種テーブルを示す図である。変動パターンの種別として擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回、または擬似連4回が選択されている場合において実行すべき擬似連予告を決定する場合、第1の乱数を抽出し、抽出した第1の乱数に従って図5(a)に示すテーブルを参照して、まず、擬似連予告なし、先擬似予告を実行、後擬似予告を実行、または先擬似予告と後擬似予告の両方を実行の何れかを決定する。

10

【0132】

この決定は、飾り図柄の変動表示を開始するときに決定され、例えば、擬似連2回で後擬似予告が決定されたときには飾り図柄が2回仮停止されることとなるが、その何れでも後擬似予告（チャンス目の停止）が行われる。また、説明を簡単にするため、ここでは擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回、または擬似連4回の何れにおいても、擬似連予告なし、先擬似予告を実行、後擬似予告を実行、または先擬似予告と後擬似予告の両方を実行の選択確率は同じであるものとする（但し、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりの何れかが決定されているか否かによっては異なる）が、擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回、または擬似連4回において選択確率が異なってもよい。

20

【0133】

また、擬似連予告なし、後擬似予告を実行、先擬似予告を実行、両方を実行の何れを選択するかを選択確率は、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の何れかが決定されているか否かに応じて異なる。つまり、後擬似予告を実行、先擬似予告を実行、両方を実行の何れを選択するかを選択確率は、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の何れも決定されていないときにはそれぞれ1、2、3、4であるが、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の何れかが決定されているときにはそれぞれ1、2、3、4となっている。両方を実行の選択確率4、4は、擬似連予告なしの選択確率1、1、後擬似予告を実行の選択確率2、2、先擬似予告を実行の選択確率3、3に比べて、かなり低い数値になっている。

30

【0134】

ここで、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の何れかが決定されているときの後擬似予告の選択確率2は、2よりも僅かに低くなっている。先擬似予告を実行の選択確率3、両方を実行の選択確率4は、何れも決定されていないときの選択確率3、4よりも高くなっており、特に両方を実行の選択確率4は、4よりも大幅に高くなっている。4は、4よりも僅かに高いだけである。その分だけ、擬似連予告なしの選択確率1は、1よりも大幅に低くなっている。 $1/1 < 2/2 > 2/3 < 3/3 < 4/4$ の大小関係があるが、このことから、 $1/1 < 2/2 < 3/3 < 4/4$ という関係が生じることとなる。

40

【0135】

大当たり確率やリーチ確率を考慮して算出したハズレの場合における擬似連予告なし、後擬似予告、先擬似予告、両方を実行の選択確率は、 $\{ (1-X) \times P1 \times (A1 + A2 + A3) + (1-X) \times P2 \times (B1 + B2 + B3) \} \times 1$ 、 $\{ (1-X) \times P1 \times (A1 + A2 + A3) + (1-X) \times P2 \times (B1 + B2 + B3) \} \times 2$ 、 $\{ (1-X) \times P1 \times (A1 + A2 + A3) + (1-X) \times P2 \times (B1 + B2 + B3) \} \times 3$ 、 $\{$

50

$(1 - X) \times P1 \times (A1 + A2 + A3) + (1 - X) \times P2 \times (B1 + B2 + B3) \}$   
 $\times 4$ となる。

## 【0136】

一方、大当たりのうち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確率を $Y$  ( $Y$ は、 $9/10$ または $8/10$ )とした場合、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の場合における擬似連予告なし、後擬似予告、先擬似予告、両方を実行の選択確率は、 $\{X \times Y \times (C1 + C2 + C3 + C4)\} \times 1$ 、 $\{X \times Y \times (C1 + C2 + C3 + C4)\} \times 2$ 、 $\{X \times Y \times (C1 + C2 + C3 + C4)\} \times 3$ 、 $\{X \times Y \times (C1 + C2 + C3 + C4)\} \times 4$ となる。

## 【0137】

例えば、擬似連予告なしのうちで確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなっている確率を求めると、 $[\{(1 - X) \times P1 \times (A1 + A2 + A3) + (1 - X) \times P2 \times (B1 + B2 + B3)\} \times 1] / [\{X \times Y \times (C1 + C2 + C3 + C4)\} \times 1] = [\{(1 - X) \times P1 \times (A1 + A2 + A3) + (1 - X) \times P2 \times (B1 + B2 + B3)\} / \{X \times Y \times (C1 + C2 + C3 + C4)\}] \times [1 / 1]$ となる。

## 【0138】

ここで、 $[\{(1 - X) \times P1 \times (A1 + A2 + A3) + (1 - X) \times P2 \times (B1 + B2 + B3)\} / \{X \times Y \times (C1 + C2 + C3 + C4)\}] = Z$ とおくと、擬似連予告なし、後擬似予告、先擬似予告、両方を実行のそれぞれで確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなっている確率は、 $Z \times (1 / 1)$ 、 $Z \times (2 / 2)$ 、 $Z \times (3 / 3)$ 、 $Z \times (4 / 4)$ となる。

## 【0139】

$(1 - X) \times X$ であることから、 $Z > 1$ と考えられ、 $1 / 1 < 2 / 2 < 3 / 3 < 4 / 4$ という関係があることから、 $Z \times (1 / 1) < Z \times (2 / 2) < Z \times (3 / 3) < Z \times (4 / 4)$ という関係が生じることが分かる。従って、擬似連予告の実行なし、後擬似予告が実行、先擬似予告が実行、両方が実行の違いによって、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる期待度が異なる(後に記載した態様ほど、期待度が高い)ものとなること分かる。

## 【0140】

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の何れかが決定されていることでリーチ表示態様が出現する確率も高くなることから、擬似連予告の実行なし、先擬似予告が実行、後擬似予告が実行、両方が実行の違いによって、リーチ表示態様が出現する期待度も異なるものとなる。これについては、特に計算式は示さないものの、上記の場合と同様に計算しても、その関係が分かることになる。また、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の何れかが決定されていると回数の多い擬似連の変動パターンが選択されやすくなることから、擬似連予告の実行なし、先擬似予告が実行、後擬似予告が実行、両方が実行の違いによって、擬似連における再変動表示が継続する期待度も異なるものとなる。

## 【0141】

なお、後擬似予告の実行確率(先擬似予告とともに実行される場合を含む)、すなわち飾り図柄の仮停止時にチャンス目が表示される確率は、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の何れかが決定されているか否かに応じて異なっているので、飾り図柄の変動表示においてチャンス目が表示されずに表示結果がハズレ(ハズレまたは突確大当たり)となる確率に対するチャンス目が表示されずに大当たり(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)となる確率の比は、チャンス目が表示されてハズレとなる確率に対するチャンス目が表示されて大当たりとなる確率の比とは異なるものとなっている。

## 【0142】

もっとも、後擬似予告の実行確率を、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短

10

20

30

40

50

大当たりの何れかが決定されているか否かに応じて上記のような割合に定めたことで、飾り図柄の変動表示においてチャンス目が表示されずリーチ表示態様も出現しない確率に対するチャンス目が表示されないがリーチ表示態様が出現する確率の比は、チャンス目が表示されるがリーチ表示態様が出現しない確率に対するチャンス目が表示されてリーチ表示態様が出現する確率の比とも異なるものとなっている。

【0143】

さらに、飾り図柄の変動表示においてM回だけ再変動表示が実行されてチャンス目が表示されない確率に対するM回だけ再変動表示が実行されてチャンス目が表示される確率の比は、N回 ( $N > M$ ) だけ再変動表示が実行されてチャンス目が表示されない確率に対するN回だけ再変動表示が実行されてチャンス目が表示される確率の比とも異なるものとなっている。

10

【0144】

また、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の何れかが決定されているときに、後擬似予告が実行される(すなわち、チャンス目が表示される)場合に先擬似予告も実行される割合は、 $4 / (2 + 4)$  となっており、後擬似予告が実行されない(すなわち、チャンス目が表示されない)場合に先擬似予告が実行される割合は、 $3 / (1 + 3)$  となっている。また、ハズレが決定されているときに、後擬似予告が実行される(すなわち、チャンス目が表示される)場合に先擬似予告も実行される割合は、 $4 / (2 + 4)$  となっており、後擬似予告が実行されない(すなわち、チャンス目が表示されない)場合に先擬似予告が実行される割合は、 $3 / (1 + 3)$  となっ

20

【0145】

ここで、 $4 / (2 + 4)$  は、 $1 / 2$ 、 $3 / 4$ 、 $1 / 2$ 、 $3 / 4$  に比べてかなり低い数値となっているため、 $4 / (2 + 4) < 3 / (1 + 3)$ 、 $4 / (2 + 4) < 3 / (1 + 3)$  という関係が生じるものとなる。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か否かに関わらず、チャンス目が表示されることとなる場合において先擬似予告も実行される割合は、チャンス目が表示されない場合において先擬似予告が実行される割合よりも低いものとなっている。

【0146】

後擬似予告を実行、先擬似予告を実行、両方を実行の何れかが決定された場合に、実行すべき擬似連予告(先擬似予告および/または後擬似予告の態様は、飾り図柄の変動表示が開始してから1回目の仮停止まで、仮停止から次の仮停止まで、仮停止から最終停止までの各変動表示を単位として、各単位について変動表示が開始されるときに決定されるものとなっている。

30

【0147】

先擬似予告を実行することが決定された場合(後擬似予告とともに実行することが決定された場合を含む)には、第2の乱数を抽出し、抽出した第2の乱数に従って図5(b)に示すテーブルを参照して、先擬似予告の態様を決定するものとしている。先擬似予告の態様の選択確率は、1回目の再変動表示の予告の場合と、2回目または3回目の再変動表示の予告の場合と、4回目の再変動表示の予告の場合とで異なっており、また、その後

40

【0148】

先擬似予告を実行することが決定された場合(後擬似予告とともに実行することが決定された場合を含む)には、また、第3の乱数を抽出し、先擬似予告の実行タイミングを決定するものとしている。先擬似予告の実行タイミングを決定するためのテーブルは特に図示しないが、2回目~4回目の再変動表示についての先擬似予告の実行タイミングの選択確率は、その後

50

が実行されない場合に比べれば高くはなっているものの、何れの場合でも早いタイミングを選択する比率の方が遅いタイミングを選択する比率よりは高い。

【 0 1 4 9 】

1 回目の再変動表示の予告（特別図柄の変動パターンが擬似連であることが前提なので、再変動表示が実行されない場合の先擬似予告はない）では、実行なし、役物のみ、ランプ（装飾ランプ 2 5 a ~ 2 5 c と枠ランプ 4 0 ~ 4 2）のみ、役物 + ランプの何れかの態様が、それぞれ a 1、a 2、a 3、a 4 の割合で選択される。1 回目の再変動表示の予告であるので、ランプのみ、役物 + ランプの態様で点灯されるのは、装飾ランプ 2 5 a ~ 2 5 c を例にすると、装飾ランプ 2 5 a ~ 2 5 c のうちで装飾ランプ 2 5 a のみである。

【 0 1 5 0 】

また、実行なし、すなわち先擬似予告の実行を制限することが選択されるのは、この 1 回目の再変動表示の予告の場合だけである。擬似連 1 回の場合に 1 回目の再変動表示の予告として実行なしが選択された場合には、最終的な結果が導出されるまでに先擬似予告が実行されることが全くなくなるが、擬似連 2 回 ~ 4 回の場合に 1 回目の再変動表示の予告として実行なしが選択されても、2 回目から 4 回目の再変動表示の予告は行われる。

【 0 1 5 1 】

2 回目または 3 回目の再変動表示の予告では、役物のみ、ランプのみ（± 0）、ランプのみ（- 1）、ランプのみ（+ 1）、役物 + ランプ（± 0）、役物 + ランプ（- 1）、役物 + ランプ（+ 1）の何れかの態様が選択される。ここで、ランプのみ、役物 + ランプにある“± 0”、“- 1”、“+ 1”とは、その後に再変動表示が行われると仮定した場合におけるそこまでの再変動表示の実行回数が、実際の実行回数通り、実際の実行回数よりも 1 少ない、実際の実行回数よりも 1 多いということを示す。例えば、装飾ランプ 2 5 a ~ 2 5 c を例にすると、2 回目の再変動表示の予告としてランプ（± 0）が選択されたときには、装飾ランプ 2 5 a、2 5 b が点灯されるが、装飾ランプ（+ 1）が選択されたときには、装飾ランプ 2 5 a、2 5 c が点灯される。

【 0 1 5 2 】

また、各態様の選択確率は、その後に再変動表示が実行されることなく表示結果が導出される場合には、それぞれ b 1、b 2、b 3、b 4、b 5、b 6、b 7 と、その後に再変動表示が実行される場合には、それぞれ c 1、c 2、c 3、c 4、c 5、c 6、c 7 となっている。各選択確率を示す数値間には、 $b 1 > c 1 (= b 1 - (b 5 + b 6 + b 7))$ 、 $b 2 = c 2$ 、 $b 3 = c 3$ 、 $b 4 = c 4$ 、 $b 5 < c 5$ 、 $b 6 < c 6$ 、 $b 7 < c 7$  となる関係がある。つまり、役物 2 6 の駆動のみで先擬似予告が実行されたときには、その後に再変動表示が実行される確率が相対的に低いのに対して、装飾ランプ 2 5 a ~ 2 5 c や枠ランプ 4 0 ~ 4 2 の点灯と役物 2 6 の駆動で先擬似予告が実行されたときには、その後に再変動表示が実行される確率が相対的に高いものとなる。

【 0 1 5 3 】

また、各選択確率を示す数値間には、 $b 2 / (b 2 + b 3 + b 4) > c 2 / (c 2 + c 3 + c 4)$ 、 $b 3 / (b 2 + b 3 + b 4) < c 3 / (c 2 + c 3 + c 4)$ 、 $b 4 / (b 2 + b 3 + b 4) < c 4 / (c 2 + c 3 + c 4)$ 、 $b 5 / (b 5 + b 6 + b 7) > c 5 / (c 5 + c 6 + c 7)$ 、 $b 6 / (b 5 + b 6 + b 7) < c 6 / (c 5 + c 6 + c 7)$ 、 $b 7 / (b 5 + b 6 + b 7) < c 7 / (c 5 + c 6 + c 7)$  という関係もある。つまり、先擬似予告において実際の変動表示の回数とは異なる回数が装飾ランプ 2 5 a ~ 2 5 c や枠ランプ 4 0 ~ 4 2 の点灯で報知されたときには、その後に再変動表示が実行される確率が相対的に高いものとなる。

【 0 1 5 4 】

4 回目の再変動表示の予告では、役物のみ、ランプのみ（± 0）、ランプのみ（- 1）、役物 + ランプ（± 0）、役物 + ランプ（- 1）の何れかの態様が選択される。ランプのみ（± 0）、役物 + ランプ（± 0）では、装飾ランプ 2 5 a ~ 2 5 c と枠ランプ 4 0 ~ 4 2 の全てが点灯されるが、ランプのみ（- 1）、役物 + ランプ（- 1）では、実際よりも 1 回少ない回数を示すように、装飾ランプ 2 5 a、2 5 c と枠ランプ 4 0、4 2 が点灯さ

10

20

30

40

50

れる。また、各態様の選択確率は、その後に再変動表示が実行されることなく表示結果が導出される場合には、それぞれ  $d_1$ 、 $d_2$ 、 $d_3$ 、 $d_4$ 、 $d_5$  と、その後に再変動表示が実行される場合には、それぞれ  $e_1$ 、 $e_2$ 、 $e_3$ 、 $e_4$ 、 $e_5$  となっている。

【0155】

各選択確率を示す数値間には、 $d_1 > e_1 (= d_1 - (e_4 + e_5))$ 、 $d_2 = e_2$ 、 $d_3 = e_3$ 、 $d_4 < e_4$ 、 $d_5 < e_5$  なる関係がある。つまり、役物 26 の駆動のみで先擬似予告が実行されたときには、その後に再変動表示が実行される確率が相対的に低いのに対して、装飾ランプ 25 a ~ 25 c や枠ランプ 40 ~ 42 の点灯と役物 26 の駆動で先擬似予告が実行されたときには、その後に再変動表示が実行される確率が相対的に高いものとなる。

10

【0156】

また、 $d_2 / (d_2 + d_3) > e_2 / (e_2 + e_3)$ 、 $d_3 / (d_2 + d_3) < e_3 / (e_2 + e_3)$ 、 $d_4 / (d_4 + d_5) > e_4 / (e_4 + e_5)$ 、 $d_5 / (d_4 + d_5) < e_5 / (e_4 + e_5)$  という関係もあり、先擬似予告において実際の変動表示の回数とは異なる回数が装飾ランプ 25 a ~ 25 c や枠ランプ 40 ~ 42 の点灯で報知されたときには、その後に再変動表示が実行される確率が相対的に高いものとなる。

【0157】

なお、再変動表示が実行されるということは、擬似連の回数が増えるということであり、それだけリーチ表示態様が出現する確率や、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確率が高くなるということである。従って、装飾ランプ 25 a ~ 25 c や枠ランプ 40 ~ 42 の点灯のみで先擬似予告が実行されたときには役物 26 の駆動のみで先擬似予告が実行されたときよりも、装飾ランプ 25 a ~ 25 c や枠ランプ 40 ~ 42 の点灯と役物 26 の駆動で先擬似予告が実行されたときには装飾ランプ 25 a ~ 25 c や枠ランプ 40 ~ 42 の点灯で先擬似予告が実行されたときよりも、再変動表示が実行される期待度が高くなるだけでなく、リーチ表示態様が出現する期待度も、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期待度も高くなる。

20

【0158】

また、装飾ランプ 25 a ~ 25 c や枠ランプ 40 ~ 42 の点灯で先擬似予告が実行された場合（役物 26 の駆動でも先擬似予告が実行された場合も含む）において、実際の変動表示の回数とは異なる態様で装飾ランプ 25 a ~ 25 c や枠ランプ 40 ~ 42 が点灯された場合には、実際の変動表示の回数に応じた態様で装飾ランプ 25 a ~ 25 c や枠ランプ 40 ~ 42 が点灯されたときよりも、再変動表示が実行される期待度が高くなるだけでなく、リーチ表示態様が出現する期待度も、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期待度も高くなる。

30

【0159】

また、後擬似予告を実行することが決定された場合（先擬似予告とともに実行することが決定された場合を含む）には、第 4 の乱数を抽出し、抽出した第 4 の乱数に従って図 5 (c) に示すテーブルを参照して、後擬似予告の態様（チャンス目 A、チャンス目 B）を決定するものとしている。擬似予告の態様の選択確率は、飾り図柄が再度変動表示してからさらに新たな再変動表示が実行されるか、それとも再変動表示が実行されることなく表示結果が導出されることになるかによって異なるものとなっている。

40

【0160】

ここで、さらに再変動表示が実行されるときにチャンス目 B の選択確率  $g_2$  は、さらに再変動表示が示が実行されないときのチャンス目 B の選択確率  $f_2$  よりも高くなっており、逆に、その分だけさらに再変動表示が実行されるときにチャンス目 A の選択確率  $g_1$  が、さらに再変動表示が実行されないときのチャンス目 A の選択確率  $f_1$  よりも低くなっている。つまり、飾り図柄が仮停止してチャンス目 B が表示されたときにはチャンス目 A が表示されたときよりも、さらに再変動表示が実行される期待度が高いということになる。

【0161】

なお、再変動表示が実行されるということは、擬似連の回数が増えるということであ

50

り、それだけリーチ表示態様が出現する確率や、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確率が高くなるということである。つまり、飾り図柄が仮停止したときにチャンス目Bが表示されると、再変動表示が実行される期待度が高くなるだけではなく、リーチ表示態様が出現する期待度も、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期待度も高くなる。

【0162】

また、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1における予告演出として、上記した先擬似予告と同じ態様の予告演出（擬似連予告ではない）が、突然確率大当たりとすることが決定されているときに飾り図柄の変動表示が停止される前において、所定の割合で実行されるものとなっている。つまり、遊技者が先擬似予告によって飾り図柄の再変動表示が実行されるものと考えていたところで、飾り図柄の再変動表示が実行されることなく変動表示の結果が表示されて、第2大当たり遊技状態（遊技者に気づかれないことも多い）を経て確率変動状態に制御されることがあるものとなっている。

10

【0163】

なお、突確大当たりの場合に先擬似予告と同じ態様の予告演出が実行される場合の、該予告演出の態様（先擬似予告における1回目の再変動表示の予告と同じ）及び実行タイミングの選択確率は、先擬似予告で1回目の再変動表示の予告をする場合（再変動表示が実行される場合のみ）において態様及び実行タイミングを選択する比率とは異なるものとしている（例えば、実行なし、役物のみ、ランプのみ、役物+ランプの選択確率を、 $h_1$ 、 $h_2$ 、 $h_3$ 、 $h_4$ とする）。

20

【0164】

図13は、擬似連予告の演出例を示す説明図であり、(A)は先擬似予告、(B)～(E)は後擬似予告の演出例である。ここでは、擬似連4回、つまり、1回分の特別図柄の変動表示（すなわち、1回の始動入賞）に対して再変動表示が4回（変動表示が合計5回）行われる場合を例に示している。また、1回目の仮停止より前に先擬似予告が実行され、1～4回の仮停止のときに後擬似予告が実行される場合を例に示している。

【0165】

図13(A)は、1回目の仮停止より前に、天枠ランプ40、左枠ランプ41、右枠ランプ42が点灯すると共に、ガラス扉枠2に設けられた遊技盤6周辺の発光体が白色に点滅して擬似連予告（先擬似予告）が実行されていることを示している。図13(B)は、1回目の仮停止があったときに、ガラス扉枠2に設けられた遊技盤6周辺の発光体のうちガラス扉枠2の下から1/4程度の高さまでの発光体と、左枠ランプ41と右枠ランプ42の下から1/4程度の高さまでが赤色に点滅して擬似連予告（後擬似予告）が実行され、その後、2回目の変動表示が開始されていることを示している。図13(C)は、2回目の仮停止があったときに、ガラス扉枠2に設けられた遊技盤6周辺の発光体のうちガラス扉枠2の下から1/2程度の高さまでの発光体と、左枠ランプ41と右枠ランプ42の下から1/2程度の高さまでが赤色に点滅して擬似連予告（後擬似予告）が実行され、その後、3回目の変動表示が開始されていることを示している。図13(D)は、3回目の仮停止があったときに、ガラス扉枠2に設けられた遊技盤6周辺の発光体のうちガラス扉枠2の下から3/4程度の高さまでの発光体と、左枠ランプ41と右枠ランプ42の下から3/4程度の高さまでが赤色に点滅して擬似連予告（後擬似予告）が実行され、その後、4回目の変動表示が開始されていることを示している。図13(E)は、4回目の仮停止があったときに、ガラス扉枠2に設けられた遊技盤6周辺の発光体と、天枠ランプ40、左枠ランプ41、右枠ランプ42が赤色に点滅して擬似連予告（後擬似予告）が実行され、その後、5回目の変動表示が開始されていることを示している。

30

40

【0166】

このように、1回分の特別図柄の変動表示における4回の仮停止において、仮停止を重ねるごとに発光体の発光面積を大きくすることで、遊技者に対す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への期待感を高めることができる。

【0167】

50

なお、仮停止より前に実行される先擬似予告の演出内容である枠ランプ40～42の発光態様を、仮停止したときにチャンス目が出現する再変動態様（例えば、後擬似予告と先擬似予告の両方を実行）のときと、出現しない再変動態様（例えば、先擬似予告のみを実行）のときとで、異なるように構成してもよい。ここで、枠ランプ40～42の発光態様を異ならせる例としては、発光させる枠ランプの数を異ならせる、発光させる色を異ならせる、発光方法（点灯と点滅）を異ならせる、あるいは、点滅の時間間隔を異ならせる、などがある。すなわち、例えば、仮停止したときにチャンス目が出現する再変動態様のときには枠ランプ40～42の全部を発光させ、仮停止したときにチャンス目が出現しない再変動態様のときには枠ランプの40のみを発光させる。あるいは、仮停止したときにチャンス目が出現する再変動態様のときには赤色で発光させ、仮停止したときにチャンス目が出現しない再変動態様のときには白色で発光させる。または、仮停止したときにチャンス目が出現する再変動態様のときには発光体を点灯させ、仮停止したときにチャンス目が出現しない再変動態様のときには発光体を点滅させる。さらにまた、仮停止したときにチャンス目が出現する再変動態様のときには発光体の点滅時間を短くし、仮停止したときにチャンス目が出現しない再変動態様のときには発光体の点滅時間を長くする。

#### 【0168】

このように、仮停止したときにチャンス目が出現する再変動態様のときと、仮停止したときにチャンス目が出現しない再変動態様が実行のときとで、発光体の発光態様を異ならせて先擬似予告の演出内容を異ならせることで、先擬似予告が実行された場合に、仮停止より前の枠ランプ40～42の発光態様に遊技者を注目させて、一連の変動表示の過程全体での遊技者の注目度を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、枠ランプ40～42の発光態様の違いに応じて、再変動表示が実行されることへの期待感を遊技者に与えることができる。これにより、リーチ表示態様が出現することへの期待感や、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への期待感を遊技者に与えることができる。

#### 【0169】

次に、リーチ予告演出について説明する。リーチ予告演出は、飾り図柄の変動表示においてリーチ表示態様が出現する可能性があることを示す予告である。リーチ表示態様が出現する変動パターンでは、リーチ表示態様が出現する前の変動表示が行われている間にリーチ予告演出が行われ、リーチ表示態様が出現しない変動パターンでは、リーチ表示態様が出現する可能性が残されているうちの変動表示が行われている間にリーチ予告演出が行われる。擬似連の変動パターンでは、飾り図柄の変動開始から1回目の仮停止、仮停止から仮停止、仮停止から最終停止までの各変動表示の間で、それぞれリーチ予告演出が行われることがある。

#### 【0170】

なお、リーチ予告演出は、リーチ表示態様が出現する可能性を示す予告ではあるが、リーチ表示態様が出現すれば確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることがあるのに対して、リーチ表示態様が出現しなければ確率変動大当たり、確変昇格大当たり及び時短大当たりとなることはない。従って、リーチ予告演出は、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を示す演出であるともいうことができる。

#### 【0171】

この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1において実行されるリーチ予告演出には、様々な種類の演出があるが、その中には、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には、第1段階だけを実行して終了するもの（ステップアップ演出1）と、第1段階と第2段階を順に実行して終了するもの（ステップアップ演出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（ステップアップ演出3）とがある。ステップアップ演出3は、当該変動表示でリーチ表示態様が出現する場合にのみ実行される演出である。また、ステップアップ演出以外のリーチ予告演出として、演出Aと演出Bとがある。



## 【 0 1 7 2 】

図6は、擬似連の変動パターンにおける各変動表示において実行される予告演出を決定するための予告演出決定テーブルを示す図である。図は、擬似連K回（ $K = 1, 2, 3, 4$ ）のもののL回目（ $L = 1, 2, 3, 4, 5$ ）の変動表示のそれぞれについて、飾り図柄が最終停止するまでにリーチ表示態様が出現する場合とリーチ表示態様が出現しない場合の、演出A、演出B、ステップアップ演出1、ステップアップ演出2、ステップアップ演出3のそれぞれの選択確率を示す。

## 【 0 1 7 3 】

なお、演出Aと演出Bは、先擬似予告が実行される場合、当該先擬似予告が実行されている間において実行される。ステップアップ演出は、飾り図柄が変動表示されている間において実行され、ステップアップ演出3が選択された場合でも、飾り図柄が（仮）停止するまでに第3段階までを実行できるものとなっている（ステップアップ演出1、ステップアップ演出2は、より早く終了する）。

10

## 【 0 1 7 4 】

図6から分かるように、リーチ予告演出として演出A、演出B、ステップアップ演出1、ステップアップ演出2、ステップアップ演出3のそれぞれを選択する比率は、擬似連K回のもののL回目の変動表示におけるKとLの違いに応じて、また、飾り図柄が最終停止するまでにリーチ表示態様が出現するか否かによって異なっている。

## 【 0 1 7 5 】

より詳細な場合について説明すると、演出Bが実行された後に再変動表示が行われる確率は、演出Aが実行された場合に再変動表示が行われる確率よりも高くなるように、リーチ予告演出の選択確率が定められている。例えば、擬似連1回の2回目の変動表示と擬似連2回の2回目の変動表示でリーチ表示態様とならない場合を比べると、 $b b 1 / (b a 1 + b b 1) < d b 1 / (d a 1 + d b 1)$ となっており、さらに変動表示が実行される擬似連2回の2回目の方が、演出Bが選択される確率が高い。

20

## 【 0 1 7 6 】

また、演出Bが実行されてリーチ表示態様が出現する確率は、演出Aが実行されてリーチ表示態様が出現する確率よりも高くなるように、リーチ予告演出の選択確率が定められている。例えば、擬似連1回の2回目の変動表示では、 $b a 2 / (b a 1 + b a 2) < b b 2 / (b b 1 + b b 2)$ となっている。変動表示の回数が多くな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りやすく、リーチ表示態様しなければ確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとはならないことから、演出Bが実行され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確率は、演出Aが実行され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確率よりも高くなるということができる。

30

## 【 0 1 7 7 】

また、ステップアップ演出3の選択確率は、擬似連K回の（ $K + 1$ ）回目の変動表示においてリーチ表示態様が出現する場合の他は、0となっている。また、ステップアップ演出1の選択確率は、擬似連K回の（ $K + 1$ ）回目の変動表示では、リーチ表示態様か出現するか否かに関わらず、全て0となっている。つまり、ステップアップ演出が第1段階だけで終了してしまった変動表示では、リーチ表示態様か出現することはない（但し、さらに後の変動表示でリーチ表示態様か出現することはある）代わりに、飾り図柄が仮停止した後に再度変動表示が実行されることとなる。

40

## 【 0 1 7 8 】

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。パチンコ遊技機1における遊技の進行は、2ms毎に実行されるタイマ割り込み処理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。

## 【 0 1 7 9 】

50

図7は、CPU56が実行するメイン処理にて2ms毎に実行されるタイマ割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、CPU56は、レジスタの退避処理(ステップS21)を行った後、ステップS22~S36の遊技制御処理を実行する。遊技制御処理において、CPU56は、まず、スイッチ回路32を介して、ゲートスイッチ61、始動口スイッチ62a、62b、カウントスイッチ63、入賞口スイッチ64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S22)。

#### 【0180】

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S23)。CPU56は、更に、初期値用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理(ステップS24)及び表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う(ステップS25)。

10

#### 【0181】

更に、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う(ステップS26)。特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて特別図柄表示器10a、10b、可変表示装置9、特別可変入賞装置20、等を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選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。

#### 【0182】

20

また、普通図柄プロセス処理を行う(ステップS27)。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。

#### 【0183】

次いで、CPU56は、特別図柄プロセス処理でRAM55の所定の領域に設定され、可変表示装置9において表示を行うための演出制御コマンド(変動パターンを示すコマンド、並びに大当たりとするか否か及び大当たり種別を示すコマンド)を演出制御基板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S28)。また、普通図柄プロセス処理でRAM55の所定の領域に設定された普通図柄に関する演出制御コマンドを演出制御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S29)。

30

#### 【0184】

更に、CPU56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S30)。

#### 【0185】

また、CPU56は、始動口スイッチ62a、62b、カウントスイッチ63、入賞口スイッチ64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S31)。具体的には、始動口スイッチ62a、62b、カウントスイッチ63、入賞口スイッチ64等の何れかがオンしたことに基づく入賞検出に応じて、払出制御基板36に賞球個数を示す払出制御コマンドを出力する。払出制御基板36に搭載されている払出制御用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。

40

#### 【0186】

そして、CPU56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S32)。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S33)。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S34)。可変入賞装置15、特別可変入賞装置20、を開状態または閉状態としたり、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

50

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S35)、割込許可状態に設定する(ステップS36)。

【0187】

次に、ステップS26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、CPU56は、まず、遊技盤6に設けられている始動入賞口14a、14bに遊技球が入賞したことを検出するための始動口スイッチ62a、62bがオンしているかどうか、すなわち遊技球が始動入賞口14a、14bに入賞する始動入賞が発生しているかどうかを判定し、始動入賞が発生していたら始動口スイッチ通過処理を行う。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。

10

【0188】

特別図柄通常処理：特別図柄の可変表示を開始できる状態になるのを待つ。CPU56は、特別図柄の可変表示が開始できる状態(特別図柄表示器10a、10bの何れにおいても特図ゲームの実行が終了している状態)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)を始動入賞口14a、14bへの始動入賞について順に確認する。

【0189】

始動入賞口14aへの始動入賞について保留記憶カウンタのカウント値が0でなければ、遊技状態に応じて図3(a)の大当たり判定用テーブルを参照し、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)を決定する。大当たりとする場合には、図3(b)の大当たり種別判定用テーブルを参照し、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。

20

【0190】

始動入賞口14aへの始動入賞について保留記憶カウンタのカウント値が0であるが、始動入賞口14bへの始動入賞について保留記憶カウンタのカウント値が0でなければ、始動入賞口14aへの始動入賞の場合と同様に、遊技状態に応じて図3(a)の大当たり判定用テーブルを参照し、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)を決定する。始動入賞口14bへの始動入賞について大当たりとする場合には、図3(c)の大当たり種別判定用テーブルを参照し、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。

30

【0191】

変動パターン設定処理：大当たり抽選を行った特別図柄表示器10a、10bにおける特別図柄の変動パターンを、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10a、10bの何れかに特別図柄の変動表示開始を指示する信号を出力するとともに、選択した変動パターンを示すコマンドと大当たりとするか否か及び大当たり種別を示すコマンドとを、直後の特別図柄コマンド制御処理(ステップS28)で演出制御基板80に対して送信される状態に設定する。なお、変動パターン並びに大当たりとするか否か及び大当たり種別が同じであれば、特別図柄表示器10a、10bの何れで特別図柄の変動表示が行われる場合でも、演出制御基板80に送信されるコマンドに違いはない。

40

【0192】

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。

【0193】

特別図柄停止処理：特別図柄表示器10a、10bの何れかにて可変表示する特別図柄

50

の可変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 の何れかに出力される状態に設定するとともに、図柄の停止を示すコマンドを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 28）で演出制御基板 80 に送信される状態に設定する。なお、図柄の停止を示すコマンドは、特別図柄表示器 10 a、10 b の何れで特別図柄の変動表示が行われる場合でも違いはない。

**【0194】**

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

10

**【0195】**

大入賞口開放中処理：第 1 大当たり遊技状態中および第 2 大当たり遊技状態中のラウンド表示のためのコマンドを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 28）で演出制御基板 80 に送信される状態に設定する処理や、大入賞口 21 の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。

**【0196】**

大当たり終了処理：第 1 大当たり遊技状態または第 2 大当たり遊技状態が終了したことを示すコマンドを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 28）で演出制御基板 80 に送信される状態に設定する。

20

**【0197】**

一方、演出制御基板 80 などのサブ側の各種基板においては、主基板 31 の基本回路 53 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 において飾り図柄や飾り図柄を変動表示させたり、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 8 は、演出制御基板 80 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。

**【0198】**

このメイン処理では、まず、演出制御基板 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 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 701）。次に、所定時間（例えば、2ms）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 702）、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 702 の処理を繰り返して行う。

30

**【0199】**

タイマ割り込みフラグの状態が 1 となっている後、まず、このタイマ割り込みフラグを 0 にクリアし（ステップ S 703）、主基板 31 の基本回路 53 から送信されたコマンドを受信したかどうかをチェックし、コマンドを受信している場合には、その内容を解析するコマンド解析処理を実行する（ステップ S 704）。

**【0200】**

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 S 705）。演出制御プロセス処理では、擬似連予告や予告演出を実行する処理も行う。例えば、擬似連の変動パターンで飾り図柄の（再）変動表示が開始するタイミングで擬似連予告の決定を行い、その決定に従って、飾り図柄が停止する以前の期間、または飾り図柄が停止したときにおいて擬似連予告を行うものである。

40

**【0201】**

さらに、予告種別判定用乱数、予告態様判定用乱数、ラウンド演出種別判定用乱数、演出パターン判定用乱数などの乱数を更新する乱数更新処理を実行して（ステップ S 706）、ステップ S 702 の処理に戻る。

50

## 【 0 2 0 2 】

次に、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 における先擬似予告の実行例について説明する。図 9 は、先擬似予告の実行例を示すタイミングチャートである。ここでは擬似連 2 回（2 回の仮停止を挟んで、合計 3 回の変動表示が実行される）が選択された場合の例を示す。また、実行タイミングが早い先擬似予告は、飾り図柄の変動表示が開始すると同時に開始し、実行タイミングが遅い先擬似予告は、飾り図柄の変動表示が開始してから一定期間経過してから開始されるものとする。

## 【 0 2 0 3 】

図 9 ( a ) では、比較例として、保留記憶に基づいてハズレ、リーチなし、擬似連なしの変動表示が 3 回続けて実行される場合を示す（なお、説明を簡単にするため、各回の変動表示の時間は、擬似連 2 回で実行される変動開始から 1 回目の仮停止まで、1 回目の仮停止から 2 回目の仮停止までの変動表示の時間とそれぞれ同じものとする）。図 9 ( b ) では、2 回目の変動表示において先擬似予告が早いタイミングで実行される場合の例を示す。図 9 ( c ) では、2 回目の変動表示において先擬似予告が遅いタイミングで実行される場合の例を示す。図 9 ( b )、( c ) の例では、飾り図柄の変動表示が最初に開始されるときに擬似連予告として先擬似予告を実行することが決定されることとなる。

## 【 0 2 0 4 】

まず、図 9 ( a ) の例においては、タイミング  $t_1$  において 1 番目の始動入賞に基づく擬似連なしの変動パターンにおける飾り図柄の変動表示が開始される。ここで、先擬似予告の実行が決定されることはなく、先擬似予告が実行されることもない。実行タイミングが遅い先擬似予告に決定されていたなら先擬似予告が実行されることとなるタイミング  $t_2$  においても先擬似予告が実行されることはない。

## 【 0 2 0 5 】

1 番目の始動入賞に基づく飾り図柄の変動表示がタイミング  $t_3$  で停止した後、そこから一定期間を経過したタイミング  $t_4$  において保留記憶によって 2 番目の始動入賞に基づく擬似連なしの変動パターンにおける飾り図柄の変動表示が開始される。ここでも、先擬似予告の実行が決定されることはなく、先擬似予告が実行されることもない。実行タイミングが遅い先擬似予告に決定されていたなら先擬似予告が実行されることとなるタイミング  $t_5$  においても先擬似予告が実行されることはない。

## 【 0 2 0 6 】

2 番目の始動入賞に基づく飾り図柄の変動表示がタイミング  $t_6$  で停止した後、そこから一定期間を経過したタイミング  $t_7$  において保留記憶によって 3 番目の始動入賞に基づく擬似連なしの変動パターンにおける飾り図柄の変動表示が開始される。ここでも、先擬似予告の実行が決定されることはなく、先擬似予告が実行されることもない。実行タイミングが遅い先擬似予告に決定されていたなら先擬似予告が実行されることとなるタイミング  $t_8$  においても先擬似予告が実行されることはない。

## 【 0 2 0 7 】

このように擬似連なしの変動表示が保留記憶に基づいて続々と実行されるような場合（大当たり確率、変動パターンの種別の選択確率から、このようなケースは比較的多く生じる）には、先擬似予告が実行されることはない。飾り図柄の変動表示の停止は仮停止ということではないので、そこでチャンス目が表示されることもない。従って、遊技者が擬似連の再変動表示が継続することを期待できるような場面はない。

## 【 0 2 0 8 】

また、図 9 ( b ) の例においては、タイミング  $t_1$  において擬似連 2 回の変動パターンにおける飾り図柄の変動表示が開始される。ここで、先擬似予告を実行することが決定されることによって、さらに 1 回目の仮停止までの変動表示で先擬似予告の態様が決定されるが、擬似連 2 回のうちの 1 回目の変動表示であるので、先擬似予告の態様として実行なしが決定されることもある。この場合、タイミング  $t_1$  において先擬似予告は実行されず、タイミング  $t_2$  においても先擬似予告は実行されない。遊技者にとっては、出現頻度が多い擬似連なしの変動パターンで飾り図柄の変動表示が実行されたのか分からず、飾り図

10

20

30

40

50

柄が仮停止するまでのタイミング  $t_3$  で再変動表示が実行されることを期待できるようにはならない。

【0209】

タイミング  $t_3$  において飾り図柄が1回目の仮停止をすることとなるが、後擬似予告を実行することが決定されていないので、仮停止時の飾り図柄の表示態様としてチャンス目は表示されない。その後、タイミング  $t_4$  において擬似連2回のうちで飾り図柄が1回目の仮停止をしてからの変動表示(2回目の変動表示)が開始されることとなる。ここで、2回目の変動表示の際の先擬似予告の態様と実行タイミングとが決定されるが、実行タイミングが早いものに決定されることによって、タイミング  $t_4$  で先擬似予告が実行される。タイミング  $t_4$  での先擬似予告によって、遊技者は、2回目の仮停止後に再度変動表示が実行されること(さらには、リーチ表示態様が出現すること、大当たりとなること)の期待感を高められる。また、再変動表示がある場合の選択比率で先擬似予告の態様が選択されるので、その先擬似予告の態様によっても期待感を高められる場合が多い。

10

【0210】

タイミング  $t_6$  において飾り図柄が2回目の仮停止をすることとなるが、ここでもチャンス目は表示されない。その後、タイミング  $t_7$  において擬似連2回のうちで飾り図柄が2回目の仮停止をしてからの変動表示(3回目の変動表示)が開始されることとなる。ここで、3回目の変動表示の際の先擬似予告の態様と実行タイミングとが決定されるが、実行タイミングが早いものに決定されることによって、タイミング  $t_7$  で先擬似予告が実行される。もっとも、ここでは再変動表示がなしの場合の選択比率で先擬似予告の態様が選択されるので、先擬似予告の態様によって期待感を高める度合いは、2回目の変動表示の際の先擬似予告ほどにはならない。

20

【0211】

また、図9(c)の例においては、タイミング  $t_3$  までは、図9(b)の例と同様に飾り図柄の変動表示が実行されるものとする。その後、タイミング  $t_4$  において擬似連2回のうちで飾り図柄が1回目の仮停止をしてからの変動表示(2回目の変動表示)が開始されることとなる。ここで、2回目の変動表示の際の先擬似予告の態様と実行タイミングとが決定されるが、実行タイミングが遅いものに決定されることによって、タイミング  $t_4$  では先擬似予告が実行されないものの、これよりも遅れてタイミング  $t_5$  で先擬似予告が実行される。

30

【0212】

タイミング  $t_4$  で先擬似予告が実行されてなかったため、この時点において再変動表示が実行されることに対して遊技者があまり期待できない。しかし、タイミング  $t_5$  で遅れて先擬似予告が実行されると、遊技者は、2回目の仮停止後に再度変動表示が実行されること(さらには、リーチ表示態様が出現すること、大当たりとなること)の期待感を高められる。しかも、遅いタイミングの先擬似予告の方が再変動表示が実行される可能性は高いので、期待感薄だった所からより大きな期待感が遊技者に与えられる。タイミング  $t_6$  において飾り図柄が2回目の仮停止をすることとなるが、ここでもチャンス目は表示されない。その後、タイミング  $t_7$  よりも後には、例えば、図9(b)の場合と同様に擬似連2回における3回目の変動表示が行われるようになる。

40

【0213】

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14a、14bへの入賞により大当たり抽選及び大当たり種別抽選を行い、特別図柄表示器10a、10bにおいて特別図柄を変動表示させ、表示結果を導出させることにより抽選の結果を遊技者に報知するものとしている。また、特別図柄の変動表示に合わせて可変表示装置9において飾り図柄を変動表示させ、その表示結果によっても抽選の結果を遊技者に報知するものとしている。

【0214】

ここで、特別図柄及び飾り図柄(特に飾り図柄)の変動パターンには、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

50

てにおいて飾り図柄の変動表示を仮停止させた後に、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擬似連の変動パターンが含まれている。擬似連には、再変動表示の回数に応じて、擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回及び擬似連4回の種別がある。

【0215】

特別図柄及び飾り図柄の変動表示の結果がハズレとなるときも、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も、変動パターンの種別として擬似連が選択され得るが、擬似連における再変動表示の回数が多いものほど、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ときに選択されやすいものとなっている。さらに、変動パターンの種別として擬似連4回は、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しか選択されない。

10

【0216】

また、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、その前提として必ずリーチ表示態様が出現することになるため、擬似連における再変動表示の回数が多いものほど、リーチ表示態様が出現するときに選択されやすいものとなっている。擬似連の回数が多いものほど、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ときに選択されやすいので、実行された再変動表示の回数が多くなるにつれて、遊技者の期待感も高まるものとなる。

【0217】

特に擬似連4回は、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ことが決定されているときにしか選択されない。つまり、4回目の再変動表示(5回目の変動表示)が行われたなら、その時点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ことが確定的に分かるので、このため、擬似連における再変動表示の回数が積み上がって4回目の再変動表示に近づけば近づくほど、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期待感が高まることとなる。これにより、一連の変動表示の過程全体での遊技者の注目度が殊更に高まり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0218】

ところで、変動パターンの種別として擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回または擬似連4回が選択されたときにおいて、当該変動パターンの中で全ての飾り図柄を仮停止し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実行させることを報知する擬似連予告が行われる場合がある。擬似連予告が実行されることにより、遊技者は、飾り図柄の変動表示の過程で再変動表示が行われることを期待できるようになり、また、再変動表示が行われることを期待できることでリーチ表示態様も出現することも、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を期待できるようになる。

30

【0219】

また、擬似連予告には、擬似連の変動パターンで飾り図柄が仮停止するよりも前の変動表示中において、装飾ランプ25a~25cや粹ランプ40~42を点灯させたり、役物26を駆動することによって実行される先擬似予告と、擬似連の変動パターンで飾り図柄が仮停止したときにチャンス目を表示することにより、仮停止している全ての図柄が再度変動表示した後に、さらに飾り図柄の仮停止及び変動表示を含む再変動表示が実行されることを予告する後擬似予告とがある。

40

【0220】

変動パターンの種別として擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回または擬似連4回が選択されたときに実行すべき擬似連予告について、飾り図柄の最初の変動表示を開始するときにおいて、擬似連予告なし、先擬似予告を実行、後擬似予告を実行、または先擬似予告と後擬似予告の両方を実行の何れかを決定するものとしている。ここで、擬似連予告なし、後擬似予告を実行、先擬似予告を実行、両方を実行の何れを選択するかの選択確率は、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の何れかが決定されているか否かに応じて異なるものとなっている。

50

## 【0221】

このため、飾り図柄が仮停止するよりも前に先擬似予告が行われるか、飾り図柄が仮停止したときに後擬似予告が行われる（チャンス目が表示される）か、或いは先擬似予告と後擬似予告の両方が行われるか、さらには先擬似予告と後擬似予告の何れも行われないうちに於いて、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ことを期待できるものとなり、また、これから、リーチ表示態様が出現することも、再変動表示が実行されることも期待できるものとなる。

## 【0222】

また、飾り図柄が仮停止するよりも前、飾り図柄が仮停止したときの何れで再変動表示が行われることが予告されるか、或いはその両方で再変動表示が行われることが予告されるか、さらにはその何れでも再変動表示が行われることが予告されないかということに遊技者の関心が向けられることとなり、飾り図柄の一連の変動表示の過程全体に遊技者の注目度を高めさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

## 【0223】

また、擬似連予告なし、先擬似予告を実行、後擬似予告を実行、または先擬似予告と後擬似予告の両方を実行の何れかの決定において、少なくとも後擬似予告を実行すること（後擬似予告を実行と、先擬似予告と後擬似予告の両方を実行）を決定する確率は、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の何れかが決定されているか否かに於いて異なるものとなっている。つまり、仮停止時にチャンス目が表示されず大当たりともならない確率に対するチャンス目が表示されずに大当たりとなる確率の比と、仮停止時にチャンス目が表示されても大当たりともならない確率に対するチャンス目が表示されて大当たりとなる確率の比とは異なっている。

20

## 【0224】

これにより、後擬似予告に注目し、飾り図柄が仮停止されたときにおいてチャンス目が導出されるか否かに於いて、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ことを遊技者に期待させることができるものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。また、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を遊技者に期待させることは、リーチ表示態様が出現することも、再変動表示が実行されることも期待させるものとなる。

## 【0225】

また、飾り図柄が仮停止されたときにおいてチャンス目が表示されなかったからと言って必ずしも確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとならないというものではなく、飾り図柄が仮停止されたときにおいてチャンス目が表示されたからと言って必ずしも確率変動大当たり、可変昇格大当たりまたは時短大当たりになるというものでもない。これにより、飾り図柄が仮停止されたときにチャンス目が表示されることで遊技者に一定の期待感を与えるものの、一連の変動表示の過程全体に対する遊技者の注目度を薄れさせるものではなく、遊技の興趣を向上させることができる。

30

## 【0226】

また、後擬似予告が実行される場合に停止され得るチャンス目には、チャンス目Aとチャンス目Bの2種類があり、その何れを停止させるかの選択比率は、次の仮停止の後に再度変動表示が行われるか否かに於いて異なっている。このため、飾り図柄が仮停止されたときに単にチャンス目が表示されるかどうかだけではなく、表示されるチャンス目の種類にも遊技者を注目させることができる。また、仮停止されたときに表示されるチャンス目の種類に於いて、再変動表示が実行されることの期待感を遊技者に与えることができ、これによりリーチ表示態様が出現することに対する期待感も、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する期待感も、遊技者に当たるようになる。

40

## 【0227】

また、擬似連予告なし、先擬似予告を実行、後擬似予告を実行、または先擬似予告と後擬似予告の両方を実行の何れかの決定において、少なくとも先擬似予告を実行すること（

50



先擬似予告を実行と、先擬似予告と後擬似予告の両方を実行)を決定する確率も、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の何れかが決定されているか否かに応じて異なるものとなっている。これにより、飾り図柄が仮停止される前に先擬似予告が実行されるか否かに応じて、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ことを遊技者に期待させることができるものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。また、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を遊技者に期待させることは、リーチ表示態様が出現すること、再変動表示が実行されることも期待させるものとなる。

【0228】

また、先擬似予告は、装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42の点灯や役物26の駆動によって行われるものであるが、その実行態様は、擬似連の中で実行される変動表示毎に複数種類の態様のうちから選択されるものとなっている。そして、先擬似予告の態様の選択比率は、さらに再度変動表示が行われるか否かに応じて異なっている。このため、先擬似予告が実行された場合に、その態様にも遊技者を注目させることができる。また、実行された先擬似予告の態様の違いに応じて、再変動表示が実行されることの期待感を遊技者に与えることができ、これによりリーチ表示態様が出現することに対する期待感も、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する期待感も、遊技者に与えることができるようになる。

10

【0229】

また、先擬似予告の態様には、装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42の点灯のみによる態様と、役物26の駆動のみによる態様と、装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42の点灯と役物26の駆動の複合による態様とが含まれている。先擬似予告の態様の選択比率は、さらに再度変動表示が行われるか否かに応じて異なっているということは、先擬似予告の実行に用いる演出手段(装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42、役物26)を選択する比率も、さらに再変動表示が行われるか否かに応じて異なっているということである。このため、遊技者は、先擬似予告が実行される演出手段の違いに応じて、再変動表示が実行されることを期待できるようになり、再変動表示が実行されることを期待できることで、リーチ表示態様が出現すること、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることも、期待することができるようになる。

20

【0230】

また、先擬似予告の態様のうちで少なくとも装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42の点灯が行われるものでは、点灯される装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42の種類によって、再変動表示の回数が遊技者に報知されるものとなる。もっとも、装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42の点灯によって報知される再変動表示の回数が実際の回数とは異なるものとなる態様もあるが、実際の回数とは異なるものとなる態様の選択比率は、さらに再変動表示が行われるか否かに応じて異なっている。このため、遊技者は、装飾ランプ25a～25cや枠ランプ40～42の点灯で報知された再変動表示の回数が実際の回数と同じか否かに応じて、再変動表示が実行されることを期待できるようになり、再変動表示が実行されることを期待できることで、リーチ表示態様が出現すること、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなることも、期待することができるようになる。

30

40

【0231】

また、先擬似予告の態様は、擬似連の中で実行される変動表示毎に複数種類の態様のうちから選択されるものとなっているが、飾り図柄の変動開始から最初の仮停止までの変動表示においては、先擬似予告の態様として実行なしが選択される場合がある。もっとも、最初の仮停止までの変動表示で先擬似予告が行われなくても、擬似連の種別に含まれる変動パターンで飾り図柄が変動表示されているのであれば、飾り図柄が仮停止された後に再度変動表示が行われる再変動表示が行われるものとなる。この場合、後擬似予告のみを実行が選択されているなら、仮停止時にチャンス目も表示されない。

【0232】

50

このため、先擬似予告が実行されずに（さらに後擬似予告も実行されずに）、擬似連の変動パターンではないと思っていた遊技者に対して、そこから飾り図柄の再変動表示が行われることで意外性を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、最初の仮停止までの先擬似予告が実行されないことがあることから、選択されていた変動パターンが擬似連なしの場合であっても、飾り図柄の変動表示の結果が確定するまで依然として再変動表示が行われることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、選択された変動パターンの種別が擬似連なしであるか擬似連であるかに関わらず、飾り図柄の変動表示が開始された後に初めて（仮）停止がされたときに再度飾り図柄の変動表示がされるかどうかにより遊技者の関心が向けられることとなり、一連の変動表示の過程全体での遊技者の注目度が高まり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

## 【0233】

また、先擬似予告には、その実行タイミングが早いもの（例えば、飾り図柄の変動表示（或いは仮停止後の変動表示の開始）が開始された直後に開始されるもの）と、その実行タイミングが遅いもの（例えば、飾り図柄の変動表示が開始されてから一定期間が経過した後に開始されるもの）とがある。このため、遊技者が先擬似予告が実行されるかどうかにより注目する期間の幅が広くなり、一連の変動表示の過程全体での遊技者の注目度が高まり、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【0234】

ここで、先擬似予告の実行タイミングの選択比率は、さらに再度変動表示が行われるか否かに応じて異なっている。このため、先擬似予告が実行開始されるタイミングにも遊技者を注目させることができる。また、先擬似予告の実行タイミングの違いに応じて、再変動表示が実行されることの期待感を遊技者に与えることができ、これによりリーチ表示態様が出現することに対する期待感も、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する期待感も、遊技者に当たるようになる。

20

## 【0235】

また、実行タイミングが遅い先擬似予告の選択比率は、実行タイミングが早い先擬似予告の選択比率よりも低くなっている。これにより、早いタイミングで先擬似予告が行われなかった場合、擬似連における再変動表示が継続することをあまり期待できなくなった遊技者に意外性を与えることができる。しかも、実行タイミングが遅い先擬似予告が選択される比率は、再変動表示が継続するときの方がいくらかでも高い。このため、一旦期待感を喪失しかけていた遊技者に、早いタイミングで先擬似予告を行ったときよりも大きな期待感を与えることができ、その期待感の落差によって遊技の興趣を向上させることができる。

30

## 【0236】

また、始動入賞口14a、14bへの入賞に基づく大当たり抽選に当選したときには、その大当たりの種別を決定する大当たり種別抽選が行われるが、ここで決定され得る大当たりの種別としては、確率変動大当たり、確変昇格大当たり及び時短大当たりの他に、突確大当たりがある。突確大当たりは、遊技者に気づかれないこともあるくらい僅かに大入賞口21を開放するだけで確率変動状態に移行させる遊技状態であるが、このときに選択され得る突然確変1、突然確変2と変動パターンは、飾り図柄の変動表示だけを考えると、ハズレでリーチなし、擬似連なしのときに選択され得る通常変動1、通常変動2の変動パターンと変わりがない。

40

## 【0237】

このように大当たり種別抽選の結果が突確大当たりとなったときにおいて突然確変1または突然確変2の変動パターンで飾り図柄が変動表示されているときにおいて、先擬似予告と同じ態様の予告演出が実行されることがある。先擬似予告と同じ態様の予告演出であれば、遊技者は、これを先擬似予告と考えるのが普通であり、飾り図柄が仮停止した後に再度変動表示が行われるものとなることを期待することになる。もっとも、この予告演出は、先擬似予告と同じ態様というだけで先擬似予告ではなく、飾り図柄はそのまま停止し

50

て確率変動状態に移行されるものとなる。このように先擬似予告と同じ態様の予告演出で遊技者に再変動表示を期待させながら、再変動表示がされずに確率変動状態に制御されるという意外性を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0238】

また、大当たり抽選は、始動入賞口14a、14bの入賞に基づいて行われるが、大当たり抽選の当選確率自体は、何れでも変わらない。一方、大当たり抽選に当選したときの大当たり種別抽選における大当たりの種別の選択割合は、始動入賞口14aの入賞すなわち特別図柄表示器10aで特別図柄の変動表示を行うか、始動入賞口14bの入賞すなわち特別図柄表示器10bで特別図柄の変動表示を行うかによって異なっている。特に大当たりの種別として突確大当たりを選択する確率は、特別図柄表示器10aにおいて特別図柄の変動表示を行う場合には1/10であるのに対して、特別図柄表示器10bにおいて特別図柄の変動表示を行う場合には2/10である。

10

【0239】

つまり、擬似連の変動パターンを選択し得るハズレと、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たり(この段落において単に「大当たり」)の比率は、特別図柄表示器10aで特別図柄の変動表示を行う場合と、特別図柄表示器10bで特別図柄の変動表示を行う場合とで異なっている。これにより、同じ回数の擬似連で飾り図柄が変動表示される場合でも、大当たりとなる確率は、特別図柄表示器10aで特別図柄が変動表示される場合と特別図柄表示器10bで特別図柄が変動表示される場合とで異なっている。

【0240】

20

このため、可変表示装置9において実行される飾り図柄の変動表示だけではなく、特別図柄表示器10a、10bの何れで特別図柄の変動表示が行われているか、すなわち始動入賞口14a、14bの何れの入賞に基づいて変動表示が行われているかにまで遊技者の関心を集めることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。また、始動入賞口14a、14bの何れに遊技球が入賞し、特別図柄表示器10a、10bの何れで特別図柄の変動表示が行われるかにまで遊技者を注目させることができるものとなる。

【0241】

また、大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果に応じて、特別図柄及び飾り図柄の変動パターンが選択されることとなるが、大当たり抽選の結果がハズレである場合において変動パターンを選択する場合、まず、第1種別としてリーチなし/リーチありを決定し、第2種別として擬似連なし、擬似連1回、擬似連2回または擬似連3回を決定する。その上で、詳細な変動パターンの種類を決定するものとしている。一方、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は必ずリーチ表示態様が出現し、突確大当たりでは必ずリーチ表示態様が出現しないので、種別として擬似連なし、擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回または擬似連4回だけを決定してから、詳細な変動パターンの種類を決定するものとしている。

30

【0242】

このようにハズレであれば第1種別としてリーチなし/ありを決定してから擬似連なし等の種別を決定し、大当たりであればそのまま擬似連なし等の種別を決定するという過程を経て変動パターンを選択するものとする。開発時においてリーチ表示態様が出現する各変動パターンのうちで大当たりとなる確率の振り分けを容易に行うことができる。また、この振り分けを容易に行えることから、擬似連の回数毎にもリーチ表示態様が出現する期待度や、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期待度の調整を容易に行うことができるようになる。

40

【0243】

さらに、ハズレで第1種別としてリーチなしを選択した場合に選択される第2種別には、擬似連なしだけではなく、擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回が含まれている。擬似連の回数としての最大値は4回である。擬似連であっても擬似連予告が行われないこともある。このため、リーチ表示態様が出現することなく全ての飾り図柄が停止(仮停止を含む)しても、その結果が確定するまではさらに変動表示が行われることになるかを期待す

50

ることができるようになる。

【0244】

また、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1において実行される予告演出には、飾り図柄の再変動表示が行われることを予告する擬似連予告の他に、飾り図柄の変動表示が終了するまでにリーチ表示態様が出現することを予告するリーチ予告演出がある。擬似連の変動パターンでは、リーチ予告演出のうちで演出Aと演出Bは、その変動表示毎に先擬似予告が実行される期間（実際には先擬似予告が実行されていないこともある）において実行されることとなっている。

【0245】

ここで、リーチ予告演出には、演出A、演出B、ステップアップ演出1、ステップアップ演出2、ステップアップ演出3という種類のものがあるが、擬似連で飾り図柄の変動表示が行われる際におけるリーチ予告演出の選択比率は、擬似連K回のもののL回目の変動表示におけるKとLの違いに応じて異なるだけでなく、飾り図柄が最終停止するまでにリーチ表示態様が出現するか否かに応じて異なっている。このため、遊技者は、先擬似予告が行われている間においてリーチ予告演出として実行される演出の種類に応じてリーチ表示態様が出現するかどうかを期待できるようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。また、リーチ予告演出として実行される演出の種類に応じて、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か、或いは再変動表示が行われるかも遊技者が期待できるようになる。

【0246】

さらに、リーチ予告演出に含まれているステップアップ予告演出は、実行される段階が大きくなるほどリーチ表示態様が出現する期待度（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期待度）が高くなる演出であるが、擬似連において飾り図柄が最後の仮停止から最終停止されるまでの変動表示では、ここでリーチ表示態様が出現するか否かに関わらず、第1段階の実行だけで終了してしまうステップアップ演出1が実行されることはない。

【0247】

逆から言えば、ステップアップ演出が第1段階だけ実行されて終了してしまったという場合には、リーチ表示態様が出現する期待度は小さいものの、擬似連における再変動表示が実行されることが確定するということである。これにより、リーチ表示態様が出現する期待度が小さな第1段階までのステップアップ演出でも、再変動表示が実行されることに対する期待感を遊技者に与えることができ、遊技の興趣のいっそうの向上を図ることができるものとなる。

【0248】

また、擬似連なし、擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回、擬似連4回の何れの種別でも最終の変動表示においてリーチ表示態様が出現することがあるが、擬似連についての種別毎にリーチ表示態様異なる変動パターンの振り分け比率が異なっている。全回転のように特定回数の擬似連でしか振り分けられない変動パターンもある。このように擬似連の回数の振り分けとリーチ表示態様を出現させる変動パターンの振り分けによって、飾り図柄の変動表示による演出が多様なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、リーチ表示態様が出現するまでに実行された再変動表示の回数と出現したリーチ表示態様の種類に応じて遊技者に期待感を与えることができるようになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0249】

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。

【0250】

上記の実施の形態では、チャンスボタン16などの操作手段に対する遊技者の操作と擬似連予告とは無関係であったが、操作手段に対する遊技者の操作に応じて擬似連予告が実行されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 5 1 】

図 1 4 は、擬似連予告の演出例を示す説明図である。図 1 4 ( A ) は、飾り図柄の変動表示が開始された可変表示装置 9 に、遊技者にチャンスボタン 1 6 の操作を促す画像が表示されていることを示している。図 1 4 ( B ) は、その後、遊技者がチャンスボタン 1 6 を押下すると、飾り図柄が変動中の可変表示装置 9 に「連続？」の文字が表示されて擬似連予告（先擬似予告）が実行されていることを示している。なお、チャンスボタン 1 6 が押下された後に可変表示装置 9 に表示される文字などは、1 回の始動入賞における擬似連の回数や、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の何れかが決定されているか否かに応じて選択表示されるように構成されていてもよい。また、チャンスボタン 1 6 の押下を促す画像を可変表示装置 9 に表示してから所定時間が経過してもチャンスボタン 1 6 が押下されないときは、前述の「連続？」の文字を表示することなく飾り図柄を仮停止させた上で、再変動させるように構成してもよい。なお、遊技枠に設けられた操作手段の例としては、チャンスボタン 1 6 のほかに、スティック手段（図示しない）などでもよい。このスティック手段とは、例えば、パチンコ遊技機 1 に対して前後方向あるいは左右方向に傾倒可能となるように打球供給皿 3 の底面から垂下支持されている操作桿と、この操作桿の傾倒方向を検知して方向信号を生成して演出制御基板 8 0 に送信するセンサなどから構成される。スティック手段が操作されたときに生成される方向信号に基づいた演出内容を演出制御基板 8 0 が実行可能に構成することで、操作桿の傾倒方向に応じた演出内容を実行することができる。

10

## 【 0 2 5 2 】

このように、遊技枠に設けられた操作手段に対する遊技者の操作に応じて擬似連予告を実行することで、遊技者自身の操作で擬似連が発生したかのような印象を遊技者に与えることができる。そのため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

## 【 0 2 5 3 】

なお、仮停止より前に実行される先擬似予告の演出内容である操作手段に対する操作態様を、仮停止したときにチャンス目が出現する再変動態様（例えば、後擬似予告と先擬似予告の両方を実行）のときと、出現しない再変動態様（例えば、先擬似予告のみを実行）のときとで、異なるように構成してもよい。すなわち、例えば、仮停止したときにチャンス目が出現する再変動態様のときには、チャンスボタン 1 6 の連打を促す画像を可変表示装置 9 に表示させるなどして先擬似予告を実行し、仮停止したときにチャンス目が出現しない再変動態様のときには、チャンスボタン 1 6 の 1 回の押下を促す画像を可変表示装置 9 に表示させるなどして先擬似予告を実行する。

30

## 【 0 2 5 4 】

このように、再変動態様に応じて先擬似予告の演出内容を異ならせることで、先擬似予告が実行された場合に、仮停止より前の操作手段に対する操作態様に遊技者を注目させて、一連の変動表示の過程全体での遊技者の注目度を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、操作手段に対する操作態様の違いに応じて、再変動表示が実行されることへの期待感を遊技者に与えることができる。これにより、リーチ表示態様が出現することへの期待感や、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への期待感を遊技者に与えることができる。

40

## 【 0 2 5 5 】

上記の実施の形態では、実行すべき擬似連予告として、擬似連予告なし、先擬似予告を実行、後擬似予告を実行、または先擬似予告と後擬似予告の両方の選択確率を、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の何れかが決定されているか否かに応じて異なるものとしていた。もっとも、これらの選択確率を、リーチ表示態様が出現するか否かに応じて異なるものとしてもよい。また、擬似連の回数に応じて異なるものとしてもよい（例えば、擬似連の回数が少ないほど擬似連予告なしの選択確率を高くし、擬似連の回数が多いほど先擬似予告と後擬似予告の両方の選択確率を高くする）。

## 【 0 2 5 6 】

50

上記したように、リーチ表示態様が出現しない場合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ないが、リーチ表示態様が出現する場合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。従って、リーチ表示態様が出現するか否かに応じて擬似連予告なし、先擬似予告を実行、後擬似予告を実行、または先擬似予告と後擬似予告の両方の選択確率を異なるものとする、結果として、確変昇格大当たりまたは時短大当たりの何れかが決定されているか否かに応じて先擬似予告を実行、後擬似予告を実行、または先擬似予告と後擬似予告の両方の選択確率が異なるものとなる。

【0257】

また、擬似連の回数が増えるほど、リーチ表示態様が出現する確率も、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。従って、擬似連の回数に応じて擬似連予告なし、先擬似予告を実行、後擬似予告を実行、または先擬似予告と後擬似予告の両方の選択確率を異なるものとする、結果として、確変昇格大当たりまたは時短大当たりの何れかが決定されているか否かに応じて先擬似予告を実行、後擬似予告を実行、または先擬似予告と後擬似予告の両方の選択確率が異なるものとなり、リーチ表示態様が出現するか否かに応じて先擬似予告を実行、後擬似予告を実行、または先擬似予告と後擬似予告の両方の選択確率が異なるものとなる。

【0258】

このため、リーチ表示態様が出現するか否かに応じて、或いは擬似連の回数に応じて擬似連予告なし、先擬似予告を実行、後擬似予告を実行、または先擬似予告と後擬似予告の両方の選択確率を異ならせた場合も、上記の実施の形態と同様の効果を得ることができるものとなる。

【0259】

上記の実施の形態では、先擬似予告には実行タイミングの早いものと遅いものがあったが、早いタイミングを選択する比率の方が高かった。これに対して、早いタイミングよりも遅いタイミングを選択する比率の方を高くしてもよい。その後、再変動表示が実行される時の方が再度変動表示が実行されない場合に比べて、早いタイミングを選択する比率を高くすることもできる。この場合は、未だ先擬似予告がされないことと遊技者が思っているうちに先走りで行われることとなるので、遊技者に意外性を与えることができる。

【0260】

上記の実施の形態では、先擬似予告を実行することを決定した場合に、擬似連の変動パターンに含まれる変動表示毎に先擬似予告の態様を決定するものとしていたが、各態様の選択確率は、何回目の再変動表示を予告するかで異なるだけでなく、その後、再変動表示が実行されるか否かによって異なるものとしていた。もっとも、その後、再変動表示が実行されるか否かによって先擬似予告の態様の選択確率を異なるものとするのではなく、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の何れかが決定されているか否かに応じて先擬似予告の態様の選択確率を異なるものとしてもよい。また、飾り図柄の変動表示が最終的に停止されるまでにリーチ表示態様が出現するか否かに応じて先擬似予告の態様の選択確率を異なるものとしてもよい。

【0261】

上記したように、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の何れかが決定されているときの方が、擬似連の回数が多い種別が選択されやすくなるので、先擬似予告がされた後に再変動表示が実行される可能性が高くなる。従って、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりの何れかが決定されているか否かに応じて先擬似予告の態様の選択確率を異なるものとする、結果として、先擬似予告の後に再変動表示が行われた後に再変動表示が否かに応じて先擬似予告の態様の選択確率を異なるものなる。

【0262】

また、リーチ表示態様が出現するときの方が、擬似連の回数が多い種別が選択されやす

10

20

30

40

50

くなるので、先擬似予告がされた後に再変動表示が実行される可能性が高くなり、リーチ表示態様が出現するときにはしか確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりにならない。従って、リーチ表示態様が出現するか否かに応じて先擬似予告の態様の選択確率を異なるものとする、結果として、先擬似予告の後に再変動表示が行われた後に再変動表示が否かに応じて先擬似予告の態様の選択確率が異なるものとなり、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の何れかが決定されているか否かに応じて先擬似予告の選択確率が異なるものとなる。

【0263】

このため、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の何れかが決定されているか否かに応じて、或いはリーチ表示態様が出現するか否かに応じて先擬似予告の態様の選択確率を異ならせた場合も、上記の実施の形態と同様の効果を得ることができるものとなる。

10

【0264】

また、先擬似予告の実行タイミングの選択確率についても、同様に、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の何れかが決定されているか否かに応じて異なるものとしたり、飾り図柄の変動表示が最終的に停止されるまでにリーチ表示態様が出現するか否かに応じて異なるものとする。ここでも、上記の実施の形態と同様の効果を得ることができるものとなる。

【0265】

さらに、後擬似予告を実行することを決定した場合に、擬似連の変動パターンに含まれる変動表示毎に表示するチャンス目の種類を決定するものとしていたが、チャンス目Aとチャンス目Bの選択確率は、飾り図柄が再度変動表示された後に、さらに再変動表示が実行されるか否かによって異なるものとしていた。もっとも、その後に再変動表示が実行されるか否かによってチャンス目の選択確率を異なるものとするのではなく、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の何れかが決定されているか否かに応じてチャンス目の選択確率を異なるものとしてもよい。また、飾り図柄の変動表示が最終的に停止されるまでにリーチ表示態様が出現するか否かに応じてチャンス目の選択確率を異なるものとしてもよい。ここでも、上記の実施の形態と同様の効果を得ることができるものとなる。

20

【0266】

上記の実施の形態では、後擬似予告は、全ての飾り図柄が仮停止したときの表示態様をチャンス目とすることで実行するものとしていた。もっとも、後擬似予告は、擬似連において飾り図柄が仮停止している期間において実行されるものであればよく、必ずしも飾り図柄の出目をチャンス目とすることによって実行するものでなくてもよい。例えば、飾り図柄が仮停止しているときにおいて、可変表示装置9に飾り図柄の画像よりも前面側に所定のキャラクタの画像を重ねて表示させることによって後擬似予告を実行するものとする。こともできる。

30

【0267】

チャンス目の種類が複数種類あったように、このキャラクタの画像にも複数種類あってよく、再変動表示が実行されるか、リーチ表示態様が出現するか、或い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することが決定されているかに応じて異なる選択比率で、後擬似予告として表示すべきキャラクタの画像の種類を選択することもできる。これにより、後擬似予告において表示されたキャラクタの画像の種類に応じた期待感を遊技者に与えることができるものとなる。

40

【0268】

また、このように飾り図柄の出目とは異なる態様によって実行する後擬似予告については、少なくとも実行期間の一部が飾り図柄が仮停止されている期間に含まれるものとして、実行タイミングの早いもの（例えば、飾り図柄が仮停止するのと同様または直前にキャラクタの画像を表示開始する）と遅いもの（例えば、飾り図柄が仮停止してから再変動表示されるまでの間にキャラクタの画像を表示開始する）とを用意することができる。

50

## 【 0 2 6 9 】

このように早いタイミングと遅いタイミングがある後擬似予告の実行タイミングの選択確率についても、先擬似予告の場合と同様に、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の何れかが決定されているか否かに応じて異なるものとしたり、飾り図柄の変動表示が最終的に停止されるまでにリーチ表示態様が出現するか否かに応じて異なるものとしたり、再変動表示の実行の有無に応じて異なるものとするができる。ここでも、先擬似予告の実行タイミングの違いによって生じさせるのと同様の効果を生じさせることができるものとなる。

## 【 0 2 7 0 】

上記の実施の形態では、突確大当たりの場合に先擬似予告と同じ態様の予告演出が実行されるものとしていた。これに対して、突確大当たりの場合の飾り図柄の停止態様として、後擬似予告で飾り図柄の仮停止時に導出されるチャンス目 A またはチャンス目 B を導出してよい。突確大当たりの場合におけるチャンス目 A とチャンス目 B の選択比率は、後擬似予告でチャンス目 A とチャンス目 B を選択する場合の選択比率と異なるものとしてもよい。先擬似予告と同じ態様の予告演出と、チャンス目の導出を併用してもよい。このように突確大当たりの場合の停止態様としてチャンス目を導出することによっても、突確大当たりの場合に先擬似予告と同じ態様の予告演出を実行する場合と同様の効果が得られる。

10

## 【 0 2 7 1 】

上記の実施の形態では、チャンス目 A 及びチャンス目 B は、擬似連 1 回 ~ 4 回の変動パターンが選択されたときにおいて飾り図柄が仮停止されるときにおいてのみ出現する出目となっていた。もっとも、擬似連なしの変動パターンで飾り図柄が停止されるときにも、極稀にチャンス目 A やチャンス目 B が出現し得るものとしてもよい。擬似連 1 回 ~ 3 回の変動パターンで飾り図柄が最終停止されるときにも、極稀にチャンス目 A やチャンス目 B が出現し得るものとしてもよい。最終停止でも出現し得るチャンス目は、チャンス目 A またはチャンス目 B の何れか一方のみとしてもよい。

20

## 【 0 2 7 2 】

なお、例えば、チャンス目 A またはチャンス目 B が擬似連なしの変動パターンで飾り図柄が停止されるときにも出現し得るものと仮定する（擬似連 1 回 ~ 3 回の変動パターンで飾り図柄が最終停止されるときのチャンス目 A またはチャンス目 B の出現は考えないものとする）。この場合、擬似連なしの変動パターンの選択確率とそのうちでチャンス目 A またはチャンス目 B の選択確率との積は、擬似連 1 回 ~ 4 回を選択確率と後擬似予告（先擬似予告と併用される場合を含む）の実行確率との積の 10 分の 1 程度以下に小さいものとするのが好ましい。

30

## 【 0 2 7 3 】

このように擬似連 1 回 ~ 4 回の変動パターンで飾り図柄が仮停止するとき以外でも、極稀にチャンス目が出現することによって、遊技者に意外性を感じさせることができる。また、これによって、擬似連 1 回 ~ 4 回の変動パターンでチャンス目が出現したときにも、それが絶対的な再変動表示の実行を意味するものとならないので、再変動表示が実行されるかどうかについての遊技者の興味を失わせることがない。

40

## 【 0 2 7 4 】

上記の実施の形態では、擬似連予告は、装飾ランプ 25 a ~ 25 c や枠ランプ 40 ~ 42 や役物 26 という可変表示装置 9 とは異なる演出手段で実行される先擬似予告も、主基板 31 の側で変動パターンが決められる飾り図柄の変動表示の中で飾り図柄が仮停止したときにチャンス目を導出させることで実行される後擬似予告も、その実行の有無を演出制御基板 80 の側において決定するものとしていた。

## 【 0 2 7 5 】

これに対して、飾り図柄の仮停止時の表示態様としてチャンス目を表示させる後擬似予告については、主基板 31 の側で決定するものとしてもよい。ここで、擬似連 1 回、擬似連 2 回、擬似連 3 回或いは擬似連 4 回の種別に含まれる変動パターンで、飾り図柄の仮停

50



止時においてチャンス目が表示されるパターンとチャンス目が表示されない変動パターンを設けるものとし(例えば、確率変動大当たりの擬似連1回の種別に含まれる変動パターンを、ノーマル当たり(チャンス目なし)、ノーマル当たり(チャンス目)、スーパーA当たり(チャンス目なし)、スーパーA当たり(チャンス目)、スーパーB当たり(チャンス目なし)、スーパーB当たり(チャンス目)とする)、変動パターンの選択によって後擬似予告を行うかどうかを決定するものとしてもよい。

【0276】

ここで、チャンス目が表示されずに飾り図柄の表示結果がハズレ(ハズレまたは突確大当たり)となる変動パターンの選択確率に対するチャンス目が表示されずに大当たり(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)となる変動パターンの選択確率の比は、チャンス目が表示されてハズレとなる変動パターンの選択確率に対するチャンス目が表示されて大当たりとなる変動パターンの選択確率の比とは異なるものとしてすることができる。

10

【0277】

或いは、チャンス目が表示されずリーチ表示態様も出現しない変動パターンの選択確率に対するチャンス目が表示されないがリーチ表示態様が発生する変動パターンの選択確率の比は、チャンス目が表示されるがリーチ表示態様が発生しない変動パターンの選択確率に対するチャンス目が表示されてリーチ表示態様が発生する変動パターンの選択確率の比とは異なるものとしてすることもできる。

【0278】

20

さらには、M回だけ再変動表示が実行されてチャンス目が表示されない変動パターンの選択確率に対するM回だけ再変動表示が実行されてチャンス目が表示される変動パターンの選択確率の比は、N回(N>M)だけ再変動表示が実行されてチャンス目が表示されない変動パターンの選択確率に対するN回だけ再変動表示が実行されてチャンス目が表示される変動パターンの選択確率の比とは異なるものとしてすることができる。

【0279】

このように後擬似予告としてチャンス目を表示するか否かを変動パターンの選択によって決定するものであっても、変動パターンの種別として擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回或いは擬似連4回の種別が選択されたときにおける各変動パターンの選択確率を上記のようなものとしてすることによって、上記の実施の形態の場合と同様の効果を得ることができるものとなる。

30

【0280】

上記の実施の形態では、擬似連におけるリーチ予告演出は、各回の変動表示(最初の変動開始から最初の仮停止まで、仮停止から次の仮停止まで、最後の仮停止から最終停止まで)に対して実行されるが、何れのリーチ予告演出を実行するかは、変動表示の回毎に別々に決めていた。これに対して、変動表示の各々の回におけるリーチ予告演出の組み合わせを定めるパターンを、飾り図柄の変動表示が開始される際に1回で選択するものとしてもよい。

【0281】

例えば、擬似連2回の変動表示が開始される際に「演出B - 演出A - ステップアップ演出2」のパターンが選択されれば、変動開始から最初の仮停止までの期間で演出Bが、最初の仮停止から2回目の仮停止までの期間で演出Aが、2回目の仮停止から最終停止までの期間でステップアップ演出2が実行されるものとなる。遊技者の見た目上は、変動開始から最初の仮停止までの期間に対して演出Bを個別に決定し、最初の仮停止から2回目の仮停止までの期間に対して演出Aを個別に決定し、2回目の仮停止から最終停止までの期間に対してステップアップ演出2を個別に決定したのと変わらないこととなる。

40

【産業上の利用可能性】

【0282】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、可変表示装置における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にと

50

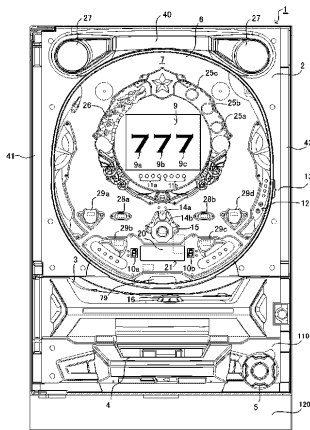
って有利な有利状態に制御する遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

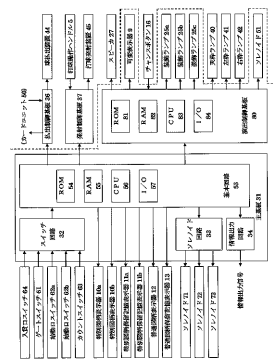
【0283】

- 1 パチンコ遊技機
- 9 可変表示装置
- 10 a、10 b 特別図柄表示部
- 25 a ~ 25 c 装飾ランプ
- 26 役物
- 31 主基板
- 54 ROM
- 55 RAM
- 56 CPU
- 80 表示制御基板

【図1】



【図2】



【図3】

(a)

大当り判定値 (576H [0~855H] と比較される)	
連発時 (半額賞時)	通常時
1000~1099, 1300~1347 (確率: 1/200)	1020~1519, 1520~1504 (確率: 1/30)

(b) 大当り種別判定用777 (特別図柄10用)

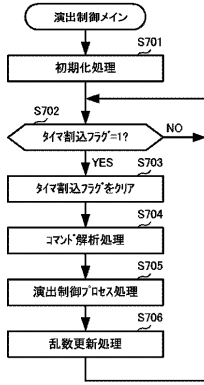
大当り種別判定値 (576H [0~9] と比較される)			
確変大当り	確変昇格大当り	突当確変大当り	時短大当り
5, 7	0, 1, 3	9	2, 4, 6, 8

(c) 大当り種別判定用777 (特別図柄10用)

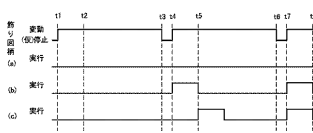
大当り種別判定値 (576H [0~9] と比較される)			
確変大当り	確変昇格大当り	突当確変大当り	時短大当り
5, 7	1, 3	0, 9	2, 4, 6, 8



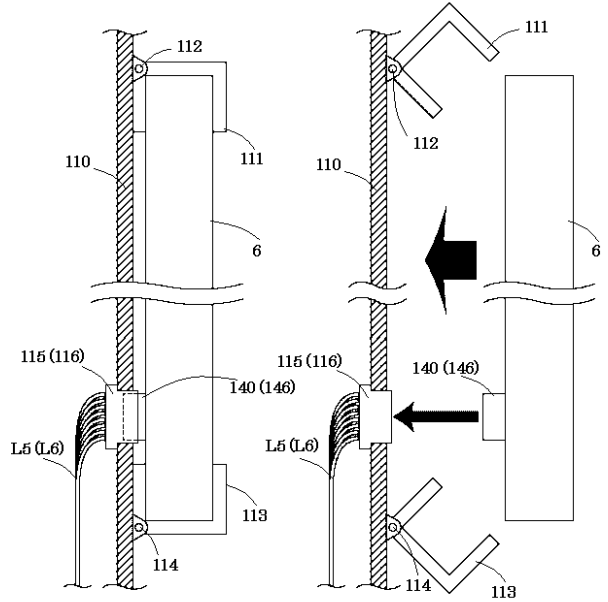
【図 8】



【図 9】



【図 10】



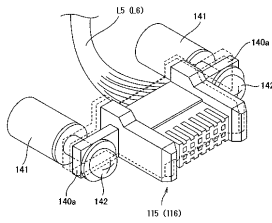
取付後

(A)

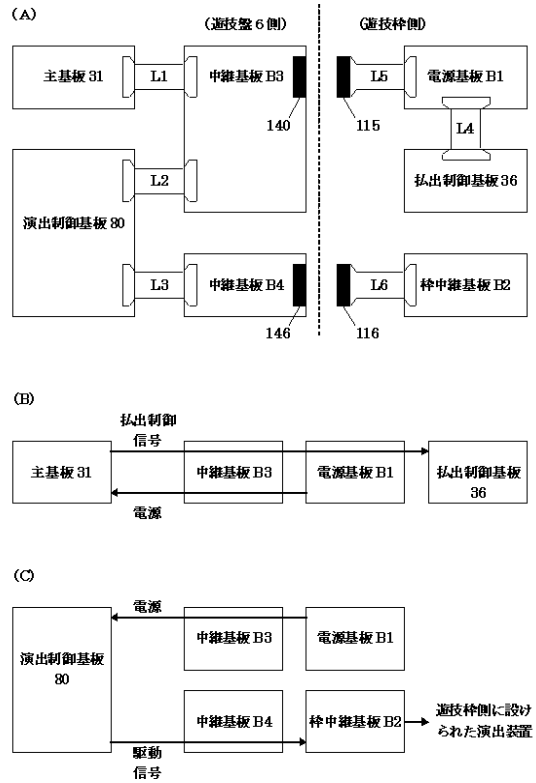
取付前

(B)

【図 11】



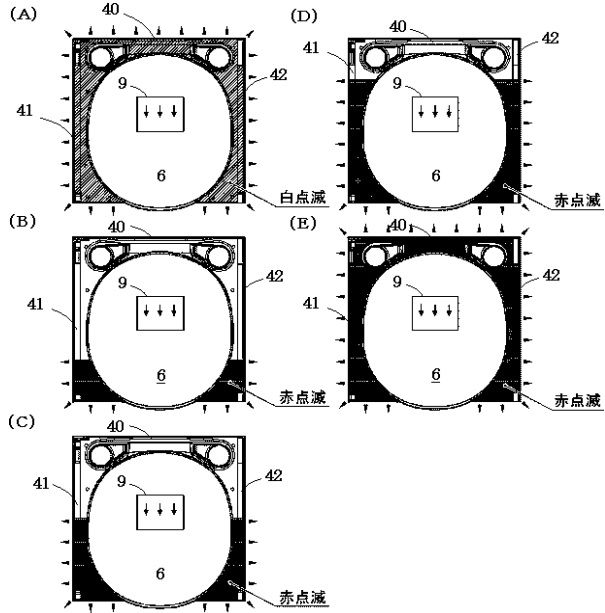
【図 12】



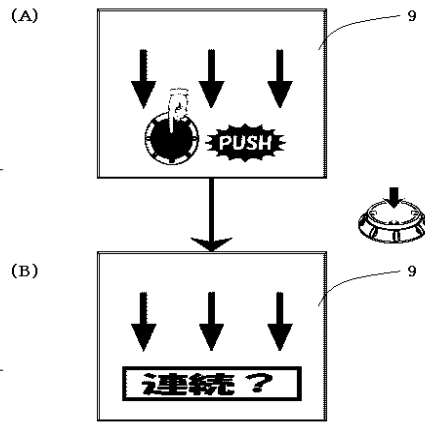
(B)

(C)

【図13】



【図14】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2009-011339(JP,A)  
特開2002-045498(JP,A)  
特開2007-289755(JP,A)  
特開2009-056146(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02