

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5615729号
(P5615729)

(45) 発行日 平成26年10月29日(2014.10.29)

(24) 登録日 平成26年9月19日(2014.9.19)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O
A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 2 (全 37 頁)

(21) 出願番号 特願2011-29862 (P2011-29862)
 (22) 出願日 平成23年2月15日 (2011.2.15)
 (65) 公開番号 特開2012-165911 (P2012-165911A)
 (43) 公開日 平成24年9月6日 (2012.9.6)
 審査請求日 平成25年10月4日 (2013.10.4)

早期審査対象出願

前置審査

(73) 特許権者 000154679
 株式会社平和
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 110000442
 特許業務法人 武和国際特許事務所
 (72) 発明者 久世 昌司
 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内
 (72) 発明者 中林 加津也
 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内
 (72) 発明者 井本 武臣
 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】パチンコ機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、前記遊技領域に設けられた特定領域と、遊技に関する演出を表示するための演出表示装置と、前記特定領域を遊技球が通過したことを契機に電子抽選を行って遊技の制御を行う主制御処理部と、この主制御処理部からのコマンドを受けて、前記演出表示装置の表示を制御する副制御処理部とを備え、

前記主制御処理部は、前記電子抽選を行うための手段であって、乱数を発生させる乱数発生手段、前記乱数発生手段により発生した乱数の中から1つの乱数を、前記特定領域を遊技球が通過したことを契機に取得する乱数取得手段、前記乱数取得手段により取得した乱数が当たりであるか否かを判定する当否判定手段、および前記乱数取得手段が取得した乱数を、所定個数の上限まで保留球乱数として順次記憶する保留球乱数記憶部を備えて構成される電子抽選手段と、前記電子抽選手段による抽選結果が前記当たりである場合に通常の遊技に比べて遊技者に有利な有利遊技を提供する有利遊技制御手段とを有して成り、前記演出表示装置には、前記保留球乱数記憶部に保留球乱数が記憶されたことを示す保留球表示を、所定の表示態様により表示する保留球表示装置が含まれるパチンコ機において、

前記主制御処理部は、

前記乱数取得手段が取得した乱数が前記保留球乱数として前記保留球乱数記憶部に記憶される毎に、当該保留球乱数に基づく遊技コマンドを生成して前記副制御処理部に先読みコマンドとして送信する遊技コマンド決定手段を備え、

前記副制御処理部は、

前記先読みコマンドを受けて、前記保留球表示装置に表示する前記保留球表示の表示態様を、通常態様と、この通常態様と異なる複数の特殊態様との中からいずれか1つに決定する保留球表示態様決定手段と、

前記保留球表示態様決定手段の決定に基づいて、前記保留球表示装置に前記保留球表示を表示するよう制御する保留球表示制御手段と

を備え、

前記保留球表示制御手段は、

前記保留球表示態様決定手段が複数の前記特殊態様のいずれかを表示すると決定した前記保留球表示である先読み保留球表示が前記保留球表示装置に表示された後で、かつ、前記先読み保留球表示が前記保留球表示装置から消去されるより前に前記保留球表示装置に表示された前記保留球表示である後続保留球表示に対応する前記先読みコマンドの中に、前記先読み保留球表示に対応する前記先読みコマンドよりも前記当たりである可能性を示す信頼度の高いものがある場合に、その信頼度の高い先読みコマンドに対応する前記保留球表示である高信頼度保留球表示の表示態様を、複数の前記特殊態様のうち前記先読み保留球表示の前記特殊態様と異なるものに変更して前記保留球表示装置に表示するよう制御すると共に、その変更に伴って、前記先読み保留球表示の表示態様を前記特殊態様から前記通常態様へと変更して前記保留球表示装置に表示するよう制御する

ことを特徴とするパチンコ機。

【請求項2】

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、前記遊技領域に設けられた特定領域と、遊技に関する演出を表示するための演出表示装置と、前記特定領域を遊技球が通過したことを契機に電子抽選を行って遊技の制御を行う主制御処理部と、この主制御処理部からのコマンドを受けて、前記演出表示装置の表示を制御する副制御処理部とを備え、

前記主制御処理部は、前記電子抽選を行うための手段であって、乱数を発生させる乱数発生手段、前記乱数発生手段により発生した乱数の中から1つの乱数を、前記特定領域を遊技球が通過したことを契機に取得する乱数取得手段、前記乱数取得手段により取得した乱数が当たりであるか否かを判定する当否判定手段、および前記乱数取得手段が取得した乱数を、所定個数の上限まで保留球乱数として順次記憶する保留球乱数記憶部を備えて構成される電子抽選手段と、前記電子抽選手段による抽選結果が前記当たりである場合に通常の遊技に比べて遊技者に有利な有利遊技を提供する有利遊技制御手段とを有して成り、前記演出表示装置には、前記保留球乱数記憶部に保留球乱数が記憶されたことを示す保留球表示を、所定の表示態様により表示する保留球表示装置が含まれるパチンコ機において

、
前記主制御処理部は、

前記乱数取得手段が取得した乱数が前記保留球乱数として前記保留球乱数記憶部に記憶される毎に、当該保留球乱数に基づく遊技コマンドを生成して前記副制御処理部に先読みコマンドとして送信する遊技コマンド決定手段を備え、

前記副制御処理部は、

前記先読みコマンドを受けて、前記保留球表示装置に表示する前記保留球表示の表示態様を、通常態様と、この通常態様と異なる複数の特殊態様との中からいずれか1つに決定する保留球表示態様決定手段と、

前記保留球表示態様決定手段の決定に基づいて、前記保留球表示装置に前記保留球表示を表示するよう制御する保留球表示制御手段と

を備え、

前記保留球表示制御手段は、

前記保留球表示態様決定手段が複数の前記特殊態様のいずれかを表示すると決定した前記保留球表示である先読み保留球表示が前記保留球表示装置に表示されたときに、既に前記保留球表示装置に表示されている前記保留球表示である先行保留球表示に対応する前記先読みコマンドの中に、前記先読み保留球表示に対応する前記先読みコマンドよりも前記

10

20

30

40

50

当たりである可能性を示す信頼度の高いものがある場合に、その信頼度の高い先読みコマンドに対応する前記保留球表示である高信頼度保留球表示の表示態様を、複数の前記特殊態様のうち前記先読み保留球表示の前記特殊態様と異なるものに変更して前記保留球表示装置に表示するよう制御すると共に、その変更に伴って、前記先読み保留球表示の表示態様を前記特殊態様から前記通常態様へと変更して前記保留球表示装置に表示するよう制御する

ことを特徴とするパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技球を用いて遊技を行うパチンコ機に関する。

【背景技術】

【0002】

一般に、パチンコ機には、遊技盤内の遊技領域に特別図柄を表示する特別図柄表示装置、所定の演出を表示する演出表示装置、特別図柄に係る電子抽選の契機となる始動入賞口（特定領域）などが設けられており、遊技領域に向けて発射された遊技球が、この始動入賞口に入賞すると特別図柄に係る電子抽選が行われると共に、特別図柄表示装置において特別図柄を変動させた後に停止させるといった態様の表示を行って電子抽選の結果を報知している。そして、電子抽選の結果が大当たりであった場合には、特別図柄表示装置に大当たりであることを示す特別図柄が停止表示されると共に、遊技者にとって有利な大当たり遊技が提供される。この大当たり遊技では、アッカーチャンバー装置が所定回数だけ開閉して露呈された大入賞口に遊技球が入るので、遊技者は多くの賞球を獲得することができる。

20

【0003】

また、特別図柄の変動中に遊技球が始動入賞口に入賞した場合には、所定個数（例えば4個）を上限として当該入賞を契機に取得した乱数を保留球乱数として保留球乱数記憶部（メモリ）に記憶する。現在行われている遊技に係る特別図柄の変動が停止して電子抽選の結果が確定すると、保留球乱数記憶部に記憶した保留球乱数を順次読み出して、当該保留球乱数の当たり判定を行い、その結果を特別図柄の変動および停止により表示して当該保留球乱数に基づく遊技が進められる。

30

【0004】

この特別図柄を変動させた後に停止させるまでの間には、通常様々な演出態様の表示（演出図柄やダミー図柄と称する演出用の図柄を用いた変動表示など）がなされており、これらの演出態様の表示に一喜一憂しながら遊技者は遊技を楽しむのであるが、同じ演出表示を何度も見ていると次第に面白みが失われてくるため、近年はさらに工夫を凝らした演出態様が考案されている。より具体的に言うと、特別図柄の変動中の演出というのは、現在行われている遊技そのものに関するものであったが、その遊技が行われている間に保留球乱数記憶部に記憶された保留球乱数が大当たりとハズレの何れであるかを示唆する情報を先行して予告報知（所謂、保留先読み予告）するといった演出が行われるようになっている。

40

【0005】

例えば、特許文献1に示すように、図柄変動に係る保留球以外の保留球に対しても大当たりの判定を行い、大当たりである場合の保留球の表示を他の保留球の表示と態様を異なるようにして、大当たりである旨の予告表示を行うといった技術が公知となっている。この特許文献1によれば、どの保留球が大当たりになっているかを事前に知ることができるので、予告表示がなされたときは、保留記憶されている乱数に基づく遊技の順番が回ってくるまでの間、遊技者は期待しながら遊技を楽しむことができる。

【0006】

また、特許文献2では、保留球表示の態様を変化させて予告を行うだけでなく、保留球

50

に基づく遊技が行われる度（保留が消化される度）に、大当たりの可能性が高いことを示す態様に保留球表示が変化していくような保留表示変化パターンを備えたパチンコ機が開示されている。この特許文献2によれば、遊技が行われていく過程で保留球表示の態様が変化していくので、遊技者に意外性を与えることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開平8-243224号公報

【特許文献2】特開2009-142695号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

確かに、特許文献1および2に記載の従来技術では、複数の保留球表示が演出表示装置等に表示され、それら複数の保留球表示のうち、通常と異なる特殊な態様で表示された保留球表示（即ち、保留先読み予告が行われた保留球表示）があった場合には、その保留先読み予告が行われた保留球表示に係る遊技で大当たりになる可能性が高いことを遊技者に期待させることができるが、その一方で、保留先読み予告が行われた保留球表示以外の保留球表示に係る遊技では、大当たりの可能性は皆無であるといったマイナスイメージを遊技者に植え付けることになってしまう。つまり、上記従来の技術では、複数の保留球表示のうち特定のものに対する大当たりの期待を高めているため、それ以外の保留球表示に対しては、却って大当たりの期待をゼロに近付ける結果となっているのである。そのため、保留先読み予告が行われた保留球表示以外の保留球表示に係る遊技は、遊技者にとって何の期待もできない消化ゲームのようなものとなっていた。

【0009】

とは言うものの、保留先読み予告が行われた保留球表示以外の保留球表示に係る遊技で大当たりになる場合もある。この場合に、遊技者は大当たりを期待していない分、大当たりの結果に大いに興奮するが、保留先読み予告が行われていれば、もう少し早い段階から遊技者に大当たりの期待を抱かせることができたはずである。また反対に、保留先読み予告が行われたとしても、その予告が大当たり確定予告でないかぎり、保留先読み予告が行われた保留球表示に係る遊技がハズレとなる場合もある。この場合には、遊技者は、大きな期待を抱きながら、その保留先読み予告が行われた保留球表示に係る遊技の順番が来るのを待つていただけに、現実にハズレとなったときの失望感が増すことになる。

【0010】

このように、上記従来の技術では、保留先読み予告が行われた保留球表示に対する期待は高まるものの、その保留先読み予告が行われた保留球表示以外の保留球表示の方が実は大当たりの可能性が高い場合に、その大当たりの可能性の高い保留球表示に対して前もって遊技者に期待を抱かせることができなかった。

【0011】

本発明は、上記した実情に鑑みてなされたものであり、その目的は、所謂、先読み保留予告が行われた保留球表示以外の保留球表示に対して、遊技者に期待を抱かせができるパチンコ機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0012】

上記目的を達成するための1つの解決手段として、本発明は、遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、前記遊技領域に設けられた特定領域と、遊技に関する演出を表示するための演出表示装置と、前記特定領域を遊技球が通過したことを契機に電子抽選を行つて遊技の制御を行う主制御処理部と、この主制御処理部からのコマンドを受けて、前記演出表示装置の表示を制御する副制御処理部とを備え、前記主制御処理部は、前記電子抽選を行うための手段であって、乱数を発生させる乱数発生手段、前記乱数発生手段により発生した乱数の中から1つの乱数を、前記特定領域を遊技球が通過したことを契機に取得す

10

20

30

40

50

る乱数取得手段、前記乱数取得手段により取得した乱数が当たりであるか否かを判定する当否判定手段、および前記乱数取得手段が取得した乱数を、所定個数の上限まで保留球乱数として順次記憶する保留球乱数記憶部を備えて構成される電子抽選手段と、前記電子抽選手段による抽選結果が前記当たりである場合に通常の遊技に比べて遊技者に有利な有利遊技を提供する有利遊技制御手段とを有して成り、前記演出表示装置には、前記保留球乱数記憶部に保留球乱数が記憶されたことを示す保留球表示を、所定の表示態様により表示する保留球表示装置が含まれるパチンコ機において、前記主制御処理部は、前記乱数取得手段が取得した乱数が前記保留球乱数として前記保留球乱数記憶部に記憶される毎に、当該保留球乱数に基づく遊技コマンドを生成して前記副制御処理部に先読みコマンドとして送信する遊技コマンド決定手段を備え、前記副制御処理部は、前記先読みコマンドを受けて、前記保留球表示装置に表示する前記保留球表示の表示態様を、通常態様と、この通常態様と異なる複数の特殊態様との中からいずれか1つに決定する保留球表示態様決定手段と、前記保留球表示態様決定手段の決定に基づいて、前記保留球表示装置に前記保留球表示を表示するよう制御する保留球表示制御手段とを備え、前記保留球表示制御手段は、前記保留球表示態様決定手段が複数の前記特殊態様のいずれかを表示すると決定した前記保留球表示である先読み保留球表示が前記保留球表示装置に表示された後で、かつ、前記先読み保留球表示が前記保留球表示装置から消去されるより前に前記保留球表示装置に表示された前記保留球表示である後続保留球表示に対応する前記先読みコマンドの中に、前記先読み保留球表示に対応する前記先読みコマンドよりも前記当たりである可能性を示す信頼度の高いものがある場合に、その信頼度の高い先読みコマンドに対応する前記保留球表示である高信頼度保留球表示の表示態様を、複数の前記特殊態様のうち前記先読み保留球表示の前記特殊態様と異なるものに変更して前記保留球表示装置に表示するよう制御すると共に、その変更に伴って、前記先読み保留球表示の表示態様を前記特殊態様から前記通常態様へと変更して前記保留球表示装置に表示するよう制御することを特徴としている。
10

【0013】

本発明によれば、後続保留球表示に対応する先読みコマンドの中に、先読み保留球表示に対応する先読みコマンドよりも信頼度の高い高信頼度保留球表示がある場合、その高信頼度保留球表示の表示態様を、通常態様から複数の特殊態様のうち先読み保留球表示の特殊態様と異なるものに変更して保留球表示装置に表示するよう制御すると共に、その変更に伴って、先読み保留球表示の表示態様を特殊態様から通常態様へと変更して保留球表示装置に表示するよう制御されている。このため、これまで遊技者に対して大当たりの期待を抱かせることのできなかった通常態様の後続保留球表示に対して、あるとき突然大当たりの期待を遊技者に抱かせることができ、従来にはなかった遊技性の提供することができる。

【0016】

また、本発明では、先読み保留球表示が特殊態様から通常態様へと変更して表示されると、この変更を確認した遊技者は、先読み保留球表示されていたものに対する過度の期待を持たなくなるから、先読み保留球表示に係る遊技でハズレとなった場合でも、遊技者が失望することは殆どなくなる。

【0017】

このように、本発明は、先読み保留球表示と後続保留球表示との信頼度を比較して、先読み保留球表示と後続保留球表示との表示態様を変更することにより、所謂先読み保留予告の表示に変化を与えると共に、保留球表示が保留球表示装置に表示された当初は大当たりの期待ができなかったものを、突然当たりの期待ができるものにすることができるのである。

【0018】

なお、本発明における「電子抽選手段」には、アタッカー装置を開放させて大当たり遊技を提供するか否かの抽選を行う手段、即ち、特別図柄に係る電子抽選手段、および電動チューリップを開閉させるか否かの抽選を行う手段、即ち、普通図柄に係る電子抽選手段の両方が含まれる。また、本発明における「特定領域」には、例えば、特別図柄に係る電
20

10

20

30

40

50

子抽選の契機となる始動入賞口、普通図柄に係る電子抽選の契機となるスルーチャッカが含まれる。また、本発明における「有利遊技」とは、遊技者にとって通常の遊技より有利であれば全て含まれるが、例えば、アタッカー装置を所定回数作動させる大当たり遊技、電動チューリップを所定回数作動させて特定領域に入賞し易くする遊技などが本発明の有利遊技に該当する。また、本発明における「保留球表示装置」には、演出表示装置の一部の表示領域を用いて構成されたもの（例えば、液晶表示器の片隅に表示される構成のもの）と、演出表示装置とは別体に設けられた構成のもの（例えば、LED表示器）との両方が含まれる。

【0019】

また、上記目的を達成するための他の解決手段として、本発明は、遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、前記遊技領域に設けられた特定領域と、遊技に関する演出を表示するための演出表示装置と、前記特定領域を遊技球が通過したことを契機に電子抽選を行って遊技の制御を行う主制御処理部と、この主制御処理部からのコマンドを受けて、前記演出表示装置の表示を制御する副制御処理部とを備え、前記主制御処理部は、前記電子抽選を行うための手段であって、乱数を発生させる乱数発生手段、前記乱数発生手段により発生した乱数の中から1つの乱数を、前記特定領域を遊技球が通過したことを契機に取得する乱数取得手段、前記乱数取得手段により取得した乱数が当たりであるか否かを判定する当否判定手段、および前記乱数取得手段が取得した乱数を、所定個数の上限まで保留球乱数として順次記憶する保留球乱数記憶部を備えて構成される電子抽選手段と、前記電子抽選手段による抽選結果が前記当たりである場合に通常の遊技に比べて遊技者に有利な有利遊技を提供する有利遊技制御手段とを有して成り、前記演出表示装置には、前記保留球乱数記憶部に保留球乱数が記憶されたことを示す保留球表示を、所定の表示態様により表示する保留球表示装置が含まれるパチンコ機において、前記主制御処理部は、前記乱数取得手段が取得した乱数が前記保留球乱数として前記保留球乱数記憶部に記憶される毎に、当該保留球乱数に基づく遊技コマンドを生成して前記副制御処理部に先読みコマンドとして送信する遊技コマンド決定手段を備え、前記副制御処理部は、前記先読みコマンドを受けて、前記保留球表示装置に表示する前記保留球表示の表示態様を、通常態様と、この通常態様と異なる複数の特殊態様との中からいずれか1つに決定する保留球表示態様決定手段と、前記保留球表示態様決定手段の決定に基づいて、前記保留球表示装置に前記保留球表示を表示するよう制御する保留球表示制御手段とを備え、前記保留球表示制御手段は、前記保留球表示態様決定手段が複数の前記特殊態様のいずれかを表示すると決定した前記保留球表示である先読み保留球表示が前記保留球表示装置に表示されたときに、既に前記保留球表示装置に表示されている前記保留球表示である先行保留球表示に対応する前記先読みコマンドの中に、前記先読み保留球表示に対応する前記先読みコマンドよりも前記当たりである可能性を示す信頼度の高いものがある場合に、その信頼度の高い先読みコマンドに対応する前記保留球表示である高信頼度保留球表示の表示態様を、複数の前記特殊態様のうち前記先読み保留球表示の前記特殊態様と異なるものに変更して前記保留球表示装置に表示するよう制御すると共に、その変更に伴って、前記先読み保留球表示の表示態様を前記特殊態様から前記通常態様へと変更して前記保留球表示装置に表示するよう制御することを特徴とする。

【0020】

この発明によれば、先読み保留球表示と先行保留球表示との信頼度を比較して、先行保留球表示の中に高信頼度保留球表示がある場合には、高信頼度保留球表示の表示態様が先読み保留球表示の特殊態様と異なる特殊態様に変更されると共に、先読み保留球表示の表示態様が特殊態様から通常態様に変更されるので、先行保留球表示に係る遊技に対して遊技者に突然の期待感を与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【0023】

【図1】本発明の実施の形態例に係るパチンコ機の外観斜視図である。

【図2】図1に示すパチンコ機のガラス扉を開けた状態の外観斜視図である。

10

20

30

40

50

- 【図3】図1に示すパチンコ機の背面図である。
- 【図4】図1に示すパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
- 【図5】図4に示す特別図柄抽選処理部の詳細を示すブロック図である。
- 【図6】図4に示す変動パターンコマンド決定部の詳細を示すブロック図である。
- 【図7】図6に示す第1変動パターンコマンドテーブルの詳細を示す図である。
- 【図8】図7に示す変動パターンコマンドと信頼度との関係を示す図である。
- 【図9】図4に示す普通図柄抽選処理部の詳細を示すブロック図である。
- 【図10】図4に示す普通図柄変動時間決定部の詳細を示すブロック図である。
- 【図11】図10に示す普図変動パターンコマンドテーブルの詳細を示す図である。
- 【図12】図4に示す演出制御処理部の詳細を示すブロック図である。 10
- 【図13】図12に示す移動量抽選テーブルの詳細を示す図である。
- 【図14】図12に示す通常演出用テーブルの詳細を示す図である。
- 【図15】図12に示す保留球表示パターンテーブルの詳細を示す図である。
- 【図16】図1に示すパチンコ機の遊技制御の処理手順を示すフローチャートである。
- 【図17】図16に示す保留球表示パターン決定処理の手順を示すフローチャートである。

。

- 【図18】図16に示す保留球表示変更処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図19】図1に示すパチンコ機の保留球表示の具体例を説明するための図である。
- 【図20】図1に示すパチンコ機の保留球表示の具体例を説明するための図である。
- 【図21】図1に示すパチンコ機の保留球表示の具体例を説明するための図である。 20
- 【図22】図1に示すパチンコ機の保留球表示の具体例を説明するための図である。
- 【図23】図1に示すパチンコ機の保留球表示の具体例を説明するための図である。
- 【図24】図1に示すパチンコ機の保留球表示の具体例を説明するための図である。
- 【図25】図1に示すパチンコ機の保留球表示の具体例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

以下、発明の実施の形態例を図面を参照して説明するが、これから説明するものは、第1始動入賞口37aおよび第2始動入賞口37bを本発明の「特定領域」とし、特別図柄抽選処理部110を本発明の「電子抽選手段」とし、アタッカー装置41が作動する大当たり遊技を本発明の「有利遊技」とした実施の形態例である。 30

【0025】

図1及び図2に示すように、本発明の実施の形態例に係るパチンコ機Pは、遊技場の島設備に設置される縦長方形状の機枠1と、機枠1に扉状に開閉自在に取り付けられた本体枠2と、本体枠2の内側に収容された遊技盤3と、本体枠2の前面に扉状に開閉自在に取り付けられ、中央に大きく開口部8が形成されたガラス扉4と、このガラス扉4の開口部8に取り付けられた透明なガラス板10と、本体枠2の下側に開閉自在に配設され、遊技球を収容する受皿5を有する前面ボード6と、本体枠2の下部に設けられた発射装置9と、前面ボード6に取り付けられたハンドル7等を具備している。さらに、ガラス扉4の上部にはスピーカ20が左右に1個ずつ取り付けられており、遊技に関する様々な効果音を発している。 40

【0026】

また、図3に示すように、このパチンコ機Pは、背面側に、主制御処理部11と、副制御処理部を構成する演出制御処理部12a、特別図柄表示制御部12b、ランプ制御処理部12c、払出制御処理部12e、および普通図柄表示制御部12fと、発射制御処理部13と、賞球払出装置14等を備えている。続いて、図1～図4を参照して、本実施形態に係るパチンコ機Pの構成を詳しく説明していくことにする。

【0027】

遊技盤3は、その盤面に遊技領域31を有しており、本体枠2に装着した後、ガラス板10から遊技領域31を観察することができる。遊技領域31は、遊技球を滑走させるガイドレール32と遊技球規制レール33によって略円形状となるように区画形成されてお

10

20

30

40

50

り、発射装置 9 によって打ち出された遊技球はこの遊技領域 31 内を流下する。また、遊技領域 31 内には、特別図柄表示装置 17 と、演出表示装置 34 と、スルーチャッカ 21 と、普通図柄表示装置 22 と、電動チューリップ 49 と、ステージ 36 と、第 1 始動入賞口（特定領域）37a および第 2 始動入賞口（特定領域）37b と、一般入賞口 38 と、アウト口 39 と、遊技釘（図示せず）と、風車（図示せず）と、アタッカー装置 41 等が設けられている。なお、第 1 始動入賞口 37a と第 2 始動入賞口 37b とは上下方向に間隔を空けて設けられている。

【0028】

演出表示装置 34 は、遊技盤 3 の略中央部に設けられ、第 1 始動入賞口 37a および第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞することを契機に行われた特別図柄に係る電子抽選の結果に基づいて所定の演出態様を表示するものであって、本実施形態では液晶表示装置が用いられている。この演出表示装置 34 には、所定の演出態様の一部として、特別図柄表示装置 17 に変動表示される特別図柄と同期をとってダミー図柄（演出図柄）が変動表示されるようになっている。10

【0029】

なお、この演出表示装置 34 には、保留球乱数が保留球乱数記憶部（メモリ）115a、115b に記憶された場合に保留球表示（保留球乱数が記憶された旨の表示）を行うための表示領域が区画形成されている。つまり、この表示領域の部分が保留球表示装置 34a となっているのである。第 1 始動入賞口 37a および第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞し、当該入賞により取得した特別図柄用乱数が保留球乱数として記憶されるときに主制御処理部 11 から出力されるコマンドを受けると、保留球表示が保留球表示装置 34a に所定の態様で表示される（詳しくは後述する）。20

【0030】

また、特別図柄表示装置 17 は、第 1 始動入賞口 37a および第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞することを契機に行われた特別図柄に係る電子抽選の結果を表示するためのものであって、より具体的には、抽選結果を、特別図柄（数字や絵柄）を変動させた後に停止させるといった態様で表示するものである。この特別図柄表示装置 17 は、本実施形態では 7 セグメント表示器が用いられており、演出表示装置 34 を見ている遊技者の視界に同時に入らないように遊技盤 3 の右下部分に離れて設けられている。30

【0031】

なお、本実施形態では、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞したことに基づく遊技よりも、第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞したことに基づく遊技を優先して実行するようになっているので、第 1 始動入賞口 37a と第 2 始動入賞口 37b の両方の抽選結果を同時に表示することはない。よって、2 つの始動入賞口 37a、37b に遊技球が入賞したことにに基づく抽選の結果を 1 つの特別図柄表示装置 17 で表示している。勿論、特別図柄表示装置 17 を別個に 2 つ設けることもできることは言うまでもない。

【0032】

スルーチャッカ 21 は、遊技球が通過可能なゲート構造を成しており、その内部には遊技球が通過したことを検知する磁気センサタイプのスルーチャッカ検知センサ 46 が内蔵されている。また、このスルーチャッカ 21 を遊技球が通過したことを契機に行われる普通図柄に係る電子抽選の結果を表示するための普通図柄表示装置 22 が、特別図柄表示装置 17 の隣に設けられている。この普通図柄表示装置 22 は、本実施形態では、二つの LED ランプで構成されており、普図当たりのときに一方の LED ランプが点灯し、ハズレのときには他方の LED ランプが点灯するようになっている。40

【0033】

電動チューリップ 49 は、第 2 始動入賞口 37b の入口に設けられ、遊技盤 3 の面に直交する軸を中心に回動する一対の羽根部材を備えており、ソレノイドに通電がなされると一対の羽根部材が互いに離れる方向に回動して、第 2 始動入賞口 37b の入口を拡大するようになっている。そして、電動チューリップ 49 が開放されない限り、第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞することはない。また、ステージ 36 は、演出表示装置 34 の下方50

に配置されており、遊技球が転動しながら一時的に滞在する構造物である。このステージ 3 6 の中央には溝が形成されており、この溝の真下の位置には第 1 始動入賞口 3 7 a が配されている。そのため、溝から落下した遊技球は、高い確率で第 1 始動入賞口 3 7 a へと導かれる。

【 0 0 3 4 】

アタッカー装置 4 1 は、第 1 始動入賞口 3 7 a および第 2 始動入賞口 3 7 b に遊技球が入賞することを契機に行われる特別図柄に係る電子抽選の結果、特図当たり（大当たり）となって大当たり遊技に移行した場合に所定回数（2 ラウンド、または 13 ラウンド）開放される装置である。このアタッカー装置 4 1 は、水平な軸を中心として前後方向に開閉する板状の蓋部材を備えており、図示しないソレノイドを駆動することにより蓋部材が水平軸回りに回動する構成となっている。そして、蓋部材が開いた状態では遊技領域 3 1 の下部に設けられた大入賞口 4 2 が露呈され、その大入賞口 4 2 に遊技球を入賞させることができる構成となっている。10

【 0 0 3 5 】

つまり、アタッカー装置 4 1 は、常態では蓋部材が大入賞口 4 2 を閉じているため、大入賞口 4 2 に遊技球が入賞することはないが、上記したように、大当たり遊技に移行すると、蓋部材が開放されて大入賞口 4 2 が露呈されるため、遊技球を大入賞口 4 2 内に入賞させることができるとなるのである。そして、大入賞口 4 2 に遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球が賞球として遊技者に払い出される。即ち、遊技者は、大入賞口 4 2 に遊技球を入賞させることによって出玉を獲得できるのである。なお、大入賞口 4 2 は、横長な長方形の開口であり、アタッカー装置 4 1 の蓋部材は、この大入賞口 4 2 の形状とほぼ同じ形状を成している。20

【 0 0 3 6 】

また、一般入賞口 3 8 に遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球が賞球として遊技者に払い出される。そして、第 1 始動入賞口 3 7 a、第 2 始動入賞口 3 7 b、一般入賞口 3 8 、およびアタッカー装置 4 1 に入らなかった遊技球は、アウト口 3 9 から回収される。なお、第 1 始動入賞口 3 7 a、第 2 始動入賞口 3 7 b、一般入賞口 3 8 、大入賞口 4 2 の内部にはそれぞれ遊技球の通過を検知するためのセンサ 4 3 a、4 3 b、4 4 、4 5 （図 4 参照）が設けられている。30

【 0 0 3 7 】

前面ボード 6 には、遊技球を収容するとともに、外部に排出可能な受皿 5 が取り付けられている。この受皿 5 は、遊技者が投入した遊技球を収容するだけでなく、賞球払出装置 1 4 から賞球として払い出された遊技球も収容可能となっている。また、遊技球を遊技領域 3 1 に向けて発射するための発射装置 9 が本体枠 2 の下部に取り付けられており、受皿 5 に収容されている遊技球がこの発射装置 9 に 1 個ずつ供給される。そして、前面ボード 6 の右下に取り付けられたハンドル 7 を回動させると、その回動量に応じた発射強度で発射装置 9 が遊技球を遊技領域 3 1 へと発射することができるようになっている。また、図 1 に示すように、受皿 5 の側部には、遊技者が押下操作するタッチボタン 6 0 が設けられている。40

【 0 0 3 8 】

主制御処理部 1 1 は、遊技盤 3 の裏面に支持部材等を介して設けられている。この主制御処理部 1 1 は、C P U (Central Processing Unit) と、予め定められた制御プログラムを格納するR O M (Read Only Memory) と、生成された処理情報の一時記憶及び記憶した情報の削除を行うR A M (Random Access Memory) 等とにより構成されている。このC P U がR O M に格納された各種プログラムやデータを読み込んで実行することにより、遊技に関する主要な処理が行われる。50

【 0 0 3 9 】

具体的には、図 4 に示すように、始動入賞口 3 7 a、3 7 b に遊技球が入賞したことを契機に特別図柄に係る電子抽選を行う特別図柄抽選処理部（電子抽選手段）1 1 0 と、この特別図柄抽選処理部 1 1 0 が判定した抽選結果に応じて特別図柄の種類を決定する特別

図柄決定部 120a、120b と、特別図柄の変動時間および信頼度に関する情報を含む遊技コマンドである変動パターンコマンドを保留球乱数の当否判定の結果に基づいて決定するための変動パターンコマンド決定部（遊技コマンド決定手段）130 と、遊技モードの移行を制御する遊技モード移行制御部 140 と、特別図柄抽選処理部 110 による抽選結果の判定が特図当たり（大当たり）となった場合にアタッカー装置 41（のソレノイド）を作動させて大当たり遊技（有利遊技）に移行する大当たり遊技制御部（有利遊技制御手段）160 と、スルーチャッカ 21 を遊技球が通過したことを契機に普通図柄に係る電子抽選を行う普通図柄抽選処理部 170 と、普通図柄の変動時間を決定する普通図柄変動時間決定部 190 と、電動チューリップ 49 の作動を制御する電動チューリップ作動制御部 180 とを備えて主制御処理部 11 は構成されている。

10

【0040】

特別図柄抽選処理部 110 は、図 5 に示すように、周期的（例えば 2 ミリ秒毎）に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲で 1 ずつ更新させることによりソフトウェア乱数を生成する特別図柄用乱数発生部（乱数発生手段）111 と、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞したことを契機に特別図柄に係る抽選を行うための第 1 特別図柄抽選部 119a と、第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞したことを契機に特別図柄に係る抽選を行うための第 2 特別図柄抽選部 119b とを備えて構成されている。即ち、本実施形態において、特別図柄の抽選は、第 1 始動入賞口 37a に入賞したことを契機に行うものと、第 2 始動入賞口 37b に入賞したことを契機に行うものとの 2 つがある。

20

【0041】

第 1 特別図柄抽選部 119a は、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞したことを契機に（始動入賞口検知センサ 43a からの検知信号が主制御処理部 11 に入力されたタイミングで）乱数を 1 つ取得（ラッチ）する第 1 特別図柄用乱数取得部（乱数取得手段）112a と、この第 1 特別図柄用乱数取得部 112a が取得した乱数が特図当たりであるか否かを第 1 特別図柄高確率判定テーブル 116a または第 1 特別図柄低確率判定テーブル 117a を参照して決定する第 1 特別図柄当否判定部（当否判定手段）113a と、第 1 特別図柄用乱数取得部 112a が乱数を取得したときに特別図柄が変動中である場合に、この取得した乱数を保留球乱数として最大 4 個まで（別言すれば、所定個数である 4 個の上限まで）記憶する第 1 保留球乱数記憶部（保留球乱数記憶部）115a と、を備えている。ここで、第 1 特別図柄高確率判定テーブル 116a は、第 1 特別図柄低確率判定テーブル 117a よりも特図当たりとなる確率が高くなっている。

30

【0042】

第 2 特別図柄抽選部 119b も第 1 特別図柄抽選部 119a と同様に、第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞したことを契機に（始動入賞口検知センサ 43b からの検知信号が主制御処理部 11 に入力されたタイミングで）乱数を 1 つ取得（ラッチ）する第 2 特別図柄用乱数取得部（乱数取得手段）112b と、この第 2 特別図柄用乱数取得部 112b が取得した乱数が特図当たりであるか否かを第 2 特別図柄高確率判定テーブル 116b または第 2 特別図柄低確率判定テーブル 117b を参照して決定する第 2 特別図柄当否判定部（当否判定手段）113b と、第 2 特別図柄用乱数取得部 112b が乱数を取得したときに特別図柄が変動中である場合に、この取得した乱数を保留球乱数として最大 4 個まで（別言すれば、所定個数である 4 個の上限まで）記憶する第 2 保留球乱数記憶部（保留球乱数記憶部）115b と、を備えている。ここで、第 2 特別図柄高確率判定テーブル 116b は、第 2 特別図柄低確率判定テーブル 117b よりも特図当たりとなる確率が高くなっている。

40

【0043】

なお、本実施形態では、第 1 保留球乱数記憶部 115a と第 2 保留球乱数記憶部 115b の両方に保留球乱数が記憶されている場合には、第 2 保留球乱数記憶部 115b に記憶されている保留球乱数の方が優先して読み出されて特図当たりであるか否かの判定が行われ、その判定に従って遊技が進行するような制御がなされている。つまり、特別図柄抽

50

選処理部 110 によって、第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞したことに基づく遊技が、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞したことに基づく遊技よりも優先するような処理が行なわれているのである。

【0044】

本実施形態では、後述するように 2R 通常当たり、2R 確変当たり、13R 確変当たりおよび小当たりの 4 種類の特図当たり（大当たり）が設けられているが、それぞれの当たりに当選する確率は、第 1 特別図柄抽選部 119a による電子抽選と第 2 特別図柄電子抽選部 119b による電子抽選と同じである。そして、この特図当たりの種類を決定するのが第 1 特別図柄決定部 120a および第 2 特別図柄決定部 120b である。つまり、第 1 特別図柄抽選部 119a および第 2 特別図柄抽選部 119b では、取得した乱数が特図当たりであるか否かを判定するだけであり、特図当たりの種類が何であるかの決定は、第 1 特別図柄決定部 120a および第 2 特別図柄決定部 120b が行っている。10

【0045】

第 1 特別図柄決定部 120a は、第 1 特別図柄抽選部 119a による抽選結果が特図当たりであった場合に、その特図当たりに対応する特別図柄の種類を、遊技球が第 1 始動入賞口 37a に入賞したことを契機に取得した図柄乱数を用いて決定している。具体的には、第 1 特別図柄決定部 120a は、2R 通常当たり、2R 確変当たり、13R 確変当たり、および小当たりの何れかを決定する。第 2 特別図柄決定部 120b についても同様である。20

【0046】

「2R 確変当たり」、「13R 確変当たり」に当選すると、その確変当たりに基づく大当たり遊技が終了した後には、次の特図当たりに当選するまでの間の遊技では、参照する判定テーブルとして第 1 特別図柄高確率判定テーブル 116a および第 2 特別図柄高確率判定テーブル 116b が参照されるようになっている。つまり、この遊技状態が、高確率変動状態（以下、「確変モード」という）である。

【0047】

一方、第 1 特別図柄低確率判定テーブル 117a および第 2 特別図柄低確率判定テーブル 117b を参照しながら遊技が行われる状態が通常状態（以下、「通常モード」という）である。確変モードでは、特図当たりに当選する確率が高いため、通常モードに比べて遊技者に有利である。なお、「2R 通常当たり」に当選し、その通常当たりに基づく大当たり遊技が終了した後には、その通常当たりに当選したときの遊技モードが確変モードであったとしても、遊技モードが通常モードに移行する（転落する）ようになっている。このように、本実施形態では、2R 確変当たりと 13R 確変当たりは、大当たり遊技終了後に確変モードになるので、2R 通常当たりより遊技者にとって有利と言える。なお、小当たりの場合は、その小当たり当選に基づく大当たり遊技の前後で遊技状態は変わることはない。つまり、小当たりの前後の遊技で参照する判定テーブルは変わらないのである。30

【0048】

次に、変動パターンコマンド決定部 130 は、図 6 に示すように、変動パターンコマンドの決定に用いられる変動パターン用乱数を発生させる変動パターン用乱数発生部 131 と、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞したことを基づいて変動パターンコマンドを決定するための第 1 変動パターンコマンド決定部 130a と、第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞したことを基づいて変動パターンコマンドを決定するための第 2 変動パターンコマンド決定部 130b とを備えて構成されている。40

【0049】

変動パターン用乱数発生部 131 は、周期的（例えば 2 ミリ秒毎）に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲（0 ~ 9 まで）で 1 ずつ更新されることによりソフトウェア乱数を生成するものである。

【0050】

第 1 変動パターンコマンド決定部 130a は、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞したことを契機に、変動パターン用乱数発生部 131 により発生した変動パターン用の乱数50

の中から 1 つの乱数を取得する第 1 変動パターン用乱数取得部 132a と、この第 1 変動パターン用乱数取得部 132a が取得した乱数を上限 4 個まで記憶する第 1 変動パターン用乱数記憶部 133a と、変動パターン用乱数と変動パターン No. とが対応づけられたテーブルが複数記憶された第 1 変動パターンコマンドテーブル 134a と、を備えている。なお、変動パターンコマンド決定部 130a は、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が 1 個入賞すると、第 1 特別図柄抽選部 119a と同様に、その入賞につき 1 つの変動パターン用乱数を取得する。

【 0 0 5 1 】

第 2 変動パターンコマンド決定部 130b も第 1 変動パターンコマンド決定部 130a と同様に、第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞したことを契機に、変動パターン用乱数発生部 131 により発生した変動パターン用の乱数の中から 1 つの乱数を取得する第 2 変動パターン用乱数取得部 132b と、この第 2 変動パターン用乱数取得部 132b が取得した乱数を上限 4 個まで記憶する第 2 変動パターン用乱数記憶部 133b と、変動パターン用乱数と変動パターン No. とが対応づけられたテーブルが複数記憶された第 2 変動パターンコマンドテーブル 134b と、を備えている。なお、変動パターンコマンド決定部 130b は、第 2 始動入賞口 37b に遊技球が 1 個入賞すると、第 2 特別図柄抽選部 119b と同様に、その入賞につき 1 つの変動パターン用乱数を取得する。

【 0 0 5 2 】

第 1 変動パターンコマンドテーブル 134a には、図 7 に示すように、第 1 特別図柄抽選部 119a による抽選で特図当たりに当選した場合（および保留球乱数が大当たりの場合）に参照される特図変動テーブル A (134a - 1) と、第 1 特別図柄抽選部 119b による抽選でハズレとなった場合（および保留球乱数がハズレの場合）に参照される特図変動テーブル B (134a - 2) および特図変動テーブル C (134a - 3) の 3 つのテーブルが記憶されており、それぞれのテーブルは、変動パターン用乱数と変動パターン No. が予め対応づけられた構成となっている。

【 0 0 5 3 】

つまり、変動パターン用乱数が決まると、その変動パターン用乱数と特別図柄用乱数（保留球乱数）の当否判定結果から変動パターン No.（変動パターンコマンド）が自ずと決まり、その変動パターン No. に対応する変動時間が決まるようになっている。なお、第 2 変動パターンコマンドテーブル 134b の構成は、第 1 変動パターンコマンドテーブル 134a と同じであるため、図示およびここでの説明は省略する。また、本実施形態例では、変動パターン用乱数を 0 ~ 9 までの 10 個、変動パターン No. を当たり用として No. 1 ~ No. 10、ハズレ用として No. 11 ~ No. 30 までとしているが、変動パターン用乱数の数や変動パターン No. の数は適宜設定すれば良い。

【 0 0 5 4 】

次に、各特図変動テーブル A ~ C に記憶されている変動時間について説明する。まず、特図変動テーブル A (134a - 1) には、30 秒から 120 秒までの変動時間が記憶されている。特図変動テーブル B (134a - 2) には、10 秒 ~ 120 秒までの変動時間が記憶されているが、特図変動テーブル A (134a - 1) と比べて相対的に短い変動時間が多く含まれている。

【 0 0 5 5 】

特図変動テーブル C (134a - 3) には、2 秒 ~ 45 秒までの変動時間が記憶されている。特図変動テーブル B (134a - 2) と特図変動テーブル C (134a - 3) とを比較すると、特図変動テーブル C (134a - 3) の方が特図変動テーブル B (134a - 2) に比べて相対的に短い変動時間が記憶されている。

【 0 0 5 6 】

ここで、本実施形態では、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞したタイミングで変動パターン用乱数を取得する。そして、この入賞で直ちに遊技が開始する場合には、この変動パターン用乱数に基づいて、第 1 変動パターンコマンド決定部 130a は変動パターンコマンド（変動パターン No.）を決定している。この入賞が特別図柄の変動中であった

10

20

30

40

50

ため、この入賞に基づいて取得した特別図柄用乱数が保留球乱数として第1保留球乱数記憶部115aに記憶される場合においても、同様に、保留球乱数として第1保留球乱数記憶部115aに記憶される毎に、この入賞のタイミングで取得した変動パターン用乱数に基づいて、第1変動パターンコマンド決定部130aは変動パターンコマンドを決定して、その変動パターンコマンドを先読みコマンドとして演出制御処理部12aに送信している。これは、後述する保留球表示パターン決定処理および保留球表示変更処理を行うためである。

【0057】

また、演出制御処理部12aに先読みコマンドが入力されると、そのタイミングで保留球表示のパターンが決定され、その決定に基づいて保留球表示装置34aに印、印など(図19等参照)が表示され、保留球乱数として記憶された旨が遊技者に報知される。
なお、これについての詳細は、後ほど説明する。

10

【0058】

また、保留球乱数として記憶される場合には、当該保留球乱数に基づく遊技が開始するまで、この取得した変動パターン用乱数は、第1変動パターン用乱数記憶部133aに記憶されている。そして、保留球乱数に基づく遊技が開始される際には、第1変動パターン用乱数記憶部133aに記憶されている変動パターン用乱数を再び読み出して、第1変動パターンコマンドテーブル134aを参照して変動パターンコマンドが決定されるようになっている。

【0059】

20

つまり、特別図柄用乱数が保留球乱数として記憶される場合には、変動パターンコマンドは2回決定され、その都度、演出制御処理部12aに送信される。1回目の決定は、第1始動入賞口37aへの遊技球の入賞のタイミングであり、ここで決定した変動パターンコマンドは先読みコマンドとして演出制御処理部12aに送信される。この先読みコマンドを受けて、演出制御処理部12aは保留球表示パターン決定処理を行い、その処理結果に基づいて保留球表示を行う。

【0060】

2回目の決定は、保留球乱数に基づく遊技が開始するタイミングであり、このタイミングで当該遊技に関する正式な変動パターンコマンドが決定され、演出制御処理部12aに送信されることとなる。つまり、1回目の決定はあくまで保留球表示に係る処理(保留球表示パターン決定処理および保留球表示変更処理)を行うためであり、2回目の決定が遊技に用いる正式な変動パターンコマンドとなるのである。なお、1つの保留球乱数に係る変動パターン用乱数は同じなので、1回目と2回目の変動パターンコマンドは基本的に同じ内容となるが、実際の遊技が開始される時点で保留球乱数が4個の上限まで記憶されている場合には、2回目の変動パターンコマンドは特別図柄の変動時間が短いコマンドとなっている場合があり得る。このように、第1変動パターンコマンド決定部130aは、変動パターンコマンドの決定だけでなく、先読みコマンドの決定も行っており、本発明の遊技コマンド決定手段に相当する。

30

【0061】

なお、第2始動入賞口37bに遊技球が入賞した場合も第1始動入賞口37aに遊技球が入賞した場合と同様の処理を行って変動パターンコマンド(先読みコマンドも含む)を決定しているため、ここでの説明は省略する。また、第2変動パターンコマンド決定部130bも本発明の遊技コマンド決定手段に相当することは言うまでもない。

40

【0062】

ここで、本実施形態では、大当たり時に選択可能な全ての変動パターンNo.1~10で大当たりコマンドが構成され、ハズレ時に選択可能な変動パターンNo.11~30のうち、ロングリーチかスーパーリーチになる変動パターンNo.16~No.20、およびNo.30で特定のハズレコマンドが構成され、それ以外の変動パターンNo.で通常のハズレコマンドが構成されている。そして、詳しくは後述するが、変動パターンNo.1~10、No.16~No.20、No.30を先読みコマンドとして演出制御処理部

50

12aが受け取った場合に、保留球表示パターンが通常と異なるものとなる場合がある。

【0063】

また、先読みコマンドに含まれる情報には、変動時間だけでなく、大当たりになる可能性の度合いを示す信頼度が含まれている。この信頼度は、当然、大当たりになる場合が最も高くなるが、ハズレの場合は、変動パターンNo.によって信頼度が異なるように予め設定されている。具体的には、変動時間が長いほど、大当たりの可能性、即ち、信頼度が高くなるように予め設定されている。変動パターンNo.と信頼度の高低の関係を示したもののが図8であり、この図8に示すように、大当たりのときに選択される変動パターンNo.1~10が最も高く、2番目に信頼度の高い変動パターンNo.はNo.19, 20であり、3番目は、変動パターンNo.18、4番目は変動パターンNo.17、5番目は、変動パターンNo.16, 30、6番目は変動パターンNo.15, 28, 29、7番目は、変動パターンNo.11~14, 21~27の順に信頼度の高低が予め設定されている。よって、この変動パターンNo.を比較すれば、信頼度の高低を判断することができることになる。10

【0064】

なお、以下の説明において、1回目の決定に係る変動パターンコマンドと2回目の決定に係る変動パターンコマンドとを区別して表現する必要がある部分については、1回目の決定に係る変動パターンコマンドを「先読みコマンド」、2回目の決定に係る変動パターンコマンドを「正規の変動パターンコマンド」と言うこととする。

【0065】

次に、図4に示す大当たり遊技制御部160は、特別図柄抽選処理部110による電子抽選の結果が特図当たりとなつた場合に、アタッカー装置41を作動して、大当たり遊技を提供するためのものである。本実施形態の大当たり遊技は、ラウンド遊技が2回または13回連続して連続して行なわれる構成となっている。ここで、ラウンド遊技とは、アタッカー装置41が少なくとも1回開閉し、アタッカー装置41の開放中に大入賞口42に遊技球が所定個数入賞するか、ラウンド遊技の開始から所定時間経過するかの終了条件が成立すると終了となる遊技である。20

【0066】

2R通常当たりと2R確変当たりと小当たりに当選した場合には、ラウンド遊技が2回の大当たり遊技が提供され、13R確変当たりに当選した場合には、ラウンド遊技が13回の大当たり遊技が提供される。ここで、本実施形態では、ラウンド遊技が2回しか行われない大当たり遊技では、アタッカー装置41の開放が1秒間と短く、大入賞口42に遊技球を入賞させるのが困難となっている。よって、2R通常当たりと2R確変当たりと小当たりでは、遊技者は出玉の獲得が期待できない。これに対して、ラウンド遊技が13回行われる大当たり遊技では、アタッcker装置41が最大で30秒間開放され、多くの出玉が見込めるようになっている。30

【0067】

次に、遊技モード移行制御部140は、遊技モードが通常モードにあるときに2R確変当たりと13R確変当たりに当選した場合には、大当たり遊技が終了すると遊技モードを確変モードに移行し、遊技モードが確変モードにあるときに、2R確変当たりと13R確変当たりに当選した場合には、大当たり遊技が終了した後の遊技モードを引き続き確変モードに維持するが、確変モードで2R通常当たりに当選すると、大当たり遊技が終了した後の遊技モードを通常モードに移行（転落）させるように、遊技モードを制御している（所謂、バトルスペックである）。なお、遊技モードが通常モードである場合に2R通常モードに当選した場合には、遊技モード移行制御部140は、大当たり遊技終了後の遊技モードを通常モードのまま維持している。また、小当たりに当選した場合は、遊技モード移行制御部140は、大当たり遊技終了後の遊技モードを大当たり遊技前の遊技モードに維持するよう制御する。40

【0068】

普通図柄抽選処理部170は、図9に示すように、普通図柄用の乱数を発生させる普通50

図柄用乱数発生部 171 と、スルーチャッカ 21 を遊技球が通過したことを契機に普通図柄に係る電子抽選を行う普通図柄抽選部 177 とを備えて構成されている。この普通図柄抽選部 177 は、スルーチャッカ 21 を遊技球が通過したことを契機に（スルーチャッカ検知センサ 46 からの検知信号が主制御処理部 11 に入力されたタイミングで）乱数を 1 つ取得（ラッチ）する普通図柄用乱数取得部 172 と、この普通図柄用乱数取得部 172 が取得した乱数が普図当たりであるか否かを判定テーブルを参照して決定する普通図柄当否判定部 173 と、普通図柄用乱数取得部 172 が乱数を取得したときに普通図柄が変動中である場合に、この取得した乱数を普通図柄用の保留球乱数として記憶する普通図柄用保留球記憶部 174 と、判定テーブルとして、普図当たりに当選する確率が低い普通図柄低確率判定テーブル 176 と、この普通図柄低確率判定テーブル 176 よりも普図当たりに当選する確率が高い普通図柄高確率判定テーブル 175 とを備えている。なお、普通図柄用乱数発生部 171 は、特別図柄用乱数発生部 111 より発生する乱数は少ないが、乱数を発生させるための構成は同じである。

【0069】

普通図柄変動時間決定部 190 は、図 10 に示すように、普図変動パターンコマンドの決定に用いられる普図変動パターン用乱数を発生させる変動パターン用乱数発生部 191 と、スルーチャッカ 21 を遊技球が通過したことを契機に、普図変動パターン用乱数発生部 191 により発生した普図変動パターン用の乱数の中から 1 つの乱数を取得する普図変動パターン用乱数取得部 192 と、この普図変動パターン用乱数取得部 192 が取得した乱数を上限 4 個まで記憶する普図変動パターン用乱数記憶部 193 と、普図変動パターン用乱数と変動パターン No. とが対応づけられたテーブルが複数記憶された普図変動パターンコマンドテーブル 194 と、を備えている。なお、普通図柄変動時間決定部 190 は、スルーチャッカ 21 を遊技球が 1 個通過すると、その通過につき 1 つの普図変動パターン用乱数を取得する。

【0070】

普図変動パターン用乱数発生部 191 は、周期的（例えば 2 ミリ秒毎）に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲（0 ~ 4 まで）で 1 ずつ更新されることによりソフトウェア乱数を生成するものである。

【0071】

普図変動パターンコマンドテーブル 194 には、図 11 に示すように、2 つの普図変動テーブルが記憶されており、それぞれのテーブルは、普図変動パターン用乱数と変動パターン No. が予め対応づけられた構成となっている。つまり、普図変動パターン用乱数が決まると、その普図変動パターン用乱数から変動パターン No.（普図変動パターンコマンド）が自ずと決まり、その変動パターン No. に対応する変動時間が決まるようになっている。ここで、本実施形態例では、普図変動パターン用乱数を 0 ~ 4 までの 5 個、変動パターン No. を No. 101 ~ No. 110 まで設定しているが、普図変動パターン用乱数の数や変動パターン No. の数は適宜設定すれば良い。

【0072】

2 つの普図変動テーブルのうち、普図変動テーブル a (194 - 1) には、10 秒の変動時間が記憶されており、普図変動テーブル b (194 - 2) には、0.6 秒の変動時間が記憶されている。よって、普図変動テーブル a (194 - 1) と普図変動テーブル b (194 - 2) とを比べると、普図変動テーブル b (194 - 2) の方が短い変動時間となっている。なお、通常モードでは、普図変動テーブル a (194 - 1) が参照され、確変モードでは、普図変動テーブル b (194 - 2) が参照されるようになっている。

【0073】

次に、電動チューリップ作動制御部 180 は、普通図柄抽選処理部 170 による電子抽選で普図当たりに当選した旨のコマンドに基づいて、電動チューリップ 49 のソレノイドに通電して開閉するよう制御している。ここで、普通図柄高確率判定テーブル 175 が参照されている遊技では、普通図柄抽選部 177 による電子抽選に当選する確率が高いため、普通図柄低確率判定テーブル 176 が参照されている遊技を参照する場合に比べて、電

10

20

30

40

50

動チューリップ 49 が頻繁に開くため、遊技者は、遊技球をあまり減らすことなく遊技を行うことができる。

【0074】

なお、電動チューリップ作動制御部 180 は、普通図柄高確率判定テーブル 175 が参考される遊技状態では、1 回の普図当たりに対して、電動チューリップ 49 を開放時間 2.9 秒で 2 回開放するよう制御し、普通図柄低確率判定テーブル 176 が参考される遊技状態では、1 回の普図当たりに対して、電動チューリップ 49 を開放時間 0.2 秒で 1 回開放するよう制御している。また、確変モードでは、普通図柄高確率判定テーブル 175 が参考され、通常モードでは、普通図柄低確率判定テーブル 176 が参考されるようになつている。

10

【0075】

このように構成された主制御処理部 11 は、第 1 始動入賞口 37a に入賞したことを契機に行われる遊技の開始に際して、第 1 変動パターンコマンド決定部 130a で決定された正規の変動パターンコマンドを演出制御処理部 12a に送信すると共に、第 1 特別図柄抽選部 119a による抽選に当選した場合には第 1 特別図柄決定部 120a で決定された特別図柄の種類に関するコマンドも演出制御処理部 12a に送信している。また、保留球乱数として第 1 保留球乱数記憶部 115a に記憶される場合には、第 1 変動パターンコマンド決定部 130a は、保留球乱数が記憶された時点で先読みコマンドを演出制御処理部 12a に送信している。

【0076】

20

同様に、主制御処理部 11 は、第 2 始動入賞口 37b に入賞したことを契機に行われる遊技の開始に際して、第 2 変動パターンコマンド決定部 130b で決定された正規の変動パターンコマンドを演出制御処理部 12a に送信すると共に、第 2 特別図柄抽選部 119b による抽選に当選した場合には第 2 特別図柄決定部 120b で決定された特別図柄の種類に関するコマンドも演出制御処理部 12a に送信している。また、保留球乱数として第 2 保留球乱数記憶部 115b に記憶される場合には、第 2 変動パターンコマンド決定部 130b は、保留球乱数が記憶された時点で先読みコマンドを演出制御処理部 12a に送信している。

【0077】

30

次に、主制御処理部 11 から演出制御処理部 12a に出力する遊技コマンドには、「No.？」または「No.？+図柄」の何れかで構成されているものがある。これら遊技コマンドのうち「No.？」は、第 1 変動パターンコマンド決定部 130a または第 2 変動パターンコマンド決定部 130b が決定した変動パターンコマンドを示し、遊技コマンドのうち「図柄」は、第 1 特別図柄決定部 120a または第 2 特別図柄決定部 120b が決定した特別図柄の種類に関するコマンドを示している。

【0078】

40

変動パターン No.1 ~ No.10 は、図 7 に示すように特図当たりのときに参照される特図変動テーブル A (134a - 1) を用いて決定されることから、「No.1」～「No.10」の各コマンドは大当たりコマンドであり、変動パターン No.11 ~ No.30 は、図 7 に示すようにハズレのときに参照される特図変動テーブル B (134a - 2)、特図変動テーブル C (134a - 3) の何れかを用いて決定されることから、「No.11」～「No.30」の各コマンドはハズレコマンドである。なお、ハズレコマンドの中に特定のハズレコマンドと通常のハズレコマンドとがあるのは上述した通りである。

【0079】

また、「図柄」のコマンドは、具体的には、「2R 通常図柄」、「2R 確変図柄」、「13R 確変図柄」、「小当たり図柄」に分かれており、例えば、「2R 通常図柄」のコマンドは 2R 通常当たりに当選したことを示している。

【0080】

50

よって、遊技コマンドに「No.1」～「No.10」の何れかが含まれていれば、その遊技コマンドは大当たりコマンドであり、「図柄」のコマンドを確認すれば、その遊技

コマンドが何れの特図当たりに当選したかが分かる。また、遊技コマンドが、「No. 11」～「No. 30」の何れかが含まれていれば、その遊技コマンドはハズレコマンドであることが分かる。

【0081】

また、先読みコマンドは、遊技コマンドの中身のうち「図柄」に関するコマンドがないものとなっている。つまり、先読みコマンドは、変動パターンNo.だけ構成されており、この変動パターンNo.がNo.1～No.10であれば大当たりコマンドであることが分かり、No.11～No.30であればハズレコマンドであることが分かるようになっている。そして、先読みコマンドが、No.16～No.20、No.30の何れかである場合には、そのコマンドは特定のハズレコマンドであることが分かり、それ以外のコマンドであれば、それは通常のハズレコマンドであることが分かるようになっている。10

【0082】

続いて、主制御処理部11からの指令（コマンド）を受けて各種装置を制御する副制御処理部について説明する。副制御処理部を構成する演出制御処理部12a、特別図柄表示制御部12b、ランプ制御処理部12c、払出制御処理部12e、および普通図柄表示制御部12fは、遊技盤3の裏面に支持部材等を介して設けられており、主制御処理部11が生成した処理情報に従って、演出表示装置34やスピーカ20、その他の演出装置（LED装置など）などの制御を行う装置である。

【0083】

演出制御処理部12aは、図12に示すように、処理部として、演出態様を決定するための演出態様決定部210と、この演出態様決定部210が決定した演出態様を演出表示装置34に表示するよう制御する演出表示制御部220と、先読みコマンドを受けて、保留球表示装置34aに表示する保留球表示の表示態様を、通常態様（印）とするか、あるいは、特殊態様（印、￥印、#印、\$印）とするかを決定する保留球表示態様決定部（保留球表示態様決定手段）230と、この保留球表示態様決定部230の決定に基づいて、保留球表示装置34aに保留球表示を表示するよう制御する保留球表示制御部（保留球表示制御手段）240と、を備えて構成されている。また、演出制御処理部12aは、記憶部として、複数種類の演出パターンと保留球表示パターンを記憶した演出態様記憶部260を備えている。20

【0084】

保留球表示態様決定部230は、先読みコマンドの種類を判別する先読みコマンド判別部231と、保留球表示パターンを変更して、所謂保留先読み予告を行うか否かを抽選で決定する保留予告抽選部232と、保留球表示装置34aに表示する保留球表示のパターン（表示態様）を決定する保留球表示パターン決定部233と、を備えている。30

【0085】

先読みコマンド判別部231は、受信した先読みコマンドのNo.から、そのコマンドが、特定のコマンドに該当するか否かを判別している。具体的には、先読みコマンドとして大当たりコマンド（変動パターンNo.1～No.10）と特定のハズレコマンド（変動パターンNo.16～No.20およびNo.30）が入力されると、先読みコマンド判別部230は、その先読みコマンドは特定のコマンドに該当すると判別する。一方、先読みコマンドとして通常のハズレコマンド（変動パターンNo.11～No.15、No.21～No.29）が入力されると、先読みコマンド判別部230は、その先読みコマンドは特定のコマンドに該当しないと判別する。40

【0086】

保留予告抽選部232は、詳しくは後述するが、受信した先読みコマンドが、特定のコマンドである場合に、保留球表示を通常態様から特殊態様に変更して予告報知（保留先読み予告）を行うか否かを抽選で決定している。つまり、先読みコマンドが特定のコマンドであるだけでなく、この保留予告抽選部232による抽選に当選しなければ、保留球表示パターンが変更されることはないのである。なお、保留予告抽選部232による抽選で当選する確率は、先読みコマンドが大当たりコマンドである場合の方が、特定のハズレコマ50

ンドである場合より高くなるように設定されている。よって、保留球表示パターンが変化する表示があった場合には、大当たりの可能性が比較的高いと言える。

【0087】

保留球表示パターン決定部233は、保留球表示装置34aに表示する保留球表示パターン（保留球表示の表示態様）を決定するためのものであり、保留予告抽選部232による抽選に当選して先読み保留予告が行われることが決定された場合にのみ、演出態様記憶部260に格納された保留球表示パターンテーブル261bの中から図15に示す特殊パターンテーブル261b-2を参照し、それ以外の場合には、同図に示す通常パターンテーブル261b-1を参照して保留球表示の表示パターンを決定している。よって、通常は、保留球表示装置34aに保留球表示として印（パターンN1）が表示され、先読み保留予告が行われる場合には、保留球表示として印（パターンS1）、￥印（パターンS2）、#印（パターンS3）、\$印（パターンS4）の何れかが表示されることになる。10

【0088】

なお、この保留球表示パターン決定部233は、保留予告抽選部232による抽選に当選した場合には、特殊パターン261b-2のパターンS1～S4の中から何れのパターンにするかを抽選により決定している。パターンS1～S4の各パターンの選択確率は、先読みコマンドが大当たりコマンドである場合と特定のハズレコマンドである場合とで異なっており、大当たりコマンドの場合、抽選で選択される確率は、パターンS4が最も高く、2番目はパターンS3、3番目はパターンS2、最も低いものがパターンS1となっている。これに対して、特定のハズレコマンドである場合は、抽選で選択される確率は、パターンS1が最も高く、2番目はパターンS2、3番目はパターンS3、最も低いものがパターンS4となっている。よって、パターンS1（印）が表示されるより、パターンS4（\$印）が表示される方が大当たりの可能性が高いということになる。20

【0089】

次に、保留球表示制御部240は、保留球表示を通常態様から特殊態様に変更して表示することが可能な遊技回数の最大継続遊技数を決定するための最大継続遊技数決定部241と、保留球表示されているものの中に信頼度の高いものがあるか否かを比較判定する信頼度比較判定部242と、保留球表示の変更を行う表示位置（移動量および移動方向）を決定する移動量抽選部243と、を備えている。30

【0090】

最大継続遊技数決定部241は、保留予告抽選部232による抽選で、保留先読み予告を行う旨を決定したときに、その後何ゲームに亘って保留球表示を通常態様から特殊態様に変更することができるかを抽選で決定している。具体的には、1ゲーム～4ゲームの中から抽選により最大継続遊技数を決定している。なお、最大継続遊技数の上限ゲーム数である4ゲームは、第1保留球乱数記憶部115aに記憶できる保留球乱数の上限個数である4個に合せて設定しているが、この上限ゲーム数は適宜設定することができる。

【0091】

信頼度比較判定部242は、保留予告抽選部232が保留先読み予告を行う旨を決定した保留球表示である「先読み保留球表示」が保留球表示装置34aに表示されたときに、既に保留球表示装置34aに表示されている保留球表示である「先行保留球表示」と、前記先読み保留球表示が保留球表示装置34aに表示された後で、かつ、その先読み保留球表示が保留球表示装置34aから消去されるより前に保留球表示装置34aに表示された保留球表示である「後続保留球表示」のそれぞれに対応する先読みコマンドの中に、先読み保留球表示に対応する先読みコマンドよりも信頼度の高いものがあるか否かを判断するためのものである。例えば、先読み保留球表示に対応する先読みコマンドが変動パターンNo.16であるとすると、信頼度比較判定部241は、先行保留球表示と後続保留球表示の中に変動パターンNo.16よりも信頼度順位の高いもの、即ち、図8に示す信頼度順位1～4に属するものが含まれているか否かを判定する。40

【0092】

10

20

30

40

50

さらに、先行保留球表示と後続保留球表示の中に、先読み保留球表示に対応する先読みコマンドより信頼度の高いものが複数存在する場合には、信頼度比較判定部241は、信頼度の高いもののうち、最も信頼度の高い保留球表示を特定する。例えば、先読み保留球表示に対応する先読みコマンドが変動パターンNo.16であり、先行保留球表示と後続保留球表示の中に変動パターンNo.16より高信頼度の変動パターンNo.5とNo.16とが含まれている場合、信頼度比較判定部241は、変動パターンNo.5に対応する保留球表示が、保留球表示装置34aに現在表示されている保留球表示の中で最も信頼度の高いものであると判定している。

【0093】

なお、先行保留球表示と後続保留球表示の中に、先読み保留球表示よりも高信頼度のものが複数あって、それらが同じ信頼度順位の場合（例えば、図8に示す変動パターンNo.19とNo.20とは同じ信頼度順位となる）には、信頼度比較判定部241は、複数の同じ信頼度順位の中から何れか1つを最も高信頼度の保留球表示と認定する。10

【0094】

こうして判定された高信頼度の保留球表示である高信頼度保留球表示に対して、表示態様を変更させるか、その高信頼度保留球表示の前後の保留球表示に対して表示態様を変更させるかを決定しているのが、移動量抽選部243である。この移動量抽選部243は、先読み保留球表示より高信頼度の保留球表示、即ち高信頼度保留球表示が先行保留球表示および後続保留球表示の中に存在する場合に、高信頼度保留球表示を通常態様から特殊態様に変更して表示するか、あるいは、高信頼度保留球表示の前後近辺の保留球表示を通常態様から特殊態様に変更して表示するかを抽選により決定している。20

【0095】

具体的には、移動量抽選部243は、移動量抽選テーブル243aを参照して、通常態様から特殊態様へ表示態様を変更する対象となる保留球表示を、移動量と移動方向とから決定している。もう少し詳しく説明すると、移動量抽選テーブル243aは、高信頼度保留球表示の位置に応じて移動量と移動方向の選択確率を規定したものである。縦行の高信頼度保留球表示の位置「-2」、「-1」、「0」、「+1」、「+2」は、先読み保留球表示を基準として、それより何個先あるいは何個後に表示された保留球表示に先読み保留球表示より高信頼度のものがあるかということを示した数値であり、例えば、高信頼度保留球表示の位置が「-2」とは、先読み保留球表示より2個前の先行保留球表示に高信頼度のものがあることを意味し、高信頼度保留球表示の位置が「0」とは、保留球表示の中で最も信頼度の高いものが先読み保留球表示のものであることを意味し、高信頼度保留球表示の位置が「+1」とは、先読み保留球表示より1個後の後続保留球表示に高信頼度のものがあることを意味している。30

【0096】

また、横列の移動量「-2」、「-1」、「0」、「+1」、「+2」とは、特殊態様で表示されている先読み保留球表示を基準として、それより何個前または何個後に表示された保留球表示に対して表示態様を通常態様から特殊態様にするかを示した数値である。なお、+/-は前後の方向である。例えば、移動量が「-2」とは、先読み保留球表示より2個前の先行保留球表示に対して表示態様を変更することを意味し、移動量が「0」とは、先読み保留球表示以外の保留球表示に対して表示態様の変更を行わないことを意味し、移動量が「+1」とは、先読み保留球表示より1個後の後続保留球表示に対して表示態様を変更することを意味している。40

【0097】

そして、移動量抽選テーブル243aによれば、高信頼度保留球表示の表示態様がかなりの確率で通常態様から特殊態様に変更されるような確率に設定されている。具体的には、高信頼度保留球表示の位置が先読み保留球表示より2つ前の表示である場合、即ち、高信頼度保留球表示の位置が「-2」の場合、95%の確率で先読み保留球表示より2個前に表示された先行保留球表示、つまり、高信頼度保留球表示に対して表示態様の変更が決定されるようになっている。また、高信頼度保留球表示の位置が「-2」の場合であって50

も、5%の確率で先読み保留球表示より1個前に表示された先行保留球表示に対して表示態様の変更が決定されることがある設定となっている。この場合、本来は高信頼度保留球表示ではないものに対して、保留球表示の表示態様が通常態様から特殊態様に変更されるので、所謂ガセ報知となる。

【0098】

上記の説明で明らかなように、移動量抽選部243は、保留球表示を変更する対象のものを、かなり高い確率で高信頼度保留球表示に決定しているが、演出をバリエーションに富んだものとするために、稀にガセ予告（偽の保留予告）を行うことを決定する場合があるのである。

【0099】

このように構成された保留球表示制御部240は、保留球乱数が保留球乱数記憶部115a, bに記憶された時点で、次の(A1)～(A3)に示すような保留球表示に係る表示制御を行っている。

【0100】

(A1)先読みコマンドが特定のハズレコマンド以外のハズレコマンドであった場合には、保留球表示制御部240は、印を保留球表示装置34aの所定の位置（保留球乱数として記憶された順番に対応する位置）に表示する。つまり、通常は、保留球表示装置34aに印が表示されることになる。

【0101】

(A2)先読みコマンドが特定のハズレコマンドまたは大当たりコマンドであった場合、かつ、保留予告抽選部232による抽選でハズレとなった場合には、保留球表示制御部240は、印を保留球表示装置34aの所定の位置に表示する。

【0102】

(A3)先読みコマンドが特定のハズレコマンドまたは大当たりコマンドであった場合、かつ、保留予告抽選部232による抽選に当選した場合には、保留球表示制御部240は、保留球表示パターン決定部233が印、¥印、#印、\$印の中から抽選で決定した何れかのものを保留球表示装置34aの所定の位置に表示する。この表示により、保留先読み予告が行われることになる。

【0103】

また、保留球表示制御部240は、上記(A3)に示す印、¥印、#印、\$印の何れかが保留球表示装置34aに表示された場合、その表示がされて以降の所定の遊技回数に亘って、毎遊技の開始時に次の(B1)～(B3)に示すような表示の制御を行っている。

【0104】

(B1)先行保留球表示または後続保留球表示に先読み保留球表示より高信頼度のものが存在する場合には、その高信頼度のもの、即ち、高信頼度保留球表示の表示態様を印から、先読み保留球表示と同じ態様のものに変更（例えば、先読み保留球表示が印であれば、高信頼度保留球表示を印から印に変更）し、先読み保留球表示の表示態様を印に変更する（戻す）。なお、保留球表示制御部240は、高信頼度のものが複数ある場合には、そのうち最も信頼度の高いもの1つに対して表示態様を変更する。

【0105】

(B2)高信頼度保留球表示以外の先行保留球表示または後続保留球表示に対して、表示態様を印から、先読み保留球表示と同じ態様のものに変更（例えば、先読み保留球表示が印であれば、高信頼度保留球表示以外の先行保留球表示または後続保留球表示の何れか1つを印から印に変更）し、先読み保留球表示の表示態様を印に変更する（戻す）。つまり、保留球表示制御部240は、ガセ報知を行うように保留球表示の表示制御を行う。

【0106】

(B3)先読み保留球表示が保留球表示装置34aに表示されてから消去されるまでの間に、先行保留球表示および後続保留球表示の中に先読み保留球表示より高信頼度のもの

10

20

30

40

50

が存在しなかった場合には、先読み保留球表示を消去するタイミングで、後続保留球表示の何れか1つの表示態様を印から先読み保留球表示と同じ態様のものに変更（例えば、先読み保留球表示が印であれば、後続保留球表示の何れか1つを印から印に変更）する。なお、この変更は、最大継続遊技数決定部241が決定した遊技回数までである。

【0107】

次に、通常演出用テーブル261aについて説明する。この通常演出用テーブル261aは、演出態様決定部210が演出態様を決定するために参照するテーブルである。通常演出用テーブル261aは、図14に示すように、遊技コマンドに演出パターンが対応付けられた構成となっている。例えば、遊技コマンドNo.1+「図柄」には、変動時間30秒の「ノーマルリーチA1」と「ノーマルリーチA2」が対応する演出パターンとして記憶されており、遊技コマンドNo.13には、変動時間10秒の「リーチなしB」が対応する演出パターンとして記憶されている。

【0108】

演出態様決定部210は、遊技の開始時に、当該遊技に係る遊技コマンドに基づいて演出態様記憶部260に記憶されている通常演出用テーブル261aを参照しながら、今回用いる演出パターンを決定する。例えば、遊技コマンドとして「No.15」が演出制御処理部12aに送られてきた場合には、演出態様決定部210は、通常演出用テーブル261aを参照して、遊技コマンド「No.15」に対応する演出パターン「ノーマルリーチA1」または「ノーマルリーチA2」の中から一方の演出パターンを抽選により決定する。

10

20

【0109】

演出表示制御部220は、演出態様決定部210が決定した演出パターンを演出表示装置34に表示するための制御を行っており、例えば、演出パターンとして「スーパーリーチA1」が決定された場合には、複数の演出図柄が変動を開始し、1つの演出図柄を残して他の全ての演出図柄を同一図柄で停止してリーチ演出を行い、さらにスーパーリーチ演出に発展した後に、全ての演出図柄を停止して遊技の結果を表示するといった内容の演出の表示制御を行っている。

【0110】

図4に説明を戻すと、特別図柄表示制御部12bは、主制御処理部11の特別図柄決定部120a、120bが決定した特別図柄の種類に関するコマンドと、変動パターンコマンド決定部130が決定した正規の変動パターンコマンドとに基づき、特別図柄表示装置17に特別図柄を所定の時間だけ変動させた後に停止させる態様で表示する。一方、普通図柄表示制御部12fは、普通図柄抽選処理部170による普通図柄に係る抽選結果のコマンドと普通図柄変動時間決定部190が決定した普通図柄の変動時間のコマンドとを受け、それらのコマンドに基づいて普通図柄表示装置22に普通図柄を所定の時間だけ変動させた後に停止させる態様で表示するよう制御している。なお、普通図柄表示制御部12fは、上記した特別図柄表示制御部12bによる表示制御と比べて表示する図柄の対象が相違するものの、表示制御の基本構成はほぼ同じである。また、ランプ制御処理部12cは、主制御処理部11からコマンドを受けて各種ランプや電飾の点灯制御を行うものである。

30

40

【0111】

払出制御処理部12eは、CRユニットからの信号を受けて遊技球を遊技者に貸し出すように賞球払出装置14を制御する他、主制御処理部11からの払出指令を受けて、所定個数の賞球を遊技者に対して払い出すように賞球払出装置14を制御する。この賞球払出装置14は、遊技球を1個ずつ保持する切欠きが形成されたスプロケット（図示せず）と、このスプロケットを回転させるモータ（図示せず）とを備えて構成されている。そして、モータの回転を制御することにより、必要な数だけ賞球を払い出すことができるようになっている。具体的には、始動入賞口検知センサ43a、43b、一般入賞口検知センサ44、大入賞口検知センサ45等が遊技球の通過を検知したら、賞球払出装置14は主制御処理部11を経由して受けたコマンドに基づき遊技球を払い出す。

50

【0112】

発射制御処理部13は、ハンドル7の回動量に応じて、発射装置9に対する作動の制御を行う装置である。より具体的に言うと、発射装置9に対して通電させたり、通電を停止したり、あるいは、通電電流を変化させるといった制御処理を行う。なお、この発射制御処理部13は、払出制御処理部12eと接続されており、CRユニットが接続されていない場合に発射停止信号が受信されるようになっている。

【0113】

次に、本発明の実施の形態例に係るパチンコ機Pの遊技処理の手順について図16を参考して説明するが、第1始動入賞口37aと第2始動入賞口37bのどちらの始動入賞口に遊技球が入賞しても遊技処理の手順は同じであるため、以下では、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞した場合について説明することとする。

10

【0114】

図16に示すように、遊技球が第1始動入賞口37aに入賞したか否かを主制御処理部11は判断する(ステップS1)。入賞した場合(ステップS1でYes)には、第1特別図柄用乱数取得部112aは特別図柄用乱数を取得し、第1変動パターン用乱数取得部132aは変動パターン用乱数を取得する(ステップS2)。なお、このステップS2にて、第1特別図柄決定部120aは、図柄乱数を取得する。次いで、特別図柄が変動中の場合(ステップS3でYes)には、特別図柄抽選処理部110は、ステップS2で取得した特別図柄用乱数を第1保留球乱数記憶部115aに記憶し、変動パターン用乱数を第1変動パターン用乱数記憶部133aに記憶する(ステップS14)。次いで、ステップS15に進んで先読みコマンド生成処理が行わる。

20

【0115】

この先読みコマンド生成処理では、保留球乱数の当否結果と変動パターン用乱数とから、変動パターンコマンドテーブル134aの中の所定のテーブル134a-1, 2, 3を参照して変動パターンNo.が決定される。そして、この処理で決定された変動パターンNo.は先読みコマンドとして直ちに演出制御処理部12aに送信される。次いで、ステップS16に進んで保留球表示パターン変更処理が行われる。なお、このステップS16で行う処理の詳細は後述する。次いで、ステップS17に進み、保留球表示制御部240がステップS16の決定に従い、保留球表示装置34aに通常パターンである印、あるいは、特殊パターンである印、¥印、#印、\$印の何れかを表示して、遊技者に保留球乱数が記憶されたことを報知する。そして、ステップS17での処理が終了すると、ステップS3の手前まで戻って、今回の入賞に係る遊技の順番が来るまで待機する。

30

【0116】

特別図柄が変動中でなく、今回の入賞に係る遊技の処理を進めることができる場合(ステップS3でNo)には、ステップS4に進んで大当たり判定処理を行う。つまり、取得した特別図柄用乱数が特図当たりであるか否かを第1特別図柄当否判定部113aが判断する。次いで、ステップS5で変動パターンコマンド決定処理を行う。この変動パターンコマンド決定処理では、取得した変動パターン用乱数に基づいて、上述したように変動パターンコマンドテーブル134aを参照して正規の変動パターンNo.を決定する。

40

【0117】

より詳細に説明すると、第1変動パターンコマンド決定部130aは、ステップS4で特図当たりと判定された場合には、特図変動テーブルA(134a-1)を参照して変動パターンNo.を決定する。一方、ステップS5でハズレと判定された場合には、第1変動パターンコマンド決定部130aは、変動開始前の保留数と遊技状態(通常モード、確変モード)に応じて特図変動テーブルB(134b-1)と特図変動テーブルC(134c-1)の何れかを参照して変動パターンNo.を決定する。

【0118】

次いで、ステップS6に進んで、特別図柄決定処理を行う。具体的には、ステップS4での大当たり判定処理の結果、特図当たりと判定された場合には、ステップS2で取得した図柄乱数から、第1特別図柄決定部120aがその特図当たりに対する特別図柄の種類

50

を決定する。即ち、今回の遊技での特図当たりが 2 R 通常当たり、2 R 確変当たり、13 R 確変当たり、小当たりの何れであるかをこのステップ S 6 で決定する。このステップ S 5 およびステップ S 6 での処理により、変動パターン No. と特別図柄の種類についての遊技コマンドが生成される。

【0119】

次いで、ステップ S 7 にて、演出態様決定処理を行う。このステップ S 7 では、通常演出用テーブル 261a を参照して遊技コマンドに対応する演出パターンを決定する。例えば、今回の遊技で、遊技コマンド「No. 7 + 図柄（13 R 確変図柄）」が演出態様決定部 210 に送られてきた場合には、演出態様決定部 210 は、通常演出用テーブル 261a を参照して、今回の演出パターンとして例えば「スーパーリーチ B2」を抽選で決定する。次いで、ステップ S 8 に進み、現在保留球表示装置 34a に表示されている保留球表示の態様を変更するか否かの処理が行われるが、この処理についての詳細は後述する。
10

【0120】

次いで、ステップ S 9 で、特別図柄の変動が開始され、演出表示制御部 220 が演出表示装置 34 にステップ S 7 で決定された演出パターンを表示する。そして、所定時間が経過すると、ステップ S 10 に進み、特別図柄の変動が停止されると共に、それと同期して、演出パターンの表示が停止される。

【0121】

次いで、停止図柄の組合せが特図当たりとなる組合せで確定している場合（ステップ S 11 で Yes）には、ステップ S 12 に進んで、引き続き大当たり遊技が行なわれる。大当たり遊技は、特図当たりの種類が 2 R 通常当たりと 2 R 確変当たりと小当たりの場合には、アタッカー装置 41 が 2 回のラウンド遊技が提供され、13 R 確変当たりの場合には、13 回のラウンド遊技が提供される。
20

【0122】

次いで、ステップ S 13 で、特図当たりの種類に応じて大当たり遊技後の遊技モードを所定の遊技モードへと移行させる処理が行なわれる。具体的には、遊技モード移行制御部 140 は、2 R 通常当たりに基づく大当たり遊技が終了すると、遊技モードを通常モードに移行し、2 R 確変当たりおよび 13 R 確変当たりに基づく大当たり遊技が終了すると、遊技モードを確変モードに移行する。よって、2 R 確変当たりおよび 13 R 確変当たりに当選している限り、確変モードが継続するが、この確変モード中に 2 R 通常当たりに当選すると、大当たり遊技終了後に、確変モードから通常モードに転落することとなる。
30

【0123】

なお、ステップ S 1 で No の場合は遊技が行われることなく終了となり、ステップ S 1 で No の場合は、大当たり遊技が提供されることなく 1 回の遊技の処理が終了する。

【0124】

次に、ステップ S 16 で行われる保留球表示パターン決定処理の詳細を、図 17 を参照しながら説明する。保留球表示パターン決定処理では、図 16 のステップ S 15 にて生成された先読みコマンドが演出制御処理部 12a に先読みコマンドが入力されると、まず、先読みコマンド判別部 231 が、その先読みコマンドの種類が何であるかを判別する（ステップ S 31）。その先読みコマンドが大当たりコマンドか特定のハズレコマンドの何れかである場合には、先読みコマンド判別部 231 は、その先読みコマンドが特定のコマンド（先読み対象のコマンド）であると判別して（ステップ S 31 で Yes）、次のステップ S 32 に進む。ステップ S 32 では、保留予告抽選部 232 が、保留球表示パターンを通常パターンとするか、あるいは、特殊パターンにするかを抽選により決定する。
40

【0125】

次に、ステップ S 33 で保留予告抽選部 232 による抽選で当選したかが判断され、保留予告抽選部 232 による抽選に当選した場合（ステップ S 33 で Yes）には、ステップ S 34 に進んで、保留球表示パターン決定部 233 が特殊パターンテーブル 261b-2 の中から保留球表示装置 34a に表示するパターンを S1 ~ S4 の中から抽選により決定する。そして、ステップ S 35 に進み、最大継続遊技数決定部 241 は、抽選により、
50

特殊パターンによる保留球表示を行うことが可能な最大継続遊技数を決定する。そして、ステップS36に進み、最大継続遊技数決定部241は、その最大継続遊技数をカウンタにセットする。一方、ステップS31でNoの場合、および、ステップS33でNoの場合には、ステップS37に進み、保留球表示パターン決定部233は、通常パターンN1を保留球表示装置34aに表示するパターンに決定する。

【0126】

次に、図16のステップS8に示す保留球表示変更処理の詳細について、図18を参照しながら説明する。まず、ステップS51で、保留球表示制御部240は、保留球表示が保留球表示装置34aに表示されているか否かを判断する。ステップS51でYesの場合には、ステップS52に進み、保留球表示制御部240は、保留球表示装置34aに表示されている保留球表示の中に、先読み保留予告を行った保留球表示、即ち、先読み保留球表示が存在するか否かを判断する。ステップS52でYesの場合には、ステップS53に進み、信頼度比較判定部242は、保留球表示装置34aに表示されている保留球表示の中に、先読み保留球表示より高信頼度のものが存在するか否かを判断する。

10

【0127】

ステップS53でYesの場合には、ステップS54に進み、移動量抽選部243は、特殊パターンの移動方向および移動量を、移動量抽選テーブル243aを用いて抽選により決定する。より詳細に言えば、保留球表示装置34aに表示されている保留球表示のうち、先読み保留球表示の位置より何個前に表示されている保留球表示の位置、または何個後に表示されている保留球表示の位置に、特殊パターンの表示を移動させるかを決定する。

20

【0128】

次いで、ステップS55に進み、ステップS54で決定した移動量が保留球表示されている数を超えていないか否かを、移動量抽選部243は判断する。移動量が保留球表示されている数を超えていない場合、即ち、ステップS55でYesの場合、ステップS57に進み、保留球表示制御部240は、ステップS54で決定した移動方向と移動量に従って、所定の保留球表示の表示を先読み保留球表示として表示されていた特殊パターンに変更すると共に、先読み保留球表示を通常パターンに変更する(図20(c)等)。そして、ステップS58に進み、最大継続遊技数決定部241がステップS36(図17参照)でセットした最大継続遊技数を1つ減算した数を残回数として更新する。なお、この保留球表示の変更の具体例については、後ほど詳しく述べることにする。

30

【0129】

一方、ステップS55でNoの場合には、保留球表示の数が移動量よりも少ないため、ステップS56に進み、移動量抽選部243は、移動量の補正を行う。例えば、先読み保留球表示より先に保留球表示されているものが1つしかない場合、つまり、先行保留球表示が1つしかない場合に、移動量抽選部243による抽選で、2つ前の先行保留球表示に対して表示態様を特殊パターンにすることが決定された場合(移動量が「-2」に決定された場合)には、2つ前の先行保留球表示が存在しないので、1つ前の先行保留球表示の表示態様を変更するように移動量の補正、即ち、移動量を「-1」にする補正をこのステップS56で行っている。そして、ステップS57において、その補正した移動量に従って、保留球表示制御部240は、所定の保留球表示を変更するよう制御する。

40

【0130】

また、ステップS52でNoの場合はステップS59に進み、保留球表示制御部240は、最大継続遊技数の残回数が0より大であるか否かを判断する。ステップS59でYesの場合はステップS60に進み、保留球表示制御部240は、先読み保留球表示の1つ後の後続保留球表示の表示態様を、特殊パターンに変更する(図24(e)等)。なお、ステップS51でNoの場合、ステップS53でNoの場合、およびステップS59でNoの場合には、保留球表示変更処理は終了となる。

【0131】

次に、保留球表示の具体例を図19～図25を参照しながら説明するが、説明の便宜の

50

ため、遊技球が第1始動入賞口37aに連続して入賞し、それに基づく保留球表示が保留球表示装置34aに表示されている場合を例に挙げて説明することとし、第2始動入賞口37bに遊技球が入賞した場合についての図示は省略している。なお、図19～図25において、黒塗りで下向きに描かれた矢印は演出図柄が変動中であることを示しているが、上述したように、演出図柄の変動は特別図柄の変動と同期が取られているので、演出図柄が矢印で表示されている場合は、特別図柄が変動中であるということになる。

【0132】

図19～図21に示す保留球表示の具体例は、先読み保留球表示より後で表示された後続保留球表示の中に大当たり保留が含まれていた場合に、保留球表示の表示態様がどのように変化するかを示したものである。

10

【0133】

図19(a)は、保留球乱数が第1保留球乱数記憶部115aに3個記憶されており、保留1～3に印の保留球表示がされている状態で、特別図柄変動中に4個目の保留球乱数が記憶され、保留4に印で保留先読み予告が行われた状態を示している。ここで、4個目の保留球乱数の当否判定の結果はハズレであるが、その4個目の保留球乱数を取得した時に生成された先読みコマンドが特定のハズレコマンドであり、保留予告抽選部232による抽選に当選したため、印が保留4に表示されている。印を見た遊技者は、大当たりかもしれないと期待しながら保留4に基づく遊技を待ち望むことになる。

【0134】

図19(b)は、演出図柄が「3-5-7」(ハズレ)で停止した状態を示している。図19(c)は、図19(b)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球表示が1つずつ左にずれて、保留4に空きができた状態を示している。図19(d)は、特別図柄の変動中に、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞したため、空きのあった保留4に印が表示された状態を示している。なお、この保留4はハズレである。図19(e)は、演出図柄が「4-6-8」(ハズレ)で停止した状態を示している。図19(f)は、図19(e)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球表示が1つずつ左にずれて、保留4に空きができた状態を示している。

20

【0135】

図20(a)は、特別図柄の変動中に、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞したため、空きのあった保留4に印が表示された状態を示している。なお、保留4に係る保留球乱数は大当たりであるものの、保留予告抽選部232による抽選に当選しなかったため、

30

印で保留球表示が行われている。つまり、保留球乱数が記憶された時点での保留先読み予告は行われていない。図20(b)は、演出図柄が「1-9-4」(ハズレ)で停止した状態を示している。

【0136】

図20(c)は、図20(b)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球表示が1つずつ左にずれて、保留4に空きができた状態を示している。ここで、単に保留球表示が1つずつ左にずれるだけだと、図20(c)の保留1の位置には、印が表示されるはずであるが、保留3が大当たりであるため、図20(c)の遊技開始時に、保留球表示変更処理(図16のステップS8参照)が行われ、後続保留球表示の中に高信頼度の保留球表示があると判定されたため、図20(c)において、保留3(当たり保留)の位置に印が表示され、保留1の位置には印ではなく印が表示されている。なお、図20(c)では、印が右に2つ移動した(逃げた)かのように表示されることとなる。この表示を見た遊技者は、図19(a)の保留4の印より、図20(c)の保留3の印の方が高信頼度であると予測する。そして、今までさほど期待していなかった図20(c)の保留3が、突然大当たりの可能性が大になったので、遊技者は、早く保留3に係る遊技の順番が来ないかとワクワクするのである。

40

【0137】

図20(d)は、演出図柄が「5-1-7」(ハズレ)で停止した状態を示している。

50

図20(e)は、図20(d)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球表示が1つずつ左にずれて、保留3と保留4に空きができる状態を示している。図20(f)は、演出図柄が「2-6-1」(ハズレ)で停止した状態を示している。図21(a)は、図20(f)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球表示が1つずつ左にずれて、保留2～保留4に空きができる状態を示している。図21(b)は、演出図柄が「4-5-6」(ハズレ)で停止した状態を示している。図21(c)は、図21(b)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球が全て消化され、保留1～保留4に全て空きができる状態を示している。この図21(c)の遊技は大当たりとなる保留球乱数に基づく遊技であるため、所定の変動の後、図21(d)に示すように、演出図柄が「7-7-7」で停止し、その後大当たり遊技が提供されることになる。10

【0138】

次に、図22に示す保留球表示の具体例は、先読み保留球表示より先に表示された先行保留球表示の中に大当たり保留が含まれていた場合に、保留球表示の表示態様がどのように変化するかを示したものである。

【0139】

図22(a)は、保留球乱数が第1保留球乱数記憶部115aに3個記憶されており、保留1～3に印の保留球表示がされている状態で、特別図柄変動中に4個目の保留球乱数が記憶され、保留4に印で保留先読み予告が行われた状態を示している。ここで、4個目の保留球乱数の当否判定の結果はハズレであるが、その4個目の保留球乱数を取得した時に生成された先読みコマンドが特定のハズレコマンドであり、保留予告抽選部232による抽選に当選したため、印が保留4に表示されている。印を見た遊技者は、大当たりかもしれない期待しながら保留4に基づく遊技を待ち望むことになる。ただし、図22(a)の保留2に係る保留球乱数は大当たりであるものの、保留予告抽選部232による抽選に当選しなかったため、印で保留球表示が行われている。つまり、保留球乱数が記憶された時点での保留先読み予告は行われていない。20

【0140】

図22(b)は、演出図柄が「3-5-7」(ハズレ)で停止した状態を示している。図22(c)は、図22(b)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球表示が1つずつ左にずれて、保留4に空きができる状態を示している。ここで、単に保留球表示が1つずつ左にずれるだけだと、図22(c)の保留3の位置には、印が表示されるはずであるが、保留1が大当たりであるため、図22(c)の遊技開始時に、保留球表示変更処理(図16のステップS8参照)が行われ、先行保留球表示の中に高信頼度の保留球表示があると判定されたため、図22(c)において、保留1(当たり保留)の位置に印が表示され、保留3の位置には印ではなく印が表示されている。なお、図22(c)では、印が左に2つ移動した(迫った)かのように表示されることとなり、遊技者は、この表示を見て、図22(a)の保留4の印より、図22(c)の保留1の印の方が高信頼度であると予測する。そして、今までさほど期待していなかった図22(c)の保留1が、突然大当たりの可能性が大になったので、遊技者は、早く保留1に係る遊技の順番が来ないかとワクワクするのである。30

【0141】

図22(d)は、演出図柄が「4-6-8」(ハズレ)で停止した状態を示している。図22(e)は、図22(d)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球表示が1つずつ左にずれて、保留3と保留4に空きができる状態を示している。この図22(e)の遊技は大当たりとなる保留球乱数に基づく遊技であるため、所定の変動の後、図22(f)に示すように、演出図柄が「7-7-7」で停止し、その後大当たり遊技が提供されることになる。40

【0142】

図23～図25に示す保留球表示の具体例は、先読み保留球表示の前後の保留球表示に高信頼度のものが含まれていない場合に、最大継続遊技数の残回数が0になるまでの間の50

遊技で、保留球表示の表示態様がどのように変化するかを示したものである。

【0143】

図23(a)は、保留球乱数が第1保留球乱数記憶部115aに3個記憶されており、保留1～3に印の保留球表示がされている状態で、特別図柄変動中に4個目の保留球乱数が記憶され、保留4に印で保留先読み予告が行われた状態を示している。ここで、4個目の保留球乱数の当否判定の結果はハズレであるが、その4個目の保留球乱数を取得した時に生成された先読みコマンドが特定のハズレコマンドであり、保留予告抽選部232による抽選に当選したため、印が保留4に表示されている。印を見た遊技者は、大当たりかもしれない期待しながら保留4に基づく遊技を待ち望むことになる。

【0144】

図23(b)は、演出図柄が「3-5-7」(ハズレ)で停止した状態を示している。図23(c)は、図23(b)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球表示が1つずつ左にずれて、保留4に空きができた状態を示している。図23(d)は、特別図柄の変動中に、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞したため、空きのあった保留4に印が表示された状態を示している。なお、この保留4はハズレである。図23(e)は、演出図柄が「4-6-8」(ハズレ)で停止した状態を示している。図23(f)は、図23(e)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球表示が1つずつ左にずれて、保留4に空きができた状態を示している。

【0145】

図24(a)は、特別図柄の変動中に、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞したため、空きのあった保留4に印が表示された状態を示している。なお、保留4はハズレである。図24(b)は、演出図柄が「1-9-4」(ハズレ)で停止した状態を示している。

【0146】

図24(c)は、図24(b)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球表示が1つずつ左にずれて、保留4に空きができた状態を示している。図24(d)は、演出図柄が「5-1-7」(ハズレ)で停止した状態を示している。図24(e)は、図24(d)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球表示が1つずつ左にずれて、保留3と保留4に空きができた状態を示している。ここで、高信頼度の保留球表示が存在しなかったため、保留1に表示されている

印は、保留1に係る遊技が開始されると本来消去されるはずであるが、図17のステップS35で決定された最大継続遊技数の残回数が0より大であったため、図24(d)の保留1に係る遊技が開始される図24(e)のタイミングで、図24(d)の保留2に対応する図24(e)の保留1の保留球表示が印に変更される。これを見た遊技者は、ひょっとすると今回の遊技ではなく、次の遊技が大当たりであるかもしれない期待する。

【0147】

図24(f)は、演出図柄が「2-6-1」(ハズレ)で停止した状態を示している。図25(a)は、図24(f)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球表示が1つずつ左にずれて、保留2～保留4に空きができた状態を示している。この図25(a)についても、図24(e)と同様であり、本来消去されるべき印が、図25(a)の保留1に表示される。

【0148】

図25(b)は、演出図柄が「4-5-6」(ハズレ)で停止した状態を示している。図25(c)は、図25(b)の保留1に係る遊技が開始され、演出図柄が変動を開始すると共に、保留球が全て消化され、保留1～保留4に全て空きができた状態を示している。この図25(c)の遊技は、印に係る遊技ではあるもののハズレであるため、所定の変動の後、図25(d)に示すように、演出図柄が「7-6-7」(ハズレ)で停止する。しかし、図24(e)の遊技で本来なら印は消去されるはずであったことを考えると

10

20

30

40

50

、保留先読み予告がなされた保留球表示に係る図24(e)の遊技と、図25(a)の遊技と、図25(c)の遊技の3回の遊技に亘って、印が表示されることにより、遊技者に大当たりの期待感を継続させることができる。

【0149】

以上、説明したように、本実施形態に係るパチンコ機によれば、保留先読み予告が行われた保留球表示以外の保留球表示に対して、信頼度を比較したうえで表示の態様を通常パターンから特殊パターンに変更させることができるようにしたから、遊技者に意外性と期待感を与えるような新たなゲーム性を提供することができる。そして、今まででは、保留先読み予告以外の保留球表示に対して何ら期待を抱けないものであったが、本実施形態に係るパチンコ機では、先読み保留球表示の表示態様が別の保留球表示の位置に移動するかもしれないことを期待しながら遊技を行うことができるため、遊技者は、先読み保留球表示以外の保留球表示に係る遊技も楽しみに待つことができるようになる。10

【0150】

なお、上記の実施形態例では、先読みコマンド判別部230を演出制御処理部12aに設ける構成としたが、この構成に代えて、先読みコマンド判別部230を主制御処理部11に設けることもできる。この場合、変動パターンコマンド決定部130から出力される先読みコマンドを主制御処理部11内において先読みコマンド判別部230が判別し、特定のコマンドであると判別した場合にのみ、先読みコマンド判別部230が演出制御処理部12aにその旨をコマンドとして出力すれば良い。20

【0151】

また、上記の実施形態例では、先読みコマンドが特定のコマンドに該当し、かつ、保留予告抽選部235による保留予告抽選に当選した場合に、保留球表示パターンを変更することを決定する構成としたが、保留予告抽選部235による抽選を行わずに、先読みコマンドが特定のコマンドであった場合には保留球表示パターンを変更することを決定しても良い。

【0152】

また、上記の実施形態例では、保留球表示装置34aは、演出表示装置34の液晶の一部の領域に設けた構成としたが、演出表示装置34とは別個にランプを設ける構成としても良い。この場合、通常パターンはランプを点灯、特殊パターンは、ランプを点滅、高速点滅などに設定して、表示態様を異なるものとすれば良い。30

【0153】

また、上記の実施形態例では、本発明の「特定領域」を第1始動入賞口37aおよび第2始動入賞口37bとし、本発明の「電子抽選手段」を特別図柄抽選処理部110とし、本発明の「有利遊技」をアタッカー装置41が作動する大当たり遊技とするパチンコ機の構成としたが、この他にも、スルーチャッカ21を本発明の「特定領域」とし、普通図柄抽選処理部170を本発明の「電子抽選手段」とし、普図当たりに当選して電動チューリップ49が作動する遊技を本発明の「有利遊技」とするパチンコ機の構成も実施可能である。

【0154】

また、上記の実施形態例では、高信頼度保留球表示の表示態様は、先読み保留球表示と同じ態様とする構成としたが、先読み保留球表示とは異なる態様のものに変更することも可能である。例えば、先読み保留球表示として印が表示されている場合に、先行保留球表示または後続保留球表示に信頼度の高いものが存在する場合、印以外の表示態様(先読み保留球表示の特殊態様と異なる特殊態様)、即ち、¥印、#印、\$印の何れかに変更しても良い。この場合、保留球表示のバリエーションが増え、演出面において効果的である。40

【符号の説明】

【0155】

3 遊技盤

11 主制御処理部

10

20

30

40

50

1 2 a 演出制御処理部(副制御処理部)

3 1 遊技領域

3 4 演出表示装置

3 4 a 保留球表示装置

3 7 a 第1始動入賞口(特定領域)

3 7 b 第2始動入賞口(特定領域)

1 1 0 特別図柄抽選処理部(電子抽選手段)

1 1 1 特別図柄用乱数発生部(乱数発生手段)

1 1 2 a 第1特別図柄用乱数取得部(乱数取得手段)

1 1 2 b 第2特別図柄用乱数取得部(乱数取得手段)

10

1 1 3 a 第1特別図柄当否判定部(当否判定手段)

1 1 3 b 第2特別図柄当否判定部(当否判定手段)

1 1 5 a 第1保留球乱数記憶部(保留球乱数記憶部)

1 1 5 b 第2保留球乱数記憶部(保留球乱数記憶部)

1 3 0 a 第1変動パターンコマンド決定部(遊技コマンド決定手段)

1 3 0 b 第2変動パターンコマンド決定部(遊技コマンド決定手段)

1 6 0 大当たり遊技制御部(有利遊技制御手段)

2 3 0 保留球表示態様決定部(保留球表示態様決定手段)

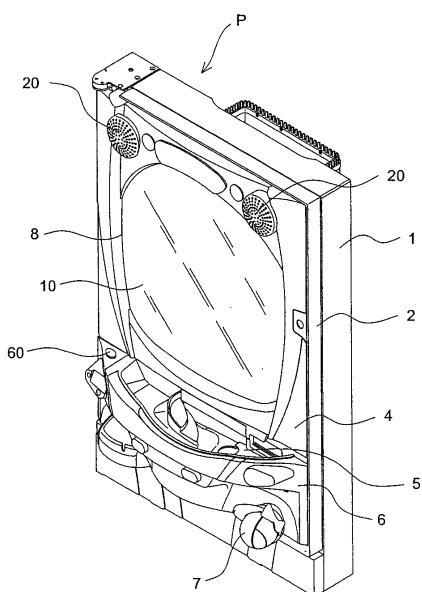
2 4 0 保留球表示制御部(保留球表示制御手段)

N 1 通常パターン(通常態様の保留球表示)

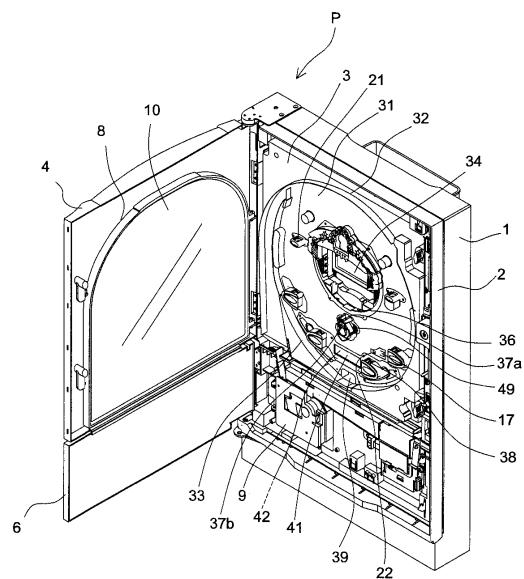
20

S 1 ~ S 4 特殊パターン(特殊態様の保留球表示)

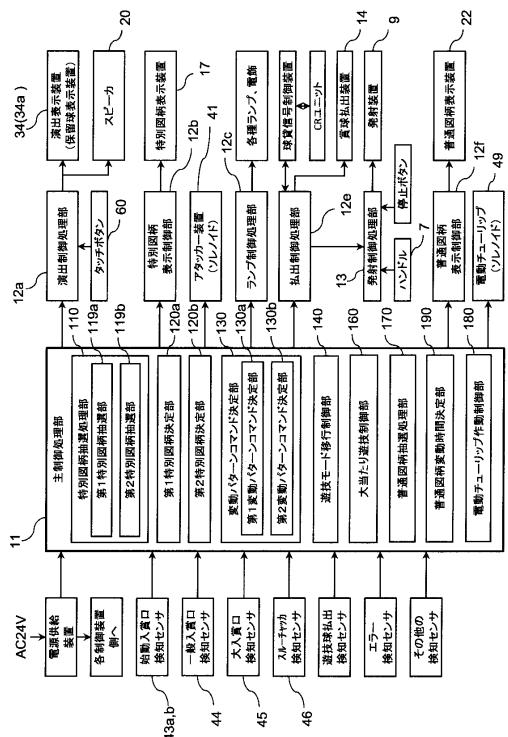
【図1】



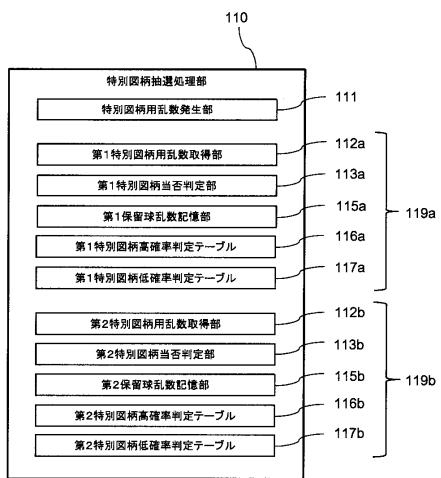
【図2】



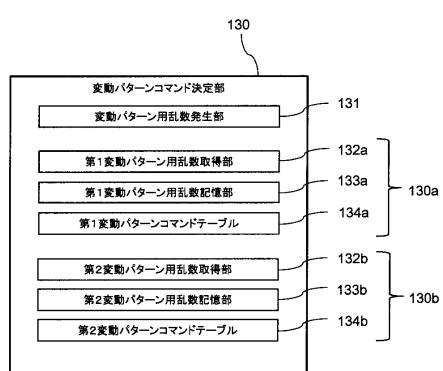
【 図 4 】



【図5】



(6)



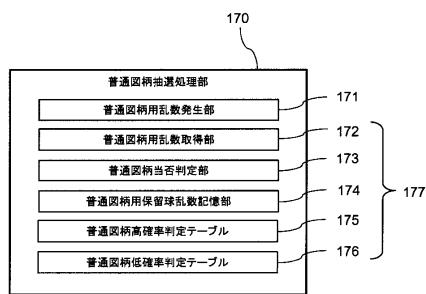
(四 7)

特図変動データーブル(ハズレ時)		特図変動データーブル(ノーハズレ時)	
特図変動データーブル(ハズレ時)		特図変動データーブル(ノーハズレ時)	
変動バターン用乱数	変動バターンNo.	変動バターン用乱数	変動バターンNo.
0	No.1 30秒	0	No.21 2秒
1	No.2 30秒	1	No.22 2秒
2	No.3 45秒	2	No.23 2秒
3	No.4 45秒	3	No.24 5秒
4	No.5 60秒	4	No.25 5秒
5	No.6 60秒	5	No.26 5秒
6	No.7 90秒	6	No.27 5秒
7	No.8 90秒	7	No.28 30秒
8	No.9 120秒	8	No.29 30秒
9	No.10 120秒	9	No.30 45秒
特図変動データーブル(ハズレ時)		特図変動データーブル(ノーハズレ時)	
変動バターン用乱数	変動バターンNo.	変動バターン用乱数	変動バターンNo.
0	No.11 10秒	0	No.11 10秒
1	No.12 10秒	1	No.12 10秒
2	No.13 10秒	2	No.13 10秒
3	No.14 10秒	3	No.14 10秒
4	No.15 30秒	4	No.15 30秒
5	No.16 45秒	5	No.16 45秒
6	No.17 60秒	6	No.17 60秒
7	No.18 90秒	7	No.18 90秒
8	No.19 120秒	8	No.19 120秒
9	No.20 120秒	9	No.20 120秒

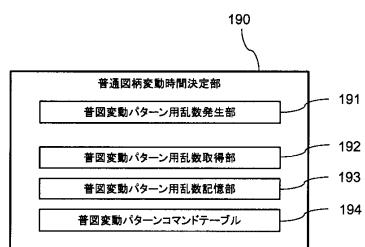
【図8】

信頼度順位	変動パターンNo.	変動時間(秒)	演出パターン	
			ノーマリーチ、ロングリーチ、スーパーリーチ、プレミアリーチ	スーパーリーチ
1	No.1～No.10(次回)	30.5±0.90±120		
2	No.19±No.20	120		
3	No.18	90	スーパーリーチ	
4	No.17	60		スーパーリーチ
5	No.18±No.30	45		ロングリーチ
6	No.15±No.28, No.29	30	ロングリーチ	
7	No.11～No.14, No.21～No.27	25.10	ノーマリーチ	リーチなし

【図9】



【図10】

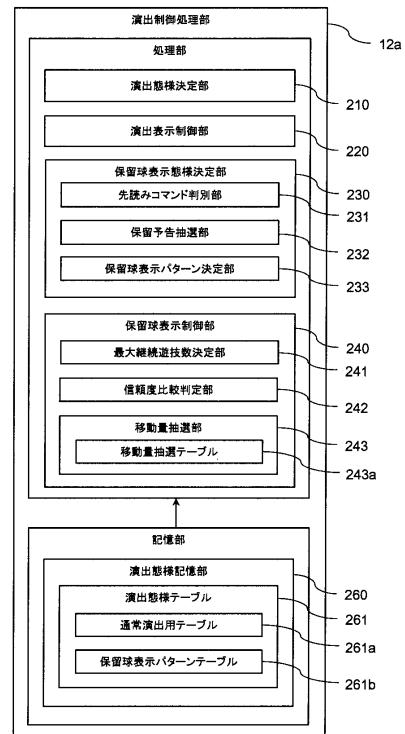


【図11】

普通変動パターンコマンドテーブル		
普通変動テーブルa		
普通変動パターン用乱数	変動パターンNo.	変動時間
0	No.101	10秒
1	No.102	10秒
2	No.103	10秒
3	No.104	10秒
4	No.105	10秒

普通変動テーブルb		
普通変動パターン用乱数		
普通変動パターン用乱数	変動パターンNo.	変動時間
0	No.106	0.6秒
1	No.107	0.6秒
2	No.108	0.6秒
3	No.109	20秒
4	No.110	30秒

【図12】



【図13】

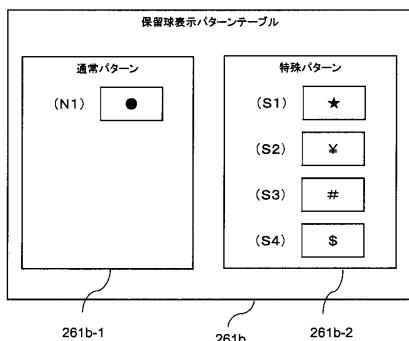
		移動量				
		-2	-1	0	+1	+2
高信頼度 保留球表示 の位置	-2	95%	5%	0%	0%	0%
	-1	5%	92%	1%	1%	1%
	0	1%	2%	94%	2%	1%
	+1	1%	1%	1%	92%	5%
	+2	0%	0%	0%	5%	95%

【図14】

通常演出用テーブル		
遊技コマンド	演出パターン	変動時間
No.1「凶柄」	ノーマルリーチA1 ノーマルリーチA2	30秒
No.2+「凶柄」	ノーマルリーチA1	30秒
No.3+「凶柄」	ロングリーチA1 ロングリーチA2	45秒
No.4+「凶柄」	ロングリーチA1 ロングリーチA2	45秒
No.5+「凶柄」	スーパーリーチA1 スーパーリーチA2	80秒
No.6+「凶柄」	スーパーリーチA1 スーパーリーチA2	80秒
No.7+「凶柄」	スーパーリーチB1 スーパーリーチB2	90秒
No.8+「凶柄」	スーパーリーチB1 スーパーリーチB2	90秒
No.9+「凶柄」	プレミアリーチA スーパーリーチA3	120秒
No.10+「凶柄」	プレミアリーチB スーパーリーチB3	120秒
No.11	リーチなしA	10秒
No.12	リーチなしA	10秒
No.13	リーチなしB	10秒
No.14	リーチなしB	10秒
No.15	ノーマルリーチA1 ノーマルリーチA2	30秒
No.16	ロングリーチA1 ロングリーチA2	45秒
No.17	スーパーリーチA1 スーパーリーチA2	80秒
No.18	スーパーリーチB1 スーパーリーチB2	90秒
No.19	スーパーリーチA3 スーパーリーチB3	120秒
No.20	スーパーリーチA3 スーパーリーチB3	120秒

261a

【図15】

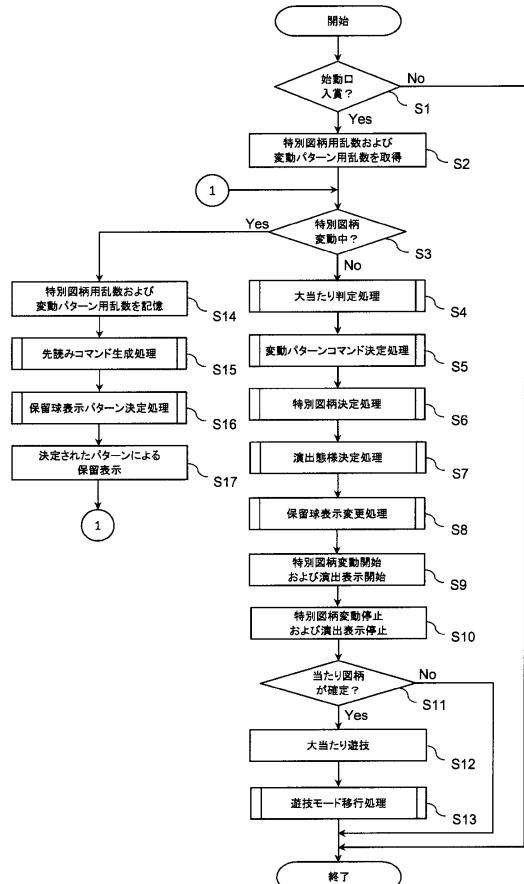


261b-1

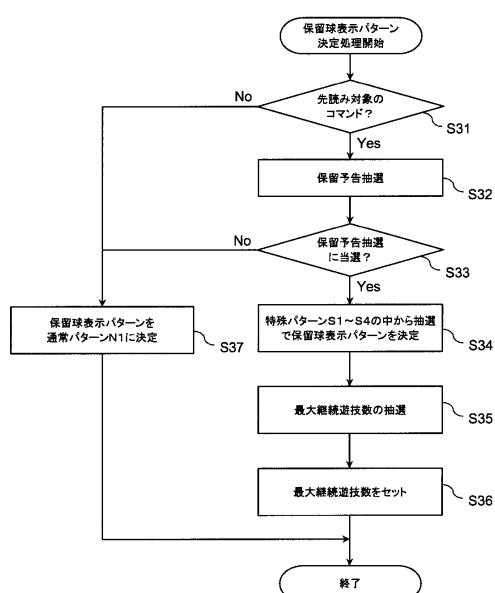
261b

261b-2

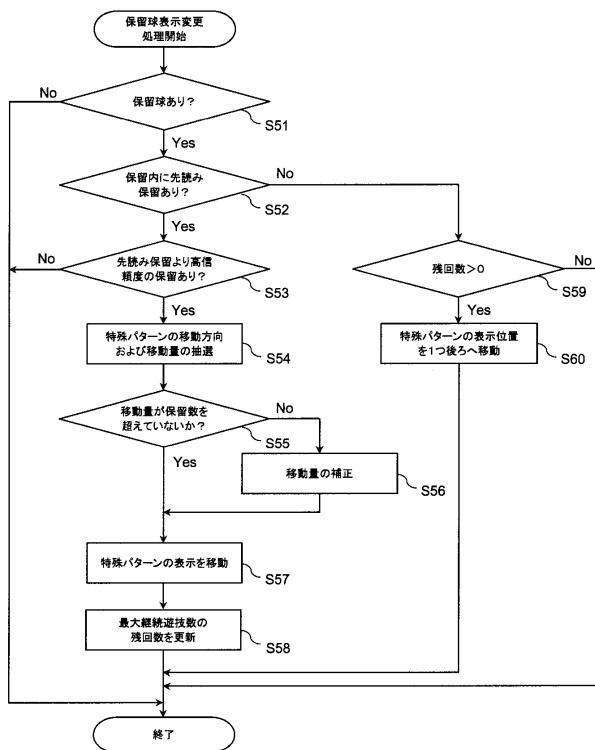
【図16】



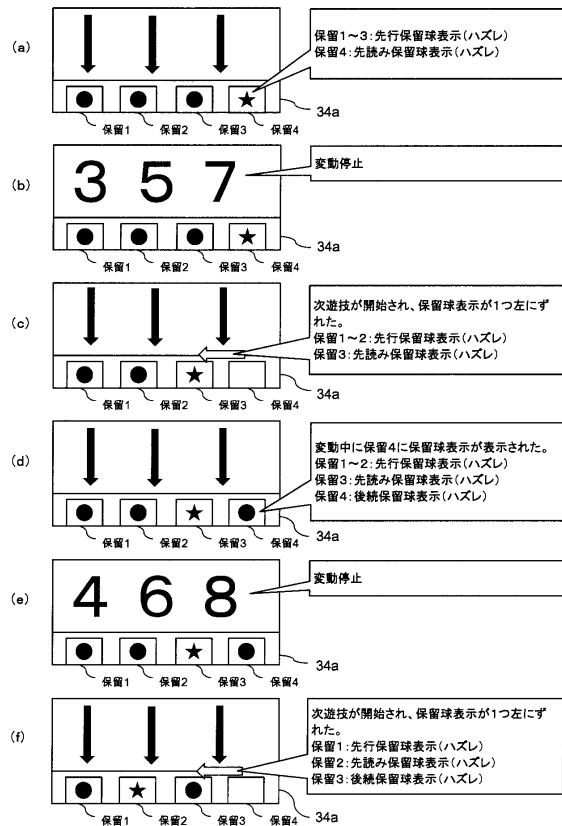
【図17】



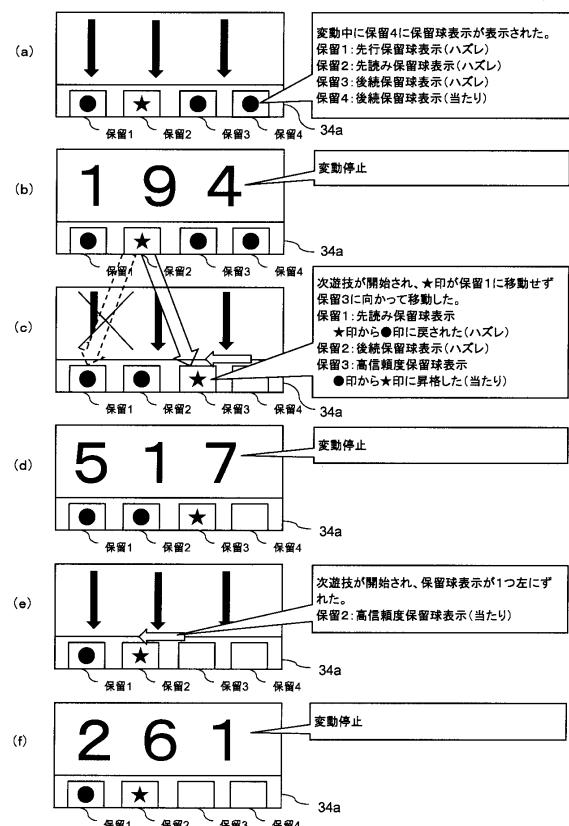
【図18】



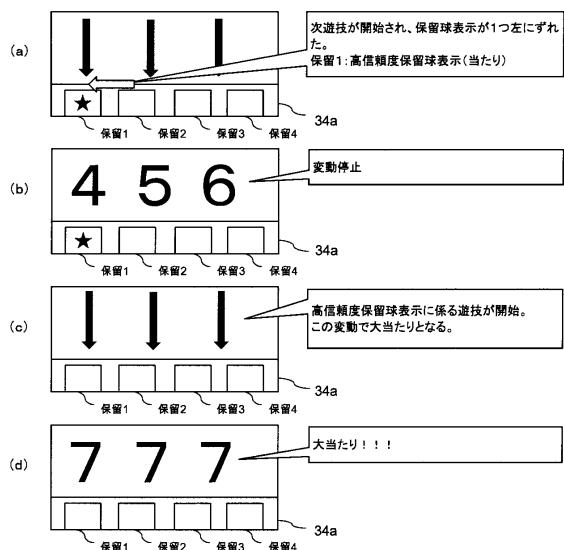
【図19】



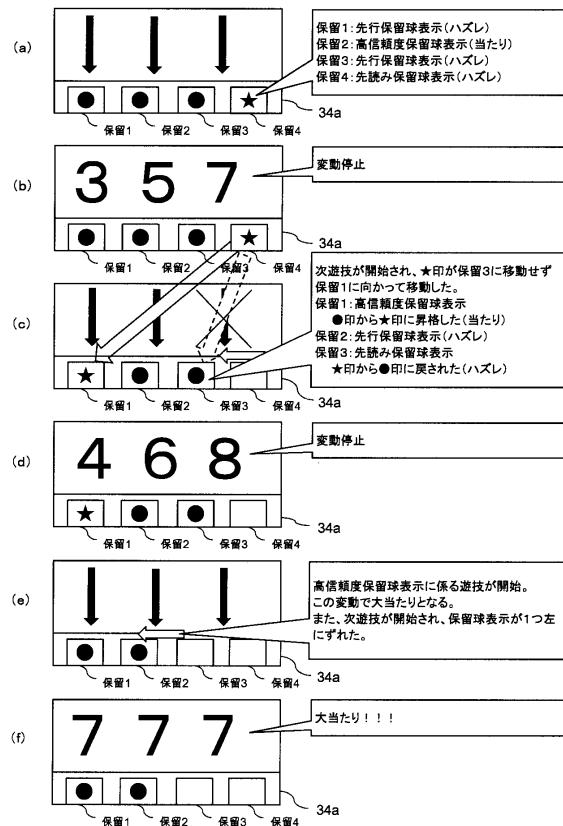
【図20】



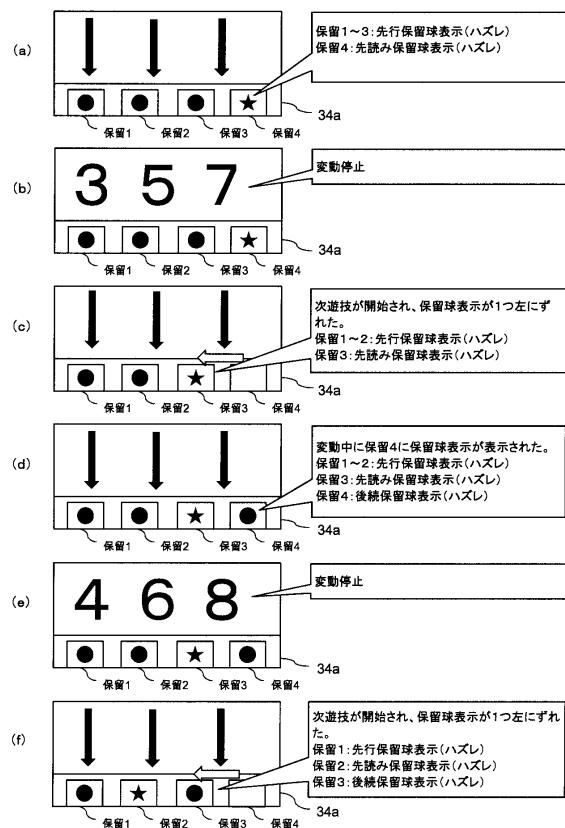
【図21】



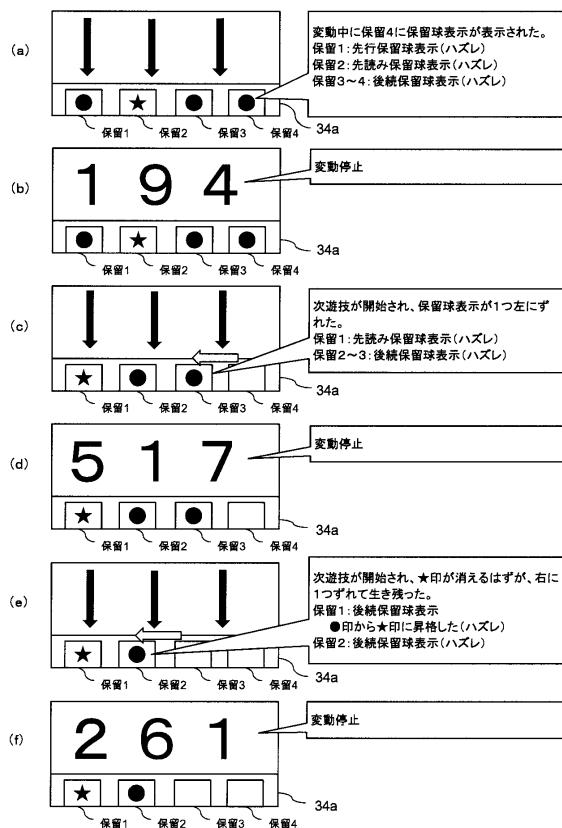
【図22】



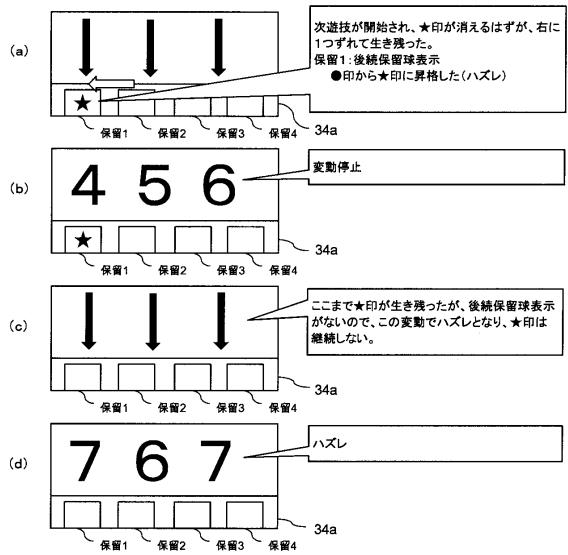
【図23】



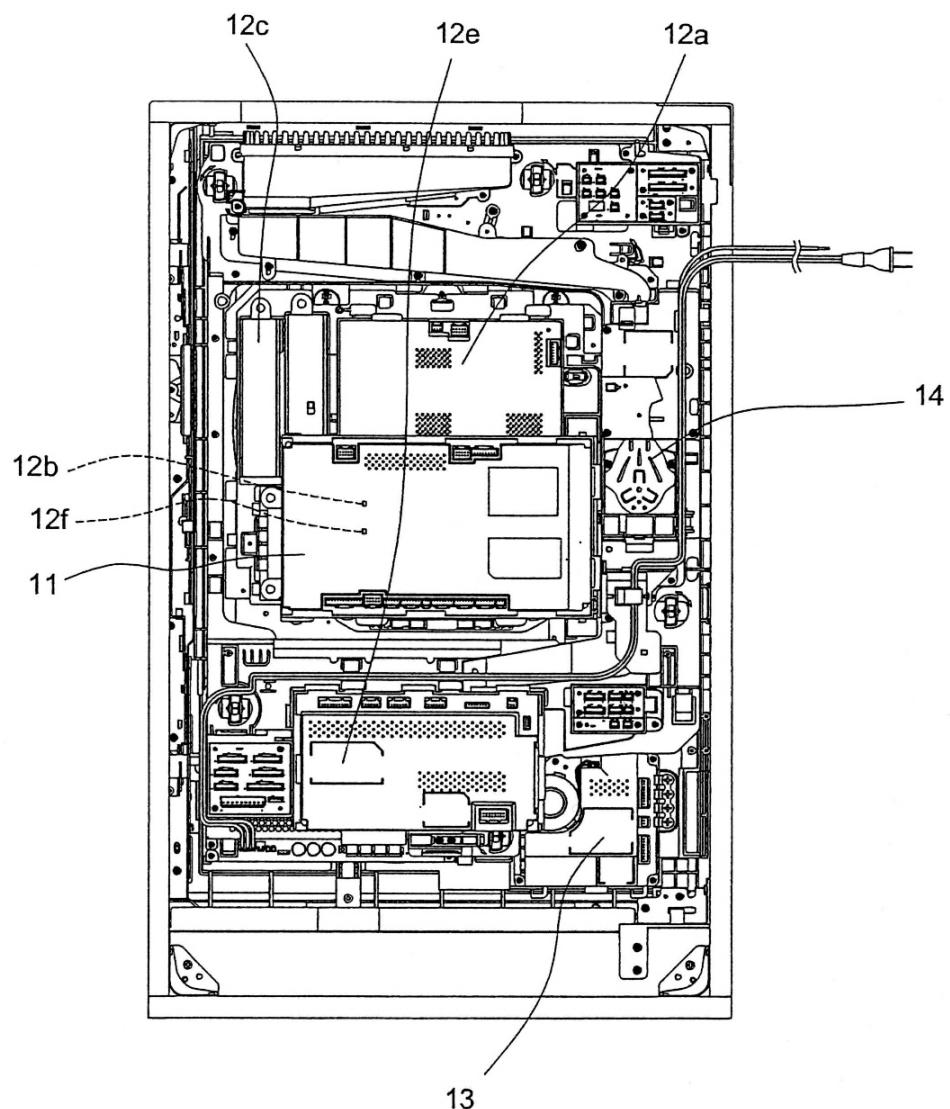
【図24】



【図25】



【図3】



フロントページの続き

(72)発明者 鬼頭 俊彦
東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内
(72)発明者 伊藤 洋介
東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内
(72)発明者 小池 敦
東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内
(72)発明者 隠岐 彰
東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内
(72)発明者 切本 敦史
東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内

審査官 篠崎 正

(56)参考文献 特開2010-194154(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02