

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5377734号
(P5377734)

(45) 発行日 平成25年12月25日(2013.12.25)

(24) 登録日 平成25年10月4日(2013.10.4)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 O
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 39 頁)

(21) 出願番号	特願2012-212972 (P2012-212972)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年9月26日(2012.9.26)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2008-272539 (P2008-272539)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	の分割	(74) 代理人	100182707
原出願日	平成20年10月22日(2008.10.22)		弁理士 小原 博生
(65) 公開番号	特開2012-250102 (P2012-250102A)	(74) 代理人	100104916
(43) 公開日	平成24年12月20日(2012.12.20)		弁理士 古溝 聡
審査請求日	平成24年9月26日(2012.9.26)	(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

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】

所定の始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したことにともづいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記複数種類の可変表示パターンから1つの可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行す

10

20

る可変表示実行手段と、

第1の保留記憶に基づく可変表示が開始されるよりも前に行われる前記第1の保留記憶とは別の保留記憶に基づく可変表示において、先読み予告を実行する演出制御手段とを備え、

前記複数種類の可変表示パターンは、特定可変表示パターンと該特定可変表示パターンとは異なる非特定可変表示パターンを含み、

前記先読み予告は、前記第1の保留記憶に基づく可変表示における可変表示パターンが前記特定可変表示パターンである場合に実行される可能性が高く、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値は、保留記憶数にかかわらず共通であり、前記非特定可変表示パターンに対応した判定値は、保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、

前記非特定可変表示パターンは、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い可変表示パターンを含み、

前記始動領域は、第1の始動領域と第2の始動領域とを含み、

前記先読み予告は、複数種類あり、

前記演出制御手段は、前記第1の保留記憶が前記第1の始動領域への遊技媒体の通過にもとづいて行われたものであるか否かに応じて、前記先読み予告の種類のいずれかを異なる割合で実行する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【0003】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【0005】

また、可変表示部において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、

10

20

30

40

50

拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0006】

そのような遊技機では、通常、遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が始動入賞すると、その始動入賞にもとづいて大当たりとするか否かやリーチとするか否かを直ちに判定するのではなく、その始動入賞にもとづく変動表示を開始可能となったタイミングで各乱数値を読み出し、大当たりとするか否かやリーチとするか否かを判定するように構成されている。

10

【0007】

一方、そのような遊技機において、その始動入賞にもとづく変動表示を実行する前に、あらかじめ各乱数値を先読みして大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを判定するように構成したものがある（例えば、特許文献1参照）。特許文献1に記載された遊技機では、遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が始動入賞したタイミングで、あらかじめ各乱数値を先読みし、その始動入賞に対応した変動表示が実行されるときに大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを判定する。そして、その判定結果にもとづいて、その始動入賞に対応した変動表示よりも以前に実行される変動表示中において、大当たりとなることを予告したりリーチとなることを予告したりすることが記載されている。

20

【0008】

また、例えば、特許文献2には、その始動入賞にもとづく変動表示を実行する前に、あらかじめ各乱数値を読み出して変動パターンのカテゴリを判定するように構成した遊技機が記載されている。特許文献2に記載された遊技機では、遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が始動入賞したタイミングで、あらかじめ各乱数値を先読みし、その始動入賞に対応した変動表示が実行されるときに大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを判定するとともに、変動パターンのカテゴリを判定する。そして、その判定結果にもとづいて、その始動入賞に対応した変動表示よりも以前に実行される変動表示中において、大当たりとなることを予告したりリーチとなることを予告したりすることが記載されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0009】

【特許文献1】特開2003-164617号公報（段落0109-0113、段落0160-0162、図14、図26-27）

【特許文献2】特開2003-275418号公報（段落0096-0108、段落0157、図13、図27）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0010】

本発明は、遊技機において、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

上記目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、

所定の始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に移行させるか否かを決

50

定するための特定遊技状態決定用乱数と、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記複数種類の可変表示パターンから1つの可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

第1の保留記憶に基づく可変表示が開始されるよりも前に行われる前記第1の保留記憶とは別の保留記憶に基づく可変表示において、先読み予告を実行する演出制御手段とを備え、

前記複数種類の可変表示パターンは、特定可変表示パターンと該特定可変表示パターンとは異なる非特定可変表示パターンを含み、

前記先読み予告は、前記第1の保留記憶に基づく可変表示における可変表示パターンが前記特定可変表示パターンである場合に実行される可能性が高く、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値は、保留記憶数にかかわらず共通であり、前記非特定可変表示パターンに対応した判定値は、保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、

前記非特定可変表示パターンは、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い可変表示パターンを含み、

前記始動領域は、第1の始動領域と第2の始動領域とを含み、

前記先読み予告は、複数種類あり、

前記演出制御手段は、前記第1の保留記憶が前記第1の始動領域への遊技媒体の通過にもとづいて行われたものであるか否かに応じて、前記先読み予告の種類のいずれかを異なる割合で実行する

ことを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本発明の実施の形態にかかるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】図1のパチンコ遊技機の制御回路の構成を示すブロック図である。

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

【図4】特別図柄の変動パターンの種別決定用テーブルを示す図である。

【図5】先読み予告の決定を行うための各種テーブルを示す図である。

【図6】リーチ予告の種別決定用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】先読み予告の実行例を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

【 0 0 1 6 】

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。

【 0 0 1 7 】

遊技領域 7 の中央付近には、所定の始動条件の成立（例えば、打球が始動入賞口 14 へ入賞）に基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示する可変表示部 8 を備えている。可変表示部 8 は、その右下部に 7 セグメント LED により構成される特別図柄表示器 10 と、中央に液晶表示装置（LCD）により構成される可変表示装置 9 とを備えている。特別図柄表示器 10 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。

【 0 0 1 8 】

特別図柄表示器 10 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（確変大当たり図柄）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。

【 0 0 1 9 】

特別図柄表示器 10 の表示結果の態様は、7 つのセグメントの点灯 / 非点灯の組み合わせにより、 $2^7 - 1 = 127$ 通りある（ \wedge は、べき乗を表し、7 セグメントの全てを非点灯する態様が特別図柄表示器 10 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 10 の表示結果だけで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。

【 0 0 2 0 】

特別図柄表示器 10 に第 1 特定表示結果（確変大当たり図柄）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。また、これとともに、次の大当たり（種類を問わず）が発生するまでの間、大当たり確率が高くなる確率変動状態に遊

10

20

30

40

50

技状態が制御される。

【 0 0 2 1 】

特別図柄表示器 1 0 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、時短状態に遊技状態が制御される。また、これとともに、次の大当たり（種類を問わず）が発生するまでの間、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。

【 0 0 2 2 】

特別図柄表示器 1 0 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、時短状態に遊技状態が制御される。また、これとともに、次の大当たり（種類を問わず）が発生するまでの間、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。

【 0 0 2 3 】

特別図柄表示器 1 0 に第 4 特定表示結果（時短大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 1 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 1 大当たり遊技状態の終了後に、特別図柄表示器 1 0 において 1 0 0 回の変動表示が行われるまでの間は時短状態に遊技状態が制御されるものの、次の大当たり発生までの大当たり確率が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き当たりが発生することを、初当たりという。

【 0 0 2 4 】

また、可変表示装置 9 では、飾り図柄表示領域 9 a ~ 9 c にて飾り図柄（例えば、「 0 」 ~ 「 9 」の 1 0 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 1 0 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 1 0 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。

【 0 0 2 5 】

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。

【 0 0 2 6 】

なお、第 1 特定表示結果（確変大当たり図柄）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（+ 1 0 0 回の時短）という遊技状態の制御には全く変わりがない。もっとも、後述するように、特別図柄表示器 1 0 に第 1 特定表示結果（確変大当たり図柄）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。

【 0 0 2 7 】

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、この時点では演出用図柄表示部 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。

【 0 0 2 8 】

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、演出用図柄表示部 9 に表示される飾り図柄を特別図柄表示器 1 0 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

10

20

30

40

50

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。

【0029】

なお、第1、第2、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。ハズレ図柄のうちの特定の組み合わせは、後述する先読み予告における保留記憶中の大当たりを予告するためのチャンス目となっている（もっとも、先読み予告の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）。なお

10

【0030】

また、特別図柄表示器10にて特別図柄の可変表示が行われ、可変表示装置9にて飾り図柄の変動表示が行われているときに、装飾ランプ25の点灯やスピーカ27からの音声の出力による演出が行われることがある。装飾ランプ25の点灯やスピーカ27からの音声の出力による演出は、保留記憶中に確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりとなる乱数が保存されていることを予告するために用いられる。なお、先読み予告を含めた予告とは、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。

【0031】

20

可変表示装置9の上方には、後述する始動入賞口14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RAM55（図2参照）に記憶された保留記憶数を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が設けられている。特別図柄保留記憶表示器11は、4つのLEDから構成され、始動入賞口14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。

【0032】

30

RAM55（図2参照）には、特別図柄表示器10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へ入賞）したときに主基板31のCPU56（図2参照）により抽出された大当たり判定用乱数等の各種乱数の抽出順番を特定可能に記憶する4つの保留記憶バッファが設けられている。特別図柄保留記憶表示器11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。

【0033】

可変表示部8の下方には、遊技球が入賞可能な始動入賞口14を有する可変入賞装置15が設けられている。始動入賞口14に入った入賞球は、遊技盤6の背面に導かれ、始動口スイッチ62（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。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。

40

【0034】

可変入賞装置15の下方には、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）においてソレノイド72（図2参照）によって大入賞口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

50

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。

【 0 0 3 5 】

特別可変入賞装置 2 0 は、ソレノイド 7 2 により可動して大入賞口 2 1 に遊技球が入賞可能な受入可能状態と、大入賞口 2 1 に遊技球が入賞不能な受入不能状態とに変化可能である。また、特別可変入賞装置 2 0 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 6 3 (図 2 参照) で検出される。遊技盤 6 の背面には、大入賞口 2 1 内の経路を切り換えるためのソレノイド 7 3 (図 2 参照) も設けられている。

【 0 0 3 6 】

特別可変入賞装置 2 0 は、第 1 大当たり遊技状態において、大入賞口 2 1 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、1 0 個) の遊技球が入賞するまで大入賞口 2 1 を開放状態とする。大入賞口 2 1 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 3 0 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、1 0 個) の打球が大入賞口 2 1 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 2 1 の開放が所定回数 (例えば、1 5 回) に亘って繰り返して提供される遊技状態である。

【 0 0 3 7 】

特別可変入賞装置 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い。

【 0 0 3 8 】

特別可変入賞装置 2 0 の左側方には、「 」及び「 × 」と付された左右一対の L E D からなる普通図柄表示器 1 2 が設けられている。この普通図柄表示器 1 2 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報 (例えば、「 」及び「 × 」) を可変表示可能なものである。

【 0 0 3 9 】

ゲート 2 8 a または 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 R A M 5 5 (図 2 参照) の普通図柄バッファに格納される。この実施の形態では、R A M 5 5 (図 2 参照) の普通図柄バッファに記憶可能な普通図柄当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 4 0 】

普通図柄表示器 1 2 の下方には、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 L E D を有する普通図柄保留記憶表示器 1 3 が設けられている。この普通図柄保留記憶表示器 1 3 は、ゲート 2 8 a 、2 8 b を遊技球が通過したことがゲートスイッチ 6 1 で検出されて新たに普通図柄当たり判定用乱数が記憶されると、点灯する L E D を 1 つ増やす。普通図柄表示器 1 2 にて普通図柄 (例えば、「 」及び「 × 」) の可変表示が開始される毎に点灯している L E D を 1 減らす。

【 0 0 4 1 】

普通図柄表示器 1 2 にて、 と × の付された左右のランプ (点灯時に図柄が視認可能になる) が交互に点灯することによって普通図柄の可変表示が行われ、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) だけ開状態

になる。

【 0 0 4 2 】

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 4 3 】

10

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプ 2 5 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠ランプ 4 0、枠ランプ左 4 1 および枠ランプ右 4 2 が設けられている。また、枠ランプ左 4 1 の近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球ランプ 5 1 が、枠ランプ右 4 2 の近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れランプ 5 2 が、設けられている。

【 0 0 4 4 】

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。遊技領域 7 に下りてきた遊技球は、ゲート 2 8 a、2 8 b を通過し、可変入賞装置 1 5 または特別可変入賞装置 2 0 に入賞することがある。可変入賞装置 1 5 及び特別可変入賞装置 2 0 のいずれにも入賞しなかった遊技球は、アウト口 2 6 から排出されるものとなっている。

20

【 0 0 4 5 】

図 2 は、本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の回路構成の概要を表したブロック図である。主基板 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、及び表示制御基板 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。

30

【 0 0 4 6 】

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）ということは、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。

40

【 0 0 4 7 】

また、ゲートスイッチ 6 1、始動口スイッチ 6 2、カウントスイッチ 6 3、クリアスイッチ 6 5、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

50

与えられるデータに従って、大当たり遊技状態（第１大当たり遊技状態、第２大当たり遊技状態）の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路３４、も主基板３１に搭載されている。

【００４８】

また、主基板３１に搭載されたＣＰＵ５６は、可変表示部８に設けられた特別図柄表示器１０の表示制御、および、普通図柄表示器１２の表示制御を行う。さらに、特別図柄保留記憶表示器１１および普通図柄保留記憶表示器１３の発光制御を行う。

【００４９】

主基板３１に設けられた遊技制御用マイクロコンピュータ（ＣＰＵ５６及びＲＯＭ５４、ＲＡＭ５５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。

【００５０】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータは、表示制御基板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表示制御基板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、可変表示部８の可変表示装置９の表示制御を行う。

【００５１】

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部８の可変表示装置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。

【００５２】

そして、表示制御用ＣＰＵは、キャラクタＲＯＭから読み出したデータをＶＤＰに出力する。ＶＤＰは、表示制御用ＣＰＵからデータが入力されたことに基づいて動作する。この実施の形態では、可変表示装置９の表示制御を行うＶＤＰ（図示しない）が表示制御基板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。

【００５３】

また、表示制御基板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。

【００５４】

また、この実施の形態では、表示制御基板８０に設けられた表示制御用マイクロコンピュータは、音声出力基板７０にスピーカ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、ランプドライバ基板３５にランプ・ＬＥＤの駆動信号を出力することによりパチンコ遊技機１に設けられたランプ・ＬＥＤの発光制御を行う。すなわち、表示制御基板８０に搭載される表示制御用マイクロコンピュータは、主基板３

10

20

30

40

50

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

【0055】

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 10 における特別図柄の変動表示、及び可変表示装置 9 における飾り図柄の変動表示について説明する。特別図柄の変動表示の結果を大当たりとするか否か、大当たりとする場合にはいずれの種類の大当たりとするか、さらには特別図柄の変動パターンをいずれとするかは、始動入賞時に抽出される各種乱数に基づいて、特別図柄表示器 10 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。

10

【0056】

まず、大当たりの決定について説明する。図 3（a）は、ROM 54 に記憶されている大当たり判定用テーブルを示す図である。特別図柄の変動表示の結果を大当たりとするか否かは、図 3（a）の大当たり判定用テーブルと、始動入賞時に抽出された乱数のうちの大当たり判定用乱数（ランダム R：0～65535）の値とに基づいて決定される。通常時（非確率変動時）においては、大当たり判定用乱数の値が 1000～1059、13320～13477 であれば、大当たりとすることを決定し、それ以外の値であれば、ハズレとすることを決定する。一方、確率変動時においては、大当たり判定用乱数の値が 1020～1519、13320～15004 であれば、大当たりとすることを決定し、それ

20

【0057】

次に、大当たり種別の決定について説明する。図 3（b）は、ROM 54 に記憶されている大当たり種別判定用テーブルを示す図である。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 であれば確変大当たりと決定し、1 または 3 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。

【0058】

30

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

【0059】

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

40

【0060】

ここで、ノーマルリーチ、スーパーリーチは、何れも変動表示の過程において 1 番目、2 番目にそれぞれ停止される左と右の飾り図柄が同一の種類の図柄で揃うリーチ表示態様が出現するパターンであるが、ノーマルリーチは、中の飾り図柄の変動表示の態様がハズレの場合と異ならない（最終的に停止される図柄は異なる）変動パターンであり、変動表示の開始から終了までに要する時間が非リーチハズレと比べて通常の場合には変わらない。一方、スーパーリーチは、リーチ表示態様が出現した後、最後に停止される中の飾り

50

図柄の変動表示が通常とは異なる態様となる演出表示が行われる変動パターンとなっており、変動表示に要する時間が非リーチハズレやノーマルリーチと比べると、かなり長くなっている。

【 0 0 6 1 】

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

10

【 0 0 6 2 】

次に、ハズレが決定されたときの変動パターンの種別の振り分けについて詳細に説明する。図4は、ROM54に記憶されている変動パターンの種別決定用テーブルのうちで、ハズレが決定されたときに適用される変動パターンの種別決定用テーブルを示す図である。ハズレが決定されたときには、保留記憶の数に応じて種別の振り分けが異なっている。図4の例では、変動種別判定用の乱数が0~251の範囲の値を取るものとして説明する。

20

【 0 0 6 3 】

図示するように、保留記憶の数が2以下であるときには、変動種別判定用の乱数の値が0~99だと非リーチハズレ、100~229だとノーマルリーチハズレ、230~251だとスーパーリーチハズレとなる。一方、保留記憶の数が3以上であるときには、変動種別判定用の乱数の値が0~199だと非リーチハズレ、200~229だとノーマルリーチハズレ、230~251だとスーパーリーチハズレとなる。つまり、スーパーリーチハズレに振り分けられることとなる乱数の範囲は、保留記憶の数に関わらずに同じであるのに対して、非リーチハズレとノーマルリーチハズレに振り分けられる乱数の範囲は、保留記憶の数に応じて異なっていることになる。

30

【 0 0 6 4 】

一方、図示を省略するが、確率変動大当たりが決定されたときに適用される変動パターンの種別決定用テーブル、確変昇格大当たりが決定されたときに適用される変動パターンの種別決定用テーブル、時短大当たりが決定されたときに適用される変動パターンの種別決定用テーブル、突然確変大当たりが決定されたときに適用される変動パターンの種別決定用テーブルでは、保留記憶の数に応じた種別の振り分けの違いはない。つまり、ノーマルリーチ、スーパーリーチの各々に振り分けられることとなる乱数の範囲は、保留記憶の数に関わらずに同じである。また、スーパーリーチに振り分けられる比率は、ハズレが決定されたときよりも高くなっている。

【 0 0 6 5 】

変動パターンの種別が決定されると、そこからより細かく変動パターンが決定される。ここで、変動パターンの種別が非リーチハズレ、確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりでノーマルリーチの場合に選択される変動パターンは、それぞれ1種類だけである。ノーマルリーチハズレの場合に選択される変動パターンには、飾り図柄のすべりコマ数が異なる複数の変動パターン(1コマ前、1コマ後、2コマ後)がある。スーパーリーチハズレの場合に選択される変動パターンには、スーパーリーチA、スーパーリーチBの2種類について、飾り図柄のすべりコマ数が異なる複数の変動パターン(1コマ前、1コマ後、2コマ後)がある。確率変動大当たり、確変昇格大当たりまたは時短大当たりでノーマルリーチの場合には、スーパーリーチAとスーパーリーチBの2種類がある。

40

【 0 0 6 6 】

50

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

【0067】

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

10

【0068】

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

20

【0069】

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

【0070】

30

また、保留記憶の中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりとなる乱数が含まれていたとしても、飾り図柄の変動表示では、遊技者がこれを知ることとはできない。しかし、飾り図柄の変動表示が行われている間に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりになるかどうか、或いはリーチが出現するか、スーパーリーチに発展するかが分からないからと言って、遊技者がこれを期待していない訳ではない。保留記憶により次以降に行われる変動で確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりとなるか分からないからと言って、遊技者がこれを期待していない訳ではない。

【0071】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 では、このような遊技者の期待感を煽るために、飾り図柄の変動表示とは別の演出により、スーパーリーチに発展する可能性があること報知する（スーパーリーチに発展する可能性を報知すると言うことは、スーパーリーチの選択比率が高い確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなる可能性を報知することにもなる）リーチ予告を行うものとしている。また、保留記憶により次以降に行われる変動で確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりとなる可能性があることを報知する先読み予告を行うものとしている。

40

【0072】

先読み予告やリーチ予告については、後述するように、一部に詳細な態様を表示制御基板 80 の表示制御用 CPU が決定するものもあるが、主基板 31 の CPU 56 によっても、ある程度までの決定が行われる。これらの決定は、上記した変動パターンの決定に続け

50

て行われるものであるが、主基板 31 の CPU 56 による先読み予告及びリーチ予告の決定に関するコマンドが、変動パターンを示すコマンドに続けて主基板 31 から表示制御基板 80 に送信されるものとなる。

【0073】

まず、先読み予告について説明する。先読み予告は、保留記憶により次以降に行われる変動で確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりとなる可能性があることを報知する演出であるが、この先読み予告には、飾り図柄の変動表示が停止する前に実行される先予告と、飾り図柄の変動表示が停止したときに実行される後予告とがある。

【0074】

10

何れの先読み予告も、これが実行されることになるのは、スーパーリーチに発展しない変動表示だけであり、スーパーリーチに発展する変動表示で先読み予告が実行されることはない。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変動表示では、スーパーリーチに発展しなくても先読み予告が実行されることはない。つまり、先読み予告が実行される変動表示は、変動表示に要する時間が比較的短い非リーチハズレと、ノーマルリーチハズレということになる。

【0075】

また、詳細を後述するように、保留記憶の中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりとなる乱数が含まれているか否かに関わらず先読み予告が実行されることがある（但し、実行される確率は異なる）ので、連続した複数回の変動表示（特図ゲーム）において、先読み予告が連続して実行される場合もある。但し、連続して4回の変動表示で先読み予告が実行されている場合に、さらに連続して5回目以降の先読み予告が実行されるのは、当該先読み予告が実行される変動表示が開始される時点での保留記憶の中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりとなる乱数が含まれている場合だけである。

20

【0076】

さらに、前回の変動表示において、詳細を後述するリーチ予告のうちでステップアップ演出のステップ1が実行されていた場合には、必ず何らかの実行形態で先読み予告が実行されることとなっている。このためには、リーチ予告のうちでステップアップ演出のステップ1を実行することを先に規制する必要があるが、その詳細については、後述する。

30

【0077】

次に、先予告と後予告のそれぞれの実行形態を説明する。先予告は、飾り図柄の変動表示が遅延時間を経て開始してから停止するまでの間において、装飾ランプ25を点灯させたり、スピーカ27から所定の音声を出力させたりすることによって実行される先読み予告である。先予告には、その実行タイミングが早いものと遅いものとがある。実行タイミングが早い先予告は、遅延時間を経過して飾り図柄の変動表示が開始されると直ちに実行され、実行タイミングが遅い先予告は、遅延時間を経過した後さらに一定期間を経過してから実行される。

【0078】

前述したように、特別図柄及び飾り図柄の変動表示が実行される時間は、保留記憶の数が3以上となっていると、選択された変動パターンの本来の変動表示時間よりも短縮される。先予告を実行可能な期間は、保留記憶の数に応じて短縮される時間となるまでの期間となっている。実行タイミングが早い先予告だけが短縮される時間よりも早く実行される場合には、実行タイミングが遅い先予告が決定された場合には、その実行を省略するものとしてもよい。

40

【0079】

また、先予告には、装飾ランプ25を点灯することのみによって実行されるものと、スピーカ27から所定の音声を出力することのみによって実行されるものと、装飾ランプ25の点灯とスピーカ27からの所定の音声の出力の両方によって実行されるものとがある。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る。表示制御基

50

板 80 の表示制御用 CPU が先予告のさらに詳細な態様（例えば、装飾ランプ 25 の点灯パターン、スピーカ 27 から出力する音声の種類）を決定するので、表示制御基板 80 の側で決定可能な態様の数を N とすると、先予告には、全部で $3 \times 2 \times N$ 種類の態様があるということになる。

【 0080 】

一方、後予告は、非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレの変動パターンで飾り図柄が停止されたときに、その表示態様としてチャンス目を導出表示することによって実行される先読み予告である。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変動パターンでは、飾り図柄の表示結果が大当たり表示態様となるため、当然のこととしてチャンス目が導出表示されることはない。突確大当たりの変動パターンでも、チャンス目が導出表示されることはない。スーパーリーチの変動パターンでは、結果がハズレでもチャンス目が導出表示されることはない。

10

【 0081 】

前述したように、ハズレ図柄には、リーチ表示態様（先に停止される左と右の図柄が同一種類の図柄で揃うこと）が出現した後にハズレとなるリーチハズレのハズレ図柄と、リーチ表示態様が出現せずにハズレとなる非リーチハズレのハズレ図柄とがある。ここで、非リーチハズレのチャンス目は、「3 - 3 - 6」の組み合わせに定められており、リーチハズレのチャンス目は、「3 - 6 - 3」の組み合わせに定められている。ノーマルリーチハズレの変動パターンには、すべりコマ数として 1 コマ前、1 コマ後、2 コマ後のパターンがあるが、ノーマルリーチハズレの変動表示で先読み予告を行い、チャンス目を表示させる場合には、その変動パターンで定められたすべりコマ数とは異なるコマ数のすべり表示を行うことで、チャンス目を表示させることとなっている。

20

【 0082 】

変動パターンの種別として非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレが選択された場合には、主基板 31 の CPU 56 は、先読み予告を実行するかどうか、実行する場合は、先予告と後予告の何れを実行するかを決定するものとしている。また、先読み予告として先予告を実行することを決定した場合（後予告も実行することを決定した場合を含む）には、主基板 31 の CPU 56 は、先予告を実行するための演出手段と、その実行タイミングも決定するものとしている。

【 0083 】

30

図 5 は、主基板 31 の ROM 54 に記憶された先読み予告の決定を行うための各種テーブルを示す図である。図 5 (a) は、非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレの変動パターンが選択された場合において、先予告 / 後予告の実行の有無を決定するためのテーブルである。図 5 (b) は、先予告が実行されることとなる場合（後予告とともに実行される場合を含む）において、先予告を実行するための演出手段（装飾ランプ 25 および / またはスピーカ 27 ）を選択するためのテーブルである。図 5 (c) は、先予告の実行タイミングを選択するためのテーブルである。

【 0084 】

これらのテーブルに従って先読み予告に関する決定を行うため、主基板 31 の CPU 56 は、非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレの変動パターンが選択された場合には、先予告 / 後予告の決定用乱数を抽出し、さらに、先予告の演出手段決定用乱数（先予告を実行する場合のみ用いられる）、先予告の実行タイミング決定用乱数（先予告を実行する場合のみ用いられる）を抽出する。

40

【 0085 】

まず、先予告 / 後予告の実行の有無は、図 5 (a) に示すように、保留記憶されている最大 4 回分の変動表示についての大当たり判定用乱数及び大当たり種別判定用乱数のうちで、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の何れかの大当たり（図 5 の説明において単に「大当たり」と言った場合には、この突確大当たりを含まない 3 種類の大当たりを指す）となることが決定されるものとなる乱数があるか否かに応じて決定されるものとなる。また、前回の飾り図柄の変動表示の際にステップアップ演出のステップ

50

1 を実行していたかどうかに応じて決定されるものとなる。

【 0 0 8 6 】

また、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれてなく、前回の変動表示の際にステップ 1 を実行していない場合には、さらに前回の変動表示までに連続して 4 回の先読み予告（先予告、後予告、先予告と後予告の両方の別を問わない）が実行されていたか否かに応じて決定されるものとなる。また、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれている場合には、前回の変動表示の際にステップ 1 を実行していた場合もしていない場合も、保留記憶中に含まれている乱数が時短大当たりを発生させる乱数であるか、若しくは確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させる乱数であるかに応じて決定されるものとなる。

10

【 0 0 8 7 】

ここで、前回の変動表示の際にリーチ予告としてステップ 1 を実行していた場合には、何れの場合においても、先読み予告を実行しないことが決定される確率は 0 である。つまり、前回の変動表示の際にリーチ予告としてステップ 1 を実行していた場合には、何らかの形で先読み予告が実行されるので、ステップアップ演出のうちのステップ 1 は、次回の変動表示において先読み予告が実行されることを遊技者に告知する演出であると言える。

【 0 0 8 8 】

また、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれてなく、前回の変動表示の際にステップ 1 を実行していない場合で、前回の変動表示までに連続して 4 回の先読み予告を実行していた場合には、先読み予告を実行しないことが決定される確率が 1 となっており、先予告を実行、後予告を実行、先予告と後予告の両方を実行が決定される確率が何れも 0 となっている。なお、後述するように保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれてなくて連続 4 回の先読み予告演出が実行されるときにはリーチ予告としてステップ 1 は選択されないの

20

【 0 0 8 9 】

また、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていない場合における先読み予告なし、先予告を実行、後予告を実行、先予告と後予告を実行の各々の選択比率は、前回の変動表示の際にステップ 1 を実行していたときにはそれぞれ 0、A 2、A 3、A 4 と、ステップ 1 を実行していなくて前回の変動表示までに連続して 4 回の先読み予告を実行してい

30

ないときにはそれぞれ B 1、B 2、B 3、B 4 となっている。ここで、 $A 2 : A 3 : A 4 = B 2 : B 3 : B 4$ という関係がある。

【 0 0 9 0 】

保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていて、該乱数が時短大当たりを発生させることとなる場合における先読み予告なし、先予告を実行、後予告を実行、先予告と後予告の実行の各々の選択比率は、前回の変動表示の際にステップ 1 を実行していたときにはそれぞれ 0、C 2、C 3、C 4 と、ステップ 1 を実行していないときにはそれぞれ E 1、E 2、E 3、E 4 となっている。ここで、 $C 2 : C 3 : C 4 = E 2 : E 3 : E 4$ という関係がある。

40

【 0 0 9 1 】

保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていて、該乱数が時短大当たりを発生させることとなる場合における先読み予告なし、先予告を実行、後予告を実行、先予告と後予告を実行の各々の選択比率は、前回の変動表示の際にステップ 1 を実行していたときにはそれぞれ 0、D 2、D 3、D 4 と、ステップ 1 を実行していないときにはそれぞれ F 1、F 2、F 3、F 4 となっている。ここで、 $D 2 : D 3 : D 4 = F 2 : F 3 : F 4$ という関係がある。

【 0 0 9 2 】

ここで、図 5 (a) のテーブルに記載されている選択比率 A 2 ~ A 4、B 1 ~ B 4、C 2 ~ C 4、D 2 ~ D 4、E 1 ~ E 4、F 1 ~ F 4 は、先読み予告として先読み予告も後予告も実行されない場合に保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれている可能性よりも、

50

先予告または後予告の何れか一方が実行された場合に保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれている可能性が高くなるような値に設定されている。また、先予告または後予告の何れか一方が実行された場合に保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれている可能性よりも、先予告または後予告の両方が実行された場合に保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれている可能性が高くなるような値に設定されている。

【 0 0 9 3 】

さらに、先予告だけ、または後予告だけが実行された場合に保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれている可能性は同程度となるように、図 5 (a) のテーブルに記載された選択比率の値が設定されているが、先予告だけが実行された場合に保留記憶中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれている可能性よりも、後予告だけが実行された場合に保留記憶中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれている可能性が高くなるように、図 5 (a) のテーブルに記載された選択比率の値が設定されている。後予告だけが実行された場合に保留記憶中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれている可能性と、先予告と後予告の両方が実行された場合に保留記憶中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれている可能性は同程度となるように、図 5 (a) のテーブルに記載された選択比率の値が設定されている。

10

【 0 0 9 4 】

また、先予告を実行することが決定された場合（後予告とともに実行することが決定された場合を含む）において該先予告を実行するための演出手段は、図 5 (b) に示すように、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれているか否か、大当たりとなる乱数が含まれている場合には、該乱数が時短大当たりを発生させるものであるか、それとも確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、決定されるものとなる。

20

【 0 0 9 5 】

装飾ランプ 2 5 のみ、スピーカ 2 7 のみ、装飾ランプ 2 5 とスピーカ 2 7 の両方のそれぞれの選択比率は、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていない場合には、それぞれ G 1、G 2、G 3 となっている。ここで、 $G 2 > G 1$ 、 $G 2 > G 3$ であり、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていない場合には、先予告の演出手段としてスピーカ 2 7 が比較的選択されやすいものとなっている。

30

【 0 0 9 6 】

また、装飾ランプ 2 5 のみ、スピーカ 2 7 のみ、装飾ランプ 2 5 とスピーカ 2 7 の両方のそれぞれの選択比率は、保留記憶中に時短大当たりとなる乱数が含まれている場合には、それぞれ H 1、H 2、H 3 となっている。ここで、 $H 1 > H 2$ 、 $H 1 > H 3$ であり、保留記憶中に時短大当たりとなる乱数が含まれている場合には、先予告の演出手段として装飾ランプ 2 5 が比較的選択されやすいものとなっている。

【 0 0 9 7 】

また、装飾ランプ 2 5 のみ、スピーカ 2 7 のみ、装飾ランプ 2 5 とスピーカ 2 7 の両方のそれぞれの選択比率は、保留記憶中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれている場合には、それぞれ I 1、I 2、I 3 となっている。ここで、 $I 3 > I 1$ 、 $I 3 > I 2$ であり、保留記憶中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれている場合には、先予告の演出手段として装飾ランプ 2 5 とスピーカ 2 7 の両方が比較的選択されやすいものとなっている。

40

【 0 0 9 8 】

このことを裏を返して言えば、スピーカ 2 7 からの音声の出力だけによる先予告では、装飾ランプ 2 5 のみによる先予告や、装飾ランプ 2 5 とスピーカ 2 7 からの音声出力による先予告に比べると、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれている可能性が低いものとなっている（但し、先読み予告を実行しない場合よりも保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれている可能性が低くならないように、図 5 (b) のテーブルに記載された選択比率は設定されている）。

50

【 0 0 9 9 】

また、装飾ランプ 2 5 による先予告では、スピーカ 2 7 からの音声出力による先予告や、装飾ランプ 2 5 とスピーカ 2 7 からの音声出力による先予告に比べると、保留記憶中に時短大当たりとなる乱数が含まれている可能性が高いものとなっている。装飾ランプ 2 5 とスピーカ 2 7 からの音声出力による先予告では、装飾ランプ 2 5 による先予告や、スピーカ 2 7 からの音声出力による先予告に比べると、保留記憶中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれている可能性が高いものとなっている。

【 0 1 0 0 】

さらに、先予告を実行することが決定された場合（後予告とともに実行することが決定された場合を含む）において該先予告の実行タイミングも、図 5（c）に示すように、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれているか否か、大当たりとなる乱数が含まれている場合には、該乱数が時短大当たりを発生させるものであるか、それとも確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、決定されるものとなる。

【 0 1 0 1 】

早いタイミング、遅いタイミングの両方のそれぞれの選択比率は、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていない場合には、それぞれ J 1、J 2 となっている。保留記憶中に時短大当たりとなる乱数が含まれている場合には、それぞれ K 1、K 2 となっている。保留記憶中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれている場合には、それぞれ L 1、L 2 となっている。

【 0 1 0 2 】

これらの選択比率を示す値は、J 1 K 1 > L 1（J 2 K 2 < L 2）となる関係があり、遅いタイミングで先予告が実行された場合には早いタイミングで先予告が実行された場合よりも、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれている期待度が高くなり、さらに保留記憶中に時短大当たりとなる乱数が含まれている期待度よりも確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる期待度が高くなるように、設定されている。

【 0 1 0 3 】

なお、前述の通りに 5 回の変動表示において連続して先読み予告が実行されることで、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていることを確定させることができるようにするため、主基板 3 1 の R A M 5 5 には、先読み予告が連続して実行された回数を示す変数が記憶されている。この変数は、変動パターンが非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレでないとき、または非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレであっても先読み予告なしが決定されたときにクリアされ、先予告、後予告、または先予告と後予告の両方を実行の何れかが決定されたときに 1 だけ加算されるものとなっている。

【 0 1 0 4 】

また、後予告については、図 5（a）のテーブルに従って先読み予告として後予告を実行することが決定された場合（先読み予告とともに実行することが決定された場合を含む）に、前述したように飾り図柄の表示結果としてチャンス目を停止させることにより行うだけであり、先予告のように複数種類の態様がある訳ではない。飾り図柄の停止時の後予告としてチャンス目が導出表示された場合には、次の回の変動表示に移行してから飾り図柄の変動表示が実際に開始されるまでの遅延時間の間に、スピーカ 2 7 から所定の音声を出力する制御を、表示制御基板 8 0 の表示制御 C P U により行うものとしている。

【 0 1 0 5 】

もっとも、飾り図柄の停止時の予告としてチャンス目が導出表示されなかった場合でも、非常に低い確率である（但し、先予告が実行されていた場合の方が先予告も実行されていなかったときよりも若干確率が高い）が、表示制御基板 8 0 の表示制御 C P U は、次の回の変動表示に移行してから飾り図柄の変動表示が実際に開始されるまでの遅延時間の間に、スピーカ 2 7 から所定の音声を出力する制御を行うものとしている。

【 0 1 0 6 】

次に、リーチ予告について説明する。リーチ予告は、当該変動表示の間でスーパーリーチに発展するか否かを予告する演出であり、例えば、飾り図柄が変動表示されてからスー

10

20

30

40

50

パーリーチにおける演出表示が最も早く出現し得ることとなるタイミングとなるまでの期間で、可変表示装置 9 において変動表示されている飾り図柄の前面側に所定のキャラクタを表示することによって行われる。リーチ予告には、複数の種類の態様があるが、それぞれに 1 種類以上の態様が属する種別が定められている。

【 0 1 0 7 】

リーチ予告の種別は、特別図柄の変動パターンの決定に続けて（変動パターンが非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレである場合は、先読み予告の決定に続けて）、主基板 3 1 の CPU 5 6 によって決定される。リーチ予告の種別には、ステップアップ演出のステップ 1、ステップアップ演出のステップ 2 以上、演出 A、演出 B といったものがあるが、何れのリーチ予告も行わないことをリーチ予告の種別として決定することもある。

10

【 0 1 0 8 】

ステップアップ演出は、第 1 段階から第 N 段階（N は、3 以上の整数）までのうちの何れの段階まで演出が段階的に変化する演出であり、第 1 段階だけを実行して終了するもの（ステップ 1）と、第 1 段階と第 2 段階を順に実行して終了するもの（ステップ 2）と、...、第 1 段階から第 N 段階までを順次実行して終了するもの（ステップ N）がある。ステップアップ演出のステップ 1 とステップ 2 以上は、別の種別に属するが、第 1 段階までの演出の態様は全く同じである。

【 0 1 0 9 】

また、リーチ予告は、本来的には、当該変動表示の間でスーパーリーチに発展するか否かを予告する演出であり、何れのリーチ予告も実行されない（つまり、リーチ予告なしの種別が決定される）確率と、何らかのリーチ予告が実行される（リーチ予告なし以外の種別が決定される）確率とは、当該変動表示においてスーパーリーチに発展するか否かによってのみ異なっている。

20

【 0 1 1 0 】

もっとも、何らかのリーチ予告が実行される場合において、その種別の振り分けは、保留記憶中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれているか、時短大当たりとなる乱数が含まれているか、若しく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何れとなる乱数も含まれていないかに応じて異なっている。つまり、リーチ予告は、その種別の振り分けに応じて、確率変動大当たりまたは確変昇格大当たり、若しくは時短大当たりとなることを予告する機能をも有していることとなる。

30

【 0 1 1 1 】

当該変動においてノーマルリーチ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場合にリーチ予告が実行される場合における種別の振り分け比率は、スーパーリーチ（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あるかハズレであるかを問わない）においてリーチ予告が実行される場合における種別の振り分け比率と同じになっている。

【 0 1 1 2 】

図 6 は、主基板 3 1 の ROM 5 4 に記憶されたリーチ予告の種別決定用テーブルを示す図である。図示するように、リーチ予告の種別は、今回の変動表示の変動パターンが非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレであるか、ノーマルリーチ大当たり（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におけるノーマルリーチ）であるか、またはスーパーリーチ（ハズレの場合も、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かの場合も含む）であるかに応じて決定されるものとなる。

40

【 0 1 1 3 】

また、今回の変動表示の変動パターンが非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレである場合には、さらに今回の変動表示の次の回の変動表示でスーパーリーチに発展または大当たりとなるか否かと、今回の変動表示までで連続して 4 回の先読み予告が実行されることとなるか否かに応じて決定されるものとなる。さらに、今回の変動表示の変動パターンが非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレである場合には、保留記憶中（次の回の変動表示のものに限らない）に、大当たりとなる乱数が含まれていないか、時短大当たり

50

となる乱数が含まれているか、それとも確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれているかに応じて決定されるものとなる。

【 0 1 1 4 】

今回の変動表示の変動パターンがスーパーリーチである場合にリーチ予告なしが決定される確率 e_1 は、今回の変動表示の変動パターンがスーパーリーチでない場合にリーチ予告なしが決定される確率 $a_1 = b_1 = c_1 = d_1$ に比べて、小さくなっている。このことから、何らかのリーチ予告が実行されたときには、何れのリーチ予告演出も実行されなかったときに比べて、スーパーリーチに発展する期待度が高いものとなっている。スーパーリーチに発展する期待度が高いということは、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期待度も高いということになる。

10

【 0 1 1 5 】

また、今回の変動表示の変動パターンがスーパーリーチ、或いはノーマルリーチ大当たりである場合と、今回の変動表示の変動パターンが非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレであっても次の変動表示でスーパーリーチに発展または大当たりとなるか、今回の変動表示までで連続して4回の先読み予告が実行されることとなる場合には、ステップ1を選択する確率が0となっている。

【 0 1 1 6 】

前述したとおり、リーチ予告のうちのステップ1は、次回の変動表示で先読み予告が実行されることを告知する演出であるので、次の変動表示でスーパーリーチに発展または大当たりとなる変動パターンが選択されることとなると先予告は実行されなくなるので、次の回の変動表示でスーパーリーチに発展または大当たりとなるときには、ステップ1を選択しないものとしている。

20

【 0 1 1 7 】

今回の変動表示までで連続して4回の先読み予告が実行されることとなる場合にも、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていてもステップ1を選択しないが、ここでステップ1を選択しなかったからと言って、次の回の変動表示で先読み予告なしを選択しなければいけない訳ではない。従って、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていれば、次の回の変動表示で非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレの変動パターンが選択されたなら、そこで先読み予告として先予告および/または後予告の実行が選択され、連続して5回以上の変動表示で先読み予告が実行される場合もあり得る。

30

【 0 1 1 8 】

また、今回の変動表示の変動パターンが非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレである場合であっても次の変動表示でスーパーリーチに発展または大当たりとなることなく、且つ今回の変動表示までで連続しても3回以下の先読み予告しか実行されることにならない場合には、ステップ1も選択され得る。保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていない場合、時短大当たりとなる乱数が含まれている場合、確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれている場合のステップ1の選択確率は、それぞれ a_2 、 b_2 、 c_2 であり、ステップ2以上の選択確率は、それぞれ a_3 、 b_3 、 c_3 である。

【 0 1 1 9 】

今回の変動表示の変動パターンが非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレである場合であっても次の変動表示でスーパーリーチに発展または大当たりとなるか、今回の変動表示までで連続して4回の先読み予告が実行されることとなる場合には、ステップ1の選択確率が0としているため、ステップ2以上の選択確率は、それぞれ $a_2 + a_3$ 、 $b_2 + b_3$ 、 $c_2 + c_3$ となっている。

40

【 0 1 2 0 】

また、前述したとおり、 $a_1 = b_1 = c_1$ となっているが、 $a_1 : a_2 : a_3 : a_4 : a_5 : b_1 : b_2 : b_3 : b_4 : b_5 : c_1 : c_2 : c_3 : c_4 : c_5$ となっており、リーチ予告の種別の選択比率に応じて、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていない期待度、保留記憶中に時短大当たりとなる乱数が含まれている期待度、保留記憶中に確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれている期待度が異なるものとな

50

っている。

【0121】

なお、リーチ予告の種別としてステップアップ演出のステップ1が決定された場合、その態様としては1種類だけであり、表示制御基板80の表示制御用CPUは、主基板31のCPU56の決定に基づいて送られてくるコマンドに基づいて、そのままステップ1の演出を実行するだけとなっている。これに対して、ステップ1以外の種別については、複数種類の実行態様があり、表示制御基板80の表示制御用CPUは、主基板31のCPU56の決定に基づいて送られてくるコマンドがステップ2以上、演出Aまたは演出Bのいずれかの種別を示していれば、表示制御基板80の表示制御用CPUは、その種別に応じた何れかの実行態様を複数種類の実行態様のうちから選択し、実行するものとなっている。

10

【0122】

リーチ予告の種別としてステップ2以上が選択されている場合に、表示制御基板80の表示制御用CPUは、ステップ数が多いものが実行されたときほど今回の変動表示でスーパーリーチに発展する期待度が高くなるように、スーパーリーチに発展する変動パターンが選択されている場合とスーパーリーチに発展しない変動パターンが選択されている場合のそれぞれにおけるステップアップ演出の実行態様の振り分けを行うことができる。ここで、ステップNは、スーパーリーチに発展する変動パターンが選択されている場合にのみ、選択され得るものとしてもよい。

【0123】

20

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。

【0124】

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62、カウントスイッチ63、クリアスイッチ65、等のスイッチの検出信号を入力し、それらの状態判定するスイッチ処理を行う(ステップS22)。

30

【0125】

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)。

【0126】

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10、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。

40

【0127】

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。

50

【 0 1 2 8 】

次いで、CPU 56 は、特別図柄プロセス処理でRAM 55 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）を表示制御基板 80 に送出する特別図柄コマンド制御処理を行う（ステップ S 28）。また、普通図柄プロセス処理でRAM 55 の所定の領域に設定された普通図柄に関する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 S 29）。

【 0 1 2 9 】

更に、CPU 56 は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップ S 30）。 10

【 0 1 3 0 】

また、CPU 56 は、始動口スイッチ 62、カウントスイッチ 63 等の検出信号に基づく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップ S 31）。具体的には、始動口スイッチ 62、カウントスイッチ 63 等の何れかがオンしたことに基づく入賞検出に応じて、払出制御基板 36 に賞球個数を示す払出制御コマンドを出力する。払出制御基板 36 に搭載されている払出制御用 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。

【 0 1 3 1 】

そして、CPU 56 は、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する（ステップ S 32）。また、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する（ステップ S 33）。更に、所定の条件が成立したときにソレノイド回路 33 に駆動指令を行う（ステップ S 34）。可変入賞装置 15、特別可変入賞装置 20、を開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 71～73 を駆動する。その後、レジスタの内容を復帰させ（ステップ S 35）、割込許可状態に設定する（ステップ S 36）。 20

【 0 1 3 2 】

次に、ステップ S 26 の特別図柄プロセス処理について説明する。特別図柄プロセス処理では、CPU 56 は、まず、遊技盤 6 に設けられている始動入賞口 14 に遊技球が入賞したことを検出するための始動口スイッチ 62 がオンしているかどうか、すなわち遊技球が始動入賞口 14 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、演出設定処理、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。 30

【 0 1 3 3 】

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。CPU 56 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（保留記憶数）を確認する。保留記憶カウンタのカウント値が 0 でなければ、特別図柄の可変表示の結果、大当たり判定用乱数の値に基づいて大当たりとするか否か（特定表示結果とするか否か）を決定し、大当たりとする場合には、大当たり種別判定用乱数の値に基づいて大当たりの種別も決定する。 40

【 0 1 3 4 】

変動パターン設定処理：特別図柄表示器 10 における特別図柄の変動パターン種別を、始動入賞時に抽出した変動種別判定用乱数の値と保留記憶の数とに応じて選択する。そして、選択した変動パターンの種別と始動入賞発生時に抽出した変動パターン判定用乱数の値に応じて予め定められた複数種類の変動パターンの中から選択する。決定された変動パターンに基づいて、特別図柄の変動時間を特別図柄プロセスタイマ（ダウタイマにより構成される）にセットした後、特別図柄プロセスタイマをスタートさせる。このとき、特別図柄表示器 10 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 50

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S 2 8）で表示制御基板 8 0 に対して送信される状態に設定する。

【 0 1 3 5 】

演出設定処理：変動パターン設定処理で選択された変動パターンが非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレである場合、先読み予告決定用の各種乱数を抽出し、該抽出した先読み予告決定用乱数の値に応じて先読み予告なし、先予告を実行、後予告を実行、先予告と後予告の両方を実行の何れかを選択する。また、選択された変動パターンに関わらず、リーチ予告種別決定用乱数を抽出し、該抽出したリーチ予告種別決定用乱数の値に応じてリーチ予告の種別を決定する。先読み予告及びリーチ予告の決定に関するコマンドを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップS 2 8）で表示制御基板 8 0 に対して送信される状態に設定する。

10

【 0 1 3 6 】

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。

【 0 1 3 7 】

特別図柄停止処理：特別図柄表示器 1 0 にて可変表示する特別図柄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 1 0 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 2 8）で表示制御基板 8 0 に送信される状態に設定する。

20

【 0 1 3 8 】

大入賞口開放前処理：大当たり後に最初にこの処理が行われるときには大入賞口 2 1 のラウンド数を設定した後、大入賞口 2 1 を開放する制御を開始する。具体的には、ソレノイド 7 2 を駆動して大入賞口 2 1 を開状態として特別可変入賞装置 2 0 を開放状態とする。また、大入賞口 2 1 の開放されたラウンド数をカウントすると共に、開放タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定する。

【 0 1 3 9 】

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

30

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

一方、表示制御基板 8 0 などのサブ側の各種基板においては、主基板 3 1 の基本回路 5 3 から送信されたコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示に合わせて可変表示装置 9 において飾り図柄を変動表示させたり、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、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

40

【 0 1 4 2 】

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

50

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

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 7 0 5）。また、コマンドの解析結果に基づいて、先読み予告やリーチ予告などの各種予告を実行させる予告制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 0 6）。さらに、予告態様判定用乱数などの乱数を更新する乱数更新処理を実行して（ステップ S 7 0 7）、ステップ S 7 0 2 の処理に戻る。

10

【 0 1 4 5 】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 における先読み予告の実行例について説明する。図 9 は、先読み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、非リーチハズレの変動パターンで連続して 3 回だけ特別図柄の変動表示が行われた後、4 回目の変動表示で大当たり（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）となる場合の例を示す。また、この例における 4 回の変動表示を実行させるための始動入賞は、1 回目の変動表示が開始されるよりも前に発生し、各種乱数が保留記憶されているものとし、1 回目の変動表示が開始されてから 4 回目の変動表示が終了するまで、新たな始動入賞はないものとする。

20

【 0 1 4 6 】

タイミング t 0 において、これら 4 回の始動入賞よりも前の始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が終了したものとする。このタイミングで特別図柄表示器 1 0 において 1 回目の特別図柄の変動表示が即座に開始され、保留記憶の数が、4 から 3 に減少する。また、4 回目の変動表示のための保留記憶に大当たりとなる乱数が含まれているが、ここで、先読み予告として後予告の実行が決定されたものとする。一方、飾り図柄の変動表示は、タイミング t 0 では未だ開始されず、所定の遅延時間を経過したタイミング t 1 から開始されるものとなる。また、前回の飾り図柄の変動表示の結果はチャンス目ではなく、タイミング t 0 からタイミング t 1 の間においてスピーカ 2 7 から所定の音声出力は行われない。

30

【 0 1 4 7 】

次に、タイミング t 2 において、1 回目の変動表示が終了し、1 回目の飾り図柄の変動表示の結果としてチャンス目が導出される。このタイミングで特別図柄表示器 1 0 において 2 回目の特別図柄の変動表示が即座に開始され、保留記憶の数が、3 から 2 に減少する。また、4 回目の変動表示のための保留記憶に大当たりとなる乱数が含まれているが、ここで、先読み予告として後予告の実行が決定されたものとする。一方、飾り図柄の変動表示は、タイミング t 2 では未だ開始されず、所定の遅延時間を経過したタイミング t 3 から開始されるものとなる。1 回目の飾り図柄の変動表示の結果がチャンス目であり、タイミング t 2 からタイミング t 3 の間においてスピーカ 2 7 から所定の音声出力が行われる。

40

【 0 1 4 8 】

次に、タイミング t 4 において、2 回目の変動表示が終了し、2 回目の飾り図柄の変動表示の結果としてチャンス目が導出される。このタイミングで特別図柄表示器 1 0 において 3 回目の特別図柄の変動表示が即座に開始され、保留記憶の数が、2 から 1 に減少する。また、4 回目の変動表示のための保留記憶に大当たりとなる乱数が含まれているが、ここで、先読み予告として先予告の実行が決定されたものとする。一方、飾り図柄の変動表示は、タイミング t 4 では未だ開始されず、所定の遅延時間を経過したタイミング t 5 から開始されるものとなる。2 回目の飾り図柄の変動表示の結果がチャンス目であり、タイミング t 4 からタイミング t 5 の間においてスピーカ 2 7 から所定の音声出力が行われる。

50

。

【 0 1 4 9 】

飾り図柄の変動表示が開始したタイミング t 5 よりも後であって、変動表示が停止することとなるタイミング t 6 よりも前の期間において、装飾ランプ 2 7 の点灯および / またはスピーカ 2 7 からの音声出力による先予告が実行される。その後、3 回目の変動表示が終了し、3 回目の飾り図柄の変動表示の結果としてチャンス目とは異なる表示結果が導出される。

【 0 1 5 0 】

タイミング t 6 では、また、3 回目の変動表示の終了により特別図柄表示器 1 0 において 3 回目の特別図柄の変動表示が即座に開始され、保留記憶の数が、1 から 0 に減少する。ここでの変動表示のための保留記憶には、大当たりとなる乱数が含まれており、4 回目の変動表示に対して先読み予告を実行しないことを決定する。飾り図柄の変動表示は、タイミング t 6 では未だ開始されず、所定の遅延時間を経過したタイミング t 7 から開始される。

10

【 0 1 5 1 】

3 回目の飾り図柄の変動表示の結果がチャンス目となっていないが、ここでは、非常に低い確率の場合が発生して、タイミング t 6 からタイミング t 7 の間においてスピーカ 2 7 から所定の音声出力が行われる。その後、飾り図柄の変動表示が開始したタイミング t 7 よりも後の所定のタイミングで飾り図柄の表示態様としてリーチ表示態様が出現し、タイミング t 8 において、大当たりの表示結果が飾り図柄の変動表示の結果として導出される。その後は、大当たり遊技状態に移行するものとなる。

20

【 0 1 5 2 】

以上説明したように、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 では、始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞すると、大当たり抽選を行うための大当たり判定用乱数などの各種乱数が抽出される。始動入賞の時点で、それよりも先の始動入賞に基づく特別図柄及び飾り図柄の変動表示が全て終了していたのであれば、始動入賞により抽出された乱数に基づいて直ちに大当たり抽選や大当たり種別抽選、さらには変動パターンの決定が行われ、特別図柄または飾り図柄の変動表示が開始されることになる。そして、特別図柄及び飾り図柄の表示結果で、大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果を遊技者に報知するものとしている（もっとも、特別図柄の表示結果は判別しづらく、遊技者は、通常、飾り図柄の表示結果によって抽選の結果を認識する）。

30

【 0 1 5 3 】

一方、始動入賞の時点で、それよりも先の始動入賞に基づく特別図柄及び飾り図柄の変動表示が終了していなければ、今回の始動入賞に基づく特別図柄及び飾り図柄の変動表示の開始は、先の始動入賞に基づく特別図柄及び飾り図柄の変動表示が全て終了するまで待たされることとなる。この場合、始動入賞により抽出された各種乱数に関する情報は、RAM 5 5 の保留記憶バッファに保留記憶される（但し、最大で 4 つまで）。

【 0 1 5 4 】

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、特別図柄や飾り図柄の変動表示などの抽選の結果を直接的に示す演出ではなく、あくまでも可能性があることを示す予告演出として、各回の変動表示毎に当該回の変動表示でスーパーリーチに発展する可能性があることを予告するリーチ予告に加えて、当該回の変動表示ではなく保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれている可能性があることを予告する先読み予告が実行されるものとなっている。

40

【 0 1 5 5 】

ここで、先読み予告には、飾り図柄の変動表示が停止されるよりも前に実行される先予告と、飾り図柄の変動表示が停止されたときにチャンス目を導出することにより実行される後予告とがある。また、先読み予告のうちで先予告は、装飾ランプ 2 5 とスピーカ 2 7 の何れか一方または両方を用いて実行され、その実行タイミングが早いものと遅いものがある。

50

【 0 1 5 6 】

非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレの変動パターンが選択されたときには、まず、先読み予告を実行するか否か、実行する場合に先予告、後予告、或いは先予告と後予告の両方とするかを決定するが、その選択比率は、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれているか否か、保留記憶中に含まれている大当たりとなる乱数が時短大当たりを発生させるものであるか確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、異なるものとなっている。これにより、遊技者は、先読み予告が実行されるか、実行される場合に先予告と後予告の何れまたは両方となるかに応じて、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていることや、さらにその乱数が確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであることを期待す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。

10

【 0 1 5 7 】

また、先読み予告として先予告も後予告も実行しない、先予告だけを実行、後予告だけを実行、先予告と後予告の両方を実行の場合があることで、先予告が実行されたからと言って後予告が実行されなくなるといふことにはならず、先予告が実行されなかったからと言って後予告が実行されるということにもならない。このため、飾り図柄の変動表示が停止されるよりも前と、飾り図柄の変動表示が停止されたときとのそれぞれにおいて、先読み予告が実行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。

20

【 0 1 5 8 】

また、先読み予告として先予告を実行することを決定した場合には、先予告を実行する演出手段を装飾ランプ 2 5 だけとするか、スピーカ 2 7 だけとするか、装飾ランプ 2 5 とスピーカ 2 7 の両方とするかを決定するが、その選択比率は、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれているか否か、保留記憶中に含まれている大当たりとなる乱数が時短大当たりを発生させるものであるか確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、異なるものとなっている。これにより、遊技者は、先予告が実行される演出手段の違いに応じて、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていることや、さらにその乱数が確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであることを期待することができるようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 1 5 9 】

また、先読み予告として先予告を実行することを決定した場合には、早いタイミングで実行するか遅いタイミングで実行するかを決定するが、その選択比率は、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれているか否か、保留記憶中に含まれている大当たりとなる乱数が時短大当たりを発生させるものであるか確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、異なるものとなっている。これにより、遊技者は、先予告が実行されるタイミングの違いに応じて、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていることや、さらにその乱数が確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであることを期待することができるようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 1 6 0 】

ここで、飾り図柄が変動表示されている場合において先予告が実行されるべきタイミングで先予告が実行されていないときには、後予告だけを実行することを決定している可能性もあるが、先読み予告として何も実行しないことを決定しているという可能性もある。先読み予告として何も実行されなければ、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれている可能性は低い。

【 0 1 6 1 】

従って、まず、先予告が実行されていないと先読み予告として何も実行されない可能性も考えられる訳で、これによって遊技者の期待感を喪失させてしまう要因となるが、期待感を喪失しかけた遊技者に対して、飾り図柄の変動表示における最後の最後でチャンス目

50

を導出させて後予告を行う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。

【0162】

また、先予告の実行タイミングにしても、早いタイミングで先予告が実行されていないときには、先予告そのものが実行されない可能性も考えられ（さらに、後予告も実行されない可能性も考えられる）、これによって遊技者の期待感を喪失させてしまう要因となるが、期待感を喪失しかけた遊技者に対して、少し遅れたタイミングで先予告を実行す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。

【0163】

また、リーチ予告は、本来的にはこれが行われた変動表示においてスーパーリーチに発展する可能性を予告するものであり、各回の変動表示でリーチ予告を実行しないことが選択される確率は、スーパーリーチに発展しない変動パターンであるときの方がスーパーリーチに発展する変動パターンであるときよりも大幅に高い。また、リーチ予告を実行しないことが選択される確率は、スーパーリーチに発展する／しないだけによって定まり、他の条件によって影響されない。逆に言えば、何らかのリーチ予告を実行することが選択される確率は、全体としてスーパーリーチに発展する／しないだけによって定まることになっている。

10

【0164】

もっとも、リーチ予告には複数の種別があり、非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレの場合におけるリーチ予告の種別の選択比率は、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれているか否か、保留記憶中に含まれている大当たりとなる乱数が時短大当たりを発生させるものであるか確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、異なるものとなっている。これにより、遊技者は、非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレのパターンで実行されたリーチ予告の種別の違いに応じて、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていることや、さらにその乱数が確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであることを期待することができるようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0165】

しかも、非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレの場合におけるリーチ予告の種別の選択比率は、保留記憶中の情報の内容に応じて異なるものとなっていることで、本来はリーチ表示態様の出現を予告するリーチ予告が、先読み予告としての機能も果たす演出となるので、遊技者に対して意外性を与えることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0166】

また、リーチ予告には、ステップアップ演出があり、ステップアップ演出でステップが進めば進むほどスーパーリーチに発展する可能性が高くなり、遊技者の期待感を高めさせることができる。従って、リーチ予告という観点で言えば、ステップ数の少ないステップアップ演出（とりわけステップ1）が実行されても、よりステップ数の多いステップアップ演出（ステップ1に対しては、ステップ2以上）が実行されたときに比べると、スーパーリーチに発展することは期待できないものとなる。

40

【0167】

しかし、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、ステップ1だけでステップアップ演出が終了したときには、その次の変動表示で先読み予告が実行されることが確定する。そして、先読み予告が実行されることによって、遊技者は、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていることや、さらにその乱数が確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであることを期待することができるようになる。このように現在実行されている変動表示での期待感は小さくなるものの、次以降に実行される変動表示での期待感を高めさせることができることによって、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0168】

50

また、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 では、先読み予告の実行の有無は、変動パターンが非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレである変動表示において、個別に決定するものとしているが、変動パターンとして非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレが選択され続けている限り、複数回の変動表示において何らかの先読み予告が連続して実行されることとなる可能性もある。もっとも、先読み予告の連続実行回数が既に 4 回となっている場合、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていない限り、さらに連続して先読み予告の実行（先予告を実行、後予告を実行、または先予告と後予告の両方を実行）を決定することがない。このように 5 回の変動表示で連続して先読み予告が実行されると、保留記憶による変動表示での大当たりの確定となるので、先読み予告演出の連続実行回数に遊技者を継続して注目させることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0169】

また、先読み予告のうちの後予告は、飾り図柄の変動表示における最後の最後で表示結果としてチャンス目を導出させることにより実行されるものとなっている。後予告としてのチャンス目の導出があったときには、保留記憶により次回の変動表示が続けて開始されることとなる場合、その次回の変動表示が開始された（この時点で変動しているのは特別図柄だけ）ときから飾り図柄の変動表示が実際に開始されるまでの遅延時間において、所定の音声をスピーカ 27 から出力するものとしている。

【0170】

このチャンス目の導出と所定の音声の出力とは、遊技者には一連の連続した演出として認識されるが、パチンコ遊技機 1 の制御回路における内部的な制御では、別の回の変動表示において制御されることになっている。このため、可変表示装置 9 に飾り図柄の変動表示の表示結果を導出させるための制御を行うのと並行して所定の音声をスピーカ 27 から出力させる制御を行わなくて済むので、同じ時期に大きな制御負荷がかかってしまうことがない。また、飾り図柄の変動表示の表示結果を導出させるときの全体の制御負担が大きくなりすぎないので、遊技の進行に非常に重要な制御である大当たり抽選等の結果を示す表示結果を導出させるための制御を行っているときに所謂処理落ちが発生するのを防ぐことができる。

20

【0171】

また、チャンス目が導出された次の回の変動表示でスピーカ 27 から所定の音声を出力させるのは、未だ飾り図柄が実際には変動表示されていない遅延時間において行っているため、所定の音声出力されたときには未だチャンス目は表示され続けたままとなっている。従って、チャンス目の導出と所定の音声の出力とは別の回の変動表示における制御でありながら、これらに演出の連続性を持たせることができる。また、チャンス目の導出を見逃していた遊技者も、未だチャンス目が表示され続けているうちに所定の音声出力されるので、この音声で気付いてチャンス目が導出されていることを確認することも可能になってくる。

30

【0172】

ところで、チャンス目の導出された次の回の変動表示でチャンス目と一体となって出力される所定の音声は、非常に低い確率ではあるが、実は前回の変動表示の結果としてチャンス目が導出されていなかったときにも出力されることがある。この場合、遊技者に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、この場合も所定の音声出力されるのは、飾り図柄の変動表示が実際に開始されるまでの遅延時間であるので、音声の出力によって一瞬チャンス目が導出されたのかと思ってしまった遊技者にも、実際にはチャンス目が導出されていないことを確認させる余裕を与えることができる。

40

【0173】

また、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 では、大入賞口 21 の開放が長期間行われる第 1 大当たり遊技状態を経て確率変動状態に制御させることとなる大当たりとして、確率変動大当たりと確変昇格大当たりとがある。確率変動大当たりの場合には、飾り図柄の表示結果によって、第 1 大当たり遊技状態を経て確率変動状態に制御されることが分

50

かる。一方、確変昇格大当たりの場合には、飾り図柄の表示結果は時短大当たりの場合と同じであり、この時点では、第1大当たり遊技状態の後に確率変動状態に制御されるかどうかは分からない。確率変動状態に制御されることは、第1大当たり遊技状態に制御されているときに実行される大当たりラウンド演出にて報知される。

【0174】

もっとも、確変昇格大当たりが発生する前に先読み予告が行われていた場合には、時短大当たりが発生した場合にその前に先読み予告が行われていた場合とは、先予告、後予告、先予告及び後予告の両方の何れとするか、先予告とした場合にこれを行う演出手段を装飾ランプ27とスピーカ27の何れとするか、先予告とした場合の実行タイミングを早いものとするか遅いものとするかの選択比率が異なっている。このため、先読み予告によって大当たりラウンド演出に移行してからも遊技者に期待感を与え続けることができるものとなり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0175】

また、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、大当たり抽選の結果がハズレである場合における変動パターンの種別の選択を、スーパーリーチハズレは保留記憶の数に関わらずに共通のものとしているが、非リーチハズレとノーマルリーチハズレは保留記憶の数に応じて異ならせるものとしている。これにより、スーパーリーチハズレの種別に属する変動パターンを常に一定の割合で選択しつつ、保留記憶の数に応じて非リーチハズレとノーマルリーチハズレを選択する割合を容易に変えることができる。

20

【0176】

また、保留記憶の数の違いに応じて変動パターンの種別の選択に違いが生じても、先読み予告の実行や、リーチ予告の種別選択に全く影響を与えずに済むものとなる。また、保留記憶の数が3以上となっている場合、変動時間が短縮されるが、短縮時にはより変動時間が短い非リーチハズレを選択する割合が大きくなる。このため、保留記憶の数が多いた場合には、特別図柄及び飾り図柄の変動表示が平均的に早く消化されるため、変動表示の表示結果が導出されるのを待っている間に保留記憶可能な数を越えて始動入賞することが少なくなり、せっかくの始動入賞を無駄にしないで済むようになる。

【0177】

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。

30

【0178】

上記の実施の形態では、始動入賞口14及び特別図柄表示器10が1つずつ設けられたパチンコ遊技機1に本発明を適用した場合を説明した。これに対して、始動入賞口を複数個設け、始動入賞口への入賞がそれぞれに保留記憶されるパチンコ遊技機でも本発明を適用することができる。ここで、2つの始動入賞口を設けたパチンコ遊技機では、始動入賞口的一方(第1始動入賞口)は、上記の実施の形態における始動入賞口14のように可変入賞装置(時短状態において開放時間の割合が大きくなるもの)を設けたものとするが、始動入賞口の方(第2始動入賞口)は、上記の実施の形態における始動入賞口14とは異なり可変入賞装置を設けないものとすることができる。特別図柄表示器は、第1始動入賞口と第2始動入賞口の各々に対応した別個に設けても、両者に共通して設けてもよい。

40

【0179】

ここで、第1始動入賞口の入賞と第2始動入賞口の入賞の両方に対して保留記憶がされている場合に所定の始動条件が成立した場合には、第1始動入賞口の入賞に対する保留記憶を第2始動入賞口の入賞に対する保留記憶に優先して、特別図柄の変動表示を開始させることができる。

【0180】

このような複数の始動入賞口を設けたパチンコ遊技機において先読み予告を実行する場合、第1始動入賞口の入賞に対する保留記憶であるか第2始動入賞口の入賞に対する保留記憶であるかに関わらず、保留記憶中に含まれる乱数が大当たりになるものか否かに応じて、或いは大当たりとなる場合にはその種類に応じて、実行すべき先読み予告(先予告か

50

後予告か)、先予告を実行する演出手段、先予告の実行タイミング、リーチ予告の種類の選択比率を異ならせるものとすることができる。

【0181】

もっとも、変動表示が優先されない第2始動入賞口の入賞に対する保留記憶に大当たりとなる乱数が含まれていても、第1始動入賞口に次々と入賞すると、中々大当たりが発生しないこととなる。そこで、優先して変動表示が実行される第1始動入賞口の入賞のみに対応した保留記憶中に含まれる乱数が大当たりになるものか否かに応じて、或いは大当たりとなる場合にはその種類に応じて、実行すべき先読み予告(先予告か後予告か)、先予告を実行する演出手段、先予告の実行タイミング、リーチ予告の種類の選択比率を異ならせるものとすることができる。

10

【0182】

また、このように複数の始動入賞口を設けたパチンコ遊技機では、大当たり抽選の当選確率は、遊技状態が同じであれば第1始動入賞口の入賞に基づく抽選も第2始動入賞口の入賞に基づく抽選も同確率とするが、大当たり種別抽選は、第1始動入賞口の入賞に基づく抽選と第2始動入賞口の入賞に基づく抽選とは、大当たりの種類の振り分け確率が異なるものとすることができる。

【0183】

例えば、第1始動入賞口の入賞に基づく大当たり種別抽選では、第2始動入賞口の入賞に基づく大当たり種別抽選よりも確変大当たり(または確変昇格大当たり)が選択される確率を高くし、突然確変大当たりが選択される確率を低くするものとすることができる。大当たり抽選の当選確率が上記の実施の形態の通りであるとする、確率変動状態に遊技状態が制御されたときには、100回の時短状態が終了してしまうよりも前に新たな大当たりが発生することとなる場合がほとんどとなる。

20

【0184】

時短状態では、第1始動入賞口に入賞しやすくなるので、第1始動入賞口の入賞に対する保留記憶が途切れる場合がほとんどない。このため、時短状態において大当たりしたときには、確変大当たり(または確変昇格大当たり)となることが多くなる。確率変動状態に制御されているときには、ほとんどの場合において確変大当たり(または確変昇格大当たり)となる確率が高い時短状態のうちに大当たりが発生するので、結果として確率変動状態に制御されていないときよりも、次の大当たりが確変大当たり(または確変昇格大当たり)となる確率が高くなる。こうして確率変動状態 第1大当たり遊技状態 確率変動状態 第1大当たり遊技状態・・・という遊技者にとって最も有利な状況での遊技の進行が行われやすくなることになり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0185】

上記の実施の形態では、遊技球が始動入賞口14に入賞したときに抽出した乱数を保留記憶バッファに記憶させておき、大当たり抽選や大当たり種別抽選などは、特別図柄及び飾り図柄の変動表示を開始させるときにおいて保留記憶バッファに記憶させていた乱数に基づいて実行するものとしていた。これに対して、遊技球が始動入賞口14に入賞したときに乱数を抽出したら、さらに大当たり抽選や大当たり種別抽選なども行ってしまい、その抽選結果を保留記憶バッファに記憶させておくものとしてもよい。

40

【0186】

上記の実施の形態では、大当たりの種別として時短大当たり、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、突確大当たりの4種類があったが、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の大当たりがあるならば、大当たりの種類は上記した例に限られない。例えば、大当たり遊技状態のラウンド数が異なる複数種類の大当たり(例えば、7ラウンド大当たりと15ラウンド大当たり)とがあるものであってもよく、保留記憶に対応した大当たりのラウンド数に応じて実行すべき先読み予告(先予告か後予告か)、先予告を実行する演出手段、先予告の実行タイミング、リーチ予告の種類の選択比率を異ならせるものとすることができる。

【0187】

50

また、保留記憶に何らかの大当たりとなる乱数が含まれているか否かに応じて実行すべき先読み予告（先予告か後予告か）、先予告を実行する演出手段、先予告の実行タイミング、リーチ予告の種類の選択比率を異ならせるが、保留記憶に対応した大当たりの種類によっては、実行すべき先読み予告（先予告か後予告か）、先予告を実行する演出手段、先予告の実行タイミング、リーチ予告の種類の選択比率に異ならせないものとしてもよい。このようなものでは、大当たりの種類が１種類だけでも適用できる。

【０１８８】

上記の実施の形態では、大当たり抽選の結果がハズレである場合における変動パターンの種別の選択を、スーパーリーチハズレは保留記憶の数に関わらずに共通のものとしていたが、非リーチハズレとノーマルリーチハズレは保留記憶の数に応じて異ならせるものとしていた。これに対して、非リーチハズレは保留記憶の数に関わらずに共通のものとし、スーパーリーチハズレとノーマルリーチハズレは保留記憶の数に応じて異ならせるものとしてもよい。

【０１８９】

この場合、先読み予告は、リーチ表示態様を出現させない変動パターン、すなわち非リーチハズレの変動パターンであることを条件に実行するものとしてもよい。ここでは、非リーチハズレの選択が保留記憶の数によって異なるものとなるので、非リーチハズレの変動パターンであることを条件に先読み予告を実行するものとしても、保留記憶の数の違いが先読み予告の実行や、リーチ予告の種別選択に全く影響を与えずに済むものとなる。

【０１９０】

上記の実施の形態では、先読み予告のうちの先予告の実行に用いられる演出手段は、装飾ランプ２５とスピーカ２７であったが、これらは、演出の実行が比較的遊技者に認識されやすい演出手段となっている。これに対して、先予告の実行に用いられる演出手段として、特別図柄表示器１０や普通図柄表示器１１と同程度に演出の実行が遊技者に認識されにくい演出手段を適用してもよい。

【０１９１】

この場合、遊技者に認識されにくい演出手段だけを用いて先予告を実行することが選択された場合には、装飾ランプ２５やスピーカ２７のように認識されやすい演出手段で先予告が実行されなかったことによって期待感を喪失しかけた遊技者が、認識しにくい抽選手段の方で抽選情報が報知されていたことに気付くことがあるという意外性を与えることができる。

【０１９２】

上記の実施の形態では、先読み予告として後予告を実行すること（先予告とともに実行する場合を含む）を決定した場合に、さらに先読み予告を実行する演出手段と、先読み予告の実行タイミングとを主基板３１のＣＰＵ５６が決定するものとしていたが、さらにその詳細な態様を、表示制御基板８０の表示制御用ＣＰＵが決定するものとしていた。もっとも、この詳細な態様までを、主基板３１のＣＰＵ５６が決定するものとしてもよい。

【０１９３】

ここで、先予告の詳細な態様の選択比率も、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれているか否か、保留記憶中に含まれている大当たりとなる乱数が時短大当たりを発生させるものであるか確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、異なるものとすることができる。この場合、遊技者は、先予告の詳細な態様の違いに応じて、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていることや、さらにその乱数が確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであることを期待することができるようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【０１９４】

上記の実施の形態では、先読み予告として後予告を実行すること（先予告とともに実行する場合を含む）を決定した場合に、飾り図柄の表示結果として導出されるチャンス目は、１種類だけであった。もっとも、この場合に導出されるチャンス目には、複数種類のもの

10

20

30

40

50

のがあってもよい。後予告を実行することを決定した表示制御基板 80 の表示制御用 CPU は、さらに後予告として表示するチャンス目の種類を決定するものとすることができる。

【0195】

ここでは、チャンス目の種類の選択比率を、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれているか否か、保留記憶中に含まれている大当たりとなる乱数が時短大当たりを発生させるものであるか確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、異なるものとすることができる。この場合、遊技者は、表示されたチャンス目の種類に応じて、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていることや、さらにその乱数が確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであることを期待することができるようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0196】

上記の実施の形態では、先読み予告のうちの先予告は、装飾ランプ 25 および / またはスピーカ 27 を用いて実行するものとしていたが、先読み予告のうちの後予告は、飾り図柄の表示結果としてチャンス目を導出させることによって実行するものとしていた。もっとも、飾り図柄の変動表示を停止させる際の処理負荷が大きな問題とならないのであれば、チャンス目の導出とともに、飾り図柄の表示結果が導出されたタイミング（或いは、導出される直前のタイミングでもよい）で実行される他の演出手段による演出（例えば、装飾ランプ 25 の点灯）を併用して、後予告を実行するものとしてもよい。

【0197】

20

ここで、チャンス目の導出と、他の演出手段による演出との一方または両方を選択して後予告を実行することとなる場合、その選択比率は、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれているか否か、保留記憶中に含まれている大当たりとなる乱数が時短大当たりを発生させるものであるか確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、異なるものとすることができる。この場合も、遊技者は、後予告がチャンス目だけ、他の演出手段だけ、或いはチャンス目と他の演出手段の両方で実行されたかに応じて、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていることや、さらにその乱数が確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであることを期待することができるようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0198】

30

上記の実施の形態では、後予告としてチャンス目を表示した次の変動表示では、飾り図柄の変動表示が開始されるまでの遅延時間の間において、表示制御基板 80 の表示制御用 CPU の制御により、所定の音声をスピーカ 27 から出力するものとしていた。ここで、この所定の音声には、複数種類の態様があってもよく、その中から選択された何れの態様で音声出力されるものとしてもよい。また、所定の音声の態様は、表示制御用 CPU が決定するのではなく、主基板 31 の CPU 56 が決定するものとし、例えば、後予告の実行を通知するコマンドでチャンス目の導出後の次の変動表示の開始時に出力される所定の音声の態様を表示制御基板 80 の側に通知するものとしてもよい。

【0199】

主基板 31 の CPU 56 が、チャンス目の導出後の次の変動表示の開始時に出力される所定の音声の態様を決定する場合、その選択比率は、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれているか否か、保留記憶中に含まれている大当たりとなる乱数が時短大当たりを発生させるものであるか確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、異なるものとすることができる。この場合、遊技者は、チャンス目の導出後に出力された音声の態様に応じて、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていることや、さらにその乱数が確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであることを期待することができるようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0200】

なお、チャンス目の導出後の次の変動表示の開始時に出力される所定の音声の態様の選択比率は、チャンス目を導出させた変動表示が開始された時点で保留記憶中に大当たりと

50

なる乱数が含まれているか否か、保留記憶中に含まれている大当たりとなる乱数が時短大当たりを発生させるものであるか確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、異なるものとしても、所定の音声出力させるチャンス目の導出の次の変動表示が開始された時点で保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれているか否か、保留記憶中に含まれている大当たりとなる乱数が時短大当たりを発生させるものであるか確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、異なるものとしてもよい。

【 0 2 0 1 】

上記の実施の形態では、非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレの変動パターンでチャンス目が導出されなかった（後予告が実行されなかった）ときでも、非常に低い確率では、飾り図柄の変動表示が新たに開始されるまでの遅延時間の間において、所定の音声をスピーカ 27 から出力することがあった。この所定の音声は、チャンス目の導出されなかった非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレの変動パターンで先予告が実行されていたことを条件として、出力させるものとしてもよい。

10

【 0 2 0 2 】

或いは、非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレの変動パターンでチャンス目が導出されたときであっても、一定の確率で、飾り図柄の変動表示が新たに開始されるまでの遅延時間の間において、所定の音声をスピーカ 27 から出力させないことがあるものとしてもよい。さらに、チャンス目が導出された後に飾り図柄の変動表示が新たに開始されるまでの遅延時間の間において所定の音声出力可能とするが、そのための条件を、単にチャンス目が表示された（後予告が実行された）だけではなく、先予告と後予告の両方が実行されたこととしてもよい。

20

【 0 2 0 3 】

上記の実施の形態では、先読み予告としての後予告は、飾り図柄の変動表示の表示結果としてチャンス目が導出されることとしていた。これに対して、例えば、飾り図柄の変動表示の表示結果が導出されてから所定の遅延時間を経過した後に確定するものとした場合（飾り図柄の表示結果が一定の幅のある期間で表示される場合）には、この所定の遅延時間の間において、例えば、スピーカ 27 からの音声出力などの別の態様によって、後予告を行うものとしてもよい。チャンス目と別の態様の後予告を併用するものとしてもよい。

【 0 2 0 4 】

30

飾り図柄の表示結果とは別の態様の後予告を実行する場合（チャンス目を併用する場合を含む）には、当該別の態様の後予告の実行タイミングとして早いタイミングと遅いタイミングとがあるものとしてもよい。ここでは、当該別の態様の後予告の実行タイミングの選択比率を、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれているか否か、保留記憶中に含まれている大当たりとなる乱数が時短大当たりを発生させるものであるか確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、異なるものとすることができる。

【 0 2 0 5 】

この場合、遊技者は、チャンス目が表示されている一定の期間の間での音声出力されるタイミングの違いに応じて、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていることや、さらにその乱数が確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであることを期待することができるようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 2 0 6 】

また、飾り図柄の表示結果が導出されてから確定するまでの遅延時間の間（先の変動表示の期間に含まれる）と、次の回の飾り図柄の変動表示が開始されるまでの遅延時間の間（後の変動表示の期間に含まれる）との何れかで、所定の音声出力を行うものとしてもできる。この場合には、処理の上では、2 回分の変動表示の期間に跨ることになっているが、遊技者の見えた目の上では、1 回のチャンス目の表示が一定期間継続しているだけに見えることとなる。

【 0 2 0 7 】

50

そして、ここでは、先の変動表示の期間のうちに音声出力を行うか、後の変動表示の期間に移行してから音声出力を行うかの選択比率を、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれているか否か、保留記憶中に含まれている大当たりとなる乱数が時短大当たりを発生させるものであるか確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであるかに応じて、異なるものとするができる。この場合、遊技者は、チャンス目が表示されている一定の期間の間での音声出力されるタイミングの違いに応じて、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていることや、さらにその乱数が確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりを発生させるものであることを期待することができるようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0208】

10

上記の実施の形態では、先読み予告の実行は、変動表示毎に決定され、該決定に基づいて当該回の変動表示においてのみ先読み予告が実行されるものとなっていた（もっとも、連続した2回以上の変動表示で、先読み予告が実行されることが続けて決定されることはあった）。これに対して、新たに特別図柄の変動表示が開始される時点において、先読み予告を実行することとなる変動表示の回数を、当該時点での保留記憶の数（新たに開始される変動表示分は、保留記憶の数に含めない）を限度として決定するものとしてもよい。

【0209】

例えば、先読み予告の実行が予め決定されていない回の新たな変動表示が開始されて保留記憶の数が3となるときに、先読み予告を連続して実行する回数を、0回（すなわち、今回の変動表示において先読み予告を実行しない）、1回、2回または3回のうちから選択するものとしてもよい。例えば、先読み予告を3回連続して実行することが決定された場合には、今回新たに開始される変動表示と、次の変動表示（新たな始動入賞がないとすると、これが開始されることで保留記憶の数が2となる）と、次の次の変動表示（新たな始動入賞がないとすると、これが開始されることで保留記憶の数が2となる）とで、連続して先読み予告を実行することとなる。

20

【0210】

また、このように複数回の連続した先読み予告の実行を予め決定する場合、決定できる回数までがスーパーリーチに発展しない変動パターンであることを条件とすることができる。例えば、新たな変動表示が開始されて保留記憶の数が3となるときに、今回新たに開始される変動表示と次の変動表示では非リーチハズレまたはノーマルリーチハズレとなるが、次の次の変動表示ではスーパーリーチに発展するときには、先読み予告を実行する回数を、0回、1回または2回のうちから選択するものとし、3回は選択できないものとするができる。

30

【0211】

このように連続した回数の先読み予告の実行を予め決定する場合、その時点の保留記憶の内容に応じて、連続した各回の先読み予告を先予告、後予告、先予告及び後予告の両方の何れとするか、先予告とした場合にこれを行う演出手段を装飾ランプ27とスピーカ27の何れとするか、先予告とした場合の実行タイミングを早いものとするか遅いものとするかまでを、予めまとめて決定しておくことができる。この場合、各回毎に決定内容を異ならせるものとすることもできる。

40

【0212】

もっとも、決定された回数分の先読み予告では、先読み予告を先予告、後予告、先予告及び後予告の両方の何れとするか、先予告とした場合にこれを行う演出手段を装飾ランプ27とスピーカ27の何れとするか、先予告とした場合の実行タイミングを早いものとするか遅いものとするかということについても全ての回で統一することができる。この場合、演出の内容として統一感のある連続演出を実行することができるようになる。

【0213】

なお、連続した回数の先読み予告の実行を予め決定する場合でも、各回の先読み予告を先予告、後予告、先予告及び後予告の両方の何れとするか、先予告とした場合にこれを行う演出手段を装飾ランプ27とスピーカ27の何れとするか、先予告とした場合の実行タ

50

イミングを早いものとするか遅いものとするかについての決定は、各々の変動表示が開始される時点での保留記憶の内容に応じて別個に決定するものとすることができる。

【 0 2 1 4 】

また、リーチ予告のうちのステップアップ演出のステップ 1 の実行は、次の回の変動表示で先読み予告が実行されることを意味するものとなっていたが、このように連続した回数の先読み予告の実行を予め決定した場合には、次の回の変動表示まで先読み予告が連続して実行されることが決定されているか否かに応じて、リーチ予告の種別としてステップ 1 を選択することができるようにすることができる。

【 0 2 1 5 】

また、このように連続した回数の先読み予告の実行を予め決定する場合でも、上記の実施の形態のように連続して 5 回の先読み予告が実行されると大当たり確定となるものとした場合、例えば、3 回の変動表示で連続して先読み予告が行われた後に次に新たな変動表示が開始されるときには、ここでまた先読み予告の実行回数が決定されることとなる。もっとも、この時点の保留記憶に大当たり（突確大当たりを除く）となる乱数が含まれていないのであれば、保留記憶の数や変動パターンに関わらず、先読み予告を実行する回数を、0 回または 1 回のうちからしか選択することができないものとすることができる。

10

【 0 2 1 6 】

上記の実施の形態では、主基板 3 1 の CPU 5 6 が先読み予告及びリーチ予告に関する決定を一定の程度まで行うものとしていたが、これは、先読み予告及びリーチ予告の種別の決定は、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていないか、保留記憶中に含まれている時短大当たりとなる乱数が含まれているか、確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれているかを、表示制御基板 8 0 の表示制御用 CPU が予め知り得ることができなかつたからである。

20

【 0 2 1 7 】

そこで、始動入賞が発生する度に、該始動入賞により抽出された各種乱数（少なくとも大当たり判定用乱数、大当たり種別判定用乱数、及び変動種別判定用乱数）の値を特定可能なコマンドを主基板 3 1 から表示制御基板 8 0 に送信するものとしてもよい。この場合、表示制御基板 8 0 の表示制御用 CPU は、保留記憶中に大当たりとなる乱数が含まれていないか、保留記憶中に含まれている時短大当たりとなる乱数が含まれているか、確率変動大当たりまたは確変昇格大当たりとなる乱数が含まれているかを、表示制御基板 8 0 の表示制御用 CPU が予め知り得ることができるので、先読み予告及びリーチ予告に関する決定を主基板 3 1 の CPU 5 6 では一切行わずに、全て表示制御用 CPU で行うものとすることができる。

30

【 0 2 1 8 】

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

40

【 0 2 1 9 】

これに対して、変動パターンとして一定の割合で疑似連を選択できるようにしてもよい。ここで、疑似連の変動パターンには、飾り図柄の最後の仮停止から最終停止までの間でリーチ表示態様を出現させるパターンと出現させない変動パターンとがあり得るが、その何れも、上記の実施の形態におけるリーチ表示態様を出現させる変動パターンと同じに扱うことができる（すなわち、疑似連の変動パターンで飾り図柄が変動表示されるときには、先読み予告を行わないものとする）。

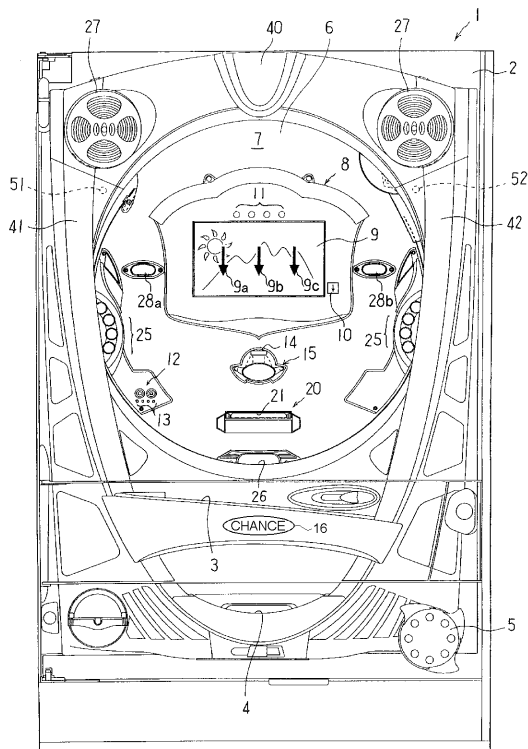
【 符号の説明 】

【 0 2 2 0 】

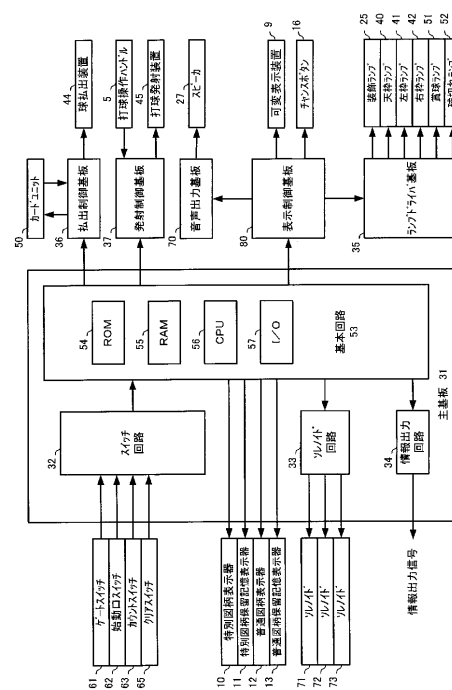
50

- 1 パチンコ遊技機
- 9 可変表示装置
- 10 特別図柄表示部
- 16 チャンスボタン
- 31 主基板
- 54 ROM
- 55 RAM
- 56 CPU
- 80 表示制御基板

【図 1】



【図 2】



【 図 3 】

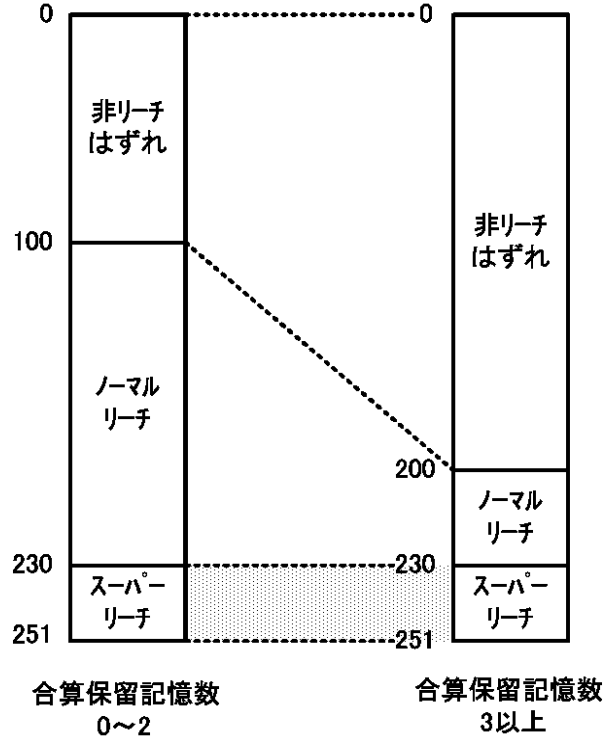
(a)

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

(b) 大当たり種別判定用テーブル(第1特別図柄用)

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

【 図 4 】



【 図 5 】

(a)

	大当たりなし				大当たりあり			
	前回ステップ1	前回ステップ1以外			前回ステップ1		前回ステップ1以外	
		連続3回以下	連続4回		時短	確変/昇格	時短	確変/昇格
なし	0	B1	1	0	0		E1	F1
先予告	A2	B2	0	C2	D2		E2	F2
後予告	A3	B3	0	C3	D3		E3	F3
両方	A4	B4	0	C4	D4		E4	F4

(b)

	大当たり なし	大当たりあり	
		時短	確変/昇格
ランプ	G1	H1	1 1
音	G2	H2	1 2
ランプ+音	G3	H3	1 3

(c)

	大当たり なし	大当たりあり	
		時短	確変/昇格
早	J1	K1	L1
遅	J2	K2	L2

A2:A3:A4=B2:B3:B4
C2:C3:C4=E2:E3:E4
D2:D3:D4=F2:F3:F4

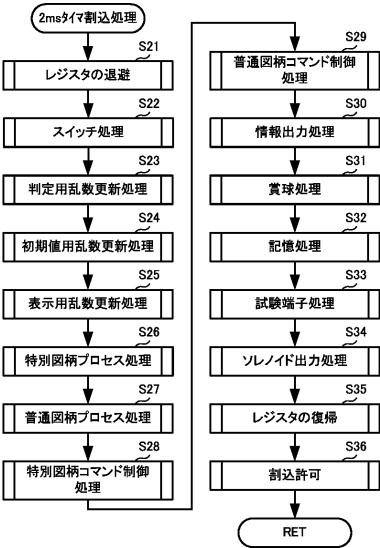
A2+A3+A4=1
B1+B2+B3+B4=1
C2+C3+C4=1
D1+D2+D3+D4=1
E2+E3+E4=1
F1+F2+F3+F4=1
G1G2+G3=1
H1+H2+H3=1
I1+I2+I3=1
J1+J2=1
K1+K2=1
L1+L2=1

【 図 6 】

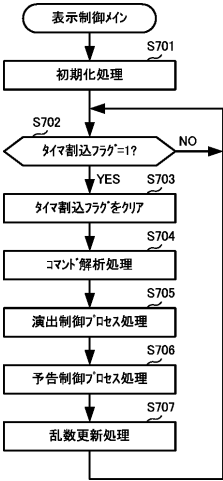
		非リチウムVox/マリンチナス				リチウムVox/マリンチナス			
		次非リチウム等and連続以下		及マリンチナ等and/の連続4回					
		次非リチウム等	and連続以下	及マリンチナ等	and/の連続4回				
		なし	有	なし	有				
なし	ステップ1	a1	b1	c1	a1	b1	c1	d1	e1
		a2	b2	c2	0	0	0	0	0
	ステップ2~	a3	b3	c3	a2+a3	b2+b3	c2+c3	d3	e3
	凍入A	a4	b4	c4	a4	b4	c4	d4	e4
	凍入B	a5	b5	c5	a5	b5	c5	d5	e5

a1+a2+a3+a4+a5=1
b1+b2+b3+b4+b5=1
c1+c2+c3+c4+c5=1
d1+d3+d4+d5=1
a1=b1=c1=d1>e1
d3;d4;d5=e3:e4:e5

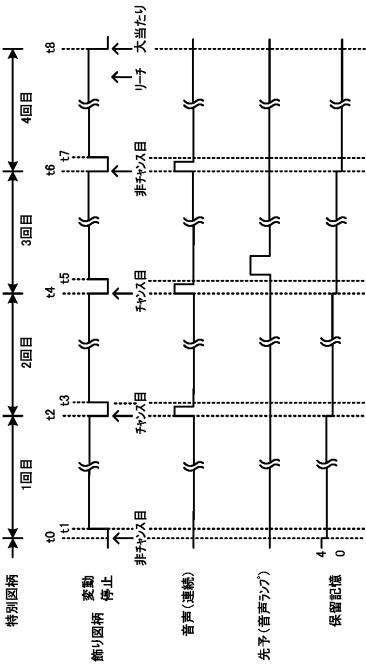
【図 7】



【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2005-245982(JP,A)
特開2005-021270(JP,A)
特開平10-033772(JP,A)
特開2003-265750(JP,A)
特開2007-296130(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02