

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5785985号  
(P5785985)

(45) 発行日 平成27年9月30日(2015.9.30)

(24) 登録日 平成27年7月31日(2015.7.31)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 2 (全 53 頁)

(21) 出願番号	特願2013-101738 (P2013-101738)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年5月13日(2013.5.13)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2009-9331 (P2009-9331)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	の分割	(74) 代理人	100095407
原出願日	平成21年1月19日(2009.1.19)		弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2013-150888 (P2013-150888A)	(72) 発明者	小倉 敏男
(43) 公開日	平成25年8月8日(2013.8.8)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
審査請求日	平成25年5月13日(2013.5.13)		式会社三共内
		審査官	田中 洋行

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】

第1始動条件の成立に応じて第1識別情報を変動表示させ、表示結果を導出する第1変動表示装置と、第2始動条件の成立に応じて第2識別情報を変動表示させ、表示結果を導出する第2変動表示装置と、のいずれかに特定表示結果が導出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、前記第1変動表示装置における第1識別情報の変動表示に優先して前記第2変動表示装置における第2識別情報の変動表示を実行させる遊技機であって、

前記第1変動表示装置における第1識別情報の変動表示および前記第2変動表示装置における第2識別情報の変動表示に対応した演出用識別情報の変動表示を行う演出用変動表示手段と、

前記第1始動条件または前記第2始動条件が成立したときに、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、演出用識別情報の変動パターンを決定するための変動決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記第1始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない変動表示と前記第2始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない変動表示について、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変動決定用乱数とを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

変動表示を開始させるときに、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以前に決定する事前決定手段と、

10

20

前記事前決定手段の決定結果と、変動表示を開始させるときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記変動決定用乱数の値と、複数種類の変動パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段の決定結果にもとづいて、演出用識別情報の変動表示を実行する変動実行手段と、

少なくとも前記第1始動条件が成立したときに前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値と前記変動決定用乱数の値とにもとづいて、当該第1始動条件の成立にもとづく対象変動表示が開始される以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段とを備え、

10

前記複数種類の変動パターンは、リーチ表示態様が出現しない非リーチ変動パターンと、前記リーチ表示態様が出現し変動表示の開始から終了までに所定時間を要するノーマルリーチ変動パターンと、前記リーチ表示態様が出現し変動表示の開始から終了までに前記所定時間より長い時間を要するスーパーリーチ変動パターンと、を含み、

前記スーパーリーチ変動パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、変動表示を開始するときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記非リーチ変動パターンおよび前記ノーマルリーチ変動パターンに対応した判定値は、変動表示を開始するときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、

20

前記非リーチ変動パターンは、演出用識別情報の変動表示の開始から終了までの時間が短い短縮用変動パターンを含み、

前記変動パターン決定手段は、変動表示を開始させるときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、前記短縮用変動パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて変動パターンを決定し、

前記特定演出実行手段は、前記対象変動表示が開始される以前に実行される変動表示について、前記第1始動条件が成立したときに抽出された前記変動決定用乱数の値が少なくとも前記同一判定値と合致するときに、前記特定演出の実行を制限可能であり、

前記特定遊技状態に移行されている場合に前記第1始動条件が成立したときに、該第1始動条件の成立により前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数の値と前記変動決定用乱数の値とにもとづく前記特定演出を実行しない、

30

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項2】

所定演出を実行するとともに、前記特定演出の実行を制限する演出実行手段をさらに備える、

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

40

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に所定遊技状態と特別遊技状態の何れに制御されているかが特定不能な特別モードを含む複数のモードに制御される遊技機に関する。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

パチンコ遊技機は、遊技領域に打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したことを契機として大当たり抽選を行っており、該抽選に当選することで大当たり遊技状態に制御される。また、大当たりの種類として通常大当たりと、これより有利な大当たり（例えば、確率変動大当たり）とがあり、確率変動大当たりとなったときには、大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態が、次の大当たり抽選確率が通常よりも高くなる確率変動状態に制御

50

される。このような大当たり遊技状態や確率変動状態の発生は、特図ゲームと呼ばれる液晶表示器などの変動表示装置で図柄を変動表示させ、そこに所定の出目の図柄（一般的には、同一種類の図柄）を導出させることによって報知される。

#### 【 0 0 0 3 】

このようにパチンコ遊技機における大当たりには、通常大当たりと、確率変動大当たりとがあるが、通常大当たりと確率変動大当たりの何れであるかまでが特図ゲームの結果で報知されるものが多い。或いは、大当たり遊技状態に制御されている間、または大当たり遊技状態が終了するときの演出で、大当たり終了後の遊技状態が確率変動状態となるか否かを報知するものもある。これに対して、このような報知を行わずに、確率変動状態に制御されているか否かを特定することができない潜伏モードに制御するパチンコ遊技機もある。

10

#### 【 0 0 0 4 】

もっとも、潜伏モードに制御されて確率変動状態に制御されていることが分からないと、大当たり遊技状態が終了すると（或いは、大当たり遊技状態の終了後に所定回数だけ付与される時短状態が終了すると）、その時点で遊技者に遊技を止める切っ掛けを与えてしまうことになる。そこで、実際に確率変動状態に制御されているか否かに応じて潜伏モード（秘匿モード）における予告演出の選択を変化させ、実行される予告演出の違いによって確率変動状態に制御されていることを示唆するようにしたパチンコ遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

20

#### 【 発明の概要 】

#### 【 発明が解決しようとする課題 】

#### 【 0 0 0 5 】

しかしながら、特許文献 1 のパチンコ遊技機では、特図ゲームが退屈に感じられてしまうという問題がある。

#### 【 0 0 0 8 】

本発明は、遊技者の期待感を持続させる遊技機を提供することを目的とする。

#### 【 課題を解決するための手段 】

#### 【 0 0 0 9 】

上記目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、

第 1 始動条件（始動入賞口 1 4 a への遊技球の入賞）の成立に応じて第 1 識別情報を変動表示させ、表示結果を導出する第 1 変動表示装置（特別図柄表示器 1 0 a）と、第 2 始動条件（始動入賞口 1 4 b への遊技球の入賞）の成立に応じて第 2 識別情報を変動表示させ、表示結果を導出する第 2 変動表示装置（特別図柄表示器 1 0 b）と、のいずれかに特定表示結果（大当たり）が導出されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させ、前記第 1 変動表示装置における第 1 識別情報の変動表示に優先して前記第 2 変動表示装置における第 2 識別情報の変動表示を実行（電チューサポートありの始動入賞口 1 4 b の入賞を優先して特別図柄の変動表示を実行）させる遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

30

前記第 1 変動表示装置における第 1 識別情報の変動表示および前記第 2 変動表示装置における第 2 識別情報の変動表示に対応した演出用識別情報の変動表示を行う演出用変動表示手段（可変表示装置 9）と、

40

前記第 1 始動条件または前記第 2 始動条件が成立したときに、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、演出用識別情報の変動パターンを決定するための変動決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記第 1 始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない変動表示と前記第 2 始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない変動表示について、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変動決定用乱数とを保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM 55 の保留記憶バッファ）と、

変動表示を開始させるときに、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以前に決定する事前決定手段（CPU 56）と、

50

前記事前決定手段の決定結果と、変動表示を開始させるときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記変動決定用乱数の値と、複数種類の変動パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（CPU56（図4））と、

前記変動パターン決定手段の決定結果にもとづいて、演出用識別情報の変動表示（飾り図柄の変動表示）を実行する変動実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）と、

少なくとも前記第1始動条件が成立したときに前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値と前記変動決定用乱数の値とにもとづいて、当該第1始動条件の成立にもとづく対象変動表示が開始される以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）とを備え、

10

前記複数種類の変動パターンは、リーチ表示態様が出現しない非リーチ変動パターンと、前記リーチ表示態様が出現し変動表示の開始から終了までに所定時間を要するノーマルリーチ変動パターンと、前記リーチ表示態様が出現し変動表示の開始から終了までに前記所定時間より長い時間を要するスーパーリーチ変動パターンと、を含み、

前記スーパーリーチ変動パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、変動表示を開始するときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され（スーパーリーチハズレの種別を選択する乱数の範囲は、保留記憶数が2以下のときも3以上のときも同じ（図4））、

前記非リーチ変動パターンおよび前記ノーマルリーチ変動パターンに対応した判定値は、変動表示を開始するときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され（非リーチハズレ、ノーマルリーチハズレの種別を選択する乱数の範囲は、保留記憶数が2以下のときと3以上のときとで異なる（図4））、

20

前記非リーチ変動パターンは、演出用識別情報の変動表示の開始から終了までの時間が短い短縮用変動パターンを含み、

前記変動パターン決定手段は、変動表示を開始させるときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、前記短縮用変動パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて変動パターンを決定し、

前記特定演出実行手段は、前記対象変動表示が開始される以前に実行される変動表示について、前記第1始動条件が成立したときに抽出された前記変動決定用乱数の値が少なくとも前記同一判定値と合致するときに、前記特定演出の実行を制限可能であり（ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレ、確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、時短大当たりの変動パターンが保留記憶されているときには、先読み予告を実行しない）、

30

前記特定遊技状態に移行されている場合に前記第1始動条件が成立したときに、該第1始動条件の成立により前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数の値と前記変動決定用乱数の値とにもとづく前記特定演出を実行しない（第1大当たり遊技状態では、電チューサポートなしの始動入賞口14aの入賞に対して先読み予告を行わない）、

ことを特徴とする。

上記遊技機において、所定演出を実行するとともに、前記特定演出の実行を制限する演出実行手段をさらに備える。

40

上記遊技機において、

前記変動表示を行う遊技状態として、所定遊技状態（確率変動状態でない時短状態）と、該所定遊技状態と前記始動条件の成立状況が共通する遊技状態であって該所定遊技状態よりも前記特定遊技状態に移行されやすい特別遊技状態（確率変動状態）と、を含む複数種類の遊技状態のうちの何れかの遊技状態に制御する遊技状態制御手段（確率変動大当たり、確変潜伏大当たりが発生すると、第1大当たり遊技状態の終了後に確率変動状態に制御し、時短大当たりが発生すると、第1大当たり遊技状態の終了後に確率変動状態でない時短状態に制御：CPU56）と、

前記演出用変動表示手段において実行される演出のモードを、遊技状態が前記所定遊技状態と前記特別遊技状態の何れに制御されているかが特定不能であるとともに該特別遊技

50

状態に制御されていることの期待度が通常モード（通常モード）よりも高い特別モード（確変潜伏モード）を含む複数種類のモードのうちの何れかに制御する手段であって、少なくとも特別移行条件が成立したことに基づいて前記特別モードに制御するモード制御手段（表示制御基板 80 の表示制御用 CPU（図 6（a）～（c）））とを備え、

前記モード制御手段は、

前記特別モードに制御されているときにおいて予め定められた転落条件が成立したときに、前記通常モードにモードを制御する転落制御手段（転落抽選に当選すると、通常モードに制御：表示制御基板 80 の表示制御用 CPU（図 6（b）））と、

前記転落制御手段により前記通常モードに制御された後に前記特別移行条件とは異なる予め定められた昇格条件が成立したときに、前記特別モードにモードを制御する昇格制御手段（昇格抽選に当選すると、確変潜伏モードに制御：表示制御基板 80 の表示制御用 CPU（図 6（c）））とを備え、

前記通常モードは、所定の確率で前記昇格条件が成立する第 1 通常モード（通常（昇格あり）モード）と、該第 1 通常モードよりも低い確率で前記昇格条件が成立する、または該昇格条件が成立し得ない第 2 通常モード（通常（昇格なし）モード）とを含み、

前記モード制御手段は、前記遊技機の電源が投入されたときに、直前に電源が遮断されたときに制御されていたモードに関わらず、且つ遊技状態が前記所定遊技状態であるか前記特別遊技状態であるかに関わらず、前記第 2 通常モードにモードを制御する起動時制御手段（電源を ON したときには、通常（昇格なし）モードにセット：表示制御基板 80 の表示制御用 CPU）をさらに備える。

#### 【0010】

上記遊技機では、事前決定手段の決定に基づいて特定遊技状態に移行される旨が決定されると、これに基づいて遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態が制御されるが、さらに特別遊技状態に制御されているときには、所定遊技状態に制御されているときよりも特定遊技状態に移行されやすくなる。ここで、演出用変動表示手段には、事前決定手段の決定結果に応じた表示結果が導出されるが、特別モードにおいては、特別遊技状態に制御されているか否かを特定することはできないものとなっている。

#### 【0011】

特別モードでは、特別遊技状態に制御されているか否かを特定することはできないものの、特別遊技状態に制御されていることの期待度が通常モードよりも高いので、遊技者は、特別モードに制御されているということで、一定の期待感を得ることはできる。が、この特別モードにしても、予め定められた転落条件が成立すると、通常モードに転落してしまう。もっとも、特別モードから通常モードに転落しても、予め定められた昇格条件が成立すると、特別モードに再び昇格制御されることがある。これにより、特別モードから通常モードに転落した後にも、再び特別モードに制御されることの期待感を遊技者に与えて、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0012】

また、通常モードには、所定の確率で特別モードへの昇格条件が成立する第 1 通常モードと、これよりも低い確率で昇格条件が成立する、または該昇格条件が成立し得ない第 2 通常モードとがあるが、遊技機の電源が投入されたときには、直前に電源が遮断されたときに制御されていたモードに関わらず、且つ遊技状態が前記所定遊技状態であるか前記特別遊技状態であるかに関わらず、必ず第 2 通常モードに制御されることとなっている。このため、新たに電源を投入した直後（最も多くは、遊技店の開店時）の状態（特に設定値が変更されたか、特別遊技状態に制御されているか）が遊技者に分かりにくくなり、射倖性を抑制することができる。

#### 【0013】

上記遊技機において、

前記特別モードは、前記特別遊技状態に制御されていることの期待度が互いに異なる複数種類の特別モード（確変潜伏（高）モード、確変潜伏（中）モード、確変潜伏（低）モード）を含むものであってもよい。この場合において、

前記昇格制御手段は、前記複数種類の特別モードのうちで前記転落制御手段により前記通常モードに制御される直前に制御されていた特別モード、または該直前に制御されていた特別モードよりも前記特別遊技状態に制御されていることの期待度が高い特別モードに制御するものとすることができる（転落前が確変潜伏（高）モードであれば確変潜伏（高）モードのみに制御可能、転落前が確変潜伏（中）モードであれば確変潜伏（中）モードまたは確変潜伏（高）モードにのみ制御可能、転落前が確変潜伏（低）モードであれば確変潜伏（低）モード、確変潜伏（中）モード、確変潜伏（高）モードの何れにも制御可能（図6（c）））。

【0014】

ここでは、特別モードから通常モードに一旦転落した後に、そこから再び特別モードに昇格制御させられるときには、通常モードに制御される直前に制御されていた特別モード、または該直前に制御されていた特別モードよりも特別遊技状態に制御されていることの期待度が高い特別モードに制御されることとなっている。これにより、特別モードと特別モードの間で一旦通常モードに転落させられていたということが、遊技者の期待感を削いでしまうことがない。

【0015】

上記遊技機において、

前記変動実行手段は、前記通常モードに制御されているときに、前記昇格制御手段により前記特別モードに制御される旨を示唆する昇格示唆演出（昇格煽り演出）を実行する昇格示唆演出実行手段（通常（昇格あり）モードでの変動表示の開始時に、確変潜伏モードへの昇格が決定されなかったときには昇格煽り演出を行うかを決定：表示制御基板80の表示制御用CPU（図7（b）））を備えるものとすることができる。

【0016】

ここで、前記昇格示唆演出実行手段は、前記通常モードに制御される前の前記特別モードに制御された後に前記変動表示装置において実行された変動表示の回数、または前記通常モードに制御された後に前記変動表示装置において実行された変動表示の回数に応じて、前記昇格示唆演出の態様を変化させるものとすることができる（第1大当たり遊技状態が終了して確変潜伏モードに制御されたときからの変動表示の回数が30回以下のときのみ上下左右からのワイプインが可能（図7（b）））。

【0017】

特別モードから転落して通常モードに制御されているときに、遊技状態としては特別遊技状態に制御されている場合と制御されていない場合とがあるが、実際に特別遊技状態に制御されているのであれば、特定表示結果となるまでに実行される変動表示の回数の期待値は小さくなる。すなわち、通常モードから特別モードに昇格したところで、実行された変動表示の回数が大きくなっていれば、特別遊技状態に制御されていることの期待度は小さくなる。ここでは、昇格示唆演出の演出態様が変動表示の回数に応じて変化させられるので、特別遊技状態に制御されていることの期待度に応じた遊技者の感覚に即した演出態様で、昇格示唆演出を実行することができるものとなる。

【0018】

また、前記昇格示唆演出実行手段は、前記通常モードに制御される前の前記特別モードに制御された後に前記変動表示装置において実行された変動表示の回数、または前記通常モードに制御された後に前記変動表示装置において実行された変動表示の回数に応じて、前記昇格示唆演出を実行する頻度を変化させるものとすることもできる（第1大当たり遊技状態が終了して確変潜伏モードに制御されたときからの変動表示の回数が30回以下、31回～50回、51回～70回で、昇格煽り演出の頻度が異なる（図7（b）））。

【0019】

ここでは、昇格示唆演出の実行頻度が変動表示の回数に応じて変化させられるので、特別遊技状態に制御されていることの期待度に応じた遊技者の感覚に即した頻度で、昇格示唆演出を実行することができるものとなる。

【0020】

さらに、前記昇格示唆演出が、複数種類の昇格示唆演出態様（上下左右、上下、左右からのワイプインを中途まで実行）のうちから選択された何れかの昇格示唆演出態様で実行される場合には、

前記昇格示唆演出実行手段は、前記通常モードに制御される前の前記特別モードに制御された後に前記変動表示装置において実行された変動表示の回数、または前記通常モードに制御された後に前記変動表示装置において実行された変動表示の回数に応じて異なる選択割合で、前記複数種類の昇格示唆演出態様のうちから実行すべき昇格示唆演出の昇格示唆演出態様を選択するものとすることもできる（第1大当たり遊技状態が終了して確変潜伏モードに制御されたときからの変動表示の回数が30回以下、31回～50回、51回～70回で、上下左右、上下、左右からのワイプインの選択比率が異なる（図7（b）））。

10

#### 【0021】

ここでは、昇格示唆演出の演出態様の選択割合が変動表示の回数に応じて変化させられるので、特別遊技状態に制御されていることの期待度に応じた遊技者の感覚に即した演出態様で、昇格示唆演出を実行することができるものとなる。

#### 【0022】

上記遊技機において、

前記変動実行手段は、前記特別モードに制御されているときに、前記転落制御手段により前記通常モードに制御される旨を示唆する転落示唆演出（転落煽り演出）を実行する転落示唆演出実行手段（確変潜伏モードでの変動表示の開始時に、通常モードへの転落が決定されなかったときには転落煽り演出を行うかを決定：表示制御基板80の表示制御用CPU（図7（a）））を備えるものとすることができる。

20

#### 【0023】

ここで、前記転落示唆演出実行手段は、前記特別モードに制御された後に前記変動表示装置において実行された変動表示の回数に応じて、前記転落示唆演出を実行する頻度を変化させるものとすることができる（第1大当たり遊技状態が終了して確変潜伏モードに制御されたときからの変動表示の回数が10回以下、11回～30回、31回以上で、転落煽り演出の頻度が異なる（図7（a）））。

#### 【0024】

特別モードに制御されているときに、遊技状態としては特別遊技状態に制御されている場合と制御されていない場合とがあるが、実際に特別遊技状態に制御されていないのであれば、特定表示結果となるまでに実行される変動表示の回数の期待値は大きくなる。すなわち、特別モードから通常モードに転落しても、実行された変動表示の回数が未だ小さければ、特別遊技状態に制御されていることの期待度はそれほど小さくならない。ここでは、転落示唆演出の実行頻度が変動表示の回数に応じて変化させられるので、特別遊技状態に制御されていることの期待度に応じた遊技者の感覚に即した頻度で、転落示唆演出を実行することができるものとなる。

30

#### 【0025】

さらに、前記転落示唆演出が、複数種類の転落示唆演出態様（上下左右、上下、左右からのワイプインを中途まで実行）のうちから選択された何れかの転落示唆演出態様で実行される場合には、

40

前記転落示唆演出実行手段は、前記特別モードに制御された後に前記変動表示装置において実行された変動表示の回数に応じて異なる選択割合で、前記複数種類の転落示唆演出態様のうちから実行すべき転落示唆演出の転落示唆演出態様を選択するものとすることもできる（第1大当たり遊技状態が終了して確変潜伏モードに制御されたときからの変動表示の回数が10回以下、11回～30回、31回以上で、上下左右、上下、左右からのワイプインの選択比率が異なる（図7（b）））。

#### 【0026】

ここでは、転落示唆演出の演出態様の選択割合が変動表示の回数に応じて変化させられるので、特別遊技状態に制御されていることの期待度に応じた遊技者の感覚に即した演出

50

態様で、転落示唆演出を実行することができるものとなる。

【図面の簡単な説明】

【0027】

【図1】本発明の実施の形態にかかるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】図1のパチンコ遊技機の制御回路の構成を示すブロック図である。

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

【図4】特別図柄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】飾り図柄の表示結果が大当たり図柄となる変動パターンを模式的に示す図である。

10

【図6】演出モードの決定を行うための各種テーブルを示す図である。

【図7】転落ノ昇格煽り演出の態様選択用テーブルを示す図である。

【図8】リーチ予告決定テーブルを示す図である。

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

【図10】表示制御基板の表示制御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11】飾り図柄の変動表示と、演出モードの変化及び転落ノ昇格煽り演出と、リーチ予告の選択との関係の具体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】

20

【0028】

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。

【0029】

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。

30

【0030】

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(この実施の形態では、所定の変動パターンによる飾り図柄の変動表示)が実行されているときに、遊技者がこれ进行操作することにより、演出の内容(この実施の形態では、変化可能期間における変動表示の態様)を変化させることができるボタンである。

【0031】

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。

40

【0032】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置(LCD)により構成される可変表示装置9とを備えている。可変表示装置9の周囲を取り巻く円形状の枠の中に、演出手段としての装飾ランプ25a~25cと、役物26とが設けられている。遊技領域7の可変表示装置9よりも下側には、2つの始動入賞口14a、14bが上下に並べて配置されている。下

50



側にある始動入賞口 14b には、開放状態となることで遊技球の入賞を容易にする可変入賞装置 15 が設けられている。

【0033】

始動入賞口 14a、14b の下方には、大入賞口 21 が開状態とされる特別可変入賞装置 20 が設けられている。特別可変入賞装置 20 が設けられている位置は、遊技者が可変表示装置 9 を見て遊技を進めている場合には、大入賞口 21 が開状態となっているのかが遊技者にほとんど分からないような位置となっている。特別可変入賞装置 20 の両側には、7 セグメント LED により構成される特別図柄表示器 10a、10b とが設けられている。特別図柄表示器 10a、10b では、7 セグメント LED によって表示される特別図柄の可変表示を行なっている。

10

【0034】

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

【0035】

特別図柄表示器 10a、10b に表示される表示結果のうち特定表示結果（大当たり図柄）には、第 1 特定表示結果（確率変動大当たり図柄）と、第 2 特定表示結果（確変潜伏大当たり図柄）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。

20

【0036】

特別図柄表示器 10a、10b の表示結果の態様は、7 つのセグメントの点灯 / 非点灯の組み合わせにより、 $2^7 - 1 = 127$  通りある（ $\wedge$  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 10a、10b の表示結果として除かれるため、1 だけマイナスされている）。第 1 特定表示結果、第 2 特定表示結果、第 3 特定表示結果、第 4 特定表示結果には、「0」～「9」の数字などの遊技者にとって比較的分かり易い図柄を含んでいてよいが、意味のある文字とは認識できない 7 つのセグメントの点灯 / 非点灯の組み合わせも採用しており、特別図柄表示器 10a、10b の表示結果だけからは大当たりの種類を特定することが非常に困難なものとなっている。

30

【0037】

特別図柄表示器 10a、10b に第 1 特定表示結果（確率変動大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 1 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 1 大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たり（種類を問わず）が発生するまでの間、時短状態（特別図柄及び普通図柄の変動表示の時間が短縮される状態）に遊技状態が制御されるとともに、通常遊技状態（或いは、確率変動状態とならない時短状態）よりも大当たり確率が高くなる確率変動状態に遊技状態が制御される。

40

【0038】

特別図柄表示器 10a、10b に第 2 特定表示結果（確変潜伏大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 1 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 1 大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たり（種類を問わず）が発生するまでの間、時短状態（特別図柄及び普通図柄の変動表示の時間が短縮される状態）に遊技状態が制御されるとともに、前記した確率変動状態に遊技状態が制御される。

【0039】

特別図柄表示器 10a、10b に第 3 特定表示結果（突然確変大当たり図柄）を表示した後は、後述する第 2 大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第 2 大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たり（種類を問わず）が発生するまでの間、時短状態（特別図柄及

50

び普通図柄の変動表示の時間が短縮される状態)に遊技状態が制御されるとともに、前記した確率変動状態に遊技状態が制御される。

【0040】

特別図柄表示器10a、10bに第4特定表示結果(時短大当たり図柄)を表示した後は、後述する第1大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。第1大当たり遊技状態の終了後に、特別図柄表示器10a、10bにおいて100回の変動表示が行われるまでの間は時短状態に遊技状態が制御されるものの、次の大当たり発生までの大当たり確率を通常とする(確率変動状態の大当たり確率よりも低くなる)通常遊技状態に制御される。通常遊技状態において何れかの種類の大当たりが発生することを、初当たりという。

【0041】

また、可変表示装置9では、横方向に3つ並べられた飾り図柄表示領域9a~9cにて飾り図柄(例えば、「0」~「9」の10種類)を縦方向にスクロールさせる可変表示を行っている。可変表示装置9は、特別図柄表示器10a、10bで行われる可変表示の内容を、飾り図柄の可変表示によって演出効果を高めて遊技者に表示するための可変表示装置である。特別図柄表示器10a、10bで特別図柄の可変表示が継続されている限り、飾り図柄の可変表示が一旦停止(仮停止)していても、大当たり抽選及び大当たり種別抽選に対する確定的な表示結果が示されたことにはならない。なお、後述する確変潜伏モードでは、他の演出モードとは異なり、3つの飾り図柄表示領域が縦方向に並べられ、各飾り図柄表示領域で飾り図柄を横方向にスクロールさせるものとなっている。

【0042】

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(後述する先読み予告やリーチ予告などの各種演出)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。また、可変表示装置9には、各種演出の画像に対して背景画像が表示されるが、この背景画像の色は、後述する演出モードに応じて選択されるものとなっている。

【0043】

なお、第1特定表示結果(確率変動大当たり図柄)の表示によっても、第2特定表示結果(確変潜伏大当たり図柄)の表示によっても、第1大当たり状態から確率変動状態への制御(+時短)という遊技状態の制御には全く変わりが無い。もっとも、特別図柄表示器10a、10bに第1特定表示結果(確率変動大当たり図柄)が表示されたときには、この時点で可変表示装置9に表示される飾り図柄を「1」または「7」で揃えるなどして確率変動状態に制御される旨が報知される。第1特定表示結果(確率変動大当たり図柄)が表示され、第1大当たり遊技状態が終了した後は、確変モードに制御されるものとなっている。

【0044】

これに対して、第2特定表示結果(確変潜伏大当たり図柄)が表示されたときには、この時点では可変表示装置9に表示される飾り図柄を第4特定表示結果(時短大当たり図柄)が表示されたときと同様に「1」または「7」以外の図柄で揃えるなどして確率変動状態に制御される旨が報知されない。第4特定表示結果(時短大当たり図柄)が表示されたときには、可変表示装置9に表示される飾り図柄を「1」または「7」以外の図柄とする。

【0045】

このように、第2特定表示結果(確変潜伏大当たり図柄)が表示されたときと、第4特定表示結果(時短大当たり図柄)が表示されたときには、可変表示装置9に表示される飾り図柄が同じものとなり、これだけでは、第1大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態を判断できない。ここで、第2特定表示結果(確変潜伏大当たり図柄)が表示され、第1大当たり遊技状態が終了した後は、必ず確変潜伏モードに制御されるものとなっている。一方、第4特定表示結果(時短大当たり図柄)が表示され、第1大当たり遊技状態が終了した後は、通常モードに制御される場合と確変潜伏モードに制御される場合がある。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 6 】

つまり、可変表示装置 9 に表示される飾り図柄が「 1 」または「 7 」以外の図柄で揃えられたときには、第 1 大当たり遊技状態が終了した時点で通常モードに制御されれば、確率変動状態に制御されていないことが分かるが、確変潜伏モードに制御されれば、確率変動状態に制御されているのか制御されていないのか分からないこととなる。なお、確変潜伏モードと通常モードの何れも複数種類の演出モードがあり、確変潜伏モードと通常モードに含まれる各種演出モードの間でのモード移行もされるが、その詳細については後述する。

## 【 0 0 4 7 】

第 3 特定表示結果（突然確変大当たり図柄）が表示されたときには、可変表示装置 9 に表示される飾り図柄を特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b にハズレ図柄が表示されたときと同様の 3 つの飾り図柄が揃っていない態様にするものとなっている。なお、突然確率大当たりによって制御される第 2 大当たり遊技状態は、後述するように大入賞口 2 1 の開放が極短期間で終了し、大当たりラウンド演出も実行されずに次の変動表示の開始までハズレ図柄を表示したままとしておく。もっとも、第 2 大当たり遊技状態が終了して次の変動表示が開始されたときには、確変モードに制御されることとなっており、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。

## 【 0 0 4 8 】

なお、第 1 ～ 第 4 特定表示結果の何れでもない 3 つの飾り図柄が揃っていない態様は、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（例えば、「 1 - 3 - 5 」、「 1 - 5 - 3 」等の予め定められた所定の組み合わせ）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）。なお先読み予告については、詳細を後述する。

## 【 0 0 4 9 】

また、特別図柄表示器 1 0 a または 1 0 b にて特別図柄の可変表示が行われ、可変表示装置 9 にて飾り図柄の可変表示が行われているときに、装飾ランプ 2 5 a ～ 2 5 c の点灯や役物 2 6 の駆動などによる演出が実行されることがある。なお、パチンコ遊技機 1 において実行される演出には、大きく分けて予告と告知とがあるが、予告とは、それによって示される内容が生じる可能性があることの報知であり、それによって示される内容が生じることを確定的に示す報知である告知と区別される。

## 【 0 0 5 0 】

可変表示装置 9 の下方には、始動入賞口 1 4 a、1 4 b に遊技球が入り始動条件が成立したが未だ特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b の開始条件（例えば、前回の特別図柄の可変表示の終了、大当たり遊技状態の終了）が成立していない始動条件の成立回数として後述する主基板 3 1 の R A M 5 5（図 2 参照）に記憶された保留記憶数をそれぞれ表示する保留記憶数表示手段として特別図柄保留記憶表示器 1 1 a、1 1 b が設けられている。

## 【 0 0 5 1 】

特別図柄保留記憶表示器 1 1 a は、4 つの L E D から構成され、始動入賞口 1 4 a への有効始動入賞（本実施形態では、保留記憶数が 4 未満のときの始動入賞）がある毎に、L E D を 1 つ点灯し、特別図柄表示器 1 0 a にて特別図柄の可変表示が開始される毎に、点灯している L E D を 1 つ減らす。すなわち、L E D を 1 つ消灯する。特別図柄保留記憶表示器 1 1 b についても、同様に、始動入賞口 1 4 b への有効始動入賞がある毎に、L E D を 1 つ点灯し、特別図柄表示器 1 0 b にて特別図柄の可変表示が開始される毎に、点灯している L E D を 1 つ減らす。

## 【 0 0 5 2 】

R A M 5 5（図 2 参照）には、特別図柄表示器 1 0 a における特別図柄の始動条件が成立（打球が始動入賞口 1 4 a へ入賞）したときに主基板 3 1 の C P U 5 6（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

10

20

30

40

50

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 1 1 a は、保留記憶バッファのうちで各種乱数の記憶された保留記憶バッファの数（保留記憶数）を特定可能に表示する。保留記憶バッファには、抽出された各種乱数のうち未だ開始条件（例えば、前回の特別図柄の可変表示の終了、大当たり遊技状態の終了）が成立していない数値データが予め定められた上限数として 4 個まで記憶される。特別図柄保留記憶表示器 1 1 b についても、同様の保留記憶バッファが設けられている。

【 0 0 5 3 】

上記した始動入賞口 1 4 a、1 4 b に入った入賞球は、それぞれ遊技盤 6 の背面に導かれ、始動口スイッチ 6 2 a、6 2 b（図 2 参照）によって検出される。可変入賞装置 1 5 は、ソレノイド 7 1（図 2 参照）によって開状態とされる。後述する普通図柄の可変表示の結果に応じてソレノイド 7 1 により可変入賞装置 1 5 が開状態となることにより、遊技球が始動入賞口 1 4 b 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。

【 0 0 5 4 】

また、特別可変入賞装置 2 0 は、ソレノイド 7 2（図 2 参照）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り、受入可能状態において大入賞口 2 1 が開状態とされるものとなる。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 5 5 】

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 5 6 】

特別可変入賞装置 2 0 は、また、第 2 大当たり遊技状態において、大入賞口 2 1 を極めて短い時間（例えば、0 . 2 ~ 0 . 5 秒程度）で 2 回だけ開放状態とする。突然確変大当たりしたときに確率変動状態に制御される前の遊技状態が、この第 2 大当たり遊技状態である。第 2 大当たり遊技状態は、大入賞口 2 1 の開放が極めて短い期間しか行われなため、打球が 1 つも大入賞口 2 1 に入賞しないまま終了して、確率変動状態に制御されることとなる場合も多く、第 2 大当たり遊技状態に制御されたこと自体が遊技者に気づかれない場合も多い。



【 0 0 5 7 】

また、遊技領域 7 の右側には、「」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 5 8 】

ゲート 2 8 a、2 8 b を遊技球が通過したことがゲートスイッチ 6 1（図 2 参照）で検出されると、普通図柄当たり判定用乱数が抽出されて主基板 3 1（図 2 参照）に搭載される 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 5 9 】

普通図柄表示器 12 の上方には、普通図柄バッファに格納される普通図柄当たり判定用乱数の記憶数を表示する所定数（この実施の形態では 4 つ）の LED を有する普通図柄保留記憶表示器 13 が設けられている。この普通図柄保留記憶表示器 13 は、ゲート 28 a、28 b を遊技球が通過したことがゲートスイッチ 61 で検出されて新たに普通図柄当たり判定用乱数が記憶されると、点灯する LED を 1 つ増やす。普通図柄表示器 12 にて普通図柄（例えば、「」及び「」）の可変表示が開始される毎に点灯している LED を 1 減らす。

#### 【0060】

普通図柄表示器 12 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 29.2 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 12 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 15 が所定時間（例えば、時短状態であれば 2.9 秒、時短状態でなければ 1.4 秒）だけ開放状態になる。

#### 【0061】

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 28 a、28 b を遊技球が通過し、ゲートスイッチ 61 で遊技球が検出されたときに抽出された普通図柄当たり判定用乱数の値が所定の普通図柄当たり判定値と合致したか否かによって決定される。この当たり確率は、時短状態では非常に高い（例えば、35 / 36）が、時短状態でなければ低い（例えば、1 / 36）となっている。時短状態は、このように可変入賞装置 15 が開放状態にある割合が非常に多いので、遊技者の手持ちの遊技球を減少させずに（或いは、減少したとしても減少量はごく僅かで）、遊技を進められる状態となっている。

#### 【0062】

ゲート 28 a の左方及び下方、並びにゲート 28 b の下方及び右方には、それぞれ入賞口 29 a ~ 29 d が設けられている。入賞口 29 a ~ 29 d に遊技球が入賞したことが入賞口スイッチ 64 a（図 2 参照）で検出されると、所定数の遊技球が払い出される。遊技球の払い出しは、始動入賞口 14 a、14 b、大入賞口 21 への遊技球の入賞によっても行われるが、ゲート 28 a、28 b を遊技球が通過しても行われぬ。

#### 【0063】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 30 が設けられている。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠ランプ 40、枠ランプ左 41 および枠ランプ右 42 が設けられている。

#### 【0064】

また、図 1 には示していないが、パチンコ遊技機 1 には打球操作ハンドル 5 を操作することにより駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置 45（図 2 参照）が設けられている。打球発射装置 45 から発射された遊技球は、遊技盤 6 に遊技領域 7 を囲むように円形状に載設された打球レールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。始動入賞口 14 a、14 b、大入賞口 21、入賞口 29 a ~ 29 d のいずれにも入賞しなかった遊技球は、アウト口 30 から排出されるものとなっている。

#### 【0065】

図 2 は、本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の回路構成の概要を表したブロック図である。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する基本回路 53 が搭載されている。基本回路 53 は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って遊技の信号を制御する CPU 56、及び表示制御基板 80 等に制御信号を送信する I/O ポート部 57 を含む。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 6 6 】

この実施の形態では、ROM 54、RAM 55、CPU 56及びI/Oポート部 57を含む基本回路 53は、1チップマイクロコンピュータとして構成されているが、この基本回路 53を構成する1チップマイクロコンピュータには、パチンコ遊技機 1の電源が遮断されている間にもバックアップバッテリーから電力が供給されている。すなわち、RAM 55に記憶されているデータは、バックアップバッテリーから電力が供給される限りにおいて、パチンコ遊技機 1の電源が遮断されている間も保持される。

## 【 0 0 6 7 】

なお、CPU 56はROM 54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、CPU 56が実行する(または、処理を行う)ということは、具体的には、CPU 56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板 31以外の他の基板に搭載されているCPUについても同様である。また、この実施の形態で用いられる遊技制御用マイクロコンピュータとは、主基板 31に搭載されるCPU 56、ROM 54、RAM 55、I/Oポート部 57、等の周辺回路のことである。

## 【 0 0 6 8 】

また、ゲートスイッチ 61、始動口スイッチ 62a、62b、カウントスイッチ 63、入賞口スイッチ 64、余剰球受皿 4がいっぱいになったときに検出する満タンスイッチ(図示しない)、カウントスイッチ短絡信号(図示しない)、からの信号を基本回路 53に与えるスイッチ回路 32、可変入賞装置 15を開閉するソレノイド 71、特別可変入賞装置 20を開閉するソレノイド 72、大入賞口 21内に設けられたシーソーを可動するソレノイド 73、等を基本回路 53からの指令に従って駆動するソレノイド回路 33、電源投入時に基本回路 53をリセットするためのシステムリセット回路(図示しない)、基本回路 53から与えられるデータに従って、大当たり遊技状態(第1大当たり遊技状態、第2大当たり遊技状態)の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路 34、も主基板 31に搭載されている。

## 【 0 0 6 9 】

また、大当たり確率を設定し、これに基づいて算出される遊技球の仮想払出率の設定値(設定1～設定6)を変更するための設定スイッチ 91、設定スイッチ 91を操作有効とする設定キースwitch 92、内部状態(RAM 55)をリセットするリセットスイッチ 93、及び電源のON/OFF切り替えを行うメインスイッチ 94も、主基板 31に接続されており、これらのスイッチの検出信号を基本回路 53へと送る。これらのスイッチ 91～94は、パチンコ遊技機 1の内部に設けられている。

## 【 0 0 7 0 】

また、主基板 31に搭載されたCPU 56は、特別図柄表示器 10a、10b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 11a、11bおよび普通図柄保留記憶表示器 13の発光制御を行う。

## 【 0 0 7 1 】

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(CPU 56及びROM 54、RAM 55等の周辺回路)は、プリペイドカード等が挿入されることによって球貸しを可能にするカードユニット 50、遊技盤 6に設けられた複数の入賞口にて遊技球の入賞を検出したことにより賞球払い出しを行う球払出装置 44、を制御する払出制御基板 36に払出制御信号を送信する。また、遊技制御用マイクロコンピュータは、打球操作ハンドル 5を操作することにより打球発射装置 45を駆動制御して遊技球を遊技領域 7に向けて発射制御する発射制御基板 37に発射制御信号を送信する。

## 【 0 0 7 2 】

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、可変表示装置 9の表示制御を行う。表示制御用マイクロコンピュータにも、パチン

コ遊技機 1 の電源が遮断されている間もバックアップバッテリーから電力が供給され、その R A M に記憶されたデータも、パチンコ遊技機 1 の電源が遮断されている間も保持される。

【 0 0 7 3 】

表示制御用 C P U は、R O M に格納されたプログラムに従って動作し、主基板 3 1 から演出制御コマンドを受信すると、受信した演出制御コマンドに従って可変表示装置 9 の表示制御を行う。具体的には、画像表示を行う表示制御機能及び高速描画機能を有する V D P ( 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 C P U は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ R O M ( 図示しない ) から必要なデータを読み出す。キャラクタ R O M 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。

10

【 0 0 7 4 】

そして、表示制御用 C P U は、キャラクタ R O M から読み出したデータを V D P に出力する。V D P は、表示制御用 C P U 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 V D P ( 図示しない ) が表示制御基板 8 0 に搭載されている。また、V D P は、表示制御用 C P U とは独立した二次元のアドレス空間を持ち、そこに V R A M ( 図示しない ) をマッピングしている。V D P 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、V R A M に展開する。V R A M は、V D P 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。

20

【 0 0 7 5 】

また、表示制御基板 8 0 には、スイッチ回路 ( 図示しない ) を介してチャンスボタン 1 6 が接続されており、チャンスボタン 1 6 の操作によって内容が変化される演出を可変表示装置 9 において実行しているときには、チャンスボタン 1 6 の操作を検出した検出信号に基づいて、可変表示装置 9 における画像の表示を制御するものとしている。

【 0 0 7 6 】

また、この実施の形態では、表示制御基板 8 0 に設けられた表示制御用マイクロコンピュータは、音声出力基板 7 0 にスピーカ 2 7 の駆動信号を出力することによりスピーカ 2 7 の音声出力制御を行うとともに、ランプドライバ基板 3 5 に役物、ランプ・L E D の駆動信号を出力することによりパチンコ遊技機 1 に設けられた役物、ランプ・L E D の発光制御を行う。すなわち、表示制御基板 8 0 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 1 から送信される可変表示装置 9 の表示制御、ランプ・L E D 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 2 7、パチンコ遊技機 1 に設けられるランプ・L E D 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。

30

【 0 0 7 7 】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 における特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b における特別図柄の変動表示、及び可変表示装置 9 における飾り図柄の変動表示について説明する。特別図柄の変動表示の結果を大当たりとするか否か、大当たりとする場合にはいずれの種類の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 1 0 a、1 0 b における特別図柄の変動表示の始動条件が成立したときに決定される。

40

【 0 0 7 8 】

まず、大当たりの決定について説明する。図 3 ( a ) は、R O M 5 4 に記憶されている大当たり判定用テーブルを示す図である。図 3 ( a ) の大当たり判定用テーブルは、所定の設定値のものについて示しているが、これ以外の設定値についても同様の構成 ( 但し、大当たりと判定される乱数の範囲が異なる ) の大当たり判定用テーブルが用意されている。大当たり判定用テーブルは、設定値に応じて参照されるものとなる。

【 0 0 7 9 】

50

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、それ以外の値であれば、ハズレとすることを決定する。

#### 【0080】

次に、大当たり種別の決定について説明する。図3(b)及び図3(c)は、ROM 54に記憶されている大当たり種別判定用テーブルを示す図である。ここで、図3(b)は、特別図柄表示器10bで特別図柄の可変表示を行う場合に大当たり種別を決定するための大当たり種別判定用テーブルであり、図3(c)は、特別図柄表示器10aで特別図柄の可変表示を行う場合に大当たり種別を決定するための大当たり種別判定用テーブルである。

#### 【0081】

特別図柄表示器10bで特別図柄の可変表示を行う場合には、大当たり判定用乱数及び大当たり判定用テーブルに基づいて特別図柄の変動表示の結果を大当たりとする旨が決定された場合、さらに始動入賞時に抽出された乱数のうちの大当たり種別判定用乱数(ランダムQ: 0 ~ 9)の値が0、3、5または7であれば確率変動大当たりと決定し、1であれば確変潜伏大当たりと決定し、9であれば突然確変大当たりと決定し、2、4、6または8であれば時短大当たりと決定する。

#### 【0082】

一方、特別図柄表示器10aで特別図柄の可変表示を行う場合には、大当たり判定用乱数及び大当たり判定用テーブルに基づいて特別図柄の変動表示の結果を大当たりとする旨が決定された場合、さらに始動入賞時に抽出された乱数のうちの大当たり種別判定用乱数(ランダムQ: 0 ~ 9)の値が3、5または7であれば確率変動大当たりと決定し、1であれば確変潜伏大当たりと決定し、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。

#### 【0083】

ところで、確率変動状態では、30分の1の確率で大当たりとなるが、新たな大当たりが発生するまで特別図柄の可変表示が実行される回数の制限なく、時短状態に制御される。時短状態では、可変入賞装置15が開放状態にある割合が非常に高く、特別図柄表示器10aよりも優先される特別図柄表示器10bにて特別図柄の可変表示を行わせるための始動入賞口14bの入賞による保留記憶が途切れることが少ない。また、第1大当たり遊技状態に制御されている間の時間は非常に長いので、ほとんど例外なく、第1大当たり遊技状態が終了するまでに始動入賞口14aの入賞による保留記憶も、始動入賞口14bの入賞による保留記憶を何れも一杯になる。

#### 【0084】

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

#### 【0085】

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

10

20

30

40

50



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。

【 0 0 8 6 】

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、確変潜伏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。

10

【 0 0 8 7 】

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（確変潜伏モードでは上と下の飾り図柄）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 appeared した後、最後に停止される中の飾り図柄の変動表示が通常とは異なる態様となる演出表示が行われる変動パターンとなっており、変動表示に要する時間が非リーチハズレやノーマルリーチと比べると、かなり長くなっている。

20

【 0 0 8 8 】

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らないものの、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。

30

【 0 0 8 9 】

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。

【 0 0 9 0 】

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。

40

【 0 0 9 1 】

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、確変潜伏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

50

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。

#### 【0092】

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、確変潜伏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。

10

#### 【0093】

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、疑似連の3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、確変潜伏大当たりまたは時短大当たりでスーパーリーチの場合には、スーパーリーチAとスーパーリーチBと復活リーチと疑似連の4種類がある。但し、確率変動状態において確変潜伏大当たりまたは時短大当たりでスーパーリーチの場合には、復活リーチと疑似連は選択されず、スーパーリーチAとスーパーリーチBの何れかしか選択されない。

#### 【0094】

20

復活リーチとは、飾り図柄表示領域9a、9c、9b(確変潜伏モード以外の演出モードの場合)の順で飾り図柄が停止してうちの飾り図柄表示領域9a、9cに飾り図柄が停止してリーチ表示態様が出現するが、最終停止される飾り図柄表示領域9bにはハズレの表示態様となる飾り図柄を一旦仮停止させる。その後、飾り図柄表示領域9bにおいてのみ飾り図柄の変動表示を再開させ、再度停止させたときに大当たりの表示態様を導出させる変動パターンを指す。

#### 【0095】

疑似連とは、特別図柄の変動表示に応じて可変表示装置9で飾り図柄が変動表示されるが、1回分の特別図柄の変動表示(すなわち、1回の始動入賞)に対して、飾り図柄表示領域9a~9c(確変潜伏モード以外の演出モードの場合)の全てにおいて飾り図柄の変動表示をハズレの表示態様で仮停止(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(但し、この実施の形態では、再変動表示の回数が1回の疑似連のみがあるものとする)。

30

#### 【0096】

疑似連には、飾り図柄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パターンとがあるが、飾り図柄の変動パターンを適切に選択するための必要性から、リーチ表示態様を出現させないパターンも、スーパーリーチの種別に含まれるものとしている。後述する先読み予告の実行に関しては、リーチ表示態様を出現させない疑似連のパターンもリーチ表示態様を出現させる他の変動パターンと同じに扱われるが、後述するリーチ予告やフラッシュ告知に関しては、リーチ表示態様を出現させない疑似連のパターンがリーチ表示態様を出現させる他の変動パターンと同じに扱われることはない。

40

#### 【0097】

また、スーパーリーチBは、飾り図柄を「1」または「7」以外の図柄で揃えて仮停止させた後に、さらに全ての飾り図柄を揃えたままの状態でも再変動させ、最終的な結果を表示する再抽選を含む変動パターンである。再抽選を含む変動パターンでは、確率変動大当たりの場合には、「1」または「7」以外の図柄が揃えられた後に、最終的に「1」または「7」の図柄が揃えられて停止するが、確変潜伏大当たりまたは時短大当たりの場合には、「1」または「7」以外の図柄が揃えられた後に、最終的に「1」または「7」の図

50

柄が再度揃えられて停止するものとなる。

【 0 0 9 8 】

次に、各変動パターンにおける飾り図柄の変動表示の例を説明する。図 5 ( a ) ~ ( g ) は、飾り図柄の表示結果が大当たり図柄となる変動パターンの例を模式的に示す図である。図 5 において、横軸は変動表示の開始からの経過時間を示しており、より右側まで伸びている変動パターンの方が、変動表示の開始から表示結果の導出までに要する時間が長いことになる。

【 0 0 9 9 】

図 5 ( a ) ~ ( g ) において、印は、リーチ表示態様が出現するタイミングを、印は、最終的な表示結果ではないが 3 つの飾り図柄が停止した表示態様（復活リーチ、疑似連、再抽選における仮停止）が出現するタイミングを示す。波線で示す部分は、チャンスボタン 16 を操作することによって、飾り図柄の変動表示の態様を変化させられる変化可能期間を示す。なお、図 5 ( a ) ~ ( g ) では、フラッシュ告知の実行タイミングも示しているが、これについての説明は、後述するフラッシュ告知の説明の中で行うものとする。

10

【 0 1 0 0 】

ここで、図 5 ( a ) に示す変動パターンは、他の変動パターンよりも表示結果の導出までに要する時間が短い、リーチ表示態様が出現するタイミングは、図 5 ( b )、( d )、( f ) に示す変動パターンと同じである。図 5 ( b ) ~ ( f ) に示す変動パターンは、表示結果の導出までに要する時間が同じであるが、図 5 ( c )、( e ) の変動パターンは、リーチ表示態様が出現するタイミングが、図 5 ( b )、( d )、( f ) に示す変動パターンよりも遅くなっている。

20

【 0 1 0 1 】

図 5 ( c ) に示す変動パターンは、復活リーチの変動パターンでも疑似連の変動パターンでもないが、図 5 ( d ) に示す変動パターンは、リーチ表示態様の出現後に最終停止図柄が一旦ハズレの表示態様で仮停止してから最終停止図柄の変動表示が再開される復活リーチの変動パターンである。図 5 ( e ) に示す変動パターンは、3 つの飾り図柄が仮停止してから全ての飾り図柄の変動表示が再開される疑似連のパターンである。図 5 ( g ) に示す変動パターンは、他の変動パターンよりも表示結果の導出までに要する時間が長い、リーチ表示態様が発生してから表示結果が導出されるまでに要する時間は、図 5 ( c ) の変動パターンと同じである。

30

【 0 1 0 2 】

図 5 ( f ) に示す変動パターンと図 5 ( h ) に示す変動パターンは、何れもリーチ表示態様が発生した後に、遊技者がチャンスボタン 16 を操作することによって飾り図柄の変動表示の態様を変化させられる変化可能期間を含む。もっとも、図 5 ( f ) に示す変動パターンでは飾り図柄の変動表示が一旦停止すると、再抽選を行うことなく表示結果が確定するのに対して、図 5 ( h ) に示す変動パターンでは、「1」または「7」以外の図柄で飾り図柄の変動表示を仮停止させた後、飾り図柄の変動表示を再開させ、その後に最中の結果を導出する再抽選を含む変動パターンである。

【 0 1 0 3 】

図 5 ( a ) ~ ( h ) に示すように、飾り図柄の変動パターンには、変動表示の開始から表示結果の導出までに要する時間が異なるものがあることが分かる。変動表示の開始から表示結果の導出までに要する時間が同じであっても、リーチ表示態様が発生するタイミングが異なる（すなわち、変動表示の開始からリーチ表示態様の出現までの時間、或いはリーチ表示態様の出現から表示結果の導出までの時間が異なる）ものがあることが分かる。

40

【 0 1 0 4 】

変動表示の開始から表示結果の導出までに要する時間が異なっても、変動表示の開始からリーチ表示態様の出現までの時間が同じになっているものや、リーチ表示態様の出現から表示結果の導出までの時間が同じになっているものがあることが分かる。復活リーチ、疑似連、或いは再抽選の変動パターンのように、3 つの飾り図柄が仮停止された後に一部

50

または全ての飾り図柄の変動表示が開始されるものがあることが分かる。さらに、飾り図柄の変動表示の態様を変化させられる変化可能期間を含むものがあることが分かる。

【 0 1 0 5 】

特別図柄表示器 1 0 a、1 0 bにおける特別図柄の変動表示の開始条件は、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。

【 0 1 0 6 】

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。

【 0 1 0 7 】

前述したとおり、特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b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 1 0 a、1 0 b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。

【 0 1 0 8 】

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ができない。

【 0 1 0 9 】

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ができない。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。

【 0 1 1 0 】

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。さらに、飾り図柄の表示結果が導出されるよりも前に確率変動大当たり、確変昇格大当たり、また

は時短大当たりの確定を告知するフラッシュ告知を行うものとしている。

【 0 1 1 1 】

先読み予告やリーチ予告、或いは演出モードの変化や転落ノ昇格煽り演出（後述）といった飾り図柄の変動表示以外に可変表示装置 9 において実行される演出は、全て表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U が制御を行うものとなっている。また、飾り図柄の変動表示についても、具体的に表示される飾り図柄の種類は、主基板 3 1 の C P U 5 6 によって行われた大当たりの決定、大当たり種別の決定、変動パターンの決定に従うことを条件として、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U が制御を行うものとなっている。さらに、フラッシュ告知についても、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U が制御を行うものとなっている。

10

【 0 1 1 2 】

これらの演出の制御を表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U が行えるようにするため、始動入賞口 1 4 a または 1 4 b に遊技球が入賞したときに、このときに抽出された大当たり判定用乱数大当たり、種別判定用乱数、変動種別判定用乱数、及び変動パターン判定用乱数の値、並びに遊技球が入賞した始動入賞口の種別を始動入賞毎の識別情報と対応付けたコマンドが、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。

【 0 1 1 3 】

また、特別図柄表示器 1 0 a または 1 0 b にて特別図柄の変動表示を開始させるときに、これを開始させた始動入賞の識別情報と、決定された変動パターンとを示すコマンドが、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。また、遊技状態が変化したときに、変化した後の遊技状態を示すコマンドが、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。さらに、パチンコ遊技機 1 の電源を O N したときには、起動コマンドが主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信され、新たな設定値を設定したときには、新たな設定値を示すコマンドが主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U へと送信されるものとなっている。

20

【 0 1 1 4 】

まず、先読み予告について説明する。始動入賞口 1 4 a 、 1 4 b に遊技球が送られてきたときに、何れの始動入賞口への入賞かと入賞時に抽出された各種乱数の値とを示すコマンドが送られてくる。このコマンドを解析すれば、当該始動入賞に基づいて特別図柄（及び飾り図柄）の変動表示が行われ、その結果が導出されたときに、大当たりが発生するか、何れの大当たりが発生するかを判断することができる。そこで、当該始動入賞に基づく変動表示が実行されるよりも前に実行される飾り図柄の変動表示にて、先読み予告を実行するか否かを決定する（当該入賞に基づく結果が大当たりとならないときも、大当たりとなるとより低い確率であるが、先読み予告を実行することが決定されることがある）。

30

【 0 1 1 5 】

但し、当該始動入賞に基づく変動表示が実行されるよりも前に飾り図柄の変動表示を実行させる保留記憶において、リーチ表示態様が出現する変動パターン（ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレ、確変大当たり、確変潜伏大当たり、時短大当たり）を選択させる可能性がある乱数が含まれていれば、当該始動入賞に基づく変動表示が実行されるよりも前に実行される飾り図柄の変動表示にて、先読み予告を実行することを決定することはない。

40

【 0 1 1 6 】

先読み予告を実行することが決定された場合、特別図柄保留記憶表示器 1 1 a 、 1 1 b を構成する L E D のうちの当該始動入賞に対応した L E D の点灯状態が変化させられる（例えば、輝度を増したり、点滅状態とされる）。また、当該先読み予告を実行することを決定した始動入賞に基づく変動表示よりも前に実行される飾り図柄の変動表示（リーチ表示態様が発生しない変動パターンとなる）の表示結果として、チャンス目を導出させるも

50

のとなる。当該先読み予告を実行することを決定した始動入賞に基づく変動表示よりも前に実行される飾り図柄の変動表示の回数が複数回となるときには、表示結果としてチャンス目が導出される変動表示が連続して、連続予告が実現されることとなる。

【0117】

もっとも、後述する確変潜伏モードに制御されているときには、先読み予告の実行の決定によって特別図柄保留記憶表示器11a、11bを構成するLEDのうちの当該始動入賞に対応したLEDの点灯状態が変化させられることでの先読み予告は行われても、当該始動入賞に対応した変動表示よりも前に行われる飾り図柄の変動表示でのチャンス目の表示は行われない。もっとも、先読み予告が実行されているときでも確変潜伏モードから通常モードに制御されることはあり（逆の場合はない）、当該始動入賞に基づく変動表示の実行よりも前に通常モードに制御されれば、以後の変動表示ではチャンス目が導出されることとなる。

10

【0118】

ところで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、2つの始動入賞口14a、14bと、各々に対応して2つの特別図柄表示器10a、10bが設けられており、保留記憶についても、始動入賞口14a及び特別図柄表示器10aと、始動入賞口14b及び特別図柄表示器10bとに対して別々に設けられている。そして、双方に保留記憶されている始動入賞がある場合には、電チューサポートありの始動入賞口14bに対応した保留記憶に基づいて特別図柄表示器10bにて優先的に特別図柄の変動表示が行われるものとなっている。

20

【0119】

そこで、比較的長い時間に亘って特別図柄表示器10a、10bにて特別図柄の変動表示が行われなくなる（可変表示装置9にて飾り図柄の変動表示が行われなくなる）第1大当たり遊技状態に制御されているときには、優先して変動表示が行われる始動入賞口14bへの始動入賞に対してのみ先読み予告を行うものとしている。始動入賞口14bへの入賞が未だないうちに（或いは、入賞数が未だ少ないうちに）始動入賞口14aに遊技球が入賞したとしても、遊技球を継続して打ち出している限り第1大当たり遊技状態が終了するまでには始動入賞口14bへの入賞の保留記憶が上限数まで達することはほぼ確実だからである。

【0120】

30

また、いわゆる電チューサポートによって可変入賞装置15が開状態となっている時間比率が高くなり、始動入賞口14bへの入賞頻度が高まる時短状態に制御されているときも、優先して変動表示が行われる始動入賞口14bへの始動入賞に対してのみ先読み予告を行うものとしている。始動入賞口14aに遊技球が入賞したとしても、遊技球を継続して打ち出している限り当該始動入賞に基づいて特別図柄表示器10aにて特別図柄の変動表示が行われることとなる前に、優先して変動表示が行われる始動入賞口14bに続々と遊技球が入賞することはほぼ確実だからである。

【0121】

こうして第1大当たり遊技状態に制御されているとき、或いは第1大当たり遊技状態が終了した後でも時短状態（確率変動状態に制御される場合も含む）に制御されているときには、始動入賞口14bへの始動入賞に対してのみ先読み予告を行い、始動入賞口14aへの始動入賞に対して先読み予告を行わないが、当該始動入賞よりも前の入賞に基づく始動入賞口14aの保留記憶にリーチ表示態様が出現する変動パターンとなる乱数が含まれているかも判定しないものとなる。

40

【0122】

次に、演出モードについて説明する。この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1における「演出モード」とは、第1大当たり遊技状態に制御されているとき以外で遊技状態に応じて決められる演出の実行状態（可変表示装置9に表示される背景画像の色及び飾り図柄のスクロール方向）を指すものであり、通常モードと、確変モードと、確変潜伏モードとがある。ここで、通常モードは、確率変動状態に制御されていないことを示すモード（但

50

し、後述するように確変潜伏モードから転落した通常モードは、極僅かながら確率変動状態に制御されている可能性がある)である。確変モードは、確率変動状態に制御されていることを示すモードである。

#### 【0123】

一方、確変潜伏モードは、確率変動状態に制御されているか制御されていないかが分からないようにしたモードである。確変潜伏モードには、確率変動状態に制御されている期待度の高さに応じて、確変潜伏(高)モード、確変潜伏(中)モード、確変潜伏(低)モードの3種類がある。また、通常モードには、確変潜伏モードへの昇格が可能な通常(昇格あり)モードと、確変潜伏モードへの昇格が不可能な通常(昇格なし)モードの2種類がある。

10

#### 【0124】

演出モードを詳細に区分すると、確変モード、確変潜伏(高)モード、確変潜伏(中)モード、確変潜伏(低)モード、通常(昇格あり)モード、通常(昇格なし)モードの6種類があるが、通常(昇格あり)モードと通常(昇格なし)モードとは同じ色の背景画像が可変表示装置9に表示される。確変モード、確変潜伏(高)モード、確変潜伏(中)モード、確変潜伏(低)モードでは、通常モードとは異なる色で演出モード毎に異なる色の背景画像が可変表示装置9に表示されるものとなる。また、確変モード及び通常モード(昇格あり、昇格なしの何れも含む)では、飾り図柄は縦方向にスクロールさせられるが、確変潜伏モード(高、中、低の何れも含む)では、飾り図柄のスクロール方向が横方向に変化させられる。

20

#### 【0125】

演出モードの振り分けは、まず、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契機として、表示制御基板80の表示制御用CPUにより行われる。図6(a)は、表示制御基板80の表示制御マイクロコンピュータに含まれるROMに記憶された第1大当たり遊技状態または第2大当たり遊技状態の終了時において演出モードの振り分けを行うためのテーブルである。演出モードの振り分けは、第1大当たり遊技状態または第2大当たり遊技状態に制御させる原因となった大当たりの種類と、表示制御用CPUが抽出するモード振り分け用乱数の値に従って決定される。

#### 【0126】

図示するように、確率変動大当たりに基づく第1大当たり遊技状態が終了した後は、100%の確率で確変モードに制御される。確変昇格大当たりに基づく第1大当たり遊技状態が終了した後は、60%の確率で確変潜伏(高)モードに、30%の確率で確変潜伏(中)モードに、10%の確率で確変潜伏(低)モードに制御される。時短大当たりに基づく第1大当たり遊技状態が終了した後は、5%の確率で確変潜伏(高)モードに、15%の確率で確変潜伏(中)モードに、30%の確率で確変潜伏(低)モードに、50%の確率で通常(昇格なし)モードに制御される。突然確変大当たりに基づく第2大当たり遊技状態が終了した後は、100%の確率で確変モードに制御される。

30

#### 【0127】

特別図柄表示器10a、10bの大当たりが発生した場合における確変潜伏大当たりの割合は1/10で、時短大当たりの割合は4/10であるので、第1大当たり遊技状態の終了時において確率変動状態に制御されていることの期待度は、確変潜伏(高)モードでは、 $(60 \times (1/10)) / (60 \times (1/10) + 5 \times (4/10)) \times 100 = 75(\%)$ となる。確変潜伏(中)モードでは、 $(30 \times (1/10)) / (30 \times (1/10) + 15 \times (4/10)) \times 100 = 33.3(\%)$ となる。確変潜伏(低)モードでは、 $(10 \times (1/10)) / (10 \times (1/10) + 3 \times (4/10)) \times 100 = 7.7(\%)$ となる。

40

#### 【0128】

後述するように通常(昇格あり)モードに一旦転落し、その後に確変潜伏(高)モード、確変潜伏(中)モード、或いは確変潜伏(低)モードに昇格したときに確率変動状態に制御されていることの期待度は、上記の数値とは異なるものとなるものの、何れにしても

50

、確変潜伏（高）モードは確変潜伏（中）モードよりも、確変潜伏（中）モードは確変潜伏（低）モードよりも、確率変動状態に制御されていることの期待度が高いモードとなる。

【 0 1 2 9 】

通常モード（昇格あり、昇格なしとも）は、後述するように確変潜伏モードから転落して制御された場合には、依然として確率変動状態に制御されている可能性を残しているが、第1大当たり遊技状態が終了した直後から通常（昇格なし）モードに制御されたときには、時短大当たりに基づいて制御されたことになるので、確率変動状態に制御されているという可能性はない。但し、後述するようにパチンコ遊技機1の電源を立ち上げることで通常（昇格なし）モードに制御されたときには、確率変動状態に制御されている可能性がある。

10

【 0 1 3 0 】

上記したように、確変昇格大当たりに基づく第1大当たり遊技状態が終了した後は100%の割合で、或いは時短大当たりに基づく第1大当たり遊技状態が終了した後は50%の割合で、何れかの確変潜伏モードに制御されることとなるが、この確変潜伏モードは、必ずしも次の大当たりが発生するまで続くものとは限らない。

【 0 1 3 1 】

すなわち、確変潜伏モードに制御されているときには、可変表示装置9にて飾り図柄の変動表示が開始する度（特別図柄表示器10aまたは10bにて特別図柄の変動表示が開始する度）に、転落抽選が行われ、これに当選すると通常モードに演出モードが制御されることとなる。

20

【 0 1 3 2 】

図6（b）は、表示制御基板80の表示制御マイクロコンピュータに含まれるROMに記憶された転落抽選において確変潜伏モードから通常モードに転落させるか否かを決定するためのテーブルである。図示するように、確変潜伏モードから通常モードに転落させることを決定する確率は、確変潜伏モードの種類と、制御されている遊技状態に応じて異なっている。図6（b）から分かるように、確変潜伏（低）モードは確変潜伏（中）モードよりも、確変潜伏（中）モードは確変潜伏（高）モードよりも通常モードへの転落確率が高くなっている。また、確率変動状態に制御されていないときには、確率変動状態に制御されているときに比べて通常モードへの転落確率が高くなっている。

30

【 0 1 3 3 】

なお、前述したように、通常モードには、確変潜伏モードへの昇格があり得る通常（昇格あり）モードと、昇格があり得ない通常（昇格なし）モードがあるが、何れに制御されるかは、第1大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御されてから実行された飾り図柄（特別図柄）の変動表示の回数に応じて決まるものとなっている。すなわち、第1大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御されてから実行された変動表示の回数が70回以下であるときには、通常（昇格あり）モードに制御され、70回を越えるときには、通常（昇格なし）モードに制御される。

【 0 1 3 4 】

通常（昇格あり）モードに制御されているときには、可変表示装置9にて飾り図柄の変動表示が開始する度（特別図柄表示器10aまたは10bにて特別図柄の変動表示が開始する度）に、昇格抽選が行われ、これに当選すると確変潜伏モードに演出モードが制御されることとなる。昇格抽選によって確変潜伏モードに制御させるか、制御させる場合に何れの確変潜伏モードに制御されるかは、遊技状態と、通常モードに転落する前に制御されていた確変潜伏モードの種類に応じて決定されるものとなる。

40

【 0 1 3 5 】

図6（c）は、表示制御基板80の表示制御マイクロコンピュータに含まれるROMに記憶された昇格抽選において通常（昇格あり）モードから確変潜伏モードに昇格させるか否か、さらには何れの種類の確変潜伏モードに昇格させるかを決定するためのテーブルである。図示するように、確変潜伏モードから通常（昇格あり）モードに転落した後、再び

50



確変潜伏モードに昇格させることを決定する確率、及び昇格される確変潜伏モードの種類を選択する確率は、通常（昇格あり）モードに転落する直前に制御されていた確変潜伏モードの種類と、制御されている遊技状態に応じて異なっている。確率変動状態に制御されているときには、確率変動状態に制御されていないときに比べて確変潜伏モードへ再昇格される確率が高くなっている。

【0136】

また、図6（c）から分かるように、通常（昇格あり）モードから確変潜伏モードに昇格させられる場合における確変昇格モードの種類は、通常（昇格あり）モードに転落する前に制御されていた確変潜伏モードと同じ種類の確変潜伏モード、或いは通常（昇格あり）モードに転落する前に制御されていた確変潜伏モードよりも確率変動状態に制御されて

10

【0137】

例えば、通常（昇格あり）モードに転落する前に確変潜伏（低）モードに制御されていたときには、確変潜伏（低）モード、確変潜伏（中）モード、確変潜伏（高）モードの何れにも制御され得るが、通常（昇格あり）モードに転落する前に確変潜伏（中）モードに制御されていたときには、確変潜伏（中）モード、確変潜伏（高）モードの何れにも制御され得るものとなり、確変潜伏（低）モードには制御され得ない。通常（昇格あり）モードに転落する前に確変潜伏（高）モードに制御されていたときには、確変潜伏（高）モードにのみ制御され得るものとなり、確変潜伏（低）モード、確変潜伏（中）モードには制御され得ない。

20

【0138】

上記のように確変潜伏モードから通常モードへの転落が決定されたとき、或いは、通常モードから確変潜伏モードへの昇格が決定されたときには、演出モードが切り替えられる。演出モードの切り替えは、切り替え前の演出モードの画像に対して切り替え後の演出モードの画像をワイプインさせることにより行われる。

【0139】

確変潜伏（高）モード、確変潜伏（中）モード、または確変潜伏（低）モードから通常（昇格あり）モードまたは通常（昇格なし）モードに切り替えられるときには、1）上下左右、2）上下、または、3）左右の何れかから通常モードの画像がワイプインしてくる。通常（昇格あり）モードから確変潜伏（高）モード、確変潜伏（中）モード、または確変潜伏（低）モードに切り替えられるときには、1）上下左右、2）上下、または、3）左右の何れかから確変潜伏（高）モード、確変潜伏（中）モード、または確変潜伏（低）モードの画像がワイプインしてくる。切り替え後の演出モードの画像をどの方向からワイプインさせる可については、例えば、ランダムに選ばれる。

30

【0140】

なお、確変潜伏モードから通常モードへの転落、及び通常モードから確変潜伏モードへの昇格は、第1大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御されてから実行された変動表示の回数が70回以下である限り、何度でも行われる可能性がある。このような場合でも、通常モードとして通常（昇格あり）モードに制御されることとなる変動表示の回数の起算点は、第1大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御されたときとなることに注意を要する。

40

【0141】

また、先読み予告は、制御されている演出モードに関わらずに実行されるものとなっている（但し、確変潜伏モードに制御されているときには、特別図柄保留記憶表示器11a、11bの点灯態様の変化以外では先読み予告を実行しない）が、通常（昇格あり）モードで先読み予告が行われているときには、通常（昇格あり）モードから確変潜伏モードへの演出モードの移行が禁止される（すなわち、昇格抽選の実行が禁止される）ものとなっている。確変潜伏モードと通常モードとでは飾り図柄のスクロール方向が異なるため、先読み予告が行われている間に演出モードを移行させると、チャンス目の表示による先読み予告が分かりにくくなる虞があるからである。

50

## 【 0 1 4 2 】

一方、確変昇格モードでの先読み予告は、特別図柄保留記憶表示器 1 1 a、1 1 b の点灯態様を変化させることのみで実行されるため、チャンス目の表示による先読み予告が分かりにくくなる虞はないので、確変潜伏モードから通常（昇格あり）モードへの演出モードの移行は禁止されない（すなわち、転落抽選は実行される）。また、通常（昇格あり）モードから通常（昇格なし）モードへの移行は、先読み予告が行われているときにも行われる。

## 【 0 1 4 3 】

また、パチンコ遊技機 1 において、主基板 3 1 の R A M 5 5 と表示制御基板 8 0 に搭載された表示制御用マイクロコンピュータの R A M は、何れもバッテリーバックアップされているので、電源を O N したときには、直前に電源を O F F したときの状態から遊技が再開されることとなる（但し、新たな設定値を設定しなかった場合）。もっとも、演出モードについては、直前に電源を O F F したときの演出モードに関わらず、また、遊技状態に関わらず、演出モードは、通常（昇格なし）モードにセットされるものとなっている。

## 【 0 1 4 4 】

上記のように、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 では、可変表示装置 9 にて飾り図柄の変動表示が開始する度に、確変潜伏モードにおいては転落抽選が行われ、これに当選すると通常モードに転落させられ、通常モード（昇格あり）においては昇格抽選が行われ、これに当選すると確変潜伏モードに再度昇格させられる。これにより、遊技者は、通常モード（昇格あり）に制御されているときには、確変潜伏モードに再昇格させられないかと期待しながら遊技を行うものとなる。一方、確変潜伏モードに制御されているときには、通常モードに転落させられないかと不安を感じながら遊技を行い、通常モードへの転落がなければ安堵する。

## 【 0 1 4 5 】

このような遊技者の期待感や不安感を煽るため、確変潜伏モードにおいて転落抽選に当選しなかったときに通常モードへの転落の不安感を煽る転落煽り演出を実行する場合があります。通常（昇格あり）モードにおいて昇格抽選に当選しなかったときに確変潜伏モードへの昇格の期待感を煽る昇格煽り演出を実行する場合があります。ここで、転落煽り演出は、確変潜伏モードの画像に対して通常モードの画像を中途までワイプインさせるが、結果的にワイプインさせずに終了させてしまうという態様で実行される。ワイプインの方向は、確変潜伏モードの画像から通常モードの画像への切り替えの場合と同様に、1）上下左右、2）上下、3）左右の 3 種類がある。

## 【 0 1 4 6 】

一方の昇格煽り演出も、通常モードの画像に対して確変潜伏モードの画像を中途までワイプインさせるが、結果的にワイプインさせずに終了させてしまうという態様で実行される。ワイプインの方向は、通常モードの画像から確変潜伏モードの画像への切り替えの場合と同様に、1）上下左右、2）上下、3）左右の 3 種類がある。なお、中途までワイプインしてくる確変潜伏モードの画像は、通常（昇格あり）モードに転落する前に制御されていた種類の確変潜伏モードに対応した画像となっている。また、転落煽り演出、昇格煽り演出の態様（上下左右、上下、左右からのワイプイン）の選択は、第 1 大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御されてからの飾り図柄の変動表示の回数に応じて行われるものとなっている。

## 【 0 1 4 7 】

次に、転落煽り演出の態様の選択について説明する。図 7（a）は、表示制御基板 8 0 の表示制御マイクロコンピュータに含まれる R O M に記憶された転落煽り演出の態様を選択するためのテーブルを示す図である。図示するように、第 1 大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御されてからの飾り図柄の変動表示の回数が 1 0 回以下であるときには、上下左右からのワイプインが 2 % の確率で選択され、上下からのワイプインが 4 % の確率で選択され、左右からのワイプインが 8 % の確率で選択され、残りの 8 6 % では何れの態様の転落煽り演出も実行しないことが選択される。

## 【 0 1 4 8 】

飾り図柄の変動表示の回数が 1 1 回以上 3 0 回以下であるときには、上下左右からのワイプインが 5 % の確率で選択され、上下からのワイプインが 2 0 % の確率で選択され、左右からのワイプインが 5 % の確率で選択され、残りの 7 0 % では何れの態様の転落煽り演出も実行しないことが選択される。飾り図柄の変動表示の回数が 3 1 回以上であるときには、上下左右からのワイプインが 3 0 % の確率で選択され、上下からのワイプインが 2 0 % の確率で選択され、左右からのワイプインが 1 0 % の確率で選択され、残りの 4 0 % では何れの態様の転落煽り演出も実行しないことが選択される。

## 【 0 1 4 9 】

図 7 ( a ) から分かるように、何らかの態様で転落煽り演出が実行されることとなる割合は、第 1 大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御されてからの飾り図柄の変動表示の回数が大きくなるほど高くなっている。これは、実際の遊技状態が確率変動状態に制御されているのであれば、 $1 / 30$  ( 所定の設定値の場合 ) という非常に高い確率で次の大当たりが発生するので、大当たりとならずに実行される変動表示の回数が大きくなればなるほど、確率変動状態に制御されていない可能性が高まることによるものである。

10

## 【 0 1 5 0 】

特に第 1 大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御されてからの飾り図柄の変動表示の回数が 3 1 回以上となったときに転落煽り演出を実行させる確率を 6 0 % という高い割合にするのは、確率変動状態での大当たり発生までの期待ゲーム数が 3 0 ゲーム ( 所定の設定値の場合 ) となるので、これを越える回数の変動表示が行われて大当たりが発生していないときには、確率変動状態に制御されていない可能性の方が高いと考えられるからである。

20

## 【 0 1 5 1 】

次に、昇格煽り演出の態様の選択について説明する。図 7 ( b ) は、表示制御基板 8 0 の表示制御マイクロコンピュータに含まれる R O M に記憶された昇格煽り演出の態様を選択するためのテーブルを示す図である。図示するように、第 1 大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御されてからの飾り図柄の変動表示の回数が 3 0 回以下であるときには、上下左右からのワイプインが 3 0 % の確率で選択され、上下からのワイプインが 2 0 % の確率で選択され、左右からのワイプインが 1 0 % の確率で選択され、残りの 4 0 % では何れの態様の昇格煽り演出も実行しないことが選択される。

30

## 【 0 1 5 2 】

飾り図柄の変動表示の回数が 3 1 回以上 5 0 回以下であるときには、上下からのワイプインが 2 0 % の確率で選択され、左右からのワイプインが 1 0 % の確率で選択され、残りの 7 0 % では何れの態様の転落煽り演出も実行しないことが選択される。上下左右からのワイプインが選択されることはない。飾り図柄の変動表示の回数が 5 1 回以上 7 0 回以下 ( 7 0 回を越えると、何れにしても通常 ( 昇格なし ) モードになる ) であるときには上下からのワイプインが 5 % の確率で選択され、左右からのワイプインが 1 0 % の確率で選択され、残りの 8 5 % では何れの態様の転落煽り演出も実行しないことが選択される。上下左右からのワイプインが選択されることはない。

40

## 【 0 1 5 3 】

図 7 ( b ) から分かるように、何らかの態様で昇格煽り演出が実行されることとなる割合は、第 1 大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御されてからの飾り図柄の変動表示の回数が大きくなるほど低くなっている。これも、実際の遊技状態が確率変動状態に制御されているのであれば、 $1 / 30$  ( 所定の設定値の場合 ) という非常に高い確率で次の大当たりが発生するので、大当たりとならずに実行される変動表示の回数が大きくなればなるほど、確率変動状態に制御されていない可能性が高まることによるものである。

## 【 0 1 5 4 】

特に第 1 大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御されてからの飾り図

50

柄の変動表示の回数が30回以下であるとき昇格煽り演出を実行させる確率を60%という高い割合にするのは、確率変動状態での大当たり発生までの期待ゲーム数が30ゲーム(所定の設定値の場合)となるので、これ以下の回数の変動表示で大当たりが発生していなくても、確率変動状態に制御されている可能性は十分に高いと考えられるからである。

【0155】

また、昇格煽り演出の態様として上下左右からのワイプインは、第1大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御されてからの飾り図柄の変動表示の回数が30回以下であるときにしか実行されることがない。これは、変動表示の回数が30回以下であるときには、未だ大当たりが発生していなくても確率変動状態に制御されている可能性は十分に高いと考えられるので、上下左右からのワイプインによる昇格煽り演出を、確率変動状態に制御されている可能性が未だ十分に高いと考えられる昇格煽り演出としてプレミア性を持たせるためである。

10

【0156】

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る(確率変動大当たり、確変潜伏大当たりまたは時短大当たりの場合は、ハズレまたは突然確変大当たりよりもスーパーリーチの選択比率が高いので、確率変動大当たり、確変潜伏大当たりまたは時短大当たりとなるか否かの予告とも言える)。リーチ予告は、例えば、飾り図柄が変動表示されてからスー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おり、リーチ予告の種別を先に決定した後、該決定した種別に属する態様のうちから実行すべきリーチ予告の態様を決定するものとしている。

20

【0157】

リーチ予告の種別は、変動パターンを示すコマンドを受信すると、演出モードや転落/昇格演出の決定に続けて、このコマンドに基づいて表示制御用CPUが決定するものとなる。当該変動表示のリーチ予告と先読み予告とは互いに干渉しないので、先読み予告とは全く独立に決定される。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、ステップアップ演出のステップ3、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。

30

【0158】

ステップアップ演出は、第1段階から第3段階までのうちの何れかの段階まで演出が段階的に変化する演出であり、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3段階までを順次実行して終了するもの(ステップ3)がある。ステップアップ演出のステップ1とステップ2とステップ3は、別の種別に属するが、第1段階までの演出の態様は全く同じである。ステップ2とステップ3における第2段階までの演出の態様も全く同じである。後述するように、ステップ3は、スーパーリーチに発展する場合にしか選択されない

40

【0159】

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異なっている。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、演出モードが通常(昇格なし)モードに制御されているか、通常(昇格あり)を含む他のモードに制御されているかに応じて異なっている。

【0160】

50

図 8 は、表示制御基板 80 の表示制御マイクロコンピュータに含まれる ROM に記憶されたリーチ予告の種別決定用テーブルである。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。また、演出モードが通常（昇格なし）モードか他のモードであるかに応じて決定されるものとなっている。

#### 【0161】

図 8 において、 $a_0 \sim a_5$ 、 $b_0 \sim b_5$ 、 $c_0 \sim c_5$ 、 $d_0 \sim d_5$  は、何れも表中の条件で各種別のリーチ予告が選択される確率を示すが、ここで、 $a_0$  及び  $b_0$  の値は  $c_0$  及び  $d_0$  の値よりも小さく、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、若しくはノーマルリーチ大当たりであるときよりも、スーパーリーチであるときの方が高い確率で実行されるものとなっている。ステップ 3 の選択確率である  $a_3$ 、 $b_3$ 、 $c_3$ 、 $d_3$  のうちの  $a_3$  と  $b_3$  の値は 0 であり、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、若しくはノーマルリーチ大当たり出るときには、ステップ 3 が選択されないものとなっている。

#### 【0162】

また、 $a_1 : a_2 : a_4 : a_5 = c_1 : c_2 : c_4 : c_5$  であり、演出モードが通常（昇格なし）モードであるときにステップ 3 以外の何らかのリーチ予告が行われる場合における種別の振り分け比率は、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、若しくはノーマルリーチ大当たりであるときも、スーパーリーチであるときも同じとなっている。同様に、 $b_1 : b_2 : b_4 : b_5 = d_1 : d_2 : d_4 : d_5$  であり、通常（昇格なし）モード以外のモードであるときにステップ 3 以外の何らかのリーチ予告が行われる場合における種別の振り分け比率は、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、若しくはノーマルリーチ大当たりであるときも、スーパーリーチであるときも同じとなっている。

#### 【0163】

しかし、 $a_1 : a_2 : a_4 : a_5 \quad b_1 : b_2 : b_4 : b_5$  ( $c_1 : c_2 : c_4 : c_5 \quad d_1 : d_2 : d_4 : d_5$ ) であり、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、若しくはノーマルリーチ大当たりであるときも、スーパーリーチであるときも、演出モードが通常（昇格なし）モードであるか他のモードであるかによってリーチ種別の選択の振り分けが異なっている。

#### 【0164】

次に、飾り図柄の選択について説明する。前述したように、飾り図柄の変動表示において具体的に表示される飾り図柄の種類は、主基板 31 の CPU 56 によって行われた大当たりの決定、大当たり種別の決定、変動パターンの決定に従うことを条件として、表示制御基板 80 の表示制御用 CPU が決定するものとなっている。例えば、確率変動大当たりが決定されているときには、最終的に停止される飾り図柄は、3 つとも「1」または「7」の同じ図柄となり、確変潜伏大当たりまたは時短大当たりが決定されているときには、最終的に停止される飾り図柄は、3 つとも「1」または「7」以外の同じ図柄となる。

#### 【0165】

確変潜伏大当たりまたは時短大当たりでは、最終的に停止される図柄を「1」または「7」以外の同じ図柄としなければならぬため、その前提で表示されるリーチ表示態様も「1」または「7」以外の同じ図柄が 2 つ停止した態様となる。スーパーリーチにおいて再抽選はあっても、そこでの降格はできないため、最終的に停止される図柄を「1」または「7」以外の同じ図柄とするには、リーチ表示態様も「1」または「7」以外の同じ図柄が 2 つ停止した態様としなければならぬからである。

#### 【0166】

確率変動大当たりでは、最終的に停止される図柄を「1」または「7」の同じ図柄とし

10

20

30

40

50

なければならないので、再抽選のないノーマルリーチの変動パターンで確率変動大当たり図柄を表示させるためには、その前提で表示されるリーチ表示態様も「１」または「７」の同じ図柄が２つ停止した態様としなければならない。一方、再抽選のあるスーパーリーチでは、「１」または「７」以外の同じ図柄を一旦揃えてから、「１」または「７」の同じ図柄を揃えた態様に変更することができるため、リーチ表示態様は「１」または「７」以外の同じ図柄が２つ停止した態様とすることができる。

#### 【０１６７】

このように確率変動大当たりとなるときのリーチ表示態様として、確変大当たり図柄を構成する「１」または「７」とは異なる図柄でのリーチ表示態様を表示させるものとする  
と、このままでは、確変大当たり図柄を構成する「１」または「７」によるリーチ表示態  
様が、大当たりとなる場合のうちで確率変動大当たりとなる場合の割合よりも低い割合で  
しか表示されないことになってしまう。

10

#### 【０１６８】

一方、ノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレの場合に表示されるリーチ表示態様を構成する飾り図柄として「１」または「７」を選択する割合は、一般には、大当たりとなる場合のうちで確率変動大当たりとなる場合の割合と同程度に設定されており、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１でも、確変潜伏モードに制御されているときにおいて実際の遊技状態が確率変動状態に制御されているとき以外では、これに倣ってノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレの場合に表示されるリーチ表示態様を構成する飾り図柄を選択するものとしている。すると、確変大当たり図柄を構成する「１」または「７」によるリーチ表示態様は、大当たりとなる確率が低いリーチ表示態様という現象が生じてしまう。

20

#### 【０１６９】

これに対して、確変潜伏モードに制御されているときにおいて実際の遊技状態が確率変動状態に制御されているときには、ノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレの場合に表示されるリーチ表示態様を構成する飾り図柄として確変大当たり図柄を構成する「１」または「７」が選択される割合を、大当たりとなる場合のうちで確率変動大当たりとなる場合の割合の割合よりも高くしている。確変潜伏モード以外の演出モードに制御されているとき、確変潜伏モードに制御されていても確率変動状態に制御されていないときには、ノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレの場合に表示されるリーチ表示態様を構成する飾り図柄として確変大当たり図柄を構成する「１」または「７」が選択される割合は、一般の場合と同じく大当たりとなる場合のうちで確率変動大当たりとなる場合の割合と同程度にしている。

30

#### 【０１７０】

なお、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである変動表示が先に実行されることとなる場合には、先読み予告が実行されることはないので、リーチ表示態様を構成する飾り図柄の選択と先読み予告のためのチャンス目を構成する飾り図柄の選択とが干渉することはない。つまり、先読み予告は、リーチ表示態様が出現せずにハズレとなる変動表示のみで行われるので、リーチ表示態様が含まれないハズレの表示態様の一種であるチャンス目を表示させることには、何ら問題が生じないものとなる。

40

#### 【０１７１】

次に、フラッシュ告知について説明する。フラッシュ告知は、確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりとすることが決定されている場合に、特別図柄及び飾り図柄の変動表示の表示結果が導出されるよりも前のタイミングで枠ランプ４０～４２を所定の点灯態様で点灯させることにより、確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりを告知する演出である。フラッシュ告知における枠ランプ４０～４２の点灯は、可変表示装置９において実行されている飾り図柄の変動表示とは連動せず、これとは全く独立した態様で実行されるものとなっている。

#### 【０１７２】

また、確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりとすることが決定さ

50

れている場合には、リーチ予告の種別の決定とは全く独立した抽選により、フラッシュ告知を実行するか否かが決定されるものとなる。フラッシュ告知を実行することが決定された場合、その実行タイミングは、選択されている飾り図柄の変動パターンに応じて決定されるものとなる。

【 0 1 7 3 】

図 5 に示した各変動パターンのうちで、チャンスボタン 16 の操作に応じて飾り図柄の変動表示の態様を変化させることのできる変化可能期間を含まない図 5 ( a )、( b )、( c )、( d )、( e )、( g ) の変動パターンでは、図 5 中に x 印で示すタイミングのうちから選択されたタイミングにおいて、フラッシュ告知が実行されることとなる。ここで、a 1 と b 1 と c 1 と g 1、a 2 と b 2 と c 2 と g 2、b 3 と c 3 と d 3 と e 3 と g 3、b 4 と c 4 と d 4 と e 4 と g 4 は、互いに変動表示の開始からの経過時間が同じとなるタイミングを示す。

10

【 0 1 7 4 】

もっとも、表示結果の導出までに要する時間が短い図 5 ( a ) の変動パターンでは、変動表示の開始からの経過時間が短い a 1 のタイミングをフラッシュ告知の実行タイミングに選択する確率が高く、また、残りの場合に選択される a 2 のタイミングも、表示結果の導出までに要する時間がより長い図 5 ( b )、( c )、( g ) の変動パターンで、b 1、c 1、g 1 のタイミングが選択される確率よりも高い。

【 0 1 7 5 】

変動表示の開始から表示結果の導出までに要する時間が同じ図 5 ( b ) と図 5 ( c ) の変動パターンを比較した場合、リーチ表示態様が出現してから表示結果の導出までに要する時間の長い図 5 ( b ) の変動パターンの方が、比較的遅いタイミング b 4 や b 3 を選択しやすくなっている。リーチ表示態様が出現してから表示結果の導出までに要する時間が同じ図 5 ( c ) と図 5 ( g ) の変動パターンを比較した場合、変動表示の開始から表示結果の導出までに要する時間が短い図 5 ( c ) の変動パターンの方が、比較的早い変動タイミング c 1、c 2、c 3 を選択しやすくなっている。

20

【 0 1 7 6 】

図 5 ( d ) に示す復活リーチの変動パターンでは、飾り図柄の変動表示が仮停止してハズレの表示態様が一旦表示されるタイミングよりも後のタイミング d 3、d 4 しか、フラッシュ告知を実行するタイミングとして選択され得ない。図 5 ( e ) に示す疑似連の変動パターンでも、飾り図柄の変動表示が仮停止してハズレの表示態様が一旦表示されるタイミングよりも後のタイミング e 3、e 4 しか、フラッシュ告知を実行するタイミングとして選択され得ない。つまり、復活リーチと疑似連の変動パターンにおいては、図 5 ( a )、( b )、( c )、( g ) における a 1 と b 1 と c 1 と g 1、a 2 と b 2 と c 2 と g 2 に相当するタイミングでは、フラッシュ告知が実行されることはない。

30

【 0 1 7 7 】

また、図 5 に示した各変動パターンのうちで、チャンスボタン 16 の操作に応じて飾り図柄の変動表示の態様を変化させることのできる変化可能期間を含む図 5 ( f )、( h ) の変動パターンでは、この変化可能期間がフラッシュ告知を実行できる期間となる。つまり、この変化可能期間において遊技者が最初にチャンスボタン 16 を操作したときに、フラッシュ告知が実行される。変化可能期間が終了するまでに遊技者がチャンスボタン 16 を操作しないと、フラッシュ告知を実行することが決定されていても、変化可能期間はもちろん、飾り図柄の変動表示が終了するまでの全ての期間において、フラッシュ告知が実行されることはないものとなる。

40

【 0 1 7 8 】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 において遊技の進行のために行われる処理について説明する。まず、設定値の変更について説明する。設定キースイッチ 9 2 を ON 状態としてパチンコ遊技機 1 を起動すると、設定変更モードに移行し、ここで RAM 55 の格納領域のうち使用中スタック領域を除く全ての格納領域を初期化する。設定変更モードにおいて、設定スイッチ 9 1 により新たな設定値を設定し、スタートレバー 11 の

50

操作により新たな設定値を確定させてから設定キースイッチ 9 2 を O F F 状態とすると、遊技を進行させるための処理を開始させることができる。

【 0 1 7 9 】

一方、設定キースイッチ 9 2 を O F F 状態としてパチンコ遊技機 1 を起動した場合は、R A M 5 5 のデータが壊れているかどうかを診断し、R A M 5 5 のデータが壊れていなかった場合、すなわち前回のパチンコ遊技機 1 の電源を O F F したときのデータが正常なまままで残っている場合には、R A M 5 5 に記憶されているデータはそのままとして、前回はパチンコ遊技機 1 の電源を O F F したときの状態から、遊技を進行させるための処理を開始させることができる。

【 0 1 8 0 】

パチンコ遊技機 1 を起動したときには、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御用 C P U に起動コマンドが送られるが、表示制御基板 8 0 に設けられた表示制御用マイクロコンピュータの R A M ( 直前に電源 O F F した時の状態がバックアップされている ) に記憶されている演出モードを示すデータは、遊技状態に関わらず、また、電源 O F F 時の演出モードに関わらず、通常 ( 昇格なし ) モードのデータに書き換えられる。起動時において新たな設定値が設定されたときには、主基板 3 1 の C P U 5 6 から表示制御用 C P U に設定値を示すコマンドが送られるが、表示制御用マイクロコンピュータの R A M に記憶されたデータは全て初期化され ( 初期化されたときに演出モードを示すデータは通常 ( 昇格なし ) モードとなる ) 、当該コマンドが示す設定値が R A M に格納される。

【 0 1 8 1 】

パチンコ遊技機 1 において遊技を進行させるための処理は、2 m s 毎に実行されるタイマ割り込みに従って実行される。なお、打球操作ハンドル 5 の操作に基づく遊技領域 7 への遊技球の発射だけは、2 m s 毎のタイマ割り込み処理とは独立して行われるものとなっている。

【 0 1 8 2 】

図 9 は、C P U 5 6 が実行するメイン処理にて 2 m s 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、C P U 5 6 は、レジスタの退避処理 ( ステップ S 2 1 ) を行った後、ステップ S 2 2 ~ S 3 6 の遊技制御処理を実行する。遊技制御処理において、C P U 5 6 は、まず、スイッチ回路 3 2 を介して、ゲートスイッチ 6 1、始動口スイッチ 6 2 a、6 2 b、カウントスイッチ 6 3、クリアスイッチ 6 5、等のスイッチの検出信号を入力し、それらの状態判定するスイッチ処理を行う ( ステップ S 2 2 ) 。

【 0 1 8 3 】

次に、遊技制御に用いられる大当たり判定用の乱数、大当たり種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う ( ステップ S 2 3 ) 。C P U 5 6 は、更に、初期値用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理 ( ステップ S 2 4 ) 及び表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う ( ステップ S 2 5 ) 。

【 0 1 8 4 】

更に、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う ( ステップ S 2 6 ) 。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 1 0 a、1 0 b、可変表示装置 9、特別可変入賞装置 2 0、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。

【 0 1 8 5 】

また、普通図柄プロセス処理を行う ( ステップ S 2 7 ) 。普通図柄プロセス処理では、普通図柄表示器 1 2 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 1 2 の表示制御および可変入賞装置 1 5 の開閉制御が実行される。



## 【0186】

次いで、CPU56は、特別図柄プロセス処理でRAM55の所定の領域に設定され、可変表示装置9等において各種演出を行うための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S28）。また、普通図柄プロセス処理でRAM55の所定の領域に設定された普通図柄に関するコマンドを送出する普通図柄コマンド制御処理を行う（ステップS29）。

## 【0187】

更に、CPU56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS30）。

## 【0188】

また、CPU56は、始動口スイッチ62a、62b、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S31）。具体的には、始動口スイッチ62a、62b、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。

## 【0189】

そして、CPU56は、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する（ステップS32）。記憶処理においては、始動口スイッチ62a、62bの検出信号に基づいて大当たり判定用乱数等の各種乱数を抽出し、抽出した乱数の値を始動口スイッチ62a、62bの別に保留記憶させる。また、抽出した各種乱数の値等を示すコマンドを送出する処理も行う。

## 【0190】

また、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する（ステップS33）。更に、所定の条件が成立したときにソレノイド回路33に駆動指令を行う（ステップS34）。可変入賞装置15、特別可変入賞装置20、を開状態または閉状態としたり、大入賞口21内の遊技球通路を切り替えたりするために、ソレノイド回路33は、駆動指令に応じてソレノイド71～73を駆動する。その後、レジスタの内容を復帰させ（ステップS35）、割込許可状態に設定する（ステップS36）。

## 【0191】

次に、ステップS26の特別図柄プロセス処理について説明する。特別図柄プロセス処理では、CPU56は、まず、遊技盤6に設けられている始動入賞口14a、14bに遊技球が入賞したことを検出するための始動口スイッチ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14a、14bに入賞する始動入賞が発生しているかどうかを判定し、始動入賞が発生していたら始動口スイッチ通過処理を行う。その後、特別図柄プロセスフラグの状態に応じて、次に説明する特別図柄通常処理、変動パターン設定処理、特別図柄変動処理、特別図柄停止処理、大入賞口開放前処理、大入賞口開放中処理、大当たり終了処理の何れかの処理を行う。

## 【0192】

特別図柄通常処理：特別図柄の可変表示を開始できる状態になるのを待つ。CPU56は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、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。始動入賞口14a、14bの何れについても保留記憶カウンタの値が0でないときには、始動入賞口14bの保留記憶から優先して大当たり等の決定が行われる。

## 【0193】

変動パターン設定処理：特別図柄表示器10a、10bにおける特別図柄の変動パター

10

20

30

40

50

ン種別を、始動入賞時に抽出した変動種別判定用乱数の値と保留記憶の数とに応じて選択する。そして、選択した変動パターンの種別と始動入賞発生時に抽出した変動パターン判定用乱数の値に応じて予め定められた複数種類の変動パターンの中から選択する。決定された変動パターンに基づいて、特別図柄の変動時間を特別図柄プロセスタイマ（ダウタイマにより構成される）にセットした後、特別図柄プロセスタイマをスタートさせる。このとき、特別図柄表示器 10 a または 10 b に特別図柄の変動表示開始を指示する信号を出力するとともに、選択した変動パターンを示すコマンドと大当たりとするか否か及び大当たり種別を示すコマンドとを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 28）で表示制御基板 80 に対して送信される状態に設定する。

【0194】

10

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。

【0195】

特別図柄停止処理：特別図柄表示器 10 a、10 b 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 10 a、10 b に出力される状態に設定するとともに、図柄の停止を示すコマンドを、直後の特別図柄コマンド制御処理（ステップ S 28）で表示制御基板 80 に送信される状態に設定する。

【0196】

20

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

【0197】

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

30

【0198】

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

【0199】

一方、表示制御基板 80 などのサブ側の各種基板においては、主基板 31 の基本回路 53 から送信されたコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示に合わせて可変表示装置 9 において飾り図柄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 10 は、表示制御基板 80 の表示制御用 CPU が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

40

【0200】

このメイン処理では、まず、表示制御基板 80 に搭載された表示制御用マイクロコンピュータに含まれる RAM のうちに必要な領域を初期化する初期化処理を行う（ステップ S 701）。次に、所定時間（例えば、2 ms）毎に実行されるタイマ割り込み処理によってセットされるタイマ割り込みフラグの状態が 1 となっているかどうかを判定し（ステップ S 702）、タイマ割り込みフラグの状態が 1 となるまでステップ S 702 の処理を繰り返して行う。

【0201】

タイマ割り込みフラグの状態が 1 となっている後、まず、このタイマ割り込みフラグを 0 にクリアし（ステップ S 703）、主基板 31 の基本回路 53 から送信されたコマンド

50

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S704）。

【0202】

次に、コマンド解析処理におけるコマンドの解析結果に基づいて、可変表示装置9において飾り図柄を変動表示させたり、大当たりラウンド演出を実行させたりする演出制御プロセス処理を実行する（ステップS705）。また、コマンドの解析結果に基づいて、演出モードの変更や転落ノ昇格煽り演出、先読み予告やリーチ予告などの各種予告、或いはフラッシュ告知を実行させる予告制御プロセス処理を実行する（ステップS706）。さらに、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S707）、ステップS702の処理に戻る。

10

【0203】

以下、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1における演出の実行について、飾り図柄の変動表示と、演出モードの変化及び転落ノ昇格煽り演出と、リーチ予告の選択との関係について、具体的な例に基づいて説明する。図11は、これらの各演出の関係を示すタイミングチャートである。

【0204】

図11では、第1大当たり遊技状態の終了後の演出モードが確変潜伏（中）モードに制御され、少なくとも75回目の変動表示が開始されるまで次の大当たりは発生せず、第1大当たり遊技状態が終了した後の25回目の変動表示が開始されるときに転落抽選に当選、57回目の変動表示が開始されるときに昇格抽選に当選、74回目の変動表示が開始されるときに再び転落抽選に当選した場合を例としている。

20

【0205】

なお、実際の遊技状態が確率変動状態に制御されているか否かによって、転落抽選及び昇格抽選の当選確率は異なることとはなるが、大当たり抽選及び大当たり種別抽選を考えずに演出の実行だけで考えた場合には、転落抽選及び昇格抽選の当選確率以外は何れの遊技状態に制御されている場合も同じであるので、特に遊技状態によって区別して説明は行わないものとする。

【0206】

第1大当たり遊技状態が終了した後、確変潜伏（中）モードに制御されると、ここから10回目の変動表示までは、何らかの態様での転落煽り演出が、14%の確率で実行されるものとなる。確変潜伏モードにあるので、昇格煽り抽選は実行されない。また、リーチ予告の種別は、図8に示したb0～b5の割合（変動パターンがスーパーリーチ以外）、またはd0～d5の割合（変動パターンがスーパーリーチ）で振り分けられるものとなる。

30

【0207】

次に、第1大当たり遊技状態が終了した後の変動表示が11回目以降となると、ここから転落抽選に当選するよりも前の24回目の変動表示までは、何らかの態様での転落煽り演出が、30%の確率で実行されるものとなる。また、依然として昇格煽り演出は実行されず、リーチ予告の種別の選択にも変化は生じない。なお、第1大当たり遊技状態の終了から転落抽選に当選する前の24回目の変動表示までは、飾り図柄の変動パターンがノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレである場合に、実際の遊技状態が確率変動状態であれば、リーチ表示態様を構成する図柄として「1」または「7」が選択される確率が高くなる。

40

【0208】

第1大当たり遊技状態が終了した後の変動表示が25回目となったときに転落抽選に当選すると、ここから演出モードが通常（昇格あり）モードに制御されるものとなる。通常（昇格あり）モードに移行されたことで、第1大当たり遊技状態が終了した後の変動表示が25回目となるまでは、ここからは転落煽り演出が実行されなくなる。一方、何らかの態様の昇格煽り演出は、60%もの高確率で実行されるものとなり、その半数を上下左右からのワイプインの態様による昇格煽り演出が占めるものとなる。もっとも、ここでは、

50

リーチ予告の種別の選択に変化は生じない。

【0209】

次に、第1大当たり遊技状態が終了した後の変動表示が31回目以降となると、ここから50回目の変動表示までは、30%の確率で昇格煽り演出(上下左右からのワイプインの態様を含まない)が実行されるものとなる。変動表示が51回目以降となってから昇格抽選に当選するよりも前の56回目の変動表示までは、15%の確率で昇格煽り演出(上下左右からのワイプインの態様を含まない)が実行されるものとなる。また、依然として転落煽り演出は実行されず、リーチ予告の種別の選択にも変化は生じない。飾り図柄の変動パターンがノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレである場合に、実際の遊技状態が確率変動状態であっても、リーチ表示態様を構成する図柄として「1」または「7」が選択される確率は高くない。

10

【0210】

第1大当たり遊技状態が終了した後の変動表示が57回目となったときに確変潜伏モードへの昇格が決定されるが、通常(昇格あり)モードに転落する前に確変潜伏(中)モードに制御されていたため、ここで確変潜伏(低)モードになることはない。ここでは、確変潜伏(中)モードに制御されたものとする。ここから転落抽選に当選するよりも前の73回目の変動表示までは、何らかの態様での転落煽り演出が、60%の確率で実行されるものとなり、昇格煽り演出は実行されなくなる。

【0211】

ここでも、リーチ予告の種別の選択にも変化は生じない。そして、確変潜伏(中)モードに再度昇格した57回目の変動表示からさらに転落抽選に当選する前の73回目の変動表示までは、飾り図柄の変動パターンがノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレである場合に、実際の遊技状態が確率変動状態であれば、リーチ表示態様を構成する図柄として「1」または「7」が選択される確率が高くなる。

20

【0212】

次に、第1大当たり遊技状態が終了した後の変動表示が74回目となったときに転落抽選に当選したものとすると、既に変動表示の回数が70回を越えているため、ここから演出モードが通常(昇格なし)モードに制御されるものとなる。ここからは、次の大当たりまで昇格抽選は実行されず、昇格煽り演出も実行されない。通常モードであるので、当然のこととして転落煽り演出も実行されない。また、転落抽選に当選した74回目の変動表示以降では、リーチ予告の種別は、図8に示したa0~a5の割合(変動パターンがスーパーリーチ以外)、またはc0~c5の割合(変動パターンがスーパーリーチ)で振り分けられるものとなる。

30

【0213】

以上説明したように、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、始動入賞口14a、14bへの始動入賞に基づいて特別図柄表示器10a、10bにて行われた特別図柄の変動表示の表示結果が大当たりで確定すると、その大当たりの種類に応じて第1大当たり遊技状態または第2大当たり遊技状態に制御される。また、大当たりの種類が確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または突確大当たりであった場合には、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後に、次の大当たり決定確率が高くなる確率変動状態に遊技状態が制御される。

40

【0214】

ここで、特別図柄表示器10a、10bの表示結果からは、大当たりとなったか、何れの種類の大当たりとなったかを識別することが非常に困難であるものの、可変表示装置9には、飾り図柄の変動表示の表示結果として特別図柄表示器10a、10bに導出された表示結果に対応した飾り図柄が停止される。もっとも、確変潜伏大当たりの場合に可変表示装置9に導出される飾り図柄は、時短大当たりの場合に可変表示装置9に導出される飾り図柄と同じ態様のものであり、また、確変潜伏大当たりに基づく第1大当たり遊技状態が終了するまでに、確変遊技状態に制御される旨を示す情報が報知されることはない。

【0215】

50

また、可変表示装置 9 で行われる演出の演出モードは、確変潜伏大当たりに基づく第 1 大当たり遊技状態が終了した後は確変潜伏（高）モード、確変潜伏（中）モード、確変潜伏（低）モードの何れかに制御されるが、時短大当たりに基づく第 1 大当たり遊技状態が終了した後は通常モードの他に、確変潜伏（高）モード、確変潜伏（中）モード、または確変潜伏（低）モードに制御されることもある。つまり、演出モードが確変潜伏モード（確変潜伏（高）モード、確変潜伏（中）モードまたは確変潜伏（低）モード）となると、演出モードからも確率変動状態に制御されているかどうかを特定することができないものとなる。

【0216】

確変潜伏モードは、確率変動状態に制御されているかどうかを特定することができない演出モードであるものの、通常モード（第 1 大当たり遊技状態が終了して直ぐに通常モードに制御された場合は、確率変動状態に制御されている可能性はない）に制御されているときに比べて、確率変動状態に制御されている可能性が高いので、遊技者は、一定の期待感を得ることができる。が、第 1 大当たり遊技状態が終了して確変潜伏モードに制御されても、変動表示が開始される度に行われる転落抽選に当選すると、通常モードに転落してしまう。

10

【0217】

もっとも、確変潜伏モードから通常モードに転落しても、第 1 大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御された後の変動表示の回数が 70 回以下であれば、その通常モードは、昇格抽選に当選することで確変潜伏モードに再昇格し得る通常（昇格あり）モードとなる。このように確変潜伏モードから通常モードに転落しても、再び確変潜伏モードに制御されることの期待感を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0218】

また、確変潜伏モードから通常モードに一旦転落した後、昇格抽選により再び確変潜伏モードに昇格制御させられるときには、通常モードに転落する前に制御されていたのと同じ確変潜伏モードか、これよりも確率変動状態に制御されていることの期待度が高い確率潜伏モードに制御される（例えば、通常モードに転落する前に確変潜伏（中）モードに制御されていたのであれば、確変潜伏（中）モードまたは確変潜伏（高）モードのみに制御され、確変潜伏（低）モードに制御されることはない）。これにより、確変潜伏モードと特別モードの間で一旦通常モードに転落させられていたということが、遊技者の期待感を削いでしまうことがない。

30

【0219】

また、確変潜伏モードから通常モードに転落したときに、その通常モードが確変潜伏モードへの昇格可能性がある通常（昇格あり）モードとなるのは、第 1 大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御された後の変動表示の回数が 70 回以下である場合に限られている。確率変動状態における大当たり確率は 1 / 30（所定の設定値の場合）であるため、70 回もの変動表示を繰り返しても大当たりしないということは確率変動状態に制御されている可能性がほぼ 0 に近いことになってしまう。確率変動状態に制御されている可能性がほぼ 0 であると遊技者も認識しているような場面で無駄な確変潜伏モードへの移行を行って遊技者を煩わせることがない。

40

【0220】

また、確変潜伏モードに制御されているときには、ここから通常モードに転落する可能性が常にあるものの、実際には転落抽選に当選しないことの方が多い。もっとも、遊技者は、新たに飾り図柄の変動表示が開始される度に通常モードへ転落しないかという不安感を持って遊技を進めると考えられる。転落抽選に当選しなかったときには、通常モードへの切り替え時の態様と途中までの態様が同じな転落煽り演出を所定の割合で行うこととしているので、遊技者の不安感を適度に煽ることができ、これによって遊技の興趣を向上させることができる。

【0221】

50

そして、この転落煽り演出には3種類の態様があるが、何れかの態様で転落煽り演出を行うこととなる頻度と、転落煽り演出の態様の選択割合の振り分けは、第1大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御された後の変動表示の回数が10回以下、11~30回、31回以上の何れであるかによって異なっている。同じ種類の確変潜伏モードに制御されているときでも、実行された変動表示の回数が多くなればなるほど確率変動状態に制御されていることの期待度は小さくなる。転落煽り演出は、この確率変動状態に制御されていることの期待度に応じた遊技者の感覚に即して実行することができるものとなる。

#### 【0222】

また、確変潜伏モードから転落して通常モードに制御されているときにおいて、第1大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御された後の変動表示の回数が70回以下で通常(昇格あり)モードとなっていれば、ここから確変潜伏モードに昇格する可能性があるものの、実際には昇格抽選に当選しないことの方が多い。もっとも、遊技者は、新たに飾り図柄の変動表示が開始される度に確変潜伏モードに昇格しないかという期待感を持って遊技を進めていると考えられる。昇格抽選に当選しなかったときには、切り替え時の態様と途中までの態様が同じな昇格煽り演出を所定の割合で行うこととしているので、遊技者の期待感を煽ることができ、これによって遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0223】

そして、この昇格煽り演出にも3種類の態様があるが、何れかの態様で転落煽り演出を行うこととなる頻度と、昇格煽り演出の態様の選択割合の振り分けも、第1大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御された後の変動表示の回数が30回以下、13~50回、51回~70回の何れであるかによって異なっている。通常モードに転落したときでも、未だ実行された変動表示の回数が少なければ確率変動状態に制御されていることの期待度も高くなる。昇格煽り演出は、この確率変動状態に制御されていることの期待度に応じた遊技者の感覚に即して実行することができるものとなる。

#### 【0224】

さらに、昇格煽り演出の3種類の態様のうちの上下左右からのワイプインは、第1大当たり遊技状態の終了後に最初に確変潜伏モードに制御されてからの飾り図柄の変動表示の回数が30回以下であるときにしか実行されることがない。変動表示の回数が30回以下であるときには、この変動表示の回数だけで考えれば未だ確率変動状態に制御されていることの可能性は十分に高くなっている(実際に1/2以上となる)と考えられる。これにより、上下左右からのワイプインによる昇格煽り演出に、確率変動状態に制御されている可能性が高いときのみの演出としてプレミア性を持たせることができる。

#### 【0225】

また、主基板30のRAM55及び表示制御基板80のRAMもバッテリーバックアップされているので、パチンコ遊技機1の電源がONされたときには、直前に電源をOFFしたときの状態から遊技が再開されるものとなっている。もっとも、パチンコ遊技機1の電源がONされたときの演出モードは、新たに設定値を設定したか否かに関わらず、直前に電源をOFFしたときに制御されていた演出モードに関わらず、且つ確率変動状態に制御されているか否かに関わらず、確変潜伏モードへの昇格の可能性がない通常(昇格なし)モードに制御される。このため、新たに電源をONした直後(最も多くは、遊技店の開店時)の状態(特に設定値が変更されたか、確率変動状態に制御されているか)が遊技者に分かりにくくなり、射倖性を抑制することができる。

#### 【0226】

また、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、何れの種類の演出モードに制御されているときにおいても、飾り図柄の変動表示においてスーパーリーチが出現する可能性があることを予告するリーチ予告が行われるものとなっている。リーチ予告には、複数種類の態様があり、そのうちの何れかの種類の態様で実行されるものとなっている(何れの態様のリーチ予告も実行されない場合もある)。ここで、リーチ予告の各態様は、通常

10

20

30

40

50

(昇格なし)モードに制御されているときと、通常(昇格あり)モードを含む他の演出モードに制御されているときとで異なる割合で選択されるものとなっている。これにより、通常モードに転落してしまっても、このときには実行されるリーチ予告に遊技者を注目させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0227】

また、可変表示装置9における飾り図柄の変動表示の表示結果として、確率変動大当たり、確変潜伏大当たりまたは時短大当たりの大当たり図柄は同じ種類の飾り図柄が3つ揃えられたものとなるが、ハズレのときのも大当たり図柄の一部を構成するリーチ表示態様が出現する場合がある。ここで、確変大当たり図柄は、「1」または「7」の同じ飾りが3つ揃えられた態様であり、確変潜伏大当たりまたは時短大当たり図柄は、「1」または「7」以外の同じ飾り図柄が揃えられた態様である。リーチ表示態様は、「1」または「7」の同じ図柄が2つ揃った態様と、「1」または「7」以外の同じ図柄が2つ揃った態様とがある。

10

#### 【0228】

ここで、リーチ表示態様が表示されたときには、これを構成する図柄が「1」または「7」であると、確率変動状態への制御が確定する確率変動大当たりとなる可能性があることになるので、遊技者の期待感を高めさせることができる。一方、「1」または「7」でのリーチ表示態様が出現した後に、ハズレの表示結果が可変表示装置9に導出されることはあるが、この場合は、もちろん第1大当たり遊技状態に制御されたり、確率変動状態に制御されたりということはない。

20

#### 【0229】

また、スーパーリーチで大当たりとなる変動パターンは再抽選を含んでいるので、確率変動大当たりとなる場合において、大当たり図柄が最終的に導出される前に中途で出現するリーチ表示態様を構成する飾り図柄が「1」または「7」以外のものとなる場合がある。一方、確変潜伏大当たりまたは時短大当たりとなる場合において、大当たり図柄が最終的に導出される前に中途で出現するリーチ表示態様を構成する飾り図柄が「1」または「7」となることはない。つまり、突確大当たりを除く何らかの大当たりが発生する場合のうちで「1」または「7」のリーチ表示態様が出現する場合の割合は、突確大当たりを除く何らかの大当たりが発生する場合のうちで確率変動大当たりが発生する場合の割合よりも低い。

30

#### 【0230】

ノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレで出現するリーチ表示態様を構成する飾り図柄として「1」または「7」を選択する割合を、突確大当たりを除く何らかの大当たりが発生する場合のうちで「1」または「7」のリーチ表示態様が出現する場合の割合と同程度にすれば、確率変動大当たりへの期待感が高められる場合が少なくなってしまう。そこで、一般には、ノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレで出現するリーチ表示態様を構成する飾り図柄として「1」または「7」を選択する割合を、突確大当たりを除く何らかの大当たりが発生する場合のうちで確率変動大当たりが発生する場合の割合と同程度としているものが多い。

#### 【0231】

このような割合でリーチ表示態様を構成する飾り図柄を選択するものとした場合は、「1」または「7」によって構成されるリーチ表示態様は、「1」または「7」以外の飾り図柄によって構成されるリーチ表示態様よりも、大当たりの可能性が低いリーチ表示態様になってしまう。これに対して、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、ノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレの変動パターンにおいて出現させるリーチ表示態様を構成する飾り図柄として「1」または「7」を選択する割合を、演出モードが確変潜伏モードに制御されているときにおいて確率変動状態に制御されているときには、他の演出状態に制御されているときや確変潜伏モードであっても確率変動状態に制御されていないときに比べて高くしている。

40

#### 【0232】

50

これにより、「１」または「７」以外の飾り図柄によるリーチ表示態様が出現したときには、大当たりとなることを遊技者に期待させることができ、特に確変潜伏モードにおいて「１」または「７」によるリーチ表示態様が出現したときには、確率変動状態に制御されていることを期待させることができる。これにより、飾り図柄の変動表示において出現したリーチ表示態様が「１」または「７」以外の図柄によるものであっても「１」または「７」の図柄によるものであっても、遊技者の期待感を削ぐことがなく、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、最終的に大当たりとならない変動表示でも、リーチ表示態様が出現するのであれば、それがどの種類の図柄によるリーチ表示態様であるかに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２３３】

10

さらに、確変潜伏モードに制御されているときにおいて確率変動状態に制御されているときに最終的にハズレとなるリーチ表示態様を構成する飾り図柄として「１」または「７」を選択する割合を高くするので、確変潜伏モード全体での平均でも通常モードと比べるとあれば、やはりハズレとなるリーチ表示態様を構成する飾り図柄として「１」または「７」を選択する割合は高くなる。このようなリーチ表示態様を構成する飾り図柄の選択をすることで、確変潜伏モードでは、確率変動状態に制御されていることを期待させ、さらに次の当たりも確率変動大当たりとなる（すなわち、確率変動状態が継続される）ことを期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２３４】

また、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１では、始動入賞口１４ａ、１４ｂに遊技球が入賞することによって、それぞれ特別図柄表示器１０ａ、１０ｂで特別図柄の変動表示を行う権利（始動入賞時に抽出された乱数）がＲＡＭ５５の保留記憶バッファに記憶（保留記憶）される。保留記憶された１の権利により行われる変動表示よりも前に行われる該１の権利とは別に保留記憶された権利に基づく変動表示（先実行変動表示）において、該１の権利についての先読み予告も実行されるものともなっている。

20

【０２３５】

先読み予告は、演出モードの制御とは基本的には別の処理で実行されるものの、先読み予告が実行されるときには、確変潜伏モードから通常モードへの移行が禁止されるものとなっている。このため、通常モードへの移行と先読み予告の両方が同時に実行されることによって何を意味する演出が可変表示装置９において実行されているのかが遊技者にとって分かりにくくなる場合が生じにくくなり、遊技者を混乱させてしまうような事態が起こりえない。

30

【０２３６】

また、確変潜伏モードにしても確率変動状態に制御されていることを完全に特定できるものではないものの、確率変動状態に制御されていることをある程度には期待できるので、確変潜伏モードの方が大当たりが発生しやすいと言える。つまり、通常モードで大当たりが発生した方が遊技者にとっての意外性が高いので、大当たりの発生の予告である先読み予告についても通常モードで行われた方が遊技者にとっての意外性が高い。先読み予告が実行されているときに、確変潜伏モードから通常モードへの移行を規制することによって、遊技者にとっての意外性が感じられる場合が多くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【０２３７】

また、確変潜伏モードでは、先読み予告が行われるにしても、その先読み予告は、特別図柄保留記憶表示部１０ａ、１０ｂを構成するＬＥＤの点灯態様を変えることでしか実行されない。上記したように確変潜伏モード自体が大当たりの期待感を高めさせるモードであるので、確変潜伏モードにおいては先読み予告の実行が一部制限されることによって、可変表示装置９において何を意味する演出が実行されているのかが遊技者にとって非常に分かりにくくなってしまいうことを防ぐことができ、遊技者を混乱させないようにすることができる。

【０２３８】

50



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。

#### 【0239】

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、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ときには、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くて済むようになる。

#### 【0240】

また、先読み予告を行うことは、始動入賞口 14 a、14 b に遊技球が入賞したときに決定されるが、当該始動入賞に基づく変動表示よりも前に実行される何れかの変動表示でリーチ表示態様が出現する可能性があれば、先読み予告を行うことは決定されない。このため、変動パターンの態様を選択するためのテーブルを変更するなどの複雑な処理を行わなくても、先読み予告の実行中にリーチ演出表示が割り込んで先読み予告の連続性が損なわれる事態を防止することができる。従って、変動パターンの選択処理を複雑化させることなく、遊技者の大当たりの発生に対する期待感を高めることができる。

#### 【0241】

ところで、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 14 a の始動入賞に基づく特別図柄の変動表示は特別図柄表示部 10 a で、始動入賞口 14 b の始動入賞に基づく特別図柄の変動表示は特別図柄表示部 10 b で実行されるものとなっている。始動入賞口 14 a、14 b のそれぞれの入賞に対して RAM 55 に保留記憶バッファが別々に設けられ、特別図柄保留記憶表示部 11 a、11 b も別々に設けられている。可変入賞装置 15 が設けられ、いわゆる電チューサポートが行われるのは始動入賞口 14 b だけであるが、始動入賞口 14 a の始動入賞による保留記憶と、始動入賞口 14 b の始動入賞による保留記憶の双方があるときには、始動入賞口 14 b に対応した保留記憶が優先して特別図柄表示器 10 b で特別図柄の変動表示を行わせるものとなっている。

#### 【0242】

ここで、終了までに始動入賞口 14 a、14 b の何れも保留記憶が上限に達すると考えられる第 1 大当たり遊技状態や、或いは電チューサポートにより優先して変動表示が行われる始動入賞口 14 b に続々と遊技球が入賞する時短状態中においては、始動入賞口 14 b に対する先読み予告を行わない。これにより、遊技者の技術介入により第 1 大当たり遊技状態を連続して発生させて想定数以上の遊技球が遊技者に付与されることを防ぐことができる。

#### 【0243】

また、いわゆる電チューサポートのない始動入賞口 14 a に遊技球が入賞しても、電チューサポートのある始動入賞口 14 b に遊技球が入賞しても、設定値と遊技状態とが同じであれば、大当たり確率に違いはない。電チューサポートのない始動入賞口 14 a への始動入賞に基づいて大当たりしたときには、第 1 大当たり遊技状態 (30 秒、15 ラウンド) を経て確率変動状態に制御される確率変動大当たりまたは確変潜伏大当たりとなる確率は 4 / 10、第 2 大当たり遊技状態 (0.2 ~ 0.5 秒、2 ラウンド) を経て確率変動状態に制御される突確大当たりとなる確率は 2 / 10 である。

#### 【0244】

これに対して、電チューサポートのある始動入賞口 14 b への始動入賞に基づいて大当たりしたときに第 1 大当たり遊技状態 (30 秒、15 ラウンド) を経て確率変動状態に制

10

20

30

40

50

御される確率変動大当たりまたは確変潜伏大当たりとなる確率は5 / 10であり、第2大当たり遊技状態(0.2 ~ 0.5秒、2ラウンド)を経て確率変動状態に制御される突確大当たりとなる確率は1 / 10である。時短状態においては、電チューサポートにより始動入賞口14bに入賞しやすくなり、確率変動状態に制御されても第1大当たりに制御されずに遊技球が増えず、遊技者を落胆させてしまうという状態を低減させることができ、遊技者の利益を高めさせることができる。

【0245】

また、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、大当たり抽選及び大当たり種別抽選の結果が如何なる結果であったとしても、選択される変動パターンに違いは生じるものの、可変表示装置9において飾り図柄の変動表示は実行されるものとなる。そして、確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりとすることが決定されているときに、飾り図柄の変動表示の表示結果として、同じ種類の図柄が揃えられた表示態様が導出されるものとなっている。

10

【0246】

もっとも、確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりとすることが決定されているときには、可変表示装置9において実行されている飾り図柄の変動表示とは連動せず、これとは全く独立した態様で枠ランプ40 ~ 42の点灯によるフラッシュ告知が実行されることがある。このフラッシュ告知が実行されたことを遊技者が認知すると(もっとも、通常の場合に可変表示装置9を見ながら遊技を行っている遊技者には、枠ランプ40 ~ 42で実行されるフラッシュ告知は認知されにくい)、飾り図柄の変動表示の表示結果が導出されることを待つことなく、確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりとすることが決定されていること、すなわち第1大当たり遊技状態に制御されることが分かるものとなっている。

20

【0247】

ここで、飾り図柄の変動パターンは、複数種類の変動パターンの中から選択されるものとなっているが、その複数種類の変動パターンには、変動開始から表示結果の導出までに要する時間が異なるもの、変動開始からリーチ表示態様の出現までに要する時間が異なるもの、リーチ表示態様の出現から表示結果の導出までに要する時間が異なるものなどが含まれている。

【0248】

30

従って、仮にこれらの所要時間に関わらず、飾り図柄の変動表示の開始からの経過時間のみに従ってフラッシュ告知の実行タイミングを決めると、フラッシュ告知が実行されて確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりとなることが分かった後も延々と飾り図柄の変動表示が継続される場合が生じたり、フラッシュ告知の実行タイミングが遅すぎて飾り図柄の変動表示とは別にフラッシュ告知を実行することがあまり意味をなさなくなる場合が生じてしまう。

【0249】

これに対して、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機1では、フラッシュ告知の実行タイミングを選択された変動パターンで表示結果の導出までに要する時間に応じて選択するものとしたので、フラッシュ告知が実行されて確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりとなることが分かった後も延々と飾り図柄の変動表示が継続される場合が生じたり、フラッシュ告知の実行タイミングが遅すぎて飾り図柄の変動表示とは別にフラッシュ告知を実行することがあまり意味をなさなくなる場合が生じたりするのを防止することができる。

40

【0250】

また、飾り図柄の変動パターンには、変動表示の開始から表示結果の導出までの予め定められた変化可能期間において、遊技者のチャンスボタン16の操作に応じて、その態様を変化させることができるものが含まれている。このような変化可能期間を含む変動パターンが実行されている場合、フラッシュ告知も、この変化可能期間において遊技者がチャンスボタン16を最初に操作したタイミングで実行される。このため、飾り図柄の変動表

50

示に介入しようという意図でチャンスボタン１６を操作した遊技者に対して、その操作のタイミングで実行されるフラッシュ告知で意外性を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者が飾り図柄の変動表示に実行ばかりでなく、フラッシュ告知の実行にも介入することによって、遊技者の遊技に対する介入感が強められ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２５１】

もっとも、飾り図柄の変動表示の態様を変化させられる変化可能期間を含む変動パターンで飾り図柄の変動表示が実行されている場合に、遊技者がチャンスボタン１６を操作しないと、飾り図柄の変動表示の態様の变化が見られないばかりかフラッシュ告知も実行されない。このため、単にチャンスボタン１６の操作で飾り図柄の変動表示の態様を変化させる場合よりも遊技者にチャンスボタン１６の操作を促すことができるようになる。

10

【０２５２】

また、飾り図柄の変動パターンには、リーチ表示態様が出現してからハズレの表示態様で最終停止図柄を仮停止させた後に当該最終停止図柄を再び変動表示させ、それから最終的な表示結果を導出させる復活リーチの変動パターンや、ハズレの表示態様で全ての飾り図柄の変動表示を仮停止させた後に再び全ての飾り図柄を変動表示させ、それから最終的な表示結果を導出させる疑似連の変動パターンも含まれている。

【０２５３】

復活リーチや疑似連の変動パターンの飾り図柄の変動表示は、上記のような演出過程を経て実行されることとなるので、その実行時間が長くなるのが普通である。そして、長期間に亘る実行時間のうちで、最初に飾り図柄の変動表示が仮停止した時点ではハズレ図柄により遊技者を落胆させ、変動表示の再開で遊技者の期待感を高めさせ、最終的な当たりの表示結果の導出で遊技者の期待感を最高潮にまで持ち上げることができるという非常に効果的な演出を行うことができる。

20

【０２５４】

一方、このように非常に効果的な演出となる復活リーチや疑似連の変動パターンによる飾り図柄の変動表示が実行されるときには、最初にハズレの表示態様で飾り図柄の変動表示が仮停止されるまでは、フラッシュ告知を実行させないものとしている。これにより、確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりとなることがフラッシュ告知によって分かってしまって、実行時間が長期に亘る復活リーチや疑似連の変動パターンの飾り図柄の変動表示の残りの部分が、意味をなさないものとなってしまうのを防ぐことができる。また、ハズレの表示態様で飾り図柄の変動表示が仮停止されるまでフラッシュ告知を実行させないものとしているので、遊技者の心理が落胆から期待感に変わるという復活リーチや疑似連の変動パターンの最も効果的な部分を確実に実行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【０２５５】

また、フラッシュ告知は、飾り図柄の変動表示の表示結果が導出される前に確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりが決定されていることを報知する演出ではあるが、飾り図柄の変動表示の表示結果が導出される前の報知には、リーチ予告がある。リーチ予告は、直接的にはスーパーリーチに発展することを予告するものではあるが、スーパーリーチの変動パターンが選択される割合を考えると、確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりが決定されていることを予告するものであるとも言える。

40

【０２５６】

このようにフラッシュ告知とリーチ予告は、告知と予告という違いはあるものの、確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりが決定されていることの報知である点では共通している。もっとも、リーチ予告の実行とフラッシュ告知の実行とは全く独立して決定されることとなっている。このため、リーチ予告の実行確率とフラッシュ告知の実行確率の各々を適度な確率に設定することが容易に行えるようになる。

【０２５７】

50

ところで、確率変動状態は、大当たり抽選の当選確率が実に  $1/30$ （所定の設定値の場合）という非常に高確率になる遊技者にとって有利な遊技状態であるのに対して、確率変動状態に制御されていなければ、大当たり抽選の当選確率は  $1/300$ （所定の設定値の場合）でしかない。大当たりの種別の選択確率として確率変動状態への制御を伴わない時短大当たりが選択される確率を考えた場合に、確率遊技状態における時短大当たりは、第1大当たり遊技状態に制御されるという遊技者にとって有利な側面はあるものの、確率変動状態を終了させてしまうという遊技者にとって不利な側面もあり、後者の方が比率的には大きいものとなっている。

#### 【0258】

つまり、確率変動状態に制御されているときには、大当たりであっても時短大当たりは、遊技者にとって決して有り難くない大当たりと言える。確率変動状態においては、確変潜伏大当たりまたは時短大当たりでは復活リーチや疑似連の変動パターンを選択せず、疑似連の変動パターンを用いてまで、このような有り難くない時短大当たりの可能性があることを示す表示結果をわざわざ導出させることがない。このため、確率変動状態を終了させたくないと考えている遊技者を裏切ることはない。

#### 【0259】

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。

#### 【0260】

上記の実施の形態では、確変潜伏大当たりと時短大当たりとで共通した大当たり図柄を可変表示装置9における飾り図柄の変動表示の結果として導出し、これによって確率変動状態に制御されているか否かが特定できないようにして演出モードを確変潜伏モードに制御するものとしていた。これに対して、大当たり種別抽選において、いわゆる小当たり（飾り図柄の変動表示の結果としてハズレ図柄を表示し、第2大当たり遊技状態に制御した後に、確率変動状態に制御されない時短状態に制御する当たり）を発生させ、第2大当たり終了後の遊技状態が突確大当たりに基づいて確率変動状態に制御されているのか小当たりに基づいて確率変動状態に制御されていないのかを特定できないようにしてもよい。そして、このようにして確率変動状態に制御されているかどうかを特定できない場合においても、演出モードを確変潜伏モードに変化させることができる。

#### 【0261】

上記の実施の形態では、第1大当たり遊技状態が終了した後の変動表示の回数が70回を越えると通常モードから確変潜伏モードに昇格させられることはなかったものの、確変潜伏モードに制御されると転落抽選に当選しない限り、第1大当たり遊技状態が終了した後の変動表示の回数が何回になっても確変潜伏モードが継続するものとなっていた。もっとも、確変潜伏大当たりでは確率変動状態に制御されると同時に時短状態にも次の大当たりが発生するまで制御されるものとなっていたのに対して、時短大当たりでは100回までしか時短状態に制御されないものとなっていた。

#### 【0262】

つまり、第1大当たり遊技状態が終了した後の変動表示の回数が100回を越えて時短状態が終了すれば時短大当たりであった、すなわち確率変動状態に制御されていないということであり、100回を越えても時短状態が終了しないのであれば確変潜伏大当たりであって、すなわち確率変動状態に制御されているということである。つまり、確変潜伏モードに制御しても、第1大当たり遊技状態が終了した後の変動表示の回数が100回を越えると確率変動状態に制御されているかどうか分かってしまうので、確変潜伏モードに制御するのは、変動表示の回数が100回になるまでとして、その後は遊技状態に応じて確変モードまたは通常モードに制御するものとしてもよい。

#### 【0263】

上記の実施の形態では、確率変動大当たりと確変潜伏大当たりは、何れも第1大当たり遊技状態の終了後に確率変動状態と時短状態とに次の大当たりの発生まで制御するものとした大当たりで、時短大当たりは、第1大当たり遊技状態の終了後に100回の変動表示

10

20

30

40

50

を消化するまで時短大当たりに制御するものとした大当たりであった。これに対して、第1大当たり遊技状態の終了後に確率変動状態にも時短状態にも制御されない通常大当たりを設ける（その分、時短大当たりの確率を低くする）とともに、確変潜伏大当たりでは、第1大当たり遊技状態の終了後に確率変動状態には制御するが時短状態には制御しない大当たりとしてもよい。

【0264】

上記の実施の形態では、確変潜伏モードから通常モードへの転落は、何れの確変潜伏モードにおいても可変表示装置9にて飾り図柄の変動表示が開始するときに行われる転落抽選に当選することによって、行われるものとしていた。この転落抽選の当選確率は、確変潜伏モードの種類と遊技状態（確率変動状態か否か）とによって異なるものとなっていたが、さらに、第1大当たり遊技状態が終了して最初に確変潜伏モードに制御されたときから実行された飾り図柄の変動表示の回数に応じて、転落抽選の当選確率を異ならせるものとしてもよい。

【0265】

また、確変潜伏モードから通常モードへの転落を、転落抽選の結果に従って行うのではなく、第1大当たり遊技状態が終了して最初に確変潜伏モードに制御されたときから実行された飾り図柄の変動表示の回数に従って行うものとしてもよい。通常モードに転落するまでの変動表示の回数は、確変潜伏モードの種類毎に異なってもよい。例えば、確率変動状態に制御されている期待度が低い確変潜伏（低）モードからは、確率変動大当たりの逆数である30回の変動表示（所定の設定値の場合）を消化して31回目の変動が開始されたときに通常モードに転落させるものとするが、確変潜伏（中）モードからは46回目、確変潜伏（高）モードからは61回目の変動表示が開始されたときに通常モードに転落させるものとしてもよい。変動表示の回数による通常モードへの転落と、転落抽選の当選による通常モードへの転落とを併用してもよい。

【0266】

上記の実施の形態では、確率変動状態に制御されていることの期待度に応じて確変潜伏（高）モード、確変潜伏（中）モード、確変潜伏（低）モードの3種類があったが、確率の違いはあるものの、何れの確変潜伏モードからも通常モードに転落することがあるものとなっていた。これに対して、確率変動状態に制御されているか否かを特定することはできない（すなわち、確変潜伏大当たりに基づく第1大当たり遊技状態の終了後にも、時短大当たりに基づく第1大当たり遊技状態の終了後にも制御され得る）が、通常モードに転落することのない確変潜伏（固定）モードを設けるものとしてもよい。この確変潜伏（固定）モードは、通常モードへの転落可能性がある他の何れの確変潜伏モードよりも確率変動状態に制御されていることの期待度が高いものとすることができる。

【0267】

上記の実施の形態では、通常モードとして、確変潜伏モードへの昇格の可能性がある通常（昇格あり）モードと、確変潜伏モードへの昇格の可能性がない通常（昇格なし）モードとが定められていた。この通常（昇格なし）モードに変えて、或いはこれに加えて、確変潜伏モードへの昇格の可能性が全くない訳ではないが、極めて低い確率（通常（昇格あり）モードの1割以下程度）でしか確変潜伏モードに昇格し得ない通常（昇格薄）モードを通常モードとして定めるものとしてもよい。また、通常（昇格なし）モードに変えて、或いはこれに加えて、直前に制御されていた種類の確変潜伏モードと同じ、或いはこれよりも確率変動状態の期待度が低い確変潜伏モードにしか昇格し得ない通常（昇格低）モードを通常モードとして定めるものとしてもよい。

【0268】

ここで、例えば、通常モードとして通常（昇格あり）モード、通常（昇格薄）モード（或いは通常（昇格低）モード）、通常（昇格なし）モードの3種類がある場合は、第1大当たり遊技状態が終了して最初に確変潜伏モードに制御されたときから実行された飾り図柄の変動表示の回数が50回以下であれば通常（昇格あり）モードに、51回以上70回以下であれば通常（昇格薄）モード（或いは通常（昇格低）モード）に、71回以上であ

れば通常（昇格なし）モードに制御するものとすることもできる。

【0269】

上記の実施の形態では、確変潜伏モードにおける転落煽り演出の態様の振り分けは、第1大当たり遊技状態が終了して最初に確変潜伏モードに制御されたときから実行された飾り図柄の変動表示の回数に応じて変化させられていたが、さらに、確変潜伏モードの種類に応じて変化させるものとしてもよい。例えば、確率変動状態に制御されていることの期待度が相対的に高い確変潜伏（高）モードでは何らかの態様の転落煽り演出を選択する確率を低くし、確率変動状態に制御されていることの期待度が相対的に低い確変潜伏（低）モードでは何らかの態様の転落煽り演出を選択する確率を高くするものとしてもよい。

【0270】

上記の実施の形態では、通常（昇格あり）モードにおいて選択される昇格煽り演出の態様として上下左右からのワイプは、当該通常（昇格あり）モードに制御される前に第1大当たり遊技状態が終了して最初に確変潜伏モードに制御されたときから実行された飾り図柄の変動表示の回数が30回以下であるときに限って選択可能となっていた。これに対して、確変潜伏モードにおいて選択される転落煽り演出の態様としての上下左右からのワイプも、例えば、最初に確変潜伏モードに制御されたときから実行された飾り図柄の変動表示の回数が31回以上であることを条件として選択されるものとしてもよい。

【0271】

上記の実施の形態では、通常（昇格あり）モードにおける昇格煽り演出の態様の選択振り分けを、当該通常（昇格あり）モードに制御される前に第1大当たり遊技状態が終了して最初に確変潜伏モードに制御されたときから実行された飾り図柄の変動表示の回数に応じて変化させるものとしていた。これに対して、通常（昇格あり）モードに転落してから実行された飾り図柄の変動表示の回数に応じて、昇格煽り演出の態様の選択振り分けを変化させるものとしてもよい。

【0272】

上記の実施の形態では、何れかの確変潜伏モードから通常モード、或いは通常（昇格あり）モードから何れかの確変潜伏モードに演出モードを切り替えは、切り替え前のモードの画像に対して切り替え後のモードの画像が、1）上下左右、2）上下、または、3）左右の何れかからワイプインすることにより行われるものとなっていたが、何れの態様により演出モードの切り替えを行うかは、ランダムに選ばれるものとなっていた。

【0273】

これに対して、ワイプインをせずに切り替え前のモードの画像から切り替え後のモードの画像に瞬時に切り替える態様を追加し、何れかの確変潜伏モードから通常モード、或いは通常（昇格あり）モードから何れかの確変潜伏モードに演出モードを切り替えるときに、図7（a）、（b）のテーブルに従って画像切り替えの態様を選択する（図7（a）、（b）のテーブルに従って上下左右、上下、左右の何れも選択されないときには、瞬時に切り替えを選択する）ものとしてもよい。

【0274】

上記の実施の形態では、ノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレの変動パターンで出現するリーチ表示態様を構成する飾り図柄として確変大当たり図柄の一部を構成する「1」または「7」を選択する確率を、確変潜伏モードにおいて確率変動状態に制御されているときには、他の演出モードに制御されているときや確変潜伏モードにおいて確率変動状態に制御されていないときよりも高く設定していた。これに対して、確変潜伏モードにおいて確率変動状態に制御されていないときにノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレの変動パターンで出現するリーチ表示態様を構成する飾り図柄として確変大当たり図柄を構成する「1」または「7」を選択する確率を低くするものとしてもよい。

【0275】

また、確率潜伏モードにおいて確率変動状態に制御されているときにノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレの変動パターンで出現するリーチ表示態様を構成する飾

10

20

30

40

50

り図柄として「１」または「７」を選択する確率は、確変潜伏モードの種類に応じて異なるものとしてもよい。例えば、確率変動状態に制御されていることの期待度が高い確変潜伏（高）モードでは、確率変動状態に制御されているときにノーマルリーチハズレまたはスーパーリーチハズレの変動パターンで出現するリーチ表示態様を構成する飾り図柄として「１」または「７」を選択する確率を極めて高くするものとしてもよい。これにより、確率変動状態に制御されていることの期待感を高めさせるという効果が、確変潜伏モードの種類による効果とリーチ表示態様による効果とによって相乗されて、極めて顕著に発揮されるようになる。

#### 【０２７６】

上記の実施の形態では、主基板３１のＲＡＭ５５に加えて、表示制御基板８０の表示制御マイクロコンピュータに含まれるＲＡＭもバッテリーバックアップされるものとなっていた。もっとも、表示制御基板８０の表示制御マイクロコンピュータに含まれるＲＡＭは、バッテリーバックアップしないものとしてもよい。この場合、パチンコ遊技機１を新たに電源ＯＮしたときに、ＲＡＭ５５にバックアップされているデータを用いて直前に電源をＯＦＦしたときの状態から遊技が再開されることとなる。

#### 【０２７７】

一方、パチンコ遊技機１を新たにＯＮしたとき、表示制御マイクロコンピュータに含まれるＲＡＭのデータは消されてしまっているが、ＯＮ時に主基板３１から送られてくるコマンド（遊技状態などの現時点での遊技の進行状況を示す）に基づいて演出の実行についてのデータを設定するものとしている。もっとも、電源ＯＮ時に設定される演出モードは、基板３１から送られてくるコマンドが示す遊技状態（特に確率変動状態に制御されているか否か）に関わらず、電源をＯＦＦしたときの演出モード（もっとも、これを判断することはできない）に関わらず、通常（昇格なし）モードに制御するものとするればよい。

#### 【０２７８】

上記の実施の形態では、飾り図柄の変動パターンとして再変動表示の回数が１回の疑似連しかなかったが、再変動表示が複数回実行される疑似連のパターンを選択できるようにしてもよい。ここで、再変動表示が複数回実行される疑似連の変動パターンでも、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、先読み予告の実行に関しては、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、及び保留記憶中に疑似連の変動パターンを示す乱数が含まれている場合には、先読み予告を行わないものとする）。

#### 【０２７９】

さらに、飾り図柄の変動パターンとして、リーチ表示や疑似連以外の何らかの演出（図柄のスベリなど）が定められたパターンを含んでいてもよい。そして、リーチ表示態様を出現させる変動パターンや疑似連の変動パターンだけではなく、飾り図柄の変動パターンの中で何らかの演出が定められている変動パターンについても、先読み予告の実行に関しては、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。

#### 【０２８０】

上記の実施の形態では、フラッシュ告知は、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることが決定されているときに、飾り図柄の変動表示の表示結果が導出されるよりも前に実行される演出であり、これによって、確率変動大当たり、確変昇格大当たり、または時短大当たりとなることを告知するものとしていた。これに対して、フラッシュ告知は、確率変動大当たりとなることが決定されているときに、飾り図柄の変動表示の表示結果が導出されるよりも前に実行して、確率変動大当たりとなることを告知する演出としてもよい。

#### 【０２８１】

この場合は、再抽選を含む変動パターンが選択されたときにフラッシュ告知を実行する

10

20

30

40

50

ことが決定されても、「１」または「７」以外の同じ図柄を揃えて飾り図柄の変動表示を仮停止させるまでは、フラッシュ告知の実行を禁止するものとすることができる。図５（ｈ）に示した変動パターンでは、リーチ表示態様が出現した後、全ての飾り図柄が仮停止するよりも前に変化可能期間が設けられていたが、この変化可能期間におけるフラッシュ告知は実行させないものとすることができる。この場合でも、「１」または「７」以外の同じ図柄を揃えて飾り図柄の変動表示を仮停止させた後のタイミング（例えば、図５（ｈ）に点線で示すタイミングｈ５では、フラッシュ告知を実行できるものとしてもよい。

#### 【０２８２】

再抽選を含む変動パターンは、表示結果の導出までに要する時間が長くなるものではあるが、その長期間に亘る実行時間のうちで、「１」または「７」以外の同じ図柄を揃えて飾り図柄の変動表示を仮停止させた時点では遊技者を落胆させ（確率変動状態には制御されない、或いは確率変動状態が終了してしまうという意味での落胆）、変動表示の再開で遊技者の確率変動状態への制御や継続に対する期待感を高めさせ、最終的に確率変動図あらの導出で遊技者の期待感を最高潮にまで持ち上げることができるという非常に効果的な演出とすることができるものである。

#### 【０２８３】

そして、このように非常に効果的な演出となる再抽選を含む変動パターンで、飾り図柄の仮停止までにフラッシュ告知が実行されないものとする事で、フラッシュ告知により確率変動大当たりが分かてしまい、再抽選により生じさせるはずの効果が生じなくなり、また、その様な演出が意味をなさないものになってしまうのを防ぐことができる。しかも、「１」または「７」以外の大当たり図柄の態様で仮停止されるまでフラッシュ告知を実行しないものとしているので、遊技者の心理が落胆から期待感に変わるという再抽選の最も効果的な部分を確実に実行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【０２８４】

上記の実施の形態では、復活リーチや疑似連の変動パターンが選択されているときには、フラッシュ告知を実行することが決定されていても、飾り図柄の変動表示がハズレの表示態様で仮停止するまではフラッシュ告知の実行を完全に禁止するものとしていた。もっとも、飾り図柄の変動表示がハズレの表示態様で仮停止するまでも、極低確率でフラッシュ告知が実行されることがあるものとしてもよい。フラッシュ告知を確率変動大当たりを告知するものとした場合の再抽選を含む変動パターンについても、「１」または「７」以外の同じ図柄を揃えて飾り図柄の変動表示が仮停止されるよりも前に、極低確率でフラッシュ告知が実行されることがあるものとしてもよい。

#### 【０２８５】

或いは、復活リーチや疑似連の変動パターンが選択されているときには、フラッシュ告知の実行を決定すること自体を禁止する、すなわち最終的な表示結果が導出されるまでフラッシュ告知の実行を禁止するものとすることもできる。フラッシュ告知を確率変動大当たりを告知するものとした場合の再抽選を含む変動パターンについても、フラッシュ告知の実行を決定すること自体を禁止する、すなわち最終的な表示結果が導出されるまでフラッシュ告知の実行を禁止するものとすることもできる。

#### 【０２８６】

上記の実施の形態では、遊技状態が確率変動状態に制御されているときには、確変潜伏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、復活リーチや疑似連の変動パターンを選択し得ないものとしていた。もっとも、確率変動状態で確変潜伏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も、極低確率で復活リーチや疑似連の変動パターンを選択することができるものとしてもよい。

#### 【０２８７】

上記の実施の形態では、飾り図柄の変動表示をハズレの表示態様で仮停止させた後に、全ての飾り図柄を再度変動表示させる再変動表示を１回だけ行う疑似連の変動パターンだけが含まれていたが、このような再変動表示が複数回実行される疑似連の変動パターンも選択可能なものとしてもよい。複数回の再変動表示が実行される疑似連の変動パターンが

10

20

30

40

50



選択された場合、フラッシュ告知の実行は、最後の仮停止が行われるまで制限するものとすることができる。

【 0 2 8 8 】

上記の実施の形態では、確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりとすることが決定されている場合において、チャンスボタン 1 6 の操作により飾り図柄の変動表示の態様を変化させられる変化可能期間を含む変動パターンが選択されたときには、該変化可能期間において遊技者が最初にチャンスボタン 1 6 を操作したタイミングで、フラッシュ告知が実行されるものとしていた（但し、フラッシュ告知を実行することを決定していた場合）。

【 0 2 8 9 】

もっとも、この場合のフラッシュ告知の実行タイミングは、変化可能期間において遊技者が最初にチャンスボタン 1 6 を操作したタイミングに限るものではない。例えば、チャンスボタン 1 6 を繰り返して操作した場合の所定回数目の操作が行われたタイミングや、チャンスボタン 1 6 を継続して操作した場合の操作継続時間が所定時間に達したタイミングなど、遊技者によるチャンスボタン 1 6 の操作に関して予め定められた所定の条件が満たされたタイミングとすることができる。

【 0 2 9 0 】

また、フラッシュ告知を実行することが決定されていても変化可能期間においてチャンスボタン 1 6 が操作されなかったときには、フラッシュ告知を実行しないものとしていたが、当該変化可能期間の終了タイミングにおいて、フラッシュ告知を実行するものとしてもよい。この場合、遊技者がチャンスボタン 1 6 を操作しなくてもフラッシュ告知が実行され得るので、遊技者が不注意など何らかの理由によってチャンスボタン 1 6 を操作することができなかった場合でも、フラッシュ告知の実行による演出効果を損なってしまうことがない。

【 0 2 9 1 】

上記の実施の形態では、フラッシュ告知は、特別図柄及び飾り図柄の変動表示の表示結果が導出されるよりも前のタイミングで、該飾り図柄の変動表示とは連動しない独立した所定の態様で枠ランプ 4 0 ~ 4 2 を点灯させることにより実行させるものとしていた。もっとも、飾り図柄が変動表示される可変表示装置 9 以外の演出装置において実行され、飾り図柄の変動表示とは連動しない独立した態様で実行されるものであるなら、枠ランプ 4 0 ~ 4 2 以外の演出装置においてフラッシュ告知と同様の確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、または時短大当たりを告知する演出を実行するものとすることもできる。

【 符号の説明 】

【 0 2 9 2 】

- 1   パチンコ遊技機
- 9   可変表示装置
- 1 0 a、1 0 b   特別図柄表示部
- 2 5 a ~ 2 5 c   装飾ランプ
- 2 6   役物
- 3 1   主基板
- 5 4   R O M
- 5 5   R A M
- 5 6   C P U
- 8 0   表示制御基板

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 2 9 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 8 - 1 8 0 2 0 号公報（段落 0 0 4 1 ~ 0 0 5 7 等）

10

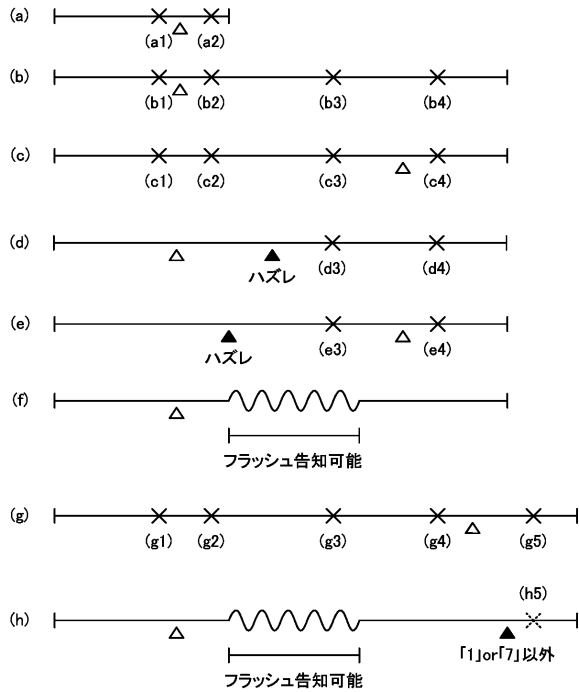
20

30

40



【図 5】



【図 6】

(a)

演出モード	確率変動	確変潜伏	時短	突確
確変	100	0	0	100
確変潜伏(高)	0	60	5	0
確変潜伏(中)	0	30	15	0
確変潜伏(低)	0	10	30	0
通常(昇格あり)	0	0	0	0
通常(昇格なし)	0	0	50	0

(%)

(b)

演出モード	確率変動	非確変
確変潜伏(高)	0.5	1.5
確変潜伏(中)	1.5	5.0
確変潜伏(低)	5.0	10.0

(%)

(c)

演出モード	確率変動	非確変
確変潜伏(高)	15.0	7.5
確変潜伏(中)	4.0	2.0
確変潜伏(低)	0.6	0.3

上段: 確変潜伏(高)  
中段: 確変潜伏(中)  
下段: 確変潜伏(低)

(%)

【図 7】

(a)

状態	変動回数	10回以下	11~30回	31回以上
上下左右		2	5	30
上下		4	20	20
左右		8	5	10

(%)

(b)

状態	変動回数	30回以下	31~50回	51~70回
上下左右		30	0	0
上下		20	20	5
左右		10	10	10

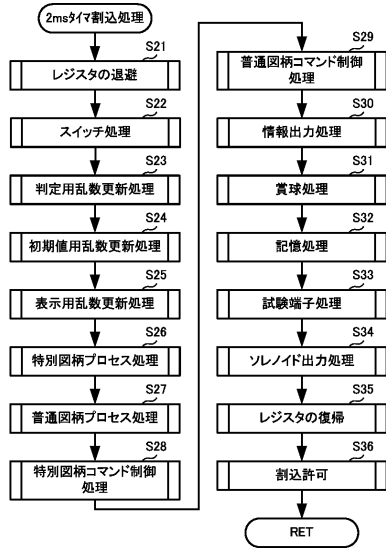
(%)

【図 8】

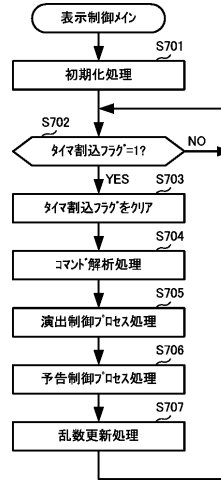
演出モード	他のモード	スーパージ	他のモード	スーパージ
演出A	a0	b0	c0	d0
演出B	a1	b1	c1	d1
演出C	a2	b2	c2	d2
演出D	a3	b3	c3	d3
演出E	a4	b4	c4	d4
演出F	a5	b5	c5	d5

$a0 = b0 > c0 = d0$   
 $a0 + a1 + \dots + a5 = 1, b0 + b1 + \dots + b5 = 1$   
 $a1 + a2 + a3 + a4 + a5 = b1 + b2 + b3 + b4 + b5$   
 $c0 + c1 + \dots + c5 = 1, d0 + d1 + \dots + d5 = 1$   
 $c1 + c2 + c3 + c4 + c5 = d1 + d2 + d3 + d4 + d5$   
 $a1 : a2 : a3 : a4 : a5 = c1 : c2 : c3 : c4 : c5$   
 $b1 : b2 : b3 : b4 : b5 = d1 : d2 : d3 : d4 : d5$   
 $a1 : a2 : a3 : a4 : a5 \neq b1 : b2 : b3 : b4 : b5$

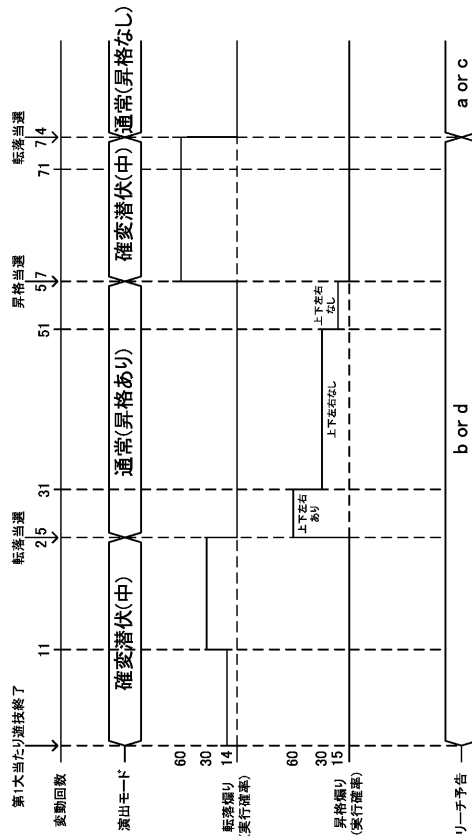
【 図 9 】



【 図 1 0 】



【 図 1 1 】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2000-271295(JP,A)  
特開2008-295513(JP,A)  
特開2001-120773(JP,A)  
特開2006-034804(JP,A)  
特開2007-222440(JP,A)  
POKKA吉田のネタは手補給・手回収 パチマガver. , パチンコ攻略マガジン2008年8月10日号, 株式会社双葉社, 2008年 8月10日, p.48、p.137

- (58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)  
A63F 7/02