

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6109790号  
(P6109790)

(45) 発行日 平成29年4月5日(2017.4.5)

(24) 登録日 平成29年3月17日(2017.3.17)

(51) Int.CI.

A 63 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02 320

請求項の数 1 (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2014-150839 (P2014-150839)  
 (22) 出願日 平成26年7月24日 (2014.7.24)  
 (62) 分割の表示 特願2012-202921 (P2012-202921)  
 原出願日 平成24年9月14日 (2012.9.14)  
 (65) 公開番号 特開2014-223514 (P2014-223514A)  
 (43) 公開日 平成26年12月4日 (2014.12.4)  
 審査請求日 平成27年7月23日 (2015.7.23)

(73) 特許権者 391010943  
 株式会社藤商事  
 大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号  
 (74) 代理人 110001645  
 特許業務法人谷藤特許事務所  
 (72) 発明者 竹田 充宏  
 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式  
 会社藤商事内  
 審査官 井上 昌宏

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】

所定の図柄始動条件が成立することに基づいて取得される図柄変動情報を所定の保留上限数分記憶可能な先入れ先出し式の保留記憶手段と、

所定の変動開始条件が成立した場合に、前記保留記憶手段の待ち行列の先頭の前記図柄変動情報に基づいて複数種類の変動パターンの何れかに従って図柄を変動表示する図柄表示手段と、

前記図柄表示手段による図柄変動結果が当たり態様となった場合に利益状態を発生させ、外れ態様となった場合には前記利益状態を発生させない利益状態発生手段と、

所定の遊技モード切替条件が成立することに基づいて遊技モードを第1遊技モードから第2遊技モードに切り替え可能な遊技モード切替手段と、

前記図柄表示手段による図柄の変動表示に関する予告演出を行う予告演出制御手段とを備えた遊技機において、

前記複数種類の変動パターンは、第1リーチ演出後に前記外れ態様となる第1リーチ外れ変動パターンと、前記第1リーチ演出後に前記当たり態様となる第1リーチ当たり変動パターンと、第2リーチ演出後に前記外れ態様となる第2リーチ外れ変動パターンと、前記第2リーチ演出後に前記当たり態様となる第2リーチ当たり変動パターンとを含み、

前記予告演出のうち特定予告演出は、前記第1遊技モード中は、前記第1リーチ外れ変動パターンの場合と前記第2リーチ当たり変動パターンの場合の何れの場合も出現する可能性があり、前記第2遊技モード中は、前記第1リーチ外れ変動パターンの場合は出現す

る可能性がなく、前記第2リーチ当たり変動パターンの場合は出現する可能性があ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、パチンコ機、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

例えばパチンコ機では、始動入賞口への遊技球の入賞等の図柄始動条件が成立することに基づいて取得される大当たり判定乱数等の図柄変動情報を所定の保留上限数（例えば4個）分記憶可能な先入れ先出し式の保留記憶手段を設け、所定の変動開始条件が成立した場合に、保留記憶手段上の待ち行列の先頭の図柄変動情報（大当たり判定乱数値等）とそれに対応する判定情報（大当たり判定値等）とに応じて図柄変動内容（例えば大当たり／外れの別、変動パターン、停止図柄等）を決定すると共にその図柄変動内容に従って図柄変動を行い、その図柄変動結果に応じて大入賞手段の開放等の利益状態を発生させるよう構成したものが一般的である。

10

【0003】

またこの種のパチンコ機では、大当たり判定乱数値等の図柄変動情報と大当たり判定値等の判定情報とによる図柄変動内容の判定を、図柄変動開始時よりも前の例えば図柄変動情報の取得時（始動入賞口への遊技球の入賞時等）に行い（先読み判定）、その先読み判定結果に基づいて予告演出を行うように構成した機種も多い。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2004-147767号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

本発明は、演出性を損なうことのない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】

30

【0007】

本発明は、所定の図柄始動条件が成立することに基づいて取得される図柄変動情報を所定の保留上限数分記憶可能な先入れ先出し式の保留記憶手段63と、所定の変動開始条件が成立した場合に、前記保留記憶手段63の待ち行列の先頭の前記図柄変動情報に基づいて複数種類の変動パターンの何れかに従って図柄を変動表示する図柄表示手段34と、前記図柄表示手段34による図柄変動結果が当たり態様となった場合に利益状態を発生させ、外れ態様となった場合には前記利益状態を発生させない利益状態発生手段66と、所定の遊技モード切替条件が成立することに基づいて遊技モードを第1遊技モードから第2遊技モードに切り替え可能な遊技モード切替手段64dと、前記図柄表示手段34による図柄の変動表示に関する予告演出を行う予告演出制御手段75とを備えた遊技機において、前記複数種類の変動パターンは、第1リーチ演出後に前記外れ態様となる第1リーチ外れ変動パターンと、前記第1リーチ演出後に前記当たり態様となる第1リーチ当たり変動パターンと、第2リーチ演出後に前記外れ態様となる第2リーチ外れ変動パターンと、前記第2リーチ演出後に前記当たり態様となる第2リーチ当たり変動パターンとを含み、前記予告演出のうち特定予告演出は、前記第1遊技モード中は、前記第1リーチ外れ変動パターンの場合と前記第2リーチ当たり変動パターンの場合の何れの場合も出現する可能性があり、前記第2遊技モード中は、前記第1リーチ外れ変動パターンの場合は出現する可能性がなく、前記第2リーチ当たり変動パターンの場合は出現する可能性があるように構成したものである。

40

また、所定の図柄始動条件が成立することに基づいて取得される図柄変動情報を所定の

50

保留上限数分記憶可能な先入れ先出し式の保留記憶手段63と、所定の変動開始条件が成立した場合に、前記保留記憶手段63の待ち行列の先頭の前記図柄変動情報に基づいて図柄を変動表示する図柄表示手段32と、前記図柄表示手段32による図柄変動結果が特定態様となった場合に利益状態を発生させる利益状態発生手段66と、所定の遊技モード切替条件が成立することに基づいて前記遊技モードを第1遊技モードから第2遊技モードに切り替え可能な遊技モード切替手段64dと、前記図柄表示手段32による図柄の変動表示に関する予告演出を行う予告演出制御手段75とを備えた遊技機において、前記予告演出制御手段75により複数種類の予告演出態様のうちの特定予告演出態様が出現した場合の予告内容を、前記第1遊技モード中と前記第2遊技モード中とで異ならせてよい。

また、前記図柄変動情報に基づく図柄変動の開始時よりも前の所定のタイミングで、その図柄変動情報に基づいて図柄変動内容を判定する先読み判定手段68を備え、前記予告演出制御手段75は、前記先読み判定手段68による判定結果に基づいて前記複数種類の予告演出態様の何れかを選択するように構成してもよい。

また、前記特定予告演出態様が出現した場合の予告内容を、前記図柄変動結果が前記特定態様となる信頼度とし、前記第1遊技モード中と前記第2遊技モード中とで前記信頼度を異ならせてよい。

また、前記特定予告演出態様が出現した場合の予告内容を、前記図柄変動表示で所定事項が出現する信頼度とし、前記第1遊技モード中と前記第2遊技モード中とで前記所定事項を異ならせてよい。

また、所定の図柄始動条件が成立することに基づいて取得される図柄変動情報を所定の保留上限数分記憶可能な先入れ先出し式の保留記憶手段63と、所定の変動開始条件が成立した場合に、前記保留記憶手段63の待ち行列の先頭の前記図柄変動情報とその時点の遊技モードに対応する判定情報とに応じて図柄変動内容を決定する図柄変動内容決定手段64と、前記変動開始条件が成立した場合に、前記図柄変動内容決定手段64によって決定された図柄変動内容に基づいて図柄を変動表示する図柄表示手段32と、前記図柄表示手段32による図柄変動結果に応じて利益状態を発生させる利益状態発生手段66と、所定の遊技モード切替条件が成立することに基づいて前記遊技モードを切り替える遊技モード切替手段64dと、前記図柄変動内容決定手段64による前記図柄変動内容の決定よりも前の所定のタイミングで、前記図柄変動情報と前記遊技モードに対応する前記判定情報とに応じて前記図柄変動内容を判定する先読み判定手段68と、前記先読み判定手段68による判定結果と前記各遊技モードに対応する予告演出選択テーブルとにに基づいて予告演出態様を選択する予告演出態様選択手段75dと、前記予告演出態様選択手段75dによって選択された予告演出態様に基づいて予告演出を行う予告演出手段35とを備えた遊技機において、前記先読み判定手段68による判定の対象となった前記図柄変動情報が前記遊技モードの切り替え後に前記図柄表示手段32による図柄変動に供される場合に、少なくともその図柄変動情報が前記保留記憶手段63に記憶されている期間を遊技モード切替期間とし、前記予告演出態様選択手段75dは、前記遊技モード切替期間中、切り替え前後の前記遊技モードの両方に整合する前記予告演出態様の何れかを選択するように構成してもよい。

#### 【0008】

また、前記遊技モード切替条件が前記図柄表示手段32による図柄変動回数によって規定され、前記遊技モード切替条件が成立するまでの残り変動回数が所定回数となったときに前記遊技モード切替期間が開始されるように構成してもよいし、前記図柄表示手段32による図柄変動結果が特定結果となった場合に前記遊技モード切替条件が成立したと判定するように構成してもよい。

#### 【0009】

また、前記遊技モード切替期間中は、切り替え前後の前記遊技モードの両方に整合する前記予告演出態様のみが選択可能に設定された特定予告演出選択テーブルを用いて前記予告演出態様選択手段75dによる前記予告演出態様の選択を行うように構成してもよいし、前記遊技モード切替期間中は、切り替え後の前記遊技モードに整合しない前記予告演出

10

20

30

40

50

態様が前記予告演出態様選択手段 75d によって選択された場合には、切り替え後の前記遊技モードに整合する前記予告演出態様に強制的に変更するように構成してもよいし、あるいは前記遊技モード切替期間中は、切り替え後の前記遊技モードに整合しない前記予告演出態様が前記予告演出態様選択手段 75d によって選択された場合には、切り替え後の前記遊技モードに整合する前記予告演出態様が選択されるまで前記予告演出態様選択手段 75d による選択処理を繰り返すように構成してもよい。

**【0010】**

また、前記図柄変動内容は、前記図柄表示手段 32 による図柄変動又はこれと同期して行われる演出図柄表示手段 34 による演出図柄の変動における変動パターンを含み、前記図柄変動内容決定手段 64 は、前記図柄変動情報に含まれる変動パターン乱数と、前記判定情報に含まれる変動パターン選択テーブルとに基づいて前記変動パターンを選択する変動パターン選択手段 64c を含み、前記遊技モード毎にその遊技モードに応じた前記変動パターン選択テーブルを用いるように構成し、前記予告演出態様選択手段 75d は、前記先読み判定手段 68 による前記変動パターンの判定結果に基づいて前記予告演出態様を選択するように構成してもよい。

**【0011】**

また、前記遊技モード切替条件が成立するまでの残り変動回数が前記保留上限数となつた後、少なくとも前記遊技モード切替条件が成立するまでの期間を前記遊技モード切替期間としてもよい。

**【発明の効果】**

**【0012】**

本発明によれば、演出性を損なうことがない。

**【図面の簡単な説明】**

**【0013】**

**【図1】**本発明の第1の実施形態におけるパチンコ機の全体正面図である。

**【図2】**同パチンコ機の制御系のブロック図である。

**【図3】**同パチンコ機の変動パターン選択テーブルを示す図である。

**【図4】**同パチンコ機の確変遊技状態中における遊技モード毎の変動パターン選択テーブル、遊技モードコマンド及び予告演出選択テーブルの対応関係を示す図である。

**【図5】**同パチンコ機の保留減算コマンド及び保留増加コマンドを示す図である。

**【図6】**同パチンコ機の予告演出選択テーブルを示す図である。

**【図7】**同パチンコ機の予告演出態様選択処理のフローチャートである。

**【図8】**本発明の第2の実施形態におけるパチンコ機の予告演出態様選択処理のフローチャートである。

**【図9】**本発明の第3の実施形態におけるパチンコ機の予告演出態様選択処理のフローチャートである。

**【発明を実施するための形態】**

**【0014】**

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図1～図7は本発明をパチンコ機に採用した第1の実施形態を例示している。図1において、遊技機本体1は、矩形状の外枠2と、この外枠2の前側に左右一側、例えば左側のヒンジ3により開閉自在に枢着された前枠4とを備えている。前枠4の前側には、ガラス扉5と前面板6とが上下に配置され、夫々ヒンジ3と同じ側のヒンジ7により前枠4に開閉自在に枢支されている。

**【0015】**

前面板6の前側には、払い出し手段(図示省略)から払い出された遊技球を貯留して発射手段(図示省略)に供給する上皿8が上部側に配置され、またその上皿8の下側には、例えば上皿8が満杯のときにその余剰球を貯留する下皿9が左端側に、発射手段を作動させるための発射ハンドル10が右端側に夫々設けられている。更に、上皿8等を前側から覆う上皿カバー11上には、例えば左右方向の略中央に押しボタン式の演出用操作手段12が設けられている。

10

20

30

40

50

## 【0016】

前枠4には、ガラス扉5の後側に対応して遊技盤21が着脱自在に装着されている。遊技盤21の前面側には、発射手段から発射された遊技球を案内するガイドレール22が環状に装着されると共に、そのガイドレール22の内側の遊技領域23に、センタークース24、普通図柄始動手段25、特別図柄始動手段26、大入賞手段27、普通入賞手段28等の各種遊技部品が配置されている。また、センタークース24には、液晶式等の画像表示手段29の他、普通図柄表示手段31、特別図柄表示手段32、普通保留個数表示手段33等が設けられている。

## 【0017】

普通図柄表示手段31は、普通図柄を変動表示するためのもので、例えば「\_」「×」の2種類の普通図柄に対応する2個の発光体（例えばLED）により構成されており、通過ゲート等よりなる普通図柄始動手段25が遊技球を検出することを条件にそれら2つの発光体が所定時間交互に点滅して、普通図柄始動手段25による遊技球検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致する場合には当たり態様に対応する「\_」側の発光体が発光した状態で、それ以外の場合には外れ態様に対応する「×」側の発光体が発光した状態で、点滅が終了するようになっている。

## 【0018】

また、普通図柄表示手段31の変動表示中、又は後述する普通利益状態中に普通図柄始動手段25が遊技球を検出した場合には、その検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた保留上限数、例えば4個を限度として記憶されると共に、例えば保留上限数と同数の発光体よりなる普通保留個数表示手段33がその発光個数により当たり判定乱数値の記憶個数（以下、普通保留個数という）を表示して、その時点での普通保留個数を遊技者に報知するようになっている。

## 【0019】

特別図柄始動手段26は、特別図柄表示手段32による図柄変動を開始させるためのもので、上下2つの特別始動口26a, 26bと、下特別始動口26bを開閉する開閉手段39とを備え、例えばセンタークース24の下側に配置されている。上特別始動口26aは、開閉手段等を有しない非作動式入賞口である。下特別始動口26bは、開閉手段39により遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な作動式入賞口で、普通図柄表示手段31の変動後の停止図柄が当たり態様となって普通利益状態が発生したときに、開閉手段39が所定時間、所定回数だけ閉状態から開状態に変化するよう構成されている。

## 【0020】

特別図柄表示手段（図柄表示手段）32は、1個又は複数個、例えば1個の特別図柄（図柄）を変動表示可能な7セグメント式等の表示手段により構成されており、特別図柄始動手段26が遊技球を検出すること、即ち上下2つの特別始動口26a, 26bの何れかに遊技球が入賞すること（所定の図柄始動条件の成立の一例）に基づいて特別図柄を所定時間変動表示して、特別始動口26a, 26bへの入賞時（所定の図柄始動条件の成立時）に取得された大当たり判定乱数値（図柄変動情報の一例）が予め定められた大当たり判定値（判定情報の一例）と一致する場合には所定の大当たり態様（特定態様）で、それ以外の場合には外れ態様で停止するようになっている。特別図柄には、例えば大当たり態様及び外れ態様が夫々1又は複数種類ずつ設けられている。なお、それら各態様には夫々数字図柄等を割り当ててもよいし、遊技者がその特別図柄の種類を容易に区別できないように、任意の線や点の組み合わせのようなそれ自体としては特別な意味を持たない図柄を割り当ててもよい。

## 【0021】

また、特別図柄の変動表示中、又は後述する特別利益状態中に特別始動口26a, 26bに遊技球が入賞した場合には、その入賞時に取得された大当たり判定乱数値等（図柄変動情報）が夫々所定の保留上限数、例えば各4個を限度として記憶されると共に、例えば画像表示手段29上に大当たり判定乱数値の記憶個数（以下、特別保留個数という）を表

10

20

30

40

50

示して、その時点での特別保留個数を遊技者に報知するようになっている。

#### 【0022】

大入賞手段27は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換える可能な開閉板40を備えた開閉式入賞手段で、特別図柄表示手段32の変動後の特別図柄が大当たり態様となることに基づいて特別利益状態（利益状態）が発生したときに、開閉板40が所定の開放パターンに従って前側に開放して、その上に落下した遊技球を内部へと入賞させるようになっている。

#### 【0023】

また、画像表示手段29は、演出図柄表示手段34、特別保留個数表示手段35等を構成している。演出図柄表示手段34は、特別図柄表示手段32による特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示するもので、夫々1個又は複数個、例えば左右方向に3個の演出図柄を例えば各種の図柄演出画像と共に画像表示手段29の表示画面に変動表示可能に構成されており、特別図柄始動手段26が遊技球を検出すること、即ち上下2つの特別始動口26a, 26bの何れかに遊技球が入賞することを条件に特別図柄の変動開始と同時に所定の変動パターンに従って演出図柄の変動を開始すると共に、特別図柄の変動停止と同時に最終停止するように、左、右、中等の所定の順序でその変動を停止するようになっている。

10

#### 【0024】

また、演出図柄表示手段34による演出図柄は、例えば3つの図柄が全て同じ図柄で揃ったものが大当たり態様、少なくとも1つの図柄が異なるものが外れ態様となっている。本実施形態では、特別図柄が大当たり態様となる場合には演出図柄も大当たり態様となり、特別図柄が外れ態様となる場合には演出図柄も外れ態様となるものとする。なお、特別図柄の変動中、画像表示手段29上では演出図柄表示手段34による演出図柄変動に代えて特別図柄の変動とは無関係の演出を行う場合があってもよい。

20

#### 【0025】

特別保留個数表示手段35は、特別保留個数を報知するもので、例えば特別保留個数と同数の保留表示画像35aを画像表示手段29上に表示するようになっている。また、特別保留個数表示手段35は、例えば保留表示画像35aの表示態様（例えば表示色）によってその保留記憶に対応する図柄変動に関する予告演出を行う予告演出手段としても機能するようになっている。

30

#### 【0026】

図2は本パチンコ機の制御系のブロック図である。図2において、41は主制御基板、42は演出制御基板で、これら各制御基板41, 42は、遊技盤21に装着されたセンターケース24、その他の複数個の遊技部品を裏側から一括して覆う裏カバーの裏側等、前枠4及び遊技盤21を含む遊技機本体1の裏側の適宜箇所に着脱自在に装着された基板ケースに夫々収納されている。

#### 【0027】

主制御基板41は、遊技の進行を統括的に制御するもので、CPU, ROM, RAM等により構成される普通乱数作成処理手段51、普通始動口チェック処理手段52、普通乱数記憶手段53、普通図柄処理手段54、普通図柄表示制御手段55、普通利益状態発生手段56、特別乱数作成処理手段61、特別始動口チェック処理手段62、特別乱数記憶手段（保留記憶手段）63、特別図柄処理手段（図柄変動内容決定手段）64、特別図柄表示制御手段65、特別利益状態発生手段（利益状態発生手段）66、特別遊技状態発生手段67、先読み判定手段68、コマンド送信手段69等を備えている。

40

#### 【0028】

普通乱数作成処理手段51は、変動後の普通図柄を当たり態様とするか否かの判定に用いる当たり判定乱数等を所定時間毎に繰り返し発生するように構成されている。普通始動口チェック処理手段52は、普通図柄始動手段25による遊技球の検出に基づく処理を行うもので、普通図柄始動手段25が遊技球を検出することに基づいて、普通乱数作成処理手段51で作成された当たり判定乱数値を1個取得し、その当たり判定乱数値を予め定め

50

られた保留上限数（例えば4個）を限度として先入れ先出し式の普通乱数記憶手段53に記憶させるように構成されている。

【0029】

普通図柄処理手段54は、普通図柄の変動表示に関する処理を行うもので、当たり判定手段54a、普通停止図柄選択手段54b、変動時間選択手段54c等を備えている。当たり判定手段54aは、普通図柄の変動後の停止図柄を当たり態様とするか否かの判定を行うもので、普通図柄表示手段31が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段53に1個以上の当たり判定乱数値が記憶されていること（普通保留個数が1以上であること）を条件に、普通乱数記憶手段53に記憶されている当たり判定乱数値の待ち行列からその先頭の当たり判定乱数値を取り出し、その当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致するか否かに応じて当たり／外れの判定を行うように構成されている。

10

【0030】

普通停止図柄選択手段54bは、普通図柄の変動後の停止図柄の種類を選択するものである。本実施形態では、当たり態様と外れ態様に対応するのは各1種類の図柄のみであるため、当たり判定機能による当たり／外れの判定結果に基づいて、当たり判定の場合には「」が、外れ判定の場合には「×」が画一的に選択される。変動時間選択手段54cは、普通図柄の変動時間を選択するものである。

【0031】

普通図柄表示制御手段55は、普通図柄処理手段54による普通図柄処理に基づいて普通図柄表示手段31の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段31が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段53に1個以上の当たり判定乱数値が記憶されていること（普通保留個数が1以上であること）を条件に普通図柄表示手段31による普通図柄の変動を開始させ、変動時間選択手段54cで選択された変動時間が経過することに基づいて、普通停止図柄選択手段54bで選択された停止図柄で普通図柄の変動を停止させるようになっている。

20

【0032】

普通利益状態発生手段56は、当たり判定手段54aによる判定結果が当たり判定となり、普通図柄表示手段31の変動後の停止図柄が当たり態様となったときに、特別図柄始動手段26を構成する下特別始動口26bの開閉手段39を例えば複数種類の開閉パターンの何れかに従って開状態に変化させるようになっている。

30

【0033】

特別乱数作成処理手段61は、大当たり／外れの判定に用いる大当たり判定乱数の他、大当たり判定の場合の停止図柄態様の選択に用いる大当たり図柄乱数、外れ判定の場合の停止図柄の選択に用いる外れ図柄乱数、演出図柄の変動パターンの選択に用いる変動パターン乱数、その他の所定の乱数を繰り返し発生する特別乱数作成処理を行うように構成されている。

【0034】

特別始動口チェック処理手段62は、特別図柄始動手段26への遊技球の入賞に基づく処理を行うもので、特別図柄始動手段26が遊技球を検出すること、即ち特別始動口26a, 26bに遊技球が入賞すること（所定の図柄始動条件の成立の一例）に基づいて、特別乱数作成処理手段61で作成された大当たり判定乱数値、大当たり図柄乱数値及び変動パターン乱数値（図柄変動情報）を1個ずつ取得し、それら大当たり判定乱数値、大当たり図柄乱数値及び変動パターン乱数値を予め定められた保留上限数（例えば各4個）を限度として先入れ先出し式の特別乱数記憶手段（保留記憶手段）63に記憶させるように構成されている。

40

【0035】

なお、大当たり判定乱数値、大当たり図柄乱数値及び変動パターン乱数値以外の乱数値、例えば外れ図柄乱数値等についても、特別図柄始動手段26への遊技球の入賞時に取得し、特別乱数記憶手段63に記憶させるようにしてもよい。

【0036】

50

特別図柄処理手段（図柄変動内容決定手段）64は、特別図柄の変動表示に関する処理を行うもので、大当たり判定手段64a、特別停止図柄選択手段64b、変動パターン選択手段64c、遊技モード切替手段64d等を備えている。大当たり判定手段64aは、乱数抽選により大当たり／外れの判定を行うもので、特別図柄表示手段32が変動表示可能な状態となり且つ特別乱数記憶手段63に1個以上の大当たり判定乱数値が記憶されていること（特別保留個数が1以上であること）を条件に（所定の変動開始条件の成立の一例）、特別乱数記憶手段63に記憶されている大当たり判定値の待ち行列からその先頭の大当たり判定乱数値を取り出し、その大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たり／外れの判定を行うように構成されている。

【0037】

10

特別停止図柄選択手段64bは、特別図柄の変動後の停止図柄の種類を選択するもので、例えば大当たり判定手段64aによる判定結果が大当たりであった場合には、特別乱数記憶手段63に大当たり判定乱数値と共に記憶されている大当たり図柄乱数値に基づいて例えば複数種類の大当たり態様の何れかを選択し、大当たり判定手段64aによる判定結果が外れであった場合には例えば複数種類の外れ態様の何れかを抽選等により選択するよう構成されている。

【0038】

20

変動パターン選択手段64cは、演出図柄の変動パターンを複数種類の中から選択するもので、特別乱数記憶手段63に大当たり判定乱数値と共に記憶されている変動パターン乱数値（図柄変動情報）と、予め記憶された変動パターン選択テーブル（判定情報）とに基づいて変動パターンを逐一的に選択するようになっている。演出図柄の変動パターンには、大きく分けて、リーチ状態を経由して大当たり態様又は外れ態様となるリーチ大当たり／外れ変動パターンと、リーチ状態を経由することなく外れ態様となる通常変動パターンとがあり、またそれらリーチ大当たり／外れ変動パターンと通常変動パターンとが夫々1又は複数種類設けられており、大当たり判定手段64aによる判定結果が大当たりの場合にはリーチ大当たり変動パターンの何れかが、大当たり判定手段64aによる判定結果が外れの場合にはリーチ外れ変動パターンと通常変動パターンのうちの何れかが選択されるようになっている。

【0039】

30

また、変動パターン選択テーブルは1又は複数種類用意されており、例えば後述する確変遊技状態中は、遊技モードに応じて、例えば前半のAモード中は図3(a)に示す変動パターン選択テーブルPTaが、後半のBモード中は図3(b)に示す変動パターン選択テーブルPTbがそれぞれ用いられるようになっている（図4）。なお、確変遊技状態中以外については、常に同一の変動パターン選択テーブルを用いてもよいし、所定のタイミングで変動パターン選択テーブルを変更するようにしてもよい。例えば後述する時短遊技状態中についても、確変遊技状態中と同様、遊技モードに応じて変動パターン選択テーブルを変更してもよい。

【0040】

ここで、確変遊技状態中の遊技モードは、遊技モード切替手段64dにより、特別図柄表示手段32による図柄変動回数によって規定される遊技モード切替条件が成立することに基づいて切り替えられるようになっている。本実施形態の確変遊技状態は、いわゆる「ST」、「回数切り確変」などと称されるもので、その発生後に特別図柄表示手段32による図柄変動回数が所定回数（ここでは20回）に達するか、それまでに次の特別利益状態が発生した時点で終了するように設定されており、その発生後における特別図柄の変動回数が特定回数（ここでは10回）に達した時点で、それまでのAモードからBモードに切り替えられるものとする（図4）。

【0041】

40

また本実施形態では、図3(a)に示す変動パターン選択テーブルPTaについては、通常変動パターン、リーチ外れ変動パターン、リーチ大当たり変動パターンの全てについてそれぞれ1つ以上の変動パターンが選択対象となっているのに対し、図3(b)に示す

50

変動パターン選択テーブル P T b については、通常変動パターン、リーチ外れ変動パターン、リーチ大当たり変動パターンのうち、リーチ外れ変動パターンについては選択対象となっていない。即ち、変動パターン選択テーブル P T b が用いられる B モード中は、外れの場合にはリーチになることはないため、リーチになった時点で大当たり態様となることが確定する。

【 0 0 4 2 】

特別図柄表示制御手段 6 5 は、特別図柄表示手段 3 2 の表示制御を行うもので、特別図柄表示手段 3 2 が変動表示可能な状態となり且つ特別乱数記憶手段 6 3 に 1 個以上の大当たり判定乱数値が記憶されていること（特別保留個数が 1 以上であること）を条件に（所定の変動開始条件の成立の一例）、特別図柄表示手段 3 2 による特別図柄の変動を開始させ、変動パターン選択手段 6 4 c により選択された演出図柄の変動パターンに対応する変動時間が経過することに基づいて、特別停止図柄選択手段 6 4 b により選択された停止図柄で特別図柄の変動を停止させるようになっている。

10

【 0 0 4 3 】

特別利益状態発生手段（利益状態発生手段）6 6 は、大入賞手段 2 7 を所定の開放パターンに従って開放する特別利益状態（利益状態）を発生させるためのもので、大当たり判定手段 6 4 a による判定結果が大当たり判定となり、特別図柄表示手段 3 2 による特別図柄の変動後の停止図柄が大当たり態様（特定態様）となることに基づいて特別利益状態を発生させるようになっている。本実施形態における大入賞手段 2 7 の開放パターンは、大入賞手段 2 7 の開放から所定時間（例えば 2 8 秒）経過するか、それまでに所定個数（例えば 9 個）の遊技球が入賞することを条件に大入賞手段 2 7 を閉鎖する動作を、所定ラウンド数（例えば 1 5 ラウンド）行うように設定されているものとするが、複数種類の開放パターンを設け、例えば大当たり図柄乱数値に基づいてそれらの何れかを選択するように構成してもよい。

20

【 0 0 4 4 】

特別遊技状態発生手段 6 7 は、特別利益状態発生後の所定期間に遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるためのもので、例えば特別乱数記憶手段 6 3 に記憶された大当たり判定乱数値が大当たり判定値と一致した場合の大当たり図柄乱数値に基づいて、その大当たり図柄乱数値が所定の確変判定値と一致しない場合には時短遊技状態を、一致する場合には確変遊技状態を夫々発生させるように構成されている。

30

【 0 0 4 5 】

時短遊技状態中は、特別図柄に関して特別図柄表示手段 3 2 の変動時間が通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り替えられる他、普通図柄に関して、当たり確率が通常確率から高確率へ、変動時間が通常変動時間から短縮変動時間へ、下特別始動口 2 6 b の開閉手段 3 9 の開閉パターンが通常開閉パターンから延長開閉パターンへ、夫々切り替えられるようになっている。なお、時短遊技状態は特別遊技状態終了時に開始し、例えばその後に特別図柄が所定回数（例えば 5 0 回）変動するか、それまでに次の特別利益状態が発生した時点で終了するようになっている。

【 0 0 4 6 】

また確変遊技状態中は、それ以外の通常確率状態中よりも大当たり判定値の数が増加することにより、特別図柄が大当たり態様となる確率が通常確率よりも高い高確率に切り替えられると共に、例えば時短遊技状態と同様の処理も併せて行われるようになっている。なお、確変遊技状態は、特別遊技状態終了時に開始し、上述したように例えばその開始後に特別図柄が所定回数（ここでは 2 0 回）変動するか、それまでに次の特別利益状態が発生した時点で終了するようになっており、その期間中、特別図柄の変動回数が特定回数（ここでは 1 0 回）に達するまでは A モード、その後は B モードに設定されるようになっている（図 4）。

40

【 0 0 4 7 】

先読み判定手段 6 8 は、特別図柄始動手段 2 6 が遊技球を検出したときに取得される大当たり判定乱数値等（変動記憶情報）と大当たり判定値等（判定情報）に基づく判定を

50

大当たり判定手段 64 a 等による判定よりも前の所定時点、例えばそれらの乱数値を取得した時点で事前に行うもので、本実施形態では、大当たり判定乱数値が大当たり判定値と一致するか否かに基づく先読み大当たり判定と、その先読み大当たり判定結果、変動パターン乱数値及び変動パターン選択テーブルに基づく先読み変動パターン判定を行い、それらの判定結果に基づいて、例えば「外れ／通常」、「外れ／リーチ（スーパー／リーチ以外）」、「外れ／スーパー／リーチ」、「大当たり／リーチ（スーパー／リーチ以外）」、「大当たり／スーパー／リーチ」の何れであるかを判定するようになっている。

#### 【 0048 】

即ち、先読み大当たり判定結果が外れ、先読み変動パターン判定結果が通常変動パターンであった場合には「外れ／通常」と判定され、先読み大当たり判定結果が外れ、先読み変動パターン判定結果がスーパー／リーチ変動パターン以外のリーチ変動パターンであった場合には「外れ／リーチ（スーパー／リーチ以外）」と判定され、先読み大当たり判定結果が外れ、先読み変動パターン判定結果がスーパー／リーチ変動パターンであった場合には「外れ／スーパー／リーチ」と判定され、先読み大当たり判定結果が大当たり、先読み変動パターン判定結果がスーパー／リーチ変動パターンであった場合には「大当たり／リーチ（スーパー／リーチ以外）」と判定され、先読み大当たり判定結果が大当たり、先読み変動パターン判定結果がスーパー／リーチ変動パターンであった場合には「大当たり／スーパー／リーチ」と判定される。

#### 【 0049 】

なお、先読み判定手段 68 によって行う先読み判定の内容は任意であり、例えば大当たり図柄乱数値が確変判定値と一致するか否かに基づく先読み確変判定を先読み大当たり判定と共に行うようにしてもよい。

#### 【 0050 】

コマンド送信手段 69 は、所定の制御コマンドを一方向通信により演出制御基板 42 等のサブ制御基板側に送信して制御指令を与えるためのもので、特別図柄処理手段 64 による特別図柄処理に基づいて、特別図柄の変動開始時に、減算後の特別保留個数を指定する保留減算コマンド、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド、特別図柄の変動後の停止図柄を指定する停止図柄コマンドを例えばこの順序で演出制御基板 42 側に送信し、特別図柄の変動終了時に演出図柄の変動停止を指示する変動停止コマンドを演出制御基板 42 側に送信する機能、特別図柄始動手段 26 による遊技球検出時に増加後の特別保留個数等を指定する保留増加コマンドを演出制御基板 42 側に送信する機能、確変遊技状態中における遊技モードの状況を示す遊技モードコマンドを、確変遊技状態中における特別図柄の変動毎、即ち例えば特別図柄の変動終了毎に演出制御基板 42 側に送信する機能等を備えている。

#### 【 0051 】

保留減算コマンドは、図 5 に示すように、例えば減算後の特別保留個数（ここでは 0 ~ 3 個）に応じて複数種類（ここでは 4 種類）設けられている。また、保留増加コマンドは、図 5 に示すように、例えば増加後の特別保留個数（ここでは 1 ~ 4 個）に応じた複数種類（ここでは 4 種類）のコマンドが、先読み判定手段 68 による先読み判定結果に応じて 5 組設けられている。

#### 【 0052 】

また、遊技モードコマンドには、例えば遊技モードの種類とその遊技モード開始後の特別図柄変動回数との 2 つの情報が盛り込まれており、例えば上位バイト（“ F A H ”）又は（“ F B H ”）が遊技モードの種類を、下位バイト（“ 0 1 H ” ~ “ 0 A H ”）がその遊技モード開始後の特別図柄変動回数をそれぞれ表している。例えば遊技モードコマンド“ F A 0 A H ”は、A モード中の 10 回目の特別図柄変動が終了したこと、即ち A モードが終了して B モードが開始されることを示している。

#### 【 0053 】

演出制御基板 42 は、画像表示手段 29（演出図柄表示手段 34、特別保留個数表示手段 35 等）、音声出力手段 71、電飾手段 72 等の各種演出手段を制御するもので、演出

10

20

30

40

50

制御手段 7 3、演出図柄制御手段 7 4、予告演出制御手段 7 5 等を備えている。

【 0 0 5 4 】

演出制御手段 7 3 は、各種演出手段を制御するもので、画像表示手段 2 9 による画像表示を制御する画像表示制御手段 7 3 a、音声出力手段 7 1 からの音声出力を制御する音声制御手段 7 3 b、電飾手段 7 2 等の発光を制御する発光制御手段 7 3 c 等を備えている。

【 0 0 5 5 】

演出図柄制御手段 7 4 は、演出図柄の変動に関する演出を制御するもので、例えば主制御基板 4 1 から変動パターン指定コマンドを受信し且つその後所定時間以内に停止図柄コマンドを受信することに基づいて、演出図柄の停止図柄を選択する停止図柄抽選処理を実行した後、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンに基づいて、演出制御手段 7 3 を介して演出図柄を変動させると共に、音声制御手段 7 3 b を介して効果音を出力させ、また発光制御手段 7 3 c を介して電飾を所定のパターンで発光させるように構成されている。

【 0 0 5 6 】

予告演出制御手段 7 5 は、先読み判定手段 6 8 による先読み判定結果に基づく予告演出を制御するもので、特別保留個数取得手段 7 5 a、遊技モード管理手段 7 5 b、先読み判定結果取得手段 7 5 c、予告演出態様選択手段 7 5 d、特別保留個数表示制御手段 7 5 e 等を備えている。本実施形態では、特別保留個数分の保留表示画像 3 5 a を表示することによって特別保留個数を報知する特別保留個数表示手段 3 5 を予告演出手段とし、先読み判定結果に基づいて保留表示画像 3 5 a の表示態様（予告演出態様）、例えば表示色を変化させることによって予告演出を行うものとする。

【 0 0 5 7 】

特別保留個数取得手段 7 5 a は、主制御基板 4 1 から保留減算コマンドと保留増加コマンドとの何れかを受信した場合に、その保留減算コマンド、保留増加コマンド（図 5）の種類に基づいて変化後の特別保留個数の情報を取得するように構成されている。

【 0 0 5 8 】

遊技モード管理手段 7 5 b は、確変遊技状態中の遊技モードを管理するもので、確変遊技状態が開始されてから例えば 10 回目の特別図柄変動に関する遊技モードコマンド“F A 0 A H”を受信するまでの期間を A モード、それ以後であって確変遊技状態が終了するまでの期間を B モードとして認識するようになっている。また遊技モード管理手段 7 5 b は、A モードが終了するまでの残り変動回数が保留上限数（ここでは 4 個）となった後、A モードが終了するまでの期間、即ち例えば 6 回目の特別図柄変動に関する遊技モードコマンド“F A 0 6 H”を受信した後、10 回目の特別図柄変動に関する遊技モードコマンド“F A 0 A H”を受信するまでの期間を、遊技モード切替期間として認識するようになっている。

【 0 0 5 9 】

先読み判定結果取得手段 7 5 c は、主制御基板 4 1 から保留増加コマンドを受信した場合に、その保留増加コマンドの種類に基づいて先読み判定手段 6 8 による先読み判定結果の情報を、即ち「外れ／通常」、「外れ／リーチ（スーパー／リーチ以外）」、「外れ／スーパー／リーチ」、「大当たり／リーチ（スーパー／リーチ以外）」、「大当たり／スーパー／リーチ」の何れかの先読み判定結果を取得するように構成されている。

【 0 0 6 0 】

予告演出態様選択手段 7 5 d は、予告演出手段（ここでは特別保留個数表示手段 3 5）による予告演出態様（ここでは保留表示画像 3 5 a の表示色）を選択するもので、例えば保留増加コマンドを受信したときに所定の予告演出態様選択処理を実行することにより、予告演出選択テーブルと先読み判定結果とにに基づいて、新たな保留記憶に対応する保留表示画像 3 5 a の表示色（予告演出態様）を選択するようになっている。

【 0 0 6 1 】

本実施形態では、予告演出態様（保留表示画像 3 5 a の表示色）として「白」、「青」、「緑」、「赤」の 4 種類が設けられている（図 6 参照）。これらの予告演出態様のうち

10

20

30

40

50

、「赤」はスーパーリーチ確定、即ち保留表示画像35aがこの「赤」色で表示された場合にはその図柄変動は必ずスーパーリーチ変動となることを示し、「緑」はリーチ確定、即ち保留表示画像35aがこの「緑」色で表示された場合にはその図柄変動は必ずリーチ変動となることを示している。また、「白」はデフォルトであり、予告演出が実行されない場合には保留表示画像35aはこの「白」色で表示されるものとする。

#### 【0062】

図7は、確変遊技状態中における予告演出態様選択処理の一例を示している。確変遊技状態中に保留増加コマンドを受信した場合には、まず遊技モード管理手段75bによって管理されている遊技モードの種類及び遊技モード切替期間中であるか否かに基づいて(S1, S2)、Bモード中であれば予告演出選択テーブルDTbが(S3)、Aモード中であって遊技モード切替期間中以外であれば予告演出選択テーブルDTaが(S4)、遊技モード切替期間中であれば予告演出選択テーブル(特定予告演出選択テーブル)DTcが(S5)それぞれ選択される。

10

#### 【0063】

予告演出選択テーブルDTa～DTcの一例を図6(a)～(c)に示す。各予告演出選択テーブルDTa～DTcには、「外れ/通常」、「外れ/リーチ(スーパーリーチ以外)」、「外れ/スーパーリーチ」、「大当たり/リーチ(スーパーリーチ以外)」、「大当たり/スーパーリーチ」の5種類の先読み判定結果に対して、それぞれ「白」、「青」、「緑」、「赤」の4種類の予告演出態様の選択率が設定されている。

20

#### 【0064】

ここで、各予告演出選択テーブルDTa～DTcは、予告演出態様の設定内容に起因する第1の設定条件と、遊技モードの設定内容に起因する第2の設定条件とを充足するように設定されている。まず第1の設定条件について本実施形態では、「赤」の予告演出態様はスーパーリーチ確定を、「緑」の予告演出態様はリーチ確定をそれぞれ表すため、予告演出選択テーブルDTa～DTc(図6)では、「外れ/通常」、「外れ/リーチ(スーパーリーチ以外)」、「大当たり/リーチ(スーパーリーチ以外)」の場合には「赤」の予告演出態様は選択されず、また「外れ/通常」の場合には「赤」だけでなく「緑」の予告演出態様についても選択されないように設定されている。

#### 【0065】

また、第2の設定条件について本実施形態では、変動パターン選択テーブルPTb(図3(b))が用いられるBモード中は先読み判定結果が「外れ/リーチ(スーパーリーチ以外)」、「外れ/スーパーリーチ」となることはないため、Bモードに対応する予告演出選択テーブルDTb(図6(b))では、先読み判定結果が「外れ/リーチ(スーパーリーチ以外)」、「外れ/スーパーリーチ」の場合については予告演出態様の選択率は設定されていない。

30

#### 【0066】

なお、Aモード中に用いられる変動パターン選択テーブルPTa(図3(a))については変動パターン選択テーブルPTb(図3(b))のような制約はないため、Aモードに対応する予告演出選択テーブルDTa(図6(a))には第2の設定条件は適用されていない。

40

#### 【0067】

また、遊技モード切替期間中に用いられる予告演出選択テーブル(特定予告演出選択テーブル)DTc(図3(c))については、切り替え前後の遊技モード、即ちAモードとBモードとの両方に整合する予告演出態様のみが選択可能となるように、先読み判定結果が「外れ」の場合には「緑」及び「赤」の予告演出態様は選択されないように設定されている。

#### 【0068】

S3～S5において予告演出選択テーブルDTa～DTcの何れかが選択されると、その選択された予告演出選択テーブルと、先読み判定結果取得手段75cによって取得された先読み判定結果とに基づいて、予告演出態様(保留表示画像35aの表示色)として「

50

白」、「青」、「緑」、「赤」の何れかが選択され（S6）、予告演出態様選択処理は終了する。

【0069】

特別保留個数表示制御手段75eは、画像表示制御手段73aを介して特別保留個数表示手段35による特別保留個数の表示制御を行うもので、例えば特別図柄始動手段26により新たに遊技球が検出され、主制御基板41から保留増加コマンドを受信したときに、特別保留個数表示手段35によって表示される保留表示画像35aの個数を特別保留個数取得手段75aによって取得された増加後の特別保留個数と一致させるべく、予告演出態様選択手段75dによって選択された予告演出態様で新たな保留表示画像35aを追加的に表示させ、また例えば主制御基板41から保留減算コマンドを受信したときに、保留表示画像35aの個数を特別保留個数取得手段75aによって取得された減少後の特別保留個数と一致させるべく、表示中の保留表示画像35aの数を1個減少させて待ち行列の前側にシフトさせるように構成されている。

【0070】

以上のような本実施形態のパチンコ機では、先読み判定手段68による先読み判定は特別図柄始動手段26が遊技球を検出したときに例えばその時点の遊技モードに基づいて行われるため、遊技モード切り替えまでの残り変動回数が保留上限数（4回）となった後、その遊技モード切り替えまでの遊技モード切替期間中の保留記憶については先読み判定結果とその後の実際の図柄変動の内容とが整合しない可能性がある。しかしながら、本実施形態のパチンコ機では、そのような不整合の可能性がある遊技モード切替期間中の保留記憶については、切り替え前後のAモード、Bモードの両方に整合する予告演出態様のみが選択可能に設定された予告演出選択テーブル（特定予告演出選択テーブル）DTcを用いて予告演出態様の選択を行うように構成されているため、遊技モード切替前の先読み判定に基づく予告演出と遊技モード切替後の図柄変動との不整合を防止することができる。また、遊技モード切替期間中も予告演出を行うため、演出性を損なうことがない。

【0071】

図8は本発明の第2の実施形態を例示し、遊技モード切替期間中は、切り替え後の遊技モードに整合しない予告演出態様が選択された場合には、切り替え後の遊技モードに整合する予告演出態様に強制的に変更するように構成した例を示している。

【0072】

図8に示す予告演出態様選択処理は、第1の実施形態に係る予告演出態様選択処理（図7）を変更したものであり、本実施形態における予告演出態様選択処理以外の構成については第1の実施形態と共通であるとする。なお、本実施形態では図6（c）に示す予告演出選択テーブルDTcは使用しない。

【0073】

図8に示す予告演出態様選択処理では、まず遊技モード管理手段75bによって管理されている遊技モードの種類に基づいて（S1）、Bモード中であれば予告演出選択テーブルDTbが（S3）、Aモード中であれば予告演出選択テーブルDTaが（S4）それぞれ選択され、その選択された予告演出選択テーブルと、先読み判定結果取得手段75cによって取得された先読み判定結果とに基づいて、予告演出態様（保留表示画像35aの表示色）として「白」、「青」、「緑」、「赤」の何れかが選択される（S6）。

【0074】

そして、遊技モード切替期間中であり（S7：Yes）、且つS6において選択された予告演出態様が切り替え後のBモードに整合しない「緑」、「赤」の何れかであった場合には（S8：Yes）、その「緑」又は「赤」の予告演出態様が、切り替え後のBモードに整合する例えば「青」に強制的に変更され（S9）、予告演出態様選択処理は終了する。

【0075】

以上のような実施形態においても、第1の実施形態と同様、遊技モード切替前の先読み判定に基づく予告演出と遊技モード切替後の図柄変動との不整合を防止することができる

10

20

30

40

50

。

## 【0076】

図9は本発明の第3の実施形態を例示し、遊技モード切替期間中は、切り替え後の遊技モードに整合しない予告演出態様が選択された場合には、切り替え後の遊技モードに整合する予告演出態様が選択されるまで予告演出態様の選択処理を繰り返すように構成した例を示している。

## 【0077】

図9に示す予告演出態様選択処理は、第1、第2の実施形態に係る予告演出態様選択処理(図7、図8)を変更したものであり、本実施形態における予告演出態様選択処理以外の構成については第1、第2の実施形態と共通であるとする。なお、本実施形態についても図6(c)に示す予告演出選択テーブルDTcは使用しない。

10

## 【0078】

図9に示す予告演出態様選択処理では、まず遊技モード管理手段75bによって管理されている遊技モードの種類に基づいて(S1)、Bモード中であれば予告演出選択テーブルDTbが(S3)、Aモード中であれば予告演出選択テーブルDTaが(S4)それぞれ選択され、その選択された予告演出選択テーブルと、先読み判定結果取得手段75cによって取得された先読み判定結果に基づいて、予告演出態様(保留表示画像35aの表示色)として「白」、「青」、「緑」、「赤」の何れかが選択される(S6)。

## 【0079】

そして、遊技モード期間中でないか(S7:No)、又は遊技モード期間中であってもS6において選択された予告演出態様が切り替え後のBモードに整合しない「緑」、「赤」の何れでもなければ(S8:No)、その時点で予告演出態様選択処理は終了する。

20

## 【0080】

一方、遊技モード切替期間中であり(S7:Yes)、且つS6において選択された予告演出態様が切り替え後のBモードに整合しない「緑」、「赤」の何れかであった場合には(S8:Yes)、例えばS6以降の処理に戻って予告演出態様の選択処理が再度行われる。これにより、切り替え後のBモードに整合する予告演出態様が選択されるまで予告演出態様の選択処理が繰り返される。

## 【0081】

以上のような実施形態においても、第1、第2の実施形態と同様、遊技モード切替前の先読み判定に基づく予告演出と遊技モード切替後の図柄変動との不整合を防止することができる。

30

## 【0082】

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば実施形態では、遊技モード切替条件が成立するまでの残り変動回数が保留上限数(例えば4回)となった後、遊技モード切替条件が成立するまでの期間を遊技モード切替期間としたが、遊技モード切替期間の終了時期を遊技モード切替後の所定時点まで延長してもよいし、遊技モード切替期間の開始時期を早めてもよい。

## 【0083】

40

第1の実施形態のように、遊技モード切替期間中は切り替え前後の遊技モードの両方に整合する予告演出態様のみが選択可能に設定された特定予告演出選択テーブルを用いる場合、特定予告演出選択テーブルは切り替え前後の遊技モードの何れかに対応する予告演出選択テーブル(例えば切り替え後のBモードに対応する予告演出選択テーブルDTb)と同じテーブルを用いてもよい。

## 【0084】

実施形態では確変遊技状態中に遊技モードが切り替えられるように構成した例を示したが、遊技モードの切り替えはその他の遊技状態中であってもよい。また、遊技モードの切り替えによって変動パターン選択テーブル以外の設定内容が変更されるように構成してもよい。

50

## 【0085】

実施形態の予告演出は、先読み判定結果に基づいて保留個数表示手段による保留表示画像の表示色（予告演出態様）を変更するものとしたが、これに限られるものではなく、例えば複数回の図柄変動にわたって行ういわゆる連続予告の予告演出態様を先読み判定結果に基づいて変更するように構成してもよい。

## 【0086】

実施形態では、遊技モード切替条件を特別図柄表示手段32による図柄変動回数によって規定した例を示したが、遊技モード切替条件はこれに限られるものではなく、例えば特別図柄表示手段32による図柄変動結果が特定結果（例えば小当たり態様）となった場合に遊技モード切替条件が成立したものと判定するようにしてもよい。この場合、例えば先読み大当たり判定結果に基づいて、保留増加コマンド等に特定結果であるか否かの情報を付加すれば、演出制御基板42側で遊技モードの切り替え時期を認識することが可能である。10

## 【0087】

また本発明は、アレンジボーラー機、雀球遊技機等の各種弾球遊技機の他、スロットマシン等の弾球遊技機以外の遊技機においても同様に実施することが可能である。

## 【符号の説明】

## 【0088】

32 特別図柄表示手段（図柄表示手段）

34 演出図柄表示手段

20

35 特別保留個数表示手段（予告演出手段）

63 特別乱数記憶手段（保留記憶手段）

64 特別図柄処理手段（図柄変動内容決定手段）

64c 変動パターン選択手段

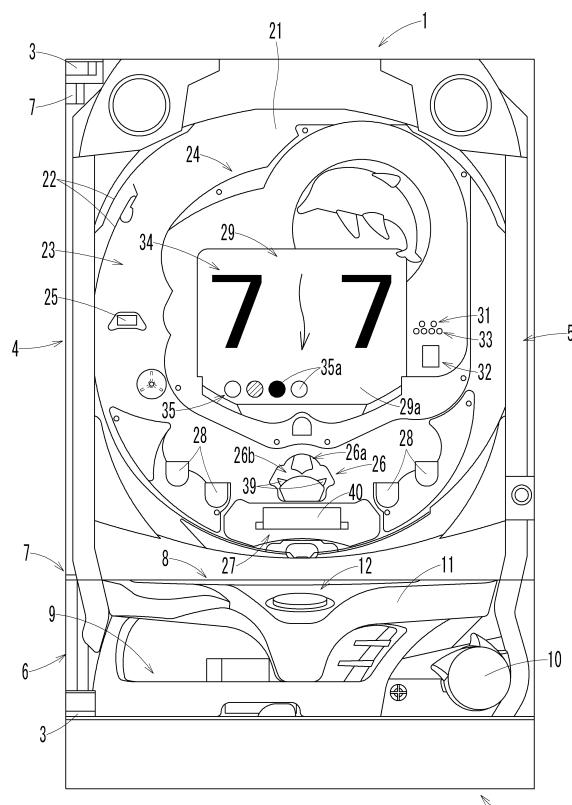
64d 遊技モード切替手段

66 利益状態発生手段

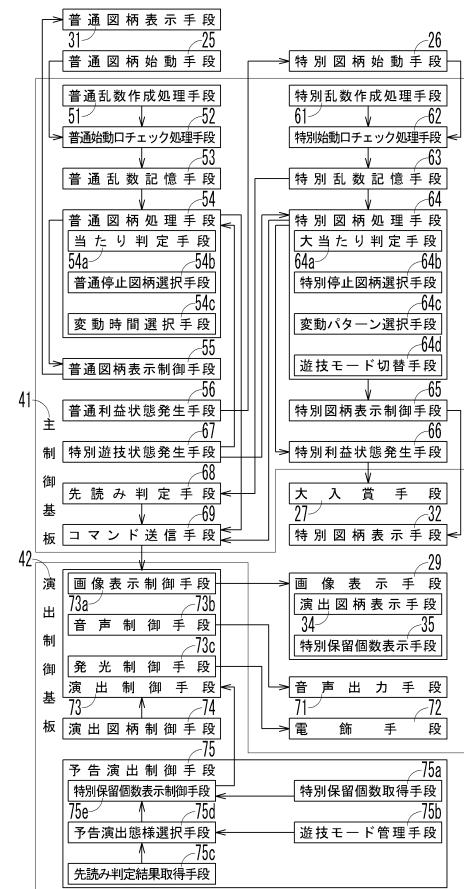
68 先読み判定手段

75d 予告演出態様選択手段

【図1】



【図2】



( 3 )

(a) 変動パターン選択テーブルPTa		
外れ/ 大当たり	変動パターン	変動パターン 乱数の範囲
外れ	通常 1 (12s)	0~144
	通常 2 ( 8s)	145~159
	通常 3 ( 3s)	160~171
	ノーマルリーチ 1	172~191
大当たり	スーパーリーチ 1	192~196
	スーパーリーチ 2	197~199
	ノーマルリーチ 1	0~ 14
	スーパーリーチ 1	15~ 99
	スーパーリーチ 2	100~199

(b) 変動パターン選択テーブル PTb		
外れ/ 大当たり	変動パターン	変動パターン 乱数の範囲
外れ	通常 1 (12s)	0~ 19
	通常 4 ( 2s)	20~199
	ノーマルリーチ 1	0~ 19
大当たり	スーパーリーチ 1	20~ 49
	スーパーリーチ 2	50~199

〔 四 5 〕

	コマンド	特別保留個数の変化	先読み判定結果
保留減算 コマンド	B401H	1→0	
	B402H	2→1	
	B403H	3→2	
	B404H	4→3	
保留増加 コマンド	B501H	0→1	
	B502H	1→2	
	B503H	2→3	
	B504H	3→4	
	B511H	0→1	
	B512H	1→2	
	B513H	2→3	
	B514H	3→4	
	B521H	0→1	
	B522H	1→2	
	B523H	2→3	
	B524H	3→4	
	B531H	0→1	
	B532H	1→2	
	B533H	2→3	
	B534H	3→4	
	B541H	0→1	
	B542H	1→2	
	B543H	2→3	
	B544H	3→4	

〔 4 〕

確変演出状態(ST)中の 特別図柄変動回数	遊技モード	変動パターン 選択テーブル	遊技モード コマンド	予告演出 選択テーブル
1	A モード ↓ 遊技モード 切替期間 ↓	PTa	FA01H	DTa
2			FA02H	
3			FA03H	
4			FA04H	
5			FA05H	
6			FA06H	
7			FA07H	
8			FA08H	DTc
9			FA09H	
10			FA0AH	
11	B モード ↓	PTb	FB01H	DTb
12			FB02H	
13			FB03H	
14			FB04H	
15			FB05H	
16			FB06H	
17			FB07H	
18			FB08H	
19			FB09H	
20			FB0AH	

【図6】

(a) 予告演出選択テーブルDTa

先読み判定結果		予告演出態様(保留表示画像35aの表示色)			
		○(白)	○(青)	○(緑)	●(赤)
		デフォルト	リーチになるかも	リーチ確定	スーパーリーチ確定
通常	80/100	20/100	0	0	
外れ リーチ (スーパーリーチ以外)	50/100	30/100	20/100	0	
スーパーリーチ	40/100	30/100	20/100	10/100	
大当たり リーチ (スーパーリーチ以外)	30/100	30/100	40/100	0	
大当たり スーパーリーチ	20/100	20/100	30/100	30/100	

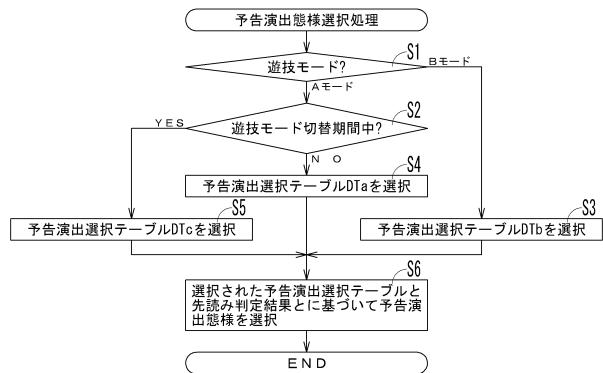
(b) 予告演出選択テーブルDTb

先読み判定結果		予告演出態様(保留表示画像35aの表示色)			
		○(白)	○(青)	○(緑)	●(赤)
		デフォルト	リーチになるかも	リーチ確定	スーパーリーチ確定
通常	80/100	20/100	0	0	
外れ リーチ (スーパーリーチ以外)	50/100	40/100	10/100	0	
スーパーリーチ	30/100	50/100	10/100	10/100	
大当たり リーチ (スーパーリーチ以外)	30/100	50/100	10/100	10/100	
大当たり スーパーリーチ	20/100	20/100	30/100	30/100	

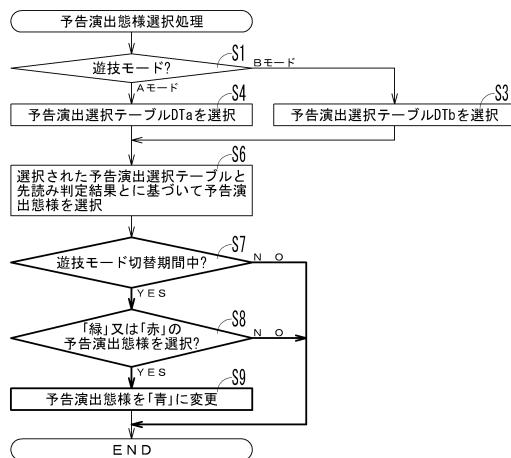
(c) 予告演出選択テーブルDTc

先読み判定結果		予告演出態様(保留表示画像35aの表示色)			
		○(白)	○(青)	○(緑)	●(赤)
		デフォルト	リーチになるかも	リーチ確定	スーパーリーチ確定
通常	80/100	20/100	0	0	
外れ リーチ (スーパーリーチ以外)	60/100	40/100	0	0	
スーパーリーチ	40/100	60/100	0	0	
大当たり リーチ (スーパーリーチ以外)	50/100	40/100	10/100	0	
大当たり スーパーリーチ	30/100	50/100	10/100	10/100	

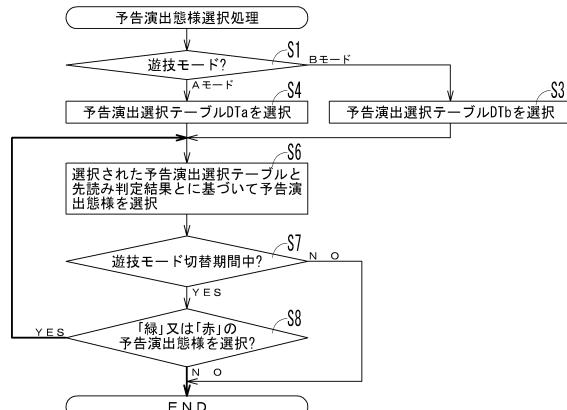
【図7】



【図8】



【図9】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2002-126243(JP,A)  
特開2011-250965(JP,A)  
特開2012-143371(JP,A)  
特開2011-067412(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02