

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-120109

(P2016-120109A)

(43) 公開日 平成28年7月7日(2016.7.7)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z	2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 53 頁)

(21) 出願番号	特願2014-262371 (P2014-262371)	(71) 出願人	000161806 京楽産業. 株式会社 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(22) 出願日	平成26年12月25日 (2014.12.25)	(74) 代理人	100104880 弁理士 古部 次郎
		(74) 代理人	100107216 弁理士 伊與田 幸穂
		(74) 代理人	100125346 弁理士 尾形 文雄
		(72) 発明者	伊藤 合 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	永縄 卓郎 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内

最終頁に続く

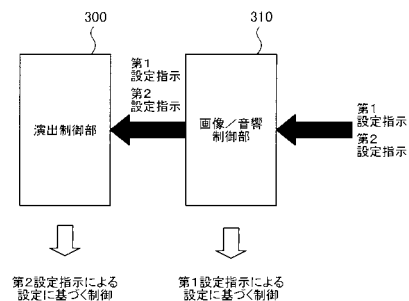
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 演出制御の設定変更が可能な遊技機において、演出制御手段の負担を軽減する。

【解決手段】 演出制御部300と画像/音響制御部310は、遊技者による演出ボタンおよび演出キーの操作により入力される、演出の実行態様に関する設定を指示する第1の設定指示、および、実行する演出の制御に関する設定を指示する第2の設定指示を受け付ける。画像/音響制御部310は、第1の設定指示に基づいて演出の実行態様の設定を変更し、変更した設定にしたがって演出を実行する。演出制御部300は、第2の設定指示に基づいて演出制御の設定を変更し、変更した設定にしたがって実行する演出の制御を行う。

【選択図】 図35



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動条件の成立に応じて遊技情報を取得し、当該遊技情報に基づいて遊技制御を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段の遊技制御に関する情報に基づいて、遊技の進行に応じた遊技演出の実行を制御する演出制御手段と、

前記演出制御手段による演出の制御に基づき、演出部材を用いて演出を実行する演出実行手段と、

演出の実行態様に関する設定を指示する第 1 の設定指示、および、実行する演出の制御に関する設定を指示する第 2 の設定指示を受け付ける演出設定受け付け手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記演出設定受け付け手段により前記第 1 の設定指示を受け付けた場合に、当該第 1 の設定指示に基づいて演出の実行態様の設定を変更し、変更した設定にしたがって演出を実行し、

前記演出制御手段は、

前記演出設定受け付け手段により前記第 2 の設定指示を受け付けた場合に、当該第 2 の設定指示に基づいて演出制御の設定を変更し、変更した設定にしたがって実行する演出の制御を行うこと、

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、遊技に伴って画像表示に画像を表示して演出を行う遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機では、予め設定された種々の条件を満たすことによって、様々な遊技状態へ移行し、遊技性を高めている。例えば、遊技球が始動口に入賞すると、これを契機として、可変入賞口を開閉作動させる大当たり遊技を実行するか否かについて抽選（大当たり抽選、特別図柄抽選）が行われる。そして、この抽選の結果に応じて、次に抽選が行われた場合の当選確率が変動する（確率変動）。また、この抽選結果は、特別図柄にて遊技者に報知される。特別図柄は、抽選結果に基づいて抽選結果を表す図柄で停止する。そして、上記の抽選の結果に応じて、次に抽選が行われる場合の特別図柄の変動時間が変化する。

【0003】

また、この種の遊技機では、液晶ディスプレイ等の画像表示装置による画像の表示、可動役物の作動、各種の電飾ランプの点灯、スピーカによる音響出力等の手段により、遊技状態や遊技の進行に応じた演出が行われている。

【0004】

また、遊技状態や遊技の進行に応じて演出を行う遊技機のうち、設定により特定の場面で行われる演出を選択することが可能なものがある。例えば、複数種類の演出パターンデータ群および複数種類の表示制御プログラムの少なくとも一方の種類を異ならせることで、遊技内容の異なる複数種類のゲームを可変表示遊技に含ませ、複数種類のゲームの中から遊技者が所望のゲームを設定し、設定したゲームに係る情報に対応する演出パターンデータ群に基づいて表示制御手段が可変表示装置を制御するようにし、遊技者が多彩なゲームを行うことができるようにした遊技機がある（例えば、特許文献 1 参照）。

【0005】

また、他の従来技術として、表示遊技に関して、演出表示が異なる複数種類の遊技内容があり、表示遊技の実行開始の前に、先ず設定手段によって何れかの遊技内容が設定される遊技機がある。この遊技機は、表示遊技が開始されると、表示制御手段によって、設定手段により設定された遊技内容に基づいて表示遊技の実行が制御されるが、表示遊技の実行中に変更手段によって、設定手段により設定された遊技内容に基づく演出表示が、他の

10

20

30

40

50

遊技内容に基づく演出表示に変更される（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2004-275445号公報

【特許文献2】特開2006-212097号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

特定の場面で行われる演出を複数用意して選択可能にする等のように演出制御の設定変更が可能な遊技機において、設定に基づく全ての演出を管理し、演出の実行を制御することは、演出制御手段の処理における負荷が大きかった。

10

【0008】

本発明は、このような課題に鑑み、演出制御の設定変更が可能な遊技機において、演出制御手段の負担を軽減することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

上記の目的を達成する本発明は、次のような遊技機として実現される。この遊技機は、始動条件の成立に応じて遊技情報を取得し、当該遊技情報に基づいて遊技制御を行う遊技制御手段（200）と、

20

前記遊技制御手段（200）の遊技制御に関する情報に基づいて、遊技の進行に応じた遊技演出の実行を制御する演出制御手段（300）と、

前記演出制御手段（300）による演出の制御に基づき、演出部材を用いて演出を実行する演出実行手段（310）と、

演出の実行態様に関する設定を指示する第1の設定指示、および、実行する演出の制御に関する設定を指示する第2の設定指示を受け付ける演出設定受け付け手段（161、162、310）と、を備え、

前記演出実行手段（310）は、

前記演出設定受け付け手段（161、162、310）により前記第1の設定指示を受け付けた場合に、当該第1の設定指示に基づいて演出の実行態様の設定を変更し、変更した設定にしたがって演出を実行し、

30

前記演出制御手段（300）は、

前記演出設定受け付け手段（161、162、310）により前記第2の設定指示を受け付けた場合に、当該第2の設定指示に基づいて演出制御の設定を変更し、変更した設定にしたがって実行する演出の制御を行うこと、

を特徴とする。

このような構成とすることにより、演出画像や出力音声の切り替えによる演出の変更を、演出実行手段（310）の設定により行うことができるため、演出制御部300の負担を軽減することが可能となる。

【0010】

40

なお、本欄における上記符号は、本発明の説明に際して例示的に付したものであり、この符号により本発明が減縮されるものではない。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、演出制御の設定変更が可能な遊技機において、演出制御手段の負担を軽減することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の概略正面図である。

【図2】（a）は遊技盤の右下に配設された表示器の一例を示す拡大図であり、（b）は

50

パチンコ遊技機の部分平面図である。

【図 3】本実施の形態のパチンコ遊技機の制御ユニットの内部構成を示す図である。

【図 4】本実施の形態の遊技制御部の機能構成を示すブロック図である。

【図 5】本実施の形態の遊技制御部の主要動作を示すフローチャートである。

【図 6】始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

【図 7】ゲートスイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

【図 8】特別図柄処理の内容を示すフローチャートである。

【図 9】大当たり判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 10】変動パターン選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図 11】停止中処理の内容を示すフローチャートである。

【図 12】客待ち設定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 13】普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。

【図 14】大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。

【図 15】遊技状態設定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 16】電動チューリップ処理の内容を示すフローチャートである。

【図 17】本実施の形態で用いられる乱数の構成例を示す図であり、(a)は大当たり乱数の構成例を示す図、(b)は大当たり図柄乱数の構成例を示す図、(c)はリーチ乱数の構成例を示す図、(d)は当たり乱数の構成例を示す図である。

【図 18】演出制御部の動作を示すフローチャートであり、(a)はメイン処理を示す図、(b)は割り込み処理を示す図である。

【図 19】コマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。

【図 20】モードフラグの設定例を示す図である。

【図 21】図 19 の演出選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図 22】図 19 の変動演出終了中処理の内容を示すフローチャートである。

【図 23】図 19 の当たり演出選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図 24】図 19 のエンディング演出選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図 25】図 19 の客待ちコマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。

【図 26】演出ボタン処理の内容を示すフローチャートである。

【図 27】サブ制御手段の構成を示す図である。

【図 28】画像 / 音響制御部による演出の実行態様の変更を説明する図である。

【図 29】演出制御部による演出の決定内容の変更を説明する図である。

【図 30】メニュー画面の構成例を示す図である。

【図 31】パスワード入力画面の構成例を示す図である。

【図 32】カスタマイズ画面の構成例を示す図である。

【図 33】演出カスタマイズに関する情報の報知例を示す図である。

【図 34】演出カスタマイズに関する情報の他の報知例を示す図である。

【図 35】演出制御部および画像 / 音響制御部による演出カスタマイズの制御方法を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について詳細に説明する。

〔遊技機の基本構成〕

図 1 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 100 の概略正面図である。

同図に示す遊技機 100 の一例としてのパチンコ遊技機 100 は、遊技者の指示操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたものである。このパチンコ遊技機 100 は、遊技球が打ち出される遊技盤 110 と、遊技盤 110 を囲む枠部材 150 とを備えている。遊技盤 110 は、枠部材 150 に着脱自在に取り付けられている。

【0014】

遊技盤 110 は、前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域 111 と、下方から発射された遊技球が上昇して遊技領域 111 の上部位置へ向かう通路を形成するレール部

10

20

30

40

50

材 1 1 2 と、遊技領域 1 1 1 の右側に遊技球を案内する案内部材 1 1 3 とを備えている。

本実施の形態では、遊技者により視認され易い遊技領域 1 1 1 の位置に、演出のための各種の画像を表示する画像表示部 1 1 4 が配設されている。この画像表示部 1 1 4 は、液晶ディスプレイ等による表示画面を備え、遊技者によるゲームの進行に伴い、例えば、図柄抽選結果（図柄変動結果）を遊技者に報知するための装飾図柄を表示したり、キャラクターの登場やアイテムの出現による演出画像を表示したりする。

また、遊技盤 1 1 0 の前面に、各種の演出に用いられる可動役物 1 1 5 および盤ランプ 1 1 6 を備えている。可動役物 1 1 5 は、遊技盤 1 1 0 上で動作することにより各種の演出を行い、また、盤ランプ 1 1 6 は、発光することで各種の演出を行う。

【 0 0 1 5 】

遊技領域 1 1 1 には、遊技球が落下する方向に変化を与えるための図示しない遊技くぎおよび風車等が配設されている。また、遊技領域 1 1 1 には、入賞や抽選に関する種々の役物が所定の位置に配設されている。また、遊技領域 1 1 1 には、遊技領域 1 1 1 に打ち出された遊技球のうち入賞口に入賞しなかったものを遊技領域 1 1 1 の外に排出する排出口 1 1 7 が配設されている。

【 0 0 1 6 】

本実施の形態では、入賞や抽選に関する種々の役物として、遊技球が入賞すると特別図柄抽選（大当たり抽選）が始動する第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 と、遊技球が通過すると普通図柄抽選（開閉抽選）が始動する始動ゲート（以下、単にゲートと呼ぶ）1 2 4 と、が遊技盤 1 1 0 に配設されている。なお、図 1 において、ゲート 1 2 4 は、遊技領域 1 1 1 の左右にそれぞれ設けられており、左側のゲート 1 2 4 は 1 2 4 L と記載し、右側のゲート 1 2 4 は 1 2 4 R と記載している。また、ここにいう第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 とは、予め定められた 1 の特別図柄表示器の作動契機となる入賞口をいう。具体的には、第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 には、入賞の際に遊技球の通過を検知するスイッチ（後述の第 1 始動口スイッチ 2 1 1 および第 2 始動口スイッチ 2 1 2 ）が設けられている。そして、第 1 始動口 1 2 1 または第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞した際にこのスイッチが遊技球の通過を検知することが、特別図柄表示器を作動させる契機となる。

【 0 0 1 7 】

第 2 始動口 1 2 2 は、チューリップの花の形をした一对の羽根が電動ソレノイドにより開閉すると共に点灯する普通電動役物としての電動チューリップ（開閉部材）1 2 3 を備えている。電動チューリップ 1 2 3 は、羽根が閉じていると、遊技球が第 2 始動口 1 2 2 へ入り難い一方で、羽根が開くと第 2 始動口 1 2 2 の入口が拡大して遊技球が第 2 始動口 1 2 2 へ入り易くなるように構成されている。そして、電動チューリップ 1 2 3 は、普通図柄抽選に当選すると、点灯ないし点滅しながら羽根が規定時間（例えば 0 . 1 5 秒ないし 1 . 8 秒間）および規定回数（例えば 1 回ないし 3 回）だけ開く。

【 0 0 1 8 】

通常の高確率で大当たり抽選を行う低確率状態と、低確率状態よりも高い確率で大当たり抽選を行う高確率状態とを有している。なお、所定の条件において低確率状態と、高確率状態とのいずれかの状態に制御される。また、パチンコ遊技機 1 0 0 は、第 2 始動口 1 2 2 への入賞機会が少ない時短無状態と、時短無状態よりも第 2 始動口 1 2 2 への入賞機会が多い時短状態とを有している。なお、所定の条件において、時短無状態と、時短状態とのいずれかの状態に制御される。ここで、時短状態とは、たとえば、普通図柄抽選の当たり当選確率を高確率にする、普通図柄変動時間を短縮する、あるいは電動チューリップ 1 2 3 の開時間を延長する、のいずれか一つまたはすべての組合せによって制御される。なお、時短状態では、特別図柄の特別図柄変動時間が短縮されていても良い。

【 0 0 1 9 】

また、本実施の形態では、入賞や抽選に関するその他の役物として、特別図柄抽選の結果に応じて開放する特別電動役物としての大入賞口 1 2 5 と、遊技球が入賞しても抽選を行わない普通入賞口 1 2 6 と、が遊技盤 1 1 0 に配設されている。

10

20

30

40

50

本実施の形態では、遊技盤 110 の右下の位置に、抽選結果や保留数に関する表示を行う表示器 130 が配設されている。

【0020】

また、遊技盤 110 の裏面には、特別図柄の当選の判定等を行う遊技制御基板、演出を統括的に制御する演出制御基板、画像および音による演出を制御する画像制御基板、各種のランプおよび可動役物 115 による演出を制御するランプ制御基板などの図示しない各種の基板等が取り付けられる。また、遊技盤 110 の裏面には、供給された 24V の AC 電源を DC 電源に変換して各種の基板等に出力するスイッチング電源（不図示）が配設されている。

【0021】

枠部材 150 は、遊技者がハンドル 151 に触れてレバー 152 を時計方向に回転させる操作を行うとその操作角度に応じた打球力にて遊技球を所定の時間間隔（例えば 1 分間に 100 個）で電動発射する発射装置（不図示）を備えている。また、枠部材 150 は、遊技者のレバー 152 による操作と連動したタイミングで発射装置に遊技球を 1 つずつ順に供給する供給装置（不図示）と、供給装置が発射装置に供給する遊技球を一時的に溜めておく皿 153 と、を備えている。この皿 153 には、例えば払い出しユニットによる払出球が払い出される。

なお、本実施の形態では、皿 153 を上下皿一体で構成しているが、上皿と下皿とを分離する構成例も考えられる。また、発射装置のハンドル 151 を所定条件下で発光させる構成例も考えられる。

【0022】

また、枠部材 150 は、発射装置のハンドル 151 に遊技者が触れている状態であっても遊技球の発射を一時的に停止させるための停止ボタン 154 と、皿 153 に溜まっている遊技球を箱（不図示）に落下させて取り出すための取り出しボタン 155 と、を備えている。

また、枠部材 150 は、パチンコ遊技機 100 の遊技状態や状況を告知したり各種の演出を行ったりするスピーカ 156 および枠ランプ 157 を備えている。スピーカ 156 は、楽曲や音声、効果音による各種の演出を行う。枠ランプ 157 は、LED 等の発光体で構成され、点灯・点滅によるパターンや発光色の違い等で光による各種の演出を行う。なお、枠ランプ 157 については、光の照射方向を変更する演出を行うことを可能にする構成例が考えられる。

また、枠部材 150 は、遊技盤 110 を遊技者と隔てるための透明板（不図示）を備えている。

【0023】

図 2 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 100 を説明する図であり、(a) は、遊技盤 110 の右下に配設された表示器 130 の一例を示す拡大図であり、(b) は、パチンコ遊技機 100 の部分平面図である。

パチンコ遊技機 100 の表示器 130 は、図 2 の (a) に示すように、第 1 始動口 121 の入賞に対応して作動する第 1 特別図柄表示器 221 と、第 2 始動口 122 の入賞に対応して作動する第 2 特別図柄表示器 222 と、ゲート 124 の通過に対応して作動する普通図柄表示器 223 と、を備えている。第 1 特別図柄表示器 221 は、第 1 始動口 121 の入賞に基づき、特別図柄を変動表示した後に停止させて抽選結果を表示する。第 2 特別図柄表示器 222 は、第 2 始動口 122 の入賞に基づき、特別図柄を変動表示した後に停止させて抽選結果を表示する。普通図柄表示器 223 は、遊技球がゲート 124 を通過したことに基づき、普通図柄を変動表示した後に停止させて抽選結果を表示する。本実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 221、第 2 特別図柄表示器 222 は、各々 LED を配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって特別図柄抽選の抽選結果が表示される。同様に、普通図柄表示器 223 も、LED を配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって普通図柄抽選の抽選結果が表示される。

【0024】

10

20

30

40

50

また、表示器 130 は、第 1 特別図柄表示器 221 での保留に対応して作動する第 1 特別図柄保留表示器 218 と、第 2 特別図柄表示器 222 での保留に対応して作動する第 2 特別図柄保留表示器 219 と、普通図柄表示器 223 での保留に対応して作動する普通図柄保留表示器 220 と、を備えている。本実施の形態では、第 1 特別図柄保留表示器 218、第 2 特別図柄保留表示器 219 および普通図柄保留表示器 220 は、各々 LED を配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって保留数が表示される。

【0025】

ここで、保留について説明する。特別図柄の変動表示動作中（入賞 1 回分の変動表示が行なわれている間）にさらに第 1 始動口 121 または第 2 始動口 122 に遊技球が入賞した場合、特別図柄が変動中であるために、後の入賞に基づく特別図柄の変動表示動作を開始することができない。そのため、後の入賞は規定個数（例えば 4 個）を限度に記憶され、その入賞した遊技球に対する特別図柄を始動させるための権利が、先に入賞した遊技球に対する変動表示動作が終了するまで、保留される。なお、普通図柄に関しても、特別図柄と同様の処理を行う。このような保留がなされていることおよびその保留の数（未変動数）が、第 1 特別図柄保留表示器 218、第 2 特別図柄保留表示器 219 および普通図柄保留表示器 220 に表示される。

【0026】

さらに、表示器 130 は、パチンコ遊技機 100 の状態を表示する状態表示器 224 を備えている。本実施の形態では、状態表示器 224 は、2 個の LED を配列した表示装置で構成されている。2 個の LED のうち 1 つは、パチンコ遊技機 100 の状態が、特別図柄抽選の当選確率が高確率である高確率状態となっているか否かを点灯により報知するものである。他の 1 つは、パチンコ遊技機 100 の状態が、第 2 始動口 122 に入賞しやすい時短状態となっているか否かを点灯により報知するものである。なお、状態表示器 224 には、さらに LED を設け、右打ちすることによって（遊技球の打球力を変更することによって）遊技者に有利な状態となっているか否かを点灯により報知しても良い。

【0027】

パチンコ遊技機 100 の枠部材 150 は、遊技者が演出に対する入力を行うための入力装置（デバイス）を備えている。図 2 の（b）に示すように、本実施の形態では、入力装置の一例として、演出ボタン 161 と、演出ボタン 161 に隣接し、略十字に配列された複数のキーからなる演出キー 162 と、が枠部材 150 に配設されている。図示の例において、遊技者は、例えば、十字に配列された 4 つのキーからなる演出キー 162 を操作することにより、画像表示部 114 に表示されている複数の画像の何れかを指示することが可能であり、また、演出ボタン 161 を操作することにより、指示した画像を選択することが可能である。また、入力装置の形態としては、図示した演出ボタン 161 および演出キー 162 の他、レバーやダイヤル、タッチパネル、モーションセンサ等、様々な形態を採用することができる。以下、これらの入力装置を特に区別することなく演出ボタン 161 等と記載する場合がある。

【0028】

〔制御ユニットの構成〕

次に、パチンコ遊技機 100 での動作制御や信号処理を行う制御ユニットについて説明する。

図 3 は、制御ユニットの内部構成を示すブロック図である。同図に示すように、制御ユニットは、メイン制御手段として、特別図柄の当選の判定等を行う遊技制御部 200 を備えている。また、サブ制御手段として、演出を統括的に制御する演出制御部 300 と、画像および音響を用いた演出を制御する画像／音響制御部 310 と、各種のランプおよび可動役物 115 を用いた演出を制御するランプ制御部 320 と、払出球の払い出し制御を行う払出制御部 400 と、を備えている。

【0029】

前述したように、遊技制御部 200、演出制御部 300、画像／音響制御部 310、ランプ制御部 320、および払出制御部 400 各々は、遊技盤 110 の後面に配設されたメ

10

20

30

40

50

イン基板としての遊技制御基板、サブ基板としての演出制御基板、画像制御基板、ランプ制御基板、および払出制御基板において個別に構成されている。

【0030】

〔遊技制御部の構成・機能〕

遊技制御部200は、特別図柄の当選の判定等を行う際の演算処理を行うCPU201と、CPU201にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたROM202と、CPU201の作業用メモリ等として用いられるRAM203と、を備えている。

遊技制御部200は、第1始動口121または第2始動口122に遊技球が入賞すると特別図柄抽選を行い、その抽選結果を演出制御部300に送る。また、高確率状態と低確率状態の変更情報、時短無状態と時短状態の変更情報を演出制御部300に送る。

さらに、遊技制御部200は、普通図柄抽選の当たり当選確率を高確率にする、普通図柄変動時間を短縮する、あるいは電動チューリップ123の開時間を延長する制御を行う。また、遊技制御部200は、遊技球が連続的に第1始動口121または第2始動口122へ入賞したときの未変動分の限度個数（例えば4個）までの保留や、遊技球が連続的にゲート124を通過したときの未変動分の限度個数（例えば4個）までの保留を設定する。

さらにまた、遊技制御部200は、特別図柄抽選の結果に応じて、特別電動役物である大入賞口125が所定条件（例えば29.5秒経過または遊技球10個の入賞）を満たすまで開状態を維持するラウンドを所定回数だけ繰り返すように制御する。さらには、大入賞口125が開く際の開閉動作間隔を制御する。

【0031】

さらに、遊技制御部200は、第1始動口121、第2始動口122、大入賞口125および普通入賞口126に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に依りて1つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように、払出制御部400に対する指示を行う。例えば、第1始動口121に遊技球が入賞すると3個の賞球、第2始動口122に遊技球が入賞すると4個の賞球、大入賞口125に遊技球が入賞すると13個の賞球、普通入賞口126に遊技球が入賞すると10個の賞球をそれぞれ払い出すように、払出制御部400に指示命令（コマンド）を送る。なお、ゲート124を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは払出制御部400に指示しない。

払出制御部400が遊技制御部200の指示に従って賞球の払い出しを行った場合には、遊技制御部200は、払い出した賞球の個数に関する情報を払出制御部400から取得する。それにより、払い出した賞球の個数を管理する。

【0032】

遊技制御部200には、図3に示すように、第1始動口121への遊技球の入賞を検出する第1始動口検出部（第1始動口スイッチ（SW））211と、第2始動口122への遊技球の入賞を検出する第2始動口検出部（第2始動口スイッチ（SW））212と、電動チューリップ123を開閉する電動チューリップ開閉部213と、ゲート124への遊技球の通過を検出するゲート検出部（ゲートスイッチ（SW））214と、が接続されている。

さらに、遊技制御部200には、大入賞口125への遊技球の入賞を検出する大入賞口検出部（大入賞口スイッチ（SW））215と、大入賞口125を閉状態と突出傾斜した開状態とに設定する大入賞口開閉部216と、普通入賞口126への遊技球の入賞を検出する普通入賞口検出部（普通入賞口スイッチ（SW））217と、が接続されている。

【0033】

また、遊技制御部200には、特別図柄の変動中に第1始動口121へ入賞した未変動分の保留個数を限度個数内（例えば4個）で表示する第1特別図柄保留表示器218と、特別図柄の変動中に第2始動口122へ入賞した未変動分の保留個数を限度個数内で表示する第2特別図柄保留表示器219と、普通図柄の変動中にゲート124を通過した未変動分の保留個数を限度個数内で表示する普通図柄保留表示器220と、が接続されている。

。

10

20

30

40

50

さらに、遊技制御部 200 には、第 1 始動口 121 への遊技球の入賞により行われる特別図柄の変動表示および特別図柄抽選の結果を表示する第 1 特別図柄表示器 221 と、第 2 始動口 122 への遊技球の入賞により行われる特別図柄の変動表示および特別図柄抽選の結果を表示する第 2 特別図柄表示器 222 と、普通図柄の変動表示および普通図柄抽選の結果を表示する普通図柄表示器 223 と、パチンコ遊技機 100 の状態を表示する状態表示器 224 と、が接続されている。

【0034】

そして、第 1 始動口スイッチ 211、第 2 始動口スイッチ 212、ゲートスイッチ 214、大入賞口スイッチ 215 および普通入賞口スイッチ 217 にて検出された検出信号が、遊技制御部 200 に送られる。また、遊技制御部 200 からの制御信号が、電動チューリップ開閉部 213、大入賞口開閉部 216、第 1 特別図柄保留表示器 218、第 2 特別図柄保留表示器 219、普通図柄保留表示器 220、第 1 特別図柄表示器 221、第 2 特別図柄表示器 222、普通図柄表示器 223 および状態表示器 224 に送られる。それにより、遊技制御部 200 は、上記した払い出し賞球数に関連する各種制御を行う。

10

【0035】

さらに、遊技制御部 200 には、ホールに設置されたホストコンピュータ（不図示）に対して各種の情報を送信する盤用外部情報端子基板 250 が接続されている。そして、遊技制御部 200 は、払出制御部 400 から取得した、払い出した賞球数に関する情報や遊技制御部 200 の状態等を示す情報を、盤用外部情報端子基板 250 を介してホストコンピュータに送信する。

20

【0036】

〔演出制御部の構成・機能〕

演出制御部 300 は、演出を制御する際の演算処理を行う CPU 301 と、CPU 301 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 302 と、CPU 301 の作業用メモリ等として用いられる RAM 303 と、日時を計測するリアルタイムクロック（RTC）304 と、を備えている。

演出制御部 300 は、例えば遊技制御部 200 から送られる特別図柄抽選での当選か否かの判定結果および変動パターンに基づいて、演出内容を設定する。その際、演出ボタン 161 または演出キー 162 を用いたユーザからの操作入力を受けて、操作入力に応じた演出内容を設定する場合もある。この場合、例えば演出ボタン 161 等のコントローラ（不図示）から操作に応じた信号（操作信号）を受け付け、この操作信号により識別される操作内容を演出の設定に反映させる。

30

また、演出制御部 300 は、遊技が所定期間中断された場合には、演出の一つとして客待ち用の画面表示の設定を指示する。

さらには、演出制御部 300 は、遊技制御部 200 より受信した高確率状態と低確率状態の変更情報、時短無状態と時短状態の変更情報に基づいて演出内容を設定する。

また、演出制御部 300 は、設定した演出内容の実行を指示するコマンドを画像/音響制御部 310 およびランプ制御部 320 に送る。

【0037】

〔画像/音響制御部の構成・機能〕

画像/音響制御部 310 は、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行う CPU 311 と、CPU 311 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 312 と、CPU 311 の作業用メモリ等として用いられる RAM 313 と、を備えている。

40

そして、画像/音響制御部 310 は、演出制御部 300 から送られたコマンドに基づいて、画像表示部 114 に表示する画像およびスピーカ 156 から出力する音響を制御する。

具体的には、画像/音響制御部 310 の ROM 312 には、画像表示部 114 において遊技中に表示する図柄画像や背景画像、遊技者に抽選結果を報知するための装飾図柄、遊技者に予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等といった画像データが記憶され

50

ている。

ROM 3 1 2 には、さらに、画像データと同期させて、または画像データとは独立にスピーカ 1 5 6 から出力させる楽曲や音声、さらにはジングル等の効果音等といった各種音響データが記憶されている。CPU 3 1 1 は、ROM 3 1 2 に記憶された画像データや音響データの中から、演出制御部 3 0 0 から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。さらには、読み出した画像データを用いて背景画像表示、図柄画像表示、図柄画像変動、およびキャラクタ/アイテム表示等のための画像処理と、読み出した音響データを用いた音声処理とを行う。

そして、画像/音響制御部 3 1 0 は、画像処理された画像データにより画像表示部 1 1 4 での画面表示を制御する。また、音声処理された音響データによりスピーカ 1 5 6 から出力される音響を制御する。

【 0 0 3 8 】

〔ランプ制御部の構成・機能〕

ランプ制御部 3 2 0 は、盤ランプ 1 1 6 や枠ランプ 1 5 7 の発光、および可動役物 1 1 5 の動作を制御する際の演算処理を行う CPU 3 2 1 と、CPU 3 2 1 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 3 2 2 と、CPU 3 2 1 の作業用メモリ等として用いられる RAM 3 2 3 と、を備えている。

そして、ランプ制御部 3 2 0 は、演出制御部 3 0 0 から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ 1 1 6 や枠ランプ 1 5 7 の点灯/点滅や発光色等を制御する。また、可動役物 1 1 5 の動作を制御する。

具体的には、ランプ制御部 3 2 0 の ROM 3 2 2 には、演出制御部 3 0 0 にて設定される演出内容に応じた盤ランプ 1 1 6 や枠ランプ 1 5 7 での点灯/点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ（発光パターンデータ）が記憶されている。CPU 3 2 1 は、ROM 3 2 2 に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部 3 0 0 から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ランプ制御部 3 2 0 は、読み出した発光パターンデータにより盤ランプ 1 1 6 や枠ランプ 1 5 7 の発光を制御する。

また、ランプ制御部 3 2 0 の ROM 3 2 2 には、演出制御部 3 0 0 にて設定される演出内容に応じた可動役物 1 1 5 の動作パターンデータが記憶されている。CPU 3 2 1 は、可動役物 1 1 5 に対しては、読み出した動作パターンデータによりその動作を制御する。

【 0 0 3 9 】

〔払出制御部の構成・機能〕

払出制御部 4 0 0 は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う CPU 4 0 1 と、CPU 4 0 1 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 4 0 2 と、CPU 4 0 1 の作業用メモリ等として用いられる RAM 4 0 3 と、を備えている。

そして、払出制御部 4 0 0 は、遊技制御部 2 0 0 から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。

具体的には、払出制御部 4 0 0 は、遊技制御部 2 0 0 から、遊技球が入賞した場所（第 1 始動口 1 2 1 等）に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出駆動部 4 1 1 を制御する。ここでの払出駆動部 4 1 1 は、遊技球の貯留部から遊技球を送り出す駆動モータで構成される。

【 0 0 4 0 】

また、払出制御部 4 0 0 には、払出駆動部 4 1 1 により遊技球の貯留部から実際に払い出された賞球の数を検出する払出球検出部 4 1 2 と、貯留部（不図示）での遊技球の貯留の有無を検出する球有り検出部 4 1 3 と、遊技者が遊技する際に使用する遊技球や払い出された賞球が保持される皿 1 5 3 が満タン状態にあるか否かを検出する満タン検出部 4 1 4 と、が接続されている。そして、払出制御部 4 0 0 は、払出球検出部 4 1 2、球有り検出部 4 1 3 および満タン検出部 4 1 4 にて検出された検出信号を受け取り、これらの検出信号に応じた所定の処理を行う。

さらに、払出制御部 4 0 0 には、ホールに設置されたホストコンピュータに対して各種の情報を送信する枠用外部情報端子基板 4 5 0 が接続されている。そして、払出制御部 4

10

20

30

40

50

00は、例えば払出駆動部411に対して払い出すように指示した賞球数に関する情報や払出球検出部412にて検出された実際に払い出された賞球数に関する情報等を枠用外部情報端子基板450を介してホストコンピュータに送信する。また、遊技制御部200に対しても、同様の情報を送信する。

【0041】

〔遊技制御部の機能構成〕

続いて、遊技制御部200の機能構成を説明する。

図4は、遊技制御部200の機能構成を示すブロック図である。同図に示すように、遊技制御部200は、各種抽選処理を実行する機能部として、乱数取得部231と、普通図柄判定部232と、特別図柄変動制御部233と、特別図柄判定部234と、普通図柄変動制御部237と、を備えている。

また、遊技制御部200は、特別図柄変動に伴う処理を実行する機能部として、変動パターン選択部235を備えている。

さらに、遊技制御部200は、各種役物の動作制御や賞球等に関するデータ処理を実行する機能部として、大入賞口動作制御部238と、電動チューリップ動作制御部239と、賞球処理部240と、出力制御部241と、乱数制御部242と、を備えている。

【0042】

乱数取得部231は、第1始動口121や第2始動口122に遊技球が入賞した場合に、特別図柄に関する乱数の取得を行う。具体的には、所定の範囲の数値の中から一つの数値（乱数値）が選択（取得）されて、特別図柄判定部234による判定に用いられる。

乱数取得部231は、ゲート124を遊技球が通過した場合に、普通図柄に関する乱数の取得を行う。具体的には、所定の範囲の数値の中から一つの数値（乱数値）が選択（取得）されて、普通図柄判定部232による判定に用いられる。

特別図柄変動制御部233は、特別図柄の抽選が行われた場合に、その抽選結果に応じて特別図柄の変動を制御する。

【0043】

特別図柄判定部234は、特別図柄の変動開始時に、図17に示すような乱数テーブルを用いて、その抽選結果が「大当たりか否か」、「大当たりに当選した場合の大当たりの種類」、「大当たりに当選していない場合での小当たりかはずれか」を判定する。すなわち、乱数取得部231は、検知手段である第1始動口スイッチ211または第2始動口スイッチ212により遊技球の通過が検知されたことを契機として特別図柄に関する乱数値を取得し、特別図柄判定部234は、取得した乱数値に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技（大当たり遊技等）を行うか否かを判定する。なお、前述した特別図柄の抽選（大当たり抽選）は、乱数取得部231および特別図柄判定部234における処理のことを言う。

【0044】

ここで、「大当たり」は、大当たり遊技の終了後に発生する遊技状態に応じて複数の種類に分けられる。具体的には、時短無状態か時短状態か、および高確率状態か低確率状態かの組み合わせによって大当たりの種類が決まる。すなわち、大当たりの種類としては、大当たり遊技の終了後に、時短状態および高確率状態の両方の状態を有する高確率時短遊技状態となる大当たり、時短状態および低確率状態の両方の状態を有する低確率時短遊技状態となる大当たり、時短無状態および高確率状態の両方の状態を有する高確率時短無遊技状態となる大当たり、時短無状態および低確率状態の両方の状態を有する低確率時短無遊技状態となる大当たりが有り得る。これらの大当たりは、各々個別の特別図柄に対応付けられており、特別図柄抽選において当選した特別図柄の種類に応じて大当たりの種類が確定する。

【0045】

また、「大当たり」は、大当たり遊技の時間が長く多量の遊技球の払い出しが期待できる大当たりと、大当たり遊技の時間が短く遊技球の払出がほとんど期待できない大当たりとに分けられる場合がある。前者は「長当たり」と呼ばれ、後者は「短当たり」と呼ばれ

10

20

30

40

50

る。例えば、「長当たり」では、大入賞口 1 2 5 の開状態が所定条件（例えば 2 9 . 5 秒経過または 1 0 個の遊技球の入賞）を満たすまで維持されるラウンドが例えば 1 5 回繰り返される。また、「短当たり」では、一定時間（例えば 0 . 1 秒）だけ大入賞口 1 2 5 が開状態となるラウンドが例えば 1 5 回繰り返される。

【 0 0 4 6 】

また、大当たりに当選していない場合の「小当たり」は、例えば 0 . 1 秒だけ大入賞口 1 2 5 が開状態となる態様が 1 5 回行われる小当たり遊技が行われる。なお、小当たり当選時には、小当たり遊技が終了した後においても小当たり当選前の遊技状態を継続する。すなわち、小当たり当選時の遊技状態が高確率時短遊技状態である場合には、小当たり遊技の終了後においても高確率時短遊技状態が継続され、遊技状態は移行しない。同様に、小当たりの当選時の遊技状態が低確率時短無遊技状態である場合には、小当たり遊技の終了後においても低確率時短無遊技状態が継続され、遊技状態は移行しない。

10

また、「小当たり」は、「はずれ」の一種であり、遊技者に有利となる上記の遊技状態の何れも設定されない。

【 0 0 4 7 】

変動パターン選択部 2 3 5 は、第 1 特別図柄表示器 2 2 1 や第 2 特別図柄表示器 2 2 2 にて表示する特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択する。ここでは、変動パターン選択部 2 3 5 は、大当たり遊技を行うか否かの判定結果およびリーチを行うか否かの判定結果等に基づいて、変動パターンを決定する。そして、変動パターン選択部 2 3 5 により選択された変動パターンに基づいて、特別図柄変動制御部 2 3 3 が特別図柄の変動を制御する。変動パターン選択部 2 3 5 および特別図柄変動制御部 2 3 3 の動作の詳細については後述する。

20

ここで、「リーチ」とは、後述する装飾図柄において遊技者に大当たりを期待させるための演出である。

【 0 0 4 8 】

普通図柄判定部 2 3 2 は、普通図柄の抽選が行われた場合に、普通図柄の抽選結果が「当選かはずれであるか」を判定する。

普通図柄変動制御部 2 3 7 は、普通図柄の抽選結果に応じて、普通図柄の変動を制御する。

電動チューリップ動作制御部 2 3 9 は、普通図柄の抽選により「当選」と判定された場合には、電動チューリップ 1 2 3 を規定時間および規定回数だけ開放し、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞容易となる状態を発生させる。また、「はずれ」と判定された場合には、電動チューリップ 1 2 3 のこのような開放状態を発生させない。

30

【 0 0 4 9 】

大入賞口動作制御部 2 3 8 は、大入賞口 1 2 5 の開放動作を制御する。

賞球処理部 2 4 0 は、入賞や抽選に関する種々の役物への入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しの制御用コマンドをセットする。

出力制御部 2 4 1 は、遊技制御部 2 0 0 から演出制御部 3 0 0 および払出制御部 4 0 0 へ制御用コマンドの出力を制御する。

乱数制御部 2 4 2 は、メイン制御手段による処理で用いられる各種の乱数値の更新を制御する。

40

【 0 0 5 0 】

〔遊技機の基本動作〕

次に、上記のように構成されたパチンコ遊技機 1 0 0 の基本動作を説明する。

パチンコ遊技機 1 0 0 の基本的な動作は、メイン制御手段である遊技制御部 2 0 0 により行われる。そして、この遊技制御部 2 0 0 の制御の下、サブ制御手段である演出制御部 3 0 0 により遊技上の演出の制御が行われ、払出制御部 4 0 0 により賞球の払い出しの制御が行われる。

【 0 0 5 1 】

図 5 は、遊技制御部 2 0 0 の主要動作を示すフローチャートである。

50

遊技制御部 200 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の場合において、図 5 に示す各処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）ごとに繰り返し実行する。図 4 を参照すると、乱数更新処理、スイッチ処理、図柄処理、電動役物処理、賞球処理、出力処理が順次実行される（ステップ 501 ~ 506）。

【0052】

乱数更新処理（ステップ 501）では、遊技制御部 200 の乱数制御部 242 は、メイン制御手段による処理で用いられる各種の乱数の値を更新する。乱数の設定および乱数値の更新の詳細については後述する。

【0053】

スイッチ処理（ステップ 502）としては、始動口スイッチ処理、ゲートスイッチ処理が行われる。

始動口スイッチ処理では、遊技制御部 200 の乱数取得部 231 は、図 3 の第 1 始動口スイッチ 211 および第 2 始動口スイッチ 212 の状態を監視し、スイッチが ON となった場合に、特別図柄抽選のための処理を実行する。

ゲートスイッチ処理では、遊技制御部 200 の普通図柄判定部 232 は、図 3 のゲートスイッチ 214 の状態を監視し、スイッチが ON となった場合に、普通図柄抽選のための処理を実行する。

これらのスイッチ処理の詳細な内容については後述する。

【0054】

図柄処理（ステップ 503）としては、特別図柄処理、普通図柄処理が行われる。

特別図柄処理では、遊技制御部 200 の特別図柄変動制御部 233、特別図柄判定部 234、変動パターン選択部 235 により、特別図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理が行われる。

普通図柄処理では、遊技制御部 200 の普通図柄変動制御部 237 により、普通図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理が行われる。

これらの図柄処理の詳細な内容については後述する。

【0055】

電動役物処理（ステップ 504）としては、大入賞口処理、電動チューリップ処理が行われる。

大入賞口処理では、遊技制御部 200 の大入賞口動作制御部 238 は、所定の条件に基づいて大入賞口 125 の開放動作を制御する。

電動チューリップ処理では、遊技制御部 200 の電動チューリップ動作制御部 239 は、所定の条件に基づいて電動チューリップ 123 の開放動作を制御する。

これらの電動役物処理の詳細な内容については後述する。

【0056】

賞球処理（ステップ 505）では、遊技制御部 200 の賞球処理部 240 は、入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しの制御用コマンドをセットする。

出力処理（ステップ 506）では、遊技制御部 200 の出力制御部 241 は、演出制御部 300 および払出制御部 400 へ制御用コマンドを出力する。制御用コマンドは、ステップ 505 までの各処理において生成され、RAM 203 にセットされており、この出力処理で出力される。

【0057】

〔遊技制御部での始動口スイッチ処理〕

図 6 は、図 5 のステップ 502 に示したスイッチ処理のうちの始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

この始動口スイッチ処理は、第 1 始動口 121 における入賞に対する処理と、第 2 始動口 122 における入賞に対する処理とが順次行われる。図 6 を参照すると、遊技制御部 200 は、まず、第 1 始動口 121 に遊技球が入賞して第 1 始動口スイッチ 211 が ON となったか否かを判断する（ステップ 601）。第 1 始動口スイッチ 211 が ON となったならば、次に遊技制御部 200 は、第 1 始動口 121 の入賞における未変動分の保留数 U

10

20

30

40

50

1が上限値未満か否かを判断する(ステップ602)。図6に示す例では、上限値を4個としている。保留数U1が上限値に達している場合は(ステップ602でNo)、それ以上未変動分の入賞を保留することができないので、第1始動口121における入賞に対する処理を終了する。

【0058】

一方、保留数U1が上限値未満である場合(ステップ602でYes)、次に遊技制御部200は、保留数U1の値を1加算する(ステップ603)。そして、遊技制御部200の乱数取得部231は、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、RAM203に格納する(ステップ604)。ここでは、第1始動口121の入賞なので、特別図柄抽選のための乱数値が取得される。このとき取得される乱数値は、ステップ501の乱数更新処理で更新された値である。そして、この乱数値により、後の特別図柄処理において特別図柄抽選の結果が確定される。ここにいう乱数値としては、大当たり、小当たりまたははずれを決定する大当たり乱数値、大当たりの種類(大当たり遊技の終了後における時短状態か時短無状態、高確率状態か低確率状態、長当たり、短当たり)を決定する図柄乱数値(大当たり図柄乱数値)、図柄変動における変動パターンを特定するための変動パターン乱数値、はずれのときにリーチ有り演出をするか否かを決定するリーチ乱数値、等が含まれる。

【0059】

次に、遊技制御部200は、特別図柄の変動表示動作が保留されている(すなわち未抽選の)入賞球(保留球)に対して、抽選結果の予告演出を行うための事前判定処理を行う(ステップ605)。この事前判定処理は、抽選結果の判定を図柄変動開始時ではなく始動口入賞時に(すなわちステップ605において)行うものである。なお、事前判定に基づく予告演出を行わない遊技機においては、この事前判定処理を省略する場合がある。

この後、遊技制御部200は、ステップ603による保留数U1の増加を演出制御部300に通知するための保留数U1増加コマンドをRAM203にセットし(ステップ606)、第1始動口121における入賞に対する処理を終了する。ステップ605の事前判定処理が行われた場合は、保留数U1増加コマンドには、ステップ605で得られた事前判定の判定結果の情報が含まれる。

【0060】

次に、第2始動口122における入賞に対する処理が行われる。図6を参照すると、次に遊技制御部200は、第2始動口122に遊技球が入賞して第2始動口スイッチ212がONとなったか否かを判断する(ステップ607)。第2始動口スイッチ212がONとなったならば、次に遊技制御部200は、第2始動口122の入賞における未変動分の保留数U2が上限値未満か否かを判断する(ステップ608)。図6に示す例では、上限値を4個としている。保留数U2が上限値に達している場合は(ステップ608でNo)、それ以上未変動分の入賞を保留することができないので、第2始動口122における入賞に対する処理を終了する。

【0061】

一方、保留数U2が上限値未満である場合(ステップ608でYes)、次に遊技制御部200は、保留数U2の値を1加算する(ステップ609)。そして、遊技制御部200の乱数取得部231は、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、RAM203に格納する(ステップ610)。ここでは、第2始動口122の入賞なので、上記のステップ604と同様に、特別図柄抽選のための乱数値(大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値)、リーチ乱数値、変動パターン乱数値などが取得される。このとき取得される乱数値は、ステップ501の乱数更新処理で更新された値である。そして、この乱数値により後の特別図柄処理において特別図柄抽選の結果が確定される。

【0062】

次に、遊技制御部200は、特別図柄の変動表示動作が保留されている(すなわち未抽選の)入賞球(保留球)に対して、抽選結果の予告演出を行うための事前判定処理を行う(ステップ611)。この事前判定処理の内容は、上記のステップ605と同様である。

この事前判定処理も、事前判定に基づく予告演出を行わない遊技機においては、この事前判定処理を省略する場合がある。

この後、遊技制御部 200 は、ステップ 609 による保留数 U2 の増加を演出制御部 300 に通知するための保留数 U2 増加コマンドを RAM 203 にセットし（ステップ 612）、第 2 始動口 122 における入賞に対する処理を終了する。ステップ 611 の事前判定処理が行われた場合は、保留数 U2 増加コマンドには、ステップ 611 で得られた事前判定の判定結果の情報が含まれる。

【0063】

〔遊技制御部でのゲートスイッチ処理〕

図 7 は、ゲート 124 を遊技球が通過した場合のゲートスイッチ処理の内容を示すフローチャートである。 10

このゲートスイッチ処理において、遊技制御部 200 は、まず、ゲート 124 を遊技球が通過してゲートスイッチ 214 が ON となったか否かを判断する（ステップ 701）。ゲートスイッチ 214 が ON となったならば、次に遊技制御部 200 は、未変動分の保留数 G が上限値未満か否かを判断する（ステップ 702）。図 7 に示す例では、上限値を 4 個としている。保留数 G が上限値に達している場合は（ステップ 702 で No）、それ以上未変動分の入賞を保留することができないので、ゲートスイッチ処理を終了する。

【0064】

一方、保留数 G が上限値未満である場合（ステップ 702 で Yes）、次に遊技制御部 200 は、保留数 G の値を 1 加算する（ステップ 703）。そして、遊技制御部 200 の 20 乱数取得部 231 は、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、RAM 203 に格納する（ステップ 704）。ここでは、ゲート 124 の入賞なので、普通図柄抽選のための乱数値（当たり乱数値など）が取得される。

【0065】

ステップ 704 で乱数値が取得された後、遊技制御部 200 は、ステップ 703 による保留数 G の増加を演出制御部 300 に通知するための保留数 G 増加コマンドを RAM 203 にセットし（ステップ 705）、ゲート 124 における入賞に対する処理を終了する。

【0066】

〔遊技制御部での特別図柄処理〕

図 8 は、図 5 のステップ 503 に示した図柄処理のうちの特別図柄処理の内容を示すフローチャートである。 30

この特別図柄処理において、遊技制御部 200 の特別図柄変動制御部 233 は、まず、RAM 203 においてセットされるフラグの設定（以下、フラグ設定）において当たり遊技フラグが ON になっているか否かを調べる（ステップ 801）。ここで、当たり遊技フラグは、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを識別するためにセットされるフラグである。当たりの種類に応じて、長当たり遊技フラグ、短当たり遊技フラグの何れかがセットされる。本実施の形態では、これらを総称して当たり遊技フラグと呼ぶ。

【0067】

当たり遊技フラグが ON である場合、既にパチンコ遊技機 100 は大当たり中であるので、特別図柄変動を開始することなく特別図柄処理を終了する（ステップ 801 で Yes 40）。一方、当たり遊技フラグが OFF である場合（ステップ 801 で No）、次に特別図柄変動制御部 233 は、パチンコ遊技機 100 の現在の状態が特別図柄変動中か否かを判断する（ステップ 802）。特別図柄変動中でない場合（ステップ 802 で No）、次に特別図柄変動制御部 233 は、特別図柄の未変動分の保留数 U1、U2（図 6 参照）に関する処理を行う（ステップ 803～806）。本実施の形態では、第 1 始動口 121 の入賞に係る保留数 U1 と第 2 始動口 122 の入賞に係る保留数 U2 とを区別しているので、この処理も対応する始動口ごとに個別に行う。

【0068】

具体的には、特別図柄変動制御部 233 は、まず第 2 始動口 122 の入賞に係る保留数 U2 が 1 以上か判断する（ステップ 803）。保留数 U2 が 1 以上である場合（ステップ 50

803でYes)、特別図柄変動制御部233は、保留数U2の値を1減算する(ステップ804)。一方、保留数U2=0である場合は(ステップ803でNo)、特別図柄変動制御部233は、次に第1始動口121の入賞に係る保留数U1が1以上か判断する(ステップ805)。保留数U1が1以上である場合(ステップ805でYes)、特別図柄変動制御部233は、保留数U1の値を1減算する(ステップ806)。一方、保留数U1=0である場合は(ステップ805でNo)、特別図柄の抽選を始動するための入賞が無いことを意味するため、特別図柄変動を開始せず、別ルーチンの客待ち設定処理を実行して処理を終了する(ステップ816)。

【0069】

ステップ804またはステップ806で保留数U1または保留数U2を減算した後、特別図柄変動制御部233は、RAM203のフラグ設定においてセットされた客待ちフラグをOFFとする(ステップ807)。客待ちフラグは、パチンコ遊技機100が客待ち状態であることを識別するためのフラグであり、客待ち設定処理(ステップ816、図12参照)においてセットされる。

10

【0070】

次に、特別図柄変動制御部233は、別ルーチンによる大当たり判定処理および変動パターン選択処理を実行する(ステップ808、809)。詳しくは後述するが、この大当たり判定処理および変動パターン選択処理によって、第1特別図柄表示器221に変動表示される特別図柄の変動用の設定情報(大当たり図柄、遊技状態、変動パターン等)が決定される。なお、これらの情報は演出制御部300に送られる変動開始コマンドに含まれる。

20

【0071】

この後、特別図柄変動制御部233は、大当たり判定処理および変動パターン選択処理で決定された設定内容に基づき、図2に示す第1特別図柄表示器221、第2特別図柄表示器222により表示される特別図柄の変動を開始する(ステップ810)。そして、この設定内容を示す設定情報(大当たり図柄、遊技状態、変動パターン等)を含んだ変動開始コマンドを生成し、RAM203にセットする(ステップ811)。ステップ811でセットされた変動開始コマンドは、図5のステップ506に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。

30

【0072】

ステップ802で特別図柄変動中と判断された場合(ステップ802でYes)、またはステップ811で変動開始コマンドがセットされた後、特別図柄変動制御部233は、変動時間を経過したか否かを判断する(ステップ812)。すなわち、ステップ810で特別図柄の変動を開始してからの経過時間がステップ809の変動パターン選択処理で設定された変動時間に達したか否かが判断される。変動時間を経過していなければ(ステップ812でNo)、特別図柄変動が継続されるので、そのまま特別図柄処理が終了する。

【0073】

一方、変動時間を経過した場合(ステップ812でYes)、特別図柄変動制御部233は、まず、第1特別図柄表示器221、第2特別図柄表示器222における特別図柄の変動をステップ808の大当たり判定処理で決定された図柄で停止する(ステップ813)。後述する装飾図柄を停止させるための変動停止コマンドをRAM203にセットする(ステップ814)。そして、別ルーチンの停止中処理を実行する(ステップ815)。停止中処理の内容については後述する。ステップ814でセットされた変動停止コマンドは、図5のステップ506に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。

40

【0074】

〔遊技制御部による大当たり判定処理〕

図9は、大当たり判定処理(図8のステップ808)の内容を示すフローチャートである。

この大当たり判定処理において、遊技制御部200の特別図柄判定部234は、まず、今回の特別図柄抽選における大当たり乱数値の判定を行い(ステップ901)、大当たり

50

または小当たりしたか否かを判断する（ステップ902、905）。大当たりまたは小当たりしたか否かは、図6のステップ604またはステップ610で取得した大当たり乱数の値が、大当たりの当選値として設定された値または小当たりの当選値として設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される（図17（a）参照）。

【0075】

ステップ901の乱数判定の結果が大当たりだった場合（ステップ902でYes）、次に特別図柄判定部234は、大当たり図柄乱数値の判定を行う（ステップ903）。この判定の結果に応じて、大当たりの種類（高確率状態か低確率状態、時短状態か時短無状態、長当たり、短当たり）が決定される。何れの大当たりとなるかは、図6のステップ604またはステップ610で取得した大当たり図柄乱数の値が、大当たりの種類ごとに予め設定された値のうちの何れと一致したかによって決定される（図17（b）参照）。

10

【0076】

以上の判定の後、特別図柄判定部234は、大当たり図柄乱数の判定により決定された大当たりの種類を表す図柄（大当たり図柄）を設定情報としてRAM203にセットする（ステップ904）。

【0077】

ステップ901の乱数判定の結果が小当たりだった場合（ステップ902でNo、ステップ905でYes）、次に特別図柄判定部234は、小当たりであることを表す図柄（以下、小当たり図柄）を設定情報としてRAM203にセットする（ステップ906）。

【0078】

ステップ901の乱数判定の結果が大当たりでも小当たりでもない場合（ステップ902、ステップ905でNo）、次に特別図柄判定部234は、抽選にはずれたことを表す図柄（以下、はずれ図柄）を設定情報としてRAM203にセットする（ステップ907）。

20

【0079】

〔遊技制御部による変動パターン選択処理〕

図10は、変動パターン選択処理（図8のステップ809）の内容を示すフローチャートである。

この変動パターン選択処理において、遊技制御部200の変動パターン選択部235は、まず、大当たり判定処理（図9）のステップ902の判断結果を用いて今回の特別図柄抽選で大当たりしたか否かを判断する（ステップ1001）。そして、大当たりだった場合（ステップ1001でYes）、変動パターン選択部235は、大当たり用の変動パターンテーブルをROM202から読み出してRAM203にセットする（ステップ1002）。

30

【0080】

一方、大当たりしなかった場合（ステップ1001でNo）、次に変動パターン選択部235は、遊技者に大当たりを期待させるためのいわゆるリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数値の判定を行う（ステップ1003）。リーチ演出を行うか否かは、図6のステップ604またはステップ610で取得したリーチ乱数の値が予め設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される（図17（c）参照）。

40

乱数値を用いた判定の結果、リーチ演出を行う場合（ステップ1004でYes）、変動パターン選択部235は、リーチ用の変動パターンテーブルをROM202から読み出してRAM203にセットする（ステップ1005）。また、リーチ演出を行わない場合（ステップ1004でNo）、変動パターン選択部235は、はずれ用の変動パターンテーブルをROM202から読み出してRAM203にセットする（ステップ1006）。

ここで、変動パターンテーブルとは、予め用意されている複数の変動パターン（変動時間10秒、30秒、60秒、90秒など）と変動パターン乱数の値とを対応付けたテーブルである。

【0081】

次に、変動パターン選択部235は、図6のステップ604またはステップ610で取

50

得した変動パターン乱数値およびステップ1002、1005、1006でセットされた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン乱数値の判定を行う(ステップ1007)。すなわち、変動パターン選択部235は、RAM203にセットされた変動パターンテーブルを参照し、変動パターン乱数の乱数値に応じた変動パターンを選択する。したがって、同じ乱数値が取得された場合でも、特別図柄抽選の結果が、大当たりしたか否か、大当たりしていない場合はリーチ演出を行うか否か、といった状態の違いに応じて参照される変動パターンテーブルが異なるので、決定される変動パターンが異なる。

【0082】

この後、変動パターン選択部235は、ステップ1007で選択した変動パターンを設定情報としてRAM203にセットする(ステップ1008)。ステップ1008でセットされた変動パターンの設定情報は、図8のステップ811でセットされる変動開始コマンドに含まれ、図5のステップ506に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。

10

【0083】

〔遊技制御部による停止中処理〕

図11は、停止中処理(図8のステップ815)の内容を示すフローチャートである。

この停止中処理において、遊技制御部200は、まず、RAM203のフラグ設定において時短状態であることを示すフラグ(以下、時短フラグ)がONになっているか否かを調べる(ステップ1101)。時短フラグがONである場合(ステップ1101でYes)、遊技制御部200は、時短状態での抽選回数(変動回数)Jの値を1減算し(ステップ1102)、抽選回数Jが0になったか否かを調べる(ステップ1103)。そして、抽選回数J=0であれば(ステップ1103でYes)、時短フラグをOFFにする(ステップ1104)。なお、時短フラグをONにする操作と、抽選回数Jの初期値の設定は、後述の大入賞口処理(図14)における遊技状態設定処理(図15)で行われる。

20

【0084】

時短フラグがOFFであった場合(ステップ1101でNo)またはステップ1104で時短フラグをOFFにした後、あるいは抽選回数Jの値が0でない場合(ステップ1103でNo)、次に遊技制御部200は、RAM203のフラグ設定において高確率状態であることを示すフラグ(以下、確変フラグ)がONになっているか否かを調べる(ステップ1105)。なお、この確変フラグと先の時短フラグが共にONである場合は、高確率時短遊技状態であり、確変フラグがONであり時短フラグがOFFである場合は、高確率時短無遊技状態である。

30

【0085】

確変フラグがONである場合(ステップ1105でYes)、遊技制御部200は、高確率状態での抽選回数(変動回数)Xの値を1減算し(ステップ1106)、抽選回数Xが0になったか否かを調べる(ステップ1107)。そして、抽選回数X=0であれば(ステップ1107でYes)、確変フラグをOFFにする(ステップ1108)。なお、確変フラグをONにする操作と、抽選回数Xの初期値の設定は、後述の大入賞口処理(図14)における遊技状態設定処理(図15)で行われる。

【0086】

確変フラグがOFFであった場合(ステップ1105でNo)またはステップ1108で確変フラグをOFFにした後、あるいは抽選回数Xの値が0でない場合(ステップ1107でNo)、次に遊技制御部200は、今回の特別図柄抽選で大当たりしたか否かを判断する(ステップ1109)。そして、大当たりだった場合(ステップ1109でYes)、次に遊技制御部200は、大当たりの種類が長当たりか否かを判断する(ステップ1110)。

40

【0087】

ここで、大当たりか否かの判断は、大当たり判定処理(図9)の判定結果に基づいて判断することができる。例えば、後述する図17(b)の図表に示す図柄の何れかがセットされているならば、ステップ1109でYesである。大当たり判定処理によりRAM2

50

03に、はずれ図柄または小当たり図柄がセットされているならば、ステップ1109でNである。

【0088】

大当たりの種類が長当たりであった場合（ステップ1110でYes）、遊技制御部200は、長当たり遊技フラグをONにする（ステップ1111）。これにより、RAM203の遊技状態の設定が、大当たりの種類が長当たりである大当たり遊技状態（長当たり遊技状態）となる。なお、ここでは長当たりにおいて、高確率状態か低確率状態かを区別していない。高確率状態となるか低確率状態となるかは、後述の大入賞口処理（図14）における遊技状態設定処理（図15）で該当するフラグをONにすることによって特定される。

10

【0089】

大当たりの種類が長当たりでなかった場合（ステップ1110でNo）、遊技制御部200は、短当たり遊技フラグをONにする（ステップ1112）。これにより、RAM203の遊技状態の設定が、大当たりの種類が短当たりである大当たり遊技状態（短当たり遊技状態）となる。長当たりの場合と同様、短当たりの場合も高確率状態か低確率状態かを区別していない。

【0090】

ステップ1111またはステップ1112で当たり遊技フラグをONにした後、遊技制御部200は、抽選回数J、Xの値を初期化する（ステップ1113）。また、遊技制御部200は、ステップ1101において時短フラグがONであって、ステップ1103において抽選回数Jが0でなかった場合に、時短フラグをOFFにする（ステップ1114）。同様に、ステップ1105において確変フラグがONであって、ステップ1107において抽選回数Xが0でなかった場合に、確変フラグをOFFにする（ステップ1114）。

20

【0091】

一方、今回の特別図柄抽選の結果が大当たりでなかった場合（ステップ1109でNo）、次に遊技制御部200は、今回の特別図柄抽選の結果が小当たりであったか否かを判断する（ステップ1115）。小当たりでなかった場合は（ステップ1115でNo）、停止中処理を終了する。

一方、小当たりであった場合（ステップ1115でYes）、遊技制御部200は、小当たり遊技を開始する（ステップ1116）。これにより、RAM203の遊技状態の設定が小当たり遊技状態となる。なお、小当たり遊技では、前述したように、大入賞口125を所定回数開閉し、所定時間経過後に終了する。

30

【0092】

ステップ1113で抽選回数J、Xの値を初期化した後、遊技制御部200は、オープニング動作を開始する（ステップ1117）。ここで、オープニング動作の内容は、ステップ1111、1112の何れで当たり遊技フラグがONとなったかに応じて異なる。すなわち、当たり遊技フラグの状態に応じて、長当たり遊技、短当たり遊技の各遊技状態において設定されたオープニング動作の何れかが行われることとなる。

この後、遊技制御部200は、演出制御部300において当たり遊技フラグに応じたオープニング動作における演出を行うためのオープニングコマンドをRAM203にセットして（ステップ1118）、停止中処理を終了する。このオープニングコマンドは、図5のステップ506に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。

40

【0093】

〔遊技制御部による客待ち設定処理〕

図12は、客待ち設定処理（図8のステップ816）の内容を示すフローチャートである。

この客待ち設定処理において、遊技制御部200は、まず、RAM203のフラグ設定において客待ちフラグがONになっているか否かを調べる（ステップ1201）。ここで、客待ちフラグは、パチンコ遊技機100が客待ち状態であることを識別するためにセッ

50

トされるフラグである。

【 0 0 9 4 】

客待ちフラグが ON である場合、パチンコ遊技機 1 0 0 は客待ち状態であるので、そのまま処理を終了する（ステップ 1 2 0 1 で Yes）。一方、客待ちフラグが OFF である場合、遊技制御部 2 0 0 は、客待ちコマンドを生成して RAM 2 0 3 にセットし（ステップ 1 2 0 2）、客待ちフラグを ON にする（ステップ 1 2 0 3）。ステップ 1 2 0 2 でセットされた客待ちコマンドは、図 5 のステップ 5 0 6 に示した出力処理で演出制御部 3 0 0 を介して画像 / 音響制御部 3 1 0 へ送信される。なお、客待ちフラグとは、特別図柄の変動が停止して、保留が無く、かつ大当たり遊技でもない、いわゆる未遊技状態となったときにセットされるものである。

10

【 0 0 9 5 】

〔遊技制御部による普通図柄処理〕

図 1 3 は、図 5 のステップ 5 0 3 に示した図柄処理のうちの普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。

この普通図柄処理において、遊技制御部 2 0 0 の普通図柄変動制御部 2 3 7 は、まず、RAM 2 0 3 のフラグ設定において補助遊技フラグが ON になっているか否かを調べる（ステップ 1 3 0 1）。ここで、補助遊技フラグは、普通図柄抽選で当選した場合にセットされるフラグである。補助遊技フラグが設定されている状態は、電動チューリップ 1 2 3 が後述の電動チューリップ処理（図 1 6）にしたがって開放され、第 2 始動口 1 2 2 に入賞し易い状態である（補助遊技状態）。

20

【 0 0 9 6 】

補助遊技フラグが ON である場合、既に補助遊技状態となっており、普通図柄が停止している状態なので、普通図柄変動を開始することなく普通図柄処理を終了する（ステップ 1 3 0 1 で Yes）。一方、補助遊技フラグが OFF である場合（ステップ 1 3 0 1 で No）、次に普通図柄変動制御部 2 3 7 は、パチンコ遊技機 1 0 0 の現在の状態が普通図柄変動中か否かを判断する（ステップ 1 3 0 2）。普通図柄変動中でない場合（ステップ 1 3 0 2 で No）、次に普通図柄変動制御部 2 3 7 は、普通図柄の未変動分の保留数 G（図 7 参照）が 1 以上か判断する（ステップ 1 3 0 3）。保留数 G = 0 である場合は（ステップ 1 3 0 3 で No）、普通図柄の抽選を始動するための入賞が無いことを意味するため、普通図柄変動を開始せずに処理を終了する。

30

【 0 0 9 7 】

これに対し、保留数 G が 1 以上である場合（ステップ 1 3 0 3 で Yes）、普通図柄変動制御部 2 3 7 は、保留数 G の値を 1 減算し（ステップ 1 3 0 4）、今回の普通図柄抽選における当たり乱数の判定を行って、普通図柄抽選に当選したか否かを判断する（ステップ 1 3 0 5）。当選したか否かは、図 7 のステップ 7 0 4 で取得した当たり乱数の値が、後述する図 1 7（d）に示すテーブル等において当選値として設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される。

【 0 0 9 8 】

次に、普通図柄変動制御部 2 3 7 は、普通図柄抽選の結果に応じて普通図柄の設定を行う（ステップ 1 3 0 6）。すなわち、普通図柄抽選に当選した場合は、当選したことを表す図柄（以下、当たり図柄）を設定情報として RAM 2 0 3 にセットする。一方、普通図柄抽選に当選しなかった場合は、抽選にはずれたことを表す図柄（以下、はずれ図柄）を設定情報として RAM 2 0 3 にセットする。

40

【 0 0 9 9 】

次に、普通図柄変動制御部 2 3 7 は、普通図柄の変動時間の設定を行う（ステップ 1 3 0 7）。この変動時間は、図 1 1 におけるステップ 1 1 0 4、1 1 1 4、後述の図 1 5 におけるステップ 1 5 0 4、1 5 0 7 等の処理で設定される時短フラグに基づいて設定される。すなわち、ステップ 1 3 0 7 による設定の際に時短フラグが ON である場合は、短時間（例えば 1 . 5 秒）に設定され、時短フラグが OFF である場合は、長時間（例えば 4 . 0 秒）に設定される。この設定の後、普通図柄変動制御部 2 3 7 は、ステップ 1 3 0 7

50

の設定内容に基づき、図2(a)および図3に示す普通図柄表示器223における普通図柄の変動を開始する(ステップ1308)。

【0100】

ステップ1308で普通図柄の変動を開始した後、またはステップ1302で普通図柄変動中と判断された場合(ステップ1302でYes)、普通図柄変動制御部237は、変動時間を経過したか否かを判断する(ステップ1309)。すなわち、ステップ1308で普通図柄の変動を開始してからの経過時間がステップ1307で設定された変動時間に達したか否かが判断される。変動時間を経過していなければ(ステップ1309でNo)、普通図柄変動が継続されるので、そのまま普通図柄処理が終了する。

【0101】

一方、変動時間が終了した場合(ステップ1309でYes)、普通図柄変動制御部237は、普通図柄表示器223における普通図柄の変動を停止する(ステップ1310)。そして、普通図柄変動制御部237は、停止した普通図柄に基づき普通図柄抽選に当選したか否かを判断する(ステップ1311)。当選したならば(ステップ1311でYes)、補助遊技フラグをONにする(ステップ1312)。一方、抽選にはずれたならば(ステップ1311でNo)、補助遊技フラグをONにすること無く普通図柄処理を終了する。

【0102】

〔遊技制御部による大入賞口処理〕

図14は、図5のステップ504に示した電動役物処理のうちの大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。

この大入賞口処理において、遊技制御部200の大入賞口動作制御部238は、まず、RAM203のフラグ設定において当たり遊技フラグがONになっているか否かを調べる(ステップ1401)。当たり遊技フラグがOFFである場合、大入賞口125への入賞はないので、大入賞口処理を終了する(ステップ1401でNo)。一方、当たり遊技フラグがONである場合(ステップ1401でYes)、次に大入賞口動作制御部238は、パチンコ遊技機100が停止中処理(図11)で開始された大当たり時の動作制御におけるオープニング動作の最中か否かを判断する(ステップ1402)。

【0103】

パチンコ遊技機100がオープニング中である場合(ステップ1402でYes)、次に大入賞口動作制御部238は、予め設定されたオープニング動作が行われるべき時間(オープニング時間)を経過したか否かを判断する(ステップ1403)。オープニング時間を経過していないならば、大入賞口125でのオープニング動作が継続されるので、大入賞口処理を終了する(ステップ1403でNo)。一方、オープニング時間を経過したならば(ステップ1403でYes)、次に大入賞口動作制御部238は、大入賞口125の作動設定を行い(ステップ1404)、入賞回数Cを初期化($C=0$)し(ステップ1405)、大入賞口125の作動ラウンド数Rの値を現在の値から1加算して(ステップ1406)、大入賞口125を作動開始(開放)する(ステップ1407)。

【0104】

ステップ1404の作動設定では、大入賞口125の作動パターンと、その作動パターンで作動させるラウンド数(作動ラウンド数)とが設定される。大入賞口125が作動する場合としては、特別図柄抽選で、長当たりまたは短当たりの大当たりであった場合と、小当たりであった場合がある。作動パターンおよびラウンド数は、これらの当たりの種類に応じて様々に設定される。長当たりの場合、例えば、15ラウンド(15R)作動させ、1ラウンドでは29.5秒の開放を1回行う。短当たりの場合、例えば、15ラウンド(15R)作動させ、1ラウンドでは0.1秒の開放を1回行う。小当たりの場合、例えば、1ラウンド(1R)作動させ、この1ラウンドで0.1秒の開放を15回行う。ここで、短当たりでの作動と小当たりでの作動を上記の例と比較すると、共に0.1秒の開放が15回行われることとなる。すなわち、遊技者から見える大入賞口125の動作は、短当たりの場合と小当たりの場合とで同じであり、遊技盤110上の大入賞口125の動作

10

20

30

40

50

のみから短当たりと小当たりとを区別することはできない。

【0105】

また、別の例としては、長当たりでは、15ラウンド(15R)作動させ、1ラウンドでは29.5秒の開放を1回行い、短当たりでは、2ラウンド(2R)作動させ、1ラウンドでは0.9秒の開放を2回行い、小当たりでは、1ラウンド(1R)作動させ、この1ラウンドで0.9秒の開放を2回行う。この場合も、短当たりでの作動と小当たりでの作動を比較すると、共に0.9秒の開放が2回行われることとなり、遊技者から見える大入賞口125の動作は、短当たりの場合と小当たりの場合とで同様となる。

【0106】

なお、小当たりの際には、大入賞口125の開放累積時間が1.8秒以内に設定されなければならないことが法令により定められている。一方で、大当たり(長当たりまたは短当たり)の際には、大入賞口125を複数回連続開放させなければならない。そこで、上記のように小当たりでの作動と短当たりでの作動を外見上区別し難くしようとする場合、小当たりでは、1作動での開放累積時間が1.8秒以内を満たす範囲で、大入賞口125が2回以上開放する作動形態が設定され、短当たりでは、小当たりの開放回数と同数のラウンド数が設定される。

10

【0107】

次に、大入賞口動作制御部238は、ステップ1404で設定された作動パターンにおける開放時間を経過したか否かを判断する(ステップ1408)。大入賞口125での開放状態が開放時間を経過していない場合(ステップ1408でNo)、次に大入賞口動作制御部238は、大入賞口125への入賞個数Cが規定の個数(例えば9個)以上か否かを判断する(ステップ1409)。開放時間を経過しておらず、かつ入賞個数Cが規定個数未満である場合は、大入賞口125の作動状態(開放状態)が継続されるので、大入賞口処理を終了する(ステップ1409でNo)。一方、開放時間を経過したか(ステップ1408でYes)、または入賞個数Cが規定個数に達した場合(ステップ1409でYes)、大入賞口動作制御部238は、大入賞口125を作動終了(閉口)する(ステップ1410)。

20

【0108】

次に、大入賞口動作制御部238は、大入賞口125の作動のラウンド数Rがステップ1404で設定された最大値に達したか否かを判断する(ステップ1411)。そして、最大値に達していないならば、残りの作動が行われるため、大入賞口処理を終了する(ステップ1411でNo)。

30

【0109】

大入賞口125の作動のラウンド数Rが最大値に達したならば(ステップ1411でYes)、次に大入賞口動作制御部238は、エンディング動作を開始する(ステップ1412)。ここで、エンディング動作の内容は、長当たり遊技、短当たり遊技の各遊技状態において設定されたエンディング動作のうち、当たり遊技フラグの状態に対応するものとなる。

この後、大入賞口動作制御部238は、演出制御部300において当たり遊技フラグに応じたエンディング動作における演出を行うためのエンディングコマンドをRAM203にセットする(ステップ1413)。このオープニングコマンドは、図5のステップ506に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。

40

【0110】

次に、大入賞口動作制御部238は、大入賞口125の作動のラウンド数Rを0にリセットした後(ステップ1414)、エンディング動作の開始からの経過時間が予め設定されたエンディング動作が行われるべき時間(エンディング時間)を経過したか否かを判断する(ステップ1417)。エンディング時間を経過していないならば、エンディング動作が継続されるので、大入賞口処理を終了する(ステップ1417でNo)。一方、エンディング時間を経過したならば(ステップ1417でYes)、次に大入賞口動作制御部238は、遊技制御部200による遊技状態設定処理を経た後(ステップ1418)、当

50

たり遊技フラグをOFFにして、大入賞口処理を終了する（ステップ1419）。遊技状態設定処理の内容については後述する。

【0111】

ステップ1402で、パチンコ遊技機100がオープニング中ではないと判断した場合（ステップ1402でNo）、次に大入賞口動作制御部238は、エンディング中か否かを判断する（ステップ1415）。そして、エンディング中であるならば（ステップ1415でYes）、上記ステップ1417以降の動作を実行する。

【0112】

一方、パチンコ遊技機100がエンディング中でもないならば（ステップ1415でNo）、次に大入賞口動作制御部238は、大入賞口125が作動（開放）中か否かを判断する（ステップ1416）。そして、作動中でないならば（ステップ1416でNo）、上記ステップ1405以降の動作を実行し、作動中であるならば（ステップ1416でYes）、上記ステップ1408以降の動作を実行する。

なお、前述した小当たり遊技で行われる演出は、短当たり遊技で行われる演出と同様であり、演出から短当たりと小当たりとを区別することはできない。

【0113】

〔遊技状態設定処理〕

エンディング時間が経過した場合（ステップ1417でYes）に実行される、遊技制御部200による遊技状態設定処理（ステップ1418）の内容を図15に示す。

遊技状態設定処理が行われる場合、前提として、図14のステップ1401で当たり遊技フラグがONとなっている。そこで、図15に示すように、遊技制御部200は、まず、その当たりの種類を判断する（ステップ1501、1502、1503、1506）。これらの判断は、例えば大当たり判定処理（図9）でRAM203に設定情報としてセットされた図柄の種類に基づいて判断することができる。なお、これらの判断は大当たり判定処理（図9）のステップ902、903、905と概ね同様であるので、ステップ902、903、905の判断結果を用いても良い。

【0114】

小当たりである場合（ステップ1501でYes）、遊技状態（パチンコ遊技機100の内部状態）は変更しないので、遊技状態設定処理を終了する。

当たりの種類が低確率時短遊技状態の大当たりである場合（ステップ1501でNo、ステップ1502、1503でYes）、遊技制御部200は、時短フラグをONにする（ステップ1504）。これにより、RAM203の遊技状態の設定が低確率時短遊技状態となる。また、遊技制御部200は、抽選回数Jの初期値を設定し（ステップ1505）、遊技状態設定処理を終了する。抽選回数Jの初期値は、図示の例では100回である。したがって、低確率時短遊技状態における抽選が100回行われたならば、低確率時短遊技状態が終了し、低確率時短無遊技状態となる。

【0115】

一方、当たりの種類が低確率時短無遊技状態の大当たりである場合（ステップ1501でNo、1502でYes、ステップ1503でNo）、遊技制御部200は、時短フラグ、確変フラグともONにせず処理を終了する。したがって、この大当たりの後の遊技に対するRAM203の遊技状態の設定は、低確率時短無遊技状態となる。

【0116】

当たりの種類が高確率時短遊技状態の大当たりである場合（ステップ1501、1502でNo、ステップ1506でYes）、遊技制御部200は、時短フラグをONにし（ステップ1507）、抽選回数Jの初期値を設定する（ステップ1508）。この場合の抽選回数Jの初期値は、図示の例では10000回である。また、遊技制御部200は、確変フラグをONにし（ステップ1509）、抽選回数Xの初期値を設定する（ステップ1510）。抽選回数Xの初期値は、図示の例では10000回である。これにより、RAM203の遊技状態の設定が高確率時短遊技状態となる。そして、この高確率時短遊技状態における抽選が10000回行われたならば、高確率時短遊技状態が終了し、低確率

10

20

30

40

50

時短無遊技状態となる。

【0117】

一方、当たりの種類が高確率時短無遊技状態の大当たりである場合（ステップ1501、1502、ステップ1506でNo）、遊技制御部200は、確変フラグのみをONにし（ステップ1509）、抽選回数Xの初期値（10000回）を設定する（ステップ1510）。これにより、RAM203の遊技状態の設定が高確率時短無遊技状態となる。そして、この高確率時短無遊技状態における抽選が10000回行われたならば、高確率時短無遊技状態が終了し、低確率時短無遊技状態となる。

【0118】

〔遊技制御部による電動チューリップ処理〕

図16は、図5のステップ504に示した電動役物処理のうちの電動チューリップ処理の内容を示すフローチャートである。

電動チューリップ処理において、遊技制御部200の電動チューリップ動作制御部239は、まず、RAM203のフラグ設定において補助遊技フラグがONになっているか否かを調べる（ステップ1601）。補助遊技フラグがOFFである場合、電動チューリップ123は開放しないため、電動チューリップ処理を終了する（ステップ1601でNo）。一方、補助遊技フラグがONである場合（ステップ1601でYes）、次に電動チューリップ動作制御部239は、電動チューリップ123が作動中か否かを判断する（ステップ1602）。

【0119】

電動チューリップ123が作動中でない場合（ステップ1602でNo）、電動チューリップ動作制御部239は、電動チューリップ123の作動パターンの設定を行い（ステップ1603）、設定した作動パターンで電動チューリップ123を作動させる（ステップ1604）。ここで、作動パターンは、図11におけるステップ1104、1114、図15におけるステップ1504、1507等の処理で設定される時短フラグに基づいて設定される。例えば、ステップ1603による設定の際に時短フラグがOFFである場合は、0.15秒の開放時間で1回開放する作動パターンが設定され、時短フラグがONである場合は、1.80秒の開放時間で3回開放する作動パターンが設定される。このように、通常、時短フラグがONであるとき（時短遊技状態のとき）は、電動チューリップ123が長時間、複数回開放され、第2始動口122に入賞し易くなる入賞サポート（電チューサポート）が行われる。

【0120】

ステップ1602で電動チューリップ123が作動中と判断された場合（ステップ1602でYes）、またはステップ1604で電動チューリップ123を作動させた後、電動チューリップ動作制御部239は、設定されている作動パターンにおける開放時間が経過したか否かを判断する（ステップ1605）。開放時間を経過していなければ、電動チューリップ123の作動状態（開放状態）が継続されるので、電動チューリップ処理を終了する（ステップ1605でNo）。一方、開放時間を経過したならば（ステップ1605でYes）、電動チューリップ動作制御部239は、補助遊技フラグをOFFとして、電動チューリップ処理を終了する（ステップ1606）。

【0121】

〔乱数による判定の手法〕

ここで、大当たり判定処理（図9）、変動パターン選択処理（図10）、普通図柄処理（図13）等で行われる、乱数による判定の手法について詳細に説明する。

図17は、本実施の形態で用いられる乱数の判定（判定テーブル）の構成例を示す図である。

図17（a）には大当たり乱数の判定の構成例、図17（b）には大当たり図柄乱数の判定の構成例、図17（c）にはリーチ乱数の判定の構成例、図17（d）には当たり乱数の判定の構成例が、それぞれ示されている。

【0122】

10

20

30

40

50

図17(a)を参照すると、大当たり乱数の判定値として、パチンコ遊技機100の遊技状態が低確率状態の大当たりと高確率状態の大当たりの2種類と、小当たりとが設定されている。乱数(大当たり乱数)の値の範囲は何れも0~299の300個である。低確率状態の特別図柄抽選(大当たり抽選)の場合、当選値は1つだけが設定され、当選確率は1/300である。また高確率状態の特別図柄抽選の場合、当選値は10個設定され、当選確率は10/300(=1/30)である。すなわち図示の例では、高確率状態で始動口121、122に入賞し特別図柄抽選が行われると、低確率状態で特別図柄抽選が行われる場合に比べて、当選確率が10倍となる。また、小当たりの当選値は、低確率状態か高確率状態かに関わらず3個設定され、当選確率は3/300(=1/100)である。

10

【0123】

図17(b)を参照すると、大当たり図柄には、低確率図柄A、低確率図柄B、高確率図柄A、高確率図柄B、潜確図柄の5種類が用意されている。ここで、低確率図柄Aおよび低確率図柄Bは、低確率状態の大当たりであることを表す図柄であり、このうち低確率図柄Aは長当たり(低確率時短遊技状態)、低確率図柄Bは短当たり(低確率時短無遊技状態)をそれぞれ表す。高確率図柄Aおよび高確率図柄Bは、高確率状態の大当たりであることを表す図柄であり、このうち高確率図柄Aは長当たり(高確率時短遊技状態)、高確率図柄Bは短当たり(高確率時短無遊技状態)をそれぞれ表す。潜確図柄は、高確率時短無遊技状態の大当たりであることを表す図柄である。したがって、高確率図柄Bと潜確図柄とは大当たり遊技後の遊技状態が同じであるが、潜確図柄は、高確率状態であることを遊技者に明確に報知しない潜伏演出を行う条件とするために高確率図柄Bとは分けて設けられている。乱数の値の範囲は0~249の250個である。また、大当たり図柄乱数では、特別図柄抽選が行われる契機となる第1始動口121と第2始動口122の各々について当選値が設定される。

20

【0124】

低確率図柄Aでは、第1始動口121および第2始動口122ともに、当選値として35個の値が割り当てられている。したがって、大当たりに当選した場合に低確率図柄Aでの当選となる確率は、35/250(=7/50)である。

低確率図柄Bでは、第1始動口121および第2始動口122ともに、当選値として15個の値が割り当てられている。したがって、大当たりに当選した場合に低確率図柄Bでの当選となる確率は、15/250(=3/50)である。

30

【0125】

高確率図柄Aでは、第1始動口121に入賞した場合の当選値として25個の値が割り当てられている。したがって、第1始動口121に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Aでの当選となる確率は、25/250(=1/10)である。

一方、第2始動口122に入賞した場合の当選値として175個の値が割り当てられている。したがって、第2始動口122に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Aでの当選となる確率は、175/250(=7/10)である。

40

【0126】

高確率図柄Bでは、第1始動口121に入賞した場合の当選値として75個の値が割り当てられている。したがって、第1始動口121に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Bでの当選となる確率は、75/250(=3/10)である。

一方、第2始動口122に入賞した場合の当選値として25個の値が割り当てられている。したがって、第2始動口122に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄Bでの当選となる確率は、25/250(=1/10)である。

【0127】

50

潜確図柄では、第1始動口121に入賞した場合の当選値として100個の値が割り当てられている。したがって、第1始動口121に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりで当選した場合に潜確図柄での当選となる確率は、 $100/250 (= 2/5)$ である。

一方、第2始動口122には潜確図柄での当選値が割り当てられておらず、第2始動口122に入賞した場合に潜確図柄での当選となることはない。

【0128】

以上のように、図17(b)に示す例では、第1始動口121に入賞した場合の大当たりは、高確率時短無遊技状態の大当たり(高確率図柄B、潜確図柄)となる確率が高く、第2始動口122に入賞した場合の大当たりは、高確率時短遊技状態の大当たり(高確率図柄A)となる確率が高い。このように、第1始動口121に入賞した場合と第2始動口122に入賞した場合における大当たりの種類の当選確率を相違させることにより、様々な遊技性を持たせることができる。また、遊技盤110における第1始動口121と第2始動口122の配置を工夫し、特定の状態(モード)では第1始動口121と第2始動口122の何れか一方を狙い易くなるように構成することによって、遊技者にさらに積極的な遊技への参加を促すことも可能である。

【0129】

次に、リーチ乱数の判定について説明する。

図17(c)を参照すると、乱数の値の範囲は0~249の250個であり、リーチ演出を行う抽選結果(リーチ有)に22個の乱数値が割り当てられ、リーチ演出を行わない抽選結果(リーチ無)に228個の乱数値が割り当てられている。すなわち図示の例では、特別図柄抽選で大当たりしなかった場合に、 $22/250 (= 11/125)$ の確率でリーチ演出が行われる。

【0130】

次に、普通図柄抽選に用いられる当たり乱数の判定について説明する。

図17(d)を参照すると、乱数の値の範囲は0~9の10個であり、時短フラグOFFのときの当選値として1個の値が割り当てられ、時短フラグONのときの当選値として9個の値が割り当てられている。したがって、時短無状態のときにゲート124を遊技球が通過して普通図柄抽選(開閉抽選)が行われると、 $1/10$ の確率で当選する。これに対し、時短状態のときにゲート124を遊技球が通過して普通図柄抽選(開閉抽選)が行われると、 $9/10$ の確率で当選する。

【0131】

各種の抽選に用いられる判定情報としての乱数値は、所定の初期値から始まって、図5に示す乱数更新処理(ステップ501)が行われるたびに1ずつ加算される。そして、各抽選が行われた時点の値が始動口スイッチ処理(図6)およびゲートスイッチ処理(図7)で取得され、特別図柄処理(図8)や普通図柄処理(図13)で使用される。なお、この乱数値のカウタは無限ループカウタであり、設定されている乱数の最大値(例えば大当たり乱数では1009)に達した後は再び0に戻る。また、乱数更新処理は一定時間ごとに行われるため、各乱数の初期値が特定されてしまうと、これらの情報に基づいて当選値が推定される恐れがある。そこで、一般に、適当なタイミングで各乱数の初期値をランダムに変更する仕組みが導入されている。

なお、図17の各乱数の構成例に示した乱数の範囲、当選値の割合、当選値の各値は例示に過ぎず、図示の値に限定されるものではない。

【0132】

〔演出制御部の動作〕

次に、演出制御部300の動作を説明する。

図18は、演出制御部300の動作を示すフローチャートである。

演出制御部300の動作は、図18(a)に示すメイン処理と、図18(b)に示す割り込み処理とからなる。図18(a)を参照すると、演出制御部300は、まず起動時に初期設定を行い(ステップ1801)、CTC(Counter/Timer Circuit)の周期設定を

行った後（ステップ1802）、設定された周期にしたがって、演出制御において用いられる乱数を更新しながら（ステップ1803）、割り込み処理を受け付ける。

【0133】

割り込み処理は、ステップ1802で設定された周期にしたがって定期的に行われる。図18（b）を参照すると、この割り込み処理において、演出制御部300は、遊技制御部200からの演出制御用コマンドを受信してコマンド受信処理を行う（ステップ1811）。このコマンド受信処理において、演出パターンが選択される。その後、演出制御部300は、選択した演出パターンの情報を含む演出指示用コマンドを画像/音響制御部310およびランプ制御部320に送信するコマンド送信処理を行う（ステップ1812）。これにより、画像表示部114への画像表示や音響出力、可動役物115の動作、盤ランプ116や枠ランプ157の発光等による演出が行われる。

10

【0134】

〔演出制御部によるコマンド受信処理〕

図19は、コマンド受信処理（図18（b）のステップ1811）の内容を示すフローチャートである。

このコマンド受信処理において、演出制御部300は、まず、受信した演出制御用コマンドが保留数を増加するためのコマンド（保留数増加コマンド）か否かを判断する（ステップ1901）。この保留数増加コマンドは、遊技制御部200において、図6に示した始動口スイッチ処理においてセットされ（ステップ606、612）、図5に示した出力処理（ステップ506）で演出制御部300へ送信される。保留数増加コマンドであった場合（ステップ1901でYes）、演出制御部300は、RAM303に保持されている保留数の値を1加算し（ステップ1902）、加算後の保留数の値を示す保留数コマンドをRAM303にセットする（ステップ1903）。

20

【0135】

受信した演出制御用コマンドが保留数増加コマンドでない場合（ステップ1901でNo）、またはステップ1903の保留数増加コマンドのセット後に演出制御用コマンドを受信した場合、演出制御部300は、受信した演出制御用コマンドが変動開始コマンドか否かを判断する（ステップ1904）。この変動開始コマンドは、遊技制御部200において、図8に示した特別図柄処理においてセットされ（ステップ811）、図5に示した出力処理（ステップ506）で演出制御部300へ送信される。

30

受信した演出制御用コマンドが変動開始コマンドであった場合（ステップ1904でYes）、演出制御部300は、演出選択処理を実行する（ステップ1905）。演出選択処理の詳細については後述する。

【0136】

受信した演出制御用コマンドが変動開始コマンドでない場合（ステップ1901およびステップ1904でNo）、またはステップ1905の演出選択処理の実行後に演出制御用コマンドを受信した場合、演出制御部300は、受信した演出制御用コマンドが変動停止コマンドか否かを判断する（ステップ1906）。この変動停止コマンドは、遊技制御部200において、図8に示した特別図柄処理においてセットされ（ステップ814）、図5に示した出力処理（ステップ506）で演出制御部300へ送信される。

40

受信した演出制御用コマンドが変動停止コマンドであった場合（ステップ1906でYes）、演出制御部300は、変動演出終了中処理を実行する（ステップ1907）。変動演出終了中処理の詳細については後述する。

【0137】

受信した演出制御用コマンドが変動開始コマンドおよび変動停止コマンドでない場合（ステップ1901、ステップ1904およびステップ1906でNo）、またはステップ1907の変動演出終了中処理の実行後に演出制御用コマンドを受信した場合、演出制御部300は、受信した演出制御用コマンドが大当たり演出におけるオープニングを開始するためのオープニングコマンドか否かを判断する（ステップ1908）。このオープニングコマンドは、図11に示した停止中処理においてセットされ（ステップ1118）、図

50

5 に示した出力処理（ステップ 5 0 6）で演出制御部 3 0 0 へ送信される。

受信した演出制御用コマンドがオープニングコマンドであった場合（ステップ 1 9 0 8 で Yes）、演出制御部 3 0 0 は、当たり演出選択処理を実行する（ステップ 1 9 0 9）。当たり演出選択処理の詳細については後述する。

【 0 1 3 8 】

受信した演出制御用コマンドが変動開始コマンド、変動停止コマンドおよびオープニングコマンドでない場合（ステップ 1 9 0 1、ステップ 1 9 0 4、ステップ 1 9 0 6 およびステップ 1 9 0 8 で No）、またはステップ 1 9 0 9 の当たり演出選択処理の実行後に演出制御用コマンドを受信した場合、演出制御部 3 0 0 は、受信した演出制御用コマンドが大当たり演出におけるエンディングを開始するためのエンディングコマンドか否かを判断する（ステップ 1 9 1 0）。このエンディングコマンドは、図 1 4 に示した大入賞口処理においてセットされ（ステップ 1 4 1 3）、図 5 に示した出力処理（ステップ 5 0 6）で演出制御部 3 0 0 へ送信される。

10

受信した演出制御用コマンドがエンディングコマンドであった場合（ステップ 1 9 1 0 で Yes）、演出制御部 3 0 0 は、エンディング演出選択処理を実行する（ステップ 1 9 1 1）。エンディング演出選択処理の詳細については後述する。

【 0 1 3 9 】

図 2 0 は、モードフラグの設定例を示す図である。

演出制御部 3 0 0 により演出が行われる場合、設定される演出モードに基づき、種々の演出パターンが選択されて実行される。この演出モードは、RAM 3 0 3 にセットされるモードフラグによって決定される。ここで、モードフラグは、0 ~ 4 の値のいずれかが設定されており、それぞれ A モードから E モードまでの 5 種類の演出モードが割り当てられている。なお、モードフラグは、特別図柄抽選の抽選結果または特別図柄抽選の抽選回数に応じて設定される。

20

高確率図柄 A の大当たりにはモードフラグ 1 が、低確率図柄 A の大当たりにはモードフラグ 2 が、高確率図柄 B および低確率図柄 B の大当たりにはモードフラグ 3 が、潜確図柄の大当たりおよび小当たりにはモードフラグ 4 が、それぞれ割り当てられている。ここで、これらの図柄の種類は、図 1 7 (b) に示したものと同様である。何れの当たりにもモードフラグ 0 は割り当てられていない。なお、モードフラグ 1 ~ 4 において、特別図柄抽選を所定回数実行することでモードフラグ 0 が設定される。

30

さらに、図 2 0 に示す例では、変動演出終了中処理で用いられるパラメータ M (M 値) が、A モードを除く各モードに対して個別に設定されている。

【 0 1 4 0 】

図 2 1 は、図 1 9 の演出選択処理（ステップ 1 9 0 5）の内容を示すフローチャートである。

この演出選択処理において、演出制御部 3 0 0 は、まず受信した変動開始コマンドを解析する（ステップ 2 1 0 1）。また、演出制御部 3 0 0 は、RAM 3 0 3 の設定からパチンコ遊技機 1 0 0 の現在のモードフラグを参照し（ステップ 2 1 0 2）、RAM 3 0 3 に保持されている保留数の値を 1 減算する（ステップ 2 1 0 3）。そして、演出制御部 3 0 0 は、変動開始コマンドの解析結果から得られる各種の設定情報（当たりの種類、大当たり遊技後の遊技状態、変動パターン等の情報）およびモードフラグにより決定される演出モードに基づき、その演出モードで画像表示部 1 1 4 に表示する画像による図柄変動の演出パターン（変動演出パターン）を選択する（ステップ 2 1 0 4）。最後に、演出制御部 3 0 0 は、選択した演出パターンによる演出に用いられる画像データや音響データを ROM 3 0 2 から読み出し、演出指示用コマンドとして、これらのデータと共に、選択した演出の実行開始を指示する変動演出開始コマンドを RAM 3 0 3 にセットして、演出選択処理を終了する（ステップ 2 1 0 5）。

40

詳述しないが、ステップ 2 1 0 4 における図柄変動の演出パターンの選択処理では、演出モードと変動パターンと演出乱数（図 1 8 のステップ 1 8 0 1 において更新されている乱数の一つであり、変動開始コマンド受信時に演出乱数値を取得している）とに基づいて

50

演出パターンが決定される。ここで決定された演出パターンに基づいて、装飾図柄の変動表示、背景演出および予告演出が決定される。なお、装飾図柄の変動表示とは、第1特別図柄表示器221または第2特別図柄表示器222で行われる特別図柄の変動表示に伴い、画像表示部114にて行われる演出表示である。この装飾図柄の変動表示において、リーチ演出等が実行される。

【0141】

図22は、図19の変動演出終了中処理(ステップ1907)の内容を示すフローチャートである。

この変動演出終了中処理において、演出制御部300は、まず受信した変動停止コマンドを解析する(ステップ2201)。また、演出制御部300は、RAM303の設定からパチンコ遊技機100の現在のモードフラグを参照する(ステップ2202)。そして、演出制御部300は、変動停止コマンドの解析の結果から得られる特別図柄変動が停止した際の図柄の種類を示す情報に基づいて特別図柄抽選の抽選結果が当たり(大当たりまたは小当たり)か否かを判断する(ステップ2203)。何らかの当たりである場合は(ステップ2203でYes)、その当たりの種類に応じて、図20に示した設定例に基づきRAM303にセットされているモードフラグを変更する(ステップ2204)。

10

【0142】

一方、特別図柄抽選の抽選結果が当たりでない場合(ステップ2203でNo)、次に演出制御部300は、モードフラグの値が0か否かを調べる(ステップ2205)。モードフラグが0でない場合(ステップ2205でNo)、演出制御部300は、パラメータMを1減算し(ステップ2206)、Mの値が0になったか否かを調べる(ステップ2207)。Mの値が0になったならば(ステップ2207でYes)、演出制御部300は、モードフラグを0に設定する(ステップ2208)。

20

【0143】

ステップ2205でモードフラグが0であった場合(ステップ2205でYes)、ステップ2207でパラメータMの値が0にならなかった場合(ステップ2207でNo)、またはステップ2208でモードフラグを0に設定した後、あるいはステップ2204でモードフラグを変更した後、演出制御部300は、演出指示用コマンドとして、図柄変動の演出の終了を指示するための変動演出終了コマンドをRAM303にセットして、変動演出終了中処理を終了する(ステップ2209)。ここで、図20を参照すると、ステップ2204でモードフラグを変更した場合は、変動演出終了後の演出モードは当たりの種類に応じた演出モードとなる。また、ステップ2205でモードフラグが0であった場合およびステップ2208でモードフラグを0に設定した場合は、変動演出終了後の演出モードはAモードとなる。また、ステップ2207でパラメータMの値が0にならなかった場合は、これまでの演出モードが継続される。

30

【0144】

図23は、図19の当たり演出選択処理(ステップ1909)の内容を示すフローチャートである。

この当たり演出選択処理において、演出制御部300は、まず受信したオープニングコマンドを解析し(ステップ2301)、モードフラグに基づく演出モードの内容に応じて演出のパターン(当たり演出パターン)を選択する(ステップ2302)。そして、演出制御部300は、選択した演出パターンによる演出に用いられる画像データや音響データをROM302から読み出し、演出指示用コマンドとして、これらのデータと共に、選択した演出を指示する当たり演出開始コマンドをRAM303にセットして、当たり演出選択処理を終了する(ステップ2303)。これにより、大当たり中の演出が決定される。

40

【0145】

図24は、図19のエンディング演出選択処理(ステップ1911)の内容を示すフローチャートである。

このエンディング演出選択処理において、演出制御部300は、まず受信したエンディングコマンドを解析し(ステップ2401)、モードフラグに基づく演出モードの内容に

50

応じて演出のパターン（エンディング演出パターン）を選択する（ステップ2402）。そして、演出制御部300は、選択した演出パターンによる演出に用いられる画像データや音響データをROM302から読み出し、演出指示用コマンドとして、これらのデータと共に、選択した演出を指示するエンディング演出開始コマンドをRAM303にセットして、エンディング演出選択処理を終了する（ステップ2403）。

【0146】

以上のようにしてコマンド受信処理が完了すると、RAM303には、変動演出開始コマンド、変動演出終了コマンド、当たり演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンドの何れかがセットされている。

【0147】

この後、演出制御部300は、図18（b）のコマンド送信処理（ステップ1812）を行って、上記のコマンド受信処理および演出ボタン処理でRAM303にセットされた演出指示用コマンドを画像/音響制御部310およびランプ制御部320に送信する。そして、画像/音響制御部310およびランプ制御部320が、受信した演出指示用コマンドに基づき、画像表示部114への画像表示、音響出力、可動役物115の動作、盤ランプ116や枠ランプ157の発光等を制御して、設定された演出を実行する。

【0148】

図25は、客待ちコマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。

画像/音響制御部310は、客待ち状態に移行するための客待ちコマンドを受信したか否かを判断する（ステップ2501）。客待ちコマンドを受信した場合（ステップ2501でYes）、演出制御部300は、経過時間の計測を開始し（ステップ2502）、RAM303において計測フラグをONにする（ステップ2503）。一方、受信したコマンドが客待ちコマンドでなかった場合（ステップ2501でNo）、演出制御部300は、RAM303に保持されている計測フラグがONになっているか否かを判断する（ステップ2504）。計測フラグがOFFであれば（ステップ2504でNo）、客待ちコマンド受信処理を終了する。

【0149】

計測フラグがONである場合（ステップ2504でYesまたはステップ2503でONにした後）、次に演出制御部300は、計測時間があらかじめ定められたタイムアップ時間（例えば30秒）に達したか否かを判断する（ステップ2505）。タイムアップしていない場合（ステップ2505でNo）、客待ちコマンド受信処理を終了する。一方、タイムアップした場合（ステップ2505でYes）、演出制御部300は、RAM303に保持されている計測フラグをOFFにし（ステップ2506）、メニュー画面の表示を開始する（ステップ2507）。このメニュー画面が表示されているときに後述する演出カスタマイズが実行可能となっている。

ここで、客待ちコマンドを受信したときの具体的な流れを説明する。画像/音響制御部310は、客待ちコマンドを受信してから30秒経過することでメニュー画面の表示を開始する。そして、メニュー画面を表示し始めてから30秒経過しても演出ボタン161の操作がされない場合にはメニュー画面の表示を終了する。また、画像/音響制御部310は、客待ちコマンドを受信してから30秒経過する前であっても演出ボタン161の操作が確認された場合にはメニュー画面の表示を開始する。ここで、メニュー画面が表示されている状態において、演出ボタン161の最終操作から30秒経過した場合にはメニュー画面の表示を終了する。このメニュー画面が表示されているときに演出ボタン161や演出キー162が操作されるなどして後述する演出カスタマイズのボタンを操作することにより演出カスタマイズの画面が表示される。

【0150】

図26は、演出カスタマイズ処理（図18（b）のステップ1812）の内容を示すフローチャートである。

この演出カスタマイズ処理において、画像/音響制御部310は、後述する遊技レベルを確認する（ステップ2601）。次に、画像/音響制御部310は、確認した遊技レベ

10

20

30

40

50

ルで行われ得る演出カスタマイズにあわせた演出カスタマイズ画面を表示する（ステップ2602）。そして、遊技者によって演出カスタマイズの変更指示操作があったか否かを判断する（ステップ2603）。

【0151】

演出カスタマイズの変更指示操作があった場合（ステップ2603でYes）、画像/音響制御部310は、さらに遊技者によって演出カスタマイズ決定の操作が行われたか否かを判断する（ステップ2604）。そして、演出カスタマイズ決定の操作指示が行われた場合（ステップ2604でYes）、画像/音響制御部310は、変更された演出カスタマイズ内容を変更して記憶する（ステップ2605）。この演出カスタマイズ内容の変更には、演出制御部300に演出カスタマイズの変更状態を送信して演出制御部300で演出内容を変更する演出カスタマイズと、画像/音響制御部310で演出カスタマイズの変更状態を記憶して演出内容を変更する演出カスタマイズとが存在し、演出カスタマイズ内容を変更して記憶する処理が実行されると、それぞれの処理が実行されることとなる。

10

【0152】

一方、遊技者によって演出カスタマイズ決定の操作指示が行われない場合（ステップ2604でNo）、画像/音響制御部310は、再度、演出カスタマイズの変更指示操作があったか否かを判断する（ステップ2603）。

【0153】

演出カスタマイズの変更指示操作がないと判断された場合（ステップ2603でNo）、画像/音響制御部310は、遊技者によって演出カスタマイズ初期化の操作指示があったか否かを判断する（ステップ2606）。演出カスタマイズ初期化の操作指示があった場合（ステップ2606でYes）、画像/音響制御部310は、今現在記憶されている演出カスタマイズを全てオフにした状態で記憶する（ステップ2607）。ここで、演出制御部300で演出内容を変更する演出カスタマイズが行われていた場合には、画像/音響制御部310は、演出カスタマイズをオフにするコマンドを演出制御部300に送信する。また、画像/音響制御部310で演出内容を変更する演出カスタマイズが行われていた場合には、単に、画像/音響制御部310が、演出カスタマイズをオフにした状態で記憶する。

20

【0154】

一方、遊技者によって演出カスタマイズ初期化の操作指示が行われない場合（ステップ2606でNo）、画像/音響制御部310は、メニューに戻る操作指示があったか否かを判断する（ステップ2608）。そして、メニューに戻る操作指示があった場合は（ステップ2608でYes）、画像/音響制御部310は、これまでに変更指示があった演出カスタマイズの内容を破棄してメニュー画面に戻る（ステップ2609）。一方、メニューに戻る操作指示が行われない場合は（ステップ2608でNo）、画像/音響制御部310は、演出カスタマイズの変更指示操作があったか否かの判断を繰り返す（ステップ2603）。

30

【0155】

〔演出を行うためのサブ制御手段の構成と演出のカスタマイズ〕

ここで、演出を行うためのサブ制御手段の構成について説明する。

40

図27は、サブ制御手段の構成を示す図である。

図27に示すように、サブ制御手段は、上位の制御部である演出制御部300と下位の制御部である画像/音響制御部310およびランプ制御部320とを含む。図18乃至図26を参照して説明したように、演出制御部300は、遊技制御手段である遊技制御部200から演出制御用コマンドを取得し、取得した演出制御用コマンドの内容に基づき、パチンコ遊技機100の状態に応じて実行されるべき演出を決定（選択）し制御する演出制御手段である。そして、演出制御部300は、決定した演出を実行するための演出指示用コマンドを、演出の内容に応じて、画像/音響制御部310およびランプ制御部320へ送信する。画像/音響制御部310およびランプ制御部320は、演出制御手段である演出制御部300の制御に基づき、画像や音声、装飾ランプ、可動役物115等の演出部材

50

を用いて演出を実行する演出実行手段である。

【0156】

画像／音響制御部310は、演出制御部300から取得した演出指示用コマンドに基づき、画像や音声による演出を実行する。具体的には、画像／音響制御部310は、演出指示用コマンドにより指示された画像（背景画像、キャラクタ、装飾図柄など）をROM312（図3参照）から読み出して演出画像を生成し、画像表示部114に表示させる。また、画像／音響制御部310は、演出指示用コマンドにより指示された音声データ（楽曲、効果音、台詞等）をROM312から読み出し、図示しない音声駆動基板を介してスピーカ156から出力させる。

【0157】

ランプ制御部320は、演出制御部300から取得した演出指示用コマンドに基づき、盤ランプ116や枠ランプ157の発光による演出および可動役物115による演出を実行する。具体的には、ランプ制御部320は、演出指示用コマンドにより指示された点灯／点滅パターンデータおよび発光パターンデータをROM322（図3参照）から読み出し、読み出したパターンデータに基づき、図示しない電飾基板を介して盤ランプ116および枠ランプ157を発光させる。また、ランプ制御部320は、演出指示用コマンドにより指示された動作パターンデータをROM322から読み出し、読み出したパターンデータに基づき、図示しない役物駆動基板を介して可動役物115を作動させる。

【0158】

本実施の形態のパチンコ遊技機100は、演出に関する設定の変更を受け付けることにより、演出の仕様を変更可能に構成される。ここで、演出の仕様の変更としては、画像／音響制御部310およびランプ制御部320による演出の実行態様の変更と、演出制御部300による演出の決定内容の変更とを行うことができる。

【0159】

図28は、画像／音響制御部310による演出の実行態様の変更を説明する図である。ある演出指示用コマンドに基づく演出で画像表示部114に表示させることができる画像を複数用意する。具体的には、特別図柄変動において特定の変動パターンが選択された場合に特別図柄変動中の演出（変動時演出）で画像表示部114に表示可能な背景画像として、図28（a）に示すように、背景画像Aと背景画像Bとが画像／音響制御部310のROM312に保持されているものとする。そして、通常の設定では、上記の特定の変動パターンにより特別図柄変動が行われた場合は、図28（b）に示すように、背景画像Aを用いた変動時演出が行われるものとする。一方、設定変更（演出カスタマイズ）が行われ、上記の特定の変動パターンにより特別図柄変動が行われた場合は、図28（c）に示すように、背景画像Bを用いた変動時演出が行われる。この場合、演出制御部300から出力される演出指示用コマンドの内容が同一であっても、画像／音響制御部310の設定に応じて、実行される演出（表示される演出画像）が異なることとなる。

【0160】

なお、上記の例では、演出の実行態様の変更として、画像表示部114に表示させる背景画像を変更する例について説明したが、同様に、特定の演出で出現させるキャラクタを変更したり、特別図柄変動時に画像表示部114に表示させる装飾図柄のデザインを変更したりする制御を行っても良い。

同様の制御は、画像／音響制御部310およびランプ制御部320により実行される種々の演出に対して、同様の設定変更（演出カスタマイズ）が可能である。すなわち、同一の演出指示用コマンドに基づく演出が行われる場面で使用可能な音声データを複数用意し、設定に応じて、画像／音響制御部310が、用意された複数の音声データのうちの一つを選択して出力するように構成することができる。例えば、演出ボタン161が操作されたことを示す操作音として「タン」、「ニャー」等の音声データを用意する。そして、通常の操作音として「タン」を設定し、設定変更（演出カスタマイズ）時に設定できる操作音として「ニャー」を設定する。演出制御部300は、演出ボタン161が操作されたことにより操作音を出力する演出指示用コマンドを画像／音響制御部310およびランプ制

10

20

30

40

50

御部 3 2 0 に出力する。このとき、設定変更（演出カスタマイズ）がされていない場合には、画像 / 音響制御部 3 1 0 は操作音を出力する演出指示用コマンドを受信することに基づいて操作音として「タン」という操作音を選択して出力する。一方、設定変更（演出カスタマイズ）がされている場合には、画像 / 音響制御部 3 1 0 は操作音を出力する演出指示用コマンドを受信することに基づいて操作音として「ニャー」という操作音を選択して出力する。

同様に、同一の演出指示用コマンドに基づく演出が行われる場面で使用可能な点灯 / 点滅パターンデータや発光パターンデータを複数用意し、設定に応じて、ランプ制御部 3 2 0 が、用意された複数のパターンデータのうちのひとつを選択して盤ランプ 1 1 6 や枠ランプ 1 5 7 を発光させるように構成することができる。また、同一の演出指示用コマンドに基づく演出が行われる場面で使用可能な動作パターンデータを複数用意し、設定に応じて、ランプ制御部 3 2 0 が、用意された複数のパターンデータのうちのひとつを選択して可動役物 1 1 5 を作動させるように構成することができる。

【 0 1 6 1 】

図 2 9 は、演出制御部 3 0 0 による演出の決定内容の変更を説明する図である。

パチンコ遊技機 1 0 0 では演出制御部 3 0 0 の制御により、所定の演出実行条件に基づき、様々な場面で様々な演出が行われる。例えば、特別図柄抽選で遊技者に有利な特定の抽選結果（例えば、大当たり）に判定された場合、特別図柄変動時に所定の確率でハンドル 1 5 1 を発光させて、遊技者に有利な抽選結果に判定されたことを予告報知する演出（示唆演出）が行われるパチンコ遊技機 1 0 0 がある。この種の演出は、例えば、特別図柄抽選で特定の抽選結果に判定されたことを契機として演出制御部 3 0 0 が行う抽選によって、実行するか否かが決定される。具体的には、演出制御部 3 0 0 は、特定の抽選結果に判定されたことを示す演出制御用のコマンド（例えば、この場合は変動開始コマンド）を遊技制御部 2 0 0 から受信した際に、演出を行うか否かを判定するために用いられる演出判定用の乱数値を取得する。そして、当選値を登録した所定の判定テーブルを参照して、取得した乱数値に基づき、演出を行う（当選した）か否かを判定する。したがって、取得した乱数値が同じでも、参照する判定テーブルが異なると、演出を行うか否かの判定結果が異なる。この判定テーブルは、例えば、演出制御部 3 0 0 の ROM 3 0 2 に保持されている。

【 0 1 6 2 】

そこで、図 2 9 に示すように、ROM 3 0 2 に、ハンドル 1 5 1 を発光させる示唆演出を実行すると判定される確率が所定の確率である判定テーブル A と、示唆演出を実行すると判定される確率が判定テーブル A よりも高い確率である判定テーブル B とを保持する。図 2 9 に示す例では、判定テーブル A は、取り得る乱数値の範囲が 0 ~ 9 9、示唆演出を実行すると判定される乱数値（当選値）が 0 ~ 4 9 であるので、この判定テーブル A を用いれば、1 / 2 の確率で示唆演出を実行すると判定される。一方、判定テーブル B は、示唆演出を実行すると判定される乱数値（当選値）が 0 ~ 8 9 であるので、この判定テーブル B を用いれば、9 / 1 0 の確率で示唆演出を実行すると判定される。

【 0 1 6 3 】

そして、特別図柄抽選が特定の抽選結果であった場合における示唆演出を実行するか否かの判定を、判定テーブル A を用いて行うか、判定テーブル B を用いて行うかを設定可能とする。例えば、通常の設定では判定テーブル A を用いて行い、設定変更（演出カスタマイズ）が行われた場合は判定テーブル B を用いて行う（示唆演出を実行すると判定される確率が高くなる）ように構成することができる。これにより、判定テーブル B が用いられる設定のときは、判定テーブル A が用いられる設定のときよりも高い出現率で示唆演出が実行される。このように、設定変更（演出カスタマイズ）の有無によって演出制御部 3 0 0 による示唆演出の実行確率を変化させることが可能となり、遊技の興趣が向上することとなる。ここで、判定テーブル B を用いたときの示唆演出を実行する確率を 9 / 1 0 としたが、1 0 / 1 0 としても良い。このように設定することにより、当たりとなった時に所定確率でしか実行されない示唆演出を、当たりとなったときには必ず実行可能となり、遊

10

20

30

40

50

技の興趣がより向上することとなる。

なお、上記の例では、示唆演出を実行するか否かの判定において参照する判定テーブルを判定テーブルAと判定テーブルBの2種類としたが、3種類以上の判定テーブルを用意して設定により選択可能としても良い。

このように、演出制御部300によって示唆演出が実行されると決定された場合には、演出制御部300は、示唆演出を実行する演出指示用コマンドをランプ制御部320に出力する。そして、ランプ制御部320は、示唆演出を実行する演出指示用コマンドを受信することに基づいてハンドル151を発光させる示唆演出を実行する。

【0164】

なお、上記の例では、特別図柄抽選で特定の抽選結果となったことを示唆する示唆演出に関して、示唆演出を実行すると判定される確率を変更する例について説明したが、他の種々の演出の実行制御（演出を実行するか否かの判定、実行する演出の選択など）においても、同様の構成を適用して、設定を変更することが可能である。

また、上記の例では、ハンドル151を発光させて特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆演出の実行確率について説明したが、この示唆演出において、ハンドル151の発光態様、ハンドル151の発光に伴って効果音を発生させるか否かの選択、発生させる効果音の種類を選択などの設定を変更可能としても良い。この場合、これらの設定変更は、図28を参照して説明したように、画像/音響制御部310およびランプ制御部320の制御により行われる。

【0165】

さらにまた、上記の例では、特別図柄抽選が特定の抽選結果であった場合に示唆演出を実行すると判定する確率の設定変更について説明したが、反対に、特別図柄抽選が特定の抽選結果でない場合に示唆演出を行う確率を変更可能としても良い。すなわち、特別図柄抽選が特定の抽選結果でない場合に、所定の確率で特定の抽選結果であるという虚偽（いわゆるガセ）の示唆演出を行うこととし、この示唆演出を行うと判定する確率の設定を変更可能とする。例えば、特別図柄抽選が特定の抽選結果であった場合に、示唆演出として、特定の演出画像を画像表示部114に表示する演出が行われるものとする。そして、特別図柄抽選が特定の抽選結果でない場合であっても、所定の確率で、この特定の演出画像を表示させる示唆演出を行う。この場合に、設定変更により、特別図柄抽選が特定の抽選結果でない場合に特定の演出画像による示唆演出を行う確率を変更する。

【0166】

虚偽の示唆演出を行うか否かの判定は、図29を参照して説明した示唆演出の判定と同様に、演出の実行条件に関わる演出制御用のコマンドを遊技制御部200から受信した際に取得される、演出判定用の乱数値に基づき、判定テーブルを参照して行う。例えば、示唆演出を行うと判定される確率が所定の確率である判定テーブルC（不図示）と、示唆演出を行うと判定される確率が判定テーブルCよりも低い確率である判定テーブルD（不図示）を用意する。

【0167】

ここで、例えば、通常の設定では、特別図柄抽選が特定の抽選結果でない場合に虚偽の示唆演出を行うか否かについての判定を、判定テーブルCを用いて行い、設定変更が行われた場合には、判定テーブルDを用いて行うものとする。このようにすれば、設定変更が行われた場合（判定テーブルDが用いられる場合）は、通常の設定時（判定テーブルCが用いられる場合）よりも低い確率で虚偽の示唆演出が行われるため、示唆演出の信頼度（示唆演出が行われた場合に、実際に特定の抽選結果である確率）が高くなる。

【0168】

〔遊技履歴に基づく演出制御〕

次に、遊技履歴に基づく演出制御について説明する。

パチンコ遊技機100では、特別図柄抽選の判定結果や特別図柄の変動回数等の履歴に基づいて、演出の実行を制御することが行われる場合がある。例えば、特別図柄抽選回数や特定の変動演出が行われたことに基づいて遊技ポイントを獲得し、獲得した合計遊技ポ

10

20

30

40

50

イントに応じて遊技レベルを決定し、決定された遊技レベルに応じて前記設定変更を可能にしている。また、特別図柄抽選において特定の抽選結果が所定回数続いた場合に特別な演出を実行したり、特別図柄の変動回数が所定回数に達した場合に特別な演出を実行する確率を高くしたりすること等が行われる。

また、遊技者が行った遊技に関する履歴情報を生成して出力する機能を備えたパチンコ遊技機 100 がある。

そこで、パチンコ遊技機 100 の演出制御部 300 において、以前に出力された履歴情報に基づく設定を受け付けることにより、以前の遊技における履歴（遊技履歴）を引き継いで演出を制御することが可能である。

なお、遊技履歴としては、特別図柄抽選の判定結果、特別図柄の変動回数、画像表示部 114 に表示された画像等の様々な遊技に関する履歴を用いることができるが、必ずしも全ての履歴である必要はなく、遊技における特定された一部の履歴であっても良い。

【0169】

パチンコ遊技機 100 の演出制御部 300 は、所定の開始条件を満足すると遊技履歴の記録（遊技情報の生成）を開始し、所定の終了条件を満足すると遊技履歴の記録を終了する。生成された履歴情報は、例えば、演出制御部 300 の RAM 303 に格納される。開始条件は、例えば、遊技者による特定の操作（開始操作）を受け付けたこととし、終了条件は、例えば、遊技者による特定の操作（終了操作）を受け付けたこととすることができる。具体的には、例えば、客待ち状態や特別図柄の変動表示が行われていないとき等の特定のタイミングで、演出ボタン 161 等を用いた予め定められた操作が行われることにより画像表示部 114 に表示されるメニュー画面において、演出ボタン 161 等の操作により履歴の記録開始を選択（開始操作）したり、履歴の記録終了を選択（終了操作）したりすることができる。

【0170】

図 30 は、メニュー画面の構成例を示す図である。

図 30 に示す例において、画像表示部 114 に表示されたメニュー画面 500 には、遊技履歴の記録（履歴情報の生成）開始を指示するボタン 501 と、遊技履歴の記録の終了を指示するボタン 502 と、パスワード入力操作へ移行するためのボタン 503 と、演出の設定変更（カスタマイズ）の操作へ移行するためのボタン 504 と、メニュー画面 500 を終了を指示するボタン 505 とが表示されている。遊技者は、画像表示部 114 にメニュー画面 500 を表示させ、例えば、演出キー 162 を操作して所望のボタン（ボタン 501 ~ ボタン 505 の一つ）を選択し、演出ボタン 161 を押下することにより選択したボタンによる機能の実行を指示する。このメニュー画面 500 でボタン 501 を選択して実行指示する操作を開始操作とし、ボタン 502 を選択して実行指示する操作を終了操作とすることができる。なお、例えば、演出キー 162 を操作し、ボタン 505 を選択して演出ボタン 161 を押下することにより、メニュー画面 500 による操作を終了し、メニュー画面 500 を消去する。

【0171】

遊技者による開始操作が行われると（開始条件を満足すると）、パチンコ遊技機 100 の演出制御部 300 は、RAM 303 に記憶されているそれまでの履歴情報をクリアし、開始操作が行われた後の遊技の履歴情報を生成して RAM 303 に格納する。そして、遊技者による終了操作が行われると（終了条件を満足すると）、演出制御部 300 は、遊技情報の生成を終了する。これにより、開始操作が行われてから終了操作が行われるまでの間の遊技者の遊技に基づく遊技履歴が記録される。

【0172】

演出制御部 300 の RAM 303 に格納された履歴情報の出力は、例えば、画像表示部 114 に履歴情報を表示させることにより行うことができる。ここで、出力された履歴情報は、外部記憶装置（不図示）に記憶させて蓄積することができる。この場合、例えば、履歴情報をそのまま画像表示部 114 に表示させるのではなく、履歴情報を含むコード情報を表示させることが考えられる。具体的には、例えば、履歴情報を含む QR コード（登

10

20

30

40

50

録商標)等のコード画像を生成して画像表示部114に表示させる。そして、表示されたコード画像をカメラ機能を備えた携帯情報端末(携帯電話等)で撮影し、画像処理を行ってコード画像に記録された情報を読み取ることにより、履歴情報を外部装置で扱えるデータとして取得することができ、このデータを外部記憶装置に格納することが可能となる。なお、本実施の形態において、外部記憶装置の構成は特に限定しない。例えば、コード画像を撮影する携帯情報端末に、コード画像を解析し、得られた履歴情報を管理するソフトウェアを導入し、この携帯情報端末自体を外部記憶装置として用いても良い。また、携帯情報端末がアクセス可能なネットワーク上に外部記憶装置としてのサーバを設け、このサーバで履歴情報を管理するようにしても良い。以下では、サーバにより履歴情報を管理する場合を例として説明する。

10

【0173】

ここで、コード情報には、上記の履歴情報の他に、履歴情報を生成したパチンコ遊技機100の個体識別情報や、履歴情報を生成した日時の情報等を含ませることができる。このようにすれば、コード情報に基づいて、そのコード情報に含まれる履歴情報が、いつ、何れのパチンコ遊技機100において生成されたものかを特定することが可能となる。また、サーバに履歴情報を格納する際に、コード情報を取得した携帯情報端末の識別情報や携帯情報端末の使用者(すなわち遊技者)の認証情報を履歴情報に関連付けて格納しても良い。これにより、サーバにおいて、履歴情報を、遊技者ごと、履歴情報が生成された(すなわち遊技が行われた)パチンコ遊技機100の個体や機種ごとに管理することが可能となる。

20

【0174】

次に、パチンコ遊技機100における履歴情報に基づく演出制御の設定の受け付けについて説明する。

上記のようにして取得される履歴情報を、遊技レベルに応じて分類する。そして、達成した遊技レベルに基づいて演出制御を設定可能とすることを考える。

遊技レベルは、一例としては、遊技履歴に基づいて設定されたミッションの達成度に応じて遊技ポイント(以下、単に「ポイント」と記す)を付与し、付与されたポイントの合計値に基づいて特定することが考えられる。具体的には、例えば、特別図柄抽選における当たりの当選回数について、10回当選で10ポイント、20回当選で20ポイント、30回当選で40ポイント、40回当選で80ポイント等のように、特別図柄抽選の抽選結果に基づくミッションを設定することができる。また、特別図柄抽選(特別図柄の変動表示)が100回行われたならば10ポイント、500回行われたならば30ポイント、1000回行われたならば50ポイント等のように、抽選回数に基づくミッションを設定することができる。

30

【0175】

さらに、特別図柄抽選に関するミッションとして、特別図柄抽選がY(1)回行われるまでの間に当たり当選したならばP(1)ポイント、Y(2)回行われるまでの間に当たり当選したならばP(2)ポイント等のようにミッションを設定したり、特定の遊技状態や特定の演出の実行中等のような特殊条件下において特別図柄抽選で当たり当選したならばP(3)ポイント等のようにミッションを設定したりしても良い。また、特定のリーチ演出やハンドル151の発光による特別図柄抽選の抽選結果の示唆演出のような特殊な演出が発生したならばP(4)ポイント等のように、演出に関するミッションを設定しても良い。さらにまた、履歴情報と共に取得される日時の情報を用い、あるミッションをD(1)日で達成したならば、そのミッションの達成により付与されるポイントにP(d1)ポイントを加算するようにしても良い。

40

なお、これらのミッションは例示に過ぎず、上記の例の他、遊技状態、遊技状態に関わる抽選、演出等に関連付けて、様々なミッションを設定することができる。

【0176】

上記のように設定されたミッションを達成して付与されるポイントは、履歴情報と共にサーバに蓄積される。したがって、遊技を行う度に、達成したミッションに応じてポイン

50

トが上乘せされていく。そして、この例では、サーバにおいて蓄積されたポイントの合計値に基づいて履歴情報が分類される。具体的には、例えば、ポイントの合計値が99ポイントまではレベル1、100ポイントから299ポイントまではレベル2、300ポイントから499ポイントまではレベル3、500ポイントから799ポイントまではレベル4、800ポイントから999ポイントまではレベル5、1000ポイント以上はレベル6等のように分類する。すなわち、この例では、達成したミッションの種類は様々であっても、ミッションの達成によって付与されたポイントの合計値が一定以上であれば、それだけ遊技が進んだ（遊技レベルが上がった）ものとして扱う。

【0177】

本実施の形態において、パチンコ遊技機100の演出制御部300は、この履歴情報に基づく遊技レベル（上記の例では、レベル1～レベル6）に応じて演出制御を設定可能に構成されている。すなわち、本実施の形態では、遊技レベルがレベル1の場合に行われる演出、レベル2の場合に行われる演出、レベル3の場合に行われる演出、レベル4の場合に行われる演出、レベル5の場合に行われる演出、レベル6の場合に行われる演出が、それぞれ用意されている。

10

【0178】

履歴情報に基づく遊技レベルの情報をパチンコ遊技機100に入力する手段としては、例えばパスワードを用いて設定入力を受け付けるように構成することができる。一例としては、各遊技レベルに対応付けられたパスワードを予め設定しておく。一方、演出制御部300において、各パスワードは、各パスワードが対応付けられた遊技レベルに応じた演出に対応付けられる。具体的には、レベル1に対応付けられたパスワードが、遊技レベルがレベル1のときに行われる演出に対応付けられる。同様に、各遊技レベルに対応付けられた各パスワードが、遊技レベルがそのレベルのときに行われる各演出にそれぞれ対応付けられる。そして、演出制御部300は、パスワードの入力を受け付け、入力されたパスワードに対応付けられた演出を実行する。パスワードの入力は、例えば、図30に示したメニュー画面でボタン503を選択して実行指示することによりパスワード入力画面を画像表示部114に表示させて、行われる。

20

【0179】

図31は、パスワード入力画面の構成例を示す図である。

図31に示す例において、画像表示部114に表示されたパスワード入力画面510には、入力されたパスワードの文字列を表示するパスワード表示領域511と、パスワード表示領域511に入力する文字を選択するための文字リスト512と、パスワード表示領域511に表示された文字列をパスワードとして決定するためのボタン513と、パスワード入力画面510での操作を終了してメニュー画面500に戻るためのボタン514とが表示されている。遊技者は、例えば、演出キー162を操作して文字リスト512に提示された文字の中から所望の文字を選択し、演出ボタン161を押下することにより選択した文字をパスワード表示領域511に表示させる。そして、パスワード表示領域511にパスワードの文字列を表示させた後、演出キー162を操作してボタン513を選択し、演出ボタン161を押下することによりパスワードを決定（入力）する。

30

【0180】

ここで、入力されるパスワードは、履歴情報を管理しているサーバから提供される。サーバは、遊技者の携帯情報端末からパスワードの取得要求を受け付けると、端末自体の識別情報や遊技者の認証情報に基づいて遊技者の履歴情報を特定し、この履歴情報から遊技者の遊技レベルを判定して、判定された遊技レベルに対応するパスワードを返送する。遊技者は、サーバから返送されたパスワードを、図31に示したパスワード入力画面510等の入力手段を介してパチンコ遊技機100に入力する。

40

なお、一つの遊技レベルに対して設定されるパスワードは一つのみとは限らず、複数であっても良い。この場合、ある遊技レベルに対応付けられた複数のパスワードのうち、何れを入力しても、該当する遊技レベルに応じた演出が行われることとなる。

【0181】

50

以上のように、本実施の形態では、履歴情報に基づいて特定される遊技レベルに対応付けて設定されたパスワードを用い、遊技者における遊技レベルの情報に基づく演出制御の設定を行うことを可能とした。また、本実施の形態では、遊技に関する履歴情報を生成して出力し、サーバ等の外部記憶装置に保存可能としている。サーバ等の外部記憶装置は、取得した履歴情報を、遊技者の情報や遊技が行われたパチンコ遊技機100の情報等と共に管理して蓄積する。そして、蓄積した履歴情報に基づいて、パチンコ遊技機100の演出制御の設定を行うためのパスワードを特定する。これにより、本実施の形態では、前回までの遊技による遊技履歴を引き継いで、パチンコ遊技機100の演出制御の設定を行うことができる。

【0182】

〔遊技履歴と演出カスタマイズとの関係〕

本実施の形態では、遊技履歴に基づく演出制御の設定の一例として、履歴情報に基づいて特定される遊技レベルに応じて、演出の設定変更可能な項目を変化させる。例えば、遊技回数や抽選回数が進むほど、選択可能な設定変更の項目を増加させる。上述したように、本実施の形態は、複数回の遊技による履歴情報を蓄積して遊技レベルに反映させることができるので、遊技を行う回数や時間が多くなるほど、選択可能な設定変更の項目が増加する可能性が高くなる。

【0183】

図32は、カスタマイズ画面の構成例を示す図である。

図32に示す例において、画像表示部114に表示されたカスタマイズ画面520には、レベル表示欄521と、カスタマイズ項目リスト522と、スクロールバー523と、カスタマイズ(設定変更)を決定するためのボタン524と、カスタマイズ画面520での操作を終了してメニュー画面500に戻るためのボタン525と、カスタマイズされた演出制御の設定を初期状態に戻すためのボタン526とが表示されている。

【0184】

レベル表示欄521には、現在の遊技レベルが表示される。図示の例では、レベル2となっている。このレベル表示欄521における遊技レベルの表示は、パスワード入力によって得られた遊技レベルの情報に基づいて特定される。

【0185】

カスタマイズ項目リスト522には、遊技レベルに応じて変更可否が管理される演出制御の設定項目(カスタマイズ項目)が登録されており、各項目に関して、項目の番号522a、項目の種類(名称)522b、設定状態522cが表示されている。図32に示す例では、No001「カスタマイズA」からNo6「カスタマイズF」までの6種類のカスタマイズ項目が示されている。図示の例において、No001「カスタマイズA」は、遊技レベルがレベル1で選択可能なカスタマイズ項目とする。同様に、No002「カスタマイズB」は、遊技レベルがレベル2で選択可能なカスタマイズ項目とする。No003「カスタマイズC」は、遊技レベルがレベル3で選択可能なカスタマイズ項目とする。No004「カスタマイズD」は、遊技レベルがレベル4で選択可能なカスタマイズ項目とする。No005「カスタマイズE」は、遊技レベルがレベル5で選択可能なカスタマイズ項目とする。No006「カスタマイズF」は、遊技レベルがレベル6で選択可能な

【0186】

カスタマイズ項目リスト522の設定状態522cでは、該当するカスタマイズ項目における設定変更を選択することができる。図32に示す例では、レベル表示欄521に表示されているように遊技レベルがレベル2であるので、レベル2で選択可能なNo001「カスタマイズA」およびNo002「カスタマイズB」のみが選択可能となっている(「ON」、「OFF」の表示が行われている)。また、No003「カスタマイズC」からNo006「カスタマイズF」については、レベル2では設定変更を選択できないため、どのレベルになった場合に(どれだけ遊技が進んだならば)選択可能となるかを示すメッセージが表示されている。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 7 】

遊技者は、例えば、演出キー 1 6 2 の縦方向のキーを操作して、設定変更を選択可能な所望のカスタマイズ項目を設定対象として選択し、次に演出キー 1 6 2 の横方向のキーを操作して、設定状態 5 2 2 c に表示されている「ON」、「OFF」を選択する。ここでは、設定変更する場合に「ON」を選択し、設定変更しない場合に「OFF」を選択するものとする。したがって、図 3 2 に示す例では、No 0 0 1 「カスタマイズ A」に関しては設定変更が選択されており（ON）、No 0 0 2 「カスタマイズ B」に関しては設定変更が選択されていない（OFF）。

【 0 1 8 8 】

スクロールバー 5 2 3 は、カスタマイズ画面 5 2 0 に表示されていないカスタマイズ項目を表示させるために用いられる。すなわち、図 3 2 に示す例において、No 0 0 7 以降のカスタマイズ項目が存在する場合は、スクロールバー 5 2 3 を操作してカスタマイズ項目リスト 5 2 2 の表示範囲を変更することにより、表示されていないカスタマイズ項目を表示させることができる。

10

【 0 1 8 9 】

遊技者は、演出キー 1 6 2 を操作してボタン 5 2 4 を選択し、演出ボタン 1 6 1 を押下することにより、カスタマイズ項目リスト 5 2 2 に対する操作で選択した設定変更を決定（入力）する。また、遊技者は、演出キー 1 6 2 を操作してボタン 5 2 6 を選択し、演出ボタン 1 6 1 を押下することにより、各カスタマイズ項目の設定を初期状態（設定変更が選択されていない状態）に戻すことができる。

20

【 0 1 9 0 】

以上のようにして、本実施の形態では、遊技レベルに応じて演出カスタマイズの設定を受け付ける。

なお、上記の例では、遊技レベルの各レベルに対して選択可能となるカスタマイズ項目が一つずつ設定されているが、遊技レベルがあるレベルに達した場合に選択可能となるカスタマイズ項目が複数設定されていても良い。

また、上記の例では、サーバにおいて管理される、ミッションの達成度に基づく遊技レベル（レベル 1 ～レベル 6）に応じて、選択可能なカスタマイズ項目を変化させた。これに対し、サーバで管理される遊技レベルとは別に、ミッションの達成度（ポイントの合計値）等に基づく固有の基準にしたがってカスタマイズ項目を変化させても良い。

30

【 0 1 9 1 】

また、カスタマイズ項目において変更可能な設定の内容によっては、項目が選択された後、さらにその項目における詳細な設定を受け付けるようにしても良い。例えば、カスタマイズ項目として、ハンドル 1 5 1 を発光させて特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆演出等のような特定の演出を行う際に用いられる効果音の設定変更を受け付ける場合、用意された複数の効果音の中から所望の効果音の選択を受け付けるように構成することができる。この場合、例えば、図 3 2 に示したカスタマイズ画面 5 2 0 においてカスタマイズ項目を選択（設定状態 5 2 2 c が「ON」）すると、カスタマイズ項目の詳細設定（例えば効果音の種類を選択）を行うための詳細設定画面（不図示）を表示し、演出キー 1 6 2 や演出ボタン 1 6 1 を用いた選択操作を受け付けるように構成することができる。

40

【 0 1 9 2 】

〔演出カスタマイズの報知〕

本実施の形態は、上記のように、遊技レベルに応じて、演出制御の設定変更（演出カスタマイズ）を受け付けることとした。ここで、演出カスタマイズに関する様々な情報を遊技者に報知するように構成しても良い。具体的には、例えば、遊技中にミッション達成によるポイントの加算により遊技レベルが更新された（レベルが上がった）ことを画像表示部 1 1 4 の表示等により報知することが考えられる。また、設定変更が選択されたカスタマイズ項目を遊技中に画像表示部 1 1 4 の表示等により報知することが考えられる。

【 0 1 9 3 】

図 3 3 は、演出カスタマイズに関する情報の報知例を示す図である。

50

図 3 3 に示す例では、遊技レベルの更新情報が画像表示部 1 1 4 に表示されている。ここでは、画像表示部 1 1 4 の画面の上部中央にメッセージ表示領域 5 3 0 が形成され、ミッションの達成によりポイントが増加した結果、遊技レベルが更新（レベルアップ）したこと、これにより選択可能なカスタマイズ項目が追加されたことが報知されている。

【 0 1 9 4 】

図 3 4 は、演出カスタマイズに関する情報の他の報知例を示す図である。

図 3 4 に示す例では、設定変更が選択されたカスタマイズ項目の情報が画像表示部 1 1 4 に表示されている。ここでは、画像表示部 1 1 4 の画面の左上隅にメッセージ表示領域 5 4 0 が形成され、図 3 2 に示したカスタマイズ A が選択されていることが報知されている。

【 0 1 9 5 】

〔演出カスタマイズの制御〕

本実施の形態では、上記のように、遊技レベルに応じて演出制御の設定変更を受け付けることとした。この演出制御の設定変更は、図 2 7 乃至図 2 9 を参照して説明したように、演出カスタマイズの内容が演出の実行態様を変更するものであれば、演出制御部 3 0 0 による演出制御の変更は不要であり、画像 / 音響制御部 3 1 0 やランプ制御部 3 2 0 の制御により対応することができる。一方、演出カスタマイズの内容が特定の演出の発生率を変更するような演出の決定内容を変更するものである場合は、演出制御部 3 0 0 の制御により対応する。

【 0 1 9 6 】

また、図 3 0 および図 3 2 を参照して説明したように、演出制御の設定は、画像表示部 1 1 4 に表示された設定画面（メニュー画面 5 0 0 およびカスタマイズ画面 5 2 0 ）に基づき、演出ボタン 1 6 1 および演出キー 1 6 2 を操作することによって行われる。ここで、図 3 に示したように、演出ボタン 1 6 1 および演出キー 1 6 2 が操作されたことを示す信号は、演出制御部 3 0 0 により受信される。そして、この演出ボタン 1 6 1 および演出キー 1 6 2 の操作は画像 / 音響制御部 3 1 0 が画像表示部 1 1 4 に表示した設定画面に対して行われたものであるため、演出制御部 3 0 0 により受信された信号は、そのまま画像 / 音響制御部 3 1 0 に送られる。画像 / 音響制御部 3 1 0 は、演出制御部 3 0 0 から送られた信号を、設定画面に基づいて入力された設定指示として受け取る。

【 0 1 9 7 】

上記のように、本実施の形態における演出制御の設定変更は、演出の実行態様を変更するものと、演出の決定内容を変更するものがある。演出の実行態様を変更する場合の設定指示を第 1 設定指示と呼び、演出の決定内容を変更する場合の設定指示を第 2 設定指示と呼ぶことにする。

【 0 1 9 8 】

ここで、第 1 設定指示に基づく設定変更では、演出制御部 3 0 0 における制御の変更はなく、画像 / 音響制御部 3 1 0 による演出の実行において、設定内容に基づき、画像表示部 1 1 4 に表示される演出画像、音声出力される楽曲や効果音や台詞等が変更される。例えば、特定の演出で用いられる効果音に関して第 1 設定指示による設定変更があれば、その特定の演出が行われる際に、初期的に設定されている効果音ではなく、第 1 設定指示により設定された効果音が選択されて出力される。また、第 1 設定指示に基づく設定変更の対象である演出が、盤ランプ 1 1 6 や枠ランプ 1 5 7 の発光や可動役物 1 1 5 の動作に関わる場合は、画像 / 音響制御部 3 1 0 から演出制御部 3 0 0 を介してランプ制御部 3 2 0 へ、変更された設定内容が通知される。そして、ランプ制御部 3 2 0 による演出の実行において、設定内容に基づき、盤ランプ 1 1 6 や枠ランプ 1 5 7 の発光態様、可動役物 1 1 5 の動作等が変更される。

【 0 1 9 9 】

一方、第 2 設定指示に基づく設定変更では、演出制御部 3 0 0 による演出制御において、設定内容に基づき、特定の場面で実行される特定の演出の実行確率等が変更される。例えば、特別図柄抽選の抽選結果を特別図柄の変動中に示唆する演出の出現率に関して第 2

10

20

30

40

50

設定指示による設定変更があれば、設定変更時用の判定テーブルを用いて示唆演出を行うか否かの判定が行われ、特別図柄抽選の抽選結果に応じた示唆演出の出現確率が変更される。

【0200】

図35は、演出制御部300および画像/音響制御部310による演出カスタマイズの制御方法を説明する図である。

図35を参照すると、本実施の形態では、まず画像/音響制御部310が、第1設定指示および第2設定指示をいずれも取得する。そして、画像/音響制御部310は、取得した設定指示のうち、第1設定指示に基づいて、演出制御の設定変更を行う。また、画像/音響制御部310は、取得した第1設定指示および第2設定指示を演出制御部300に送る。演出制御部300は、画像/音響制御部310から受け取った設定指示のうち、第2設定指示に基づいて、演出制御の設定変更を行う。

10

【0201】

上記のように演出制御を行えば、演出制御部300および画像/音響制御部310は、取得した設定指示のうちで自身が設定可能な設定指示に基づき演出制御の設定を行えば良く、設定指示の種類(第1設定指示と第2設定指示の別)を判断する必要はない。なお、上記の構成とは異なり、画像/音響制御部310が、取得した設定情報が第1設定指示か第2設定指示かを区別し、第2設定指示のみを演出制御部300に送るようにすることも可能である。この場合、例えば各設定指示に、第1設定指示と第2設定指示とを識別するためのフラグ等を設けることで、画像/音響制御部310が第1設定指示と第2設定指示とを区別することが可能となる。

20

【0202】

以上のように、本実施の形態では、演出画像や出力音声の切り替え等、演出の実行態様の変更を行う場合には、演出制御部300による演出制御を変更せずに、画像/音響制御部310の制御によって、実行態様の異なる演出が行われるようにする。これにより、演出制御部300が、相異なる複数の演出の全てを制御する必要がなくなるため、演出制御部300の負担を軽減することが可能となる。

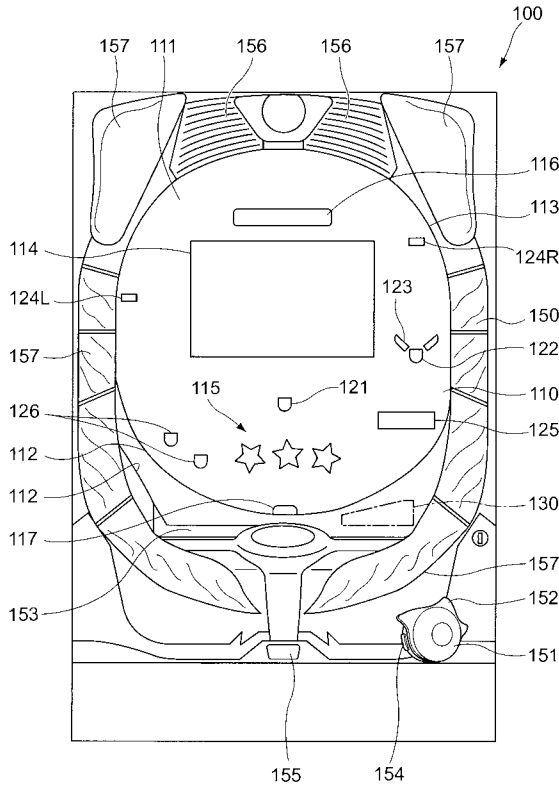
【符号の説明】

【0203】

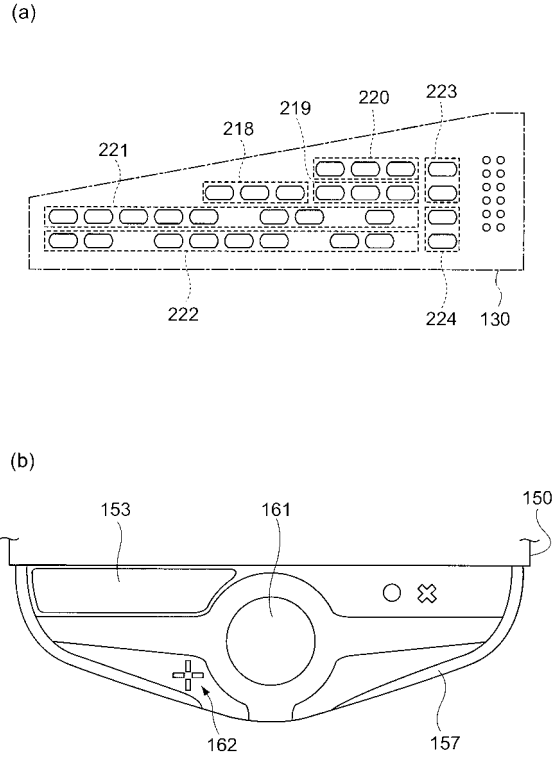
100...パチンコ遊技機、114...画像表示部、200...遊技制御部、300...演出制御部、310...画像/音響制御部、500...メニュー画面、520...カスタマイズ画面

30

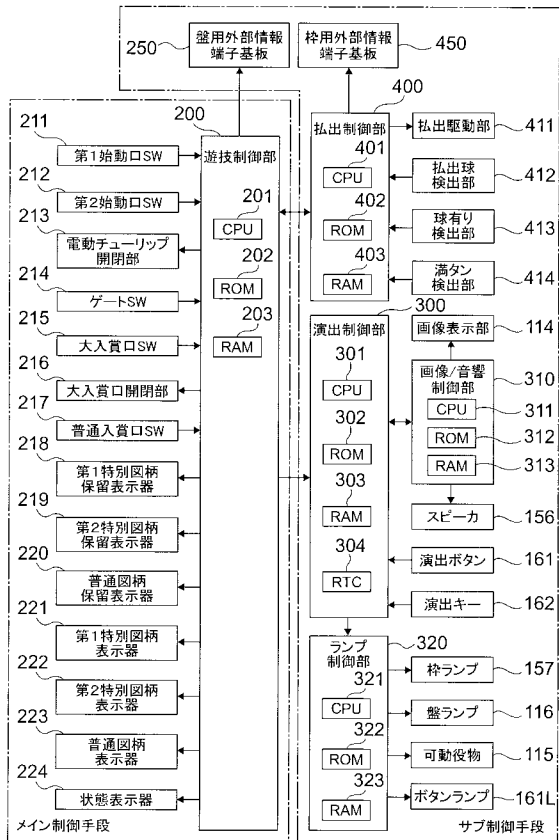
【図1】



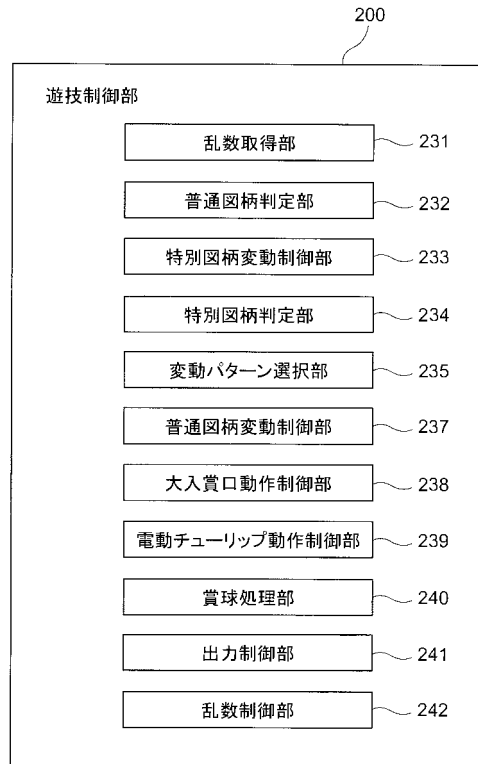
【図2】



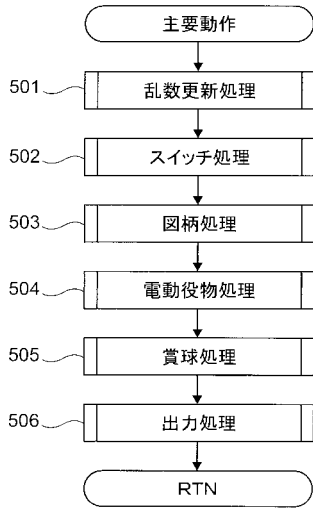
【図3】



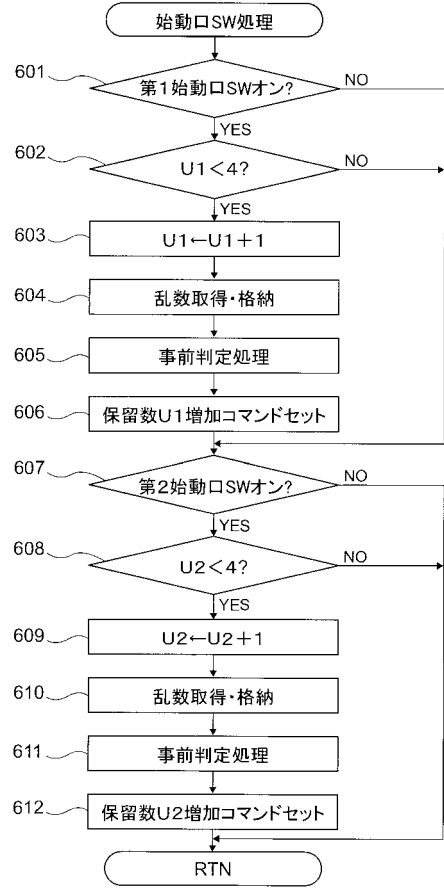
【図4】



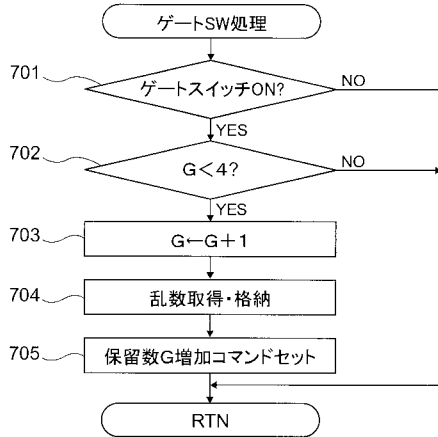
【 図 5 】



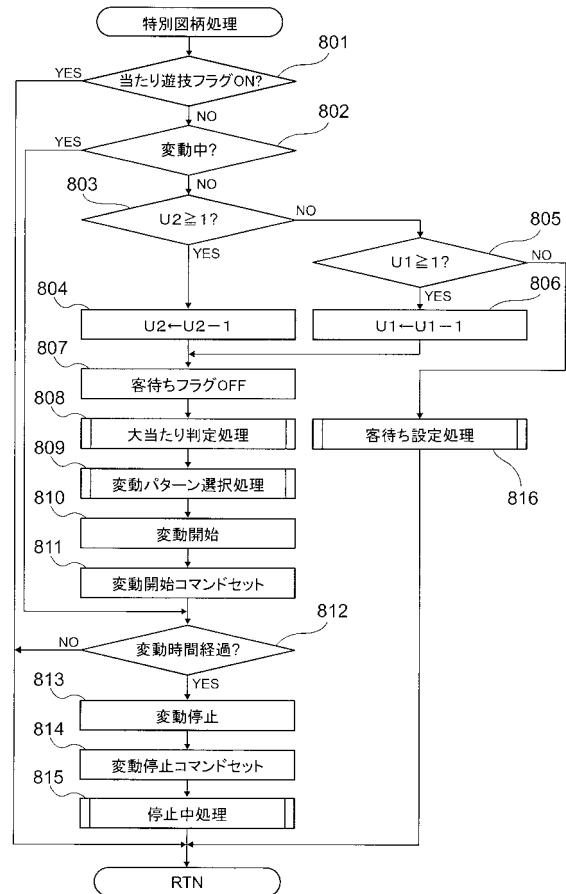
【 図 6 】



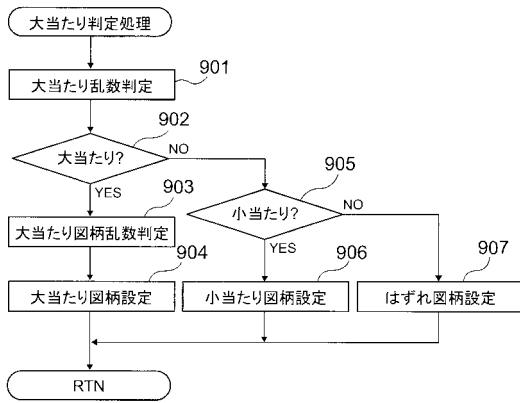
【 図 7 】



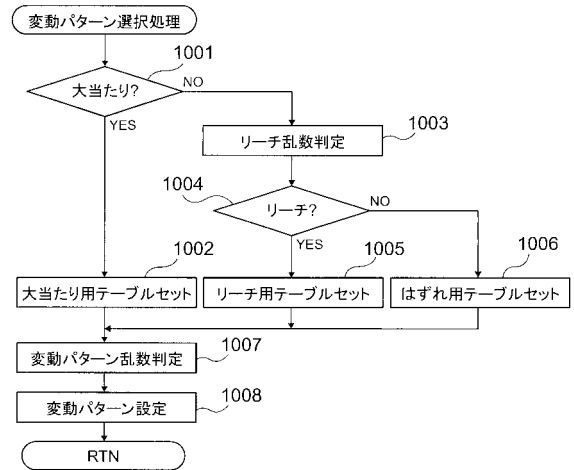
【 図 8 】



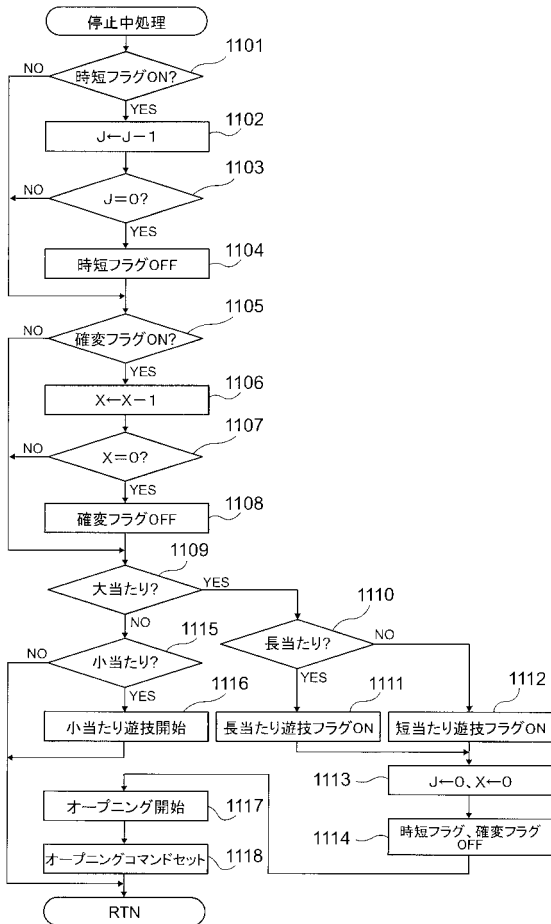
【 図 9 】



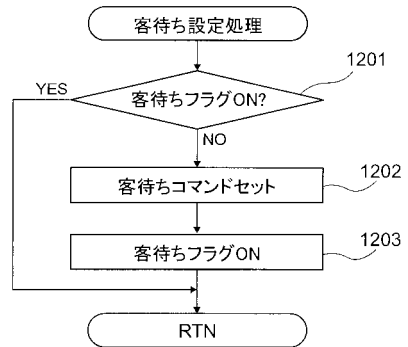
【 図 1 0 】



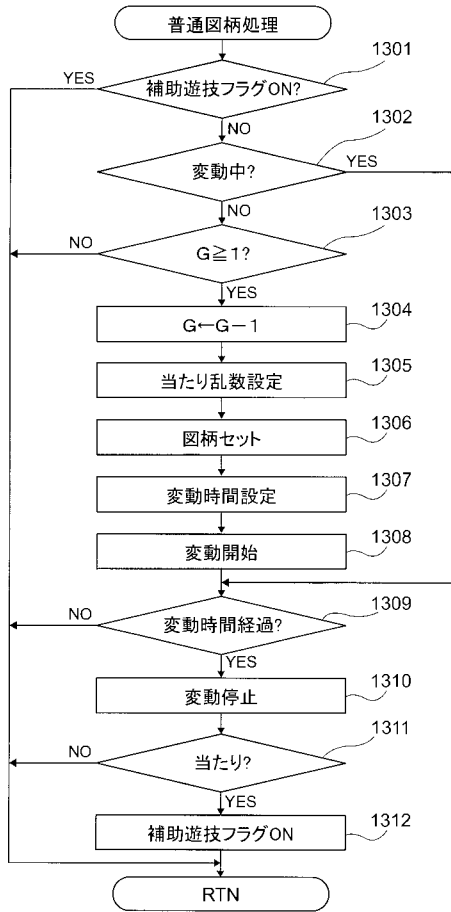
【 図 1 1 】



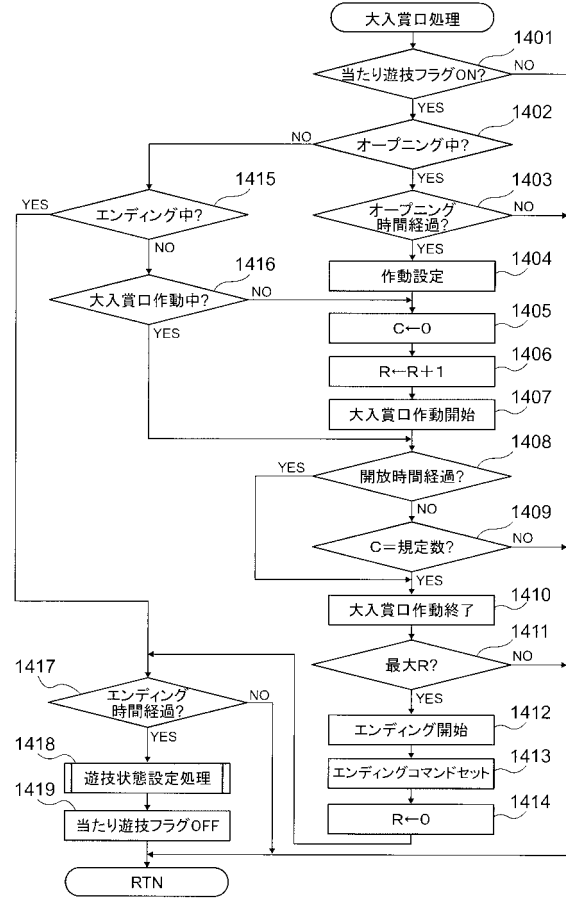
【 図 1 2 】



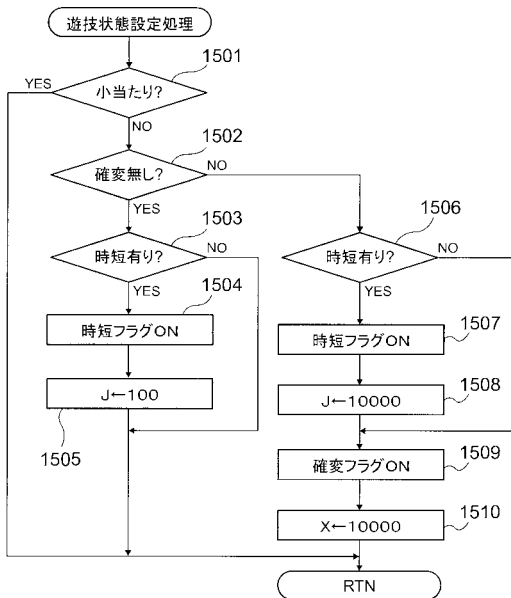
【 図 1 3 】



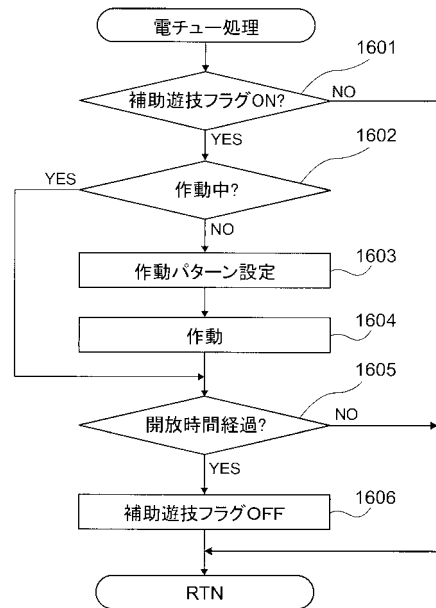
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



【 図 1 7 】

(a)大当たり乱数

		範囲	割合	乱数値
大当たり	低確率状態	0~299	1/300	5
	高確率状態		10/300	3, 7, 37, 67, 97, 127, 157, 187, 217, 247
小当たり	3/300		8, 58, 208	

(b)大当たり図柄乱数

		範囲	割合	乱数値
低確率図柄A (長当たり)	第1始動口	0~249	35/250	0~34
	第2始動口			
低確率図柄B (短当たり)	第1始動口		15/250	35~49
	第2始動口		25/250	50~74
高確率図柄A (長当たり)	第1始動口		175/250	50~224
	第2始動口		75/250	75~149
高確率図柄B (短当たり)	第1始動口	25/250	225~249	
	第2始動口	100/250	150~249	
潜確図柄 (短当たり)	第1始動口	—	—	
	第2始動口			

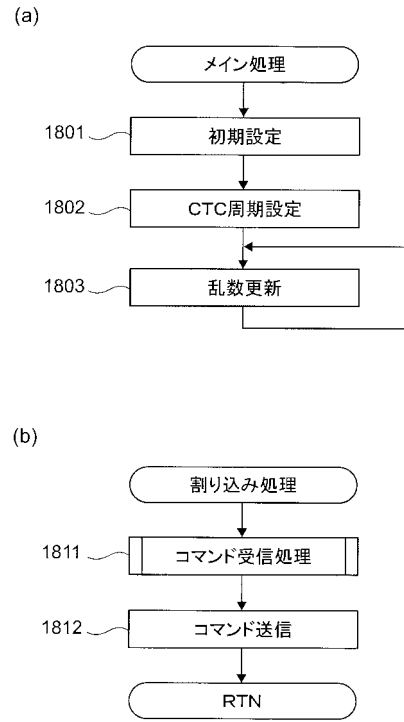
(c)リーチ乱数

	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0~249	22/250	0~21
リーチ無		228/250	22~249

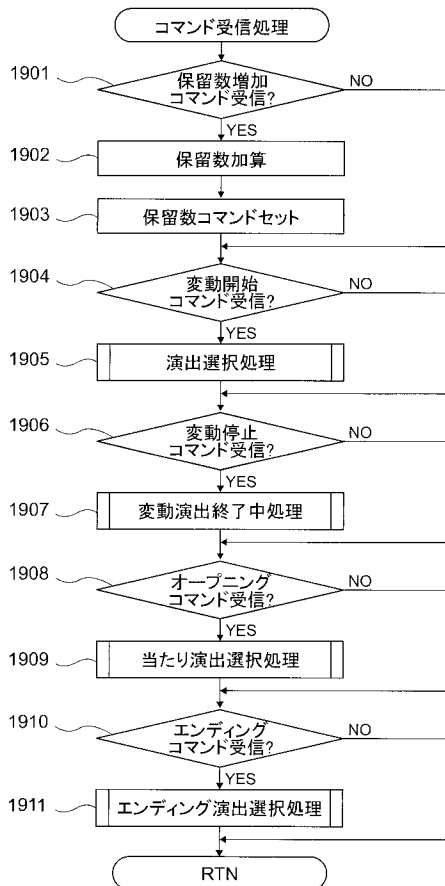
(d)当たり乱数

		範囲	割合	乱数値
当たり	時短フラグOFF	0~9	1/10	0
	時短フラグON		9/10	1~9

【 図 1 8 】



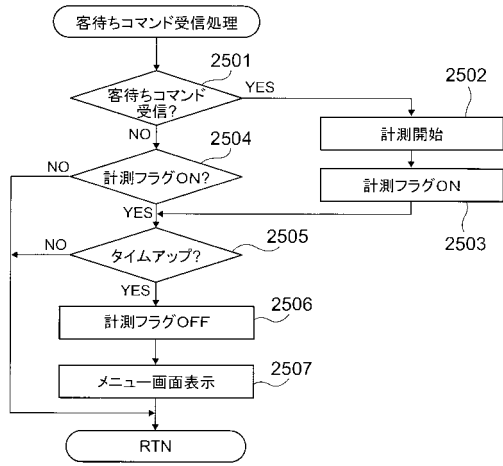
【 図 1 9 】



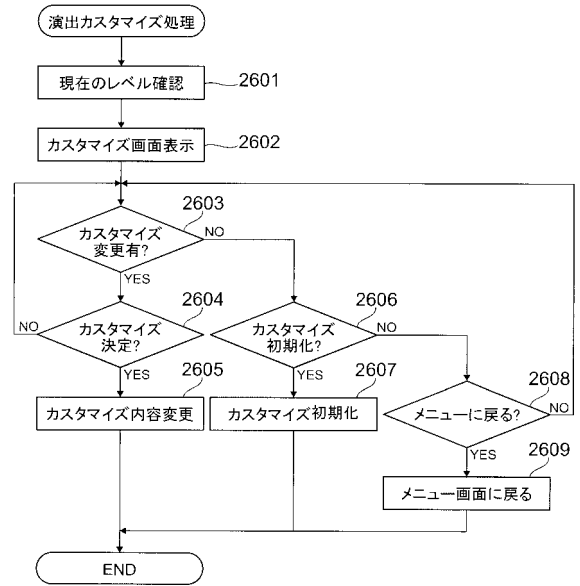
【 図 2 0 】

当たりの種類	モードフラグ	演出モード	M値
	0	Aモード	—
高確率図柄A	1	Bモード	Ma←10000
低確率図柄A	2	Cモード	Mb←100
高確率図柄B / 低確率図柄B	3	Dモード	Mc←100
潜確図柄 / 小当たり図柄	4	Eモード	Md←30

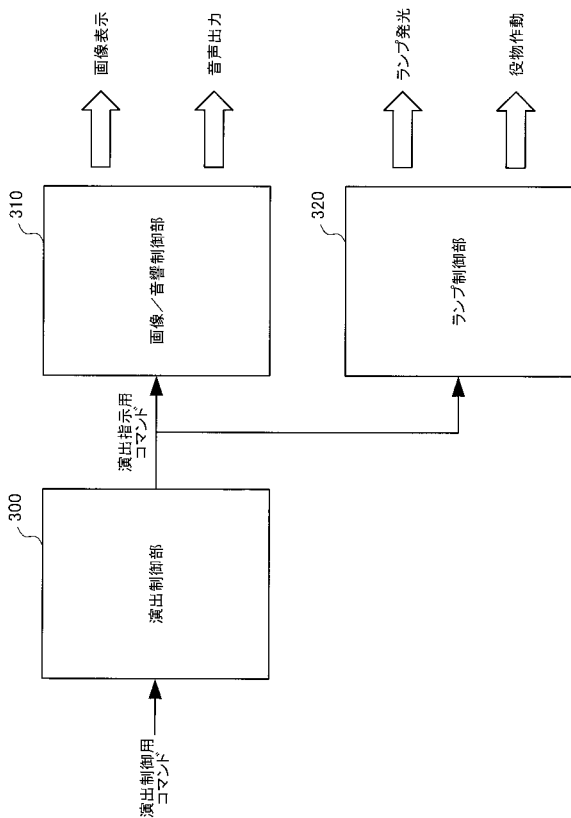
【図 25】



【図 26】

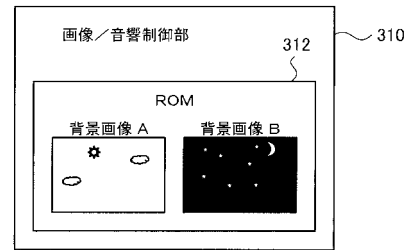


【図 27】

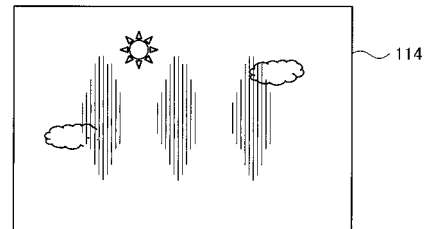


【図 28】

(a)



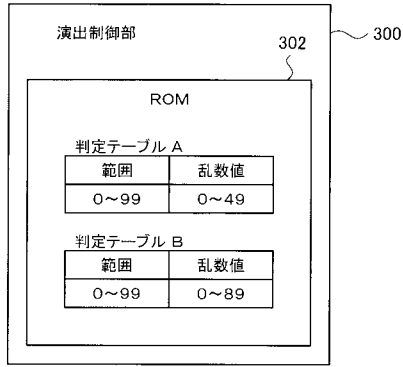
(b) 通常設定時の変動時演出



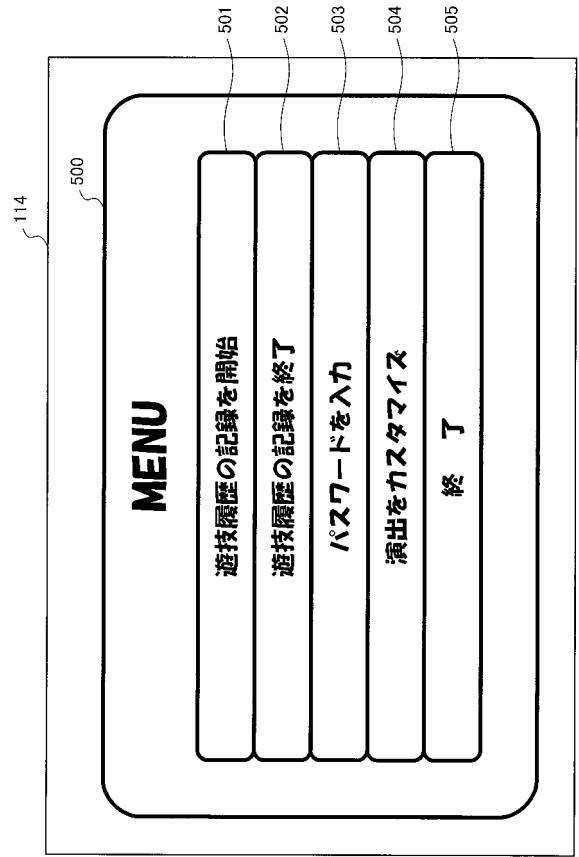
(c) 設定変更時の変動時演出



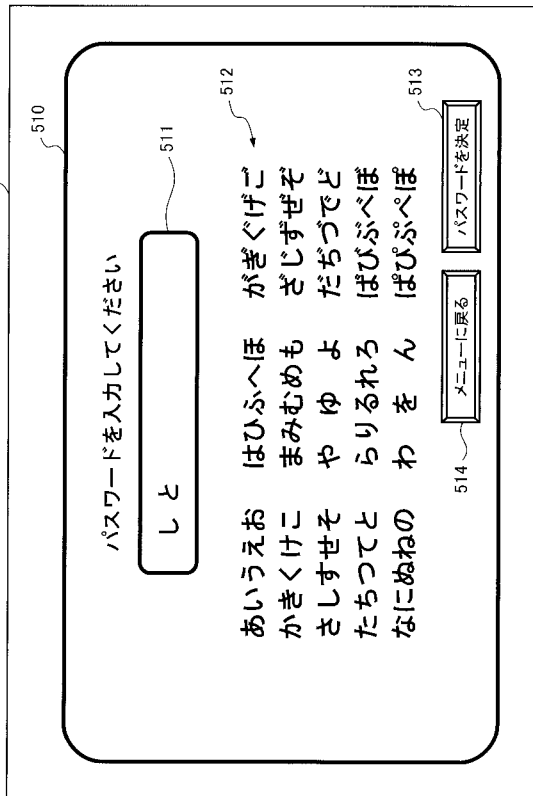
【図 29】



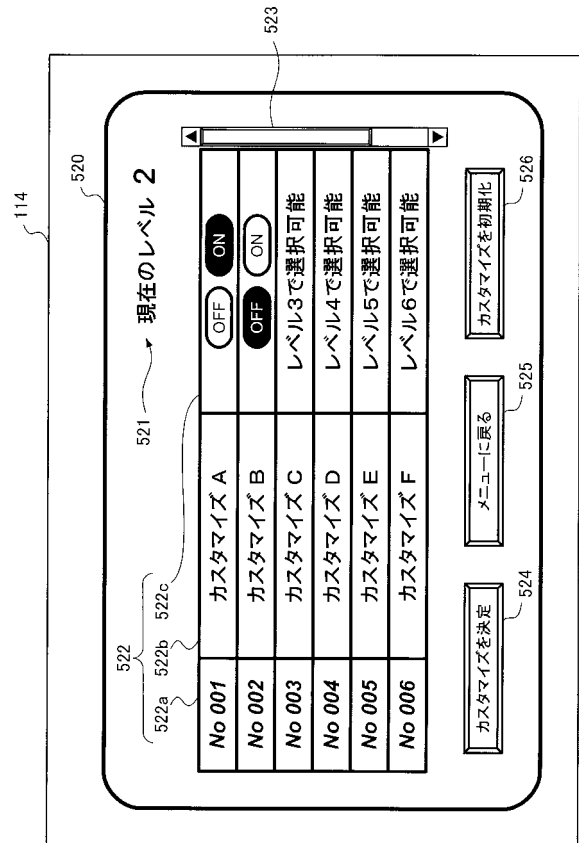
【図 30】



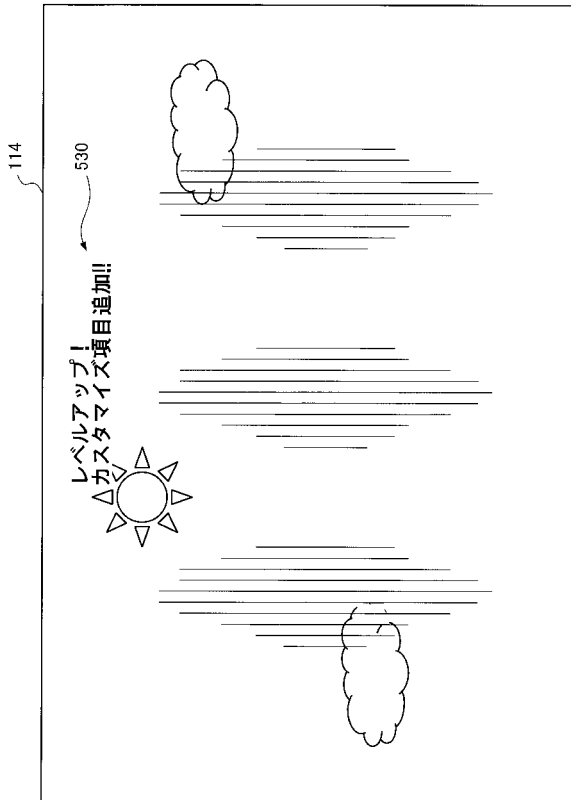
【図 31】



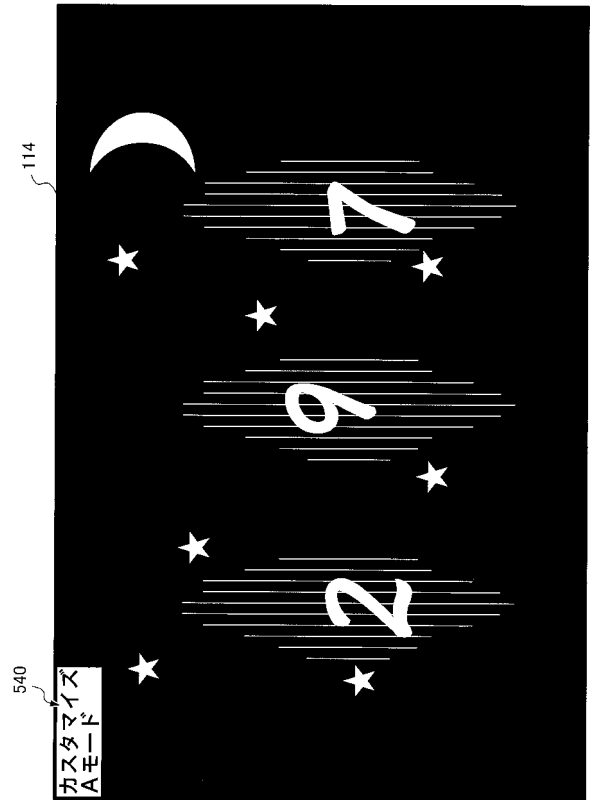
【図 32】



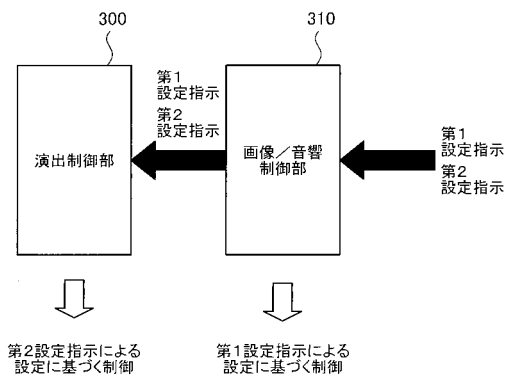
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



【手続補正書】

【提出日】平成28年2月15日(2016.2.15)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動条件の成立に応じて遊技情報を取得し、当該遊技情報に基づいて遊技制御を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段の遊技制御に関する情報に基づいて、遊技の進行に応じた遊技演出を制御する演出制御手段と、

前記演出制御手段による演出の制御に基づき、演出手段により演出を実行させる演出実行手段と、

演出の実行態様に関する設定を指示する第1の設定指示、および、実行する演出の制御に関する設定を指示する第2の設定指示を受け付ける演出設定受け付け手段と、

演出設定変更表示を行う演出設定変更表示手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記演出設定変更表示が行われているときに、前記演出設定受け付け手段により前記第1の設定指示を受け付けると、当該第1の設定指示に基づいて演出の実行態様の設定を変更し、

前記演出制御手段は、

前記演出設定変更表示が行われているときに、前記演出設定受け付け手段により前記第2の設定指示を受け付けると、当該第2の設定指示に基づいて演出制御の設定を変更すること、

を特徴とする、遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記の目的を達成する本発明は、次のような遊技機として実現される。この遊技機は、始動条件の成立に応じて遊技情報を取得し、当該遊技情報に基づいて遊技制御を行う遊技制御手段(200)と、

前記遊技制御手段(200)の遊技制御に関する情報に基づいて、遊技の進行に応じた遊技演出の実行を制御する演出制御手段(300)と、

前記演出制御手段(300)による演出の制御に基づき、演出手段により演出を実行させる演出実行手段(310)と、

演出の実行態様に関する設定を指示する第1の設定指示、および、実行する演出の制御に関する設定を指示する第2の設定指示を受け付ける演出設定受け付け手段(161、162、310)と、

演出設定変更表示を行う演出設定変更表示手段(310)と、を備え、

前記演出実行手段(310)は、

前記演出設定変更表示が行われているときに、前記演出設定受け付け手段(161、162、310)により前記第1の設定指示を受け付けると、当該第1の設定指示に基づいて演出の実行態様の設定を変更し、

前記演出制御手段(300)は、

前記演出設定変更表示が行われているときに、前記演出設定受け付け手段(161、1

6 2、3 1 0) により前記第 2 の設定指示を受け付けると、当該第 2 の設定指示に基づいて演出制御の設定を変更すること、
を特徴とする。

このような構成とすることにより、演出画像や出力音声の切り替えによる演出の変更を、演出実行手段(3 1 0)の設定により行うことができるため、演出制御部 3 0 0 の負担を軽減することが可能となる。

フロントページの続き

- (72)発明者 山本 明德
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 江尻 誠久
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 和田 直人
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 生田 昌平
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 山内 義貴
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 上原 亜貴子
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- Fターム(参考) 2C088 AA36 AA42 AA54 BC22 EA10 EB55
2C333 AA11 BA02 CA23 DA02 FA05 FA17