

(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2018-94034

(P2018-94034A)

(43) 公開日 平成30年6月21日 (2018. 6. 21)

(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 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 73 頁)

(21) 出願番号	特願2016-240742 (P2016-240742)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成28年12月12日 (2016. 12. 12)		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
		(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	渡辺 直幸
			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
		Fターム (参考)	2C333 AA11 CA06 CA08 CA26 CA31 CA47 CA50 CA53 CA78

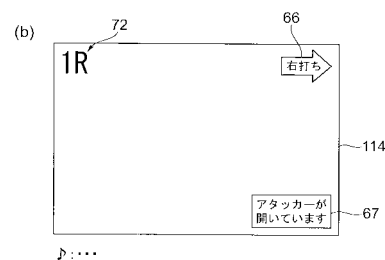
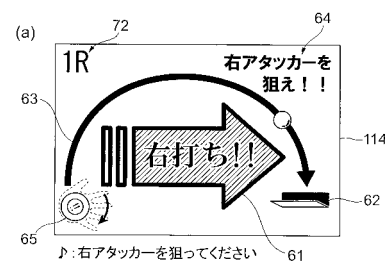
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技機の興趣性を高める発射演出を行う。

【解決手段】 演出制御部は、特別図柄判定部の判定結果に基づいて、大当たり遊技が実行されることを示唆する特別演出を実行可能であるとともに、大当たり遊技が実行される際に、大入賞口への遊技球の発射を促す発射演出を実行可能である。そして、特別演出には、成功演出と失敗演出とがあり、発射演出は、成功演出が実行されたときと失敗演出が実行されたときで演出態様が互いに異なっている。

【選択図】 図36



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な所定の入賞口を開放する特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、

前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技が実行された後に、遊技者に有利な特定遊技状態にすることが可能な遊技状態制御手段と、

所定の演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記判定手段の結果に基づいて、前記特別遊技が実行されることを示唆する特別演出を実行可能であるとともに、前記特別遊技が実行される際に、前記所定の入賞口への遊技球の発射を促す発射演出を実行可能であり、

前記特別演出には、成功演出と失敗演出とがあり、

前記発射演出は、前記成功演出が実行されたときと前記失敗演出が実行されたときとで、演出態様が互いに異なる遊技機。

【請求項 2】

前記演出実行手段は、前記失敗演出が実行されて前記特別遊技が実行された場合、前記特別遊技中に前記失敗演出と関連する関連演出を実行可能である請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技が実行された後に、遊技者に有利な特定遊技状態または前記特定遊技状態よりも遊技者に不利な非特定遊技状態にすることが可能であり、

前記成功演出は、前記特定遊技状態になることを示唆する演出であり、前記失敗演出は、前記非特定遊技状態になることを示唆する演出である請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記特別演出には、前記特定遊技状態になるか前記非特定遊技状態になるかを示唆しない共通演出があり、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技状態になる前において前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定された場合には、前記共通演出を実行するときがあり、

前記特定遊技状態になっているときにおいて前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定された場合には、前記成功演出を実行するときと前記失敗演出を実行するときとがある請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記発射演出は、前記共通演出が実行されたときは、前記特別遊技が実行された後に前記特定遊技状態になるか前記非特定遊技状態になるかに関わらず、演出態様が同じである請求項 4 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

例えば特許文献 1 には、高確率状態であることを遊技者が認識可能な演出状態に制御される遊技機において、第 1 可変表示部による通常大当たりが第 2 可変表示部による通常大当たりよりも有利な場合に、演出制御の複雑化を防止することを目的とし、高確率状態であることを遊技者が認識可能なバトルモードに制御されている状態において、4 R 通常大当たり

10

20

30

40

50

又は突然通常大当たりが発生する場合には、いずれの場合にも共通の変動パターンコマンドが選択されて、当該変動パターンコマンドに応じた演出として、味方キャラが敵キャラに敗北するバトル演出が実行される遊技機が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2016-152957号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

ところで、遊技機においては、判定の結果、遊技球が入球可能な所定の入賞口を開放する特別遊技が実行される。また、この特別遊技の実行に際して、所定の入賞口への遊技球の発射を促す発射演出が行われる場合がある。ここで、この発射演出を単に実行すると、遊技機の興趣性が低下することがある。

そこで、本発明は、遊技機の興趣性を高める発射演出を行うことを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

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（例えば、パチンコ遊技機100）は、遊技球が入球可能な所定の入賞口を開放する特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段（例えば、特別図柄判定部234）と、前記判定手段（例えば、特別図柄判定部234）によって前記特別遊技を実行すると判定された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段（例えば、遊技制御部200）と、前記特別遊技が実行された後に、遊技者に有利な特定遊技状態にすることが可能な遊技状態制御手段（例えば、遊技制御部200）と、所定の演出を実行する演出実行手段（例えば、演出制御部300）と、を備え、前記演出実行手段（例えば、演出制御部300）は、前記判定手段（例えば、特別図柄判定部234）の結果に基づいて、前記特別遊技が実行されることを示唆する特別演出を実行可能であるとともに、前記特別遊技が実行される際に、前記所定の入賞口への遊技球の発射を促す発射演出を実行可能であり、前記特別演出には、成功演出と失敗演出とがあり、前記発射演出は、前記成功演出が実行されたときと前記失敗演出が実行されたときとで、演出態様が互いに異なる遊技機である。

20

30

そして、前記演出実行手段（例えば、演出制御部300）は、前記失敗演出が実行されて前記特別遊技が実行された場合、前記特別遊技中に前記失敗演出と関連する関連演出を実行可能である。

また、前記遊技状態制御手段（例えば、遊技制御部200）は、前記特別遊技が実行された後に、遊技者に有利な特定遊技状態または前記特定遊技状態よりも遊技者に不利な非特定遊技状態にすることが可能であり、前記成功演出は、前記特定遊技状態になることを示唆する演出であり、前記失敗演出は、前記非特定遊技状態になることを示唆する演出である。

さらに、前記特別演出には、前記特定遊技状態になるか前記非特定遊技状態になるかを示唆しない共通演出があり、前記演出実行手段（例えば、演出制御部300）は、前記特定遊技状態になる前において前記判定手段（例えば、特別図柄判定部234）によって前記特別遊技を実行すると判定された場合には、前記共通演出を実行するときがあり、前記特定遊技状態になっているときにおいて前記判定手段（例えば、特別図柄判定部234）によって前記特別遊技を実行すると判定された場合には、前記成功演出を実行するときと前記失敗演出を実行するときとがある。

40

そして、前記発射演出は、前記共通演出が実行されたときは、前記特別遊技が実行された後に前記特定遊技状態になるか前記非特定遊技状態になるかに関わらず、演出態様が同じである。

【0006】

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

50

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】

【0007】

本発明によれば、遊技機の興趣性を高める発射演出を用うことが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【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)は遊技盤の左下に配設された表示器の一例を示す拡大図であり、(b)は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。

10

【図4】本実施の形態の画像／音響制御部およびランプ制御部の説明図である。

【図5】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6】遊技制御部による基本処理の動作を示すフローチャートである。

【図7】遊技制御部による電源遮断時処理の動作を示すフローチャートである。

【図8】遊技制御部の主制御処理を示すフローチャートである。

【図9】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10】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11】特別図柄処理の内容を示すフローチャートである。

【図12】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13】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。

20

【図14】停止中処理の内容を示すフローチャートである。

【図15】客待ち設定処理の内容を示すフローチャートである。

【図16】普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。

【図17】大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。

【図18】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19】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20】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であり、(b)は大当たり図柄乱数の構成例を示す図であり、(c)はリーチ乱数の構成例を示す図であり、(d)は当たり乱数の構成例を示す図である。

【図21】変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。

30

【図22】遊技制御部のRAMの構成例を説明するブロック図であり、(a)は記憶領域の構成を示すブロック図であり、(b)は(a)に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

【図23】演出制御部のRAMの構成例を説明するブロック図であり、(a)は保留記憶領域の構成を示すブロック図であり、(b)は(a)に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

【図24】事前判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図25】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。

40

【図26】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27】モードフラグの設定例を示す図である。

【図28】図26の事前判定演出選択処理および演出選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図29】図26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30】図26の大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31】図26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32】図26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33】演出ボタン処理の内容を示すフローチャートである。

【図34】本実施の形態における変動演出の一場面を示す図である。

50

【図 3 5】本実施の形態の変動演出パターンとテーブルの設定例を示す図である。

【図 3 6】本実施の形態の発射演出の説明図である。

【図 3 7】本実施の形態の演出パターン A-1 の演出の説明図である。

【図 3 8】本実施の形態の演出パターン A-2 の演出の説明図である。

【図 3 9】本実施の形態の演出パターン A-3 の演出の説明図である。

【図 4 0】本実施の形態の演出パターン B-1 の演出の説明図である。

【図 4 1】本実施の形態の演出パターン B-2 の演出の説明図である。

【図 4 2】本実施の形態の演出パターン B-3 の演出の説明図である。

【図 4 3】本実施の形態の演出パターン B-4 の演出の説明図である。

【図 4 4】本実施の形態の演出パターン B-5 の演出の説明図である。

【図 4 5】本実施の形態の演出パターン B-6 の演出の説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

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。

図 1 に示す遊技機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。

【0010】

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材 112 と、遊技領域 111 の右側に遊技球を案内する案内部材 113 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 111 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 114 が配設されている。この画像表示部 114 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や後述の保留表示を用いた演出画像を表示したりする。

【0011】

また、遊技盤 110 の前面に、各種の演出に用いられる可動役物 115 および盤ランプ 116 を備えている。

盤ランプ 116 は、発光することで各種の演出を行う。

【0012】

可動役物 115 は、遊技盤 110 上で動作することにより各種の演出を行う。より具体的には、本実施の形態の可動役物 115 は、遊技盤 110 において画像表示部 114 の下側に待機する待機位置が設定されている。また、可動役物 115 は、上下方向において移動可能に構成されている。本実施の形態の可動役物 115 は、待機位置である画像表示部 114 の下側から、画像表示部 114 の中央に向けて移動可能になっている。さらに、可動役物 115 は、任意の位置にて回転可能な回転部を有することで、変形可能に構成されている。また、可動役物 115 には、赤色、緑色および青色の各色の光を発する発光部が設けられており、任意の色にて発光することが可能になっている。

【0013】

なお、可動役物 115 は、上下方向において移動することに限定されない。可動役物 115 は、遊技盤 110 における左右方向や斜め方向において移動可能に構成されていても良い。さらに、可動役物 115 は、遊技盤 110 に対して前後方向に移動可能に構成されていても良い。

【0014】

遊技領域 111 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

10

20

30

40

50

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。

【0015】

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。

【0016】

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。

【0017】

また、本実施の形態では、図 1 に示すように、第 1 始動口 1 2 1 が遊技領域 1 1 1 における中央部に配置され、第 2 始動口 1 2 2 が遊技領域 1 1 1 における右側に配置されている。そして、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 0 0 では、遊技球を遊技領域 1 1 1 における左側に供給する（以下、左打ちと呼ぶ）と、第 2 始動口 1 2 2 よりも第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入り易くなっている。特に、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 0 0 では、所謂左打ちを行った場合、第 2 始動口 1 2 2 には遊技球が入らないように遊技くぎ等の配置がされている。一方、遊技球を遊技領域 1 1 1 における右側に供給する（以下、右打ちと呼ぶ）と、第 1 始動口 1 2 1 よりも第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入り易くなっている。特に、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 0 0 では、所謂右打ちを行った場合、第 1 始動口 1 2 1 には遊技球が入らないように遊技くぎ等の配置がされている。

【0018】

パチンコ遊技機 1 0 0 は、遊技状態として、大当たり抽選の当選確率に基づき、当選確率の低い低確率状態と、低確率状態よりも当選確率の高い高確率状態とを有している。そして、所定の条件に基づ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。なお、上記の低確率状態と高確率状態の他に、特別図柄抽選の当選確率が低確率状態よりも高く高確率状態よりも低い中確率状態を設定することも可能である。この場合、パチンコ遊技機 1 0 0 は、所定の条件に基づいて低確率状態、中確率状態および高確率状態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。そして、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。時短状態とは、たとえば、特別図柄変動時間および普通図柄変動時間を短縮すること、電動チューリップ 1 2 3 の開時間を延長すること、普通図柄抽選の当たり当選確率を高確率にすること、のいずれか一つまたは複数の組合せによって制御される遊技状態である。

【0019】

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125と、遊技球が入賞しても抽選を行わない普通入賞口126と、が遊技盤110に配設されている。そして、大入賞口125には、大入賞口125を開閉する大入賞口扉125Dが設けられている。以下の説明において、大入賞口扉125Dの開閉状態や開閉動作のことを、便宜的に、大入賞口125の開閉状態や開閉動作として説明する場合がある。

【0020】

そして、本実施の形態では、大入賞口125は、遊技領域111における右側に配置されている。そして、本実施の形態では、所謂左打ちを行った場合には大入賞口125に遊技球が入球せず、右打ちを行った場合に大入賞口125に遊技球が入球するように、遊技くぎや大入賞口125等を含む各種の構成部の配置がされている。

なお、大入賞口125の配置は、遊技領域111の右側に配置することに限定されない。例えば、遊技領域111の左側に配置しても良い。この場合、例えば右打ちを行った場合には大入賞口125に遊技球が入球せず、所謂左打ちを行った場合に大入賞口125に遊技球が入球するように各種の構成部を配置しても良い。さらに、大入賞口125を遊技領域111の中央部に配置して、左打ちおよび右打ちのいずれであっても、大入賞口125に遊技球が入球するようにしても良い。

【0021】

また、本実施の形態では、遊技盤110の左下の位置に、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。

【0022】

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。

【0023】

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。

【0024】

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。

10

20

30

40

50

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。

【0025】

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、図 2（a）は、遊技盤 110 の左下に配設された表示器 130 の一例を示す拡大図であり、図 2（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（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表示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表示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表示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。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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、3 個の LED を配列した表示装置で構成されている。3 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。また、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。さらに他の 1 つは、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するものである。

【0029】

なお、状態表示器 224 が表示するパチンコ遊技機 100 の状態は上記の例に限らず、他の状態を表示することができる。例えばパチンコ遊技機 100 の状態として低確率状態よりも当選確率が高く高確率状態よりは当選確率が低い中確率状態が設定される場合、状態表示器 224 は、中確率状態となっているか否かを点灯により報知しても良い。

【0030】

10

20

30

40

50

また、表示器 130 は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて行われる大当たり遊技において大入賞口 125 が作動される際のラウンド数を表示するラウンド数表示器 225 を備えている。なお、大当たり遊技については後述する。ラウンド数表示器 225 は、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大当たり遊技における大入賞口 125 の作動ラウンド数が表示される。

【0031】

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を備えている。図 2 (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、複数の画像の中から 1 つの画像を選択する操作を受け付ける演出を行う場合を考える。この場合、例えば、遊技者が十字に配列された 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いずれかを指示し、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ような演出を行うことができる。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、レバーやダイヤル等、演出の内容等に応じて様々な入力形態を採用することができる。

【0032】

〔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、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ブロック図である。

図 4 は、本実施の形態の画像／音響制御部およびランプ制御部の説明図である。

【0033】

図 3 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、払出球の払い出し制御を行う払出制御部 330 と、を備えている。

【0034】

〔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 CPU 201 と、CPU 201 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 202 と、CPU 201 の作業用メモリ等として用いられる RAM 203 と、を備えている。

【0035】

遊技制御部 200 は、パチンコ遊技機 100 の遊技状態を、高確率状態または低確率状態のいずれか、時短無状態または時短状態のいずれかで制御する。これにより、パチンコ遊技機 100 の遊技状態は、高確率状態および時短状態である高確率時短遊技状態、低確率状態および時短状態である低確率時短遊技状態、高確率状態および時短無状態である高確率時短無遊技状態、低確率状態および時短無状態である低確率時短無遊技状態のいずれかとなる。そして、遊技制御部 200 は、所定の条件に基づき、高確率状態と低確率状態とを切り替え、時短無状態と時短状態とを切り替える。また、遊技制御部 200 は、時短状態において、時短無状態よりも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、電動チューリップ 123 の開時間を延長する等の制御を行う。

【0036】

遊技制御部 200 は、第 1 始動口 121 または第 2 始動口 122 に遊技球が入賞したことを契機として特別図柄抽選を行う。そして、特別図柄抽選の判定結果に応じて大当たり遊技等の特別遊技を行う。特別遊技において、遊技制御部 200 は、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。そして、遊技制御部 200 は、大入賞口 125 が開く際の開閉動作間隔を制御する。

【0037】

また、遊技制御部200は、ゲート124を遊技球が通過したことを契機として普通図柄抽選を行う。そして、普通図柄抽選の判定結果に応じて電動チューリップの作動を制御する。

また、遊技制御部200は、特別図柄変動中に遊技球が第1始動口121または第2始動口122へ入賞したことにより発生する保留や、普通図柄変動中に遊技球がゲート124を通過したことにより発生する保留の設定を行う。

さらに、遊技制御部200は、特別図柄抽選および普通図柄抽選の判定結果、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、保留の設定情報等の遊技制御に伴う情報を、後述するコマンドにより演出制御部300に送る。

10

【0038】

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応じて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330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330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330に指示しない。

払出制御部330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330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。

20

【0039】

遊技制御部200には、検知手段として、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の大入賞口扉125Dを閉状態と突出傾斜した開状態とに設定する大入賞口扉開閉部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。

30

【0040】

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表示する普通図柄保留表示器220と、が接続されている。

40

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。

【0041】

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

50

リップ開閉部 213、大入賞口扉開閉部 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。

【0042】

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 350 が接続されている。そして、遊技制御部 200 は、払出制御部 330 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 350 を介してホストコンピュータに送信する。

10

【0043】

〔払出制御部の構成・機能〕

払出制御部 330 は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う CPU 331 と、CPU 331 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 332 と、CPU 331 の作業用メモリ等として用いられる RAM 333 と、を備えている。

そして、払出制御部 330 は、遊技制御部 200 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 330 は、遊技制御部 200 から、遊技球が入賞した場所（第 1 始動口 121 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 334 を制御する。ここでの払出駆動部 334 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。

20

【0044】

また、払出制御部 330 には、払出駆動部 334 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 335 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 336 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 153 が満タン状態に有るか否かを検出する満タン検出部 337 と、が接続されている。そして、払出制御部 330 は、払出球検出部 335、球有り検出部 336 および満タン検出部 337 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 330 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 340 が接続されている。そして、払出制御部 330 は、例えば払出駆動部 334 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 335 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 340 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。

30

【0045】

〔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。

40

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。

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

50

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。

【0046】

さらに、演出制御部300には、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、が接続されている。

【0047】

〔画像／音響制御部の構成・機能〕

画像／音響制御部310は、図4に示すように、演出内容を表示する画像および音響を制御する際の演算処理を行うCPU311と、CPU311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ROM312と、CPU311の作業用メモリ等として用いられるRAM313と、VDP (Video Display Processor) 314と、CGROM315と、SNDROM316とを備えている。

【0048】

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、CGROM315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ている。また、SNDROM316には、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156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。

CPU311は、演出制御部300から送られた保留数コマンドもしくは変動演出開始コマンドに基づいて、アニメーションパターンの解析や、描画に関するコマンドをまとめたディスプレイリストの作成、およびディスプレイリストのVDP314への送信などを行う。

【0049】

VDP314は、CPU311から受信したディスプレイリストに基づいて、CGROM315やSNDROM316にそれぞれ記憶された画像データや音響データを読み出す。さらには、VDP314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描画処理と、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、VDP314は、描画処理された画像データにより画像表示部114での画面表示を制御する。また、VDP314は、音声処理された音響データによりスピーカ156から出力される音響を制御する。

なお、本実施の形態では、VDP314が描画処理に併せて音声処理も行うよう構成しているが、これに限定されず、音声処理を専用で行うプロセッサを別途設けても構わない。

【0050】

〔ランプ制御部の構成・機能〕

ランプ制御部320は、盤ランプ116や枠ランプ157の発光、および可動役物115の動作を制御する際の演算処理を行うCPU321と、CPU321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ROM322と、CPU321の作業用メモリ等として用いられるRAM323と、を備えている。

そして、ランプ制御部320は、演出制御部300から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ116や枠ランプ157の点灯／点滅や発光色等を制御する。また、可動役物115の動作を制御する。

【0051】

具体的には、ランプ制御部320のROM322には、演出制御部300にて設定され

10

20

30

40

50

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。

【0052】

なお、本実施の形態では、遊技制御部 2 0 0、演出制御部 3 0 0、画像／音響制御部 3 1 0、ランプ制御部 3 2 0、および払出制御部 3 3 0 各々は、遊技盤 1 1 0 の後面に配設されたメ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。

【0053】

〔遊技制御部の機能構成〕

続いて、遊技制御部 2 0 0 の機能構成を説明する。

図 5 は、遊技制御部 2 0 0 の機能構成を示すブロック図である。図 5 に示すように、遊技制御部 2 0 0 は、各種抽選処理を実行する機能部として、乱数取得部 2 3 1 と、普通図柄判定部 2 3 2 と、特別図柄変動制御部 2 3 3 と、特別図柄判定部 2 3 4 と、普通図柄変動制御部 2 3 6 と、を備えている。

また、遊技制御部 2 0 0 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 2 3 5 を備えている。

さらに、遊技制御部 2 0 0 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 2 3 7 と、電動チューリップ動作制御部 2 3 8 と、賞球処理部 2 3 9 と、出力制御部 2 4 0 と、乱数制御部 2 4 1 と、を備えている。

【0054】

乱数取得部 2 3 1 は、特別図柄抽選に用いられる乱数値と、普通図柄抽選に用いられる乱数値とを取得する。特別図柄抽選に用いられる乱数値の場合、具体的には、第 1 始動口 1 2 1 や第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞したことを条件として、乱数の種類ごとに、所定の範囲の数値の中から 1 つの数値（乱数値）が選択（取得）される。取得された乱数値は、特別図柄判定部 2 3 4 による判定に用いられる。詳しくは後述するが、特別図柄抽選に用いられる乱数としては、大当たりか否かを示す大当たり乱数、大当たりの種類を示す図柄乱数、変動パターン乱数、リーチ乱数等が有る。

また、普通図柄抽選に用いられる乱数値の場合、具体的には、ゲート 1 2 4 を遊技球が通過したことを条件として、所定の範囲の数値の中から 1 つの数値（乱数値）が選択（取得）される。取得された乱数値は、普通図柄判定部 2 3 2 による判定に用いられる。なお、普通図柄抽選に用いられる乱数としては、当たりか否かを示す当たり乱数の他、当たりの種類を示す図柄乱数や変動パターン乱数等が設定される場合もある。

特別図柄変動制御部 2 3 3 は、特別図柄抽選が行われた場合に、抽選結果に応じて、第 1 特別図柄表示器 2 2 1 または第 2 特別図柄表示器 2 2 2 における特別図柄の変動を制御する。

【0055】

特別図柄判定部 2 3 4 は、特別図柄の変動開始時に、図 2 0 に示すような乱数テーブルを用いて、特別図柄抽選の抽選結果が「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はずれか」を判定する。すなわち、乱数取得部 2 3 1 は、検知手段である第 1 始動口スイッチ 2 1 1 または第 2 始動口スイッチ 2 1 2 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 2 3 4 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 2 3 1 および特別図柄判定部 2 3 4 における処理のことを

いう。

【0056】

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、大当たり遊技の終了後に発生する遊技状態に基づく大当たりの種類としては、大当たり遊技の終了後に、高確率時短遊技状態となる大当たり（以下、高確率時短遊技状態の大当たり）、低確率時短遊技状態となる大当たり（以下、低確率時短遊技状態の大当たり）、高確率時短無遊技状態となる大当たり（以下、高確率時短無遊技状態の大当たり）、低確率時短無遊技状態となる大当たり（以下、低確率時短無遊技状態の大当たり）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。

10

【0057】

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して、比較的多くの遊技球が払い出される「16ラウンド大当たり」と、比較的少ない遊技球が払い出される「8ラウンド大当たり」とに分けられる場合がある。例えば、「16ラウンド大当たり」では、大入賞口125の開状態が所定条件（例えば29.5秒経過または10個の遊技球の入賞）を満たすまで維持されるラウンドが16回繰り返される。また、「8ラウンド大当たり」では、大入賞口125の開状態が所定条件を満たすまで維持されるラウンドが8回繰り返される。

20

【0058】

変動パターン選択部235は、第1特別図柄表示器221や第2特別図柄表示器222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。具体的には、変動パターン選択部235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235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233が特別図柄の変動を制御する。変動パターン選択部235および特別図柄変動制御部233の動作の詳細については後述する。

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。

30

【0059】

普通図柄判定部232は、普通図柄の変動開始時に、後述する図20（d）に示すような乱数テーブルを用いて、普通図柄の抽選結果が「当たりか否か」を判定する。すなわち、普通図柄判定部232は、乱数取得部231により取得された普通図柄抽選用の乱数値に基づいて、電動チューリップ123を開閉作動させる補助遊技を行うか否かを判定する。また、普通図柄抽選において複数の種類の当たりが設定される場合は、普通図柄判定部232は、判定結果が当たりであった場合の「当たりの種類」を判定する。なお、普通図柄抽選は、乱数取得部231および普通図柄判定部232により行われる処理である。

普通図柄変動制御部236は、普通図柄抽選が行われた場合に、抽選結果に応じて、普通図柄表示器223による普通図柄の変動を制御する。

40

電動チューリップ動作制御部238は、普通図柄判定部232により普通図柄抽選において「当たり」と判定された場合に、電動チューリップ123を規定時間および規定回数だけ開放し、第2始動口122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123のこのような開放状態を発生させない。

【0060】

大入賞口動作制御部237は、特別図柄判定部234により特別図柄抽選において「大当たり」と判定された場合に、大当たり遊技として、当選した大当たりの種類に基づいて特定される作動パターンで大入賞口125の開放動作を制御する。

賞球処理部239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

50

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 240 は、遊技制御部 200 から演出制御部 300 および払出制御部 330 へ制御用コマンドの出力を制御する。

乱数制御部 241 は、乱数取得部 231 が所定のタイミングで取得する各種の乱数値を更新する。

【0061】

〔遊技機の基本動作〕

次に、パチンコ遊技機 100 の基本動作を説明する。

パチンコ遊技機 100 の遊技制御部 200 は、電源が投入されると、起動時の基本処理として、各種装置の初期化や初期設定を行う。そして、基本処理を行った後、遊技制御部 200 は、遊技の進行に関する一連の処理である主制御処理を繰り返し実行する。また、電源を遮断する際には、遊技制御部 200 は、一連の電源遮断時処理を実行する。

【0062】

図 6 は、遊技制御部 200 による基本処理の動作を示すフローチャートである。

遊技制御部 200 は、パチンコ遊技機 100 の電源が投入されると、まず、RAM 203（図 3 参照）へのアクセスを許可する（ステップ（以下、ステップを「S」と記載する）601）。そして、遊技制御部 200 は、RAM 203 をクリアするための RAM クリアスイッチが ON となっているか否かを判断する（S602）。

RAM クリアスイッチが OFF である場合（S602 で No）、次に、遊技制御部 200 は、電源遮断時の動作に関するバックアップフラグが ON となっているか否かを判断する（S603）。

バックアップフラグが ON である場合（S603 で Yes）、次に、遊技制御部 200 は、電源遮断時に作成されたチェックサムが正常か否かを判断する（S604）。

チェックサムが正常である場合（S604 で Yes）、次に、遊技制御部 200 は、復帰処理を実行する（S605）。この復帰処理において、遊技制御部 200 は、電源が遮断された状態からの復帰に伴う、演出制御部 300 等のサブ制御手段の設定を行う。具体的には、遊技制御部 200 は、電源が遮断される際におけるパチンコ遊技機 100 の遊技状態（大当たり遊技中か否か、高確率状態と低確率状態のいずれか、時短状態と時短無状態のいずれか）を反映させるように、サブ制御手段を設定するためのコマンドを演出制御部 300 へ出力する。また、この復帰処理において、遊技制御部 200 は、バックアップフラグを OFF にする。

【0063】

一方、RAM クリアスイッチが ON（S602 で Yes）、バックアップフラグが OFF（S603 で No）、チェックサムが異常（S604 で No）のいずれかに該当する場合、次に遊技制御部 200 は、初期化処理として、RAM 203 の記憶内容をクリアし（S606）、RAM 203 の作業領域を設定する（S607）。そして、遊技制御部 200 は、サブ制御手段を設定（初期化）するためのコマンドを演出制御部 300 へ出力し、サブ基板（サブ制御手段）の設定を行う（S608）。サブ基板の設定には、各サブ基板に搭載されている RAM 303、RAM 313、RAM 323 をクリアすること等が含まれる。

【0064】

復帰処理（S605 参照）が終了した後、またはサブ基板の設定（S608 参照）が終了した後、遊技制御部 200 は、遊技制御に用いられる各種のカウンタおよびタイマーを設定する（S609）。そして、遊技制御部 200 は、割り込み許可（S610）、割り込み禁止（S611）、図柄乱数制御処理（S612）、初期値乱数更新処理（S613）、電源遮断フラグが ON となっているか否かの判断（S614）をループ処理として繰り返し実行する。

ここで、割り込み許可（S610）および割り込み禁止（S611）は、このループ処理（S610～S614）の実行中に割り込み処理の実行を可能とするために設けられている。本実施の形態では、この割り込み処理により、遊技制御における主制御処理が実行

10

20

30

40

50

される。主制御処理の詳細については後述する。

図柄乱数制御処理（S 6 1 2）において、遊技制御部 2 0 0 は、特別図柄抽選で用いられる変動パターン乱数の更新を行う。

初期値乱数更新処理（S 6 1 3）において、遊技制御部 2 0 0 は、遊技制御において用いられる各種の乱数値の初期値を更新する。

電源遮断フラグの判断において、電源遮断フラグが O F F である場合（S 6 1 4 で N o）、パチンコ遊技機 1 0 0 の電源は遮断されず、遊技制御部 2 0 0 は、ループ処理（S 6 1 0 ～ S 6 1 4）と共に割り込みによる主制御処理を繰り返し実行する。一方、電源遮断フラグが O N である場合（S 6 1 4 で Y e s）、遊技制御部 2 0 0 は、パチンコ遊技機 1 0 0 の電源を遮断するための処理（電源遮断時処理）を開始する。

10

【0 0 6 5】

図 7 は、遊技制御部 2 0 0 による電源遮断時処理の動作を示すフローチャートである。

電源遮断時処理において、遊技制御部 2 0 0 は、まず、各種の出力を行うための出力ポートの設定をクリアする（S 7 0 1）。次に、遊技制御部 2 0 0 は、チェックサムを作成し、R A M 2 0 3 に格納する（S 7 0 2）。次に、遊技制御部 2 0 0 は、バックアップフラグを O N にし（S 7 0 3）、R A M 2 0 3 へのアクセスを禁止して（S 7 0 4）、無限ループに移行する。

【0 0 6 6】

〔遊技機の主制御処理〕

次に、パチンコ遊技機 1 0 0 の主制御処理を説明する。

20

遊技制御部 2 0 0 は、主制御処理において、パチンコ遊技機 1 0 0 における遊技を制御すると共に、サブ制御手段である演出制御部 3 0 0 に対して演出の制御を指示し、払出制御部 3 3 0 に対して賞球の払い出しの制御を指示する。

【0 0 6 7】

図 8 は、遊技制御部 2 0 0 の主制御処理を示すフローチャートである。

主制御処理は、遊技制御における一連の処理からなり、予め設定された一定時間（例えば 4 ミリ秒）ごとに繰り返し実行される。本実施の形態において、遊技制御部 2 0 0 は、予め設定された一定時間ごとに割り込みを発生させ、図 6 に示すループ処理の中で割り込みが許可（S 6 1 0 参照）されると、割り込み処理として主制御処理を実行する。図 8 に示すように、主制御処理では、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（S 8 0 1 ～ S 8 0 6）。

30

【0 0 6 8】

乱数更新処理（S 8 0 1）では、遊技制御部 2 0 0 は、乱数制御部 2 4 1 の機能（サブルーチン）を呼び出し、遊技制御部 2 0 0 による遊技制御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。

【0 0 6 9】

スイッチ処理（S 8 0 2）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 2 0 0 は、乱数取得部 2 3 1 の機能（サブルーチン）を呼び出し、図 3 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 の状態を監視し、スイッチが O N となった場合に、特別図柄抽選のための処理を実行する。また、詳しくは後述するが、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 において事前判定処理を行う場合は、特別図柄判定部 2 3 4、変動パターン選択部 2 3 5 の各機能（サブルーチン）を呼び出し、事前判定のための処理を実行する。

40

ゲートスイッチ処理では、遊技制御部 2 0 0 は、乱数取得部 2 3 1 の機能（サブルーチン）を呼び出し、図 3 のゲートスイッチ 2 1 4 の状態を監視し、スイッチが O N 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。

【0 0 7 0】

図柄処理（S 8 0 3）としては、特別図柄処理、普通図柄処理が行われる。

50

特別図柄処理では、遊技制御部 200 は、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 の各機能（サブルーチン）を呼び出し、特別図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理を実行する。

普通図柄処理では、遊技制御部 200 は、普通図柄判定部 232 および普通図柄変動制御部 236 の機能（サブルーチン）を呼び出し、普通図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理を実行する。

これらの図柄処理の詳細な内容については後述する。

【0071】

電動役物処理（S804）としては、大入賞口処理および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 は、大入賞口動作制御部 237 の機能（サブルーチン）を呼び出し、所定の条件に基づいて特別電動役物である大入賞口 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 は、電動チューリップ動作制御部 238 の機能（サブルーチン）を呼び出し、所定の条件に基づいて普通電動役物である電動チューリップ 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。

【0072】

賞球処理（S805）では、遊技制御部 200 は、賞球処理部 239 の機能（サブルーチン）を呼び出し、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。

【0073】

出力処理（S806）では、遊技制御部 200 は、出力制御部 240 の機能（サブルーチン）を呼び出し、演出制御用のコマンドを演出制御部 300 へ出力し、払い出し制御用のコマンドを払出制御部 330 へ出力する。演出制御用コマンドは、S802 から S804 までの各処理において生成され、RAM 203 に設けられた制御用コマンドの格納領域に格納（セット）される。払い出し制御用コマンドは、S805 の処理において生成され、RAM 203 に設けられた制御用コマンドの格納領域に格納（セット）される。RAM 203 には、制御用コマンドの種類ごとに格納領域が設定されている。

【0074】

出力制御部 240 は、RAM 203 の各制御用コマンドの格納領域を順に調べ、個々の格納領域に制御用コマンドが格納されていれば（すなわち、S802～S805 の処理で制御用コマンドが生成されていれば）、その制御用コマンドを読み出し、出力先（演出制御部 300 または払出制御部 330）へ出力する。

【0075】

本実施の形態では、図 8 に示したように、一連の主制御処理の最後に出力処理を行う。すなわち、第 1 の処理手段としての上記各機能による S802～S805 の各処理において生成されたコマンドを、その各処理においては RAM 203 の対応する格納領域に格納しておく。そして、これらの処理の後に、第 2 の処理手段としての出力制御部 240 が、RAM 203 の格納領域に蓄積された、各処理で生成されたコマンドをまとめて出力する。言い換えれば、本実施の形態では、主制御処理を 1 サイクル実行すると、その 1 サイクルの実行において生成されたコマンドが、その 1 サイクルの実行における最後のコマンド生成が行われた後に、出力される。

【0076】

〔遊技機の基本動作の他の例〕

なお、図 6 乃至図 8 を参照して説明した動作例では、基本処理におけるループ処理の部分で割り込みを許可し、割り込み処理として一連の処理からなる主制御処理を実行した。しかしながら、主制御処理は、一定時間ごとに繰り返し実行されるように構成されていれば良く、具体的な実現手段（実行手順）は、図 6 乃至図 8 に示した例には限定されない。例えば、基本処理の一連の動作の中に主制御処理を組み入れておき、所定のタイミングで

10

20

30

40

50

経過時間を計測し、一定時間（例えば４ミリ秒）ごとに主制御処理へ戻る構成としても良い。また、基本処理の一連の動作の中に主制御処理を組み入れる一方で、図６乃至図８を参照して説明した動作と同様に、一定時間ごとに割り込みを発生させ、割り込みが発生したならば基本処理中に組み入れられた主制御処理へ戻る構成としても良い。

【００７７】

また、基本処理で生成されたコマンドを出力する場合は、原則として、コマンドを生成する度に、ＲＡＭ２０３のコマンド格納領域に格納し、第２の処理手段である出力制御部２４０の機能呼び出して出力する。基本処理は、遊技の進行に関わる主制御処理とは異なり、電源投入時にのみ行われる初期動作等の特別な処理である。また、基本処理は、電源投入時のパチンコ遊技機１００の状態等の条件に基づく分岐により処理手順が変動する
10
場合があるため、出力処理に漏れが無いように、生成したコマンドを速やかに出力する処理である。なお、関連する複数の処理により連続的にコマンドが生成される場合等、具体的な処理の要請に応じて、複数のコマンドをＲＡＭ２０３のコマンド格納領域に格納し、まとめて出力する処理手順を採っても良い。

【００７８】

〔遊技制御部による乱数更新処理〕

特別図柄抽選等の遊技制御における各種の抽選に用いられる判定情報としての乱数値は、カウンタによって計数され、所定の初期値から始まって、図８に示す主制御処理の乱数更新処理（Ｓ８０１）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９）およびゲートスイッチ処理（図１０）で取得され、
20
特別図柄処理（図１１）や普通図柄処理（図１６）で使用される。この乱数値のカウンタは無限ループカウンタであり、計数された乱数値が、設定されている乱数の最大値（例えば、後述する図２０（ａ）に示した大当たり乱数では２９９）に達した後は、再び初期値に戻る。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、更新間隔や初期値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、主制御処理から図６に示す基本処理に戻った後、Ｓ６１３の初期値乱数更新処理において、各乱数の初期値をランダムに変更する。

【００７９】

〔遊技制御部による始動口スイッチ処理〕

図９は、図８のＳ８０２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。
30

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９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（Ｓ９０１）。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Ｕ１が上限値未満か否かを判断する（Ｓ９０２）。図９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（Ｓ９０２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。

【００８０】

一方、保留数Ｕ１が上限値未満である場合（Ｓ９０２でＹｅｓ）、遊技制御部２００の乱数取得部２３１は、今回の入賞による判定のための乱数値を取得し、ＲＡＭ２０３に格納する（Ｓ９０３）。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、Ｓ８０１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、高確率状態と低確率状態、１６ラウンド大当たり、８ラウンド大当たり）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、はずれのときに後述の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
40
50

含まれる。

【0081】

次に、遊技制御部200は、事前判定処理を行う(S904)。事前判定処理とは、始動口における入賞により乱数の取得が既に行われているが後述する特別図柄処理によって乱数の判定が未だ行われていない入賞球(保留球)について、特別図柄処理によって乱数が判定されるよりも前にその乱数の判定を行う(事前判定)処理である。

【0082】

そして、本実施の形態の演出制御部300は、事前判定処理によって判定された乱数の判定結果(事前判定結果)に基づいて、特別図柄処理によって乱数が判定され、その判定結果が報知されるよりも前に、その判定結果を示唆する事前判定演出を行うことができる。この事前判定演出は、例えば、始動口における入賞により乱数の取得が既に行われているが特別図柄処理によって乱数の判定が未だ行われていない入賞球(保留球)の発生に応じて、画像表示部114に表示される保留表示演出(後述)等を用いて行われる。この事前判定に基づく事前判定演出により、事前判定演出に係る事前判定に対応する保留球に関して、その後に特別図柄処理による乱数の判定が行われた際の判定結果が遊技者に示唆される。これによって、遊技者は、保留球に対して期待を抱きながら遊技を行うことができる。事前判定に基づく事前判定演出の詳細については後述する。

【0083】

そして、遊技制御部200は、保留数U1の値を1加算する(S905)。

この後、遊技制御部200は、事前判定結果を演出制御部300に通知するために、S904の事前判定処理による事前判定情報を含む事前判定結果コマンドをRAM203にセットする(S906)。

さらに、遊技制御部200は、S905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増加コマンドをRAM203にセットし(S907)、第1始動口121における入賞に対する処理を終了する。

【0084】

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9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(S908)。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(S909)。図9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(S909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。

【0085】

一方、保留数U2が上限値未満である場合(S909でYes)、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(S910)。ここでは、第2始動口122の入賞なので、上記のS903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、S801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。

【0086】

次に、遊技制御部200は、事前判定処理を行う(S911)。この事前判定処理の内容は、上記のS904と同様である。

そして、遊技制御部200は、保留数U2の値を1加算する(S912)。

この後、遊技制御部200は、事前判定結果を演出制御部300に通知するために、S911の事前判定処理による事前判定情報を含む事前判定結果コマンドをRAM203にセットする(S913)。

さらに、遊技制御部200は、S912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増加コマンドをRAM203にセットし(S914)、第2始動口122における入賞に対する処理を終了する。

【0087】

〔遊技制御部によるゲートスイッチ処理〕

図10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。

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(S1001)。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(S1002)。図10に示す例では、上限値を4個として
10

【0088】

一方、保留数Gが上限値未満である場合(S1002でYes)、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(S1003)。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。

【0089】

次に、遊技制御部200は、保留数Gの値を1加算する(S1004)。

S1004で保留数Gの値が加算された後、遊技制御部200は、S1004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RAM203にセットし(S1005)、ゲート124における入賞に対する処理を終了する。
20

【0090】

〔遊技制御部による特別図柄処理〕

図11は、図8のS803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。

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、RAM203においてセットされるフラグの設定(以下、フラグ設定)において大当たり遊技フラグがONになっているか否かを調べる(S1101)。ここで、大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
30

【0091】

大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(S1101でYes)。一方、大当たり遊技フラグがOFFである場合(S1101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(S1102)。特別図柄変動中でない場合(S1102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9参照)に関する処理を行う(S1103~S1106)。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。
40

【0092】

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(S1103)。保留数U2が1以上である場合(S1103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(S1104)。一方、保留数U2=0である場合は(S1103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(S1105)。保留数U1が1以上である場合(S1105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(S1106)。一方、保留数U1=0である場合は(S11
50

05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(S1116)。

なお、本実施の形態では、第2始動口122の入賞に係る保留数U2に関する処理を優先させて行った。すなわち、保留数U2が1以上である場合は保留数U2に関する処理を行い、保留数U2=0である場合に保留数U1に関する処理を行っている(S803~S806参照)。これに対し、第1始動口121と第2始動口122のどちらの入賞かに関わらず、入賞した順に保留数U1、U2を減算していくような制御とすることも可能である。

【0093】

S1104またはS1106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(S1107)。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(S1116、図15参照)においてセットされる。

【0094】

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(S1108、S1109)。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、第2特別図柄表示器222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。

【0095】

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(S1110)。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(S1111)。S1111でセットされた変動開始コマンドは、図8のS806に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。

【0096】

S1102で特別図柄変動中と判断された場合(S1102でYes)、またはS1111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(S1112)。すなわち、S1110で特別図柄の変動を開始してから経過時間がS1109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(S1112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。

【0097】

一方、変動時間を経過した場合(S1112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S1108の大当たり判定処理で決定された図柄で停止する(S1113)。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(S1114)。そして、別ルーチンの停止中処理を実行する(S1115)。停止中処理の内容については後述する。S1114でセットされた変動停止コマンドは、図8のS806に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。

【0098】

〔遊技制御部による大当たり判定処理〕

図12は、大当たり判定処理(図11のS1108)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、

10

20

30

40

50

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（S 1 2 0 1）、大当たりか否かを判断する（S 1 2 0 2）。大当たりしたか否かは、図 9 の S 9 0 3 または S 9 1 0 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 2 0（a）参照）。

【0 0 9 9】

S 1 2 0 1 の乱数判定の結果が大当たりだった場合（S 1 2 0 2 で Y e s）、次に特別図柄判定部 2 3 4 は、大当たり図柄乱数値の判定を行う（S 1 2 0 3）。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、1 6 ラウンド大当たり、8 ラウンド大当たり）が決定される。何れの大当たりとなるかは、図 9 の S 9 0 3 または S 9 1 0 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 2 0（b）参照）。

10

【0 1 0 0】

以上の判定の後、特別図柄判定部 2 3 4 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 R A M 2 0 3 にセットする（S 1 2 0 4）。

【0 1 0 1】

一方、S 1 2 0 1 の乱数判定の結果が大当たりでない場合（S 1 2 0 2 で N o）、次に特別図柄判定部 2 3 4 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 R A M 2 0 3 にセットする（S 1 2 0 5）。

【0 1 0 2】

20

〔遊技制御部による変動パターン選択処理〕

図 1 3 は、変動パターン選択処理（図 1 1 の S 1 1 0 9）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 2 0 0 の変動パターン選択部 2 3 5 は、まず、パチンコ遊技機 1 0 0 の遊技状態（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）を参照する（S 1 3 0 1）。そして、大当たり判定処理（図 1 2）の S 1 2 0 2 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（S 1 3 0 2）。そして、大当たりだった場合（S 1 3 0 2 で Y e s）、変動パターン選択部 2 3 5 は、大当たり用の変動パターンテーブルを R O M 2 0 2 から読み出して R A M 2 0 3 にセットする（S 1 3 0 3）。

30

【0 1 0 3】

一方、大当たりしなかった場合（S 1 3 0 2 で N o）、次に変動パターン選択部 2 3 5 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（S 1 3 0 4）。リーチ演出を行うか否かは、図 9 の S 9 0 3 または S 9 1 0 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 2 0（c）参照）。

乱数値を用いた判定の結果、リーチ演出を行う場合（S 1 3 0 5 で Y e s）、変動パターン選択部 2 3 5 は、リーチ用の変動パターンテーブルを R O M 2 0 2 から読み出して R A M 2 0 3 にセットする（S 1 3 0 6）。また、リーチ演出を行わない場合（S 1 3 0 5 で N o）、変動パターン選択部 2 3 5 は、はずれ用の変動パターンテーブルを R O M 2 0 2 から読み出して R A M 2 0 3 にセットする（S 1 3 0 7）。

40

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 3 秒、7 秒、1 3 秒、1 5 秒、3 0 秒、6 0 秒、9 0 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。

【0 1 0 4】

次に、変動パターン選択部 2 3 5 は、図 9 の S 9 0 3 または S 9 1 0 で取得した変動パターン乱数値および S 1 3 0 3、S 1 3 0 6、S 1 3 0 7 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（S 1 3 0 8）。すなわち、変動パターン選択部 2 3 5 は、R A M 2 0 3 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

50

された場合でも、パチンコ遊技機100の遊技状態（時短状態か時短無し状態か、および高確率状態か低確率状態か）、特別図柄抽選の結果（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）等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。

【0105】

この後、変動パターン選択部235は、S1308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（S1309）。S1309でセットされた変動パターンの設定情報は、図11のS1111でセットされる変動開始コマンドに含まれ、図8のS806に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。本実施の形態で選択される変動パターンおよびその設定の詳細については後述する。

10

【0106】

〔遊技制御部による停止中処理〕

図14は、停止中処理（図11のS1115）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（S1401）。時短フラグがONである場合（S1401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（S1402）、抽選回数Jが0になったか否かを調べる（S1403）。そして、抽選回数J=0であれば（S1403でYes）、時短フラグをOFFにする（S1404）。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17）における遊技状態設定処理（図18）で行われる。

20

【0107】

時短フラグがOFFであった場合（S1401でNo）またはS1404で時短フラグをOFFにした後、あるいはS1402で減算した後の抽選回数Jの値が0でない場合（S1403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、高確フラグ）がONになっているか否かを調べる（S1405）。なお、この高確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、高確フラグが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。

【0108】

30

高確フラグがONである場合（S1405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（S1406）、抽選回数Xが0になったか否かを調べる（S1407）。そして、抽選回数X=0であれば（S1407でYes）、高確フラグをOFFにする（S1408）。なお、高確フラグを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17）における遊技状態設定処理（図18）で行われる。

【0109】

高確フラグがOFFであった場合（S1405でNo）またはS1408で高確フラグをOFFにした後、あるいはS1406で減算した後の抽選回数Xの値が0でない場合（S1407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（S1409）。そして、大当たりだった場合（S1409でYes）、次に遊技制御部200は、大当たりの種類が16ラウンド大当たりか否かを判断する（S1410）。

40

【0110】

ここで、大当たりか否かの判断は、大当たり判定処理（図12）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20（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、S1409でYesである。大当たり判定処理によりRAM203に、はずれ図柄がセットされているならば、S1409でNoである。

【0111】

大当たりの種類が16ラウンド大当たりであった場合（S1410でYes）、遊技制

50

御部 200 は、16 ラウンド遊技フラグを ON にする (S1411)。これにより、RAM203 の遊技状態の設定が、大当たりの種類が 16 ラウンド大当たりである大当たり遊技状態 (16 ラウンド大当たり遊技状態) となる。なお、ここでは 16 ラウンド大当たりにおいて、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 17) における遊技状態設定処理 (図 18) で該当するフラグを ON にすることによって特定される。

【0112】

大当たりの種類が 16 ラウンド大当たりでなかった場合 (S1410 で No)、遊技制御部 200 は、8 ラウンド遊技フラグを ON にする (S1412)。これにより、RAM203 の遊技状態の設定が、大当たりの種類が 8 ラウンド大当たりである大当たり遊技状態 (8 ラウンド大当たり遊技状態) となる。16 ラウンド大当たりの場合と同様、8 ラウンド大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。

【0113】

S1411 または S1412 で大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 (S1413)。また、遊技制御部 200 は、S1401 において時短フラグが ON であって、S1403 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 (S1414)。同様に、S1405 において高確フラグが ON であって、S1407 において抽選回数 X が 0 でなかった場合に、高確フラグを OFF にする (S1414)。

【0114】

S1413 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 (S1415)。ここで、オープニング動作の内容は、S1411、S1412 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、大当たり遊技フラグの状態に応じて、16 ラウンド大当たり遊技、8 ラウンド大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 において大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 (以下、オープニング演出と呼ぶ) を行うためのオープニングコマンドを RAM203 にセットして (S1416)、停止中処理を終了する。このオープニングコマンドは、図 8 の S806 に示した出力処理で演出制御部 300 へ送信される。

【0115】

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 (S1409 で No)、停止中処理を終了する。

【0116】

〔遊技制御部による客待ち設定処理〕

図 15 は、客待ち設定処理 (図 11 の S1116) 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 (S1501)。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トされるフラグである。

【0117】

客待ちフラグが ON である場合、パチンコ遊技機 100 は客待ち状態であるので、そのまま処理を終了する (S1501 で Yes)。一方、客待ちフラグが OFF である場合、遊技制御部 200 は、客待ちコマンドを生成して RAM203 にセットし (S1502)、客待ちフラグを ON にする (S1503)。S1502 でセットされた客待ちコマンドは、図 8 の S806 に示した出力処理で演出制御部 300 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、保留が無い状態でセットされるものである。

【0118】

〔遊技制御部による普通図柄処理〕

図16は、図8のS803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200の普通図柄変動制御部236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(S1601)。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123が後述の電動チューリップ処理(図19)にしたがって開放され、第2始動口122に入賞し易い状態である(補助遊技状態)。

【0119】

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(S1601でYes)。一方、補助遊技フラグがOFFである場合(S1601でNo)、次に普通図柄変動制御部236は、パチンコ遊技機100の現在の状態が普通図柄変動中か否かを判断する(S1602)。普通図柄変動中でない場合(S1602でNo)、次に普通図柄変動制御部236は、普通図柄の未変動分の保留数G(図10参照)が1以上か判断する(S1603)。保留数G=0である場合は(S1603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。

【0120】

これに対し、保留数Gが1以上である場合(S1603でYes)、普通図柄変動制御部236は、保留数Gの値を1減算する(S1604)。そして、普通図柄判定部232が、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(S1605)。当選したか否かは、図10のS1003で取得した当たり乱数の値が、後述する図20(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。

【0121】

次に、普通図柄変動制御部236は、普通図柄抽選の結果に応じて普通図柄の設定を行う(S1606)。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RAM203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RAM203にセットする。

【0122】

次に、普通図柄変動制御部236は、普通図柄の変動時間の設定を行う(S1607)。この変動時間は、図14におけるS1404、S1414、後述の図18におけるS1803、S1806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、S1607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236は、S1607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(S1608)。なお、普通図柄の変動パターンを抽選により決定することもできる。この場合、例えば、遊技球がゲート124を通過した際に、乱数取得部231が普通図柄の変動パターン乱数値を取得し、S1607において、普通図柄変動制御部236が普通図柄の変動パターン乱数値を判定することにより、変動時間が設定される。

【0123】

S1608で普通図柄の変動を開始した後、またはS1602で普通図柄変動中と判断された場合(S1602でYes)、普通図柄変動制御部236は、変動時間を経過したか否かを判断する(S1609)。すなわち、S1608で普通図柄の変動を開始してからの経過時間がS1607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(S1609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。

【0124】

一方、変動時間が終了した場合（S1609でYes）、普通図柄変動制御部236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（S1610）。そして、普通図柄変動制御部236は、S1605の判定結果が当選であったか否かを判断する（S1611）。当選であったならば（S1611でYes）、補助遊技フラグをONにする（S1612）。一方、抽選にはずれたならば（S1611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。

【0125】

〔遊技制御部による大入賞口処理〕

図17は、図8のS804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。

10

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237は、まず、RAM203のフラグ設定において大当たり遊技フラグがONになっているか否かを調べる（S1701）。大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（S1701でNo）。一方、大当たり遊技フラグがONである場合（S1701でYes）、次に大入賞口動作制御部237は、パチンコ遊技機100が停止中処理（図14）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（S1702）。

【0126】

パチンコ遊技機100がオープニング中である場合（S1702でYes）、次に大入賞口動作制御部237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（S1703）。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（S1703でNo）。一方、オープニング時間を経過したならば（S1703でYes）、次に大入賞口動作制御部237は、大入賞口125の作動設定を行い（S1704）、入賞個数Cを初期化（ $C=0$ ）し（S1705）、大入賞口125の作動のラウンド数Rの値を現在の値から1加算して（S1706）、大入賞口125を作動開始（開放）する（S1707）。

20

【0127】

S1704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、16ラウンド大当たりまたは8ラウンド大当たり場合がある。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。なお、大当たり遊技においては、大入賞口125の作動を複数回（複数ラウンド）連続して行うことが規定されている。

30

【0128】

次に、大入賞口動作制御部237は、S1704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（S1708）。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（S1708でNo）、次に大入賞口動作制御部237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（S1709）。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（S1709でNo）。一方、開放時間を経過したか（S1708でYes）、または入賞個数Cが規定個数に達した場合（S1709でYes）、大入賞口動作制御部237は、大入賞口125を作動終了（閉口）する（S1710）。

40

【0129】

次に、大入賞口動作制御部237は、大入賞口125の作動のラウンド数RがS1704で設定された最大値に達したか否かを判断する（S1711）。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（S1711でNo）。

50

【0130】

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（S1711でYes）、次に大入賞口動作制御部237は、エンディング動作を開始する（S1712）。ここで、エンディング動作の内容は、16ラウンド大当たり遊技、8ラウンド大当たり遊技の各遊技において設定されたエンディング動作のうち、大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237は、演出制御部300において大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（S1713）。このエンディングコマンドは、図8のS806に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。

10

【0131】

次に、大入賞口動作制御部237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（S1714）、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（S1717）。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（S1717でNo）。一方、エンディング時間を経過したならば（S1717でYes）、次に大入賞口動作制御部237は、遊技制御部200による遊技状態設定処理を経た後（S1718）、大当たり遊技フラグをOFFにして、大入賞口処理を終了する（S1719）。遊技状態設定処理の内容については後述する。

20

【0132】

S1702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（S1702でNo）、次に大入賞口動作制御部237は、エンディング中か否かを判断する（S1715）。そして、エンディング中であるならば（S1715でYes）、上記S1717以降の動作を実行する。

【0133】

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（S1715でNo）、次に大入賞口動作制御部237は、大入賞口125が作動（開放）中か否かを判断する（S1716）。そして、作動中でないならば（S1716でNo）、上記S1705以降の動作を実行し、作動中であるならば（S1716でYes）、上記S1708以降の動作を実行する。

30

【0134】

〔遊技状態設定処理〕

エンディング時間を経過した場合（S1717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（S1718）の内容を図18に示す。

遊技状態設定処理が行われる場合、前提として、図17のS1701で大当たり遊技フラグがONとなっている。そこで、図18に示すように、遊技制御部200は、まず、その大当たりの種類を判断する（S1801、S1802、S1805）。これらの判断は、例えば大当たり判定処理（図12）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12）のS1202、S1203と概ね同様であるので、S1202、S1203の判断結果を用いても良い。

40

【0135】

大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（S1801、S1802でYes）、遊技制御部200は、時短フラグをONにする（S1803）。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（S1804）、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。

50

【0136】

一方、大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（1802でYes、S1802でNo）、遊技制御部200は、時短フラグ、高確フラグともONにせずに処理を終了する。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。

【0137】

大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（S1801でNo、S1805でYes）、遊技制御部200は、時短フラグをONにし（S1806）、抽選回数Jの初期値を設定する（S1807）。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、高確フラグをONにし（S1808）、抽選回数Xの初期値を設定する（S1809）。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、低確率時短無遊技状態となる。

10

【0138】

一方、大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（S1801、S1805でNo）、遊技制御部200は、高確フラグのみをONにし（S1808）、抽選回数Xの初期値（10000回）を設定する（S1809）。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。

20

【0139】

〔遊技制御部による電動チューリップ処理〕

図19は、図8のS804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238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（S1901）。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（S1901でNo）。一方、補助遊技フラグがONである場合（S1901でYes）、次に電動チューリップ動作制御部238は、電動チューリップ123が作動中か否かを判断する（S1902）。

30

【0140】

電動チューリップ123が作動中でない場合（S1902でNo）、電動チューリップ動作制御部238は、電動チューリップ123の作動パターンの設定を行い（S1903）、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（S1904）。ここで、作動パターンは、図14におけるS1404、S1414、図18におけるS1803、S1806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、S1903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。なお、時短フラグがONの場合またはOFFの場合における電動チューリップ123の作動パターン（補助遊技の種類）を複数用意し、普通図柄処理（図16参照）で判定される当たりの種類に応じて、作動パターンを設定するように構成しても良い。

40

【0141】

S1902で電動チューリップ123が作動中と判断された場合（S1902でYes）、またはS1904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238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（S1905）。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

50

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（S1905でNo）。一方、開放時間を経過したならば（S1905でYes）、電動チューリップ動作制御部238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（S1906）。

【0142】

〔乱数による判定の手法〕

ここで、大当たり判定処理（図12）、変動パターン選択処理（図13）、普通図柄処理（図16）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20は、本実施の形態において特別図柄抽選および普通図柄抽選で用いられる乱数（判定テーブル）の構成例を示す図である。

図20（a）には特別図柄抽選で用いられる大当たり乱数の構成例、図20（b）には特別図柄抽選で用いられる大当たり図柄乱数の構成例、図20（c）には特別図柄抽選で用いられるリーチ乱数の構成例、図20（d）には普通図柄抽選で用いられる当たり乱数の構成例が、それぞれ示されている。

【0143】

図20（a）を参照すると、大当たり乱数の判定値として、大当たり判定時のパチンコ遊技機100の遊技状態が低確率状態の場合の大当たりと大当たり判定時の遊技状態が高確率状態の場合の大当たりの2種類が設定されている。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。

【0144】

図20（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の4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16ラウンド大当たり（低確率時短遊技状態）、低確率図柄Bは8ラウンド大当たり（低確率時短遊技状態）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16ラウンド大当たり（高確率時短遊技状態）、高確率図柄Bは8ラウンド大当たり（高確率時短遊技状態）をそれぞれ表す。

そして、乱数の値の範囲は0～99の100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。

【0145】

まず、第1始動口121における当選値について説明する。

低確率図柄Aでは、当選値が割り当てられていない。すなわち、本実施の形態のパチンコ遊技機100では、第1始動口121における入賞に伴って大当たりに当選しても、大当たり図柄として低確率図柄Aには当選しない。

低確率図柄Bでは、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Bでの当選となる確率は、35／100である。

高確率図柄Aでは、当選値として5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高確率図柄Aでの当選となる確率は、5／100である。

高確率図柄Bでは、当選値として60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高確率図柄Bでの当選となる確率は、60／100である。

【0146】

次に、第2始動口122における当選値について説明する。

低確率図柄Aでは、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

10

20

30

40

50

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、 $35/100$ である。

低確率図柄 B では、当選値が割り当てられていない。すなわち、本実施の形態のパチンコ遊技機 100 では、第 2 始動口 122 における入賞に伴って大当たりに当選しても、大当たり図柄として低確率図柄 B には当選しない。

高確率図柄 A では、当選値として 65 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高確率図柄 A での当選となる確率は、 $65/100$ である。

高確率図柄 B では、当選値が割り当てられていない。すなわち、本実施の形態のパチンコ遊技機 100 では、第 2 始動口 122 における入賞に伴って大当たりに当選しても、大当たり図柄として高確率図柄 B には当選しない。

【0147】

以上のように、図 20 (b) に示す例では、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。

【0148】

次に、リーチ乱数の判定について説明する。

図 20 (c) を参照すると、乱数の値の範囲は $0 \sim 249$ 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。ここで、リーチ演出は、特別図柄変動時に画像表示部 114 において行われる演出である。以下、リーチ演出を行わない特別図柄変動時の演出をリーチ無し演出と呼び、これに対応してリーチ演出をリーチ有り演出とも呼ぶ。

【0149】

多くの場合、特別図柄変動時には、第 1 特別図柄表示器 221 および第 2 特別図柄表示器 222 (以下、これらを区別しない場合は特別図柄表示器 221、222 と記載) の表示制御に連動させて、画像表示部 114 において装飾図柄を用いた演出が行われる。装飾図柄は、例えば、1~9 の数字が縦方向に連続して記された数列からなる図柄が三列表示されて構成される。そして、特別図柄表示器 221、222 における特別図柄の変動表示が開始されるのと同時に、画像表示部 114 に表示された装飾図柄がスクロールを開始する。また、特別図柄の変動表示の開始 (装飾図柄のスクロール開始) から所定時間経過後、特別図柄が停止表示されるのと同時に、装飾図柄も停止する。一般に、特別図柄抽選の判定結果が大当たりである場合、装飾図柄の停止表示では、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が三つ揃って並ぶ。この特別図柄の変動表示に伴って行われる装飾図柄を用いた演出を変動演出と呼ぶ。

【0150】

リーチ有り演出においては、変動演出として、装飾図柄に関して次のような動作が行われる。まず、装飾図柄のスクロールが停止して各図柄を停止表示する際に、まず、いずれか 2 つの図柄 (数列) が先に停止する。このとき、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が停止表示される。次に、最後の一行がスクロール速度を徐々に遅くして、一直線上に同一の数字が三つ揃うのではないかと期待感を遊技者に与える。このようなリーチ有り演出では、最後の 1 列のスクロールが停止する前に、さまざまなキャラクタが登場したり、ストーリーが展開したりするいわゆる SP (スーパー) リーチ演出や SP・SP リーチ演出が行われる場合がある。また、後述する図 21 に示すように、本実施の形態では、変動時間がより長い (例えば 90 秒や 60 秒) 場合に、SP リーチや SP・SP リーチ演出を実行するように設定している。なお、リーチ有り演出と共に行われる上記の変動演出をリーチ時変動演出とも呼ぶ。

10

20

30

40

50

一方、リーチ無し演出においては、リーチ有り演出のような遊技者に期待感を与える演出がなされることなく、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が揃わない状態で図柄が停止表示する。

【0151】

このように、リーチ乱数は、大当たり乱数の判定の結果がはずれであった場合に、画像表示部114においてリーチ有り演出を行うか、リーチ無し演出を行うかを決定するためのもので、所定の確率でリーチ有り演出が出現するようにして、遊技者に対して適度に期待感を与えるようにしている。

付言すると、大当たりに当選した場合には、リーチ有り演出が行われ、最終的に横または斜めにわたる一直線上に、同一の数字が揃った状態で装飾図柄が停止表示する。これに対して、はずれの場合のリーチ有り演出は、上記一直線上に、同一の数字が揃わない状態で装飾図柄が停止表示する。

【0152】

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20(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が行われると、9/10の確率で当選する。

また、特に図示していないが、普通図柄抽選で当たりと判定された場合に行われる補助遊技の内容(電動チューリップ123の開放パターン)が異なる複数の当たりを設定することができる。この場合、例えば、特別図柄抽選における大当たりの種類を特定する大当たり図柄乱数(図17(b)参照)と同様に、普通図柄抽選における当たりの種類を特定するための当たり図柄乱数が設定される。そして、遊技制御部200は、乱数取得部231により、ゲートスイッチ処理(図7参照)で当たり乱数の乱数値と共に、当たり図柄乱数の乱数値を取得し、普通図柄判定部232により、取得された乱数値に基づいて当たりの種類を特定する。

なお、図20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。

【0153】

〔変動パターンの設定例〕

次に、図13に示した変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例について説明する。

図21は、図13に示した変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図21には、第1始動口121に遊技球が入賞した場合であって、遊技状態が低確率時短無遊技状態の場合に選択される設定例を示している。

なお、本実施の形態では、図示を省略しているが、変動パターン選択処理に用いられる変動パターンの設定として、遊技状態が低確率時短遊技状態もしくは高確率時短遊技状態の場合に選択される変動パターンも存在する。そして、それらの変動パターンを選択する際に参照される時短状態用の変動パターンテーブルが設けられており、時短無状態用の変動パターンテーブルとは異なる設定内容となっている。さらに、第2始動口122に遊技球が入賞する場合に関して、変動パターン選択処理において選択される変動パターンの設定のテーブルが個別に設けられてもよいし、第1始動口121に遊技球が入賞した場合に参照するテーブルを共用して参照するようにしてもよい。

【0154】

図21に示すように、変動パターンA～Dは、特別図柄抽選の判定結果が大当たりの場合(図13のS1302でYesの場合)に選択される変動パターンである。また、変動パターンE～Hは、特別図柄抽選の判定結果がはずれであってリーチ演出が行われる場合

(図13のS1305でYesの場合)に選択される変動パターンである。そして、変動パターンI～Kは、特別図柄抽選の判定結果がはずれであってリーチ演出が行われない場合(図13のS1305でNoの場合)に選択される変動パターンとして設定されている。なお、特別図柄抽選の判定結果が大当たりのときには必ずリーチ演出を行うように構成しているため、変動パターンA～Dが選択される場合においてリーチ演出の有無は参照されない。

【0155】

図21に示す例では、特別図柄抽選の判定結果が大当たりであった場合(図13のS1302でYesの場合)の変動パターンとして、4種類の変動パターンA～Dが設定されている。また、特別図柄抽選の判定結果がはずれ(図13のS1302でNoの場合)であつた場合の変動パターンとして、7種類の変動パターンE～Kが設定されている。変動時間は、変動パターンAが90秒、変動パターンBが60秒、変動パターンCが30秒、変動パターンDが15秒、変動パターンEが90秒、変動パターンFが60秒、変動パターンGが30秒、変動パターンHが15秒、変動パターンIが13秒、変動パターンJが7秒、変動パターンKが3秒にそれぞれ設定されている。

【0156】

また、図21に示すように、乱数(変動パターン乱数)の値の範囲は、何れも0～249の250個である。

そして、特別図柄抽選の判定結果が大当たりであった場合において、変動パターンAには、100個の乱数値が割り当てられ、 $100/250$ の確率で90秒の変動時間が設定される。また、変動パターンBには、75個の乱数値が割り当てられ、 $75/250$ の確率で60秒の変動時間が設定される。さらに、変動パターンCには、50個の乱数値が割り当てられ、 $50/250$ の確率で30秒の変動時間が設定される。そして、変動パターンDには、25個の乱数値が割り当てられ、 $25/250$ の確率で15秒の変動時間が設定される。

つまり、特別図柄抽選の判定結果が大当たりであった場合に選択される変動パターンA～Dのうち、最も高い割合で変動パターンAが選択され、次に高い割合で変動パターンBが選択され、次に高い割合で変動パターンCが選択され、最も低い割合で変動パターンDが選択されるように設定することができる。そして、大当たりに当選した場合、比較的長い時に亘つての変動演出が実行されやすくなっている。

【0157】

また、特別図柄抽選の判定結果がはずれであってリーチ有り演出が行われる場合、変動パターンEには、25個の乱数値が割り当てられ、 $25/250$ の確率で90秒の変動時間が設定される。また、変動パターンFには、50個の乱数値が割り当てられ、 $50/250$ の確率で60秒の変動時間が設定される。さらに、変動パターンGには、75個の乱数値が割り当てられ、 $75/250$ の確率で30秒の変動時間が設定される。そして、変動パターンHには、100個の乱数値が割り当てられ、 $100/250$ の確率で15秒の変動時間が設定される。

つまり、特別図柄抽選の判定結果がはずれであってリーチ有り演出が行われる場合に選択される変動パターンE～Hのうち、最も高い割合で変動パターンHが選択され、次に高い割合で変動パターンGが選択され、次に高い割合で変動パターンFが選択され、最も低い割合で変動パターンEが選択されるように設定することができる。そして、はずれであってリーチ有り演出が行われる場合には、比較的短い時間に亘つての変動演出が実行されやすくなっている。

【0158】

そして、特別図柄抽選の判定結果がはずれであってリーチ無し演出が行われる場合、変動パターンI～Kには、250個の乱数値が割り当てられる。そして、変動パターンIは保留数が0個であるとき、変動パターンJは保留数が1個または2個であるとき、変動パターンKは保留数が3個または4個であるときに、それぞれ選択される変動パターンとして設定されている。すなわち、はずれであってリーチ無し演出が行われる場合、特別図柄

抽選における判定の保留数が多いほど、図柄変動の平均時間が短くなるように設定されている。

【0159】

遊技制御部200は、遊技球が始動口121、122に入賞した際に取得した変動パターン乱数値（図9のS903、S910参照）と、パチンコ遊技機100の遊技状態、リーチ演出の有無、保留数等の条件とに基づいて特別図柄の変動パターンを決定する。そして、決定された特別図柄の変動パターンの情報は、変動開始コマンドに含まれて、遊技制御部200から演出制御部300へ送られる。演出制御部300では、後述するように、特別図柄変動時の演出として、変動開始コマンドに含まれる変動パターンの情報に基づいて特定される変動時間に対応する（その変動時間で実行可能な）演出が選択されて実行される。

10

【0160】

〔事前判定に基づく事前判定演出を行うための遊技制御部のRAMおよび演出制御部のRAMの構成〕

続いて、事前判定に基づく事前判定演出を実行するための、本実施の形態における遊技制御部200のRAM203および演出制御部300のRAM303の構成について説明する。

図22は、本実施の形態に係る遊技制御部200のRAM203（図3参照）の構成例を説明するブロック図である。図22（a）は、記憶領域204の構成を示すブロック図であり、図22（b）は、図22（a）に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

20

【0161】

図22（a）に示すように、RAM203は、大当たり乱数抽選により取得した大当たり乱数を記憶する特別図柄保留記憶領域としての記憶領域204を備えている。この記憶領域204は、第1始動口121の保留数と第2始動口122の保留数の最大値に対応する8つの記憶部を有している（各保留数の上限値が4の場合）。具体的に説明すると、記憶領域204は、第1記憶部204a、第2記憶部204b、第3記憶部204c、第4記憶部204d、第5記憶部204e、第6記憶部204f、第7記憶部204g、第8記憶部204hを有している。

【0162】

また、図22（b）に示すように、これらの記憶部204a～204hの各々は、入賞した始動口（第1始動口121または第2始動口122）の別を表す情報が記憶される領域と、取得された大当たり乱数が記憶される領域と、図柄乱数が記憶される領域と、リーチ乱数が記憶される領域と、変動パターン乱数が記憶される領域と、を有する。すなわち、記憶部204a～204hの各々には、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数および変動パターン乱数が記憶される。

30

【0163】

ここで、各乱数は、第1記憶部204aから順に記憶していく。より具体的に説明すると、例えば、第1記憶部204a～第8記憶部204hの何れにも乱数が記憶されていないときには、取得した乱数が第1記憶部204aに記憶されることになる。また、例えば、第1記憶部204a～第4記憶部204dに乱数がすでに記憶されているときには、取得した乱数が第5記憶部204eに記憶されることになる。

40

【0164】

図23は、本実施の形態に係る演出制御部300のRAM303（図3参照）の構成例を説明するブロック図である。図23（a）は、保留記憶領域305、306の構成を示すブロック図であり、図23（b）は、図23（a）に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

図23（a）に示すように、RAM303は、保留球が保留されている状況を記憶する保留状況記憶領域としての第1保留記憶領域305および第2保留記憶領域306を備えている。この第1保留記憶領域305および第2保留記憶領域306は、第1始動口12

50

1 への入賞に対する保留および第 2 始動口 1 2 2 への入賞に対する保留にそれぞれ対応しており、各々 4 つの記憶部を有している。具体的には、第 1 保留記憶領域 3 0 5 は、第 1 記憶部 3 0 5 a、第 2 記憶部 3 0 5 b、第 3 記憶部 3 0 5 c、第 4 記憶部 3 0 5 d を有している。また、第 2 保留記憶領域 3 0 6 は、第 1 記憶部 3 0 6 a、第 2 記憶部 3 0 6 b、第 3 記憶部 3 0 6 c、第 4 記憶部 3 0 6 d を有している。

【0165】

また、図 2 3 (b) に示すように、これらの記憶部 3 0 5 a ~ 3 0 5 d、3 0 6 a ~ 3 0 6 d の各々は、保留フラグを ON / OFF する保留フラグ記憶領域と、報知フラグを ON / OFF する報知フラグ記憶領域と、を有している。保留フラグは、各記憶部 3 0 5 a ~ 3 0 5 d、3 0 6 a ~ 3 0 6 d ごとに保留球の有無を識別するためのフラグである。すなわち、例えば第 1 始動口 1 2 1 への入賞による保留数が 3 である場合、第 1 ~ 3 記憶部 3 0 5 a、3 0 5 b、3 0 5 c の 3 つの保留フラグ記憶領域において、保留フラグが ON となる。報知フラグは、個々の保留球に関して事前判定結果に基づいて事前判定演出を行うか否かを設定するためのフラグである。本実施の形態のパチンコ遊技機 1 0 0 では、演出制御部 3 0 0 において、遊技状態や演出の状況に応じて事前判定結果に基づく事前判定演出を行うか否かを設定可能としている。そこで、事前判定演出を行う場合には報知フラグを ON とし、事前判定演出を行わない場合には報知フラグを OFF とする。例えば上記 3 つの保留球のうち 3 番目の保留球に対して事前判定演出を行う場合は、第 3 記憶部 3 0 5 c の報知フラグ記憶領域において、報知フラグが ON となる。

【0166】

すなわち、RAM 2 0 3 および RAM 3 0 3 は、遊技制御部 2 0 0 および演出制御部 3 0 0 において、所定数を限度として所定の始動条件の成立に基づく始動情報である保留情報を記憶する記憶手段として機能する。また、遊技制御部 2 0 0 は、この始動情報である保留情報に基づいて、この始動情報に対応する前記始動条件の成立を契機とする特別図柄判定部 2 3 4 の判定が行われる前に、特別遊技状態に移行するか否かに関する事前判定処理を行う事前判定手段である。演出制御部 3 0 0 は、事前判定結果を予告（示唆）するための事前判定演出を行う演出制御手段である。

【0167】

また、特に図示しないが、図 2 2 (a) に示した構成とは別に、RAM 2 0 3 は、事前判定情報が記憶される領域（以下、事前判定情報格納領域）を有する。事前判定情報とは、上記の各乱数に基づく事前判定処理（図 9 の S 9 0 4、S 9 1 1 参照）によって得られた情報である。事前判定情報の内容は、特別図柄処理（図 1 1 参照）における各種の判定結果として得られる情報と同様であり、具体的には、大当たりしたか否か、大当たりであった場合にはその大当たりの種類、演出の内容はリーチ有り演出であるのかリーチ無し演出であるのか、変動パターン（変動時間）の内容といったことを示すための情報である。事前判定情報格納領域に格納された事前判定情報は、事前判定処理が行われた入賞球（保留球）に対応する保留に関する情報（以下、保留情報）と共に、あるいはこの保留情報とは別に独自のタイミングで、事前判定結果コマンドに含められて遊技制御部 2 0 0 から演出制御部 3 0 0 へ送られる。

【0168】

〔事前判定処理〕

次に、事前判定処理（図 9 の S 9 0 4、S 9 1 1 参照）について詳細に説明する。

本実施の形態における事前判定処理では、遊技制御部 2 0 0 では、図 2 0 や図 2 1 を参照しながら説明した乱数の構成例と同様の乱数テーブルを用いて以下のとおり事前判定を行う。

【0169】

図 2 4 は、本実施の形態に係る事前判定処理（図 9 の S 9 0 4、S 9 1 1）の内容を示すフローチャートである。

図 2 4 に示すように、遊技制御部 2 0 0 は、まず、遊技状態が高確率状態か否かを判断し（S 2 4 0 1）、高確率状態であると判断すると（S 2 4 0 1 で Yes）、高確率状態

10

20

30

40

50

用のテーブルを選択して、大当たり乱数および大当たり図柄乱数の事前判定を行う（S 2 4 0 2）。一方、S 2 4 0 1でN oと判断した場合には、低確率状態用のテーブルを選択して、大当たり乱数および大当たり図柄乱数の事前判定を行う（S 2 4 0 3）。

【0170】

S 2 4 0 2またはS 2 4 0 3の大当たり乱数および大当たり図柄乱数の事前判定の後、遊技制御部200は、遊技状態が時短状態か否かを判断し（S 2 4 0 4）、時短状態であると判断すると（S 2 4 0 4でY e s）、時短状態用のテーブルを選択して、リーチ乱数の事前判定を行う（S 2 4 0 5）。さらに、時短状態用のテーブルを選択して、変動パターン乱数の事前判定を行う（S 2 4 0 6）。

一方、S 2 4 0 4でN oと判断した場合には、時短無状態用のテーブルを選択して、リーチ乱数の事前判定を行う（S 2 4 0 7）。さらに、時短無状態用のテーブルを選択して、変動パターン乱数の事前判定を行う（S 2 4 0 8）。

【0171】

この後、遊技制御部200は、上述のとおり得られた大当たり乱数の事前判定の結果、大当たり図柄乱数の事前判定の結果、リーチ乱数の事前判定の結果、および変動パターンの事前判定の結果を、事前判定情報として事前判定情報格納領域に記憶する（S 2 4 0 9）。さらに、演出制御部300に事前判定情報を送信するために、事前判定情報を含む事前判定結果コマンドをR A M 2 0 3にセットする（S 2 4 1 0）。

【0172】

ここで、上述の事前判定は、始動口121、122への遊技球の入賞に応じて取得された乱数値（図9のS 9 0 3、S 9 1 0参照）と、大当たり判定処理で用いられる判定テーブル（図20参照）と同様の構成の判定テーブルとを用いて行った。すなわち、使用する判定テーブルを選択した後の判定自体は、大当たり判定処理における判定（図12のS 1 2 0 1参照）と同様である。そこで、本実施の形態では、特別図柄処理（図11参照）で用いた大当たり判定処理のサブルーチン（図11のS 1 1 0 8および図12参照）を呼び出し、上記の事前判定における乱数の判定を行う。

【0173】

このような構成としたことにより、本実施の形態では、事前判定処理における乱数の判定を行うために、大当たり判定処理とは別に乱数を判定する処理機能（サブルーチン）を用意する必要がない。そのため、制御命令の数を削減し、大当たり判定処理および事前判定処理に関するプログラムのサイズの増大を抑制することができる。また、上記のように、事前判定に用いる判定テーブルを大当たり判定で用いる判定テーブルと同様の構成とする場合には、大当たり判定で用いる判定テーブルを事前判定においても用いるようにしても良い。

【0174】

また、ここでは特別図柄抽選に関する事前判定（大当たりか否か）についてのみ説明したが、本実施の形態では、特別図柄の変動表示および停止表示を行う際の変動パターンについても、事前判定を行う。特別図柄抽選における変動パターンの選択は、始動口121、122への遊技球の入賞に応じて取得された変動パターン選択用の乱数値（図9のS 9 0 3、S 9 1 0参照）と変動パターンテーブル（図21参照）とを用いて行われる（図11のS 1 1 0 9および図13参照）。したがって、変動パターンの事前判定においても、入賞時に取得した変動パターン選択用の乱数値と、特別図柄処理の変動パターン選択処理で用いた変動パターンテーブルと同様の構成の事前判定テーブルを用いて、選択される変動パターンを事前判定することができる。

【0175】

この場合、変動パターン選択処理で選択される変動パターンを事前判定するために、特別図柄処理（図11参照）で用いた変動パターン選択処理のサブルーチン（図11のS 1 1 0 9および図13参照）を呼び出して用いることができる。また、変動パターン選択の事前判定に用いる事前判定テーブルに関しても、特別図柄処理の変動パターン選択処理で用いられる変動パターンテーブルを用いて良い。このように構成すれば、変動パターン選

10

20

30

40

50

択の事前判定に関する制御命令の数を削減し、プログラムのサイズの増大を抑制することができる。

【0176】

なお、事前判定処理と特別図柄変動時の大当たり判定処理とを、同様の判定テーブル群を用い同じサブルーチンにて行った場合、各処理の実行時が異なるために、事前判定結果と特別図柄変動時の大当たり判定処理による判定結果とが異なる場合があり得る。すなわち、事前判定処理の実行後、特別図柄変動開始時までにはパチンコ遊技機100の遊技状態（高確率状態か低確率状態か、時短状態か時短無状態か）が変化した場合である。この場合、判定テーブルは遊技状態に応じて異なる種類のものが用いられるため、事前判定処理の実行時と大当たり判定処理の実行時とでは、判定に用いられる具体的な判定テーブルが異なることになる。そのため、始動口121、122への入賞時に獲得した同一の乱数値を使用しても、事前判定結果と大当たり判定処理の判定結果と異なる場合がある。このような場合、演出制御部300において、事前判定処理の実行後、特別図柄変動の開始時までには遊技状態が変化する場合、事前判定結果に基づく演出を不実行とする（禁則）制御等を行っても構わない。

10

【0177】

〔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25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25(a)に示すメイン処理と、図25(b)に示す割り込み処理とからなる。図25(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(S2501)、CTC(Counter/Timer Circuit)の周期設定を行った後(S2502)、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(S2503)、割り込み処理を受け付ける。

20

【0178】

割り込み処理は、S2502で設定された周期にしたがって定期的に行われる。図25(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からのコマンドを受信してコマンド受信処理を行う(S2511)。このコマンド受信処理において、演出内容(演出パターン)が選択される。また、演出制御部300は、遊技者による演出ボタン161等の操作を受け付けるための演出ボタン処理を行う(S2512)。この後、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(S2513)。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。

30

【0179】

〔演出制御部によるコマンド受信処理〕

図26は、コマンド受信処理(図25(b)のS2511)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、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドを受信したか否かを判断する(S2601)。なお、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドは、遊技制御部200において、図9に示した始動口スイッチ処理においてセットされ(S906、S907、S913、S914)、図8に示した出力処理(S806)で演出制御部300へ送信されたコマンドである。

40

そして、演出制御部300は、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドを受信したと判断した場合(S2601でYes)、RAM303に保持されている保留数の値を1加算する(S2602)。さらに、演出制御部300は、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドに基づいて、事前判定演出選択処理を行う(S2603)。なお、事前判定演出選択処理の内容については後に説明する。

【0180】

受信したコマンドが事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドでない場合(S2

50

601でNo)、演出制御部300は、受信したコマンドが変動開始コマンドか否かを判断する(S2604)。この変動開始コマンドは、遊技制御部200において、図11に示した特別図柄処理においてセットされ(S1111)、図8に示した出力処理(S806)で演出制御部300へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドが変動開始コマンドであった場合(S2604でYes)、演出制御部300は、演出選択処理を実行する(S2605)。また、変動開始コマンドを受信した際は、演出選択処理において用いられる演出制御用の乱数値が取得される。この乱数値は、図25(a)に示すメイン処理のS2503で定期的に更新される乱数値である。演出選択処理の詳細については後述する。

【0181】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンドおよび変動開始コマンドでない場合(S2601およびS2604でNo)、演出制御部300は、受信したコマンドが変動停止コマンドか否かを判断する(S2606)。この変動停止コマンドは、遊技制御部200において、図11に示した特別図柄処理においてセットされ(S1114)、図8に示した出力処理(S806)で演出制御部300へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドが変動停止コマンドであった場合(S2606でYes)、演出制御部300は、変動演出終了中処理を実行する(S2607)。変動演出終了中処理の詳細については後述する。

【0182】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンド、変動開始コマンドおよび変動停止コマンドでない場合(S2601、S2604およびS2606でNo)、演出制御部300は、受信したコマンドが大当たり遊技のオープニング動作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(S2608)。このオープニングコマンドは、図14に示した停止中処理においてセットされ(S1416)、図8に示した出力処理(S806)で演出制御部300へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドがオープニングコマンドであった場合(S2608でYes)、演出制御部300は、大当たり演出選択処理を実行する(S2609)。大当たり演出選択処理の詳細については後述する。

【0183】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンド、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(S2601、S2604、S2606およびS2608でNo)、演出制御部300は、受信したコマンドが大当たり遊技のエンディング動作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(S2610)。このエンディングコマンドは、図17に示した大入賞口処理においてセットされ(S1713)、図8に示した出力処理(S806)で演出制御部300へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドがエンディングコマンドであった場合(S2610でYes)、演出制御部300は、エンディング演出選択処理を実行する(S2611)。エンディング演出選択処理の詳細については後述する。

【0184】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンドおよびエンディングコマンドでない場合(S2601、S2604、S2606、S2608およびS2610でNo)、次に演出制御部300は、受信したコマンドが客待ち状態に移行するための客待ちコマンド受信処理を実行する(S2612)。客待ちコマンド受信処理の詳細については後述する。

【0185】

図27は、モードフラグの設定例を示す図である。

演出制御部300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、RAM303にセットされる

10

20

30

40

50

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。

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20(b)に示したものと同様である。何れの大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。

さらに、図27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。後述するように、パラメータMの値は、特別図柄変動が行われ、停止する度に1ずつ減算される。

【0186】

図28は、図26の事前判定演出選択処理(S2603)および演出選択処理(S2605)の内容を示すフローチャートである。

事前判定演出選択処理において、演出制御部300は、まず、遊技制御部200から受信した事前判定結果コマンドを解析する(S2801)。さらに、演出制御部300は、遊技制御部200から受信した保留数増加コマンドを解析する(S2802)。そして、演出制御部300は、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドに基づいて、事前判定演出で用いられる演出パターン(事前判定演出パターン)を選択する(S2803)。

【0187】

ここで、事前判定演出パターンとしては、特別図柄処理による乱数の判定結果に基づく変動の開始以前に、その特別図柄処理による乱数の判定結果を予告するような各種の演出パターンを設けることができる。例えば、保留表示演出や、連続予告演出等の演出を事前判定演出パターンとして設けることができる。本実施の形態では、保留球が発生した際、保留球数を表す表示を、表示器130の第1特別図柄保留表示器218および第2特別図柄保留表示器219に表示する(図2参照)と共に、画像表示部114に保留の発生や保留数を示唆する保留表示を行う(保留表示演出)。そこで、この保留表示演出において、保留表示の表示態様等に事前判定結果を反映させることにより、その保留球に関して、その後特別図柄処理による乱数の判定が行われた際の判定結果を遊技者に示唆する事前判定演出とすることができる。

【0188】

なお、ここでは保留表示演出を事前判定演出として用いる場合について説明したが、特別図柄処理による乱数の判定結果に基づく変動の開始以前に行われる各種の演出内容に反映させることで、多様な事前判定演出を行うことが可能になる。例えば、画像表示部114に表示される演出画像を用いた演出、盤ランプ116や枠ランプ157の発光による演出、可動役物の動作による演出、楽曲や効果音等の音響出力による演出等を事前判定演出パターンとして設定することができる。

【0189】

また、事前判定演出は、事前判定が行われた入賞球(保留球)に対する図柄変動よりも先に行われる他の入賞球に対する図柄変動に伴って実行される。本実施の形態では、保留球は、一つの始動口(第1始動口121または第2始動口122)につき4個を上限としている(図9参照)。また、第2始動口122の保留球の消化を優先するものとする。この場合、例えば、第2始動口122のある保留球について事前判定を行ったならば、その保留球についての図柄変動が行われる前に、現在変動中の変動(当該変動と呼ぶ)を含め、最大で4個の入賞球についての図柄変動が行われることとなる。事前判定が行われた保留球に係る事前判定演出において、その保留球についての図柄変動が行われる前に複数回の図柄変動が行われる場合、その複数回の図柄変動にまたがる事前判定演出(連続予告演

出)を行っても良い。

【0190】

そして、演出制御部300は、加算後の保留数の値と、事前判定演出選択処理において選択された事前判定演出パターンの情報とが含まれる保留数コマンドをRAM303にセットする(S2804)。なお、保留数コマンドには、画像／音響制御部310のCPU311に対して選択された事前判定演出パターンを通知するために、当該パターンを示す情報が含まれる。CPU311は保留数コマンドを受信することで、選択された事前判定演出パターンに対応する画像や音響をVDP314に描画、出力処理させるためのディスプレイリスト等の作成を行う。VDP314は当該ディスプレイリスト等に基づいて、選択された事前判定演出パターンを表すための画像データや音響データをCGROM315やSNDROM316から読み出して、事前判定演出を画像表示部114やスピーカ156を用いて表現する。

10

【0191】

演出選択処理において、演出制御部300は、まず、受信した変動開始コマンドを解析する(S2811)。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し(S2812)、RAM303に保持されている保留数の値を1減算する(S2813)。そして、演出制御部300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(大当たりの種類、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114に表示する画像による図柄変動の変動演出パターンを選択する(S2814)。

20

【0192】

最後に、演出制御部300は、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RAM303にセットする(S2815)。なお、変動演出開始コマンドには、CPU311に対して選択された変動演出パターンを通知するために、当該パターンを示す情報が含まれる。CPU311は変動演出開始コマンドを受信することで、選択された変動演出パターンに対応する画像や音響をVDP314に描画、出力処理させるためのディスプレイリスト等の作成を行う。VDP314は当該ディスプレイリスト等に基づいて、選択された変動演出パターンを表すための画像データや音響データをCGROM315やSNDROM316から読み出して、変動演出を画像表示部114やスピーカ156を用いて表現する。

30

【0193】

詳述しないが、S2814における図柄変動の変動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25(a)のS2503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)とに基づいて変動演出パターンが決定される。ここで決定された変動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等が決定される。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。

40

【0194】

図29は、図26の変動演出終了中処理(S2607)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(S2901)。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(S2902)。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大当たりか否かを判断する(S2903)。大当たりである場合は(S2903でYes)、その大当たりの種類に応じて、図27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

50

る（S 2 9 0 4）。

【0 1 9 5】

一方、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりでない場合（S 2 9 0 3でN o）、次に演出制御部 3 0 0は、モードフラグの値が0か否かを調べる（S 2 9 0 5）。モードフラグが0でない場合（S 2 9 0 5でN o）、演出制御部 3 0 0は、パラメータMを1減算し（S 2 9 0 6）、Mの値が0になったか否かを調べる（S 2 9 0 7）。すなわち、パラメータMの値は、変動停止コマンドを受信した際に0となっていない限り、変動停止コマンドを受信する度に（すなわち特別図柄変動が停止する度に）1ずつ減算される。Mの値が0になったならば（S 2 9 0 7でY e s）、演出制御部 3 0 0は、モードフラグを0に設定する（S 2 9 0 8）。

10

【0 1 9 6】

S 2 9 0 5でモードフラグが0であった場合（S 2 9 0 5でY e s）、S 2 9 0 7でパラメータMの値が0にならなかった場合（S 2 9 0 7でN o）、またはS 2 9 0 8でモードフラグを0に設定した後、あるいはS 2 9 0 4でモードフラグを変更した後、演出制御部 3 0 0は、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R A M 3 0 3にセットして、変動演出終了中処理を終了する（S 2 9 0 9）。ここで、図 2 7を参照すると、S 2 9 0 4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大当たりの種類に応じた演出モードとなる。また、S 2 9 0 5でモードフラグが0であった場合およびS 2 9 0 8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、S 2 9 0 7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。

20

【0 1 9 7】

図 3 0は、図 2 6の大当たり演出選択処理（S 2 6 0 9）の内容を示すフローチャートである。

この大当たり演出選択処理において、演出制御部 3 0 0は、まず受信したオープニングコマンドを解析し（S 3 0 0 1）、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（大当たり演出パターン）を選択する（S 3 0 0 2）。そして、演出制御部 3 0 0は、選択した大当たり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R O M 3 0 2から読み出し、これらのデータと共に、選択した演出を指示する大当たり演出開始コマンドをR A M 3 0 3にセットして、大当たり演出選択処理を終了する（S 3 0 0 3）。これにより、大当たり中の演出が決定される。なお、大当たり演出パターンの選択（S 3 0 0 2）において、コマンド受信時に取得される乱数値に基づく判定を行っても良い。

30

【0 1 9 8】

図 3 1は、図 2 6のエンディング演出選択処理（S 2 6 1 1）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 3 0 0は、まず受信したエンディングコマンドを解析し（S 3 1 0 1）、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（エンディング演出パターン）を選択する（S 3 1 0 2）。そして、演出制御部 3 0 0は、選択したエンディング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R O M 3 0 2から読み出し、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R A M 3 0 3にセットして、エンディング演出選択処理を終了する（S 3 1 0 3）。なお、エンディング演出パターンの選択（S 3 1 0 2）において、コマンド受信時に取得される乱数値に基づく判定を行っても良い。

40

【0 1 9 9】

図 3 2は、図 2 6の客待ちコマンド受信処理（S 2 6 1 2）の内容を示すフローチャートである。

演出制御部 3 0 0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（S 3 2 0 1）。客待ちコマンドを受信した場合（S 3 2 0 1でY e s）、演出制御部 3 0 0は、経過時間の計測を開始し（S 3 2 0 2）、R A M 3 0 3において計測フ

50

ラグをONにする（S 3 2 0 3）。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（S 3 2 0 1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（S 3 2 0 4）。計測フラグがOFFであれば（S 3 2 0 4でNo）、客待ちコマンド受信処理を終了する。

【0200】

計測フラグがONである場合（S 3 2 0 4でYesまたはS 3 2 0 3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に達したか否かを判断する（S 3 2 0 5）。タイムアップしていない場合（S 3 2 0 5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（S 3 2 0 5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（S 3 2 0 6）、客待ち演出を行うための客待ち演出コマンドをRAM303にセットして客待ちコマンド受信処理を終了する（S 3 2 0 7）。 10

【0201】

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、大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、客待ち演出コマンドの何れかがセットされている。

【0202】

図33は、演出ボタン処理（図25（b）のS 2 5 1 2）の内容を示すフローチャートである。

この演出ボタン処理において、演出制御部300は、まず遊技者による演出ボタン161等の操作手段が操作されたか否かを判断する（S 3 3 0 1）。ここで、操作手段の操作とは、演出ボタン161が押下されてONとなること、演出キー162の中央キーや周囲キーが押下されてONとなることを含む。また、タッチパネル等、演出ボタン161および演出キー162以外の操作デバイスがパチンコ遊技機100に設けられている場合は、そのデバイスの操作を検知したことを含む。演出制御部300は、これらのデバイスのコントローラから操作信号を受け付けて、操作が行われたことを検知する。 20

【0203】

演出ボタン161等の操作手段が操作されたならば（S 3 3 0 1でYes）、演出制御部300は、操作手段の操作内容を示す情報を含む演出ボタンコマンドをRAM303にセットして演出ボタン処理を終了する（S 3 3 0 2）。 30

【0204】

この後、演出制御部300は、図25（b）のコマンド送信処理（S 2 5 1 3）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。

【0205】

〔変動演出〕

図34は、本実施の形態における変動演出の一場面を示す図である。 40

本実施の形態の演出制御部300は、遊技状態および変動パターンに基づいて、画像表示部114およびスピーカ156（図1参照）等を用いて変動演出を実行する。具体的には、演出制御部300は、変動開始コマンドの解析結果から得られる遊技状態および変動パターンに基づいて、変動演出パターンを選択する。変動演出パターンには、画像表示部114の画面（以下、単に画面と称する場合がある）にて装飾図柄50を変動表示させて行う演出である装飾図柄変動演出と、その装飾図柄変動演出とともに実行する音響出力演出とが含まれる。

【0206】

〔変動アイコン51・保留アイコン52〕

また、図34に示すように、画像表示部114には、変動アイコン51および保留アイ 50

コン５２がそれぞれ表示される。

保留が無い状態で、第１始動口１２１に遊技球が最初に入賞すると、即時、その最初の入賞に対する変動表示が開始される。この変動表示中に、第１始動口１２１に遊技球がさらに入賞することによって保留が発生する。このとき、更なる入賞についての変動表示は、直ぐに開始できないので、大当たり判定の権利として保留される。そして、最初の第１始動口１２１に基づく一の変動表示が終了すると、保留されていた権利に基づいて他の変動表示が、保留された順で行われていく。なお、第２始動口１２２においても同様である。

そして、本実施の形態のパチンコ遊技機１００においては、入賞に対する変動表示に係わる表示である「変動アイコン」と、保留された権利に係わる表示である「保留アイコン」とをそれぞれ画面に表示する。以下、変動アイコン５１および保留アイコン５２について、それぞれ詳細に説明する。

【０２０７】

（変動アイコン５１）

本実施の形態では、図３４に示すように、画面において、特別図柄の図柄変動に基づき、装飾図柄５０の変動表示による変動演出が行われる。そして、例えば画面の下側には、特別図柄変動制御部２３３により特別図柄が変動中（装飾図柄５０の変動表示中）となっていることを示す変動アイコン５１が表示される。つまり、変動アイコン５１は、特別図柄の変動表示中に、特別図柄の変動表示に係わるアイコン（オブジェクト画像）として、画面に表示される。そして、変動アイコン５１は、特別図柄の変動表示の開始とともに変動アイコン５１が表示される領域（本実施の形態では、画面の中央部下側）に表示開始し、その特別図柄の変動停止とともに表示が消える。

【０２０８】

（保留アイコン５２）

本実施の形態のパチンコ遊技機１００では、ＲＡＭ３０３（図２３参照）における保留球に対応する記憶領域の情報に基づいて、図３４に示すように、画像表示部１１４の画面に保留アイコン５２を表示する。そして、保留アイコン５２は、大当たり判定の権利が保留されていることを示すアイコン（オブジェクト画像）である。また、本実施の形態では、画面における保留アイコン５２の表示態様は、例えば事前判定処理による事前判定結果に基づいて決定される。

【０２０９】

具体的には、第１始動口１２１（図１参照）における入賞によって、最大で４つの保留が生じる。そのため、第１始動口１２１における入賞により、画面には、保留アイコン５２も最大で４つ表示される。また、本実施の形態では、複数の保留アイコン５２は、変動アイコン５１に近い位置から遠ざかる位置まで順に、右側から左側に向けて並べて表示される。

【０２１０】

また、第２始動口１２２（図１参照）における入賞によっても、最大で４つの保留が生じる。そのため、図示していないが、第２始動口１２２における入賞により、画面には、保留アイコン５２も最大で４つ表示される。また、本実施の形態では、第２始動口１２２における入賞に関わる複数の保留アイコン５２は、変動アイコン５１に近い位置から遠ざかる位置まで順に、左側から右側に向けて並べて表示されるようになっている。

なお、図３４は、第２始動口１２２における入賞に関わる保留がない状態を示しているので、変動アイコン５１の右側には保留アイコン５２が表示されていない。

【０２１１】

（保留数画像）

また、図３４に示すように、本実施の形態のパチンコ遊技機１００では、ＲＡＭ３０３（図２３参照）における保留球に対応する記憶領域の情報に基づいて、保留数を示す数字の画像である保留数画像５５を画面に表示する。ここで、上述のとおり、保留は、第１始動口１２１における入賞と、第２始動口１２２における入賞とによって、それぞれ最大で

4個発生するようになっている。従って、保留数画像55についても、第1始動口121における入賞に基づく保留数に対応して、「0～4」の何れかの数字が第1保留数画像53として表示される。同様に、第2始動口122における入賞に基づく保留数に対応して、「0～4」の何れかの数字が第2保留数画像54として表示される。なお、以下の説明において、第1保留数画像53と第2保留数画像54とをまとめて総称する場合には、保留数画像55と呼ぶ。

【0212】

(第4図柄)

また、図34に示すように、本実施の形態のパチンコ遊技機100では、装飾図柄50とは別に、第4図柄56を表示する。第4図柄は、特別図柄抽選に伴う特別図柄表示器221、222(図2参照)における特別図柄の表示制御が行われていることを遊技者に示唆するものである。

【0213】

なお、本実施の形態において、第4図柄56は、画面に数字や文字などを表示する態様を例示しているが、これに限定されない。例えば、第4図柄56は、画面において、○△×などの記号を用いて、特別図柄の表示制御が行われていることを遊技者に示唆しても良い。さらに、第4図柄56は、画面にて画像として表示することに限定されず、遊技盤110においてLEDなどの光源(表示器)を設けて、特別図柄の表示制御が行われていることを遊技者に示唆しても良い。

【0214】

[変動演出パターンの設定例]

図35は、本実施の形態の変動演出パターンとテーブルの設定例を示す図である。

そして、本実施の形態における、変動パターンに対応づけられる変動演出パターンの設定例について説明する。

図35に示す例では、第1始動口121(図1参照)に遊技球が入球する場合であって、現在の遊技状態が低確率時短無遊技状態である場合に選択される変動演出パターンが設けられている。すなわち、図21に示す変動パターンテーブルに対応して選択されるものである。本実施の形態では、大当たりに当選した場合である変動パターンAに対応して選択される変動演出パターンとして、演出パターンA-1、演出パターンA-2および演出パターンA-3の3つのパターンを有している。

【0215】

演出パターンA-1は、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態になる大当たり(以下、高確大当たりと呼ぶ)であって、8ラウンド大当たりに当選した場合に選択されるパターンである。

演出パターンA-2は、高確大当たりであって、16ラウンド大当たりに当選した場合に選択されるパターンである。

演出パターンA-3は、大当たり遊技後の遊技状態が低確率状態になる大当たり(以下、低確大当たりと呼ぶ)であって、8ラウンド大当たりに当選した場合に選択されるパターンである。

【0216】

また、図35に示す例では、第2始動口122(図1参照)に遊技球が入球する場合であって、現在の遊技状態が高確率時短遊技状態の場合に選択される変動演出パターンが設けられている。本実施の形態では、大当たりに当選した場合である変動パターンに対応して選択される変動演出パターンとして、演出パターンB-1、演出パターンB-2、演出パターンB-3、演出パターンB-4、演出パターンB-5および演出パターンB-6の6つのパターンを有している。

【0217】

演出パターンB-1～演出パターンB-4は、高確大当たりであって16ラウンド大当たりに当選した場合に選択されるパターンである。

演出パターンB-5～演出パターンB-6は、低確大当たりであって16ラウンド大当

10

20

30

40

50

たりに当選した場合に選択されるパターンである。

【0218】

そして、本実施の形態では、上述した各変動演出パターンに対応して、その変動演出パターンが実行された後の大当たり遊技において行う演出（以下、大当たり遊技演出と呼ぶ）が設けられている。すなわち、本実施の形態では、変動演出パターンと大当たり遊技演出とが紐付けられている。そのため、便宜上、大当たり遊技演出も含めて、演出パターンA-1～演出パターンA-3、演出パターンB-1～演出パターンB-6と称して説明する場合がある。

【0219】

なお、本実施の形態において、例えば変動パターンAに対して、上述した変動演出パターンにおける演出パターンA-1～演出パターンA-3以外のパターンも設けられている。同様に、変動演出パターンとして、演出パターンB-1～演出パターンB-6以外のパターンも設けられている。そして、本実施の形態において、これら複数のうちいずれのパターンが選択されるかは、演出乱数によって判定される。

【0220】

ここで、大当たりに当選した際に実行される大入賞口125（図1参照）への遊技球の発射を促す発射演出について説明する。

図36は、本実施の形態の発射演出の説明図である。

図36に示すように、本実施の形態では、第1の発射演出と、第1の発射演出よりも演出性が高い第2の発射演出とを備えている。

【0221】

〔第1の発射演出〕

図36（a）に示すように、第1の発射演出では、画像表示部114の画面に、第1右打指示画像61、入賞口画像62、発射球軌道画像63、第1テキスト画像64およびハンドル画像65を表示する。

【0222】

第1右打指示画像61は、遊技領域111の右側に配置されている大入賞口125（図1参照）に向けて遊技球を発射することを促す画像である。第1右打指示画像61は、例えば画面において全体的に表示するなど、比較的大きなサイズで表示される。

【0223】

入賞口画像62は、本実施の形態の大入賞口125（大入賞口扉125D）を模した画像である。そして、発射球軌道画像63は、入賞口画像62に向けて、遊技球の軌道を示す画像である。

第1テキスト画像64は、大入賞口125に向けた遊技球の発射を促す画像である。第1テキスト画像64は、図36（a）に示す例では、「右アタッカーを狙え！！」を表示している。

ハンドル画像65は、ハンドル151（図1参照）を回した状態を模した画像である。本実施の形態のハンドル画像65は、ハンドル151を右に回して遊技球を右打ちさせることを、直感的かつ視覚的に指示する画像である。

【0224】

また、本実施の形態の第1の発射演出では、例えば「右アタッカーを狙ってください」といったように、大入賞口125に向けた発射を促す発射指示音声をスピーカ156（図1参照）にて出力する。この場合に、発射指示音声の出力は、比較的大きな音量にて行う。

【0225】

〔第2の発射演出〕

一方、図36（b）に示すように、第2の発射演出では、画面に、第2右打指示画像66および第2テキスト画像67を表示する。

【0226】

第2右打指示画像66は、大入賞口125に向けて遊技球を発射することを促す画像で

10

20

30

40

50

ある。第2右打指示画像66は、例えば画面において部分的に表示するなど、比較的小さなサイズで表示される。本実施の形態の第2右打指示画像66は、第1右打指示画像61と比較して大幅に小さくサイズで表示される。

【0227】

第2テキスト画像67は、大入賞口125に遊技球が入賞し易い状態になっていることを示唆する内容を表示する。本実施の形態の第2テキスト画像67は、例えば「アタッカーが開いています」といったように、大入賞口125が開いていることをテキストにより示す。そして、第2テキスト画像67は、第1の発射演出の第1テキスト画像64よりもフォントの大きさや全体サイズが小さく表示される。

【0228】

なお、第2の発射演出では、上述した第1の発射演出にて表示する発射球軌道画像63、第1テキスト画像64、ハンドル画像65の表示は行わない。

【0229】

さらに、第2の発射演出では、上述した第1の発射演出にてスピーカ156にて出力する発射指示音声の出力を行わない。あるいは、第2の発射演出にて発射指示音を出力する場合には、第1の発射演出にてスピーカ156にて出力する発射指示音声の音量よりも小さい音量にて出力する。

【0230】

なお、本実施の形態では、大入賞口125が遊技領域111の右側に配置されているため、「右打ち」や「右アタッカー」のテキストなどを表示する構成としている。ただし、例えば大入賞口125が他の位置に配置されている場合には、他の位置に関連付けてテキストの内容や画像の内容を構成すれば良い。

【0231】

以上のように、本実施の形態のパチンコ遊技機100では、演出性が比較的高い第1の発射演出と、演出性が比較的低い第2の発射演出とを実行可能になっている。

【0232】

本実施の形態では、高確大当たりと低確大当たりが設けられており、いずれの大当たりに当選した場合であっても、大入賞口125が開放され、遊技球の払い出しが行われる大当たり遊技が実行される。従って、大当たりに当選した後は、大入賞口125に向けて遊技球を発射することを促す発射演出が必要である。ただし、例えば高確大当たりと低確大当たりとにおいて、例えば単に同じ発射演出を行うと、遊技者の興趣性が低下してしまう。そこで、本実施の形態においては、大当たり遊技後の遊技状態や、大当たり遊技中に行う大当たり遊技後の遊技状態の示唆に関する演出の内容に応じて、第1の発射演出と第2の発射演出とを使い分けるようにしている。

この第1の発射演出と第2の発射演出とをそれぞれ表示する態様については後に詳しく説明する。

【0233】

次に、低確率時短無遊技状態にて演出制御部300が実行する装飾図柄変動演出および大当たり遊技演出について具体的に説明する。

図37は、本実施の形態の演出パターンA-1の演出の説明図である。

図38は、本実施の形態の演出パターンA-2の演出の説明図である。

図39は、本実施の形態の演出パターンA-3の演出の説明図である。

【0234】

〔演出パターンA-1（低確率時短無遊技状態時：8ラウンド高確大当たり）〕

図37を参照しながら演出パターンA-1の演出について詳細に説明する。

演出パターンA-1は、低確率時短無遊技状態において、8ラウンドであって高確大当たりに当選した場合に選択可能な演出パターンである。

【0235】

図37(a)に示すように、装飾図柄50の変動演出において、3つの装飾図柄50を例えば縦スクロールにて変動表示させた後、左側の装飾図柄50（例えば数字の「2」）

10

20

30

40

50

を仮停止させる。そして、図 37 (b) に示すように、右側の装飾図柄 50 (例えば数字の「2」) を仮停止させる。そして、図 37 (c) に示すように、SP・SPリーチ演出の一つとして特訓演出画像 70 を用いて特訓演出を行う。なお、本実施の形態において、特訓演出は、低確率時短無遊技状態だけで実行される演出である。

最後に、図 37 (d) に示すように、中央の装飾図柄 50 (例えば数字の「2」) を停止表示させる場合がある。

【0236】

本実施の形態では、大当たり遊技が実行されることを示唆する特別演出を実行する。特別演出には、上述したように、同じ装飾図柄 50 としての数字を 3 つ揃えて停止表示させる共通演出が含まれる。また、特別演出には、後述するバトル演出のように、所定の事柄が成功する成功演出と所定の事柄が失敗する失敗演出とが含まれる。

10

【0237】

そして、本実施の形態の共通演出では、装飾図柄 50 として数字の「7」を 3 つ揃えて停止表示させる場合を除いて、高確大当たりか低確大当たりであることを示唆しない。なお、本実施の形態では、装飾図柄 50 として数字の「7」を 3 つ揃えて停止表示させる場合には、高確大当たりであることを示唆している。

また、後述するバトル演出における成功演出および失敗演出では、大当たり遊技が実行された後に、遊技者に有利な高確率状態にすること、または、遊技者に不利な低確率状態にすることを、それぞれ示唆する。

【0238】

20

その後、図 37 (e) 以降に示すように、大当たり遊技演出を実行する。

まず、図 37 (e) に示すように、大当たり遊技におけるオープニング演出を示す。本実施の形態では、オープニング演出において、ラウンド数示唆表示 71 を画面に表示する。ラウンド数示唆表示 71 は、大当たりのラウンド数を示唆する画像である。また、演出パターン A-1 におけるラウンド数示唆表示 71 は、例えば「Bonus!」といったように、大当たりのラウンド数が 8 ラウンドであることを示唆する。

【0239】

そして、図 37 (f) に示すように、大当たり遊技の開始時に、画面には、第 1 右打指示画像 61、入賞口画像 62、発射球軌道画像 63、第 1 テキスト画像 64 およびハンドル画像 65 (図 36 (a) 参照) が表示され、第 1 の発射演出が実行される。

30

また、図 37 (f) に示すように、大当たり遊技の開始時、画面には、ラウンド表示 72 が表示される。ラウンド表示 72 は、第○ラウンドであることを示す表示である。なお、ラウンド表示 72 は、大当たり遊技が終了するまで各ラウンドにおいて現在が第○ラウンドであるか継続して表示される。

【0240】

その後、図 37 (g) に示すように、画面には、第 1 のラウンド演出画像 73 および右打継続指示画像 74 が表示される。

第 1 のラウンド演出画像 73 は、大当たり遊技中に専用で表示される画像である。本実施の形態の第 1 のラウンド演出画像 73 は、例えば装飾図柄変動において用いているテーマやキャラクタに関連した内容を表示したり、楽曲映像を表示したりする。また、本実施の形態では、第 1 のラウンド演出画像 73 には、大当たり遊技後の遊技状態が低確率状態であることを示唆する画像が用いられる。

40

右打継続指示画像 74 は、右打ちを継続して促す表示である。なお、右打継続指示画像 74 は、第 1 右打指示画像 61 と比較してフォントやサイズが小さく表示される。なお、右打継続指示画像 74 は、大当たり遊技が終了するまで継続して表示される。

【0241】

その後、例えば第 7 ラウンドなどの所定のラウンドにおいて、昇格チャレンジ画像 10 および操作指示画像 76 を表示する昇格チャレンジ演出を実行する。昇格チャレンジ画像 10 は、昇格チャレンジ演出が実行されているときに表示する画像であり、昇格チャレンジに成功するか成功しないかを煽る画像である。また、操作指示画像 76 は、昇格チャレ

50

ンジ演出において遊技者に対し演出ボタン 1 6 1（図 2 参照）の操作を促す画像である。

【0 2 4 2】

そして、昇格チャレンジ演出は、大当たり遊技中に行われる演出である。また、昇格チャレンジ演出は、変動演出において高確大当たりであったか低確大当たりであったかが遊技者が判断できない状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技中に、大当たり遊技終了後に高確率状態か低確率状態のいずれに移行するかの結果を示唆する演出である。

【0 2 4 3】

その後、図 3 7（i）に示すように、画面には、昇格成功画像 1 1 が表示される。昇格成功画像 1 1 は、昇格チャレンジの結果を示す画像である。この演出パターン A-1 は、高確大当たりである場合に選択される演出パターンである。そのため、昇格成功画像 1 1 は、高確率状態になると遊技者が認識可能な内容で表示される。演出パターン A-1 における昇格成功画像 1 1 は、例えば「成功!」といったように、遊技者が目的の達成感を得られる内容で昇格チャレンジ演出の成功を示唆する。

【0 2 4 4】

さらに、図 3 7（j）に示すように、大当たり遊技のオープニング演出で用いるラウンド数示唆表示 7 1 および、高確対応画像 7 8 を表示する。高確対応画像 7 8 は、大当たり遊技後の遊技状態を示唆する内容を画面に表示する。高確対応画像 7 8 は、図 3 7（j）に示す例では、例えば「Special」といったように、大当たり遊技後の遊技状態が高確遊技状態に移行することを示唆する表示を行う。

【0 2 4 5】

なお、高確対応画像 7 8 は、オープニング演出でも用いられる画像である（例えば、後述する図 3 8（e）等参照）。高確対応画像 7 8 がオープニング演出で用いられる場合には、大当たり遊技が開始する時点で、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態であることを遊技者に対して示すことができる。

一方、図 3 7（e）に示すように、高確対応画像 7 8 がオープニング演出で用いられる場合があることを前提として、オープニング演出において高確対応画像 7 8 を用いない場合には、大当たり遊技が開始する時点では、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態であるか低確率状態であるか遊技者が確信を持っていない状況、または、大当たり遊技後の遊技状態が低確率状態であると遊技者が考える状況を作り出すことができる。

そして、図 3 7（j）に示すように、大当たり遊技開始後に行われる昇格チャレンジ演出の実行後に、オープニング演出において用いられる画像であるラウンド数示唆表示 7 1 に加えて高確対応画像 7 8 を用いることで、遊技者に低確大当たりから高確大当たり昇格したように思わせるようにしている。

【0 2 4 6】

その後、図 3 7（k）に示すように、第 2 のラウンド演出画像 7 7 が表示され、さらに、大当たり遊技のラウンド消化が行われる。演出パターン A-1 においては、昇格チャレンジ演出によって、遊技者が低確大当たりであると思っている状態から高確大当たりになったと思う状態に変更される。そこで、大当たり遊技中に表示する画像についても、昇格チャレンジ演出を境に、第 1 のラウンド演出画像 7 3 から第 2 のラウンド演出画像 7 7 に変更する。

そして、この例では最終ラウンドである第 8 ラウンドの最後に、図 3 7（l）に示すように、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態で行われることを示唆する高確移行表示 7 9 が画面に表示される。高確移行表示 7 9 は、例えば「バトルモード突入!」といったように、高確率状態で行われる演出であるバトル演出（後述）が行われることを示す表示である。

【0 2 4 7】

〔演出パターン A-2（低確率時短無遊技状態時：1 6 ラウンド高確大当たり）〕

次に、図 3 8 を参照しながら演出パターン A-2 の演出について詳細に説明する。

演出パターン A-2 は、低確率状態において、1 6 ラウンドであって高確大当たりを選択した場合に選択可能な演出パターンである。

【0248】

図38(a)に示すように、装飾図柄50の変動演出において、3つの装飾図柄50を例えば縦スクロールにて変動表示させた後、左側の装飾図柄50(例えば数字の「7」)を仮停止させる。そして、図38(b)に示すように、右側の装飾図柄50(例えば数字の「7」)を仮停止させる。

【0249】

その後、図38(c)に示すように、SP・SPリーチ演出の一つとして特殊画像80を表示する特殊演出を実行する。特殊演出は、低確率時短無遊技状態において16ラウンドであって高確大当たりのときにだけ選択可能な演出である。従って、特殊画像80を用いた特殊演出を行うことで、16ラウンドであって高確大当たりに当選するということを遊技者に確信させることができる。すなわち、演出パターンA-2では、低確率時短無遊技状態において大当たりに当選した場合、装飾図柄変動中に、大当たり遊技終了後に高確遊技状態になることが確定したと遊技者に思わせる演出が実行される。

【0250】

そして、図38(d)に示すように、中央の装飾図柄50(例えば数字の「7」)を停止表示させる場合がある。

このように、本実施の形態では、同じ3つの装飾図柄50を揃えて停止表示させることによって、大当たり遊技が行われることを示唆する特別演出を行う。また、本実施の形態のパチンコ遊技機100では、装飾図柄50のうち特殊な図柄として数字の「7」を3つ揃えることは、現在の状態が低確率時短無遊技状態であるときに、16ラウンド大当たりであって高確大当たりのときにだけ選択可能な演出である。従って、図38(d)に示すように、装飾図柄50として特殊な図柄である数字の「7」を3つ揃えることで、16ラウンドであって高確大当たりに当選するということを遊技者に確信させることができる。

【0251】

その後、図38(e)以降に示すように、大当たり遊技演出を実行する。

まず、図38(e)に示すように、大当たり遊技におけるオープニング演出において、ラウンド数示唆表示71および高確対応画像78を表示する。演出パターンA-2におけるラウンド数示唆表示71は、例えば「Max Bonus!」といったように、16ラウンド大当たりであることを示唆する。また、高確対応画像78は、例えば「Special」といったように、大当たり遊技後の遊技状態が高確遊技状態に移行することを示唆する。

【0252】

そして、図38(f)に示すように、大当たり遊技の開始時に、第1の発射演出(図36(a)参照)が実行される。

【0253】

その後、図38(g)に示すように、画面には、第2のラウンド演出画像77および右打継続指示画像74が表示され、大当たり遊技のラウンド消化が行われる。

第2のラウンド演出画像77は、大当たり遊技中に専用で表示される画像である。本実施の形態の第2のラウンド演出画像77は、例えば装飾図柄変動において用いているテーマやキャラクターに関連した内容を表示したり、楽曲映像を表示したりする。また、本実施の形態では、第2のラウンド演出画像77には、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態であることを示唆する画像が用いられる。

そして、この例では最終ラウンドである第16ラウンドの最後に、図38(h)に示すように、高確移行表示79が画面に表示される。

【0254】

〔演出パターンA-3(低確率時短無遊技状態時：8ラウンド低確大当たり)〕

図39を参照しながら演出パターンA-3の演出について詳細に説明する。

演出パターンA-3は、低確率時短無遊技状態において、8ラウンドであって低確大当たりに当選した場合に選択可能な演出パターンである。

【0255】

図 3 9 (a) に示すように、装飾図柄 5 0 の変動演出において、3 つの装飾図柄 5 0 を例えば縦スクロールにて変動表示させた後、左側の装飾図柄 5 0 (例えば数字の「4」) を仮停止させる。そして、図 3 9 (b) に示すように、右側の装飾図柄 5 0 (例えば数字の「4」) を仮停止させる。そして、図 3 9 (c) に示すように、SP・SPリーチ演出の一つとして特訓演出画像 7 0 を用いて通常演出を行う。最後に、図 3 9 (d) に示すように、中央の装飾図柄 5 0 (例えば数字の「4」) を停止表示させる場合がある。

このように、演出パターン A-3 では、特別演出として共通演出を実行する。

【0256】

その後、図 3 9 (e) 以降に示すように、大当たり遊技演出を実行する。

図 3 9 (e) に示すように、オープニング演出において、ラウンド数示唆表示 7 1 を画面に表示する。演出パターン A-3 におけるラウンド数示唆表示 7 1 は、例えば「Bonus!」といったように、大当たりのラウンド数が 8 ラウンドであることを示唆する。なお、演出パターン A-3 におけるオープニング演出では、高確対応画像 7 8 の表示を行わない。

【0257】

そして、図 3 9 (f) に示すように、大当たり遊技の開始時に、画面にて、第 1 の発射演出 (図 3 6 (a) 参照) が実行される。

【0258】

その後、図 3 9 (g) に示すように、画面にて、第 1 のラウンド演出画像 7 3 および右打継続指示画像 7 4 が表示され、ラウンド消化が行われる。

そして、図 3 9 (h) に示すように、例えば第 7 ラウンドなどの所定のラウンドにおいて、昇格チャレンジ画像 1 0 を用いる昇格チャレンジ演出が実行される。

【0259】

その後、図 3 9 (i) に示すように、画面には、昇格失敗画像 1 2 が表示される。この演出パターン A-3 は、低確大当たりである場合に選択される演出パターンである。そのため、昇格失敗画像 1 2 は、低確率状態になると遊技者が認識可能な内容で表示される。演出パターン A-3 における昇格失敗画像 1 2 は、例えば「失敗」といったように、遊技者が目的を達成できなかったという失敗感を覚える内容で昇格チャレンジの失敗を示す。

【0260】

その後、図 3 9 (j) に示すように、第 1 のラウンド演出画像 7 3 が表示され、大当たり遊技のラウンド消化が行われる。そして、この例では最終ラウンドである第 8 ラウンドの最後に、図 3 9 (k) に示すように、大当たり遊技後の遊技状態が低確率状態で行われることを示唆する低確移行表示 8 1 が画面に表示される。低確移行表示 8 1 は、例えば「特訓モードへ」といったように、低確率状態で行われる演出である特訓演出が行われることを示す表示である。

【0261】

続いて、高確率時短遊技状態にて演出制御部 3 0 0 が実行する装飾図柄変動演出および大当たり遊技演出について具体的に説明する。

図 4 0 は、本実施の形態の演出パターン B-1 の演出の説明図である。

図 4 1 は、本実施の形態の演出パターン B-2 の演出の説明図である。

図 4 2 は、本実施の形態の演出パターン B-3 の演出の説明図である。

図 4 3 は、本実施の形態の演出パターン B-4 の演出の説明図である。

図 4 4 は、本実施の形態の演出パターン B-5 の演出の説明図である。

図 4 5 は、本実施の形態の演出パターン B-6 の演出の説明図である。

【0262】

〔演出パターン B-1 (高確率時短遊技状態時：16 ラウンド高確大当たり)〕

図 4 0 を参照しながら演出パターン B-1 の演出について詳細に説明する。

演出パターン B-1 は、高確率時短遊技状態において、16 ラウンドであって高確大当たりで当選した場合に選択可能な演出パターンである。

【0263】

図40(a)に示すように、装飾図柄50の変動演出において、3つの装飾図柄50を例えば縦スクロールにて変動表示させた後、左側の装飾図柄50(例えば数字の「7」)を仮停止させる。そして、図40(b)に示すように、右側の装飾図柄50(例えば数字の「7」)を仮停止させる。

【0264】

その後、図40(c)に示すように、SP・SPリーチ演出の一つとしてバトル画像20および勝敗表示23を表示するバトル演出を実行する。バトル画像20は、登場キャラクター同士が勝負(バトル)をする画像である。また、勝敗表示23は、バトル演出において勝敗の結果があることを示す画像である。具体的には、勝敗表示23は、例えば「勝利」と「敗北」といったように、バトル演出の勝負の結果として2つの結果があることを遊技者に示唆する。

10

そして、バトル演出では、勝負の結果、例えば、味方が勝利すると高確率状態が引き続いて行われ、味方が敗北すると低確率状態に移行するという内容で演出を展開する。

【0265】

そして、この演出パターンB-1は、高確大当たりである場合に選択される演出パターンである。従って、図40(d)に示すように、画面には、バトル勝利画像21が表示される。バトル勝利画像21は、バトル演出の勝負の結果が勝利であることを示す画像である。そのため、バトル勝利画像21は、高確率状態になることを遊技者に示唆する内容で表示される。演出パターンB-1におけるバトル勝利画像21は、例えば「Victory!」といったように、遊技者が目的の成功感を得られる内容でバトル演出の勝利を示す。

20

【0266】

また、図40(d)に示す例では、バトル演出の勝負の結果を示す演出として、可動役物115を動作させる。本実施の形態では、バトル演出において勝利である場合には、可動役物115を登場位置に移動させ、登場位置にてレインボー色に発光させるなど特別な動作を行わせる。

【0267】

そして、最終的に、図40(e)に示すように、中央の装飾図柄50(例えば数字の「7」)を停止させる。

【0268】

30

その後、図40(f)以降に示すように、大当たり遊技演出を実行する。

図40(f)に示すように、オープニング演出において、ラウンド数示唆表示71および高確対応画像78を表示する。演出パターンB-1におけるラウンド数示唆表示71は、例えば「Max Bonus!」といったように、16ラウンド大当たりであることを示唆する。また、高確対応画像78は、例えば「Special」といったように、大当たり遊技後の遊技状態が高確遊技状態に移行することを示唆する。

【0269】

そして、図40(g)に示すように、大当たり遊技の開始時に、第1の発射演出(図36(a)参照)が実行される。

【0270】

40

その後、図40(h)および図40(i)に示すように、画面には、第2のラウンド演出画像77および右打継続指示画像74が表示され、大当たり遊技のラウンド消化が行われる。

そして、この例では最終ラウンドである第16ラウンドの最後に、図40(j)に示すように、高確継続表示82が画面に表示される。高確継続表示82は、高確率状態が継続することを示唆する画像である。高確継続表示82は、例えば「バトルモード継続!」といったように、本実施の形態では、高確率状態にて実行されるバトル演出が引き続き実行されることを示唆する内容を表示する。

【0271】

〔演出パターンB-2(高確率時短遊技状態時:16ラウンド高確大当たり)〕

50

図 4 1 を参照しながら演出パターン B-2 の演出について詳細に説明する。

演出パターン B-2 は、高確率時短遊技状態において、16 ラウンドであって高確大当たりで当選した場合に選択可能な演出パターンである。

【0272】

図 4 1 (a) に示すように、装飾図柄 50 の変動演出において、3 つの装飾図柄 50 を例えば縦スクロールにて変動表示させた後、左側の装飾図柄 50 (例えば数字の「5」) を仮停止させる。そして、図 4 1 (b) に示すように、右側の装飾図柄 50 (例えば数字の「5」) を仮停止させる。

【0273】

その後、図 4 1 (c) に示すように、SP・SPリーチ演出の一つとしてバトル画像 20 および勝敗表示 23 を表示するバトル演出を実行する。

【0274】

そして、この演出パターン B-2 は、高確大当たりである場合に選択される演出パターンであるが、図 4 1 (d) に示すように、画面には、バトル敗北画像 22 が表示される。バトル敗北画像 22 は、バトル演出の勝負の結果が敗北であることを示す画像である。そのため、バトル敗北画像 22 は、低確率状態になることを遊技者に示唆する内容で表示される。演出パターン B-2 におけるバトル敗北画像 22 は、例えば「L o s e」といったように、遊技者が目的の失敗感を得られる内容でバトル演出の敗北を示す。

【0275】

その後、図 4 1 (e) に示すように、再挑戦画像 30 を用いて再挑戦演出を行う。再挑戦画像 30 は、バトル演出において敗北した後に表示されるものであって、敗北した味方キャラクターが復活勝利を遂げるか否かを煽る画像である。そして、再挑戦演出において、復活勝利を遂げることに成功した場合には、高確率状態が継続し、復活勝利を遂げることに失敗した場合には低確率状態に移行するという内容で演出を展開する。

【0276】

上述のとおり、この演出パターン B-2 は、高確大当たりである場合に選択される演出パターンである。従って、図 4 1 (f) に示すように、画面には、挑戦成功画像 31 が表示される。挑戦成功画像 31 は、再挑戦演出の結果が成功であることを示す画像である。そのため、挑戦成功画像 31 は、高確率状態になることを遊技者に示唆する内容で表示される。演出パターン B-2 における挑戦成功画像 31 は、例えば「V i c t o r y」といったように、遊技者が目的の成功感を得られる内容で再挑戦演出の勝利を示す。

【0277】

また、図 4 1 (f) に示す例では、再挑戦演出の結果を示す演出として、可動役物 115 を動作させる。本実施の形態では、再挑戦演出において復活勝利である場合には、可動役物 115 を登場位置に移動させ、登場位置にてレインボー色に発光させるなど特別な動作を行わせる。この動作は、図 4 0 (d) を参照しながら説明したとおり、バトル演出において勝利である場合の可動役物 115 の動作が同じ態様(同様)である。

【0278】

そして、最終的に、図 4 1 (g) に示すように、中央の装飾図柄 50 (例えば数字の「5」) を停止表示させる。

【0279】

その後、図 4 1 (h) 以降に示すように、大当たり遊技演出を実行する。

図 4 1 (h) に示すように、オープニング演出において、ラウンド数示唆表示 71 および高確対応画像 78 を表示する。演出パターン B-2 におけるラウンド数示唆表示 71 は、例えば「M a x B o n u s !」といったように、16 ラウンド大当たりであることを示唆する。

【0280】

そして、図 4 1 (i) に示すように、大当たり遊技の開始時に、第 1 の発射演出(図 3 6 (a) 参照)が実行される。

【0281】

10

20

30

40

50

その後、図 4 1 (j) に示すように、画面には、第 2 のラウンド演出画像 7 7 および右打継続指示画像 7 4 が表示され、大当たり遊技のラウンド消化が行われる。

そして、この例では最終ラウンドである第 1 6 ラウンドの最後に、図 4 1 (k) に示すように、高確継続表示 8 2 が画面に表示される。

【 0 2 8 2 】

〔演出パターン B - 3 (高確率時短遊技状態時 : 1 6 ラウンド高確大当たり) 〕

図 4 2 を参照しながら演出パターン B - 3 の演出について詳細に説明する。

演出パターン B - 3 は、高確率時短遊技状態において、1 6 ラウンドであって高確大当たりで当選した場合に選択可能な演出パターンである。

【 0 2 8 3 】

図 4 2 (a) に示すように、装飾図柄 5 0 の変動演出において、3 つの装飾図柄 5 0 を例えば縦スクロールにて変動表示させた後、左側の装飾図柄 5 0 (例えば数字の「 8 」) を仮停止させる。そして、図 4 2 (b) に示すように、右側の装飾図柄 5 0 (例えば数字の「 8 」) を仮停止させる。

【 0 2 8 4 】

その後、図 4 2 (c) に示すように、S P ・ S P リーチ演出の一つとしてバトル画像 2 0 および勝敗表示 2 3 を表示するバトル演出を実行する。

【 0 2 8 5 】

そして、この演出パターン B - 3 は、高確大当たりである場合に選択される演出パターンであるが、図 4 2 (d) に示すように、画面には、バトル敗北画像 2 2 が表示される。すなわち、演出パターン B - 3 において、バトル演出の結果としては、高確大当たりではないと遊技者に示唆する。

【 0 2 8 6 】

そして、図 4 2 (e) に示すように、中央の装飾図柄 5 0 (例えば数字の「 8 」) を停止させる。

【 0 2 8 7 】

その後、図 4 2 (f) 以降に示すように、大当たり遊技演出を実行する。

図 4 2 (f) に示すように、オープニング演出において、ラウンド数示唆表示 7 1 を表示する。演出パターン B - 3 におけるラウンド数示唆表示 7 1 は、例えば「 M a x B o n u s ! 」といったように、1 6 ラウンド大当たりであることを示唆する。なお、演出パターン B - 3 におけるオープニング演出では、高確対応画像 7 8 の表示を行わない。

【 0 2 8 8 】

そして、図 4 2 (g) に示すように、大当たり遊技の開始時に、第 2 右打指示画像 6 6 および第 2 テキスト画像 6 7 を表示して、第 2 の発射演出 (図 3 6 (b) 参照) が実行される。

さらに、図 4 2 (h) に示すように、第 1 のラウンド演出画像 7 3 および右打継続指示画像 7 4 が表示され、大当たり遊技のラウンド消化が行われる。

【 0 2 8 9 】

その後、図 4 2 (i) に示すように、例えば第 7 ラウンドなどの所定のラウンドにおいて、復活チャレンジ画像 4 0 および操作指示画像 7 6 を表示する復活チャレンジ演出が実行される。

復活チャレンジ画像 4 0 は、復活チャレンジ演出が実行されているときに表示する画像であり、復活チャレンジに成功するか成功しないかを煽る画像である。また、復活チャレンジ画像 4 0 は、バトル演出におけるバトル敗北画像 2 2 と関連性のある内容の画像である。

【 0 2 9 0 】

そして、復活チャレンジ演出は、大当たり遊技中に行われる演出である。また、復活チャレンジ演出は、変動演出におけるバトル演出において敗北した後の大当たり遊技中に行われる演出である。そして、復活チャレンジ演出は、大当たり遊技中に、大当たり遊技終了後に高確率状態か低確率状態のいずれに移行するかの結果を示唆する演出である。

10

20

30

40

50

このように、本実施の形態では、バトル演出にてバトルに敗北する失敗演出が実行されて大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に失敗演出と関連する関連演出を実行可能である。

【0291】

そして、上述のとおり、演出パターンB-3は、高確大当たりである場合に選択される演出パターンであるため、図42(j)に示すように、画面には、復活成功画像41が表示される。復活成功画像41は、復活チャレンジ演出の結果が成功であることを示す画像である。そのため、復活成功画像41は、高確率状態になることを遊技者に示唆する内容で表示される。演出パターンB-3における復活成功画像41は、例えば「成功!」といったように、遊技者が目的の達成感を得られる内容で復活チャレンジ演出の復活成功を示す。

10

【0292】

その後、図42(k)に示すように、大当たり遊技中に、オープニング演出で用いるラウンド数示唆表示71に高確対応画像78を追加して改めて表示を行う。これによって、遊技者に低確大当たりから高確大当たりへ復活したように思わせる。

【0293】

その後、図42(l)に示すように、画面には、第2のラウンド演出画像77および右打継続指示画像74が表示され、大当たり遊技のラウンド消化が行われる。演出パターンB-3においては、復活チャレンジ演出によって、遊技者が低確大当たりであると思っていた状態から高確大当たりになったと思う状態に変更される。そこで、大当たり遊技中に表示する画像についても、復活チャレンジ演出を境に、第1のラウンド演出画像73から第2のラウンド演出画像77に変更する。

20

そして、この例では最終ラウンドである第16ラウンドの最後に、図42(m)に示すように、高確継続表示82が画面に表示される。

【0294】

〔演出パターンB-4（高確率時短遊技状態時：16ラウンド高確大当たり）〕

図43を参照しながら演出パターンB-4の演出について詳細に説明する。

演出パターンB-4は、高確率時短遊技状態において、16ラウンドであって高確大当たりで当選した場合に選択可能な演出パターンである。

【0295】

図43(a)に示すように、装飾図柄50の変動演出において、3つの装飾図柄50を例えば縦スクロールにて変動表示させた後、左側の装飾図柄50（例えば数字の「5」）を仮停止させる。そして、図43(b)に示すように、右側の装飾図柄50（例えば数字の「5」）を仮停止させる。

30

【0296】

その後、図43(c)に示すように、SP・SPリーチ演出の一つとしてバトル画像20および勝敗表示23を表示するバトル演出を実行する。

【0297】

そして、この演出パターンB-4は、高確大当たりである場合に選択される演出パターンであるが、図43(d)に示すように、画面には、バトル敗北画像22が表示される。すなわち、演出パターンB-4において、バトル演出の結果としては、高確大当たりではないと遊技者に示唆する。

40

【0298】

その後、図43(e)に示すように、再挑戦画像30を用いて再挑戦演出を行う。

そして、上述のとおり、演出パターンB-4は、高確大当たりである場合に選択される演出パターンであるが、図43(f)に示すように、画面には、挑戦失敗画像32が表示される。挑戦失敗画像32は、再挑戦演出の結果が失敗であることを示す画像である。そのため、挑戦失敗画像32は、低確率状態になることを遊技者に示唆する内容で表示される。演出パターンB-4における挑戦失敗画像32は、例えば「残念!」といったように、遊技者が目的の失敗感を得られる内容で再挑戦演出の失敗を示す。

50

【0299】

そして、最終的に、図43(g)に示すように、中央の装飾図柄50(例えば数字の「5」)を停止させる。

【0300】

その後、図43(h)以降に示すように、大当たり遊技演出を実行する。

図43(h)に示すように、オープニング演出において、ラウンド数示唆表示71を表示する。演出パターンB-4におけるラウンド数示唆表示71は、例えば「Max Bonus!」といったように、16ラウンド大当たりであることを示唆する。なお、演出パターンB-4におけるオープニング演出では、高確対応画像78の表示を行わない。

【0301】

そして、図43(i)に示すように、大当たり遊技の開始時に、第2の発射演出(図36(b)参照)が実行される。

その後、図43(j)に示すように、画面には、第1のラウンド演出画像73および右打継続指示画像74が表示され、大当たり遊技のラウンド消化が行われる。

【0302】

その後、図43(k)に示すように、例えば第3ラウンドなどの所定のラウンドにおいて、カットイン画像45を用いるカットイン演出が実行される。カットイン画像45は、バトル演出におけるバトル敗北画像22と関連性のある内容の画像である。すなわち、本実施の形態では、バトル演出にてバトルに敗北する失敗演出が実行されて大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に失敗演出と関連する関連演出を実行可能である。そして、カットイン演出においては、カットイン画像45が画面に表示されること自体が、大当たり遊技終了後に高確率状態に移行することを示唆するようになっている。

【0303】

その後、図43(l)に示すように、大当たり遊技中に、オープニング演出で用いるラウンド数示唆表示71に高確対応画像78を追加して改めて表示を行う。これによって、遊技者に低確大当たりから高確大当たり昇格したように思わせる。

【0304】

その後、図43(m)に示すように、画面には、第2のラウンド演出画像77および右打継続指示画像74が表示され、大当たり遊技のラウンド消化が行われる。演出パターンB-4においては、カットイン演出によって、遊技者が低確大当たりであると思っている状態から高確大当たりになったと思う状態に変更される。そこで、大当たり遊技中に表示する画像についても、カットイン演出を境に、第1のラウンド演出画像73から第2のラウンド演出画像77に変更する。

そして、この例では最終ラウンドである第16ラウンドの最後に、図43(n)に示すように、高確継続表示82が画面に表示される。

【0305】

〔演出パターンB-5(高確率時短遊技状態時:16ラウンド低確大当たり)〕

図44を参照しながら演出パターンB-5の演出について詳細に説明する。

演出パターンB-5は、高確率時短遊技状態において、16ラウンドであって高確大当たりになった場合に選択可能な演出パターンである。

【0306】

図44(a)に示すように、装飾図柄50の変動演出において、3つの装飾図柄50を例えば縦スクロールにて変動表示させた後、左側の装飾図柄50(例えば数字の「6」)を仮停止させる。そして、図44(b)に示すように、右側の装飾図柄50(例えば数字の「6」)を仮停止させる。

【0307】

その後、図44(c)に示すように、SP・SPリーチ演出の一つとしてバトル画像20および勝敗表示23を表示するバトル演出を実行する。

【0308】

そして、この演出パターンB-5は、低確大当たりである場合に選択される演出パター

10

20

30

40

50

ンであるが、図 4 4 (d) に示すように、画面には、バトル敗北画像 2 2 が表示される。

さらに、図 4 4 (e) に示すように、中央の装飾図柄 5 0 (例えば数字の「6」) を停止表示させる。

【0309】

その後、図 4 4 (f) 以降に示すように、大当たり遊技演出を実行する。

図 4 4 (f) に示すように、オープニング演出において、ラウンド数示唆表示 7 1 を表示する。演出パターン B-5 におけるラウンド数示唆表示 7 1 は、例えば「Max Bonus!」といったように、16 ラウンド大当たりであることを示唆する。

【0310】

そして、図 4 4 (g) に示すように、大当たり遊技の開始時に、第 2 の発射演出 (図 3 6 (b) 参照) が実行される。

その後、図 4 4 (h) に示すように、画面には、第 1 のラウンド演出画像 7 3 および右打継続指示画像 7 4 が表示され、大当たり遊技のラウンド消化が行われる。

【0311】

その後、図 4 4 (i) に示すように、例えば第 7 ラウンドなどの所定のラウンドにおいて、復活チャレンジ画像 4 0 および操作指示画像 7 6 を表示する復活チャレンジ演出を実行する。

そして、演出パターン B-5 は、低確大当たりである場合に選択される演出パターンであるため、図 4 4 (j) に示すように、画面には、復活失敗画像 4 2 が表示される。復活失敗画像 4 2 は、低確率状態になると遊技者が認識可能な内容で表示される。演出パターン B-5 における復活失敗画像 4 2 は、例えば「失敗!」といったように、遊技者が目的の失敗感を得られる内容で復活チャレンジ演出の結果を示す。

【0312】

そして、図 4 4 (k) に示すように、画面には、第 1 のラウンド演出画像 7 3 および右打継続指示画像 7 4 が表示され、大当たり遊技のラウンド消化が行われる。

そして、この例では最終ラウンドである第 16 ラウンドの最後に、図 4 4 (l) に示すように、低確移行表示 8 1 が画面に表示される。

【0313】

〔演出パターン B-6 (高確率時短遊技状態時: 16 ラウンド低確大当たり)〕

図 4 5 を参照しながら演出パターン B-6 の演出について詳細に説明する。

演出パターン B-6 は、高確率時短遊技状態において、16 ラウンドであって低確大当たりで当たった場合に選択可能な演出パターンである。

【0314】

図 4 5 (a) に示すように、装飾図柄 5 0 の変動演出において、3 つの装飾図柄 5 0 を例えば縦スクロールにて変動表示させた後、左側の装飾図柄 5 0 (例えば数字の「4」) を仮停止させる。そして、図 4 5 (b) に示すように、右側の装飾図柄 5 0 (例えば数字の「4」) を仮停止させる。

【0315】

その後、図 4 5 (c) に示すように、SP・SPリーチ演出の一つとしてバトル画像 2 0 および勝敗表示 2 3 を表示するバトル演出を実行する。

そして、図 4 5 (d) に示すように、画面には、バトル敗北画像 2 2 が表示される。

【0316】

その後、図 4 5 (e) に示すように、再挑戦画像 3 0 を用いて再挑戦演出を行う。

この演出パターン B-6 は、低確大当たりである場合に選択される演出パターンである。従って、図 4 5 (f) に示すように、画面には、挑戦失敗画像 3 2 が表示される。

【0317】

そして、最終的に、図 4 5 (g) に示すように、中央の装飾図柄 5 0 (例えば数字の「4」) を停止表示させる。

【0318】

その後、図 4 5 (h) 以降に示すように、大当たり遊技演出を実行する。

図４５（ｈ）に示すように、オープニング演出において、ラウンド数示唆表示７１を表示する。演出パターンＢ－６におけるラウンド数示唆表示７１は、例えば「Max Bonus!」といったように、１６ラウンド大当たりであることを示唆する。

【０３１９】

そして、図４５（ｉ）に示すように、大当たり遊技の開始時に、第２の発射演出（図３６（ｂ）参照）が実行される。

【０３２０】

その後、図４５（ｊ）に示すように、画面には、第１のラウンド演出画像７３および右打継続指示画像７４が表示され、大当たり遊技のラウンド消化が行われる。

そして、この例では最終ラウンドである第１６ラウンドの最後に、図４５（ｋ）に示すように、低確移行表示８１が画面に表示される。

【０３２１】

なお、演出パターンＡ－１、演出パターンＡ－３、演出パターンＢ－１～演出パターンＢ－６において、各々、装飾図柄５０の数字（図柄）は一例であって、他の数字でも良い。ただし、本実施の形態において、低確率時短無遊技状態時では、例えば演出パターンＡ－２のように遊技者に対して確変大当たりを確定的に示唆する場合を除いて、装飾図柄５０として特殊の図柄（例えば数字の「７」）以外の図柄を用いることができる。

【０３２２】

以上のように実行される本実施の形態のパチンコ遊技機１００は、以下のような技術的特徴を有している。

【０３２３】

〔特徴その１〕

以上説明したとおり、例えば演出パターンＢ－１（図４０参照）および演出パターンＢ－２（図４１参照）では、第１の発射演出が実行される。一方で、例えば演出パターンＢ－５（図４４参照）および演出パターンＢ－６（図４５参照）では、第１の発射演出とは異なる第２の発射演出が実行される。

このように、演出制御部３００は、高確率状態になっているときにおいて大当たり遊技が実行される際に、大入賞口１２５への遊技球の発射を促す発射演出を実行可能である。そして、演出制御部３００は、大当たり遊技が実行された後に高確率状態になるときに低確率状態になるときとで、互いに異なる発射演出を実行可能である。

【０３２４】

また、例えば演出パターンＡ－１（図３７参照）、演出パターンＡ－２（図３８）および演出パターンＡ－３（図３９参照）では、共通の第１の発射演出が実行される。一方、例えば演出パターンＢ－１（図４０参照）および演出パターンＢ－２（図４１参照）では、第１の発射演出が実行され、演出パターンＢ－５（図４４参照）および演出パターンＢ－６（図４５参照）では、第１の発射演出とは異なる第２の発射演出が実行される。

このように、演出制御部３００は、高確率状態になる前において大当たり遊技が実行される際と、高確率状態になっているときにおいて大当たり遊技が実行される際とに、発射演出を実行可能である。そして、演出制御部３００は、高確率状態になる前においては、大当たり遊技が実行された後に高確率状態になるか低確率状態になるかに関わらず、共通の発射演出を実行可能である。また、演出制御部３００は、高確率状態になっているときにおいては、大当たり遊技が実行された後に高確率状態になるときに低確率状態になるときとで、互いに異なる発射演出を実行可能である。

【０３２５】

そして、例えば演出パターンＢ－１（図４０参照）および演出パターンＢ－２（図４１参照）で実行される第１の発射演出よりも、例えば演出パターンＢ－５（図４４参照）および演出パターンＢ－６（図４５参照）で実行される第２の発射演出の方が、演出性が高くなっている。

このように、演出制御部３００は、高確率状態になっているときにおいて大当たり遊技が実行される際に発射演出を実行する場合、大当たり遊技が実行された後に低確率状態に

10

20

30

40

50

なるときよりも、大当たり遊技が実行された後に高確率状態になるときの方が、演出性が高い発射演出を実行する。

【0326】

〔特徴その2〕

また、以上説明したとおり、例えば演出パターンB-1（図40参照）における変動演出では、第1の発射演出を実行する。一方、例えば演出パターンB-3（図42参照）、演出パターンB-4（図43参照）、演出パターンB-5（図44参照）および演出パターンB-6（図45参照）では、第2の発射演出を実行する。

このように、演出制御部300は、特別図柄判定部234の判定結果に基づいて、大当たり遊技が実行されることを示唆する特別演出を実行可能であるとともに、大当たり遊技が実行される際に、大入賞口125への遊技球の発射を促す発射演出を実行可能である。そして、特別演出には、成功演出と失敗演出とがあり、発射演出は、成功演出が実行されたときと失敗演出が実行されたときとで演出態様が互いに異なっている。

【0327】

そして、例えば演出パターンB-3（図42参照）、演出パターンB-4（図43参照）および演出パターンB-5（図44参照）では、バトル演出において敗北した後の大当たり遊技中に、バトル演出に関連する復活チャレンジ演出やカットイン演出を実行可能である。

このように、演出制御部300は、失敗演出が実行されて大当たり遊技が実行された場合、大当たり遊技中に失敗演出と関連する関連演出を実行可能である。

【0328】

また、例えば演出パターンB-1（図40参照）では、バトル演出において勝利することで、結果として大当たり遊技後に高確率状態になることを示唆する。一方で、例えば演出パターンB-6（図45参照）では、バトル演出において敗北することで、結果として大当たり遊技後に低確率状態になることを示唆する。

このように、遊技制御部200は、大当たり遊技が実行された後に、遊技者に有利な高確率状態または高確率状態よりも遊技者に不利な低確率状態にすることが可能であり、成功演出は、高確率状態になることを示唆する演出であり、失敗演出は、低確率状態になることを示唆する演出である。

【0329】

さらに、例えば演出パターンA-1（図37参照）および演出パターンA-3（図39参照）では、3つの図柄を揃えるだけであり、大当たり遊技後に高確率状態に移行するか低確率状態に移行するかを示唆しない。一方で、例えば演出パターンB-1（図40参照）、演出パターンB-2（図41参照）、演出パターンB-3（図42参照）、演出パターンB-4（図43参照）、演出パターンB-5（図44参照）および演出パターンB-6（図45参照）では、バトル演出によって勝利と敗北の結果を示す。

このように、特別演出には、高確率状態になるか低確率状態になるかを示唆しない共通演出が設けられている。そして、演出制御部300は、高確率状態になる前において特別図柄判定部234によって大当たり遊技を実行すると判定された場合には、共通演出を実行するときがある。また、演出制御部300は、高確率状態になっているときにおいて特別図柄判定部234によって大当たり遊技を実行すると判定された場合には、成功演出を実行するときと失敗演出を実行するときとがある。

【0330】

また、例えば演出パターンA-1（図37参照）および演出パターンA-3（図39参照）では、それぞれ同じ第1の発射演出を実行する。

このように、発射演出は、共通演出が実行されたときは、大当たり遊技が実行された後に高確率状態になるか低確率状態になるかに関わらず、演出態様が同じである。

【0331】

〔特徴その3〕

また、以上説明したとおり、各パターンにおいては、大当たり遊技が実行されることを

10

20

30

40

50

示唆する特別演出を行う。そして、例えば演出パターンA-1（図37参照）および演出パターンA-3（図39参照）では、大当たり遊技の終了後の遊技状態が高確率状態になるか低確率状態のいずれになるかを示唆しない共通演出を行う。一方で、例えば演出パターンB-1（図40参照）、演出パターンB-2（図41参照）、演出パターンB-3（図42参照）、演出パターンB-4（図43参照）、演出パターンB-5（図44参照）および演出パターンB-6（図45参照）では、バトル演出においてバトルに勝利する演出と、バトルに敗北する演出とを実行する場合がある。

このように、演出制御部300は、特別図柄判定部234の結果に基づいて、大当たり遊技が実行されることを示唆する特別演出を実行可能である。そして、特別演出には、高確率状態になることを示唆する第1演出、低確率状態になることを示唆する第2演出、および、高確率状態になるか低確率状態になるかを示唆しない共通演出がある。そして、高確率状態になる前（すなわち、低確率状態）において特別図柄判定部234によって大当たり遊技を実行すると判定された場合には、共通演出を実行するときがあり、高確率状態になっているときにおいて特別図柄判定部234によって大当たり遊技を実行すると判定された場合には、第1演出を実行するときと第2演出を実行するときとがある。

【0332】

また、本実施の形態では、例えば演出パターンB-1（図40参照）のようにバトル演出にてバトルに勝利する演出が行われた場合には、第1の発射演出を実行する場合がある。一方、例えば演出パターンB-3（図42参照）、演出パターンB-4（図43参照）、演出パターンB-5（図44参照）および演出パターンB-6（図45参照）のようにバトル演出にてバトルに敗北する演出が行われた場合には、第2の発射演出を実行する場合がある。

このように、大当たり遊技は、遊技球が入球可能な大入賞口125を開放する遊技であり、演出制御部300は、大当たり遊技が実行される際に、大入賞口125への遊技球の発射を促す発射演出を実行可能であり、発射演出は、上述の第1演出が実行されたときと上述の第2演出が実行されたときとで、演出態様が互いに異なる。

【0333】

さらに、例えば演出パターンA-1（図37参照）および演出パターンA-3（図39参照）のように、共通演出が実行された場合には、大当たり遊技終了後に高確率状態になるか低確率状態になるかに関わらず、第1の発射演出を実行する。

このように、発射演出は、共通演出が実行されたときは、高確率状態になるか低確率状態になるかに関わらず、演出態様が同じである。

【0334】

〔特徴その4〕

さらに、以上説明したとおり、例えば演出パターンB-1（図40参照）では、バトル演出にてバトルに勝利する。一方、例えば演出パターンB-2（図41参照）、演出パターンB-4（図43参照）および演出パターンB-6（図45参照）では、バトル演出にてバトルに敗北後、再挑戦演出が行われる。そして、例えば演出パターンB-2（図41参照）のように再挑戦演出にて再挑戦に成功する場合には、第1の発射演出が実行され、例えば演出パターンB-4（図43参照）および演出パターンB-6（図45参照）のように再挑戦演出にて再挑戦に失敗する場合には、第2の発射演出が実行される。

このように、演出制御部300は、特別図柄判定部234の結果に基づいて、大当たり遊技が実行されることを示唆する特別演出を実行可能であるとともに、大当たり遊技が実行される際に、大入賞口125への遊技球の発射を促す発射演出を実行可能である。また、特別演出には、高確率状態になることを示唆する第1演出と、低確率状態になる可能性があることを示唆する非特定演出の後に高確率状態になることが示唆されるか否かの再挑戦演出が行われる第2演出とがある。そして、発射演出は、再挑戦演出において高確率状態になることが示唆されたときと示唆されなかったときとで、演出態様が互いに異なる。

【0335】

また、本実施の形態では、例えば演出パターンB-1（図40参照）では、バトル演出

にてバトルに勝利し、第1の発射演出が実行される。一方、例えば演出パターンB-2（図41参照）では、バトル演出のバトルに敗北後に行われる再挑戦演出にて再挑戦に成功し、第1の発射演出が実行される。

このように、発射演出は、第1演出が実行されたときと、第2演出において高確率状態になることが示唆される再挑戦演出が実行されたときとで、演出態様が同じである。

【0336】

なお、本実施の形態では、特別図柄判定部234の判定結果に基づいて決定された演出（演出パターンA-1～演出パターンA-3、演出パターンB-1～演出パターンB-6）を行うようにしているが、この態様に限定されない。演出制御部300は、事前判定情報に基づいて演出（演出パターンA-1～演出パターンA-3、演出パターンB-1～演出パターンB-6）の内容を決定し、決定した内容に応じて上述の演出を実行しても良い。

10

【0337】

また、本実施の形態の演出パターンA-1～演出パターンA-3、演出パターンB-1～演出パターンB-6において、バトル演出、昇格チャレンジ演出、復活チャレンジ演出、再挑戦演出およびカットイン演出は、それぞれ、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態になるか低確率状態になるかを示唆する演出である。そして、各々の演出は、本実施の形態において説明した態様に限定されない。例えばバトル演出、再挑戦演出およびカットイン演出において演出ボタン161（図1参照）の操作を受け付けても良い。この場合、演出ボタン161の操作に応じて所定の内容を示唆するようにする。一方で、例えば昇格チャレンジ演出や復活チャレンジ演出において、演出ボタン161の操作を受け付けなくても良い。

20

【0338】

また、本実施の形態の演出パターンA-1～演出パターンA-3、演出パターンB-1～演出パターンB-6において、例えばバトル演出としてキャラクタ同士が勝負するなどして、バトルに勝利する成功演出と、バトルに敗北する失敗演出を行うが、この態様に限定されない。遊技者が所定の事柄に対して成功または失敗と認識できる態様であれば、他の態様であっても良い。バトル演出に代えて、例えば、目的のアイテムを探し当てたりする演出、所定の目的地に到着したりする演出、キャラクタ同士の恋が実ったりする演出など、所定の目的を達成するミッション演出でも良い。

30

【0339】

なお、本実施の形態では、低確率状態（低確率時短無遊技状態）時に低確大当たりに当選した場合（例えば、演出パターンA-3）、第1の発射演出を行うようにしているが、この態様に限定されない。例えば、低確率状態（低確率時短無遊技状態）時に低確大当たりに当選した場合には、第2の発射演出を実行しても良い。また、低確率状態（低確率時短無遊技状態）時に大当たりに当選した場合の発射演出の実行態様は、高確率状態時に大当たりに当選した場合の発射演出の実行態様（例えば、演出パターンB-1～演出パターンB-6）と同様の内容にしても良い。

【0340】

本実施の形態の変動演出は、大当たり中に、大入賞口に入賞する遊技球が所定の領域（以下、V入賞口と呼ぶ）を通過することを条件として、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に移行する遊技機（以下、V確変タイプと呼ぶ）においても適用することができる。V確変タイプの遊技機の場合、大当たりの種類として高確大当たりであるか低確大当たりであるかということは、直接的には判定されない。一方で、V確変タイプの遊技機の場合、大当たりの種類として、大入賞口の開放パターンに関して、大当たり遊技にて実行される複数のラウンド遊技のうち、遊技球がV入賞口を通過し易くなるように大入賞口が長時間開放されるロング開放が含まれるパターンと、遊技球がV入賞口を通過し難くなるように大入賞口が短時間しか開放されないショート開放が含まれるパターンとが設定される。そして、大当たりの判定では、大当たりの種類として、このロング開放が含まれるパターンに当選したか、ショート開放が含まれるパターンに当選したかということが判定され

40

50

る。

【0341】

上述のとおり、V確変タイプの遊技機の場合では、V入賞口に遊技球が入賞すれば、大当たり遊技後に高確率状態に移行する。従って、ロング開放が行われる大当たりの種類に当選した場合が、実質的に、本実施の形態の高確大当たりに対応する。また、ショート開放が実行される大当たりに当選した場合が、実質的に、本実施の形態の低確大当たりに対応する。

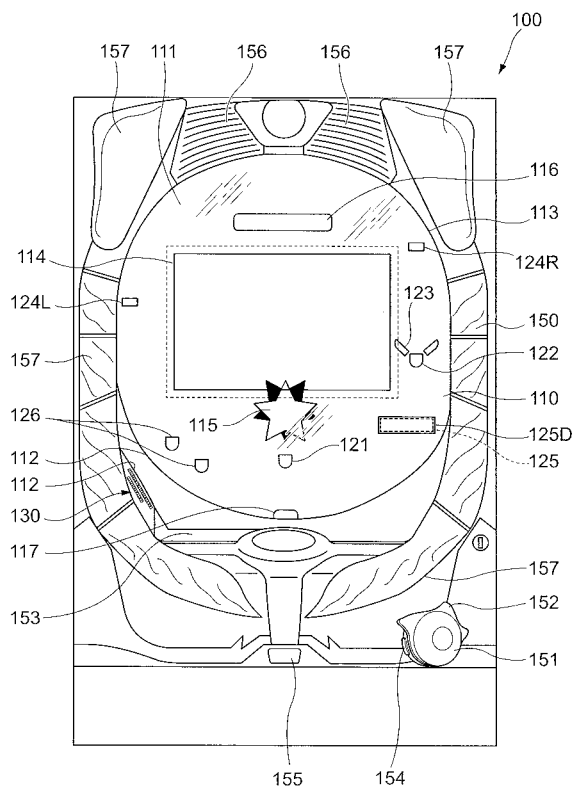
そこで、V確変タイプの遊技機においては、ロング開放が行われる大当たりと、ショート開放が行われる大当たりとで、本実施の形態の演出パターンA-1～演出パターンA-3、演出パターンB-1～演出パターンB-6のように発射演出の内容を適宜異ならせて演出を行えば良い。

【符号の説明】

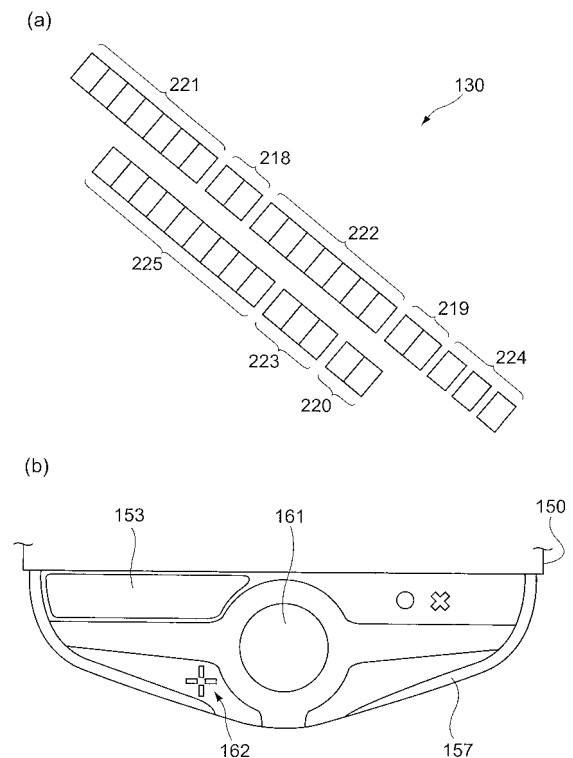
【0342】

10…昇格チャレンジ画像、11…昇格成功画像、12…昇格失敗画像、21…バトル勝利画像、22…バトル敗北画像、23…勝敗表示、30…再挑戦画像、31…挑戦成功画像、32…挑戦失敗画像、40…復活チャレンジ画像、41…復活成功画像、42…復活失敗画像、45…カットイン画像、50…装飾図柄、61…第1右打指示画像、66…第2右打指示画像、71…ラウンド数示唆表示、73…第1のラウンド演出画像、74…右打継続指示画像、78…高確対応画像、79…高確移行表示、80…特殊画像、81…低確移行表示

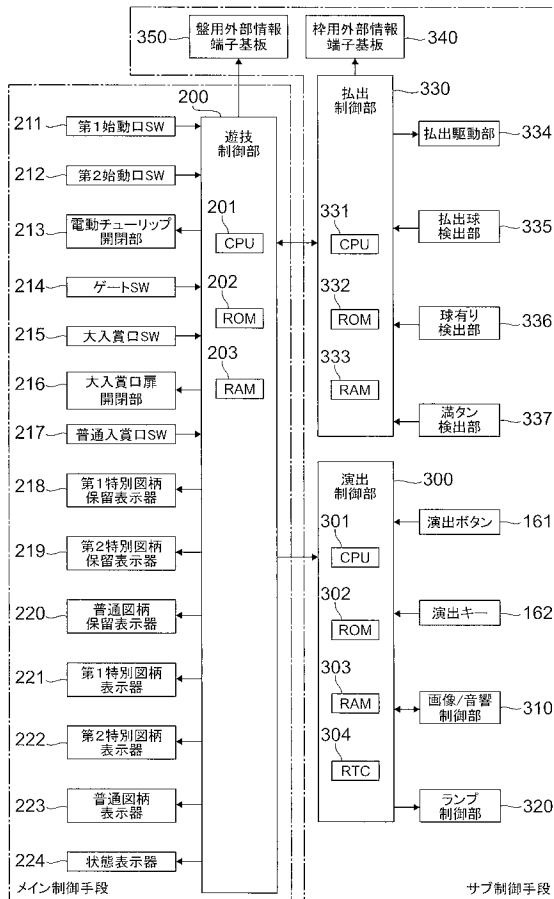
【図1】



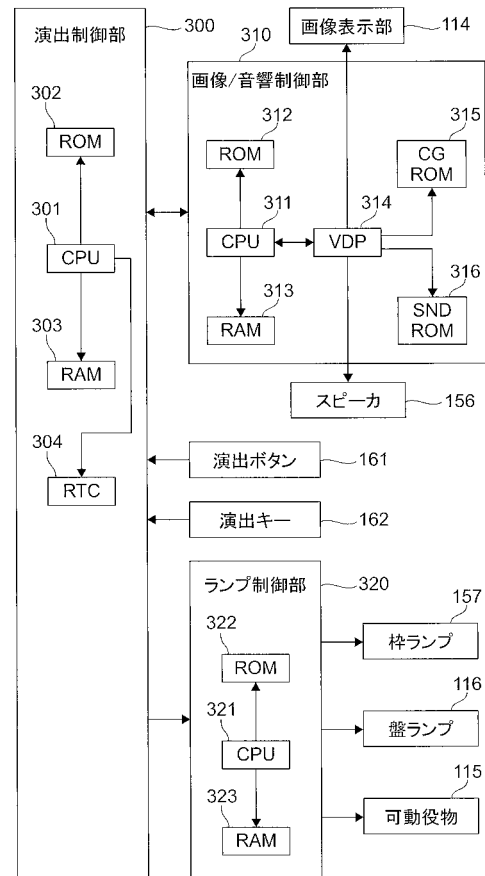
【図2】



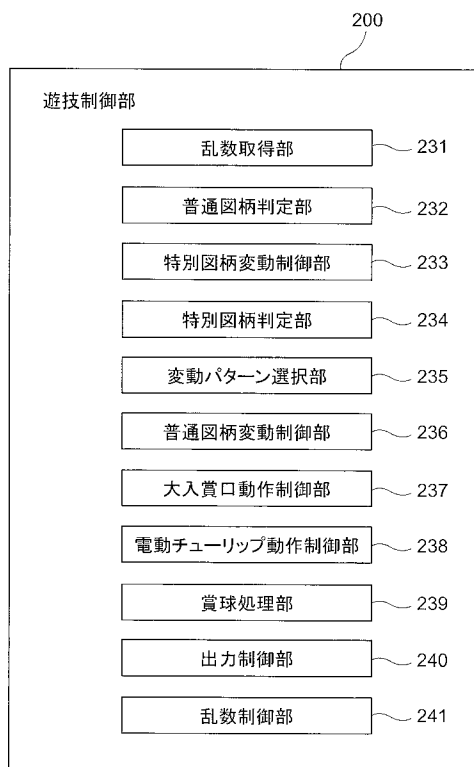
【図 3】



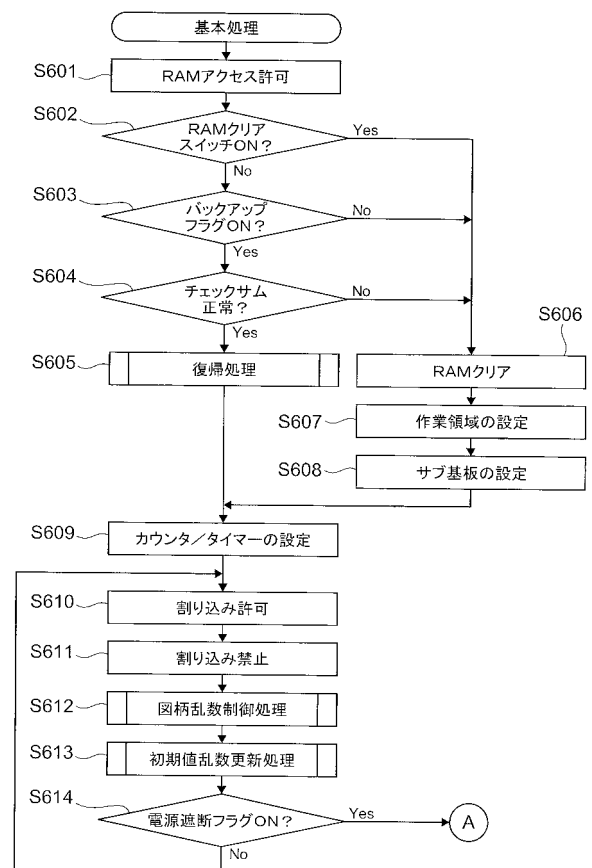
【図 4】



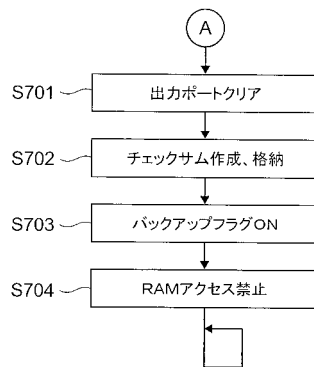
【図 5】



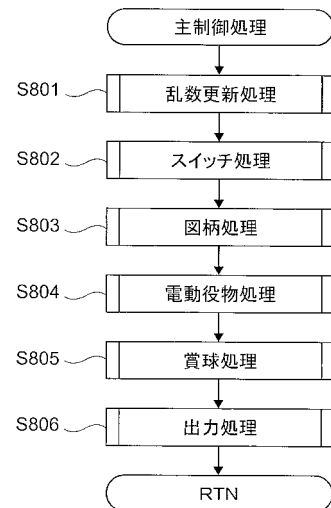
【図 6】



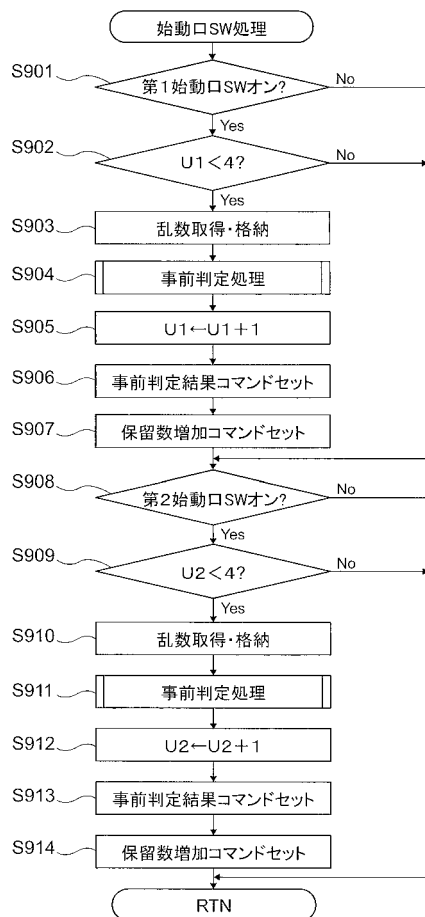
【図 7】



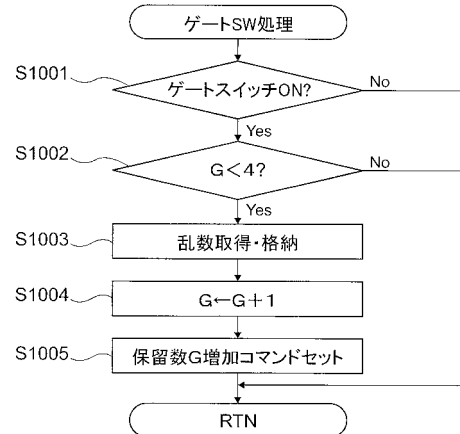
【図 8】



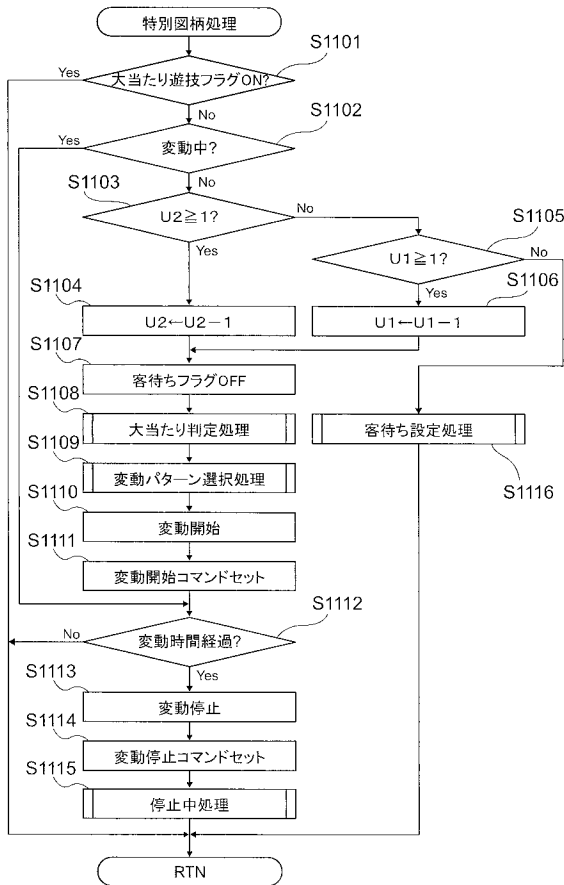
【図 9】



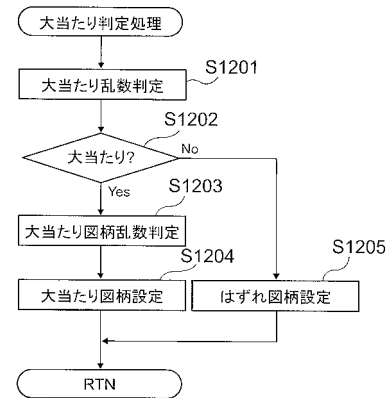
【図 10】



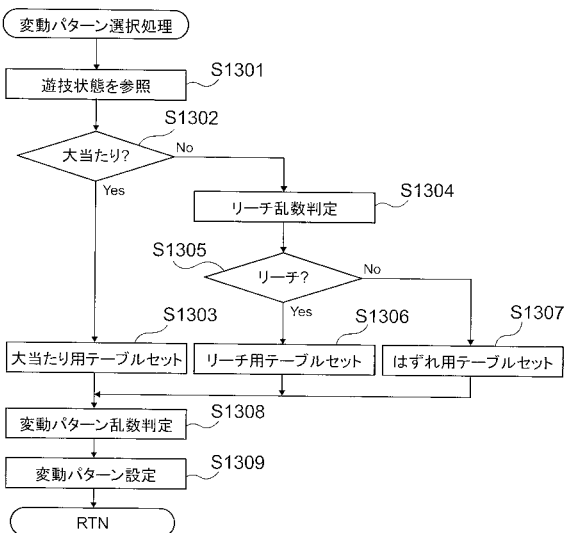
【図 1 1】



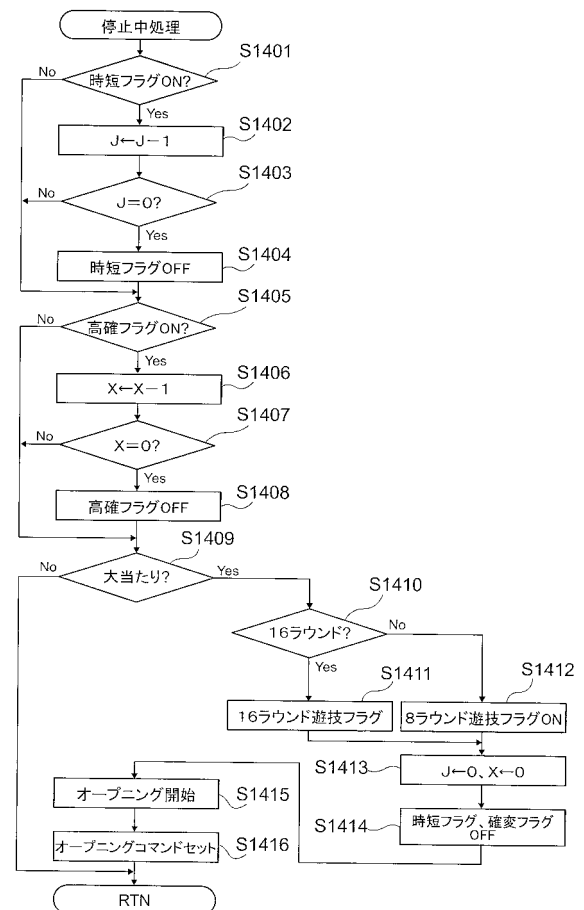
【図 1 2】



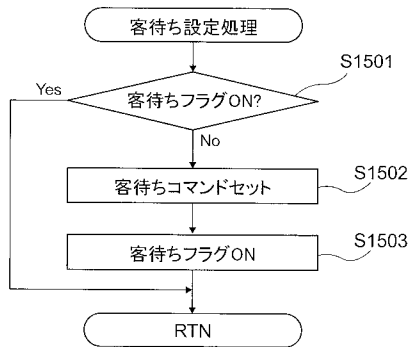
【図 1 3】



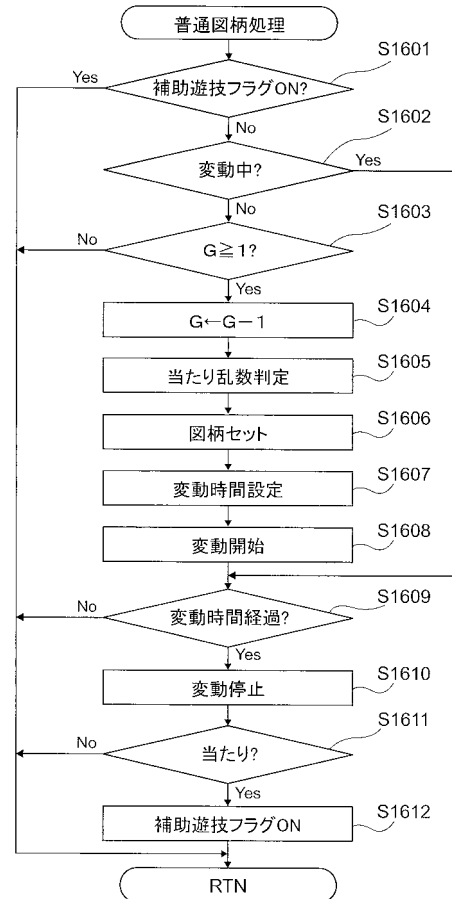
【図 1 4】



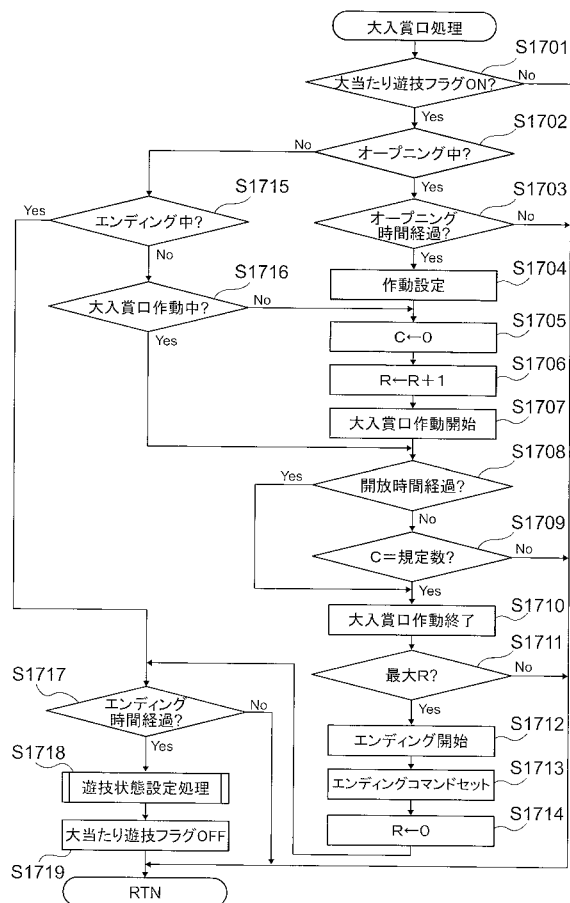
【図 15】



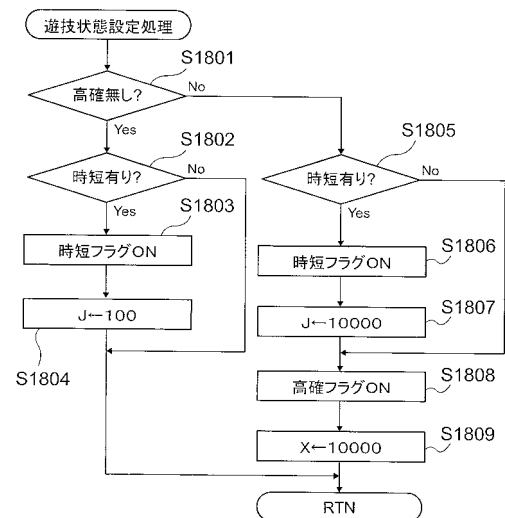
【図 16】



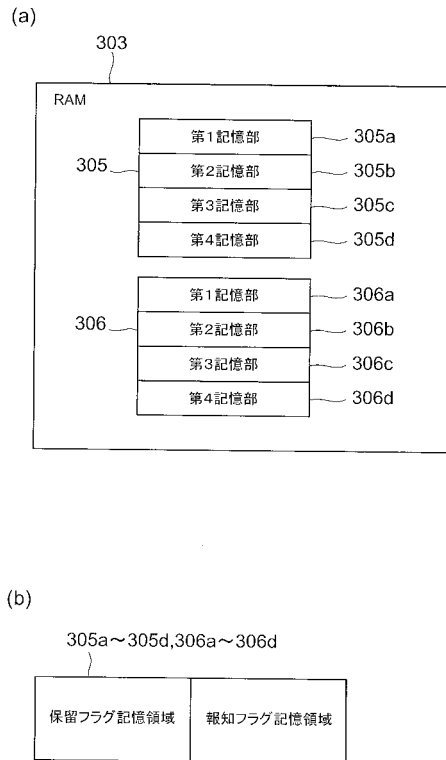
【図 17】



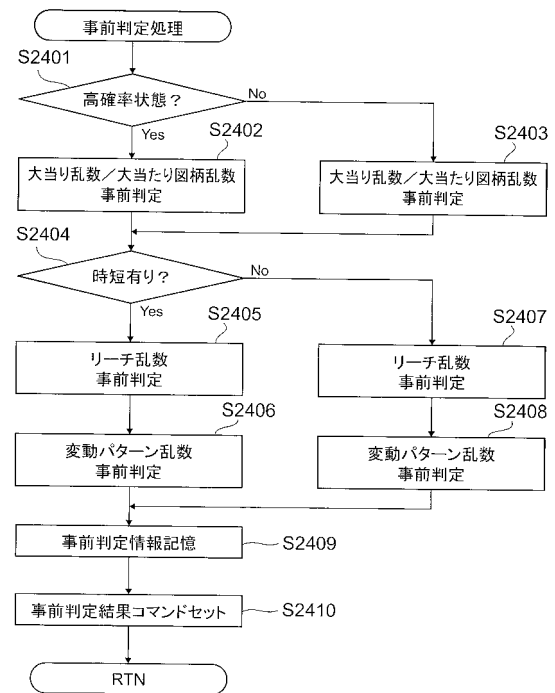
【図 18】



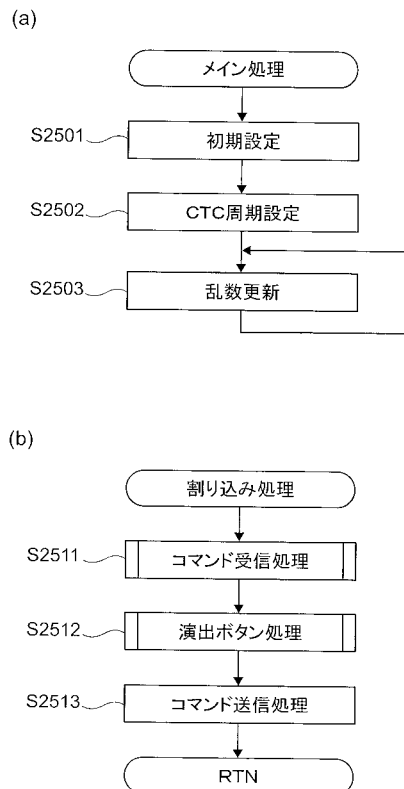
【図 23】



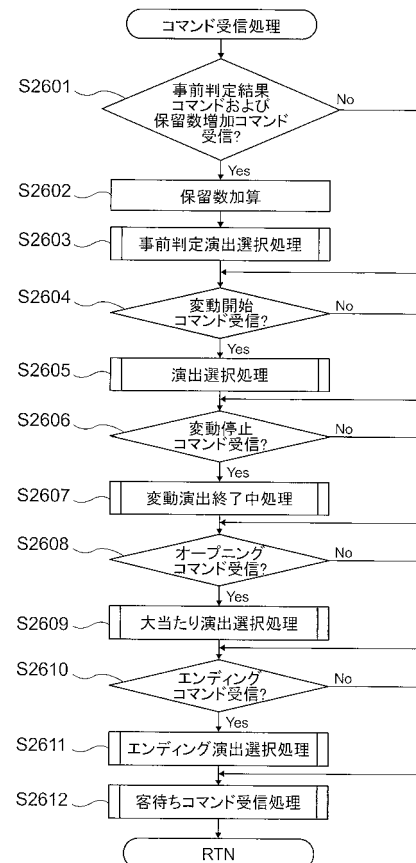
【図 24】



【図 25】



【図 26】

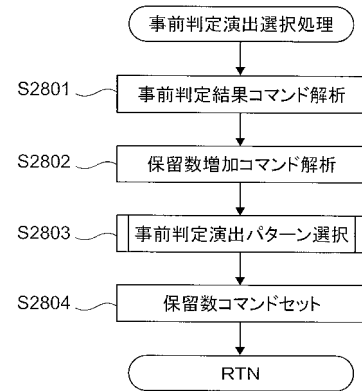


【図 27】

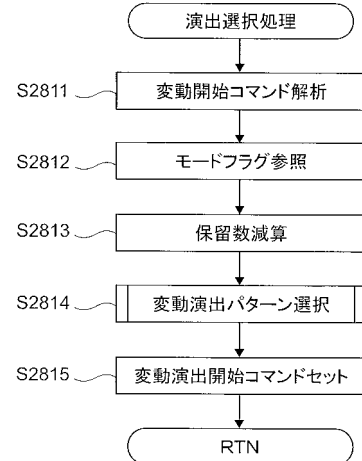
大当たりの種類	モードフラグ	演出モード	M値
	0	Aモード	—
高確率図柄A	1	Bモード	$Ma \leftarrow 10000$
低確率図柄A	2	Cモード	$Mb \leftarrow 100$
高確率図柄B／低確率図柄B	3	Dモード	$Mc \leftarrow 100$
潜確図柄／小当たり図柄	4	Eモード	$Md \leftarrow 30$

【図 28】

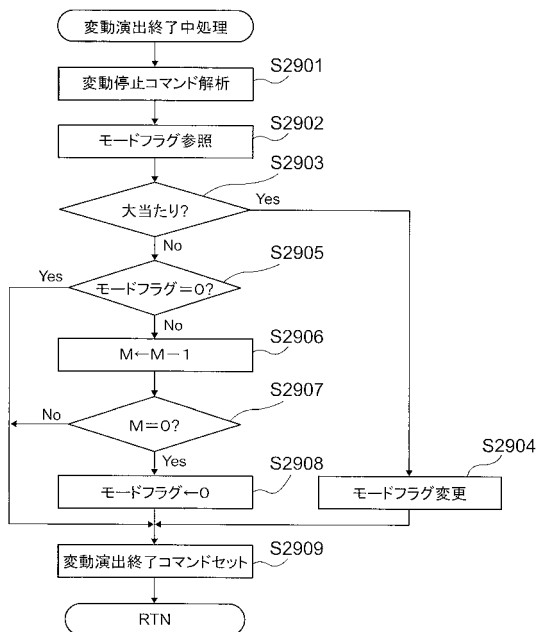
(a)



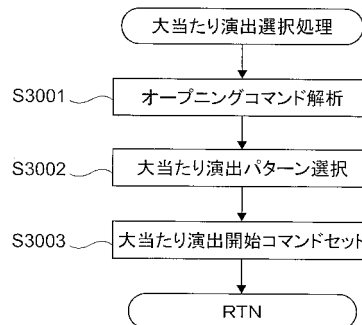
(b)



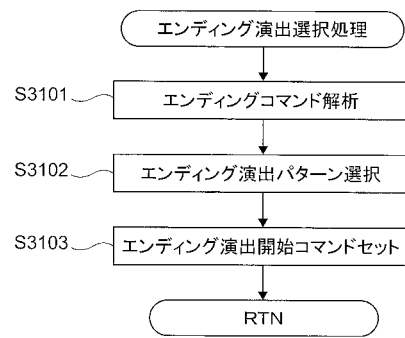
【図 29】



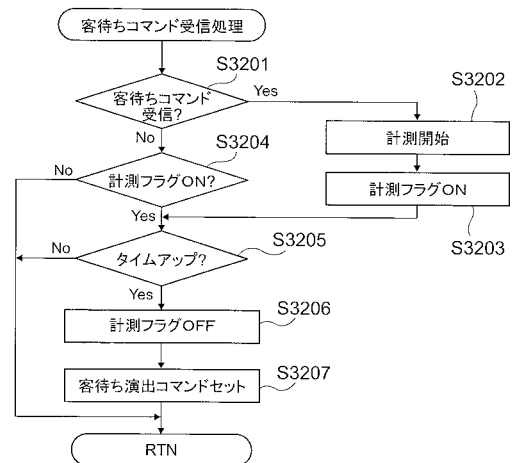
【図 30】



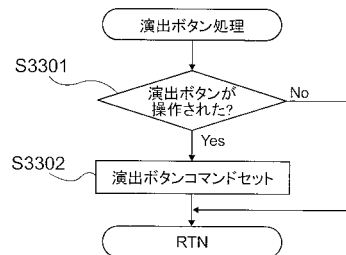
【図 3 1】



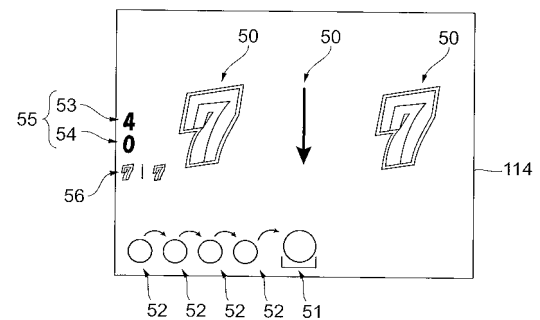
【図 3 2】



【図 3 3】



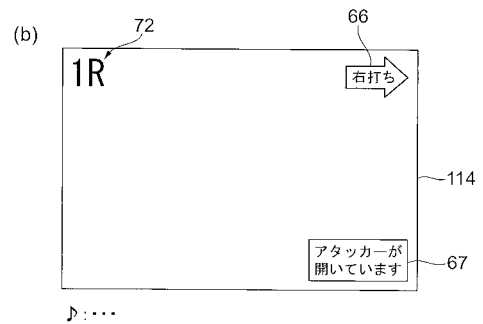
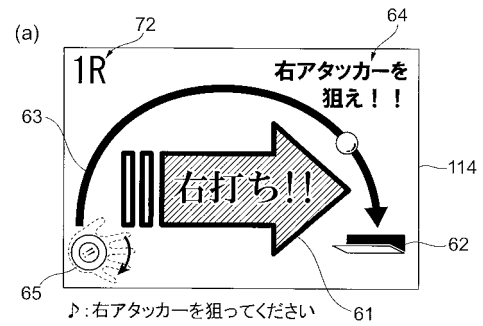
【図 3 4】



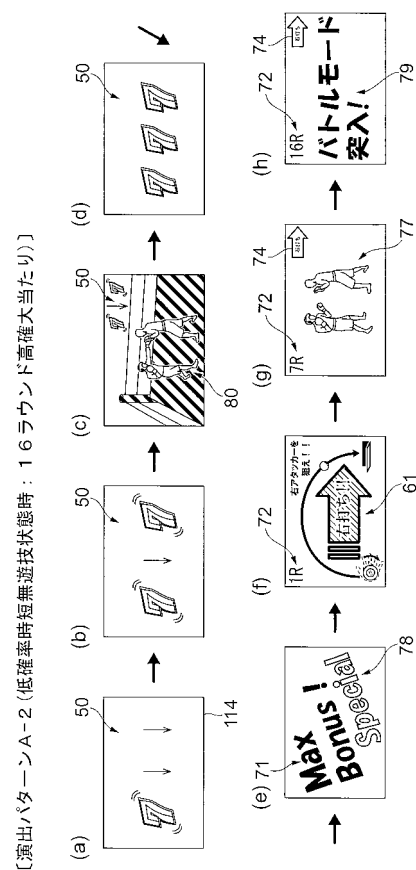
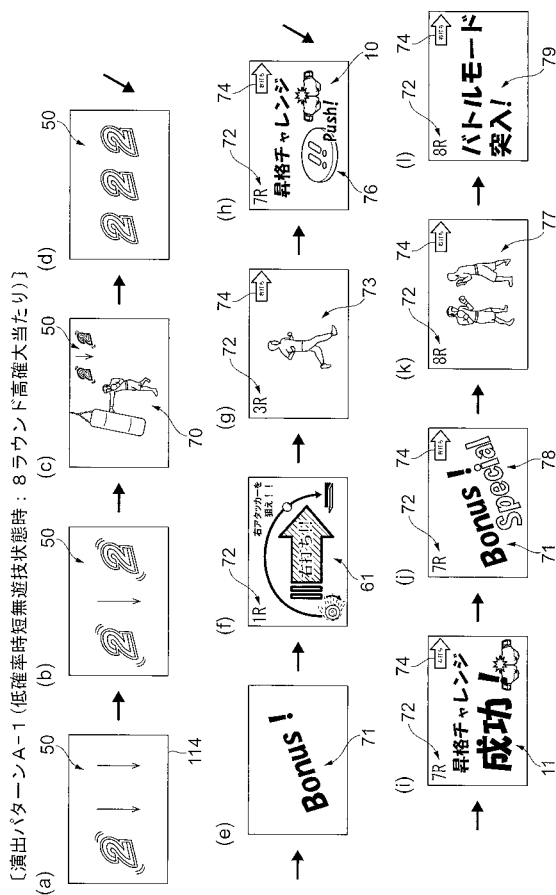
【 図 3 6 】

大当たり遊技後の 遊技状態	大当たり遊技の ラウンド数	演出パターン
高確率状態	8ラウンド	演出パターンA-1
	16ラウンド	演出パターンA-2
低確率状態	8ラウンド	演出パターンA-3

大当たり遊技後の 遊技状態	大当たり遊技の ラウンド数	演出パターン
高確率状態	16ラウンド	演出パターンB-1
		演出パターンB-2
		演出パターンB-3
		演出パターンB-4
低確率状態	16ラウンド	演出パターンB-5
		演出パターンB-6



【图 3 8】



【図 40】

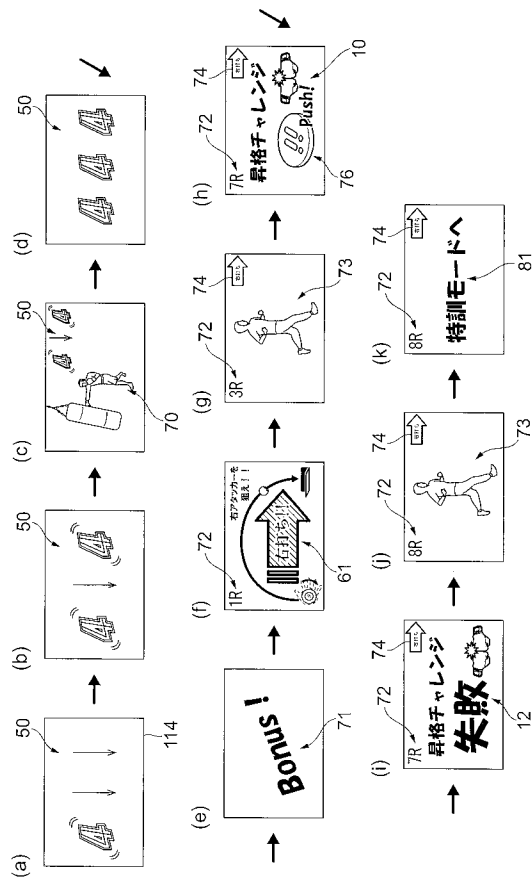
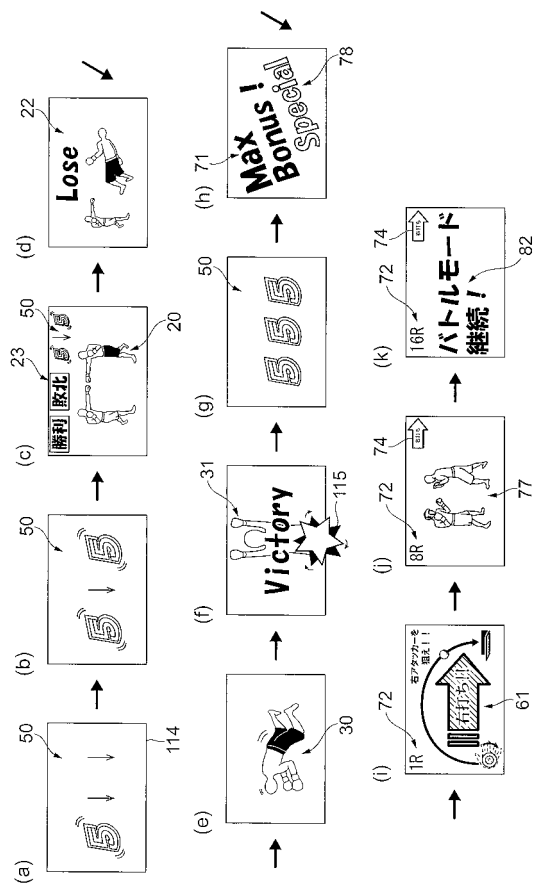
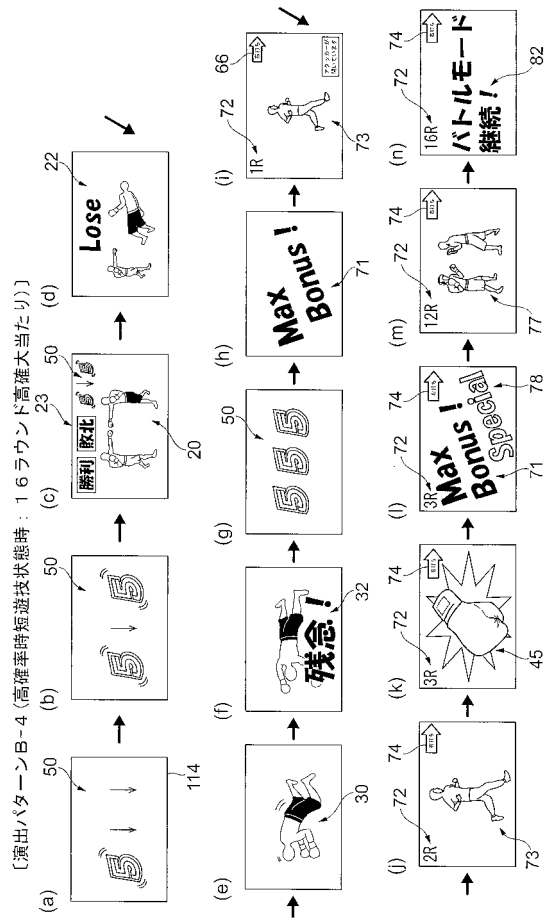


Figure 1 illustrates a sequence of ten screens (a) through (j) showing the progression of a game. The screens are arranged in a horizontal sequence from left to right, with arrows indicating the flow from one screen to the next. Screen (a) shows two '7' symbols with arrows. Screen (b) shows two '7' symbols with arrows. Screen (c) shows two '7' symbols with arrows. Screen (d) shows the text '勝利' (Victory) and '敗北' (Defeat) with a star. Screen (e) shows three '7' symbols. Screen (f) shows the text 'Max Bonus Special'. Screen (g) shows a large '7' symbol with a gear and a star. Screen (h) shows two characters fighting. Screen (i) shows two characters fighting. Screen (j) shows the text 'バトルモード 継続!' (Battle Mode Continue!).

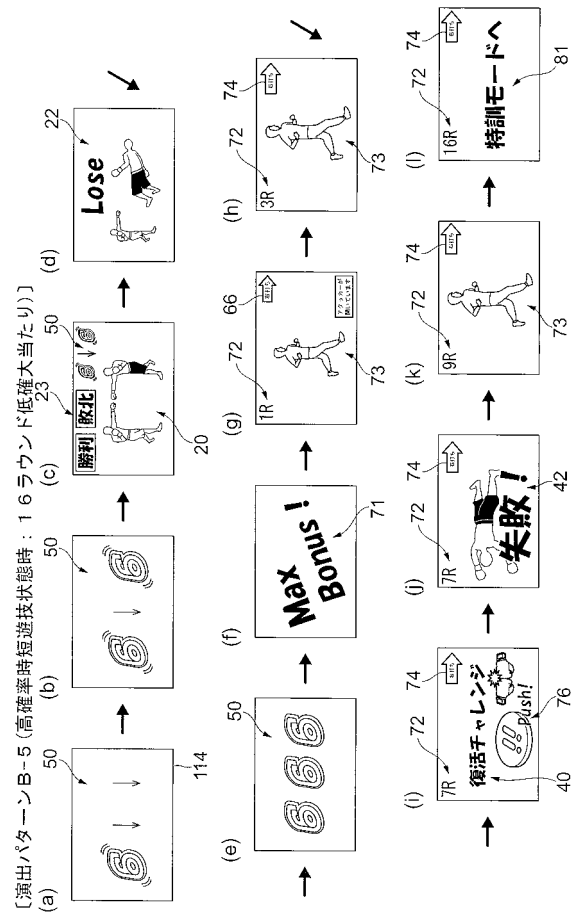
【图 4 2】

[illegible]

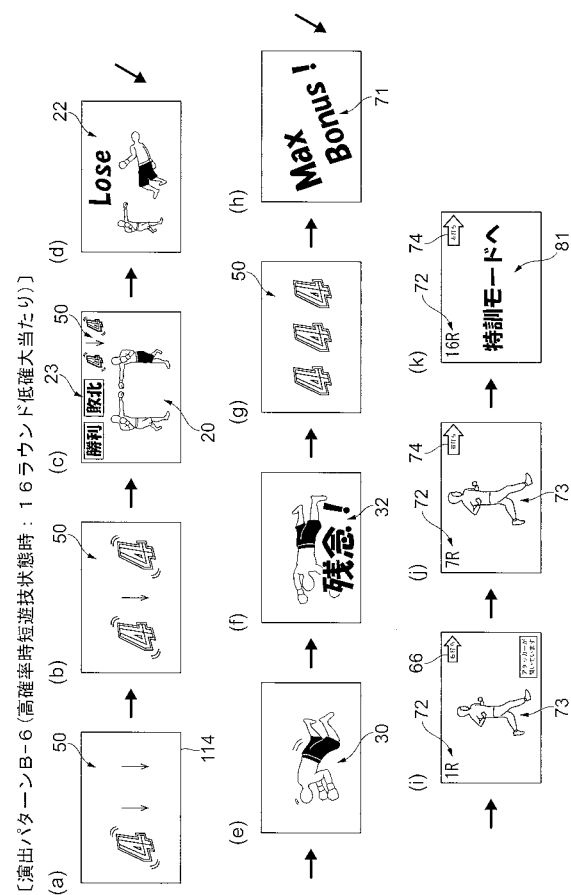
【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】



【手続補正書】

【提出日】平成29年12月21日(2017.12.21)

【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】

遊技球が入球可能な所定の入賞口を開放する特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、

前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技が実行された後に、遊技者に有利な特定遊技状態にすることが可能な遊技状態制御手段と、

所定の演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記判定手段の結果に基づいて、前記特別遊技が実行されることを示唆する特別演出を実行可能であるとともに、前記特別遊技が実行される際に、前記所定の入賞口への遊技球の発射を促す発射演出を実行可能であり、

前記特別演出には、成功演出と失敗演出とがあり、

前記発射演出は、前記特別遊技が開始されるときに一時的に実行される第 1 発射演出と、少なくとも当該特別遊技中に継続的に実行される第 2 発射演出と、を含み、

前記第 1 発射演出は、前記成功演出が実行されたときと前記失敗演出が実行されたときとで、演出態様が互いに異なる遊技機。

【請求項 2】

前記特別演出には、前記特定遊技状態になるか前記特定遊技状態よりも遊技者に不利な非特定遊技状態になるかを示唆しない共通演出があり、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技状態になる前において前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定された場合には、前記共通演出を実行するときがあり、

前記特定遊技状態になっているときにおいて前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定された場合には、前記成功演出を実行するときと前記失敗演出を実行するときとがあり、

前記第 1 発射演出は、前記共通演出が実行されたときは、前記特別遊技が実行された後に前記特定遊技状態になるか前記非特定遊技状態になるかに関わらず、演出態様が同じである、請求項 1 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

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（例えば、パチンコ遊技機 100）は、遊技球が入球可能な所定の入賞口を開放する特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段（例えば、特別図柄判定部 234）と、前記判定手段（例えば、特別図柄判定部 234）によって前記特別遊技を実行すると判定された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段（例えば、遊技制御部 200）と、前記特別遊技が実行された後に、遊技者に有利な特定遊技状態にすることが可能な遊技状態制

御手段（例えば、遊技制御部 200）と、所定の演出を実行する演出実行手段（例えば、演出制御部 300）と、を備え、前記演出実行手段（例えば、演出制御部 300）は、前記判定手段（例えば、特別図柄判定部 234）の結果に基づいて、前記特別遊技が実行されることを示唆する特別演出を実行可能であるとともに、前記特別遊技が実行される際に、前記所定の入賞口への遊技球の発射を促す発射演出を実行可能であり、前記特別演出には、成功演出と失敗演出とがあり、前記発射演出は、前記特別遊技が開始されるときに一時的に実行される第 1 発射演出と、少なくとも当該特別遊技中に継続的に実行される第 2 発射演出と、を含み、前記第 1 発射演出は、前記成功演出が実行されたときと前記失敗演出が実行されたときとで、演出態様が互いに異なる遊技機である。

さらに、前記特別演出には、前記特定遊技状態になるか前記特定遊技状態よりも遊技者に不利な非特定遊技状態になるかを示唆しない共通演出があり、前記演出実行手段（例えば、演出制御部 300）は、前記特定遊技状態になる前において前記判定手段（例えば、特別図柄判定部 234）によって前記特別遊技を実行すると判定された場合には、前記共通演出を実行するときがあり、前記特定遊技状態になっているときにおいて前記判定手段（例えば、特別図柄判定部 234）によって前記特別遊技を実行すると判定された場合には、前記成功演出を実行するときと前記失敗演出を実行するときとがあり、前記第 1 発射演出は、前記共通演出が実行されたときは、前記特別遊技が実行された後に前記特定遊技状態になるか前記非特定遊技状態になるかに関わらず、演出態様が同じである。