

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5603985号
(P5603985)

(45) 発行日 平成26年10月8日 (2014. 10. 8)

(24) 登録日 平成26年8月29日 (2014. 8. 29)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 O 4 D

請求項の数 1 (全 22 頁)

(21) 出願番号 特願2013-188507 (P2013-188507)
 (22) 出願日 平成25年9月11日 (2013. 9. 11)
 (62) 分割の表示 特願2008-154674 (P2008-154674)
 の分割
 原出願日 平成20年6月12日 (2008. 6. 12)
 (65) 公開番号 特開2014-61365 (P2014-61365A)
 (43) 公開日 平成26年4月10日 (2014. 4. 10)
 審査請求日 平成25年9月11日 (2013. 9. 11)

(73) 特許権者 000161806
 京楽産業. 株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
 (74) 代理人 100104190
 弁理士 酒井 昭徳
 (72) 発明者 佐藤 彰芳
 愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
 京楽産業. 株式会社内

審査官 土屋 保光

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技盤と、
 前記遊技領域に設けられ、遊技球が通過可能な始動口および遊技球が通過不可能な閉状態と通過可能な開状態とに作動し得る大入賞口と、
 前記始動口を遊技球が通過すると特別遊技をおこなうか否かを判定する判定手段と、
 前記判定手段による判定結果に基づいて、図柄表示装置において図柄を変動表示させた後に、前記判定手段による判定結果を示す判定図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、

前記判定手段により特別遊技をおこなうと判定された場合、前記図柄表示制御手段により前記判定図柄が停止表示させられた後に、前記大入賞口を第2状態に作動させる特別遊技をおこなう特別遊技実行手段と、

前記判定手段により所定の確率で特別遊技をおこなうと判定される低確率遊技状態または前記所定の確率よりも高確率で特別遊技をおこなうと判定される高確率遊技状態の何れかで遊技を制御可能な遊技状態制御手段と、

前記図柄表示制御手段により図柄が変動表示させられているときに、ランプ装置において所定のランプパターンでランプ演出をおこなうランプ演出実行手段と、

表示装置において所定の表示演出をおこなう表示演出実行手段と、
 を備え、

前記ランプ演出実行手段は、

10

20

前記遊技状態制御手段により前記高確率遊技状態および前記低確率遊技状態の何れによって遊技が制御されていても計時手段により予め定めた時刻が計時されると第1特別点灯パターンでランプ演出をおこない、前記高確率遊技状態で遊技が制御されている場合には当該第1特別点灯パターンでのランプ演出の後に前記高確率遊技状態であることを示す第2特別点灯パターンでランプ演出をおこない、前記低確率遊技状態で遊技が制御されている場合には当該第1特別点灯パターンでのランプ演出の後に前記高確率遊技状態であることを示す第2特別点灯パターンでランプ演出をおこなわず、

前記高確率遊技状態および前記低確率遊技状態の何れによって遊技が制御されていても前記計時手段により予め定めた時刻が計時されないと前記第1特別点灯パターンおよび前記第2特別点灯パターンでのランプ演出をおこなわず、

10

前記表示演出実行手段は、

前記遊技状態制御手段により前記高確率遊技状態および前記低確率遊技状態の何れによって遊技が制御されていても前記ランプ演出実行手段により前記第1特別点灯パターンでのランプ演出がおこなわれているときに第1表示演出をおこない、前記高確率遊技状態で遊技が制御されている場合には前記ランプ演出実行手段により前記第2特別点灯パターンでのランプ演出がおこなわれると第2表示演出をおこない、前記低確率遊技状態で遊技が制御されている場合には前記第2表示演出をおこなわないことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

20

本発明は、ぱちんこ遊技機などの遊技機に関し、特に、大当たりの確率が変動する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技盤の遊技領域に打ち出した遊技球が特定の始動入賞口に入ると、表示部に表示される3列の図柄（たとえば、1～12の数字の図柄など）が上から下に移動するように表示され、あるライン（有効ライン）上に同一あるいは関連性のある図柄が揃うと大当たりとなって、大入賞口が開き、大当たり遊技ができる遊技機が広く使用されている。

【0003】

このような遊技機においては、主制御基板は、大当たり、確変、時短、通常の各モードで動作し、この主制御基板から出力されるコマンドに応じて各モード時毎の演出をおこなうものがあり、大当たりが確定するまでの遊技者の興奮を高め、遊技を面白くするようにしたものがあった。

30

【0004】

また、従来、大当たりの終了後のモードが時短モードであるか確変モードであるかの表示を所定回転数まで表示させないことにより、遊技の期待感を維持させるようにした遊技機があった（たとえば、下記特許文献1参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

40

【特許文献1】特開2004-337366号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、上述した従来の技術では、所定回転数までモードが報知されないため、遊技の期待感を維持することができるが、この所定回転数を超えると現在のモードがわかることになるため、この時点で遊技を止める等、興味を失う問題が生じた。また、この遊技台を新たに遊技しようとする客に対してもモードがわかることになるため、新たな客による遊技がいつまでも開始されない、といった問題も生じる。

【0007】

50

本発明は、上述した従来技術による問題点を解消するため、継続的に遊技する遊技者および新たな遊技者に対して遊技の面白みの向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上述した課題を解決し、目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、遊技球が流下可能な遊技領域が形成される遊技盤と、前記遊技領域に設けられ、遊技球が通過可能な始動口および遊技球が通過不可能な閉状態と通過可能な開状態とに作動し得る大入賞口と、前記始動口を遊技球が通過すると特別遊技をおこなうか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による判定結果に基づいて、図柄表示装置において図柄を変動表示させた後に、前記判定手段による判定結果を示す判定図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、前記判定手段により特別遊技をおこなうと判定された場合、前記図柄表示制御手段により前記判定図柄が停止表示させられた後に、前記大入賞口を第2状態に作動させる特別遊技をおこなう特別遊技実行手段と、前記判定手段により所定の確率で特別遊技をおこなうと判定される低確率遊技状態または前記所定の確率よりも高確率で特別遊技をおこなうと判定される高確率遊技状態の何れかで遊技を制御可能な遊技状態制御手段と、前記図柄表示制御手段により図柄が変動表示させられているときに、ランプ装置において所定のランプパターンでランプ演出をおこなうランプ演出実行手段と、表示装置において所定の表示演出をおこなう表示演出実行手段と、を備え、前記ランプ演出実行手段は、前記遊技状態制御手段により前記高確率遊技状態および前記低確率遊技状態の何れによって遊技が制御されていても計時手段により予め定めた時刻が計時されると第1特別点灯パターンでランプ演出をおこない、前記高確率遊技状態で遊技が制御されている場合には当該第1特別点灯パターンでのランプ演出の後に前記高確率遊技状態であることを示す第2特別点灯パターンでランプ演出をおこない、前記低確率遊技状態で遊技が制御されている場合には当該第1特別点灯パターンでのランプ演出の後に前記高確率遊技状態であることを示す第2特別点灯パターンでランプ演出をおこなわず、前記高確率遊技状態および前記低確率遊技状態の何れによって遊技が制御されていても前記計時手段により予め定めた時刻が計時されないと前記第1特別点灯パターンおよび前記第2特別点灯パターンでのランプ演出をおこなわず、前記表示演出実行手段は、前記遊技状態制御手段により前記高確率遊技状態および前記低確率遊技状態の何れによって遊技が制御されていても前記ランプ演出実行手段により前記第1特別点灯パターンでのランプ演出がおこなわれているときに第1表示演出をおこない、前記高確率遊技状態で遊技が制御されている場合には前記ランプ演出実行手段により前記第2特別点灯パターンでのランプ演出がおこなわれると第2表示演出をおこない、前記低確率遊技状態で遊技が制御されている場合には前記第2表示演出をおこなわないことを特徴とする。

【0009】

上記構成によれば、報知時刻になると実行中の遊技状態に対応づけられた点灯内容で遊技機のランプを点灯させることによって、そのときの遊技状態を明確に遊技者に報知することができる。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、報知時刻に遊技状態を遊技者に報知することができるので、遊技者は報知時刻まで期待感を維持させつつ、遊技をおこなうことができる。また、報知時刻時における集客性の向上を図ることができる。さらに、複数の遊技機が設置された店舗では、複数の遊技機で報知時刻に一齐に演出をおこなうことができ、そのときの店舗内の雰囲気盛り上げることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本発明の遊技機の一例を示す正面図である。

【図2】遊技機の制御部の内部構成を示すブロック図である。

【図 3】主制御部が実行するタイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 4】大入賞口処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 5】図柄処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 6】変動パターン選択処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 7】演出統括部がおこなう演出統括処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 8】遊技機が備えるランプの点灯内容を示すテーブルである。

【図 9】点灯内容選択処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 10】背景選択処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 11】本実施の遊技機による報知演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図 12】本実施の遊技機による報知演出時の画像表示部および演出ライト部の一例を示す説明図（その 1）である。 10

【図 13】客待ち時における報知演出のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【図 14】本実施の遊技機による報知演出時の画像表示部および演出ライト部の一例を示す説明図（その 2）である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下に添付図面を参照して、本発明にかかる遊技機の好適な実施の形態を詳細に説明する。

【0013】

20

（遊技機の基本構成）

図 1 は、本発明の遊技機の一例を示す正面図である。本発明の遊技機は、遊技盤 101 を備えている。遊技盤 101 の下部位置には、発射部（図 2 における符号 292 を参照）が配置されている。発射部の駆動によって発射された遊技球は、レール 102a, 102b 間を上昇して遊技盤 101 の上部位置に達した後、遊技領域 103 内を落下する。遊技領域 103 には、図示を省略する複数の釘が設けられ、遊技球を各種の方向に向けて落下させるとともに、落下途中の位置には、遊技球の落下方向を変化させる風車や、入賞口が配設されている。

【0014】

遊技盤 101 の遊技領域 103 の中央部分には、画像表示部 104 が配置されている。画像表示部 104 としては、たとえば液晶表示器（LCD）が用いられる。画像表示部 104 の下方には、始動入賞させるための始動入賞口 105a, 105b が配設されている。画像表示部 104 の左側には、入賞ゲート 106 が配設されている。

30

【0015】

入賞ゲート 106 は、遊技球の通過を検出し、始動入賞口 105b 付近に設けられた不図示の電動役物（以下「電動チューリップ」という）を一定時間だけ開放させる抽選をおこなうために設けられる。画像表示部 104 の側部や下方等には普通入賞口 107 が配設されている。普通入賞口 107 に遊技球が入賞すると、普通入賞時の賞球数（たとえば 10 個）の払い出しをおこなう。遊技領域 103 の最下部には、どの入賞口にも入賞しなかった遊技球を回収する回収口 108 が設けられている。

40

【0016】

上述した画像表示部 104 は、特定の入賞口に遊技球が入賞したとき（始動入賞時）に、複数の図柄の表示の変動を開始させ、所定時間後に図柄が停止する。この停止時に特定図柄（たとえば「777」）が揃ったとき、大当たり状態となる。大当たり状態のとき、下方に位置する大入賞口 109 の一定の期間の開放を所定ラウンド（たとえば 15 ラウンド）繰り返し、入賞した遊技球に対応した数の賞球を払い出す。

【0017】

遊技盤 101 の右下部分には、普通図柄表示部 119 および特別図柄表示部 120 が配置されている。普通図柄表示部 119 および特別図柄表示部 120 としては、たとえば、7 セグメントディスプレイが用いられる。普通図柄表示部 119 および特別図柄表示部 1 50

20には、所定の抽選結果をあらわす数字やアルファベット等が表示される。普通図柄表示部119に表示された数字等の図柄（以下「普通図柄」という）は、遊技球が入賞ゲート106を通過した際に変動が開始され、所定時間後に停止する。このとき、所定の普通図柄が停止すると、上記の電動チューリップが一定時間だけ開放される。特別図柄表示部120に表示された数字等の図柄（以下「特別図柄」という）は、遊技球が始動入賞口105a, 105bへ入賞した際に変動が開始され、所定時間後に停止する。このとき、所定の特別図柄が停止すると、大当たり状態となる。

【0018】

普通図柄表示部119および特別図柄表示部120の左側には、普通図柄または特別図柄の変動に対する保留玉表示部121が配置されている。保留玉表示部121としては、たとえば、LEDが用いられる。この保留玉表示部121としてのLEDは複数配置され、点灯/消灯によって普通図柄または特別図柄の変動に対する保留玉の数をあらわしている。たとえば、保留玉表示部121を構成するLEDのうちの、上段のLEDが2個点灯している場合には、普通図柄の変動に対する保留数は2であることをあらわす。

【0019】

遊技盤101の遊技領域103の外周部分には、枠部材110が設けられている。枠部材110は、遊技盤101の上下左右の4辺において遊技領域103の周囲を囲む形状を有している。また、枠部材110は、遊技盤101の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。これにより、本実施の形態の遊技機を、枠部材110を備えていない他機種の遊技機よりも目立たせることができる。遊技機を目立たせることにより、遊技機の稼働率の向上を図るとともに、遊技機に対する不正行為に対する抑止力の強化を図ることができる。

【0020】

枠部材110において、遊技領域103の上側および下側となる2辺には、演出ライト部（枠ランプ）112が設けられている。演出ライト部112は、それぞれ複数のランプを有する。各ランプは、遊技機の正面にいる遊技者を照射し、その照射位置が遊技者の頭上から腹部に沿って移動するように、光の照射方向を上下方向に変更することができる。各ランプは、演出ライト部112に設けられた不図示のモータによって、光の照射方向を上下方向に変更するように駆動される。

【0021】

また、各ランプは、遊技機の周囲を照射し、その照射位置が遊技機を基準にして円をなすように、光の照射方向を回転させることができる。演出ライト部112は、各ランプから照射される光の照射方向を、上下方向に変更しながら回転させることにより、演出ライト部112全体から照射する光の照射方向を3次元に変更することができる。

【0022】

光の照射方向は、たとえば、大当たり状態となった場合に變更させる。これにより、遊技者および遊技機の周囲を順次照射して、遊技機が大当たり状態となっていることを周囲に知らしめることができ、大当たり状態となった遊技者の注目度を高めることができる。これによって、遊技者に対して、注目されていることによる高揚感を与え、本実施の形態の遊技機を継続あるいは繰り返して利用させ、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。また、光の照射方向は、たとえば、後述する報知時刻になると開始される演出時などに變更させてもよい。これによって、演出を一層と際立たせることができる。

【0023】

枠部材110の下部位置には、操作ハンドル113が配置されている。操作ハンドル113は、上記の発射部の駆動によって遊技球を発射させる際に、遊技者によって操作される。操作ハンドル113は、上記の枠部材110と同様に、遊技盤101の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

【0024】

操作ハンドル113は、上記の発射部を駆動させて遊技球を発射させる発射指示部材114を備えている。発射指示部材114は、操作ハンドル113の外周部において、遊技

10

20

30

40

50

者から見て右回りに回転可能に設けられている。発射部は、発射指示部材 1 1 4 が遊技者によって直接操作されている場合に、遊技球を発射させる。公知の技術であるため説明を省略するが、操作ハンドル 1 1 3 には、遊技者が発射指示部材 1 1 4 を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。

【 0 0 2 5 】

画像表示部 1 0 4 の周辺（たとえば上側や側方）には、不図示の演出用の役物（以下、「可動役物」という）が設けられている。可動役物は、不図示のソレノイドやモータによって駆動される。

【 0 0 2 6 】

枠部材 1 1 0 において、遊技領域 1 0 3 の下側となる辺には、遊技者による操作を受け付ける演出ボタン（チャンスボタン）1 1 7 が設けられている。また、枠部材 1 1 0 において、演出ボタン 1 1 7 の隣には、十字キー 1 1 8 が設けられている。演出ボタン 1 1 7 および十字キー 1 1 8 によって、操作部が構成されている。加えて、枠部材 1 1 0 には、音声を出力するスピーカ（図 2 における符号 2 7 7 を参照）が組み込まれている。

【 0 0 2 7 】

（制御部の内部構成 1 . 主制御部）

図 2 は、遊技機の制御部の内部構成を示すブロック図である。制御部 2 0 0 は、複数の制御部により構成されている。図示の例では、主制御部 2 0 1 と、演出制御部 2 0 2 と、賞球制御部 2 0 3 とを有する。主制御部 2 0 1 は、遊技機の遊技にかかる基本動作を制御する。演出制御部 2 0 2 は、遊技中の演出動作を制御する。賞球制御部 2 0 3 は、払い出す賞球数を制御する。

【 0 0 2 8 】

主制御部 2 0 1 は、ROM 2 1 2 に記憶されたプログラムに基づき、遊技内容の進行に伴う基本処理を実行する CPU 2 1 1 と、CPU 2 1 1 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する RAM 2 1 3 等を備えて構成される。主制御部 2 0 1 は、たとえば主制御基板によってその機能を実現する。RAM 2 1 3 にセットされた各種コマンドは、演出制御部 2 0 2、賞球制御部 2 0 3 に所定のタイミングで送出される。

【 0 0 2 9 】

この主制御部 2 0 1 には、始動入賞口 1 0 5 a に入賞した入賞球を検出する始動入賞口検出部（始動口 SW）2 2 1 a と、始動入賞口 1 0 5 b に入賞した入賞球を検出する始動口 SW 2 2 1 b と、入賞ゲート 1 0 6 を通過した遊技球を検出するゲート検出部（ゲート SW）2 2 2 と、普通入賞口 1 0 7 に入賞した遊技球を検出する普通入賞口検出部（普通入賞口 SW）2 2 3 と、大入賞口 1 0 9 に入賞した入賞球を検出する大入賞口検出部（大入賞口 SW）2 2 4 と、普通図柄表示部 1 1 9 と、特別図柄表示部 1 2 0 と、が接続されている。普通入賞口 SW 2 2 3 は、普通入賞口 1 0 7 の配置位置別に複数個設けてもよい。これらの検出部としては、近接スイッチ等を用いて構成することができる。

【 0 0 3 0 】

始動入賞口検出部 2 2 1、ゲート検出部 2 2 2、普通入賞口検出部 2 2 3、および大入賞口検出部 2 2 4 による検出結果は、主制御部 2 0 1 に入力される。

【 0 0 3 1 】

また、主制御部 2 0 1 は、上記の電動チューリップを一定時間開放させる始動口ソレノイド 2 2 5 と、大入賞口 1 0 9 を開閉する大入賞口ソレノイド 2 3 1 に対する駆動と、保留玉表示部 1 2 1 に対する点灯の制御をおこなう。大入賞口ソレノイド 2 3 1 は、大当たり時に大入賞口 1 0 9 を一定期間開放する動作をおこなう。この大当たりは、生成した乱数に基づき所定の確率で発生するようあらかじめプログラムされている。

【 0 0 3 2 】

この主制御部 2 0 1 は、遊技中における大当たりの確率を変更することができる。たとえば、本実施の形態の遊技機においては、低確率状態と高確率状態との 2 つの確率状態があり、高確率状態は、一般的に確変状態と呼ばれる。ここで、低確率状態とは、生成された乱数を所定の低確率状態用のテーブルと比較して大当たり判定やハズレ判定などをおこ

10

20

30

40

50

なう遊技状態である。また、高確率状態とは、生成された乱数を所定の高確率状態用のテーブルと比較して大当たり判定やハズレ判定などをおこない、さらに後述する電動チューリップ制御処理によって遊技球の始動入賞口 1 0 5 b への入賞をしやすくした遊技状態である。なお、各テーブルは、あらかじめ ROM 2 1 2 などに記憶されている。

【 0 0 3 3 】

これによって、たとえば、本実施の形態の遊技機では、低確率状態においては 1 / 3 0 0 で大当たりが発生するようになっており、高確率状態においては 1 / 3 0 で大当たりが発生するようになっている。また、低確率状態には、通常の低確率状態と、時短状態とがある。ここで、時短状態とは、通常の低確率状態と同様に大当たり判定やハズレ判定などをおこなうが、遊技球の始動入賞口 1 0 5 b への入賞をしやすくした遊技状態である。具体的には、時短状態では、生成された乱数を所定の低確率状態用のテーブルと比較して大当たり判定やハズレ判定などをおこなうが、電動チューリップ制御処理によって遊技球の始動入賞口 1 0 5 b への入賞がしやすくなっている。なお、実行中の遊技状態を示す情報は演出制御部 2 0 2 にコマンド出力され、実行中の遊技状態に応じた演出（たとえば図柄変動や可動役物の制御）がなされる。

10

【 0 0 3 4 】

また、主制御部 2 0 1 は、始動入賞口 1 0 5 a（または 1 0 5 b）に対する 1 回の入賞があると、演出制御部 2 0 2 に対し、1 回の図柄変動にかかる図柄変動の時間情報をコマンドで出力する。

【 0 0 3 5 】

20

（ 2 . 演出制御部 ）

次に、演出制御部 2 0 2 は、遊技中における演出内容の制御をおこなう。この演出制御部 2 0 2 は、主制御部 2 0 1 から送出されるコマンドに基づき、演出内容を統括する演出統括部 2 0 2 a と、演出統括部 2 0 2 a によって指示された画像および音声の制御をおこなう画像・音声制御部 2 0 2 b と、遊技盤および枠に設けられたランプの点灯を制御するランプ制御部 2 0 2 c によって構成されている。

【 0 0 3 6 】

演出統括部 2 0 2 a は、演出処理を実行する CPU 2 4 1 と、演出のプログラムを記憶する ROM 2 4 2 と、CPU 2 4 1 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する RAM 2 4 3 とを備えて構成される。

30

【 0 0 3 7 】

また、この演出統括部 2 0 2 a には、実時間を計時出力する計時手段としてのリアルタイムクロック（RTC）2 4 7 が接続されている。このリアルタイムクロック 2 4 7 は、電源断時においても図示しないバックアップ電源により計時動作を継続する。RAM 2 4 3 にセットされた各種データは、画像・音声制御部 2 0 2 b およびランプ制御部 2 0 2 c に所定のタイミングで送出される。なお、RTC 2 4 7 は、演出制御部 2 0 2 に配置するに限らず、主制御部 2 0 1 に配置したり単独で配置したりと、配置位置が限られるものではない。

【 0 0 3 8 】

画像・音声制御部 2 0 2 b は、画像および音声の生成および出力処理を実行する CPU 2 5 1 と、背景画像、図柄画像、キャラクタ画像など各種画像データや各種音声を記憶する ROM 2 5 2 と、画像表示部 1 0 4 に表示させる画像データや、スピーカ 2 7 7 を介して出力させる音声を格納する RAM 2 5 3 と、を備えて構成される。これら CPU 2 4 1 , 2 5 1 は、画像表示部 1 0 4 等に対する制御手段を構成している。すなわち、これら CPU 2 4 1 , 2 5 1 によって本実施の形態の遊技機は実行中の遊技状態に応じた演出を実行するように制御される。

40

【 0 0 3 9 】

演出制御部 2 0 2 のうち演出統括部 2 0 2 a には、上記の演出ボタン 1 1 7 が接続されており、演出ボタン 1 1 7 の操作は、演出統括部 2 0 2 a に入力される。

【 0 0 4 0 】

50

演出統括部 202a は、主制御部 201 から送出されるコマンドに基づき、CPU 241 が ROM 242 に記憶されたプログラムを読み込んで、演出内容を決定し、画像・音声制御部 202b およびランプ制御部 202c に指示出力する。画像・音声制御部 202b の CPU 251 は、指示された演出内容に基づいて、背景画像表示処理、図柄画像表示 / 変動処理、キャラクタ画像表示処理など各種画像処理と音声処理を実行し、必要な画像データおよび音声データを ROM 252 から読み出して RAM 253 に書き込む。RAM 253 に書き込まれた背景画像、図柄画像、キャラクタ画像は、表示画面上において画像表示部 104 に重畳表示される。すなわち、図柄画像やキャラクタ画像は背景画像よりも手前に見えるように表示される。

【0041】

10

この図柄画像は、画像表示部 104 上で変動および停止を繰り返す図柄変動パターンとしてあらかじめ ROM 252 に複数パターン登録されている。主制御部 201 から出力されるコマンドに基づき、通常時（低確率状態時）は、これら複数登録された中からいずれか一つの図柄変動パターンが選択される。また、たとえば、高確率状態時は、通常時とは異なる図柄変動パターンが選択される。これによって、遊技機は、実行中の遊技状態が、低確率状態 / 高確率状態であることを遊技者に示唆することができる。また、実行中の遊技状態が高確率状態であっても、所定の条件を満たした際には、図柄変動パターンを通常時と同様のものとしてもよい。このようにすることで、遊技者は、見た目からでは、実行中の遊技状態が低確率状態 / 高確率状態のどちらであるかわからず、常に期待感を持ちつつ遊技をすることができる。

20

【0042】

なお、同一位置に背景画像と図柄画像が重なる場合などには、Zバッファ法など周知の陰面消去法により各画像データの Z バッファの Z 値を参照することで、図柄画像を優先して RAM 253 に記憶させる。

【0043】

演出制御部 202 は、画像表示部 104 に対しては、遊技中における演出内容、たとえば、図柄の変動表示や、リーチ（3つの図柄のうち2つが揃った状態）、および大当たり時の各種表示情報を生成して出力する。遊技が一定時間中断されたときには客待ちの画面を表示出力する。また、この演出制御部 202 は、スピーカ 277 から音声を出力させるためのデータを出力する。

30

【0044】

ランプ制御部 202c は、ランプ点灯等のための処理を実行する CPU 261 と、ランプ点灯等の制御データを記憶する ROM 262 と、CPU 261 のワークエリアとしての RAM 263 と、演出ライト部（枠ランプ）112 および盤ランプ 265 と、可動役物 267 と、を備えて構成される。

【0045】

ランプ制御部 202c は、演出制御部 202 の演出統括部 202a から出力されたランプ点灯等のコマンドに基づいて、遊技盤 101 に設けられている盤ランプ 265 や枠部材 110 に設けられている演出ライト部 112 を点灯制御するデータを出力する。また、可動役物 267 に対して動作制御するデータを出力する。

40

【0046】

以上の演出制御部 202 は、たとえば演出制御基板によってその機能を実現する。図 2 に示すように、演出制御部 202 は、演出統括部 202a と、画像・音声制御部 202b と、ランプ制御部 202c とがそれぞれ異なる基板機能として設けられるが、これらは同じプリント基板上に組み込んで構成してもよい。ただし、同じプリント基板上に組み込まれた場合であってもそれぞれの機能は独立しており、演出統括部 202a を中心として、この演出統括部 202a は、画像・音声制御部 202b と、ランプ制御部 202c との間でコマンドを送受する構成となっている。

【0047】

（3．賞球制御部）

50

次に、賞球制御部 203 は、ROM 282 に記憶されたプログラムに基づき、賞球制御をおこなう。この賞球制御部 203 は、賞球制御の処理を実行する CPU 281 と、CPU 281 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する RAM 283 と、を備えて構成される。賞球制御部 203 は、たとえば賞球基板によってその機能を実現する。

【0048】

賞球制御部 203 は、払出部（払出駆動モータ）291 に対して入賞時の賞球数を払い出す制御をおこなう。払出部 291 は、遊技球の貯留部から所定数を払い出すためのモータからなる。また、発射部 292 に対する遊技球の発射の操作を検出し、遊技球の発射を制御する。

10

【0049】

賞球制御部 203 は、この払出部 291 に対して、各入賞口（始動入賞口 105a, 105b、普通入賞口 107、大入賞口 109）に入賞した遊技球に対応した賞球数を払い出す制御をおこなう。発射部 292 は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出するセンサと、遊技球を発射させるソレノイド等を備える。賞球制御部 203 は、発射部 292 のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に対応してソレノイド等を駆動させて遊技球を間欠的に発射させ、遊技盤 101 の遊技領域 103 に遊技球を送り出す。

【0050】

また、この賞球制御部 203 には、払い出す遊技球の状態を検出する各所の検出部が接続され、賞球のための払い出し状態を検出する。これらの検出部としては、定位置検出 SW 293、払出球検出 SW 294、球有り検出 SW 295、満タン検出 SW 296 等がある。

20

【0051】

上記構成の主制御部 201 と、演出制御部 202 と、賞球制御部 203 は、それぞれ異なるプリント基板（主制御基板、演出制御基板、賞球基板）に設けられる。これに限らず、たとえば、賞球制御部 203 は、主制御部 201 と同一のプリント基板上に設けることもできる。

【0052】

また、主制御部 201 には、盤用外部情報端子基板 297 が接続されており、主制御部 201 が実行処理した各種情報を外部に出力することができる。賞球制御部 203 についても、枠用外部情報端子基板 298 が接続されており、賞球制御部 203 が実行処理した各種情報を外部に出力することができる。

30

【0053】

（遊技機の基本動作）

上記構成による遊技機の基本動作の一例を説明する。主制御部 201 の CPU 211 により遊技中の制御がおこなわれ、各入賞口に対する遊技球の入賞状況を賞球制御部 203 に出力する。そして、賞球制御部 203 は、入賞状況に対応した賞球数の払い出しをおこなう。

【0054】

40

また、始動入賞口 105a, 105b に遊技球が入賞する毎に、対応する制御信号を演出制御部 202 に出力し、演出制御部 202 は、画像表示部 104 の図柄を変動表示させ、停止させることを繰り返す。大当たり発生が決定しているときには、対応する制御信号を演出制御部 202 に出力し、演出制御部 202 は、所定の図柄で揃えて停止させる。このときには、さらに、大入賞口 109 を開放する制御をおこなう。

【0055】

演出制御部 202 は、当選したイベントに対応する各種演出をおこなう。ここで、イベントには、たとえば、大当たり（15 ラウンド確変大当たり（いわゆる、確変大当たり））、15 ラウンド通常大当たり、2 ラウンド確変大当たり（いわゆる、突確）、2 ラウンド通常大当たり（いわゆる、突時）や、小当たりなどが含まれる。ここで、小当たりとは

50

、ハズレの一つであるが、遊技機に2ラウンド確変大当たりと同様の振る舞い（演出）を実行させるイベントである。

【0056】

たとえば、演出制御部202は、大当たり発生期間中、および大当たり発生までの間のリーチ時や、リーチ予告時等には、画像表示部104に対して、図柄の変動表示に加えて各種の演出表示をおこなう。このほか、各種役物に対して特定の駆動をおこなったり、演出ライト部112や盤ランプ265の点灯状態を変更する等の演出をおこなう。

【0057】

そして、たとえば、大当たり（15ラウンド確変ノ通常大当たり）発生時には、大入賞口109が複数回開放される。1回の開放を1ラウンドとして、15回のラウンドが繰り返して実行される。1ラウンドの期間は、遊技球がたとえば10個入賞したとき、あるいは所定期間（たとえば30秒）とされている。

【0058】

この際に、賞球制御部203は、大入賞口109に対する遊技球1個の入賞あたり15個の賞球数で払い出しをおこなう。大当たり終了後は、大当たり状態が解除され、15ラウンド確変大当たりであった場合には高確率状態の遊技状態へ復帰し、15ラウンド通常大当たりであった場合には低確率状態の遊技状態へ復帰する。

【0059】

（主制御部の処理手順）

次に、主制御部201の処理手順の内容について説明する。図3は、主制御部が実行するタイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、電源供給期間中、所定期間（たとえば4ms）毎に主制御部201が実行する主制御処理に割り込み動作する。まず、乱数更新処理をおこない（ステップS301）、始動口入賞時のスイッチ処理をおこなう（ステップS302）。その後、遊技機が備える各種の電動役物（たとえば電動チューリップ、大入賞口、可動役物）の動作を制御する電動役物制御処理をおこない（ステップS303）、図柄処理をおこない（ステップS304）、賞球処理をおこない（ステップS305）、これらの出力処理をおこなう（ステップS306）。

【0060】

ステップS302のスイッチ処理では、始動入賞口105a、105bに設けられた始動口SW221a、221bが遊技球を検出する毎、所定の保留数（たとえば上述した普通図柄と特別図柄にそれぞれ設けられる保留ランプの4球）を上限として保留数毎に乱数を取得する。ステップS303の電動役物制御処理では、取得した乱数が大当たりに対応する数値であるときに、大当たりと判定し、上述したように、大入賞口109に設けられた大入賞口ソレノイド231を所定回数開放させる処理をおこなう。

【0061】

ステップS303の電動役物制御処理には、大入賞口109に対する開閉の処理や、始動入賞口105bを開閉する電動チューリップ制御処理等がある。大入賞口109は、各大当たり（15ラウンド確変ノ通常大当たり）、小当たりなどによって開閉制御される。また、ステップS304においては、特別図柄処理および普通図柄処理がおこなわれる。

【0062】

図4は、大入賞口処理の処理内容を示すフローチャートである。大入賞口処理とは、図3のステップS303に示した電動役物制御処理に含まれる一処理である。大入賞口処理においては、まず、当たりであるか判断する（ステップS401）。ここで、当たりとは、たとえば、上記の各大当たり（15ラウンド確変ノ通常大当たり）、小当たりなどのイベントである。

【0063】

ステップS401において、当たりでないときは（ステップS401：No）、そのまま処理を終了する。当たり中のときには（ステップS401：Yes）、オープニング処理をおこなう（ステップS402）。このオープニング処理では、大入賞口の開放の処理等をおこなう。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 4 】

次に、当たりの種別を判定する。具体的には、小当たりであるときには（ステップ S 4 0 3 : Y e s ）、小当たり用の値（小当たり残りラウンド数）K を 1 加算した値を新たな K とする（ステップ S 4 0 4 ）。小当たりでないときには（ステップ S 4 0 3 : N o ）、大当たり用の値（大当たり残りラウンド数）R を 1 加算した値を新たな R とする（ステップ S 4 0 5 ）。

【 0 0 6 5 】

ステップ S 4 0 4 またはステップ S 4 0 5 において、新たな K または新たな R を得ると、大入賞口ソレノイド 2 3 1 を制御して、大入賞口 1 0 9 を開放する（ステップ S 4 0 6 ）。大入賞口 1 0 9 を開放後、開放開始時から所定期間（例えば 3 0 秒の開放時間）が経過したか判断する（ステップ S 4 0 7 ）。開放時間が経過したときには（ステップ S 4 0 7 : Y e s ）、大入賞口 1 0 9 を閉口させる（ステップ S 4 1 0 ）。開放時間が経過していないときには（ステップ S 4 0 7 : N o ）、大入賞口 1 0 9 への遊技球の入賞数 C が 9 であるか判断し（ステップ S 4 0 8 ）、入賞数 C が 9 であるときには（ステップ S 4 0 8 : Y e s ）、ステップ S 4 1 0 へ移行する。入賞数 C が 9 でないときには（ステップ S 4 0 8 : N o ）、フラグを設定し（ステップ S 4 0 9 ）、処理を終了する。

【 0 0 6 6 】

ステップ S 4 0 9 のフラグ設定は、ステップ S 4 0 6 の大入賞口開放後、後述するステップ S 4 1 0 による大入賞口閉口までの間において、大入賞口 1 0 9 の開放時間および入賞数のいずれか一方が満たされない場合（ステップ S 4 0 7 : N o およびステップ S 4 0 8 : N o ）、フラグ O N とする。すなわち、図 4 の大入賞口処理は、図 3 に示す所定期間（たとえば 4 m s ）毎に実行する電動役物制御処理（ステップ S 3 0 3 ）の一部であるため、この所定期間の周期毎に実行されるステップ S 4 0 2 ~ ステップ S 4 0 6 ではフラグが O N であればおこなわない。すなわち、フラグが O N のときにはオープニング処理やラウンド数の更新等をおこなわない。

【 0 0 6 7 】

ステップ S 4 1 0 では、大入賞口 1 0 9 の開放時間と入賞数のいずれか一方が満たされた場合（ステップ S 4 0 7 : Y e s 、あるいはステップ S 4 0 8 : Y e s ）の場合に大入賞口 1 0 9 を閉口させる。この際、ステップ S 4 1 0 のフラグを O F F にする。この後、小当たり中であるか判断する（ステップ S 4 1 1 ）。小当たり中であるときには（ステップ S 4 1 1 : Y e s ）、小当たり用の値 K が 2 であるか判断し（ステップ S 4 1 2 ）、値 K が 2 であるときには（ステップ S 4 1 2 : Y e s ）、値 K を 0 にし（ステップ S 4 1 3 ）、所定変動回数 S を 5 とし（ステップ S 4 1 4 ）、ステップ S 4 1 7 へ移行する。小当たり用の値 K が 2 でないときには（ステップ S 4 1 2 : N o ）、処理を終了する。なお、ここでは、所定変動回数 S を 5 としたが、これに限るものではない。所定変動回数 S は、任意の値であってもよい。また、所定変動回数 S は、所定の抽選をおこない、その抽選結果によって変化する値などであってもよい。

【 0 0 6 8 】

小当たり中でないときには（ステップ S 4 1 1 : N o ）、この当たり中に消化された大当たり用の値 R が最大（1 5 ラウンド確変 / 通常大当たりのときは 1 5 、2 ラウンド確変 / 通常大当たりのときは 2 ）となったか判断する（ステップ S 4 1 5 ）。大当たり用の値 R が最大でないときには（ステップ S 4 1 5 : N o ）、処理を終了する。大当たり用の値 R が最大であるときには（ステップ S 4 1 5 : Y e s ）、大当たり用の値 R を 0 とし（ステップ S 4 1 6 ）、エンディング処理をおこなう（ステップ S 4 1 7 ）。

【 0 0 6 9 】

エンディング処理では、エンディング開始から所定のエンディング時間が経過すると当たりを終了し（ステップ S 4 1 8 ）、以上の処理を終了する。

【 0 0 7 0 】

図 5 は、図柄処理の処理内容を示すフローチャートである。図 3 のステップ S 3 0 4 における処理内容である。図柄処理は、大当たり中であれば（ステップ S 5 0 1 : Y e s ）

、図柄変動させず処理を終了する。大当たり中でなければ（ステップS501：No）、図柄の変動中であるか判断し（ステップS502）、変動中でなければ（ステップS502：No）、保留数Uが最低1個はあるか判断する（ステップS503）。保留数がなければ（U=0）（ステップS503：No）、図柄変動させず終了する。

【0071】

保留数が1個以上あれば（ステップS503：Yes）、保留数を1個分減算したものを新たな保留数とし（ステップS504）、変動パターン選択処理（別ルーチン）をおこなう（ステップS505）。この変動パターン選択処理では、当たり（大当たり、小当たり、リーチ等）の各当たりの種別が選択されるとともに、図柄の変動時間が設定される。上述した疑似連の時間情報（変動時間）は、ここで設定される。次に、変動開始コマンドをRAM213にセットし（ステップS506）、図柄の変動を開始させる（ステップS507）。そして図柄が変動している変動期間を計測開始して終了する（ステップS508）。

10

【0072】

ステップS502において、図柄の変動中の場合（ステップS502：Yes）、次に変動時間が終了したか判断する（ステップS509）。変動時間が終了していなければ（ステップS509：No）、処理を終了し、変動時間が終了していれば（ステップS509：Yes）、図柄の変動停止のコマンドをセットし（ステップS510）、図柄の変動を終了させる（ステップS511）。この際、図柄の変動時間をリセットし（ステップS512）、所定の停止中処理をおこない（ステップS513）、終了する。

20

【0073】

図6は、変動パターン選択処理の処理内容を示すフローチャートである。図5のステップS505における処理内容である。変動パターン選択処理は、大当たりであるか判断し（ステップS601）、大当たりであれば（ステップS601：Yes）、確変大当たりであるか判定する（ステップS602）。確変大当たりであれば（ステップS602：Yes）、確変大当たりの種別が2R確変大当たりであるか判定し（ステップS603）、2R確変大当たりであれば（ステップS603：Yes）、2R確変図柄セットをRAM213に設定し（ステップS604）、2R確変大当たりでなければ（ステップS603：No）、15Rの確変大当たり用の確変図柄セットを設定する（ステップS605）。ステップS602において確変大当たりでなければ（ステップS602：No）、通常図柄セットを設定する（ステップS606）。

30

【0074】

また、ステップS601にて大当たりでなければ（ステップS601：No）、リーチ判定をおこない（ステップS608）、次に、小当たりであるか判定する（ステップS609）。小当たりであれば（ステップS609：Yes）、小当たり図柄セットを設定し（ステップS610）、小当たりでなければ（ステップS609：No）、ハズレ図柄セットを設定する（ステップS611）。

【0075】

ステップS604、ステップS605、ステップS606、ステップS610、ステップS611では、各変動図柄セットがRAM213に設定され、この後、変動パターンが設定され（ステップS607）、処理を終了する。この変動パターンの設定時には、併せて図柄変動をおこなう期間（変動時間）が設定される。

40

【0076】

（演出制御部の処理手順）

次に、演出制御部202の処理手順の内容について説明する。演出制御部202は、主制御部201から送信される各種コマンドを受信し演出表示させる所定のメイン演出処理（不図示）をおこなう。

【0077】

図7は、演出統括部がおこなう演出統括処理の処理手順を示すフローチャートである。演出統括処理は、演出統括部202aがおこなう主演出処理に対し、所定時間間隔（たと

50

えば4ms毎)のタイミングで割り込み実行される。

【0078】

演出統括処理では、まず、演出中であるか判断し(ステップS701)、演出中でなければ(ステップS701:No)、主制御部201から変動開始コマンドを受信したか判断する(ステップS702)。変動開始コマンドを受信していないときには(ステップS702:No)、処理を終了する。変動開始コマンドを受信したときには(ステップS702:Yes)、変動開始コマンドに基づき、実行する演出の種別を選択させる演出パターン選択処理を実行する(ステップS703)。

【0079】

演出パターン選択処理の実行後、図柄の背景となる背景選択処理を実行し(ステップS704)、演出を開始させて(ステップS705)、処理を終了する。

【0080】

ステップS701にて演出中であれば(ステップS701:Yes)、変動停止コマンドを受信したか判断する(ステップS706)。変動停止コマンドを受信したときには(ステップS706:Yes)、演出を終了し(ステップS707)、終了する。変動停止コマンドを受信しないときには(ステップS706:No)、そのまま処理を終了する。

【0081】

ステップS703における演出パターン選択処理では、主制御部201からの変動開始コマンドに含まれる変動時間を用いた演出パターンを生成する。

【0082】

(報知演出)

次に、本実施の形態の遊技機が実行する報知演出について説明する。本実施の形態の遊技機では、あらかじめ設定された報知時刻になると、実行中の遊技状態(確率の状態)を報知する報知演出を実行する。たとえば、報知演出では、そのとき(演出実行時)の遊技状態に応じた点灯内容で遊技機のランプが点灯する演出がなされ、これによって遊技者はそのときの遊技状態を知ることができる。

【0083】

図8は、遊技機が備えるランプの点灯内容を示すテーブルである。テーブル800に示すように、それぞれの遊技状態には点灯内容が対応づけられている。遊技機は、RTC247から入力される現在時刻が所定の報知時刻(たとえば15:00)になると、実行中の遊技状態に対応づけられた点灯内容でランプ(演出ライト部112のランプや遊技盤101上に設けられたランプ)を点灯させる。たとえば、実行中の遊技状態が高確率状態であった場合に、遊技機は、点灯内容として「点灯パターン2」および発光色「赤」を用いてこれらのランプを点灯させる。

【0084】

図9は、点灯内容選択処理の処理手順を示すフローチャートである。図9に示す点灯内容選択処理は、ランプ制御部202cが実行する不図示のメインランプ制御処理に対して所定間隔(たとえば4ms)で割り込み実行される。点灯内容選択処理では、まず、大当たりであるか判断し(ステップS901)、大当たりであれば(ステップS901:Yes)、点灯パターン1をRAM263にセットし(ステップS902)、処理を終了する。このときには、発光色等も同時にRAM263にセットされる。これによって、遊技機に設けられたランプは、RAM263にセットされた点灯内容で点灯することとなる。また、説明は省略するが、大当たり時には大当たり用の点灯内容を用いてもよい。

【0085】

大当たりでなければ(ステップS901:No)、高確率状態であるか判断し(ステップS903)、高確率状態でなければ(ステップS903:No)、ステップS902へ移行し、高確率状態であれば(ステップS903:Yes)、高確率状態の報知期間であるか判断する(ステップS904)。図示の例では、15:00~15:05が遊技状態を報知する報知期間として設定されている。RTC247の計時による現在時刻がこの報知期間の範囲外であれば(ステップS904:No)、ステップS902へ移行し、現在

10

20

30

40

50

時刻がこの報知期間の範囲内であれば（ステップS904：Yes）、高確率状態用の点灯パターン2をRAM263にセットし（ステップS905）、処理を終了する。このときには、発光色等も同時にRAM263にセットされる。また、報知期間になると、一時（たとえば5秒間）消灯させたのちにセットされた点灯内容を用いてランプを点灯させることとしてもよい。一時消灯させたのちにランプを点灯させることによって、報知演出を強調でき、一層と際立たせることが可能である。

【0086】

ところで、本実施の形態の遊技機は画像表示部104を備えている。報知演出は、ランプの点灯内容を制御することのみによっておこなってもよいが、画像表示部104に表示される表示内容も連動させることによって、一層と趣向性の高い報知演出を提供することが可能である。

10

【0087】

図10は、背景選択処理の処理手順を示すフローチャートである。図10に示すフローチャートは、図7に示したステップS704の処理の処理内容である。まず、背景選択処理では、大当たりであるか判断し（ステップS1001）、大当たりであれば（ステップS1001：Yes）、低確率状態用の背景AをRAM253にセットし（ステップS1002）、処理を終了する。これによって、画像表示部104には、RAM253にセットされた表示内容が表示されることとなる。

【0088】

大当たりでなければ（ステップS1001：No）、高確率状態であるか判断し（ステップS1003）、高確率状態でなければ（ステップS1003：No）、ステップS1002へ移行し、高確率状態であれば（ステップS1003：Yes）、高確率状態の報知期間であるか判断する（ステップS1004）。図示の例では、上記と同様に15：00～15：05が遊技状態を報知する報知期間として設定されている。RTC247の計時による現在時刻がこの報知期間の範囲外であれば（ステップS1004：No）、ステップS1005へ移行し、現在時刻がこの報知期間の範囲内であれば（ステップS1004：Yes）、高確率状態用の背景BをRAM253にセットし（ステップS1005）、処理を終了する。なお、報知時刻となると、まず、報知演出を開始する旨のテロップを所定期間（たとえば10秒間）表示した後、背景Aから背景Bに切り替えることとしてもよい。テロップを表示させることによって、報知演出の開始を強調でき、報知演出を一層と際立たせることが可能である。

20

30

【0089】

図11は、本実施の遊技機による報知演出の一例を示すタイミングチャートである。図示の例では、大当たり終了時（時期t11）に遊技状態が高確率状態になった例であり、図柄については、大当たり後の保留玉等により図柄変動が継続しているものとする。そして、この時期t11に画像表示部104には、通常背景Aを表示している。

【0090】

そして、時期t12において15：00になり、報知期間T1に入ると、まず、テロップ（図12を参照）を表示して、報知演出の開始を報知する。テロップは所定期間（たとえば10秒間）表示される。所定期間経過後にテロップを非表示とすると、続いて、一時（T2）ランプを消灯する。図示の例では、点灯パターン1および点灯パターン2のどちらも消灯としている。

40

【0091】

その後、背景Aを背景Bへ切り替え、この背景Bによって高確率状態であることを遊技者に報知する。同時に、高確率状態に対応づけられた点灯パターン2を用いて、ランプを点灯させる。これによって高確率状態であることを一層と明確に遊技者に報知することができる。

【0092】

そして、時期t13において15：05になり、報知期間T1が終了すると、画像表示部104に表示される表示内容を背景Bから背景Aへ切り替えるとともに、ランプの点灯

50

内容も点灯パターン 2 から点灯パターン 1 へ切り替えて、報知演出を終了する。すなわち、報知期間が終了すると、再び報知期間前の元の状態（すなわち、遊技状態がわからない状態）へと復帰する。

【 0 0 9 3 】

図 1 2 は、本実施の遊技機による報知演出時の画像表示部および演出ライト部の一例を示す説明図（その 1）である。前述のように、報知時刻となると、遊技機は画像表示部 1 0 4 に背景 A 1 2 0 1 を表示したまま、上部にテロップ 1 2 0 2 を表示する。図示の例では、テロップ 1 2 0 2 として、「激アツ注意報発動！」と表示されている。このとき、演出ライト部 1 1 2 は、遊技状態が高確率状態であっても点灯パターン 1（発光色「白」）を用いて点灯している。以下、この状態を（ a ）という。

10

【 0 0 9 4 】

所定期間経過後、テロップ 1 2 0 2 は非表示となる。このとき、演出ライト部 1 1 2 のランプは、一時（たとえば 5 秒間）消灯する。なお、消灯は演出ライト部 1 1 2 のランプのみに限らず、遊技盤 1 0 1 上のランプ（不図示）など、その他の点灯中のランプも消灯することとしてもよい。以下、この状態を（ b ）という。

【 0 0 9 5 】

そして、消灯後、画像表示部 1 0 4 には高確率状態を報知する背景 B 1 2 0 3 が表示される。同時に、演出ライト部 1 1 2 は、点灯パターン 2（発光色「赤」）によって点灯する。このときには、演出ライト部 1 1 2 を駆動させてもよい。以下、この状態を（ c ）という。（ c ）は、報知期間中継続して、報知期間経過後には、再び上記の（ a ）の状態へと復帰する。なお、復帰後には、テロップ 1 2 0 2 は表示されない。

20

【 0 0 9 6 】

以上のように、本実施の形態の遊技機は通常時（報知期間以外）では低確率状態および高確率状態での演出が同一（同一の表示内容（背景）、同一の点灯内容）であるため、遊技者は報知期間の間のみ実行中の遊技状態を知ることができる。

【 0 0 9 7 】

図示の例では、実行中の遊技状態が高確率状態のときを示したが、低確率状態であるときも報知演出をおこなう。その場合には、上記の図 1 2 において、（ a ）, （ b ）までは同様の演出をおこなう。そして、低確率状態の場合は、演出ライト部 1 1 2 消灯後、（ c ）をおこなわず、そのまま（ a ）の状態へ復帰する。すなわち、低確率状態の場合には、消灯後、背景 A を画像表示部 1 0 4 に表示させ、点灯パターン 1 を用いて演出ライト部 1 1 2 を点灯させる。復帰後には、テロップ 1 2 0 2 は表示されない。

30

【 0 0 9 8 】

また、上記では、通常時に点灯パターン 1 によって演出ライト部 1 1 2 を点灯させたが、これに限らない。通常時には、通常用の点灯パターンによって点灯させてもよい。その場合には、報知期間経過後には通常用の点灯パターンへ復帰する。

【 0 0 9 9 】

このように、本実施の形態の遊技機では、まず、報知時刻になると、画像表示部 1 0 4 に報知演出を開始する旨のテロップを表示する。そして、所定期間経過後、テロップが非表示となると、遊技状態に対応づけられた点灯内容でランプを点灯させる。このときには、画像表示部 1 0 4 に表示される表示内容も遊技状態に応じた背景とする。これらの報知演出は報知期間が経過するまで継続し、報知期間終了後には再び元の状態（すなわち、遊技状態がわからない状態）へと復帰する。そのため、遊技者は報知期間の間のみ遊技状態を知ることができるので、それ以外の通常時には遊技状態を意識せずに、常に期待感を持ちつつ遊技することができる。

40

【 0 1 0 0 】

（報知演出 - その 2）

上記では、遊技機が遊技中である場合の報知演出について説明したが、報知演出は遊技機が客待ち中である場合にもおこなうこととしてもよい。本実施の形態の遊技機は、一定期間遊技がなされていない（図柄が変動していない）場合には客待ちの状態へと移行する

50

。図示および詳細な説明は省略するが、一定期間遊技がなされていないときには、主制御基板は客待ち開始コマンドを演出統括部 202a へと送信する。演出統括部 202a は、客待ち開始コマンドを受信すると、客待ち用の表示画面（以下「背景 C」という）を画像表示部 104 に表示させる。この客待ち時にも図 9 に示した点灯内容選択処理は実行され、現在時刻が報知期間になると、遊技機は報知演出を実行する。

【0101】

図 13 は、客待ち時における報知演出のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。図示の例では、大当たり終了時（時期 t21）に高確率状態となった状態であり、図柄については、図示のように、大当たり後の保留玉等により図柄変動が所定回数だけ継続したとする。なお、このときには、画像表示部 104 には、通常の背景 A（すなわち高確率状態の報知はしない背景）を表示している。

10

【0102】

そして、図柄変動終了後（時期 t22）から所定期間経過しても次の図柄変動がなされなかった場合には、遊技機は背景 A を背景 C（客待ち用の表示画面）に切り替えて表示する（時期 t23）。そして、この背景 C の表示中に 15:00 となり（時期 t24）、報知期間 T1 に入ると、まず、テロップを表示して報知演出の開始を報知する。テロップは所定期間表示される。所定期間経過後にテロップを非表示とすると、続いて、一時ランプを消灯する。

【0103】

その後、背景 C を背景 B へ切り替え、この背景 B によって高確率状態であることを遊技者に報知する。同時に、高確率状態に対応づけられた点灯パターン 2 を用いて、ランプを点灯させる。そして、報知期間 T1 が終了すると、背景 B を背景 C へ切り替え、同時に、低確率状態に対応づけられた点灯パターン 1 を用いて、ランプを点灯させる。すなわち、報知演出開始前の元の状態へと復帰する。

20

【0104】

図 14 は、本実施の遊技機による報知演出時の画像表示部および演出ライト部の一例を示す説明図（その 2）である。前述のように、一定期間遊技がなされていないときには、遊技機は客待ち用の表示画面である背景 C 1401 を表示する。そして、そのとき、報知時刻となると、遊技機は画像表示部 104 に背景 C 1401 を表示したまま、上部にテロップ 1402 を表示する。このとき、演出ライト部 112 は、遊技状態が高確率状態であっても点灯パターン 1（発光色「白」）を用いて点灯している。以下、この状態を（d）という。これは、図 13 に示したタイミングチャートの時期 t24 の状態である。

30

【0105】

所定期間経過後、テロップ 1402 は非表示となる。このとき、演出ライト部 112 は、一時（たとえば 5 秒間）消灯する。なお、消灯は演出ライト部 112 のランプのみに限らず、遊技盤 101 上のランプも消灯することとしてもよい。以下、この状態を（e）という。

【0106】

そして、消灯後、画像表示部 104 には高確率状態を報知する背景 B 1403 が表示される。同時に、演出ライト部 112 は、点灯パターン 2（発光色「赤」）によって点灯する。以下、この状態を（f）という。（f）は、報知期間中継続して、報知期間経過後には、再び上記の（d）の状態へと復帰する。復帰後には、テロップ 1402 は表示されない。なお、（f）の状態時に、遊技が開始された場合には図 12 に示した（c）の状態へ移行する。

40

【0107】

図示の例では、遊技状態が高確率状態のときを示したが、低確率状態であるときも報知演出をおこなう。その場合には、上記の図 14 において、（d）、（e）までは同様の演出をおこなう。そして、低確率状態の場合は、演出ライト部 112 消灯後、（f）をおこなわず、そのまま（d）の状態へ復帰する。すなわち、低確率状態の場合には、消灯後、背景 A を画像表示部 104 に表示させ、点灯パターン 1 を用いて演出ライト部 112 を点

50

灯させる。復帰後には、テロップ 1 4 0 2 は表示されない。

【 0 1 0 8 】

以上に説明したように、本発明にかかる遊技機は、所定の報知時刻となると、報知演出を実行し、それ以外の通常時では、たとえば、低確率状態用の演出（同一の表示内容、同一の点灯内容）がなされる。これによって、遊技者は「高確率状態であるかもしれない」といった期待感を常に持つことができ、遊技性の向上を図ることができる。さらに、本発明にかかる遊技機は、報知演出を実行することで、報知時刻時の客寄せが期待でき、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。さらに、複数の遊技機が設置された店舗においては、報知時刻時に複数の遊技機で一斉に報知演出を実行することができるので、店舗内の雰囲気盛り上げることができる。

10

【 0 1 0 9 】

なお、本実施の形態で説明した遊技機の演出方法は、あらかじめ用意されたプログラムを演出制御基板などのコンピュータで実行することにより実現することができる。このプログラムは、ハードディスク、フレキシブルディスク、CD-ROM、MO、DVDなどのコンピュータで読み取り可能な記録媒体に記録され、コンピュータによって記録媒体から読み出されることによって実行される。またこのプログラムは、インターネットなどのネットワークを介して配布することが可能な媒体であってもよい。

【産業上の利用可能性】

【 0 1 1 0 】

以上のように、本発明にかかる遊技機は、ぱちんこ遊技機などの遊技機に関し、特に、大当たりの確率が変動する遊技機に適している。

20

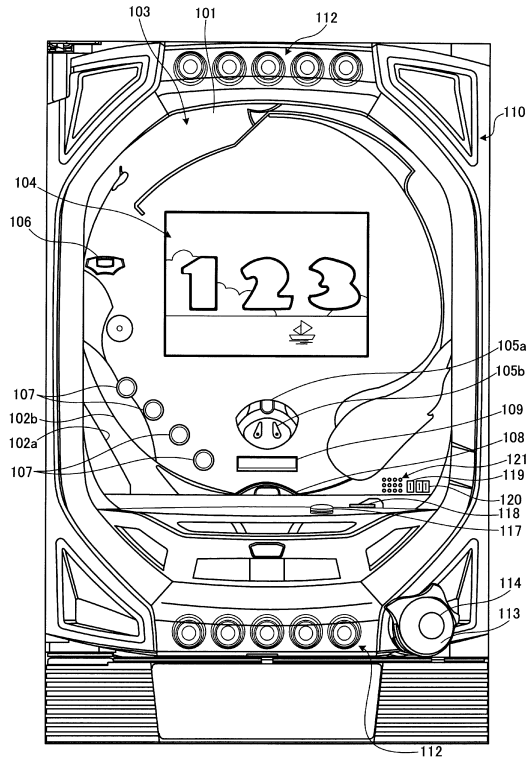
【符号の説明】

【 0 1 1 1 】

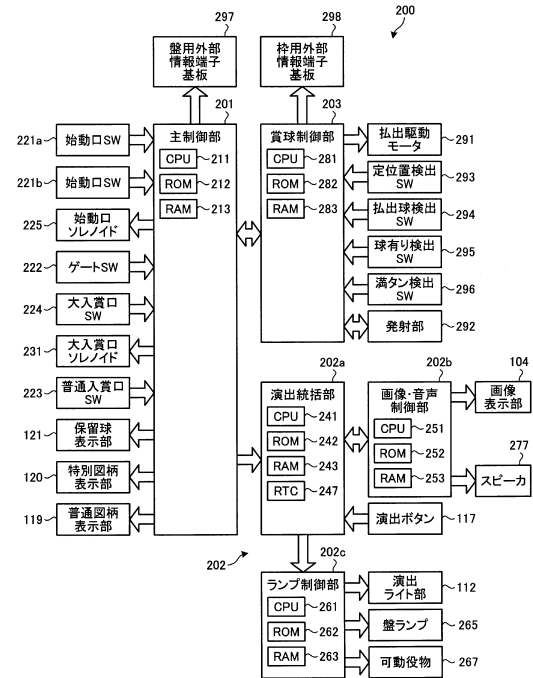
- 1 0 1 遊技盤
- 1 0 4 画像表示部
- 2 0 1 主制御部
- 2 0 2 演出制御部
- 2 0 2 a 演出統括部
- 2 0 2 b 画像・音声制御部
- 2 0 2 c ランプ制御部
- 2 0 3 賞球制御部
- 2 4 1 , 2 5 1 C P U
- 2 4 2 , 2 5 2 R O M
- 2 4 3 , 2 5 3 R A M
- 2 4 7 リアルタイムクロック (R T C)

30

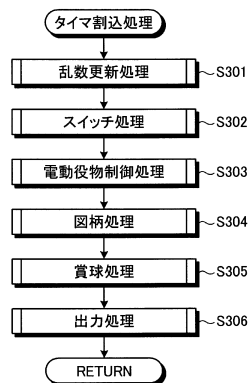
【図 1】



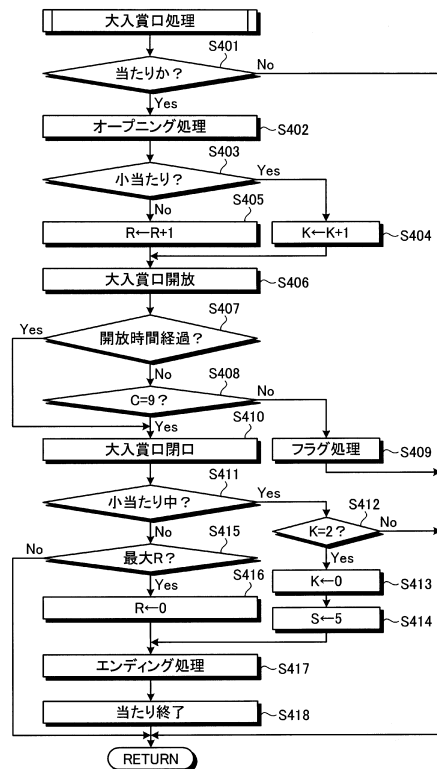
【図 2】



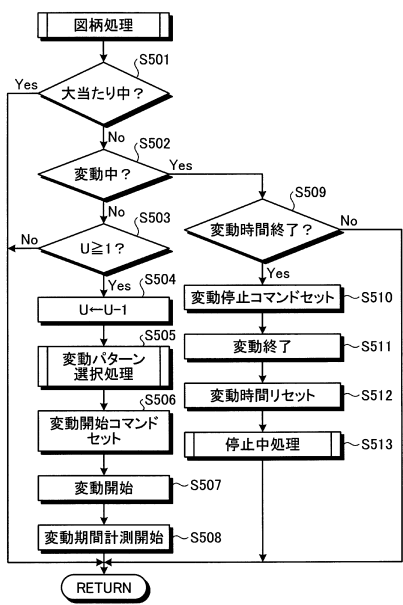
【図 3】



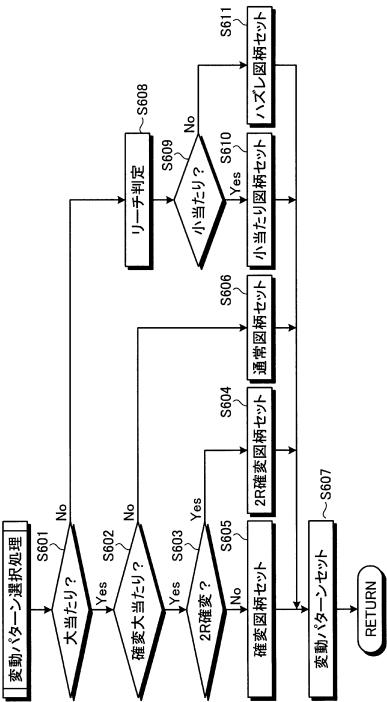
【図 4】



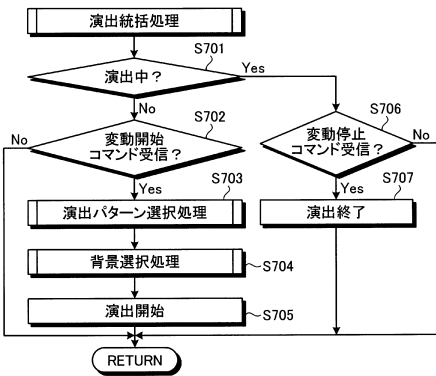
【図5】



【図6】



【図7】

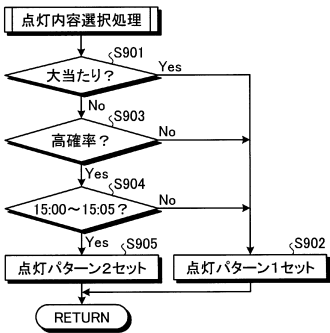


【図8】

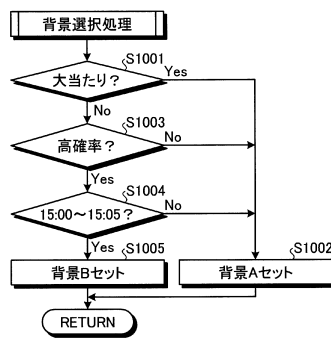
800

遊技状態	点灯内容	
	点灯パターン	発光色
低確率状態	点灯パターン1	白
高確率状態	点灯パターン2	赤

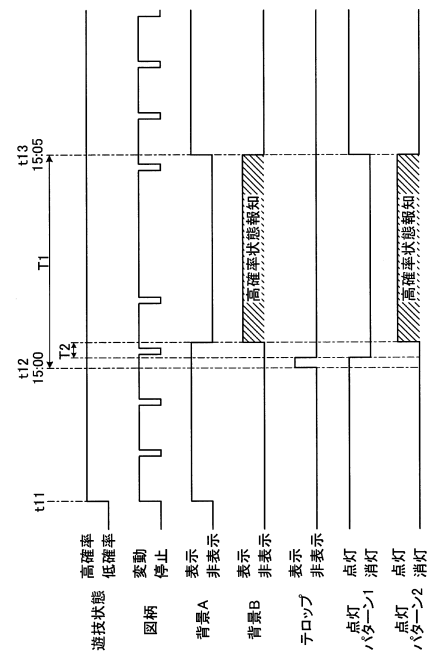
【図9】



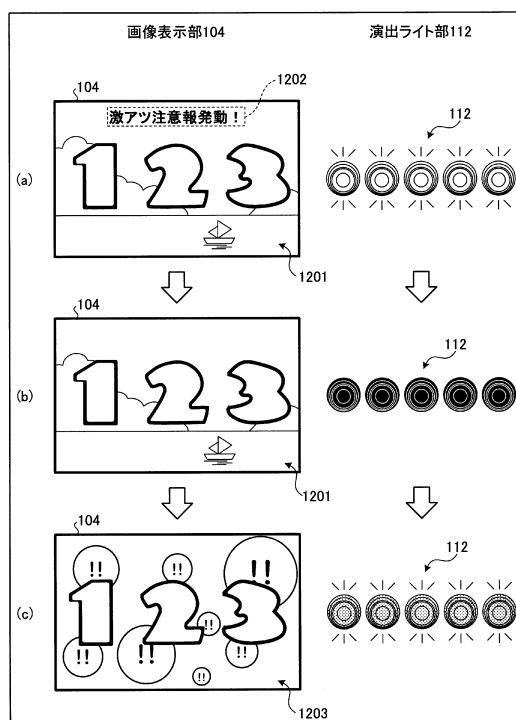
【図 10】



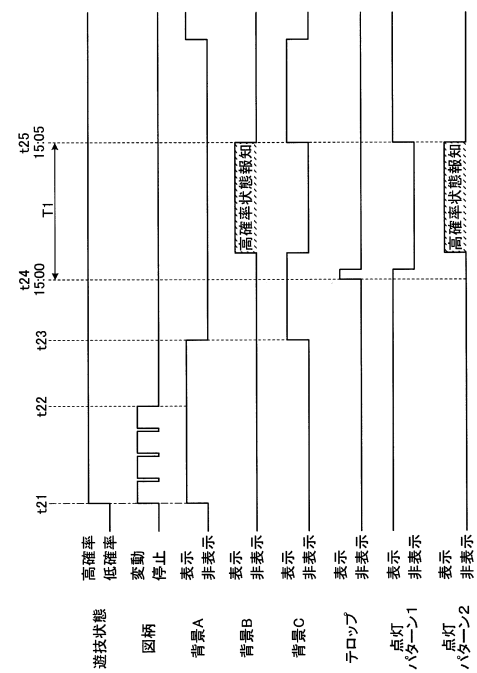
【図 11】



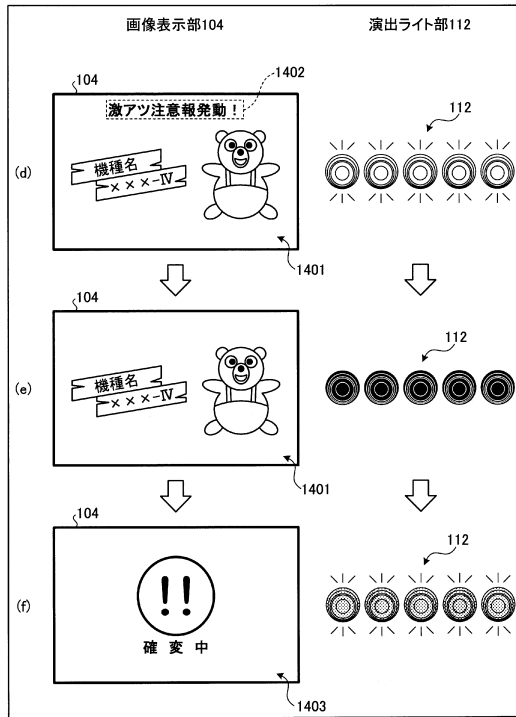
【図 12】



【図 13】



【図 14】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 8 - 1 4 2 1 3 8 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 2 7 1 2 9 7 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 2 4 5 9 4 4 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 0 1 7 9 9 7 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 2 5 2 5 3 4 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2