

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4725924号
(P4725924)

(45) 発行日 平成23年7月13日 (2011. 7. 13)

(24) 登録日 平成23年4月22日 (2011. 4. 22)

(51) Int. Cl.

F 1

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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 3 (全 91 頁)

(21) 出願番号 特願2010-190182 (P2010-190182)
 (22) 出願日 平成22年8月27日 (2010. 8. 27)
 (62) 分割の表示 特願2009-108478 (P2009-108478)
 の分割
 原出願日 平成16年11月29日 (2004. 11. 29)
 (65) 公開番号 特開2010-259899 (P2010-259899A)
 (43) 公開日 平成22年11月18日 (2010. 11. 18)
 審査請求日 平成22年9月27日 (2010. 9. 27)

(73) 特許権者 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
 (74) 代理人 100128923
 弁理士 納谷 洋弘
 (72) 発明者 市原 高明
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内
 (72) 発明者 大形 昌生
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内
 (72) 発明者 長谷川 有史
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内

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】

可動体の作動によって遊技球の受け入れが容易化される球入賞手段と、前記球入賞手段に遊技球が受け入れられると賞球を付与しう賞球付与手段と、始動入賞に基づいて取得された乱数を用いて賞球の付与にかかわる抽選処理を行う抽選手段と、を備える遊技機において、

前記抽選手段による抽選の結果には、条件装置の作動を伴う当りと、条件装置の作動を伴わない当りとが含まれており、

前記条件装置の作動を伴う当りの当選確率を相対的に低く設定した低確率遊技様態と、この低確率遊技様態よりも前記条件装置の作動を伴う当りの当選確率を倍以上に高く設定した高確率遊技様態とを、前記条件装置の作動を伴う当りに当選されたことを条件に変更可能とする当選確率変更手段と、

前記抽選処理の結果が前記条件装置の作動を伴う当りのうちの第1当りである場合、前記当選確率変更手段による前記高確率遊技様態への変更と、前記可動体の作動による前記球入賞手段での遊技球の受け入れの容易化により所定量の賞球が付与されうる機会とを提供する第1の利益を遊技者に付与する第1利益付与手段と、

前記抽選処理の結果が前記条件装置の作動を伴わない第2当りである場合、前記当選確率変更手段による前記高確率遊技様態への変更が行われることなく、前記第1の利益が付与される場合と比べて付与される賞球が少なくなる態様で前記可動体を作動させて、前記第1の利益よりも価値の低い第2の利益を遊技者に付与する第2利益付与手段と、

10

20

前記抽選処理の結果が前記条件装置の作動を伴う当りのうちの第3当りである場合、前記第2の利益と見た目上同じ態様で前記可動体を作動させるとともに、前記当選確率変更手段による前記高確率遊技様態への変更を行うことで、前記第2の利益とは異なる第3の利益を付与する第3利益付与手段と

を備え、少なくとも前記第2の利益または前記第3の利益を付与すべく前記可動体を作動されたときには、前記当選確率変更手段により前記低確率遊技様態から前記高確率遊技様態へと変更されるか否かを、前記可動体の作動態様に基づいて把握することが困難とされており、

前記抽選手段は、

前記条件装置の作動を伴う当りについての抽選処理と、前記条件装置の作動を伴わない前記第2当りについての抽選処理とを、前記始動入賞に基づいて取得された同じ乱数を用いながらも別の処理として行うとともに、

前記低確率遊技様態と前記高確率遊技様態とのいずれにあるかにかかわらず、前記条件装置の作動を伴う当りのうちの第3当りよりも第1当りのほうが得られる確率が高くなるように前記抽選処理を行う手段を有するものであり、

前記当選確率変更手段は、

前記所定量の賞球が付与されうる前記第1当りの当選確率が高く設定された前記高確率遊技様態にあったとしても、特定条件が成立した場合には、前記所定量の賞球が付与されずに前記低確率遊技様態に変更しうる手段

を有することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記抽選手段は、前記始動入賞に基づいて取得される当落判定用乱数に基づいて前記抽選処理を行うものである

請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記抽選手段は、前記始動入賞に基づいて取得される当落判定用乱数を一旦保留の状態にするとともに、所定の始動条件が成立されることによって前記保留の状態が解除された当落判定用乱数に基づいて前記抽選処理を行うものである

請求項2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技の進行に伴って抽選を行い、その結果に応じて遊技者に利益を付与することができる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機に関する従来例として、毎回の抽選契機が生じると装飾的な図柄を変動表示させた後に図柄を停止表示させて抽選結果を遊技者に知らせる遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照。）。図柄の変動表示態様としては、例えば液晶表示装置の画面上を縦または横方向に3つの図柄列が高速でスクロールし、一定時間の後に3つの図柄が画面上で停止表示されるものを例として挙げることができる。そして、特に図柄の変動停止時に所定の表示態様（例えば同種の図柄が3つ揃った状態）になると、抽選の結果として大当りが確定する。

【0003】

また大当りの態様には、一連の大当り遊技の機会だけを付与するものと、大当り遊技の後でさらに別の有利な特典（例えば確率変動）を付与するものがあり、どちらが付与されたかは確定停止時に表示された図柄の種類（例えば通常図柄または確変図柄）によって遊技者に報知される。

【0004】

ただし、抽選で大当りを最初に引き当てる（初当り）確率はそれほど高くはなく、平均

10

20

30

40

50

的に見れば、相当な回数の抽選を行って1回当たるかどうかといった程度の確率（例えば300分の1～400分の1程度）である。このため遊技者の立場から見ても、比較的少ない回数の抽選機会で大当りを引き当てることはそれほど期待しておらず、大当りを引き当てるまでの道中に相当回数（300回～400回程度）の抽選を経ることをある程度は予測ないし覚悟している。

【0005】

そうとはいえ、相当回数の抽選を行っても外れ続きばかりで、大当りまでの道のりがあまりに長くなると、やがて遊技者に飽きが来て遊技がつまらなくなることもある。そこで、抽選機会の保留数が貯まると、遊技者に大当りまでの期待感を連続的に持たせるため、いわゆる連続演出を採用した従来例がある（特許文献2参照。）。通常のリーチ演出では、1回ごとのリーチ演出で行われる変動だけでしか期待がもてないという欠点があるが、この従来例のように始動保留数の消化に伴う連続演出を用いた技術では、連続的なリーチ変動の過程を通じて遊技者が大当りへの期待感をだんだんと高めていくことができる。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2002-200281号公報（第2-3頁、図6）

【特許文献2】特開2004-135925号公報（第4-6頁、図10A、図10B）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0007】

しかしながら、上記の従来例のように連続的にリーチ演出を行ったとしても、結局は始動保留分の範囲内でしか連続演出ができないため、演出の連続性には限りがあり、さほどの効果は得られない。また、たとえ延々と連続的なリーチ演出を見せられたとしても、結局大当りでなかった（外れ）場合、期待させた分だけ遊技者の落胆が大きく、かえって遊技者を不機嫌にさせてしまうことになる。

【0008】

また、せっかく数多くの抽選機会を経て大当りを引き当てたとしても、上記の従来例では図柄の種類によって大当りの態様（確変/非確変）が明確に報知されるため、それが通常図柄（非確変図柄）であった場合は、1回の大当り遊技が終了した時点で遊技者は次の大当りが遠いことを意識してしまい、そこから先の意欲を維持できなくなる傾向にある。

30

【0009】

そこで本発明は、遊技者の意欲を大幅に減退させることなく、大当りへの期待感をできるだけ長く維持しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

【0010】

（解決手段1）

本発明の遊技機は、遊技の進行を制御する（機能を有した）遊技進行制御装置と、この遊技進行制御装置により制御されて遊技の進行に伴う遊技動作を実行する遊技動作装置と、前記遊技進行制御装置からの指令に基づいて遊技の進行に伴う演出動作を制御する（機能を有した）演出動作制御装置とを備え、前記遊技進行制御装置による制御が遊技者から知覚されない遊技機の内部的な処理として行われ、この内部処理が行われた結果に基づき前記遊技動作装置が遊技動作を行うと、前記内部処理の結果が部分的に遊技者から知覚可能となる遊技機において、遊技の進行に伴い所定の抽選契機が生じると、前記抽選契機が生じるとに所定の確率で遊技者に利益を付与すべきか否かの利益抽選を前記内部処理として行う利益抽選手段と、前記利益抽選に当選した場合に遊技者にいかなる種類の利益を付与すべきかの利益判別を前記内部処理として実行する利益判別手段と、前記利益抽選が行われると、所定の抽選情報を所定の期間にわたって変動表示させた後、前記利益抽選の結果に応じた態様で前記抽選情報を停止表示することが可能な抽選情報表示手段と、前記利益判別手段の判別結果が基礎的な条件に合致すると、遊技者に対して基礎的な利益を

40

50

付与するべく前記遊技動作装置を作動させる基礎利益付与手段と、前記利益判別手段の判別結果が特別な第1条件に合致すると、遊技者に対して前記基礎的な利益を付与するとともに、前記基礎的な利益とは別の価値を付加した高付加価値利益を付与する高付加価値利益付与手段と、前記利益判別手段の判別結果が特別な第2条件に合致すると、遊技者に対して前記基礎的な利益よりも相対的に価値の低い中価値利益を付与するべく前記遊技動作装置を作動させるとともに、前記中価値利益に前記高付加価値利益と同じ別の価値を付加する低加価値利益付与手段と、前記利益判別手段の判別結果が特定の条件に合致すると、前記別の価値を付加することなく遊技者に対して前記中価値利益と同一かもしくは近似した態様で前記遊技動作装置を作動させる小価値利益を付与する小価値利益付与手段と、前記高付加価値利益手段および前記中価値利益付与手段により付加される前記別の価値として、前記利益抽選に際して前記所定の確率が相対的に低い遊技様態である低確率遊技様態から、前記所定の確率を相対的に高く設定した遊技様態である高確率遊技様態への変更を前記内部処理として実行する遊技様態変更手段と、前記遊技様態変更手段により遊技様態が前記低確率遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている場合、毎回の前記抽選契機において前記利益抽選とは別に前記高確率遊技様態を維持し続けるための遊技様態維持抽選を前記内部処理として実行する維持抽選手段と、前記維持抽選手段による前記遊技様態維持抽選に落選した場合、前記内部処理として遊技様態を前記高確率遊技様態から前記低確率遊技様態へ変更させる遊技様態降格手段と、遊技の進行に伴い毎回の前記抽選契機が生じると、前記利益抽選の当落結果に関する情報を遊技者に提示するべく所定の利益抽選演出を実行する利益抽選演出手段と、前記遊技様態変更手段により遊技様態が前記高確率遊技様態へ変更されている場合、前記利益抽選演出とは別に所定の様態内在演出を特定回数の前記抽選契機にわたって連続的に実行可能な様態内在演出手段と、遊技様態が前記低確率遊技様態にある場合、毎回の前記抽選契機において所定の演出抽選を行い、この演出抽選に当選すると前記様態内在演出に近似した内容の近似様態内在演出を実行する近似様態内在演出手段と、遊技様態が前記低確率遊技様態にある状態で規定の条件が満たされた場合、前記近似様態内在演出手段による前記近似様態内在演出の実行を抑制する演出抑制手段と、前記演出抑制手段により前記近似様態内在演出の実行が抑制されている状態で、前記利益抽選に当選して前記小価値利益付与手段により前記小価値利益が付与された場合、前記規定の条件が満たされていても、前記近似様態内在演出手段による前記近似様態内在演出の実行を再開させる演出再開手段とを備える。

【0011】

本発明の遊技機では、遊技者の利益に関わる利益抽選をはじめ、当選によって遊技者にいかなる利益を付与すべきかの判別が全て内部的な処理として行われる。また、利益の種類には基礎的な利益の他に高付加価値利益、中価値利益および小価値利益があり、それぞれの利益には価値の大きさ（遊技者が獲得できる遊技媒体、賞球、ポイント等の量）に違いが設けられているが、いずれの利益が付与されるかは遊技者に開示されない。

【0012】

特に、高付加価値利益または中価値利益が付与されると、内部的な抽選確率そのものが比較的高確率な遊技様態に変更されるため、遊技者の立場から見れば、高確率遊技様態に変更されたこと（もしくは変更された可能性が比較的高い状況にあること）がはっきりと分かると、それによって次の当選への期待を高く維持できることになる。その反面、高確率遊技様態に変更されないことがあからさまに遊技者に分かってしまうと、いきおい遊技者は興ざめし、遊技意欲をなかなか維持できなくなってしまうこともある。

【0013】

そこで、上記のように本発明の遊技機では、利益抽選に当選してもはたしてどの利益（基礎的な利益、高付加価値利益、中価値利益、小価値利益）が付与されるかを遊技者に明確に開示せず、その後の遊技様態の変更については、遊技者が自身の判断であれこれと推測したり詮索したりできる余地を残している。

【0014】

具体的な利益の付与は遊技動作装置（入賞装置、役物装置等）の作動によって行われる

ため、遊技者は遊技動作装置の挙動から、何らかの利益が付与されたことを認識することができる。ただし、基礎的な利益と高付加価値利益とでは、遊技動作装置の作動が同じであるため、基礎的な利益または高付加価値利益のいずれが付与されたかは見分けにくい。また、中価値利益と小価値利益とでは、遊技動作装置の作動が同一かもしくは近似しているため、これらもやはり見分けが着きにくい。

【 0 0 1 5 】

なお、通常の遊技中に中価値利益が付与されても、基礎的な利益に比較すると遊技動作装置の作動する程度が相対的に低い（その結果、入賞回数や賞球数等が少なくなる）ため、遊技者によっては中価値利益が付与されたことに気付かないこともある。ただし、中価値利益が付与されるときは、高付加価値利益と同様に別の価値が付加されるため、遊技者の知らないうちに高確率遊技様態に変更されていることがある。

10

【 0 0 1 6 】

このように、本発明の遊技機では、特に目立った遊技動作装置の挙動が現れなくても、内部的に高確率遊技様態（利益抽選に当選しやすい状態）に変更されていることがある点で面白みがある。したがって遊技者は、基礎的な利益または高付加価値利益のいずれも付与されない状態がしばらく続いていたとしても、遊技動作装置の挙動に接するうちに「中価値利益の付与によって高確率遊技様態に変更されたかもしれない」との期待感を抱くことができ、長きにわたって遊技意欲を維持できる。

【 0 0 1 7 】

ただし、本発明の遊技機では中価値利益とは別に小価値利益があり、この場合は内部的な抽選確率が高く変更されることはないが、中価値利益と似通った挙動が示される。このため遊技者は、中価値利益に加えて小価値利益による遊技動作装置の挙動にたびたび接するうちにいずれの利益（中価値利益または小価値利益）が付与されたのかを推測・詮索しつつ、「もしかしたら高確率遊技様態に変更されたかもしれない」との期待感を抱きながら遊技を続けることができる。

20

【 0 0 1 8 】

このように、本発明の遊技機では、遊技者の見えた目上でいずれの利益が付与されたかが見分けにくい、内部的な遊技様態に関する情報は、様態内在演出によって遊技者に提供される。この様態内在演出は、毎回の抽選契機が生じると、所定回数にわたって連続的な演出動作を発生させることで、現状が高確率遊技様態であること（または高確率遊技様態である可能性が比較的高いこと）を遊技者に想像・推測させる効果をもたらす。したがって、遊技者は様態内在演出に接しているうちに、自己に有利な抽選確率（低確率遊技様態のときの2倍以上）に変更されていることを意識するようになり、遊技者はそれまでより増して当選への期待感が高まり、遊技に取り組む姿勢も今まで以上に前向きとなる。

30

【 0 0 1 9 】

高確率遊技様態に変更されると遊技者は毎回の利益抽選で有利な立場となるが、本発明の遊技機では高確率遊技様態になっている場合、毎回の抽選契機で遊技様態維持抽選に直面させられる。この遊技様態維持抽選は、現状のまま高確率遊技様態を維持し続けるため（または「高確率遊技様態を維持すべきか否かを決定するため」）の抽選である。したがって、遊技者が遊技様態維持抽選に当選し続けている間はそのまま高確率遊技様態が維持され続けるが、遊技様態維持抽選に落選してしまうと、次に利益抽選で当選する前に低確率遊技様態に変更（または降格・転落）されてしまう憂き目にあう。

40

【 0 0 2 0 】

このように、本発明の遊技機ではせっかく高確率遊技様態になった場合でも、遊技様態維持抽選をクリアし続けない限り、せっかく有利になっていた状況から降格・転落させられる可能性があるため、遊技者はスリリングな状況と常に背中合わせで遊技に臨むことになり、そこに新たなゲーム性・興趣性を見出すことができる。これにより、遊技者はより多様かつ一筋縄でない抽選や遊技内容を経験することになり、長期間にわたって遊技の単調化を感じにくくなる。

【 0 0 2 1 】

50

さらに、高確率遊技様態になった場合に毎回の抽選契機で遊技様態維持抽選に当選し続け、そして見事に次の利益抽選で当選を得ることができれば、遊技者は自己が達成した抽選結果に大いに満足し、従来のように単純な１つの抽選に当選したときよりも大きな達成感を味わうことができる。

【００２２】

本発明の遊技機では内部的な処理として高確率遊技様態への変更が行われると、その旨は明確に遊技者には開示されないが、様態内在演出によってある程度の推測が可能なところに遊技者の探求心・想像力を刺激する要素がある。一方で、実際に高確率遊技様態に変更されていて、なおかつ、遊技者が様態内在演出に多く接して高確率遊技様態を予想していた場合であっても、上記の遊技様態維持抽選で落選し、高確率遊技様態から転落・降格させられた場合にその旨は開示されない。

10

【００２３】

一方、本発明の遊技機では、はじめから高確率遊技様態でなかったり、高確率遊技様態から低確率遊技様態に転落・降格させられたりした場合であっても、毎回の抽選契機で利益抽選とは別に演出抽選を行い、これに当選すると様態内在演出に近似した態様の近似様態内在演出が実行される。このような近似様態内在演出は、一見して様態内在演出処理と区別が付きにくいいため、これに接した遊技者は、もしかしたら高確率遊技様態になっているかも知れない、または、高確率遊技様態が維持されているかも知れないとの期待感を抱く傾向にある。したがって、たとえ内部的には低確率遊技様態になっていた場合であっても、遊技者が直ちにこれを察知して遊技意欲を失う事態が有効に防止される。

20

【００２４】

ただし、利益抽選の回数を重ねても、なかなか当選しない状況があまり長く続くと、理論的に考えて高確率遊技様態ではなくなっていることが遊技者にも容易に理解できる状況になることもある。このような状況で近似様態内在演出が行われたとしても、それは明らかに見せかけの内容（高確率遊技様態には期待できないもの）であることが遊技者に感づかれてしまい、かえって遊技者を不機嫌にさせるなどの逆効果になる。

【００２５】

そこで本発明の遊技機では、低確率遊技様態で利益抽選に当選しないまま規定の条件が満たされると、近似様態内在演出の実行を抑制することで、遊技者に不快感を与えないようにしている。

30

【００２６】

ただし、本発明の遊技機では高付加価値利益の他に中価値利益があるため、たとえ高確率遊技様態から低確率遊技様態に転落・降格させられた場合であっても、次に中価値利益が付与されることによって内部的に高確率遊技様態に復帰し得る。この場合は上記の様態内在演出手段によって様態内在演出が行われるため、遊技者は、中価値利益の付与によって遊技動作装置の作動に接した後、様態内在演出に接することで内部的に高確率遊技様態への変更があったことに期待することができる。

【００２７】

一方、本発明の遊技機では小価値利益も用意されており、この場合は内部的に高確率遊技様態への変更は行われませんが、遊技動作装置の作動が中価値利益と似通った挙動を示す。したがって、遊技者は小価値利益が付与されたときの遊技動作装置の作動によっても高確率遊技様態に変更された可能性があることに期待できるが、上記のように近似様態内在演出が抑制されたままであると、演出の挙動から高確率遊技様態ではないことが遊技者に察知されてしまい、やがて期待感を消失させてしまう。

40

【００２８】

そこで本発明の遊技機では、近似様態内在演出が抑制された状態で小価値利益が付与された場合、上記の規定の条件が満たされていても近似様態内在演出を再開させるものとしている。これにより、遊技者は小価値利益による遊技動作装置の作動に接した後、近似様態内在演出にも接することで、内部的に高確率遊技様態に変更されたことへの期待感を復活させることができるようになる。

50

【 0 0 2 9 】

(解決手段 2)

解決手段 1 において、前記演出抑制手段は、前記基礎的な利益および前記高付加価値利益のいずれも付与されないまま前記抽選契機が規定回数に達したことを条件に前記近似様態内在演出手段による前記近似様態内在演出の実行を抑制する。

【 0 0 3 0 】

この場合、低確率遊技様態のまま長らく遊技を続け、繰り返し抽選契機を重ねていっても、一向に基礎的な利益および高付加価値利益のいずれも付与されない状況に陥っている（抽選確率が低くなってしまった）と遊技者が感じ始めた場合に規定の条件が満たされることになる。したがって、状況からみて遊技者にとって無意味に感じられる演出（本当は高確率遊技様態ではないのにそれを期待させるような演出）が頻発することがなくなり、遊技者に不快な思いをさせないですむ。なお規定回数は、利益抽選の当選確率から理論的・統計的にみて少なくとも 1 回は何らかの利益が付与されることを期待できる程度の回数であればよい。

10

【 0 0 3 1 】

(解決手段 3)

あるいは解決手段 1 において、前記演出抑制手段は、前記利益抽選に当選しないまま前記抽選契機が規定回数に達したことを条件に前記近似様態内在演出手段による前記近似様態内在演出の実行を抑制する。

【 0 0 3 2 】

本発明の遊技機では、内部的な利益抽選に当選すると、それによって利益が付与されるが、利益抽選に当選しても直ぐに利益が与えられない（内部的な当選として貯留、留保、確保、ストックされる）場合もある。このような場合、内部的に当選はしているが、表面上で利益を付与する動作が現れていない状況であるのか、それとも、内部的な利益抽選に全く当選していない状況であるのかが表面上は分からないが、少なくとも前者の方はその先で利益の付与が予定されている分、遊技者に有利である。

20

【 0 0 3 3 】

これに対し、後者は全く当選していないため遊技者に不利である。したがって、ここでは低確率遊技様態のまま長らく遊技を続け、繰り返し抽選契機を重ねても一向に利益抽選に当選しない状況に陥っている（なかなか利益が与えられないことから、内部的に抽選確率が低くなってしまったのではないかと遊技者が感じ始めた場合に規定の条件が満たされる。したがって、状況からみて遊技者にとって無意味に感じられる演出（本当は高確率遊技様態ではないのにそれを期待させるような演出）が頻発することがなくなり、遊技者に不快な思いをさせないですむ。

30

【 0 0 3 4 】

(解決手段 4)

解決手段 1 から 3 において、前記利益抽選手段は、前記抽選情報表示手段による前記抽選情報の変動開始時に前記利益抽選を行い、前記維持抽選手段は、前記利益抽選手段により前記利益抽選が行われる前に前記遊技様態維持抽選を行う。

【 0 0 3 5 】

この場合、高確率遊技様態に変更されると遊技者は毎回の利益抽選で有利な立場となるが、高確率遊技様態になっている場合、毎回の抽選契機で利益抽選を受けるより先に遊技様態維持抽選の方に直面させられる。そして、今回生じた抽選契機（繰り返し何回も生じる中のある 1 回の抽選契機のことを指す。）で遊技様態維持抽選に落選してしまうと、たとえ今まで高確率遊技様態になっていたとしても、これに続いて行われる利益抽選は低確率遊技様態（つまり相対的に低い確率）で行われることになる。このため遊技者は、ひとたび高確率遊技様態に変更されたからといって次の利益抽選で常に有利な状況になるとは限らず、毎回の抽選契機で先に遊技様態維持抽選に当選しなければ、その回（当該回）の利益抽選でいきなり不利な状況に立たされることになる。

40

【 0 0 3 6 】

50

逆に、高確率遊技様態になった場合に毎回の抽選契機で遊技様態維持抽選に当選し続け、そして見事に次の利益抽選で当選を得ることができれば、遊技者は自己が達成した抽選結果に大いに満足し、従来からの一本調子な抽選に当選したときよりも大きな達成感を味わうことができる。

【0037】

(解決手段5)

解決手段1から4において、前記利益抽選手段は、前記維持抽選手段による前記遊技様態維持抽選に当選した場合にのみ前記利益抽選を行い、前記遊技様態維持抽選に落選した場合は前記利益抽選を行わない。

【0038】

10

この場合、たとえ高確率遊技様態に変更されていても、そのまますなりと次の当選が得られることを保証するものではない。すなわち、高確率遊技様態に変更されている間は、利益抽選より先に遊技様態維持抽選が実行されており、この抽選で落選してしまうと、それによって元どおり低確率遊技様態に戻されてしまうばかりか、利益抽選そのものが行われないので、当該抽選契機では、それまでの有利な確率では利益抽選を受けられなくなる。

【0039】

したがって、遊技者は高確率遊技様態に変更された場合、まずは遊技様態維持抽選で当選することを最初の目標に据えて遊技を行い、これに当選して初めて利益抽選に進むことができるという新たな興趣性が生じる。そして、遊技者が遊技様態維持抽選に当選した上で、さらにその次の利益抽選にも当選した場合は、2度の抽選を突破して利益を受けることができたという大きな満足感を覚えることができる。

20

【0040】

(解決手段6)

解決手段1から3において、前記利益抽選手段は、前記抽選情報表示手段による前記抽選情報の変動開始時に前記利益抽選を行い、前記維持抽選手段は、前記利益抽選手段により前記利益抽選が行われた後で前記遊技様態維持抽選を行う。

【0041】

この場合、上記とは逆のパターンであり、毎回の抽選契機において遊技者は先に利益抽選に当選してしまえば、その後に遊技様態維持抽選で落選しても直接的には無関係となるので、それだけ遊技者に安心感を与えることができる。

30

【0042】

(解決手段7)

解決手段1から6において、本発明の遊技機は、遊技の進行に伴い前記抽選契機となる事象が発生すると、これに起因して所定の当り判定用乱数値および所定の降格判定用乱数値をそれぞれ個別に取得する個別乱数取得手段をさらに備え、前記利益抽選手段は前記当り判定用乱数値を用いて前記利益抽選を行い、前記維持抽選手段は前記降格判定用乱数値を用いて前記遊技様態維持抽選を行う。

【0043】

抽選契機を生じさせる事象は、遊技の進行に伴い不規則・無作為・ランダムに発生するものが望ましく、弾球式遊技機では始動入賞口に遊技球が入賞したことであり、回胴式遊技機では遊技者が所定の始動操作(図柄表示装置を始動させる操作)を行ったことである。このような事象に起因して当り判定用乱数値および降格判定用乱数値がそれぞれ個別(取得タイミングが別々であってもよいし、乱数の取得源が別々であってもよいし、これらの両方であってもよい)に取得される。

40

【0044】

上記のように、本発明において実施される遊技様態維持抽選は、利益抽選と意味内容の異なる別個の抽選であるため、その仕組みや抽選確率(さらには抽選思想、抽選理論)等は独自に設定されることが望ましい。このため解決手段5では、通常の利益抽選に用いられる当り判定用乱数値とは別に専用乱数値を設け、これを用いて遊技様態維持抽選を行う

50

ものとしている。これにより、既存の利益抽選の確率や仕組みとは別に、様態維持抽選の確率や仕組みを設定することが容易となる。

【 0 0 4 5 】

(解決手段 8)

本発明の遊技機は、遊技の進行を制御する（機能を有した）遊技進行制御装置と、この遊技進行制御装置により制御されて遊技の進行に伴う遊技動作を実行する遊技動作装置と、前記遊技進行制御装置からの指令に基づいて遊技の進行に伴う演出動作を制御する（機能を有した）演出動作制御装置とを備え、前記遊技進行制御装置による制御が遊技者から知覚されない遊技機の内部的な処理として行われ、この内部処理が行われた結果に基づき前記遊技動作装置が遊技動作を行うと、前記内部処理の結果が部分的に遊技者から知覚可能となる遊技機において、遊技の進行に伴い所定の抽選契機が生じると、毎回の前記抽選契機において所定の確率で遊技者に利益を付与すべきか否かの利益抽選を前記内部処理として行う利益抽選手段と、前記利益抽選に当選した場合に遊技者にいかなる種類の利益を付与すべきかの利益判別を前記内部処理として実行する利益判別手段と、前記利益抽選が行われると、所定の抽選情報を所定の期間にわたって変動表示させた後、前記利益抽選の結果に応じた態様で前記抽選情報を停止表示することが可能な抽選情報表示手段と、前記利益判別手段の判別結果が基礎的な条件に合致すると、遊技者に対して基礎的な利益を付与するべく前記遊技動作装置を作動させる基礎利益付与手段と、前記利益判別手段の判別結果が特別な第1条件に合致すると、遊技者に対して前記基礎的な利益を付与するとともに、前記基礎的な利益とは別の価値を付加した高付加価値利益を付与する高付加価値利益付与手段と、前記利益判別手段の判別結果が特別な第2条件に合致すると、遊技者に対して前記基礎的な利益よりも相対的に価値の低い中価値利益を付与するべく前記遊技動作装置を作動させるとともに、前記中価値利益に前記高付加価値利益と同じ別の価値を付加する低加価値利益付与手段と、前記利益判別手段の判別結果が特定の条件に合致すると、前記別の価値を付加することなく遊技者に対して前記中価値利益と同一かもしくは近似した態様で前記遊技動作装置を作動させる小価値利益を付与する小価値利益付与手段と、前記高付加価値利益手段および前記中価値利益付与手段により付加される前記別の価値として、前記利益抽選に際して前記所定の確率が相対的に低い遊技様態である低確率遊技様態から、前記所定の確率を相対的に高く設定した遊技様態である高確率遊技様態への変更を前記内部処理として実行する遊技様態変更手段と、前記遊技様態変更手段により遊技様態が前記低確率遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている場合、毎回の前記抽選契機において前記利益抽選とは別に前記高確率遊技様態から前記低確率遊技様態へ変更させるべきか否かを決定する遊技様態転落抽選を前記内部処理として実行する転落抽選手段と、前記転落抽選手段による前記遊技様態転落抽選に当選した場合、前記内部処理として遊技様態を前記高確率遊技様態から前記低確率遊技様態へ変更させる遊技様態降格手段と、遊技の進行に伴い毎回の前記抽選契機が生じると、前記利益抽選の当落結果に関する情報を遊技者に提示するべく所定の利益抽選演出を実行する利益抽選演出手段と、前記遊技様態変更手段により遊技様態が前記高確率遊技様態へ変更されている場合、前記利益抽選演出とは別に所定の様態内在演出を特定回数の前記抽選契機にわたって連続的に実行可能な様態内在演出手段と、遊技様態が前記低確率遊技様態にある場合、毎回の前記抽選契機において所定の演出抽選を行い、この演出抽選に当選すると前記様態内在演出に近似した内容の近似様態内在演出を実行する近似様態内在演出手段と、遊技様態が前記低確率遊技様態にある状態で規定の条件が満たされた場合、前記近似様態内在演出手段による前記近似様態内在演出の実行を抑制する演出抑制手段と、前記演出抑制手段により前記近似様態内在演出の実行が抑制されている状態で、前記利益抽選に当選して前記小価値利益付与手段により前記小価値利益が付与された場合、前記規定の条件が満たされていても、前記近似様態内在演出手段による前記近似様態内在演出の実行を再開させる演出再開手段とを備える。

【 0 0 4 6 】

本発明の遊技機では、遊技者の利益に関わる利益抽選をはじめ、当選によって遊技者に

いかなる利益を付与すべきかの判別が全て内部的な処理として行われる。また、利益の種類には基礎的な利益の他に高付加価値利益、中価値利益および小価値利益があり、それぞれの利益には価値の大きさ（遊技者が獲得できる遊技媒体、賞球、ポイント等の量）に違いが設けられているが、いずれの利益が付与されるかは遊技者に開示されない。

【0047】

特に、高付加価値利益または中価値利益が付与されると、内部的な抽選確率そのものが比較的高確率な遊技様態に変更されるため、遊技者の立場から見れば、高確率遊技様態に変更されたこと（もしくは変更された可能性が比較的高い状況にあること）がはっきりと分かると、それによって次の当選への期待を高く維持できることになる。その反面、高確率遊技様態に変更されないことがあからさまに遊技者に分かってしまうと、いきおい遊技者は興ざめし、遊技意欲をなかなか維持できなくなってしまうこともある。

10

【0048】

そこで、上記のように本発明の遊技機では、利益抽選に当選してもはたしてどの利益（基礎的な利益、高付加価値利益、中価値利益、小価値利益）が付与されるかを遊技者に明確に開示せず、その後の遊技様態の変更については、遊技者が自身の判断であれこれと推測したり詮索したりできる余地を残している。

【0049】

具体的な利益の付与は遊技動作装置（入賞装置、役物装置等）の作動によって行われるため、遊技者は遊技動作装置の挙動から、何らかの利益が付与されたことを認識することができる。ただし、基礎的な利益と高付加価値利益とでは、遊技動作装置の作動が同じであるため、基礎的な利益または高付加価値利益のいずれが付与されたかは見分けにくい。また、中価値利益と小価値利益とでは、遊技動作装置の作動が同一かもしくは近似しているため、これらもやはり見分けが着きにくい。

20

【0050】

なお、通常の遊技中に中価値利益が付与されても、基礎的な利益に比較すると遊技動作装置の作動が相対的に少ないため、遊技者によっては中価値利益が付与されたことに気付かないこともある。ただし、中価値利益が付与される時は、必ず別の価値が付加されるため、遊技者の知らないうちに高確率遊技様態に変更されていることがある。

【0051】

このように、本発明の遊技機では、特に目立った遊技動作装置の挙動が現れなくても、内部的に高確率遊技様態（利益抽選に当選しやすい状態）に変更されていることがある点で面白みがある。したがって遊技者は、基礎的な利益または高付加価値利益のいずれも付与されない状態がしばらく続いていたとしても、遊技動作装置の挙動に接するうちに「中価値利益の付与によって高確率遊技様態に変更されたかもしれない」との期待感を抱くことができ、長きにわたって遊技意欲を維持できる。

30

【0052】

ただし、本発明の遊技機では中価値利益とは別に小価値利益があり、この場合は内部的な抽選確率が高く変更されることはないが、中価値利益と似通った挙動が示される。このため遊技者は、遊技動作装置の挙動に接する度にいずれの利益（中価値利益または小価値利益）が付与されたのかを推測・詮索しつつ、「もしかしたら高確率遊技様態に変更されたかもしれない」との期待感を抱きながら遊技を続けることができる。

40

【0053】

このように、本発明の遊技機では、遊技者の見た目上でいずれの利益が付与されたかが見分けにくい、内部的な遊技様態に関する情報は、様態内在演出によって遊技者に提供される。この様態内在演出は、毎回の抽選契機が生じると、所定回数にわたって連続的な演出動作を発生させることで、現状が高確率遊技様態であること（または高確率遊技様態である可能性が比較的高いこと）を遊技者に想像・推測させる効果をもたらす。したがって、遊技者は様態内在演出に接しているうちに、自己に有利な抽選確率（低確率遊技様態のときの2倍以上）に変更されていることを意識するようになり、遊技者はそれまでより増して当選への期待感が高まり、遊技に取り組む姿勢も今まで以上に前向きとなる。

50

【 0 0 5 4 】

高確率遊技様態に変更されると遊技者は毎回の利益抽選で有利な立場となるが、本発明の遊技機では高確率遊技様態になっている場合、毎回の抽選契機で遊技様態転落抽選に直面させられる。この遊技様態転落抽選は、高確率遊技様態から低確率遊技様態へ変更させるべきか否かを決定するための抽選である。したがって、遊技者が遊技様態転落抽選に落選し続けている間はそのまま高確率遊技様態が維持され続けるが、遊技様態転落抽選に当選してしまうと、次に利益抽選で当選する前に低確率遊技様態に変更（または降格・転落）されてしまう憂き目にあう。

【 0 0 5 5 】

このように、本発明の遊技機ではせっかく高確率遊技様態になった場合でも、遊技様態転落抽選での当選を回避し続けられない限り、せっかく有利になっていた状況から降格・転落させられる可能性があるため、遊技者はスリリングな状況と常に背中合わせで遊技に臨むことになり、そこに新たなゲーム性・興趣性を見出すことができる。これにより、遊技者はより多様かつ一筋縄でない抽選や遊技内容を経験することになり、長期間にわたって遊技の単調化を感じにくくなる。

【 0 0 5 6 】

さらに、高確率遊技様態になった場合に毎回の抽選契機で遊技様態転落抽選に落選し続け、そして見事に次の利益抽選で当選を得ることができれば、遊技者は自己が達成した抽選結果に大いに満足し、従来のように単純な1つの抽選に当選したときよりも大きな達成感を味わうことができる。

【 0 0 5 7 】

本発明の遊技機では内部的な処理として高確率遊技様態への変更が行われると、その旨は明確に遊技者には開示されないが、様態内在演出によってある程度の推測が可能なところに遊技者の探求心・想像力を刺激する要素がある。一方で、実際に高確率遊技様態に変更されていて、なおかつ、遊技者が様態内在演出に多く接して高確率遊技様態を予想していた場合であっても、上記の遊技様態転落抽選で当選し、高確率遊技様態から転落・降格させられた場合にその旨は開示されない。

【 0 0 5 8 】

本発明の遊技機では、はじめから高確率遊技様態でなかったり、高確率遊技様態から低確率遊技様態に転落・降格させられたりした場合であっても、毎回の抽選契機で利益抽選とは別に演出抽選を行い、これに当選すると様態内在演出に近似した態様の近似様態内在演出が実行される。このような近似様態内在演出は、一見して様態内在演出処理と区別が付きにくいいため、これに接した遊技者は、もしかしたら高確率遊技様態になっているかも知れない、または、高確率遊技様態が維持されているかも知れないとの期待感を抱く傾向にある。したがって、たとえ内部的には低確率遊技様態になっていた場合であっても、遊技者が直ちにこれを察知して遊技意欲を失う事態が有効に防止される。

【 0 0 5 9 】

ただし、利益抽選の回数を重ねても、なかなか当選しない状況があまり長く続くと、理論的に考えて高確率遊技様態ではなくなっていることが遊技者にも容易に理解できる状況になることもある。このような状況で近似様態内在演出が行われたとしても、それは明らかに見せかけの内容（高確率遊技様態には期待できないもの）であることが遊技者に感づかれてしまい、かえって遊技者を不機嫌にさせるなどの逆効果になる。

【 0 0 6 0 】

そこで本発明の遊技機では、低確率遊技様態で利益抽選に当選しないまま規定の条件が満たされると、近似様態内在演出の実行を抑制することで、遊技者に不快感を与えないようにしている。

【 0 0 6 1 】

ただし、本発明の遊技機では高付加価値利益の他に中価値利益があるため、たとえ高確率遊技様態から低確率遊技様態に転落・降格させられた場合であっても、次に中価値利益が付与されることによって内部的に高確率遊技様態に復帰し得る。この場合は上記の様態

10

20

30

40

50

内在演出手段によって様態内在演出が行われるため、遊技者は、中価値利益の付与によって遊技動作装置の作動に接した後、様態内在演出に接することで内部的に高確率遊技様態への変更があったことに期待することができる。

【0062】

一方、本発明の遊技機では小価値利益も用意されており、この場合は内部的に高確率遊技様態への変更は行われないが、遊技動作装置の作動が中価値利益と似通った挙動を示す。したがって、遊技者は小価値利益が付与されたときの遊技動作装置の作動によっても高確率遊技様態に変更された可能性があることに期待できるが、上記のように近似様態内在演出が抑制されたままであると、演出の挙動から高確率遊技様態ではないことが遊技者に察知されてしまい、やがて期待感を消失させてしまう。

10

【0063】

そこで本発明の遊技機では、近似様態内在演出が抑制された状態で小価値利益が付与された場合、上記の規定の条件が満たされていても近似様態内在演出を再開させるものとしている。これにより、遊技者は小価値利益による遊技動作装置の作動に接した後、近似様態内在演出にも接することで、内部的に高確率遊技様態に変更されたことへの期待感を復活させることができるようになる。

【0064】

(解決手段9)

解決手段8において、前記演出抑制手段は、前記基礎的な利益および前記高付加価値利益のいずれも付与されないまま前記抽選契機が規定回数に達したことを条件に前記近似様態内在演出手段による前記近似様態内在演出の実行を抑制する。

20

【0065】

この場合、低確率遊技様態のまま長らく遊技を続け、繰り返し抽選契機を重ねていっても、一向に基礎的な利益および高付加価値利益のいずれも付与されない状況に陥っている(抽選確率が低くなってしまった)と遊技者が感じ始めた場合に規定の条件が満たされることになる。したがって、状況からみて遊技者にとって無意味に感じられる演出(本当は高確率遊技様態ではないのにそれを期待させるような演出)が頻発することがなくなり、遊技者に不快な思いをさせないですむ。なお規定回数は、利益抽選の当選確率から理論的・統計的にみて少なくとも1回は何らかの利益が付与されることを期待できる程度の回数であればよい。

30

【0066】

(解決手段10)

あるいは解決手段8において、前記演出抑制手段は、前記利益抽選に当選しないまま前記抽選契機が規定回数に達したことを条件に前記近似様態内在演出手段による前記近似様態内在演出の実行を抑制する。

【0067】

本発明の遊技機では、内部的な利益抽選に当選すると、それによって利益が付与されるが、利益抽選に当選しても直ぐに利益が与えられない(内部的な当選として貯留、留保、確保、ストックされる)場合もある。このような場合、内部的に当選はしているが、表面上で利益を付与する動作が現れていない状況であるのか、それとも、内部的な利益抽選に全く当選していない状況であるのかが表面上は分からないが、少なくとも前者の方はその先で利益の付与が予定されている分、遊技者に有利である。

40

【0068】

これに対し、後者は全く当選していないため遊技者に不利である。したがって、ここでは低確率遊技様態のまま長らく遊技を続け、繰り返し抽選契機を重ねても一向に利益抽選に当選しない状況に陥っている(なかなか利益が与えられないことから、内部的に抽選確率が低くなってしまったのではないかと遊技者が感じ始めた場合に規定の条件が満たされる。したがって、状況からみて遊技者にとって無意味に感じられる演出(本当は高確率遊技様態ではないのにそれを期待させるような演出)が頻発することがなくなり、遊技者に不快な思いをさせないですむ。

50

【 0 0 6 9 】

(解決手段 1 1)

解決手段 8 から 1 0 において、前記利益抽選手段は、前記抽選情報表示手段による前記抽選情報の変動開始時に前記利益抽選を行い、前記転落抽選手段は、前記利益抽選手段により前記利益抽選が行われる前に前記遊技様態転落抽選を行う。

【 0 0 7 0 】

この場合、高確率遊技様態に変更されると遊技者は毎回の利益抽選で有利な立場となるが、高確率遊技様態になっている場合、毎回の抽選契機で利益抽選を受けるより先に遊技様態転落抽選の方に直面させられる。そして、今回生じた抽選契機（繰り返し何回も生じる中のある 1 回の抽選契機のことを指す。）で遊技様態転落抽選で当選してしまうと、たとえ今まで高確率遊技様態になっていたとしても、これに続いて行われる利益抽選は低確率遊技様態（つまり相対的に低い確率）で行われることになる。このため遊技者は、ひとたび高確率遊技様態に変更されたからといって次の利益抽選で常に有利な状況になるとは限らず、毎回の抽選契機で先に遊技様態転落抽選での当選を回避しなければ、その回（当該回）の利益抽選でいきなり不利な状況に立たされることになる。

10

【 0 0 7 1 】

逆に、高確率遊技様態になった場合に毎回の抽選契機で遊技様態転落抽選に落選し続け、そして見事に次の利益抽選で当選を得ることができれば、遊技者は自己が達成した抽選結果に大いに満足し、従来からの一本調子な抽選に当選したときよりも大きな達成感を味わうことができる。

20

【 0 0 7 2 】

(解決手段 1 2)

解決手段 8 から 1 0 において、前記利益抽選手段は、前記転落抽選手段による前記遊技様態転落抽選に落選した場合にのみ前記利益抽選を行い、前記遊技様態転落抽選に当選した場合は前記利益抽選を行わない。

【 0 0 7 3 】

この場合、たとえ高確率遊技様態に変更されていても、そのまますんなりと次の当選が得られることを保証するものではない。すなわち、高確率遊技様態に変更されている間は、利益抽選より先に遊技様態転落抽選が実行されており、この抽選で当選してしまうと、それによって元どおり低確率遊技様態に戻されてしまうばかりか、利益抽選そのものも行われないので、当該抽選契機では、それまでの有利な確率では利益抽選を受けられなくなる。

30

【 0 0 7 4 】

したがって、遊技者は高確率遊技様態に変更された場合、まずは遊技様態転落抽選での当選を回避（つまり落選）することを最初の目標に据えて遊技を行い、これをクリアして初めて利益抽選に進むことができるという新たな興趣性が生じる。そして、遊技者が遊技様態転落抽選に落選した上で、さらにその次の利益抽選に当選した場合は、2 度の抽選を突破して利益を受けることができたという大きな満足感を覚えることができる。

【 0 0 7 5 】

(解決手段 1 3)

解決手段 8 から 1 0 に記載の遊技機において、前記利益抽選手段は、前記抽選情報表示手段による前記抽選情報の変動開始時に前記利益抽選を行い、前記転落抽選手段は、前記利益抽選手段により前記利益抽選が行われた後で前記遊技様態転落抽選を行う。

40

【 0 0 7 6 】

この場合、上記とは逆のパターンであり、毎回の抽選契機において遊技者は先に利益抽選に当選してしまえば、その後に遊技様態転落抽選で当選しても直接的には無関係となるので、それだけ遊技者に安心感を与えることができる。

【 0 0 7 7 】

(解決手段 1 4)

解決手段 8 から 1 3 において、本発明の遊技機は、遊技の進行に伴い前記抽選契機とな

50

る事象が発生すると、これに起因して所定の当り判定用乱数値および所定の降格判定用乱数値をそれぞれ個別に取得する個別乱数取得手段をさらに備え、前記利益抽選手段は前記当り判定用乱数値を用いて前記利益抽選を行い、前記転落抽選手段は前記降格判定用乱数値を用いて前記遊技様態転落抽選を行う。

【0078】

抽選契機を生じさせる事象は、遊技の進行に伴い不規則・無作為・ランダムに発生するものが望ましく、弾球式遊技機では始動入賞口に遊技球が入賞したことであり、回胴式遊技機では遊技者が所定の始動操作（図柄表示装置を始動させる操作）を行ったことである。このような事象に起因して当り判定用乱数値および降格判定用乱数値がそれぞれ個別（取得タイミングが別々であってもよいし、乱数の取得源が別々であってもよいし、これらの両方であってもよい）に取得される。

10

【0079】

上記のように、本発明において実施される遊技様態転落抽選は、利益抽選と意味内容の異なる別個の抽選であるため、その仕組みや抽選確率（さらには抽選思想、抽選理論）等は独自に設定されることが望ましい。このため解決手段10では、通常の利益抽選に用いられる当り判定用乱数値とは別に専用乱数値を設け、これを用いて遊技様態転落抽選を行うものとしている。これにより、既存の利益抽選の確率や仕組みとは別に、様態維持抽選の確率や仕組みを設定することが容易となる。

【0080】

（解決手段15）

20

解決手段1から14において、本発明の遊技機は、前記遊技様態変更手段により遊技様態が前記高確率遊技様態に変更されている状態で前記基礎的な利益および前記高付加価値利益のいずれも付与されないまま前記抽選契機が所定回数に達した場合、前記利益抽選演出とは別に前記高確率遊技様態であることを遊技者に開示するための様態開示演出を実行する様態開示演出手段とを備える。

【0081】

本発明の遊技機は、様態開示演出手段を付加的に備えてもよいし、様態内在演出手段および近似様態内在演出手段に代替して様態開示演出手段を備えてもよい。いずれにしても、高確率遊技様態になった場合に抽選契機が所定回数に達すると、そこで高確率遊技様態であることが演出として開示されることが分かっているため、遊技者は少なくとも利益抽選に当選した後（基礎的な利益または高付加価値利益の付与後）も抽選契機が所定回数に達するまでは熱心に遊技を続けることができる。また、高確率遊技様態であることが開示された場合、遊技者は次の当選が近いことを意識しながら遊技を継続できる。

30

【0082】

（解決手段16）

解決手段1から15において、本発明の遊技機は、遊技者に対して前記基礎的な利益が付与される場合と前記高付加価値利益が付与される場合とで、前記演出動作制御装置による演出動作の制御を同一の内容か、もしくは近似した内容とする利益付与演出手段をさらに備える。

【0083】

40

上記のように、基礎的な利益が付与された場合と、高付加価値利益が付与された場合とでは、その後の遊技者が抱く期待感の大きさには段違いの差が生じることとなるが、本発明の遊技機では、果たしていずれの利益が付与されたかを遊技者に対して明確に告知（あるいは報知・開示等）する要素が必須となっていない。また高付加価値利益は、基礎的な利益に別の価値が追加して付与されるものであるため、外見上、遊技機の挙動は基礎的な利益が付与された場合と変わらない。このため、実際には基礎的な利益だけが付与されていたとしても、外見上では高付加価値利益との区別が付かず、遊技者はひとまず基礎的な利益を付与されると、その後しばらくの間は高確率遊技様態に変更されたことへの期待感を保ちながら遊技を続けることができる。

【0084】

50

これとは逆に、実際に高付加価値利益が付与されて、その後に高確率遊技様態に変更されていたとしても、遊技者によっては基礎的な利益が付与されただけであり、その後も低確率遊技様態のままであると消極的に推測する場合もある。この場合、遊技者は次の当選がそれほど近くないことを覚悟していたにも関わらず、思っていたより早期に当選する機会が与えられることになるため、実際に当選が得られたときの満足感が一段と大きくなる。

【0085】

以上のような遊技機本来の特徴をより効果的にするため、この解決手段では演出動作においても2つの利益の区別が付きにくくなる構成を採用している。具体的には、遊技者に基礎的な利益が付与される場合と、高付加価値利益が付与される場合とで演出動作（遊技者の感覚に働きかけるもの）の内容を同一か、もしくは近似した内容としているため、遊技者は単純に演出動作の内容だけを頼りにどちらの利益が付与されるのかを区別することは難しく、その後の遊技機の内部的な遊技様態がいずれであるのかを推測することは困難となる。

10

【0086】

ただし、利益が付与されときの演出内容がいつも決まって同じであると、遊技者の意識の中で最初から演出動作の内容が全くあてにされなくなってしまう。このため本発明の遊技機では、たとえ近似した内容であっても、基礎的な利益が付与される場合と高付加価値利益が付与される場合とで僅かに演出動作の内容の違いが生じる余地を残している。これにより、僅かな演出動作の違いから何とかして利益の種類を探ろうとする探求心が遊技者の意識の中では高まるので、利益が付与される回数を重ねるごとに遊技意欲がますます減退しにくくなる。

20

【0087】

（解決手段17）

解決手段1から16において、前記利益抽選手段は、4種類の前記各利益に対応付けられた4種類の当選結果を予め用意しており、前記利益判別手段は、前記利益抽選手段による前記利益抽選で4種類の当選結果のいずれが得られたかによって前記判別を行う。

【0088】

上記のように、当選の場合は4つの利益（基礎的な利益、高付加価値利益、中価値利益、小価値利益）のいずれかが遊技者に付与されるが、この解決手段では予めそれぞれの利益に対応付けられた4種類の当選結果が用意されている。この場合、利益判別手段は複雑な条件判別を行うことなく、当選結果の種類に応じていずれの利益を付与すべきかを容易に判別することができる。

30

【0089】

すなわち、一般的な抽選手法として乱数の抽出による当落判定を行う場合であれば、全乱数値の中に予めそれぞれの利益に当選する乱数値の範囲が設定されており、そのとき抽出した乱数値がいずれの範囲に入るかによって当選種類を判別することができる。また、このような態様であれば、数値的な設定のみによって各条件（基礎的な条件、特別の第1、2条件、特定の条件）を容易に判別することができるし、各条件が満たされる割合（振り分け率）を各種に設定することができる。

40

【0090】

（解決手段18）

解決手段1から17において、前記抽選契機を生じさせる事象は、特定入賞口への遊技媒体の入賞である。

【0091】

特定入賞口は、始動入賞口や始動口と称されるものだけでなく、その他の入賞口が該当する。このような構成により、上記で述べた無作為・ランダムな事象が自然に形成される。

【0092】

（解決手段19）

50

解決手段 1 から 18 において、本発明の遊技機は弾球式遊技機（パチンコ遊技機）の構成を有する。パチンコ遊技機はその基本的な構成として、所定の発射操作に応じて遊技媒体としての遊技球を遊技盤面に向けて発射する球発射手段と、前記遊技盤面に形成され、発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域内に配設されて遊技球が流入可能な特定入賞口と、前記特定入賞口に遊技球が入賞したことを検出する入賞検出手段と、遊技球の入賞に応じて規定個数の賞球を払い出す賞球払出手段と、前記遊技領域内に配設され、所定の可動体を作動させることで遊技球が流入可能となる入賞装置と、前記入賞検出手段により入賞が検出されたことを契機として所定の期間にわたって図柄を変動表示させた後に停止表示可能な図柄表示手段と、前記図柄表示手段により停止表示された図柄が特定の図柄表示態様であった場合に特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段とを備え、前記利益抽選手段は、前記特定入賞口に遊技球が流入したことを契機に前記利益抽選を行い、前記基礎的な利益は、前記特別遊技状態に移行すると前記入賞装置の可動体が特定の動作パターンで動作することで前記入賞装置への遊技球の入賞が可能となるものであり、前記高付加価値利益付与手段は、前記特別遊技状態が終了した後に前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を前記別の価値として付加することができる。

10

【0093】

（解決手段 20）

あるいは、解決手段 1 から 18 において、本発明の遊技機は回胴式遊技機（スロットマシン）の構成を有する。回胴式遊技機はその基本構成として、遊技価値の掛け数を決定した状態で遊技者の操作に応じて始動と停止とを行い、その始動により図柄の表示を変動させる一方、その停止時に複数の図柄を組み合わせて表示する図柄表示装置と、前記図柄表示装置を始動させるための始動操作を受け付け可能な始動操作手段と、前記図柄表示装置を停止させるための停止操作を受け付け可能な停止操作手段と、前記図柄表示装置が停止すると、そのときの図柄の組み合わせ表示態様に於いて必要数の遊技価値を遊技者に与える遊技価値付与手段と、前記図柄表示装置の停止時に特定の図柄の組み合わせが表示された場合、遊技者に有利な特典遊技状態に移行させる特典遊技状態移行手段とを備える。

20

【0094】

（解決手段 21）

解決手段 1 から 18 において、本発明の遊技機は遊技球を用いてスロットマシン遊技を行う回胴式遊技機（パロット機、パチスロット機等）の構成を有することもできる。この場合の回胴式遊技機はその基本構成として、遊技媒体としての遊技球を規定個数分だけまとめて遊技価値の 1 単位とする遊技価値計数手段と、前記遊技価値計数手段により前記遊技価値の掛け数を決定した状態で遊技者の操作に応じて始動と停止とを行い、その始動により図柄の表示を変動させる一方、その停止時に複数の図柄を組み合わせて表示する図柄表示装置と、前記図柄表示装置を始動させるための始動操作を受け付け可能な始動操作手段と、前記図柄表示装置を停止させるための停止操作を受け付け可能な停止操作手段と、前記図柄表示装置が停止すると、そのときの図柄の組み合わせ表示態様に於いて必要数の遊技価値に相当する個数分の遊技球を遊技者に与える遊技価値付与手段と、前記図柄表示装置の停止時に特定の図柄の組み合わせが表示された場合、遊技者に有利な特典遊技状態に移行させる特典遊技状態移行手段とを備える。

30

40

【0095】

（解決手段 22）

解決手段 1 から 21 において、本発明の遊技機は、遊技者に対して前記基礎的な利益または前記高付加価値利益のいずれが付与されるかに関する情報を遊技機外部に向けて開示することなく秘匿する利益情報秘匿手段をさらに備える。

【0096】

この場合、遊技者に対して積極的に情報を開示せず、内部的に秘匿するための構成がより明確となる。すなわちこの解決手段では、抽選に当選した場合であっても、いずれの利益が付与されるかの情報が開示されない。利益情報秘匿手段には、高付加価値利益に当選していても、それを外部に向けて開示するための動作をあえて抑制すること（演出上で当

50

選種類を表現しないこと、図柄表示態様や変動態様によってあからさまに当選種類を表現しないこと等)が該当する。

【0097】

(解決手段23)

あるいは解決手段1から22において、本発明の遊技機は、前記遊技様態変更手段または前記遊技様態降格手段により前記低確率遊技様態と前記高確率遊技様態との間で遊技様態の変更が行われたか否かに関する情報を遊技機外部に向けて開示することなく秘匿する遊技様態情報秘匿手段をさらに備える。

【0098】

この場合、低確率遊技様態から高確率遊技様態に変更(いわゆる昇格)されたか否かが開示されないか、または、高確率遊技様態から低確率遊技様態に変更(いわゆる降格・転落)されたか否かが開示されない。このような遊技様態情報秘匿手段には、内部的に高確率遊技様態に変更されていても、それを外部に向けて開示するための動作をあえて抑制すること(例えば、演出上で遊技様態を表現しないこと、図柄表示態様や変動態様によってあからさまに遊技様態を表現しないこと等)が該当する。あるいは、高確率遊技様態から低確率遊技様態に変更されても、外部に向けてその情報(転落・降格があったこと)を開示しないことが該当する。

【0099】

解決手段22, 23によれば、遊技者は、遊技機の挙動や演出動作の内容から情報を推測することに新たな興味を覚えることができるし、演出動作の内容を常に強い興味を持って観察することができる。この結果、遊技者は自己の中で何らかの推論が成り立つまで熱心に遊技を続けることができるし、当選種類や遊技様態が自己に有利であると推測している場合は、次の当選を期待して遊技を続けることができるため、長期間にわたって遊技意欲が減退しない。

【発明の効果】

【0100】

本発明の遊技機は、遊技者の期待感がなかなか途切れにくく、常に次の利益が得られるまでの期待感を高く維持しながら遊技を長く継続させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0101】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の前面枠や本体枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図3】遊技盤の正面図である。

【図4】特別図柄の全表示パターンを一覧表にして示した図である。

【図5】パチンコ機の制御構成を概略的に示したブロック図である。

【図6】始動入賞処理のフローチャートである。

【図7】遊技作動処理のフローチャートである。

【図8】特図変動設定処理Aのフローチャートである。

【図9】当り時変動設定処理のフローチャートである。

【図10】特図変動実行処理Bのフローチャートである。

【図11】当り判定処理のフローチャートである。

【図12】大当り処理のフローチャートである。

【図13】遊技様態維持/降格判定処理のフローチャートである。

【図14】遊技演出処理のフローチャートである。

【図15】演出場面として「ステージa」が選択された場合に表示される画像の一例である。

【図16】演出場面として「ステージb」が選択された場合に表示される画像の一例である。

【図17】演出場面として「ステージc」が選択された場合に表示される画像の一例である。

10

20

30

40

50

- 【図 18】ステージ選択処理 A のフローチャートである。
- 【図 19】「ステージ a」への移行契機画面として表示される画像の一例である。
- 【図 20】「ステージ b」への移行契機画面として表示される画像の一例である。
- 【図 21】「ステージ c」への移行契機画面として表示される画像の一例である。
- 【図 22】ステージ選択処理 B のフローチャートである。
- 【図 23 A】様態内在演出処理のフローチャートである。
- 【図 23 B】連続演出処理のフローチャートである。
- 【図 24】連続演出処理において、高確率遊技様態および低確率遊技様態に共通して表示される演出画像の一例である。
- 【図 25】連続演出処理において、高確率遊技様態および低確率遊技様態に共通して表示される演出画像の一例である。
- 【図 26】連続演出処理において、低確率遊技様態で表示される演出画像の一例である。
- 【図 27】連続演出処理において、低確率遊技様態で表示される演出画像の一例である。
- 【図 28】連続演出処理において、低確率遊技様態で表示される演出画像の一例である。
- 【図 29】変動演出処理のフローチャートである。
- 【図 30】表 2 1 中のモード値「0 1」に対応した演出内容を表す演出画像例である。
- 【図 31】表 2 1 中のモード値「0 2」に対応した演出内容を表す演出画像例である。
- 【図 32】表 2 1 中のモード値「0 3」に対応した演出内容を表す演出画像例である。
- 【図 33】表 2 2 中のモード値「0 4」に対応した演出内容を表す一連の演出画像例である。
- 【図 34】表 2 2 中のモード値「0 4」に対応した演出内容を表す一連の演出画像例である。
- 【図 35】表 2 2 中のモード値「0 4」に対応した演出内容を表す一連の演出画像例である。
- 【図 36】表 2 2 中のモード値「0 4」に対応した演出内容を表す一連の演出画像例である。
- 【図 37】表 2 3 中のモード値「0 5」に対応した一連の演出内容の一部を表す演出画像例である。
- 【図 38】表 2 3 中のモード値「0 5」に対応した一連の演出内容の一部を表す演出画像例である。
- 【図 39】表 2 3 中のモード値「0 5」に対応した一連の演出内容の一部を表す演出画像例である。
- 【図 40】表 2 3 中のモード値「0 5」に対応した一連の演出内容の一部を表す演出画像例である。
- 【図 41】表 2 3 中のモード値「0 5」に対応した一連の演出内容の一部を表す演出画像例である。
- 【図 42】表 2 4 中のモード値「1 1」に対応した演出内容を表す一連の演出画像例である。
- 【図 43】表 2 4 中のモード値「1 1」に対応した演出内容を表す一連の演出画像例である。
- 【図 44】表 2 4 中のモード値「1 1」に対応した演出内容を表す一連の演出画像例である。

【発明を実施するための形態】

【0 1 0 2】

以下、本発明をパチンコ機に適用した一実施形態について、各対応図面を参照しながら説明する。

【0 1 0 3】

(1 . パチンコ機の概要)

図 1 および図 2 は、一実施形態となるパチンコ機 1 の構成を具体的に示している。パチンコ機 1 は枠体および遊技盤 4 から構成され、枠体には外枠 2 をはじめ本体枠 3、前面枠

10

20

30

40

50

5等が含まれている。このうち外枠2は、上下左右の枠材を矩形に組み合わせて構成されており、その前側下部には、本体枠3の下面を受けるための下受板6が備えられている。外枠2の一侧縁部（この例では左側縁部）には、ヒンジ機構7を介して本体枠3の一侧端部（この例では左側端部）が装着されており、図示のように本体枠3は外枠2の手前側にて開閉可能となっている。この本体枠3は、前枠体8と遊技盤装着枠9、機構装着枠10を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。このうち前枠体8は、本体枠3の前面側に位置して形成されており、その外形は、下受板6を除く外枠2の外郭形状に合致する大きさを有している。

【0104】

遊技盤装着枠9は前枠体8の後部に一体的に形成されており、この遊技盤装着枠9には遊技盤4が前方から嵌め込むようにして装着されている。ここでは図示されていないが、遊技盤4もまたヒンジ機構を介して本体枠3より前面側へ開閉可能となっており、この開閉動作に伴って遊技盤4は本体枠3に対して着脱可能となっている。

【0105】

遊技盤4の盤面（前面）には、環状に成形された案内レール11が配設されており、この案内レール11は外レールと内レールとから構成されている。そして遊技盤4の盤面には、案内レール11の内側にほぼ円形状の遊技領域12が区画して形成されている。なお、遊技領域12内の構成（盤面構成）については後述する。

【0106】

図2に示されているように、前枠体8の下部で左寄りの位置には低音用スピーカ14が設けられており、この低音用スピーカ14は装着板13を介して前枠体8に装着されている。また、前枠体8の下部で中央から右寄りの位置には発射レール15が設けられており、この発射レール15は遊技盤4の発射通路に向けて遊技球を導く役割を果たしている。そして前枠体8には、発射レール15や低音用スピーカ14よりも下方の位置に下前面部材16が装着されている。この下前面部材16のほぼ中央位置に下皿17が形成されており、さらにその右寄り位置に発射ハンドル18が設けられている。

【0107】

図2に一部が示されているように、本体枠3（前枠体8）の裏面側には、ちょうどヒンジ機構7と反対側に位置して施錠装置19が装着されている。この施錠装置19は、外枠2に対して本体枠3全体を施錠したり、あるいは、本体枠3に対して前面枠5を施錠したりする機能を備えている。施錠装置19は2種類の枠施錠ラッチ21および扉施錠ラッチ23を有しており、このうち一方の枠施錠ラッチ21は外枠2の閉止具20に対応している。例えば、図2に示されている状態から本体枠3を外枠2に対して押し込むと、上下で2つの枠施錠ラッチ21がそれぞれ対応する閉止具20に係合し、これにより本体枠3が外枠2に施錠した状態で固定される。

【0108】

もう一方の扉施錠ラッチ34は、前面枠5の後面に設けられた閉止具22に対応しており、例えば図2に示されている状態から前面枠5を本体枠3に対して押し込むと、上下で3つの扉施錠ラッチ34がそれぞれ対応する閉止具22に係合し、これにより前面枠5が本体枠3に施錠した状態で固定される。

【0109】

施錠装置19はまたシリンダー錠24を有しており、本体枠3および前面枠5が閉止された状態で、例えばホールの管理者・従業員等がシリンダー錠24の鍵穴に所定の鍵を挿入して一方向に回すと、枠施錠ラッチ21と外枠2の閉止具20との係合が解除されて本体枠3が解錠される。また、これとは逆方向に鍵を回すと、扉施錠ラッチ23と前面枠5の閉止具22との係合が解除されて前面枠5が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠24の前端部は、パチンコ機1の前方から鍵を挿入して解錠操作が行えるように、前枠体8および下前面部材16を貫通して下前面部材16の前面に露出するようにして配置されている。

【0110】

10

20

30

40

50

前面枠 5 はガラス枠やガラス扉とも称され、この前面枠 5 はヒンジ機構 2 5 を介して本体枠 3 の前面側に開閉可能に装着されている。前面枠 5 は、その裏側に扉本体フレーム 2 6 を有するほか、前側にサイド装飾装置 2 7 や上皿 2 8、音響電飾装置 2 9 を備えている。扉本体フレーム 2 6 は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成されており、この扉本体フレーム 2 6 は前枠体 8 の上端から下前面部材 1 6 の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。前面枠 5 を閉止すると、遊技盤 4 を含む前枠体 8 の前面側が前面枠 5 によって覆われることとなるが、扉本体フレーム 2 6 の中央にはほぼ円形の開口窓 3 0 が形成されており、この開口窓 3 0 を通じて遊技盤 4 の遊技領域 1 2 を前方から視認することができる。また、扉本体フレーム 2 6 の後側には、開口窓 3 0 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 3 1 が設けられており、この窓枠 3 1 には透明なガラス板 3 2 が前後に 2 重をなして装着されている。

10

【 0 1 1 1 】

図 1 に示されているように、前面枠 5 には開口窓 3 0 の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置 2 7 が配設されているほか、その下部に上皿 2 8 が配設されており、さらには上部に音響電飾装置 2 9 が配設されている。これらサイド装飾装置 2 7 や音響電飾装置 2 9、上皿 2 8 等は全体として前面枠 5 の外形を構成するべく一体をなし、相互に外観上の一体感を想起させるデザインが施されている。

【 0 1 1 2 】

このうちサイド装飾装置 2 7 は、ランプ基板を内蔵したサイド装飾体 3 3 を主体として構成されており、サイド装飾体 3 3 はちょうど開口窓 3 0 の左右で一对をなしている。サイド装飾体 3 3 には、横方向に長いスリット状の開口孔（参照符号なし）が上下方向に複数配列されており、個々の開口孔には、ランプ基板に配置された光源（例えば L E D）に対応するレンズ 3 4 が組み込まれている。

20

【 0 1 1 3 】

また音響電飾装置 2 9 は、透明カバー体 3 5 やスピーカ 3 6、スピーカカバー 3 7、リフレクタ体（図示しない）等を備えており、これらの構成部材が相互に組み付けられた状態でユニット化されている。

【 0 1 1 4 】

（ 2 . 盤面構成 ）

図 3 は、上記の遊技盤 4 を単独で示している。図 3 に示されているように、遊技領域 1 2 内には多数の障害釘（参照符号なし）が所定の配列をなして設けられているほか、その途中の適宜位置に風車 4 0 が設けられている。遊技領域 1 2 のほぼ中央位置には、ひときわ大きく目を引くセンター役物 4 2 が配設されており、このセンター役物 4 2 のデザインによってパチンコ機 1 の機種やゲームコンセプト等が特徴付けられている。

30

【 0 1 1 5 】

センター役物 4 2 は全体として額縁状の装飾体から構成されており、その上縁部には競走馬の頭部をデザインしたキャラクタ体 4 2 a が一体的に取り付けられている。さらに、キャラクタ体 4 2 a の左右には競走馬の前足をデザインした装飾体 4 2 b、4 2 c が配設されており、このうち右側の装飾体 4 2 c は可動役物として機能することができる。

【 0 1 1 6 】

センター役物 4 2 の左右側縁部には、アルファベット文字をデザインした装飾が施されており、ここではアルファベット文字が図示しない装飾ランプ（L E D）によって発光するものとなっている。また、センター役物 4 2 の上縁部または左右側縁部には、図示しないワープ入口とともにワープ通路が形成されており、遊技盤面に沿って流下する遊技球がワープ入口に入り込むと、ワープ通路を通じてセンター役物 4 2 の内側に取り込まれる。

40

【 0 1 1 7 】

センター役物 4 2 の内側には、その下縁部に球受け柵 4 2 d が形成されており、この球受け柵 4 2 d は前後方向に一定の奥行きを有している。ワープ通路を通過して取り込まれた遊技球はセンター役物 4 2 の内側へ放出され、球受け柵 4 2 d に誘導される。球受け柵 4 2 d はその上面にて遊技球を転動させ、その動きにいろいろな変化を与えて遊技に面白み

50

を付加することができる。あるいは、球受け棚 4 2 d には可動体（図示されていない）が配設されており、この可動体によって遊技球の動きに変化を与えることもできる。

【 0 1 1 8 】

また、センター役物 4 2 の下縁部には、その中央位置に球誘導路 4 2 e が形成されており、この球誘導路 4 2 e への入口（図示されていない）は球受け棚 4 2 d の上面に形成されている。球受け棚 4 2 d から球誘導路 4 2 e の入口に落下した遊技球は、そのまま球誘導路 4 2 e を通じて下方に案内される。

【 0 1 1 9 】

一方、球誘導路 4 2 e の出口は正面に向けて開口しており、この出口から放出された遊技球は、ほぼ真下に向かって落下する。遊技領域 1 2 には、球誘導路 4 2 e の直ぐ下方位置に入球装置 4 4 が配置されており、この入球装置 4 4 に遊技球が入球すると始動入賞となる。したがって、球誘導路 4 2 e から放出された遊技球は、相当高い確率で始動入賞することができるものとなっている。入球装置 4 4 は左右一对の可動片 4 4 a を有しており、これら可動片 4 4 a を左右に拡開させて入球確率を高くすることができる。

【 0 1 2 0 】

また遊技領域 1 2 には、上記の入球装置 4 4 のさらに下方位置にアタッカ装置 4 6 が配設されており、このアタッカ装置 4 6 は開閉部材 4 6 a を前後方向に開閉動作させて大入賞口を開閉することができる。

【 0 1 2 1 】

その他、遊技領域 1 2 には始動ゲート口や一般入賞口等（参照符号なし）が配設されている。また、センター役物 4 2 の内側には液晶表示装置 5 1 が配設されており、この液晶表示装置 5 1 では、例えば映像による演出表示が行われる。

【 0 1 2 2 】

（ 3 . 特別図柄表示装置 ）

本実施形態では、センター役物 4 2 の上縁部のうち、上記のキャラクタ体 4 2 a の左側に 4 つの多色 L E D 5 2 が配列されており、これら L E D 5 2 の配列が特別図柄表示装置として機能することができる。また、キャラクタ体 4 2 a の右側にある 4 つの L E D 5 4 の配列は、始動保留ランプ（保留 4 個まで）となっている。



【 0 1 2 3 】

本実施形態において、特別図柄表示装置の機能は L E D 5 2 の点灯・消灯によって実現することができる。例えば、始動入賞を契機として 4 つの L E D 5 2 をいろいろなパターンで点滅させることにより、特別図柄の変動状態を表示することができる。そして、一定の変動時間が終了すると、4 つの L E D 5 2 の点灯・消灯表示パターンによって特別図柄の確定した停止状態を表示することができる。これにより、抽選が行われると、その結果情報が L E D 5 2 の点灯・消灯によって表示される（抽選情報表示手段）。また L E D 5 2 の点灯・消灯による特別図柄の変動表示および停止表示の制御は、後述の主制御基板により行われる（遊技進行制御装置）。

【 0 1 2 4 】

具体的には、個々の L E D 5 2 には 2 種類の点灯色（例えば赤色と緑色）が用意されており、これにより各 L E D 5 2 は「消灯」、「点灯色 1 で点灯」、「点灯色 2 で点灯」の 3 通りに点灯・消灯表示パターンを切り替えることができる。したがって、4 つの L E D 5 2 を配列した場合の点灯・消灯表示パターンは、全部で 8 1 通り（ $3^4 = 81$ ）のものを用意することができる。なお、ここでは説明の便宜のために 2 色だけとしているが、L E D 5 2 の点灯色は 3 色以上（7 色程度が好ましい）であってもよい。また、L E D 5 2 の配置は 1 箇所にまとまっている必要はなく、ばらばらに配置されていてもよいし、特に盤面上に配置されている必要もない。あるいは、特別図柄を 5 つ以上の L E D によって表示してもよいし、7 セグメント L E D を用いて表示してもよい。

【 0 1 2 5 】

図 4 は、全 8 1 通りの点灯・消灯表示パターンを一覧表にして示している。図 4 の表中、シンボル「」は L E D 5 2 の「消灯」を表し、シンボル「」は「点灯色 1 で点灯」

10

20

30

40

50

を表し、そして、シンボル「」は「点灯色2で点灯」を表している。このため例えば、パターン番号0では全てのLED52が「消灯」している状態であるが、パターン番号1では右端に位置する1個のLED52が「点灯色1で点灯」しており、その他の3つは「消灯」している状態であることが理解される。

【0126】

一方で、本実施形態のパチンコ機1では、遊技者に利益が付与される態様として4つの当り態様が用意されており、これらは(1)「通常(非確変)大当り」、(2)「確変大当り」、(3)「短開放確変当り」、(4)「短開放当り」の4つに区別される。一例として、図4の表中、パターン番号15, 30, 41, 46, 47, 48, 49, 54, 59, 73, 76, 79は「確変大当り」に対応する表示パターン(停止時の表示目)であり、これら表示パターンで特別図柄が停止表示されると遊技者に「確変大当り」の利益(高付加価値利益)が付与される。

10

【0127】

以下同様に、パターン番号35, 53は「短開放確変当り」に対応し、パターン番号40(35), 61(53), 50, 56, 69, 75は「短開放当り」に対応し、パターン番号63(73), 70(54)は「通常(非確変)大当り」に対応している。なお、パターン番号が括弧付きで標記されているのは、「短開放確変当り」と「短開放当り」とで酷似した表示パターンが設けられていることを意味する。例えば、パターン番号40と35とは互いに点灯・消灯表示の組み合わせが酷似しており、これらの表示態様からは一見して表示パターンの区別が付きにくくなっている。ここでは同様にパターン番号61と53とが酷似している。

20

【0128】

また、「通常(非確変)大当り」に対応するパターン番号63, 70と「確変大当り」に対応するパターン番号73, 54とがそれぞれ酷似しており、これらの表示態様からは一見して表示パターンの区別が付きにくくなっている。

【0129】

以上のように図4に示されている表示パターンは、特別図柄表示装置60の確定停止時における図柄表示態様(表示目)を表したものであるが、この図4から見てわかるとおり、本実施形態のパチンコ機1では、基本的に特別図柄表示装置60の図柄表示態様からは抽選結果やその後の内部状態が容易には判別できない仕様となっている。すなわち、本実施形態では特別図柄について多種多様の表示パターンや、複数の当選種類の間で酷似した表示パターンを用意することにより、遊技者にとって特別図柄の表示態様から抽選結果を読み取るよりも、その他の液晶表示装置51による演出表示や、アタッカ装置46等の挙動から抽選結果や内部状態を推測可能とする点に重点が置かれている。

30

【0130】

したがって、遊技中に「通常(非確変)大当り」または「確変大当り」に当選して大当りになったとしても、果たしてどちらに当選したのかが遊技者には明確に知らされず、内部的に秘匿されたままとなる。あるいは、「確変大当り」または「通常大当り」に当選したとしても、いずれに当選したかは演出上も遊技者に明確に報知されない。さらに、「確変大当り」や「短開放確変当り」によって抽選確率が高く変更された場合であっても、例えば「確変中」等の文字情報によって内部状態が明確に報知されることはない。また、内部状態が通常状態(低確率時)であるか、確変状態(高確率時)であるかによって特別図柄の変動表示の態様(変動時間等)に特段の違いが設けられていないため、特別図柄の変動表示を見ても遊技者が「確変中」であることを判別できない。このため遊技者は、基本的に当選結果の種類や、内部確率状態についての明確な情報を提供されないまま遊技を行うことになる。

40

【0131】

ただし、例えば図4中のパターン番号15, 30のように、4つのLED52が全点灯した場合は見た目上の判断がしやすいため、本実施形態ではこれらの点灯パターンを「確変大当り」に対応するものとして割り当てている(いわゆる「鉄板パターン」)。これに

50

より、遊技者が特別図柄表示装置 60 の停止時の表示パターン（表示目）によって明らかに当選種類を読みとれる可能性を残している。

【0132】

その他、センター役物 42 の下縁部には、球誘導路 42e の左右に 2 つずつの LED 53, 55 が配列されており、このうち左側にある 2 つの LED 55 は例えば普通図柄表示装置として機能することができ、右側にある 2 つの LED 53 は遊技様態表示装置として機能することができる。

【0133】

2 つの LED 55 が普通図柄表示装置として機能する場合、通常遊技中においてセンター役物 42 の両側に 1 つずつ配設されているゲート口を遊技球が通過すると、これを契機に LED 55 が点滅して普通図柄の変動表示を開始し、一定時間後に停止表示となる。このときの点灯パターンによって普通図柄抽選による当落が決定される。

10

【0134】

一方、2 つの LED 53 が遊技様態表示装置として機能する場合、例えば 2 つの LED 55 が高輝度で点灯することにより遊技様態が「確率変動中」であることを明示することが可能となっている。ただし、本実施形態のパチンコ機 1 では、通常は内部的な遊技様態を内部に秘匿し、これを外部に向けて開示することはしないので、この機能は特定の用途（例えばホール開店時の遊技様態確認）だけに用いられる。

【0135】

（４．当りの態様）

20

次に、各当り態様の詳細は以下の通りである。

【0136】

（１）「通常（非確変）大当り」は、例えば最大 30 秒間にわたってアタッカ装置 46 を一定パターンで開閉させるラウンド動作を 10 ラウンドまで繰り返すものであり、このようなラウンド動作の繰り返しは「大当り遊技」と称されている。遊技者は、大当り遊技の間に遊技球を大入賞口に入賞させることで、多くの賞球を獲得することができる（基礎的な利益）。なお、各ラウンド動作は 30 秒間が経過するか、10 個の入賞球がカウントされるかのいずれかの条件を満たすと終了する。また大当り遊技は、ラウンド動作が 10 回終わると終了となる。

【0137】

30

（２）「確変大当り」は、上記（１）と同様の大当り遊技を可能とするものであるが、大当り遊技の終了後、次回大当りの抽選確率を通常時よりも高く設定（例えば、通常の大当り確率が 320 分の 1 のところ、5 倍の 64 分の 1 に変更）する特典が付加される（高付加価値利益）。このため遊技者が確変大当りを引き当てると、次の大当り確率が高くなって大当りを連続的に引き当てると（いわゆる連荘）ことが可能となる。

【0138】

（３）「短開放確変当り」は、例えば 0.3 秒間だけ大入賞口を開放するラウンド動作を 2 回行うものであり、ラウンド間のインターバルは 2 秒となっている。この短開放確変当りは、アタッカ装置 46 が比較的短い時間（0.3 秒間）、2 回だけ開放されて終了となる。この間に大入賞口に入賞すると、規定数（例えば 15 個）の賞球払い出しが得られるが、大当り遊技のようにまとまって多くの入賞機会が与えられるわけではない（中価値利益）。ただし、遊技者が短開放確変当りを引き当てると、次の大当り抽選確率が高く設定（64 分の 1）される特典があるので、確変大当りの場合と同様に大当り遊技の連続性に期待できることとなる。

40

【0139】

（４）「短開放当り」は、アタッカ装置 46 の作動こそ「短開放確変当り」と同じ態様であるが、大当り抽選確率の変動特典は付加されない。すなわち、短開放当りになると、アタッカ装置 46 が比較的短い時間（0.3 秒間）、2 回だけ開放されるだけで終了となる（小価値利益）。ただし、この間に大入賞口に入賞すると規定数（例えば 15 個）の賞球払い出しが得られる。

50

【 0 1 4 0 】

なお、以上の(1)～(4)でいう具体的な数値は、発明の実施において最良のものである。その上で、これら数値については各種の変更が可能であり、最良の数値によって限定されることはない。

【 0 1 4 1 】

遊技中の抽選によって上記(1)～(4)の各当り態様に当選する確率は例えば以下の表1で表される。

【 0 1 4 2 】

【表1】

当り態様	当り確率 (低確率時)	確率変動中 (高確率時)	振り分け率
(1) 通常大当り	1／320	1／64	2／16
(2) 確変大当り			12／16
(3) 短開放確変当り			2／16
(4) 短開放当り	1／128		—

10

20

【 0 1 4 3 】

(5. 維持抽選または転落抽選)

本実施形態では、上記(2)の「確変大当り」または(3)の「短開放確変当り」によって確率変動状態(高確率状態)になると、毎回の始動入賞を契機として確率変動状態の維持抽選(または転落抽選)が行われるものとなっている。維持抽選は一定確率(例えば640分の1)で行われ、この維持抽選で落選すると、内部的に高確率状態から低確率状態(通常確率)へ引き戻される処理が行われる。

【 0 1 4 4 】

(6. 制御構成)

図5は、パチンコ機1の動作を制御するための制御構成を概略的に示している。パチンコ機1の制御は、大きく分けて主基板のグループと周辺基板のグループとで分担されており、このうち主基板のグループが遊技動作(入賞検出や当り判定、特別図柄表示、賞球払出等)を制御しており、周辺基板のグループが演出動作(発光装飾や音響出力、液晶表示等)を制御している。この他にも、パチンコ機1には電源基板や発射制御基板、インタフェース基板等が装備されているが、いずれも公知のものを適用できるため、ここでは図示とともに詳細な説明を省略する。

30

【 0 1 4 5 】

(6-1. 主基板)

主基板は、主制御基板56と払出制御基板58とからなり、このうち主制御基板56は遊技盤4の裏面側に配設されている。もう一方の払出制御基板58は、賞球装置とともに本体枠3の裏面側に配設されている。主制御基板56および払出制御基板58は、それぞれCPU56c、58cをはじめとして、これらに内蔵のRAM56d、58dやROM56e、58e等の電子部品を装備しており、これら電子部品によって各種の遊技制御プログラムを実行する。主制御基板56と払出制御基板58との間では、それぞれの入出力インタフェース56a、58aを介して双方向通信が実施されており、例えば主制御基板56が賞球コマンドを送信すると、これに応じて払出制御基板58から主制御基板56にACK信号が返される。

40

【 0 1 4 6 】

主制御基板56には、遊技盤4に設けられている特別図柄表示装置60(LED52)

50

や普通図柄表示装置 6 5 (L E D 5 5)、遊技様態表示装置 6 3 (L E D 5 3) 等が接続されているほか、入球装置 4 4、アタッカ装置 4 6 等を駆動するソレノイド 6 2 や入賞球を検出する入賞スイッチ 6 4、始動保留ランプ (図 5 に示さず) 等が接続されている。

【 0 1 4 7 】

一方の払出制御基板 5 8 には、払出装置を駆動する払出モータ 6 6 が接続されているほか、これに付随してモータインデックスセンサや賞球カウントスイッチ等 (いずれも図示されていない) が接続されている。

【 0 1 4 8 】

(6 - 2 . 周辺基板)

周辺基板には、サブ統合基板 6 8 のほかに例えば複数の電飾制御基板 7 0 , 7 2 や波形制御基板 7 4 等が含まれる。上記の主制御基板 5 6 とサブ統合基板 6 8 との間では、それぞれの入出力インタフェース 5 6 a と入力インタフェース 6 8 a との間で一方向だけの通信が行われており、例えば主制御基板 5 6 からサブ統合基板 6 8 へのコマンドの送信はあっても、その逆は行われない。

【 0 1 4 9 】

サブ統合基板 6 8 もまた、C P U 6 8 c をはじめ内蔵の R A M 6 8 d や R O M 6 8 e 等の電子部品を有しており、これら電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行することができる。また、その他の電飾制御基板 7 0 , 7 2 や波形制御基板 7 4 もまた、それぞれ図中に適宜符号を付した C P U (R A M ・ R O M 内蔵) を有している。サブ統合基板 6 8 とその他の電飾制御基板 7 0 , 7 2 や波形制御基板 7 4 との間では、それぞれの入出力インタフェース 6 8 b , 7 0 a , 7 2 a , 7 4 a との間で双方向に通信が行われる。例えば、1 つ目の電飾制御基板 7 0 には主に装飾用のランプ (L E D) 7 6 が接続されており、サブ統合基板 6 8 から電飾制御基板 7 0 に対してランプ 7 6 の点灯信号が送信されると、これを受けて電飾制御基板 7 0 がランプ 7 6 を点灯させる処理を行う。あるいは、2 つ目の電飾制御基板 7 2 には液晶表示装置 5 1 とともに装飾用のランプ 7 8 が接続されており、サブ統合基板 6 8 から液晶表示装置 5 1 に対する表示コマンドが電飾制御基板 7 2 に送信されると、これを受けて電飾制御基板 7 2 は実際に液晶表示装置 5 1 を作動させる処理を行う。またこれ以外にも、例えばドラムやキャラクタ体等の可動体によって演出動作を行う役物が盤面上に設けられている場合、これらを駆動するモータ、ソレノイド等の負荷が電飾制御基板 7 0 , 7 2 等に接続される。

【 0 1 5 0 】

波形制御基板 7 4 は、音響出力としての可聴音波のほか、不可聴である超音波等の波形信号を生成・送受信する処理を実行している。例えば、サブ統合基板 6 8 から音響出力コマンドが波形制御基板 7 4 に送信されると、これを受けて波形制御基板 7 4 は上記のスピーカ 1 4 , 3 6 を駆動する処理を行う。このほかにも、波形制御基板 7 4 には超音波送受装置 8 0 が接続されており、この超音波送受装置 8 0 は、複数の台間で超音波による通信を可能とする。通常、ホールの島設備には複数台のパチンコ機 1 が並べて設置されるが、超音波送受装置 8 0 を装備しているパチンコ機 1 同士の間では、相互に超音波通信が可能となる。この通信機能を用いて、複数のパチンコ機 1 で演出動作をシンクロナイズさせたり、特定の台間で遊技情報の交換を行ったりすることができる。

【 0 1 5 1 】

(7 . 制御処理の例)

次に、主制御基板 5 6 (C P U) で実行される制御処理の例について説明する。

【 0 1 5 2 】

(7 - 1 . 始動入賞処理)

先ず図 6 は、始動入賞処理のルーチンを示している。この始動入賞処理では、遊技中に始動入賞が有るか否かが判断される (ステップ S 1 0 1)。具体的には、上記の入球装置 4 4 に対応する入賞スイッチ 6 4 (始動口スイッチ) から検出信号が入力されると、始動入賞有りと判断され (Y E S)、特に検出信号の入力がなければ、始動入賞は無いものと判断される (N O)。

【 0 1 5 3 】

始動入賞が有りとは判断された場合（ステップ S 1 0 1 = Y E S）、次に始動保留数が最大の 4 より少ないか否かが判断される（ステップ S 1 0 2）。このとき既に始動保留数が 4 に達していれば（N O）、そのまま始動入賞処理のルーチンがリターンされる。一方、始動保留数が 4 より少なければ（Y E S）、次に保留格納処理が行われる（ステップ S 1 0 3）。この保留格納処理では、例えば R A M 内に確保されている保留数カウンタに「 1」が加算され、合わせて始動保留ランプ 5 4 の点灯個数が 1 つ増加される。

【 0 1 5 4 】

また保留格納処理では、合わせて乱数値の取得が行われる。本実施形態においては、大当りの当否判定や特別図柄の変動・停止パターンの決定に使用される乱数の他に、内部遊技様態の維持、降格または転落（高確率遊技様態から低確率遊技様態への変更・降格・転落）を判断するために専用の乱数を使用されている。

10

【 0 1 5 5 】

したがって、保留格納処理（ステップ S 2 0 3）で取得される乱数値には、例えば当り判定用乱数（当り判定用乱数値）、当り図柄用乱数（当り種類判定用乱数値）、可変変動用乱数（可変変動カウンタ）等だけでなく、この他に維持または転落抽選専用乱数がある。このうち当り判定用乱数は、抽選結果が当選であるか否かを決定するためのものであり、また当り図柄用乱数は、上記の「通常大当り」であるか、「確変大当り」であるか、「短開放確変当り」であるか、それとも「短開放当り」であるかを判別するための乱数である。なお、本実施形態では「通常大当り」、「確変大当り」、「短開放確変当り」および「短開放当り」の判別について共通の乱数（0 ~ 6 5 5 3 5）を用いているが、内部的な条件装置の作動に関係しない「短開放当り」の抽選については、別途専用の乱数を用いるようにしてもよい。

20

【 0 1 5 6 】

また当り図柄用乱数は、当り判定用乱数によって当りと判別された場合に使用されるものであり、具体的には、特別図柄表示装置 6 0 によって停止表示される表示パターン（図 4 中にある当り表示のパターン番号）を特定するための乱数である。そして可変変動用乱数（可変変動カウンタ）は、例えば外れ変動時に特別図柄表示装置 6 0 による図柄の変動時間を可変させるための乱数である。

【 0 1 5 7 】

30

そして、維持または転落抽選専用乱数は、内部的に確率変動状態（高確率遊技様態）に変更されている場合に、その確率変動状態を維持すべきか否か、あるいは、高確率遊技様態から通常の低確率遊技様態へ降格（転落）させるか否かを判別するための乱数である。この維持または転落抽選専用乱数は、全く単独の乱数値として生成・取得されるものであってもよいし、別の乱数値（可変変動用乱数、外れ図柄用乱数等）と兼用される態様であってよい。

【 0 1 5 8 】

以上の各乱数値が取得され、これらが例えば R A M に格納（記憶）されると、保留格納処理を終えて本ルーチンがリターンされる。このように本実施形態では、大当りの当否判定関係に用いられる乱数値と、内部遊技様態の維持または転落・降格の判定に用いられる乱数が実質的に同時（制御処理上、同じ手順として分類されるステップ内で）に記憶される。なお、これら乱数値の記憶タイミングは全く同時であってよいし、ほぼ同時でもよいし、僅かに時間差があってもよい。

40

【 0 1 5 9 】

（ 7 - 2 . 遊技作動処理 ）

次に図 7 は、始動入賞に伴う遊技作動処理のルーチンを示している。この遊技作動処理では、最初に始動保留が有るか否かが判断される（ステップ S 2 0 1）。具体的には、保留数カウンタの数値が 0 でない場合、始動保留が有ると判断され（Y E S）、次に特別図柄が未変動状態か否かが判断される（ステップ S 2 0 2）。このとき特別図柄表示装置 6 0 にて未だ変動表示（L E D 5 2 の点滅による変動表示）が開始されていなければ（Y E

50

S)、次に保留シフト処理が実行される(ステップS203)。

【0160】

保留シフト処理では、保留数カウンタの値が「1」だけ減算されるとともに、RAMの保留格納領域に記憶されている各乱数値の内容をシフトする処理が行われる。そして、これに続いて図柄変動処理が実行され(ステップS204)、ここでは特別図柄の変動時間の設定や、変動停止時の表示パターンの設定等が行われる。なお、図柄変動処理の内容については、さらに別のフローチャート(図8, 図10)を用いて詳しく後述する。

【0161】

上記の図柄変動処理(ステップS204)が終了すると、次に情報出力処理(ステップS205)が実行され、ここでは主制御基板56からサブ統合基板68に対して各種制御情報コマンドの生成・送信が行われる。サブ統合基板68は、受信した制御情報コマンドに基づいて主制御基板56の制御情報(始動入賞・保留の有無、特別図柄の変動・停止表示態様、当り判定結果、確率変動の有無等)を解釈し、所定の演出動作を制御する。なお、制御情報コマンドの詳細については、後の(11. 演出処理)以降において説明する。

【0162】

図7の遊技作動処理では、最後に当り判定処理(ステップS206)が実行される。なお、遊技作動処理の開始時に保留数カウンタの値が0であったり(ステップS201=NO)、保留数カウンタの値が0でなくとも特別図柄表示装置60が変動中であり(ステップS202=NO)した場合は、いずれも保留シフト処理(ステップS203)および図柄変動処理(ステップS204)を迂回して情報出力処理(ステップS205)および当り判定処理(ステップS206)が実行される。

【0163】

当り判定処理(ステップS206)では、特別図柄の変動開始時にセットされた当りフラグ(1または2)を参照し、当りフラグがセットされていればさらに別の処理(図11)を実行する。なお、当りフラグをセットする処理や、当り判定処理の内容については、それぞれ別のフローチャート(図9, 図11)を用いて詳しく後述する。

【0164】

(7-3. 特図変動設定処理A)

次に、図7の遊技作動処理で行われる図柄変動処理(ステップS204)の詳細について説明する。

【0165】

図8は、上記の図柄変動処理に含まれる特図変動設定処理Aの内容を示している。この特図変動設定処理Aでは主に、抽選結果によって特別図柄表示装置60による変動時間の設定や停止時の表示パターンの選択が行われる。具体的には、既に取得されている当り判定用乱数に基づいて抽選の結果が判断され(ステップS301)、当選(当り)であった場合(YES)は当り時変動設定処理(ステップS302)が実行される。なお、ここでいう「当選」は、上記(1)通常大当りや(2)確変大当り、(3)短開放確変当り、(4)短開放当りのいずれかに該当していることを意味する。

【0166】

これに対し、抽選の結果が外れ、つまり、(1)~(4)のいずれの当りにも該当しないと判断された場合(NO)、既に取得されている可変変動用乱数(可変変動カウンタ)の値が所定値(例えば1024)と比較される(ステップS303)。可変変動用乱数は例えば0~65535の範囲内で取得されており、この乱数値が1024未満であれば(YES)、可変変動設定処理(ステップS304)が実行される。逆に、可変変動用乱数の値が1024以上であれば(NO)、ステップS305またはステップS306の各判断を経て変動タイマがセットされる。変動タイマは、特別図柄表示装置60による変動時間を設定するためのタイマであり、具体的には、現在の始動保留数が0であれば(ステップS305=YES)、所定の変動タイマが比較的長めの10秒にセットされる(ステップS307)。同様に、始動保留数が1であれば(ステップS306=YES)、変動タイマが比較的中程度の8秒にセットされ、そして始動保留数が2以上であれば(ステップ

S 3 0 6 = N O)、変動タイマが比較的短めの 6 秒にセットされる（いわゆる保留時短）。いずれにしても、変動タイマがセットされると、続いて特別図柄の停止パターンが選択される（ステップ S 3 1 0 ~ S 3 1 2）。停止パターンは、図 4 中でいずれの当り態様にも該当しない点灯・消灯表示パターンの中から適宜選択される。

【 0 1 6 7 】

以上の特図変動設定処理 A をまとめると、抽選結果がいずれかの当りに該当している場合は、別の当り時変動設定処理（ステップ S 3 0 2）が実行された後に特別図柄の変動表示が開始される（ステップ S 3 1 3）。一方、抽選結果がいずれの当りにも該当しない（外れ）場合は、取得済みの可変変動用乱数（可変変動カウンタ）の値によって 6 4 分の 1 の振り分け率で別の可変変動設定処理（ステップ S 3 0 4）が実行されるが、それ以外（6 4 分の 6 3）の場合は始動保留数に応じて変動タイマの時間が 3 段階に設定された後に特別図柄の変動表示が開始（ステップ S 3 1 3）されることとなる。

【 0 1 6 8 】

（ 7 - 4 . 可変変動設定処理 ）

ここで、ステップ S 3 0 4 の可変変動設定処理は、従来の「外れリーチ変動」の考え方に基づくものである。すなわち、基本的に抽選で外れた場合は特別図柄の変動時間が始動保留数に応じて次第に短縮されるが（ステップ S 3 0 7 ~ S 3 0 9）、外れの場合であっても、ときには始動保留数に関係なく変動時間を長短に変更したり、特別図柄の停止パターンを変更したりすることで、あからさまに外れ変動であることを遊技者に気付かせにくくするものである。この可変変動設定処理では、例えば以下の表 2 で表されるテーブルによって変動時間が振り分けられている。

【 0 1 6 9 】

【表 2】

可変変動用乱数値	変動タイマ (ms)
0 ~ 31	22000
32 ~ 63	18500
64 ~ 95	15000
96 ~ 351	11500
352 ~ 639	8500
640 ~ 1023	6500

【 0 1 7 0 】

本実施形態のパチンコ機 1 では、特別図柄の変動・停止に同期した演出（例えば、従来の装飾図柄の変動・停止表示等）が行われないことから、本来は変動毎に遊技者の期待感を高めるための「外れリーチ変動」を行う必要性はない。このため、基本的に特別図柄の変動時間の設定は「保留時短」の考え方に基づけばよいが、常に変動時間の設定が固定されていると遊技者に「外れ」を意識させやすくなる。

【 0 1 7 1 】

この点を考慮して、以上の可変変動設定処理が実行されることにより、抽選結果が外れ

の場合にも64分の1の出現率で「外れリーチ変動」が行われることとなる。この点、従来の「外れリーチ変動」が約11分の1の比較的高い出現率で行われていたことに鑑みると、本実施形態では遊技者の間を持たせることを目的とした長時間変動は64分の1の低い出現率に抑えられているといえる。したがって、遊技者からみれば、当りに関係のない「外れリーチ変動」を長々と見せられることが少なくなるし、ホール運営者からみれば、「外れリーチ変動」の多様によって稼働が下がる事態が回避されるため、双方にとって利点がある。

【0172】

(7-5. 当り時変動設定処理)

図9は、上記の当り時変動設定処理(図8中のステップS302)の内容を示している。ここでは抽選結果が当りである場合に、大きく分けて「通常大当り」の場合と「確変大当り」の場合とで変動時間の設定が共通化されるとともに、「短開放確変当り」の場合と「短開放当り」の場合とで変動時間の設定が共通化されるものとなっている。

【0173】

すなわち、ステップS401で「短開放当り」に該当する(YES)と判断されるか、あるいはステップS402で「短開放確変当り」に該当する(YES)と判断されると、いずれの場合も共通の短開放当り変動設定処理(ステップS403)が実行される。このステップS403では、可変変動用乱数(可変変動カウンタ)の値を用いて、例えば以下の表3で表されるテーブルによって変動時間が4通りに振り分けられる。

【0174】

【表3】

可変変動用乱数値	変動タイマ (ms)
0 ~ 31	22000
32 ~ 160	18500
161 ~ 255	15000
256以上	通常変動

【0175】

可変変動カウンタの値は0~65535の範囲内で取得されるので、この短開放当り変動設定処理では、ほとんどの場合(出現率256分の255)に通常変動が適用されることになる。これにより、相当高い出現率で始動保留数に応じた通常の変動タイマが設定されることとなるので、遊技者からは通常の外れ変動とほとんど見分けが付かなくなる。以上の短開放当り変動設定処理が実行されると、内部的な当りフラグに「2」がセットされて(ステップS405)、本ルーチンがリターンされる。

【0176】

一方、「通常大当り」または「確変大当り」に該当する場合、ステップS401およびステップS402の判断がいずれも否定(NO)されるので、この場合は共通の大当り変動設定処理(ステップS404)が実行される。このステップS404では、0~65535までの可変変動用乱数(可変変動カウンタ)の値を用いて、例えば以下の表4で表されるテーブルによって変動時間が6通りに振り分けられる。この大当り変動設定処理が実行されると、内部的な当りフラグに「1」がセットされて(ステップS406)、本ルーチンがリターンされる。

【 0 1 7 7 】

【表 4】

可変変動用乱数値	変動タイマ (ms)
0 ~ 1	60000
2 ~ 8187	22500
8188 ~ 24572	18500
24573 ~ 40957	15000
40958 ~ 57342	12000
57343 ~ 65535	8000

10

20

【 0 1 7 8 】

(7 - 6 . 特図変動実行処理 B)

次に図 10 は、上記の図柄変動処理 (図 7 中のステップ S 204) に含まれる特図変動実行処理 B の内容を示している。先の特図変動設定処理 A によって特別図柄の変動が開始されると、ここでは変動期間中であるか否かが判断される (ステップ S 501)。具体的には、変動期間中であるか否かは上記の変動タイマを参照することで判断可能であり、変動タイマが作動していると、それによって変動期間中である (YES) と判断され、逆に変動タイマが停止していれば、変動期間中でない (NO) と判断される。

【 0 1 7 9 】

30

ステップ S 501 で特別図柄の変動期間中であると判断されると、次に変動表示制御処理 (ステップ S 502) が実行される。ここでは、特別図柄表示装置 60 を構成する 4 つの 2 色 LED 52 について、例えば 0 ~ 15 のカウンタ値を取得しながらこれらを 8 ビットの値に割り当て、この値を用いて合計 8 つのスイッチ (2 色 LED × 4 個分) の ON / OFF を 40 ms 毎に切り替える処理が行われる。これにより、4 つの 2 色 LED 52 が点滅しながら特別図柄表示装置 60 による高速変動が実現される。なお、ここではカウンタ値を参照して LED 52 の点灯・消灯を制御しているが、例えば所定の変動パターンテーブルを用いて LED 52 の点灯・消灯パターンを切り替えることもできる。

【 0 1 8 0 】

この後、変動タイマがカウントアップして変動期間が終了すると、特別図柄の変動期間中ではない (NO) と判断されて、次に停止パターン表示制御 (ステップ S 503) が実行される。この停止パターン表示制御では、先の特図変動設定処理 A (図 8) や当り変動設定処理 (図 9) 等で既に選択されている停止パターンの点灯・消灯表示パターンデータが特別図柄表示装置 60 に送信される。なお、パターンデータの送信は毎回の割込周期 (例えば 4 ms) で行う必要はなく、適宜サンプリングすることで LED 52 の発光輝度を調整することが好ましい。

40

【 0 1 8 1 】

(7 - 7 . 当り判定処理)

図 11 は、上記の遊技作動処理に含まれる当り判定処理 (図 7 中のステップ S 206) の内容を示している。この当り判定処理は、抽選結果が当選の場合に実行され、抽選に外

50

れた場合は実行されない。ここでは抽選結果が当りである場合に、その当りの種類に応じてアタッカ装置46の動作パターンが設定されるものとなっている。

【0182】

処理順に見ると、抽選の結果が「短開放当り」であるか否かが判断され（ステップS601）、ここでの判断が否定（NO）されると、次に抽選の結果が「短開放確変当り」であるか否かが判断される（ステップS602）。したがって、抽選の結果が「通常大当り」か、あるいは「確変大当り」である場合、ここでも判断が否定（NO）されるため、次にステップS603が実行される。ステップS603では、アタッカ装置46の動作パターンに関して設定最大期間が30秒にセットされるとともに、設定最大継続回数（最大ラウンド数）が10ラウンドにセットされ、そして、設定インターバルが2秒にセットされる。

10

【0183】

一方、抽選の結果が「短開放確変当り」である場合、ステップS602の判断が肯定（YES）されて、次にステップS604が実行される。ステップS604では、アタッカ装置46の動作パターンに関して設定最大期間が0.3秒にセットされるとともに、設定最大継続回数（最大ラウンド数）が2ラウンドにセットされ、そして、設定インターバルが2秒にセットされる。上記のステップS603またはステップS604が実行された場合は内部的に条件装置を作動させることで、大当り処理（ステップS605）が実行される。

【0184】

20

これに対し、抽選の結果が「短開放当り」である場合、ステップS601の判断が肯定（YES）されて短開放当り処理（ステップS606）が実行される。この短開放当り処理では、内部的に条件装置を作動させないが、見た目上は「短開放確変当り」と同じか、もしくは近似した内容となる挙動を実現するため、単にアタッカ装置46を作動させて大入賞口を最初に0.3秒間だけ開放させるとともに、これを閉止して2秒間のインターバルをおいた後、再度0.3秒間だけ大入賞口を開放させて元どおり閉止する処理が行われる。

【0185】

（7-8.大当り処理）

図12は、上記の当り判定処理に含まれる大当り処理（図11中のステップS605）の内容を示している。内部的に条件装置が作動して大当り処理が実行されると、先ず所定のラウンドカウンタが初期化される（ステップS701）。このラウンドカウンタは例えばRAM56d内に確保されており、この初期化に伴ってラウンドカウンタの値はリセットされる。なお、ラウンドカウンタは大当り遊技中のラウンド数をカウントするためのものであり、その値が設定最大回数に達すると大当り処理が終了となる。

30

【0186】

上記のラウンドカウンタが初期化された後、所定の入賞球数カウンタに「0」がセットされると（ステップS702）、続いて大入賞口が開放される（ステップS703）。そして、次のステップS704では大入賞口の開放期間が設定最大期間内であるか否かが判断される。ここでの設定最大期間には、先の当り判定処理中のステップS603またはステップS604でセットされた時間（30秒または0.3秒）が適用される。開放期間が設定最大期間内であれば（YES）、次に入賞球カウンタの値が10未満であるか否かが判断される（ステップS705）。このとき入賞球カウンタの値が10に満たなければ（YES）、大入賞口に対応するカウントセンサの検出信号がONになったか否かが判断される（ステップS706）。大入賞口への入賞によりカウントセンサがONになると（YES）、次のステップS707で入賞球数カウンタに「1」が加算され、再度ステップS704の判断が行われる。あるいは、ステップS706で大入賞口への入賞がなく、カウントセンサがONになっていなければ（NO）、入賞球数カウンタが加算されることなくステップS704の判断が行われる。

40

【0187】

50

「通常大当たり」、または「確変大当たり」の場合、通常は設定最大期間である30秒が経過するか、あるいは入賞球が10カウントに達するかのいずれかの条件が満たされると1ラウンドが終了となる。これら2つの条件のいずれかが満たされると、ステップS704またはステップS705の判断が否定(NO)されるので、ラウンド終了のために大入賞口が閉止(ステップS708)される。そして、次のステップS709でラウンドカウンタの値が設定最大継続回数(10ラウンド)に達したか否かが判断される。

【0188】

これに対し「短開放確変当たり」の場合、設定最大期間が0.3秒と短期間である。このため、通常は入賞球数カウンタが10に達することはなく、先に0.3秒の設定最大期間が経過してステップS709の判断、つまり、ラウンドカウンタが設定最大回数(2ラウンド)に達したか否かが判断される。

10

【0189】

いずれにしても、ラウンドカウンタの値が設定最大回数(10または2)に達していなければ(ステップS709 = NO)、次にラウンドカウンタの値に「1」が加算(ステップS710)されて入賞球数カウンタが「0」にリセットされる(ステップS702)。

【0190】

以上の処理は「通常大当たり」、「確変大当たり」または「短開放確変当たり」中における1ラウンド目の処理に相当する内容である。この後、ラウンド動作が繰り返されてラウンドカウンタの値が設定最大継続回数(10または2)に達したと判断されると(ステップS709 = YES)、そこで大当たり処理は終了となる。

20

【0191】

(8 . 遊技様態 / 当選確率変更手段)

既に述べたように本実施形態のパチンコ機1では、「確変大当たり」、または「短開放確変当たり」による大当たり遊技が終了すると、そこからの遊技様態がいわゆる「確変(高確率時)」に変更されるものとなっている(低確率遊技様態 高確率遊技様態)。つまりこの場合、上記の遊技様態フラグに「1」がセットされ、それ以降は内部的な遊技様態が「確変」に変更されることになる。そして、遊技様態が「確変」にある間は、大当たりの抽選確率が通常(低確率時)の5倍になるため、遊技者は次の大当たりを高確率で連続的に引き当てることが可能となっている。

【0192】

30

この点、従来の確率変動タイプのパチンコ機では、大当たり時の特別図柄(装飾図柄)の種類によって「確変大当たり」であるか否かを遊技者に明確に報知するとともに、大当たり遊技後に「確変中」等の文字情報を表示することによって「確変」であることを遊技者に大々的にアピールするものがほとんどであった。これに対し本実施形態のパチンコ機1では、たとえ「確変大当たり」または「短開放確変当たり」によって内部的に「確変」に移行されたとしても、そのときの内部状態は遊技者に対して明確にアナウンス(告知、報知、教示、示唆、伝達等に相当する)されないまま内部に秘匿される。しかも、特別図柄表示装置60による表示パターンが多種多様(81通り)にわたっているため、遊技者は特別図柄表示装置60による停止時の表示態様(LED52の点灯・消灯の組み合わせ態様)を一見しただけでは「確変大当たり」を引き当てたのか、それとも「通常(非確変)大当たり」を引き当てたのか、あるいは単に「外れ」だったのかを直ちに判別することが困難な仕様となっている。もちろん、「通常大当たり」または「確変大当たり」になると、条件装置の作動によって大当たり遊技が可能となるため、それによって遊技者はいずれかの「大当たり」が得られたことは察知できるが、明確にいずれの「大当たり」であるかは容易に認識できない。

40

【0193】

これに加えて本実施形態では、大入賞口が0.3秒間の開放を2回だけ行い、その後の遊技様態を「確変」に移行する「短開放確変当たり」の態様があるが、この場合、ほとんどの遊技者はアタッカ装置46の開閉アクションに全く気付かないか、あるいは気付いても、「短開放確変当たり」の開放期間内に大入賞口に入賞させることは容易でない。たまたまアタッカ装置46の開閉アクションに遊技者が気付けば、それによって「短開放確変当たり

50

」になったかもしれないという一応の予測は可能であるが、一方で、これと同じようなアタッカ装置４６の開閉アクションが行われる「短開放当り」も本実施形態には存在するため、単にアタッカ装置４６の動きや関連する演出動作に着目しただけでは「短開放確変当り」と「短開放当り」とを判別することは容易でない。

【０１９４】

（９．一実施形態の特徴）

以上をまとめると、一実施形態のパチンコ機１における遊技には以下の特徴が見出される。

【０１９５】

（１）通常の遊技様態（低確率時）で初めて「大当り」になったとしても、特別図柄の停止時の表示を見ただけでは、遊技者には果たしてそれが「通常大当り」であるか、「確変大当り」であるかの判別が容易に付かない。そして、その後も通常状態（低確率時）と確変状態（高確率時）とで特別図柄の変動表示の態様（変動時間等）が同様（または近似していてもよい）であるため、特別図柄の変動表示を見ても遊技者が「確変中」であることを判別できない。このため遊技者は、大当り遊技の終了後に遊技様態が「確変」に移行したことを期待しつつ、次の「大当り」を引き当てるまでの期待感や遊技意欲を高く維持することができる。なお、パチンコ機１の仕様上、「確変大当り」の振り分け率が１６分の１２であり、「通常大当り」の振り分け率が１６分の２であることに鑑みると、多くの場合は大当り後に「確変」に移行したことを期待しやすいと考えられる。

【０１９６】

（２）「確変大当り」以外にも、「短開放確変当り」を契機として遊技様態が「確変」に移行する可能性があるため、遊技者がアタッカ装置４６の開閉アクションや関連する演出動作に気付いた場合は、たとえ未だ大当りを引き当てていなくても、通常の遊技様態から「確変」に移行したことを期待しつつ、そこから「大当り」を引き当てるまでの期待感や遊技意欲を高く維持することができる。

【０１９７】

（３）ただし、パチンコ機１の仕様上、条件装置の作動を伴う「短開放確変当り」の振り分け率は「通常大当り」と同程度（１６分の２）に抑えられており、そのままでは出現率が低く、遊技者に対するアピール度が相対的に低くなる。この点を補うものとして、条件装置を作動させないで「短開放確変当り」と同等の挙動（アタッカ装置４６の開閉アクションや関連する演出動作）を示す「短開放当り」が別途用意されており、この「短開放確変当り」の当り確率（１２８分の１）と「短開放確変当り」の出現率との合成により、遊技者は比較的高い頻度でいずれかの当りに接する機会が与えられる。

【０１９８】

（４）このため遊技者は、例えば通常の遊技様態（低確率時）でアタッカ装置４６の開閉アクションや関連する演出動作等の挙動に接した場合、「短開放確変当り」によって「確変」に移行した可能性があることを期待しつつ、次に「大当り」を引き当てるまでの期待感や遊技意欲を高く維持することができる。

【０１９９】

（５）また、ある時点で遊技者がアタッカ装置４６の開閉アクションや関連する演出動作等に接したときに、実際にはそれが単に「短開放当り」によるものであったとしても、しばらく遊技を続けている間に次の開閉アクションや関連する演出動作が発生することもあるため、「確変」に移行したことに對する遊技者の期待感はなかなか減退しない。

【０２００】

（６）あるいは、なかなか「確変」に移行する機会に恵まれなかったとしても、遊技者が一度でも「大当り」を引き当てると、上記の（１）に戻って「確変」に移行したことへの期待感が沸々とわき出てくるため、そこから次の大当りを期待しつつ、ますます遊技意欲が高まることになる。

【０２０１】

以上のとおり、本実施形態のパチンコ機１では遊技者の期待感や遊技意欲が途切れるが

イントが少なく、常に大当たり等の利益が得られることへの期待感を高く維持しながら長時間にわたって熱心に遊技に取り組むことができる。

【 0 2 0 2 】

逆に、ホールでの遊技者の台選び（立ち回り）において、従来は釘調整の具合を読んだり、台ごとの回転数（変動回数）や当たり回数等のデータをみたりするだけであったが、本実施形態の仕様では、たまたま前の遊技者が内部的に「確変」に入っていることに気付かず、そのまま放棄してしまった台を探し出すといった面白みも新たに加わる。

【 0 2 0 3 】

（ 1 0 . 遊技様態維持 / 降格判定処理 ）

以上のように、本実施形態では「大当たり」の後に相当高い確率で遊技様態が「確変」に移行する可能性があり、かつ、実際に「確変」に移行したか否かが遊技者に明示されないことがパチンコ機 1 の興趣性を高める要因となっているが、本実施形態ではさらに別の趣向が凝らされている。具体的には、内部的に遊技様態が「確変」に移行した場合、例えば毎回の始動入賞を契機として「確変」を維持し続けるための抽選（維持抽選）か、あるいは、「確変」から通常の遊技様態に変更させるべきか否かの抽選（いわゆる降格・転落等の抽選）が行われる（維持抽選手段、転落抽選手段）。

【 0 2 0 4 】

図 1 3 は、上記の抽選を実行するための遊技様態維持 / 降格判定処理の内容を示している。上記のように遊技様態が「確変」に移行した場合、主制御基板 5 6 では図 1 3 の処理が実行される。ここではまず、始動入賞を契機として取得した乱数値を用いて遊技様態を「確変」のまま維持するべきか否かの抽選が行われる（ステップ S 8 0 1）。維持抽選で当選（反対に転落抽選の場合は落選）し、遊技様態が維持される方の当選確率は、例えば 6 4 0 分の 6 3 9 と比較的高く設定されており、相当低い確率 6 4 0 分の 1 でしか落選（反対に転落抽選の場合は当選）しないものとなっている。ここでの抽選に落ちなければ（N O）、そのまま本ルーチンはリターンされるが、逆に抽選に落ちると（Y E S）、通常の遊技様態への「降格判定」がなされる。なお、これ以降の説明では「遊技様態維持抽選」の方を例に挙げて説明するが、「遊技様態転落抽選」の場合は上記の括弧書きにならって考えればよい。

【 0 2 0 5 】

上記の抽選で落ちた場合、次に落選変動設定処理（ステップ S 8 0 2）が行われる。ここでは、上記の可変変動用乱数（可変変動カウンタ）の値を用いて、例えば以下の表 5 で表されるテーブルによって変動時間が 3 通りに振り分けられる。

【 0 2 0 6 】

【表 5】

可変変動用乱数値	変動タイマ (ms)
0 ~ 31	22000
32 ~ 128	18500
129以上	通常変動

【 0 2 0 7 】

可変変動カウンタの値は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内で取得されるので、この落選変動設定処理では、ほとんどの場合に通常変動が適用されることになる。これにより、相当高い出現率で始動保留数に応じた通常の変動タイマが設定されることとなるので、遊技者からは

通常の外れ変動とほとんど見分けが付かなくなり、特に「確変」からの降格が行われたことが直ちに判別できなくなる。なお、落選変動設定処理では、あわせて所定の停止図柄（外れ表示パターン）が選択される。

【0208】

以上の落選変動設定処理が実行されると、内部的な遊技様態フラグに「0」がセットされて（ステップS803）、本ルーチンがリターンされる。これ以降は遊技様態フラグが「0」となるので、内部的な遊技様態は通常時に引き戻されることになる。

【0209】

このような仕様により、たとえ一度は「確変」に移行したとしても、そこから毎回の始動入賞によって高確率で大当りになる可能性もあれば、逆に640分の1の確率で「確変」から降格させられる可能性もあるといえる。したがって、遊技者は現在「確変」の遊技様態にあると予想を立てている場合であっても、常に大当りへの期待感と背中合わせに転落の危険性を身近に感じながら遊技を行うことができるため、そこにスリリングな興趣性が付加されることとなる。

【0210】

さらに本実施形態では、内部的に「確変」から低確率遊技様態に降格・転落させられた場合であっても、その情報は外部に向けて積極的に開示されることなく秘匿される。これにより、遊技者がそれまで内部的な遊技様態が「確変」であると推測していた状態で、いつの間にか通常の低確率遊技様態に変更されていたとしても、特別図柄の変動態様や演出動作等の内容からこれを察知することができなくなっている。

【0211】

このように本実施形態では、たとえ一度は「確変」に移行したとしても、そこから次の「大当り」に当選する可能性もあれば、逆に維持抽選に落選し、そこから通常確率状態に降格させられる可能性もあるといえる。このような維持抽選による降格の可能性があることを根拠に、本実施形態では当り時の「確変」への移行率を比較的高く（16分の14で確変、16分の2で非確変）設定することができ、これによって遊技者の期待感を高めつつ、ホール運営者より遊技者が一方的に有利になることを回避している。

【0212】

本実施形態において上記の維持抽選は、例えば以下のタイミングで行われる。

【0213】

（1）始動入賞を契機とした大当り抽選が行われる前（図7中のステップS204の前）に維持抽選が行われる。この場合、さらに維持抽選で当選した場合にのみ大当り抽選が実行される態様とすることができる。

【0214】

（2）始動入賞を契機とした大当り抽選が行われた後に維持抽選が行われる。この場合、逆に大当り抽選で「確変大当り」に当選した場合は維持抽選そのものが実行されない態様とすることができる。

【0215】

（11．演出処理）

以上は、純粹に主制御基板56による遊技動作の制御に関する処理の内容であるが、サブ統合基板68は主制御基板56から制御情報コマンドを受け取ると、これに基づいて各種の演出処理を実行することができる（演出動作制御装置）。

【0216】

既に説明したとおり、本実施形態の基本的な遊技仕様は、「特別図柄の変動・停止表示を一見しただけでは抽選結果を容易に判読できない」というものである。このため演出処理についても、基本的に液晶表示装置51において従来多くあるような特別図柄に対応付けられた装飾図柄（例えば1～10の数字、文字、絵、キャラクタアイコン等）の組み合わせや、そのスクロール変動等は表示されない。同様に、特別図柄について従来のようなリーチ変動表示の手法が採用されていないことから、液晶表示装置51においても装飾図柄を用いたリーチ演出表示が行われない。

【 0 2 1 7 】

その代わり、当り判定の結果によって「通常大当り」や「確変大当り」となる場合は、これらの大当り遊技に移行する前に一連のストーリーを有したアニメーション画像が液晶表示装置 5 1 において表示され、ストーリー上で何らかの完結（例えば競走馬が国内レースで優勝する等）をみると、そこから大当り遊技の演出（例えば、同じ競走馬が海外レースに出走する等）に発展する。また、スピーカ 1 4 , 3 6 からは映像の変化に合わせて効果音等が出力される。

【 0 2 1 8 】

このほかに、上記の「短開放確変当り」や「短開放当り」になった場合は、何らかの関連する演出動作（例えば、競走馬がパドックに位置を変えたり、出走ゲートに入ったりする等の視覚的変化のある映像）が液晶表示装置 5 1 にて表示されるとともに、スピーカ 1 4 , 3 6 から B G M や効果音が出力される。

10

【 0 2 1 9 】

（ 1 1 - 1 . 遊技演出処理 ）

以下、本実施形態のパチンコ機 1 における遊技演出処理について詳細に説明する。

【 0 2 2 0 】

図 1 4 は、遊技演出処理の基本的な流れを示している。この遊技演出処理はサブ統合基板 6 8 （ C P U 6 8 c ）において実行され、ここでの処理から派生してその他の電飾制御基板 7 0 , 7 2 や波形制御基板 7 4 等がそれぞれの処理（ランプの点灯、液晶表示装置 5 1 の駆動、スピーカ 1 4 , 3 6 の駆動等）を実行するものとなっている。

20

【 0 2 2 1 】

この遊技演出処理では、最初にコマンド受信処理（ステップ S 1 0 d ）が行われ、ここで主制御基板 5 6 から制御情報コマンドが受信される。サブ統合基板 6 8 が主制御基板 5 6 から受け取る制御情報コマンドには、例えば以下のものがある。

【 0 2 2 2 】

（ 1 ）特別図柄変動情報コマンド・・・特別図柄の可変変動用乱数（可変変動カウンタ）の値（ 0 ～ 6 5 5 3 5 ）または始動保留数に対応したコマンドである。このコマンドパターンに基づいて、サブ統合基板 6 8 では特別図柄の変動パターン（例えば、変動時間や保留残数等）が認識される。

【 0 2 2 3 】

（ 2 ）特別図柄当落情報コマンド・・・当り判定用乱数に対応した当落結果を表すコマンドである。このコマンドパターンに基づいて、サブ統合基板 6 8 では特別図柄抽選による当落結果（当選か落選か、当選の場合はどの種類であるか等）が認識される。

30

【 0 2 2 4 】

（ 3 ）遊技様態情報コマンド・・・遊技様態フラグ（ 0 または 1 ）に対応したコマンドである。このコマンドパターンに基づいて、サブ統合基板 6 8 では現状の遊技様態が低確率遊技様態であるか高確率遊技様態であるかが認識される。

【 0 2 2 5 】

以下の表 6 ～表 8 は、上記（ 1 ）の特別図柄変動情報コマンドについて、可変変動カウンタの乱数値に対応したコマンドパターンを一覧にしたものである。各表中のコマンドパターンはいずれも「（ステータス）：（モード）」の形式で表記されており、コマンドパターン中のステータスが「 1 0 H 」である場合、それは抽選結果が当りであるか外れであることを表す。

40

【 0 2 2 6 】

【表 6】

<変動時間可変テーブル（大当り）>

可変変動カウンタ乱数値	コマンドパターン	内容（タイマ）
0 ~ 1	10H:16H	6000ms
2 ~ 8187	10H:15H	22500ms
8188 ~ 24572	10H:14H	18500ms
24573 ~ 40957	10H:13H	15000ms
40958 ~ 57342	10H:12H	12000ms
57343 ~ 65535	10H:11H	8000ms

10

【0227】

【表 7】

<変動時間可変テーブル（短開放当り）>

可変変動カウンタ乱数値	コマンドパターン	内容（タイマ）
0 ~ 31	10H:06H	22000ms
32 ~ 160	10H:05H	18500ms
161 ~ 255	10H:04H	15000ms

20

【0228】

【表 8】

<変動時間可変テーブル（特殊はずれ）>

可変変動カウンタ乱数値	コマンドパターン	内容（タイマ）
0 ~ 31	10H:06H	22000ms
32 ~ 63	10H:05H	18500ms
64 ~ 95	10H:04H	15000ms
96 ~ 351	10H:03H	11500ms
352 ~ 639	10H:02H	8500ms
640 ~ 1023	10H:01H	6500ms

30

40

【0229】

ここで、表 6 に示されるコマンドパターンは、例えば上記の大当り変動設定処理（図 9 中のステップ S 404）で決定されたものであり、表 7 に示されるコマンドパターンは、例えば上記の短開放当り変動設定処理（図 9 中のステップ S 403）で決定される（本実施形態では考慮しない。）。また、表 8 に示されるコマンドパターンは、例えば上記の可変変動設定処理（図 8 中のステップ S 304）で決定される。

50

【 0 2 3 0 】

一方、以下の表 9 は、上記 (1) の特別図柄変動情報コマンドについて、始動保留数に対応したコマンドパターンを一覧にしたものである。したがって、コマンドパターン中のステータスが「 1 1 H」「 1 2 H」「 1 3 H」である場合、それは始動保留数に基づいて設定された変動パターン（通常変動）であることを表している。表 9 に示されるコマンドパターンは、例えば上記の特図変動設定処理 A（図 8 中のステップ S 3 0 7 ~ S 3 0 9）においてそれぞれ決定される。

【 0 2 3 1 】

【表 9】

＜通常変動時間＞

始動保留数	コマンドパターン	内容 (タイマ)
保留 1、2	1 1 H : 0 1 H	1 0 0 0 0 m s
保留 3	1 2 H : 0 1 H	8 0 0 0 m s
保留 4	1 3 H : 0 1 H	6 0 0 0 m s

【 0 2 3 2 】

次に表 1 0 は、上記 (2) の特別図柄当落情報コマンドについて、抽選の当落結果に対応したコマンドパターンを一覧にしたものである。ここでも同様に、表中のコマンドパターンは「 (ステータス) : (モード) 」の形式で表記されている。したがって、コマンドパターン中のステータスが「 1 8 H」である場合、それは抽選の当落結果に対応したものであることを表し、さらに、そのときのモード「 0 1 H ~ 0 5 H」によって当落の種類がいずれであるのかが識別される。表 1 0 のコマンドパターンは、例えば特図変動設定処理 A の当り判定（図 8 中のステップ S 3 0 1）において決定される。

【 0 2 3 3 】

【表 1 0】

当落結果 (判別結果)	コマンドパターン
はずれ	1 8 H : 0 1 H
通常 (非確変) 大当り	1 8 H : 0 2 H
確変大当り	1 8 H : 0 3 H
短開放確変当り	1 8 H : 0 4 H
短開放当り	1 8 H : 0 5 H

【 0 2 3 4 】

そして、以下の表 1 1 は、上記 (3) の遊技様態情報コマンドについて、各遊技様態に対応したコマンドパターンを一覧にしたものである。ここでも同様に、コマンドパターン中のステータスが「 1 9 H」である場合、それは遊技様態情報に対応したものであることを表し、さらに、そのときのモード「 0 1 H」または「 0 2 H」によって遊技様態がいずれであるのかが認識される。表 1 1 のコマンドパターンは、例えば遊技作動処理中の情報出力処理（図 7 中のステップ S 2 0 5）において、そのときの遊技様態フラグから決定さ

10

20

30

40

50

れる。

【 0 2 3 5 】

【 表 1 1 】

遊技様態	コマンドパターン
低確率遊技様態	1 9 H : 0 1 H
高確率遊技様態 (確変)	1 9 H : 0 2 H

10

【 0 2 3 6 】

コマンド受信処理 (ステップ S 1 0 d) において各制御情報コマンドが受信されると、次にステージ選択処理 (ステップ S 2 0 d) が実行される。ステージ選択処理 (A, B がある) の詳細についてはさらに別のフローチャート (図 1 8, 図 2 2) を参照して説明するが、ここでは例えば、液晶表示装置 5 1 に表示される画像のうち、基本となる演出場面 (ステージ) の選択が行われる。演出場面には例えば 3 種類のもので用意されており、ここではその中から 1 種類の演出場面が選択されるものとなっている。

【 0 2 3 7 】

既に述べたとおり、本実施形態のパチンコ機 1 では、現在の遊技様態が「確変」であるか否かが遊技者に明示されていないが、その代わり演出画像を通して内部的な遊技様態がどうなっているかを遊技者が探求・推測等できる余地を残している。このためステージ選択処理では、内部的な遊技様態の変更や遊技の進行状況に合わせて演出場面を適宜切り替えることで、遊技様態の変更があったことを遊技者に想起させたり、通常遊技中の目先を変えたりすることができる。

20

【 0 2 3 8 】

ステージ選択処理 (ステップ S 2 0 d) において基本的な演出場面が選択されると、次に様態内在演出処理 (ステップ S 3 0 d) が実行される。この様態内在演出処理では、基本的な演出画面の表示に加えて、現在の遊技様態がいずれであるのかに関連した内容の追加的な演出 (特に連続演出) が行われる。なお、様態内在演出処理の詳細についても、別のフローチャート (図 2 3 A, 図 2 3 B) を用いて後に説明する。

30

【 0 2 3 9 】

上記の様態内在演出処理 (ステップ S 3 0 d) に続いて、変動演出処理 (ステップ S 4 0 d) が実行される。この変動演出処理では、例えば特別図柄の変動開始から停止表示の動作に合わせて、これに関連した内容の演出 (例えば、連続動画を用いた演出) が行われる。既に述べたとおり、本実施形態のパチンコ機 1 では液晶表示装置 5 1 において装飾図柄を用いた変動演出やリーチ演出等は行われず、そこには図柄抽選の過程を演出的に表現するといった従来の考え方はない。その代わり、液晶表示装置 5 1 には例えば特別図柄の変動に合わせて、何らかの変化のあるアニメーション画像等が表示されるものとなっている。この変動演出処理についても、別のフローチャート (図 2 9) を用いて詳細に説明する。

40

【 0 2 4 0 】

残りの表示処理 (ステップ S 5 0 d) では、サブ統合基板 6 8 から電飾制御基板 7 0, 7 2 や波形制御基板 7 4 等に具体的な演出制御コマンドの生成・送信が行われる。これを受けて、実際に液晶表示装置 5 1 や各種ランプ 7 6, 7 8、スピーカ 1 4, 3 6 等が駆動される。

【 0 2 4 1 】

(1 1 - 2 . ステージ選択処理)

50

ここで、本実施形態の演出処理で用いられる「ステージ」の意味合いについて明らかにしておく。本実施形態の演出処理でいう「ステージ」とは、液晶表示装置 5 1 において通常画像として表示される演出場面の基本的な概念・主題を識別するためのものであり、遊技者は通常画像としての演出場面に接しながら、そこから何からの概念・主題等の観念的な内容を感じ取って遊技を進行していくことになる。

【 0 2 4 2 】

「ステージ」は便宜上、競走馬が放牧されている演出場面を表す「ステージ a」、競走馬が調教を受けている演出場面を表す「ステージ b」、そして、競走馬がパドックで出走を控えている演出場面を表す「ステージ c」として主に 3 種類に区別されている。ただし、各「ステージ a ~ c」にはそれぞれ遊技を進める上で何らかの意味合いを持たせてあり、具体的には、各「ステージ a ~ c」から一般的に抽出される観念の重要度によって次の大当りに当選する確率が高いか低いか（いわゆる信頼度）を暗に示唆するものとなっている。以下、各「ステージ a ~ c」にいて具体例を挙げて説明する。

10

【 0 2 4 3 】

図 1 5 は、演出場面として「ステージ a」が選択された場合に表示される基本的な画像の一例を示している。この例では、のどかな牧草地に 1 頭のコミカルな競走馬が放牧されている様子が描かれている（便宜上、競走馬であることが分かりやすいように馬装具等は取り外されていない。）。ここに描かれている競走馬は、センター役物 4 2 のキャラクタ体 4 2 a とデザインが共通しており、パチンコ機 1 におけるゲームコンセプトの中心的存在（主人公）となるキャラクタである。

20

【 0 2 4 4 】

次に図 1 6 は、演出場面の種類として「ステージ b」が選択された場合に表示される基本的な画像の一例を示している。この例では、上記の競走馬が調教を受けている様子（例えば坂路を登る訓練）が描かれている。そして図 1 7 は、演出場面の種類として「ステージ c」が選択された場合に表示される基本的な画像の一例を示している。この例では、競走馬がレース出走を控えてパドックを周回している様子が描かれている。そして、この後の演出（様態内在演出処理、変動演出処理等）は、全て基本となる「ステージ a ~ c」から展開していくものとなる。

【 0 2 4 5 】

以上に例示した「ステージ a ~ c」の各演出場面から明らかなように、「ステージ a」からは競走馬の日常として比較的穏やかな観念が抽出され、そこにはレースの緊張感から解放された平穏な雰囲気醸し出されている。したがって、一般的に「ステージ a」の演出場面に接した遊技者は、どちらかといえば大当りまで少し間があるかのような印象を受ける傾向にある。

30

【 0 2 4 6 】

次の「ステージ b」からは、競走馬がレース出走に向かって訓練途上にある中間的な観念が抽出される。このため、一般的に「ステージ b」の演出場面に接した遊技者は、次第に大当りに近づきつつあるか、あるいは、大当りまでそう遠くないかのような期待感を抱く傾向にある。

【 0 2 4 7 】

そして「ステージ c」からは、競走馬としての本分であるレース出走前の緊張した観念が抽出されるため、一般的に「ステージ c」の演出場面に接した遊技者は、いよいよ大当りが近いのではないかと、あるいは、大当り確率が高い状態（確変中）ではないかと、この期待と興奮とが入り交じった感覚を抱く傾向にある。

40

【 0 2 4 8 】

このように、「ステージ a ~ c」の演出場面ごとに遊技者の抱く印象や感覚には異なる傾向がみられることから、通常遊技中に表示されている演出場面にいずれの「ステージ a ~ c」が選ばれているかによって、遊技者が持つ期待感の大きさは違ってくるといえる。この点に鑑みて、ステージ選択処理では現状の内部的な遊技様態とある程度の関連性をもって「ステージ a ~ c」が選択されるものとなっている。

50

【 0 2 4 9 】

単純に考えると、どちらかといえば大当りから遠い印象を与える「ステージ a」は低確率遊技様態にある場合に高い頻度で選択されやすく、逆に、大当りに近い「ステージ c」は高確率遊技様態にある場合（確変中）に高い頻度で選択されやすい態様が自然であるといえる。また中間的な「ステージ b」は、遊技様態がどちらであっても、ある程度の頻度で選択される態様が自然であるといえる。このためステージ選択処理においても、基本的には上記の自然な考え方を踏まえた選択基準が適用されている。

【 0 2 5 0 】

その一方で、単純に現状の遊技様態とそのとき選択される「ステージ a ~ c」とを固定して関連付けてしまうと、あからさまに遊技様態がどちらであるかが遊技者にわかってしまう。このため本実施形態では、例えば高確率遊技様態の場合に、それに対応した「ステージ c」が選択されていたとしても、何らかの契機が訪れると、そこであらためて「ステージ」を再選択することで「ステージ」の切り替え、つまり、演出上でステージ移行を発生させている。

【 0 2 5 1 】

図 1 8 は、上記のステージ選択処理（ステップ S 2 0 d）で行われるステージ選択処理 A の内容を具体的に示している。ここでは、演出場面を切り替える契機（ステージ移行契機）が訪れたか否かの判断が行われる（ステップ S 2 0 1 d ~ S 2 0 4 d）。演出場面を切り替える契機としては、例えば高確率遊技様態のときに主制御基板 5 6 が行う様態維持抽選に落選し、内部的に遊技様態が降格された場合（ステップ S 2 0 1 d）、可変変動カウンタの値が 1 0 2 4 未満のときのコマンドパターンを受信した場合（ステップ S 2 0 2 d）、サブ統合基板 6 8 が独自に判断するステージ移行条件が満たされた場合（ステップ S 2 0 3 d）、あるいはサブ統合基板 6 8 においてステージ選択モードの移行があった場合（ステップ S 2 0 4 d）のいずれかの場合（全て Y E S の判断）である。このうち、内部遊技様態の降格判断（ステップ S 2 0 1 d）とコマンドパターンの判断（ステップ S 2 0 2 d）については、いずれも主制御基板 5 6 から受け取るコマンドパターンに基づいて行うことができる。その他のステージ移行条件の判断（ステップ S 2 0 3 d）およびステージ選択モードの移行判断（ステップ S 2 0 4 d）については、サブ統合基板 6 8 においてそれぞれ独自の判断材料が用意されている。あるいは、ステップ S 2 0 1 d において、上記の「短開放確変当り」または「短開放当り」に当選したか否かを判断するようにしてもよい。

【 0 2 5 2 】

いずれの場合も、ステージの再選択（ステップ S 2 0 5 d）が行われるので、そこで現状と異なる種類のステージが選択された場合は、演出場面が別のステージに切り替わる演出、つまり、演出上でステージ移行が発生する。ただし、単に現状と同じステージが繰り返し選択されただけの場合、演出上で見た目の変化は特に生じない。

【 0 2 5 3 】

以下の表 1 2 は、内部遊技様態の降格時（ステップ S 2 0 1 d = Y E S）に用いられるステージ選択テーブル（選択基準 1）を示している。表中の値は、ステージ移行先として各「ステージ a ~ c」が選ばれる確率（振り分け率）を表す。

【 0 2 5 4 】

【表 1 2】

内部遊技様態降格時のステージ選択振り分け率（％）

ステージ a	ステージ b	ステージ c
3 3	3 4	3 3

10

20

30

40

50

【 0 2 5 5 】

表 1 2 に示される振り分け率の特徴は、各「ステージ a ~ c」がほぼ均等な頻度で選択されやすいところにある。このため、例えば内部的に高確率遊技様態にあって、これと関連性の強い「ステージ c」が現状で選択されていたとすると、そこから低確率遊技様態に転落した場合は 6 7 % の振り分け率で別の「ステージ a , b」への移行が発生するが、引き続き 3 3 % の振り分け率で「ステージ c」が再選択されることもある。したがって、内部的に遊技様態の降格があったとしても、演出上は常にステージ移行が発生するとは限らないので、遊技者が内部遊技様態の変化に全く気付かないまま遊技を継続することもある。

【 0 2 5 6 】

なお、表 1 2 のステージ選択テーブルは、パチンコ機 1 の電源投入 (OFF ON) によってサブ統合基板 6 8 が初期化された場合に、最初に表示する演出場面 (いわゆる初期画面) を選択するときにも使用できる。例えば、通常ホールの開店時においてパチンコ機 1 は低確率遊技様態にあるが、表 1 2 のステージ選択テーブルでは各「ステージ a ~ c」がほぼ均等の振り分け率で選択されることから、ホール内で台ごとに初期の演出場面をランダムに異ならせることができる。この場合、遊技者は台ごとに初期画面を見比べながら多様な判断に基づいて台選びを行うことができる。もちろん、このような使い方をせずに、パチンコ機 1 において初期の演出場面は常に同じ種類 (例えば「ステージ a」) としてもよい。

【 0 2 5 7 】

上記の表 1 2 は、内部的に遊技様態が降格させられた場合に適用となるステージ選択テーブルであるが、その他の場合 (ステップ S 2 0 2 d ~ 2 0 4 d) には別のステージ選択テーブルが適用される。具体的には、基本的にステージの再選択に際して、内部的に低確率遊技様態にある場合と高確率遊技様態にある場合とでは互いに異なるステージ選択テーブルが適用されるものとなっており、各ステージ選択テーブルには、遊技様態に関連のあるステージが選ばれやすいといった傾向が与えられている。

【 0 2 5 8 】

さらに本実施形態では、サブ統合基板 6 8 が演出処理上で複数の「ステージ選択モード」に滞在・移行する仕様が用意されている。ここでは低確率遊技様態の場合と高確率遊技様態の場合のそれぞれについて 2 つのステージ選択モード A , B が設定されており、これらモード A , B ごとに別々のステージ選択テーブルが用意されている。サブ統合基板 6 8 は、演出処理を実行する上でいずれかのステージ選択モード (低確率時モード A、低確率時モード B、高確率時モード A、高確率時モード B) に滞在し、さらに所定の移行条件が満たされることでモード移行を行う。

【 0 2 5 9 】

以下の表 1 3 および表 1 4 は、低確率遊技様態にある場合に使用されるステージ選択テーブル (選択基準 2 , 3) の例を示している。このうち表 1 3 のテーブルはサブ統合基板 6 8 が「低確率時モード A」に滞在している場合に適用され、表 1 4 のテーブルは「低確率時モード B」に滞在している場合に適用される。

【 0 2 6 0 】

【表 1 3】

低確率時モード A のステージ選択振り分け率 (%)

移行先 \ 現状	ステージ a	ステージ b	ステージ c
ステージ a	1 5	8 5	6 0
ステージ b	8 5	1 0	2 5
ステージ c	—	5	1 5

10

20

30

40

50

【 0 2 6 1 】

【表 1 4】

低確率時モードBのステージ選択振り分け率 (%)

移行先 \ 現状	ステージ a	ステージ b	ステージ c
ステージ a	3 0	7 0	6 0
ステージ b	6 0	2 0	4 0
ステージ c	1 0	1 0	—

10

【 0 2 6 2 】

表 1 3 , 表 1 4 から以下の傾向が明らかである。

(傾向 1) 「低確率時モード A , B」に滞在中は、総じて観念的には遊技者の期待度が低くなる「ステージ a」が比較的高い確率(頻度)で選ばれやすい。

(傾向 2) 「低確率時モード A」から「低確率時モード B」に切り替わると、現状と同一のステージが選ばれやすくなるか、あるいは、観念的に遊技者の期待度が高くなる「ステージ c」が選ばれる確率(頻度)が高くなる。

(傾向 3) ただし「低確率時モード B」に滞在中は、現状で「ステージ c」が選ばれている場合に次の移行先として必ず別の「ステージ a , b」が選ばれるので、全体的に「ステージ c」が選ばれやすいとはいっても、見た目上は「ステージ c」の演出場面が継続しにくくなっているといえる。

20

【 0 2 6 3 】

次に、以下の表 1 5 および表 1 6 は、高確率遊技様態にある場合に使用されるステージ選択テーブル(選択基準 4 , 5)の例を示している。このうち表 1 5 のテーブルはサブ統合基板 6 8 が「高確率時モード A」に滞在している場合に適用され、表 1 6 のテーブルは「高確率時モード B」に滞在している場合に適用される。

【 0 2 6 4 】

【表 1 5】

高確率時モードAのステージ選択振り分け率 (%)

移行先 \ 現状	ステージ a	ステージ b	ステージ c
ステージ a	2 0	6 0	4 0
ステージ b	6 0	2 0	6 0
ステージ c	2 0	2 0	—

30

【 0 2 6 5 】

【表 1 6】

高確率時モードBのステージ選択振り分け率 (%)

移行先 \ 現状	ステージ a	ステージ b	ステージ c
ステージ a	3 4	3 3	3 3
ステージ b	3 3	3 4	3 3
ステージ c	3 3	3 3	3 4

40

50

【 0 2 6 6 】

表 1 5 , 表 1 6 から以下の傾向が明らかである。

【 0 2 6 7 】

(傾向 4) 「高確率時モード B」に滞在中は、現状で「ステージ a ~ c」のいずれが選択されていても、ほぼ均等な割合(頻度)で「ステージ a ~ c」が次の移行先に選ばれやすい。

【 0 2 6 8 】

(傾向 5) 「高確率時モード B」から「高確率時モード A」に切り替わると、現状で「ステージ c」が選ばれている場合に次の移行先として必ず別の「ステージ a , b」が選ばれるので、見た目上で「ステージ c」の演出場面が継続しにくくなっており、この点は上記の(傾向 3)「低確率時モード B」のときと同じである。

10

【 0 2 6 9 】

さらに表 1 4 と表 1 5 とを対比すると、「低確率時モード B」と「高確率時モード A」とでは、どちらも「ステージ a , b」が選択される確率(頻度)が近似しており、その内容には部分的な重複が見られる。このためステージ選択テーブルは、低確率遊技様態の場合と高確率遊技様態の場合とで傾向が異なっているとはいえ、そこには部分的に重複した内容が設定されていることが理解される。

【 0 2 7 0 】

このようなステージ選択テーブルの設定により、演出上で行われるステージ移行の傾向から内部的な遊技様態を遊技者が探求・推測できる材料を提供しつつ、一筋縄では簡単に判断が付かないような演出処理の味付けがなされている。

20

【 0 2 7 1 】

なお、ステップ S 2 0 3 d の判断においてステージ移行条件が満たされるのは、例えばサブ統合基板 6 8 で行われる移行抽選に当選した場合である。サブ統合基板 6 8 は遊技様態別に一定確率(低確率遊技様態で 6 4 分の 1、高確率遊技様態で 2 6 分の 1)のもとで乱数抽選を行い、当選の場合にステージ移行条件が満たされたと判断する。これ以外にも、ステージ移行条件は演出処理上の理由によって判断される場合があり、例えば一定時間以上にわたって同じ「ステージ」が継続した場合であるとか、内部遊技様態と観念的に相違する「ステージ」が継続した場合(低確率遊技様態なのに「ステージ c」が長く続いた場合)であるとか、その他の演出処理において何らかの一区切りが見られた場合(変動演出処理で一連の演出ストーリーが完結した場合)等にステージ移行条件が満たされたと判断される。

30

【 0 2 7 2 】

また実際の画面上、ステージ移行によって演出場面が切り替えられる場合は、例えば合間に移行契機画面が表示される。図 1 9 は、次の移行先として「ステージ a」が選択された場合に表示される移行契機画面の一例を示している。図 1 9 の移行契機画面は、例えばそれまで「ステージ b , c」が選択されていて、画面上は別の演出場面(図 1 6 , 図 1 7)が表示されていた場合、次に「ステージ a」の演出場面(図 1 5)に切り替えられるまでの合間にアイキャッチャーとして表示される。

【 0 2 7 3 】

同様に、図 2 0 は「ステージ b」への移行契機画面であり、図 2 1 は「ステージ c」への移行契機画面である。また、図 1 9 ~ 図 2 0 の移行契機画面では、それぞれ競走馬が出走予定とするレースの種類(例えば「GIII」, 「GII」, 「GI」等)が文字情報として表示されることにより、そこから観念される重要度・格の違いによっても大当りへの期待度(抽選確率の高低度合い)が異なることを表現している。

40

【 0 2 7 4 】

図 2 2 は、ステージ選択処理 B の具体的な内容を示している。ここではモード移行条件が満たされたか否かが判断され(ステップ S 2 1 0 d)、モード移行条件が満たされた場合(YES)にステージ選択モードの移行が行われる(ステップ S 2 1 1 d)。上記のようにモード移行が行われると、それに合わせてステージの再選択が行われることから、モ

50

ード移行条件が満たされるのは主に遊技の進行状況に何らかの変化が生じた場合が想定されている。

【0275】

具体的には、モード移行条件は大きく分けて「大当たり（または短開放確変当り）後」、「短開放当り後」、「内部遊技様態の降格時」のいずれかによって満たされる。遊技の進行状況にいずれかの変化が生じると、サブ統合基板68において一定の振り分け率でステージ選択モードが再度振り分けられる。また「大当たり（または短開放確変当り）後」については、そのときの当りの種類、つまり、特別図柄の停止時の種類（図4に示される）別に異なる振り分け率が適用される。

【0276】

以下の表17は、ステージ選択モードの振り分け率を一覧にして示している。

【0277】

【表17】

ステージ選択モード振り分け率（％）

状 況		低確率モード A	低確率モード B	高確率モード A	高確率モード B
大当たり後	確変鉄板図柄 (図4中の7, 30)	—	—	5	95
	確変図柄	—	—	90	10
	短開放確変図柄	—	—	85	15
	通常図柄	90	10	—	—
短開放当り後		15	85	—	—
内部遊技様態降格時		50	50	—	—

【0278】

表17から明らかなように、同じ大当たり後であっても、確変図柄か通常図柄かによって振り分け率が異なるし、確変図柄のなかでもさらに細かく振り分け率が異なる。特に、特別図柄の停止パターンから「確変大当たり」であることを見分けやすい場合（いわゆる確変鉄板図柄）は、最も高確率で「高確率時モードB」に振り分けられるので、その結果として移行先に「ステージc」が選択される確率（頻度）が高くなる。この場合、特別図柄の停止パターンから「確変」に入ったことを確信している遊技者であれば、その先で期待したとおりの演出（いわゆる「熱い演出」）に接する確率が高くなるので、より熱心に遊技に取り組むことができる。

【0279】

一方で、特別図柄の停止表示パターンが確変図柄や短開放確変図柄であった場合は「高確率時モードA」に振り分けられる確率が高いので、その結果としてステージ移行先の傾向が「低確率時モードB」と近似したものとなる。この場合、その後の演出からは単純に遊技様態の見分けが付きにくくなり、遊技者は探求心を刺激されながら遊技を続けることができる。

【0280】

なお、大当たり等によってモード移行が行われるのはあくまで「大当たり後」であり、大当たり遊技中の演出は従前から表示されているステージを変更することなく展開される。これにより、遊技者はそれまでの演出の流れから「大当たり遊技」に入ったことを感覚的に受け入れやすくなるし、逆に「大当たり遊技（ラウンド）」の終了後に演出上でステージが切り替わることにより、そこで何らかの区切りをつけることができる。ただし、「大当たり遊技」の終了後に遊技者が一区切りつけたとしても、その後の演出でいきなり「ステージc」が選択されることもあるため、遊技者は「次も大当たりを狙えるかもしれない」との期待感を抱いて、引き続き熱心に遊技を継続することができる。

【0281】

その他にも、ステップS210dの判断では別の移行条件を設けることができる。例えば、同一のモードに一定時間以上にわたって滞在し続けた場合や、サブ統合基板68で行われる独自のモード移行抽選に当選した場合等である。これらの場合、例えば画面上で「ステージa～c」とは別の特別な演出場面（競走馬とは別のキャラクタが登場する等）を間に挟み込む短い演出が行われ、その後で移行先のステージに切り替えられる演出処理が行われる態様であってもよい。

【0282】

（11-2-1. ステージ選択処理のまとめ）

本実施形態では上記のステージ選択処理（図18，図22）が実行されることにより、例えば以下の利点を生じる。

10

【0283】

（1）遊技者が比較的注目しやすい液晶表示装置51の演出画像（ステージ画像）がある程度の頻度で変更されるため、遊技者が長時間にわたって遊技を継続していくうちにたびたびステージ移行（ステージの切り替え）が演出として起こり、それによって遊技者の目先を変えたり、気分をリフレッシュさせたり、遊技に取り組む意欲を再確認させたりすることができる。

【0284】

（2）各「ステージa～c」の画像によって表現されている内容はいずれも観念的に異なったものとなっており、そこから抽出される観念の重要度や緊迫感・緊張感等の大小によって遊技者に異なった印象や感情を起こさせることができる。このため遊技者は、「ステージa～c」から抽出される観念的な内容と、現在の内部的な遊技様態（低確率遊技様態または高確率遊技様態）とを関連付けてとらえることにより、パチンコ機の内部遊技様態をあれこれと推測しながら期待感を高めることができる。さらには、遊技者がホールで台選びをする際に、現在表示されている「ステージ」画面を基準にして立ち回り（ホール内で遊技者が決めた選択基準・指針等に基づいて台選びをすること）をすることができる。

20

【0285】

（3）しかも本実施形態では、現在選択されている「ステージa～c」の内容だけでなく、各「ステージa～c」が選択される頻度（優先度合）やその移行パターンの違い（例えば「ステージa」から「ステージb」へ移行するか、「ステージc」へ移行するかの違い）もまた内部的な遊技様態を判断する際の材料となる。このため、たとえ現状ではあまり緊迫感のない「ステージa（放牧ステージ）」が選択されていたとしても、そこから緊迫感の高まる「ステージc（パドックステージ）」に移行されることもあるため、それによって急に遊技者の期待感が高まったりする。

30

【0286】

（4）またステージ移行は、例えば「短開放確変当り」や「短開放当り」のような当選結果を契機として行われる場合があり、「短開放確変当り」または「短開放当り」の当選時にアタック装置46が作動したことに遊技者が気付くと、それに応じてさらに液晶表示装置51の画面上でステージ移行（「ステージc」への切り替え）が発生することがある。この場合、遊技者は内部的に「確変」に移行したことを期待しながら、次の当選に向けて遊技意欲を維持し続けることができる。

40

【0287】

（5）ただし、選択された「ステージa～c」の外見的な内容と、そのときの内部的な遊技様態とが常に一致（または対応）しているとは限らないので、外見的な「ステージ」の内容から現在の遊技様態を察知することは容易でない。したがって、遊技者はますます探求心をかき立てられ、それによってパチンコ機に新たな面白みが付加されることになる。

【0288】

（6）またステージ選択テーブルにおいては、低確率遊技様態のときに選択されやすい

50

「ステージ a (放牧ステージ)」と高確率遊技様態のとき選択されやすい「ステージ c (パドックステージ)」とが区別されているが、高確率遊技様態のときに「ステージ a (放牧ステージ)」に移行することもあるし、低確率遊技様態のときに「ステージ c (パドックステージ)」に移行することもあるし、両方で重複して選ばれやすい「ステージ b (調教ステージ)」が設定されているため、ステージ移行の傾向から低確率遊技様態であるか、それとも高確率遊技様態であるかを見分けることは難しく、それによって内容的に深みのある演出が実現される。

【0289】

(11-3. 様態内在演出処理)

図23Aは、様態内在演出処理の具体的な内容を示している。ここでは先ず、特別図柄変動情報コマンドに基づいて、特別図柄抽選(変動)が行われたか否かが判断される(ステップS3001)。このとき特に抽選が行われていなければ(N O)、そのまま本ルーチンはリターンされる。これに対し、特別図柄抽選(変動)が行われる場合(Y E S)、次に遊技様態情報コマンドに基づいて高確率遊技様態であるか否かが判断される(ステップS3002)。

【0290】

このときコマンドパターンが高確率遊技様態を表すものであった場合(Y E S)、そのまま続いて連続演出処理(ステップS3003)が実行される。一方、コマンドパターンが低確率遊技様態を表すものであった場合(N O)、前回の当り(通常大当り、確変大当りまたは短開放当り)からの変動回数(特別図柄抽選が行われた回数)が累計される(ステップS3004)。このような変動回数の累計を行うため、例えばサブ統合基板68のRAM68dには変動回数を累積して記憶する記憶領域が確保されている。

【0291】

次に、変動回数の累計が規定回数を超えたか否かが判断される(ステップS3005)。ここでいう規定回数は、例えばサブ統合基板68において予め設定された変動回数であり、具体的には低確率遊技様態の大当り確率からみて、理論的(統計的)に少なくとも1回は大当りが発生すると予想される回数(例えば400回程度)である。

【0292】

低確率遊技様態において、変動回数の累計が未だ上記の規定回数に達していない間(N O)は、次にステップS3003に進んで高確率遊技様態のときと同様に連続演出処理が行われる。これに対し、変動回数の累計が上記の規定回数を超えたと判断された場合(ステップS3005=Y E S)、ステップS3003に進むことなく次の判断(ステップS3006)が行われる。

【0293】

ステップS3006では、「短開放当り」が付与されたか否かが判断される。ここで特に「短開放当り」が付与されていない場合は(N O)、ステップS3003を迂回して本ルーチンがリターンされる。一方で、「短開放当り」が付与された場合(Y E S)、ステップS3003に進んで連続演出処理が実行される。

【0294】

次に図23Bは、連続演出処理の具体的な内容を示している。上記のように連続演出処理は、高確率遊技様態の場合に毎回の特別図柄変動契機において必ず実行されるが、低確率遊技様態の場合でも、変動回数の累計が規定回数を超えていなければ、毎回の特別図柄変動契機において同様に実行される。このため連続演出処理では、最初に遊技様態情報コマンドに基づいて高確率遊技様態であるか否かが判断される(ステップS301d)。このときコマンドパターンが高確率遊技様態を表すものであった場合(Y E S)と、そうでなかった場合(N O)とではその後の処理内容が異なったものとなる。

【0295】

例えば、遊技様態が低確率遊技様態である場合は、特別図柄の変動開始に合わせて単発的な演出(追加画像による演出)がその都度行われるだけであるが、高確率遊技様態の場合は、上記の単発的な演出に加えて、最大で4回(5回以上でもよい)の特図変動まで同

10

20

30

40

50

じ演出が連続して行われる（以下、「連続演出」と称する。）ことがある。このような「連続演出」は、1回の特別図柄の変動開始から次回の変動開始までを1回分の演出期間として考えたとき、複数回分の演出期間にわたって同一内容の演出が連続して行われるものであり、遊技中に「連続演出」に遊技者が接することで、遊技様態が自己に有利な高確率遊技様態であるかもしれないことを推測可能にしている。

【0296】

（11-3-1．様態内在演出）

上記の「連続演出」は、例えば連続演出フラグと、演出内容ごとに設定されるモード値の判別を用いたロジックを通じて実現されている。これら連続演出フラグおよびモード値は、サブ統合基板68において独自に取得される乱数によって値が振り分けられ、所定の格納エリア（RAM）に格納される。

10

【0297】

先ず、様態内在演出処理において高確率遊技様態であると判断されると（ステップS301d=Y E S）、次に連続演出フラグが「0」であるかが判断される（ステップS302d）。ここで用いられる連続演出フラグは、上記の「連続演出」を行うか否か、さらには「連続演出」を何回分の演出期間にわたって行うべきかを判断するためのものである。このため連続演出フラグの値が「0」であれば、それは「連続演出」が行われないことを意味し、逆に、連続演出フラグの値が「0」以外であれば、それは「連続演出」が行われることを意味するとともに、そのときのフラグ値によって「連続演出」の回数（例えば1回～4回）が規定される。なお、ここでは「フラグ」と称しているが、連続演出フラグは残り回数の概念を持つため、実際には減算式のカウンタ値を用いることが好ましい。

20

【0298】

未だ連続演出フラグに値が格納されていなければ（ステップS302d=Y E S）、次のステップS303dにおいてモード格納エリア内のモード値がクリアされた後、サブ統合基板68において演出抽選が実施され、その当落が判別される（ステップS304d）。ここでは、高確率遊技様態の場合の抽選確率（例えば8分の1）で様態内在演出を行うべきか否かの抽選が行われ、これに当選した場合（Y E S）は次に連続演出フラグの値が決定される（ステップS305d）。

【0299】

以下の表18は、連続演出フラグの値を決めるための連続演出回数振り分けテーブルを示している。ステップS305dでは、例えばサブ統合基板68において独自に取得された乱数値（0～255）に基づき、連続演出フラグに「01」～「04」のいずれかの値が格納される。表中の右端欄に示されているように、連続演出フラグの値「01」～「04」は、それぞれ「連続演出」の実行回数（1回～4回）に対応している。

30

【0300】

【表18】

高確率演出抽選当選時の連続演出回数振り分けテーブル

乱数値	フラグ値	内容
0 ～ 31	01	1回
32 ～ 159	02	2回
160 ～ 253	03	3回
254 ～ 255	04	4回

40

50

【 0 3 0 1 】

連続演出フラグに値が格納されると、次にモード格納エリア内のモード値が判断される（ステップ S 3 0 6 d）。なお、実際にモード値を割り当てたり、格納したりする処理はこれより後のステップ S 3 0 7 d, S 3 0 9 dで行われるが、その前のステップ S 3 0 6 dでは、過去に実行されたステップ S 3 0 8 dおよびステップ S 3 0 9 dの結果から、モード記憶エリアにモード値が格納されてないかどうか（モード値 = 0 ?）が判断される。このときモード値が格納されていなければ（= 0）、次にステップ S 3 0 7 dに進んで演出内容の振り分けが行われる。

【 0 3 0 2 】

以下の表 1 9 は、高確率遊技様態の場合に用いられる演出振り分けテーブルを示している。この演出振り分けテーブルでは、例えばサブ統合基板 6 8 において独自に取得された乱数値（0 ~ 2 5 5）に基づき、中欄のモード値が割り当てられるものとなっている。

【 0 3 0 3 】

【表 1 9】

高確率時演出振り分けテーブル

乱数値	モード値	演出内容
0 ~ 7	0 1	弱風が吹く
8 ~ 1 5	0 2	蝶々が 1 匹飛来
.	.	.
1 8 6 ~ 2 1 8	2 8	強風が吹く
2 1 9 ~ 2 5 1	2 9	馬が 2 頭合流
2 5 2 ~ 2 5 3	3 1	花火が打ち上げられる
2 5 4 ~ 2 5 4	3 2	白馬が合流
2 5 5 ~ 2 5 5	3 3	U F O が出現

【 0 3 0 4 】

また、表 1 9 からモード値が決定されると、それによって液晶表示装置 5 1 に表示される追加画像を用いた演出内容が決定される。例えば、モード値に「0 1」が割り当てられると、液晶表示装置 5 1 に表示されている演出場面に追加して画面上で「弱風が吹く」といった内容の演出画像が表示されることとなる。このため上記の「ステージ a」でいうと、それまでは画面上に放牧中の競走馬が表示されていただけであるが（図 1 5 参照）、そこへ「弱風が吹く」内容の追加画像が表示されるので、見た目上の変化が現れるという効果が得られる。

【 0 3 0 5 】

次のステップ S 3 0 8 d では、モード値が 2 0 未満であるか否かが判断される。本実施形態では、例えばモード値が 2 0 未満であるものを「連続演出」で用いる演出内容として位置付け、逆に 2 0 以上のものを単発的な演出内容として区別している。モード値が 2 0 未満であれば（ステップ S 3 0 8 d = Y E S）、それは次のステップ S 3 0 9 d でモード記憶エリアに格納される。格納されたモード値は次回の特図変動（演出期間）まで持ち越され、次の演出期間でも連続して利用可能となる。

【 0 3 0 6 】

演出実行処理（ステップ S 3 1 0 d）では、現在格納されているモード値か、あるいは演出振り分けテーブルで決定された 2 0 以上の各モード値に対応した演出内容によって様態内在演出が実行される。したがって、前回の特図変動（演出期間）までに 2 0 未満のモ

ード値が格納されていた場合、当該モード値で表される演出内容が繰り返し実行され、これによって「連続演出」が行われるものとなっている。これに対し、20以上のモード値は格納されず、1回の特図変動（演出期間）の演出に1度利用されると破棄される。

【0307】

また、演出実行処理（ステップS310d）が実行されると、そこで連続演出フラグが1度数だけ減算される。「連続演出」の回数は、そのときの連続演出フラグの値で決定されるため、たとえ20未満のモード値が格納されていたとしても、連続演出フラグの値が「0」になると（ステップS302d=Y E S）、そこでモード値はクリアされる（ステップS303d）。

【0308】

なお、連続演出フラグが「0」になっても、演出抽選に当選していない場合（ステップS304d=N O）は、既にモード値がクリアされているため、ステップS310dで特段の演出を行うことなく本ルーチンはリターンされる。

【0309】

（11-3-2．近似様態内在演出）

次に、遊技様態が低確率遊技様態である場合の処理について説明する。サブ統合基板68で受信されたコマンドパターンが高確率遊技様態を表すものでなければ（ステップS301d=N O）、次にステップS311dにおいて低確率遊技様態の場合の演出抽選が行われる。この演出抽選は、高確率遊技様態の場合よりも高確率（例えば4分の1程度）で実施され、これに当選した場合に低確率遊技様態の場合の演出が行われる。

【0310】

演出抽選に当選すると（ステップS312d=Y E S）、上記のモード格納エリア内にモード値が格納されていないかどうか判断される（ステップS312d）。モード値が格納されていなければ（Y E S）、次にステップS314dにおいて低確率遊技様態の場合の演出振り分けが行われる。以下の表20は、低確率遊技様態の場合に用いられる演出振り分けテーブルを示している。

【0311】

【表20】

低確率時演出振り分けテーブル

乱数値	モード値	演出内容
0 ～ 15	01	弱風が吹く
16 ～ 31	02	蝶々が1匹飛来
32 ～ 47	03	蜂が1匹飛来
48 ～ 55	04	馬が1頭合流
.	.	.
229 ～ 237	27	蜂が3匹飛来
238 ～ 246	28	強風が吹く
247 ～ 255	29	馬が2頭合流

10

20

30

40

50

【 0 3 1 2 】

表 2 0 で示される低確率時の演出振り分けテーブルでは、先の高確率時の演出振り分けテーブルと比較して 2 0 未満のモード値の割り当てが多くなっている（モード値 0 3 , 0 4 ）。その代わりこの演出振り分けテーブルでは、2 0 以上のモード値の割り当てが高確率時よりも少なくなっている。

【 0 3 1 3 】

モード値の割り当てによって演出内容が決定されると、先で説明した高確率遊技様態の場合の処理（ステップ S 3 0 8 d ）に合流し、そこでモード値が 2 0 未満であるか否かが判断される。このようなロジックが組みられているのは、高確率遊技様態の場合だけでなく、低確率遊技様態の場合にも同じ内容の演出が連続して行われる可能性を実現するためである。すなわち、上記の「連続演出」は高確率遊技様態の場合に特有の処理であるが、見た目上で高確率遊技様態の場合にだけ連続的な演出が行われるようにロジックを固定してしまうと、演出内容を注視している遊技者に内部遊技様態を看破されてしまい、面白味に欠ける。このため本実施形態では、低確率遊技様態の場合にも見た目上では単発的な演出が連続して出現するロジックを構築し、結果的に「連続演出」との見分けを付きにくくすることに成功している。

10

【 0 3 1 4 】

これにより、例えば表 2 0 の低確率時演出振り分けテーブルによってモード値に「0 2 」が割り当てられると、ステップ S 3 0 8 d の判断が肯定（YES）されてモード値「0 2 」がモード格納エリアに格納される（ステップ S 3 0 9 d ）。この場合、今回の演出実行処理（ステップ S 3 1 0 d ）ではモード値「0 2 」に対応した内容の「蝶々が 1 匹飛来」する追加演出が行われるが、ここで割り当てられたモード値「0 2 」は次回の特図変動（演出期間）まで持ち越されることになる。

20

【 0 3 1 5 】

この後、次回の特図変動による演出に際して低確率遊技様態の場合の演出抽選に当選すると（ステップ S 3 1 1 d = YES ）、今度は既にモード値が格納されているためステップ S 3 1 2 d の判断が否定（NO）される。この場合、今回の演出ではモード格納エリアに格納されているモード値「0 2 」が適用されるので、前回と同じ内容の「蝶々が 1 匹飛来」する追加演出が行われることになる。

【 0 3 1 6 】

以上の処理が行われた場合、遊技者には見た目上で同じ演出が連続して発生したものと受け取られる。このため、高確率遊技様態の場合にだけ行われる「連続演出」との見分けが単純に付きにくくなり、それによって遊技者の想像力や探求心が強く刺激されることになる。

30

【 0 3 1 7 】

なお、低確率遊技様態の場合は演出抽選で落選すると（ステップ S 3 1 1 d = NO ）、その時点で格納されていたモード値がクリアされる（ステップ S 3 1 4 d ）。このため、見た目上で同じ演出が連続して発生するのは、予め 2 0 未満のモード値が格納されていて、かつ、連続して演出抽選に当選した場合だけとなる。ただし、演出抽選の確率を比較すると、低確率遊技様態（4 分の 1 ）の方が高確率遊技様態（8 分の 1 ）よりも 2 倍程度に高く設定されていることから、その分、低確率遊技様態の場合は比較的高い頻度で演出が発生することになる。さらに、低確率時の演出振り分けテーブルは、高確率時よりも 2 0 未満のモード値を多く保有しているため、それだけモード値が格納される頻度も高いといえる。この結果、本実施形態では低確率遊技様態の場合にも見た目上では単発的な演出が連続して出現し、結果的に「連続演出」との見分けが付きにくくなる。

40

【 0 3 1 8 】

以上が様態内演出処理の具体的な内容であるが、次に液晶表示装置 5 1 に表示される画像の例を挙げながら説明する。以下の例では、基本的な演出場面として上記の「ステージ a 」が選択されている場合を想定している。

【 0 3 1 9 】

50

(1 1 - 3 - 3 . 高確率時・低確率時共通)

図 2 4 および図 2 5 は、高確率遊技様態および低確率遊技様態に共通して表示される演出画像の例を示している。先ず図 2 4 では、基本的な演出場面において表示されている競走馬の他に、追加画像として「蝶々が 1 匹飛来」する演出内容（モード値 = 「 0 2 」）が表示されている。実際の演出処理上、このとき追加画像として表示される「蝶々」は例えば画面の右側から出現し、競走馬の周囲をひらひら飛び回りながら動画的に表示される。

【 0 3 2 0 】

また図 2 5 では、競走馬の他に追加画像として「馬が 2 頭合流」する演出内容（モード値 = 「 2 9 」）が表示されている。これら 2 頭の「馬」は例えば画面の両側から出現し、競走馬の周囲をゆっくり回りながら動画的に表示される。なお、ここでは画像の例だけを示しているが、実際の演出では画像の動きに合わせて効果音等も出力される。

【 0 3 2 1 】

図 2 4 , 2 5 に示される演出画像の例は、例えば特別図柄の変動開始とともに表示されると、次の変動が開始されるまで表示され続ける。特に図示されていないが、この他にも高確率時・低確率時に共通する演出画像例として、上記の「弱風が吹く」ものや、「強風が吹く」ものがある。

【 0 3 2 2 】

図 2 4 の演出画像例は、高確率遊技様態で「連続演出」の対象となっているため、この演出画像例は連続演出フラグの値（ 0 1 ~ 0 4 ）に対応する変動回数だけ連続して表示されることになる。ただし、低確率遊技様態で図 2 4 の演出画像例が選ばれると、これに対応するモード値「 0 2 」がモード格納エリアに格納されるため、低確率遊技様態であっても、続けて演出抽選に当選した場合は複数回の変動にまたがって連続的に表示され続けることになる。このため、見た目上で図 2 4 の演出画像例が連続して表示されただけでは、それが高確率時の「連続演出」によるものであるのか、それとも低確率時にたまたま連続したのかを判別することは容易でない。

【 0 3 2 3 】

この後、図 2 4 の演出画像例が表示されている状態で、高確率遊技様態の場合に連続演出フラグが「 0 」になるか、あるいは低確率遊技様態の場合に演出抽選に落選すると、いずれのモード値がクリアされるため、その後の演出実行処理（ステップ S 3 1 0 d ）において追加画像は消去される。

【 0 3 2 4 】

(1 1 - 3 - 4 . 低確率時)

図 2 6 から図 2 8 は、低確率遊技様態で表示される演出画像の例を示している。先ず図 2 6 では、基本的な演出場面において表示されている競走馬の他に、追加画像として「蜂が 1 匹飛来」する演出内容（モード値 = 「 0 3 」）が表示されている。ここでも同様に、追加画像として表示される「蜂」は例えば画面の左側から出現し、競走馬の周囲をぶん飛び回りながら動画的に表示される。同様に図 2 7 では、競走馬の他に追加画像として「蜂が 3 匹飛来」する演出内容（モード値 = 「 2 7 」）が表示されている。

【 0 3 2 5 】

また図 2 8 では、競走馬の他に追加画像として「馬が 1 頭合流」する演出内容（モード値 = 「 0 4 」）が表示されている。この「馬」は例えば画面の右側から出現し、競走馬の周囲をゆっくり回りながら動画的に表示される。図 2 8 の演出画像例は、対応するモード値が 2 0 未満であるため、低確率遊技様態において連続的に表示される可能性がある。

【 0 3 2 6 】

(1 1 - 3 - 5 . 高確率時)

特に図示していないが、高確率遊技様態の場合だけに表示される演出画像例として、上記の表 1 9 中に示されている「花火が打ち上げられる」ものや「白馬が合流」するもの、はたまた「 UFO が出現」するもの等がある。これら演出内容は出現率（振り分け率）が極めて低く設定（ 2 5 6 分の 1 ~ 2 5 6 分の 2 程度）されているため、いわゆる「プレミア的」な演出としての位置付けとなっている。これらプレミアム演出が表示された場合

は、それだけで高確率遊技様態であることが確定するため、プレミアム演出に接しただけで遊技者の期待感はいよいよ現実のものとなり、いきおい遊技に対するモチベーションも高まることになる。

【 0 3 2 7 】

このように本実施形態では、通常的に演出画像からは容易に内部遊技様態が判別できなくなっているが、その代わり極稀に高確率遊技様態であることを確定させる演出（いわゆる「鉄板画像」）が出現することもあるため、遊技者にとってはプレミアム演出を目撃するといった本来の遊技目的とは別の面白みも加わっている。

【 0 3 2 8 】

（ 1 1 - 3 - 6 . 内部遊技様態降格時 ）

10

上記のように高確率遊技様態の場合は「連続演出」が行われるが、連続演出フラグが「 0 」になる前に様態維持抽選で落選し、「連続演出」の途中で低確率遊技様態に転落することもあり得る。例えば、図 2 4 の演出画像例（「蝶々が 1 匹飛来」）を用いて「連続演出」が行われていた場合を想定する。このときの連続演出フラグの値が「 0 3 」であったとすると、ロジック上はモード値「 0 2 」が格納されたまま持ち越されるので、高確率遊技様態が続く限り、あと残り 3 回分の特図変動まで「連続演出」が継続して行われることが予定されている。

【 0 3 2 9 】

「連続演出」の途中で内部遊技様態が降格されてしまうと、ロジック上でステップ S 3 0 1 d の判別結果が反転（ Y E S N O ）してしまうことになるが、この場合であっても本実施形態では継続して演出画像を表示することが可能である。例えば、図 2 3 B 中のステップ S 3 0 1 d より先にステップ S 3 0 2 d の判断が実行されるようにロジックを組み替えれば、連続演出フラグが「 0 」になるまでの間は格納中のモード値「 0 2 」を用いてそのまま演出実行処理（ステップ S 3 1 0 d ）を行うことができる。この場合、見た目上は特に何事もなかったかのように同じ演出画像が表示されるので、演出画面の変化から内部遊技様態の降格・転落が生じたことは察知されにくい。

20

【 0 3 3 0 】

（ 1 1 - 3 - 7 . 様態内在演出処理のまとめ ）

本実施形態では上記の様態内在演出処理（図 2 3 A ）および連続演出処理（図 2 3 B ）が実行されることにより、例えば以下の利点を生じる。

30

【 0 3 3 1 】

先ず、高確率遊技様態の場合と、低確率遊技様態であっても変動回数の累計が規定回数に満たない場合において以下の利点がある。

【 0 3 3 2 】

（ 1 ）表 1 9 , 表 2 0 の各振り分けテーブルに示されているように、本実施形態では個々の演出態様（モード値とそれに対応する追加画像の内容）が低確率遊技様態または高確率遊技様態のいずれか一方に種類分けして対応付けられている（第 1 種演出態様、第 2 種演出態様）。したがって、遊技者が 1 つ 1 つの演出態様を注意深く観察することで、表示される追加画像の種類から現在の内部的な遊技様態を推測できる余地が残されている。

【 0 3 3 3 】

40

（ 2 ）ただし、高確率時の演出振り分けテーブル（表 1 9 ）と低確率時の演出振り分けテーブル（表 2 0 ）とでは、部分的に内容の重複（例えばモード値 0 1 , 0 2 , 2 8 , 2 9 ）が設けられており、ときには両方に共通した追加画像が表示されることがあるため、演出動作をヒントにした遊技様態の推測は一筋縄ではいかない。したがって、遊技者はますます演出動作に興味深く引きつけられ、それによって長らく遊技意欲の減退を抑えることができる。

【 0 3 3 4 】

（ 3 ）さらに本実施形態では、高確率時にのみ行われる連続演出（複数回の変動にわたって同じ追加画像が表示され続ける）の仕様が用意されており、このような連続演出に接することで、遊技者が「もしかしたら確変中（高確率）かもしれない」との期待感を高め

50

られるものとなっている。

【0335】

(4) しかしながら、一部の演出内容(モード値20未満)については、低確率時においてもたまたま連続的に表示される可能性があるため、単純に同じ内容の追加画像が連続して表示されたからといって、それが直ちに「確変」を表すことにはならない。このため遊技者は、連続的な追加画像による様態内在演出に接することで一応は「確変」を期待しつつ、その反面でやはり低確率時の演出(いわゆる「ガセ演出」)かもしれないと内心で覚悟しながらその後の遊技を継続することができる。

【0336】

次に、低確率遊技様態であって、変動回数の累計が規定回数を超えた場合には以下の利点が追加して生じる。

【0337】

(5) 低確率遊技様態になって長らく「大当り」になっていない状況(いわゆる「ハマリ」)が続くと、様態内在演出処理においてステップS3005の判断が否定(No)されるため、連続演出処理は実行されない。この場合、遊技者が変動回数のデータに基づいて、ほぼ高確率遊技様態ではないことを予想しているにもかかわらず、高確率遊技様態におわせるような見せかけの演出(ガセ演出)が発生することが抑制されるため、わざわざ遊技者を不機嫌にさせるような事態が回避される。

【0338】

(6) 上記のように、本実施形態では「短開放確変当り」によって内部的に高確率遊技様態に変更される場合がある。この場合、「大当り」になっていなくても、図23AのステップS3002の判断が肯定(Yes)されるため、ステップS3003に進んで様態内在演出が行われることになる。これにより、一度は抑制されていた連続演出処理が復活するため、遊技者がアタッカ装置46の挙動等から「短開放確変当り」が付与されたことを予想していた場合、再び連続演出に接することで「確変」に期待を持ち直すことができる。

【0339】

(7) さらに、低確率遊技様態であって変動回数の累計が規定回数を超えた場合であっても、「短開放当り」が付与された場合、今度は図23A中のステップS3006の判断が肯定(Yes)されるため、同じく連続演出処理が行われることになる。この場合、高確率遊技様態に期待させる演出(近似様態内在演出)が復活することになるため、たとえ「短開放当り」が付与されただけであっても、遊技者は「短開放確変当り」が付与された可能性があることに期待しながら遊技を続けることができる。なお、ステップS3006の判断が肯定された場合、次のステップS3005において変動回数はリセットされる。このため、低確率遊技様態のまましばらくの間は連続演出に接する機会が続くので、遊技者は「やはり高確率遊技様態に変更されたのかも知れない」との期待感を持ち続けることができる。

【0340】

なお、図23A中のステップS3006に括弧を付して示されているように、ここでは当該回の変動(利益抽選)において「短開放確変当り」が付与されたか否かを判断してもよい。この場合、当該回の変動において遊技様態フラグが1に変更されていなくても、当該回の変動から直ちに連続演出処理(ステップS3003)に進むことができ、それだけ早く連続演出を再開できるという利点がある。

【0341】

(11-3-8. 様態内在演出処理の別例)

なお、上記の様態内在演出処理(図23A)では、低確率遊技様態で変動回数が規定回数を超えると連続演出処理が実行されるのを抑止しているが、これとは別に、または追加して次の処理を行うこともできる。

【0342】

例えば、高確率遊技様態においてもステップS3004と同様に変動回数の累計を行い

10

20

30

40

50

、この累計が所定回数（例えば７７回等の任意・適宜に設定された回数）に達すると、高確率遊技様態であることを遊技者に明示するための確定演出処理が実行される。この場合、ステップＳ３００２の次にステップＳ３００４と同種の判断手順を追加するとともに、ここでの判断が肯定された場合に確定演出処理の手順に進むロジックを構築すればよい。

【０３４３】

また、確定演出処理の内容としては、例えば演出画像の背景全体をフラッシュさせたり、逆にブラックアウトさせたり、特別な効果音を出力させたりするものが考えられる。このような確定演出に遊技者が接すると、現実的に高確率遊技様態であることを遊技者が明確に知ることができるので、次の大当りに向けて遊技意欲を高く維持し続けることができる。

10

【０３４４】

（１１－４．変動演出処理）

図２９は、変動演出処理の内容を具体的に示している。本実施形態では、例えば特別図柄の変動表示に同期して何らかの演出が行われるものとなっているが、必ずしも特別図柄に同期している必要はない。

【０３４５】

変動演出処理の内容は、例えば特別図柄の変動に合わせて一連のストーリーに沿って動画的な演出表示を行うというものであり、実際には液晶表示装置５１の画面上に演出場面として表示されている画像を基本として、そこに何らかの動画が追加して表示されたり、画面が切り替わってストーリーが展開されたりする。以下の例では、基本的な演出場面として上記の「ステージａ」が選択されている場合を想定している。

20

【０３４６】

変動演出処理では、まず特別図柄の抽選結果が「大当り」であるか否かが判断される（ステップＳ４０１ｄ）。ここでの判断は、上記の特別図柄当落情報コマンド（１８Ｈ：０１Ｈ～０５Ｈ）に基づいて行われる。特別図柄の抽選結果が「大当り（通常大当り、確変大当り）であれば（ＹＥＳ）、大当り演出態様設定処理（ステップＳ４０２ｄ）に進み、「大当り」以外（外れ）であれば（ＮＯ）、非大当り演出態様設定処理（ステップＳ４０３ｄ）に進む。

【０３４７】

（１１－４－１．非大当り演出態様設定処理）

30

非大当り演出態様設定処理（ステップＳ４０３ｄ）では、サブ統合基板６８において独自に取得された変動演出用カウンタの値に基づき、最初に変動演出そのものを実行するかどうかの抽選が行われる。抽選確率（演出出現率）は、そのときの特別図柄変動情報コマンドのモード別で異なる。具体的には、特別図柄の通常変動によって比較的短い変動時間が設定されている場合は抽選確率が低く設定されており、そこから変動時間の設定が長くなるほど、抽選確率は高くなるように設定されている。

【０３４８】

このため、特別図柄の抽選で外れた場合は、その全ての図柄変動に合わせて演出が行われるわけではなく、ときには演出が全く出現しない場合がある。これにより遊技者は、従来のように大当りに無関係な演出を毎回のように見せられるといった不具合が回避される。

40

【０３４９】

また、上記の「短開放確変当り」や「短開放当り」に当選した場合にも同じく非大当り演出態様設定処理が適用されるので、実際にこれらの利益が付与された場合であっても、単純に演出内容を見ただけでは「短開放確変当り」や「短開放当り」になったことを遊技者が察知しにくい仕様となっている。

【０３５０】

以下の表２１は、特別図柄変動コマンドで表されるモードが「０１Ｈ」または「０２Ｈ」の時に用いられる演出態様振り分けテーブル０１を示している。表中の左端欄は変動演出用カウンタ（０～２５５）の範囲を表しており、サブ統合基板６８において取得された

50

カウンタの値が 0 ~ 31 である場合 (256 分の 32 = 8 分の 1 の出現率)、そのときのカウンタ値に基づいて、表中の中欄に規定されるモード値 (01 ~ 03) が割り当てられるものとなっている。

【 0351 】

【表 21】

演出態様振り分けテーブル 01 (モードが 01H、02H 時)

カウンタ値	モード値	演出内容
0 ~ 23	01	軽トラックが走ってきて、通り過ぎる。
24 ~ 29	02	軽トラックが走ってきて、一旦停まるが行ってしまう。
30 ~ 31	03	軽トラックが走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話するが、行ってしまう。

10

【 0352 】

図 30 は、表 21 中のモード値「01」に対応した演出内容を表す演出画像例を示している。この図 30 では、基本的な演出場面 (放牧中の競走馬) の他に、追加画像 (動画像) として「軽トラックが走ってきて、通り過ぎる。」という一連のストーリーを有する演出内容が途中まで表示されている。実際の演出処理上、このとき追加画像として表示される「軽トラック」は例えば画面の左側から出現し、画面奥 (競走馬の後方) を左から右へ横切るようにして動画的に表示される。

20

【 0353 】

図 31 は、表 21 中のモード値「02」に対応した演出内容を表す演出画像例を示している。この図 31 では、基本的な演出場面の他に、追加画像 (動画像) として「軽トラックが走ってきて、一旦停まるが行ってしまう。」という一連のストーリーを有する演出内容が途中まで (一旦停止したところまで) 表示されている。

【 0354 】

図 32 は、表 21 中のモード値「03」に対応した演出内容を表す演出画像例を示している。この図 32 では、基本的な演出場面の他に、追加画像 (動画像) として「軽トラックが走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話するが、行ってしまう。」という一連のストーリーを有する演出内容が途中まで (会話するところまで) 表示されている。

30

【 0355 】

これら図 30 ~ 図 32 に示される演出画像の例は、例えば特別図柄の変動開始から停止までの時間内で表示される。なお、特別図柄の変動パターンコマンド中、モード「01H」と「02H」とでは変動タイマの秒数が異なる (6500ms または 8500ms) が、モード値「03」に対応した演出内容では、「人物が誰かと会話する」ところで演出時間の調整が可能である。また、ここでは画像の例だけを示しているが、実際の演出では画像の動きに合わせて効果音等も出力される。

40

【 0356 】

続いて、以下の表 22 は、外れ変動時のコマンドパターンで表されるモードが「03H」または「04H」の時に用いられる演出態様振り分けテーブル 02 を示している。このテーブル 02 では、サブ統合基板 68 において取得されたカウンタの値が 0 ~ 223 である場合 (256 分の 224 = 8 分の 7 の出現率)、そのときのカウンタ値に基づいて表中の中欄に規定されるモード値 (01 ~ 07) が割り当てられるものとなっている。なお表 22 中、モード値「01」~「03」は上記の表 21 と同じ演出内容である。

【 0357 】

【表 2 2】

演出態様振り分けテーブル02 (モードが03H、04H時)

カウンタ値	モード値	演出内容
0 ~ 15	01	軽トラックが走ってきて、通り過ぎる。
16 ~ 47	02	軽トラックが走ってきて、一旦停まるが行ってしまう。
48 ~ 143	03	軽トラックが走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話するが、行ってしまう。
144 ~ 206	04	軽トラックが走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話した後、吹き出しが出て競走馬をレースへ誘うが、競走馬が寝坊し、ステージ変更する。
207 ~ 214	06	馬匹運搬車が走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話するが、行ってしまう。
215 ~ 224	07	馬匹運搬車が走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話した後、吹き出しが出て競走馬をレースへ誘うが、競走馬が寝坊し、ステージ変更する。

10

20

【0358】

図33～図36は、表22中のモード値「04」に対応した演出内容を表す一連の演出画像例を示している。なお、図33の演出画像が表示される前に、先で説明した図30～図32までの一連の演出画像が表示される。

【0359】

先ず図33では、一連の演出画像のうち「吹き出しが出て競走馬をレースへ誘う」という部分の演出内容が表示されている。ここでは人物（馬主を模したキャラクタ）の台詞が吹き出し中に文字表記されているが、合わせてスピーカ14、36等から音声が出力されてもよい。

30

【0360】

また図34および図35では、一連の演出画像のうち「競走馬が寝坊し」という部分の演出内容が連続で表示されている。例えば、図34では競走馬が寝床で布団をかぶったまま、目覚まし時計の音にも気付かずに熟睡している様子が描かれている。また図35では、ようやく目が覚めた競走馬が時計の針が指す時刻に驚愕し、レースの出走時間に寝過ごした様子がコミカルに描かれている。そして図36では、「競走馬が寝坊し」という一連のストーリーの最後を締めくくる演出内容（いわゆるオチ、結末画面）が表示されている。この図36では、競走馬が時間に遅れて競馬場に到着したものの、もはや入場が閉め切られてしまっていて中に入ることができず、絶望感に打ちひしがれている様子がコミカルに描かれている。

40

【0361】

上記のような一連の演出画像に接することで、遊技者は途中あたり（図33）まで大当りへの期待感を僅かに高揚させることができるが、その後のストーリー展開から、実は抽選に外れたことを面白おかしく認識することができる。

【0362】

ここでは図示していないが、表22中のモード値「06」、「07」に対応した演出内容を表す演出画像は、例えば上記の「軽トラック」の画像を「馬匹運搬車」の画像に置き換えたものとして考えることができる。ただし演出の性質上は、「軽トラック」が出現す

50

るよりも「馬匹運搬車」が出現したときの方がいわゆる「信頼度」が高いものとなっている。すなわち、本実施形態では演出上の主人公が「競走馬」であることから、「馬匹運搬車」の出現によって「競馬場への輸送が行われる」という観念が想起され、そこから「レースに発展するかもしれない」といった期待感がもたらされるからである。したがってこれ以降も、演出上で「軽トラック」よりも「馬匹運搬車」が出現したときの方がより「信頼度」が高く、また、「レースに寝坊する」状況よりも「レースに出走する」状況が出現したときの方がより「信頼度」が高いものとして考えればよい。

【0363】

以下の表23は、外れ変動時のコマンドパターンで表されるモードが「05H」または「06H」の時に用いられる演出態様振り分けテーブル03を示している。このテーブル03では、サブ統合基板68において取得されたカウンタの値が0～239である場合（256分の240＝16分の15の出現率）、そのときのカウンタ値に基づいて表中の中欄に規定されるモード値（01～08）が割り当てられるものとなっている。なお表23中、モード値「03」は上記の表21と同じ演出内容であり、またモード値「04」、「06」、「07」は上記の表22と同じ演出内容である。

【0364】

【表23】

演出態様振り分けテーブル03（モードが05H、06H時）

カウンタ値	モード値	演出内容
0 ～ 31	03	軽トラックが走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話するが、行ってしまう。
32 ～ 111	04	軽トラックが走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話した後、吹き出しが出て競走馬をレースへ誘うが、競走馬が寝坊し、ステージ変更する。
112 ～ 191	05	軽トラックが走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話した後、吹き出しが出てレースへ。競走馬がレースで負け、ステージ変更する。
192 ～ 193	06	馬匹運搬車が走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話するが、行ってしまう。
194 ～ 224	07	馬匹運搬車が走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話した後、吹き出しが出て競走馬をレースへ誘うが、競走馬が寝坊し、ステージ変更する。
225 ～ 239	08	馬匹運搬車が走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話した後、吹き出しが出てレースへ。競走馬がレースで負け、ステージ変更する。

【0365】

図37～図41は、表23中のモード値「05」に対応した一連の演出内容の一部を表す演出画像例を示している。なお、図37の演出画像が表示される前に、先で説明した図30～図33までの一連の演出画像が表示される。

【0366】

先ず図37では、一連の演出画像のうち「競走馬がレース（出走）へ」という部分の演出内容が表示されている。ここでは主人公となる競走馬を含めて、全ての出走馬が一斉にゲートインしている様子が描かれている。

【0367】

また図38や図39、図40では、一連の演出画像のうち「レース中」の演出内容が表示されている。具体的には、先ず図38では、レーススタート直後に他の馬が先頭を切って駆け抜ける様子が臨場感のある構図（手前から見たアングル）で描かれている。また図39では、コーナーに差ししかかって多数の馬が激しく競り合う様子が迫力のある構図で描かれている。次の図39では、いよいよ最後の直線で各馬がスパートをかけている様子が遠目から描かれている。

10

【0368】

そして図40では、「競走馬がレースで負け」という一連のストーリーの最後を締めくくる演出内容が表示されている。この図40では、競走馬が一着をとれず、疲れ果てて伸びている様子がコミカルに描かれている。また画面上、「競走馬がレースで負け」たことをより明確にアピールするため、例えば「負け」を意味する英語の「LOSE」が文字表示されている。

【0369】

上記のような一連の演出画像に接することで、遊技者は途中あたり（図40）まで大当りへの期待感をかなりのところまで高揚させることができるが、結末画面（図41）の内容から、抽選に外れたことを面白おかしく認識することができる。

20

【0370】

ここでは図示していないが、表23中のモード値「08」に対応した演出内容を表す演出画像は、例えば上記の「軽トラック」の画像を「馬匹運搬車」の画像に置き換えたものとして考えることができる。

【0371】

なお、非大当り演出態様設定処理において、各振り分けテーブルでカウンタ値からモード「04」、「05」、「07」、「08」の演出内容が選ばれた場合、それぞれの演出終了後に上記のステージ移行条件（図18中のステップS203d）が満たされる。これにより、演出画像のストーリー上で一定の区切りがついたことを契機としてステージ移行が発生するので、そこで遊技者が気持ちを入れ替えて遊技に取り組み直すことができる。

30

【0372】

特別図柄の抽選結果が外れではなく、「短開放確変当り」または「短開放当り」であった場合（コマンドパターン＝18H：04H，05H）は、演出上で「レースには負けるが、2着になる」といったストーリーが与えられている態様が好ましい。このような演出内容に接することで、遊技者は「もしかしたらチャンス（遊技様態の昇格）であるかもしれない」との期待感を抱き、そこからさらに熱心に遊技に取り組むことができる。

【0373】

以上は、非大当り演出態様設定処理（ステップS403d）において行われる演出処理の内容である。これに対し、当り演出設定処理（ステップS402d）では以下の演出が行われる。

40

【0374】

（11-4-2．当り演出態様設定処理）

上記の非大当り演出態様設定処理では、最初に変動演出そのものを実行するか否かの抽選が行われていたが、大当り演出態様設定処理では必ず変動演出が実行されるものとなっている。なお、「大当り」の場合は特別図柄の変動タイマが比較的長時間（最長で6000ms）に設定されているため、それだけ大がかりな演出の実施が可能となっている。

【0375】

以下の表24は、特別図柄変動情報コマンドで表されるモードが「11H」または「12H」の時に用いられる演出態様振り分けテーブル11を示している。表中の左端欄は変動演出用カウンタ（0～255）の範囲を表しており、サブ統合基板68において取得さ

50

れたカウンタの値の全てについて（256分の256＝1分の1の出現率）、表中の中欄に規定されるいずれかのモード値（11～13，16）が割り当てられる。

【0376】

【表24】

演出態様振り分けテーブル11（モードが11H、12H時）

カウンタ値	モード値	演出内容
0 ～ 63	11	軽トラックが走ってきて、通り過ぎる。が、戻ってきて特別レース招待（大当り）へ。
64 ～ 127	12	軽トラックが走ってきて、一旦停まるが行ってしまう。が、戻ってきて特別レース招待（大当り）へ。
128 ～ 191	13	軽トラックが走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話するが、行ってしまう。が、戻ってきて特別レース招待（大当り）へ。
192 ～ 255	16	馬匹運搬車が走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話するが、行ってしまう。が、戻ってきて特別レース招待（大当り）へ。

10

20

【0377】

図42～図44は、表24中のモード値「11」に対応した演出内容を表す一連の演出画像例を示している。なお、図42の演出画像が表示される前に、非大当り演出態様設定処理で説明した図30および図31による演出画像が表示される。また図31については、画面上で「軽トラック」がバックしながら戻ってくる態様が考えられる。そして図43の演出画像が表示される前に、同じく非大当り演出態様設定処理で説明した図37～図40までの一連の演出画像（あるいは図37～図40にそれぞれ近似した特別の演出画像）が表示される。

30

【0378】

このうち図42では、一連の演出画像のうち「特別レース招待（大当り）へ」という部分の演出内容が表示されている。ここでは、これから特別レース（例えば重賞競争）が開かれる競馬場と、特別レースのタイトルを表す「G I ビクトリーカップ」の文字が表記されている。この後、先で説明した図38や図39、図40により、一連の演出画像のうち「レース中」の演出内容が表示される。

【0379】

図43では、「競走馬が特別レースで勝つ」という一連のストーリーの山場となる演出内容が表示され、さらに図44では、ストーリー上のクライマックスを迎える演出内容が表示されている。先ず図43では、競走馬が他の馬とゴール手前で激しい一着争いを展開し、まさに決勝線に向けて鼻先を突き出そうとしている様子が緊迫感を持って描かれている。そして図44では、最終的に競走馬がレースで一着になり（確定）、騎手とともに喜びながらウィングランをしている様子が晴れ晴れしく描かれている。

40

【0380】

上記のような一連の演出画像に接することで、遊技者は最初のうち（図30～図32）は大当りへの期待感を僅かしか高めていなかったが、特別レース画面に突入したあたり（図42）で大きく期待感を高めさせ、ゴール手前まで演出が進むと（図43）その期待感は最高潮となる。そして、ストーリー上で一着が確定することにより（図44）、それまで遊技者が高めてきた期待感は達成感や満足感へと昇華され、この後に行われる大当り遊

50

技への意気込みへと気持ちを切り替えることができる。

【0381】

ここでは図示していないが、表24中のモード値「12」に対応した演出内容である「軽トラックが走ってきて、一旦停まるが行ってしまう」までの部分の演出画像は、先の非大当り演出態様設定処理で説明した表22中のモード値「02」と同じ（またはこれに近似した演出画像）である。また、表24中のモード値「13」に対応した演出内容である「軽トラックが走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話するが、行ってしまう」までの部分の演出画像は、先の非大当り演出態様設定処理で説明した表22中のモード値「03」と同じ（またはこれに近似した演出画像）である。なお、表24中のモード値「16」に対応した演出内容については、上記の「軽トラック」の画像を「馬匹運搬車」の画像に置き換えたものとして考えることができる。

10

【0382】

また、以下の表25は、特別図柄変動情報コマンドで表されるモードが「13H」,「14H」または「15H」の時に用いられる演出態様振り分けテーブル12を示している。この表25でも同様に、取得されたカウンタの値の全てについて（256分の256＝1分の1の出現率）、いずれかのモード値（14, 15, 17～19, 21）が割り当てられる。

【0383】

【表 25】

演出態様振り分けテーブル12 (モードが13H、14H、15H時)

カウンタ値	モード値	演出内容
0 ~ 31	14	軽トラックが走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話した後、吹き出しが出て競走馬をレースへ誘う。競走馬は寝坊するが、レースに間に合いレースで勝つ。
32 ~ 95	15	軽トラックが走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話した後、吹き出しが出てレースへ。競走馬がレースで勝つ。
96 ~ 127	17	馬匹運搬車が走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話するが、行ってしまう。が、戻ってきてレースへ。競走馬がレースで勝つ。
128 ~ 159	18	馬匹運搬車が走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話した後、吹き出しが出て競走馬をレースへ誘う。競走馬は寝坊するが、レースに間に合いレースで勝つ。
160 ~ 254	19	馬匹運搬車が走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話した後、吹き出しが出てレースへ。競走馬がレースで勝つ。
255 ~ 255	21	馬匹運搬車が走ってきて、一旦停まり、車から人物が降りて誰かと会話した後、吹き出しが出てレースへ。競走馬がレースで負けるが、特別なキャラクターがでてきて「さあ行こう特別レースへ」と言って大当たり。(プレミア)

【0384】

ここで、表25中のモード値「14」に対応する演出内容については、いずれも先で説明した演出画像(例えば図30～図35)により、「軽トラックが走ってきて～競走馬は寝坊する」までの部分の演出内容をカバーすることができる。ここでは図示していないが、その後の「レースに間に合い」の部分の演出内容については、例えば図35と図37との間に別のつなぎの演出場面を挿入したり、あるいは音声によるナレーション等を流したりすることでカバーできる。

【0385】

また、表25中のモード値「15」に対応する演出内容については、先で説明した表23中のモード値「05」に対応する演出内容の前段部分(「軽トラックが走ってきて～レースへ」)に続けて、例えば図37～図40、図43、図44で表される演出画像を用いることでカバーすることができる。

【0386】

次に、表25中のモード値「17」に対応する演出内容については、先で説明した表24中のモード値「13」に対応する演出内容の前段部分(「軽トラックが走ってきて～戻ってきて」)に続けて、例えば図37～図40、図43、図44で表される演出画像を用いることでカバーすることができる。なお「軽トラック」については、これを「馬匹運搬

車」の画像に置き換えて考えればよい。

【 0 3 8 7 】

表 2 5 中のモード値「 1 8 」, 「 1 9 」に対応する演出内容については、それぞれ上記のモード値「 1 4 」, 「 1 5 」に対応する演出内容について、「軽トラック」を「馬匹運搬車」の画像に置き換えて考えればよい。

【 0 3 8 8 】

そして、表 2 5 中のモード値「 2 1 」に対応する演出内容については、ひとまずは先で説明した表 2 3 中のモード値「 0 8 」に対応する演出内容の前段部分（「馬匹運搬車が走ってきて～レースで負け」）を用いることができる。ここまでの演出内容に一通り遊技者が接すると、その段階で遊技者は「外れ」を覚悟しているが、そこから画面上で特別稀少な演出画像として特別なキャラクタ（例えば「伝説の名馬」のようなキャラクタ）が表示され、そのまま一気に大当りへ発展するといった手の込んだ演出（いわゆる「逆転演出」）に接することができる。これにより、遊技者は大当りを獲得できたことへの満足感に加えて、極めて稀少な演出画像を目撃したことによる別の満足感をも得ることができる。

【 0 3 8 9 】

そして、以下の表 2 6 は、特別図柄変動情報コマンドで表されるモードが「 1 6 H 」の時に用いられる演出態様振り分けテーブル 1 3 を示している。この表 2 6 では取得されたカウンタの値の全てについて（ 2 5 6 分の 2 5 6 = 1 分の 1 の出現率）、同じモード値「 2 2 」が割り当てられる。

【 0 3 9 0 】

なお、特別図柄の抽選において、コマンドパターンのモードが「 1 6 H 」となるのは確率的にみて極めて低い（ 6 5 5 3 6 分の 2 ）ことから、この場合は演出画像にもさらに稀少な内容が割り当てられている。

【 0 3 9 1 】

【表 2 6】

演出態様振り分けテーブル 1 3（モードが 1 6 H 時）プレミア

カウンタ値	モード値	演出内容
0 ～ 255	22	10秒間は特段の演出はなし。 その後、競走馬が柵を撃ち破り激走！既に行われているレースに割り込み勝つ。

【 0 3 9 2 】

特に図示されていないが、モード値「 2 2 」の演出内容は、これまでとは趣が異なったものとなっている。すなわち、大当り演出態様設定処理でモード値「 2 2 」が選択された場合であっても、そこから最初の 1 0 秒間は特段の演出（演出画像の表示）が行われず、例えば「ステージ a」の基本的な演出場面が淡々と表示され続ける。そこへきて、画面上でいきなり競走馬が牧草地の柵を撃ち破り、いずこへか一目散に激走する演出画像に切り替えられる。そしてこの後、「競走馬が既に行われているレースに飛び入りのような形で割り込み、そのまま一着でゴールインしてしまう」という一連のストーリーが展開される。

【 0 3 9 3 】

このような稀少な演出内容に接することで、遊技者は急激な演出の展開に驚き、今までにない期待感の高揚に見舞われる。また、モード値「 2 2 」の演出内容は極めて稀にしか出現することがないため、遊技者は大当りを獲得できたことへの満足感に加えて、極めて稀少な演出を目撃したことによる別の満足感をも得ることができる。

【 0 3 9 4 】

なお、実際に「大当り」になると、ラウンド中（条件装置作動中）は競走馬が特定のレ

ース（例えば、世界的に有名なレース）に出走している画像がラウンドごとに表示される。また、たとえ大当たりでもレースで負ける演出画像を表示させておき、いきなり特定のレースに招待されるストーリーの演出内容を展開することで、突然の大当たりが発生する演出を行うこともできる。

【0395】

（11-4-3．変動演出処理のまとめ）

本実施形態では上記の変動演出処理（図29）が実行されることにより、例えば以下の利点を生じる。

【0396】

（1）本実施形態では、始動入賞等を契機とした図柄抽選が行われると、その当落結果の発表までの過程（変動過程）を一連のアニメーション画像（追加動画像）によって演出的に表現している。このため、従来の装飾図柄（特別図柄に対応した装飾的な図柄）による変動とは異なり、当落結果をアニメーション画像のストーリーになぞらえて多彩に表現することができる。

10

【0397】

（2）また、抽選に外れた場合（表21～表23）と当たった場合（表24～表26）とで変動演出の内容が区別されているが、1つ1つの演出内容には、一連のストーリー展開が進行していく上で部分的な重複が見られる。例えば、表21中、外れ変動時に選択されるモード値01～03の演出内容と、表24中、当り変動時に選択されるモード値11～13の演出内容とを1つ1つ対比すると、最終的なストーリーの結末は異なっているが、モード値11～13の前半部分の演出内容とモード値01～03の演出内容が重複していることがわかる。このため遊技者は、最初から明らかに外れと分かる内容の変動演出を見せられることがなく、最後まで抽選結果の発表に期待しながら演出を楽しむことができる。

20

【0398】

（3）さらに、本実施形態では「通常大当たり」になる場合と「確変大当たり」になる場合とで演出内容が区別されていないので、たとえ大当たりになった場合でも、遊技者はいずれの大当たり（通常大当たりまたは確変大当たり）に当選したのかを演出内容から見分けることができない。これにより、当選結果に関する情報や遊技状態に関する情報の秘匿がより確実なものとなる。

30

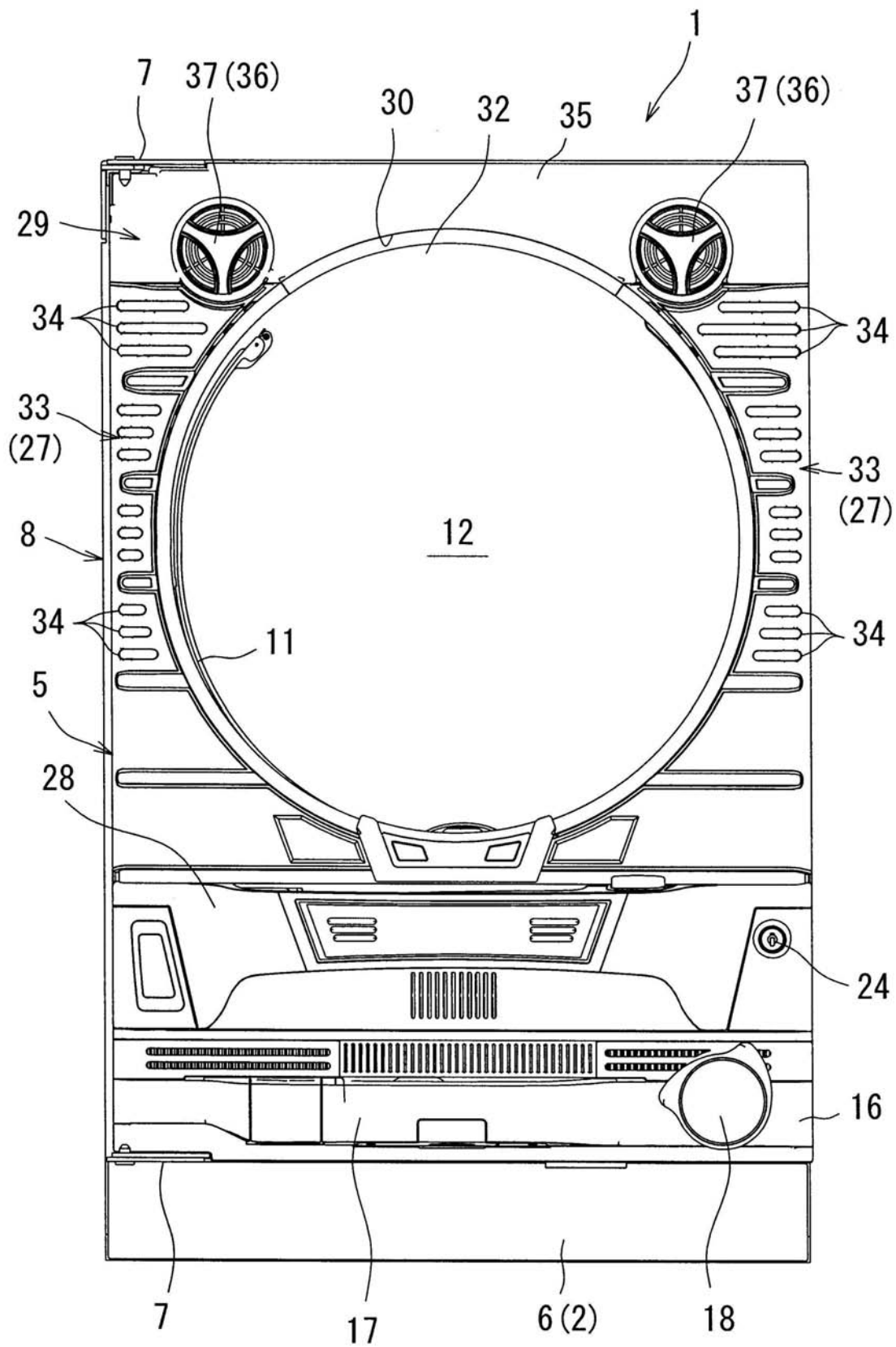
【符号の説明】

【0399】

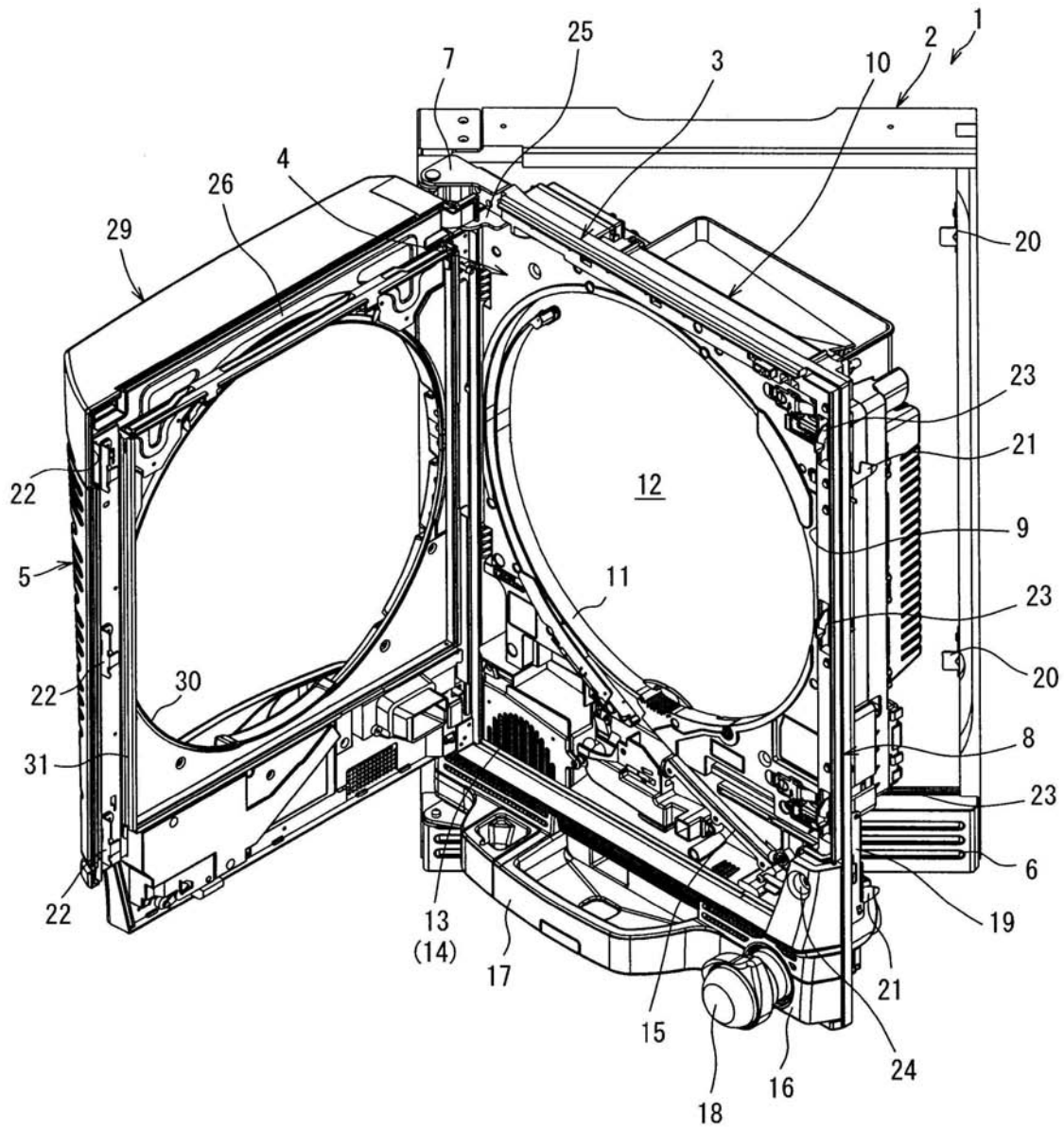
- 1 パチンコ機
- 4 遊技盤
- 42 センター役物
- 44 入球装置（入賞口、始動入賞口）
- 46 アタッカ装置（入賞装置、球入賞手段）
- 46a 開閉部材（可動体）
- 52 LED
- 56 主制御基板（利益抽選手段、利益判別手段、基礎利益付与手段、高付加価値利益付与手段、中価値利益付与手段、小利益付与手段）
- 68 サブ統合基板

40

【図1】



【図2】



【図 4】

番号	図柄	番号	図柄	番号	図柄	番号	図柄
0	○○○○						
1	○○○◎	31	●●●◎	45	○○●◎	75	◎○●◎
2	○○◎○	32	●●◎●	46	○●○◎	76	◎●○◎
3	○○◎◎	33	●●◎◎	47	○●●◎	77	◎○◎●
4	○◎○○	34	●◎●●	48	●○○◎	78	◎●◎○
5	○◎○◎	35	●◎●◎	49	●○●◎	79	◎◎○●
6	○◎◎○	36	●◎◎●	50	●●○◎	80	◎◎●○
7	○◎◎◎	37	●◎◎◎	51	○○◎●		
8	◎○○○	38	◎●●●	52	○●◎○		
9	◎○○◎	39	◎●●◎	53	○●◎●		
10	◎◎○○	40	◎●◎●	54	●○◎○		
11	◎◎◎○	41	◎●◎◎	55	●○◎●		
12	◎◎○◎	42	◎◎●●	56	●●◎○		
13	◎◎○◎	43	◎◎●◎	57	○●◎◎		
14	◎◎◎○	44	◎◎◎●	58	●○◎◎		
15	◎◎◎◎			59	○◎○●		
16	○○○●			60	○◎●○		
17	○○●○			61	○◎●●		
18	○○●●			62	●◎○○		
19	○●○○			63	●◎○●		
20	○●○●			64	●◎●○		
21	○●●○			65	○◎●◎		
22	○●●●			66	●◎○◎		
23	●○○○			67	○◎◎●		
24	●○○●			68	●◎◎○		
25	●○●○			69	◎○○●		
26	●○●●			70	◎○●○		
27	●●○○			71	◎○●●		
28	●●○●			72	◎●○○		
29	●●●○			73	◎●○●		
30	●●●●			74	◎●●○		

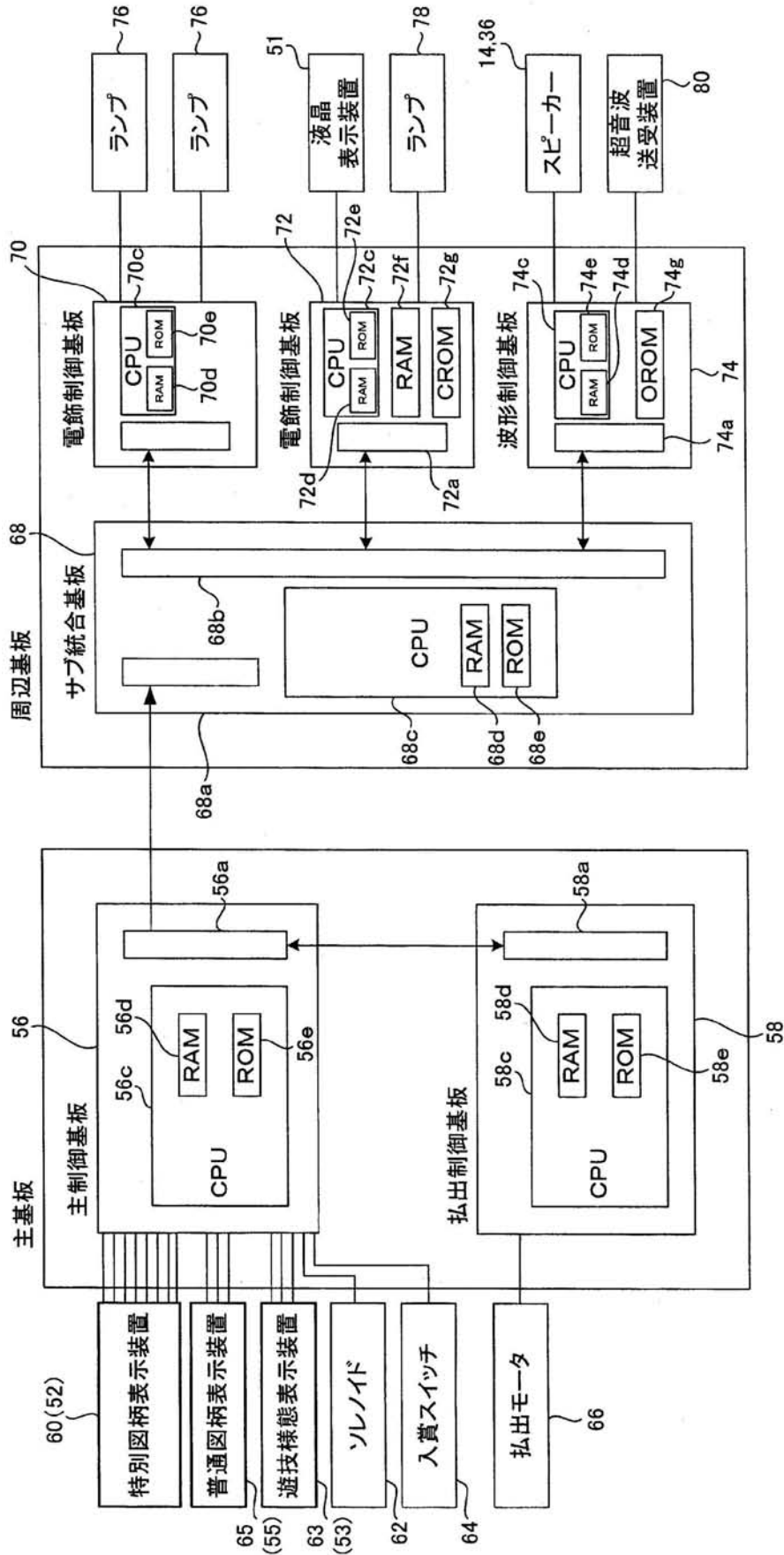
確変大当り：15,30（鉄板可）,41,46,47,48,49,54,59,73,76,79

短開放確変当り：35,53

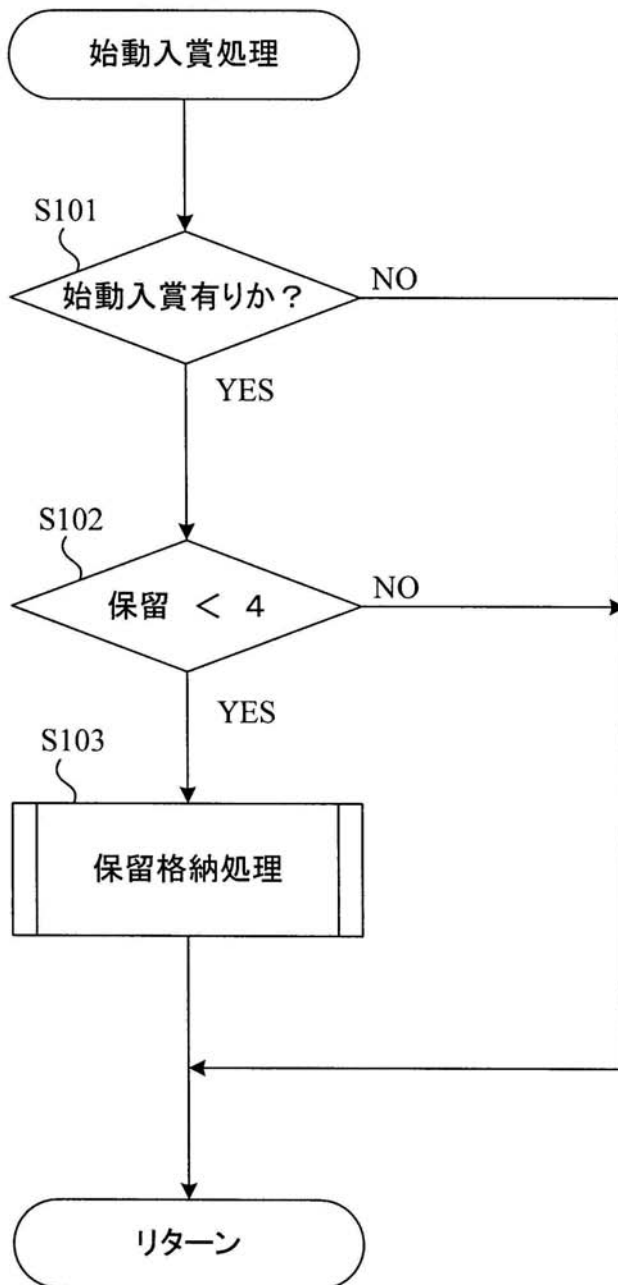
通常（非確変）大当り：63（73）,70（54）

短開放当り：40（35）,61（53）,50,56,69,75

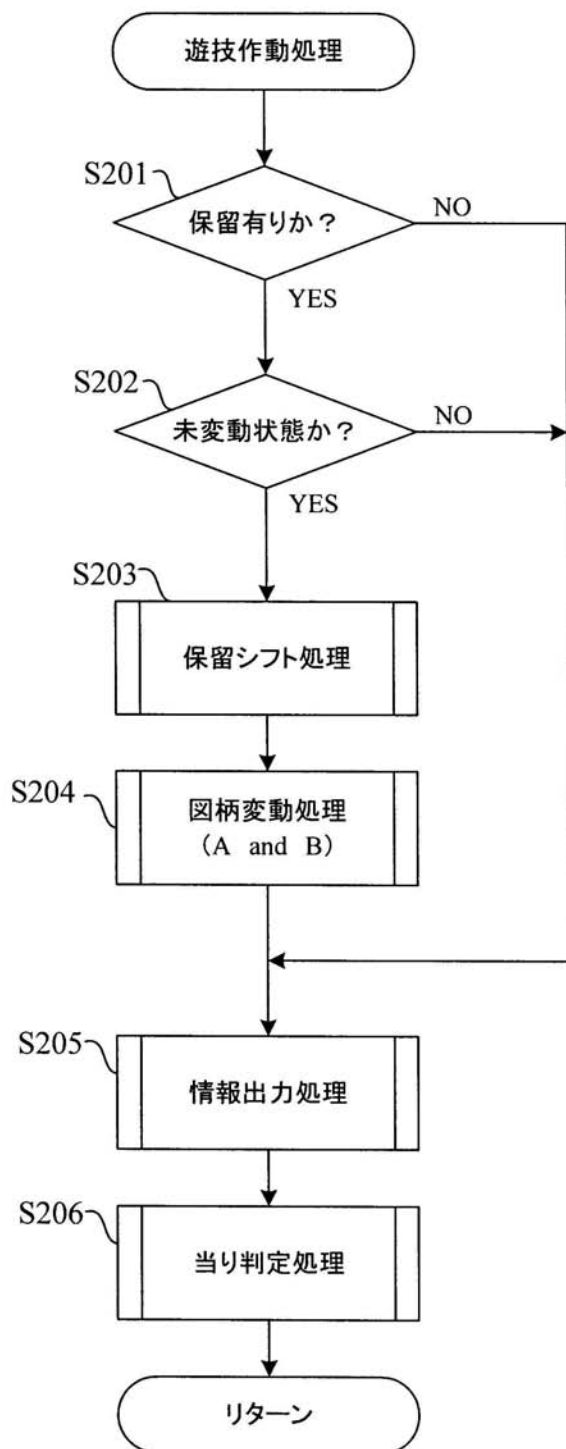
【図5】



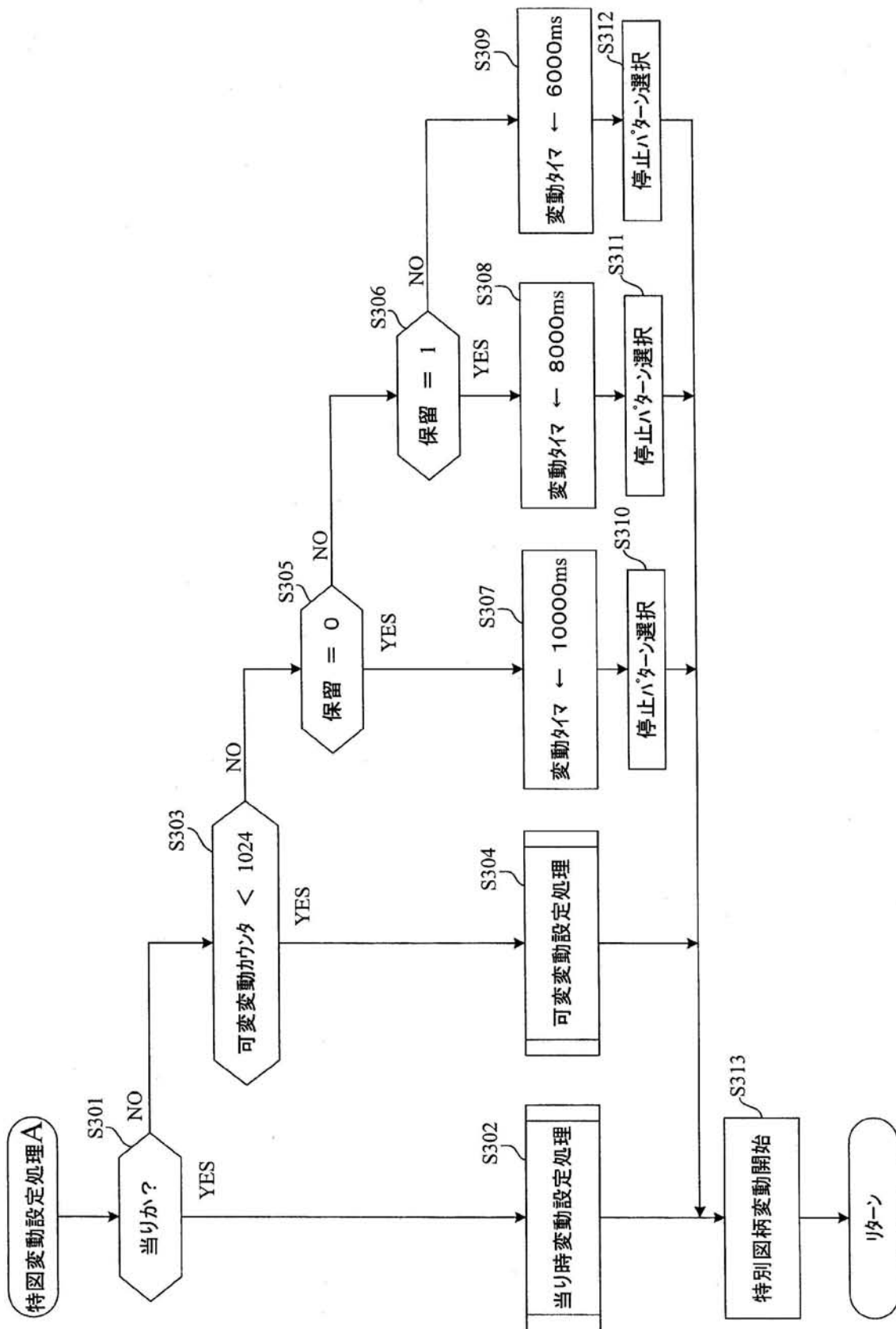
【図 6】



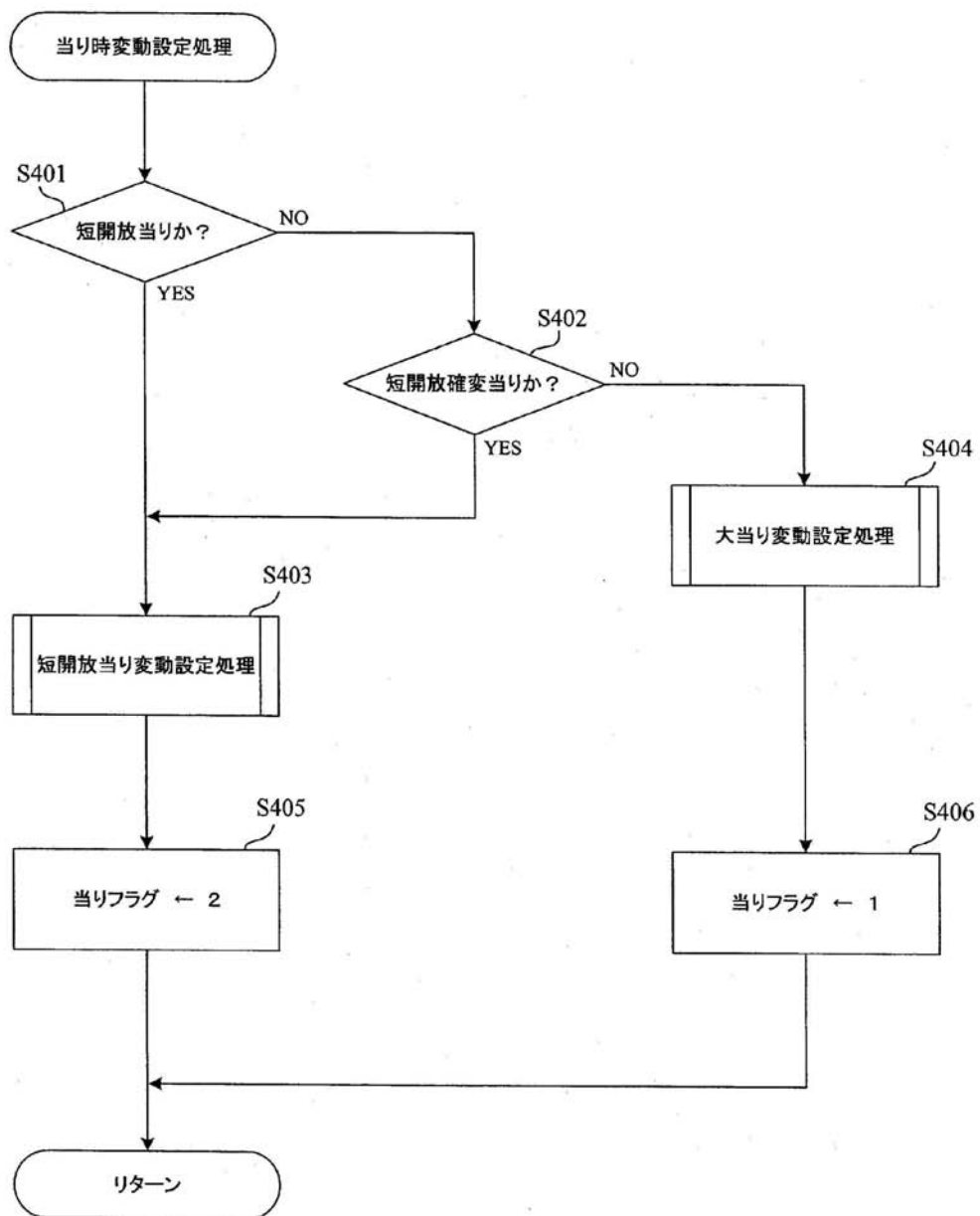
【図 7】



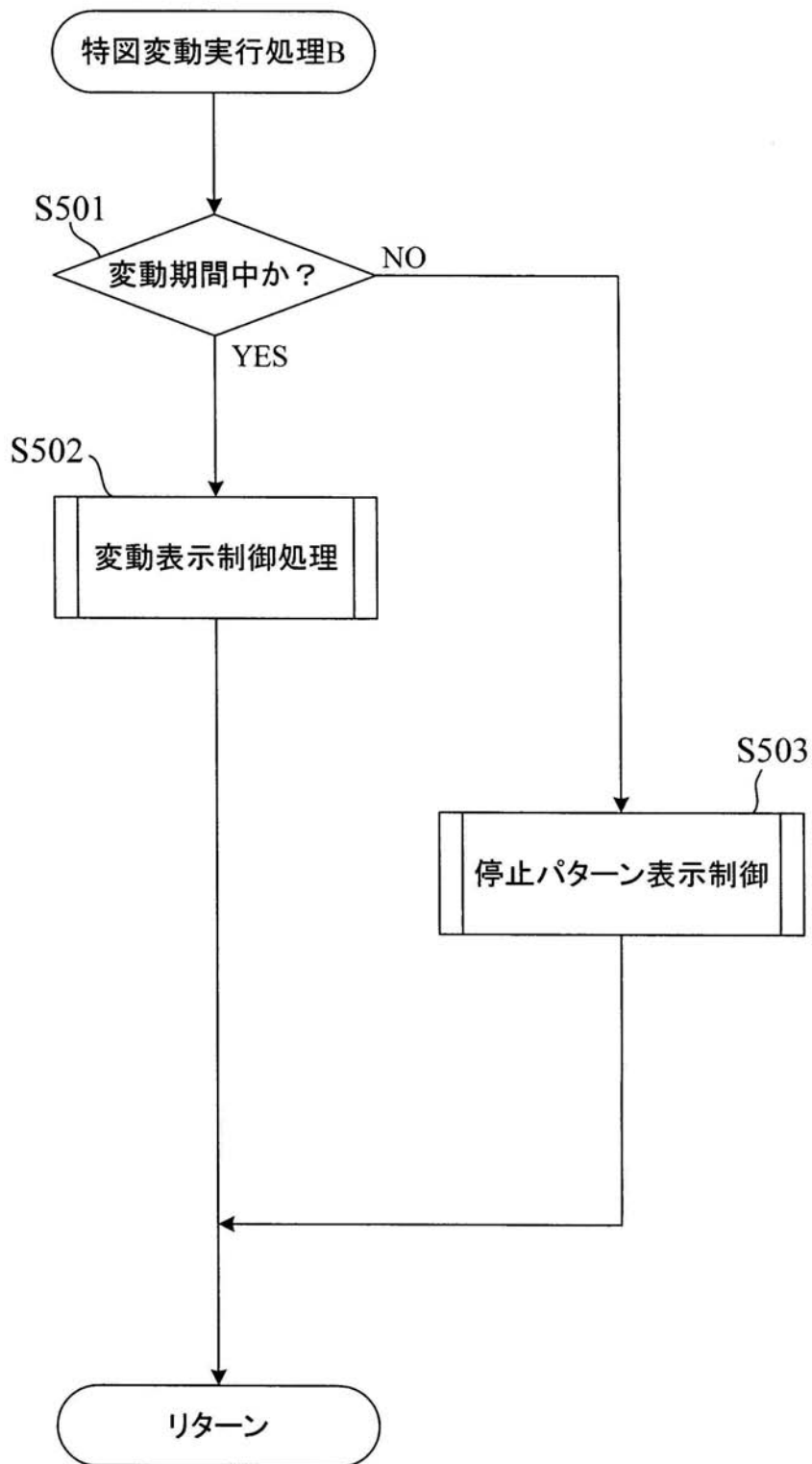
【図 8】



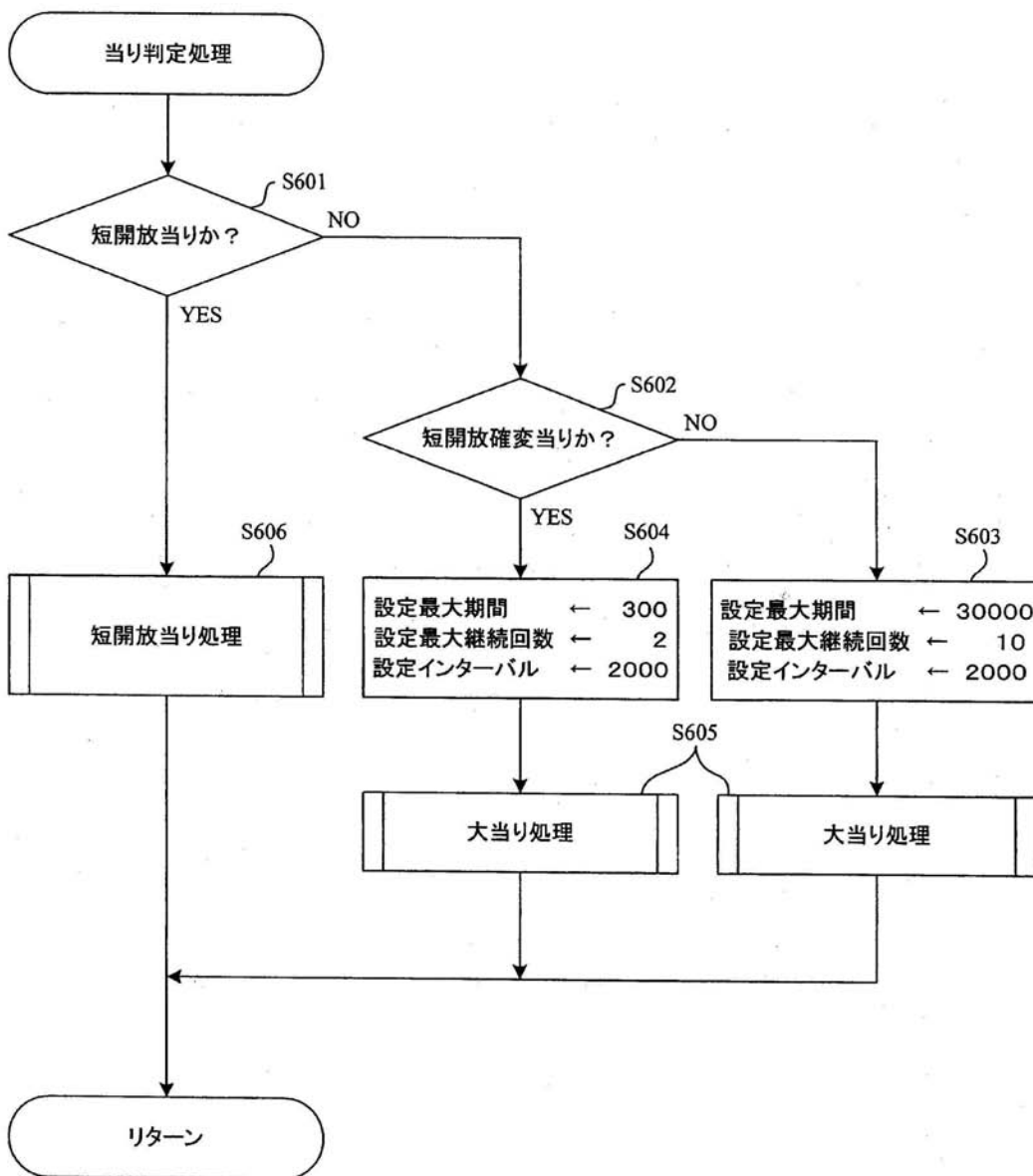
【図 9】



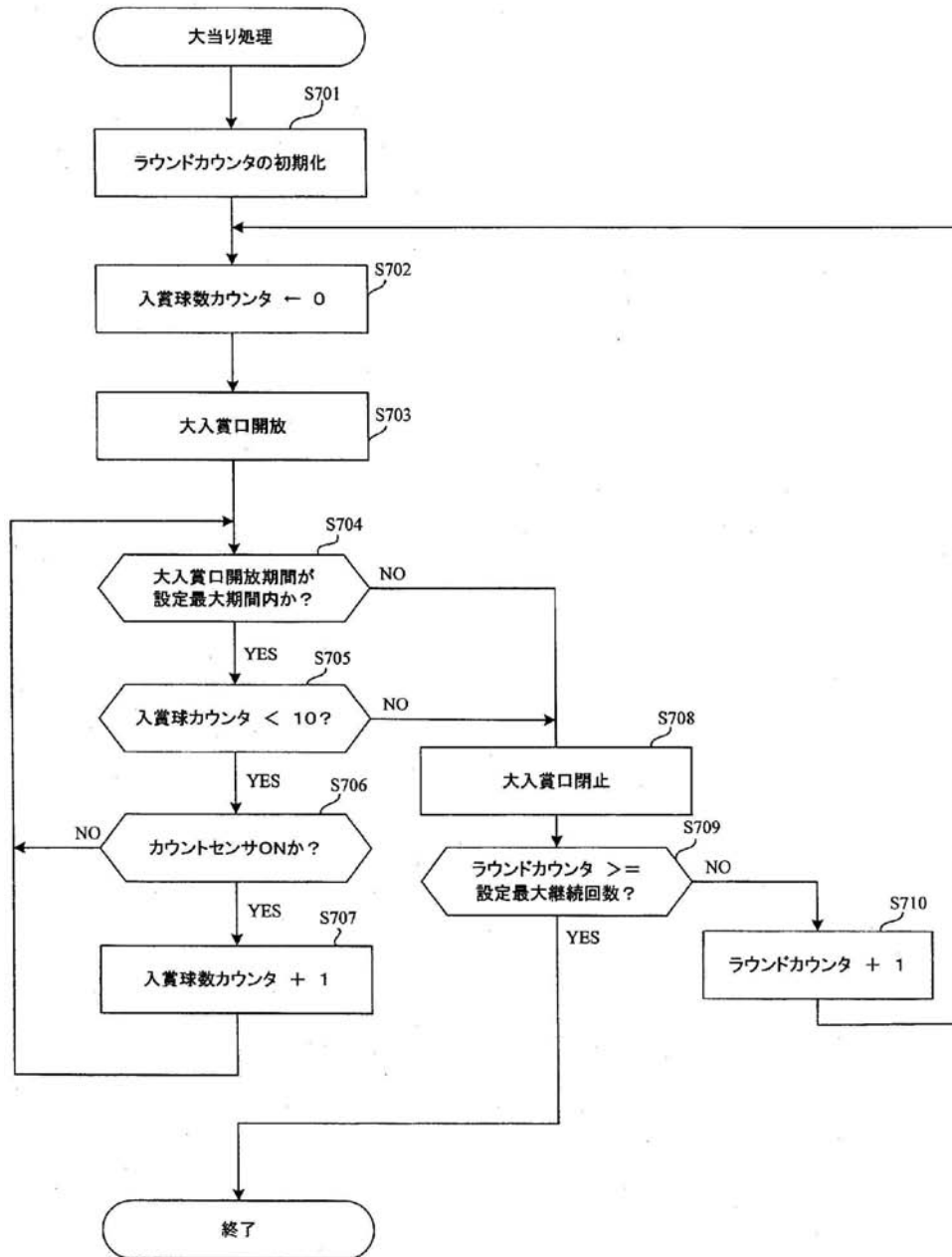
【図 10】



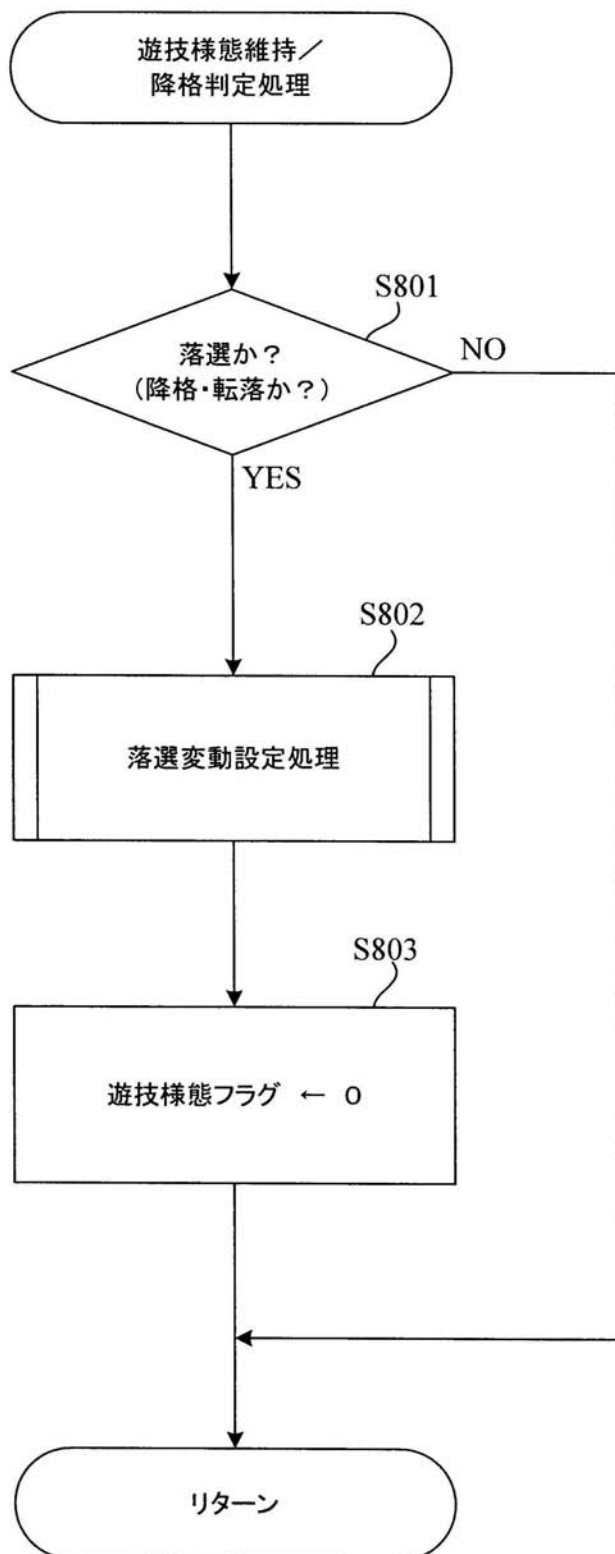
【図 11】



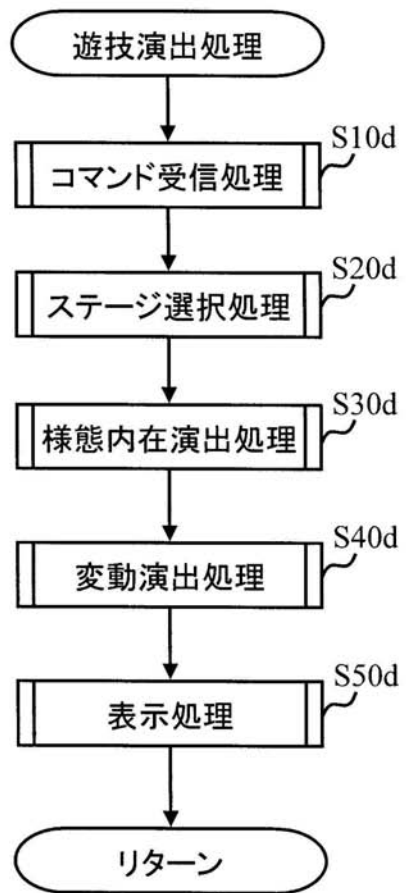
【図 12】



【図 13】



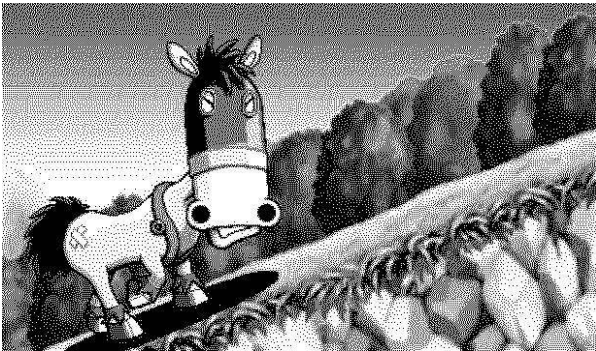
【図 14】



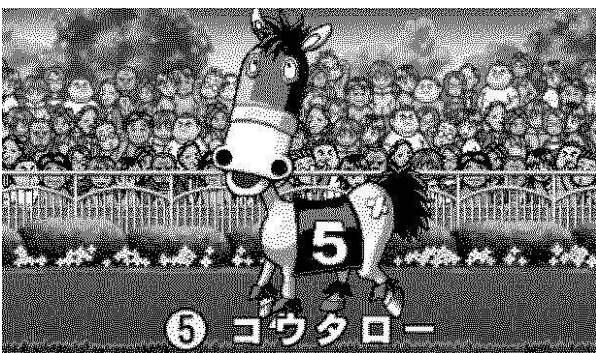
【図 15】



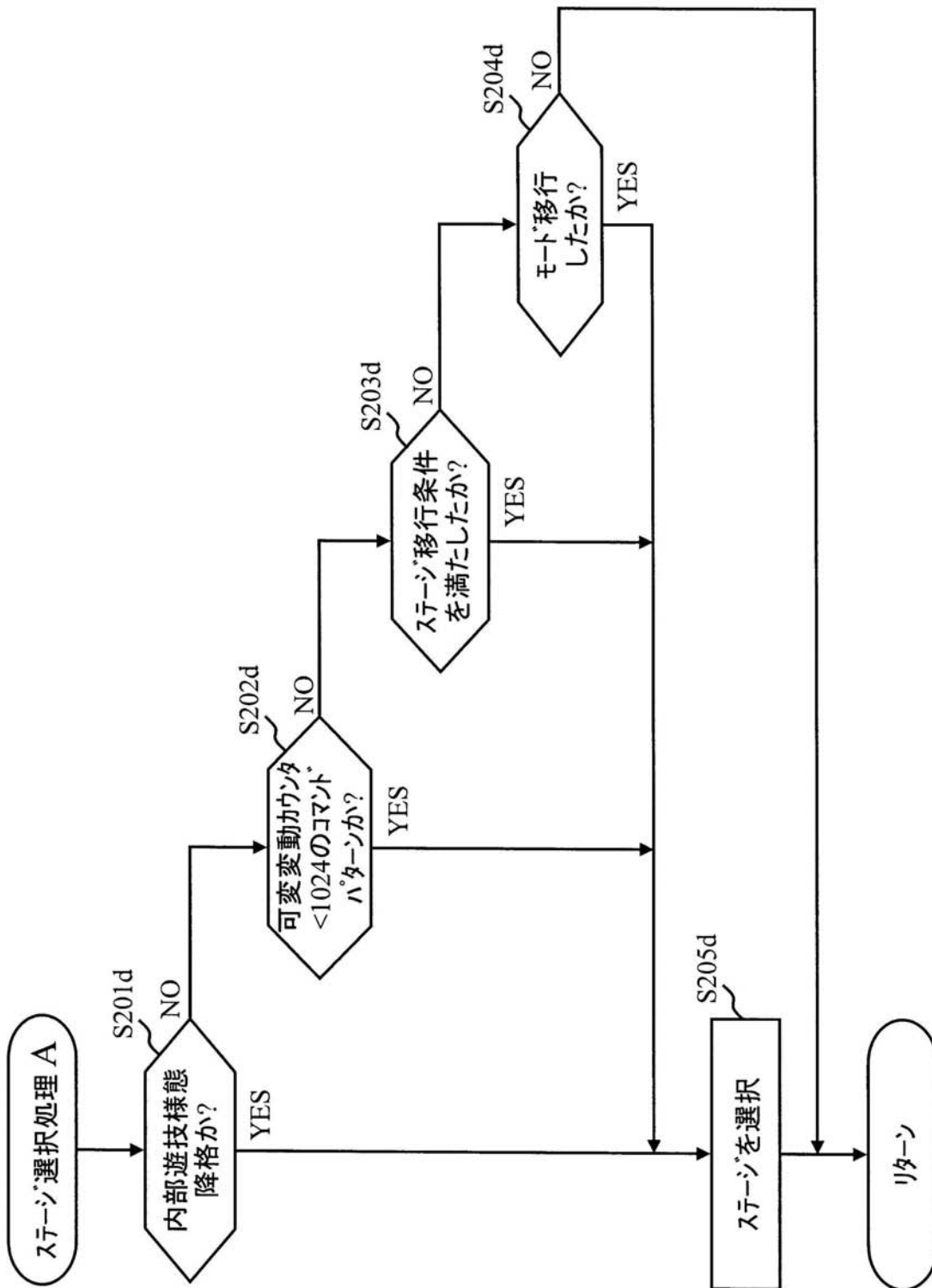
【図 16】



【図 17】



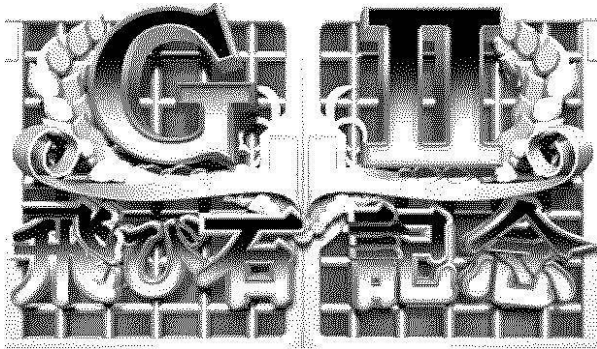
【図18】



【図 19】



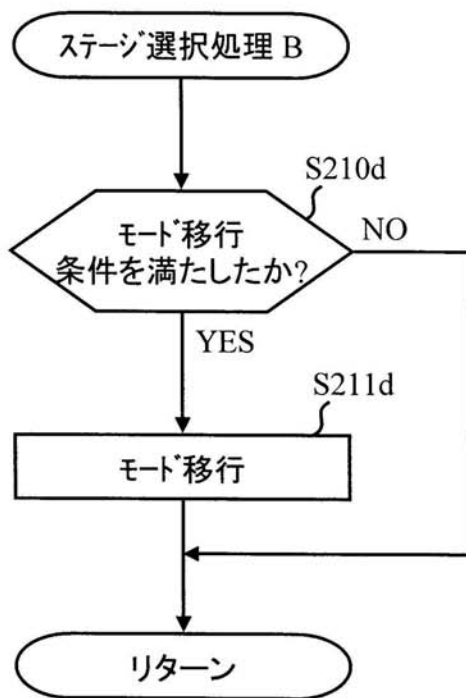
【図 20】



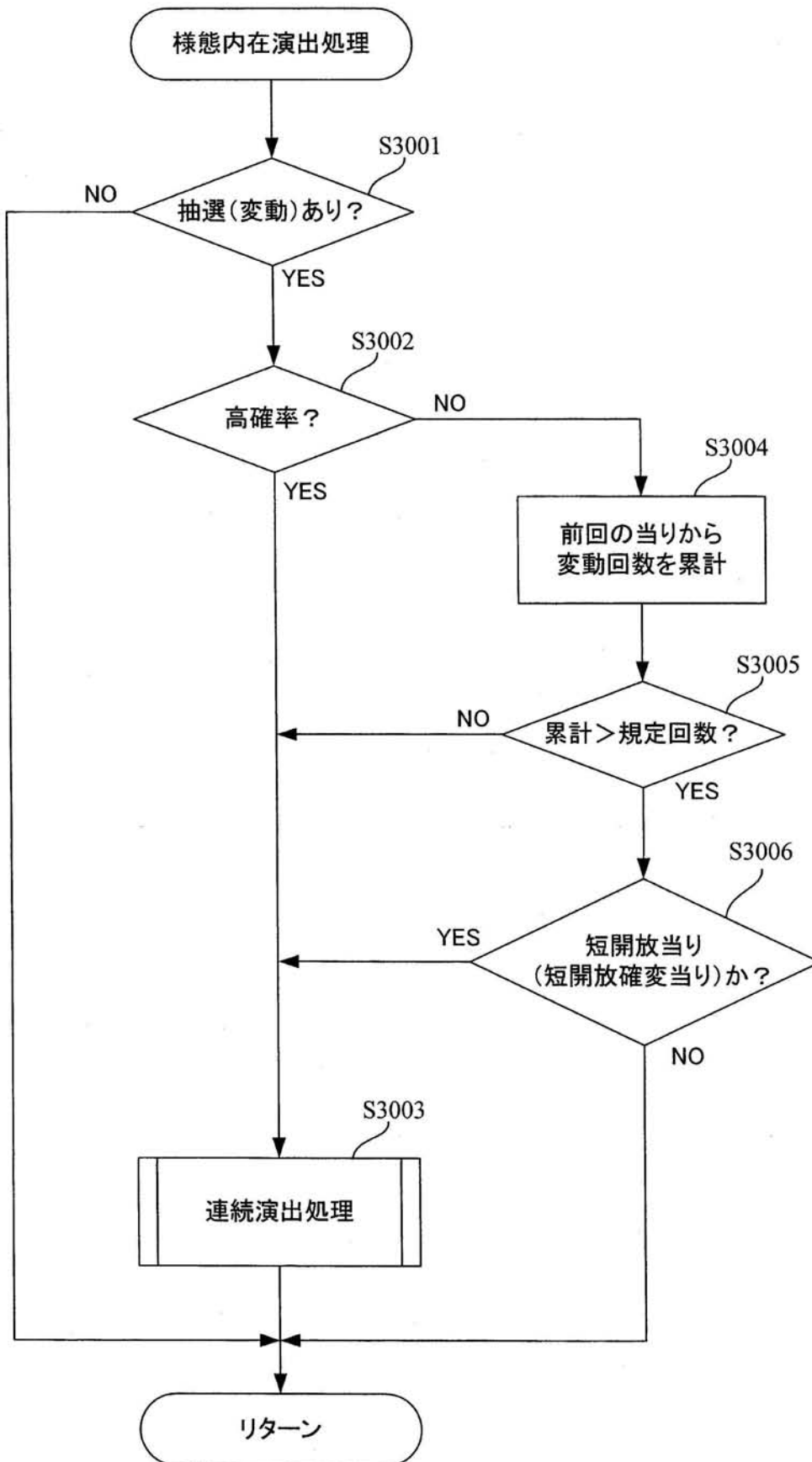
【図 21】



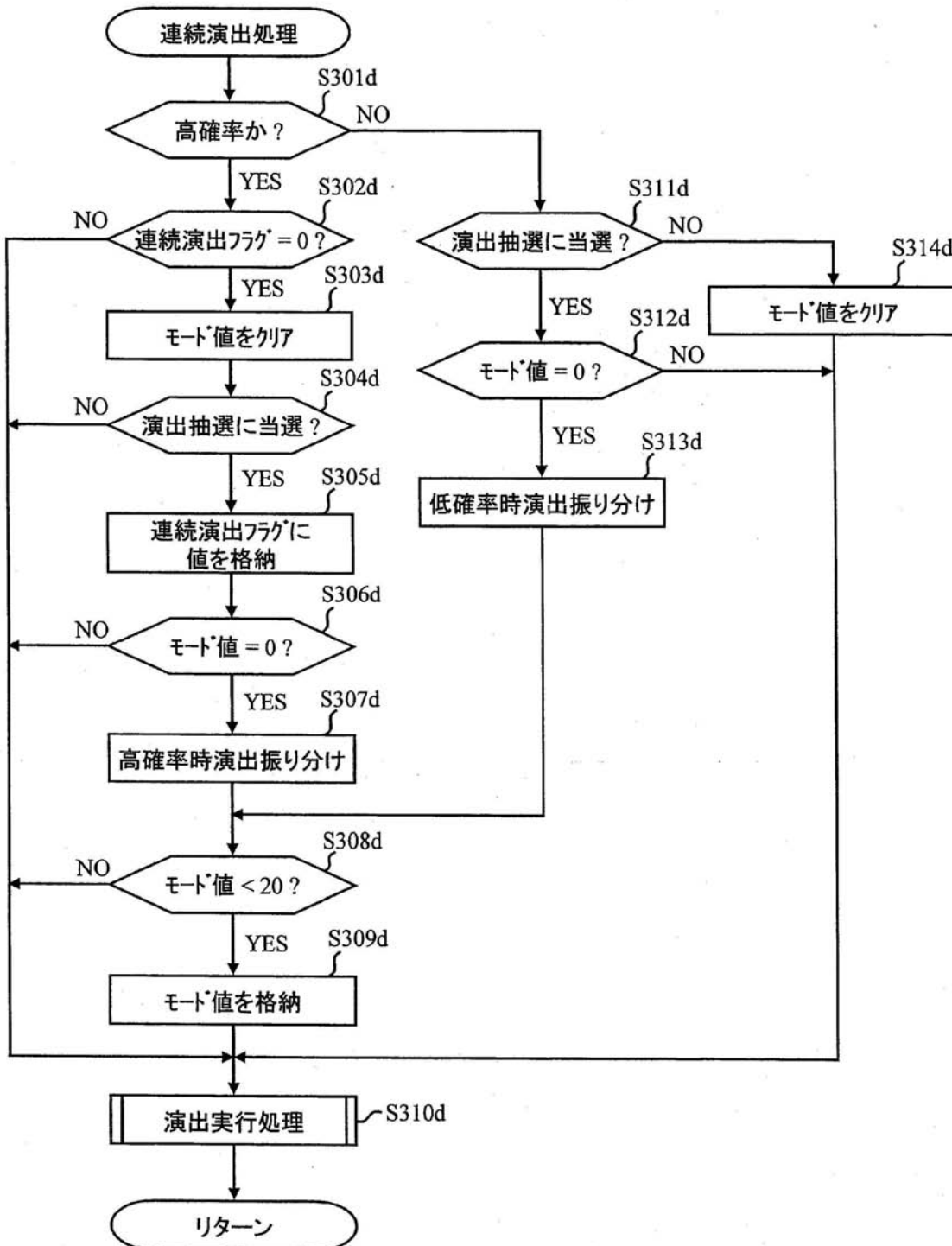
【図 22】



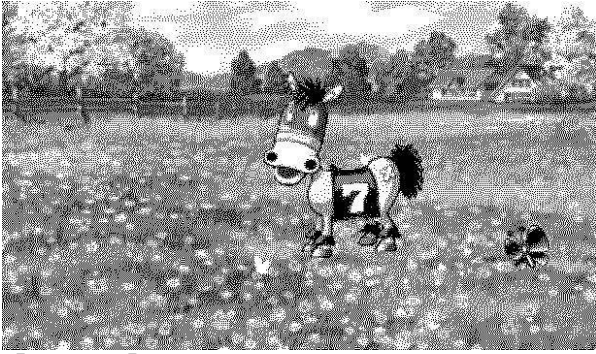
【図 2 3 A】



【図 23 B】



【図 2 4】



【図 2 5】



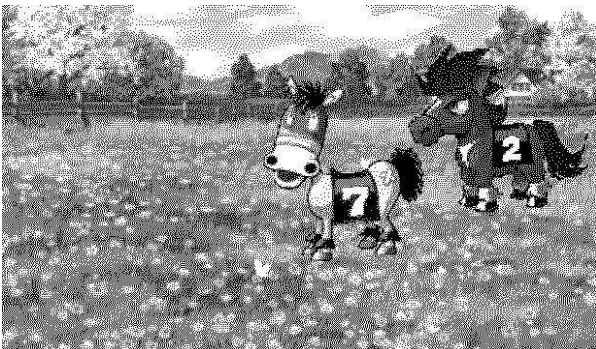
【図 2 6】



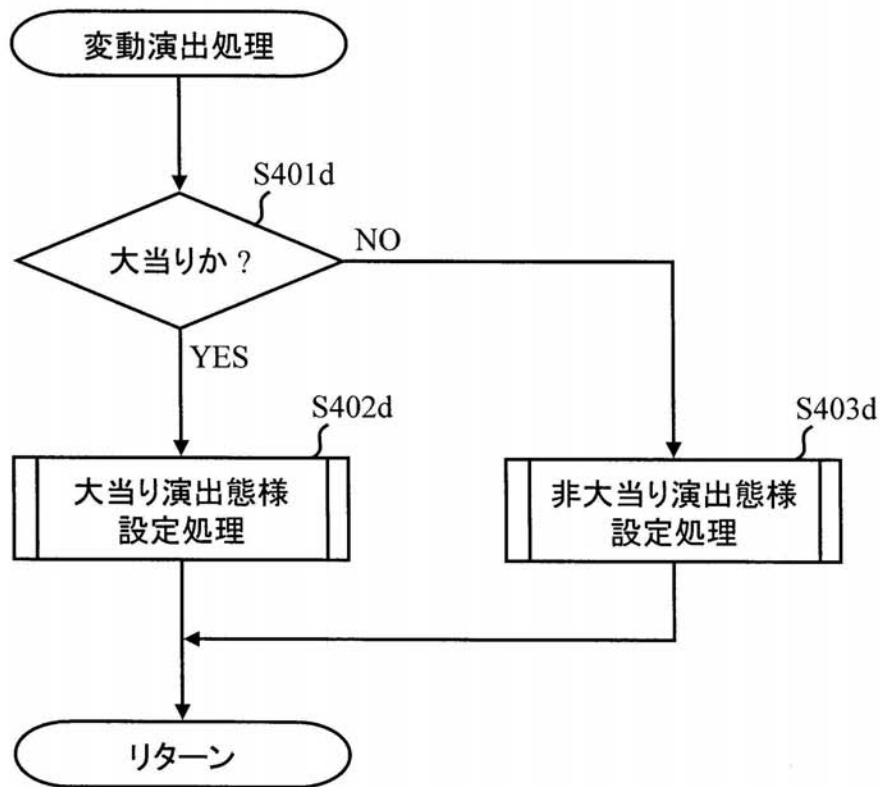
【図 2 7】



【図 2 8】



【図 29】



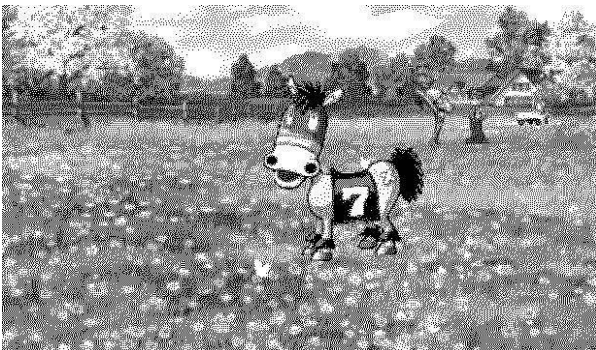
【図 3 0】



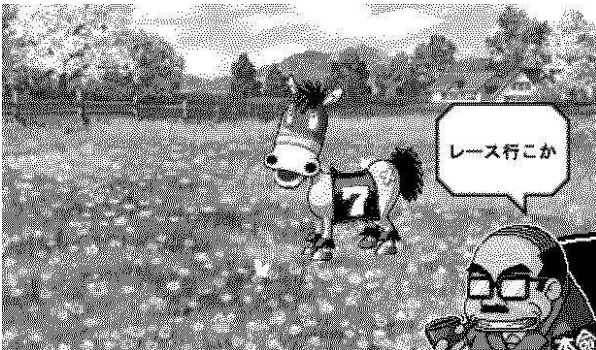
【図 3 1】



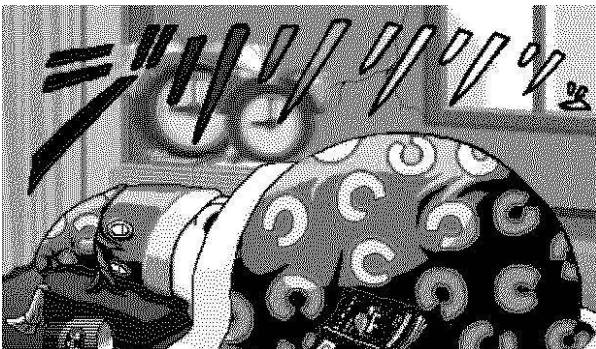
【図 3 2】



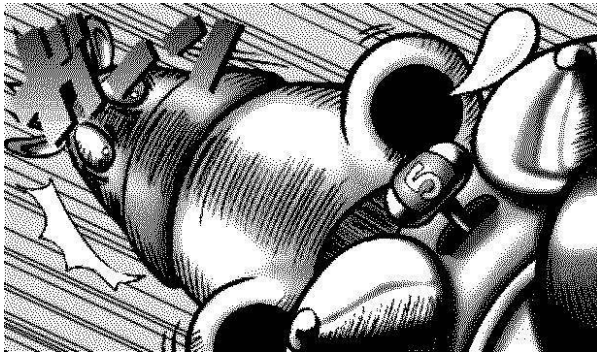
【図 3 3】



【図 3 4】



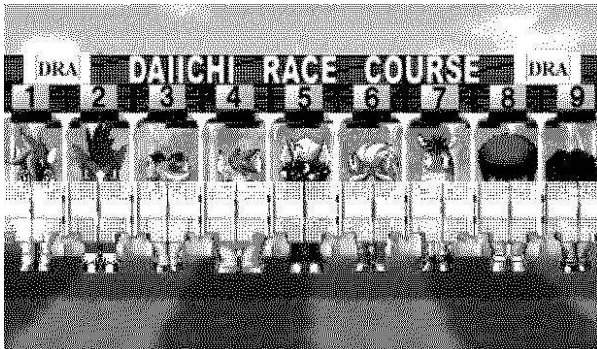
【図 35】



【図 36】



【図 37】



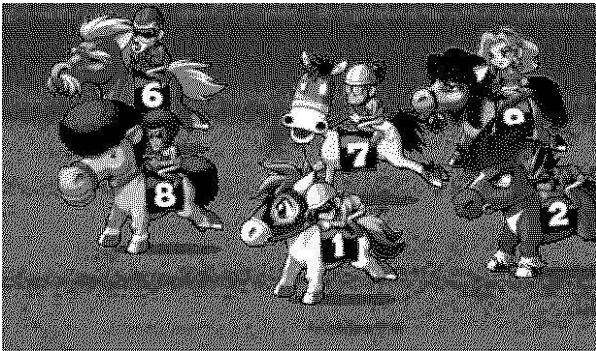
【図 38】



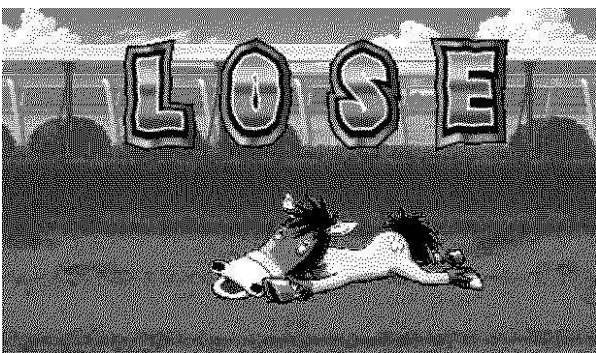
【図 39】



【図 40】



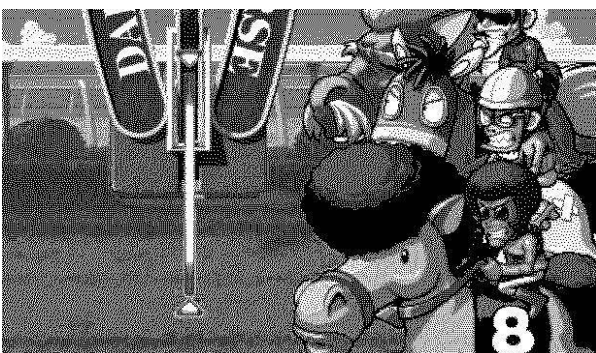
【図 41】



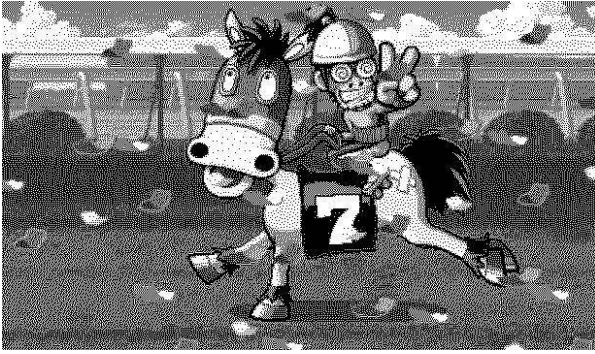
【図 42】



【図 43】



【図 4 4】



フロントページの続き

審査官 瀬津 太朗

- (56)参考文献 特開2004-329876(JP,A)
特開平10-165595(JP,A)
特開2000-271296(JP,A)
特開平8-323000(JP,A)
パチンコ攻略マガジン2004年4号,日本,株式会社双葉社,2004年 2月22日,第1
6巻第8号,第24-25頁
- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 7/02