

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-221301  
(P2014-221301A)

(43) 公開日 平成26年11月27日(2014.11.27)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 63 F 7/02 (2006.01)</b>	A 63 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 63 F 7/02 3 1 5 Z	2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 32 頁)

(21) 出願番号	特願2014-123324 (P2014-123324)	(71) 出願人	000161806 京楽産業. 株式会社
(22) 出願日	平成26年6月16日 (2014. 6. 16)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(62) 分割の表示	特願2008-317628 (P2008-317628) の分割	(74) 代理人	100104190 弁理士 酒井 昭徳
原出願日	平成20年12月12日 (2008. 12. 12)	(72) 発明者	佐藤 彰芳 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	佐竹 修樹 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	吉澤 高志 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内

最終頁に続く

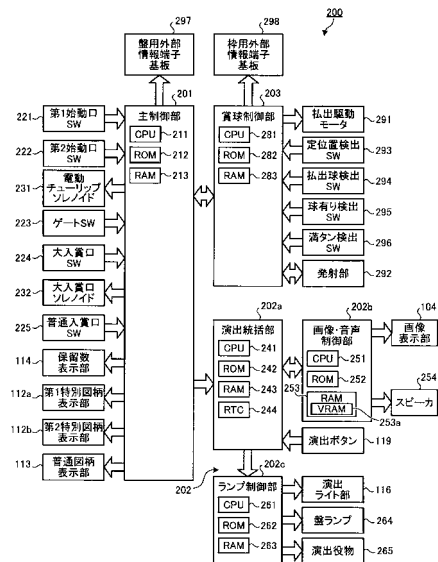
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】複数の変動表示にわたっておこなう演出のチャンス目を、実行中の演出モードに応じて選択すること。

【解決手段】演出制御部202は、演出モード選択部と、演出実行部と、を備える。演出モード選択部は、複数の演出モードの中から一の演出モードを選択する。演出実行部は、大当たり抽選をおこなう主制御部201から送信されたコマンドが大当たりを示すコマンドである場合に、複数の図柄のうち少なくとも一つの図柄を、演出モード選択部によって選択された一の演出モードに対応した図柄にて停止表示させた後、複数の図柄を大当たりを示す組み合わせにて停止表示させる演出を選択する。演出実行部は、演出選択手段によって選択された演出を実行する。

【選択図】図2



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

始動条件の成立により遊技者に有利な特別遊技をおこなうか否かを判定する判定手段と

、  
前記判定手段の判定結果に基づいて、当該判定結果を示すためにそれぞれが異なる画像を有する複数種類の図柄により構成された複数の図柄列の変動態様を選択する変動態様選択手段と、

前記変動態様選択手段によって選択された前記変動態様で前記複数の図柄列を図柄表示領域上で変動表示させた後に、前記判定結果を示す図柄を前記図柄表示領域の停止表示領域にそれぞれ停止表示させる変動演出をおこなわせる図柄制御手段と、

前記図柄制御手段による前記複数の図柄列の変動表示中に所定の演出をおこなう演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

それぞれが異なるテーマを有する複数種類のモード演出のうち 1 のモード演出を設定するモード演出設定手段と、

前記モード演出設定手段により設定されているモード演出を前記図柄制御手段による複数回の前記複数の図柄列の変動表示にわたっておこなうモード演出実行手段と、

を有し、

前記図柄制御手段は、

前記モード演出設定手段により、第 1 のテーマを有する第 1 のモード演出が設定されているときには前記複数種類の図柄の中から前記第 1 のテーマに関連する画像を有する第 1 の図柄に設定し、前記第 1 のテーマとは異なる第 2 のテーマを有する第 2 のモード演出が設定されているときには前記複数種類の図柄の中から前記第 2 のテーマに関連する画像を有する第 2 の図柄に設定する図柄設定手段と、

前記変動態様選択手段によって前記特別遊技への期待度の高い特定の変動態様が選択された場合、変動表示させた前記複数の図柄列のうち所定の図柄列において前記図柄設定手段により設定されている前記第 1 の図柄または前記第 2 の図柄を前記停止表示領域に一旦停止表示させた後に再度変動表示させてから前記判定結果を示す図柄で停止表示させる連続変動制御手段と、

を有することを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

始動条件の成立により遊技者に有利な特別遊技をおこなうか否かを判定する判定手段と

、  
前記判定手段の判定結果に基づいて、当該判定結果を示すためにそれぞれが異なる画像を有する複数種類の図柄により構成された複数の図柄列の変動態様を選択する変動態様選択手段と、

前記変動態様選択手段によって選択された前記変動態様で前記複数の図柄列を図柄表示領域上で変動表示させた後に、前記判定結果を示す図柄を前記図柄表示領域の停止表示領域にそれぞれ停止表示させる変動演出をおこなわせる図柄制御手段と、

前記図柄制御手段による前記複数の図柄列の変動表示中に所定の演出をおこなう演出実行手段と、

前記複数の図柄列の変動表示中に前記始動条件が成立すると、前記特別遊技をおこなうか否かの判定を受けるための権利を記憶する記憶手段と、

前記記憶手段によって記憶された権利による前記特別遊技をおこなうか否かの判定で前記特別遊技をおこなうと判定されるか否かを事前判定する事前判定手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記事前判定手段の判定結果に基づいて、それぞれが異なるテーマを有する複数種類のモード演出のうち 1 のモード演出を設定するモード演出設定手段と、

10

20

30

40

50

複数回の前記複数の図柄列の変動表示にわたって前記モード演出設定手段により設定されているモード演出をおこなうモード演出実行手段と、

を有し、

前記図柄制御手段は、

前記モード演出設定手段により、第1のテーマを有する第1のモード演出が設定されているときには前記複数種類の図柄の中から前記第1のテーマに関連する画像を有する第1の図柄に設定し、前記第1のテーマとは異なる第2のテーマを有する第2のモード演出が設定されているときには前記複数種類の図柄の中から前記第2のテーマに関連する画像を有する第2の図柄に設定する図柄設定手段と、

前記モード演出実行手段による前記モード演出において変動表示された前記複数の図柄列のうち所定の図柄列において前記図柄設定手段により設定されている前記第1の図柄または前記第2の図柄を前記停止表示領域に停止表示させる連続変動制御手段と、

を有することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、遊技球の始動口への入賞を契機に、表示手段を用いた演出をおこなう遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技盤の遊技領域に打ち出した遊技球が特定の始動口に入ると、図柄表示部に表示される3列の図柄（たとえば、1～12の数字の図柄など）が上から下に移動するように表示され、大当たりを期待させるような予告演出（たとえば、リーチ演出など）をおこなうぱちんこ遊技機が広く使用されている。

【0003】

このようなぱちんこ遊技機において、チャンス目と呼ばれる特定の図柄が停止表示された場合に、再び変動を開始するなどして、複数回の変動表示にわたって予告演出をおこなう遊技機が知られている（たとえば、下記特許文献1参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2005-245731号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記の従来技術にあっては、チャンス目とされる図柄が識別しにくい場合があり、遊技者は演出を十分に楽しめていないことが考えられた。特に、この問題は、複数の演出モード（たとえばAモード、Bモード）を有するぱちんこ遊技機において顕著となる。たとえば、Aモードでの演出中に、このAモードとは無関係の図柄（たとえばBモードのキャラクタの図柄）がチャンス目であると、この図柄が停止しても、遊技者はチャンス目であることに気づかない。このため、チャンス目を停止させても遊技者に期待感を与えることができていなかった。また、Aモードとは無関係の図柄が停止したにもかかわらず、演出が発展すると、遊技者に違和感を与える場合もあった。

【0006】

この発明は、上述した従来技術による問題点を解消するため、演出モードに応じたチャンス目を設定することで、遊技者にチャンス目を容易に認識させ、遊技性の向上を図ることのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上述した課題を解決し、目的を達成するため、本発明は以下の構成を採用した。本発明

10

20

30

40

50

にかかると遊技機は、始動条件の成立により遊技者に有利な特別遊技をおこなうか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて、当該判定結果を示すためにそれぞれ異なる画像を有する複数種類の図柄により構成された複数の図柄列の変動態様を選択する変動態様選択手段と、前記変動態様選択手段によって選択された前記変動態様で前記複数の図柄列を図柄表示領域上で変動表示させた後に、前記判定結果を示す図柄を前記図柄表示領域の停止表示領域にそれぞれ停止表示させる変動演出をおこなわせる図柄制御手段と、前記図柄制御手段による前記複数の図柄列の変動表示中に所定の演出をおこなう演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、それぞれ異なるテーマを有する複数種類のモード演出のうち1のモード演出を設定するモード演出設定手段と、前記モード演出設定手段により設定されているモード演出を前記図柄制御手段による複数回の前記複数の図柄列の変動表示にわたっておこなうモード演出実行手段と、を有し、前記図柄制御手段は、前記モード演出設定手段により、第1のテーマを有する第1のモード演出が設定されているときには前記複数種類の図柄の中から前記第1のテーマに関連する画像を有する第1の図柄に設定し、前記第1のテーマとは異なる第2のテーマを有する第2のモード演出が設定されているときには前記複数種類の図柄の中から前記第2のテーマに関連する画像を有する第2の図柄に設定する図柄設定手段と、前記変動態様選択手段によって前記特別遊技への期待度の高い特定の変動態様が選択された場合、変動表示させた前記複数の図柄列のうち所定の図柄列において前記図柄設定手段により設定されている前記第1の図柄または前記第2の図柄を前記停止表示領域に一旦停止表示させた後に再度変動表示させてから前記判定結果を示す図柄で停止表示させる連続変動制御手段と、を有することを特徴とする。

10

20

#### 【0008】

また、本発明にかかると遊技機は、始動条件の成立により遊技者に有利な特別遊技をおこなうか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて、当該判定結果を示すためにそれぞれ異なる画像を有する複数種類の図柄により構成された複数の図柄列の変動態様を選択する変動態様選択手段と、前記変動態様選択手段によって選択された前記変動態様で前記複数の図柄列を図柄表示領域上で変動表示させた後に、前記判定結果を示す図柄を前記図柄表示領域の停止表示領域にそれぞれ停止表示させる変動演出をおこなわせる図柄制御手段と、前記図柄制御手段による前記複数の図柄列の変動表示中に所定の演出をおこなう演出実行手段と、前記複数の図柄列の変動表示中に前記始動条件が成立すると、前記特別遊技をおこなうか否かの判定を受けるための権利を記憶する記憶手段と、前記記憶手段によって記憶された権利による前記特別遊技をおこなうか否かの判定で前記特別遊技をおこなうと判定されるか否かを事前判定する事前判定手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、それぞれ異なるテーマを有する複数種類のモード演出のうち1のモード演出を設定するモード演出設定手段と、複数回の前記複数の図柄列の変動表示にわたって前記モード演出設定手段により設定されているモード演出をおこなうモード演出実行手段と、を有し、前記図柄制御手段は、前記モード演出設定手段により、第1のテーマを有する第1のモード演出が設定されているときには前記複数種類の図柄の中から前記第1のテーマに関連する画像を有する第1の図柄に設定し、前記第1のテーマとは異なる第2のテーマを有する第2のモード演出が設定されているときには前記複数種類の図柄の中から前記第2のテーマに関連する画像を有する第2の図柄に設定する図柄設定手段と、前記モード演出実行手段による前記モード演出において変動表示された前記複数の図柄列のうち所定の図柄列において前記図柄設定手段により設定されている前記第1の図柄または前記第2の図柄を前記停止表示領域に停止表示させる連続変動制御手段と、を有することを特徴とする。

30

40

#### 【0009】

上記の構成によれば、複数の図柄のうち少なくとも一つの図柄を、実行中の演出モードに対応した図柄にて停止表示させる演出を実行することができる。

#### 【発明の効果】

#### 【0010】

50

本発明にかかる遊技機によれば、遊技者に対し、演出モードに対応した図柄にて違和感を与えることなくチャンスが到来したことを明確に報知できるので、遊技者の期待感を高揚させることができ、遊技性を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本発明の実施の形態1にかかる遊技機の一例を示す正面図である。

【図2】本発明の実施の形態1にかかる遊技機の内部構成を示すブロック図である。

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

【図4】特別図柄処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図5】演出統括部が実行する演出表示処理の処理内容を示すフローチャートである。

10

【図6】演出パターン選択処理の処理内容を示したフローチャートである。

【図7】演出パターンテーブルT1を示す説明図である。

【図8】演出パターンテーブルT2を示す説明図である。

【図9】演出パターンテーブルT3を示す説明図である。

【図10】演出パターンテーブルT4を示す説明図である。

【図11】本実施の形態の遊技機のAモードにおける演出の一例を示す説明図である。

【図12】本実施の形態の遊技機のBモードにおける演出の一例を示す説明図である。

【図13】本実施の形態2の主制御部が実行する始動口SW処理を示したフローチャートである。

【図14】本実施の形態2の主制御部が実行する事前判定処理を示したフローチャートである。

20

【図15-1】停止図柄選択処理の処理内容を示すフローチャート(その1)である。

【図15-2】停止図柄選択処理の処理内容を示すフローチャート(その2)である。

【図16】連続予告開始処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図17】演出パターン選択処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図18】演出パターンテーブルT5を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

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

30

【0013】

(実施の形態1)

(遊技機の基本構成)

まず、本発明の実施の形態1にかかる遊技機の基本構成について説明する。図1は、本発明の実施の形態1にかかる遊技機の一例を示す正面図である。図1に示すように、本実施の形態1の遊技機100は、遊技盤101を備えている。遊技盤101の下部位置には、発射部(図2中符号292参照)が配置されている。

【0014】

発射部の駆動によって発射された遊技球は、レール102a, 102b間を上昇して遊技盤101の上部位置に達した後、遊技領域103内を落下するようになっている。遊技領域103には、複数の釘(不図示)が設けられており、この釘によって遊技球は不特定な方向に向けて落下する。また、遊技領域103において遊技球の落下途中となる位置には、遊技球の落下方向を変化させる風車や各種入賞口(始動口や大入賞口など)が配設されている。

40

【0015】

遊技盤101の略中央部分には、画像表示部104が配置されている。画像表示部104としては液晶表示器(LCD: Liquid Crystal Display)などが用いられる。たとえば、この画像表示部104には、後述する演出図柄が表示される。なお、本実施の形態1において、演出図柄は「0」~「9」の10種類であり、「0」の演出図柄にはキャラクタAが、「1」の演出図柄にはキャラクタBが描かれている。画像

50

表示部 104 の下方には、第 1 始動口 105 と、第 2 始動口 106 とが配設されている。第 1 始動口 105、第 2 始動口 106 は、始動入賞させるための入賞口である。

【0016】

第 2 始動口 106 の近傍には、普通電動役物（後述する普通図柄抽選の抽選結果に基づき可動する役物）としての電動チューリップ 107 が設けられている。電動チューリップ 107 は、遊技球を第 2 始動口 106 へ入賞し難くさせる閉状態（閉口された状態）と、閉状態よりも入賞し易くさせる開状態（開放された状態）とを有する。これらの状態の制御は、電動チューリップ 107 が備えるソレノイド（図 2 中符号 231 参照）によっておこなわれる。

【0017】

電動チューリップ 107 は、画像表示部 104 の左側に配設されたゲート 108 を遊技球が通過したことによりおこなわれる普通図柄抽選の抽選結果に基づいて開放される。ゲート 108 は、画像表示部 104 の左側（図示の位置）に限らず、遊技領域 103 内の任意の位置に配設してよい。

【0018】

第 2 始動口 106 の下方には、大入賞口 109 が設けられている。大入賞口 109 は、大当たり状態となったときに開放され、遊技球の入賞により所定個数（たとえば 15 個）の賞球を払い出すための入賞口である。

【0019】

画像表示部 104 の側部や下方などには普通入賞口 110 が配設されている。普通入賞口 110 は、遊技球の入賞により所定個数（たとえば 10 個）の賞球を払い出すための入賞口である。普通入賞口 110 は、図示の位置に限らず、遊技領域 103 内の任意の位置に配設してよい。遊技領域 103 の最下部には、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を回収する回収口 111 が設けられている。

【0020】

遊技盤 101 の右下部分には、特別図柄が表示される特別図柄表示部 112 が配置されている。特別図柄表示部 112 は、第 1 特別図柄（以下「特図 1」という）が表示される第 1 特別図柄表示部（図 2 中符号 112 a 参照）と、第 2 特別図柄（以下「特図 2」という）が表示される第 2 特別図柄表示部（図 2 中符号 112 b 参照）とを有する。

【0021】

ここで、特図 1 は、遊技球が第 1 始動口 105 へ入賞することによりおこなう第 1 大当たり抽選の抽選結果をあらわす図柄である。特図 2 は、遊技球が第 2 始動口 106 へ入賞することによりおこなう第 2 大当たり抽選の抽選結果をあらわす図柄である。第 1 大当たり抽選および第 2 大当たり抽選は、遊技状態を大当たり状態とするか否かの抽選である。

【0022】

また、遊技盤 101 の右下部分には、普通図柄が表示される普通図柄表示部 113 が配置されている。ここで、普通図柄は、普通図柄抽選の抽選結果をあらわす図柄である。普通図柄抽選は、前述のように電動チューリップ 107 を開状態とするか否かの抽選である。たとえば、特別図柄表示部 112 および普通図柄表示部 113 としては 7 セグメントディスプレイが用いられる。

【0023】

特別図柄表示部 112 および普通図柄表示部 113 の左側には、特別図柄または普通図柄に対する保留数を表示する保留数表示部 114 が配置されている。たとえば、保留数表示部 114 としては LED が用いられる。この保留数表示部 114 としての LED は複数配置され、点灯 / 消灯によって保留数をあらわす。たとえば、保留数表示部 114 を構成する LED のうちの、上段の LED が 2 個点灯している場合には、普通図柄に対する保留数は 2 であることをあらわす。

【0024】

遊技盤 101 の遊技領域 103 の外周部分には、枠部材 115 が設けられている。枠部材 115 は、遊技盤 101 の上下左右の 4 辺において遊技領域 103 の周囲を囲む形状を

10

20

30

40

50

有している。また、枠部材 115 は、遊技盤 101 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

【0025】

枠部材 115 において遊技領域 103 の上側および下側となる 2 辺には、演出ライト部（枠ランプ）116 が設けられている。演出ライト部 116 は、それぞれ複数のランプとモータ（不図示）とを有する。各ランプは、遊技機 100 の正面にいる遊技者を照射する。また、各ランプは、モータの駆動により光の照射方向を上下方向・左右方向に変更することができる。また、各ランプは、遊技機 100 の周囲を照射し、その照射位置が遊技機 100 を基準にして円をなすように、光の照射方向を回転させることもできる。

【0026】

枠部材 115 の下部位置には、操作ハンドル 117 が配置されている。操作ハンドル 117 は、上記の発射部の駆動によって遊技球を発射させる際に、遊技者によって操作される。操作ハンドル 117 は、上記の枠部材 115 と同様に、遊技盤 101 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

【0027】

操作ハンドル 117 は、上記の発射部を駆動させて遊技球を発射させる発射指示部材 118 を備えている。発射指示部材 118 は、操作ハンドル 117 の外周部において、遊技者から見て右回りに回転可能に設けられている。公知の技術であるため説明を省略するが、操作ハンドル 117 には、遊技者が発射指示部材 118 を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。これにより、発射部は、発射指示部材 118 が遊技者によって直接操作されている時に遊技球を発射させる。

【0028】

枠部材 115 において、遊技領域 103 の下側となる辺には、演出ボタン（チャンスボタン）119 および十字キー 120 が設けられている。これら演出ボタン 119 および十字キー 120 は、遊技機 100 において遊技者からの操作を受け付ける操作受付部を構成している。また、枠部材 115 には、音声を出力するスピーカ（図 2 中符号 254 参照）が組み込まれている。

【0029】

また、図示は省略するが、遊技領域 103 内の所定位置（たとえば画像表示部 104 の周囲）には演出用の役物（以下「演出役物」という。図 2 中符号 265 参照）が設けられている。この演出役物は、不図示のソレノイドやモータを備えており、このソレノイドやモータの駆動によって駆動される。

【0030】

（遊技機の内部構成）

つぎに、本発明の実施の形態 1 にかかる遊技機 100 の内部構成について説明する。図 2 は、本発明の実施の形態 1 にかかる遊技機の内部構成を示すブロック図である。図 2 に示すように、遊技機 100 の制御部 200 は、遊技の進行を制御する主制御部 201 と、演出内容を制御する演出制御部 202 と、賞球の払い出しを制御する賞球制御部 203 とを備えている。以下にそれぞれの制御部について詳細に説明する。

【0031】

（1．主制御部）

主制御部 201 は、CPU（Central Processing Unit）211 と、ROM（Read Only Memory）212 と、RAM（Random Access Memory）213 と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される。

【0032】

CPU 211 は、メイン処理（図 3 を参照）、タイマ割込処理（図 4 を参照）など、遊技機 100 の遊技の進行に関する各種プログラムを実行する。ROM 212 には、CPU 211 が上記の処理を実行するために必要となるプログラムなどが記憶されている。RAM 213 は、CPU 211 のワークエリアとして機能する。なお、CPU 211 が上記の

10

20

30

40

50

プログラムを実行することによりRAM 213にセットされたデータは、所定のタイミングで主制御部201に接続された各構成に対して送信される。

【0033】

すなわち、主制御部201は、CPU 211がRAM 213をワークエリアとして使用しながら、ROM 212に記憶された各種プログラムを実行することによって、遊技機100の遊技の進行を制御するように機能する。たとえば、主制御部201は、主制御基板（公知の技術のため詳細な説明は省略する）によって実現される。

【0034】

主制御部201には、遊技球を検出する検出手段として機能する各種スイッチ（SW）、大入賞口109などの電動役物を開閉動作させるためのソレノイド、上記の第1特別図柄表示部112a、第2特別図柄表示部112b、普通図柄表示部113、保留数表示部114などが接続される。

10

【0035】

具体的に、上記の各種SWとしては、第1始動口105へ入賞した遊技球を検出する第1始動口SW 221と、第2始動口106へ入賞した遊技球を検出する第2始動口SW 222と、ゲート108を通過した遊技球を検出するゲートSW 223と、大入賞口109へ入賞した遊技球を検出する大入賞口SW 224と、普通入賞口110へ入賞した遊技球を検出する普通入賞口SW 225とが主制御部201に接続される。

【0036】

それぞれのSW（221～225）による検出結果は主制御部201へ入力される。これらのSWには、近接スイッチなどを用いることができる。なお、普通入賞口SW 225は、普通入賞口110の配置位置別に複数個設けてもよい。

20

【0037】

また、上記のソレノイドとしては、電動チューリップ107を開閉動作させる電動チューリップソレノイド231、大入賞口109を開閉動作させる大入賞口ソレノイド232とが主制御部201に接続される。主制御部201は、それぞれのソレノイド（231、232）に対する駆動を制御する。たとえば、主制御部201は、普通図柄抽選の抽選結果に基づいて電動チューリップソレノイド231の駆動を制御する。主制御部201は、大当たり抽選の抽選結果に基づいて大入賞口ソレノイド232の駆動を制御する。

【0038】

また、主制御部201は、大当たり抽選（第1大当たり抽選、第2大当たり抽選）、普通図柄抽選の抽選結果に基づいて、第1特別図柄表示部112a、第2特別図柄表示部112b、普通図柄表示部113の表示内容を制御する。たとえば、主制御部201は、第1大当たり抽選をおこなうと第1特別図柄表示部112aの特図1を変動表示させる。そして、所定期間経過後に、第1大当たり抽選の抽選結果を示す図柄にて特図1を停止表示させる。

30

【0039】

同様に、主制御部201は、第2大当たり抽選をおこなうと第2特別図柄表示部112bの特図2を、普通図柄抽選をおこなうと普通図柄表示部113の普通図柄を、変動/停止表示させる。

40

【0040】

さらに、主制御部201は、演出制御部202および賞球制御部203にも接続され、それぞれに対して各種コマンドを送信する。たとえば、主制御部201は、大当たり抽選をおこなうと、演出制御部202に対して変動開始コマンドを送信する。ここで、変動開始コマンドには、遊技状態や、特別図柄を変動表示させる時間（以下「変動時間」という）や、大当たり抽選の抽選結果（停止表示させる特別図柄）などを示す情報が含まれている。

【0041】

また、主制御部201は、各入賞口（始動口105、106、大入賞口109、普通入賞口110）へ入賞した遊技球を検出すると、賞球制御部203に対して賞球コマンドを

50



送信する。ここで、賞球コマンドには、払い出させる賞球の個数などを示す情報が含まれている。

#### 【0042】

##### (2. 演出制御部)

演出制御部202は、演出統括部202aと、画像・音声制御部202bと、ランプ制御部202cとによって構成され、遊技機100の演出内容を制御する機能を有する。ここで、演出統括部202aは、主制御部201から受信したコマンド(たとえば変動開始コマンド)に基づいて演出制御部202全体を統括する機能を有している。画像・音声制御部202bは、演出統括部202aからの指示に基づき、画像および音声の制御をおこなう機能を有している。ランプ制御部202cは、遊技盤101および枠部材115などに設けられたランプの点灯を制御する機能を有している。

10

#### 【0043】

##### (2-1. 演出統括部)

まず、演出統括部202aの構成について説明する。演出統括部202aは、CPU241と、ROM242と、RAM243と、リアルタイムクロック(以下「RTC」という)244と、不図示の入出インターフェース(I/O)などを備えて構成される。

#### 【0044】

CPU241は、演出制御部202全体を統括するための各種プログラムを実行する。ROM242には、CPU241が上記の処理を実行するために必要となるプログラムなどが記憶されている。RAM243は、CPU241のワークエリアとして機能する。CPU241がプログラムを実行することによりRAM243にセットされたデータは、所定のタイミングで画像・音声制御部202bおよびランプ制御部202cに対して送信される。

20

#### 【0045】

すなわち、演出統括部202aは、CPU241がRAM243をワークエリアとして使用しながら、ROM242に記憶されたプログラムを実行することによって、演出制御部202全体を統括するように機能する。たとえば、演出統括部202aは、変動開始コマンドに基づいて、特別図柄の変動表示に合わせて実行する演出を決定し、画像・音声制御部202b、ランプ制御部202cに所定の処理を実行するように指示出力して、演出制御部202全体を統括する。

30

#### 【0046】

たとえば、ROM242に記憶されているプログラムには、演出表示処理プログラム(図5を参照)、演出モード移行プログラム、チャンス目選択プログラムなどがある。演出モード移行プログラムは、実行中の演出モードから他の演出モードへ移行させるモード移行抽選をおこない、その結果に基づいて演出モードを移行する処理をおこなうプログラムである。なお、モード移行抽選は、変動開始ごとにおこなわれる。また、本実施の形態1において、演出モードは、キャラクタAをテーマにしたAモードと、キャラクタBをテーマにしたBモードの2種類を設けた。モード移行抽選については、図5に後述する。

#### 【0047】

また、チャンス目選択プログラムは、実行中の演出モードに応じて、チャンス目を選択する処理をおこなうプログラムである。詳細は図6に後述する。なお、本実施の形態1において、チャンス目は中図柄のみに関するものとする。また、チャンス目を画像表示部104に表示する場合、チャンス目の図柄の枠を発光するよう演出をおこなうものとする。

40

#### 【0048】

また、ROM242には、上記の各種プログラムのほか、演出パターンテーブルが記憶されている。演出パターンテーブルとは、演出内容の抽選をおこなう際に用いるテーブルである。演出統括部202aは、演出選択用の所定の乱数(以下「演出パターン乱数」という)と、この演出パターンテーブルを用いて実行する演出を選択する。たとえば、遊技機100にて選択される演出のパターンとしては、リーチ演出、擬似連続予告演出(以下「擬似連演出」という)、ノーマルはずれ演出などがある。なお、演出パターンテーブル

50

の内容については、図7～図10を用いて後述する。

【0049】

ここで、擬似連演出とは、あたかも複数回、図柄が変動/停止している（実質的には1回の変動/停止）かのように遊技者に見せかける演出であり、その回数が多いほど、遊技者に期待感を与える演出である。なお、変動が所定の図柄（以下「チャンス目」という）に停止したかのように見せかけた場合、変動を再開したように見せかける。チャンス目以外の図柄で停止したかのように見せかけた場合は、そのまま変動を停止させる。

【0050】

本実施の形態1では、CPU241がROM242に記憶されたプログラムを実行することにより、主制御部201から送信されたコマンドに基づき、予め用意された演出群の中から、実行する演出を選択する演出選択手段として機能するとともに、選択された演出を実行する（選択された演出の演出開始コマンドや演出終了コマンドを送信する）演出実行手段として機能する。

10

【0051】

RTC244は、実時間を計時出力する計時手段として機能する。RTC244は、遊技機100の電源が遮断されてもバックアップ電源（不図示）により計時動作を継続する。なお、RTC244は、演出統括部202aなど演出制御部202内に配置する例に限らず、主制御部201内に配置してもよい。また、RTC244は、単独で配置して演出制御部202や主制御部201に対して実時間を計時出力してもよい。

【0052】

20

また、演出統括部202aには、演出ボタン119が接続されている。たとえば、演出ボタン119は、遊技者から操作を受け付けると、対応するデータを演出統括部202aへ入力する。また、図2において図示は省略するが、十字キー120も演出統括部202aに接続されている。十字キー120は、遊技者によって選択されたキーに対応するデータを演出統括部202aへ入力する。本実施の形態1では、演出ボタン119や十字キー120が、遊技者から操作を受け付ける操作受付手段として機能する。

【0053】

（2-2. 画像・音声制御部）

つぎに、画像・音声制御部202bの構成について説明する。画像・音声制御部202bは、CPU251と、ROM252と、RAM253と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される。

30

【0054】

CPU251は、画像・音声の生成処理、および出力処理を実行する。ROM252には、画像・音声の生成処理、および出力処理を実行するためのプログラム、該処理に必要な背景画像・演出図柄画像・キャラクタ画像など各種画像データや各種音声データなどが記憶されている。RAM253は、CPU251のワークエリアとして機能するとともに、画像表示部104に表示させる画像データやスピーカ254から出力させる音声データが一時的に格納される。

【0055】

すなわち、画像・音声制御部202bは、CPU251がRAM253をワークエリアとして使用しながら、ROM252に記憶されたプログラムを実行することによって、演出統括部202aからの指示に基づいて画像および音声の制御をおこなうように機能する。

40

【0056】

たとえば、CPU251は、演出統括部202aから指示された指示内容に基づいて、画像表示部104に表示する表示内容を制御する表示制御処理（図13を参照）、スピーカ254から出力される音声内容を制御する音声制御処理（不図示）などを実行する。このときには、CPU251は、処理に必要な画像データおよび音声データをROM252から読み出してRAM253に書き込む。

【0057】

50

R A M 2 5 3 に書き込まれた背景画像や演出図柄画像などの画像データは、画像・音声制御部 2 0 2 b に接続された画像表示部 1 0 4 に対して出力され、画像表示部 1 0 4 の表示画面上において重畳表示される。すなわち、演出図柄画像は、背景画像よりも手前に見えるように表示される。なお、同一位置に背景画像と図柄画像が重なる場合などには、Zバッファ法など周知の陰面消去法により各画像データのZバッファのZ値を参照することで、演出図柄画像の画像データを優先してR A M 2 5 3 に記憶させる。

【 0 0 5 8 】

また、R A M 2 5 3 に書き込まれた音声データは、画像・音声制御部 2 0 2 b に接続されたスピーカ 2 5 4 に対して出力され、音声データに基づく音声がスピーカ 2 5 4 から出力される。

10

【 0 0 5 9 】

( 2 - 3 . ランプ制御部 )

つぎに、ランプ制御部 2 0 2 c の構成について説明する。ランプ制御部 2 0 2 c は、C P U 2 6 1 と、R O M 2 6 2 と、R A M 2 6 3 と、不図示の入出力インターフェース ( I / O ) などを備えて構成される。C P U 2 6 1 は、ランプを点灯させる処理などを実行する。R O M 2 6 2 には、上記の処理を実行するために必要となる各種プログラム、該処理に必要なランプ点灯に用いる制御データなどが記憶されている。R A M 2 6 3 は、C P U 2 6 1 のワークエリアとして機能する。

【 0 0 6 0 】

ランプ制御部 2 0 2 c は、演出ライト部 ( 枠ランプ ) 1 1 6 と、盤ランプ 2 6 4 と演出役物 2 6 5 と接続され、点灯制御するデータや動作制御するデータを出力する。これにより、ランプ制御部 2 0 2 c は、遊技盤 1 0 1 および枠部材 1 1 5 などに設けられたランプの点灯、演出役物 2 6 5 の動作を制御するように機能する。

20

【 0 0 6 1 】

本実施の形態 1 では、演出制御部 2 0 2 は、演出統括部 2 0 2 a と画像・音声制御部 2 0 2 b とランプ制御部 2 0 2 c とがそれぞれ異なる基板機能として設けられるが、これらは同じプリント基板上に組み込んで構成してもよい。ただし、同じプリント基板上に組み込まれた場合であってもそれぞれの機能は独立しているものとする。

【 0 0 6 2 】

( 3 . 賞球制御部 )

つぎに、賞球制御部 2 0 3 の構成について説明する。賞球制御部 2 0 3 は、C P U 2 8 1 と、R O M 2 8 2 と、R A M 2 8 3 と、不図示の入出力インターフェース ( I / O ) などを備えて構成される。C P U 2 8 1 は、払い出す賞球を制御する賞球制御処理を実行する。R O M 2 8 2 には、該処理に必要なプログラムなどが記憶されている。R A M 2 8 3 は、C P U 2 8 1 のワークエリアとして機能する。

30

【 0 0 6 3 】

また、賞球制御部 2 0 3 は、払出部 ( 払出駆動モータ ) 2 9 1 と、発射部 2 9 2 と、定位置検出 S W 2 9 3 と、払出球検出 S W 2 9 4 と、球有り検出 S W 2 9 5 と、満タン検出 S W 2 9 6 と接続される。

【 0 0 6 4 】

賞球制御部 2 0 3 は、払出部 2 9 1 に対して入賞時の賞球数を払い出す制御をおこなう。払出部 2 9 1 は、遊技球の貯留部から所定数を払い出すためのモータからなる。具体的には、賞球制御部 2 0 3 は、払出部 2 9 1 に対して各入賞口 ( 第 1 始動口 1 0 5 、 第 2 始動口 1 0 6 、 大入賞口 1 0 9 、 普通入賞口 1 1 0 ) に入賞した遊技球に対応した賞球数を払い出す制御をおこなう。

40

【 0 0 6 5 】

また、賞球制御部 2 0 3 は、発射部 2 9 2 に対する遊技球の発射の操作を検出して遊技球の発射を制御する。発射部 2 9 2 は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出するセンサと、遊技球を発射させるソレノイド等を備える。賞球制御部 2 0 3 は、発射部 2 9 2 のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操

50

作に対応してソレノイド等を駆動させて遊技球を間欠的に発射させ、遊技盤 101 の遊技領域 103 に遊技球を送り出す。

【0066】

また、この賞球制御部 203 には、払い出す遊技球の状態を検出する各所の検出部が接続され、賞球のための払い出し状態を検出する。これらの検出部としては、定位置検出 SW 293、払出球検出 SW 294、球有り検出 SW 295、満タン検出 SW 296 等がある。たとえば、賞球制御部 203 は、賞球基板によってその機能を実現する。

【0067】

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

10

【0068】

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

【0069】

（本実施の形態 1 の遊技機が有する遊技状態）

つぎに、本実施の形態 1 の遊技機 100 が有する遊技状態について説明する。前述のように、主制御部 201 は、遊技機 100 の遊技状態の制御などをおこなう。ここで、遊技機 100 は、(1) 大当たり状態と、(2) 通常状態と、(3) 時短状態と、(4) 確変状態と、からなる 4 つの遊技状態を有している。以下に、それぞれの遊技状態について説明する。

20

【0070】

大当たり状態は、大当たりに当選した場合に実行される遊技状態である。大当たり状態は、大当たりの種別毎に設定された所定の大当たり終了条件を満たすまで継続される。たとえば、本実施の形態 1 においては、15 ラウンド確変 / 通常大当たりでは「大当たりゲーム 15 ラウンドの消化」が大当たり終了条件となっている。また、2 ラウンド確変大当たりでは「大当たりゲーム 2 ラウンドの消化」が大当たり終了条件となっている。大当たりゲームでは、所定期間（または所定個数の入賞があるまで）大入賞口 109 が開放される。大当たり終了条件を満たした場合には、大当たりの種別毎に設定された遊技状態へ移行する。

30

【0071】

通常状態は、通常時に実行される遊技状態である。換言すれば、その他の遊技状態でないときに実行される遊技状態である。通常状態では、低確率状態用のテーブルを用いて大当たり判定をおこない、たとえば、1 / 300 の確率で大当たりに当選するようになっている。また、通常状態では、所定の電動チューリップ制御処理により電動チューリップ 107 があまり開放しない（また開放してもすぐに閉口する）ようになっている。このため、通常状態では、第 2 始動口 106 への遊技球の入賞がし難くなっている。

40

【0072】

時短状態は、15 ラウンド通常大当たりによる大当たり状態後に実行される遊技状態である。時短状態は、所定の時短終了条件を満たすまで継続される。たとえば、本実施の形態 1 においては、「特別図柄（特図 1、特図 2）の 100 回変動」が時短終了条件となっている。時短終了条件を満たした場合には、通常状態へ移行する。時短状態では、低確率状態用のテーブルを用いて大当たり判定をおこない、通常状態と同様の確率で大当たりに当選するようになっている。また、時短状態では、所定の電動チューリップ制御処理により電動チューリップ 107 が頻繁に開放され、通常状態よりも第 2 始動口 106 への遊技球の入賞がし易くなっている。

【0073】

50

確変状態は、2ラウンド/15ラウンド確変大当たりによる大当たり状態後に実行される遊技状態である。確変状態は、所定の確変終了条件を満たすまで継続される。たとえば、本実施の形態1においては、「いずれかの当選」が確変終了条件となっている。確変状態では、高確率状態用のテーブルを用いて大当たり判定をおこない、たとえば、1/30の確率で大当たり当選するようになっている。また、確変状態では、所定の電動チューリップ制御処理により電動チューリップ107が頻りに開放され、通常状態よりも第2始動口106への遊技球の入賞がし易くなっている。

【0074】

すなわち、本実施の形態1の遊技機100では、上記の通常状態および時短状態は大当たりの確率が低い低確率状態であり、上記の確変状態は大当たりの確率が低確率状態よりも高い高確率状態となっている。

10

【0075】

(遊技機の基本動作)

つぎに、本実施の形態1の遊技機100の基本動作の一例について説明する。遊技機100は、遊技球が第1始動口105または第2始動口106へ入賞すると、入賞した始動口に応じた大当たり抽選をおこなう。たとえば、遊技球が第1始動口105へ入賞した場合には第1大当たり抽選をおこなう。このときには、第1特図表示部112aの特図1を変動表示する。そして、所定期間経過後に、第1大当たり抽選の抽選結果を示す図柄にて特図1を停止表示する。

【0076】

20

また、遊技球が第2始動口106へ入賞した場合には第2大当たり抽選をおこなう。このときには、第2特図表示部112bの特図2を変動表示する。そして、所定期間経過後に、第2大当たり抽選の抽選結果を示す図柄にて特図2を停止表示する。

【0077】

遊技機100は、特別図柄(特図1または特図2)を変動表示すると、それに合わせて画像表示部104の演出用の図柄(以下「演出図柄」という)を変動表示する。そして、特別図柄を停止表示すると、演出図柄を停止表示する。たとえば、特別図柄を大当たりを示す所定の図柄で停止表示させた場合(第1大当たり抽選または第2大当たり抽選にて大当たり当選した)には、遊技機100は、大当たりを示す組み合わせ(たとえば「7・7・7」)で演出図柄を停止表示する。

30

【0078】

大当たりを示す組み合わせで演出図柄を停止表示すると、遊技機100は、遊技状態を大当たり状態とし、当選した大当たりに応じたラウンド分(たとえば15ラウンド)、大入賞口109を開放する。この開放中に、遊技球が大入賞口109へ入賞すると、遊技機100は所定個数の賞球を払い出す。

【0079】

また、大当たり状態となった場合には、遊技機100は、大当たり用の大当たり演出を実行する。たとえば、大当たり演出では、大当たり演出用のムービーを画像表示部104に表示する。このときには、当選した大当たりの種別などを表示してもよい。また、15ラウンド確変大当たり当選していても、「15ラウンド通常大当たり当選」と表示して、所定のタイミングで「15ラウンド確変大当たり当選」とする昇格演出をおこなってもよい。

40

【0080】

大当たり状態は、大当たり終了条件を満たすと終了し、他の遊技状態へ移行する。たとえば、15ラウンド確変大当たり当選した場合には、遊技機100は大当たり状態が終了すると確変状態へ移行する。また、遊技機100は、15ラウンド通常大当たり当選した場合には大当たり状態が終了すると時短状態へ移行する。

【0081】

また、遊技機100は、遊技球がゲート108を通過した場合には普通図柄抽選をおこなう。このときには、普通図柄表示部113の普通図柄を変動表示する。そして、所定期

50

間経過後に、普通図柄抽選の抽選結果を示す図柄にて普通図柄を停止表示する。普通図柄抽選にて普通図柄当たり（以下「普図当たり」という）に当選した場合には、遊技機 100 は、普図当たりを示す所定の図柄にて普通図柄を停止表示する。その後、電動チューリップ 107 を所定期間開放する。

#### 【0082】

（主制御部の処理手順）

次に、主制御部 201 の処理手順の内容について説明する。図 3 は、主制御部が実行するタイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、電源供給期間中、所定間隔（たとえば 4ms ごと）で主制御部 201 が実行する主制御処理に割り込み動作する。まず、乱数更新処理をおこない（ステップ S301）、スイッチ処理をおこなう（ステップ S302）。この後、図柄処理をおこない（ステップ S303）、ぱちんこ遊技機 100 が備える各種の電動役物（たとえば電動チューリップ 107 や大入賞口 109）の動作を制御する電動役物制御処理をおこない（ステップ S304）、賞球処理をおこない（ステップ S305）、これらの出力処理をおこなう（ステップ S306）。

10

#### 【0083】

また、ステップ S303 の図柄処理においては、特別図柄変動をおこなう特別図柄処理（図 4 を参照）などをおこなう。たとえば、特別図柄処理では、第 1 始動口 SW221 および第 2 始動口 SW222 が遊技球を検出した際に取得した大当たり乱数が大当たりに対応する数値であるか否かを判定し、特別図柄を変動させる。

#### 【0084】

（特別図柄処理）

図 4 は、特別図柄処理の処理内容を示すフローチャートである。この特別図柄処理は、図 3 のステップ S303 に含まれる処理内容である。特別図柄処理は、大当たり状態であれば（ステップ S401：Yes）、特別図柄を変動させず処理を終了する。大当たり状態でなければ（ステップ S401：No）、図柄の変動中であるか判定し（ステップ S402）、変動中でなければ（ステップ S402：No）、第 2 始動口 106 に入賞した遊技球の保留数 U2 が最低 1 個はあるか判定する（ステップ S403）。保留数 U2 とは、第 2 始動口 106 に入賞するごとに 1 加算される数値である。また、保留数 U1 とは、第 1 始動口 105 に入賞するごとに 1 加算される数値である。なお、保留数 U1 および保留数 U2 の上限値は 4 である。

20

30

#### 【0085】

保留数 U2 が 1 個以上あれば（ステップ S403：Yes）、保留数 U2 を 1 個分減算したものを新たな保留数 U2 とし（ステップ S404）、第 2 大当たり判定処理をおこなう（ステップ S405）。この第 2 大当たり判定処理は、第 2 始動口 106 入賞時に取得した乱数を基に、大当たりか否か、および大当たりの場合には確変大当たりか否かが選択される。

#### 【0086】

一方、ステップ S403 において、保留数 U2 がなければ（U2 = 0）（ステップ S403：No）、第 1 始動口 105 に入賞した遊技球の保留数 U1 が最低 1 個はあるか判定する（ステップ S406）。保留数 U1 がなければ（U1 = 0）（ステップ S406：No）、図柄変動させず終了する。

40

#### 【0087】

保留数 U1 が 1 個以上あれば（ステップ S406：Yes）、保留数 U1 を 1 個分減算したものを新たな保留数 U1 とし（ステップ S407）、第 1 大当たり判定処理をおこなう（ステップ S408）。この第 1 大当たり判定処理は、第 1 始動口 105 入賞時に取得した乱数を基に、大当たりか否か、および大当たりの場合には確変大当たりか否かが選択される。ステップ S403～ステップ S408 に示したように、第 1 始動口 105 への入賞よりも、第 2 始動口 106 への入賞が優先して消化されるようになっている。

#### 【0088】

ステップ S405 における第 2 大当たり判定処理、またはステップ S408 における第

50

1 大当たり判定処理をおこなった後、変動パターン選択処理をおこなう（ステップS 4 0 9）。この変動パターン選択処理は、大当たり判定処理の判定結果に応じて、大当たりやリーチ等の各変動パターンを選択する処理である。次に、変動開始コマンドをRAM 2 1 3にセットし（ステップS 4 1 0）、図柄の変動表示を開始させる（ステップS 4 1 1）。そして図柄が変動している変動時間を計測開始して終了する（ステップS 4 1 2）。

【0089】

ステップS 4 0 2において、図柄が変動中の場合（ステップS 4 0 2：Yes）、変動時間が経過したか否かを判定する（ステップS 4 1 3）。変動時間が経過していなければ（ステップS 4 1 3：No）、処理を終了する。変動時間が経過していれば（ステップS 4 1 3：Yes）、図柄の変動停止コマンドをセットし（ステップS 4 1 4）、図柄の変動を停止させる（ステップS 4 1 5）。この際、図柄の変動時間をリセットし（ステップS 4 1 6）、所定の停止中処理をおこない（ステップS 4 1 7）、終了する。

10

【0090】

（演出制御部の処理手順）

次に、演出制御部202（の各機能部）が実行する処理の処理内容について説明する。図5は、演出統括部が実行する演出表示処理の処理内容を示すフローチャートである。演出表示処理は、演出制御部202の演出統括部202aが、演出制御部202の起動中継続的に実行される主演出処理（詳細な説明は省略する）に対して、所定間隔（たとえば4ms）ごとに割り込み実行する処理である。

【0091】

20

演出表示処理では、まず、演出中であるか否かを判定する（ステップS 5 0 1）。演出中ではない場合（ステップS 5 0 1：No）、主制御部201から変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS 5 0 2）。変動開始コマンドには、抽選結果および変動時間情報が含まれている。変動開始コマンドを受信していないときには（ステップS 5 0 2：No）、そのまま処理を終了する。

【0092】

ステップS 5 0 2において、変動開始コマンドを受信した場合（ステップS 5 0 2：Yes）、モード移行抽選をおこなう（ステップS 5 0 3）。モード移行抽選とは、現在一方の演出モードである場合に、他方の演出モードに移行するか否かを決定する抽選である。

30

【0093】

ステップS 5 0 3の後、演出モードを移行するか否かを判定し（ステップS 5 0 4）、移行する場合（ステップS 5 0 4：Yes）、AモードフラグがONであるか否かを判定する（ステップS 5 0 5）。AモードフラグがONであるとは、現在、Aモードにて遊技をおこなっているということを示している。また、AモードフラグがOFFであるとは、現在、Bモードにて遊技をおこなっているということを示している。

【0094】

ステップS 5 0 5において、AモードフラグがONであると判定した場合（ステップS 5 0 5：Yes）、AモードフラグをOFFにし（ステップS 5 0 6）、停止図柄選択処理をおこなう（ステップS 5 0 8）。停止図柄選択処理とは、変動開始コマンドに含まれる抽選結果に基づいて、停止表示する演出図柄を選択する処理である。

40

【0095】

また、ステップS 5 0 5において、AモードフラグがOFFであると判定した場合（ステップS 5 0 5：No）、AモードフラグをONにし（ステップS 5 0 7）、ステップS 5 0 8をおこなう。また、ステップS 5 0 4において、演出モードを移行しないと判定した場合（ステップS 5 0 4：No）、ステップS 5 0 8をおこなう。なお、ステップS 5 0 4～S 5 0 7に示した処理は、CPU 2 4 1が演出モード移行プログラムを用いることによりおこなわれる。

【0096】

ステップS 5 0 8の後、演出パターン選択処理をおこなう（ステップS 5 0 9）。演出

50

パターン選択処理とは、変動開始コマンドに含まれる抽選結果および変動時間に基づいて、あらかじめ用意された複数種類の演出の中から一つを選択する処理である。具体的には、変動開始コマンドには、主制御部201の変動パターン選択処理によって選択された変動パターンの情報としての特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、演出パターン選択処理では、この変動時間と同一の再生時間を有する演出を選択する。その詳細は図6に後述する。

【0097】

ステップS509をおこなった後、背景選択処理をおこなう(ステップS510)。背景選択処理とは、演出パターン選択処理において選択された演出に基づいて、背景を決定する処理である。ステップS510の後、演出制御部202は、ステップS509にて選択された演出パターンと、ステップS510にて選択された背景画像とを用いて演出を開始する(ステップS511)。具体的には、演出統括部202aが、演出パターンを示す情報と背景画像を示す情報とを画像・音声制御部202bに対して指示出力して演出を開始する。ステップS511において演出を開始させた後、一連の処理を終了する。

10

【0098】

また、ステップS501において、演出中であると判定した場合(ステップS501: Yes)、変動停止コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS512)。変動停止コマンドを受信していないと判定した場合(ステップS512: No)、そのまま処理を終了する。変動停止コマンドを受信したと判定した場合(ステップS512: Yes)、演出を終了させる(ステップS513)。具体的には、演出統括部202aが、演出開始前に選択された演出図柄の組み合わせを停止表示させるように画像・音声制御部202bに対して指示出力して演出を終了する。

20

【0099】

ステップS513をおこなった後、大当たりであるか否かを判定する(ステップS514)。大当たりでない場合(ステップS514: No)、そのまま処理を終了する。大当たりである場合(ステップS514: Yes)、大当たり演出を開始し(ステップS515)、そのまま処理を終了する。なお、演出を開始した大当たりは、所定の大当たり終了コマンドを受信したときに終了する。

【0100】

(演出パターン選択処理)

図6は、演出パターン選択処理の処理内容を示したフローチャートである。演出パターン選択処理とは、図5のステップS509に示した処理である。演出パターン選択処理において、まず、演出パターン乱数を取得し(ステップS601)、受信した変動開始コマンドに大当たり情報が含まれているか否かを判定する(ステップS602)。

30

【0101】

ステップS602において、大当たりである場合(ステップS602: Yes)、確変であるか否かを判定する(ステップS603)。確変である場合(ステップS603: Yes)、演出パターンテーブルT1を選択する(ステップS604)。演出パターンテーブルT1の詳細については、図7に後述する。

【0102】

ステップS604の後、取得した演出パターン乱数と、選択した演出パターンテーブルを比較し、演出パターン抽選をおこなう(ステップS609)。ステップS603において確変でないとして判定した場合、すなわち、通常大当たりであると判定した場合(ステップS603: No)、演出パターンテーブルT2を選択し(ステップS605)、ステップS609をおこなう。演出パターンテーブルT2の詳細については、図8に後述する。

40

【0103】

ステップS602において、大当たりでないとして判定した場合(ステップS602: No)、リーチはずれか否かを判定する(ステップS606)。リーチはずれである場合(ステップS606: Yes)、演出パターンテーブルT3を選択し(ステップS607)、ステップS609をおこなう。演出パターンテーブルT3の詳細については、図9に後述

50



する。

【0104】

また、ステップS606においてリーチはずれでないとは判定した場合、すなわち、はずれであると判定した場合（ステップS606：No）、演出パターンテーブルT4を選択し（ステップS608）、ステップS609をおこなう。演出パターンテーブルT4の詳細については、図10に後述する。

【0105】

ステップS609をおこなった後、選択された演出パターンが擬似連演出であるか否かを判定する（ステップS610）。擬似連演出でないとは判定した場合（ステップS610：No）、後述するステップS614をおこなう。

【0106】

擬似連演出である場合（ステップS610：Yes）、AモードフラグがONであるか否かを判定し（ステップS611）、AモードフラグがONである場合、すなわちAモード中である場合（ステップS611：Yes）、チャンス目を「0」にセットする（ステップS612）。チャンス目を「0」にセットするとは、中図柄に「0」が停止したと見せかけた場合に、変動を再開するよう見せかけることである。また、AモードフラグがOFFである場合、すなわちBモードである場合（ステップS611：No）、チャンス目を「1」にセットする（ステップS613）。

【0107】

上述したように、ステップS610～S613において、Aモードである場合に「0」を、Bモードである場合に「1」をチャンス目に設定することで、各演出モードのテーマであるキャラクタを、各演出モードにおける擬似連演出のチャンス目に設定することができる。なお、ステップS611～S613に示した処理は、図2に上述したチャンス目選択プログラムをCPU241が用いることでおこなわれる。

【0108】

ステップS612およびステップS613においてチャンス目をセットした後、演出パターンをRAM243にセットし（ステップS614）、ステップS510へ移行する。なお、ステップS614において、演出パターンが擬似連演出である場合には、チャンス目を含む演出パターンをRAM243にセットする。

【0109】

（演出パターンテーブル）

次に、図7～図10を用いて、演出パターンテーブルについて説明する。前述したように、演出パターンテーブルとは、演出内容を決定する抽選をおこなう際に用いるテーブルである（図6を参照）。演出パターンテーブルには、演出パターン乱数の乱数値701（乱数範囲：0～99）、演出パターン702、演出内容703が含まれている。本実施の形態1においては、演出パターンの抽選比率がそれぞれ異なる演出パターンテーブルT1、T2、T3、T4を設けた。また、上述したように、演出パターンテーブルT1、T2、T3、T4は、演出統括部202a内のROM242にあらかじめ記憶されている。

【0110】

なお、演出パターン702がP1である場合はリーチ演出Aをおこない、P2である場合はリーチ演出Bをおこない、P3である場合は擬似連続予告演出A（以下「擬似連演出A」という）をおこない、P4である場合は擬似連続予告演出B（以下「擬似連演出B」という）をおこない、P5である場合はノーマルはずれ演出をおこなう。

【0111】

図7は、演出パターンテーブルT1を示す説明図である。演出パターンテーブルT1は、ステップS604に上述したように、確率変動大当たり（以下「確変」という）に当選した際に用いられる。演出パターンテーブルT1を用いた場合、演出パターン乱数が0～19のうちいずれかである場合はP1が、演出パターン乱数が20～39のうちいずれかである場合はP2が、演出パターン乱数が40～59のうちいずれかである場合はP3が、演出パターン乱数が60～99のうちいずれかである場合はP4が選択される。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 1 2 】

また、図 8 は、演出パターンテーブル T 2 を示す説明図である。演出パターンテーブル T 2 は、ステップ S 6 0 5 に上述したように、通常大当たりに当選した際に用いられる。演出パターンテーブル T 2 を用いた場合、演出パターン乱数が 0 ~ 1 9 のうちいずれかである場合は P 1 が、演出パターン乱数が 2 0 ~ 3 9 のうちいずれかである場合は P 2 が、演出パターン乱数が 4 0 ~ 7 9 のうちいずれかである場合は P 3 が、演出パターン乱数が 8 0 ~ 9 9 のうちいずれかである場合は P 4 が選択される。

## 【 0 1 1 3 】

また、図 9 は、演出パターンテーブル T 3 を示す説明図である。演出パターンテーブル T 3 は、ステップ S 6 0 7 に上述したように、リーチはずれである場合に用いられる。演出パターンテーブル T 3 を用いた場合、演出パターン乱数が 0 ~ 3 9 のうちいずれかである場合は P 1 が、乱数が 4 0 ~ 5 9 のうちいずれかである場合は P 2 が、乱数が 6 0 ~ 7 9 のうちいずれかである場合は P 3 が、乱数が 8 0 ~ 9 9 のうちいずれかである場合は P 4 が選択される。

10

## 【 0 1 1 4 】

また、図 1 0 は、演出パターンテーブル T 4 を示す説明図である。演出パターンテーブル T 4 は、ステップ S 6 0 8 に上述したように、はずれである場合に用いられる。演出パターンテーブル T 4 を用いた場合、演出パターン乱数の値にかかわらず、P 5 が選択される。

## 【 0 1 1 5 】

20

(実施の形態 1 における演出の具体例)

次に、本実施の形態の遊技機における演出の一例について説明する。図 1 1 は、本実施の形態の遊技機の A モードにおける演出の一例を示す説明図である。図 1 2 は、本実施の形態の遊技機の B モードにおける演出の一例を示す説明図である。図 1 1 および図 1 2 は、擬似連演出中の画像表示部 1 0 4 の表示例を示している。なお、図 1 1 および図 1 2 において、下向きの矢印は、演出図柄が変動表示中であることを示している。

## 【 0 1 1 6 】

図 1 1 に示すように、本実施の形態 1 の遊技機 1 0 0 は、A モードにおける擬似連演出中のタイミング ( a ) において、3 列の演出図柄 ( 左図柄 1 1 0 1、中図柄 1 1 0 2、右図柄 1 1 0 3 ) は変動表示されている。3 列の演出図柄のうち、中図柄 1 1 0 2 では、A モードに対応したキャラクタ A の図柄である「 0 」の枠 ( 図 1 1 中斜線部 ) を発光 ( 強調表示 ) している。

30

## 【 0 1 1 7 】

次に、遊技機 1 0 0 は、タイミング ( a ) 後のタイミング ( b ) において、中図柄 1 1 0 2 にはチャンス目である「 0 」を一旦停止表示する。これにより、遊技機 1 0 0 は、擬似連演出が継続することを遊技者に認識させることができる。そして、タイミング ( b ) の後には、擬似連演出における次の変動表示を開始する。その後、( a ) および ( b ) を所定回数繰り返した後に大当たりもしくはリーチはずれを示す組み合わせで、3 列の演出図柄を停止表示する。

## 【 0 1 1 8 】

40

図 1 2 に示すように、本実施の形態 1 の遊技機 1 0 0 は、B モードにおける擬似連演出中のタイミング ( c ) において、3 列の演出図柄 ( 左図柄 1 1 0 1、中図柄 1 1 0 2、右図柄 1 1 0 3 ) は変動表示されている。3 列の演出図柄のうち、中図柄 1 1 0 2 では、B モードに対応したキャラクタ B の図柄である「 1 」の枠 ( 図 1 1 中斜線部 ) を発光 ( 強調表示 ) している。

## 【 0 1 1 9 】

次に、遊技機 1 0 0 は、タイミング ( c ) 後のタイミング ( d ) において、中図柄 1 1 0 2 にはチャンス目である「 1 」を一旦停止表示する。これにより、遊技機 1 0 0 は、擬似連演出が継続することを遊技者に認識させることができる。そして、タイミング ( d ) の後には、擬似連演出における次の変動表示を開始する。その後、( c ) および ( d ) を

50

所定回数繰り返した後に大当たりもしくはリーチはずれを示す組み合わせで、3列の演出図柄を停止表示する。

【0120】

上述したように、本実施の形態1の遊技機では、Aモード中のチャンス目をキャラクタAの図柄である「0」とし、Bモード中のチャンス目をキャラクタBの図柄である「1」とすることで、擬似連演出中、遊技者に対して違和感を与えることなくチャンスが到来したことを明確に報知することができる。具体的には、本実施の形態1の遊技機は、擬似連演出を継続するとき、実行中の演出モードのテーマに適したキャラクタの図柄を停止表示するので、擬似連演出が継続（演出を発展）するか否かを遊技者に明確に報知することができる。これにより、遊技者の期待感を高揚させることができ、遊技性を向上させることができる。

10

【0121】

また、上述したように、本実施の形態1の遊技機では、チャンス目を強調表示することで目立たせて、演出モードに対応したチャンス目を遊技者に明示することができる。これによって、演出モードごとにチャンス目が異なる場合においても、さらに、チャンス目を遊技者に認識させやすくすることができる。

【0122】

また、本実施の形態1において、選択された演出が擬似連演出である場合に、演出モードによってチャンス目を設定する構成としたが、これに限るものではない。たとえば、実行中の演出モードによって、実行される擬似連演出が異なるようにしてもよい。この場合、擬似連演出A（チャンス目「0」の擬似連演出）はAモード時にのみおこなわれるものとし、擬似連演出B（チャンス目「1」の擬似連演出）はBモード時にのみおこなわれるものとする。

20

【0123】

また、本実施の形態1において、演出モードをAモードおよびBモードの2パターンとしたがこれに限るものではなく、各演出モードに適したチャンス目をセットする設定であれば3パターン以上としてもよい。

【0124】

また、本実施の形態1において、AモードではキャラクタAをテーマとし、BモードではキャラクタBをテーマとしたため、Aモードのチャンス目はキャラクタAの図柄である「0」とし、Bモードのチャンス目はキャラクタBの図柄である「1」としたが、演出モードのストーリーなどによって、チャンス目を設定するとしてもよい。たとえば、キャラクタCがキャラクタDを探し求める演出モードをCモードとした場合、キャラクタDの図柄である「3」をチャンス目としてもよい。

30

【0125】

また、本実施の形態1において、チャンス目は中央図柄のみに関わるものとしたが、演出モードのテーマやストーリーに適しているものであれば、左右いずれかの図柄、もしくは複数の演出図柄に関わるものとしてもよい。

【0126】

また、本実施の形態1において、チャンス目の枠を発光表示し、チャンス目を強調表示する構成としたが、これに限るものではなく、チャンス目の図柄全体の色を変えたり、チャンス目のキャラクタの表情を変えたりすることで、遊技者にチャンス目を認識させやすくする構成としてもよい。

40

【0127】

（実施の形態2）

次に、本発明の実施の形態2にかかる遊技機について説明する。本実施の形態2においては、連続予告演出をおこなう際のチャンス目を、演出モードごとに設ける構成とする。連続予告演出とは、保留されている抽選結果（特に、大当たりもしくはリーチはずれ）に対し、複数の変動にわたっておこなう演出である。

【0128】

50

また、連続予告演出は、実施の形態1の擬似連演出と同様に、チャンス目に停止することで、次の変動まで継続するものである。なお、本実施の形態2において、連続予告演出は確変中においては開始されない設定とし、また、大当たりもしくはリーチはずれが発生した変動で連続予告演出を終了する設定とする。なお、以下に示す実施の形態2では、上記の実施の形態1と同一の構成については同符号とし、その説明を省略する。

#### 【0129】

(制御部の内部構成)

本実施の形態2の遊技機100は、図2に示すブロック図において、演出統括部202aのROM242に、保留玉の有無および事前判定コマンドに含まれる抽選結果を記憶する記憶領域(以下「保留状況記憶領域」という)が設けてある。保留状況記憶領域には、第1始動口105への入賞による4つの保留玉の情報と、第2始動口106への入賞による4つの保留玉の情報を記憶することができる。

10

#### 【0130】

なお、保留状況記憶領域が記憶可能な情報には、変動回数の情報や、第1始動口105または第2始動口106への入賞によるものかという情報、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数の情報、後述する事前判定情報などが含まれる。

#### 【0131】

また、本実施の形態2では、演出統括部202aのROM242に、実施の形態1において説明した演出パターンテーブルT1~T4のほか、演出パターンテーブルT5が記憶されている。演出パターンテーブルT5は、連続予告演出をおこなう際に選択される。その詳細は図18に後述する。

20

#### 【0132】

(始動口SW処理)

次に、図13を用いて、本実施の形態2における始動口SW処理について説明する。図13は、本実施の形態2の主制御部が実行する始動口SW処理を示したフローチャートである。始動口SW処理とは、図3のステップS302のスイッチ処理に含まれる一処理である。なお、ここでは、第1始動口SW221について中心に説明し、第2始動口SW222については括弧書きで示す。

#### 【0133】

図13において、CPU211は、第1始動口105の第1始動口SW221(または第2始動口106の第2始動口SW222)がONであるか否かの判定をおこない(ステップS1301)、第1始動口SW221(第2始動口SW222)がONであると判定した場合は(ステップS1301:Yes)、第1始動口SW221(第2始動口SW222)の検知回数をカウントした第1始動口検知カウンタ(第2始動口検知カウンタ)のカウント値U1(またはU2)が、4未満( $U1, U2 < 4$ )であるか否かの判定をおこなう(ステップS1302)。

30

#### 【0134】

第1始動口検知カウンタ(第2始動口検知カウンタ)のカウント値U1(U2)が「4」より小さい場合は(ステップS1302:Yes)、カウント値U1(U2)に「1」を加算するとともに(ステップS1303)、変動回数(N)に「1」を加算する(ステップS1304)。

40

#### 【0135】

ここで、変動回数(N)は、初期状態から、第1始動口105および第2始動口106に遊技球が入賞することにより獲得した大当たりの抽選の権利の合計回数を示すものである。換言すれば、変動回数(N)は、保留玉を含むものであり、厳密には既におこなわれた特別図柄の変動表示の回数とは異なる。たとえば、電源がONにされてから、第1始動口105に遊技球が入賞したことにより大当たりの抽選の権利を100回獲得し、第2始動口106に遊技球が入賞したことにより大当たりの抽選の権利を10回獲得したとする。この状態では、変動回数(N)は「110」としてRAM213に記憶されている。

#### 【0136】

50

この状態から、さらに第1始動口105に遊技球が入賞して、大当たりの抽選の権利を獲得すると、変動回数(N)は「110」に「1」を加算して「111」になる。なお、保留数(U)が上限保留個数(4)に達しており、当該入賞によっては大当たりの抽選の権利を獲得することができない場合には、第1始動口105および第2始動口106に遊技球が入賞しても、変動回数(N)はカウントされないようになっている。

#### 【0137】

図13のフローチャートに戻り、ステップS1304の後、乱数を取得するとともにRAM213に記憶する(ステップS1305)。なお、乱数は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数などである。大当たり乱数は、大当たり、はずれのいずれかを決定するものであり、たとえば、「0」～「600」の601個の乱数から一つの大当たり乱数が無作為に取得される。

10

#### 【0138】

図柄乱数は、大当たりの種類(長当たり(たとえば15ラウンドの大当たり)、短当たり(たとえば2ラウンドの大当たり)、高確率状態への移行の有無、時短遊技状態への移行の有無など)、すなわち、大当たりに当選した場合に、どのような遊技価値が付与されるのかを決定するものであり、たとえば、「0」～「250」の251個の乱数から一つの図柄乱数が無作為に取得される。リーチ乱数は、リーチ有り演出をするか否かを決定するものであり、たとえば、「0」～「250」の251個の乱数から一つのリーチ乱数が無作為に抽出される。

20

#### 【0139】

上記のように取得された各乱数は、RAM213に記憶される。なお、RAM213には、保留玉8つ分の記憶部を有している。なお、保留玉8つ分とは、第1始動口105への入賞による4つ分の保留玉と、第2始動口106への入賞による4つ分の保留玉との合計である。この記憶部には、変動回数(N)の情報や、第1始動口105または第2始動口106への入賞によるものかという情報、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数の情報、後述する事前判定情報などが記憶される。

#### 【0140】

図13のフローチャートに戻り、ステップS1305の後、事前判定処理をおこない(ステップS1306)、メイン処理に戻る。なお、ステップS1302において、カウント値U1(U2)が「4」であると判定した場合は(ステップS1302:No)、メイン処理に戻る。また、第1始動口SW221(第2始動口SW222)がONでない場合は(ステップS1301:No)、そのままメイン処理に戻る。

30

#### 【0141】

(事前判定処理)

次に、図14を用いて、事前判定処理について説明する。事前判定処理は、図13のステップS1306に示した処理である。図14は、本実施の形態2の主制御部が実行する事前判定処理を示したフローチャートである。事前判定処理において、まず、高確率状態か否かを判定し(ステップS1401)、高確率状態であると判定した場合(ステップS1401:Yes)、始動口SW処理において獲得した大当たりの抽選の権利が、現在の高確率状態に移行してから、何回目の大当たりの抽選の権利に相当するものであるのかを示した演算値(L)を算出する(ステップS1402)。

40

#### 【0142】

ここで、ステップS1402について詳述する。遊技状態が高確率状態となる確変大当たりの当選が確定すると、当該大当たりに当選した際の変動回数(N)が、基準回数(M)に設定される。たとえば、電源をONにしてから200回目の大当たりの抽選(特別図柄の変動表示)によって、確変大当たりに当選した場合には、基準回数(M)として「200」が記憶される。そして、この基準回数(M)として「200」が記憶されると同時に、遊技状態は高確率状態となる。

#### 【0143】

たとえば、電源をONにしてから、変動回数(N)として201回目におこなわれる大

50

当たりの抽選は、高確率状態に移行してから、1回目(201 - 200 = 1)の大当たりの抽選に相当し、同様に、210回目におこなわれる大当たりの抽選は、高確率状態に移行してから、10回目(210 - 200 = 10)の大当たりの抽選に相当することとなる。なお、この1回目および10回目が演算値(L)である。このように、ステップS1402においては、始動口SW処理によって取得した大当たりの抽選の権利が、高確率状態に移行してから何回目の大当たりの抽選に相当するのを示した演算値(L)を演算する。

#### 【0144】

ステップS1402の後、変動回数(N) - 基準回数(M)によって算出された演算値(L)が所定回数(X)以下であるか否かを判定する(ステップS1403)。ここでいう所定回数(X)は、「高確率時当たり判定用テーブル」に基づいて大当たり乱数が判定される上限回数のことであり、たとえば、100回である。具体的には、確変大当たりに当選すると、以後、所定回数(X)として100回を上限とし、高確率状態用の「高確率時当たり判定用テーブル」を用いた大当たり判定がおこなわれ、高確率状態において100回の所定回数(X)の図柄変動後は、低確率状態へ降格するようになっている。

10

#### 【0145】

ここでステップS1403における「Yes」または「No」の判定については、具体的には演算値(L)が100以下であるか否かという判定であり、以下に詳述する。たとえば、電源をONにしてから200回目の大当たりの抽選(N = 200)によって確変大当たりに当選したとする。その後、高確率状態になってから98回(変動回数(N) = 298)の大当たりの抽選がおこなわれ、いまだ大当たりに当選していない状況で、変動回数(N) = 299の保留A、(N) = 300の保留B、(N) = 301Cの保留が記憶されたとする。このとき、基準回数(M)が200に設定されているため、保留Aの演算値(L)は99となり、保留Bの演算値(L)は100となり、保留Cの演算値(L)は101となる。したがって、保留Aおよび保留Bは、演算値(L)が100以下であるためステップS1403にて「Yes」と判定され、保留Cは、演算値(L)が100を超えるためステップS1403にて「No」と判定される。

20

#### 【0146】

ステップS1403において、演算値(L)が所定回数(X)以下であると判定した場合には(ステップS1403: Yes)、それ以前の保留に通常大当たりがあるか否かを判定する(ステップS1404)。ここで、ステップS1404について詳述する。たとえば、4個目の保留玉の乱数を記憶した場合(図13ステップS1305を参照)、1~3個目までの保留玉に対する事前判定において通常大当たりにかかる事前判定情報が記憶されているか否かを判定する。つまり、4番目に保留された保留玉よりも先に消化される保留玉に、遊技状態を低確率状態に変更するものがあるか否かを判定する。

30

#### 【0147】

ステップS1404において、それ以前の保留に通常大当たりがないと判定した場合には(ステップS1404: No)、高確率状態用の高確率判定テーブルを選択する(ステップS1405)。一方、それ以前の保留に通常大当たりがあると判定した場合には(ステップS1404: Yes)、低確率状態用の低確率判定テーブルを選択する(ステップS1407)。

40

#### 【0148】

また、ステップS1401において、高確率状態ではないと判定した場合(ステップS1401: No)、および、ステップS1403において、演算値(L)が所定回数(X)を超えると判定した場合(ステップS1403: No)、それ以前の保留に確変大当たりがあるか否かを判定する(ステップS1406)。ここで、ステップS1406について詳述する。たとえば、4個目の保留玉の乱数を記憶した場合(図13ステップS1305を参照)、1~3個目までの保留玉に対する事前判定において確変大当たりにかかる事前判定情報が記憶されているか否かを判定する。つまり、4番目に保留された保留玉よりも先に消化される保留玉に、遊技状態を高確率状態に変更するものがあるか否かを判定す

50

る。

【0149】

ステップS1406において、それ以前の保留に確変大当たりがないと判定した場合には(ステップS1406:No)、ステップS1407に移行し、低確率判定テーブルを選択する。また、それ以前の保留に確変大当たりがあると判定した場合には(ステップS1406:Yes)、ステップS1405に移行し、高確率判定テーブルを選択する。

【0150】

このように、ステップS1401~ステップS1407の処理によって、現在の遊技状態ではなく、特別図柄処理(図4を参照)時の遊技状態に基づいて、大当たりの判定をおこなうことが可能となる。したがって、高確率状態から低確率状態へと遊技状態が変化する場合にも、正確な判定結果を導き出すことができるようになっている。

10

【0151】

ステップS1405またはステップS1407において、テーブルの選択がおこなわれた後、各乱数判定をおこなう(ステップS1408)。なお、乱数判定は、大当たり乱数判定、第1始動口105への入賞による大当たり時の図柄乱数の判定、第2始動口106への入賞による大当たり時の図柄乱数の判定、リーチ乱数判定などである。具体的には、ステップS1408における乱数判定では、大当たり、はずれの判定のほか、大当たり時における図柄の判定や、はずれ時におけるリーチの有無の判定がおこなわれる。

【0152】

ステップS1408において、乱数判定をおこなった後、この判定結果を、事前判定情報として記憶する(ステップS1409)。そして、ステップS1408の判定結果が大当たりもしくはリーチはずれであるか否かを判定する(ステップS1410)。判定結果が大当たりもしくはリーチはずれである場合(ステップS1410:Yes)、予兆コマンドをセットし(ステップS1411)、そのまま処理を終了する。

20

【0153】

一方、判定結果が大当たりもしくはリーチはずれではない場合(ステップS1410:No)、通常コマンドをセットし(ステップS1412)、そのまま処理を終了する。なお、ステップS1411およびステップS1412においてセットされたコマンドは、事前判定コマンドとして演出統括部202aに送信され、その情報はROM242の保留状況記憶領域に記憶される。その際、事前判定コマンドに予兆コマンドが含まれる場合、演出統括部202aのCPU241が、保留状況記憶領域の当該記憶部の予兆フラグをONにする。

30

【0154】

(停止図柄選択処理)

次に、図15-1および図15-2を用いて、停止図柄選択処理の処理内容について説明する。図15-1および図15-2は停止図柄選択処理の処理内容を示すフローチャート(その1)、(その2)である。停止図柄選択処理とは、図5のステップS508において示した処理である。停止図柄選択処理において、まず、大当たりであるか否かを判定し(ステップS1501)、大当たりである場合(ステップS1501:Yes)、確変であるか否かを判定する(ステップS1502)。確変である場合(ステップS1502:Yes)、確変大当たり図柄抽選をおこない(ステップS1503)、確変図柄をセットし(ステップS1504)、ステップS509へ移行する。

40

【0155】

ステップS1502において確変でないとして判定した場合(ステップS1502:No)、通常大当たり図柄抽選をおこない(ステップS1505)、通常大当たり図柄をセットし(ステップS1506)、ステップS509へ移行する。

【0156】

また、ステップS1501において、大当たりでないとして判定した場合(ステップS1501:No)、リーチはずれであるか否かを判定する(ステップS1507)。リーチはずれである場合(ステップS1507:Yes)、リーチはずれ図柄抽選(ステップS1

50

508)をおこない、リーチはずれ図柄をセットし(ステップS1509)、ステップS509へ移行する。

【0157】

ステップS1507において、リーチはずれでない場合(ステップS1507:No)、連続予告開始処理をおこなう(ステップS1510)。連続予告開始処理については図16に後述する。ステップS1510の後、連続予告フラグがONであるか否かを判定する(ステップS1511)。連続予告フラグがONであるとは、連続予告演出中であることを示している。

【0158】

連続予告フラグがONである場合(ステップS1511:Yes)、AモードフラグがONであるか否かを判定する(ステップS1512)。AモードフラグがONである場合(ステップS1512:Yes)、チャンス目を「0」にセットする(ステップS1513)。AモードフラグがOFFである場合(ステップS1512:No)、チャンス目を「1」にセットする(ステップS1514)。

【0159】

ステップS1513もしくはステップS1514においてチャンス目をセットした後、左図柄および右図柄のはずれ図柄抽選をおこない(ステップS1515)、チャンス目および左右はずれ図柄をセットし(ステップS1516)、ステップS509へ移行する。

【0160】

また、ステップS1511において、連続予告フラグがOFFである場合(ステップS1511:No)、通常通りにはずれ図柄抽選をおこない(ステップS1517)、はずれ図柄をセットし(ステップS1518)、ステップS509へ移行する。

【0161】

上述したように、ステップS1512~ステップS1514において、Aモードである場合にキャラクタAの図柄の「0」を、Bモードである場合にキャラクタBの図柄の「1」をチャンス目に設定することで、各演出モードのテーマであるキャラクタを、各演出モードにおける連続予告演出のチャンス目に設定することができる。なお、ステップS1512~ステップS1514に示した処理は、図2に上述したチャンス目選択プログラムをCPU241が用いることでおこなわれる。

【0162】

(連続予告開始処理)

図16は、連続予告開始処理の処理内容を示すフローチャートである。連続予告開始処理とは、図15のステップS1510において示した処理である。連続予告開始処理において、まず、確変/時短中であるか否かを判定し(ステップS1601)、確変/時短中である場合(ステップS1601:Yes)、ステップS1511へ移行する。

【0163】

確変/時短中ではない場合(ステップS1601:No)、連続予告フラグがONであるか否かを判定する(ステップS1602)。連続予告フラグがONである場合(ステップS1602:Yes)、ステップS1511へ移行する。

【0164】

連続予告フラグがOFFである場合(ステップS1602:No)、保留状況記憶領域に、予兆フラグONが記憶されているか否かを判定し(ステップS1603)、予兆フラグONが記憶されていない場合、すなわち、保留玉に大当たりもしくはリーチはずれがない場合(ステップS1603:No)、ステップS1511へ移行する。保留状況記憶領域に、予兆フラグONが記憶されている場合、すなわち、保留玉に大当たりもしくはリーチはずれがある場合(ステップS1603:Yes)、連続予告抽選をおこなう(ステップS1604)。

【0165】

ステップS1604の後、連続予告演出を開始するか否かを判定し(ステップS1605)、連続予告演出を開始しない場合(ステップS1605:No)、ステップS151

10

20

30

40

50



1へ移行する。連続予告演出を開始する場合（ステップS1605：Yes）、連続予告フラグをONにし（ステップS1606）、ステップS1511へ移行する。

【0166】

（演出パターン選択処理）

図17は、演出パターン選択処理の処理内容を示すフローチャートである。演出パターン選択処理とは、図5のステップS509に示した処理である。演出パターン選択処理において、まず、演出パターン乱数を取得する（ステップS1701）。その後、連続予告フラグがONであるか否かを判定し（ステップS1702）、連続予告フラグがOFFである場合（ステップS1702：No）、大当たりであるか否かを判定する（ステップS1703）。

10

【0167】

大当たりである場合（ステップS1703：Yes）、確変であるか否かを判定する（ステップS1704）。確変である場合（ステップS1704：Yes）、演出パターンテーブルT1を選択する（ステップS1705）。確変ではない場合（ステップS1704：No）、演出パターンテーブルT2を選択する（ステップS1706）。

【0168】

ステップS1703において、大当たりでないとして判定した場合（ステップS1703：No）、リーチはずれであるか否かを判定し（ステップS1707）、リーチはずれである場合（ステップS1707：Yes）、演出パターンテーブルT3を選択する（ステップS1708）。リーチはずれでない場合（ステップS1707：No）、演出パターンテーブルT4を選択する（ステップS1709）。

20

【0169】

ステップS1705、S1706、S1708、S1709において、演出パターンテーブルを選択した後、演出パターン抽選をおこない（ステップS1710）、演出パターンをセットし（ステップS1711）、ステップS510へ移行する。

【0170】

また、ステップS1702において連続予告フラグがONである場合（ステップS1702：Yes）、演出パターンテーブルT5を選択し（ステップS1712）、大当たりもしくはリーチはずれであるか否かを判定する（ステップS1713）。演出パターンテーブルT5の詳細については、図18に後述する。大当たりもしくはリーチはずれである場合（ステップS1713：Yes）、連続予告フラグをOFFにし（ステップS1714）、ステップS1710をおこなう。また、ステップS1713において、大当たりもしくはリーチはずれでない場合、すなわち、はずれである場合（ステップS1713：No）、ステップS1710をおこなう。

30

【0171】

（演出パターンテーブル）

次に、図18は、演出パターンテーブルT5を示す説明図である。本実施の形態2において、実施の形態1に上述した演出パターンテーブルT1～T4に加え、さらに演出パターンテーブルT5を設けた。演出パターンテーブルT5は、演出パターンテーブルT1～T4と同様に、乱数値701（乱数範囲：0～99）、演出パターン702、演出内容703を含んでいる。演出パターンテーブルT5を用いた場合、演出パターン乱数の値にかかわらず、P6の演出パターンが選択され、予告演出がおこなわれる。この演出パターンテーブルT5は、ステップS1713に上述したように、連続予告演出中に選択される。

40

【0172】

（実施の形態2における演出の具体例）

次に、実施の形態1と同様に、図11および図12を用いて、本実施の形態2の遊技機の演出の一例を説明する。図11に示すように、実施の形態2の遊技機100は、Aモードにおける連続予告演出中のタイミング（a）において、3列の演出図柄（左図柄1101、中図柄1102、右図柄1103）は変動表示されている。3列の演出図柄のうち、中図柄1102では、Aモードに対応したキャラクタAの図柄である「0」の枠（図11

50

中斜線部)を発光(強調表示)している。

【0173】

次に、遊技機100は、タイミング(a)後のタイミング(b)において、中図柄1102にはチャンス目である「0」を一旦停止表示する。これにより、遊技機100は、連続予告演出が継続することを遊技者に認識させることができる。そして、タイミング(b)の後には、次の変動表示を開始する。その後、(a)および(b)を所定回数繰り返した後に大当たりもしくはリーチはずれを示す組み合わせで、3列の演出図柄を停止表示する。

【0174】

図12に示すように、実施の形態2の遊技機100は、Bモードにおける連続予告演出中のタイミング(c)において、3列の演出図柄(左図柄1101、中図柄1102、右図柄1103)は変動表示されている。3列の演出図柄のうち、中図柄1102では、Bモードに対応したキャラクタBの図柄である「1」の枠(図11中斜線部)を発光(強調表示)している。

10

【0175】

次に、タイミング(c)後のタイミング(d)において、中図柄1102にはチャンス目である「1」を一旦停止表示する。これにより、遊技機100は、連続予告演出が継続することを遊技者に認識させることができる。そして、タイミング(d)の後には、次の変動表示を開始する。その後、(c)および(d)を所定回数繰り返した後に大当たりもしくはリーチはずれを示す組み合わせで、3列の演出図柄を停止表示する。

20

【0176】

上述したように、本実施の形態2の遊技機では、Aモード中のチャンス目を、キャラクタAの図柄である「0」にし、Bモード中のチャンス目を、キャラクタBの図柄である「1」にすることで、連続予告演出中、遊技者に対して違和感を与えることなくチャンスが到来したことを明確に報知することができる。具体的には、本実施の形態2の遊技機は、連続予告演出を継続するとき、実行中の演出モードのテーマに適したキャラクタの図柄を停止表示するので、連続予告演出が継続(演出を発展)するか否かを遊技者に明確に報知することができる。これにより、遊技者の期待感を高揚させることができ、遊技性を向上させることができる。

【0177】

また、上述したように、連続予告演出において、チャンス目の枠(斜線部)を発光表示させることで、チャンス目を目立たせることができる。これによって、演出モードごとにチャンス目が異なる場合においても、さらに、チャンス目を遊技者に認識させやすくすることができる。

30

【0178】

以上説明したように、本発明の遊技機によれば、遊技者に対し、演出モードに対応した図柄にて違和感を与えることなくチャンスが到来したことを明確に報知するので、遊技者の期待感を高揚させることができ、遊技性を向上させることができる。

【符号の説明】

【0179】

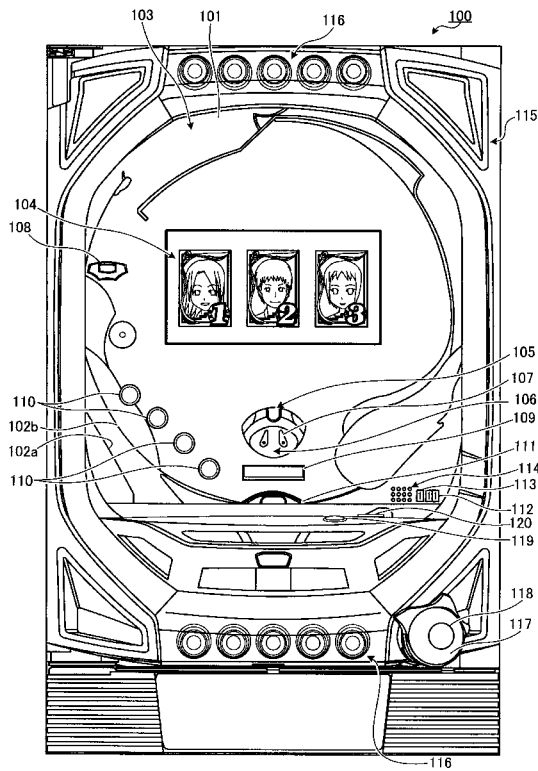
- 100 遊技機(遊技機)
- 101 遊技盤(遊技盤)
- 104 画像表示部(表示手段)
- 105 第1始動口(始動口)
- 106 第2始動口(始動口)
- 201 主制御部(主制御基板)
- 211 CPU
- 212 ROM
- 213 RAM
- 202 演出制御部(演出制御基板)

40

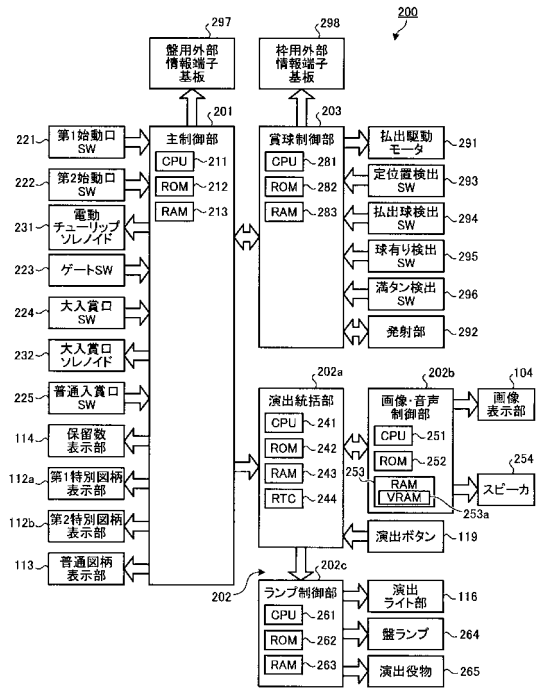
50

- 2 0 2 a 演出統括部
- 2 4 1 CPU (演出モード選択手段、演出選択手段、演出実行手段)
- 2 4 2 ROM
- 2 4 3 RAM

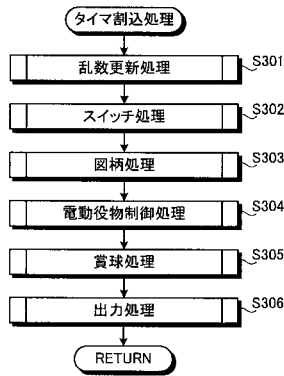
【 図 1 】



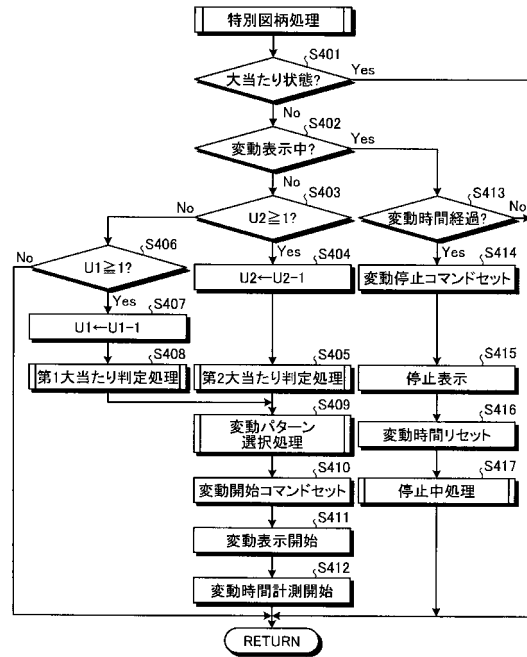
【 図 2 】



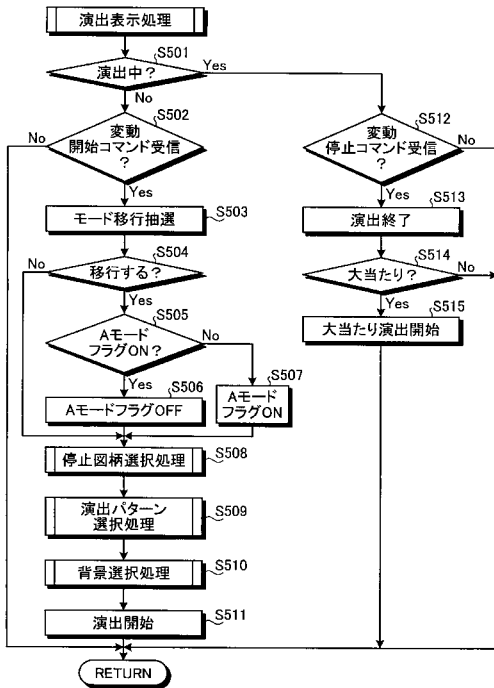
【 図 3 】



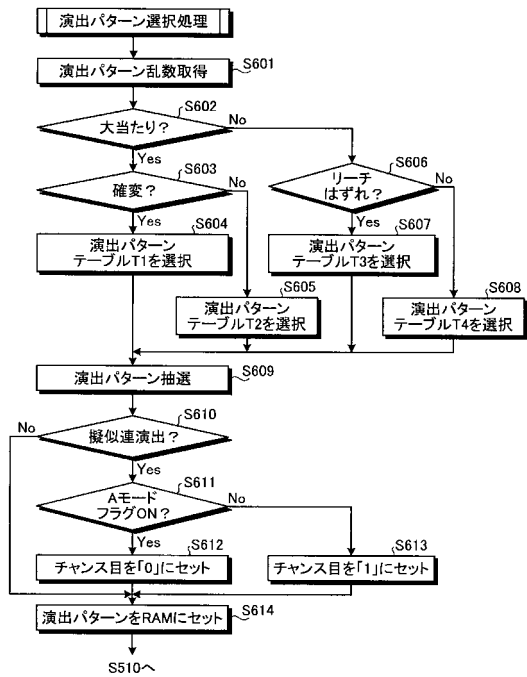
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】

701 乱数値	702 演出パターン	703 演出内容
0-19	P1	リーチ演出A
20-39	P2	リーチ演出B
40-59	P3	擬似連演出A
60-99	P4	擬似連演出B
-	P5	ノーマルはずれ演出

【 図 9 】

701 乱数値	702 演出パターン	703 演出内容
0-39	P1	リーチ演出A
40-59	P2	リーチ演出B
60-79	P3	擬似連演出A
80-99	P4	擬似連演出B
-	P5	ノーマルはずれ演出

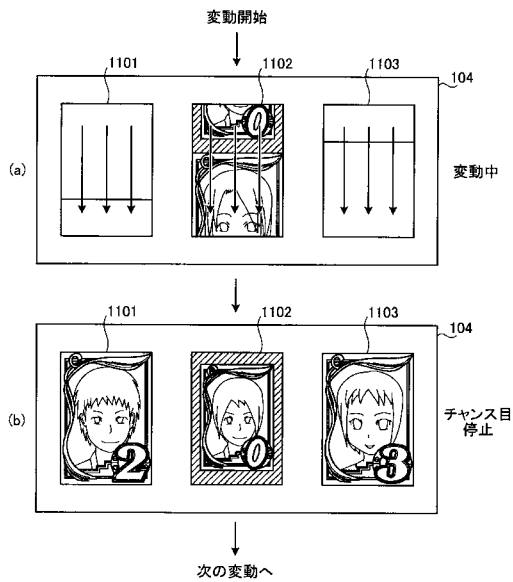
【 図 8 】

701 乱数値	702 演出パターン	703 演出内容
0-19	P1	リーチ演出A
20-39	P2	リーチ演出B
40-79	P3	擬似連演出A
80-99	P4	擬似連演出B
-	P5	ノーマルはずれ演出

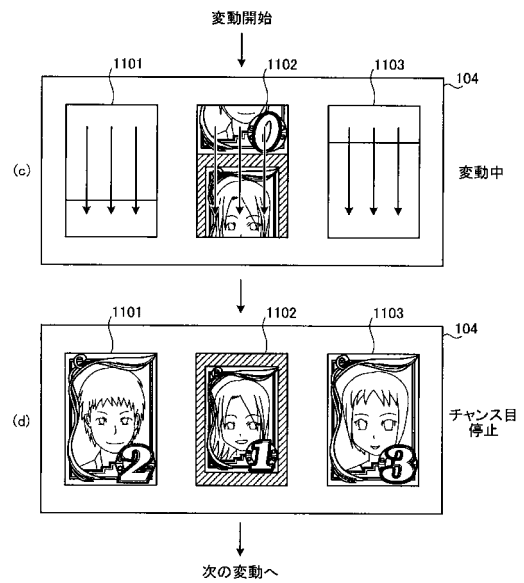
【 図 10 】

701 乱数値	702 演出パターン	703 演出内容
-	P1	リーチ演出A
-	P2	リーチ演出B
-	P3	擬似連演出A
-	P4	擬似連演出B
0-99	P5	ノーマルはずれ演出

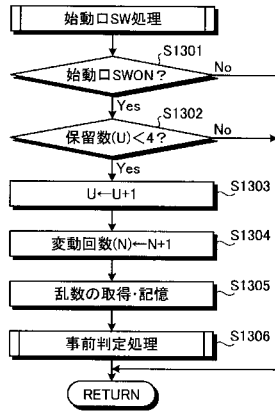
【 図 11 】



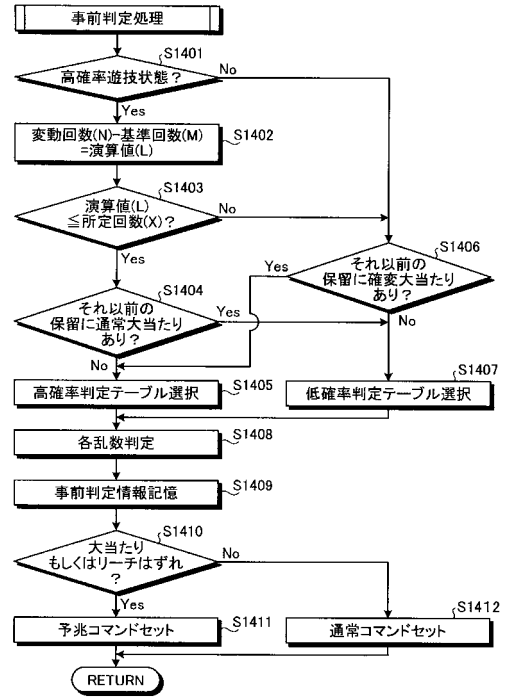
【 図 12 】



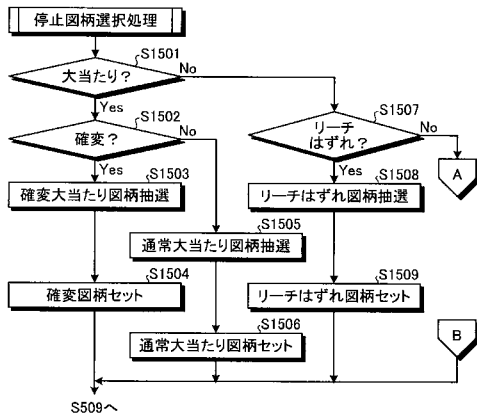
【 図 1 3 】



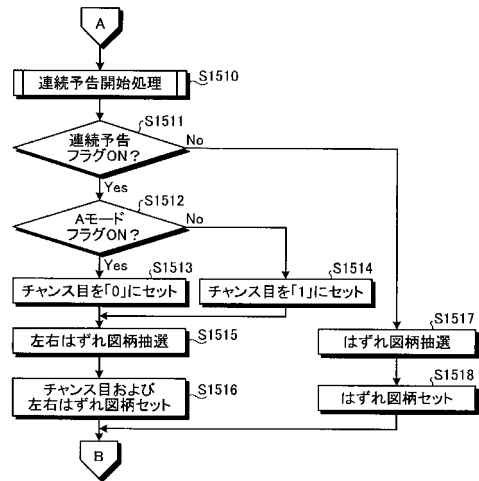
【 図 1 4 】



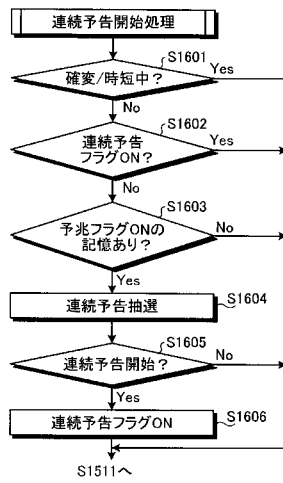
【 図 1 5 - 1 】



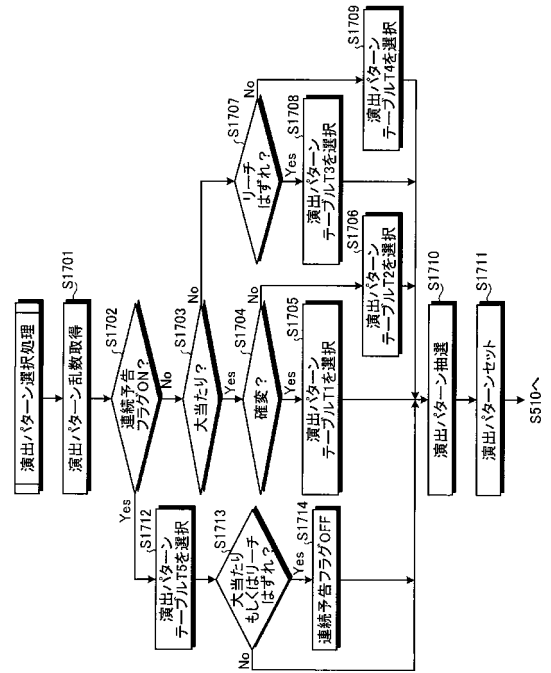
【 図 1 5 - 2 】



【 図 1 6 】



【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

701	702	703	T5
乱数値	演出パターン	演出内容	
-	P1	リーチ演出A	
-	P2	リーチ演出B	
-	P3	擬似連演出A	
-	P4	擬似連演出B	
-	P5	ノーマルはずれ演出	
0-99	P6	予兆演出	

---

フロントページの続き

(72)発明者 加古 孝幸

愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業・株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA36 AA42 BC22 EA10 EB55

2C333 AA11 CA48 CA50 CA52 CA55 CA74 CA77