

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5399086号  
(P5399086)

(45) 発行日 平成26年1月29日(2014.1.29)

(24) 登録日 平成25年11月1日(2013.11.1)

(51) Int.Cl.

F I

**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 27 頁)

(21) 出願番号 特願2009-18796 (P2009-18796)  
 (22) 出願日 平成21年1月29日(2009.1.29)  
 (65) 公開番号 特開2010-172510 (P2010-172510A)  
 (43) 公開日 平成22年8月12日(2010.8.12)  
 審査請求日 平成23年10月27日(2011.10.27)

(73) 特許権者 000161806  
 京楽産業. 株式会社  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 (74) 代理人 100104190  
 弁理士 酒井 昭徳  
 (72) 発明者 西尾 啓  
 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  
 審査官 尾崎 俊彦

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】

始動条件の成立により遊技者にとって特別遊技をおこなうか否かの判定をおこなう判定手段と、

図柄を変動表示させた後に前記判定手段による判定結果を示す図柄で停止表示させる図柄表示制御手段と、

前記図柄表示制御手段により前記特別遊技をおこなうと判定されたことを示す図柄が停止表示された後に、前記特別遊技をおこなう特別遊技実行手段と、

前記特別遊技実行手段により前記特別遊技がおこなわれた後に、前記判定手段により前記特別遊技をおこなうと判定される確率が所定の確率となる低確率遊技状態または前記所定の確率よりも高確率となる高確率遊技状態のいずれかで遊技を制御する遊技状態制御手段と、

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、

前記特別遊技がおこなわれているときに、当該特別遊技の終了後に前記高確率遊技状態で遊技が制御されるときには、前記高確率遊技状態で遊技が制御されることを示唆する第1特別遊技演出または前記高確率遊技状態で遊技が制御されることを示唆しない第2特別遊技演出をおこなうことが可能な第1特別遊技演出実行手段と、

前記特別遊技がおこなわれているときに、当該特別遊技の終了後に前記低確率遊技状態

で遊技が制御されるときには、前記第2特別遊技演出をおこなうことが可能な第2特別遊技演出実行手段と、

前記第1特別遊技演出実行手段が前記第1特別遊技演出および前記第2特別遊技演出のいずれをおこなうかを選択する特別遊技演出選択手段と、

前記第1特別遊技演出実行手段により前記第1特別遊技演出がおこなわれると、当該第1特別遊技演出終了後の前記高確率遊技状態で遊技が制御されているときにおいて、第1遊技モード演出をおこなう第1モード演出実行手段と、

前記第1特別遊技演出実行手段により前記第2特別遊技演出がおこなわれると、当該第2特別遊技演出終了後の前記高確率遊技状態で遊技が制御されているときにおいて、第2遊技モード演出をおこなう第2モード演出実行手段と、

前記第2特別遊技演出実行手段により前記第2特別遊技演出がおこなわれると、当該第2特別遊技演出終了後の前記低確率遊技状態で遊技が制御されているときにおいて、前記第2遊技モード演出をおこなう第3モード演出実行手段と、

前記第1モード演出実行手段により前記第1遊技モード演出がおこなわれているときに、前記図柄表示制御手段によって図柄が変動表示された回数を計数する計数手段と、

を有し、

前記特別遊技演出選択手段は、

前記第1モード演出実行手段により前記第1遊技モード演出がおこなわれているときに、前記特別遊技実行手段により前記特別遊技がおこなわれると、当該特別遊技の終了後に前記高確率遊技状態で遊技が制御される場合には、前記計数手段によって計数された回数に応じた確率で前記第1特別遊技演出を選択するとともに、前記第1特別遊技演出を選択しなかったときには前記第2特別遊技演出を選択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、大当たりに応じた場合、高確率遊技状態に移行する大当たりであるか否かを報知する演出と、高確率遊技状態に移行する大当たりであるか否かを報知しない演出と、のいずれかの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賞すると、主制御基板の制御により、始動入賞のタイミングによって乱数を取付し、当該乱数が予め定められた大当たり乱数と一致するか否かの判定をおこない、大当たり乱数に一致する場合に、大当たり状態に移行させて、大当たり遊技をおこなうようにした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では、大当たり終了後に予め設定される規定の遊技回数（特別図柄の変動回数）を終了するまでの間、時間短縮遊技状態（時短遊技状態）に移行させる大当たり（通常大当たり）や、つぎの大当たりが発生するまで高確率遊技状態とした確変遊技状態または潜伏確変遊技状態に移行させる大当たり（確変大当たり）を設けたものが知られている。なお、確変遊技状態は、遊技者に高確率遊技状態にあることを遊技者に通知する遊技状態であり、潜伏確変遊技状態は、遊技者に高確率遊技状態にあることを非通知とした遊技状態である。

【0004】

また、ぱちんこ遊技機には、主制御基板による大当たり判定結果を受けて演出をおこなう演出制御基板が設けられている。演出制御基板は、遊技盤中央に設けられた画像表示部を制御して、特別図柄の変動表示に合わせて、たとえば3列の演出図柄（たとえば、1～12の数字やリールなど）を上から下に移動するように可動表示させる。そして、大当たりである場合には、あるライン（有効ライン）上に同一あるいは関連性のある演出図柄が揃うように画像表示部を制御する。

## 【0005】

演出制御基板は、時短遊技状態においては時短モードのモード演出をおこない、確変遊技状態においては確変モードのモード演出をおこない、潜伏確変遊技状態においては潜伏モードのモード演出をおこなう。時短モードは、遊技者に時短遊技状態であること通知するためのモードであり、また、確変モードは、高確率遊技状態であることを通知するためのモードである。

## 【0006】

潜伏モードは、遊技者に高確率遊技状態または低確率遊技状態のいずれの状態にあるのかを分からなくさせることにより、遊技者に高確率遊技状態における遊技の興趣性を向上させたモードである（たとえば、下記特許文献1参照）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0007】

【特許文献1】特開2004-65388号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0008】

しかしながら、上記の従来技術においては、大当たり当選した場合、予め定められた確率や期間に基づいて、大当たり当選以降におこなう演出を決定していた。たとえば、確変大当たりであれば、高確率遊技状態を示す演出モードまたは高確率遊技状態を示さない演出モードのいずれかから、通常大当たりであれば、低確率遊技状態を示す演出モードまたは低確率遊技状態を示さない演出モードのいずれかから、予め定められた確率や期間に基づいて決定していた。そのため、大当たり当選するまでにおこなっていた演出モードと、大当たり後におこなう演出モードに一連性がなく、おもしろみに欠けるといった問題があった。

## 【0009】

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、大当たり当選するまでにおこなう演出と、大当たり当選以降におこなう演出に一連性をもたせることで、興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0010】

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。本発明にかかる遊技機は、始動条件の成立により遊技者にとって特別遊技をおこなうか否かの判定をおこなう判定手段と、図柄を変動表示させた後に前記判定手段による判定結果を示す図柄で停止表示させる図柄表示制御手段と、前記図柄表示制御手段により前記特別遊技をおこなうと判定されたことを示す図柄が停止表示された後に、前記特別遊技をおこなう特別遊技実行手段と、前記特別遊技実行手段により前記特別遊技がおこなわれた後に、前記判定手段により前記特別遊技をおこなうと判定される確率が所定の確率となる低確率遊技状態または前記所定の確率よりも高確率となる高確率遊技状態のいずれかで遊技を制御する遊技状態制御手段と、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、前記特別遊技がおこなわれているときに、当該特別遊技の終了後に前記高確率遊技状態で遊技が制御されるときには、前記高確率遊技状態で遊技が制御されることを示唆する第1特別遊技演出または前記高確率遊技状態で遊技が制御されることを示唆しない第2特別遊技演出をおこなうことが可能な第1特別遊技演出実行手段と、前記特別遊技がおこなわれているときに、当該特別遊技の終了後に前記低確率遊技状態で遊技が制御されるときには、前記第2特別遊技演出をおこなうことが可能な第2特別遊技演出実行手段と、前記第1特別遊技演出実行手段が前記第1特別遊技演出および前記第2特別遊技演出のいずれをおこなうかを選択する特別遊技演出選択手段と、前記第1特別遊技演出実行手段により前記第1特別遊技演出がおこなわれると、当該第1特別遊技演出終了後の前記高確率遊技状態で遊技が制御されているときにおいて、第1遊技モード演出をおこなう第1モード

10

20

30

40

50

演出実行手段と、前記第1特別遊技演出実行手段により前記第2特別遊技演出がおこなわれると、当該第2特別遊技演出終了後の前記高確率遊技状態で遊技が制御されているときにおいて、第2遊技モード演出をおこなう第2モード演出実行手段と、前記第2特別遊技演出実行手段により前記第2特別遊技演出がおこなわれると、当該第2特別遊技演出終了後の前記低確率遊技状態で遊技が制御されているときにおいて、前記第2遊技モード演出をおこなう第3モード演出実行手段と、前記第1モード演出実行手段により前記第1遊技モード演出がおこなわれているときに、前記図柄表示制御手段によって図柄が変動表示された回数を計数する計数手段と、を有し、前記特別遊技演出選択手段は、前記第1モード演出実行手段により前記第1遊技モード演出がおこなわれているときに、前記特別遊技実行手段により前記特別遊技がおこなわれると、当該特別遊技の終了後に前記高確率遊技状態 10  
 で遊技が制御される場合には、前記計数手段によって計数された回数に応じた確率で前記第1特別遊技演出を選択するとともに、前記第1特別遊技演出を選択しなかったときには前記第2特別遊技演出を選択することを特徴とする。

【発明の効果】

【0028】

本発明にかかる遊技機によれば、確率状態を報知する演出をおこなうか否かを、遊技履歴に基づき決定することで、大当たり当選前後の演出に一連性をもたせることで、興趣性の向上を図ることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0029】

【図1】本発明のぱちんこ遊技機の一例を示す正面図である。

【図2】ぱちんこ遊技機の制御部の内部構成を示すブロック図である。

【図3】演出制御部の機能的構成を示したブロック図である。

【図4】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5】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6】特別図柄変動処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図7】停止中処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図8-1】大入賞口処理の処理内容を示すフローチャート(その1)である。

【図8-2】大入賞口処理の処理内容を示すフローチャート(その2)である。

【図9】遊技状態設定処理の処理内容を示したフローチャートである。

【図10】演出制御部が実行するメイン処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図11】演出制御部のおこなうコマンド受信処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図12】演出選択処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図13】大当たり演出選択処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図14-1】大当たり演出テーブルT1を示す説明図である。

【図14-2】大当たり演出テーブルT2を示す説明図である。

【図14-3】大当たり演出テーブルT3を示す説明図である。

【図15】モード移行処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図16-1】本実施の形態におけるタイミングごとの画像表示部の表示例を示す説明図 40  
 である。

【図16-2】本実施の形態におけるタイミングごとの画像表示部の表示例を示す説明図  
 である。

【図16-3】本実施の形態におけるタイミングごとの画像表示部の表示例を示す説明図  
 である。

【発明を実施するための形態】

【0030】

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。

【0031】

10

20

30

40

50

(実施の形態)

(遊技機の基本構成)

まず、本発明の実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の基本構成について説明する。図1は、本発明のぱちんこ遊技機の一例を示す正面図である。図1に示すように、本実施の形態のぱちんこ遊技機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符号292を参照)が配置されている。発射部の駆動によって発射された遊技球は、レール102a, 102b間を上昇して遊技盤101の上部位置に達した後、遊技領域103内を落下する。遊技領域103には、図示を省略する複数の釘が設けられ、遊技球を各種の方向に向けて落下させるとともに、落下途中の位置には、遊技球の落下方向を変化させる風車や、入賞口が配設されている。

10

【0032】

遊技盤101の遊技領域103の中央部分には、画像表示部104が配置されている。画像表示部104としては液晶表示器(LCD)などが用いられる。画像表示部104の下方には、始動入賞させるための第1始動口105a、第2始動口105bが配設されている。第2始動口105b近傍には、遊技球を第2始動口105bへ入賞しやすくさせる開状態と、開状態よりも遊技球を第2始動口105bへ入賞し難くさせる閉状態と、を有する普通電動役物(以下「電動チューリップ」という)122が設けられている。

【0033】

第1始動口105aまたは第2始動口105bに遊技球が入賞すると、ぱちんこ遊技機100は、入賞した始動口に応じた大当たり抽選をおこなう。また、第1始動口105a、第2始動口105bに遊技球が入賞すると、ぱちんこ遊技機100は、所定個数の賞球の払い出しをおこなう。

20

【0034】

画像表示部104の左側には、入賞ゲート106が配設されている。入賞ゲート106は、遊技球の通過を検出する。入賞ゲート106により遊技球の通過を検出すると、ぱちんこ遊技機100は、通常時では閉状態とされている(閉口されている)電動チューリップ122を、開状態(開放された状態)とするか否かの普通図柄抽選をおこなう。

【0035】

画像表示部104の側部や下方などには普通入賞口107が配設されている。普通入賞口107に遊技球が入賞すると、ぱちんこ遊技機100は、普通入賞時の賞球数(たとえば10個)の払い出しをおこなう。遊技領域103の最下部には、どの入賞口にも入賞しなかった遊技球を回収する回収口108が設けられている。

30

【0036】

上述した画像表示部104は、第1始動口105aや第2始動口105bに遊技球が入賞したとき(始動入賞時)に、複数の演出用の図柄(以下「演出図柄」という)の変動表示を開始させ、所定期間後に停止表示させる。このとき、たとえば、演出図柄が特定の組み合わせ(たとえば「777」)で停止されると、大当たり状態となる。大当たり状態では、下方に位置する大入賞口109の一定の期間の開放を所定ラウンド(たとえば15ラウンド)繰り返し、入賞した遊技球に対応した数の賞球を払い出す。ここで、ラウンドとは、大入賞口109が開いてから閉じるまでの動作をあらわし、15ラウンドとは、大入賞口109が開いて閉じる動作を15回おこなうことである。

40

【0037】

遊技盤101の右下部分には、普通図柄表示部119および特別図柄表示部120が配置されている。たとえば、普通図柄表示部119および特別図柄表示部120としては7セグメントディスプレイが用いられる。普通図柄表示部119および特別図柄表示部120には、所定の抽選結果をあらわす数字や記号、アルファベットなどが表示される。

【0038】

普通図柄表示部119に表示された数字などの図柄(以下「普通図柄」という)は、遊技球が入賞ゲート106を通過した際に変動が開始され、所定期間経過後に停止する。このとき、当たりを示す所定の普通図柄が停止すると、電動チューリップ122が一定期間

50

だけ開放される（開状態となる）。特別図柄表示部 1 2 0 に表示された数字などの図柄（以下「特別図柄」という）は、遊技球が第 1 始動口 1 0 5 a または第 2 始動口 1 0 5 b へ入賞した際に変動が開始され、所定期間経過後に停止する。このとき、大当たりを示す所定の特別図柄が停止すると、大当たり状態となる。

#### 【 0 0 3 9 】

普通図柄表示部 1 1 9 および特別図柄表示部 1 2 0 の左側には、普通図柄または特別図柄の変動に対する保留球表示部 1 2 1 が配置されている。たとえば、保留球表示部 1 2 1 としては LED が用いられる。この保留球表示部 1 2 1 としての LED は複数配置され、点灯 / 消灯によって普通図柄または特別図柄の変動に対する保留球の数をあらわす。たとえば、保留球表示部 1 2 1 を構成する LED のうちの、上段の LED が 2 個点灯している場合には、普通図柄の変動に対する保留数は 2 であることをあらわす。

10

#### 【 0 0 4 0 】

遊技盤 1 0 1 の遊技領域 1 0 3 の外周部分には、枠部材 1 1 0 が設けられている。枠部材 1 1 0 は、遊技盤 1 0 1 の上下左右の 4 辺において遊技領域 1 0 3 の周囲を囲む形状を有している。また、枠部材 1 1 0 は、遊技盤 1 0 1 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

#### 【 0 0 4 1 】

枠部材 1 1 0 において、遊技領域 1 0 3 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）1 1 2 が設けられている。演出ライト部 1 1 2 は、それぞれ複数のランプを有する。各ランプは、演出ライト部 1 1 2 に設けられた不図示のモータによって、光の照射方向を上下方向に変更するように駆動される。

20

#### 【 0 0 4 2 】

枠部材 1 1 0 の下部位置には、操作ハンドル 1 1 3 が配置されている。操作ハンドル 1 1 3 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 1 1 3 は、上記の枠部材 1 1 0 と同様に、遊技盤 1 0 1 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

#### 【 0 0 4 3 】

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

30

#### 【 0 0 4 4 】

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

#### 【 0 0 4 5 】

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

40

#### 【 0 0 4 6 】

（制御部の内部構成 1 . 主制御部）

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

50

## 【 0 0 4 7 】

主制御部 2 0 1 は、ROM 2 1 2 に記憶されたプログラムに基づき、遊技内容の進行に伴う基本処理を実行する CPU 2 1 1 と、CPU 2 1 1 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する RAM 2 1 3 などを用意して構成される。たとえば、CPU 2 1 1 は、第 1 始動口 1 0 5 a、または第 2 始動口 1 0 5 b に遊技球が入賞すると、ROM 2 1 2 に記憶されたプログラムにより、入賞した始動口に応じた大当たり抽選をおこなう。CPU 2 1 1 が各種プログラムを実行することで RAM 2 1 3 にセットされる各種コマンドは、演出制御部 2 0 2、賞球制御部 2 0 3 に所定のタイミングで送出される。

## 【 0 0 4 8 】

主制御部 2 0 1 には、第 1 始動口 1 0 5 a に入賞した入賞球を検出する始動口検出部（第 1 始動口 SW）2 2 1 a と、第 2 始動口 1 0 5 b に入賞した入賞球を検出する始動口検出部（第 2 始動口 SW）2 2 1 b と、入賞ゲート 1 0 6 を通過した遊技球を検出するゲート検出部（ゲート SW）2 2 2 と、普通入賞口 1 0 7 に入賞した遊技球を検出する普通入賞口検出部（普通入賞口 SW）2 2 3 と、大入賞口 1 0 9 に入賞した入賞球を検出する大入賞口検出部（大入賞口 SW）2 2 4 と、普通図柄表示部 1 1 9 と、特別図柄表示部 1 2 0 と、が接続されている。また、普通入賞口 SW 2 2 3 は、普通入賞口 1 0 7 の配置位置別に複数個設けてもよい。

10

## 【 0 0 4 9 】

これらの検出部としては、近接スイッチなどを用いて構成することができる。第 1 始動口 SW 2 2 1 a、第 2 始動口 SW 2 2 1 b、ゲート SW 2 2 2、普通入賞口 SW 2 2 3、および大入賞口 SW 2 2 4 による検出結果は、主制御部 2 0 1 に入力される。

20

## 【 0 0 5 0 】

また、主制御部 2 0 1 は、上記の電動チューリップ 1 2 2 を開閉する始動口ソレノイド 2 2 5 に対する駆動や、大入賞口 1 0 9 を開閉する大入賞口ソレノイド 2 3 1 に対する駆動や、保留球表示部 1 2 1 に対する点灯の制御などをおこなう。始動口ソレノイド 2 2 5 は、普通図柄抽選において所定の当たりに当選したときに電動チューリップ 1 2 2 を所定期間開放させるように駆動する。また、大入賞口ソレノイド 2 3 1 は、大当たり状態となったときに大入賞口 1 0 9 を一定期間開放させるように駆動する。この大当たりは、取得した乱数（以下「大当たり乱数」という）に基づき所定の確率で発生するようあらかじめプログラムされている。

30

## 【 0 0 5 1 】

また、主制御部 2 0 1 は、大当たり乱数判定に使用するテーブルを変更することにより、遊技中における大当たりの確率を変更する。たとえば、本実施の形態のぱちんこ遊技機 1 0 0 においては、低確率遊技状態と高確率遊技状態との 2 つの確率状態があり、高確率遊技状態は、一般的に確変状態と呼ばれる。ここで、低確率遊技状態とは、取得した大当たり乱数を所定の低確率遊技状態用の大当たり乱数判定テーブルと比較して大当たり判定などをおこなう遊技状態である。また、高確率遊技状態とは、取得した大当たり乱数を所定の高確率遊技状態用の大当たり乱数判定テーブルと比較して大当たり判定などをおこなう遊技状態である。なお、本実施の形態においては、大当たり遊技をおこなった後に、低確率遊技状態に移行する通常大当たりと、大当たり遊技後に高確率遊技状態に移行する確変大当たりの、2 種類の大当たりを設けた。

40

## 【 0 0 5 2 】

また、主制御部 2 0 1 は、第 1 始動口 1 0 5 a（または第 2 始動口 1 0 5 b）への入賞があると、その入賞に対する大当たり抽選の結果を示す情報や、図柄変動にかける変動時間などの情報を演出制御部 2 0 2 へコマンド出力する。

## 【 0 0 5 3 】

なお、通常大当たりに当選した場合、大当たり遊技の後、時短遊技状態へ移行する。時短遊技状態とは、遊技球の第 2 始動口 1 0 5 b への入賞をしやすくした遊技状態である。具体的には、時短遊技状態では、取得された大当たり乱数を所定の低確率遊技状態用または高確率遊技状態用の大当たり判定テーブルと比較して大当たり判定などをおこなうが、

50

電動チューリップ122を開放させやすくすることで遊技球の第2始動口105bへの入賞がしやすくなっている。なお、時短遊技状態において100回の変動をおこなうことで、通常の遊技状態へ移行する。実行中の遊技状態を示す情報は演出制御部202にコマンド出力され、実行中の遊技状態に応じた演出（たとえば図柄変動や可動役物の制御）がなされる。

**【0054】**

（2．演出制御部）

演出制御部202は、ぱちんこ遊技機100がおこなう演出内容の制御をおこなう。演出制御部202は、主制御部201から送出されるコマンドに基づき、演出内容を統括する演出統括部202aと、演出統括部202aによって指示された画像および音声の制御をおこなう画像・音声制御部202bと、遊技盤101および枠部材110に設けられたランプの点灯を制御するランプ制御部202cによって構成されている。

10

**【0055】**

演出統括部202aは、演出処理を実行するCPU241と、演出をおこなうためのプログラムなどを記憶するROM242と、CPU241の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能するRAM243とを備えて構成される。

**【0056】**

また、演出統括部202aには、実時間を計時出力するリアルタイムクロック（RTC）247が接続されている。このRTC247は、電源遮断時においても図示しないバックアップ電源により計時動作を継続する。なお、RTC247は、演出制御部202に配置するに限らず、主制御部201に配置したり単独で配置したりと、配置位置が限られるものではない。

20

**【0057】**

CPU241がROM242に記憶されたプログラムを実行することによりRAM243にセットされた各種データは、画像・音声制御部202bおよびランプ制御部202cに所定のタイミングで送出される。

**【0058】**

ROM242には、演出モード移行プログラムが記憶されている。この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プログラムである。なお、本実施の形態において、演出モードは、通常の演出をおこなう通常モードと、バトル演出を表示するバトルモードの2つを設けてある。

30

**【0059】**

バトルモードとは、通常モードにおいて、確変大当たりに当選し、高確率遊技状態であることを報知する場合に開始される演出モードである。バトルモード中は、主人公キャラクタと、敵キャラクタと、敵キャラクタ用パワーゲージなどが画像表示部104に表示される。敵キャラクタ用パワーゲージの目盛りは、変動をおこなうごとに増える。

**【0060】**

また、バトルモードにおいて、確変大当たりに当選し、高確率遊技状態であることを報知しない場合、および通常大当たりに当選した場合、通常モードへ移行する。また、バトルモードにおいて、確変大当たりに当選し、高確率モードを報知する場合はバトルモードを継続しておこなう。すなわち、バトルモードは高確率遊技状態であることを報知する演出モードであり、通常モードは高確率遊技状態であるか否かを遊技者に認識させにくく設定してある演出モードである。

40

**【0061】**

画像・音声制御部202bは、画像および音声の生成および出力処理を実行するCPU251と、背景画像、図柄画像など各種画像データや各種音声を記憶するROM252と、画像表示部104に表示させる画像データや、スピーカ277を介して出力させる音声を格納するRAM253と、を備えて構成される。

**【0062】**

演出制御部202のうち演出統括部202aには、上記の演出ボタン117が接続され

50

ており、演出ボタン 1 1 7 の操作は演出統括部 2 0 2 a に入力されている。

【 0 0 6 3 】

演出統括部 2 0 2 a は、主制御部 2 0 1 から送出されるコマンドに基づき、CPU 2 4 1 が ROM 2 4 2 に記憶されたプログラムを読み込んで、演出内容を決定し、画像・音声制御部 2 0 2 b およびランプ制御部 2 0 2 c に指示出力する。

【 0 0 6 4 】

画像・音声制御部 2 0 2 b の CPU 2 5 1 は、指示された演出内容に基づいて、背景画像表示処理、図柄画像表示 / 変動処理など各種画像処理と音声処理を実行し、必要な画像データおよび音声データを ROM 2 5 2 から読み出して RAM 2 5 3 に書き込む。RAM 2 5 3 に書き込まれた背景画像、図柄画像は、表示画面上において画像表示部 1 0 4 に重畳表示される。すなわち、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。

10

【 0 0 6 5 】

この図柄画像は、画像表示部 1 0 4 上で変動および停止を繰り返す図柄変動パターンとしてあらかじめ ROM 2 5 2 に複数パターン登録されている。主制御部 2 0 1 から出力されるコマンドに基づき、低確率遊技状態では、これら複数登録された中からいずれか一つの図柄変動パターンが選択される。

【 0 0 6 6 】

また、たとえば、高確率遊技状態では、低確率遊技状態とは異なる図柄変動パターンが選択される。これによって、本実施の形態のぱちんこ遊技機 1 0 0 は、実行中の遊技状態が、低確率遊技状態 / 高確率遊技状態であることを遊技者に示唆することができる。また、実行中の遊技状態が高確率遊技状態であっても、所定の条件を満たした際には、図柄変動パターンを通常時と同様のものとしてもよい。このようにすることで、遊技者は、見た目からは、実行中の遊技状態が低確率遊技状態 / 高確率遊技状態のどちらであるかわからず、常に期待感を持ちつつ遊技をすることができる。

20

【 0 0 6 7 】

なお、同一位置に背景画像と図柄画像が重なる場合などには、Zバッファ法など周知の陰面消去法により各画像データの Z バッファの Z 値を参照することで、図柄画像を優先して RAM 2 5 3 に記憶させる。

【 0 0 6 8 】

演出制御部 2 0 2 は、画像表示部 1 0 4 に対しては、遊技中における演出内容、たとえば、演出図柄の変動表示や、リーチ ( 3 つの図柄のうち 2 つが揃った状態 )、および大当たり時の各種表示情報を生成して出力する。そして、遊技が一定期間なされなかったときには客待ちの画面を表示出力する。また、この演出制御部 2 0 2 は、スピーカ 2 7 7 から音声を出力させるためのデータを出力する。

30

【 0 0 6 9 】

ランプ制御部 2 0 2 c は、ランプ点灯などのための処理を実行する CPU 2 6 1 と、ランプ点灯などの制御データを記憶する ROM 2 6 2 と、CPU 2 6 1 のワークエリアとしての RAM 2 6 3 と、演出ライト部 ( 枠ランプ ) 1 1 2 および盤ランプ 2 6 5 と、可動役物 2 6 7 と、を備えて構成される。

【 0 0 7 0 】

ランプ制御部 2 0 2 c は、演出制御部 2 0 2 の演出統括部 2 0 2 a から出力されたランプ点灯などのコマンドに基づいて、遊技盤 1 0 1 に設けられている盤ランプ 2 6 5 や枠ランプ材 1 1 0 に設けられている演出ライト部 1 1 2 を点灯制御するデータを出力する。また、可動役物 2 6 7 に対して動作制御するデータを出力する。

40

【 0 0 7 1 】

たとえば、演出制御部 2 0 2 は、演出制御基板によってその機能を実現する。図 2 に示すように、演出制御部 2 0 2 には、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おり、演出統括部 2 0 2 a を中心として、こ

50

の演出統括部 202 a は、画像・音声制御部 202 b と、ランプ制御部 202 c との間でコマンドを送受する構成となっている。

【0072】

(3. 賞球制御部)

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

【0073】

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

10

【0074】

賞球制御部 203 は、この払出部 291 に対して、各入賞口（第1始動口 105 a、第2始動口 105 b、普通入賞口 107、大入賞口 109）に入賞した遊技球に対応した賞球数を払い出す制御をおこなう。発射部 292 は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出するセンサと、遊技球を発射させるソレノイドなどを備える。賞球制御部 203 は、発射部 292 のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に対応してソレノイドなど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。

20

【0075】

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 などがある。

【0076】

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

30

【0077】

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。

【0078】

(機能的構成)

次に、図3を用いて、ぱちんこ遊技機 100 の演出制御部 202 の機能的構成について説明する。図3は、演出制御部 202 の機能的構成を示したブロック図である。図3において、演出制御部 202 は、入力部 301 と、選択率変更部 302 と、設定部 303 と、演出選択部 305 およびモード選択部 306 を備える選択部 304 と、実行部 307 と、を備えている。

40

【0079】

入力部 301 は、バトルモードにおいて大当たりに当選した際に、バトルモード開始時からバトルモードにおける大当たり当選時までの変動回数情報が入力される。選択率変更部 302 は、入力部 301 に入力された変動回数に基づき、後述する第1演出および第2演出の選択率を変更する。

【0080】

設定部 303 は、バトルモード中に大当たりに当選した場合に、当該大当たりが確変大

50

当たりであるか、通常大当たりであるかを報知する第1演出と、大当たりが確変大当たりであるか、通常大当たりであるかを報知しない第2演出と、を設定する。

【0081】

選択部304は、演出選択部305およびモード選択部306を備えており、大当たり当選以降の演出を、大当たりが確変大当たりであるか、通常大当たりであるかを報知する第1演出と、大当たりが確変大当たりであるか、通常大当たりであるかを報知しない第2演出のいずれかから選択する。

【0082】

演出選択部305は、選択率変更部302によって設定された選択率に基づいて、大当たり演出を、高確率遊技状態に移行するか否かを遊技者に報知する第1大当たり演出と、高確率遊技状態に移行するか否かを遊技者に報知しない第2大当たり演出と、のいずれかから選択する。なお、第1大当たり演出は、遊技者側のキャラクターが敵キャラクターに勝利する内容であり、第2大当たり演出は、遊技者側のキャラクターが敵キャラクターに敗北する内容である。

10

【0083】

モード選択部306は、演出選択部305によって選択された大当たり演出に応じて、大当たり遊技終了後の演出モードを選択する。演出選択部305によって選択された大当たり演出が第1大当たり演出である場合、高確率遊技状態であるか否かを遊技者に報知する第1演出モードを選択し、演出選択部305によって選択された大当たり演出が前記第2大当たり演出である場合、高確率遊技状態であるか否かを遊技者に報知しない第2演出モードを選択する。

20

【0084】

実行部307は、選択部304によって選択された大当たり当選以降の演出を実行する。ここで、「演出を実行する」とは、画像表示部104の表示画面上に実行対象の演出に対応づけられた画像などを表示させることである。たとえば、実行部307は、第1大当たり演出を実行すると、遊技者側のキャラクターが敵キャラクターに勝利する内容の動画像を画像表示部104に表示させる。

【0085】

なお、入力部301と、選択率変更部302と、設定部303と、選択部304と、演出選択部305と、モード選択部306と、実行部307は、演出統括部202aのCPU241によって実現される。すなわち、CPU241が、ROM242に記憶される演出制御プログラムを実行することにより、各機能部を実現する。

30

【0086】

(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4は、主制御部201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S401)、スイッチ処理をおこなう(ステップS402)。この後、図柄処理をおこない(ステップS403)、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122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S404)、賞球処理をおこない(ステップS405)、これらの出力処理をおこなう(ステップS406)。

40

【0087】

また、ステップS402のスイッチ処理においては、始動口SW処理(図5を参照)などをおこなう。たとえば、始動口SW処理では、第1始動口105aおよび第2始動口105bに対する遊技球の入賞を契機に、乱数を取得および格納する。

【0088】

また、ステップS403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変動処理(図6を参照)などをおこなう。たとえば、特別図柄変動処理では、第1始動口SW

50

2 2 1 a および第2始動口SW 2 2 1 b 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相当する数値であるか否かを判定し、特別図柄を変動させる。

【0089】

また、ステップS 4 0 4 の電動役物制御処理においては、大入賞口109の制御をおこなう大入賞口処理(図8-1および図8-2を参照)などをおこなう。たとえば、大入賞口処理では、大当たり遊技中に、大入賞口109を、あらかじめ定められたラウンドの開閉制御をおこなう。

【0090】

(始動口SW処理)

次に、図5を用いて、始動口SW処理について説明する。図5は、主制御部201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4のステップS 4 0 2 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SW 2 2 1 a について中心に説明し、第2始動口SW 2 2 1 b については括弧書きで示す。

【0091】

図5において、CPU 2 1 1 は、第1始動口105 a (第2始動口105 b)の第1始動口SW 2 2 1 a (第2始動口SW 2 2 1 b)がONであるか否かの判定をおこない(ステップS 5 0 1)、第1始動口SW 2 2 1 a (第2始動口SW 2 2 1 b)がONであると判定した場合は(ステップS 5 0 1: Yes)、第1始動口SW 2 2 1 a (第2始動口SW 2 2 1 b)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U 1 (U 2)が、 $U 1 < 4$  ( $U 2 < 4$ )であるか否かの判定をおこなう(ステップS 5 0 2)。

【0092】

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U 1 (U 2)が「4」より小さい場合は(ステップS 5 0 2: Yes)、カウント値U 1 (U 2)に「1」を加算する(ステップS 5 0 3)。

【0093】

ステップS 5 0 3の後、乱数を取得するとともにRAM 2 1 3に記憶し(ステップS 5 0 4)、そのままメイン処理に戻る。なお、乱数は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数である。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乱数が無作為に取得される。

【0094】

図柄乱数は、大当たりの種類(高確率遊技状態への移行の有無)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。

【0095】

なお、ステップS 5 0 2において、カウント値U 1 (U 2)が「4」であると判定した場合は(ステップS 5 0 2: No)、そのままメイン処理に戻る。また、第1始動口SW 2 2 1 a (第2始動口SW 2 2 1 b)がONでない場合は(ステップS 5 0 1: No)、そのままメイン処理に戻る。

【0096】

(特別図柄変動処理)

図6は、特別図柄変動処理の処理内容を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理は、図4のステップS 4 0 3の図柄処理に含まれる一処理である。特別図柄変動処理は、大当たり状態であれば(ステップS 6 0 1: 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S 6 0 1: No)、図柄の変動中であるか判定し(ステップS 6 0 2)、変動中でなければ(ステップS 6 0 2: No)、第2始動口105 bに入賞した遊技球の保留数U 2が最低1個はあるか判定する(ステップS 6 0 3)。

【0097】

10

20

30

40

50

保留数U2が1個以上あれば(ステップS603: 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S604)、第2大当たり判定処理をおこなう(ステップS605)。この第2大当たり判定処理は、第2始動口105b入賞時に取得した乱数を基に、大当たりかはずれか、および大当たりの場合には確変大当たりか否かを選択する。

【0098】

一方、ステップS603において、保留数U2がなければ(U2=0)(ステップS603: No)、第1始動口105a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S606)。保留数U1がなければ(U1=0)(ステップS606: No)、図柄変動させずメイン処理に戻る。

10

【0099】

保留数U1が1個以上あれば(ステップS606: 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S607)、第1大当たり判定処理をおこなう(ステップS608)。この第1大当たり判定処理は、第1始動口105a入賞時に取得した乱数を基に、大当たりかはずれか、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S603~ステップS608に示したように、第1始動口105aへの入賞よりも、第2始動口105bへの入賞が優先して消化されるようになっている。

【0100】

ステップS605における第2大当たり判定処理、またはステップS608における第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S609)。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、大当たりやはずれの各変動パターンを選択する処理である。

20

【0101】

ステップS609の後に、変動開始コマンドをRAM213にセットする(ステップS610)。変動開始コマンドには、第1大当たり判定または第2大当たり判定において判定された抽選結果および変動時間が含まれる。

【0102】

ステップS610の後、図柄の変動表示を開始させる(ステップS611)。そして図柄が変動している変動時間の計測を開始し(ステップS612)、メイン処理に戻る。

30

【0103】

また、ステップS602において、図柄が変動中の場合(ステップS602: Yes)、変動時間が経過したか否かを判定する(ステップS613)。変動時間が経過していなければ(ステップS613: No)、処理を終了する。変動時間が経過していれば(ステップS613: Yes)、図柄の変動停止コマンドをセットし(ステップS614)、図柄の変動を停止させる(ステップS615)。この際、図柄の変動時間をリセットし(ステップS616)、所定の停止中処理をおこない(ステップS617)、メイン処理に戻る。停止中処理については、図7に後述する。

【0104】

(停止中処理)

40

図7は、停止中処理の処理内容を示すフローチャートである。この停止中処理は、図6のステップS617に示した処理である。まず、停止中処理において、特別図柄が大当たりを示す図柄であるか否かを判定し(ステップS701)、大当たりを示す図柄でない場合(ステップS701: No)、時短遊技フラグがONであるか否かを判定する(ステップS702)。時短遊技フラグがONであるとは、時短遊技状態であることを示している。なお、時短遊技フラグは、図9に後述する遊技状態設定処理においてONにされる。

【0105】

時短遊技フラグがONである場合(ステップS702: Yes)、時短残余回数Jを「1」減算した値をあらたな時短残余回数Jとする(ステップS703)。時短残余回数Jとは、時短遊技状態における時短遊技の残余回数を示しており、時短遊技状態に移行する

50

際に100にセットされ、変動ごとに「1」減算される数値である。

【0106】

ステップS703の後、時短残余回数Jが0であるかを判定する(ステップS704)。時短残余回数Jが0である場合(ステップS704:Yes)、時短遊技フラグをOFFにし(ステップS705)、確変遊技フラグがONであるか否かを判定する。確変遊技フラグがONであるとは、確変遊技状態であることを示している。なお、確変遊技フラグは、図9に後述する遊技状態設定処理においてONにされる。

【0107】

なお、ステップS702において、時短遊技フラグがOFFである場合(ステップS702:No)、ステップS706をおこなう。また、ステップS704において、時短残余回数Jが0でないと判定された場合(ステップS704:No)、ステップS706をおこなう。

【0108】

ステップS706において、確変遊技フラグがOFFであると判定した場合(ステップS706:No)、そのまま処理を終了する。確変遊技フラグがONである場合(ステップS706:Yes)、確変残余回数Xを「1」減算した値をあらたな確変残余回数Xとする(ステップS707)。確変残余回数Xとは、高確率遊技状態における残余変動回数を示しており、高確率遊技状態に移行する際に10000にセットされ、変動ごとに「1」減算される数値である。

【0109】

ステップS707の後、確変残余回数Xが0であるか否かを判定し(ステップS708)、確変残余回数Xが0でない場合(ステップS708:No)、そのまま処理を終了する。確変残余回数Xが0である場合(ステップS708:Yes)、確変遊技フラグをOFFにし(ステップS709)、そのまま処理を終了する。なお、高確率遊技状態では、確率的に、数十回~数百回の変動をおこなうことで大当たり当選するため、確変残余回数Xが0になる可能性は極めて小さく、実際は大当たり当選するまで高確率遊技状態が継続する。

【0110】

また、ステップS701において、特別図柄が大当たりを示す図柄であると判定した場合(ステップS701:Yes)、大当たり遊技フラグをONにする(ステップS710)。大当たり遊技フラグがONであるとは、大当たり遊技を実行中であることを示しており、大当たり遊技が終了するとOFFにされる。ステップS710の後、時短遊技フラグおよび確変遊技フラグをOFFにし(ステップS711)、オープニングコマンドをセットし(ステップS712)、そのまま処理を終了する。なお、オープニングコマンドには、大当たり遊技を開始するといった情報が含まれており、演出制御部202へ送信される。

【0111】

(大入賞口処理)

図8-1は、大入賞口処理の処理内容を示すフローチャート(その1)である。大入賞口処理とは、図4のステップS404に示した電動役物制御処理に含まれる一処理である。大入賞口処理においては、まず、大当たり遊技フラグがONであるか否かを判定する(ステップS801)。

【0112】

ステップS801において、大当たり遊技フラグがOFFである場合(ステップS801:No)、そのまま処理を終了する。大当たり遊技フラグがONである場合(ステップS801:Yes)、オープニング中であるか判断する(ステップS802)。ここで、オープニングとは、大当たり遊技における大入賞口開放前の所定の期間をいう。

【0113】

ステップS802においてオープニング中でなければ(ステップS802:No)、図8-2に示すステップS821へ移行する。オープニング中であれば(ステップS802

10

20

30

40

50

: Yes)、所定のオープニング期間が経過したか判断する(ステップS803)。オープニング期間が経過していなければ(ステップS803: No)、そのまま処理を終了する。

【0114】

オープニング期間が経過していれば(ステップS803: Yes)、ラウンド数設定処理を実行する(ステップS804)。ラウンド数設定処理では、図6のステップS605またはステップS608においておこなった大当たり判定処理の判定結果に応じたラウンド数が設定される。たとえば、15ラウンド確変/通常大当たりで当選している場合には15ラウンドを設定する。

【0115】

ステップS804においてラウンド数設定処理を実行した後、大当たり用の値(ラウンド数)Rを1加算した値を新たなRとする(ステップS805)。ステップS805において、新たなRを得ると、大入賞口ソレノイド231を制御して、大入賞口109を開放させる(ステップS806)。

【0116】

ステップS806において大入賞口109を開放させた後、開放開始時からの所定期間(たとえば30秒)が経過したか判断する(ステップS807)。この期間は、大当たりの種別毎に設定される。たとえば、15ラウンド確変/通常大当たりでは30秒に設定される。所定期間が経過していないときには(ステップS807: No)、大入賞口109への遊技球の入賞数Cが9であるか判断する(ステップS808)。入賞数Cが9であるときは(ステップS808: Yes)、大入賞口109を閉口させる(ステップS809)。入賞数Cが9でないときには(ステップS808: No)、処理を終了する。

【0117】

一方、ステップS807において開放期間が経過したときには(ステップS807: Yes)、ステップS809へ移行し、大入賞口109を閉口させる。すなわち、大入賞口109は、所定の開放期間の経過または所定の入賞数のいずれか一方が満たされた場合に閉口される。

【0118】

ステップS809において大入賞口109を閉口させた後、最終ラウンドとなったか判断する(ステップS810)。たとえば、ステップS804のラウンド数設定処理において設定されたラウンド数が15ラウンドであれば、R=15の場合に最終ラウンドとなる。

【0119】

ステップS810において最終ラウンドでないときには(ステップS810: No)、処理を終了する。最終ラウンドであるときには(ステップS810: Yes)、エンディングを開始する(ステップS811)。ここで、エンディングは、大入賞口109閉口後の所定の期間をいう。

【0120】

ステップS811においてエンディングを開始した後、エンディングコマンドをセットする(ステップS812)。エンディングコマンドには、大当たり遊技を終了するといった情報が含まれており、演出制御部202へ送信される。

【0121】

ステップS812の後、大当たり用の値Rを0とし(ステップS813)、所定のエンディング期間が経過したか判断する(ステップS814)。エンディング期間が経過していれば(ステップS814: Yes)、遊技状態設定処理をおこなう(ステップS815)。遊技状態設定処理については、図9に後述する。ステップS815の後、大当たり遊技フラグをOFFにし(ステップS816)、処理を終了する。ステップS814において、エンディング期間が経過していなければ(ステップS814: No)、そのまま処理を終了する。

【0122】

10

20

30

40

50

図 8 - 2 は、大入賞口処理の処理内容を示すフローチャート（その 2）である。図 8 - 1 に示したステップ S 8 0 2 においてオープニング中でなければ（ステップ S 8 0 2 : No）、大入賞口 1 0 9 が開放中であるか判断する（ステップ S 8 2 1）。開放中であれば（ステップ S 8 2 1 : Yes）、図 8 - 1 に示したステップ S 8 0 7 へ移行する。開放中でなければ（ステップ S 8 2 1 : No）、所定のインターバル中であるか判断する（ステップ S 8 2 2）。ここで、インターバルとは、大入賞口 1 0 9 の前回の開放（たとえば 1 ラウンド目の開放）から次の開放（たとえば 2 ラウンド目の開放）までの所定期間である。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 8 2 2 においてインターバル中でなければ（ステップ S 8 2 2 : No）、図 8 - 1 に示したステップ S 8 1 4 へ移行する。一方、インターバル中であれば（ステップ S 8 2 2 : Yes）、所定のインターバル期間が経過したか判断する（ステップ S 8 2 3）。ステップ S 8 2 3 においてインターバル期間が経過したときには（ステップ S 8 2 3 : Yes）、図 8 - 1 に示したステップ S 8 0 5 へ移行する。インターバル期間が経過していないときには（ステップ S 8 2 3 : No）、処理を終了する。

【 0 1 2 4 】

（遊技状態設定処理）

図 9 は、遊技状態設定処理の処理内容を示したフローチャートである。遊技状態設定処理とは、図 8 - 1 のステップ S 8 1 5 に示した処理である。遊技状態設定処理において、まず、通常大当たりであるか否かを判定する（ステップ S 9 0 1）。通常大当たりである場合（ステップ S 9 0 1 : Yes）、時短遊技フラグを ON にし（ステップ S 9 0 2）、時短残余回数 J に 1 0 0 をセットし（ステップ S 9 0 3）、そのまま処理を終了する。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 9 0 1 において、通常大当たりでない場合、すなわち、確変大当たりである場合（ステップ S 9 0 1 : No）、確変遊技フラグを ON にし（ステップ S 9 0 4）、確変残余回数 X に 1 0 0 0 0 をセットし（ステップ S 9 0 5）、そのまま処理を終了する。

【 0 1 2 6 】

（演出制御部のメイン処理）

次に、図 1 0 を用いて、演出制御部 2 0 2 の処理手順の内容について説明する。図 1 0 は、演出制御部 2 0 2 が実行するメイン処理の処理内容を示すフローチャートである。メイン処理は、演出制御部 2 0 2 の演出統括部 2 0 2 a が、演出制御部 2 0 2 の起動中継続的に実行される主演処理（詳細な説明は省略する）に対して、所定間隔（たとえば 4 m s）ごとに割り込み実行する処理である。

【 0 1 2 7 】

メイン処理において、まず、コマンド受信処理をおこなう（ステップ S 1 0 0 1）。コマンド受信処理とは、主制御部 2 0 1 から送信される各コマンドを受信し、各コマンドに含まれる情報に対応した演出内容を含むコマンドをセットする処理であり、その詳細は図 1 1 に後述する。ステップ S 1 0 0 1 の後、演出ボタン処理をおこなう（ステップ S 1 0 0 2）。演出ボタン処理とは、演出ボタン 1 1 7 への操作を受け付けた場合に、画像・音声制御部 2 0 2 b に送信する演出ボタンコマンドをセットする処理である。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 0 0 2 の後、コマンド送信処理をおこない（ステップ S 1 0 0 3）、一連の処理を終了する。コマンド送信処理とは、画像・音声制御部 2 0 2 b やランプ制御部 2 0 2 c に、ステップ S 1 0 0 1 においてセットした演出内容の情報を含むコマンドを送信する処理である。

【 0 1 2 9 】

（コマンド受信処理）

次に、図 1 1 を用いて、演出制御部 2 0 2 のおこなうコマンド受信処理の処理内容について説明する。図 1 1 は、演出制御部 2 0 2 のおこなうコマンド受信処理の処理内容を示すフローチャートである。コマンド受信処理とは、図 1 0 のステップ S 1 0 0 1 に示した

10

20

30

40

50

処理である。コマンド受信処理において、まず、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し（ステップ S 1101）、変動開始コマンドを受信していない場合（ステップ S 1101：No）、後述するステップ S 1105 をおこなう。変動開始コマンドとは、図 6 のステップ S 610 において主制御部 201 がセットしたコマンドである。

【0130】

ステップ S 1101 において、変動開始コマンドを受信した場合（ステップ S 1101：Yes）、バトルモードフラグが ON であるか否かを判定する（ステップ S 1102）。バトルモードフラグが ON であるとは、実行中の演出モードがバトルモードであることを示している。なお、バトルモードフラグは、後述するモード移行処理にて ON にされる。

10

【0131】

ステップ S 1102 において、バトルモードフラグが ON である場合（ステップ S 1102：Yes）、変動回数 N に「1」加算した値をあらたな変動回数 N とする（ステップ S 1103）。変動回数 N とは、演出モードがバトルモードに移行してからの変動回数を示している。

【0132】

ステップ S 1103 の後、演出選択処理をおこなう（ステップ S 1104）。演出選択処理とは、変動中に画像表示部 104 に表示する演出を選択する処理であり、その詳細は図 12 に後述する。また、ステップ S 1102 において、バトルモードフラグが OFF である場合（ステップ S 1102：No）、ステップ S 1104 をおこなう。

20

【0133】

ステップ S 1104 の後、主制御部 201 から、変動停止コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ S 1105）、変動停止コマンドを受信した場合（ステップ S 1105：Yes）、変動演出終了コマンドをセットする（ステップ S 1106）。変動停止コマンドは、図 6 のステップ S 614 にて主制御部 201 がセットしたコマンドである。また、変動演出終了コマンドとは、変動演出を終了する情報を含んだコマンドであり、画像・音声制御部 202b やランプ制御部 202c に送信される。

【0134】

ステップ S 1105 において、変動停止コマンドを受信していない場合（ステップ S 1105：No）、後述するステップ S 1107 をおこなう。ステップ S 1106 の後、主制御部 201 からオープニングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1107）。オープニングコマンドとは、図 7 のステップ S 712 にて主制御部 201 がセットしたコマンドである。オープニングコマンドを受信した場合（ステップ S 1107：Yes）、大当たり演出選択処理をおこなう（ステップ S 1108）。大当たり演出選択処理とは、大当たり演出を選択する処理であり、その詳細は図 13 に後述する。

30

【0135】

ステップ S 1108 の後、主制御部 201 からエンディングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1109）。エンディングコマンドとは、図 8 のステップ S 812 にてセットしたコマンドである。エンディングコマンドを受信していない場合（ステップ S 1109：No）、そのまま処理を終了する。また、ステップ S 1107 において、オープニングコマンドを受信していない場合（ステップ S 1107：No）、ステップ S 1109 をおこなう。

40

【0136】

ステップ S 1109 において、エンディングコマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 1109：Yes）、モード移行処理をおこなう（ステップ S 1110）。モード移行処理とは、演出モードを移行するか否かの判定に基づき、演出モードを決定する処理であり、その詳細は図 15 に後述する。ステップ S 1110 の後、エンディングコマンドを解析し（ステップ S 1111）、エンディング演出コマンドをセットし（ステップ S 1112）、そのまま処理を終了する。エンディング演出コマンドとは、エンディング時に

50

おこなう演出の情報を含んだコマンドであり、画像・音声制御部 2 0 2 b やランプ制御部 2 0 2 c に送信される。

【 0 1 3 7 】

( 演出選択処理 )

次に、図 1 2 を用いて、演出選択処理の処理内容について説明する。図 1 2 は、演出選択処理の処理内容を示すフローチャートである。演出選択処理とは、図 1 1 のステップ S 1 1 0 4 に示した処理である。演出選択処理において、まず、変動開始コマンドを解析し (ステップ S 1 2 0 1 )、通常演出パターン選択処理をおこなう (ステップ S 1 2 0 2 )。具体的には、主制御部 2 0 1 から送信される変動開始コマンドに含まれる抽選結果や変動時間の情報に基づいて、変動中の演出パターンを選択する。

10

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 2 0 2 の後、変動演出開始コマンドをセットし (ステップ S 1 2 0 3 )、そのまま処理を終了する。変動演出開始コマンドには、ステップ S 1 2 0 2 において選択した通常演出パターンの情報が含まれており、画像・音声制御部 2 0 2 b やランプ制御部 2 0 2 c に送信される。

【 0 1 3 9 】

( 大当たり演出選択処理 )

次に、図 1 3 を用いて、大当たり演出選択処理の処理内容について説明する。図 1 3 は大当たり演出選択処理の処理内容を示すフローチャートである。大当たり演出選択処理とは、図 1 1 のステップ S 1 1 0 8 に示した処理である。大当たり演出選択処理において、まず、オープニングコマンドの解析をおこない (ステップ S 1 3 0 1 )、バトルモードフラグが ON であるか否かを判定する (ステップ S 1 3 0 2 )。

20

【 0 1 4 0 】

バトルモードフラグが ON である場合 (ステップ S 1 3 0 2 : Y e s )、確変大当たりであるか否かを判定する (ステップ S 1 3 0 3 )。確変大当たりである場合 (ステップ S 1 3 0 3 : Y e s )、変動回数 N が 3 0 以上であるか否かを判定する (ステップ S 1 3 0 4 )。変動回数 N が 3 0 以上である場合 (ステップ S 1 3 0 4 : Y e s )、大当たり演出テーブル T 1 を選択して (ステップ S 1 3 0 5 )、大当たり演出の抽選をおこなう (ステップ S 1 3 0 6 )。大当たり演出テーブルとは、大当たり演出を決定する抽選をおこなう際に用いるテーブルであり、T 1 ~ T 3 の 3 パターン設けてある。その詳細は、図 1 4 に示す。また、ステップ S 1 3 0 3 において、確変大当たりでない場合、すなわち、通常大当たりである場合 (ステップ S 1 3 0 3 : N o )、ステップ S 1 3 0 5 をおこなう。

30

【 0 1 4 1 】

ステップ S 1 3 0 4 において、変動回数 N が 3 0 より小さい場合 (ステップ S 1 3 0 4 : N o )、大当たり演出テーブル T 2 を選択し (ステップ S 1 3 0 7 )、ステップ S 1 3 0 6 をおこなう。また、ステップ S 1 3 0 2 において、バトルモードフラグが OFF である場合 (ステップ S 1 3 0 2 : N o )、大当たり演出テーブル T 3 を選択し (ステップ S 1 3 0 8 )、ステップ S 1 3 0 6 をおこなう。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 1 3 0 6 の後、ステップ S 1 3 0 6 における抽選結果が、バトル勝利演出であるか否かを判定する (ステップ S 1 3 0 9 )。バトル勝利演出である場合 (ステップ S 1 3 0 9 : Y e s )、バトル勝利フラグを ON にする (ステップ S 1 3 1 0 )。その後、大当たり演出コマンドをセットして (ステップ S 1 3 1 1 )、そのまま処理を終了する。大当たり演出コマンドには、ステップ S 1 3 0 6 において選択した大当たり演出の情報が含まれており、画像・音声制御部 2 0 2 b やランプ制御部 2 0 2 c に送信される。また、ステップ S 1 3 0 9 において、バトル勝利演出でない場合 (ステップ S 1 3 0 9 : N o )、ステップ S 1 3 1 1 をおこなう。

40

【 0 1 4 3 】

( 大当たり演出テーブル )

次に、図 1 4 - 1、図 1 4 - 2、図 1 4 - 3 を用いて、大当たり演出テーブルについて

50

説明する。各大当たり演出テーブルは、種類 1 4 0 1、乱数範囲 1 4 0 2、乱数 1 4 0 3、割合 1 4 0 4 の情報を含んでいる。種類 1 4 0 1 は、大当たり演出の種類であり、バトル勝利演出と、バトル敗北演出と、通常大当たり演出 A と、通常大当たり演出 B と、が含まれる。乱数範囲 1 4 0 2 は、大当たり演出乱数の範囲である。乱数 1 4 0 3 は、各大当たり演出における乱数値である。割合 1 4 0 4 は、乱数範囲 1 4 0 2 に対する乱数 1 4 0 3 の比率を示している。

【 0 1 4 4 】

バトル勝利演出とは、主人公キャラクタと敵キャラクタが対決をして、最終的に主人公キャラクタが勝利する演出である。また、バトル敗北演出とは、主人公キャラクタと敵キャラクタが対決をして、最終的に主人公キャラクタが敗北する演出である。バトル勝利演出およびバトル敗北演出は、ともに、バトルモードと一連のつながりを持つ一連性を有する演出である。また、通常大当たり演出 A および通常大当たり演出 B は、通常モードおよび高確率モードにおいて選択される大当たり演出である。

10

【 0 1 4 5 】

図 1 4 - 1 は、大当たり演出テーブル T 1 を示す説明図である。T 1 において、乱数範囲 1 4 0 2 は、0 ~ 2 5 0 であり、取得した乱数値が 0 ~ 2 5 0 のいずれかである場合、すなわち、1 0 0 % の確率でバトル敗北演出が選択される。なお、この大当たり演出テーブル T 1 は、図 1 3 のステップ S 1 3 0 5 において選択される。これにより、バトルモードにおいて、確変大当たり当選し、最後に大当たり当選した時点から 3 0 回以上の変動をおこなった場合、または、バトルモードにおいて、通常大当たり当選した場合は、

20

【 0 1 4 6 】

図 1 4 - 2 は、大当たり演出テーブル T 2 を示す説明図である。T 2 において、乱数範囲 1 4 0 2 は、0 ~ 2 5 0 であり、取得した乱数値が 0 ~ 2 0 0 のいずれかである場合、バトル勝利演出が選択され、取得した乱数値が 2 0 1 ~ 2 5 0 のいずれかである場合、バトル敗北演出が選択される。なお、この大当たり演出テーブル T 2 は、図 1 3 のステップ S 1 3 0 7 において選択される。これにより、バトルモードにおいて、確変大当たり当選し、最後に大当たり当選した時点から 3 0 回以上の変動をおこなっていない場合、高い割合でバトル勝利演出が選択される。

30

【 0 1 4 7 】

図 1 4 - 3 は、大当たり演出テーブル T 3 を示す説明図である。T 3 において、乱数範囲 1 4 0 2 は、0 ~ 2 5 0 であり、取得した乱数値が 0 ~ 1 2 5 である場合、すなわち、1 2 6 / 2 5 1 の確率で通常大当たり演出 A が選択される。また、取得した乱数値が 1 2 6 ~ 2 5 0 である場合、すなわち、1 2 5 / 2 5 1 の確率で通常大当たり演出 B が選択される。なお、この大当たり演出テーブル T 3 は、図 1 3 のステップ S 1 3 0 8 において選択される。これにより、バトルモードでない場合、通常大当たり演出 A または通常大当たり演出 B が選択される。

【 0 1 4 8 】

上述したように、バトルモード中に通常大当たり当選した場合、またはバトルモード中に確変大当たり当選し、変動回数 N が 3 0 以上である場合、バトル敗北演出が選択される。また、バトルモード中に確変大当たり当選した場合、変動回数 N が 3 0 未満である場合、高い割合でバトル勝利演出が選択される。すなわち、バトルモード中に確変大当たり当選した場合、変動回数 N が 3 0 未満であれば高確率遊技状態を遊技者に期待させる演出がおこなわれやすく、変動回数 N が 3 0 以上であれば高確率遊技状態を遊技者に期待させない演出がおこなわれる。

40

【 0 1 4 9 】

( モード移行処理 )

次に、図 1 5 を用いて、演出制御部 2 0 2 がおこなうモード移行処理の処理内容について説明する。図 1 5 は、モード移行処理の処理内容を示すフローチャートである。モード移行処理とは、図 1 1 のステップ S 1 1 1 0 に示した処理である。モード移行処理におい

50

て、まず、バトルモードフラグがONであるか否かを判定する(ステップS1501)。バトルモードフラグがOFFである場合(ステップS1501:No)、確変大当たりであるか否かを判定し(ステップS1502)、確変大当たりでない場合、すなわち通常大当たりである場合(ステップS1502:No)、そのまま処理を終了する。

【0150】

ステップS1502において、確変大当たりである場合(ステップS1502:Yes)、バトルモードフラグをONにし(ステップS1503)、変動回数Nに0をセットし(ステップS1504)、そのまま処理を終了する。

【0151】

ステップS1501において、バトルモードフラグがONである場合(ステップS1501:Yes)、バトル勝利フラグがONであるか否かを判定する(ステップS1505)。バトル勝利フラグがONである場合(ステップS1505:Yes)、バトル勝利フラグをOFFにし(ステップS1506)、ステップS1504をおこなう。このとき、バトル勝利演出とバトルモードは一連のつながりを持つ一連性を有する。また、ステップS1505においてバトル勝利フラグがOFFである場合(ステップS1505:No)、バトルモードフラグをOFFにし(ステップS1507)、そのまま処理を終了する。

【0152】

上述したように、バトルモード中に確変大当たりに当選した場合、バトル勝利フラグがONであれば、すなわち大当たり演出にバトル勝利演出が選択されていれば、変動回数Nをリセットしてバトルモードを継続しておこなう。すなわち、高確率遊技状態を報知する演出をおこなう。また、バトルモード中に確変大当たりに当選した場合、バトル勝利フラグがOFFであれば、すなわち大当たり演出にバトル敗北演出が選択されていれば、バトルモードから通常モードへ移行する。すなわち、高確率遊技状態を報知しない演出をおこなう。

【0153】

(表示例)

次に、図16を用いて、本実施の形態における表示例を説明する。図16-1、図16-2、図16-3は、本実施の形態におけるタイミングごとの画像表示部104の表示例を示す説明図である。画像表示部104には、各演出図柄(左図柄1601、中図柄1602、右図柄1603)、主人公キャラクタ1604、敵キャラクタ1605、敵キャラクタ用パワーゲージ1606が表示される。なお、演出図柄が変動中である場合、下向きの矢印で示している。また、敵キャラクタ用パワーゲージ1606は、変動回数Nと連動して数値が増える。

【0154】

まず、タイミング(a)のとき、バトルモードが開始される。このとき、敵キャラクタ用パワーゲージ1606の目盛りは0である。タイミング(b)のとき、タイミング(a)からN回目の変動が停止し、大当たりに当選する。このとき、敵キャラクタ用パワーゲージ1606には、N回変動をおこなった分のパワーがたまっている。なお、タイミング(a)からタイミング(b)までの間、N-1回の変動がおこなわれており、いずれの抽選結果もはずれである。

【0155】

タイミング(c)のとき、大当たり遊技が開始され、主人公キャラクタ1604と敵キャラクタ1605の対決が表示される。その後、バトル敗北演出が選択された場合、タイミング(d)に移行する。タイミング(d)のとき、大当たり遊技が終了し、主人公キャラクタ1604が、敵キャラクタ1605に敗北した画面が表示される。そして、タイミング(e)のとき、バトルモードフラグがOFFにされ、バトルモードから通常モードへ移行する。

【0156】

また、タイミング(c)の後、バトル勝利演出が選択された場合、タイミング(f)に移行する。タイミング(f)において、大当たり遊技が終了し、主人公キャラクタ160

10

20

30

40

50

4 が敵キャラクタ 1605 に勝利した画面が表示される。そして、タイミング (a) へ移行し、バトルモードが継続される。

【0157】

なお、本実施の形態においては、確変大当たりに当選した際に、変動回数に基づいて、大当たり演出の選択率を変更したが、通常大当たりに当選した際に、変動回数などの遊技履歴に基づいて、大当たり演出の選択率を変更するとしてもよい。また、リーチ回数や、小当たり回数などの遊技履歴に基づいて、大当たり演出の選択率を変更するものとしてもよい。

【0158】

また、本実施の形態においては、バトルモード開始時から大当たりに当選するまでの変動回数に基づいて演出を選択したが、これに限るものではなく、前回の当たりから、大当たりに当選するまでの経過時間に基づいて、演出を選択してもよい。たとえば、この場合、前回の当たりから、10分間経過する前に確変大当たりに当選すると、大当たり演出にてバトル勝利演出をおこなって、大当たり遊技後、バトルモードに突入する(すなわち高確率遊技状態を報知する)。一方、前回の当たりから、10分間以上経過して確変大当たりに当選すると、大当たり演出にてバトル敗北演出をおこなって、大当たり遊技後、通常モードに移行する(すなわち高確率遊技状態を報知しない)。また、この場合、上記の敵キャラクタ用パワーゲージ1606は、たとえば前回の当たりから1分間経過するごとに1目盛りずつ増加する。

【0159】

上述したように、バトルモード開始時から大当たりに当選するまでの変動回数に基づいて、大当たり当選以降の演出を、大当たりが確変大当たりであるか否かを報知する演出と、確変大当たりであるか否かを報知しない演出と、のいずれかを選択し、実行することで、大当たり当選以前の演出と、大当たり当選以降の演出に一連性をもたせることができる。これにより、興趣性を向上させることができる。

【0160】

また、変動回数に基づき、大当たり演出テーブルを選択することにより、選択率を設定することができ、当該選択率を用いた演出をおこなうことにより、遊技状況に対応した演出をおこなうことができる。

【0161】

また、変動回数に基づいて、大当たり演出および大当たり遊技後におこなう演出を選択することにより、大当たり当選以前におこなう演出と、大当たり演出と、大当たり遊技後におこなう演出に一連性をもたせることができる。これにより、大当たり演出と大当たり遊技後の演出に一連性がないことによる違和感を遊技者に与えることを防止し、興趣性を向上させることができる。

【0162】

また、大当たり演出がバトル勝利演出である場合、バトルモードを選択し、バトル敗北演出である場合、通常演出モードを選択することにより、大当たり当選以前から大当たり遊技終了後まで、段階的に一連性をもった演出をおこなうことができ、興趣性を向上させることができる。

【0163】

また、バトルモードにおいて、変動回数に基づいて、敵キャラクタの強度を変更し、大当たりに当選した時点の敵キャラクタの強度に基づいて、大当たり当選以降の演出を選択することで、遊技者のバトルモードに対する興味を向上させることができる。

【0164】

また、大当たり演出にバトル勝利演出を選択した場合にバトルモードを継続し、バトル敗北演出を選択した場合に通常モードに移行することで、遊技者に対し、敵キャラクタがあたかも弱いかなのような印象や違和感を与えることを防止することができる。

【0165】

また、バトルモードにおける大当たりが確変大当たりであり、変動回数が30回以上で

10

20

30

40

50

ある場合に、バトルモードを継続することで、高確率遊技状態を報知するバトルモードにおいて、大当たり前後におこなう演出に一連性をもたせることができる。

【0166】

以上説明したように本発明にかかる遊技機によれば、確率状態を報知する演出をおこなうか否かを、遊技履歴に基づき決定することで、大当たり当選以前におこなう演出および大当たり当選以降におこなう演出に一連性をもたせ、興趣性の向上を図ることができる。

【符号の説明】

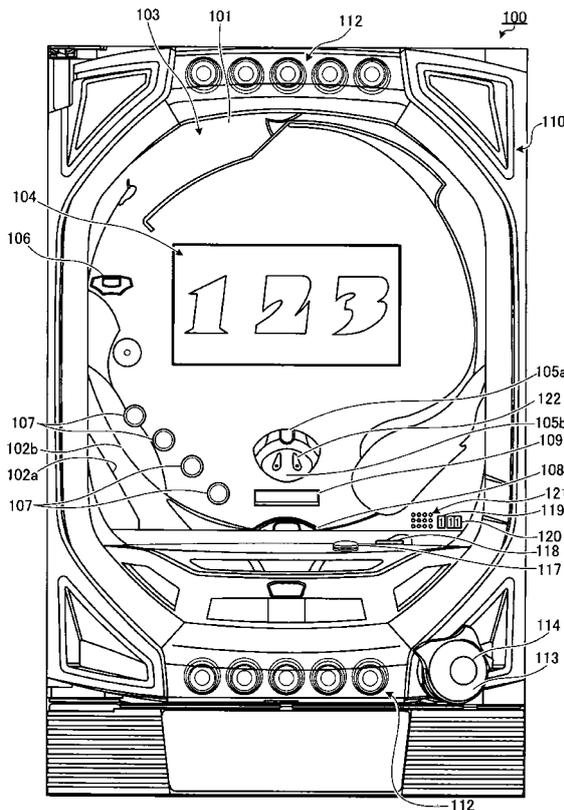
【0168】

- 100 遊技機
- 104 画像表示部
- 202 演出制御部（演出制御基板）
- 241 CPU（設定手段、選択手段、実行手段、選択率変更手段、モード選択手段、演出選択手段）
- 242 ROM
- 243 RAM
- 301 入力部
- 302 選択率変更部（選択率変更手段）
- 303 設定部（設定手段）
- 304 選択部（選択手段）
- 305 演出選択部（演出選択手段）
- 306 モード選択部（モード選択手段）
- 307 実行部（実行手段）

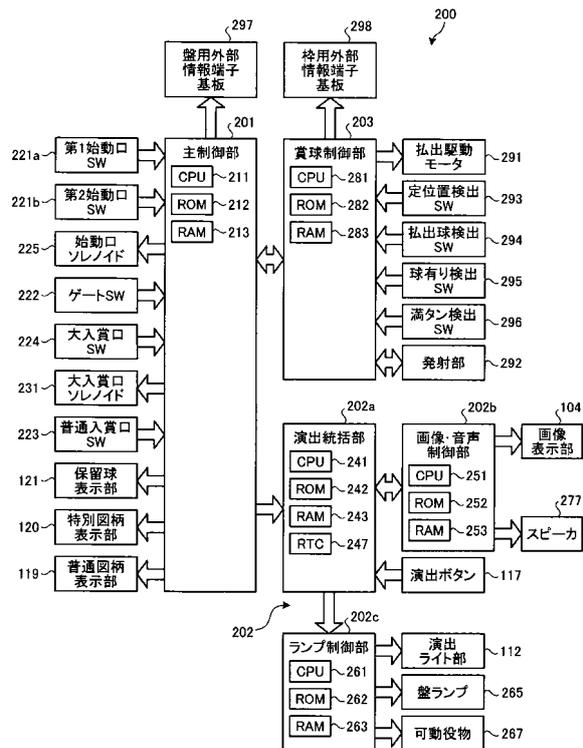
10

20

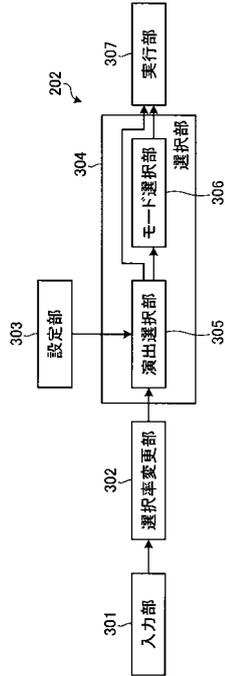
【図1】



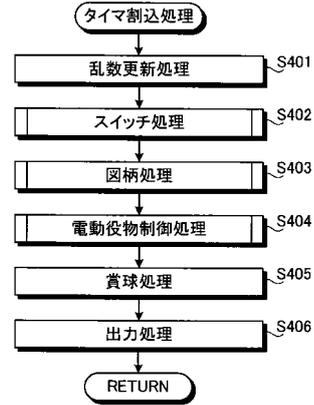
【図2】



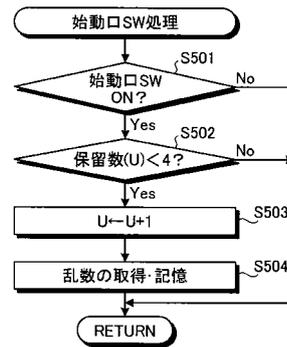
【図3】



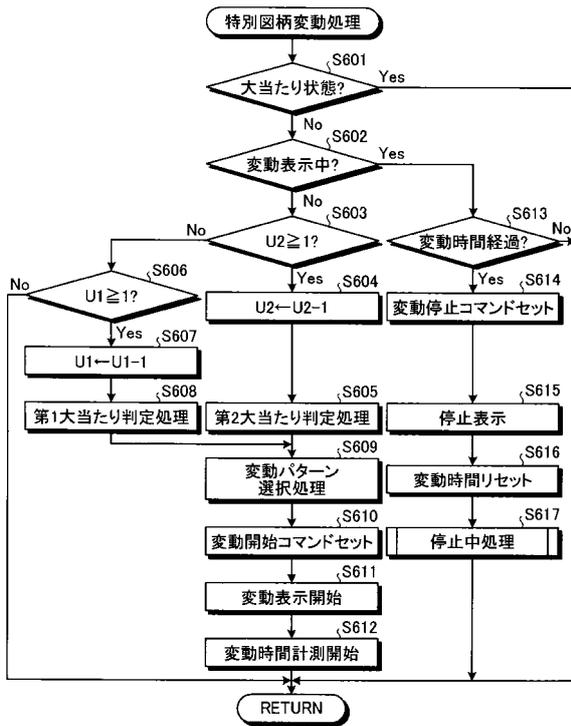
【図4】



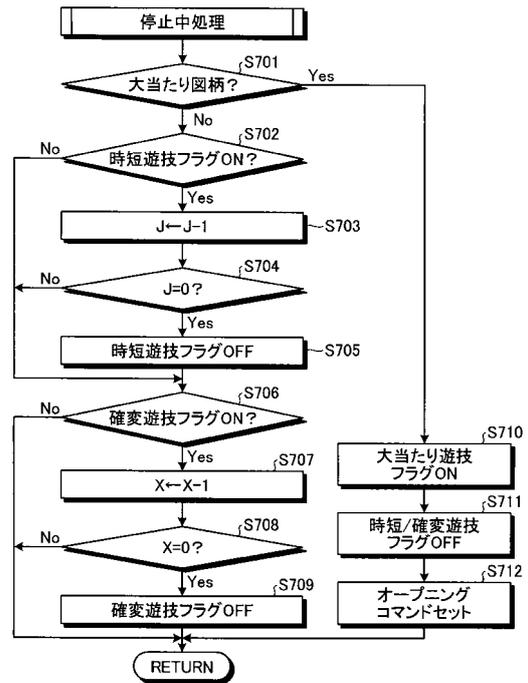
【図5】



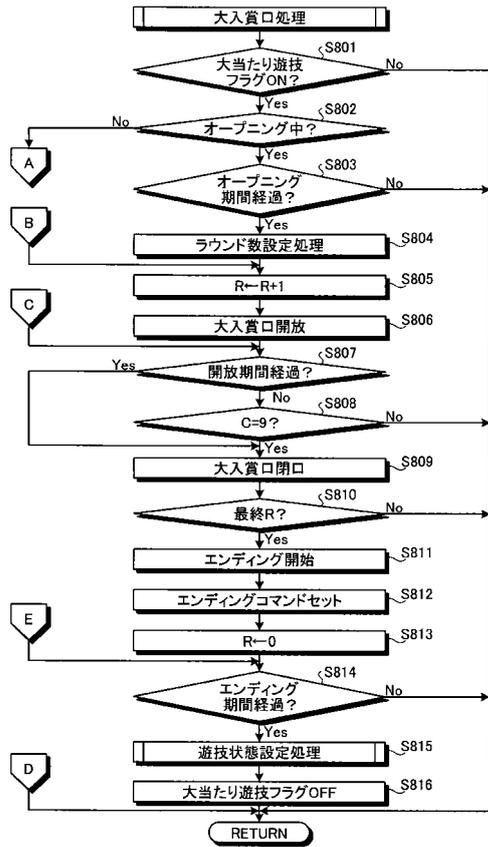
【図6】



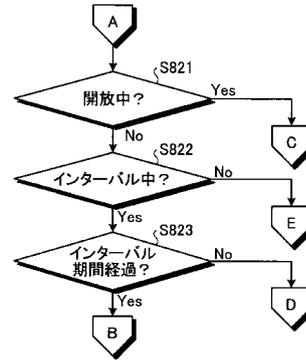
【図7】



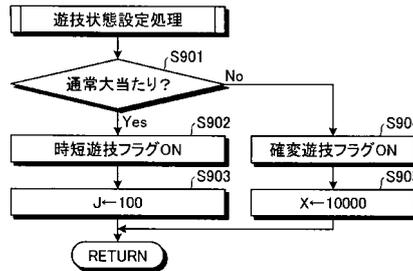
【図 8 - 1】



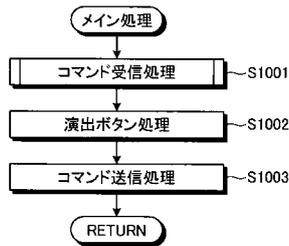
【図 8 - 2】



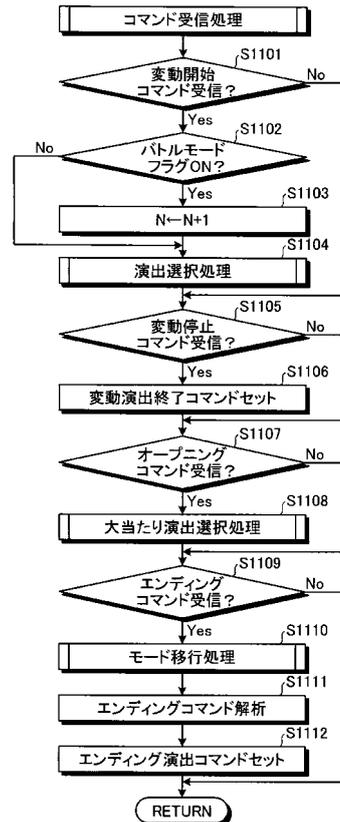
【図 9】



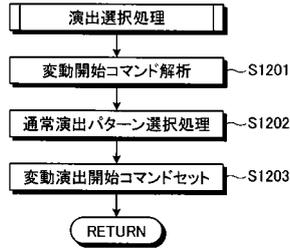
【図 10】



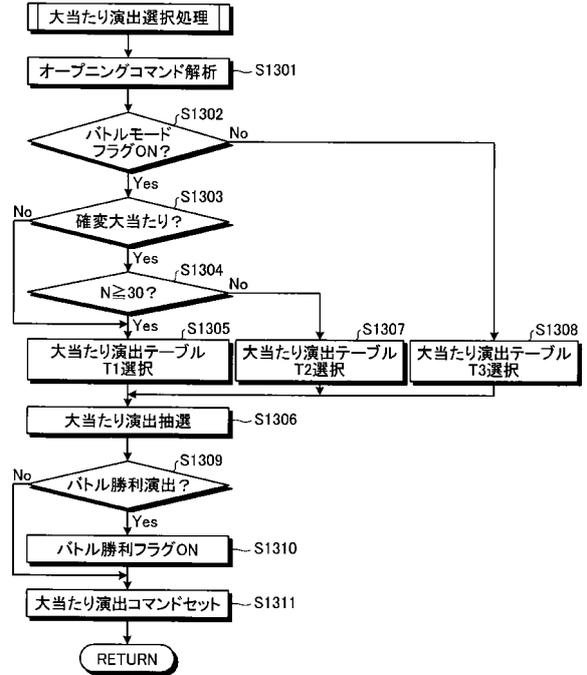
【図 11】



【図12】



【図13】



【図14-1】

種類	乱数範囲	乱数	割合
バトル勝利演出	0-250	-	0/251
バトル敗北演出		0-250	251/251
通常大当たり演出A		-	0/251
通常大当たり演出B		-	0/251

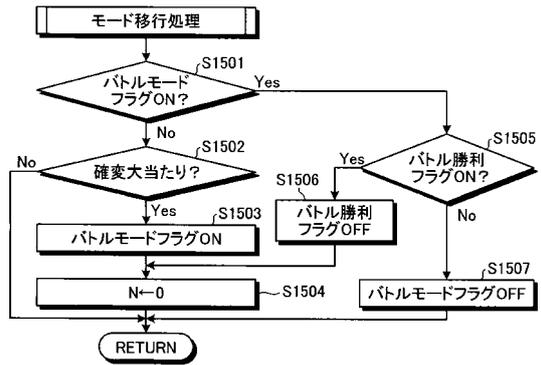
【図14-2】

種類	乱数範囲	乱数	割合
バトル勝利演出	0-250	0-200	201/251
バトル敗北演出		201-250	50/251
通常大当たり演出A		-	0/251
通常大当たり演出B		-	0/251

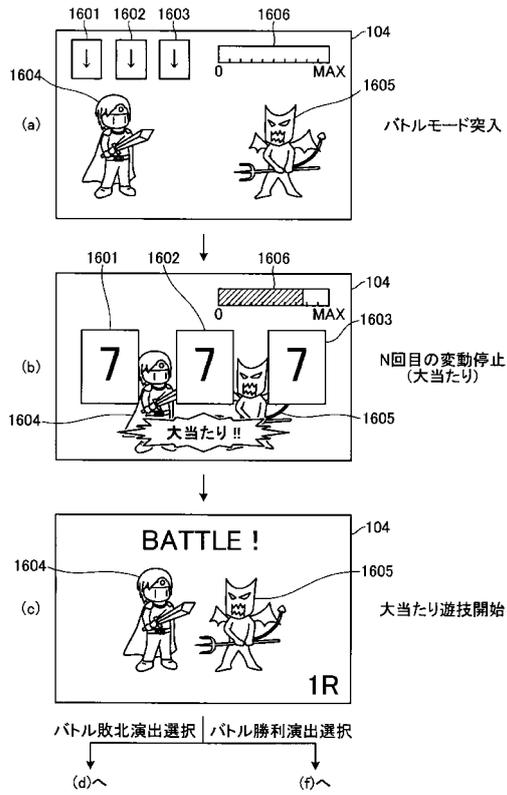
【図14-3】

種類	乱数範囲	乱数	割合
バトル勝利演出	0-250	-	0/251
バトル敗北演出		-	0/251
通常大当たり演出A		0-125	126/251
通常大当たり演出B		126-250	125/251

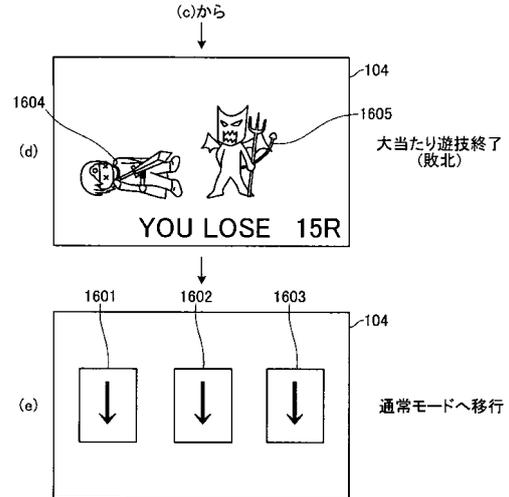
【図15】



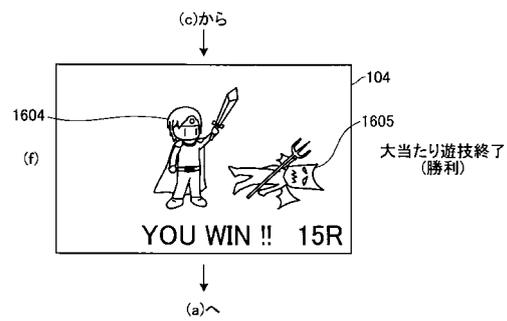
【図16-1】



【図16-2】



【図16-3】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-330307(JP,A)  
特開2004-267569(JP,A)  
特開2003-305226(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02