

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5404168号  
(P5404168)

(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8日(2013.11.8)

(51) Int.Cl. F 1  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 5 (全 52 頁)

(21) 出願番号	特願2009-113750 (P2009-113750)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成21年5月8日(2009.5.8)		京楽産業. 株式会社
(65) 公開番号	特開2010-259667 (P2010-259667A)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(43) 公開日	平成22年11月18日(2010.11.18)	(74) 代理人	100104880
審査請求日	平成24年4月16日(2012.4.16)		弁理士 古部 次郎
		(74) 代理人	100107216
			弁理士 伊與田 幸穂
		(74) 代理人	100125346
			弁理士 尾形 文雄
		(72) 発明者	森本 良
			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	蟹江 小五郎
			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) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球の始動口入賞により大当たり抽選を行い、当該大当たり抽選に伴う演出を表示する画像表示部を備える遊技機であって、

ゲーム開始の指示を受けて前記画像表示部を介してゲームを行い、当該ゲームの進行を制御する進行制御手段と、

前記ゲーム開始の指示を受けた後の、前記遊技機に対する遊技者の参加度合いを判断する判断手段と、

前記判断手段による判断結果に基づいて、前記進行制御手段によるゲーム進行の際の前記画像表示部に表示される画像の状態を変更する表示変更手段と、

を備え、

前記判断手段は、前記ゲーム開始の指示を受けた後に遊技球による遊技以外の演出についての操作または当該遊技球による遊技の状態に基づいて前記参加度合いを判断することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技者が遊技球による遊技以外の演出について操作する操作ボタンをさらに備え、

前記判断手段は、前記操作ボタンの操作の頻度に基づいて前記参加度合いを判断することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記判断手段は、前記ゲーム開始の指示を受けた後に、遊技球による遊技が継続してい

ることに基づいて前記参加度合いを判断することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項4】

前記判断手段は、前記ゲーム開始の指示を受けた後に前記始動口入賞の頻度に基づいて前記参加度合いを判断することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項5】

前記表示変更手段は、画像の大きさを経時的に小さくし、かつ、前記判断手段による判断結果に基づいて、当該画像の大きさを一時的に大きくし、または画像の大きさを一時的に変更しないようにすることを特徴とする請求項1ないし4のいずれか1項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技球の入賞によって大当たりの抽選を行うパチンコ遊技機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、始動口に遊技球が入賞することによって大当たりの抽選を行い、大当たりに当選したときに大入賞口の開閉を連続的に繰り返す大当たり遊技状態になり、より多くの賞球が得られる機会を与える遊技機としてのパチンコ遊技機が知られている。

また、大当たり後の大当たり抽選の際に大当たりの当選条件が異なるパチンコ遊技機も知られている。すなわち、このようなパチンコ遊技機は、所定ラウンド数の大当たり遊技状態が終了した後に、大当たりの当選確率が低確率から高確率に変動する確率変動（確変）状態を備えている。このため、内部状態が確変状態であることを報知する確変報知演出を例えば液晶画面で行うことにより、遊技の継続によって次の大当たりに当選するという遊技者の期待感を高めている。

20

【0003】

また、確変状態であっても確変報知演出を行わない期間を設定し、その期間内に確変状態となっている可能性があることを報知する確変潜伏演出が行われる遊技機も知られている。このようなパチンコ遊技機では、本来遊技者の期待感が高まるはずの確変状態の遊技が消化ゲーム的な意味合いをもつことを防止し、確変状態遊技時の興趣性をより高めている。

30

【0004】

また、確変状態である可能性を示唆する特別演出モードを終了させる終了条件が成立して特別演出モードから通常演出モードに移行した後も、遊技の継続意欲を持続させることを目的とする遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。この遊技機は、終了条件が成立してから所定回数の図柄変動が経過するまでの間に特別演出モードを再開させる条件が成立する場合には通常演出モードから特別演出モードに移行させ、再び特別演出モードを開始させている。

【0005】

【特許文献1】特開2008-11954号公報

40

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ここで、遊技機の内部状態が確率変動した状態（確変遊技状態）であることを示す確変演出が、例えば液晶画面で行われ、これにより、遊技者の期待感を高めている。そして、液晶画面では、確変演出のほかに、各種のゲームの演出も表示する場合がある。このようなゲームは、遊技球による遊技とは関係のないものゆえに、遊技者が積極的に参加するとは限らない。ところで、遊技球による遊技を長く継続していると遊技者の集中力等を維持させることが難しくなる。そのため、遊技者の集中力等の維持を図るべく、このようなゲームを利用することが考えられる。しかしながら、従来から提案されている遊技機でのゲ

50

ームでは、遊技者の集中力等の維持を十分に図ることが困難であった。

本発明は、遊技者が遊技する際に遊技の興趣性を更に高めることが可能な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】

本発明が適用される遊技機は、遊技球の始動口入賞により大当たり抽選を行い、当該大当たり抽選に伴う演出を表示する画像表示部114を備える遊技機100であって、ゲーム開始の指示を受けて前記画像表示部114を介してゲームを行い、当該ゲームの進行を制御する進行制御手段301と、前記ゲーム開始の指示を受けた後の、前記遊技機100に対する遊技者の参加度合いを判断する判断手段301と、前記判断手段301による判断結果に基づいて、前記進行制御手段301によるゲーム進行の際の前記画像表示部114に表示される画像の状態を変更する表示変更手段301と、を備え、前記判断手段301は、前記ゲーム開始の指示を受けた後に遊技球による遊技以外の演出についての操作または当該遊技球による遊技の状態に基づいて前記参加度合いを判断することを特徴とするものである。

10

ここで、遊技者が遊技球による遊技以外の演出について操作する操作ボタン161をさらに備え、前記判断手段301は、前記操作ボタン161の操作の頻度に基づいて前記参加度合いを判断することを特徴とすることができる。さらに、前記判断手段301は、前記ゲーム開始の指示を受けた後に、遊技球による遊技が継続していることに基づいて前記参加度合いを判断することを特徴とすることができる。さらにまた、前記判断手段301

20

は、前記ゲーム開始の指示を受けた後に前記始動口入賞の頻度に基づいて前記参加度合いを判断することを特徴とすることができる。

また、前記表示変更手段301は、画像の大きさを経時的に小さくし、かつ、前記判断手段301による判断結果に基づいて、当該画像の大きさを一時的に大きくし、または画像の大きさを一時的に変更しないようにすることを特徴とすることができる。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技者が遊技する際に遊技の興趣性を更に高めることが可能になる。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0009】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について詳細に説明する。第1の実施の形態に係るパチンコ遊技機100はいわゆる潜伏モードを採用し、また、第2の実施の形態に係るパチンコ遊技機100はいわゆる保留先読みの技術を採用している。

〔第1の実施の形態〕

まず、第1の実施の形態について説明する。本実施の形態に係るパチンコ遊技機100の基本構成および制御を説明した後に、潜伏モードでの制御を説明する。

〔遊技機の基本構成〕

図1は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機100の概略正面図である。

40

同図に示す遊技機の一例としてのパチンコ遊技機100は、遊技者の指示操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたものである。このパチンコ遊技機100は、遊技球が打ち出される遊技盤110と、遊技盤110を囲む枠部材150と、を備えている。遊技盤110は、枠部材150に着脱自在に取り付けられている。

【0010】

遊技盤110は、前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域111と、下方から発射された遊技球が上昇して遊技領域111の上部位置へ向かう通路を形成するレール部材112と、遊技領域111の右側に遊技球を案内する案内部材113と、を備えている。

50

本実施の形態では、遊技者により視認され易い遊技領域 1 1 1 の位置に、演出のための各種の画像を表示する画像表示部 1 1 4 が配設されている。この画像表示部 1 1 4 は、遊技者によるゲームの進行に伴い、例えば、図柄抽選結果（図柄変動結果）を遊技者に装飾図柄により報知したり、キャラクタの登場やアイテムの出現による予告演出を表示したりする。なお、画像表示部 1 1 4 としては、例えば液晶表示装置、E L 表示装置、L E D ドット表示装置または 7 セグ表示装置等による構成例が考えられる。

また、本実施の形態では、遊技盤 1 1 0 の前面に、各種の演出に用いられる可動役物 1 1 5 および盤ランプ 1 1 6 を備えている。可動役物 1 1 5 は、遊技盤 1 1 0 に対して可動に構成され、可動による各種の演出を行い、また、盤ランプ 1 1 6 は、発光することで光による各種の演出を行う。

10

#### 【 0 0 1 1 】

遊技領域 1 1 1 には、遊技球が落下する方向に変化を与えるための図示しない遊技くぎおよび風車等が配設されている。また、遊技領域 1 1 1 には、入賞や抽選に関する種々の役物が所定の位置に配設されている。また、遊技領域 1 1 1 には、遊技領域 1 1 1 に打ち出された遊技球のうち入賞しなかったものを遊技領域 1 1 1 の外に排出する排出口 1 1 7 が配設されている。

#### 【 0 0 1 2 】

本実施の形態では、入賞や抽選に関する種々の役物として、遊技球が入ると入賞して特別図柄抽選（大当たり抽選）が始動する第 1 始動口 1 2 1 と、第 1 始動口 1 2 1 の下方に位置し、遊技球が入ると入賞して特別図柄抽選が始動する第 2 始動口 1 2 2 と、遊技球が通過すると普通図柄抽選（開閉抽選）が始動するゲート 1 2 4 と、が遊技盤 1 1 0 に配設されている。ここにいう第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 とは、予め定められた 1 の特別電動役物（大入賞口 1 2 5）、または予め定められた 1 の特別図柄表示器の何れかを作動させることとなる遊技球の入賞に係る入賞口をいう。

20

第 2 始動口 1 2 2 は、チューリップの花の形をした一対の羽根が電動ソレノイドにより開閉すると共に点灯する普通電動役物としての電動チューリップ 1 2 3 を備えている。電動チューリップ 1 2 3 は、羽根が閉じていると、遊技球は第 2 始動口 1 2 2 へ入り難い一方で、羽根が開くと第 2 始動口 1 2 2 の入口が拡大して遊技球が第 2 始動口 1 2 2 へ入り易くなるように構成されている。そして、電動チューリップ 1 2 3 は、普通図柄抽選に当選すると、点灯ないし点滅しながら羽根が規定時間（例えば 6 秒間）および規定回数（例えば 3 回）だけ開く。

30

#### 【 0 0 1 3 】

なお、パチンコ遊技機 1 0 0 は、所定の条件下で、特別図柄抽選時に大当たりが抽選される大当たり確率が変動する場合（低確状態（例えば 3 0 0 分の 1）から高確状態（例えば 3 0 分の 1）への変動）がある。また、パチンコ遊技機 1 0 0 は、所定の条件下で、特別図柄抽選時の特別図柄変動時間が短縮されたり、普通図柄抽選時の当選する確率が高まったり、普通図柄抽選時の普通図柄変動時間が短縮されたり、電動チューリップ 1 2 3 の羽根の開時間が延長されたり、電動チューリップ 1 2 3 の羽根が開く回数が増えたりする（電チューサポート）場合がある。

#### 【 0 0 1 4 】

また、本実施の形態では、入賞や抽選に関する種々の役物として、第 2 始動口 1 2 2 の下方に位置し、特別図柄抽選の結果に応じて開放する大入賞口 1 2 5 と、遊技球が入賞しても抽選が始動しない普通入賞口 1 2 6 と、が遊技盤 1 1 0 に配設されている。この大入賞口 1 2 5 は、通常は閉状態であるが特別図柄抽選の結果により所定条件（例えば 3 0 秒経過または遊技球 1 0 個の入賞）を満たすまで突出傾斜して開状態が維持されるラウンドを所定回数（例えば 1 5 回または 2 回）だけ繰り返す。

40

なお、本実施の形態では、遊技領域 1 1 1 に第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 が配設されているが、いずれか一方のみを配設する構成例や他の始動口を配設する構成例も考えられる。また、本実施の形態では、遊技領域 1 1 1 に大入賞口 1 2 5 が 1 つ配設されているが、大入賞口 1 2 5 を複数配設する構成例も考えられる。

50

本実施の形態では、遊技盤 110 の右下の位置に、抽選結果や保留数に関する表示を行う表示器 130 が配設されている。この表示器 130 の詳細は後述する。

【0015】

賞球の払い出しについて説明する。第1始動口 121、第2始動口 122、大入賞口 125 および普通入賞口 126 に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて、1つの遊技球当たり規定個数の賞球が払い出される。その一例を示すと、第1始動口 121 に遊技球が入賞すると3個の賞球、第2始動口 122 に遊技球が入賞すると4個の賞球、大入賞口 125 に遊技球が入賞すると13個の賞球、普通入賞口 126 に遊技球が入賞すると10個の賞球がそれぞれ払い出される。なお、ゲート 124 を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは無い。

10

【0016】

なお、遊技盤 110 の後面には、図示しない各種の基板等が取り付けられる。この各種の基板等について付言すると、遊技盤 110 の後面には、メイン基板およびサブ基板が配設されている。すなわち、遊技盤 110 の後面には、メイン基板として、内部抽選および当選の判定等を行う後述の遊技制御部 200 が構成された遊技制御基板が配設されている。この遊技制御基板は、開封することにより痕跡が残るように透明部材で構成されたメイン基板ケースに密封されている。

また、サブ基板として、演出を統括的に制御する後述の演出制御部 300 が構成された演出制御基板、画像および音による演出を制御する後述の画像/音響制御部 310 が構成された画像制御基板、および、各種のランプおよび可動役物 115 による演出を制御する後述のランプ制御部 320 が構成されたランプ制御基板等が配設されている。また、遊技盤 110 の後面には、供給された 24V の AC 電源を DC 電源に変換して各種の基板等に出力するスイッチング電源（不図示）が配設されている。

20

付言すると、払出球の払い出し制御を行う後述の払出制御部 400 が構成された払出制御基板と、払出制御基板により制御され、外部から補給された補給球を一時的に溜めておき、賞球の払い出しや貸し球の払い出しを行う払い出しユニット（不図示）と、が枠部材 150 に配設されている。

【0017】

枠部材 150 は、遊技者がハンドル 151 に触れてレバー 152 を時計方向に回転させる操作を行うとその操作角度に応じた打球力にて遊技球を所定の時間間隔（例えば1分間に100個）で電動発射する発射装置（不図示）を備えている。また、枠部材 150 は、遊技者のレバー 152 による操作と連動したタイミングで発射装置に遊技球を1つずつ順に供給する供給装置（不図示）と、供給装置が発射装置に供給する遊技球を一時的に溜めておく皿 153（図2参照）と、を備えている。この皿 153 には、例えば払い出しユニットによる払出球が払い出される。

30

なお、本実施の形態では、皿 153 を上下皿一体で構成しているが、上皿と下皿とを分離する構成例も考えられる。また、発射装置のハンドル 151 を所定条件下で発光させる構成例も考えられる。

【0018】

また、枠部材 150 は、発射装置のハンドル 151 に遊技者が触れている状態であっても遊技球の発射を一時的に停止させるための停止ボタン 154 と、皿 153 に溜まっている遊技球を箱（不図示）に落下させて取り出すための取り出しボタン 155 と、を備えている。

40

また、枠部材 150 は、パチンコ遊技機 100 の遊技状態や状況を告知したり各種の演出を行ったりするスピーカ 156 および枠ランプ 157 を備えている。スピーカ 156 は、楽曲や音声、効果音による各種の演出を行い、また、枠ランプ 157 は、点灯点滅によるパターンや発光色の違い等で光による各種の演出を行う。なお、枠ランプ 157 については、光の照射方向を変更する演出を行うことを可能にする構成例が考えられる。

また、枠部材 150 は、遊技盤 110 を遊技者と隔てるための透明板（不図示）を備えている。

50

## 【 0 0 1 9 】

図 2 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 0 0 を説明する図であり、( a ) は、遊技盤 1 1 0 の右下に配設された表示器 1 3 0 の一例を示す拡大図であり、( b ) は、パチンコ遊技機 1 0 0 の部分平面図である。

パチンコ遊技機 1 0 0 の表示器 1 3 0 は、図 2 の ( a ) に示すように、第 1 始動口 1 2 1 の入賞に対応して作動する第 1 特別図柄表示器 2 2 1 と、第 2 始動口 1 2 2 の入賞に対応して作動する第 2 特別図柄表示器 2 2 2 と、ゲート 1 2 4 の通過に対応して作動する普通図柄表示器 2 2 3 と、を備えている。第 1 特別図柄表示器 2 2 1 は、第 1 始動口 1 2 1 の入賞による特別図柄を変動表示しその抽選結果を表示する。第 2 特別図柄表示器 2 2 2 は、第 2 始動口 1 2 2 の入賞による特別図柄を変動表示しその抽選結果を表示する。普通図柄表示器 2 2 3 は、遊技球がゲート 1 2 4 を通過することにより普通図柄を変動表示しその抽選結果を表示する。なお、本実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 2 2 1 および第 2 特別図柄表示器 2 2 2 は、7 セグ表示装置で構成され、また、普通図柄表示器 2 2 3 は、LED 表示装置で構成されている。

10

## 【 0 0 2 0 】

また、表示器 1 3 0 は、第 1 特別図柄表示器 2 2 1 での保留に対応して作動する第 1 特別図柄保留表示器 2 1 8 と、第 2 特別図柄表示器 2 2 2 での保留に対応して作動する第 2 特別図柄保留表示器 2 1 9 と、普通図柄表示器 2 2 3 での保留に対応して作動する普通図柄保留表示器 2 2 0 と、を備えている。この保留について説明する。変動表示動作中(入賞 1 回分の変動表示が行なわれている間)にさらに他の遊技球による入賞があると、その入賞した遊技球に対する図柄の変動表示動作は、先に入賞した遊技球に対する変動表示動作が終了するまで、規定個数(例えば 4 個)を限度に保留される。このような保留がなされていることおよびその保留の数(未抽選数)が、第 1 特別図柄保留表示器 2 1 8、第 2 特別図柄保留表示器 2 1 9 および普通図柄保留表示器 2 2 0 に表示される。なお、本実施の形態では、第 1 特別図柄保留表示器 2 1 8、第 2 特別図柄保留表示器 2 1 9 および普通図柄保留表示器 2 2 0 の各々は、一列に配設した LED 表示装置で構成され、その点灯態様によって保留数が表示される。

20

## 【 0 0 2 1 】

パチンコ遊技機 1 0 0 の枠部材 1 5 0 は、遊技者が演出に対する入力を行うための入力装置を備えている。図 2 の ( b ) に示すように、本実施の形態では、入力装置の一例として、演出ボタン 1 6 1 と、演出ボタン 1 6 1 に隣接し、略十字に配列された複数のキーからなる演出キー 1 6 2 と、が枠部材 1 5 0 に配設されている。演出キー 1 6 2 は、その中央に 1 つの中央キーを配置し、また、中央キーの周囲に略同一形状の 4 つの周囲キーを配置して構成されている。遊技者は、4 つの周囲キーを操作することにより、画像表示部 1 1 4 に表示されている複数の画像のいずれかを選ぶことが可能であり、また、中央キーを操作することにより、選んだ画像を情報として入力することが可能である。

30

## 【 0 0 2 2 】

## 〔制御ユニットの構成〕

次に、パチンコ遊技機 1 0 0 での動作制御や信号処理を行う制御ユニットについて説明する。

40

図 3 は、制御ユニットの内部構成を示すブロック図である。同図に示すように、制御ユニットは、メイン制御手段として、内部抽選および当選の判定等といった払い出す賞球数に関する各種制御を行う遊技制御部 2 0 0 を備えている。また、サブ制御手段として、演出を統括的に制御する演出制御部 3 0 0 と、画像および音響を用いた演出を制御する画像/音響制御部 3 1 0 と、各種のランプおよび可動役物 1 1 5 を用いた演出を制御するランプ制御部 3 2 0 と、払出球の払い出し制御を行う払出制御部 4 0 0 と、を備えている。前述したように、遊技制御部 2 0 0、演出制御部 3 0 0、画像/音響制御部 3 1 0、ランプ制御部 3 2 0、および払出制御部 4 0 0 各々は、遊技盤 1 1 0 の後面に配設されたメイン基板としての遊技制御基板、さらにはサブ基板としての演出制御基板、画像制御基板、ランプ制御基板、および払出制御基板において個別に構成されている。

50

## 【 0 0 2 3 】

## 〔遊技制御部の構成・機能〕

遊技制御部 200 は、内部抽選および当選の判定等といった払い出し賞球数に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う CPU 201 と、CPU 201 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 202 と、CPU 201 の作業用メモリ等として用いられる RAM 203 と、を備えている。

遊技制御部 200 は、第 1 始動口 121 または第 2 始動口 122 に遊技球が入賞すると特別図柄抽選を行い、特別図柄抽選での当選か否かの判定結果を演出制御部 300 に送る。また、特別図柄抽選時の当選確率の変動設定（例えば 300 分の 1 から 30 分の 1 への変動設定）、特別図柄抽選時の特別図柄変動時間の短縮設定、および普通図柄抽選時の普通図柄変動時間の短縮設定を行い、設定内容を演出制御部 300 に送る。

10

さらに、遊技制御部 200 は、電動チューリップ 123 の羽根の開時間の延長、および電動チューリップ 123 の羽根が開く回数の設定、さらには羽根が開く際の開閉動作間隔の設定を制御する。また、遊技球が連続的に第 1 始動口 121 または第 2 始動口 122 へ入賞したときの未抽選分の限度個数（例えば 4 個）までの保留や、遊技球が連続的にゲート 124 を通過したときの未抽選分の限度個数（例えば 4 個）までの保留を設定する。

また、遊技制御部 200 は、特別図柄抽選の結果に応じて、大入賞口 125 が所定条件（例えば 30 秒経過または遊技球 10 個の入賞）を満たすまで突出傾斜して開状態を維持するラウンドを所定回数（例えば 15 回または 2 回）だけ繰り返すように制御する。さらには、大入賞口 125 が開く際の開閉動作間隔を制御する。

20

## 【 0 0 2 4 】

さらに、遊技制御部 200 は、第 1 始動口 121、第 2 始動口 122、大入賞口 125 および普通入賞口 126 に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて 1 つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように、払出制御部 400 に対する指示を行う。例えば、第 1 始動口 121 に遊技球が入賞すると 3 個の賞球、第 2 始動口 122 に遊技球が入賞すると 4 個の賞球、大入賞口 125 に遊技球が入賞すると 13 個の賞球、普通入賞口 126 に遊技球が入賞すると 10 個の賞球をそれぞれ払い出すように、払出制御部 400 に指示命令（コマンド）を送る。なお、ゲート 124 を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは払出制御部 400 に指示しない。

払出制御部 400 が遊技制御部 200 の指示に従って賞球の払い出しを行った場合には、遊技制御部 200 は、払い出した賞球の個数に関する情報を払出制御部 400 から取得する。それにより、払い出した賞球の個数を管理する。

30

## 【 0 0 2 5 】

遊技制御部 200 には、図 3 に示すように、第 1 始動口 121 への遊技球の入賞を検出する第 1 始動口検出部（第 1 始動口スイッチ（SW））211 と、第 2 始動口 122 への遊技球の入賞を検出する第 2 始動口検出部（第 2 始動口スイッチ（SW））212 と、電動チューリップ 123 を開閉する電動チューリップ開閉部 213 と、ゲート 124 への遊技球の通過を検出するゲート検出部（ゲートスイッチ（SW））214 と、が接続されている。

さらに、遊技制御部 200 には、大入賞口 125 への遊技球の入賞を検出する大入賞口検出部（大入賞口スイッチ（SW））215 と、大入賞口 125 を閉状態と突出傾斜した開状態とに設定する大入賞口開閉部 216 と、普通入賞口 126 への遊技球の入賞を検出する普通入賞口検出部（普通入賞口スイッチ（SW））217 と、が接続されている。

40

## 【 0 0 2 6 】

また、遊技制御部 200 には、第 1 始動口 121 への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（大当たり抽選）の未抽選分の保留個数を限度個数内（例えば 4 個）で表示する第 1 特別図柄保留表示器 218 と、第 2 始動口 122 への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選の未抽選分の保留個数を限度個数内で表示する第 2 特別図柄保留表示器 219 と、ゲート 124 への遊技球の通過により始動した普通図柄抽選（開閉抽選）が始動する未抽選分の保留個数を限度個数内で表示する普通図柄保留表示器 220 と、が接続されて

50

いる。

さらに、遊技制御部 200 には、第 1 始動口 121 への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選の結果を表示する第 1 特別図柄表示器 221 と、第 2 始動口 122 への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選の結果を表示する第 2 特別図柄表示器 222、普通図柄抽選の結果を表示する普通図柄表示器 223 と、が接続されている。

#### 【0027】

そして、第 1 始動口スイッチ 211、第 2 始動口スイッチ 212、ゲートスイッチ 214、大入賞口スイッチ 215 および普通入賞口スイッチ 217 にて検出された検出信号が、遊技制御部 200 に送られる。また、遊技制御部 200 からの制御信号が、電動チューリップ開閉部 213、大入賞口開閉部 216、第 1 特別図柄保留表示器 218、第 2 特別図柄保留表示器 219、普通図柄保留表示器 220、第 1 特別図柄表示器 221、第 2 特別図柄表示器 222 および普通図柄表示器 223 に送られる。それにより、遊技制御部 200 は、上記した払い出し賞球数に関連する各種制御を行う。

#### 【0028】

さらに、遊技制御部 200 には、ホールに設置されたホストコンピュータ（不図示）に対して各種の情報を送信する盤用外部情報端子基板 250 が接続されている。そして、遊技制御部 200 は、払出制御部 400 から取得した払い出した賞球数に関する情報や遊技制御部 200 の状態等を示す情報を、盤用外部情報端子基板 250 を介してホストコンピュータに送信する。

#### 【0029】

〔演出制御部の構成・機能〕

次に、演出制御部 300 は、演出を制御する際の演算処理を行う CPU 301 と、CPU 301 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 302 と、CPU 301 の作業用メモリ等として用いられる RAM 303 と、日時を計測するリアルタイムクロック（RTC）304 と、を備えている。

演出制御部 300 は、例えば遊技制御部 200 から送られる特別図柄抽選での当選か否かの判定結果に基づいて、演出内容を設定する。その際に、演出ボタン 161 または演出キー 162 を用いたユーザからの操作入力を受けて、操作入力に応じた演出内容を設定する場合もある。また、遊技が所定期間中断された場合には、演出の一つとして客待ち用の画面表示の設定を指示する。

さらには、遊技制御部 200 が特別図柄抽選時の当選確率を変動させた場合、特別図柄抽選時の特別図柄変動時間を短縮させた場合、および普通図柄抽選時の普通図柄変動時間を短縮させた場合には、演出制御部 300 は設定された内容に対応させて演出内容を設定する。

また、演出制御部 300 は、設定した演出内容の実行を指示するコマンドを画像/音響制御部 310 およびランプ制御部 320 に送る。

#### 【0030】

〔画像/音響制御部の構成・機能〕

画像/音響制御部 310 は、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行う CPU 311 と、CPU 311 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 312 と、CPU 311 の作業用メモリ等として用いられる RAM 313 と、を備えている。

そして、画像/音響制御部 310 は、演出制御部 300 から送られたコマンドに基づいて、画像表示部 114 に表示する画像およびスピーカ 156 から出力する音響を制御する。

具体的には、画像/音響制御部 310 の ROM 312 には、画像表示部 114 において遊技中に表示する図柄画像や背景画像、遊技者に抽選結果を報知するための装飾図柄、遊技者に予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等といった画像データが記憶されている。さらには、画像データと同期させて、または画像データとは独立にスピーカ 156 から出力させる楽曲や音声、さらにはジングル等の効果音等といった各種音響データが



記憶されている。CPU311は、ROM312に記憶された画像データや音響データの中から、演出制御部300から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。さらには、読み出した画像データを用いて背景画像表示、図柄画像表示、図柄画像変動、およびキャラクタ/アイテム表示等のための画像処理と、読み出した音響データを用いた音声処理とを行う。

そして、画像/音響制御部310は、画像処理された画像データにより画像表示部114での画面表示を制御する。また、音声処理された音響データによりスピーカ156から出力される音響を制御する。

#### 【0031】

〔ランプ制御部の構成・機能〕

ランプ制御部320は、盤ランプ116や枠ランプ157の発光、および可動役物115の動作を制御する際の演算処理を行うCPU321と、CPU321にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたROM322と、CPU321の作業用メモリ等として用いられるRAM323と、を備えている。

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

具体的には、ランプ制御部320のROM322には、演出制御部300にて設定される演出内容に応じた盤ランプ116や枠ランプ157での点灯/点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ(発光パターンデータ)が記憶されている。CPU321は、ROM322に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部300から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ランプ制御部320は、読み出した発光パターンデータにより盤ランプ116や枠ランプ157での発光を制御する。

また、ランプ制御部320のROM322には、演出制御部300にて設定される演出内容に応じた可動役物115の動作パターンデータが記憶されている。CPU321は、可動役物115に対しては、読み出した動作パターンデータによりその動作を制御する。

#### 【0032】

〔払出制御部の構成・機能〕

払出制御部400は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行うCPU401と、CPU401にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたROM402と、CPU401の作業用メモリ等として用いられるRAM403と、を備えている。

そして、払出制御部400は、遊技制御部200から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。

具体的には、払出制御部400は、遊技制御部200から、遊技球が入賞した場所(第1始動口121等)に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出駆動部411を制御する。ここでの払出駆動部411は、遊技球の貯留部から遊技球を送り出す駆動モータで構成される。

#### 【0033】

また、払出制御部400には、払出駆動部411により遊技球の貯留部から実際に払い出された賞球の数を検出する払出球検出部412と、貯留部(不図示)での遊技球の貯留の有無を検出する球有り検出部413と、遊技者が遊技する際に使用する遊技球や払い出された賞球が保持される皿153が満タン状態に有るか否かを検出する満タン検出部414と、が接続されている。そして、払出制御部400は、払出球検出部412、球有り検出部413および満タン検出部414にて検出された検出信号を受け取り、これらの検出信号に応じた所定の処理を行う。

さらに、払出制御部400には、ホールに設置されたホストコンピュータに対して各種の情報を送信する枠用外部情報端子基板450が接続されている。そして、払出制御部400は、例えば払出駆動部411に対して払い出すように指示した賞球数に関する情報や払出球検出部412にて検出された実際に払い出された賞球数に関する情報等を枠用外部情報端子基板450を介してホストコンピュータに送信する。また、遊技制御部200に

10

20

30

40

50

対しても、同様の情報を送信する。

【 0 0 3 4 】

〔遊技制御部の機能構成〕

続いて、遊技制御部 2 0 0 の機能構成を説明する。

図 4 は、遊技制御部 2 0 0 の機能構成を示すブロック図である。同図に示すように、遊技制御部 2 0 0 は、各種抽選処理を実行する機能部として、特別図柄抽選部 2 3 1 と、普通図柄抽選部 2 3 2 と、特別図柄変動制御部 2 3 3 と、特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 と、普通図柄制御部 2 3 7 と、を備えている。特別図柄抽選部 2 3 1 と特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 とは、抽選手段として機能する。

また、遊技制御部 2 0 0 は、特別図柄変動に伴う処理を実行する機能部として、変動パターン選択部 2 3 5 と、遊技進行制御部 2 3 6 と、を備えている。

さらに、遊技制御部 2 0 0 は、各種役物の動作制御や賞球等に関するデータ処理を実行する機能部として、大入賞口動作制御部 2 3 8 と、電動チューリップ動作制御部 2 3 9 と、賞球処理部 2 4 0 と、出力制御部 2 4 1 と、乱数制御部 2 4 2 と、を備えている。

【 0 0 3 5 】

特別図柄抽選部 2 3 1 は、第 1 始動口 1 2 1 や第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞した場合に、特別図柄の抽選を行う。

普通図柄抽選部 2 3 2 は、ゲート 1 2 4 を遊技球が通過した場合に、普通図柄抽選を行う。

特別図柄変動制御部 2 3 3 は、特別図柄の抽選が行われた場合に、その抽選結果に応じて特別図柄の変動を制御する。

【 0 0 3 6 】

特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 は、特別図柄の抽選が行われた場合に、その抽選結果が「大当たりか否か」、「大当たりで当選した場合の大当たりの種類」、「大当たりで当選していない場合での小当たりかはずれか」を判定する。

ここで、「大当たり」の種類には、大当たり遊技の時間が長く多量の遊技球の払い出しが期待できる「長当たり」と、大当たり遊技の時間が短い「短当たり」とがある。例えば、「長当たり」では、大入賞口 1 2 5 の開状態が所定条件（例えば 3 0 秒経過または遊技球 1 0 個の入賞）を満たすまで維持されるラウンドが例えば 1 5 回繰り返される。また、「短当たり」では、大入賞口 1 2 5 でのラウンドが例えば 2 回繰り返される。

【 0 0 3 7 】

さらに、「長当たり」には、大当たり遊技の終了後に確率変動（確変）遊技状態および時間短縮（時短）遊技状態の両方を発生させる「1 5 ラウンド確変当たり」とも呼ばれる大当たり（後段の「特定図柄 A」での大当たり）と、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態のみを発生させ確変遊技状態は発生させない「通常大当たり」とも呼ばれる大当たり（後段の「通常図柄」での大当たり）とがある。また、「短当たり」は、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態を発生させ時短遊技状態を発生させない所謂「2 ラウンド確変当たり」と呼ばれる大当たり（後段の「特定図柄 B」での大当たり）である。

また、大当たりで当選していない場合の「小当たり」は、例えば大入賞口 1 2 5 の開閉が 2 回行われる小当たり遊技が行われ、終了した後においても小当たり当選時の遊技状態を継続する当たり（後段の「小当たり図柄」での当たり）である。すなわち、小当たり当選時の遊技状態が確変遊技状態である場合には、小当たり遊技の終了後においても確変遊技状態が継続され、遊技状態は移行しない。同様に、小当たりの当選時の遊技状態が確率変動も時間短縮もしていない通常の遊技状態（通常遊技状態）である場合には、小当たり遊技の終了後においても通常遊技状態が継続され、遊技状態は移行しない。

また、「はずれ」では、「大当たり」でも「小当たり」でもなく、遊技者に有利となる上記の遊技状態の何れも設定されない（後段の「はずれ図柄」の設定）。

【 0 0 3 8 】

変動パターン選択部 2 3 5 は、特別図柄の抽選結果が「大当たり」であった場合に、第 1 特別図柄表示器 2 2 1 や第 2 特別図柄表示器 2 2 2 にて表示する特別図柄の変動パター

10

20

30

40

50

ンを選択する。また、「リーチ演出を行うか否か」を判定する。ここでの「リーチ演出」とは、遊技者に大当たりを期待させるための画像表示部 1 1 4 等にて行われる演出である。

遊技進行制御部 2 3 6 は、各遊技状態において遊技の進行を制御する。

#### 【 0 0 3 9 】

普通図柄制御部 2 3 7 は、普通図柄の抽選が行われた場合に、普通図柄の抽選結果が「当選かはずれであるか」を判定する。また、その抽選結果に応じて普通図柄の変動を制御する。

「当選」と判定された場合には、電動チューリップ 1 2 3 を規定時間（例えば 6 秒間）および規定回数（例えば 3 回）だけ開放し、第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の入賞確率が高まる状態を発生させる。また、「はずれ」と判定された場合には、電動チューリップ 1 2 3 のこのような開放状態は発生されない。

#### 【 0 0 4 0 】

大入賞口動作制御部 2 3 8 は、大入賞口 1 2 5 の開放動作を制御する。

電動チューリップ動作制御部 2 3 9 は、電動チューリップ 1 2 3 の開放動作を制御する。

賞球処理部 2 4 0 は、入賞や抽選に関する種々の役物への入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しを制御する。

出力制御部 2 4 1 は、遊技制御部 2 0 0 から演出制御部 3 0 0 および払出制御部 4 0 0 へ制御用コマンドの出力を制御する。

乱数制御部 2 4 2 は、メイン制御手段やサブ制御手段による処理で用いられる各種の乱数値の更新を制御する。

#### 【 0 0 4 1 】

##### 〔 遊技機の基本動作 〕

次に、上記のように構成されたパチンコ遊技機 1 0 0 の基本動作を説明する。

パチンコ遊技機 1 0 0 の基本的な動作は、メイン制御手段である遊技制御部 2 0 0 により行われる。そして、この遊技制御部 2 0 0 の制御の下、サブ制御手段である演出制御部 3 0 0 により遊技上の演出の制御が行われ、払出制御部 4 0 0 により賞球の払い出しの制御が行われる。

#### 【 0 0 4 2 】

図 5 は、遊技制御部 2 0 0 の主要動作を示すフローチャートである。

遊技制御部 2 0 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 5 に示す各処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）ごとに繰り返し実行する。図 5 を参照すると、乱数更新処理、始動口スイッチ（SW）処理、ゲートスイッチ（SW）処理、特別図柄処理、普通図柄処理、大入賞口処理、電動チューリップ（電チュー）処理、賞球処理、出力処理が順次実行される（ステップ 5 0 1 ~ 5 0 9）。

#### 【 0 0 4 3 】

乱数更新処理（ステップ 5 0 1）では、遊技制御部 2 0 0 の乱数制御部 2 4 2 は、メイン制御手段やサブ制御手段による処理で用いられる各種の乱数の値を更新する。乱数の設定および乱数値の更新の詳細については後述する。

始動口スイッチ処理（ステップ 5 0 2）では、遊技制御部 2 0 0 の特別図柄抽選部 2 3 1 は、図 3 の第 1 始動口スイッチ 2 1 1 および第 2 始動口スイッチ 2 1 2 の状態を監視し、スイッチが ON となった場合に、特別図柄抽選のための処理を実行する。始動口スイッチ処理の詳細な内容については後述する。

ゲートスイッチ処理（ステップ 5 0 3）では、遊技制御部 2 0 0 の普通図柄抽選部 2 3 2 は、図 3 のゲートスイッチ 2 1 4 の状態を監視し、スイッチが ON となった場合に、普通図柄抽選のための処理を実行する。ゲートスイッチ処理の詳細な内容については後述する。

特別図柄処理（ステップ 5 0 4）では、遊技制御部 2 0 0 の特別図柄変動制御部 2 3 3、特別図柄抽選結果判定部 2 3 4、変動パターン選択部 2 3 5、および遊技進行制御部 2

10

20

30

40

50

36により、特別図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理が行われる。特別図柄処理の詳細な内容については後述する。

普通図柄処理（ステップ505）では、遊技制御部200の普通図柄制御部237により、普通図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理が行われる。普通図柄処理の詳細な内容については後述する。

大入賞口処理（ステップ506）では、遊技制御部200の大入賞口動作制御部238は、所定の条件に基づいて大入賞口125の開放動作を制御する。大入賞口処理の詳細な内容については後述する。

電動チューリップ処理（ステップ507）では、遊技制御部200の電動チューリップ動作制御部239は、所定の条件に基づいて電動チューリップ123の開放動作を制御する。電動チューリップ処理の詳細な内容については後述する。

10

賞球処理（ステップ508）では、遊技制御部200の賞球処理部240は、入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しを制御する。

出力処理（ステップ509）では、遊技制御部200の出力制御部241は、演出制御部300および払出し制御部400へ制御用コマンドを出力する。制御用コマンドは、ステップ508までの各処理において生成され、RAM203にセットされており、この出力処理で出力される。

#### 【0044】

〔遊技制御部での始動口スイッチ処理〕

図6は、始動口スイッチ処理（図5のステップ502）の内容を示すフローチャートである。

20

この始動口スイッチ処理において、遊技制御部200の特別図柄抽選部231は、まず、始動口121、122に遊技球が入賞して始動口スイッチ211、212がONとなったか否かを判断する（ステップ601）。始動口スイッチ211、212がONとなったならば、次に特別図柄抽選部231は、未抽選分の保留数Uが上限値未満か否かを判断する（ステップ602）。図6に示す例では、上限値を4個としている。保留数Uが上限値に達している場合は（ステップ602でNo）、それ以上未抽選分の入賞を保留することができないので、始動口スイッチ処理を終了する。

#### 【0045】

一方、保留数Uが上限値未満である場合（ステップ602でYes）、次に特別図柄抽選部231は、保留数Uの値を1加算する（ステップ603）。そして、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、RAM203に保持する（ステップ604）。ここでは、始動口121、122の入賞なので、特別図柄抽選のための乱数値（大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数など）が取得される。また、演出のための乱数値（潜伏報知モード開始用の乱数、報知程度決定用の乱数、ボタン押し時間用の乱数、クイズ正解用の乱数など）が取得される。このとき取得される乱数値は、ステップ501の乱数更新処理で更新された値である。そして、この乱数値により特別図柄抽選の結果等が確定される。なお、演出のための乱数は、演出制御部300において設定更新を行うように構成することが考えられる。

30

#### 【0046】

〔遊技制御部でのゲートスイッチ処理〕

図7は、ゲートスイッチ処理（図5のステップ503）の内容を示すフローチャートである。

40

このゲートスイッチ処理において、遊技制御部200の普通図柄抽選部232は、まず、ゲート124を遊技球が通過してゲートスイッチ214がONとなったか否かを判断する（ステップ701）。ゲートスイッチ214がONとなったならば、次に普通図柄抽選部232は、未抽選分の保留数Gが上限値未満か否かを判断する（ステップ702）。図7に示す例では、上限値を4個としている。保留数Gが上限値に達している場合は（ステップ702でNo）、それ以上未抽選分の入賞を保留することができないので、ゲートスイッチ処理を終了する。

50

## 【 0 0 4 7 】

一方、保留数 G が上限値未満である場合（ステップ 7 0 2 で Yes）、次に普通図柄抽選部 2 3 2 は、保留数 G の値を 1 加算する（ステップ 7 0 3）。そして、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、RAM 2 0 3 に保持する（ステップ 7 0 4）。ここでは、ゲート 1 2 4 の入賞なので、普通図柄抽選のための乱数値（当たり乱数など）が取得される。

## 【 0 0 4 8 】

〔遊技制御部での特別図柄処理〕

図 8 は、特別図柄処理（図 5 のステップ 5 0 4）の内容を示すフローチャートである。

この特別図柄処理において、遊技制御部 2 0 0 の特別図柄変動制御部 2 3 3 は、まず、パチンコ遊技機 1 0 0 の現在の状態が大当たり（特別図柄抽選の当選）中か否かを判断する（ステップ 8 0 1）。大当たり中であれば、既に何らかの大当たりを表す特別図柄が選択されて停止している状態なので、特別図柄変動を開始することなく特別図柄処理を終了する（ステップ 8 0 1 で Yes）。一方、大当たり中でない場合（ステップ 8 0 1 で No）、次に特別図柄変動制御部 2 3 3 は、パチンコ遊技機 1 0 0 の現在の状態が特別図柄変動中か否かを判断する（ステップ 8 0 2）。特別図柄変動中でない場合（ステップ 8 0 2 で No）、次に特別図柄変動制御部 2 3 3 は、特別図柄の未抽選分の保留数 U（図 6 参照）が 1 以上か判断する（ステップ 8 0 3）。保留数 U = 0 である場合は（ステップ 8 0 3 で No）、特別図柄の抽選を始動するための入賞が無いことを意味するため、特別図柄変動を開始せずに処理を終了する。

## 【 0 0 4 9 】

これに対し、保留数 U が 1 以上である場合（ステップ 8 0 3 で Yes）、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、保留数 U の値を 1 減算し（ステップ 8 0 4）、次に別ルーチンによる大当たり判定処理および変動パターン選択処理を実行する（ステップ 8 0 5、8 0 6）。詳しくは後述するが、この大当たり判定処理および変動パターン選択処理によって、演出制御部 3 0 0 に送られる変動開始コマンドに含まれる設定情報（図柄、遊技状態、変動パターン等）が決定される。

## 【 0 0 5 0 】

この後、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、大当たり判定処理および変動パターン選択処理で決定された設定情報を含んだ変動開始コマンドを生成し、RAM 2 0 3 にセットする（ステップ 8 0 7）。そして、この設定情報に基づき、図 3 に示す第 1 特別図柄表示器 2 2 1、第 2 特別図柄表示器 2 2 2 における特別図柄の変動を開始し（ステップ 8 0 8）、変動パターンで設定された時間だけ特別図柄変動を行うために、変動時間の計測を開始する（ステップ 8 0 9）。ステップ 8 0 7 でセットされた変動開始コマンドは、図 5 のステップ 5 0 9 に示した出力処理で演出制御部 3 0 0 へ送信される。

## 【 0 0 5 1 】

次に、ステップ 8 0 2 で特別図柄変動中と判断された場合（ステップ 8 0 2 で Yes）、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、変動時間が終了したか否かを判断する（ステップ 8 1 0）。すなわち、ステップ 8 0 9 で計測開始された変動時間がステップ 8 0 6 の変動パターン選択処理で設定された変動時間に達したか否かが判断される。変動時間が終了していなければ（ステップ 8 1 0 で No）、特別図柄変動が継続されるので、そのまま特別図柄処理が終了する。

## 【 0 0 5 2 】

一方、変動時間が終了した場合（ステップ 8 1 0 で Yes）、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、まず変動停止コマンドを RAM 2 0 3 にセットする（ステップ 8 1 1）。次に、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、第 1 特別図柄表示器 2 2 1、第 2 特別図柄表示器 2 2 2 における特別図柄の変動を終了して（ステップ 8 1 2）、計測された変動時間をリセットする（ステップ 8 1 3）。そして、別ルーチンの停止中処理を実行する（ステップ 8 1 4）。停止中処理の内容については後述する。ステップ 8 1 1 でセットされた変動停止コマンドは、図 5 のステップ 5 0 9 に示した出力処理で演出制御部 3 0 0 へ送信される。

## 【 0 0 5 3 】

〔遊技制御部による大当たり判定処理〕

図 9 は、大当たり判定処理（図 8 のステップ 8 0 5）の内容を示すフローチャートである。

この大当たり判定処理において、遊技制御部 2 0 0 の特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 は、まず、今回の特別図柄抽選における大当たり乱数の判定を行い（ステップ 9 0 1）、大当たりしたか否かを判断する（ステップ 9 0 2）。大当たりしたか否かは、図 6 のステップ 6 0 4 で取得した大当たり乱数の値が大当たりの当選値として設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される。

## 【 0 0 5 4 】

ステップ 9 0 1 の判断で大当たりだった場合（ステップ 9 0 2 で Yes）、次に特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 は、大当たり図柄乱数の判定を行う（ステップ 9 0 3）。この判定では、まず特別図柄抽選の当選確率を変動（確率変動、確変）するか否かを判断する（ステップ 9 0 4）。確率変動するか否かは、図 6 のステップ 6 0 4 で取得した大当たり図柄乱数の値が予め設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される。

確率変動する場合（ステップ 9 0 4 で Yes）、次に特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 は、図柄の変動時間を短縮（時間短縮、時短）するか否かを判断する（ステップ 9 0 5）。時間短縮するか否かは、確率変動の判断と同様に、図 6 のステップ 6 0 4 で取得した大当たり図柄乱数の値が予め設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される。

## 【 0 0 5 5 】

以上の判定の後、特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 は、時間短縮する場合（ステップ 9 0 5 で Yes）は、確率変動および時間短縮を伴う大当たりであることを表す図柄（以下、特定図柄 A）を設定情報として RAM 2 0 3 にセットする（ステップ 9 0 6）。時間短縮しない場合（ステップ 9 0 5 で No）は、確率変動を伴うが時間短縮を伴わない大当たりであることを表す図柄（以下、特定図柄 B）を設定情報として RAM 2 0 3 にセットする（ステップ 9 0 7）。また、確率変動しない場合（ステップ 9 0 4 で No）は、時間短縮を伴うが確率変動を伴わない大当たりであることを表す図柄（以下、通常図柄）を設定情報として RAM 2 0 3 にセットする（ステップ 9 0 8）。

## 【 0 0 5 6 】

大当たりしなかった場合（ステップ 9 0 2 で No）、次に特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 は、小当たりしたか否かを判断する（ステップ 9 0 9）。小当たりしたか否かは、大当たりの判断と同様に、図 6 のステップ 6 0 4 で取得した大当たり乱数の値が小当たりの当選値として設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される。

特別図柄抽選結果判定部 2 3 4 は、小当たりである場合（ステップ 9 0 9 で Yes）は、確率変動も時間短縮も伴わない当たりであることを表す図柄（以下、小当たり図柄）を設定情報として RAM 2 0 3 にセットする（ステップ 9 1 0）。小当たりでない場合（ステップ 9 0 9 で No）は、抽選にはずれたことを表す図柄（以下、はずれ図柄）を設定情報として RAM 2 0 3 にセットする（ステップ 9 1 1）。

## 【 0 0 5 7 】

〔遊技制御部による変動パターン選択処理〕

図 1 0 は、変動パターン選択処理（図 8 のステップ 8 0 6）の内容を示すフローチャートである。

この変動パターン選択処理において、遊技制御部 2 0 0 の変動パターン選択部 2 3 5 は、まず、今回の特別図柄抽選で大当たりしたか否かを判断する（ステップ 1 0 0 1）。この判断は、大当たり判定処理（図 9）のステップ 9 0 1 と同様である（ステップ 9 0 1 の判断結果を用いても良い）。そして、大当たりだった場合（ステップ 1 0 0 1 で Yes）、変動パターン選択部 2 3 5 は、大当たり用の変動パターンテーブルを ROM 2 0 2 から読み出して RAM 2 0 3 にセットする（ステップ 1 0 0 2）。

## 【 0 0 5 8 】

10

20

30

40

50

一方、大当たりしなかった場合（ステップ1001でNo）、次に変動パターン選択部235は、遊技者に大当たりを期待させるためのいわゆるリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数の判定を行う（ステップ1003）。リーチ演出を行うか否かは、図6のステップ604で取得したリーチ乱数の値が予め設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される。

乱数を用いた判定の結果、リーチ演出を行う場合（ステップ1004でYes）、変動パターン選択部235は、リーチ用の変動パターンテーブルをROM202から読み出してRAM203にセットする（ステップ1005）。また、リーチ演出を行わない場合（ステップ1004でNo）、変動パターン選択部235は、はずれ用の変動パターンテーブルをROM202から読み出してRAM203にセットする（ステップ1006）。 10

ここで、変動パターンテーブルとは、予め用意されている複数の変動パターン（変動時間10秒、30秒、60秒、90秒など）と変動パターン乱数の値とを対応付けたテーブルである。

#### 【0059】

次に、変動パターン選択部235は、変動パターンを決定するための乱数（変動パターン乱数）を取得し、RAM203に保持する（ステップ1007）。そして、ステップ1002、1005、1006でセットされた変動パターンテーブルを用いて変動パターン乱数の判定を行う（ステップ1008）。すなわち、変動パターン選択部235は、RAM203にセットされた変動パターンテーブルを参照し、ステップ1007で取得した乱数値に応じた変動パターンを選択する。したがって、同じ乱数値が取得された場合でも、特別図柄抽選の結果が、大当たりしたか否か、大当たりしていない場合はリーチ演出を行うか否か、といった状態の違いに応じて参照される変動パターンテーブルが異なるので、決定される変動パターンが異なる場合がある。 20

#### 【0060】

この後変動パターン選択部235は、ステップ1008で選択した変動パターンを設定情報としてRAM203にセットする（ステップ1009）。ステップ1009でセットされた変動パターンの設定情報は、図8のステップ807でセットされる変動開始コマンドに含まれ、図5のステップ509に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。

#### 【0061】

〔遊技制御部による停止中処理〕 30

図11は、停止中処理（図8のステップ814）の内容を示すフローチャートである。

この停止中処理において、遊技制御部200の遊技進行制御部236は、まず、今回の特別図柄抽選で大当たりしたか否かを判断する（ステップ1101）。そして、大当たりだった場合（ステップ1101でYes）、次に遊技進行制御部236は、確率変動を伴うか否かを判断し（ステップ1102）、さらに時間短縮を伴うか否かを判断する（ステップ1103）。

これらの判断は、大当たり判定処理（図9）のステップ902、904、905と同様である（ステップ902、904、905の判断結果を用いても良い）。また、大当たり判定処理（図9）で設定情報にセットされた図柄の種類に基づいて判断しても良い。すなわち、特定図柄Aがセットされているならば、ステップ1101～1103全てでYes 40  
である。特定図柄Bがセットされているならば、ステップ1101、1102でYes、ステップ1103でNoである。通常図柄がセットされているならば、ステップ1101でYes、ステップ1102でNoである。はずれ図柄または小当たり図柄がセットされているならば、ステップ1101でNoである。

#### 【0062】

確率変動および時間短縮を伴う大当たり（特定図柄A）であった場合（ステップ1101～1103全てでYes）、遊技進行制御部236は、RAM203の遊技状態の設定を確変遊技状態とし（ステップ1104）、大当たり開始コマンドをRAM203にセットして（ステップ1106）、大当たりの動作制御を開始する（ステップ1107）。確率変動のみを伴う大当たり（特定図柄B）であった場合（ステップ1101、1102で 50

Yes、ステップ1103でNo)、遊技進行制御部236は、RAM203の遊技状態の設定を潜伏遊技状態とし(ステップ1105)、大当たり開始コマンドをRAM203にセットして(ステップ1106)、大当たりの動作制御を開始する(ステップ1107)。確変遊技状態とは、特別図柄抽選の当選確率を高確率にシフトさせ(確率変動させ)、かつ図柄の変動時間を短縮させた(時間短縮させた)遊技状態である。潜伏遊技状態とは、確率変動させるが、時間短縮は行わない遊技状態である。また、大当たりの動作制御とは、大入賞口125の開放動作の制御である。確変遊技状態およびこれに基づく大当たりの動作制御にはいくつかの種類を設定することができる。どの確変遊技状態が適用されるかは、大当たり判定処理(図9)でセットされた特定図柄の種類によって決まる。

#### 【0063】

確率変動を伴わない大当たりであった場合(ステップ1101でYes、ステップ1102でNo)、遊技進行制御部236は、RAM203の遊技状態の設定を第1遊技状態の一例としての時短遊技状態とし(ステップ1108)、時短遊技状態での抽選回数(変動回数)Jを設定し(ステップ1109)、大当たり開始コマンドをRAM203にセットして(ステップ1106)、大当たりの動作制御を開始する(ステップ1107)。ここで、時短遊技状態とは、確率変動は行わず、時間短縮させた遊技状態である。この確率変動を伴わない大当たりにおける停止中処理では、抽選回数Jが指定されるので(図示の例では100回)、時短遊技状態における抽選が100回行われたならば、時短遊技状態が終了する。

#### 【0064】

大当たりでなかった場合(ステップ1101でNo)、次に遊技進行制御部236は、抽選回数Jが0か否かを調べる(ステップ1110)。抽選回数Jが0であれば(ステップ1110でYes)、停止中処理を終了する。抽選回数Jが0でなければ(ステップ1110でNo)、次に遊技進行制御部236は、抽選回数Jの値を1減算して(ステップ1111)、再度抽選回数Jが0か否かを調べる(ステップ1112)。抽選回数Jが0でなければ(ステップ1112でNo)、停止中処理を終了する。抽選回数Jが0であれば(ステップ1112でYes)、遊技進行制御部236は、RAM203の遊技状態の設定を通常遊技状態(確率変動も時間短縮もしていない通常の遊技状態)とし(ステップ1113)、停止中処理を終了する。

#### 【0065】

〔遊技制御部による普通図柄処理〕

図12は、普通図柄処理(図5のステップ505)の内容を示すフローチャートである。

この普通図柄処理において、遊技制御部200の普通図柄制御部237は、まず、パチンコ遊技機100の現在の状態が補助遊技(普通図柄抽選の当選)中か否かを判断する(ステップ1201)。補助遊技中であれば、既に普通図柄が選択されて停止している状態なので、普通図柄変動を開始することなく普通図柄処理を終了する(ステップ1201でYes)。一方、補助遊技中でない場合(ステップ1201でNo)、次に普通図柄制御部237は、パチンコ遊技機100の現在の状態が普通図柄変動中か否かを判断する(ステップ1202)。普通図柄変動中でない場合(ステップ1202でNo)、次に普通図柄制御部237は、普通図柄の未抽選分の保留数G(図7参照)が1以上か判断する(ステップ1203)。保留数G=0である場合は(ステップ1203でNo)、普通図柄の抽選を始動するための入賞が無いことを意味するため、普通図柄変動を開始せずに処理を終了する。

#### 【0066】

これに対し、保留数Gが1以上である場合(ステップ1203でYes)、普通図柄制御部237は、保留数Gの値を1減算し(ステップ1204)、今回の普通図柄抽選における当たり乱数の判定を行い(ステップ1205)、普通図柄抽選に当選したか否かを判断する(ステップ1206)。当選したか否かは、図7のステップ704で取得した当たり乱数の値が当選値として設定された値と一致したか否かを判断することによって決定さ

10

20

30

40

50



れる。普通図柄抽選に当選した場合（ステップ1206でYes）、普通図柄制御部237は、当選したことを表す図柄（以下、当たり図柄）を設定情報としてRAM203にセットする（ステップ1207）。一方、普通図柄抽選に当選しなかった場合（ステップ1206でNo）、普通図柄制御部237は、抽選にはずれたことを表す図柄（以下、はずれ図柄）を設定情報としてRAM203にセットする（ステップ1208）。

#### 【0067】

次に、普通図柄制御部237は、現在のパチンコ遊技機100の動作状態が確変遊技状態または時短遊技状態のいずれかに該当するか否かを判断する（ステップ1209）。いずれかの遊技状態に該当する場合（ステップ1209でYes）、普通図柄制御部237は、普通図柄変動の変動時間を短時間に設定する（ステップ1210）。図12に示す例では、3秒に設定される。これに対し、パチンコ遊技機100の現在の動作状態が確変遊技状態または時短遊技状態のいずれにも該当しない場合（ステップ1209でNo）、普通図柄制御部237は、普通図柄変動の変動時間を長時間に設定する（ステップ1211）。図12に示す例では、29秒に設定される。

10

#### 【0068】

この後、普通図柄制御部237は、ステップ1207またはステップ1208の設定内容に基づき、図3に示す普通図柄表示器223における普通図柄の変動を開始する（ステップ1212）。また、ステップ1210またはステップ1211で設定された時間だけ普通図柄変動を行うために、変動時間の計測を開始する（ステップ1213）。

#### 【0069】

次に、ステップ1202で普通図柄変動中と判断された場合（ステップ1202でYes）、普通図柄制御部237は、変動時間が終了したか否かを判断する（ステップ1214）。すなわち、ステップ1213で計測開始された変動時間がステップ1210またはステップ1211で設定された変動時間に達したか否かが判断される。変動時間が終了していなければ（ステップ1214でNo）、普通図柄変動が継続されるので、そのまま普通図柄処理が終了する。

20

#### 【0070】

一方、変動時間が終了した場合（ステップ1214でYes）、普通図柄制御部237は、まず、普通図柄表示器223における普通図柄の変動を終了して（ステップ1215）、計測された変動時間をリセットする（ステップ1216）。次に、普通図柄制御部237は、変動を終了して停止した普通図柄に基づき当選したか否かを判断する（ステップ1217）。当選したならば（ステップ1217でYes）、補助遊技の動作制御を開始する（ステップ1218）。一方、抽選にはずれたならば（ステップ1217でNo）、パチンコ遊技機100の現在の状態を保持したまま普通図柄処理を終了する。

30

#### 【0071】

〔遊技制御部による大入賞口処理〕

図13は、大入賞口処理（図5のステップ506）の内容を示すフローチャートである。

この大入賞口処理において、遊技制御部200の大入賞口動作制御部238は、まず、パチンコ遊技機100の現在の状態が大当たり中か否かを判断する（ステップ1301）。大当たり中でない場合、大入賞口125への入賞はないので、大入賞口処理を終了する（ステップ1301でNo）。一方、大当たり中である場合（ステップ1301でYes）、次に大入賞口動作制御部238は、パチンコ遊技機100が停止中処理（図11）で開始された大当たり時の動作制御におけるオープニング動作の最中か否かを判断する（ステップ1302）。

40

#### 【0072】

パチンコ遊技機100がオープニング中である場合（ステップ1302でYes）、次に大入賞口動作制御部238は、予め設定されたオープニング動作が行われるべき時間（オープニング時間）を経過したか否かを判断する（ステップ1303）。オープニング時間を経過していないならば、大入賞口125でのオープニング動作が継続されるので、大

50

入賞口処理を終了する(ステップ1303でNo)。一方、オープニング時間を経過したならば(ステップ1303でYes)、次に大入賞口動作制御部238は、大入賞口125の開放ラウンド数Rの値を現在の値から1加算し(ステップ1304)、大入賞口125を開放する(ステップ1305)。

【0073】

次に、大入賞口動作制御部238は、大入賞口125での開放状態が予め設定された時間(開放時間)を経過したか否かを判断する(ステップ1306)。大入賞口125での開放状態が開放時間を経過していない場合(ステップ1306でNo)、次に大入賞口動作制御部238は、大入賞口125への入賞個数Cが9個以上か否かを判断する(ステップ1307)。大入賞口125での開放状態が開放時間を経過しておらず、かつ入賞個数Cが9個未満である場合は、大入賞口125の開放状態が継続されるので、大入賞口処理を終了する(ステップ1307でNo)。一方、大入賞口125の開放状態が開放時間を経過したか(ステップ1306でYes)、または入賞個数Cが9個に達した場合(ステップ1307でYes)、大入賞口動作制御部238は、大入賞口125を閉口する(ステップ1308)。

【0074】

次に、大入賞口動作制御部238は、大入賞口125の開放ラウンド数Rが予め設定された最大値に達したか否かを判断する(ステップ1309)。そして、最大値に達していないならば、大当たり時の動作制御が継続するので、大入賞口処理を終了する(ステップ1309でNo)。この最大値は、大当たり判定処理(図9)でセットされた特定図柄により特定される大当たりの種類に応じて設定される。例えば、上記した特定図柄Aおよび通常図柄の大当たりでは最大値は15ラウンド、特定図柄Bの大当たりでは最大値は2ラウンドに設定される。

【0075】

大入賞口125の開放ラウンド数Rが最大値に達したならば(ステップ1309でYes)、次に大入賞口動作制御部238は、開放ラウンド数Rを0にリセットし(ステップ1310)、大当たり時の動作制御におけるエンディング動作を開始する(ステップ1311)。この後、大入賞口動作制御部238は、エンディング動作の開始からの経過時間が予め設定されたエンディング動作が行われるべき時間(エンディング時間)を経過したか否かを判断する(ステップ1312)。エンディング時間を経過していないならば、エンディング動作が継続されるので、大入賞口処理を終了する(ステップ1312でNo)。一方、エンディング時間を経過したならば(ステップ1312でYes)、次に大入賞口動作制御部238は、大当たりの動作制御を終了して大入賞口処理を終了する(ステップ1313)。

【0076】

ステップ1302で、パチンコ遊技機100がオープニング中ではないと判断した場合(ステップ1302でNo)、次に大入賞口動作制御部238は、大入賞口125が開放中か否かを判断する(ステップ1314)。そして、開放中であるならば、上記ステップ1306以降の動作を実行する(ステップ1314でYes)。

【0077】

大入賞口125が開放中でない場合(ステップ1314でNo)、次に大入賞口動作制御部238は、パチンコ遊技機100がエンディング中か否かを判断する(ステップ1315)。そして、エンディング中であるならば、上記ステップ1312以降の動作を実行する(ステップ1315でYes)。

【0078】

パチンコ遊技機100がエンディング中でない場合(ステップ1315でNo)、次に大入賞口動作制御部238は、大入賞口125を閉口した後の経過時間が予め設定された開放ラウンドの実施間隔(インターバル時間)を経過したか否かを判断する(ステップ1316)。そして、インターバル時間を経過していない場合は、まだ次の開放ラウンドを実施しないので、大入賞口処理を終了する(ステップ1316でNo)。一方、大入賞口

10

20

30

40

50

125を閉口した後の経過時間がインターバル時間を経過したならば、次の開放ラウンドを実施するため、上記ステップ1304以降の動作を実行する(ステップ1316でYes)。

【0079】

〔遊技制御部による電動チューリップ処理〕

図14は、電動チューリップ処理(図5のステップ507)の内容を示すフローチャートである。

電動チューリップ処理において、遊技制御部200の電動チューリップ動作制御部239は、まず、パチンコ遊技機100の現在の状態が補助遊技中か否かを判断する(ステップ1401)。補助遊技中でない場合、電動チューリップ123は開放しないため、電動チューリップ処理を終了する(ステップ1401でNo)。一方、補助遊技中である場合(ステップ1401でYes)、次に電動チューリップ動作制御部239は、パチンコ遊技機100が補助遊技時の動作制御におけるオープニング動作の最中か否かを判断する(ステップ1402)。

【0080】

パチンコ遊技機100がオープニング中である場合(ステップ1402でYes)、次に電動チューリップ動作制御部239は、予め設定されたオープニング動作が行われるべき時間(オープニング時間)を経過したか否かを判断する(ステップ1403)。オープニング時間を経過していないならば、オープニング動作が継続されるので、電動チューリップ処理を終了する(ステップ1403でNo)。一方、オープニング時間を経過したならば(ステップ1403でYes)、次に電動チューリップ動作制御部239は、現在のパチンコ遊技機100の動作状態が確変遊技状態または時短遊技状態のいずれかに該当するか否かを判断する(ステップ1404)。いずれかの遊技状態に該当する場合(ステップ1404でYes)、電動チューリップ動作制御部239は、電動チューリップ123の開放時間を長時間に設定する(ステップ1405)。図14に示す例では、3.5秒に設定される。これに対し、現在のパチンコ遊技機100の動作状態が確変遊技状態または時短遊技状態のいずれにも該当しない場合(ステップ1404でNo)、電動チューリップ動作制御部239は、電動チューリップ123の開放時間を短時間に設定する(ステップ1406)。図14に示す例では、0.2秒に設定される。

【0081】

この後、電動チューリップ動作制御部239は、電動チューリップ123を開放し(ステップ1407)、解放後の経過時間を計測して、ステップ1405またはステップ1406で設定された開放時間を経過したか否かを判断する(ステップ1408)。そして、開放時間を経過していないならば、電動チューリップ123の開放が継続されるので、電動チューリップ処理を終了する(ステップ1408でNo)。

【0082】

一方、電動チューリップ123の解放後の経過時間が開放時間を経過したならば(ステップ1408でYes)、次に電動チューリップ動作制御部239は、電動チューリップ123を閉口し(ステップ1409)、補助遊技時の動作制御を終了して電動チューリップ処理を終了する(ステップ1410)。

【0083】

〔乱数による判定の手法〕

ここで、大当たり判定処理(図9)、変動パターン選択処理(図10)、普通図柄処理(図12)等で行われる、乱数による判定の手法について詳細に説明する。

図15は、本実施の形態で用いられる乱数の構成例を示す図である。

図15(a)には大当たり乱数の構成例、図15(b)には大当たり図柄乱数の構成例、図15(c)にはリーチ乱数の構成例、図15(d)には当たり乱数の構成例が、それぞれ示されている。

【0084】

図15(a)を参照すると、大当たり乱数は、パチンコ遊技機100が通常遊技状態で

10

20

30

40

50

あるときの大当たりと確変遊技状態であるときの大当たりの2種類が設定されている。乱数の値の範囲はいずれも0～299の300個である。通常遊技状態の場合、当選値は1つだけが設定され、当選確率は1/300である。また確変遊技状態の場合、当選値は10個設定され、当選確率は10/300(=1/30)である。すなわち図示の例では、確変遊技状態で始動口121、122に入賞し特別図柄抽選が行われると、通常遊技状態で特別図柄抽選が行われる場合に比べて、当選確率が10倍となる。

【0085】

図15(b)を参照すると、大当たり図柄には、通常図柄と特定図柄Aと特定図柄Bの3種類が用意されている。ここで、大当たり判定処理(図9)の説明において述べたように、通常図柄は確率変動を伴わない大当たりであることを表す図柄であり、特定図柄Aは確率変動および時間短縮を伴う大当たりであることを表す図柄であり、特定図柄Bは確率変動を伴うが時間短縮を伴わない大当たりであることを表す図柄である。乱数の値の範囲は0～9の10個である。そして、通常図柄と特定図柄Aに、それぞれ4個ずつの値が割り当てられている。また、特定図柄Bに、2個の値が割り当てられている。すなわち図示の例では、大当たりした場合に、確率変動する確率が6/10(=4/10+2/10=3/5)、確率変動しない確率が4/10(=2/5)となる。なお、図示の例では、大当たり図柄を通常図柄と特定図柄2種類の合計3種類としているが、大当たりの内容を4種類以上に分類して乱数値を割り当てても良い。

【0086】

図15(c)を参照すると、乱数の値の範囲は0～249の250個であり、リーチ演出を行う抽選結果(リーチ有)に22個の乱数値が割り当てられ、リーチ演出を行わない抽選結果(リーチ無)に228個の乱数値が割り当てられている。すなわち図示の例では、特別図柄抽選で大当たりしなかった場合に、22/228(=11/114)の確率でリーチ演出が行われる。

【0087】

図15(d)を参照すると、乱数の値の範囲は0～9の10個であり、当選値は9個設定されている。すなわち図示の例では、ゲート124を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われると、9/10の確率で当選する。

【0088】

これらの乱数値は、所定の初期値から始まって、図5に示す乱数更新処理(ステップ501)が行われるたびに1ずつ加算される。そして、各抽選が行われた時点の値が始動口スイッチ処理(図6)およびゲートスイッチ処理(図7)で取得され、特別図柄処理(図8)や普通図柄処理(図12)で使用される。なお、このカウンタは無限ループカウンタであり、設定されている乱数の最大値(例えば大当たり乱数では299)に達した後は再び0に戻る。また、乱数更新処理は一定時間ごとに行われるため、各乱数の初期値が特定されてしまうと、これらの情報に基づいて当選値が推定される恐れがある。そこで、一般に、適当なタイミングで各乱数の初期値をランダムに変更する仕組みが導入されている。

【0089】

次に、演出制御部300の動作を説明する。

図16は、遊技制御部200からコマンドを受信した際の演出制御部300の動作を示すフローチャートである。

演出制御部300は、コマンドを受信すると、まず、何らかの演出を実行中か否かを判断する(ステップ1601)。演出実行中でないならば(ステップ1601でNo)、次に、受信したコマンドが変動開始コマンドか否かを判断する(ステップ1602)。変動開始コマンドでない場合は(ステップ1602でNo)、そのまま演出表示処理を終了する。

【0090】

一方、受信したコマンドが変動開始コマンドならば(ステップ1602でYes)、次に演出制御部300は、取得した変動開始コマンドを解析し(ステップ1603)、この変動開始コマンドに含まれている演出パターン乱数の値に基づいて演出パターンを判定す

10

20

30

40

50

る（ステップ1604）。そして、判定された演出パターンにしたがって、画像表示や音声出力、ランプの点灯などによる演出を実行する（ステップ1605）。

【0091】

コマンド受信時に、何らかの演出が実行されていたならば（ステップ1601でYes）、次に演出制御部300は、受信したコマンドが変動終了コマンドか否かを判断する（ステップ1606）。変動終了コマンドでない場合は（ステップ1606でNo）、そのまま演出表示処理を終了する。一方、受信したコマンドが変動終了コマンドならば（ステップ1606でYes）、演出制御部300は、実行中の演出を終了する（ステップ1607）。

【0092】

次に、本実施の形態に係るパチンコ遊技機100での潜伏モードについて説明する。

〔潜伏モード〕

第1始動口121又は第2始動口122への遊技球の入賞を契機に特別図柄抽選が行われ、その抽選結果を例えば画像表示部114を通じて報知しない場合には、パチンコ遊技機100の内部状態が確変であるか否かが遊技者は区別できないことがある。このような遊技状態を「潜伏モード」と呼ぶ。

【0093】

このような潜伏モードとなる場合について、上述した本実施の形態の構成にて具体例を説明する。その一つ具体例としては、抽選された特別図柄が特定図柄Aの場合と通常図柄の場合である。特定図柄Aの場合および通常図柄の場合はいずれも、大入賞口125の開放ラウンド数が15ラウンドである点で同じである。しかしながら、特定図柄Aの場合には内部状態が高確率である一方で、通常図柄の場合には低確率のままである点で異なる。

また、他の具体例としては、抽選された特別図柄が特定図柄Bの場合と小当たり図柄の場合である。特定図柄Bの場合および小当たり図柄の場合はいずれも、大入賞口125の開放ラウンド数が2ラウンドであり、また、電チューサポートがない点で同じである。しかしながら、大当たりになったときに低確率のときには、特定図柄Bの場合には内部状態が高確率である一方で、小当たり図柄の場合には低確率のままである点で異なる。

【0094】

本実施の形態に係るパチンコ遊技機100の遊技制御部200は、大当たり当選確率が低確率状態となる大当たりの場合と高確率状態となる大当たりの場合とで大入賞口125の開放回数を同一または近似させるように制御している。また、パチンコ遊技機100の演出制御部300は、通常演出手段として機能することにより低確率状態にて低確率状態の演出を行い、また、高確率演出手段として機能することによって、高確率状態にて高確率状態の演出を行う。また、演出制御部300は、潜伏状態制御手段として機能することで、所定条件下で高確率状態にて高確率の演出が省略された潜伏状態を制御している。このように、パチンコ遊技機100の何らかの演出がないと高確率になっているのか否かが遊技者にはわからない場面である潜伏モードの場合に、「潜伏報知モード」が実行される。この潜伏報知モードでは、後述する潜伏報知モード処理が行われる。そして、予め定められた条件が成立すると、その遊技状態を遊技者に報知する。

【0095】

潜伏モードと潜伏報知モードとの関係について付言する。潜伏モードの場合には常に潜伏報知モードを実行する場合のほか、潜伏モードの場合に潜伏報知モードを開始する開始条件を予め設定し、その開始条件を満たすときに、潜伏報知モードを実行する場合も考えられる。そのような潜伏報知モードの開始条件としては、例えば潜伏報知モード開始用の乱数を取得することで潜伏報知モードを実行するか否かを判断する制御例が考えられる。この場合には、演出制御部300が潜伏報知モードの開始条件を満たすか否かを判断する。

【0096】

なお、演出制御部300のCPU301は、ゲーム開始の指示を受けて画像表示部11

10

20

30

40

50

4を介してゲームを行い、ゲームの進行を制御する進行制御手段として機能し、また、ゲーム開始の指示を受けた後の、遊技機に対する遊技者の参加度合いを判断する判断手段として機能する。また、演出制御部300のCPU301は、判断手段による判断結果に基づいて、進行制御手段によるゲーム進行の際の画像表示部114に表示される画像の状態を変更する表示変更手段として機能する。

#### 【0097】

〔潜伏報知モード処理〕

図17は、本実施の形態に係る潜伏報知モード処理の内容を示すフローチャートである。この潜伏報知モード処理では、主に、ゲーム処理および潜伏報知演出（潜伏状態の演出を含む演出）処理が行われる。ここにいうゲーム処理でのゲームは、遊技者が例えば演出ボタン161や演出キー162を操作することで進行する参加形式のゲームである。具体的には、このようなゲームとしては、例えば、所定のアイテムを収集する収集ゲームないし宝探しゲーム等である。また、洞窟の中に住んでいる敵と戦う対戦ゲーム等も考えられる。

10

#### 【0098】

さらに説明すると、このゲームは、遊技者の操作により洞窟内を移動するものであり、暗闇の中で行われるために、遊技者は松明の明かりを頼りにして移動することになる。すなわち、暗闇の中を松明の明かりで照らしながら遊技者が操作することでゲームが進行する。

このようなゲームでは、演出に用いる画像としての松明の明かりの大きさと消灯のタイミングとが制御される。松明の明かりの大きさは、松明が有するエネルギーの量に基づいて決めることが考えられる。また、消灯のタイミングは、松明が有するエネルギーが尽きた時点とすることが考えられる。この松明のエネルギーの量は、数値を用いて制御することが可能であり、また、後述するように、減ったり増えたりするものである。

20

画像表示部114に演出として表示される画像例としては、遊技者が松明を持って暗闇にいたとした場合に見える画像を表示するものや、遊技者に成り代わる人物が暗闇を照らす松明を持っている状態のものをあげることができる。この場合の画像表示部114への表示内容は、遊技者が行った演出ボタン161ないし演出キー162の操作に応じて変わる。なお、遊技者は、演出キー162を操作することによって松明の明かりで照らしながら暗闇の中を進むことができ、また、ゲームの得点を上げることができる。

30

#### 【0099】

この潜伏報知モード処理において、演出制御部300のCPU301は、遊技制御部200から取得した制御用コマンドにより処理開始条件の発生を検出する。これにより、潜伏報知モード処理が開始される（ステップ1701）。

ここで、潜伏報知モード処理の開始条件発生としては、遊技制御部200から潜伏報知モードを実行するとの指示を制御用コマンドとして取得したことである。演出制御部300は、この条件を満たすときに、潜伏報知モード処理を開始する。

更に説明すると、遊技制御部200が潜伏報知モードの実行を指示するタイミングとしては、特別図柄変動制御部233が、特別図柄抽選で大当たりであり、かつ、特別図柄抽選の当選確率を変動すると判断したとき（ステップ901および902参照）に限られない。例えば、乱数制御部242による潜伏報知モード開始用乱数の値を取得し、取得した乱数の値が予め設定された値と一致したか否かを判断し、一致したときに潜伏報知モードの実行を指示することが考えられる。そして、潜伏報知モードの実行を指示する際に、遊技状態が大当たり中か否かを判断することが考えられる。すなわち、ゲーム処理を開始してから終了するまでの間のゲーム時間を確保するために、大当たり終了を待って潜伏報知モードの実行を指示する。

40

#### 【0100】

このように、演出制御部300は、遊技制御部200から潜伏報知モードの実行指示を取得したタイミングで潜伏報知モード処理を開始する。なお、演出制御部300は、潜伏報知モードの実行指示を取得しても、他の処理との関係のために、潜伏報知モードを実行

50

しないように制御することも考えられる。

付言すると、遊技制御部 200 は、所定回転数（例えば 100 回）の図柄変動があるごとに、ゲームを 1 回行うことができる権利を遊技者に付与するという制御例が考えられる。すなわち、図柄変動の回転数に応じてゲームへの参加の可否を決める。

#### 【0101】

次に、ゲーム実行手段の一例としての CPU 301 は、ゲーム開始コマンドを画像/音響制御部 310 やランプ制御部 320 に出力することでゲームを開始する（ステップ 1702）。なお、実行されるゲームを予め 1 つ設定しておく場合のほか、実行されるゲームを予め複数設定しておいてその中の一つを選択する場合も考えられる。

演出制御部 300 からの指示を受けた画像/音響制御部 310 やランプ制御部 320 は、所定の画像を画像表示部 114 に表示すると共に所定の音響やランプでゲームが開始されることを遊技者に知らせる。画像/音響制御部 310 は、演出ボタン 161 や演出キー 162 を用いた遊技者からの操作入力を受けてその操作入力に応じた情報を演出制御部 300 に出力する。

#### 【0102】

なお、ゲームを開始するタイミングとしては、ゲームの時間を確保するために大当たり終了後の場合が考えられるが、大当たり中の場合も考えられる。また、大当たり中にゲームを行う場合には、遊技制御部 200 から所定時間（例えば 3 分間）以下の演出時間が指示されたときにはゲームを開始せず、所定時間以上の演出時間が指示されたときにゲームを開始する制御例も考えられる。

また、特別図柄変動および/または普通図柄変動が所定回転数（例えば 100 回）以上行われることを待ってゲームを開始する制御例も考えられる。また、遊技者が演出ボタン 161 を押すことでゲームを開始する制御例も考えられる。

#### 【0103】

CPU 301 は、ゲームが開始された後に、画像表示部 114 に表示された人物が持つ松明を点灯するように画像/音響制御部 310 に指示し、これにより、松明が点灯し（ステップ 1703）、画像表示部 114 では松明によって暗闇が照らされた画像が表示される。

#### 【0104】

そして、CPU 301 は、ゲームを進行させる（ステップ 1704）。すなわち、CPU 301 は、演出キー 162 の操作入力に応じた情報を画像/音響制御部 310 から取得すると、その情報に基づき、画像表示部 114 に表示される画像を演算し、その演算結果に応じた指示を画像/音響制御部 310 およびランプ制御部 320 に送信する。また、CPU 301 は、画像/音響制御部 310 から取得した情報に基づき、遊技者が獲得したアイテムないし得点を演算し、その演算結果に応じた指示もまた画像/音響制御部 310 およびランプ制御部 320 に送信する。これらの指示に従って、画像/音響制御部 310 は、画像表示部 114 およびスピーカ 156 による演出を行い、また、ランプ制御部 320 は、枠ランプ 157 等による演出を行う。

#### 【0105】

ゲームの進行について付言すると、ゲーム進行制御手段の一例としての CPU 301 は、所定の情報に基づいて、ゲームの展開が遊技者にとって有利になるように、または、遊技者にとって不利になるように、ゲームを制御する制御例も考えられる。ここにいう所定の情報としては、例えば大当たり抽選に関する情報が考えられる。具体的には、遊技制御部 200 での大当たり抽選が行われた回数に関する情報（例えば、単位時間当たりの回数の情報、単位遊技球当たりの回数の情報など）である。また、大当たり抽選によって大当たりした回数に関する情報、連続して大当たりした回数に関する情報、または、小当たりとなった回数に関する情報も挙げることができる。

このように、入賞ないし大当たり抽選に関する情報を用いることで、長い時間遊技しているにもかかわらずしばらく大当たり抽選が行われていなかったときや、大当たり抽選しているのに連続して小当たりとなっていたときには、遊技者にとってゲームの展開が有利

10

20

30

40

50

になるように、ゲームの進行を制御する。

【0106】

また、ここにいう所定の情報としては、入賞した保留球の数に関する情報も考えられる。具体的には、遊技制御部200から第1特別図柄保留表示器218、第2特別図柄保留表示器219および普通図柄保留表示器220へ送られる保留数に関する情報である。例えば、保留数が限度個数のときには、遊技者にとってゲームの展開が有利になるように、ゲームの進行を制御する。

【0107】

CPU301は、ゲームの進行に伴って松明の明かりの大きさを制御する(ステップ1705)。暗闇の中で所定のアイテムを探すゲームにおいて、松明の明かりが大きければ、遊技者は所定のアイテムを容易に見つけることができ、また、松明の明かりが小さくなると遊技者は所定のアイテムを探し出すことが困難になる。

10

より具体的に説明すると、CPU301は、ゲーム開始後の時間経過に従って松明のエネルギーが減っていき、明かりが小さくなるように制御する。すなわち、CPU301は、時間の経過に伴って画像表示部114に表示される背景等がだんだんと暗くなっていき、探すべきアイテムが遊技者にとって見えにくくなるように制御する。

その一方で、CPU301は、所定の操作ないし遊技が行われたとの情報を取得すると、松明のエネルギーを増やし、松明の明かりが大きくなるように制御する。すなわち、CPU301は、画像表示部114に表示される背景等が一時的に明るくなり、アイテムを遊技者が探しやすいように制御する。

20

さらに説明すると、CPU301は、所定の操作ないし遊技が行われたとの情報を取得すると、松明の明かりにより消費されるエネルギー量と略同一のエネルギーの量が供給され、明かりの大きさが維持されるように制御することも考えられる。

【0108】

ここにいう所定の操作ないし遊技としては、例えば、ゲーム進行中における制限時間内の演出ボタン161の連打回数や、ゲーム進行中の継続的な遊技(レバー152の操作による遊技球の連続発射)、ゲーム進行中における始動口入賞、所定値以上の保留数等をあげることができる。その他に、例えば、演出キー162の操作や図示しないトラックボールの操作等によることも考えられる。

付言すると、演出ボタン161の連打回数の情報は、画像/音響制御部310から取得することになる。また、始動口入賞や保留数の情報は、遊技制御部200から取得することになる。すなわち、第1始動口スイッチ211または第2始動口スイッチ212にて検出信号が検出されると、遊技制御部200は、演出制御部300に出力することで、演出制御部300は、松明のエネルギーを増やすタイミング情報を取得する。

30

【0109】

また、経過時間と共に小さくなる松明の火の大きさや松明が燃え尽きて消えるまでの時間を、例えば、第1特別図柄保留表示器218、第2特別図柄保留表示器219および普通図柄保留表示器220に表示される保留数に応じて決めることも考えられる。すなわち、演出制御部300のCPU301は、遊技制御部200から、保留球数に関する情報を取得し、その情報を基に、松明を燃やすためのエネルギーの大きさやエネルギーの減少度合いを設定する。例えば、最大保留数である4の場合に、ゲーム開始時の松明の火の大きさが最も大きく、および/または、松明が消えるまでの時間が長くなるようにする。松明の火が大きいと、明るい範囲が広くなり、アイテムを探し易くなる。

40

【0110】

そして、CPU301は、松明のエネルギーの残量の情報に基づいて、松明を消灯するか否かを判断する(ステップ1706)。そして、CPU301は、エネルギーの残量があると判断すると(ステップ1706でYes)、ゲームを終了するか否かを判断する(ステップ1707)。より具体的に説明すると、CPU301は、予め定められたゲーム終了の条件を満たすか否かを判断する。ゲーム終了の条件としては、例えば、遊技者の操作によってゴール地点に到着した場合や探し出したアイテムが所定の数に達した場合、予

50



め定められた時間が経過した場合が考えられる。

さらに説明すると、ここにいうゲーム終了の条件は、ゲームを継続することができる条件であるゲーム継続の条件ということもできる。ゲーム継続の条件としては、例えば保留数がある場合が考えられる。このような場合には、保留をきらさなければゲームを継続してゴールに行き着ける確率が上がり、その一方で、保留がなくなったらゲームを継続することができず、終了してしまう。

#### 【0111】

CPU301は、ゲーム終了の条件を満たすと判断すると(ステップ1707でYes)、ゲーム処理を終了することでゲームが終了する(ステップ1708)。また、CPU301は、ゲーム終了の条件を満たさないと判断すると(ステップ1707でNo)、ステップ1704に戻る。

10

なお、CPU301は、エネルギーの残量がないと判断すると(ステップ1706でNo)、ステップ1708に進み、そのままゲーム処理を終了することでゲームが終了する(ステップ1708)。

#### 【0112】

CPU301は、ゲーム処理が終了した後は、次の演出処理を行う。すなわち、決定手段の一例としてのCPU301は、例えば得点等のゲーム結果情報に基づいて、予めROM302に格納されている複数の段階から選択することで、高確率状態であることまたは低確率状態であることを遊技者に報知する報知程度を決定する。CPU301は、決定した報知程度をRAM303に保持させる。

20

そして、潜伏報知演出手段の一例としてのCPU301は、報知程度に基づいて、ROM302に予め格納されている潜伏報知演出の内容の中から選択し、選択した演出内容をRAM303に保持することで、演出内容の設定を行う(ステップ1709)。

#### 【0113】

ここにいう報知程度としては、高確率状態であること(確変期待度100%)または低確率状態(確変期待度0%)であることを断定的に報知する場合や、例えば、確変期待度が50%や20%であるように高確率状態の可能性を示唆する場合が考えられる。また、後述する金カギ21(図23の(a)参照)等も、ここにいう報知程度に含まれる。

この報知程度の決定は、遊技者が参加したゲームの結果と、遊技制御部200から取得した制御用コマンドに含まれる情報(例えば内部状態が確変か否か)と、に基づいて行われる。また、報知程度を他の情報(過去の大当たり回数情報)を考慮して決定することも考えられる。

30

#### 【0114】

具体的に説明すると、潜伏状態の場合において、遊技者の得点が所定値(例えば総得点の6割)以上であれば、潜伏状態であることを必ず表示するという報知程度が決定される。また、所定の値未満であれば、20%の確率で実表示する一方で、80%の確率で偽表示する。

そして、非潜伏状態の場合において、遊技者の得点が所定値以上であれば、非潜伏状態であることを必ず表示するという報知程度が決定され、また、所定の値未満であれば20%の確率で実表示する一方で、80%の確率で偽表示する。

40

#### 【0115】

このような実表示または偽表示の決定は、例えば、報知程度決定用の乱数値で行われる。この報知程度決定用の乱数値は、乱数制御部242により更新制御される。付言すると、報知程度決定用の乱数値は、演出制御部300での乱数の設定および更新が行われる構成例のほか、遊技制御部200での乱数の設定および更新が行われる構成例も考えられる。

#### 【0116】

潜伏報知演出の内容を設定した後は、演出制御部300は、画像/音響制御部310やランプ制御部320に演出内容を指示することで潜伏報知の演出を行い(ステップ1710)、一連の処理手順を終了する。

50

付言すると、この潜伏報知の演出は、潜伏状態の可能性を示唆（状態示唆）するものであり、具体的には、設定された演出内容に基づいて潜伏確変の演出が行われる。この潜伏報知の演出の内容としては、内部状態が確変であること又は確変ではないことを断定して報知する場合のほか、確変期待度を所定のパーセンテージないし所定の画像で表示することが考えられる。

以下、潜伏報知モード処理による演出を、ゲーム処理の画像例と潜伏報知演出処理の画像例とに分けて説明する。

【 0 1 1 7 】

図 1 8 は、本実施の形態に係るゲーム処理の際に画像表示部 1 1 4 に表示される画像例を示す図である。

同図に示す画像例は、遊技者の操作によって動作するキャラクタとしての人物 8 1 が表示されたものであり、人物 8 1 は右手に松明 8 2 を持っている。すなわち、遊技者が演出ボタン 1 6 1 ないし演出キー 1 6 2 を操作するとそれに従って画像表示部 1 1 4 内の人物 8 1 が、例えば道に沿って前進したり分岐地点にて指示された方向に進んだりするほか、腕を動かして松明 8 2 の明かりで照らされる場所を変える。

【 0 1 1 8 】

同図に示すように、暗闇の中、松明 8 2 の明かりによって松明の周囲のみが見えるようになっていいる。そして、松明 8 2 の明かりは、上述したように、松明 8 2 のエネルギーの残量に応じて明るくなったり暗くなったりする。このため、画像表示部 1 1 4 では、松明 8 2 の火の大きさ（明るさ）によって通路等の画像が現れる領域（表示領域）が大きくなったり小さくなったりするように制御される。したがって、松明 8 2 が明るいと、画像表示部 1 1 4 において遊技者が見える範囲が広く、比較的遠くまで見渡すことができる一方で、松明 8 2 が暗くなりすぎると、画像表示部 1 1 4 において狭い範囲しか遊技者は見えなくなり、ゲームを続けることが困難になる。

また、上述したように、松明 8 2 の明かりは、時間の経過に従って暗くなっていくが、所定の条件を満たすことで一時的に明るくなる場合がある。

【 0 1 1 9 】

図 1 9 の（ a ）および（ b ）は、本実施の形態に係るゲーム処理の際に画像表示部 1 1 4 に表示される画像例を示す図である。

同図の（ a ）に示す画像例は、収集ゲームを開始する場合に表示されるものである。この収集ゲームは、演出キー 1 6 2 を操作して松明 8 2 （図 1 8 参照）の明かりで照らされる場所を変えることでアイテム 6 2 ， 6 3 を探し出して収集し、所定時間内に収集したアイテム 6 2 ， 6 3 の数に応じたポイントが遊技者に付与されるものである。本実施の形態では、複数の種類のアイテム 6 2 ， 6 3 を収集するようにゲーム進行制御を行っている。この場合には、アイテム 6 2 ， 6 3 の種類によってポイント数を変えることができる。すなわち、収集したアイテム 6 2 ， 6 3 の種類に応じたポイントが遊技者に付与されるようにする。

この画像例は、通路が迷路状に配置されている仮想空間を平面図で示したものであり、遊技者が演出キー 1 6 2 を操作することで進行方向を選択して通路を進むことができる。遊技者の位置および進行方向は矢印 6 1 で示されている。通路には、複数のアイテム 6 2 、 6 3 が置かれている。

なお、同図の（ a ）および（ b ）では、説明の便宜のために矢印 6 1 を表示しているが、図 1 8 に示す人物 8 1 を表示することも考えられる。また、図 1 9 の（ a ）および（ b ）では、通路内が暗闇であることを省略して表示してあり、そのためにアイテム 6 2 ， 6 3 も図示している。また、遊技者に収集されたアイテム 6 2 は通路上に表示されなくなり、収集されていないアイテム 6 2 （同図の（ a ）では破線で図示）のみがそのまま表示される。

【 0 1 2 0 】

同図の（ b ）に示す画像例は、収集ゲームが進行している場合に表示されるものである。この画像例では、演出キー 1 6 2 を操作することで通路を進んで同図の（ a ）には表示

10

20

30

40

50

されていない広場64に入ろうとしている。この広場64には、2つのアイテム62、63が置かれているため、遊技者は、効率良くアイテム62、63を収集することができる。

この収集ゲームでは、通路を進むことで、それまで表示されていなかった通路が新たに表示されることになる。

【0121】

このような収集ゲームについては、図19の画像例以外の画像例も考えられる。

図20は、本実施の形態に係るゲーム処理の際に画像表示部114に表示される他の画像例を示す図である。

同図に示す画像例は、収集ゲームを開始する場合に表示されるものであり、図19の(a)に相当するものである。この画像例は、通路が迷路状に配置されている仮想空間を目線の高さで見た斜視図にて示したものであり、進むことができる方向が矢印71で示されている。そして、遊技者が演出キー162を操作することにより、他の部屋のドア73を開けて移動することができる。図示されている部屋には、収集するアイテム72が置かれている。他の部屋には、アイテム72が置かれている場合があり、また、アイテム72が置かれていない場合もある。アイテム72が置かれている部屋に入ると、そのアイテム72を収集することができ、収集したアイテム72の数に応じたポイントが遊技者に付与される。

10

この収集ゲームでも、CPU301は、部屋に置くアイテム72の有無やそのアイテム数の増減を調整することにより、予め決定されたゲームの結果となるようにゲーム進行制御を行うことが可能である。

20

【0122】

図21の(a)~(d)は、本実施の形態に係る潜伏報知演出処理の際に画像表示部114に表示される画像例を示す図である。なお、同図は、図17のステップ1709にて設定された演出内容に基づいて行われる潜伏報知の演出を示している。

同図の(a)~(c)に示す画像例は、内部状態が確変か否かという情報とクイズゲームの結果の情報を基に、決定されるものである。例えば、同図の(a)に示すように、装飾図柄(本例では「123」と共に「確変確定!」の文字が表示される。これにより、遊技者は確変であることを知ることができるので、従来の場合よりも遊技者の期待感を高めることができる。また、同図の(b)に示すように、内部状態が確変であるかどうかの直接的な表示を行わず、「確変期待度50%」の文字が表示される場合があり、また、同図の(c)に示すように、「確変期待度20%」の文字が表示される場合がある。

30

なお、特別図柄抽選が100回行われるまでに大当たりに出れば、いわゆるプレミアムラウンドをスタートするように構成することが考えられる。プレミアムラウンドは、映像や音響等により遊技者に告知される。このプレミアムラウンドには、クイズの結果が反映されない。

このような画像が表示された後に、所定の背景画像で装飾図柄を表示した同図の(d)に示す画像例が表示される。すなわち、同図の(a)に示す画像例が表示された場合には、内部確変モードに移行し、また、同図の(b)または(c)に示す画像例が表示された場合には、通常モードに移行する。なお、所定の背景画面は、内部確変モードの場合と通常モードの場合とで互いに異なるものである。

40

【0123】

図22は、本実施の形態に係る潜伏報知演出処理の際に画像表示部114に表示される画像の選択割合例を示す表であり、(a)は潜伏状態の場合であり、(b)は非潜伏状態の場合である。

同図の(a)の例によれば、潜伏状態の場合には、ゲームの結果が高得点であれば、「確変確定」の画像例(図21の(a)参照)は80%の確率で表示される。また、「確変期待度50%」の画像例(同図の(b)参照)は20%の確率で表示され、「確変期待度20%」の画像例(同図の(c)参照)は表示されない。

また、ゲームの結果が中得点であれば、「確変確定」の画像例は30%、「確変期待度

50

50%」の画像例は50%、「確変期待度20%」の画像例は20%の各々の割合で表示される。また、ゲームの結果が低得点であれば、「確変確定」の画像例は10%、「確変期待度50%」の画像例は40%、「確変期待度20%」の画像例は50%の各々の割合で表示される。

【0124】

また、同図の(b)の例によれば、非潜伏状態の場合には、ゲームの結果が高得点であれば、「確変確定」の画像例は表示されることはない。また、「確変期待度50%」の画像例は20%の確率で表示され、「確変期待度20%」の画像例は80%の確率で表示される。

また、ゲームの結果が中得点であれば、「確変確定」の画像例は20%、「確変期待度50%」の画像例は50%、「確変期待度20%」の画像例は30%の各々の割合で表示される。また、ゲームの結果が低得点であれば、「確変確定」の画像例は50%、「確変期待度50%」の画像例は40%、「確変期待度20%」の画像例は10%の各々の割合で表示される。このように、画像表示部114に画像例が表示される態様にメリハリを付けている。

【0125】

図23の(a)~(d)は、本実施の形態に係る潜伏報知演出処理の際に画像表示部114に表示される他の画像例を示す図である。

同図の(a)に示す画像例は、成績優秀なゲーム結果だった場合に示されるものであり、金の鍵(金カギ)21が示されている。すなわち、遊技者は、後述する宝箱31を開けるのに用いる道具として、金カギ21を入手する。

この金カギ21は、宝箱解除期待度が精度100%のものである。すなわち、金カギ21を用いると、遊技者は、宝箱31を必ず開けることができる。

【0126】

同図の(b)に示す画像例は、ゲームの結果が良かった場合に示されるものであり、銀の鍵(銀カギ)22が示されている。すなわち、遊技者は、宝箱31を開けるのに用いる銀カギ22を入手する。

この銀カギ22は、宝箱解除期待度が精度50%のものである。すなわち、銀カギ22を用いると、遊技者は、宝箱31を50%の確率で開けることができる。言い換えると、銀カギ22を用いても宝箱31を開けることができない場合がある。

【0127】

同図の(c)に示す画像例は、ゲームの結果があまり良くなかった場合に示されるものであり、銅の鍵(銅カギ)23が示されている。すなわち、遊技者は、宝箱31を開けるのに用いる銅カギ23を入手する。

この銅カギ23は、宝箱解除期待度が精度20%のものである。すなわち、銅カギ23を用いると、遊技者は、宝箱31を20%の確率で開けることができる。言い換えると、銅カギ23を用いても宝箱31を開けることができない場合がある。遊技者は、より精度の高い鍵を入手することで、宝箱31を開ける可能性が高まり、内部状態が確変なのか否かを知ることが可能になる。

【0128】

同図の(d)に示す画像例は、ゲームに参加しなかった等によってゲームの結果が悪かった場合に示されるものであり、宝箱31を開けるのに用いる鍵を入手することができない。したがって、遊技者は、宝箱31を開けることができない。クイズゲームは、内部状態が確変か否かとの関係がなくゲーム進行が制御されるので、この画像例の場合であっても、内部状態が確変である場合もあり、確変ではない場合もある。

【0129】

図24の(a)~(e)は、本実施の形態に係る潜伏報知演出処理の際に画像表示部114に表示される画像例を示す図である。すなわち、同図に示す画像例は、図23の画像例の次に表示されるものである。具体的に説明すると、図24の画像例は、ゲームにより取得した図23の(a)の金カギ21、同図の(b)の銀カギ22または同図の(c)の

10

20

30

40

50

銅カギ 2 3 を用いて宝箱 3 1 を開ける場合に表示される画像例を示す図である。

図 2 4 の ( a ) に示す画像例は、図 2 3 の ( a ) ~ ( c ) のいずれかの画像例の後に表示されるものであり、鍵穴を有する宝箱 3 1 が表示されている。この宝箱 3 1 の中には、確変であることを付した紙 3 2 または確変ではないことを付した紙 3 3 のいずれかが入っている。

#### 【 0 1 3 0 】

図 2 4 の ( b ) に示す画像例は、クイズゲームにより入手した遊技者の鍵を使って宝箱 3 1 を開ける試みをした結果、宝箱 3 1 を開けることができなかつた様子を示している。このため、遊技者は、内部状態が確変であるかどうかを知ることができない。

同図の ( c ) に示す画像例は、クイズゲームにより入手した遊技者の鍵を使って宝箱 3 1 を開ける試みをした結果、宝箱 3 1 を開けることができた様子を示している。

同図の ( d ) および ( e ) に示す画像例は、鍵を使って開けた宝箱 3 1 に入っている紙 3 2 , 3 3 を表示したものである。( d ) の画像例は、紙 3 2 に「」が付されているので、内部状態が確変であるとの示唆を受けることができる。また、( e ) の画像例は、紙 3 3 に「x」が付されているので、内部状態が確変ではないとの示唆を受けることができる。

#### 【 0 1 3 1 】

図 2 5 は、本実施の形態に係る潜伏報知演出処理の際に画像表示部 1 1 4 に表示される画像の選択割合例を示す表であり、( a ) は潜伏状態の場合であり、( b ) は非潜伏状態の場合である。

同図の ( a ) の例によれば、潜伏状態の場合には、金カギ 2 1 を用いて宝箱 3 1 を開けた場合に、紙 3 2 に「」(図 2 4 の ( d ) 参照) が表示されている確率は 1 0 0 % であり、「x」(同図の ( e ) 参照) が表示されている確率は 0 % である。また、銀カギ 2 2 を用いて宝箱 3 1 を開けた場合には「」の確率と「x」の確率が 5 0 % ずつである。また、銅カギ 2 3 を用いて宝箱 3 1 を開けた場合には「」の確率が 2 0 % であり、「x」の確率が 8 0 % である。

#### 【 0 1 3 2 】

また、同図の ( b ) の例によれば、非潜伏状態の場合には、金カギ 2 1 を用いて宝箱 3 1 を開けた場合に、「」の確率は 0 % であり、「x」の確率は 1 0 0 % である。また、銀カギ 2 2 を用いて宝箱 3 1 を開けた場合には「」の確率と「x」の確率が 5 0 % ずつである。また、銅カギ 2 3 を用いて宝箱 3 1 を開けた場合には「」の確率が 8 0 % であり、「x」の確率が 2 0 % である。このように、画像表示部 1 1 4 に画像例が表示される態様にメリハリを付けている。

#### 【 0 1 3 3 】

図 2 6 の ( a ) ~ ( c ) は、本実施の形態に係る潜伏報知演出処理の際に画像表示部に表示される他の画像例を示す図である。

同図の ( a ) に示す画像例は、成績優秀なゲーム結果だった場合に表示されるものである。画像表示部 1 1 4 には、J I S X 0 5 1 0 に準拠する Q R コード (登録商標) からなるコード画像 4 1 が表示されている。このコード画像 4 1 は、いわゆる二次元コードであり、U R L (Uniform Resource Locator) が記録されている。このため、遊技者は、画像表示部 1 1 4 のコード画像 4 1 をカメラ付きの携帯電話 4 2 で読み取ることで所定の U R L を取得することができる。そして、遊技者は、対応するウェブサイトにアクセスすることができる。

同図の ( b ) および ( c ) に示す画像例は、対応するウェブサイトにアクセスした場合に携帯電話 4 2 の画面 4 3 に表示されるものである。( b ) の画像例は、画面 4 3 に「祝」という文字と「確変!」という文字が表示される。このため、( b ) の画像例の場合には、遊技者は内部状態が確変であることを知ることができる。また、( c ) の画像例は、画面 4 3 に「残念」の文字が表示される。このため、( c ) の画像例の場合には、遊技者は内部状態が確変ではないという示唆を受けることができる。

#### 【 0 1 3 4 】

なお、対応するウェブサイトにより表示される画像は、固定されるものではなく、ウェブサイトのデータを変更することで事後的に変えることが可能である。すなわち、パチンコ遊技機 100 は、いったんリリース（製品出荷）すると内部データの更新ができないが、ウェブサイトのデータを更新することで、例えば図 21 の（b）ないし（c）に表示される数値を変えることが可能である。また、演出制御部 300 の R T C 304 からのデータを用いることで所定の期間にのみ表示するように期間限定の設定をすることも可能である。また、遊技者の携帯電話 42 の画面 43 に表示することで、他の遊技者に見られないようにすることができる。

#### 【0135】

図 27 の（a）～（c）は、潜伏報知モード処理の潜伏報知演出処理が行われている場合に可動役物 115 が動作する動作例を示す図である。 10

同図の（a）は、成績優秀なゲーム結果だった場合に動作する例を示したものである。すなわち、この動作例では、ギミック(gimmick)としての可動役物 115 が遊技盤 110 に対して上方にスライドして、それまで可動役物 115 により隠されていた報知器 51 が現れる。この報知器 51 は、通常は可動役物 115 の後ろに位置するものである。報知器 51 は、例えば液晶表示装置により構成されている。

#### 【0136】

同図の（b）および（c）に示す画像例は、報知器 51 に表示されるものである。同図の（b）の画像例は、図 26 の（b）と同じである。また、図 27 の（c）の画像例は、図 26 の（c）と同じである。このように、この動作例では、可動役物 115 の動きや演出の違いで、内部状態が確変か否かの示唆を行っている。 20

#### 【0137】

なお、報知器 51 は、図 27 の（b）の画像のみを表示するように構成し、成績優秀なゲーム結果だった場合であったとしても、内部状態が確変であるとの示唆をする場合のみ可動役物 115 が動き、そうでない場合には可動役物 115 が動かないように構成することも考えられる。

また、成績優秀なゲーム結果だった場合に可動役物 115 の動きや演出が行われる場合について説明したが、所定のタイミングで演出ボタン 161 が押されたときに、可動役物 115 の動きや演出が行われるように構成することも考えられる。ゲーム終了後に遊技者が演出ボタン 161 を押すと、例えば、可動役物 115 が動いたり、いつもと違う方向に回転したり、いつもと違う色で光ったりすると、内部確変が確定するように構成する。また、可動役物 115 の動きや演出の違いで、確変期待度を報知する構成例も考えられる。また、可動役物 115 として宝箱（図示せず）を採用する構成例も考えられる。 30

#### 【0138】

##### 〔第 2 の実施の形態〕

次に、第 2 の実施の形態について説明する。本実施の形態に係るパチンコ遊技機 100 の構成および制御は、上述した第 1 の実施の形態に係る場合と共通する内容があり、その説明および図示を省略することがある。

まず、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 100 に採用されている保留先読みについて説明する。 40

##### 〔保留先読み〕

ここにいる保留先読みとは、図柄変動開始時ではなく始動口入賞時に図柄変動パターンや図柄変動時間（変動時間）を決定するものである。すなわち、第 1 始動口 121 ないし第 2 始動口 122 に遊技球が入球すると、大当たり判定処理等を行うための各種の乱数が取得される（図 6 のステップ 604 参照）。また、特別図柄の変動表示（抽選結果の報知）中にさらに遊技球が始動口に入球すると（始動口入賞）、この入球を契機として取得された乱数が R A M 203 に記憶され、保留球が留保されることとなる。このようにして留保された保留球は、留保された順に処理（特別図柄の変動表示）がなされる。そして、R A M 203 に記憶された乱数を、乱数が記憶された時点で判定（事前判定）する。このように、保留先読みの場合には、R A M 203 に記憶された乱数に基づいて、図柄変動開始 50

時ではなく始動口入賞時に図柄変動パターンや図柄変動時間を決定する。

事前判定の結果はさまざまな演出に用いることになる。例えば、その結果は演出制御部 300 に送信され、演出制御部 300 では、受信した結果に基づいて例えば、保留球が大当たり当選しているかもしれないという期待感を遊技者に与えるような大当たり予兆演出を行う。

本実施の形態では、後述するように、予兆演出処理において、先読みした事前判定結果をゲームの成績に応じて所定の演出（予兆演出）によって遊技者に伝えるように制御している。

#### 【0139】

次に、第2の実施の形態に係るパチンコ遊技機100の構成および制御について、第1の実施の形態の場合と異なる内容について主に説明する。

#### 〔遊技制御部のRAM〕

図28は、第2の実施の形態に係る遊技制御部200のRAM203（図3参照）の構成例を説明するブロック図である。同図の（a）は、記憶領域204の構成を示すブロック図であり、（b）は、（a）に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

同図の（a）に示すように、RAM203は、大当たり乱数抽選により取得した大当たり乱数を記憶する特別図柄保留記憶領域としての記憶領域204を備えている。この記憶領域204は、8つの記憶部を有している。具体的に説明すると、記憶領域204は、第1記憶部204a、第2記憶部204b、第3記憶部204c、第4記憶部204d、第5記憶部204e、第6記憶部204f、第7記憶部204g、第8記憶部204hを有している。

#### 【0140】

また、同図の（b）に示すように、これらの記憶部204a～204hの各々は、大当たり当選した際の変動回数Nが記憶される部分と、第1始動口121（図1参照）に遊技球が入球して乱数が取得されたのか、第2始動口122（同図参照）に遊技球が入球して乱数が取得されたのかという情報が記憶される部分と、を有する。

また、記憶部204a～204hの各々は、取得された大当たり乱数が記憶される部分と、図柄乱数が記憶される部分と、リーチ乱数が記憶される部分と、を有する。すなわち、記憶部204a～204hの各々には、大当たり乱数、図柄乱数およびリーチ乱数が記憶される。これら大当たり乱数、図柄乱数およびリーチ乱数は、遊技データということが

できるものであり、その詳細については後述する。

また、記憶部204a～204hの各々は、事前判定情報が記憶される部分を有する。ここにいう事前判定情報とは、後述する事前判定処理（図30のステップ3006参照）によって得られた情報である。具体的には、事前判定情報とは、大当たり、小当たり、ハズレのいずれであるか、また、大当たりであった場合にはその大当たりの種類が何であるのか、さらには、演出の内容はリーチ有り演出であるのかリーチ無し演出であるのかといったことを示すための情報である。

#### 【0141】

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

#### 【0142】

#### 〔演出制御部のRAM〕

図29は、本実施の形態に係る演出制御部300のRAM303（図3参照）の構成例を説明するブロック図である。同図の（a）は、RAM303の構成を示すブロック図であり、（b）は、（a）に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

同図の（a）に示すように、RAM303は、保留球が留保されている状況を記憶する保留状況記憶領域としての第1保留記憶領域305および第2保留記憶領域306を備え

10

20

30

40

50

ている。この第1保留記憶領域305および第2保留記憶領域306の各々は、4つの記憶部を有している。すなわち、第1保留記憶領域305は、第1記憶部305a、第2記憶部305b、第3記憶部305c、第4記憶部305dを有している。また、第2保留記憶領域306は、第1記憶部306a、第2記憶部306b、第3記憶部306c、第4記憶部306dを有している。

【0143】

また、同図の(b)に示すように、これらの記憶部305a~305d, 306a~306dの各々は、保留フラグをON/OFFする保留フラグ記憶領域と、予兆フラグをON/OFFする予兆フラグ記憶領域と、を有している。

【0144】

〔遊技制御部での始動口スイッチ処理〕

図30は、本実施の形態に係る始動口スイッチ処理(図5のステップ502)の内容を示すフローチャートである。図30に示す始動口スイッチ処理の内容は、図6に示す処理内容と共通する箇所がある。具体的には、図30のステップ3001, 3002, 3003, 3005は、図6のステップ601, 602, 603, 604にそれぞれ相当する。したがって、これらについては、説明を省略することがある。以下、主としてステップ3004, 3006を説明する。

この始動口スイッチ処理において、遊技制御部200の特別図柄抽選部231は、始動口スイッチ211, 212がONとなり(ステップ3001でYes)、保留数Uが上限値未満である場合(ステップ3002でYes)、保留数Uの値を1加算する(ステップ3003)。その後、特別図柄抽選部231は、RAM203に記憶されている変動回数Nの値に1加算する(ステップ3004)。ここにいう変動回数Nとは、第1始動口121および第2始動口122に遊技球が入球して獲得した大当たりの抽選の権利の合計回数をいう。なお、以下、第1始動口入賞による保留数を第1保留U1といい、第2始動口入賞による保留数を第2保留U2ということがある。

さらに説明すると、変動回数Nは、初期状態からカウントして何回目の大当たりの抽選の権利を獲得したのかを示すものであり、これまでに行われた特別図柄の変動表示の回数を示すものではない。例えば、電源がONされてから、第1始動口121に遊技球が入球したことを契機として、大当たりの抽選の権利を100回獲得し、第2始動口122に遊技球が入球したことを契機として、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、RAM203に「110」というデータが記憶される。そして、この状態からさらに第1始動口121に遊技球が入球して、大当たりの抽選の権利を獲得すると、特別図柄抽選部231は、RAM203に記憶されている「110」という値に1加算して「111」というデータを記憶する。なお、保留数Uが上限留保個数に達しており、当該入球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121および第2始動口122に遊技球が入球しても、変動回数Nはカウントされない。

そして、特別図柄抽選部231は、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、RAM203の記憶領域204に記憶する(ステップ3005)。ここにいう乱数値としては、大当たり、小当たりまたはハズレを決定する大当たり乱数値と、大当たりの種類(長当たり、短当たり、高確率遊技状態への移行の有無、時短遊技状態への移行の有無)を決定する図柄乱数値(大当たり図柄乱数値)と、リーチ有り演出をするか否かを決定するリーチ乱数値と、が含まれる。なお、本実施の形態では、確変遊技状態を高確率遊技状態ということがあり、通常遊技状態を低確率遊技状態ということがある。

遊技制御部200のCPU201は、記憶した各種の乱数値を用いて事前判定処理を行う(ステップ3006)。事前判定処理の内容については後述する。

【0145】

〔事前判定処理での乱数による判定の手法〕

ここで、事前判定処理での乱数による判定の手法について詳細に説明する。

図31は、本実施の形態に係る事前判定処理で用いられる乱数の構成例を示す図である。

10

20

30

40

50



同図の（a）には大当たり乱数の構成例、（b）には図柄乱数の構成例、（c）にはイチ乱数の構成例が、それぞれ示されている。

【0146】

同図の（a）を参照すると、大当たり乱数は、低確率遊技状態（通常遊技状態）である場合と高確率遊技状態（確変遊技状態）の場合の2種類が設定されている。乱数の値の範囲はいずれも0～600の601個である。さらには、大当たり乱数は、低確率遊技状態と高確率遊技状態とで、それぞれ大当たりのときと小当たりのときの2種類が設定されている。すなわち、事前判定処理の際に用いられる乱数判定テーブルとして、低確率遊技状態での大当たり乱数の判定に用いられる低確率時乱数判定テーブルと、高確率遊技状態での大当たり乱数の判定に用いられる高確率時乱数判定テーブルと、が用意されている。 10

そして、低確率遊技状態の場合、大当たり当選値および小当たり当選値のいずれも設定され、大当たり当選確率は2/601であり、小当たり当選確率もまた2/601である。また、高確率遊技状態の場合、大当たり当選値は20個設定され、大当たり当選確率は20/601であり、また、小当たり当選値は2個設定され、小当たり当選確率は2/601である。すなわち図示の例では、確変遊技状態で始動口121、122に入賞し特別図柄抽選が行われると、低確率遊技状態で特別図柄抽選が行われる場合に比べて、大当たり当選確率が10倍となる。

なお、本実施形態においては、低確率時乱数判定テーブルと高確率時乱数判定テーブルのいずれも、小当たり当選値が50と100である。このため、低確率遊技状態であるか高確率遊技状態であるかとは関係なく、大当たり乱数が50または100であった場合に小当たりと判定される。 20

【0147】

図31の（b）には、第1始動口入賞による大当たり時の図柄乱数と、第2始動口入賞による大当たり時の図柄乱数と、小当たり時の図柄乱数と、が示されている。

同図の（b）を参照すると、第1始動口入賞による大当たりの種類として、高確率時短付き長当たり、通常時短付き長当たり、高確率時短付き短当たり、通常時短付き短当たり、高確率時短無し短当たり、および、通常時短無し短当たりの6種類が用意されている。乱数の値の範囲は0～250の251個である。そして、高確率時短付き長当たりに、0～100の値が割り当てられているので、第1始動口入賞の保留先読みを行う場合に高確率時短付き長当たりである確率は101/251となる。また、通常時短付き長当たりに101～150の値が割り当てられているので、第1始動口入賞の保留先読みを行う場合に通常時短付き長当たりである確率は50/251となる。また、高確率時短付き短当たり、通常時短付き短当たり、高確率時短無し短当たり、および、通常時短無し短当たりにそれぞれ、151～175、176～200、201～225、226～250の値が割り当てられているので、その確率はいずれも25/251となる。 30

【0148】

また、同図の（b）を参照すると、第2始動口入賞による大当たりの種類として、高確率時短付き長当たり、および、通常時短付き長当たりの2種類が用意されている。乱数の値の範囲は0～250の251個である。そして、高確率時短付き長当たりに、0～150の値が割り当てられているので、第2始動口入賞の保留先読みを行う場合に高確率時短付き長当たりである確率は151/251となる。また、通常時短付き長当たりに、151～250の値が割り当てられているので、第2始動口入賞の保留先読みを行う場合に通常時短付き長当たりである確率は100/251となる。 40

【0149】

ここで、第2始動口入賞による大当たり時に、高確率時短付き長当たりまたは通常時短付き長当たりのいずれかのみに当選するように制御する理由を以下説明する。

すなわち、非時短遊技状態においては、第2始動口122にほとんど遊技球が入球しない。言い換えれば、非時短遊技状態においては、大当たりの抽選のほとんどが、第1始動口121に遊技球が入球したことを契機として行われる。したがって、非時短遊技状態において、6種類の大当たりのうちのいずれかが当選するようにすることで、遊技の興趣性 50

を高めるようにしている。

その一方で、仮に、第2始動口122に遊技球が入球した場合も6種類の大当たりが当選するようにしてしまうと、時短遊技状態を設けたことによって遊技者の遊技に対する意欲をかえって減退させてしまうおそれがある。例えば、高確率時短付き短当たりで当選して時短遊技状態となった場合に、さらに通常時短付き短当たりや通常時短無し短当たりで当選してしまうと、高確率時短付き短当たりで当選したことによる遊技価値を享受することができず、遊技に対する遊技者の意欲が一気に減退してしまう。また、例えば、高確率時短付き短当たりで当選して時短遊技状態となった場合に、再度いずれかの「短当たり」に頻繁に当選することとなれば、遊技者は多量の賞球を獲得するという遊技の最大の目的を達成することがなかなかできず、遊技に対する意欲が一気に減退しかねない。このような事態が、時短遊技状態においては頻繁に発生することとなる。

10

そこで、かかる事態が頻繁に発生することがないように、第2始動口入賞については、高確率時短付き長当たりまたは通常時短付き長当たりのいずれかのみで当選するようにしたのである。

#### 【0150】

また、同図の(b)を参照すると、小当たり時における小当たりの種類として、小当たりAおよび小当たりBの2種類が用意されている。乱数の値の範囲は0~250の251個である。そして、小当たりAに、0~120の値が割り当てられているので、第1始動口入賞ないし第2始動口入賞での保留先読みを行う場合に小当たりAである確率は121/251となる。また、小当たりBに、121~250の値が割り当てられているので、その確率は130/251となる。

20

なお、小当たりAおよび小当たりBは、その後に実行される小当たり遊技の内容は全く同じであり、異なる点としては、小当たりAの場合に特別図柄表示器221, 222に停止表示される特別図柄と小当たりBの場合に特別図柄表示器221, 222に停止表示される特別図柄とが別のものであることである。

#### 【0151】

また、同図の(c)を参照すると、リーチ乱数の値の範囲は0~250の251個である。そして、リーチ有りの場合とリーチ無しの場合とがリーチ乱数判定テーブルとして用意されている。すなわち、リーチ有りに、0~24の値が割り当てられ、リーチ無しに、25~250の値が割り当てられている。したがって、第1始動口入賞ないし第2始動口入賞での保留先読みを行う場合にリーチ有りである確率は25/251となり、リーチ無しである確率は226/251となる。

30

さらに説明すると、大当たり乱数がハズレであると判定された場合にのみ、リーチ乱数判定テーブルに基づいてリーチ乱数の判定を行う。そして、上述したように、ハズレ時には、リーチ無し演出が実行される確率が高くなる一方で、遊技者に期待感を与えるいわゆるガセリーチ演出が10%程度の確率で実行されることとなる。その一方で、大当たり時および小当たり時には、必ずリーチ有り演出が実行されるため、本実施形態においては、リーチ乱数が取得されるものの、当該リーチ乱数の判定は行わないこととしている。

#### 【0152】

なお、リーチ乱数によって決定されるリーチ有り演出、リーチ無し演出というのは、画像表示部114において行われる装飾図柄演出の態様を示すものである。すなわち、特別図柄の変動表示中には、例えば1~9の数字が縦方向に連続して記された数列からなる図柄が三列表示されており、特別図柄の変動表示が開始されると同時に、これら図柄がスクロールを開始する。

40

そして、リーチ有り演出においては、スクロールの開始後、所定時間経過後にスクロールが停止して各図柄を停止表示する際に、まず、いずれか2つの図柄(数列)が先に停止する。このとき、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が停止表示するとともに、最後の一行がスクロール速度を徐々に遅くして、一直線上に同一の数字が3つ揃うのではないかという期待感を遊技者に与える。このようなリーチ有り演出のなかには、最後の1列のスクロールが停止する前に、さまざまなキャラクタが登場したり、ストーリーが展開

50

したりするいわゆるスーパーリーチ演出が含まれている。一方、リーチ無し演出は、リーチ有り演出とは異なり、遊技者に期待感を与えるような演出がなされることなく、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が揃わない状態で図柄が停止表示するものである。

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

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

#### 【0153】

〔遊技制御部による事前判定処理〕

図32は、本実施の形態に係る事前判定処理(図30のステップ3006)の内容を示すフローチャートである。

同図に示すフローチャートでは、遊技制御部200のCPU201は、内部状態が高確率遊技状態か否かを判断し(ステップ3201)、高確率状態であると判断すると(ステップ3201でYes)、始動口スイッチ処理(図30参照)において獲得した大当たりの抽選の権利が、現在の高確率遊技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判断する。

すなわち、以後の遊技状態が高確率遊技状態となる大当たり(高確率時短付き長当たり、高確率時短付き短当たり、高確率時短無し短当たり)の当選が確定すると、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。例えば、電源をON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、「高確率時短付き長当たり」に当選した場合には、RAM203に「200」というデータが記憶され、それに伴って、内部状態が高確率遊技状態となる。したがって、電源をONしてから、201回目に行われる大当たりの抽選は、高確率遊技状態に移行してから、1回目の大当たりの抽選に相当し、同様に、210回目に行われる大当たりの抽選は、高確率遊技状態に移行してから、10回目の大当たりの抽選に相当することとなる。このように、始動口スイッチ処理によって取得した大当たりの抽選の権利が、高確率遊技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かを演算する。具体的には、CPU201が変動回数Nから基準回数Mを減算することによって演算値Lを取得する(ステップ3202)。

#### 【0154】

そして、CPU201は、演算値Lが所定回数X以下であるか否かを判断する(ステップ3203)。ここでいう所定回数Xというのは、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である。

ここで、本実施形態においては、以後の遊技状態が高確率遊技状態となる大当たりに当選すると、以後、100回を上限として、大当たり乱数の判定が高確率時当たり判定用テーブルに基づいて行われる。したがって、本実施形態においては、所定回数Xは100と設定されることとなり、演算値Lが100以下であるか否かを判断することとなる。

すなわち、始動口スイッチ処理(図30参照)によって取得した大当たり乱数が、高確率時当たり判定用テーブルに基づいて判定されるのか、それとも、高確率遊技状態が終了して低確率時当たり判定用テーブルに基づいて判定されるのかを、ここで判断することとなる。

例えば、電源をONしてから200回目の大当たりの抽選(変動回数N=200)によって高確率時短付き短当たりに当選したとする。その後、高確率遊技状態になってから98回の大当たりの抽選が行われ、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、変動回数N=300の保留B、変動回数N=301の保留Cが、RAM203に記憶されたとする。このとき、基準回数M=200と設定されているため、保留Aは演算値L=99となり、保留Bは演算値L=100となり、保留Cは演算値L=10

10

20

30

40

50

1となる。したがって、保留Aおよび保留Bはステップ3203で「YES」と判断され、保留Cはステップ3203で「NO」と判断される。

このように、ステップ3202およびステップ3203の処理によって、現在の内部状態ではなく、あくまでも特別図柄処理時の内部状態に基づいて、大当たりの判定を行うことが可能となる。したがって、高確率遊技状態から低確率遊技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。

#### 【0155】

CPU201は、演算値Lが所定回数X以下であると判断すると(ステップ3203でYes)、以後の内部状態を低確率遊技状態に変更する「大当たり」に係る事前判定情報が、始動口スイッチ処理(図30参照)の開始前に記憶されているか否かを判断する(ステップ3204)。例えば、始動口スイッチ処理(図30参照)のステップ3005において、記憶領域204の第5記憶部204eに乱数を記憶した場合には、第1記憶部204a~第4記憶部204dに、通常時短付き長当たり、通常時短付き短当たり、通常時短無し短当たりのいずれかに係る事前判定情報が記憶されているか否かを判断する。すなわち、始動口スイッチ処理において留保された保留球よりも先に消化される保留球に、遊技状態を低確率遊技状態に変更するものがあるかを判断する。なぜなら、このような保留球が先に留保されているとなれば、始動口スイッチ処理において留保された保留球を消化するときに、遊技状態が低確率遊技状態になってしまうからである。

したがって、ステップ3204でNoと判断した場合には、高確率時乱数判定テーブルを選択し(ステップ3206)、また、ステップ3204でYesと判断した場合には、低確率時乱数判定テーブルを選択する(ステップ3207)。

#### 【0156】

ここで、現在の遊技状態が低確率遊技状態である場合(ステップ3201でNo)や、現在の遊技状態が高確率遊技状態であっても演算値Lが所定回数Xを超えていると判断した場合(ステップ3203でNo)には、次のような処理を行う。すなわち、CPU201は、RAM203の記憶領域204に、以後の遊技状態を高確率遊技状態に変更する大当たりに係る事前判定情報が、始動口スイッチ処理(図30参照)の開始前に記憶されているか否かを判断する(ステップ3205)。例えば、始動口スイッチ処理(図30参照)のステップ3005において、記憶領域204の第6記憶部204fに乱数を記憶した場合には、第1記憶部204a~第5記憶部204eに高確率時短付き長当たり、高確率時短付き短当たり、高確率時短無し短当たりのいずれかに係る事前判定情報が記憶されているか否かを判断する。すなわち、始動口スイッチ処理(図30参照)において留保された保留球よりも先に消化される保留球に、内部状態を高確率遊技状態に変更するものがあるかを判断する。なぜなら、このような保留球が先に留保されているとなれば、始動口スイッチ処理において留保された保留球を消化するときに、内部状態が高確率遊技状態になってしまうからである。

したがって、ステップ3205でNoと判断した場合には、低確率時乱数判定テーブルを選択し(ステップ3207)、Yesと判断した場合には、高確率時乱数判定テーブルを選択する(ステップ3206)。

#### 【0157】

なお、詳しくは図示しないが、ステップ3204およびステップ3205において、仮に、以後の遊技状態を高確率遊技状態に変更する大当たりと、以後の遊技状態を低確率遊技状態に変更する大当たりとが記憶領域204に記憶されている場合には、これら2つの大当たりのうち、後に消化される保留球に係る事前判定情報に基づいた判断を行う。例えば、第1記憶部204aに高確率時短付き長当たりに係る事前判定情報が記憶され、第3記憶部204cに通常時短付き長当たりに係る事前判定情報が記憶されているとする。この場合には、第3記憶部204cに記憶された事前判定情報に基づいて判断するため、ステップ3204においてはYesと判断し、ステップ3205においてはNoと判断する。

#### 【0158】

このように、ステップ 3 2 0 4 およびステップ 3 2 0 5 の処理によって、特別図柄処理の際の内部状態に基づいて、大当たりの判定を行うことが可能となる。したがって、高確率遊技状態から低確率遊技状態へと内部状態が変化する場合や、低確率遊技状態から高確率遊技状態へと内部状態が変化する場合にも、正確な事前判定の結果を導き出すことができる。

#### 【 0 1 5 9 】

そして、低確率時乱数判定テーブルと高確率時乱数判定テーブルのうち選択されたテーブルに基づいて各乱数の判定が行われ（ステップ 3 2 0 8）、その判定結果を事前判定情報として記憶領域 2 0 4 に記憶する（ステップ 3 2 0 9）。そして、その判定結果が大当たりまたは小当たりであったか否かを判断し（ステップ 3 2 1 0）、大当たりまたは小当たりであった場合には（ステップ 3 2 1 0 で Y e s）、予兆コマンドをセットし（ステップ 3 2 1 1）、また、ハズレであった場合（ステップ 3 2 1 0 で N o）には、通常コマンドをセットする（ステップ 3 2 1 2）。これにより、事前判定処理が終了する。

10

なお、セットされた事前判定コマンドは、出力処理（図 5 のステップ 5 0 9 参照）において演出制御部 3 0 0 に送信される。なお、これらの事前判定コマンドは、第 1 保留 U 1 または第 2 保留 U 2 が新たに留保されたという情報を演出制御部 3 0 0 に送信するものであり、大当たり、小当たり、ハズレのいずれであるかという情報を有している。

#### 【 0 1 6 0 】

〔演出制御部による事前判定コマンド受信処理〕

次に、遊技制御部 2 0 0 から各事前判定コマンドが送信された際の演出制御部 3 0 0 における事前判定コマンド受信処理について説明する。なお、遊技制御部 2 0 0 から送信された各事前判定コマンドは、演出制御部 3 0 0 の R A M 3 0 3 に設けられた不図示の事前判定コマンド記憶部にいったん記憶される。

20

図 3 3 は、演出制御部 3 0 0 での事前判定コマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。

同図に示すフローチャートでは、C P U 3 0 1 は、不図示のコマンド記憶部に事前判定コマンドが記憶されているか否かを判断する（ステップ 3 3 0 1）。事前判定コマンドが記憶されていると判断すると（ステップ 3 3 0 1 で Y e s）、C P U 3 0 1 は、R A M 3 0 3 の第 1 保留記憶領域 3 0 5 ないし第 2 保留記憶領域 3 0 6 の保留フラグ記憶領域（図 2 9 参照）にて保留フラグを O N する（ステップ 3 3 0 2）。

30

なお、事前判定コマンドが記憶されていない場合（ステップ 3 3 0 1 で N o）には、事前判定コマンド受信処理を終了する。

#### 【 0 1 6 1 】

次に、C P U 3 0 1 は、R A M 3 0 3 の第 1 保留記憶領域 3 0 5 ないし第 2 保留記憶領域 3 0 6 のいずれかの記憶部 3 0 5 a ~ 3 0 5 d、3 0 6 a ~ 3 0 6 d に予兆フラグが O N されているか否かを判断する（ステップ 3 3 0 3）。その結果、C P U 3 0 1 は、いずれかの記憶部 3 0 5 a ~ 3 0 5 d、3 0 6 a ~ 3 0 6 d に予兆フラグが O N されていると判断した場合（ステップ 3 3 0 3 で Y e s）には、保留数予兆表示コマンドをセットし（ステップ 3 3 0 4）、いずれの記憶部 3 0 5 a ~ 3 0 5 d、3 0 6 a ~ 3 0 6 d にも予兆フラグが O N されていないと判断した場合（ステップ 3 3 0 3 で N o）には、保留数通常表示コマンドをセットする（ステップ 3 3 0 5）。これらのコマンドは、演出制御処理において、保留数を遊技者に報知するためのものであり、第 1 保留 U 1 の保留数および第 2 保留 U 2 の保留数に係る情報を有している。また、保留数予兆コマンドには、いずれの記憶部に予兆フラグが O N されているのかという情報も有している。

40

このようにしてコマンドをセットしたら、事前判定コマンド受信処理を終了する。

#### 【 0 1 6 2 】

〔予兆演出処理〕

図 3 4 は、本実施の形態に係る予兆演出処理の内容を示すフローチャートである。なお、同図の処理内容は、図 1 7 に示す第 1 の実施の形態の場合の処理内容と共通する箇所がある。すなわち、図 3 4 のステップ 3 4 0 1 ~ 3 4 0 8 は、図 1 7 のステップ 1 7 0 1 ~

50

1708に相当するものである。以下、主としてステップ3409~3410を説明する。

CPU301は、ゲーム開始の後にゲーム終了の条件を満たすと判断すると(ステップ3407でYes)、ゲームを終了させる(ステップ3408)。そして、CPU301は、ゲーム結果情報に基づいて、予兆演出を実行するか否かについて判断する(ステップ3409)。CPU301は、例えば、ゲームの結果が高得点であれば、予兆演出を実行すると判断し、ゲームの結果が高得点でなければ、予兆演出を実行しないと判断する。

そして、CPU301は、予兆演出を行うと判断したときには(ステップ3409でYes)、遊技制御部200から取得した事前判定の結果を用いて予兆演出を行う(ステップ3410)。予兆演出の詳細については後述する。

10

【0163】

図35は、本実施の形態に係る予兆演出の内容を示すフローチャートである。

演出制御部300は、出力処理(図5のステップ509参照)により遊技制御部200からの演出実行コマンドを受信する。ここにいう演出実行コマンドとは、特別図柄処理(図5のステップ504参照)により生成されるものをいい、少なくとも「大当たり」「小当たり」「ハズレ」の大当たりの判定結果に係る情報と、特別図柄の変動時間および演出の態様(リーチ有り演出かリーチ無し演出か)とに係る情報を有する。より具体的に説明すると、演出実行コマンドは、これから変動表示が開始される特別図柄の内容、すなわち、大当たり、小当たり、ハズレのいずれに係る特別図柄の変動表示が開始されるのかという情報を有する。また、演出実行コマンドは、この特別図柄の変動表示の際に行われる演出が、リーチ有り演出であるのかリーチ無し演出であるのか、さらにはその演出の時間に係る情報を有する。

20

そして、図35に示すフローチャートでは、演出制御部300のCPU301は、ROM302に格納された複数の演出テーブルの中から、演出実行コマンドに基づいて1の演出テーブルを選択する(ステップ3501)。

【0164】

より詳細に説明すると、演出制御部300のROM302には、長当たり演出テーブル、短当たりおよび小当たり演出テーブル、ハズレリーチ有り演出テーブル、ハズレリーチ無し演出テーブルが格納されている。これらテーブルの各々には、遊技制御部200で決定される変動時間に対応するテーブルが複数設けられている。例えば、ハズレリーチ無し演出テーブルには、4秒用、8秒用、12秒用のテーブルが設けられており、長当たり演出テーブルには、1分、1分30秒、2分のテーブルが設けられている。そして、CPU301は、これら複数のテーブルの中から、受信した演出実行コマンドが有している情報に基づいて1の演出テーブルを選択する。例えば、受信した演出実行コマンドが、「ハズレ」「リーチ無し演出」「変動時間4秒」という情報を有している場合には、4秒用のハズレリーチ無し演出テーブルを選択する。

30

【0165】

その後、CPU301は、0~250の乱数の中から1の乱数を実在無作為に抽出して取得し(ステップ3502)、選択された演出テーブルに基づいてその乱数を判定する。この演出テーブルにおいては、乱数と演出パターンとが対応付けられており、乱数に応じて多数の演出パターンの中から1の演出パターンを決定する。これにより、CPU301は、演出内容を決定する(ステップ3503)。より具体的には、画像表示部114における装飾図柄パターン、可動役物115の動作パターン、盤ランプ116と枠ランプ157の照射パターン、スピーカ156から出力する音声パターンがそれぞれ決定される。

40

【0166】

このようにして、特別図柄の変動表示中に行われる演出パターンが決定した後に、CPU301は、決定された演出パターンに係る演出確定コマンドをセットする(ステップ3504)。そして、CPU301は、RAM303の保留記憶領域305,306のシフト処理を行う(ステップ3505)。例えば、受信した演出実行コマンドが第1保留U1に係る場合には、第4記憶部305dに記憶されているフラグを第3記憶部305cにシ

50

フトして記憶する。そして、第3記憶部305cに記憶されているフラグを第2記憶部305bにシフトして記憶し、第2記憶部305bに記憶されているフラグを第1記憶部305aにシフトして記憶する。なお、この場合には、第1記憶部305aに記憶されているフラグは消去する。

【0167】

CPU301は、保留記憶領域305, 306のいずれかの記憶部305a~305d, 306a~306dに予兆フラグがONされているか否かを判断する(ステップ3506)。いずれかの記憶部305a~305d, 306a~306dに予兆フラグがONされていると判断した場合(ステップ3506でYes)には、CPU301は保留数予兆表示コマンドをセットし(ステップ3507)、そうでないと判断した場合(ステップ3506でNo)には、保留数通常表示コマンドをセットする(ステップ3508)。これらのコマンドは、演出制御処理において保留数を遊技者に報知するためのものであり、第1保留U1の保留数および第2保留U2の保留数に係る情報を有する。また、保留数予兆コマンドには、いずれの記憶部305a~305d, 306a~306dに予兆フラグが記憶されているのかという情報も有する。

10

【0168】

なお、具体的には図示していないが、演出制御部300のCPU301がルーチン処理を実行する際に、事前判定コマンドと演出実行コマンドとを同時に受信する場合がある。この場合には、図33に示す事前判定コマンド受信処理のステップ3304またはステップS3305において、すでに保留数予兆表示コマンドまたは保留数通常表示コマンドがセットされている。一方で、図35に示す予兆演出においては、事前判定コマンド受信処理とは別に、ステップ3505においてシフト処理された後の情報に基づいて、保留数予兆表示コマンドまたは保留数通常表示コマンドをセットする。そのため、ステップ3304またはステップ3305でセットされたコマンドと、ステップ3507またはステップ3508でセットされたコマンドとは異なったものとなる。

20

このように、事前判定コマンドと演出実行コマンドとを同時に受信した場合には、事前判定コマンド受信処理においてセットされたコマンドを消去したうえで、演出実行コマンド受信処理において、新たなコマンドをセットすることとなる。

【0169】

予兆フラグONとの判断をした場合には(ステップ3506でYes)、CPU301は、所定の条件下で特殊キャラクタの抽選を行い、決定する(ステップ3509)。なお、ここで決定された特殊キャラクタは、特別図柄の変動表示が開始したときに、例えば最初の2秒間だけ画像表示部114に重畳表示される。すなわち、本実施形態においては、保留数表示による予兆演出と、装飾図柄による予兆演出とが行われる。例えば、第1保留U1に4つの保留球が留保されており、4つ目に処理がなされる保留球が「大当たり」または「小当たり」に当選すると事前判定された場合には、その保留球の前に処理がなされる1つ目~3つ目の保留球に基づく特別図柄の変動表示の開始時に、特殊キャラクタが2秒間重畳表示される。このように、特別図柄の変動表示の開始時に特殊キャラクタを登場させることによって、以後の保留球において大当たり当選するかもしれないという期待感を、遊技者に継続して与えるようにしている。

30

40

【0170】

本実施形態においては、登場する特殊キャラクタが複数用意されており、また、各特殊キャラクタの登場パターン(例えば、歩いている、走っている、寝ている等)も複数用意されている。そして、これらの複数のパターンの中から、1のパターンが決定されるようにしている。ただし、これらの各登場パターンは、通常の演出によっては出現せずに、大当たり、小当たりに係る保留球が留保されたときのみ出現させることが望ましい。

また、保留球において、大当たりに係る事前判定情報が記憶されている場合と、小当たりに係る事前判定情報が記憶されている場合とで、各特殊キャラクタの登場パターンが決定される確率を異にすることが望ましい。例えば、「キャラクタAが寝ている」というパターンは、大当たりに係る事前判定情報が記憶されている場合には50%の確率で選択さ

50

れるが、小当たりに係る事前判定情報が記憶されている場合には5%の確率で選択されるというように設定しておく。このようにすれば、特別図柄の変動表示の開始時に、「キャラクタAが寝ている」という演出が行われた場合に、遊技者は「大当たり」当選に対する高い期待感を抱くことになる。すなわち、特殊キャラクタの登場パターンによって、大当たりへの信頼度を報知することで、演出効果をより一層高めることができる。

#### 【0171】

このようにして、特殊キャラクタの表示パターンが決定したら、CPU301は、特殊キャラクタ表示コマンドをセットして(ステップ3510)、一連の処理を終了する。その後には、CPU301は、画像/音響制御部310を介して画像表示部114における画像表示を制御する。例えば、保留数通常表示コマンド(図33のステップ3305参照)がセットされている場合には、CPU301は、画像/音響制御部310に保留数通常表示制御を行う。

10

#### 【0172】

図36は、本実施の形態に係る予兆演出の際に画像表示部114に表示される画像例を説明するための図である。同図の(a)は、予兆演出が行われる前の状態を示し、(b)および(c)は、予兆演出が行われた後の状態を示したものである。

予兆演出が行われる前には、例えば同図の(a)に示すように、画像表示部114の表示画面の下方に第1保留U1の留保個数を表示する第1保留数表示91と、第2保留U2の留保個数を表示する第2保留数表示92と、が表示されている。この画像例では、第1保留U1が1つ留保されており、第2保留U2が2つ留保されている状態を示している。

20

#### 【0173】

この状態から、演出制御部300が第1保留U1に係る事前判定コマンドを受信するとともに、図33に示す事前判定コマンド受信処理のステップ3305にて保留数通常表示コマンドがセットされたとする。この場合には、CPU301は、図36の(b)に示すように、第1保留U1が2つになり、第2保留U2が2つあることを表示する。

これに対して、同図の(a)に示す状態から、演出制御部300が第1保留U1に係る事前判定コマンドを受信するとともに、図33に示す事前判定コマンド受信処理のステップ3304にて保留数予兆表示コマンドがセットされたとする。この場合には、CPU301は、図36の(c)に示すように、第1保留U1が2つあることを表示し、かつ、2つ目の第1保留U1をキャラクタによって表示する。

30

#### 【0174】

このように、第1始動口121ないし第2始動口122に遊技球が入球して保留球(第1保留U1、第2保留U2)が留保されると、画像表示部114に保留数表示が行われ、第1保留U1の留保個数と第2保留U2の留保個数とが遊技者に報知される。そして、ゲーム結果に基づいて予兆演出を行うか否かを判断し、予兆演出を行うとの判断がなされた場合には、これら保留球に係る事前判定情報が、大当たりまたは小当たりに係るときには、その保留球がキャラクタによって表示されて予兆演出が行われる。こうしたキャラクタによる保留球の表示は、特別図柄処理(図5のステップ504参照)によって保留球が消化するまで継続して行われる。

したがって、保留数表示がなされてクイズを行う際に、予兆演出を欲する遊技者は、クイズに参加する意欲が高まり、保留表示の際の興趣性がより高まる。そして、クイズを実行した結果、画像表示部114において、キャラクタによる保留数表示が行われると、遊技者は大当たりに対する高い期待感を抱くこととなり、高い演出効果を発揮することが可能となる。なお、本実施形態においては、大当たりまたは小当たりの場合に予兆演出を行うこととしたが、ハズレの場合にも所定の確率でキャラクタによる保留表示を行うことが考えられる。

40

#### 【0175】

このように、上述した第1の実施の形態および第2の実施の形態では、ゲームの実行の際に、遊技者の参加状態に応じて松明の明かりの大きさを変えていく。そして、ゲームの結果に基づいて、潜伏か非潜伏かを報知する潜伏報知、ないし留保されている保留球に大

50



当たり等が含まれているか否かの演出を行う予兆演出を行うので、遊技者のゲーム参加の意欲を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0176】

【図1】第1の実施の形態に係るパチンコ遊技機の概略正面図である。

【図2】本実施の形態に係るパチンコ遊技機を説明する図であり、(a)は、遊技盤の右下に配設された表示器の一例を示す拡大図であり、(b)は、パチンコ遊技機の部分平面図である。

【図3】制御ユニットの内部構成を示すブロック図である。

【図4】遊技制御部の機能構成を示すブロック図である。

10

【図5】遊技制御部の主要動作を示すフローチャートである。

【図6】始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

【図7】ゲートスイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

【図8】特別図柄処理の内容を示すフローチャートである。

【図9】大当たり判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図10】変動パターン選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図11】停止中処理の内容を示すフローチャートである。

【図12】普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。

【図13】大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。

【図14】電動チューリップ処理の内容を示すフローチャートである。

20

【図15】本実施の形態で用いられる乱数の構成例を示す図である。

【図16】遊技制御部からコマンドを受信した際の演出制御部の動作を示すフローチャートである。

【図17】本実施の形態に係る潜伏報知モード処理の内容を示すフローチャートである。

【図18】本実施の形態に係るゲーム処理の際に画像表示部に表示される画像例を示す図である。

【図19】本実施の形態に係るゲーム処理の際に画像表示部に表示される画像例を示す図である。

【図20】本実施の形態に係るゲーム処理の際に画像表示部に表示される他の画像例を示す図である。

30

【図21】本実施の形態に係る潜伏報知演出処理の際に画像表示部に表示される画像例を示す図である。

【図22】本実施の形態に係る潜伏報知演出処理の際に画像表示部に表示される画像の選択割合例を示す表である。

【図23】本実施の形態に係る潜伏報知演出処理の際に画像表示部に表示される他の画像例を示す図である。

【図24】本実施の形態に係る潜伏報知演出処理の際に画像表示部に表示される画像例を示す図である。

【図25】本実施の形態に係る潜伏報知演出処理の際に画像表示部に表示される画像の選択割合例を示す表である。

40

【図26】本実施の形態に係る潜伏報知演出処理の際に画像表示部に表示される他の画像例を示す図である。

【図27】潜伏報知モード処理の潜伏報知演出処理が行われている場合に可動役物が動作する動作例を示す図である。

【図28】第2の実施の形態に係る遊技制御部のRAMの構成例を説明するブロック図である。

【図29】本実施の形態に係る演出制御部のRAMの構成例を説明するブロック図である。

【図30】本実施の形態に係る始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

【図31】本実施の形態に係る事前判定処理で用いられる乱数の構成例を示す図である。

50

【図32】本実施の形態に係る事前判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図33】演出制御部での事前判定コマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。

【図34】本実施の形態に係る予兆演出処理の内容を示すフローチャートである。

【図35】本実施の形態に係る予兆演出の内容を示すフローチャートである。

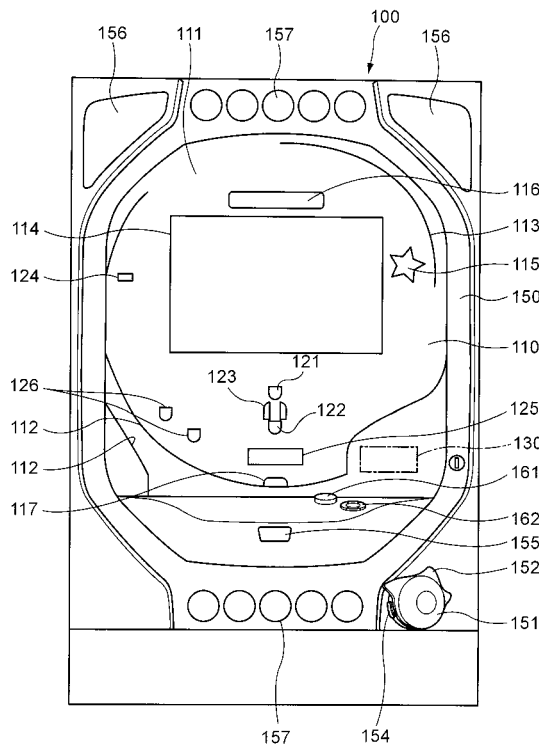
【図36】本実施の形態に係る予兆演出の際に画像表示部に表示される画像例を説明するための図である。

【符号の説明】

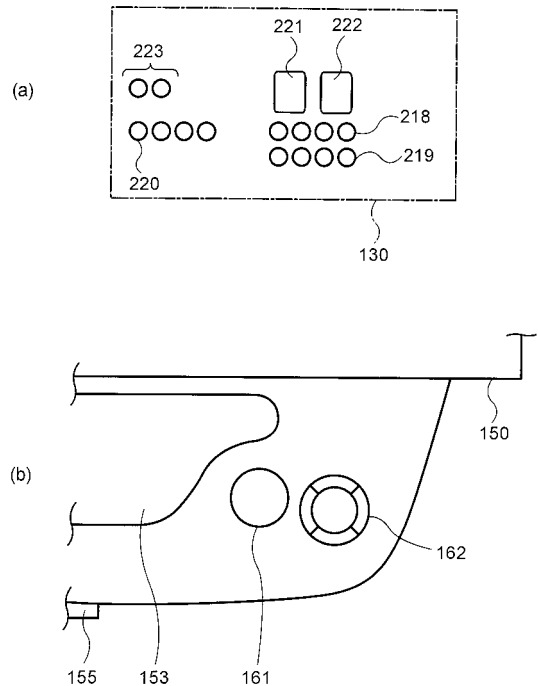
【0177】

81...人物、82...松明、100...パチンコ遊技機、114...画像表示部、200...遊技制御部、201, 301...CPU、211...第1始動口検出部、212...第2始動口検出部、300...演出制御部

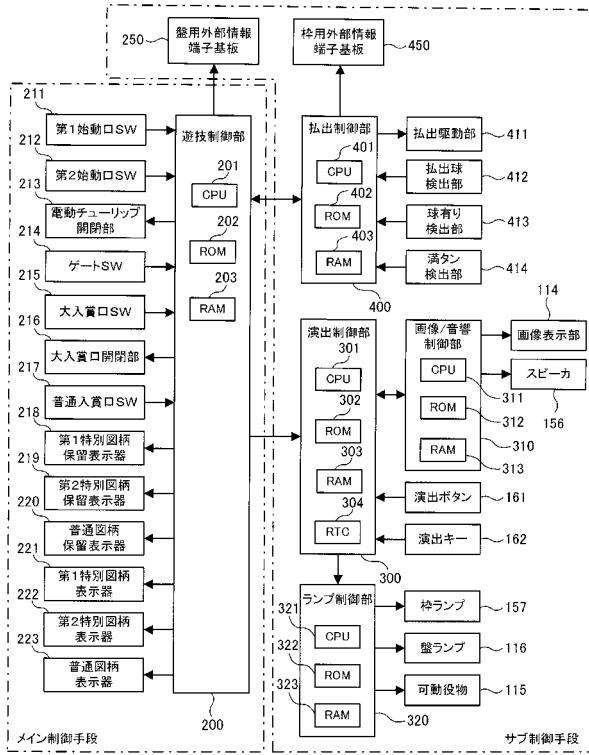
【図1】



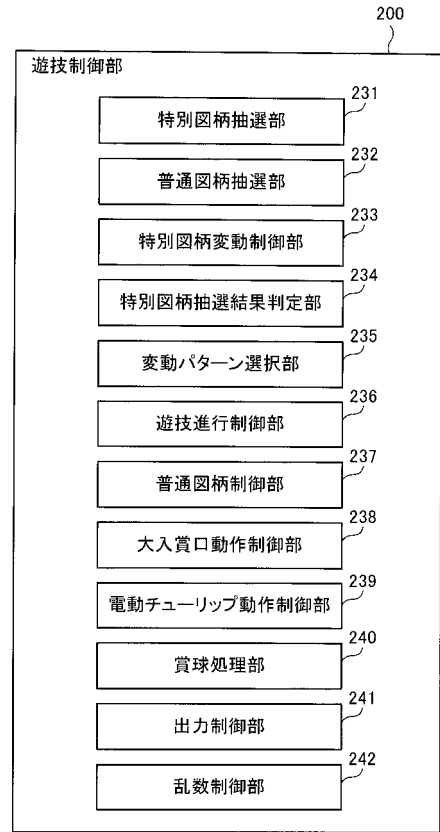
【図2】



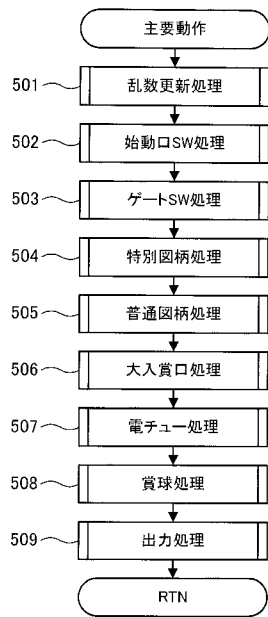
【図3】



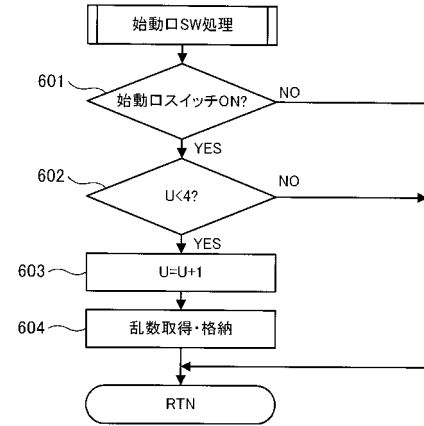
【図4】



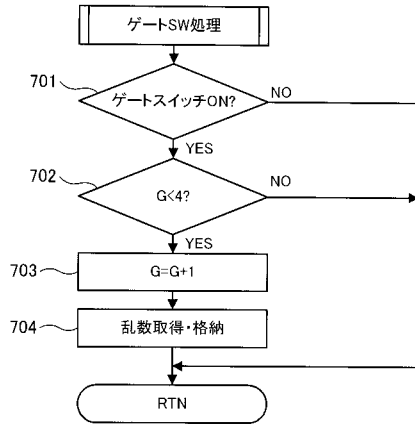
【図5】



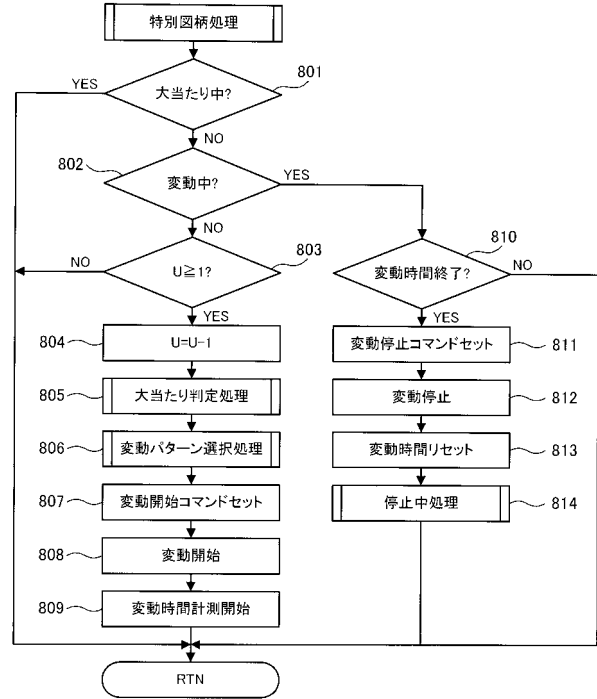
【図6】



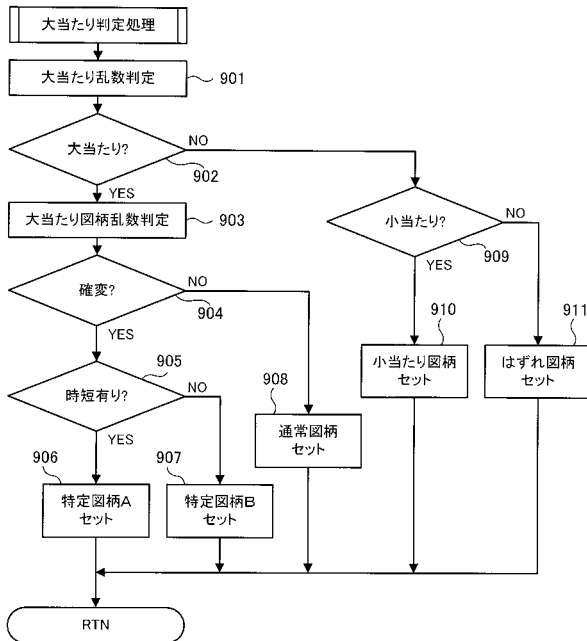
【図7】



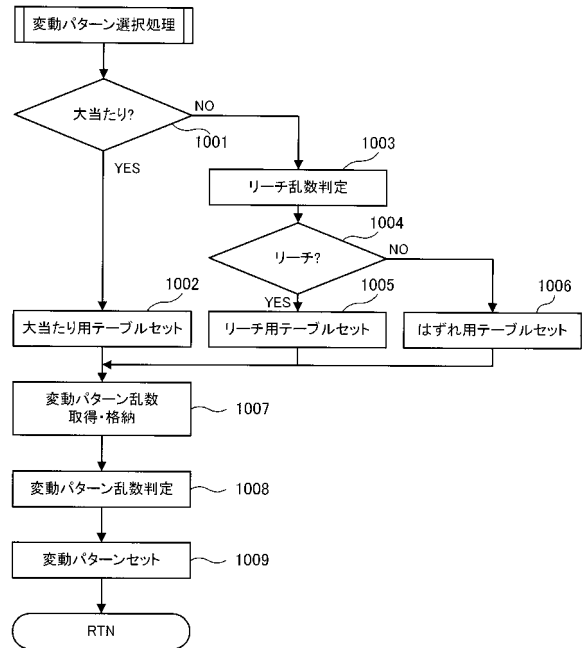
【図8】



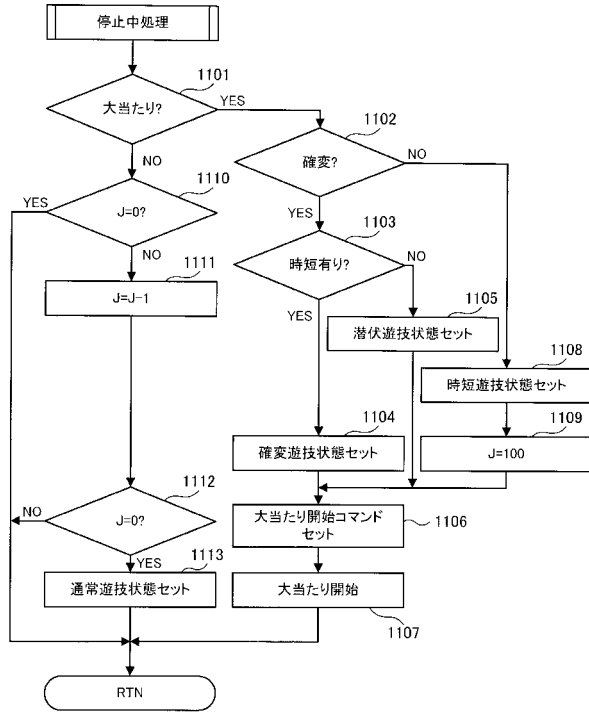
【図9】



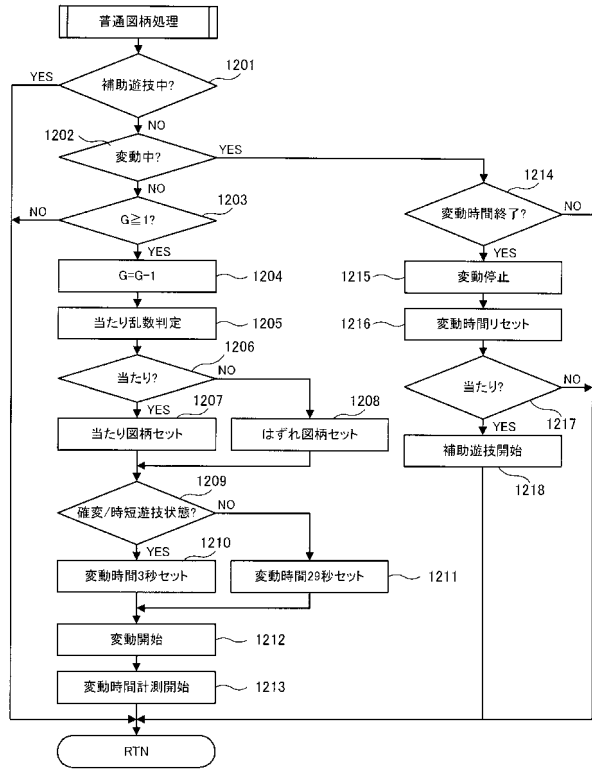
【図10】



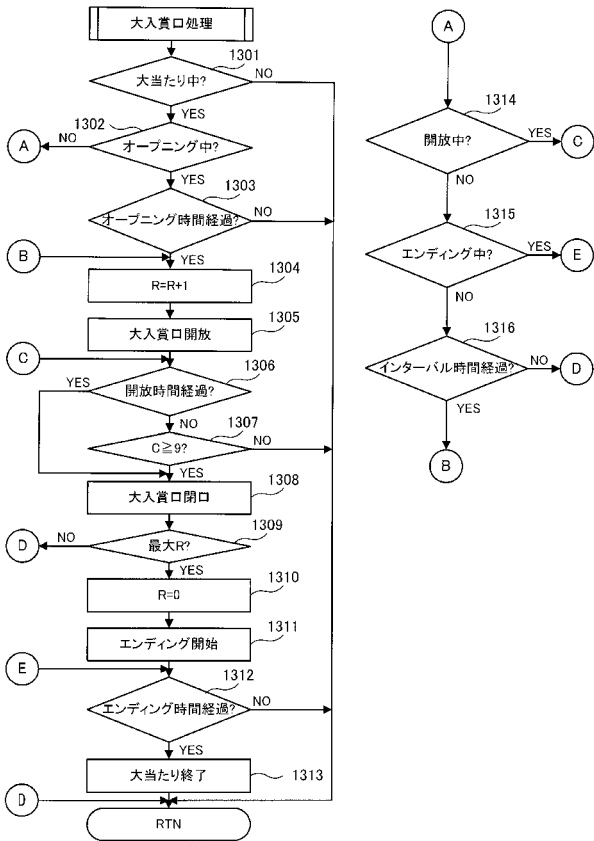
【図11】



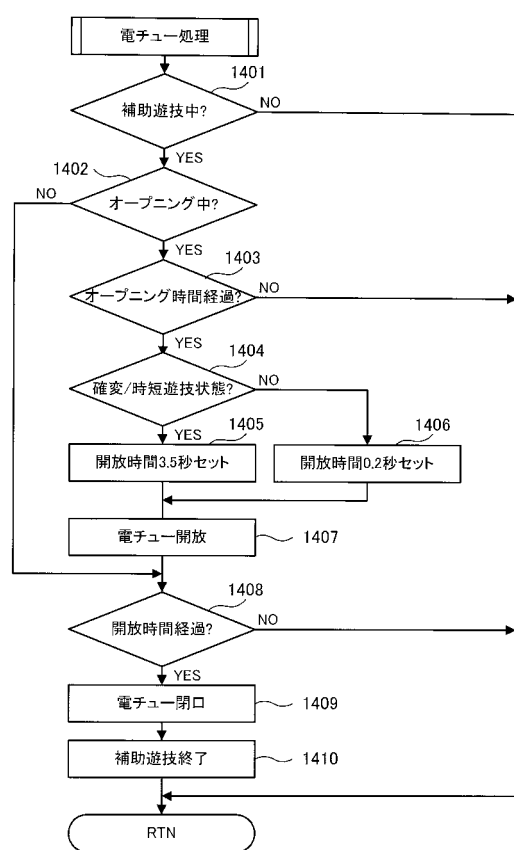
【図12】



【図13】



【図14】



【図15】

(a) 大当たり乱数

		範囲	割合	乱数値
大当たり	通常遊技状態	0~299	1/300	3
	確変遊技状態		10/300	3、7、37、67、97、127、157、187、217、247

(b) 大当たり図柄乱数

		範囲	割合	乱数値
通常図柄	0~9		4/10	2、4、6、8
特定図柄A			4/10	3、5、7、9
特定図柄B			2/10	0、1

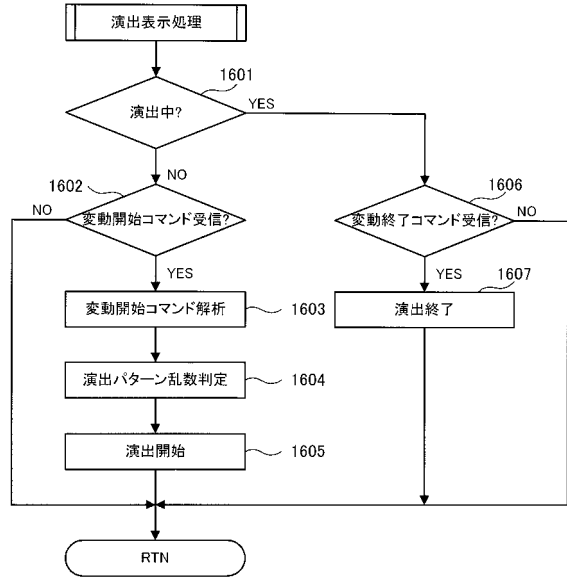
(c) リーチ乱数

		範囲	割合	乱数値
リーチ有	0~249		22/250	0~21
リーチ無			228/250	22~249

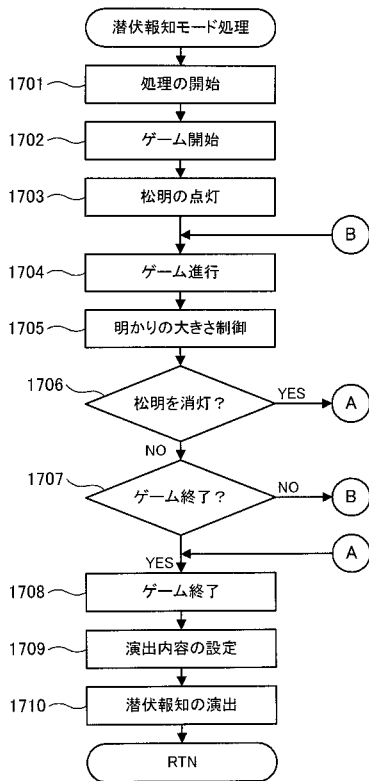
(d) 当たり乱数

		範囲	割合	乱数値
当たり	0~9	9/10	0~8	

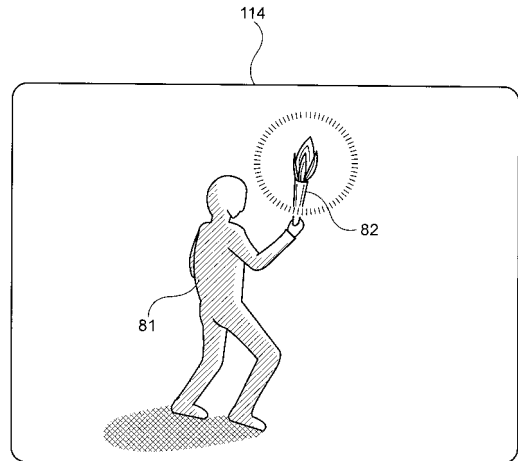
【図16】



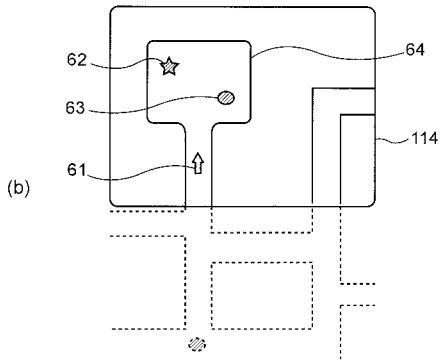
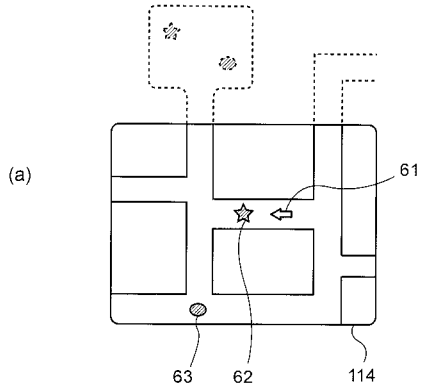
【図17】



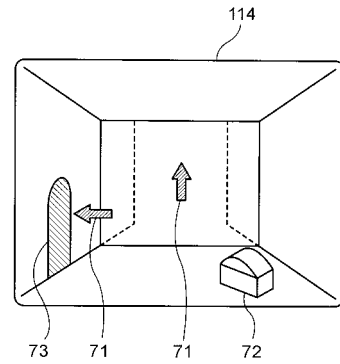
【図18】



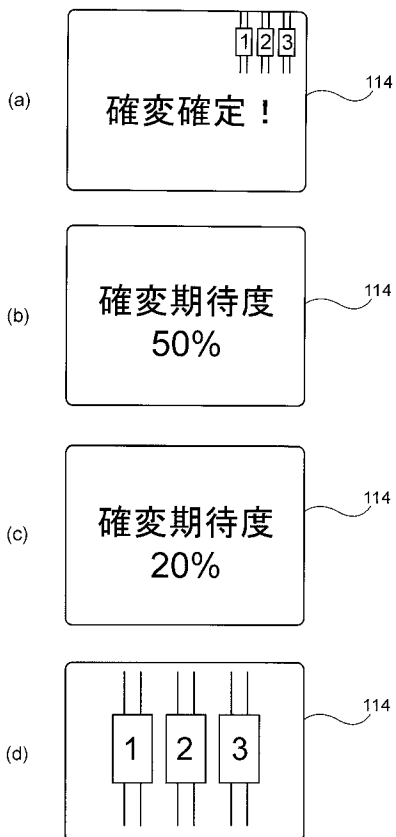
【図19】



【図20】



【図21】



【図22】

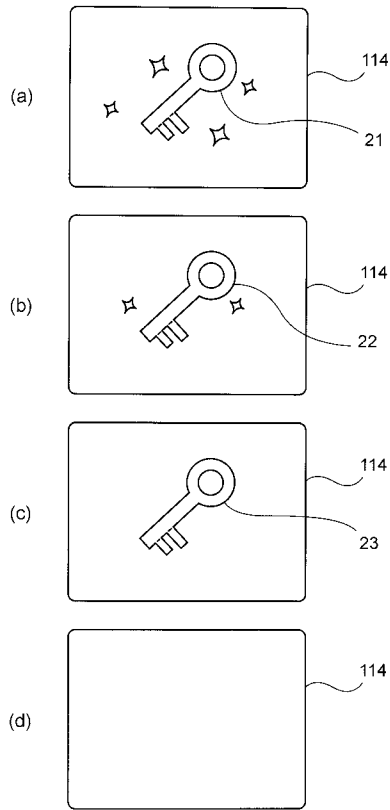
潜伏の場合

	確変確定	確変期待度50%	確変期待度20%
高得点	80%	20%	0%
中得点	30%	50%	20%
低得点	10%	40%	50%

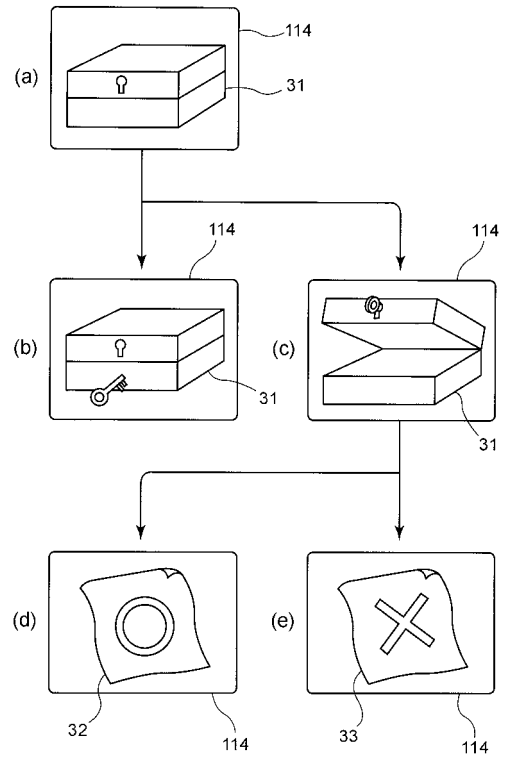
非潜伏の場合

	確変確定	確変期待度50%	確変期待度20%
高得点	0%	20%	80%
中得点	20%	50%	30%
低得点	50%	40%	10%

【図23】



【図24】



【図25】

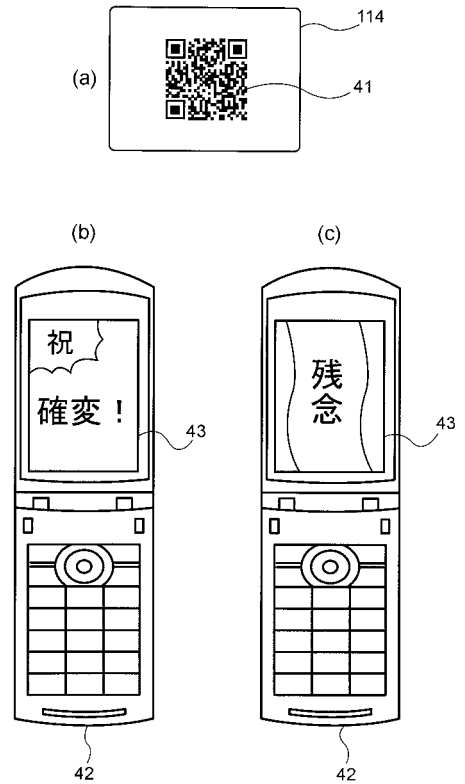
(a)

潜伏の場合		
	「○」の表示	「×」の表示
金力ギ	100%	0%
銀力ギ	50%	50%
銅力ギ	20%	80%

(b)

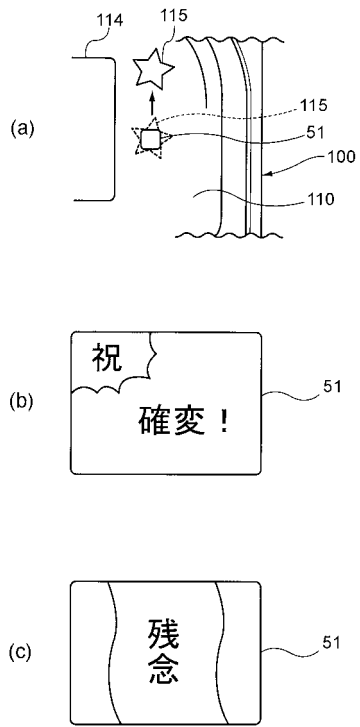
非潜伏の場合		
	「○」の表示	「×」の表示
金力ギ	0%	100%
銀力ギ	50%	50%
銅力ギ	80%	20%

【図26】

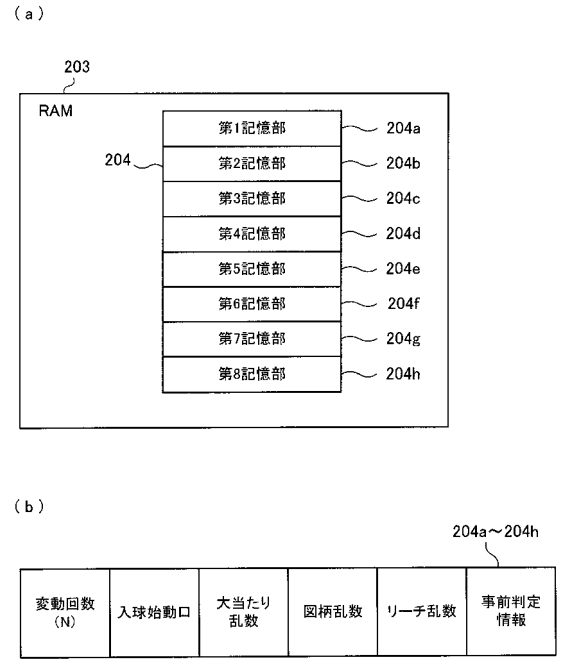




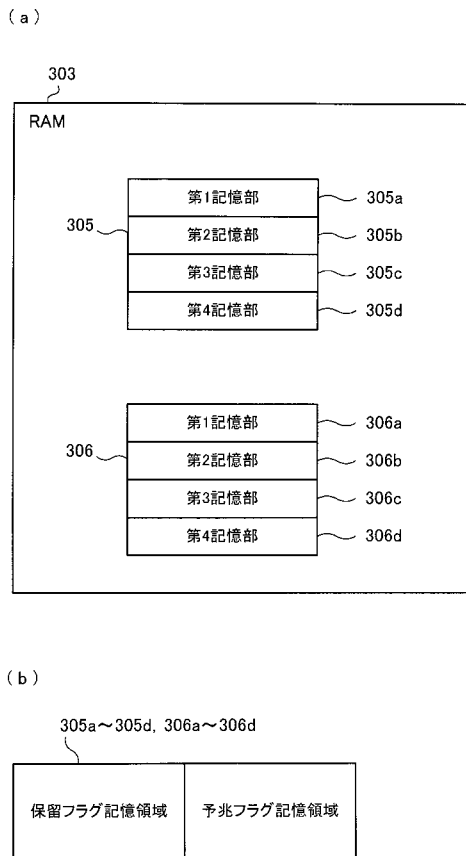
【図27】



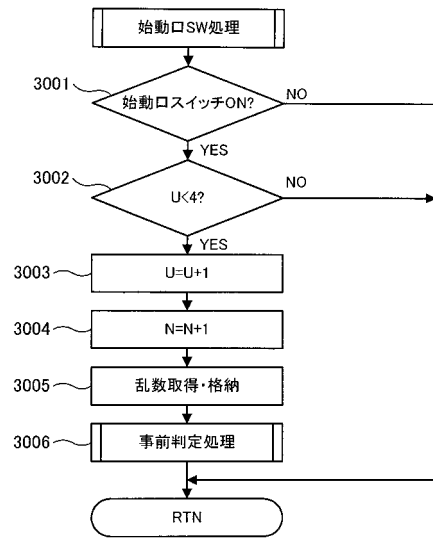
【図28】



【図29】



【図30】



【図31】

(a) 大当たり乱数

遊技状態	範囲	種類	割合	乱数値
低確率遊技状態	0~600	大当たり	2/601	7, 317
		小当たり	2/601	50, 100
高確率遊技状態	0~600	大当たり	20/601	7, 37, 67, 97, 127, 157, 187, 217, 247, 277, 317, 337, 367, 397, 427, 457, 487, 517, 547, 577
		小当たり	2/601	50, 100

(b) 第1始動口入賞による大当たり時の図柄乱数

大当たりの種類	範囲	割合	乱数値
高確率時短付き長当たり	0~250	101/251	0~100
通常時短付き長当たり		50/251	101~150
高確率時短付き短当たり		25/251	151~175
通常時短付き短当たり		25/251	176~200
高確率時短無し短当たり		25/251	201~225
通常時短無し短当たり		25/251	226~250

第2始動口入賞による大当たり時の図柄乱数

大当たりの種類	範囲	割合	乱数値
高確率時短付き長当たり	0~250	151/251	0~150
通常時短付き長当たり		100/251	151~250

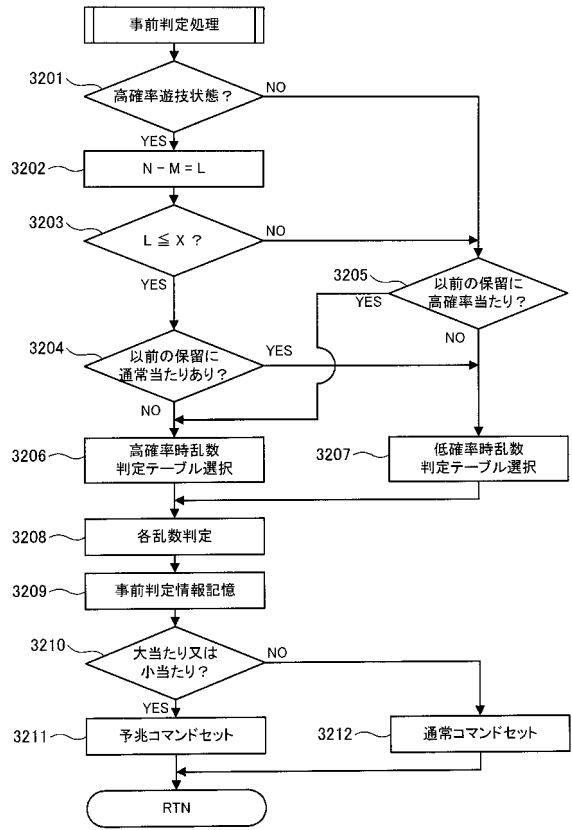
小当たり時の図柄乱数

小当たりの種類	範囲	割合	乱数値
小当たりA	0~250	121/251	0~120
小当たりB		130/251	121~250

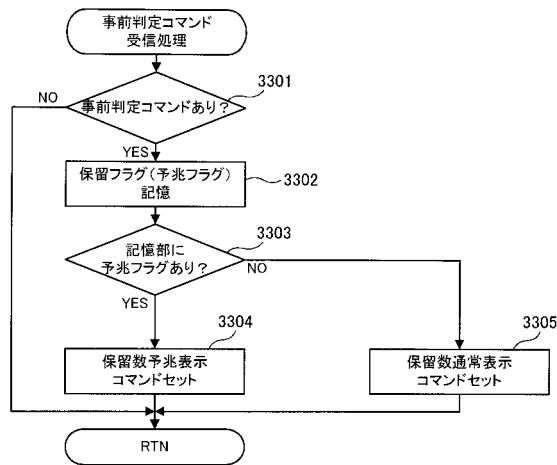
(c) リーチ乱数

演出状態	範囲	割合	乱数値
ハズレ時	0~250	25/251	0~24
		226/251	25~250

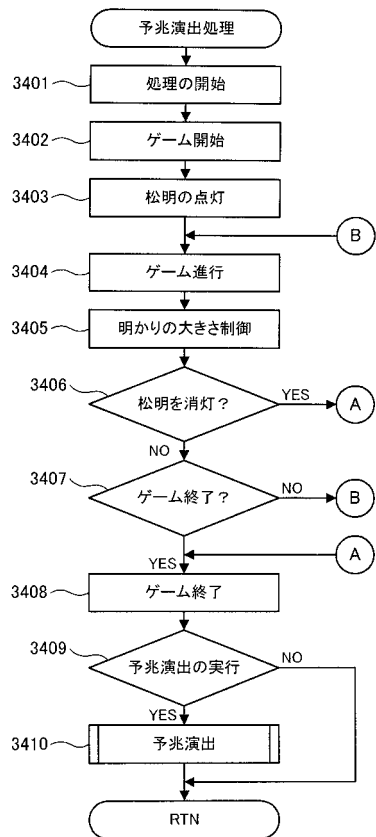
【図32】



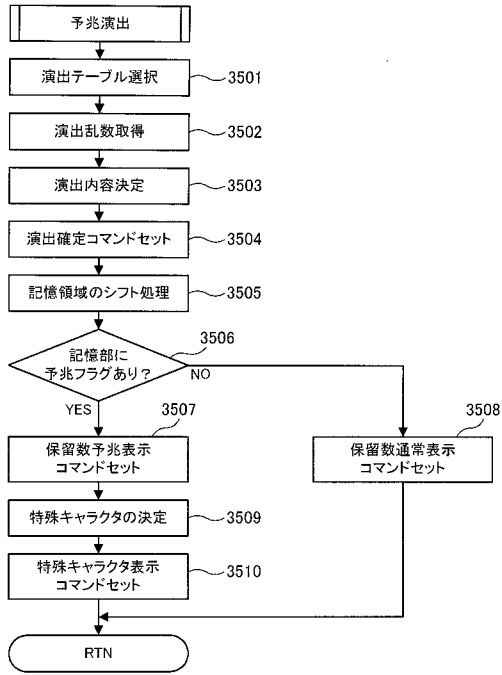
【図33】



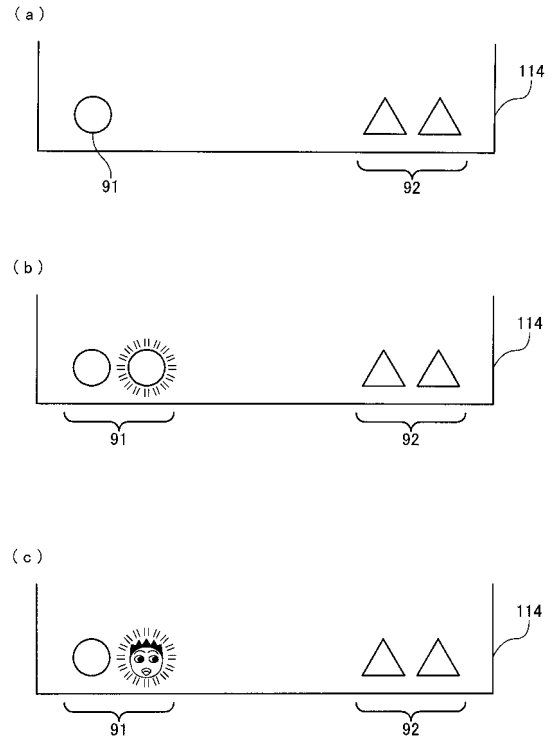
【図34】



【図35】



【図36】



---

フロントページの続き

(72)発明者 川上 功太

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 田畑 覚士

(56)参考文献 特開2008-296040(JP,A)

特開2007-075202(JP,A)

特開2008-104582(JP,A)

特開2009-006028(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02