

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-35920

(P2010-35920A)

(43) 公開日 平成22年2月18日(2010.2.18)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2008-204422 (P2008-204422)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成20年8月7日 (2008.8.7)		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	100104880
			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	佐藤 彰芳
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業、株式会社内
		(72) 発明者	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

最終頁に続く

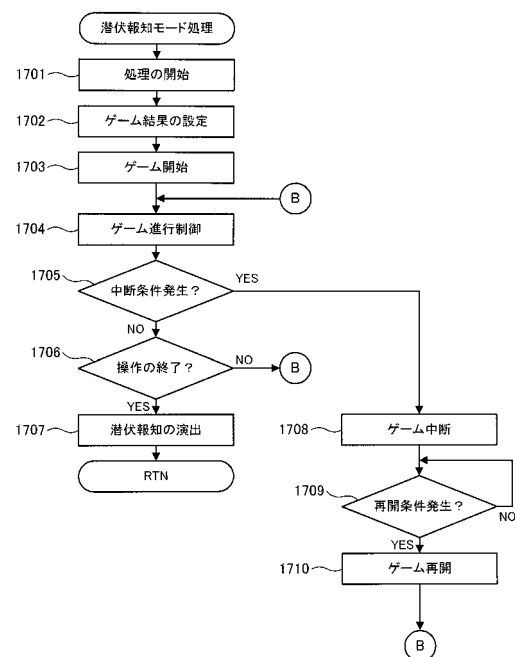
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】潜伏モードの際の興趣性を更に高めることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】潜伏報知モード処理の開始後に (S 1 7 0 1)、ゲームの結果を決定し (S 1 7 0 2)、ゲーム開始コマンドを画像 / 音響制御部等に出力してゲームを開始する (S 1 7 0 3)。ゲームの途中結果を判断し、予め決定されたゲームの結果になるようにゲーム進行制御を行う (S 1 7 0 4)。ゲームの中断条件が発生したときには (S 1 7 0 5)、ゲームを中断し (S 1 7 0 8)、ゲームの再開条件が発生したか否かを判断する (S 1 7 0 9)。ゲームの再開条件が発生するとゲームを再開し (S 1 7 1 0)、S 1 7 0 4に戻る。ゲームの中断条件が発生していないときには、ゲームにおける操作の終了か否かを判断し (S 1 7 0 6)、終了していれば、ゲーム処理を終了し、潜伏報知の演出を行う (S 1 7 0 7)。

【選択図】 図 1 7



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

大当たり当選確率が通常状態の場合と当該通常状態よりも大当たり当選確率が高い高確率状態の場合とで電動役物の開放回数を同一または近似させるように制御する遊技機であって、

通常状態にて通常演出を行う通常演出手段と、

高確率状態にて高確率状態の演出を行う高確率演出手段と、

高確率状態にて高確率状態の演出が省略された潜伏状態を制御する潜伏状態制御手段と

、
高確率状態または通常状態であることを遊技者に報知する報知程度を予め決定する決定手段と、

前記遊技機が備える操作部を遊技者が操作して参加するゲームの結果を前記報知程度に基づいて設定し、当該結果に基づいて当該ゲームの進行を制御するゲーム進行制御手段と

、
を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記ゲーム進行制御手段は、大当たり抽選が所定回数以上行われたときに前記ゲームを開始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】

前記ゲーム進行制御手段は、大当たり抽選が行われなくなったときに前記ゲームを中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】

前記ゲーム進行制御手段は、遊技者による遊技が行われなくなったときに前記ゲームを中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】

前記ゲーム進行制御手段は、大当たり抽選が行われていることを条件に前記ゲームを継続することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記決定手段により予め決定された前記報知程度に基づいて、前記通常演出とは異なりと共に前記高確率状態の演出とも異なる演出を行う潜伏報知演出手段をさらに備え、

前記潜伏報知演出手段は、前記演出として、前記報知程度に対応する画像のネットワーク上の格納場所を特定するための情報が含まれるコード画像を表示することを特徴とする請求項 1 ないし 5 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技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。

【0003】

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 0 4 】

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にも、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。

【 0 0 0 5 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 8 - 1 1 9 5 4 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

ここで、当選条件の異なる遊技状態に関する報知の態様を同一内容とし、遊技者にとって遊技状態の何れが設定されているかを把握できないこととした場合（潜伏モード）に、遊技者は遊技状態を予想する判断材料を遊技機から得ることができない。このことから、遊技者が当選条件の異なる遊技状態の何れが設定されているかを予想する楽しみが少なくなる。そのため、当選条件の異なる遊技状態に関する報知の態様を異なる内容とし、その相違を見つけ出すように仕向けることが遊技者の集中力や興味を長く継続させる観点から好ましい。その一方で、遊技を長く続けていると同じような報知の態様が繰り返されることがある。そのような場合には、遊技者がその相違を見つけ出す面白味が半減し、遊技者の集中力等を維持させることが難しくなる。

本発明は、潜伏モードの際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】

【 0 0 0 7 】

請求項 1 に記載の発明は、大当たり当選確率が通常状態の場合と当該通常状態よりも大当たり当選確率が高い高確率状態の場合とで電動役物の開放回数を同一または近似させるように制御する遊技機であって、通常状態にて通常演出を行う通常演出手段と、高確率状態にて高確率状態の演出を行う高確率演出手段と、高確率状態にて高確率状態の演出が省略された潜伏状態を制御する潜伏状態制御手段と、高確率状態または通常状態であることを遊技者に報知する報知程度を予め決定する決定手段と、前記遊技機が備える操作部を遊技者が操作して参加するゲームの結果を前記報知程度に基づいて設定し、当該結果に基づいて当該ゲームの進行を制御するゲーム進行制御手段と、を備えたことを特徴とする遊技機である。

請求項 2 に記載の発明は、前記ゲーム進行制御手段は、大当たり抽選が所定回数以上行われたときに前記ゲームを開始することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機である。

請求項 3 に記載の発明は、前記ゲーム進行制御手段は、大当たり抽選が行われなくなったときに前記ゲームを中断することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機である。

請求項 4 に記載の発明は、前記ゲーム進行制御手段は、遊技者による遊技が行われなくなったときに前記ゲームを中断することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機である。

請求項 5 に記載の発明は、前記ゲーム進行制御手段は、大当たり抽選が行われていることを条件に前記ゲームを継続することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機である。

請求項 6 に記載の発明は、前記決定手段により予め決定された前記報知程度に基づいて、前記通常演出とは異なると共に前記高確率状態の演出とも異なる演出を行う潜伏報知演出手段をさらに備え、前記潜伏報知演出手段は、前記演出として、前記報知程度に対応す

10

20

30

40

50

る画像のネットワーク上の格納場所を特定するための情報が含まれるコード画像を表示することを特徴とする請求項１ないし５のいずれか１項に記載の遊技機である。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、潜伏モードの際の興趣性を従来よりも更に高めることが可能になる。

【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。

〔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。

10

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。

20

本実施の形態では、遊技者により視認され易い遊技領域１１１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１１４が配設されている。この画像表示部１１４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１１４としては、例えば液晶表示装置、ＥＬ表示装置、ＬＥＤ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１１０の前面に、各種の演出に用いられる可動役物１１５および盤ランプ１１６を備えている。可動役物１１５は、遊技盤１１０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１１６は、発光することで光による各種の演出を行う。

30

【００１１】

遊技領域１１１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１１１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１１１には、遊技領域１１１に打ち出された遊技球のうち入賞口に入賞しなかったものを遊技領域１１１の外に排出する排出口１１７が配設されている。

【００１２】

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１２１と、第１始動口１２１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１２２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１２４と、が遊技盤１１０に配設されている。ここにいう第１始動口１２１および第２始動口１２２とは、予め定められた１の特別電動役物（大入賞口１２５）、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。

40

第２始動口１２２は、チューリップの花の形をした一对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１２３を備えている。電動チューリップ１２３は、羽根が閉じていると、遊技球は第２始動口１２２へ入り難い一方で、羽根が開くと第２始動口１２２の入口が拡大して遊技球が第２始動口１２２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１２３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

50

えば３回）だけ開く。

【００１３】

なお、パチンコ遊技機１００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の変動する場合（低確状態（例えば３００分の１）から高確状態（例えば３０分の１）への変動）がある。また、パチンコ遊技機１００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１２３の羽根の開時間が延長されたり、電動チューリップ１２３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。

【００１４】

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１２２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１２５と、遊技球が入賞しても抽選が始動しない普通入賞口１２６と、が遊技盤１１０に配設されている。この大入賞口１２５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が維持され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。

なお、本実施の形態では、遊技領域１１１に第１始動口１２１および第２始動口１２２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１１１に大入賞口１２５が１つ配設されているが、大入賞口１２５を複数配設する構成例も考えられる。

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。

【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って遊技を統括的に制御する後述の遊技制御部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１００Ｖ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。

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

10

20

30

40

50

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。

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。

10

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。

20

【0019】

図 2 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 100 を説明する図であり、(a)は、遊技盤 110 の右下に配設された表示器 130 の一例を示す拡大図であり、(b)は、パチンコ遊技機 100 の部分平面図である。

パチンコ遊技機 100 の表示器 130 は、図 2 の(a)に示すように、第 1 始動口 121 の入賞に対応して作動する第 1 特別図柄表示器 221 と、第 2 始動口 122 の入賞に対応して作動する第 2 特別図柄表示器 222 と、ゲートの通過に対応して作動する普通図柄表示器 223 と、を備えている。第 1 特別図柄表示器 221 は、第 1 始動口 121 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 222 は、第 2 始動口 122 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 223 は、遊技球がゲート 124 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 221 および第 2 特別図柄表示器 222 は、7 セグ表示装置で構成され、また、普通図柄表示器 223 は、LED 表示装置で構成されている。

30

【0020】

また、表示器 130 は、第 1 特別図柄表示器 221 での保留に対応して作動する第 1 特別図柄保留表示器 218 と、第 2 特別図柄表示器 222 での保留に対応して作動する第 2 特別図柄保留表示器 219 と、普通図柄表示器 223 での保留に対応して作動する普通図柄保留表示器 220 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 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。なお、本実施の形態では、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 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。

40

【0021】

パチンコ遊技機 100 の枠部材 150 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

50

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。

【 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。

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。

【 0 0 2 3 】

〔遊技制御部の構成・機能〕

遊技制御部 2 0 0 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 2 0 1 と、CPU 2 0 1 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 2 0 2 と、CPU 2 0 1 の作業用メモリ等として用いられる RAM 2 0 3 と、を備えている。

遊技制御部 2 0 0 は、第 1 始動口 1 2 1 または第 2 始動口 1 2 2 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 3 0 0 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 3 0 0 分の 1 から 3 0 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 3 0 0 に送る。

さらに、遊技制御部 2 0 0 は、電動チューリップ 1 2 3 の羽根の開時間の延長、および電動チューリップ 1 2 3 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 1 2 1 または第 2 始動口 1 2 2 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 1 2 4 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 2 0 0 は、特別図柄抽選の結果に応じて、大入賞口 1 2 5 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 1 5 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 1 2 5 が開く際の開閉動作間隔を制御する。

【 0 0 2 4 】

さらに、遊技制御部 2 0 0 は、第 1 始動口 1 2 1、第 2 始動口 1 2 2、大入賞口 1 2 5 および普通入賞口 1 2 6 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 4 0 0 に対する指示を行う。例えば、第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞すると 3 個の賞球、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞すると 4 個の賞球、大入賞口 1 2 5 に遊技球が入賞すると 1 3 個の賞球、普通入賞口 1 2 6 に遊技球が入賞すると 1 0 個の賞球をそれぞれ払い出すように、払出制御部 4 0 0 に指示命令（コマンド）を送る。なお、ゲート 1 2 4 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 4 0 0 に指示しない。

払出制御部 4 0 0 が遊技制御部 2 0 0 の指示に従って賞球の払い出しを行った場合には

10

20

30

40

50

、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。

【0025】

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。

【0026】

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 を用いた遊技者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。

10

20

30

40

50

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。CPU 311 は、ROM 312 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 CPU 321 と、CPU 321 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 322 と、CPU 321 の作業用メモリ等として用いられる RAM 323 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 ROM 322 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。CPU 321 は、ROM 322 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 ROM 322 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。CPU 321 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 CPU 401 と、CPU 401 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 402 と、

CPU 401の作業用メモリ等として用いられるRAM 403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に対しても、同様の情報を送信する。

【0034】

〔遊技制御部の機能構成〕

続いて、遊技制御部200の機能構成を説明する。

図4は、遊技制御部200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200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231と、普通図柄抽選部232と、特別図柄変動制御部233と、特別図柄抽選結果判定部234と、普通図柄制御部237と、を備えている。特別図柄抽選部231と特別図柄抽選結果判定部234とは、抽選手段として機能する。

また、遊技制御部200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235と、遊技進行制御部236と、を備えている。

さらに、遊技制御部200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238と、電動チューリップ動作制御部239と、賞球処理部240と、出力制御部241と、乱数制御部242と、を備えている。

【0035】

特別図柄抽選部231は、第1始動口121や第2始動口122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232は、ゲート124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233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。

【0036】

特別図柄抽選結果判定部234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」、「大当たりに当選した場合の大当たりの種類」、「大当たりに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125の開状態が所定条件(例えば30秒経過または遊技球10個の入賞)を満たすまで維持されるラウンドが例えば15回繰り返される。また、「短当たり」では、大入賞口125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「１５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」）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」）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」）である。

また、大当たりに当選していない場合の「小当たり」は、例えば大入賞口１２５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２３５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２２１や第２特別図柄表示器２２２にて表示する特別図柄の変動パターンを選択する。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１１４等にて行われる演出である。

遊技進行制御部２３６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２３７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１２３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１２２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１２３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２３８は、大入賞口１２５の開放動作を制御する。

電動チューリップ動作制御部２３９は、電動チューリップ１２３の開放動作を制御する。

賞球処理部２４０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２４１は、遊技制御部２００から演出制御部３００および払出制御部４００へ制御用コマンドの出力を制御する。

乱数制御部２４２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１００の基本動作を説明する。

パチンコ遊技機１００の基本的な動作は、メイン制御手段である遊技制御部２００により行われる。そして、この遊技制御部２００の制御の下、サブ制御手段である演出制御部３００により遊技上の演出の制御が行われ、払い出し制御部４００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 200 の主要動作を示すフローチャートである。

遊技制御部 200 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 501～509）。

【0043】

乱数更新処理（ステップ 501）では、遊技制御部 200 の乱数制御部 242 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 502）では、遊技制御部 200 の特別図柄抽選部 231 は、図 3 の第 1 始動口スイッチ 211 および第 2 始動口スイッチ 212 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 503）では、遊技制御部 200 の普通図柄抽選部 232 は、図 3 のゲートスイッチ 214 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 504）では、遊技制御部 200 の特別図柄変動制御部 233、特別図柄抽選結果判定部 234、変動パターン選択部 235、および遊技進行制御部 236 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。

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、RAM 203 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。

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 2 3 1 は、保留数 U の値を 1 加算する（ステップ 6 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、R A M 2 0 3 に保持する（ステップ 6 0 4）。ここでは、始動口 1 2 1、1 2 2 の入賞なので、特別図柄抽選のための乱数値（大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値など）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値、ゲーム結果決定用の乱数値など）が取得される。このとき取得される乱数値は、ステップ 5 0 1 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、演出用の乱数は、演出制御部 3 0 0 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。

【 0 0 4 6 】

〔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 5 0 3）の内容を示すフローチャートである。

このゲートスイッチ処理において、遊技制御部 2 0 0 の普通図柄抽選部 2 3 2 は、まず、ゲート 1 2 4 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 4 が O N となったか否かを判断する（ステップ 7 0 1）。ゲートスイッチ 2 1 4 が O N となったならば、次に普通図柄抽選部 2 3 2 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 7 0 2）。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 7 0 2 で N o ）、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。

【 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 Y e s ）、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、R A M 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 Y e s ）。一方、大当たり中でない場合（ステップ 8 0 1 で N o ）、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 N o ）、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 N o ）、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 Y e s ）、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、R A M 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

10

20

30

40

50

1、第2特別図柄表示器222における特別図柄の変動を開始し(ステップ808)、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809)。ステップ807でセットされた変動開始コマンドは、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。

【0051】

次に、ステップ802で特別図柄変動中と判断された場合(ステップ802でYes)、特別図柄変動制御部233は、変動時間が終了したか否かを判断する(ステップ810)。すなわち、ステップ809で計測開始された変動時間がステップ806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810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。

10

【0052】

一方、変動時間が終了した場合(ステップ810でYes)、特別図柄変動制御部233は、まず変動停止コマンドをRAM203にセットする(ステップ811)。次に、特別図柄変動制御部233は、第1特別図柄表示器221、第2特別図柄表示器222における特別図柄の変動を終了して(ステップ812)、計測された変動時間をリセットする(ステップ813)。そして、別ルーチンの停止中処理を実行する(ステップ814)。停止中処理の内容については後述する。ステップ811でセットされた変動開始コマンドは、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。

【0053】

20

〔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805)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200の特別図柄抽選結果判定部234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901)、大当たりしたか否かを判断する(ステップ902)。大当たりしたか否かは、図6のステップ604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。

【0054】

ステップ901の判断で大当たりだった場合(ステップ902でYes)、次に特別図柄抽選結果判定部234は、大当たり図柄乱数の判定を行う(ステップ903)。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904)。確率変動するか否かは、図6のステップ604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。

30

確率変動する場合(ステップ904でYes)、次に特別図柄抽選結果判定部234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905)。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604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。

【0055】

40

以上の判定の後、特別図柄抽選結果判定部234は、時間短縮する場合(ステップ905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RAM203にセットする(ステップ906)。時間短縮しない場合(ステップ905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RAM203にセットする(ステップ907)。また、確率変動しない場合(ステップ904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RAM203にセットする(ステップ908)。

【0056】

大当たりしなかった場合(ステップ902でNo)、次に特別図柄抽選結果判定部23

50

4 は、小当たりしたか否かを判断する（ステップ 909）。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 604 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 234 は、小当たりである場合（ステップ 909 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 203 にセットする（ステップ 910）。小当たりでない場合（ステップ 909 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 203 にセットする（ステップ 911）。

【0057】

〔遊技制御部による変動パターン選択処理〕

図 10 は、変動パターン選択処理（図 8 のステップ 806）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 200 の変動パターン選択部 235 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 1001）。この判断は、大当たり判定処理（図 9）のステップ 901 と同様である（ステップ 901 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 1001 で Yes）、変動パターン選択部 235 は、大当たり用の変動パターンテーブルを ROM 202 から読み出して RAM 203 にセットする（ステップ 1002）。

【0058】

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 ROM 202 から読み出して RAM 203 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 ROM 202 から読み出して RAM 203 にセットする（ステップ 1006）。

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、RAM 203 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、RAM 203 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。

【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 RAM 203 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〕

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。

10

20

30

40

50

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 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、RAM 203 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 RAM 203 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 Yes、ステップ 1103 で No）、遊技進行制御部 236 は、RAM 203 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 RAM 203 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、RAM 203 の遊技状態の設定を時短遊技状態とし（ステップ 1108）、大入賞口 125 の開放回数 J を設定し（ステップ 1109）、大当たり開始コマンドを RAM 203 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。この大当たり処理では、開放回数 J が指定されるので（図示の例では 100 回）、大入賞口 125 が 100 回開放したならば、大当たりの動作制御が終了する。

【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、大入賞口 125 の開放回数 J が 0 か否かを調べる（ステップ 1110）。開放回数 J が 0 であれば（ステップ 1110 で Yes）、停止中処理を終了する。開放回数 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、開放回数 J の値を 1 減算して（ステップ 1111）、再度開放回数 J が 0 か否かを調べる（ステップ 1112）。開放回数 J が 0 であれば（ステップ 1112 で Yes）、停止中処理を終了する。開放回数 J が 0 でなければ（ステップ 1112 で No）、遊技進行制御部 236 は、RAM 203 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。

10

【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 RAM 203 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 RAM 203 にセットする（ステップ 1208）。

20

【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。

30

【0068】

この後、普通図柄制御部 237 は、ステップ 1206 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。

40

【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

50

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。

【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）。

10

【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）。

20

【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）。

30

【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。

40

【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

50

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 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 14

10

20

30

40

50

06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、確率変動する確立が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

10

20

30

40

50

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】

〔潜伏モード〕

以上の説明を踏まえ、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。

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、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手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の場合と高確率状態の場合とで大入賞口 125 の開放回数を同一または近似さ

10

20

30

40

50

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、遊技制御部 200 の特別図柄変動制御部 233 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。潜伏報知モードの開始条件を満たすとの判断結果は、制御用コマンドとして演出制御部 300 に出力される。

【0096】

〔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、質問と回答とを繰り返すクイズ形式のクイズゲームや、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、的が回転している間に演出ボタン 161 が押されたタイミングで的に矢を放つ的あてゲーム等である。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。また、さいころを振って出目の数だけ先に進むことができるすごろくゲーム等も考えられる。

この潜伏報知モード処理において、演出制御部 300 の CPU 301 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）。

【0097】

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 は、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。

【0098】

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しないように制御することも考えられる。

10

20

30

40

50

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。

【0099】

次に、決定手段としての CPU 301 は、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。この報知程度としては、例えば、確変期待度が 50% や 20% であるように高確立状態の可能性を示唆する場合や、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が考えられる。この報知程度の決定は、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）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。決定した報知程度を RAM 403 に保持する。

10

そして、ゲーム進行制御手段としての CPU 301 は、決定した報知程度に基づいて、潜伏報知演出に先立って行われるゲームの結果を設定し（ステップ 1702）、設定したゲームの結果を RAM 403 に保持する。

【0100】

参加者が複数人（例えば 3 人）のクイズゲームの場合には、3 人の参加者のうち 1 人が遊技者により操作可能な参加者であり、残りの 2 人が内部制御可能な参加者である。そして、遊技者の順位は、例えば、ゲーム結果決定用の乱数値で決定する。その一例を説明すると、内部状態が確変である場合（潜伏状態）には、1 位が 60%、2 位が 35%、3 位が 5% の確率で決定される。また、内部状態が確変でない場合（非潜伏状態）には、1 位が 0%、2 位が 25%、3 位が 75% の確率で決定される。このように、順位にメリハリを付け、かつ、非潜伏状態の場合には 1 位にならないように制御する。なお、ゲーム結果決定用の乱数は、乱数制御部 242 により更新制御される。

20

【0101】

また、より単純に決定する制御例も考えられる。例えば、内部状態が確変であれば 1 位又は 2 位になることをゲーム結果決定用の乱数値で決定し、内部状態が確変でなければ 2 位又は 3 位になることをゲーム結果決定用の乱数値で決定する。

このゲームの結果の決定に基づいて、ゲーム進行制御が行われ、潜伏報知の演出が行われる。なお、潜伏報知の演出として、クイズゲームの順位を確変期待度に対応させる制御例も考えられる。

30

【0102】

この場合のゲーム結果決定用の乱数値は、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。

なお、このようなゲーム結果決定用の乱数値でゲームの結果を決定するほか、内部状態が確変であれば 1 位を決定し、確変でなければ 3 位を決定した上で、遊技者がゲームに参加する度合いなどに基づいて、ゲーム進行制御が行われ、潜伏報知の演出が行われるようにする制御例も考えられる。

【0103】

40

また、参加者が一人のクイズゲームの場合には、例えば、内部状態が確変であれば低得点でないこと、具体的には高得点又は中得点になることをゲーム結果決定用の乱数値で決定し、確変でなければ高得点でないこと、具体的には中得点又は低得点になることをゲーム結果決定用の乱数値で決定する。また、収集ゲームの場合や的あてゲームの場合も、参加者が一人のクイズゲームの場合と同様に決定する。

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、ゲーム結果の決定の際に選択する場合も考えられる。

【0104】

次に、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

50

3 2 0 に出力することでゲームを開始する（ステップ 1 7 0 3）。これを受けた画像 / 音響制御部 3 1 0 やランプ制御部 3 2 0 は、所定の画像を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 3 1 0 は、演出ボタン 1 6 1 や演出キー 1 6 2 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 3 0 0 に出力する。

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。例えば、特別図柄の変動時間が例えば 2 0 秒間である場合に、クイズゲームの出題表示を 5 秒間で行い、残りの 1 5 秒間で遊技者に答えさせる制御例が考えられる。また、大当たり中にゲームを行う場合には、遊技制御部 2 0 0 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 1 0 0 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 1 6 1 を押すことでゲームを開始する制御例も考えられる。

【 0 1 0 5 】

その後、ゲーム進行制御手段としての演出制御部 3 0 0 は、画像 / 音響制御部 3 1 0 からの情報を基にゲームの途中結果を判断し、予め決定されたゲームの結果になるようにゲーム進行制御を行う（ステップ 1 7 0 4）。

例えば、予め決定されたゲームの結果が 1 位ないし高得点である場合に、ゲームの途中結果が 3 位であれば、遊技者の順位をあげたり得点を伸ばしたりするように制御する。逆に、予め決定されたゲームの結果が 3 位ないし低得点である場合に、ゲームの途中結果が 1 位であれば、遊技者の順位を下げたり得点を伸びなかったり得点を減らしたりするように制御する。

【 0 1 0 6 】

より具体的には、参加者が 3 人のクイズゲームであれば、遊技者の相対的な点数を監視し、予め決定されたゲームの結果と違っていれば、予め決定されたゲームの結果に導くようにゲーム進行を制御する。その一例を示せば、例えば、出題する問題のレベルを変えて遊技者が正解し易いクイズを出したり、逆に、遊技者が正解できないクイズを出したりするゲーム進行制御を行うことが考えられる。

また、予め決定されたゲームの結果が 1 位であるにもかかわらず、ゲームの途中結果が 3 位であれば、遊技者以外の参加者が積極的に答えを間違えて減点したり遊技者以外の参加者がゲームの途中で棄権したりするようにゲーム進行制御を行うことが考えられる。

【 0 1 0 7 】

そして、演出制御部 3 0 0 は、ゲームの中断条件が発生したか否かを判断する（ステップ 1 7 0 5）。言い換えると、演出制御部 3 0 0 は、ゲームの継続条件を満たしているか否かを判断する。このゲームの中断条件としては、例えば、第 1 特別図柄表示器 2 2 1 または第 2 特別図柄表示器 2 2 2 の図柄変動が行われなくなった場合や、遊技者が席を離れること等により客待ち用の画面表示に移行した場合を挙げることができる。客待ち用の画面表示に移行するか否かの制御を演出制御部 3 0 0 が行っているので、演出制御部 3 0 0 は、ゲームを中断するタイミングを自ら決めることができる。

また、ゲームの継続条件としては、クイズゲームの場合に、例えば特別図柄抽選が行われた場合を挙げることができる。すなわち、ゲームが継続する条件として、いわゆる回転数しほりを設定することが考えられる。その一例を示すと、特別図柄抽選が 1 回行われる毎に 1 問を出題するように制御することである。また、他の例としては、特別図柄変動および / または普通図柄変動が所定回転数以上行われることでゲームを継続することである。例えば、所定回転数以上の図柄変動があると、チャンスタイムの演出が行われてゲームが開始するようにする制御例が考えられる。これにより、図柄変動がなくてもゲームが進行してしまうことを防止することができる。

【 0 1 0 8 】

演出制御部 300 は、例えば、ゲーム開始後の特別図柄抽選により大当たりに当選したとき等によって、ゲームの中断条件が発生すると（ステップ 1705 で Yes）、ゲームを中断する（ステップ 1708）。ゲームが中断したときには、例えば、画像表示部 114 に CM (commercial message) 画像を表示することが考えられる。

そして、演出制御部 300 は、大当たり終了等のゲームの再開条件が発生したか否かを判断する（ステップ 1709）。ゲームの再開条件としては、例えばゲームの中断条件がなくなったことないしゲームの継続条件が満たされたことを挙げることができる。

ゲームの再開条件が発生すると（ステップ 1709 で Yes）、演出制御部 300 は、ゲームを再開し（ステップ 1710）、ステップ 1704 に戻る。

【0109】

ゲームの中断条件が発生していないときには（ステップ 1705 で No）、演出制御部 300 は、ゲームにおける操作の終了か否かを判断する（ステップ 1706）。付言すると、予定されているゲーム終了時期（例えば、所定時間が経過したことまたは所定数のクイズを出題したこと）が到来したか否かを判断する場合に操作の終了との決定がなされる。

また、遊技者により例えば演出ボタン 161 や演出キー 162 が操作されることでゲーム終了の意思が表明された場合に、ゲームにおける操作の終了の決定がなされることも考えられる。このようにすることによって、遊技者が自らの判断でゲームを終了することができ、内部状態が確変か否かを早く知ることができる。

また、遊技者が席を離れること等により客待ち用の画面表示に移行した場合に、ゲームを終了するとの決定がなされることも考えられる。この場合には、後述するステップ 1707 による潜伏報知の演出を行わないようにする制御例も考えられる。

【0110】

ゲームにおける操作の終了でなければ（ステップ 1706 で No）、ステップ 1704 に戻り、操作の終了であれば（ステップ 1706 で Yes）、演出制御部 300 は、ゲーム処理を終了し、次の演出処理を行い、一連の処理手順を終了する。

すなわち、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う（ステップ 1707）。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、ゲームを開始する前に予め決定された報知程度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。

【0111】

なお、上述した潜伏報知モード処理は、大当たり終了後に行われるものであるが、例えばゲーム時間が比較的短い収集ゲームや的あてゲーム等については、大当たり中に行うように制御することも考えられる。

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、第 1 の実施の形態ないし第 4 の実施の形態について説明する。

【0112】

〔第 1 の実施の形態〕

図 18 の (a) ~ (d) は、第 1 の実施の形態に係るゲーム処理の際に画像表示部 114 に表示される画像例を示す図である。

同図の (a) に示す画像例は、参加者が 3 人のクイズゲームを開始する場合に表示されるものである。この画像例は、装飾図柄が表示される図柄表示領域 11 と、参加者を表示する参加者表示領域 12 と、を有する。図柄表示領域 11 は、画面右上に配置され、参加者表示領域 12 は、画面下側に配置されている。参加者表示領域 12 には、クイズゲームに参加する参加者 A、参加者 B および参加者 C が表示されている。参加者 A は遊技者であり、参加者 B および参加者 C は、演出制御部 300 の CPU 301 により制御される。

この画像例は、参加者 A、参加者 B および参加者 C が出場するクイズゲームの場合のも

10

20

30

40

50

のである。クイズゲームは、例えば全3問のクイズを出題し、参加者Aが参加者B、Cよりも高得点を獲得できると、内部確変が確定する。

【0113】

クイズゲームが開始されると、遊技者はCPU301とクイズ勝負を行う。CPU301は、クイズゲーム中にはクイズを出題する出題者側であり、参加者Bおよび参加者Cの回答者側でもある。このため、CPU301は、予め定められたゲームの結果になるようにゲーム進行制御を行うことが可能である。

図柄表示領域11には、3つの数字からなる装飾図柄が表示されている。なお、同図の画面では、左から順に1、2、3の各数字が並んでいる状態を示している。また、この場合のリーチ演出は禁止される。

10

【0114】

同図の(b)に示す画像例は、第1問が出題される場合に表示されるものである。この画像例は、問題文が表示される問題表示領域13と、正解が一つ含まれる答えが表示される答え表示領域14と、を有する。すなわち、出題されるクイズは、例えば4つの中から答えを探す4択問題であり、遊技者は、問題表示領域13の問題を読み、例えば演出キー162を操作することで答えを入力する。すなわち、演出キー162の4つの周囲キー(図示せず)を操作することにより、答え表示領域14に表示される4つの答えの中から任意の1つを選択した上で、演出キー162の中央キー(図示せず)を押すことで遊技者はその問題に答えることができる。

なお、同図の画面では、破線で囲まれている3が選択されている状態を示している。

20

【0115】

同図の(c)に示す画像例は、参加者Aが正解を答えた場合に表示されるものである。この画像例は、問題表示領域13と参加者表示領域12とを有する。そして、参加者Aが正解すると、参加者Aに1ポイント(1pt)が加算される。更に説明すると、答えが正解であれば、それを答えた参加者の得点が1ポイント増える。また、答えが誤りであれば、それを答えた参加者の得点が1ポイント減る。

このような答えの入力は、問題が出題されてから所定の時間が経過するまでに行わなければならない。また、このクイズゲームは、早押し形式のクイズであり、最も早く答えた参加者のポイント数が増えたり減ったりする。このため、演出制御部300は、参加者B、Cの内部操作によって予め決定されたクイズの結果にすることが可能である。

30

【0116】

同図の(d)に示す画像例は、クイズゲームが終了した場合に表示されるものである。この画像例は、参加者表示領域12と、参加者Aの順位を示す順位表示領域15と、を有する。この画像例は、クイズゲームを行って遊技者とCPU301とで競った結果、遊技者である参加者Aが最もポイントが高く、1位であることを示している。3問のクイズが出題され、参加者Aが2問を正解して2ポイントであり、参加者Bが1問を正解して1ポイントであり、参加者Cが正解なしで0ポイントである。

【0117】

図19の(a)~(d)は、第1の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。

40

同図の(a)に示す画像例は、クイズゲームの結果、遊技者である参加者Aが1位の場合に表示されるものである。すなわち、参加者Aが1位であれば内部状態が確変であり、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。

【0118】

また、同図の(b)に示す画像例は、クイズゲームの結果、参加者Aが2位の場合に表示されるものである。すなわち、参加者Aが2位であれば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。なお、この場合には、特別図柄抽選が100回行われるまでに大当たりに当選すれば、いわゆるプレミアム

50

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、クイズの順位の結果が反映されない。

また、同図の(c)に示す画像例は、クイズゲームの結果、参加者Aが最下位の3位の場合に表示されるものである。すなわち、参加者Aが3位であれば内部状態が確変ではないが、「確変期待度20%」の文字が表示される。

【0119】

クイズの順位に対応した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、参加者Aが1位の場合には、内部確変モードに移行し、参加者Aが2位または3位の場合には、通常モードに移行する。なお、所定の背景画面は、参加者Aが1位の場合と2位又は3位の場合とで互いに異なるものである。

【0120】

〔第2の実施の形態〕

図20の(a)~(d)は、第2の実施の形態に係るゲーム処理の際に画像表示部114に表示される画像例を示す図である。

同図の(a)に示す画像例は、参加者が1人のクイズゲームが開始されて第1問が出題される場合に表示されるものである。すなわち、この場合のクイズゲームは、CPU301との対戦ではない。

この画像例は、図18の(b)に示す画像例と同じく、問題表示領域13と答え表示領域14とを有するものであり、4択問題が出題された場面を示している。

【0121】

図20の(b)に示す画像例は、第1問についての遊技者の答えが正解の場合に表示されるものであり、遊技者に1ポイントが加算されることを示している。

同図の(c)に示す画像例は、第2問が出題される場合に表示されるものであり、第1問と同様の4択問題が出題された場面を示している。

同図の(d)に示す画像例は、第2問についての遊技者の答えが正解でない場合に表示されるものであり、遊技者のポイント数はそのままである。なお、遊技者のポイント数を1つ減らすようにすることも考えられる。

このようにして例えば全3問のクイズを出題し、遊技者が高得点を獲得できると、内部確変が確定する。

【0122】

図21の(a)~(d)は、第2の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。

同図の(a)に示す画像例は、出題された3問のクイズのすべてに遊技者が正解した場合に表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。

【0123】

同図の(b)に示す画像例は、出題された3問のクイズのうち2問に遊技者が正解した場合に表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。

【0124】

同図の(c)に示す画像例は、出題された3問のクイズのうち1問に遊技者が正解した場合に表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。

この銅力ギ 2 3 は、宝箱解除期待度が精度 2 0 % のものである。すなわち、銅力ギ 2 3 を用いると、遊技者は、宝箱 3 1 を 2 0 % の確率で開けることができる。言い換えると、銅力ギ 2 3 を用いても宝箱 3 1 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 3 1 を開ける可能性を高まり、内部状態が確変なのか否かを知ることが可能になる。

【 0 1 2 5 】

同図の (d) に示す画像例は、出題された 3 問のクイズのいずれにも遊技者が正解できなかった場合に表示されるものであり、宝箱 3 1 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 3 1 を開けることができない。クイズゲームは、予め決定されたゲームの結果を基にゲーム進行制御が行われているので、この画像例の場合には、内部状態が確変ではない。

10

【 0 1 2 6 】

図 2 2 の (a) ~ (e) は、第 2 の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 に表示される画像例を示す図である。すなわち、同図に示す画像例は、図 2 1 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 2 2 の画像例は、ゲームにより取得した図 2 1 の (a) の金力ギ 2 1、同図の (b) の銀力ギ 2 2 または同図の (c) の銅力ギ 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 2 の (a) に示す画像例は、図 2 1 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。

20

【 0 1 2 7 】

同図の (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っ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ことを遊技者は知ることができる。また、(e) の画像例は、紙 3 3 に「×」が付されているので、内部状態が確変ではないことを遊技者は知ることができる。

30

【 0 1 2 8 】

図 2 3 の (a) ~ (c) は、第 2 の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、出題された 3 問のクイズのうち 2 問以上に遊技者が正解し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へアクセスすることができる。

40

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へ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ことを知ることができる。

【 0 1 2 9 】

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

50

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 19 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 のリアルタイムクロック 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。

【0130】

図 24 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、出題された 3 問のクイズのうち 2 問以上に遊技者が正解し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 の裏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。

【0131】

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。図 24 の (b) の画像例は、図 23 の (b) と同じである。また、図 24 の (c) の画像例は、図 23 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を報知している。

20

【0132】

なお、報知器 51 は、図 24 の (b) の画像のみを表示するように構成し、遊技者が 2 問以上のクイズに正解しても、内部状態が確変である場合のみ可動役物 115 が動き、確変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、クイズの正解が 2 問以上の場合に可動役物 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

【0133】

〔第 3 の実施の形態〕

図 25 の (a) および (b) は、第 3 の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 162 を操作することでアイテム 62, 63 を収集し、所定時間内に収集したアイテム 62, 63 の数に応じたポイントが遊技者に付与される。本実施の形態では、複数の種類のアイテム 62, 63 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 62, 63 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 62, 63 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。

40

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 162 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 61 で示されている。通路には、複数のアイテム 62, 63 が置かれている。

なお、遊技者に収集されたアイテム 62 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 62 (同図の (a) では破線で図示) のみがそのまま表示される。

【0134】

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

50

。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) には表示されていない広場 6 4 に入ろうとしている。この広場 6 4 には、2 つのアイテム 6 2 , 6 3 が置かれているため、遊技者は、効率良くアイテム 6 2 , 6 3 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。このため、CPU 3 0 1 は、通路に置くアイテム 6 2 , 6 3 の数を増減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。

【 0 1 3 5 】

なお、図 2 5 の (a) および (b) に示す画像例では、画像表示部 1 1 4 に表示されている通路の全てが見えているが、他の画像例も考えられる。例えば、遊技者が演出キー 1 6 2 を操作することに対応して、キャラクタ化した人物 (図示せず) が通路を移動し、その人物が手に持つ小さな手松明 (図示せず) をともすことで、その周囲のみが見えるようにする画像例も考えられる。通路等の画像を表示する領域を変える。

このような手松明の画像例の場合には、例えば、手松明の火の大きさが経過時間と共に小さくなって遊技者が見える範囲がだんだんと狭くなっていき、やがてゲーム終了時間になると手松明の火が消えて遊技者に迷路が見えないようにする場合が考えられる。また、いったん小さくなった手松明の火は、例えば、演出ボタン 1 6 1 を連打することで一時的に大きくなるようにする場合も考えられる。

【 0 1 3 6 】

また、経過時間と共に小さくなる手松明の火の大きさや手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 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 3 0 0 の CPU 3 0 1 は、遊技制御部 2 0 0 から、保留球数に関する情報を取得し、その情報を基に、手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、ゲーム開始時の手松明の火の大きさが最も大きく、および / または、手松明が消えるまでの時間が長くなるようにする。手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。

また、第 1 始動口 1 2 1 または第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞するごとに、手松明のエネルギーが増えるようにする制御例も考えられる。すなわち、第 1 始動口スイッチ 2 1 1 または第 2 始動口スイッチ 2 1 2 にて検出信号が検出されると、遊技制御部 2 0 0 は、演出制御部 3 0 0 に出力することで、演出制御部 3 0 0 は、手松明のエネルギーを増やすタイミング情報を取得する。

【 0 1 3 7 】

このような収集ゲームについては、図 2 5 の画像例以外の画像例も考えられる。

図 2 6 は、第 3 の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 2 5 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 7 1 で示されている。そして、遊技者が演出キー 1 6 2 を操作することにより、他の部屋のドア 7 3 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 7 2 が置かれている。他の部屋には、アイテム 7 2 が置かれている場合があり、また、アイテム 7 2 が置かれていない場合もある。アイテム 7 2 が置かれている部屋に入ると、そのアイテム 7 2 を収集することができ、収集したアイテム 7 2 の数に応じたポイントが遊技者に付与される。

この収集ゲームでも、CPU 3 0 1 は、部屋に置くアイテム 7 2 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。

【 0 1 3 8 】

〔第４の実施の形態〕

図２７は、第４の実施の形態に係るゲーム処理の際に画像表示部１１４に表示される画像例を示す図である。

同図に示す画像例は、的あてゲームを行う場合に表示されるものである。この的あてゲームは、標的競技を模したものであり、円形の標的８１には、「確変」、「通常」および「???」の文字があり、それぞれの文字は所定の大きさの領域に配置されている。

【０１３９】

この画像例では、照準位置（ターゲットマーカ）８２が標的８１に対して不規則に動き回っているように表示される。遊技者は、照準位置８２の位置を操作することができない。このため、遊技者は、照準位置８２の動きのタイミングを図って矢（図示せず）を放つことになる。具体的には、演出ボタン１６１または演出キー１６２を押すと、その照準位置８２の位置に矢（図示せず）が放たれる。ＣＰＵ３０１は、照準位置８２の動きを制御することで、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。すなわち、内部状態が確変であれば「確変」の領域に矢が刺さるように制御し、また、確変でなければ「通常」の領域に矢が刺さるように制御する。

なお、「???」に矢があたったときには、例えば、図１９の（ａ）～（ｃ）に示すいずれかの画像例を画像表示部１１４に表示することが考えられる。

【０１４０】

図２８は、第４の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、図２７と同じく、的あてゲームを行う場合に表示されるものである。この画像例では、標的８１が時計方向に高速回転しているように表示される。付言すると、遊技者の期待感を高めるために、標的８１が回転しているにもかかわらず「確変」の文字が見えるように表示している。

照準位置８２は、標的８１に対して固定されている。遊技者は、所定のタイミングで演出ボタン１６１または演出キー１６２を押すことで、いずれかの領域に矢があたる。ＣＰＵ３０１は、矢のあたり具合を制御することで、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。

【０１４１】

なお、第１の実施の形態ないし第４の実施の形態における潜伏報知モード処理について、ゲーム処理に用いるゲームの画像例と、潜伏報知演出処理に用いる潜伏報知演出の画像例や動作例と、を説明したが、これらの画像例や動作例を適宜組み合わせることは可能である。

【０１４２】

このように、本実施の形態では、潜伏モード中に遊技状態を報知する演出に先立って遊技者参加形式のゲームが実行される。そして、そのゲームを開始する前に、取得した遊技状態等の情報を基に報知程度を予め決定し、その報知程度に基づいてゲームの結果を予め設定する。そのゲームでは、予め設定されたゲームの結果となるようにゲーム進行制御が行われる。したがって、ゲームの進行自体ないしゲームの終了時の順位や得点等に潜伏か非潜伏かの示唆が含まれていると言える。このため、ゲームの参加を契機として内部状態が確変であるか否かの推測が可能になる。

また、自ら参加したゲームによって内部状態が確変か否かの報知または確変の可能性の報知を所定の演出により知ることができる。すなわち、潜伏している遊技状態をゲームの結果によって遊技者に報知するので、遊技の参加意識を高めることができる。

また、ゲームを開始するタイミングを制御するので、ゲーム進行の円滑化等を行うことができる。また、ゲーム中には、中断条件、再開条件および終了を確認することにより状況に応じた対応を行うことが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【０１４３】

【図１】本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。

【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。

10

【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。

【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】第 1 の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。

20

【図 19】第 1 の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 20】第 2 の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 21】第 2 の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】第 2 の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 23】第 2 の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。

30

【図 24】第 2 の実施の形態に係る潜伏報知演出処理の際に可動役物が動作する動作例を示す図である。

【図 25】第 3 の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 26】第 3 の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。

【図 27】第 4 の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 28】第 4 の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。

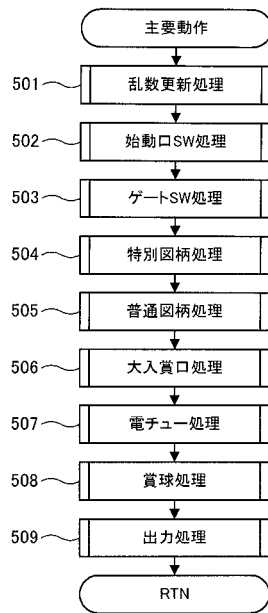
40

【符号の説明】

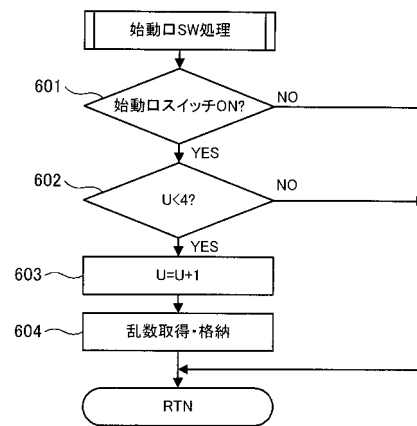
【0144】

5 1 ... 報知器、1 0 0 ... パチンコ遊技機、1 1 4 ... 画像表示部、1 1 5 ... 可動役物、1 6 1 ... 演出ボタン、1 6 2 ... 演出キー、3 0 0 ... 演出制御部、3 0 1 ... CPU

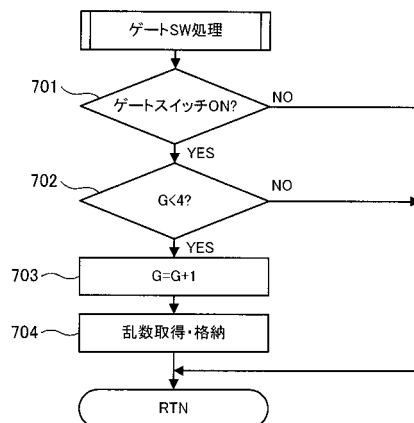
【図 5】



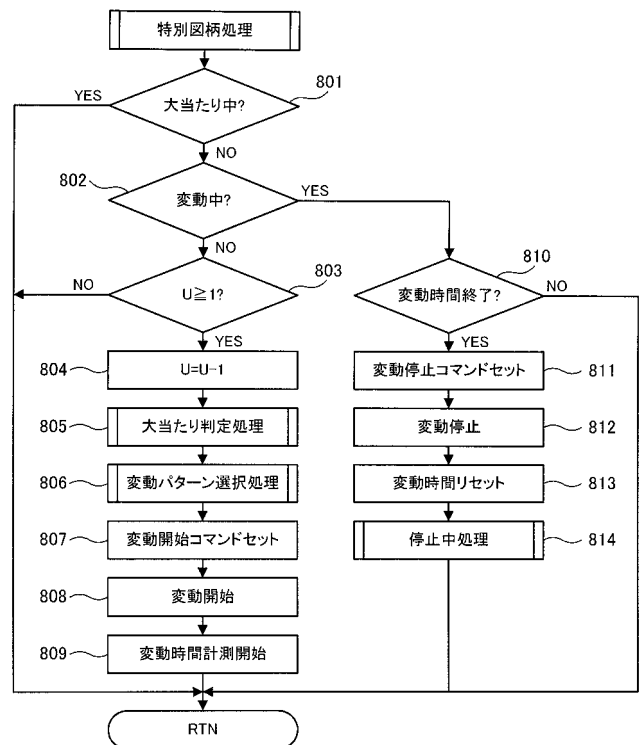
【図 6】



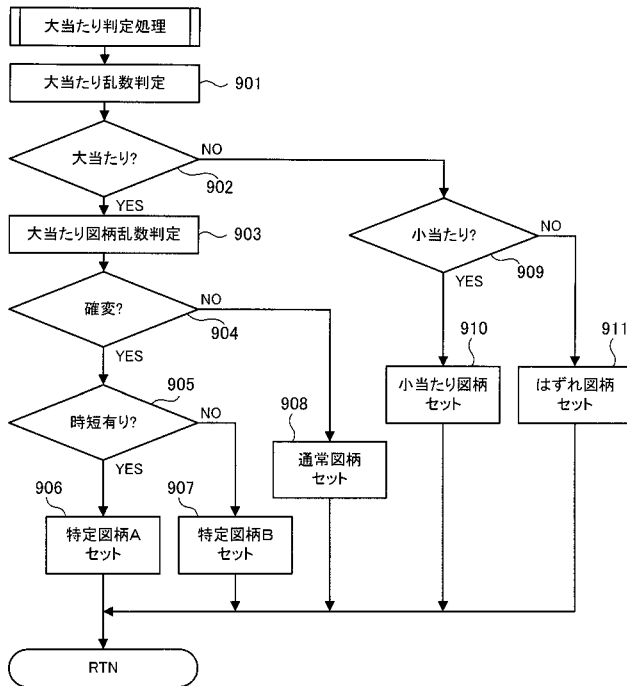
【図 7】



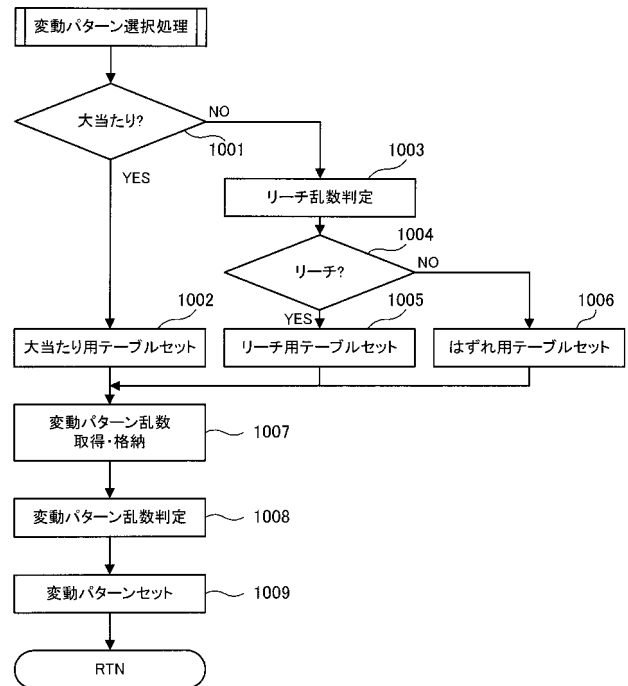
【図 8】



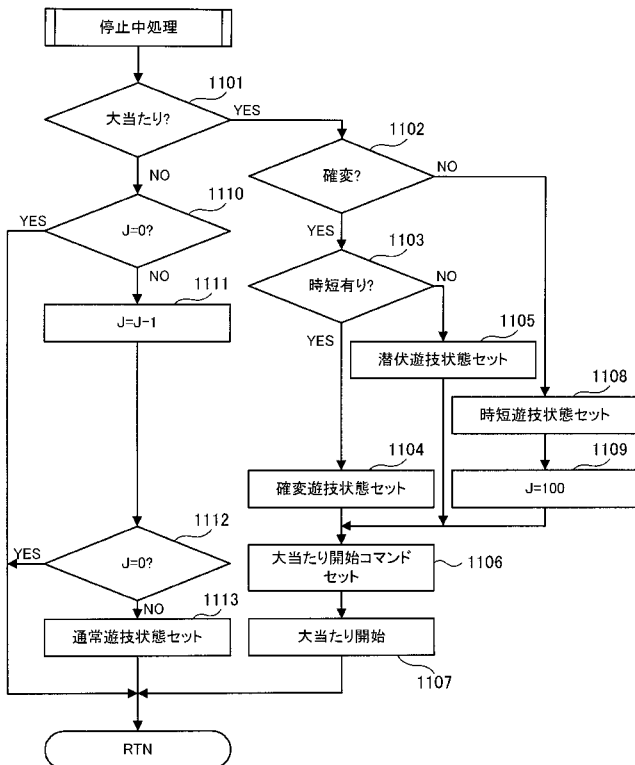
【図 9】



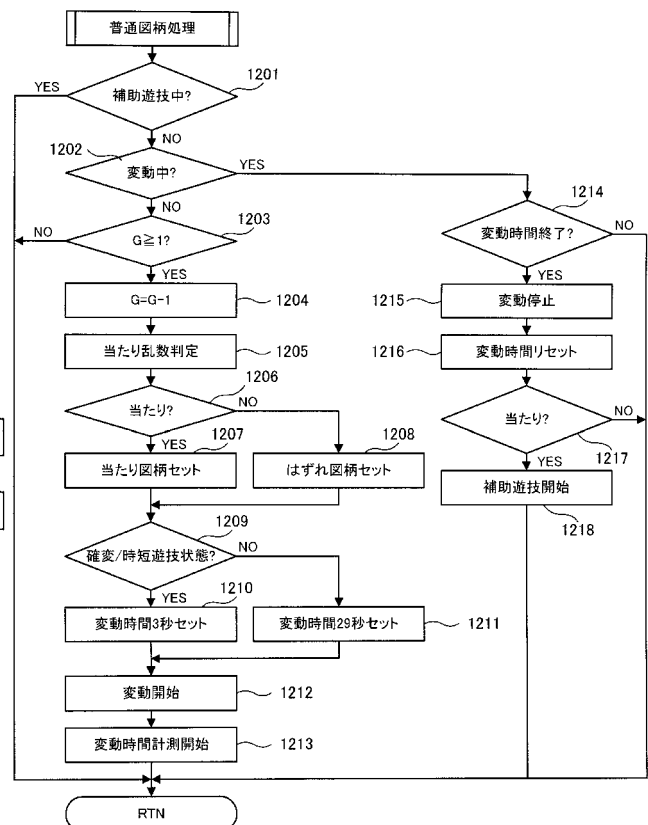
【図 10】



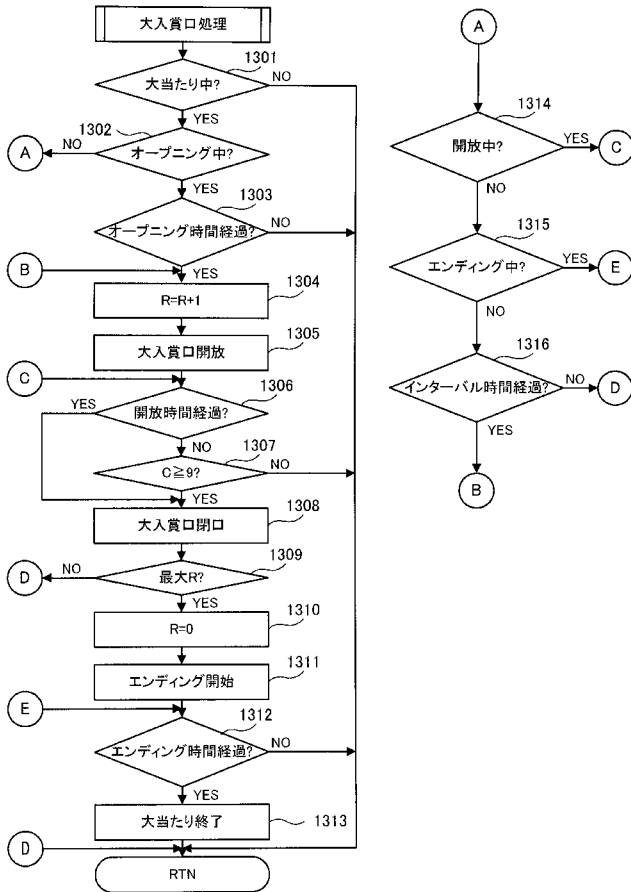
【図 11】



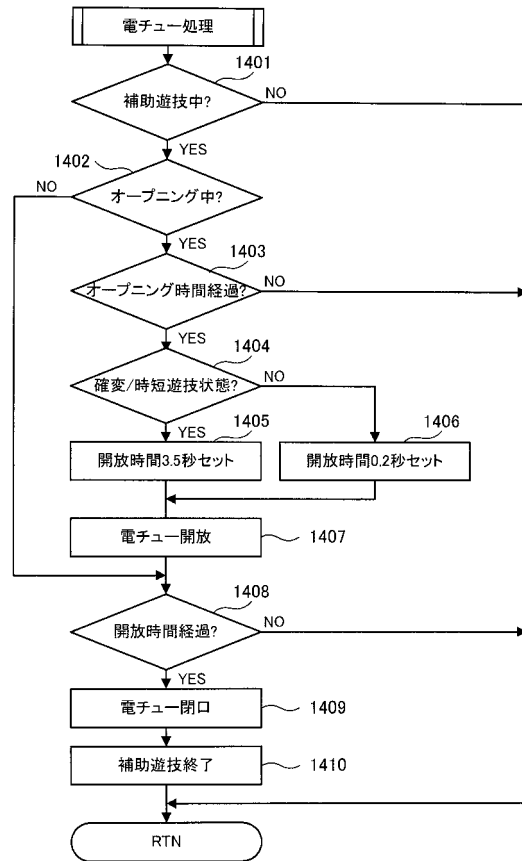
【図 12】



【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

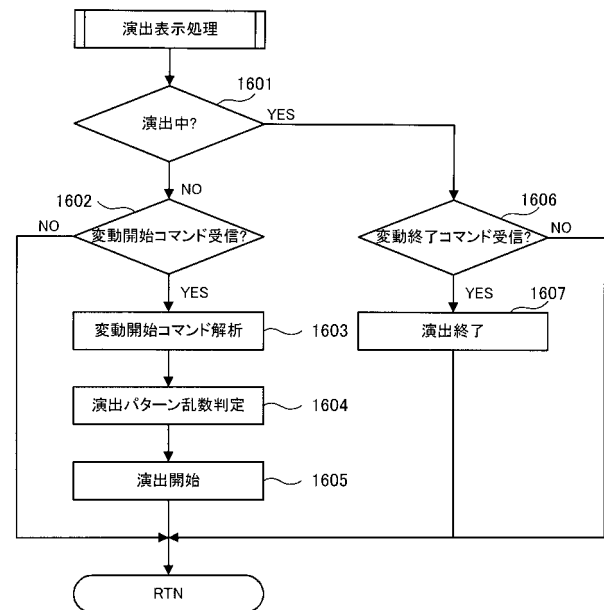
(c) リーチ乱数

	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

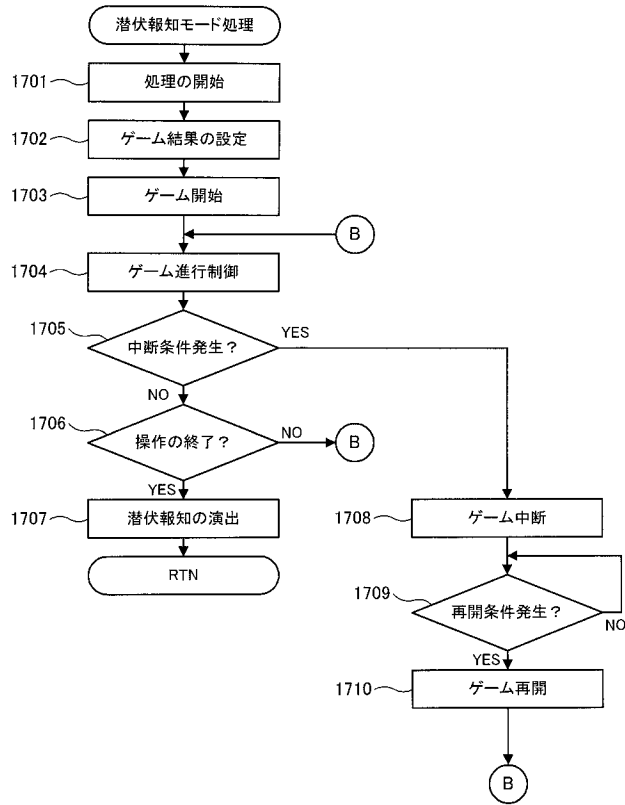
(d) 当たり乱数

	範囲	割合	乱数値
当たり	0~9	9/10	0~8

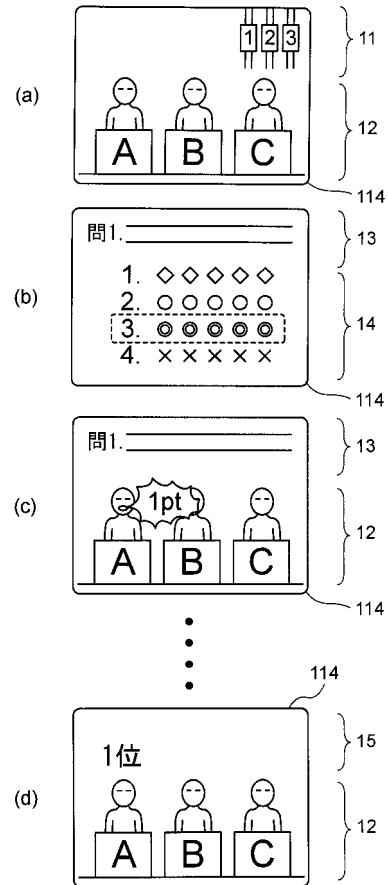
【図 16】



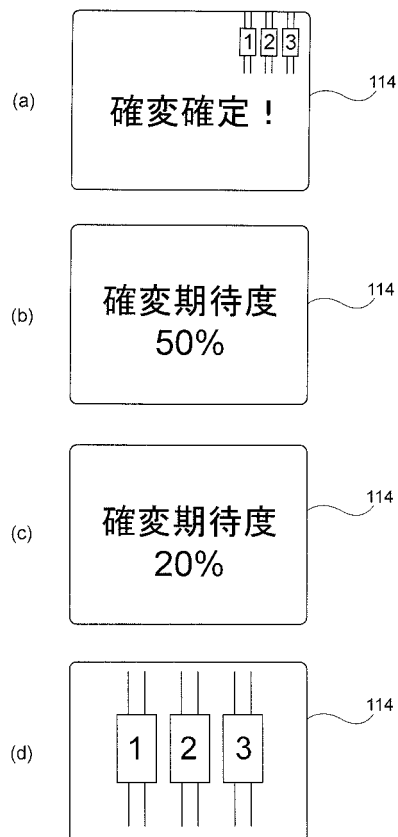
【図 17】



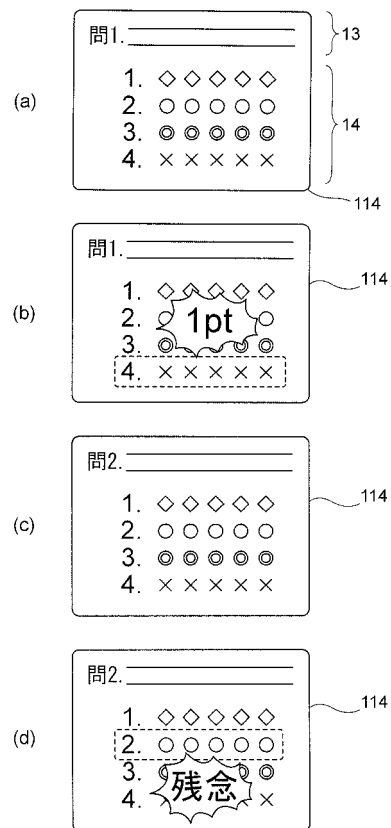
【図 18】



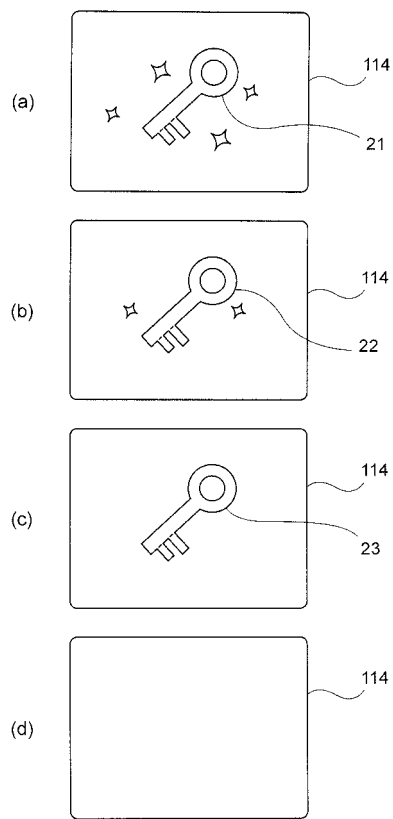
【図 19】



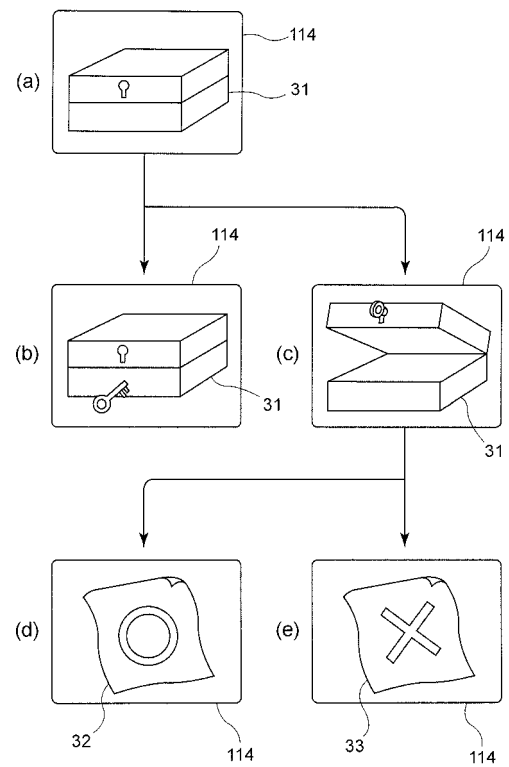
【図 20】



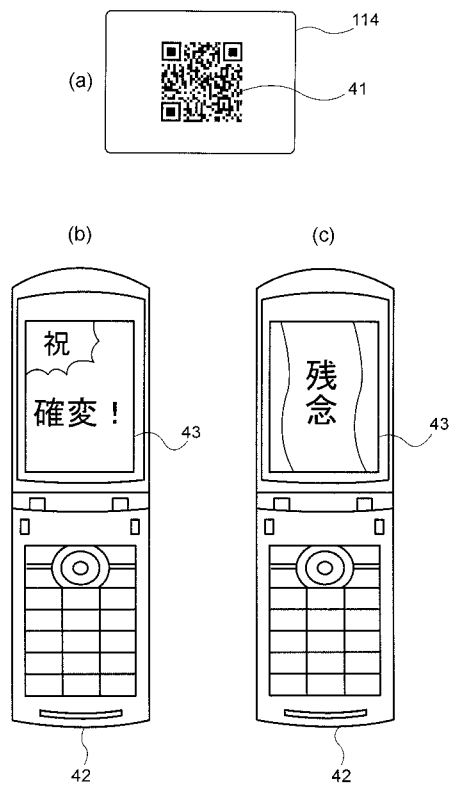
【図 2 1】



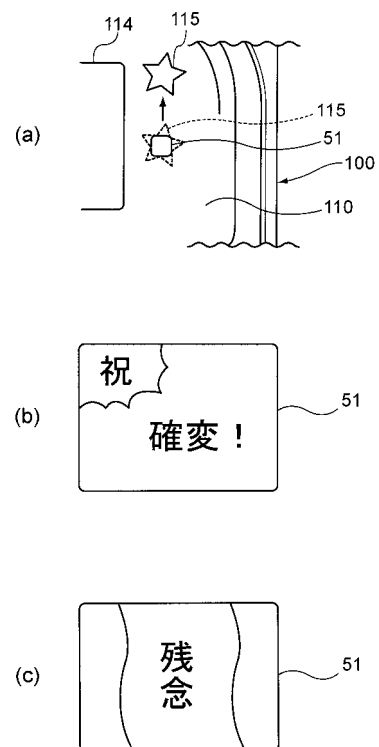
【図 2 2】



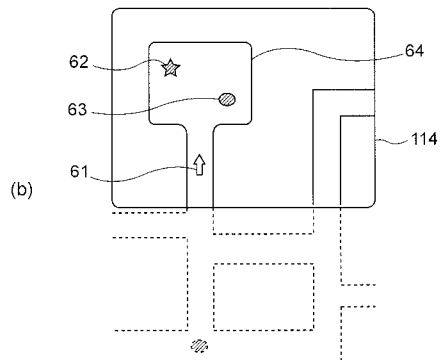
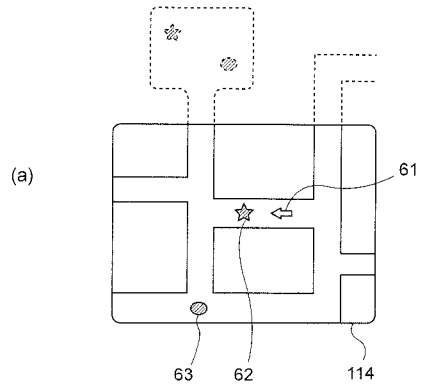
【図 2 3】



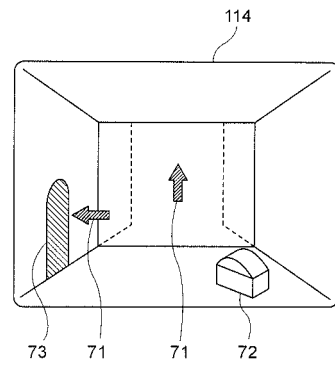
【図 2 4】



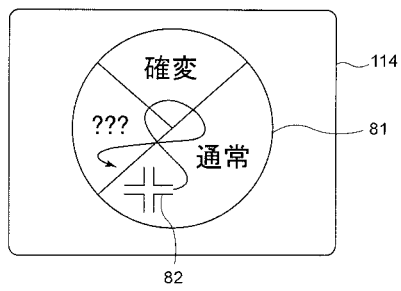
【図 2 5】



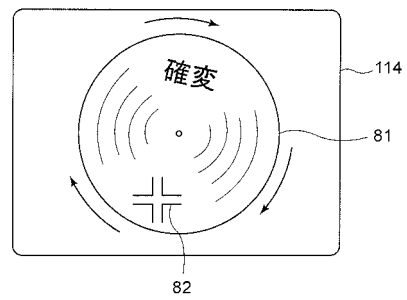
【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】



フロントページの続き

(72)発明者 蟹江 小五郎

愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号 京楽産業、株式会社内

(72)発明者 川上 功太

愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号 京楽産業、株式会社内

F ターム(参考) 2C088 AA33 AA34 AA39 AA42 AA54 CA27