

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5957578号
(P5957578)

(45) 発行日 平成28年7月27日(2016.7.27)

(24) 登録日 平成28年6月24日(2016.6.24)

(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 1 (全 46 頁)

(21) 出願番号	特願2015-123341 (P2015-123341)	(73) 特許権者	000161806 京楽産業. 株式会社
(22) 出願日	平成27年6月18日 (2015.6.18)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(62) 分割の表示	特願2013-95637 (P2013-95637) の分割	(74) 代理人	100104190 弁理士 酒井 昭徳
原出願日	平成22年3月30日 (2010.3.30)	(72) 発明者	加古 孝幸 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
(65) 公開番号	特開2015-163360 (P2015-163360A)		
(43) 公開日	平成27年9月10日 (2015.9.10)		
審査請求日	平成27年6月18日 (2015.6.18)		

審査官 青▲柳▼ 祥子

(56) 参考文献 特開2010-42122 (JP, A)

特開2005-441 (JP, A)

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】

遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入球することにより遊技者に有利な特別遊技をおこなうか否かの判定をおこなう判定手段と、

図柄を変動表示させてから前記判定手段による前記判定の結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、

前記図柄表示制御手段により図柄を変動表示させられているときに前記始動口に遊技球が入球すると、前記判定手段による前記判定の権利を保留球として記憶する記憶手段と、

前記記憶手段に記憶されている保留球に対し、当該保留球に対する図柄の変動表示を開始するよりも前に、前記特別遊技をおこなうか否かを事前判定する事前判定手段と、

前記図柄表示制御手段による図柄の変動表示の開始に応じて演出図柄を変動表示させるとともに図柄の停止表示の際に当該演出図柄を停止表示させる変動演出をおこなう変動演出実行手段と、

前記変動演出実行手段により前記変動演出がおこなわれているときに、前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、通常の予告演出とは異なる演出であって複数回の変動演出にわたって継続される特別予告演出をおこなうことが可能な特別予告演出実行手段と、

を備え、

前記変動演出実行手段は、

前記特別予告演出実行手段によって前記特別予告演出がおこなわれる場合、前記特別予

10

20

告演出がおこなわれることを示す第1の表示態様で演出図柄が停止表示されることを示唆してから前記第1の表示態様で演出図柄を停止表示させる第1の煽り演出を含む第1の変動演出をおこなう第1変動演出実行手段と、

前記特別予告演出実行手段によって前記特別予告演出がおこなわれない場合、前記第1の表示態様で演出図柄が停止表示されることを示唆してから前記特別予告演出がおこなわれないことを示し、且つ、前記第1の表示態様と類似した第2の表示態様で演出図柄を停止表示させる第2の煽り演出を含む第2の変動演出をおこなう第2変動演出実行手段と、
を有し、

前記第1変動演出実行手段は、

前記特別予告演出実行手段によって前記特別予告演出がおこなわれる場合、前記特別予告演出が開始される変動演出において、前記第1の変動演出をおこない、

前記第2変動演出実行手段は、

前記特別予告演出実行手段によって前記特別予告演出がおこなわれない場合、前記特別予告演出がおこなわれていない変動演出において、前記第2の変動演出をおこなうことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動口に入賞した遊技球が大当たりであるか否かを判定し、当該判定結果が遊技者にとって有利な判定結果であることを示唆する予兆保留表示演出をおこなうとともに、複数の変動に渡る一連の連続予告演出をおこなう遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技盤の遊技領域に打ち出した遊技球が特定の始動口に入賞すると、主制御基板の制御により、始動入賞のタイミングにて乱数を取得し、当該乱数が予め定められた大当たり乱数と一致する場合に、大当たりを示す図柄にて特別図柄を停止させるとともに、大当たり遊技状態に移行させるようにしたぱちんこ遊技機が広く使用されている。

【0003】

また、大当たり抽選の抽選結果を示す特別図柄の変動中に特定の始動口への遊技球の入賞を検出した場合、当該遊技球に対する大当たり抽選の権利を保留し、当該保留した権利に対する変動を、現在の変動を終了した後におこなうものが一般的である。また、当該保留した権利が大当たりであるか否かを、当該遊技球に対する変動を開始するより前に判定する事前判定処理をおこなう主制御基板を備えたぱちんこ遊技機が広く使用されている。

【0004】

このようなぱちんこ遊技機には、主制御基板による大当たり乱数の判定結果を受けて演出をおこなう演出制御基板が設けられている。演出制御基板は、遊技盤中央に設けられた画像表示部を制御して、特別図柄の変動表示に合わせて、例えば3列の演出図柄(数字、文字、記号など)を上から下に移動するように変動表示させる。そして、大当たりである場合には、あるライン(有効ライン)上に同一または関連性のある演出図柄が揃うように画像表示部を制御する。

【0005】

演出制御基板には、事前判定処理の処理結果である先読み結果に基づいて、一の変動に対する複数回の連続した変動に渡る一連の連続予告演出を所定の割合でおこなうものがある(例えば、下記特許文献1参照。)。なお、連続予告演出の発生頻度は、連続予告演出の大当たりに対する信頼度を低下させない程度に低く設定されている。

【0006】

そういったぱちんこ遊技機の演出制御基板には、全演出図柄に特定の演出図柄(以下「チャンス目」という)を停止表示することにより、連続予告演出をおこなう旨を遊技者に報知するものがある。また、連続予告演出をおこなわない場合においても、連続予告演出に対する期待感を遊技者に与える煽り演出を、予め設定された一定の割合にておこなうも

10

20

30

40

50

のが一般的である。煽り演出とは、例えば、上述したチャンス目を一部の演出図柄に停止表示する演出である。なお、煽り演出の発生頻度は、煽り演出の連続予告演出開始に対する信頼度が低下しない程度に低く設定されているため、煽り演出は頻出しないうように構成されている。

【 0 0 0 7 】

また、先読み結果の大当たりに対する信頼度を予兆保留として画像表示部を用いて表示するものがあつた（例えば、下記特許文献 2 参照。）。このようなばちんこ遊技機は、予兆保留表示のみをおこなう場合よりも、予兆保留表示をおこなった上で当該予兆保留に対する連続予告演出をおこなう場合の方が大当たりに対する信頼度が高い。そのため、遊技者は、予兆保留表示がおこなわれた場合、連続予告演出の開始を期待していた。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 8 】

【特許文献 1】特開 2 0 1 0 - 4 9 2 5 号公報

【特許文献 2】特開 2 0 0 5 - 4 4 1 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 9 】

しかしながら、上述した従来技術では、連続予告演出をおこなわない場合、予兆保留表示の有無に関わらず予め設定された一定の割合をもって煽り演出をおこなうため、予兆保留表示をおこなっている場合に遊技者に退屈感を与えてしまうといった問題があつた。

20

【 0 0 1 0 】

具体的には、予兆保留表示をおこなうことにより連続予告演出を経由した大当たりの当選に対する期待感を遊技者に与えるにも関わらず、煽り演出の発生頻度が低いため、予兆保留表示を開始してから当該予兆保留に対する変動をおこなうまでの間、遊技者に退屈感を与えていた。

【 0 0 1 1 】

本発明は、上記の従来技術による問題点を解消するため、遊技者を退屈させることなく、連続予告演出に対する期待感を継続して与えることのできる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 2 】

上述した課題を解決し、目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入球することにより遊技者に有利な特別遊技をおこなうか否かの判定をおこなう判定手段と、図柄を変動表示させてから前記判定手段による前記判定の結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、前記図柄表示制御手段により図柄が変動表示させられているときに前記始動口に遊技球が入球すると、前記判定手段による前記判定の権利を保留球として記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶されている保留球に対し、当該保留球に対する図柄の変動表示を開始するよりも前に、前記特別遊技をおこなうか否かを事前判定する事前判定手段と、前記図柄表示制御手段による図柄の変動表示の開始に応じて演出図柄を変動表示させるとともに図柄の停止表示の際に当該演出図柄を停止表示させる変動演出をおこなう変動演出実行手段と、前記変動演出実行手段により前記変動演出がおこなわれているときに、前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、通常の予告演出とは異なる演出であつて複数回の変動演出にわたつて継続される特別予告演出をおこなうことが可能な特別予告演出実行手段と、を備え、前記変動演出実行手段は、前記特別予告演出実行手段によって前記特別予告演出がおこなわれる場合、前記特別予告演出がおこなわれることを示す第 1 の表示態様で演出図柄が停止表示されることを示唆してから前記第 1 の表示態様で演出図柄を停止表示させる第 1 の煽り演出を含む第 1 の変動演出をおこなう第 1 変動演出実行手段と、前記特別予告演出実行手段によって前記特別予告演出がおこなわれない場合、前記第 1 の表示態様で演出図柄が停止表示される

40

50

ことを示唆してから前記特別予告演出がおこなわれないことを示し、且つ、前記第1の表示態様と類似した第2の表示態様で演出図柄を停止表示させる第2の煽り演出を含む第2の変動演出をおこなう第2変動演出実行手段と、を有し、前記第1変動演出実行手段は、前記特別予告演出実行手段によって前記特別予告演出がおこなわれる場合、前記特別予告演出が開始される変動演出において、前記第1の変動演出をおこない、前記第2変動演出実行手段は、前記特別予告演出実行手段によって前記特別予告演出がおこなわれない場合、前記特別予告演出がおこなわれていない変動演出において、前記第2の変動演出をおこなうことを特徴とする。

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、遊技者を退屈させることなく、連続予告演出の開始に対する期待感を継続して与えることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の一例を示す正面図である。

【図2】本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の制御部の内部構成を示すブロック図である。

【図3】本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の機能的構成を示したブロック図である。

【図4】主制御部が実行するメイン処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図5】主制御部が実行するタイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図6】主制御部が実行する始動口SW処理を示したフローチャートである。

【図7】主制御部が実行する事前判定処理を示したフローチャートである。

【図8】主制御部が実行する特別図柄処理を示すフローチャートである。

【図9】大当たり判定処理の処理手順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処理手順を示すフローチャートである。

【図11-1】確変大当たり用変動パターンテーブルの一例を示した説明図である。

【図11-2】通常大当たり用変動パターンテーブルの一例を示した説明図である。

【図11-3】リーチ用変動パターンテーブルの一例を示した説明図である。

【図11-4】潜確・小当たり・はずれ用変動パターンテーブルの一例を示した説明図である。

【図12】主制御部がおこなう停止中処理を示したフローチャートである。

【図13】主制御部がおこなう大入賞口処理を示したフローチャートである。

【図14】遊技状態設定処理を示したフローチャートである。

【図15】演出メイン制御処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図16】演出統括部が実行する演出タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図17-1】演出統括部が実行するコマンド受信処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図17-2】演出統括部が実行するコマンド受信処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図17-3】大当たり/小当たり用予兆保留表示抽選テーブルを示す説明図である。

【図17-4】リーチ用予兆保留表示抽選テーブルを示す説明図である。

【図17-5】はずれ用予兆保留表示抽選テーブルを示す説明図である。

【図17-6】大当たり用形態選択テーブルを示す説明図である。

【図17-7】小当たり/リーチ用形態選択テーブルを示す説明図である。

【図18-1】演出統括部のCPUがおこなう連続予告演出開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図18-2】連続予告演出における各フラグのON/OFFのタイミングを示すタイミングチャートである。

【図19-1】大当たり用連続予告演出実行抽選テーブルを示す説明図である。

【図19-2】はずれ用連続予告演出実行抽選テーブルを示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図20】演出統括部が実行する演出選択処理を示すフローチャートである。
- 【図21】演出統括部が実行する変動演出パターン選択処理の処理手順を示すフローチャートである。
- 【図22-1】実行変動数選択テーブル(K=4)を示す説明図である。
- 【図22-2】実行変動数選択テーブル(K=3)を示す説明図である。
- 【図22-3】実行変動数選択テーブル(K=2)を示す説明図である。
- 【図23-1】通常変動演出パターンテーブルの一例を示した説明図である。
- 【図23-2】特殊変動演出パターンテーブルの一例を示した説明図である。
- 【図24】演出統括部が実行する演出図柄決定処理の処理手順を示すフローチャートである。
- 【図25-1】チャンス目演出図柄選択テーブルを示す説明図である。
- 【図25-2】非チャンス目演出図柄選択テーブルを示す説明図である。
- 【図25-3】通常演出図柄選択テーブルを示す説明図である。
- 【図25-4】白用特殊演出図柄選択テーブルを示す説明図である。
- 【図25-5】青用特殊演出図柄選択テーブルを示す説明図である。
- 【図25-6】赤用特殊演出図柄選択テーブルを示す説明図である。
- 【図26】演出統括部がおこなう変動演出終了中処理を示したフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】

【0015】

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

【0016】

(実施の形態)

(ぱちんこ遊技機の基本構成)

まず、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の基本構成について説明する。図1は、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の一例を示す正面図である。図1に示すように、実施の形態のぱちんこ遊技機100は、遊技盤101を備えている。遊技盤101の下部位置には、発射部(図2中符号282参照)が配置されている。発射部の駆動によって発射された遊技球は、レール102a, 102b間を上昇して遊技盤101の上部位置に達した後、遊技領域103内を落下する。

【0017】

遊技領域103には、複数の釘(不図示)が設けられており、この釘によって遊技球は不特定な方向に向けて落下する。また、遊技領域103において遊技球の落下途中となる位置には、遊技球の落下方向を変化させる風車や各種入賞口(始動口や大入賞口など)が配設されている。

【0018】

遊技盤101の略中央部分には、画像表示部104が配置されている。画像表示部104としては液晶表示器(LCD)などが用いられる。画像表示部104の下方には、第1始動口105が、右方には第2始動口106が配設されている。第1始動口105、第2始動口106は、始動入賞させるための入賞口である。

【0019】

第2始動口106の近傍には、電動役物としての電動チューリップ107が設けられている。電動チューリップ107は、遊技球を第2始動口106へ入賞し難くさせる閉状態(閉口された状態)と、閉状態よりも入賞しやすくさせる開状態(開放された状態)とを有する。これらの状態の制御は、電動チューリップ107が備えるソレノイド(図2中符号231参照)によっておこなわれる。

【0020】

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

10

20

30

40

50

内の任意の位置に配設してもよい。

【 0 0 2 1 】

第 2 始動口 1 0 6 の下方には、大入賞口 1 0 9 が設けられている。大入賞口 1 0 9 は、大当たり状態となったときに開放して、遊技球が入賞することにより所定個数（例えば 1 5 個）の賞球を払い出すための入賞口である。

【 0 0 2 2 】

画像表示部 1 0 4 の側部や下方などには普通入賞口 1 1 0 が配設されている。普通入賞口 1 1 0 は、遊技球の入賞により所定個数（例えば 1 0 個）の賞球を払い出すための入賞口である。普通入賞口 1 1 0 は、図示の位置に限らず、遊技領域 1 0 3 内の任意の位置に配設してもよい。遊技領域 1 0 3 の最下部には、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を回収する回収口 1 1 1 が設けられている。

10

【 0 0 2 3 】

遊技盤 1 0 1 の右下部分には、特別図柄が表示される特別図柄表示部 1 1 2 が配置されている。特別図柄表示部 1 1 2 は、第 1 特別図柄（以下「特図 1」という）が表示される第 1 特別図柄表示部（図 2 中符号 1 1 2 a 参照）と、第 2 特別図柄（以下「特図 2」という）が表示される第 2 特別図柄表示部（図 2 中符号 1 1 2 b 参照）とを有する。

【 0 0 2 4 】

ここで、特図 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 0 5 へ入賞することによりおこなう第 1 大当たり抽選の抽選結果を表す図柄である。特図 2 は、遊技球が第 2 始動口 1 0 6 へ入賞することによりおこなう第 2 大当たり抽選の抽選結果を表す図柄である。第 1 大当たり抽選および第 2 大当たり抽選は、遊技状態を大当たり状態とするか否かの抽選である。

20

【 0 0 2 5 】

また、遊技盤 1 0 1 の右下部分には、普通図柄が表示される普通図柄表示部 1 1 3 が配置されている。ここで、普通図柄は、普通図柄抽選の抽選結果を表すものである。普通図柄抽選は、前述のように電動チューリップ 1 0 7 を開状態（長開放または短開放）とするか否かの抽選である。普通図柄表示部 1 1 3 は、例えば、7 セグメントディスプレイからなる。

【 0 0 2 6 】

特別図柄表示部 1 1 2 および普通図柄表示部 1 1 3 の左側には、特別図柄または普通図柄に対する保留数を表示する保留球表示部 1 1 4 が配置されている。例えば、保留球表示部 1 1 4 としては LED (Light - Emitting Diode) が用いられる。この保留球表示部 1 1 4 としての LED は複数配置され、点灯 / 消灯によって保留数を表示する。例えば、保留球表示部 1 1 4 を構成する LED のうちの、上段の LED が 2 個点灯している場合には、普通図柄に対する保留数は 2 であることを表す。

30

【 0 0 2 7 】

遊技盤 1 0 1 の遊技領域 1 0 3 の外周部分には、枠部材 1 1 5 が設けられている。枠部材 1 1 5 において遊技領域 1 0 3 の上側および下側となる 2 辺には、演出ライト部（枠ランプ）1 1 6 が設けられている。演出ライト部 1 1 6 は、それぞれ複数のランプを有する。各ランプは、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の正面にいる遊技者を照射し、その照射位置が遊技者の頭上から腹部に沿って移動するように、光の照射方向を上下方向に変更することができる。各ランプは、演出ライト部 1 1 6 に設けられた不図示のモータによって、光の照射方向を上下方向に変更するように駆動される。

40

【 0 0 2 8 】

枠部材 1 1 5 の下部位置には、操作ハンドル 1 1 7 が配置されている。操作ハンドル 1 1 7 は、上記の発射部を駆動させて遊技球を発射させる発射指示部材 1 1 8 を備えている。発射指示部材 1 1 8 は、操作ハンドル 1 1 7 の外周部において、遊技者から見て右回りに回転可能に設けられている。発射部は、発射指示部材 1 1 8 が遊技者によって直接操作されている場合に、遊技球を発射させる。

【 0 0 2 9 】

枠部材 1 1 5 において、遊技領域 1 0 3 の下側となる辺には、遊技者による操作を受け

50

付ける演出ボタン（チャンスボタン）119が設けられている。また、枠部材115において、演出ボタン119の隣には、十字キー120が設けられている。これら演出ボタン119および十字キー120は、ぱちんこ遊技機100において遊技者からの操作を受け付ける操作部を構成している。また、枠部材115には、音声を出力するスピーカ（図2中符号254参照）が組み込まれている。

【0030】

画像表示部104の下部には、可動演出役物130が配設されている。可動演出役物130は、駆動モータによって、遊技盤101上において回転可能となっている。具体的には、可動演出役物130は、例えば円柱形状のドラム130a～130cが連なって並列されている構成となっている。各ドラム（左ドラム130a、中ドラム130b、右ドラム130c）は、その中心軸が遊技盤101に平行であり、底面どうしが対面するように並列されている。

10

【0031】

また、各ドラム130a～130cは、一つずつの駆動モータを備え、独立して回転駆動する。なお、図示を省略するが、遊技領域103内の所定位置（例えば画像表示部104の周囲）には演出用の他の役物が設けられている。

【0032】

次に、ぱちんこ遊技機100の遊技の流れについて、主要構成部とともに説明する。なお、主要構成部の詳細については、図2を用いて後述する。まず、通常遊技状態において、遊技者は、遊技盤101の左側領域または中央領域に打ち出す遊技、いわゆる左打ちによる遊技をおこない、第1始動口105を狙う。遊技球が第1始動口105に入賞すると、大当たり抽選をおこない、特別図柄表示部112を変動する。

20

【0033】

大当たり抽選の抽選結果を示す特図1が大当たり図柄である場合、所定のインターバル時間が経過した後に、大当たり抽選の抽選結果に対応したラウンド数、大入賞口109を開放させる大当たり遊技をおこなう。

【0034】

大当たり終了後は、特別図柄が「通常大当たり」を示す図柄であった場合、100回の時短遊技状態に移行する。なお、100回とは、特別図柄の変動回数に相当する。時短遊技状態において、遊技者は右打ちをおこないゲート108を狙う。遊技球がゲート108を通過すると、普通図柄表示部113が変動する。

30

【0035】

停止した普通図柄が当たり図柄の場合、電動チューリップ107を開放させる。なお、停止した普通図柄がはずれ図柄の場合、電動チューリップ107を開放させない。100回の時短遊技状態の後には、通常遊技状態に戻る。遊技球が電動チューリップ107を介して、第2始動口106に入賞すると、大当たり抽選をおこない、特図2が変動する。ここで、大当たり図柄である場合、大当たり遊技をおこなう。

【0036】

また、特別図柄が「確変大当たり」を示す図柄であった場合、10000回の確変遊技状態に移行する。なお、10000回とは、次の大当たりに当選するまで遊技状態が変更されないようにするために、便宜上定めた数字である。確変遊技状態においては、遊技者は時短遊技状態と同様の遊技をおこなう。なお、確変遊技状態においては、通常遊技状態に当選することにより、大当たり遊技を経て時短遊技状態に移行し、通常遊技状態へ移行する。

40

【0037】

（ぱちんこ遊技機の制御部の内部構成）

次に、図2を用いて、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機100の制御部の内部構成について説明する。図2は、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機100の制御部の内部構成を示すブロック図である。図2に示すように、ぱちんこ遊技機100の制御部200は、遊技の進行を制御する主制御部201と、演出内容を制御する演出制御部202と、

50

賞球の払い出しを制御する賞球制御部 203 とを備えている。以下にそれぞれの制御部の構成について詳細に説明する。

【0038】

(1. 主制御部)

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

【0039】

主制御部 201 は、CPU 211 が RAM 213 をワークエリアとして使用しながら、ROM 212 に記憶された各種プログラムを実行することによって、ぱちんこ遊技機 100 の遊技の進行を制御するように機能する。具体的には、主制御部 201 は、大当たり抽選 (第 1 大当たり抽選、第 2 大当たり抽選)、普通図柄抽選、遊技状態の制御などをおこない、遊技の進行を制御する。例えば、主制御部 201 は、主制御基板によって実現される。

10

【0040】

CPU 211 は、予め ROM 212 に記憶された各種プログラムに基づき、遊技内容の進行に伴う基本処理を実行する。ROM 212 には、保留記憶プログラム、当たり抽選プログラム、事前判定プログラム、特別図柄変動プログラム、大入賞口制御プログラム、遊技状態設定プログラムなどが記憶されている。

20

【0041】

保留記憶プログラムは、第 1 始動口 SW 221 によって検出された遊技球を特 1 保留球として記憶するとともに、第 2 始動口 SW 222 によって検出された遊技球を特 2 保留球として記憶するプログラムである。当たり抽選プログラムは、特 1 保留球および特 2 保留球に対する当たり抽選をおこなうプログラムである。

【0042】

当たりには、大当たりと小当たりとがある。大当たりには、獲得出玉の見込める長当たりと、獲得出玉の見込めない短当たりとがある。なお、特 2 保留球に対する当たり抽選は、特 1 保留球に対する当たり抽選よりも、遊技者にとって有利な当たり (長当たり) が発生しやすくなっている。

30

【0043】

事前判定プログラムは、遊技球が始動入賞したタイミングにて、当たりか否かの判定や、特別図柄の変動時間の判定をおこなうプログラムである。特別図柄変動プログラムは、当たり抽選の抽選結果を特別図柄として変動停止させるプログラムである。

【0044】

特 1 保留球に対する当たり抽選 (第 1 当たり抽選) の抽選結果は、第 1 特別図柄表示部 112 a の特図 1 として変動停止される一方、特 2 保留球に対する当たり抽選 (第 2 当たり抽選) の抽選結果は、第 2 特別図柄表示部 112 b の特図 2 として変動停止される。なお、特 2 保留球に対する特別図柄の変動は、特 1 保留球よりも優先しておこなわれるようになっている。

40

【0045】

大入賞口制御プログラムは、当たり時に、短当たりまたは長当たりに応じた所定の開放時間を 1 ラウンドとして、例えば 15 ラウンド、大入賞口 109 を開放させるプログラムである。長当たりは、1 ラウンド毎の大入賞口 109 の開放時間を長くして (例えば 30 秒)、所定ラウンド数 (例えば 15 ラウンド) 大入賞口 109 を開放させることにより、遊技者に多数の出玉を獲得させる大当たりである。

【0046】

短当たりは、1 ラウンド毎の大入賞口 109 の開放時間を短くして (例えば 0.1 秒)、所定ラウンド数 (例えば 15 ラウンド) 大入賞口 109 を開放させる、獲得出玉の見込めない大当たりである。また、小当たりは、0.1 秒の開放 × 15 回を 1 ラウンドとして

50

、短当たりと同様の振る舞いをする、獲得出玉の見込めない当たりである。

【 0 0 4 7 】

遊技状態設定プログラムは、当たりの種類に応じて、当たり終了後の遊技状態を、低確率遊技状態または高確率遊技状態に設定するとともに、電チューサポートを付加する時短付き遊技状態または電チューサポートを付加しない時短無し遊技状態を設定するプログラムである。電チューサポートは、普通図柄の変動時間を短くするとともに、電動チューリップ107の開放時間を長くする機能である。

【 0 0 4 8 】

低確率遊技状態は、大当たりが発生し難い遊技状態である。高確率遊技状態は、低確率遊技状態に比べて、10倍程度大当たりが発生しやすい遊技状態である。ここで、大当たり、および大当たり後の遊技状態について、具体例を挙げて説明しておく。大当たりには、確変長当たり（いわゆる、確変大当たり）、通常長当たり（いわゆる、通常大当たり）、潜確短当たり（いわゆる、潜確大当たり）がある。確変長当たりの場合、大当たり終了後に、時短遊技が付加される時短付き高確率遊技状態（確変遊技状態）に移行する。

【 0 0 4 9 】

通常長当たりの場合、大当たり終了後に、時短遊技が付加される時短付き低確率遊技状態（時短遊技状態）に移行する。潜確短当たりの場合、大当たり終了後に、時短遊技が付加されない時短無し高確率遊技状態（潜確遊技状態）に移行する。なお、小当たりの場合、小当たり終了後には小当たり開始前の遊技状態に移行し、すなわち、遊技状態に変化はない。

【 0 0 5 0 】

また、主制御部201には、遊技球を検出する各種スイッチ（SW）、電動チューリップ107や、大入賞口109などの電動役物を開閉動作させるためのソレノイド、上記の第1特別図柄表示部112a、第2特別図柄表示部112b、普通図柄表示部113、保留球表示部114などが接続される。

【 0 0 5 1 】

具体的に、上記の各種SWとしては、第1始動口105へ入賞した遊技球を検出する第1始動口SW221と、第2始動口106へ入賞した遊技球を検出する第2始動口SW222と、ゲート108を通過した遊技球を検出するゲートSW223と、大入賞口109へ入賞した遊技球を検出する大入賞口SW224と、普通入賞口110へ入賞した遊技球を検出する普通入賞口SW225とが主制御部201に接続される。

【 0 0 5 2 】

それぞれのSW（221～225）による検出結果は主制御部201へ入力される。これらのSWには、近接スイッチなどを用いることができる。なお、普通入賞口SW225は、普通入賞口110の配置位置別に複数個設けてもよい。

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

主制御部201は、大当たり抽選（第1大当たり抽選、第2大当たり抽選）、普通図柄抽選の抽選結果に基づいて、第1特別図柄表示部112a、第2特別図柄表示部112b、普通図柄表示部113の表示内容を制御する。

【 0 0 5 5 】

さらに、主制御部201は、演出制御部202および賞球制御部203にも接続され、それぞれの制御部に対して各種コマンドを出力する。例えば、主制御部201は、演出制御部202に対しては変動開始コマンド、大当たり開始コマンドなどを出力する。また、

10

20

30

40

50

主制御部 201 は、賞球制御部 203 に対しては賞球コマンドを出力する。

【0056】

(2. 演出制御部)

演出制御部 202 は、演出統括部 202a と、画像・音声制御部 202b と、ランプ制御部 202c とによって構成され、ぱちんこ遊技機 100 の演出内容を制御する機能を有する。演出統括部 202a は、主制御部 201 から受信した各種コマンドに基づいて演出制御部 202 全体を統括する機能を有している。画像・音声制御部 202b は、演出統括部 202a からの指示内容に基づいて画像および音声の制御をおこなう機能を有している。また、ランプ制御部 202c は、遊技盤 101 および枠部材 115 などに設けられたランプの点灯を制御する機能を有している。

10

【0057】

(2-1. 演出統括部)

まず、演出統括部 202a の構成について説明する。演出統括部 202a は、CPU 241 と、ROM 242 と、RAM 243 と、リアルタイムクロック(以下「RTC」という) 244 と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備えて構成される。

【0058】

CPU 241 は、実行する演出を選択する演出パターン選択処理などを実行する。ROM 242 には、CPU 241 が上記の処理を実行するために必要となる各種プログラムなどが記憶されている。RAM 243 は、CPU 241 のワークエリアとして機能する。CPU 241 が各種プログラムを実行することにより RAM 243 にセットされたデータは、所定のタイミングで画像・音声制御部 202b およびランプ制御部 202c に対して出力される。

20

【0059】

CPU 241 は、予め ROM 242 に記憶された各種プログラムに基づき、演出内容に関する処理を実行する。ROM 242 には、演出統括プログラム、連続予告演出実行プログラム、予兆保留表示プログラム、煽り演出実行プログラムなどが記憶されている。演出統括プログラムは、変動開始コマンドに基づいて、特別図柄の変動表示に合わせて実行する演出内容を決定し、画像・音声制御部 202b、ランプ制御部 202c に所定の処理を実行するように指示出力して、演出制御部 202 全体を統括するプログラムである。

【0060】

連続予告演出実行プログラムは、変動する演出図柄に、予め定めた所定の演出図柄(チャンス目)を停止させ、以降の複数回の演出図柄の変動に渡って一連の連続予告演出をおこなうプログラムである。

30

【0061】

予兆保留表示プログラムは、先読み結果に遊技者にとって有利な情報が含まれている可能性を示唆する予兆保留を表示するプログラムである。なお、本実施の形態においては、大当たりに対する信頼度の異なる複数の形態の予兆保留から一の形態の予兆保留を選択して表示する。最も信頼度の高い予兆保留の形態は「赤」であり、その次に信頼度の高い予兆保留の形態は「青」であり、最も信頼度の低い予兆保留の形態は「白」である。

【0062】

煽り演出実行プログラムは、連続予告演出を実行しない変動において、連続予告演出を開始する可能性を示唆する煽り演出を、所定の確率にておこなうプログラムである。なお、煽り演出とはチャンス目を一部の演出図柄に停止表示する演出である。

40

【0063】

また、煽り演出実行プログラムは、予兆保留表示がおこなわれている場合、予兆保留表示がおこなわれていない場合よりも高い確率にて煽り演出を選択し実行するプログラムである。また、予兆保留表示がおこなわれている場合、予兆保留の形態の示す信頼度が高い程、高い確率にて煽り演出を選択し実行する。

【0064】

RTC 244 は、実時間を計時出力する。RTC 244 は、ぱちんこ遊技機 100 の電

50

源が遮断されているときもバックアップ電源（不図示）により計時動作を継続する。なお、RTC244は、演出統括部202aなど演出制御部202内に配置する例に限らず、主制御部201に配置してもよい。また、RTC244は、単独で配置してもよい。

【0065】

また、演出統括部202aには、演出ボタン119が接続されている。例えば、演出ボタン119は、遊技者から操作を受け付けると、対応するデータを演出統括部202aへ入力する。また、図2において図示は省略するが、十字キー120も演出統括部202aに接続されている。十字キー120は、遊技者によって選択されたキーに対応するデータを演出統括部202aへ入力する。

【0066】

（2-2. 画像・音声制御部）

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

また、CPU251は、演出統括部202aから指示された指示内容に基づいて、背景画像表示処理、演出図柄変動/停止表示処理、キャラクタ画像表示処理など各種画像処理と音声処理を実行する。このときには、CPU251は、処理に必要な画像データおよび音声データをROM252から読み出してRAM253に書き込む。

【0070】

RAM253に書き込まれた背景画像や演出図柄画像などの画像データは、画像・音声制御部202bに接続された画像表示部104に対して出力され、画像表示部104の表示画面上において重畳表示される。すなわち、演出図柄画像は、背景画像よりも手前に見えるように表示される。なお、同一位置に背景画像と図柄画像が重なる場合などには、Zバッファ法など周知の陰面消去法により各画像データのZバッファのZ値を参照することで、図柄画像を優先してRAM253に記憶させる。

【0071】

また、RAM253に書き込まれた音声データは、画像・音声制御部202bに接続されたスピーカ254に対して出力され、音声データに基づく音声がスピーカ254から出力される。

【0072】

（2-3. ランプ制御部）

次に、ランプ制御部202cの構成について説明する。ランプ制御部202cは、CPU261と、ROM262と、RAM263と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される。CPU261は、ランプを点灯させる処理などを実行する。ROM262には、上記の処理を実行するために必要となる各種プログラム、当該処理に必要なランプ点灯に用いる制御データなどが記憶されている。RAM263は、CPU261のワークエリアとして機能する。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

10

【 0 0 7 5 】

(3 . 賞球制御部)

次に、賞球制御部 2 0 3 の構成について説明する。賞球制御部 2 0 3 は、CPU 2 7 1 と、ROM 2 7 2 と、RAM 2 7 3 と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される。CPU 2 7 1 は、払い出す賞球を制御する賞球制御処理を実行する。ROM 2 7 2 には、当該処理に必要な賞球プログラムなどが記憶されている。RAM 2 7 3 は、CPU 2 7 1 のワークエリアとして機能する。

【 0 0 7 6 】

また、賞球制御部 2 0 3 は、払出部（払出駆動モータ）2 8 1 と、発射部 2 8 2 と、定位置検出 SW 2 8 3 と、払出球検出 SW 2 8 4 と、球有り検出 SW 2 8 5 と、満タン検出 SW 2 8 6 と接続される。

20

【 0 0 7 7 】

賞球制御部 2 0 3 は、払出部 2 8 1 に対して入賞時の賞球数を払い出す制御をおこなう。払出部 2 8 1 は、遊技球の貯留部から所定数を払い出すためのモータからなる。具体的には、賞球制御部 2 0 3 は、払出部 2 8 1 に対して各入賞口（第 1 始動口 1 0 5、第 2 始動口 1 0 6、大入賞口 1 0 9、普通入賞口 1 1 0）に入賞した遊技球に対応した賞球数を払い出す制御をおこなう。

【 0 0 7 8 】

また、賞球制御部 2 0 3 は、発射部 2 8 2 に対する遊技球の発射の操作を検出して遊技球の発射を制御する。発射部 2 8 2 は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出するセンサと、遊技球を発射させるソレノイド等を備える。賞球制御部 2 0 3 は、発射部 2 8 2 のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に対応してソレノイド等を駆動させて遊技球を間欠的に発射させ、遊技盤 1 0 1 の遊技領域 1 0 3 に遊技球を送り出す。

30

【 0 0 7 9 】

また、この賞球制御部 2 0 3 には、払い出す遊技球の状態を検出する各所の検出部が接続され、賞球のための払い出し状態を検出する。これらの検出部としては、定位置検出 SW 2 8 3、払出球検出 SW 2 8 4、球有り検出 SW 2 8 5、満タン検出 SW 2 8 6 等がある。例えば、賞球制御部 2 0 3 は、賞球制御基板によってその機能を実現する。

【 0 0 8 0 】

また、主制御部 2 0 1 には、盤用外部情報端子基板 2 8 7 が接続されており、主制御部 2 0 1 が実行処理した各種情報を外部に出力することができる。賞球制御部 2 0 3 についても、枠用外部情報端子基板 2 8 8 が接続されており、賞球制御部 2 0 3 が実行処理した各種情報を外部に出力することができる。

40

【 0 0 8 1 】

上記構成の主制御部 2 0 1 と、演出制御部 2 0 2 と、賞球制御部 2 0 3 は、それぞれ異なるプリント基板（主制御基板、演出制御基板、賞球制御基板）に設けられるが、これに限らず、例えば、賞球制御部 2 0 3 は、主制御部 2 0 1 と同一のプリント基板上に設けることもできる。

【 0 0 8 2 】

50

(ぱちんこ遊技機の基本動作)

本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機 100 の基本動作の一例を説明する。主制御部 201 の CPU 211 により遊技中の制御がおこなわれ、各入賞口に対する遊技球の入賞状況を賞球制御部 203 に出力する。そして、賞球制御部 203 は、入賞状況に対応した賞球数の払い出しをおこなう。

【0083】

また、始動口 105, 106 に遊技球が入賞する毎に、対応する制御信号を演出制御部 202 に出力し、演出制御部 202 は、画像表示部 104 の図柄を変動表示させ、停止させることを繰り返す。大当たり発生が決定しているときには、対応する制御信号を演出制御部 202 に出力し、演出制御部 202 は、演出図柄を所定の図柄で揃えて停止させる。このときには、さらに、大入賞口 109 を開放する制御をおこなう。

10

【0084】

演出制御部 202 は、当選したイベントに対応する各種演出をおこなう。ここで、イベントには、例えば、大当たりや、小当たりなどが含まれる。

【0085】

例えば、演出制御部 202 は、大当たり発生期間中、および大当たり発生までの間のリーチ時や、リーチ予告時等には、画像表示部 104 に対して、演出図柄の変動表示に加えて各種の演出表示をおこなう。このほか、可動演出役物 130 に対して特定の駆動をおこなったり、演出ライト部 116、盤ランプ 264、可動演出役物 130 の点灯状態を変更したりする演出をおこなう。

20

【0086】

そして、例えば、大当たり発生時には、大入賞口 109 が複数回開放される。1回の開放を1ラウンドとして、15回のラウンドが繰り返し実行される。1ラウンドの期間は、遊技球が例えば9個入賞したとき、あるいは所定期間とされている。

【0087】

この際に、賞球制御部 203 は、大入賞口 109 に対する遊技球 1 個の入賞あたり、例えば 15 個の賞球数で払い出しをおこなう。大当たり終了後は、大当たり状態が解除され、当選した大当たりに対応した遊技状態へ移行する。

【0088】

(ぱちんこ遊技機の機能的構成)

次に、図 3 を用いて、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機 100 の機能的構成について説明する。図 3 は、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機 100 の機能的構成を示したブロック図である。

30

【0089】

図 3 において、ぱちんこ遊技機 100 は、記憶部 301 と、抽選部 302 と、変動部 303 と、事前判定部 304 と、予兆演出部 305 と、連続演出部 306 と、煽り演出部 307 と、画像表示部 104 と、を備えている。

【0090】

記憶部 301 は、特定の始動口に入賞した遊技球の大当たり抽選に対する権利を保留球として記憶する。特定の始動口とは、本実施の形態における第 1 始動口 105 および第 2 始動口 106 である。

40

【0091】

抽選部 302 は、遊技盤 101 上に設けられた特定の始動口に入賞した遊技球に対して大当たりであるか否かを決定する大当たり抽選をおこなう。大当たり抽選をおこなうとは、例えば、始動入賞時に乱数を取得し、取得した乱数が予め設定された乱数値であるか否かを判定することである。

【0092】

変動部 303 は、大当たり抽選の抽選結果を示す特別図柄の変動をおこなう。特別図柄の変動をおこなうとは、特別図柄表示部 112 に特別図柄を変動表示することである。

【0093】

50

事前判定部 304 は、記憶部 301 に記憶されている保留球に対し、当該保留球に対する特別図柄の変動を開始するよりも前に、当該保留球が大当たりであるか否かを事前判定する。当該保留球に対する特別図柄の変動を開始するよりも前とは、例えば、始動入賞したタイミングである。事前判定するとは、始動入賞時に取得した大当たり乱数が予め設定されている乱数値と一致するか否かを判定することである。

【0094】

予兆演出部 305 は、事前判定部 304 による事前判定結果に基づいて、当該事前判定結果に遊技者にとって有利な情報が含まれる可能性を示唆する予兆保留を表示する予兆保留演出をおこなう。遊技者にとって有利な情報とは、大当たりや小当たりに当選する旨を示す情報や、リーチはずれである旨を示す情報である。予兆保留を表示するとは、通常の保留球の表示とは異なる形態の保留球を表示することである。

10

【0095】

連続演出部 306 は、事前判定部 304 による事前判定結果に基づいて、一の保留球に対して複数の変動に渡る一連の連続予告演出をおこなう。事前判定結果に基づいて連続予告演出をおこなうとは、具体的には、事前判定結果が大当たりまたはリーチはずれである場合に、連続予告演出を実行するか否かを抽選によって決定し、当該抽選に当選した場合に連続予告演出を実行する。なお、連続予告演出を実行するか否かを決定する抽選は、変動部 303 によって特別図柄の変動が開始されることを契機におこなう。

【0096】

煽り演出部 307 は、連続演出部 306 によって連続予告演出がおこなわれていない変動において、連続予告演出を開始する可能性を示唆する煽り演出を、所定の割合をもって実行する。

20

【0097】

煽り演出とは、連続予告演出を開始するかのように見せる演出であり、連続予告演出を開始する契機となる演出と同一の演出、または類似した演出である。例えば、連続予告演出を開始する際に所定の役物を用いた演出をおこなうぱちんこ遊技機である場合、煽り演出として、当該所定の役物を用いた演出をおこなう。これにより、遊技者に連続予告演出の開始を期待させる。本実施の形態においては、連続予告演出を開始する際にチャンス目を全演出図柄に停止表示させるぱちんこ遊技機であるため、一部の演出図柄にチャンス目を停止表示させることにより連続予告演出の開始を遊技者に期待させる煽り演出をおこなう。

30

【0098】

また、煽り演出部 307 は、予兆演出部 305 によって予兆保留演出がおこなわれていない場合よりも、予兆保留演出がおこなわれている場合の方が、高い割合にて煽り演出を実行する。本実施の形態においては、チャンス目を一部の演出図柄に停止表示させる演出を煽り演出とするため、予兆保留が表示されていない場合よりも、予兆保留が表示されている場合の方が、チャンス目を一部の演出図柄に停止表示させる煽り演出の選択率が高いテーブルを用いて演出図柄を選択する。

【0099】

また、予兆演出部 305 は、大当たりに対する信頼度が異なる複数の形態の予兆保留から一の形態の予兆保留を選択し、当該一の形態の予兆保留を用いた予兆保留演出をおこなう。大当たりに対する信頼度が異なる複数の形態の予兆保留として、本実施の形態においては、最も信頼度の高い「赤」と、その次に信頼度の高い「青」と、最も信頼度の低い「白」と、が設けられている。

40

【0100】

その際、煽り演出部 307 は、予兆演出部 305 によっておこなわれている予兆保留演出の予兆保留の形態に対応する大当たりに対する信頼度が高い程、高い割合にて煽り演出を実行する。例えば、「赤」であれば煽り演出の選択率の最も高いテーブルを、「青」であればその次に煽り演出の選択率の高いテーブルを、「白」であれば煽り演出の選択率の最も低いテーブルを用いて、停止表示する演出図柄を選択する。

50

【0101】

なお、記憶部301と、抽選部302と、変動部303と、事前判定部304とは、主制御部201のCPU211によって実現される。すなわち、主制御部201のCPU211が保留記憶プログラム、当たり抽選プログラム、特別図柄変動プログラム、事前判定プログラム、などの各種プログラムを実行することにより、各部を実現する。

【0102】

また、予兆演出部305と、連続演出部306と、煽り演出部307とは、演出統括部202aのCPU241によって実現される。すなわち、演出統括部202aのCPU241が連続予告演出実行プログラムや、予兆保留表示プログラムや、煽り演出実行プログラムなどの各種プログラムを実行することにより、各部を実現する。

10

【0103】

(主制御部が実行するメイン処理)

次に、図4を用いて、主制御部201が実行するメイン処理について説明する。図4は、主制御部201が実行するメイン処理の処理内容を示すフローチャートである。例えば、このメイン処理は、主制御部201に電源が投入されると開始され、主制御部201の起動中継続的に実行される。

【0104】

図4に示すように、メイン処理において主制御部201は、まず、1000ms待機し(ステップS401)、その後、RAM213へのアクセスを許可する(ステップS402)。RAM213へのアクセスを許可すると、主制御部201は、RAMクリアスイッチがONであるかを判定する(ステップS403)。

20

【0105】

RAMクリアスイッチがONであれば(ステップS403:Yes)、主制御部201は、RAMクリアをおこなう(ステップS404)。ここで、RAMクリアとは、公知の技術のため詳細な説明は省略するが、RAM213に蓄積されている各種情報(例えば遊技状態を示す情報)を所定の初期状態とすることである。

【0106】

RAMクリアをおこなうと、主制御部201は、クリア時の作業領域を設定し(ステップS405)、周辺部の初期設定をおこなう(ステップS406)。ここで、周辺部とは、演出制御部202、賞球制御部203などである。周辺部の初期設定は、それぞれの制御部に対して、初期設定の実行を指示する初期設定コマンドを送信することによりおこなわれる。

30

【0107】

一方、RAMクリアスイッチがONでなければ(ステップS403:No)、主制御部201は、バックアップフラグがONであるかを判定する(ステップS407)。バックアップフラグがONであれば(ステップS407:Yes)、主制御部201は、チェックサムが正常であるかを判定する(ステップS408)。

【0108】

チェックサムが正常であれば(ステップS408:Yes)、主制御部201は、復旧処理を実行する(ステップS409)。また、バックアップフラグがONでなければ(ステップS407:No)、またはチェックサムが正常でなければ(ステップS408:No)、ステップS404へ移行してRAMクリアをおこなう。

40

【0109】

次に、主制御部201は、内蔵されているCTC(タイマカウンタ)の周期(例えば4ms)を設定する(ステップS410)。なお、主制御部201は、ここで設定された周期を用いてタイマ割込処理を実行する。ステップS410においてCTCの周期を設定すると、主制御部201は、電源遮断を監視する電源遮断監視処理を実行する(ステップS411)。

【0110】

電源遮断監視処理を実行すると、主制御部201は、変動パターン乱数を更新し(ステ

50

ップS 4 1 2)、タイマ割込処理の割込禁止設定をおこなう(ステップS 4 1 3)。そして、主制御部2 0 1は、初期値乱数を更新し(ステップS 4 1 4)、タイマ割込処理の割込許可設定をおこない(ステップS 4 1 5)、ステップS 4 1 1へ移行する。以降、主制御部2 0 1は、ステップS 4 1 1からステップS 4 1 5の処理を繰り返し実行する。

【0 1 1 1】

次に、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機1 0 0の通常の遊技時における処理内容について説明する。まず、ぱちんこ遊技機1 0 0のタイマ割込処理について説明する。

【0 1 1 2】

(タイマ割込処理)

図5は、主制御部2 0 1が実行するタイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。例えば、タイマ割込処理は、図4のステップS 4 1 0のCTC周期設定において設定された周期にて、メイン処理に割り込み実行される。図5に示すように、タイマ割込処理において主制御部2 0 1は、まず、乱数更新処理を実行する(ステップS 5 0 1)。公知の技術のため詳細な説明および図示は省略するが、例えば、乱数更新処理では、第1大当たり抽選や第2大当たり抽選に用いる大当たり乱数などの更新をおこなう。

【0 1 1 3】

次に、主制御部2 0 1は、スイッチ処理を実行する(ステップS 5 0 2)。スイッチ処理には、第1始動口1 0 5、第2始動口1 0 6への遊技球の入賞を検出して、入賞時の乱数を取得する始動口SW処理などがあり、その詳細は図6に後述する。また、大入賞口1 0 9、普通入賞口1 1 0への遊技球の入賞を検出して、入賞した入賞口に対応する賞球コマンドをセットする。

【0 1 1 4】

次に、主制御部2 0 1は、図柄処理を実行する(ステップS 5 0 3)。ここで、図柄処理は、特別図柄に関する特別図柄処理と、普通図柄に関する普通図柄処理とからなる。特別図柄処理では特別図柄を変動/停止表示させるとともに、大当たり抽選をおこなう(図8参照)。普通図柄処理では普通図柄を変動/停止表示させるとともに、普通図柄抽選をおこなう(詳細な説明は省略する)。

【0 1 1 5】

図柄処理を実行すると、主制御部2 0 1は、電動役物処理を実行する(ステップS 5 0 4)。電動役物処理では、可動演出役物1 3 0、電動チューリップソレノイド2 3 1、大入賞口ソレノイド2 3 2などの主制御部2 0 1に接続された各種電動役物の動作制御をおこなう。大入賞口ソレノイド2 3 2の動作制御をおこなう大入賞口処理の詳細については、図13に後述する。

【0 1 1 6】

次に、主制御部2 0 1は、賞球に関する賞球処理を実行して(ステップS 5 0 5)、上記の処理によりRAM 2 1 3にセットされたコマンドを演出制御部2 0 2などに対して出力する出力処理を実行し(ステップS 5 0 6)、タイマ割込処理を終了する。タイマ割込処理を終了すると、主制御部2 0 1は、メイン処理へ戻る。

【0 1 1 7】

(始動口SW処理)

次に、図6を用いて、主制御部2 0 1が実行する始動口SW処理について説明する。図6は、主制御部が実行する始動口SW処理を示したフローチャートである。この始動口SW処理は、図5のステップS 5 0 2に示したスイッチ処理に含まれる処理内容である。

【0 1 1 8】

図6において、主制御部2 0 1のCPU 2 1 1は、第1始動口1 0 5の第1始動口SW 2 2 1がONであるか否かの判定をおこない(ステップS 6 0 1)、第1始動口SW 2 2 1がONであると判定した場合(ステップS 6 0 1: Yes)、第1始動口SW 2 2 1の検知回数をカウントした第1始動口検知カウンタのカウント値U 1が、「4」より小さいか否かの判定をおこなう(ステップS 6 0 2)。

【0 1 1 9】

10

20

30

40

50

カウント値U1が「4」より小さい場合(ステップS602: Yes)、カウント値U1に「1」を加算する(ステップS603)。そして、乱数を取得するとともに、取得した乱数をRAM213に記憶する(ステップS604)。なお、乱数は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数などである。大当たり乱数は、大当たり、小当たり、またははずれのいずれかを決定するものであり、例えば、「0」~「399」の400個の乱数から一つの当たり乱数が無作為に取得される。

【0120】

図柄乱数は、大当たりの種類(高確率遊技状態への移行の有無、長当たりまたは短当たり、時短遊技の有無)を決定するものであり、例えば、「0」~「249」の250個の乱数から一つの図柄乱数が無作為に取得される。

10

【0121】

リーチ乱数は、大当たり抽選の抽選結果がはずれである場合に、リーチの有無を決定するものであり、例えば、「0」~「249」の250個の乱数から一つのリーチ乱数が無作為に取得される。

【0122】

変動パターン乱数は、変動パターンを決定するものであり、例えば、「0」~「99」の100個の乱数から一つの変動パターン乱数が無作為に取得される。

【0123】

この後、事前判定処理をおこない(ステップS605)、第1始動口105への遊技球の入賞を示す保留数1が増加した旨を示す保留数1増加コマンドをセットする(ステップS606)。事前判定処理の詳細については、図7において後述する。ステップS601において、第1始動口SW221がONではない場合(ステップS601: No)、ステップS607に移行する。ステップS602において、カウント値U1が「4」であると判定した場合(ステップS602: No)、ステップS607に移行する。

20

【0124】

ステップS607では、第2始動口106の第2始動口SW222がONであるか否かの判定をおこない(ステップS607)、第2始動口SW222がOFFであると判定した場合(ステップS607: No)、そのまま処理を終了する。また、第2始動口SW222がONであると判定した場合(ステップS607: Yes)、第2始動口SW222の検知回数をカウントした第2始動口検知カウンタのカウント値U2が、「4」より小さいか否かの判定をおこなう(ステップS608)。

30

【0125】

カウント値U2が「4」より小さい場合(ステップS608: Yes)、カウント値U2に「1」を加算する(ステップS609)。そして、乱数を取得するとともに、取得した乱数をRAM213に記憶する(ステップS610)。また、ステップS608において、カウント値U2が「4」であると判定した場合(ステップS608: No)、そのまま処理を終了する。

【0126】

ステップS610の処理の後、事前判定処理をおこない(ステップS611)、第2始動口106への遊技球の入賞を示す保留数2が増加した旨を示す保留数2増加コマンドをセットし(ステップS612)、処理を終了する。

40

【0127】

(事前判定処理)

次に、図7を用いて、主制御部201が実行する事前判定処理について説明する。事前判定処理は、図6のステップS605およびステップS611に示した処理である。図7は、主制御部が実行する事前判定処理を示したフローチャートである。事前判定処理において、まず、高確率遊技状態か否かを判定する(ステップS701)。

【0128】

ステップS701において、高確率遊技状態であると判定した場合(ステップS701: Yes)、「高確率時乱数判定テーブル」を選択し(ステップS702)、各乱数判定

50

をおこなう（ステップS703）。「高確率時乱数判定テーブル」とは、高確率遊技状態における乱数判定に用いる各テーブル（大当たり乱数判定テーブル、リーチ乱数判定テーブル、変動パターン乱数判定テーブル）である。また、乱数判定は、大当たり乱数判定、第1始動口105への入賞による大当たり時の図柄乱数の判定、第2始動口106への入賞による大当たり時の図柄乱数の判定、リーチ乱数判定、変動パターン乱数判定などである。

【0129】

その後、ステップS703の判定結果を事前判定情報として記憶し（ステップS704）、そのまま処理を終了する。なお、記憶された事前判定情報は、図6のステップS606およびステップS612に示した保留数増加コマンドによって演出統括部202aへ送信される。

10

【0130】

また、ステップS701において、高確率遊技状態でないと判定した場合には（ステップS701：No）、「低確率時乱数判定テーブル」を選択し（ステップS705）、ステップS703をおこなう。「低確率時乱数判定テーブル」とは、低確率遊技状態における乱数判定に用いる各テーブル（大当たり乱数判定テーブル、リーチ乱数判定テーブル、変動パターン乱数判定テーブル）である。

【0131】

（特別図柄処理）

次に、図8を用いて、主制御部201が実行する特別図柄処理について説明する。図8は、主制御部が実行する特別図柄処理を示すフローチャートである。この特別図柄処理は、図5に示したステップS503の図柄処理に含まれる処理内容である。

20

【0132】

図8において、主制御部201のCPU211は、当たり遊技フラグがONであるか否かを判定する（ステップS801）。当たり遊技フラグは、ステップS814に示す停止中処理において、停止している特別図柄が当たりを示すものである場合に設定されるフラグである。

【0133】

当たり遊技フラグがONであれば（ステップS801：Yes）、そのまま処理を終了する。当たり遊技フラグがONでなければ（ステップS801：No）、特別図柄の変動中であるか否かを判定し（ステップS802）、変動中である場合（ステップS802：Yes）、ステップS811に移行する。変動中ではない場合（ステップS802：No）、第2始動口106に入賞した遊技球の保留数としての第2始動口検知カウンタのカウンタ値U2が最低1個あるか否かを判定する（ステップS803）。

30

【0134】

カウンタ値U2が1個以上ある場合（ステップS803：Yes）、カウンタ値U2を1個分減算したものを新たな保留数とし（ステップS804）、ステップS807に移行する。ステップS803において、カウンタ値U2が1個以上ない場合（ステップS803：No）、すなわち「U2=0」の場合、第1始動口105に入賞した遊技球の保留数としての第1始動口検知カウンタのカウンタ値U1が最低1個あるか否かを判定する（ステップS805）。カウンタ値U1が1個以上ない場合（ステップS805：No）、すなわち「U1=0」の場合、そのまま処理を終了する。

40

【0135】

カウンタ値U1が1個以上ある場合（ステップS805：Yes）、カウンタ値U1を1個分減算したものを新たな保留数とし（ステップS806）、ステップS807に移行する。ステップS807では、大当たり判定処理をおこなう（ステップS807）。大当たり判定処理は、遊技球が第1始動口105または第2始動口106に入賞した際に取得した大当たり乱数が、予め設定される大当たり乱数に一致するか否かを判定する処理であり、その詳細は図9に後述する。

【0136】

50

なお、実施の形態においては、ステップS803～ステップS806に示したように、第1始動口105に入賞した遊技球よりも、第2始動口106に入賞した遊技球が先に消化されるようになっている。この後、変動パターン選択処理をおこなう(ステップS808)。この変動パターン選択処理は、大当たり判定処理の判定結果に応じて、特別図柄の変動パターンを選択する処理であり、その詳細は、図10に後述する。

【0137】

この後、特別図柄の変動を開始する(ステップS809)。さらに、変動開始コマンドをRAM213にセットする(ステップS810)。そして、特別図柄の変動時間が、変動パターン選択処理によって選択された変動時間を経過したか否かを判定する(ステップS811)。変動時間経過していない場合には(ステップS811:No)、そのまま処理を終了する。

10

【0138】

変動時間経過した場合には(ステップS811:Yes)、特別図柄の変動を停止するとともに(ステップS812)、変動停止コマンドをセットする(ステップS813)。この後、停止中処理を実行し(ステップS814)、処理を終了する。なお、停止中処理は、停止している特別図柄が当たりを示すものである場合に当たり遊技フラグを設定したり、時短遊技状態を示す時短フラグを時短残余回数に応じてOFFにしたりする処理であり、その詳細は図12に後述する。

【0139】

(大当たり判定処理)

20

次に、図9を用いて、大当たり判定処理の処理手順について説明する。図9は、大当たり判定処理の処理手順を示すフローチャートである。大当たり判定処理とは、図8のステップS807に示した処理である。

【0140】

大当たり判定処理において、まず、大当たり乱数判定処理をおこなう(ステップS901)。大当たり乱数判定処理では、大当たり乱数判定テーブルを用いて、遊技球が第1始動口105または第2始動口106に入賞した際に取得した大当たり乱数が、大当たりであるか、小当たりであるか、はずれであるか、を判定する。

【0141】

ステップS901の後、大当たり乱数判定処理の判定結果が大当たりであるか否かを判定する(ステップS902)。大当たりである場合(ステップS902:Yes)、遊技状態を参照し(ステップS903)、大当たり図柄乱数テーブルをセットする(ステップS904)。

30

【0142】

ステップS904の後、図柄乱数判定処理をおこなう(ステップS905)。図柄乱数判定処理とは、図柄乱数判定テーブルを用いて、遊技球が第1始動口105または第2始動口106に入賞した際に取得した図柄乱数が、いずれの種類の大当たりを示すかを判定する処理である。ステップS905の後、大当たり図柄をセットし(ステップS906)、そのまま処理を終了する。

【0143】

40

ステップS902において、大当たりでない判定した場合(ステップS902:No)、小当たりであるか否かを判定し(ステップS907)、小当たりである場合(ステップS907:Yes)、小当たり図柄をセットし(ステップS908)、そのまま処理を終了する。また、ステップS907において、小当たりでない場合(ステップS907:No)、はずれ図柄をセットし(ステップS909)、そのまま処理を終了する。

【0144】

(変動パターン選択処理)

次に、図10を用いて、変動パターン選択処理について説明する。図10は、変動パターン選択処理の処理手順を示すフローチャートである。変動パターン選択処理とは、図8のステップS808において示した処理である。

50

【 0 1 4 5 】

変動パターン選択処理において、まず、当たりであるか否かを判定し（ステップ S 1 0 0 1）、当たりである場合（ステップ S 1 0 0 1：Y e s）、当たり用変動パターンテーブルをセットする（ステップ S 1 0 0 2）。当たり用変動パターンテーブルとは、当たりの種類毎に設けられた変動パターンを選択する際に用いられるテーブルである。確変大当たりである場合に用いられる変動パターンテーブルの詳細を図 1 1 - 1 に、通常大当たりである場合に用いられる変動パターンテーブルの詳細を図 1 1 - 2 に後述する。また、潜確大当たりである場合および小当たりである場合に用いられる変動パターンテーブルの詳細を図 1 1 - 4 に後述する。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 0 0 1 において、当たりでない場合（ステップ S 1 0 0 1：N o）、リーチ乱数判定処理をおこなう（ステップ S 1 0 0 3）。リーチ乱数判定処理とは、取得したリーチ乱数を用いて、リーチの有無を決定する処理である。その後、リーチであるか否かを判定し（ステップ S 1 0 0 4）、リーチである場合（ステップ S 1 0 0 4：Y e s）、リーチ用変動パターンテーブルをセットする（ステップ S 1 0 0 5）。リーチ用変動パターンテーブルとは、リーチにおける変動パターンを選択する際に用いられるテーブルであり、その詳細は図 1 1 - 3 に後述する。

【 0 1 4 7 】

また、ステップ S 1 0 0 4 において、リーチでないと判定した場合、すなわち、はずれである場合（ステップ S 1 0 0 4：N o）、はずれ用変動パターンテーブルをセットする（ステップ S 1 0 0 6）。はずれ用変動パターンテーブルとは、はずれにおける変動パターンを選択する際に用いられるテーブルであり、その詳細は図 1 1 - 4 に後述する。

【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 0 0 2、ステップ S 1 0 0 5、ステップ S 1 0 0 6 において、変動パターンテーブルをセットした後、変動パターン乱数判定処理をおこなう（ステップ S 1 0 0 7）。変動パターン乱数判定処理とは、取得した変動パターン乱数および各変動パターンテーブルを用いて、変動パターンを選択する処理である。その後、変動パターンを設定し（ステップ S 1 0 0 8）、そのまま処理を終了する。

【 0 1 4 9 】

（変動パターンテーブル）

次に、図 1 1 - 1、図 1 1 - 2、図 1 1 - 3、図 1 1 - 4 を用いて、変動パターンテーブルについて説明する。各変動パターンテーブルは、変動パターン 1 1 0 1 と、変動時間 1 1 0 2 と、範囲 1 1 0 3 と、割合 1 1 0 4 と、乱数値 1 1 0 5 と、を含む。

【 0 1 5 0 】

変動パターン 1 1 0 1 は、変動時間毎に特別図柄の変動をパターン化したものである。確変大当たり時の変動パターン 1 1 0 1 は P 1 0 または P 1 1 のいずれかであり、通常大当たり時の変動パターン 1 1 0 1 は P 2 0 または P 2 1 のいずれかであり、リーチ時の変動パターン 1 1 0 1 は P 3 0 または P 3 1 のいずれかであり、はずれ、小当たり、潜確大当たりのうちいずれかであるときの変動パターン 1 1 0 1 は P 4 0 である。また、時短付き遊技状態における変動パターン 1 1 0 1 は、大当たり抽選の抽選結果に関わらず、P 5 0 または P 5 1 のいずれかである。

【 0 1 5 1 】

変動時間 1 1 0 2 は、変動パターン 1 1 0 1 に対する特別図柄の変動時間である。範囲 1 1 0 3 は、変動パターン乱数の範囲を示しており、0 ~ 9 9 である。割合 1 1 0 4 は、範囲 1 1 0 3 の個数で乱数値 1 1 0 5 の個数を除した数値である。乱数値 1 1 0 5 は、変動パターン 1 1 0 1 に応じた変動パターン乱数を示している。

【 0 1 5 2 】

（確変大当たり用変動パターンテーブル）

図 1 1 - 1 は、確変大当たり用変動パターンテーブルの一例を示した説明図である。図 1 1 - 1 に示す確変大当たり用変動パターンテーブル 1 1 1 0 は、図 1 0 のステップ S 1

10

20

30

40

50

002において確変大当たりである場合にセットされた変動パターンテーブルである。

【0153】

例えば、図11-1の確変大当たり用変動パターンテーブル1110を用いて変動パターンを設定する場合、取得した乱数値1105が0～69のいずれかである場合、変動パターン1101はP10であり、変動時間1102は120秒であり、その割合1104は70/100である。また、取得した乱数値1105が70～99のいずれかである場合、変動パターン1101はP11であり、変動時間1102は100秒であり、その割合1104は30/100である。

【0154】

(通常大当たり用変動パターンテーブル)

図11-2は、通常大当たり用変動パターンテーブルの一例を示した説明図である。図11-2に示す通常大当たり用変動パターンテーブル1120は、図10のステップS1002において通常大当たりである場合にセットされた変動パターンテーブルである。

【0155】

例えば、図11-2の通常大当たり用変動パターンテーブル1120を用いて変動パターンを設定する場合、取得した乱数値1105が0～29のいずれかである場合、変動パターン1101はP20であり、変動時間1102は120秒であり、その割合1104は30/100である。また、取得した乱数値1105が30～99のいずれかである場合、変動パターン1101はP21であり、変動時間1102は100秒であり、その割合1104は70/100である。

【0156】

(リーチ用変動パターンテーブル)

図11-3は、リーチ用変動パターンテーブルの一例を示した説明図である。図11-3に示すリーチ用変動パターンテーブル1130は、図10のステップS1005においてセットされた変動パターンテーブルである。

【0157】

例えば、図11-3のリーチ用変動パターンテーブル1130を用いて変動パターンを設定する場合、取得した乱数値1105が0～49のいずれかである場合、変動パターン1101はP30であり、変動時間1102は115秒であり、その割合1104は50/100である。また、取得した乱数値1105が50～99のいずれかである場合、変動パターン1101はP31であり、変動時間1102は95秒であり、その割合1104は50/100である。

【0158】

(潜確・小当たり・はずれ用変動パターンテーブル)

図11-4は、潜確・小当たり・はずれ用変動パターンテーブルの一例を示した説明図である。図11-4に示す潜確・小当たり・はずれ用変動パターンテーブル1140は、図10のステップS1002において小当たりまたは潜確大当たりである場合、およびステップS1006においてセットされた変動パターンテーブルである。

【0159】

例えば、図11-4の潜確・小当たり・はずれ用変動パターンテーブル1140を用いて変動パターンを設定する場合、取得した乱数値1105が0～99のいずれかである場合、変動パターン1101はP40であり、変動時間1102は10秒であり、その割合1104は100/100である。

【0160】

(停止中処理)

次に、主制御部201がおこなう停止中処理について説明する。図12は、主制御部がおこなう停止中処理を示したフローチャートである。図12において、主制御部201のCPU211は、まず、時短フラグがONであるか否かを判定する(ステップS1201)。なお、時短フラグは、図14に後述する遊技状態設定処理にて設定されるフラグである。時短フラグがONではない場合(ステップS1201:No)、ステップS1205

10

20

30

40

50

に移行する。

【0161】

時短フラグがONである場合（ステップS1201：Yes）、時短遊技残余回数Jから「1」減算した値を新たな時短遊技残余回数Jとする（ステップS1202）。なお、時短遊技残余回数Jは、時短遊技状態における遊技の残余回数を示しており、通常大当たり後に、例えば100回にセットされる数値である。時短遊技残余回数Jのセットについては、遊技状態設定処理（図14を参照）にて後述する。この後、時短遊技残余回数Jが「0」であるか判定する（ステップS1203）。

【0162】

時短遊技残余回数Jが「0」である場合（ステップS1203：Yes）、時短フラグをOFFにする（ステップS1204）。時短遊技残余回数Jが「0」ではない場合（ステップS1203：No）、ステップS1205に移行する。ステップS1205では、高確率遊技状態を示す高確率フラグがONであるか否かを判定する（ステップS1205）。

10

【0163】

ステップS1205において、高確率フラグがOFFである場合（ステップS1205：No）、ステップS1209に移行する。高確率フラグがONである場合（ステップS1205：Yes）、高確率遊技残余回数Xから「1」減算した値を新たな高確率遊技残余回数Xとする（ステップS1206）。

【0164】

高確率遊技残余回数Xは、具体的には、確変遊技状態または潜確遊技状態における遊技の残余回数を示しており、確変大当たり、潜確大当たり終了後にそれぞれ、例えば10000回にセットされる数値である。なお、「10000」という数値は、次の大当たりに当選するまで高確率遊技状態が変更されないようにするために、便宜上定めた数字である。高確率遊技残余回数Xのセットについては、遊技状態設定処理（図14を参照）にて後述する。

20

【0165】

この後、高確率遊技残余回数Xが「0」であるか判定し（ステップS1207）、高確率遊技残余回数Xが「0」である場合（ステップS1207：Yes）、高確率フラグをOFFにする（ステップS1208）。高確率遊技残余回数Xが「0」ではない場合（ステップS1207：No）、ステップS1209に移行する。

30

【0166】

ステップS1209では、停止した特別図柄が大当たりであるか否かを判定し、大当たりではない場合（ステップS1209：No）、停止した特別図柄が小当たりであるか否かを判定する（ステップS1210）。停止した特別図柄が小当たりではない場合（ステップS1210：No）、処理を終了する。停止した特別図柄が小当たりである場合（ステップS1210：Yes）、小当たり遊技フラグをONにし（ステップS1211）、当たりのオープニングを開始する（ステップS1212）。この後、オープニングコマンドをセットし（ステップS1213）、処理を終了する。

40

【0167】

また、ステップS1209において、停止した特別図柄が大当たり図柄である場合（ステップS1209：Yes）、1ラウンドにおける大入賞口109の開放時間が長い長当たりであるか否かを判定する（ステップS1214）。長当たりである場合（ステップS1214：Yes）、長当たり遊技フラグをONにし（ステップS1215）、ステップS1217に移行する。

【0168】

長当たりではない場合（ステップS1214：No）、短当たり遊技フラグをONにし（ステップS1216）、ステップS1217に移行する。ステップS1217では、時短遊技残余回数Jまたは高確率遊技残余回数Xを「0」にする（ステップS1217）。この後、時短フラグまたは高確率フラグをOFFにし（ステップS1218）、ステップ

50

S 1 2 1 2 に移行する。

【 0 1 6 9 】

なお、上述した処理によって、時短フラグおよび高確率フラグがともに ON になっているときは確変遊技状態となっており、時短フラグが ON であり、かつ、高確率フラグが OFF になっているときは時短遊技状態となっている。また、時短フラグが OFF であり、かつ、高確率フラグが ON になっているときは潜確遊技状態となっている。時短フラグおよび高確率フラグがともに OFF になっているときは通常遊技状態となっている。

【 0 1 7 0 】

(大入賞口処理)

次に、図 1 3 を用いて、主制御部 2 0 1 がおこなう大入賞口処理について説明する。図 1 3 は、主制御部がおこなう大入賞口処理を示したフローチャートである。この大入賞口処理は、図 5 のステップ S 5 0 4 に示した電動役物処理に含まれる一処理である。

10

【 0 1 7 1 】

図 1 3 において、主制御部 2 0 1 の CPU 2 1 1 は、当たり遊技フラグが ON であるかを判定する (ステップ S 1 3 0 1)。なお、当たり遊技フラグは、図 1 2 に示した停止中処理にて設定される、長当たり遊技フラグ、短当たり遊技フラグまたは小当たり遊技フラグである。

【 0 1 7 2 】

ステップ S 1 3 0 1 において、当たり遊技フラグが OFF である場合 (ステップ S 1 3 0 1 : No)、そのまま処理を終了する。当たり遊技フラグが ON である場合 (ステップ S 1 3 0 1 : Yes)、オープニング中であるかを判定する (ステップ S 1 3 0 2)。ここで、オープニングとは、大入賞口 1 0 9 を開放する前の所定の時間をいう。

20

【 0 1 7 3 】

オープニング中であれば (ステップ S 1 3 0 2 : Yes)、所定のオープニング時間が経過したかを判定する (ステップ S 1 3 0 3)。オープニング時間が経過していない場合 (ステップ S 1 3 0 3 : No)、そのまま処理を終了する。

【 0 1 7 4 】

オープニング時間が経過していれば (ステップ S 1 3 0 3 : Yes)、ラウンド数 / 作動パターン設定処理を実行する (ステップ S 1 3 0 4)。ラウンド数 / 作動パターン設定処理では、当たり遊技フラグに応じたラウンド数と大入賞口 1 0 9 の作動パターンが設定される。例えば大当たりの場合、ラウンド数を 1 5 ラウンドに設定する。さらに、長当たりの場合には 1 ラウンド 3 0 秒の作動パターンを設定し、短当たりの場合には 1 ラウンド 0 . 1 秒の作動パターンを設定する。また、小当たりの場合、ラウンド数を 1 ラウンドに設定し、1 ラウンドを 0 . 1 秒 × 1 5 回とした作動パターンを設定する。

30

【 0 1 7 5 】

ステップ S 1 3 0 4 において、ラウンド数 / 作動パターン設定処理を実行した後、各ラウンドにおける大入賞口 1 0 9 への入賞カウント値 C を「 0 」にセットする (ステップ S 1 3 0 5)。そして、ラウンド数 R を「 1 」加算した値を新たなラウンド数 R とする (ステップ S 1 3 0 6)。この後、ラウンドを開始することを示すラウンド開始コマンドをセットする (ステップ S 1 3 0 7)。さらに、大入賞口ソレノイド 2 3 2 を制御して、大入賞口 1 0 9 の作動を開始する (ステップ S 1 3 0 8)。

40

【 0 1 7 6 】

そして、作動時間または作動パターンが終了したかを判定する (ステップ S 1 3 0 9)。作動時間の終了とは、大入賞口 1 0 9 の作動を開始してから所定時間 (3 0 秒または 0 . 1 秒) が経過することである。また、作動パターンの終了とは、小当たり時における 0 . 1 秒 × 1 5 回の作動パターンが終了することである。

【 0 1 7 7 】

作動時間または作動パターンが終了していないときには (ステップ S 1 3 0 9 : No)、大入賞口 1 0 9 への遊技球の入賞カウント値 C が規定数 (例えば「 1 0 」) であるかを判定する (ステップ S 1 3 1 0)。入賞カウント値 C が規定数であるときには (ステ

50

ップS 1 3 1 0 : Y e s)、大入賞口1 0 9の作動を終了させる(ステップS 1 3 1 1)。
入賞カウント値Cが規定数ではないときには(ステップS 1 3 1 0 : N o)、そのまま
処理を終了する。

【0 1 7 8】

ステップS 1 3 0 9において、作動時間または作動パターンが終了したときには(ス
テップS 1 3 0 9 : Y e s)、ステップS 1 3 1 1へ移行し、大入賞口1 0 9の作動を終了
させる。すなわち、大当たりの場合、大入賞口1 0 9は、作動時間の経過または所定の入
賞数のいずれか一方が満たされた場合に作動を終了する。

【0 1 7 9】

なお、小当たりや、潜確大当たりなどの短当たりでは作動時間が0.1秒に設定される
ため、この間に大入賞口1 0 9へ遊技球を入賞させることは困難である。すなわち、小当
たりや短当たりは、賞球数がほとんどない当たりとなっている。

10

【0 1 8 0】

ステップS 1 3 1 1において大入賞口1 0 9の作動を終了させた後、最終ラウンドとな
ったか否かを判定する(ステップS 1 3 1 2)。例えば、ステップS 1 3 0 4のラウンド
数設定処理において設定されたラウンド数Rが15ラウンドであれば、「ラウンド数R =
15」の場合に最終ラウンドとなる。また、小当たり時のように、ラウンド数設定処理に
おいて設定されたラウンド数Rが1ラウンドであれば、「ラウンド数R = 1」の場合に最
終ラウンドとなる。

【0 1 8 1】

20

ステップS 1 3 1 2において最終ラウンドではないときには(ステップS 1 3 1 2 : N
o)、処理を終了する。最終ラウンドであるときには(ステップS 1 3 1 2 : Y e s)、
エンディングを開始する(ステップS 1 3 1 3)。ここで、エンディングは、大入賞口1
0 9の作動終了後の所定の演出用の時間をいう。

【0 1 8 2】

ステップS 1 3 1 3においてエンディングを開始した後、エンディングコマンドをセッ
トする(ステップS 1 3 1 4)。そして、ラウンド数Rを「0」にセットし(ステップS
1 3 1 5)、エンディング時間が経過したか判定する(ステップS 1 3 1 6)。エンディ
ング時間が経過していれば(ステップS 1 3 1 6 : Y e s)、遊技状態設定処理を実行す
る(ステップS 1 3 1 7)。なお、遊技状態設定処理については、図14を用いて後述す
る。この後、当たり遊技フラグをOFFにし(ステップS 1 3 1 8)、処理を終了する。
エンディング時間が経過していなければ(ステップS 1 3 1 6 : N o)、そのまま処理を
終了する。

30

【0 1 8 3】

一方、ステップS 1 3 0 2において、オープニング中ではない場合には(ステップS 1
3 0 2 : N o)、エンディング中であるか否かを判定する(ステップS 1 3 1 9)。エン
ディング中である場合(ステップS 1 3 1 9 : Y e s)、ステップS 1 3 1 6に移行する
。エンディング中ではない場合(ステップS 1 3 1 9 : N o)、大入賞口1 0 9が作動中
であるか否かを判定する(ステップS 1 3 2 0)。大入賞口1 0 9が作動中ではない場合
(ステップS 1 3 2 0 : N o)、ステップS 1 3 0 5に移行する。大入賞口1 0 9が作動
中である場合(ステップS 1 3 2 0 : Y e s)、ステップS 1 3 0 9に移行する。

40

【0 1 8 4】

(遊技状態設定処理)

次に、図14を用いて、主制御部2 0 1がおこなう遊技状態設定処理について説明する
。図14は、遊技状態設定処理を示したフローチャートである。なお、遊技状態設定処理
は、図13のステップS 1 3 1 7に示した処理である。図14において、主制御部2 0 1
のCPU 2 1 1は、小当たりであるか否かを判定する(ステップS 1 4 0 1)。

【0 1 8 5】

小当たりではない場合(ステップS 1 4 0 1 : N o)、通常大当たりであるか否かを判
定する(ステップS 1 4 0 2)。通常大当たりである場合(ステップS 1 4 0 2 : Y e s

50

)、時短フラグをONにする(ステップS 1 4 0 3)。そして、時短遊技残余回数Jを「1 0 0」にセットし(ステップS 1 4 0 4)、処理を終了する。

【0 1 8 6】

通常大当たりではない場合(ステップS 1 4 0 2 : No)、確変大当たりであるか否かを判定する(ステップS 1 4 0 5)。確変大当たりである場合(ステップS 1 4 0 5 : Yes)、時短フラグをONにし(ステップS 1 4 0 6)、時短遊技残余回数Jを「1 0 0 0 0」にセットする(ステップS 1 4 0 7)。なお、この「1 0 0 0 0」の値は、次の大当たり当選するまで遊技状態が変更されないようにするために、便宜上定めた数字である。

【0 1 8 7】

この後、高確率フラグをONにするとともに(ステップS 1 4 0 8)、高確率遊技残余回数Xを「1 0 0 0 0」にセットし(ステップS 1 4 0 9)、処理を終了する。ステップS 1 4 0 5において、確変大当たりではない場合(ステップS 1 4 0 5 : No)、すなわち、潜確大当たりである場合、ステップS 1 4 0 8に移行する。また、ステップS 1 4 0 1において、小当たりである場合(ステップS 1 4 0 1 : Yes)、そのまま処理を終了する。

【0 1 8 8】

(演出メイン制御処理)

次に、図15を用いて、演出メイン制御処理について説明する。図15は、演出メイン制御処理の処理内容を示すフローチャートである。図15に示す演出メイン制御処理は、演出統括部2 0 2 aへの電源供給時に開始され、演出統括部2 0 2 aの起動中継続的におこなわれる。

【0 1 8 9】

図15に示すように、演出メイン制御処理において、演出統括部2 0 2 aは、まず、所定の初期設定をおこない(ステップS 1 5 0 1)、CTC周期の設定をおこなう(ステップS 1 5 0 2)。ここで設定されたCTC周期に基づき、演出統括部2 0 2 aは、後述する演出タイマ割込処理(図16参照)を、この演出メイン制御処理に対して割り込み実行する。

【0 1 9 0】

CTC周期を設定すると、演出統括部2 0 2 aは、ぱちんこ遊技機1 0 0の演出に関する各種乱数を更新する乱数更新処理をおこない(ステップS 1 5 0 3)、以降、ステップS 1 5 0 3の処理を繰り返す。ステップS 1 5 0 3において更新される乱数は、例えば、連続予告演出の実行の有無を決定する抽選に用いる連続予告演出実行乱数などが挙げられる。

【0 1 9 1】

(演出統括部が実行する演出タイマ割込処理)

次に、図16を用いて、演出制御部2 0 2の演出統括部2 0 2 aが実行する演出タイマ割込処理について説明する。図16は、演出統括部が実行する演出タイマ割込処理を示すフローチャートである。この演出タイマ割込処理は、演出統括部2 0 2 aが、起動中、所定期間(例えば4 m s)毎に演出統括部2 0 2 aが実行する主演出制御処理に割り込み動作する処理である。

【0 1 9 2】

図16において、演出統括部2 0 2 aのCPU 2 4 1は、主制御部2 0 1からコマンドを受信した際におこなうコマンド受信処理を実行する(ステップS 1 6 0 1)。なお、コマンド受信処理については、図17 - 1および図17 - 2を用いて後述する。さらに、演出ボタン1 1 9が押下された際におこなう演出ボタン処理を実行する(ステップS 1 6 0 2)。そして、画像・音声制御部2 0 2 bまたはランプ制御部2 0 2 cに対してコマンドを送信するコマンド送信処理を実行し(ステップS 1 6 0 3)、処理を終了する。

【0 1 9 3】

(コマンド受信処理)

10

20

30

40

50

次に、図17-1および図17-2を用いて、演出統括部202aが実行するコマンド受信処理の詳細について説明する。コマンド受信処理とは、図16のステップS1601に示した処理である。図17-1および図17-2は、演出統括部が実行するコマンド受信処理の処理手順を示すフローチャートである。図17-1において、まず、演出統括部202aのCPU241は、保留数増加コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS1701)。保留数増加コマンドとは、主制御部201から出力されるコマンドであり、図6のステップS606またはステップS612においてセットされるコマンドである。

【0194】

保留数増加コマンドを受信していない場合(ステップS1701:No)、後述するステップS1711をおこなう。保留数増加コマンドを受信している場合(ステップS1701:Yes)、保留数増加コマンドに含まれる事前判定情報を記憶し(ステップS1702)、予兆保留表示をおこなっていることを示す予兆フラグがONであるか否かを判定し(ステップS1703)、予兆フラグがONである場合(ステップS1703:Yes)、後述するステップS1710をおこなう。

10

【0195】

ステップS1703において、予兆フラグがOFFである場合(ステップS1703:No)、予兆保留表示をおこなうか否かを決定する予兆保留表示抽選をおこなう(ステップS1704)。その際、予兆保留表示抽選乱数を取得し、図17-3~図17-5に後述する予兆保留表示抽選テーブルを用いておこなう。

20

【0196】

その後、ステップS1704において、予兆保留表示をおこなうことが決定されたか否かを判定し(ステップS1705)、予兆保留表示をおこなわないことが決定された場合(ステップS1705:No)、後述するステップS1710をおこなう。また、予兆保留表示をおこなうことが決定された場合(ステップS1705:Yes)、予兆フラグをONにする(ステップS1706)。

【0197】

ステップS1706の後、保留数増加コマンドを受信したことにより増加した保留数を、当該保留数増加コマンドに対応する保留を消化するまでにおこなう変動数である残余保留数Yとしてセットし(ステップS1707)、予兆保留の形態を選択する予兆形態選択処理をおこなう(ステップS1708)。この際、予兆保留の形態を決定する形態選択乱数を選択し、図17-6および図17-7に後述する形態選択テーブルを用いておこなう。なお、予兆保留の形態は、大当たりに対する信頼度の高い方から「赤」、「青」、「白」である。

30

【0198】

その後、ステップS1708において選択した予兆保留の形態を記憶し(ステップS1709)、連続予告演出開始処理をおこなう(ステップS1710)。連続予告演出開始処理とは、連続予告演出をおこなうか否かを抽選により決定する処理であり、その詳細は図18-1に後述する。

【0199】

ステップS1710の後、保留増加コマンドをセットする(ステップS1711)。保留増加コマンドとは、保留球数の増加情報を含むコマンドであり、画像・音声制御部202bに送信される。その後、主制御部201から特別図柄の変動開始を示す変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS1712)。なお、変動開始コマンドは、主制御部201による特別図柄処理においてセットされたコマンドである(図8のステップS810参照)。

40

【0200】

ステップS1712において、変動開始コマンドを受信しない場合(ステップS1712:No)、後述するステップS1714に移行する。変動開始コマンドを受信した場合(ステップS1712:Yes)、演出選択処理を実行する(ステップS1713)。演

50

出選択処理の詳細については、図 20 にて後述する。

【0201】

この後、演出図柄を停止させるための変動停止コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1714）。なお、変動停止コマンドは、特別図柄の変動停止を示すコマンドであり、主制御部 201 の特別図柄処理においてセットされるコマンドである（図 8 のステップ S 813 参照）。

【0202】

変動停止コマンドを受信しない場合（ステップ S 1714：No）、後述するステップ S 1716 をおこなう。変動停止コマンドを受信した場合（ステップ S 1714：Yes）、変動演出終了中処理を実行し（ステップ S 1715）、オープニングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1716）。なお、変動演出終了中処理は、演出図柄の変動を停止させたり、遊技状態に応じた演出モードを変動回数に応じて終了させたりする処理であり、図 26 に後述する。また、オープニングコマンドとは、図 12 に示した停止中処理のステップ S 1215 においてセットされたコマンドである。

10

【0203】

オープニングコマンドを受信した場合（ステップ S 1716：Yes）、当たり演出選択処理をおこなう（ステップ S 1717）。当たり演出選択処理とは、当たり中の演出内容を選択する処理である。オープニングコマンドを受信していない場合（ステップ S 1716：No）、後述するステップ S 1718 をおこなう。

【0204】

ステップ S 1717 の後、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1718）。エンディングコマンドとは、図 13 に示した大入賞口処理のステップ S 1314 においてセットされたコマンドである。エンディングコマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1718：No）、そのまま処理を終了する。

20

【0205】

ステップ S 1718 において、エンディングコマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 1718：Yes）、エンディング演出選択処理をおこない（ステップ S 1719）、そのまま処理を終了する。エンディング演出選択処理とは、エンディングコマンドを解析し、エンディング演出を選択する処理である。

【0206】

（予兆保留表示抽選テーブル）

次に、図 17-3、図 17-4、図 17-5 を用いて、予兆保留表示抽選テーブルについて説明する。予兆保留表示抽選テーブルとは、図 17-1 のステップ S 1704 において用いられるテーブルである。各予兆保留表示抽選テーブルは、予兆保留表示の有無 1731 と、範囲 1732 と、割合 1733 と、乱数値 1734 と、を含む。

30

【0207】

予兆保留表示の有無 1731 は、予兆保留表示をおこなう「有」と、予兆保留表示をおこなわない「無」と、がある。範囲 1732 は、予兆保留表示抽選乱数の範囲を示しており、0～99 である。割合 1733 は、範囲 1732 の個数で乱数値 1734 の個数を除いた数値である。乱数値 1734 は、予兆保留表示の有無 1731 に応じた予兆保留表示抽選乱数を示している。

40

【0208】

図 17-3 は、大当たり/小当たり用予兆保留表示抽選テーブルを示す説明図である。大当たり/小当たり用予兆保留表示抽選テーブルとは、図 17-1 のステップ S 1704 において、事前判定情報が大当たりまたは小当たりである場合に用いられるテーブルである。

【0209】

図 17-3 に示す大当たり/小当たり用予兆保留表示抽選テーブル 1730 は、取得した乱数値 1734 が 0～29 のいずれかである場合、予兆保留表示の有無 1731 は「有」であり、その割合 1733 は 30/100 である。また、取得した乱数値 1734 が 3

50

0～99のいずれかである場合、予兆保留表示の有無1731は「無」であり、その割合1733は70/100である。

【0210】

図17-4は、リーチ用予兆保留表示抽選テーブルを示す説明図である。リーチ用予兆保留表示抽選テーブルとは、図17-1のステップS1704において、事前判定情報がリーチはずれである場合に用いられるテーブルである。

【0211】

図17-4に示すリーチ用予兆保留表示抽選テーブル1740は、取得した乱数値1734が0～19のいずれかである場合、予兆保留表示の有無1731は「有」であり、その割合1733は20/100である。また、取得した乱数値1734が20～99のい

10

【0212】

図17-5は、はずれ用予兆保留表示抽選テーブルを示す説明図である。はずれ用予兆保留表示抽選テーブルとは、図17-1のステップS1704において、事前判定情報がはずれである場合に用いられるテーブルである。図17-5に示すはずれ用予兆保留表示抽選テーブル1750は、取得した乱数値1734が0～99のいずれかである場合、予兆保留表示の有無1731は「無」であり、その割合1733は100/100である。すなわち、事前判定情報にはずれである旨を示す情報が含まれる場合は、予兆保留を表示しない構成である。

20

【0213】

(形態選択テーブル)

次に、図17-6および図17-7を用いて、形態選択テーブルについて説明する。形態選択テーブルとは、図17-1のステップS1708において、予兆保留の形態を選択する際に用いられるテーブルである。

【0214】

図17-6および図17-7に示す形態選択テーブルは、形態1761と、範囲1762と、割合1763と、乱数値1764と、を含む。形態1761は、予兆保留の形態を示しており、「赤」と、「青」と、「白」と、がある。

【0215】

範囲1762は、形態選択乱数の範囲を示しており、0～99である。割合1763は、範囲1762の個数で乱数値1764の個数を除した数値である。乱数値1764は、形態1761に応じた形態選択乱数を示している。

30

【0216】

図17-6は、大当たり用形態選択テーブルを示す説明図である。大当たり用形態選択テーブルは、図17-1のステップS1708において、事前判定情報に大当たりを示す情報が含まれている場合に用いられるテーブルである。

【0217】

図17-6に示す大当たり用形態選択テーブル1760は、取得した乱数値1764が0～49のいずれかである場合、形態1761は「赤」であり、その割合1763は50/100である。また、取得した乱数値1764が50～79のいずれかである場合、形態1761は「青」であり、その割合1763は30/100であり、取得した乱数値1764が80～99のいずれかである場合、形態1761は「白」であり、その割合1763は20/100である。

40

【0218】

図17-7は、小当たり/リーチ用形態選択テーブルを示す説明図である。小当たり/リーチ用形態選択テーブルは、図17-1のステップS1708において、事前判定情報に小当たりまたはリーチを示す情報が含まれている場合に用いられるテーブルである。

【0219】

図17-7に示す小当たり/リーチ用形態選択テーブル1770は、取得した乱数値1

50

764が0～19のいずれかである場合、形態1761は「赤」であり、その割合1763は20/100である。また、取得した乱数値1764が20～49のいずれかである場合、形態1761は「青」であり、その割合1763は50/100であり、取得した乱数値1764が50～99のいずれかである場合、形態1761は「白」であり、その割合1763は50/100である。

【0220】

このようなテーブルを用いて予兆保留の形態を選択することにより、予兆保留の形態が「赤」である場合、最も大当たりに対する信頼度が高く、予兆保留の形態が「青」である場合、その次に大当たりに対する信頼度が高く、予兆保留の形態が「白」である場合、最も大当たりに対する信頼度が低い構成である。

10

【0221】

(連続予告演出開始処理)

次に、図18-1を用いて、演出統括部202aのCPU241がおこなう連続予告演出開始処理について説明する。図18-1は、演出統括部のCPUがおこなう連続予告演出開始処理の処理手順を示すフローチャートである。連続予告演出開始処理は、図17-1のステップS1710に示した処理である。

【0222】

連続予告演出開始処理において、まず、連続予告フラグがONであるか否かを判定する(ステップS1801)。連続予告フラグがONであるとは、連続予告演出を実行していることを示している。連続予告フラグがONである場合(ステップS1801:Yes)

20

、そのまま処理を終了する。

【0223】

ステップS1801において、連続予告フラグがOFFである場合(ステップS1801:No)、第1待機フラグがONであるか否かを判定する(ステップS1802)。第1待機フラグがONであるとは、連続予告演出をおこなうことが決定されており、次の変動の開始時に、連続予告演出の実行タイミングを決定することを示している。第1待機フラグがONである場合(ステップS1802:Yes)、そのまま処理を終了する。

【0224】

ステップS1802において、第1待機フラグがOFFである場合(ステップS1802:No)、第2待機フラグがONであるか否かを判定する(ステップS1803)。第2待機フラグがONであるとは、連続予告演出をおこなうことと、その実行タイミングが決定されていることを示している。

30

【0225】

ステップS1803において、第2待機フラグがONである場合(ステップS1803:Yes)、そのまま処理を終了する。第2待機フラグがOFFである場合(ステップS1803:No)、連続予告演出を実行するか否かを決定する連続予告演出実行抽選処理をおこなう(ステップS1804)。その際、連続予告演出をおこなうか否かを決定する連続予告演出実行乱数を取得し、図19-1および図19-2に後述する連続予告演出実行抽選テーブルを用いて抽選をおこなう。

【0226】

その後、連続予告演出を実行するか否かを判定し(ステップS1805)、連続予告演出を実行しない場合(ステップS1805:No)、そのまま処理を終了する。また、連続予告演出を実行する場合(ステップS1805:Yes)、第1待機フラグをONにし(ステップS1806)、現在の保留球数を残余変動数Kにセットし(ステップS1807)、そのまま処理を終了する。残余変動数Kは、連続予告演出を終了するまでの残余変動数を示している。

40

【0227】

(連続予告演出における各フラグのON/OFFのタイミング)

次に、図18-2を用いて、連続予告演出をおこなう際の各フラグのON/OFFのタイミングについて説明する。図18-2は、連続予告演出における各フラグのON/OFF

50

Fのタイミングを示すタイミングチャートである。

【0228】

図18-2に示すタイミングチャートは、連続予告演出をおこなう際のタイミング毎の各フラグ(第1待機フラグ、第2待機フラグ、連続予告フラグ)のON/OFFのタイミングを示している。具体的には、通常の変動中に入賞を検知したタイミングT1において連続予告演出をおこなうことを決定した場合、第1待機フラグをONにし、当該変動の次の変動が開始されるタイミングT2において、第1待機フラグをOFFにするとともに、第2待機フラグをONにする。なお、タイミングT2では、連続予告演出の実行タイミングと、連続予告演出の詳細とを設定する。

【0229】

そして、タイミングT2にて設定された実行タイミングに基づいて連続予告演出が開始されるタイミングT3にて、第2待機フラグをOFFにし、連続予告フラグをONにする。このときから連続予告演出を開始し、連続予告演出を終了するタイミングT4にて連続予告フラグをOFFにする。

【0230】

(連続予告演出実行抽選テーブル)

次に、図19-1および図19-2を用いて、連続予告演出実行抽選テーブルについて説明する。連続予告演出実行抽選テーブルとは、図18-1のステップS1804に示した連続予告演出実行抽選処理において用いられるテーブルである。図19-1および図19-2に示す連続予告演出実行抽選テーブルは、実行の有無1901と、範囲1902と、割合1903と、乱数値1904と、を含む。

【0231】

実行の有無1901は、連続予告演出を実行するか否かを示しており、連続予告演出を実行する「有」と、連続予告演出を実行しない「無」のいずれかである。範囲1902は、連続予告演出実行乱数の範囲を示しており、0~99である。割合1903は、範囲1902の個数で乱数値1904の個数を除した数値である。乱数値1904は、実行の有無1901に応じた連続予告演出実行乱数を示している。

【0232】

図19-1は、大当たり用連続予告演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図19-1に示す大当たり用連続予告演出実行抽選テーブル1910は、事前判定情報に、大当たりであることを示す情報が含まれる場合に用いられるテーブルである。

【0233】

大当たり用連続予告演出実行抽選テーブル1910において、取得した乱数値1904が0~19のいずれかである場合、実行の有無1901は「有」であり、その割合1903は20/100である。また、取得した乱数値1904が20~99のいずれかである場合、実行の有無1901は「無」であり、その割合1903は80/100である。

【0234】

図19-2は、はずれ用連続予告演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図19-2に示すはずれ用連続予告演出実行抽選テーブル1920は、事前判定情報に、はずれであることを示す情報が含まれる場合に用いられるテーブルである。

【0235】

はずれ用連続予告演出実行抽選テーブル1920において、取得した乱数値1904が0~9のいずれかである場合、実行の有無1901は「有」であり、その割合1903は10/100である。また、取得した乱数値1904が10~99のいずれかである場合、実行の有無1901は「無」であり、その割合1903は90/100である。このように、大当たりである方が、はずれであるよりも、連続予告演出をおこなう割合が高い構成としてある。

【0236】

(演出選択処理)

次に、図20を用いて、図17-2のステップS1713に示した演出選択処理の詳細

10

20

30

40

50

について説明する。図20は、演出統括部が実行する演出選択処理の処理手順を示すフローチャートである。図20において、演出統括部202aのCPU241は、変動開始コマンドの解析をおこなう(ステップS2001)。ステップS2001では、具体的には、主制御部201の遊技状態や、当たりか否か、またはリーチか否かなどを解析する。この後、モードフラグを参照する(ステップS2002)。

【0237】

モードフラグは、各演出モードに対応して設定されるフラグである。例えば、通常遊技状態における通常モードのモードフラグは「0」、確変遊技状態における確変モードのモードフラグは「1」、時短遊技状態における時短モードのモードフラグは「2」、潜確遊技状態における潜確モードのモードフラグは「3」のようにモード毎に設定される。

10

【0238】

この後、保留数減算処理をおこない(ステップS2003)、変動演出パターン選択処理を実行する(ステップS2004)。変動演出パターン選択処理は、予め用意された複数種類の演出の中から一つを選択する処理である。その詳細は、図21に後述する。

【0239】

ステップS2004をおこなった後、停止表示する演出図柄を決定する演出図柄決定処理をおこなう(ステップS2005)。なお、演出図柄決定処理の詳細は、図24に後述する。その後、演出図柄の変動開始を示す変動演出開始コマンドをセットし(ステップS2006)、処理を終了する。変動演出開始コマンドは、図16のステップS1603に示したコマンド送信処理において、画像・音声制御部202bに出力される。

20

【0240】

(変動演出パターン選択処理)

次に、図21を用いて、変動演出パターン選択処理について説明する。図21は、演出統括部が実行する変動演出パターン選択処理の処理手順を示すフローチャートである。変動演出パターン選択処理は、図20のステップS2004に示した処理である。変動演出パターン選択処理において、まず、連続予告フラグがONであるか否かを判定し(ステップS2101)、連続予告フラグがONである場合(ステップS2101:Yes)、後述するステップS2112をおこなう。

【0241】

ステップS2101において、連続予告フラグがOFFである場合(ステップS2101:No)、第2待機フラグがONであるか否かを判定する(ステップS2102)。第2待機フラグがONである場合(ステップS2102:Yes)、後述するステップS2109をおこなう。

30

【0242】

ステップS2102において、第2待機フラグがOFFである場合(ステップS2102:No)、第1待機フラグがONであるか否かを判定する(ステップS2103)。第1待機フラグがONである場合(ステップS2103:Yes)、残余変動数Kを参照し(ステップS2104)、実行変動数選択処理をおこなう(ステップS2105)。実行変動数選択処理とは、連続予告演出の実行する変動数を決定する実行変動数選択乱数を取得し、図22-1、図22-2、図22-3に後述する実行変動数選択テーブルを用いておこなう処理である。

40

【0243】

ステップS2105の後、ステップS2105において選択された値を実行変動数Sにセットし(ステップS2106)、第1待機フラグをOFFにし(ステップS2107)、第2待機フラグをONにする(ステップS2108)。

【0244】

ステップS2108の後、実行変動数Sと残余変動数Kが一致するか否かを判定し(ステップS2109)、実行変動数Sと残余変動数Kが一致する場合(ステップS2109:Yes)、すなわち、連続予告演出を開始する変動である場合、第2待機フラグをOFFにする(ステップS2110)。そして、連続予告フラグをONにする(ステップS2

50

1 1 1)。

【 0 2 4 5 】

その後、図 2 3 - 2 に後述する特殊変動演出パターンテーブルをセットし (ステップ S 2 1 1 2)、変動演出パターン選択処理をおこない (ステップ S 2 1 1 3)、そのまま処理を終了する。変動演出パターン選択処理とは、変動演出パターンを決定する変動演出パターン乱数を取得し、選択した変動演出パターンテーブルを用いて変動演出パターンを選択する処理である。

【 0 2 4 6 】

また、ステップ S 2 1 0 3 において、第 1 待機フラグが O F F である場合 (ステップ S 2 1 0 3 : N o)、モードフラグおよび大当たり抽選の抽選結果を参照し (ステップ S 2 1 1 4)、図 2 3 - 1 に後述する通常変動演出パターンテーブルをセットし (ステップ S 2 1 1 5)、ステップ S 2 1 1 3 をおこなう。また、ステップ S 2 1 0 9 において、実行変動数 S が残余変動数 K と一致しない場合 (ステップ S 2 1 0 9 : N o)、ステップ S 2 1 1 4 をおこなう。

【 0 2 4 7 】

(実行変動数選択テーブル)

次に、図 2 2 - 1、図 2 2 - 2、図 2 2 - 3 を用いて、実行変動数選択テーブルについて説明する。実行変動数選択テーブルは、図 2 1 のステップ S 2 1 0 5 において用いるテーブルである。各実行変動数選択テーブルは、実行変動数 2 2 0 1 と、範囲 2 2 0 2 と、割合 2 2 0 3 と、乱数値 2 2 0 4 と、を含む。

【 0 2 4 8 】

実行変動数 2 2 0 1 は、連続予告演出をおこなう変動数であり、2 ~ 4 のいずれかである。範囲 2 2 0 2 は、実行変動数選択乱数の範囲を示しており、0 ~ 9 9 である。割合 2 2 0 3 は、範囲 2 2 0 2 の個数で乱数値 2 2 0 4 の個数を除した数値である。乱数値 2 2 0 4 は、実行変動数 2 2 0 1 に応じた実行変動数選択乱数を示している。

【 0 2 4 9 】

図 2 2 - 1 は、実行変動数選択テーブル (K = 4) を示す説明図である。図 2 2 - 1 に示す実行変動数選択テーブル (K = 4) 2 2 1 0 は、残余変動数 K が「4」である場合に用いられるテーブルである。実行変動数選択テーブル (K = 4) 2 2 1 0 において、取得した乱数値 2 2 0 4 が 0 ~ 3 9 のいずれかである場合、実行変動数 2 2 0 1 は「2」であり、その割合 2 2 0 3 は 4 0 / 1 0 0 である。

【 0 2 5 0 】

また、取得した乱数値 2 2 0 4 が 4 0 ~ 6 9 のいずれかである場合、実行変動数 2 2 0 1 は「3」であり、その割合 2 2 0 3 は 3 0 / 1 0 0 である。取得した乱数値 2 2 0 4 が 7 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、実行変動数 2 2 0 1 は「4」であり、その割合 2 2 0 3 は 3 0 / 1 0 0 である。

【 0 2 5 1 】

図 2 2 - 2 は、実行変動数選択テーブル (K = 3) を示す説明図である。図 2 2 - 2 に示す実行変動数選択テーブル (K = 3) 2 2 2 0 は、残余変動数 K が「3」である場合に用いられるテーブルである。実行変動数選択テーブル (K = 3) 2 2 2 0 において、取得した乱数値 2 2 0 4 が 0 ~ 3 9 のいずれかである場合、実行変動数 2 2 0 1 は「2」であり、その割合 2 2 0 3 は 4 0 / 1 0 0 である。また、取得した乱数値 2 2 0 4 が 4 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、実行変動数 2 2 0 1 は「3」であり、その割合 2 2 0 3 は 6 0 / 1 0 0 である。

【 0 2 5 2 】

図 2 2 - 3 は、実行変動数選択テーブル (K = 2) を示す説明図である。図 2 2 - 3 に示す実行変動数選択テーブル (K = 2) は、残余変動数 K が「2」である場合に用いられるテーブルである。実行変動数選択テーブル (K = 2) 2 2 3 0 において、取得した乱数値 2 2 0 4 が 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、実行変動数 2 2 0 1 は「2」であり、その割合 2 2 0 3 は 1 0 0 / 1 0 0 である。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 3 】

(変動演出パターンテーブル)

次に、図 2 3 - 1 および図 2 3 - 2 を用いて、変動演出パターンテーブルについて説明する。図 2 3 - 1 および図 2 3 - 2 に示す各変動演出パターンテーブルは、図 2 1 のステップ S 2 1 1 6 およびステップ S 2 1 1 3 においてセットされるテーブルである。

【 0 2 5 4 】

各変動演出パターンテーブルは、変動パターン 2 3 0 1 と、変動演出パターン 2 3 0 2 と、を含む。変動パターン 2 3 0 1 は、変動開始コマンドに含まれる変動パターンであり、図 1 0 のステップ S 1 0 0 8 において、主制御部 2 0 1 によって設定されたものである。変動演出パターン 2 3 0 2 は、変動演出の内容である。

10

【 0 2 5 5 】

(通常変動演出パターンテーブル)

図 2 3 - 1 は、通常変動演出パターンテーブルの一例を示した説明図である。図 2 3 - 1 に示す通常変動演出パターンテーブル 2 3 1 0 は、図 2 1 のステップ S 2 1 1 6 においてセットされるテーブルである。

【 0 2 5 6 】

例えば、変動開始コマンドに含まれる変動パターン 2 3 0 1 が P 1 0 である場合、変動演出パターン 2 3 0 2 は「第 1 通常大当たり演出」である。また、変動開始コマンドに含まれる変動パターン 2 3 0 1 が P 1 1 である場合、変動演出パターン 2 3 0 2 は「第 2 通常大当たり演出」である。

20

【 0 2 5 7 】

また、例えば、変動開始コマンドに含まれる変動パターン 2 3 0 1 が P 2 0 である場合、変動演出パターン 2 3 0 2 は「第 1 確変大当たり演出」である。また、変動開始コマンドに含まれる変動パターン 2 3 0 1 が P 2 1 である場合、変動演出パターン 2 3 0 2 は「第 2 確変大当たり演出」である。

【 0 2 5 8 】

また、変動パターン 2 3 0 1 が P 3 0 である場合、変動演出パターン 2 3 0 2 は「第 1 リーチ演出」である。また、変動パターン 2 3 0 1 が P 3 1 である場合、変動演出パターン 2 3 0 2 は「第 2 リーチ演出」である。また、変動パターン 2 3 0 1 が P 4 0 である場合、変動演出パターン 2 3 0 2 は「はずれ演出」である。

30

【 0 2 5 9 】

(特殊変動演出パターンテーブル)

図 2 3 - 2 は、特殊変動演出パターンテーブルの一例を示した説明図である。図 2 3 - 2 に示す特殊変動演出パターンテーブル 2 3 2 0 は、図 2 1 のステップ S 2 1 1 3 においてセットされるテーブルである。

【 0 2 6 0 】

特殊変動演出パターンテーブル 2 3 2 0 を用いた場合、変動開始コマンドに含まれる変動パターン 2 3 0 1 がいずれである場合でも、変動演出パターン 2 3 0 2 は連続予告演出である。

【 0 2 6 1 】

(演出図柄決定処理)

次に、図 2 4 を用いて、演出図柄決定処理について説明する。演出図柄決定処理は、図 2 0 のステップ S 2 0 0 5 に示した処理である。図 2 4 は、演出統括部が実行する演出図柄決定処理の処理手順を示すフローチャートである。

40

【 0 2 6 2 】

演出図柄決定処理において、まず、予兆フラグが ON であるか否かを判定し (ステップ S 2 4 0 1)、予兆フラグが OFF である場合 (ステップ S 2 4 0 1 : No)、後述するステップ S 2 4 0 5 をおこなう。また、予兆フラグが ON である場合 (ステップ S 2 4 0 1 : Yes)、残余保留数 Y から「 1 」減算した値を新たな残余保留数 Y とする (ステップ S 2 4 0 2)。

50

【0263】

ステップS2402の後、残余保留数Yが「0」であるか否かを判定し(ステップS2403)、残余保留数Yが「0」でない場合(ステップS2403:No)、後述するステップS2405をおこなう。また、ステップS2403において、残余保留数Yが「0」である場合(ステップS2403:Yes)、予兆フラグをOFFにする(ステップS2404)。

【0264】

その後、連続予告フラグがONであるか否かを判定し(ステップS2405)、連続予告フラグがONである場合(ステップS2405:Yes)、残余変動数Kが「1」であるか否か、すなわち、連続予告演出を終了する変動であるか否かを判定する(ステップS2406)。残余変動数Kが「1」でない場合(ステップS2406:No)、図25-1に後述するチャンス目演出図柄選択テーブルをセットする(ステップS2407)。

10

【0265】

また、ステップS2406において、残余変動数Kが「1」でない場合(ステップS2406:No)、後述するステップS2409をおこなう。また、ステップS2405において、連続予告フラグがOFFである場合(ステップS2405:No)、受信した変動開始コマンドに、はずれである旨を示す情報が含まれるか否かを判定する(ステップS2408)。

【0266】

ステップS2408において、はずれである旨を示す情報が含まれない場合(ステップS2410:No)、図25-2に後述する非チャンス目演出図柄選択テーブルをセットする(ステップS2409)。

20

【0267】

また、ステップS2408において、受信した変動開始コマンドに、はずれである旨を示す情報が含まれる場合(ステップS2408:Yes)、予兆フラグがONであるか否かを判定する(ステップS2410)。予兆フラグがOFFである場合(ステップS2410:No)、図25-3に後述する通常演出図柄選択テーブルをセットする(ステップS2411)。

【0268】

また、ステップS2410において、予兆フラグがONである場合(ステップS2410:Yes)、予兆形態を参照し(ステップS2412)、図25-4~図25-6に後述する特殊演出図柄選択テーブルをセットする(ステップS2413)。

30

【0269】

ステップS2407、ステップS2409、ステップS2411、ステップS2413の後、選択した演出図柄選択テーブルを用いて、停止表示する演出図柄を選択する演出図柄選択抽選をおこない(ステップS2414)、そのまま処理を終了する。なお、演出図柄選択抽選においては、演出図柄選択乱数を取得し、当該乱数と演出図柄選択テーブルとを比較することにより、停止表示する演出図柄を選択する。

【0270】

(演出図柄選択テーブル)

40

次に、図25-1、図25-2、図25-3、図25-4、図25-5、図25-6を用いて、演出図柄選択テーブルについて説明する。演出図柄選択テーブルとは、図24のステップS2414において用いられるテーブルである。各演出図柄選択テーブルは、演出図柄2501と、範囲2502と、割合2503と、乱数値2504と、を含む。

【0271】

演出図柄2501は、停止表示する演出図柄の種類を示しており、全図柄に対してチャンス目を停止表示させる全図柄チャンス目と、一部の図柄にチャンス目を停止表示させる一部図柄チャンス目と、全図柄に対してチャンス目以外の演出図柄を停止表示させる非チャンス目と、がある。なお、一部図柄チャンス目は、連続予告演出の開始に対する煽り演出である。

50

【 0 2 7 2 】

範囲 2 5 0 2 は、演出図柄選択乱数の範囲を示しており、0 ~ 9 9 である。割合 2 5 0 3 は、範囲 2 5 0 2 の個数で乱数値 2 5 0 4 の個数を除した数値である。乱数値 2 5 0 4 は、演出図柄 2 5 0 1 に応じた演出図柄選択乱数を示している。

【 0 2 7 3 】

図 2 5 - 1 は、チャンス目演出図柄選択テーブルを示す説明図である。チャンス目演出図柄選択テーブルは、図 2 4 のステップ S 2 4 0 7 においてセットされた演出図柄選択テーブルである。図 2 5 - 1 に示すチャンス目演出図柄選択テーブル 2 5 1 0 は、取得した乱数値 2 5 0 4 が 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、演出図柄 2 5 0 1 は全図柄チャンス目であり、その割合 2 5 0 3 は 1 0 0 / 1 0 0 である。すなわち、連続予告演出の最終変動以外の変動においては、必ず全図柄にチャンス目の演出図柄が選択される構成である。

10

【 0 2 7 4 】

図 2 5 - 2 は、非チャンス目演出図柄選択テーブルを示す説明図である。非チャンス目演出図柄選択テーブルは、図 2 4 のステップ S 2 4 0 9 においてセットされた演出図柄選択テーブルである。図 2 5 - 2 に示す非チャンス目演出図柄選択テーブル 2 5 2 0 は、取得した乱数値 2 5 0 4 が 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、演出図柄 2 5 0 1 は非チャンス目であり、その割合 2 5 0 3 は 1 0 0 / 1 0 0 である。すなわち、連続予告演出の最終変動である場合、または連続予告演出中でない変動において大当たりやリーチである場合、必ずチャンス目以外の演出図柄が選択される構成である。

【 0 2 7 5 】

図 2 5 - 3 は、通常演出図柄選択テーブルを示す説明図である。通常演出図柄選択テーブルは、図 2 4 のステップ S 2 4 1 1 においてセットされた演出図柄選択テーブルである。図 2 5 - 3 に示す通常演出図柄選択テーブル 2 5 3 0 は、取得した乱数値 2 5 0 4 が 0 ~ 9 のいずれかである場合、演出図柄 2 5 0 1 は一部図柄チャンス目であり、その割合 2 5 0 3 は 1 0 / 1 0 0 である。また、取得した乱数値が 1 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、演出図柄 2 5 0 1 は非チャンス目であり、その割合 2 5 0 3 は 9 0 / 1 0 0 である。

20

【 0 2 7 6 】

図 2 5 - 4 は、白用特殊演出図柄選択テーブルを示す説明図である。白用特殊演出図柄選択テーブルは、図 2 4 のステップ S 2 4 1 3 において、予兆保留の形態が「白」である場合にセットされた演出図柄選択テーブルである。図 2 5 - 4 に示す白用特殊演出図柄選択テーブル 2 5 4 0 は、取得した乱数値 2 5 0 4 が 0 ~ 2 9 のいずれかである場合、演出図柄 2 5 0 1 は一部図柄チャンス目であり、その割合 2 5 0 3 は 3 0 / 1 0 0 である。また、取得した乱数値が 3 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、演出図柄 2 5 0 1 は非チャンス目であり、その割合 2 5 0 3 は 7 0 / 1 0 0 である。

30

【 0 2 7 7 】

図 2 5 - 5 は、青用特殊演出図柄選択テーブルを示す説明図である。青用特殊演出図柄選択テーブルは、図 2 4 のステップ S 2 4 1 3 において、予兆保留の形態が「青」である場合にセットされた演出図柄選択テーブルである。図 2 5 - 5 に示す青用特殊演出図柄選択テーブル 2 5 5 0 は、取得した乱数値 2 5 0 4 が 0 ~ 4 9 のいずれかである場合、演出図柄 2 5 0 1 は一部図柄チャンス目であり、その割合 2 5 0 3 は 5 0 / 1 0 0 である。また、取得した乱数値が 5 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、演出図柄 2 5 0 1 は非チャンス目であり、その割合 2 5 0 3 は 5 0 / 1 0 0 である。

40

【 0 2 7 8 】

図 2 5 - 6 は、赤用特殊演出図柄選択テーブルを示す説明図である。赤用特殊演出図柄選択テーブルは、図 2 4 のステップ S 2 4 1 3 において、予兆保留の形態が「赤」である場合にセットされた演出図柄選択テーブルである。図 2 5 - 6 に示す赤用特殊演出図柄選択テーブル 2 5 6 0 は、取得した乱数値 2 5 0 4 が 0 ~ 7 9 のいずれかである場合、演出図柄 2 5 0 1 は一部図柄チャンス目であり、その割合 2 5 0 3 は 8 0 / 1 0 0 である。また、取得した乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、演出図柄 2 5 0 1 は非チャンス目であり、その割合 2 5 0 3 は 2 0 / 1 0 0 である。

50

【 0 2 7 9 】

このように、予兆フラグがOFFである場合に通常演出図柄選択テーブル2530を用いて演出図柄を選択し、予兆フラグがONである場合に通常演出図柄選択テーブル2530よりも一部図柄チャンス目を選択しやすい特殊演出図柄選択テーブル(2540, 2550, 2560)を用いて演出図柄を選択することにより、予兆保留表示をおこなっている間の方が、一部の図柄にチャンス目を停止表示する煽り演出をおこないやすい構成となっている。

【 0 2 8 0 】

また、予兆保留の形態が「白」である場合よりも「青」である場合の方が、一部図柄チャンス目を選択しやすい演出図柄選択テーブルを用いて演出図柄を選択し、また、予兆保留の形態が「青」である場合よりも「赤」である場合の方が、一部図柄チャンス目を選択しやすい演出図柄選択テーブルを用いて演出図柄を選択する構成である。これにより、予兆保留の形態の大当たりに対する信頼度が高い程、一部の図柄にチャンス目を停止表示する煽り演出をおこないやすい構成となっている。

10

【 0 2 8 1 】

(変動演出終了中処理)

次に、図26を用いて、図17-2のステップS1715に示した変動演出終了中処理の詳細について説明する。図26は、演出統括部がおこなう変動演出終了中処理を示したフローチャートである。図26において、演出統括部202aのCPU241は、変動停止コマンドの解析をおこなう(ステップS2601)。そして、第2待機フラグがONであるか否かを判定し(ステップS2602)、第2待機フラグがONである場合(ステップS2602: Yes)、後述するステップS2604をおこなう。

20

【 0 2 8 2 】

また、第2待機フラグがOFFである場合(ステップS2602: No)、連続予告フラグがONであるか否かを判定する(ステップS2603)。連続予告フラグがOFFである場合(ステップS2603: No)、ステップS2607に移行する。連続予告フラグがONである場合(ステップS2603: Yes)、残余変動数Kから「1」を減じ(ステップS2604)、残余変動数Kが「0」であるか否かを判定する(ステップS2605)。

30

【 0 2 8 3 】

残余変動数Kが「0」ではない場合(ステップS2605: No)、ステップS2607に移行する。残余変動数Kが「0」である場合(ステップS2605: Yes)、連続予告フラグをOFFにし(ステップS2606)、モードフラグを参照する(ステップS2607)。さらに、当たりであるか否かを判定し(ステップS2608)、当たりではない場合(ステップS2608: No)、現在のモードが通常モードであるか否か、すなわち、モードフラグが通常モードを示す「0」であるか否かを判定する(ステップS2609)。

【 0 2 8 4 】

モードフラグが「0」である場合(ステップS2609: Yes)、ステップS2613に移行する。モードフラグが「0」ではない場合(ステップS2609: No)、すなわち、モードフラグが、例えば確変モードを示す「1」、時短モードを示す「2」、潜確モードを示す「3」などである場合、各モードの残余回数を示す、モード演出残余回数Mから「1」を減じたものを新たなモード演出残余回数Mとする(ステップS2610)。

40

【 0 2 8 5 】

そして、モード演出残余回数Mが「0」であるか否かを判定する(ステップS2611)。モード演出残余回数Mが「0」ではない場合(ステップS2611: No)、ステップS2613に移行する。モード演出残余回数Mが「0」である場合(ステップS2611: Yes)、モードフラグを、通常モードを示す「0」にセットする(ステップS2612)。その後、変動演出終了コマンドをセットして(ステップS2613)、処理を終了する。

50

【 0 2 8 6 】

ステップ S 2 6 0 8 において、当たりである場合（ステップ S 2 6 0 8 : Y e s ）、現在のモードフラグを大当たりの種別に応じたモードフラグに変更するモードフラグ変更処理をおこない（ステップ S 2 6 1 4 ）、ステップ S 2 6 1 3 に移行する。

【 0 2 8 7 】

上述したように、本実施の形態において、連続予告演出をおこなわない変動において、予兆保留が表示されている場合、予兆保留が表示されていない場合よりも、一部の演出図柄にチャンス目を停止表示させる煽り演出をおこないやすい構成とした。これにより、予兆保留表示によって遊技者に与えた連続予告演出に対する期待感を煽り演出によって増幅させることができ、退屈感を与えることなく、継続して期待感を与えることができる。

10

【 0 2 8 8 】

なお、本実施の形態において、一部の演出図柄にチャンス目を停止表示する演出を煽り演出としたが、これに限るものではなく、連続予告演出の開始を期待させる演出であればよい。例えば、連続予告演出を開始する際に、その旨を報知する演出として所定の役物を用いる演出をおこなう場合、当該所定の役物を用いる演出を煽り演出としてもよい。

【 0 2 8 9 】

また、予兆保留の形態が示す大当たりに対する信頼度が高い程、煽り演出を選択しやすい構成とした。これにより、信頼度の高い形態の予兆保留を表示する程高くなる連続予告演出に対する期待感をさらに増幅させることができる。

【 0 2 9 0 】

20

なお、本実施の形態においては、予兆保留の形態が示す大当たりに対する信頼度が高い程、煽り演出を選択しやすい構成としたが、予兆保留の形態が示す大当たりに対する信頼度が低い程、煽り演出を選択しやすい構成としてもよい。これにより、信頼度の低い保留球を表示することによる遊技者の落胆感を軽減し、連続予告演出の発生に対する期待感を与えることができる。

【 0 2 9 1 】

以上説明したように、本発明の遊技機によれば、遊技者に対して退屈感を与えることなく継続して期待感を有する遊技をおこなわせることができる。

【 符号の説明 】

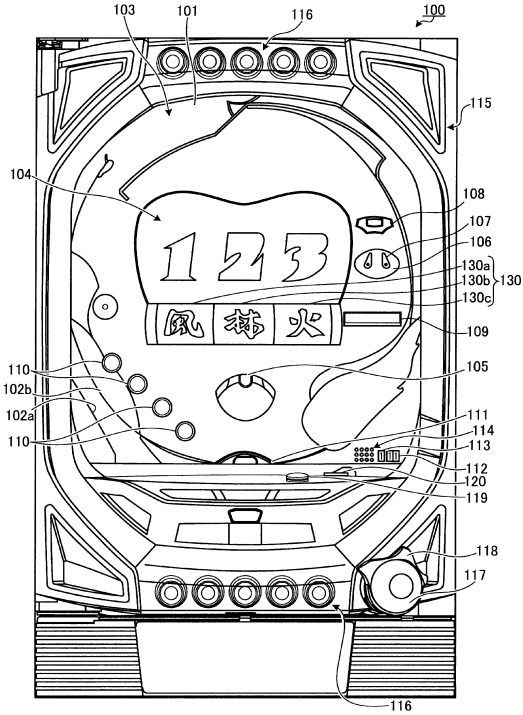
【 0 2 9 2 】

30

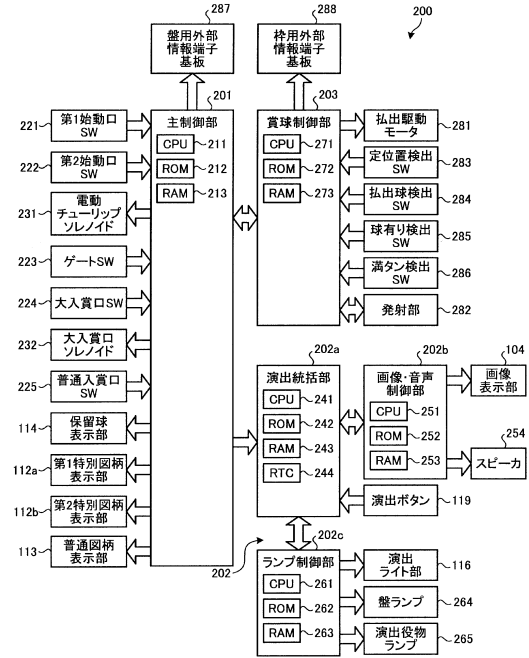
- 1 0 0 ぱちんこ遊技機（ぱちんこ遊技機）
- 1 0 4 画像表示部
- 2 0 1 主制御部
- 2 0 2 演出制御部
- 2 0 2 a 演出統括部
- 2 0 2 b 画像・音声制御部
- 3 0 1 記憶部（記憶手段）
- 3 0 2 抽選部
- 3 0 3 変動部
- 3 0 4 事前判定部（事前判定手段）
- 3 0 5 予兆演出部（予兆演出手段）
- 3 0 6 連続演出部（連続演出手段）
- 3 0 7 煽り演出部（煽り演出手段）

40

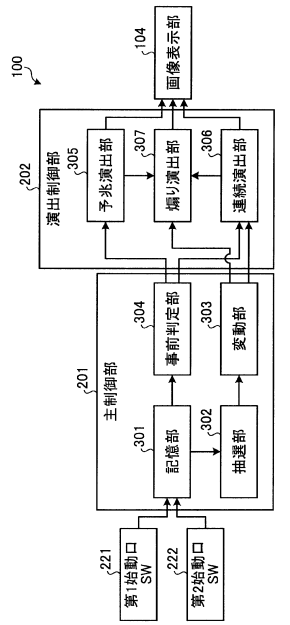
【図1】



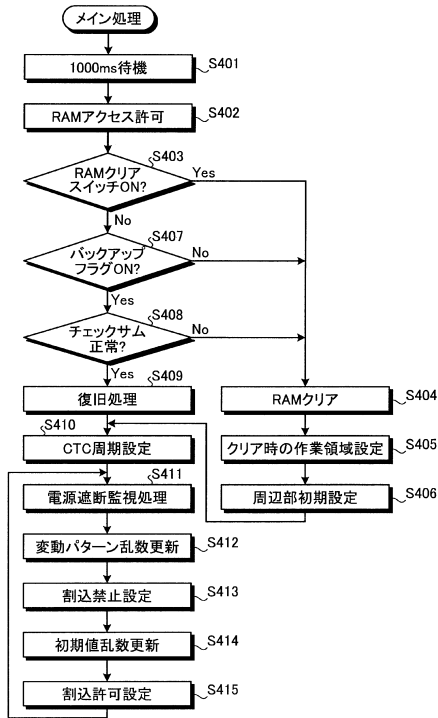
【図2】



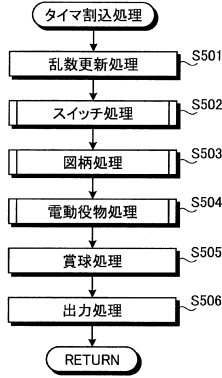
【図3】



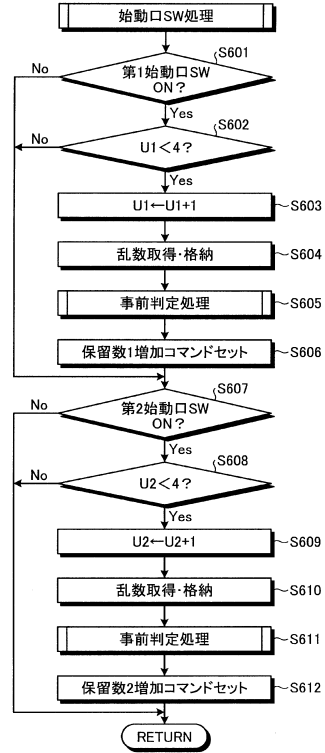
【図4】



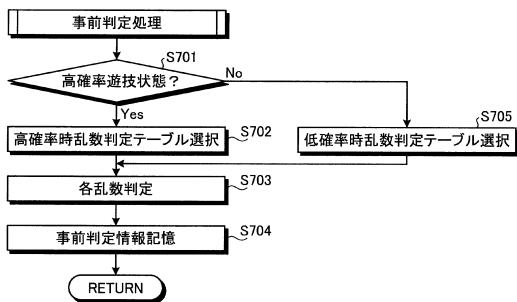
【図5】



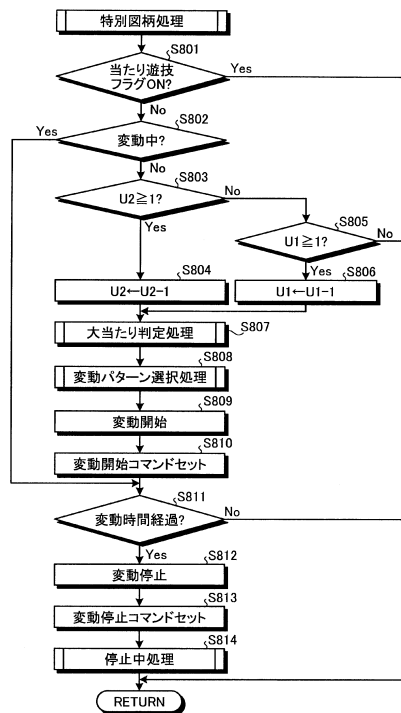
【図6】



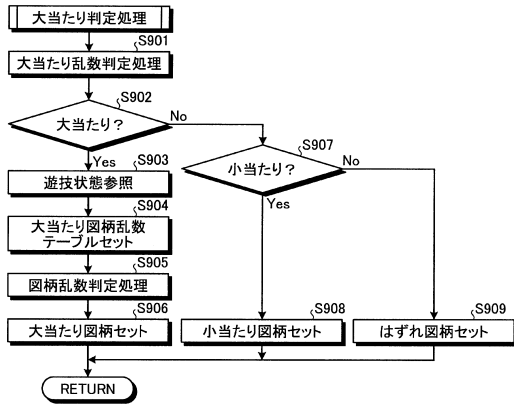
【図7】



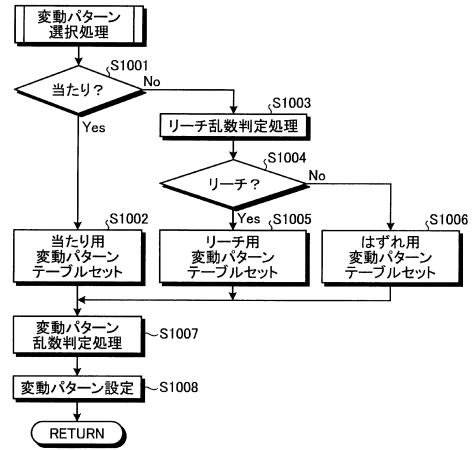
【図8】



【図 9】



【図 10】



【図 11 - 1】

確変大当たり用変動パターンテーブル

1101	1102	1103	1104	1105
変動パターン	変動時間	範囲	割合	乱数値
P10	120秒	0~99	70/100	0~69
P11	100秒		30/100	70~99

【図 11 - 3】

リーチ用変動パターンテーブル

1101	1102	1103	1104	1105
変動パターン	変動時間	範囲	割合	乱数値
P30	115秒	0~99	50/100	0~49
P31	95秒		50/100	50~99

【図 11 - 2】

通常大当たり用変動パターンテーブル

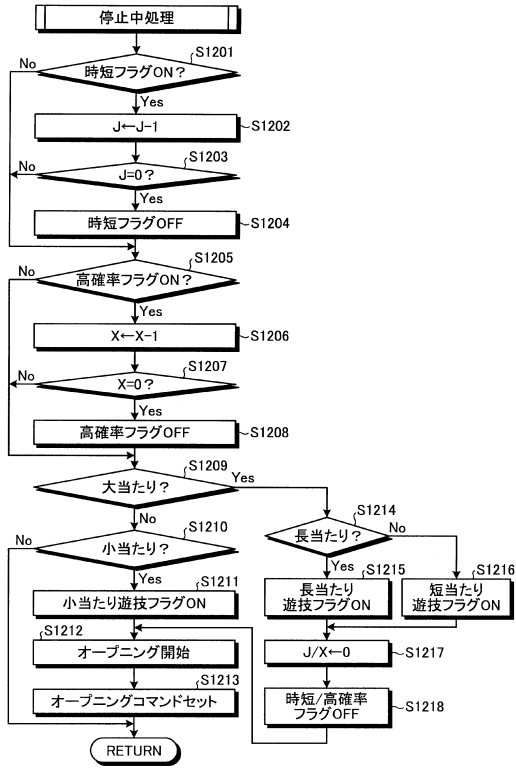
1101	1102	1103	1104	1105
変動パターン	変動時間	範囲	割合	乱数値
P20	120秒	0~99	30/100	0~29
P21	100秒		70/100	30~99

【図 11 - 4】

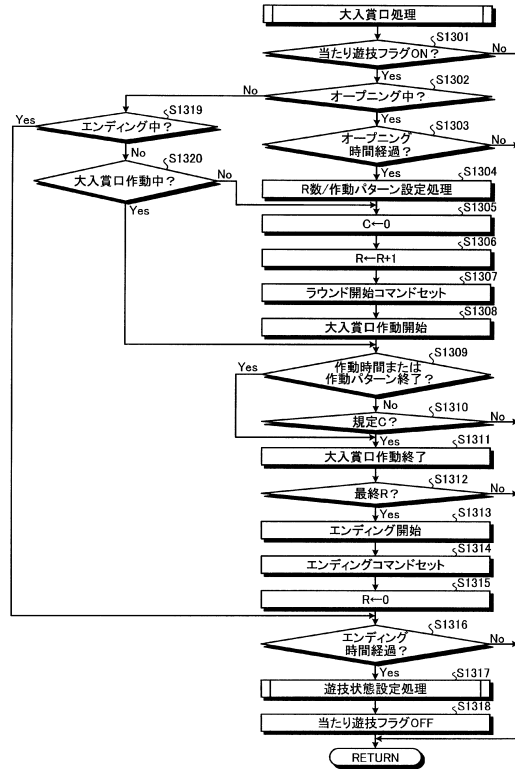
潜確・小当たり・はずれ用変動パターンテーブル

1101	1102	1103	1104	1105
変動パターン	変動時間	範囲	割合	乱数値
P40	10秒	0~99	100/100	0~99

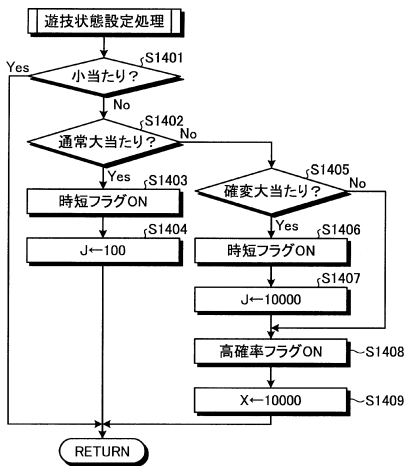
【図12】



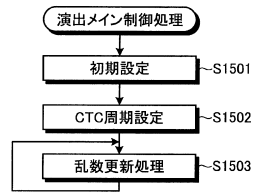
【図13】



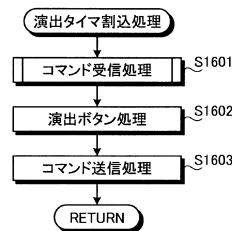
【図14】



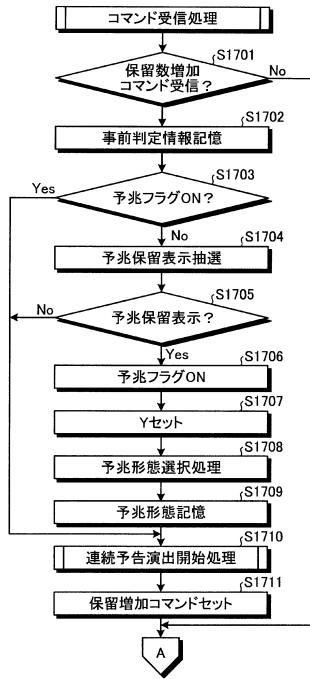
【図15】



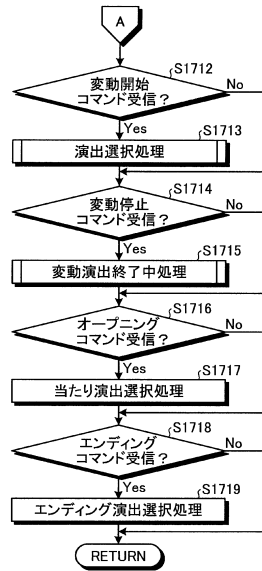
【図16】



【図17-1】



【図17-2】



【図17-3】

大当たり/小当たり用予兆保留表示抽選テーブル 1730

1731	1732	1733	1734
予兆保留表示の有無	範囲	割合	乱数値
有	0~99	30/100	0~29
無		70/100	30~99

【図17-6】

大当たり用形態選択テーブル 1760

1761	1762	1763	1764
形態	範囲	割合	乱数値
赤	0~99	50/100	0~49
青		30/100	50~79
白		20/100	80~99

【図17-4】

リーチ用予兆保留表示抽選テーブル 1740

1731	1732	1733	1734
予兆保留表示の有無	範囲	割合	乱数値
有	0~99	20/100	0~19
無		80/100	20~99

【図17-7】

小当たり/リーチ用形態選択テーブル 1770

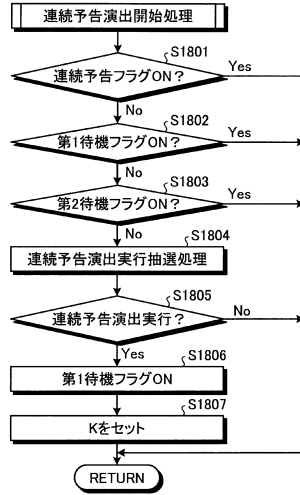
1761	1762	1763	1764
形態	範囲	割合	乱数値
赤	0~99	20/100	0~19
青		30/100	20~49
白		50/100	50~99

【図17-5】

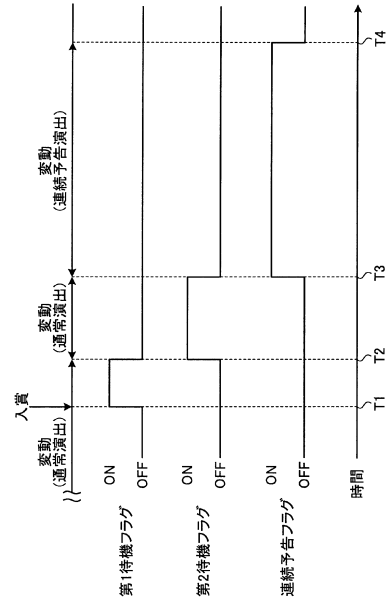
はずれ用予兆保留表示抽選テーブル 1750

1731	1732	1733	1734
予兆保留表示の有無	範囲	割合	乱数値
有	0~99	0/100	-
無		100/100	0~99

【図18-1】



【図18-2】

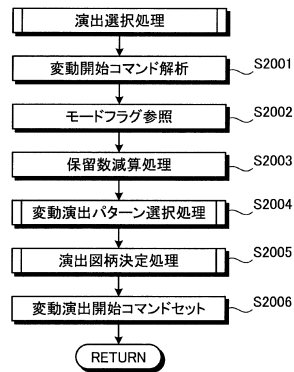


【図19-1】

大当たり用連続予告演出実行抽選テーブル 1910

	1901	1902	1903	1904
実行の有無	範囲	割合	乱数値	
有	0~99	20/100	0~19	
無		80/100	20~99	

【図20】

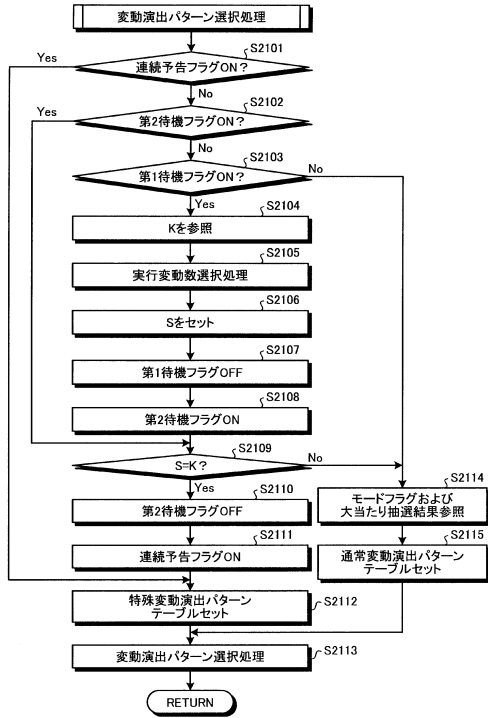


【図19-2】

はずれ用連続予告演出実行抽選テーブル 1920

	1901	1902	1903	1904
実行の有無	範囲	割合	乱数値	
有	0~99	10/100	0~9	
無		80/100	10~99	

【図21】



【図22-1】

実行変動数選択テーブル(K=4) 2210

実行変動数	範囲	割合	乱数値
2	40/100		0~39
3	0~99	30/100	40~69
4		30/100	70~99

【図22-2】

実行変動数選択テーブル(K=3) 2220

実行変動数	範囲	割合	乱数値
2	40/100		0~39
3	0~99	60/100	40~99

【図22-3】

実行変動数選択テーブル(K=2) 2230

実行変動数	範囲	割合	乱数値
2	0~99	100/100	0~99

【図23-1】

通常変動演出パターンテーブル 2310

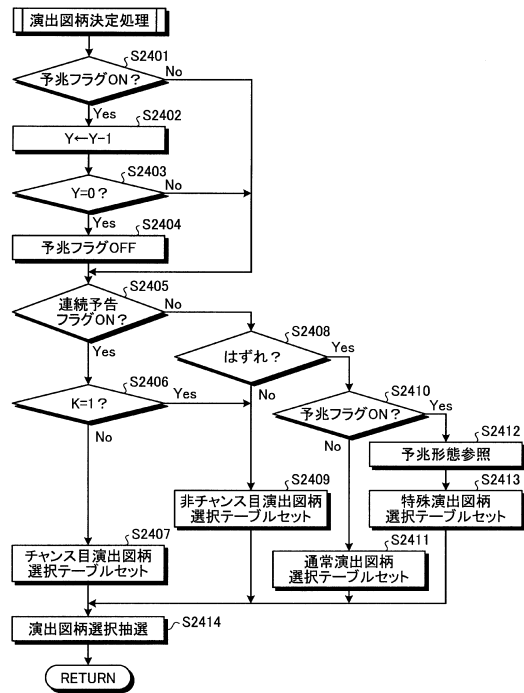
変動パターン	変動演出パターン
P10	第1通常大当たり演出
P11	第2通常大当たり演出
P20	第1確変大当たり演出
P21	第2確変大当たり演出
P30	第1リーチ演出
P31	第2リーチ演出
P40	はずれ演出

【図23-2】

特殊変動演出パターンテーブル 2320

変動パターン	変動演出パターン
P10	連続予告演出
P11	
P20	
P21	
P30	
P31	
P40	

【図24】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2