

(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2021-7644

(P2021-7644A)

(43) 公開日 令和3年1月28日(2021.1.28)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8
A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 35 頁)

(21) 出願番号 特願2019-123025 (P2019-123025) (71) 出願人 395018239
(22) 出願日 令和1年7月1日(2019.7.1) 株式会社高尾
愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2 2
番地
(72) 発明者 八神 宏明
愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2 2
番地 株式会社高尾内
Fターム(参考) 2C088 AA33 AA39 AA79 BC23 EB78

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者に対する当り確率の設定値の示唆をより適切に行なう。

【解決手段】遊技機は、当否判定で当りと判定される当り確率が異なる複数の設定値のうちいずれか1の設定値を選択し、所定の判定条件に基づいて遊技者により遊技が行なわれている遊技中状態か遊技者により遊技が行なわれていない非遊技中状態のいずれかを判定し、非遊技中状態から遊技中状態になったと判定した場合に演出用役物を制御して所定の示唆演出を実行可能である。また、演出用役物の演出態様が異なる複数の演出パターンのうち選択中の当り確率の設定値に応じて1の演出パターンを選択し、選択した演出パターンに基づいて示唆演出を実行する。

【選択図】図1 8

作動パターン	作動順
P1	タイトル役物、剣役物、盾役物を同時
P2	タイトル役物→剣役物→盾役物の順
P3	タイトル役物→盾役物→剣役物の順
P4	タイトル役物→剣役物・盾役物を同時の順
P5	剣役物→盾役物→タイトル役物の順
P6	盾役物→剣役物→タイトル役物の順

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の始動条件の成立に基づいて当否判定を行ない、前記当否判定で当りと判定された場合に当り遊技を実行する遊技機であって、

前記当否判定で当りと判定される当り確率が異なる複数の設定値のうち、いずれか 1 の設定値を選択する当り確率選択手段と、

演出に用いられる演出用役物と、

所定の判定条件に基づいて、遊技者により遊技が行なわれている遊技中状態か、遊技者により遊技が行なわれていない非遊技中状態のいずれかを判定する遊技状態判定手段と、

前記遊技状態判定手段により前記非遊技中状態から前記遊技中状態になったと判定された場合に、前記演出用役物を制御して所定の示唆演出を実行可能な演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、前記示唆演出の演出態様が異なる複数の演出パターンのうち前記当り確率選択手段が選択中の前記設定値に応じて 1 の演出パターンを選択し、該選択した演出パターンに基づいて前記示唆演出を実行する

遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記演出用役物は、作動可能な可動役物であり、

前記複数の演出パターンは、前記演出用役物の作動態様が異なるパターンである

遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記非遊技中状態と判定されている場合に、前記演出用役物が初期位置から所定の作動位置まで作動するように制御可能であり、前記演出用役物が前記作動位置にある前記非遊技中状態において前記遊技中状態になったと判定された場合に、前記作動位置から前記初期位置に戻るよう前記演出用役物を制御し、

前記複数の演出パターンは、前記作動位置から前記初期位置に戻る際の前記演出用役物の作動態様が異なるパターンである

遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 ないし 3 のいずれか 1 項に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記非遊技中状態から前記遊技中状態になったと判定された場合に、前回実行した前記示唆演出から所定の実行間隔が経過していることを条件として前記示唆演出を実行する

遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、弾球式遊技機や回胴式遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、この種の遊技機としては、遊技の進行に伴って図柄を変動表示させ、図柄が所定の当り図柄で停止表示されると当り遊技を実行する遊技機において、遊技店の従業員等が設定変更スイッチを操作することによって、図柄が当り図柄で停止表示する当り確率を変更可能なものが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。この遊技機では、当り確率として複数段階の設定値のうちいずれかを選択可能であり、非遊技中状態に当り確率の設定値を図柄表示装置を用いて遊技者に示唆するものとしている。

【先行技術文献】**【特許文献】**

10

20

30

40

50

【 0 0 0 3 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 6 - 3 2 5 9 3 8 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

上述した特許文献 1 の遊技機のように、当り確率の設定値を示唆することで、遊技者に現在の当り確率を推測させることが可能となる。しかしながら、非遊技中状態に当り確率が低いと推測した遊技者は、その遊技機で遊技を行なわないことが考えられるから、遊技機の稼働率が低下することがある。

【 0 0 0 5 】

本発明の遊技機は、遊技者に対する当り確率の設定値の示唆をより適切に行なうことを主目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

本発明の遊技機は、上述の主目的を達成するために以下の手段を採った。

【 0 0 0 7 】

本発明の遊技機は、

所定の始動条件の成立に基づいて当否判定を行ない、前記当否判定で当りと判定された場合に当り遊技を実行する遊技機であって、

前記当否判定で当りと判定される当り確率が異なる複数の設定値のうち、いずれか 1 の設定値を選択する当り確率選択手段と、

演出に用いられる演出用役物と、

所定の判定条件に基づいて、遊技者により遊技が行なわれている遊技中状態か、遊技者により遊技が行なわれていない非遊技中状態のいずれかを判定する遊技状態判定手段と、

前記遊技状態判定手段により前記非遊技中状態から前記遊技中状態になったと判定された場合に、前記演出用役物を制御して所定の示唆演出を実行可能な演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、前記示唆演出の演出態様が異なる複数の演出パターンのうち前記当り確率選択手段が選択中の前記設定値に応じて 1 の演出パターンを選択し、該選択した演出パターンに基づいて前記示唆演出を実行することを要旨とする。

【 0 0 0 8 】

本発明の遊技機では、非遊技中状態から遊技中状態になったと判定された場合に、演出用役物を制御して所定の示唆演出を実行可能である。また、演出態様が異なる複数の演出パターンのうち当り確率選択手段が選択中の設定値に応じて 1 の演出パターンを選択し、選択した演出パターンに基づいて所定の示唆演出を実行する。このため、示唆演出が実行されると、遊技者は、その演出パターンから選択中の当り確率の設定値を推測することが可能である。また、示唆演出を実行させるためには非遊技中状態から遊技中状態にする必要があるから、遊技の実行開始を遊技者に促すことができる。したがって、遊技者に対する当り確率の設定値の示唆をより適切に行なうことができる。

ここで、遊技中状態は、所定の判定条件に基づいて遊技者により遊技が行なわれているとみなすことのできる状態であればよく、非遊技中状態は、所定の判定条件に基づいて遊技者により遊技が行なわれていないとみなすことのできる状態であればよい。所定の判定条件は、例えば人感センサなどの検知手段により遊技者を検知する条件とし、その条件が成立しないと非遊技中状態と判定してもよい。また、所定の判定条件は、例えば遊技球の発射ハンドルなどの操作装置が遊技者に操作されている条件や、操作装置に遊技者の手が触れていることをタッチセンサなどの検知手段により検知している条件とし、それらの条件が成立しないと非遊技中状態と判定してもよい。あるいは、所定の判定条件は、所定の始動条件が所定時間にわたり成立しない条件や、所定の始動条件に基づいて保留として記憶される判定用情報が 1 つも記憶されていない条件、当否判定の結果を示す図柄の変動表示が行なわれていない条件、当り遊技が実行されていない条件などとし、それらの条件が

10

20

30

40

50

複数成立すると非遊技中状態と判定してもよい。即ち、遊技中状態は、所定の始動条件が成立して遊技が進行している状態であり、非遊技中状態は、遊技が進行していない状態であるものとしてもよい。

また、演出態様が異なるとは、演出用役物に関する光の出力態様（点灯態様、発光態様）や演出用役物の作動態様、演出用役物に関する音の出力態様などのうちいずれか1以上の態様が異なるものなどとすればよい。演出用役物に関する光は、演出用役物がランプなどの光を出力する発光手段を有し、示唆演出中に演出用役物が出力する光としてもよい。あるいは、演出用役物とは別に発光手段を備え、示唆演出中に演出用役物の作動などと共に発光手段から出力される光としてもよい。また、演出用役物に関する音は、演出用役物がスピーカなどの音を出力する音出力手段を有し、示唆演出中に演出用役物が出力する音としてもよい。あるいは、演出用役物とは別に音出力手段を備え、示唆演出中に演出用役物の作動などと共に音出力手段から出力される音としてもよい。なお、演出用役物とは別に発光手段や音出力手段を備える場合、演出制御手段が、演出用役物の制御と共に、発光手段や音出力手段を制御して、所定の示唆演出を実行すればよい。

10

【0009】

本発明の遊技機において、前記演出用役物は、作動可能な可動役物であり、前記複数の演出パターンは、前記演出用役物の作動態様が異なるパターンであるものとしてもよい。演出用役物（可動役物）の作動態様の違いは遊技者が把握しやすいことから、遊技者は当り確率の設定値を容易に推測することができる。ここで、作動態様が異なるとは、作動の内容自体が異なるものの他、作動の内容は同じでも速度が異なるものも含む。例えば、前者の場合、演出用役物が所定位置で回転する態様と所定位置から往復移動する態様などが挙げられ、後者の場合、演出用役物が所定位置から往復移動するなどの内容は同じでも移動速度が異なる態様などが挙げられる。また、演出用役物が複数ある場合、作動態様が異なるとは、各演出用役物の作動の内容が異なるものの他、各演出用役物の作動の内容が同じで作動の順序が異なるものも含む。

20

【0010】

本発明の遊技機において、前記演出制御手段は、前記非遊技中状態と判定されている場合に、前記演出用役物が初期位置から所定の作動位置まで作動するように制御可能であり、前記演出用役物が前記作動位置にある前記非遊技中状態において前記遊技中状態になったと判定された場合に、前記作動位置から前記初期位置に戻るように前記演出用役物を制御し、前記複数の演出パターンは、前記作動位置から前記初期位置に戻る際の前記演出用役物の作動態様が異なるパターンであるものとしてもよい。非遊技中状態から遊技中状態になると演出用役物を初期位置に戻す必要があり、その際の作動態様で示唆演出を実行することで、当り確率の設定の示唆を速やかに行なうことができる。また、演出用役物が作動位置から初期位置に戻る際の作動態様に遊技者を注目させるという新たな態様の示唆演出を実行することができる。なお、画面上で図柄を用いた表示演出が行なわれる演出図柄表示装置の周囲に演出用役物が配置され、所定の作動位置が演出図柄表示装置の画面に重なるような位置であっても、初期位置に戻る際の演出用役物の作動態様で示唆演出を実行することで、演出図柄表示装置の視認性に影響を及ぼすことなく、当り確率の設定値の示唆を適切に行なうことができる。

30

40

【0011】

本発明の遊技機において、前記演出制御手段は、前記非遊技中状態から前記遊技中状態になったと判定された場合に、前回実行した前記示唆演出から所定の実行間隔が経過していることを条件として前記示唆演出を実行するものとしてもよい。こうすれば、前回実行した示唆演出から所定の実行間隔が経過していなければ示唆演出を実行しないものとなる。このため、示唆演出を実行させるために、遊技を開始した遊技者が直ちに遊技を中断して非遊技中状態としてから遊技を再開して遊技中状態としても、示唆演出を実行しないものとなる。したがって、示唆演出を実行させるために遊技機の稼働率が低下するのを防止して、当り確率の設定値の示唆を適切に行なうことができる。ここで、所定の実行間隔は、所定時間で定められていてもよいし、所定の始動条件が成立する所定回数や当否判定の

50

結果を示す図柄の変動表示が行なわれる所定回数などで定められていてもよい。また、所定の実行間隔は、一定の間隔であってもよいし、可変の間隔であってもよい。

【発明の効果】

【0012】

本発明の遊技機によれば、遊技者に対する当り確率の設定値の示唆をより適切に行なうことができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本発明の一実施例としてのパチンコ機1の正面図である。

【図2】パチンコ機1の裏面図である。

10

【図3】パチンコ機1が有する遊技盤20の概略構成図である。

【図4】パチンコ機1が有する遊技盤20の概略構成図である。

【図5】パチンコ機1の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図6】演出図柄表示装置37の演出表示の一例を示す説明図である。

【図7】パチンコ機1の仕様を説明する説明図である。

【図8】主制御装置60のCPU60aにより実行される主制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】電源投入処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図12】特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。

【図14】大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】図柄変動演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】デモ演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】作動パターンP1～P6の内容の一例を示す説明図である。

【図19】作動パターンP1が実行される様子の説明図である。

【図20】作動パターンP2が実行される様子の説明図である。

【図21】作動パターンP3が実行される様子の説明図である。

30

【図22】作動パターンP4が実行される様子の説明図である。

【図23】作動パターンP5が実行される様子の説明図である。

【図24】作動パターンP6が実行される様子の説明図である。

【図25】作動パターンP1～P6の選択率の一例を示す説明図である。

【図26】変形例のデモ演出処理を示すフローチャートである。

【図27】変形例の点灯パターンP12～P16の内容を示す説明図である。

【図28】点灯パターンP12～P16の選択率の一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

次に、本発明の実施の形態を実施例を用いて説明する。

40

【実施例】

【0015】

図1は、本発明のパチンコ機1の正面図であり、図2は、パチンコ機1の裏面図であり、図3、図4は、パチンコ機1が有する遊技盤20の概略構成図であり、図5は、パチンコ機1の電氣的な構成を示すブロック図である。本実施例では、始動口に遊技球が入球したことを契機として特別図柄の変動表示を開始し、当該特別図柄が所定の大当り図柄で停止表示されると、大当り遊技を開始する、いわゆるセブン機タイプ（第1種タイプ）の遊技機に本発明を適用した例について説明する。

【0016】

[パチンコ機1の外観構成]

50

本実施例のパチンコ機 1 は、図 1 に示すように、前面枠（ガラス枠）3 に嵌め込まれたガラス板（透明板）4 を介して盤面が視認可能に配置された遊技盤 20 と、遊技球を貯留する上受け皿 11 および下受け皿 12 と、上受け皿 11 に貯留されている遊技球を遊技盤 20 へ発射するための発射ハンドル 13 と、を備える。本実施例のパチンコ機 1 は、プリペイドカードに対応した CR 機であり、当該パチンコ機 1 の左側には、プリペイドカードの読み書きを行なうための CR ユニット 50 が設けられている。

【0017】

前面枠 3 は、内枠 5 に嵌め込まれており、左側の上下に設けられたヒンジを支点として内枠 5 に対して開閉可能となっている。また、内枠 5 は、外枠 2 に嵌め込まれており、左側の上下に設けられたヒンジを支点として外枠 2 に対して開閉可能となっている。前面枠 3 と内枠 5 は、略長形状のプラスチック製の枠体として構成されている。一方、外枠 2 は、略長形状の木製の枠体として構成されており、遊技ホールの島設備の島枠に固定される。

【0018】

前面枠 3 の上部左右には、遊技の進行に伴って種々の効果音を鳴らしたり遊技者に対して注意喚起するための警告音を鳴らしたりするスピーカ 14 が設けられている。また、前面枠 3 には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ（ランプ）15 が複数設けられている。

【0019】

上受け皿 11 には賞球や貸球が払い出されるようになっている。上受け皿 11 の上面右部には、CR ユニット 50 に挿入されたプリペイドカードの残高等を表示する精算表示装置 52 が配設され、当該精算表示装置 52 には、遊技球の貸し出しを指示する球貸ボタン 53 と、CR ユニット 50 に挿入されているプリペイドカードの精算（返却）を指示する精算ボタン 54 と、が設けられている。また、上受け皿 11 の上面中央部には、遊技者の操作に応じて各種演出を行なうための演出ボタン 16 が配設されている。下受け皿 12 は上受け皿 11 から溢れた球を受けることができるようになっている。

【0020】

パチンコ機 1 の裏側の内枠 5 には、図 2 に示すように、球タンク 77 とタンクレール 78 と払出装置 72 とが設けられている。払出装置 72 は、遊技盤 20 に設けられる各入賞口に遊技球が入球すると、予め定められた数の遊技球を、賞球として、球タンク 77 からタンクレール 78 を介して上受け皿 11 に払い出す。また、払出装置 72 は、球貸ボタン 53 が操作されると、貸球を上受け皿 11 に払い出す。

【0021】

発射ハンドル 13 は、下受け皿 12 の右方に設けられており、遊技者により時計回りに回動操作されると、図示しない発射装置が有する発射モータ 83（図 5 参照）が作動し、発射ハンドル 13 の回動操作量に応じた発射威力で遊技球を 1 球ずつ遊技盤 20 へ向けて打ち出す。

【0022】

[遊技盤 20 の構成]

遊技盤 20 は、図 3 に示すように、外レール 21a と内レール 21b とによって囲まれる遊技領域 21 が形成されている。この遊技盤 20 は、遊技領域 21 の略中央部に設けられた演出図柄表示装置 37 と、演出図柄表示装置 37 の周囲に配置されたワープ入口やワープ樋、ステージ等を含むセンター役物 38 と、センター役物 38 の左方に配置された普通図柄作動ゲート 22 と、センター役物 38 の下方に配置された常時開放の第 1 始動口 23 と、第 1 始動口 23 の下方に配置された開閉式の第 2 始動口 24 と、第 2 始動口 24 の下方に配置された大入賞口 25 と、遊技領域 21 の左下部に配置された常時開放の普通入賞口 26 と、何れの入賞口にも入らなかった遊技球を回収するためのアウト口 29 と、を備える。また、センター役物 38 には、3 つの可動役物として、タイトル役物（第 1 可動役物）41 と、剣役物（第 2 可動役物）42 と、盾役物（第 3 可動役物）43 とが設けられている。なお、タイトル役物 41 と剣役物 42 と盾役物 43 とをまとめて可動役物 40

10

20

30

40

50

ともいう。また、遊技盤 20 には、遊技領域 21 を流下する遊技球をガイドしたり弾いたりする多数の釘 21c が植設されている。

【0023】

第 2 始動口 24 は、普通電動役物として構成される可変式の入球口であり、左右一対の開閉羽根（開閉部材）24b と、開閉羽根 24b を作動させる第 2 始動口ソレノイド 24c（図 5 参照）と、を備える。この第 2 始動口 24 は、通常は、開閉羽根 24b が直立して遊技球の入球が困難な通常状態とされており、普通図柄が当り図柄で停止表示されて当り遊技（普通図柄当り遊技）が実行されるときに、第 2 始動口ソレノイド 24c によって開閉羽根 24b が左右に開くことにより、遊技球の入球が容易な開放状態とされる。第 2 始動口 24 には、遊技球の入球を検知してその入球数をカウントするための第 2 始動口スイッチ 24a が取り付けられている。第 2 始動口 24 は、第 2 始動口スイッチ 24a が遊技球の入球を規定数カウントするか、規定数カウントする前に予め定められた最大開放時間が経過すると閉鎖される。

10

【0024】

大入賞口 25 は、特別電動役物として構成される可変式の入球口であり、開閉板（開閉部材）25b と、開閉板 25b を作動させる大入賞口ソレノイド 25c（図 5 参照）と、を備える。この大入賞口 25 は、通常は、開閉板 25b によって塞がれて遊技球の入球が不能な閉鎖状態とされており、特別図柄が大当り図柄で停止表示されて大当り遊技が実行されるときに、大入賞口ソレノイド 25c によって開閉板 25b が手前に開くことにより、遊技球の入球が可能な開放状態とされる。大入賞口 25 には、遊技球の入球を検知してその入球数をカウントするための大入賞口スイッチ 25a が取り付けられている。大入賞口 25 は、大入賞口スイッチ 25a が遊技球の入球を 9 個カウントするか、9 個カウントする前に所定の開放時間（例えば、28.0 秒）が経過すると閉鎖される（大当りラウンド）。大当り遊技は、上記大当りラウンドを予め定められた所定回数（例えば 15 回）繰り返すことにより行なう。

20

【0025】

第 1 始動口 23 は、遊技者が遊技球を遊技領域 21 の左側領域（第 1 遊技領域）に流下させるように発射ハンドル 13 を回動操作（いわゆる左打ち）することにより遊技球を入球させることができる。また、第 2 始動口 24、大入賞口 25 も、左打ちによって遊技球を入球させるができる。なお、第 2 始動口 24 および大入賞口 25 は、可変式の入賞口であり、それぞれ、普通図柄が当選した場合、特別図柄が大当りで当選した場合に開放されてはじめて遊技球が入球可能となる。

30

【0026】

遊技盤 20 の右下部には、第 1 特別図柄表示装置（第 1 特図表示装置）31 と、第 2 特別図柄表示装置（第 2 特図表示装置）32 と、第 1 特別図柄保留数表示装置（第 1 特図保留数表示装置）33 と、第 2 特別図柄保留数表示装置（第 2 特図保留数表示装置）34 と、普通図柄表示装置（普図表示装置）35 と、普通図柄保留数表示装置（普図保留数表示装置）36 と、が配置されている。

【0027】

第 1 特図表示装置 31 および第 2 特図表示装置 32 は、本実施例では、7 セグメント表示装置として構成されており、各セグメントの点灯と消灯との組み合わせにより複数種類の表示態様を表現する。第 1 特図表示装置 31 および第 2 特図表示装置 32 は、始動口への遊技球の入球に基づいて表示態様を順次切り替えることにより特別図柄の変動表示を開始し、所定の変動時間が経過したときに予め定められた複数の停止表示態様のいずれかで停止表示することにより特別図柄を停止表示する。そして、特別図柄が所定の停止表示態様（大当り図柄）で停止表示されると、大当り遊技が実行される。第 1 特図表示装置 31 は、第 1 始動口 23 への遊技球の入球に基づいて特別図柄を変動表示する第 1 始動口入球用の表示装置であり、第 2 特図表示装置 32 は、第 2 始動口 24 への遊技球の入球に基づいて特別図柄を変動表示する第 2 始動口入球用の表示装置である。なお、第 1 特図表示装置 31 により表示される特別図柄を第 1 特別図柄（第 1 特図）とも呼び、第 2 特図表示装

40

50

置 3 2 により表示される特別図柄を第 2 特別図柄 (第 2 特図) と呼ぶ。

【 0 0 2 8 】

なお、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中に第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球した場合、第 1 特別図柄の変動表示を所定数 (実施例では 4 回) まで保留し、現在の変動表示が終了した後に、保留している第 1 特別図柄の変動表示を順次開始する。第 1 特別図柄の保留数は、第 1 特図保留数表示装置 3 3 に表示される。また、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中に第 2 始動口 2 4 に遊技球が入球した場合も、第 2 特別図柄の変動表示を所定数 (例えば、4 回) まで保留し、現在の変動表示が終了した後に、保留している第 2 特別図柄の変動表示を順次開始する。第 2 特別図柄の保留数は、第 2 特図保留数表示装置 3 4 に表示される。

10

【 0 0 2 9 】

普図表示装置 3 5 は、本実施例では、当りの場合に点灯し外れの場合に消灯する第 1 表示部と、当りの場合に消灯し外れの場合に点灯する第 2 表示部と、を有する L E D 表示装置として構成されている。普図表示装置 3 5 は、普通図柄作動ゲート 2 2 に設けられたゲートスイッチ 2 2 a が遊技球を検知したことに基づいて、第 1 表示部の点灯と第 2 表示部の点灯とを交互に繰り返すことにより普通図柄を変動表示し、所定の変動時間が経過すると、第 1 表示部および第 2 表示部のいずれか一方を点灯し他方を消灯することにより普通図柄を停止表示する。普通図柄が当り図柄で停止表示されると、第 2 始動口 2 4 が開放される。

【 0 0 3 0 】

20

なお、本実施例では、普通図柄の変動表示中に遊技球が普通図柄作動ゲート 2 2 を通過したときには、普通図柄の変動表示を所定数 (例えば、4 個) まで保留し、現在の変動表示が終了したときに、保留している普通図柄の変動表示を順次開始する。普通図柄の保留数は、普図保留数表示装置 3 6 に表示される。

【 0 0 3 1 】

演出図柄表示装置 3 7 は、液晶ディスプレイ等により構成される画像表示装置であり、表示画面上で特別図柄に対応する演出図柄 (疑似図柄) 3 7 1 L, 3 7 1 C, 3 7 1 R の表示 (図柄変動演出) の他、リーチ演出や各種報知演出等の様々な演出表示を行なう。図 6 は、演出図柄表示装置 3 7 の演出表示の一例を示す説明図である。図示するように、演出図柄表示装置 3 7 の表示画面の中央部には、数字や英字、文字、記号、キャラクタ等 (図の例では、数字) からなる左, 中, 右の 3 つの演出図柄 3 7 1 L, 3 7 1 C, 3 7 1 R が表示される。3 つの演出図柄 3 7 1 L, 3 7 1 C, 3 7 1 R は、始動口 (第 1 始動口 2 3 または第 2 始動口 2 4) に遊技球が入球すると、上から下へスクロールするように変動表示され、所定の変動時間が経過すると、左, 右, 中の順に停止表示される。右の演出図柄 3 7 1 R が停止表示されたときに当該右の演出図柄 3 7 1 R が左の演出図柄 3 7 1 L と一致しなかったときには、外れ (通常外れ) となる。一方、右の演出図柄 3 7 1 R が左の演出図柄 3 7 1 L と一致したときには、リーチとなり、リーチ演出に移行する。そして、当該リーチ演出を経て中の演出図柄 3 7 1 C が停止表示されたときに当該中の演出図柄 3 7 1 C が左右の演出図柄 3 7 1 L, 3 7 1 R と一致しなかったときには、外れとなり (リーチ外れ)、中の演出図柄 3 7 1 C が左右の演出図柄 3 7 1 L, 3 7 1 R と一致したときには、大当りとなる。なお、演出図柄表示装置 3 7 の表示画面には、演出内容に応じて表示態様 (表情) が変化するキャラクタ図柄 3 7 3 が表示される。

30

40

【 0 0 3 2 】

また、演出図柄表示装置 3 7 の表示画面の隅部 (下部) には、図 6 に示すように、第 1 保留図柄 3 7 2 a および第 2 保留図柄 3 7 2 b も表示される。第 1 保留図柄 3 7 2 a は、第 1 特別図柄の保留記憶に対応する図柄である。第 1 保留図柄 3 7 2 a は、特別図柄の変動表示中等に第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球する毎に 1 つずつ追加表示され、第 1 特別図柄の変動表示が開始される毎に 1 つずつ消去される。また、第 2 保留図柄 3 7 2 b は、第 2 特別図柄の保留記憶に対応する図柄である。第 2 保留図柄 3 7 2 b は、特別図柄の変動表示中等に第 2 始動口 2 4 に遊技球が入球する毎に 1 つずつ追加表示され、第 2 特別図柄

50

の変動表示が開始される毎に１つずつ消去される。

【００３３】

タイトル役物４１は、パチンコ機１のタイトル（機種名）の看板を模した役物であり、ソレノイドやモータ等の役物駆動装置４１ａ（図５参照）の駆動により、演出図柄表示装置３７の上方の初期位置（図３参照）と、初期位置よりも下方の作動位置（図４参照）との間で作動（昇降移動）可能に構成されている。剣役物４２は、パチンコ機１のキャラクタ等が扱う剣を模した役物であり、ソレノイドやモータ等の役物駆動装置４２ａ（図５参照）の駆動により、演出図柄表示装置３７の左方の初期位置と、初期位置よりも右方の作動位置（図４参照）との間で作動（回動）可能に構成されている。盾役物４３は、パチンコ機１のキャラクタ等が扱う盾を模した役物であり、ソレノイドやモータ等の役物駆動装置４３ａ（図５参照）の駆動により、演出図柄表示装置３７の右方の初期位置（図３参照）と、初期位置よりも左方の作動位置（図４参照）との間で作動（回動）可能に構成されている。なお、タイトル役物４１と剣役物４２と盾役物４３とが作動位置にあると、演出図柄表示装置３７の表示画面に重なる位置となる。また、剣役物４２は初期位置でセンター役物３８内に隠れるものとなっている。また、これらの可動役物４０に、役物装飾ランプ（ランプ１５）が設けられていてもよく、ランプ１５の点灯（発光）を伴って作動させてもよいし、作動させずにランプ１５を点灯させてもよい。

【００３４】

[制御回路の構成]

また、パチンコ機１は、図５に示すように、その制御回路として、主制御装置６０と、払出制御装置７０と、発射制御装置８０と、サブ統合制御装置９０と、演出図柄制御装置９１と、電源基板９５（図２参照）と、を備える。主制御装置６０は、ＣＰＵ６０ａを中心としたマイクロプロセッサとして構成され、ＣＰＵ６０ａの他に、処理プログラムやテーブルを記憶するＲＯＭ６０ｂ，処理プログラムの実行に際してデータを一時的に記憶するＲＡＭ６０ｃ，入出力ポート，通信ポートなどを備える。なお、図示しないが、払出制御装置７０や発射制御装置８０も同様に、ＣＰＵを中心としたマイクロプロセッサとして構成され、ＣＰＵの他に、ＲＯＭ，ＲＡＭ，入出力ポート，通信ポートなどを備える。また、パチンコ機１には外部接続端子板６５が設けられており、外部接続端子板６５により遊技状態や遊技結果を示す信号がホールコンピュータ１００（図５参照）へ送信される。

【００３５】

主制御装置６０は、遊技の基本的な進行の制御を行なうものである。図５に示すように、主制御装置６０には、前面枠３の開放を検知する前面枠開放スイッチ３ａや、内枠５の開放を検知する内枠開放スイッチ５ａ等からの検知信号が裏配線中継端子板６４を介して入力される。また、主制御装置６０には、普通図柄作動ゲート２２への遊技球の通過を検知するゲートスイッチ２２ａや、第１始動口２３への遊技球の入球を検知する第１始動口スイッチ２３ａ、第２始動口２４への遊技球の入球を検知する第２始動口スイッチ２４ａ、大入賞口２５への遊技球の入球を検知する大入賞口スイッチ２５ａ、普通入賞口２６への遊技球の入球を検知する普通入賞口スイッチ２６ａ等からの検知信号が遊技盤中継端子板６１を介して入力される。更に、主制御装置６０には、パチンコ機１の裏側に設けられた設定キースwitch ６７やＲＡＭクリアスイッチ６８からの操作信号が入力され、設定キースwitch ６７やＲＡＭクリアスイッチ６８を用いた設定内容をパチンコ機１の裏側に設けられた設定表示装置（性能表示装置）６９に表示可能となっている。

【００３６】

設定キースwitch ６７は、特別図柄の大当たり確率などの各種設定を行なう際に操作されるスイッチである。また、ＲＡＭクリアスイッチ６８はＲＡＭクリアを実行するためのスイッチであり、遊技ホールの管理者は、ＲＡＭクリアスイッチ６８を押下した状態で電源を投入することでＲＡＭクリアを実行することができる。本実施例では、各種設定を行なう際の設定値の選択にもＲＡＭクリアスイッチ６８が用いられる。設定表示装置６９は、７セグメント表示装置として構成されており、各種設定における設定値やパチンコ機１の性能、エラー発生時のエラーコードなどを表示する。ここで、本実施例では、特別図柄の

大当たり確率としてそれぞれ異なる確率が定められた3つの設定1～3のいずれかを選択してセット可能な確率設定機能を有する。遊技ホールの管理者は、所定の鍵を設定キースイッチ67に挿入して回転させることで、設定値の変更が可能な状態とすると、現在の大当たり確率の設定1～3に対応する「1」～「3」のいずれかの数字が設定表示装置69に表示される。また、設定表示装置69は、RAMクリアスイッチ68が押下される度に「1」～「3」の数字を順番に表示する。このため、管理者は、設定表示装置69に表示される数字が所望の設定値に対応する数字となるようにRAMクリアスイッチ68を押下して所望の設定値を選択し、設定キースイッチ67に挿入した鍵を回転させて初期位置に戻すことにより、選択した設定値(設定1～3のいずれか)を確定して特別図柄の大当たり確率としてセットすることができる。なお、本実施例では、設定キースイッチ67およびRAMクリアスイッチ68を用いて設定値の選択およびセットを行なう構成としたが、例えば、回転つまみ等、外部から操作できるものであれば、他の如何なる操作手段を用いて設定値の選択やセットを行なう構成であってもよく、設定値を選択する専用のスイッチを設ける構成であってもよい。また、パチンコ機1は、設定値を設定表示装置69に表示するものとしたが、他の表示装置に表示してもよいし、音声により報知してもよい。また、設定1～3の3つに限られず、複数の設定値のうちから選択可能なものであれば幾つであっても構わない。

10

【0037】

また、主制御装置60からは、第2始動口ソレノイド24cや大入賞口ソレノイド25c等への駆動信号が遊技盤中継端子板61を介して出力される。また、主制御装置60からは、第1特図表示装置31や第2特図表示装置32、第1特図保留数表示装置33、第2特図保留数表示装置34、普図表示装置35、普図保留数表示装置36等への表示信号が図柄表示装置中継端子板62を介して出力される。更に、主制御装置60からは、ホールコンピュータ100への信号が裏配線中継端子板64および外部接続端子板65を介して出力される。

20

【0038】

払出制御装置70は、賞球や貸球の払い出しに関する制御を司るものである。この払出制御装置70には、上受け皿11に払い出す遊技球を貯留するための図示しない球タンクの球切れを検知する球切れスイッチ76からの検知信号が裏配線中継端子板64を介して入力され、上受け皿11に払い出される遊技球を検知する払出スイッチ74からの検知信号が払出中継端子板71および裏配線中継端子板64を介して入力され、下受け皿12の満杯を検知する満杯スイッチ75からの検知信号が直接に入力される。一方、払出制御装置70からは、払出モータ73への駆動信号が裏配線中継端子板64および払出中継端子板71を介して出力される。払出制御装置70は、主制御装置60と双方向通信が可能に構成されており、主制御装置60から送信されるコマンドに従って払出モータ73を駆動して賞球の払い出しを行なう。払出制御装置70は、球切れスイッチ76および満杯スイッチ75のいずれかから検知信号を入力すると、その検知の状況が解消して検知信号を入力しなくなるまで、払出モータ73を駆動停止し、賞球の払出動作を中断する。

30

【0039】

また、払出制御装置70は、CRユニット端子板51を介してCRユニット50と通信可能に構成されている。CRユニット端子板51は精算表示装置52と双方向通信が可能に構成されており、払出制御装置70には、精算表示装置52に設けられた球貸スイッチ53aや精算スイッチ54aからの検知信号がCRユニット端子板51を介して入力される。なお、球貸スイッチ53aは、球貸ボタン53の操作を検知して検知信号を出力するものであり、精算スイッチ54aは、精算ボタン54の操作を検知して検知信号を出力するものである。払出制御装置70は、球貸コマンドを入力すると、払出モータ73を駆動して貸球の払い出しを行なう。また、払出制御装置70は、発射制御装置80とも双方向通信が可能に構成され、満杯スイッチ75から検知信号を入力する等の所定の発射停止条件が成立したときに、発射制御装置80に対して発射停止コマンドを送信する。

40

【0040】

50

発射制御装置 80 は、遊技領域 21 への遊技球の発射に関する制御を司るものである。この発射制御装置 80 には、発射ハンドル 13 の回動操作に応じて出力される回動量信号や、発射停止ボタンの操作を検知する発射停止スイッチ 81 からの発射停止信号、遊技者が発射ハンドル 13 に触れていることを検知するタッチスイッチ（タッチセンサ）82 からのタッチ信号等が入力される。一方、発射制御装置 80 からは、発射モータ 83 への駆動信号が出力される。発射制御装置 80 は、回動量信号に基づく発射強度で遊技球が遊技領域 21 へ発射されるよう発射モータ 83 を制御する。なお、発射制御装置 80 は、タッチ信号を入力していないときや発射停止コマンドを入力しているときには、発射ハンドル 13 の操作に拘わらず発射モータ 83 の駆動を停止し、遊技球を発射させない。

【0041】

10

サブ統合制御装置 90 は、遊技の演出に関する制御を司るものである。サブ統合制御装置 90 は、CPU 90a を中心としたマイクロプロセッサとして構成され、CPU 90a の他に、ROM 90b, RAM 90c, 入出力ポート, 通信ポートなどを備える。このサブ統合制御装置 90 は、演出中継端子板 63 を介して主制御装置 60 から一方向通信により各種コマンドを受信可能となっており、受信したコマンドに応じた演出制御を行なう。サブ統合制御装置 90 には、演出ボタン 16 の操作（押下）を検知する演出ボタンスイッチ 16a からの検知信号が入力される。一方、サブ統合制御装置 90 からは、スピーカ 14 への音声信号や各種 LED やランプ 15 への点灯信号、役物駆動装置 41a, 42a, 43a への駆動信号が出力される。また、サブ統合制御装置 90 からは、演出図柄制御装置 91 への演出表示制御用のコマンドが一方向通信により出力される。演出図柄制御装置 91 は、サブ統合制御装置 90 からの演出表示制御用のコマンドを受信し、そのコマンドに応じた演出画像が演出図柄表示装置 37 に表示されるよう当該演出図柄表示装置 37 の表示制御を行なう。

20

【0042】

電源基板 95 は、外部の AC 電源からの交流電圧を直流電圧に変換する直流電源であり、図示しない電源スイッチの操作によってパチンコ機 1 の各部に電力を供給する。電源基板 95 は、コンデンサ等により構成されるバックアップ電源を備え、AC 電源から供給される電力をバックアップ電源に蓄電する。これにより、AC 電源からの電力の供給が遮断される停電時に、バックアップ電源からの電力が主制御装置 60 の RAM 60c 等に供給され、主制御装置 60 の RAM 60c 内のデータ等が一定時間に亘って保持される。

30

【0043】

[パチンコ機 1 の遊技の概要]

次に、こうして構成されたパチンコ機 1 における遊技の概要について説明する。図 7 は、パチンコ機 1 の仕様を説明する説明図である。本実施例のパチンコ機 1 では、特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄で同じ確率となっており、設定 1 の通常状態（低確率状態）では $1/319.9$ 、確変状態（高確率状態）では $1/74.6$ であり、設定 2 の通常状態では $1/299.4$ 、確変状態では $1/69.9$ であり、設定 3 の通常状態では $1/281.3$ 、確変状態では $1/65.6$ である。即ち、設定 1, 2, 3 の順に大当たり確率が高いものとなる。また、普通図柄の当たり確率は、通常状態では、 $1/10$ であるが、確変状態では、約 $1/1$ （約 100%）である。普通図柄が当選したときの第 2 始動口 24（普通電動役物）の開放パターンは、通常状態では、最大 0.2 秒間、1 回開放されるが、確変状態（時短状態、開放延長状態）では、最大 3.0 秒間、1 回に延長される。第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示は共に 4 個まで保留され、第 1 特別図柄の変動表示よりも第 2 特別図柄の変動表示が優先して行なわれる（特図 2 優先変動）。

40

【0044】

こうした仕様のパチンコ機 1 において、第 1 始動口 23 に遊技球が入球する（所定の始動条件が成立する）と、第 1 特別図柄の変動表示が開始される。そして、第 1 特別図柄が大当たり図柄で停止表示されると、大当たりとなり、大入賞口 25 が開放される大当たり遊技が実行される。なお、特別図柄の当り図柄に、大入賞口 25 の開放時間が大当たり遊技よりも

50

短い小当り遊技が実行される小当り図柄を含めてもよい。

【 0 0 4 5 】

大当り図柄には、通常大当り図柄と確変大当り図柄とがあり、特別図柄が通常大当り図柄で停止表示されると、大当り遊技の終了後の遊技状態は通常状態となり、特別図柄が確変大当り図柄で停止表示されると、大当り遊技の終了後の遊技状態は確変状態となる。確変状態は、特別図柄の変動表示の回数が 10, 000 回に達するまで、すなわち実質的に次に大当りを引くまで継続する。確変状態では、特別図柄の当選確率（大当り確率）が通常状態よりも高くなると共に、普通図柄の変動時間が通常状態よりも短縮され（時短状態）、普通図柄の当選確率が通常状態よりも高くなり、且つ、普通図柄が当選したときの第 2 始動口 24 の開放時間が通常状態よりも延長される（開放延長状態）。このため、大当り遊技終了後の確変状態では、遊技者は第 2 始動口 24 に遊技球を入球させて、第 2 特別図柄の変動表示を行なわせることで、大当りを有利に発生させることができ、短時間で多くの出玉を獲得できるチャンスとなる。

10

【 0 0 4 6 】

〔主制御処理〕

次に、パチンコ機 1 の動作、特に主制御装置 60 の動作について更に詳細に説明する。図 8 は、主制御装置 60 の CPU 60a により実行される主制御処理の一例を示すフローチャートである。この処理は、パチンコ機 1 の電源スイッチが操作されたときに実行される。主制御処理は、パチンコ機 1 の電源投入に必要な電源投入処理を実行した後（S10）、乱数更新処理（S20）と、入賞確認処理（S30）と、始動入賞処理（S40）と、普通図柄遊技処理（S50）と、普通図柄当り遊技処理（S60）と、特別図柄遊技処理（S70）と、大当り遊技処理（S80）と、を繰り返し実行することにより行なわれる。なお、本実施例では、S20～S80 の処理に要する時間は約 2 msec であり、これらの処理は、約 2 msec の間隔で繰り返し実行される。主制御装置 60 は、主制御処理の実行により、各種コマンドを担当する制御装置に送信してコマンドに応じた処理を実行させることで、パチンコ機 1 の全体の遊技を進行させている。

20

【 0 0 4 7 】

〔電源投入処理〕

図 9 は、電源投入処理の一例を示すフローチャートである。S10 の電源投入処理では、主制御装置 60 の CPU 60a は、まず、セキュリティチェックが完了し、RAM 60c へのアクセスが許可されると（S100）、バックアップフラグが OFF であるか否か（S102）、RAM クリア信号が OFF であるか否か（S104）、をそれぞれ判定する。バックアップフラグが OFF であると判定するか、バックアップフラグは ON であるが RAM クリア信号が ON であると判定すると、初期状態から起動する。即ち、まず、スタックの設定処理を行なう（S106）。続いて、設定キースイッチ 67 および RAM クリアスイッチ 68 を用いてセットされた大当り確率の設定値などの各種設定値を読み出し（S108）、RAM 60c の作業領域をクリアして初期化する初期化処理を行なう（S110）。上述したように、RAM クリアスイッチ 68 が操作されながら電源オンされていれば、RAM クリアした状態となり、設定 1～3 の中からセットされた一の設定値が有効化される。そして、払出制御装置 70 とサブ統合制御装置 90 とにそれぞれ対応する初期コマンドを送信すると共に（S112）、大当り確率の設定値を含む確率設定コマンドをサブ統合制御装置 90 に送信して（S114）、電源投入処理を終了する。なお、大当り確率の設定値を初期コマンドに含めてサブ統合制御装置 90 に送信してもよい。一方、S102, S104 でバックアップフラグが ON で且つ RAM クリア信号が OFF であると判定すると、電源遮断直前の状態から起動する。即ち、RAM 60c に記憶保持された遊技情報を読み出し、当該遊技情報に従って遊技を再開する電源復帰処理を行なって（S116）、電源投入処理を終了する。電源遮断直前の遊技情報は、電源遮断直前に進行していた遊技の状態を示す情報であり、当該遊技情報には、入球数や保留数、特別遊技に関する情報が含まれる。電源投入処理を終了すると、主制御処理に戻って次の乱数更新処理（S20）に進む。

30

40

50

【 0 0 4 8 】

[乱数更新処理]

S 2 0 の乱数更新処理は、各種判定用乱数（判定用情報）を更新する処理である。判定用乱数としては、例えば、始動口（第 1 始動口 2 3 または第 2 始動口 2 4）への遊技球の入球に基づいて行なわれる大当り判定（当否判定）に用いる大当り判定用乱数（特別図柄当否判定用乱数）や、大当り判定の結果が大当りであった場合に特図表示装置（第 1 特図表示装置 3 1 または第 2 特図表示装置 3 2）に停止表示させる大当り図柄の決定に用いる大当り図柄決定用乱数、大当り判定の結果が外れであった場合に特図表示装置（第 1 特図表示装置 3 1 または第 2 特図表示装置 3 2）に停止表示させる外れ図柄の決定に用いる外れ図柄決定用乱数、普通図柄作動ゲート 2 2 への遊技球の通過に基づいて行なわれる当否判定に用いる普通図柄当否判定用乱数、特別図柄の変動表示パターン（変動時間）の決定に用いる変動パターン決定用乱数などを挙げることができる。乱数更新処理を終了すると、主制御処理に戻って次の入賞確認処理（S 3 0）に進む。

10

【 0 0 4 9 】

[入賞確認処理]

S 3 0 の入賞確認処理は、各種センサ（第 1 始動口スイッチ 2 3 a や第 2 始動口スイッチ 2 4 a、ゲートスイッチ 2 2 a、大入賞口スイッチ 2 5 a、普通入賞口スイッチ 2 6 a など）の状態を検出して R A M 6 0 c の所定の状態記憶領域に保存する。また、賞球に関わるスイッチ（ゲートスイッチ 2 2 a を除く上記入賞口スイッチ）により遊技球が検知されたか否かを判定し、検知されたと判定すると、払い出すべき賞球数を演算して賞球情報として R A M 6 0 c の所定の賞球情報記憶領域に保存する。そして、賞球情報が値 0 でないときには賞球数指定コマンド（賞球情報）を払出制御装置 7 0 に送信して入賞確認処理を終了する。払出制御装置 7 0 は、賞球数指定コマンドを受信すると、払出モータ 7 3 を駆動して遊技球を 1 球ずつ払い出すと共に払出スイッチ 7 4 により払い出した遊技球が検知される度に賞球情報（未払いの遊技球数）を値 1 ずつデクリメントする賞球払出処理を実行する。この賞球払出処理は、賞球情報が値 0 となるまで繰り返し実行されるが、遊技球の入球が検知されて主制御装置 6 0 から新たな賞球数指定コマンドを受信すると、その賞球情報も値 0 となるまで処理が繰り返される。入賞確認処理を終了すると、主制御処理に戻って次の始動入賞処理（S 4 0）に進む。

20

【 0 0 5 0 】

[始動入賞処理]

S 4 0 の始動入賞処理では、主制御装置 6 0 の C P U 6 0 a は、まず、第 1 始動口スイッチ 2 3 a からの検知信号を入力して第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球したか否かを判定する（S 2 0 0）。第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球したと判定すると、現在の第 1 特別図柄の保留数（第 1 特図保留数）がその上限数（本実施例では、値 4）よりも少ないか否かを判定する（S 2 0 2）。第 1 特別図柄の保留数が上限数よりも少ないと判定したときには、第 1 特別図柄の保留数を値 1 だけインクリメントすると共に第 1 特図保留数表示装置 3 3 の表示を更新し（S 2 0 4）、第 1 特別図柄の判定用乱数を取得して R A M 6 0 c の所定の判定用乱数記憶領域に格納する（S 2 0 6）。ここで、S 2 0 6 で取得される判定用乱数としては、上述した大当り判定用乱数や大当り図柄決定用乱数、外れ図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数など第 1 特別図柄の変動遊技の進行に関する情報を挙げることができる。そして、第 1 特別図柄保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信して（S 2 0 8）、S 2 1 0 の処理に進む。第 1 特別図柄保留数指示コマンドには、演出図柄表示装置 3 7 に第 1 保留図柄 3 7 2 a を表示させるための第 1 特別図柄の保留数に関する情報が含まれる。なお、S 2 0 0 で第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球していないと判定したり、S 2 0 2 で第 1 特別図柄の保留数が上限数に達していると判定したりすると、S 2 0 4 ~ S 2 0 8 の処理をスキップして次の S 2 1 0 の処理に進む。

30

40

【 0 0 5 1 】

次に、第 2 始動口スイッチ 2 4 a からの検知信号を入力して第 2 始動口 2 4 に遊技球が入球したか否かを判定する（S 2 1 0）。第 2 始動口 2 4 に遊技球が入球したと判定する

50

と、現在の第2特別図柄の保留数（第2特図保留数）がその上限数（本実施例では、値4）よりも少ないか否かを判定する（S212）。第2特別図柄の保留数が上限数よりも少ないと判定したときには、第2特別図柄の保留数を値1だけインクリメントすると共に第2特図保留数表示装置34の表示を更新し（S214）、第2特別図柄の判定用乱数を取得してRAM60cの所定の判定用乱数記憶領域に格納する（S216）。ここで、S216で取得される判定用乱数としては、上述した大当り判定用乱数や大当り図柄決定用乱数、外れ図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数など第2特別図柄の変動遊技の進行に関する情報を挙げることができる。そして、第2特別図柄保留数指示コマンドをサブ統合制御装置90に送信して（S218）、S220の処理に進む。第2特別図柄保留数指示コマンドには、演出図柄表示装置37に第2保留図柄372bを表示させるための第2特別図柄の保留数に関する情報が含まれる。なお、S210で第2始動口24に遊技球が入球していないと判定したり、S212で第2特別図柄の保留数が上限数に達していると判定したりすると、S214～S218の処理をスキップして次のS220の処理に進む。

【0052】

次に、ゲートスイッチ22aからの検知信号を入力して普通図柄作動ゲート22を遊技球が通過したか否かを判定する（S220）。普通図柄作動ゲート22を遊技球が通過したと判定すると、現在の普通図柄の保留数がその上限数（例えば、値4）よりも少ないか否かを判定する（S222）。普通図柄の保留数が上限数よりも少ないと判定したときには、普通図柄の保留数を値1だけインクリメントすると共に普図保留数表示装置36の表示を更新する（S224）。次に、普通図柄の判定用乱数を取得してRAM60cの所定の判定用乱数記憶領域に格納する（S226）。なお、普通図柄の判定用乱数としては、上述した普通図柄当否判定用乱数などの普通図柄の変動遊技の進行に関する情報を例示することができる。そして、普通図柄保留数指示コマンドをサブ統合制御装置90に送信して（S228）、始動入賞処理を終了する。S220で普通図柄作動ゲート22に遊技球が通過していないと判定したり、S222で普通図柄の保留数が上限値に達していると判定したりすると、S224～S228の処理をスキップして、始動入賞処理を終了する。始動入賞処理を終了すると、主制御処理に戻って次の普通図柄遊技処理（S50）に進む。

【0053】

[普通図柄遊技処理]

S50の普通図柄遊技処理では、主制御装置60のCPU60aは、まず、普通図柄の保留数が値0よりも多いか否かを判定する。保留数が値0であると判定すると、普通図柄遊技処理を終了する。一方、保留数が値0よりも多いと判定したときには保留数を値1だけデクリメントして普通図柄の当否判定を行なうと共に当否判定の結果に基づいて停止表示させる普通図柄（停止図柄）を決定する。普通図柄の当否判定は、普通図柄作動ゲート22を遊技球が通過することに基づいて取得される普通図柄当否判定用乱数と普通図柄当り判定テーブルに含まれる当り値とを比較することにより行ない、普通図柄当否判定用乱数がいずれかの当り値と一致したときには当りと判定し、普通図柄当否判定用乱数がいずれの当り値とも一致しなかったときには外れと判定する。本実施例では、通常状態のときには当り値の少ない、即ち当り確率の低い（例えば、1/10）低確率用の普通図柄当り判定テーブルが用いられ、確変状態にあるときには当り値の多い、即ち当り確率の高い（例えば、1/1）高確率用の普通図柄当り判定テーブルが用いられる。当否判定の結果が当りのときには、当り図柄を停止図柄に決定し、当否判定の結果が外れのときには、外れ図柄を停止図柄に決定する。そして、普通図柄の変動時間を設定して普通図柄の変動表示を開始し、変動時間が経過していないと判定すると、普通図柄遊技処理を一旦終了する。変動時間の設定は、通常状態のときには長時間（例えば、20秒）に設定され、確変状態のときには短時間（例えば、2秒）に短縮される。変動時間が経過すると、決定した停止図柄で普通図柄を停止表示する。停止表示した普通図柄が外れ図柄のときには、外れとして、普通図柄遊技処理を終了する。一方、停止表示した普通図柄が当り図柄のときには、当りとして、第2始動口24の開放時間を設定し、第2始動口24の開放作動を開始して

10

20

30

40

50

普通図柄遊技処理を終了する。第2始動口24の開放時間は、通常状態のときには短時間（例えば、0.2秒×1回）に設定され、確変状態のときには長時間（例えば、3.0秒×1回）に延長される。また、第2始動口24の開放作動は、上述したように、第2始動口ソレノイド24cを駆動制御することによって、開閉羽根24bを左右に開くことにより行なう。普通図柄遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次の普通図柄当り遊技処理（S60）に進む。

【0054】

〔普通図柄当り遊技処理〕

S60の普通図柄当り遊技処理では、主制御装置60のCPU60aは、第2始動口24が開放作動中であるか否かを判定する。第2始動口24が開放作動中でないと判定すると、普通図柄当り遊技処理を終了する。一方、第2始動口24が開放作動中であると判定すると、開放作動を開始してから経過時間（開放時間）が普通図柄遊技処理で設定された設定時間に達しているか否か、規定数（例えば、4個）の遊技球が第2始動口24に入球しているか否かを判定する。開放時間が設定時間に達しておらず規定数の遊技球が第2始動口24に入球してもいないと判定すると、第2始動口24の開放作動を維持したまま普通図柄当り遊技処理を一旦終了する。一方、開放時間が設定時間に達していると判定したり、開放時間が設定時間に達する前であっても既に規定数の遊技球が第2始動口24に入球していると判定したりすると、第2始動口24の開放作動を終了（第2始動口ソレノイド24cの駆動を終了）して、普通図柄当り遊技処理を終了する。普通図柄当り遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次の特別図柄遊技処理（S70）に進む。

【0055】

〔特別図柄遊技処理〕

図11および図12は、特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。S70の特別図柄遊技処理では、主制御装置60のCPU60aは、まず、大当りフラグが値1であるか否か、即ち大当り遊技中であるか否かを判定する（S300）。大当りフラグが値1であると判定すると、特別図柄遊技処理を終了する。なお、特別遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次の大当り遊技処理（S80）に進む。一方、大当りフラグが値1でないと判定すると、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれかが、変動表示中であるか否か（S302）、確定図柄表示中であるか否か（S304）、をそれぞれ判定する。第1特別図柄および第2特別図柄のいずれかが変動表示中ではなく確定図柄表示中でもない判定すると、第2特別図柄の保留数が値0よりも多いか否かを判定する（S306）。第2特別図柄の保留数が値0よりも多いと判定すると、判定用乱数記憶領域に記憶されている第2特別図柄の判定用乱数のうち最も古いものを読み出し（S308）、第2特別図柄の変動表示を行なうための変動表示関連処理を実行して（S310）、特別図柄遊技処理を終了する。

【0056】

一方、第2特別図柄の保留数が値0であると判定すると、第1特別図柄の保留数が値0よりも多いか否かを判定する（S312）。第1特別図柄の保留数が値0よりも多いと判定すると、判定用乱数記憶領域に記憶されている第1特別図柄の複数の判定用乱数のうち最も古いものを読み出し（S314）、第1特別図柄の変動表示を行なうための変動表示関連処理を実行して（S316）、特別図柄遊技処理を終了する。S312で第1特別図柄の保留数も値0のときには、待機指定コマンドをサブ統合制御装置90に送信して（S318）、特別図柄遊技処理を終了する。このため、待機指定コマンドは、大当り遊技が実行中でなく、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれも変動表示中や確定図柄表示中でなく、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれも保留数が値0の場合にサブ統合制御装置90に送信される。即ち、待機指定コマンドは、遊技が進行しておらず、遊技者により遊技が行なわれていないとみなされる非遊技中状態で、サブ統合制御装置90に送信されるものとなる。言い換えると、待機指定コマンドは、大当り遊技が実行中であったり、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれかが変動表示中や確定図柄表示中であったり、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれかの保留数が値0よりも多いとき、即ち遊技者

により遊技が行なわれているとみなされる遊技中状態では、サブ統合制御装置 90 に送信されないものとなる。S 306 ~ S 316 では、第 1 特別図柄の保留数と第 2 特別図柄の保留数がいずれも値 0 よりも多いときには第 2 特別図柄の変動表示（保留の消化）が優先して実行される（特図 2 優先変動）。勿論、これに限定されるものではなく、第 1 特別図柄の変動表示（保留の消化）を優先して行なうものとしてもよいし（特図 1 優先変動）、特別図柄の変動表示を始動口（第 1 始動口 23，第 2 始動口 24）への遊技球の入球順に行なうものとしてもよいし（入球順変動）、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを並行して行なうものとしてもよい（同時変動）。以下、S 310 の第 1 特別図柄の変動表示関連処理および S 316 の第 2 特別図柄の変動表示関連処理の詳細について説明する。図 13 は、変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。なお、以下、重複を避けるため、第 1 特別図柄の変動表示関連処理と第 2 特別図柄の変動表示関連処理とを共通の図 13 のフローチャートを用いて説明する。

10

【0057】

変動表示関連処理では、まず、確変フラグが値 0 であるか否か、即ち通常状態中であるか否かを判定する（S 400）。確変フラグが値 0（通常状態）であると判定すると、大当たり確率が低確率である低確率用の大当たり判定処理（当否判定）を行ない（S 402）、確変フラグが値 1（確変状態）であると判定すると、大当たり確率が高確率である高確率用の大当たり判定処理を行なう（S 404）。大当たり判定処理は、第 1 始動口 23 または第 2 始動口 24 への遊技球の入球に基づいて取得される大当たり判定用乱数と大当たり判定テーブルに含まれる大当たり値とを比較することにより行ない、大当たり判定用乱数がいずれかの
大当たり値と一致したときには大当たりと判定し、大当たり判定用乱数がいずれの大当たり値とも一致しなかったときには外れと判定する。大当たり判定テーブルは、大当たり確率の現在の設定値（設定 1 ~ 3 のいずれか）に応じた低確率用および高確率用の大当たり判定テーブルのうち、確変フラグが値 0（低確率状態）のときには大当たり値の少ない低確率用の大当たり判定テーブルが用いられ、確変フラグが値 1（高確率状態）のときには大当たり値の多い高確率用の大当たり判定テーブルが用いられる。大当たり判定処理を行なうと、大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判定する（S 406）。

20

【0058】

大当たり判定処理の結果が大当たりであると判定すると、S 308 または S 314 で読み出した大当たり図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定する（S 408）。この処理は、大当たり図柄決定用乱数を用いて大当たり遊技の内容（ラウンド数）や大当たり遊技終了後の遊技状態（通常状態、確変状態）が異なる複数の大当たり図柄（例えば、「5R 通常大当たり図柄」や「10R 通常大当たり図柄」、「15R 確変大当たり図柄」など）の中から一の図柄を選択することにより行なう。なお、決定した大当たり図柄は、大当たり遊技終了時まで保存される。これは、大当たり遊技中は、遊技状態を設定する確変フラグの値をクリアする必要があることによる措置である。そして、S 308 または S 314 で読み出した変動パターン決定用乱数に基づいて特別図柄の変動表示を開始してから決定した大当たり図柄で停止表示するまでの特別図柄の変動時間（大当たり変動パターン）などを決定する（S 410）。

30

【0059】

S 406 で大当たり判定の結果が外れであると判定すると、S 308 または S 314 で読み出した外れ図柄決定用乱数に基づいて外れ図柄を決定する（S 412）。そして、S 308 または S 314 で読み出した変動パターン決定用乱数に基づいて特別図柄の変動表示を開始してから決定した外れ図柄で停止表示するまでの特別図柄の変動時間（外れ変動パターン）などを決定する（S 414）。特別図柄の変動パターンは、例えば、通常状態のときには、平均変動時間が 10 秒の第 1 変動テーブルを用いて決定され、確変状態のときには、平均変動時間が 3 秒の第 2 変動テーブルを用いて決定される。

40

【0060】

こうして変動パターンを決定すると、特別図柄の変動表示を開始し（S 416）、特別図柄の保留数を値 1 だけデクリメントすると共に特図保留数表示装置の表示を更新する（S 418）。この処理は、第 1 特別図柄の変動表示を開始する際には、第 1 特別図柄の保

50

留数を値 1 だけデクリメントすると共に第 1 特図保留数表示装置 33 の表示を更新する処理となり、第 2 特別図柄の変動表示を開始する際には、第 2 特別図柄の保留数を値 1 だけデクリメントすると共に第 2 特図保留数表示装置 34 の表示を更新する処理となる。また、特別図柄の保留数の更新に伴って今回消化する保留に係る判定用乱数をクリアする。そして、変動指示コマンドをサブ統合制御装置 90 に送信して (S420)、変動表示関連処理を終了する。変動指示コマンドを受信したサブ統合制御装置 90 は、演出図柄表示装置 37 で図柄変動演出が開始されるように演出図柄制御装置 91 に制御コマンドを送信する。変動指示コマンドには、大当たり判定の結果や特別図柄の変動パターン (変動時間)、確定図柄 (通常大当たり図柄、確変大当たり図柄または外れ図柄) などが含まれる。

【0061】

図 11 および図 12 の特別図柄遊技処理に戻って、特別図柄 (第 1 特別図柄または第 2 特別図柄) の変動表示が開始された後に特別図柄遊技処理が実行されると、S302 で第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれかが変動表示中と判定するため、主制御装置 60 の CPU 60a は、変動時間が経過したか否かを判定する (S320)。変動時間は S410 または S414 で決定した特別図柄の変動パターンに応じて設定されるから、変動時間が経過したか否かは、特別図柄の変動表示が開始されてからの経過時間と、変動パターンに対応する変動時間とを比較することにより行なうことができる。変動時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。変動時間が経過していると判定すると、図柄停止コマンドをサブ統合制御装置 90 に送信すると共に (S322)、変動表示中の特別図柄の確定図柄を表示する (S324)。図柄停止コマンドを受信したサブ統合制御装置 90 は、演出図柄表示装置 37 で図柄変動演出を終了するように演出図柄制御装置 91 に制御コマンドを送信する。そして、確定図柄表示時間が経過したか否かを判定する (S326)。ここで、確定図柄表示時間は、本実施例では 0.5 秒に設定される。確定図柄表示時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。特別図柄の停止表示がなされた後に、特別図柄遊技処理が実行されると、S304 で確定図柄表示中と判定するため、再び S326 で確定図柄表示時間が経過したか否かを判定し、確定図柄表示時間が経過していると判定すると、確定図柄の表示を終了し (S328)、確定図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する (S330)。

【0062】

S330 で大当たり図柄と判定すると、大当たりを発生させるために、条件装置の作動を開始すると共に (S332)、役物連続作動装置の作動を開始する (S334)。また、大当たりフラグに値 1 を設定すると共に (S336)、大当たり遊技開始演出コマンドをサブ統合制御装置 90 に送信する (S338)。大当たり遊技開始演出コマンドを受信したサブ統合制御装置 90 は、大当たり遊技開始演出 (オープニング演出) を実行する。そして、大当たり遊技中には確変機能や時短機能、開放延長機能を停止させるために、確変フラグが値 1 のときには確変フラグを値 0 とし (S340, S342)、遊技状態指定コマンドをサブ統合制御装置 90 に送信して (S344)、特別図柄遊技処理を終了する。なお、遊技状態指定コマンドには、大当たりフラグの値や確変フラグの値が含まれる。特別図柄遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次の S80 の大当たり遊技処理に進む。

【0063】

一方、S330 で大当たり図柄でないと判定すると、確変フラグが値 1 (確変状態) であるか否かを判定し (S346)、確変フラグが値 1 でなく値 0 (通常状態) であると判定すると、特別図柄遊技処理を終了する。確変フラグが値 1 であると判定すると、確変カウンタを値 1 だけデクリメントして (S348)、確変カウンタが値 0 であるか否かを判定する (S350)。ここで、確変カウンタは、確変状態が終了するまでの特別図柄の残り変動回数を示すものであり、確変カウンタには、大当たり遊技の終了に際して予め定められた値が設定される。本実施例では、確変大当たりで当選すると、値 10, 000 がセットされるため、実質的に次に大当たりを引くまで確変状態が維持される。確変カウンタが値 0 でないと判定すると、確変状態を維持したまま特別図柄遊技処理を終了し、確変カウンタが値 0 であると判定すると、確変状態を終了させるために、確変フラグを値 0 とする (S3

10

20

30

40

50

５２）。そして、遊技状態指定コマンドをサブ統合制御装置９０に送信して（Ｓ３４４）、特別図柄遊技処理を終了する。

【００６４】

〔大当り遊技処理〕

図１４および図１５は、大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。Ｓ８０の大当り遊技処理では、主制御装置６０のＣＰＵ６０ａは、まず、大当りフラグが値１（大当り遊技中）であるか否かを判定する（Ｓ５００）。大当りフラグが値１でなく値０であると判定すると、大当り遊技処理を終了する。一方、大当りフラグが値１であると判定すると、ラウンド遊技中であるか否かを判定する（Ｓ５０２）。ラウンド遊技中でないと判定すると、オープニング演出（大当り遊技開始演出）中であるか否か（Ｓ５０４）、インターバル中であるか否か（Ｓ５０６）、をそれぞれ判定する。大当り遊技が開始された直後は、オープニング演出中であるから、Ｓ５０４で肯定的な判定がなされ、次に、オープニング演出時間（実施例では５秒）が経過したか否かを判定する（Ｓ５０８）。オープニング演出時間が経過していないと判定すると、大当り遊技処理を一旦終了する。Ｓ５０８でオープニング演出時間が経過したと判定すると、所定の開放パターンによって大入賞口２５を開放するラウンド遊技を開始すると共に（Ｓ５１０）、ラウンド遊技演出コマンドをサブ統合制御装置９０に送信して（Ｓ５１２）、大当り遊技処理を一旦終了する。なお、ラウンド遊技演出コマンドには、開始したラウンド遊技が何ラウンド目であるかの情報が含まれる。大入賞口２５の開放パターンは、所定時間（実施例では２８．０秒）のラウンド遊技を予め定められた所定回数（例えば１５回）行なうパターンなどがあり、大当り図柄に応じて決定される。

10

20

【００６５】

ラウンド遊技を開始すると、次に大当り遊技処理を実行したときにＳ５０２でラウンド遊技中であると判定するため、大入賞口スイッチ２５ａからの検知信号に基づいて大入賞口２５への遊技球の入球数が規定数（実施例では９個）に達しているか否かを判定すると共に（Ｓ５１４）、ラウンド遊技を開始してからの大入賞口２５の通じての開放時間が最大開放時間（実施例では２８．０秒）に達しているか否かを判定する（Ｓ５１６）。大入賞口２５への遊技球の入球数が規定数に達しておらず、大入賞口２５の通じての開放時間が最大開放時間にも達していないと判定すると、ラウンド遊技の実行を維持したまま大当り遊技処理を一旦終了する。一方、大入賞口２５への遊技球の入球数が規定数に達したと判定したり、当該入球数が規定数に達する前に大入賞口２５の通じての開放時間が最大開放時間に達したと判定すると、大入賞口２５を閉鎖してラウンド遊技を終了し（Ｓ５１８）、インターバル時間（実施例では２秒）を設定するインターバル処理を行なって（Ｓ５２０）、大当り遊技処理を終了する。ラウンド遊技を終了すると、次に大当り遊技処理が実行されたときには、Ｓ５０６でインターバル中であると判定するため、インターバル時間が経過したか否かを判定する（Ｓ５２２）。インターバル時間が経過していないと判定すると、大当り遊技処理を一旦終了し、インターバル時間が経過したと判定すると、最終ラウンドが終了したか否かを判定する（Ｓ５２４）。最終ラウンドが終了していないと判定すると、再びラウンド遊技を開始する（Ｓ５１０）。

30

【００６６】

こうして大入賞口２５の開放と閉鎖とを行なうラウンド遊技を、インターバル時間を挟んで所定回数繰り返し、Ｓ５２２、Ｓ５２４において最終ラウンド終了後のインターバル時間（終了インターバル時間）が経過したと判定すると、大当り遊技終了演出コマンドをサブ統合制御装置９０に送信して（Ｓ５２６）、大当り遊技処理を一旦終了する。大当り遊技終了演出コマンドを受信したサブ統合制御装置９０は、大当り遊技終了演出（エンディング演出）を実行する。そして、次に大当り遊技が実行されたときに、Ｓ５０２、Ｓ５０４、Ｓ５０６でラウンド遊技中でなくオープニング中でもなくインターバル中でもないと判定するため、エンディング演出時間が経過したか否かを判定する（Ｓ５２８）。エンディング演出時間が経過していないと判定すると、大当り遊技処理を一旦終了する。一方、エンディング演出時間が経過したと判定すると、役物連続作動装置の作動を停止すると

40

50

共に (S 5 3 0)、条件装置の作動を停止して (S 5 3 2)、大当りフラグに値 0 を設定する (S 5 3 4)。

【 0 0 6 7 】

そして、今回の大当り図柄が確変大当り図柄であるか否かを判定する (S 5 3 6)。今回の大当り図柄が確変大当り図柄であると判定すると、確変状態を発生させるために、確変カウンタに値 1 0 , 0 0 0 をセットする確変カウンタ設定処理を行なうと共に (S 5 3 8)、確変フラグに値 1 をセットする (S 5 4 0)。なお、今回の大当り図柄が確変大当り図柄でないと判定すると、S 5 3 8 , S 5 4 0 をスキップすることにより大当り確率を通常確率 (低確率) に保持して S 5 4 2 の処理に進む。続いて、大当り遊技終了コマンドと遊技状態指定コマンドとをサブ統合制御装置 9 0 に送信して (S 5 4 2 , S 5 4 4)、大当り遊技処理を終了する。なお、遊技状態指定コマンドには、確変フラグの値が含まれる。

10

【 0 0 6 8 】

次に、主制御装置 6 0 から各種コマンドを受信したサブ統合制御装置 9 0 の処理について説明する。サブ統合制御装置 9 0 が主制御装置 6 0 から受信するコマンドとしては、上述したように、初期コマンド、確率設定コマンド、保留数指示コマンド (第 1 特別図柄保留数指示コマンド、第 2 特別図柄保留数指示コマンド)、待機指定コマンド、変動指示コマンド、図柄停止コマンド、遊技状態指定コマンド、大当り遊技開始演出コマンド、大当り遊技終了演出コマンドなどがある。図 1 6 は、図柄変動演出処理の一例を示すフローチャートであり、図 1 7 は、デモ演出処理の一例を示すフローチャートである。これらの処理は、所定時間毎 (例えば、数 m s e c 毎) に繰り返し実行される。なお、図示は省略するが、サブ統合制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から確率設定コマンドを受信すると、現在の大当り確率の設定値を R A M 9 0 c に記憶する。

20

【 0 0 6 9 】

[図柄変動演出処理]

図 1 6 の図柄変動演出処理では、サブ統合制御装置 9 0 の C P U 9 0 a は、まず、変動表示関連処理の S 4 2 0 で主制御装置 6 0 により送信される変動指示コマンドを受信したか否かを判定する (S 6 0 0)。変動指示コマンドを受信していないと判定すると、S 6 0 6 の処理に進む。一方、変動指示コマンドを受信したと判定すると、受信したコマンドに基づいて演出図柄 (疑似図柄) の停止図柄と演出パターンとを決定する (S 6 0 2)。上述したように、変動指示コマンドには、大当り判定の結果や特別図柄の変動パターン (変動時間)、確定図柄 (通常大当り図柄、確変大当り図柄または外れ図柄) などが含まれる。このため、演出図柄の停止図柄の選択は、R O M 9 0 b に予め記憶されている演出図柄設定テーブルの中から特別図柄の確定図柄に対応する演出図柄の停止図柄を決定することにより行なうことができる。また、演出パターンの決定は、R O M 9 0 b に予め記憶されている演出パターンテーブルの中から特別図柄の変動パターンに対応する演出パターンを決定することにより行なうことができる。こうして演出図柄の停止図柄と演出パターンとを決定すると、演出図柄の変動表示 (図柄変動演出) を開始する (S 6 0 4)。

30

【 0 0 7 0 】

次に、特別図柄遊技処理の S 3 2 2 で主制御装置 6 0 により送信される図柄停止コマンドを受信したか否かを判定する (S 6 0 6)。図柄停止コマンドを受信していないと判定すると、図柄変動演出処理を終了する。一方、図柄停止コマンドを受信したと判定すると、変動表示中の演出図柄を停止表示する (S 6 0 8)。これにより、S 6 0 2 で決定した演出図柄が停止表示されることになる。続いて、大当り確率の設定値の示唆を行なうか否かを判定するための設定示唆フラグが値 0 であるか否かを判定する (S 6 1 0)。なお、設定示唆フラグは、大当り確率の設定値の示唆演出の実行可否を定めるフラグであり、示唆演出の詳細は後述する。設定示唆フラグが値 0 であると判定すると、特別図柄 (演出図柄) の変動表示回数を示す変動回数カウンタ K を値 1 だけインクリメントして (S 6 1 2)、変動回数カウンタ K が所定値 (所定の閾値) 以上であるか否かを判定する (S 6 1 4)。この所定値は、例えば 5 0 回などの数十回程度の回数に定められている。変動回数カウ

40

50

ンタKが所定値以上であると判定すると、設定示唆フラグを値1に設定して(S616)、図柄変動演出処理を終了する。このように、本実施例では、図柄(特別図柄、演出図柄)の変動表示回数が所定回数(所定値)になると、設定示唆フラグを値1に設定するのである。また、S610で設定示唆フラグが値0でない(値1である)と判定したり、S614で変動回数カウンタKが所定値以上でないと判定すると、そのまま図柄変動演出処理を終了する。

【0071】

[デモ演出処理]

図17のデモ演出処理では、サブ統合制御装置90のCPU90aは、まず、客待ち待機状態を判定するための客待ちフラグが値0であるか否かを判定する(S700)。客待ちフラグが値0であると判定すると、特別図柄遊技処理のS318で主制御装置60により送信される待機指定コマンドを受信したか否かを判定する(S702)。待機指定コマンドを受信していないと判定すると、デモ演出処理を終了し、待機指定コマンドを受信したと判定すると、客待ちフラグに値1を設定する(S704)。上述したように、待機指定コマンドは非遊技中状態で主制御装置60により送信される。

【0072】

S700で客待ちフラグが値0でなく値1であると判定したり、S704で客待ちフラグを値1に設定すると、次に、始動入賞処理のS208やS218で主制御装置60により送信される保留数指示コマンド(第1特別図柄保留数指示コマンドや第2特別図柄保留数指示コマンド)を受信したか否かを判定する(S706)。保留数指示コマンドを受信していないと判定すると、デモ演出中であるか否かを判定する(S708)。デモ演出中でないと判定すると、デモ演出の開始タイミングであるか否かを判定する(S710)。本実施例では、客待ちフラグを値0から値1にしてからの経過時間が第1時間(例えば120秒など)に到達したときと、前回に実行されたデモ演出が終了してからの経過時間が第2時間(例えば60秒など)に到達したときとに、それぞれ開始タイミングであると判定するものとする。S710でデモ演出の開始タイミングでないと判定すると、デモ演出処理を一旦終了し、デモ演出の開始タイミングであると判定すると、可動役物40が初期位置にあるか否かを判定する(S712)。可動役物40が初期位置にあると判定すると、可動役物40が作動位置まで作動(移動)するように役物駆動装置41a, 42a, 43aを制御し(S714)、演出図柄表示装置37でデモ演出を開始して(S716)、デモ演出処理を終了する。デモ演出は、パチンコ機1の機種情報(スペックなど)や演出中に登場するキャラクタの紹介などを演出図柄表示装置37の表示画面に表示する演出や可動役物40の役物装飾ランプ(ランプ15)を点灯させる演出などが行われる。また、可動役物40が初期位置ではなく作動位置にあると判定すると、S714をスキップし、デモ演出を開始して(S716)、デモ演出処理を終了する。このため、本実施例では、タイトル役物41と剣役物42と盾役物43とがいずれも作動位置にある状態(図3参照)で、デモ演出が実行されることになる。

【0073】

また、S708でデモ演出中であると判定すると、デモ演出の終了タイミングであるか否かを判定し(S718)、終了タイミングでないと判定すると、デモ演出を継続したままデモ演出処理を終了し、終了タイミングであると判定すると、デモ演出を終了して(S720)、デモ演出処理を終了する。本実施例では、デモ演出を開始してからの経過時間が第3時間(例えば60秒など)に到達したときに、終了タイミングになるものとした。なお、S720でデモ演出を終了する際には、可動役物40は初期位置に戻すことなく作動位置のままとする。このため、デモ演出を一旦終了した後に、S710でデモ演出の開始タイミングであると判定すると、既に可動役物40が作動位置にあるため、S714をスキップしてS716でデモ演出を開始する。

【0074】

S706で保留数指示コマンドを受信したと判定すると、客待ちフラグを値0に設定して(S722)、デモ演出中であるか否かを判定する(S724)。デモ演出中であると

判定すると、デモ演出を終了して（S 7 2 6）、S 7 3 0の処理に進む。一方、デモ演出中でないと判定すると、可動役物 4 0 が作動位置にあるか否かを判定し（S 7 2 8）、作動位置にあると判定すると、S 7 3 0の処理に進み、作動位置にないと判定すると、そのままデモ演出処理を終了する。

【 0 0 7 5 】

S 7 2 6 でデモ演出を終了するか、S 7 2 8 で可動役物 4 0 が作動位置にあると判定すると、設定示唆フラグが値 1 であるか否かを判定する（S 7 3 0）。上述したように、設定示唆フラグは、図柄の変動表示回数が所定回数になると値 1 に設定されるものである。設定示唆フラグが値 1 であると判定すると、作動位置にあるタイトル役物 4 1 と剣役物 4 2 と盾役物 4 3 をそれぞれ初期位置に戻す際の作動順を定めた 6 つの作動パターン P 1 ~ P 6 のうち、抽選によりいずれか 1 の作動パターン P を選択（設定）し（S 7 3 2）、設定示唆フラグと変動回数カウンタ K とを値 0 にリセットする（S 7 3 4 , S 7 3 6）。一方、設定示唆フラグが値 1 ではなく値 0 であると判定すると、6 つの作動パターン（演出パターン）P 1 ~ P 6 のうち作動パターン P 1 を選択（設定）する（S 7 3 8）。

10

【 0 0 7 6 】

ここで、図 1 8 は作動パターン P 1 ~ P 6 の内容の一例を示す説明図であり、図 1 9 ~ 図 2 4 はそれぞれ作動パターン P 1 ~ P 6 が実行される様子の説明図であり、図 2 5 は各作動パターンの選択率の一例を示す説明図である。上述したように、各作動パターン P 1 ~ P 6 は、作動位置にあるタイトル役物 4 1 と剣役物 4 2 と盾役物 4 3 とをそれぞれ初期位置に戻す際の作動順が異なるパターンとして定められている。

20

【 0 0 7 7 】

作動パターン P 1 は、作動位置にあるタイトル役物 4 1 と剣役物 4 2 と盾役物 4 3 とを（図 1 9（a））、3 つ同時に初期位置に戻す（図 1 9（b））、パターンである。作動パターン P 2 は、作動位置にあるタイトル役物 4 1 と剣役物 4 2 と盾役物 4 3 とのうち（図 2 0（a））、まずタイトル役物 4 1 を初期位置に戻し（図 2 0（b））、次に剣役物 4 2 を初期位置に戻し（図 2 0（c））、最後に盾役物 4 3 を初期位置に戻す（図 2 0（d））、パターンである。作動パターン P 3 は、作動位置にあるタイトル役物 4 1 と剣役物 4 2 と盾役物 4 3 とのうち（図 2 1（a））、まずタイトル役物 4 1 を初期位置に戻し（図 2 1（b））、次に盾役物 4 3 を初期位置に戻し（図 2 1（c））、最後に剣役物 4 2 を初期位置に戻す（図 2 1（d））、パターンである。作動パターン P 4 は、作動位置にあるタイトル役物 4 1 と剣役物 4 2 と盾役物 4 3 とのうち（図 2 2（a））、まずタイトル役物 4 1 を初期位置に戻し（図 2 2（b））、次に盾役物 4 3 と剣役物 4 2 とを同時に初期位置に戻す（図 2 2（c））、パターンである。作動パターン P 5 は、作動位置にあるタイトル役物 4 1 と剣役物 4 2 と盾役物 4 3 とのうち（図 2 3（a））、まず剣役物 4 2 を初期位置に戻し（図 2 3（b））、次に盾役物 4 3 を初期位置に戻し（図 2 3（c））、最後にタイトル役物 4 1 を初期位置に戻す（図 2 3（d））、パターンである。作動パターン P 6 は、作動位置にあるタイトル役物 4 1 と剣役物 4 2 と盾役物 4 3 とのうち（図 2 4（a））、まず盾役物 4 3 を初期位置に戻し（図 2 4（b））、次に剣役物 4 2 を初期位置に戻し（図 2 4（c））、最後にタイトル役物 4 1 を初期位置に戻す（図 2 4（d））、パターンである。

30

40

【 0 0 7 8 】

また、図 2 5 に示すように、各作動パターン P 1 ~ P 6 は、大当たり確率の現在の設定値（設定 1 ~ 3）毎に選択率（出現率）が定められている。大当たり確率の設定値が設定 1 の場合には、作動パターン P 1 が 3 0 %、作動パターン P 2 が 4 0 %、作動パターン P 3 が 2 0 %、作動パターン P 4 が 7 %、作動パターン P 5 が 2 %、作動パターン P 6 が 1 % の選択率となるように S 7 3 2 の抽選が行なわれる。即ち、設定 1 の場合、選択率が最も高い作動パターン P 2 を含む作動パターン P 1 ~ P 3 の選択率が 9 0 % を占めており、作動パターン P 4 が選択されることは少なく、作動パターン P 5 , P 6 が選択されることは殆どない。また、大当たり確率の設定値が設定 2 の場合には、作動パターン P 1 が 3 0 %、作動パターン P 2 が 8 %、作動パターン P 3 が 1 0 %、作動パターン P 4 が 3 5 %、作動パ

50

ターン P 5 が 15 %、作動パターン P 6 が 2 % の選択率となるように S 7 3 2 の抽選が行なわれる。即ち、設定 2 の場合、選択率が最も高い作動パターン P 4 を含む作動パターン P 1、P 4、P 5 の選択率が 80 % を占めており、作動パターン P 2、P 3 が選択されることは少なく、作動パターン P 6 が選択されることは殆どない。また、大当たり確率の設定値が設定 3 の場合には、作動パターン P 1 が 30 %、作動パターン P 2 ~ P 4 が各 2 %、作動パターン P 5 が 24 %、作動パターン P 6 が 40 % の選択率となるように S 7 3 2 の抽選が行なわれる。即ち、設定 3 の場合、選択率が最も高い作動パターン P 6 を含む作動パターン P 1、P 5、P 6 の選択率が 94 % を占めており、作動パターン P 2 ~ P 4 が選択されることは殆どない。

【0079】

10

このように、大当たり確率の設定値が設定 1 ~ 3 のいずれの場合も作動パターン P 1 は同じ確率 (30 %) で選択される。一方、他の作動パターン P 2 ~ P 5 は、大当たり確率の設定値 (設定 1 ~ 3) に応じて異なる選択率となっている。即ち、作動パターン P 2、P 3 は大当たり確率が設定 1 の場合に選択率が高く、作動パターン P 4 ~ P 6 は大当たり確率が設定 2、3 の場合に選択率が高く、特に作動パターン P 4 は大当たり確率が設定 2 の場合に選択率が高く、作動パターン P 6 は大当たり確率が設定 3 の場合に選択率が高いものとなる。

【0080】

各作動パターン P 1 ~ P 6 のうち、S 7 3 2 でいずれか 1 の作動パターン P を選択するか、S 7 3 8 で作動パターン P 1 を選択すると、選択した作動パターン P で可動役物 40 が初期位置まで作動する (移動する、戻る) ように役物駆動装置 41 a、42 a、43 a を制御して (S 7 40)、デモ演出処理を終了する。上述したように、作動パターン P 1 は、大当たり確率の設定値が設定 1 ~ 3 に拘わらず同じ確率で選択されるから、可動役物 40 の作動パターン P 1 での作動 (図 19) を見た遊技者は、大当たり確率の設定値がいずれであるかを推測することは困難である。このため、設定値の示唆を希望する遊技者は、作動パターン P 1 で可動役物 40 が作動しないことを望みながら、遊技を開始することになる。一方、作動パターン P 2、P 3 は大当たり確率が最も低い設定 1 の場合に選択率が高いから、可動役物 40 の作動パターン P 2 での作動 (図 20) や作動パターン P 3 での作動 (図 21) を見た遊技者は、大当たり確率の設定値が設定 1 であることを推測することができる。また、作動パターン P 4 ~ P 6 は大当たり確率が比較的高い設定 2、3 の場合に選択率が高いから、可動役物 40 の作動パターン P 4 での作動 (図 22) や作動パターン P 5 での作動 (図 23)、作動パターン P 6 での作動 (図 24) を見た遊技者は、大当たり確率の設定値が設定 2、3 のいずれかであることを推測することができる。特に、可動役物 40 が作動パターン P 4 で作動すれば、遊技者は設定 2 の可能性が高いと推測することができる。また、可動役物 40 が作動パターン P 6 で作動すれば、遊技者は設定 3 の可能性が高いと推測することができるから、大当たり発生の期待が高まるものとなる。このように、本実施例では、各作動パターン P で可動役物 40 を作動位置から初期位置に戻す演出は、大当たり確率の設定値を示唆する示唆演出として実行される。

20

30

【0081】

以上説明した実施例のパチンコ機 1 では、非遊技中状態でのデモ演出を終了して遊技中状態になった場合、可動役物 40 を初期位置に戻す際の作動パターン P の違いにより示唆演出を実行することで、遊技者に大当たり確率の設定値を示唆することができる。これにより、大当たり確率に対する遊技者の関心を高めて遊技興趣を向上させることができる。また、示唆演出を実行させるには、遊技者が遊技を行なって非遊技中状態から遊技中状態にする必要があるから、遊技者にパチンコ機 1 での遊技を促すことができる。

40

【0082】

また、複数の作動パターン P (P 1 ~ P 6) は、非遊技中状態のデモ演出開始時に作動位置に移動させた可動役物 40 を初期位置に戻す際の作動順が異なるパターンである。可動役物 40 の作動順の違いは遊技者が把握し易いから、遊技者は設定値を容易に推測することができる。また、デモ演出で作動位置に移動させた可動役物 40 は、遊技開始時に初期位置に戻す必要があるから、その際の可動役物 40 の作動を利用して示唆演出を速やか

50

に行なうことができる。また、可動役物 40 の作動位置が演出図柄表示装置 37 の表示画面に重なっていても、可動役物 40 を初期位置に戻すことで示唆演出を実行するから、演出図柄表示装置 37 の視認性に影響を及ぼすことなく、大当たり確率の設定値の示唆を適切に行なうことができる。

【0083】

また、パチンコ機 1 では、前回実行した示唆演出から図柄の変動表示を所定回数実行していることを条件として示唆演出を実行するから、遊技を開始した遊技者が短時間だけ遊技を行なって中断してから遊技を再開することを繰り返しても、示唆演出が繰り返し実行されることはない。このため、示唆演出の実行を目的として遊技者が短時間だけ遊技を行ってから遊技を再開するのを防止することができる。したがって、示唆演出を実行させるためにパチンコ機 1 の稼働率が低下するのを防止して、大当たり確率の設定値の示唆を適切に行なうことができる。

10

【0084】

実施例では、大当たり確率の設定値が設定 1 ~ 3 のいずれであっても作動パターン P 1 ~ P 6 のいずれかが選択されるものとしたが、これに限られず、大当たり確率の設定値によっては選択されない作動パターン P があってもよい。例えば、大当たり確率の設定値が設定 1, 2 の場合、作動パターン P 6 の選択率を 0 % として選択されないようにしてもよい。そのようにする場合、作動パターン P 6 で可動役物 40 が作動すると設定 3 が確定することになる。このため、遊技者は、大当たり確率の設定値の推測に確信をもって遊技を行なうことができる。また、このように、複数の設定値のうち特定の設定値のみに対応する特定作動パターン（作動パターン P 6）を設けることで、特定作動パターンで示唆演出が実行されるか否かに対する遊技者の関心を高めることもできるから、遊技興趣をより向上させることができる。

20

【0085】

実施例では、大当たり確率の設定値が設定 1 ~ 3 のいずれであるかに拘わらず同じ確率で選択される作動パターン P 1 を設けるものとしたが、これに限られず、このような作動パターン P を設けないものとしてもよい。即ち、いずれの作動パターン P で示唆演出が実行された場合でも、大当たり確率の設定値の推測が可能なものとしてもよい。

【0086】

実施例では、大当たり遊技が実行中でなく、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれも変動表示中や確定図柄表示中でなく、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれも保留数が値 0 である場合に非遊技中状態と判定して、待機指定コマンドがサブ統合制御装置 90 に送信されるものとしたが、これに限られるものではない。例えば、これらのいずれか 1 以上が成立する場合に非遊技中状態と判定してもよい。また、これらに代えてあるいは加えて、例えば、発射ハンドル 13 の回動量信号に基づいて回動操作がなされていないことや、タッチ信号に基づいて遊技者が発射ハンドル 13 に触れていないこと、ゲートスイッチ 22a からの検知信号に基づいて普通図柄作動ゲート 22 を遊技球が通過していないこと、または、これらのいずれかの状態が所定時間継続していること、が成立する場合に、非遊技中状態と判定してもよい。また、待機指定コマンドに現在の大当たり確率の設定値を含めてサブ統合制御装置 90 に送信するものなどとしてもよい。

30

40

【0087】

実施例では、非遊技中状態でデモ演出を開始する際に可動役物 40 を作動位置まで作動させるものとしたが、これに限られるものではない。例えば待機指定コマンドを受信して客待ちフラグを値 1 に設定した場合や客待ちフラグを値 1 に設定してから所定時間が経過した場合に可動役物 40 を作動位置まで作動させるなど、非遊技中状態で可動役物 40 を作動位置まで作動させるものであればよい。また、非遊技中状態のデモ演出の実行は必須ではなく、非遊技中状態から遊技中状態になった場合に可動役物 40 を初期位置に戻す際の作動パターンで示唆演出を実行すればよい。

【0088】

実施例では、可動役物 40 を作動位置から初期位置に戻す際の作動パターンの違いとし

50

て作動順が異なるものとしたが、これに限られるものではない。例えば、作動順が同じでも可動役物 40 を作動位置から初期位置に戻す際の作動の速度が異なるものとしてもよい。また、非遊技中状態（デモ演出中）に可動役物 40 を作動位置まで作動させることなく初期位置のままとしておき、可動役物 40 を初期位置に戻す作動以外の作動内容が異なるパターンによって大当り確率の示唆演出を実行してもよい。例えば、可動役物 40 を初期位置で回転させたり、初期位置からある位置まで往復移動させたり、初期位置近傍で振動させたりするなどの態様が異なる作動パターンによって大当り確率の示唆演出を実行してもよい。なお、作動順が異なる作動パターンとしない場合、複数の可動役物 40 を用いた示唆演出に限られず、1 の可動役物 40 を用いた示唆演出としてもよく、パチンコ機 1 が可動役物 40 を 1 つだけ備えるものとしてもよい。また、可動役物 40 の作動の態様に限られるものではなく、作動以外の態様が異なる演出パターンで示唆演出を実行するものとしてもよい。図 26 は変形例のデモ演出処理を示すフローチャートであり、図 27 は変形例の点灯パターン P 12 ~ P 16 の内容を示す説明図であり、図 28 は点灯パターン P 12 ~ P 16 の選択率の一例を示す説明図である。変形例のデモ演出処理では、実施例のデモ演出処理と同じ処理には同じステップ番号を付して説明を省略する。

10

【0089】

図 26 のデモ演出処理では、サブ統合制御装置 90 の CPU 90 a は、S 710 でデモ演出の開始タイミングであると判定すると、可動役物 40 を作動位置まで作動させることなく初期位置のまま S 716 でデモ演出を開始する。また、S 726 でデモ演出を終了し、S 730 で設定示唆フラグが値 1 であると判定すると、抽選により 5 つの点灯パターン（演出パターン）P 12 ~ P 16 のうちいずれか 1 の点灯パターン P を選択し（S 732 a）、S 734、S 736 で設定示唆フラグと変動回数カウンタ K とを値 0 に設定する。そして、選択した点灯パターン P で可動役物 40 を点灯させることで示唆演出を実行して（S 740 a）、デモ演出処理を終了する。一方、S 730 で設定示唆フラグが値 0 であると判定すると、S 732 a、S 734、S 736、S 740 a を省略して、そのままデモ演出処理を終了する。

20

【0090】

変形例の点灯パターン P 12 ~ P 16 は、詳細な図示は省略するが、可動役物 40 が初期位置にある状態で、タイトル役物 41 と盾役物 43 のそれぞれの役物装飾ランプ（ランプ 15）を異なる点灯態様で点灯（駆動）することにより実行される。勿論、剣役物 42 を点灯させてもよいが、剣役物 42 は初期位置でセンター役物 38 内に隠れているため、この変形例では除外して剣役物 42 は点灯させないものとする。図 27 に示すように、点灯パターン P 12 は、タイトル役物 41 を所定時間点灯させてから消灯し、盾役物 43 を点灯させないパターンである。点灯パターン P 13 は、盾役物 43 を所定時間点灯させてから消灯し、タイトル役物 41 を点灯させないパターンである。点灯パターン P 14 は、まずタイトル役物 41 を所定時間点灯させてから消灯し、タイトル役物 41 の消灯後に盾役物 43 を所定時間点灯させてから消灯するパターンである。点灯パターン P 15 は、タイトル役物 41 と盾役物 43 とを同時に所定時間点灯させてから消灯するパターンである。点灯パターン P 16 は、タイトル役物 41 と盾役物 43 との点灯と消灯を所定時間にわたり繰り返ししてから、即ち点滅させてから、消灯するパターンである。なお、これらの点灯パターンに限られず、役物装飾ランプ（ランプ 15）の点灯色や点灯時間、点滅の有無、点滅の間隔などが異なるパターンであればよい。

30

40

【0091】

また、図 28 に示すように、各点灯パターン P 12 ~ P 16 は、大当り確率の現在の設定値（設定 1 ~ 3）毎に選択率（出現率）が定められている。大当り確率の設定値が設定 1 の場合、選択率が最も高い点灯パターン P 12 と選択率が次に高い点灯パターン P 13 との選択率が 90 % を占めており、点灯パターン P 14 が選択されることは少なく、点灯パターン P 15、P 16 が選択されることは殆どない。また、大当り確率の設定値が設定 2 の場合、選択率が最も高い点灯パターン P 14 と選択率が次に高い点灯パターン P 15 との選択率が 80 % を占めており、点灯パターン P 12、P 13 が選択されることは少な

50

く、点灯パターン P 1 6 が選択されることは殆どない。また、大当たり確率の設定値が設定 3 の場合、選択率が最も高い点灯パターン P 1 6 と選択率が次に高い点灯パターン P 1 5 との選択率が 9 4 % を占めており、点灯パターン P 1 2 ~ P 1 4 が選択されることは殆どない。このように、点灯パターン P 1 2 , P 1 3 は大当たり確率が設定 1 の場合に選択率が高く、点灯パターン P 1 4 ~ P 1 6 は大当たり確率が設定 2 , 3 の場合に選択率が高く、特に点灯パターン P 1 4 は設定 2 の場合に選択率が高く、点灯パターン P 1 6 は設定 3 の場合に選択率が高いものとなる。変形例では、5 つの点灯パターン P 1 2 ~ P 1 6 は、いずれも設定 1 ~ 3 に応じて異なる選択率となっており、実施例の作動パターン P 1 のように設定 1 ~ 3 に拘わらず同じ確率で選択されるパターンはない。

【 0 0 9 2 】

この変形例では、タイトル役物 4 1 と盾役物 4 3 との点灯パターン P 1 2 での点灯や点灯パターン P 1 3 での点灯を見た遊技者は、大当たり確率の設定値が設定 1 であることを推測することができる。また、タイトル役物 4 1 と盾役物 4 3 との点灯パターン P 1 4 での点灯や点灯パターン P 1 5 での点灯、点灯パターン P 1 6 での点灯を見た遊技者は、大当たり確率の設定値が設定 2 , 3 のいずれであることを推測することができる。特に、点灯パターン P 1 4 で点灯すれば、遊技者は設定 2 の可能性が高いと推測することができ、点灯パターン P 1 6 で点灯すれば、遊技者は設定 3 の可能性が高いと推測することができる。このように、変形例では、実施例の作動パターン P 1 のような設定 1 ~ 3 で同じ確率で選択されるパターンがなく、いずれかの点灯パターンでタイトル役物 4 1 や盾役物 4 3 が点灯すれば、大当たり確率の設定値を遊技者に示唆する示唆演出を実行することができる。一方で、変形例では、設定示唆フラグが値 0 の場合、タイトル役物 4 1 や盾役物 4 3 を点灯しないから、示唆演出を実行しないものとなり、遊技者は大当たり確率の設定値を推測することはできない。なお、この変形例においても、実施例と同じ数の 6 つの点灯パターン（演出パターン）を設けておき、実施例と同様な選択率で各演出パターンを振り分けるものなどとしてもよい。

【 0 0 9 3 】

この変形例では、可動役物 4 0 が初期位置にある状態で点灯態様が異なる点灯パターンを例示したが、これに限られず、可動役物 4 0 が初期位置以外の位置にある状態で点灯態様が異なる点灯パターンとしてもよい。また、可動役物 4 0 の点灯態様のみが異なるものに限られず、作動させながら点灯させる際の作動態様と点灯態様とが異なるパターンを含んでいてもよい。同様に、実施例では可動役物 4 0 を初期位置に戻す際の作動順が異なる作動パターンとしたが、作動順だけでなく点灯態様も異なるものでもよいし、作動順が同じでも点灯態様が異なるものでもよい。

【 0 0 9 4 】

また、実施例や変形例の示唆演出において、可動役物 4 0 の作動態様や可動役物 4 0 （役物装飾ランプ）の点灯態様だけでなく、枠側装飾ランプ 1 5 から出力される光の出力態様（点灯色や点灯時間、点滅の有無、点滅の間隔などの点灯態様）やスピーカ 1 4 から出力される音の出力態様（効果音の種類や音量など）が異なる演出パターンとしてもよい。即ち、示唆演出の演出パターンとして、可動役物 4 0 の作動態様が異なるだけでなく、枠側装飾ランプ 1 5 の点灯態様およびスピーカ 1 4 からの音の出力態様の少なくとも一方が異なる態様としてもよいし、可動役物 4 0 の作動態様が同じで、枠側装飾ランプ 1 5 の点灯態様およびスピーカ 1 4 からの音の出力態様の少なくとも一方が異なる態様としてもよい。あるいは、可動役物 4 0 がスピーカを有し、可動役物 4 0 からの音の出力態様が異なる演出パターンなどとしてもよく、可動役物 4 0 が初期位置や初期位置以外の位置にある状態で音の出力態様が異なるパターンとしてもよいし、可動役物 4 0 を作動させながら音を出力させる際の作動態様と音の出力態様とが異なるパターンとしてもよい。

【 0 0 9 5 】

実施例では、前回の示唆演出の実行からの図柄の変動表示回数が所定回数以上であることを所定の実行間隔としたが、これに限られるものではない。例えば、前回の示唆演出の実行からの遊技時間（遊技中状態と判定している時間）が所定時間以上であることを所定

10

20

30

40

50

の実行間隔としてもよいし、前回の示唆演出の実行からの経過時間が所定時間以上であることを所定の実行間隔としてもよい。あるいは、パチンコ機 1 の電源を投入してから一度のみ示唆演出を実行するものとし、一旦電源が遮断されて次に電源が投入されるまでを所定の実行間隔としてもよい。また、実行間隔の経過の有無の判定に用いられる閾値（所定回数や所定時間）は、一定の閾値（回数，時間）に限られず、変更可能な閾値としてもよい。例えばパチンコ機 1 の電源投入後はデフォルトの閾値に設定し、その後は示唆演出を実行する毎に、大きな閾値に変更したり、小さな閾値に変更したり、抽選などによりランダムな閾値に変更したりして、示唆演出の実行頻度を変化させてもよい。あるいは、大当たり確率の設定値に応じて異なる閾値を用いてもよく、高確率の設定値であるほど小さな閾値に変更して高頻度で示唆演出が実行されるものなどとしてもよい。

10

【0096】

実施例では、所定の実行間隔が経過していることを条件として示唆演出を実行したが、これに限られず、所定の実行間隔が経過したか否かに拘わらず、非遊技中状態から遊技中状態になった場合に示唆演出を実行するものなどとしてもよい。あるいは、サブ統合制御装置 90 が年月日や現在時刻などを計時する計時手段として R T C（リアルタイムクロック）を備え、特定の月日や毎月の特定日、特定の曜日などにおいて非遊技中状態から遊技中状態になった場合に、示唆演出を実行するものなどとしてもよい。また、午前や午後などの特定の時間帯において非遊技中状態から遊技中状態になった場合に、示唆演出を実行するものなどとしてもよい。また、R T C の計時（月日や時刻、曜日など）に応じて、示唆演出の演出内容や演出パターン、変動回数カウンタ K の所定値（所定の閾値）などを変化させるものとしてもよい。例えば、所定の月日や時刻（時間帯）など（第 1 の日時）であれば、実施例の作動パターン P（第 1 演出内容の演出パターン）で示唆演出を実行し、それ以外の特定の月日や時刻（第 2 の日時）であれば、変形例の点灯パターン P（第 2 演出内容の演出パターン）で示唆演出を実行するものとすればよい。即ち、特定の月日や時刻であれば、同じ確率で選択されるパターンがなく、いずれのパターンであっても大当たり確率の設定値を示唆する演出内容で示唆演出を実行するものとしてもよい。あるいは、特定の月日や時刻であれば、大当たり確率の複数の設定値のうち特定の設定値のみに対応する特定作動パターンを含めたり、演出パターンの選択率を変化させたりしてもよい。このように、計時に応じて示唆演出の演出内容などを変化させることで、遊技者は、現在の日時から示唆演出がどのように実行されるかを気にしながら大当たり確率を推測する必要があるから、示唆演出に遊技者をより一層注目させて遊技興趣をより向上させることができる。

20

30

【0097】

実施例では、S 7 1 8，S 7 2 0 でデモ演出開始からの経過時間によりデモ演出の終了タイミングと判定してデモ演出を終了する場合には、可動役物 40 を初期位置に作動させない（戻さない）ものとしたが、これに限られず、可動役物 40 を初期位置に作動させる（戻す）ものとしてもよい。ただし、その場合には示唆演出には設定されていない専用の作動パターンあるいは作動パターン P 1 で可動役物 40 を作動させるものとして、大当たり確率の設定値の推測が困難なものとする。こうすれば、示唆演出の実行を望む遊技者に対し、遊技の実行開始を促すことができる。

【0098】

実施例では、特別図柄の当たり確率である大当たり確率に本発明を適用するものを例示したが、これに限られず、普通図柄の当たり確率に適用するものとしてもよい。

40

【0099】

実施例では、本発明を、特別図柄が大当たり図柄で確定表示されると大入賞口 2 5 を開放する大当たり遊技を実行し、大当たり図柄が確変大当たり図柄であれば当該大当たり遊技終了後に確変状態に移行するパチンコ機 1 に適用するものとした。しかし、内部に特定領域（確変口）を有する第 2 大入賞口を備え、大当たり遊技中に当該第 2 大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過すると、当該大当たり遊技終了後に確変状態に移行するパチンコ機に適用してもよい。このパチンコ機では、特別図柄の大当たり図柄として、確変口に遊技球が入球容易な態様で大当たり遊技が実行される確変用大当たり図柄と、確変口に遊技球が入球困難な態

50

様で大当り遊技が実行される通常用大当り図柄とを有する。この変形例のパチンコ機では、大入賞口を1つのみ備え、所定のラウンドにのみ当該大入賞口に設けられた確変口を有効とするものであってもよい。

【0100】

実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を賞球や貸球として上受け皿11に払い出す構成としたが、いわゆる封入式のパチンコ機であってもよい。封入式のパチンコ機は、内部に封入した遊技球を循環させることにより遊技を行なうものである。また、実施例や変形例のパチンコ機は、いわゆる管理遊技機に適用されてもよい。管理遊技機は、主制御装置への外部からのアクセスを制限するものであり、枠制御装置（実施例の払出制御装置に相当）から主制御装置へは特定情報（遊技の性能に影響を与える情報や、遊技の結果に影響を及ぼす虞のある情報）以外を送信可能とし、枠制御装置はCRユニットと接続され、枠制御装置を介してのみ外部と通信可能に構成されたものである。

10

【0101】

実施例では、本発明をパチンコ機1（弾球式の遊技機）に適用するものとしたが、これに限られず、可動役物40などの演出用役物を備えたスロットマシン等の回胴式の遊技機に適用するものとしてもよい。

【0102】

実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係について説明する。実施例では、変動表示関連処理のS402、S404の処理を実行する主制御装置60のCPU60aが「当否判定手段」に相当し、電源投入処理のS108、S110の処理を実行する主制御装置60が「当り確率選択手段」に相当し、タイトル役物41と剣役物42と盾役物43（可動役物40）が「演出用役物」に相当し、特別図柄遊技処理のS300～S306、S312、S318の処理を実行する主制御装置60とデモ演出処理のS700～S706、S722の処理を実行するサブ統合制御装置90とが「遊技状態判定手段」に相当し、デモ演出処理のS728～S740の処理を実行するサブ統合制御装置90が「演出制御手段」に相当する。また、タイトル役物41と剣役物42と盾役物43とが「可動役物」に相当する。なお、実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係は、実施例が課題を解決するための手段の欄に記載した発明を実施するための形態を具体的に説明するための一例であることから、課題を解決するための手段の欄に記載した発明の要素を限定するものではない。即ち、課題を解決するための手段の欄に記載した発明についての解釈はその欄の記載に基づいて行なわれるべきものであり、実施例は課題を解決するための手段の欄に記載した発明の具体的な一例に過ぎないものである。

20

30

【0103】

以上、本発明の実施の形態について実施例を用いて説明したが、本発明はこうした実施例に何等限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、種々なる形態で実施し得ることは勿論である。

【符号の説明】

【0104】

1 パチンコ機、2 外枠、3 前面枠、3a 前面枠開放スイッチ、4 ガラス板、5 内枠、5a 内枠開放スイッチ、11 上受け皿、12 下受け皿、13 発射ハンドル、14 スピーカ、15 枠側装飾ランプ、16 演出ボタン、16a 演出ボタンスイッチ、20 遊技盤、21 遊技領域、21a 外レール、21b 内レール、21c 釘、22 普通図柄作動ゲート、22a ゲートスイッチ、23 第1始動口、23a 第1始動口スイッチ、24 第2始動口、24a 第2始動口スイッチ、24b 開閉羽根、24c 第2始動口ソレノイド、25 大入賞口、25a 大入賞口スイッチ、25b 開閉板、25c 大入賞口ソレノイド、26 普通入賞口、26a 普通入賞口スイッチ、29 アウト口、31 第1特別図柄表示装置（第1特図表示装置）、32 第2特別図柄表示装置（第2特図表示装置）、33 第1特別図柄保留数表示装置（第1特図保留数表示装置）、34 第2特別図柄保留数表示装置（第2特図保留数表示装置）

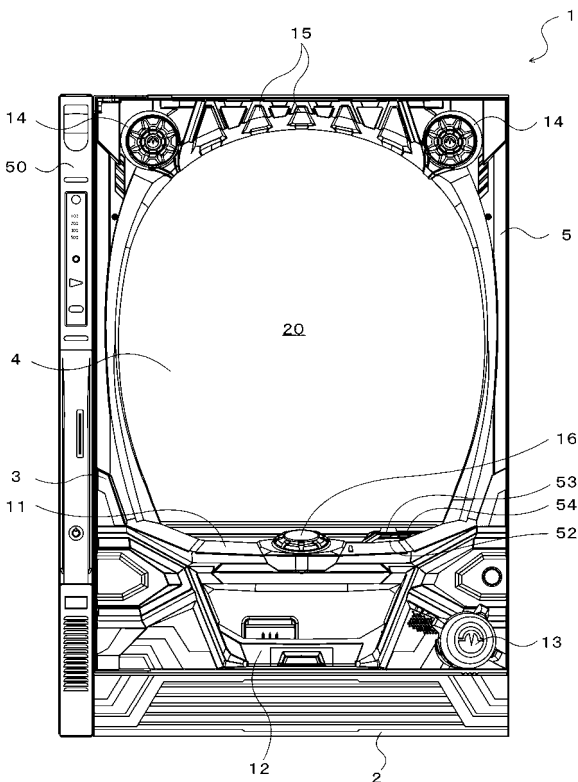
40

50

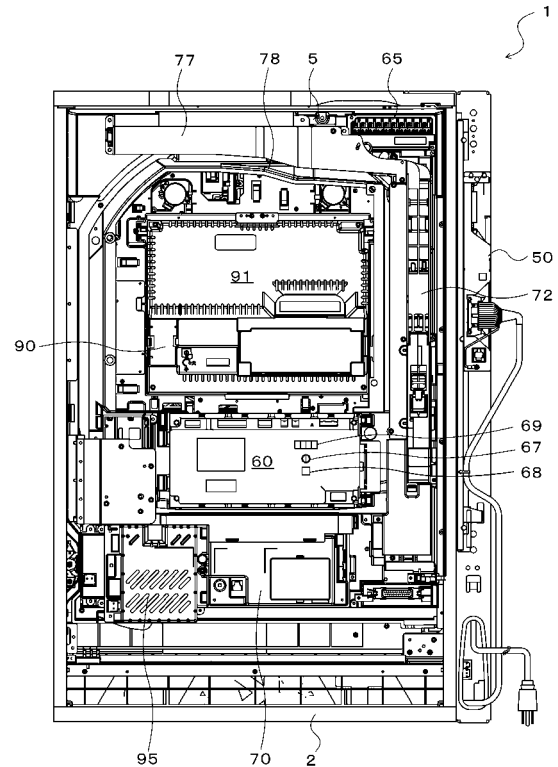
、35 普通図柄表示装置（普図表示装置）、36 普通図柄保留数表示装置（普図保留数表示装置）、37 演出図柄表示装置、371L、371C、371R 演出図柄（疑似図柄）、372 保留図柄、372a 第1保留図柄、372b 第2保留図柄、373 キャラクタ図柄、38 センター役物、40 可動役物、41 タイトル役物、41a、42a、43a 役物駆動装置、42 剣役物、43 盾役物、50 CRユニット、51 CRユニット端子板、52 精算表示装置、53 球貸ボタン、53a 球貸スイッチ、54 精算ボタン、54a 精算スイッチ、60 主制御装置、60a CPU、60b ROM、60c RAM、61 遊技盤中継端子板、62 図柄表示装置中継端子板、63 演出中継端子板、64 裏配線中継端子板、65 外部接続端子板、67 設定キースイッチ、68 RAMクリアスイッチ、69 設定表示装置、70 払出制御装置、71 払出中継端子板、72 払出装置、73 払出モータ、74 払出スイッチ、75 満杯スイッチ、76 球切れスイッチ、77 球タンク、78 タンクレール、80 発射制御装置、81 発射停止スイッチ、82 タッチスイッチ、83 発射モータ、90 サブ統合制御装置、90a CPU、90b ROM、90c RAM、91 演出図柄制御装置、95 電源基板、100 ホールコンピュータ。

10

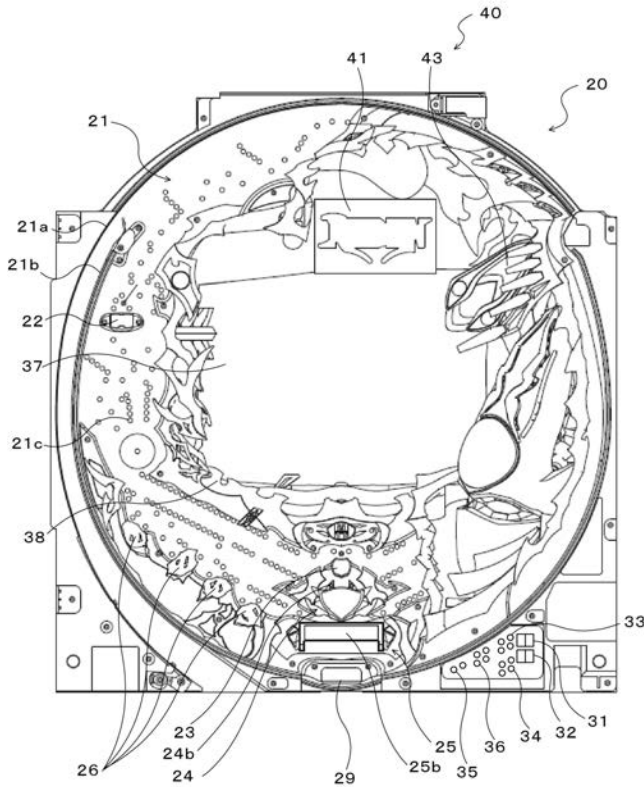
【図1】



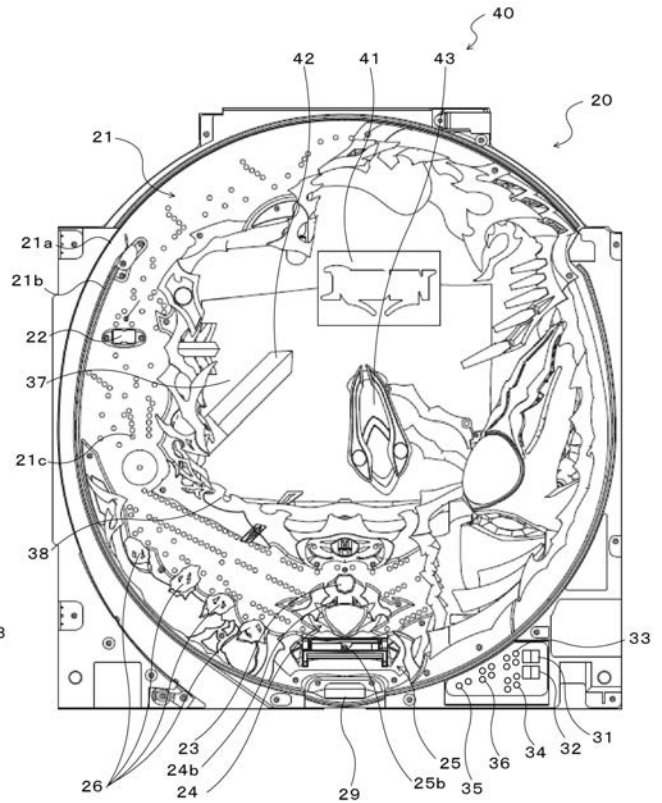
【図2】



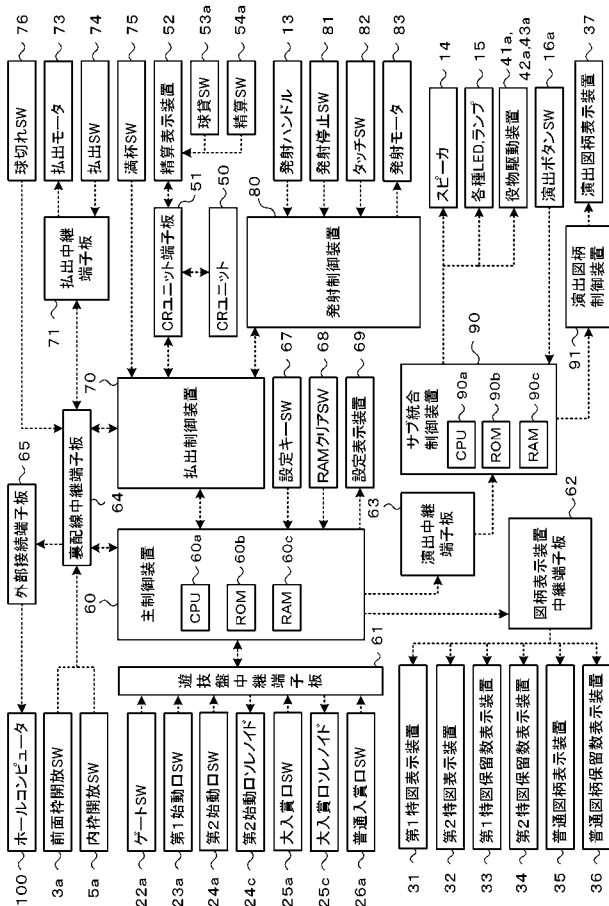
【図 3】



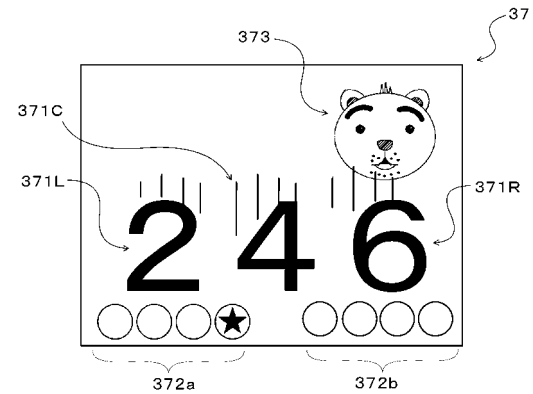
【図 4】



【図 5】



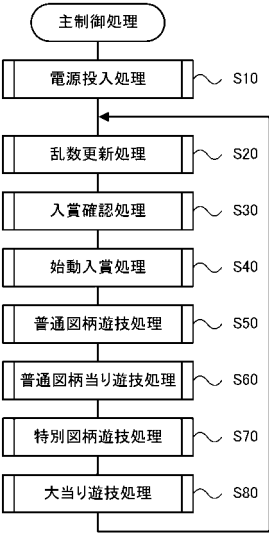
【図 6】



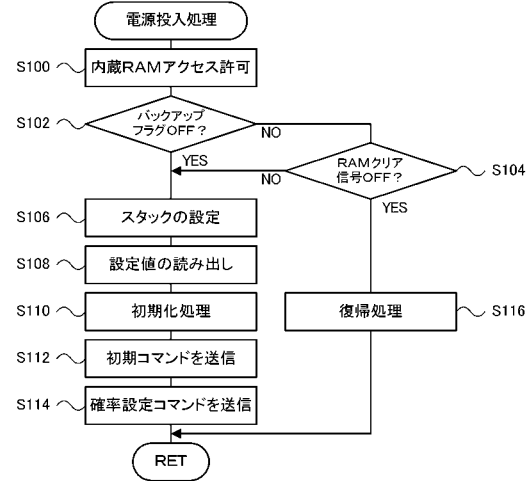
【 図 7 】

大当り確率 (設定1)	通常	1／319. 9
	確変	1／74. 6
大当り確率 (設定2)	通常	1／299. 4
	確変	1／69. 9
大当り確率 (設定3)	通常	1／281. 3
	確変	1／65. 6
確率変動		次回まで
普通図柄当選確率	通常	1／10
	確変	1／1
特別図柄変動制御		特図2優先変動
保留記憶上限数	特図1	4個
	特図2	4個
	普図	4個
普通電動役物(第2始動口) 開放パターン	通常	0. 2秒×1回
	開放延長	3. 0秒×1回
大入賞口 開放パターン		28. 0秒×15回

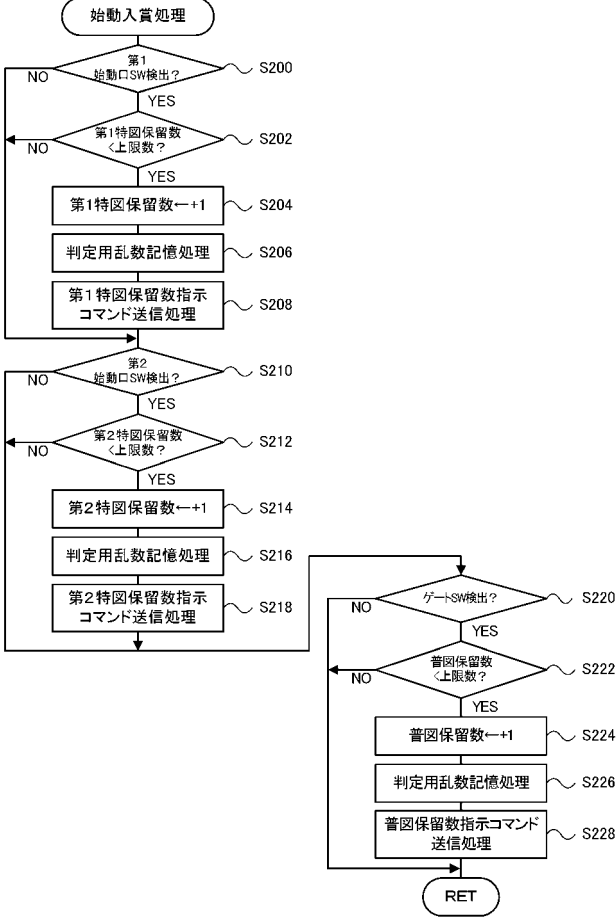
【 図 8 】



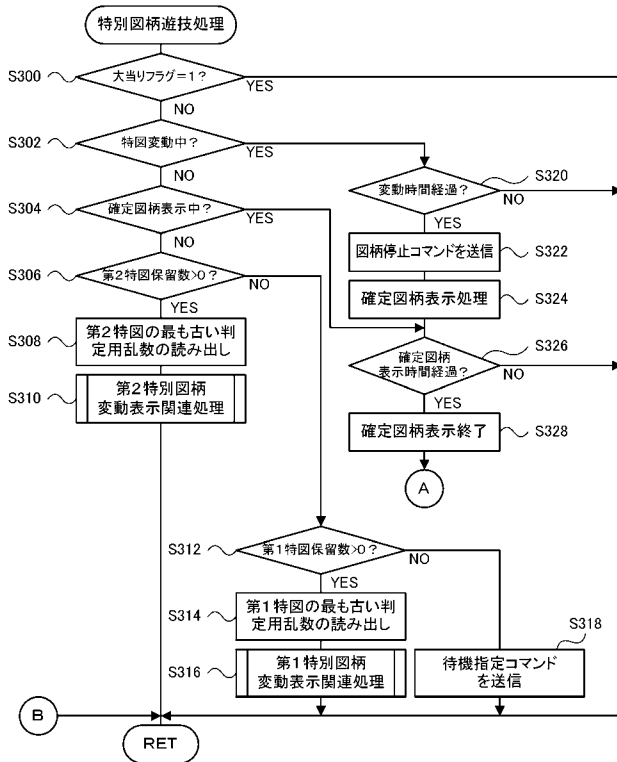
【 図 9 】



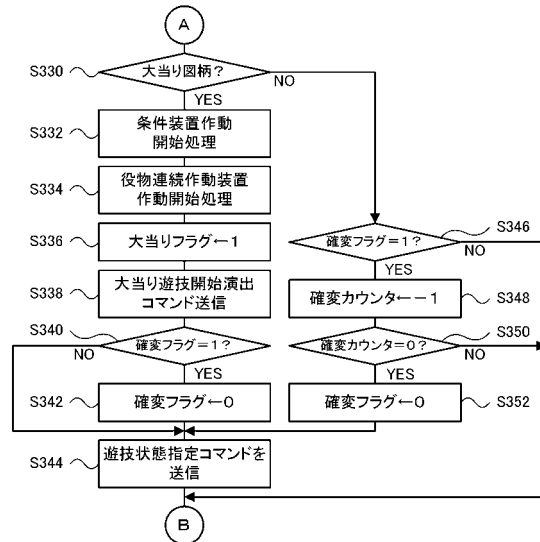
【 図 1 0 】



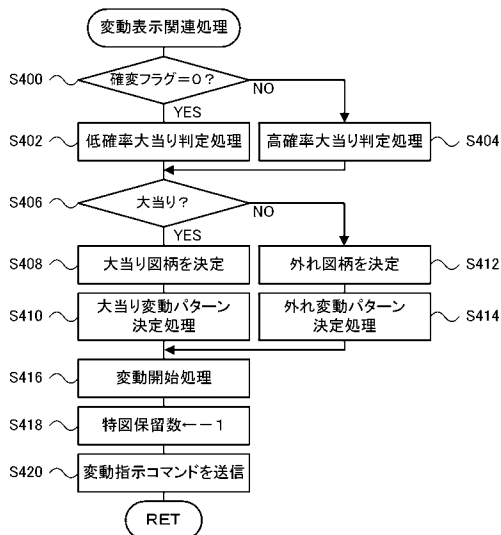
【図 1 1】



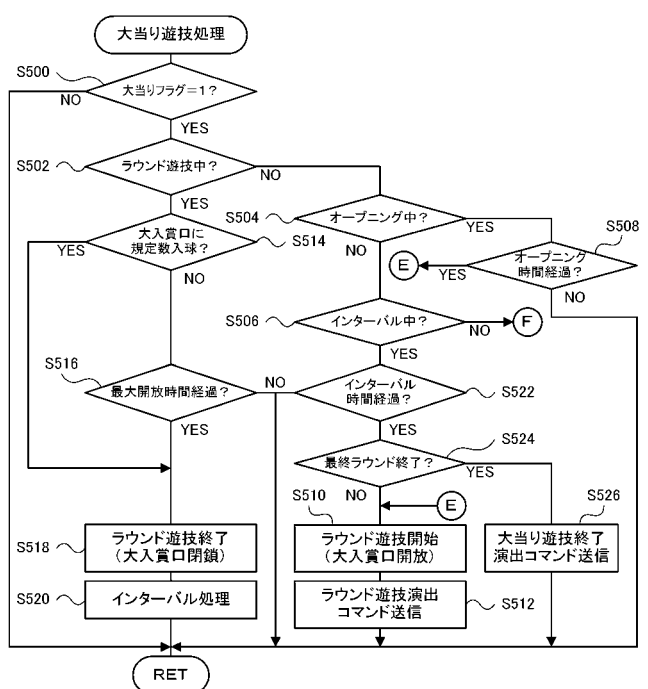
【図 1 2】



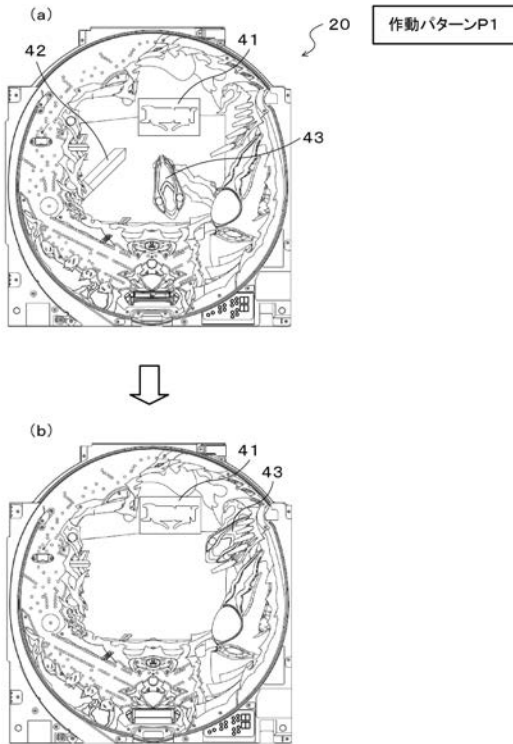
【図 1 3】



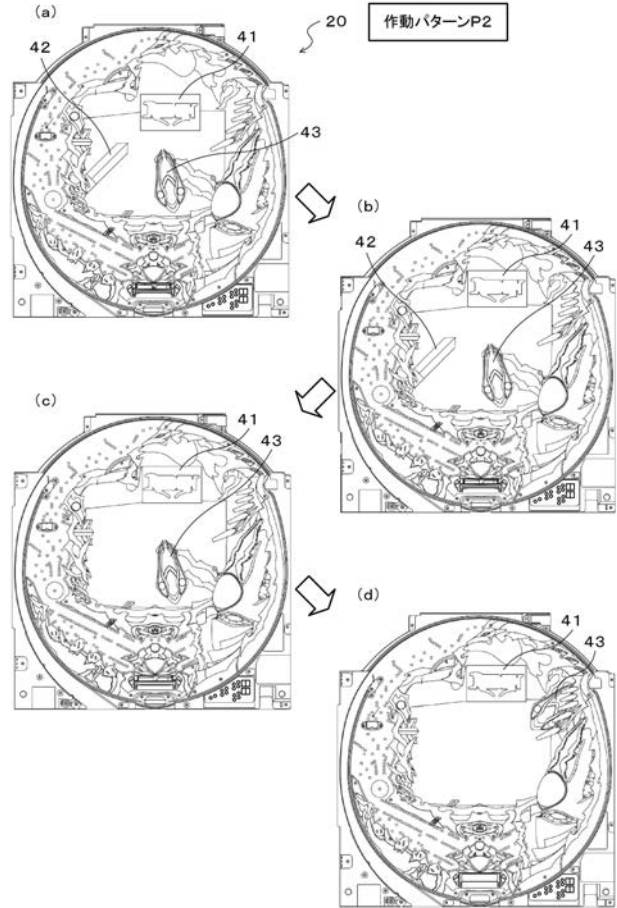
【図 1 4】



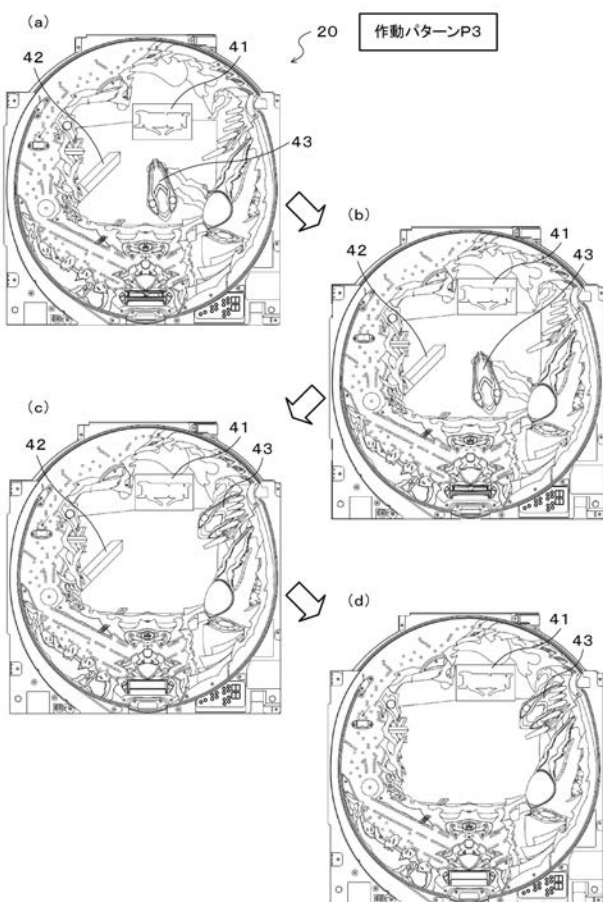
【図 19】



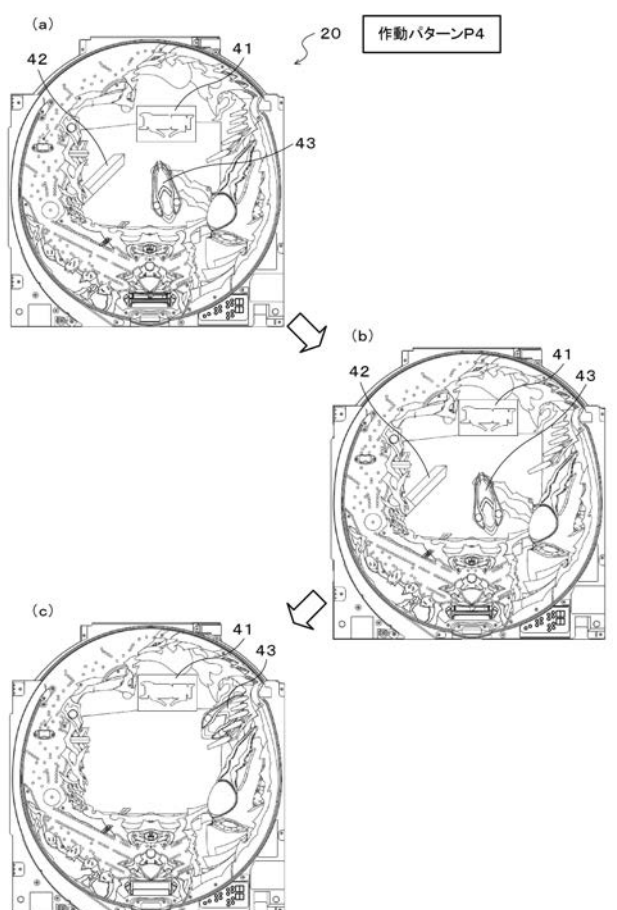
【図 20】



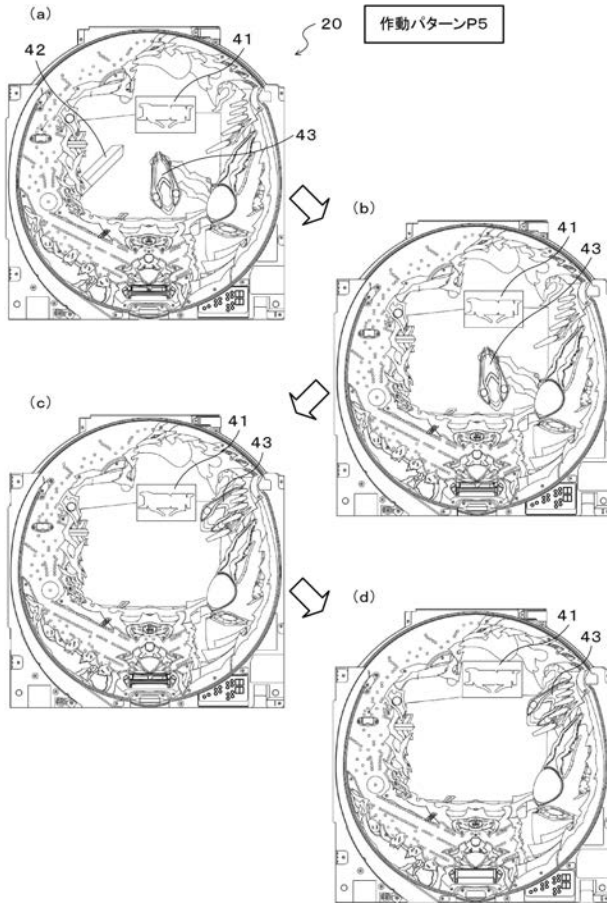
【図 21】



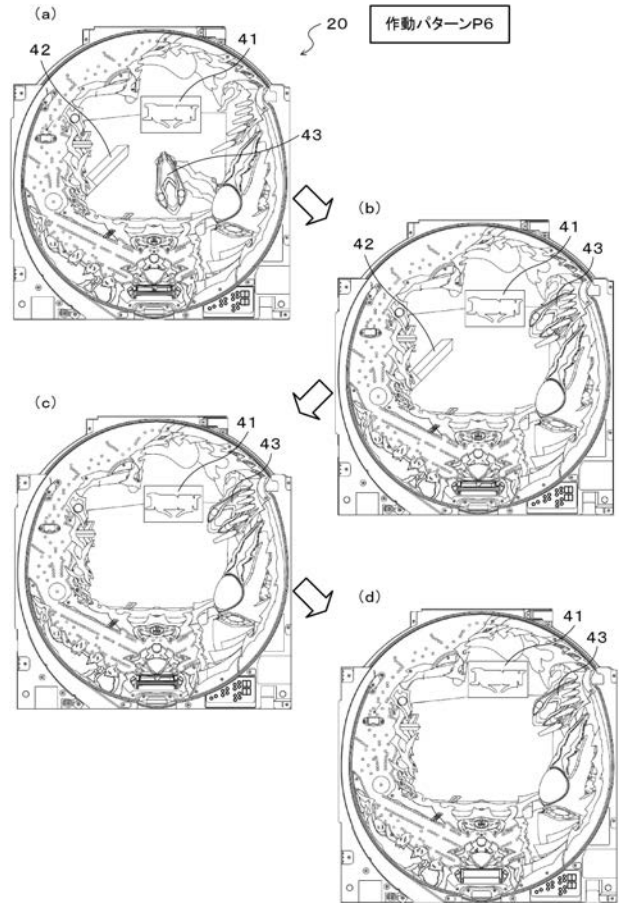
【図 22】



【図 23】



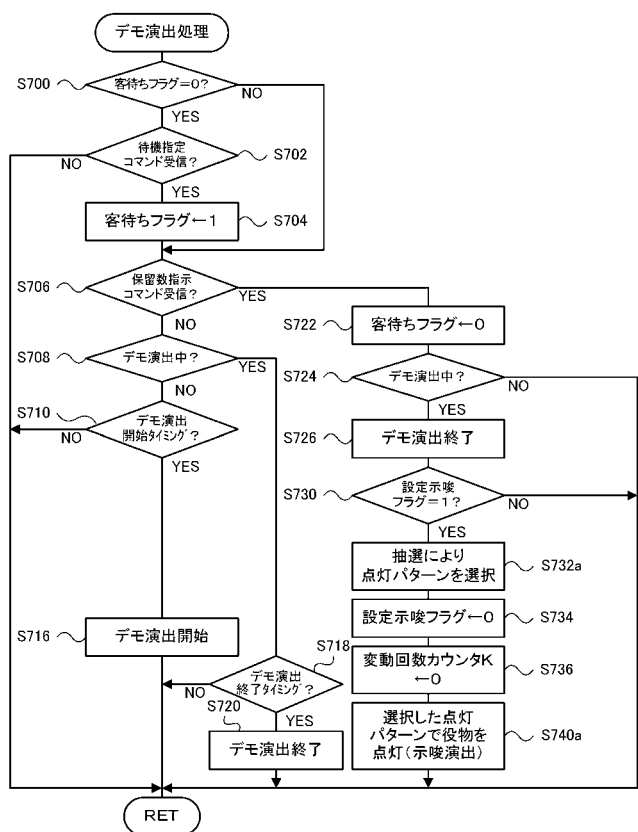
【図 24】



【図 25】

大当たり 確率設定	各動作パターンの選択率					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6
設定1	30%	40%	20%	7%	2%	1%
設定2	30%	8%	10%	35%	15%	2%
設定3	30%	2%	2%	2%	24%	40%

【図 26】



【 図 2 7 】

点灯パターン	点灯内容
P12	タイトル役物を点灯
P13	盾役物を点灯
P14	タイトル役物→盾役物を順に点灯
P15	タイトル役物と盾役物を同時に点灯
P16	タイトル役物と盾役物を点滅

【 図 2 8 】

大当り 確率設定	各点灯パターンの選択率				
	P12	P13	P14	P15	P16
設定1	55%	35%	7%	2%	1%
設定2	8%	10%	50%	30%	2%
設定3	2%	2%	2%	39%	55%