

(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2017-12745

(P2017-12745A)

(43) 公開日 平成29年1月19日 (2017.1.19)

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

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2016-122430 (P2016-122430) (71) 出願人 395018239  
(22) 出願日 平成28年6月21日 (2016.6.21) 株式会社高尾  
(31) 優先権主張番号 特願2015-129841 (P2015-129841) 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地  
(32) 優先日 平成27年6月29日 (2015.6.29)  
(33) 優先権主張国 日本国 (JP) (72) 発明者 海野 達也  
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内  
(72) 発明者 大野 治隆  
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内  
Fターム (参考) 2C088 AA36 AA42 BC22 EA10 EB55  
2C333 AA11 CA12 CA29 CA42 CA50  
CA61 EA03 EA04 EA10

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 大当たり確率など遊技の結果に影響を与えずに、比較的自由に特定の変動パターンの選択率を向上させたり低下させたりすることが可能な弾球遊技機を提供する。

【解決手段】 複数種類のハズレ図柄のそれぞれに対して演出カテゴリを割り振ったカテゴリテーブルをAからFまでの6種類備え、特別図柄の変動回数を計数することでカテゴリテーブルの切り換えを行い、当否判定がハズレなら複数種類のハズレ図柄からいずれかのハズレ図柄を選択し、使用中のカテゴリテーブルにおいて該選択したハズレ図柄に割り振られた演出カテゴリから変動パターンを選択する。

【選択図】 図10

カテゴリテーブルの種類と内容を示す図表

ハズレ図柄	選択率	テーブルA	テーブルB	テーブルC	テーブルD	テーブルE	テーブルF
図柄A	25%	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
図柄B	13%	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ	通常変動
図柄C	9%	リーチA	リーチA	リーチB	通常変動	リーチB	通常変動
図柄D	2%	リーチB	リーチA	リーチB	通常変動	リーチA	通常変動

カテゴリテーブル毎にハズレ図柄に対して割り振られた演出カテゴリ（演出内容）の組合せが異なる構成となっている。

従って、ハズレ図柄の選択率（図8、5300）は一定であるため、カテゴリテーブルを切り替えることにより、特定の演出カテゴリ（特定の「リーチ演出」）の出発率を調整する事が可能となる。

図表中の「リーチA」、「リーチB」は特定のリーチ演出を指定しているが、「リーチ」は、リーチAからリーチF（又はリーチCからリーチF）のいずれかを選択（図9、5545）することを指定している。

各カテゴリテーブルの特徴

テーブルA：全ての演出が図柄の選択率（リーチの選択率）に応じて出現する期間を作る。

テーブルB：完全ハズレ（通常変動）以降はリーチのみとなり、リーチAが集中する期間を作る。

テーブルC：リーチBが集中する期間を作る。

テーブルD：特にリーチの割合を特定しない、いわゆる通常の演出期間を作る。

テーブルE：テーブルAと比べて、リーチとBの出発率が逆転した期間を作る。

テーブルF：ハズレの場合はすべて通常変動となるため、リーチが発生した地点で大当たり確定となる期間を作る。

サブ図柄制動装置 8 3 も図 10 に示す図表の内容を独自に記憶している。

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技領域に設けた始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数に基づいて、大当り遊技に移行するか否かの当否判定を行い、該当否判定の結果を報知する図柄を所定の変動時間が経過した後に確定表示する弾球遊技機であって、

前記当否判定の結果がハズレであることを示す複数のハズレ図柄と、

該複数のハズレ図柄の中からいずれかを選択するハズレ図柄決定手段と、

該ハズレ図柄決定手段が選択可能な前記ハズレ図柄が指定されたハズレ図柄テーブルと

、

を備え、

該ハズレ図柄テーブルとして、前記ハズレ図柄決定手段が選択可能な前記ハズレ図柄の種類が異なる複数の前記ハズレ図柄テーブルを備え、

該複数の前記ハズレ図柄テーブルは、前記図柄の変動表示の回数、又はノ及び遊技状態に応じて切り替わり、

複数の前記ハズレ図柄には、演出内容を指定する演出カテゴリが個々に指定され、

該演出カテゴリに基づいて前記変動時間を決定する変動パターン決定手段を備えた

ことを特徴とする弾球遊技機。

**【請求項 2】**

請求項 1 記載の弾球遊技機において、

前記当否判定を行う主制御装置と、

該主制御装置から受信する信号に基づいて、演出機器を制御するサブ制御装置と、を備えた弾球遊技機であって、

前記主制御装置に、

前記当否判定を未実施の乱数を保留記憶として所定の上限度まで記憶する保留記憶手段と、

前記当否判定が行われる前に前記保留記憶の当否及び前記確定表示する前記図柄を判定する先読み判定手段と、

前記保留記憶手段の保留記憶数更新に基づく保留記憶数と、前記先読み判定手段の判定結果とを、一つの信号、又は個別の信号にて前記サブ制御装置に送信する入賞信号送信手段と、

使用中の前記演出モードの種類を示すモード信号を前記サブ制御装置に送信するモード信号送信手段と、

サブ制御装置に、

受信した前記先読み判定信号に基づいて先読演出を実行する先読演出実行手段と、

を備え、

該先読演出実行手段は、受信した前記先読み判定信号が示す当否判定結果がハズレを示すなら、該先読み判定信号が示す前記ハズレ図柄が前記先読演出が実行可能な前記ハズレ図柄であることを条件に前記先読演出を実行する

ことを特徴とする弾球遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は弾球遊技機、特に始動口への入賞に起因して大当りを生起させるか否かの抽選を実施する弾球遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来の一般的なパチンコ機では、遊技球が始動口へ入賞すると複数の乱数値が抽出され、該乱数値に基づいて当否判定を行い、該当否判定の結果と該乱数値とに基づいて図柄表示装置に表示する図柄の変動パターン（変動時間）を決定する構成としている（特許文献 1）。この構成ならば、完全にランダムに変動パターンが決まるため、遊技者は次の変動

10

20

30

40

50

の予想ができず、どんな遊技を展開するのか期待することができる。

【 0 0 0 3 】

また、異なる変動時間が指定された複数の変動パターンを備え、保留記憶の数によって変動パターンの選択率を変化させる構成がある<特許文献2>。この構成なら、例えば、保留記憶の数が多い時に変動時間の短い変動パターンの選択率を高く設定することで、保留記憶の数が上限に達しづらくなり、遊技球の発射を中断せずに遊技を進行することができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 4 】

10

【特許文献1】特開2003-181048号公報

【特許文献2】特開2001-246069号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、保留個数（保留記憶の数）により平均変動時間を変化させることはできるが、所定の期間だけ特定のリーチが発生する変動パターンのみを集中させたり、逆に該変動パターンが選択されないようにすることは、変動パターンの決定方法上、困難であった。

【 0 0 0 6 】

20

そこで、本発明は上記事情に鑑み、大当たり確率など遊技の結果に影響を与えずに、比較的自由に特定の変動パターンの選択率を向上させたり低下させたりすることが可能な弾球遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

請求項1記載の弾球遊技機は、

遊技領域に設けた始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数に基づいて、大当たり遊技に移行するか否かの当否判定を行い、該当否判定の結果を報知する図柄を所定の変動時間が経過した後に確定表示する弾球遊技機であって、

前記当否判定の結果がハズレであることを示す複数のハズレ図柄と、

30

該複数のハズレ図柄の中からいずれかを選択するハズレ図柄決定手段と、

該ハズレ図柄決定手段が選択可能な前記ハズレ図柄が指定されたハズレ図柄テーブルと

、

を備え、

該ハズレ図柄テーブルとして、前記ハズレ図柄決定手段が選択可能な前記ハズレ図柄の種類が異なる複数の前記ハズレ図柄テーブルを備え、

該複数の前記ハズレ図柄テーブルは、前記図柄の変動表示の回数、又はノ及び遊技状態に応じて切り替わり、

複数の前記ハズレ図柄には、演出内容を指定する演出カテゴリが個々に指定され、

該演出カテゴリに基づいて前記変動時間を決定する変動パターン決定手段を備えた

40

ことを特徴とする弾球遊技機である。

【 0 0 0 8 】

始動口への入球に起因して抽出する乱数値は、大当たりを生起させるか否かを抽選するための当否（大当たり）判定用乱数の他に、該大当たり判定用乱数の抽選結果に応じた図柄の種類と、当該図柄を導出表示するまでの可変表示時間とを決定するために用いる乱数であればよく、例えば大当たり、小当たり、ハズレの図柄決定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数としてもよく、当否判定の結果に応じて、使用する乱数と使用しない乱数とがある構成としてもよい。また、乱数値の抽出時期は、始動口への遊技球の入球時に限らず、図柄の変動開始直前に行われる当否判定実施時としてもよい。

【 0 0 0 9 】

50

演出カテゴリとは、図柄の変動演出を分類する上で最も基本的な区分となり、例えば、演出カテゴリとして「リーチ」か非リーチの「通常変動」かを区別し、更に、リーチならば「何リーチ」かまでを区別してもよい。また、演出カテゴリが「リーチ」なら、リーチ演出が行われることを指定するだけで、実施するリーチの種類までは指定しない場合があってもよい。

【0010】

ハズレ図柄決定手段は、使用中のハズレ図柄テーブルに指定されたハズレ図柄からハズレ図柄を選択する構成となり、選択したハズレ図柄に対応する（指定された）演出カテゴリを実施する変動時間が変動パターン決定手段が決定する変動パターンとなる。

【0011】

「複数の前記ハズレ図柄テーブルは、前記図柄の変動表示の回数、又はノ及び遊技状態に応じて切り替わり」とは、例えば、A、B、Cのハズレ図柄テーブルがあった場合、大当り遊技終了時にAのハズレ図柄テーブルが設定され、ハズレ図柄が100回変動するとBのハズレ図柄テーブルに切り替え、更に100回図柄が変動するとCのハズレ図柄テーブルに切り替え、更にハズレ図柄が100回変動すると再びAのハズレ図柄テーブルに切り替え、このループを繰り返す構成としてもよい。

【0012】

さらに、遊技状態を通常遊技状態、高確率遊技状態、時短状態（始動口を可変入賞装置とした場合は開放延長状態ともなる）、及び高確率時短状態と区分し、各遊技状態において同様に切替てもよいし、各遊技状態毎に専用のハズレ図柄テーブルを複数設けて同様に切り替えてもよい。

【0013】

請求項2記載の弾球遊技機は、  
請求項1記載の弾球遊技機において、  
前記当否判定を行う主制御装置と、  
該主制御装置から受信する信号に基づいて、演出機器を制御するサブ制御装置と、を備えた弾球遊技機であって、

前記主制御装置に、

前記当否判定を未実施の乱数を保留記憶として所定の上限数まで記憶する保留記憶手段と、

前記当否判定が行われる前に前記保留記憶の当否及び前記確定表示する前記図柄を判定する先読み判定手段と、

前記保留記憶手段の保留記憶数更新に基づく保留記憶数と、前記先読み判定手段の判定結果とを、一つの信号、又は個別の信号にて前記サブ制御装置に送信する入賞信号送信手段と、

使用中の前記演出モードの種類を示すモード信号を前記サブ制御装置に送信するモード信号送信手段と、

サブ制御装置に、

受信した前記先読み判定信号に基づいて先読演出を実行する先読演出実行手段と、

を備え、

該先読演出実行手段は、受信した前記先読み判定信号が示す当否判定結果がハズレを示すなら、該先読み判定信号が示す前記ハズレ図柄が前記先読演出が実行可能な前記ハズレ図柄であることを条件に前記先読演出を実行する

ことを特徴とする弾球遊技機である。

【0014】

保留記憶手段に記憶される保留記憶の数は、始動口への入球に基づいて増加し、保留記憶の抽選（当否判定）によって減少すればよく、保留記憶数の増減時に保留記憶数を示すコマンド（保留記憶数指示コマンド）をサブ制御装置に送信する構成が好適である。

【0015】

先読み判定手段による判定結果は、抽出した乱数値を記憶する毎に必ず実施する構成が

10

20

30

40

50

好適であるが、サブ制御装置への判定結果送信は、先読み判定手段による判定を行った毎に必ず行ってもよいし、先読み判定手段の判定結果や先読み判定時の遊技状態を条件として、送信するか否かの判定を行い、送信しない場合がある構成としてもよい。これは例えば、判定したハズレ図柄が所定の演出カテゴリを示さない場合や、現時点の遊技状態が開放延長機能作動時であった場合は、送信しない構成となる。

【発明の効果】

【0016】

請求項1に記載の遊技機によれば、選択可能なハズレ図柄が指定されたハズレ図柄テーブルごとに演出カテゴリと対応したハズレ図柄の内容を異ならせることで、ハズレ図柄テーブルを切り替えるだけで、特定の演出カテゴリとなる変動パターン（特定のリーチ）を集中的に発生させたり、逆に発生を抑えることが可能となる。

10

【0017】

請求項2に記載の遊技機によれば、請求項1と同様の効果を奏しながら、ハズレ図柄テーブルが切り替わることにより、先読み演出を集中させたり、特定の先読み演出だけを出現させたりなど今までにない演出のかたよりが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】遊技盤1の正面図。

【図2】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図。

【図3】作動内容を示す図表。

20

【図4】主制御装置80が実行するメインルーチンを示すフローチャート。

【図5】主制御装置80が実行する始動入賞処理を示すフローチャート。

【図6】実施例1において主制御装置80が実行する当否判定処理1を示すフローチャート1。

【図7】実施例1において主制御装置80が実行する当否判定処理1を示すフローチャート2。

【図8】実施例1において主制御装置80が実行する当否判定処理1を示すフローチャート3。

【図9】実施例1において主制御装置80が実行するハズレ変動パターン選択処理を示すフローチャート。

30

【図10】実施例1におけるカテゴリテーブルの種類と内容を示す図表。

【図11】実施例1においてカテゴリテーブルの切り換え時期を示す図表。

【図12】サブ統合制御装置83が実行する保留数指示コマンド受信処理を示すフローチャート。

【図13】サブ統合制御装置83が実行する先読み判定コマンド受信処理を示すフローチャート。

【図14】サブ統合制御装置83が実行する変動指示コマンド受信処理を示すフローチャート。

【図15】演出図柄表示装置6上で実施する演出表示例を示す図1。

【図16】演出図柄表示装置6上で実施する演出表示例を示す図2。

40

【図17】実施例2において主制御装置80が実行する当否判定処理2を示すフローチャート1。

【図18】実施例2において主制御装置80が実行する当否判定処理2を示すフローチャート2。

【図19】実施例2においてハズレ図柄テーブルの種類と内容を示す図表。

【発明を実施するための形態】

【0019】

以下に本発明の好適な実施形態について説明する。尚、本発明の実施の形態は下記の実施形態例に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する種々を採ることができ、各実施例に記載された内容を適宜組み合わせることが可能なことはいうまでもない

50

。

## 【実施例 1】

## 【0020】

図 1 は、遊技盤 1 の正面図である。図 1 に示すように遊技盤 1 には、公知のガイドレール 2 a、2 b によって囲まれた略円形の遊技領域が、ほぼ中央部に配置されたセンターケース 5 を境に第 1 遊技領域 3 a と第 2 遊技領域 3 b とに分けられており、センターケース 5 の左側が第 1 遊技領域 3 a、右側が第 2 遊技領域 3 b となり、図に示した A 部まで到達した遊技球は、第 2 遊技領域誘導路 101 を転動し、第 2 遊技領域 3 b (センターケース 5 の右側) に至り、A に到達しない遊技球が第 1 遊技領域 3 a (センターケース 5 の左側) を流下することになる。また、この第 1 遊技領域 3 a、第 2 遊技領域 3 b には多数の遊技釘が植設されている。

10

## 【0021】

センターケース 5 は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置 6 (本発明の演出機器に相当) の画面を臨ませる窓等を備えている。センターケース 5 の下には、第 1 始動口 11 (本発明の始動口に相当) が配置され、第 1 始動口 11 の下には大入賞口 14 が配置されている。また、第 1 始動口 11 の左方には、4 個の一般入賞口 31 が設けられている。なお、この一般入賞口 31 は、入球率が変化しない普通入賞口である。

## 【0022】

センターケース 5 の右の第 2 遊技領域 3 b には、普通図柄作動ゲート 17 が配置され、普通図柄作動ゲート 17 の下には普通電動役物からなる第 2 始動口 12 (本発明の始動口に相当) が配置されており、第 2 始動口 12 は開閉可能な翼片を供えた普通電動役物からなり、この翼片が開放しないと遊技球は第 2 始動口 12 に入球不可となっている。

20

## 【0023】

第 1 始動口 11 は、植設された遊技釘により、第 2 遊技領域 3 b を流下した遊技球が入球困難な構成となっている。これにより、第 1 始動口 11 は、ほぼ第 1 遊技領域 3 a を流下した遊技球のみが入球可能となるが、大入賞口 14 は最下部に配置されているため、第 1 遊技領域 3 a、第 2 遊技領域 3 b どちらの遊技領域を流下した遊技球も容易に入賞可能となっている。

## 【0024】

第 2 遊技領域 3 b の下部には、複数個の LED からなる普通図柄表示装置 7、普通図柄保留数表示装置 8 と、7 セグメント表示装置からなる第 1 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 10 と、複数個の LED からなる第 1 特別図柄保留数表示装置 18、第 2 特別図柄保留数表示装置 19 とが配置されている。この位置に配置した各種表示装置の表示内容を遊技者が確実に認識することは困難となり、遊技中の遊技者は演出図柄表示装置 6 の表示内容に注目して遊技を行うことになる。

30

## 【0025】

上記のように遊技盤 1 を構成することによって、第 1 遊技領域 3 a に遊技流を流下させた場合に限り第 1 始動口 11 に遊技球が入球 (第 1 始動口スイッチ 11 a (図 2 参照) が遊技球を検出) し、第 1 特別図柄表示装置 9 において第 1 特別図柄が変動を開始し、所定時間後に停止する。

40

## 【0026】

第 2 遊技領域 3 b に遊技流を流下させると、普通図柄作動ゲート 17 に遊技球が入球 (普通図柄作動スイッチ 17 a (図 2 参照) が遊技球を検出) し、普通図柄表示装置 7 で普通図柄 (以下、普図とも記載) が変動表示を開始し、所定時間後に停止した普図の態様に応じて、後述する普通電役ソレノイド 12 b (図 2 参照) を駆動させる。普通電役ソレノイド 12 b が駆動すると、ほぼ同期して普通電動役物の翼片が開放して、第 2 始動口 12 への入球 (第 2 始動口スイッチ 12 a (図 2 参照) の検出) が可能となるように構成されている。第 2 始動口 12 である普通電動役物に遊技球が入球 (第 2 特図始動スイッチ 12 a (図 2 参照) が遊技球を検出) すると、第 2 特別図柄表示装置 10 において第 2 特別図

50

柄が変動表示を開始し、所定時間後に停止する。

【0027】

本実施例では、第2始動口12は普通電動役物の翼片が駆動しなければ遊技球が入球不可能な構成となっているが、入球が困難なだけで入球可能な構成としてもよい。

【0028】

第1特別図柄（以降、第1特図ともいう）及び第2特別図柄（以降、第2特図ともいう）の変動中は、演出図柄表示装置6において各々の特別図柄（以降、特図ともいう）の変動に連動した演出態様を表示する。また、第1特別図柄と第2特別図柄は、同時に変動することではなく、第1始動口と第2始動口への入球順に関係なく、第2特別図柄の変動（当否判定）を優先して実施する。具体的には、第1特別図柄の保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動が停止し、且つ、第2特別図柄保留記憶が無い状態となって、第1特別図柄保留記憶分の変動を開始する。

10

【0029】

第1特別図柄及び第2特別図柄の確定表示した態様に応じて、後述する大入賞口ソレノイド14b（図2参照）が駆動する。大入賞口ソレノイド14bが駆動すると、ほぼ同期して大入賞口14の扉部材が開放し、大入賞口14への遊技球の入球（カウントスイッチ14a（図2参照）が遊技球を検出）が可能となるように構成されている。

【0030】

普通図柄作動ゲート17と普通電動役物からなる第2始動口12とは、第2遊技領域3b（センターケース5の右側）に配置されているため、遊技状態が開放延長遊技状態に移行した場合は、発射した遊技球の全てが第2遊技領域3bに到達するように発射ハンドルを調整することになる。

20

【0031】

図2は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図となり、主制御装置80を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するだけのためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置80、払出制御装置81、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83のいずれもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本実施例では発射制御装置84にはCPU、ROM、RAMは設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置84にCPU、ROM、RAM等を設けてもよい。

30

【0032】

主制御装置80には、第1始動口11に入球した遊技球を検出する第1始動口スイッチ11a、第2始動口12に入球した遊技球を検出する第2始動口スイッチ12a、普通図柄を作動させるゲート17に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ17a、大入賞口14に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ14a、入賞口31に入球した遊技球を検出する入賞口スイッチ31a等の検出信号が入力され、裏配線中継端子板75を介して、前枠（ガラス枠）および内枠が閉鎖しているか否か検出するガラス枠開放スイッチ35、内枠開放スイッチ36の検出信号が入力される。

【0033】

主制御装置80は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置81及びサブ統合制御装置83に出力する。また主制御装置80は、図柄表示装置中継端子板90を介して接続されている第1特別図柄表示装置9、第2特別図柄表示装置10及び普通図柄表示装置7の表示、第1特別図柄保留数表示装置18、第2特別図柄保留数表示装置19、普通図柄保留数表示装置8の点灯を制御する。

40

【0034】

更に、主制御装置80は、大入賞口ソレノイド14bを制御することで大入賞口14の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド（図2では普電役物ソレノイドと表記）17bを制御することで第2始動口12の開閉を制御する。主制御装置80からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当たり（特別遊技ともいう）等の管理用の信号が

50

外部接続端子 7 8 に出力されてホールコンピュータ 8 7 に送られる。

【 0 0 3 5 】

主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 とは双方向通信が行われ、払出制御装置 8 1 は、主制御装置 8 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 2 0 を制御して賞球を払い出す。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ 2 1 の検出信号は払出制御装置 8 1 に入力され、払出制御装置 8 1 で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 に払出スイッチ 2 1 の検出信号が入力され、主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

【 0 0 3 6 】

なお、払出制御装置 8 1 はガラス枠開放スイッチ 3 5、内枠開放スイッチ 3 6、満杯スイッチ 2 2、球切れスイッチ 2 3 からの信号が入力され、満杯スイッチ 2 2 により下皿 6 3 が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ 2 3 により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ 2 0 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ 2 2、球切れスイッチ 2 3 も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置 8 1 は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ 2 0 の駆動を再開させる。

【 0 0 3 7 】

また、払出制御装置 8 1 は C R ユニット端子板 2 4 を介してプリペイドカードユニットと通信することで払出モータ 2 0 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ 2 1 に検出され、検出信号は払出制御装置 8 1 に入力される。なお、C R ユニット端子板 2 4 は精算表示基板 2 5 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板 2 5 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

【 0 0 3 8 】

また、払出制御装置 8 1 は、外部接続端子 7 8 を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置 8 4 に対して発射停止信号を送信する。なお本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【 0 0 3 9 】

発射制御装置 8 4 は発射モータ 3 0 を制御して遊技球を発射させる。なお、発射制御装置 8 4 には払出制御装置 8 1 以外に発射ハンドルからの回動量信号、タッチスイッチ 2 8 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 2 9 から発射停止信号が入力される。回動量信号は、遊技者が発射ハンドルを操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドルを触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ 2 9 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドルを触っていても遊技球は発射できないようになっている。

【 0 0 4 0 】

サブ統合制御装置 8 3（本発明のサブ制御装置に相当）は C P U、R O M、R A M 等の電気部品を備えており、搭載する R O M に記憶されたプログラムに従って C P U にて処理を実行し、入力される遊技スイッチ 6 7 a の入力ならびに主制御装置 8 0 から入力されるコマンドに基づいて演出に関わる各種コマンド等を生成し、演出図柄制御装置 8 2 に出力する。

【 0 0 4 1 】

また、サブ統合制御装置 8 3 には、音量を調節する音量調節スイッチ 8 3 a が備えられ、音量調節スイッチ 8 3 a の状態（位置）を検出し、その検出結果とスピーカ 6 6 へ送信する内容とを判断し、スピーカ 6 6 から出力する音量をソフト的に制御するように構成されている。

【 0 0 4 2 】



演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 8 0 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 8 3 が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置 6 を制御して擬似図柄等の演出画像を表示する。尚、サブ統合制御装置 8 3 と主制御装置 8 0 とは間に演出中継端子板 6 5 を介した主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 への一方向通信回路として構成され、サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 とはサブ統合制御装置 8 3 から演出図柄制御装置 8 2 への一方向通信回路として構成されている。

#### 【 0 0 4 3 】

次に、図 3 の図表を用いて、遊技機の作動内容の概要について説明する。本実施形態におけるパチンコ機は確率変動機として構成され、第 1 始動口 1 1 及び第 2 始動口 1 2 への遊技球入球に基づく当否判定は、通常遊技状態（低確率遊技状態）と、該通常遊技状態に比べて大当たりとなる確率が高い高確率遊技状態とのいずれかの遊技状態で実施される。本実施例では通常（低）確率が  $1 / 300$ 、高確率が  $1 / 30$  に設定されている。なお、小当たり確率は、通常遊技状態と高確率遊技状態とで同一の  $1 / 150$  となり、当選すると第 1 大入賞口 1 4 が 1 . 6 秒間開放する。

#### 【 0 0 4 4 】

また、普通電動役物（第 2 始動口 1 2 ）の作動契機と作動時間を変化させる開放延長機能を備えており、開放延長機能未作動時では、普通図柄の 1 回の当りに対して普通電動役物は 0 . 2 秒の開放動作を 1 回行い、開放延長機能作動時では、普通図柄の 1 回の当りに対して普通電動役物は 1 . 0 秒の開放動作を 3 回行うよう設定されている。また、開放延長機能が作動する遊技状態（開放延長状態）での第 1 及び第 2 特別図柄の変動パターン（変動時間）は、開放延長機能が未作動時の遊技状態で使用する変動パターン選択テーブルよりも平均変動時間が短くなるように設定された変動パターン選択テーブルを用いて選択される構成となっている。これにより、開放延長機能作動時の単位時間あたりの特別図柄の変動回数が、開放延長機能未作動時よりも増加する構成（時短状態）となっており、この時短機能は、開放延長機能の作動開始と終了の契機と同じくして作動する。

#### 【 0 0 4 5 】

尚、開放延長機能作動時には、普通図柄の変動時間を短縮（単位時間当りの普通図柄の変動回数が増加）する時短機能も作動する構成となっている。具体的には、開放延長機能未作動時となる通常時の普通図柄の変動時間は 6 . 2 秒に設定され、開放延長機能作動時の普通図柄の変動時間は 0 . 7 秒に設定されている。これにより、開放延長機能作動時は単位時間当りの普通図柄の変動回数が増加し、普通電動役物の作動契機を大きく増加させている。よって、単位時間当たりの普通電動役物への入球率が増加し、第 2 特別図柄の変動回数が増えるとともに持球の減少が抑えられる。

#### 【 0 0 4 6 】

大当たり遊技は、大入賞口 1 4 が全ての大当たり時に 1 5 ラウンド（1 ラウンド最高 2 9 . 0 秒開放又は 9 カウント）の開放動作を行う。大当たり図柄には確変図柄と通常図柄とがあり、確変図柄で大当たりした場合は、大当たり遊技終了後から次回の大当たりまで高確率遊技状態に移行し、通常図柄で大当たりした場合は、大当たり遊技終了後、特別図柄が 1 0 0 回の変動表示を行うまで時短（開放延長）状態となる。

#### 【 0 0 4 7 】

次に、図 4 を用いて、主制御装置 8 0 が実行するメインルーチンを説明する。メインルーチンは、約 2 m s 毎のハード割り込みにより定期的に行われる。本実施形態では、S 1 0 ~ S 7 5 までの 1 回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行される S 8 0 の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に行われることになる。

#### 【 0 0 4 8 】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される（S 1 0）。この判断処理は、メモリとしての R A M の所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行し

10

20

30

40

50

たとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、ほとんどが電源投入時である。電源投入時にはRAMの所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

#### 【0049】

S10が否定判定、即ち、正常割り込みでないと判断されると(S10: no)、初期設定(例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等)が為され(S15)、残余処理(初期乱数更新処理(S85))に移行する。

10

#### 【0050】

正常割り込みとの肯定判断がなされると(S10: yes)、初期値乱数更新処理(S20)、大当り決定用乱数更新処理(S25)、大当り図柄決定用乱数1更新処理(S30)、大当り図柄決定用乱数2更新処理(S35)、小当り図柄決定用乱数更新処理(S40)、当り決定用乱数更新処理(S45)、リーチ判定用乱数更新処理(S50)、ハズレ図柄決定用乱数更新処理(S55)、変動パターン決定用乱数更新処理(S60)が行われる。

#### 【0051】

続く入賞確認処理(S65)では、第1始動口11、第2始動口12への入賞、大入賞口14への入賞、一般入賞口31への入賞及び普通図柄作動ゲート17への入球の確認、及びパチンコ機50に設けられ主制御装置80に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。各始動口及び作動口への入賞(入球)確認処理(始動入賞処理)については、図5を用いて後述する。

20

#### 【0052】

続いて、当否判定処理(S70)、画像出力処理等の各出力処理(S75)、不正監視処理(S80)を行って、次に割り込み信号が入力されるまでの残余時間内には初期乱数更新処理(S85)をループ処理する。

#### 【0053】

次に、図5を用いて、主制御装置80が実行する始動入賞処理を説明する。本処理は、図4に示した入賞確認処理(S65)のサブルーチンの一つであり、本発明の保留記憶手段、先読判定手段、入賞信号送信手段を含む処理となる。

30

#### 【0054】

以後、第1始動口11に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第1保留記憶、第2始動口12に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第2保留記憶、普通図柄始動ゲート17を遊技球が通過したときに格納される保留記憶を普図保留記憶として説明する。

#### 【0055】

本処理を開始すると、第1始動口スイッチ11aが遊技球を検出したか否かを判定する(S100)。肯定判定であれば(S100: yes)、主制御装置80に既に格納されている第1保留記憶数が上限数(本実施例では4個)未満であるか否かを判定する(S105)。肯定判定であれば(S105: yes)、当否乱数等の各種乱数値(大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数1、2、小当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、ハズレ図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数)を抽出し、第1保留記憶として主制御装置80の保留記憶数に応じた記憶領域に格納し、第1保留記憶の数を示す第1保留記憶カウンタに1を加算する(S110)。

40

#### 【0056】

なお、本実施例の構成では、詳細は後述するが、リーチ判定用乱数を用いず、ハズレ図柄決定用乱数と変動パターン決定用乱数とでリーチ演出の有無を決定することができるため、リーチ判定用乱数は備えない構成でも良い。リーチ判定用乱数を備える場合は、カテゴリでリーチを行うと判定された場合に、いずれのリーチを選択するかにより用いたりするこ

50

とができる。

【0057】

S 1 1 0 に続いては、記憶した第 1 保留記憶の先読判定を行う (S 1 1 5)。具体的には、大当り決定用乱数の値が大当りを生起させる値か否かを確認し、大当り値なら大当り図柄の種類を確認する。大当り判定がハズレなら、小当りを生起する値か否かを確認し、小当り値なら小当り図柄の種類を確認する。大当りでも小当りでもないハズレなら、ハズレ図柄の種類を確認する (本発明の先読判定手段に相当)。

【0058】

続いて、S 1 1 5 の先読判定結果に基づいて第 1 先読判定コマンド (本発明の先読み判定信号に相当) を生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し (S 1 2 0) (本発明の入賞信号送信手段に相当)、S 1 1 0 で加算した第 1 保留記憶カウンタの値を示す第 1 保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する (S 1 2 5) (本発明の入賞信号送信手段に相当)。本実施例では、第 1 先読判定コマンドと第 1 保留数指示コマンドとを個別のコマンドとしてサブ統合制御装置 8 3 に送信しているが、この二つのコマンド内容を一つのコマンドに生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信する構成も考えられる。

【0059】

S 1 2 5 の処理、又は S 1 0 0、S 1 0 5 の否定判定 (S 1 0 0 : n o、S 1 0 5 : n o) に続いては、第 2 始動口スイッチ 1 2 a が遊技球を検出したか否か判定する (S 1 3 0)。否定判定なら (S 1 3 0 : n o) S 1 6 0 に進み、肯定判定なら (S 1 3 0 : y e s)、主制御装置 8 0 に格納されている第 2 保留記憶の数が上限数 (= 4 個) 未満か否か判定する (S 1 3 5)。否定判定なら (S 1 3 5 : n o) S 1 6 0 に進み、肯定判定であれば (S 1 3 5 : y e s)、当否乱数等の各種乱数値 (大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数 1、2、小当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、ハズレ図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数) を抽出し、第 2 保留記憶として主制御装置 8 0 の保留記憶数に応じた記憶領域に格納し、第 2 保留記憶の値を示す第 2 保留記憶カウンタに 1 を加算し (S 1 4 0)、S 1 1 5 と同様に記憶した第 2 保留記憶の先読判定を行う (S 1 4 5)。

【0060】

続いて、S 1 4 5 の判定結果に基づいて第 2 先読判定コマンドを生成しサブ統合制御装置 8 3 に送信し (S 1 5 0) (本発明の入賞信号送信手段に相当)、S 1 4 0 で加算した第 2 保留記憶カウンタの値を示す第 2 保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信して (S 1 5 5) (本発明の入賞信号送信手段に相当)、S 1 6 0 に進む。

【0061】

S 1 6 0 では、普通図柄作動スイッチ 1 7 a が遊技球を検出したか否か判定する (S 1 6 0)。否定判定なら (S 1 6 0 : n o) リターンに抜け、肯定判定なら (S 1 6 0 : y e s)、主制御装置 8 0 に格納されている普図保留記憶数が上限数 (= 4 個) 未満か否か判定する (S 1 6 5)。否定判定なら (S 1 6 5 : n o) リターンに抜け、肯定判定であれば (S 1 6 5 : y e s)、抽出した当り判定用乱数と当り図柄決定用乱数とを普図保留記憶として記憶し、普図保留記憶数を示す普図保留記憶カウンタに 1 を加算し (S 1 7 0)、加算した普図保留記憶カウンタの値を示す普図保留記憶数指示コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し (S 1 7 5)、リターンする。

【0062】

サブ統合制御装置 8 3 は第 1 及び第 2 保留記憶数指示コマンドを受信すると、受信したコマンドが示す保留記憶数に応じて演出図柄表示装置 6 上で表示する各保留記憶数を変化させる指示信号を演出図柄制御装置 8 2 に送信する。また、本実施例では、演出図柄表示装置 6 上では普通図柄の保留記憶数表示は行わないが、普図保留記憶数指示コマンドの受信に応じて表示する構成としてもよいし、普図保留記憶数指示コマンド自体を送信しない構成としてもよい。また、普図の先読判定を実施し判定結果をサブ統合制御装置に送信する構成も考えられる。これにより、普通電動役物 (第 2 始動口 1 2) の開放を期待させる先読予告の実施が可能となる。

【0063】

10

20

30

40

50

次に、図 6 を用いて、実施例 1 において主制御装置 80 が実行する当否判定処理 1 を説明する。本処理において当否判定がハズレ時に選択する変動パターンは、ハズレ図柄決定用乱数に基づいて決定したハズレ図柄の種類と、該当当否判定時に使用しているカテゴリテーブルとに基づいて選択する構成となる。なお、カテゴリテーブルについての詳細は、図 10 を用いて後述する。

#### 【0064】

本処理を開始すると、条件装置が作動中か否か、即ち、大当たり中か否か判定し (S200)、否定判定なら (S200: no) リターンし、肯定判定なら (S200: yes)、第 1 又は第 2 特別図柄が変動中か否か判定し (S205)、否定判定なら (S205: no)、第 1 又は第 2 特別図柄が確定表示中か否か判定し (S210)、否定判定なら (S210: no)、第 2 保留記憶が有るか否か判定する (S215)。肯定判定なら (S215: yes)、S225 に進み、否定判定なら (S215: no) 第 1 保留記憶が有るか否か判定し (S220)、否定判定なら (S220: no) リターンに抜け、肯定判定なら (S220: yes) S225 に進む。S215 と S220 の判定順により、第 2 保留記憶の当否判定を優先して実施する構成となっている。尚、本実施例では、特別図柄が複数 (第 1 特別図柄と第 2 特別図柄) の構成となっているが、特別図柄を 1 つとした構成であっても本発明の効果に変わりはない。

#### 【0065】

S215 では確変フラグの値が 0 か否か判定する (S225)。確変フラグは、主制御装置 80 が記憶する値であり、値が「0」のときは大当たり確率が通常確率遊技状態 (低確率状態) であることを、値が「1」のときは高確率遊技状態 (高確率状態) であることを主制御装置 50 が判断するための値である。肯定判定なら (S225: yes) S230 に進み、否定判定なら (S225: no) 高確率中の処理に進む。高確率中の処理は、大当たり確率のみが異なる処理 (比較する当否判定用テーブルの当り値が多い) となるため説明は割愛する。

#### 【0066】

S230 では、保留記憶のシフト処理を行い (S230)、これにより最も古い保留記憶を当否判定の対象とするとともに、保留記憶数を示す保留記憶カウンタから 1 を減算する。本実施例では、保留数が増加した時のみ保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信する構成としているが、この減算に応じて、サブ統合制御装置 83 に減少を示す保留数指示コマンドを送信する構成としてもよい。

#### 【0067】

S230 に続いては、当否判定の対象とした保留記憶の大当たり判定用乱数値と予め設定された当否判定テーブルとを比較して、乱数値が当否判定テーブル内の判定値と一致するか比較する (S235)。当否判定テーブルは通常確率 (低確率 1/300) 用と高確率 (1/30) 用の 2 種類のテーブルが設定してあり、当否判定時の遊技状態が通常確率遊技状態 (確変フラグ「0」) であれば通常確率用の当否判定テーブルを用いて比較し、高確率遊技状態 (確変フラグ「1」) であれば高確率用の当否判定テーブルを用いて比較する。

#### 【0068】

続く S240 の処理では、大当たり判定用乱数の比較処理 (S235) の結果が大当たり (判定値と同一) であるか否か判定する (本実施例では 1/300)。肯定判定なら (S240: yes)、図柄モード設定処理を行う (S245)。図柄モード設定処理では、判定対象となる保留記憶の大当たり図柄決定用乱数 1 に基づいて、大当たり遊技の内容と大当たり遊技終了後の遊技状態を決定する図柄モードを設定する。続いて、設定した図柄モードの種類と判定対象となる保留記憶の大当たり図柄決定用乱数 2 に基づいて大当たり図柄選択処理を行う (S250)。これは、図柄モードの設定によって決定した大当たりの種類 (大当たり遊技の内容と大当たり遊技終了後の遊技状態) と大当たり図柄との関連付けを行うために、図柄モードの種類毎に設定された図柄郡の中から表示する図柄を決定する処理となる。

#### 【0069】

次に S 2 4 5 で設定した図柄モードに基づいてモードバッファ設定処理を行う ( S 2 5 5 )。モードバッファは当否判定時に決定した大当り遊技終了後の遊技状態の内容を、該遊技状態を設定する大当り遊技終了時まで記憶する装置である ( 大当り遊技中は遊技状態を設定する確変フラグ及び時短フラグをクリアする必要があるため)。モードバッファとしては、具体的な遊技内容 ( 確変機能および開放延長機能 ( 時短機能 ) の作動とその作動回数 ) は記憶せず、複数種類の具体的な遊技内容のそれぞれに対応した値を記憶する構成となっている。

#### 【 0 0 7 0 】

次に、 S 2 4 5 で設定した図柄モードに基づいて大当り遊技の内容となる大入賞口の開放パターン設定処理を行い ( S 2 6 0 )、当否判定の対象とした保留記憶のリーチ決定用乱数および変動パターン決定用乱数に基づいて、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0、及び演出図柄表示装置 6 に表示する図柄の変動時間となる変動パターンを、変動パターン選択テーブルから選択する ( S 2 6 5 )。

#### 【 0 0 7 1 】

次に、選択した大当り図柄および変動パターンの情報を、変動指示信号 ( 変動指示コマンド ) としてサブ統合制御装置 8 3 へ送信する ( S 2 7 0 )。この情報を受信したサブ統合制御装置 8 3 からの指示に基づいて、演出図柄制御装置 8 2 は演出図柄表示装置 6 を制御し、大当り図柄および変動パターンの情報に対応する図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置 8 3 への送信とほぼ同時に、主制御装置 8 0 は、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0 を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

#### 【 0 0 7 2 】

続いて、モード情報指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し ( S 2 7 5 ) リターンする。モード情報指定コマンドは、当該当否判定処理時の遊技状態 ( 通常遊技状態又は高確率遊技状態と時短 ( 開放延長 ) 状態とを組合せた 4 種類のいずれかを示す)、及び使用中のカテゴリテーブル ( 当該当否判定処理時に設定されているカテゴリテーブル ) を識別可能としたコマンドとなり、カテゴリテーブルの概要を図 1 0、1 1 を用いて説明する。

#### 【 0 0 7 3 】

図 1 0 に示す図表は、本実施例のパチンコ機が備える複数のカテゴリテーブルの種類と各テーブルの内容を示している。カテゴリテーブルには、ハズレ図柄に対応した演出カテゴリ ( 変動パターン ) が割り振られており、該割り振り内容の異なるカテゴリテーブルを A から F までの 6 種類備えている。

#### 【 0 0 7 4 】

これらのカテゴリテーブルは、特別図柄の変動回数を計数することで切り換えが行われ、具体的には、遊技状態が変化 ( 例えば、大当り遊技終了後の時短 ( 開放延長 ) 状態が終了 ) すると、カテゴリテーブル A がセットされ、図 1 1 の図表に示すように、特図が 1 0 0 回変動するとカテゴリテーブルが A から B に切り替えられ、同様に 5 0 回変動すると B から C に切り替えられ、以降、図表に示す特図の回数が行われる度に C、D、E、F の順にカテゴリテーブルが切り替わり、F の 5 0 回が終了すると再び A に戻り、同様の内容でカテゴリテーブルの切り替えが行われる。

#### 【 0 0 7 5 】

本実施例では、上記した構成でカテゴリテーブルの切り替えが行われるが、これに限るわけではなく、カテゴリテーブル F の期間が終了したら、大当りするまで切り替わらないカテゴリテーブル G を備えても良いし、カテゴリテーブル F からカテゴリテーブル A に戻る回数を限定し、限度に達したら大当りするまで切り替わらないカテゴリテーブル G に切り替わる構成としてもよい。

#### 【 0 0 7 6 】

また、抽選によって切替えることも考えられる。これならば、次に切り替わるカテゴリテーブルがわからないため、遊技者は変動演出から推測して遊技することができる。また、カテゴリテーブルが一巡したら後はカテゴリテーブル G が選択される構成ならば、切り

10

20

30

40

50

替わっていくカテゴリテーブルと選択される演出内容に対応させておけば、一連のストーリー展開と、該ストーリーに合わせたリーチの集中などが行なえ、変動演出内容、リーチ演出内容を統合して1つの演出を行う事が可能となる。また、各カテゴリテーブルに専用の演出モードを備えておくことが考えられる。このようにすれば、各カテゴリテーブルの特徴に合わせた演出を好適に行うことが可能となる。

#### 【0077】

また、図10の図表は、通常遊技状態で用いるカテゴリテーブルを示すが、他の遊技状態においても同様にカテゴリテーブル構成を備えてもよく、その場合は、各遊技状態に応じた演出カテゴリが割り振られた内容（例えば、時短（開放延長）状態であれば、当否判定の消化速度をあげるために、リーチ等の演出カテゴリの割り振り率を下げる等）とするのが好適である。

#### 【0078】

S275でサブ統合制御装置83に送信するモード情報指定コマンドは、上述した遊技状態及びカテゴリテーブルの種類を示す内容となり、カテゴリテーブルの切り替えを行うための処理（特図柄の変動回数の計数及び該計数に基づくカテゴリテーブルの切り替え）は、特別図柄の変動終了時に後述する図7のS415で行われる。

#### 【0079】

図6の説明に戻り、S240が否定判定、即ちハズレなら（S240：no）、大当たり判定用乱数の比較処理（S235）の結果が小当たりであるか否か判定し（1/150）（S280）、肯定判定なら（S280：yes）、小当たり図柄を選択し（S285）、続いて小当たり遊技の開放パターン設定処理を行い（S260）、小当たり図柄に対応する変動パターン選択処理を行い（S265）、小当たり図柄および変動パターンの情報となる変動指示信号（変動指示コマンド）とモード情報指定コマンドとをサブ統合制御装置83へ送信する（S270、S275）。変動指示コマンドを受信したサブ統合制御装置83からの指示に基づき演出図柄制御装置82は演出図柄表示装置6を制御し、小当たり図柄および変動パターンの情報に対応する図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置83への送信とほぼ同時に、主制御装置80は、第1特図表示装置9又は第2特図表示装置10を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

#### 【0080】

また、モード情報指定コマンドを受信したサブ統合制御装置83は、当該受信時の遊技状態を確認すると共に、サブ統合制御装置83も同様に備える同一内容のカテゴリテーブル群に基づいて使用する演出カテゴリを判断する。

#### 【0081】

S280が否定判定なら（S280：no）、ハズレ図柄選択処理を行う（S290）。本実施例においては、判定対象となる保留記憶のハズレ図柄決定用乱数を用いて、ハズレ図柄AからDまでの4種類のハズレ図柄の中から確定表示するハズレ図柄を選択する。この場合に選択されるハズレ図柄は、図10の図表に示す選択率に基づいて選択される。具体的には、ハズレ図柄Aが224/248、Bが13/248、Cが9/248、Dが2/248で選択される。

#### 【0082】

続いて、ハズレ変動パターン選択処理（S295）を行う。このハズレ変動パターン選択処理については、図9に示したフローチャートを用いてその構成を説明する。図9に示す本処理を開始すると、当該処理時に設定されているカテゴリテーブルを参照し（S500）、参照したカテゴリテーブルにおいてS290で選択したハズレ図柄に割り振られている演出カテゴリを選択する（S505）。演出カテゴリは、変動パターン（変動時間）に対応した演出内容の分類となり、本実施例においては、図10の図表に示すように「通常変動（完全ハズレ変動）」「リーチA」「リーチB」「リーチ」の4種類に分類している。

#### 【0083】

4種類の演出カテゴリからいずれかを選択すると（S505）、選択した演出カテゴリ

10

20

30

40

50

が「通常変動（完全ハズレ変動）」か否か判定し（S510）、肯定判定なら（S510：yes）、保留記憶数を参照し（S515）、参照した保留記憶数に応じて完全ハズレの変動パターン（変動時間）を選択し（S520）リターンする。

【0084】

S510が否定判定なら（S510：no）、S505で選択した演出カテゴリが「リーチA」か否か判定し（S525）、肯定判定なら（S525：yes）、「リーチA」を実施する変動パターンを選択し（S530）リターンする。S525が否定判定なら（S525：no）、S505で選択した演出カテゴリが「リーチB」か否か判定し（S535）、肯定判定なら（S535：yes）、「リーチB」を実施する変動パターンを選択し（S540）リターンする。

10

【0085】

S535が否定判定なら（S535：no）、判定対象としている保留記憶のリーチ判定用乱数に基づいて、「リーチA」「リーチB」「リーチC」「リーチD」「リーチE」「リーチF」の中からいずれかのリーチを決定し、該決定したリーチを実施する変動パターンを選択し（S545）リターンする。

【0086】

各カテゴリテーブルのハズレ図柄に応じた演出カテゴリの割り振りは、図10に示した図表の内容となっており、使用しているカテゴリテーブル毎にハズレ変動パターン選択処理が選択する変動パターン（演出カテゴリ）に偏りを発生させることが可能な構成となっている。言い換えれば、カテゴリテーブル毎に演出の特徴を備える構成となっている。

20

【0087】

具体的には、カテゴリテーブルAの特徴は、全ての演出が図柄の選択率（リーチの選択率）に応じて出現する。カテゴリテーブルBの特徴は、完全ハズレ（通常変動）以外は「リーチA」のみが選択されるため、「リーチA」が集中する期間を作る。カテゴリテーブルCの特徴は、同様にリーチBが集中する期間を作る。カテゴリテーブルDの特徴は、特にリーチの内容を特定しない、いわゆる通常の演出期間を作る。カテゴリテーブルEの特徴は、カテゴリテーブルAと比べて、「リーチA」と「リーチB」の出現率が逆転した期間を作る。カテゴリテーブルFの特徴は、ハズレの場合はすべて通常変動となるため、リーチが発生した地点で大当たり確定となる期間を作る。

【0088】

30

図6に戻り、S295に続いては、ハズレに関する図柄および変動パターンの情報となる変動指示信号（変動指示コマンド）とモード情報指定コマンドとをサブ統合制御装置83へ送信する（S270、S275）。この変動指示コマンドを受信したサブ統合制御装置83からの指示に基づき演出図柄制御装置82は演出図柄表示装置6を制御し、ハズレ図柄および変動パターンの情報に対応する図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置83への送信とほぼ同時に主制御装置80は、第1特図表示装置9又は第2特図表示装置10を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

【0089】

また、モード情報指定コマンドを受信したサブ統合制御装置83は、当該受信時の遊技状態を確認すると共に、サブ統合制御装置83も同様に備える同一内容のカテゴリテーブル群に基づいて使用する演出カテゴリを判断する。

40

【0090】

モード情報指定コマンドは、確率変動機能が作動しているか否か、開放延長機能が作動している否かとともに、どのカテゴリテーブルが選択されているかを指示するものであり、本実施例では変動開始時、確定表示時に送信するため、サブ統合制御装置83にバックアップ機能が備えられておらず、瞬停などが起こった場合でもモード情報が分らない状態で演出を行うという状況を発生させないことができる。

【0091】

なお、カテゴリテーブルの切り替え条件が特別図柄の変動回数ならば、変動回数の情報も含めることも考えられる。このようにすれば、サブ統合制御装置83は、当該カテゴリ

50

テーブルが維持される残り回数を瞬停などが起こった場合でもすぐに知ることができ、残り回数を演出に用いることも可能となる。

#### 【0092】

図6のS205が肯定判定、即ち、第1又は第2特別図柄が変動中なら(S205:yes)、図7のフローチャートに進み、特別図柄の変動時間(S265、又はS295で選択された変動パターンに基づく)が経過したか否か判定する(S300)。否定判定なら(S300:no)リターンし、肯定判定なら(S300:yes)、確定コマンドをサブ統合制御装置83に送信し、第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10を制御してS250、S285又はS290で選択した確定図柄を確定表示させる(S305)。確定コマンドを受信したサブ統合制御装置83は、変動指示コマンドの受信に応じて予め選択されていた擬似図柄を確定表示させる指示信号を演出図柄制御装置82に送信し、演出図柄制御装置82は、その信号に応じて演出図柄表示装置6を制御して擬似図柄を確定表示させる。これにより、第1又は第2特別図柄と擬似図柄の変動の開始と終了が同じタイミングになる(同期する)。

10

#### 【0093】

S305に続いては、確定表示させた第1又は第2特別図柄が大当たり図柄か否か判定し(S310)、肯定判定なら(S310:yes)、確定図柄の表示設定処理(確定図柄で表示させておく時間の設定)を行い(S315)、確変フラグが1か否か判定し(S320)、肯定判定なら(S320:yes)、確変フラグに0をセットする(S325)。S325、又はS320の否定判定(S320:no)に続いては、時短フラグが1か否か判定し(S330)肯定判定なら(S330:yes)、時短フラグに0をセットする(S335)。

20

#### 【0094】

S335、又はS330の否定判定(S330:no)に続いては、条件装置作動開始処理(S340)と、役物連続作動装置作動開始処理(S345)とを行い、当り開始演出指示コマンドをサブ統合制御装置83に送信する(S350)。

#### 【0095】

一方、S310が否定判定、即ち、確定図柄が大当たりではなかったなら(S310:no)、確定図柄の表示設定処理(確定図柄で表示させておく時間の設定)を行い(S360)、確変フラグが1か否か判定し(S365)、肯定判定なら(S365:yes)、確変カウンタからデクリメントし(S370)、確変カウンタが0か否か判定し(S375)、肯定判定なら(S375:yes)、確変フラグに0をセットする(S380)。

30

#### 【0096】

S380、又はS365、S375が否定判定なら(S365:no、S375:no)、時短フラグが1か否か判定し(S385)、肯定判定なら(S385:yes)、時短カウンタからデクリメントし(S390)、時短カウンタが0か否か判定し(S395)、肯定判定なら(S395:yes)、時短フラグに0をセットする(S400)。S365からS400によって、特別図柄が当否判定に応じた確定表示を行うごとに、高確率遊技状態と時短状態(開放延長状態)を規制する確変カウントと時短カウンタとが計数され、これらのカウンタが所定値(0)に至ることで高確率遊技状態と時短状態とが終了する。

40

#### 【0097】

続いて、S400、又はS385、S395が否定判定なら(S385:no、S395:no)、確定表示された特別図柄が小当たり図柄か否かを判断し(S405)、肯定判定なら(S405:yes)、小当たり遊技の作動開始を行う処理を行なう(S410)。S410、又はS405の否定判定(S405:no)に続いては、遊技状態が移行してからの特別図柄の変動回数に基づいて前述したカテゴリテーブルを切り替える処理を行う(S415)。

#### 【0098】

S350、又はS415に続いては、特図の変動終了に応じた計数に基づく切替処理を

50



行った遊技状態とカテゴリテーブルとを識別可能としたモード情報指定コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信し (S 355) リターンする。従って、本実施例では、1 回の当否判定処理に応じて、図柄の変動開始時と変動終了時とでモード情報指定コマンドを 2 回サブ統合制御装置 83 に送信する構成としている。

【0099】

図 6 に戻り、S 210 が肯定判定、即ち、確定図柄の表示中なら (S 210 : yes)、図 8 のフローチャートに進み、確定図柄表示時間が経過したか否か判定し (S 450)、否定判定なら (S 450 : no) リターンし、肯定判定なら (S 450 : yes)、確定図柄表示終了処理 (S 455) を行い、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 10 を制御して特別図柄の確定表示を終了させ、サブ統合制御装置 83 に疑似図柄の確定表示を終了させる指示を行いリターンする。

10

【0100】

以上が当否判定処理の説明となる。本実施例では、図 5 に示したように、始動入賞処理時に当否判定結果を報知する図柄の種類と変動パターンを選択する乱数 (大当り図柄決定用乱数 1、大当り図柄決定用乱数 2、小当り図柄判定用乱数、ハズレ図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数) を取得したが、これらの乱数を当否判定処理時に取得する構成であってもよい。

【0101】

次に、図 12 に示したフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 83 が実行する保留数指示コマンド受信処理を説明する。本処理を開始すると、保留数指示コマンドを受信したか否か判定する (S 600)。否定判定なら (S 600 : no)、リターンし、肯定判定なら (S 600 : yes)、サブ統合制御装置 83 が備える保留数カウンタに +1 し (S 605)、演出図柄制御装置 82 に保留数表示信号を送信し (S 610)、リターンする。保留数カウンタの値は、後述する変動指示コマンド受信処理において変動指示コマンドを受信するごとにデクリメントされる。これにより、絶えず主制御装置 50 が記憶する保留記憶の数と同一数が管理される。

20

【0102】

次に、図 13 に示したフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 83 が実行する先読判定コマンド受信処理を説明する。本処理は、本発明の先読演出実行手段に相当する。本処理を開始すると、先読判定コマンド (図 5、S 120、又は S 150 に基づく) を受信したか否か判定し (S 650)、否定判定なら (S 650 : no)、リターンし、肯定判定なら (S 650 : yes)、振分乱数 1 を抽出し (S 655)、受信した先読コマンドの内容が大当りを示すか否か判定し (S 670)、肯定判定なら (S 670 : yes)、S 655 で抽出した振分乱数 1 に基づいて大当り判定時の先読演出処理を行い (S 675) リターンする。

30

【0103】

S 670 が否定判定、即ち、受信した先読判定コマンドがハズレを示すなら (S 670 : no)、先読判定コマンドが示すハズレ図柄を参照し (S 680)、現在使用中のカテゴリテーブルにおいて S 680 で参照したハズレ図柄に対して「通常変動」以外が割り振られているか否か、言い換えれば、参照したハズレ図柄が図 10 を用いて説明した「リーチ A」、「リーチ B」、「リーチ」に割り振られているか否か判定し (S 685)、否定判定なら (S 685 : no) リターンし、肯定判定なら (S 685 : yes)、S 655 で抽出した振分乱数 1 に基づいてハズレ判定時の先読演出処理を行い (S 690) リターンする。

40

【0104】

次に、図 14 を用いて、サブ統合制御装置 53 が実行する変動指示コマンド受信処理を説明する。本処理は、主制御装置 80 から S 270 の処理に基づく変動指示コマンドを受信したことに応じて、演出図柄表示装置 6 に表示する演出態様を選択し、演出図柄制御装置 82 に表示制御を指示する処理となる。

【0105】

50

本処理を開始すると、変動指示コマンドを受信したか否か判定する（S700）。否定判定なら（S700：no）リターンし、肯定判定なら（S700：yes）、振分乱数2を抽出し（S705）、サブ統合制御装置83が備える保留球数カウンタから-1すると共に、演出図柄表示装置6上の保留記憶数表示を1個減らす制御の指示信号を演出図柄制御装置82に送信し（S710）、受信した変動指示コマンドとS705で抽出した振分乱数2の値に基づいて、サブ統合制御装置83が複数備える演出変動態様の中から、演出図柄表示装置6に表示する演出変動態様を選択し（S715）、選択した演出変動態様の表示を開始する指示信号を演出図柄制御装置82に送信して（S720）リターンする。

#### 【0106】

受信した変動指示コマンドがハズレを示す場合は、S715で実施する演出態様選択処理では、受信した変動パターン情報に応じて「通常変動」、又は「リーチA」から「リーチF」の演出態様を選択するが、受信したハズレ図柄の情報に基づいてサブ統合制御装置83が備える使用中のカテゴリテーブルを参照して演出態様を選択する構成としてもよい。

#### 【0107】

次に、図15、16を用いて、演出図柄表示装置6で実施する演出表示例を説明する。図15（1）は、実施する変動パターンの演出カテゴリが「通常変動（完全ハズレ変動）」の場合を示す表示例となる。具体的な表示内容は、画面中央の擬似図柄表示領域において左中右の擬似図柄が上から下へのスクロール変動を行い、左右中の順に擬似図柄が停止する。画面右上には演出内容に応じて表示態様（表情）を変化させるキャラクタ（熊の達吉）を表示する。「通常変動」の場合は、遊技者の期待感を煽る演出は行われなため、キャラクタの表情は通常の無表情となる。画面の左下には第1保留記憶数表示領域を配置し、左下には第2保留記憶数表示領域を配置し、それぞれの領域には、保留記憶数に応じた保留図柄を表示する。

#### 【0108】

図15（2）は、実施する変動パターンの演出カテゴリが「リーチA」の場合を示す表示例となる。「リーチA」では演出図柄表示装置6において空手リーチの演出態様が表示される。具体的には、「通常変動」で説明した画面構成から、左と右の擬似図柄が同図柄で揃ってリーチが成立すると、画面全域がリーチ演出表示領域となり、縮小した擬似図柄表示領域が画面右上に移動する。「リーチA」ではリーチ演出表示領域に空手の対戦模様を演出表示し、右側の小さい方のキャラクタが勝てば大当たりとなるストーリーを展開する。

#### 【0109】

図15（3）は、実施する変動パターンの演出カテゴリが「リーチB」の場合を示す表示例となる。「リーチB」では演出図柄表示装置6においてボクシングリーチの演出態様が表示される。具体的には、上述した「通常変動」の画面構成から左と右の擬似図柄が同図柄で揃ってリーチが成立すると、画面全域がリーチ演出表示領域となり、縮小した擬似図柄表示領域が画面左上に移動する。「リーチB」ではリーチ演出表示領域にボクサーと空手家の対戦模様を演出表示し、右側の小さい方のキャラクタが勝てば大当たりとなるストーリーを展開する。

#### 【0110】

図16は、図13で説明した先読判定コマンド受信処理に基づいて実施される先読演出の表示例となる。本実施例の先読演出は、保留図柄の態様を通常の態様から特定のリーチ、又はリーチ全般を示唆する表示態様に変化させることによって実施される。具体的な演出の内容は、保留図柄に「空」の文字が表示されれば、当該保留記憶の当否判定に基づいた変動表示で「リーチA（空手リーチ）」が発生することを示唆し、保留図柄に「B」の文字が表示されれば、当該保留記憶の当否判定に基づいた変動表示で「リーチB（ボクシングリーチ）」が発生することを示唆し、保留図柄に「！」の記号が表示されれば、当該保留記憶の当否判定に基づいた変動表示で「リーチA」から「リーチF」のいずれかのリ

10

20

30

40

50

ーチが発生することを示唆する。なお、大当たり判定に基づく変動表示においても「リーチ A」から「リーチ F」のいずれかのリーチが発生し、各リーチ演出のストーリーが最後まで発展して大当たりが生起する。

【実施例 2】

【0111】

次に、実施例 2 を説明する。実施例 2 におけるパチンコ遊技機を構成する部品とその電氣的接続は実施例 1 と共通であり、特別に説明のない部分については共通内容であり重複する説明は割愛する。

【0112】

前述した実施例 1 では、当否判定結果がハズレの場合に選択されるハズレ図柄は、毎回の該選択時において、ハズレ図柄 A から D の中からハズレ図柄決定用乱数に基づく選択率に従って、いずれかが選択される構成としたが、実施例 2 では、カテゴリテーブルの代わりにハズレ図柄テーブルを備え、実施例 1 のカテゴリテーブルと同様に、特図の変動回数によってハズレ図柄テーブルの切り替えを行い、当否判定処理時に使用中のハズレ図柄テーブルに記憶されているハズレ図柄の中からいずれかのハズレ図柄をハズレ図柄決定用乱数に基づいて選択する構成となる。

【0113】

また、各ハズレ図柄にはそれぞれに予め演出カテゴリ（変動パターン）が指定された構成（本発明の「複数の前記ハズレ図柄には、演出内容を指定する演出カテゴリが個々に指定され」の構成に相当）としたため、ハズレ図柄が選択されることで該ハズレ図柄が指定する演出カテゴリに対応した変動パターンが選択されたことになる。以下に実施例 1 とは異なる点を説明する。

【0114】

実施例 2 において主制御装置 80 が実行する当否判定処理 2 を図 17、18 を用いて説明する。本処理は実施例 1 で説明した当否判定処理 1 とほぼ同一の処理構成となるため、異なる部分のみ説明しその他は援用とする。なお、本処理の本発明のハズレ図柄決定手段と変動パターン決定手段とを含む処理となる。

【0115】

本処理が当否判定処理 1 と異なるのは、ハズレ図柄及びハズレ図柄の変動パターンの選択方法（S990 から S1000）と、当否判定に基づいてサブ統合制御装置 83 に送信するコマンドの内容及び送信タイミングとになる。

【0116】

具体的には、当否判定の結果が大当たりでも小当たりでもなければ（S980：no）、使用中のハズレ図柄テーブルを参照し（S990）、参照したハズレ図柄テーブルに指定されたハズレ図柄が単一なら、該ハズレ図柄を確定表示するハズレ図柄として選択し、ハズレ図柄テーブルに指定されたハズレ図柄が複数なら、ハズレ図柄決定用乱数に基づいて確定表示するハズレ図柄を選択する（S995）。続いて、選択したハズレ図柄に対して予め関係付けされている演出カテゴリに基づいて変動パターンを選択する（S1000）。この場合、選択したハズレ図柄に関連付けされた演出カテゴリが「リーチ」であれば、リーチ判定用乱数に基づいてリーチの種類を決定する。続いて、選択したハズレ図柄及び変動パターンの情報となる変動指示コマンドをサブ統合制御装置 83 へ送信し（S970）リターンする。

【0117】

本実施例においては、当否判定実施時（図柄変動開始時）にサブ統合制御装置 83 へのモード情報指定コマンド送信は行わない。なお、本実施例におけるモード情報指定コマンドは、実施例 1 と同様の当否判定処理時の遊技状態、及び実施例 1 とは異なる使用中のハズレ図柄テーブルを識別可能としたコマンドとなる。なお、モード情報指定コマンドを遊技状態を報せるために用いるならば送信をおこなってもよい。その場合も確定表示時にも送信する構成となる。

【0118】

10

20

30

40

50

図 18 は、実施例 1 で説明した当否判定処理 1 の図 7 に相当し、同一の構成となっている。異なるのは S 1215 のハズレ図柄テーブル計数切替処理のみとなり、実施例 1 が特図の変動回数の計数に応じてカテゴリテーブルを切り替えたのに対して、本実施例では、変動回数の計数に応じてハズレ図柄テーブルを切り替える処理を行う。

【0119】

次に、図 19 を用いて、ハズレ図柄テーブルの種類とその内容を説明する。本実施例では、ハズレ図柄テーブル A から E を備え、各ハズレ図柄テーブル毎に選択可能なハズレ図柄が指定されており、具体的には、図表に示すようにハズレ図柄テーブル A にはハズレ図柄 A とハズレ図柄 C が、ハズレ図柄テーブル B にはハズレ図柄 A とハズレ図柄 D が、ハズレ図柄テーブル C にはハズレ図柄 A とハズレ図柄 B が、ハズレ図柄テーブル D にはハズレ図柄 A のみが、ハズレ図柄テーブル E にはハズレ図柄 A 以外のハズレ図柄 B とハズレ図柄 C とハズレ図柄 D とが選択可能に設定されている。

10

【0120】

また、ハズレ図柄 A には予め演出カテゴリとして「通常変動（完全ハズレ変動）」が指定され、ハズレ図柄 B には「リーチ」（実施例 1 と同様にリーチ A からリーチ F の総称）が、ハズレ図柄 C には「リーチ A」が、ハズレ図柄 D には「リーチ B」が指定され、これによりハズレ図柄が選択された時点で実施する演出カテゴリ（変動パターン）も選択されたことになる。

【0121】

この図表の内容で設定することにより、当否判定時に選択可能なハズレ図柄は、当否判定時にどのハズレ図柄テーブルが使用されているかで変化することになり、実施する変動パターンもそれに依りて変化する構成となる。但し、ハズレ図柄の選択率を異ならせても、いずれもハズレ図柄であるため、遊技機の性能に影響は与えない。

20

【0122】

各ハズレ図柄テーブルの特徴は、ハズレ図柄テーブル A は「リーチ A」が集中する期間を作り、ハズレ図柄テーブル B は「リーチ B」が集中する期間を作り、ハズレ図柄テーブル C は特にリーチを特定せず、全ての演出が出現する期間を作り、ハズレ図柄テーブル D はリーチが発生した時点で大当たりが確定する期間を作り、ハズレ図柄テーブル F は全ての変動がリーチ変動となる期間を作る。

【0123】

30

以上が実施例の説明となる。実施例では通常遊技状態におけるハズレ判定時のハズレ図柄の選択とハズレ時の変動パターンの選択について説明したが、遊技状態が異なれば、カテゴリテーブル、及びハズレ図柄テーブルの種類と内容、及びテーブルの切り替え時期を異なる内容としてもよい。また、実施例 1 のカテゴリテーブルと実施例 2 のハズレ図柄テーブルの切り替えを複合して行っても良い。より詳細な変動内容を指定したり、複雑な出現率の操作を実現する事が可能となる。

【0124】

モード情報指定コマンドは、実施例 1 においては当否判定に基づいた図柄の変動開始時と変動終了時の 2 回、実施例 2 においては図柄の変動終了時の 1 回、サブ統合制御装置 83 に送信したが、始動入賞処理において先読判定コマンド及び保留数指示コマンドを送信するタイミングと同タイミング（個別のコマンドでもよいし、どちらかのコマンドとまとめたコマンドでもよいし、3 個の情報をまとめたコマンドでもよい）で送信してもよい。これにより、サブ統合制御装置 83 が随時使用中のカテゴリテーブル、又はハズレ図柄テーブルを確認することができる。

40

【0125】

また、サブ統合制御装置 83 自身が変動指示コマンドと保留数指示コマンドとの受信に基づいてカテゴリテーブル、又はハズレ図柄テーブルの切り替え時期を判断可能とする構成としてもよく、先読判定コマンド受信時は、保留記憶数から該先読判定コマンドに対応する保留記憶の当否判定時のカテゴリテーブル、又はハズレ図柄テーブルの種類を判断し、該判断したカテゴリテーブル、又はハズレ図柄テーブルを参照して先読演出を実施する

50

構成としてもよく、この構成により、現在実施中の演出カテゴリと先読演出が示唆する演出カテゴリとが相違した場合は、カテゴリテーブル、又はハズレ図柄テーブルが切り替わる時期を示唆することができる。

#### 【0126】

また、カテゴリテーブルと演出モードを対応付ける構成も記載したが、それだけでなく、演出上はどのカテゴリテーブルが選択されているか判別が困難な演出モードを設けて、遊技者に推測させることも考えられる。演出内容の設定次第では、リーチAが出現した時に、リーチAが出ると当り確定のカテゴリテーブルが否かで煽ったり、遊技者を楽しませることが可能となる。

#### 【0127】

また、遊技者がカテゴリテーブル、又はハズレ図柄テーブルを選択できる構成も考えられる。このようにすれば、遊技者がリーチが発生すれば大当り確定などの遊技性を決めることができるため、遊技者が遊技性を選択できる新規な遊技性として行うことができるようになる。なお、その際も、あくまでもハズレ時の変動内容を選択しているだけであるため、大当り確率や賞球に関しては何ら影響がなく、遊技機の性能に影響を与えない範囲で行うことができる。

#### 【0128】

また、本実施例では、当否判定でハズレとされた時の処理で説明したが、当選と判定された時に、当り図柄にもカテゴリテーブルを設定することが考えられる。このようにすれば、当り図柄にて大当り遊技の内容や、大当り遊技後の遊技状態の設定をするだけでなく、演出のカテゴリも設定することができ、先読み演出、変動演出、大当り遊技演出、大当り遊技後の特典状態（確率変動、時短など）演出で統合的な演出を可能とすることができる。なお、モードにより当り図柄の選択範囲を変えることは遊技機の性能に影響を与えるため、当り図柄テーブルは備えない方が望ましい。また、本実施例では特別図柄のハズレ図柄で説明したが、普通図柄に用いても同様の効果を奏する。

#### 【産業上の利用可能性】

#### 【0129】

以上のように、本発明の弾球遊技機によれば、大当り確率に影響を与えずに特定の変動パターンの選択率を変化させることが可能な遊技機となり、当否判定時に各種乱数を用いて当否判定に応じた図柄と変動パターンを選択する弾球遊技機に適用することができる。

#### 【符号の説明】

#### 【0130】

- 1 遊技盤
- 6 演出図柄表示装置
- 11 第1始動口
- 12 第2始動口
- 14 大入賞口
- 17 ゲート
- 80 主制御装置
- 82 演出図柄制御装置
- 83 サブ統合制御装置

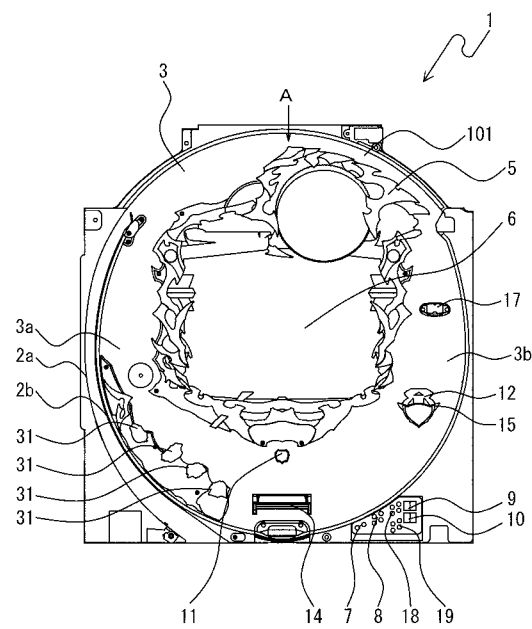
10

20

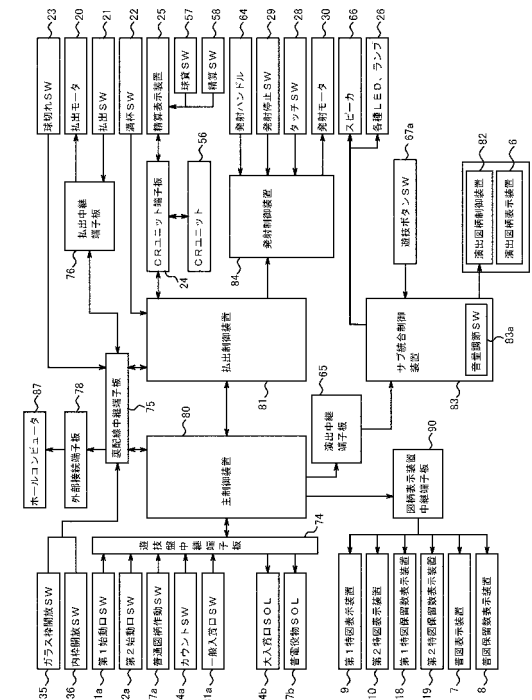
30

40

【図 1】



【図 2】

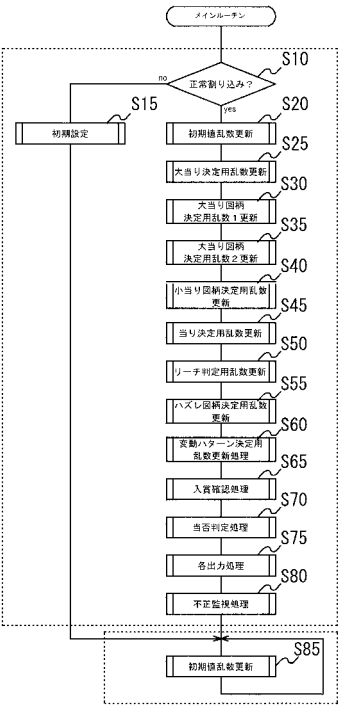


【図 3】

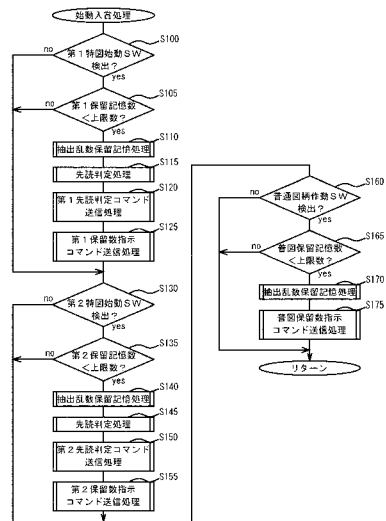
作動内容を示す図表

大当り確率	低確：1/300	高確：1/30
小当り確率	1/150	
賞球	始動口1：3個 始動口2：3個 その他入賞口：10個 第1大入賞口：13個 第2大入賞口：13個	
普通図柄当り確率	通常	1/6
	開放延長	5/6
普通電動役物開放時間	通常	0.2秒
	時短	1秒×3回

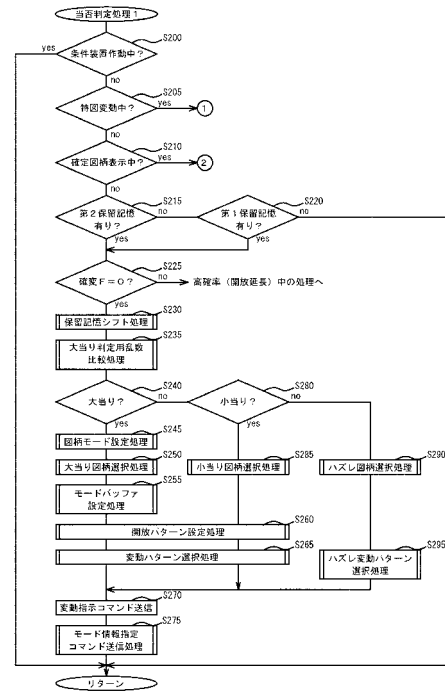
【図 4】



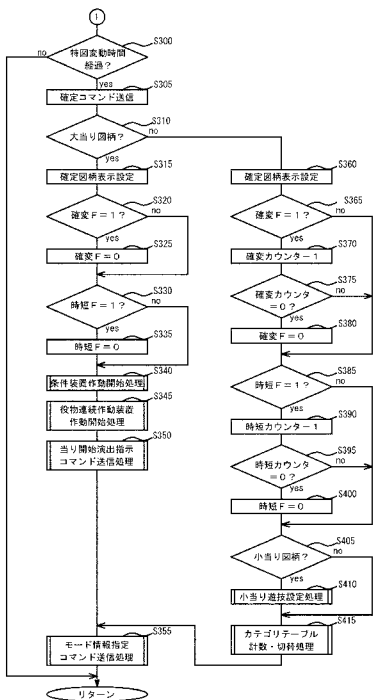
【図 5】



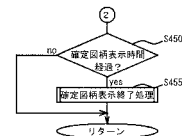
【図 6】



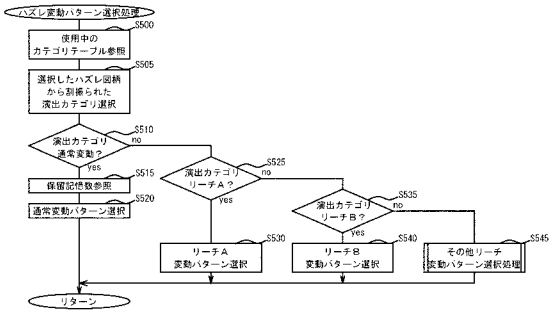
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

カテゴリテーブルの種類と内容を示す図表

ハズレ図柄	選択率	テーブルA	テーブルB	テーブルC	テーブルD	テーブルE	テーブルF
図柄A	224	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
図柄B	13	リーチ	リーチA	リーチB	リーチ	リーチ	通常変動
図柄C	9	リーチA	リーチA	リーチB	通常変動	リーチB	通常変動
図柄D	2	リーチB	リーチA	リーチB	通常変動	リーチA	通常変動

カテゴリテーブル毎にハズレ図柄に対して割り振られた演出カテゴリ（演出内容）の組合せが異なる構成となっている。従って、ハズレ図柄の選択率（図9、S500）は一定であるため、カテゴリテーブルを切り替えることにより、特定の演出カテゴリ（所定のリーチ演出）の出現率を調整する事が可能な構成となる。

図表中の「リーチA」、「リーチB」は特定のリーチ演出を指定しているが、「リーチ」は、リーチAからリーチF（又はリーチCからリーチF）のいずれかを選択（図9、S545）することを指定している。

各カテゴリテーブルの特徴

- テーブルA：全ての演出が図柄の選択率（リーチの選択率）に応じて出現する期間を作る。
- テーブルB：完全ハズレ（通常変動）以外はリーチAのみとなり、リーチAが集中する期間を作る。
- テーブルC：リーチBが集中する期間を作る。
- テーブルD：特にリーチの内容を特定しない、いわゆる通常の変動期間を作る。
- テーブルE：テーブルAと比べて、リーチAとBの出現率が逆転した期間を作る。
- テーブルF：ハズレの場合はすべて通常変動となるため、リーチが発生した時点で大当たり確定となる期間を作る。

サブ統合制御装置83も図10に示す図表の内容を独自に記憶している。

【図 11】

カテゴリテーブルの切り替え時期を示す図表

通常遊技状態に移行した時点からの特徴の変動回数でカテゴリテーブルを切り替える

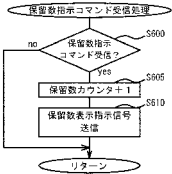
カテゴリテーブル	特徴変動期間	特徴変動回数
テーブルA	1～100	100
テーブルB	101～150	50
テーブルC	151～200	50
テーブルD	201～300	100
テーブルE	301～400	100
テーブルF	401～450	50

テーブルFの期間が終了したら、モードAに戻る。  
テーブルFの期間が終了したら、大当たりするまで切り替わらないテーブルGを備えてもよい。  
テーブルFからAに戻る回数を限定し、限度に達したら大当たりするまで切り替わらないテーブルGに切り替わる構成としてもよい。

この表では、通常遊技状態時のみ記載していますが、他の遊技状態でも同様のテーブル構成を備えてもよい。  
なお、大当たり時に確率変動、又は、確率が付与された場合、確率変動、時短が終了して通常遊技状態になった時点で図表のカテゴリテーブルを用いた選択が開始される。

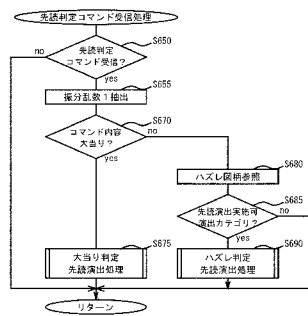
サブ統合制御装置83も図11に示す図表の内容を独自に記憶している。

【図 12】

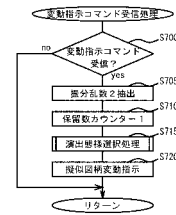




【図 13】



【図 14】

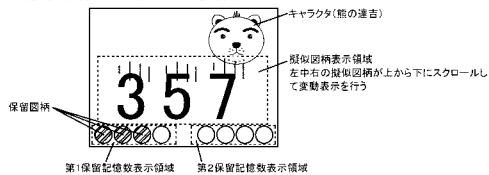


【図 15】

演出図柄表示装置 6 で実施する演出表示例 1

各演出カテゴリの演出表示例

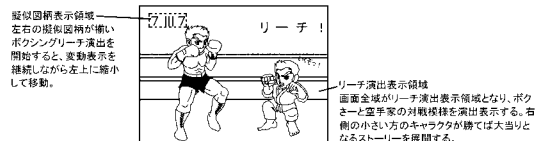
(1) 通常変動の完全ハズレ(演出カテゴリ「通常変動」)



(2) リーチAの演出カテゴリとなる空手リーチ



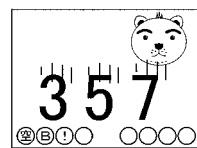
(3) リーチBの演出カテゴリとなるボクシングリーチ



【図 16】

演出図柄表示装置 6 で実施する演出表示例 2

先読みの表示例

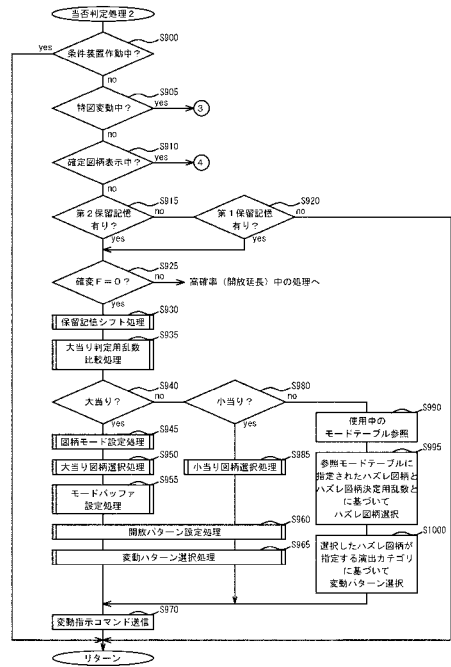


空 : 空手リーチ(リーチA)の発生を示唆

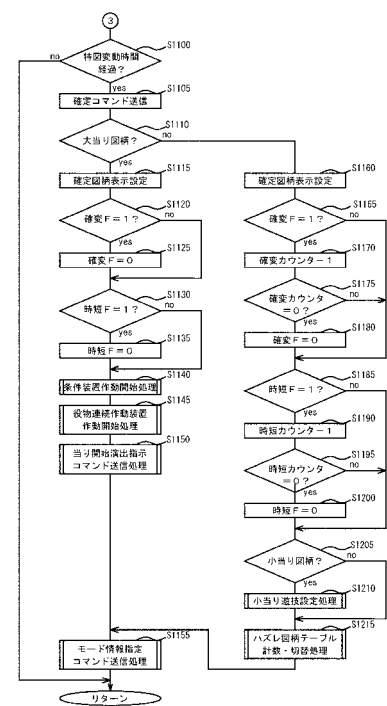
B : ボクシングリーチ(リーチB)の発生を示唆

! : リーチA, B以外のリーチの発生を示唆

【図 17】



【図 18】



【図 19】

ハズレ図柄テーブルの種類と内容を示す図表

ハズレ図柄	演出カテゴリ	ハズレ図柄テーブルA	ハズレ図柄テーブルB	ハズレ図柄テーブルC	ハズレ図柄テーブルD	ハズレ図柄テーブルE
図柄A	通常変動	○	○	○	○	
図柄B	リーチ			○		○
図柄C	リーチA	○				○
図柄D	リーチB		○			○

ハズレ図柄テーブル毎に選択可能なハズレ図柄が指定された構成となっている図表では、各ハズレ図柄テーブルの○印が選択可能なハズレ図柄（本実施例では各テーブル1個から3個）となる

従って、選択可能なハズレ図柄は、選択時にどのハズレ図柄テーブルが選択されているかで変わってくる。ハズレ図柄の選択率を異ならせても、いずれもハズレ図柄であるため、遊技機の性能に影響は与えない。

各ハズレ図柄テーブルの特徴

- ハズレ図柄テーブルA：リーチAが集中する期間を作る。
- ハズレ図柄テーブルB：リーチBが集中する期間を作る。
- ハズレ図柄テーブルC：特にリーチの内容を特記しない、いわゆる通常の変動期間を作る。
- ハズレ図柄テーブルD：リーチが発生した時点で大当り確定となる演出モードとすることができる。
- ハズレ図柄テーブルE：全ての変動がリーチ変動となる演出モードとすることができる。