

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7433638号  
(P7433638)

(45)発行日 令和6年2月20日(2024.2.20)

(24)登録日 令和6年2月9日(2024.2.9)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全29頁)

(21)出願番号	特願2020-40724(P2020-40724)	(73)特許権者	395018239
(22)出願日	令和2年3月10日(2020.3.10)		株式会社高尾
(65)公開番号	特開2021-141958(P2021-141958 A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2 2 番地
(43)公開日	令和3年9月24日(2021.9.24)	(74)代理人	100129001
審査請求日	令和5年2月13日(2023.2.13)		弁理士 林 崇朗
		(72)発明者	鈴木 裕一郎
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2 2 番地 株式会社高尾内
		審査官	篠崎 正

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者による遊技に基づいて抽選を実行する抽選手段と、  
前記抽選に当選した場合、通常遊技状態より遊技者に有利な遊技状態である有利遊技状態を実行する有利遊技手段と、  
前記抽選に当選する確率が異なる複数の設定値のうちのいずれか 1 つの設定値を、管理者の操作に基づいて設定する確率設定手段と、  
前記複数の設定値のうち前記確率設定手段によって設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を、前記通常遊技状態において実行する設定示唆手段と  
を備える遊技機であって、  
前記有利遊技状態が終了してから前記通常遊技状態において継続する特定期間において、  
少なくとも前記抽選を所定回数実行すると前記設定示唆演出を実行し、実行される前記設定示唆演出の信頼度は、前記通常遊技状態のうち前記特定期間とは異なる通常期間において実行される前記設定示唆演出の信頼度よりも高く、  
前記通常期間よりも前記特定期間の方が前記設定示唆演出の頻度が高い、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本明細書は、弾球遊技機（パチンコ遊技機、パチンコ台とも呼ばれる。）および回胴式遊技機（パチンコ型スロットマシン、パチスロとも呼ばれる）を含む遊技機に関する技術

を開示する。

【背景技術】

【0002】

遊技機は、遊技者による遊技に基づいて抽選を実行し、その抽選に当選した場合、通常遊技状態より遊技者に有利な遊技状態である有利遊技状態を実行する。有利遊技状態としては、例えば、弾球遊技機では、大当り遊技、小当り遊技、確変遊技、時短遊技などがあり、回胴式遊技機では、ボーナスゲーム、リプレイタイム、アシストタイムなどがある。

【0003】

遊技機には、有利遊技状態となる当選確率が異なる複数の設定値のうちのいずれか1つの設定値を、管理者の操作に基づいて設定可能に構成されたものがある。特許文献1には、このような遊技機において、有利遊技状態を終了した直後に、遊技機に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行する技術について開示されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2019-111033号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

遊技機においては、有利遊技状態が終了した直後に遊技者が遊技を止めてしまう傾向にある。そのため、有利遊技状態の終了直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制する技術が求められている。

20

【0006】

特許文献1の遊技機では、有利遊技状態となる当選確率が比較的に高い設定値（いわゆる高設定）を示唆する設定示唆演出が、有利遊技状態が終了した直後に実行された場合には遊技者が遊技を継続する可能性が高くなる。しかしながら、設定示唆演出によって高設定が示唆されることは稀であるため、有利遊技状態の終了直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを効果的に抑制できないという問題があった。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本明細書に開示する技術は、以下の形態として実現できる。

30

本明細書に開示する一形態における弾球遊技機は、遊技者による遊技に基づいて抽選を実行する抽選手段と；前記抽選に当選した場合、通常遊技状態より遊技者に有利な遊技状態である有利遊技状態を実行する有利遊技手段と；前記抽選に当選する確率が異なる複数の設定値のうちのいずれか1つの設定値を、管理者の操作に基づいて設定する確率設定手段と；前記複数の設定値のうち前記確率設定手段によって設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を、前記通常遊技状態において実行する設定示唆手段とを備える遊技機である。この遊技機では、前記有利遊技状態が終了してから前記通常遊技状態において継続する特定期間において実行される前記設定示唆演出の頻度が高く、少なくとも所定回数抽選を実行すると設定示唆演出を実行し、信頼度は、前記通常遊技状態のうち前記特定期間とは異なる通常期間において実行される前記設定示唆演出の信頼度よりも高い。この形態の遊技機によれば、特定期間における設定示唆演出の信頼度が、通常期間における設定示唆演出の信頼度よりも高く、頻度も高いため、有利遊技状態が終了した後であっても遊技を継続する動機付けを遊技者に与えることができる。その結果、有利遊技状態の終了直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。

40

【0008】

(1) 本明細書に開示する一形態における遊技機は、遊技者による遊技に基づいて抽選を実行する抽選手段と；前記抽選に当選した場合、通常遊技状態より遊技者に有利な遊技状態である有利遊技状態を実行する有利遊技手段と；前記抽選に当選する確率が異なる複数の設定値のうちのいずれか1つの設定値を、管理者の操作に基づいて設定する確率設定手

50

段と；前記複数の設定値のうち前記確率設定手段によって設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を、前記通常遊技状態において実行する設定示唆手段とを備える。この遊技機において、前記設定示唆手段は、前記有利遊技状態が終了してから前記通常遊技状態において継続する特定期間において、前記通常遊技状態のうち前記特定期間とは異なる通常期間と比較して高い頻度で前記設定示唆演出を実行する。この形態の遊技機によれば、特定期間において高い頻度で実行される設定示唆演出を確認するために、有利遊技状態が終了した後であっても遊技を継続する動機付けを遊技者に与えることができる。その結果、有利遊技状態の終了直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。

【 0 0 0 9 】

( 2 ) 上記形態の遊技機において、前記設定示唆手段は、前記通常期間において第 1 の回数の前記抽選が実行される度に前記設定示唆演出を実行し、前記特定期間において前記第 1 の回数よりも少ない第 2 の回数の前記抽選が実行される度に前記設定示唆演出を実行してもよい。この形態の遊技機によれば、特定期間において通常期間よりも高い頻度による設定示唆演出の実行を実現できる。

10

【 0 0 1 0 】

( 3 ) 上記形態の遊技機において、前記設定示唆手段は、前記通常期間において 1 回の前記抽選が実行される度に第 1 の確率で前記設定示唆演出を実行し、前記特定期間において 1 回の前記抽選が実行される度に前記第 1 の確率よりも高い第 2 の確率で前記設定示唆演出を実行してもよい。この形態の遊技機によれば、特定期間において通常期間よりも高い頻度による設定示唆演出の実行を実現できる。

20

【 0 0 1 1 】

( 4 ) 上記形態の遊技機において、前記設定示唆演出のうち前記特定期間に行われる設定示唆演出は、前記通常期間に行われる設定示唆演出とは異なる態様による設定示唆演出を含んでもよい。この形態の遊技機によれば、通常期間とは異なる特定期間であることを遊技者に認識させることができる。その結果、有利遊技状態の終了直後に遊技者が遊技を止めてしまうことをいっそう抑制できる。

【 0 0 1 2 】

本明細書に開示する技術は、遊技機とは異なる種々の形態で実現できる。本明細書に開示する技術は、例えば、遊技機の形態のほか、弾球遊技機、回胴式遊技機、遊技機の制御方法、ならびに、遊技機のプログラムなどの形態で実現できる。

30

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 3 】

【図 1】パチンコ機の構成を示す正面図である。

【図 2】遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 3】パチンコ機の構成を示す裏面図である。

【図 4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5】主制御装置が実行するメインルーチンを示すフローチャートである。

【図 6】主制御装置が実行する始動入賞確認処理を示すフローチャートである。

【図 7】主制御装置が実行する先読み判定処理を示すフローチャートである。

【図 8】主制御装置が実行する当否判定処理を示すフローチャートである。

40

【図 9】主制御装置が実行する当否判定処理を示すフローチャートである。

【図 10】主制御装置が実行する当否判定処理を示すフローチャートである。

【図 11】主制御装置が実行する当否判定処理を示すフローチャートである。

【図 12】主制御装置が実行する大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図 13】主制御装置が実行する大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図 14】主制御装置が実行する大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図 15】遊技特性の設定変更に関する主制御装置の詳細構成を示すブロック図である。

【図 16】設定示唆演出の態様を説明する表である。

【図 17】設定示唆演出の演出内容の一例を示す説明図である。

【図 18】第 5 実施形態における設定示唆演出の演出内容の一例を示す説明図である。

50

【図 19】第 7 実施形態の特定期間における設定示唆演出の態様を説明する表である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

A. 第 1 実施形態

図 1 は、パチンコ機 50 の構成を示す正面図である。図 2 は、遊技盤 1 の構成を示す正面図である。図 3 は、パチンコ機 50 の構成を示す裏面図である。

【0015】

パチンコ機 50 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 51 にて各構成を保持する構造を有している。外枠 51 の左側上下にはヒンジ 53 が設けられており、ヒンジ 53 により、板ガラス 61 が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）52 および内枠 70（図 3）が、外枠 51 に対し開閉可能に構成される。前枠 52 の板ガラス 61 の奥には、内枠に保持された遊技盤 1（図 2）が設けられている。

10

【0016】

前枠 52 の上部の左右両側にはスピーカ 66 が設置されており、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向性を向上させる。前枠 52 には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 65 のほか、遊技の異常を報知する LED が設けられている。

【0017】

前枠 52 の下部には、上皿 55 と下皿 63 とが一体に形成されている。下皿 63 の右側には発射ハンドル 64 が設けられており、発射ハンドル 64 を時計回りに操作することにより発射装置が作動し、上皿 55 から供給された遊技球が遊技盤 1 に向けて発射される。

20

【0018】

下皿 63 は、上皿 55 から溢れた賞球を受けるよう構成されており、球抜きレバーを操作することで、下皿 63 に溜まった遊技球を遊技店に備えられたドル箱に移すことができる。また、上皿 55 の中央には、演出ボタン 67 およびジョグダイヤル 68 が設けられている。

【0019】

パチンコ機 50 は、演出ボタン 67 の左側に十字ボタン 69 を備える。図 1（a）に示すように、十字ボタン 69 は、中央から上下左右方向に突出した各突出部を備えた略十字状に形成された押しボタンとして構成される。各突出部には、「上」、「下」、「左」および「右」の文字が印字されており、押下により個々の部位が下方に沈下するように構成されている。また、上突出部、下突出部、左突出部および右突出部の下方には、破線にて図示するように、各突出部が沈下した際に、これを検知する検知スイッチとして、十字ボタン上 SW 69 a、十字ボタン下 SW 69 b、十字ボタン左 SW 69 c および十字ボタン右 SW 69 d が設けられている。これにより、例えば、遊技者が十字ボタン 69 の上突出部を押下した場合は、上突出部の沈下に伴って押下されたことを十字ボタン上 SW 69 a が検知して、その検知に基づく検知信号を生成し、後述するサブ統合制御装置 83 に送信するように構成されている。

30

【0020】

パチンコ機 50 は、いわゆる CR 機であり、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット（CR ユニット）56 が付属されていると共に、上皿 55 の右側には球貸ボタン 57、精算ボタン 58、残高表示器 59 が設けられている。

40

【0021】

シリンダ錠 39 は、前枠 52 および内枠 70 を外枠 51 にロックするシリンダ錠である。シリンダ錠 39 に所定の鍵を挿入して鍵を時計回りに操作すると、内枠 70 が開放され、反時計回りに操作すると、前枠 52 が開放される。

【0022】

図 2 に示すように、遊技盤 1 には、外レール 2 a と内レール 2 b とによって囲まれた略円形の遊技領域 3 が形成されている。遊技領域 3 には、その中央部にセンターケース 5 が装着され、センターケース 5 に向かって左横には、普通図柄作動ゲート 17 が設置されている。普通図柄作動ゲート 17 を遊技球が通過すると、普通図柄の当否抽選用の複数種類

50

の乱数が抽出され、抽出された乱数に基づく当否判定（普通図柄抽選）が行なわれる。

【 0 0 2 3 】

センターケース 5 の直下には、遊技球の入球に起因して、特別図柄（特図とも記載）の変動表示を伴う大当たり抽選が行われる第 1 始動口 1 1 および第 2 始動口 1 2 が、上下に並んで配設されている。第 1 始動口 1 1 は、常時遊技球が入球可能に構成されているが、第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選により開放される普通電動役物として構成されており、普通図柄抽選での当選時のみ入球可能となっている。

【 0 0 2 4 】

第 1 始動口 1 1 および第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球すると、複数種類の数値データ（例えば、乱数）が抽出され、保留記憶として記憶される。普通電動役物として構成された第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選時に、所定の回数にわたり、所定時間の開放が行われる。具体的には、通常モード時であれば、1 回の当選により約 2 . 6 秒の開放が 2 回行なわれる。

【 0 0 2 5 】

第 2 始動口 1 2 の下方には、大当たり抽選で当たると行われる大当たり遊技の際に開放される特別電動役物からなる大入賞口 1 4 が配設されている。また、遊技領域 3 における向かって左下の領域には、複数の普通入賞口 3 1 ~ 3 4 が配設されている。

【 0 0 2 6 】

遊技盤 1 における向かって右下の領域には、7 セグメントの特図表示装置 9 と、4 個の L E D からなる特図保留数表示装置 1 8 と、2 個の L E D からなる普通図柄表示装置 7 と、4 個の L E D からなる普図保留数表示装置 8 が設置されている。

【 0 0 2 7 】

遊技盤 1 のセンターケース 5 には、中央に演出図柄表示装置 6（全体の図示は省略）の L C D パネルが配設され、L C D パネルの画面上では、演出図柄の変動表示等を行うことで大当たり抽選の結果を報知する大当たり演出が行われる。

【 0 0 2 8 】

センターケース 5 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージ等が設けられている。遊技盤 1 の遊技領域 3 には多数の遊技釘 4 が植設されており、盤面最下部にはアウト口が設けられている。

【 0 0 2 9 】

図 3 に示すように、パチンコ機 5 0 の裏側は、遊技盤 1 を脱着可能に取付ける内枠 7 0 が外枠 5 1 に収納された構成となっている。内枠 7 0 は、前枠 5 2 と同様、一方の側縁（図 3 に向かって右側）の上下位置が外枠 5 1 に設けられたヒンジ 5 3 に結合され、開閉可能に設置されている。内枠 7 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方（上流）から球タンク 7 1、タンクレール 7 2、払出ユニット 7 3 が設けられ、払出ユニット 7 3 の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技盤 1 の入賞口に遊技球が入賞すると、球タンク 7 1 に貯留されている所定個数の遊技球（賞球）が払出装置から払い出され、流下通路を通り上皿 5 5 に払い出される。本実施形態では、払出装置は、球貸ボタン 5 7 の操作に応じて遊技球（貸球）を払い出すよう構成されている。

【 0 0 3 0 】

パチンコ機 5 0 の裏側には、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3、発射制御装置、電源基板 8 5 が設けられている。主制御装置 8 0、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 は、遊技盤 1 に設けられ、払出制御装置 8 1、発射制御装置、電源基板 8 5 は、内枠 7 0 に設けられている。図 3 では、発射制御装置が記載されていないが、発射制御装置は、払出制御装置 8 1 の奥側（遊技盤 1 側）に配されている。

【 0 0 3 1 】

球タンク 7 1 の右側には、外部接続端子板 7 8 が設けられており、外部接続端子板 7 8 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（図示しない）へ送られる。

【 0 0 3 2 】

10

20

30

40

50

内枠 70 の裏側には、設定変更有効化スイッチ 302 と、設定変更入力スイッチ 304 とが設けられている。設定変更有効化スイッチ 302 および設定変更入力スイッチ 304 は、主制御装置 80 に設けられている。設定変更有効化スイッチ 302 は、パチンコ機 50 の遊技特性に関する設定を変更する処理を有効にする操作を、パチンコ機 50 の管理者から受け付ける。設定変更入力スイッチ 304 は、設定変更有効化スイッチ 302 によって設定変更処理が有効となっている間に、パチンコ機 50 の遊技特性に関する設定を変更する入力を、パチンコ機 50 の管理者から受け付ける。パチンコ機 50 の設定変更に関する詳細については後述する。

#### 【0033】

図 4 は、パチンコ機 50 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 50 は、主制御装置 80 を中心にして構成されている。図 4 には、単に信号を中継するいわゆる中継基板や電源基板等は記載されていない。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、出力ポートなどを備えている。発射制御装置 84、電源基板には、CPU、ROM、RAM を備えていないが、他の実施形態では、発射制御装置 84 など

10

#### 【0034】

主制御装置 80 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 SW 11a と、第 2 始動口 12 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口 SW 12a と、普通図柄作動ゲート 17 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動 SW 17a と、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 SW 14a と、普通入賞口 31 ~ 34 に入球した遊技球を検出する普通入賞口 SW 31a とを備える。主制御装置 80 は、これら各種スイッチからの検出信号の入力を受け付ける。

20

#### 【0035】

主制御装置 80 は、コンピュータプログラムに基づいて動作する。主制御装置 80 は、各種スイッチから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する。主制御装置 80 は、これら各種のコマンドを払出制御装置 81 およびサブ統合制御装置 83 に出力する。

#### 【0036】

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特図表示装置 9、特図保留数表示装置 18、普通図柄表示装置 7、普図保留数表示装置 8 などの各種表示装置における表示を制御する。

30

#### 【0037】

主制御装置 80 は、大入賞口ソレノイド 14b を制御することによって大入賞口 14 の開閉を制御する。主制御装置 80 は、普電役物ソレノイド 12b を制御することによって第 2 始動口 12 の開閉を制御する。

#### 【0038】

主制御装置 80 は、出力信号を試験信号端子にも出力する。主制御装置 80 は、図柄変動や大当たりなどの管理用の信号を、外部接続端子板 78 を介してホールコンピュータ 87 に出力する。主制御装置 80 は、払出制御装置 81 とは双方向通信可能に構成されている。

40

#### 【0039】

払出制御装置 81 は、主制御装置 80 から受信したコマンドに応じて払出モータ 20 を制御することによって賞球を払い出す。払出 SW 21 は、賞球として払い出される遊技球を計数し、その検出信号を払出制御装置 81 に出力する。払出制御装置 81 は、払出 SW 21 からの検出信号に基づいて賞球の計数を実行する。他の実施形態では、払出 SW 21 は、主制御装置 80 および払出制御装置 81 の双方に検出信号を出力し、主制御装置 80 および払出制御装置 81 の双方が賞球の計数を実行してもよい。

#### 【0040】

払出制御装置 81 は、ガラス枠開放 SW 35、内枠開放 SW 36、球切れ SW 23、払出 SW 21、満杯 SW 22 からの信号の入力を受け付け、満杯 SW 22 により下皿 63 が

50

満タンであることを示す信号が入力された場合や、球切れSW23により球タンク71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た場合には、払出モータ20を停止させ、賞球の払出動作を停止する。満杯SW22および球切れSW23は、その状態が解消されるまで信号を出力し続けるように構成されており、払出制御装置81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20の駆動を再開する。

【0041】

払出制御装置81は、CRユニット端子板24を介してCRユニット56と通信する。払出制御装置81は、CRユニット56との通信に基づいて払出モータ20を制御することによって、貸し球の排出を制御する。払出SW21は、払出された貸し球を検出し、その検出信号は払出制御装置81に出力される。CRユニット端子板24は、精算表示装置25と双方向通信可能に構成されている。精算表示装置25は、遊技者から遊技球の貸出しの要求を受け付ける球貸ボタン57と、遊技者から精算の要求を受け付ける精算ボタン58とを備える。

10

【0042】

払出制御装置81は、外部接続端子板78を介して賞球に関する情報や、内枠70および前枠52の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータ87に送信する。払出制御装置81は、発射制御装置84に対して発射停止信号を送信する。

【0043】

本実施形態では、パチンコ機50は、遊技球を払出するように構成されているが、他の実施形態では、賞球を払い出さずに記憶する封入式として構成されていてもよい。

20

【0044】

発射制御装置84は、発射モータ30を制御することによって、遊技領域3に遊技球を発射する。発射制御装置84は、発射ハンドル64からの回動量信号や、タッチSW28からのタッチ信号、発射停止SW29から発射停止信号などの入力を受け付ける。発射ハンドル64は、遊技者の操作量に応じた回動量信号を出力する。発射ハンドル64は、遊技者が接触していることを示すタッチ信号を出力する。発射停止SW29は、遊技者の操作に基づいて発射停止スイッチ信号を出力する。発射制御装置84は、タッチ信号の未入力時には遊技球の発射を停止する。発射制御装置84は、発射停止スイッチ信号の入力時にも遊技球の発射を停止する。

【0045】

30

サブ統合制御装置83は、主制御装置80からデータおよびコマンドを受信し、これらを演出表示制御用データ、音制御用データ、ランプ制御用データに振り分ける。サブ統合制御装置83は、演出表示制御用データを演出図柄制御装置82に送信する。サブ統合制御装置83は、音制御用データに基づいてスピーカ66からの音声出力を制御する。サブ統合制御装置83は、ランプ制御用データに基づいて各種LED、ランプ26を制御する。

【0046】

サブ統合制御装置83は、演出ボタン67およびジョグダイヤル68に接続されている。サブ統合制御装置83は、演出ボタン67およびジョグダイヤル68における遊技者の操作に応じた検出信号の入力を受け付ける。

【0047】

40

サブ統合制御装置83と演出図柄制御装置82とは双方向通信が可能である。演出図柄制御装置82は、サブ統合制御装置83から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置80から送信されてきたものとサブ統合制御装置83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、演出図柄等の演出画像を表示させる。

【0048】

パチンコ機50は、常時入賞が可能な第1始動口11と、普通図柄抽選での当選により一定期間にわたり開放され入賞が可能となる第2始動口12を備え、第1始動口11および第2始動口12への入賞に起因して抽出された数値データ（乱数）に基づいて大当たり抽選が行われる。そして、大当たり抽選の際には、特図表示装置9にて特別図柄の変動表示が行われると共に、これらを停止表示して確定図柄を表示することで大当たり抽選の結果が報

50

知される。また、これと並行して、演出図柄表示装置 6 の画面上で、演出図柄の変動表示を実行した後にこれらを停止表示して特別図柄に対応した演出図柄の確定図柄を表示して、大当たり抽選の結果を報知する疑似演出が行われる。

【 0 0 4 9 】

また、パチンコ機 5 0 では、第 1 始動口 1 1 および第 2 始動口 1 2 への入賞により抽出された乱数が、最大 4 個まで保留記憶として記憶され、特図保留数表示装置 1 8 にて保留記憶の数が表示されると共に、サブ統合制御装置 8 3 によって演出図柄表示装置 6 の画面上の所定の領域に、各保留記憶に対応する保留図柄が表示される。また、大当たり抽選で当たると、所定ラウンド数の大当たり遊技（大当たり遊技状態）が行われる。

【 0 0 5 0 】

そして、大当たり遊技の終了後は、一定期間（所定数の大当たり抽選が行われるまでの期間）にわたり、パチンコ機 5 0 の遊技状態が、大当たり抽選で当る確率が上昇する確変モード（確変遊技状態）となり、また、これと同時に、普通図柄抽選での当選確率が上昇すると共に、普通図柄抽選での当選時の第 2 始動口 1 2 の開放時間が延長され、さらに普通図柄の変動時間が短縮される時短モード（時短遊技状態）となる。なお、確変モードと時短モードのどちらでもない遊技状態を、通常モード（通常遊技状態）と記載する。

【 0 0 5 1 】

また、本実施形態のパチンコ機 5 0 では、保留図柄として、複数種類の保留図柄が設けられている。各種類の保留図柄は、対応する保留記憶が大当たりとなる確率である所謂信頼度の違いによって、異なる表示態様によって複数種類設けられている。また、対応する保留記憶の信頼度は、該保留記憶が消化（変動表示の開始による保留図柄の消去）される直前に表示された保留図柄の表示態様によって示される。そして、各種類の保留図柄を表示することで、対応する保留記憶により大当たりとなる可能性の有無や、該可能性の大きさを示唆する保留予告演出が行われる。

【 0 0 5 2 】

また、この保留予告演出の一つとして、一旦表示された保留図柄（一時保留図柄）を、他の種類の保留図柄であって変動表示直前に表示される最終の保留図柄（最終保留図柄）に変化させる「変化演出」が行われる。なお、この変化演出では、対応する保留記憶が消化されるまで最終保留図柄が表示され、最終保留図柄の種類により、該保留記憶により大当たりとなる可能性の有無や、該可能性の大きさが示唆される。なお、本実施形態の「一時保留図柄」とは、最初に表示される保留図柄に限らず、「最終保留図柄」に至るまでの全ての保留図柄を含めたものであって、変化の過程における最終保留図柄以外の保留図柄である。

【 0 0 5 3 】

さらに、保留図柄に対して変化演出が行われる際には、一時保留図柄の種類が変化することを示唆する「段階演出」が行われると共に、変化演出が行われないいずれかの保留図柄に対しても、疑似的な段階演出（疑似段階演出とも呼称する場合がある）が行われる。この段階演出には複数の態様が設けられており、抽選により、段階演出が行われる保留図柄の種類や、該保留図柄に対応する保留記憶により大当たりとなるか否か等に応じた確率でこの態様が選択される。よって、遊技者には、変化演出が行われるか、或いは、保留図柄に対応する保留記憶が消化される直前になるまで表示されている保留図柄が一時保留図柄であるのか最終保留図柄であるのか、判別不能である。そして、このように本実施形態では、変化演出の実行の可否に関係なく、段階演出や疑似的な段階演出が行われる。よって、当該演出が段階演出なのか疑似的な段階演出なのかを判別不能な遊技者に対して、当該段階演出及び疑似的な段階演出は、変化演出が行われることの期待感を煽る、所謂「前兆演出」として機能するものである。

【 0 0 5 4 】

なお、言うまでも無く、保留予告演出や変化演出は、大当たり抽選の結果を常に正確に予告するというものではなく、予告が外れる場合もあり、無論、保留予告演出や変化演出が行われていない保留記憶による大当たり抽選で当ることもある。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 5 5 】

図 5 は、主制御装置 8 0 が実行するメインルーチンを示すフローチャートである。パチンコ機 5 0 の主制御装置 8 0 におけるメインルーチンについて、図 5 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、このメインルーチンは、2 m s 周期のタイマ割り込み処理として起動される。

## 【 0 0 5 6 】

S 1 0 では、主制御装置 8 0 は、正常なタイマ割り込みによりメインルーチンが起動されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には ( S 1 0 : Y e s )、S 2 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 0 : N o )、S 1 5 に処理を移行する。

10

## 【 0 0 5 7 】

S 1 5 では、主制御装置 8 0 は、C P U や I / O 等の初期設定を行い、S 7 5 に処理を移行する。一方、S 1 0 で肯定判定が得られた場合には、主制御装置 8 0 は、初期値乱数の更新 ( S 2 0 )、大当たり決定用乱数の更新 ( S 2 5 )、大当たり図柄決定用乱数の更新 ( S 3 0 )、当り決定用乱数の更新 ( S 3 5 )、リーチ判定用乱数の更新 ( S 4 0 )、変動パターン決定用乱数 1、2 の更新 ( S 4 5 ) を行う。

## 【 0 0 5 8 】

なお、初期値乱数は、0 ~ 3 8 9 9 の範囲であり、乱数の大きさは 3 9 0 0 である。また、大当たり判定用乱数は、0 ~ 3 8 9 9 の範囲であり、乱数の大きさは 3 9 0 0 である。なお、通常モードにおいて大当たりとなる値の数は 1 3 (大当たり確率は 1 / 3 0 0) で、7 7 5 ~ 7 7 8, 1 7 7 5 ~ 1 7 7 8, 2 7 7 5 ~ 2 7 7 9 となる。また、確変モードにおいては、大当たりとなる値の数は、1 3 よりも大きい数となるものである。

20

## 【 0 0 5 9 】

さらに、確変モードにおいては、大当たりとなる値の数は、通常モードにおける大当たりとなる上記乱数を含むように構成される。よって、抽出した乱数によっては、モードに関係無く大当たりとなる乱数もあれば、確変モードで大当たりとなっても通常モードでは大当たりとはならない乱数もある。つまり、抽出された時点が確変モードであったことで先読み判定により大当たりとなることが予定されていても、当該乱数に基づく変動表示開始前に、他の乱数に基づく大当たりによって確変モードが終了して通常モードになってしまった場合には、上記先読み判定結果に反して大当たりとならない場合も発生し得る。

30

## 【 0 0 6 0 】

また、大当たり図柄決定用乱数の値は、0 ~ 5 9 の範囲であり、乱数の大きさは 6 0 である。また、リーチ判定用乱数の値は、0 ~ 2 2 8 の範囲であり、乱数の大きさは 2 2 9 である。なお、通常モードにおいてリーチとなる値の数は 1 1 で、値は 0 ~ 1 0 となる。また、確変モードにおいてリーチとなる値の数は、1 1 よりも大きい数となる。

## 【 0 0 6 1 】

また、変動パターン決定用乱数 1 の値は、0 ~ 1 0 2 0 の範囲であり、乱数の大きさは 1 0 2 1 である。また、変動パターン決定用乱数 2 の値は、0 ~ 6 0 0 の範囲であり、乱数の大きさは 6 0 1 である。

## 【 0 0 6 2 】

40

そして、主制御装置 8 0 は、始動口等といった入賞口への遊技球の入賞を検出する入賞確認処理と ( S 5 0 )、始動口への入賞に起因して大当たり抽選を行う当否判定処理と ( S 5 5 )、大当たり抽選で当たった際に行われる大当たり遊技を制御する大当たり遊技処理と ( S 6 0 ) を行う。また、遊技者の不正行為を検出する不正監視処理と ( S 6 5 )、ホールコンピュータ 8 7 等に各種情報を送信する各出力処理と ( S 7 0 ) を実行する。

## 【 0 0 6 3 】

また、S 7 5 では、主制御装置 8 0 は、次のタイマ割込みが発生してメインルーチンが起動されるまで、初期値乱数の更新を繰り返し行う。

## 【 0 0 6 4 】

図 6 は、主制御装置 8 0 が実行する始動入賞確認処理を示すフローチャートである。第

50

1 始動口 1 1 および第 2 始動口 1 2 への入賞を検出し、該入賞に応じて保留記憶の生成等を行う始動入賞確認処理について、図 6 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される入賞確認処理 ( S 5 0 ) からコールされるサブルーチンとして構成されている。

【 0 0 6 5 】

S 1 0 0 では、主制御装置 8 0 は、第 1 , 第 2 始動口 S W 1 1 a , 1 2 a の検出信号に基づき、第 1 始動口 1 1 および第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は ( S 1 0 0 : Y e s ) 、 S 1 0 5 に処理を移行し、否定判定の場合は ( S 1 0 0 : N o ) 、本処理を終了する。

【 0 0 6 6 】

S 1 0 5 では、主制御装置 8 0 は、保留記憶の数が上限値 ( 一例として 4 ) か否かを判定する。そして、否定判定の場合は ( S 1 0 5 : N o ) 、 S 1 1 0 に処理を移行し、肯定判定の場合は ( S 1 0 5 : Y e s ) 、本処理を終了する。

【 0 0 6 7 】

S 1 1 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り抽選に用いられる大当り決定用乱数や、大当り抽選で当たった際に停止表示される図柄 ( 当り図柄 ) を決定するための大当り図柄決定用乱数や、疑似演出において、リーチ状態となった後に外れを示す演出図柄を停止表示させる演出 ( ノーマルリーチやスーパーリーチ ) を行うか否かを決定するためのリーチ判定用乱数や、特別図柄の変動時間等を決定するための変動パターン決定用乱数等を抽出し、これらの乱数 ( 数値データ ) を保留記憶として記憶する。そして、消化されていない保留記憶の数を示す「保留数コマンド」を生成しこれを、サブ統合制御装置 8 3 に送信し、 S 1 1 5 に処理を移行する。なお、 S 1 1 0 にてサブ統合制御装置 8 3 に送信する保留情報 ( コマンド ) は、消化 ( 消滅 ) されていない保留記憶の数を示すコマンドではなく、保留記憶の増加を示す情報を送信する構成でも良い。

【 0 0 6 8 】

S 1 1 5 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に対応する大当り決定用乱数等の値について判定する先読み判定処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 0 6 9 】

図 7 は、主制御装置 8 0 が実行する先読み判定処理を示すフローチャートである。新たに発生した保留記憶に対応する大当り決定用乱数等の値について判定する先読み判定処理について、図 7 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、始動入賞確認処理からコールされる。

【 0 0 7 0 】

S 1 5 0 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係る大当り決定用乱数の値が特定値 ( 大当り抽選で当りとなる値 ) か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には ( S 1 5 0 : Y e s ) 、 S 1 5 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 5 0 : N o ) 、 S 1 6 0 に処理を移行する。

【 0 0 7 1 】

S 1 5 5 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係る大当り決定用乱数の値が上記特定値であることを示す先読みコマンド 1 を生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

【 0 0 7 2 】

一方、 S 1 6 0 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係るリーチ判定用乱数と変動パターン決定用乱数 1 , 2 の値が特定値 ( 疑似演出でスーパーリーチとなる値 ) か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には ( S 1 6 0 : Y e s ) 、 S 1 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 6 0 : N o ) 、 S 1 7 0 に処理を移行する。

【 0 0 7 3 】

S 1 6 5 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係るリーチ判定用乱数と変動パターン決定用乱数 1 , 2 の値が上記特定値であることを示す先読みコマンド 2 を生

10

20

30

40

50

成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

【 0 0 7 4 】

また、S 1 7 0 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係るリーチ判定用乱数と変動パターン決定用乱数 1 , 2 の値が特定値（疑似演出でノーマルリーチとなる値）か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 1 7 0 : Y e s ）、S 1 7 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 1 7 0 : N o ）、S 1 8 0 に処理を移行する。

【 0 0 7 5 】

S 1 7 5 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係るリーチ判定用乱数と変動パターン決定用乱数 1 , 2 の値が上記特定値であることを示す先読みコマンド 3 を生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

10

【 0 0 7 6 】

一方、S 1 8 0 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係る大当たり決定用乱数やリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数 1 , 2 が、上記特定値のうちのいずれでもないことを示す先読みコマンド 4 を生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。このように、本実施形態の先読み判定処理では、後述する当否判定処理に先んじて、S 1 1 0 の抽出乱数保留記憶処理にて記憶した数値データを参照して、該数値データが特定値であるか否かを示す先読み判定結果をサブ統合制御装置 8 3 に送信する。

【 0 0 7 7 】

なお、「先読み判定処理」の S 1 5 5、S 1 6 5、S 1 7 5、及び S 1 8 0 では、各種先読みコマンドを送信するだけではなく、上述した「始動入賞確認処理」（図 6）の S 1 1 0 で生成した「保留数コマンド」を併せてサブ統合制御装置 8 3 に送信する構成としても良い。この構成であれば、S 1 1 0 では、「保留数コマンド」を生成して、S 1 5 5、S 1 6 5、S 1 7 5、及び S 1 8 0 の何れかを実行するまで所定のバッファに「保留数コマンド」を格納する処理が好適である。

20

【 0 0 7 8 】

図 8、図 9、図 1 0 および図 1 1 は、主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理を示すフローチャートである。保留記憶として記憶された大当たり決定用乱数により大当たり抽選を行う当否判定処理について、図 8 ~ 図 1 1 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される処理である。

30

【 0 0 7 9 】

まず、図 8 に関して、S 2 0 0 では、主制御装置 8 0 は、特別電動役物の作動中、すなわち、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 2 0 0 : Y e s ）、本処理を終了し、否定判定の場合には（S 2 0 0 : N o ）、S 2 0 5 に処理を移行する。

【 0 0 8 0 】

S 2 0 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の変動表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 2 0 5 : Y e s ）、図 1 0 の S 2 8 0 に処理を移行し、否定判定の場合には（S 2 0 5 : N o ）、S 2 1 0 に処理を移行する。

【 0 0 8 1 】

40

S 2 1 0 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 2 1 0 : Y e s ）、図 1 1 の S 2 9 0 に処理を移行し、否定判定の場合には（S 2 1 0 : N o ）、図 9 の S 2 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 8 2 】

続いて図 9 に関して、S 2 1 5 では、主制御装置 8 0 は、保留記憶の有無について判定し、肯定判定の場合には（S 2 1 5 : Y e s ）、S 2 2 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S 2 1 5 : N o ）、本処理を終了する。

【 0 0 8 3 】

S 2 2 0 では、主制御装置 8 0 は、保留記憶の数をデクリメントすると共に、最も古い保留記憶を選択し、後述する S 2 3 0、S 2 3 5、S 2 4 5、S 2 5 0、S 2 5 5、S 2

50

60、及びS265等にて参照するために、該保留記憶に記憶された情報（乱数値等の数値データ）を大当り判定用の所定のバッファに移動処理して、S225に処理を移行する。

【0084】

S225では、主制御装置80は、確変モードであることを示す確変フラグが1か否かを判定し、肯定判定の場合には（S225：Yes）、S230に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S225：No）、S235に処理を移行する。

【0085】

S230では、主制御装置80は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、確変モードに対応する当否判定用テーブル（確変テーブル）に基づき、大当り抽選を実行し、該抽選に当るか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S240に処理を移行する。

10

【0086】

一方、S235では、主制御装置80は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、通常モードに対応する当否判定用テーブル（通常テーブル）に基づき、大当り抽選を実行し、該抽選に当るか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S240に処理を移行する。

【0087】

S240では、主制御装置80は、S230又はS235の判定結果を参照して、大当り抽選で当たったか否かを判定し、肯定判定の場合には（S240：Yes）、S245に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S240：No）、S260に処理を移行する。

20

【0088】

S245では、主制御装置80は、消化した保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づき大当り図柄を決定することで、当該大当り図柄に対応して予め定められた大当り遊技のラウンド数等を決定する。そして、S250に処理を移行する。

【0089】

S250では、主制御装置80は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき、特別図柄の変動時間等を決定し、S255に処理を移行する。S255では、主制御装置80は、大当り遊技のラウンド数、大入賞口の開放パターン、大当り遊技に係る演出時間、インターバル時間、及び大当り遊技の演出態様等を設定し、S270に処理を移行する。

30

【0090】

一方、S240で否定判定が得られた場合に移行する（すなわち、大当り抽選で外れた際に移行する）S260では、主制御装置80は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき、特別図柄の変動時間等を決定し、S265に処理を移行する。

【0091】

S265では、主制御装置80は、確変モード中に実行可能な大当り抽選の残り回数を示すカウンタや、時短モード中に実行可能な大当り抽選の残り回数を示すカウンタの更新等を行い、S270に処理を移行する。

【0092】

40

S270では、主制御装置80は、上述したS220においてデクリメントした結果として残った保留記憶の数を示す「保留数コマンド」をサブ統合制御装置83に送信し、S275に処理を移行する。なお、S270にてサブ統合制御装置83に送信する保留情報（コマンド）は、消化（消滅）によって残った保留記憶の数を示すコマンドではなく、保留記憶の減少を示す情報を送信する構成でも良い。

【0093】

S275では、主制御装置80は、特別図柄の変動時間や大当り抽選の結果等を示す変動開始コマンドをサブ統合制御装置83に送信すると共に、特別図柄の変動を開始させ、本処理を終了する。このように、主制御装置80は、大当り抽選の結果を、特別図柄の変動表示の結果にて報知する。なお、変動開始コマンドを受信したサブ統合制御装置83は

50

、大当たり抽選の結果、特別図柄の変動時間をもとに、特別図柄の変動時間と同じ時間の演出の中から演出図柄表示装置 6 にて表示する疑似演出を選択し、選択した疑似演出を表示させる。また、変動開始コマンドは、さらに、大当たり抽選により消化された保留記憶が、第 1 始動口 1 1 への入賞により生成されたものであるか、第 2 始動口 1 2 への入賞により生成されたものであるかを示しても良い。

【 0 0 9 4 】

続いて図 1 0 に関して、特図の変動表示中に移行する S 2 8 0 では、主制御装置 8 0 は、特図の変動時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 2 8 0 : Y e s ) 、 S 2 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 2 8 0 : N o ) 、本処理を終了する。

10

【 0 0 9 5 】

S 2 8 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の変動表示を終了し、特図の確定図柄を表示させると共に、サブ統合制御装置 8 3 に対し演出図柄の確定表示を行わせる図柄確定コマンドを送信し、本処理を終了する。

【 0 0 9 6 】

続いて図 1 1 に関して、特図の確定表示中に移行する S 2 9 0 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定表示の継続時間が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 2 9 0 : Y e s ) 、 S 2 9 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 2 9 0 : N o ) 、本処理を終了する。

【 0 0 9 7 】

20

S 2 9 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定表示を終了し、 S 3 0 0 に処理を移行する。 S 3 0 0 では、主制御装置 8 0 は、確定表示されていた特図が大当たり時のものであるかを判定し、肯定判定の場合には ( S 3 0 0 : Y e s ) 、 S 3 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 3 0 0 : N o ) 、 S 3 4 0 に処理を移行する。

【 0 0 9 8 】

S 3 0 5 では、主制御装置 8 0 は、確変モードであることを示す確変フラグを参照すると共に、確変フラグが 1 である場合には確変フラグをクリアし ( S 3 1 0 ) 、その後、 S 3 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 9 9 】

S 3 1 5 では、主制御装置 8 0 は、時短モードであることを示す時短フラグを参照すると共に、時短フラグが 1 である場合には時短フラグをクリアし ( S 3 2 0 ) 、その後、 S 3 2 5 に処理を移行する。

30

【 0 1 0 0 】

そして、主制御装置 8 0 は、条件装置作動開始処理 ( S 3 2 5 ) 、役物連続作動装置作動開始処理 ( S 3 3 0 ) 、大当たり開始演出処理 ( S 3 3 5 ) を順次実行することで、大当たり遊技の態様を示すコマンドや、大当たり遊技の開始を指示するコマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する等して大当たり遊技を開始し、本処理を終了する。

【 0 1 0 1 】

一方、 S 3 0 0 にて否定判定が得られた場合に移行する S 3 4 0 では、主制御装置 8 0 は、確変フラグを参照し、該フラグが 1 である場合には ( S 3 4 0 : Y e s ) 、確変モード中に実行可能な大当たり抽選の残り回数 ( 確変回数 ) を参照する ( S 3 4 5 ) 。そして、確変回数が 0 である場合 ( S 3 4 5 : Y e s ) 、主制御装置 8 0 は、確変フラグをクリアし ( S 3 5 0 ) 、 S 3 5 5 に処理を移行する。確変フラグが 1 でない場合 ( S 3 4 0 : N o ) 、または、確変回数が 0 でない場合 ( S 3 4 5 : N o ) 、主制御装置 8 0 は、 S 3 5 5 に処理を移行する。

40

【 0 1 0 2 】

S 3 5 5 では、主制御装置 8 0 は、時短フラグを参照し、該フラグが 1 である場合には ( S 3 5 5 : Y e s ) 、時短モード中に実行可能な大当たり抽選の残り回数 ( 時短回数 ) を参照する ( S 3 6 0 ) 。そして、時短回数が 0 である場合 ( S 3 6 0 : Y e s ) 、主制御装置 8 0 は、時短フラグをクリアし ( S 3 6 5 ) 、 S 3 7 0 に処理を移行する。時短フラ

50

グが1でない場合 ( S 3 5 5 : N o )、または、時短回数が0でない場合 ( S 3 6 0 : N o )、主制御装置 8 0 は、S 3 7 0 に処理を移行する。

【 0 1 0 3 】

S 3 7 0 では、主制御装置 8 0 は、状態指定コマンド送信処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 1 0 4 】

図 1 2、図 1 3 および図 1 4 は、主制御装置 8 0 が実行する大当り遊技処理を示すフローチャートである。大当り遊技の進行を制御する大当り遊技処理について、図 1 2 ~ 図 1 4 のフローチャートを用いて説明する。本処理は、メインルーチンから実行される処理である。

10

【 0 1 0 5 】

S 4 0 0 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当り遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 4 0 0 : Y e s )、S 4 0 5 に処理を移行し、否定判定の場合には ( S 4 0 0 : N o )、本処理を終了する。

【 0 1 0 6 】

S 4 0 5 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 の開放中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 0 5 : Y e s )、図 1 3 の S 4 3 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 0 5 : N o )、S 4 1 0 に処理を移行する。

【 0 1 0 7 】

S 4 1 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技における各ラウンドのインターバル中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 1 0 : Y e s )、図 1 3 の S 4 5 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 1 0 : N o )、S 4 1 5 に処理を移行する。

20

【 0 1 0 8 】

S 4 1 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の終了演出中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 1 5 : Y e s )、図 1 4 の S 4 7 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 1 5 : N o )、S 4 2 0 に処理を移行する。

【 0 1 0 9 】

S 4 2 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技における開始演出時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 2 0 : Y e s )、S 4 2 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 2 0 : N o )、本処理を終了する。

30

【 0 1 1 0 】

S 4 2 5 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 を開放させる大入賞口開放処理を実行し、本処理を終了する。続いて図 1 3 に関して、大入賞口 1 4 の開放中に移行する S 4 3 0 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 に入賞した遊技球の数が 1 0 個となったか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 4 3 0 : Y e s )、S 4 4 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 3 0 : N o )、S 4 3 5 に処理を移行する。

【 0 1 1 1 】

S 4 3 5 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 の開放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 3 5 : Y e s )、S 4 4 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 3 5 : N o )、本処理を終了する。

40

【 0 1 1 2 】

S 4 4 0 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 を閉鎖させる大入賞口閉鎖処理を実行し、S 4 4 5 に処理を移行する。S 4 4 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の各ラウンドのインターバルを設定する大当りインターバル処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 1 1 3 】

一方、各ラウンドのインターバル中に移行する S 4 5 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技のインターバル時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 5 0 : Y e s )、S 4 5 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 5 0 : N o )、本処理を終了する。

50

## 【 0 1 1 4 】

S 4 5 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の最終ラウンドか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 5 5 : Y e s )、S 4 6 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 5 5 : N o )、S 4 6 5 に処理を移行する。

## 【 0 1 1 5 】

S 4 6 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技を終了させる際の演出を行う大当り終了演出処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 4 6 5 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 を開放させる大入賞口開放処理を実行し、本処理を終了する。

## 【 0 1 1 6 】

続いて図 1 4 に関して、大当り遊技の終了演出中に移行する S 4 7 0 では、主制御装置 8 0 は、該終了演出の時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 7 0 : Y e s )、S 4 7 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 7 0 : N o )、本処理を終了する。

## 【 0 1 1 7 】

続く S 4 7 5、S 4 8 0 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置と条件装置とを停止させ、S 4 8 5 に処理を移行する。S 4 8 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技後に確変モードに移行するか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 8 5 : Y e s )、確変モード中に実行可能な大当り抽選の回数 ( 確変回数 ) を設定すると共に ( S 4 9 0 )、確変フラグをセットし ( S 4 9 5 )、S 5 0 0 に処理を移行する。大当り遊技後に確変モードに移行しない場合 ( S 4 8 5 : N o )、主制御装置 8 0 は、S 5 0 0 に処理を移行する。

## 【 0 1 1 8 】

S 5 0 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技後に時短モードに移行するか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 5 0 0 : Y e s )、時短モード中に実行可能な大当り抽選の回数 ( 時短回数 ) を設定すると共に ( S 5 0 5 )、時短フラグをセットし ( S 5 1 0 )、S 5 1 5 に処理を移行する。大当り遊技後に時短モードに移行しない場合 ( S 5 0 0 : N o )、主制御装置 8 0 は、S 5 1 5 に処理を移行する。

## 【 0 1 1 9 】

S 5 1 5、S 5 2 0 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、大当り遊技に関する演出を終了させる大当り終了コマンドを送信する処理と、状態指定コマンド送信処理とを実行し、本処理を終了する。

## 【 0 1 2 0 】

図 1 5 は、遊技特性の設定変更に関する主制御装置 8 0 の詳細構成を示すブロック図である。主制御装置 8 0 は、遊技特性の設定変更に関連する手段として、設定情報記憶手段 2 1 1 と、設定受付手段 2 1 2 と、確率設定手段 2 1 4 と、抽選手段 2 1 6 と、有利遊技手段 2 2 0 と、設定示唆手段 2 3 0 とを備える。主制御装置 8 0 の各手段は、コンピュータプログラムに基づいてソフトウェア的に実現される。他の実施形態では、主制御装置 8 0 の各種の手段の少なくとも一部は、回路構成に基づいてハードウェア的に実現されてもよい。

## 【 0 1 2 1 】

主制御装置 8 0 の設定情報記憶手段 2 1 1 は、遊技特性を規定した複数の設定情報 6 0 1 ~ 6 0 6 を記憶する。設定情報 6 0 1 ~ 6 0 6 は、抽選手段 2 1 6 による抽選に当選する確率 ( 通常遊技状態における大当り確率 ) を示す設定値をそれぞれ遊技特性として規定する。設定情報 6 0 1 ~ 6 0 6 は、設定 1 から設定 6 までの 6 段階の各設定値を規定する。設定情報 6 0 1 ~ 6 0 6 に規定されている各設定値は次の通りである。

設定情報 6 0 1 の設定値：設定 1 の大当り確率「 1 / 3 3 0 」

設定情報 6 0 2 の設定値：設定 2 の大当り確率「 1 / 3 2 0 」

設定情報 6 0 3 の設定値：設定 3 の大当り確率「 1 / 3 1 0 」

設定情報 6 0 4 の設定値：設定 4 の大当り確率「 1 / 3 0 0 」

設定情報 6 0 5 の設定値：設定 5 の大当り確率「 1 / 2 9 0 」

設定情報 6 0 6 の設定値：設定 6 の大当り確率「 1 / 2 7 0 」

10

20

30

40

50

## 【 0 1 2 2 】

主制御装置 8 0 の設定受付手段 2 1 2 は、複数の設定情報 6 0 1 ~ 6 0 6 のいずれか 1 つを選択する設定変更の入力を、パチンコ機 5 0 の外部から受け付ける。本実施形態では、設定受付手段 2 1 2 は、設定変更有効化スイッチ 3 0 2 および設定変更入力スイッチ 3 0 4 を介して、パチンコ機 5 0 の管理者から設定変更の入力を受け付ける。他の実施形態では、設定受付手段 2 1 2 は、外部接続端子板 7 8 を介してホールコンピュータ 8 7 から設定変更の入力を受け付けてもよい。

## 【 0 1 2 3 】

本実施形態では、パチンコ機 5 0 の遊技特性の設定変更を実施する場合、パチンコ機 5 0 の管理者は、パチンコ機 5 0 の電源を投入する前に、設定変更有効化スイッチ 3 0 2 に鍵を挿入して、設定変更有効化スイッチ 3 0 2 を第 1 の位置に回転させる。その後、パチンコ機 5 0 の電源を投入した場合、設定受付手段 2 1 2 は、遊技特性の設定変更を受け付ける有効状態であると判断する。この有効状態において、設定受付手段 2 1 2 は、パチンコ機 5 0 の管理者が設定変更入力スイッチ 3 0 4 を押すごとに、現状の設定番号に 1 を加算した設定番号に変更する。例えば、設定受付手段 2 1 2 は、パチンコ機 5 0 の管理者が設定変更入力スイッチ 3 0 4 を押すごとに、設定 1 から設定 2、設定 3、設定 4、設定 5、設定 6 へと順に設定番号を変更し、設定 6 からは再び設定 1 に設定番号を変更する。その後、パチンコ機 5 0 の管理者が設定変更有効化スイッチ 3 0 2 を第 2 の位置に回転させた場合、設定受付手段 2 1 2 は、設定変更有効化スイッチ 3 0 2 からの入力を受付を終了し、その直前に受け付けた設定番号を変更後の設定として確定する。

## 【 0 1 2 4 】

主制御装置 8 0 の確率設定手段 2 1 4 は、抽選手段 2 1 6 による抽選に当選する確率が異なる複数の設定値のうちのいずれか 1 つの設定値を、パチンコ機 5 0 の管理者の操作に基づいて設定する。本実施形態では、確率設定手段 2 1 4 は、設定情報記憶手段 2 1 1 に記憶されている設定情報 6 0 1 ~ 6 0 6 のうち、設定受付手段 2 1 2 によって受け付けられた設定番号に応じた設定情報の設定値（大当たり確率）を、抽選手段 2 1 6 に対して設定する。

## 【 0 1 2 5 】

主制御装置 8 0 の抽選手段 2 1 6 は、遊技者による遊技に基づいて抽選を実行する。本実施形態では、抽選手段 2 1 6 は、通常遊技状態における大当たり抽選（図 9 のステップ S 2 3 5）を実行する手段である。

## 【 0 1 2 6 】

主制御装置 8 0 の有利遊技手段 2 2 0 は、抽選手段 2 1 6 による抽選に当選した場合、通常遊技状態より遊技者に有利な遊技状態である有利遊技状態（大当たり遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態）を実行する。本実施形態では、有利遊技手段 2 2 0 は、大当たり遊技処理（図 1 2 ~ 図 1 4）を実行するとともに、その後、確変遊技状態および時短遊技状態を制御する手段である。

## 【 0 1 2 7 】

主制御装置 8 0 の設定示唆手段 2 3 0 は、複数の設定値のうち確率設定手段 2 1 4 によって設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を、通常遊技状態において実行する。設定示唆手段 2 3 0 は、有利遊技状態が終了してから通常遊技状態において継続する特定期間 S P において、通常遊技状態のうち特定期間とは異なる通常期間 N P と比較して高い頻度で設定示唆演出を実行する。

## 【 0 1 2 8 】

本実施形態では、設定示唆手段 2 3 0 は、設定示唆演出を実行する指示を含むコマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 に表示される演出の一部として設定示唆演出を制御する。他の実施形態では、設定示唆手段 2 3 0 は、主制御装置 8 0 に含まれる手段ではなく、サブ統合制御装置 8 3 に含まれる手段として構成されてもよく、この場合、設定示唆手段 2 3 0 は、主制御装置 8 0 から現在の設定番号を示すコマンドを受信し、そのコマンドに基づいて演出図柄表示装置 6 に表示され

10

20

30

40

50



る演出の一部として設定示唆演出を実行する。

【 0 1 2 9 】

本実施形態では、特定期間 S P は、有利遊技状態（大当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態）を終了して通常遊技状態に移行してから、特別図柄の変動回数が 30 回転に到達するまでの期間である。他の実施形態では、特定期間 S P の終期となる特別図柄の変動回数は、30 回転未満であってもよいし、30 回転超過であってもよい。

【 0 1 3 0 】

本実施形態では、設定示唆演出を実行する頻度は、通常期間 N P において特別図柄の変動回数 100 回転に 1 回の頻度であり、特定期間 S P において特別図柄の変動回数 5 回転に 1 回の頻度である。他の実施形態では、設定示唆演出を実行する頻度は、特定期間 S P において通常期間 N P より高い頻度となる関係を満たす限り、通常期間 N P および特定期間 S P の各々において本実施形態より高くてもよいし低くてもよい。

10

【 0 1 3 1 】

図 16 は、設定示唆演出の態様を説明する表である。パチンコ機 50 は、6 つの設定 1 ~ 6 にそれぞれ対応する 5 つの設定示唆演出 S1 ~ S5 を実行可能に構成されている。図 16 には、設定示唆演出ごとに、示唆内容、演出内容および出現率が示されている。設定示唆演出の出現率は、設定示唆演出の実行を決定した際において設定示唆演出 S1 ~ S5 の各演出を出現させる確率である。

【 0 1 3 2 】

図 17 は、設定示唆演出の演出内容の一例を示す説明図である。図 17 ( a ) ~ 図 17 ( e ) は、演出図柄表示装置 6 において設定示唆演出 S1 ~ S5 を実行する画面 510 a ~ 510 e の一例を示す。設定示唆演出 S1 ~ S5 は、3 つの演出図柄 501 a , 501 b , 501 c の変動表示中に実行される。

20

【 0 1 3 3 】

図 17 ( a ) は、演出図柄表示装置 6 において設定示唆演出 S1 を実行する画面 510 a の一例を示す。設定示唆演出 S1 の示唆内容は、奇数設定の可能性、すなわち、設定 1、設定 3、設定 5 のいずれかの設定値であることを示唆する内容である。設定示唆演出 S1 の演出内容は、3 つの演出図柄 501 a , 501 b , 501 c の変動表示中に 1 人の人物を示す演出画像 515 a を表示する内容である。設定示唆演出 S1 の出現率は、奇数設定である設定 1、設定 3、設定 5 でそれぞれ 70 % であり、偶数設定である設定 2、設定 4、設定 6 でそれぞれ 10 % である。

30

【 0 1 3 4 】

図 17 ( b ) は、演出図柄表示装置 6 において設定示唆演出 S2 を実行する画面 510 b の一例を示す。設定示唆演出 S2 の示唆内容は、偶数設定の可能性、すなわち、設定 2、設定 4、設定 6 のいずれかの設定値であることを示唆する内容である。設定示唆演出 S2 の演出内容は、3 つの演出図柄 501 a , 501 b , 501 c の変動表示中に 2 人の人物を示す演出画像 515 b を表示する内容である。設定示唆演出 S2 の出現率は、奇数設定である設定 1、設定 3、設定 5 でそれぞれ 10 % であり、偶数設定である設定 2、設定 4、設定 6 でそれぞれ 70 % である。

【 0 1 3 5 】

40

図 17 ( c ) は、演出図柄表示装置 6 において設定示唆演出 S3 を実行する画面 510 c の一例を示す。設定示唆演出 S3 の示唆内容は、設定 1・2・6 の可能性、すなわち、設定 1、設定 2、設定 6 のいずれかの設定値であることを示唆する内容である。設定示唆演出 S3 の演出内容は、3 つの演出図柄 501 a , 501 b , 501 c の変動表示中に 3 人の人物を示す演出画像 515 c を表示する内容である。設定示唆演出 S3 の出現率は、設定 1 および設定 2 でそれぞれ 15 % であり、設定 3、設定 4、設定 5 でそれぞれ 5 % であり、設定 6 で 14 % である。

【 0 1 3 6 】

図 17 ( d ) は、演出図柄表示装置 6 において設定示唆演出 S4 を実行する画面 510 d の一例を示す。設定示唆演出 S4 の示唆内容は、設定 3・4・5 の可能性、すなわち、

50

設定 3、設定 4、設定 5 のいずれかの設定値であることを示唆する内容である。設定示唆演出 S 4 の演出内容は、3 つの演出図柄 5 0 1 a、5 0 1 b、5 0 1 c の変動表示中に 4 人の人物を示す演出画像 5 1 5 d を表示する内容である。設定示唆演出 S 4 の出現率は、設定 1、設定 2、設定 6 でそれぞれ 5 % であり、設定 3、設定 4、設定 5 でそれぞれ 1 5 % である。

【 0 1 3 7 】

図 1 7 ( e ) は、演出図柄表示装置 6 において設定示唆演出 S 5 を実行する画面 5 1 0 e の一例を示す。設定示唆演出 S 5 の示唆内容は、設定 6 の確定、すなわち設定 6 の設定値であることを示唆する内容である。設定示唆演出 S 5 の演出内容は、3 つの演出図柄 5 0 1 a、5 0 1 b、5 0 1 c の変動表示中に 8 人の人物を示す演出画像 5 1 5 e を表示する内容である。設定示唆演出 S 5 の出現率は、設定 1 ~ 設定 5 でそれぞれ 0 % であり、設定 6 で 1 % である。

【 0 1 3 8 】

以上説明した第 1 実施形態によれば、特定期間 S P において高い頻度（特別図柄の変動回数 5 回転に 1 回）で実行される設定示唆演出 S 1 ~ S 5 を確認するために、有利遊技状態（大当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態）が終了した後であっても遊技を継続する動機付けを遊技者に与えることができる。その結果、有利遊技状態の終了直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。

【 0 1 3 9 】

また、設定示唆手段 2 3 0 は、通常期間 N P において第 1 の回数（1 0 0 回転）の抽選が実行される度に設定示唆演出 S 1 ~ S 5 を実行し、特定期間 S P において第 1 の回数よりも少ない第 2 の回数（5 回転）の抽選が実行される度に設定示唆演出 S 1 ~ S 5 を実行する。そのため、特定期間 S P において通常期間 N P よりも高い頻度による設定示唆演出 S 1 ~ S 5 の実行を実現できる。

【 0 1 4 0 】

#### B . 第 2 実施形態

第 2 実施形態のパチンコ機 5 0 は、特定期間 S P の設定手法が異なる点を除き、第 1 実施形態と同様である。第 2 実施形態の特定期間 S P は、第 1 実施形態のように一定の期間（特別図柄の変動回数が 3 0 回転に到達するまで）ではなく、特定期間 S P ごとに不定の期間として設定される。

【 0 1 4 1 】

特定期間 S P の終期を特別図柄の変動回数で設定する場合、設定示唆手段 2 3 0 は、特定期間 S P を開始する前に実行する所定の抽選によって、特定期間 S P の終期となる変動回数（例えば、1 0 回、3 0 回、5 0 回のいずれか、もしくは、1 0 回から 5 0 回までのいずれか）を設定してもよい。また、設定示唆手段 2 3 0 は、特定期間 S P の終期を設定することなく特定期間 S P を開始し、特別図柄の変動ごとに実行する所定の抽選によって、特定期間 S P を終了するか否かを判断してもよい。

【 0 1 4 2 】

以上説明した第 2 実施形態によれば、第 1 実施形態と同様に、有利遊技状態の終了直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。また、特定期間 S P の終期を遊技者に報知しない場合、遊技者は、特定期間 S P がいつまで続くか分からないため、遊技を継続する動機付けを遊技者にいっそう与えることができる。

【 0 1 4 3 】

#### C . 第 3 実施形態

第 3 実施形態のパチンコ機 5 0 は、設定示唆演出を実行する頻度の設定手法が異なる点を除き、第 1 実施形態と同様である。第 3 実施形態の設定示唆手段 2 3 0 は、第 1 実施形態のように特定期間 S P において一定の頻度（例えば、特別図柄の変動回数 5 回転に 1 回）で設定示唆演出を実行するのではなく、特定期間 S P ごとに不定の頻度で設定示唆演出を実行する。

【 0 1 4 4 】

10

20

30

40

50

本実施形態では、設定示唆手段 230 は、特定期間 S P を開始する前に実行する所定の抽選によって、設定示唆演出を実行する頻度（例えば、特別図柄の変動回数で「5 回転に 1 回」、「3 回転に 1 回」、「2 回転に 1 回」のいずれかの頻度）を設定する。他の実施形態では、設定示唆手段 230 は、特定期間 S P の期間中に実行する所定の抽選によって、設定示唆演出を実行する頻度を特定期間 S P の途中で変更してもよい。

【0145】

以上説明した第 3 実施形態によれば、第 1 実施形態と同様に、有利遊技状態の終了直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。また、特定期間 S P ごとに設定示唆演出を実行する頻度が異なるため、特定期間 S P ごとにどのような頻度であるのかの興趣を遊技者に与えることができる。

【0146】

#### D. 第 4 実施形態

第 4 実施形態のパチンコ機 50 は、設定示唆演出を実行する頻度の設定手法が異なる点を除き、第 1 実施形態と同様である。第 4 実施形態の設定示唆手段 230 は、第 1 実施形態のように通常期間 N P および特定期間 S P において特別図柄の変動回数に応じた頻度（例えば、通常期間 N P において特別図柄の変動回数 100 回転に 1 回の頻度、かつ、特定期間 S P において特別図柄の変動回数 5 回転に 1 回の頻度）で設定示唆演出を実行するのではなく、通常期間 N P および特定期間 S P において所定の確率に基づく頻度（例えば、通常期間 N P において 1 / 50 の確率、かつ、特定期間 S P において 1 / 3 の確率）で設定示唆演出を実行する。第 4 実施形態においても、第 1 実施形態と同様に、設定示唆演出を実行する頻度は、特定期間 S P において通常期間 N P より高い頻度である。また、他の実施形態では、設定示唆手段 230 は、通常期間 N P および特定期間 S P のうち、一方の期間において特別図柄の変動回数に応じた所定の頻度で設定示唆演出を実行し、他方の期間において所定の確率に基づく頻度で設定示唆演出を実行してもよい。

【0147】

以上説明した第 4 実施形態によれば、第 1 実施形態と同様に、有利遊技状態の終了直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。また、所定の確率に基づく頻度で設定示唆演出を実行するため、どの回の特別図柄の変動表示において設定示唆演出が実行されるのかの興趣を遊技者に与えることができる。

【0148】

また、設定示唆手段 230 は、通常期間 N P において 1 回の抽選が実行される度に第 1 の確率（1 / 50）で設定示唆演出 S 1 ~ S 5 を実行し、特定期間 S P において 1 回の抽選が実行される度に第 1 の確率よりも高い第 2 の確率（1 / 3）で設定示唆演出 S 1 ~ S 5 を実行する。そのため、特定期間 S P において通常期間 N P よりも高い頻度による設定示唆演出 S 1 ~ S 5 の実行を実現できる。

【0149】

#### E. 第 5 実施形態

第 5 実施形態のパチンコ機 50 は、特定期間 S P における設定示唆演出の演出内容が異なる点を除き、第 1 実施形態と同様である。第 5 実施形態の設定示唆手段 230 は、第 1 実施形態のように通常期間 N P および特定期間 S P において同じ演出内容の設定示唆演出を実行するのではなく、特定期間 S P の後半において特別な設定示唆演出を実行する。

【0150】

図 18 は、第 5 実施形態における設定示唆演出の演出内容の一例を示す説明図である。図 18 ( a ) ~ 図 18 ( e ) は、演出図柄表示装置 6 において設定示唆演出 S 1 ' ~ S 5 ' を実行する画面 520 a ~ 520 e の一例を示す。設定示唆演出 S 1 ' ~ S 5 ' は、特定期間 S P の後半に実施される特別図柄の変動表示（本実施形態では最終の 30 回転目）において実行される。

【0151】

図 18 ( a ) は、演出図柄表示装置 6 において設定示唆演出 S 1 ' を実行する画面 520 a の一例を示す。設定示唆演出 S 1 ' の示唆内容は、奇数設定の可能性であり、設定示

10

20

30

40

50

唆演出 S 1 と同様である。設定示唆演出 S 1 ' の出現率は、設定示唆演出 S 1 と同様である。設定示唆演出 S 1 ' の演出内容は、真面目な表情である熊の達吉を描いた演出画像 5 2 5 a を表示する内容である。

【 0 1 5 2 】

図 1 8 ( b ) は、演出図柄表示装置 6 において設定示唆演出 S 2 ' を実行する画面 5 2 0 b の一例を示す。設定示唆演出 S 2 ' の示唆内容は、偶数設定の可能性であり、設定示唆演出 S 2 と同様である。設定示唆演出 S 2 ' の出現率は、設定示唆演出 S 2 と同様である。設定示唆演出 S 2 ' の演出内容は、穏やかな表情である熊の達吉を描いた演出画像 5 2 5 b を表示する内容である。

【 0 1 5 3 】

図 1 8 ( c ) は、演出図柄表示装置 6 において設定示唆演出 S 3 ' を実行する画面 5 2 0 c の一例を示す。設定示唆演出 S 3 ' の示唆内容は、設定 1 ・ 2 ・ 6 の可能性であり、設定示唆演出 S 3 と同様である。設定示唆演出 S 3 ' の出現率は、設定示唆演出 S 3 と同様である。設定示唆演出 S 3 ' の演出内容は、笑顔を見せる熊の達吉を描いた演出画像 5 2 5 c を表示する内容である。

【 0 1 5 4 】

図 1 8 ( d ) は、演出図柄表示装置 6 において設定示唆演出 S 4 ' を実行する画面 5 2 0 d の一例を示す。設定示唆演出 S 4 ' の示唆内容は、設定 3 ・ 4 ・ 5 の可能性であり、設定示唆演出 S 4 と同様である。設定示唆演出 S 4 ' の出現率は、設定示唆演出 S 4 と同様である。設定示唆演出 S 4 ' の演出内容は、笑顔を見せる眼鏡をかけた熊の達吉を描いた演出画像 5 2 5 d を表示する内容である。

【 0 1 5 5 】

図 1 8 ( e ) は、演出図柄表示装置 6 において設定示唆演出 S 5 ' を実行する画面 5 2 0 e の一例を示す。設定示唆演出 S 5 ' の示唆内容は、設定 6 の確定であり、設定示唆演出 S 5 と同様である。設定示唆演出 S 5 ' の出現率は、設定示唆演出 S 5 と同様である。設定示唆演出 S 5 ' の演出内容は、ライオンの顔を描いた演出画像 5 2 5 e を表示する内容である。

【 0 1 5 6 】

以上説明した第 5 実施形態によれば、第 1 実施形態と同様に、有利遊技状態の終了直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。また、通常期間 N P では表示されない特別な設定示唆演出 S 1 ' ~ S 5 ' が特定期間 S P の後半における特別図柄の変動表示において実施されるため、特定期間 S P の後半において実行される特別な設定示唆演出 S 1 ' ~ S 5 ' を見るという遊技を継続する動機付けを遊技者に与えることができる。

【 0 1 5 7 】

F . 第 6 実施形態

第 6 実施形態のパチンコ機 5 0 は、特定期間 S P における設定示唆演出の演出内容が異なる点を除き、第 1 実施形態と同様である。第 6 実施形態の設定示唆手段 2 3 0 は、第 1 実施形態のように通常期間 N P および特定期間 S P において同じ演出内容の設定示唆演出を実行するのではなく、特定期間 S P において通常期間 N P とは異なる演出内容の設定示唆演出を実行する。

【 0 1 5 8 】

本実施形態では、特定期間 S P における設定示唆演出は、図 1 8 に示す設定示唆演出 S 1 ' ~ S 5 ' である。他の実施形態では、特定期間 S P における設定示唆演出は、背景、演出図柄、音楽、設定示唆が高い確率である旨の表示など、通常期間 N P とは異なる種々の演出内容の設定示唆演出であってもよい。

【 0 1 5 9 】

以上説明した第 6 実施形態によれば、第 1 実施形態と同様に、有利遊技状態の終了直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。また、設定示唆演出のうち特定期間 S P に実行される設定示唆演出は、通常期間 N P に実行される設定示唆演出とは異なる態様による設定示唆演出を含むため、通常期間 N P とは異なる特定期間 S P であることを遊技

10

20

30

40

50

者に認識させることができる。

【 0 1 6 0 】

#### G . 第 7 実施形態

第 7 実施形態のパチンコ機 5 0 は、特定期間 S P における設定示唆演出の出現率が異なる点を除き、第 1 実施形態と同様である。第 7 実施形態の設定示唆手段 2 3 0 は、第 1 実施形態のように通常期間 N P および特定期間 S P において同じ出現率で設定示唆演出を実行するのではなく、特定期間 S P において通常期間 N P より信頼度の高い設定示唆演出を実行する。

【 0 1 6 1 】

図 1 9 は、第 7 実施形態の特定期間 S P における設定示唆演出の態様を説明する表である。図 1 9 には、図 1 6 と同様に、設定示唆演出ごとに、示唆内容、演出内容および出現率が示されている。本実施形態では、設定示唆手段 2 3 0 は、通常期間 N P においては図 1 6 の態様で設定示唆演出を実行し、特定期間 S P においては図 1 9 の態様で設定示唆演出を実行する。図 1 9 に示す特定期間 S P における設定示唆演出の出現率は、示唆内容の信頼度が通常期間 N P より高くなるように設定されている。

10

【 0 1 6 2 】

以上説明した第 7 実施形態によれば、第 1 実施形態と同様に、有利遊技状態の終了直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。なお、第 7 実施形態の態様を第 5 実施形態および第 6 実施形態に適用した場合、各実施形態をいっそう効果的に実現できる。

【 0 1 6 3 】

20

#### H . その他の実施形態

上述した実施形態における有利遊技状態は、通常遊技よりも有利な遊技状態であればよく、大当り遊技状態、小当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態の少なくとも 1 つであってよい。

【 0 1 6 4 】

上述した実施形態は、弾球遊技機台内に所定数の遊技球が封入され、封入された遊技球を遊技盤の遊技領域に向けて発射するとともに、発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を再度発射することで内部の所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行う封入式弾球遊技機に適用することができる。

【 0 1 6 5 】

30

上述した各実施形態は、回動式遊技機に適用することができる。回動式遊技機に適用する場合、有利遊技状態は、通常遊技よりも有利な遊技状態であればよく、ボーナスゲーム、リプレイタイム、アシストタイムの少なくとも 1 つであってよい。

【 0 1 6 6 】

設定示唆演出の示唆内容に関し、上述の実施形態では、特定期間 S P における設定示唆演出は、所定の設定値である可能性を示唆する演出（例えば、設定示唆演出 S 1 ~ S 4 , S 1 ' ~ S 4 ' ）を含むが、他の実施形態では、特定期間 S P における設定示唆演出は、所定の設定値の確定を示唆する演出（例えば、設定示唆演出 S 5 , S 5 ' ）のみを含むとしてもよい。これによって、通常期間 N P では所定の設定値の確定を示唆する演出のみが実行されるため、特定期間 S P において所定の設定値の確定を示唆する演出を見るという遊技を継続する動機付けを遊技者に与えることができる。

40

【 0 1 6 7 】

上述した第 5 実施形態における特別な設定示唆演出は、所定の設定値の確定を示唆する演出（例えば、設定示唆演出 S 5 ' ）のみを含むとしてもよい。これによって、特定期間 S P の後半において所定の設定値の確定を示唆する演出のみが実行されるため、特定期間 S P の後半において所定の設定値の確定を示唆する演出を見るという遊技を継続する動機付けを遊技者に与えることができる。

【 0 1 6 8 】

本明細書に開示する技術は、上述した実施形態、実施例および変形例に限られず、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現できる。例えば、上述した実施形態、実

50

施例および変形例における技術的特徴のうち、発明の概要の欄に記載した各形態における技術的特徴に対応するものは、上述の課題の一部または全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部または全部を達成するために、適宜、差し替えおよび組み合わせることができる。また、本明細書中に必須なものとして説明されていない技術的特徴については、適宜、削除できる。

【符号の説明】

【0169】

1 ...遊技盤	
2 a ...外レール	
2 b ...内レール	10
3 ...遊技領域	
4 ...遊技釘	
5 ...センターケース	
6 ...演出図柄表示装置	
7 ...普通図柄表示装置	
8 ...普図保留数表示装置	
9 ...特図表示装置	
1 1 ...第1始動口	
1 2 ...第2始動口	
1 2 b ...普電役物ソレノイド	20
1 4 ...大入賞口	
1 4 b ...大入賞口ソレノイド	
1 7 ...普通図柄作動ゲート	
1 8 ...特図保留数表示装置	
2 0 ...払出モータ	
2 4 ...C Rユニット端子板	
2 5 ...精算表示装置	
2 6 ...各種LED、ランプ	
3 0 ...発射モータ	
3 1 ...普通入賞口	30
3 9 ...シリンダ錠	
5 0 ...パチンコ機	
5 1 ...外枠	
5 2 ...前枠	
5 3 ...ヒンジ	
5 5 ...上皿	
5 6 ...C Rユニット	
5 7 ...球貸ボタン	
5 8 ...精算ボタン	
5 9 ...残高表示器	40
6 1 ...板ガラス	
6 3 ...下皿	
6 4 ...発射ハンドル	
6 5 ...枠側装飾ランプ	
6 6 ...スピーカ	
6 7 ...演出ボタン	
6 8 ...ジョグダイヤル	
6 9 ...十字ボタン	
7 0 ...内枠	
7 1 ...球タンク	50

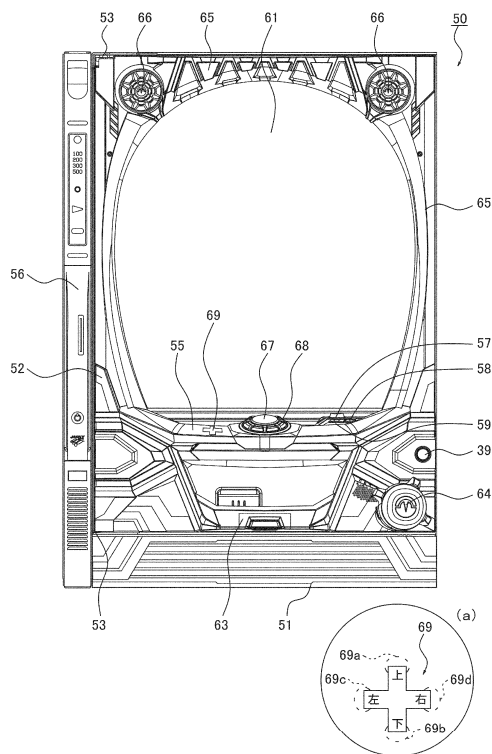
- 7 2 ... タンクレール
- 7 3 ... 払出ユニット
- 7 8 ... 外部接続端子板
- 8 0 ... 主制御装置
- 8 1 ... 払出制御装置
- 8 2 ... 演出図柄制御装置
- 8 3 ... サブ統合制御装置
- 8 4 ... 発射制御装置
- 8 5 ... 電源基板
- 8 7 ... ホールコンピュータ
- 9 0 ... 図柄表示装置中継端子板
- 2 1 1 ... 設定情報記憶手段
- 2 1 2 ... 設定受付手段
- 2 1 4 ... 確率設定手段
- 2 1 6 ... 抽選手段
- 2 2 0 ... 有利遊技手段
- 2 3 0 ... 設定示唆手段
- 3 0 2 ... 設定変更有効化スイッチ
- 3 0 4 ... 設定変更入力スイッチ
- 5 0 1 a ~ 5 0 1 c ... 演出図柄
- 5 1 0 a ~ 5 1 0 e ... 画面
- 5 1 5 a ~ 5 1 5 e ... 演出画像
- 5 2 0 a ~ 5 2 0 e ... 画面
- 5 2 5 a ~ 5 2 5 e ... 演出画像
- 6 0 1 ~ 6 0 6 ... 設定情報

10

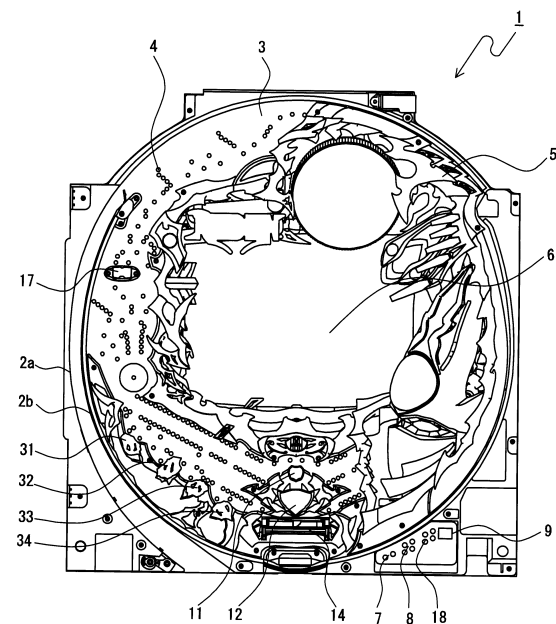
20

【図面】

【図 1】



【図 2】

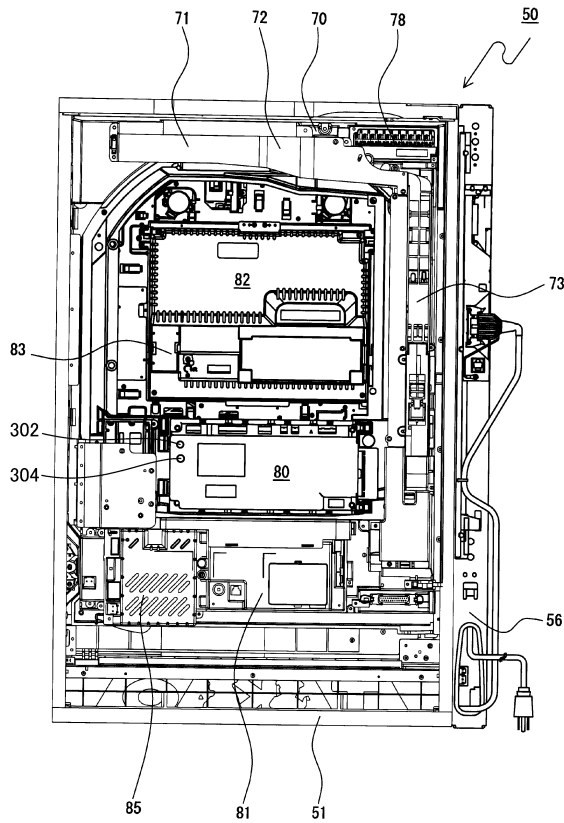


30

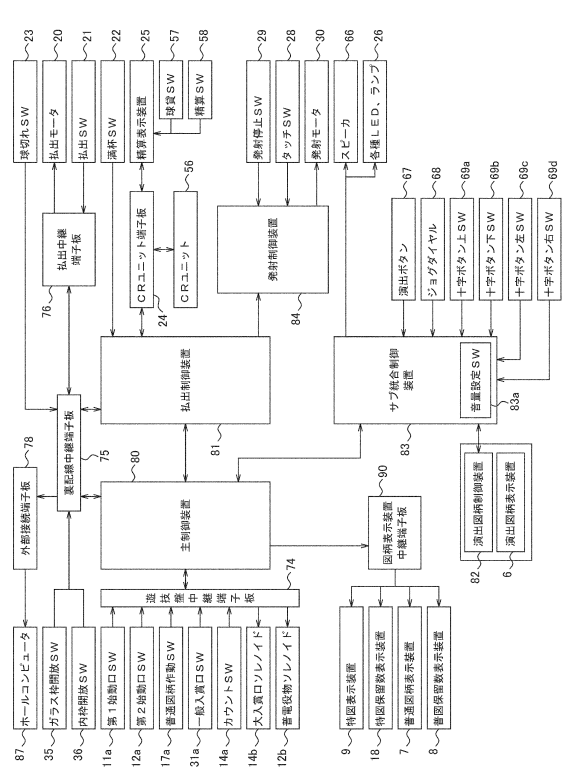
40

50

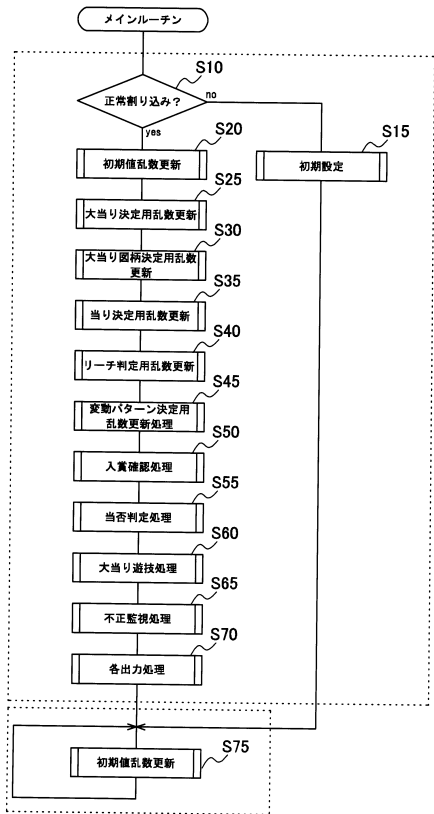
【図 3】



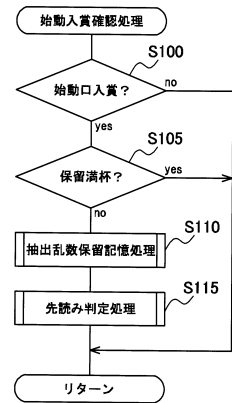
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

20

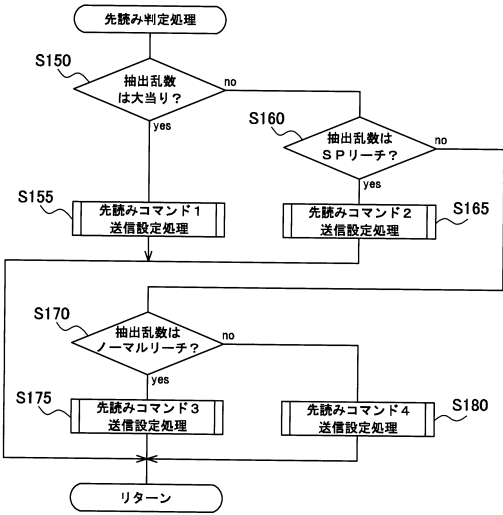
30

40

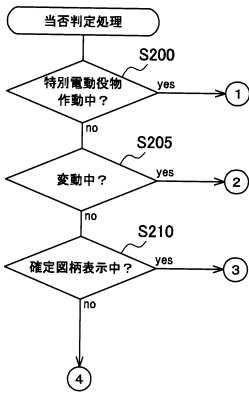
50



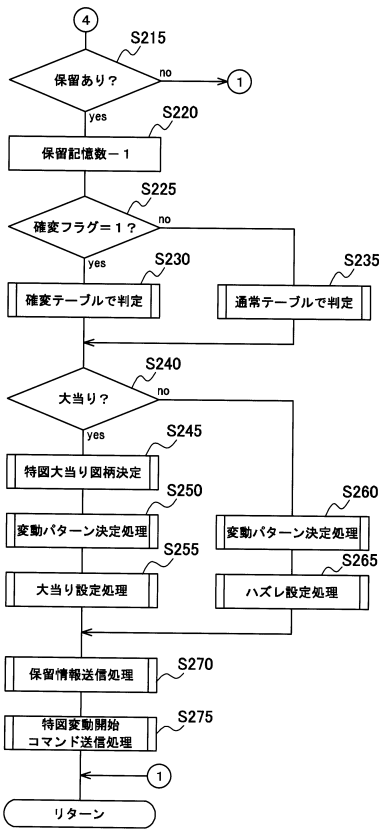
【図 7】



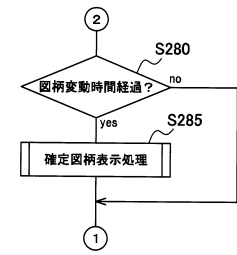
【図 8】



【図 9】



【図 10】



10

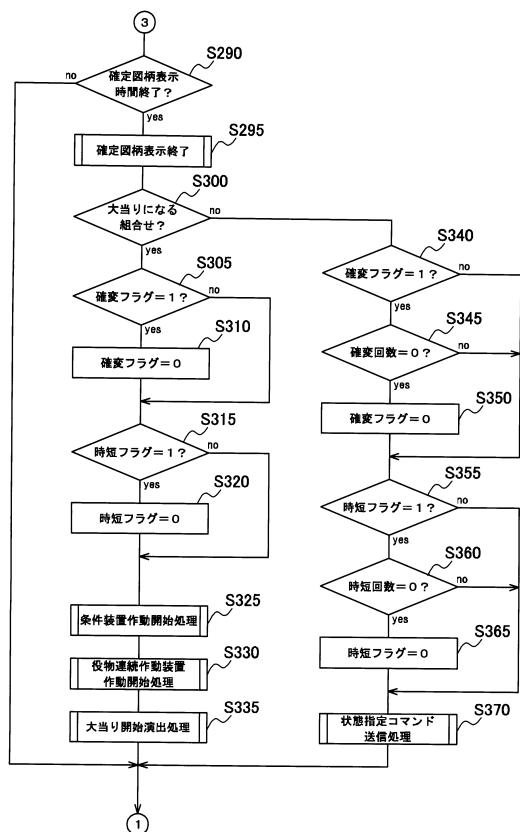
20

30

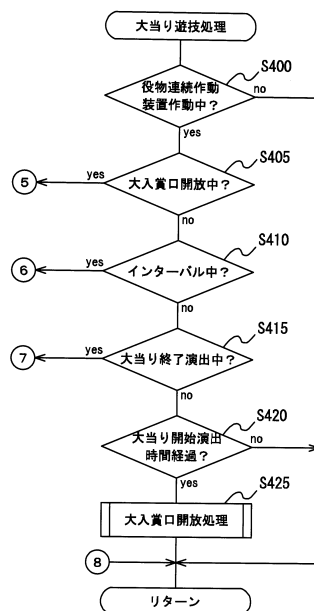
40

50

【图 1 1】



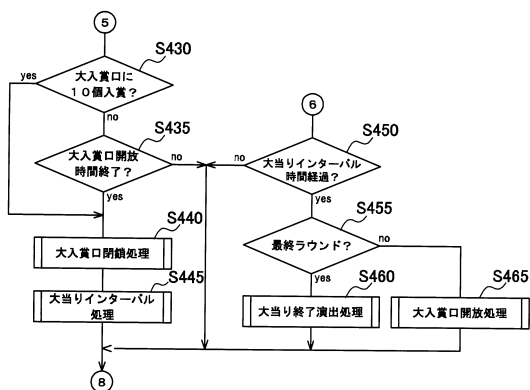
【 图 1 2 】



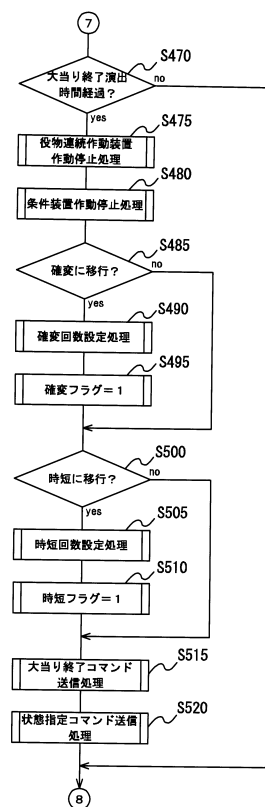
10

20

【图 13】



【 圖 1 4 】

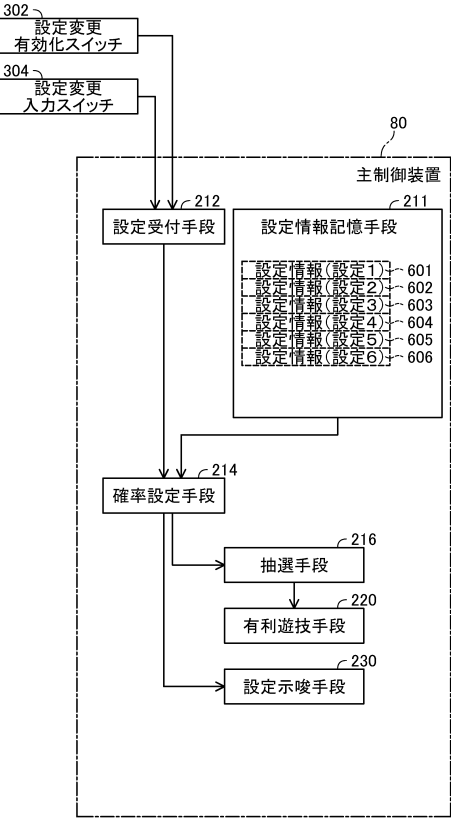


30

40

50

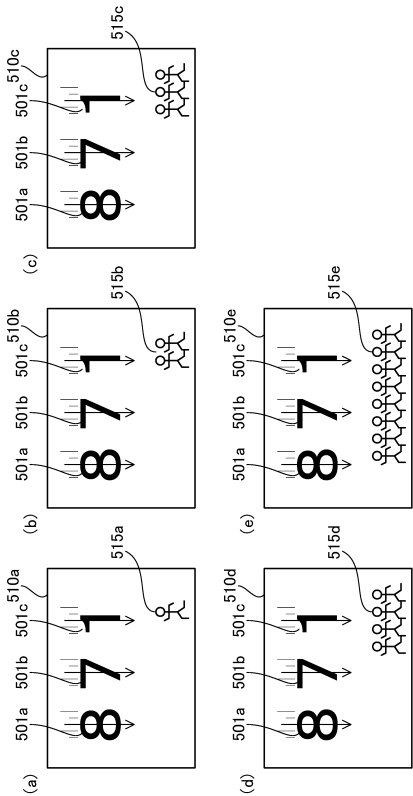
【図 15】



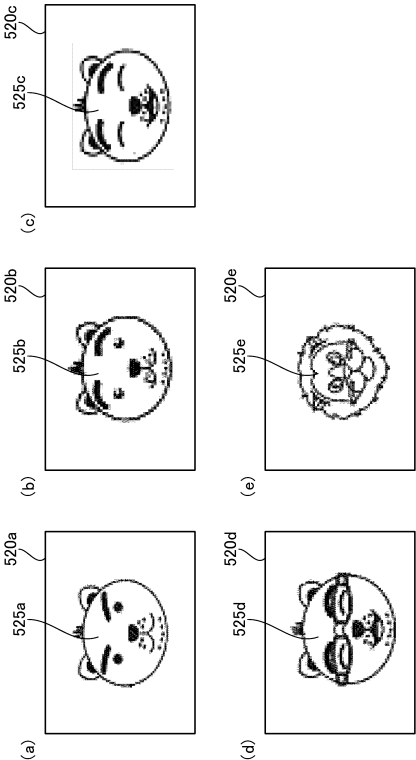
【図 16】

設定内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
設定示唆演出S1 奇数設定の可能性	1人登場	2人登場	3人登場	4人登場	8人登場	
設定示唆演出S2 偶数設定の可能性	70%	10%	70%	10%	70%	10%
設定示唆演出S3 設定1・2・6 の可能性	15%	15%	5%	5%	5%	14%
設定示唆演出S4 設定3・4・5 の可能性	5%	5%	15%	15%	15%	5%
設定示唆演出S5 設定6 の確定	0%	0%	0%	0%	0%	1%

【図 17】



【図 18】



10

20

30

40

50

【 図 1 9 】

示唆内容	設定示唆 演出S1	設定示唆 演出S2	設定示唆 演出S3	設定示唆 演出S4	設定示唆 演出S5
	奇数設定 の可能性	偶数設定 の可能性	設定1・2・6 の可能性	設定3・4・5 の可能性	設定6 の確定
演出内容	1人登場	2人登場	3人登場	4人登場	8人登場
設定 1	77%	3%	18%	2%	0%
設定 2	3%	77%	18%	2%	0%
設定 3	77%	3%	2%	18%	0%
設定 4	3%	77%	2%	18%	0%
設定 5	77%	3%	2%	18%	0%
設定 6	3%	77%	16%	2%	2%

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献
- 特開 2 0 2 0 - 0 8 9 4 0 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 1 2 2 6 1 1 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 0 5 8 4 0 1 ( J P , A )  
特開 2 0 2 1 - 0 6 5 5 8 9 ( J P , A )  
特許第 7 1 3 2 6 3 9 ( J P , B 2 )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- A 6 3 F 7 / 0 2  
A 6 3 F 5 / 0 4