

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第5947352号  
(P5947352)

(45) 発行日 平成28年7月6日 (2016.7.6)

(24) 登録日 平成28年6月10日 (2016.6.10)

(51) Int.Cl.  
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 31 頁)

(21) 出願番号	特願2014-186330 (P2014-186330)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成26年9月12日 (2014.9.12)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2015-96187 (P2015-96187A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
(43) 公開日	平成27年5月21日 (2015.5.21)		番地
審査請求日	平成26年9月12日 (2014.9.12)	(72) 発明者	水野 博康
(31) 優先権主張番号	特願2013-211621 (P2013-211621)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
(32) 優先日	平成25年10月9日 (2013.10.9)		番地 株式会社高尾内
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		

審査官 森田 真彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤上に備えられた始動口と、  
該始動口への入球に起因して当否判定を行う当否判定手段と、  
該当否判定の結果が当りであることに基づいて大当り遊技状態に移行する大当り遊技移行手段と、  
前記当否判定手段の当否判定の結果に対応する演出表示を実行する演出表示実行手段とを備えた弾球遊技機において、  
遊技者が操作可能な演出ボタンと、  
前記演出表示を実行中に該演出ボタンが操作されることで、当否判定の結果が大当り遊技状態に移行するか否かの信頼度を示す信頼度報知演出を実行する信頼度報知手段と、  
前記信頼度報知手段が実行可能な有効期間と、  
該有効期間に前記演出ボタンの操作が有効であることを示唆する疑似ボタン演出と前記有効期間の開始から終了までの時間を示すメータ表示を前記演出表示により実行する操作示唆実行手段と、  
を備え、  
該操作示唆実行手段による疑似ボタン演出は、複数種類の演出態様が存在し、  
前記操作示唆実行手段は、前記演出ボタンの操作又は前記有効期間の経過により前記有効期間が終了することで前記疑似ボタン演出を終了する操作示唆終了手段と、  
前記信頼度報知演出に示される前記信頼度により、実行される前記疑似ボタン演出の選

10

20

択率が異なる信頼度示唆実行手段とを備え、

前記有効期間の開始から所定期間内は予め定められた疑似ボタン演出を演出表示し、該所定期間経過後に前記操作示唆終了手段により前記有効期間が終了していない場合に前記信頼度示唆実行手段で選択された疑似ボタン演出に変化させることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記信頼度示唆実行手段で選択された疑似ボタン演出に変化させるかの有無を決定する信頼度示唆決定手段を備えることを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記信頼度報知手段は、

前記大当り遊技状態に移行するか否かの所定の信頼度以上の信頼度報知演出が実行される場合、前記演出ボタンが操作されずに前記有効期間が経過すると信頼度報知演出を実行することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機（以下、弾球遊技機ともいう）に関するものである。

【背景技術】

【0002】

一般的にパチンコ機は、始動口への入球に起因して当否判定が行われ、該当否判定の結果が大当りであれば、大入賞口を開放して遊技者にとって賞球の獲得に有利な特別遊技（大当り遊技）を実行する機種が主流である。この種のパチンコ機では、遊技盤のほぼ中央に図柄表示装置が設けられ、前記当否判定の結果を報知する演出として、図柄表示装置にて特別図柄に対応する疑似図柄を変動表示させ、その後特別図柄を確定表示して当否判定の結果を遊技者に報知するようにして、楽しませている。

【0003】

また、パチンコ機に設けられて演出ボタンを遊技者が操作することで、図柄表示装置の演出表示に当否判定の可能性を示唆するボタン演出が実行される。また、演出ボタンの操作による演出が実行される前には、演出ボタンが有効であることを示唆する有効示唆演出も実行される。

【0004】

特許文献 1 では、遊技者の演出ボタンにより操作を検出し、特別遊技となる信頼度を図柄表示装置に表示される演出キャラクタや文言によって大当りの信頼度を示唆演出する技術が開示されている。また、演出ボタンによる演出に対する遊技者の煽りを前もって示唆するために、有効示唆演出により信頼度を報知するものもある。このように有効示唆演出で信頼度を報知することで、遊技者を煽るような演出の場合には一層演出ボタンを押す楽しみが増す。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献 1】特開 2012 - 223472 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、有効示唆演出にて、信頼度を報知すると、信頼度が低い報知の場合は演出ボタンによる演出も信頼度が低いものである可能性が高くなってしまいうため、演出ボタンの操作以前に、ある程度の当否判定の結果の予測がついてしまい、演出ボタンの操作による演出を毎回楽しみたいと思っている遊技者にとっては、ボタン演出の面白さを感じなくなってしまう。このため、ボタン演出が好きな遊技者であっても演出ボタンの操作する回数が極めて少なくなる可能性があるため、ボタン演出の演出ボタンを操作することで、

10

20

30

40

50

信頼度を報知されるという楽しみが半減してしまう。

そこで本願発明は、毎回ボタン演出を楽しみたい遊技者には有効示唆演出による信頼度を報知せず、有効示唆演出による信頼度も知りたい遊技者には信頼度を報知することが可能とすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するためになされた本発明の請求項1の弾球遊技機は、遊技盤上に備えられた始動口と、該始動口への入球に起因して当否判定を行う当否判定手段と、該当否判定の結果が当たりであることに基づいて大当り遊技状態に移行する大当り遊技移行手段と、前記当否判定手段の当否判定の結果に対応する演出表示を実行する演出表示実行手段とを備えた弾球遊技機において、遊技者が操作可能な演出ボタンと、前記演出表示を実行中に該演出ボタンが操作されることで、当否判定の結果が大当り遊技状態に移行するか否かの信頼度を示す信頼度報知演出を実行する信頼度報知手段と、前記信頼度報知手段が実行可能な有効期間と、該有効期間に前記演出ボタンの操作が有効であることを示唆する疑似ボタン演出と前記有効期間の開始から終了までの時間を示すメータ表示を前記演出表示により実行する操作示唆実行手段と、を備え、該操作示唆実行手段による疑似ボタン演出は、複数種類の演出態様が存在し、前記操作示唆実行手段は、前記演出ボタンの操作又は前記有効期間の経過により前記有効期間が終了することで前記疑似ボタン演出を終了する操作示唆終了手段と、前記信頼度報知演出に示される前記信頼度により、実行される前記疑似ボタン演出の選択率が異なる信頼度示唆実行手段とを備え、前記有効期間の開始から所定期間内は予め定められた疑似ボタン演出を演出表示し、該所定期間経過後に前記操作示唆終了手段により前記有効期間が終了していない場合に前記信頼度示唆実行手段で選択された疑似ボタン演出に変化させることを特徴とする。

【0008】

本発明の請求項1の弾球遊技機に備えられた信頼度報知手段が実行可能な有効期間とは、演出表示実行手段による演出表示の実行中に、前記信頼度報知手段による当否判定の結果が大当り遊技状態に移行するものであるかの信頼度報知演出が実行可能な期間のことをいう。

【0009】

請求項2に記載の本発明は、請求項1に記載の弾球遊技機において、前記信頼度示唆実行手段で選択された疑似ボタン演出に変化させるかの有無を決定する信頼度示唆決定手段を備えることを特徴とする。

【0010】

請求項3に記載の本発明は、請求項1又は請求項2に記載の弾球遊技機において、前記信頼度報知手段は、前記大当り遊技状態に移行するか否かの所定の信頼度以上の信頼度報知演出が実行される場合、前記演出ボタンが操作されずに前記有効期間が経過すると信頼度報知演出を実行することを特徴とする。

【0011】

なお、請求項3に記載の弾球遊技機の構成とは異なる構成として、前記信頼度報知手段は、前記信頼度示唆実行手段により、前記大当り遊技状態に移行する所定の信頼度以上の示唆が実行される場合、前記操作手段の操作がされずに前記有効期間が経過すると信頼度示唆報知演出を実行することを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の弾球遊技機とする構成も考えられる。

【発明の効果】

【0012】

請求項1に記載の弾球遊技機によれば、信頼度示唆実行手段で大当り遊技状態に移行する信頼度の示唆を実行するとしても、信頼度報知手段が実行可能な有効期間の開始から所定期間内には信頼度の示唆を実行せず、該所定期間経過後に前記操作表示示唆終了手段により前記有効期間が終了していないと信頼度の示唆を実行する構成にしたことで、前記所定期間内で操作手段を積極的に操作したい遊技者は、所定期間内に操作手段を操作するこ

とで、信頼度報知演出を楽しむことができる。また、あまり前記操作手段を操作したくない遊技者や、前記操作手段の操作前にも、ある程度の信頼度を把握したい遊技者は、前記所定期間経過後に信頼度示唆実行手段による信頼度の示唆が実行されてから、前記操作手段を操作するか否かを判断することで、前記操作手段を無駄な操作することを省くことができる。また、遊技者は前記信頼度示唆実行手段の信頼度の示唆の実行により、前記操作手段を操作しなくても、ある程度の信頼度を把握することができるので、前記操作手段を操作したくない遊技者に対しても、有効な判断材料とすることが可能となる。

#### 【 0 0 1 3 】

請求項 2 に記載の弾球遊技機によれば、信頼度示唆実行手段による大当たり遊技状態に移行する信頼度の示唆の実行の有無を信頼度示唆決定手段により決定されることで、遊技者に信頼度の示唆を実行しない場合もある。これにより、必ず信頼度示唆実行手段による信頼度の示唆が実行されなくても、大当たり遊技状態に移行する可能性があるため、遊技者に操作手段を操作させることへの意欲を掻き立てることが可能となる。

10

#### 【 0 0 1 4 】

請求項 3 に記載の弾球遊技機によれば、大当たり遊技に移行する所定の信頼度以上の示唆が実行される場合に、遊技者が操作手段の操作の有無に係わらず、信頼度報知手段により信頼度報知演出が実行される。これにより、遊技者が前記操作手段を操作し忘れても、所定の信頼度以上の信頼度報知演出が実行されるため演出表示の信頼度を把握することが可能となる。

#### 【 図面の簡単な説明 】

20

#### 【 0 0 1 5 】

【 図 1 】 本発明のパチンコ機 5 0 の正面図

【 図 2 】 パチンコ機 5 0 の遊技盤 1 の正面図

【 図 3 】 パチンコ機 5 0 の背面図

【 図 4 】 パチンコ機 5 0 の電気構成図

【 図 5 】 パチンコ機 5 0 の主制御装置 8 0 で実行されるメインルーチンの概要を示すフローチャート

【 図 6 】 主制御装置 8 0 が実行する始動入賞確認処理のフローチャート

【 図 7 】 主制御装置 8 0 が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート 1

【 図 8 】 主制御装置 8 0 が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート 2

30

【 図 9 】 主制御装置 8 0 が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート 3

【 図 1 0 】 主制御装置 8 0 が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート 4

【 図 1 1 】 主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理のフローチャート 1

【 図 1 2 】 主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理のフローチャート 2

【 図 1 3 】 主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理のフローチャート 3

【 図 1 4 】 サブ統合制御装置 8 3 が実行する変動開始処理のフローチャート

【 図 1 5 】 第 1 実施例のサブ統合制御装置 8 3 が実行する信頼度示唆演出処理のフローチャート

【 図 1 6 】 演出図柄表示装置 6 で演出表示される演出キャラクタ 9 8 と特別図柄の当否判定の関係性を示すテーブル

40

【 図 1 7 】 演出図柄表示装置 6 に表示される演出キャラクタ 9 8 と疑似演出ボタン 9 5 の関係性を示すテーブル

【 図 1 8 】 第 1 実施例の演出図柄表示装置 6 に表示される演出態様を示す説明図 1

【 図 1 9 】 第 1 実施例の演出図柄表示装置 6 に表示される演出態様を示す説明図 2

【 図 2 0 】 第 1 実施例の演出図柄表示装置 6 に表示される演出態様を示す説明図 3

【 図 2 1 】 第 2 実施例のサブ統合制御装置 8 3 が実行する信頼度示唆演出処理フローチャート

【 図 2 2 】 第 2 実施例の演出図柄表示装置 6 に表示される演出態様を示す説明図 1

【 図 2 3 】 第 2 実施例の演出図柄表示装置 6 に表示される演出態様を示す説明図 2

【 発明を実施するための形態 】

50

## 【 0 0 1 6 】

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の形態を採ることができ、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。

## 【 0 0 1 7 】

## [ 実施例 1 ]

図 1 に示すように、遊技機的一种であるパチンコ機 5 0 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 にて構成の各部を保持する構造である。外枠 5 1 の左側上下には、ヒンジ 5 3 が設けられており、該ヒンジ 5 3 の他方側には図 3 に記載する内枠 7 0 が取り付けられており、内枠 7 0 は外枠 5 1 に対して開閉可能な構成になっている。前枠 5 2 には、板ガラス 6 1 が取り外し自在に設けられており、板ガラス 6 1 の奥には図 3 に記載する遊技盤 1 が内枠 7 0 に取り付けられている。

10

## 【 0 0 1 8 】

前枠 5 2 の上側左右には、スピーカ 6 6 が設けられており、パチンコ機 5 0 から発生する遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠 5 2 に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 も複数設けられている。前枠 5 2 の下方には、上皿 5 5 と下皿 6 3 が一体に形成されている。下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が取り付けられており、該発射ハンドル 6 4 を時計回りに回転操作することによって発射装置（図示省略）が可動して、上皿 5 5 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

## 【 0 0 1 9 】

上皿 5 5 の上部ほぼ中央には、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 7 が備えられている。演出ボタン 6 7 とは、遊技者がその有効期間中に押すことにより、後述する演出図柄表示装置 6 に表示される内容が変化したり、スピーカより出力される遊技音が変化したりする。また、演出ボタン 6 7 は、その周囲にジョグダイヤル 6 8 を備えたものとなっており、回転させることにより、演出用の画像に変化を与えることが可能に構成されている。また、このパチンコ機 5 0 はいわゆる C R 機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット（C R ユニット）5 6 が付属しており、パチンコ機 5 0 には、貸出ボタン 5 7、精算ボタン 5 8 及び残高表示器 5 9 を有する C R 精算表示装置が備わっている。

30

## 【 0 0 2 0 】

図 2 は、本実施例のパチンコ機の遊技盤 1 の正面図である。なお、このパチンコ機の全体的な構成は公知技術に従っているので図示及び説明は省略する。

図 2 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 3 が設けられている。この遊技領域 3 には多数の遊技釘 4 が打ち付けられている。

## 【 0 0 2 1 】

遊技領域 3 のほぼ中央部には、センターケース 5 が配されている。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（液晶表示装置であり演出図柄を表示する。）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 1 1 と第 2 始動口 1 2 とが配置され、センターケース 5 の左方には、ゲート 1 7 が配置されている。第 2 始動口 1 2 は開閉可能な翼片を供えた普通電動役物を備えており、この翼片が開放しないと遊技球は第 2 始動口 1 2 に入球できない構成となっている。

40

## 【 0 0 2 2 】

遊技領域の右下部には、複数個の L E D からなる普通図柄表示装置 7 と、普通図柄保留数表示装置 8 と、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8 と、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9 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 1 0 とが配置されている。

50

## 【 0 0 2 3 】

第 2 始動口 1 2 の下方にはアタッカー式の大入賞口 1 4 が配置されている。また、第 1 始動口 1 1 の左方には、第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3 及び第 4 左入賞口 3 4 が設けられている。なお、この第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、第 4 左入賞口 3 4 が、常時、入球率が変化しない普通入賞口である。

## 【 0 0 2 4 】

パチンコ機の裏面は図 4 に示すとおり、前述した遊技盤 1 を脱着可能に取り付ける内枠 7 0 が前述した外枠 5 1 に収納されている。この内枠 7 0 には、上方から、球タンク 7 1、タンクレール 7 2 及び払出装置 7 3 が設けられている。この構成により、遊技盤 1 上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク 7 1 からタンクレール 7 2 を介して所定個数の遊技球を払出装置 7 3 により前述した上皿 5 5 に排出することができる。また、パチンコ機 5 0 の裏側には（図 4 も参照のこと）、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 8 4、電源基板 8 5 が設けられている。なお、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 がサブ制御装置に該当する。

## 【 0 0 2 5 】

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 に設けられており、払出制御装置 8 1、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が内枠 7 0 に設けられている。なお、図 3 では、発射制御装置 8 4 が描かれていないが、発射制御装置 8 4 は払出制御装置 8 1 の下に設けられている。また、球タンク 7 1 の右側には、外部接続端子 7 8 が設けられており、この外部接続端子 7 8 より、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータに送られる。なお、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子 7 8 には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠用（枠側（前枠 5 2、内枠 7 0、外枠 5 1）から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）の 2 種類を用いているが、本実施例では、一つの外部接続端子 7 8 を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

## 【 0 0 2 6 】

このパチンコ機の電氣的構成は、図 4 のブロック図に示すとおり、主制御装置 8 0 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、詳細の図示は省略するが、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 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 8 4 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 8 4 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

## 【 0 0 2 7 】

主制御装置 8 0 には、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口スイッチ 1 1 a、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口スイッチ 1 2 a、普通図柄を作動させるゲート 1 7 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ 1 7 a、大入賞口 1 4 に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ 1 4 a、第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、第 4 左入賞口 3 4 に入球した遊技球を検出する左入賞口スイッチ 3 1 a 等の検出信号が入力される。

## 【 0 0 2 8 】

主制御装置 8 0 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 8 1 及びサブ統合制御装置 8 3 に出力する。

また主制御装置 8 0 は、図柄表示装置中継端子板 9 0 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 1 0 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 1 8、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9、普通図柄保留数表示装置 8 の点灯を制御する。

## 【 0 0 2 9 】

更に、主制御装置 8 0 は、大入賞口ソレノイド 1 4 b を制御することで大入賞口 1 4 の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド（図 4 では普電役物ソレノイドと表記）1 2 b を制御することで第 2 始動口 1 2 の開閉を制御する。

主制御装置 8 0 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当り（特別遊技ともいう）等の管理用の信号が外部接続端子 7 8 に出力されてホールメインコンピュータに送られる。主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 とは双方向通信が可能である。

#### 【 0 0 3 0 】

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 を稼働させて賞球を払い出させる。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 1 】

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 2 】

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 とともに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 3 】

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 4 】

発射制御装置 8 4 は発射モータ 3 0 を制御して、遊技球を遊技領域 3 に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 6 4 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 6 4 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 6 4 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 6 4 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 3 5 】

サブ統合制御装置 8 3 はサブ制御装置に該当し、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置

10

20

30

40

50

としての機能部)に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音L S Iを作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種LED、ランプ26を制御する。また、サブ統合制御装置83には、演出ボタン67、ジョグダイヤル68が接続されており、遊技者が演出ユニット67、68を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置83に入力される。なお、演出ボタン67及びジョグダイヤル68を演出図柄制御装置82に接続する構成にしてもよい。

#### 【0036】

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演出図柄表示装置6に表示させる。

なお、本実施例では、サブ統合制御装置83及び演出図柄制御装置82は別々の装置に分かれているが、1つの装置にまとめる構成にしてもよい。

#### 【0037】

メインルーチンを図5に従って説明する。メインルーチンは、約2msec毎のハード割り込みにより定期的に実行される。本実施形態では、S10~S65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S70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実行されることになる。

#### 【0038】

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(S10)。この判断処理は、メモリとしてのRAM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、たいてい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。

#### 【0039】

正常割り込みでない判断されると(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(S70)に移行する。

#### 【0040】

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が実行される(S20)。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に+1するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に+1するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「3966」のときには次回の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」~「3966」までの3967個の整数を繰り返し昇順に作成する。

#### 【0041】

S20に続く大当たり決定用乱数更新処理(S25)は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に+1するインクリメント処理であり、最大値である「3966」のときは次回の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」~「3966」までの3967個の整数を繰り返し昇順に作成する。なお、大当たり決定用乱数の最初の値は、初期値乱数設定処理で設定された値となる。この値が250であったとすると、大当たり決定用乱数は「250」「251」「252」・・・「3966」「0」「1」・・・と更新されていく。

#### 【0042】

10

20

30

40

50



なお、大当たり決定用乱数が1巡(3967回、更新されること)すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にし、大当たり決定用乱数は、その初期値から+1するインクリメント処理を行う。そして、再び大当たり決定用乱数が1巡すると、その時の初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前述の例では大当たり決定用乱数が「249」になると1巡であるから、「249」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「87」だったとすると、「249」「87」「88」・・・「3966」「0」「1」・・・「86」と変化していき、「86」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。なお、通常確率状態時で大当たりと判定される値の数は10で、値は「775」～「777」「1775」～「1777」「2774」～「2777」であり、高確率状態時に大当たりと判定される値の数は100で、値は「758」～「777」「1314」～「1333」「1758」～「1777」「2758」～「2777」「3314」～「3333」である。

10

大当たり図柄決定用乱数更新処理(S30)は「0」～「99」の100個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

【0043】

S30に続く当り決定用乱数更新処理(S35)は、「0」～「996」の997個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。なお、当選することとなる値は通常確率状態では31～40、高確率状態では31～996である。なお、この当り決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数は特別図柄の抽選に使用する。

20

【0044】

リーチ判定用乱数更新処理(S40)は、「0」～「228」の229個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。なお、通常確率状態時で変動時間短縮機能未作動時にリーチとなる値の数は21で、値は「0」～「20」であり、通常確率状態時で変動時間短縮機能作動時にリーチとなる値の数は5で、値は「0」～「4」であり、高確率状態時にリーチとなる値の数は6で、値は「0」～「5」である。

30

【0045】

変動パターン決定用乱数更新処理(S45)は、「0」～「1020」の1021個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

【0046】

続く入賞確認処理(S50)では、第1始動口11、第2始動口12の入賞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。

本実施例では、遊技球が第1始動口11、第2始動口12に入賞すると大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第1始動口11と第2始動口12でそれぞれ4個までとしており、保留記憶が満タンである4個のときに遊技球が第1始動口11又は第2始動口12に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

40

【0047】

続く入賞確認処理(S50)では、第1始動口、第2始動口の入賞の確認及びパチンコ機に設けられ主制御装置に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。

本実施例では、遊技球が第1始動口、第2始動口に入賞すると大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第1始動口と第2始動口でそれぞれ4個までとしており

50

、保留記憶が満タンである４個のときに遊技球が第１始動口又は第２始動口に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

【００４８】

続いて、大当たりか否かを判定する特別図柄制御処理（Ｓ５５）を行う。この特別図柄制御処理（Ｓ５５）が終了すると、続いて画像出力処理等の各出力処理（Ｓ６０）が実行される。

各出力処理（Ｓ６０）では、遊技の進行に応じて主制御装置８０は演出図柄制御装置８２、払出制御装置８１、発射制御装置８４、サブ統合制御装置８３、大入賞口ソレノイド１４ｂ等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理（Ｓ５０）により遊技盤１上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置８１に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置８３に出力する処理を、パチンコ機５０に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置８２にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

【００４９】

続く不正監視処理（Ｓ６５）は、普通入賞口（第１左入賞口３１、第２左入賞口３２、第３左入賞口３３、第４左入賞口３４）に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御装置８０に設けている。

【００５０】

本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理（Ｓ７０）から構成されるが、前述したＳ２０と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述したＳ１０～Ｓ６５までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当たり処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、図６に示された割り込み処理が１回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当たり決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当たり決定用乱数が１巡したときの、初期値乱数の値（０～３９６６の３９６７通り）が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか１／３９６７である。また、前述した大当たり決定用乱数更新処理（Ｓ３５）も残余処理内において実行するよう構成しても良い。

【００５１】

Ｓ５０の入賞確認処理は図６に示すようなもので、主制御装置８０は、第１始動口スイッチ１１ａの検出信号に基づいて、第１始動口１１に遊技球が入球したか否かを判断する（Ｓ１００）。肯定判断なら（Ｓ１００：ｙｅｓ）、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第１保留記憶が満杯（本実施例では４個）か否かを判断する（Ｓ１０５）。

【００５２】

第１保留記憶が満杯でなければ（Ｓ１０５：ｎｏ）、上記の各乱数を第１保留記憶として記憶し、第１特別図柄保留数表示装置１８の点灯数を１増加させる（Ｓ１１０）。既に４個の第１保留記憶があれば（Ｓ１０５：ｙｅｓ）保留記憶せず、第１特別図柄保留数表示装置１８の点灯数を増やすこともなくＳ１１５へ移行する。

【００５３】

第１始動口１１に遊技球が入球していないと判定された場合（Ｓ１００：ｎｏ）もＳ１１５に進み、第２始動口スイッチ１２ａの検出信号に基づいて、第２始動口１２に遊技球が入球したか否かを判断する。肯定判断（Ｓ１１５：ｙｅｓ）なら、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第２保留記憶が満杯（本実施例では４個）か否かを判断する（Ｓ１２０）。

## 【 0 0 5 4 】

第2保留記憶が満杯でなければ ( S 1 2 0 : n o )、上記の各乱数を第2保留記憶として記憶し、第2特別図柄保留数表示装置19の点灯数を1増加させる ( S 1 2 5 )。既に4個の第2保留記憶があれば ( S 1 2 0 : y e s )、第2保留を記憶せず、第2特別図柄保留数表示装置19の点灯数も増やさずに本処理を終了 ( リターン ) する。また、第2始動口12に遊技球が入球していない場合 ( S 1 1 5 : n o ) も、本処理を終了する。

## 【 0 0 5 5 】

図7～10に示す特別図柄当否判定処理では、主制御装置80は、特別電動役物が作動中か否かを大当たりフラグに基づいて判断する ( S 2 0 0 )。S 2 0 0の判定が否定判断で、特別図柄が変動中でなく ( S 2 0 5 : n o )、確定図柄の表示中でもなければ ( S 2 1 0 : n o )、図8のS 2 5 0に移行し、第2保留記憶 ( 上記、S 1 2 5による保留記憶 ) があるか否かを判断する ( S 2 5 0 )。

## 【 0 0 5 6 】

この保留記憶があれば ( S 2 5 0 : y e s )、第2保留記憶数をデクリメントし ( S 2 5 5 )、第2保留記憶を読み込んで、S 2 7 0に進む。第2保留記憶がなければ ( S 2 5 0 : n o )、第1保留記憶 ( 上記、S 1 1 0による保留記憶 ) があるか否かを判断する ( S 2 6 0 )。第1保留記憶があれば ( S 2 6 0 : y e s )、第1保留記憶数をデクリメントし ( S 2 6 5 )、第1保留記憶を読み込んで、S 2 7 0に進む。なお、第1保留記憶がない場合には ( S 2 6 0 : n o )、そのまま特別遊技処理へと移行する。

## 【 0 0 5 7 】

S 2 7 0では確変フラグがセットされている ( すなわち 1 ) か否かを判定する。ここで確変フラグが1とは、現在のパチンコ機50が高確率遊技状態であることを意味する。肯定判断であれば ( S 2 7 0 : y e s )、読み込んだ大当たり決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する ( S 2 7 5 )。ここで当り値の数は100で、758～777、1314～1333、1758～1777、2758～2777、3314～3333である。つまり当たり確率は1 / 39.67となる。否定判断であれば ( S 2 7 0 : n o )、読み込んだ大当たり決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する ( S 2 8 0 )。ここで当り値の数は10で、775～777、1775～1777、2774～2777である。つまり、当たり確率は1 / 396.7となる。なお、本実施例においては、大当たり確率はこれらの概数 ( 通常時は1 / 400、高確率状態 ( 確変 ) は1 / 40 ) にて表示している。そして大当たり後に高確率状態になる割合は70%と設定されている。

## 【 0 0 5 8 】

図8に戻る。S 2 7 5またはS 2 8 0の判定に基づき、大当たりか否かを判定し ( S 2 8 5 )、肯定判定であれば ( S 2 8 5 : y e s )、大当たり図柄決定用乱数によって当り図柄を決定する ( S 2 9 0 )。大当たり図柄が決定すると、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定し ( S 2 9 5 )、大当たり設定処理を行う ( S 3 0 0 )。大当たり設定処理とは決定した大当たり図柄によって、大当たり後の遊技状態 ( 確変や開放延長の有無等 ) や大当たり遊技にかかる情報 ( 大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等 ) を取得する処理である。

## 【 0 0 5 9 】

S 2 8 5において外れと判定された場合は、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する ( S 3 0 5 )。こうして変動パターンが設定されると、ハズレ設定処理を行なう ( S 3 1 0 )。ハズレ設定処理では、時短回数または確変回数がプラスであれば、それぞれ - 1 する。

## 【 0 0 6 0 】

S 3 0 0又はS 3 1 0に続いては、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には通常大当たり、確変大当たり、リーチ外れ ( 外れであるがリーチ表示有り )、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド ( 表示制御コマンド ) をサブ統合制御装置83に出力し ( S 3 1 5 )、特別遊技処

10

20

30

40

50

理を行なう。なお、S 3 1 5 の処理により演出図柄表示装置 6 では演出図柄の変動表示が開始されるが、ほぼ同時に特別図柄の変動も主制御装置 8 0 によって開始される。

【 0 0 6 1 】

図 7 の S 2 0 5 において特別図柄が変動中 ( S 2 0 5 : y e s ) と判定された場合には、図 9 の S 3 5 0 に移行し、図柄変動時間 ( S 2 9 5 、又は S 3 2 0 の変動パターンに基づく ) を経過したか否かを判定する。否定判断 ( S 3 5 0 : n o ) であれば特別遊技処理を行い、肯定判断であれば確定図柄表示処理 ( S 3 5 5 ) を行なってから特別遊技処理を行う。確定図柄表示処理では、確定図柄を表示する旨のコマンド ( 図柄確定コマンド ) をサブ統合制御装置 8 3 に出力するとともに、特別図柄表示装置 9 , 1 0 にコマンドを出力して確定図柄にて停止させる。

10

【 0 0 6 2 】

図 7 の S 2 1 0 において確定図柄を表示中 ( S 2 1 0 : y e s ) と判定された場合には、図 1 0 の S 4 0 0 に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する。否定判定の場合 ( S 4 0 0 : n o ) は特別遊技処理を行う。肯定判定 ( S 4 0 0 : y e s ) の場合は、確定図柄の表示を終了し ( S 4 0 5 )、確定表示された特別図柄が大当たりになる図柄か否かを判定する ( S 4 1 0 )。肯定判断された場合 ( S 4 1 0 : y e s ) は、確変フラグが 1 か否かを判定する ( S 4 1 5 )。確変フラグが 1 であれば ( S 4 1 5 : y e s )、S 4 2 0 にて確変フラグを 0 にし、S 4 2 5 に移行する。確変フラグが 1 でなければ ( S 4 1 5 : n o )、そのまま S 4 2 5 に移行する。S 4 2 5 では、時短フラグが 1 か否かを判定する。時短フラグが 1 であれば ( S 4 2 5 : y e s )、S 4 3 0 にて時短フラグを 0 にし、S 4 3 5 に移行する。時短フラグが 1 でなければ ( S 4 2 5 : n o )、そのまま S 4 3 5 に移行する。

20

【 0 0 6 3 】

S 4 3 5 では条件装置作動開始処理により、大当たりフラグをセットする。続く S 4 4 0 にて役物連続作動装置を作動させ、S 4 4 5 にて大当たり開始演出処理を行なう。大当たり開始演出処理では、大当たり遊技を開始するコマンド及び大当たり遊技に係る情報 ( 大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等 ) をサブ統合制御装置 8 3 に送信する。大当たり開始演出処理が終了すると、特別遊技処理を行なう。

【 0 0 6 4 】

確定表示させた特別図柄が大当たりになる表示でないと判定された場合は ( S 4 1 0 : n o )、確変フラグが 1 か否かを判定し、1 であれば ( S 4 5 0 : y e s )、確変回数が 0 か否かを判定する ( S 4 5 5 )。確変回数が 0 であれば ( S 4 5 5 : y e s )、S 4 6 0 にて確変フラグを 0 にして S 4 6 5 に進む。確変フラグが 1 でないとき ( S 4 5 0 : n o ) 又は確変回数が 0 ではないとき ( S 4 5 5 : n o ) はそのまま S 4 6 5 に移行する。

30

S 4 6 5 では、時短フラグが 1 か否かを判定し、1 であれば ( S 4 6 5 : y e s )、時短回数が 0 か否かを判定する ( S 4 7 0 )。時短回数が 0 であれば ( S 4 7 0 : y e s )、S 4 7 5 にて時短フラグを 0 にして S 4 8 0 に進む。時短フラグが 1 でないとき ( S 4 6 5 : n o ) 又は時短回数が 0 ではないとき ( S 4 7 0 : n o ) はそのまま S 4 8 0 に移行する。

【 0 0 6 5 】

40

S 4 8 0 では、主制御装置 8 0 が現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し、特別遊技処理を実行する。

【 0 0 6 6 】

図 1 1 に示す特別遊技処理では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置が作動中か否かを大当たりフラグに基づいて判断する ( S 5 0 0 )。役物連続作動装置が作動中でない場合 ( S 5 0 0 : n o ) は、そのまま本処理を終了 ( リターン ) する。役物連続作動装置が作動中なら ( S 5 0 0 : y e s )、大入賞口 1 4 が開放中か否かを判断する ( S 5 0 5 )。大入賞口 1 4 の開放中ではない場合は ( S 5 0 5 : n o )、ラウンド間のインターバル中により大入賞口 1 4 が閉鎖しているのか判断する ( S 5 1 0 )。インターバル中でもない

50

場合は (S 5 1 0 : n o)、大当り終了演出中であるか判断する (S 5 1 5)。これも否定判断の場合は (S 5 1 5 : n o)、今から大当り遊技を開始する演出に要する時間が経過したか否かを判定する (S 5 2 0)。大当り開始演出時間が経過した場合は (S 5 2 0 : y e s)、大入賞口開放処理 (S 5 2 5) を行なって本処理を終了する。

【 0 0 6 7 】

S 5 0 5 で大入賞口 1 4 が開放中であると判定された場合は、図 1 2 の S 5 5 0 に進み、大入賞口 1 4 に 1 0 個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では 1 0 個だが、9 個、8 個でもよく、特に限定するものではない。大入賞口 1 4 に 1 0 個入賞した場合 (S 5 5 0 : y e s) には S 5 6 0 に進み、大入賞口閉鎖処理を行う。そして大当りインターバル処理 (S 5 6 5) を行なって、特別遊技処理を終了する。大入賞口 1 4 に 1 0 個入賞していない場合 (S 5 5 0 : n o) には S 5 5 5 に進み、大入賞口 1 4 の開放時間が終了したか否かを判定する。本実施例では、1 5 ラウンドでの大当りの場合は各ラウンドの最大開放時間は 2 8 秒に設定している。無論、この秒数に限定するものではない。開放時間が終了した場合 (S 5 5 5 : y e s) には、S 5 6 0 に合流し、終了していない場合 (S 5 5 5 : n o) は特別遊技処理を終了する。

【 0 0 6 8 】

図 1 1 の S 5 1 0 でインターバル中であると判定された場合は、図 1 2 の S 5 7 0 に進み、大当りインターバル時間が経過したか否かを判定する。インターバル時間が経過している場合 (S 5 7 0 : y e s) は、直前に大入賞口 1 4 が開いていたのが最終ラウンドか否かを判定する (S 5 7 5)。最終ラウンドであれば (S 5 7 5 : y e s)、大当り終了演出処理 (S 5 8 0) を行い、特別遊技処理を終了する。最終ラウンドでなければ (S 5 7 5 : n o)、再び大入賞口 1 4 を開放する処理 (S 5 8 5) を行い、特別遊技処理を終了する。なお、大当りインターバル時間が経過していないと判定された場合 (S 5 7 0 : n o) には、そのまま特別遊技処理を終了する。なお、大入賞口 1 4 を開放・閉鎖する処理においては、サブ統合制御装置 8 3 にも信号を送信する。サブ統合制御装置 8 3 は、その信号に基づいて、現在のラウンドを把握し、該ラウンドに応じた演出を行なう。

【 0 0 6 9 】

図 1 1 の S 5 1 5 で大当りの終了演出中であると判定された場合は、図 1 3 の S 6 0 0 に進み、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。大当り終了演出時間が経過した場合には (S 6 0 0 : y e s)、役物連続作動装置の作動を停止し (S 6 0 5)、条件装置の作動を停止する (S 6 1 0)。そして、S 3 0 0 で取得した次の遊技状態で確変に移行するか否かを判定する (S 6 1 5)。確変に移行する場合 (S 6 1 5 : y e s) は、確変回数を設定し (S 6 2 0)、確変フラグを 1 に設定し (S 6 2 5)、S 6 3 0 に移行する。確変フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の当選確率が向上する。確変に移行しない場合 (S 6 1 5 : n o) はそのまま S 6 3 0 に移行する。なお、確変回数は 1 0 0 0 0 回が設定され、実質的に次の大当りまでの確変の継続を保証する。

【 0 0 7 0 】

S 6 3 0 では、次の遊技状態で時短に移行するか否かを判定する。時短に移行する場合 (S 6 3 0 : y e s) は、時短回数を設定し (S 6 3 5)、時短フラグを 1 に設定し (S 6 4 0)、大当り終了コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する処理 (S 6 4 5) を行ない、状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信 (S 6 5 0) して特別遊技処理を終了する。

S 6 3 5 で設定する時短回数は、通常大当りでは 1 0 0 回であるが、確変大当りにおいては 1 0 0 0 0 回が設定され、実質的に次の大当りまでの時短の継続を保証する。時短フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の平均変動時間短縮、普通図柄の平均変動時間短縮、普通電動役物 1 2 の開放延長機能をセットする。時短に移行しない場合 (S 6 3 0 : n o) は S 6 4 5 に直行する。

【 0 0 7 1 】

図 1 4 は、図 8 の S 3 1 5 で主制御装置 8 0 から送信された特図変動開始コマンドを受信したサブ統合制御装置 8 3 が演出図柄表示装置 6 で行う演出についての変動開始処理の

フローチャートとなっている。

始めに、サブ統合制御装置 83 は、主制御装置 80 からの特図変動開始コマンドを受信したか否かを判定する (S700)。特図変動開始コマンドを受信した場合には (S700: yes)、受信した特図変動開始コマンドに含まれている抽選結果のデータによる今回の抽選結果から、特図変動は大当りであるか否かを判定する (S705)。肯定判定の場合には (S705: yes)、演出パターン決定処理を行い (S710)、演出図柄決定処理を実行し (S715)、S745に移行する。なお、従来の遊技機においても行なっていた、変動パターン用決定乱数に基づいて決定される演出パターンを決定するものであり、乱数によっては演出パターンを行なわない場合もある。S745の演出表示開始処理では、S710及びS715に基づいて大当りリーチ演出開始処理を行う。なお、サブ統合制御装置 83 が特図変動開始コマンドを受信していない場合には (S700: no)、そのままリターン (終了) となる。

10

#### 【0072】

サブ統合制御装置 83 は、受信した特図変動開始コマンドに含まれている抽選結果のデータによる今回の抽選結果から、特図変動は大当りであるか否かの判定が、否定判定の場合には (S705: no)、受信した特図変動開始コマンドからハズレリーチとなるか否かを判定する (S720)。肯定判定の場合には (S720: yes)、ハズレ演出パターン決定処理を行い (S710)、ハズレ演出図柄決定処理を実行し (S715)、S745に移行する。その後、S745の演出表示開始処理では、S725及びS730に基づいてハズレリーチ演出開始処理を行う。

20

また、受信した特図変動開始コマンドからハズレリーチとはならない場合には (S720: no)、ハズレ演出パターン決定処理を行い (S735)、ハズレ演出図柄決定処理を実行し (S740)、S745に移行する。その後、S745の演出表示開始処理では、S735及びS740に基づいてハズレ演出開始処理を行う。

#### 【0073】

図15を用いて、サブ統合制御装置 83 が実行する信頼度示唆演出処理のフローチャートを説明する。

図14の演出表示開始処理 (S745) により演出図柄表示装置 6 に表示された演出表示に応じて信頼度の高さを示唆する演出表示が実行される。始めに、演出図柄表示装置 6 の画面に、演出表示中であるか否かを判定する (S750)。肯定判定の場合には (S750: yes)、S751に移行する。なお、否定判定の場合には (S750: no)、そのまま終了となる。次に、サブ統合制御装置 83 は演出ボタン 67 による操作が有効である有効期間 (例えば、10秒) であるか否かを判定する (S751)。有効期間中である場合には (S751: yes)、演出図柄表示装置 6 で、演出ボタン 67 の操作が有効である有効期間中であることを表示されているか否かを判定する (S752)。なお、演出ボタン 67 による操作が有効な有効期間中ではない場合には (S751: no)、そのまま終了となる。

30

演出ボタン 67 の操作が有効である有効期間中であることを表示している場合には (S752: yes)、そのままS755に移行する。なお、演出ボタン 67 の操作が有効である有効期間中であることを表示されていない場合には (S752: no)、S753の演出ボタン有効表示処理を行う。S753では、演出図柄表示装置 6 で、演出ボタン 67 の操作が有効である有効期間中であることを表示し、S755に移行する。

40

次に、演出ボタン 67 による操作がされたか否かを判定する (S755)。遊技者が演出ボタン 67 による操作を行っていないと判定した場合には (S755: no)、S790による操作表示変更表示処理が実行されたか否かを判定する (S760)。なお、本実施例の演出図柄表示装置 6 に表示される第1疑似演出ボタン 101、第2疑似演出ボタン 102 及び第3疑似演出ボタン 103 は、演出ボタン 67 の操作が有効である有効期間を示唆するための演出表示となっている。

肯定判定の場合には (S760: yes)、演出ボタン 67 の操作が有効な有効期間が終了となっているか否かを判定する (S765)。演出ボタン 67 の操作が有効な有効期

50

間が終了している場合には ( S 7 6 5 : y e s )、信頼度示唆演出表示処理 ( S 7 7 5 ) で表示される予定であった演出キャラクタが、第 2 演出キャラクタ 9 9 以上に特図変動が大当たりである確率の信頼度を示唆する演出キャラクタ ( 図 1 6 を参照 ) であるか否かを判定する ( S 7 7 0 )。肯定判定の場合には ( S 7 7 0 : y e s )、演出図柄表示装置 6 に第 2 演出キャラクタ 9 9 又は第 3 演出キャラクタ 1 0 0 が表示される。なお、演出ボタン 6 7 の操作が有効な有効期間が終了していない場合には ( S 7 6 5 : n o )、そのまま終了となる。

#### 【 0 0 7 4 】

このような構成にすることで、信頼度示唆演出表示処理 ( S 7 7 5 ) で表示される予定であった演出キャラクタが、第 2 演出キャラクタ 9 9 以上の場合には、信頼度示唆演出表示処理 ( S 7 7 5 ) により演出図柄表示装置 6 に表示される。これにより、遊技者が演出ボタン 6 7 の操作をし忘れたり、操作タイミングが間に合わなくても、特図変動の大当たりであるか否かの信頼度を把握することが可能となる。

10

また、操作表示変更処理 ( S 7 9 0 ) により、変動中の特別図柄が大当たりになる所定の信頼度以上の示唆を実行する場合、遊技者が演出ボタン 6 7 の操作を行わずに、有効期間 ( 例えば、1 0 秒 ) 経過すると、信頼度示唆演出表示処理 ( S 7 7 5 ) により演出表示される構成にしてもよい。

#### 【 0 0 7 5 】

その後、演出ボタン 6 7 の操作を有効とする有効期間終了処理を行い ( S 7 8 0 )、終了する。なお、遊技者が演出ボタン 6 7 を操作した場合には ( S 7 5 5 : y e s )、S 7 7 5 に合流する。また、S 7 7 5 の信頼度示唆演出表示処理で、表示される予定であった演出キャラクタが第 1 演出キャラクタ 9 8 の場合には ( S 7 7 0 : n o )、S 7 8 0 に合流する。

20

なお、本実施例では疑似演出ボタンを表示することで、演出ボタン 6 7 の操作が有効であることを示したが、演出ボタン 6 7 自体を発光する構成として、演出ボタン 6 7 を発光または発光態様を変化させることで遊技者に、操作が有効であることを示しても良い。また、このように演出ボタン 6 7 の発光によって有効であることを示唆する場合は、操作表示変更処理 ( S 7 9 0 ) では、演出ボタン 6 7 の発光色の違いや発光パターンにより信頼度の高さを示すものとするのが考えられる。また、演出ボタンが発光する構成だけでなく、演出ボタン 6 7 を振動させたり、演出ボタン 6 7 が飛び出させたりすることで信頼度の高さを示す構成であってもよい。

30

#### 【 0 0 7 6 】

サブ統合制御装置 8 3 は、操作表示変更処理 ( S 7 9 0 ) が実行されていない場合には ( S 7 6 0 : n o )、S 7 8 5 に移行する。演出ボタン 6 7 の操作が有効となってから、所定時間 ( 例えば、5 秒 ) 経過したか否かを判定する ( S 7 8 5 )。なお、所定時間について、5 秒に限定されるものではない。

肯定判定の場合には ( S 7 8 5 : y e s )、S 7 9 0 に移行する。S 7 9 0 では、演出図柄表示装置 6 に表示されている第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 を、図 1 7 の選択率で選択された表示態様によって、疑似演出ボタンの態様に変更される ( 図 1 7 を参照 )。無論、疑似演出ボタンの態様が変化するだけでなく、演出音、演出ボタン 6 7 自体の発光色や演出キャラクタの態様などが変化する構成であってもよい。

40

また、本実施例の操作表示変更処理 ( S 7 9 0 ) は、図 1 7 の選択率で選択された表示態様によって、表示される第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 を変更させないまま表示するか、または第 2 疑似演出ボタン 1 0 2 又は第 3 疑似演出ボタン 1 0 3 へと変更させるかを判定し、その判定結果によって、疑似演出ボタンを変更させる処理となっている ( 図 1 7 を参照 )。また、第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 を変更させないまま表示する場合とは、有効示唆演出を変更しない場合のことである。

このような構成にすることで、操作表示変更処理 ( S 7 9 0 ) による大当たり遊技状態に移行する信頼度を示す示唆演出は、図 1 7 の選択率で遊技者に信頼度の示唆演出を実行しないが、特図変動が大当たりである可能性があるため、遊技者に演出ボタン 6 7 を操作させ

50

ることへの意欲を掻き立てることが可能となる。

なお、演出ボタン 67 の有効期間が終了していない場合 ( S 7 6 5 : n o )、又は演出ボタン 67 の操作が可能となってから所定時間が経過していない場合には ( S 7 8 5 : n o )、そのまま終了となる。

#### 【 0 0 7 7 】

図 1 6 は、図 1 5 の S 7 7 5 の処理により、演出図柄表示装置 6 で表示される演出キャラクター又は疑似演出ボタンの関係性を示すテーブルである。

図 1 6 は、演出パターンに応じて演出図柄表示装置 6 で表示される演出キャラクターと、各々の演出キャラクターが表示されたときの大当たり確率とハズレ確率を示すテーブルである。

演出図柄表示装置 6 の大当たり遊技リーチの演出では、通常表情をしている第 1 演出キャラクター 9 8 ( 熊の達吉 ) が表示される確率が  $1 / 3$  となり、ハズレリーチ演出又はハズレ演出で、第 2 演出キャラクター 9 9 が表示される確率は、 $7 0 / 1 0 0$  となっている。

演出図柄表示装置 6 の大当たり遊技のリーチ演出では、笑った表情の第 2 演出キャラクター 9 9 ( 熊の達吉 ) が表示される確率が  $1 / 3$  となり、ハズレリーチ演出又はハズレ演出で、第 2 演出キャラクター 9 9 が表示される確率は、 $2 9 / 1 0 0$  となっている。

演出図柄表示装置 6 の大当たり遊技のリーチ演出では、メガネをかけた笑顔の第 3 演出キャラクター 1 0 0 ( 熊の達吉 ) が表示される確率が  $1 / 3$  となり、ハズレリーチ演出又はハズレ演出で、第 3 演出キャラクター 1 0 0 が表示される確率は、 $1 / 1 0 0$  となっている。なお、第 1 演出キャラクター 9 8、第 2 演出キャラクター 9 9 及び第 3 演出キャラクター 1 0 0 は、変動開始時に決定されている。

#### 【 0 0 7 8 】

図 1 7 は、図 1 5 の操作表示変更処理 ( S 7 9 0 ) で実行される疑似演出ボタンと信頼度示唆演出表示処理 ( S 7 7 5 ) で実行される演出キャラクターとの関係性を示すテーブルである。

図 1 7 は、各々の演出キャラクターに基づく第 1 疑似演出ボタン 1 0 1、第 2 疑似演出ボタン 1 0 2 又は第 3 疑似演出ボタン 1 0 3 の振分比率を示している。

図 1 7 の上段の第 1 演出キャラクター 9 8 は、図 1 5 の信頼度示唆演出表示処理 ( S 7 7 5 ) で表示される信頼度を示す演出キャラクターを示す。なお、第 1 演出キャラクター 9 8 は信頼度示唆演出処理で表示される 3 種類の演出キャラクターのうち、一番信頼度が低い設定となっている。

左列に示している第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 から第 3 疑似演出ボタン 1 0 3 は、図 1 5 の操作表示変更処理 ( S 7 9 0 ) で表示される疑似演出ボタンを示す。なお、3 種類の疑似演出ボタンのうち一番低い信頼度を示すのは、第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 であり、一番高い信頼度を示すのは、第 3 疑似演出ボタン 1 0 3 である。なお、本実施例では選択された演出キャラクターに対応して、疑似演出ボタンが選択される振分比率の違いによって、信頼度を示唆する構成となっているが、当否判定の結果に基づいて疑似演出ボタンが選択される構成にしてもよい。

本実施例では、演出ボタン 67 の操作が有効である有効期間を示す表示中に表示されている第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 は、操作表示変更処理 ( S 7 9 0 ) によって第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 から態様は変更されない構成となっている。また、第 2 疑似演出ボタン 1 0 2 は、通常第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 が黒色の円に囲まれている態様から構成されており、第 3 疑似演出ボタン 1 0 3 は第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 自体が燃えたような態様から構成されている。なお、第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 の態様は、これに限定されることはない。また、本実施例では、3 種類のみとなっているが、疑似演出ボタンの種類を 3 種類に限定されるものではない。

なお、第 1 演出キャラクター 9 8、第 2 演出キャラクター 9 9 及び第 3 演出キャラクター 1 0 0 に基づく疑似演出ボタンの振分比率は、図 1 5 の大当たりリーチ演出パターン決定処理 ( S 7 1 0 )、ハズレリーチ演出パターン決定処理 ( S 7 2 5 ) 及びハズレ演出パターン決定処理 ( S 7 3 5 ) で決定された演出パターンによって決定されたものである。



図 17 に示すように、信頼度示唆表示処理 (S775) で表示される演出キャラクタが、第 1 演出キャラクタ 98 の場合には、第 1 演出キャラクタ 98 に基づく操作表示変更処理 (S790) で第 1 疑似演出ボタン 101 が表示される比率は 9 / 10、第 2 疑似演出ボタン 102 が表示される比率は 1 / 10、第 3 疑似演出ボタン 103 が表示される比率は 0 に振分られている。

【0079】

図 17 の上段に示している第 2 演出キャラクタ 99 は、図 15 の信頼度示唆演出表示処理 (S780) で表示される信頼度を示す演出キャラクタを示す。なお、第 2 演出キャラクタ 99 は信頼度示唆演出処理で表示される 3 種類の演出キャラクタのうち、2 番信頼度が高い設定となっている。

10

図 17 に示すように、信頼度示唆表示処理 (S775) で表示される演出キャラクタが、第 2 演出キャラクタ 99 の場合には、第 2 演出キャラクタ 99 に基づいて操作表示変更処理 (S790) で第 1 疑似演出ボタン 101 が表示される比率は 2 / 10、第 2 疑似演出ボタン 102 が表示される比率は 6 / 10、第 3 疑似演出ボタン 103 が表示される比率は 2 / 10 に振分られている。

【0080】

図 17 の上段に示している第 3 演出キャラクタ 100 は、図 15 の信頼度示唆演出表示処理 (S780) で表示される信頼度を示す演出キャラクタを示す。なお、第 3 演出キャラクタ 100 は信頼度示唆演出処理で表示される 3 種類の演出キャラクタのうち、一番信頼度が高い設定となっている。

20

図 17 に示すように、信頼度示唆表示処理 (S775) で表示される演出キャラクタが、第 3 演出キャラクタ 100 の場合には、第 3 演出キャラクタ 100 に基づいて操作表示変更処理 (S790) で第 1 疑似演出ボタン 101 が表示される比率は 3 / 10、第 2 疑似演出ボタン 102 が表示される比率は 4 / 10、第 3 疑似演出ボタン 103 が表示される比率は 3 / 10 に振分られている。

【0081】

図 18 は、特別図柄に対応した演出図柄の変動開始から疑似演出ボタンの表示又は信頼度示唆演出の一例を示した図である。

図 18 (a) は、通常の演出図柄表示装置 6 に示されている一例を示す。演出図柄表示装置 6 には、特別図柄に対応する左演出図柄 92、中演出図柄 93 と右演出図柄 94 が示されている。

30

【0082】

次に、図 18 (b) は、上記の演出図柄の変動中に、第 1 疑似演出ボタン 101 が表示され、演出ボタン 67 の操作を誘導させる演出の一例を示した図である。

演出図柄表示装置 6 には、特別図柄に対応する左演出図柄 92、中演出図柄 93 と右演出図柄 94 が示されている。演出図柄の下には、第 1 疑似演出ボタン 101 が示され、さらに下には、遊技者に演出ボタン 67 を操作することへ誘導されるため、「ボタンを押せ!!」と演出表示 95 が示されている。第 1 疑似演出ボタン 101 の左には、演出図柄表示装置 6 で第 1 疑似演出ボタン 101 の演出が開始されてから、終了までの所定時間を示す時間メータ 96 となっている。なお、本実施例では、時間メータ 96 は演出ボタン 67 の操作が有効な有効期間を示す。また、時間メータ 96 は、特図変動が大当たりであるか否かの信頼度を示唆する構成にしてもよい。

40

【0083】

図 18 (c) は、演出ボタン 67 を操作したことで、変動中の演出図柄が大当たりになるか否かを示唆する演出表示の一例となっている。演出図柄表示装置 6 の演出図柄の上には、第 1 演出キャラクタ 98 「達吉」が表示されている。そして、第 1 演出キャラクタ 98 の左には、現在の変動が大当たりの確率を示唆する演出表示 97 は、「大当たりの確率 20% ! ?」と表示している。

【0084】

図 19 は、特別図柄に対応した演出図柄の変動開始から疑似演出ボタンの表示又は信頼

50

度示唆演出の一例を示した図である。

図19(a)は、通常の演出図柄表示装置6に示されている一例を示す。演出図柄表示装置6には、特別図柄に対応する左演出図柄92、中演出図柄93と右演出図柄94が示されている。

【0085】

次に、図19(b)は、上記の演出図柄の変動中に、第1疑似演出ボタン101が表示され、演出ボタン67の操作を誘導させる演出の一例を示した図である。演出図柄表示装置6には、特別図柄に対応する左演出図柄92、中演出図柄93と右演出図柄94が示されている。演出図柄の下には、第1疑似演出ボタン101が表示され、さらに下には、遊技者に演出ボタン67を操作することへ誘導されるため、「ボタンを押せ!!」と演出表示95が示されている。第1疑似演出ボタン101の左に示す時間メータ96は演出ボタン67の操作が有効な有効期間となっている。

10

【0086】

図19(c)は、演出図柄表示装置6で疑似演出ボタンの演出が開始されてから、所定時間経過後(例えば、5秒)に実行される演出表示の一例である。

演出図柄表示装置6に表示されている演出図柄の下には、第1疑似演出ボタン101の演出表示が開始されてから遊技者が演出ボタン67を操作せず、所定時間経過後(例えば、5秒)の第2疑似演出ボタン102を示している。

本図例では、第1疑似演出ボタン101の演出が開始されてから、所定時間(例えば、5秒)が経過したことで時間メータ96には2等分に分けられたゲージのうち、1つ分のゲージが満たされている。よって、演出ボタン操作有効期間(例えば、10秒)のうち5秒が経過したことになる。第1疑似演出ボタン101の演出が開始されてから、遊技者が演出ボタン67を操作せずに、所定時間(例えば、5秒)が経過すると、演出図柄表示装置6に表示されている第1疑似演出ボタン101は、黒い円で囲まれた第2疑似演出ボタン102へと変更される。

20

【0087】

図19(d)は、現在の変動が大当たりになるか否かを示唆する演出表示の一例となっている。

第1疑似演出ボタン101の演出が開始されてから、遊技者が演出ボタン67を操作せず、所定時間(例えば、5秒)すると、黒い円に囲まれた第2疑似演出ボタン102が表示される。第2疑似演出ボタン102が表示されてから、演出ボタン67を操作すると、第2演出キャラクタ99が登場し、現在の変動が大当たりの確率を示唆する演出表示99が「大当たりの確率60%!?」と表示される。本図例では、図17で示す6/10の比率で、第2疑似演出ボタン102が選択されたことになる。

30

【0088】

図20は、特別図柄に対応した演出図柄の変動開始から疑似演出ボタンの表示又は信頼度示唆演出の一例をしめした図である。

図20(a)は、通常の演出図柄表示装置6に示されている一例を示す。演出図柄表示装置6には、特別図柄に対応する左演出図柄92、中演出図柄93と右演出図柄94が示されている。

40

【0089】

次に、図20(b)は、上記の演出図柄の変動中に、疑似演出ボタン95が表示され、演出ボタン67の操作を誘導させる演出の一例を示した図である。

演出図柄表示装置6には、特別図柄に対応する左演出図柄92、中演出図柄93と右演出図柄94が示されている。演出図柄の下には、疑似演出ボタン95が表示され、さらに下には、遊技者に演出ボタン67を操作することへ誘導されるため、「ボタンを押せ!!」と演出表示95が示されている。第1疑似演出ボタン101の左に示す時間メータ96は演出ボタン67の操作が有効な有効期間となっている。

【0090】

図20(c)は、演出図柄表示装置6で疑似演出ボタン95の演出が開始されてから、

50

有効期間経過後に実行される演出表示の一例である。

演出図柄表示装置 6 に表示されている演出図柄の下には、第 1 疑似演出ボタン 101 の演出表示が開始されてから、遊技者が演出ボタン 67 を操作せず、有効期間（例えば、10 秒）を経過した時の第 2 疑似演出ボタン 102 を示している。本図例では、演出ボタン 67 の操作が有効となる有効期間が開始されてから、有効期間（例えば、10 秒）が終了したことを示すため、時間メータ 96 の全てが満たされている。なお、本実施例では、所定の時間（例えば、5 秒）が経過するまでの時間メータ 96 のゲージの演出と、所定の時間経過後から有効期間が終了するまでの時間メータ 96 のゲージの演出には、遊技者に危機感を抱かせるために、異なった表示態様に構成されている。例えば、時間メータのゲージ演出を色の違いで、構成すること考えられる。また、第 1 疑似演出ボタン 101 は、有効期間の開始から所定時間（例えば、5 秒）が経過すると、黒い円で囲まれた第 2 疑似演出ボタン 102 へと変更される。

10

#### 【0091】

図 20 (d) は、図 20 (c) で遊技者は演出ボタン 67 の操作が有効となる有効期間が開始されてから終了まで、演出ボタン 67 の操作しなかった場合に、信頼度示唆演出表示処理 (S775) で表示される演出キャラクタが第 2 演出キャラクタ 99 以上である時に表示される一例である。

本図例では第 3 演出キャラクタ 100 が登場し、現在の特別図柄の変動が大当りの確率を示唆する演出表示 97 が「大当りの確率 90%!!」と表示される。図 17 で示す 4 / 10 の比率で、第 2 疑似演出ボタン 102 が選択されたことになる。なお、演出ボタン 67 の操作を行わず、有効期間（例えば、10 秒）を経過した際に、第 1 演出キャラクタ 98 が選択されていた場合には、本実施例では演出表示されない構成となっている。そのため、図 20 (a) のように、変動中の表示となる。

20

#### 【0092】

以上の弾球遊技機によれば、演出図柄表示装置 6 に特別図柄の変動が大当りであるか否かを疑似演出ボタンの煽るような演出表示は、演出ボタン 67 による操作が有効な有効期間の開始から所定期間（例えば、5 秒間）に実行されない。その後、所定期間後に、第 1 疑似演出ボタン 101 が図 17 の選択率で選択された変化態様に変更される。演出図柄表示装置 6 に登場する演出キャラクタを楽しみしつつ、演出ボタン 67 を積極的に操作したい遊技者にとっては、第 1 疑似演出ボタン 101 が図 17 の選択率で選択された変化態様に変更される前に操作することで、演出ボタン 67 と演出図柄表示装置 6 で表示される演出を楽しむことができる。また、演出ボタン 67 による操作が有効な有効期間の開始から所定期間後に、第 1 疑似演出ボタン 101 から図 17 の選択率で選択された変化態様に変更されるため、あまり演出ボタン 67 を操作したくない遊技者や、演出ボタン 67 の操作前にも、ある程度の信頼度を把握したい遊技者は、図 17 の選択率で選択された変化態様に変更された疑似演出ボタンを確認してから、演出ボタン 67 を操作するか否かを判断することが可能となり、演出ボタン 67 の無駄な操作を省くことができる。また、遊技者は、特別図柄の変動で大当り図柄が確定表示されるか否かについて、ある程度の期待度を把握することができるため、有利な判断材料とすることが可能となる。

30

#### 【0093】

ここで第 1 実施例の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「始動口」が、第 1 始動口 11 と第 2 始動口 12 に相当し、「当否判定手段」が図 5 の当否判定処理 (S55)、「大当り遊技移行手段」が図 11 の特別遊技処理に相当し、「演出表示実行手段」がサブ統合制御装置 83 に相当し、「操作手段」が演出ボタン 67 に相当し、「信頼度報知手段」が図 15 の信頼度示唆演出表示処理 (S775) に相当し、「操作示唆終了手段」が図 15 の有効期間終了処理 (S780) に相当し、「有効期間」が時間メータ 96 に表示される演出ボタン 67 の操作が有効な有効期間（例えば、10 秒）に相当し、「操作示唆実行手段」が演出ボタン有効表示処理 (S753) に相当し、「信頼度示唆実行手段」が図 15 の操作表示変更処理 (S790) に相当し、「操作示唆決定手段」が図 15 の操作表示変更処理により決定された図 17 の疑似演出ボタン

40

50

の振分率に相当し、「所定期間」が図18、図19及び図20の時間メータ96の2等分に分けられたゲージのうち1目盛り及び所定時間（例えば、5秒）に相当する。

[実施例2]

【0094】

第2実施例について図21～図23を用いて説明する。なお、本実施例は第1実施例と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明する。

図21を用いて、第2実施例の信頼度示唆演出処理のフローチャートを用いて説明する。

始めに、演出図柄表示装置6の画面に、演出表示がされている状態であるか否かを判定する(S800)。肯定判定の場合には(S800:yes)、S801に移行する。なお、否定判定の場合には(S800:no)、そのまま終了となる。サブ統合制御装置83は、演出ボタン67による操作が有効である有効期間（例えば、10秒）であるか否かを判定する(S801)。有効期間中である場合には(S801:yes)、演出ボタン67の操作が有効である有効期間中を示す表示がされているか否かを判定する(S802)。否定判定の場合には(S802:no)、演出ボタン67の操作が有効である有効期間中であることを示す表示を行い(S803)、その後S805に移行する。なお、肯定判定の場合には(S802:yes)、S805に合流する。

【0095】

S805では、演出ボタン67による操作がされたか否かを判定する。遊技者が演出ボタン67による操作を行ったと判定した場合には(S805:yes)、演出ボタン67による操作回数が上限回数未満であるか否かを判定する(S810)。演出ボタンによる操作回数が上限回数未満の場合には(S810:yes)、操作カウント数の加算処理を行い(S815)、更新処理を行う(S820)。その後、S850に移行する。なお、S850では、有効期間が終了したか否かを判定する。有効期間が終了していない場合には(S850:no)、そのまま終了となる。有効期間が終了している場合には(S850:yes)、有効期間終了処理を行う(S855)。演出ボタンによる操作回数が上限回数に達している場合には(S810:no)、そのままS850に移行する。なお、S820の更新処理を行うと演出図柄表示装置6に表示されている操作回数メータ104も更新（増加）される構成となっている。

【0096】

演出ボタン67による操作がされていない場合には(S805:no)、操作カウント数が0であるか否かを判定する(S821)。肯定判定の場合には(S821:yes)、演出図柄表示装置6に表示されている操作表示が変更処理されたか否かを判定する(S825)。なお、操作カウント数が0ではない場合には(S821:no)、そのままS850に移行する。なお、操作表示変更処理については、後述する。操作表示変更処理が済んでいる場合には(S825:yes)、そのままS850に移行する。

【0097】

操作表示変更処理が済んでいない場合には(S825:no)、所定時間（例えば、5秒）が経過したか否かを判定する(S830)。肯定判定の場合には(S830:yes)、演出図柄表示装置6で表示されている演出を操作表示へと変更する処理を行う(S835)。S835の操作表示変更処理は、第1実施例と同様に、演出図柄表示装置6に表示されている第1疑似演出ボタン101を特図変動の大当たりになる信頼度を示す疑似演出ボタンの表示態様に変更する処理である（図17を参照）。

その後、操作カウント数加算処理を行い(S840)、カウント数更新処理を行い(S845)、そのまま終了となる。なお、カウント数更新処理(S845)を行うと、共に演出図柄表示装置6に表示されている操作回数メータ104も更新（増加）される構成となっている。所定期間経過していない場合は(S830:no)、そのまま終了となる。なお、S840の操作カウント数加算処理は、第1疑似演出ボタン101からの変更がない場合は加算されない構成が好ましい。

【0098】

10

20

30

40

50

図 2 2 は、第 2 実施例の特別図柄に対応した演出図柄の変動開始から疑似演出ボタンの表示又は信頼度示唆演出の一例を示した図である。

図 2 2 ( a ) は、通常の演出図柄表示装置 6 に示されている一例を示す。演出図柄表示装置 6 には、特別図柄に対応する左演出図柄 9 2、中演出図柄 9 3 と右演出図柄 9 4 が示されている。

【 0 0 9 9 】

図 2 2 ( b ) は、演出ボタン 6 7 を連続して操作させる連打演出表示の一例を示す。本実施例では、演出図柄表示装置 6 の中央に第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 が表示されており、演出表示 9 5 の「ボタンを連打しろ！」に従うように、演出ボタン 6 7 を連打すると、第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 の右に表示されている操作回数メータ 1 0 4 が増加する構成となっている。本実施例の操作回数メータ 1 0 4 は、5 等分に分けられたゲージに分けられている。図 2 2 で示している一例では、遊技者が演出ボタン 6 7 を連続して操作による上限値に達した場合には、操作回数メータ 1 0 4 は 5 等分に分けられたゲージの 3 つ分までしか満たすことができない構成となっている。

10

第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 の左には、時間メータ 9 6 が表示されており、演出ボタン 6 7 の操作が有効な有効期間を示す。なお、演出ボタン 6 7 の操作が有効となる有効期間が開始されてから所定時間（例えば、5 秒間）を経過すると、図 2 2 ( c ) に移行することになる。

本図例では、時間メータ 9 6 が 1 / 4 程度増加していることから、有効期間の開始から 2 . 5 秒経過していることを示している。遊技者は 2 . 5 秒間に、演出ボタン 6 7 を連続して操作したことで、操作回数メータ 1 0 4 が 2 目盛りほど増加したことになる。なお、本実施例では操作回数メータ 1 0 4 の目盛りが高ければ高いほど大当りになる信頼度が高いことを示しており、操作回数メータ 1 0 4 の上限値は図 2 1 の S 8 1 0 で上限値に達したことで、到達する構成となっている。

20

【 0 1 0 0 】

図 2 2 ( c ) は、図 2 2 ( b ) から遊技者が演出ボタン 6 7 を操作して、上限値に達した演出表示の一例である。

本図例では、演出ボタン 6 7 の操作が有効な有効期間の開始から所定時間内（例えば、5 秒間）に、遊技者が演出ボタン 6 7 を操作し続けても、上限回数に達しなかった場合には、演出ボタン 6 7 の操作回数カウント数が加算され、操作回数メータ 1 0 4 が 5 等分に

30

分けられたゲージの 3 目盛り増加した表示態様に更新（増加）される。

なお、演出ボタン 6 7 の操作が有効な有効期間の開始から所定時間内に、遊技者の演出ボタン 6 7 の操作回数が上限回数に達した場合には、演出図柄表示装置 6 に表示されている操作回数メータ 1 0 4 は、演出ボタン 6 7 の操作により、ゲージの 3 目盛りを超えるそう

で超えないような演出表示を行う構成も考えられる。

本実施例では、遊技者に操作回数メータ 1 0 4 の変動によって、変動中の特別図柄が大当りになる信頼度が高いか否かを示している。従って、本図例では、ゲージの 3 目盛りが満たされているため、変動中の特別図柄が大当りになる確率が高いことを示している。操作回数メータ 1 0 4 が、最大 5 目盛りまで満たすことになれば、変動中の特別図柄が大当りになる信頼度がもっとも高いことを示すことになる。また、所定時間（例えば、5 秒）が経過したことで時間メータ 9 6 には 2 等分に分けられたゲージのうち、1 目盛りが満たされている。

40

【 0 1 0 1 】

図 2 2 ( d ) は、図 2 2 ( c ) から演出ボタン 6 7 の操作が有効な有効期間終了後に表示する演出の一例となっている。演出図柄表示装置 6 には、特別図柄に対応する左演出図柄 9 2、中演出図柄 9 3 と右演出図柄 9 4 が示され、有効期間が終了したことで、時間メータ 9 6 及び第 2 疑似演出ボタン 1 0 2 の表示が終了となる。また、操作回数メータ 1 0 4 は、5 等分に分けられたゲージの 3 目盛りが満たされている。

このように有効期間が終了しても所定期間は、操作回数メータ 1 0 4 を表示することで、遊技者が操作回数メータ 1 0 4 をしっかりと確認することが可能となり、見逃すといっ

50

た事態を防ぐことができる。

【 0 1 0 2 】

以上図 2 2 の例では、遊技者が有効期間開始から 5 秒以内に、演出ボタン 6 7 の連続して操作を開始して操作カウント数が上限回数に達し、有効期間（例えば、10 秒）が終了するまでの流れを示しており、有効期間が終了することで、演出図柄表示装置 6 には、特別図柄に対応する左演出図柄 9 2、中演出図柄 9 3 と右演出図柄 9 4 が示され、操作回数メータ 1 0 4 のゲージの 3 目盛りが満たされている演出表示が表示される。

【 0 1 0 3 】

図 2 3 は、演出ボタン 6 7 の操作がされず、所定期間経過後に操作表示変更処理（S 8 3 5）が行われてから、演出ボタン 6 7 の操作を行った場合の演出表示を一例の図である。

10

図 2 3（a）は、通常の演出図柄表示装置 6 に示されている一例を示す。演出図柄表示装置 6 には、特別図柄に対応する左演出図柄 9 2、中演出図柄 9 3 と右演出図柄 9 4 が示されている。

【 0 1 0 4 】

次に、図 2 3（b）は、上記の演出図柄の変動中に、第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 が表示され、演出ボタン 6 7 の操作を誘導させる演出の一例を示した図である。演出図柄表示装置 6 の中央には、第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 が表示されている。第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 の下には、演出表示 9 5 として「ボタンを連打しろ！」と表示されている。また、第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 の上には、特別図柄に対応する左演出図柄 9 2、中演出図柄 9 3 と右演出図柄 9 4 が示されている。第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 の左には、演出ボタン 6 7 の操作が有効である有効期間が開始されてから終了までを示す時間メータ 9 6 である。なお、第 2 実施例の場合には、有効期間は 10 秒に設定され、所定時間は 5 秒に設定されている。

20

本図例の場合は、時間メータ 9 6 が 1 / 4 程度増加していることから、有効期間開始から 2.5 秒経過し、操作回数メータ 1 0 4 が増加していないことから、遊技者は演出ボタン 6 7 を操作していない。

【 0 1 0 5 】

図 2 3（c）は、図 2 3（b）から遊技者の操作が行われず、所定時間を経過した時に実行される第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 が変更され演出表示の一例である。図 2 3（c）が示すように、時間メータ 9 6 のゲージが、1 目盛り増加していることから、所定時間（例えば、5 秒）を経過したことになる。演出ボタン 6 7 の操作が有効となる有効期間が開始されてから、所定時間（例えば、5 秒）を経過すると、変動中の特別図柄が大当たりになる確率に応じて、第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 から第 2 疑似演出ボタン 1 0 2 へと表示態様変更されている。そして、本図例の操作回数メータ 1 0 4 は、操作表示変更処理（S 8 3 5）と同時に、操作カウント数加算処理により変動中の特別図柄の変動に応じた操作カウント数を加算し（S 8 4 0）、カウント数更新処理（S 8 4 5）により S 8 4 0 で加算された操作カウント数に対応した操作回数メータ 1 0 4 を更新（増加）させる。操作回数メータ 1 0 4 のゲージの目盛りを 0 目盛りから 3 目盛り増加している。

30

【 0 1 0 6 】

図 2 3 の例では上限回数の操作を検出すると、操作回数メータ 1 0 4 が上限まで満たされるようになっており、図 2 3（d）は、図 2 3（c）で操作回数メータ 1 0 4 が増加してから、遊技者が演出ボタン 6 7 を連続して操作を行い、操作回数が上限回数に達した場合に表示される連打演出表示の一例を示す。時間メータ 9 6 のゲージが、2 目盛り満たされているため、有効期間が終了したことを示している。また、図 2 3（c）で 3 目盛りに増加した操作回数メータ 1 0 4 が、遊技者が連続して操作を行ったことで、最大 5 目盛りまで増加している。演出図柄表示装置 6 に表示されている時間メータ 9 6 を、遊技者に有効期間の開始から終了までの時間を容易に把握させるために、有効期間が開始されてから所定時間経過するまでの時間メータ 9 6 の表示態様と、所定時間経過後から有効期間終了までの表示態様は異なった構成となっている。また、一度でも演出ボタン 6 7 を操作した

40

50

場合には、時間メータ 9 6 の表示態様を変更しない構成にしてもよい。

なお、S 8 4 0 の操作カウント数加算処理により加算される加算値は、設定される操作回数の上限回数未満となっており、加算後にも演出ボタン 6 7 を操作することで、操作回数メータ 1 0 4 のゲージが増加させることが可能とする構成であるが、上限回数まで加算される構成であってもよい。

#### 【 0 1 0 7 】

操作回数メータ 1 0 4 が増加してから、遊技者による演出ボタン 6 7 の操作がない場合には、操作回数メータ 1 0 4 は、操作カウント数が加算された演出表示へと変更される構成となっている。

#### 【 0 1 0 8 】

図 2 3 ( e ) は、演出ボタン 6 7 の操作が有効な有効期間終了後に表示する演出の一例となっている。本図例の場合、演出ボタン 6 7 の操作が有効な有効期間終了すると、演出図柄表示装置 6 に表示されている演出が変更される。演出図柄表示装置 6 には、特別図柄に対応する左演出図柄 9 2、中演出図柄 9 3 と右演出図柄 9 4 が示され、有効期間が終了したことで、時間メータ 9 6 及び第 2 疑似演出ボタン 1 0 2 の表示が終了となる。また、操作回数メータ 1 0 4 は、5 等分に分けられたゲージの 5 目盛りが満たされている。

#### 【 0 1 0 9 】

以上の弾球遊技機によれば、演出ボタン 6 7 の操作が有効な有効期間内に演出ボタン 6 7 が操作されていない場合には、変動中の特別図柄が大当たりである確率に応じて操作カウント数が増加する構成となっている。これにより、無駄に演出ボタン 6 7 を操作するのを嫌う遊技者にとって、必要以上の操作を抑制させることが可能となる。

また、S 8 3 5 の操作表示変更処理が行われた場合に、特図変動の大当たりになる確率に応じて、遊技者の操作回数を減算処理して、演出図柄表示装置 6 に表示されている操作回数メータ 1 0 4 を減少させる構成にしてもよい。このような、構成にすることで、遊技者に遊技機への興味を与えることが出来る。

演出ボタン 6 7 の操作が無い場合に所定期間経過して第 1 疑似演出ボタン 1 0 1 を変更して、操作カウント数を加算することで、操作表示変更処理 ( S 8 3 5 ) により変更してから操作しようと思うと時間が足りず上限回数まで達することが困難である可能性があるが、加算することで上限回数まで、達することが容易とすることが可能となる。

なお、本実施例では演出ボタン 6 7 を上限回数操作したときの操作回数メータ 1 0 4 の目盛り値により、大当たりとなる信頼度を示す構成となっているが、演出ボタン 6 7 の操作回数が上限回数に達することで、信頼度を演出キャラクタなどの演出態様や音声などを発生させて遊技者に表示する構成や、大当たり時のみ上限回数に達することで、大当たり確定報知をする構成にしてもよい。

#### 【 0 1 1 0 】

ここで第 2 実施例の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「始動口」が、第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 に相当し、「当否判定手段」が図 5 の当否判定処理 ( S 5 5 )、「大当たり遊技移行手段」が図 1 1 の特別遊技処理に相当し、「演出表示実行手段」がサブ統合制御装置 8 3 に相当し、「操作手段」が演出ボタン 6 7 に相当し、「操作判定手段」が図 2 1 の S 8 0 5 に相当し、「有効期間」が時間メータ 9 6 に表示される演出ボタン 6 7 の操作が有効な有効期間 (例えば、1 0 秒) に相当し、「操作回数計数手段」が図 2 1 の S 8 1 0、図 2 1 の S 8 2 1 及び操作カウント数加算処理 ( S 8 1 5、S 8 4 0 ) に相当し、「信頼度報知手段」が図 2 2 又は図 2 3 の操作回数メータ 1 0 4 及び図 2 1 のカウント数更新処理 ( S 8 2 0 と S 8 4 5 ) に相当し、「操作示唆実行手段」が演出ボタン有効表示処理 ( S 8 0 3 ) に相当し、「信頼度示唆実行手段」が図 2 1 の操作表示変更処理 ( S 8 3 5 ) に相当し、「所定期間」が図 2 2 及び図 2 3 の時間メータ 9 6 の 2 等分に分けられたゲージのうち 1 目盛り及び所定時間 (例えば、5 秒) に相当する。

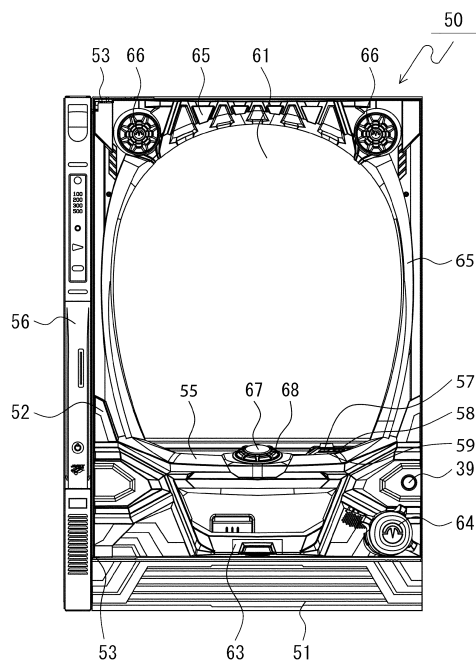
#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 1 1 1 】

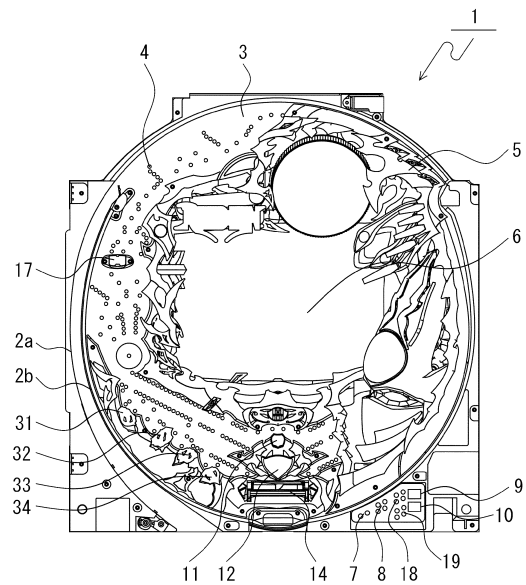
- 6 : 演出図柄表示装置
- 11 : 第1始動口
- 12 : 第2始動口
- 67 : 演出ボタン
- 68 : ジョグダイヤル
- 80 : 主制御装置
- 83 : サブ統合制御装置
- 96 : 時間メータ
- 98 : 第1演出キャラクタ
- 99 : 第2演出キャラクタ
- 100 : 第3演出キャラクタ
- 101 : 第1疑似演出ボタン
- 102 : 第2疑似演出ボタン
- 103 : 第3疑似演出ボタン
- 104 : 操作回数メータ

10

【図1】

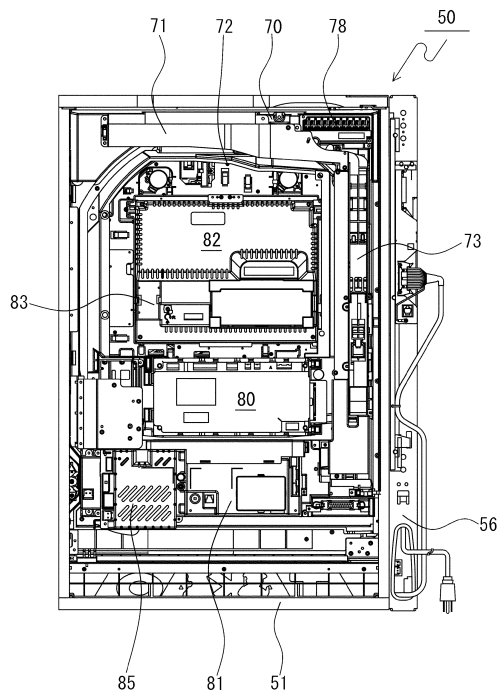


【図2】

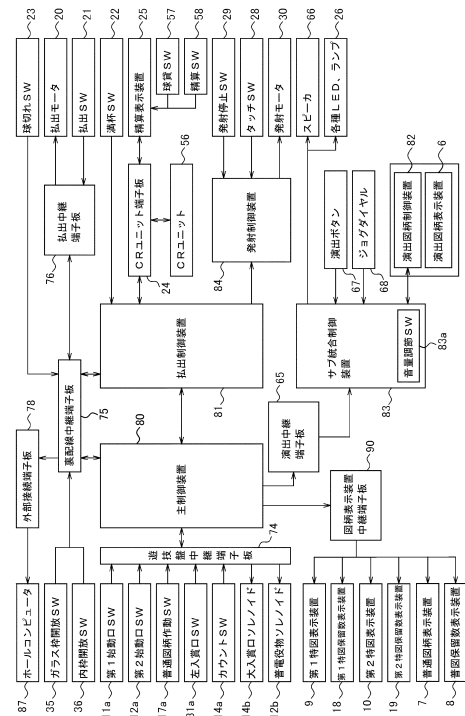




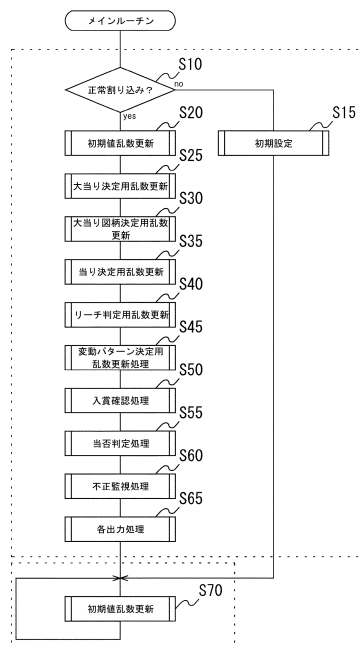
【 図 3 】



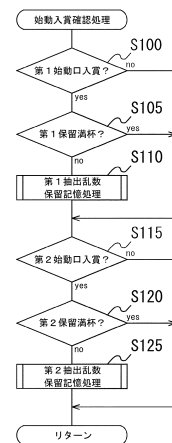
【 図 4 】



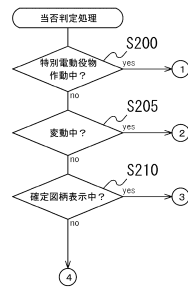
【圖 5】



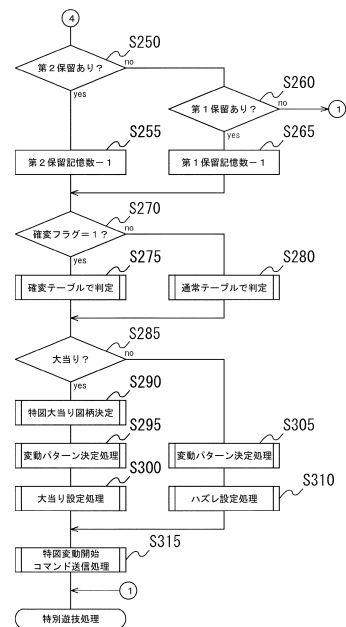
【 図 6 】



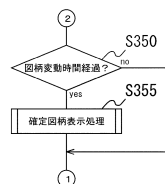
【図 7】



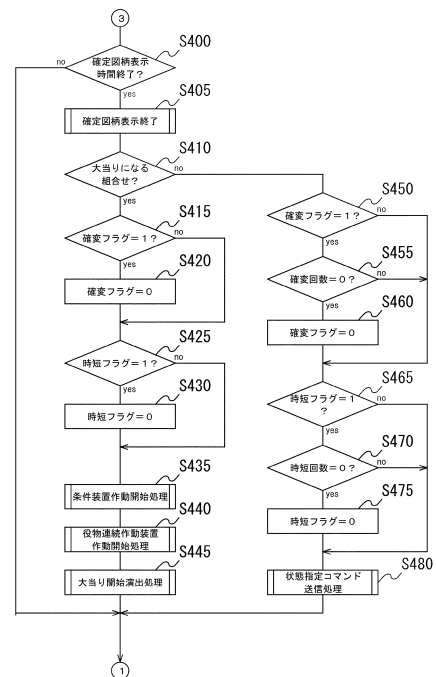
【図 8】



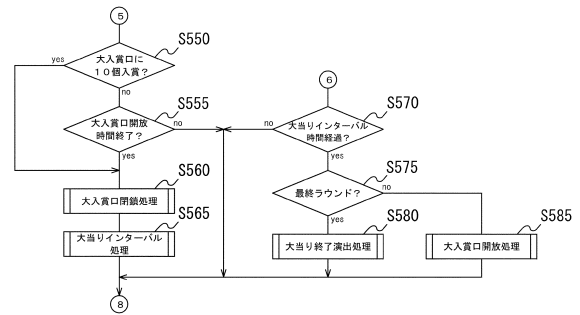
【図 9】



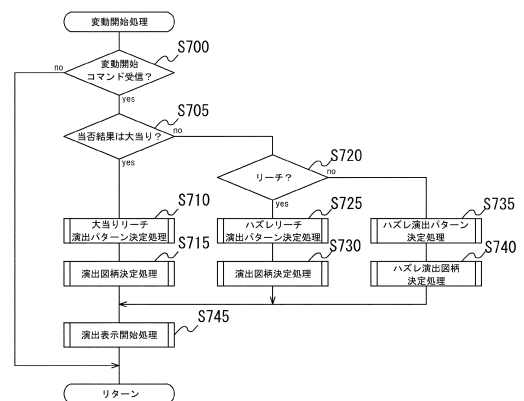
【図 10】



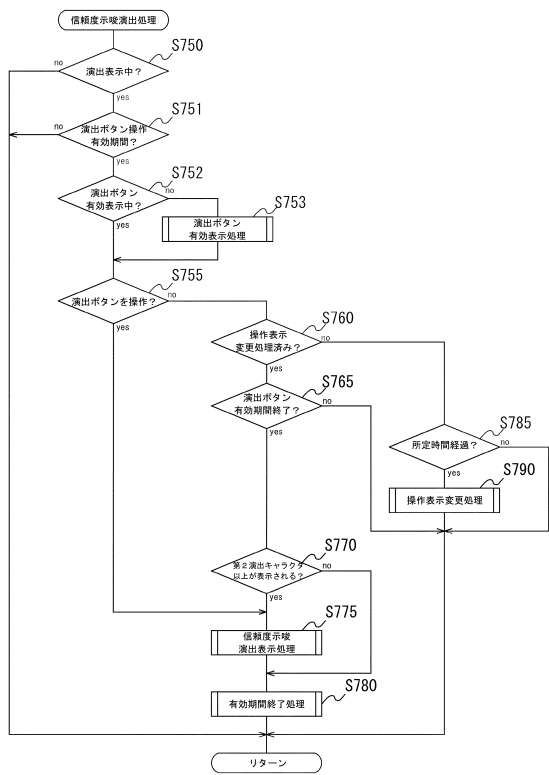
【 図 1 2 】



【 図 1 4 】









【図 15】



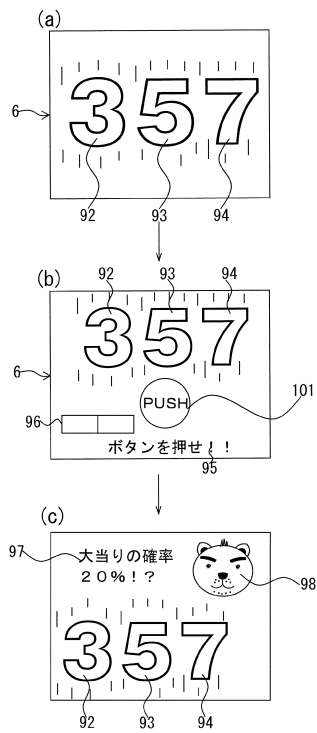
【図 16】

演出キャラクター	当り	ハズレ
98	1/3	70/100
99	1/3	29/100
100	1/3	1/100

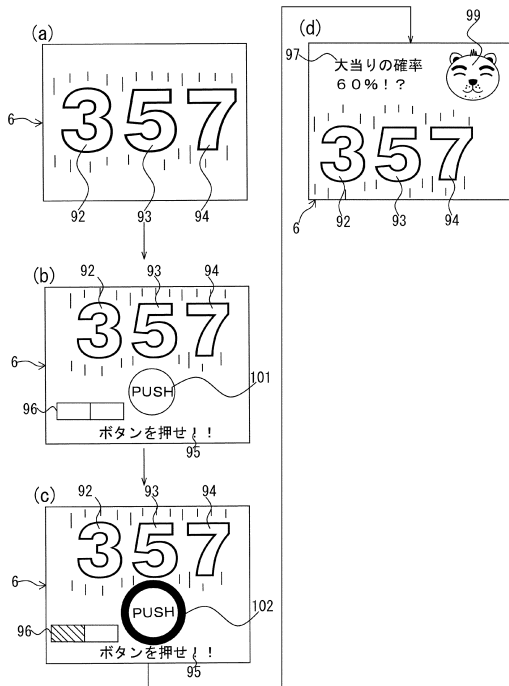
【図 17】

	98	99	100	
				
信頼演出ボタン				
101		9/10	2/10	3/10
102		1/10	6/10	4/10
103		0	2/10	3/10

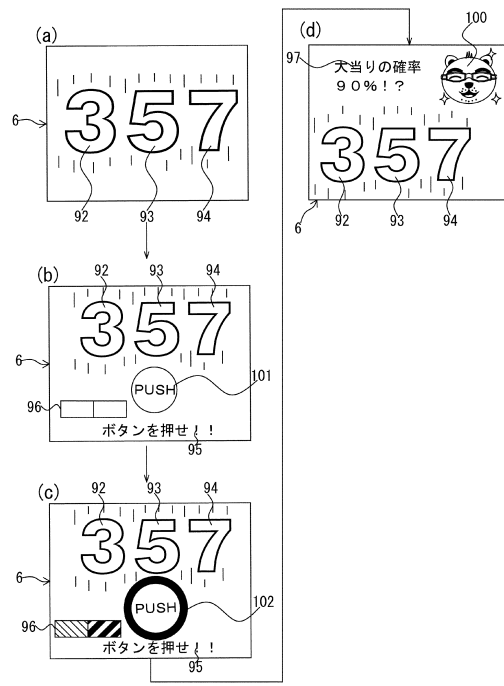
【図 18】



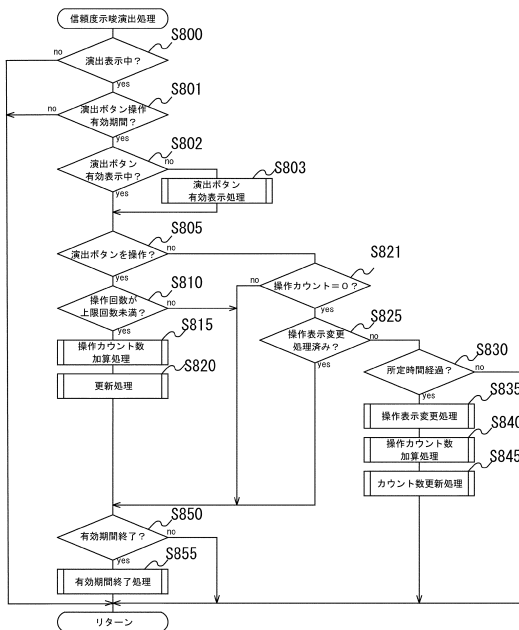
【図 19】



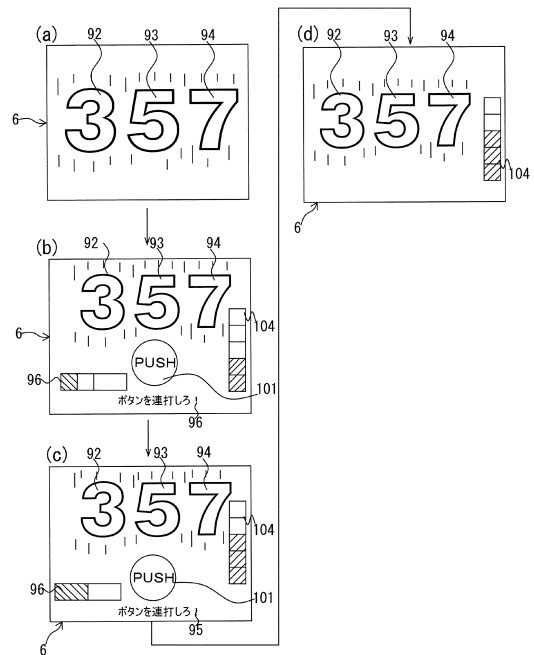
【図 20】



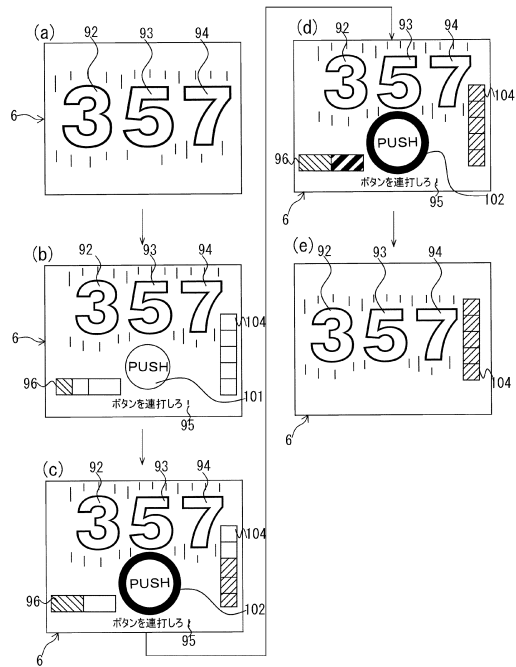
【図 21】



【図 22】



## 【図 23】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 2 0 0 4 6 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 2 - 1 7 6 0 2 6 ( J P , A )  
特開 2 0 0 4 - 1 2 1 5 0 9 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2