

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7049663号

(P7049663)

(45)発行日 令和4年4月7日(2022.4.7)

(24)登録日 令和4年3月30日(2022.3.30)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

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42頁)

(21)出願番号 特願2018-190606(P2018-190606)
(22)出願日 平成30年10月9日(2018.10.9)
(65)公開番号 特開2020-58491(P2020-58491A)
(43)公開日 令和2年4月16日(2020.4.16)
審査請求日 令和2年11月9日(2020.11.9)

(73)特許権者 395018239
株式会社高尾
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
2 番地
(72)発明者 安藤 繁光
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 廣瀬 貴理

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】

遊技領域に設けられた始動口への遊技球の入球に起因して所定の乱数を抽出し、抽出した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生成手段と、前記保留記憶生成手段により記憶された保留記憶を消化することにより、当該保留記憶の乱数を所定の当選確率に従って当選か否か当否判定し、該当否判定の結果が当選の場合に、遊技者の獲得可能な利益が相互に異なる複数の大当り遊技内容のなかから、一の大当り遊技内容を選択する当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定の結果が当選である場合に、該当否判定手段により選択された大当り遊技内容に従って、大入賞口を開放する大当り遊技を実行する大当り遊技制御手段と、相互に異なる複数の前記当選確率を備え、管理者の操作によりいずれか一の当選確率を有効としてセットされる確率セット手段とを備えてなる弾球遊技機において、

前記保留記憶生成手段により始動口への入球に起因して抽出された乱数を、前記当否判定手段による当否判定前に当選か否か判定し、さらにこの判定の結果が当選の場合に、該当否判定手段により選択される大当り遊技内容を判定する先読み判定手段と、

前記当否判定手段により当選と判定され且つ特定の大当り遊技内容が選択された場合に、前記先読み判定手段により当選と判定される未消化の保留記憶があり且つ当該保留記憶の大当り遊技内容が前記特定の大当り遊技内容と異なるものであると、該当否判定手段による当該当選に基づいて実行される大当り遊技中に、当選と判定される未消化の保留記憶があることのみを示唆する第1の示唆演出を行い、当該保留記憶の大当り遊技内容が前記特

定の大当たり遊技内容と同一のものであると、該当否判定手段による当該当選に基づいて実行される大当たり遊技中に、前記確率セット手段によりセットされた当選確率に係る当選確率情報を示唆する前記第1の示唆演出とは態様の異なる第2の示唆演出を行う示唆演出制御手段とを備えてい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、始動口への遊技球の入球を契機として当否判定し、大当たりの場合に、大入賞口を開閉する大当たり遊技を実行する弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機に代表される弾球遊技機では、始動口への遊技球入球に基づいて記憶された保留記憶を消化することによって、大当たりか否かの当否判定を行い、該当否判定結果が大当たりであった場合に、大入賞口の開放を所定回数実行する大当たり遊技が実行される。ここで、前記当否判定は、予め定められた大当たりの当選確率に従って行われる。

近年、前記大当たりの当選確率が複数設定され、遊技機の管理者によって、いずれか一の当選確率が任意にセットできるようにした構成が知られている（例えば、特許文献1）。かかる構成によれば、任意に大当たりの発生確率を調整できることから、機台毎に利益率を調整でき、遊技店の営業に自由度を持たせることが可能である。

【0003】

一方、前記弾球遊技機には、未消化の保留記憶を記憶している場合に、消化前に該保留記憶が大当たり判定されるか否かを先読みし、先読みした結果を報知する構成が知られている。例えば特許文献2には、先読み判定により未消化の保留記憶に大当たり判定するものがあると、大当たり遊技中に、該大当たり判定する未消化の保留記憶があることを示す演出（所謂、保留連荘演出）を実行する構成が提案されている。かかる構成によれば、大当たり遊技中に次の大当たりを予告することから、獲得利益の増大を期待する遊技者の感情を効果的に刺激できる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2003-205160号公報

特開2017-104508号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、弾球遊技機には、前記当否判定により大当たり判定すると、予め複数定められた大入賞口のラウンド数（開放回数）から一のラウンド数を選択的に決定し、決定したラウンド数による大当たり遊技を実行する構成が知られている。この構成では、選択される大入賞口のラウンド数に応じて、大当たり遊技により獲得可能な賞球数（利益）に差が生ずることから、遊技者は、ラウンド数の多い大当たり遊技が実行されることを希求している。

かかる構成の弾球遊技機に、前記した特許文献2の構成を適用すると、以下の問題を生ずる虞がある。（1）前記保留連荘演出は、大当たり判定する未消化の保留記憶があるか否かのみを示唆するものであるから、例えば、前記ラウンド数の多い大当たり遊技中に保留連荘演出が実行され、この後に保留記憶の消化により実行される大当たり遊技が、ラウンド数の少ない大当たり遊技であると、大当たりしたにも関わらず、該保留連荘演出により高揚した遊技者の感情が減退してしまう虞がある。これでは、保留連荘演出に対する遊技者の興味が低減し易く、該保留連荘演出により遊技の興趣を向上するという作用効果が低減してしまうことにもなり得る。（2）一般的に、前記ラウンド数の選択決定する処理では、少ないラウンド数を選択する確率が高く且つ多いラウンド数を選択する確率が低くなるように、各ラウンド数の選択確率が設定されている。そのため、前記保留連荘演出は、ラウンド数

10

20

30

40

50

の少ない大当りを示唆する場合が多くなる傾向にあり、あたかも少ないラウンド数の大当りを示唆するものであるかのように遊技者が思い込み易い。これでは、保留連荘演出により遊技者の期待感を高めて遊技の興趣を向上するという作用効果が、低減してしまう。

【 0 0 0 6 】

本発明は、前述の問題点に鑑みてなされたものであって、大当り遊技中に実行する前記保留連荘演出により、新たな面白さを生じさせ得る弾球遊技機を提案するものである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明は、遊技領域に設けられた始動口への遊技球の入球に起因して所定の乱数を抽出し、抽出した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生成手段と、前記保留記憶生成手段により記憶された保留記憶を消化することにより、当該保留記憶の乱数を所定の当選確率に従って当選か否か当否判定し、該当否判定の結果が当選の場合に、遊技者の獲得可能な利益が相互に異なる複数の大当り遊技内容のなかから、一の大当り遊技内容を選択する当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定の結果が当選である場合に、該当否判定手段により選択された大当り遊技内容に従って、大入賞口を開放する大当り遊技を実行する大当り遊技制御手段と、相互に異なる複数の前記当選確率を備え、管理者の操作によりいずれか一の当選確率を有効としてセットされる確率セット手段とを備えてなる弾球遊技機において、前記保留記憶生成手段により始動口への入球に起因して抽出された乱数を、前記当否判定手段による当否判定前に当選か否か判定し、さらにこの判定の結果が当選の場合に、該当否判定手段により選択される大当り遊技内容を判定する先読み判定手段と、前記当否判定手段により当選と判定され且つ特定の大当り遊技内容が選択された場合に、前記先読み判定手段により当選と判定される未消化の保留記憶があり且つ当該保留記憶の大当り遊技内容が前記特定の大当り遊技内容と異なるものであると、該当否判定手段による当該当選に基づいて実行される大当り遊技中に、当選と判定される未消化の保留記憶があることのみを示唆する第1の示唆演出を行い、当該保留記憶の大当り遊技内容が前記特定の大当り遊技内容と同一のものであると、該当否判定手段による当該当選に基づいて実行される大当り遊技中に、前記確率セット手段によりセットされた当選確率に係る当選確率情報を示唆する前記第1の示唆演出とは態様の異なる第2の示唆演出を行う示唆演出制御手段とを備えていることを特徴とする弾球遊技機である。

【 0 0 0 8 】

ここで、始動口への入球に基づいて抽出される「乱数」には、当否判定用の乱数と大当り遊技内容選択用の乱数とを含むものが好適であり、これら各乱数を記憶した保留記憶の消化により当否判定手段が当否判定と大当り遊技内容の選択とを行う。又は、この「乱数」は、大当り遊技内容選択用の乱数を含まないものとすることもできる。

また、「大当り遊技内容」としては、相互に異なるラウンド数（大入賞口を開放する回数）が夫々定められた内容、複数の大入賞口のなかの一で大当り遊技を実行する内容、大当り遊技後に所定の遊技状態へ移行する内容などを設定することができる。さらには、これら内容を複数組合わせたものも設定可能である。尚、大当り遊技後に移行する遊技状態としては、例えば、大当りし易くなる確変遊技状態や、特別図柄の変動時間が短くなる時短遊技状態などが適用可能である。さらに、終了条件が相互に異なる確変遊技状態や時短遊技状態を適用することもできる。

また、「管理者」は、当該弾球遊技機が設置された遊技施設の経営者や店長だけでなく、該遊技施設の従業員や、試験的に該弾球遊技機を稼働させる者も含まれる。

また、「先読み判定手段」は、始動口への入球に起因して抽出した乱数を、保留記憶として記憶する前に先読みするものであっても良いし、保留記憶として記憶した後（且つ消化する前）に先読みするものであっても良い。さらに後者の場合には、先読みするタイミングを適宜設定することができる。例えば、保留記憶を記憶する毎に、該保留記憶の乱数を先読みして当否判定と大当り遊技内容の判定とを実行するものであっても良いし、当否判定手段により大当り判定した場合に、未消化の保留記憶の乱数を先読みして当否判定と大当り遊技内容の判定とを実行するものであっても良い。

10

20

30

40

50

また、「所定の組み合わせ」は、特定の大当り遊技内容と一对一の関係である組み合わせだけでなく、一对複数の関係である組み合わせであっても良い。

また、「当選確率に係る当選確率情報」は、確率セット手段でセットされた当選確率を示す情報、該セットされた当選確率が高いか低いかを示す情報、該セットされた当選確率が特定の当選確率であるか否かを示す情報、確率セット手段により当選確率に変更されたことを示す情報等を適用することができる。さらには、これら複数の情報のなかから一の情報を選択的に用いることも可能である。

また、「大当り遊技中」は、大当り遊技の開始を知らせる演出を開始する時点から、大当り遊技の終了を知らせる演出を終了する時点までを含むものである。そして、「示唆演出制御手段」は、こうした大当り遊技中に亘って示唆演出を実行するものとしても良いし、該大当り遊技中の所定タイミング又は所定期間で示唆演出を実行するものとしても良い。また、「示唆演出」は、演出図柄表示装置で当選確率情報を示唆する図柄を表示する演出、スピーカにより当選確率情報を示唆する音声を発生する演出、ランプにより当選確率情報を示唆する光を発生する演出のいずれであっても良いし、さらには、これらのなかの複数の演出であっても良い。

【0009】

かかる構成にあつては、示唆演出の実行により、大当りとなる未消化の保留記憶があること（以下、大当り示唆情報という）（さらに該大当りが特定の大当り遊技内容または該特定の大当り遊技内容と所定の組み合わせをなす大当り遊技内容であること（以下、大当り内容示唆情報という））を、遊技者に示唆すると共に、当選確率情報を示唆する。すなわち、示唆演出は、前記大当り示唆情報（大当り内容示唆情報）という未消化の保留記憶に関する情報を示唆する役割に加えて、セットされた当選確率に係る当選確率情報を示唆する役割を有している。ここで、当選確率情報は、セットされた当選確率に係る情報であることから、遊技者は、該当選確率情報を、当該機台で遊技を継続するか否かの判断に用いることができる。そのため、前記大当り示唆情報や大当り内容示唆情報の内容如何に関わらず、示唆演出に対する遊技者の関心を惹き付けることができると共に、該示唆演出の実行を求める遊技者の感情を強く刺激できる。

こうした示唆演出によれば、未消化の保留記憶に関する前記大当り示唆情報や大当り内容示唆情報を示唆することにより、連続的な大当り発生を期待する遊技者の感情を刺激できると共に、前記当選確率情報を示唆するという新たな役割により、遊技者にとって価値の高い該当選確率情報を提供するという新たな面白さが生じて、遊技の興趣を飛躍的に向上できる。具体的には、もし仮に、示唆演出により示唆される前記大当り示唆情報や大当り内容情報が遊技者の期待するものでなかったとしても、該遊技者が当選確率情報を得られることから、前述の従来構成のように遊技者の感情が減退してしまうことを抑制でき、該示唆演出により遊技の興趣を向上するという前記作用効果が十分かつ安定して発揮され得る。

【0010】

また、本構成によれば、特定の大当り遊技内容による大当り遊技の実行毎に、示唆演出の実行を期待する遊技者の感情を刺激できる。これは、示唆演出が、前述したように、未消化の保留記憶を大当り示唆する役割だけでなく、セットされた当選確率に係る当選確率情報を示唆する役割を有することから、遊技者に、該示唆演出の実行を求める強い感情を生じさせ得ることに因る。こうしたことから、大当り遊技中に、示唆演出の実行を期待してドキドキする遊技者の感情を高揚させることができ、該大当り遊技中に従来に無い新たな面白さを提供できる。さらに、大当り遊技中に示唆演出が実行されなければ、遊技者が落胆することから、大当り遊技の終了前後で遊技者の感情に比較的大きな起伏を生じさせることができる。こうした感情に起伏を生じさせることにより、前記した示唆演出の実行を希求する遊技者の感情を刺激する効果に寄与する。

【0011】

上述した本発明の弾球遊技機にあつて、特定の大当り遊技内容は、大当り遊技内容により獲得可能な利益に基づく所定の中間利益よりも低い利益を獲得可能なものである構成が提

10

20

30

40

50

案される。

【 0 0 1 2 】

ここで、「大当り遊技内容により獲得可能な利益に基づく所定の中間利益」は、予め定められた複数の大当り遊技内容に夫々設定された獲得可能な利益の平均的な利益、該複数の大当り遊技内容を獲得可能な利益順に列ねた際の中間に位置する利益などを適用することができる。そして、各大当り遊技内容が複数種類の利益を夫々備える場合にあっては、全ての利益に基づいて中間利益を定めても良いし、一の利益に基づいて中間利益を定めても良い。例えば、各大当り遊技内容がラウンド数と大当り遊技後の遊技状態とにより構成されている場合に、中間利益が一方（ラウンド数）のみに基づくものであっても良いし、両方に基づくものであっても良い。

10

【 0 0 1 3 】

かかる構成にあっては、獲得可能な利益の低い大当り遊技内容（特定の大当り遊技内容）による大当り遊技の実行中に、示唆演出が実行される可能性があることから、該示唆演出が、獲得可能な利益の低い大当り遊技内容を選択した場合に提供され得る特典の一つと言える。このように獲得可能な利益の低い大当り遊技と遊技者にとって価値の高い示唆演出とを組み合わせることにより、該示唆演出に対する価値を一層高めることができるから、前述した本発明の作用効果が一層安定して発揮され得る。さらに、獲得可能な利益の低い大当り遊技に対する遊技者の興味と当該大当り遊技の実行を求める遊技者の期待感を高めることができ、複数の大当り遊技内容を選択的に決定するという遊技の面白さを一層向上できる。

20

【 0 0 1 4 】

上述した本発明の弾球遊技機にあって、特定の大当り遊技内容は、大当り遊技内容により獲得可能な利益に基づく所定の中間利益よりも高い利益を獲得可能なものである構成が提案される。

ここで、「大当り遊技内容により獲得可能な利益に基づく所定の中間利益」は、前記と同様に定められる。

【 0 0 1 5 】

かかる構成にあっては、獲得可能な利益の高い大当り遊技内容（特定の大当り遊技内容）による大当り遊技の実行中に、示唆演出が実行される可能性があることから、該示唆演出が、獲得可能な利益の高い大当り遊技内容を選択した場合に提供され得る特典の一つと言える。このように獲得可能な利益の高い大当り遊技と遊技者にとって価値の高い示唆演出とを組み合わせることにより、当該大当り遊技を希有な利益をもたらす貴重なものとして遊技者に認識させ得る。これにより、獲得可能な利益の高い大当り遊技を希求する遊技者の感情が強く刺激されることから、複数の大当り遊技内容を選択的に決定するという遊技の面白さを一層向上できる。

30

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 6 】

【図 1】本発明にかかるパチンコ機 1 の正面図である。

【図 2】パチンコ機 1 の遊技盤 2 の正面図である。

【図 3】パチンコ機 1 の裏面図である。

40

【図 4】パチンコ機 1 の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5】本実施例のパチンコ機 1 における遊技の仕様の一部を説明する図表である。

【図 6】大当り遊技内容の選択確率を示す図表である。

【図 7】メインルーチンの概要を示すフローチャートである。

【図 8】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 9】当否判定処理を示すフローチャート 1 である。

【図 10】当否判定処理を示すフローチャート 2 である。

【図 11】当否判定処理を示すフローチャート 3 である。

【図 12】当否判定処理を示すフローチャート 4 である。

【図 13】大当り遊技処理を示すフローチャート 1 である。

50

【図 1 4】大当り遊技処理を示すフローチャート 2 である。
【図 1 5】大当り遊技処理を示すフローチャート 3 である。
【図 1 6】保留連荘演出処理を示すフローチャートである。
【図 1 7】演出図柄表示装置 6 で表示する演出態様を示す説明図 1 である。
【図 1 8】演出図柄表示装置 6 で表示する演出態様を示す説明図 2 である。
【図 1 9】演出図柄表示装置 6 で表示する演出態様を示す説明図 3 である。
【図 2 0】演出図柄表示装置 6 で表示する演出態様を示す説明図 4 である。
【図 2 1】演出図柄表示装置 6 で表示する演出態様を示す説明図 5 である。
【発明を実施するための形態】

【0017】

10

本発明の実施形態について、図面を用いて説明する。尚、本発明にかかる実施の形態は、下記の実施形態に限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。また、以下の実施例および別例を適宜組み合わせることも可能である。

【0018】

図 1 に示すように、本実施例のパチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 によっ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、ヒンジ 5 3 により、板ガラス 6 1 が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）5 2 及び後述の内枠が、外枠 5 1 に対し開閉可能に構成される。また、前枠 5 2 の板ガラス 6 1 の奥には、内枠に保持された遊技盤 2（図 2）が設けられている。

【0019】

20

前枠 5 2 の上部の左右両側にはスピーカ 6 6 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。また前枠 5 2 には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 のほか、遊技の異常を報知する LED が設けられている。

【0020】

前枠 5 2 の下部には、上皿 5 5 と下皿 6 3 とが一体に形成されている。また、下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が設けられており、該発射ハンドル 6 4 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 5 5 から供給された遊技球が遊技盤 1 の遊技領域 3（図 2 参照）に向けて発射される。

【0021】

下皿 6 3 は、上皿 5 5 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 6 3 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 5 5 の中央には、演出ボタン 6 7 及びジョグダイヤル 6 8 が設けられている。

30

【0022】

本実施例のパチンコ機 1 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）5 6 が付属されていると共に、上皿 5 5 の右側には球貸ボタン 5 7、精算ボタン 5 8、残高表示器 5 9 が設けられている。

【0023】

なお、図 1 の 3 9 は、前枠 5 2 及び前記内枠を外枠 5 1 にロックするシリンダ錠であり、該シリンダ錠 3 9 に所定の鍵を挿入して鍵を時計回りに操作すると、内枠が開放され、反時計回りに操作すると、前枠 5 2 が開放される。

40

【0024】

図 2 は、パチンコ機 1 の遊技盤 2 の正面図である。遊技盤 2 には、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。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 の右横には、普通図柄作動ゲート 1 7 が設置されている。普通図柄作動ゲート 1 7 を遊技球が通過すると、普通図柄の当否判定用の複数種類の乱数が抽出され、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。

【0025】

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り抽選が行われる第一始動口 1 1 及び第二始動口 1 2 が、左右に並んで

50

配設されている。第一始動口 1 1 は、常時遊技球が入球可能に構成されているが、第二始動口 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。

第一始動口 1 1 に遊技球が入球すると、複数種類の乱数が抽出されて第一保留記憶として記憶される一方、第二始動口 1 2 に遊技球が入球すると、複数種類の乱数が抽出されて第二保留記憶として記憶される。

【 0 0 2 6 】

普通電動役物として構成された第二始動口 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、後述する開放延長モードでは、一回の当選により約 2 秒間の開放が一回行なわれ、後述する非開放延長モードでは、一回の当選により約 0 . 2 秒間の開放が一回行われる。

10

【 0 0 2 7 】

第一始動口 1 1 の右方には、後述する大当り遊技または小当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、始動口 1 1 , 1 2 の左右の領域に、複数の一般入賞口 3 1 が配設されている。

【 0 0 2 8 】

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り抽選の結果を報知する大当り演出が行われる。

【 0 0 2 9 】

20

さらに、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。なお、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 3 0 】

また、遊技盤 2 の右下部には、7 セグメントの第一特図表示装置 9 および第二特図表示装置 1 0 と、4 個の L E D からなる第一特図保留数表示装置 1 8 および第二特図保留数表示装置 1 9 と、7 セグメントの普通図柄表示装置 7 と、4 個の L E D からなる普図保留数表示装置 8 とが設置されている。

【 0 0 3 1 】

図 3 は、パチンコ機 1 の裏面図である。パチンコ機 1 の裏側には、前記遊技盤 2 を脱着可能に取り付けた内枠 7 0 が外枠 5 1 に収納されている。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) の上下部位が外枠 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球すると、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。また、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。

30

【 0 0 3 2 】

また、パチンコ機 1 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 8 4、電源基板 8 5 が配設されている。主制御装置 8 0、演出図柄制御装置 8 2、およびサブ統合制御装置 8 3 は、遊技盤 2 に設けられており、払出制御装置 8 1、発射制御装置 8 4、および電源基板 8 5 は、内枠 7 0 に設けられている。尚、図 3 では、発射制御装置 8 4 が描かれていないが、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、外部接続端子板 7 8 が設けられており (図 4 参照)、該外部接続端子板 7 8 を介して、遊技状態や遊技結果を示す信号 (情報) が外部 (ホールコンピュータ 8 7 等) に送られる。尚、従来は、前記外部接続端子板 7 8 には、盤用 (遊技盤側から出力される信号を外部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外部へ出力するための端子) との二種類を用いているが、本実施例では、一の外部接続端子板 7 8 を介して外部へ信

40

50

号を送信している。

【 0 0 3 3 】

また、本実施例の主制御装置 8 0 には、確率設定スイッチ 9 5 と設定変更ボタン 9 6 が操作可能な位置に設けられている。これら確率設定スイッチ 9 5 と設定変更ボタン 9 6 とは、予め設定された複数の設定値のなかからいずれか一の設定値を選択してセットするためのものであり、遊技店の管理者により操作される。ここで、本実施例では、設定値 1 ~ 3 の三種類の設定値が予め設定されており、各設定値には、相互に異なる大当りの当選確率が割り当てられている。具体的には、図 5 に示すように、設定値 1 の当選確率（低確率モード：1 / 1 0 0、高確率モード：1 / 5 0）が、大当りに当選する確率が最も低く、設定値 2 の当選確率（低確率モード：1 / 9 0、高確率モード：1 / 4 5）が、次に低く、設定値 3 の当選確率（低確率モード：1 / 8 0、高確率モード：1 / 4 0）が、最も高い。換言すると、設定値 3 の当選確率が、遊技者に最も有利であり、設定値 2 の当選確率が、次に有利であり、設定値 1 の当選確率が、最も不利である。

こうした設定値 1 ~ 3 のセット方法を以下に説明する。

上記した管理者が所定の鍵を確率設定スイッチ 9 5 に挿入して所定方向（例えば、右方向）に回転させて該確率設定スイッチ 9 5 を ON にして、主制御装置 8 0 の RAM クリアボタン（図示せず）を押圧操作したまま、電源を入れることにより、上記の設定値を変更可能な状態となる。この状態で、管理者が設定変更ボタン 9 6 を押圧操作することで、設定値 1 ~ 3 のいずれかを選択できる。詳述すると、設定変更ボタン 9 6 を押圧操作する毎に、第一特図表示装置 9 に「1」~「3」の数値が順番に表示される。そして、所望の数値を第一特図表示装置 9 に表示することで、当該数値に対応する設定値 1 ~ 3 のいずれかが選択される。こうして選択した状態で、確率設定スイッチ 9 5 に挿入した鍵を回転させて初期位置に戻す操作を行うことにより、選択した設定値が確定した状態となり、当該設定値に含まれる大当りの当選確率がセットされる。このようにして、遊技店の管理者が、パチンコ機 1 毎に、設定値 1 ~ 3 のいずれかをセットできる。尚、本実施例にあっては、一の設定値をセットすると、セットされた設定値を示す信号を、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 へ送信し、サブ統合制御装置 8 3 では、受信した該信号に示された設定値を RAM に記憶する。これにより、サブ統合制御装置 8 3 では、電源 OFF となるまで、RAM に記憶した設定値が保持される。

また、確率設定スイッチ 9 5 に前記鍵を挿入して所定方向に回転させることで該確率設定スイッチ 9 5 を ON にして、前記 RAM クリアボタンを操作せずに、電源を入れると、現状でセットされている設定値が第一特図表示装置 9 に表示される。この操作により、現状でセットされている設定値を確認することができる。そして、確率設定スイッチ 9 5 に挿入した鍵を回転させて初期位置に戻す操作を行うことにより、設定値の表示が終了して、通常の処理に移行する。

尚、本実施例では、確率設定スイッチ 9 5 と設定変更ボタン 9 6 との操作により、設定値を選択してセットする構成としたが、これに限定されるものでなく、他の操作手段を適用することも可能である。例えば、専用のボタンや摘まみを操作することで、設定値の選択とセットとを実行できるものであっても良い。また、本実施例では、設定値 1 ~ 3 を第一特図表示装置 9 で表示したが、これに限らず、他の表示装置で表示するようにしても良い。又は、音声により設定値を報知したり、所定の LED の点灯態様によって設定値を報知したりすることも可能である。

【 0 0 3 4 】

図 4 は、パチンコ機 1 の電気配線を示すブロック図である。このブロック図には、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。また、詳細な図示は省略するが、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。そして、これら各制御装置の CPU により、2 ms 周期の割込信号により各 ROM に搭載されたプログラムを開始し、各種制御を実行する。尚、発射制御装置 8 4、電源基板には CPU、ROM、RAM は設けられていないが、これに限るわけではなく、発射制御装置 8

10

20

30

40

50

4等にCPU、ROM、RAM等を設けてもよい。

【0035】

主制御装置80には、遊技盤中継端子板74を介して、第一始動口11に入球した遊技球を検出する第一始動口スイッチ11a、第二始動口12に入球した遊技球を検出する第二始動口スイッチ12a、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ゲートスイッチ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、各一般入賞口31に入球した遊技球を検出する各一般入賞口スイッチ31a等からの検出信号が入力される。

【0036】

主制御装置80は、そのROMに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、払出制御装置81及びサブ統合制御装置83に出力する。これにより、主制御装置80は、当該パチンコ機1全体の制御を司るよう構成されている。

10

【0037】

また、主制御装置80は、図柄表示装置中継端子板75を介して、第一特図表示装置9、第二特図表示装置10、第一特図保留数表示装置18、第二特図保留数表示装置19、普通図柄表示装置7、および普図保留数表示装置8の表示を制御する。

【0038】

さらに、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、普電役物ソレノイド12bを制御することで第二始動口12の開閉を制御する。

20

【0039】

主制御装置80は、図柄変動や大当り等の管理用の信号が外部接続端子板78に出力されてホールコンピュータ87に送られる。

【0040】

払出制御装置81は、主制御装置80と双方向通信が可能に構成されており、主制御装置80から送られてくるコマンドに応じて払出モータ20を稼働させて賞球を払い出す。本実施例では、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21の検出信号が払出制御装置81と主制御装置80とに入力され、主制御装置80と払出制御装置81の双方で賞球の計数が行われる構成を用いている。この他にも払出制御装置81に払出スイッチ21の検出信号が入力され、払出制御装置81で賞球の計数を行う構成を用いることができる。

30

【0041】

なお、払出制御装置81は、ガラス枠開放スイッチ35、内枠開放スイッチ36、球切れスイッチ23、払出スイッチ21、満杯スイッチ22からの信号が入力され、満杯スイッチ22により下皿63が満杯あることを示す信号が入力された場合や、球切れスイッチ23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させる。また、満杯スイッチ22、球切れスイッチ23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の駆動を再開させる。

40

【0042】

また、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と交信することで払出モータ20を作動させ、貸球を払い出す。払出された貸球は払出スイッチ21に検出され、検出信号は払出制御装置81に入力される。また、CRユニット端子板24は精算表示装置25とも双方向通信可能に接続されており、精算表示装置25には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン57、精算を要求するための精算ボタン58が設けられている。

【0043】

また、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、枠（内枠7

50

0 , 前枠 5 2) の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータ 8 7 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。

【 0 0 4 4 】

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。

【 0 0 4 5 】

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出来ないようになっている。

10

【 0 0 4 6 】

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信され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としての機能部）に分配する。

【 0 0 4 7 】

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 6 6 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 L E D、ランプ 6 5 を制御する。

20

【 0 0 4 8 】

また、サブ統合制御装置 8 3 には、演出ボタン 6 7 , ジョグダイヤル 6 8 が接続されており、遊技者が演出ボタン 6 7 , ジョグダイヤル 6 8 を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。尚、ジョグダイヤル 6 8 は、演出図柄制御装置 8 2 に接続される構成であっても良い。

【 0 0 4 9 】

演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から送信されるデータおよびコマンド（主制御装置 8 0 から送信されたものと、サブ統合制御装置 8 3 で生成されたもの）に基づく制御を行い、擬似特別図柄などの演出画像を演出図柄表示装置 6 の画面に表示させる。このようにサブ統合制御装置 8 3 , 演出図柄制御装置 8 2 , および演出図柄表示装置 6 は、主制御装置 8 0 からのデータ及びコマンド（信号、或いは通知）に基づいて、各種演出を実行するよう構成されている。

30

尚、サブ統合制御装置 8 3 と主制御装置 8 0 との間は、演出中継端子板を介して主制御装置 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 との間は、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 5 0 】

40

電源基板 8 5（図 3 参照）は、外部の A C 電源から供給される電力により直流電圧を生成する直流電源として構成されており、該電源基板 8 5 に設けられた電源スイッチの操作によってパチンコ機 1 を構成する各部位に電力を供給する。この電源基板 8 5 は、コンデンサなどから構成されるバックアップ電源を備えており、A C 電源から電力供給中に該バックアップ電源に電力を蓄える。これにより、停電時には、主制御装置 8 0 等（例えば、主制御装置 8 0 の R A M 等）に電力供給し、A C 電源からの電力供給が停止後も、一定期間にわたって主制御装置 8 0 の R A M 内のデータが保持される。尚、バックアップ電源は、主制御装置 8 0 に設けても良いし、電源基板 8 5 以外の他の装置に設けても良い。この場合には、電源基板 8 5 は、A C 電源から電力供給されている状態で、バックアップ電源を備えた装置へ供給信号を出力し、電力供給が停止した状態で、バックアップ電源を備えた

50

装置へ停電信号を出力する。

【 0 0 5 1 】

次に、本実施例のパチンコ機 1 の動作について説明する。

パチンコ機 1 は、常時入賞が可能な第一始動口 1 1 と、上述した普通図柄抽選での当選により開放されて入賞が可能となる第二始動口 1 2 が設けられており、第一、第二始動口 1 1 , 1 2 への入賞に起因して抽出された乱数によって、大当たり、小当たり、又はハズレを判定する当否判定が行われる。そして、第一始動口 1 1 への入球により抽出された乱数を当否判定する際には、第一特図表示装置 9 で第一特別図柄の変動表示が行われ、該第一特別図柄を停止表示することで抽選結果が報知される。同様に、第二始動口 1 2 への入球により抽出された乱数を当否判定する際には、第二特図表示装置 1 0 で第二特別図柄の変動表示が行われ、該第二特別図柄を停止表示することで抽選結果が報知される。さらに、こうした第一特図表示装置 9 と第二特図表示装置 1 0 での変動表示と並行して、演出図柄表示装置 6 の画面上で、各特別図柄に対応した疑似特別図柄を変動表示させた後にこれらを停止表示させ、抽選の結果を報知する一連の演出が行われる。

10

【 0 0 5 2 】

また、パチンコ機 1 では、第一始動口 1 1 への入賞により抽出された乱数（数値データ）が、第一保留記憶として記憶され、最大四個（上限）まで記憶される。そして、第一保留記憶の記憶数が、第一特図保留数表示装置 1 8 の点灯数により表示される。同様に、第二始動口 1 2 への入賞により抽出された乱数（数値データ）が、最大四個（上限）まで第二保留記憶として記憶され、該第二保留記憶の記憶数が第二特図保留数表示装置 1 9 の点灯数により表示される。

20

【 0 0 5 3 】

こうして記憶された第一、第二保留記憶が消化されることによって、上記した当否判定を行う。この当否判定の結果が大当たりであると、第一、第二特図表示装置 9 , 1 0 で大当たりを示す図柄を確定表示すると共に、演出図柄表示装置 6 の画面で大当たりを示す態様で疑似特別図柄を確定表示する。そして、この大当たりに伴って、大入賞口 1 4 を開放する開放ラウンドを所定数（ラウンド数）繰り返す大当たり遊技が実行される。また、前記抽選結果が小当たりであると、第一、第二特図表示装置 9 , 1 0 で小当たりを示す図柄を確定表示すると共に、演出図柄表示装置 6 の画面で小当たりを示す態様で疑似特別図柄を確定表示する。そして、小当たりに伴って、大入賞口 1 4 を一回開閉する小当たり遊技が実行される。

30

【 0 0 5 4 】

さらに、前記した当否判定の結果が大当たりである場合には、予め定められた複数の大当たり遊技内容から一の大当たり遊技内容が選択決定される。そして、決定された大当たり遊技内容に従って、前記大当たり遊技が実行される。ここで、各大当たり遊技内容には、図 6 に示すように、大当たり遊技で大入賞口 1 4 を開放するラウンド数と、大当たり遊技後に移行する遊技状態とが夫々設定されている。本実施例では、相互に異なる三種類のラウンド数と二種類の遊技状態との組み合わせにより、六種類の大当たり遊技内容が予め定められている。これらから一の大当たり遊技内容が選択されて決定されると、決定された大当たり遊技内容のラウンド数により大当たり遊技が実行され、当該大当たり遊技の終了後に、当該大当たり遊技内容の遊技状態に移行する。

40

【 0 0 5 5 】

大当たり遊技内容を構成する前記ラウンド数は、4 回、7 回、1 0 回の三種類が設定されており、これらいずれかのラウンド数による大当たり遊技を実行する。いずれの大当たり遊技であっても、各開放ラウンドは、大入賞口 1 4 の開放開始から 3 0 秒（開放時間）経過するか、該大入賞口 1 4 に 1 0 個（規定数）の遊技球が入球することにより、該大入賞口 1 4 を閉鎖して終了する。そして、大当たり遊技は、インターバルを挟んで開放ラウンドが繰り返される。こうした大当たり遊技では、1 0 回のラウンド数により実行される場合が、大入賞口 1 4 に最も多くの遊技球を入球可能であり、4 回のラウンド数により実行される場合が最も少ない。すなわち、1 0 回のラウンド数による大当たり遊技は、最も多くの賞球（利益）を獲得可能であり、7 回のラウンド数による大当たり遊技は、次に多くの賞球を獲得可

50

能であり、四回のラウンド数による大当り遊技は、獲得可能な賞球（利益）が最も少ない。

【 0 0 5 6 】

一方、大当り遊技内容を構成する前記遊技状態は、通常遊技状態と確変遊技状態との二種類が設定されており、大当り遊技の終了後に、該通常遊技状態と確変遊技状態とのいずれか一方に移行する。通常遊技状態は、「低確率モード／非時短モード／非開放延長モード」とする遊技状態であり、確変遊技状態は、「高確率モード／時短モード／開放延長モード」とする遊技状態である。

ここで、低確率モードでは、予め定められた低当選確率を有効として、大当りか否かの当否判定を行い、高確率モードでは、該低当選確率よりも高い高当選確率を有効として、該当否判定を行う。具体的には、図 5 に示すように、前述した各設定値 1 ～ 3 に低当選確率と高当選確率とを夫々定めており、低確率モードの場合には、セットされた設定値 1 ～ 3 により定められた低当選確率を有効とする一方、高確率モードの場合には、セットされた設定値 1 ～ 3 により定められた高当選確率を有効とする。詳述すると、設定値 1 がセットされている場合には、低確率モードで、 $1 / 100$ の低当選確率を有効として当否判定を行い、高確率モードで、 $1 / 50$ の高当選確率を有効として当否判定を行う。また、設定値 2 がセットされている場合には、低確率モードで、 $1 / 90$ の低当選確率を有効として当否判定を行い、高確率モードで、 $1 / 45$ の高当選確率を有効として当否判定を行う。また、設定値 3 がセットされている場合には、低確率モードで、 $1 / 80$ の低当選確率を有効として当否判定を行い、高確率モードで、 $1 / 40$ の高当選確率を有効として当否判定を行う。

また、時短モードは、第一特別図柄と第二特別図柄との変動時間を、非時短モードの変動時間よりも短縮する。さらに、時短モードでは、非時短モードに比して、普通図柄の変動時間も短縮する。

また、開放延長モードでは、普通図柄の当選確率を非開放延長モードに比して高確率とすると共に、該非開放延長モードに比して第二始動口 1 2 の開放時間を延長する。具体的には、図 5 に示すように、非開放延長モードで普通図柄の当選確率を $1 / 6$ としていることに対して、開放延長モードでは該当選確率を $5 / 6$ とする。そして、第二始動口 1 2 の開放作動は、非開放延長モードで約 0.2 秒間の開放を一回行うことに対して、開放延長モードで約 2 秒間の開放を一回行う。

【 0 0 5 7 】

本実施例にあっては、前記した三種類のラウンド数と二種類の遊技状態との組み合わせによって、図 6 に示すように、第一～第六大当り遊技内容が定められている。そして、前述した当否判定の結果が大当りである場合に、予め定められた選択確率に従って一の大当り遊技内容が選択決定される。ここで、第一大当り遊技内容は、4 回のラウンド数による大当り遊技の実行と該大当り遊技後に確変遊技状態への移行とが定められている。そして、この第一大当り遊技内容の前記選択確率は、 $25 / 100$ である。また、第二大当り遊技内容は、4 回のラウンド数と通常遊技状態への移行とが定められており、選択確率は、 $25 / 100$ である。また、第三大当り遊技内容は、7 回のラウンド数と確変遊技状態への移行とが定められており、選択確率は、 $15 / 100$ である。また、第四大当り遊技内容は、7 回のラウンド数と通常遊技状態への移行とが定められており、選択確率は、 $15 / 100$ である。また、第五大当り遊技内容は、10 回のラウンド数と確変遊技状態への移行とが定められており、選択確率は、 $10 / 100$ である。また、第六大当り遊技内容は、10 回のラウンド数と通常遊技状態への移行とが定められており、選択確率は、 $10 / 100$ である。

このように本実施例は、大当り遊技における獲得可能な賞球（利益）が少ない第一大当り遊技内容と第二大当り遊技内容との選択確率が高く、該賞球の多い第五，第六大当り遊技内容の選択確率が低い。

【 0 0 5 8 】

尚、本実施例にあっては、前記第一～第六大当り遊技内容が、第一特別図柄と第二特別図柄とにより確定表示される複数の大当り図柄態様に夫々割り当てられている。そのため、

大当り判定した場合に、第一特別図柄または第二特別図柄により確定表示する一の大当り図柄態様を決定することによって、前記第一～第六大当り遊技内容のなかから一の大当り遊技内容が決定される。具体的には、後述するように大当り図柄乱数の抽選により一の大当り図柄態様を決定し、決定した大当り図柄態様に割り当てられた一の大当り遊技内容が決定される。このように、本実施例では、一の大当り図柄態様を決定する確率により、第一～第六大当り遊技内容の各選択確率が定まっている。

そして、第一特別図柄または第二特別図柄の大当り図柄態様によって、第一～第六大当り遊技内容を選択決定した結果が報知される。

【0059】

また、前記した当否判定の結果が小当りである場合には、大入賞口14を開放する小当り遊技を実行する。本実施例の小当り遊技は、大入賞口14を1.5秒間開放する作動を一回行うものである。そのため、小当り遊技では、前記した大当り遊技に比して、賞球の獲得が困難である。

そして、本実施例では、当否判定での小当りの当選確率が、第一特別図柄と第二特別図柄とで夫々一律（例えば、 $1/60$ ）に設定されている。そのため、小当りの当選確率は、前記した設定値1～3や遊技状態（通常遊技状態、確変遊技状態）に関係無く、同じである。尚、本実施例では、小当りの当選確率を一律としたが、これに限らず、上記の大当りの当選確率と同様に、相互に異なる複数の小当りの当選確率が各設定値に設定されたものであっても良い。

【0060】

図5に示すように、各始動口11, 12、大入賞口14、および一般入賞口41に入球すると、夫々に設定された数の賞球が払い出される。具体的には、第一始動口11への入球毎に4個の賞球が、第二始動口12への入球毎に1個の賞球が、大入賞口14への入球毎に8個の賞球が、一般入賞口31への入球毎に4個の賞球が、夫々払い出される。

【0061】

次に、主制御装置80で実行される各種プログラムの処理について説明する。

図7に、メインルーチンのフローチャートを示す。メインルーチンは、S10～S70までの本処理と、該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されるS80の残余処理とから構成され、2ms毎のハード割り込みにより定期的に行われる。マイコンによるハード割り込みが実行されると、先ず正常割込であるか否かを判断する（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か否かを判断するためのものである。

【0062】

S10で否定判定（すなわち、正常割り込みでない）と判定されると（S10: No）、初期設定（S15）を実行し、残余処理（S80）に移行する。この初期設定では、例えば、上記RAMの所定領域への所定値の書き込み、第一および第二特別図柄を初期図柄とする等のRAMの作業領域への各初期値の書き込み等が実行される。一方、S10で肯定判定（すなわち、正常割り込みであると判定）されると（S10: Yes）、初期値乱数の更新処理（S20）、大当り決定用乱数の更新処理（S25）、大当り図柄決定用乱数の更新処理（S30）、当り決定用乱数の更新処理（S35）、リーチ判定用乱数の更新処理（S40）、変動パターン決定用乱数の更新処理（S45）、入賞確認処理（S50）、当否判定処理（S55）、特別遊技処理（S60）、不正監視処理（S65）、画像出力処理等の各出力処理（S70）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で初期値乱数の更新処理（S80）をループ処理する。

【0063】

上記の初期値乱数更新処理（S20）の初期値乱数は、「0」～「3999」までの4000個の整数をとり、この処理の実行毎に+1されて、該整数の昇順に作成される。尚、初期値乱数が「3999」のときに、この処理が実行された場合には、「0」に戻す。

【0064】

10

20

30

40

50

また、大当り決定用乱数更新処理（Ｓ２５）の大当り決定用乱数は、前記初期値乱数と同様に、「０」～「３９９」までの４００個の整数をとり、この処理の実行毎に昇順に作成される。

ここで、上記の各設定値１～３毎に、「０」～「３９９」の中で大当りとなる整数値が、低確率モードと高確率モードとで夫々設定されている。具体的には、設定値１の場合、低確率モードで４０個の整数値が設定され（大当りの当選確率＝１／１００）、高確率モードで８０個の整数値が設定されている（大当りの当選確率＝１／５０）。設定値２の場合には、低確率モードで４４個の整数値が設定され（大当りの当選確率＝１／９０）、高確率モードで８９個の整数値が設定されている（大当りの当選確率＝１／４５）。設定値３の場合には、低確率モードで５０個の整数値が設定され（大当りの当選確率＝１／８０）、高確率モードで１００個の整数値が設定されている（大当りの当選確率＝１／４０）。

10

【００６５】

また、大当り図柄決定用乱数更新処理（Ｓ３０）の乱数は、「０」～「９９」までの１００個の整数をとり、この処理の実行毎に昇順に作成される。また、当り決定用乱数更新処理（Ｓ３５）の乱数は、「０」～「９９６」までの９９７個の整数をとり、この処理の実行毎に昇順に作成される。また、リーチ判定用乱数更新処理（Ｓ４０）の乱数は、「０」～「２２８」までの２２９個の整数をとり、この処理の実行毎に昇順に作成される。また、変動パターン決定用乱数更新処理（Ｓ４５）の乱数は、「０」～「１０２０」までの１０２１個の整数をとり、この処理の実行毎に昇順に作成される。

【００６６】

20

次に、主制御装置８０で実行する始動入賞処理を、図８のフローチャートを用いて説明する。この始動入賞処理は、前記したメインルーチンの入賞確認処理（Ｓ５０）でコールされるサブルーチンの一つである。

始動入賞処理では、Ｓ１００で、第一始動口スイッチ１１ａが遊技球を検知したか否かを判定する。否定判定の場合には（Ｓ１００：Ｎｏ）、Ｓ１２０に進み、肯定判定の場合には（Ｓ１００：Ｙｅｓ）、Ｓ１０５に進む。Ｓ１０５では、第一保留記憶の数が上限値（例えば、４個）に達しているか否かを判定する。肯定判定の場合には（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、Ｓ１２０へ進み、否定判定の場合には（Ｓ１０５：Ｎｏ）、Ｓ１１０に進む。Ｓ１１０では、第一抽出乱数保留記憶処理を実行する。この第一抽出乱数保留記憶処理では、第一大当り決定用乱数、第一大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出し、第一保留記憶として記憶すると共に、第一保留記憶の数を示す第一保留数カウンタに１を加算して、該第一保留数カウンタの情報に従って第一特図保留数表示装置１８を点灯させるために必要な処理を行う。Ｓ１１０の後に、Ｓ１１５に進む。

30

【００６７】

Ｓ１１５では、先読み判定処理を実行する。先読み判定処理では、Ｓ１１０で抽出した第一大当り決定用乱数が大当りか否かを判定する処理を行い、大当り判定であった場合には、さらに第一大当り図柄決定用乱数に基づいて、前記第一～第六大当り遊技内容のなかから一の大当り遊技内容を判定する。そして、大当りか否かの判定結果を示す情報と、大当り遊技内容の判定結果を示す情報とを、サブ統合制御装置８３に送信する。

尚、先読み判定処理では、後述する当否判定処理と同様に、確変フラグ＝１の場合には、確変テーブルを有効として、第一大当り決定用乱数を大当りか否か判定する。一方、確変フラグ＝０の場合には、通常テーブルを有効として、第一大当り決定用乱数を大当りか否か判定する。

40

【００６８】

Ｓ１２０では、第二始動口スイッチ１２ａが遊技球を検知したか否かを判定する。否定判定の場合には（Ｓ１２０：Ｎｏ）、始動入賞処理を終了し、肯定判定の場合には（Ｓ１２０：Ｙｅｓ）、Ｓ１２５に進む。Ｓ１２５では、第二保留記憶の数が上限値（例えば、４個）に達しているか否かを判定する。肯定判定の場合には（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、始動入賞処理を終了し、否定判定の場合には（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１３０に進む。Ｓ１３０では、第二抽出乱数保留記憶処理を実行する。この第二抽出乱数保留記憶処理では、第二大

50

当り決定用乱数、第二大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出し、第二保留記憶として記憶すると共に、第二保留記憶の数を示す第二保留数カウンタに1を加算して、該第二保留数カウンタの情報に従って第二特図保留数表示装置19を点灯させるために必要な処理を行う。S130の後に、S135に進む。

【0069】

S135では、前記S115と同様の先読み判定処理を実行する。すなわち、S130で抽出した第二大当り決定用乱数が大当りか否かを判定する処理を行い、大当り判定であった場合には、さらに第二大当り図柄決定用乱数に基づいて一の大当り遊技内容を判定する。そして、大当りか否かの判定結果を示す情報と、大当り遊技内容の判定結果を示す情報とを、サブ統合制御装置83に送信する。

10

尚、S135の先読み判定処理でも、確変フラグ=1の場合には確変テーブルを有効とし、確変フラグ=0の場合には通常テーブルを有効とし、第一大当り決定用乱数を大当りか否か判定する。

【0070】

次に、主制御装置80で実行する当否判定処理を、図9～12のフローチャートを用いて説明する。この当否判定処理は、前記したメインルーチンの当否判定処理(S55)でコールされるサブルーチンの一つである。

【0071】

当否判定処理では、図9に示すように、特別電動役物の作動中(すなわち、大当り遊技または小当り遊技の実行中)であるか否かを判定する(S150)。そして、肯定判定の場合には(S150:Yes)、当否判定処理を終了し、否定判定の場合には(S150:No)、S155に進む。S155では、第一特別図柄または第二特別図柄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(S155:Yes)、図11のS300に進み、否定判定の場合には(S155:No)、S160に進む。S160では、第一特別図柄または第二特別図柄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(S160:Yes)、図12のS350に進み、否定判定の場合には(S160:No)、S165に進む。

20

【0072】

S165では、未消化の第二保留記憶があるか否かを判定し、肯定判定の場合には(S165:Yes)、S170に進み、否定判定の場合には(S165:No)、S175に進む。S170では、第二保留記憶の数をデクリメントすると共に、最も古い未消化の第二保留記憶を選択して、当該第二保留記憶に記憶された情報(乱数等の数値データ)を第二大当り判定用の所定のバッファに移動させる。こうして第二保留記憶を消化する。

30

【0073】

S175では、未消化の第一保留記憶があるか否かを判定し、肯定判定の場合には(S175:Yes)、S180に進み、否定判定の場合には(S175:No)、当否判定処理を終了する。S180では、第一保留記憶の数をデクリメントすると共に、最も古い未消化の第一保留記憶を選択して、当該第一保留記憶に記憶された情報(乱数等の数値データ)を第一大当り判定用の所定のバッファに移動させる。こうして第一保留記憶を消化する。

40

尚、本実施例の当否判定処理では、第一保留記憶よりも第二保留記憶を優先して、当否判定の対象とする。そのため、第一保留記憶は、未消化の第二保留記憶が無い場合にのみ、当否判定の対象となる。

【0074】

S185では、確変フラグが1か否かを判定し、肯定判定の場合には(S185:Yes)、S190に進み、否定判定の場合には(S185:No)、S195に進む。ここで、確変フラグ=1は、前記した確変遊技状態(「高確率モード/時短モード/開放延長モード」)であることを示し、該確変フラグ=0は、前記した通常遊技状態(「低確率モード/非時短モード/非開放延長モード」)であることを示す。

【0075】

50

S 1 9 0では、セットされた設定値と高確率モードとに対応する当否判定用テーブル（確変テーブル）を選択し、選択した確変テーブルに基づいて、大当たり判定用のバッファに移動された大当たり判定用乱数を、大当たりか否か判定する。ここで、本実施例では、選択した確変テーブルに基づいて、大当たり判定用乱数が、小当たりか否かも判定する。さらに、S 1 9 0では、確変遊技状態（確変フラグ = 1）で実行可能な当否判定の残り回数（確変回数）をデクリメントする。この確変回数は、第一保留記憶の消化と後述する第二保留記憶の消化とのいずれでもデクリメントされる。

このS 1 9 0の処理後に、S 2 0 0に進む。

【 0 0 7 6 】

一方、S 1 9 5では、セットされた設定値と低確率モードとに対応する当否判定用テーブル（通常テーブル）を選択し、選択した通常テーブルに基づいて、大当たり判定用のバッファに移動された大当たり判定用乱数を、大当たりか否か判定する。ここで、本実施例では、選択した通常テーブルに基づいて、大当たり判定用乱数が、小当たりか否かも判定する。このS 1 9 5の処理後に、S 2 0 0に移行する。

【 0 0 7 7 】

S 2 0 0では、S 1 9 0又はS 1 9 5の判定結果に基づいて、大当たりか否かを判定し、肯定判定の場合には（S 2 0 0 : Y e s ）、S 2 0 5に進み、否定判定の場合には（S 2 0 0 : N o ）、S 2 2 0に進む。

【 0 0 7 8 】

S 2 0 5では、消化した保留記憶に係る大当たり図柄決定用乱数（大当たり判定用のバッファ内の大当たり図柄決定用乱数）に基づいて、特別図柄の大当たり図柄態様を決定すると共に、前記した第一～第六大当たり遊技内容のなかから一の大当たり遊技内容を決定する（図 6 参照）。詳述すると、第一～第六大当たり遊技内容は、大当たり図柄決定用乱数により選定可能な複数の大当たり図柄態様に夫々割り当てられており、該大当たり図柄決定用乱数により一の大当たり図柄態様が決定すると、該決定した大当たり図柄態様に割り当てられた一の大当たり遊技内容が決定される。

ここで、本実施例にあっては、大当たり図柄決定用乱数により決定される各大当たり図柄態様の確率が、前記した第一～第六大当たり遊技内容の選択確率に基づいて定められている。具体的には、第一大当たり遊技内容が割り当てられた大当たり図柄態様を決定する確率が、該第一大当たり遊技内容の選択確率（ $25 / 100$ ）に相当する。また、第二大当たり遊技内容が割り当てられた大当たり図柄態様を決定する確率が、該第二大当たり遊技内容の選択確率（ $25 / 100$ ）に相当する。同様に、第三大当たり遊技内容が割り当てられた大当たり図柄態様を決定する確率は、該第三大当たり遊技内容の選択確率（ $15 / 100$ ）に相当し、第四大当たり遊技内容が割り当てられた大当たり図柄態様を決定する確率は、該第四大当たり遊技内容の選択確率（ $15 / 100$ ）に相当し、第四大当たり遊技内容が割り当てられた大当たり図柄態様を決定する確率は、該第四大当たり遊技内容の選択確率（ $15 / 100$ ）に相当し、第五大当たり遊技内容が割り当てられた大当たり図柄態様を決定する確率は、該第五大当たり遊技内容の選択確率（ $10 / 100$ ）に相当し、第六大当たり遊技内容が割り当てられた大当たり図柄態様を決定する確率は、該第六大当たり遊技内容の選択確率（ $10 / 100$ ）に相当する。

【 0 0 7 9 】

続くS 2 1 0の変動パターン決定処理では、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等（大当たり判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数等）と前記確変フラグとに基づいて、特別図柄の変動時間を決定し、該変動時間に応じて特別図柄の変動パターンを決定する。

詳述すると、確変フラグに応じて、選定可能な特別図柄の変動時間が予め定められており、前記した変動パターン決定用乱数等に従って特別図柄の変動時間が決定される。すなわち、確変フラグ = 0 の場合（通常遊技状態）には、非時短モードであることから、非時短モードに対応する特別図柄の変動時間を選択可能とし、消化した保留記憶の変動パターン決定用乱数等により特別図柄の変動時間を決定する。一方、確変フラグ = 1 の場合（確変

10

20

30

40

50

遊技状態)には、時短モードであることから、時短モードに対応する特別図柄の変動時間を選択可能とし、変動パターン決定用乱数等により変動時間を決定する。

【0080】

続くS215では、前記S205で決定した大当り遊技内容に従って、大当り遊技のラウンド数と、大当り遊技後の遊技状態とを設定する(図6参照)。ここで、大当り遊技後に通常遊技状態に移行する場合には、前記低確率モード、非時短モード、および非開放延長モードにすることを決定し、確変遊技状態に移行する場合には、前記した高確率モード、時短モード、および開放延長モードにすることを決定する。さらに、S215では、大当り遊技に係る演出時間や演出パターン(大当り開始演出と大当り終了演出との演出時間や演出パターン)、およびインターバル時間等も設定する。

10

このS215の後に、S250に進む。

【0081】

S220では、前記S190又はS195の判定結果に基づいて、小当りか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には(S220:Yes)、S225に進み、否定判定の場合には(S220:No)、S240に進む。

【0082】

S225では、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小当り図柄を決定し、S230に移行する。

S230の変動パターン決定処理では、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等(大当り判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数等)と前記確変フラグとに基づいて、特別図柄の変動時間を決定し、該変動時間に応じて特別図柄の変動パターンを決定する。

20

続くS235では、小当り遊技における大入賞口14の開放作動パターンや小当り遊技に係る演出時間等を設定し、S250に進む。

【0083】

さらに、前記S220の否定判定から続くS240では、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等(大当り判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数等)と前記確変フラグとに基づいて、特別図柄の変動時間や変動パターンを決定すると共に、これに先だって、ハズレ図柄を決定する処理を行う。続くS245では、ハズレにかかる処理を行い、S250に進む。

30

尚、本実施例では、S240でハズレ図柄を決定する処理を行うようにしたが、これに限らず、S240の前に、ハズレ図柄を決定する処理を備えた構成であっても良い。

【0084】

S250では、前記S170およびS180でデクリメントした後における未消化の保留記憶数を示す保留数コマンドと、前記S190およびS195で判定された当否判定結果の情報(大当り、小当り、又はハズレ)の情報を含むコマンドと、前記S205で決定した大当り遊技内容や特別図柄の変動時間や特別図柄の停止態様等を含む変動開始コマンドとをサブ統合制御装置83に送信する。この変動開始コマンドには、消化された保留記憶が第一保留記憶か第二保留記憶かを示す情報も含む。さらに、消化された保留記憶に応じて、第一特図表示装置9または第二特図表示装置10を駆動制御して第一特別図柄または第二特別図柄を変動開始させ、当否判定処理を終了する。

40

尚、サブ統合制御装置83は、こうしたコマンドを受信すると、該コマンドに示された情報(未消化の保留記憶数、特別図柄の変動時間、当否判定結果、特別図柄の停止態様、大当り遊技内容など)を所定のバッファに記憶する。そして、サブ統合制御装置83は、前記変動開始コマンドに伴って演出図柄制御装置82へコマンドを送信し、該演出図柄制御装置82は、受信した該コマンドに従って演出図柄表示装置6を駆動制御して、特別図柄の停止図柄態様および変動パターンの情報に対応する擬似特別図柄の表示を開始する。

【0085】

前記したS155の肯定判定から続く図11のS300では、特別図柄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(S300:Yes)、S305に進み、否定

50

判定の場合には (S 3 0 0 : N o)、当否判定処理を終了する。S 3 0 5 では、特別図柄の変動表示を終了し、特別図柄の確定図柄 (すなわち、上記した S 2 0 5 で決定した大当り図柄、S 2 2 5 で決定した小当り図柄、又は S 2 4 0 で決定したハズレ図柄) を表示させると共に、サブ統合制御装置 8 3 に、演出図柄の確定表示を実行させる図柄確定コマンドを送信し、当否判定処理を終了する。

【 0 0 8 6 】

前記した S 1 6 0 の肯定判定から続く図 1 2 の S 3 5 0 では、特別図柄の確定表示の継続時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 3 5 0 : Y e s)、S 3 5 5 に進み、否定判定の場合には (S 3 5 0 : N o) には、当否判定処理を終了する。S 3 5 5 では、特別図柄の確定表示を終了し、S 3 6 0 に進む。S 3 6 0 では、確定表示された特別図柄が大当り図柄態様が否かを判定し、肯定判定の場合には (S 3 6 0 : Y e s)、S 3 6 5 に進み、否定判定の場合には (S 3 6 0 : N o)、S 4 1 0 に進む。S 3 6 5 では、確変フラグを参照して、確変フラグ = 1 である場合には確変フラグをクリアし (S 3 7 0)、さらに、前記した確変回数をクリアし (S 3 8 0)、S 3 9 0 に進む。その後、状態指定コマンド送信処理 (S 3 9 0)、条件装置作動開始処理 (S 3 9 5)、役物連続作動装置作動開始処理 (S 4 0 0)、大当り開始演出処理 (S 4 0 5) を順次実行することで、大当り遊技の態様を示すコマンドや、大当り遊技の開始を指示するコマンド等をサブ統合制御装置 8 3 に送信する等して大当り遊技を開始し、当否判定処理を終了する。

10

【 0 0 8 7 】

一方、前記 S 3 6 0 の否定判定から続く S 4 1 0 では、確変フラグを参照し、確変フラグ = 1 である場合には (S 4 1 0 : Y e s)、確変モード中に実行可能な当否判定の残り回数 (確変回数) を参照する (S 4 1 5)。そして、確変回数 = 0 である場合には (S 4 1 5 : Y e s)、確変フラグをクリアし (S 4 2 0)、S 4 4 0 に進む。一方、S 4 1 5 の否定判定の場合には (S 4 1 5 : N o)、S 4 4 0 に進む。

20

尚、本実施例にあっては、確変遊技状態となる毎に、確変回数 = 1 0 0 0 0 回をセットする (後述の S 6 2 0)。そのため、確変遊技状態は、実質的に次に大当り判定されるまで継続する。

【 0 0 8 8 】

S 4 4 0 では、状態指定コマンド送信処理を実行し、S 4 4 5 に進む。S 4 4 5 では、確定表示された特別図柄が小当りになる図柄が否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 4 5 : Y e s)、S 4 5 0 に移行し、特別電動役物作動開始処理 (S 4 5 0)、小当り開始演出処理 (S 4 5 5) を順次実行することで、小当り遊技の態様を示すコマンドや、小当り遊技の開始を指示するコマンド等をサブ統合制御装置 8 3 に送信する等して小当り遊技を開始し、当否判定処理を終了する。また、S 4 4 5 で否定判定の場合 (S 4 4 5 : N o) には、当否判定処理を終了する。

30

【 0 0 8 9 】

次に、主制御装置 8 0 で実行する大当り遊技処理を、図 1 3 ~ 1 5 のフローチャートを用いて説明する。この大当り遊技処理は、上記した当否判定処理により大当りとなった場合に、上記したメインルーチンの特別遊技処理 (S 6 0) から実行される処理である。

【 0 0 9 0 】

大当り遊技処理では、図 1 3 に示すように、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 (S 5 0 0)。ここで、肯定判定の場合には (S 5 0 0 : Y e s)、S 5 0 5 に進み、否定判定の場合には (S 5 0 0 : N o)、大当り遊技処理を終了する。

40

【 0 0 9 1 】

S 5 0 5 では、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 5 0 5 : Y e s)、図 1 4 の S 5 5 0 に進み、否定判定の場合には (S 5 0 5 : N o)、S 5 1 0 に進む。

【 0 0 9 2 】

S 5 1 0 では、大当り遊技における開放ラウンド間のインターバル中であるか否かを判定

50

する。肯定判定の場合には(S 5 1 0 : Y e s)、図 1 4 の S 5 7 0 に進み、否定判定の場合には(S 5 1 0 : N o)、S 5 1 5 に進む。S 5 1 5 では、大当り遊技の終了演出中であるか否かを判定する。肯定判定の場合には(S 5 1 5 : Y e s)、図 1 5 の S 6 0 0 に進み、否定判定の場合には(S 5 1 5 : N o)、S 5 2 0 に進む。

【 0 0 9 3 】

S 5 2 0 では、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する。肯定判定の場合には(S 5 2 0 : Y e s)、S 5 2 5 に進み、否定判定の場合には(S 5 2 0 : N o)、大当り遊技処理を終了する。ここで、本実施例にあっては、肯定判定の場合に(S 5 2 0 : Y e s)、開始演出時間が経過したことを示す信号を、サブ統合制御装置 8 3 に送信する。

10

【 0 0 9 4 】

S 5 2 5 では、大入賞口 1 4 を開放させる大入賞口開放処理を実行する。この大入賞口開放処理では、大入賞口 1 4 の開放開始と同期して、開放ラウンドにおける大入賞口 1 4 の最大開放時間として予め設定された開放時間(例えば、30 秒)の時間消化を開始する。この大入賞口開放処理の後に、大当り遊技処理を終了する。ここで、開放時間の時間消化は、開放タイマの減算処理により行う。具体的には、開放タイマは、前記開放時間(30 秒)に相当するカウンタ値が予め設定されており、大当り遊技処理の実行毎に(タイマ割り込み処理毎に)当該カウンタ値を減算する処理を実行し、当該カウンタ値 = 0 となった時点で開放時間が経過したとするものである。尚、当然ながら、開放時間の計測手段は、こうした開放タイマの減算処理に限らず、他の手段を用いることも可能である。

20

【 0 0 9 5 】

前記 S 5 0 5 の肯定判定から続く図 1 4 の S 5 5 0 では、大入賞口 1 4 に入球した遊技球の数が 1 0 個となったか否かを判定する。肯定判定の場合には(S 5 5 0 : Y e s)、S 5 6 0 に進み、否定判定の場合には(S 5 5 0 : N o)、S 5 5 5 に進む。S 5 5 5 では、上記した開放タイマの時間消化により開放時間(30 秒)が経過したか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には(S 5 5 5 : Y e s)、S 5 6 0 に進み、否定判定の場合には(S 5 5 5 : N o)、大当り遊技処理を終了する。S 5 6 0 では、大入賞口閉鎖処理を実行し、大入賞口 1 4 を閉鎖させる(開放ラウンドを終了する)。続く S 5 6 5 では、大当り遊技の各開放ラウンド間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、大当り遊技処理を終了する。

30

【 0 0 9 6 】

前記 S 5 1 0 の肯定判定から続く図 1 4 の S 5 7 0 では、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する。ここで、肯定判定の場合には(S 5 7 0 : Y e s)、S 5 7 5 に進み、否定判定の場合には(S 5 7 0 : N o)、大当り遊技処理を終了する。S 5 7 5 では、最終ラウンドの終了か否かを判定し、肯定判定の場合には(S 5 7 5 : Y e s)、S 5 8 0 に進み、否定判定の場合には(S 5 7 5 : N o)、S 5 8 5 に進む。S 5 8 0 では、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て、該大当り終了演出の開始を示す信号をサブ統合制御装置 8 3 へ送信する。この S 5 8 0 の後に、大当り遊技処理を終了する。

S 5 8 5 では、大入賞口開放処理を実行する。この処理では、前記した S 5 2 5 と同様の処理を行い、大入賞口 1 4 を開放させると共に、開放時間(30 秒)の時間消化を開始する。

40

【 0 0 9 7 】

また、S 5 1 5 の肯定判定から続く図 1 5 の S 6 0 0 では、大当り終了演出の時間が終了したか否かを判定する。肯定判定の場合には(S 6 0 0 : Y e s)、S 6 0 5 に進み、該 S 6 0 5 と S 6 1 0 とを順次実行する一方、否定判定の場合には(S 6 0 0 : N o)、大当り遊技処理を終了する。S 6 0 5 と S 6 1 0 とでは、役物連続作動装置と条件装置とを停止させ、S 6 1 5 に進む。S 6 1 5 では、大当り遊技後に前記確変遊技状態に移行するか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には(S 6 1 5 : Y e s)、確変遊技状態中に実行可能な当否判定の回数(確変回数)を設定し(S 6 2 0)、確変フラグ = 1 とし(

50

S 6 2 5)、S 6 4 0に進む。S 6 4 0とS 6 4 5とでは、サブ統合制御装置 8 3 に対して、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、大当り遊技処理を終了する。

【 0 0 9 8 】

次に本発明の要部について、実施例 1 ~ 3 で説明する。

【 実施例 1 】

【 0 0 9 9 】

実施例 1 のパチンコ機 1 は、前記した大当り遊技中に、大当り判定される未消化の第一保留記憶または第二保留記憶があると、これを示唆する保留連荘演出を演出図柄表示装置 6 で表示するものであり、サブ統合制御装置 8 3 により該保留連荘演出を表示制御する。ここで、本実施例 1 にあっては、大当り遊技の大当り終了演出を表示中に、保留連荘演出を表示する。

10

【 0 1 0 0 】

実施例 1 の構成では、保留連荘演出として、大当り判定される未消化の保留記憶（第一保留記憶、第二保留記憶）があることのみを示唆する大当り示唆図柄 1 0 1（図 1 8 参照）を表示する演出態様と、大当り判定される未消化の保留記憶があること及び前記設定値 1 ~ 3 を示唆する特定示唆図柄 1 0 2 a, 1 0 2 b（図 1 9 参照）を表示する演出態様とを備える。そして、前記大当り終了演出を表示開始する際に（最終の開放ラウンドが終了した際に）、予め定められた第一示唆条件が成立する場合には、大当り示唆図柄 1 0 1 の保留連荘演出を表示し、予め定められた第二示唆条件が成立する場合には、前記特定示唆図柄 1 0 2 a, 1 0 2 b の保留連荘演出を表示する。

20

【 0 1 0 1 】

ここで、第一示唆条件は、前記第三 ~ 第六大当り遊技内容による大当り遊技の大当り終了演出を開始する際に、大当り判定される未消化の保留記憶があることと、前記第一、第二大当り遊技内容による大当り遊技の大当り終了演出を開始する際に、大当り判定され且つ第三 ~ 第六大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることに設定されている。一方、第二示唆条件は、前記第一、第二大当り遊技内容による大当り遊技の大当り終了演出を開始する際に、大当り判定され且つ第一、第二大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることである。

具体的には、4 回の開放ラウンドによる大当り遊技が行われ、当該大当り遊技中に記憶されている未消化の保留記憶のなかに、4 回の開放ラウンドを行う大当りと判定される保留記憶がある場合（第二示唆条件）には、大当り終了演出で前記特定示唆図柄 1 0 2 a, 1 0 2 b を表示する。また、7 回又は 1 0 回の開放ラウンドによる大当り遊技が行われ、当該大当り遊技中に記憶されている未消化の保留記憶のなかに、大当りと判定される保留記憶がある場合（第一示唆条件）と、4 回の開放ラウンドによる大当り遊技が行われ、当該大当り遊技中に記憶されている未消化の保留記憶のなかに、7 回又は 1 0 回の開放ラウンドを行う大当りと判定される保留記憶がある場合（第一示唆条件）とでは、前記大当り示唆図柄 1 0 1 を表示する。

30

尚、大当り終了演出を開始する際に、未消化の保留記憶が全てハズレ判定するものである場合には、保留連荘演出を表示しない。

40

【 0 1 0 2 】

また、本実施例の構成は、前記特定示唆図柄 1 0 2 a, 1 0 2 b を二種類備えており、セットされている前記設定値 1 ~ 3 に基づいて、いずれか一方を選択的に表示する。具体的には、当選確率に設定値 1 がセットされている場合には、特定示唆図柄 1 0 2 a が選択され、設定値 3 がセットされている場合には、特定示唆図柄 1 0 2 b が選択される。そして、設定値 2 がセットされている場合には、特定示唆図柄 1 0 2 a, 1 0 2 b のいずれかを抽選により選択される。こうしたことから、特定示唆図柄 1 0 2 a は、大当りの当選確率が低いことを示唆するものであり、特定示唆図柄 1 0 2 b は、大当りの当選確率が高いことを示唆するものである。

【 0 1 0 3 】

50

このように実施例 1 では、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出を表示する第二示唆条件が、ラウンド数の最も少ない第一、第二大当り遊技内容による大当り遊技中であり且つ該第一、第二大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることとしている。すなわち、本実施例 1 では、7 回のラウンド数による大当り遊技で獲得可能な賞球数を、各大当り遊技内容により獲得可能な利益の中間利益と定め、該 7 回のラウンド数よりも少ない 4 回のラウンド数を含む第一、第二大当り遊技内容を、第二示唆条件の構成要件（本発明にかかる特定の大当り遊技内容）とした。

【 0 1 0 4 】

保留連荘演出は、前記のように、サブ統合制御装置 8 3 により表示制御される。サブ統合制御装置 8 3 は、前記した当否判定処理の S 2 5 0 により主制御装置 8 0 から送信された情報（当否判定結果、大当り遊技内容）と、前記した始動入賞処理の先読み判定処理（S 1 1 5 , 1 3 5 ）により主制御装置 8 0 から送信された情報（未消化の保留記憶を当否判定した結果と大当り遊技内容の判定結果）とに基づいて、前記第一示唆条件と第二示唆条件とが成立するか否かを判定する処理を行う。

さらに、本実施例にあっては、前述したように、確率設定スイッチ 9 5 と電源投入とにより設定値 1 ~ 3 のいずれかが選択的にセットされるものであり、この電源投入時に、セットされた設定値を示す信号がサブ統合制御装置 8 3 に送信される。サブ統合制御装置 8 3 では、受信した信号の示す設定値を R A M に記憶することから、少なくとも電源が入っている状態では R A M に記憶された設定値を随時確認することができる。尚、電源投入時に主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 に信号を送信する処理は、従来から公知の処理を適用できることから、詳細は省略する。

【 0 1 0 5 】

また、本実施例にあっては、サブ統合制御装置 8 3 が、演出図柄表示装置 6 で表示する演出をシーケンス制御により実行しており、大当り終了演出で表示する保留連荘演出を、シーケンスラインの切り替えにより実行する。すなわち、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から大当り遊技を開始するコマンドを受信すると、図示しない演出処理により、前記変動開始コマンドにより得た情報（ラウンド数、大当り遊技演出および大当り終了演出の演出時間など）に従って、大当り開始演出の開始演出表示パターン、開放ラウンドのラウンド演出表示パターン、大当り終了演出の終了演出表示パターン等を生成すると共に、該終了演出表示パターンに前記大当り示唆図柄 1 0 1 を組み入れた大当り示唆終了表示パターンと、該終了演出表示パターンに前記特定示唆図柄 1 0 2 a を組み入れた第一示唆終了表示パターンと、該終了演出表示パターンに前記特定示唆図柄 1 0 2 b を組み入れた第二示唆終了表示パターンとを生成する。そして、サブ統合制御装置 8 3 は、前記当否判定処理の S 4 0 5 により大当り遊技の開始を指示するコマンドを主制御装置 8 0 から受信すると、前記開放演出表示パターンに従って大当り開始演出を演出図柄表示装置 6 で表示開始する。その後、前記大当り遊技処理の S 5 2 0 により開始演出時間の経過を示す信号を受信すると、前記開放演出表示パターンから前記ラウンド演出表示パターンに切り替えて演出表示を行う。さらにその後、前記大当り遊技処理の S 5 8 0 により大当り終了演出開始を示す信号を受信すると、前記終了演出表示パターンに従って大当り終了演出を表示開始する。そして、前記第一示唆条件が成立した場合には、シーケンスラインの切り替え制御により、前記終了演出表示パターンから大当り示唆終了表示パターンに切り替える。これにより、大当り終了演出で、大当り示唆図柄 1 0 1 の保留連荘演出を表示する。一方、前記第二示唆条件が成立した場合には、シーケンスラインの切り替え制御により、前記終了演出表示パターンから第一示唆終了表示パターン又は第二示唆終了表示パターンに切り替える。これにより、大当り終了演出で、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出を表示する。また、第一示唆条件と第二示唆条件とのいずれも不成立であると、前記終了演出表示パターンによる大当り終了演出が継続する。

尚、こうしたシーケンス制御は、従来から公知の技術を適用できることから、その詳細については省略する。

【 0 1 0 6 】

次に、こうした保留連荘演出を表示制御する保留連荘演出処理を、図16のフローチャートを用いて説明する。この保留連荘演出処理は、サブ統合制御装置83で定期的（例えば、2ms周期のタイマ割り込み処理）に夫々実行される処理であり、前記大当り遊技処理の大当り終了演出処理（S580）により主制御装置80から大当り終了演出開始の信号を受信した際に実行される。

そして、本実施例1にあつては、サブ統合制御装置83が、図示しない乱数抽出処理により、変動開始コマンドの受信を契機として、特定示唆抽選乱数を抽出し、抽出した特定示唆抽選乱数を所定のバッファに記憶する。この特定示唆抽選乱数は、所定個数（例えば、60個）の整数値をとり、定期的（前記のタイマ割り込み処理毎）に昇順に作成される。

【0107】

保留連荘演出処理は、S1000で、主制御装置80から大当り終了演出開始の信号を受信したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S1000：Yes）、S1005へ進み、否定判定の場合には（S1000：No）、保留連荘演出処理を終了する。

【0108】

S1005では、大当り判定される未消化の保留記憶が記憶されているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S1005：Yes）、S1010へ進み、否定判定の場合には（S1005：No）、保留連荘演出処理を終了する。ここで、サブ統合制御装置83には、前述したように、未消化の保留記憶が大当り判定されるか否かの情報が、始動入賞処理のS115又はS135により主制御装置80から送信されて記憶されている。S1005は、この情報を参照して判定する。

【0109】

S1010では、第一大当り遊技内容または第二大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶が記憶されているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S1010：Yes）、S1015へ進み、否定判定の場合には（S1010：No）、S1030に進む。ここで、未消化の保留記憶が第一大当り遊技内容または第二大当り遊技内容と判定されるか否かの情報は、前述した大当り判定の情報と同様に、始動入賞処理のS115又はS135により主制御装置80から送信されて記憶されている。S1010は、この情報を参照して判定する。

【0110】

S1015では、実行中の大当り遊技が第一大当り遊技内容または第二大当り遊技内容によるものであるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S1015：Yes）、S1020へ進み、否定判定の場合には（S1015：No）、S1030に進む。ここで、前記した当否判定処理のS250により主制御装置80から送信された変動開始コマンドには、大当り遊技内容の情報が含まれており、サブ統合制御装置83は、該変動開始コマンドを受信すると、この情報を記憶する。S1015では、記憶されている大当り遊技内容の情報を参照して、実行中の大当り遊技が第一大当り遊技内容または第二大当り遊技内容によるものであるか否かを判定する。

【0111】

S1020では、セットされている設定値を確認する処理を行う。ここで、サブ統合制御装置83には、前述したように、セットされた設定値の情報が電源投入時の処理により送信されており、当該情報が記憶されている。

【0112】

続くS1025では、S1020で確認した設定値に基づいて、保留連荘演出に用いる特定示唆図柄102a又は特定示唆図柄102bを選択決定する。詳述すると、設定値1（最も低い大当り当選確率）の場合には、特定示唆図柄102aを選択し、設定値3（最も高い大当り当選確率）の場合には、特定示唆図柄102bを選択する。一方、設定値2の場合には、前記した特定示唆抽選乱数を判定することにより、特定示唆図柄102a又は特定示唆図柄102bを選択する。ここで、特定示唆抽出乱数の判定では、特定示唆図柄102aと特定示唆図柄102bとを選択する確率が、夫々1/2に設定されている。

さらに、特定示唆図柄102aを選択した場合には、該特定示唆図柄102aを含む前記

10

20

30

40

50

第一示唆終了表示パターンによる表示を決定する。一方、特定示唆図柄 1 0 2 b を選択した場合には、該特定示唆図柄 1 0 2 b を含む前記第二示唆終了表示パターンによる表示を決定する。

こうした S 1 0 2 5 の後に、S 1 0 4 0 に進む。

【0 1 1 3】

一方、前記 S 1 0 1 0 又は S 1 0 1 5 の否定判定から続く S 1 0 3 0 では、保留連荘演出に用いる大当たり示唆図柄 1 0 1 を決定する。そして、大当たり示唆図柄 1 0 1 を含む前記大当たり示唆終了表示パターンによる表示を決定する。この S 1 0 3 0 の後に、S 1 0 4 0 に進む。

【0 1 1 4】

S 1 0 4 0 では、大当たり終了演出の前記終了演出表示パターンを、S 1 0 2 5 又は S 1 0 3 0 で決定した表示パターンに切り替える処理を行う。ここで、S 1 0 2 5 により第一示唆終了表示パターンを決定した場合には、終了演出表示パターンから該第一示唆終了表示パターンに切り替えるシーケンス制御を行う。これにより、演出図柄表示装置 6 では、大当たり終了演出で、特定示唆図柄 1 0 2 a を表示する保留連荘演出が行われる。また、S 1 0 2 5 により第二示唆終了表示パターンを決定した場合には、終了演出表示パターンから該第二示唆終了表示パターンに切り替えるシーケンス制御を行う。これにより、演出図柄表示装置 6 では、大当たり終了演出で、特定示唆図柄 1 0 2 b を表示する保留連荘演出が行われる。さらにまた、S 1 0 3 0 により大当たり示唆終了表示パターンを決定した場合には、終了演出表示パターンから該大当たり示唆終了表示パターンに切り替えるシーケンス制御を行う。これにより、演出図柄表示装置 6 では、大当たり終了演出で、大当たり示唆図柄 1 0 1 を表示する保留連荘演出が行われる。

【0 1 1 5】

尚、こうした保留連荘演出処理にあって、S 1 0 0 5、S 1 0 1 0、および S 1 0 1 5 を全て肯定判定することにより、前記第二示唆条件が成立する。また、S 1 0 0 5 を肯定判定し且つ S 1 0 1 0 と S 1 0 1 5 との一方のみを肯定判定することにより、前記第一示唆条件が成立する。

【0 1 1 6】

次に、前記保留連荘演出を表示する大当たり終了演出について、図 1 7 ~ 図 2 1 を用いて説明する。

例えば、第一保留記憶と第二保留記憶とを記憶している通常遊技状態（又は確変遊技状態）で、該第二保留記憶が消化されると、第二特図表示装置 1 0 で第二特別図柄が変動開始し（図示せず）、これに伴って、図 1 7（A）に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面で疑似特別図柄 1 1 0 a ~ 1 1 0 c が変動表示する。ここで、通常遊技状態または確変遊技状態では、演出図柄表示装置 6 の画面左下部に定められた第一保留記憶数表示領域 1 1 5 に、第一保留記憶の記憶数を示す第一保留図柄 1 1 6 が表示され、画面右下部に定められた第二保留記憶数表示領域 1 1 8 に、第二保留記憶の記憶数を示す第二保留図柄 1 1 9 が表示される。第一保留記憶数表示領域 1 1 5 では、第一保留図柄 1 1 6 の表示数によって、第一保留記憶の記憶数を報知し、第二保留記憶数表示領域 1 1 8 では、第二保留図柄 1 1 9 の表示数によって、第二保留記憶の記憶数を報知する。

【0 1 1 7】

尚、図示しないが、第一保留図柄 1 1 6 や第二保留図柄 1 1 9 の表示中に、これら第一保留記憶や第二保留記憶の大当たり期待度を示す演出を行っても良い。例えば、前記した始動入賞処理の先読み判定処理（S 1 1 5、S 1 3 5）による判定結果に基づいて、第一保留図柄 1 1 6 や第二保留図柄 1 1 9 の表示態様を変化させる演出（表示色の变化や表示形状の変化等）を行い、大当たりする可能性の高い未消化の保留記憶があることを報知する。ここで、大当たり期待度を示す演出は、遊技者に大当たりする可能性が高いことを示すのであるから、大当たりしない場合があっても良い。そのため、前記先読み判定処理の判定結果に基づいて、大当たり期待度の演出を行うか否かを抽選により決めることができる。

【0 1 1 8】

前記した第二特別図柄の変動開始から所定の変動時間が経過すると、該第二特別図柄が変動停止し、これに伴って、図 17 (B) に示すように、演出図柄表示装置 6 では、疑似特別図柄 1 1 0 a ~ 1 1 0 c が停止表示する。ここで、第二特別図柄が大当りの場合には、疑似特別図柄 1 1 0 a ~ 1 1 0 c が大当り図柄態様で確定停止する。これにより、遊技者に大当りの確定を報知する。

【 0 1 1 9 】

大当りが確定すると、大入賞口 1 4 を開放する大当り遊技が開始され、これに伴って、演出図柄表示装置 6 では大当り開始演出が表示される。この大当り開始演出では、図 1 7 (C) に示すように、大当り遊技の開始を示すメッセージ図柄 1 2 1 とキャラクタ図柄 1 2 2 とが表示される。尚、本実施例では、大当り遊技中に、演出図柄表示装置 6 で前記第一保留図柄 1 1 6 と第二保留図柄 1 1 9 とが表示されない。

10

【 0 1 2 0 】

前記大当り開始演出を終了して、大入賞口 1 4 を開放する開放ラウンドが開始されると、演出図柄表示装置 6 では、図 1 7 (D) に示すように、大当り遊技中であることを示すメッセージ図柄 1 2 4 と、実行中の開放ラウンドを示すメッセージ図柄 1 2 5 とが表示される。こうしたメッセージ図柄 1 2 4 , 1 2 5 を表示する演出が、第 1 回の開放ラウンドの開始から最終回 (4 回、7 回、又は 1 0 回) の開放ラウンドの終了まで行われる。さらに、本実施例では、前記キャラクタ図柄 1 2 2 が継続して表示される。

【 0 1 2 1 】

その後、最終回の開放ラウンドとなると、図 1 8 (A) に示すように、前記メッセージ図柄 1 2 5 によって最終回の開放ラウンドであることが報知される。ここで、ラウンド数を 4 回とする大当り遊技が行われた場合には、最終 4 回目の開放ラウンドを示す前記メッセージ図柄 1 2 5 が表示される。この場合の大当り遊技は、保留記憶の消化により第一大当り遊技内容または第二大当り遊技内容 (図 6 参照) を決定したことで実行される。

20

【 0 1 2 2 】

そして、最終 4 回目の開放ラウンドを終了すると、演出図柄表示装置 6 では、大当り終了演出が実行されて、大当り遊技の終了を示すメッセージ図柄 1 0 5 が表示される。さらに、この大当り終了演出では、当該演出の開始時 (最終ラウンドの終了時) に前記第一示唆条件を成立すると、図 1 8 (B) , (C) に示すように、大当り示唆図柄 1 0 1 を表示する保留連荘演出が実行される。ここで、第一示唆条件は、前述したように、第一又は第二大当り遊技内容による大当り遊技中に、第三 ~ 第六大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることである。そのため、保留連荘演出の大当り示唆図柄 1 0 1 は、未消化の保留記憶のなかに、第三 ~ 第六大当り遊技内容で大当り判定する保留記憶があることを示唆している。

30

尚、大当り遊技中の大当り終了演出では、当該大当り遊技後に確変遊技状態へ移行する場合 (第一大当り遊技内容) に、図 1 8 (B) に示すように、該確変遊技状態への移行を示唆する演出図柄 1 0 7 が表示される。一方、通常遊技状態へ移行する場合は、図 1 8 (C) のように、前記演出図柄 1 0 7 が表示されない。

【 0 1 2 3 】

また、前記と同様の、ラウンド数を 4 回とする大当り遊技では、大当り終了演出の開始時に前記第二示唆条件を成立すると、図 1 9 (B) , (C) に示すように、大当り終了演出で特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示する保留連荘演出が実行される。ここで、第二示唆条件は、前述したように、第一又は第二大当り遊技内容による大当り遊技中に、第一又は第二大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることである。

40

そして、第二示唆条件が成立した場合には、セットされている設定値 1 ~ 3 に応じて、特定示唆図柄 1 0 2 a の保留連荘演出と特定示唆図柄 1 0 2 b の保留連荘演出とが選択的に実行される。すなわち、最終の開放ラウンド (図 1 9 (A)) を終了した際に第二示唆条件が成立し且つ設定値 1 がセットされている場合には、図 1 9 (B) に示すように、特定示唆図柄 1 0 2 a の保留連荘演出が実行される。また、設定値 3 がセットされている場合には、図 1 9 (C) に示すように、特定示唆図柄 1 0 2 b の保留連荘演出が実行される。

50

さらにまた、設定値 2 がセットされている場合には、前記のように抽選によって、特定示唆図柄 1 0 2 a の表示（図 1 9（B））と特定示唆図柄 1 0 2 b の表示（図 1 9（C））との一方を決定し、保留連荘演出が実行される。

【0 1 2 4】

こうした特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b は、前記第二示唆条件の成立により表示され且つ設定値 1 ~ 3 に基づいて選択的に表示されるものであることから、第一又は第二大当り遊技内容で大当り判定する未消化の保留記憶があること（前記した大当り示唆情報および大当り内容示唆情報に相当）を示唆すると共に、セットされた設定値 1 ~ 3（当選確率情報に相当）を示唆している。具体的には、特定示唆図柄 1 0 2 a は、第一又は第二大当り遊技内容で大当り判定する未消化の保留記憶があることに加えて、大当り当選確率の最も低い設定値 1 または中間の設定値 2 がセットされていることを示唆する。一方、特定示唆図柄 1 0 2 b は、第一又は第二大当り遊技内容で大当り判定する未消化の保留記憶があることに加えて、大当り当選確率の最も高い設定値 3 または中間の設定値 2 がセットされていることを示唆する。

10

【0 1 2 5】

尚、図示しないが、大当り遊技中の大当り終了演出では、当該大当り遊技後に確変遊技状態へ移行する場合（第一大当り遊技内容）に、図 1 8（B）と同様に、該確変遊技状態への移行を示唆する演出図柄 1 0 7 が表示される。

【0 1 2 6】

一方、ラウンド数を 7 回とする大当り遊技（前記第三又は第四大当り遊技内容）では、図 2 0（A）に示すように、最終回の開放ラウンドで前記メッセージ図柄 1 2 5 が表示される。その後、最終の開放ラウンドが終了する際（大当り終了演出を開始する際）に、大当り判定する未消化の保留記憶があると、前記第一示唆条件が成立することから、大当り終了演出では、図 2 0（C）,（D）に示すように、大当り示唆図柄 1 0 1 の保留連荘演出が表示される。ここで、当該大当り遊技後に確変遊技状態へ移行する場合（第三大当り遊技内容）には、図 2 0（C）に示すように、前記演出図柄 1 0 7 が表示される一方、通常遊技状態へ移行する場合（第四大当り遊技内容）には、図 2 0（D）に示すように、前記演出図柄 1 0 7 が表示されない。

20

【0 1 2 7】

また、ラウンド数を 1 0 回とする大当り遊技（前記第五又は第六大当り遊技内容）では、図 2 0（B）に示すように、最終回の開放ラウンドで前記メッセージ図柄 1 2 5 が表示される。その後、最終の開放ラウンドを終了する際に、前記第一示唆条件が成立すると、前記 7 回のラウンド数の場合と同様に、大当り終了演出では、図 2 0（C）,（D）に示すように、大当り示唆図柄 1 0 1 の保留連荘演出が表示される。

30

【0 1 2 8】

また、前記と同様の、ラウンド数を 4 回とする大当り遊技では、大当り終了演出の開始時（最終の開放ラウンド終了時）に前記第一示唆条件と第二示唆条件とのいずれも不成立であると、該大当り終了演出で保留連荘演出を実行しない。

すなわち、最終の開放ラウンド（図 2 1（A））を終了した際に、大当り判定する未消化の保留記憶が無いと、演出図柄表示装置 6 では、図 2 1（B）,（C）に示すように、前記メッセージ図柄 1 0 5 を表示する大当り終了演出が実行される。ここで、当該大当り遊技後に確変遊技状態へ移行する場合には、図 2 1（B）に示すように、該確変遊技状態への移行を示唆する演出図柄 1 0 7 が表示される。一方、通常遊技状態へ移行する場合には、図 2 1（C）に示すように、前記演出図柄 1 0 7 が表示されない。

40

尚、ラウンド数を 7 回または 1 0 回とする大当り遊技にあっても、最終の開放ラウンドを終了した際に、大当り判定する未消化の保留記憶が無いと、大当り終了演出で保留連荘演出を実行しない（図 2 1（B）,（C）参照）。

【0 1 2 9】

次に本実施例 1 の特徴を説明する。

本実施例 1 のパチンコ機 1 は、最小ラウンド数（第一又は第二大当り遊技内容）の大当り

50

遊技が実行された場合に、該最小ラウンド数の大当たりと判定される未消化の保留記憶があると、大当たり終了演出で、セットされている設定値 1 ~ 3 を示唆する特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示するようにしたものである。

かかる構成によれば、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の表示により、連続的に大当たりが発生することを、遊技者が知得できるから、遊技者は、連続的な大当たりの獲得を期待する感情が刺激される。加えて、セットされている大当たりの当選確率が高いか低いかを、遊技者が知得できるから、遊技者は、当該機台で遊技を継続するか否かの判断材料とすることができる。ここで、機台毎にセットされる設定値（大当たり当選確率）は、遊技者が機台選択のために最も知りたい情報の一つであることから、これを示唆する特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の表示は、遊技者にとって価値の高い利益と言える。このように特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b は、最小ラウンド数の大当たりが連続的に発生する情報（大当たり示唆情報および大当たり内容示唆情報）を示唆する役割と、前記設定値を示す情報（当選確率情報）を示唆する役割とを有する。これにより、本実施例 1 の構成では、最小ラウンド数の大当たり遊技が実行されると、前記特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の表示を期待してドキドキする遊技者の感情が刺激されることから、当該大当たり遊技中に従来に無い新たな興趣が生じ得る。詳述すると、単にラウンド数を選択的に決めるだけの従来のパチンコ機では、例え大当たりとなっても、最小ラウンド数の大当たり遊技であれば、獲得可能な賞球が少ないことから、大当たり判定により高揚した遊技者の感情が減退してしまう。これに対して、本実施例 1 の構成は、最小ラウンド数の大当たり遊技が実行されれば、前記特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の表示を期待するという従来に無い面白さが生ずることから、前記感情の減退を抑制でき、さらに最小ラウンド数の大当たりに対する遊技者の興味を増大させることができる。こうしたことから、本実施例 1 の構成によれば、遊技の興趣を向上できる。

【 0 1 3 0 】

また、実施例 1 では、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出を表示する場合（第二示唆条件を成立した場合）に、設定値 2 であると、抽選により特定示唆図柄 1 0 2 a 又は特定示唆図柄 1 0 2 b を表示するものであるから、該保留連荘演出が表示されても、遊技者は設定値を正確に知ることが難しい。そのため、遊技者は、より正確に設定値を判断するために、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出が複数回表示されることを望み、遊技を継続しようとする意思が強くなる。特に、実施例 1 は、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出が表示されれば、続けて最小ラウンド数の大当たりが発生することから、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出を期待する遊技者の感情を一層効果的に刺激できる。こうしたことから、最小ラウンド数の大当たり遊技に対する遊技者の興味を増大できるという、前記した作用効果が一層安定して発揮され得る。

【 0 1 3 1 】

さらに、本実施例 1 の構成では、前記最小ラウンド数の大当たり遊技が実行された場合に、該最小ラウンド数以外の大当たりと判定される未消化の保留記憶があると、大当たり終了演出で大当たり示唆図柄 1 0 1 を表示する。この場合の大当たり示唆図柄 1 0 1 の表示は、この後に続けて、獲得可能な賞球の多い大当たりが発生する情報（大当たり示唆情報および大当たり内容示唆情報）を示唆する役割を有している。これにより、最小ラウンド数の大当たり遊技中では、大当たり示唆図柄 1 0 1 の表示を期待する遊技者の感情も刺激できる。そして、大当たり示唆図柄 1 0 1 の表示により、遊技者は賞球の増大を期待できることから、遊技の興趣が向上する。このように実施例 1 は、最小ラウンド数の大当たり遊技中に表示される大当たり示唆図柄 1 0 1 の価値を高めるという作用効果も奏し得る。

【 0 1 3 2 】

また、実施例 1 の構成は、前述したように、最小ラウンド数の大当たり遊技が実行された場合に、最小ラウンド数の大当たり遊技中に従来に無い新たな面白さが生ずる一方、他のラウンド数の大当たり遊技が実行されれば、多くの賞球獲得と大当たり示唆図柄 1 0 1 の表示とを期待できるという面白さが生ずる。このように大当たり遊技のラウンド数によって、異なる面白さが生ずることから、獲得可能な利益の異なる大当たり遊技が選択的に実行されるという遊技の興趣を一層向上できる。

【実施例 2】

【0133】

実施例 2 の構成は、最大ラウンド数（第五又は第六大当り遊技内容）の大当り遊技が実行された場合に、該最大ラウンド数の大当りと判定される未消化の保留記憶があると、大当り終了演出で、セットされている設定値 1 ～ 3 を示唆する前記特定示唆図柄 102a, 102b を表示するようにしたものである。

【0134】

実施例 2 では、大当り遊技中の大当り終了演出を表示開始する際（最終 10 回目の開放ラウンドを終了する際）に、予め定められた第三示唆条件が成立すると、前記大当り示唆図柄 101 の保留連荘演出を表示する一方、予め定められた第四示唆条件が成立すると、前記特定示唆図柄 102a, 102b の保留連荘演出を表示する。

10

ここで、第三示唆条件は、前記第一～第四大当り遊技内容による大当り遊技の大当り終了演出を開始する際に、大当り判定される未消化の保留記憶があることと、前記第五、第六大当り遊技内容による大当り遊技の大当り終了演出を開始する際に、大当り判定され且つ第一～第四大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることとに設定されている。一方、第四示唆条件は、前記第五、第六大当り遊技内容による大当り遊技の大当り終了演出を開始する際に、大当り判定され且つ第五、第六大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることである。

【0135】

このように実施例 2 の構成は、前述した実施例 1 の第一示唆条件に代えて第三示唆条件が設定され、かつ該実施例 1 の第二示唆条件に代えて第四示唆条件が設定されたものであり、これ以外については該実施例 1 と同じであることから、同じ構成要素や処理についての説明を適宜省略している。尚、本実施例 2 では、前記第一示唆条件および第二示唆条件が設定されていない構成である。

20

ここで、実施例 2 では、前述したように、特定示唆図柄 102a, 102b の保留連荘演出を表示する第四示唆条件が、ラウンド数の最も多い第五、第六大当り遊技内容による大当り遊技中であり且つ該第五、第六大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることとしている。すなわち、本実施例 2 にあっても、前記実施例 1 と同様に 7 回のラウンド数による大当り遊技で獲得可能な賞球数を中間利益と定め、該 7 回のラウンド数よりも多い 10 回のラウンド数を含む第五、第六大当り遊技内容を、第四示唆条件の構成要件（本発明にかかる特定の大当り遊技内容）とした。

30

【0136】

実施例 2 の大当り終了演出では、前述した第三示唆条件と第四示唆条件とに応じて、演出図柄表示装置 6 で保留連荘演出が表示される。

例えば、第二保留記憶の消化により大当りと第六大当り遊技内容とを判定すると（当否判定処理）、演出図柄表示装置 6 で疑似特別図柄 110a ～ 110c が変動した後に大当り図柄態様で確定して、大当り遊技が開始される（図 17（A）～ 17（D））。そして、最終 10 回目の開放ラウンドが終了する際に、第一～第四大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があると、前記第三示唆条件が成立する。これにより、大当り終了演出では、大当り示唆図柄 101 を表示する保留連荘演出が実行される（図 18（C））。本実施例 2 では、この大当り示唆図柄 101 の保留連荘演出により、未消化の保留記憶のなかに、第一～第四大当り遊技内容で大当り判定する保留記憶があることを示唆する。

40

尚、第五大当り遊技内容で大当り判定した大当り遊技では、最終 10 回目の開放ラウンド終了の際に前記第三示唆条件が成立すると、大当り示唆図柄 101 を表示する保留連荘演出が実行される（図 18（B））。

【0137】

一方、前記第六大当り遊技内容で大当り判定した大当り遊技で、最終 10 回目の開放ラウンド終了の際に、第五又は第六大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があると、前記第四示唆条件が成立する。ここで、設定値 1 がセットされている場合には、特定示唆図柄 102a の保留連荘演出が実行される（図 19（B））。また、設定値 3 がセットさ

50

れている場合には、特定示唆図柄 1 0 2 b の保留連荘演出が実行される（図 1 9（C））。さらにまた、設定値 2 がセットされている場合には、前述の実施例 1 と同様に、抽選によって特定示唆図柄 1 0 2 a の表示（図 1 9（B））と特定示唆図柄 1 0 2 b の表示（図 1 9（C））との一方を選択して保留連荘演出が実行される。

このように特定示唆図柄 1 0 2 a の保留連荘演出（図 1 9（B））は、第五又は第六大当り遊技内容で大当り判定する未消化の保留記憶があることに加えて、大当り当選確率の最も低い設定値 1 または中間の設定値 2 がセットされていることを示唆するものである。また、特定示唆図柄 1 0 2 b の保留連荘演出（図 1 9（C））は、第五又は第六大当り遊技内容で大当り判定する未消化の保留記憶があることに加えて、大当り当選確率の最も高い設定値 3 または中間の設定値 2 がセットされていることを示唆するものである。尚、図示しないが、前記第五大当り遊技内容で大当り判定した大当りでも同様に、前記第四示唆条件の成立により特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出が表示される。

10

【0138】

また、第一～第四大当り遊技内容で大当り判定した大当り遊技では、最終の開放ラウンドが終了する際に、大当り判定する未消化の保留記憶があると、前記第三示唆条件が成立することから、大当り終了演出では、大当り示唆図柄 1 0 1 の保留連荘演出を表示する（図 2 0（C）,（D））。

また、第一～第六大当り遊技内容のいずれで大当り判定した場合にあっても、未消化の保留記憶が全てハズレ判定するものであると、大当り終了演出で保留連荘演出を表示しない（図 2 1（B）,（C））。

20

【0139】

実施例 2 の構成は、前述したように、最大ラウンド数（第五又は第六大当り遊技内容）の大当り遊技が実行された場合に、該最大ラウンド数の大当りと判定される未消化の保留記憶があると、大当り終了演出で、セットされている設定値 1～3 を示唆する特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示するものである。本実施例 2 にあって、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出を表示する第四示唆条件は、最大ラウンド数の大当り遊技内容による大当り遊技中であり且つ最大ラウンド数の大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることである。このように、最も多くの賞球を獲得可能な大当り遊技内容の大当りが連続的に発生する場合に、遊技者にとって価値の高い特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の表示という特典を、遊技者に提供する。これにより、最大ラウンド数の大当り遊技が希有な利益をもたらす貴重なものとして、遊技者に認識され得る。そのため、本実施例 2 によれば、最大ラウンド数の大当りを希求する遊技者の期待感を一層強く刺激でき、遊技の興趣を向上できると共に、獲得可能な利益の異なる大当り遊技内容が選択的に決定されるという遊技の面白さを向上できる。

30

【0140】

また、本実施例 2 にあっても、最大ラウンド数の大当り遊技が実行されると、前記特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の表示を期待してドキドキする遊技者の感情が刺激されることから、当該大当り遊技中に従来に無い新たな興趣が生じ得る。さらに、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出が表示されれば、次の最大ラウンド数の大当り遊技中でも、該特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出を期待する遊技者の感情を効果的に刺激できるため、遊技者の高揚感を比較的長期に亘って維持できる。また、大当り示唆図柄 1 0 1 の保留連荘演出を表示することにより、遊技者の大当りに対する期待感を刺激することもできる。このように前述した実施例 1 と同様の作用効果も生じ得る。

40

【実施例 3】

【0141】

実施例 3 の構成は、最小ラウンド数（第一又は第二大当り遊技内容）の大当り遊技が実行された場合に、最大ラウンド数（第五又は第六大当り遊技内容）の大当りと判定される未消化の保留記憶があると、大当り終了演出で、セットされている設定値 1～3 を示唆する特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示するようにしたものである。すなわち、本実施例 3 では、最小ラウンド数の大当り遊技が実行中であることと、最大ラウンド数の大当り遊

50

技内容と判定される未消化の保留記憶があることとの組み合わせが、前記特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出を表示するための条件（第六示唆条件）である。

【 0 1 4 2 】

実施例 3 では、大当たり遊技中の大当たり終了演出を表示開始する際に、予め定められた第五示唆条件が成立すると、前記大当たり示唆図柄 1 0 1 の保留連荘演出を表示する一方、予め定められた第六示唆条件が成立すると、前記特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出を表示する。

ここで、第五示唆条件は、前記第三～第六大当たり遊技内容による大当たり遊技の大当たり終了演出を開始する際に、大当たり判定される未消化の保留記憶があることと、前記第一、第二大当たり遊技内容による大当たり遊技の大当たり終了演出を開始する際に、大当たり判定され且つ第一～第四大当たり遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることとに設定されている。一方、第六示唆条件は、前記第一、第二大当たり遊技内容による大当たり遊技の大当たり終了演出を開始する際に、大当たり判定され且つ第五、第六大当たり遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることである。

【 0 1 4 3 】

このように実施例 3 の構成は、前述した実施例 1 の第一示唆条件に代えて第五示唆条件を設定し、かつ該実施例 1 の第二示唆条件に代えて第六示唆条件と設定したものであり、これ以外については該実施例 1 と同じであることから、同じ構成要素や処理についての説明を適宜省略している。尚、本実施例 3 では、前記第一示唆条件および第二示唆条件が設定されていない構成である（当然ながら、第三、第四示唆条件も設定されていない）。

ここで、実施例 3 にあっても、前記実施例 1 , 2 と同様に 7 回のラウンド数による大当たり遊技で獲得可能な賞球数を中間利益と定めている。そして、該 7 回のラウンド数よりも少ない 4 回のラウンド数を含む第一、第二大当たり遊技内容（本発明にかかる特定の当り遊技内容）と、該第一、第二大当たり遊技内容と組み合わせた第五、第六大当たり遊技内容とによって、第六示唆条件を構成している。

【 0 1 4 4 】

実施例 3 の大当たり終了演出では、前述した第五示唆条件と第六示唆条件とに応じて、演出図柄表示装置 6 で保留連荘演出が表示される。

例えば、第二保留記憶の消化により大当たりと第二大当たり遊技内容とを判定すると（当否判定処理）、演出図柄表示装置 6 で疑似特別図柄 1 1 0 a ~ 1 1 0 c が変動した後に大当たり図柄態様で確定して、大当たり遊技が開始される（図 1 7 (A) ~ 1 7 (D)）。そして、最終 4 回目の開放ラウンドが終了する際に、第一～第四大当たり遊技内容と判定される未消化の保留記憶があると、前記第五示唆条件が成立する。これにより、大当たり終了演出では、大当たり示唆図柄 1 0 1 を表示する保留連荘演出が実行される（図 1 8 (C)）。本実施例 3 では、この大当たり示唆図柄 1 0 1 の保留連荘演出により、未消化の保留記憶のなかに、第一～第四大当たり遊技内容で大当たり判定する保留記憶があることを示唆する。

尚、第一大当たり遊技内容で大当たり判定した大当たり遊技では、最終 4 回目の開放ラウンド終了の際に前記第五示唆条件が成立すると、大当たり示唆図柄 1 0 1 を表示する保留連荘演出が実行される（図 1 8 (B)）。

【 0 1 4 5 】

一方、前記第二大当たり遊技内容で大当たり判定した大当たり遊技で、最終 4 回目の開放ラウンド終了の際に、第五又は第六大当たり遊技内容と判定される未消化の保留記憶があると、前記第六示唆条件が成立する。ここで、設定値 1 がセットされている場合には、特定示唆図柄 1 0 2 a の保留連荘演出が実行される（図 1 9 (B)）。また、設定値 3 がセットされている場合には、特定示唆図柄 1 0 2 b の保留連荘演出が実行される（図 1 9 (C)）。さらにまた、設定値 2 がセットされている場合には、前述の実施例 1 と同様に、抽選によって特定示唆図柄 1 0 2 a の表示（図 1 9 (B)）と特定示唆図柄 1 0 2 b の表示（図 1 9 (C)）との一方を選択して保留連荘演出が実行される。

このように特定示唆図柄 1 0 2 a の保留連荘演出（図 1 9 (B)）は、第五又は第六大当たり遊技内容で大当たり判定する未消化の保留記憶があることに加えて、大当たり当選確率の最

10

20

30

40

50

も低い設定値 1 か中間の設定値 2 がセットされていることを示唆するものである。また、特定示唆図柄 1 0 2 b の保留連荘演出（図 1 9（C））は、第五又は第六大当り遊技内容で大当り判定する未消化の保留記憶があることに加えて、大当り当選確率の最も高い設定値 3 か中間の設定値 2 がセットされていることを示唆するものである。尚、図示しないが、前記第一大当り遊技内容で大当り判定した大当りでも同様に、前記第六示唆条件の成立により特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出が表示される。

【0146】

また、第三～第六大当り遊技内容で大当り判定した大当り遊技では、最終の開放ラウンドが終了する際に、大当り判定する未消化の保留記憶があると、前記第五示唆条件が成立することから、大当り終了演出では、大当り示唆図柄 1 0 1 の保留連荘演出を表示する（図 2 0（C）,（D））。

10

また、第一～第六大当り遊技内容のいずれで大当り判定した場合であっても、未消化の保留記憶が全てハズレ判定するものであると、大当り終了演出で保留連荘演出を表示しない（図 2 1（B）,（C））。

【0147】

こうした実施例 3 の構成は、前述したように、最小ラウンド数（第一又は第二大当り遊技内容）の大当り遊技が実行された場合に、最大ラウンド数（第五又は第六大当り遊技内容）の大当りと判定される未消化の保留記憶があると、大当り終了演出で、セットされている設定値 1～3 を示唆する特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示するものである。本実施例 3 にあって、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の保留連荘演出を表示する第六示唆条件は、最小ラウンド数の大当り遊技内容による大当り遊技中であり且つ最大ラウンド数の大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることである。

20

かかる構成では、最小ラウンド数の大当り遊技中に表示する特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b が、最も多くの賞球を獲得可能な最大ラウンド数の大当りを示唆する役割と、セットされている設定値 1～3 を示唆する役割とを有する。これにより、獲得可能な賞球の少ない最小ラウンド数の大当りとなると、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の表示を望む遊技者の感情が極めて強く刺激されると共に、当該大当り遊技中に、該特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の表示を期待してドキドキする遊技者の感情が刺激される。こうしたことから、最小ラウンド数の大当りに対する遊技者の興味を飛躍的に増大することができると共に、該最小ラウンド数の大当りとなると、前記特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の表示を期待するという従来に無い面白さが生ずる。したがって、遊技の興味を一層向上できる共に、獲得可能な利益の異なる複数の大当り遊技内容を選択的に決定するという遊技の面白さを向上できる。

30

【0148】

以下に、前述した実施例 1～3 で用いた用語と、特許請求の範囲に記載した用語との対応関係を説明する。パチンコ機 1 が、本発明にかかる弾球遊技機の一例に相当する。第一始動口 1 1 と第二始動口 1 2 とが、本発明にかかる始動口の一例に相当する。第一保留記憶と第二保留記憶とが、本発明の保留記憶の一例に相当する。始動入賞処理の S 1 1 0 と S 1 3 0 とが、本発明にかかる保留記憶生成手段の一例に相当する。当否判定処理の S 1 6 5～S 2 0 5 が、本発明にかかる当否判定手段の一例に相当する。第一～第六大当り遊技内容が、本発明にかかる大当り遊技内容の一例に相当する。大当り遊技処理（図 1 3～図 1 5）が、本発明にかかる大当り遊技制御手段の一例に相当する。主制御装置 8 0、確率設定スイッチ 9 5、および設定変更ボタン 9 6 が、本発明にかかる確率セット手段の一例に相当する。大当り当選確率が、本発明にかかる当選確率の一例に相当する。始動入賞処理の S 1 1 5 と S 1 3 5 とが、本発明にかかる先読み判定手段の一例に相当する。実施例 1 および実施例 3 にあって、第一大当り遊技内容と第二大当り遊技内容とが、本発明にかかる特定の大当り遊技内容の一例に相当する。実施例 2 にあって、第五大当り遊技内容と第六大当り遊技内容とが、本発明にかかる特定の大当り遊技内容の一例に相当する。設定値 1～3 が、本発明にかかる当選確率情報の一例に相当する。特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示する保留連荘演出が、本発明にかかる示唆演出の一例に相当する。

40

50

【 0 1 4 9 】

以下に、前述した実施例 1 ～ 3 の別例を説明する。

実施例 1 は、前記第一示唆条件の成立により大当り示唆図柄 1 0 1 の保留連荘演出を実行するようにしたが、これに限らず、大当り示唆図柄 1 0 1 の保留連荘演出を実行しない構成としても良い。すなわち、第一示唆条件と大当り示唆図柄 1 0 1 とを備えず、第二示唆条件が成立した場合にのみ、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示する構成とすることもできる。この構成によっても、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の表示することにより生ずる作用効果は、前記実施例 1 と同様に奏し得る。

尚、実施例 2 にあっても、同様に、第三示唆条件を備えずに、大当り示唆図柄 1 0 1 の保留連荘演出を実行しない構成としても良い。また、実施例 3 にあっても、第五示唆条件を備えずに、大当り示唆図柄 1 0 1 の保留連荘演出を実行しない構成としても良い。

10

【 0 1 5 0 】

また、実施例 1 ～ 3 では、第一始動口 1 1 と第二始動口 1 2 とへの夫々の入球により第一保留記憶と第二保留記憶とを記憶したタイミングで、先読み判定処理を実行する構成としたが、これに限らず、未消化の保留記憶を先読みするタイミングは適宜変更して設定することができる。例えば、大当り終了演出を実行開始するタイミング（換言すると、保留連荘演出の表示直前のタイミング）で未消化の保留記憶を先読みする構成としても良い。さらには、大当り遊技を開始するタイミングで未消化の保留記憶を先読みし、該大当り遊技中では、新たに生じた未消化の保留記憶を先読みする構成とすることもできる。

又は、始動口 1 1 , 1 2 への入球により各乱数を抽出すると、第一 , 第二保留記憶を記憶する前に、先読み判定処理を実行する構成としても良い。具体的には、始動口 1 1 , 1 2 に入球すると、大当り決定用乱数や大当り図柄決定用乱数などを抽出して一時的に記憶する。そして、先読み判定処理により、一時的に記憶した大当り決定用乱数を大当りか否か判定して、大当り判定の場合に大当り図柄決定用乱数に基づいて一の大当り遊技内容を判定する。この先読み判定処理の後に、一時的に記憶した大当り決定用乱数等の各乱数を保留記憶として記憶する処理を行う。

20

さらにまた、実施例 1 ～ 3 では、未消化の保留記憶を先読みする毎に該先読み情報（当否判定結果の情報と大当り遊技内容の情報）をサブ統合制御装置 8 3 へ送信するものとしたが、これに限らず、大当り終了演出を実行開始するタイミング（換言すると、保留連荘演出の表示直前のタイミング）で、未消化の保留記憶全てについての前記先読み情報をサブ統合制御装置 8 3 へ送信する構成とすることもできる。同様に、前記した保留記憶の記憶前に先読み判定処理を実行する構成にあっても、大当り終了演出の実行開始タイミングで先読み情報をサブ統合制御装置 8 3 へ送信するようにしても良い。

30

【 0 1 5 1 】

また、実施例 1 ～ 3 では、相互に異なる大当り当選確率を定めた三段階の設定値 1 ～ 3 を備えた構成としたが、これに限らず、設定値の段階数は適宜変更して設定可能である。すなわち、二段階の設定値 1 ～ 2 や六段階の設定値 1 ～ 6 等とすることも可能である。さらに、各設定値に定められた大当り当選確率にあっても、実施例 1 ～ 3 に限らず、適宜変更して設定可能である。

さらに、実施例 1 ～ 3 では、セットされた設定値の情報を、電源投入時のタイミングでサブ統合制御装置 8 3 へ送信する構成としたが、これに限らず、該設定値の情報を送信するタイミングを適宜変更することも可能である。例えば、第一 , 第二特別図柄の変動開始タイミング（当否判定したタイミング）で、前記設定値の情報を送信するようにしてもよい。さらには、保留記憶を消化するタイミング、第一 , 第二特別図柄の変動停止タイミング、該第一 , 第二特別図柄が大当り図柄態様で確定停止したタイミング、大当り遊技を開始するタイミング、大当り終了演出を開始するタイミングなどとすることも可能である。

40

【 0 1 5 2 】

また、実施例 1 ～ 3 では、第一～第六大当り遊技内容を選択可能な構成としたが、これに限らず、選択可能な大当り遊技内容の数は適宜変更して設定できる。例えば、三種類の大当り遊技内容を選択可能としたり、10種類の大当り遊技内容を選択可能としたりするこ

50

とができる。ここで、大当たり遊技内容を構成するラウンド数の設定数と遊技状態の設定数とを適宜変更することにより、実施例と異なる数の大当たり遊技内容を設定することが可能である。具体的には、4回、7回、10回、および16回の四種類のラウンド数と、通常遊技状態、確変遊技状態、および時短遊技状態（時短モードと開放延長モードとを有効する状態）の三種類の遊技状態との組み合わせによって、12種類の大当たり遊技内容を設定した構成とすることができる。さらに、前記遊技状態には、例えば小当たりラッシュ遊技状態などを適用することも可能である。

さらに、実施例1～3の大当たり遊技内容は、ラウンド数と遊技状態とを組合わせてなる構成としたが、これに限らず、様々な大当たり遊技内容を定めることが可能である。例えば、大当たり遊技内容が、ラウンド数のみにより構成されるものとしたり、大当たり遊技後に移行する遊技状態のみにより構成されるものとしたりすることができる。

【0153】

また、実施例1～3にあって、第一～第六大当たり遊技内容の選択確率は、適宜変更して設定可能である。

【0154】

また、実施例1では、特定示唆図柄102a、102bを表示する第二示唆条件を、最小ラウンド数の大当たり遊技中であり且つ最小ラウンド数の大当たり遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることとした構成であるが、これに限らず、第二示唆条件を適宜変更して設定可能である。すなわち、実施例1では、ラウンド数のみを対象とした中間利益（7回のラウンド数）に基づいて、第一、第二大当たり遊技内容により第二示唆条件を定めたが、ラウンド数以外の利益や該ラウンド数と他の利益とを組合わせた利益によって、第二示唆条件を定めることもできる。

例えば、第二示唆条件が、第二大当たり遊技内容による大当たり遊技中に、該第二大当たり遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることに設定できる。この場合には、ラウンド数と大当たり遊技後の遊技状態とを含む利益の最も少ない第二大当たり遊技内容を、第二示唆条件の構成要件（本発明の特定の大当たり遊技内容）とする。尚、この構成では、第三大当たり遊技内容と第四大当たり遊技内容との間が、擬似的な中間利益となる。

又は、第一～第六大当たり遊技内容の選択確率に応じて、第二示唆条件を設定することも可能である。例えば、第二示唆条件を、最も選択確率の高い大当たり遊技内容による大当たり遊技中であり且つ当該選択確率の大当たり遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることとする。この場合の第二示唆条件は、実質的に実施例1と同じとなるが、各大当たり遊技内容の選択確率が実施例1と異なる場合には、実施例1と異なる第二示唆条件となり得る。さらにまた、第二示唆条件を、大当たり遊技内容（ラウンド数や大当たり遊技後の遊技状態）と大当たり遊技内容の選択確率との組み合わせにより設定することも可能である。

尚、実施例2、3にあって、同様に、第四示唆条件および第六示唆条件を、大当たり遊技後に移行する遊技状態まで含めた内容に設定したり、選択確率に応じて設定したりすることも可能である。

【0155】

また、実施例1では、第二示唆条件が成立した場合に、設定値2がセットされていると、特定示唆抽出乱数を用いた抽選により特定示唆図柄102aまたは特定示唆図柄102bを選択して表示するようにしたが、これに限らず、他の選択方法に従って特定示唆図柄102aまたは特定示唆図柄102bを選択することが可能である。例えば、設定値2がセットされている状態では、第二示唆条件が成立する毎に、特定示唆図柄102aと特定示唆図柄102bとを交互に選択して表示するようにしても良い。又は、遊技の進行状況（例えば、ハズレの連続発生回数、単位時間当りの賞球数、発射個数と賞球数との比率など）に応じて、特定示唆図柄102aと特定示唆図柄102bとの一方を選択するように設定したり、該進行状況に応じて変化する抽選確率に従って、一方を選択するように設定したりすることも可能である。このように所定の規則に従って特定示唆図柄102a、102bを選択することにより、実施例1と同様に、遊技者は、より正確に設定値を判断するために、遊技を継続しようとする意思が強くなるため、機台の稼働率を向上できるという

10

20

30

40

50

利点もある。

尚、実施例 2 の第四示唆条件と実施例 3 の第六示唆条件とにあっても、同様に、様々な選択方法を用いて特定示唆図柄 1 0 2 a と特定示唆図柄 1 0 2 b とを選択することが可能であり、同様の作用効果を奏し得る。

【 0 1 5 6 】

また、実施例 1 にあって、第二示唆条件が成立した場合に、設定値 2 がセットされていると、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b と異なる特定示唆図柄を表示するようにしても良い。このように各設定値に夫々割り当てられた特定示唆図柄を表示することにより、遊技者が正確に設定値を知得できる。尚、実施例 2 , 3 にあっても、同様である。

【 0 1 5 7 】

また、実施例 1 ~ 3 では、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示する保留連荘演出により、セットされた設定値を示唆するようにしたが、これに限らず、セットされた設定値に係る情報であれば、他の情報を示唆する保留連荘演出を表示することも可能である。例えば、セットされた設定値が奇数か偶数かを示す情報を示唆する保留連荘演出を表示することもできる。具体的には、設定値が奇数の場合には、所定の示唆図柄を表示する一方、設定値が偶数の場合には、当該示唆図柄と異なる示唆図柄を表示する。又は、設定値の変更があった場合（昨日の設定値から変更された場合）に、該設定値の変更を示唆する保留連荘演出を表示することもできる。具体的には、昨日の設定値よりも大当たり当選確率が高い設定値に変更された場合には、所定の示唆図柄を表示する一方、昨日の設定値よりも大当たり当選確率が低い設定値に変更された場合には、当該示唆図柄と異なる示唆図柄を表示する。

【 0 1 5 8 】

また、実施例 1 ~ 3 では、大当たり遊技中の大当たり終了演出で、大当たり示唆図柄 1 0 1 または特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示する保留連荘演出を実行するようにしたが、これに限らず、大当たり終了演出以外で該保留連荘演出を実行することも可能である。例えば、大当たり開始演出で前記保留連荘演出を実行するようにしても良いし、いずれか一又は複数の開放ラウンド中に該保留連荘演出を実行するようにしても良い。又は、ラウンド間のインターバル中に前記保留連荘演出を実行するようにしても良い。さらには、こうしたタイミングの全てで保留連荘演出を実行するようにしても良いし、これらのなかの複数のタイミングで保留連荘演出を実行するようにしても良い。また、このように保留連荘演出を実行可能な複数のタイミングを設定し、一又は複数のタイミングを選択することもできる。

【 0 1 5 9 】

また、実施例 1 ~ 3 は、特定の大当たり遊技内容による大当たり遊技中に、該特定の大当たり遊技内容と同一又は予め定められた組み合わせとなる大当たり遊技内容と判定される未消化の保留記憶があると、セットされた設定値を示唆する特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示する保留連荘表示を実行するものであるが、これと別の構成とすることも可能である。例えば、別例 1 として「遊技領域に設けられた始動口への遊技球の入球に起因して所定の乱数を抽出し、抽出した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生成手段と、前記保留記憶生成手段により記憶された保留記憶を消化することにより、当該保留記憶の乱数を所定の当選確率に従って大当たりか否か当否判定し、該当否判定の結果が大当たりの場合に、遊技者の獲得可能な利益が相互に異なる複数の大当たり遊技内容のなかから、一の大当たり遊技内容を選択する当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定の結果が大当たりである場合に、該当否判定手段により選択された大当たり遊技内容に従って、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行する大当たり遊技制御手段と、相互に異なる複数の前記当選確率を備え、管理者の操作によりいずれか一の当選確率を有効としてセットされる確率セット手段とを備えてなる弾球遊技機において、

前記保留記憶生成手段により始動口への入球に起因して抽出された乱数を、前記当否判定手段による当否判定前に大当たりか否か判定し、さらにこの判定の結果が大当たりの場合に、該当否判定手段により選択される大当たり遊技内容を判定する先読み判定手段と、前記当否判定手段により大当たりと判定され且つ特定の大当たり遊技内容が選択された場合に、前記先

10

20

30

40

50

読み判定手段により大当たり判定される未消化の保留記憶があると、該当否判定手段による当該大当たりに基づいて実行される大当たり遊技中に、前記確率セット手段によりセットされた当選確率に係る当選確率情報を示唆する示唆演出を行う示唆演出制御手段とを備えていることを特徴とする弾球遊技機。」が提案される。

この別例 1 の具体例としては、第一、第二大当たり遊技内容による大当たり遊技中に、大当たり判定される未消化の保留記憶があると、当該大当たり遊技の大当たり終了演出で、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示する保留連荘演出を実行する（図 1 9 参照）。かかる構成にあっても、実施例 1 と同様に、最小ラウンド数の大当たり遊技に対して遊技者の興味を惹き付けることができ、遊技の興趣を向上できる。また、他の具体例として、第五、第六大当たり遊技内容による大当たり遊技中に大当たり判定される未消化の保留記憶があると、大当たり終了演出で、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示する保留連荘演出を実行する構成としても良い。この場合には、実施例 2 と同様に、最も多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技を貴重なものとして遊技者に認識させ得る。

【 0 1 6 0 】

また、別例 2 として、「遊技領域に設けられた始動口への遊技球の入球に起因して所定の乱数を抽出し、抽出した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生成手段と、前記保留記憶生成手段により記憶された保留記憶を消化することにより、当該保留記憶の乱数を所定の当選確率に従って大当たりか否か当否判定し、該当否判定の結果が大当たりの場合に、遊技者の獲得可能な利益が相互に異なる複数の大当たり遊技内容のなかから、一の大当たり遊技内容を選択する当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定の結果が大当たりである場合に、該当否判定手段により選択された大当たり遊技内容に従って、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行する大当たり遊技制御手段と、相互に異なる複数の前記当選確率を備え、管理者の操作によりいずれか一の当選確率を有効としてセットされる確率セット手段とを備えてなる弾球遊技機において、

前記保留記憶生成手段により始動口への入球に起因して抽出された乱数を、前記当否判定手段による当否判定前に大当たりか否か判定し、さらにこの判定の結果が大当たりの場合に、該当否判定手段により選択される大当たり遊技内容を判定する先読み判定手段と、前記当否判定手段により大当たりと判定された場合に、前記先読み判定手段により大当たり判定される未消化の保留記憶があり且つ当該保留記憶の大当たり遊技内容が特定の大当たり遊技内容であると、該当否判定手段による当該大当たりに基づいて実行される大当たり遊技中に、前記確率セット手段によりセットされた当選確率に係る当選確率情報を示唆する示唆演出を行う示唆演出制御手段とを備えていることを特徴とする弾球遊技機。」が提案される。

この別例 2 の具体例としては、大当たり遊技中に、第一、第二大当たり遊技内容と判定される未消化の保留記憶があると、当該大当たり遊技の大当たり終了演出で、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示する保留連荘演出を実行する（図 1 9 参照）。かかる構成にあつては、いずれの大当たり遊技内容による大当たり遊技であっても、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の表示を求める遊技者の感情が刺激されることから、該大当たり遊技中に新たな興趣を生じさせ得る。さらに、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b の表示は、獲得可能な賞球数の少ない大当たりとなる未消化の保留記憶が存在することを示すものであるが、セットされた設定値を示唆することから、獲得可能な賞球数の少ない大当たりに対する遊技者の興味を向上させることができる。また、他の具体例として、大当たり遊技中に、第五、第六大当たり遊技内容と判定される未消化の保留記憶があると、大当たり終了演出で、特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示する保留連荘演出を実行する構成としても良い。この場合には、実施例 2 と同様に、最も多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技を貴重なものとして遊技者に認識させ得る。

【 0 1 6 1 】

また、実施例 1 ~ 3 と別の構成として、大当たりを確定する第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、演出図柄表示装置 6 で、大当たり示唆図柄 1 0 1 または特定示唆図柄 1 0 2 a , 1 0 2 b を表示する保留連荘演出を実行する構成も提案される。具体的には、疑似特別図柄 1 1 0 a ~ 1 1 0 c の変動開始直前または変動表示中の所定タイミングで、第一、

10

20

30

40

50

第二大当り遊技内容の大当りで確定すること及び該第一，第二大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることという示唆条件が成立すると、該変動表示中に前記保留連荘演出を表示する。ここで、前記変動表示中の所定タイミングとしては、変動表示を開始したタイミング、リーチとなったタイミング、仮停止したタイミングなどを適用可能である。さらに、この別構成の示唆条件にあっても、第五，第六大当り遊技内容の大当りで確定すること及び該第五，第六大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があることや、第一，第二大当り遊技内容の大当りで確定すること及び該第五，第六大当り遊技内容と判定される未消化の保留記憶があること等のように適宜設定することができる。

【 0 1 6 2 】

また、実施例 1 ～ 3 の構成では、特別図柄の変動パターンに関する乱数（変動パターン決定用乱数等）を、始動口 1 1，1 2 への入球により抽出して保留記憶として記憶するようにしたが、これに限らず、当否判定処理による当否判定時に該乱数（変動パターン決定用乱数等）を抽出するようにしても良い。

10

【 0 1 6 3 】

また、実施例 1 ～ 3 の構成では、セットされた設定値を示唆する保留連荘演出を、演出図柄表示装置 6 の画面で表示するようにしたものであるが、これに限らず、保留連荘演出を、ランプによる点灯または点滅により実行するものとしても良いし、スピーカからの音により実行するものとしても良い。さらに、演出図柄表示装置 6 での表示と、ランプによる発光と、スピーカによる発音とを適宜組合わせたものとしても良い。

【 0 1 6 4 】

20

また、実施例 1 ～ 3 のパチンコ機 1 は、上皿 5 5 と下皿 6 3 とを備えた構成であるが、これに限らず、いわゆる封入式のパチンコ機であっても良い。封入式のパチンコ機は、内部に封入した所定個数の遊技球を循環させることによって遊技を行うものである。こうした封入式のパチンコ機に、上述の実施例 1 ～ 3 や別例を適用可能であり、同様の作用効果を奏し得る。また、実施例 1 ～ 3 のパチンコ機は、いわゆる管理遊技機であっても良い。管理遊技機は、主制御装置への外部からのアクセスを不能とするものであり、主制御装置から枠制御装置（実施例の払出制御装置に相当）へ一方向にのみ通信可能とし、枠制御装置を介してのみホールコンピュータと通信可能な構成である。こうした管理遊技機に、上述した実施例 1 ～ 3 や別例の構成を適用可能であり、同様の作用効果を奏し得る。

【 符号の説明 】

30

【 0 1 6 5 】

1 パチンコ機（弾球遊技機）

3 遊技領域

6 演出図柄表示装置

1 1 第一始動口（始動口）

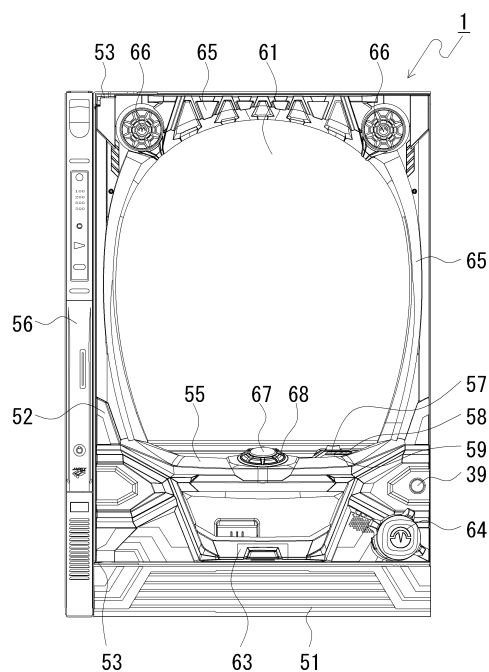
1 2 第二始動口（始動口）

1 4 大入賞口 1 0 2 a，1 0 2 b 特定示唆図柄

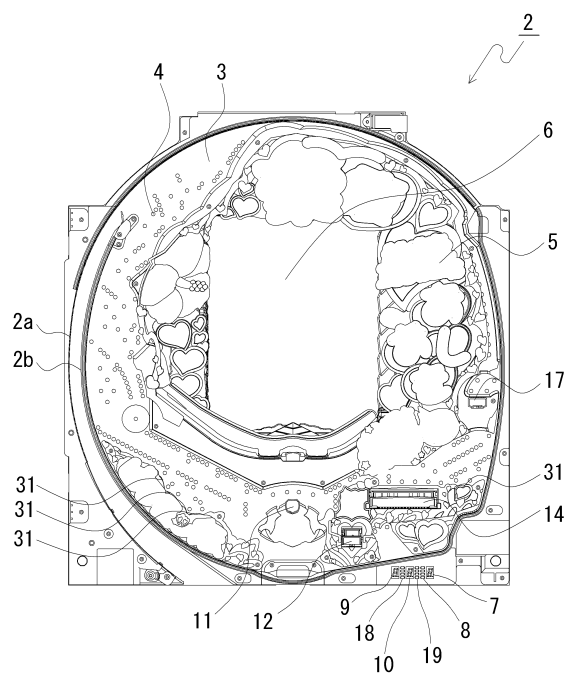
40

【図面】

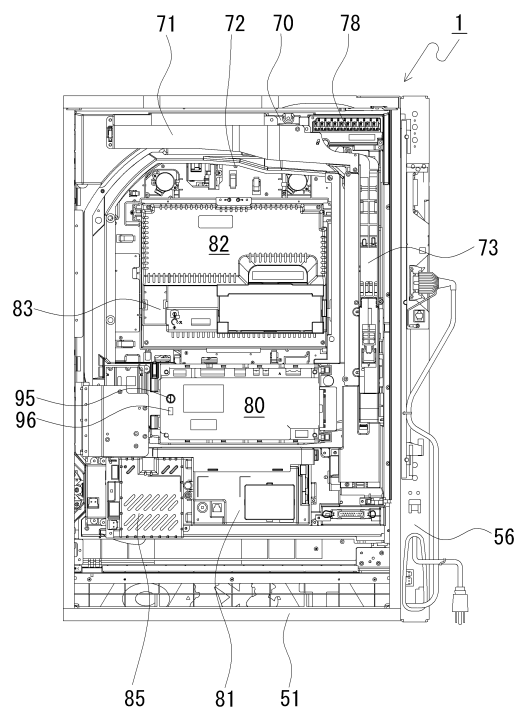
【圖 1】



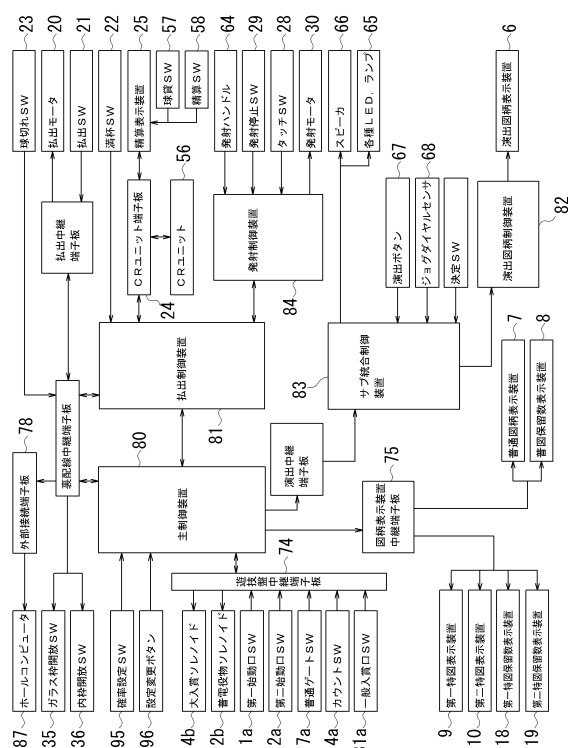
【圖 2】



【 図 3 】



【圖 4】



【図 5】

大当りの 当選確率	設定値1	低確率モード: 1/100 高確率モード: 1/50
	設定値2	低確率モード: 1/90 高確率モード: 1/45
	設定値3	低確率モード: 1/80 高確率モード: 1/40
大当り遊技	ラウンド数	4回、7回、10回
	規定入賞数	10個
	開放時間	30秒
小当りの当選確率		1/60
小当り遊技	開放数	1回
	開放時間	1.5秒
普通図柄の当選確率		非開放延長モード: 1/6 開放延長モード: 5/6
普通電動役物の作動		非開放延長モード: 0.2秒×1回 開放延長モード: 2秒×1回
開放時間(小当り)		1秒
賞球数	第一始動口11	4個
	第二始動口12	1個
	大入賞口14	8個
	一般入賞口31	4個

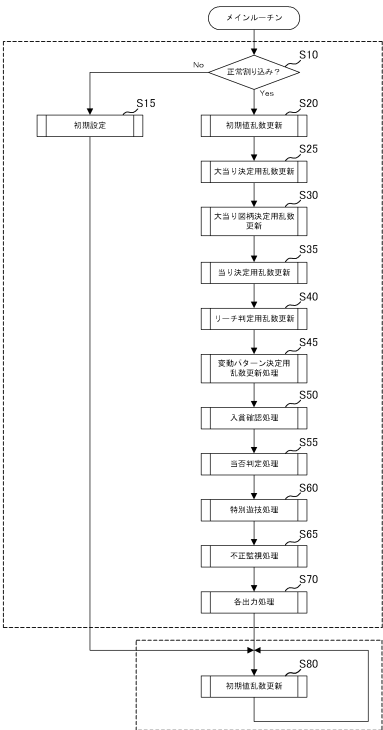
【図 6】

大当り遊技内容	ラウンド数	大当り遊技後に 移行する遊技状態	選択確率
第一大当り遊技内容	4回	確変遊技状態	25/100
第二大当り遊技内容	4回	通常遊技状態	25/100
第三大当り遊技内容	7回	確変遊技状態	15/100
第四大当り遊技内容	7回	通常遊技状態	15/100
第五大当り遊技内容	10回	確変遊技状態	10/100
第六大当り遊技内容	10回	通常遊技状態	10/100

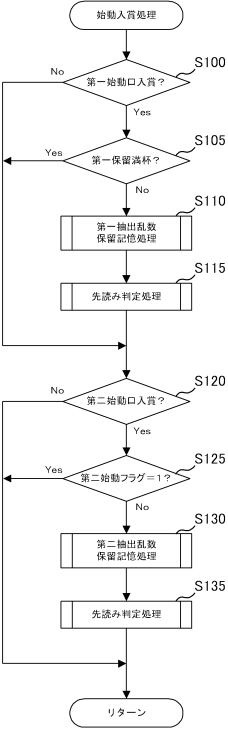
10

20

【図 7】



【図 8】

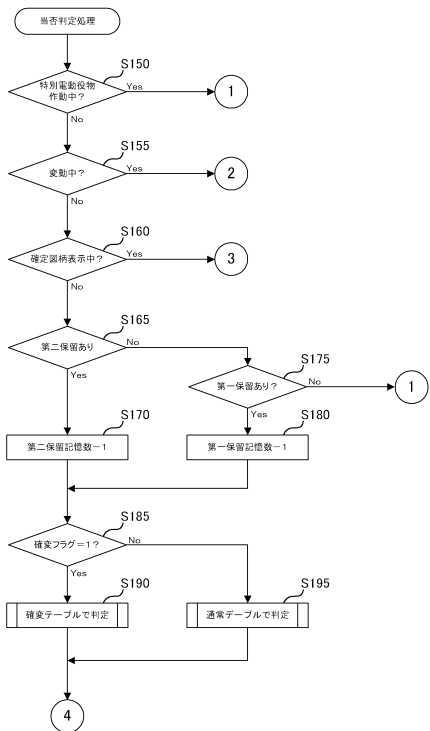


30

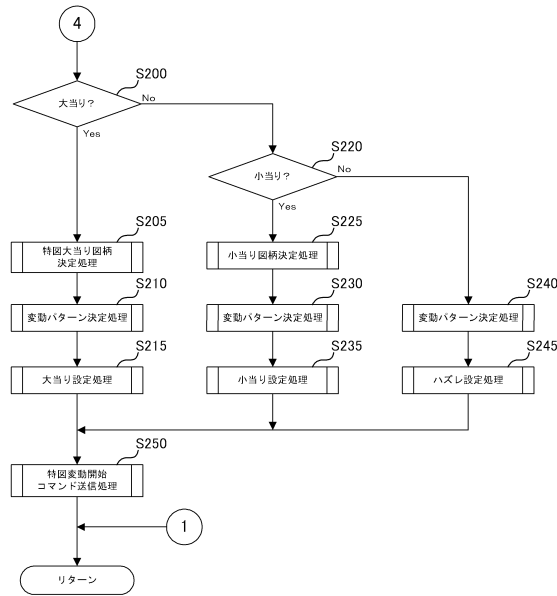
40

50

【図 9】



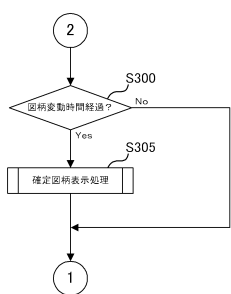
【図 10】



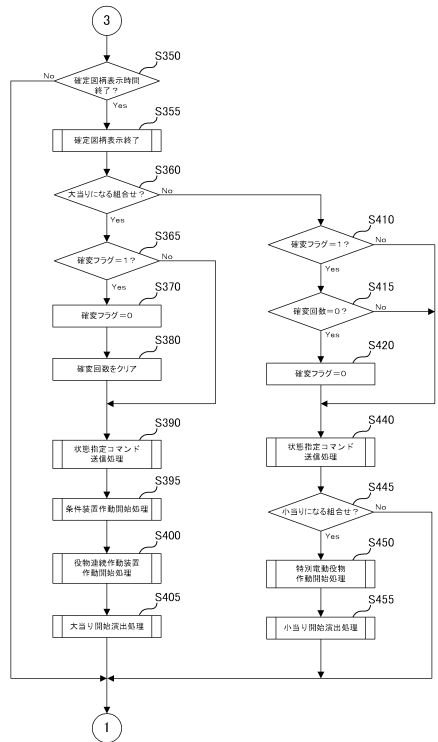
10

20

【図 11】



【図 12】

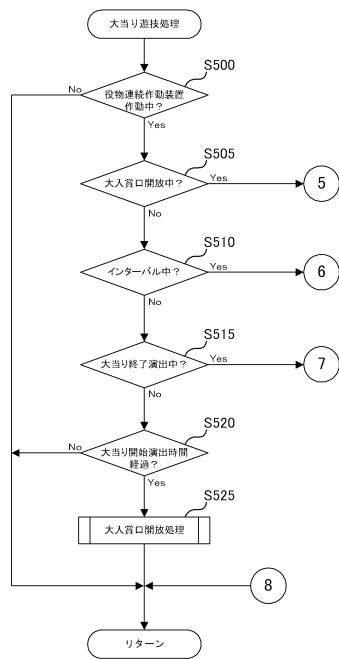


30

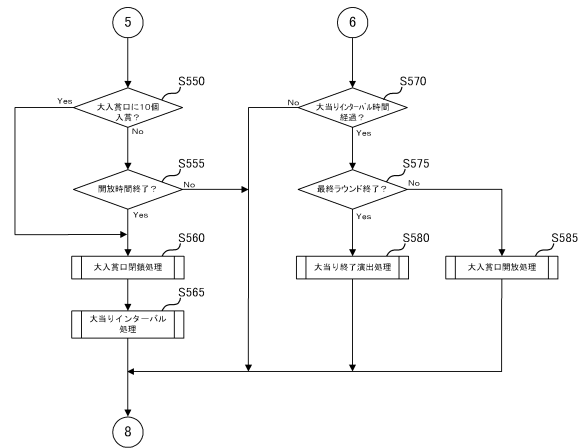
40

50

【図 13】



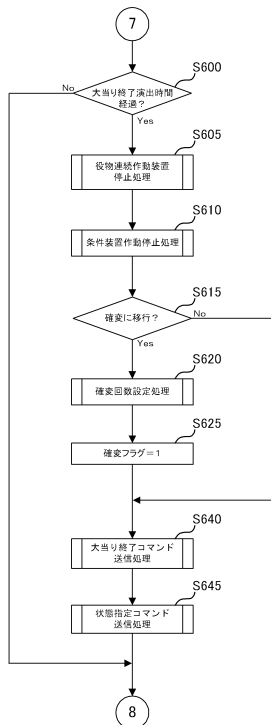
【図 14】



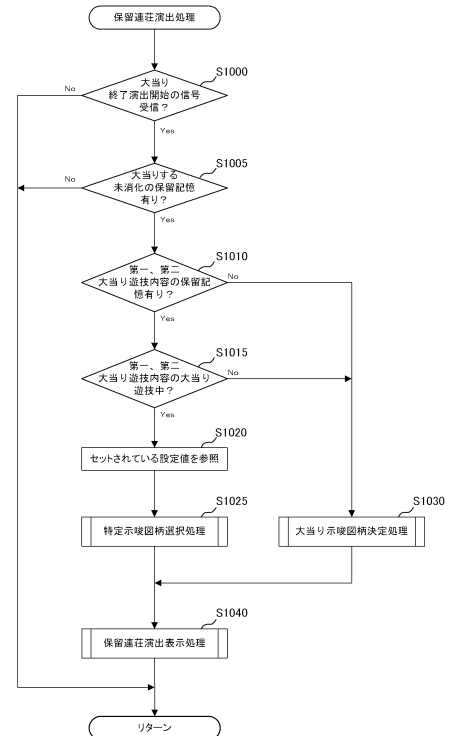
10

20

【図 15】



【図 16】

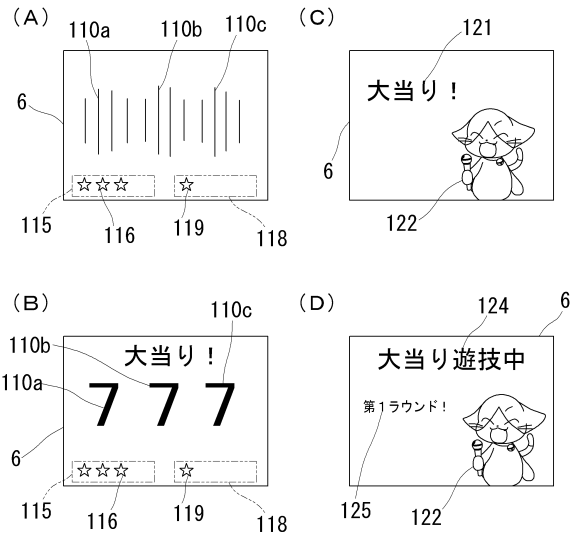


30

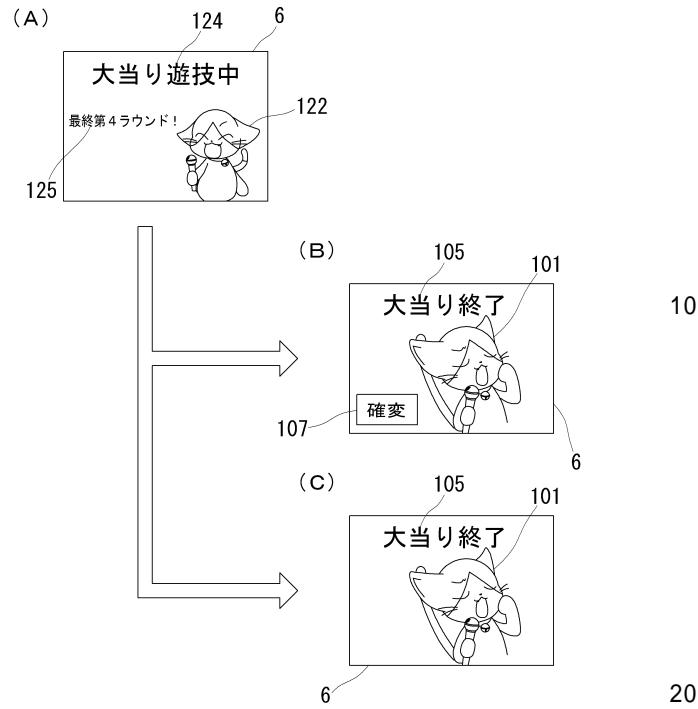
40

50

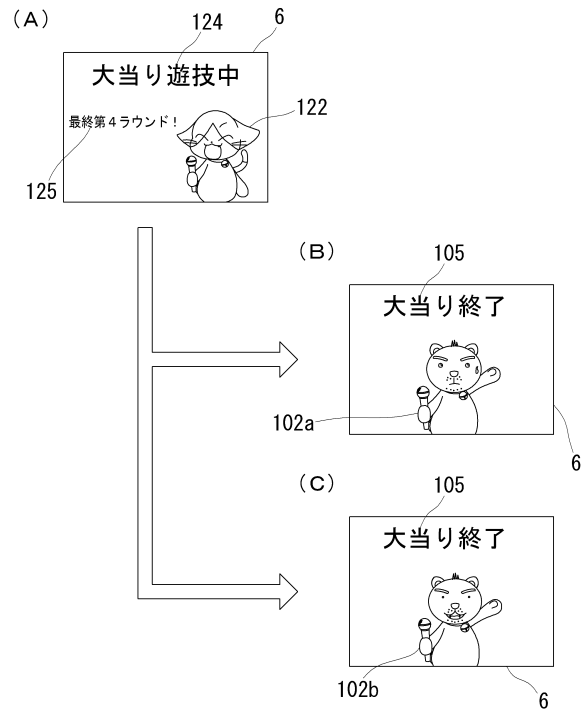
【図 17】



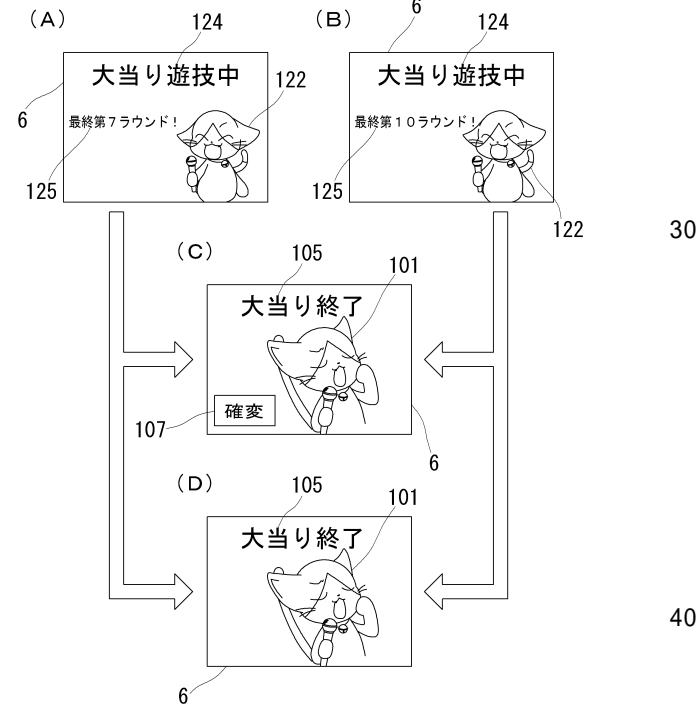
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

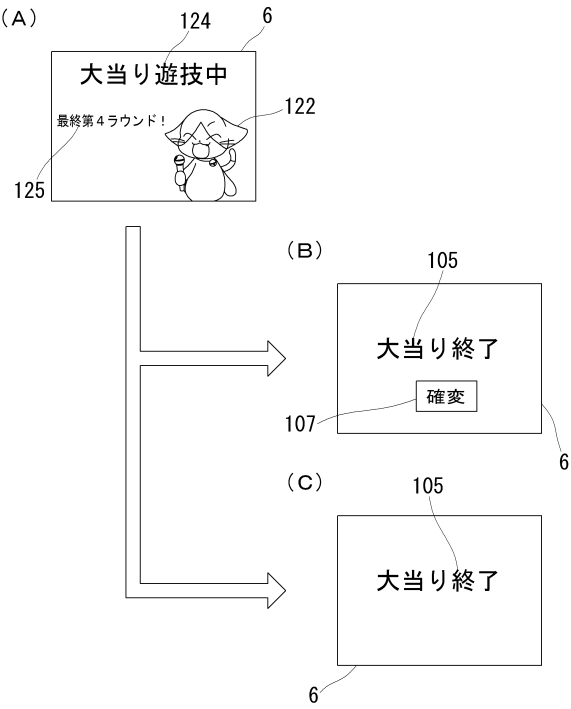
20

30

40

50

【図 2 1】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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