

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7039035号
(P7039035)

(45)発行日 令和4年3月22日(2022.3.22)

(24)登録日 令和4年3月11日(2022.3.11)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全46頁)

(21)出願番号	特願2018-198878(P2018-198878)	(73)特許権者	395018239
(22)出願日	平成30年10月23日(2018.10.23)		株式会社高尾
(65)公開番号	特開2020-65620(P2020-65620A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
(43)公開日	令和2年4月30日(2020.4.30)		2 番地
審査請求日	令和2年12月18日(2020.12.18)	(72)発明者	福原 弘修
			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
		(72)発明者	中谷 竜二
			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
		(72)発明者	水野 嘉中
			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
		(72)発明者	本田 昌弘
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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、前記当否判定の結果が当選時に、賞球の獲得に有利な特別遊技を行う特別遊技手段と、を具備し、且つ、外部からの指示に基づいて、前記当否判定の当選確率を、段階的に設けられた複数種類の中から何れかの確率に設定可能な遊技機であって、

複数種類の演出モードを備え、選択された前記演出モードに応じて演出表示を実施する演出表示制御手段と、

設定された前記当選確率の設定段階を示唆する演出を実施可能である設定示唆演出制御手段と、を具備し、

前記設定示唆演出制御手段は、前記当選確率の設定段階を示唆する演出として、第1設定示唆演出と、該第1設定示唆演出よりも実施頻度が低いが一度の実施により前記設定段階を推測することが容易な第2設定示唆演出と、を全ての前記設定段階において実施可能となし、

前記当選確率を設定する全ての設定段階において、前記演出モード毎に前記第1設定示唆演出の実施される頻度が異なり、且つ、前記演出モード毎に前記第2設定示唆演出の実施される頻度が異なり、

前記演出表示制御手段は、前記当否判定に伴う識別情報の変動表示に応じて、変動演出表示を実施するようになし、

前記設定示唆演出制御手段は、前記第1設定示唆演出又は前記第2設定示唆演出を、前記

変動演出表示にて実施することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は遊技機、特に、遊技球が作動ゲートを通過することに起因して普通図柄の当否判定が行われ、普通図柄が当選となると普通電動役物が開放作動する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機であるパチンコ機は、遊技球が始動口へ入球することに起因して特別図柄の当否判定が行われ、判定結果が大当たりとなると大入賞口が開放作動し、賞球の獲得に有利な大当たり遊技が開始されものが主流である。

10

近時、この種のパチンコ機では、遊技施設の従業員の操作等といった外部からの指示に応じて、当否判定の当選確率を、段階的に複数種類の当選確率に設定変更可能なものがある（例えば、特許文献1参照）。

【0003】

また、従来のパチンコ機では、遊技の面白味を付加するために演出図柄表示装置において演出表示が実施され、更には、演出表示が退屈にならないように複数種類の演出モードを設け、演出モードに基づいて演出表示を実施することがなされている（例えば、特許文献2参照）。

更にまた、当否判定の当選確率を段階的に設定変更可能な遊技機では、設定段階を演出により示唆するようにしたものもある。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2003-205160号公報

特開2014-018246号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、複数種類の演出モードを備え、演出モード毎に演出表示の嗜好を変化させるだけでは、遊技の興趣向上に資する十分な工夫が為されているとは言えなかった。

30

そこで本発明は、前記事情に鑑み、演出モードが演出表示の嗜好を変化させるだけでなく、遊技者の関心が高い設定示唆演出の出現率も変化する構成とすることで、従来にない興趣ある遊技機を提供することを課題としてなされたものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1に記載の発明の遊技機は、

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、前記当否判定の結果が当選時に、賞球の獲得に有利な特別遊技を行う特別遊技手段と、を具備し、且つ、外部からの指示に基づいて、前記当否判定の当選確率を、段階的に設けられた複数種類の中から何れかの確率に設定可能な遊技機であって、

40

複数種類の演出モードを備え、選択された前記演出モードに応じて演出表示を実施する演出表示制御手段と、

設定された前記当選確率の設定段階を示唆する演出を実施可能である設定示唆演出制御手段と、を具備し、

前記設定示唆演出制御手段は、前記当選確率の設定段階を示唆する演出として、第1設定示唆演出と、該第1設定示唆演出よりも実施頻度が低いが一度の実施により前記設定段階を推測することが容易な第2設定示唆演出と、を全ての前記設定段階において実施可能となし、

前記当選確率を設定する全ての設定段階において、前記演出モード毎に前記第1設定示

50

唆演出の実施される頻度が異なり、且つ、前記演出モード毎に前記第２設定示唆演出の実施される頻度が異なり、
前記演出表示制御手段は、前記当否判定に伴う識別情報の変動表示に応じて、変動演出表示を実施するようになり、
前記設定示唆演出制御手段は、前記第１設定示唆演出又は前記第２設定示唆演出を、前記変動演出表示にて実施することを特徴とする。

【０００７】

この発明によれば、一度の実施では設定段階を推測することが困難な第１設定示唆演出と、一度の実施により設定段階を推測することが容易な第２設定示唆演出とを設けた上で、演出モードにより第１設定示唆演出および第２設定示唆演出の出現率を異なる構成としたので、第１設定示唆演出が出現し易い演出モードであれば、第１設定示唆演出が当該演出モード時に何回出現するかで設定段階を判別する楽しみを付与することができる。そして、第２設定示唆演出が出現し易い演出モードであれば、第２設定示唆演出が実施されるか否かを期待しながら遊技を行うことができる。従って、演出モードが演出の嗜好を変化させるだけでなく、遊技者の関心が高い設定段階を示唆する演出の出現率も変化させるので、興趣の豊かな遊技機が実現できる。

【０００９】

この発明によれば、変動演出表示にて第１設定示唆演出および第２設定示唆演出を実施するようにしたので、第１設定示唆演出が出現し易い演出モードであれば、変動毎に大当たりへの期待とともに、第１設定示唆演出が当該演出モード時に何回出現するかで設定段階を判別する楽しみを付与することができる。そして、第２設定示唆演出が出現し易い演出モードであれば、大当たりへの期待とともに第２設定示唆演出が実施されるか否かを期待しながら遊技を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】本発明を適用した遊技機の正面図である。

【図２】前記遊技機に用いる遊技盤の正面図である。

【図３】前記遊技機の背面図である。

【図４】前記遊技機の電気ブロック図である。

【図５】前記遊技機の遊技仕様を示す図である。

【図６】前記遊技機の主制御装置で実行されるメインルーチンの制御内容を示すフローチャートである。

【図７】前記主制御装置で実行される「特図始動入球確認処理」の制御内容を示すフローチャートである。

【図８】前記主制御装置で実行される「特図当否判定処理」の制御内容を示す第１のフローチャートである。

【図９】前記「特図当否判定処理」の制御内容を示す第２のフローチャートである。

【図１０】前記「特図当否判定処理」の制御内容を示す第３のフローチャートである。

【図１１】前記「特図当否判定処理」の制御内容を示す第４のフローチャートである。

【図１２】前記主制御装置で実行される「特別遊技処理」の制御内容を示す第１のフローチャートである。

【図１３】前記「特別遊技処理」の制御内容を示す第２のフローチャートである。

【図１４】前記「特別遊技処理」の制御内容を示す第３のフローチャートである。

【図１５】前記「特別遊技処理」の制御内容を示す第４のフローチャートである。

【図１６】前記遊技機で実施される設定示唆演出の出現率を示す図である。

【図１７】前記遊技機のサブ統合制御装置で実行される「演出モード設定処理Ａ」の制御内容を示すフローチャートである。

【図１８】前記遊技機のサブ統合制御装置で実行される「設定示唆演出制御処理Ａ」の制御内容を示すフローチャートである。

【図１９】前記遊技機で実施される演出表示の第１の表示態様を示す図である。

【図 2 0】前記遊技機で実施される演出表示の第 2 の表示態様を示す図である。

【図 2 1】前記遊技機で実施される演出表示の第 3 の表示態様を示す図である。

【図 2 2】前記遊技機のサブ統合制御装置で実行される「演出モード設定処理 B」の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 3】前記遊技機のサブ統合制御装置で実行される「演出モード設定処理 C」の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 4】前記遊技機で実施される演出モード選択表示の表示態様を示す図である。

【図 2 5】前記遊技機のサブ統合制御装置で実行される「演出モード設定処理 D」の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 6】前記遊技機のサブ統合制御装置で実行される「設定示唆演出制御処理 B」の制御内容を示すフローチャートである。

10

【図 2 7】前記遊技機で実施される演出表示の第 4 の表示態様を示す図である。

【図 2 8】前記遊技機で実施される演出表示の第 5 の表示態様を示す図である。

【図 2 9】前記遊技機で実施される演出表示の第 6 の表示態様を示す図である。

【図 3 0】前記遊技機で実施される演出表示の第 7 の表示態様を示す図である。

【図 3 1】前記遊技機で実施される演出表示の第 8 の表示態様を示す図である。

【図 3 2】前記遊技機で実施される演出表示の第 9 の表示態様を示す図である。

【図 3 3】前記遊技機のサブ統合制御装置で実行される「設定示唆演出制御処理 C」の制御内容を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

20

【0019】

第 1 実施例

本発明を適用した第 1 実施例のパチンコ機 1 を説明する。図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、遊技店に設置され、遊技者が遊技可能な遊技機である。パチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 10 にて構成の各部を保持する構造である。外枠 10 には、左側の上下の位置に設けたヒンジ 101 を介して、板ガラス 110 が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）11 及び図略の内枠（遊技枠ともいう）が開閉可能に設けられている。尚、これら前枠 11 及び前記内枠はシリンダ錠 18 により外枠 10 に閉鎖ロックされ、シリンダ錠 18 に所定の鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作して前記内枠を開放するようになり、反時計まわりの操作により前枠 11 を開放可能である。

30

前枠 11 の板ガラス 110 の奥には前記内枠に保持された遊技盤 2（図 2）が設けられている。

【0020】

前枠 11 の上部の左右両側位置にはそれぞれスピーカ 112 が設置されており、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向を向上させる。また前枠 11 には遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 113 のほか、遊技の異常を報知する LED 類が設けられている。

【0021】

前枠 11 の下半部には上皿 12 と下皿 13 とが上下方向に配置されている。また前枠 11 の下半部には、下皿 13 の右側に、発射ハンドル 14 が配置されている。発射ハンドル 14 は、これを時計回りに操作することにより発射装置が作動して、上皿 12 から供給された遊技球が遊技盤 2 に向けて発射される。また上皿 12 には賞球が払出される。

40

下皿 13 は、上皿 12 から溢れた賞球を受ける構成で、球抜きレバーの操作により下皿 13 に溜まった遊技球を遊技店に備えられた別箱（ドル箱）に移すことができる。

【0022】

パチンコ機 1 は所謂 CR 機であって、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）CR が隣接して設けられている。パチンコ機 1 には、上皿 12 の右側に球貸スイッチ 171、精算スイッチ 172 及び精算表示装置 173 が設けられている。また上皿 12 の中央位置には遊技者が操作可能な演出ボタン 15 と、その外周を囲むようにジョグダイヤル 16 が配置されている。

【0023】

50

遊技盤 2 について説明する。図 2 に示すように、遊技盤 2 には外レール 201 と内レール 202 とによって囲まれた略円形の遊技領域 20 が形成されている。遊技領域 20 には多数の遊技釘が植設されている。

遊技領域 20 の中央部にはセンターケース 200 が配置されている。センターケース 200 は中央に演出図柄表示装置 21 (全体の図示は省略) の LCD パネルが配設されている。またセンターケース 200 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。

【0024】

遊技領域 20 のセンターケース 200 の左横位置には、遊技球が通過可能であり、通過時に普通図柄 (以下、単に普図という) の抽選が実行される普図作動ゲート 22 が設けられている。

10

センターケース 200 の中央直下位置には、常時、遊技球の入球が可能で、入球に起因して第 1 特別図柄 (以下、第 1 特図という) の当否判定が実行される第 1 特図始動口 23 が配置されている。更にその直下位置には、入球に起因して第 2 特別図柄 (以下、第 2 特図という) の当否判定が実行される第 2 特図始動口 24 が設置されている。第 2 特図始動口 24 は、チューリップ式の開放部材により開放可能に構成されている。第 2 特図始動口 24 は、前記普図の抽選で当たりとなり、普通電動役物 (普電役物ともいう) が作動することで、開放部材が所定の時間、所定の開放態様で開放され、開放部材の開放時にのみ入球 (入賞) 可能である。

【0025】

20

第 2 特図始動口 24 の直下位置には、開閉板にて開閉可能に設けられ、大当たり遊技に開放される大入賞口 25 が設置されている。大入賞口 25 は、特別電動役物が作動することで、開閉板が所定の時間、所定の開放態様で開放され、開放板の開放時にのみ入球 (入賞) 可能である。尚、第 1 特図又は第 2 特図の当否判定で大当たりとなると、役物連続作動装置が作動し、役物連続作動装置が作動することで、特別電動役物が連続して作動する。これにより大入賞口 25 が連続して開放される。

【0026】

センターケース 200 の左側斜め下方位置で、第 1 特図始動口 23 乃至大入賞口 25 の左側位置には複数 (4 つ) の一般入賞口 27 が配されている。また、大入賞口 25 の直下の盤面最下部にはアウト口 203 が設けられている。アウト口 203 には、発射された遊技球のうち、第 1 特図始動口 23、第 2 特図始動口 24、大入賞口 25、一般入賞口 27 の何れにも入球 (入賞) しなかった遊技球が取り込まれる。

30

【0027】

遊技盤 2 の右下端部には、外レール 201 の外部に、第 1 特図表示装置 28A、第 2 特図表示装置 28B、第 1 特図保留数表示装置 281、第 2 特図保留数表示装置 282、普図表示装置 29 及び普図保留数表示装置 291 が配置されている。

【0028】

図 3 はパチンコ機 1 の裏面を示すもので、パチンコ機 1 の裏面側には、前記遊技盤 2 を脱着可能に取付ける内枠 30 が収納されている。内枠 30 は、前記前枠 11 と同様に、一方の側縁 (図 3 の右側) の上下位置が前記外枠 10 にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠 30 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 31、タンクレール 32、払出ユニット 33 が設けられ、払出ユニット 33 の中には払出機構が設けられている。この構成により、遊技盤 2 の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク 31 からタンクレール 32 を介して所定個数の遊技球 (賞球) が払出ユニット 33 により払出球流下通路を通り前記上皿 12 に払出される。また、賞球を払出す払出ユニット 33 により球貸スイッチ 171 の操作で払出される貸球も払出す構成としてある。

40

【0029】

パチンコ機 1 の裏面側には、主制御装置 40、払出制御装置 41、サブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43、発射制御装置 44、電源基板 45 が設けられている。

主制御装置 40、サブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43 は遊技盤 2 に設けられ、

50

払出制御装置 4 1、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 は内枠 3 0 に設けられている。図 3 では発射制御装置 4 4 が描かれていないが、発射制御装置 4 4 は払出制御装置 4 1 の下に設けられている。

【 0 0 3 0 】

また、球タンク 3 1 の右側には、外部接続端子板 3 8 が設けてあり、外部接続端子板 3 8 により、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へ送られる。尚、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板には、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)と枠側(外枠 1 0、前枠 1 1、内枠 3 0 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、ひとつの外部接続端子板 3 8 を介して遊技状態や遊技結果を示す信号をホールコンピュータへ送信する。

10

【 0 0 3 1 】

パチンコ機 1 の裏側の主制御装置 4 0 には、性能表示装置 6 1 が設けられている。性能表示装置 6 1 は、遊技者が遊技中に視認不可能な位置に配置されている。性能表示装置 6 1 は、算出された遊技性能を表示するものである。性能表示装置 6 1 は、4 つの 7 セグメント L E D 表示器を並設した構成で、4 桁の簡素な文字、数字を表示可能に構成されている。

【 0 0 3 2 】

尚、本実施例の性能表示装置 6 1 では、遊技性能の表示を行うと共に、大当たりとなる当選確率の設定変更や設定確認時における段階設定値(以下、単に「設定」、或いは、「設定値」、「設定段階」、「設定情報」等とも称呼する場合がある。また本実施例では、より具体的に、所謂、設定値 1 ~ 設定値 3 を示す値を指すことがある。)の表示も行うよう構成されている。

20

【 0 0 3 3 】

主制御装置 4 0 は、性能表示装置 6 1 の直下に設定キースイッチ 6 2 を備える。設定キースイッチ 6 2 は、設定キーを挿入した図示の O F F 状態から、例えば時計回り方向に 9 0 度回すと、O N 状態に切換え可能な周知の構成である。本実施例では、少なくとも設定キースイッチ 6 2 を O N 状態にすることで、設定変更状態や設定確認状態への遷移を可能とし、設定変更や、設定確認を終了する際に、O F F する構成となっている。

【 0 0 3 4 】

また、主制御装置 4 0 は、設定キースイッチ 6 2 の直下に R A M (R W M) をクリアするための R A M クリアスイッチ 6 3 を備える。R A M クリアスイッチ 6 3 は、R A M クリアスイッチ 6 3 を押下しつつ、電源基板 4 5 に配置された電源スイッチ 6 5 を O N して電源投入することで、電源遮断時のパチンコ機 1 の遊技状態などに関する情報を消去するための R A M クリアを実行するためのスイッチである。

30

尚、本実施例の R A M クリアスイッチ 6 3 は、設定変更において、段階設定値を任意の値に変更するための操作手段としての機能も備えている。

【 0 0 3 5 】

ここで、大当たりとなる当選確率の設定変更について説明する。パチンコ機 1 は、大当たり遊技が発生する当選確率が、複数種類の異なる設定値 1 ~ 設定値 3 から何れかの設定値を選択し(図 5 を参照)、各設定値に対応する確率に設定変更可能な構成である。

40

当選確率を設定変更するには、設定キースイッチ 6 2 及び R A M クリアスイッチ 6 3 が用いられる。この場合、設定キースイッチ 6 2 は、鍵を挿入して所定方向に回転させることで大当たりとなる当選確率の確率設定の変更が可能な状態にするスイッチである。R A M クリアスイッチ 6 3 は、押しボタンスイッチで、設定値を任意の値に変更する際(設定キースイッチ 6 2 が O N 状態)に、押圧操作することにより設定値 1 ~ 設定値 3 のうち任意の設定値に変更することができる。

【 0 0 3 6 】

設定値を任意の値に変更する際の設定キースイッチ 6 2 及び R A M クリアスイッチ 6 3 の操作の一例について説明する。まず、設定キースイッチ 6 2 は、パチンコ機 1 の電源がオフの状態、設定キースイッチ 6 2 に鍵を挿入して所定方向(例えば、右方向)に回転さ

50

せ、この状態でパチンコ機 1 の電源を投入することで、確率設定の変更を行うことができる状態となる。そして、RAM クリアスイッチ 6 3 を押して設定値 1 ~ 設定値 3 の何れかを選択することができる。この場合、RAM クリアスイッチ 6 3 を押す度に、設定値 1 ~ 設定値 3 に対応する 1 ~ 3 までの数値が順番に性能表示装置 6 1 に表示される。これにより、好きな設定値を選択することができる。

尚、設定情報を性能表示装置 6 1 に限らず、他の表示装置で表示するようにしてもよい。例えば、演出図柄表示装置 2 1 や第 1 特図表示装置 2 8 A で表示するようにしてもよい。演出図柄表示装置 2 1 で表示させれば、表示面積が大きい分、確認が容易である。但し、RAM クリアスイッチ 6 3 が遊技機裏面にあるのに対して演出図柄表示装置 2 1 の表示画面は前面にあるため、音声での報知も行うか、演出ボタン 1 5 やジョグダイヤル 1 6 等に RAM クリアスイッチ 6 3 の設定値変更と同等の機能を持たせれば演出図柄表示装置 2 1 の表示画面を見ながら確率設定を行うことができる。また、演出図柄表示装置 2 1 を用いる場合は、確率設定の変更を行うことができる状態であることを報知する専用のモード画面を表示する構成でもよい。また、設定値を表示するための専用の設定値表示装置を設ける構成であってもよい。

【 0 0 3 7 】

そして、設定キースイッチ 6 2 に挿入した鍵を回転させて初期位置へと戻す操作、つまり確率設定の確定操作を行うことで、確率設定した設定値が確定した状態となり、確率設定の変更を行うことができる状態は終了となる。尚、確率設定の変更を行うことができる状態が終了すると、主制御装置 4 0 は、確率設定された設定値などの情報を含む設定コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信してもよい。

尚、演出図柄表示装置 2 1 で表示する構成の場合は、設定キースイッチ 6 2 の操作により確率設定状態になった時に確率設定画面を表示させるためにサブ統合制御装置 4 2 に送信され、RAM クリアスイッチ 6 3 の操作の度に信号が送信される構成としてもよい。これにより、サブ統合制御装置 4 2 は、設定値 1 ~ 設定値 3 のうち、何れの設定値が確率設定されたかを把握することができる。

【 0 0 3 8 】

パチンコ機 1 は、RAM クリアスイッチ 6 3 を押しながら電源を投入することで、電源遮断時のパチンコ機 1 の遊技状態などに関する情報を消去する構成以外に、設定キースイッチ 6 2 に鍵を挿入して所定方向（例えば、右方向）に回転させ、このように回転操作した状態で、電源を投入することで、RAM に蓄積されている電源遮断時のパチンコ機 1 の遊技状態などに係る情報が消去される構成も考えられる。尚、当選確率の設定の設定値に関する情報は RAM がクリアされても消去されず、保持される構成とすることが望ましい。専用の操作を行えば消去される構成としてもよい。RAM がクリアされると設定値に関する情報も消去される構成としてもよい。

【 0 0 3 9 】

パチンコ機 1 は、設定キースイッチ 6 2 に鍵を挿入して回転操作した状態で電源を投入するタイミングで RAM に蓄積された情報を消去することに限定される必要はない。例えば、当選確率の設定を確定させる操作を行うタイミングや、当選確率の設定の変更を行うことができる状態が終了となるタイミングに、RAM に蓄積されたパチンコ機 1 の遊技状態などに係る情報を消去する構成でもよい。RAM クリアにより当選確率の設定の情報が消去されない構成ならば、設定操作が終了してから消去することができるし、当選確率の設定の情報が消去される構成ならば、設定キースイッチ 6 2 を回転操作して電源投入したタイミングで消去することが好適である。

【 0 0 4 0 】

設定キースイッチ 6 2 を回転操作させた状態で電源を投入すると、RAM クリアスイッチ 6 3 により当選確率の設定を変更する操作が可能となるが、これに限定されるものではない。例えば、先に電源を投入してから設定キースイッチ 6 2 を回転操作させた状態で、RAM クリアスイッチ 6 3 により当選確率の設定を変更する操作が可能となる構成でもよい。

【 0 0 4 1 】

10

20

30

40

50

また、当選確率の設定の変更は、設定キースイッチ 6 2 に鍵を挿入して行う構成となっているが、これに限定されるものではない。例えば、専用のボタンを操作することで、当選確率の設定の変更を行う構成でもよい。

【 0 0 4 2 】

パチンコ機 1 は、設定キースイッチ 6 2 に挿入した鍵を回転させて初期位置へと戻す操作を行うことで、当選確率の設定が確定した状態となるが、これに限定されるものではなく、専用の確率設定確定ボタンを押すことで選択した当選確率の設定を確定する構成でもよい。

尚、パチンコ機 1 は、当選確率の設定を変更したか否かに関わらず、設定の情報をサブ統合制御装置に送信する構成である。設定の情報をサブ統合制御装置に送信する送信タイミングについては、毎回の変動開始時、毎回の確定表示時、大当り図柄確定表示時、遊技球が特定領域を通過した時等が考えられる。そして、サブ統合制御装置 4 2 は、受信した当選確率の設定に関する情報をパチンコ機 1 の電源断まで記憶する構成とする。

10

【 0 0 4 3 】

図 4 はパチンコ機 1 の電氣的構成を示すブロック図で、パチンコ機 1 は、遊技進行等の制御を司る主制御装置 4 0 を中心に、サブ制御装置として払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 を具備する構成である。尚、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。

【 0 0 4 4 】

主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 においては、何れも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置は何れも CPU により、2 ms 周期又は 4 ms 周期の割り込み信号に起因して、ROM に搭載しているメインルーチン及びサブルーチンからなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。また、主制御装置 4 0 は各種の乱数が抽出される乱数カウンタ等も備えている。

20

一方、発射制御装置 4 4 は CPU、ROM、RAM 等が設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 4 4 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

【 0 0 4 5 】

パチンコ機 1 は、バックアップ電源を備え、少なくとも、主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1 に設けられた RAM の内容を保持する構成である。尚、パチンコ機 1 では、サブ統合制御装置 4 2 に設けられた RAM の内容は保持されない。

30

【 0 0 4 6 】

パチンコ機 1 の電源について説明する。パチンコ機 1 は、外部に設けられた AC 電源から供給される電力を、電源基板 4 5 により変換して直流電圧を生成する。そして、パチンコ機 1 は、電源基板 4 5 に設けられた電源スイッチが操作されることでパチンコ機 1 を構成する各部位に電力を供給する。電源基板 4 5 は、コンデンサを含み構成されたバックアップ電源生成回路によりバックアップ電源を生成する。バックアップ電源は、AC 電源からの電力供給中に、コンデンサに直流電圧の電力を蓄え、停電時には主制御装置 4 0 等（例えば、主制御装置 4 0 の RAM 等）に電力を供給する。これにより、パチンコ機 1 への電力供給が停止した後も、一定時間にわたり電力供給が停止した直前の主制御装置 4 0 の RAM の内容（例えば、第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4、大入賞口 2 5、一般入賞口 2 7 への入賞により払出させることとなった賞球の数の合計、パチンコ機 1 の遊技状態）を保持する構成である。

40

一方、電源基板 4 5 が生成するバックアップ電源は、サブ統合制御装置 4 2 へ供給されない。このため、パチンコ機 1 への電力供給が停止した後は、サブ統合制御装置 4 2 の RAM に保持されている記憶はクリアされる。

【 0 0 4 7 】

尚、バックアップ電源は、主制御装置 4 0 に設けてもよいし、電源基板 4 5 以外の他の装置に設けてもよい。また、電源基板 4 5 は、AC 電源からの電力供給が停止している場合には、主制御装置 4 0 に対して停電信号を出力すると共に、AC 電源からの電力供給がな

50

されている場合には、主制御装置 4 0 に対して供給信号を出力する。

【 0 0 4 8 】

主制御装置 4 0 は、裏配線中継端子板 5 3 0 及び外部接続端子板 3 8 を介して遊技施設のホールコンピュータ 5 0 0 と電氣的に接続される。また主制御装置 4 0 には、裏配線中継端子板 5 3 0 を介して、前枠（ガラス枠）及び内枠が閉鎖しているか否か検出するガラス枠開放スイッチ 5 0 1、内枠開放スイッチ 5 0 2 等の検出信号が入力される。尚、図においてスイッチを S W と記載した。

【 0 0 4 9 】

また、主制御装置 4 0 は、遊技盤中継端子板 5 3 1 を介して、第 1 特図始動口 2 3 への入球を検出する第 1 特図始動口スイッチ 5 0 3、第 2 特図始動口 2 4 への入球を検出する第 2 特図始動口スイッチ 5 0 4、普図作動ゲート 2 2 への入球を検出する普図作動スイッチ 5 0 5、複数の一般入賞口 2 7 への入球を検出する一般入賞口スイッチ 5 0 6、大入賞口 2 5 への入球を検出するカウントスイッチ 5 0 7 等の検出信号が入力される。

10

【 0 0 5 0 】

また主制御装置 4 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する。主制御装置 4 0 は、各種のコマンドを払出制御装置 4 1 や、演出中継端子板 5 3 2 を介してサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 へ向けてのコマンドを出力する。主制御装置 4 0 は、図柄表示装置中継端子板 5 3 3 を介して第 1 特図表示装置 2 8 A、第 2 特図表示装置 2 8 B、第 1 特図保留数表示装置 2 8 1、第 2 特図保留数表示装置 2 8 2、普図表示装置 2 9 及び普図保留数表示装置 2 9 1 等の表示制御を行なう。

20

【 0 0 5 1 】

更に主制御装置 4 0 は、遊技盤中継端子板 5 3 1 を介して、大入賞口ソレノイド 5 1 0、普電役物ソレノイド 5 1 1 が接続されている。主制御装置 4 0 は、大当りで特別電動役物が作動することで、大入賞口ソレノイド 5 1 0 を制御して開閉板を作動させて大入賞口 2 5 を開放せしめる。また主制御装置 4 0 は、普図の当選することにより、普電役物ソレノイド 5 1 1 を制御して普通電動役物の開放部材を作動させて第 2 特図始動口 2 4 の開放せしめる。

主制御装置 4 0 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や特図の大当り等の管理用の信号が外部接続端子板 3 8 を経てホールコンピュータ 5 0 0 に送られる。

30

【 0 0 5 2 】

主制御装置 4 0 と払出制御装置 4 1 とは双方向通信が可能である。

払出制御装置 4 1 は、裏配線中継端子板 5 3 0 や払出中継端子板 5 3 4 を介して、ガラス枠開放スイッチ 5 0 1、内枠開放スイッチ 5 0 2、球タンクが空状態になったことを検出する球切れスイッチ 5 2 0 等の検出信号が入力される。また、払出制御装置 4 1 は、遊技球が払出されたことを検出する払出スイッチ 5 2 2、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯スイッチ 5 2 3 等の検出信号が入力される。更に、払出制御装置 4 1 は、主制御装置 4 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 5 2 1 を稼働させて遊技球を払出させる。

【 0 0 5 3 】

40

払出制御装置 4 1 は、満杯スイッチ 5 2 3 により下皿 1 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 5 2 0 により球タンクに遊技球が少ない或いは無いことを示す信号が入力されると払出モータ 5 2 1 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。尚、球切れスイッチ 5 2 0、満杯スイッチ 5 2 3 は、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 4 1 は、その信号が出力されなくなること起因して払出モータ 5 2 1 の駆動を再開させる。

【 0 0 5 4 】

また、払出制御装置 4 1 は、C R ユニット端子板 5 3 5 を介して C R ユニット C R 及び精算表示装置 1 7 3 と双方向通信可能に接続されている。精算表示装置 1 7 3 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸スイッチ 1 7 1、精算を要求するための精算スイッチ 1 7

50

2が接続されている。そして、精算表示装置173を介して球貸スイッチ171による貸出要求の操作信号がCRユニットCRに入力されると、CRユニットCRから払出制御装置41に貸出要求がなされ、払出制御装置41は、払出モータ521を作動させ、貸し球を払出す。払出された貸し球は払出スイッチ522に検出され、検出信号は払出制御装置41に入力される。

一方、精算表示装置173を介して精算スイッチ172による精算要求の操作信号がCRユニットCRに入力されると、精算要求に応じてCRユニットCRが精算を行い、精算表示装置173においてプリペイドカードの残高表示が行われる。プリペイドカードの残高表示はCRユニットCRによって制御される。

【0055】

また、払出制御装置41は、外部接続端子板38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500に送信するほか、発射制御装置44に対して発射停止信号を送信する。

尚、パチンコ機1は遊技球を払出す構成である。近年では、発射された遊技球を遊技機内部で回収し、再び発射装置により発射すると共に、ICカードなどの記憶媒体を用いて遊技者の持ち球数をデータとして管理する遊技機（封入式遊技機又は管理遊技機などと呼ばれる）が存在し、パチンコ機1は封入式遊技機の構成であってもよい。

【0056】

発射制御装置44は、発射を停止する発射停止スイッチ524、発射ハンドル14に遊技者が接触（操作）していることを検出するタッチスイッチ525等の検出信号が入力される。払出制御装置41を介して主制御装置40から送られてくるコマンド（タッチスイッチ525の信号や遊技状況を反映している）、発射ハンドル14の回動信号及び発射停止スイッチ524の信号に基づいて発射モータ526を制御して遊技球を発射及び停止させる。

【0057】

サブ統合制御装置42には、音量調節スイッチを備え、また演出ボタン15やジョグダイヤル16の操作信号が入力される。

そしてサブ統合制御装置42は、スピーカ112を駆動して音声を出力することや、各種LEDや各種ランプ113の点灯、消灯等を制御する。更に、サブ統合制御装置42は、遊技の進行に応じて、キャラクタなどを表示する演出や特図の疑似演出図柄の制御を行う。そして、サブ統合制御装置42は、演出図柄制御装置43へキャラクタなどを表示する演出や特図の疑似演出図柄の表示態様のコマンドを送信する。

【0058】

演出図柄制御装置43は、LCDパネルユニットや付属ユニットと共に演出図柄表示装置21を構成している。演出図柄制御装置43は、サブ統合制御装置42から送られてくるコマンドに応じて演出図柄表示装置21のLCDパネルの表示を制御する。

【0059】

この様に構成されたパチンコ機1は、普図作動ゲート22に遊技球が入球すると、普図表示装置29で普図が変動表示を開始し、所定時間後に停止した普図の態様に応じて、当選であれば普通電動役物が作動する。例えば、普電動役物ソレノイド511を駆動させ、普通電動役物の開放部材を開放して第2特図始動口24への入球が可能となる。尚、パチンコ機1では、第2特図始動口24の開放時間は、通常時は0.1秒（1回）で、遊技者にとって有利な時短状態（開放延長）では2.2秒（1回）である。また、第2特図始動口24は、普通電動役物が作動しなければ遊技球が入球不可能な構成となっている（図5参照）。

【0060】

第1特図始動口23に遊技球が入球すると、第1特図の当否判定に関する複数種類の乱数が抽出され、第1特図の保留記憶として所定数記憶される。そして該保留記憶の乱数に基づいて当否判定が実施され、これに伴い第1特図表示装置28Aにおいて第1特図が変動を開始し、所定時間後に停止する。

10

20

30

40

50

また、第 2 特図始動口 2 4 に遊技球が入球すると、第 2 特図の当否判定に関する複数種類の乱数が抽出され、第 2 特図の保留記憶として所定数記憶される。そして該保留記憶の乱数に基づいて当否判定が実施され、これに伴い第 2 特図表示装置 2 8 B において第 2 特図が変動表示を開始し、所定時間後に停止する。

【 0 0 6 1 】

尚、第 1 特図と第 2 特図の当否判定は、第 1 特図始動口 2 3 と第 2 特図始動口 2 4 への入球順に関係なく、第 2 特図の当否判定を優先して実施する。具体的には、第 1 特図の保留記憶がある場合、第 2 特図の変動が停止し且つ第 2 特図の保留記憶が無い状態となってから、第 1 特図の保留記憶分の当否判定を実施する。

【 0 0 6 2 】

第 1 特図及び第 2 特図の変動表示、確定表示は、遊技盤 2 の隅に小さく表示されるだけであるので、遊技領域 2 0 の中央に設けられた演出図柄表示装置 2 1 にて第 1 特図又は第 2 特図に対応する疑似演出図柄を用いた疑似演出表示を行い、疑似演出表示にて当否判定の結果を遊技者に報知することが行われている（特許請求の範囲に記載の演出表示制御手段に相当する）。例えば、疑似演出表示では、三つの疑似演出図柄を変動させ、三つの図柄が同一図柄で停止すると大当たりとなるように構成されている。疑似演出表示としては二つの図柄が同じ図柄で停止するリーチ演出が実施され、残りの変動中の図柄が同じ図柄で停止するか否かで遊技者の期待感を高めることが行われている。

【 0 0 6 3 】

また、パチンコ機 1 は、複数種類の演出モードを備え、選択された演出モードに基づいて疑似演出表示等が実施される。更に、パチンコ機 1 は、遊技の進行に応じて所定の条件が成立することで、複数種類の演出モードから何れかのひとつの演出モードが決定される構成である。

【 0 0 6 4 】

また、パチンコ機 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の変動に伴う疑似演出表示のうちの所定の疑似演出表示において、第 1 特図又は第 2 特図の当選確率が何れの設定値に設定されているかを示唆する設定示唆演出を実施可能な構成である。

【 0 0 6 5 】

更に、パチンコ機 1 は、当選確率の設定段階を示唆する設定示唆演出において、一度の実施では設定段階（設定値）を推測することが困難な第 1 設定示唆演出と、第 1 設定示唆演出よりも実施頻度が低いが一度の実施により設定段階を推測することが容易な第 2 設定示唆演出と、が実施可能である。更にまた、パチンコ機 1 は、設定された 1 つの当選確率の設定段階において、演出モードが異なる毎に、第 1 設定示唆演出の実施される頻度が異なり、且つ、演出モード毎に、第 2 設定示唆演出の実施される頻度が異なる構成である。

【 0 0 6 6 】

パチンコ機 1 は、第 1 特図及び第 2 特図の確定表示した態様に応じ、大当たり（当選）であれば、所定の開放態様にて大入賞口 2 5 の開放し、大入賞口 2 5 への遊技球の入球が可能となる大当たり遊技が実施される。尚、大当たり遊技として、例えば、所定の開放態様で大入賞口 2 5 を開放するラウンド遊技を 5 ラウンド行う 5 R 通常大当たり遊技と、8 ラウンド行う 8 R 確変大当たり遊技と、10 ラウンド行う 10 R 確変大当たり遊技とから何れか一つの遊技が選択される。

【 0 0 6 7 】

パチンコ機 1 は確率変動機として構成されている。具体的には、パチンコ機 1 による遊技は、大入賞口 2 5 を閉鎖した遊技状態と、大入賞口 2 5 を開放する大当たり遊技状態とに大別される。更に、大入賞口 2 5 を閉鎖した遊技状態は、大きく分類して、通常確率状態（以下、通常遊技状態とも記載する）と、通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利な状態（大当たりとなる確率が高く、大当たりし易い）となる高確率遊技状態（以下、確変遊技状態とも記載する）とが存在する。5 R 通常大当たり遊技が終了した後は通常確率遊技状態へ移行し、8 R 確変大当たり遊技又は 10 R 確変大当たり遊技が終了した後は高確率遊技状態に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 8 】

第 1 特図及び第 2 特図の大当り図柄は確変図柄及び非確変図柄とからなり、確変遊技状態は確変図柄での大当り遊技終了後に移行可能に設定されている。確変遊技状態へは、通常遊技状態、確変遊技状態のいずれの遊技状態でも確変図柄で大当りすれば、大当り遊技終了後、確変遊技状態に移行する。同様に通常遊技状態は非確変図柄での大当り遊技終了後に移行可能に設定されている。通常遊技状態は、通常遊技状態、確変遊技状態のいずれの遊技状態でも非確変図柄で大当りすれば、大当り遊技終了後に移行する。

【 0 0 6 9 】

大当り遊技から通常遊技状態に移行後は、規定回数（例えば、100回）だけ第 1 特図、第 2 特図及び普図の変動時間が短縮され、かつ第 2 特図始動口 2 4 の開放部材の開放が延長される時短状態となる。第 1 特図、第 2 特図及び普図の変動時間（変動開始から結果が表示されるまでの時間）が短縮されると、一定時間内に変動表示が行なわれる回数が増大される。

【 0 0 7 0 】

具体的には、時短状態では、第 1 特図及び第 2 特図の変動時間の短縮とともに、普図表示装置 2 9 に表示される普図の時間短縮も行われるが、この普図の変動表示を短縮させることで、一定時間内で多数回の普図の確定表示を行う。従って、一定時間内での普図が当たりとなる回数が増大し、これにより第 2 特図始動口 2 4 の開放回数も増大する。また、第 2 特図始動口 2 4 の開放時間が長くなるように設定されている（開放延長機能）ので、多数の遊技球が入賞し易くなる。このように多数の遊技球が入賞し易くなることにより、第 2 特図の変動表示回数が更に増大されるとともに、第 2 特図始動口 2 4 の入賞で得る賞球により、遊技者の持ち球が減り難くなり、有利な遊技を行うことができる。

【 0 0 7 1 】

尚、確変遊技状態では、時短状態と同様に第 1 特図、第 2 特図及び普図の変動時間が短縮され、第 2 特図始動口 2 4 の開放延長機能が作動する。各種図柄の短縮と第 2 特図始動口 2 4 の開放延長機能に関する設定は時短状態と同一であるが、確変遊技状態は時短状態に加えて特図の大当り確率が高くなる（大当りし易い状態）ため、更に遊技者に有利な遊技状態となる。

【 0 0 7 2 】

図 5 はパチンコ機 1 の遊技仕様を示す。パチンコ機 1 は、3 種類の「設定値 1」～「設定値 3」に応じて、大当り遊技が発生する当選確率を確率設定可能な構成である。確率設定において「設定値 1」が設定された場合、第 1 特図及び第 2 特図の大当り確率は、低確率遊技状態（通常遊技状態）が「300分の1」に設定される。一方、高確率遊技状態（確変遊技状態）が「30分の1」に設定される。

「設定値 2」では、第 1 特図及び第 2 特図の大当り確率は、低確率遊技状態（通常遊技状態）が「290分の1」に、高確率遊技状態（確変遊技状態）が「29分の1」に設定される。

「設定値 3」では、第 1 特図及び第 2 特図の大当り確率は、低確率遊技状態（通常遊技状態）が「280分の1」に、高確率遊技状態（確変遊技状態）が「28分の1」に設定される。

尚、本実施例では、各設定値によって高確率遊技状態での大当り確率が異なる構成となっているが、高確率遊技状態での大当り確率を全て同じ確率に設定してもよい。

【 0 0 7 3 】

大当り遊技終了後に確変遊技状態に移行する確変突入率は、「65%」に設定されている。確変遊技状態が継続される確変回数は、第 1 特図又は第 2 特図の当否判定に伴う図柄変動が「100回」に達するまで継続される。

時短状態が継続される時短回数は、第 1 特図又は第 2 特図の当否判定に伴う図柄変動が「100回」に達するまで継続される。

次に、賞球について説明する。第 1 特図始動口 2 3 の賞球は、1 個の入球につき「3 個」に設定されている。第 2 特図始動口 2 4 の賞球は、1 個の入球につき「1 個」に設定され

10

20

30

40

50

ている。その他の入賞口（例えば、一般入賞口 27）の賞球数は 1 個の入球につき「10 個」に設定されている。大入賞口 25 の賞球は、1 個の入球につき「15 個」に設定されている。

大当り遊技における大入賞口 25 の規定入球個数は「10 個」に設定されている。

【0074】

普図の当選確率は、通常遊技状態では「5 分の 1」に設定され、時短状態では「5 分の 4」に設定される。

普通電動役物の開放時間は、通常遊技状態では「0.1 秒 × 1 回」に設定され、時短状態では「2.2 秒 × 1 回」に設定される。

【0075】

次に、パチンコ機 1 の作動を、主制御装置 40 及びサブ統合制御装置 42 等で実行されるプログラム処理に基づいて説明する。

図 6 は主制御装置 40 で実行される「メインルーチン」のフローチャートを示し、「メインルーチン」は本処理（処理 S100～処理 S110、処理 S115）と残余処理（処理 S111）とで構成され、2ms 又は 4ms 周期の割り込み信号に起因して開始され、最初に正常割り込みか否かを判断する（処理 S100）。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、CPU 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よ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 CPU の暴走等が考えられるが、CPU 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よいので、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。

【0076】

ここで正常割り込みでないとの否定判定（処理 S100：no）なら処理 S115 の処理において初期設定（例えば前記メモリの所定領域への所定値の書き込み、普図及び特図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）を実行する。前記正常割り込みか否かを判断するための数値は、この初期設定の一環として RAM に書き込まれる。

【0077】

前記処理 S100 の処理において正常割り込みとの肯定判断がなされると（処理 S100：yes）、処理 S101 の初期値乱数更新処理が実行される。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」を加算するインクリメント処理であり、この処理の実行前の初期値乱数の値に「1」を加算するが、この処理を実行する前の乱数が最大値のときには次回の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」～「最大値」までの整数を繰り返し昇順に作成する。

【0078】

続く大当り決定用乱数更新処理（処理 S102）では、前記初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に「1」を加算するインクリメント処理であり、最大値に達すると次回の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」～「最大値」までの整数を繰り返し昇順に作成する。尚、大当り決定用乱数の最初の値は、前記初期値乱数更新処理（処理 S101）で設定（作成）された値となる。この値が 150 であったとすると、大当り決定用乱数は「150」「151」「152」・・・「最大値」「0」「1」・・・と更新されていく。

【0079】

尚、大当り決定用乱数が一巡すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にする。大当り決定用乱数は、その初期値から「1」を加算していく。そして、再び大当り決定用乱数が一巡すると、その時の初期値乱数の値を大当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。前記の例では大当り決定用乱数が「149」になると一巡であるから、「149」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、「149」「87」「88」・・・「最大値」「0」「1」・・・「86」と変化していき、「86」の次は

10

20

30

40

50

新たな前記初期値乱数の値となる。

【 0 0 8 0 】

続く大当り図柄決定用乱数更新処理（処理 S 1 0 3）は、「 0 」～「 9 9 」の 1 0 0 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 」を加算して最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

続く当り決定用乱数更新処理（処理 S 1 0 4）は、「 0 」～「最大値」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 」を加算して最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。尚、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、大当り決定用乱数、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は特別図柄の抽選に使用する。

10

【 0 0 8 1 】

リーチ判定用乱数更新処理（処理 S 1 0 5）は、「 0 」～「最大値」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 」を加算して最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

変動パターン決定用乱数更新処理（処理 S 1 0 6）は、「 0 」～「最大値」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 」を加算して最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

【 0 0 8 2 】

続く入賞確認処理（処理 S 1 0 7）では、第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4 の入球（入賞）確認、普図作動ゲート 2 2 の遊技球の通過の確認、大入賞口 2 5 の入球（入賞）確認、一般入賞口 2 7 の入球（入賞）確認、及び主制御装置 4 0 に接続された各スイッチ類の入力処理等が実行される。

20

【 0 0 8 3 】

遊技球が第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4 に入球すると大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、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。だが、第 1 特図始動口 2 3 の入球に基づく第 1 特図の保留記憶、第 2 特図始動口 2 4 の入球に基づく第 2 特図の保留記憶は最大数がそれぞれ 4 個までとしており、保留記憶が満タンであるときに遊技球が第 1 特図始動口 2 3 又は第 2 特図始動口 2 4 に入球しても賞球が払出されるだけで、保留記憶されない構成になっている。

【 0 0 8 4 】

次の当否判定処理（処理 S 1 0 8）では、普図及び特図のそれぞれに対応した当否判定や、当否判定に付随する図柄変動や特別遊技処理などの処理を行なう。

30

続く各出力処理（処理 S 1 0 9）では、遊技の進行に応じて主制御装置 4 0 は、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3、払出制御装置 4 1、発射制御装置 4 4、大入賞口ソレノイド 5 1 0、普電役物ソレノイド 5 1 1 等に対して各々出力処理を実行する。入賞確認処理（処理 S 1 0 7）により遊技盤 2 上の各入賞口（第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4、大入賞口 2 5、一般入賞口 2 7）に遊技球の入球があることが検知されたときには、入球が検知された入賞口に応じた数の賞球を払出させるために、賞球のデータが含まれる信号を払出制御装置 4 1 に送信する処理を実行する。

また、各出力処理（処理 S 1 0 9）では、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 4 2 に出力する処理を、パチンコ機 1 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 4 3 にエラー信号を出力する処理も実行する。

40

【 0 0 8 5 】

続く不正監視処理（処理 S 1 1 0）は、一般入賞口 2 7 に対する不正が行われていないか監視する処理である。本処理は、所定時間（例えば、6 0 秒）内における一般入賞口 2 7 に入球した遊技球の数が予め決定された規定数（例えば、1 0 個）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。

【 0 0 8 6 】

メインルーチンの本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理（処理 S 1 1 1）から構成されるが、前述した処理 S 1 0 0 と全く同じ処理である。この処理は無限ループ

50

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。前述した処理 S 1 0 0 ~ 処理 S 1 1 0 までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当り処理を実行するか否か、第 1 特図又は第 2 特図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、前記割り込み処理（処理 S 1 0 0）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。大当り決定用乱数が一巡したときの、初期値乱数の値が、同程度に発生するとすれば、同期する確率は極めて少ない。また、前記大当り決定用乱数更新処理（処理 S 1 0 4）も残余処理内において実行するよう構成してもよい。

【 0 0 8 7 】

10

次に、入賞確認処理（処理 S 1 0 7）、当否判定処理（処理 S 1 0 8）及び各出力処理（処理 S 1 0 9）の一部のサブルーチンについて説明する。

図 7 に示す「特図始動入球確認処理」は、第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4 に遊技球が入球したときに抽出される当否判定に用いる乱数等の種々の乱数を、保留記憶として主制御装置 4 0 に記憶する。そして第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4 への入球に起因する各種コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する処理となる。パチンコ機 1 において、第 1 特図始動口 2 3 への入球に起因して記憶可能な保留記憶数及び第 2 特図始動口 2 4 への入球に起因して記憶可能な保留記憶数は各 4 個である。

【 0 0 8 8 】

20

本「特図始動入球確認処理」は、まず、処理 S 2 0 0 において第 1 特図始動口 2 3 への入球を第 1 特図始動口スイッチ 5 0 3 により検出されたか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 2 0 0 : n o）、処理 S 2 1 0 へ移行する。肯定判定であれば（処理 S 2 0 0 : y e s）、処理 S 2 0 1 において主制御装置 4 0 に格納されている第 1 特図の保留記憶の数が満杯か否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 2 0 1 : y e s）、処理 S 2 1 0 へ移行する。

【 0 0 8 9 】

前記処理 S 2 0 1 において否定判定であれば（処理 S 2 0 1 : n o）、処理 S 2 0 2 において第 1 特図の大当り決定用乱数、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、抽出された各種の乱数を特図の保留記憶として記憶し、保留記憶数を示す保留記憶カウンタに 1 を加算する。

30

【 0 0 9 0 】

次に処理 S 2 0 3 において、現在の大当りの当選確率を設定する設定値を参照する。参照した後、処理 S 2 0 4 において、設定値に応じて抽出された乱数が大当りやリーチとなるか否かの先読み判定を実行するための先読み判定テーブルを選択する。

この場合、先読み判定テーブルは、設定値に対応する 3 種類のテーブルから、設定値に応じて選択する構成が望ましい。これに限らず、先読み判定テーブルは、設定値の種類よりも少ないテーブルであってもよい。更には、設定値に拘わらず 1 種類のテーブルを用いてもよい。

【 0 0 9 1 】

40

次に、処理 S 2 0 5 において、選択された先読み判定テーブルに基づいて、第 1 特図の先読み判定処理を実行する。本処理 S 2 0 5 において新たに記憶された保留記憶に係る第 1 特図の数値が、後述の当否判定の前に、特定値（大当りやリーチとなる値など）か否かを判定する。

次に、処理 S 2 0 6 において加算した保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 に送信する。

【 0 0 9 2 】

次に、処理 S 2 1 0 において第 2 特図始動口 2 4 への入球を前記第 2 特図始動口スイッチ 5 0 4 により検出したか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 2 1 0 : n o）、本処理を終了して主制御装置 4 0 の「メインルーチン」へリターンする。

肯定判定であれば（処理 S 2 1 0 : y e s）、処理 S 2 1 1 において主制御装置 4 0 に格

50

納されている第2特図の保留記憶の数が満杯か否かを判定する。肯定判定であれば（処理S211：yes）、リターンする。

【0093】

前記処理S211において否定判定であれば（処理S211：no）、処理S212において第2特図の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抽出し、抽出された各種の乱数を特図の保留記憶として記憶し、保留記憶数を示す保留記憶カウンタに1を加算する。

【0094】

次に処理S213において、現在の大当たりの当選確率を設定する設定値を参照する。参照した後、処理S214において、設定値に応じて抽出された乱数が大当たりやリーチとなるか否かの先読み判定を実行するための先読み判定テーブルを選択する。

この場合、先読み判定テーブルは、設定値に対応する3種類のテーブルから、設定値に応じて選択する構成が望ましい。これに限らず、先読み判定テーブルは、設定値の種類よりも少ないテーブルであってもよい。更には、設定値に拘わらず1種類のテーブルを用いてもよい。

【0095】

続いて、処理S215において、選択された先読み判定テーブルに基づいて、第2特図の先読み判定処理を実行する。本処理S215において新たに記憶された保留記憶に係る第2特図の当り決定用乱数の数値が、後述の当否判定の前に、特定値（大当たりやリーチとなる値など）か否かを判定する。

次に、処理S216において加算した保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドをサブ統合制御装置42及び演出図柄制御装置43に送信する。その後、リターンする。

【0096】

尚、本実施例では、保留記憶した乱数を先読判定する構成を採用するが、先読判定処理を行ってから、保留記憶処理を行うこととしてもよい。その場合、例えば、抽出した乱数を一時的に記憶して先読判定を行い、その後、一時記憶していた乱数を第1保留記憶、または第2保留記憶として保留記憶処理を行うこととしてもよい。

また、図柄の変動パターンに係る乱数は、当否判定の実施時に抽出する構成としてもよい。

【0097】

図8に示すように「特図当否判定処理」は、まず、処理S300において特別電動役物の未作動を確認して大当たり遊技中でないか否かを判定する。否定判定であれば（処理S300：no）、「特別遊技処理」に移行する（図12参照）。

肯定判定であれば（処理S300：yes）、処理S301において第1特図又は第2特図が変動停止中であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理S301：yes）、処理S302において第1特図又は第2特図の確定図柄が未表示中であるか否かを判定する。

【0098】

前記処理S302において肯定判定であれば（処理S302：yes）、処理S303において第2特図の保留記憶があるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理S303：yes）、処理S304において第2特図の保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う。該シフト処理により第2特図の保留記憶のうちで最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

【0099】

前記処理S303において否定判定であれば（処理S303：no）、処理S305において第1特図の保留記憶があるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理S305：yes）、処理S306において第1特図の保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う。該シフト処理により第1特図の保留記憶のうちで最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

【0100】

前記処理S304又は前記処理S306に続いて、図9に示す処理S310において、現在の大当たりの当選確率を設定する設定値を参照する。

10

20

30

40

50

参照した後、処理 S 3 1 1 において、設定値に応じて抽出された乱数が大当たりとなるか否かの当否判定を実行するための当否判定用テーブルを設定する。例えば、設定値 1 であれば、これに対応する通常テーブル 1 及び確変テーブル 1 が設定される。同様に、設定値 2 であれば、通常テーブル 2 及び確変テーブル 2 が、設定値 3 であれば、通常テーブル 3 及び確変テーブル 3 が設定される。

【 0 1 0 1 】

次に、処理 S 3 1 2 において、確変フラグを確認して現在の遊技状態が特図の確変遊技状態であるか否かが判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 1 2 : y e s ）、処理 S 3 1 3 において確変時の当否判定用テーブルと当否判定の対象となる保留記憶の大当たり決定用乱数とを対比して判定を行う。例えば、前記処理 S 3 1 1 で設定されたテーブルが通常テーブル 2 及び確変テーブル 2 であれば、確変テーブル 2 に基づいて判定が行われる。

10

【 0 1 0 2 】

前記処理 S 3 1 2 において否定判定であれば（処理 S 3 1 2 : n o ）、処理 S 3 1 4 において通常確率の当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる保留記憶の大当たり決定用乱数とを対比して判定を行う。例えば、前記処理 S 3 1 1 で設定されたテーブルが通常テーブル 3 及び確変テーブル 3 であれば、通常テーブル 3 に基づいて判定が行われる。

【 0 1 0 3 】

続いて処理 S 3 1 5 において、前記処理 S 3 1 3 又は前記処理 S 3 1 4 の当否判定が大当たりか否かの判定を行う。

肯定判定であれば（処理 S 3 1 5 : y e s ）、処理 S 3 1 6 において、前記当否判定の対象となる保留記憶の大当たり図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定する。

20

続いて処理 S 3 1 7 において前記当否判定の対象となる保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、特図の大当たり図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する。

【 0 1 0 4 】

変動パターンの決定後、処理 S 3 1 8 において大当たり設定処理を行う。この処理では、前記決定された大当たり図柄に基づき、例えば、大当たり遊技のラウンド数を 10 R にするか 8 R にするか 5 R にするかといった大当たり遊技の内容が設定される。また、大当たり遊技終了後に遊技状態を確変遊技状態へ移行するか時短機能を作動させるかの設定、確変遊技状態へ移行時には確変回数が設定される。更に、演出図柄表示装置 2 1 で実行される大当たり遊技の大当たり開始演出の時間の設定、大当たり終了演出の時間等の設定がなされる。

30

【 0 1 0 5 】

続く、処理 S 3 1 9 において当否判定実行後の保留記憶の情報（例えば当否判定実行後の保留記憶の減少を示す情報など）をサブ統合制御装置 4 2 に送信する処理を行う。

続く処理 S 3 2 0 において第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B の図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。尚、前記変動開始コマンド、図柄指定コマンドには特図の変動パターン、特図の当否判定の判定結果などが含まれる。尚、構成によっては変動時間の終了を指示するための図柄確定コマンドを送ってもよい。但し、変動パターンなどで予め変動時間は指定されているため必須のものではない。

【 0 1 0 6 】

40

またパチンコ機 1 は、処理 S 3 2 0 において、設置値の情報が含まれる設定コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信することが考えられる。これにより、サブ統合制御装置 4 2 は、設定値 1 から設定値 3 のうち、設定されている設定値を把握することができる。尚、サブ統合制御装置 4 2 は、受信した設定値を所定のバッファに記憶する。

【 0 1 0 7 】

前記処理 S 3 1 5 において否定判定であれば（処理 S 3 1 5 : n o ）、ハズレであるので、処理 S 3 2 1 において特図のハズレ図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する。次に処理 S 3 2 2 においてハズレ設定処理を行う。

その後、前記処理 S 3 1 9 及び前記処理 S 3 2 0 を実行し、「特別遊技処理」へ移行する。

【 0 1 0 8 】

50

図 8 に示した前記処理 S 3 0 1 において否定判定であれば (処理 S 3 0 1 : n o)、図 1 0 に示すように、処理 S 3 3 0 において図柄の変動時間が経過したか否かを確認する。否定判定であれば (処理 S 3 3 0 : n o)、「特別遊技処理」へ移行する。

肯定判定であれば (処理 S 3 3 0 : y e s)、処理 S 3 3 1 の確定図柄表示処理において、第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B の特図の変動表示を終了させる制御を行う。その後、「特別遊技処理」へ移行する。

【 0 1 0 9 】

図 8 に示した前記処理 S 3 0 2 において否定判定であれば (処理 S 3 0 2 : n o)、図 1 1 の処理 S 3 4 0 に移行して、確定図柄表示時間が経過 (終了) したか否か判定する。否定判定であれば (処理 S 3 4 0 : n o)、「特別遊技処理」へ移行する。

一方、肯定判定であれば (処理 S 3 4 0 : y e s)、処理 S 3 4 1 の確定図柄表示終了の処理により第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B の特図の確定図柄表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ特図に対応する疑似演出図柄の確定表示を終了させるようにコマンドを送信する。

【 0 1 1 0 】

続く処理 S 3 4 2 において特図の図柄が大当りになる組み合わせであるか否か判定する。肯定判定であれば (処理 S 3 4 2 : y e s)、処理 S 3 4 3 において確変遊技状態を示す確変フラグが「1」であるか否か判定する。否定判定であれば (処理 S 3 4 3 : n o)、処理 S 3 4 5 へ移行する。

肯定判定であれば (処理 S 3 4 3 : y e s)、処理 S 3 4 4 において確変フラグを「0」にリセットする。

続いて処理 S 3 4 5 において時短状態を示す時短フラグが「1」であるか否か判定する。否定判定であれば (処理 S 3 4 5 : n o)、処理 S 3 4 7 へ移行する。

肯定判定であれば (処理 S 3 4 5 : y e s)、処理 S 3 4 6 において時短フラグを「0」にリセットする。これらの処理により大当り遊技 (特別遊技) 中での確変状態及び時短状態に関する遊技状態を通常状態にリセットする。

【 0 1 1 1 】

続いて処理 S 3 4 7 において条件装置の作動を開始させる。条件装置は特図の当否判定が大当りとなり大当り図柄が確定表示されることにより作動して大当り遊技の開始条件を成立させるもので、且つ、大当り遊技で役物連続作動装置の作動に必要な装置である。更に処理 S 3 4 8 において役物連続作動装置の作動を開始させるとともに、処理 S 3 4 9 において大当り開始演出処理を行ない、「特別遊技処理」へ移行する。また、この処理により、サブ統合制御装置 4 2 へ向けて大当り遊技開始コマンドが送信される。尚、処理 S 3 4 9 において、主制御装置 4 0 は大当り遊技開始コマンドの送信時に、設置値の情報が含まれる設定コマンドをサブ統合制御装置に送信する構成であってもよい。

【 0 1 1 2 】

前記処理 S 3 4 2 において否定判定であれば (処理 S 3 4 2 : n o)、処理 S 3 5 0 において確変フラグが「1」であるか否か判定する。否定判定であれば (処理 S 3 5 0 : n o)、処理 S 3 5 3 へ移行する。

肯定判定であれば (処理 S 3 5 0 : y e s)、処理 S 3 5 1 において確変の継続期間をカウントする確変カウンタを減算し、減算した後の確変カウンタが「0」であるか否か判定する。否定判定であれば (処理 S 3 5 1 : n o)、処理 S 3 5 3 へ移行する。

肯定判定であれば (処理 S 3 5 1 : y e s)、前記処理 S 3 5 2 において確変フラグを「0」にリセットする。

【 0 1 1 3 】

次に、処理 S 3 5 3 において時短フラグが「1」であるか否か判定する。否定判定であれば (処理 S 3 5 3 : n o)、処理 S 3 5 6 へ移行する。

肯定判定であれば (処理 S 3 5 3 : y e s)、処理 S 3 5 4 において時短の継続期間をカウントする時短カウンタを減算し、減算した後の時短カウンタが「0」であるか否か判定する。否定判定であれば (処理 S 3 5 4 : n o)、処理 S 3 5 6 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 3 5 4 : y e s ）、前記処理 S 3 5 5 において時短フラグを「0」にリセットする。

続く処理 S 3 5 6 の状態指定コマンド送信処理では、遊技状態を示す確変フラグや時短フラグの情報等を含む状態指定コマンドを、サブ統合制御装置 4 2 へ送信する。その後、「特別遊技処理」に移行する。尚、処理 S 3 5 6 において、主制御装置 4 0 は状態指定コマンドの送信時に、設置値の情報が含まれる設定コマンドをサブ統合制御装置に送信する構成であってもよい。

【 0 1 1 4 】

図 1 2 に示す「特別遊技処理」は、先ず、処理 S 4 0 0 において前記役物連続作動装置が作動中か否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 0 0 : n o ）、「割込（ I N T ）処理」（図 1 1 ）における特図特電処理へリターンし、本処理を終了する。肯定判定であれば（処理 S 4 0 0 : y e s ）、処理 S 4 0 1 において大入賞口 2 5 が開放中か否か判定する。

前記処理 S 4 0 1 にて否定判定であれば（処理 S 4 0 1 : n o ）、処理 S 4 0 2 において大当たり遊技のインターバル中か否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 0 2 : n o ）、処理 S 4 0 3 において処理で特図大当たり終了演出中か否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 0 3 : n o ）、処理 S 4 0 4 において大当たり開始演出時間が経過したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 0 4 : n o ）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 4 0 4 : y e s ）、処理 S 4 0 5 において大入賞口開放処理で第 1 ラウンドの大入賞口 2 5 を開放する。その後、リターンする。

【 0 1 1 5 】

前記処理 S 4 0 1 にて肯定判定であれば（処理 S 4 0 1 : y e s ）、図 1 3 に示すように、大入賞口 2 5 に 1 0 個の入賞があったか否か（規定入賞数）の判定（処理 S 4 1 0 ）、又は大入賞口 2 5 の開放時間が終了したか否か判定して（処理 S 4 1 1 ）、何れか肯定判定であれば（処理 S 4 1 0 又は処理 S 4 1 1 : y e s ）、処理 S 4 1 2 において大入賞口 2 5 を閉鎖する。続いて処理 S 4 1 3 の大当たりインターバル処理を実行して、リターンする。前記処理 S 4 1 0 及び処理 S 4 1 1 において肯定判定であれば（処理 S 4 1 0 及び処理 S 4 1 1 : n o ）、リターンする。

【 0 1 1 6 】

図 1 2 に示した前記処理 S 4 0 2 にて肯定判定であれば（処理 S 4 0 2 : y e s ）、図 1 4 に示すように、処理 S 4 2 0 において大当たりインターバル時間が経過したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 2 0 : n o ）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 4 2 0 : y e s ）、処理 S 4 2 1 において最終ラウンド（例えば、5 R の大当たり遊技であれば第 5 ラウンド、8 R の大当たり遊技であれば第 8 ラウンド、1 0 R の大当たり遊技であれば第 1 0 ラウンド）であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 4 2 1 : y e s ）、処理 S 4 2 2 の大当たり終了演出の処理を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2 、演出図柄制御装置 4 3 に大当たり終了コマンドを送信し、大当たり遊技を終了してリターンする。

一方、前記処理 S 4 2 1 において否定判定であれば（処理 S 4 2 1 : n o ）、処理 S 4 2 3 の大入賞口 2 5 の開放処理により次のラウンドの大入賞口 2 5 の開放を実行してリターンする。

【 0 1 1 7 】

図 1 2 に示した前記処理 S 4 0 3 において肯定判定であれば（処理 S 4 0 3 : y e s ）、図 1 5 に示すように、処理 S 4 3 0 において大当たり終了演出時間が経過したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 3 0 : n o ）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 4 3 0 : y e s ）、処理 S 4 3 1 において役物連続作動装置の作動停止を実行し、続いて処理 S 4 3 2 において条件装置の作動停止を実行する。

【 0 1 1 8 】

続く、処理 S 4 3 3 において確変の設定があるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 3 3 : n o ）、処理 S 4 3 6 へ移行する。

10

20

30

40

50

肯定判定であれば（処理 S 4 3 3 : y e s ）、処理 S 4 3 4 において確変遊技状態の繰り返し回数（100回）を設定し、処理 S 4 3 5 において確変フラグに「1」をセットする。これにより大当り遊技終了後に確変遊技状態が付与される。

【0119】

次に処理 S 4 3 6 では時短の設定があるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 3 6 : n o ）、処理 S 4 3 9 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 4 3 6 : y e s ）、処理 S 4 3 7 において時短状態の繰り返し回数（確変時：100回、非確変時100回）を設定し、続いて処理 S 4 3 8 において時短フラグに「1」をセットする。これにより大当り遊技終了後に時短状態が付与される。その後、処理 S 4 3 9 では、特図の大当り終了コマンド送信の処理を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。尚、処理 S 4 3 9 において、主制御装置 4 0 は大当り終了コマンドの送信時に、設置値の情報が含まれる設定コマンドをサブ統合制御装置に送信する構成であってもよい。

10

【0120】

次にパチンコ機 1 で実施される設定示唆演出に関連する構成を説明する。

パチンコ機 1 は、複数種類（本実施例では3種類）の演出モードを備え、遊技の条件に応じて何れか一つの演出モードが設定される。そしてパチンコ機 1 は、演出モードに応じて、第 1 特図又は第 2 特図の図柄変動に伴う疑似演出表示、大当り遊技における大当り開始演出表示、ラウンド遊技中の演出表示、大当り終了演出表示などが実施される。

20

【0121】

図 1 6 に示すように、パチンコ機 1 は、大当りの当選確率の設定段階が同一の段階において3種類の演出モードを備える。また各設定段階において、3種類の演出モードは共通である。

例えば、パチンコ機 1 では演出モードは、第 1 演出モードとして「戦闘機モード」、第 2 演出モードとして「格闘技モード」、第 3 演出モードとして「動物モード」の3種類である。3種類の演出モードは、例えば、第 1 特図又は第 2 特図の図柄変動回数が所定の回数に達することを条件に設定変更される。

【0122】

パチンコ機 1 において、大当りの当選確率の設定段階を示唆する設定示唆演出は、第 1 特図又は第 2 特図の図柄変動に伴う疑似演出表示において実施される演出である。設定示唆演出は、第 1 設定示唆演出と第 2 設定示唆演出とが実施可能とされている。

30

【0123】

第 1 設定示唆演出は、一度の実施では当選確率の設定段階を推測することが困難な演出であり、複数回実施されることにより遊技者が設定段階を推測できる構成である。従って、比較的高い頻度で実施される。例えば、本実施例では、第 1 設定示唆演出は「達吉のぞき予告」と称し、疑似演出表示中に演出図柄表示装置 2 1 の表示画面の隅からキャラクターの「熊の達吉」が覗き込む演出が実施される（図 1 9（b）等参照）。

【0124】

第 2 設定示唆演出は、第 1 設定示唆演出よりも実施頻度が低いが一度の実施により設定段階を推測することが容易な演出である。例えば、本実施例では、第 2 設定示唆演出は「達吉カットイン予告」と称し、疑似演出表示中に演出図柄表示装置 2 1 の表示画面中央にキャラクターの「熊の達吉」がカットインされる演出が実施される（図 1 9（c）等参照）。

40

【0125】

パチンコ機 1 において、第 1 設定示唆演出は、演出モード毎に実施される頻度が異なる構成である。

例えば、設定段階が「1」の場合、第 1 設定示唆演出の出現率は、「戦闘機モード」では「60分の1」とされ、「格闘技モード」では「65分の1」、「動物モード」では「70分の1」とされている。

また、設定段階が「2」の場合、第 1 設定示唆演出の出現率は、「戦闘機モード」では「

50

５０分の１」とされ、「格闘技モード」では「５５分の１」、「動物モード」では「６０分の１」とされている。

更に、設定段階が「３」の場合、第１設定示唆演出の出現率は、「戦闘機モード」では「４０分の１」とされ、「格闘技モード」では「４５分の１」、「動物モード」では「５０分の１」とされている。

これによれば、遊技者にとって当選確率が有利な設定段階「３」の場合に、第１設定示唆演出が実施される頻度が高く、遊技者に設定段階が「３」であることを推測しやすい構成である。

【０１２６】

パチンコ機１において、第２設定示唆演出は、演出モード毎に実施される頻度が異なる構成である。

10

例えば、設定段階が「１」の場合、第２設定示唆演出の出現率は、「戦闘機モード」では「２３０分の１」とされ、「格闘技モード」では「２１０分の１」、「動物モード」では「１９０分の１」とされている。

また、設定段階が「２」の場合、第２設定示唆演出の出現率は、「戦闘機モード」では「２３５分の１」とされ、「格闘技モード」では「２１５分の１」、「動物モード」では「１９５分の１」とされている。

更に、設定段階が「３」の場合、第２設定示唆演出の出現率は、「戦闘機モード」では「２４０分の１」とされ、「格闘技モード」では「２２０分の１」、「動物モード」では「２００分の１」とされている。

20

これによれば、第２設定示唆演出が実施される頻度は、何れの演出モードにおいても、設定段階が「１」であるときに高い構成である。また、第２設定示唆演出の出現率は、何れの設定段階、何れの演出モードにおいても、第１設定示唆演出の出現率よりも極めて低い構成である。

【０１２７】

次に、図１７に基づいて演出モードの設定に関する制御を説明する。演出モードは、図１７に示す「演出モード設定処理Ａ」にて設定される。「演出モード設定処理Ａ」は、サブ統合制御装置４２で実行されるプログラム処理である。

「演出モード設定処理Ａ」は、まず、処理Ｓ５００において、主制御装置４０からの変動開始コマンド（図９の処理Ｓ３２０参照）を受信したか否か判定する。否定判定であれば（処理Ｓ５００：ｎｏ）、本処理を終了して、サブ統合制御装置４２で実行されるメインルーチンへリターンする。

30

【０１２８】

前記処理Ｓ５００にて肯定判定であれば（処理Ｓ５００：ｙｅｓ）、処理Ｓ５０１において第１特図及び第２特図の変動回数をカウントする。

続いて処理Ｓ５０２において、カウントした変動回数が「５００」未満であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理Ｓ５０２：ｙｅｓ）、処理Ｓ５０３において演出モードが第１演出モードである「戦闘機モード」に設定される。その後、リターンする。

【０１２９】

前記処理Ｓ５０２にて否定判定であれば（処理Ｓ５０２：ｎｏ）、処理Ｓ５０４においてカウントした変動回数が「５００」以上「１０００」未満であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理Ｓ５０４：ｙｅｓ）、処理Ｓ５０５において演出モードが第２演出モードである「格闘技モード」に設定される。その後、リターンする。

40

【０１３０】

前記処理Ｓ５０４にて否定判定であれば（処理Ｓ５０４：ｎｏ）、カウントした変動回数が「１０００」以上となるので、処理Ｓ５０６において演出モードが第３演出モードである「動物モード」に設定される。その後、リターンする。

【０１３１】

この様にパチンコ機１は、第１特図及び第２特図の変動回数が「５００」の倍数に達すると演出モードを設定変更する構成である。尚、第３演出モードになると、パチンコ機１の

50

電源が遮断されるまで本モードが継続される。また、演出モードを変更する条件は、「500」の倍数に限るものではない。

【0132】

次に、図18に基づいて設定示唆演出を実施する制御について説明する。設定示唆演出は、図18に示す「設定示唆演出制御処理A」にて制御される。「設定示唆演出制御処理A」は、サブ統合制御装置42で実行されるプログラム処理である。

「設定示唆演出制御処理A」は、まず、処理S600において、主制御装置40からの変動開始コマンド(図9の処理S320参照)を受信したか否か判定する。否定判定であれば(処理S600: no)、本処理を終了して、サブ統合制御装置42で実行されるメインルーチンへリターンする。

10

【0133】

前記処理S600にて肯定判定であれば(処理S600: yes)、処理S601において、パチンコ機1で設定されている現在の設定段階を確認する。

次に、処理S602において、パチンコ機1で設定されている現在の演出モードを確認する。

【0134】

続く処理S603では、現在の設定段階と演出モードとに基づいて、設定示唆演出を実施するか否かの抽選、及び演出を実施するのであれば第1設定示唆演出又は第2設定示唆演出の何れを行うかの抽選を行う。

【0135】

設定示唆演出の抽選は、例えば、乱数を抽出する。そして該乱数と、当該抽選用の判定テーブルとを対比することとして、設定示唆演出を実施するか否か、第1設定示唆演出又は第2設定示唆演出の何れを行うかを決定する。

20

この場合、判定テーブルとして、設定段階と演出モードとの組み合わせ毎に複数種類の判定テーブルを設け、何れかの判定テーブルと抽出された乱数とを対比することが望ましい。これによれば、例えば、設定段階が「1」で演出モードが「戦闘機モード」の時には、「60分の1」の出現率で「達吉のぞき予告」を、「230分の1」の出現率で「達吉カットイン予告」を実施することができる。また設定段階が「2」で演出モードが「格闘技モード」であれば、「55分の1」の出現率で「達吉のぞき予告」を、「215分の1」の出現率で「達吉カットイン予告」を実施することができる。更には設定段階が「3」で演出モードが「動物モード」であれば、「50分の1」の出現率で「達吉のぞき予告」を、「200分の1」の出現率で「達吉カットイン予告」を実施することができる。尚、抽選の方法はこれに限るものではなく、他の方法でもよい。

30

【0136】

次に、処理S604において、抽選が当選であり、設定示唆演出を行うか否か判定する。否定判定であれば(処理S604: no)、リターンする。

肯定判定であれば(処理S604: yes)、処理S605において実施する演出が第1設定示唆演出であるか否か判定する。

【0137】

前記処理S605にて肯定判定であれば(処理S605: yes)、処理S606において第1設定示唆演出を実施する処理を行う。この処理では、サブ統合制御装置42から演出図柄制御装置43へコマンドが送信される。コマンドを受信した演出図柄制御装置43はコマンドに応じて演出図柄表示装置21を制御し、これにより第1特図又は第2特図の変動に伴う疑似演出表示中の所定のタイミングで第1設定示唆演出が実施される。

40

【0138】

前記処理S605にて否定判定であれば(処理S605: no)、処理S607において第2設定示唆演出を実施する処理を行う。この処理では、サブ統合制御装置42から演出図柄制御装置43へコマンドが送信される。コマンドを受信した演出図柄制御装置43はコマンドに応じて演出図柄表示装置21を制御し、これにより第1特図又は第2特図の変動に伴う疑似演出表示中の所定のタイミングで第2設定示唆演出が実施される。

50

【 0 1 3 9 】

次に、図 1 9 乃至図 2 1 を用いて、第 1 設定示唆演出及び第 2 設定示唆演出の表示形態の一例を説明する。

図 1 9 は、「戦闘機モード」における第 1 設定示唆演出及び第 2 設定示唆演出の表示形態の一例を示す。図 1 9 (a) は、「戦闘機モード」における第 1 特図又は第 2 特図の変動に伴う通常（設定段階を示唆するものでない）の疑似演出表示を示し、演出図柄表示装置 2 1 の表示画面には、その上半部に「戦闘機モード」のキャラクタである戦闘機画像 7 1 0 が表示される。そして、表示画面の下半部には、第 1 特図又は第 2 特図に対応する 3 桁の数字等からなる疑似演出図柄 7 0 0 が変動表示される。

【 0 1 4 0 】

通常の疑似演出表示から第 1 設定示唆演出である「達吉のぞき予告」が実施されると、図 1 9 (b) に示すように、演出図柄表示装置 2 1 の表示画面には、その上部右隅から達吉が恰も遊技者側を覗き込むように出現する達吉のぞき画像 7 4 0 が表示される。尚、第 1 設定示唆演出の達吉のぞき画像 7 4 0 は、所定の時間（例えば 5 秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが考えられるし、当該疑似演出表示の変動が終了するまで継続して表示するようにしてもよい。

【 0 1 4 1 】

通常の疑似演出表示から第 2 設定示唆演出である「達吉カットイン予告」が実施されると、図 1 9 (c) に示すように、演出図柄表示装置 2 1 の表示画面には、その中央部に、疑似演出表示である戦闘機画像 7 1 0 及び疑似演出図柄 7 0 0 を背景に達吉カットイン a 画像 7 4 1 が表示される。尚、第 2 設定示唆演出の達吉カットイン a 画像 7 4 1 は、所定の時間（例えば 5 秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが望ましい。

【 0 1 4 2 】

次に図 2 0 は、「格闘技モード」における第 1 設定示唆演出及び第 2 設定示唆演出の表示形態の一例を示す。図 2 0 (a) は、「格闘技モード」における第 1 特図又は第 2 特図の変動に伴う通常（設定段階を示唆するものでない）の疑似演出表示を示し、演出図柄表示装置 2 1 の表示画面には、その上半部に、第 1 特図又は第 2 特図に対応する 3 桁の数字等からなる疑似演出図柄 7 0 0 が変動表示される。そして、表示画面の下半部には、「格闘技モード」のキャラクタである格闘家画像 7 2 0 が表示される。

【 0 1 4 3 】

通常の疑似演出表示から第 1 設定示唆演出である「達吉のぞき予告」が実施されると、図 2 0 (b) に示すように、演出図柄表示装置 2 1 の表示画面には、その下部右隅から達吉が恰も遊技者側を覗き込むように出現する達吉のぞき画像 7 4 0 が表示される。尚、第 1 設定示唆演出の達吉のぞき画像 7 4 0 は、所定の時間（例えば 5 秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが考えられるし、当該疑似演出表示の変動が終了するまで継続して表示するようにしてもよい。

【 0 1 4 4 】

通常の疑似演出表示から第 2 設定示唆演出である「達吉カットイン予告」が実施されると、図 2 0 (c) に示すように、演出図柄表示装置 2 1 の表示画面には、その中央部に、疑似演出表示である疑似演出図柄 7 0 0 及び格闘家画像 7 2 0 を背景に達吉カットイン b 画像 7 4 2 が表示される。尚、第 2 設定示唆演出の達吉カットイン b 画像 7 4 2 は、所定の時間（例えば 5 秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが望ましい。

【 0 1 4 5 】

次に図 2 1 は、「動物モード」における第 1 設定示唆演出及び第 2 設定示唆演出の表示形態の一例を示す。図 2 1 (a) は、「動物モード」における第 1 特図又は第 2 特図の変動に伴う通常（設定段階を示唆するものでない）の疑似演出表示を示し、演出図柄表示装置 2 1 の表示画面には、その上半部に、第 1 特図又は第 2 特図に対応する 3 桁の数字等からなる疑似演出図柄 7 0 0 が変動表示される。そして、表示画面の下半部には、「動物モード」のキャラクタであるライオン a 画像 7 3 0 が表示される。

【 0 1 4 6 】

通常の疑似演出表示から第1設定示唆演出である「達吉のぞき予告」が実施されると、図21(b)に示すように、演出図柄表示装置21の表示画面には、その下部右隅から達吉が恰も遊技者側を覗き込むように出現する達吉のぞき画像740が表示される。尚、第1設定示唆演出の達吉のぞき画像740は、所定の時間(例えば5秒程度)にわたり表示した後、表示を終了することが考えられるし、当該疑似演出表示の変動が終了するまで継続して表示するようにしてもよい。

【0147】

通常の疑似演出表示から第2設定示唆演出である「達吉カットイン予告」が実施されると、図21(c)に示すように、演出図柄表示装置21の表示画面には、その中央部に、疑似演出表示である疑似演出図柄700及びライオンa画像730を背景に達吉カットインc画像743が表示される。尚、第2設定示唆演出の達吉カットインc画像743は、所定の時間(例えば5秒程度)にわたり表示した後、表示を終了することが望ましい。

10

【0148】

尚、第2設定示唆演出である「達吉カットイン予告」では、カットイン画像として、達吉カットインa画像741、達吉カットインb画像742及び達吉カットインc画像743からなる3種類の画像を備え、設定段階に応じて使い分ける構成が望ましい。

例えば、設定段階が「1」の時に、第2設定示唆演出で真顔の達吉カットインa画像741を表示する割合を高くし、設定段階が「2」の時には、笑顔の達吉カットインb画像742を表示する割合を高くし、更に設定段階が「3」の時には、満面笑顔の達吉カットインc画像743を表示する割合を高くする。このように、第2設定示唆演出で表示されたカットイン画像の種類を使い分けることにより、遊技者に設置段階を推測させることができる。

20

【0149】

本実施例のパチンコ機1は次の構成を有するものである。

即ち、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〔図9：処理S315〕と、当否判定の結果が当選時に、賞球の獲得に有利な特別遊技を行う特別遊技手段〔図12：処理S405〕と、を具備し、且つ、外部からの指示に基づいて、当否判定の当選確率を、段階的に設けられた複数種類の中から何れかの確率に設定可能な遊技機であって、複数種類の演出モードを備え、選択された演出モードに応じて演出表示を実施する演出表示制御手段と、設定された当選確率の設定段階を示唆する演出を実施可能である設定示唆演出制御手段〔図18：処理S606、処理S607〕と、を具備し、設定示唆演出制御手段〔図18：処理S606、処理S607〕は、当選確率の設定段階を示唆する演出として、第1設定示唆演出と、第1設定示唆演出よりも実施頻度が低いが一度の実施により設定段階を推測することが容易な第2設定示唆演出と、を実施可能となし、且つ、設定された当選確率の設定段階において演出モードが異なる毎に、第1設定示唆演出の実施される頻度と、第2設定示唆演出の実施される頻度と、が異なる構成である。

30

【0150】

またパチンコ機1では、演出表示制御手段は、当否判定に伴う識別情報の変動表示に応じて、変動演出表示を実施するようになし、設定示唆演出制御手段〔図18：処理S606、処理S607〕は、第1設定示唆演出又は第2設定示唆演出を、変動演出表示にて実施する構成を有する。

40

【0151】

更に、パチンコ機1は、遊技の進行に応じて所定の条件が成立することで、複数種類の演出モードから何れかの演出モードに決定する演出モード決定手段〔図17：処理S503、処理S505、処理S506〕を備える構成である。

【0152】

この様に構成されたパチンコ機1は、第1特図又は第2特図の変動に伴う疑似演出表示において、大当たりとなる当選確率の設定段階を示唆する設定示唆演出が実施可能である。そして、設定示唆演出では、一度の実施では設定段階を推測することが困難な第1設定示唆演出と、一度の実施により設定段階を推測することが容易な第2設定示唆演出とを設けた

50

上で、演出モードにより第1設定示唆演出および第2設定示唆演出の出現率を異なる構成とした。この場合、出現率は、第1設定示唆演出よりも第2設定示唆演出の実施頻度が低い構成である。

これによれば、第1設定示唆演出が出現し易い演出モードであれば、第1設定示唆演出が当該演出モード時に何回実施されるかで設定段階を判別する楽しみを付与することができる。一方、第2設定示唆演出が出現し易い演出モードであれば、第2設定示唆演出が実施されるか否かを期待しながら遊技を行うことができる。従って、演出モードが演出の嗜好を変化させるだけでなく、遊技者の関心が高い設定段階を示唆する演出の出現率も変化させるので、興趣の豊かな遊技機が実現できる。

【0153】

またパチンコ機1では、変動演出表示にて設定段階を示唆する演出を実施するようにしたので、変動毎に大当りへの期待とともに、第1設定示唆演出が何回実施されるかで設定段階を判別する楽しみを付与することができる。一方、大当りへの期待とともに第2設定示唆演出が実施されるか否かを期待しながら遊技を行うことができる。

【0154】

更にパチンコ機1では、効率的に多彩な演出モードに切り替えることができ、多彩な演出モードを遊技者に楽しませることができる。

【0155】

尚、パチンコ機1では、第1設定示唆演出の達吉のぞき画像740を、当選確率の設定段階を示唆する演出と、第1特図又は第2特図の当否判定の当選の期待度を示唆する予告演出とを兼ねる演出としてもよい。この場合、予告演出としてリーチ演出や大当りとなる可能性が高いことを予告することが考えられる。一方、第2設定示唆演出の達吉カットイン画像741、742、743は、設定段階の示唆専用の演出とする。

また、パチンコ機1は、達吉カットインa画像741、達吉カットインb画像742、及び達吉カットインc画像743を第1設定示唆演出に用い、達吉のぞき画像740を第2設定示唆演出に用いるようにしてもよい。

【0156】

更に、パチンコ機1は、当選確率の設定段階を示唆する方法が同じ演出において、演出モード毎に異なるモチーフで設定段階を示唆する演出を実施する構成も考えられる。例えば、第1設定示唆演出では、演出が実施される演出モード毎に、モードに合わせたキャラクタによるのぞき予告を実施するようにしてもよい。戦闘機モードでは戦闘機のパイロットによるのぞき予告を、格闘技モードでは格闘家によるのぞき予告を、動物モードではライオンによるのぞき予告を実施しするようになる。また、第2設定示唆演出では、演出が実施される演出モード毎に、モードに合わせたキャラクタによるカットイン予告を実施するようにしてもよい。戦闘機モードでは戦闘機のパイロットによるカットイン予告を、格闘技モードでは格闘家によるカットイン予告を、動物モードではライオンによるカットイン予告を実施しするようになる。演出モードに合わせたキャラクタをのぞき予告やカットイン予告に用いることで、演出のまとまりが向上する。

【0157】

一方、例えば、第1設定示唆演出では、演出が実施される演出モード毎に、キャラクタの異なるのぞき予告を実施するようにしてもよい。戦闘機モードでは格闘家のぞき予告を、格闘技モードではライオンのぞき予告を、動物モードでは達吉のぞき予告を実施しするようになる。また、第2設定示唆演出では、演出が実施される演出モード毎に、キャラクタの異なるカットイン予告を実施するようにしてもよい。戦闘機モードでは格闘家カットイン予告を、格闘技モードではライオンカットイン予告を、動物モードでは達吉カットイン予告を実施しするようになる。演出モードと異なるキャラクタをのぞき予告やカットイン予告に用いることで、インパクトの高い演出となる。

【0158】

第1実施例のパチンコ機1は、第1特図及び第2特図の変動回数に応じて演出モードを切り替える構成であるが、これに限るものではない。例えば、第1実施例のパチンコ機の他

10

20

30

40

50

の第 1 構成として、大当りの発生回数に応じて演出モードを切り替える構成でもよい。

【 0 1 5 9 】

図 2 2 に基づいて、大当りの発生回数に応じて演出モードを設定する「演出モード設定処理 B」について説明する。「演出モード設定処理 B」は、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるプログラム処理である。

「演出モード設定処理 B」は、まず、処理 S 5 2 0 において、主制御装置 4 0 からの大当り開始コマンド（図 9 の処理 S 3 4 9 参照）を受信したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 5 2 0 : n o）、本処理を終了して、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるメインルーチンへリターンする。

【 0 1 6 0 】

前記処理 S 5 2 0 にて肯定判定であれば（処理 S 5 2 0 : y e s）、処理 S 5 2 1 において大当りの生起回数をカウントする。

続いて処理 S 5 2 2 において、カウントした大当りの生起回数が「5」未満であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 2 2 : y e s）、処理 S 5 2 3 において演出モードが第 1 演出モードである「戦闘機モード」に設定される。その後、リターンする。

【 0 1 6 1 】

前記処理 S 5 2 2 にて否定判定であれば（処理 S 5 2 2 : n o）、処理 S 5 2 4 においてカウントした大当りの生起回数が「5」以上「10」未満であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 2 4 : y e s）、処理 S 5 2 5 において演出モードが第 2 演出モードである「格闘技モード」に設定される。その後、リターンする。

【 0 1 6 2 】

前記処理 S 5 2 4 にて否定判定であれば（処理 S 5 2 4 : n o）、カウントした変動回数が「10」以上となるので、処理 S 5 2 6 において演出モードが第 3 演出モードである「動物モード」に設定される。その後、リターンする。

【 0 1 6 3 】

本構成のパチンコ機は、大当りの生起回数が「5」の倍数に達すると演出モードを設定変更する構成である。尚、第 3 演出モードになると、パチンコ機の電源が遮断されるまで本モードが継続される。また、演出モードを変更する条件は、大当りの生起回数が「5」の倍数に限るものではない。

【 0 1 6 4 】

第 1 実施例のパチンコ機の他の第 2 構成として、時刻に応じて演出モードを切り替える構成でもよい。

【 0 1 6 5 】

図 2 3 に基づいて、時刻に応じて演出モードを設定する「演出モード設定処理 C」について説明する。「演出モード設定処理 C」は、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるプログラム処理である。

「演出モード設定処理 C」は、サブ統合制御装置 4 2 の CPU により、2 m s 周期又は 4 m s 周期の割り込み信号に起因して、ROM に搭載しているメインルーチン及びサブルーチンからなるプログラムが開始され、「演出モード設定処理 C」が開始されると、まず、処理 S 5 4 1 において現在の時刻を参照する。

続いて処理 S 5 4 2 において、現在の時刻が「15 : 00」以降であるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 5 4 2 : n o）、処理 S 5 4 3 において演出モードが第 1 演出モードである「戦闘機モード」に設定される。その後、本処理を終了して、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるメインルーチンへリターンする。

【 0 1 6 6 】

前記処理 S 5 4 2 にて肯定判定であれば（処理 S 5 4 2 : y e s）、処理 S 5 4 4 において現在の時刻が「19 : 00」以降であるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 5 4 4 : n o）、処理 S 5 4 5 において演出モードが第 2 演出モードである「格闘技モード」に設定される。その後、リターンする。

【 0 1 6 7 】

10

20

30

40

50

前記処理 S 5 4 4 にて肯定判定であれば（処理 S 5 4 4 : y e s ）、現在の時刻が「19 : 00」以降となるので、処理 S 5 4 6 において演出モードが第3演出モードである「動物モード」に設定される。その後、リターンする。

【0168】

本構成のパチンコ機は、時刻が「15 : 00」及び「19 : 00」を境に演出モードを設定変更する構成である。尚、第3演出モードになると、パチンコ機の電源が遮断されるまで本モードが継続される。また、演出モードを変更する条件は、時刻が「15 : 00」及び「19 : 00」にて変更する構成に限るものではない。

【0169】

第1実施例のパチンコ機の他の第3構成として、遊技者が好みの演出モードに切り替え可能な構成でもよい。例えば、パチンコ機が待機状態（第1特図又は第2特図が変動していない状態、第1特図又は第2特図の保留記憶が無い状態、又は大当り遊技でない状態）において、遊技者は、演出ボタン15、ジョグダイヤル16、パチンコ機の前面に設置された十字キー（図略）等进行操作することにより演出モードを切り替えることが可能な構成とする。

【0170】

図24乃至図25を用いて、遊技者が演出モードの選択を行う手順及び選択処理について説明する。先ず、遊技者は、パチンコ機が待機状態のときに演出ボタン15を押圧操作することにより演出図柄表示装置21に「メニュー画面」を表示させる。

【0171】

図24（a）に示すように、パチンコ機1が待機状態において演出図柄表示装置21に表示される待機画面800は、例えば、パチンコ機の名称と、キャラクタの熊の達吉と、メニュー画面への移行操作を示す操作説明文801、及び第1特図又は第2特図に対応する疑似演出図柄700が表示される。

遊技者により操作説明文801に応じて演出ボタン15が操作されると、メニュー画面に切り替えられる。

【0172】

図24（b）に示すように、メニュー画面810では、遊技者が設定可能な複数種類の演出内容を示す演出内容選択肢811が表示される。演出内容選択肢811は、「言語選択：日本語、中国語、英語」、「音量・輝度調整」、「演出モード選択」、「オートボタンON」、「BGM選択」、「保留図柄デザイン選択」といった複数種類の選択肢からなる。尚、メニュー画面810は、演出内容選択肢811が何も選ばれていない状態で演出ボタン15进行操作することにより解除（消去）することができる。

【0173】

遊技者は、メニュー画面810において、ジョグダイヤル16や十字キー等の操作によりカーソルを上下に移動させて選択肢を選び、十字キー中央ボタン等进行操作して選択を確定する。

遊技者により「演出モード選択」が選択されると、図24（c）に示すように、演出図柄表示装置21に演出モード選択画面820が表示される。演出モード選択画面820では、遊技者が設定できる複数種類の演出モードを示す演出モード選択肢821が表示される。遊技者は、演出モード選択肢821の「第1演出モード（戦闘機モード）」、「第2演出モード（格闘技モード）」、「第3演出モード（動物モード）」といった3種類の選択肢から何れかの言語を選択することができる。演出モードの選択は、ジョグダイヤル16や十字キーによりカーソルを上下に移動させて選択肢を選び、十字キー中央ボタン等进行操作して選択を確定する。

【0174】

次に図25に基づいて、遊技者の操作に応じて演出モードを設定する「演出モード設定処理D」について説明する。「演出モード設定処理D」は、サブ統合制御装置42で実行されるプログラム処理である。

「演出モード設定処理D」は、先ず、処理S560において操作表示フラグが「0」であ

10

20

30

40

50

るか否か確認する。否定判定であれば（処理 S 5 6 0 : n o ）、処理 S 5 6 5 へ移行する。
【 0 1 7 5 】

前記処理 S 5 6 0 にて肯定判定であれば（処理 S 5 6 0 : y e s ）、処理 S 5 6 1 においてパチンコ機が「待機状態」であるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 5 6 1 : n o ）、本処理を終了して、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるメインルーチンへリターンする。

【 0 1 7 6 】

前記処理 S 5 6 1 にて肯定判定であれば（処理 S 5 6 1 : y e s ）、処理 S 5 6 2 において「待機状態」の「メニュー画面」から「演出モード選択」の選択肢が選択されたか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 5 6 2 : n o ）、リターンする。

10

肯定判定であれば（処理 S 5 6 2 : y e s ）、処理 S 5 6 3 において、演出モード選択画面を表示する処理を行う。これにより、サブ統合制御装置 4 2 から演出図柄制御装置 4 3 へコマンドが送信され、演出図柄制御装置 4 3 の制御により演出図柄表示装置 2 1 に演出モード選択画面が表示される。

続く処理 S 5 6 4 において操作表示フラグに「 1 」をセットする。

【 0 1 7 7 】

処理 S 5 6 5 では、操作表示である演出モード選択画面の表示終了時間が経過したか否か判定する。

肯定判定であれば（処理 S 5 6 5 : y e s ）、処理 S 5 6 6 において、演出モード選択画面の表示を終了してメニュー画面に戻る処理を行う。これに伴って、操作表示フラグを「 0 」にリセットする。その後、リターンする。

20

【 0 1 7 8 】

前記処理 S 5 6 5 にて否定判定であれば（処理 S 5 6 5 : n o ）、処理 S 5 6 7 において遊技者により演出モードを選択する操作が行われた否か判定する。否定判定であれば（処理 S 5 6 7 : n o ）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 5 6 7 : y e s ）、処理 S 5 6 8 において、演出モード選択画面の表示を終了してメニュー画面に戻る処理を行う。これに伴って、操作表示フラグを「 0 」にリセットする。

【 0 1 7 9 】

次に、処理 S 5 6 9 において、遊技者の操作により第 1 演出モードが選択されたか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 6 9 : y e s ）、処理 S 5 7 0 において第 1 演出モードに設定する。その後、リターンする。

30

【 0 1 8 0 】

前記処理 S 5 6 9 にて否定判定であれば（処理 S 5 6 9 : n o ）、処理 S 5 7 1 において、遊技者の操作により第 2 演出モードが選択されたか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 7 1 : y e s ）、処理 S 5 7 2 において第 2 演出モードに設定する。その後、リターンする。

【 0 1 8 1 】

前記処理 S 5 7 1 にて否定判定であれば（処理 S 5 7 1 : n o ）、遊技者の操作により第 3 演出モードが選択されたことになるので、処理 S 5 7 3 において第 3 演出モードに設定する。その後、リターンする。

40

【 0 1 8 2 】

本第 3 の構成は、遊技者が操作可能な操作手段〔 1 5 , 1 6 〕と、操作手段〔 1 5 , 1 6 〕の操作に基づいて、複数種類の演出モードから何れかの演出モードに決定する演出モード決定手段〔図 2 5 : S 5 7 0 , S 5 7 2 , S 5 7 3 〕と、を具備するものである。

これによれば、第 1 実施例と同様の作用効果が得られる上、遊技者は好みの演出モードで遊技を楽しむことができる。

また、第 3 の構成では、第 1 特図及び第 2 特図の変動回数、大当たり回数、時刻等の所定の条件が成立すると、遊技者による演出モードの選択操作を有効とする構成も考えられる。

【 0 1 8 3 】

50

第 2 実施例

本発明を適用した第 2 実施例のパチンコ機について説明する。

第 1 実施例のパチンコ機 1 では、第 1 設定示唆演出及び第 2 設定示唆演出が、第 1 特図又は第 2 特図の変動に伴う疑似演出表示において実施可能な構成であるが、本発明は、これに限るものではない。

そこで、第 2 実施例では、第 1 設定示唆演出及び第 2 設定示唆演出を、大当り遊技中に行われる大当り遊技の演出において実施可能としたものである。

尚、第 2 実施例の基本構成は、第 1 実施例のそれと同一で、相違点を中心に説明する。

【 0 1 8 4 】

図 2 6 は、本実施例のパチンコ機のサブ統合制御装置 4 2 で実行される「設定示唆演出制御処理 B」を示すもので、この処理により、大当り遊技中に行われる大当り遊技の演出において、第 1 設定示唆演出及び第 2 設定示唆演出が実施される。

10

【 0 1 8 5 】

「設定示唆演出制御処理 B」は、先ず、処理 S 6 2 0 において、主制御装置 4 0 からの大当り遊技開始コマンド（図 1 1 の処理 S 3 4 9 参照）を受信したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 6 2 0 : n o）、本処理を終了して、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるメインルーチンへリターンする。

【 0 1 8 6 】

前記処理 S 6 2 0 にて肯定判定であれば（処理 S 6 2 0 : y e s）、処理 S 6 2 1 において、パチンコ機で設定されている現在の設定段階を確認する。

20

次に、処理 S 6 2 2 において、パチンコ機で設定されている現在の演出モードを確認する。

【 0 1 8 7 】

続く処理 S 6 2 3 では、現在の設定段階と演出モードとに基づいて、設定示唆演出を実施するか否かの抽選、及び演出を実施するのであれば第 1 設定示唆演出又は第 2 設定示唆演出の何れを行うかの抽選を行う。

【 0 1 8 8 】

設定示唆演出の抽選は、例えば、乱数を抽出する。そして該乱数と、当該抽選用の判定テーブルとを対比することでして、設定示唆演出を実施するか否か、第 1 設定示唆演出又は第 2 設定示唆演出の何れを行うかを決定する。

この場合、判定テーブルとして、設定段階と演出モードとの組み合わせ毎に複数種類の判定テーブルを設け、何れかの判定テーブルと抽出された乱数とを対比することが望ましい。

30

【 0 1 8 9 】

次に、処理 S 6 2 4 において、抽選が当選であり、設定示唆演出を行うか否か判定する。

否定判定であれば（処理 S 6 2 4 : n o）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 6 2 4 : y e s）、処理 S 6 2 5 において実施する演出が第 1 設定示唆演出であるか否か判定する。

【 0 1 9 0 】

前記処理 S 6 2 5 にて肯定判定であれば（処理 S 6 2 5 : y e s）、処理 S 6 2 6 において第 1 設定示唆演出を実施する処理を行う。この処理では、サブ統合制御装置 4 2 から演出図柄制御装置 4 3 へコマンドが送信される。コマンドを受信した演出図柄制御装置 4 3 はコマンドに応じて演出図柄表示装置 2 1 を制御し、これにより大当り遊技の演出の所定のタイミングで第 1 設定示唆演出が実施される。

40

【 0 1 9 1 】

前記処理 S 6 2 5 にて否定判定であれば（処理 S 6 2 5 : n o）、処理 S 6 2 7 において第 2 設定示唆演出を実施する処理を行う。この処理では、サブ統合制御装置 4 2 から演出図柄制御装置 4 3 へコマンドが送信される。コマンドを受信した演出図柄制御装置 4 3 はコマンドに応じて演出図柄表示装置 2 1 を制御し、これにより大当り遊技の演出の所定のタイミングで第 2 設定示唆演出が実施される。

【 0 1 9 2 】

次に、図 2 7 乃至図 3 2 を用いて、大当り遊技演出における第 1 設定示唆演出及び第 2 設

50

定示唆演出の表示形態の一例を説明する。尚、大当たり遊技の演出は、大当たりが確定したときの大当たり確定演出表示、ラウンド遊技中に実施されるラウンド遊技演出表示、及び大当たり遊技が終了するときの大当たり終了演出表示が実施される。そこで、第1設定示唆演出又は第2設定示唆演出は、何れかの演出表示において実施することが考えられる。

【0193】

図27は、「戦闘機モード」における第1設定示唆演出の表示形態の一例を示す。図27(a)は、「戦闘機モード」における大当たりが確定したときの通常(設定段階を示唆するものでない)の大当たり確定演出表示を示す。この場合、演出図柄表示装置21の表示画面には、その上半部に「戦闘機モード」のキャラクタである戦闘機画像710が表示される。そして、表示画面の下半部には、第1特図又は第2特図に対応する3桁の数字等が同一図柄で確定表示され、大当たり確定を報知する疑似大当たり確定図柄701が確定表示される。

10

【0194】

通常の大当たり確定演出表示から第1設定示唆演出である「達吉のぞき予告」が実施されると、図27(b)に示すように、演出図柄表示装置21の表示画面には、その上部右隅から達吉が恰も遊技者側を覗き込むように出現する達吉のぞき画像740が表示される。尚、大当たり確定演出表示での達吉のぞき画像740は、所定の時間(例えば5秒程度)にわたり表示した後、表示を終了することが考えられるし、当該大当たり確定演出表示が終了するまで継続して表示するようにしてもよい。

【0195】

図27(c)は、「戦闘機モード」のラウンド遊技中における通常(設定段階を示唆するものでない)のラウンド遊技演出表示を示す。この場合、演出図柄表示装置21の表示画面には、現在のラウンド遊技数を示すラウンド遊技数表示702と、戦闘機同士の空中戦映像711とが表示される。尚、ラウンド遊技数表示702をラウンドが進む毎に加算される。

20

【0196】

通常のコールドスタート演出表示から第1設定示唆演出である「達吉のぞき予告」が実施されると、図27(d)に示すように、演出図柄表示装置21の表示画面には、その下部右隅から達吉が恰も遊技者側を覗き込むように出現する達吉のぞき画像740が表示される。尚、ラウンド遊技演出表示での達吉のぞき画像740は、所定の時間(例えば5秒程度)にわたり表示した後、表示を終了することが考えられるし、当該ラウンド遊技演出表示が終了するまで継続して表示するようにしてもよい。

30

【0197】

図27(e)は、「戦闘機モード」における大当たり遊技が終了となるときの通常(設定段階を示唆するものでない)の大当たり終了演出表示を示す。この場合、演出図柄表示装置21の表示画面には、空中戦において勝利した勝利戦闘機画像712が表示される。

【0198】

通常の大当たり終了演出表示から第1設定示唆演出である「達吉のぞき予告」が実施されると、図27(f)に示すように、演出図柄表示装置21の表示画面には、その上部右隅から達吉が恰も遊技者側を覗き込むように出現する達吉のぞき画像740が表示される。尚、大当たり終了演出表示の達吉のぞき画像740は、所定の時間(例えば5秒程度)にわたり表示した後、表示を終了することが考えられるし、当該大当たり終了演出表示が終了するまで継続して表示するようにしてもよい。

40

【0199】

次に、図28は、「戦闘機モード」における第2設定示唆演出の表示形態の一例を示す。図28(a)に示す通常の大当たり確定演出表示から第2設定示唆演出である「達吉カットイン予告」が実施されると、図28(b)に示すように、演出図柄表示装置21の表示画面には、その中央部に、大当たり確定演出表示である戦闘機画像710及び疑似大当たり確定図柄701を背景に達吉カットインa画像741が表示される。尚、カットインの画像は、設定段階に応じて達吉カットインa画像741乃至達吉カットインc画像743の何れかの画像が表示される。また大当たり確定演出表示での達吉カットインの画像は、所定の時

50

間（例えば５秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが望ましい。

【０２００】

次に図２８（ｃ）に示す通常のラウンド遊技演出表示から第２設定示唆演出である「達吉カットイン予告」が実施されると、図２８（ｄ）に示すように、演出図柄表示装置２１の表示画面には、その中央部に、ラウンド遊技演出表示であるラウンド遊技数表示７０２及び空中戦映像７１１を背景に達吉カットインｂ画像７４２が表示される。尚、カットインの画像は、設定段階に応じて達吉カットインａ画像７４１乃至達吉カットインｃ画像７４３の何れかの画像が表示される。またラウンド遊技演出表示中での達吉カットインの画像は、所定の時間（例えば５秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが望ましい。

【０２０１】

次に図２８（ｅ）に示す通常の大当たり終了演出表示から第２設定示唆演出である「達吉カットイン予告」が実施されると、図２８（ｆ）に示すように、演出図柄表示装置２１の表示画面には、その中央部に、大当たり終了演出表示である勝利戦闘機画像７１２を背景に達吉カットインｃ画像７４３が表示される。尚、カットインの画像は、設定段階に応じて達吉カットインａ画像７４１乃至達吉カットインｃ画像７４３の何れかの画像が表示される。また大当たり終了演出表示中での達吉カットインの画像は、所定の時間（例えば５秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが望ましい。

【０２０２】

図２９は、「格闘技モード」における第１設定示唆演出の表示形態の一例を示す。図２９（ａ）は、「格闘技モード」における大当たりが確定したときの通常（設定段階を示唆するものでない）の大当たり確定演出表示を示す。この場合、演出図柄表示装置２１の表示画面には、その上半部に第１特図又は第２特図に対応する３桁の数字等が同一図柄で確定表示され、大当たり確定を報知する疑似大当たり確定図柄７０１が確定表示される。そして、表示画面の下半部には、「格闘技モード」のキャラクタである格闘家画像７２０が表示される。

【０２０３】

通常の大当たり確定演出表示から第１設定示唆演出である「達吉のぞき予告」が実施されると、図２９（ｂ）に示すように、演出図柄表示装置２１の表示画面には、その下部右隅から達吉が恰も遊技者側を覗き込むように出現する達吉のぞき画像７４０が表示される。尚、大当たり確定演出表示での達吉のぞき画像７４０は、所定の時間（例えば５秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが考えられるし、当該大当たり確定演出表示が終了するまで継続して表示するようにしてもよい。

【０２０４】

図２９（ｃ）は、「格闘技モード」のラウンド遊技中における通常（設定段階を示唆するものでない）のラウンド遊技演出表示を示す。この場合、演出図柄表示装置２１の表示画面には、現在のラウンド遊技数を示すラウンド遊技数表示７０２と、格闘家同士の対戦映像７２１とが表示される。尚、ラウンド遊技数表示７０２をラウンドが進む毎に加算される。

【０２０５】

通常のラウンド遊技演出表示から第１設定示唆演出である「達吉のぞき予告」が実施されると、図２９（ｄ）に示すように、演出図柄表示装置２１の表示画面には、その上部右隅から達吉が恰も遊技者側を覗き込むように出現する達吉のぞき画像７４０が表示される。尚、ラウンド遊技演出表示での達吉のぞき画像７４０は、所定の時間（例えば５秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが考えられるし、当該ラウンド遊技演出表示が終了するまで継続して表示するようにしてもよい。

【０２０６】

図２９（ｅ）は、「格闘技モード」における大当たり遊技が終了となるときの通常（設定段階を示唆するものでない）の大当たり終了演出表示を示す。この場合、演出図柄表示装置２１の表示画面には、対戦において勝利した勝利格闘家画像７２２が表示される。

【０２０７】

通常の大当たり終了演出表示から第１設定示唆演出である「達吉のぞき予告」が実施される

10

20

30

40

50

と、図 29 (f) に示すように、演出図柄表示装置 21 の表示画面には、その上部右隅から達吉が恰も遊技者側を覗き込むように出現する達吉のぞき画像 740 が表示される。尚、大当り終了演出表示の達吉のぞき画像 740 は、所定の時間（例えば 5 秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが考えられるし、当該大当り終了演出表示が終了するまで継続して表示するようにしてもよい。

【0208】

次に、図 30 は、「格闘技モード」における第 2 設定示唆演出の表示形態の一例を示す。図 30 (a) に示す通常の大当り確定演出表示から第 2 設定示唆演出である「達吉カットイン予告」が実施されると、図 30 (b) に示すように、演出図柄表示装置 21 の表示画面には、その中央部に、大当り確定演出表示である疑似大当り確定図柄 701 及び格闘家画像 720 を背景に達吉カットイン a 画像 741 が表示される。尚、カットインの画像は、設定段階に応じて達吉カットイン a 画像 741 乃至達吉カットイン c 画像 743 の何れかの画像が表示される。また大当り確定演出表示での達吉カットインの画像は、所定の時間（例えば 5 秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが望ましい。

10

【0209】

次に図 30 (c) に示す通常のアウンド遊技演出表示から第 2 設定示唆演出である「達吉カットイン予告」が実施されると、図 30 (d) に示すように、演出図柄表示装置 21 の表示画面には、その中央部に、アウンド遊技演出表示であるアウンド遊技数表示 702 及び対戦映像 721 を背景に達吉カットイン b 画像 742 が表示される。尚、カットインの画像は、設定段階に応じて達吉カットイン a 画像 741 乃至達吉カットイン c 画像 743 の何れかの画像が表示される。またアウンド遊技演出表示中での達吉カットインの画像は、所定の時間（例えば 5 秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが望ましい。

20

【0210】

次に図 30 (e) に示す通常の大当り終了演出表示から第 2 設定示唆演出である「達吉カットイン予告」が実施されると、図 30 (f) に示すように、演出図柄表示装置 21 の表示画面には、その中央部に、大当り終了演出表示である勝利格闘家画像 722 を背景に達吉カットイン c 画像 743 が表示される。尚、カットインの画像は、設定段階に応じて達吉カットイン a 画像 741 乃至達吉カットイン c 画像 743 の何れかの画像が表示される。また大当り終了演出表示中での達吉カットインの画像は、所定の時間（例えば 5 秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが望ましい。

30

【0211】

図 31 は、「動物モード」における第 1 設定示唆演出の表示形態の一例を示す。図 31 (a) は、「動物モード」における大当りが確定したときの通常（設定段階を示唆するものでない）の大当り確定演出表示を示す。この場合、演出図柄表示装置 21 の表示画面には、その上半部に第 1 特図又は第 2 特図に対応する 3 桁の数字等が同一図柄で確定表示され、大当り確定を報知する疑似大当り確定図柄 701 が確定表示される。そして、表示画面の下半部には、「動物モード」のキャラクタであるライオン a 画像 730 が表示される。

【0212】

通常の大当り確定演出表示から第 1 設定示唆演出である「達吉のぞき予告」が実施されると、図 31 (b) に示すように、演出図柄表示装置 21 の表示画面には、その下部右隅から達吉が恰も遊技者側を覗き込むように出現する達吉のぞき画像 740 が表示される。尚、大当り確定演出表示での達吉のぞき画像 740 は、所定の時間（例えば 5 秒程度）にわたり表示した後、表示を終了することが考えられるし、当該大当り確定演出表示が終了するまで継続して表示するようにしてもよい。

40

【0213】

図 31 (c) は、「動物モード」のアウンド遊技中における通常（設定段階を示唆するものでない）のアウンド遊技演出表示を示す。この場合、演出図柄表示装置 21 の表示画面には、現在のアウンド遊技数を示すアウンド遊技数表示 702 と、ライオン b 映像 731 とが表示される。尚、アウンド遊技数表示 702 をアウンドが進む毎に加算される。

【0214】

50

通常のラウンド遊技演出表示から第1設定示唆演出である「達吉のぞき予告」が実施されると、図31(d)に示すように、演出図柄表示装置21の表示画面には、その上部右隅から達吉が恰も遊技者側を覗き込むように出現する達吉のぞき画像740が表示される。尚、ラウンド遊技演出表示での達吉のぞき画像740は、所定の時間(例えば5秒程度)にわたり表示した後、表示を終了することが考えられるし、当該ラウンド遊技演出表示が終了するまで継続して表示するようにしてもよい。

【0215】

図31(e)は、「動物モード」における大当り遊技が終了となる時の通常(設定段階を示唆するものでない)の大当り終了演出表示を示す。この場合、演出図柄表示装置21の表示画面には、ライオンc画像732が表示される。

10

【0216】

通常の大当り終了演出表示から第1設定示唆演出である「達吉のぞき予告」が実施されると、図31(f)に示すように、演出図柄表示装置21の表示画面には、その上部右隅から達吉が恰も遊技者側を覗き込むように出現する達吉のぞき画像740が表示される。尚、大当り終了演出表示の達吉のぞき画像740は、所定の時間(例えば5秒程度)にわたり表示した後、表示を終了することが考えられるし、当該大当り終了演出表示が終了するまで継続して表示するようにしてもよい。

【0217】

次に、図32は、「動物モード」における第2設定示唆演出の表示形態の一例を示す。図32(a)に示す通常の大当り確定演出表示から第2設定示唆演出である「達吉カットイン予告」が実施されると、図32(b)に示すように、演出図柄表示装置21の表示画面には、その中央部に、大当り確定演出表示である疑似大当り確定図柄701及びライオンa画像730を背景に達吉カットインa画像741が表示される。尚、カットインの画像は、設定段階に応じて達吉カットインa画像741乃至達吉カットインc画像743の何れかの画像が表示される。また大当り確定演出表示での達吉カットインの画像は、所定の時間(例えば5秒程度)にわたり表示した後、表示を終了することが望ましい。

20

【0218】

次に図32(c)に示す通常のラウンド遊技演出表示から第2設定示唆演出である「達吉カットイン予告」が実施されると、図32(d)に示すように、演出図柄表示装置21の表示画面には、その中央部に、ラウンド遊技演出表示であるライオンb映像731を背景に達吉カットインb画像742が表示される。尚、カットインの画像は、設定段階に応じて達吉カットインa画像741乃至達吉カットインc画像743の何れかの画像が表示される。またラウンド遊技演出表示中での達吉カットインの画像は、所定の時間(例えば5秒程度)にわたり表示した後、表示を終了することが望ましい。

30

【0219】

次に図32(e)に示す通常の大当り終了演出表示から第2設定示唆演出である「達吉カットイン予告」が実施されると、図32(f)に示すように、演出図柄表示装置21の表示画面には、その中央部に、大当り終了演出表示であるライオンc画像732を背景に達吉カットインc画像743が表示される。尚、カットインの画像は、設定段階に応じて達吉カットインa画像741乃至達吉カットインc画像743の何れかの画像が表示される。また大当り終了演出表示中での達吉カットインの画像は、所定の時間(例えば5秒程度)にわたり表示した後、表示を終了することが望ましい。

40

【0220】

本実施例のパチンコ機によれば、第1実施例と同様の作用効果が発揮される上、大当り遊技の演出表示にて第1設定示唆演出および第2設定示唆演出を実施するようにしたので、設定示唆演出のバリエーションを広げることができ、興趣の豊かな遊技機が実現できる。

【0221】

尚、本実施例の他の第1構成として、大当りの発生回数に応じて演出モードを切り替える構成でもよい。

また、本実施例の他の第2構成として、時刻に応じて演出モードを切り替える構成でもよ

50

い。

更に、本実施例の他の第3構成として、遊技者が好みの演出モードに切り替え可能な構成でもよい。

【0222】

第3実施例

本発明を適用した第3実施例のパチンコ機について説明する。第3実施例の基本構成は、第1実施例のそれと同一で、相違点を中心に説明する。

第3実施例のパチンコ機は、第1特図又は第2特図の変動に伴う疑似演出表示において、大当たりとなる当選確率の設定段階を示唆する演出として、設定段階を示唆すると共に、第1特図又は第2特図の当該変動での当選の期待度を示唆する予告演出とを兼ねた設定示唆兼用演出と、当選確率の設定段階のみを示唆する設定示唆専用演出とを実施することが可能な構成である。更に、第1演出モード乃至第3演出モードの演出モード毎に、設定示唆兼用演出の実施される頻度と、設定示唆専用演出の実施される頻度とが異なる構成である。

10

【0223】

本実施例の第1構成では、図19(b)、図20(b)、図21(b)に示したように、設定示唆兼用演出として、各演出モードで、達吉のぞき画像740が表示されることで、設定段階を示唆すると共に第1特図又は第2特図の当選の期待度を予告する。

この場合、パチンコ機では、達吉のぞき画像740が表示されることで、リーチ演出や大当たりとなる可能性が高いことを示唆する予告演出とされ、且つ複数の変動において達吉のぞき画像740が表示されることで、設定段階を推測することが可能な演出とされる。勿論、演出モードに応じて、達吉のぞき画像740が表示される頻度は異なる。

20

【0224】

一方、パチンコ機では、図19(c)、図20(c)、図21(c)に示したように、達吉カットインa画像741、達吉カットインb画像742、及び達吉カットインc画像743が表示されることで、設定段階を推測することが可能な設定段階を示唆する専用の演出とされる。カットインで表示される画像は、設定段階に応じて達吉カットインa画像741、達吉カットインb画像742、及び達吉カットインc画像743の何れかが表示され、一度のカットイン画像が表示されることで設定段階を容易に判断できる構成が望ましい。勿論、演出モードに応じて、達吉カットインa画像741、達吉カットインb画像742、及び達吉カットインc画像743の何れかが表示される頻度は異なる。

30

【0225】

図33は、本実施例のパチンコ機のサブ統合制御装置42で実行される「設定示唆演出制御処理C」を示すもので、この処理により、大当たり遊技中に行われる大当たり遊技の演出において、設定示唆兼用演出及び設定示唆専用演出が実施される。

【0226】

「設定示唆演出制御処理C」は、まず、の処理S640において、主制御装置40からの変動開始コマンド(図9の処理S320参照)を受信したか否か判定する。否定判定であれば(処理S640: no)、本処理を終了して、サブ統合制御装置42で実行されるメインルーチンへリターンする。

【0227】

前記処理S640にて肯定判定であれば(処理S640: yes)、処理S641において、パチンコ機で設定されている現在の設定段階を確認する。

40

次に、処理S642において、パチンコ機で設定されている現在の演出モードを確認する。

【0228】

続く処理S643では、現在の設定段階と演出モードとに基づいて、設定示唆演出を実施するか否かの抽選、及び演出を実施するのであれば第1設定示唆演出又は第2設定示唆演出の何れを行うかの抽選を行う。

【0229】

設定示唆演出の抽選は、例えば、乱数を抽出する。そして該乱数と、当該抽選用の判定テーブルとを対比することとして、設定示唆演出を実施するか否か、設定示唆兼用演出又は

50

設定示唆専用演出の何れを行うかを決定する。

【0230】

次に、処理S644において、抽選が当選であり、設定示唆演出を行うか否か判定する。否定判定であれば（処理S644：no）、リターンする。

肯定判定であれば（処理S644：yes）、処理S645において実施する演出が設定示唆兼用演出であるか否か判定する。

【0231】

前記処理S645にて肯定判定であれば（処理S645：yes）、処理S646において第1設定示唆演出を実施する処理を行う。この処理では、サブ統合制御装置42から演出図柄制御装置43へコマンドが送信される。コマンドを受信した演出図柄制御装置43はコマンドに応じて演出図柄表示装置21を制御し、これにより第1特図又は第2特図の変動に伴う疑似演出表示中の所定のタイミングで設定示唆兼用演出が実施される。

10

【0232】

前記処理S645にて否定判定であれば（処理S645：no）、処理S647において第2設定示唆演出を実施する処理を行う。この処理では、サブ統合制御装置42から演出図柄制御装置43へコマンドが送信される。コマンドを受信した演出図柄制御装置43はコマンドに応じて演出図柄表示装置21を制御し、これにより第1特図又は第2特図の変動に伴う疑似演出表示中の所定のタイミングで設定示唆専用演出が実施される。

【0233】

また、本実施例では、達吉カットインa画像741、達吉カットインb画像742、及び達吉カットインc画像743を設定示唆兼用演出に用い、達吉のぞき画像740を設定示唆専用演出に用いるようにしてもよい。

20

【0234】

更に、本実施例では、演出図柄表示装置21にて、第1特図の保留記憶を示す保留記憶表示と第2特図の保留記憶を示す保留記憶表示とが表示され、且つ保留記憶表示を用いてリーチや大当りの可能性があることを示す先読み演出を行う構成において、設定示唆兼用演出として、第1特図の保留記憶表示を用いた先読み演出と設定段階の示唆とを兼ねた演出、及び第2特図の保留記憶表示を用いた先読み演出と設定段階の示唆とを兼ねた演出としてもよい。

【0235】

本実施例のパチンコ機は次の構成を有するものである。

30

即ち、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〔図9：処理S315〕と、当否判定の結果が当選時に、賞球の獲得に有利な特別遊技を行う特別遊技手段〔図12：処理S405〕と、を具備し、且つ、外部からの指示に基づいて、当否判定の当選確率を、段階的に設けられた複数種類の中から何れかの確率に設定可能な遊技機であって、複数種類の演出モードを備え、選択された演出モードに応じて演出表示を実施する演出表示制御手段と、設定された当選確率の設定段階を示唆する演出を実施可能である設定示唆演出制御手段〔図33：処理S646、処理S647〕と、を具備し、設定示唆演出制御手段〔図33：処理S646、処理S647〕は、当選確率の設定段階を示唆する演出と共に、当否判定の当選の期待度を示唆する予告演出とを兼ねた設定示唆兼用演出と、当選確率の設定段階のみを示唆する設定示唆専用演出と、を実施可能となし、且つ、設定された当選確率の設定段階において演出モードが異なる毎に、設定示唆兼用演出の実施される頻度と、設定示唆専用演出の実施される頻度と、が異なる構成である。

40

【0236】

この発明によれば、当選確率の設定段階を示唆すると共に当否判定の当選の期待度を示唆する予告演出とを兼ねた設定示唆兼用演出と、設定段階のみを示唆する設定示唆専用演出とを設けた上で、演出モードにより設定示唆兼用演出および設定示唆専用演出の出現率を異なる構成としたので、設定示唆兼用演出が出現し易い演出モードであれば、遊技者の大当りへの期待感を高め、且つ設定段階を判別する楽しみを付与することができる。そして、設定示唆専用演出が出現し易い演出モードであれば、設定示唆専用演出が実施されるか

50

否かを期待しながら遊技を行うことができる。従って、演出モードが演出の嗜好を変化させるだけでなく、遊技者の関心が高い設定示唆演出の出現率も変化するので、興趣の豊かな遊技機が実現できる。

【 0 2 3 7 】

尚、本実施例の他の第 1 構成として、大当りの発生回数に応じて演出モードを切り替える構成でもよい。

また、本実施例の他の第 2 構成として、時刻に応じて演出モードを切り替える構成でもよい。

更に、本実施例の他の第 3 構成として、遊技者が好みの演出モードに切り替え可能な構成でもよい。

10

【 0 2 3 8 】

尚、本発明は前記の実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、本発明は、発射された遊技球を遊技機内部で回収し、再び発射装置により発射すると共に、ＩＣカードなどの記憶媒体を用いて遊技者の持ち球数をデータとして管理する封入式遊技機に適用してもよい。

【 符号の説明 】

【 0 2 3 9 】

１：パチンコ機、２：遊技盤、１５：演出ボタン（操作手段）、１６ジョグダイヤル（操作手段）、２３：第 1 特図始動口（始動口）、２４：第 2 特図始動口（始動口）、４０：主制御装置（当否判定手段、特別遊技手段）、４２：サブ統合制御装置（演出表示制御手段、設定示唆演出制御手段、演出モード決定手段）

20

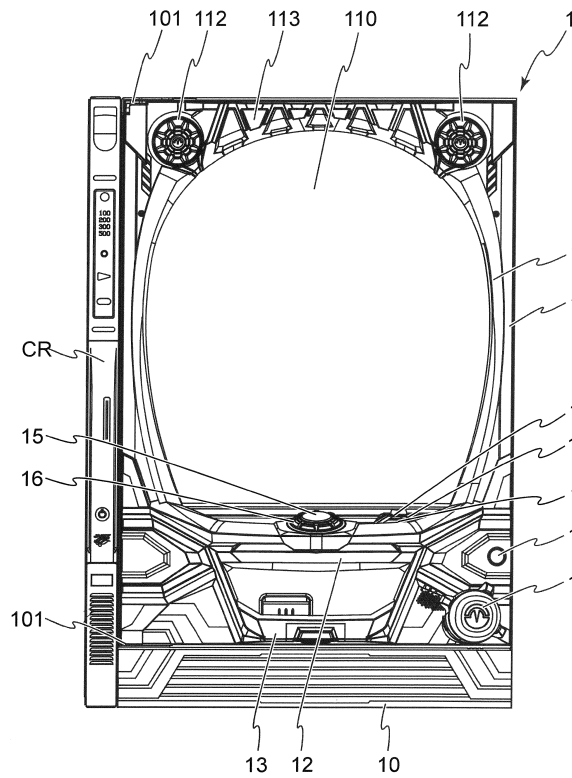
30

40

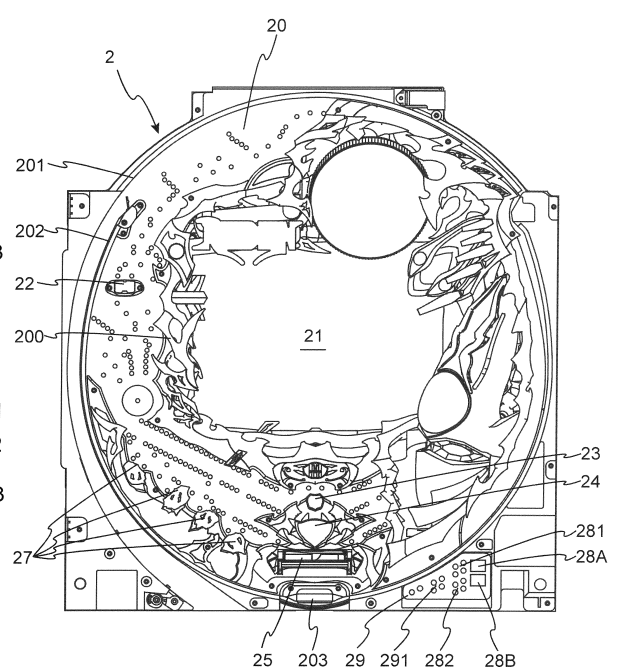
50

【図面】

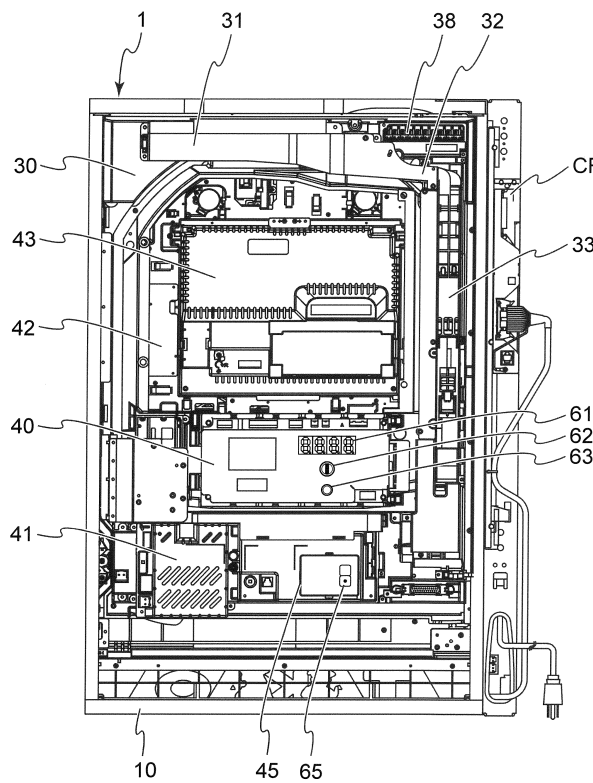
【図 1】



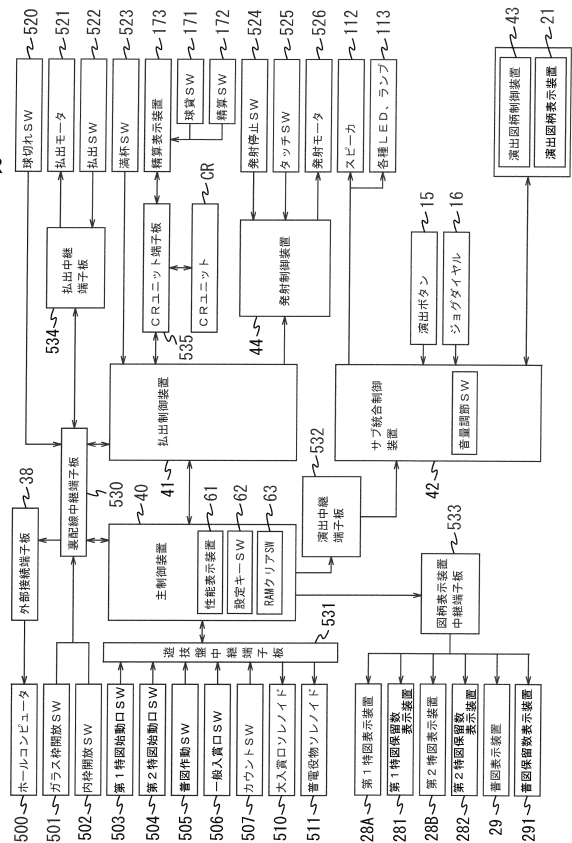
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

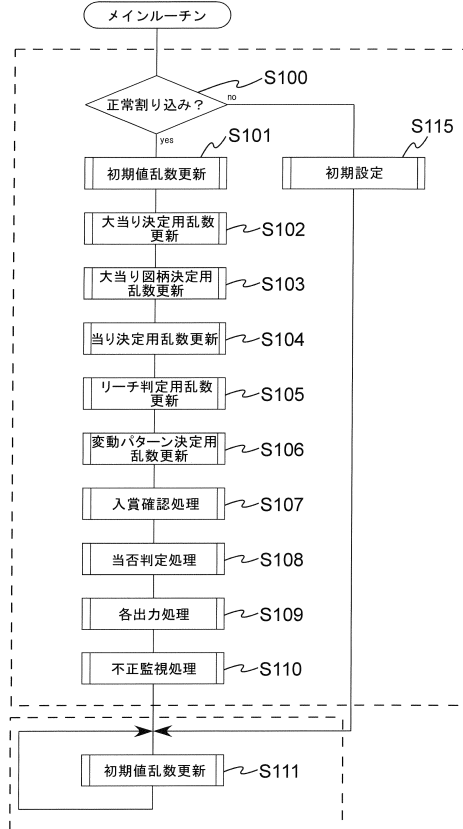
40

50

【 図 5 】

大当り確率	設定値 1	低確率遊技状態：1/300 高確率遊技状態：1/30
	設定値 2	低確率遊技状態：1/290 高確率遊技状態：1/29
	設定値 3	低確率遊技状態：1/280 高確率遊技状態：1/28
確変突入率		65%
確変回数		100回
時短回数		100回
賞球		第 1 特図始動口：3個 第 2 特図始動口：1個 その他の入賞口：10個 大入賞口：15個
規定入球個数		10個
普通図柄 当選確率	通常遊技状態	1/5
	時短状態	4/5
普通電動 役物 開放時間	通常遊技状態	0.1秒 × 1回
	時短状態	2.2秒 × 1回

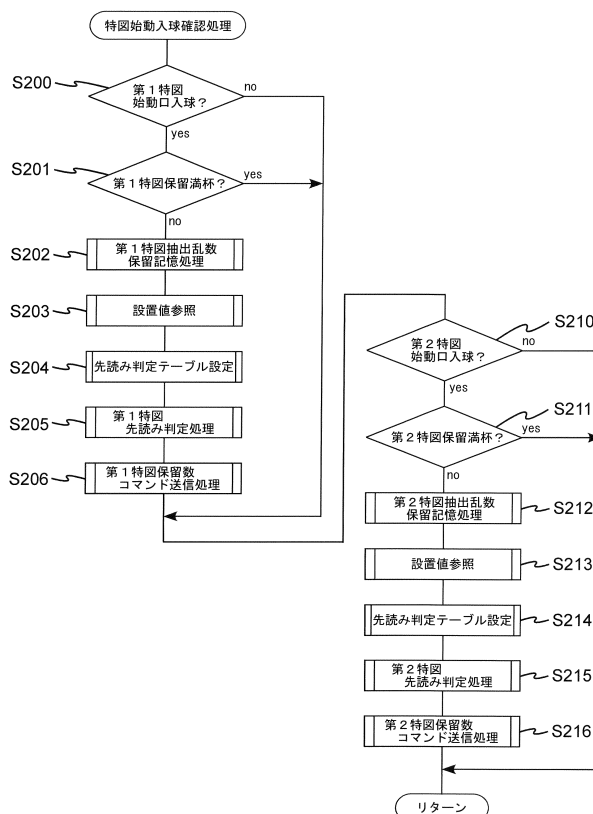
【 図 6 】



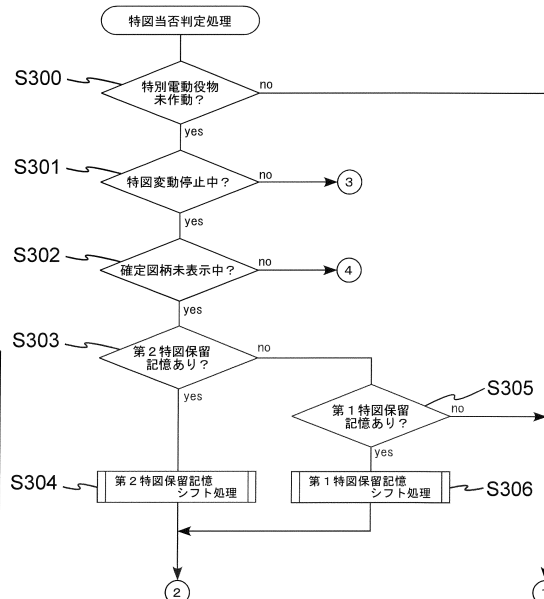
10

20

【圖 7】



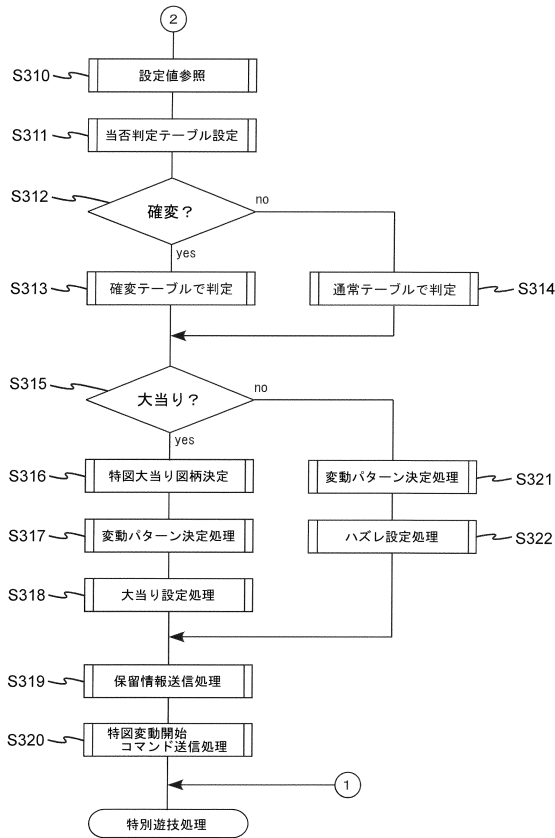
【図 8】



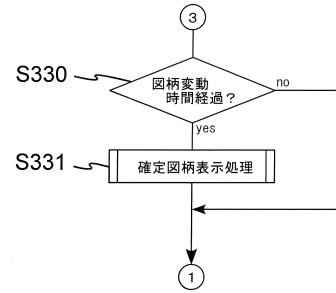
30

40

【図 9】



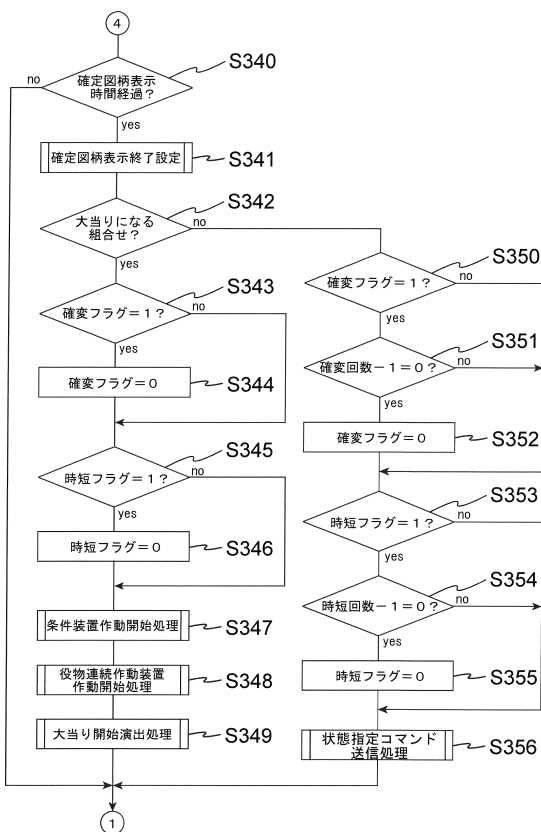
【図 10】



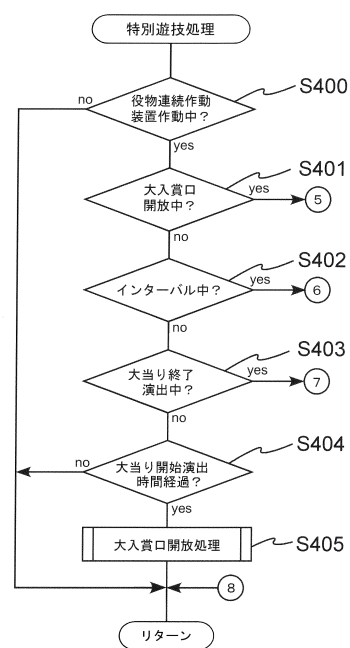
10

20

【図 11】



【図 12】

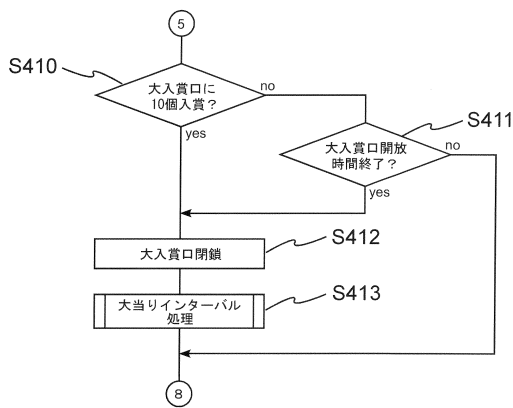


30

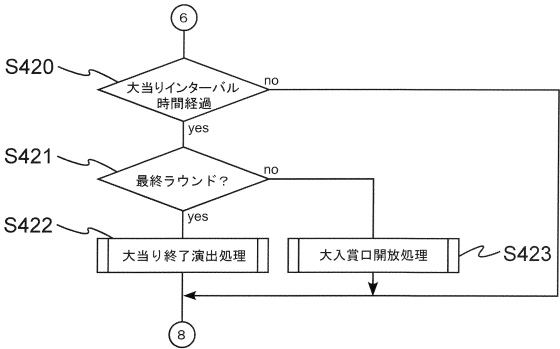
40

50

【図 1 3】

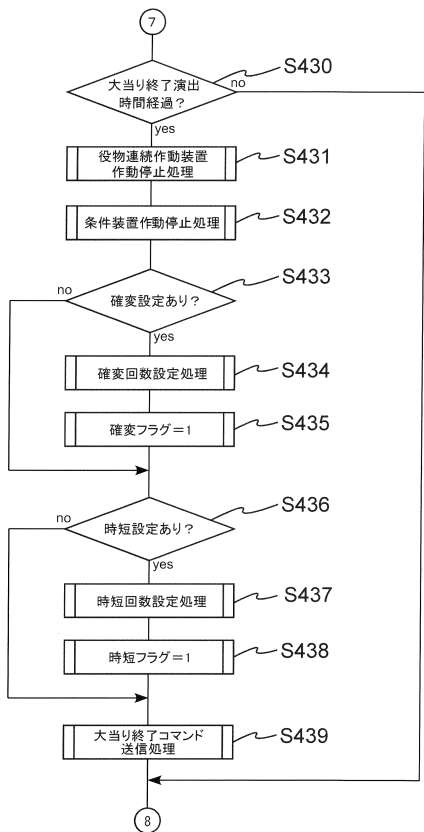


【図 1 4】



10

【図 1 5】



【図 1 6】

演出モード		設定	戦艦機 モード	格闘技 モード	動物 モード
出現率	達吉のぞき予告	1	1/60	1/65	1/70
		2	1/50	1/55	1/60
		3	1/40	1/45	1/50
	達吉カットイン予告	1	1/230	1/210	1/190
		2	1/235	1/215	1/195
		3	1/240	1/220	1/200

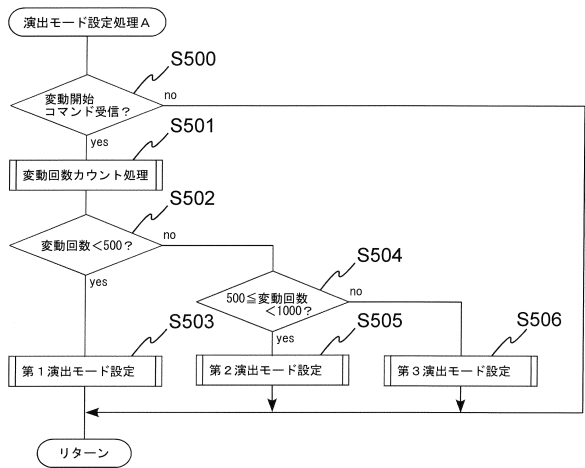
20

30

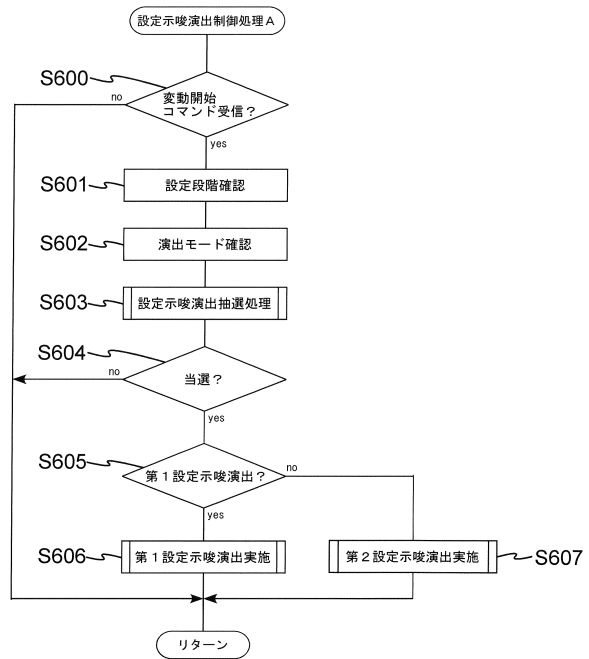
40

50

【図 17】



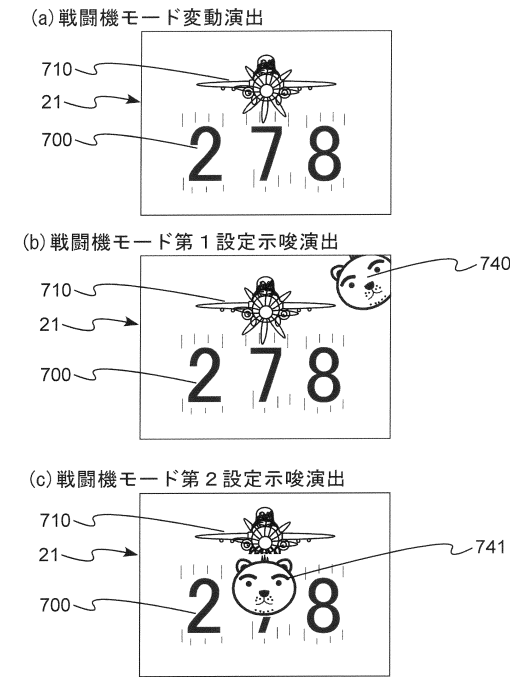
【図 18】



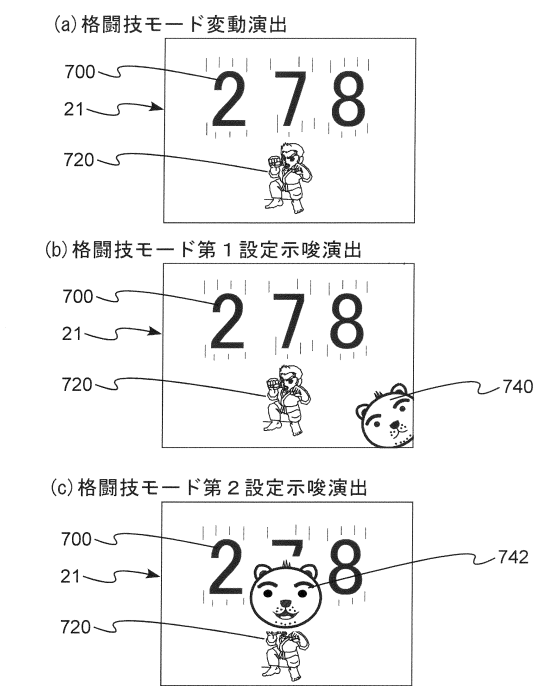
10

20

【図 19】



【図 20】

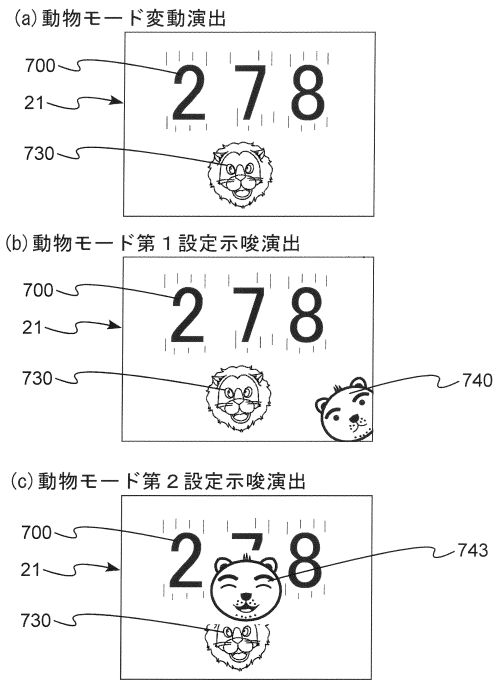


30

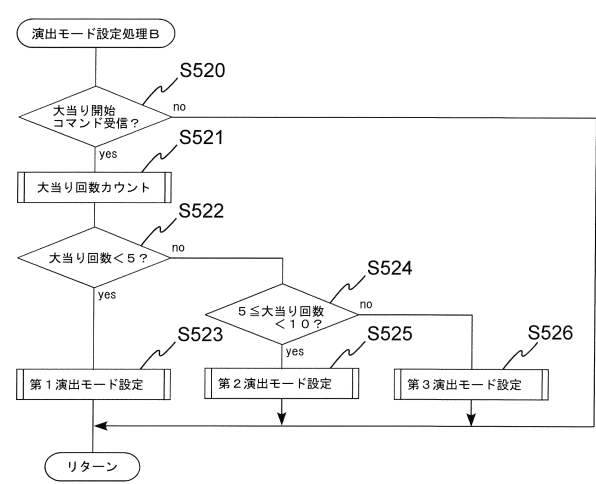
40

50

【図 2 1】



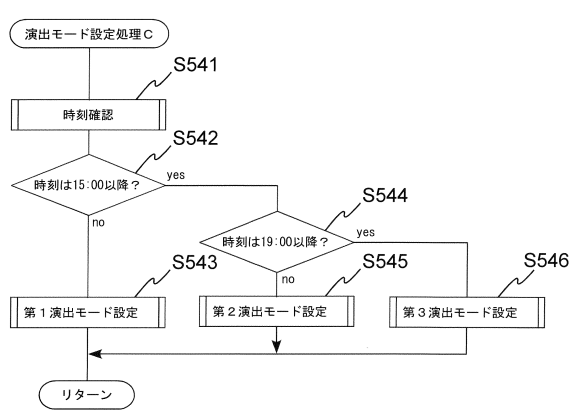
【図 2 2】



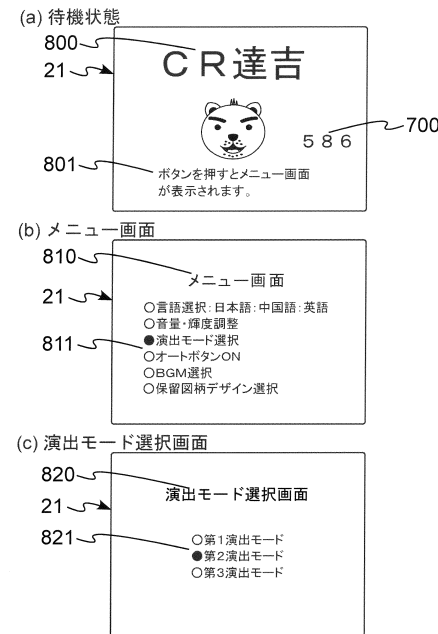
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

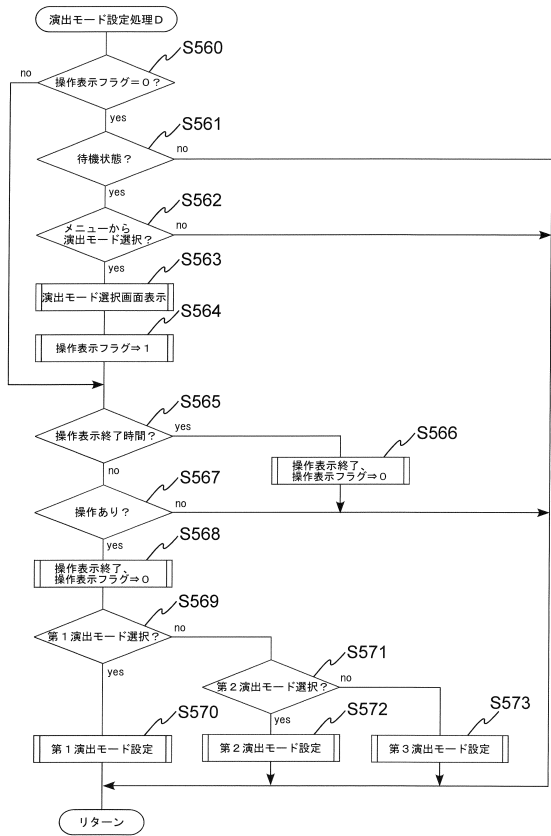


30

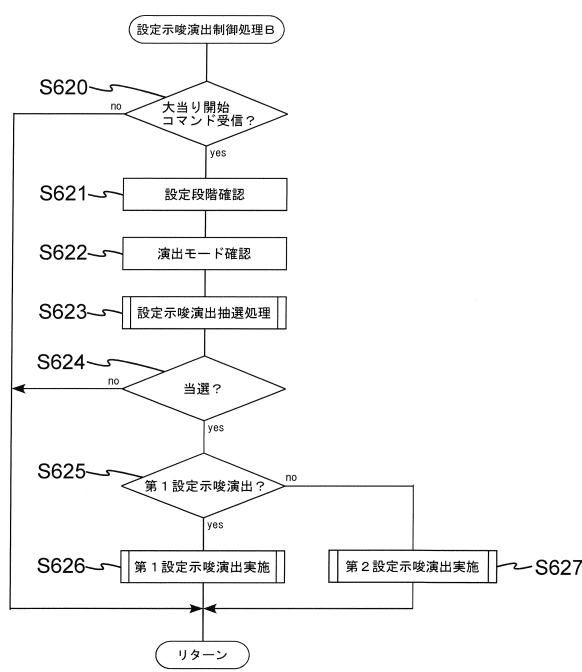
40

50

【図 25】



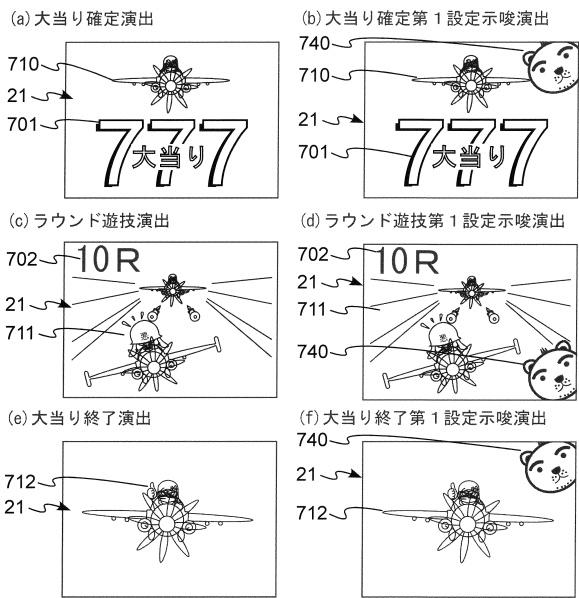
【図 26】



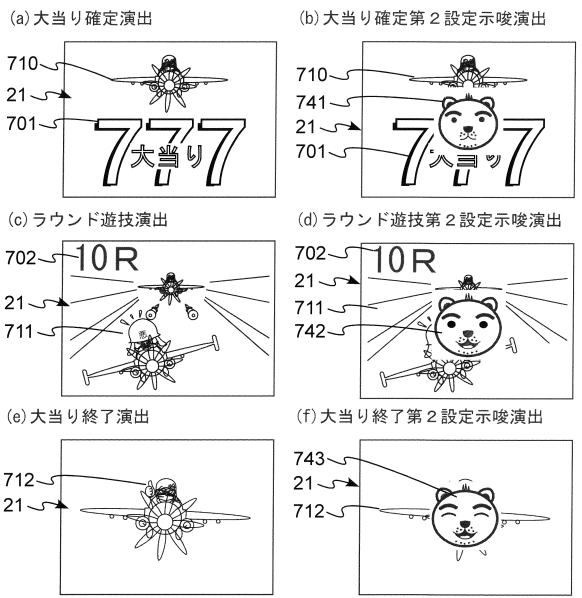
10

20

【図 27】



【図 28】



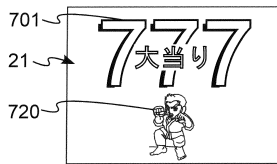
30

40

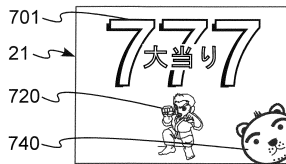
50

【図 29】

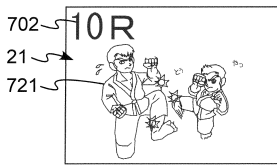
(a) 大当り確定演出



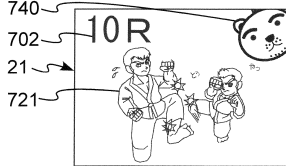
(b) 大当り確定第1設定示唆演出



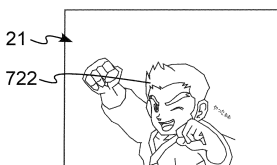
(c) ラウンド遊技演出



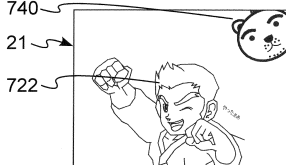
(d) ラウンド遊技第1設定示唆演出



(e) 大当り終了演出

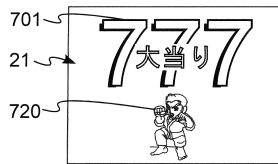


(f) 大当り終了第1設定示唆演出

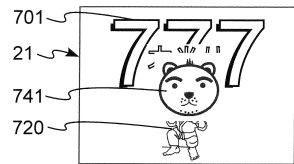


【図 30】

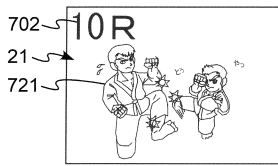
(a) 大当り確定演出



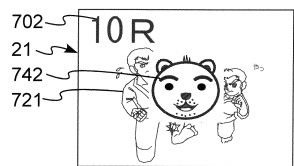
(b) 大当り確定第2設定示唆演出



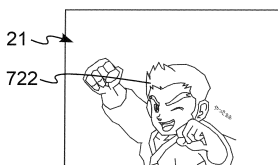
(c) ラウンド遊技演出



(d) ラウンド遊技第2設定示唆演出



(e) 大当り終了演出



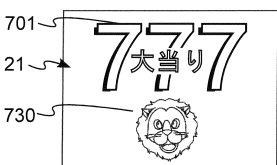
(f) 大当り終了第2設定示唆演出



10

【図 31】

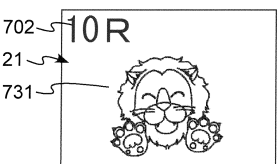
(a) 大当り確定演出



(b) 大当り確定第1設定示唆演出



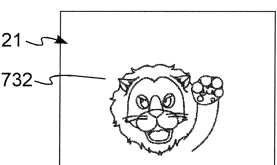
(c) ラウンド遊技演出



(d) ラウンド遊技第1設定示唆演出



(e) 大当り終了演出

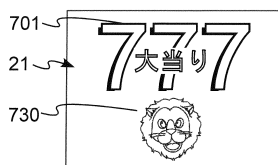


(f) 大当り終了第1設定示唆演出

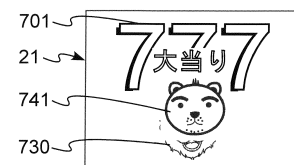


【図 32】

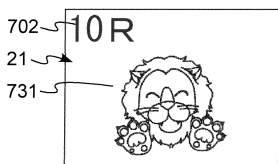
(a) 大当り確定演出



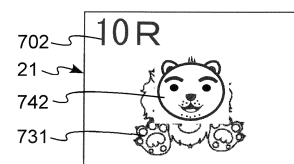
(b) 大当り確定第2設定示唆演出



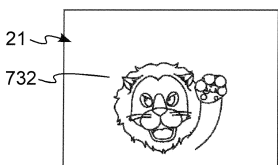
(c) ラウンド遊技演出



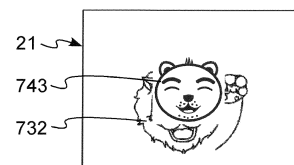
(d) ラウンド遊技第2設定示唆演出



(e) 大当り終了演出



(f) 大当り終了第2設定示唆演出



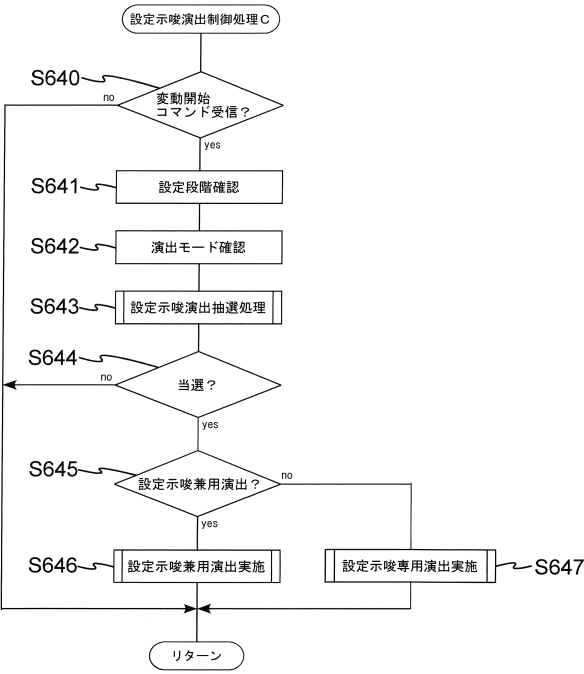
20

30

40

50

【図 33】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

2 番地 株式会社高尾内

(72)発明者 森下 悟

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 福村 拓

(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 0 8 2 8 0 9 (J P , A)

特開 2 0 0 3 - 1 9 9 9 3 1 (J P , A)

特開 2 0 1 9 - 0 5 8 5 0 3 (J P , A)

特開 2 0 1 9 - 0 9 2 6 0 4 (J P , A)

特開 2 0 1 0 - 0 3 5 8 9 7 (J P , A)

特開 2 0 0 9 - 2 3 3 4 0 2 (J P , A)

特開 2 0 1 5 - 0 2 0 0 2 6 (J P , A)

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2