

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5622298号
(P5622298)

(45) 発行日 平成26年11月12日(2014.11.12)

(24) 登録日 平成26年10月3日(2014.10.3)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 O 1 C
 A 6 3 F 7/02 3 5 2 F
 A 6 3 F 7/02 3 5 2 L

請求項の数 1 (全 40 頁)

| | | | |
|--------------|------------------------------|-----------|----------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2013-135132 (P2013-135132) | (73) 特許権者 | 395018239 |
| (22) 出願日 | 平成25年6月27日(2013.6.27) | | 株式会社高尾 |
| (65) 公開番号 | 特開2014-28133 (P2014-28133A) | | 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2 |
| (43) 公開日 | 平成26年2月13日(2014.2.13) | | 番地 |
| 審査請求日 | 平成25年6月27日(2013.6.27) | (72) 発明者 | 中山 博夫 |
| (31) 優先権主張番号 | 特願2012-148585 (P2012-148585) | | 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2 |
| (32) 優先日 | 平成24年7月2日(2012.7.2) | | 番地 株式会社高尾内 |
| (33) 優先権主張国 | 日本国(JP) | | |

審査官 澤田 真治

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】

遊技者の操作に起因して、遊技者が価値を得る可能性がある通常遊技モードから遊技者が価値を得る可能性が無い試打モードに切り替える遊技モード切替手段と、

前記試打モードには遊技が可能な遊技状態が複数種類存在し、該複数種類の遊技状態の中から前記試打モードで遊技を行いたい遊技状態の選択を行う試打遊技状態選択手段と、

前記試打モードを終了させる試打モード終了手段と、を備え、

前記通常遊技モード、又は前記試打モードのいずれであっても、遊技機内に封入された遊技球を循環させて遊技する構成であり、少なくとも、遊技機自体が管理する持球の数情報が存在することを条件に遊技球の発射を可能とし、遊技領域への遊技球発射の判断に起因して前記持球の数情報を減算し、前記遊技領域に設けられた入賞口に発射した遊技球が入球したことに起因して前記持球の数情報に加算するように設定し、

さらに、前記遊技モード切替手段によって前記通常遊技モードから前記試打モードに切り替えられたことに起因して、前記持球の数情報が所定数加算される試打用持球加算手段と、

前記試打モード終了手段によって試打モードを終了すると前記持球の数情報をリセットする試打用持球リセット手段と、を備え、

前記試打用持球加算手段によって前記持球の数情報に加算される数は、前記試打遊技状態選択手段により選択された遊技状態の種類によって異なるように設定されている

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、発射した遊技球を遊技機内で回収して再度発射位置へ誘導する試し打ちが可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

現在の一般的なパチンコ遊技機は、有価価値情報が記憶されたカードをパチンコ遊技機に隣接されたCRユニットに挿入し、パチンコ遊技機に配置された貸出ボタンを操作することで、パチンコ遊技機に設けられた払出装置から遊技球を上皿に排出し、排出された遊技球を遊技領域に設けられた入賞口に入球させることで当該入賞口に設定されている数の遊技球が賞球として払出装置から払出される。なお、上皿に遊技球が無くなる（持球がなくなる）と、遊技者は再び貸出ボタンを操作して、上皿に遊技球を排出させる構成になっている。

10

【0003】

どのようなパチンコ遊技機でも、入賞口に遊技球が入球すると賞球を払出すという部分は同じであるが、通常状態で入球可能な入賞口に遊技球が入球するだけでは、任意の期間に払出された遊技球数が任意の期間に発射した遊技球数を上回ることではなく、瞬間的に持球が増加することはあっても、通常状態では持球は徐々に減っていき、通常状態では入球不可能で所定条件の成立で入球可能になる入賞口（例えば、大入賞口）に遊技球が入球することで持球が増加するといったパチンコ遊技機が多く、各パチンコ遊技機によって前記所定条件が異なっている。

20

【0004】

また、最近のパチンコ遊技機には、始動口に遊技球が入球し易い開放延長状態、大当たり確率が高い高確率遊技状態（確変状態ともいう）、高確率遊技状態であるが高確率遊技状態であることを伏せている潜伏状態、などが存在するほか、大当たり確率が高い高確率状態であれば、絶対に遊技者に有利な状態というわけではなく、仕様によっては高確率遊技状態よりも通常確率遊技状態のほうが有利なパチンコ遊技機も存在する。

【0005】

このように、遊技内容が複雑になってきたことに対応して、遊技者が遊技の内容を理解しやすくするために、遊技者による試し打ちが可能な遊技機が提案されている（特許文献1＞＜特許文献2＞）。

30

【先行技術文献】**【特許文献】****【0006】**

【特許文献1】特開平10-295889号公報

【特許文献2】特開2005-6749号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0007】**

上記したように、現在のパチンコ遊技機は様々な仕様の遊技機が存在し、どの状態のとき、どのように遊技球を発射させるかなどが分からないため、パチンコ遊技敬遠してしまうという問題がある。

40

【0008】

その問題に対して特許文献1と特許文献2の発明では、試し打ちを可能とし、試し打ちに使用した遊技球数と同数の遊技球を遊技者に返還する構成となっている。

【0009】

しかしながら特許文献1では、大当たり遊技が試し打ち可能な構成が記載されてはいるが、大当たりに至るまでの遊技方法、大当たり遊技終了後の遊技方法は試し打ちができないため、初めて遊技を行う遊技者にとっては、複雑な遊技内容の一部が分かっただけで分から

50

ない部分の方が多く、遊技を開始しようとは思えない。

【 0 0 1 0 】

また、特許文献 2 には、通常遊技から大当り遊技までが試し打ち可能な構成が記載されているが、通常遊技から大当り遊技まで試し打ちできる構成であると、長時間に亘って試し打ちが行われることとなり、その間の遊技店の利益が減るという問題が発生してしまう。

【 0 0 1 1 】

さらに、特許文献 1、特許文献 2 とともに通常の遊技では賞球が払い出されるが、試し打ち遊技では賞球が払出されないため、例えば、大当り遊技が終了したら、どれだけの賞球が獲得できるなどの実感を遊技者が得られず、パチンコ遊技機の楽しさが分からない。また、特許文献 2 では、試し打ち遊技時に得られる賞球数を払出すのではなく表示する構成になっているが、表示するだけでは実際の遊技と同様の賞球量の感覚を把握することができない。

【 0 0 1 2 】

また、特許文献 1、特許文献 2 とともに、試し打ちに使用した遊技球数と同数の遊技球が遊技者に返還されるため遊技者が損をすることはないが、試し打ちを行うための遊技球は遊技者が用意（金銭の支払いによる借受）しなければならず、試し打ちを行った結果として、通常の遊技を行わない場合には、試し打ちのために用意した遊技球が無駄になってしまう。なお、この課題を解決するために、試し打ちをする場合、所定量の遊技球を遊技者に付与する構成とすればよいが、その所定量の遊技球が不正（試し打ち以外）に利用される可能性が発生してしまう。

【 0 0 1 3 】

そこで、本発明は上記事情に鑑み、多くの時間を費やさずとも全ての遊技状態を把握可能としながら、通常遊技と同様に遊技球の増減を把握可能とし、試打用の遊技球を付与しても、該遊技球が不正に利用される虞がないパチンコ遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 4 】

請求項 1 記載の遊技機は、

遊技者の操作に起因して、遊技者が価値を得る可能性がある通常遊技モードから遊技者が価値を得る可能性が無い試打モードに切り替える遊技モード切替手段と、

前記試打モードには遊技が可能な遊技状態が複数種類存在し、該複数種類の遊技状態の中から前記試打モードで遊技を行いたい遊技状態の選択を行う試打遊技状態選択手段と、

前記試打モードを終了させる試打モード終了手段と、を備え、

前記通常遊技モード、又は前記試打モードのいずれであっても、遊技機内に封入された遊技球を循環させて遊技する構成であり、少なくとも、遊技機自体が管理する持球の数情報が存在することを条件に遊技球の発射を可能とし、遊技領域への遊技球発射の判断に起因して前記持球の数情報を減算し、前記遊技領域に設けられた入賞口に発射した遊技球が入球したことに起因して前記持球の数情報に加算するように設定し、

さらに、前記遊技モード切替手段によって前記通常遊技モードから前記試打モードに切り替えられたことに起因して、前記持球の数情報が所定数加算される試打用持球加算手段と、

前記試打モード終了手段によって試打モードを終了すると前記持球の数情報をリセットする試打用持球リセット手段と、を備え、

前記試打用持球加算手段によって前記持球の数情報に加算される数は、前記試打遊技状態選択手段により選択された遊技状態の種類によって異なるように設定されている

ことを特徴とする弾球遊技機である。

【 0 0 1 5 】

「遊技者が価値を得る可能性がある」「遊技者が価値を得る可能性が無い」とは、入賞によって持球の数情報は加算されるが、通常遊技モードでは持球の数情報を精算して景品

10

20

30

40

50

と交換することが可能だが、試打モードでは該精算が不可能であることを示している。

【 0 0 1 6 】

「試打モードには遊技が可能な遊技状態が複数種類存在し」とは、試打モードで選択可能な複数の遊技状態は、通常遊技モードで実際に遊技可能な遊技状態、例えば、通常確率時短無し状態、通常確率時短あり状態、確率変動時短無し状態、確率変動時短有り状態、大当たり遊技状態、等と同等の遊技状態となり、通常遊技モードの各遊技状態を理解し易くするために、試打モードにおいては各イベント（予告演出、リーチ演出）の発生確率を高く設定しておいてもよい。なお、確率変動状態は大当たり確率が通常確率よりも高い（大当たりとなりやすい）状態であり、時短状態の有無は開放延長機能の作動の有無も示す。

【 0 0 1 7 】

試打モードは、どの遊技状態でも選択可能とするが、選択時において全体の遊技内容が理解しやすい選択順を示唆する構成が好適である。これは、例えば、最初に高確率遊技を選択することも可能だが、全体の構成を理解してもらうためには、通常遊技、大当たり遊技、を選択してから高確率遊技の選択を促す表示を行う構成となる。また、所定の順番でしか遊技状態を選択できない構成としてもよい。

【 0 0 1 8 】

試打モード終了手段が試打モードを終了させる契機は複数存在してもよく、例えば、持球の数情報が存在しなくなった場合、最初に選択した遊技状態が変化した場合（例えば、通常遊技状態で大当たりが確定した場合）、及び遊技者が操作可能な終了スイッチの操作信号を検出した場合としてもよい。また、試打モード終了手段によって試打モードが終了した場合、該終了に応じて通常遊技モードに切替えてもよいし、試打モードを終了させるだけでもよい。

【 0 0 1 9 】

試打モードの遊技を連続して実施する場合は、一度通常遊技モードに切替えてから再度試打モードへの切り替えを試打モードが終了するごとに実施する構成としてもよいし、試打モードが終了した時点で通常遊技モードへ切り替えずとも次の試打モードの遊技状態を選択可能とする構成としてもよい。

【 0 0 2 0 】

また、試打モードが終了して再度試打モードを実施する場合は、一度通常遊技モードに切替えて通常遊技モードでの遊技（通常遊技モードでの持球の数情報の変化）が実施されたことを条件に試打モードへの切替を許可する構成としてもよい。

【 0 0 2 1 】

遊技領域への遊技球発射の判断は、必ず遊技領域に遊技球が到達することが確定した段階で遊技球の発射を判断する構成であればよく、遊技領域直前にセンサを設け、該センサの検出によって遊技球の発射を判断する構成でもよいし、遊技機上部に発射装置を備え、発射された遊技球は必ず遊技領域に到達する構成にし、さらに、球送り装置によって発射位置に送られた遊技球は必ず発射される構成にした場合には、発射位置に送られたことを検知するセンサの遊技球検出をもって遊技球の発射と判断する構成としてもよい。また、持球の数情報は随時表示され、遊技球の発射や入賞口への入賞に応じて表示内容が更新される構成が好適であり、これは通常遊技モードと試打モードとに拘らずどちらのモードでも同様に実施される。

【 0 0 2 2 】

また、機内に封入した遊技球数を確認可能としたうえで、発射した遊技球数と、入賞口又はアウト口へ入球した遊技球数とを計数し、機内を循環する遊技球を管理する構成が望ましい。

【 0 0 2 3 】

「少なくとも、遊技機自体が管理する持球の数情報が存在することを条件に遊技球の発射を可能とし」とは、発射可能な遊技球が存在したうえで、遊技球の発射のために他の条件が設定されていてもよく、例えば、接続されたカードユニットにカードが挿入されていることを条件として加えてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 4 】

通常遊技モードでは、持球の数情報の加減算、大当りの発生、大当たり遊技状態、開放延長遊技状態、及び高確率遊技状態に応じて機外の管理装置（ホールコンピュータ）に信号を出力する構成（接続したカードユニットを介して出力してもよい）となるが、試打モード中においては出力せず、試打モード中であることを示す信号を出力する場合、機外の管理装置が通常遊技モード中か試打モード中かを区別できるなら、試打モード中においても上記した状態に応じて信号を出力してもよい。また、試打モード中は、試打モード中であることを示す報知（画面表示）を遊技機自体が実施する構成が好適であり、通常遊技モードと試打モードとは、持球の数情報を表示する表示色を異なる色とする構成としてもよい。

10

【 0 0 2 6 】

試打用持球加算手段は、通常遊技モードから遊技者が選択した遊技状態の試打モードに切り替えられたことに起因して持球の数情報に所定数を加算するが、遊技者が選択した遊技状態の種類に応じて該所定数が異なる構成となる。これは、例えば、遊技者が試打モードとして大当たり遊技状態を選択した場合は、試打モードを開始すると大入賞口への入賞に応じた持球の数情報への加算が試打開始直後に期待できるため、試打用持球加算手段が加算する数は少なくともよく、通常確率時短無し等の入賞又は大当たりが期待できない遊技状態を試打モードとして選択した場合は、大当たり遊技状態を選択した場合よりも多くの数が試打用持球加算手段によって持球の数情報に加算される構成が好適である。

【 0 0 2 7 】

請求項 1 記載の弾球遊技機において、

遊技者により精算指示がなされると、前記持球の数情報を当該遊技機と接続されたカードユニットに移行させる精算手段を備え、

前記通常遊技モード中に前記精算指示がなされると前記持球の数情報を前記カードユニットに移行させるが、前記試打モード中に前記精算指示がなされても、前記持球の数情報を前記カードユニットに移行しないように設定した構成としてもよい。

このような構成にすることで、試打モード用に用意した、又は試打モードによって変化した（獲得した）持球の数情報を、不正に利用される虞がなくなる。

20

【 0 0 2 8 】

精算手段は、1回の精算指示により、発射可能な遊技球数から所定数を減算し、減算した値をユニットへ移行する構成となる。なお、1回の精算指示で、全ての発射可能な遊技球数を減算し（減算した値をユニットへ移行し）、発射可能な遊技球数を0にする構成としてもよい。また、精算指示の操作部は、ユニットに設けられていてもよいし、封入式遊技機に配置される他の操作部及び表示部を備えたタッチパネル式の操作表示装置に設けられていてもよく、その場合、該操作表示装置とユニットとの電氣的な接続は、相互通信が可能な構成となる。

30

【 0 0 2 9 】

請求項 1 記載の弾球遊技機において、

遊技者により貸出指示がなされると、遊技球の貸出に用いられる記憶媒体が挿入されているカードユニットから情報を取得し、該情報の範囲内で前記持球の数情報の加算を指示する貸出加算指示手段を備え、

前記通常遊技モード中に前記貸出指示がなされると前記持球の数情報が加算されるが、前記試打モード中に前記貸出指示がなされても、前記持球の数情報は加算されないように設定した構成としてもよい。

このような構成にすることで、試打モード中に、間違って貸出指示を行ってしまっても、貸出しが行われないため、遊技者が損害を被ることを防止することができる。

40

【 0 0 3 0 】

貸出加算指示手段は、ユニットに有効な記録媒体、又は現金が投入されていて、尚且つ通常遊技モードである場合に実施が可能な構成であればよく、遊技者による1回の貸出指示の操作に応じて所定の金額に応じた球貸しが実施される構成であり、貸出指示の操作部

50

とユニットとは直接接続される構成が望ましい。また、貸出指示の操作部は、ユニットに設けられていてもよいし、封入式遊技機に配置される他の操作部及び表示部を備えたタッチパネル式の操作表示装置に設けられていてもよく、その場合、該操作表示装置とユニットとの電氣的な接続は、相互通信が可能な構成となる。

【0031】

「少なくとも前記通常遊技モード時の前記持球の数情報が存在しないことを条件に」とあるように、持球の数情報が0であることに加え、他の条件が設定されていてもよく、例えば、追加する条件を、接続されたカードユニットにカードが挿入されていることとしてもよく、封入式遊技機は接続したカードユニットにカードが挿入されているか否かを随時判断可能な構成が望ましい。

10

【0032】

「持球の数情報が所定時間変化していない場合」とは、持球の数情報が加算も減算もされない状態が所定時間経過した場合であり、該減算、即ち、遊技球の発射が所定時間実施されていない場合も含む。また、所定時間内の持球の数の変化が所定数未満の場合も、同様に試打モード終了手段によって試打モードを終了させる構成としてもよい。

【0033】

連続して試打モードの遊技が実施された場合、試打モードの連続遊技時間が所定時間に達した場合は、以降の試打モードへの切替が実施できない構成としてもよいし、試打モードの連続遊技時間が所定時間に達した場合は、強制的に試打モードを終了し（持球の数情報をクリア）して通常遊技に切替える構成としてもよい。

20

【0034】

また、試打モードの遊技時間が所定時間に達した場合は、接続したカードユニットに対して挿入されているカードに試打遊技時間が制限時間に達したことを示す情報の書き込みを指示する信号を出力する構成としてもよい。

【0035】

試打モードに、所定回数の制限をかける構成とは、会員カードに試打モードで遊技した回数を示す情報を記憶する構成にし、該記憶によって試打モードの遊技回数を判断する構成としてもよい。また、どの機種の中の種類の試打モードでどれくらいの時間遊技したのかを記憶するようにし、それらの情報を基に試打モードの遊技に制限をかける構成としてもよい。

30

【発明の効果】

【0036】

請求項1に記載の弾球遊技機では、遊技機が備える複数の遊技状態の中から、遊技者が内容の分からない遊技状態を選択して試打を行えるので、試打の時間に多くを費やさなくても全ての遊技状態を把握することができる。

【0037】

また、試打モードにおいても、通常遊技モードと同様に持球の数情報が変化するので、持球の増減の感覚が通常遊技モードと同様に実感できる。さらに、試打用の遊技球を遊技者が用意する必要がなく、試打用持球加算手段によって試打用に用意された持球の数情報と、試打モード中に変化した（獲得した）持球の数情報とは不正に利用される恐れがない。

40

【0038】

また、試打用に付与（持球の数情報に加算）される持球が常に一定であった場合には、試打モードで遊技する遊技状態によっては、付与された持球では足りなかったり（通常遊技状態）、必要以上の持球が付与される（大当り遊技状態、開放延長状態）場合が存在するが、選択した遊技状態の種類によって付与される持球が異なることで、不足や過剰といったことを防止しながら、遊技状態に応じて適度な持球数が付与されることで、通常遊技モードにおける持球の数情報の増減が実感しやすくなる。

【図面の簡単な説明】

【0041】

50

【図 1】封入式遊技機 50 の正面図。

【図 2】封入式遊技機 50 における遊技球の循環の仕組みを背面から模式的に示した説明図。

【図 3】封入式遊技機 50 の電氣的構成を示すブロック図 1。

【図 4】封入式遊技機 50 の電氣的構成を示すブロック図 2。

【図 5】主制御装置 80 が実行する電源投入時処理の流れを示すフローチャート。

【図 6】払出発射制御装置 84 が実行する持球加減算処理を示すフローチャート。

【図 7】払出発射制御装置 84 が実行する I N / O U T 管理処理を示すフローチャート。

【図 8】払出発射制御装置 84 が実行する精算処理を示すフローチャート。

【図 9】払出発射制御装置 84 が実行する貸球要求信号受信処理を示すフローチャート。

10

【図 10】主制御装置 80 が実行する特図当否判定処理を示すフローチャート 1。

【図 11】主制御装置 80 が実行する特図当否判定処理を示すフローチャート 2。

【図 12】主制御装置 80 が実行する特図当否判定処理を示すフローチャート 3。

【図 13】主制御装置 80 が実行する特図当否判定処理を示すフローチャート 4。

【図 14】主制御装置 80 が記憶する各種フラグの内容を示す図表。

【図 15】大当り遊技の種類と大当り遊技終了後の遊技状態の内容を示す図表。

【図 16】主制御装置 80 が実行する特別遊技処理を示すフローチャート 1。

【図 17】主制御装置 80 が実行する特別遊技処理を示すフローチャート 2。

【図 18】主制御装置 80 が実行する特別遊技処理を示すフローチャート 3。

【図 19】主制御装置 80 が実行するモード変更処理を示すフローチャート。

20

【図 20】主制御装置 80 が実行する試打遊技状態選択処理を示すフローチャート。

【図 21】主制御装置 80 が実行する試打モード終了処理を示すフローチャート。

【図 22】主制御装置 80 が実行する試打モード監視処理を示すフローチャート。

【図 23】試打モード選択時に演出図柄表示装置 6 に表示される内容を示す図。

【図 24】試打モード中の演出図柄表示装置 6 の表示例を示す図 1。

【図 25】試打モード中の演出図柄表示装置 6 の表示例を示す図 2。

【図 26】試打モード終了時の演出図柄表示装置 6 の表示例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0042】

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

30

【実施例】

【0043】

図 1 は、遊技球の機外へ遊技球の払出しを行わず、機内に遊技球を封入して遊技を行う封入式の弾球遊技機 50（以下封入式遊技機 50 ともいう）の正面図である。図 1 に示すように、封入式遊技機 50 は、台間ユニット 100（本発明のカードユニットに該当）と隣り合わせて配置されている。台間ユニット 100 には、カード挿入口 100 a と、現金挿入口 100 b とが設けられており、カード挿入口 100 a に I C カードを挿入するか現金挿入口 100 b に現金を挿入することで、封入式遊技機 50 に設けた球貸しボタン 102 a の操作が可能となる。

40

【0044】

封入式遊技機 50 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 51 にて各部を保持する構造を有している。外枠 51 の左側上下には、ヒンジ 53 が設けられていると共に、該ヒンジ 53 には内枠 70 が取り付けられており、内枠 70 は外枠 51 に対して開閉可能な構成になっている。

【0045】

また、内枠 70 には、ヒンジ 53 等により前枠 52 が開閉可能に取り付けられておりと共に、この前枠 52 には、板ガラス 61 が取り外し自在に設けられており、板ガラス 61

50

の奥には、内枠 70 に取り付けられた遊技盤 1 が配されている。従って、前枠 52 を開放すると、入賞口に遊技球を直接入球させることが可能となる。また、前枠 52 から板ガラス 61 をはずした状態でも、入賞口に遊技球を直接入球させることが可能となり、メーカーから出荷される前のテスト時にはこの状態又は前枠 52 を開放した状態で様々なテストが行われる。

【0046】

前枠 52 の上部左右には、スピーカ（図示無し）が設けられており、封入式遊技機 50 から発生する遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠 52 に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ（図示無し）も複数設けられている。また、前枠 52 の右下部には入賞表示装置 20 が配置され、後述する入賞口に遊技球が入賞すると、入賞口毎に設定された獲得遊技球数を表示する。

10

【0047】

前枠 52 の下方右側には遊技球の発射操作を行う発射操作ユニット 107 が配置され、その下には手置き台 71 が取付けられている。手置き台 71 は、常時発射操作を行う遊技者の手を乗せておく台となる。発射操作ユニット 107 は、発射強度調整スイッチ部 108 と、遊技者が遊技球を発射するために操作する摺動操作部 107a と、摺動操作部 107a の上部に配置した発射停止スイッチ 111 と、発射強度を固定する場合に操作する発射強度固定スイッチ 110 と、発射強度を数値で示す発射強度表示部 107b と、遊技者の操作を感知する図示しないタッチセンサ 112 とで構成されている。摺動操作部 107a を右方向に操作するほど発射強度が強くなる。本実施例では、摺動スイッチを用いて発射強度の調節を行っているが、これに限るわけではなく、所謂発射ハンドルの回動量に応じて発射強度を調節する構成でもよい。

20

【0048】

発射操作ユニット 107 の右上（封入式遊技機 50 の右端）には、内枠 70 と前枠 52 の両方の枠の開放が規制できるスライド錠を操作するシリンダ錠 36 が配置され、鍵が挿入可能となっている。このシリンダ錠 36 は、解錠するための鍵の種類を変更自在に行い得る可変式錠になっており、このような可変式錠を封入式遊技機 50 に使用することで、遊技店は、店に配置される全ての遊技機を店独自の鍵（1 種類）に設定することが出来る。

【0049】

発射操作ユニット 107 の左には、遊技者とのインターフェースとなるコントロール部 8 が設けられている。このコントロール部 8 には、タッチパネル式の液晶表示器となる操作部装置 102（タッチパネル式液晶表示器）と、計数スイッチ 105（本発明の精算手段の一部に該当）と、遊技球数表示装置 106 と、モード切替スイッチ 151（本発明の遊技モード切替手段の一部に該当）と、遊技モード終了スイッチ 152（本発明の遊技モード終了手段の一部に該当）と、遊技モード選択スイッチ 153（本発明の試打遊技状態選択手段の一部に該当）とが配置されている。操作部装置 102 のタッチパネル上には、球貸しボタン 102a（本発明の貸出加算指示手段の一部に該当）と、返却ボタン 102b と、画面切替ボタン 102c と、球貸しボタン 102a 及び返却ボタン 102b の操作結果を示す操作結果表示部 102d とが設けられている。

30

40

【0050】

なお、ＩＣカードからの球貸し、持球の精算、及びＩＣカードの返却等を行うボタン類（球貸しボタン 102a、計数スイッチ 105、返却ボタン 102b）を台間ユニット 100 に配置する構成としてもよく、これにより、球貸しや精算などの操作を台間ユニット 100 にまとめることで、遊技に係る演出関連の操作と明確に区別することが可能となる。

【0051】

コントロール部 8 を備える前板部も、ヒンジ 53 等によって内枠 70 から開閉可能となっているが、前枠 52 が前板部に被さる様に設置されているため、前枠 52 の開放時のみ前板部の開放が可能となる。

50

【 0 0 5 2 】

また、図 1 は、板ガラス 6 1 の奥に位置する遊技盤 1 の遊技領域 3 の様子を概略的に示している。遊技領域 3 は、ガイドレール 1 6 によって囲まれた略円形の領域であると共に、多数の遊技釘が植設されており、遊技盤 1 の左上に配置した発射装置 8 7 から発射された遊技球は、発射直後に遊技領域 3 を流下する構成となっている。

【 0 0 5 3 】

遊技領域 3 のほぼ中央部には、ワープ通路やステージ等が形成されたセンターケースや窓が設けられており、この窓の奥には、演出図柄表示装置 6 の液晶画面が配置される。また、これら以外にも、遊技領域 3 には、常時入賞可能な普通図柄作動ゲート 1 7 や、第 1 始動口 1 1 や、普通電動役物として構成された第 2 始動口 1 2 や、一般入賞口 1 3、アタッカー式の大入賞口 1 4（本発明の可変入賞口に該当）等の役物（入賞口）や、アウト口 1 5 が設けられ、遊技領域 3 の右下には第 1 特図表示装置、第 2 特図表示装置、普通図柄表示装置、第 1 特図保留数表示装置、第 2 特図保留数表示装置、普図保留数表示装置等が設けられている。このように、第 1、第 2 特別図柄共に遊技領域の隅に小さく表示されるだけであって、遊技領域の中央に設けられた演出図柄表示装置 6 にて特別図柄に対応した抽選結果の報知を行うとともに特別図柄の擬似演出を行い、その擬似演出によって遊技者に抽選結果に対しての期待感を与えている。

【 0 0 5 4 】

上記のように遊技盤 1 を構成することによって、普通図柄作動ゲート 1 7 に遊技球が入球（普通図柄作動スイッチ 1 7 a（図 3 参照）が遊技球を検出）すると、普通図柄表示装置で普通図柄が変動表示を開始し、所定時間後に停止した普通図柄の態様に応じて、後述する普通電役ソレノイド 1 2 b（図 3 参照）を駆動させる。普通電役ソレノイド 1 2 b が駆動すると、ほぼ同期して普通電動役物の羽根部材が開放して、第 2 始動口 1 2 への入球（第 2 始動口スイッチ 1 2 a（図 3 参照）の検出）が可能となるように構成されている。尚、本実施形態におけるパチンコ機では、普通電動役物の羽根部材が駆動する開放時間は、通常時は 0 . 2 秒（1 回）、時短状態（開放延長状態）では 1 . 8 秒（2 回）である。また、第 2 始動口 1 2 は、普通電動役物の羽根部材が駆動しなければ遊技球が入球不可能な構成となっているが、この構成に限るわけではない。

【 0 0 5 5 】

第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球（第 1 始動口スイッチ 1 1 a（図 3 参照）が遊技球を検出）すると、第 1 特図表示装置において第 1 特別図柄が変動を開始し、所定時間後に停止する。また、第 2 始動口 1 2 である普通電動役物に遊技球が入球（第 2 特図始動スイッチ 1 2 a（図 3 参照）が遊技球を検出）すると、第 2 特図表示装置において第 2 特別図柄が変動表示を開始し、所定時間後に停止する。

【 0 0 5 6 】

第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動中は、演出図柄表示装置 6 において各々の特別図柄の変動に連動した演出態様を表示する。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄は、第 1 始動口と第 2 始動口への入球順に関係なく、第 2 特別図柄の変動停止を優先して実施する。具体的には、第 1 特別図柄の保留記憶がある場合、第 2 特別図柄の変動が停止し且つ第 2 特別図柄保留記憶が無い状態となって、第 1 特別図柄保留記憶分の変動を開始する。

【 0 0 5 7 】

第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の確定表示した態様に応じて後述する大入賞口ソレノイド 1 4 b（図 3 参照）が駆動する。大入賞口ソレノイド 1 4 b が駆動すると、ほぼ同期して大入賞口 1 4 の扉部材が開放し、大入賞口 1 4 への遊技球の入球（カウントスイッチ 1 4 a（図 3 参照）が遊技球を検出）が可能となるように構成されている。

【 0 0 5 8 】

また、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球したとき、又は普通図柄作動ゲート 1 7 を遊技球が通過したときに取得する当否乱数等の種々の乱数（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 に入球した場合に取得する乱数は、大当たり判定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、小当たり図柄決定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数となる）を、

10

20

30

40

50

保留記憶として主制御装置 50 に格納（記憶）するとともに、第 1 始動口 11 及び第 2 始動口 12 への入球に起因する各種コマンドをサブ統合制御装置 83（図 3 参照）に送信する処理を行う。以後、第 1 始動口 11 に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第 1 保留記憶、第 2 始動口 12 に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第 2 保留記憶、普通図柄作動ゲート 17 を遊技球が通過したときに格納される保留記憶を普図保留記憶として説明する。

【0059】

本実施形態においては、普図保留数表示装置、第 1 特図保留数表示装置、第 2 特図保留数表示装置による各々の点灯数の最大個数は 4 個（最大保留記憶数が 4 個）となっている。また、それぞれの保留記憶数が 0 であっても、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12 に遊技球が入球したとき、又は普通図柄作動ゲート 17 を遊技球が通過したときに取得される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に主制御装置 50 に格納される。

10

【0060】

第 1 特図始動スイッチ 11a 又は第 2 特図始動スイッチ 12a が遊技球を検出し、その場合の第 1 保留記憶又は第 2 保留記憶の数が 4 個未満であれば、抽出した大当たり判定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、小当たり図柄判定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数を第 1 又は第 2 保留記憶として記憶領域に格納する。

【0061】

保留記憶された各種乱数は、後述する特図当否判定処理（大当たり判定処理）によって予め設定されている値との比較抽選が行われ、大当たり判定用乱数の当否判定結果が大当たり図柄決定用乱数の値に基づいて第 1 特図表示装置、第 2 特図表示装置、演出図柄表示装置 6 に表示される。

20

【0062】

尚、本実施形態におけるパチンコ機は確率変動機として構成されている。具体的に説明すると、本実施形態のパチンコ機による遊技は、大入賞口 14 を閉鎖した遊技と大入賞口 14 を開放する大当たり遊技とに大別され、大入賞口 14 を閉鎖した遊技には、大きく分類して、通常遊技状態と、該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甘く、大当たりし易い）となる確変状態とが存在する。

【0063】

30

特別図柄は、確率変動図柄及び非確率変動図柄とからなり、確変状態は確率変動図柄での大当たり遊技終了後に移行可能に設定され、通常遊技状態、確変状態のうち、いずれの遊技状態でも確率変動図柄で大当たりすれば、大当たり遊技終了後、確変状態に移行する。同様に通常遊技状態は、非確率変動図柄での大当たり遊技終了後に移行可能に設定され、通常遊技状態、確変状態のうち、いずれの遊技状態でも非確率変動図柄で大当たりすれば、大当たり遊技終了後、通常遊技状態に移行する。

【0064】

通常遊技状態に移行後は、規定回数（例えば、100 回）だけ特別図柄及び普通図柄の変動時間が短縮され、かつ普通電動役物の開放延長機能が作動する時短状態となる場合がある。特別図柄及び普通図柄の変動時間（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。

40

【0065】

具体的には、本実施形態の時短状態では、特別図柄の変動時間の短縮とともに、普通図柄表示装置に表示される普通図柄の時間短縮も行われるが、この普通図柄の変動表示を短縮させることで、一定時間内で多数回普通図柄の確定表示が行われる。従って、一定時間内の普通図柄が当たりとなる回数が増大し、これにより普通電動役物の作動回数も増大する。また、時短状態では、普通電動役物の開放時間が長くなるように設定されている（開放延長機能が作動）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 特別図柄の変動表示回数が更に増大されるとともに、普通電動役物入賞で得る賞球により、遊技者の持ち玉が減り難くなり、有利な遊技を行うこと

50

ができる。

【0066】

尚、確変状態では、時短状態と同様に特別図柄及び普通図柄の変動時間が短縮され、普通電動役物の開放延長機能が作動する場合がある。各種図柄の短縮と普通電動役物開放延長機能に関わる設定は時短状態と同一であるが、確変状態はそれに加えて特別図柄の当たり確率が高くなる（当たりし易い状態）ため、更に遊技者に有利な遊技状態となる。

【0067】

次に、図2を用いて、本実施例における封入式遊技機50の遊技球の循環の仕組みを説明する。図2は循環の仕組みを背面から模式的に示した説明図となる。図2には、遊技球を循環させるための主な装置と、遊技球を揚上させる経路と、主な制御装置が記載されている。遊技球が発射されてから循環する流れを順を追って説明する。

10

【0068】

発射可能な遊技球を封入式遊技機50が管理（記憶）している状態で、摺動操作部107aが操作されると、発射装置87に配置された球送りソレノイド130が作動し、遊技球を発射位置に送り出す。その際、本実施例の封入式遊技機50では、発射位置に送り出された遊技球は、必ず遊技領域3を転動する構成（発射位置に送り出された遊技球は、必ず発射され、且つ、ファール球とならず遊技領域3に到達する）であるため、発射装置87内に設けられた減算センサ131は、送り出した遊技球を発射球として検出し、持球カウンタ（払出發射制御装置84が備える発射可能な遊技球数を記憶する装置）から1を減算する。発射可能な遊技球数は、遊技球数表示装置106に表示され、減算センサ131の遊技球検出に応じて1を減算して表示する。

20

【0069】

発射位置に送り出された遊技球は、摺動操作部107aの位置に応じた発射強度で発射ソレノイド129の作動により遊技領域3に発射される。本実施例における封入式遊技機50では、発射装置87の位置（遊技球を発射する位置）が遊技領域3を表から見て左上部（図は背面であるため右上部）となるため、従来機のように、発射された遊技球がガイドレールで形成された発射経路によって打ち上げられることがなく、発射ソレノイド129によって弾球された遊技球は、弾球直後に遊技領域3に到達する。

【0070】

遊技領域3に到達した遊技球は、遊技領域3を流下し、第1始動口11、第2始動口12等の入賞口に入球するか、或いは、アウト口15に入球する。いずれかの入賞口に入賞した遊技球は、遊技盤1の裏面を流下し誘導経路に配置された入賞検出センサ124に検出され、アウト口15に入球した遊技球は非入賞検出センサ125に検出される。

30

【0071】

入賞検出センサ124、又は非入賞センサ125が遊技球を検出するとアウト球数として加算される。アウト球数と発射球数（減算センサ131検出球数）とにより遊技球循環の管理が行われる。本実施例では、上記した各センサは払出發射制御装置84に接続され、封入された遊技球の循環は払出發射制御装置84によって管理されるが、払出發射制御装置84と相互通信が可能に接続された主制御装置80で管理する構成としてもよい。

【0072】

40

入賞検出センサ124、非入賞センサ125が検出した遊技球は玉磨き装置85に繋がる誘導経路を流下する。玉磨き装置85では、カセットモータ114、研磨モータ115、カセットスイッチ116、研磨モータセンサ117を備え、研磨布を搭載したカセットを使用し、遊技球の研磨を実施する。また、研磨布を搭載したカセットの検知が行われる。

【0073】

遊技球の研磨は、研磨モータ115を動作させて遊技球を研磨布に押し付けるように動かすことにより実施される。研磨布はカセットに搭載した構造で交換可能となっており、カセットモータ114を使用して一定周期で布を巻き取るように作動させる。また、カセットスイッチ116により、研磨布を搭載したカセットの有無を検知する。

50

【 0 0 7 4 】

研磨された遊技球は、球磨き装置 8 5 から誘導経路を経て揚上装置 8 6 に誘導される。揚上装置 8 6 は、揚上発射モータ 1 1 9、揚上発射モータ監視センサ 1 2 1、揚上入口センサ 1 2 0 を備え、封入式遊技機 5 0 の下部まで流下した遊技球を、発射装置 8 7 を配置した上部（発射球タンク 4 0）まで揚上させる。

【 0 0 7 5 】

本実施例の封入式遊技機 5 0 では、揚上装置 8 6 まで誘導された遊技球を、揚上発射モータ 1 1 9 を用いて、封入式遊技機 5 0 の上部に配置されている発射球タンク 4 0 まで打ち上げる構成となっている。揚上装置 8 6 では、揚上入口センサ 1 2 0、発射入口センサ 1 3 1 により、揚上発射モータ 1 1 9 の遊技球発射位置と揚上経路の出口（発射球タンク 4 0 の入口）とに遊技球が存在するか否かを検出し、該検出結果に応じて揚上発射モータ 1 1 9 を駆動させる。揚上発射モータ 1 1 9 の駆動によって発射された遊技球は、図に示す封入球打上げ揚上経路の最上部の曲面に接触することより飛球経路が変化し、飛球速度が減速して発射球タンク 4 0 に達する。揚上発射モータ監視センサ 1 2 1 は、揚上モータ 1 1 9 が正常な発射動作を行っているか検出する。

10

【 0 0 7 6 】

上記した構成により、本実施例の封入式遊技機 5 0 では、揚上装置 8 6 に誘導された遊技球は、揚上動作（揚上発射モータ 1 1 9 による球の打ち上げ）の実施直後に発射球の待機する発射球タンク 4 0 に移動する。従って、螺旋構造の揚上装置や、ベルトによる揚上装置のように揚上経路上に複数の遊技球が存在することがないため、遊技を待機せざるを得ない遊技球の数を減少させ、結果的に封入式遊技機 5 0 内で循環させる封入球数を減らすことが可能となっている。

20

【 0 0 7 7 】

発射球タンク 4 0 まで揚上された遊技球は、転動して発射装置 8 7 に至るが、発射装置 8 7 への誘導を兼ねる封入球数計数経路に配置された適正量センサ 1 2 3 と満タンセンサ 1 2 6 とで遊技球を検出し、循環に必要な遊技球数を管理して過不足を検出すると報知を行う構成となっている。この場合の報知は、台間ユニット 1 0 0 を介して機外の管理装置（ホールコンピュータ 8 7）に信号を出力すると共に、封入式遊技機 5 0 が備える表示装置（演出図柄表示装置 6 およびタッチパネル式液晶表示器 1 0 2）に遊技球の過不足を表示する。

30

【 0 0 7 8 】

次に、台間ユニット 1 0 0 について説明する。遊技客は、封入式遊技機 5 0 で遊技を行う場合、ＩＣカード（又は会員カード）又は現金を封入式遊技機 5 0 と 1 対 1 で接続された台間ユニット 1 0 0 に挿入し、球貸し操作を実施することによって封入式遊技機 5 0 で発射可能な遊技球が払出され遊技が可能となる。この場合の払出しは、発射可能な遊技球数を記憶する持球カウンタに発射可能な遊技球数を加算することによって行われる。

【 0 0 7 9 】

遊技の際に、入金により消費された（貸出された）遊技球と、大当り等の入賞によって獲得された払出球情報（遊技者ごとの（当日の）獲得球情報）は、ＩＣカードとの関連付けが行われたうえで店内の管理装置（ホールコンピュータ 8 7）で一旦保管された後、外部に設けられた第三者管理のデータ管理センタで管理することにより、入球数と出球数とが厳重に管理される。さらに、貯球は、外部の貯球第三者管理サーバーで保管され、遊技者の貯球を保障するシステムとなっている。

40

【 0 0 8 0 】

遊技者は遊技を終了する場合、台間ユニット 1 0 0 からカードを取り出し（持球が残っている場合には、持球を台間ユニット 1 0 0 に移行させてからカードを取り出す）、残金を精算する。その際 Ｐ Ｏ Ｓ 管理コンピュータでデータを保存管理する。

【 0 0 8 1 】

封入式遊技機 5 0 に接続する台間ユニット 1 0 0 は、従来の Ｃ Ｒ ユニットの機能に加えて、封入式遊技機 5 0 が発射した遊技球数、払出した遊技球数や遊技状態などの情報を受

50

信して不正行為を監視する機能、不正基板の監視機能ならびに各種遊技情報を一括する機能を搭載している。これらの追加機能を実現するために、台間ユニット１００と封入式遊技機５０は従来とは異なる新たなインターフェースケーブルで接続される。

【００８２】

さらに、セキュリティ情報を共有して不正改造を防止するために、パチンコ遊技機製造メーカーと直結した遊技機管理センタ（機歴管理センタ）で台間ユニット１００の不正監視機能と照合することで、営業所内に設置されている遊技機の基板の固有ＩＤを常時監視して、異常を検知した際には報知することが可能となっている。

【００８３】

次に、封入式遊技機５０の電氣的構成を図３、４に示したブロック図を用いて説明する。詳細な図示は省略するが、主制御装置８０、払出發射制御装置８４、演出図柄制御装置８２、サブ統合制御装置８３、はいずれもＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、入力ポート、出力ポート等を備えている。

【００８４】

図３に示す主制御装置８０を中心にしたブロックでは、主制御装置８０には、遊技盤中継端子板７４を介して、第１始動口１１に入球した遊技球を検出する第１始動口スイッチ１１ａ、第２始動口１２に入球した遊技球を検出する第２始動口スイッチ１２ａ、普通図柄作動ゲート１７に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ１７ａ、大入賞口１４に入球した遊技球を検出するためのカウントスイッチ１４ａ、一般入賞口１３に入球した遊技球を検出する一般入賞口スイッチ１３ａ、遊技球の流下方向に影響を与える磁力を検出する磁力センサ９１、同様に遊技球の流下方向に影響を与える振動を検出する振動センサ９２、上記した入賞口の検出スイッチを誤動作させる電波を検出する電波センサ９３の検出信号と、モード切替スイッチ１５１、試打モード終了スイッチ１５２、試打モード選択スイッチ１５３の操作に応じた操作検出信号が入力される。図１を用いて説明したように、モード切替スイッチ１５１、試打モード終了スイッチ１５２、試打モード選択スイッチ１５３は、遊技機前面に配置されているため、遊技者が操作可能なスイッチとなる。

【００８５】

主制御装置８０は、搭載しているプログラムに従って動作し、上記した検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成してサブ統合制御装置８３に出力する。また、主制御装置８０は、図柄表示装置中継端子板９０を介して、接続されている第１特図表示装置９、第２特図表示装置１０及び普通図柄表示装置７の表示、第１特図保留数表示装置９ａ、第２特図保留数表示装置１０ａ、普図保留数表示装置８の点灯を制御する。

【００８６】

更に、主制御装置８０は、大入賞口ソレノイド１４ｂを制御することで大入賞口１４の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド１２ｂを制御することで第２始動口１２の開閉を制御し、入賞口への入賞を検出すると入賞口毎に設定された獲得遊技球数を入賞表示装置２０に表示する。また、各入賞口への入賞に応じて賞球数指示信号を払出發射制御装置８４に送信する（各入賞口に入賞した遊技球の個数と各入賞口に設定された獲得遊技球数を、払出發射制御装置８４に一定間隔毎にシリアル信号（コマンド形式）で送信する構成としてもよい）。

【００８７】

また、主制御装置８０からの出力信号は、図柄変動、遊技状態、大当たり（特別遊技ともいう）等の管理用の信号が、払出發射制御装置８４と台間ユニット１００を介してホールコンピュータに送られる。但し、試打モード期間に限っては、管理用の信号は機外に出力されない。

【００８８】

サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置８２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

10

20

30

40

50

配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音L S Iを作動させることによってスピーカ66らの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種LED、ランプ26を制御する。

【0089】

演出図柄制御装置82は、サブ統合制御装置83から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置80、又は主制御装置80を介して払出発射制御装置84から送信されてきたものとサブ統合制御装置83が主制御装置80からの入力に基づいて生成したものがある）に基づく制御を行い、擬似図柄等の演出画像を演出図柄表示装置6の画面に表示させる。尚、サブ統合制御装置83と主制御装置80とは間に演出中継端子板65を介した主制御装置80からサブ統合制御装置83への一方向通信回路として構成され、サブ統合制御装置83と演出図柄制御装置82とはサブ統合制御装置83から演出図柄制御装置82への一方向通信回路として構成されている。

10

【0090】

次に、図4を用いて、主制御装置80と双方向通信が可能に接続された払出発射制御装置84を中心としたブロックを説明する。払出発射制御装置84は、搭載しているプログラムに従って動作し、主制御装置80から上述した獲得遊技球数の要求を示すコマンドを受信すると、要求された獲得遊技球数を発射可能な遊技球数（持球カウンタ）へ加算し、加算した値を遊技球数表示装置106に表示する。また、後述する操作に応じた信号又は、センサの検出に応じた信号に基づいて、貸球の加算、遊技球の発射、遊技球の研磨、遊技球（封入球）の循環、等を制御する。

20

【0091】

払出発射制御装置84に台間ユニット100及び操作部接続基板101を介して接続された操作部装置102となるタッチパネル式の液晶表示器には、前述したように球貸しボタン102aと、返却ボタン102bと、画面切換ボタン102cと、球貸しボタン102a及び返却ボタン102bの操作結果を示す操作結果表示部102dとが設けられている。この封入式遊技機50に設けられたタッチパネル式の液晶表示器の電源は、台間ユニット100から供給される。

【0092】

また、タッチパネル式液晶表示器には、台間ユニット100に挿入されたICカード（又は会員カード）に記録されているカード情報や封入式遊技機50の遊技情報（遊技履歴等）を表示する機能も備えている。

30

【0093】

操作部装置102の球貸しボタン102aを操作すると、タッチパネル操作情報として貸球数の加算を要求する信号が台間ユニット100を介して払出発射制御装置84に入力され、払出発射制御装置84は、該入力によって要求された貸球数を持球カウンタに加算し、加算後の持球カウンタの値を遊技球数表示装置106に表示する。この時、遊技球数表示装置106の加算状況に応じて貸球動作の結果内容を操作結果表示部102dに表示する。なお、一回の球貸しボタン102aの操作に対しては、予め設定された所定額（例えば、500円）に応じた貸球数（例えば、125個）を要求する。

40

【0094】

操作部装置102の返却ボタン102bを操作すると、タッチパネル操作情報としてICカードの返却動作を要求する信号が台間ユニット100に入力され、台間ユニット100から払出発射制御装置84に入力される。その時の封入式遊技機50の状態がICカードの返却が可能な状態であるか否かに応じて返却の可否と返却結果を操作結果表示部102dに表示する。返却可能な状態であれば、操作結果表示部102dに返却が可能であることが表示され、ICカードが台間ユニット100から排出される。

【0095】

操作部装置102の画面切換ボタン102cを操作すると切換回路101aが作動し、タッチパネル式液晶表示器に表示する情報を、台間ユニット100から受信した情報から

50

封入式遊技機 50 の演出図柄制御装置 82 から受信した情報（画像含む）へ切り替える。この切り替えに応じて、演出図柄表示装置 6 には台間ユニット 100 からの情報が表示される。

【0096】

台間ユニット 100 と操作部接続基板 101 とは相互通信が可能に接続され、演出図柄制御装置 82 と操作部装置 102 とは、互いに操作部接続基板 101 と相互通信が可能に接続されている。なお、封入式遊技機 50 からホールコンピュータ 87 への全ての出力は、台間ユニット 100 を介して行われるため、台間ユニット 100 も封入式遊技機 50 を管理することが可能な構成となっている。但し、この構成に限らず、台間ユニット 100 を介さずにホールコンピュータ 87 に出力する構成も考えられ、台間ユニット 100 の制

10

【0097】

封入式遊技機 50 内においては、払出發射制御装置 84 には操作部中継基板 103 が相互通信可能に接続され、操作部中継基板 103 には相互通信可能に遊技球数表示基板 104 が接続されている。遊技球数表示基板 104 には、計数スイッチ 105 と遊技球数表示装置 106 が配置され、計数スイッチ 105 の操作信号が払出發射制御装置 84 に入力される。また、払出發射制御装置 84 の出力に応じて遊技球数表示装置 106 に発射可能な遊技球数が表示される。

【0098】

計数スイッチ 105 が操作されると、持球カウンタが記憶している全ての値を持球カウンタから減算し、台間ユニット 100 に減算した値を送信する（ＩＣカードに所定数を移行）（本発明の精算手段に該当）。よって持球カウンタの値を表示する遊技球数表示装置 106 の数値は 0 となる。計数スイッチ 105 の操作によって発射可能な遊技球数が 0 になると、台間ユニット 100 に挿入されているＩＣカードの返却が可能となる。

20

【0099】

払出發射制御装置 84 には、裏配線中継端子板 75 を介して、前枠閉鎖スイッチ 18、内枠閉鎖スイッチ 19 からの検出信号が入力され、操作部中継基板 103 を介して、発射操作ユニット 107 が相互通信が可能に接続され、発射操作ユニット 107 では、前述したように、発射強度調節スイッチ 108、発射強度固定スイッチ 110、発射停止スイッチ 111、タッチセンサ 112、からの信号が払出發射制御装置 84 へ入力され、発射強度表示装置 109 の表示が払出發射制御装置 84 によって制御される。

30

【0100】

また、払出發射制御装置 84 には、相互通信可能に接続された研磨中継基板 113 を介して、カセットスイッチ 116、研磨モータセンサ 117 の検出信号が入力され、払出發射制御装置 84 は研磨中継基板 113 を介してカセットモータ 114、研磨モータ 115 の駆動を制御する。

【0101】

また、研磨中継基板 113 と相互通信可能に接続された揚上中継基板 118 を介して、払出發射制御装置 84 には、揚上入口センサ 120、揚上モータ監視センサ 121 からの検出信号が入力され、払出發射制御装置 84 は前述した揚上発射モータ 119 の駆動を制御する。

40

【0102】

また、内枠中継基板 122 は、内枠中継基板 122 から研磨中継基板 113 へと一方向通信が可能に接続され、内枠中継基板 122 には、前述した、適正量センサ 123、入賞検出センサ 124、非入賞検出センサ 125、満タンセンサ 126 と、夜間監視スイッチ 127 とが接続され、各センサ又はスイッチからの信号が払出發射制御装置 84 に入力される。

【0103】

夜間監視スイッチ 127 は、夜間（営業時間外）の扉開放を伴う不正を判断するための装置であり、電源基板に搭載されたバックアップ電源により、電源がオフの状態であって

50

も内枠 70 の開放を監視可能とし、払出發射制御装置 84 が夜間の内枠 70 の開放回数情報を記憶し、電源投入時に開放回数情報を主制御装置 80 を介して機外に出力する構成となっている。

【0104】

また、研磨中継基板 113 と相互通信が可能に接続された発射中継基板 128 を介して、払出發射制御装置 84 には、減算センサ 131、発射入口センサ 132 の検出信号が入力され、同様に発射中継基板 128 を介して払出發射制御装置 84 は、球送りソレノイド 130 と発射ソレノイド 129 の駆動を制御する。

【0105】

次に、図 5 を用いて、主制御装置 80 が実行する電源投入時処理を説明する。本実施例の封入式遊技機 50 は、バックアップ機能を備えているため、電源投入時には電源遮断時の遊技状態に復帰が可能な構成となっている。但し、電源遮断時が試打モード中であつた場合は、試打モードの遊技状態をクリアする処理が行われ、RAM クリアスイッチを操作した場合と同一の状態が電源が復帰する。

10

【0106】

図 5 には記載されていないが、封入式遊技機 50 の電源が投入されると CPU のセキュリティチェックが行なわれ、その後、図 5 に記載されているようにスタックポイントを初期値に設定する (S10)。なお、本実施例では初期値が 8000H に設定されている。続いて、電源投入時に必要な設定である、割込みモードの設定 (S15)、内蔵 RAM のアクセス許可 (S20)、電源断フラグのクリア (S25) を行う。

20

【0107】

S25 の後は、RAM クリアスイッチからの信号がオンか否かを判定する (S30)。RAM クリア信号は、図示省略する RAM クリアスイッチを押しながら、封入式遊技機 50 の電源を投入するための電源スイッチ (図示省略) を操作することで (電源を投入することで) 出力される信号である。なお、この RAM クリア信号の読み込みは、この 1 回だけ行なわれるだけであり、それ以降には読み込みされない。

【0108】

S30 が肯定判定なら、RAM の初期化をするための処理が行われ、否定判定なら RAM に記憶された遊技状態の情報を使用してパチンコ機 50 を復帰させる処理が行われる。この RAM にはパチンコ機 50 の遊技状態に関する情報が含まれており、パチンコ機 50 の電源 (通常電源) が遮断された場合でもバックアップ電源により、この RAM に記憶された情報が所定時間、保持される。

30

【0109】

よって、電源遮断直前の遊技状態が大当り遊技中であつた場合には大当り遊技中から、高確率遊技状態であつた場合には高確率遊技状態から遊技が再開可能であり、突然の停電などで遊技者に不利益を与えることはない。

【0110】

実際の制御としては、S30 が否定判定なら (S30: no)、電源遮断時の発生情報は正常か否かを判定し (S35)、肯定判定なら (S35: yes)、RAM 判定値を算出し (S40)、電源断時に保存された RAM 判定値と一致するか、即ち正常な値か否かを判定する (S45)。肯定判定なら (S45: yes)、電源遮断時の発生情報をクリアする (S50)。

40

【0111】

S50 に続いては、試打モードフラグが 0 か否かを判定する (S55)。試打モードフラグは、主制御装置 80 が記憶する値であり、値が 1 なら試打モード (本発明の試打モードに該当) であることを、値が 0 なら通常遊技モード (本発明の通常遊技モードに該当) を含む試打モード以外の状態であることを主制御装置 80 が判断する。加えて、主制御装置 80 は試打モードフラグの切換に応じて切替え後の値に応じた信号を払出發射制御装置 84 に送信し、払出發射制御装置 84 は試打モードフラグの値を記憶する記憶領域を備えることによって、払出發射制御装置 84 においても試打モード中か否かの判断が随時可能な

50

構成となっている。また、試打モード中は、試打モードであることを示す信号を、台間ユニット100を介してホールコンピュータ87に出力する。この出力は、試打モード中は絶えず出力されるものであってもよいし、通常遊技モードから試打モードへの切替時、及び試打モード（試打モード終了状態）から通常遊技モードへの切替時に出力されてもよい。

【0112】

S55が肯定判定、即ち、電源遮断時が通常遊技モードなら（S55：yes）、サブ統合制御装置83に電源遮断直前の遊技状態に復帰させるためのコマンドを送信し（S60）、CPU周辺デバイスの初期設定（S65）、割込み許可設定を行って（S70）、遊技が開始される。ここでいう遊技の開始は、主制御装置80がメインルーチンの実行を開始することである。

10

【0113】

S30が肯定判定なら（S30：yes）、RAMクリアスイッチがオフになったか否か判定し（S75）、否定判定、即ち、オンのままなら（S75：no）、S75の判定を繰り返す。S75が肯定判定、又はS35、S45、S55が否定判定なら（S75：yes、S35：no、S45：no、S55：no）、RAMに記憶されている内容を全て0クリアし（S80）、各種乱数の初期値設定（S85）、RAMの初期値設定（S90）を行い、S65に進む。

【0114】

以上が、主制御装置80が実行する電源投入時処理となる。試打モード中に電源が遮断された場合は、S55の否定判定によってRAMクリアスイッチを操作しながら電源を立ち上げた状態と同一の遊技状態で遊技を開始することが可能となる。従って、電源遮断時に記憶されていた試打モード用の持球カウンタの値もクリアされた状態となり、試打モード（のみ）に使用する持球が不正に使用されることはない。

20

【0115】

次に、図6を用いて、払出發射制御装置84が実行する持球加減算処理を説明する。持球加減算処理は、封入式遊技機50が記憶する発射可能な遊技球数を管理する処理となる。持球加減算処理を開始すると、減算センサ131が遊技球を検出したか、即ち、遊技球を発射したか否か判定する（S100）。肯定判定なら（S100：yes）、持球カウンタから1を減算する（S105）。持球カウンタは、発射可能な遊技球数を記憶する装置であり、持球カウンタの値（発射可能な遊技球数）は遊技球数表示装置106に表示され、持球カウンタの値の変化に応じて表示内容（数値）も変化する。

30

【0116】

S105、又はS100の否定判定（S100：no）に続いては、主制御装置80から第1始動口スイッチ11a、第2始動口スイッチ12a、カウントスイッチ14a、又は一般入賞口スイッチ13aの遊技球検出に応じた持球カウンタへの加算指示信号を受信したか否か判定する（S110）。否定判定なら（S110）リターンし、肯定判定なら（S110：yes）、受信した指示信号が示す賞球数を持球カウンタに加算し（S115）リターンする。

【0117】

本実施例では、主制御装置80から払出發射制御装置84に賞球数を示す指示信号を送信する構成としたが、どの入賞口に入賞したかを示す信号のみを主制御装置80から払出發射制御装置84に送信し、各入賞口に対応する賞球数は払出發射制御装置84で判断する構成としてもよい。

40

【0118】

また、払出發射制御装置84は、S105の処理によって持球カウンタの値が10減算される毎に、台間ユニット100を介して機外のホールコンピュータ87に発射球数信号（100msのHi信号）を出力する構成となっているが、この構成は通常遊技モード中のみ実施され、試打モード中は持球カウンタの減算に応じた信号は機外に出力されない。

【0119】

50

また、払出發射制御装置 8 4 は、S 1 1 5 の処理によって加算される持球カウンタの値が、1 0 加算される毎に台間ユニット 1 0 0 を介して機外のホールコンピュータ 8 7 に賞球数信号 (1 0 0 m s の H i 信号) を出力する構成 (連続して出力する場合は 1 0 0 m s の L o w を経てから出力するため、持球カウンタの加算速度に応じて出力回数を記憶する構成) となっているが、この構成は通常遊技モード中のみ実施され、試打モード中は持球カウンタの値の加算に応じた信号は機外に出力されない。

【 0 1 2 0 】

なお、本実施例では、持球カウンタの値が 1 0 個増加するごとに機外に賞球数信号を出力する構成としたが、持球カウンタへの加算処理 (S 1 1 5) が行われる毎に、加算した値を示す信号 (コマンド) を台間ユニット 1 0 0 に送信する構成としてもよい。また、所定時間が経過するごとに、その間に増加した持球カウンタの値を台間ユニット 1 0 0 に送信する構成としてもよく、どのようなタイミングでどのような値を送信してもよいが、ホールに設置された主なホールコンピュータの仕様に応じた形式が好ましい。

【 0 1 2 1 】

また、試打モード中であることを示す信号を台間ユニット 1 0 0 を介してホールコンピュータ 8 7 に出力される場合は、ホールコンピュータ 8 7 が通常遊技モードと試打モードとを区別して管理できれば、試打モード中であっても上記した発射球数信号と賞球数信号とを出力する構成としてもよい。これにより、試打モードでの遊技が多すぎる場合等ホールコンピュータ 8 7 の管理によって早期に発見し対処できる。

【 0 1 2 2 】

次に、図 7 を用いて、払出發射制御装置 8 4 が実行する I N / O U T 管理処理を説明する。I N / O U T 管理処理を開始すると、減算センサ 1 3 1 が遊技球を検出したか否か判定する (S 1 5 0) 。肯定判定なら (S 1 5 0 : y e s) 、管理カウンタに + 1 し (S 1 5 5) 、否定判定 (S 1 5 0 : n o) 、又は S 1 5 5 に続いては、入賞検出センサ 1 2 4 が遊技球を検出したか否か判定する (S 1 6 0) 。肯定判定なら (S 1 6 0 : y e s) 、管理カウンタから - 1 し (S 1 6 5) 、否定判定 (S 1 6 0 : n o) 、又は S 1 6 5 に続いては、非入賞検出センサ 1 2 5 が遊技球を検出したか否か判定する (S 1 7 0) 。肯定判定なら (S 1 7 0 : y e s) 、管理カウンタから - 1 し (S 1 7 5) 、S 1 7 0 の否定判定 (S 1 7 0 : n o) 、又は S 1 7 5 に続いては、管理カウンタの値が 0 か否か判定する (S 1 8 0) 。肯定判定なら (S 1 8 0 : y e s) 、管理フラグに 0 をセットして (S 1 8 5) リターンし、否定判定なら (S 1 8 0 : n o) 、管理フラグに 1 をセットして (S 1 9 0) リターンする。

【 0 1 2 3 】

管理カウンタは払出發射制御装置 8 4 が備える装置であり、管理カウンタの値によって遊技球の発射と回収の状況を管理する。管理カウンタの値が 0 であれば、発射した遊技球が全て回収された状態となる。

【 0 1 2 4 】

管理フラグも、払出發射制御装置 8 4 が記憶する値であり、値が 0 であれば、発射した遊技球が全て回収された状態であると判断し、値が 1 であれば、発射した遊技球が全て回収されていない状態であると判断する。従って、管理フラグが 0 であれば、遊技球の発射が停止されてから、少なくとも最後に発射した遊技球が遊技領域 3 の流下を終了するまでの時間が経過し、遊技領域 3 上には遊技球が存在しない状態であることを払出發射制御装置 8 4 が判断でき、管理フラグが 1 であれば、発射した遊技球が全て回収できていないと判断できる。

【 0 1 2 5 】

次に、図 8 を用いて、払出發射制御装置 8 4 が実行する精算処理を説明する。この処理は、遊技者が遊技を終了する際に実施する計数ボタン 1 0 5 の操作に応じて実施される処理となり、本発明の精算手段に該当する処理となる。

【 0 1 2 6 】

精算処理を開始すると、計数スイッチ 1 0 5 の操作に応じた信号を受信したか否か判定

10

20

30

40

50

する (S200)。否定判定なら (S200:no) リターンし、肯定判定なら (S200:yes)、主制御装置 80 から受信した試打モードフラグの値を記憶する記憶領域の値、即ち試打モードフラグの値が 0 か否か判定する (S250)。否定判定、即ち、試打モード中なら (S250:no) リターンし、肯定判定、即ち、通常遊技モード中なら (S250:yes)、持球カウンタの値が 0 よりも大きいのか否か判定する (S255)。

【0127】

S255 が否定判定なら (S255:no) リターンし、肯定判定なら (S255:yes)、持球精算処理により持球カウンタの値を全て持球カウンタから減算することによって持球カウンタの値を 0 にし (S260)、減算した値を台間ユニット 100 に移行し (S265)。台間ユニット 100 に移行した遊技球数を示す信号と、遊技の終了を示す信号とを台間ユニット 100 を介してホールコンピュータに送信して (S270) リターンする。

【0128】

以上が、払出發射制御装置 84 が実行する精算処理となる。この処理によって、通常遊技モード中は精算が可能となり、試打モード中は清算が不可能となっている。また、計数スイッチ 105 の操作内容に応じて、持球カウンタから所定数 (全てではない) を台間ユニット 100 に移行する構成としてもよく、例えば、計数スイッチ 105 の長押下ろしを行うと、所定数だけ持球カウンタに残して所定数以外の値は台間ユニット 100 に移行する構成としてもよい (所定数より多い値が持球カウンタにある場合)。これにより、獲得した遊技球を IC カードに確保した上で遊技を継続することが簡単な操作で可能となる。

【0129】

次に、図 9 を用いて、払出發射制御装置 84 が実行する球貸要求信号受信処理を説明する。この処理は、本発明の貸球加算指示手段に該当する処理となる。球貸要求信号受信処理を開始すると、台間ユニット 100 から球貸し要求信号を受信したか否か判定する (S300)。否定判定なら (S300:no) リターンし、肯定判定なら (S300:yes)、試打モードフラグが 0 か否か判定する (S305)。否定判定、即ち、試打モード中なら (S305:no)、リターンし、肯定判定なら (S305:yes)、持球カウンタ加算処理として持球カウンタに 125 (500 円分の遊技球数) を加算し、持球カウンタへの加算を実施したことを示す信号を台間ユニット 100 に送信して (S310) リターンする。1 回の球貸し要求に対する持球カウンタに加算する数値はこの値に限るわけではなく、任意に設定できる構成でもよい。

【0130】

以上が、払出發射制御装置 84 が実行する球貸要求信号受信処理となり、通常遊技モードでは、受信した球貸要求信号に応じて球貸しが実施されるが、試打モード中は球貸要求信号を受信しても球貸しは実施されない構成となる。

【0131】

次に、図 10 から図 13 を用いて、主制御装置 80 が実行する特図当否判定処理を説明する。説明内容は、通常遊技モードで実施される処理となるが、試打モードにおいても通常遊技モードと同様の処理が実施される。この特図当否判定処理に応じて実施される特別図柄及び演出図柄の変動表示も、通常遊技モードと試打モードとでは何ら変わりはないが、試打モード中に大当たり判定となった場合は、大当たり図柄を確定表示した時点で強制的に試打モードを終了する。また、試打モード中に持球カウンタが 0 になった時点でも、特図判定処理、各種図柄の変動表示を強制的に終了し、試打モードを終了する。これらの試打モードの終了契機は、後述する試打モード終了条件となっている。

【0132】

図 10 に示す特図当否判定処理を開始すると、大当たりフラグの値に基づいて条件装置が非作動中か否か (大当たりフラグ = 0) 判定する (S800)。大当たりフラグは、特別図柄の抽選で当選した場合 (取得した大当たり判定用乱数の値が予め定められた所定の値と一致していた場合) に 1 が設定される。

【0133】

10

20

30

40

50

S 8 0 0 が否定判定なら (S 8 0 0 : n o) 特別遊技処理に進み、肯定判定なら (S 8 0 0 : y e s)、特別図柄が非変動中か否か (S 8 0 5)、確定図柄の非表示中であるか (S 8 1 0) の判断が行われる。S 8 0 5 及び S 8 1 0 の判定は、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄の両方について行われる。つまり、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とは同時に変動を行わないため、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄のいずれかでも変動中あるいは確定表示中であれば、この S 8 0 5 と S 8 1 0 とは否定判定となる。

【 0 1 3 4 】

S 8 0 5、S 8 1 0、共に肯定判定なら (S 8 0 5 : y e s、S 8 1 0 : y e s)、第 2 保留記憶が有るか否か判定し (S 8 1 5) 否定判定なら (S 8 1 5 : n o)、第 1 保留記憶が有るか否か判定する (S 8 2 0)。S 8 1 5 が肯定判定なら (S 8 1 5 : y e s)、最も古い第 2 保留記憶について大当り抽選を行い、S 8 2 0 が肯定判定なら (S 8 2 0 : y e s)、最も古い第 1 保留記憶について大当り抽選を行う。最も古い保留記憶は抽選に応じて記憶領域から読み出されるが、保留記憶が残っている場合は記憶領域のシフト処理が行われ読み出された最も古い保留記憶は記憶領域から消去される。

10

【 0 1 3 5 】

S 8 1 5 の肯定判定、又は S 8 2 0 の肯定判定に続いては、確変フラグが 0 か否か判定する (S 8 2 5)。確変フラグは主制御装置 8 0 が記憶する値であり、値が 0 なら通常遊技状態 (低確率で大当り抽選) であることを、値が 1 なら確率変動状態 (確変状態ともいう) (高確率で大当り抽選) であることを主制御装置 8 0 が判断する (図 1 4 (1) 参照)。

20

【 0 1 3 6 】

S 8 2 5 が肯定判定、即ち、当該処理中の遊技状態が通常遊技状態で大当り抽選の確率が低確率であれば (S 8 2 5 : y e s)、1 0 個の当り値が設定されている通常確率判定用テーブルと読み出した大当り判定用乱数とを比較して抽選を行い (S 8 3 0)、S 8 2 5 が否定判定、即ち、当該処理中の遊技状態が確変状態で大当り抽選の確率が高確率であれば (S 8 2 5 : n o)、1 0 0 個の当り値が設定されている高確率判定用テーブルと読み出した大当り判定用乱数とを比較して抽選を行う (S 8 3 5)。これにより確変状態で大当りを取得する確率は、通常遊技状態よりも 1 0 倍高くなる。なお、小当りの抽選は、確変状態と通常遊技状態とで抽選確率に変わりはない。

【 0 1 3 7 】

試打モードにおいても、通常遊技モードと同様に確変状態は通常遊技状態よりも 1 0 倍確率が甘くなっており、遊技者が確変状態の遊技状態を選択すると、確変フラグに 1 が設定されることによって確変状態の遊技が可能となる。

30

【 0 1 3 8 】

S 8 3 0、又は S 8 3 5 に続いては、上記抽選結果が大当りか否か判定し (S 8 4 0)、肯定判定、即ち、大当りに当選していれば (S 8 4 0 : y e s) 読み出した大当り図柄決定用乱数に基づいて大当り図柄を決定し (S 8 4 5)、決定した大当り図柄の種類に基づいてモードバッファの設定を行う (S 8 5 0)。

【 0 1 3 9 】

モードバッファは、大当り遊技と、大当り遊技終了後の遊技状態、即ち確変フラグ、時短フラグ、(状態フラグ)、確変カウンタ、時短カウンタを設定するために、当否判定時の決定内容を一時記憶しておく記憶領域である。従ってモードバッファは、大当り遊技終了処理時に参照されるために、記憶した内容 (値) を大当り遊技が終了するまで主制御装置 8 0 が記憶する (大当り遊技終了処理時にクリア)。これは、大当り遊技中 (役物連続作動装置が作動している間) は、遊技状態を通常状態 (状態フラグ、確変フラグ、時短フラグともに値が 0) とする必要があるためであり、大当り遊技後の遊技状態は、当否判定時に決定されるが、該遊技状態を制御する装置である確変フラグ、時短フラグ、(状態フラグ) の設定は大当り遊技終了後に行われる。

40

【 0 1 4 0 】

なお、時短フラグ、状態フラグも共に主制御装置 8 0 が記憶する値であり、時短フラグ

50

は図14(2)に示すように、値が0なら通常遊技状態で開放延長機能が未作動であることを、値が1なら時短状態且つ開放延長機能が作動中であることを主制御装置80が判断する。

【0141】

主制御装置80は、確変機能と時短機能の作動を上述した確変フラグと時短フラグとによって設定する。それぞれの機能はフラグ値によって作動と未作動とを主制御装置80が判定可能とするが、遊技状態としては、個々に設定される二つの機能の作動、未作動を組み合わせることによって4種類発生する。具体的には、図14の(3)(4)に示すように、確変フラグの値と時短フラグの値がともに「0」となる「通常確率時短無し」の状態。確変フラグの値が「0」で、時短フラグの値が「1」となる「通常確率時短有り」の状態。確変フラグの値が「1」で、時短フラグの値が「0」となる「確率変動時短無し」(潜伏状態)の状態。確変フラグの値が「1」で、時短フラグの値が「1」となる「確率変動時短有り」の状態となる。この4種類の遊技状態が状態フラグの値として設定され、図14(3)に示す状態フラグの内容となる。図14(4)は、上記した確変フラグと時短フラグと状態フラグの関係を示す表であり、状態フラグは確変フラグの設定値と時短フラグの設定値を加算することによって得た値から設定可能とし、更に、状態フラグの値から確変フラグと時短フラグの値を導くことが可能な構成となっている。

10

【0142】

また、本実施例では、遊技機が実施する大当たり遊技は、S845で決定した大当たり図柄の種類に基づいて6種類の中からいずれかが実施される。具体的な6種類の大当たり遊技の内容と各大当たり遊技に対応した大当たり遊技終了後の遊技状態を、図15の図表を用いて説明する。

20

【0143】

S845で区分1の非確変図柄が決定された場合は、モードバッファに1が設定され、演出図柄表示装置6の大当たり確定表示には、非確変を示す大当たり図柄(大当たり確定疑似図柄)が表示される。この大当たり図柄に対して実施される大当たり遊技は、大入賞口14が10カウント15ラウンドの開放動作を行い、大当たり図柄の種類によって大当たり遊技終了後の遊技状態が遊技者の不利な通常遊技(低確率)状態であることを報知しているが、大当たりラウンド中に確変昇格演出(大当たり遊技終了後の遊技状態が確変に昇格するか否かの演習)は実施しない。この大当たり遊技が終了した時点でモードバッファの値が参照され、確変フラグに0、確変カウンタに0、時短フラグに1時短カウンタに100、状態フラグに1が設定され、大当たり遊技終了後が「通常確率時短あり」の遊技状態となる。

30

【0144】

なお、時短カウンタに100が設定されるため、大当たり遊技終了後から特別図柄が100回の変動を実施するまでは「通常確率時短あり」の遊技状態(時短フラグ=1)を保持するが、100回の変動表示実施後は時短フラグに0が設定されるため、「通常確率時短無し」の遊技状態に変化する。

【0145】

S845で区分2の確変図柄が決定された場合は、モードバッファに2が設定され、演出図柄表示装置6の大当たり確定表示には、確変を示す大当たり図柄(大当たり確定疑似図柄)が表示される。この大当たり図柄に対して実施される大当たり遊技は、大入賞口14が10カウント15ラウンドの開放動作を行う。この場合も確定表示した大当たり図柄の種類によって大当たり遊技終了後は遊技者に有利な確変状態となることが報知されているため確変昇格演出は行わない。この大当たり遊技が終了した時点でモードバッファの値が参照され、確変フラグに1、確変カウンタに10000、時短フラグに1時短カウンタに10000、状態フラグに3が設定され、大当たり遊技終了後が「確率変動時短あり」の遊技状態となる。なお、確変カウンタ、時短カウンタ共に10000が設定されるためほぼ次回の大当たりまでこの遊技状態を保持することになる。

40

【0146】

S845で区分3の非確変図柄が決定された場合は、モードバッファに3が設定され、

50

演出図柄表示装置 6 の大当り確定表示には、確変か非確変かどちらかわからない曖昧図柄を大当り図柄（大当り確定疑似図柄）として表示する。この大当り図柄（区分 3 非確変）に対して実施される大当り遊技も、大入賞口 1 4 が 1 0 カウント 1 5 ラウンドの開放動作を行い、この場合は確定表示した大当り図柄が確変か非確変かが分からない態様であったため、大当り遊技のラウンド中に確変昇格演出を行い、大当り遊技が終了するまでに大当り遊技終了後の遊技状態が非確変（低確率）となること報知する。大当り遊技が終了した時点でモードバッファの値が参照され、確変フラグに 0、確変カウンタに 0、時短フラグに 1 時短カウンタに 1 0 0、状態フラグに 1 が設定され、大当り遊技終了後が「通常確率時短あり」の遊技状態（区分 1 の非確変と同一）となる。

【 0 1 4 7 】

10

S 8 4 5 で区分 4 の確変図柄が決定された場合は、モードバッファに 4 が設定され、演出図柄表示装置 6 の大当り確定表示には、確変か非確変かどちらかわからない曖昧図柄を大当り図柄（大当り確定疑似図柄）として表示する。この大当り図柄（区分 4 確変）に対して実施される大当り遊技も、大入賞口 1 4 が 1 0 カウント 1 5 ラウンドの開放動作を行い、この場合も確定表示した大当り図柄が確変か非確変かが分からない態様であったため、大当り遊技のラウンド中に確変昇格演出を行い、大当り遊技が終了するまでに大当り遊技終了後の遊技状態が確変となることを報知する。大当り遊技が終了した時点でモードバッファの値が参照され、確変フラグに 1、確変カウンタに 1 0 0 0 0、時短フラグに 1 時短カウンタに 1 0 0 0 0、状態フラグに 3 が設定され、大当り遊技終了後が「確率変動時短あり」の遊技状態（区分 2 の確変と同一）となる。

20

【 0 1 4 8 】

S 8 4 5 で区分 5 の非確変図柄が決定された場合は、モードバッファに 5 が設定され、演出図柄表示装置 6 の大当り確定表示には、確変か非確変かどちらかわからない曖昧図柄を大当り図柄（大当り確定疑似図柄）として表示する。この大当り図柄（区分 5 非確変）に対して実施される大当り遊技は、大入賞口 1 4 が 1 0 カウント 4 ラウンドの開放動作を行い、この場合も確定表示した大当り図柄が確変か非確変かが分からない態様であったが、大当り遊技終了後も確率状態を曖昧にするために確変昇格演出は行わない。大当り遊技が終了した時点でモードバッファの値が参照され、確変フラグに 0、確変カウンタに 0、時短フラグに 0 時短カウンタに 0、状態フラグに 0 が設定され、大当り遊技終了後が「通常確率時短なし」の遊技状態となる。

30

【 0 1 4 9 】

S 8 4 5 で区分 6 の確変図柄が決定された場合は、モードバッファに 6 が設定され、演出図柄表示装置 6 の大当り確定表示には、確変か非確変かどちらかわからない曖昧図柄を大当り図柄（大当り確定疑似図柄）として表示する。この大当り図柄（区分 6 確変）に対して実施される大当り遊技は、大入賞口 1 4 が 1 0 カウント 4 ラウンドの開放動作を行い、この場合も確定表示した大当り図柄が確変か非確変かが分からない態様であったが、大当り遊技終了後も確率状態を曖昧にするために確変昇格演出は行わない。大当り遊技が終了した時点でモードバッファの値が参照され、確変フラグに 1、確変カウンタに 1 0 0 0 0、時短フラグに 0 時短カウンタに 0、状態フラグに 2 が設定され、大当り遊技終了後が「確率変動時短なし」の遊技状態となる。

40

【 0 1 5 0 】

また、本実施例では特別図柄を表示している場合の背景の態様によって確変状態が否かを示唆する構成となっており、背景が朝であれば低確率状態、背景が夜であれば確変状態を示唆し、背景が昼であれば、どちらの確率状態か示唆しない状態であることを示す。従って、上記した区分 1、3 の非確変図柄による大当り遊技終了後からは朝背景の遊技が開始され、区分 2、4 の確変図柄による大当り遊技終了後からは夜背景の遊技が開始される。また、区分 5、6 の非確変図柄、確変図柄による大当り遊技終了後からは昼背景の遊技が開始されるため、遊技者にはどちらの確率かが判断できず、仮に区分 6 の確変図柄に応じた大当り遊技終了後の遊技状態「確率変動時短なし」であっても区分 5 の非確変からの大当り遊技終了後の遊技状態「通常確率時短なし」と区別できないため、所謂確変潜伏状

50

態となる。なお、当然のことながら、遊技機が備える遊技状態は図15を用いて説明した内容に限るわけではなく、さらに多くてもよいし少なくてもよい。

【0151】

S850では、上記した6種類の中のいずれかの値がモードバッファに設定され、大当り遊技内容設定時及び大当り遊技終了時にモードバッファの値が参照され、各値に対応した内容が設定される。

【0152】

図10のフローチャートに戻り、S850のモードバッファ設定処理に続いては、読み出した大当り判定用乱数、変動パターン決定用乱数の値、及び当該処理時の遊技状態（「通常確率時短無し」「通常確率時短有り」「確率変動時短無し」（潜伏状態）「確率変動時短有り」）に応じて変動パターン（変動時間）を決定する（S855）。 10

【0153】

S840が否定判定、即ち、大当りでなければ（S840：no）、小当り判定用の当り値と一致していたか否か判定し（S865）、肯定判定なら（S865：yes）、読み出した小当り図柄決定用乱数の値に基づいて小当り図柄を決定し（S870）、読み出した小当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数の値、及び当該処理時の遊技状態（「通常確率時短無し」「通常確率時短有り」「確率変動時短無し」（潜伏状態）「確率変動時短有り」）に応じて変動パターン（変動時間）を決定する（S875）。

【0154】

S865が否定判定、即ち、ハズレなら（S865：no）、ハズレ図柄を決定し（S880）、読み出したリーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数の値及び現在の遊技状態に応じて変動パターン（変動時間）を決定する（S885）。なお、第1特別図柄と第2特別図柄とのハズレ図柄は1種類しかなく、ハズレた場合には必ずその1種類のハズレ図柄が選択される。 20

【0155】

このように本実施例では、第1特別図柄、第2特別図柄の両方の特別図柄の保留記憶が行われていた場合には、第1特別図柄の保留記憶のほうが先に記憶されていた場合でも第2特別図柄の保留記憶を優先して抽選する構成（第2特別図柄の抽選結果を報知する変動を優先して行う構成）になっている。第2特別図柄の抽選（結果）を優先して行う構成及び第1特別図柄で大当りした場合に行われる大当り遊技状態よりも第2特別図柄で大当りした場合に行われる大当り遊技のほうが得られる賞球数が多く、大当り後に確変状態になる大当り遊技が発生する確率を高くした構成を組み合わせることで、通常遊技状態では、あまり多くの賞球を得ることが出来ないが、一旦、確変状態になると多くの賞球が得られる構成、つまり、遊技店と遊技者の利益バランスが保ったまま、メリハリがある面白いパチンコ遊技機になっている。 30

【0156】

S855、S875、S885の処理に続いては、上述の抽選結果を示すデータ（大当り遊技の種類、小当りの有無、ハズレの種類（リーチの有無）、変動時間など）を含んだ変動開始コマンド（表示制御コマンド）をサブ統合制御装置83（演出図柄制御装置82）に出力するとともに抽選したほうの特別図柄（第1又は第2）をその特別図柄に対応する特別図柄表示装置（第1又は第2）にて変動表示させ（S860）、特別遊技処理に移行する。 40

【0157】

従って、サブ統合制御装置83（演出図柄制御装置82）は変動開始コマンド（表示制御コマンド）により、大当り図柄（大当り遊技の種類）、ハズレ図柄、リーチの有無、変動時間を把握することが出来る。また、変動開始コマンド（表示制御コマンド）を受信したサブ統合制御装置83は特別図柄（第1、第2）の確定図柄（当り図柄、ハズレ図柄）、変動時間に応じて擬似図柄の種類、変動演出の種類を決定し、該決定結果を演出図柄制御装置82に送信し、演出図柄制御装置82はサブ統合制御装置83の決定に従って演出図柄表示装置6にて擬似図柄の変動表示を制御する。 50

【 0 1 5 8 】

なお、サブ統合制御装置 8 3 による擬似図柄の決定は、特別図柄（第 1、第 2）が大当りを示す図柄であった場合には、大当り図柄（特別図柄）の種類に対応した擬似図柄（大当り図柄）を選択するようになっており、特別図柄（第 1、第 2）がハズレを示す図柄であった場合には、ランダムに擬似図柄を選択する構成になっている（なお、ランダムと言っても、リーチになる変動であった場合には同じ種類の擬似図柄を 2 個選択するようになっていのほか、同じ種類の擬似図柄を 3 個選択しないように制御されている）。

【 0 1 5 9 】

また、図示は省略しているが、小当りを示す図柄であった場合にも大当り図柄を示す図柄であった場合と同様に小当り図柄（特別図柄）に対応した擬似図柄（小当り図柄）を選択するようになってい。また、サブ統合制御装置 8 3 による変動演出の決定は、主制御装置 8 0 から送られてきた変動時間と同じ演出時間である複数の演出表示（演出パターン）の中より 1 つの演出表示（演出パターン）を選択する構成になっている。なお、本実施例ではサブ統合制御装置 8 3 が擬似図柄及び変動演出を決定する構成になっているがサブ統合制御装置 8 3 ではなく同じサブ制御装置である演出図柄制御装置 8 2 にて擬似図柄及び変動演出を決定する構成にしてもよい。

10

【 0 1 6 0 】

図 1 0 の S 8 0 5 が否定判定、即ち、どちらかの特別図柄が変動中であれば（S 8 0 5 : n o）、図 1 1 の S 9 0 0 に進み、図柄変動時間（S 8 5 5、S 8 7 5、又は S 8 8 5 の変動パターンに基づく）が経過したか否か判定する（S 9 0 0）。否定判定なら（S 9 0 0 : n o）特別遊技処理に進み、肯定判定なら（S 9 0 0 : y e s）、図柄停止コマンド送信処理として図柄停止コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し、特別図柄表示装置（第 1 又は第 2）を制御して S 8 4 5、S 8 7 0 又は S 8 8 0 で決定した確定図柄を確定表示させる（S 9 0 5）。

20

【 0 1 6 1 】

図柄停止コマンドを受信したサブ統合制御装置 8 3 は演出図柄制御装置 8 2 に予め決めておいた擬似図柄にて確定表示させる命令を出力し、演出図柄制御装置 8 2 は、その信号により演出図柄表示装置 6 を制御して擬似図柄を確定表示させる。これにより、特別図柄（第 1 又は第 2）と擬似図柄の変動の開始と終了が同じタイミングになる（同期する）。

【 0 1 6 2 】

30

S 9 0 5 に続いては、確定表示させた特別図柄（第 1 又は第 2）が大当り図柄の組合せか否か判定し（S 9 1 0）、肯定判定なら（S 9 1 0 : y e s）、確定図柄の表示設定処理（確定図柄で表示させておく時間の設定）を行い（S 9 1 5）、大当りフラグに 1 を設定し条件装置の作動を開始する（S 9 2 0）。

【 0 1 6 3 】

S 9 2 0 に続いては、状態フラグが 3 か否か判定し（S 9 2 5）、肯定判定、即ち、時短フラグと確変フラグとが共に立っていれば（S 9 2 5 : y e s）、時短フラグ、確変フラグ共に 0 を設定し（S 9 3 0、S 9 3 5）、特別遊技処理に進む。S 9 2 5 が否定判定なら（S 9 2 5 : n o）、状態フラグが 2 か否か判定し（S 9 4 0）、肯定判定なら（S 9 4 0 : y e s）、確変フラグに 0 を設定し（S 9 4 5）特別遊技処理に進む。S 9 4 0 が否定判定なら（S 9 4 0 : n o）、状態フラグが 1 か否か判定し（S 9 5 0）、否定判定なら（S 9 5 0）特別遊技処理に進み、肯定判定なら（S 9 5 0 : y e s）、時短フラグに 0 を設定し（S 9 5 5）特別遊技処理に進む。

40

【 0 1 6 4 】

S 9 1 0 が否定判定、即ち、確定表示した特別図柄（第 1 又は第 2）が大当りを示すものでないなら（S 9 1 0 : n o）、図 1 2 の S 1 0 0 0 に進み、確定図柄の表示設定処理（確定図柄で表示させておく時間の設定）を行い（S 1 0 0 0）、時短フラグが 1 か否か判定し（S 1 0 0 5）、肯定判定なら（S 1 0 0 5 : y e s）時短カウンタのデクリメントを行い（S 1 0 1 0）、時短カウンタが 0 か否か判定する（S 1 0 1 5）。肯定判定なら（S 1 0 1 5 : y e s）、時短フラグに 0 を設定する（S 1 0 2 0）。

50

【0165】

S1020、又はS1005、S1015の否定判定(S1005: no、S1015: no)に続いては、確変フラグが1か否か判定し(S1025)、肯定判定なら(S1025: yes)確変カウンタのデクリメントを行い(S1030)、確変カウンタが0か否か判定する(S1035)。肯定判定なら(S1035: yes)、確変フラグに0を設定する(S1040)。

【0166】

S1040、又はS1025、S1035の否定判定(S1025: no、S1035: no)に続いては、確定表示された特別図柄が小当り図柄を示すものか否か判定し(S1045)、否定判定なら(S1045: no)特別遊技処理に進み、肯定判定なら(S1045: yes)、小当り遊技作動役物の作動開始を行う処理を行ない(S1050)、特別遊技処理に進む。

10

【0167】

図10のS810が否定判定、即ち、第1特別図柄又は第2特別図柄が確定表示中なら(S810: no)、図13のS1100に進み、S915又1000で設定された確定図柄表示時間が終了したか否か判定し(S1100)、否定判定なら(S1100: no)特別遊技処理に進み、肯定判定なら(S1100: yes)、確定図柄表示終了処理(S1105)により特別図柄表示装置(第1又は第2)を制御して特別図柄の確定表示を終了させるとともに、サブ統合制御装置83を介して演出図柄制御装置82に指示信号を出力し、演出図柄表示装置6に表示した疑似図柄の確定表示を終了させ(S1105)、特別遊技処理に進む。

20

【0168】

次に、主制御装置80が実行する特別遊技処理を図16、図17、図18を用いて説明する。特別遊技処理を開始すると、大当りフラグに基づいて条件装置が未作動中か否かを判定し(S1150)、肯定判定、即ち、大当り遊技状態でなければ(S1150: yes)、小当り遊技作動役物が作動中か否かを判定する(S1155)。否定判定なら(S1155: no)リターンし、肯定判定なら(S1155: yes)、小当り開始演出中であるか否か判定し(S1160)、肯定判定なら(S1160: yes)、小当り開始演出の終了時間が否かを判定し(S1165)、否定判定なら(S1165: no)リターンし、肯定判定なら(S1165: yes)、大入賞口14を開放する処理を行い(S1170)リターンする。なお、本実施例での小当り遊技では、大入賞口14にて0.5秒間の開放が1回行われる構成になっている。

30

【0169】

S1160が否定判定、即ち、小当り開始演出中でないなら(S1160: no)、小当り動作中か否か判定し(S1175)(大入賞口14が0.5秒の開放を行っている最中か否か判断する)、肯定判定なら(S1175: yes)、大入賞口14に遊技球が10個(規定数)入賞していないか否かを判定し(S1180)、肯定判定なら(S1180: yes)大入賞口14の小当りの開放時間が終了したか否か判定する(S1185)。否定判定なら(S1185: no)リターンし、肯定判定又はS1180が否定判定なら(S1185: yes、S1180: no)大入賞口14を閉鎖する処理を行い(S1190)、小当り終了演出を行う処理を行い(S1195)、リターンする。

40

【0170】

S1175が否定判定、即ち、小当り動作中でなければ(S1175: no)、小当り終了演出が時間が終了したか否か判定し(S1200)、否定判定なら(S1200: no)リターンし、肯定判定なら(S1200: yes)、小当り遊技作動役物を終了させる処理を行ない(S86)、リターンする。

【0171】

S1150が否定判定、即ち、条件装置が作動中(大当り遊技中)なら(S1150: no)、図17のS1250に進み、大入賞口14が閉鎖中か否か判定し(S1250)、肯定判定なら(S1250: yes)、大当り遊技の開始演出中であるか否か判定し(

50

S 1 2 5 5)、肯定判定なら(S 1 2 5 5 : y e s)、大当り遊技の開始演出の終了時間か否か判定し(S 1 2 6 0)、否定判定なら(S 1 2 6 0 : n o)リターンし、肯定判定なら(S 1 2 6 0 : y e s)、大入賞口 1 4 を開放する処理を行い(S 1 2 6 5)リターンする。

【 0 1 7 2 】

S 1 2 5 5 が否定判定、即ち、大当り遊技の開始演出中でなければ、開放間インターバル中か否か判定する(S 1 2 7 0)。なお、この開放間インターバルとは、大入賞口 1 4 が閉じてから開放されるまでの時間となる。S 1 2 7 0 が肯定判定なら(S 1 2 7 0 : y e s)、開放間インターバルの終了時間か否か判定し(S 1 2 7 5)、否定判定なら(S 1 2 7 5 : n o)リターンし、肯定判定なら(S 1 2 7 5 : y e s)、大入賞口 1 4 を開放する処理を行い(S 1 2 8 0)リターンする。

10

【 0 1 7 3 】

S 1 2 7 0 が否定判定、即ち、開放間インターバル中ではないなら(S 1 2 7 0 : n o)、大当り遊技の終了演出中ではないか否か判定し(S 1 2 8 5)、否定判定、即ち、大当り終了演出中なら(S 1 2 8 5 : n o)リターンし、肯定判定なら(S 1 2 8 5 : y)、大当りになった図柄(第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄)を記憶し(S 1 2 9 0)、大当り開始コマンド送信処理を行い(S 1 2 9 5)リターンする。

【 0 1 7 4 】

S 1 2 9 5 の大当り開始コマンド送信処理では、主制御装置 8 0 はサブ統合制御装置 8 3 に大当り開始コマンドを送信し、大当り開始コマンドを受信したサブ統合制御装置 8 3 は、遊技機 5 0 に設けられたランプ、LED を大当り遊技演出用に激しく発光させ、大当り遊技用の音を発生させる。また、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄制御装置 8 2 に信号を送信し、演出図柄制御装置 8 2 は演出図柄表示装置 6 にて大当り開始演出を表示させる。なお、S 1 2 6 5、S 1 2 8 0 の大入賞口 1 4 を開放する処理でも、主制御装置 8 0 はサブ統合制御装置 8 3 に大入賞口開放コマンド(ラウンド開始コマンド)を送信し、大入賞口開放コマンド(ラウンド開始コマンド)を受信したサブ統合制御装置 8 3 は、その開始されるラウンドに応じて上記ランプ、LED を発光させたり音声を出力させる。また、サブ統合制御装置 8 3 は演出図柄制御装置 8 2 に信号を送信し、演出図柄制御装置 8 2 は演出図柄表示装置 6 にて、その開始されるラウンドに応じた演出を行わせる。

20

【 0 1 7 5 】

S 1 2 5 0 が否定判定、即ち、大入賞口 1 4 が開放中なら(S 1 2 5 0 : n o)、図 1 8 の S 1 3 0 0 に進み、大入賞口 1 4 に規定数である 1 0 個の遊技球が入球したか否かを判定し(S 1 3 0 0)、否定判定なら(S 1 3 0 0 : n o)、大入賞口 1 4 の最大開放時間が経過したか否かを判定する(S 1 3 0 5)。なお、本実施例では大入賞口 1 4 の最大開放時間は全て 2 8 秒と設定されている。

30

【 0 1 7 6 】

S 1 3 0 5 が否定判定なら(S 1 3 0 5 : n o)リターンし、S 1 3 0 0 又は S 1 3 0 5 が肯定判定なら(S 1 3 0 0 : n o、S 1 3 0 5 : n o)、大入賞口 1 4 を閉鎖する処理を行なう(S 1 3 1 0)。

【 0 1 7 7 】

S 1 3 1 0 に続いては、作動の終了したラウンドが最終ラウンドであったか否か判定し(S 1 3 1 5)、否定判定なら(S 1 3 1 5 : n o)、インターバル処理を行い(S 1 3 6 5)、リターンする。S 1 3 6 5 のインターバル処理も S 1 2 6 5、S 1 2 8 0 の大入賞口 1 4 を開放する処理と同様に、主制御装置 8 0 はサブ統合制御装置 8 3 に、サブ統合制御装置 8 3 は演出図柄制御装置 8 2 に信号を送信し、ランプ、LED、音声、演出図柄表示装置 6 によりインターバル用の演出を行う。

40

【 0 1 7 8 】

S 1 3 1 5 が肯定判定、即ち、終了したラウンドが最終ラウンドなら(S 1 3 1 5 : y e s)、大当り遊技の終了演出処理(S 1 3 2 0)、条件装置停止処理(S 1 3 2 5)を行い。モードバッファを参照して(S 1 3 3 0)、状態フラグの設定(S 1 3 3 5)、確

50

変フラグの設定 (S 1 3 4 0)、確変カウンタの設定 (S 1 3 4 5)、時短フラグの設定 (S 1 3 5 0)、時短カウンタの設定 (S 1 3 5 5)を行い、モードバッファをクリアして (S 1 3 6 0)リターンする。

【 0 1 7 9 】

以上が、本実施例の遊技機 5 0 が通常遊技モードで実施する特別遊技処理となる。試打モードにおいてもほぼ同一の処理を基に大当り遊技が実施され、試打モードで大当り遊技を選択した場合には、選択した大当り遊技となる大当り図柄が確定する変動表示を開始し大当り図柄の確定表示を行った後に選択した大当り遊技を開始し、最終ラウンドが終了した時点で、試打モード中か否かの判定 (試打モードフラグが 1 か否か) を行い、試打モード中であればその時点で強制的に試打モードを終了する処理を行う。

10

【 0 1 8 0 】

次に、図 1 9 を用いて主制御装置 8 0 が実行するモード変更処理を説明する。この処理は、本発明のモード切替手段に該当する処理となる。モード変更処理を開始すると、モード切替スイッチ 1 5 1 の操作信号を受信したか否か判定する (S 1 4 0 0)、否定判定なら (S 1 4 0 0 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 1 4 0 0 : y e s)、試打モード終了フラグが 0 か否か判定する (S 1 4 0 5)。試打モード終了フラグは、主制御装置 8 0 が記憶する値であり、値が 1 なら試打モードの遊技が終了した状態であることを、値が 0 なら試打モードの遊技が終了した状態でないこと (通常遊技状態を含む) を主制御装置 8 0 が判断する。

【 0 1 8 1 】

20

S 1 4 0 5 が否定判定、即ち、試打モードの遊技が終了した状態でモード切替スイッチ 1 5 1 の操作信号を受信したなら (S 1 4 0 5 : n o)、R A M に記憶されている内容を全て 0 クリアし (S 1 4 6 0)、各種乱数の初期値設定 (S 1 4 6 5)、R A M の初期値設定 (S 1 4 7 0) を行い、試打モード終了フラグに 0 を設定して (S 1 4 7 5) リターンする。従って、この処理の流れは、試打モードが終了してから通常遊技モードへの切換が行われた場合となり、封入式遊技機 5 0 の遊技状態を R A M クリアスイッチを操作しながら電源を立ち上げた場合と同一の遊技状態に切替える構成となる。

【 0 1 8 2 】

S 1 4 0 5 が肯定判定なら (S 1 4 0 5 : y e s)、試打モードフラグが 0 か否か判定する (S 1 4 1 0)。試打モードフラグも、主制御装置 8 0 が記憶する値であり、値が 1 なら試打モードの遊技を実施中であることを、値が 0 なら試打モードの遊技を実施中ではないことを主制御装置 8 0 が判断する。

30

【 0 1 8 3 】

S 1 4 1 0 が否定判定なら (S 1 4 1 0 : n o)、リターンし、肯定判定なら (S 1 4 1 0 : y e s)、試打選択可能フラグが 0 か否か判定する (S 1 4 1 5)。試打選択可能フラグも主制御装置 8 0 が記憶する値であり、値が 1 であれば、試打モード選択スイッチ 1 5 3 によって試打モードの遊技状態が選択可能な状態であることを、値が 0 なら試打モード選択スイッチ 1 5 3 によって試打モードの遊技状態が選択不可能な状態であることを、主制御装置 8 0 が判断する。

【 0 1 8 4 】

40

S 1 4 1 5 が否定判定なら (S 1 4 1 5 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 1 4 1 5 : y e s)、状態フラグが 0 か否か判定する (S 1 4 2 0)。否定判定なら (S 1 4 2 0 : n o) リターンし、肯定判定、即ち、確変フラグと時短フラグとが共に 0 が設定された状態 (通常確率時短無し状態) なら (S 1 4 2 0 : y e s)、特別図柄及び普通図柄が共に非変動中 (及び、第 1、第 2、普図保留記憶が全て 0 個) か否か判定する (S 1 4 2 5)。

【 0 1 8 5 】

S 1 4 2 5 が否定判定なら (S 1 4 2 5 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 1 4 2 5 : y e s)、持球数確認処理を行う (S 1 4 3 0)。持球数確認処理では、払出発射制御装置 8 4 が備える持球カウンタの値を示す信号を、払出發射制御装置 8 4 から主制御装

50

置 8 0 に送信させる指示信号を払出發射制御装置 8 4 に送信し、受信した持球カウンタの値を示す信号を確認する処理となる。なお、払出發射制御装置 8 4 が備える持球カウンタの値を随時（又は値の変化に応じて）主制御装置 8 0 に送信し、主制御装置 8 0 にも持球カウンタを備える構成としてもよい。

【 0 1 8 6 】

S 1 4 3 0 に続いては、受信した持球カウンタの値を示す信号が、持球カウンタ = 0 を示しているか否か判定する（S 1 4 3 5）。否定判定なら（S 1 4 3 5 : n o）リターンし、肯定判定なら（S 1 4 3 5 : y e s）、試打選択可能フラグに 1 を設定し（S 1 4 4 5）、試打モード表示指示信号出力処理を行う（S 1 4 5 0）。試打モード表示指示信号出力処理では、試打モードで選択可能な遊技状態を演出図柄表示装置 6 に表示する指示をサブ統合制御装置 8 3 に出力する処理となる。

10

【 0 1 8 7 】

S 1 4 5 0 に続いては、移行可能タイマをセットして（S 1 4 5 5）リターンする。移行可能タイマは、遊技者が試打遊技の遊技状態を選択することが可能な期間を示すタイマであり、タイマが所定値に達した時点で選択されていた遊技状態を試打モードの遊技状態として設定する構成となっている。

【 0 1 8 8 】

以上が、主制御装置 8 0 が実行するモード変更処理となる。これにより、モード切替スイッチ 1 5 1 を操作したのが通常遊技モード中であれば、各種条件が満たされていれば試打モードへの切換（試打モードの遊技状態選択）を可能とし、モード切替スイッチ 1 5 1 を操作したのが試打モードの遊技が終了した状態であれば、通常遊技モード（RAM クリア状態）に切替える処理が行われる。これは、本発明の「遊技者の操作に起因して、遊技者が価値を得る可能性がある通常遊技モードから遊技者が価値を得る可能性が無い試打モードに切り替える」と「遊技モード切替手段によって、前記試打モードから前記通常遊技モードへも切り替えも可能とし」とに該当する処理となる。

20

【 0 1 8 9 】

また、本実施例では、通常遊技モードから試打モードへの切換が可能となる条件は、試打モード終了フラグ、試打モードフラグ、試打選択可能フラグ、状態フラグの値が全て 0 であることによって、通常遊技モードであることを確認した上で、特別図柄、普通図柄の変動と記憶数の判定によって遊技中ではないことを確認し、更に持球カウンタの値が 0 であることを判定して通常遊技が終了していることを確認するが（本発明の「遊技モード切替手段は、少なくとも前記通常遊技モード時の前記持球の数情報が存在しないことを条件に前記通常遊技モードから前記試打モードに切り替えるように設定した」に該当）、通常遊技が確実に終了していることを確認するために、管理フラグの値が 0 か否か（発射した遊技球がすべて回収されているか否か）の判定と、各種図柄の保留記憶が無いか否かの判定とを条件として追加してもよい。

30

【 0 1 9 0 】

また、本実施例では、接続する台間ユニット 1 0 0 ヘカードが挿入されていなくても試打モードでの遊技は可能な構成としたが、試打モードでの遊技を実施するためには、有価値が記憶されたカードの挿入を条件としてもよく、これにより試打モードを実施しようとしている遊技者が、通常遊技モードで遊技する意向のあることを確認できる。

40

【 0 1 9 1 】

また、S 1 4 5 0 の試打モード表示指示信号出力処理によって演出図柄表示装置 6 に表示される内容は、図 2 3 を用いて後述する。

【 0 1 9 2 】

次に、図 2 0 を用いて、主制御装置 8 0 が実行する試打遊技状態選択処理を説明する。この処理は、本発明の試打遊技状態選択手段と、試打用持球加算手段とを含む処理となる。試打遊技状態選択処理を開始すると、試打選択可能フラグが 1 か否か判定し（S 1 5 0 0）、否定判定なら（S 1 5 0 0 : n o）リターンし、肯定判定なら（S 1 5 0 0 : y e s）、試打モード選択スイッチ 1 5 3 の操作信号を受信したか否か判定し（S 1 5 0 5）

50

、肯定判定なら (S 1 5 0 5 : y e s) 、選択遊技状態変更処理を行う (S 1 5 1 0) 。

【 0 1 9 3 】

この選択遊技状態変更処理は、試打モード選択スイッチ 1 5 3 の操作信号の受信に応じて、設定する試打モードの遊技様態を変更する処理となり、本発明の試打遊技状態選択手段に該当する。

【 0 1 9 4 】

具体的には、本実施例では図 2 3 の演出図柄表示装置 6 に表示する試打モード遊技状態選択画面に示すように、9 種類の遊技状態から試打モードとして遊技する遊技状態が選択可能となっており、試打選択可能フラグに 1 が設定され、試打モード表示指示信号出力処理によって演出図柄表示装置 6 に試打モード遊技状態選択画面が表示された時点では、選択画面の選択番号 1 にあたる通常遊技状態 1 が試打モードの遊技状態として既に選択された状態となっている。この状態で試打モード選択スイッチ 1 5 3 が操作されると該操作に応じて、遊技状態の選択が選択番号 1 から 2 3 4 から 9 まで (9 の次は 1 に変化) 変化する構成となり、選択したことを示す星のマークの表示位置が試打モード選択スイッチ 1 5 3 の操作に応じて移動するため、遊技者が星のマークの位置でどの遊技状態が選択されているかを確認することができる。なお、遊技者が選択可能な試打モードにおける遊技状態は、これだけに限るわけではなく、更に細分化してもよい。

【 0 1 9 5 】

S 1 5 1 0 の処理後、又は S 1 5 0 5 が否定判定なら (S 1 5 0 5 : n o) 、 S 1 4 5 5 で設定した移行可能タイマの値が所定値に達したか否か判定する。否定判定、即ち、まだ試打モード選択スイッチ 1 5 3 を操作して遊技状態を選択する時間が残っていれば (S 1 5 2 0 : n o) リターンし、肯定判定なら、即ち、選択期間が終了したなら (S 1 5 2 0 : y e s) 、遊技選択可能フラグに 0 を設定し (S 1 5 2 5) 、選択されている遊技状態を参照し (S 1 5 3 0) 、参照した遊技状態を試打モードの遊技状態として設定する処理を行い (S 1 5 3 5) 、設定した遊技状態の種類に応じた値を持球カウンタに加算する指示信号を払出発射制御装置 8 4 に送信し (S 1 5 4 0) (本発明の試打用持球加算手段に該当) 、試打モードフラグに 1 を設定し (S 1 5 4 5) 、試打モードタイマをセットして (S 1 5 5 0) リターンする。

【 0 1 9 6 】

以上が、試打遊技状態選択処理となる。選択された遊技状態が選択番号 1 の通常遊技 1 であったなら、S 1 5 3 5 では、状態フラグに 0 を設定することによって確変フラグに 0 、時短フラグに 0 を設定し、確変カウンタ、時短カウンタ共に 0 を設定し、背景には朝 (低確率状態を示唆する背景) を表示する設定を行い、S 1 5 4 0 では持球カウンタに 1 0 0 0 を加算する指示を出力する。

【 0 1 9 7 】

選択された遊技状態が選択番号 2 の通常遊技 2 であったなら、S 1 5 3 5 では、状態フラグに 0 を設定することによって確変フラグに 0 、時短フラグに 0 を設定し、確変カウンタ、時短カウンタ共に 0 を設定し、背景には昼 (低確率状態か高確率状態かがわからない状態を示唆する背景) を表示する設定を行い、S 1 5 4 0 では持球カウンタに 1 0 0 0 を加算する指示を出力する。

【 0 1 9 8 】

選択された遊技状態が選択番号 3 の大当り後低確率遊技であったなら、S 1 5 3 5 では、状態フラグに 1 を設定することによって確変フラグに 0 、時短フラグに 1 を設定し (時短フラグに 1 を設定することによって開放延長機能も作動する) 、確変カウンタに 0 、時短カウンタ共に 1 0 0 を設定し、背景には朝を表示する設定を行い、S 1 5 4 0 では持球カウンタに 5 0 0 を加算する指示を出力する。

【 0 1 9 9 】

選択された遊技状態が選択番号 4 の大当り後高確率遊技 1 であったなら、S 1 5 3 5 では、状態フラグに 3 を設定することによって確変フラグに 1 、時短フラグに 1 を設定し、確変カウンタに 1 0 0 0 0 、時短カウンタ共に 1 0 0 0 0 を設定し、背景には夜 (高確率

10

20

30

40

50

状態を示唆する背景)を表示する設定を行い、S 1 5 4 0では持球カウンタに5 0 0を加算する指示を出力する。

【0 2 0 0】

選択された遊技状態が選択番号5の大当り後高確率遊技2であったなら、S 1 5 3 5では、状態フラグに2を設定することによって確変フラグに1、時短フラグに0を設定し、確変カウンタに1 0 0 0 0、時短カウンタ共に0を設定し、背景には昼を表示する設定を行い、S 1 5 4 0では持球カウンタに7 5 0を加算する指示を出力する。

【0 2 0 1】

選択された遊技状態が選択番号6から9の大当り遊技であった場合には、S 1 5 3 5では、選択した大当り遊技となる大当り図柄が確定する変動表示を設定し、S 1 5 4 0では持球カウンタに2 0を加算する指示を出力する。なお、本実施例では、試打モード選択スイッチ1 5 3の1回の操作に応じて選択番号が1ずつ変化する構成としたが、遊技者の操作に応じて遊技状態が選択される構成であればこの構成に限るわけではない。

【0 2 0 2】

次に、図21を用いて主制御装置80が実行する試打モード終了処理を説明する。この処理は、本発明の試打モード終了手段に該当し、試打用持球リセット手段を含む処理となる。試打モード終了処理を開始すると、試打モードフラグが1か否か判定する(S 1 6 0 0)。否定判定なら(S 1 6 0 0 : n o)、リターンし、肯定判定なら(S 1 6 0 0 : y e s)複数備える試打モード終了条件の中のいずれか1つでも成立しているか否か判定する(S 1 6 0 5)。

【0 2 0 3】

本実施例の封入式遊技機50が備える試打モード終了条件は、持球カウンタの値が0になった場合(発射可能な遊技球が存在しなくなった場合)、選択番号1から5を選択した場合に、変動表示から大当りが確定した場合(従って、変動表示から大当りが確定した場合でも、そのまま続けて大当り遊技は実施されない)、大当り遊技を選択した場合(選択番号6から9を選択)に大当り遊技が終了した場合、選択番号3を選択した場合に、時短(開放延長状態)が終了した場合、となっているが、この種類に限るわけではなく、他の条件を加えてもよいし、条件を削ってもよく、例えば、選択番号1から5を選択して変動表示から大当りとなった場合は、大当り確定表示後に大当り遊技を行い大当り遊技が終了してからも遊技を継続してもよい。

【0 2 0 4】

S 1 6 0 5が否定判定、即ち、終了条件が1つも成立していなければ(S 1 6 0 5 : n o)、試打モード終了スイッチ1 5 2の操作信号を受信したか否か判定する(S 1 6 1 0)。S 1 6 1 0が否定判定なら(S 1 6 1 0 : n o)リターンし、S 1 6 0 5、又はS 1 6 1 0が肯定判定なら(S 1 6 0 5 : y e s、S 1 6 1 0 : y e s)、サブ統合制御装置83に試打モード終了表示指示信号を出力する処理を行う(S 1 6 1 5)。この試打モード終了表示指示信号出力処理によって演出図柄表示装置6には図26に示す文字列が表示され、試打モードが終了したと、遊技を行うために必要な操作内容が報知される。

【0 2 0 5】

S 1 6 1 5に続いては、S 1 4 3 0と同様の持球数確認処理を行い(S 1 6 2 0)、持球カウンタの値が0よりも大きいか否か判定し(S 1 6 2 5)、肯定判定なら(S 1 6 2 5 : y e s)、持球カウンタの値をクリアする指示信号を払出発射制御装置84に送信する(S 1 6 3 0)。この処理によって、払出発射制御装置84の持球カウンタの値がクリアされる(本発明の試打用持球リセット手段に該当)。

【0 2 0 6】

S 1 6 3 0、又はS 1 6 2 5の否定判定(S 1 6 2 5 : n o)に続いては、試打モードフラグに0をセットし(S 1 6 3 5)、試打モード終了フラグに1をセットし(S 1 6 4 0)、リターンする。

【0 2 0 7】

以上が、主制御装置80が実行する試打モード終了処理となり、試打モード終了フラグ

10

20

30

40

50

に1が設定されることにより、モード切替えスイッチ151の操作に応じた、通常遊技モードへの切替えが可能となる。本実施例では、試打モードが終了してからモード切替えスイッチ151の操作により通常遊技モードに切替える構成としたが、試打モードの終了処理を行うと引き続きモード切替え処理を行い、遊技者が切替え操作を行わなくても通常遊技モードに切替わる構成としてもよい。

【0208】

次に、図22を用いて、主制御装置80が実行する試打モード監視処理を説明する。この処理は、試打モードに切替えられたにもかかわらず試打モードの遊技が行われていない場合に試打モードを終了する処理となる。

【0209】

試打モード監視処理を開始すると、試打モードフラグが1か否か判定する(S1650)。否定判定なら(S1650: no)、リターンし、肯定判定なら(S1650: yes)、S1430、S1620と同様の持球数確認処理を行い(S1653)、持球カウンタの値が変化していないか否か判定する(S1655)。肯定判定、即ち、前回の定期処理時と持球カウンタの値に変化が無かったなら(S1655: yes)、S1550で開始設定した試打モードタイマに加算処理を行い(S1660)、試打モードタイマが所定値に達したか否か判定する(S1665)。

【0210】

S1665が否定判定なら(S1665: no)リターンし、肯定判定、即ち、所定期間遊技球が発射されていない状態なら(S1665: yes)、S1615と同様に、サブ統合制御装置83に試打モード終了表示指示信号を出力する処理を行い(S1670)、S1630と同様に、持球カウンタの値をクリアする指示信号を払出發射制御装置84に送信し(S1675)、試打モードフラグに0を設定し(S1680)、試打モード終了フラグに1を設定して(S1685)リターンする。S1655が否定判定、即ち、持球カウンタの値が前回の定期処理時から変化していたなら(S1655: no)、試打モードタイマをリセットして(S1690)リターンする。

【0211】

以上が、主制御装置80が実行する試打モード監視処理となり、本発明の「試打モード中に前記持球の数情報が所定時間変化していない場合には、前記試打モード終了手段によって前記試打モードを終了させる」という構成に該当する。また、本実施例では、持球カウンタが変化していない時間によって、試打モードで適正な遊技が実施されていないと判定したが、所定時間内の持球カウンタの変化が所定数未満の場合も、適正な試打モードの遊技が行われていないと判断できるため、同様の試打モード終了処理を行ってもよい。

【0212】

また、本実施例では、試打モードが終了し遊技者のモード切替スイッチ151の操作により通常遊技モードに切替わった後、続けて試打モードへの切替が行われても何ら問題なく試打モードでの遊技は実行できるが、連続して試打モードでの遊技が行われた場合、また試打モードでの遊技時間が一定の限度を超えた場合には、それ以上試打モードへの切替が行えない構成としてもよい。

【0213】

この場合、例えば、同一のカードが挿入された状態で、試打モードへの切替回数が所定数に達した場合は、それ以上の試打モードへの切替を許可しない構成としてもよいし、試打モードの遊技時間を計測するタイマを備えた上で、試打モードの遊技時間の合計が所定時間に達したらそれ以上の試打モードへの切替を許可しない構成としてもよい。また、台間ユニット100に挿入されたカードが会員カードであった場合は、その日に試打モードで遊技した回数及び時間を会員カードに記憶する構成とし、記憶した回数及び時間で試打モードへの切替を制限する構成も考えられる。これらの試打モードへの切替を制限する構成を備えることにより、試打モードのみに偏った遊技を防止することで、ホールの利益低下を防止することが可能となる。

【0214】

次に、図 2 4、2 5 を用いて演出図柄表示装置 6 における試打モード中の表示例を説明する。図 2 4 の上下の図は、試打モード中の演出図柄表示装置 6（上）と、通常遊技モード中の演出図柄表示装置 6（下）とで同一の遊技状態を示す図となるが、試打モード中は画面右上に試打モード報知部を備え、試打モードであることと、選択した遊技状態を常時表示した状態となる。通常遊技モードと試打遊技モードとで異なる表示は、試打モード報知部の有無だけとなり、それ以外は試打モードと通常遊技モードとでまったく同じ表示内容となる。これはどの遊技状態が選択された場合も同じ構成となっている。なお、試打モード報知部では、表示している内容が所定時間毎に「試打モードを終了するには試打モード終了スイッチを押してください」に変化する。

【 0 2 1 5 】

10

図 2 5 の上下の図は、試打モード中に大当たりが確定した場合の演出図柄表示装置 6（上）と、通常遊技モード中に大当たりが確定した場合の演出図柄表示装置 6（下）となる。試打モード中は画面右上の試打モード報知部で試打モードであることを報知すると共に、大当たりが確定したことにより試打モードが終了するため、試打モードで続きを遊技したい場合に対して、図柄の下部で「一旦、試打モードを終了してから、大当たり状態の試打モードを選択してください」の文字列を表示する。

【 0 2 1 6 】

以上が実施例の説明となる。試打モードを備えた場合であっても、上記した構成の封入式遊技機 5 0 にすることにより、遊技者は実際の遊技（通常遊技モード）と何ら変わらない持球の増減感覚を試打モードで実感することができ、短時間で遊技内容を把握することができる。また、試打モードを行うにあたって、遊技者自身が試打モード用の遊技球を用意（対価を払って貸球を得る）する必要もなく、試打モードが終了した後に残った遊技球が、不正に使用されることも無い。

20

【 0 2 1 7 】

本実施例では、試打モードを実施するためにモード切替スイッチ 1 5 1、試打モード終了スイッチ 1 5 2、試打モード選択スイッチ 1 5 3 の 3 種類のスイッチを設けたが、これに限るわけではなく、1 つのスイッチで 3 個の機能を兼用してもよいし、試打モードで選択する 1 つの遊技状態ごとに対応するスイッチを 1 個ずつ設けてもよい。

【 0 2 1 8 】

また、試打モードの図柄変動で大当たりとなった場合は、大当たり図柄が確定した段階で試打モードを終了する構成としたが、そのまま大当たり遊技が終了するまで試打モードを継続してもよいし、大当たり遊技を数ラウンド消化した時点で試打モードを終了してもよい。また、試打モードが終了した時点では、持球カウンタがクリアされるので、新たに試打モードを開始した場合に前回の試打モードの持球カウンタの値を使用することはないが、この構成に限らず、試打モード用の持球を確保した上で、新たな遊技状態の試打モードを遊技可能な構成としてもよい。また、試打モードの 1 つの遊技状態が終了していない状態（例えば、遊技者が選択した遊技状態の内容を理解した状態で試打モード用の持球が残っている状態）で、試打モード用の持球カウンタの値が残っていれば、他の遊技状態の試打モードを継続して遊技できる構成としてもよい。これにより、遊技者ごとに異なる遊技の理解度に対応して試打モードを進めることができる。

30

40

【 0 2 1 9 】

本実施例では、試打モードの遊技状態を自由に選択できたが、所定の順番でしか選択できないような構成でもよい。例えば、選択番号 1 又は 2 のいずれかを遊技した後でなければ選択番号 6、7、8、9 は選択できない構成としてもよく、同様に選択番号 6、7、8、9 を遊技した後でなければ選択番号 3、4、5 を選択できない構成としてもよい。これにより、実際の遊技の流れに近い順番で試打モードを遊技することになるため、より遊技の内容が理解しやすい。

【 0 2 2 0 】

また、本実施例では、試打モードで選択可能な各遊技状態と、通常遊技状態で実際に遊技する各遊技状態とはまったく同一の遊技内容となるが、試打モードにおいては、予告演

50

出やリーチ演出の出現比率を、対応する通常遊技状態よりも高く設定してもよく、これにより、遊技者が演出内容を早く理解することが可能となる。

【産業上の利用可能性】

【0221】

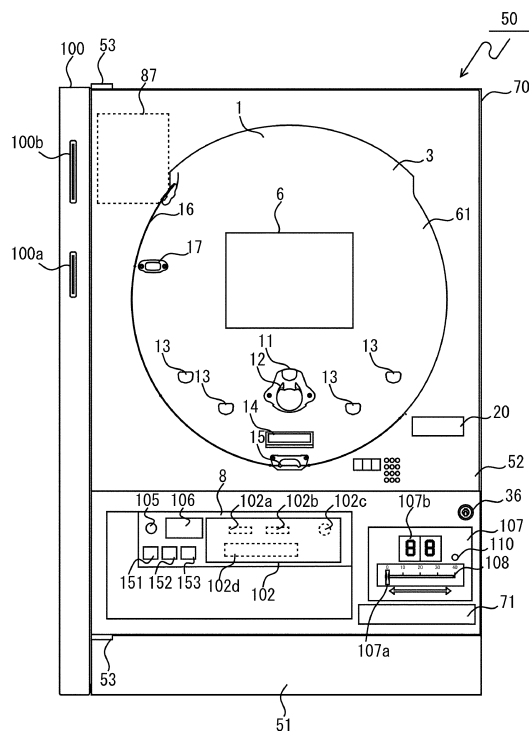
以上のように、本発明の遊技機によれば、複数の遊技状態を任意に選択して遊技可能な試打モードを備えたうえで封入式の構成とすることにより、試打モードの遊技を実施した場合でも通常遊技と同様の遊技球の増減を確認可能とし、試打用の遊技球を付与しても、該遊技球が不正に利用される虞はない。従って、封入式遊技機に適用することができる。

【0222】

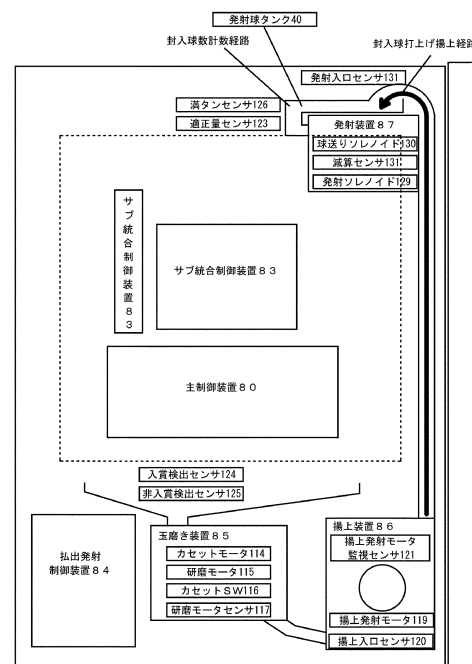
- 80 主制御装置
- 84 払出發射制御装置
- 100 台間ユニット
- 102 操作部装置（タッチパネル式液晶表示器）
- 102a 球貸しボタン
- 102b 返却ボタン
- 105 計数スイッチ
- 151 モード切替スイッチ
- 152 試打モード終了スイッチ
- 153 試打モード選択スイッチ

10

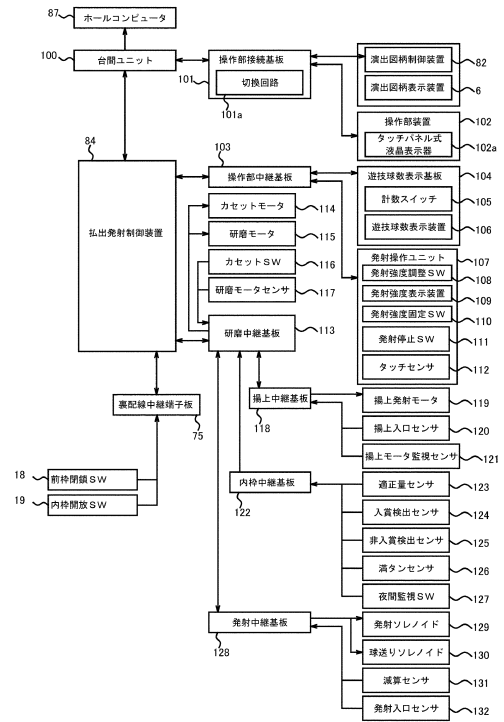
【図1】



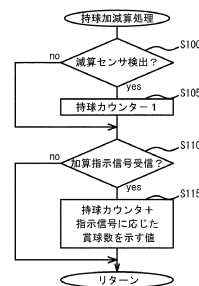
【図2】



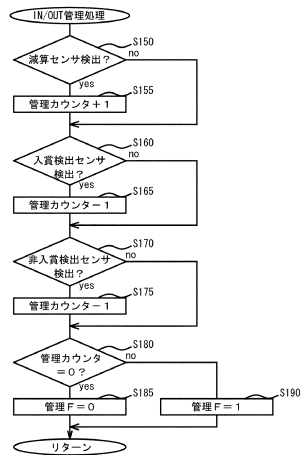
【 図 4 】



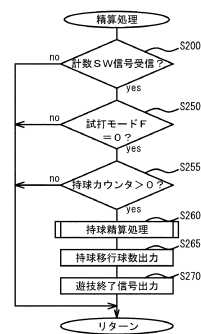
【 図 6 】



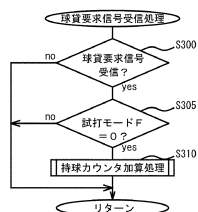
【図 7】



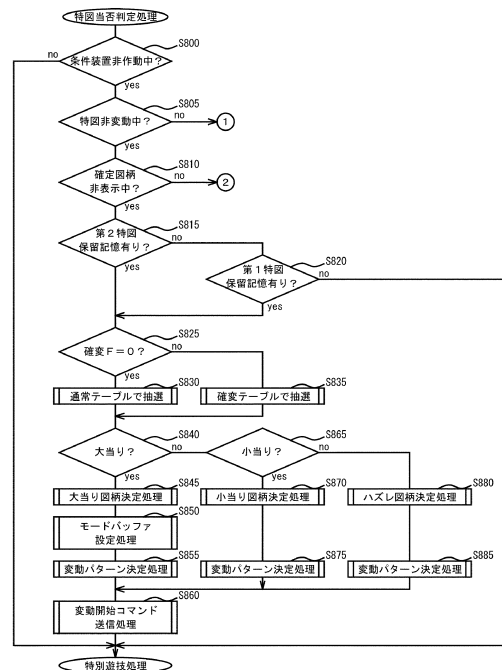
【図 8】



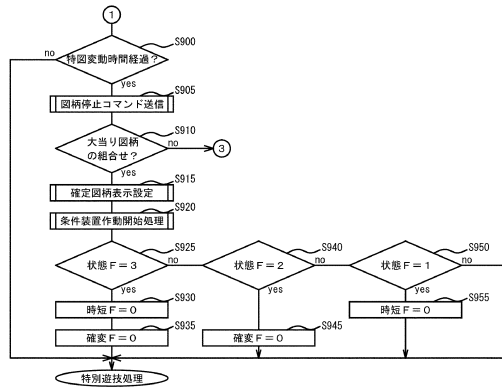
【図 9】



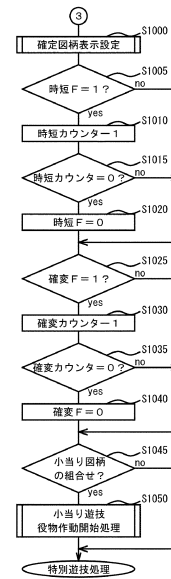
【図 10】



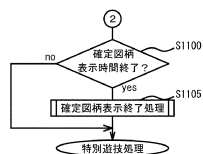
【 ㄨ 1 1 】



【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

- (1) 確変フラグ

| 値 | 遊技機の状態 |
|---|----------------------|
| 0 | 通常遊技状態（低確率で大当り抽選を実施） |
| 1 | 確変状態（高確率で大当り抽選を実施） |

- ## (2) 時短フラグ

| | |
|---|-------------------|
| 値 | 遊技機の状態 |
| 0 | 通常遊技状態（開放延長機能未作動） |
| 1 | 時短状態（開放延長機能作動） |

- (3) 状態フラグ
遊技状態を保持

| | |
|---|--|
| 值 | |
|---|--|

| 値 | 作動判定結果 |
|---|----------|
| 0 | 通常確率時短無し |
| 1 | 通常確率時短有り |
| 2 | 確率変動時短無し |
| 3 | 確率変動時短有り |

- (4) 状態フラグと、確変、時短フラグの関係

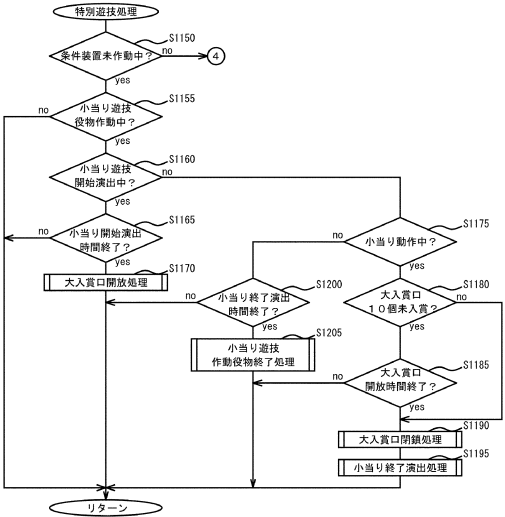
状態Fは確変F（0.2H）と時短F（0.2H）の加算により設定

| 確変フラグ | 時短フラグ | 状態フラグ | |
|-------|-------|-------|---|
| 0 | 0 | 00 | 0 |
| 0 | 1 | 01 | 1 |
| 1 | 0 | 10 | 2 |
| 1 | 1 | 11 | 3 |

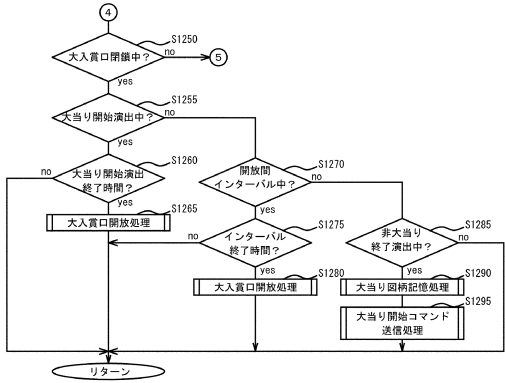
【図 15】

| 大当り遊技の種類と大当り遊技終了後の遊技状態 | | | | 大当り遊技終了に設定する遊技状態 | | | |
|------------------------|----------|---------------|-------|------------------|------------------|-----|----------|
| 区分 | 大当り図柄の種類 | 大当り遊技の内容 | | 遊技F カウンタ | 大当り遊技終了に設定する遊技状態 | | 遊技状態の種類 |
| | | モード ハワフア値 | ラウンド数 | | 遊技F カウンタ | 状態F | |
| 1 | 特別図柄 | 類似図柄 非連変図柄 | なし | 15 R | 0 | 1 | 通常遊技時短有り |
| 2 | 連変図柄 | 連変図柄 | 15 R | なし | 10000 | 1 | 通常遊技時短有り |
| 3 | 非連変図柄 | 類似図柄 | 3 | あり | 0 | 1 | 通常遊技時短有り |
| 4 | 連変図柄 | 類似図柄 | 15 R | なし | 10000 | 1 | 通常遊技時短有り |
| 5 | 非連変図柄 | 類似図柄 | 5 | なし | 0 | 0 | 通常遊技時短無し |
| 6 | 連変図柄 | 類似図柄 | 4 R | なし | 10000 | 0 | 通常遊技時短無し |

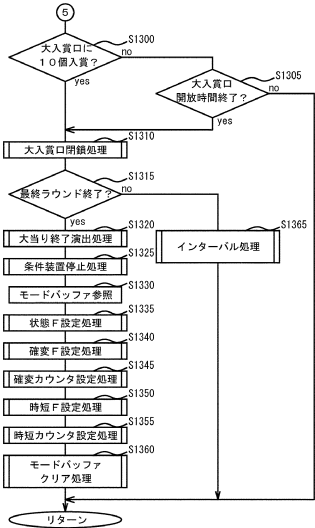
【図 16】



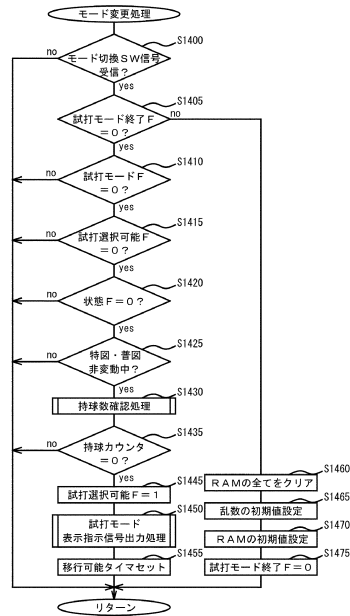
【図 17】



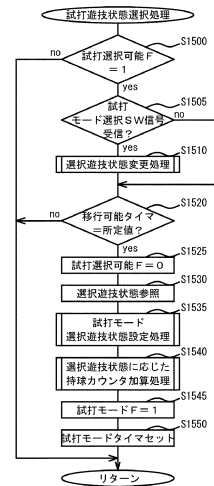
【図 18】



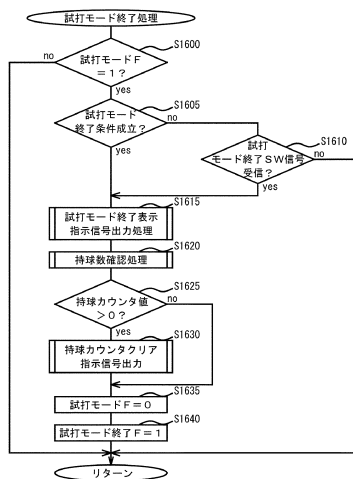
【図 19】



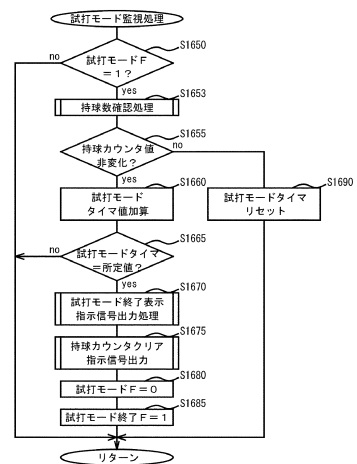
【図 20】



【図 21】



【図 22】



【図 2 3】

演出図柄表示装置 6 に表示する試打モード選択表示

演出図柄表示装置 6 試打モード遊技状態選択画面

選択ボタンを操作して
20秒以内に下の表の中から、試し打ちをしたい遊技を選んでください。

背景は、「朝：大当たり低確率」「夜：大当たり高確率」「昼：どちらの確率がわからない」

A→C→B の順番で試打することをお勧めします。

| | 選択番号 | 選択可能遊技 | 確率 | 背景 | 電サポ | 開始時持球 |
|---|------|------------------|-------|------|-----|-------|
| A | ★ 1 | 通常遊技 1 | 低 | 朝 | 無し | 1000個 |
| | 2 | 通常遊技 2 | 低 | 昼 | 無し | |
| | 3 | 大当り後低確率遊技 | 低 | 朝 | 有り | |
| B | 4 | 大当り後高確率遊技 1 | 高 | 夜 | 有り | 500個 |
| | 5 | 大当り後高確率遊技 2 | 高 | 昼 | 無し | |
| | | | ラウンド数 | 確変昇格 | | 750個 |
| C | 6 | 大当り遊技（通常（非確変）図柄） | 15R | 無し | | 250個 |
| | 7 | 大当り遊技（確変図柄） | 15R | 無し | | |
| | 8 | 大当り遊技 1 | 15R | 有り | | |
| | 9 | 大当り遊技 2 | 4R | 有り | | |

【図 2 4】

演出図柄表示装置 6 における試打モード中（通常遊技 1）の表示例 1

背景：朝

演出図柄

試打モード通知部

試打モード中 通常遊技 1

第 1 特図保留記憶数表示

第 2 特図保留記憶数表示

通常モードの通常状態 1 に相当する表示（試打モード通知部の有無が異なるのみ）

背景：朝

演出図柄

第 1 特図保留記憶数表示

第 2 特図保留記憶数表示

【図 2 5】

演出図柄表示装置 6 における試打モード中（通常遊技 1）の表示例 2

背景：朝

試打モード通知部

試打モード中 通常遊技 1

一旦、試打モードを終了してから、大当り状態の試打モードを選択してください

第 1 特図保留記憶数表示

第 2 特図保留記憶数表示

通常モードの通常状態 1 に相当する表示（試打モード通知部と図柄下の大当り遊技状態の試打モード図柄が異なるのみ）

背景：朝

演出図柄

第 1 特図保留記憶数表示

第 2 特図保留記憶数表示

【図 2 6】

演出図柄表示装置 6 における試打モード終了時の表示例

試打モードが終了しました

モード切替スイッチを操作して
通常遊技モードに移行してください

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平05 - 049740 (JP, A)
特開2011 - 254883 (JP, A)
特開2008 - 029766 (JP, A)
特開2008 - 054750 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02