

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6521318号
(P6521318)

(45) 発行日 令和1年5月29日(2019.5.29)

(24) 登録日 令和1年5月10日(2019.5.10)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 51 頁)

(21) 出願番号 特願2015-240576 (P2015-240576)
(22) 出願日 平成27年12月9日(2015.12.9)
(65) 公開番号 特開2017-104296 (P2017-104296A)
(43) 公開日 平成29年6月15日(2017.6.15)
審査請求日 平成30年3月9日(2018.3.9)

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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出し、
該数値データに基づいて当否判定を行う当否判定手段と、

前記抽出された数値データを、所定数を限度に記憶する保留記憶手段と、

前記数値データの内容を確認する数値データ確認手段と、

該数値データ確認手段の確認結果に基づいて演出を行う先読み演出手段と、を備えた弾
球遊技機において、

所定の操作に基づいて、前記当否判定手段が当選とする確率を、複数種類のいずれかに
設定する確率設定手段を備え、

前記先読み演出手段は、前記演出として先読み演出表示を備え、前記確率設定手段の設
定内容を示唆するにあたり、前記先読み演出表示の表示内容自体にて前記示唆を行う

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、パチンコ機（以下、弾球遊技機ともいう）に関するものである。

【背景技術】

【0002】

弾球遊技機では、遊技領域に設けられた釘により遊技球が様々な方向に振り分けられ、

入賞口に入球するか否かを楽しませている。遊技店では釘調整を行うことで入賞口への入賞率を調整し、出玉率を調整している。これにより、弾球遊技機ごとにメリハリを持たせ、利益率の調整を行っている。

【 0 0 0 3 】

しかし、極端な釘調整が行なわれると、弾球遊技機が持つ本来の性能と著しく異なる性能になる可能性があった。

【 0 0 0 4 】

その点、利益率の調整を行うものとして、出玉率が異なる複数種類の確率設定が可能なパチンコ機が存在する(特許文献 1 を参照)。また、複数種類の確率設定が可能なパチンコ機の中には、確率設定に応じて演出決定用テーブルを切り替え、演出内容を変更するものがある(特許文献 2 を参照)。

10

【 0 0 0 5 】

特許文献 2 には、設定された確率設定によって、予告演出やリーチ演出を選択する際に使用する演出決定用テーブルを異ならせて、演出内容が変更するように構成された技術が開示されており、1つの予告演出やリーチ演出で大当たりが発生するかの期待度が報知される楽しさと、設定された確率設定を推測しながら楽しむことができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 6 】

【特許文献 1】特開平 0 5 - 1 3 1 0 5 9 号公報

20

【特許文献 2】特開 2 0 0 3 - 1 9 9 9 3 1 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 7 】

しかし、特許文献 2 に開示されたパチンコ機は、いずれも当否抽選における一変動での予告演出やリーチ演出に限られているため、設定された確率設定を示唆する予告演出やリーチ演出を見逃してしまう虞があった。

【 0 0 0 8 】

そこで、本発明は係る課題に鑑みなされたものであり、示唆する機会が複数回ある構成とすることで、設定された確率設定を確実に示唆することができる弾球遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

上記課題を解決するためになされた本発明の請求項 1 に記載の弾球遊技機は、遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出し、該数値データに基づいて当否判定を行う当否判定手段と、前記抽出された数値データを、所定数を限度に記憶する保留記憶手段と、前記数値データの内容を確認する数値データ確認手段と、該数値データ確認手段の確認結果に基づいて演出を行う先読み演出手段と、を備えた弾球遊技機において、所定の操作に基づいて、前記当否判定手段が当選とする確率を、複数種類のいずれかに設定する確率設定手段を備え、前記先読み演出手段は、前記演出として先読み演出表示を備え、前記確率設定手段の設定内容を示唆するにあたり、前記先読み演出表示の表示内容自体にて前記示唆を行うことを特徴とする。

40

【 0 0 1 0 】

請求項 1 に記載されている数値データには、当否判定手段が大当たり遊技を発生させるか否かを抽選するための当否(大当たり)判定用乱数と、当否判定手段の判定結果に応じた特別図柄の種類を決定するための図柄決定用乱数とが考えられる。その他にも、当否判定結果、決定された特別図柄を参照した上で当該特別図柄の可変表示時間とを決定するために用いる変動パターン決定用乱数などが考えられる。

また、図柄決定用乱数は、例えば大当たり、小当たり、ハズレ用に各々の図柄決定用乱数を備えてもよいし、1つの乱数で大当たり、小当たり、ハズレで用いてもよい。変動パターンを

50

決定する際に、リーチ変動を行うか否かを決定するのに用いるリーチ決定用乱数を備える構成でも考えられる。また、これら乱数は、当否判定の結果に応じて使用する乱数と使用しない乱数とがある構成としてもよい。以下、請求項 2 から請求項 7 のいずれの請求項においても同様とする。

【0011】

確率設定手段による設定可能な大当りと判定する確率は、複数種類の確率の中からいずれか(例えば、設定値 1 : 1 / 200、設定値 2 : 1 / 250、設定値 3 : 1 / 285)を選択可能とする構成が考えられる。通常確率遊技状態の確率を設定する構成が好適だが、通常確率遊技状態よりも高い確率である高確率遊技状態を特典遊技として付与する構成である場合には、高確率遊技状態での大当りと判定する確率を複数備える構成としてもよい。通常確率遊技状態と高確率遊技状態の両方が複数の確率から設定される構成でもよい。
また、数値データ確認手段による確認結果は、大当りと確認された場合や、特定の大当りの場合、小当りの場合、当否に関係なく特定のリーチ演出が行なわれるなど変動内容などが確認されたことを対象とすることが考えられる。

10

【0012】

第 1 発明の弾球遊技機は、遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入賞したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、前記抽出された前記数値データを所定数を限度に記憶する保留記憶手段と、前記数値データに基づいて大当り遊技を発生させるか否かの当否判定を行う当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定の結果を示す特別図柄を表示させる特別図柄表示制御手段と、前記当否判定の結果に応じた演出を制御する演出制御手段とを備え、該演出制御手段は、前記保留記憶手段により所定数を限度に記憶された状態で更なる前記始動口への入賞があった場合に、前記始動口への入賞に係る超過入賞演出を実行可能とする弾球遊技機において、前記当否判定手段が大当りと判定する確率を設定可能な確率設定手段を設け、前記演出制御手段は、前記超過入賞演出を実行する際に前記確率設定手段の設定内容を参照し、所定の設定内容である場合は、特定の超過入賞演出を選択することを特徴とする。

20

第 1 発明の弾球遊技機によれば、保留記憶が上限に達している状態ならば、始動口への入賞により超過入賞演出を複数回行うことができ、確率設定内容の認識度を高めることができる。また、演出制御手段は、超過入賞演出を実行する際に確率設定内容が所定の設定内容である場合、特定の超過入賞演出を選択するため、あまり意味のなかった超過入賞演出にも意味を持たせることができる。

30

【0013】

確率設定手段による設定可能な大当りと判定する確率は複数種類(例えば、設定値 1 : 1 / 200、設定値 2 : 1 / 250、設定値 3 : 1 / 285)を備える構成であってもよい。所定の設定内容とは、複数種類の大当りと判定する確率のうちのいずれか 1 種類を対象であってもよいし、複数の大当りと判定する確率を対象とする構成でもよい。

【0014】

超過入賞演出は、例えば、始動口への入賞音、演出画面に背景画像やキャラクタ画像を表示するなどが考えられる。

特定の超過入賞演出は、それ以外の超過入賞演出の背景画像や、超過入賞演出に用いられるキャラクタ画像、始動口の入賞音などの少なくとも一部を異ならせ、所定の設定内容を示唆するものとなっている。

40

【0015】

演出制御手段は、超過入賞演出を実行する際に前記確率設定手段の設定内容を参照し、所定の設定内容である場合に、必ず特定の超過入賞演出を選択する必要はなく、抽選で選択してもよい。

【0016】

第 2 発明の弾球遊技機は、遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入賞したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、前記抽出された前記数値データを所定数を限度に記憶する保留記憶手段と、前記数値データに基づいて大当り遊技を発生させる

50

か否かの当否判定を行う当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定の結果を示す特別図柄を表示させる特別図柄表示制御手段と、前記大当たり遊技は、大入賞口を所定の態様で開放させる複数のラウンド遊技で構成されており、前記大当たり遊技になると大当たり遊技演出を実行する演出制御手段を備えた弾球遊技機において、前記当否判定手段が大当たりと判定する確率を設定可能な確率設定手段を設け、該大当たり遊技演出は、前記ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を複数備え、前記演出制御手段は、前記ラウンド遊技演出を実行する場合は、前記確率設定手段の設定内容を参照し、所定の設定内容であることを条件に、特定のラウンド遊技演出を選択することを特徴とする。

第2発明の弾球遊技機によれば、ラウンド遊技複数回に渡って行なわれるラウンド遊技演出にて確率設定内容を示唆するため、遊技者の確率設定内容の認識度を高めることができる。

10

【0017】

第2発明の特定のラウンド遊技演出は、それ以外のラウンド演出の背景画像や、ラウンド遊技演出に用いられるキャラクタ画像などの少なくとも一部を異ならせ、所定の設定内容を示唆するものとなっている。

【0018】

第3発明の弾球遊技機は、遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、前記抽出された前記数値データを所定数を限度に記憶する保留記憶手段と、前記数値データに基づいて大当たり遊技を発生させるか否かの当否判定を行う当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定の結果を示す特別図柄を表示させる特別図柄表示制御手段と、前記大当たり遊技は、大入賞口を所定の態様で開放させる複数のラウンド遊技で構成されており、該ラウンド遊技は、遊技可能時間と前記大入賞口への入球数が定められており、遊技可能時間の経過または予め定められた入球数に達することにより終了するように設けられ、前記大当たり遊技になると大当たり遊技演出を実行する演出制御手段を備え、該大当たり遊技演出は、前記ラウンド遊技にて前記予め定められた入球数を超える入球数があると超過入賞演出を選択可能に設けられた弾球遊技機において、前記当否判定手段が大当たりと判定する確率を設定可能な確率設定手段を設け、前記演出制御手段は、前記超過入賞演出を実行する際に前記確率設定手段の設定内容を参照し、所定の設定内容である場合は、特定の超過入賞演出を選択することを特徴とする。

20

第3発明の弾球遊技機によれば、大当たり遊技は複数のラウンド遊技で構成されているため、ラウンド遊技にて予め定められた入球数を超えて入球する機会があり、確率設定内容の認識度を高めることができる。

30

また、演出制御手段は、超過入賞演出を実行する際に確率設定内容が所定の設定内容である場合、特定の超過入賞演出を選択することにより、あまり意味のなかった超過入賞演出にも意味を持たせることができる。

【0019】

超過入賞演出は、大入賞口への入賞音、演出画面に背景画像やキャラクタ画像を表示するなどがある。

第3発明の特定の超過入賞演出は、それ以外の超過入賞演出の背景画像や、超過入賞演出に用いられるキャラクタ画像、大入賞口への入賞音などの少なくとも一部を異ならせ、所定の設定内容を示唆するものとなっている。

40

【0020】

第4発明の弾球遊技機は、遊技球の入球が困難な入球困難状態と、入球が容易な入球容易状態とに変化可能な入球装置に始動口を備え、該始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、前記抽出された前記数値データを所定数を限度に記憶する保留記憶手段と、前記数値データに基づいて大当たり遊技を発生させるか否かの当否判定を行う当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定の結果を示す特別図柄を表示させる特別図柄表示制御手段と、前記当否判定の結果により大当たりと判定された場合に、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行する大当たり遊技手段と、前記大当たり

50

遊技の終了後に、前記入球装置の入球容易状態の頻度が向上する入球容易延長状態と、前記当否判定の結果に応じて行われる演出を制御する演出制御手段とを備えた弾球遊技機において、前記当否判定手段が大当たりと判定する確率を設定可能な確率設定手段を設け、前記演出制御手段は、前記大当たり遊技の終了後に前記入球容易延長状態に移行した際に選択される有利状態演出を備え、該有利状態演出を実行する場合に、前記確率設定手段の設定内容を参照し、所定の設定内容であることを条件に、特定の有利状態演出を選択することを特徴とする。

第4発明の弾球遊技機によれば、演出制御手段は、大当たり遊技の終了後に入球容易延長状態に移行する場合には、遊技者が注目する有利状態演出が実行し、有利状態演出は入球容易延長状態が終了するまで実行するため、一緒に確率設定手段による設定内容を示唆することで、遊技者に対して確率設定内容の認識度を高めることができる。

10

【0021】

第4発明の特定の有利状態演出は、それ以外の有利状態演出の背景画像や、有利状態演出に用いられるキャラクタ画像などの少なくとも一部を異ならせ、所定の設定内容を示唆するものとなっている。有利状態演出中の演出モード自体を特定の演出モードで行なう構成も考えられる。有利状態が終了する際に特定の演出モードを終了しても良いし、特図が所定変動回数に達すると終了する構成でもよい。

【0022】

第5発明の弾球遊技機は、遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、前記抽出された前記数値データを所定数を限度に記憶する保留記憶手段と、前記数値データに基づいて大当たり遊技を発生させるか否かの当否判定を行う当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定の結果を示す特別図柄を表示させる特別図柄表示制御手段と、前記当否判定手段により大当たりと判定された場合に、大入賞口を開放させる大当たり遊技を実行する大当たり遊技手段と、前記当否判定手段により小当たりと判定された場合に、前記大入賞口を開放させる小当たり遊技を実行する小当たり遊技手段と、前記当否判定の結果に応じた演出を制御する演出制御手段とを備え、前記演出制御手段は、前記小当たり遊技手段によって小当たり遊技が実行される場合に小当たり遊技用の演出を実行可能とする弾球遊技機において、前記当否判定手段が大当たりと判定する確率を設定可能な確率設定手段を設け、前記演出制御手段は、前記小当たり遊技用の演出を実行する場合に、前記確率設定手段の設定内容を参照し、所定の設定内容であることを条件に、特定の小当たり遊技用の演出を選択することを特徴とする。

20

30

第5発明の弾球遊技機によれば、小当たり遊技用の演出を実行する際に確率設定手段により所定の設定内容が設定される場合、特定の小当たり遊技用の演出が選択されるため、特定の小当たり遊技用の演出以外の小当たり遊技用の演出と異なる演出であることに印象を与えることで、確率設定内容の認識度を高めることができ、小当たり遊技用の演出に遊技者を注目させることができる。

【0023】

第5発明の特定の小当たり遊技用の演出は、それ以外の小当たり遊技用の演出の背景画像や、小当たり遊技用の演出に用いられるキャラクタ画像などの少なくとも一部を異ならせ、所定の設定内容を示唆するものとなっている。また、小当たり遊技中の演出だけでなく、小当たり遊技後に選択される演出モードも専用の演出モードが選択される構成でもよい。

40

【0024】

第6発明の弾球遊技機は、遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、前記抽出された前記数値データを所定数を限度に記憶する保留記憶手段と、前記数値データに基づいて大当たり遊技を発生させるか否かの当否判定を行う当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定の結果を示す特別図柄を表示させる特別図柄表示制御手段と、前記当否判定の結果により大当たりと判定された場合に、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行する大当たり遊技手段とを備え、前記大入賞口は特定領域を設けており、該特定領域への入賞に基づいて前記大当たり遊技の終了後に、通常確率よりも高い高確率にて判定する確率変動状態に移行する確率変動手段と、

50

前記大当り遊技になると大当り遊技演出を実行する演出制御手段とを備え、該大当り遊技演出は、前記特定領域への入賞に対応する特定領域入賞演出を実行可能とする弾球遊技機において、前記演出制御手段は、前記特定領域入賞演出を実行する際に前記確率設定手段の設定内容を参照し、所定の設定内容である場合は、特定の特定領域入賞演出を選択することを特徴とする。

第6発明の弾球遊技機によれば、特定領域に入球するか否かという、遊技者が集中して見ている時に、確率設定手段による設定内容の示唆を行うことで、例えば短い時間の特定領域入賞演出であったとしても、高い認識力を発揮させることができる。

【0025】

特定領域入賞演出は、特定領域への入賞音、演出画面に背景画像やキャラクタ画像を表示するなどがある。

10

特定の特定領域入賞演出とそれ以外の特定領域入賞演出とは、演出表示される背景画像や、特定領域入賞演出に用いられるキャラクタ画像、特定領域の入賞音などの少なくとも一部を異ならせ、所定の設定内容を示唆するものとなっている。なお、入賞すると大当り遊技後に確率変動を作動させる特定領域以外にも、入賞すると大当り遊技が発生する特定領域に用いられることも考えられる。

【0026】

特定領域入賞演出は、特定領域で最初に検知された遊技球を起因する必要はなく、その後に入賞口への入賞検知に基づいて行われるものであってもよい。

【発明の効果】

20

【0027】

請求項1に記載の弾球遊技機によれば、先読み演出手段による演出が、複数変動に跨って表示されることで、遊技者に対して確率設定内容の認識度を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0034】

【図1】本発明のパチンコ機50の正面図。

【図2】パチンコ機50の遊技盤1の正面図。

【図3】パチンコ機50の背面図。

【図4】パチンコ機50の電気構成図。

【図5】パチンコ機50の基本的仕様を示すテーブル。

30

【図6】パチンコ機50の主制御装置80で実行されるメインルーチンの概要を示すフローチャート。

【図7】主制御装置80が実行する始動入賞確認処理のフローチャート。

【図8】主制御装置80が実行する当否判定処理のフローチャート1。

【図9】主制御装置80が実行する当否判定処理のフローチャート2。

【図10】主制御装置80が実行する当否判定処理のフローチャート3。

【図11】主制御装置80が実行する当否判定処理のフローチャート4。

【図12】主制御装置80が実行する大当り遊技処理のフローチャート1。

【図13】主制御装置80が実行する大当り遊技処理のフローチャート2。

【図14】主制御装置80が実行する大当り遊技処理のフローチャート3。

40

【図15】主制御装置80が実行する小当り遊技処理のフローチャート1。

【図16】主制御装置80が実行する小当り遊技処理のフローチャート2。

【図17】サブ統合制御装置83が実行する保留図柄表示処理のフローチャート。

【図18】(a) 確率設定された設定値が設定値1である場合の大当り等の出現率を示すテーブル、(b) 特別図柄に対応する保留図柄の種類を示すテーブル。

【図19】特別図柄に対応する保留図柄と各演出の出現率と期待値を示すテーブル。

【図20】保留図柄と設定された設定値との関係性を示すテーブル。

【図21】実施例1の演出図柄表示装置6の画面で表示される疑似演出の演出態様の一例。

【図22】実施例2の設定された設定値と保留記憶が所定数を限度に記憶されている状態

50

で更に始動口に遊技球が入賞した場合に報知される始動口オーバー入賞音との関係性を示すテーブル。

【図 2 3】実施例 3 の演出図柄表示装置 6 の画面で表示されるラウンド遊技中の演出態様の一例。

【図 2 4】実施例 4 の設定された設定値と大入賞口に所定数を入賞した状態で更に大入賞口に遊技球が入賞した場合に報知される大入賞口オーバー入賞音との関係性を示すテーブル。

【図 2 5】実施例 5 の演出図柄表示装置 6 の画面で表示される疑似演出の演出態様の一例。

【図 2 6】実施例 5 のその他の構成の演出図柄表示装置 6 の画面で表示される疑似演出の演出態様の一例。 10

【図 2 7】実施例 6 の演出図柄表示装置 6 の画面で表示される小当り遊技の演出態様の一例。

【図 2 8】実施例 7 のパチンコ機 5 0 の正面図。

【図 2 9】実施例 7 のパチンコ機 5 0 の電気構成図。

【図 3 0】実施例 7 の主制御装置 8 0 が実行する大当り遊技処理のフローチャート 1。

【図 3 1】実施例 7 の主制御装置 8 0 が実行する大当り遊技処理のフローチャート 2。

【図 3 2】実施例 7 の主制御装置 8 0 が実行する大当り遊技処理のフローチャート 3。

【図 3 3】実施例 7 の主制御装置 8 0 が実行する大当り遊技処理のフローチャート 4。

【図 3 4】実施例 7 の主制御装置 8 0 が実行する特定領域通過確認処理のフローチャート 20

。【図 3 5】実施例 7 の主制御装置 8 0 が実行する振分装置制御処理のフローチャート。

【図 3 6】実施例 7 の演出図柄表示装置 6 の画面に表示される特定領域 9 2 への入賞演出の演出態様の一例。

【発明を実施するための形態】

【0035】

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 1]

【0036】

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

【0037】

前枠 5 2 の上側左右には、スピーカ 6 6 が設けられており、パチンコ機 5 0 から発生する遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠 5 2 に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 も複数設けられている。前枠 5 2 の下方には、上皿 5 5 と下皿 6 3 が一体に形成されている。下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が取り付けられており、該発射ハンドル 6 4 を時計回りに回転操作することによって発射装置（図示省略）が可動して、上皿 5 5 から供給された遊技球が遊技盤 1 に向けて発射される。 40

【0038】

上皿 5 5 の上部ほぼ中央には、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 7 が備えられている。演出ボタン 6 7 は、遊技者が有効期間中に操作することで、後述する演出図柄表示装置 6 の画面に表示される演出内容を変化させ、スピーカにより出力される遊技音を変化させる 50

ものとなっている。また、演出ボタン 67 は、その周囲にジョグダイヤル 68 を備えたものとなっており、ジョグダイヤル 68 を回転させることにより、演出用の画像に変化を与えることが可能に構成されている。また、このパチンコ機 50 はいわゆる C R 機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット (C R ユニット) 56 が付属しており、パチンコ機 50 には、貸出ボタン 57、精算ボタン 58 及び残高表示器 59 を有する C R 精算表示装置が備わっている。

【0039】

図 2 は、本実施例のパチンコ機の遊技盤 1 の正面図である。なお、このパチンコ機の全体的な構成は公知技術に従っているので図示及び説明は省略する。図 2 に示すように遊技盤 1 には、公知のガイドレール 2a、2b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が設けら

10

【0040】

遊技領域 3 のほぼ中央部には、センターケース 5 が配されている。センターケース 5 は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置 6 (液晶表示装置であり演出図柄を表示する。) の画面を臨ませる窓等を備えている。センターケース 5 の下には、第 1 始動口 11 が配置されている。その第 1 始動口 11 の右下方には、第 2 始動口 12 が配置されている。センターケース 5 の右方には、普通図柄作動ゲート 17 が配置されている。第 2 始動口 12 は開閉可能な翼片を供えた普通電動役物を備えている。

【0041】

20

遊技盤 1 の遊技領域 3 は、演出図柄表示装置 6 を避けるように左右に分けられ、遊技球を弱めの第 1 の発射強度で発射したときに遊技球が流下可能な左側の遊技領域 L と、前記第 1 の発射強度よりも強い第 2 の発射強度で発射したときに遊技球が流下可能な右側の遊技領域 R とに分けられ、左右両側の遊技領域 L、R にはそれぞれ遊技球が流下可能な流下路が設けられている。

【0042】

遊技領域 3 の右下部には、複数個の LED からなる普通図柄保留数表示装置 8 と、第 1 特別図柄保留数表示装置 18 と、第 2 特別図柄保留数表示装置 19 と、7 セグメント表示装置からなる普通図柄表示装置 7 と、第 1 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 10 とが配置されている。

30

【0043】

第 2 始動口 12 の右上方にはアタッカー式の大入賞口 14 が配置されている。また、第 1 始動口 11 の左方には、第 1 左入賞口 31、第 2 左入賞口 32、第 3 左入賞口 33 が設けられている。また、大入賞口 14 の右方には、右入賞口 34 が設けられている。なお、この第 1 左入賞口 31、第 2 左入賞口 32、第 3 左入賞口 33、右入賞口 34 が、常時、入球率が変化しない普通入賞口である。

【0044】

パチンコ機の裏面は図 3 に示すとおり、前述した遊技盤 1 を脱着可能に取り付ける内枠 70 が前述した外枠 51 に収納されている。この内枠 70 には、上方から、球タンク 71、タンクレール 72 及び払出装置 73 が設けられている。この構成により、遊技盤 1 上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク 71 からタンクレール 72 を介して所定個数の遊技球を払出装置 73 により前述した上皿 55 に排出することができる。また、パチンコ機 50 の裏側には (図 4 も参照のこと)、主制御装置 80、払出制御装置 81、演出図柄制御装置 82、サブ統合制御装置 83、発射制御装置 84、電源基板 85 が設けられている。なお、演出図柄制御装置 82、サブ統合制御装置 83 がサブ制御装置に該当する。

40

【0045】

主制御装置 80、演出図柄制御装置 82、サブ統合制御装置 83 は遊技盤 1 に設けられており、払出制御装置 81、発射制御装置 84、電源基板 85 が内枠 70 に設けられている。なお、図 3 では、発射制御装置 84 が描かれていないが、発射制御装置 84 は払出制御装置 81 の下に設けられている。また、球タンク 71 の右側には、外部接続端子 78 が

50

設けられており、この外部接続端子 7 8 より、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータに送られる。なお、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子 7 8 には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠用（枠側（前枠 5 2、内枠 7 0、外枠 5 1）から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）の 2 種類を用いているが、本実施例では、一つの外部接続端子 7 8 を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

【 0 0 4 6 】

図 3 に示すように、本実施例の主制御装置 8 0 には、確率設定 SW（スイッチ）9 5、設定値変更ボタン 9 6 が操作可能な位置に設けられている。また、電源基板 8 5 には、RAM クリア SW（図 3 では図示せず）が操作可能な位置に設けられている。なお、主制御装置 8 0 に確率設定 SW 9 5 などを設ける構成以外にも、払出制御装置 8 1 や電源基板 8 5 に設ける構成も考えられるし、確率設定 SW 9 5 と設定値変更ボタン 9 6 を別々の装置に設ける構成も考えられる。

10

本実施例では、大当たり遊技が発生する確率が異なる設定値 1 ～設定値 3 の何れかの設定値を選択し（図 5 を参照）、変更可能な構成となっている。確率設定 SW 9 5 は、鍵を挿入して所定方向に回転させることで確率設定の変更ができるスイッチである。また、設定変更ボタン 9 6 は、当該設定変更ボタン 9 6 を操作することで設定値 1 ～設定値 3 のうち、好きな設定値に変更することができるボタンである（図 5 を参照）。

RAM クリア SW は、電源投入時に、該 RAM クリアスイッチを押しながら、電源スイッチを押して電動投入することで、電源遮断時のパチンコ機 5 0 の遊技状態などに係る情報を消去するためのスイッチである。

20

【 0 0 4 7 】

確率設定 SW 9 5 などの操作方法の一例について説明していく。

まず、確率設定 SW 9 5 に鍵を挿入して所定方向（例えば、右方向）に回転させ、当該回転させた状態で電源を投入すると、確率設定の変更を行うことができる状態となる。そして、設定変更ボタン 9 6 を押して設定値 1 から設定値 3 の何れかを選択することができる。なお、設定変更ボタン 9 6 を押す度に、1 から 3 までの数値が順番に第 1 特別図柄表示 9 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。なお、設定情報を第 1 特別図柄表示 9 にて表示したが、他の図柄表示で表示しても良いし、演出図柄表示装置 6 で表示することも考えられる。演出図柄表示装置 6 で表示すれば単純に表示面積が大きいので確認しやすくなる。ただし、設定変更ボタン 9 6 が遊技機裏面にあるのに対して演出図柄表示装置 6 の表示面は前面にあるため、音声での報知も行うか、演出ボタン 6 7 ジョグダイヤル 6 8 などのシステムキーなどに設定変更ボタン 9 6 の機能を持たせれば演出図柄表示装置 6 の表示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 6 の場合は、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。

30

【 0 0 4 8 】

そして、確率設定 SW 9 5 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。

40

なお、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 8 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に送信する。なお、演出図柄表示装置 6 で表示する構成の場合は、確率設定 SW 9 5 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 8 3 に送信され、設定変更ボタン 9 6 の操作の度に信号が送信される構成となることが考えられる。これにより、サブ統合制御装置 8 3 は、設定値 1 から設定値 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 4 9 】

50

本実施例では、確率設定SW95に鍵を挿入して所定方向（例えば、右方向）に回転させ、当該回転させ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50の遊技状態などに係る情報を消去される。なお、設定値に関する情報はRAMがクリアされても消去されず、保持される構成となっている。専用の操作を行えば消去される構成としてもよいし、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。

【0050】

確率設定SW95に鍵を挿入して所定方向（例えば、右方向）に回転させ、当該回転させ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く、確率設定を確定させる操作を行うタイミングであったり、確率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50の遊技状態などに係る情報を消去する構成でもよい。RAMクリアにより確率設定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、確率設定情報が消去される構成ならば鍵を右方向に回転させて電源投入したタイミングで消去するのが好適である。

10

【0051】

確率設定SW95に鍵を挿入して所定方向（例えば、右方向）に回転させ、当該回転させた状態で電源を投入すると、設定変更ボタン96の操作が可能となるが、これに限定されるものではなく、先に電源を投入してから確率設定SWに鍵を挿入して所定方向（例えば、右方向）に回転させる設定変更ボタン96の操作が可能となる構成でもよい。

20

【0052】

また、確率設定の変更は確率設定SW95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、確率設定の変更を行う構成でもよい。

【0053】

本実施例では、確率設定SW95に挿入した鍵を回転させて初期位置へと戻す確率設定の確定操作を行うことで、確率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確率設定を確定する構成であってもよい。

【0054】

30

このパチンコ機の電氣的構成は、図4のブロック図に示すとおり、主制御装置80を中心に構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するだけのためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細の図示は省略するが、主制御装置80、払出制御装置81、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83のいずれもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本実施例では発射制御装置84にはCPU、ROM、RAMは設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置84にCPU、ROM、RAM等を設けてもよい。

なお、パチンコ機50には、サブ統合制御装置83に設けられたRAMの内容を保持するバックアップ電源が備えられていない構成となっている。

【0055】

40

なお、電源基板85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構成となっており、バックアップ電源は、主制御装置80のRAMへと供給される。これにより、主制御装置80のRAMのバックアップを行うことができ、パチンコ機50への電源供給が停止した後も、一定時間にわたり電源供給が停止した直前の主制御装置80のRAMの内容（例えば、パチンコ機50の遊技状態など）を保持する構成となっている。

一方、本実施例の電源基板85が生成するバックアップ電源は、サブ統合制御装置83へ供給されないため、パチンコ機50への電源供給が停止した後は、サブ統合制御装置83のRAMに保持されている記憶は消去される。

【0056】

50

主制御装置 80 には、第 1 始動口 11 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口 SW (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 SW 12a、普通図柄を作動させる普通図柄作動ゲート 17 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動 SW 17a、大入賞口 14 に入球した遊技球を計数するためのカウント SW 14a、第 1 左入賞口 31、第 2 左入賞口 32、第 3 左入賞口 33、右入賞口 34 に入球した遊技球を検出する左入賞口 SW 31a の検出信号が入力される。

【0057】

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て、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置 81 及びサブ統合制御装置 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 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 10 及び普通図柄表示装置 7 の表示、第 1 特別図柄保留数表示装置 18、第 2 特別図柄保留数表示装置 19、普通図柄保留数表示装置 8 の点灯を制御する。

【0058】

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 (図 4 では普電役物ソレノイドと表記) 12b を制御することで第 2 始動口 12 の開閉を制御する。

主制御装置 80 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当り (特別遊技ともいう) 等の管理用の信号が外部接続端子 78 に出力されてホールメインコンピュータに送られる。主制御装置 80 と払出制御装置 81 とは双方向通信が可能である。

【0059】

払出制御装置 81 は、主制御装置 80 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 20 を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ 21 の検出信号は払出制御装置 81 に入力され、払出制御装置 81 で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置 80 と払出制御装置 81 に払出スイッチ 21 の検出信号が入力され、主制御装置 80 と払出制御装置 81 の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

【0060】

なお、払出制御装置 81 はガラス枠開放スイッチ 35、内枠開放スイッチ 36、満杯スイッチ 22、球切れスイッチ 23 からの信号が入力され、満杯スイッチ 22 により下皿 63 が満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 23 により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ 20 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ 22、球切れスイッチ 23 も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置 81 は、その信号が出力されなくなること起因して払出モータ 20 の駆動を再開させる。

【0061】

また、払出制御装置 81 は CR ユニット端子板 24 を介してプリペイドカードユニットと通信することで払出モータ 20 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ 21 に検出され、検出信号は払出制御装置 81 に入力される。なお、CR ユニット端子板 24 は精算表示基板 25 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板 25 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

【0062】

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

なお、本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【0063】

発射制御装置 8 4 は発射モータ 3 0 を制御して、遊技球を遊技領域 3 に遊技球を発射させる。なお、発射制御装置 8 4 には払出制御装置 8 1 以外に発射ハンドル 6 4 からの回動量信号、タッチスイッチ 2 8 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 2 9 から発射停止信号が入力される。

回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル 6 4 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ 2 9 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル 6 4 を触っていても遊技球は発射できないようになっている。

10

【 0 0 6 4 】

サブ統合制御装置 8 3 はサブ制御装置に該当し、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 L S I を作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 L E D、ランプ 2 6 を制御する。また、サブ統合制御装置 8 3 には、演出ボタン 6 7、ジョグダイヤル 6 8 が接続されており、遊技者が演出ユニット 6 7、6 8 を操作した際には、その操作信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。なお、ジョグダイヤル 6 8 を演出図柄制御装置 8 2 に接続する構成にしてもよい。また、選択可能な構成ならジョグダイヤル形式である必要はなく、十字キータイプ、複数のボタンによって選択できる構成でもよい。システムキーとも呼ぶ。

20

【 0 0 6 5 】

サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 とは双方向通信が可能である。

演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 8 0 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 8 3 が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置 6 を制御して、演出図柄等の演出画像を演出図柄表示装置 6 の画面に表示させる。

30

なお、本実施例では、サブ統合制御装置 8 3 及び演出図柄制御装置 8 2 は別々の装置に分かれているが、1つの装置にまとめる構成にしてもよい。

【 0 0 6 6 】

サブ統合制御装置 8 3 には、「時」、「分」、「秒」を夫々データとして提供するタイマー 9 7 が搭載されている。タイマー 9 7 は、パチンコ機 5 0 が電源投入されると、カウントを開始し、電源遮断されるとカウントを終了する。これにより、サブ統合制御装置 8 3 は、現在の時刻を把握することができる。また、タイマー 9 7 は、演出図柄制御装置 8 2 又は主制御装置 8 0 に搭載してもよい。また、時間をカウントする装置として、タイマーに限定されず、他の装置（例えば、リアルタイムクロック）であってもよい。

40

【 0 0 6 7 】

次にパチンコ機 5 0 の作動を説明する。

パチンコ機 5 0 は、普通図柄作動ゲート 1 7 への入球に起因して普通図柄の当否抽選を行い、普通図柄表示装置 7 の当否の変動表示を開始する。前記抽選結果が当たりであれば、普通図柄表示装置 7 に当たり図柄が確定表示すると、普通電動役物が作動して扉部材が開放される。これにより第 2 始動口 1 2 への入球が可能となる。

第 1 又は第 2 始動口 1 1、1 2 への入球があると、これに起因して乱数値が抽出され、各特別図柄に対応する保留記憶が記憶される。なお、第 1 始動口 1 1 に遊技球が 1 個入球すると、賞球として 3 個払い出されることになる（図 5 を参照）。また、第 2 始動口 1 2 に遊技球が 1 個入球すると、賞球として 1 個払い出されることになる（図 5 を参照）。

その他入賞口（第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、右入賞口 3

50

4)に遊技球が1個入球すると、賞球として10個払い出されることになる(図5を参照)。

【0068】

そして、記憶された保留記憶の乱数値に基づいて第1特別図柄又は第2特別図柄の当否判定を行い、第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10にて特別図柄の変動を開始するとともに演出図柄表示装置6の画面にて特別図柄に対応する疑似演出図柄の変動を開始する。なお、本実施例では当否判定により大当たりと判定される確率(所謂、大当たり確率)については、後述する。

前記当否判定の結果が大当たりであれば、前記各表示装置9, 10, 6に大当たり図柄(演出図柄表示装置6は疑似演出大当たり図柄)を確定表示して大入賞口14の開放を伴う大当たり遊技を実施する。

10

また、当否判定により第1特別図柄で小当たりと判定される確率は、 $1/288$ に設定され、第2特別図柄で小当たりと判定される確率は、 $1/14$ に設定されている。当否判定の結果が小当たりであれば、前記各表示装置9, 10に小当たり図柄を確定表示して、大入賞口の開放を伴う小当たり遊技を実施する。なお、演出図柄表示装置6は、疑似演出図柄が小当たりであること報知する態様で停止する。

【0069】

大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技(例えば、8ラウンド, 10ラウンド, 16ラウンド)から構成されている。1回のラウンド遊技が終了する条件としては、大入賞口14の開放時間が所定時間(例えば、28秒)に達したか、又は大入賞口14に規定数である10個(図5を参照)入賞したかの何れか満たされたことが条件となっている。なお、大入賞口14に1個遊技球が入賞すると、15個の賞球が得られる(図5を参照)。

20

【0070】

大当たり遊技終了後に、特別図柄の当否判定の当選確率が高確率に変更される高確率遊技状態(以下、確変状態ともいう)に移行する場合がある。本実施例では、複数種類の大当たり遊技が設けられており、大当たり遊技の終了後に確変状態へ突入する確率(所謂、確変突入率)は、65%に設定されている(図5を参照)。

【0071】

また、大当たり遊技の終了後に、特別図柄の変動時間や普通図柄の変動時間が短縮される時短機能と第2始動口12を開放する普通電動役物の開放時間を延長する開放延長機能が作動する時短遊技状態(以下、時短状態ともいう)となり次回の大当たりの獲得に有利な遊技状態に移行する場合がある。なお、通常の遊技状態では、普通図柄の当選確率は $1/5$ 、時短遊技状態での普通図柄の当選確率は $4/5$ に設定されている(図5を参照)。また、通常の遊技状態での普通電動役物は0.1秒の開放を1回行い、時短遊技状態での普通電動役物は2.2秒の開放を1回行う構成となっている(図5を参照)。

30

【0072】

本実施例の場合、高確率遊技状態及び時短遊技状態は、当該高確率遊技及び時短遊技状態での当否判定に伴う特別図柄の変動回数(=当否判定の実行回数)が100回(図5を参照)に達するまで継続され、これを期限に通常の遊技状態に戻る構成である。

【0073】

40

また、本パチンコ機50では、大当たりとなるか否かの当否判定が行われる前に、保留記憶の先読み判定が行われる。該先読み判定に関連して、演出図柄表示装置6の画面に表示される保留記憶の存在及び保留記憶数を示す保留図柄として複数種類の先読み図柄の表示形態が設けられており、各種類の先読み図柄を表示することで、対応する保留記憶により大当たりとなる可能性の有無や、該可能性の大きさを示唆するだけでなく、確率設定された設定値を示唆する先読み演出などが行われる。

【0074】

ここで、本実施例の後述する特別図柄の当否判定処理にて大当たりとなるか否かの当否判定する際の抽選確率である大当たり確率について説明する。

本実施形態のパチンコ機50は、異なる大当たり確率に対応して、複数種類の設定値が設

50

けられている（図5を参照）。設定値として、設定値1～設定値3までの3種類が設けられ、上述した確率設定SW95、設定変更ボタン96を操作することで、ホールが何れかの設定値を選択して変更可能となっている。

【0075】

大当たり確率は、低確率遊技状態において、設定値1で1/200、設定値2で1/250、設定値3で1/285に設定されている（図5を参照）。また、高確率遊技状態においては、設定値1で1/20、設定値2で1/25、設定値3で1/28.5に設定されている（図5を参照）。このように、設定値が上昇すれば、大当たり確率が高くなり、設定値によって出玉率が異なる構成となっている。なお、本実施例では、小当たり確率は、全ての設定値において確率が一律となっているが、これに限定されるものではなく、設定される設定値によって、異なる構成であってもよい。

10

【0076】

メインルーチンを図6に従って説明する。メインルーチンは、約2ms毎のハード割り込みにより定期的に実行される。本実施形態では、S10～S65までの1回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行されるS70の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に実行されることになる。

【0077】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される（S10）。この判断処理は、メモリとしてのRAMの所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、たいていが電源投入時である。電源投入時にはRAMの所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

20

【0078】

正常割り込みでないと判断されると（S10：no）、初期設定（例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等）が為され（S15）、残余処理（S70）に移行する。

30

【0079】

正常割り込みとの肯定判断がなされると（S10：yes）、初期値乱数更新処理が実行される（S20）。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に+1するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に+1するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「3999」のときには次の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」～「3999」までの4000個の整数を繰り返し昇順に作成する。

【0080】

S20に続く大当たり決定用乱数更新処理（S25）は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に+1するインクリメント処理であり、最大値である「3999」のときは次の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」～「3999」までの4000個の整数を繰り返し昇順に作成する。なお、大当たり決定用乱数の最初の値は、初期値乱数設定処理で設定された値となる。この値が250であったとすると、大当たり決定用乱数は「250」「251」「252」・・・「3999」「0」「1」・・・と更新されていく。

40

なお、設定値1に設定されているとき、通常確率遊技状態において、大当たりとなる値の個数20（図5に示す大当たり確率1/200）である。また、設定値1に設定されているとき、高確率遊技状態において、大当たりとなる値の個数200（図5に示す大当たり確率1/20）である。

また、設定値2に設定されているとき、通常確率遊技状態において、大当たりとなる値の

50

個数 16 (図 5 に示す大当たり確率 $1/250$) である。また、設定値 2 に設定されているとき、高確率遊技状態において、大当たりとなる値の個数 160 (図 5 に示す大当たり確率 $1/25$) である。

また、設定値 3 に設定されているとき、通常確率遊技状態において、大当たりとなる値の個数 14 (図 5 に示す大当たり確率 $1/285$) である。また、設定値 3 に設定されているとき、高確率遊技状態において、大当たりとなる値の個数 140 (図 5 に示す大当たり確率 $1/28.5$) である。

【0081】

なお、大当たり決定用乱数が 1 巡 (4000 回、更新されること) すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にし、大当たり決定用乱数は、その初期値から +1 するインクリメント処理を行う。そして、再び大当たり決定用乱数が 1 巡すると、その時の初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前述の例では大当たり決定用乱数が「249」になると 1 巡であるから、「249」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「87」だったとすると、「249」「87」「88」・・・「3999」「0」「1」・・・「86」と変化していき、「86」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。

大当たり図柄決定用乱数更新処理 (S30) は「1」～「54」の 54 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に +1 され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

続く入賞確認処理 (S50) では、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12 の入賞の確認及びパチンコ機 50 に設けられ主制御装置 80 に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。

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

【0086】

続いて、大当たりか否かを判定する条件成立判定手段としての当否判定処理 (S55) を

10

20

30

40

50

行う。この当否判定処理（Ｓ５５）が終了すると、続いて画像出力処理等の各出力処理（Ｓ６０）が実行される。

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

10

【００８７】

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

【００８８】

本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理（Ｓ７０）から構成されるが、前述したＳ２０と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述したＳ１０～Ｓ６５までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当たり処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、図６に示された割り込み処理が１回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当たり決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当たり決定用乱数が１巡したときの、初期値乱数の値（０～３９９９の４０００通り）が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか１／４０００である。また、前述した大当たり決定用乱数更新処理（Ｓ３５）も残余処理内において実行するよう構成しても良い。

20

【００８９】

Ｓ５０の入賞確認処理は図７に示すようなもので、主制御装置８０は、第１始動口スイッチ１１ａの検出信号に基づいて、第１始動口１１に遊技球が入球したか否かを判断する（Ｓ１００）。肯定判断なら（Ｓ１００：ｙｅｓ）、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第１保留記憶が満杯（本実施例では４個）か否かを判断する（Ｓ１０５）。

30

【００９０】

第１保留記憶が満杯でなければ（Ｓ１０５：ｎｏ）、上記の各乱数を第１保留記憶として記憶し、第１特別図柄保留数表示装置１８の点灯数を１増加させ（Ｓ１１０）、Ｓ１１５へと移行する。なお、Ｓ１１０では、主制御装置８０からサブ統合制御装置８３へ、第１保留記憶に記憶された保留個数を示す保留個数コマンドが送信される。そして、サブ統合制御装置８３が該保留個数コマンドを受信し、演出図柄表示装置６に第１保留記憶に対応する保留図柄を表示する。

40

【００９１】

Ｓ１１５の第１先読み判定処理では、第１特別図柄の保留記憶に記憶された当否判定用乱数が大当たりに対応するものか否かを判定している。なお、大当たりに対応するものであると判定した場合には、主制御装置８０からサブ統合制御装置８３へ、大当たり判定を示す先読みコマンドが送信される。大当たりに対応するものでもない判定された場合には、主制御装置８０からサブ統合制御装置８３へ、リーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）か、スーパーリーチハズレ（ハズレであるがスーパーリーチ表示有り）か、リーチ表示無しの外れかなどのデータが含まれた先読みコマンドを送信する。

先読みコマンドは、前述した保留個数コマンドと合体して１つのコマンドとして送信す

50

る構成でも良い。送信タイミングが同一であり、保留図柄で演出を行う場合は関連性も高いため好適である。その後、S 1 2 0へ移行する。

【 0 0 9 2 】

既に4個の第1保留記憶があれば(S 1 0 5 : y e s)保留記憶せず、第1特別図柄保留数表示装置18の点灯数を増やすこともなくS 1 2 0へと移行する。

【 0 0 9 3 】

第1始動口11に遊技球が入球していないと判定された場合(S 1 0 0 : n o)もS 1 2 0に進み、第2始動口スイッチ12aの検出信号に基づいて、第2始動口12に遊技球が入球したか否かを判断する。肯定判断(S 1 2 0 : y e s)なら、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第2保留記憶が満杯(本実施例では4個)か否かを判断する(S 1 2 5)。

10

【 0 0 9 4 】

第2保留記憶が満杯でなければ(S 1 2 5 : n o)、上記の各乱数を第2保留記憶として記憶し、第2特別図柄保留数表示装置19の点灯数を1増加させ(S 1 3 0)、S 1 3 5へと移行する。なお、S 1 3 0では、主制御装置80からサブ統合制御装置83へ、第2保留記憶に記憶された保留個数を示す保留個数コマンドが送信される。そして、サブ統合制御装置83が該保留個数コマンドを受信し、演出図柄表示装置6で第2保留記憶に対応する保留図柄を表示する。

【 0 0 9 5 】

20

S 1 3 5の第2先読み判定処理では、第2特別図柄の保留記憶に記憶された当否判定用乱数が大当たりに対応するものか否かを判定している。なお、大当たりに対応するものであると判定した場合には、主制御装置80からサブ統合制御装置83へ、大当たり判定を示す先読みコマンドが送信される。大当たりに対応するものでもないと判定された場合には、主制御装置80からサブ統合制御装置83へリーチ外れ(外れであるがリーチ表示有り)、スーパーリーチハズレ(ハズレであるがスーパーリーチ表示有り)、リーチ表示無しの外れのいずれかを示す先読みコマンドを送信する。

先読みコマンドは、前述した保留個数コマンドと合体して1つのコマンドとして送信する構成でも良い。送信タイミングが同一であり、保留図柄で演出を行う場合は関連性も高いため好適である。その後、本処理を終了(リターン)する。

30

【 0 0 9 6 】

既に4個の第2保留記憶があれば(S 1 2 5 : y e s)、第2保留を記憶せず、第2特別図柄保留数表示装置19の点灯数も増やさずに本処理を終了(リターン)する。また、第2始動口12に遊技球が入球していない場合(S 1 2 0 : n o)も、本処理を終了する。

【 0 0 9 7 】

図8～図11に示す当否判定処理では、先ず、主制御装置80は、特別電動役物が作動中か否かを大当たりフラグに基づいて判断する(S 1 5 0)。S 1 5 0の判定が否定判断で、特別図柄が変動中でなく(S 1 5 5 : n o)、確定図柄の表示中でもなければ(S 1 6 0 : n o)、第2保留記憶(上記、図7のS 1 3 0による保留記憶)があるか否かを判断する(S 1 6 5)。

40

【 0 0 9 8 】

この保留記憶があれば(S 1 6 5 : y e s)、第2保留記憶数をデクリメントし(S 1 7 0)、S 1 8 5に進む。第2保留記憶がなければ(S 1 6 5 : n o)、第1保留記憶(上記、図7のS 1 1 0による保留記憶)があるか否かを判断する(S 1 7 5)。第1保留記憶があれば(S 1 7 5 : y e s)、第1保留記憶数をデクリメントし(S 1 8 0)、S 1 8 5に進む。なお、第1保留記憶がなければ(S 1 7 5 : n o)、そのまま大当たり遊技処理へと移行する。

【 0 0 9 9 】

S 1 8 5では第2保留記憶(但し第2保留が存在する場合は、第1保留の方が古い場合

50

でも第2保留を優先)を読み込んで(その保留記憶は消去する)、確変フラグがセットされている(すなわち1)か否かを判定する。ここで確変フラグが1とは、現在のパチンコ機50が高確率遊技状態であることを意味する。肯定判断であれば(S185:yes)、読み込んだ大当たり決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合し(S190)、図9のS200へと移行する。

本実施例では、S190において、主制御装置80は、現在の設定における大当たり判定値を参照して、当否抽選を行う(図5を参照)。

否定判断であれば(S185:no)、読み込んだ大当たり決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合し(S195)、図9のS200へと移行する。本実施例では、S195において、主制御装置80は、現在の設定における大当たり判定値を参照して、当否抽選を行う(図5を参照)。そして、大当たり後に高確率遊技状態へと突入する割合は65%に設定されている。

10

【0100】

図9のS200において、主制御装置80は、S190またはS195の判定に基づき、大当たりか否かを判定し、肯定判断であれば(S200:yes)、大当たり図柄決定用乱数によって大当たり図柄を決定する(S205)。その後、変動パターン決定処理(S210)に移行する。変動パターン決定処理では、変動パターン決定用乱数によって大当たり変動パターンを決定する。

【0101】

変動パターン決定処理を行った後に、大当たり設定処理を行い(S215)、その後S250へ移行する。大当たり設定処理とは決定した大当たり図柄によって、大当たり後の遊技状態(確変や開放延長の有無か等)や大当たり遊技にかかる情報(大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等)を取得する。

20

【0102】

S200において外れと判定された場合には(S200:no)、S220に移行し小当たりか否かを判定する(S220)。これは、抽出された大当たり決定用乱数値と予め決定された小当たり値が記憶されたテーブルを比較する。肯定判断であれば(S220:yes)、大当たり図柄決定用乱数によって小当たり図柄を決定し(S225)、S230へ移行する。なお、本実施例の特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)の小当たり確率は1/288となっている。その後、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定する(S230)。

30

【0103】

S230の変動パターン決定処理にて変動パターンを決定した後に、S235の小当たり設定処理へ移行し、S250へ移行する。

S235の小当たり設定処理とは、小当たり遊技にかかる情報(小当たり遊技の開始インターバル、大入賞口14の開放パターン、小当たり遊技の終了インターバル)を取得し、時短回数又は確変回数を減算する処理である。

【0104】

S220において、小当たりではないと判定された場合には(S220:no)、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定し(S240)、ハズレ設定処理(S245)を行い、S250に合流する。S245のハズレ設定処理では、時短回数と確変回数を減算する処理を行う。

40

【0105】

S215、S235、又はS245に続いて、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には通常大当たり、確変大当たり、小当たりか否か、小当たりの種類、リーチ外れ(外れであるがリーチ表示有り)、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド(表示制御コマンド)をサブ統合制御装置83に出力し(S250)、大当たり遊技処理に移行する。なお、サブ統合制御装置83は、受信した変動開始コマンドをもとに、複数種類ある演出の中から演出図柄表示装置6で表示させる演出を決定する。その後、演出図柄表示装置6では演出図柄の変動表示が開

50

始されるが、ほぼ同時に特別図柄の変動も主制御装置 80 によって開始される。演出図柄表示装置 6 では、変動パターンに基づいた演出表示を実行し、遊技者に当りであるか外れであるかの様々な予告やリーチ演出を表示する。遊技者はこの予告やリーチ演出を見ることで、当りに対する期待度を把握することが可能となっている。

本実施例の主制御装置 80 は、特別図柄の変動開始時に、確率設定された設定値などの情報が含まれている設定コマンドをサブ統合制御装置に送信する。これにより、サブ統合制御装置 83 は、図 5 に示す設定値 1 から設定値 3 のうち、確率設定された何れかの設定値を把握することができる。

【0106】

図 8 の S155 において特別図柄が変動中 (S155: yes) と判定された場合には、図 10 の S300 に移行し、図柄変動時間 (S210、S230 又は S240 の変動パターンに基づく) を経過したか否かを判定する。否定判定の場合には (S300: no)、そのまま大当り遊技処理に移行する。肯定判定の場合には (S300: yes)、確定図柄表示処理 (S305) を行なってから大当り遊技処理を行う。なお、確定図柄表示処理では、確定図柄を表示する旨のコマンド (図柄確定コマンド) をサブ統合制御装置 83 に出力するとともに、第 1 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 10 にコマンドを出力して確定図柄にて停止させる。

【0107】

図 8 の S160 において確定図柄を表示中と判定された場合には (S160: yes)、図 11 の S350 に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する。否定判定の場合 (S350: no) は、大当り遊技処理を行う。肯定判定の場合は (S350: yes)、確定図柄の表示を終了し (S355)、確定表示された特別図柄が大当りになる図柄か否かを判定する (S360)。肯定判断された場合 (S360: yes) は、確変フラグが 1 か否かを判定する (S365)。確変フラグが 1 であれば (S365: yes)、S370 にて確変フラグを 0 にし、S375 に移行する。確変フラグが 1 でなければ (S365: no)、そのまま S375 に移行する。S375 では、時短フラグが 1 か否かを判定する。時短フラグが 1 であれば (S375: yes)、S380 にて時短フラグを 0 にし、S390 へ移行する。また、時短フラグが 1 でなければ (S375: no)、そのまま S390 へ移行する。

【0108】

S390 では、主制御装置 80 が現在の遊技状態が確変中であるか否か、現在の遊技状態が開放延長状態であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドを特別図柄確定時間 (600ms) 後にサブ統合制御装置 83 に送信し、S395 へと移行する。

【0109】

S395 では、条件装置作動開始処理により、大当りフラグをセットする。続く S400 にて役物連続作動装置を作動させ、大当り遊技開始処理 (S405) を行なう。大当り遊技開始処理では、大当り遊技を開始するコマンド及び大当り遊技に係る情報 (大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等) をサブ統合制御装置 83 に送信する。大当り遊技開始処理が終了すると、大当り遊技処理を行なう。

【0110】

S360 で、確定表示させた特別図柄が大当りになる表示でないと判定された場合は (S360: no)、確変フラグが 1 か否かを判定し (S410)、1 であれば (S410: yes)、確変回数が 0 か否かを判定する (S415)。確変回数が 0 であれば (S415: yes)、S420 にて確変フラグを 0 にして S425 に進む。確変フラグが 1 でないとき (S410: no) 又は確変回数が 0 ではないときは (S415: no)、そのまま S425 に移行する。

S425 では、時短フラグが 1 か否かを判定し、1 であれば (S425: yes)、時短回数が 0 か否かを判定する (S430)。時短回数が 0 であれば (S430: yes)、S435 にて時短フラグを 0 にして、S440 へ移行する。時短フラグが 1 でないとき (S425: no) 又は時短回数が 0 ではないとき (S430: no) はそのまま S44

10

20

30

40

50

0に移行する。

【0111】

S440では、主制御装置80が現在の遊技状態が確変中であるか否か、開放延長状態中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドを特別図柄確定時間(600ms)後にサブ統合制御装置83に送信し、大当り遊技処理を実行する。

本実施例の場合、当否判定処理における主制御装置80からサブ統合制御装置83に状態指定コマンドを送信するタイミングは、特別図柄確定時間後となっているが、特別図柄変動開始時及び電源復旧時においても状態指定コマンドを送信する構成にしてもよい。

【0112】

その後、S445において、主制御装置80は確定表示された特別図柄が小当りになる図柄か否かを判定する(S445)。確定表示された特別図柄が小当りになる図柄ではない場合には(S445: no)、そのままリターンとなる。また、確定表示された特別図柄が小当りになる図柄である場合には(S445: yes)、特別電動役物の作動を開始し(S450)、小当り遊技開始処理(S455)を行う。小当り遊技開始処理(S455)では、小当り遊技を開始するコマンド及び小当り遊技に係る情報(小当りのオープニング時間、開放パターン、小当りのエンディング時間等)をサブ統合制御装置83に送信する。小当り遊技開始処理が終了すると、大当り遊技処理へ移行する。

【0113】

図12に示す大当り遊技処理において、主制御装置80は、役物連続作動装置が作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する(S500)。役物連続作動装置が作動中でない場合(S500: no)は、小当り遊技処理へと移行する。役物連続作動装置が作動中なら(S500: yes)、大入賞口14が開放中か否かを判断する(S505)。大入賞口14の開放中ではない場合は(S505: no)、ラウンド間のインターバル中により大入賞口14が閉鎖しているのか判断する(S510)。インターバル中でもない場合は(S510: no)、大当り終了演出中であるか判断する(S515)。これも否定判断の場合は(S515: no)、今から大当り遊技を開始する演出に要する時間が経過したか否かを判定する(S520)。大当り開始演出時間が経過した場合は(S520: yes)、大入賞口開放処理(S525)を行なって本処理を終了する。なお、大当り遊技を開始する演出に要する時間が経過していない場合には(S520: no)、そのまま大当り遊技処理をと終了する。

【0114】

S505で大入賞口14が開放中であると判定された場合は(S505: yes)、図13のS550に進み、大入賞口14に10個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では10個だが、9個、8個でもよく、特に限定するものではない。大入賞口14に10個入賞した場合(S550: yes)には、S560に進み、大入賞口閉鎖処理を行う。そして大当りインターバル処理(S565)を行なって、大当り遊技処理を終了する。大入賞口14に10個入賞していない場合(S550: no)には、S555に進み、大入賞口14の開放時間が終了したか否かを判定する。本実施例では、8ラウンド、10ラウンド、16ラウンドでの大当りの場合は各ラウンドの最大開放時間は28秒に設定している。無論、これらの秒数に限定するものではない。開放時間が終了した場合(S555: yes)には、S560に合流し、終了していない場合(S555: no)は大当り遊技処理を終了する。

【0115】

図12のS510でインターバル中であると判定された場合は、図13のS570に進み、大当りインターバル時間が経過したか否かを判定する。インターバル時間が経過している場合(S570: yes)は、直前に大入賞口14が開いていたのが最終ラウンドか否かを判定する(S575)。最終ラウンドであれば(S575: yes)、大当り終了演出処理(S580)を行い、大当り遊技処理を終了する。最終ラウンドでなければ(S575: no)、再び大入賞口14を開放する処理(S585)を行い、大当り遊技処理を終了する。なお、大当りインターバル時間が経過していないと判定された場合(S57

10

20

30

40

50

0 : no) には、そのまま大当り遊技処理を終了する。なお、大入賞口 14 を開放・閉鎖する処理においては、サブ統合制御装置 83 にも信号を送信する。サブ統合制御装置 83 は、その信号に基づいて、現在のラウンドを把握し、該ラウンドに応じた演出を行なう。

【0116】

図 12 の S515 で大当りの終了演出中であると判定された場合は (S515 : yes)、図 14 の S600 に進み、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。否定判定の場合には (S600 : no)、そのままリターンとなる。大当り終了演出時間が経過した場合には (S600 : yes)、役物連続作動装置の作動を停止し (S605)、条件装置の作動を停止する (S610)。そして、図 9 の S215 で取得した次の遊技状態で確変及び時短に移行するか否かを判定する (S615)。そして、確変及び時短に移行する場合は (S615 : yes)、確変回数及び時短回数を設定し (S630)、確変フラグ及び時短フラグを 1 に設定し (S635)、S640 に移行する。

この場合、大当り遊技の終了後に確変状態及び開放延長状態に移行することになる。また、確変/時短回数設定処理 (S630) では、確変回数が 100 回に設定される。また、時短回数が 100 回に設定され、特別図柄の変動回数が 100 回まで時短が継続を保証する。なお、「確変/時短回数設定処理」とは確変回数設定処理及び時短回数設定処理のことを意味する。

確変フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の当選確率が向上する。また、時短フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の平均変動時間短縮、普通図柄の平均変動時間短縮、普通電動役物の開放延長機能をセットする。なお、高確率遊技状態及び時短遊技状態は、例えば当否判定に伴う特別図柄の変動回数 (当否判定の実行回数) が 100 回に達するまで継続され、これを期限に、確変/時短リミッタが作動して、通常の遊技状態 (低確率遊技状態及び非開放延長状態) へと戻る構成となっている。「確変/時短リミッタ」とは、確変リミッタ及び時短リミッタのことを意味している。

【0117】

S615 において、大当り遊技の終了後に確変状態へ移行せず、開放延長状態のみ移行する場合には (S615 : no)、時短回数を設定し (S620)、時短フラグを「1」にセットし (S625)、S640 へ移行する。この場合、大当り遊技の終了後に開放延長状態へと移行することになる。なお、S620 において主制御装置 80 は、時短回数を 100 回に設定する。なお、時短遊技状態は、例えば当否判定に伴う特別図柄の変動回数 (当否判定の実行回数) が 100 回に達するまで継続され、これを期限に、時短リミッタが作動して、非開放延長状態へと戻る構成となっている。

【0118】

S640 において、主制御装置 80 は、大当り終了コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信し、状態指定コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信 (S645) して大当り遊技処理を終了する。

【0119】

次に、図 11 の S500 において、役物連続作動装置が作動していないと判定された場合に (S500 : no)、移行する小当り遊技処理について図 15 及び図 16 を用いて説明する。

先ず、S650 において、主制御装置 80 は、特別電動役物が作動中となっているか否かを判定する (S650)。否定判定の場合には (S650 : no)、そのまま本処理を終了する。また、特別電動役物が作動中なら (S650 : yes)、大入賞口 14 が開放中か否かを判定する (S655)。大入賞口 14 の開放中ではない場合は (S655 : no)、インターバル中により大入賞口 14 が閉鎖しているのか判定する (S660)。インターバル中でもない場合は (S660 : no)、小当り終了演出中であるか判断する (S665)。これも否定判断の場合は (S665 : no)、今から小当り遊技を開始する演出に要する時間が経過したか否かを判定する (S670)。小当り開始演出時間が経過した場合は (S670 : yes)、大入賞口開放処理 (S675) を行なって本処理を終了する。なお、小当り遊技を開始する演出に要する時間が経過していない場合には (S67

0 : no)、そのまま終了(リターン)となる。

【0120】

S655で大入賞口14が開放中であると判定された場合は(S655: yes)、図16のS700に進み、大入賞口14に10個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では10個だが、9個、8個でもよく、特に限定するものではない。大入賞口14に10個入賞した場合には(S700: yes)、S710に進み、大入賞口閉鎖処理を行う。そして大当りインターバル処理(S715)を行なって、終了となる。大入賞口14に10個入賞していない場合(S700: no)にはS705に進み、大入賞口14の開放時間が終了したか否かを判定する。本実施例では、最大開放時間は0.9秒に設定している。無論、この秒数に限定するものではない。開放時間が終了した場合(S705: yes)には、S710に合流し、開放時間が終了していない場合(S705: no)は終了となる。

10

【0121】

図15のS660でインターバル中であると判定された場合は(S660: yes)、図16のS720に進み、小当りインターバル時間が経過したか否かを判定する。インターバル時間が経過している場合は(S720: yes)、規定数開放したか又は遊技球が10個入賞済みであるか否かを判定する(S725)。肯定判定の場合には(S725: yes)、小当り終了演出処理(S730)を行い、終了となる。否定判定の場合には(S725: no)、再び大入賞口14を開放する処理(S735)を行い、終了となる。なお、小当りインターバル時間が経過していないと判定された場合(S720: no)には、そのまま終了となる。なお、大入賞口14を開放・閉鎖する処理においては、サブ統合制御装置83にも信号を送信する。サブ統合制御装置83は、その信号に応じた演出を行なう。

20

【0122】

図15のS665で小当りの終了演出中であると判定された場合は(S665: yes)、図16のS740に進み、小当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。否定判定の場合には(S740: no)、そのままリターンとなる。小当り終了演出時間が経過した場合には(S740: yes)、特別電動役物の作動を停止し(S745)、小当りインターバル処理(S747)を行い、リターンとなる。

30

【0123】

次に、図17を用いて、本実施例の保留図柄表示処理について説明する。

まず、サブ統合制御装置83は、先読みコマンドを受信したか否かを判定する(S750)。肯定判定の場合には(S750: yes)、演出図柄表示装置6に表示する保留図柄の表示態様を変化させるかを判定する(S755)。肯定判定の場合には(S755: yes)、先読みコマンドの内容を参照し(S760)、主制御装置80から受信した設定コマンドの内容から、確率設定された設定値が設定値1から設定値3のうち、何れであるかを参照して(S765)、S770へ移行する。

S770において、サブ統合制御装置83は、S760にて参照した先読みコマンドの種類と、S765にて参照した結果に基づいて、図18(b)に示す先読み図柄のうちから、演出図柄表示装置6に表示する先読み図柄を選択し(S770)、S780へ移行する。また、演出図柄表示装置6に表示する保留図柄の表示態様が通常保留図柄である場合には(S755: no)、図18(b)に示す通常保留図柄を選択し(S775)、S780へ移行する。

40

S780において、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6にS770又はS775にて決定した保留図柄を表示し(S780)、本処理を終了する。なお、先読みコマンドを受信していない場合には(S750: no)、そのまま本処理を終了する。

【0124】

図18(a)を用いて、設定値が設定値1(1/200)に確率設定された場合に、演出表示装置6の画面に表示される演出態様の出現率を説明する。

設定値1(1/200)で確率設定された場合には、図18(a)に記載の表の「出現

50

率」が示す確率で当選する。また、演出図柄表示装置 6 の画面に表示される疑似演出は、該表の「出現率」が示す確率で、S P リーチ（スーパーリーチ）や、リーチ（ノーマルリーチ）や、ハズレ（スーパーリーチやノーマルリーチとなること無く大当り抽選で外れること）が発生する。

【 0 1 2 5 】

第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に対応する保留図柄の種類として、図 1 8 (b) の表に記載の通常保留図柄と、先読み図柄 A ~ 先読み図柄 J とが設けられている。

第 1 特別図柄の通常保留図柄の表示態様は、白い丸となっている。第 2 特別図柄の通常保留図柄の表示態様は、白い四角となっている。なお、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄で態様を変えているが、同じ態様でもよい。

10

また、第 1 特別図柄に対応する先読み図柄 A の表示態様は、白丸に「！」が表示されたものとなっている。第 2 特別図柄に対応する先読み図柄 A の表示態様は、白い四角に「！」が表示されたものとなっている。

第 1 特別図柄に対応する先読み図柄 B の表示態様は黒い丸となっている。第 2 特別図柄に対応する先読み図柄 B の表示態様は黒い四角となっている。

第 1 特別図柄の先読み図柄 C の表示態様は白い丸に「」が表示されたものとなっている。第 2 特別図柄の先読み図柄 C の表示態様は白い四角に「」が表示されたものとなっている。

第 1 特別図柄に対応する先読み図柄 D の表示態様は白い丸に「確」が表示されたものとなっている。第 2 特別図柄に対応する先読み図柄 D の表示態様は白い四角に「確」が表示されたものとなっている。

20

第 1 特別図柄に対応する先読み図柄 E の表示態様は、白い丸に「高」が表示されたものとなっている。第 2 特別図柄に対応する先読み図柄 E の表示態様は、白い四角に「高」が表示されたものとなっている。

第 1 特別図柄に対応する先読み図柄 F の表示態様は、白い丸に「低」が表示されたものとなっている。第 2 特別図柄に対応する先読み図柄 F の表示態様は、白い四角に「低」が表示されたものとなっている。

第 1 特別図柄に対応する先読み図柄 G の表示態様は、白い丸に「1」が表示されたものとなっている。第 2 特別図柄に対応する先読み図柄 G の表示態様は、白い四角に「1」が表示されたものとなっている。

30

第 1 特別図柄に対応する先読み図柄 H の表示態様は、白い丸に「(1)」が表示されたものとなっている。第 2 特別図柄に対応する先読み図柄 H の表示態様は、白い四角に「(1)」が表示されたものとなっている。

第 1 特別図柄に対応する先読み図柄 I の表示態様は、白い丸に四角で囲まれた 1 が表示されたものとなっている。なお、先読み図柄 I は、第 1 特別図柄でのみ使用する先読み図柄である。

第 2 特別図柄に対応する先読み図柄 J の表示態様は、白い四角に四角で囲まれた 1 が表示されたものとなっている。なお、先読み図柄 J は、第 2 特別図柄でのみ使用する先読み図柄である。

【 0 1 2 6 】

40

次に、図 1 9 を用いて、保留図柄が表示された場合のリーチ演出等の出現率と保留図柄が表示された場合の期待値について説明する。

第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に対応する通常保留図柄、先読み図柄 A ~ 先読み図柄 J のうちのいずれかが、図 1 9 の表における「出現率」が示す確率で表示されると共に、先読み図柄 A ~ 先読み図柄 G のうち何れかが表示された際には、該表の「期待値」が示す確率で該保留記憶により大当りが発生する。

【 0 1 2 7 】

図 1 9 に示すように、演出図柄表示装置 6 に通常保留図柄が表示され、当該通常保留図柄に対応する保留記憶が消化されて、当否判定の結果からハズレ（スーパーリーチやノーマルリーチとなること無く大当り抽選で外れること）が出現する確率は、200 / 200

50

に設定されている。

【 0 1 2 8 】

また、通常保留図柄の場合に、当該通常保留図柄が消化され、当否判定の結果からハズレで、リーチ（ノーマルリーチ）が出現する割合は、 $150/200$ に設定されている。また、第1始動口11又は第2始動口12に遊技球が入球して、演出図柄表示装置6に表示された保留図柄が先読み図柄Aであった場合に、当該先読み図柄Aに対応する保留記憶が消化されて、当否判定の結果からハズレで、リーチ（ノーマルリーチ）が出現する割合は、 $50/200$ に設定されている。

【 0 1 2 9 】

次に、通常保留図柄の場合に、当該通常保留図柄が消化され、当否判定の結果からハズレで、SPリーチ（スーパーリーチ）が出現する割合は $150/200$ に設定されている。

10

また、第1始動口11又は第2始動口12に遊技球が入球して、演出図柄表示装置6に表示された保留図柄が先読み図柄Aであった場合に、当該先読み図柄Aに対応する保留記憶が消化されて、当否判定の結果からハズレで、SPリーチ（スーパーリーチ）が出現する割合は、 $20/200$ に設定されている。

第1始動口11又は第2始動口12に遊技球が入球して、演出図柄表示装置6に表示された保留図柄が先読み図柄Bであった場合に、当該先読み図柄Bに対応する保留記憶が消化されて、当否判定の結果からハズレで、SPリーチ（スーパーリーチ）が出現する割合は、 $20/200$ に設定されている。

20

第1始動口11又は第2始動口12に遊技球が入球して、演出図柄表示装置6に表示された保留図柄が先読み図柄Cであった場合に、当該先読み図柄Cに対応する保留記憶が消化されて、当否判定の結果からハズレで、SPリーチ（スーパーリーチ）が出現する割合は、 $10/200$ に設定されている。

【 0 1 3 0 】

次に、通常保留図柄の場合に、当該通常保留図柄が消化され、当否判定の結果から大当りで、大当りであることを報知する演出が出現する割合は、 $100/200$ に設定されている。

第1始動口11又は第2始動口12に遊技球が入球して、演出図柄表示装置6に表示された保留図柄が先読み図柄Aであった場合に、当否判定の結果から大当りで、大当りであることを報知する演出が出現する割合は、 $10/200$ に設定されている。第1始動口11又は第2始動口12に遊技球が入球して、演出図柄表示装置6に表示された保留図柄が先読み図柄Bであった場合に、当否判定の結果から大当りで、大当りであることを報知する演出が出現する割合は、 $20/200$ に設定されている。第1始動口11又は第2始動口12に遊技球が入球して、演出図柄表示装置6に表示された保留図柄が先読み図柄Cであった場合に、当否判定の結果から大当りで、大当りであることを報知する演出が出現する割合は、 $30/200$ に設定されている。第1始動口11又は第2始動口12に遊技球が入球して、演出図柄表示装置6に表示された保留図柄が先読み図柄D、先読み図柄E、先読み図柄F又は先読み図柄Gの何れかであった場合に、当否判定の結果から大当りで、大当りであることを報知する演出が出現する割合は、 $10/200$ に設定されている。

30

40

【 0 1 3 1 】

図19に示す表の「期待値」は、通常保留図柄、先読み図柄が出現する場合の「当否比率」と「信頼度」を示す項目となっている。

図19に示す「期待値」における「当否比率」は、各演出パターン（ハズレ、リーチ、スーパーリーチ、大当り）が行われた際に、対応する保留記憶による当否判定の結果、ハズレとなる場合と大当りとなる場合の比率を示している。また、図19に示す「信頼度」は、当該保留記憶による当否判定の結果、大当りと判定される確率を示している。

よって、図19に示す表は、先読み図柄Aから先読み図柄Gの7種類の先読み図柄のうち、最も信頼度が高い先読み図柄は、先読み図柄D、先読み図柄E、先読み図柄F、先読み図柄Gである。先読み図柄D、先読み図柄E、先読み図柄F、先読み図柄Gの次に信頼

50

度が高い先読み図柄は先読み図柄 C である。先読み図柄 C の次に、信頼度が高い先読み図柄は先読み図柄 B である。先読み図柄 A から先読み図柄 G の 7 種類の先読み図柄のうち、最も信頼度が低い先読み図柄は、先読み図柄 A である。

先読み図柄 H、先読み図柄 I、先読み図柄 J は単に確率設定された設定値のみを示唆する先読み図柄である。

【 0 1 3 2 】

本実施例の先読み図柄は、大当たりとなるか否かの期待度を示唆しているがこれに限定されるものではなく、例えば、大当たり遊技終了後に高確率遊技状態へ移行する確変大当たりが確定であることを示唆する構成であってもよい。

【 0 1 3 3 】

次に、演出図柄表示装置 6 の画面に表示される保留図柄と、確率設定された設定値との関係について説明する。

図 20 が示すように、演出図柄表示装置 6 の画面に第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する通常保留図柄が表示される。当該通常保留図柄が表示される場合には、設定値は設定値 1 から設定値 3 の何れかである。通常保留図柄は、確率設定された設定値を示唆するものではない。

図 20 が示すように、演出図柄表示装置 6 の画面に第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する先読み図柄 A、先読み図柄 B、先読み図柄 C、先読み図柄 D が表示される場合がある。当該先読み図柄 A ~ 先読み図柄 D は、確率設定された設定値が設定値 1 から設定値 3 の何れかであることを示唆している。

図 20 が示すように、演出図柄表示装置 6 の画面に第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する先読み図柄 E が表示される。当該先読み図柄 E は、確率設定された設定値が設定値 1 又は設定値 2 であることを示唆している。

図 20 が示すように、演出図柄表示装置 6 の画面に第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する先読み図柄 F が表示される。当該先読み図柄 F は、確率設定された設定値が設定値 2 又は設定値 3 であることを示唆している。

図 20 が示すように、演出図柄表示装置 6 の画面に第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する先読み図柄 G、先読み図柄 H が表示される。当該先読み図柄 G、先読み図柄 H は、確率設定された設定値が設定値 1 であることを示唆している。

図 20 が示すように、演出図柄表示装置 6 の画面に第 1 特別図柄に対応する先読み図柄 I が表示される。当該先読み図柄 I は、確率設定された設定値が設定値 1 であることを示唆している。

図 20 が示すように、演出図柄表示装置 6 の画面に第 2 特別図柄に対応する先読み図柄 J が表示される。当該先読み図柄 I は、確率設定された設定値が設定値 1 であることを示唆している。

【 0 1 3 4 】

図 21 を参照して、1 つの先読みコマンドの内容に対して、確率設定された設定値によって表示される先読み図柄の違いについて説明する。

【 0 1 3 5 】

まず、図 21 (a) は、先読みコマンドの内容から大当たり確定であり、確率設定された設定値が設定値 1 (1 / 2 0 0) である場合に表示される先読み図柄 G について説明する。

図 21 (a) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面中央には、疑似演出図柄 1 0 0 0 が変動表示されている。疑似演出図柄 1 0 0 0 の下方には、演出キャラクタ 1 0 0 1 の「熊の達吉」が表示されている。演出図柄表示装置 6 の画面左下方には、第 1 保留図柄 1 0 0 2、第 2 保留図柄 1 0 0 3、第 3 保留図柄 1 0 0 4 が表示されている。第 3 保留図柄 1 0 0 4 の表示態様は、白い丸に「1」と表示されていることから先読み図柄 G に該当する。先読み図柄 G は、先読みコマンドの内容から大当たり確定であることを報知し、かつ設定値 1 (1 / 2 0 0) に確率設定されていることを示唆する。これにより、遊技者は、大当たり確定であることを認識し、確率設定された設定値が設定値 1 であることを把握することで、大当たりとなった後でも進んで遊技を継続することになる。

【 0 1 3 6 】

次に、図 2 1 (b) は、先読みコマンドの内容から大当たり確定であり、確率設定された設定値が設定値 1 (1 / 2 0 0) 又は設定値 2 (1 / 2 5 0) である場合に表示される先読み図柄 E について説明する。

図 2 1 (b) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面中央には、疑似演出図柄 1 0 0 0 が変動表示されている。疑似演出図柄 1 0 0 0 の下方には、演出キャラクタ 1 0 0 1 の「熊の達吉」が表示されている。演出図柄表示装置 6 の画面左下方には、第 1 保留図柄 1 0 0 2、第 2 保留図柄 1 0 0 3、第 3 保留図柄 1 0 0 4 が表示されている。第 3 保留図柄 1 0 0 4 の表示態様は、白い丸に「高」と表示されていることから先読み図柄 E に該当する。先読み図柄 E は、先読みコマンドの内容から大当たり確定であることを報知し、かつ設定値 1 (1 / 2 0 0) 又は設定値 2 (1 / 2 5 0) つまり高設定に確率設定されたこと示唆している。これにより、遊技者は、大当たり確定であることだけでなく、確率設定された設定値が設定値 1 又は設定値 2 であることを推測し易くなるため、大当たり遊技が終了後でも高設定であることを把握して進んで遊技を継続することになる。

10

【 0 1 3 7 】

次に、図 2 1 (c) は、先読みコマンドの内容から大当たり確定であり、確率設定された設定値が設定値 1 (1 / 2 0 0)、設定値 2 (1 / 2 5 0) 又は設定値 3 (1 / 2 8 5) である場合に表示される先読み図柄 F について説明する。

図 2 1 (c) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面中央には、疑似演出図柄 1 0 0 0 が変動表示されている。疑似演出図柄 1 0 0 0 の下方には、演出キャラクタ 1 0 0 1 の「熊の達吉」が表示されている。演出図柄表示装置 6 の画面左下方には、第 1 保留図柄 1 0 0 2、第 2 保留図柄 1 0 0 3、第 3 保留図柄 1 0 0 4 が表示されている。第 3 保留図柄 1 0 0 4 の表示態様は、白い丸に「確」と表示されていることから先読み図柄 F に該当する。先読み図柄 F は、先読みコマンドの内容から大当たり確定であることを報知し、かつ設定値 1 から設定値 3 のいずれかの設定値が確率設定されていることを示唆している。これにより、遊技者は大当たり確定であることを把握する。

20

図 2 1 に示すように、複数種類の先読み図柄の表示態様を備えたことで、様々の状況を作り出すことができる。

【 0 1 3 8 】

実施例 1 の弾球遊技機によれば、演出図柄表示装置 6 に表示された保留図柄が、始動口への入球時から該始動口に遊技球が入球したことに対応する特別図柄が変動開始まで複数変動に跨って表示されるため、遊技者に対して確率設定された設定値の認知度を高めることができる。

30

先読みコマンドの内容と確率設定された設定値に応じて、先読み図柄の表示態様を選択する構成となっているため、表示された図柄によって、信頼度はどのくらいか、どの大当たりと判定する確率で遊技をしているのかなどを把握することができる。

【 0 1 3 9 】

図 1 8 (b) に示す先読み図柄 D、先読み図柄 E、先読み図柄 F、先読み図柄 G は、大当たり確定を示唆する図柄となっているため、演出図柄表示装置 6 の画面に上述した 4 種類の先読み図柄が表示された時点で、遊技者としては該先読み図柄に対応する保留記憶が消化され、特別図柄が変動を開始するまでは、ただの消化時間となってしまう。しかし、図 2 0 に示すように大当たりが確定であることを示唆する先読み図柄も、図柄によって確率設定された設定値の示唆が異なるので、上述した時間を確率設定された設定値の示唆を報知する時間となり、有意義な時間となる。

40

【 0 1 4 0 】

ここで実施例 1 の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「数値データ抽出手段」、「保留記憶手段」が、第 1 抽出乱数保留記憶処理 (S 1 1 0)、第 2 抽出乱数保留記憶処理 (S 1 3 0) に相当し、「当否判定手段」が、当否判定処理 (S 5 0) に相当し、「数値データ確認手段」が、第 1 先読み判定処理 (S 1 1 5) 及び第 2 先読み判定処理 (S 1 3 5) に相当し、「特別図柄表示制御手段」が、第 1 特別図

50

柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 10 に相当し、「保留図柄表示手段」が、図柄表示処理(S 780)に相当し、「保留図柄選択手段」が、先読み図柄選択処理(S 770)及び通常保留図柄選択処理(S 775)に相当する。

【0141】

実施例 1 のその他の構成として、サブ統合制御装置 83 に搭載しているタイマー 97 がカウントした時間が所定の時間を経過した場合に、先読み図柄を用いて確率設定した設定値を示唆する構成であってもよい。例えば、タイマー 97 がカウントした時間が所定の時間(例えば、夜 19 時)を経過するまでは、先読み図柄によって確率設定された設定値を示唆せず、タイマー 97 がカウントした時間が所定の時間(例えば、夜 19 時)を経過すると、先読み図柄によって確率設定された設定値を示唆してもよい。

10

なお、上述したタイマー 97 がカウントした時間を確率設定された設定値の示唆を行うために用いる構成は、実施例 1 に限定されるものではなく、後述する実施例 2、実施例 3、実施例 4、実施例 5、実施例 5 のその他の構成、実施例 6、実施例 7 と組み合わせてもよい。

いずれの組み合わせからなる構成であっても、確率設定された設定値が遊技者に判別されたとしても、夜 19 時以降であれば、残りの遊技店の営業時間も限られているため、遊技店にとって大きな損害が生じ難い状態で報知することができる。

【0142】

本実施例の演出図柄表示装置 6 の画面に表示された保留図柄が保留変化する構成とはなっていないが、これに限定されるものではなく、保留変化する構成でもよい。例えば、先読みコマンドの内容、設定コマンドに含まれる確率設定された設定値に応じて、保留変化する構成でもよい。

20

[実施例 2]

【0143】

本発明の実施例 2 について図 22 を用いて説明する。なお、本実施例は実施例 1 と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明していく。

実施例 1 では、先読み図柄を用いて確率設定された設定値を示唆する構成となっていたが、実施例 2 では、第 1 抽出乱数保留記憶処理(S 110)、第 2 抽出乱数保留記憶処理(S 130)により所定数(4 個)記憶された状態で、更に始動口(第 1 始動口 11、第 2 始動口 12)への入賞があった場合に出力される始動口オーバー入賞音によって、遊技者に確率設定された設定値を示唆する構成となっている。なお、パチンコ機 50 の遊技状態が通常確率遊技状態、所定の遊技状態(高確率遊技状態、時短遊技状態)であっても、始動口オーバー入賞音が出力されることで、設定値を示唆する構成となっている。

30

【0144】

本実施例の主制御装置 80 は、第 1 始動口 11 への入球に起因して記憶された第 1 保留記憶が満杯となった状態で、第 1 始動口 11 に遊技球が入球すると、第 1 入賞指定コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信する構成となっている。また、主制御装置 80 は、第 2 始動口 12 への入球に起因して記憶された第 2 保留記憶が満杯となった状態で、第 2 始動口 12 に遊技球が入球すると、第 2 入賞指定コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信する構成となっている。

40

第 1 入賞指定コマンド又は第 2 入賞指定コマンドを受信したサブ統合制御装置 83 は、保留記憶が所定数(4 個)記憶された状態で、更に始動口に遊技球が入球した旨を報知する始動口オーバー入賞音をスピーカー 66 から出力させる。

【0145】

ここで、実施例 2 の始動口オーバー入賞音の種類について説明する。

第 1 抽出乱数保留記憶処理(S 110)、第 2 抽出乱数保留記憶処理(S 130)により所定数(4 個)記憶された状態で、更に始動口(第 1 始動口 11、第 2 始動口 12)への入賞があった場合には、通常のオーバー入賞音がスピーカー 66 から出力される。当該通常のオーバー入賞音は、確率設定された設定値を示唆するものではない。

【0146】

50

また、第1抽出乱数保留記憶処理(S 1 1 0)、第2抽出乱数保留記憶処理(S 1 3 0)により所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口1 1、第2始動口1 2)への入賞があり、設定値1(1/200、1/20)から設定値3(1/285、1/28.5)の何れかが確率設定されていた場合、何れかの設定値が確率設定されたことを示唆し及び保留記憶(第1保留記憶、第2保留記憶)が所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口1 1、第2始動口1 2)への入賞があったことを報知するオーバー入賞音Aが、所定の確率でスピーカー66から出力される。この場合は、入賞音が異なるものの、保留記憶可能数の上限に達していることを認知し、これ以上の始動口への入賞はあまり意味がないことを報せることができる。

【0147】

10

第1抽出乱数保留記憶処理(S 1 1 0)、第2抽出乱数保留記憶処理(S 1 3 0)により所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口1 1、第2始動口1 2)への入賞があり、設定値1(1/200、1/20)又は設定値2(1/250、1/25)が確率設定されていた場合には、設定値1又は設定値2が確率設定されたことを示唆し及び保留記憶(第1保留記憶、第2保留記憶)が所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口1 1、第2始動口1 2)への入賞があったことを報知するオーバー入賞音Bが、所定の確率でスピーカー66から出力される。この場合は、最も不利な設定値3(1/285、1/28.5)ではないことが確定するため、遊技者は不利な設定値ではないこと、もしかしたら最も有利な設定値1(1/200、1/20)かもしれない、と期待をもって遊技することができる。

20

【0148】

第1抽出乱数保留記憶処理(S 1 1 0)、第2抽出乱数保留記憶処理(S 1 3 0)により所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口1 1、第2始動口1 2)への入賞があり、設定値2(1/250、1/25)又は設定値3(1/285、1/28.5)が確率設定されていた場合には、設定値2(1/250、1/25)又は設定値3(1/285、1/28.5)が確率設定されていることを示唆し及び保留記憶(第1保留記憶、第2保留記憶)が所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口1 1、第2始動口1 2)への入賞があったことを報知するオーバー入賞音Cが、所定の確率でスピーカー66から出力される。この場合は、入賞音Bとは逆に最も有利な設定値1(1/200、1/20)ではないことが確定されるため、遊技者は遊技を終了するか、次善の設定値2(1/250、1/25)かもしれないと期待しながら遊技を続行するか検討することができる。

30

【0149】

第1抽出乱数保留記憶処理(S 1 1 0)、第2抽出乱数保留記憶処理(S 1 3 0)により所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口1 1、第2始動口1 2)への入賞があり、設定値1(1/200、1/20)が確率設定されていた場合には、設定値1が確率設定されたことを示唆し及び保留記憶(第1保留記憶、第2保留記憶)が所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口1 1、第2始動口1 2)への入賞があったことを報知するオーバー入賞音Dが、所定の確率でスピーカー66から出力される。入賞音Dならば、最も有利な設定値1(1/200、1/20)であることが確定したため、保留記憶数が上限に達していること共に遊技者は可能な限り遊技を続行しようと意欲を高めることができる。

40

【0150】

第1抽出乱数保留記憶処理(S 1 1 0)、第2抽出乱数保留記憶処理(S 1 3 0)により所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口1 1、第2始動口1 2)への入賞があり、設定値2(1/250、1/25)が確率設定されていた場合には、設定値2(1/250、1/25)が確率設定されたことを示唆し及び保留記憶(第1保留記憶、第2保留記憶)が所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口1 1、第2始動口1 2)への入賞があったことを報知するオーバー入賞音Eが、所定の確率でスピーカー66から出力される。この場合は、比較して有利でも不利でもないため、展開次第で遊技を続行

50

するか否か検討材料とすることができる。

【0151】

第1抽出乱数保留記憶処理(S110)、第2抽出乱数保留記憶処理(S130)により所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口11、第2始動口12)への入賞があり、設定値3(1/285、1/28.5)が確率設定されていた場合には、設定値3(1/285、1/28.5)が確率設定されたこと示唆し及び保留記憶(第1保留記憶、第2保留記憶)が所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口11、第2始動口12)への入賞があったことを報知するオーバー入賞音Fが、所定の確率でスピーカー66から出力される。この場合は、最も不利な設定値であることが確定するため、遊技を止める判断材料とすることができる。

10

【0152】

第1抽出乱数保留記憶処理(S110)、第2抽出乱数保留記憶処理(S130)により所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口11、第2始動口12)への入賞があり、設定値1(1/200、1/20)又は設定値3(1/285、1/28.5)が確率設定されていた場合には、設定値1(1/200、1/20)又は設定値3(1/285、1/28.5)が確率設定されたこと示唆し及び保留記憶(第1保留記憶、第2保留記憶)が所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口11、第2始動口12)への入賞があったことを報知するオーバー入賞音Gが、所定の確率でスピーカー66から出力される。最も有利な設定値1(1/200、1/20)か最も不利な設定値3(1/285、1/28.5)かいずれかとなるため、遊技者は前向きに設定値1と思い遊技を続行するか、設定値3であるリスクがあることから遊技を終了するか判断することができる。

20

【0153】

なお、図22に示すオーバー入賞音は夫々異なる入賞音となっている。上述したオーバー入賞音は、通常確率遊技状態のみ出力される構成であっても、所定の遊技状態時に出力されるか、又は大当たり遊技時のみ出力される構成であってもよい。また、入賞音に限らず、演出図柄表示装置6の画面に表示する演出表示であってもよい。例えば、オーバー入賞が発生すると画面上にキャラクタを表示するなどすれば、遊技者はオーバー入賞が発生したことを認知するとともに、どのキャラクタと設定値が対応しているかを把握していればオーバー入賞の認知とともに設定内容も認知することが可能となる。

30

【0154】

実施例2に記載の弾球遊技機によれば、保留記憶(第1保留記憶、第2保留記憶)が所定数(4個)記憶された状態ならば、更に始動口(第1始動口11、第2始動口12)に入賞によりオーバー入賞音を複数回出力することができ、確率設定された設定値の認識度を高めることができる。

また、始動口オーバー入賞音によって、保留記憶(第1保留記憶、第2保留記憶)が所定数(4個)記憶された状態で、更に始動口(第1始動口11、第2始動口12)への入賞があったことを報知するだけでなく、確率設定された設定値を示唆することで、あまり意味がなかった始動口オーバー入賞音に意味を持たせることができる。また、

【0155】

ここで実施例2の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「超過入賞演出」が、図22に示す通常のオーバー入賞音に相当し、「特定の超過入賞演出」が、図22に示すオーバー入賞音Aからオーバー入賞音Gに相当する。

[実施例3]

【0156】

本発明の実施例3について図23を用いて説明する。なお、本実施例は実施例1と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明していく。

実施例1では、先読み図柄を用いて確率設定された設定値を示唆する構成となっていたが、実施例3では、当否判定の結果から大当たりと判定され、大当たり遊技へと移行し、ラウンド中のラウンド遊技演出にて、所定の確率で遊技者に確率設定された設定値を示唆する

50

構成となっている。

【 0 1 5 7 】

次に、図 2 3 を用いて、ラウンド遊技中に演出図柄表示装置 6 の画面に表示されるラウンド遊技演出について説明する。

【 0 1 5 8 】

図 2 3 (a) は、4 ラウンド目に演出図柄表示装置 6 の画面上に表示されるラウンド遊技演出の一例を示す。なお、本実施例では、ラウンド遊技中に表示されるラウンド演出は複数種類存在する。

演出図柄表示装置 6 の画面左上方には、「大当り遊技中」と表示された表示例 1 0 0 7 が表示されている。表示例 1 0 0 7 によって遊技者に大当り遊技中であることを報知している。また、「4 R」と表示された表示例 1 0 0 6 が表示されている。演出図柄表示装置 6 の画面中央には、演出キャラクタ 1 0 0 1 である「熊の達吉」が表示されている。なお、図 2 3 (a) は、確率設定された設定値を示唆する表示例などは表示されていないことから、通常のラウンド遊技中に行われるラウンド演出である。

【 0 1 5 9 】

図 2 3 (b) は、4 ラウンド目に演出図柄表示装置 6 の画面上に表示されるラウンド遊技演出の一例を示す。

演出図柄表示装置 6 の画面左上方には、「大当り遊技中」と表示された表示例 1 0 0 7 が表示されている。表示例 1 0 0 7 によって遊技者に大当り遊技中であることを報知している。また、「4 R」と表示された表示例 1 0 0 6 が表示されている。演出図柄表示装置 6 の画面中央には、演出キャラクタ 1 0 0 1 である「眼鏡をかけた熊の達吉」が表示されている。演出キャラクタ 1 0 0 1 の右下方に表示されている表示例 1 0 0 8 には、「高設定」と表示されている。表示例 1 0 0 8 により、確率設定された設定値が設定値 1 (1 / 2 0 0 、 1 / 2 0) 又は設定値 2 (1 / 2 5 0 、 1 / 2 5) の何れかであることを遊技者に報知している。無論、他の実施例のように、設定値 1 か 2 、設定値 2 か 3 など設定値を告知するのではなく、示唆する程度の演出を行うことにより、引き続き遊技を続行させる意欲や判断材料を与えることが考えられる。

【 0 1 6 0 】

実施例 3 に記載の弾球遊技機によれば、ラウンド遊技中に行われるラウンド遊技演出で確率設定された設定値を示唆する構成とすることで、遊技者は複数回に亘ってラウンド遊技演出を見ることになるため、遊技者の確率設定された設定値の認識度を高めることができる。

[実施例 4]

【 0 1 6 1 】

本発明の実施例 4 について図 2 4 を用いて説明する。なお、本実施例は実施例 1 と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明していく。

実施例 1 では、先読み図柄を用いて確率設定された設定値を示唆する構成となっていたが、実施例 4 では、1 ラウンド遊技にて予め定められた入球数 (1 0 個) を超える入球がある場合に、出力される大入賞口 1 4 への大入賞口オーバー入賞音によって、確率設定された設定値を遊技者に示唆する構成となっている。

【 0 1 6 2 】

本実施例の主制御装置 8 0 は、1 ラウンドにて、大入賞口 1 4 に予め定められた入球数 (1 0 個) に達した状態で、開放中の大入賞口に遊技球が入球すると、主制御装置 8 0 は、大入賞口に過剰入賞したことを示す大入賞口入賞指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する構成となっている。

大入賞口入賞指定コマンドを受信したサブ統合制御装置 8 3 は、更に大入賞口に遊技球が入球した旨を報知する大入賞口オーバー入賞音をスピーカー 6 6 から出力する。

大入賞口入賞指定コマンドを受信したサブ統合制御装置 8 3 は、所定の確率で、受信した設定コマンドに含まれている設定値が設定値 1 から設定値 3 のうち、何れであるかという情報を参照して、図 2 4 に示すオーバー入賞音 A からオーバー入賞音 G のうち何れかを

10

20

30

40

50

選択して、所定の確率で選択した入賞音をスピーカー 66 から出力させる。

【0163】

実施例 4 の大入賞口オーバー入賞音について説明する。

大入賞口 14 に予め定められた入球数 (10 個) に達した状態で、開放中の大入賞口に遊技球が入賞した場合には、通常のオーバー入賞音がスピーカー 66 から出力される。なお、通常のオーバー入賞音は、確率設定された設定値を示唆するものではない。

【0164】

大入賞口 14 に予め定められた入球数 (10 個) に達した状態で、開放中の大入賞口 14 に遊技球が入球し、設定値 1 ($1/200$ 、 $1/20$) から設定値 3 ($1/285$ 、 $1/28.5$) の何れかが確率設定されていた場合には、オーバー入賞音 A が、所定の確率でスピーカー 66 から出力される。この場合は単純に大入賞口に規定個数以上の入賞があったこと知ることができ、遊技者は規定個数以上の賞球が得られたことを知ることができる。

10

【0165】

また、大入賞口 14 に予め定められた入球数 (10 個) に達した状態で、開放中の大入賞口 14 に遊技球が入球し、設定値 1 ($1/200$ 、 $1/20$) 又は設定値 2 ($1/250$ 、 $1/25$) が確率設定されていた場合には、オーバー入賞音 B が、所定の確率でスピーカー 66 から出力される。入賞音 B ならば、最も不利な設定値 3 ($1/285$ 、 $1/28.5$) ではないことが確定するため、遊技者は不利な設定値ではないこと、もしかしたら最も有利な設定値 1 ($1/200$ 、 $1/20$) かもしれない、と期待をもって遊技することができる。

20

【0166】

大入賞口 14 に予め定められた入球数 (10 個) に達した状態で、開放中の大入賞口 14 に遊技球が入球し、設定値 2 又は設定値 3 が確率設定されていた場合には、オーバー入賞音 C が、所定の確率でスピーカー 66 から出力される。入賞音 B とは逆に、最も有利な設定値 1 ($1/200$ 、 $1/20$) ではないことが確定され、遊技者はこの大当たり遊技が終了したら遊技を終了するか、次善の設定値 2 ($1/250$ 、 $1/25$) かもしれないと期待しながら遊技を続行するか検討することができる。

【0167】

大入賞口 14 に予め定められた入球数 (10 個) に達した状態で、開放中の大入賞口 14 に遊技球が入球し、設定値 1 ($1/200$ 、 $1/20$) が確率設定されていた場合には、オーバー入賞音 D が、所定の確率でスピーカー 66 から出力される。入賞音 D ならば、最も有利な設定値 1 であることが確定したため、規定個数以上の賞球が発生したことに共に遊技者は可能な限り遊技を続行しようと意欲を高めることができる。

30

【0168】

大入賞口 14 に予め定められた入球数 (10 個) に達した状態で、開放中の大入賞口 14 に遊技球が入球し、設定値 2 ($1/250$ 、 $1/25$) が確率設定されていた場合には、オーバー入賞音 E が、所定の確率でスピーカー 66 から出力される。この場合は、比較して有利でも不利でもないため、展開次第で遊技を続行するか否か検討材料とすることができる。

40

【0169】

大入賞口 14 に予め定められた入球数 (10 個) に達した状態で、開放中の大入賞口 14 に遊技球が入球し、設定値 3 ($1/285$ 、 $1/28.5$) が確率設定されていた場合には、オーバー入賞音 F が、所定の確率でスピーカー 66 から出力される。この場合は、最も不利な設定値であることが確定するため、大当たり遊技が終了した際に遊技を止める判断材料とすることができる。

【0170】

大入賞口 14 に予め定められた入球数 (10 個) に達した状態で、開放中の大入賞口 14 に遊技球が入球し、設定値 1 ($1/200$ 、 $1/20$) 又は設定値 3 ($1/285$ 、 $1/28.5$) の何れかが確率設定されていた場合には、オーバー入賞音 G が、所定の確率で

50

スピーカー 66 から出力される。最も有利な設定値 1 (1 / 200、1 / 20) が最も不利な設定値 3 (1 / 285、1 / 28.5) がいずれかとなるため、遊技者は前向きに設定値 1 と思い遊技を続行するか、設定値 3 であるリスクがあることから遊技を終了するか判断することができる。

【0171】

実施例 4 に記載の弾球遊技機によれば、大当たり遊技は、複数のラウンドから構成されているため、規定数(10個)を超えて大入賞口 14 に遊技球を入賞させる機会が複数あり、何度でも遊技者の確率設定された設定値の認識度を高めることができる。

また、開放中の大入賞口 14 に規定数を超えて更に遊技球が入賞した場合に、図 24 に示すオーバー入賞音 A からオーバー入賞音 G の何れか(図 24 を参照)が、所定の確率でスピーカー 66 から出力されることで、確率設定された設定値を認識することができるため、大入賞口 14 に規定数(10個)を超えて更に遊技球が入賞した場合に出力される大入賞口オーバー入賞音に意味を持たせることができる。

[実施例 5]

【0172】

本発明の実施例 5 について図 25 を用いて説明する。なお、本実施例は実施例 1 と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明していく。

実施例 1 では、先読み図柄を用いて確率設定された設定値を示唆する構成となっていたが、実施例 5 では、大当たり遊技終了後に移行する高確率遊技状態及び時短遊技状態において、演出図柄表示装置 6 で表示される演出表示によって、確率設定された設定値を遊技者に示唆する構成となっている。

【0173】

図 25 を用いて、大当たり遊技終了後に移行する高確率遊技状態及び時短遊技状態において、第 1 演出図柄表示装置 6 で表示される演出表示の一例について説明する。

【0174】

図 25 (a) は、大当たり遊技の終了後に移行する高確率遊技状態及び時短遊技状態において、演出図柄表示装置 6 で表示される通常の演出表示の一例を示す。なお、図 25 (a) に示す演出表示によって、確率設定された設定値を示唆されない。

図 25 (a) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面中央には、疑似演出図柄 1000 が変動表示されている。疑似演出図柄 1000 の下方には、演出キャラクタ 1001 の「熊の達吉」が表示されている。演出図柄表示装置 6 の画面左下方には、第 2 特別図柄に対応する第 1 保留図柄 1002、第 2 保留図柄 1003、第 3 保留図柄 1004 が表示されている。演出キャラクタ 1001 の左方に表示されている表示例 1005 には「達吉 RUSH 残り 80 回」と表示されており、高確率遊技状態及び時短遊技状態は、特別図柄の当否判定が残り 80 回行われると終了することを報知している。

【0175】

図 25 (b) は、高確率遊技状態及び時短遊技状態において、確率設定された設定値を示唆される場合に、演出図柄表示装置 6 で表示される演出表示の一例を示す。

図 25 (b) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面中央には、疑似演出図柄 1000 が変動表示されている。疑似演出図柄 1000 の下方には、演出キャラクタ 1001 の「熊の達吉」が表示されている。演出図柄表示装置 6 の画面左下方には、第 2 特別図柄に対応する第 1 保留図柄 1002、第 2 保留図柄 1003、第 3 保留図柄 1004 が表示されている。演出キャラクタ 1001 の左方に表示されている表示例 1005 には「達吉 RUSH 残り 80 回」と表示されており、高確率遊技状態及び時短遊技状態は、特別図柄の当否判定が残り 80 回行われると終了することを報知している。

演出キャラクタ 1001 の上方に表示された表示例 1009 には、「設定値 1」と表示されている。これにより、遊技者に確率設定された設定値が設定値 1 (1 / 20) であることを示唆している。無論、他の実施例のように、設定値 1 又は設定値 2 であるか、設定値 2 又は設定値 3 であるかなど設定値を告知するのではなく、示唆する程度の演出を行うことにより、引き続き遊技を続行させる意欲や判断材料を与えることが考えられる。

【 0 1 7 6 】

実施例 5 に記載の弾球遊技機によれば、大当り遊技の終了後に高確率遊技状態、時短遊技状態という遊技者にとって有利な遊技状態へ移行すると、演出図柄表示装置 6 の画面に有利な遊技状態中であることを示す演出が表示され、当該演出は、有利な遊技状態が終了するまで継続するため、演出図柄表示装置 6 の画面に有利な遊技状態中であることを示す演出と同時に、確率設定された設定値の示唆することで、遊技者に対して確率設定された設定値の認知度を高めることができる。

【 0 1 7 7 】

実施例 5 のその他の構成として、下記に記載する構成としてもよい。

実施例 5 のその他の構成からなるパチンコ機は、大当り遊技終了後に高確率遊技状態へ移行させる大当り遊技が、所定回数連続して発生した場合に作動する「リミッタ機能」備えた構成とする。「リミッタ機能」が所定回数に達すると、大当り遊技終了後に高確率遊技状態へ移行せず、通常確率遊技状態へ戻る構成とする。

上述した「リミッタ機能」を備えた構成からなるパチンコ機は、リミッタ機能が作動した状態での高確率遊技状態時の演出モードが通常の演出モードと異なるものが開始されることにより設定値を示唆することが考えられる。これならば、普段はリミッタ機能が作動すると高確率状態が強制的に終わらせてしまうというネガティブな要因でしかなかったものが、リミッタ機能が作動すると設定値が判別できるチャンスが得られるというポジティブな面も与えることができるようになる。

なお、高確率遊技状態だけでなく、リミッタ機能が作動した状態での当選による大当り遊技時のラウンド遊技演出で設定値を示唆する構成でも同様な効果を与えることができる。その際にオーバー入賞を起因にしてもよい。

【 0 1 7 8 】

図 2 6 を用いて、リミッタ作動した場合に、演出図柄表示装置 6 で表示される演出表示の一例について説明する。

【 0 1 7 9 】

図 2 6 (a) は、高確率遊技状態及び時短遊技状態において、リミッタ機能が作動した場合に、演出図柄表示装置 6 で表示される通常の演出表示の一例を示す。

図 2 6 (a) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面中央には、疑似演出図柄 1 0 0 0 が変動表示されている。疑似演出図柄 1 0 0 0 の下方には、演出キャラクタ 1 0 0 1 の「熊の達吉」が表示されている。演出図柄表示装置 6 の画面左下方には、第 2 特別図柄に対応する第 1 保留図柄 1 0 0 2、第 2 保留図柄 1 0 0 3、第 3 保留図柄 1 0 0 4 が表示されている。

演出図柄表示装置 6 の画面に表示されている表示例 1 0 1 0 には、「5 連続中リミッタ作動」と表示されており、現在 5 回連続で大当り中であることを報知している。また、リミッタ作動と表示されていることから、リミッタ回数が所定数に達したことでリミッタが作動していることを報知している。

【 0 1 8 0 】

図 2 6 (b) は、高確率遊技状態及び時短遊技状態において、リミッタ機能が作動し、確率設定された設定値を遊技者に示唆する場合に、演出図柄表示装置 6 で表示される演出表示の一例を示す。

図 2 6 (b) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面中央には、疑似演出図柄 1 0 0 0 が変動表示されている。疑似演出図柄 1 0 0 0 の下方には、演出キャラクタ 1 0 0 1 の「熊の達吉」が表示されている。演出図柄表示装置 6 の画面左下方には、第 2 特別図柄に対応する第 1 保留図柄 1 0 0 2、第 2 保留図柄 1 0 0 3、第 3 保留図柄 1 0 0 4 が表示されている。

演出図柄表示装置 6 の画面に表示されている表示例 1 0 1 0 には、「5 連続中リミッタ作動」と表示されており、現在 5 回連続で大当り中であることを報知している。また、リミッタ作動と表示されていることから、リミッタ回数が所定数に達したことで、リミッタが作動していることを報知している。そして、演出キャラクタ 1 0 0 1 の上方に表示され

ている表示例 1 0 0 9 には、「高設定」と表示されており、確率設定された設定値が設定値 1 (1 / 2 0) 又は設定値 2 (1 / 2 5) の何れかであることを示唆している。

【 0 1 8 1 】

リミッタ機能を備えたパチンコ機にとってリミッタが作動したことが報知する演出は、大当り遊技の終了後に低確率遊技状態へと戻ってしまうことを報知するものであり、遊技者は上述した演出を注目して見ることになる。そこで、当該演出中に、確率設定された設定値を示唆することで、遊技者に対して確率設定された設定値の認知度を高めることができる。また、リミッタ作動時に、確率設定された設定値を把握することで、高設定に設定されていれば、低確率遊技状態へと戻った後でも、継続して遊技を行わせることができ、新たな趣向性を与えることになる。

10

[実施例 6]

【 0 1 8 2 】

本発明の実施例 6 について図 2 7 を用いて説明する。なお、本実施例は実施例 1 と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明していく。

実施例 1 では、先読み図柄を用いて確率設定された設定値を示唆する構成となっていた。実施例 6 では、第 2 特別図柄の小当り確率を第 1 特別図柄の小当り確率よりも高い確率に設定されているため、大当り遊技の終了後に開放延長状態へ移行し、第 2 始動口 1 2 に遊技球を入球させると、非開放延長状態時よりも小当り遊技が発生する状態が高い構成となっているため、小当り遊技が実行される場合に演出図柄表示装置 6 の画面に表示される小当り遊技演出を用いて、確率設定された設定値を示唆する構成となっている。

20

【 0 1 8 3 】

図 2 6 (a) は、小当り遊技が発生し、演出図柄表示装置 6 の画面に表示される通常の演出表示の一例を示す。

図 2 6 (a) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面右下方に表示されている疑似演出図柄 1 0 0 0 が「 2 4 6 」で表示されている。疑似演出図柄 1 0 0 0 の上方に表示された表示例 1 0 1 1 には、「小当り発生！大入賞口に入球させろ！」と表示されている。演出図柄表示装置 6 の画面左上方に、演出キャラクタ 1 0 0 1 の「熊の達吉」が表示されている。

【 0 1 8 4 】

図 2 6 (b) は、小当り遊技が発生し、確率設定された設定値を遊技者に示唆する場合に、演出図柄表示装置 6 の画面に表示される演出表示の一例を示す。

30

図 2 6 (b) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面右下方に表示されている疑似演出図柄 1 0 0 0 が「 2 4 6 」で表示されている。疑似演出図柄 1 0 0 0 の上方に表示された表示例 1 0 1 1 には、「小当り発生！大入賞口に入球させろ！」と表示されている。演出図柄表示装置 6 の画面左上方に、演出キャラクタ 1 0 0 1 の「熊の達吉」が表示されている。演出キャラクタ 1 0 0 1 の上方に表示された表示例 1 0 0 8 には、「高設定」と表示されている。これにより、設定値 1 (1 / 2 0 0 、 1 / 2 0) 又は設定値 2 (1 / 2 5 0 、 1 / 2 5) の何れかが確率設定されていることを示唆している。

【 0 1 8 5 】

実施例 6 に記載の弾球遊技機によれば、小当り遊技が発生したことだけでなく、確率設定された設定値を示唆する小当り遊技用の演出を行い、小当り遊技が行われる頻度を高くすることで、確率設定された設定値を認識させることができる。なお、小当り遊技が発生すると設定値を示唆するのではなく、小当り遊技状態時に大入賞口に遊技球を入賞させることができると設定値を示唆する構成でも良い。これならば、比較的獲得賞球の少ない小当り遊技でも、大入賞口へ入賞させる喜びを与えることができ、小当り時に賞球以外の喜びを与えることができる。

40

[実施例 7]

【 0 1 8 6 】

本発明の実施例 7 について図 2 8 から図 3 6 を用いて説明する。なお、本実施例は実施例 1 と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明していく。

50

実施例 1 では、先読み図柄を用いて確率設定された設定値を示唆する構成となっていたが、実施例 7 では、大当たり遊技中の所定のラウンドにて特定領域 9 2 (本実施例では、確変口) に入球した場合に表示される特定領域 9 2 に入球したことを報知する演出によって、確率設定された設定値を示唆する構成となっている。

【0187】

図 2 8 は、本パチンコ機の遊技盤 1 の正面図である。遊技盤 1 は、内枠 7 0 に対して着脱可能に取り付けられており、背面側が目視可能なように透明な合成樹脂性の板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。遊技領域 3 の中央付近には、それぞれが特別図柄に対応する演出用の擬似演出図柄の変動表示を可能とする LCD パネルを有する第 1 演出図柄表示装置 6 A と、この第 1 演出図柄表示装置 6 A と同一形状の LCD パネルを有する第 2 演出図柄表示装置 6 B とが、透明な遊技盤 1 を透して目視できるように、遊技盤 1 の背面側に上下 2 段に設けられている。

10

【0188】

左側の遊技領域 L の下流部にはガイドレール 2 b に下端部沿いに、遊技盤 1 内へ遊技球を取り込むアウト口 3 6 と、通常入球が可能な第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3 が配置されている。

【0189】

遊技領域 R には、常時、遊技球が通過可能に設けられた演出用ゲート 9 4 と普通図柄作動ゲート 1 7、普通電動役物が作動することで開閉可能に変化する第 2 始動口 1 2、第 1 大入賞口 1 4、及び第 2 大入賞口 6 9 が設置されている。演出用ゲート 9 4 は演出に用いられるゲートである。

20

【0190】

第 1 大入賞口 1 4 は特別図柄の当否判定により大当たり遊技に移行すると通常のラウンド遊技で開閉可能となる大入賞口で、第 2 大入賞口 6 9 は、大当たり遊技の所定のラウンド遊技(例えば、1 5 ラウンド)に、第 1 大入賞口 1 4 に変わって開閉可能とされる大入賞口である。第 2 大入賞口 6 9 は内部が若干縦長に設けられ、下端部には、入球により特別図柄の当選確率が高確率とされる確変遊技状態に移行可能な特定領域 9 2 と、大入賞口内の遊技球を遊技盤内へ取り込む(排出する)取り込み口 9 3 とが横並びに設置されている。また、特定領域 9 2 の上部には特定領域 9 2 を開閉可能とする振分装置 9 1 が設けられており、これにより特定領域 9 2 への入球がコントロールされる。即ち、振分装置 9 1 により特定領域 9 2 を一定の間隔で開閉作動させ、タイミングが合わないが入球困難とされている。

30

尚、第 2 大入賞口 6 9 へ入球した遊技球は、入口に設けられた球検出センサ(第 2 カウント SW 6 9 a、図 2 9 参照)により検出され入賞球としてカウントされる。また、特定領域 9 2 へ入球した遊技球及び取り込み口 9 3 へ取り込まれた遊技球とカウントを照合して第 2 大入賞口 6 9 に残存している遊技球の有無を確認する構成である。

【0191】

本実施例は、第 1 大入賞口 1 4 と第 2 大入賞口 6 9 の二つの大入賞口を備えた構成となっているが、これに限定されるものではない。第 1 大入賞口と第 2 大入賞口の 2 つの大入賞口の役割を 1 つの大入賞口で行う構成であってもよい。

40

【0192】

右側の遊技領域 R の下流部には、第 1 大入賞口 1 4 及び第 2 大入賞口 6 9 よりも下流位置に、通常、入球が可能な右入賞口 3 4 が配置してある。

また遊技領域 3 の中央下端部で盤面最下部には左右の遊技領域 L、R からの遊技球を最終的に取り込むアウト口 3 6 が設けられている。

【0193】

このパチンコ機の電氣的構成は、図 2 9 のブロック図に示すものとなっている。

実施例 7 の主制御装置 8 0 には、裏配線中継端子板 7 5 や遊技盤中継端子板 7 4 を介して、第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3 への入球を検出する左入賞口 SW 3 1、右入賞口 3 4 への入球を検出する右入賞口 SW 3 4、第 1 大入賞口 1 4 への

50

入球を検出する第1カウントSW14a、第2大入賞口69への入球を検出する第2カウントSW69a、特定領域92への入球を検出する特定領域SW92a、取り込み口93への入球を検出する取り込みSW93a、及び演出用ゲート94への入球を検出する演出用ゲートSW94a等の検出信号が入力される。

【0194】

更に実施例7の主制御装置80は、遊技盤中継端子板74を介して、第1大入賞口ソレノイド14b、第2大入賞口ソレノイド69b、普通電動役物ソレノイド(図29では、普電役物ソレノイドと記載)12b及び振分ソレノイド91aが接続されている。

また主制御装置80は、第1大入賞口ソレノイド14bを制御して第1大入賞口14の大入賞口を開閉作動せしめ、第2大入賞口ソレノイド69bを制御して第2大入賞口69を開閉作動せしめ、普通電動役物ソレノイド12bを制御して第2始動口12に設けられた扉部材の開閉動作を行い、更に振分ソレノイド91aを制御して特定領域92を開閉作動せしめる。

【0195】

演出図柄制御装置82は、LCDパネルユニットや付属ユニットと共に第1演出図柄表示装置6Aを構成している。演出図柄制御装置82は、サブ統合制御装置83から送られてくるコマンドに応じて、LCDパネルユニットや付属ユニットからなる演出図柄表示装置6のLCDパネルの制御、及びLCDパネルユニットや付属ユニットからなる第2演出図柄表示装置6BのLCDパネルの表示制御を行う。

【0196】

次に、大当り遊技の進行を制御する大当り遊技処理について、図30～図35のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される。

【0197】

図30に示す大当り遊技処理において、主制御装置80は、役物連続作動装置が作動中、つまり大当り遊技が実行中であるか否かを判定する(S800)。役物連続作動装置が作動していない場合は(S800: no)、そのまま大当り遊技処理を終了(リターン)する。役物連続作動装置が作動中である場合には(S800: yes)、後述する特定領域92に遊技球が通過したか否かを確認する特定領域通過確認処理(S805)を行う。その後、S810へ移行する。なお、

【0198】

S810において、主制御装置80は、第1大入賞口14が開放中か否かを判断する(S810)。第1大入賞口14の開放中ではない場合は(S810: no)、第2大入賞口69が開放中か否かを判断する(S815)。第2大入賞口69が開放中ではない場合は(S815: no)、ラウンド間のインターバル中により第1大入賞口14及び第2大入賞口69が閉鎖しているのか判断する(S820)。インターバル中でもない場合は(S820: no)、大当り終了演出中であるか判断する(S825)。これも否定判断の場合は(S825: no)、今から大当り遊技を開始する演出に要する時間が経過したか否かを判定する(S830)。大当り開始演出時間が経過した場合は(S830: yes)、第1大入賞口開放処理(S835)を行なって本処理を終了する。また、大当り開始演出時間を経過していない場合には(S830: no)、そのまま大当り遊技を終了する。

【0199】

S810で第1大入賞口14が開放中であると判定された場合は(S810: yes)、図31のS850に進み、第1大入賞口14に10個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では10個だが、9個、8個でもよく、特に限定するものではない。なお、第1大入賞口14に1個入賞すると、15個の賞球が得られる。第1大入賞口14に10個入賞した場合(S850: yes)には、S860に進み、第1大入賞口閉鎖処理を行う。そして大当りインターバル処理(S865)を行なって、大当り遊技処理を終了する。第1大入賞口14に10個入賞していない場合(S850: no)にはS855に進み、第1大入賞口14の開放時間が終了したか否かを判定する。本実施例では、16ラウンドの大当り遊技は、所定のラウンド以外の各ラウンドの第1大入賞口14の最大開放時間は

30秒に設定している。無論、この開放時間に限定するものではない。開放時間が終了した場合（S855：yes）には、S860に合流し、終了していない場合（S855：no）は大当り遊技処理を終了する。

【0200】

S815で第2大入賞口69が開放中であると判定された場合は（S815：yes）、図31のS870に進み、後述する振分装置91の制御を行う振分装置制御処理（S870）へ移行する。

S870における振分装置制御処理が終了すると、S875へ移行する。S875において、主制御装置80は、第2大入賞口69に10個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では10個だが、9個、8個でもよく、特に限定するものではない。また、第2大入賞口69に1個の遊技球が入賞すると、15個の賞球が得られる。

第2大入賞口69に10個入賞した場合には（S875：yes）、S885に進む。第2大入賞口69に10個入賞しなかった場合には（S875：no）、第2大入賞口69の開放時間が終了したか否かを判定する（S880）。肯定判定の場合には（S880：yes）、S885に合流する。S885では第2大入賞口69閉鎖処理を行い、大当りインターバル処理（S890）を行なって、大当り遊技処理を終了する。また、第2大入賞口69の開放時間が終了していない場合には（S880：no）、大当り遊技処理を終了する。

本実施例では、15ラウンドにて第2大入賞口69が開放される。第2大入賞口69の開放パターンは、1回の開放で最大開放時間30秒に設定される開放パターンと、1回目の開放で開放時間0.1秒、所定時間経過後に2回目の開放で開放時間29.9秒に設定される開放パターンとが設けられている。なお、振分装置91は第2大入賞口69がどの開放パターンでも、振分装置91の動作は常に同じである。これにより、特定領域92に入賞する場合と、特定領域92に入賞しない場合に分けることができる。

【0201】

図30のS820でインターバル中であると判定された場合は（S820：yes）、図32のS900に進み、大当りインターバル時間が経過したか否かを判定する。インターバル時間が経過している場合（S900：yes）は、直前に第1大入賞口14又は第2大入賞口69が開いていたのが最終ラウンドか否かを判定する（S905）。最終ラウンドであれば（S905：yes）、大当り終了演出処理（S910）を行い、大当り遊技処理を終了する。

最終ラウンドでなければ（S905：no）、次のラウンド開放する大入賞口が、第1大入賞口14であるか否かを判定する（S915）。肯定判定の場合には（S915：yes）、再び第1大入賞口14を開放する処理（S920）を行い、大当り遊技処理を終了する。また、現在開放されている大入賞口が、第1大入賞口14ではないと判定された場合には（S915：no）、第2大入賞口69を開放する処理（S925）を行い、その後大当り遊技処理を行う。なお、大当りインターバル時間が経過していないと判定された場合（S900：no）には、そのまま大当り遊技処理を終了する。なお、第1大入賞口14及び第2大入賞口69を開放・閉鎖する処理においては、サブ統合制御装置83にも信号を送信する。サブ統合制御装置83は、その信号に基づいて、現在のラウンドを把握し、該ラウンドに応じた演出を行なう。

【0202】

図30のS825で大当りの終了演出中であると判定された場合は（S825：yes）、図33のS950に進み、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。大当り終了演出時間が経過した場合には（S950：yes）、役物連続作動装置の作動を停止し（S955）、条件装置の作動を停止する（S960）。また、大当り終了演出時間を経過していない場合には（S950：no）、そのまま大当り遊技処理を終了する。

そして、大当り遊技中に、特定領域92への入球が生じたことを示す確変有効フラグが1であるか否かを判定する（S965）。肯定判定の場合には（S965：yes）、確変回数設定処理を行う（S970）。S970では、確変回数を100回に設定する。そ

10

20

30

40

50

の後、確変フラグを1に設定し(S 9 7 5)、S 9 8 0に移行する。確変フラグを1にすると本実施例では特別図柄の当選確率が向上する。また、確変に移行しない場合には(S 9 6 5 : n o)、S 9 8 0へ移行する。

【0203】

S 9 8 0において、主制御装置80は、大当り遊技の終了後に時短状態に移行するか否かを判定する(S 9 8 0)。否定判定の場合には(S 9 8 0 : n o)、S 9 9 5へ移行する。また、肯定判定の場合には(S 9 8 0 : y e s)、S 9 8 5において、時短回数設定処理を行う。S 9 8 5では、時短回数を100回に設定する。その後、時短フラグを1に設定し(S 9 9 0)、S 9 9 5に合流する。無論、時短回数を設定しない構成にしてもよい。

10

そして、大当り終了コマンドをサブ統合制御装置83に送信する処理(S 9 9 5)を行ない、状態指定コマンドをサブ統合制御装置83に送信(S 9 9 7)し、大当り遊技処理を終了する。

なお、S 9 8 5で設定する時短回数は、通常大当りと確変大当りでも100回に設定される。時短フラグを1にすると本実施例では特別図柄の平均変動時間短縮、普通図柄の平均変動時間短縮、普通電動役物の開放時間を延長する開放延長機能をセットする。

【0204】

次に、大当り遊技中に、特定領域92への入球を検出する特定領域通過確認処理(図30のS 8 0 5)について、図34のフローチャートを用いて説明する。

S 1 0 0 0では、確変有効フラグが0となっているか否かを判定し、肯定判定の場合には(S 1 0 0 0 : y e s)、S 1 0 0 5に処理を移行する。否定判定の場合には(S 1 0 0 0 : n o)、図31に示す特定領域通過確認処理を終了(リターン)させ、図30のS 8 1 0へと移行する。なお、確変有効フラグが「1」となっていれば、遊技球が特定領域92に入球し、大当り遊技の終了後に高確率遊技状態に移行することになる。

20

S 1 0 0 5では、特定領域S W 9 2 aからの検出信号に基づき、特定領域92へ入球したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S 1 0 0 5 : y e s)、S 1 0 1 0へ移行する。否定判定の場合には(S 1 0 0 5 : n o)、図34に示す特定領域通過確認処理を終了(リターン)させ、図30のS 8 1 0へと移行する。

本実施例では、特定領域S W 9 2 aからの検出信号を受信した主制御装置80は、サブ統合制御装置83に特定領域92に遊技球が入賞したことを報知する旨の特定領域入賞指定コマンドを送信する。当該特定領域入賞指定コマンドを受信したサブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6の画面に入賞演出を表示する(図36を参照)。

30

S 1 0 1 0では、後述する特定領域正常フラグが1となっているか否かを判定し、肯定判定の場合には(S 1 0 1 0 : y e s)、S 1 0 1 5にて確変有効フラグを1にし、図34の特定領域通過確認処理を終了させ、図30のS 8 1 0へ移行する。否定判定の場合には(S 1 0 1 0 : n o)、図34に示す特定領域通過確認処理を終了(リターン)させ、図30のS 8 1 0へと移行する。

【0205】

図35を用いて、振分装置制御処理(図31のS 8 7 0)について説明する。

S 1 0 5 0において、主制御装置80は、第2大入賞口69の開放から3秒経過したか否かを判定する(S 1 0 5 0)。否定判定の場合には(S 1 0 5 0 : n o)、S 1 0 7 0へ移行する。また、肯定判定の場合には(S 1 0 5 0 : y e s)、S 1 0 5 5において、振分装置91が閉鎖中であるか否かを判定する(S 1 0 5 5)。否定判定の場合には(S 1 0 5 5 : n o)、S 1 0 7 0へ合流する。肯定判定の場合には(S 1 0 5 5 : y e s)、振分装置91を開放し(S 1 0 6 0)、特定領域正常フラグを「1」にセットし(S 1 0 6 5)、S 1 0 7 0へ移行する。なお、特定領域正常フラグが「1」にセットされていれば、振分装置91が開放中で、特定領域92に遊技球を入球させることが可能となっている。

40

【0206】

S 1 0 7 0において、主制御装置80は、振分装置91が開放中であるか否かを判定する。否定判定の場合には(S 1 0 7 0 : n o)、図35に示す振分装置制御処理を終了させ、

50

図 3 1 の S 8 7 5 へ移行する。

また、肯定判定の場合には(S 1 0 7 0 : y e s)、特定領域 S W 9 2 a により遊技球の入球を検出されたか否かを判定する(S 1 0 7 5)。肯定判定の場合には(S 1 0 7 5 : y e s)、そのまま S 1 0 8 5 へ移行する。また、否定判定の場合には(S 1 0 7 5 : n o)、振分装置 9 1 の開放時間が終了となったか否かを判定する(S 1 0 8 0)。否定判定の場合には(S 1 0 8 0 : n o)、図 3 5 に示す振分装置制御処理を終了させ、図 3 1 の S 8 7 5 へ移行する。

また、肯定判定の場合には(S 1 0 8 0 : y e s)、振分装置 9 1 の閉鎖処理(S 1 0 8 5)を行い、特定領域正常フラグを 0 とし(S 1 0 9 0)、図 3 5 に示す振分装置制御処理を終了させ、図 3 1 の S 8 7 5 へ移行する。

【 0 2 0 7 】

図 3 6 は、所定のラウンド(1 5 ラウンド)にて、特定領域 9 2 に遊技球が入賞した場合に、演出図柄表示装置 6 の画面に表示される演出表示の一例について説明する。

【 0 2 0 8 】

図 3 6 (a) は、所定のラウンド(1 5 ラウンド)にて、特定領域 9 2 に遊技球が入賞した場合に、演出図柄表示装置 6 の画面に表示される通常の入賞報知演出の一例を示す。

図 3 6 (a) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面右上方に表示例 1 0 0 6 が表示されている。表示例 1 0 0 6 は、「1 5 R」と表示されており、現在のラウンドが 1 5 ラウンドであることを報知している。また、演出図柄表示装置 6 の画面中央には、「V」と表示された表示例 1 0 1 2 が表示されている。図 3 6 (a) に示す演出は、単に特定領域 9 2 に入賞したことを遊技者に報知しているだけである。

【 0 2 0 9 】

図 3 6 (b) は、所定のラウンド(1 5 ラウンド)にて、特定領域 9 2 に遊技球が入賞し、確率設定された設定値 1 又は設定値 2 の何れかを示唆する場合に、演出図柄表示装置 6 の画面に表示される入賞報知演出の一例を示す。

図 3 6 (b) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面右上方に表示例 1 0 0 6 が表示されている。表示例 1 0 0 6 は、「1 5 R」と表示されており、現在のラウンドが 1 5 ラウンドであることを報知している。また、演出図柄表示装置 6 の画面中央には、「V」と表示された表示例 1 0 1 2 が表示されている。なお、図 3 6 (b) に示す表示例 1 0 1 2 の表示態様は、図 3 6 (a) に示す表示例 1 0 1 2 の表示態様とは異なったものとなっている。これにより、特定領域 9 2 に入賞したことを報知するだけでなく、設定値 1 (1 / 2 0 0、1 / 2 0) 又は設定値 2 (1 / 2 5 0、1 / 2 5) が確率設定されていることを遊技者に示唆している。この場合は、最も不利な設定値 3 (1 / 2 8 5、1 / 2 8 . 5) ではないことが確定するため、もしかしたら最も有利な設定値 1 かかもしれないと思い、高確率遊技状態が終了しても遊技を継続する意欲を喚起することができる。

【 0 2 1 0 】

図 3 6 (c) は、所定のラウンド(1 5 ラウンド)にて、特定領域 9 2 に遊技球が入賞し、確率設定された設定値が設定値 1 であることを遊技者に示唆する場合に、演出図柄表示装置 6 の画面に表示される入賞報知演出の一例を示す。

図 3 6 (c) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面右上方に表示例 1 0 0 6 が表示されている。表示例 1 0 0 6 は、「1 5 R」と表示されており、現在のラウンドが 1 5 ラウンドであることを報知している。また、演出図柄表示装置 6 の画面中央には、「熊の達吉」が表示された表示例 1 0 1 2 が表示されている。なお、図 3 6 (c) に示す表示例 1 0 1 2 は、図 3 6 (a) 及び図 3 6 (b) に示す表示例 1 0 1 2 の表示態様とは異なったものとなっている。これにより、特定領域 9 2 に入賞したことを報知し、かつ確率設定された設定値が設定値 1 (1 / 2 0 0、1 / 2 0) であることを示唆している。この場合は、最も有利な設定値 1 (1 / 2 0 0、1 / 2 0) であることが確定したため、特定領域 9 2 に入賞したことを認知すると共に遊技者は可能な限り遊技を続行しようと意欲を高めることができる。なお、他の実施例のように他にも設定値 3 であることを報知する態様や設定値 1 ではないことだけを示唆する態様など設けることができる。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 1 】

実施例 7 に記載の弾球遊技機によれば、特定領域 9 2 に遊技球が入賞するか否かという、遊技者が集中している時に、所定の確率で確率設定された設定値を示唆することで、例えば短い時間の演出であっても、高い認識力を発揮することができる。

【 0 2 1 2 】

本実施例では、特定領域 9 2 に最初に入賞した遊技球に起因して特定領域 9 2 に遊技球が入賞した旨の報知演出を第 1 演出図柄表示装置 6 A に表示するが、これに限定されることはなく、特定領域 9 2 に遊技球が入賞した後に第 2 大入賞口 6 9 に入賞した遊技球を検出したことで特定領域 9 2 に遊技球が入賞した旨の報知演出を行う構成であってもよい。

【 0 2 1 3 】

実施例 7 の弾球遊技機は、特定領域 9 2 を確変口として用いた 1 種の弾球遊技機について説明した。これに限定されるものではなく、例えば、特定領域 9 2 を大当り発生口として用いた 1 種と 2 種の混合機としてもよい。その場合、特別図柄の当否判定処理にて大当りと判定され、大当り図柄が確定表示されると、第 1 大入賞口 1 4 を開放する大当り遊技が発生し、特別図柄の当否判定処理にて小当りと判定され、小当り図柄が確定表示されると、第 2 大入賞口 6 9 が開放される小当り遊技が発生し、小当り遊技にて第 2 大入賞口 6 9 の特定領域 9 2 に遊技球が入球すると第 1 大入賞口 1 4 を開放する大当り遊技に移行するものとする。

その場合、小当り遊技用の演出中に、所定の確率で確率設定された設定値を示唆する構成であってもよい。

【 0 2 1 4 】

上述した構成に限定されることなく、例えば、一般入賞口に入球した際に、所定の確率で、確率設定された設定値を示唆する演出を行う構成でもよい。一般入賞口を複数備え、各入賞口の入賞率を異ならせることにより、比較して入賞率の高い一般入賞口へ入賞した際には、低確率で設定値を示唆する演出が行なわれ、比較して入賞率の低い一般入賞口へ入賞した際には、高確率で設定値を示唆する構成が考えられる。これならば、どの一般入賞口に入賞したかによって期待度を異ならせることができる。

また、比較して入賞率の高い一般入賞口へ入賞した際には、設定値 1 か 2 など、示唆する程度の演出を行い、比較して入賞率の低い一般入賞口へ入賞した際には、設定値 1 であることを告知するといった設定値の示唆レベルに差を持たせる構成などが考えられる。これならば、普段は比較して多めの賞球が発生するだけだった一般入賞口への入賞が、遊技を継続するか否かの重要な情報を得られる重要な入賞口として用いることができる。

他にも所定の順番で入賞した場合に設定値を示唆したりすることが考えられる。

また、大当り図柄が揃うことにより条件装置が作動し、該作動状態で遊技球を検出することにより大当り遊技のラウンド数を決定するとともに大当り遊技を開始させる役物連続作動回数決定装置を備えた遊技機の場合は、役物連続作動回数決定装置で遊技球を検出した時に所定の確率で設定値を示唆することも考えられる。これならば、ラウンド数が告知されるとともに設定値も示唆されて、今から開始される大当り遊技とともに大当り遊技後の遊技を継続すべきか否かの重要な情報も提供することが可能となる。

【 符号の説明 】

【 0 2 1 5 】

- 5 : センターケース
- 6 : 演出図柄表示装置
- 9 : 第 1 特別図柄表示装置
- 10 : 第 2 特別図柄表示装置
- 50 : パチンコ機
- 80 : 主制御装置
- 82 : 演出図柄制御装置
- 83 : サブ統合制御装置

10

20

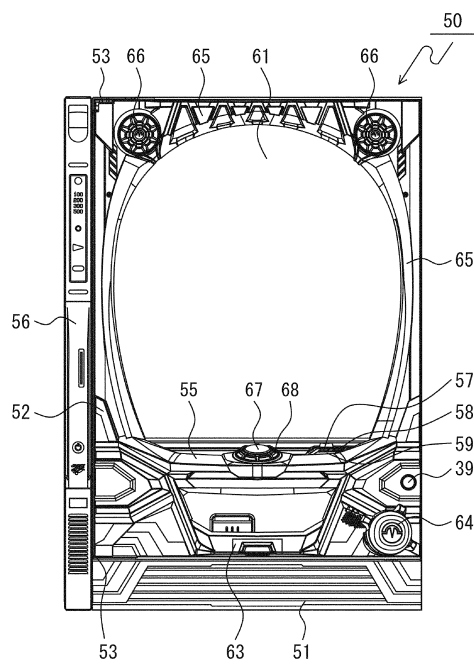
30

40

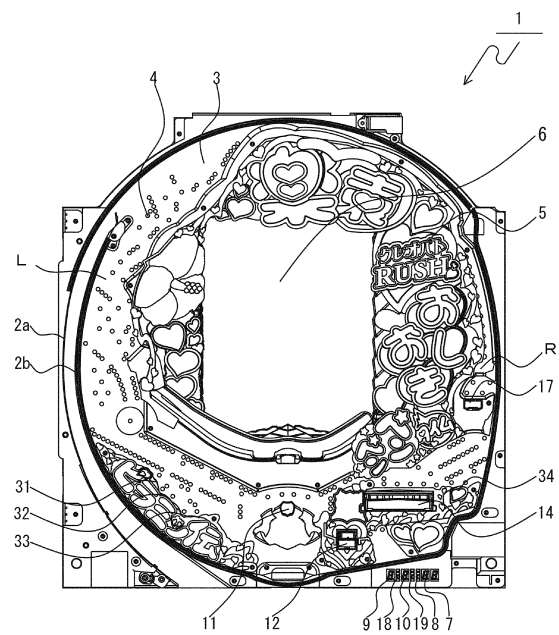
50

- 9 5 : 確率設定 S W
 9 6 : 設定変更ボタン

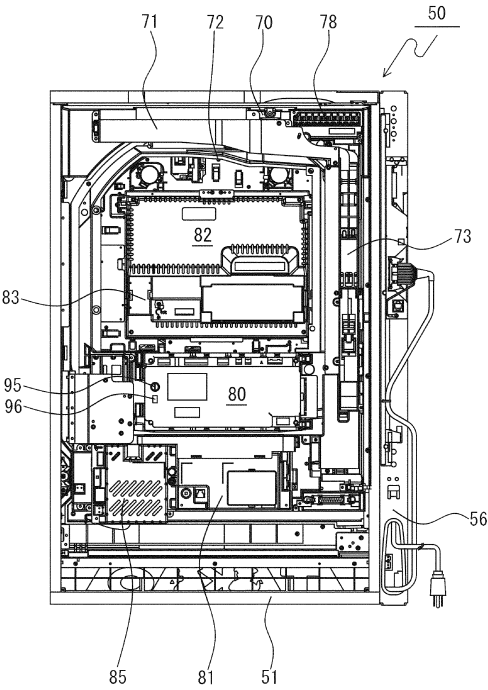
【図 1】



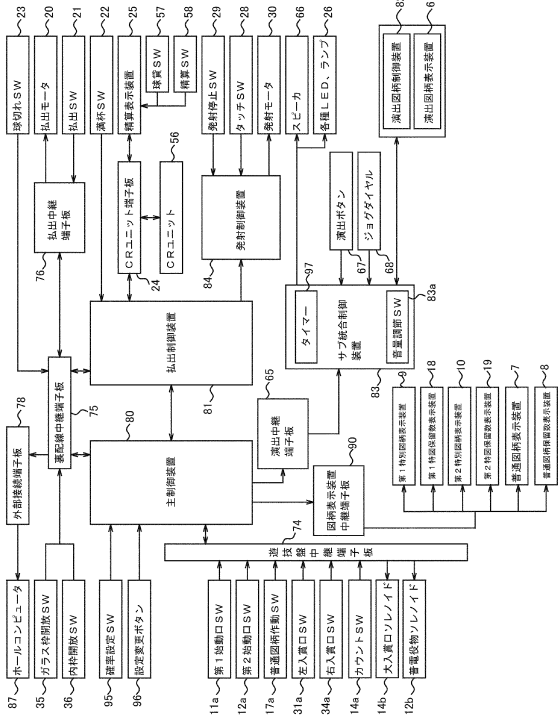
【図 2】



【図 3】



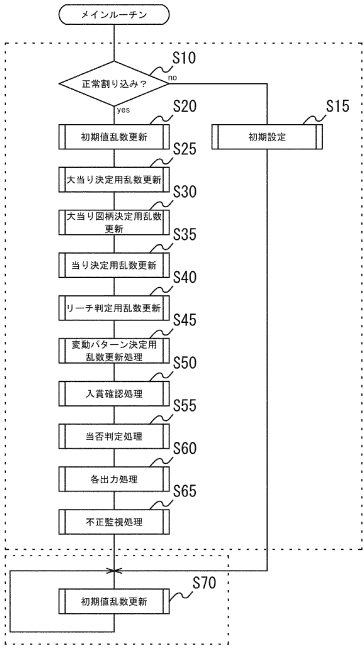
【図 4】



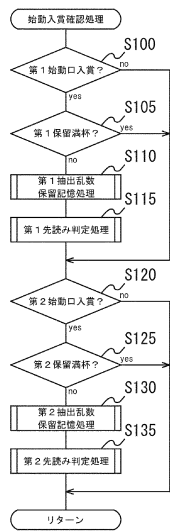
【図 5】

大当り確率	設定値 1	低確率遊技状態：1/200 高確率遊技状態：1/20
	設定値 2	低確率遊技状態：1/250 高確率遊技状態：1/25
	設定値 3	低確率遊技状態：1/285 高確率遊技状態：1/28.5
小当り確率		第 1 特別図柄：1/288 第 2 特別図柄：1/14
確変突入率		65%
確変回数		100回
時短回数		100回
賞球		第 1 始動口：3個 第 2 始動口：1個 その他入賞口：10個 大入賞口：15個
規定入賞数		10個
普通図柄 当選確率	通常の遊技状態	1/5
	時短遊技状態	4/5
普通電動役物 開放時間	通常の遊技状態	0.1秒×1回
	時短遊技状態	2.2秒×1回

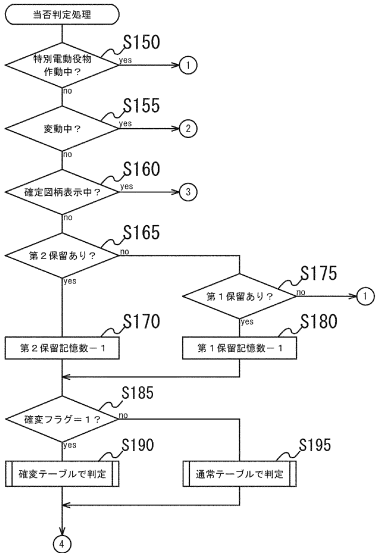
【図 6】



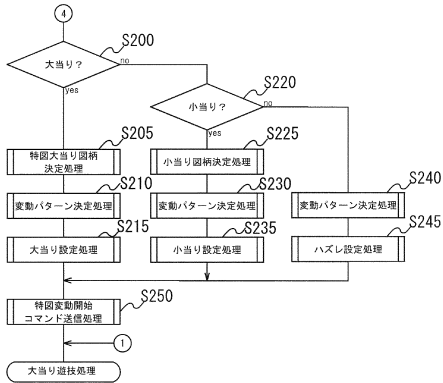
【図 7】



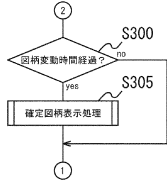
【図 8】



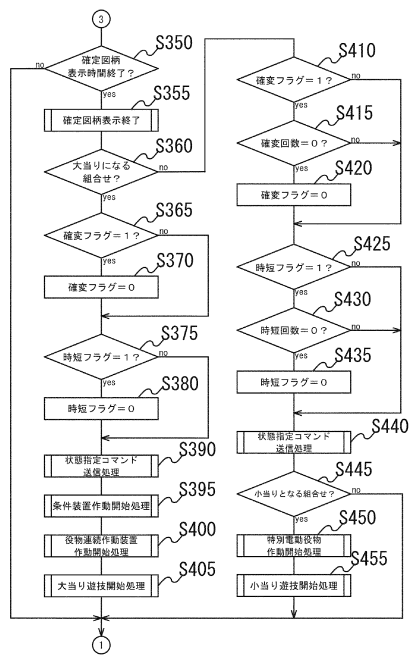
【図 9】



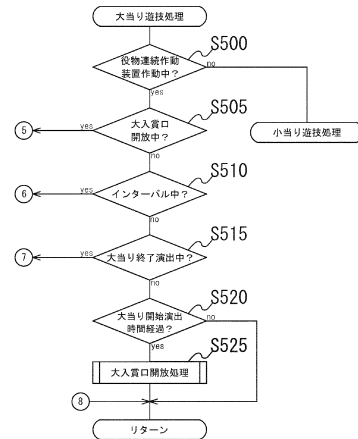
【図 10】



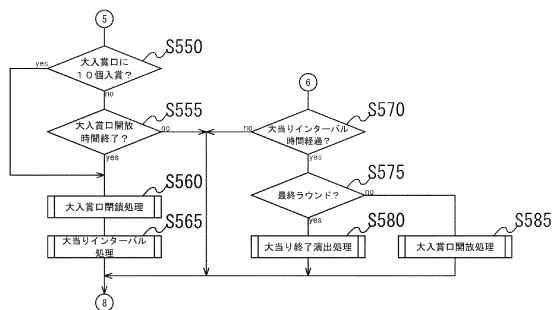
【図 1 1】



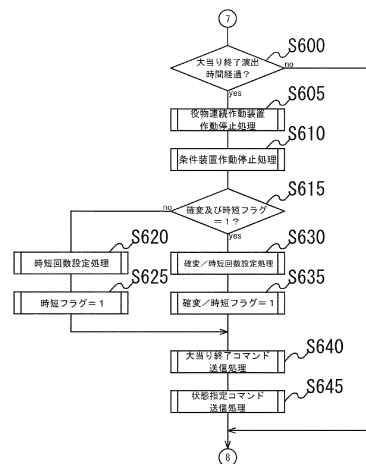
【図 1 2】



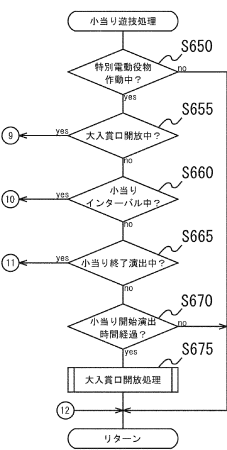
【図 1 3】



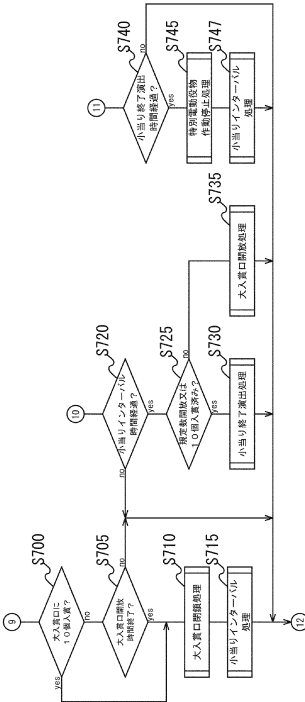
【図 1 4】



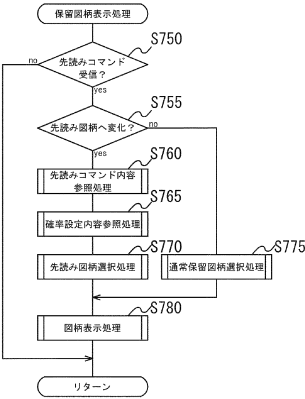
【図 15】



【図 16】



【図 17】



【図 18】

(a)

当否結果	出現率
ハズレ	179/200
リーチ	15/200
スーパリーチ	5/200
大当り	1/200

(b)

	第 1 特別図柄	第 2 特別図柄
通常保留図柄	○	□
先読み図柄 A	①	①
先読み図柄 B	●	■
先読み図柄 C	④	④
先読み図柄 D	⑤	⑤
先読み図柄 E	⑥	⑥
先読み図柄 F	⑦	⑦
先読み図柄 G	⑧	⑧
先読み図柄 H	⑨	⑨
先読み図柄 I	⑩	⑩
先読み図柄 J	⑪	⑪

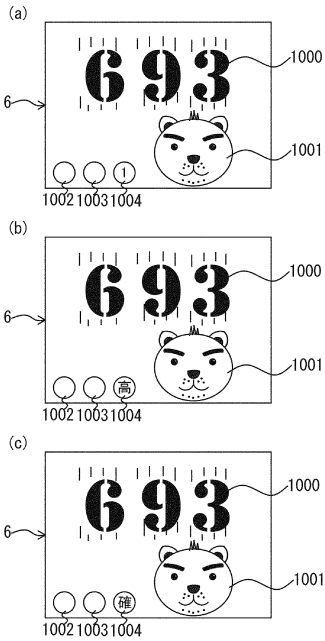
【図 19】

	第1特別図柄	第2特別図柄	出題率			期待値	
			外れ	リーチ	当り	当り比率	期待値
通常保留図柄	○	□	20/200	150/200	100/200	—	—
先読み図柄A	●	■	—	50/200	10/200	85.1	1.2%
先読み図柄B	⊙	⬢	—	20/200	20/200	5.1	20%
先読み図柄C	⊕	⬤	—	—	30/200	5.3	60%
先読み図柄D	⊗	⬥	—	—	10/200	0.1	100%
先読み図柄E	⊛	⬦	—	—	10/200	0.1	100%
先読み図柄F	⊜	⬧	—	—	10/200	0.1	100%
先読み図柄G	⊝	⬨	—	—	10/200	0.1	100%
先読み図柄H	⊞	⬩	—	—	—	—	—
先読み図柄I	⊠	⬪	—	—	—	—	—
先読み図柄J	⊡	⬫	—	—	—	—	—

【図 20】

	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
通常保留図柄	○	○	○
先読み図柄A	○	○	○
先読み図柄B	○	○	○
先読み図柄C	○	○	○
先読み図柄D	○	○	○
先読み図柄E	○	○	—
先読み図柄F	—	○	○
先読み図柄G	○	—	—
先読み図柄H	○	—	—
先読み図柄I	○	—	—
先読み図柄J	○	—	—

【図 21】

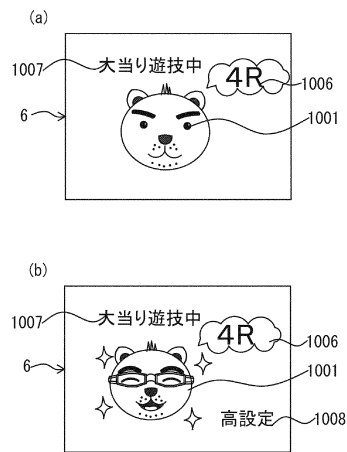


【図 22】

始動口オーバー入賞音	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
通常のオーバー入賞音	○	○	○
オーバー入賞音A	○	○	○
オーバー入賞音B	○	—	—
オーバー入賞音C	—	○	○
オーバー入賞音D	○	—	—
オーバー入賞音E	—	○	—
オーバー入賞音F	—	—	○
オーバー入賞音G	○	—	○

・オーバー入賞音A: 設定値1から設定値3の何れかであることを示唆する
・オーバー入賞音B: 設定値1又は設定値2であることを示唆する
・オーバー入賞音C: 設定値2又は設定値3であることを示唆する
・オーバー入賞音D: 設定値1であることを示唆する
・オーバー入賞音E: 設定値2であることを示唆する
・オーバー入賞音F: 設定値3であることを示唆する
・オーバー入賞音G: 設定値1又は設定値3であることを示唆する

【図 2 3】

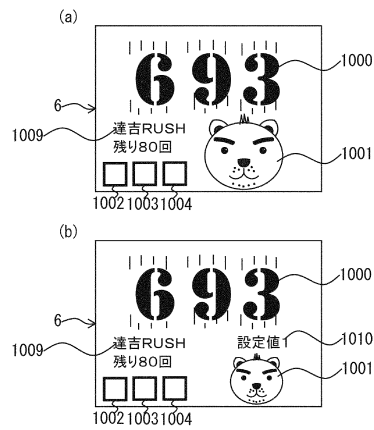


【図 2 4】

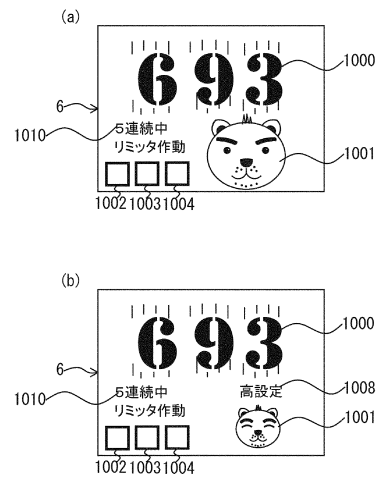
大入賞口オーバー入賞音	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
通常のオーバー入賞音	○	○	○
オーバー入賞音A	○	○	○
オーバー入賞音B	○	○	
オーバー入賞音C		○	○
オーバー入賞音D	○		
オーバー入賞音E		○	
オーバー入賞音F			○
オーバー入賞音G	○		○

- ・オーバー入賞音A: 設定値1から設定値3の何れかであることを示唆する
- ・オーバー入賞音B: 設定値1又は設定値2であることを示唆する
- ・オーバー入賞音C: 設定値2又は設定値3であることを示唆する
- ・オーバー入賞音D: 設定値1であることを示唆する
- ・オーバー入賞音E: 設定値2であることを示唆する
- ・オーバー入賞音F: 設定値3であることを示唆する
- ・オーバー入賞音G: 設定値1又は設定値3であることを示唆する

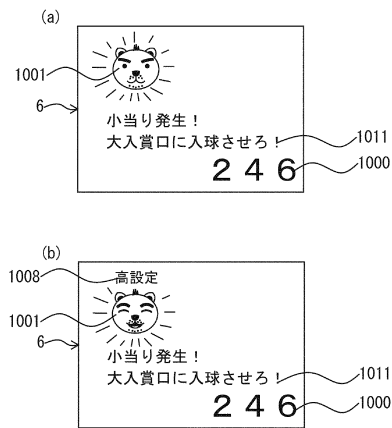
【図 2 5】



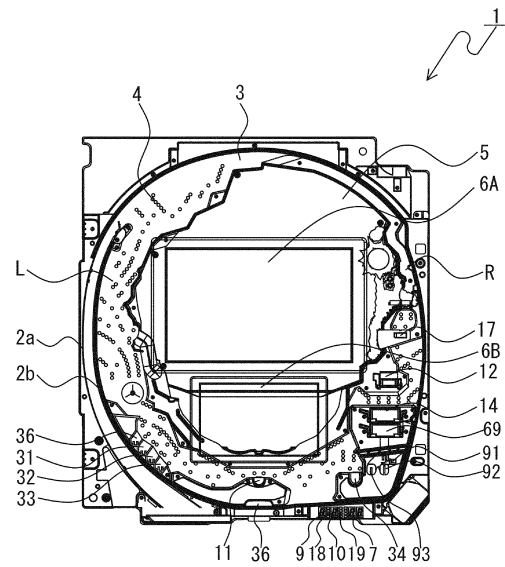
【図 2 6】



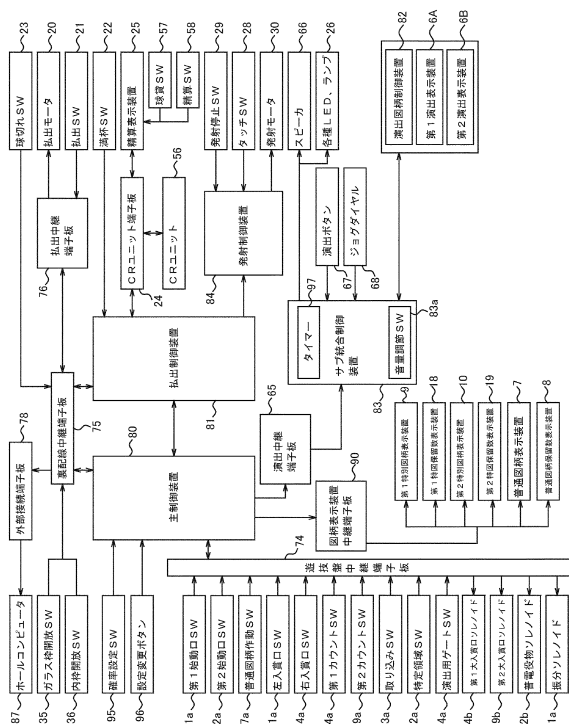
【 図 2 7 】



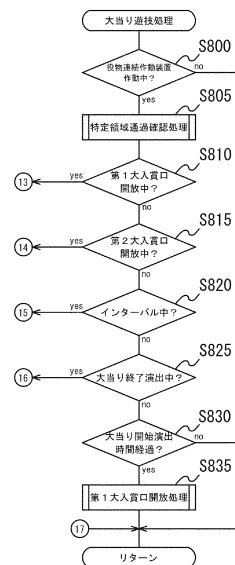
【 図 2 8 】



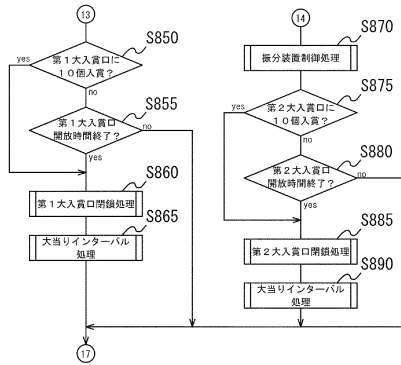
【圖 29】



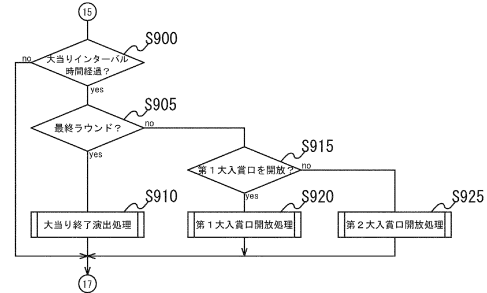
【 図 3 0 】



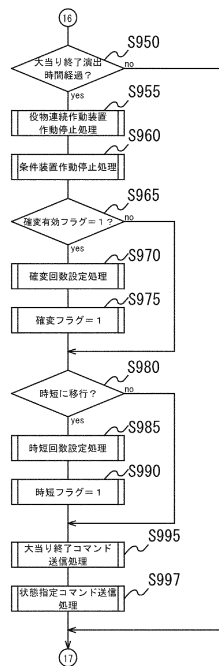
【図 3 1】



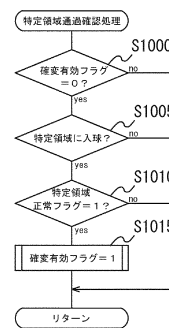
【図 3 2】



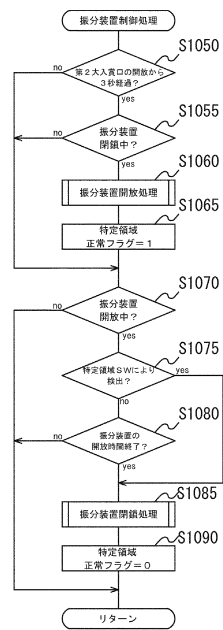
【図 3 3】



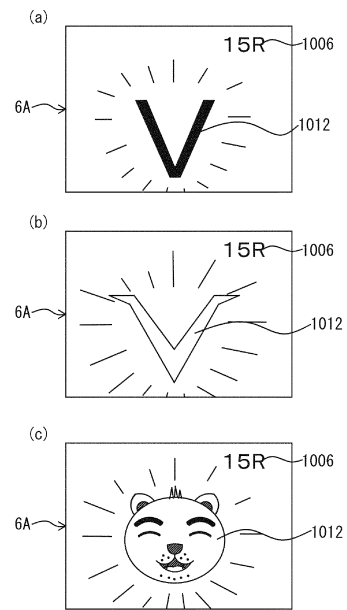
【図 3 4】



【図 35】



【図 36】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2004-194787(JP,A)
特開2000-070484(JP,A)
特開2012-183119(JP,A)
特開2014-226245(JP,A)
特開2012-005615(JP,A)
特開2004-313220(JP,A)
特開2000-245944(JP,A)
特開2010-200902(JP,A)
特開2013-188356(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02