

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5838389号  
(P5838389)

(45) 発行日 平成28年1月6日 (2016.1.6)

(24) 登録日 平成27年11月20日 (2015.11.20)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願2011-141440 (P2011-141440)  
 (22) 出願日 平成23年6月27日 (2011.6.27)  
 (65) 公開番号 特開2013-5964 (P2013-5964A)  
 (43) 公開日 平成25年1月10日 (2013.1.10)  
 審査請求日 平成26年6月20日 (2014.6.20)

(73) 特許権者 395018239  
 株式会社高尾  
 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地  
 (74) 代理人 100067596  
 弁理士 伊藤 求馬  
 (72) 発明者 水野 博康  
 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内

審査官 河本 明彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤に設けられた始動口への入賞を検出する始動入賞検出手段と、  
 始動口への入賞に起因して賞球の獲得に有利な大当たり特別遊技に移行するか否かの当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定に伴い、複数の図柄を変動表示し、確定表示せしめて前記当否判定の結果を報知せしめる演出を行なうようになし、大当たり時には変動後に複数の同一図柄を確定表示することにより大当たりであることを報知する演出図柄表示装置と、

前記演出図柄表示装置で大当たりとなる可能性が高いことを示すリーチ演出を実行するリーチ演出手段と、

1度の前記当否判定に対応する前記結果を報知せしめる演出中に複数回の図柄の変動表示および停止表示を行い、複数回の当否判定が実行されたかのような擬似連続変動演出を行なう擬似連続変動演出手段と、を備えた弾球遊技機において、

前記リーチ演出手段は大当たりとなる信頼度が異なる複数の演出態様を実行可能とし、

前記擬似連続変動演出手段は少なくとも前記リーチ演出の前に前記擬似連続変動演出を実行可能となし、

前記演出態様を選択する演出態様選択手段と、

前記擬似連続変動演出中に前記演出態様の示唆表示を行う示唆表示手段と、

前記擬似連続変動演出開始時の前記示唆表示を設定する示唆表示設定手段と、

前記擬似連続変動演出中の予め設定された所定の期間に前記始動口への入賞があると、

10

20

前記演出態様選択手段により予め選択された前記演出態様の前記信頼度を上限として、前記示唆表示を信頼度の高い前記演出態様の前記示唆表示に変更可能な示唆表示変更手段と、を備え、

前記リーチ演出手段は、前記擬似連続変動演出終了時の前記示唆表示に応じた前記演出態様の前記リーチ演出を行なうことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

遊技盤に設けられた始動口への入賞を検出する始動入賞検出手段と、

始動口への入賞に起因して賞球の獲得に有利な大当たり特別遊技に移行するか否かの当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定に伴い、複数の図柄を変動表示し、確定表示せしめて前記当否判定の結果を報知せしめる演出を行なうようになし、大当たり時には変動後に複数の同一図柄を確定表示することにより大当たりであることを報知する演出図柄表示装置と、

前記演出図柄表示装置で大当たりとなる可能性が高いことを示すリーチ演出を実行するリーチ演出手段と、

1 度の前記当否判定に対応する前記結果を報知せしめる演出中に複数回の図柄の変動表示および停止表示を行い、複数回の当否判定が実行されたかのような擬似連続変動演出を行なう擬似連続変動演出手段と、を備えた弾球遊技機において、

前記リーチ演出手段は大当たりとなる信頼度が異なる複数の演出態様を実行可能とし、

前記擬似連続変動演出手段は少なくとも前記リーチ演出の前に前記擬似連続変動演出を実行可能となし、

前記演出態様を選択する演出態様選択手段と、

前記擬似連続変動演出中に前記演出態様の示唆表示を行う示唆表示手段と、

前記擬似連続変動演出開始時の前記示唆表示を設定する示唆表示設定手段と、

前記擬似連続変動演出中に前記始動口への入賞があると、前記演出態様選択手段により予め選択された前記演出態様の前記信頼度を上限として、前記示唆表示を信頼度の高い前記演出態様の前記示唆表示に変更可能な示唆表示変更手段と、を備え、

前記示唆表示設定手段は、前記擬似連続変動演出の連続変動回数が多いほど、前記示唆表示を、前記演出態様選択手段により選択された前記信頼度の上限となる前記示唆表示から開始される確率を低くするようになし、

前記リーチ演出手段は、前記擬似連続変動演出終了時の前記示唆表示に応じた前記演出態様の前記リーチ演出を行な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】

本発明は弾球遊技機、特に遊技者に有利な特別遊技に移行するか否かの当否判定を実施し、1 度の当否判定に対して複数回の図柄変動を行う擬似連続変動演出を実施可能な弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

一般に弾球遊技機たるパチンコ機は、遊技球が始動口への入賞に起因して、当否判定用の乱数値が抽出され、該乱数値に基づいて当否判定が行われ、遊技盤のほぼ中央の図柄表示装置にて図柄の変動が開始され、後に変動を停止して図柄を確定表示し、前記判定の結果を遊技者に報知せしめるとともに、当りであれば大入賞口を開放して遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行する機種が主流である。

【0003】

またこの種のパチンコ機では、近時、1 度の当否判定に対して複数回の図柄変動および図柄の停止表示が実施され、あたかも複数の当否判定がなされたように演出する擬似連続変動が実施されて、遊技性を向上せしめたものがある（例えば後記特許文献 1、2 参照）。特に擬似連続変動を大当たりとなる可能性が高いリーチ演出の前に実施するものが多い。

【先行技術文献】

## 【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2009-254475号公報

【特許文献2】特開2009-291263号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、従来の擬似連続変動演出を行なう構成とすることで、1度の当否判定の図柄変動内で複数回の図柄変動と停止を行うことになるためリーチ演出になるまでに長い時間がかかってしまう。この擬似連続変動演出の終了を待つ間は大当りへの期待から遊技者は遊技球の発射を停止してしまうことが多く、特に、始動口への入賞を記憶する保留記憶が満杯の時は無駄な入賞となるため、発射の停止が顕著である。更に近時の傾向として疑似連続変動演出の出現率が高めに設定されているため、遊技者の発射の停止が続出してパチンコ機の稼働率が低下するといった問題が生じる。更に頻繁に擬似連続変動演出が行われると、遊技者は単に演出終了時の結果を待つのみで、演出中では何ら遊技者が遊技に参加するところがないので面白味に欠け遊技者が飽きてしまい、擬似連続変動の演出効果が十分に発揮されないと言った問題があった。

10

そこで本発明は前記事情に鑑み、擬似連続変動演出時に遊技者が遊技球の発射を停止することがなく、かつ擬似連続変動演出時に遊技者を積極的に遊技に参加させて、擬似連続変動演出効果を高め、もって遊技性を向上することができる弾球遊技機を提供することを課題としてなされたものである。

20

## 【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1に記載の発明は、遊技盤に設けられた始動口への入賞を検出する始動入賞検出手段と、

始動口への入賞に起因して賞球の獲得に有利な大当り特別遊技に移行するか否かの当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定に伴い、複数の図柄を変動表示し、確定表示せしめて前記当否判定の結果を報知せしめる演出を行なうようになし、大当り時には変動後に複数の同一図柄を確定表示することにより大当りであることを報知する演出図柄表示装置と、

30

前記演出図柄表示装置で大当りとなる可能性が高いことを示すリーチ演出を実行するリーチ演出手段と、

1度の前記当否判定に対応する前記結果を報知せしめる演出中に複数回の図柄の変動表示および停止表示を行い、複数回の当否判定が実行されたかのような擬似連続変動演出を行なう擬似連続変動演出手段と、を備えた弾球遊技機において、

前記リーチ演出手段は大当りとなる信頼度が異なる複数の演出態様を実行可能とし、

前記擬似連続変動演出手段は少なくとも前記リーチ演出の前に前記擬似連続変動演出を実行可能となし、

前記演出態様を選択する演出態様選択手段と、

前記擬似連続変動演出中に前記演出態様の示唆表示を行う示唆表示手段と、

40

前記擬似連続変動演出開始時の前記示唆表示を設定する示唆表示設定手段と、

前記擬似連続変動演出中の予め設定された所定の期間に前記始動口への入賞があると、前記演出態様選択手段により予め選択された前記演出態様の前記信頼度を上限として、前記示唆表示を信頼度の高い前記演出態様の前記示唆表示に変更可能な示唆表示変更手段と、を備え、

前記リーチ演出手段は、前記擬似連続変動演出終了時の前記示唆表示に応じた前記演出態様の前記リーチ演出を行なう構成とする。

【0007】

前記リーチ演出は、変動する3つの図柄のうちの2つが同一図柄で仮停止後に実行される演出で、前記演出態様選択手段により選択される演出態様は、何れの態様においても

50

ーチ演出時間が同一時間とすることが望ましい。

前記擬似連続変動演出はリーチ演出の前に行なうことが望ましい。

前記示唆表示は、前記示唆表示手段により擬似連続変動演出中およびリーチ演出中に表示され、実質的に大当たりとなる信頼度を示唆する。示唆表示は、変動する図柄の背景表示や変動する図柄とは別表示のキャラクタとすることが望ましい。

【0008】

請求項1に記載の発明によれば、擬似連続変動演出中に始動口へ入賞すると、大当たりとなるか否かといった演出の信頼度が高いリーチ演出に変化させることを可能としたので、遊技性が向上して擬似連続変動演出に対する遊技者の関心を高めることができ、もって擬似連続変動演出中に遊技者が遊技球の発射を停止することを効果的に防ぐことができる。また擬似連続変動演出中でかつ保留記憶が満杯でも遊技球を発射して始動口へ入賞させることで、演出の信頼度が確認できるので、遊技者は擬似連続変動演出中でも積極的に遊技球を発射することとなり、パチンコ機の稼働率を高めることができる。

10

【0010】

また、示唆表示を信頼度の高い演出態様の示唆表示に変更するには、単に始動口へ入賞させるだけではなく所定のタイミング（所定の期間）で入れないといけないので、遊技者に擬似連続変動演出中の発射のタイミングにも関心を持たせることができる。よって、遊技性が向上し、より効果的に遊技者による発射停止を防ぐことができる。

例えば、前記所定の期間として、各擬似変動における示唆表示の表示時間を限定し、該示唆表示の表示時間を前記期間とし、示唆表示の表示時間中に入賞させることで示唆表示を変更する構成とすることが望ましい。

20

【0013】

請求項2に記載の発明は、遊技盤に設けられた始動口への入賞を検出する始動入賞検出手段と、

始動口への入賞に起因して賞球の獲得に有利な大当たり特別遊技に移行するか否かの当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定に伴い、複数の図柄を変動表示し、確定表示せしめて前記当否判定の結果を報知せしめる演出を行なうようになり、大当たり時には変動後に複数の同一図柄を確定表示することにより大当たりであることを報知する演出図柄表示装置と、

前記演出図柄表示装置で大当たりとなる可能性が高いことを示すリーチ演出を実行するリーチ演出手段と、

30

1度の前記当否判定に対応する前記結果を報知せしめる演出中に複数回の図柄の変動表示および停止表示を行い、複数回の当否判定が実行されたかのような擬似連続変動演出を行なう擬似連続変動演出手段と、を備えた弾球遊技機において、

前記リーチ演出手段は大当たりとなる信頼度が異なる複数の演出態様を実行可能とし、

前記擬似連続変動演出手段は少なくとも前記リーチ演出の前に前記擬似連続変動演出を実行可能となし、

前記演出態様を選択する演出態様選択手段と、

前記擬似連続変動演出中に前記演出態様の示唆表示を行う示唆表示手段と、

前記擬似連続変動演出開始時の前記示唆表示を設定する示唆表示設定手段と、

40

前記擬似連続変動演出中に前記始動口への入賞があると、前記演出態様選択手段により予め選択された前記演出態様の前記信頼度を上限として、前記示唆表示を信頼度の高い前記演出態様の前記示唆表示に変更可能な示唆表示変更手段と、を備え、

前記示唆表示設定手段は、前記擬似連続変動演出の連続変動回数が多いほど、前記示唆表示を前記演出態様選択手段により選択された前記信頼度の上限となる前記示唆表示から開始される確率を低くするようになり、

前記リーチ演出手段は、前記擬似連続変動演出終了時の前記示唆表示に応じた前記演出態様の前記リーチ演出を行なう構成とする。

【0014】

前記リーチ演出は、変動する3つの図柄のうちの2つが同一図柄で仮停止後に実行され

50

る演出で、前記演出態様選択手段により選択される演出態様は、何れの態様においてもリーチ演出時間が同一時間とすることが望ましい。

前記擬似連続変動演出はリーチ演出の前に行なうことが望ましい。

前記示唆表示は、前記示唆表示手段により擬似連続変動演出中およびリーチ演出中に表示され、実質的に大当たりとなる信頼度を示唆する。前記示唆表示は、変動する図柄の背景表示や変動する図柄とは別表示のキャラクタとすることが望ましい。

【0015】

請求項2に記載の発明によれば、擬似連続変動演出中に始動口へ入賞すると、大当たりとなるか否かといった演出の信頼度が高いリーチ演出に変化させることを可能としたので、遊技性が向上して擬似連続変動演出に対する遊技者の関心を高めることができ、もって擬似連続変動演出中に遊技者が遊技球の発射を停止することを効果的に防ぐことができる。また擬似連続変動演出中でかつ保留記憶が満杯でも遊技球を発射して始動口へ入賞させることで、演出の信頼度が確認できるので、遊技者は擬似連続変動演出中でも積極的に遊技球を発射することとなり、パチンコ機の稼働率を高めることができる。

【0016】

また、連続変動回数が多いほど擬似連続変動演出時間が長く、始動口へ入賞させる回数が増す。しかしながら演出開始時から信頼度の高い示唆表示を行うと遊技者は発射をやめてしまうが、信頼度の低い示唆表示から演出を開始して示唆表示が変更される確率を高くすることで、示唆表示の変更を期待して遊技者は発射を継続する。更に始動口入賞で示唆表示が変更しなくても、遊技者は複数回の擬似連続変動演出であることを期待して、少ない連続変動の場合でも遊技者に遊技球の発射を継続させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】本発明を適用した第1の実施形態の弾球遊技機の正面図である。

【図2】前記弾球遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】前記弾球遊技機の背面図である。

【図4】前記弾球遊技機の電気構成図である。

【図5】前記弾球遊技機の主制御装置で実行されるメインルーチンの制御内容を示すフローチャートである。

【図6】前記主制御装置で実行される特別図柄の始動入賞確認処理1の制御内容を示すフローチャートである。

【図7】前記主制御装置における当否判定処理の制御内容を示す第1のフローチャートである。

【図8】前記当否判定処理の制御内容を示す第2のフローチャートである。

【図9】前記当否判定処理の制御内容を示す第3のフローチャートである。

【図10】前記当否判定処理の制御内容を示す第4のフローチャートである。

【図11】前記主制御装置で実行される特別遊技処理の制御内容を示す第1のフローチャートである。

【図12】前記特別遊技処理の制御内容を示す第2のフローチャートである。

【図13】前記特別遊技処理の制御内容を示す第3のフローチャートである。

【図14】前記弾球遊技機のサブ制御装置で実行される図柄演出処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図15】前記サブ制御装置で実行される擬似連演出処理1の制御内容を示すフローチャートである。

【図16】前記弾球遊技機で実行される各種リーチとリーチ時間の関係を示す図である。

【図17】前記弾球遊技機で実行される各種擬似連の信頼度と開始割合を示す図である。

【図18】前記弾球遊技機で実行される擬似連の回数と演出との関係の一例を示す図である。

【図19】図19(a)ないし(c)は前記弾球遊技機で実行される擬似連演出の表示例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 2 0】図 2 0 ( a ) および ( b ) は前記擬似連演出の他の表示例を示す図である。

【図 2 1】本発明を適用した第 2 の実施形態の弾球遊技機のサブ制御装置で実行される擬似連演出処理 2 の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 2】前記弾球遊技機で実行される擬似連の回数と演出との関係の一例を示す図である。

【図 2 3】本発明を適用した第 3 の実施形態の弾球遊技機の主御装置で実行される始動入賞確認処理 2 の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 4】前記弾球遊技機のサブ制御装置で実行される擬似連演出処理 3 の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 5】前記弾球遊技機で実行される各種擬似連の変更割合を示す図である。

10

【図 2 6】前記弾球遊技機で実行される擬似連の回数と演出との関係の一例を示す図である。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 2 0 】

本発明を適用した第 1 の実施形態にかかる弾球遊技機であるパチンコ機を説明する。図 1 に示すように、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としてある。外枠 5 1 には、左側の上下の位置に設けたヒンジ 5 3 を介して、板ガラス 6 1 が嵌め込まれた前枠(ガラス枠) 5 2 および後述の内枠が開閉可能に設けてある。

前枠 5 2 の板ガラス 6 1 の奥には前記内枠に保持された遊技盤 1 0 ( 図 2 ) が設けてある。

20

【 0 0 2 1 】

前枠 5 2 の上部の左右両側位置にはそれぞれスピーカ 6 6 が設置してあり、これらにより遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また前枠 5 2 には遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 のほか、遊技の異常を報知する L E D 類が設けてある。

前枠 5 2 の下半部には上皿 5 5 と下皿 6 3 とが形成してある。下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が設けてあり、該発射ハンドル 6 4 を時計回りに操作することにより発射装置が作動して、上皿 5 5 から供給された遊技球が遊技盤 1 0 に向けて発射される。

下皿 6 3 は上皿 5 5 から溢れた賞球を受ける構成で、球抜きレバーの操作により下皿 6 3 に溜まった遊技球を遊技店に備えられた別箱(ドル箱)に移すことができる。

30

【 0 0 2 2 】

本パチンコ機 5 0 はいわゆる C R 機であって、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット(C R ユニット) 5 6 が付属しており、パチンコ機 5 0 には上皿 5 5 の右側に貸出ボタン 5 7、精算ボタン 5 8 および残高表示器 5 9 が設けてある。また上皿 5 5 の中央部には演出ボタン 6 7 とその外周を囲むジョグダイヤル 6 8 が設けてある。

尚、図 1 の 3 9 は、前枠 5 2 および前記内枠を外枠 5 1 にロックするシリンダ錠であり、該シリンダ錠 3 9 に所定の鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作して前記内枠を開放するようになし、反時計まわりの操作により前枠 5 2 を開放する。

【 0 0 2 3 】

図 2 に示すように、遊技盤 1 0 には外レール 1 1 と内レール 1 2 とによって囲まれた略円形の遊技領域 1 3 が形成されている。遊技領域 1 3 には、その中央部から右半部を覆うように大型のセンターケース 1 4 が装着されている。センターケース 1 4 は中央に演出図柄表示装置 1 5 ( 全体の図示は省略 ) の L C D パネルが配設されている。またセンターケース 1 4 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。

40

センターケース 1 4 の左側には普通図柄の始動ゲート( 通過口 ) 2 1 と、その下方に風車 2 0 が設置されている。

【 0 0 2 4 】

センターケース 1 4 の直下には第 1 の特別図柄始動口 2 2 A があり、その直下位置にはチューリップ式普通電動役物からなる第 2 の特別図柄始動口 2 2 B が設置されている。

50

## 【 0 0 2 5 】

第 1 の特別図柄始動口(以下、第 1 特図始動口という) 2 2 A および第 2 の特別図柄始動口(以下、第 2 特図始動口という) 2 2 B は、これらへの入賞に起因して特別図柄(以下、単に特図という)の抽選を実行する始動口である。第 1 特図始動口 2 2 A は上方へ向けて開放し、常時、遊技球が入球可能な入球口(入賞口)である。

第 2 特図始動口 2 2 B の普通電動役物(以下、普電役物という)は、遊技球が始動ゲート 2 1 を通過したことに起因して実行される普通図柄(以下、普図という)の抽選で当りとなると所定の時間開放する。そして、第 1 特図始動口 2 2 A、第 2 特図始動口 2 2 B に遊技球が入賞すると複数種類の乱数が抽出され、特図の保留記憶として記憶される。

## 【 0 0 2 6 】

第 1 および第 2 特図始動口 2 2 A、2 2 B の左側位置には複数の普通入賞口 2 4 が配されている。また、第 2 特図始動口 2 2 B の下方には、開閉板にて開閉される大入賞口 2 5 が配され、盤面最下部にはアウト口 2 8 が設けられている。

尚、遊技盤 1 0 の遊技領域 1 3 には、多数の遊技釘が植設されている。

## 【 0 0 2 7 】

また遊技盤 1 0 の右下端部には、レール 1 2 の外部に、特図表示装置 1 6、特図保留数表示装置 1 7、普通図柄表示装置 1 8、普図保留数表示装置 1 9 が設けてある。尚、特図の保留数の表示は、特図保留数表示装置 1 7 の他に演出図柄表示装置 1 5 でも表示される。

## 【 0 0 2 8 】

図 3 に示すように、パチンコ機 5 0 の裏側は、前記遊技盤 1 0 を脱着可能に取付ける内枠 7 0 が収納されている。内枠 7 0 は、前記前枠 5 2 と同様に、一方の側縁(図 3 の右側)の上下位置が前記外枠 5 1 にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠 7 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方(上流)から球タンク 7 1、タンクレール 7 2、払出ユニット 7 3 が設けられ、払出ユニット 7 3 の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技盤の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク 7 1 からタンクレール 7 2 を介して所定個数の遊技球(賞球)が払出装置 7 3 により払出球流下通路を通り前記上皿 5 5 に払い出される。また、本実施形態では前記賞球を払い出す払出装置 7 3 により貸出ボタンの操作で払い出される貸球も払い出す構成としてある。

## 【 0 0 2 9 】

また、パチンコ機 5 0 の裏側には、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が設けられている。演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 はサブ制御装置に該当する。

## 【 0 0 3 0 】

主制御装置 8 0、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 は遊技盤に設けられ、払出制御装置 8 1、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 は内枠 7 0 に設けられている。図 3 では発射制御装置 8 4 が描かれていないが、払出制御装置 8 1 の下に設けてある。

## 【 0 0 3 1 】

また、球タンク 7 1 の右側には、外部接続端子板 7 8 が設けてあり、外部接続端子板 7 8 により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。尚、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子板には、盤用(遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)と枠用(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、本実施形態では、ひとつの外部接続端子板 7 8 を介して遊技状態や遊技結果を示す信号をホールコンピュータへ送信する。

## 【 0 0 3 2 】

図 4 は本パチンコ機の電氣的構成を示すもので、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 および発射制御装置 8 4 においては、詳細の図示は省略するが、これらの制御装置は何れも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えている。また、主制御装置 8 0 には各種の乱数を抽出する乱数カウン

10

20

30

40

50

タ等も備わっている。

【 0 0 3 3 】

主制御装置 8 0 は、裏配線中継端子板および外部接続端子板 7 8 を介して遊技施設のホールコンピュータと電氣的に接続される。主制御装置 8 0 には、裏配線中継端子板や遊技盤中継端子板を介して、前枠（ガラス枠）5 2 および内枠 7 0 が開放しているか否か検出するガラス枠開放 S W（スイッチ）、内枠開放 S W、第 1 特図始動口 2 2 A への入球を検出する第 1 始動口 S W、第 2 特図始動口 2 2 B への入球を検出する第 2 始動口 S W、普図始動ゲート 2 1 への入球を検出する普図始動 S W、大入賞口 2 5 への入球を検出するカウント S W、普通入賞口 2 4 への入球を検出する普通入賞口 S W 等の検出信号が入力される。

【 0 0 3 4 】

また主制御装置 8 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置 8 1 や、演出中継端子板を介してサブ制御装置たるサブ統合制御装置 8 3 および演出図柄制御装置 8 2 にコマンドを出力し、図柄表示装置中継端子板を介して特図表示装置 1 6、特図保留数表示装置 1 7、普通図柄表示装置 1 8 および普図保留数表示装置 1 9 の表示制御を行なう。

主制御装置 8 0 は、大入賞口 2 5 の開閉駆動する大入賞口ソレノイドを制御して大入賞口を開放作動せしめる。また第 2 特図始動口 2 2 B を開閉する普電役物ソレノイドの作動を制御する。

【 0 0 3 5 】

払出制御装置 8 1 は、球タンクが空状態になったことを検出する球切れ S W、遊技球が払い出されたことを検出する払出 S W、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯 S W 等の検出信号が入力される。主制御装置 8 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータを稼働させて遊技球を払い出させる。また、C R ユニットと電氣的に接続され、精算表示装置 5 9 を介して球貸および精算 S W 5 7、5 8 による貸出要求、精算要求の操作信号を受け付け、C R ユニットとデータを送受し、貸出要求信号に応じて払出モータを稼働させて貸球を払い出させ、C R ユニットに挿入されているプリペイドカードの残高表示を制御する。

【 0 0 3 6 】

発射制御装置 8 4 は、発射停止 S W、発射ハンドルに遊技者が接触（操作）していることを検出するタッチ S W 等の検出信号が入力される。払出制御装置 8 1 を介して主制御装置 8 0 から送られてくるコマンド（タッチ S W の信号や遊技状況を反映している）、発射ハンドルの回動信号および発射停止 S W の信号に基づいて発射モータを制御して遊技球を発射および停止させ、タッチランプの点灯を制御する。

【 0 0 3 7 】

サブ統合制御装置 8 3 は、音量調節 S W や演出ボタン 6 7、ジョグダイヤル 6 8 などの検出信号が入力される。主制御装置 8 0 から送られてくるコマンドに応じて、スピーカ 6 6 を駆動して音声を出力することや、各種 L E D や各種ランプ 6 5 の点灯、消灯等を制御する。更に演出図柄制御装置 8 2 へキャラクタなどを表示する擬似演出や特図の擬似図柄の表示態様のコマンドを送信する。

【 0 0 3 8 】

演出図柄制御装置 8 2 は、L C D パネルユニットや付属ユニットと共に演出図柄表示装置 1 5 を構成している。演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から送られてくるコマンドに応じて L C D パネルの表示を制御する。

【 0 0 3 9 】

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、始動ゲート 2 1 への入球に起因して普図の当否抽選を行い、普図表示装置 1 8 の図柄変動を開始する。前記抽選結果が当たりであれば、表示装置 1 8 に普図の当たり図柄を確定表示して前記普電役物を開放する。これにより第 2 特図始動口 2 2 B への入賞が可能となる。

第 1 又は第 2 特図始動口 2 2 A、2 2 B への入賞があると、これに起因して乱数値が抽

10

20

30

40

50



出され、該乱数値に基づいて特図の当否判定を行い、特図表示装置 16、および演出図柄表示装置 15 の図柄変動を開始する。判定結果が大当たりであれば、各表示装置 15、16 に大当たり図柄を確定表示して大入賞口 25 の開放を伴う大当たり遊技（特別遊技）を実行する構成である。

#### 【0040】

演出図柄表示装置 15 は、特図表示装置 16 に表示される特図に対応する 3 つの擬似図柄を変動表示および確定表示する。また擬似図柄の変動中に背景表示や、動物、人物などのキャラクタを登場させ、大当たりになるか否かといった遊技者の期待感を高める演出を行なう。特に、大当たりを含めて大当たりになる可能性が高いことを示す演出として 2 つの擬似図柄を同一図柄で停止表示するリーチ演出を行う。また演出の一環として、1 度の当否判定に伴う図柄変動期間に複数回の図柄の変動および停止表示を行い、あたかも複数回の当否判定が実行されたかのような擬似連続変動演出をリーチ演出の前に実行可能である。

10

擬似連続変動演出やリーチ演出は表示される前記背景やキャラクタなどが異なる複数種類の演出態様があり、背景やキャラクタは種類に応じて大当たりとなる可能性が高いか否かといった演出態様の信頼度を示唆する示唆表示をなす。

#### 【0041】

前記当否判定の判定結果が大当たりであれば、各表示装置 15、16 に大当たりの特図これに対応する擬似図柄を確定表示して大入賞口 25 の開放を伴う大当たり遊技（特別遊技）を実行する。

大当たり遊技終了後は、当選確率が高確率となる確変機能および特別図柄の変動時間が短縮されるとともに普電役物（第 2 特図始動口 22B）の開放時間が延長される開放延長機能を含む時短機能が付与される特典遊技状態となる。尚、特典遊技状態の時短は大当たり当選時の条件により付与期間が異なる。

20

#### 【0042】

次に図 5 を参照して主制御装置 80 で実行されるプログラム処理の「メインルーチン」の概要を説明する。「メインルーチン」は本処理（S100～S111、S115）と残余処理（S112）とで構成され、2ms 周期又は 4ms 周期の割り込み信号に起因して開始され、最初に正常割り込みか否かを判断する（S100）。この判断は RAM の特定アドレスに特定の数値が書き込まれているか否かに基づいて行われ、ここで否定判断（S100：no）なら初期設定（S115）を実行する。前述の正常割り込みか否かを判断するための数値は、この初期設定の一環として RAM に書き込まれる。

30

#### 【0043】

正常割り込みなら（S100：yes）、初期乱数更新処理（S101）、大当たり判定用乱数の更新処理（S102）、大当たり図柄決定用乱数の更新処理（S103）、普図の当り判定用乱数の更新処理（S104）、普図の当り図柄決定用乱数の更新処理（S105）、特図のリーチに関するリーチ判定用乱数の更新処理（S106）、特図の変動パターンに関する変動パターン決定用乱数の更新処理（S107）、入賞確認処理（S108）、当否判定処理（S109）、各出力処理（S110）、不正監視処理（S111）を行って、次に割り込み信号が入力されるまでの残余時間内には初期乱数更新処理（S112）をループ処理する。

40

#### 【0044】

次に、図 6 に示す「始動入賞確認処理 1」は、前記入賞確認処理（S108）のサブルーチンで、まず、第 1、第 2 特図始動口 22A、22B への入賞を確認し、入賞時に抽出した各種乱数値の記憶処理定を行う処理であり、特許請求の範囲に記載した本発明における「始動入賞検出手段」を含む処理となる。

#### 【0045】

「始動入賞確認処理 1」では、まず第 1、第 2 特図始動口 SW の検出信号に基づいて、第 1、第 2 特図始動口 22A、22B に入賞したか確認する（S200）。入賞があれば（S200：yes）、保留記憶数が既に満杯か確認する（S201）。本実施例における記憶可能な保留記憶の上限数は 4 個である。保留記憶数が満杯でなければ（S201：

50

no)、S202の抽出乱数保留記憶処理において、前記入賞に起因して複数種類の乱数値(大当たり判定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等)を抽出し、保留記憶として記憶する。

【0046】

次にS203の保留個数送信処理では、特図保留数表示装置17の表示制御を行うとともに、サブ総合制御装置83へ保留個数に関する情報を送信する。更にS204の始動入賞信号送信処理では、サブ総合制御装置83へ始動口22A、22Bの入賞があったことを指示する入賞信号を送信する。尚、入賞信号は、保留記憶が満杯(S201:yes)であり、新たに保留記憶が記憶されなくても入賞があったことを送信する。

【0047】

図7ないし図10は特図に関する「当否判定処理」のフローチャートを示す。図7に示すように「当否判定処理」は、大入賞口25を開放させるための特別電動役物が作動中か確認し、作動していなければ(S300:no)、特図が変動中か確認し、変動中でなければ(S301:no)、特図の確定図柄が表示されているか確認する(S302)。尚、特別電動役物が作動中(S300:yes)であれば「特別遊技処理」に移行する。

【0048】

S302の処理で確定図柄が表示中でなければ(S302:no)、図8に示すように、特図の保留記憶があるか確認する(S310)。保留記憶がなければ(S310:no)、「特別遊技処理」に移行する。保留記憶があれば(S310:yes)、記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う(S311)。該シフト処理により特図の保留記憶のうち最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

【0049】

次にS312の処理で、確変フラグを確認して現在の遊技状態が確変状態(高確率)であるか確認する(確変フラグが「1」であれば確変中)。確変中であれば(S312:yes)、確変時の当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる保留記憶の大当たり決定用乱数とを対比して大当たりか否か当否判定を行う(S313)。

確変中でなければ(S312:no)、通常確率(低確率)の当否判定用テーブルと前記大当たり決定用乱数とを対比して大当たりか否か当否判定を行う(S314)。

【0050】

続くS315の処理では、S313又はS314の処理の当否判定が大当たりか否かの確認を行う。

大当たりであれば(S315:yes)、S316の処理において、前記当否判定の対象となる保留記憶の大当たり図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定する。

S317の処理では、前記当否判定の対象となる保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、演出図柄表示装置15に表示される特図の大当たり用の変動時間などといった変動パターンを決定する。

【0051】

変動パターンの決定後、S318で大当たり設定処理を行う。この処理では、前記決定された大当たり図柄に基づき、大当たり遊技の開放パターンの設定を行う。例えば演出図柄表示装置15で実行される大当たり遊技のオープニング演出の時間の設定、エンディング演出の時間の設定、および大入賞口25の開放態様の設定がなされる。更に大当たり遊技終了後の特典遊技状態として確変と時短が付与されるか否かの設定、確変の継続期間を制限する確変カウンタの設定、時短の継続期間を制限する時短カウンタ設定等の処理がなされる。尚、実質的に確変機能および時短機能の付与、確変カウンタおよび時短カウンタの設定は後述する「特別遊技処理」で設定され、ここでの処理は仮設定処理である。

【0052】

S315の処理において、大当たりでなくハズレであれば(S315:no)、演出図柄表示装置15に表示される特図のハズレ用の変動時間などといった変動パターンを決定する処理を行う(S319)。ハズレ設定処理(S320)では、遊技状態が確変、時短であれば、これらの継続期間をカウントする確変回数と時短回数を減算する。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 3 】

S 3 1 8 又は S 3 2 0 の各設定処理の後、S 3 2 1 の処理では、特図表示装置 1 6 の図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置 8 3 へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。変動開始コマンド、図柄指定コマンドには特図の変動パターン、特別図柄の当否判定の判定結果などが含まれる。

続く S 3 2 2 の処理では、シフト処理後 ( S 3 1 1 ) の保留記憶数をサブ統合制御装置 8 3 へ送信し、「特別遊技処理」へ移行する。

尚、S 3 1 5 の処理は特許請求の範囲に記載の「当否判定手段」に相当する。

## 【 0 0 5 4 】

図 7 の S 3 0 1 の処理で特図の変動中のときは ( S 3 0 1 : y e s )、図 9 に示すように、図柄の変動時間が経過したことを確認すると ( S 3 3 0 : y e s )、確定図柄表示処理 ( S 3 3 1 ) において、特図表示装置 1 6 の特図の変動表示を終了させる制御を行い、演出図柄制御装置 8 2 およびサブ統合制御装置 8 3 へ擬似図柄の変動表示および演出表示を終了させるようにコマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。

## 【 0 0 5 5 】

図 7 の S 3 0 2 の処理で特図の確定図柄を表示中であれば ( S 3 0 2 : y e s )、図 1 0 の S 3 4 0 の処理に移行して、確定図柄表示時間が終了したか確認する。確定図柄表示時間が終了していなければ ( S 3 4 0 : n o )、「特別遊技処理」へ移行する。

一方、確定図柄表示時間が終了したことを確認すると ( S 3 4 0 : y e s )、確定図柄表示終了の処理 ( S 3 4 1 ) により特図表示装置 1 6 の特図の確定図柄表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 8 3 へ特図に対応する擬似図柄の確定表示を終了させるようにコマンドを送信する。

## 【 0 0 5 6 】

続いて特図の図柄が大当たりになる組合せであるか確認し ( S 3 4 2 )、大当たりになる組合せであったときは ( S 3 4 2 : y e s )、確変フラグが「1」であれば ( S 3 4 3 : y e s )、確変フラグに「0」をセットする ( S 3 4 4 )。次に、時短フラグが「1」であれば ( S 3 4 5 : y e s )、時短フラグに「0」をセットする ( S 3 4 6 )。これらの処理により大当たり遊技 ( 特別遊技 ) 中での遊技状態を通常状態にリセットする。

## 【 0 0 5 7 】

S 3 4 7 の処理では条件装置の作動を開始させ、S 3 4 8 の処理では役物連続作動装置の作動を開始させる。条件装置は大当たり遊技で役物連続作動装置の作動に必要な装置であり、役物連続作動装置は特別電動役物を連続して作動させる装置である。

そして大当たり開始演出処理 ( S 3 4 9 ) によりサブ統合制御装置 8 3 へ大当たり演出を開始させるようにコマンドを送信し、「特別遊技処理」に移行する。

## 【 0 0 5 8 】

S 3 4 2 の処理で、大当たりになる組合せでなければ ( S 3 4 2 : n o )、確変フラグが「1」であるか確認し ( S 3 5 0 )、確変フラグが「1」であり ( S 3 5 0 : y e s )、確変カウンタ ( 回数 ) が「0」であれば ( S 3 5 1 : y e s )、確変フラグを「0」にセットする ( S 3 5 2 )。

続く処理で時短フラグが「1」であり ( S 3 5 3 : y e s )、時短カウンタ ( 回数 ) が「0」であれば ( S 3 5 4 : y e s )、時短フラグを「0」にセットする ( S 3 5 5 )。

続く S 3 5 6 の状態指定コマンド送信処理では、遊技状態を示す確変フラグや時短フラグの情報等を含む状態指定コマンドを、サブ統合制御装置 8 3 へ送信する。その後、「特別遊技処理」へ移行する。

## 【 0 0 5 9 】

図 1 1 に示すように、「特別遊技処理」は、先ず、役物連続作動装置が作動中か確認し ( S 4 0 0 )、作動中であれば ( S 4 0 0 : y e s )、S 4 0 1 の処理で大入賞口 2 5 が開放中か確認する。

S 4 0 1 の処理で大入賞口が開放中でなければ ( S 4 0 1 : n o )、インターバル中か確認し ( S 4 0 2 )、インターバル中でなければ ( S 4 0 2 : n o )、大当たり終了演出中

10

20

30

40

50

か確認し (S 4 0 3)、大当り終了演出中でなければ (S 4 0 3 : n o)、大当り開始演出時間が経過したか確認し (S 4 0 4)、大当り開始演出時間が経過していれば (S 4 0 4 : y e s)、S 4 0 5 の大入賞口開放処理で大入賞口 2 5 を開放してリターンする。

【 0 0 6 0 】

S 4 0 1 の処理で大入賞口開放中であれば (S 4 0 1 : y e s)、図 1 2 に示すように、大入賞口 2 5 に規定入賞数である 1 0 個の入賞があったか否かの確認 (S 4 1 0)、又は大入賞口 2 5 の開放時間が終了したか否かを確認して (S 4 1 1)、いずれか確認できれば大入賞口 2 5 を閉鎖し (S 4 1 2)、大当りインターバル処理を実行して (S 4 1 3)、リターンする。大当りインターバル処理では、サブ統合制御装置 8 3 へ大当りのインターバル演出を開始させるようにコマンドを送信する。

10

【 0 0 6 1 】

図 1 1 の S 4 0 2 の処理でインターバル中であれば (S 4 0 2 : y e s)、図 1 2 の S 4 1 4 の処理で大当りインターバル時間が経過したか確認し、経過していれば (S 4 1 4 : y e s)、最終ラウンドかどうか確認し (S 4 1 5)、最終ラウンドであれば、(S 4 1 5 : y e s)、大当り終了演出の処理 (S 4 1 6) を実行し、この処理でサブ統合制御装置 8 3 に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。

一方、最終ラウンドでなければ、(S 4 1 5 : n o)、大入賞口 2 5 の開放処理 (S 4 1 7) を実行してリターンする。

【 0 0 6 2 】

図 1 1 の S 4 0 3 の処理で大当り終了演出中であれば (S 4 0 3 : y e s)、図 1 3 に示すように、大当り終了演出時間の終了時間が経過したか確認し (S 4 2 0)、経過していれば (S 4 2 0 : y e s)、役物連続作動装置の作動を停止する処理 (S 4 2 1) を実行し、条件装置の作動を停止する処理 (S 4 2 2) を実行する。

20

【 0 0 6 3 】

続く、S 4 2 3 ~ S 4 2 8 の処理では図 8 の「大当り設定処理 (S 3 2 0)」で設定された設定内容を参照し、大当り遊技後の遊技状態を設定する。即ち S 4 2 3 において、大当り遊技終了後に確変遊技に移行されるか確認し、移行される場合 (S 4 2 3 : y e s) は、確変回数 (前記確変カウンタのカウント値) の設定処理 (S 4 2 4) および確変フラグに「1」をセットする処理 (S 4 2 5) を行う。

次に大当り遊技終了後に時短遊技に移行されるか確認し (S 4 2 6)、移行される場合 (S 4 2 6 : y e s) は、時短回数 (前記確変カウンタのカウント値) の設定処理 (S 4 2 7) および時短フラグに「1」をセットする処理 (S 4 2 8) を行う。

30

その後、サブ統合制御装置 8 3 へ大当り遊技終了のコマンドを送信するとともに (S 4 2 9)、状態指定コマンドとして前記確変遊技状態か否か、時短か否かの情報をサブ統合制御装置 8 3 等へ送信する (S 4 3 0)。その後にリターンする。

【 0 0 6 4 】

次に、サブ統合制御装置 8 3 で実行される図柄変動の演出に関する処理を説明する。サブ統合制御装置 8 3 は、前記 S 3 2 1 の処理 (図 8) で主制御装置 8 0 から送信された変動開始コマンドや図柄指定コマンドを受信し、これらに含まれる特図の変動パターン、特図の当否判定の結果などの情報を得ると演出図柄表示装置 1 5 で実行する演出表示の演出態様を決定する。即ち、特図に対応する擬似図柄の決定、前記擬似連続変動演出を実行するか否かの決定、リーチ演出を実行するか否かの決定、擬似連続変動演出の場合には連続変動する回数の決定、背景やキャラクタなどの大当りになるか否かといった演出の信頼度を示唆する示唆表示の決定、リーチ演出の場合には示唆表示を含むリーチ演出内容が決定される。

40

このようにサブ統合制御装置 8 3 は、リーチ演出を実行するものであるから特許請求の範囲に記載した本発明における「リーチ演出手段」に相当し、また演出態様を決定するのであるから「演出態様選択手段」に相当し、更に擬似連続変動演出の決定、示唆表示の決定を行うものであるから「擬似連続変動演出手段」および「示唆表示手段」に相当する。

50

## 【 0 0 6 5 】

図 1 4 はサブ統合制御装置 8 3 で実行される「図柄演出処理」を示し、この処理では、先ず、主制御装置 8 0 から変動開始コマンドを受信したか否かを確認し ( S 5 0 0 ) 、受信があれば ( S 5 0 0 : y e s ) 、受信した変動パターンの情報が、前記大当たりとなる可能性が高い演出を示す情報でありかつリーチ演出を含めて擬似連続変動演出 ( 図では「擬似連」と略した ) を実行するものであるか確認する ( S 5 0 1 ) 。

擬似連続変動演出であれば ( S 5 0 1 : y e s ) 、 S 5 0 2 の処理で、リーチ演出の態様、擬似連続変動演出の連続変動回数、演出の信頼度を示唆する示唆表示の上限、および演出開始時の示唆表示を選択する。

## 【 0 0 6 6 】

リーチ演出の態様は、図 1 6 に示すように、示唆表示である「雉」、「猿」、「犬」、「桃太郎」、「鬼」に対応する 5 種のリーチ演出態様から 1 種が選択される。これらのリーチ演出態様は何れも、2 つの擬似図柄が揃ってからリーチ演出時間が同一時間である。

## 【 0 0 6 7 】

図 1 7 に示すように、擬似連続変動演出は、5 種類の示唆表示に応じて複数種の「雉擬似連」、「猿擬似連」、「犬擬似連」、「桃太郎擬似連」、「鬼擬似連」があり、実質的に前記リーチ演出の態様と同一の示唆表示の擬似連続変動演出が設定される。例えば「桃太郎リーチ」であれば「桃太郎擬似連」となる。

各種の擬似連続変動演出において連続変動回数が 1 ~ 4 回まで設定してある。例えば「桃太郎擬似連 1」、「桃太郎擬似連 2」、「桃太郎擬似連 3」、「桃太郎擬似連 4」とする。尚、選択された擬似連の種類 ( 例えば「犬擬似連」であれば「犬」 ) が演出の信頼度を示唆する上限の示唆表示である。演出の信頼度は「雉」、「猿」、「犬」、「桃太郎」、「鬼」の順に高くしてある。例えば、「雉擬似連 4」では信頼度は 4 0 % であるのに対して、「桃太郎擬似連 4」では 8 0 % としてあり、更に「鬼擬似連」では連続回数に関わらず信頼度が 1 0 0 % であり、特図の当否判定が大当たりのときのみ選択される。

## 【 0 0 6 8 】

また各種の擬似連は、連続変動回数が多いほど演出の信頼度が高く設定してある。例えば、連続変動回数が 1 回の「桃太郎擬似連 1」では信頼度が 1 5 % であるが、連続変動回数が 4 回の「桃太郎擬似連 4」では 8 0 % としてある。

## 【 0 0 6 9 】

前記「猿擬似連」、「犬擬似連」、「桃太郎擬似連」、「鬼擬似連」が選択された場合には抽選で演出開始時の示唆表示を選択する。勿論、選択される示唆表示は演出の信頼度が上限の示唆表示と同じか又はこれよりもランクが低いものから選択される。例えば「猿擬似連 1」では 1 0 % の割合で「雉」が選択される。

また演出開始時の示唆表示として演出の信頼度が上限のものが選択される割合は連続変動回数に応じて異なり、連続変動回数が多いほど前記割合が低くしてある。例えば、「猿擬似連 1」では 9 0 % であるのに対して、「猿擬似連 4」では 7 5 % としてある。このように図 1 4 の前記 S 5 0 2 の処理において抽選で演出開始時の示唆表示を選択することは特許請求の範囲に記載した本発明における「示唆表示設定手段」に相当する。

## 【 0 0 7 0 】

図 1 4 に戻って、S 5 0 1 の処理で擬似連続変動演出でなければ ( S 5 0 1 : n o ) 、通常のリーチ演出の演出態様を選択する ( S 5 0 3 ) 。

## 【 0 0 7 1 】

S 5 0 2 又は S 5 0 3 の処理の後、続く S 5 0 4 の演出開始処理により S 5 0 2 又は S 5 0 3 で選択された演出態様に演出図柄制御装置 8 2 を介して演出図柄表示装置 1 5 の演出表示を開始させてリターンする。

## 【 0 0 7 2 】

図 1 5 に示すように、サブ統合制御装置 8 3 で実行される「擬似連演出処理 1」では、擬似連続変動演出中であれば ( S 6 0 0 : y e s ) 、 S 6 0 1 の処理において擬似連続変

10

20

30

40

50

動演出中に前記示唆表示を変更して演出を発展させることが可能であるか否かを確認する。即ち、前記 S 5 0 2 の擬似連演出選択処理において選択された演出の信頼度を示唆する上限の示唆表示と、演出開始時または表示中の示唆表示が相違していれば演出を発展させることが可能である。例えば、演出態様として図 1 7 ( c ) に示す「犬擬似連 4」が選択され、演出の信頼度の上限が「犬」の示唆表示であるが、演出開始時の示唆表示が「雉」から開始され、表示中の示唆表示が「雉」又は「猿」の場合に演出の発展が可能である。

【 0 0 7 3 】

前記 S 6 0 1 の処理で発展可能であれば ( S 6 0 1 : y e s )、次に S 6 0 2 の処理では、前記 S 2 0 4 の始動入賞信号により第 1、第 2 特図始動口 2 2 A、2 2 B への入賞があるか確認し、入賞があれば ( S 6 0 2 : y e s )、S 6 0 3 の擬似連演出発展処理において、表示中の示唆表示を 1 ランク上の示唆表示に変更する。例えば、表示中が「雉」であれば「猿」へ、「猿」であれば「犬」へ、「犬」であれば「桃太郎」へ、「桃太郎」であれば「鬼」へ変更する。

尚、示唆表示を変更する前記 S 5 0 2 の処理は特許請求の範囲に記載した本発明における「示唆表示変更手段」に相当する。

【 0 0 7 4 】

図 1 8 ないし図 2 0 に基づいて擬似連続変動演出の 1 例を示す。本演出例は「桃太郎擬似連 4」で演出開始時の示唆表示が「雉」である。図 1 9 ( a ) に示すように、演出図柄表示装置 1 5 の表示画面にはほぼ上下中央位置に 3 つの擬似図柄 1 5 1 が変動表示又は確定表示される。これらの下部左端には保留記憶数を示す保留表示 1 5 2 が表示され、表示画面の上部右端に示唆表示である雉 1 5 3 が表示される。

【 0 0 7 5 】

図 1 8 の始動入賞 A で始動口 2 2 A、2 2 B への入賞があると、図 1 9 ( b ) に示すように示唆表示が雉 1 5 3 から猿 1 5 4 に変更される。更に図 1 8 の始動入賞 B で、示唆表示が猿 1 5 4 から犬 1 5 5 に変更され ( 図 1 9 ( c ) )、更にまた図 1 8 の始動入賞 C で、示唆表示が犬 1 5 5 から桃太郎 1 5 6 に変更される ( 図 2 0 ( a ) )。尚、図 2 0 ( b ) は示唆表示が鬼 1 5 7 の演出態様を示す。

【 0 0 7 6 】

本実施形態によれば、擬似連続変動演出中に第 1 又は第 2 特図始動口 2 2 A、2 2 B への入賞があると、演出の信頼度を示す示唆表示が 1 ランク信頼度の高いものに変更されるので、示唆表示に対する遊技者の関心を高めることができる。よって、従来のように遊技者は、遊技球の発射を停止して擬似連続変動演出の終了を待つのではなく、演出の信頼度を確かめるために始動口 2 2 A、2 2 B への入賞を狙って擬似連続変動演出中に積極的に遊技球を発射することとなり、効果的に遊技者による遊技球の発射停止を防ぐ。また擬似連続変動演出中は変動時間が長く保留記憶が満杯になり易く、満杯時に発射を停止することが多いが、保留記憶が満杯時でも始動口 2 2 A、2 2 B へ入賞させることで演出の信頼度が確認できるので遊技者による発射停止を防ぐ。このように、遊技者を積極的に遊技に参加させ、かつ遊技者に演出の信頼性への関心を持たせることで、遊技性が向上してパチンコ機の稼働率を高めることができる。

【 0 0 7 7 】

また、リーチ演出の示唆表示 ( 演出の信頼度が上限の示唆表示 ) とは別に演出開始時の示唆表示を選択するようになし、かつ演出開始時の示唆表示が上限のものとなっても、そのようになる確率を、擬似連続変動演出の連続変動回数が多いほど低確率としたので次のような効果が得られる。即ち、連続変動回数が多いほど擬似連続変動演出時間が長く、始動口へ入賞させる回数が増す。しかしながら演出開始時から演出の信頼度の高い示唆表示を行うと遊技者は発射をやめてしまうが、信頼度の低い示唆表示から演出を開始して示唆表示が変更される確率を高くすることで、示唆表示の変更を期待して遊技者は発射を継続する。更に始動口入賞で示唆表示が変更しなくても、遊技者は複数回の擬似連続変動演出であることを期待して、少ない連続変動の場合でも遊技者に遊技球の発射を継続させることができる。

## 【 0 0 7 8 】

本実施形態において、リーチ演出の示唆表示（演出の信頼度の上限の示唆表示）よりもランクの低い示唆表示により擬似連続変動演出が開始され、演出中に始動口 2 2 A , 2 2 B への入賞が無く、示唆表示が変更されないまま擬似連続変動演出が終了したときは、その後のリーチ演出を前記変更されないままの示唆表示のリーチ演出に変更することが望ましい。この場合、リーチ演出は何れの示唆表示であってもリーチ演出時間は同じとしたので、リーチ演出を変更しても変動時間が合わなくなるなどと言った不具合が生じない。

## 【 0 0 7 9 】

また本実施形態では、擬似連続変動演出はリーチ演出と関連して大当たりとなる可能性が高い演出として実行するようにしたが、これに限らず、リーチ演出なしにハズレとなるハズレ演出と関連して擬似連続変動演出を実行するようになり、該擬似連続変動演出中の始動口 2 2 A , 2 2 B への入賞に応じて示唆表示を変更する構成としてもよい。

10

## 【 0 0 8 0 】

次に、図 2 1 および図 2 2 に基づいて本発明を適用した第 2 の実施形態のパチンコ機を説明する。本実施形態のパチンコ機の基本構造は前記第 1 の実施形態のそれとほぼ同一で、相違点を中心に説明する。

本実施形態のパチンコ機は、擬似連続変動演出中に示唆表示が変更可能な期間を設定し、該期間にて始動口 2 2 A , 2 2 B への入賞があると、示唆表示を演出の信頼度の高い表示に変更する構成とした。更に詳しくは、図 2 2 に示すように、擬似連続変動演出中の示唆表示時間を、各擬似変動回ごとに分割し、示唆表示時間を前記示唆表示を変更可能な期間として、示唆表示時間に入賞することで示唆表示を変更可能とした。

20

## 【 0 0 8 1 】

図 2 1 は、本パチンコ機のサブ統合制御装置で実行される「擬似連演出処理 2」を示す。この処理では、まず擬似連続変動演出中であれば（S 6 1 0 : y e s）、S 6 1 1 の処理において擬似連続変動演出中に前記示唆表示を変更して演出を発展させることが可能であるか否かを確認する。即ち、演出の信頼度を示す上限の示唆表示と、演出開始時または表示中の示唆表示が相違していれば演出を発展させることが可能である。例えば、演出態様として図 1 7 ( C ) に示す「犬擬似連 4」が選択され、演出の信頼度の上限が「犬」の示唆表示であるが、演出開始時の示唆表示が「雉」から開始され、表示中の示唆表示が「雉」又は「猿」の場合に演出の発展が可能である。

30

## 【 0 0 8 2 】

前記 S 6 1 1 の処理で発展可能であれば（S 6 1 1 : y e s）、示唆表示が表示（演出）されているか確認する（S 6 1 2）。示唆表示中であれば（S 6 1 2 : y e s）、次に、第 1、第 2 特図始動口 2 2 A , 2 2 B への入賞があるか確認し（S 6 1 3）、入賞があれば（S 6 1 3 : y e s）、S 6 1 4 の擬似連演出発展処理において、表示中の示唆表示を信頼度の高い示唆表示に変更する。例えば、図 2 2 の「始動入賞 B」において、「擬似 3」変動の「雉」示唆表示中に入賞があり、これにより示唆表示を「雉」から「犬」へ変更せしめる。

尚、示唆表示の変更は、例えば「雉」から「犬」へと「猿」を飛び越すように変更したり、「雉」から「桃太郎」へと「猿」、「犬」を飛び越すように変更してもよく、演出の信頼度の低いものから高いものへの変更であれば、必ずしも信頼度順に変える必要はない。

40

図 2 2 の図例では信頼度の上限が「犬」であり、「始動入賞 C」では示唆表示は変更されない。

## 【 0 0 8 3 】

本実施形態によれば、前記第 1 の実施形態と同様な作用効果が得られる上、単に擬似連続変動演出中に始動口 2 2 A , 2 2 B へ入賞させるだけではなく所定のタイミングで入らないといけなないので、遊技性を向上させることができ、遊技者に擬似連続変動演出中の発射のタイミングにも関心を持たせ、より効果的に遊技者による発射停止を防ぐことができる。

50

## 【 0 0 8 4 】

次に、図 2 3 ないし図 2 6 に基づいて本発明を適用した第 3 の実施形態のパチンコ機を説明する。本実施形態のパチンコ機の基本構造は前記第 1 の実施形態のそれとほぼ同一で、相違点を中心に説明する。

本実施形態のパチンコ機は、擬似連続変動演出中に始動口 2 2 A , 2 2 B への入賞があると、抽選を行い当選することで、示唆表示を変更する構成とするとともに、保留記憶が満杯時に始動口 2 2 A , 2 2 B へ入賞して過剰入賞となったときに示唆表示を変更する構成としたものである。

## 【 0 0 8 5 】

図 2 3 は、本パチンコ機の主制御装置で実行される「始動入賞処理 2」を示し、この処理では、先ず第 1、第 2 特図始動口 2 2 A , 2 2 B に入賞したか確認する ( S 2 1 0 )。入賞があれば ( S 2 1 0 : y e s )、保留記憶数が既に満杯か確認する ( S 2 1 1 )。本実施例における記憶可能な保留記憶の上限数は 4 個である。保留記憶数が満杯でなければ ( S 2 1 1 : n o )、S 2 1 2 の抽出乱数保留記憶処理において、前記入賞に起因して複数種類の乱数値 ( 大当り判定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等 ) を抽出し、保留記憶として記憶する。

10

## 【 0 0 8 6 】

次に S 2 1 3 の保留個数送信処理では、特図保留数表示装置 1 7 の表示制御を行うとともに、サブ総合制御装置 8 3 へ保留個数に関する情報を送信する。更に S 2 1 4 の始動入賞信号送信処理では、サブ総合制御装置 8 3 へ始動口 2 2 A , 2 2 B の始動入賞があったことを指示する入賞信号を送信する。

20

一方、S 2 1 1 の処理で保留記憶が満杯であれば ( S 2 1 1 : y e s )、S 2 1 5 の過剰入賞信号送信処理で、サブ総合制御装置 8 3 へ、始動口 2 2 A , 2 2 B への入賞があったがこれが過剰信号であることを指示する入賞信号を送信する。

## 【 0 0 8 7 】

図 2 4 は、本パチンコ機のサブ総合制御装置で実行される「擬似連演出処理 3」を示し、この処理では、先ず擬似連続変動演出中であれば ( S 6 2 0 : y e s )、S 6 2 1 の処理において擬似連続変動演出中に前記示唆表示を変更して演出を発展させることが可能であるか否かを確認する。即ち、演出の信頼度を示す上限の示唆表示と、演出開始時または表示中の示唆表示が相違していれば演出を発展させることが可能である。例えば、演出態様として前記「犬擬似連 4」が選択され、演出の信頼度の上限が「犬」の示唆表示であるが、演出開始時の示唆表示が「雉」から開始され、表示中の示唆表示が「雉」又は「猿」の場合に演出の発展が可能である。

30

## 【 0 0 8 8 】

前記 S 6 2 1 の処理で発展可能であれば ( S 6 2 1 : y e s )、次に、前記 S 2 1 4 の始動入賞信号により第 1、第 2 特図始動口 2 2 A , 2 2 B への有効な始動入賞があるか確認し ( S 6 2 2 )、入賞があれば ( S 6 2 2 : y e s )、続く S 6 2 3 の処理で擬似連続変動演出を発展 ( 示唆表示を変更 ) させるか否かの抽選を行なう。続く S 6 2 4 の処理では前記抽選の結果が当選か否か確認する。

一方、前記 S 6 2 2 の処理で始動入賞が無ければ ( S 6 2 2 : n o )、前記 S 2 1 5 の過剰入賞信号により第 1、第 2 特図始動口 2 2 A , 2 2 B への過剰入賞があるか確認する ( S 6 2 5 )。

40

## 【 0 0 8 9 】

前記 S 6 2 4 の処理において抽選結果が当選の場合 ( S 6 2 4 : y e s )、又は前記 S 6 2 5 の処理において過剰入賞がある場合 ( S 6 2 5 : y e s ) には、S 6 2 6 の擬似連演出発展処理において、表示中の示唆表示を 1 ランク上の示唆表示に変更する。例えば、図 2 6 に示す「始動入賞 B」、「始動入賞 C」において、示唆表示を「雉」から「猿」へ、「猿」から「犬」へ変更する。

前記 S 6 2 4 の処理の抽選結果がハズレの場合 ( S 6 2 4 : n o )、又は前記 S 6 2 5 の処理の過剰入賞が無い場合 ( S 6 2 5 : n o ) には、図 2 6 に示す「始動入賞 A」のように

50



示唆表示の変更をしない。

尚、擬似連続変動演出を発展させるか否かの抽選する前記 S 6 2 3 の処理は特許請求の範囲に記載した本発明における「示唆表示変更抽選手段」に相当する。

#### 【0090】

前記「擬似連演出処理 3」において、保留記憶が満杯でない始動入賞時に擬似連続変動演出を発展（示唆表示を変更）させる割合は、図 2 5（a）に示すように、設定された擬似連続変動演出の変動回数が多いほど低くしてある。例えば「猿擬似連」の場合、変動回数が 1 回の「猿擬似連 1」では変更割合を 90% とし、変動回数が 4 回の「猿擬似連 4」では 60% としてある。

また前記変更割合は演出の信頼度が高い示唆表示の擬似連続変動演出ほど当選確率が低くしてある。例えば「犬擬似連 1」では当選確率が 80%、「犬擬似連 4」では 50% であるのに対し、「犬」よりも信頼度が高い「桃太郎擬似連 1」では 70%、「桃太郎擬似連 4」では 40% としてある。

尚、保留記憶が満杯で過剰入賞の場合には、図 2 5（b）に示すように、変動回数、信頼度に関わらず示唆表示を変更させる。

#### 【0091】

本実施形態によれば、前記第 1 の実施形態と同様な作用効果が得られる上、保留記憶を記憶する始動口 2 2 A、2 2 B への有効な入賞があったときに抽選をしてその結果に応じて示唆表示を変更するように構成したので、示唆表示が変更されない場合、そのことが前記抽選によりにより変更されないのか示唆表示が上限のために変更されないのか遊技者が判断できず、遊技者は発射を継続することとなり、より効果的に遊技者による発射停止を防ぐことができる。

また、前記抽選により示唆表示が変更される割合は、設定された擬似連続変動演出の変動回数が多い場合や、演出の信頼度の高い場合ほど低くしたので、信頼度が高い示唆表示に変更され難く、信頼度の高い示唆表示に変更させようとして遊技者が積極的に始動口への入賞を狙うのでより効果的に発射停止を防ぐことができる。

更に始動口 2 2 A、2 2 B への過剰入賞により示唆表示を変更させるので、過剰入賞を嫌って保留記憶の満杯時に発射を停止する傾向の遊技者においても、発射を停止することなく、示唆表示の変更を狙って積極的に遊技球を発射することとなり、効果的に遊技者による発射停止を防ぐ。

#### 【0092】

尚、本発明は前記各実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、前記実施形態では、サブ統合制御装置 8 3 にて、示唆表示の変更に関する処理である「図柄演出処理」、「擬似連演出処理」等の処理を実行するようにしたが、これらの処理を演出図柄制御装置 8 2 にて処理する構成でもよい。

#### 【符号の説明】

#### 【0093】

1 0 遊技盤

1 5 演出図柄表示装置（図柄表示装置）

2 2 A 第 1 の特別図柄始動口

2 2 B 第 2 の特別図柄始動口（電動役物）

5 0 パチンコ機（弾球遊技機）

8 0 主制御装置（始動入賞検出手段、当否判定手段）

8 3 サブ統合制御装置（サブ制御装置、リーチ演出手段、演出態様選択手段、擬似連続変動演出手段、示唆表示手段、示唆表示変更手段、示唆表示変更抽選手段、示唆表示設定手段）

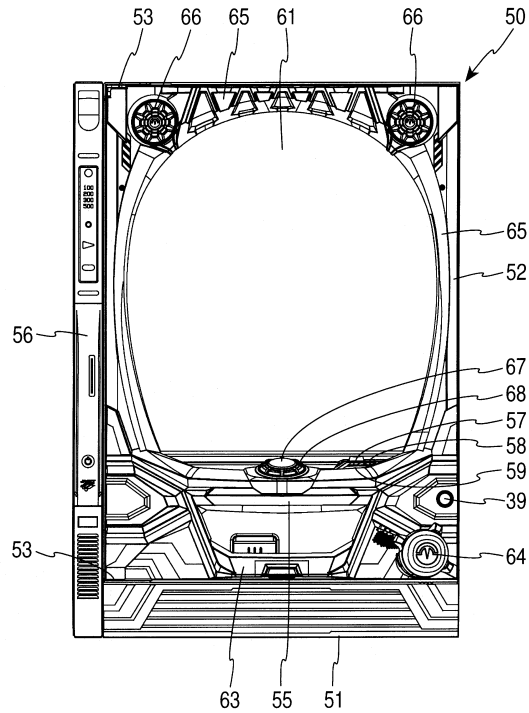
10

20

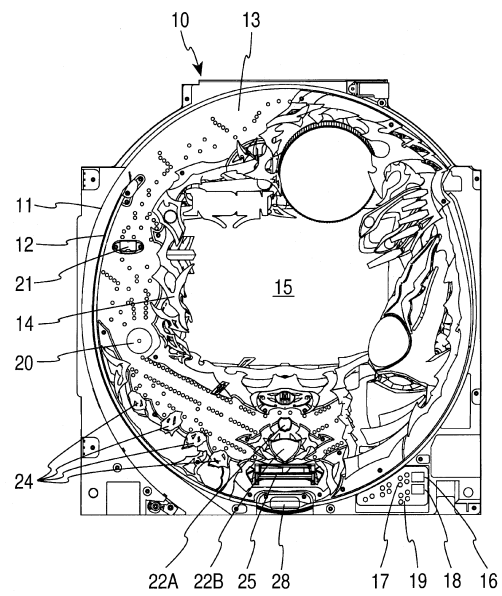
30

40

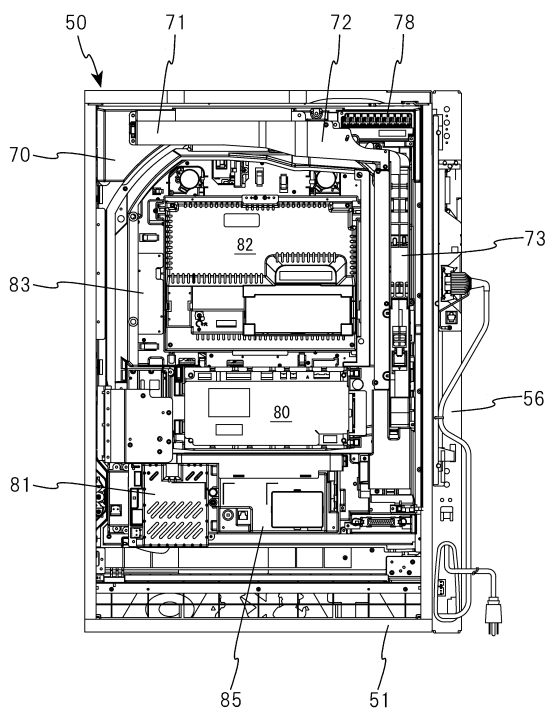
【図 1】



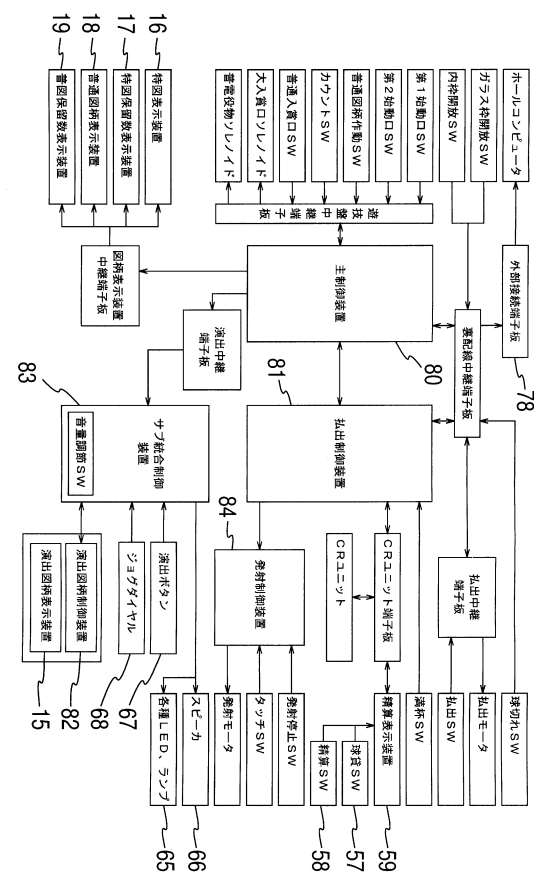
【図 2】



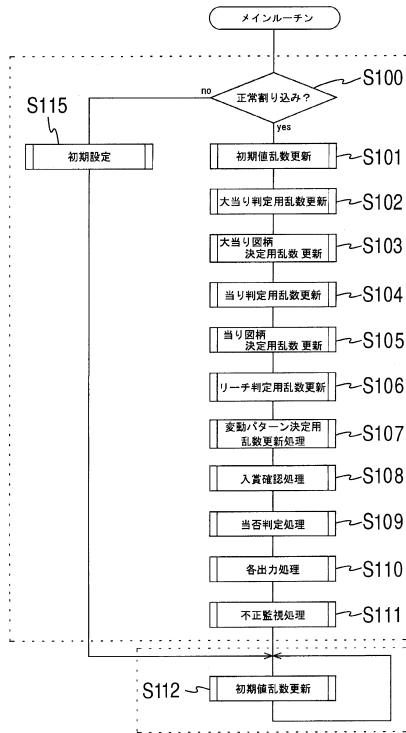
【図 3】



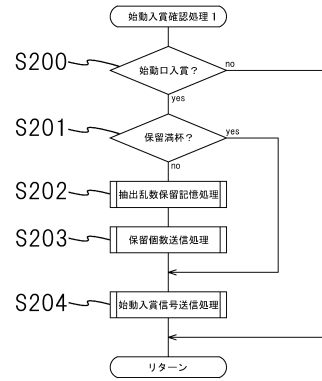
【図 4】



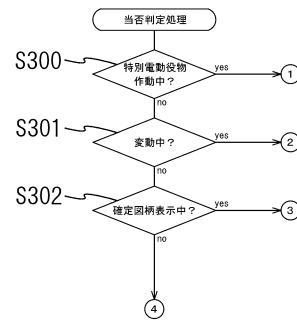
【図 5】



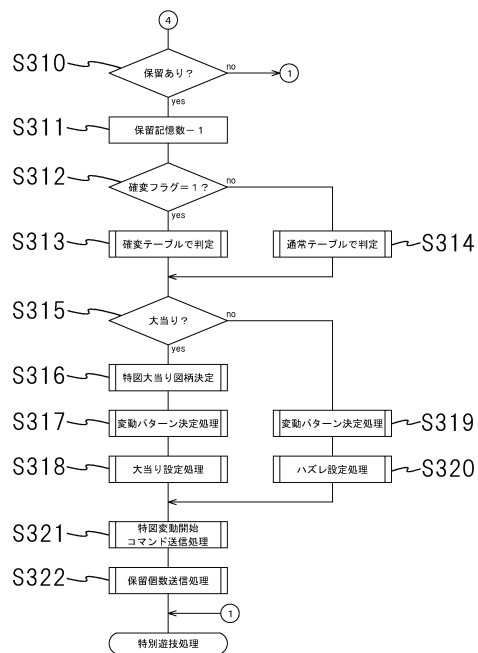
【図 6】



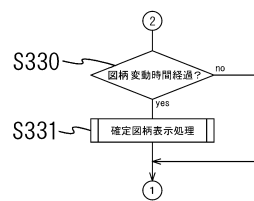
【図 7】



【図 8】

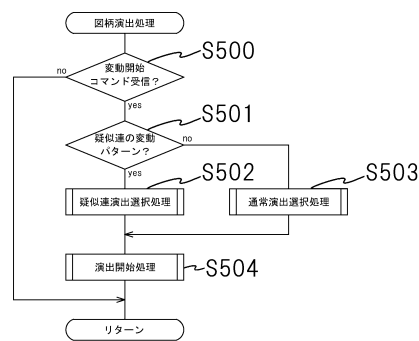


【図 9】





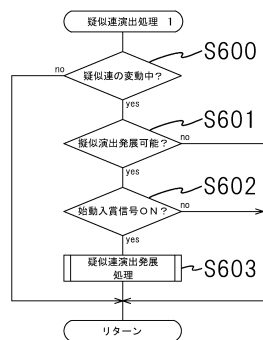
【図 1 4】



【図 1 6】

| リーチ名   | リーチ時間 |
|--------|-------|
| 雉リーチ   | 30秒   |
| 猿リーチ   | 30秒   |
| 犬リーチ   | 30秒   |
| 桃太郎リーチ | 30秒   |
| 鬼リーチ   | 30秒   |

【図 1 5】



【図 1 7】

(a)

| 疑似演出名  | 信頼度 | 開始割合 (%) |   |   |     |
|--------|-----|----------|---|---|-----|
|        |     | 雉        | 猿 | 犬 | 桃太郎 |
| 雉疑似連 1 | 5   | 100      | — | — | —   |
| 雉疑似連 2 | 10  | 100      | — | — | —   |
| 雉疑似連 3 | 20  | 100      | — | — | —   |
| 雉疑似連 4 | 40  | 100      | — | — | —   |

(b)

| 疑似演出名  | 信頼度 | 開始割合 (%) |    |   |     |
|--------|-----|----------|----|---|-----|
|        |     | 雉        | 猿  | 犬 | 桃太郎 |
| 猿疑似連 1 | 7   | 10       | 90 | — | —   |
| 猿疑似連 2 | 15  | 15       | 85 | — | —   |
| 猿疑似連 3 | 25  | 20       | 80 | — | —   |
| 猿疑似連 4 | 50  | 25       | 75 | — | —   |

(c)

| 疑似演出名  | 信頼度 | 開始割合 (%) |    |    |     |
|--------|-----|----------|----|----|-----|
|        |     | 雉        | 猿  | 犬  | 桃太郎 |
| 犬疑似連 1 | 10  | 5        | 5  | 90 | —   |
| 犬疑似連 2 | 20  | 7        | 8  | 85 | —   |
| 犬疑似連 3 | 30  | 8        | 12 | 80 | —   |
| 犬疑似連 4 | 60  | 10       | 15 | 75 | —   |

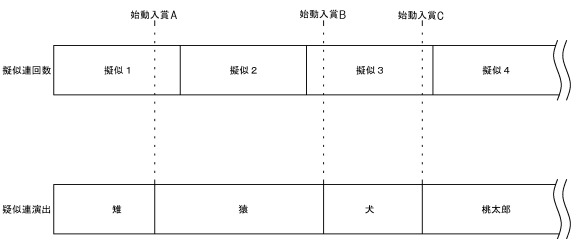
(d)

| 疑似演出名    | 信頼度 | 開始割合 (%) |   |   |     |
|----------|-----|----------|---|---|-----|
|          |     | 雉        | 猿 | 犬 | 桃太郎 |
| 桃太郎疑似連 1 | 15  | 3        | 3 | 4 | 90  |
| 桃太郎疑似連 2 | 30  | 5        | 5 | 5 | 85  |
| 桃太郎疑似連 3 | 40  | 6        | 7 | 7 | 80  |
| 桃太郎疑似連 4 | 80  | 8        | 8 | 9 | 75  |

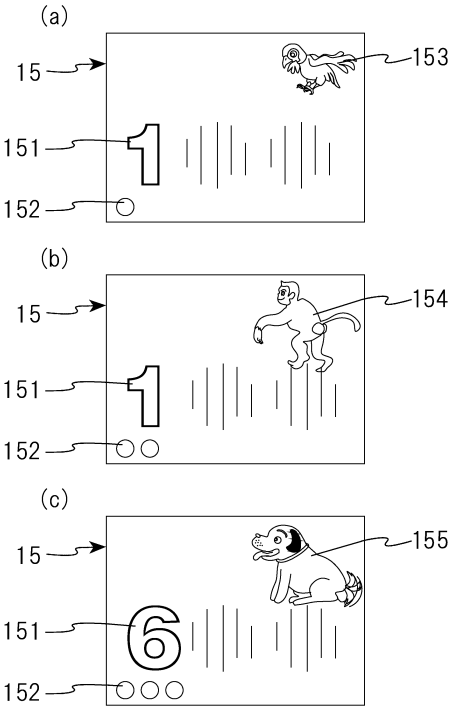
(e)

| 疑似演出名  | 信頼度 | 開始割合 (%) |    |    |     |
|--------|-----|----------|----|----|-----|
|        |     | 雉        | 猿  | 犬  | 桃太郎 |
| 鬼疑似連 1 | 100 | 10       | 20 | 30 | 40  |
| 鬼疑似連 2 | 100 | 15       | 20 | 30 | 35  |
| 鬼疑似連 3 | 100 | 20       | 25 | 25 | 20  |
| 鬼疑似連 4 | 100 | 40       | 30 | 20 | 10  |

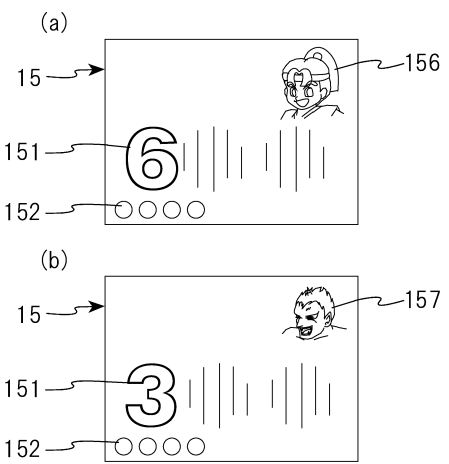
【図 1 8】



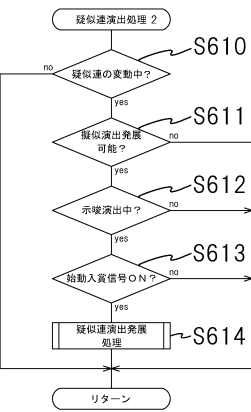
【図 19】



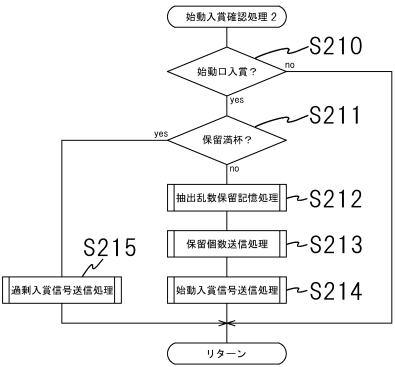
【図 20】



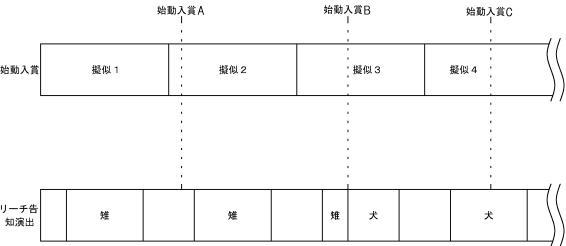
【図 21】



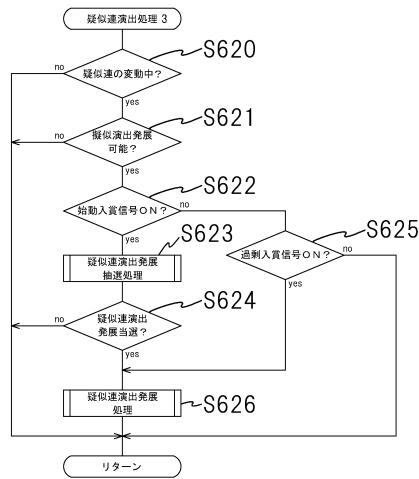
【図 23】



【図 22】



【図 2 4】



【図 2 5】

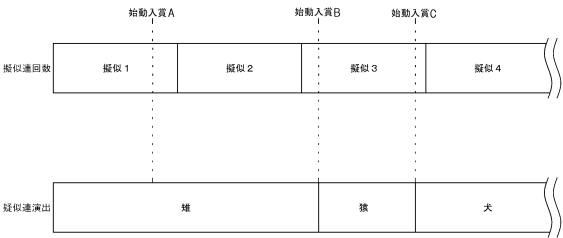
(a) 始動入賞信号受信時

| 疑似回数  | 変更割合 (%) |    |    |     |
|-------|----------|----|----|-----|
|       | 雄        | 猿  | 犬  | 桃太郎 |
| 疑似連 1 | 100      | 90 | 80 | 70  |
| 疑似連 2 | 90       | 80 | 70 | 60  |
| 疑似連 3 | 80       | 70 | 60 | 50  |
| 疑似連 4 | 70       | 60 | 50 | 40  |

(b) 通判入賞信号受信時

| 疑似回数  | 変更割合 (%) |     |     |     |
|-------|----------|-----|-----|-----|
|       | 雄        | 猿   | 犬   | 桃太郎 |
| 疑似連 1 | 100      | 100 | 100 | 100 |
| 疑似連 2 | 100      | 100 | 100 | 100 |
| 疑似連 3 | 100      | 100 | 100 | 100 |
| 疑似連 4 | 100      | 100 | 100 | 100 |

【図 2 6】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-188086(JP,A)  
特開2005-103044(JP,A)  
特開2011-087667(JP,A)  
特開2010-063603(JP,A)  
特開2010-110402(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02