

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3934078号
(P3934078)

(45) 発行日 平成19年6月20日(2007.6.20)

(24) 登録日 平成19年3月30日(2007.3.30)

(51) Int. Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

A63F 7/02 304D

請求項の数 3 (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2003-101321 (P2003-101321)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成15年4月4日(2003.4.4)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2004-305350 (P2004-305350A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成16年11月4日(2004.11.4)		シャイン60
審査請求日	平成16年12月20日(2004.12.20)	(74) 代理人	100092897
早期審査対象出願			弁理士 大西 正悟
		(72) 発明者	多鹿 剛司
			東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
			ミー株式会社内
		(72) 発明者	田中 祐平
			東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
			ミー株式会社内
		審査官	▲吉▼川 康史
			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】

図柄の変動表示が可能な図柄表示装置と、
始動入賞口に遊技球が入賞する毎に乱数を取得する乱数取得手段と、
前記乱数取得手段で取得された乱数に基づき特別遊技を実行するか否かの判定を実行する実行判定手段と、

前記実行判定手段による判定結果に基づいて前記図柄表示装置に前記図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程制御を行う図柄制御手段と、

前記実行判定手段により特別遊技を実行すると判定されたとき、前記図柄制御手段により前記図柄を変動表示させた後に予め定められた当たり図柄を停止表示させ、遊技領域に設けられた可変入賞口を入賞容易とする特別遊技を行わせる特別遊技実行手段とを備えた遊技機において、

予め設定されているキャラクタ別に、図柄の変動表示中に前記図柄表示装置にて表示可能である予告パターンを複数備えて構成されるパターン群テーブルを複数記憶している記憶手段と、

前記予告パターンを取得するための予告乱数を取得する予告乱数取得手段と、

前記記憶手段からいずれかのパターン群テーブルを選択し、前記予告乱数取得手段により取得された前記予告乱数に基づき、選択された前記パターン群テーブルに複数記憶されている予告パターンのうち、所定のキャラクタを用いた予告パターンを選択する予告パターン選択手段と、

10

20

前記予告パターン選択手段により選択された前記所定のキャラクタを用いた予告パターンを図柄の変動表示中に前記図柄表示装置において表示する予告パターン実行手段と、
遊技者により入力操作が可能な操作手段と、
遊技者による前記操作手段の操作に応じて行われるサブゲームを実行するサブゲーム実行手段と、

前記サブゲームの実行結果を判定するゲーム結果判定手段と、

前記ゲーム結果判定手段により前記サブゲームの実行結果が予め設定されている所定の条件を満たさないと判定されたときには、前記予告パターン選択手段により選択可能となる前記パターン群テーブルを変更せず、前記ゲーム結果判定手段により前記サブゲームの実行結果が予め設定されている所定の条件を満たしたと判定されたときには、前記予告パターン選択手段によりそれまで選択できなかった前記パターン群テーブルを選択可能な前記パターン群テーブルとして新たに設定するパターン設定手段とを備え、

10

前記予告パターン選択手段は、前記パターン設定手段により選択可能に設定された前記パターン群テーブルからいずれかのパターン群テーブルを選択することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記予告パターンは、当該図柄の変動表示の終了後に、前記特別遊技が行われる可能性を示すものであることを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記操作手段は、前記特別遊技中の所定時間内において遊技者により操作可能であることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の弾球遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明はパチンコ機に代表される弾球遊技機に関し、特に図柄表示装置に表示される図柄が予め設定された当たり図柄となった場合に特別遊技を行う弾球遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来のパチンコ遊技機等の弾球遊技機では、遊技領域を構成する遊技盤の中央部に液晶表示器等による図柄表示装置を設けたものが一般に知られており、遊技領域に設けられた始動入賞口内に遊技球が入賞したときに、図柄表示装置において図柄（変動図柄）を変動表示させた後に停止表示したときの図柄（停止図柄）が、予め設定された当たり図柄であった場合、特別遊技状態（大当たり）を成立させるように構成されている。この特別遊技状態においては、遊技領域の下部に設けられた可変入賞口（大入賞口）を開放して遊技球の入賞を容易にして、遊技者が大量の遊技球を獲得できるようになっている。

30

【0003】

上記のような構成の弾球遊技機において、図柄（変動図柄）の変動表示が行われるときに、この変動図柄とともにキャラクタ（例えば、人物、動物、植物、機械等）を表示して、リーチになる可能性を予告（リーチ予告）するもの（例えば、特許文献 1 を参照）や、大当たりになる可能性を予告（大当たり予告）するものが知られている（例えば、特許文献 2 を参照）。このようにキャラクタを用いることで、リーチになる可能性や大当たりになる可能性への期待感を高めるとともに、予告内容をより分かり易く報知できるようになっている。

40

【0004】

【特許文献 1】

特開平 10 - 127883 号公報

【特許文献 2】

特開 2002 - 346098 号公報

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記文献に記載の弾球遊技機では、リーチ予告や大当たり予告の際に用い

50

られるキャラクタは固定されていた。その結果、長時間に亘って遊技を行うような遊技者にとっては、リーチ予告や大当たり予告が表示される毎に同様の演出表示に飽きてくる。しかしながら、遊技者は単にこの演出表示を眺めているだけで遊技に介入することはできず、ゲーム性に乏しい面があった。

【0005】

本発明はこのような問題に鑑みたもので、遊技者による所定操作に応じて図柄の変動時に表示されるキャラクタを設定することができる、ゲーム性の高い興趣あふれる弾球遊技機を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】

このような目的達成のため、本発明は、図柄の変動表示が可能な図柄表示装置と、始動入賞口に遊技球が入賞する毎に乱数を取得する乱数取得手段（例えば、本実施例における図柄変動要素取得手段621）と、乱数取得手段で取得された乱数に基づき特別遊技を実行するか否かの判定を実行する実行判定手段（例えば、当たり乱数判定手段623）と、実行判定手段による判定結果に基づいて図柄表示装置に図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程制御を行う図柄制御手段と、実行判定手段により特別遊技を実行すると判定されたとき、前記図柄制御手段により前記図柄を変動表示させた後に予め定められた当たり図柄を停止表示させ、遊技領域に設けられた可変入賞口（例えば、本実施例における大入賞口13）を入賞容易とする特別遊技を行わせる特別遊技実行手段とを備えた遊技機において、予め設定されているキャラクタ別に、図柄の変動表示中に図柄表示装置にて表示可能である予告パターンを複数備えて構成されるパターン群テーブルを複数記憶している記憶手段（例えば、本実施例における予告パターン群メモリ624e）と、前記予告パターンを取得するための予告乱数を取得する予告乱数取得手段と、記憶手段からいずれかのパターン群テーブルを選択し、予告乱数取得手段により取得された予告乱数に基づき、選択されたパターン群テーブルに複数記憶されている予告パターンのうち、所定のキャラクタを用いた予告パターンを選択する予告パターン選択手段（例えば、本実施例における予告パターン選択手段624f）と、予告パターン選択手段により選択された所定のキャラクタを用いた予告パターンを図柄の変動表示中に図柄表示装置において表示する予告パターン実行手段と、遊技者により入力操作が可能な操作手段（例えば、本実施例における操作スイッチ6）と、遊技者による操作手段の操作に応じて行われるサブゲームを実行するサブゲーム実行手段と、サブゲームの実行結果を判定するゲーム結果判定手段と、ゲーム結果判定手段によりサブゲームの実行結果が予め設定されている所定の条件を満たさないと判定されたときには、予告パターン選択手段により選択可能となるパターン群テーブルを変更せず、ゲーム結果判定手段によりサブゲームの実行結果が予め設定されている所定の条件を満たしたと判定されたときには、予告パターン選択手段によりそれまで選択できなかったパターン群テーブルを選択可能なパターン群テーブルとして新たに設定するパターン設定手段とを備え、予告パターン選択手段は、パターン設定手段により選択可能に設定されたパターン群テーブルからいずれかのパターン群テーブルを選択する。

【0007】

なお、予告パターンは、当該図柄の変動表示の終了後に、特別遊技が行われる可能性（いわゆる大当たり予告）を示すものである。

【0008】

このような構成により、遊技者による所定操作に応じて図柄の変動表示時に表示される予告パターンのキャラクタを設定することができる、ゲーム性の高い興趣あふれる弾球遊技機を提供することができる。

【0009】

また、操作手段は、特別遊技中の所定時間内において（例えば、本実施例におけるサブゲーム（すなわちスロットゲーム））遊技者により操作可能であるように構成してもよい。

【0010】

このような構成により、遊技者が従来大当たりの様子を見ているだけであった特別遊技中

10

20

30

40

50

において、遊技者が操作手段を操作して遊技に積極的に参加して楽しむことができる弾球遊技機を提供することができる。

【 0 0 1 7 】

【 発明の実施の形態 】

以下、図面を参照して本発明の好ましい実施形態について説明する。本発明における弾球遊技機の一例としてのパチンコ機 P M について説明する。図 1 は、パチンコ機 P M の正面図である。

【 0 0 1 8 】

このパチンコ機 P M には遊技機の外郭保持枠をなす外枠 1 と、この外枠 1 と開閉自在に軸支された前枠 2 (図示略) が設けられている。そして、前枠 2 は、ガラス扉 3 (図示略) 、球受け皿 4 と、打球ハンドル 5 と、押圧操作が可能である操作スイッチ 6 と、レール 7 で区画された遊技領域 1 0 を備える遊技盤 8 等から構成されている。

10

【 0 0 1 9 】

遊技領域 1 0 には、賞球の払出条件となる複数の一般入賞口 1 1 と、賞球の払出条件となるとともに後述する図柄表示装置 2 0 の図柄の変動開始条件となる始動入賞口 1 2 と、大入賞口 1 3 と、遊技球を回収するアウト口 1 4 と、図示しない打球の落下に影響を与える風車や多数の遊技釘等が設けられている。そして、遊技領域 1 0 の略中央には、後述する変動図柄や停止図柄や演出パターン等の画像及び図柄を表示する図柄表示装置 2 0 が設けられている。

【 0 0 2 0 】

20

図柄表示装置 2 0 の上部には、図柄表示装置 2 0 による図柄の変動中に始動入賞口 1 2 に入賞した入賞球数を表示する 4 個の L E D 等から構成される保留球ランプ 3 0 が設けられている。本実施例では、4 個を上限として、(図柄変動中に) 始動入賞口 1 2 に入賞がある毎に、保留球ランプ 3 0 を 1 個ずつ点灯させる。そして、図柄表示装置 2 0 において変動図柄の変動表示が開始される毎に、点灯している保留球ランプ 3 0 を 1 個ずつ消灯させる。

【 0 0 2 1 】

このような構成のパチンコ機 P M において、遊技者が打球ハンドル 5 を操作すると、球受け皿 4 から遊技球が 1 個ずつ打球発射部 (不図示) に送られ、操作量に応じた強度で遊技領域 1 0 に打球が発射される。発射された打球は上述した入賞口 1 1 , 1 2 或いはアウト口 1 4 に流下し、上述した入賞口 1 1 , 1 2 に入賞した場合には所定の賞球が球受け皿 4 に払い出される。また、上述した入賞口 1 1 , 1 2 のうち始動入賞口 1 2 に打球が入賞すると、所定の賞球が球受け皿 4 に払い出され、図柄表示装置 2 0 に表示された図柄が変動を開始する。ここで、詳細は後述するが、本発明においては、図柄表示装置 2 0 において所定時間、所定の動画像及び図柄の変動態様を表示が行われた後に、図柄の変動を停止する。このとき、この図柄表示装置 2 0 に表示された図柄の停止態様が予め定められた当たり図柄 (例えば、1 ~ 9 のぞろ目) の場合には大当たりとなり、開放されて入賞が容易となった大入賞口 1 3 に打球が入賞すると、遊技者には大量の賞球が払い出される。

30

【 0 0 2 2 】

以上のように構成されたパチンコ機 P M に設けられている制御装置について図を用いて説明する。図 2 は、この制御装置による制御の概略を示すブロック図である。この制御装置は、C P U , R O M , R A M 等の種々の電子部品より構成されている遊技制御手段 5 0 によりゲームの制御を行う。

40

【 0 0 2 3 】

遊技制御手段 5 0 には、操作スイッチ 6 に内蔵されて操作スイッチ 6 の (押圧) 操作を検出するための操作検出装置 6 a と、始動入賞口 1 2 に内蔵された始動口入賞検出装置 1 2 a と、大入賞口 1 3 に内蔵された大入賞口入賞検出装置 1 3 a と、大入賞口 1 3 内の特定領域 (図示せず) に内蔵された特定領域通過検出装置 1 3 b 等が電氣的に接続しており、これらから検出信号が遊技制御手段 5 0 に入力される。

【 0 0 2 4 】

50

遊技制御手段 50 は、これらの入力された信号に応じて各種作動制御を行うものであり、この制御対象として、大入賞口 13 を開放作動させる大入賞口駆動装置 13 m と、画像及び図柄を表示する図柄表示装置 20 と、保留球ランプ 30 と、賞球の払い出しを行う賞球払出装置 40 等が電氣的に接続している。これらは全て遊技制御手段 50 からの制御信号に基づいて作動制御される。

【0025】

続いて、この遊技制御手段 50 の制御内容について説明する。遊技制御手段 50 は、このゲームの制御のために、通常遊技実行手段 60 と、特別遊技実行手段 70 と、高確率遊技設定手段 80 と、払出制御手段 90 とを備えている。

【0026】

通常遊技実行手段 60 は、弾球遊技機の通常遊技を実行・制御するためのものであり、遊技領域 10 に設けられた各入賞口への入賞に関する処理を行う入賞口入賞処理手段 61 と、通常遊技から特別遊技へ移行するか否かを決定する特別遊技移行判定手段 62 とを備えて構成されている。なお、入賞口入賞処理手段 61 については、従来と変わらないのでここでの詳細な説明は省略する。

【0027】

特別遊技移行判定手段 62 は、図柄変動要素取得手段 621 と、保留球情報記憶手段 622 と、当たり乱数判定手段 623 と、演出決定手段 624 と、図柄制御手段 625 と、予告パターン実行手段 626 とを備えている。

【0028】

図柄変動要素取得手段 621 は、図柄表示装置 20 に表示する図柄又は画像を決定するための要素（例えば、当たり乱数、停止図柄乱数、演出乱数、予告乱数）を取得するためのものであり、図 3（a）に示すように、当たり乱数取得手段 621 a と、停止図柄乱数取得手段 621 b と、演出乱数取得手段 621 c、予告乱数取得手段 621 d とを備えている。

【0029】

当たり乱数取得手段 621 a は、大当たりを発生させるか否かを決定するための乱数（以下、「当たり乱数」と称する）を取得するためのものである。例えば、ハードウェアのインクリメントカウンタによって生成された 0～65535（65536 通り）の乱数を上述した始動口入賞検出装置 12 a からの入賞信号に基づいて、取得している。なお、明細書中の乱数とは、インクリメントカウンタのように規則性のあるものであっても、その取得タイミングに規則性がないために実際に乱数として機能するものを含む概念である。

【0030】

停止図柄乱数取得手段 621 b は、図柄表示装置 20 に表示させる停止図柄を決定するための乱数（以下、「停止図柄乱数」と称する）を取得するためのものである。例えば、左図柄用として 0～9（10 通り）の乱数を取得する左図柄決定乱数と、中図柄用として 0～9（10 通り）の乱数を取得する中図柄決定乱数と、右図柄用として 0～9（10 通り）の乱数を取得する右図柄決定乱数等からなる。

【0031】

演出乱数取得手段 621 c は、（演出パターン群メモリ 624 b からいずれかの）演出パターンを取得するための乱数（以下、「演出乱数」と称する）を取得するためのものである。例えば、ソフトウェアのインクリメントカウンタによって生成された 0～255（256 通り）の乱数を当たり乱数判定手段 623 により当たりを判定する前に取得している。

【0032】

予告乱数取得手段 621 d は、（変動図柄の変動表示中に）予告パターンを表示するか否かを決定するための乱数及び（予告パターン群メモリ 624 e からいずれかの）予告パターンを取得するための乱数（以下、「予告乱数」と称する）を取得するためのものである。例えば、ソフトウェアのインクリメントカウンタによって生成された予告乱数を当たり乱数判定手段 623 により当たりを判定する前に取得している。

10

20

30

40

50

【0033】

保留球情報記憶手段622は、図柄制御手段625による図柄の変動表示中に始動入賞口12へ入賞した(すなわち、始動口入賞検出装置12aにより検出された)遊技球の入賞情報を、入賞した遊技球に対応させて、所定上限個分(本実施例では4個分)記憶するためのものである。なお、本実施例では、入賞情報として、当たり乱数、停止図柄乱数、演出乱数、予告乱数、保留球数等が記憶されている。また、本実施例において記憶可能な保留球数の上限値を4個としたが、これに限定されるものではなく適宜変更可能である。このような保留球情報記憶手段622に、保留球の入賞情報が所定上限個分記憶されている場合は、それ以上の遊技球が始動入賞口12に入賞しても、その遊技球に対する入賞情報は記憶されず無効となる。すなわち、図柄変動中において始動入賞口12を通過する4個の遊技球に対して取得された情報は記憶することができるが、5個目以降の遊技球は始動入賞口12を通過しても無視されて賞球のみ払い出しが行われるようになっている。

10

【0034】

当たり乱数判定手段623は、当たり乱数に応じて特別遊技を行うか否か、すなわち大当たりか否かを判定するためのものである。例えば、ROMに記憶された当たり値「0~200」と先の当たり乱数として取得された乱数値(0~65535のうちの1つ)とを比較し、この乱数値が当たり値「0~200」である場合に「当たり」と判定する。なお、後述する確率変動中には、高確率遊技設定手段80により、例えば、当たり値が上記「0~200」のうち奇数の乱数値に対して、大当たり確率を高確率(すなわち当たり値を「0~1280」)に変動している。

20

【0035】

演出決定手段624は、図柄表示装置20にて、図柄の変動を開始させてから停止表示させる際に図柄表示装置20における様々な演出を決定するためのものであり、停止図柄決定手段624aと、演出パターン群メモリ624bと、演出パターン選択手段624cと、予告乱数判定手段624dと、予告パターン群メモリ624eと、予告パターン選択手段624fとを備えている。

【0036】

停止図柄決定手段624aは、停止図柄乱数に応じて停止図柄を決定するためのものである。なお、本実施例において停止図柄は、左図柄、右図柄、中図柄から構成されて、各図柄毎に0~9までの数字を表示できるようになっている。また、当たり図柄は、当たり乱数判定手段623により当たりと判定された場合、図4(a)に示すように、左図柄、右図柄、中図柄に表示された3つの数字が同一となる図柄である。当たり図柄以外の図柄として、例えば、当たり乱数判定手段624により当たりと判定されなかった場合、すなわち外れの場合、図4(b)に示すように、3つの数字が同一とはならない外れ図柄となる。但し、この外れ図柄のうち、図4(c)に示すように左右の図柄の数字は一致しているがこの数字と中央の図柄の数字は異なっている図柄をリーチ図柄と称している。

30

【0037】

演出パターン群メモリ624bは、図柄表示装置20に変動図柄の変動表示をさせた後に停止図柄の停止表示させる図柄変動過程が定められている演出パターンを複数記憶しているメモリであり、図3(b)に示すように、特別当たり演出パターン群メモリM1と、通常当たり演出パターン群メモリM2と、リーチ演出パターン群メモリM3と、外れ演出パターン群メモリM4とを備えている。

40

【0038】

特別当たり演出パターン群メモリM1は、当たり乱数判定手段623に当たりと判定され且つ停止図柄が当たり図柄のうち確変図柄に決定されたとき、選択される図柄の変動開始から図柄の停止までの一連の図柄演出パターン(特別当たり演出パターン)を複数種類記憶するためのメモリである。

【0039】

なお、この特別当たり演出パターン群メモリM1には、当たり図柄が発生する確率が変動する際に行われる特定の演出が設定されており、リーチ変動とプレミアム予告が設定され

50

ている。このプレミアム予告とは、極めて出現頻度が低い予告演出であり、この演出がなされたときは当該変動における抽選結果が当たりとなる確率が極めて高いものである。このような特定の演出を用いることにより、遊技者は図柄変動中から当たり図柄が発生する確率（すなわち大当たり確率）が通常の高確率から低確率に変動するという認識を高め、当該変動における遊技者の集中度を増すことができるようになっている。

【0040】

通常当たり演出パターン群メモリM2は、当たり乱数判定手段623に当たりと判定され、停止図柄が当たり図柄のうち確変図柄以外の図柄に決定されたときに選択される、図柄表示装置20に表示される図柄の変動開始から図柄の停止まで一連の図柄演出パターン（当たり演出パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。

10

【0041】

リーチ演出パターン群メモリM3は、当たり乱数判定手段623に外れと判定され且つ停止図柄がリーチ図柄（左右の図柄が同一で中図柄のみが異なる図柄）に決定されたときに選択される、図柄の変動開始から図柄の停止までの一連の図柄演出パターン（リーチ演出パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。

【0042】

外れ演出パターン群メモリM4は、当たり乱数判定手段623に外れと判定され、停止図柄が外れ図柄（左右の図柄が異なる、非リーチ図柄）に決定されたときに選択される、図柄の変動開始から図柄の停止までの一連の図柄演出パターン（外れ演出パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。

20

【0043】

演出パターン選択手段624cは、まず、停止図柄決定手段624aにより決定された停止図柄に基づいて演出パターン群メモリ624bからいずれかの演出パターン群メモリM1～M4を選択する。次に、この選択された演出パターン群メモリから、演出乱数取得手段621cにより取得された演出乱数に基づいて1つの演出パターンを選択する。

【0044】

予告乱数判定手段624dは、予告乱数に応じて（変動図柄の変動表示中）に予告パターンを表示するか否かを判定するためのものである。

【0045】

予告パターン群メモリ624eは、予告パターンを複数記憶しているメモリであり、図3（c）に示すように、軽飛行機パターン群テーブルT1と、ヘリコプタパターン群テーブルT2と、ジェット機パターン群テーブルT3とを備えている。なお、これらパターン群テーブルT1～T3とは、予告パターンに設定されているキャラクタ別に予告パターンを複数記憶しているものである。

30

【0046】

ここで、予告パターンとは、図柄表示装置20において変動図柄の変動中に表示され、この変動表示後に行われる遊技が大当たりとなる可能性を遊技者に予告するためのものである。

【0047】

そして、予告パターンには、予め所定のキャラクタが設定されている。例えば所定キャラクタとして、本実施例では、図17（a）～（c）に示すように、大当たりの可能性に応じて、（可能性の低い順に）軽飛行機、ヘリコプタ、ジェット機が表示されるようになっている。このようなキャラクタを用いて大当たり予告をすることにより、大当たりとなる可能性を遊技者に分かり易く報知することができるとともに、大当たりへの期待感をより高めることができるようになっている。

40

【0048】

なお、予告パターン群メモリ624eにおいて、パターン群テーブルの数（すなわちキャラクタの種類）など、本実施例に限定されるものではない。また、予告パターンにおいて設定されるキャラクタは、本実施例のように軽飛行機、ヘリコプタ、ジェット機等の物体だけではなく、例えば背景（例えば、道の分岐点、街、海辺、森など）等を設定してもよ

50

い。

【0049】

予告パターン選択手段624fは、まず、予告乱数判定手段624dにより予告パターンを表示すると判定された場合に、停止図柄決定手段624aにより決定された停止図柄に基づいて予告パターン群メモリ624eからいずれかのパターン群テーブルT1~T3を選択する。次に、この選択されたパターン群テーブルから、予告乱数取得手段621dにより取得された予告乱数に基づいて1つの予告パターンを選択する。なお、予告パターン選択手段624fにより選択できるパターン群テーブルの数は、特別遊技中に行われるサブゲームの結果に応じてパターン設定手段76により設定される（本実施例では増加する）。

10

【0050】

具体的には、図16に示すように、本実施例では、予告パターン選択手段624fは、ゲーム開始時は軽飛行機パターン群テーブルT1からのみ予告パターンを選択することが可能である（すなわち、他のパターン群テーブルT2、T3の参照は不可）。そして、ゲーム進行に伴って（詳細は後述するが）遊技者によりサブゲームで所定条件が満足されると、軽飛行機パターン群テーブルT1に加えて、ヘリコプタパターン群テーブルT2、次いでジェット機パターン群テーブルT3が参照できるようになっている。このように、サブゲーム中の遊技者の操作に応じて、予告パターンにおいて表示される可能性のあるキャラクタの数が増えるようになっている。

【0051】

20

図柄制御手段625は、当たり乱数判定手段623による判定結果に基づいて図柄表示装置20に図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程を制御するためのものである。例えば、本発明においては、始動入賞口12に遊技球が入賞すると（すなわち始動口入賞検出装置12aにより検出されると）、図柄表示装置20において演出パターン選択手段624cによって決定された演出パターンに基づいた図柄変動態様を所定時間表示させた後、停止図柄決定手段624aにより決定された停止図柄を表示させるようになっている。

【0052】

予告パターン実行手段626は、図柄表示装置20において（演出パターンに基づいた）変動図柄の変動表示中に、予告パターン選択手段624fにより選択された予告パターンの表示を実行するためのものである。

30

【0053】

特別遊技実行手段70は、当たり乱数判定手段623により当たりと判定された場合（すなわち、停止図柄が当たり図柄）に特別遊技を実行するためのものであり、単位遊技実行手段71と、継続判定手段72と、確率変動移行判定手段73と、サブゲーム実行手段74と、ゲーム結果判定手段75と、パターン設定手段76とを備えて構成されている。

【0054】

単位遊技実行手段71は、特別遊技中における単位遊技を行うためのものであり、大入賞口駆動手段711と、単位遊技終了判定手段712とを備えている。

【0055】

40

大入賞口駆動手段711は、大入賞口13を開放して遊技球の入賞を容易にするように大入賞口駆動装置13mを作動させるためのものである。

【0056】

単位遊技終了判定手段712は、予め設定された単位遊技終了条件に基づいて、単位遊技を終了させるか否かを判定するためのものである。

【0057】

継続判定手段72は、予め設定された継続条件に基づいて、特別遊技を終了させるか否かを判定するためのものである。

【0058】

確率変動移行判定手段73は、特別遊技終了後に確率変動を実行するか否かを判定するた

50

めのものである。本実施例では、図柄表示装置 20 に表示された当たり図柄が予め定められた確変図柄（すなわち、当たり図柄のうち一部の図柄）であるか否かを判定している。

【0059】

サブゲーム実行手段 74 は、特別遊技中に、遊技者の操作に応じて予告パターンに表示される可能性のあるキャラクタを設定するサブゲームを実行するものためのものである。本実施例では、サブゲームとしてスロットゲームを用いているが（図 19 ~ 21 参照）これに限定されるものではなく、例えばサブゲームとしてルーレット等を用いてもよい。

【0060】

なお、本実施例では、サブゲーム実行手段 74 は、特別遊技中にサブゲームを実行しているが、これに限定されるものではない。例えば、変動図柄の変動表示中にサブゲームを実行し、そのゲーム結果に基づいて予告パターンに表示される可能性のあるキャラクタを設定するように構成してもよい。

10

【0061】

ゲーム結果判定手段 75 は、サブゲームがクリアされたか否かを判定するためのものである。具体的には、サブゲームとして行われるスロットゲームにおいて遊技者が操作スイッチ 6 を操作して、図 19 に示すように予め固定表示されている左右の図柄と変動表示中である中図柄とを、図 20 に示すように一致させて全ての図柄を揃えることができた場合（この図では「7」）、ゲーム結果判定手段 75 はサブゲームをクリアしたと判定する。一方、全ての図柄が同一図柄とならなかった場合、ゲーム結果判定手段 75 はサブゲームをクリアしなかったと判定する。

20

【0062】

パターン設定手段 76 は、ゲーム結果判定手段 75 によりサブゲームがクリアされたと判定された場合に、（当該特別遊技終了後に）予告パターン選択手段 624f が選択できるパターン群テーブルを設定する（増減する）ためのものである。すなわち、このパターン設定手段 76 は、予告パターンにおいて遊技者が表示される可能性のあるキャラクタを設定（増減）することができる。本実施例では、パターン設定手段 76 は、上記のような条件が満たされた場合、予告パターン選択手段 624f が参照できるパターン群テーブルを増加させるように構成されている。

【0063】

具体的には、予告パターン群メモリ 624e には軽飛行機パターン群テーブル T1、ヘリコプタパターン群テーブル T2 及びジェット機パターン群テーブル T3 が予め設定されているが（図 3（c）参照）、ゲーム開始時において予告パターン選択手段 624f は、軽飛行機パターン群テーブル T1 しか参照することができないようになっている。ここで、パターン設定手段 76 は、図 16 に示すように、特別遊技中に実施されるスロットゲームにおいて遊技者が操作スイッチ 6 を操作して 3 つの図柄を揃える（サブゲームをクリアする）毎に、予告パターン選択手段 624f が参照できるパターン群メモリの範囲をヘリコプタパターン群テーブル T2、次いでジェット機パターン群テーブル T3 というように増やすように構成されている。

30

【0064】

なお、パターン設定手段 76 は本実施例に限定されるものではない。例えば、パターン設定手段 76 は、サブゲームの結果に応じて、パターン選択手段 624f が参照できるパターン群テーブルを減少させることができるように構成してもよい。

40

【0065】

高確率遊技設定手段 80 は、確率変動移行判定手段 73 によりその判定結果が肯定的、すなわち確率図柄であると判定された場合に、当該特別遊技終了後の当たり図柄発生確率（大当たり確率）を低確率から高確率に変動させるように、確率抽選テーブルをセットするためのものである。例えば、当たり乱数判定手段 624 によって参照する当たり値を「0 ~ 200」の他に「201 ~ 1280」に増やして、大当たり確率が通常よりも高確率になるようにしている。

【0066】

50

払出制御手段 90 は、賞球払出装置 40 から賞球を払い出させる制御を行うためのものである。

【0067】

次に、本実施例における制御概要を図 5 ～ 図 14 に示すフローチャートを参照しながら説明する。

【0068】

図 5 は、このパチンコ機 PM のメインフローチャートである。遊技制御手段 50 は、まずステップ S1 で遊技機全体の初期設定を行った後、ステップ S2 の通常遊技処理、ステップ S3 の特別遊技処理を行った後、再びステップ S2 の通常遊技処理に戻る。この動作は電源が遮断されるまで繰り返し実行される。ステップ S2 の通常遊技処理とステップ S3 の特別遊技処理については後述する。

10

【0069】

図 6 は、ステップ S2 の通常遊技処理のフローチャートである。通常遊技処理 S2 は、入賞口への入賞をチェックする入賞口入賞チェック処理（ステップ S20）と、特別遊技を移行するか否かを判定する特別遊技移行判定処理（ステップ S21）とを実行した後、本処理を終了する。

【0070】

図 7 はステップ S20 の入賞口入賞チェック処理のフローチャートである。入賞口入賞チェック処理 S20 は、まず遊技球がいずれかの一般入賞口 11 への入賞が一般入賞口入賞検出装置 11a により検出されると（ステップ S201）、その検出信号は遊技制御手段 50 に送られて、一般入賞フラグがセットされる（ステップ S202）。そして、このフラグに基づいて払出制御手段 90 により賞球払出装置 40 に作動信号が出力され、この信号を受けて賞球払出装置 40 が作動して、各入賞球に対して所定数（例えば、10 球）の賞球を賞球払出装置 40 から球受け皿 4 に払い出す。なお、ここでセットされたフラグは、賞球動作に基づいて適宜リセットされる。また、始動入賞口 12 への遊技球の入賞が始動口入賞検出装置 12a により検出されると（ステップ S203）、その検出信号は遊技制御手段 50 に送られ、始動入賞フラグがセットされる（ステップ S204）。そして、このフラグに基づいて払出制御手段 90 により賞球払出装置 40 に作動信号が出力され、この信号を受けて、賞球払出装置 40 が作動して始動入賞口 12 への入賞球に対して所定数（例えば、5 球）の賞球を賞球払出装置 40 から球受け皿 4 に払い出す。

20

30

【0071】

次に、ステップ S21 の特別遊技移行判定処理を実行する。図 8 はステップ S21 の特別遊技移行判定処理の前段フローチャート、図 9 はステップ S210 の図柄変動要素取得処理のフローチャート、図 10 は（図 8 から続く）ステップ S21 の特別遊技移行判定処理の中段フローチャート、図 11 はステップ S260 の大当たり予告処理 S260 のフローチャート、図 12 は（図 10 から続く）ステップ S21 の特別遊技移行判定処理の後段フローチャートである。

【0072】

図 8 に示すように、まず、特別遊技移行判定処理 S21 は、図柄変動要素取得処理 S210 を行う。この図柄変動要素取得処理 S210 は、図 9 に示すように、始動入賞口 12 に入賞したか否かを確認するために始動入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S211）。オンでない場合はこの処理を終了し、オンである場合は始動入賞フラグをオフする（ステップ S212）。次に、記憶されている始動入賞口 12 へ入賞した保留球の数が記憶上限個（例えば、4 個）に達しているかどうか、すなわち保留球数記憶手段 622 に入賞情報を記憶することができるか否かを確認する（ステップ S213）。ここで、保留数の数が記憶上限個に達しておらず記憶が可能である場合は、保留球ランプ 30 を 1 つ点灯させ（ステップ S214）、当たり乱数取得手段 621a により当たり乱数を取得し（ステップ S215）、停止図柄乱数取得手段 621b により停止図柄乱数を取得し（ステップ S216）、演出乱数取得手段 621c により演出乱数を取得し（ステップ S217）、予告乱数取得手段 621d により予告乱数を取得し（ステップ S218）、これら

40

50

入賞情報を各保留球の数 n ($n = 1, 2, 3, 4$) に対応して保留球情報記憶手段 622 に設けられている所定のエリアへ格納し (ステップ S219)、この処理を終了する。なお、ステップ S213 において、保留球の数が上限個に達している場合は、この図柄変動要素取得処理 S210 を終了する。

【0073】

続いて、特別遊技移行判定処理 S21 は、図 8 に戻り、保留球の記憶があるか否かの確認を行う (ステップ S230)。ここで、保留球の記憶がない場合には本処理を終了し、保留球の記憶がある場合には保留球の数 $n = 1$ に対応して保留球情報記憶手段 622 に格納されている情報を読み出し (ステップ S231)、保留球情報記憶手段 622 に格納されている情報をシフトする (ステップ S232)。

10

【0074】

ここで、ステップ S231 及びステップ S232 について、具体的に図を用いて説明する。例えば、図 15 (a) で示すようにステップ S231 では保留球情報記憶手段 622 において保留球の数 $n = 1$ に対応する当たり乱数の値 A を読み出し、図 15 (b) に示すようにステップ S232 では保留球の数 $n = 2, 3, 4$ に対応するエリアに格納されている値 B, C, D を保留球の数 $n - 1$ に対応するエリアにシフトして格納している。

【0075】

続いて、特別遊技移行判定処理 S21 は、図 10 に進み、当たり乱数判定手段 623 によりステップ S231 で読み出した当たり乱数に応じて特別遊技を行うか否か、すなわち大当たりか否かを判定する (ステップ S233)。判定結果が当たりであるときは、ステップ S231 で読み出された停止図柄乱数に基づいて停止図柄決定手段 624a により所定の停止図柄 (すなわち当たり図柄) が決定される (ステップ S234)。そして、この当たり図柄が確変図柄であるか否かを判定する (ステップ S235)。ここで、当たり図柄が確変図柄であれば、この停止図柄と S231 で読み出された演出乱数に基づいて演出パターン選択手段 624c により特別当たり演出パターン群メモリ M1 から特別当たり演出パターンが決定され (ステップ S236)、ステップ S242 へ進む。また、ステップ S235 において、当たり図柄が確変図柄ではなかったとき、この停止図柄と S231 で読み出された演出乱数に基づいて演出パターン選択手段 624c により通常当たり演出パターン群メモリ M2 から通常当たり演出パターンが決定され (ステップ S237)、ステップ S242 へ進む。

20

30

【0076】

一方、ステップ S233 において、判定結果が当たりでない、すなわち外れであるときは、ステップ S231 で読み出された停止図柄乱数に基づいて停止図柄決定手段 624a により所定の停止図柄、すなわち外れ図柄が決定される (ステップ S238)。そして、この外れ図柄がリーチ図柄であるか否かを判定する (ステップ S239)。ここで、外れ図柄がリーチ図柄であれば、この停止図柄とステップ S231 で読み出された演出乱数に基づいて演出パターン選択手段 624c によりリーチ演出パターン群メモリ M3 からリーチ演出パターンが決定され (ステップ S240)、ステップ S242 へ進む。また、ステップ S239 において、外れ図柄がリーチ図柄ではなかったとき、この停止図柄とステップ S231 で読み出された演出乱数に基づいて演出パターン選択手段 624c により外れ演出パターン群メモリ M4 から外れ演出パターンが決定され (ステップ S241)、ステップ S242 へ進む。

40

【0077】

ステップ S242 では、ステップ S231 で読み出された予告乱数に基づいて予告乱数判定手段 624d により予告パターンを表示するか否かを判定する。ここで、予告パターンを表示すると判定された場合は、停止図柄に基づいて予告パターン選択手段 624f により予告パターン群メモリ 624e から (参照可能な中からいずれかの) パターン群テーブルを選択し、さらにこの選択されたパターン群テーブルから予告乱数に基づいて予告パターンが決定され (ステップ S243)、ステップ S244 へ進む。

【0078】

50

なお、ステップ S 2 4 3 においては、上述したが、予告パターン選択手段 6 2 4 f が参照できるパターン群テーブルは、図 1 6 に示すようにゲーム開始時は軽飛行機パターン群テーブル T 1 のみであり、特別遊技中で行われるサブゲーム（スロットゲーム）において遊技者が操作スイッチ 6 を操作して全ての図柄を揃えることができる毎に、ヘリコプタパターン群テーブル T 2、ジェット機パターン群テーブル T 3 が順に加わり、参照できるように構成されている。

【 0 0 7 9 】

一方、ステップ S 2 4 2 でゲーム結果判定手段 7 5 により予告パターンを表示しないと判定された場合は、そのままステップ S 2 4 4 へ進む。

【 0 0 8 0 】

ステップ S 2 4 4 では保留球ランプ 3 0 を 1 個消灯し、図 1 1 に示すステップ図柄変動処理 S 2 4 5 に進む。

【 0 0 8 1 】

ステップ S 2 4 5 の図柄変動処理では、上記で取得した演出パターン及び停止図柄を図柄制御手段 6 2 5 により図柄表示装置 2 0 において表示する。すなわち、ステップ S 2 3 3 における抽選結果が当たりで且つ停止図柄が確変図柄である場合には、図柄表示装置 2 0 において特別当たり演出パターンが行われた後に確変図柄が表示される。また、ステップ S 2 3 3 における抽選結果が当たりで且つ停止図柄が確変図柄ではない場合には、図柄表示装置 2 0 において通常当たり演出パターンが行われた後に確変図柄以外の当たり図柄が停止表示される。一方、ステップ S 2 3 3 における抽選結果が外れで且つ停止図柄がリーチ図柄である場合には、図柄表示装置 2 0 においてリーチ演出パターンが行われた後にリーチ図柄が停止表示される。また、ステップ S 2 3 3 における抽選結果が外れで且つ停止図柄がリーチ図柄ではない場合には、図柄表示装置 2 0 において外れ演出パターンが行われた後にリーチ図柄以外の外れ図柄が停止表示される。

【 0 0 8 2 】

続いて、予告乱数判定手段により 6 2 4 d により（上記の図柄変動処理 S 2 4 5 と並行して）予告パターンを表示するか否かを判定する（ステップ S 2 4 6）。ここで、予告パターンを表示しないと判定された場合は、そのままステップ S 2 4 8 に進む。一方、予告パターンを表示すると判定された場合は、予告パターン実行手段 6 2 6 により予告パターン実行処理を行う（ステップ S 2 4 7）。この予告パターン実行処理とは、演出パターンに基づいて変動図柄の変動表示の開始後から停止図柄が表示されるまでの間に、ステップ S 2 4 3 でセットされた予告パターンを予告パターン実行手段 6 2 6 により図柄表示装置 2 0 にて表示する（図 1 7（a）～（c）参照）。

【 0 0 8 3 】

この予告パターン実行処理 S 2 4 7 において、本実施例では、ゲーム開始時において図 1 7（a）に示す軽飛行機が設定されている予告パターンしか見ることができない。しかしながら、ゲームが進行して特別遊技中に行われるスロットゲーム（サブゲーム）にて遊技者が操作スイッチ 6 を操作して左、中、右の全ての図柄を一致させる毎に、予告パターンにおいて表示される可能性のあるキャラクタの種類が、図 1 7（b）に示すヘリコプタ、図 1 7（c）に示すジェット機と増えていくように構成されている。

【 0 0 8 4 】

このような図柄変動処理 S 2 4 5 及び予告パターン実行処理 S 2 4 7 の終了後にステップ S 2 4 8 へ進み、当たり乱数判定手段 6 2 4 によりステップ S 2 3 1 で読み出した当たり乱数に応じて特別遊技を行うか否か、すなわち大当たりか否かを判定する。ここで、判定結果が当たりであるときは特別遊技フラグをオンし（ステップ S 2 4 9）、ステップ S 2 5 0 に進む。また、判定結果が外れであるときは、そのままステップ S 2 5 0 に進む。ステップ S 2 5 0 では、ステップ S 2 3 1 で読み出した情報を消去して、この特別遊技移行判定処理 S 2 1 を終了する。

【 0 0 8 5 】

次に、ステップ S 3 の特別遊技処理を行う。この特別遊技処理 S 3 は、取得した当たり乱

10

20

30

40

50

数の抽選結果が当たりのとき、単位遊技を所定回数（例えば１５回）だけ実行可能な特別遊技を成立させる処理である。図１２は特別遊技処理Ｓ３の前段フローチャート、図１３は特別遊技処理Ｓ３の後段フローチャート、図１４は特別遊技終了処理Ｓ３２０のフローチャートである。

【００８６】

図１２に示すように、まず、特別遊技フラグがオンであるか否かを確認する、すなわち取得した当たり乱数が当たりであったか否かを確認し（ステップＳ３０１）、外れであればこの処理を終了する。当たりの場合は、例えば特別遊技フラグをオフしたり、大当たり確率が高確率の場合は通常の低確率に変動させたりする等の特別遊技初期設定を行う（ステップＳ３０２）。次に、単位遊技を行うための各種の初期設定を行い（ステップＳ３０３）、単位遊技を開始する。

10

【００８７】

なお、このとき単位遊技は、大入賞口駆動手段７１１により大入賞口駆動装置１３ｍを作動させて大入賞口１３を開放して、第１回目の単位遊技を開始する。大入賞口１３が開放されると、遊技領域空間を落下移動する遊技球は大入賞口１３に非常に入賞し易い状態となる。このような状態で大入賞口１３に遊技球が入賞すると、払出制御手段９０によりこの入賞球に対して所定の数（例えば、１３個）の賞球が球受け皿４に払い出される。

【００８８】

このようにして第１回目の単位遊技が開始されると、単位遊技終了判定手段７１２により、以下に述べるような単位遊技終了条件の達成の有無が判断され、この単位遊技終了条件が達成されるまでは大入賞口１３の開放作動が継続される。

20

【００８９】

単位遊技終了条件は、「入賞球数」及び「制限時間」を用件として設定されている。まず、「入賞球数」の用件は、大入賞口１３に入賞したトータルの遊技球の数が所定数（例えば、１０球）に達した時点で単位遊技終了条件が達成されたと判断するというものであり、図１３に示すように、大入賞口入賞検出装置１３ａにより大入賞口１３に入賞したかを判断する（ステップＳ３０４）。入賞した場合は、大入賞口１３に取り付けられている入賞球のカウンタ（不図示）から予め設定されている単位遊技条件終了のために必要な入賞球数（例えば、１０球）から１を減らす（ステップＳ３０５）。また、特定領域通過検出装置１３ｂにより特定領域（図示せず）に遊技球が入賞したか否かを判断し（ステップＳ３０６）、入賞した場合は特定領域フラグをセットする（ステップＳ３０７）。そして、大入賞口１３の入賞球数が所定の数（例えば、１０球）に達したか否かを判定し（ステップＳ３０８）、入賞球数が所定の数を満たしていた場合は単位遊技終了条件が達成されたためステップＳ３１０に進み、入賞球数が所定の数を満たしていない場合は次の単位遊技終了条件であるステップＳ３０９に進む。

30

【００９０】

次に、「開放時間」の要件は、単位遊技開始後における大入賞口１３の開放時間が予め定められた時間（例えば、３０秒）経過したときにこの単位遊技終了条件が達成したと判断されるというものであり、ステップＳ３０９では、この終了条件が達成したか否かを判断する。そして、制限時間が終了していない（すなわち、単位遊技終了条件が満たされていない）場合はステップＳ３０４へ戻り次の単位遊技を行う。一方、制限時間が終了（すなわち、単位遊技終了条件を満たされた）場合は、ステップＳ３１０へ進む。

40

【００９１】

以上のように単位遊技終了判定手段７１２は、「入賞球数」もしくは「制限時間」の条件のいずれか一方が満たされた時点で、単位遊技終了条件が達成されたと判断し、単位遊技を終了する。

【００９２】

上記のような単位遊技終了条件を達成したときは大入賞口１３の開放を止め、継続判定手段７２により継続判定条件が達成されているかを判断する（ステップＳ３１０）。この継続条件とは、単位遊技中に特定領域に遊技球が入賞して特定領域フラグがセットされたか

50

否かという条件であり、単位遊技中に特定領域への入賞があった場合にのみ継続条件が達成されたと判断される。このため、特定領域への入賞がないまま単位遊技が終了した場合には、ステップS 3 1 0 から特別遊技終了処理S 3 2 0 を行う。

【0093】

一方、ステップS 3 1 0 において継続条件が成立したと判断された（すなわち、今回の単位遊技中に特定領域へ少なくとも1つの入賞球があった）場合には、特定領域フラグをクリアする（ステップS 3 1 1）。今回の特別遊技を開始した後における単位遊技のラウンド数を数えるためにカウンタがあり、予め所定回数（例えば、15回）がセットされている。このカウンタから1を減らす（ステップS 3 1 2）。そして、このカウンタの数がサブゲームを開始する所定ラウンド数（例えば、7回）に達したか否か判定する（ステップS 3 1 3）。ここで、所定ラウンド数に達したと判定されたときは、サブゲーム実行手段74によりサブゲームを実行する（ステップS 3 1 4）。一方、所定ラウンド数に達していないと判定されたときは、ステップS 3 1 5に進む。

10

【0094】

ここで、本実施例におけるサブゲームについて説明する。本実施例で行われるサブゲームはスロットゲームであり、所定時間内に遊技者が操作スイッチ6をタイミングよく操作して表示されている全ての図柄を揃え、ゲームクリアとなるように設定されている。図18～図22に示す画面例を用いて説明すると、まず、所定ラウンド回数に単位遊技のラウンド数が達してスロットゲームが開始されると、まず図18に示すように「スロットマシンで777を揃えよう」、「7を狙って、左下操作スイッチを押せ!」といった当該スロットゲームについての諸説明が表示される。次に、図19に示すようにスロットゲームの画面が表示される。ここでは、左右の図柄は「7」で固定表示され、中図柄のみが変動表示されている（図中では矢印で示している）。そして、遊技者により操作スイッチ6がタイミングよく操作され、図20に示すように「777」と全ての図柄が揃ったときサブゲームはクリアとなり、予告パターン選択手段624fが参照できるパターン群テーブルが1つ増え、遊技者には対しては増えた（パターン群テーブルに設定されている）キャラクタについての説明が図21に示すように表示される。また、予告パターン群メモリ624eに記憶されている全てのパターン群テーブルT1～T3を予告パターン選択手段624fが参照可能となるように設定された場合には、図22に示すようにその旨が遊技者に報知される。

20

30

【0095】

なお、パターン設定手段76は、所定時間内に操作スイッチ6が操作されなかった場合や全ての図柄が揃わなかった等、サブゲームにおいて予め設定されていた所定条件が満たされない場合は、予告パターン選択手段624fが参照できるパターン群テーブルの設定について変更は行わないようになっている。

【0096】

ステップS 3 1 5では、上記のラウンド数のカウンタが0未満になったか否かつまり単位遊技の繰り返し回数が所定回数行われたか否かを判断する。ここで、ラウンド数のカウンタが0未満ではない、すなわち所定回数繰り返されていない場合は、ステップS 3 0 3に戻って次の単位遊技を行う。一方、ラウンド数のカウンタが0未満である、すなわち単位遊技が所定回数繰り返された場合は、ステップS 3 1 6に進む。ステップS 3 1 6では、当該特別遊技中に行われたサブゲームのゲーム結果に応じて、ゲーム結果判定手段75によりゲームがクリアされたか否かを判定する。ここで、ゲーム結果判定手段75によりゲームがクリアされたと判定された場合は、パターン設定手段76により（ステップS 2 4 3において）パターン選択手段624eにより参照できるパターン群メモリを1つ増やすように設定し（ステップS 3 1 7）、ステップS 3 2 0に進む。一方、ゲーム結果判定手段75によりゲームがクリアされたと判定されなかった場合は、そのままステップS 3 2 0に進む。なお、本実施例では、ゲーム結果判定手段75は、遊技者により操作スイッチ6が操作され、スロットゲームにおいて全ての図柄が揃った場合に、サブゲームをクリアしたと判定している。

40

50

【 0 0 9 7 】

特別遊技終了処理 S 3 2 0 は、図 1 4 に示すように、まず、確率変動移行判定手段 7 3 により、当選時における停止図柄が確変図柄であるか否かを判定する（ステップ S 3 2 1）。確変図柄であると判断されたときは、高確率遊技設定手段 8 0 により、大当たり確率を通常よりも高確率になるように当たり値が設定されている確変抽選テーブルをセットする（ステップ S 3 2 2）。なお、この確率抽選テーブルは、ステップ S 3 0 2 において適宜リセットされる。続いて、確率変動当選画面を図柄表示装置 2 0 に表示する（ステップ S 3 2 3）。この確率変動当選画面とは、遊技者の注目を引いて大当たり確率が高確率に変動したこと容易に把握することできるように、例えば、「確変」の文字が大きく表示される画面表示態様である。一方、ステップ S 3 2 1 において、停止図柄が確変図柄ではないと判定されたときは、確率変動非当選画面にて報知する（ステップ S 3 2 4）。なお、確率変動非当選画面とは、大当たり確率が通常のみで高確率にはならなかったことを報知するために、例えば、「ざんねん」といった文字が大きく表示される画面表示態様である。

10

【 0 0 9 8 】

なお、本発明は上記実施例に限定されるものではなく、適宜改良可能である。

【 0 0 9 9 】

【 発明の効果 】

以上説明したように、本発明の弾球遊技機は、図柄の変動表示が可能な図柄表示装置と、始動入賞口に遊技球が入賞する毎に乱数を取得する乱数取得手段と、乱数取得手段で取得された乱数に基づき特別遊技を実行するか否かの判定を実行する実行判定手段と、実行判定手段による判定結果に基づいて図柄表示装置に図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程制御を行う図柄制御手段と、実行判定手段により特別遊技を実行すると判定されたとき、図柄制御手段により図柄を変動表示させた後に予め定められた当たり図柄を停止表示させ、遊技領域に設けられた可変入賞口を入賞容易とする特別遊技を行わせる特別遊技実行手段とを備えた遊技機において、予め設定されているキャラクタ別に、図柄の変動表示中に図柄表示装置にて表示可能である予告パターンを複数備えて構成されるパターン群テーブルを複数記憶している記憶手段と、前記予告パターンを取得するための予告乱数を取得する予告乱数取得手段と、記憶手段からいずれかのパターン群テーブルを選択し、予告乱数取得手段により取得された予告乱数に基づき、選択されたパターン群テーブルに複数記憶されている予告パターンのうち、所定のキャラクタを用いた予告パターンを選択する予告パターン選択手段と、予告パターン選択手段により選択された所定のキャラクタを用いた予告パターンを図柄の変動表示中に図柄表示装置において表示する予告パターン実行手段と、遊技者により入力操作が可能な操作手段と、遊技者による操作手段の操作に応じて行われるサブゲームを実行するサブゲーム実行手段と、サブゲームの実行結果を判定するゲーム結果判定手段と、ゲーム結果判定手段によりサブゲームの実行結果が予め設定されている所定の条件を満たさないと判定されたときには、予告パターン選択手段により選択可能となるパターン群テーブルを変更せず、ゲーム結果判定手段によりサブゲームの実行結果が予め設定されている所定の条件を満たしたと判定されたときには、予告パターン選択手段によりそれまで選択できなかったパターン群テーブルを選択可能な

20

30

40

【 0 1 0 0 】

このような構成により、遊技者による所定操作に応じて、図柄の変動時に表示される予告パターンのキャラクタを設定することができる、ゲーム性の高い興味あふれる弾球遊技機を提供することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 図 1 】 上記弾球遊技機の正面図である。

【 図 2 】 上記弾球遊技機のゲーム制御を行う遊技制御手段の構成を示すブロック図である

50

。

【図 3】上記弾球遊技機において、図 3 (a) は図柄変動要素取得手段の構成を示すブロック図であり、図 3 (b) は演出パターン群メモリの構成を示すブロック図であり、図 3 (c) は予告パターン群メモリの構成を示すブロック図である。

【図 4】上記遊技制御手段による図柄表示装置における停止図柄の表示例を示す図である。

。

【図 5】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図 6】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図 7】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図 8】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

10

【図 9】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図 10】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図 11】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図 12】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図 13】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図 14】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図 15】上記遊技制御手段による保留球数に関する制御内容を説明するためのイメージ図である。

【図 16】上記パターン選択手段により参照可能なパターン群テーブルの設定方法を説明するための図である。

20

【図 17】上記変動図柄の表示中において予告パターンが表示される画面例を示すものである。但し、図 17 (a) は軽飛行機が、図 17 (b) はヘリコプタが、図 17 (c) はジェット機が、それぞれキャラクタとして設定された予告パターンが表示されている画面例である。

【図 18】上記特別遊技中に行われるサブゲームの画面例を示したものである。

【図 19】上記特別遊技中に行われるサブゲームの画面例を示したものである。

【図 20】上記特別遊技中に行われるサブゲームの画面例を示したものである。

【図 21】上記特別遊技中に行われるサブゲームの画面例を示したものである。

【図 22】上記特別遊技中に行われるサブゲームの画面例を示したものである。

【符号の説明】

30

P M パチンコ機

1 外枠

4 球受け皿

5 打球ハンドル

6 操作スイッチ

6 a 操作検出装置

7 レール

8 遊技盤

10 遊技領域

11 一般入賞口

40

11 a 一般入賞口入賞検出装置

12 始動入賞口

12 a 始動口入賞検出装置

13 大入賞口

13 a 大入賞口入賞検出装置

13 b 特定領域通過検出装置

13 m 大入賞口駆動装置

14 アウト口

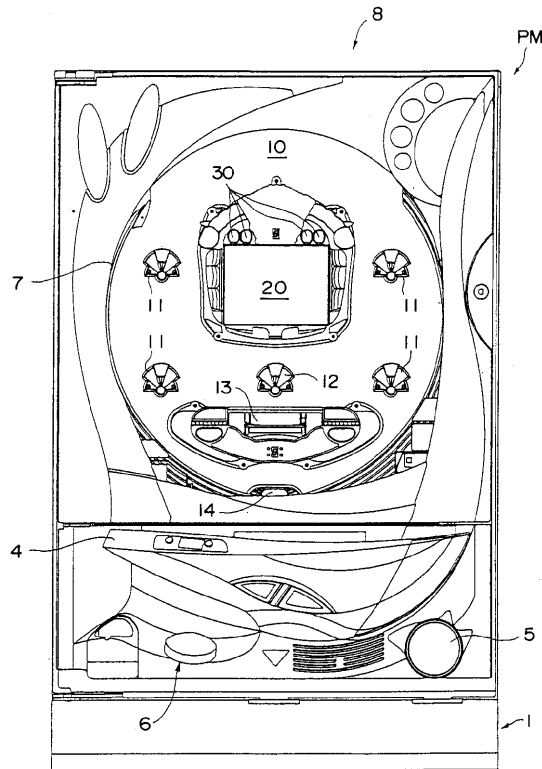
20 図柄表示装置

30 保留球ランプ

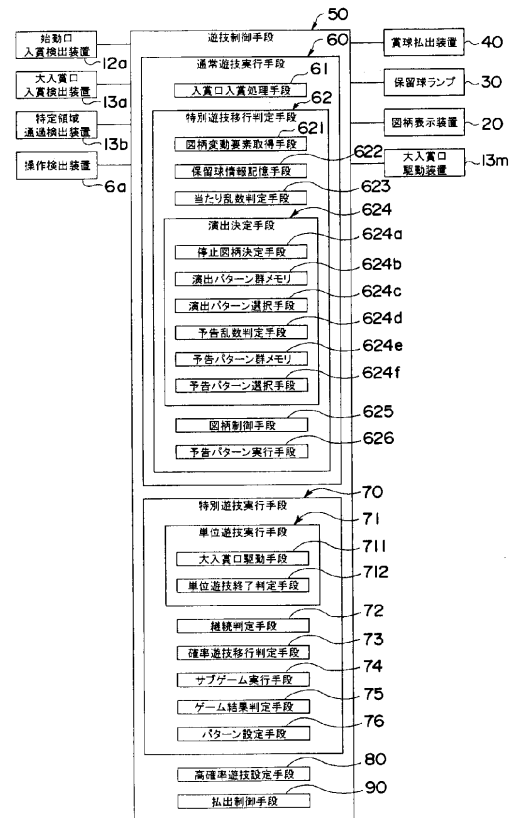
50

4 0	賞球払出装置	
5 0	遊技制御手段	
6 0	通常遊技実行手段	
6 1	入賞口入賞処理手段	
6 2	特別遊技移行判定手段	
6 2 1	図柄変動要素取得手段	
6 2 1 a	当たり乱数取得手段	
6 2 1 b	停止図柄乱数取得手段	
6 2 1 c	演出乱数取得手段	
6 2 1 d	予告乱数取得手段	10
6 2 2	保留球情報記憶手段	
6 2 3	当たり乱数判定手段	
6 2 4	演出決定手段	
6 2 4 a	停止図柄決定手段	
6 2 4 b	演出パターン群メモリ	
M 1	特別当たり演出パターン群メモリ	
M 2	通常当たり演出パターン群メモリ	
M 3	リーチ演出パターン群メモリ	
M 4	外れ演出パターン群メモリ	
6 2 4 c	演出パターン選択手段	20
6 2 4 d	予告乱数判定手段	
6 2 4 e	予告パターン群メモリ	
T 1	軽飛行機パターン群テーブル	
T 2	ヘリコプタパターン群テーブル	
T 3	ジェット機パターン群テーブル	
6 2 4 f	予告パターン選択手段	
6 2 5	図柄制御手段	
6 2 6	予告パターン実行手段	
7 0	特別遊技実行手段	
7 1	単位遊技実行手段	30
7 1 1	大入賞口駆動手段	
7 1 2	単位遊技終了判定手段	
7 2	継続判定手段	
7 3	確率変動移行判定手段	
7 4	サブゲーム実行手段	
7 5	ゲーム結果判定手段	
7 6	パターン設定手段	
8 0	高確率遊技設定手段	
9 0	払出制御手段	

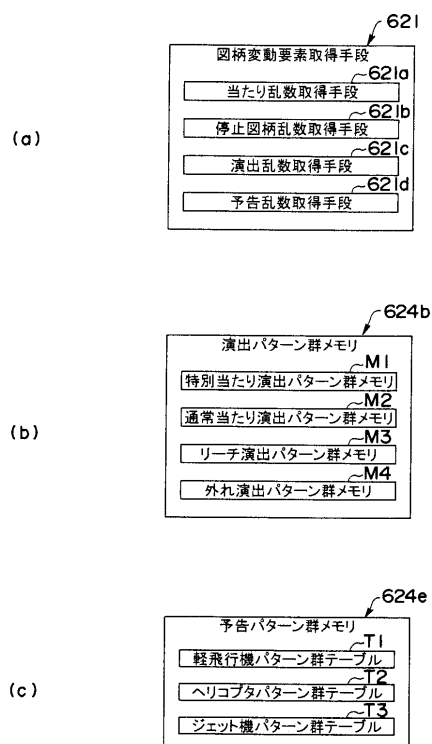
【図 1】



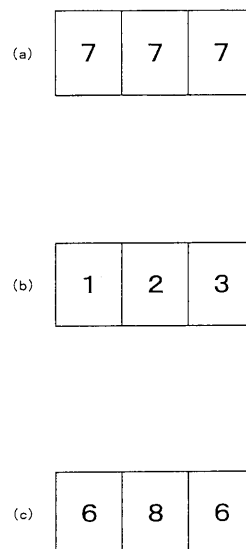
【図 2】



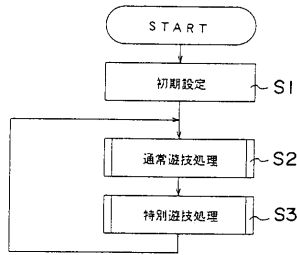
【図 3】



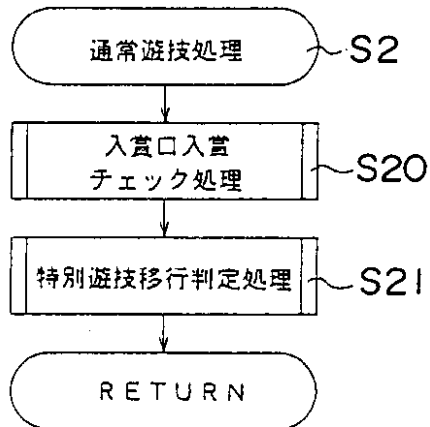
【図 4】



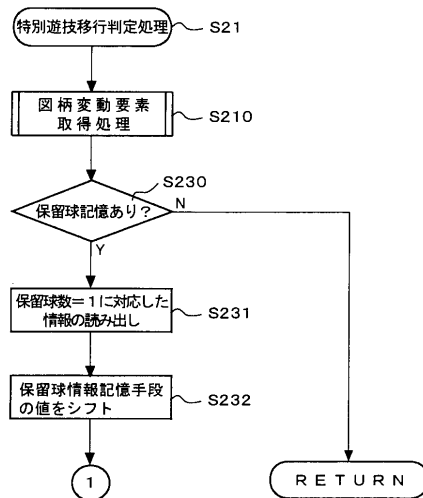
【図 5】



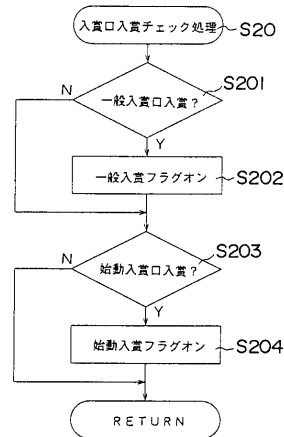
【図 6】



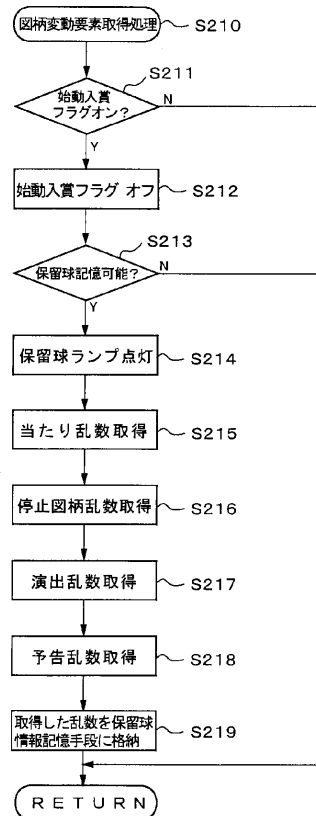
【図 8】



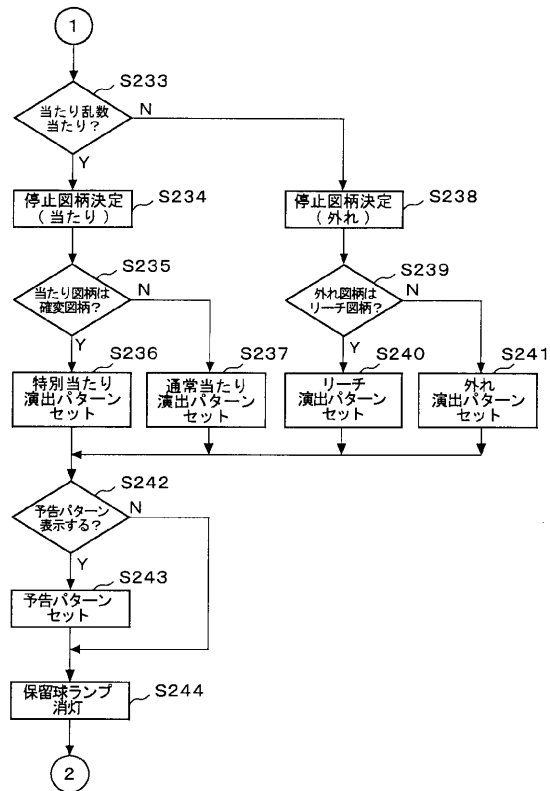
【図 7】



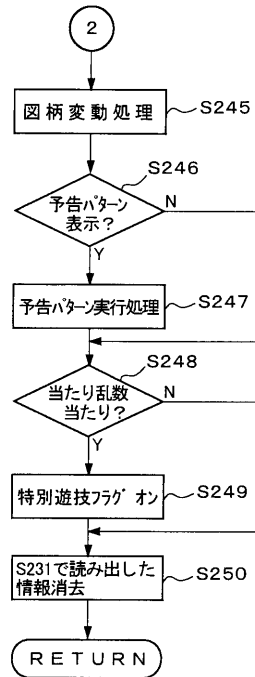
【図 9】



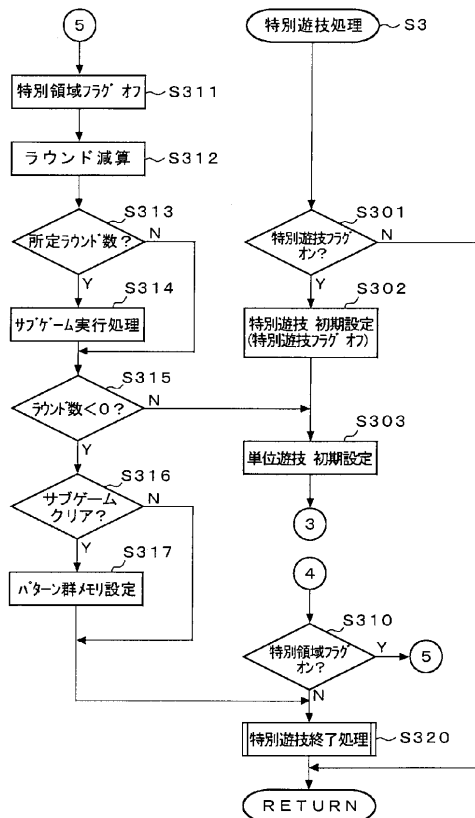
【図 10】



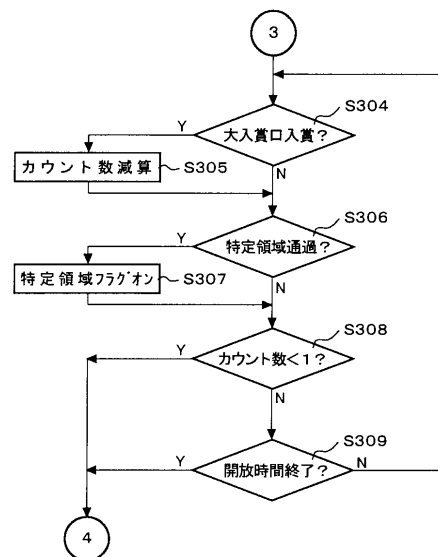
【図 11】



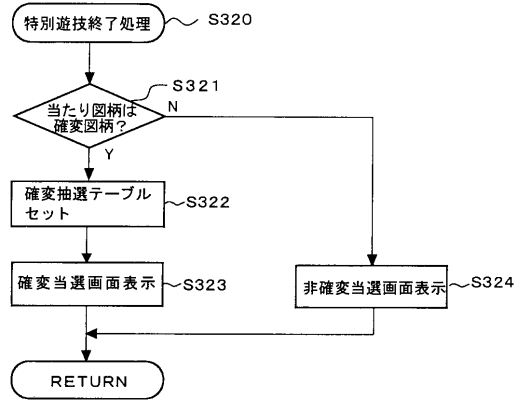
【図 12】



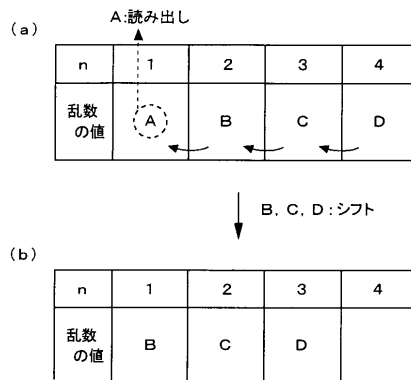
【図 13】



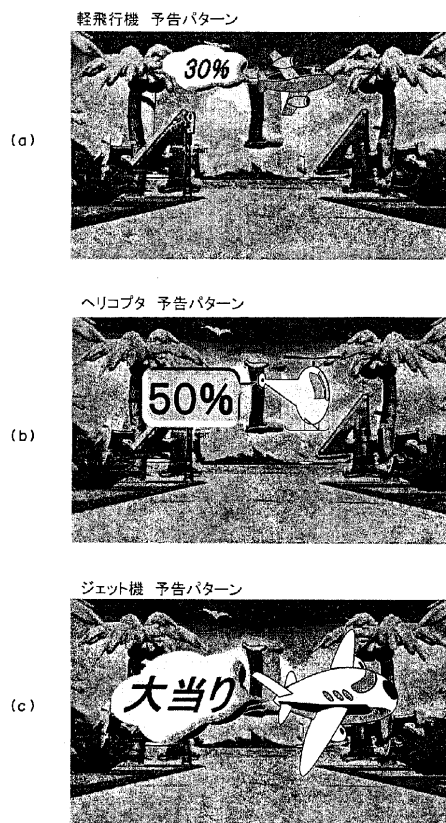
【図 14】



【図 15】



【図 17】

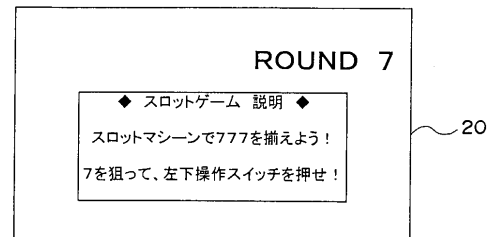


【図 16】

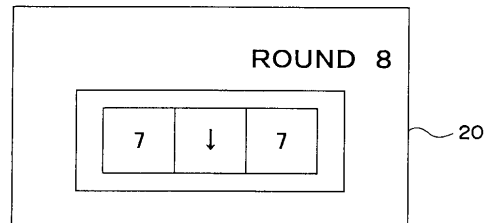
参照可能なパターン群テーブル	
軽飛行機パターン群テーブルT1	-
ヘリコプタパターン群テーブルT2	-
ジェット機パターン群テーブルT3	-
ゲーム開始時	軽飛行機パターン群テーブルT1
サブゲーム クリア 1回目	ヘリコプタパターン群テーブルT2
サブゲーム クリア 2回目 (当該ゲーム以降)	ジェット機パターン群テーブルT3

○ 軽飛行機パターン群T1 : 設定キャラクター・軽飛行機
 ○ 〇 ヘリコプタパターン群T2 : 設定キャラクター・ヘリコプタ
 ○ 〇 〇 ジェット機パターン群T3 : 設定キャラクター・ジェット機

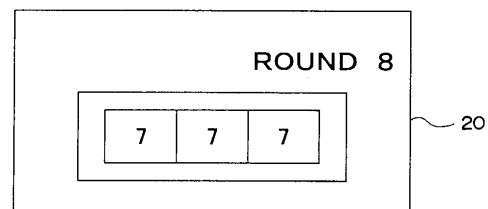
【図 18】



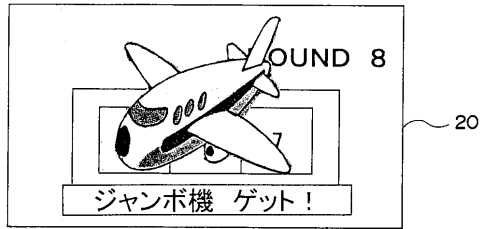
【図 19】



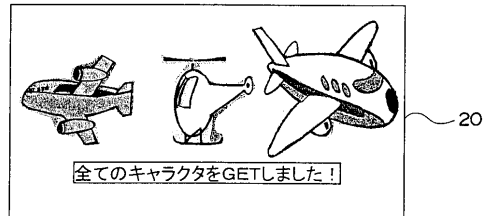
【図 20】



【図 2 1】



【図 2 2】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2003-079839(JP,A)
特開2002-143448(JP,A)
特開平11-333089(JP,A)
特開2002-336476(JP,A)
特開2002-210132(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02