

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3987184号

(P3987184)

(45) 発行日 平成19年10月3日(2007.10.3)

(24) 登録日 平成19年7月20日(2007.7.20)

(51) Int. Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 6 (全 18 頁)

(21) 出願番号	特願平10-28351	(73) 特許権者	000127628
(22) 出願日	平成10年2月10日(1998.2.10)		株式会社エース電研
(62) 分割の表示	特願平9-34524の分割		東京都台東区東上野3丁目12番9号
原出願日	平成9年2月19日(1997.2.19)	(74) 代理人	100082728
(65) 公開番号	特開平10-230049		弁理士 柏原 健次
(43) 公開日	平成10年9月2日(1998.9.2)	(72) 発明者	武本 孝俊
審査請求日	平成16年2月16日(2004.2.16)		東京都台東区東上野3丁目12番9号 株 株式会社 エース電研内
		(72) 発明者	上田 靖之
			東京都台東区東上野3丁目12番9号 株 株式会社 エース電研内
		(72) 発明者	磯田 斉明
			東京都台東区東上野3丁目12番9号 株 株式会社 エース電研内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技盤面上に打ち出された球が特定入賞口へ入賞した際に所定の図柄合わせゲームを実行し、その実行結果として特定の図柄の揃う当たり状態が出現したとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、

前記図柄合わせゲームを表示するための主可変表示手段と、

前記特定入賞口へ球が入賞したとき、当たりの出現する確率が通常値に設定された通常確率モードおよびこれより当たりの出現する確率が高く設定された確率変動モードのうちのいずれかの動作モードで前記図柄合わせゲームを実行する図柄合わせゲーム実行手段と、

実行を開始してから所定の可変表示期間の経過後にその実行結果の確定表示される画面遊技を表示するための副可変表示手段と、

遊技盤面上に打ち出された球が特定の始動口へ入賞したとき、前記可変表示期間の長さが通常値に設定された通常モードと前記可変表示期間の長さが前記通常モードより短縮された時短モードのうちのいずれかの動作モードで前記画面遊技を実行する画面遊技実行手段と、

所定の遊技状態が形成されたとき、前記図柄合わせゲームの動作モードを前記確率変動モードに設定する確率変動モード設定手段と、

前記図柄合わせゲームの動作モードが確率変動モードへ移行したときこれと同時に前記画面遊技の動作モードを時短モードに移行させる時短モード設定手段と、

10

20

前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した後予め定めた回数目に実行される図柄合わせゲームにおいてあと1つ所定の図柄が揃うと前記当たり状態の形成されるリーチ状態を出現させるリーチ状態形成手段と、

前記リーチ状態形成手段の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記時短モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき前記時短モードを解除する時短モード解除手段と、

前記リーチ状態形成手段の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記確率変動モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき前記確率変動モードを解除する確率変動モード解除手段と、

リーチ状態が出現したとき、当該リーチ状態が前記リーチ状態形成手段によって形成された前記確率変動モードの継続につながるリーチ状態であることを遊技者に通知する通知手段と、

を具備することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技盤面上に打ち出された球が特定入賞口へ入賞した際に所定の図柄合わせゲームを実行し、その実行結果として特定の図柄の揃う当たり状態が出現したとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、

前記図柄合わせゲームを表示するための主可変表示手段と、

前記特定入賞口へ球が入賞したとき、当たりの出現する確率が通常値に設定された通常確率モードおよびこれより当たりの出現する確率が高く設定された確率変動モードのうちのいずれかの動作モードで前記図柄合わせゲームを実行する図柄合わせゲーム実行手段と、

実行を開始してから所定の可変表示期間の経過後にその実行結果の確定表示される画面遊技を表示するための副可変表示手段と、

遊技盤面上に打ち出された球が特定の始動口へ入賞したとき、前記可変表示期間の長さが通常値に設定された通常モードと前記可変表示期間の長さが前記通常モードより短縮された時短モードのうちのいずれかの動作モードで前記画面遊技を実行する画面遊技実行手段と、

所定の遊技状態が形成されたとき、前記図柄合わせゲームの動作モードを前記確率変動モードに設定する確率変動モード設定手段と、

前記図柄合わせゲームの動作モードが確率変動モードへ移行したときこれと同時に前記画面遊技の動作モードを時短モードに移行させる時短モード設定手段と、

前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した後予め定めた回数目に実行される図柄合わせゲームにおいてあと1つ所定の図柄が揃うと前記当たり状態の形成されるリーチ状態を出現させるリーチ状態形成手段と、

前記リーチ状態形成手段の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記時短モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき時短モードを解除する時短モード解除手段と、

前記リーチ状態形成手段の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記確率変動モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき確率変動モードを解除する確率変動モード解除手段と、

前記時短モードへ移行した後における前記図柄合わせゲームの実行回数を表示する回数表示手段と、

を具備することを特徴とする遊技機。

【請求項3】

遊技盤面上に打ち出された球が特定入賞口へ入賞した際に所定の図柄合わせゲームを実

10

20

30

40

50

行し、その実行結果として特定の図柄の揃う当たり状態が出現したとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、

前記図柄合わせゲームを表示するための主可変表示手段と、

前記特定入賞口へ球が入賞したとき、当たりの出現する確率が通常値に設定された通常確率モードおよびこれより当たりの出現する確率が高く設定された確率変動モードのうちのいずれかの動作モードで前記図柄合わせゲームを実行する図柄合わせゲーム実行手段と、

実行を開始してから所定の可変表示期間の経過後にその実行結果の確定表示される画面遊技を表示するための副可変表示手段と、

遊技盤面上に打ち出された球が特定の始動口へ入賞したとき、前記可変表示期間の長さが通常値に設定された通常モードと前記可変表示期間の長さが前記通常モードより短縮された時短モードのうちのいずれかの動作モードで前記画面遊技を実行する画面遊技実行手段と、

所定の遊技状態が形成されたとき、前記図柄合わせゲームの動作モードを前記確率変動モードに設定する確率変動モード設定手段と、

前記図柄合わせゲームの動作モードが確率変動モードへ移行したときこれと同時に前記画面遊技の動作モードを時短モードに移行させる時短モード設定手段と、

前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した後予め定めた回数目に実行される図柄合わせゲームにおいてあと1つ所定の図柄が揃うと前記当たり状態の形成されるリーチ状態を出現させるリーチ状態形成手段と、

前記リーチ状態形成手段の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記時短モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき時短モードを解除する時短モード解除手段と、

前記リーチ状態形成手段の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記確率変動モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき確率変動モードを解除する確率変動モード解除手段と、

リーチ状態が出現したとき、当該リーチ状態が前記リーチ状態形成手段によって形成された前記確率変動モードの継続につながるリーチ状態であることを遊技者に通知する通知手段と、

前記時短モードへ移行した後における前記図柄合わせゲームの実行回数を表示する回数表示手段と、

を具備することを特徴とする遊技機。

【請求項4】

遊技盤面上に打ち出された球が特定入賞口へ入賞した際に所定の図柄合わせゲームを実行し、その実行結果として特定の図柄の揃う当たり状態が出現したとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、

前記図柄合わせゲームを表示するための主可変表示手段と、

前記特定入賞口へ球が入賞したとき、当たりの出現する確率が通常値に設定された通常確率モードおよびこれより当たりの出現する確率が高く設定された確率変動モードのうちのいずれかの動作モードで前記図柄合わせゲームを実行する図柄合わせゲーム実行手段と、

実行を開始してから所定の可変表示期間の経過後にその実行結果の確定表示される画面遊技を表示するための副可変表示手段と、

遊技盤面上に打ち出された球が特定の始動口へ入賞したとき、前記可変表示期間の長さが通常値に設定された通常モードと前記可変表示期間の長さが前記通常モードより短縮された時短モードのうちのいずれかの動作モードで前記画面遊技を実行する画面遊技実行手段と、

所定の遊技状態が形成されたとき、前記図柄合わせゲームの動作モードを前記確率変動

10

20

30

40

50

モードに設定する確率変動モード設定手段と、

前記図柄合わせゲームの動作モードが確率変動モードへ移行したときこれと同時に前記画面遊技の動作モードを時短モードに移行させる時短モード設定手段と、

前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後図柄合わせゲームが所定回数実行されるごとに当該図柄合わせゲームにおいてあと1つ所定の図柄が揃うと前記当たり状態の形成されるリーチ状態を出現させるリーチ状態形成手段と、

前記リーチ状態形成手段の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記時短モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき時短モードを解除する時短モード解除手段と、

10

前記リーチ状態形成手段の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記確率変動モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき確率変動モードを解除する確率変動モード解除手段と、

を具備することを特徴とする遊技機。

【請求項5】

前記リーチ状態形成手段は、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記図柄合わせゲームが所定回数実行されるごとに前記リーチ状態を出現させることを特徴とする請求項1、2または3記載の遊技機。

【請求項6】

20

前記確率変動モード設定手段は、前記画面遊技実行手段の動作モードが前記時短モードに設定されていないときに行われた前記図柄合わせゲームにおいて前記当たり状態が出現したとき前記図柄合わせゲームの動作モードを前記確率変動モードに移行させるか否かを無作為に抽選する確率変動移行抽選手段を備え、前記確率変動移行抽選手段の行った無作為抽選の抽選結果が前記確率変動モードへの移行を示すものであるとき、前記図柄合わせゲームの動作モードを前記確率変動モードに設定変更するものであることを特徴とする請求項1、2、3、4または5記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

30

本発明は、遊技盤面上に打ち出された球が特定入賞口へ入賞した際に所定の図柄合わせゲームを実行し、その実行結果として特定の図柄の揃う当たり状態が出現したとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来から使用されているパチンコ機などの遊技機としては、遊技盤面上に設けられた特定入賞口へ球が入賞したとき、液晶ディスプレイ上で数字合わせなどの図柄合わせゲームを実行し、その実行結果として「777」など特定図柄の揃う状態が表示されたとき、遊技者に有利な特別価値を発生させる、いわゆるフィーバ機がある。

【0003】

40

フィーバ機は、通常、図柄合わせゲームを実行するための液晶ディスプレイ（いわゆるメインデジタル）のほかに、7セグメントのLED等で構成された、いわゆる小デジタルを備えている。遊技盤面上の特定領域（スルーチャッカー）を球が通過したとき、小デジタル上の数字が10秒から15秒程度可変表示した後、ある数字が確定表示される。

【0004】

そして、「7」などの特定数字が最終的に表示されたとき、アウト口の近傍上方に配置された可変入賞口を開いて、アウト口へ入ろうとする球を拾い、6個から13個ほどの賞球が払い出される。通常、可変入賞口は、アウト口へ入ろうとする球を1つ拾い終えたとき閉じられる。

【0005】

50

このような遊技機の中には、図柄合わせゲームで特定の図柄による当たりが発生した際に、次回、当たりが出るまでの間、図柄合わせゲームで当たりの出現する確率を通常状態より高く設定する確率変動機能を備えた、いわゆる確率機がある。

【0006】

一般に、確率機は、特定図柄による当たりが出現したとき、通常、10秒から15秒に設定されている小デジタル上での可変表示期間を1秒から2秒に短縮する時間短縮機能も作動させる。さらに確率変動機能の作動中に出現した当たりが、再度、特定の図柄によるものであるとき、確率変動機能や時間短縮機能をもう1回当たりが出現するまで継続的に作動させるようになっている。

【0007】

これらの機能により、図柄合わせゲームで当たりが連続して出現し易い状況を形成し、遊技者に大きな特典を付与するようになっている。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】

従来の遊技機では、特定の図柄による当たりが出た際に確率変動機能等を作動させるので、あと1つ所定の図柄が揃うと当たりになるリーチ状態が形成された時点で、当該リーチ状態が確率変動などの特典を獲得し得る当たりに繋がるか否かを遊技者に容易に判断されてしまう。

【0009】

このため、図柄合わせゲームの遊技内容がスリルに欠けるものとなり、またリーチ状態が発生しても、それが確率変動等の特典に繋がらない場合には遊技者の射幸心や期待感を十分に喚起することができないという問題があった。

【0010】

さらに、一旦、移行した確率変動状態がもう1回継続するか否かも、液晶ディスプレイ上に表示される図柄に依存しているので、特定図柄以外のリーチ状態が出現した場合には、それ以後、確率変動状態の継続に対する期待感を遊技者に与えることができず、図柄合わせゲームの最終段階まで遊技者に十分なスリルと興奮を与えることができないという問題があった。

【0011】

本発明は、このような従来の技術が有する問題点に着目してなされたもので、確率変動等の特典獲得に対する遊技者の期待感を十分に喚起することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【0012】

【課題を解決するための手段】

かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存する。
[1] 遊技盤面(11)上に打ち出された球が特定入賞口(12)へ入賞した際に所定の図柄合わせゲームを実行し、その実行結果として特定の図柄の揃う当たり状態が出現したとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機(10)において、

前記図柄合わせゲームを表示するための主可変表示手段(20)と、

前記特定入賞口(12)へ球が入賞したとき、当たりの出現する確率が通常値に設定された通常確率モードおよびこれより当たりの出現する確率が高く設定された確率変動モードのうちのいずれかの動作モードで前記図柄合わせゲームを実行する図柄合わせゲーム実行手段(70)と、

実行を開始してから所定の可変表示期間の経過後にその実行結果の確定表示される画面遊技を表示するための副可変表示手段(30)と、

遊技盤面(11)上に打ち出された球が特定の始動口へ入賞したとき、前記可変表示期間の長さが通常値に設定された通常モードと前記可変表示期間の長さが前記通常モードより短縮された時短モードのうちのいずれかの動作モードで前記画面遊技を実行する画面遊技実行手段(80)と、

所定の遊技状態が形成されたとき、前記図柄合わせゲームの動作モードを前記確率変動

10

20

30

40

50

モードに設定する確率変動モード設定手段(90)と、

前記図柄合わせゲームの動作モードが確率変動モードへ移行したときこれと同時に前記画面遊技の動作モードを時短モードに移行させる時短モード設定手段(110)と、

前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した後予め定めた回数目に実行される図柄合わせゲームにおいてあと1つ所定の図柄が揃うと前記当たり状態の形成されるリーチ状態を出現させるリーチ状態形成手段(122)と、

前記リーチ状態形成手段(122)の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記時短モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段(122)によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき時短モードを解除する時短モード解除手段(120)と、

10

前記リーチ状態形成手段(122)の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記確率変動モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段(122)によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき確率変動モードを解除する確率変動モード解除手段(100)と、

リーチ状態が出現したとき、当該リーチ状態が前記リーチ状態形成手段(122)によって形成された前記確率変動モードの継続につながるリーチ状態であることを遊技者に通知する通知手段(50)と、

を具備することを特徴とする遊技機(10)。

20

【0013】

[2]遊技盤面(11)上に打ち出された球が特定入賞口(12)へ入賞した際に所定の図柄合わせゲームを実行し、その実行結果として特定の図柄の揃う当たり状態が出現したとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機(10)において、

前記図柄合わせゲームを表示するための主可変表示手段(20)と、

前記特定入賞口(12)へ球が入賞したとき、当たりの出現する確率が通常値に設定された通常確率モードおよびこれより当たりの出現する確率が高く設定された確率変動モードのうちのいずれかの動作モードで前記図柄合わせゲームを実行する図柄合わせゲーム実行手段(70)と、

実行を開始してから所定の可変表示期間の経過後にその実行結果の確定表示される画面遊技を表示するための副可変表示手段(30)と、

30

遊技盤面(11)上に打ち出された球が特定の始動口へ入賞したとき、前記可変表示期間の長さが通常値に設定された通常モードと前記可変表示期間の長さが前記通常モードより短縮された時短モードのうちのいずれかの動作モードで前記画面遊技を実行する画面遊技実行手段(80)と、

所定の遊技状態が形成されたとき、前記図柄合わせゲームの動作モードを前記確率変動モードに設定する確率変動モード設定手段(90)と、

前記図柄合わせゲームの動作モードが確率変動モードへ移行したときこれと同時に前記画面遊技の動作モードを時短モードに移行させる時短モード設定手段(110)と、

前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した後予め定めた回数目に実行される図柄合わせゲームにおいてあと1つ所定の図柄が揃うと前記当たり状態の形成されるリーチ状態を出現させるリーチ状態形成手段(122)と、

40

前記リーチ状態形成手段(122)の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記時短モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段(122)によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき時短モードを解除する時短モード解除手段(120)と、

前記リーチ状態形成手段(122)の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記確率変動モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段(122)によってリーチ状態の形成される前記予め定めた

50

回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき確率変動モードを解除する確率変動モード解除手段(100)と、

前記時短モードへ移行した後における前記図柄合わせゲームの実行回数を表示する回数表示手段(51)と、

を具備することを特徴とする遊技機(10)。

【0014】

[3] 遊技盤面(11)上に打ち出された球が特定入賞口(12)へ入賞した際に所定の図柄合わせゲームを実行し、その実行結果として特定の図柄の揃う当たり状態が出現したとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機(10)において、

前記図柄合わせゲームを表示するための主可変表示手段(20)と、

前記特定入賞口(12)へ球が入賞したとき、当たりの出現する確率が通常値に設定された通常確率モードおよびこれより当たりの出現する確率が高く設定された確率変動モードのうちのいずれかの動作モードで前記図柄合わせゲームを実行する図柄合わせゲーム実行手段(70)と、

実行を開始してから所定の可変表示期間の経過後にその実行結果の確定表示される画面遊技を表示するための副可変表示手段(30)と、

遊技盤面(11)上に打ち出された球が特定の始動口へ入賞したとき、前記可変表示期間の長さが通常値に設定された通常モードと前記可変表示期間の長さが前記通常モードより短縮された時短モードのうちのいずれかの動作モードで前記画面遊技を実行する画面遊技実行手段(80)と、

所定の遊技状態が形成されたとき、前記図柄合わせゲームの動作モードを前記確率変動モードに設定する確率変動モード設定手段(90)と、

前記図柄合わせゲームの動作モードが確率変動モードへ移行したときこれと同時に前記画面遊技の動作モードを時短モードに移行させる時短モード設定手段(110)と、

前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した後予め定めた回数目に実行される図柄合わせゲームにおいてあと1つ所定の図柄が揃うと前記当たり状態の形成されるリーチ状態を出現させるリーチ状態形成手段(122)と、

前記リーチ状態形成手段(122)の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記時短モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段(122)によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき時短モードを解除する時短モード解除手段(120)と、

前記リーチ状態形成手段(122)の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記確率変動モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段(122)によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき確率変動モードを解除する確率変動モード解除手段(100)と、

リーチ状態が出現したとき、当該リーチ状態が前記リーチ状態形成手段(122)によって形成された前記確率変動モードの継続につながるリーチ状態であることを遊技者に通知する通知手段(50)と、

前記時短モードへ移行した後における前記図柄合わせゲームの実行回数を表示する回数表示手段(51)と、

を具備することを特徴とする遊技機(10)。

【0015】

[4] 遊技盤面(11)上に打ち出された球が特定入賞口(12)へ入賞した際に所定の図柄合わせゲームを実行し、その実行結果として特定の図柄の揃う当たり状態が出現したとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機(10)において、

前記図柄合わせゲームを表示するための主可変表示手段(20)と、

前記特定入賞口(12)へ球が入賞したとき、当たりの出現する確率が通常値に設定された通常確率モードおよびこれより当たりの出現する確率が高く設定された確率変動モー

10

20

30

40

50

ドのうちのいずれかの動作モードで前記図柄合わせゲームを実行する図柄合わせゲーム実行手段(70)と、

実行を開始してから所定の可変表示期間の経過後にその実行結果の確定表示される画面遊技を表示するための副可変表示手段(30)と、

遊技盤面(11)上に打ち出された球が特定の始動口へ入賞したとき、前記可変表示期間の長さが通常値に設定された通常モードと前記可変表示期間の長さが前記通常モードより短縮された時短モードのうちのいずれかの動作モードで前記画面遊技を実行する画面遊技実行手段(80)と、

所定の遊技状態が形成されたとき、前記図柄合わせゲームの動作モードを前記確率変動モードに設定する確率変動モード設定手段(90)と、

前記図柄合わせゲームの動作モードが確率変動モードへ移行したときこれと同時に前記画面遊技の動作モードを時短モードに移行させる時短モード設定手段(110)と、

前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後図柄合わせゲームが所定回数実行されるごとに当該図柄合わせゲームにおいてあと1つ所定の図柄が揃うと前記当たり状態の形成されるリーチ状態を出現させるリーチ状態形成手段(122)と、

前記リーチ状態形成手段(122)の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記時短モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段(122)によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき時短モードを解除する時短モード解除手段(120)と、

前記リーチ状態形成手段(122)の形成したリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき前記確率変動モードを継続させ、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記リーチ状態形成手段(122)によってリーチ状態の形成される前記予め定めた回数目の図柄合わせゲーム以外で当たりが出たとき確率変動モードを解除する確率変動モード解除手段(100)と、

を具備することを特徴とする遊技機(10)。

【0016】

[5]前記リーチ状態形成手段(122)は、前記確率変動モードおよび時短モードへ移行した以後前記図柄合わせゲームが所定回数実行されるごとに前記リーチ状態を出現させることを特徴とする[1]、[2]または[3]記載の遊技機(10)。

【0017】

[6]前記確率変動モード設定手段(90)は、前記画面遊技実行手段(80)の動作モードが前記時短モードに設定されていないときに行われた前記図柄合わせゲームにおいて前記当たり状態が出現したとき前記図柄合わせゲームの動作モードを前記確率変動モードに移行させるか否かを無作為に抽選する確率変動移行抽選手段(91)を備え、前記確率変動移行抽選手段(91)の行った無作為抽選の抽選結果が前記確率変動モードへの移行を示すものであるとき、前記図柄合わせゲームの動作モードを前記確率変動モードに設定変更するものであることを特徴とする[1]、[2]、[3]、[4]または[5]記載の遊技機(10)。

【0018】

前記本発明は次のように作用する。

図柄合わせゲーム実行手段(70)は、特定入賞口(12)へ球が入賞したとき、当たりの出現する確率が通常値に設定された通常確率モードとこれより当たりの出現する確率の高く設定された確率変動モードのうちのいずれかの動作モードで図柄合わせゲームを主可変表示手段(20)上で実行する。

【0019】

画面遊技実行手段(80)は、遊技盤面(11)上に打ち出された球が特定の始動口へ入賞したとき、可変表示期間の長さが通常値に設定された通常モードと可変表示期間の長さが通常モードより短く短縮された時短モードのうちのいずれかの動作モードで画面遊技を副可変表示手段(30)上で実行する。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 0 】

確率変動モード設定手段(90)は、所定の遊技状態が形成されたとき、図柄合わせゲームの動作モードを確率変動モードに設定し、時短モード設定手段(110)は、確率変動モードへ移行したときこれと同時に時短モードに設定する。リーチ状態形成手段(122)は、確率変動モードおよび時短モードへ移行した後、予め定めた回数目に実行される図柄合わせゲームにおいてあと1つ所定の図柄が揃うと当たり状態の形成されるリーチ状態を強制的に作り出す。リーチ状態形成手段(122)によって強制的にリーチ状態が形成されたとき、当該リーチ状態が確率変動モードの継続につながるリーチ状態であることを遊技者に通知する。

【 0 0 2 1 】

時短モード解除手段(120)および確率変動モード解除手段(100)は、リーチ状態形成手段(122)によって形成されたリーチ状態が最終的に当たり状態になったとき時短モードおよび確率変動モードをさらに継続させ、これ以外の回数目に実行された図柄合わせゲームで当たりが出たときは時短モードおよび確率変動モードを解除する。

【 0 0 2 2 】

このように、確率変動モードおよび時短モードへ移行後、予め定めた回数目に実行された図柄合わせゲームにおいて当たりが出るか否かにより確率変動モードの継続可否が決定されるので、当該回数目の図柄合わせゲームにおいて図柄が最終的に確定するまでの間、確率変動モードの継続に対する大きな期待感を遊技者に与えることができる。

【 0 0 2 3 】

たとえば、時短モードへ移行してから所定回数ごと(10回ごとなど)の図柄合わせゲームにおいてリーチ状態を作りだし、当該リーチ状態が最終的に当たりとなった際に、確率変動モード等を継続させるようにすることができる。

【 0 0 2 4 】

さらに、今回のリーチ状態が確率変動モードの継続に繋がるリーチ状態か否かを遊技者が判別できるように表示するので、確率変動モードの継続に対する大きな期待感を遊技者に与えることができる。たとえば、今回の図柄合わせゲームが確率変動モードの継続に繋がる回数目であることを、特定の表示ランプを点滅等させて遊技者に通知する。

【 0 0 2 5 】

また、時短モード移行後、所定回数ごとにリーチ状態を作り出す場合等には、時短モード移行後における図柄合わせゲームの実行回数を数値で表示するようにしてもよい。これにより何回目のリーチが確率変動モードの継続につながるものであるかを遊技者が承知していれば、回数の表示によって、遊技者の期待感を次第に高めることができる。

【 0 0 2 6 】

また、図柄合わせゲームの動作モードを確率変動モードに移行させるか否かを無作為に抽選する確率変動移行抽選手段(91)を設け、時短モードに設定されていないときに行われた図柄合わせゲームにおいて当たり状態が出現したとき、当該確率変動移行抽選手段(91)により無作為抽選を実行させる。そして、確率変動モード設定手段(90)は、その抽選結果が確率変動モードへの移行を示すものであるとき、図柄合わせゲームの動作モードを確率変動モードに設定変更する。

【 0 0 2 7 】

このように、図柄合わせゲームで当たりが出た際に実行される無作為抽選の結果により確率変動モードに移行するか否かを決定するので、表示される図柄によって確率変動モードへの移行を予測することができず、遊技者に確率変動モードへの移行に対するスリルと期待感を効果的に与えることができる。

【 0 0 2 8 】

【 発明の実施の形態 】

以下、図面に基づき本発明の一実施の形態を説明する。

各図は本発明の一実施の形態を示している。

図2に示すように、本発明に係る遊技機10は、ハンドル19の回転操作によって球を

10

20

30

40

50

打ち出し、各種の入賞口への球の入賞を競うパチンコ機である。遊技機 10 は、打ち出された球の流下する場としての遊技盤面 11 を備えている。

【0029】

遊技盤面 11 には入賞口や各種の役物、障害釘、アウト口などが配置されている。遊技盤面 11 の略中央部分には、図柄合わせゲームを表示するための、いわゆるメインデジタルとしての主可変表示手段 20 が設けられている。主可変表示手段 20 には、任意の図柄を表示することのできる 3 つの図柄表示領域 21a ~ 21c が横一列に並置されている。これら図柄表示領域 21 上において、「777」など同一の数字が揃った際に当たりとなるスロットマシンに見立てた図柄合わせゲームが展開される。

【0030】

ここでは、主可変表示手段 20 として、カラー液晶ディスプレイを用いている。このほか、主可変表示手段 20 としてモノクロの液晶ディスプレイや CRT ディスプレイなどを用いることもできる。

【0031】

図柄合わせゲームの動作モードには、当たりの出現する確率が比較的 low に設定された通常確率モードと、これより当たりの出現確率が高く設定される確率変動モードの 2 種類が設けられている。通常確率モードにおける当たりの出現確率は約 200 分の 1 に、また確率変動モードでの当たりの出現確率は 50 分の 1 程度に設定されている。なお、当たりの出現確率はこれらに限定されるものではない。

【0032】

主可変表示手段 20 の上方には、7 セグメントの LED (発光ダイオード) から成る、いわゆる小デジタルとしての副可変表示手段 30 が設けられている。1 桁の数字を 10 秒から 15 秒に渡って可変表示した後、1 つの数字が最終的に確定表示され、その際の数字が「7」など特定の数字のとき小当たりとなる画面遊技が副可変表示手段 30 上において実行される。

【0033】

本実施の形態にかかる遊技機 10 は、副可変表示手段 30 上で数字の可変表示される期間 (可変表示期間) が 10 秒から 15 秒に設定された通常モードと、可変表示期間が 1 秒から 2 秒に短縮される時短モードとを画面遊技の動作モードとして備えている。

【0034】

主可変表示手段 20 の両脇には、球の通過を検知する、いわゆるスルーチャッカー 40 が設けられている。スルーチャッカー 40 が球の通過を検知したとき、副可変表示手段 30 上での画面遊技が開始されるようになっている。

【0035】

主可変表示手段 20 の下方には、主可変表示手段 20 上で展開される図柄合わせゲームを起動する始動チャッカーとして機能する、特定入賞口 12 が配置されている。

【0036】

特定入賞口 12 のさらに下方には、特別価値発生手段 60 として作動するアタッカー 61 が配置されている。アタッカー 61 は、普段は閉じられているが、主可変表示手段 20 上で展開される図柄合わせゲームにおいて当たりが出た際に、その入賞口の開閉動作を繰り返す大口の入賞口である。

【0037】

アタッカー 61 の下方には、副可変表示手段 30 上で実行された画面遊技で小当たりが出て、「7」などの特定の数字図柄が確定表示されたとき、開放される可変入賞口 15 が設けられている。可変入賞口 15 は、その入賞口を開放してから 1 つの球が入賞したとき閉じる。また可変入賞口 15 へ球が入賞したとき、6 個から 13 個程度の賞球が払い出されるようになっている。

【0038】

可変入賞口 15 の下方には、遊技盤面 11 上のいずれの入賞口にも入賞しなかった、いわゆるアウト玉を回収するためのアウト口 18 が配置されている。可変入賞口 15 を、ア

10

20

30

40

50

ウト口18のすぐ上に設けてあるので、可変入賞口15を開いたとき、アウト口18へ入ろうとする球が可変入賞口15によって拾われることになる。

【0039】

遊技盤面11の上方には、時短モードに入ってから実行された図柄合わせゲームの実行回数等を表示するための継続チャンス表示部50が配置されている。継続チャンス表示部50は、時短モードへ移行した後の実行回数を数値で示す回数値表示部51と、今回の図柄合わせゲームが、確率変動モードを継続し得る回数目であることを示すための表示ランプ52とから構成されている。なお、釘調整によって球がスルーチャッカー40へ入賞し易い状態に設定してある。

【0040】

図1は、本発明の一実施の形態における遊技機10の回路構成の概要を表したものである。遊技機10の各種の動作を制御する制御回路は、遊技盤面11の裏面等の機体内に取り付けられている。

【0041】

特定入賞口12は、入賞した球を検知するための入賞検知スイッチ13を備えている。入賞検知スイッチ13は、機械的なスイッチのほか、球により光の遮られたことで入賞を検知する光センサや、球の通過による磁界の変化を検出する磁気センサなど各種のセンサを用いることができる。

【0042】

可変入賞口15は、その入賞口を開閉させる入賞口開閉手段16を有している。可変入賞口15は、入賞口を塞ぐ方向に可動片を付勢する図示しないバネと、該バネに抗して可動片を開放するためのこれまた図示しないソレノイドとから構成されている。

【0043】

図柄合わせゲーム実行手段70は、入賞検知スイッチ13により検知される球の入賞を契機として主可変表示手段20上で展開される図柄合わせゲームの実行を制御する回路部分である。図柄合わせゲーム実行手段70は、入賞検知スイッチ13により球の入賞が検知された際に無作為抽選を実行する無作為抽選部71を備えている。無作為抽選部71の抽選結果には、当たりと、リーチ外れと、外れの3種類が用意されている。図柄合わせゲームの実行結果は、無作為抽選部71の行った抽選結果に従って表示される。

【0044】

3種類の抽選結果のうち、当たりは、主可変表示手段20上で展開される図柄合わせゲームで、「777」など数字の揃う状態が実行結果として表示される場合に対応している。リーチ外れは、主可変表示手段20上での図柄合わせゲームで、たとえば「77～」のように「～」の箇所にあと1つ所定の図柄が揃うと当たりの出るリーチ状態を経由して外れになる場合に対応している。また外れは、リーチ状態を経由することなく外れの図柄が確定表示される場合に対応している。

【0045】

スルーチャッカー40は、球が通過した際に当該球により押下される機械式のスイッチである。スルーチャッカー40として、このほかに磁気センサや光センサを用いることができる。

【0046】

画面遊技実行手段80は、スルーチャッカー40を球が通過した際に副可変表示手段30上で展開される画面遊技の実行を制御する回路部分であり、実行結果を決定するための無作為抽選部81を有している。また、画面遊技実行手段80は、可変入賞口15の開閉を制御する開閉制御部82を備えている。

【0047】

確率変動モード設定手段90は、図柄合わせゲーム実行手段70の実行する図柄合わせゲームでの当選確率を通常確率モードから確率変動モードへと切り替える回路部分である。確率変動モード設定手段90は、確率変動モードへ移行させるか否かを無作為に抽選するための無作為抽選部91を有している。時短モードでない期間中に実行された図柄合

10

20

30

40

50

せゲームで当たりが出たとき、無作為抽選部 9 1 による無作為抽選が行われるようになっている。

【 0 0 4 8 】

確率変動モード解除手段 1 0 0 は、確率変動モード設定手段 9 0 によって設定された確率変動モードを解除し、図柄合わせゲームの動作モードを通常確率モードに設定する回路部分である。なお、図柄合わせゲーム実行手段 7 0 の無作為抽選部 7 1 は、確率変動モード設定手段 9 0 や確率変動モード解除手段 1 0 0 によって設定された動作モードに従った当選確率で無作為抽選を実行するようになっている。

【 0 0 4 9 】

時短モード設定手段 1 1 0 は、画面遊技実行手段 8 0 の行う画面遊技の動作モードを時短モードに設定する回路部分であり、確率変動モード設定手段 9 0 によって確率変動モードが設定されたとき、これと同時に時短モードを設定するようになっている。時短モード解除手段 1 2 0 は、時短モード設定手段 1 1 0 によって設定された時短モードを解除し、画面遊技の動作モードを通常モードに戻す回路部分である。

10

【 0 0 5 0 】

時短モード解除手段 1 2 0 は、時短モードへ移行してから行われた図柄合わせゲームの実行回数を計数する実行回数計数部 1 2 1 と、実行回数計数部 1 2 1 の計数値が所定値のとき実行される図柄合わせゲームでリーチ状態を経由させて実行結果を表示する旨の指示を図柄合わせゲーム実行手段 7 0 へ送出するリーチ状態形成手段 1 2 2 とを備えている。

【 0 0 5 1 】

リーチ状態形成手段 1 2 2 は実行回数計数部 1 2 1 の計数値が 1 0 増加すると、すなわち、時短モードに移行後、1 0 の倍数の回数目に相当する図柄合わせゲームにおいて、リーチ状態を強制的に生成させる。リーチ状態形成手段 1 2 2 によって強制的に生成されたリーチ状態が最終的に当たりになったときに時短モードが解除される。また、確率変動モード解除手段 1 0 0 は、時短モードが解除されたときこれに伴って確率変動モードを解除するようになっている。

20

【 0 0 5 2 】

継続チャンス表示部 5 0 の回数値表示部 5 1 は、実行回数計数部 1 2 1 の計数値を常に表示し、表示ランプ 5 2 は、リーチ状態形成手段 1 2 2 によってリーチ状態が形成される時点滅し、今回のリーチが当たりに転じた場合に、確率変動モードが継続されることを遊技者に通知するようになっている。

30

【 0 0 5 3 】

賞球払出手段 1 3 0 は、可変入賞口 1 5 へ球が入賞したとき等に、一定数の賞球を払い出す旨の指示を、図示しない賞球払出機構部へ送出する回路部分である。賞球払出機構部は、賞球払出手段 1 3 0 からの指示に基づき、図示しない貯留タンクから遊技機 1 0 の前面に設けられた上皿へ賞球を払い出すようになっている。

【 0 0 5 4 】

特別価値発生手段 6 0 は、無作為抽選部 7 1 の行った無作為抽選の抽選結果が当たりであってその実行結果が主可変表示手段 2 0 上に確定表示されたとき開閉される大口の入賞口としてのアタッカー 6 1 と、これの開閉駆動を行うソレノイド 6 2 とから構成されている。特別価値発生手段 6 0 は、当たりが発生したとき、アタッカー 6 1 を、一定期間（たとえば 2 9 秒）開いた後、短時間（2 秒ほど）閉じる動作を、1 6 回に繰り返すよう設定されている。

40

【 0 0 5 5 】

図柄合わせゲーム実行手段 7 0、画面遊技実行手段 8 0、確率変動モード設定手段 9 0、確率変動モード解除手段 1 0 0、時短モード設定手段 1 1 0、時短モード解除手段 1 2 0 等は、遊技機 1 0 における各種制御の中核的機能を果たす CPU（中央処理装置）と、ROM（リード・オンリ・メモリ）と、RAM（ランダム・アクセス・メモリ）を主要部とする回路によって構成されている。

【 0 0 5 6 】

50

ROMには、CPUの実行するプログラムや主可変表示手段20上に表示される図柄パターンなど各種の固定的データが記憶されている。またRAMは、プログラムを実行する上で一時的に必要なデータを記憶する作業用のメモリである。

【0057】

次に、遊技機10における動作の流れを説明する。

図3および図4は、特定入賞口12へ球が入賞した際に遊技機10の行う動作の流れを示している。特定入賞口12へ球が入賞すると(ステップS201;Y)、現在、時短モードに設定された期間中であるか否かを調べる(ステップS202)。

【0058】

時短モード中の場合には(ステップS202;Y)、実行回数計数部121の計数値を「1」だけ増加させ、時短モード移行後における図柄合わせゲームの実行回数を計数する(ステップS203)。また、時短モード移行後における実行回数がN(Nは正の整数で、ここでは10)の倍数のとき(ステップS204;Y)、リーチ状態形成手段122は図柄合わせゲーム実行手段70に対し、今回の図柄合わせゲームでリーチ状態を発生させる旨の指示を送出する(ステップS205)。また、今回実行される図柄合わせゲームが確率変動モードの継続に繋がるリーチ状態の形成される回数目に相当するものであることを、表示ランプ52を点滅させて遊技者に通知する(ステップS206)。

10

【0059】

その後、図柄合わせゲームの実行が開始され(ステップS207)、30秒ほどのスクロール期間を経た後、実行結果となる図柄が確定表示される。なお、図柄合わせゲームの実行結果は、特定入賞口12へ球が入賞した際に無作為抽選部71で行われる無作為抽選によって決定される。

20

【0060】

時短モード中でないときは(ステップS202;N)、実行回数の加算等の処理(ステップS203~S206)を行うことなく、すぐに図柄合わせゲームを実行する。図柄合わせゲームの実行結果が外れのときは(ステップS208;N)、遊技が継続している限り(ステップS209;N)、再びステップS201へ戻り、特定入賞口12へ球が入賞するのを待機する。

【0061】

図柄合わせゲームで当たりが出たときは(ステップS209;Y)、時短モード中であるか否かを再度調べる(図4、ステップS210)。時短モード中でないときは(ステップS210;N)、図柄合わせゲームの動作モードは通常確率モードに設定されているので、確率変動モード設定手段90の無作為抽選部91は当該動作モードを確率変動モード(確変モード)へ移行させるか否かを定めるための無作為抽選を実行する(ステップS211)。

30

【0062】

無作為抽選部91の行った無作為抽選で当たりが出たとき(ステップS212;Y)、確率変動モード設定手段90は、図柄合わせゲーム実行手段70に対して動作モードを確率変動モードに設定変更する旨の指示を送出する。確率変動モード解除手段100は、図柄合わせゲームの動作モードが確率変動モード(確変モード)へ移行した際、これに伴って画面遊技の動作モードを時短モードに設定する旨の指示を画面遊技実行手段80へ送出的(ステップS213)。また時短モードに移行したとき実行回数計数部121の計数値は「0」に初期化される(ステップS214)。これにより、時短モードへ移行した後に実行される図柄合わせゲームの回数が実行回数計数部121によって計数される。

40

【0063】

当たりが、時短モード中に発生したときは(ステップS210;Y)、実行回数計数部121の計数値がN(ここでは10)の倍数であるか否かを調べる(ステップS217)。そして、Nの倍数でないときは(ステップS217;N)、時短モードおよび確率変動モード(確変モード)を解除し、動作モードを通常モードおよび通常確率モードにそれぞれ戻す(ステップS218)。

50

【 0 0 6 4 】

一方、当たりの出た今回の図柄合わせゲームが、時短モードに移行してからNの倍数の回数目に相当する場合には(ステップS 2 1 7 ; Y)、時短モードおよび確率変動モード(確変モード)の解除を行わず、当該モードをさらに継続させる(ステップS 2 1 9)。

【 0 0 6 5 】

その後、特別価値発生手段60のアタッカー61を16ラウンド開閉させて、遊技者に特別価値を付与する。遊技を終了しない場合には(ステップS 2 1 6 ; N)、再びステップS 2 0 1へ戻り、特定入賞口12に球が入賞するのを待つ。なお、特別価値の発生(ステップS 2 1 5)を、図柄合わせゲームで当たりが出た時点でいき(ステップS 2 0 8の直後)、アタッカー61の開閉動作が終了してからステップS 2 1 0へ移行するようにしても良い。

10

【 0 0 6 6 】

このように、図柄合わせゲームで当たりが出たとき、無作為抽選により確率変動モードへ移行するか否かを選定するので、遊技者は表示される図柄を基に確率変動モードへ移行するか否かを判断することができず、リーチ状態が出現するごとに、確率変動モードへ移行するかもしれないというスリルと興奮を味わうことができる。

【 0 0 6 7 】

また、確率変動モードへ移行した際にこれと同時に時短モードを設定し、当該時短モードへ移行してからN回(ここでは10回)ごとにリーチ状態を強制的に発生させ、そのリーチ状態から当たりが出たとき、確率変動モードをさらに継続するようにしたので、遊技者は、当該回数目の図柄合わせゲームを確率変動モード継続への期待感を持ちながら楽しむことができ、スリルと興奮を味わうことができる。

20

【 0 0 6 8 】

図5は、スルーチャッカー40を球が通過した際に遊技機10の行う動作の流れを示している。スルーチャッカー40が球の通過を検知すると(ステップS 3 0 1 ; Y)、無作為抽選部81は無作為抽選を実行する(ステップS 3 0 2)。

【 0 0 6 9 】

その後、現在、時短モード中であるか否かを調べ(ステップS 3 0 3)、時短モード中の場合には(ステップS 3 0 3 ; Y)、1秒間だけ副可変表示手段30上の図柄を可変表示した後、先に行った無作為抽選の結果に応じた数字を確定表示する(ステップS 3 0 4)。

30

【 0 0 7 0 】

すなわち、無作為抽選の抽選結果が当たりのときは、1秒から2秒間可変表示した後、「7」の数字を確定表示し、抽選結果が外れのときは「7」以外の数字を確定表示する。

【 0 0 7 1 】

一方、時短モードでないときは(ステップS 3 0 3 ; N)、副可変表示手段30上で10秒から15秒間に渡って数字を可変表示した後、今回の抽選結果に対応した数字を確定表示する(ステップS 3 0 5)。

【 0 0 7 2 】

副可変表示手段30に数字が確定表示された際に小当たりに対応する数字(ここでは「7」)が出ると(ステップS 3 0 6 ; Y)、可変入賞口15を開放する(ステップS 3 0 7)。そして、1つの球が可変入賞口15へ入賞したとき(ステップS 3 0 8 ; Y)可変入賞口15を閉じ、6個から13個程度の賞球を払い出す(ステップS 3 0 9)。

40

【 0 0 7 3 】

このように、時短モード中は、スルーチャッカー40を通過してから短時間で副可変表示手段30上に実行結果が確定表示されるので、単位時間に画面遊技の実行される回数が増え、頻繁に小当たりが出現するようになり、玉持ちが良くなる。すなわち、確率変動モードに入ったときこれと並行して時短モードが設定されるので、確率変動モード中における玉持ちが良くなる。

【 0 0 7 4 】

50

以上説明した実施の形態では、確率変動モードおよび時短モードへ移行後、10の倍数に相当する回数目に実行された図柄合わせゲームで当たりが出たとき、確率変動モードをさらに継続するようにしたが、時短モード移行後の回数に依存していれば、10の倍数の回数目に限るものではない。たとえば、奇数あるいは偶数回数目や、何回目にするかを時短モードへ移行することに無作為に選定するようにしてもよい。

【0075】

このほか実施の形態では、可変表示手段20上でスロットマシンに見立てた図柄合わせゲームを展開するようにしたが、魚やフルーツなど他の図柄を揃える等する図柄合わせゲームであってもよい。

【0076】

【発明の効果】

本発明にかかる遊技機によれば、確率変動モードがさらに継続するか否かを、出現する図柄では無く、時短モードへ移行した後何回目に行われた図柄合わせゲームで当たりが出現するかに依存させたので、当該回数目においてはどのような図柄でリーチ状態が発生しても、最終的にすべての図柄が確定するまでの間、確率変動モードの継続に対する遊技者の期待感を喚起することができる。

【0077】

また今回のリーチ状態が確率変動モードの継続に繋がるリーチ状態か否かを遊技者が判別できるように表示するので、確率変動モードの継続に対する大きな期待感を遊技者に与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の一実施の形態に係る遊技機の回路構成を示すブロック図である。

【図2】 本発明の一実施の形態に係る遊技機の遊技盤面を示す正面図である。

【図3】 本発明の一実施の形態に係る遊技機が特定入賞口へ球が入賞した際に行う動作の流れの前半を示す流れ図である。

【図4】 本発明の一実施の形態に係る遊技機が特定入賞口へ球が入賞した際に行う動作の流れの後半を示す流れ図である。

【図5】 本発明の一実施の形態に係る遊技機がスルーチャッカーを球が通過した際に行う動作の流れを示す流れ図である。

【符号の説明】

- 10 ... 遊技機
- 11 ... 遊技盤面
- 12 ... 特定入賞口
- 13 ... 入賞検知スイッチ
- 15 ... 可変入賞口
- 16 ... 入賞口開閉手段
- 18 ... アウト口
- 19 ... ハンドル
- 20 ... 主可変表示手段
- 21 ... 図柄表示領域
- 30 ... 副可変表示手段
- 40 ... スルーチャッカー
- 50 ... 継続チャンス表示部
- 51 ... 回数値表示部
- 52 ... 表示ランプ
- 60 ... 特別価値発生手段
- 61 ... アタッカー
- 62 ... ソレノイド
- 70 ... 図柄合わせゲーム実行手段
- 71 ... 無作為抽選部

10

20

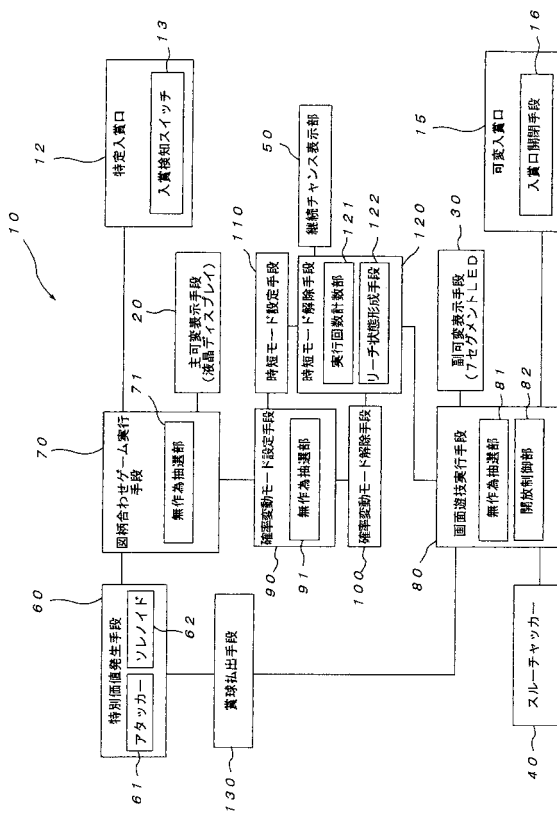
30

40

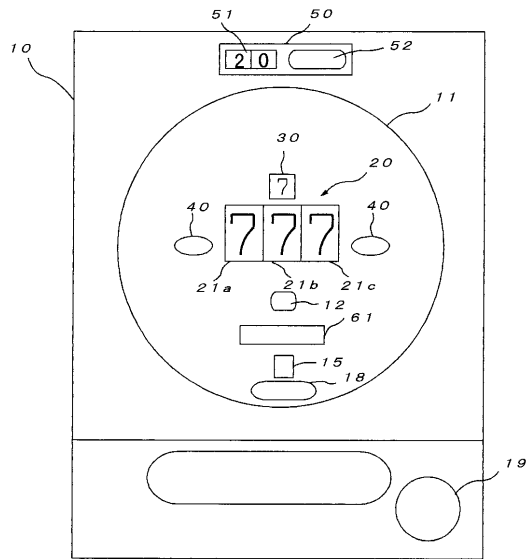
50

- 80 ... 画面遊技実行手段
- 81 ... 無作為抽選部
- 82 ... 開閉制御部
- 90 ... 確率変動モード設定手段
- 91 ... 無作為抽選部
- 100 ... 確率変動モード解除手段
- 110 ... 時短モード設定手段
- 120 ... 時短モード解除手段
- 121 ... 実行回数計数部
- 122 ... リーチ状態形成手段
- 130 ... 賞球払出手段

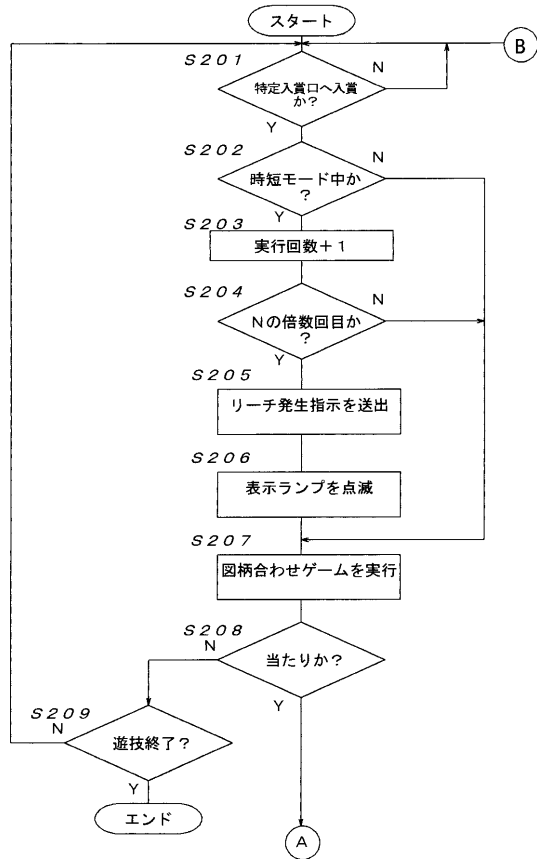
【図1】



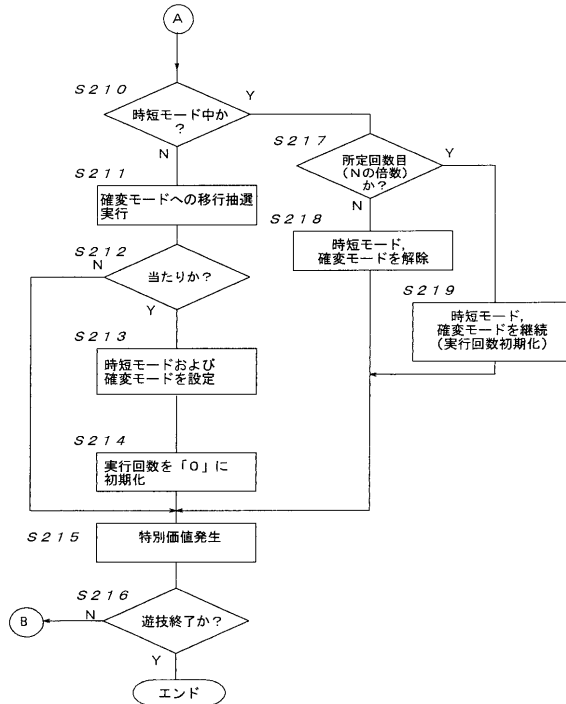
【図2】



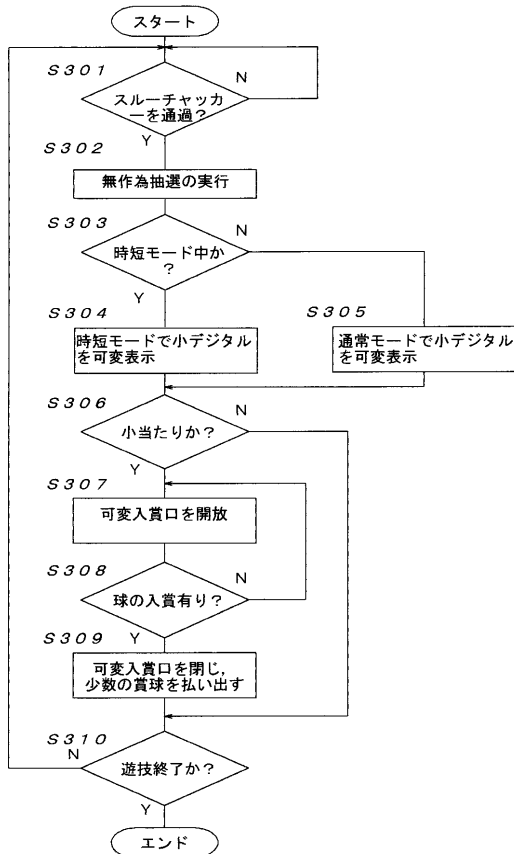
【図3】



【図4】



【図5】



フロントページの続き

審査官 小河 俊弥

- (56)参考文献 特開平9 - 206439 (JP, A)
特開平6 - 170045 (JP, A)
特開平9 - 38295 (JP, A)
特開平9 - 28878 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02