

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) **公開特許公報(A)**

(11)特許出願公開番号

特開2006-311962

(P2006-311962A)

(43) 公開日 平成18年11月16日(2006.11.16)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2005-136485 (P2005-136485)

(22) 出願日 平成17年5月9日 (2005.5.9)

(71) 出願人 000135210

株式会社ニューギン

愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地

(74) 代理人 100068755

弁理士 恩田 博宣

(74) 代理人 100105957

弁理士 恩田 誠

(72) 発明者 山田 佳治

名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株
式会社ニューギン内

(72) 發明者 長野 雅隆

名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株
式会社ニューギン内

[最終頁に続く](#)

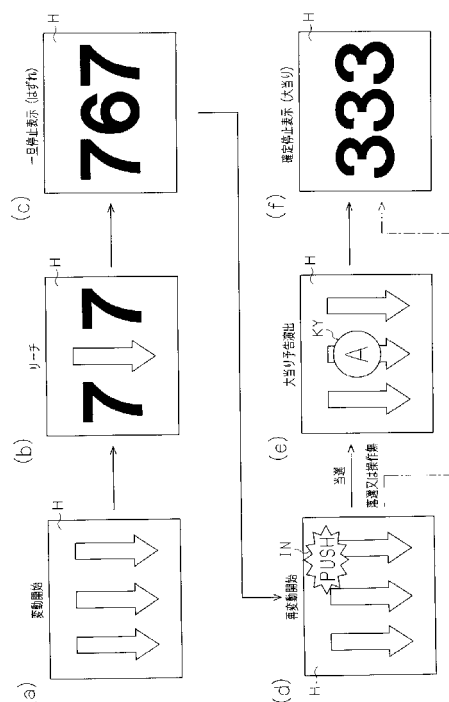
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出用操作手段の操作により、遊技者に積極的に遊技を行っているという感覚を抱かせ、遊技への参加意識を高める。

【解決手段】演出用ボタンを機前面に設け、再変動演出時に演出用ボタンの操作が有効となる操作有効期間を設定する。そして、演出用ボタンが操作される毎に、機内部にて大当たり予告演出（大当たりとなる可能性があることを示唆する演出）を行うか否かを抽選で決定する。この抽選に当選すると、可変表示器Hでは、再変動演出中にキャラクタKYが画像表示され、大当たり予告演出が行われる。

【選択図】 図5



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにて大当り表示結果が表示された場合には該図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が行われる遊技機において、

大当りか否かを判定する大当り判定手段と、

遊技機前面に設けられ、遊技者が操作可能な演出用操作手段と、

前記図柄変動ゲーム中に前記演出用操作手段の操作が有効となる操作有効期間を設定する期間設定手段と、

前記操作有効期間が設定された場合に前記演出用操作手段の操作を促す報知を行う報知手段と、

前記図柄変動ゲーム中に該図柄変動ゲームの表示結果が大当り表示結果となる可能性があることを示唆する大当り予告演出を行う予告手段と、

前記操作有効期間中、前記演出用操作手段が操作されることを契機に、前記大当り予告演出を行うか否かを抽選で決定する予告抽選手段と、

前記大当り判定手段の判定結果が肯定であって前記抽選に当選した場合に、前記大当り予告演出を実行させる予告制御手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記操作有効期間は、前記図柄変動ゲームでリーチ表示が行われてから前記大当り表示結果又ははずれ表示結果の何れかからなる最終表示結果が確定停止表示される迄の間に設定されることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記図柄変動ゲームでは、はずれ表示結果が一旦停止表示された後に、そのはずれ表示結果の構成図柄を再び変動させて前記大当り表示結果又ははずれ表示結果の何れかからなる最終表示結果を導出する再変動演出が行われ、

前記操作有効期間は、前記はずれ表示結果が一旦停止表示されてから前記最終表示結果が確定停止表示される迄の間に設定されることを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記図柄変動ゲームは、複数種類の演出内容の中から 1 つの演出内容が選択されて行われ

、
前記予告抽選手段による当選確率は、前記演出内容毎に予め定められていることを特徴とする請求項 1 ～ 請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記図柄変動ゲームは、複数種類の演出内容の中から 1 つの演出内容が選択されて行われ

、
前記演出内容には、該演出内容毎に大当り信頼度が設定されており、

前記予告抽選手段による当選確率は、前記大当り信頼度が高い演出内容ほど高く設定されていることを特徴とする請求項 1 ～ 請求項 4 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者が操作可能な演出用操作手段を備えた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の一つであるパチンコ機は、例えば、液晶ディスプレイ型の可変表示器を備え、当該可変表示器において複数種類の図柄を変動させて図柄組み合わせを表示する図柄組み合わせゲーム（図柄変動ゲーム）が行われている。そして、遊技者は、図柄組み合わせゲームで導出され、最終的に確定停止表示された図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識できる。そして、近年では、遊技者の遊技への参加意識を高めるために、遊技者

10

20

30

40

50

が操作可能な演出用操作手段（操作ボタン）を設け、図柄組み合わせゲーム中に演出用操作手段を操作させて演出を行うパチンコ機が提案されている（例えば、特許文献１）。

【０００３】

特許文献１に記載のパチンコ機では、図柄組み合わせゲーム中の所定期間内に操作ボタンが操作されることで回転リールが停止し、複数種類のリーチ演出の中から当該回転リールが示すリーチ演出が行われる、又は複数種類のキャラクタの中から当該回転リールが示すキャラクタでリーチ演出が行われる。特許文献１に記載のパチンコ機によれば、複数種類のリーチ演出の中から１つのリーチ演出を自ら選択したように認識させ、自分が積極的に遊技をしているという感覚を持たせることができる。とされている。

【特許文献１】特開２００４－８２３３号公報（請求項１、段落番号〔００２２〕～〔００２３〕、図３） 10

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

ところが、特許文献１に記載のパチンコ機では、操作ボタンの操作により回転リールを停止させ、遊技者がリーチ演出の種類やキャラクタの種類を選択しているかのようにしているが、実際に行われるリーチ演出の種類などは制御装置が乱数値に基づき決定したものである。例えば、操作ボタンの操作により回転リールが背負投げリーチを表示して停止しても、乱数値に基づきコマ送りリーチが決定されていれば、コマ送りリーチによるリーチ演出が行われる。また、操作ボタンが操作されなかった場合には、乱数値に基づき決定されたリーチ演出又はキャラクタで演出が行われる。すなわち、特許文献１に記載のパチンコ機では、操作ボタンの操作により、単にリーチ演出やキャラクタの種類を回転リールで表示させているだけであり、その操作結果が図柄組み合わせゲームに反映されている訳ではない。このため、特許文献１に記載のパチンコ機は、幾ら操作ボタンを操作しても、その操作結果が図柄変動ゲームに反映されなければ、操作ボタンを操作する行為自体の意味がなく、遊技への参加意識（操作ボタンの操作意欲）を高めているとは言い難い。 20

【０００５】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、演出用操作手段の操作により、遊技者に積極的に遊技を行っているという感覚を抱かせ、遊技への参加意識を高めさせることができる遊技機を提供することにある。 30

【課題を解決するための手段】

【０００６】

上記問題点を解決するために、請求項１に記載の発明は、複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにて大当たり表示結果が表示された場合には該図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が行われる遊技機において、大当たりか否かを判定する大当たり判定手段と、遊技機前面に設けられ、遊技者が操作可能な演出用操作手段と、前記図柄変動ゲーム中に前記演出用操作手段の操作が有効となる操作有効期間を設定する期間設定手段と、前記操作有効期間が設定された場合に前記演出用操作手段の操作を促す報知を行う報知手段と、前記図柄変動ゲーム中に該図柄変動ゲームの表示結果が大当たり表示結果となる可能性があることを示唆する大当たり予告演出を行う予告手段と、前記操作有効期間中、前記演出用操作手段が操作されることを契機に、前記大当たり予告演出を行うか否かを抽選で決定する予告抽選手段と、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定であって前記抽選に当選した場合に、前記大当たり予告演出を実行させる予告制御手段とを備えたことを要旨とする。 40

【０００７】

請求項２に記載の発明は、請求項１に記載の遊技機において、前記操作有効期間は、前記図柄変動ゲームでリーチ表示が行われてから前記大当たり表示結果又ははずれ表示結果の何れかからなる最終表示結果が確定停止表示される迄の間に設定されることを要旨とする。

【０００８】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機において、前記図柄変動ゲームでは、はずれ表示結果が一旦停止表示された後に、そのはずれ表示結果の構成図柄を再び変動させて前記大当り表示結果又ははずれ表示結果の何れかからなる最終表示結果を導出する再変動演出が行われ、前記操作有効期間は、前記はずれ表示結果が一旦停止表示されてから前記最終表示結果が確定停止表示される迄の間に設定されることを要旨とする。

【 0 0 0 9 】

請求項 4 に記載の発明は、請求項 1 ~ 請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機において、前記図柄変動ゲームは、複数種類の演出内容の中から 1 つの演出内容が選択されて行われ、前記予告抽選手段による当選確率は、前記演出内容毎に予め定められていることを要旨とする。

10

【 0 0 1 0 】

請求項 5 に記載の発明は、請求項 1 ~ 請求項 4 のうちいずれか一項に記載の遊技機において、前記図柄変動ゲームは、複数種類の演出内容の中から 1 つの演出内容が選択されて行われ、前記演出内容には、該演出内容毎に大当り信頼度が設定されており、前記予告抽選手段による当選確率は、前記大当り信頼度が高い演出内容ほど高く設定されていることを要旨とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 1 】

本発明によれば、演出用操作手段の操作により、遊技者に積極的に遊技を行っているという感覚を抱かせ、遊技への参加意識を高めさせることができる。

20

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 1 2 】

(第 1 の実施形態)

以下、本発明をその一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」と示す）に具体化した第 1 の実施形態を図 1 ~ 図 5 に基づき説明する。

【 0 0 1 3 】

図 1 には、パチンコ機 1 0 の機表側が略示されており、機体の外郭をなす外枠 1 1 の開口前面側には、各種の遊技用構成部材をセットする縦長方形の中枠 1 2 が開閉及び着脱自在に組み付けられている。中枠 1 2 の前面側には、機内部に配置された遊技盤 1 3 を透視保護するための保護ガラスが装着されるガラス枠を備えた前枠 1 4 と、上球皿 1 5 がそれぞれ横開き状態で開閉可能に組み付けられている。前枠 1 4 の前面側及び遊技盤 1 3 の遊技領域 1 3 a には、点灯（点滅）又は消灯し、発光装飾に基づく遊技演出（発光演出）を行う装飾ランプ 1 6 が設けられている。外枠 1 1 の下部には、各種音声を出し、音声出力に基づく遊技演出（音声演出）を行うスピーカ 1 7 が配置されている。中枠 1 2 の下部には、下球皿 1 8 及び発射装置 1 9 が装着されている。

30

【 0 0 1 4 】

遊技盤 1 3 の遊技領域 1 3 a の略中央には、液晶ディスプレイ型の表示手段としての可変表示器 H を備えた表示装置 2 0 が配設されている。可変表示器 H では、変動画像（又は画像表示）に基づく遊技演出（表示演出）が行われるようになっている。そして、可変表示器 H では、複数種類の図柄を複数列で変動させて表示する図柄組み合わせゲーム（図柄変動ゲーム）が行われるようになっている。本実施形態では、図柄組み合わせゲームで 3 列の図柄による組み合わせを導出し、該組み合わせを形成する各列の図柄の種類を 1 ~ 8 の 8 種類の数字を模した図柄としている。

40

【 0 0 1 5 】

そして、遊技者は、図柄組み合わせゲームにおいて最終的に表示（確定停止表示）された図柄組み合わせ（表示結果）から大当り又ははずれを認識できる。可変表示器 H に確定停止表示された全列の図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ（〔 2 2 2 〕〔 7 7 7 〕など）から大当りを認識できる。この大当りを認識できる図柄組み合わせが大当りの図柄組み合わせ（大当り表示結果）となる。大当りの図柄組み合わせが確定停止表示さ

50

れると、遊技者には、図柄組み合わせゲームの終了後に大当たり遊技が付与される。一方、可変表示器Hに確定停止表示された全列の図柄が異なる種類の場合、又は1列の図柄がリーチを形成する図柄とは異なる種類の場合には、その図柄組み合わせ（〔123〕〔122〕〔767〕など）からはずれを認識できる。このはずれを認識できる図柄組み合わせがはずれの図柄組み合わせとなる。また、本実施形態のパチンコ機10では、図柄組み合わせゲームが開始すると（各列の図柄が変動を開始すると）、遊技者側から見て左列（左図柄） 右列（右図柄） 中列（中図柄）の順に図柄が表示（一旦停止表示）されるようになっている。そして、一旦停止表示された左図柄と右図柄が同一種類の図柄の場合には、その図柄組み合わせ（〔1 1〕など、「 」は変動中を示す）からリーチを認識できる。

10

【0016】

また、表示装置20の下方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う開閉羽根21を備えた始動入賞口22が配設されている。始動入賞口22の奥方には、入賞した遊技球を検知する始動口センサSE1（図2に示す）が設けられている。始動入賞口22は、遊技球の入賞検知を契機に、図柄組み合わせゲームの始動条件を付与し得る。また、始動入賞口22の下方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉23を備えた大入賞口24が配設されている。そして、大当たり遊技が付与されると、大入賞口扉23の開動作によって大入賞口24が開放されて遊技球が入賞可能となるため、遊技者は、多数の賞球が獲得できるチャンスを得ることができる。

20

【0017】

また、本実施形態のパチンコ機10には、その機前面側（具体的に言えば、上球皿15の前面側中央）に遊技者が操作可能な演出用操作手段としての演出用ボタン25が設けられている。演出用ボタン25は、押しボタン式とされている。

【0018】

また、本実施形態のパチンコ機10では、図柄組み合わせゲームにおいて、再変動演出が行われるようになっている。再変動演出は、はずれを認識可能なはずれの図柄組み合わせ（はずれ表示結果）を一旦停止表示させ、その後にはずれの図柄組み合わせを形成する図柄（構成図柄）を再び変動させて大当たりの図柄組み合わせ又ははずれの図柄組み合わせを導出する演出である。再変動後に導出される図柄組み合わせが最終表示結果となる。例えば、再変動演出は、はずれの図柄組み合わせとしてリーチはずれの図柄組み合わせ（〔767〕など）を一旦停止表示させた後、その図柄組み合わせを形成する図柄を再び変動させ、大当たりの図柄組み合わせ（〔777〕など）又ははずれの図柄組み合わせ（〔767〕など）を導出させるように行われる。この再変動演出は、はずれの図柄組み合わせが表示されても、その図柄組み合わせが再び変動することにより、大当たりになる期待感を遊技者に持たせるために行われる。そして、内部的に大当たりが決定されている場合には、再変動演出で大当たりの図柄組み合わせが導出され、内部的にはずれが決定されている場合には、再変動演出ではずれの図柄組み合わせが再び導出されるようになっている。

30

【0019】

また、本実施形態のパチンコ機10では、再変動演出中に演出用ボタン25の操作が許容され、その操作を契機に大当たりとなる可能性があることを示唆する大当たり予告演出が行われるようになっている。そして、本実施形態では、大当たり予告演出として可変表示器HにキャラクタKYが画像表示されるようになっており、該キャラクタKYが画像表示されると、100%の割合で大当たりとなるようになっている。すなわち、本実施形態のパチンコ機10は、大当たりが決定されている場合のみに大当たり予告演出が行われる可能性があり、その大当たり予告演出が大当たり確定演出として位置付けられている。

40

【0020】

次に、パチンコ機10の制御構成を図2に基づき説明する。

パチンコ機10の機裏側には、遊技機全体を制御する主制御基板26が装着されている。主制御基板26は、遊技機全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じ

50

て各種の制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、統括制御基板 27、表示制御基板 28、ランプ制御基板 29 及び音声制御基板 30 が装着されている。

【0021】

統括制御基板 27 は、主制御基板 26 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、表示制御基板 28、ランプ制御基板 29 及び音声制御基板 30 を統括的に制御する。表示制御基板 28 は、主制御基板 26 と統括制御基板 27 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、可変表示器 H の表示内容（図柄、背景、文字、キャラクタなどの表示画像）を制御する。ランプ制御基板 29 は、主制御基板 26 と統括制御基板 27 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、装飾ランプ 16 の発光態様（点灯（点滅）/ 消灯のタイミングなど）を制御する。音声制御基板 30 は、主制御基板 26 と統括制御基板 27 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、スピーカ 17 の音声出力態様（音声出力のタイミングなど）を制御する。本実施形態のパチンコ機 10 では、主制御基板 26 がメイン制御装置となり、統括制御基板 27、表示制御基板 28、ランプ制御基板 29 及び音声制御基板 30 がメイン制御装置からの指示に基づき制御を行うサブ制御装置となる。そして、表示制御基板 28、ランプ制御基板 29 及び音声制御基板 30 は、各種の演出装置（可変表示器 H、装飾ランプ 16、スピーカ 17）を専門的に制御する。

【0022】

以下、主制御基板 26、統括制御基板 27 及び表示制御基板 28 の具体的な構成を説明する。

図 2 に示すように主制御基板 26 には、メイン CPU 26a と、ROM 26b と、RAM 26c とが設けられている。メイン CPU 26a は、大当たり判定用乱数、大当たり図柄用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新している。ROM 26b には、パチンコ機 10 を制御するためのメイン制御プログラムと、複数種類の変動パターンと、大当たり判定値と、リーチ判定値とが記憶されている。RAM 26c には、パチンコ機 10 の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数の値など）が記憶（設定）されるようになっている。

【0023】

変動パターンは、図柄が変動を開始（図柄組み合わせゲームの開始）してから全列の図柄が確定停止表示（図柄組み合わせゲームの終了）される迄の間の遊技演出のベースとなるパターンを示すものである。変動パターンには、該変動パターン毎に、図柄組み合わせゲームの開始から終了迄の変動時間（演出時間）が定められている。また、複数種類の変動パターンは、大当たり演出用の変動パターンと、はずれリーチ演出用の変動パターンと、はずれ演出用の変動パターンとに分類されている。大当たり演出は、図柄組み合わせゲームが、最終的に大当たりの図柄組み合わせを確定停止表示するように展開される演出である。はずれリーチ演出は、図柄組み合わせゲームが、リーチ演出を経て最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示するように展開される演出である。はずれ演出は、図柄組み合わせゲームが、リーチ演出を経ることなく、最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示するように展開される演出である。リーチ演出は、リーチが形成された後（リーチ表示された後）、大当たりの図柄組み合わせ又ははずれの図柄組み合わせが導出される迄の間に行われる演出である。変動パターンには、図柄組み合わせゲームの演出内容が対応付けられている。このため、変動パターンの決定により、図柄組み合わせゲームの演出内容が決定されることになる。

【0024】

図 3 は、4 種類の大当たり演出用の変動パターンを示している。

図 3 に示す変動パターン P1、P2、P3、P4 には、各変動パターン P1～P4 毎に変動時間 T1、T2、T3、T4 が定められている。変動時間 T1～T4 は、異なる時間に設定されている。本実施形態では、変動パターン P4 < 変動パターン P3 < 変動パターン P2 < 変動パターン P1 の順に変動時間が長く設定されている。

【0025】

10

20

30

40

50

図 4 (a) ~ (d) には、各変動パターン P 1 ~ P 4 に基づく図柄組み合わせゲームの演出内容が示されている。本実施形態において変動パターン P 1 ~ P 4 に基づく図柄組み合わせゲームは、図 4 (a) ~ (d) に示すように、リーチ演出を経てはずれの図柄組み合わせが一旦停止表示され、再変動演出を経て大当りの図柄組み合わせが導出された後に該図柄組み合わせが確定停止表示されるように展開される。各変動パターン P 1 ~ P 4 に基づく図柄組み合わせゲームで行われるリーチ演出は、例えば、高速変動リーチやコマ送りリーチというように内容が異なっている。また、各変動パターン P 1 ~ P 4 の変動時間 T 1 ~ T 4 には、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示されてから大当りの図柄組み合わせが確定停止表示される迄の時間 T S が同一時間で設定されている。時間 T S には、再変動演出に係る時間が含まれており、再変動演出が開始してから大当りの図柄組み合わせが導出される迄の時間も同一時間で設定されている。そして、各変動パターン P 1 ~ P 4 では、図柄組み合わせゲームが開始してからリーチ演出を経てはずれの図柄組み合わせが一旦停止表示されるまでの時間 T R 1 , T R 2 , T R 3 , T R 4 が異なっている。なお、本実施形態では、はずれリーチ演出用の変動パターンとして、大当り演出用の変動パターン P 1 ~ P 4 と同様のリーチ演出が行われた後にはずれの図柄組み合わせが一旦停止表示され、再変動演出を経てはずれの図柄組み合わせが再び導出されて該図柄組み合わせが確定停止表示される演出内容のパターンが用意されている。

10

【 0 0 2 6 】

また、各変動パターン P 1 ~ P 4 には、図 3 に示すように、大当り信頼度 X 1 , X 2 , X 3 , X 4 が定められている。大当り信頼度は、大当りとなる可能性の大小を示す割合であり、図柄組み合わせゲームでは、大当り信頼度の高い演出内容が出現するほど大当りとなる可能性が高くなる。大当り信頼度は、その演出が大当り及びはずれとなる図柄組み合わせゲームで出現する全体の割合と大当りとなる図柄組み合わせゲームで出現する割合とから算出される。すなわち、全体の割合に対して大当りとなる場合に出現する割合が高ければ大当り信頼度は高くなる。例えば、全体の割合に対して大当りとなる場合に出現する割合が 1 0 0 % であれば、その演出の大当り信頼度は 1 0 0 % (大当りとなる場合のみに出現する) となる。

20

【 0 0 2 7 】

また、各変動パターン P 1 ~ P 4 は、大当り予告演出の出現率 (予告出現率) が異なるように設定されている。本実施形態では、演出用ボタン 2 5 が操作されると、該操作を契機に図 3 に示す変動パターン P 1 ~ P 4 毎の予告出現率にしたがって抽選が行われ、その抽選に当選した場合に大当り予告演出が行われるようになっている。さらに詳しく言えば、本実施形態では、大当り予告演出を大当り確定演出として位置付けているため、内部的に大当りが決定されている場合、図 3 に示す予告出現率にしたがって抽選が行われ、該抽選に当選すると大当り予告演出が行われる。その一方で、内部的にははずれが決定されている場合には、予告出現率が 0 % とされ、大当り予告演出が行われない。そして、本実施形態において予告出現率は、変動パターン P 1 ~ P 4 毎 (図柄組み合わせゲームの演出内容毎) に予め定められており、大当り信頼度が高い変動パターン (演出内容) ほど予告出現率が高く設定されている。

30

【 0 0 2 8 】

次に、図 2 に基づき統括制御基板 2 7 について説明する。

40

統括制御基板 2 7 には、統括 C P U 2 7 a と、R O M 2 7 b と、R A M 2 7 c とが設けられている。統括 C P U 2 7 a には、演出用ボタン 2 5 が接続されている。また、統括 C P U 2 7 a は、大当り予告演出を行うか否かを抽選で決定する際に用いる予告抽選用乱数の値を所定の周期毎に更新している。R O M 2 7 b には、表示制御基板 2 8、ランプ制御基板 2 9 及び音声制御基板 3 0 を統括的に制御するための統括制御プログラムと、予告判定値が記憶されている。R A M 2 7 c には、パチンコ機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報 (乱数の値など) が記憶 (設定) されるようになっている。

【 0 0 2 9 】

次に、図 2 に基づき表示制御基板 2 8 について説明する。

50

表示制御基板 28 には、サブ CPU 28a と、ROM 28b と、RAM 28c とが設けられている。ROM 28b には、可変表示器 H の表示内容を制御するための表示制御プログラムが記憶されている。また、ROM 28b には、各種の画像データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、RAM 28c には、パチンコ機 10 の動作中に適宜書き換えられる各種の情報が記憶（設定）されるようになっている。

【0030】

以下、主制御基板 26（メイン CPU 26a）、統括制御基板 27（統括 CPU 27a）及び表示制御基板 28（サブ CPU 28a）が実行する制御内容を説明する。

最初に主制御基板 26（メイン CPU 26a）がメイン制御プログラムにしたがって実行する制御内容を説明する。 10

【0031】

メイン CPU 26a は、始動入賞口 22 に遊技球が入賞し、始動口センサ SE1 からの検知信号を入力すると、RAM 26c に記憶（設定）されている始動保留球の記憶数（以下、「保留記憶数」と示す）が予め定められた上限数（本実施形態では 4）未満であるかを判定する。この判定結果が肯定（上限数未満である）の場合、メイン CPU 26a は、保留記憶数を 1 加算（+1）し、書き換える。また、メイン CPU 26a は、大当たり判定用乱数の値と大当たり図柄用乱数の値を RAM 26c から読み出し、RAM 26c の所定の格納領域に順次格納（記憶）する。保留記憶数は、保留中の図柄組み合わせゲームの回数を示すものである。なお、メイン CPU 26a は、図柄組み合わせゲームの開始時に保留記憶数を 1 減算（-1）し、書き換える。 20

【0032】

また、メイン CPU 26a は、図柄組み合わせゲームの開始直前に、RAM 26c に格納されている前記大当たり判定用乱数の値と ROM 26b に記憶されている大当たり判定値とを比較して大当たりか否かを判定（大当たり判定）する。そして、メイン CPU 26a は、大当たり判定の判定結果が肯定（大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とが一致）の場合、大当たりを決定する。大当たりを決定したメイン CPU 26a は、大当たり判定用乱数の値とともに RAM 26c に記憶した大当たり図柄用乱数の値を読み出し、該値に予め対応付けられた図柄を大当たり図柄として決定する。大当たり図柄は、最終的に確定停止表示される大当たりの図柄組み合わせ（最終的な大当たり表示結果）を形成する図柄である。また、メイン CPU 26a は、変動パターン振分乱数の値を読み出し、該値に基づき大当たり演出用の変動パターン P1～P4 の中から 1 つの変動パターンを決定する。 30

【0033】

一方、メイン CPU 26a は、大当たり判定の判定結果が否定（大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とが不一致）の場合、リーチ判定用乱数の値を RAM 26c から読み出し、該値と ROM 26b に記憶されているリーチ判定値とを比較してリーチか否か（リーチ演出を行うか否か）を判定（リーチ判定）する。そして、メイン CPU 26a は、リーチ判定の判定結果が肯定（リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値とが一致）の場合、リーチを決定する。リーチを決定したメイン CPU 26a は、リーチ図柄を決定する。リーチ図柄は、リーチを形成し、最終的に確定停止表示されるはずれの図柄組み合わせを形成する図柄である。例えば、左右図柄を同一種類の図柄としてリーチを形成する場合、リーチ図柄で形成されるはずれの図柄組み合わせは [121] や [535] となる。また、メイン CPU 26a は、変動パターン振分乱数の値を読み出し、該値に基づきはずれリーチ演出用の変動パターンの中から 1 つの変動パターンを決定する。 40

【0034】

また、メイン CPU 26a は、リーチ判定の判定結果が否定（リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値とが不一致）の場合、はずれを決定する。はずれを決定したメイン CPU 26a は、はずれ図柄を決定する。はずれ図柄は、リーチを形成せずに、最終的に確定停止表示されるはずれの図柄組み合わせを形成する図柄である。例えば、左右図柄を非同一種類の図柄としてリーチを形成しない場合、はずれ図柄で形成されるはずれの図柄組み合わ 50

せは[4 6 7] や [2 2 5] となる。また、メインCPU 26 a は、変動パターン振分乱数の値を読み出し、該値に基づきはずれ演出用の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する。

【0035】

本実施形態では、メインCPU 26 a が、大当たり判定手段として機能する。さらに、本実施形態では、メインCPU 26 a が、最終的に確定停止表示させる図柄組み合わせ（最終表示結果）を形成する図柄を決定する図柄決定手段、及び図柄組み合わせゲームの演出内容を決定する演出内容決定手段（変動パターン決定手段）となる。

【0036】

図柄及び変動パターンを決定したメインCPU 26 a は、所定の制御コマンドを所定のタイミングで統括制御基板 27（統括CPU 27 a）に出力する。具体的に言えば、メインCPU 26 a は、最初に変動パターンを指示するとともに、図柄組み合わせゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを出力する。次に、メインCPU 26 a は、各列の図柄を指示する図柄指定コマンドを出力する。その後、メインCPU 26 a は、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に、各列の図柄の停止（確定停止表示）を指示する全図柄停止コマンドを出力する。そして、メインCPU 26 a は、大当たりを決定した場合、大当たり演出用の変動パターンに基づく図柄組み合わせゲームの終了後、大当たり遊技に係る制御（オープニング演出などの演出指示や大入賞口 24 の開閉）を実行する。

【0037】

次に、統括制御基板 27（統括CPU 27 a）が統括制御プログラムにしたがって実行する制御内容を説明する。

統括CPU 27 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドを各制御基板 28 ~ 30 に出力する。また、統括CPU 27 a は、図柄指定コマンド及び全図柄停止コマンドを入力すると、該コマンドを表示制御基板 28 に出力する。

【0038】

統括CPU 27 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドで指示される変動パターンの演出内容に再変動演出が含まれているか否かを判定する。本実施形態において再変動演出は、大当たり演出用及びはずれリーチ演出の変動パターンの演出内容に含まれている。この判定結果が肯定の場合、統括CPU 27 a は、RAM 27 c に設定される再変動フラグに「1」を設定する。一方、前記判定結果が否定の場合、統括CPU 27 a は、RAM 27 c に設定される再変動フラグに「0」を設定する。再変動フラグは、再変動演出が行われるか否かを示すフラグである。

【0039】

続いて、統括CPU 27 a は、再変動フラグに「1」が設定されている場合、再変動演出を行う変動パターンが大当たり演出用の変動パターンであるか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、統括CPU 27 a は、RAM 27 c に設定される大当たりフラグに「1」を設定する。一方、前記判定結果が否定（はずれリーチ演出用の変動パターンである）の場合、統括CPU 27 a は、RAM 27 c に設定される大当たりフラグに「0」を設定する。大当たりフラグは、図柄組み合わせゲームが大当たりとなるか否かを示すフラグである。

【0040】

続いて、統括CPU 27 a は、大当たりフラグに「1」が設定されている場合、一旦停止表示させるはずれの図柄組み合わせを形成する仮図柄を決定する。このとき、統括CPU 27 a は、仮図柄としてリーチ図柄を決定する。具体的に言えば、統括CPU 27 a は、左右2列の図柄を同一種類の図柄とし、中列の図柄を左右2列の図柄に対して配列順が1昇順側又は1降順側となる図柄に決定する。例えば、統括CPU 27 a は、左右2列の図柄を図柄「5」に決定した場合、中列の図柄を図柄「4」又は図柄「6」の何れかに決定する。そして、仮図柄を決定した統括CPU 27 a は、その仮図柄を指示する仮図柄指定コマンドを表示制御基板 28 に出力する。本実施形態では、統括CPU 27 a が、仮図柄を決定する仮図柄決定手段となる。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 1 】

また、統括CPU27aは、再変動フラグに「1」が設定されている場合、図柄組み合わせゲームの開始後、所定時間の経過時に演出用ボタン25の操作が有効となる操作有効期間を設定する。詳しく言えば、統括CPU27aは、所定時間が経過すると、RAM27cに設定される操作有効期間設定フラグに「1」を設定するとともに、操作有効期間を設定したことを示す期間設定コマンドを表示制御基板28に出力する。操作有効期間設定フラグは、演出用ボタン25の操作が有効であるか否かを示すフラグである。また、統括制御プログラムには変動パターン毎の変動時間が定められており、統括CPU27aは、統括制御プログラムにしたがって図柄組み合わせゲームの開始とともに経過時間を計時する。そして、統括CPU27aは、再変動演出を行う変動パターン毎に定められたはずれの図柄組み合わせが一旦停止表示される迄の時間（所定時間）を計時すると、操作有効期間設定フラグの設定とともに期間設定コマンドを出力する。例えば、統括CPU27aは、変動パターン指定コマンドで指示される変動パターンが変動パターンP1の場合、時間TR1の経過時に操作有効期間設定フラグに「1」を設定するとともに期間設定コマンドを出力する。本実施形態では、統括CPU27aが、期間設定手段として機能する。

10

【 0 0 4 2 】

また、統括CPU27aは、演出用ボタン25からの操作信号を入力したか否かを判定する。操作信号は、演出用ボタン25の操作時に該演出用ボタン25から出力される信号である。統括CPU27aは、操作有効期間設定フラグに「1」が設定されている場合に操作信号を入力すると、演出用ボタン25の操作を有効とする。そして、統括CPU27aは、大当たりフラグに「1」が設定されている場合、大当たり予告演出を行うか否かを抽選で決定する。一方、統括CPU27aは、大当たりフラグに「0」が設定されている場合、大当たり予告演出を行うか否かの抽選を行わない。以下、この抽選を「予告抽選」と示す。具体的に言えば、統括CPU27aは、予告抽選用乱数の値をRAM27cから読み出し、該値と予告判定値とを比較して予告抽選を行う。予告判定値は、図3に示すように変動パターンP1～P4毎の予告出現率に対応するように定められている。このため、統括CPU27aは、変動パターン指定コマンドで指示される変動パターンに対応する予告判定値をROM27bから読み出し、予告抽選を行う。予告判定値は、例えば、予告抽選用乱数の値が「0」～「9」までの全10通りの整数を取り得る場合、変動パターンP2であれば、全10個の数値の中から4個の値が定められ、予告出現率40%に対応している。本実施形態において統括CPU27aは、操作有効期間設定フラグに「1」が設定されている間、演出用ボタン25の操作を有効とし、予告抽選を行う。本実施形態では、統括CPU27aが、予告抽選手段として機能する。

20

30

【 0 0 4 3 】

統括CPU27aは、操作信号の入力時に読み出した予告抽選用乱数の値と予告判定値が一致する場合、予告抽選に当選したので、大当たり予告演出の実行を指示する予告実行指示コマンドを表示制御基板28に出力する。そして、統括CPU27aは、大当たり予告演出が実行されるので、操作有効期間を終了させるために操作有効期間設定フラグに「0」を設定するとともに期間終了コマンドを表示制御基板28に出力する。すなわち、統括CPU27aは、大当たり予告演出が実行される場合、以降、演出用ボタン25の操作を無効とする。

40

【 0 0 4 4 】

一方、統括CPU27aは、操作信号の入力時に読み出した予告抽選用乱数の値と予告判定値が一致しない場合、予告抽選に当選しなかったので、大当たり予告演出の実行を指示しない。また、統括CPU27aは、演出用ボタン25を操作しても大当たりフラグに「0」が設定されている場合、予告抽選を行わず、大当たり予告演出の実行を指示しない。大当たり予告演出の実行を指示しない場合、統括CPU27aは、操作有効期間を継続させるために操作有効期間設定フラグを「1」のままとする。そして、統括CPU27aは、操作有効期間の設定後、予め定めた一定時間（期間終了時間）を計時すると、操作有効期間を終了させるために操作有効期間設定フラグに「0」を設定するとともに期間終了コマンド

50

を表示制御基板 28 に出力する。一定時間は、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示されてから再変動演出にて最終的な大当りの図柄組み合わせ又ははずれの図柄組み合わせが導出される迄の時間（例えば、再変動演出に係る時間として定められた 10 秒）であり、この時間が操作有効期間の最大期間となる。一定時間の計時により操作有効期間が終了される場合は、演出用ボタン 25 を操作しても予告抽選に落選し続けた場合又は演出用ボタン 25 が操作されない場合である。

【0045】

次に、表示制御基板 28（サブ CPU 28a）が表示制御プログラムにしたがって実行する制御内容を説明する。

サブ CPU 28a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、その変動パターン指定コマンドで指示される変動パターンに対応する演出内容で図柄組み合わせゲームが行われるように可変表示器 H の表示内容を制御する。そして、サブ CPU 28a は、全図柄停止コマンドを入力すると、図柄指定コマンドで指示された図柄を確定停止表示させて図柄組み合わせゲームを終了させる。

【0046】

また、サブ CPU 28a は、変動パターン指定コマンドで指示される変動パターンの演出内容に再変動演出が含まれる場合、図柄組み合わせゲーム中に再変動演出が行われるように可変表示器 H の表示内容を制御する。このとき、サブ CPU 28a は、大当り演出用の変動パターンが指示されている場合、図柄指定コマンドに加えて仮図柄指定コマンドを入力する。このため、サブ CPU 28a は、仮図柄にてリーチを形成し、そのリーチ演出の結果として仮図柄によるはずれの図柄組み合わせを一旦停止表示させる。そして、サブ CPU 28a は、再変動演出を経て図柄指定コマンドで指示される大当り図柄による最終的な大当りの図柄組み合わせを導出させる。

【0047】

一方、サブ CPU 28a は、はずれリーチ演出用の変動パターンが指示されている場合、仮図柄指定コマンドを入力せずに図柄指定コマンドのみを入力する。このため、サブ CPU 28a は、図柄指定コマンドで指示された図柄にてリーチを形成し、そのリーチ演出の結果として図柄指定コマンドで指示された図柄によるはずれの図柄組み合わせを一旦停止表示させる。そして、サブ CPU 28a は、再変動演出を経て図柄指定コマンドで指示される図柄によるはずれの図柄組み合わせを再び導出させる。

【0048】

再変動演出が行われる場合、サブ CPU 28a は、期間設定コマンドを入力すると、演出用ボタン 25 の操作を促す報知を行わせるように可変表示器 H に「PUSH」の文字画像 IN（図 5（d）に示す）を画像表示させる。そして、サブ CPU 28a は、予告実行指示コマンドを入力すると、キャラクタ KY（図 5（e）に示す）を画像表示させて大当り予告演出を行わせるとともに文字画像 IN を非表示させるように可変表示器 H を制御する。また、サブ CPU 28a は、期間終了コマンドを入力すると、文字画像 IN を非表示させるように可変表示器 H を制御する。サブ CPU 28a は、期間終了コマンドを入力する迄の間、文字画像 IN を継続表示させ、演出用ボタン 25 の操作を促す報知を継続させる。本実施形態では、サブ CPU 28a が、予告制御手段として機能する。また、本実施形態では、可変表示器 H が、報知手段及び予告手段として機能する。

【0049】

以下、大当りとなる図柄組み合わせゲームが行われる態様を図 5 にしたがって説明する。

図 5 は、大当りとなる図柄組み合わせゲーム中に演出用ボタン 25 が操作されて大当り予告演出が行われる場合の態様と、演出用ボタン 25 は操作されたが予告抽選に当選せずに大当り予告演出が行われなかった場合及び演出用ボタン 25 が操作されなかった場合の態様とを示している。また、図 5 は、一旦停止表示されるはずれの図柄組み合わせとして [767] が決定され、大当り図柄として「3」が決定された場合を示している。

【0050】

可変表示器 H では、各列の図柄が変動を開始することにより、図柄組み合わせゲームが開始する（図 5（a））。そして、可変表示器 H では、図柄組み合わせゲームの開始後、所定の時間の経過時にリーチが形成され、リーチ演出が行われる（図 5（b））。図 5 では、はずれの図柄組み合わせを形成する図柄「7」によってリーチが形成される。その後、可変表示器 H では、リーチ演出の結果、中列の図柄として左右 2 列の図柄「7」とは異なる種類の図柄「6」が導出され、はずれの図柄組み合わせ「767」が一旦停止表示される（図 5（c））。この状態で、遊技者は、はずれの図柄組み合わせが導出されたことにより、はずれを認識する。

【0051】

続いて、可変表示器 H では、はずれの図柄組み合わせを形成する各列の図柄が再び変動し、再変動演出が行われる（図 5（d））。また、可変表示器 H では、再変動演出の開始とともに「PUSH」の文字画像 IN が画像表示され、演出用ボタン 25 の操作が促される。文字画像 IN の画像表示により、遊技者は、演出用ボタン 25 の操作が有効となっていることを認識し得る。そして、遊技者が演出用ボタン 25 を操作し、予告抽選に当選すると、可変表示器 H では、キャラクタ KY が画像表示され、大当たり予告演出が行われる。本実施形態の大当たり予告演出は大当たり確定演出となるので、キャラクタ KY の出現により、遊技者は大当たりになることを認識し得る。すなわち、遊技者は、大当たり予告演出により、最終的な大当たりの図柄組み合わせ（再変動演出の結果）が導出される前に大当たりを認識し得る。

【0052】

その後、可変表示器 H では、再変動演出の開始後、所定の時間の経過時に、再変動演出の結果として大当たりの図柄組み合わせ「333」が導出される（図 5（f））。そして、大当たりの図柄組み合わせ「333」が確定停止表示されることにより大当たりが確定する。

【0053】

一方、図 5（d）の状態で予告抽選に当選しなかった場合及び演出用ボタン 25 が操作されなかった場合、可変表示器 H では、キャラクタ KY が出現せずに大当たり予告演出が行われない。そして、可変表示器 H では、再変動演出の開始後、所定の時間の経過時に、前述同様に図 5（f）に示すように大当たりの図柄組み合わせ「333」が導出され、確定停止表示される。

【0054】

本実施形態では、再変動演出の開始後、最終的な大当たりの図柄組み合わせ（又は最終的なはずれの図柄組み合わせ）が導出される迄の間、操作有効期間が設定されている。このため、予告抽選に落選した場合、可変表示器 H では、図 5（d）の状態が繰り返される。そして、図 5（d）から図 5（e）には、予告抽選に当選した場合に移行するので、当選する迄の間は演出用ボタン 25 を操作する毎に予告抽選が繰り返し行われる。したがって、大当たり予告演出が行われるためには、演出用ボタン 25 を操作して遊技者自身で予告抽選に当選させる必要があり、大当たり予告演出が出現しない場合には何度も演出用ボタン 25 を操作して予告抽選の抽選機会（抽選回数）を増加させる必要性が生じる。また、本実施形態では、操作有効期間が設定されても、演出用ボタン 25 を操作して予告抽選に当選しない限り、大当たり予告演出が行われない。そして、演出用ボタン 25 を操作した場合と操作しなかった場合では、その途中に大当たり予告演出が行われるか否かの相違のみで、再変動演出が開始してから最終的な大当たりの図柄組み合わせ（又ははずれの図柄組み合わせ）が確定停止表示される迄の間は同一内容で図柄組み合わせゲームが進行する。すなわち、演出用ボタン 25 を操作した遊技者は、大当たり予告演出を見られる機会（チャンス）があるとともに最終的な大当たりの図柄組み合わせ（又ははずれの図柄組み合わせ）を見ることが出来る。その一方で、演出用ボタン 25 を操作しない遊技者は、最終的な大当たりの図柄組み合わせ（又ははずれの図柄組み合わせ）のみを見ることが出来る。

【0055】

本実施形態によれば、以下に示す効果（1）～（9）を得ることができる。

（1）演出用ボタン 25 を操作し、予告抽選に当選した場合に大当たり予告演出が行われ

10

20

30

40

50

るようにした。予告抽選は、操作有効期間中、演出用ボタン２５が操作されることを契機に行われるので、大当り予告演出を出現させるためには演出用ボタン２５を積極的に操作し、予告抽選の抽選回数を増加させる必要性が生じる。そして、演出用ボタン２５の操作は、大当り判定の判定結果が肯定となる場合に有効となる。このため、大当り予告演出が出現した場合には、自らの力で大当り予告演出を出現させたという思いを抱かせることができるとともに、大当り予告演出を経由し、大当りとなった場合には、演出用ボタン２５の操作によって自らの力で大当りを引き当てたという思いを抱かせることができる。したがって、遊技者に積極的に遊技を行っているという感覚を抱かせ、遊技への参加意識を高めさせることができる。

【００５６】

10

（２）また、大当り予告演出は、大当りとなる場合に予告抽選に当選すると出現する。このため、大当り予告演出は、大当り確定演出となる。したがって、大当りの図柄組み合わせが確定停止表示されることを確認しなくても大当り予告演出の出現により大当りを認識し得るので、演出用ボタン２５の操作をより効果的に促すことができる。また、演出用ボタン２５を操作して大当り予告演出を出現させた場合には、その時点で大当りを認識させ、大当りを得たことに対する喜びをより一層喚起させることができる。

【００５７】

（３）また、大当り予告演出を行うか否かを予告抽選で決定し、その予告抽選の契機を演出用ボタン２５が操作されることとした。このため、演出用ボタン２５を操作することによって図柄組み合わせゲームで大当り予告演出が行われる可能性が生じ、演出用ボタン

20

【００５８】

（４）また、変動パターンの種類に関係なく、はずれの図柄組み合わせが一旦停止表示されてから最終的な図柄組み合わせ（大当りの図柄組み合わせ又ははずれの図柄組み合わせ）が確定停止される迄の時間ＴＳを同一時間とし、その時間ＴＳ内に操作有効期間を設定するようにした。このため、何れの変動パターンに基づく図柄組み合わせゲームが行われても、一つの決まった時間ＴＳを計時すれば良く、変動パターン毎に時間ＴＳが異なり複数種類の時間を計時する場合に比して制御負担を軽減できる。そして、変動パターン毎の演出時間は異なっているとしても、操作有効期間が設定される時間ＴＳが同一時間であることから、予告抽選に当選していない前提のもとで遊技者が連続的に演出用ボタン２５を操作

30

【００５９】

（５）リーチ表示から最終的な図柄組み合わせが確定停止表示される迄の間に演出用ボタン２５の操作有効期間を設定した。このため、大当り予告演出の出現と大当りとを結び付け易くすることができる。すなわち、大当りの大半は、リーチを経由するので、リーチ表示後から演出用ボタン２５の操作が有効となることにより、大当りへの期待感をさらに高めさせることができる。また、操作有効期間が定められるので、その期間中、演出用ボ

40

【００６０】

（６）また、はずれの図柄組み合わせを一旦停止表示させてから演出用ボタン２５の操作が有効となるように操作期間を設定した。このため、大当り予告演出を経由し、大当りとなった場合には、自らの力で大当りを引き当てたという思いをより強く抱かせることができる。

【００６１】

（７）予告抽選の当選確率を演出内容毎（大当り演出用の変動パターンＰ１～Ｐ４毎）に定めた。このため、図柄組み合わせゲームの演出内容毎に大当り予告演出の出現度合いに変化を持たせることができ、その変化を遊技者に楽しませることができる。したがって

50

、図柄組み合わせゲームが如何なる演出内容で行われるのかという点にも興味を持たせることができる。

【 0 0 6 2 】

(8) 大当り信頼度が高いほど予告抽選の当選確率を高く設定した。このため、図柄組み合わせゲームの演出内容から大当り予告演出の出現度合いを遊技者に予想させることができる。したがって、図柄組み合わせゲームが如何なる演出内容で行われるのかという点にも興味を持たせることができる。

【 0 0 6 3 】

(9) また、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、演出用ボタン 2 5 を操作して予告抽選に当選した場合に大当り予告演出が行われる。このため、演出用ボタン 2 5 の操作が図柄組み合わせゲームに反映されるので、演出用ボタン 2 5 の操作を促すとともに演出用ボタン 2 5 を操作したいと考える遊技者を考慮した演出を実現できる。また、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、演出用ボタン 2 5 を操作しない限り大当り予告演出が出現しない構成となっているので、遊技者の意に反して大当り予告演出が行われてしまうこともない。すなわち、再変動演出を最後まで見て、その結果から大当りとなるか否かを知りたいと考える遊技者を考慮した演出が実現されている。したがって、演出用ボタン 2 5 を操作したい場合や操作したくない場合など、その状況に応じて変化する遊技者の意思を遊技に反映したパチンコ機 1 0 を提供できる。

【 0 0 6 4 】

(1 0) また、演出用ボタン 2 5 を操作した場合と操作しなかった場合では、大当り予告演出が行われるか否かの相違のみで、図柄組み合わせゲームの進行事態(演出内容)は何ら変化しない。このため、演出用ボタン 2 5 を操作して大当り予告演出を見るか否かは遊技者の判断に委ねることができ、遊技者の意思を遊技に反映させることができる。また、再変動演出中は、文字画像 I N によって演出用ボタン 2 5 の操作を促すだけの報知を行うので、演出用ボタン 2 5 の操作が有効となっていることを遊技者に認識させた上で演出用ボタン 2 5 を操作するか否か判断させることができる。

【 0 0 6 5 】

(第 2 の実施形態)

以下、本発明の第 2 の実施形態を図 6 に基づき説明する。なお、以下に説明する実施形態では、既に説明した実施形態と同一構成(同一制御内容)については同一符号を付すなどして、その重複する説明は省略又は簡略する。

【 0 0 6 6 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、再変動演出の演出内容が複数種類(本実施形態では 4 種類)設けられている。このため、大当りとなる場合には、メイン C P U 2 6 a が第 1 の実施形態と同様に変動パターンを決定し、統括 C P U 2 7 a が複数種類(本実施形態では 4 種類)の再変動パターン S 1 , S 2 , S 3 , S 4 の中から 1 つの再変動パターンを決定するようになっている。そして、変動パターンには、第 1 の実施形態と同様に図 6 (a) に示すように変動時間と大当り信頼度が定められており、4 種類の再変動パターン S 1 ~ S 4 には、予告出現率が定められている。各再変動パターン S 1 ~ S 4 に基づく再変動演出に係る時間は同一時間に設定されている。各再変動パターン S 1 ~ S 4 に基づく再変動演出の演出内容は、例えば、図柄の変動態様や登場キャラクタなどが異なっている。

【 0 0 6 7 】

以下、本実施形態において主制御基板 2 6 (メイン C P U 2 6 a) と統括制御基板 2 7 (統括 C P U 2 7 a) が実行する制御内容を第 1 の実施形態とは異なる制御内容を中心に説明する。

【 0 0 6 8 】

メイン C P U 2 6 a は、第 1 の実施形態と同様に大当り判定の判定結果が肯定の場合、大当り演出用の変動パターンを決定し、その決定した変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを統括 C P U 2 7 a に出力する。

【 0 0 6 9 】

10

20

30

40

50

一方、変動パターン指定コマンドを入力した統括CPU27aは、該コマンドで指示される変動パターンが大当り演出用の変動パターンであるか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、統括CPU27aは、所定の周期毎に更新している再変動パターン振分乱数の値をRAM27cから読み出し、該値に基づき1つの再変動パターンを決定する。そして、統括CPU27aは、決定した再変動パターンを指示する再変動パターン指定コマンドを各制御基板28～30に出力する。なお、統括CPU27aは、大当り演出用の変動パターンの場合、第1の実施形態と同様に再変動フラグに「1」を設定する。本実施形態では、統括CPU27aが、再変動パターン決定手段となる。

【0070】

また、統括CPU27aは、操作有効期間を設定すると、演出用ボタン25からの操作信号を入力する毎に、決定した再変動パターンに定められた予告出現率にしたがって大当り予告演出を行うか否かを抽選で決定する。例えば、統括CPU27aは、再変動パターンS3を決定している場合、予告出現率が10%となる割合で予告抽選を行う。そして、統括CPU27aは、予告抽選に当選した場合、第1の実施形態と同様に、予告実行指示コマンドを表示制御基板28に出力する。

【0071】

各制御基板28～30は、大当りとなる場合、変動パターン指定コマンドと再変動パターン指定コマンドを入力し、変動パターン及び再変動パターンに基づく演出内容で図柄組み合わせゲームが行われるように遊技演出（表示演出、発光演出、音声演出）の制御を実行する。

【0072】

したがって、本実施形態によれば、第1の実施形態の効果(1)～(6)及び(9)、(10)と同様の効果に加えて以下に示す効果を得ることができる。

(11) 予告抽選の当選確率を再変動演出の演出内容毎（再変動パターンS1～S4毎）に定めた。このため、再変動演出の演出内容毎に大当り予告演出の出現度合いに変化を持たせることができ、その変化を遊技者に楽しませることができる。したがって、再変動演出が如何なる演出内容で行われるのかという点にも興味を持たせることができる。また、再変動演出の演出内容を別個に決定するので、変動パターンによって決定される演出内容との組み合わせにより、図柄組み合わせゲーム全体の演出内容にバリエーションを持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0073】

なお、各実施形態は、以下のように変更しても良い。

・各実施形態において、予告抽選の当選確率、すなわち、大当り予告演出の出現率（予告出現率）を変更しても良い。また、演出用ボタン25の操作により予告抽選が行われる毎に、予告抽選の当選確率を変更しても良い。例えば、操作回数をカウントし、該カウント数の増加に伴って当選確率を高めても良い。

【0074】

・各実施形態において、大当り予告演出を行う予告手段を可変表示器Hに代えて他の装置に変更しても良い。例えば、装飾ランプ16やスピーカ17に変更しても良い。また、複数の装置を組み合わせ大当り予告演出を行っても良い。また、可変表示器Hにて大当り予告演出を行う場合、その大当り予告演出の内容（形態）を変更しても良い。例えば、「大当りだよ！」の文字を表示しても良い。

【0075】

・各実施形態において、演出用ボタン25の操作を促す報知を行う報知手段を可変表示器Hに代えて他の装置に変更しても良い。例えば、装飾ランプ16やスピーカ17に変更しても良い。また、複数の装置を組み合わせ大当り予告演出を行っても良い。また、可変表示器Hにて報知を行う場合、その報知の内容（形態）を変更しても良い。例えば、可変表示器Hの背景色を変化させても良い。

【0076】

・各実施形態において、予告抽選の当選確率を一定値に定めても良い。また、予告抽選

10

20

30

40

50

の当選確率を大当り信頼度に関係なく定めても良い。

・各実施形態において、演出用ボタン 25 の形態や配置を変更しても良い。例えば、演出用ボタン 25 の形態をタッチセンサ式としても良い。また、例えば、演出用ボタン 25 の配置を上球皿 15 の上面や下球皿 18 に設けても良い。

【0077】

・各実施形態において、操作有効期間が設定されるタイミングや期間の長さを変更しても良い。例えば、再変動演出に係る時間が 10 秒に設定されている場合、再変動演出の開始後、5 秒間を操作有効期間として設定しても良い。また、再変動演出の開始後、最終的な図柄組み合わせが確定停止表示される迄を操作有効期間としても良い。この場合、統括 CPU 27a は、全図柄停止コマンドの入力を契機に操作有効期間を終了させても良い。

10

【0078】

・各実施形態において、変動パターンの種類（大当り演出用か又ははずれリーチ演出用か）に関係なく、操作信号の入力により予告抽選を行うようにしても良い。この場合、変動パターンが大当り演出用であれば、各実施形態で説明した予告出現率にしたがって予告抽選を行う。一方で、変動パターンがはずれリーチ演出用であれば、予告出現率を 0 % に設定して予告抽選を行う。予告出現率を 0 % に設定した場合、予告抽選は必ず落選する。

【0079】

・各実施形態において、統括制御基板 27 を省略し、操作有効期間の設定や予告抽選を演出用ボタン 25 が接続される制御基板又は大当り予告演出を行う予告手段が接続される制御基板で実行しても良い。例えば、表示制御基板 28 のサブ CPU 28a に演出用ボタン 25 を接続し、該サブ CPU 28a を期間設定手段や予告抽選手段として機能させても良い。

20

【0080】

・各実施形態において、一旦停止表示されるはずれの図柄組み合わせをはずれ図柄で形成しても良い。すなわち、リーチを経由せずに再変動演出を行わせるようにしても良い。この場合、はずれの図柄組み合わせは、例えば、「123」などの順並びの図柄組み合わせや「084（おはよう）」などの語呂合わせの図柄組み合わせにすることで、再変動演出が行われるかもしれないという期待を遊技者に抱かせることができる。このような図柄組み合わせは、「チャンス目」とも言われる。

【0081】

・各実施形態において、仮図柄の決定方法を変更しても良い。例えば、中列の図柄をランダムに決定しても良い。また、はずれリーチ演出の場合に仮図柄を決定しても良い。

30

・第 1 の実施形態において、大当り演出用の変動パターンの数を変更しても良い。また、第 2 の実施形態において、再変動パターンの数を変更しても良い。

【図面の簡単な説明】

【0082】

【図 1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図 2】パチンコ遊技機の制御構成を示すブロック図。

【図 3】大当り演出用の変動パターンを説明する説明図。

【図 4】(a) ~ (d) は、大当り演出用の変動パターンで行われる図柄組み合わせゲームの演出内容を説明する説明図。

40

【図 5】(a) ~ (f) は、大当りとなる図柄組み合わせゲームが行われる態様を示す模式図。

【図 6】(a) は、第 2 の実施形態における大当り演出用の変動パターンを説明する説明図、(b) は、同じく再変動パターンを説明する説明図。

【符号の説明】

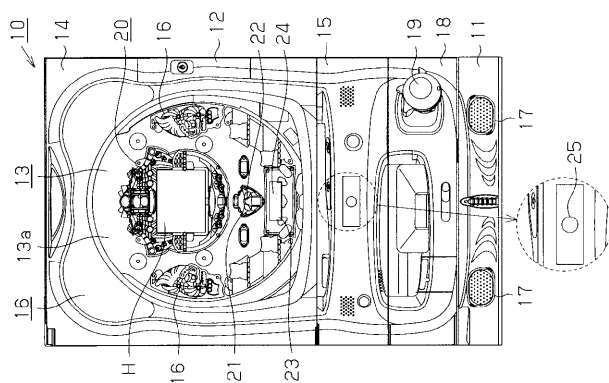
【0083】

H ... 可変表示器（表示手段、報知手段、予告手段）、10 ... パチンコ遊技機（遊技機）、25 ... 演出用ボタン（演出用操作手段）、26a ... メイン CPU（大当り判定手段）、27a ... 統括 CPU（期間設定手段、予告抽選手段）、28a ... サブ CPU（予告制御手

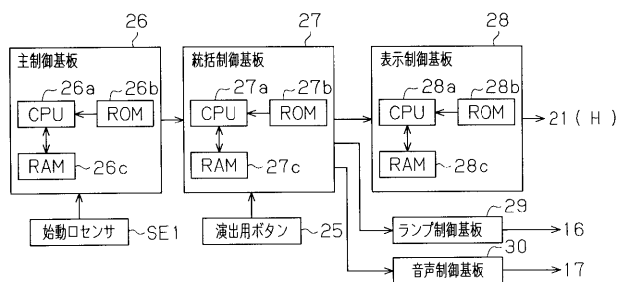
50

段)。

【図1】



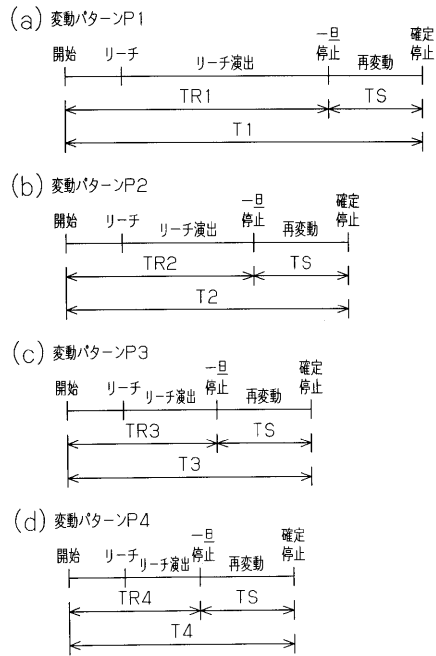
【図2】



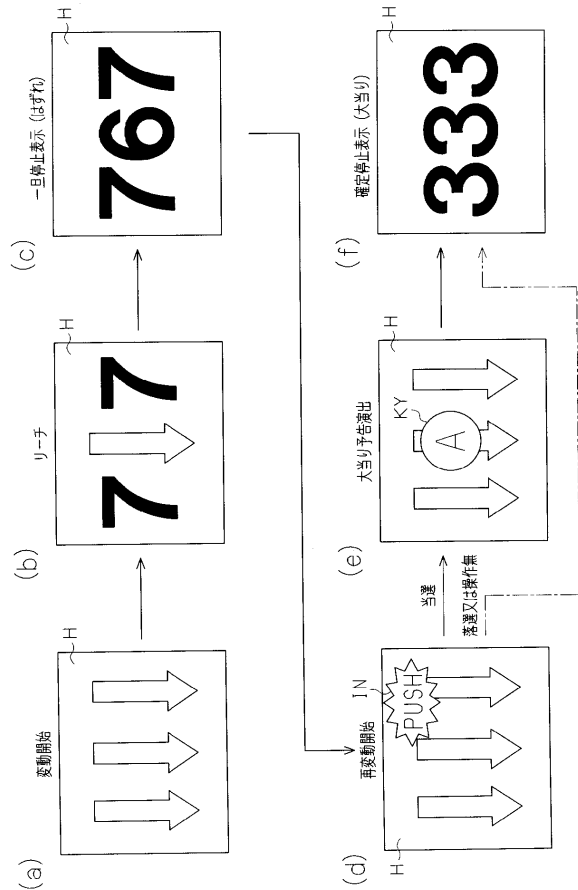
【図3】

変動パターン	変動時間 (s)	当たり信頼度 (%)	予告出現率 (%)
P1	T1	X1	高 100
P2	T2	X2	40
P3	T3	X3	10
P4	T4	X4	低 5

【図 4】



【図 5】



【図 6】

(a)

変動パターン	変動時間 (s)	大当たり信頼度 (%)
P1	T1	X1
P2	T2	X2
P3	T3	X3
P4	T4	X4

高
↑
低

(b)

再変動パターン	予告出現率 (%)
S1	100
S2	40
S3	10
S4	5

フロントページの続き

(72)発明者 安保 慎吾

名古屋市中村区烏森町 3 丁目 5 6 番地 株式会社ニューギン内

F ターム(参考) 2C088 AA31 AA42 EB28 EB58