

(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2006-239187

(P2006-239187A)

(43) 公開日 平成18年9月14日(2006.9.14)

(51) Int. Cl. F I テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2005-59922 (P2005-59922)  
 (22) 出願日 平成17年3月4日(2005.3.4)

(71) 出願人 390031772  
 株式会社オリンピア  
 東京都台東区東上野2丁目11番7号  
 (74) 代理人 100075281  
 弁理士 小林 和憲  
 (72) 発明者 中川 健  
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株  
 式会社オリンピア内  
 Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA37 AA39 AA42

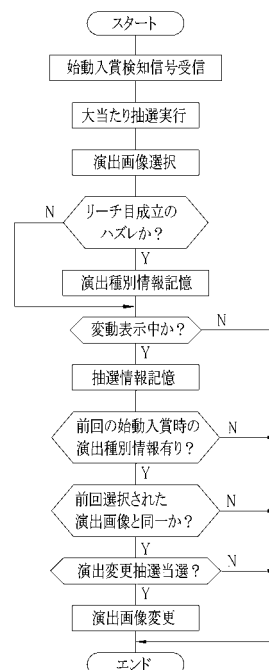
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 同じ演出画像が連続して表示されることによる遊技の単調感を軽減する。

【解決手段】 遊技球が始動入賞口に入賞した時に大当たり抽選が実行される。大当たり抽選が行われると、大当たり抽選の結果を示す特別図柄の順列と、大当たり抽選の結果を表示する際に予め表示される演出画像が選択される。リーチ目の成立する特別図柄の順列が選択された時、演出画像の種類を示す演出種別情報が記憶される。特別図柄の変動表示中に遊技球が始動入賞口に入賞した際、前回の抽選時に選択された演出画像と今回の大当たり抽選で選択された演出画像が同一か否かが判定される。同一の演出画像が選択された時、今回の大当たり抽選で選択された演出画像が他の演出画像に変更される。

【選択図】 図4



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

当たりか否かの当否抽選を行う当否抽選手段と、当否抽選の結果を示す識別情報を表示する識別情報表示手段と、予め用意された複数種類の演出画像の中から特定の演出画像を選択する演出選択手段と、前記識別情報が表示される際に、選択された演出画像を予め表示する演出画像表示手段とを備えた遊技機において、

前記演出選択手段は、

前記当否抽選の結果に応じて演出画像を選択するための抽選を行う演出抽選手段と、

前記演出抽選手段により選択された演出画像の種類を記憶する演出記憶手段と、

前記演出抽選手段により選択された演出画像が前回選択された演出画像と同一であるか否かを判定する演出判定手段と、

選択された演出画像の種類が同一であると判定された時に、選択された演出画像を他の演出画像に変更する演出変更手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

前記演出変更手段は、前記演出選択手段により選択された演出画像を変更するか否かを決める演出変更抽選を行うことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記当否抽選の結果を表示している間に、前記当否抽選が行われる契機が発生した場合、その契機による抽選結果の表示を保留する表示保留手段を備え、

前記演出変更手段は、抽選結果の表示が保留されている時に、演出画像を変更することを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

## 【請求項 4】

前記識別情報表示手段は、複数の図柄の順列によって、同じ図柄が揃った場合を当たり、それ以外をはずれとする識別情報を表示し、

前記演出変更手段は、当たりの識別情報を構成する図柄の順列の個数よりも揃った図柄の個数が 1 つ少ないリーチ状態を示す識別情報が表示される時に演出画像を変更することを特徴とする請求項 1 ないし 3 にいずれか 1 つ記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

30

## 【0001】

本発明は、当たりか否かの当否抽選を行い、当たりへの期待感を高める演出画像を併用して当否抽選の結果を表示する遊技機に関するものである。

## 【背景技術】

## 【0002】

最近のパチンコ機は、液晶ディスプレイからなる画像表示装置を備え、遊技の進行状況に応じて画像による様々な演出が行われるようになっている（特許文献 1 参照）。例えば、遊技盤に設けられた特定の入賞口（始動入賞口）に遊技球が入ると乱数を利用した電子抽選が行われ、画像表示装置の画面上で数字やマークなどの特定図柄をスクロールする変動表示が行われる。電子抽選によって当たりが決定していると、変動表示の終了時に「777」のように同じ数字が揃い、ハズレのときには同じ数字の順列が表示されないようになっている。

40

## 【0003】

当たりが得られた場合、図柄の変動表示が終了した後に、例えば遊技盤に組み込まれた開閉板（アタッカ）が開放して通常では塞がれている大入賞口が現れる。この大入賞口には、遊技盤に打ち出した遊技球の大半が入賞し、多数の遊技球を容易に獲得できる状態となる。パチンコ機では、当たりの確率は極めて小さく、当たりを得るまでに始動入賞口に遊技球を入れる回数は数百回に及ぶこともある。このため、当たりか否かを示す図柄と共に、当たりの信頼度を示す演出画像を画像表示装置に表示し、ハズレの場合でも当たりへの期待感を損なわずに遊技が行えるようにしている。

50

【特許文献1】特開2003-340067号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、演出画像によって示される当たりの信頼度は、その演出画像が当たりの時に出現する割合と、ハズレの時に出現する割合とに応じて決まるため、信頼度の低い演出画像は出現しやすく、信頼度の高い演出画像は出現しにくくなる。したがって、信頼度の低い演出画像が頻繁に出現する場合には、遊技者は当たりへの期待感を抱くことができなくなり、遊技に飽きやすくなるという問題がある。

【0005】

本発明は、上記問題点を考慮してなされたもので、信頼度の低い演出画像が頻繁に出現することによる遊技の単調化を防止し、遊技者が当たりへの期待感を持続できるようにした遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するために、本発明は、当たりか否かの当否抽選を行う当否抽選手段と、当否抽選の結果を示す識別情報を表示する識別情報表示手段と、予め用意された複数種類の演出画像の中から特定の演出画像を選択する演出選択手段と、前記識別情報が表示される際に、選択された演出画像を予め表示する演出画像表示手段とを備えた遊技機において、前記演出選択手段は、前記当否抽選の結果に応じて演出画像を選択するための抽選を行う演出抽選手段と、前記演出抽選手段により選択された演出画像の種類を記憶する演出記憶手段と、前記演出抽選手段により選択された演出画像が前回選択された演出画像と同一であるか否かを判定する演出判定手段と、選択された演出画像の種類が同一であると判定された時に、選択された演出画像を他の演出画像に変更する演出変更手段とを備えたことを特徴とする。

【0007】

前記演出変更手段は、前記演出選択手段により選択された演出画像を変更するか否かを決める演出変更抽選を行うことを特徴とする。

【0008】

前記当否抽選の結果を表示している間に、前記当否抽選が行われる契機が発生した場合、その契機による抽選結果の表示を保留する表示保留手段を備え、前記演出変更手段は、抽選結果の表示が保留された時に演出画像を変更することを特徴とする。

【0009】

前記識別情報表示手段は、複数の図柄の順列によって、同じ図柄が揃った場合を当たり、それ以外をはずれとする識別情報を表示し、前記演出変更手段は、当たりの識別情報を構成する図柄の順列の個数よりも揃った図柄の個数が1つ少ないリーチ状態を示す識別情報が表示される時に演出画像を変更することを特徴とする。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、当否抽選の結果を示す識別情報と共に演出画像を表示する際に、連続して同一の演出画像が選択されてもその演出画像を変更できるから、選択されやすい信頼度の低い演出画像が連続して出現することを防ぎ、当たりへの期待感を持続できる遊技を行うことが可能となる。さらに、演出画像を変更する場合のみに選択される特別な演出画像を用意しておけば、この特別な演出画像を見ることができるといった新たな興趣を遊技に与えることができる。

【0011】

また、演出画像を変更するか否かを決める演出変更抽選を行うことにより、同一の演出画像が連続して出現する場合と、異なる演出画像が出現する場合とが発生するので、例えば、両者の一方を信頼度の高い演出として設定することにより、意外性のある演出を遊技に付加することができ、当たりへの期待感をさらに持続できる遊技を行うことが可能とな

10

20

30

40

50

る。

#### 【0012】

また、当否抽選の結果を表示している間に、前記当否抽選が行われる契機が発生した場合、その契機による抽選結果の表示を保留するから、抽選結果の表示を先送りすることにより、抽選結果の表示が連続して次々に行われる状態が発生する。この時に、同じ演出画像が連続して選択されても演出画像が変更されるから、信頼度の低い演出画像が連続して表示されなくなり、遊技の単調感が軽減される。また、選択された演出画像と関連性のある演出画像を用意しておき、同一の演出画像が選択されたときに、この関連性のある演出画像に変更すれば、例えば、2回の当否抽選の結果を表示する期間で連続性のある演出画像を表示し、2回分の当否抽選の結果を擬似的に1回分の当否抽選の結果として見せる演出が可能となり、演出態様の種類を増やすことによって遊技の単調感を軽減することができる。

10

#### 【0013】

また、複数の図柄の順列によって当たりとハズレを表示する場合、例えば3つの図柄が揃うことで当たりを表示するためには、特定の確率で発生する2つの図柄が揃ったリーチ状態を経由することから、遊技者の期待感が高まるリーチ状態の発生確率に比例した適度な頻度で演出画像を変更することが可能となる。これにより、演出画像を変更する回数が多くなり過ぎず、当たりの信頼度が高い演出画像を設定でき、遊技者に適度の期待感を与える遊技を実現できる。また、同じリーチが連続して発生しないから、遊技者が遊技に飽きることを防止できる。

20

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0014】

図1において、パチンコ機(遊技機)2には、遊技球が打ち出される遊技盤3が組み込まれ、遊技盤3の前にはガラス窓4が設けられた前面扉5が設けられている。遊技盤3には、複数の入賞口や遊技球の経路を変化させる障害釘や各種の構造物が設けられている。打ち出された遊技球は、時間をかけて遊技盤3の盤面上を落下する。遊技球の動きは、ガラス窓4を通して見ることができる。

#### 【0015】

前面扉5の下方には、打ち出す遊技球を入れておくための供給皿6と、遊技球を打ち出す際に操作される操作ハンドル7が設けられている。供給皿6は、打ち出した遊技球が入賞した時に賞球として払い出される遊技球を受けるためにも使用される。操作ハンドル7は、回す角度の大きさによって遊技球を打ち出す強さを調節できる。

30

#### 【0016】

図2において、遊技盤3は、その盤面上にガイドレール10が設けられ、ガイドレール10に囲まれた領域が遊技領域となる。遊技領域の中央部には、液晶表示パネルからなる特別図柄表示部(識別情報表示手段、演出画像表示手段)11が設けられている。特別図柄表示部11の下には、始動入賞口12、アウト口13が設けられている。特別図柄表示部11の左側と右側にはそれぞれ通過入賞口14, 15が設けられている。遊技領域の左下部と右下部には4つの通常入賞口16~19が設けられている。始動入賞口12又は通常入賞口16~19に遊技球が入ると、予め決められた個数の賞球が払い出される。アウト口13に遊技球が入った場合は賞球の払い出しは行われない。

40

#### 【0017】




始動入賞口12に遊技球が入ると、賞球の払い出しに加え、大当たりを決めるための大当たり抽選が行われる。この大当たり抽選に当選すると、始動入賞口12とアウト口13の間に設けられた開閉板21に開閉動作を行わせるアタッカ装置22(図3)が作動する。開閉板21が開くと、通常では塞がれている大入賞口が現れる。開閉板21は、アウト口13に向かって落下する途中の遊技球を受け、大入賞口に遊技球が入賞することを補助する。開閉板21が開くことにより、打ち出した遊技球の大半が大入賞口に入賞し、多数の賞球が得られることになる。

#### 【0018】

50

大当たり抽選の抽選結果は特別図柄表示部 1 1 に表示される。特別図柄表示部 1 1 には、例えば 1 列が 0 ~ 9 の数字からなる 3 列の特別図柄が表示される。始動入賞口 1 2 に遊技球が入賞すると、3 列の特別図柄が上から下へ向かってスクロールする変動表示が開始される。特別図柄のスクロールは 1 列ずつ順次終了し、全ての図柄が停止したときに 3 つの同じ図柄が一直線状に揃っていると当たり、それ以外ではハズレとなる。3 つの同じ図柄が一直線状に揃うためには、2 つの同じ図柄が揃う状態、すなわち残り 1 つの図柄が揃えば当たりとなるリーチ状態を経由する。リーチ状態になると、特別図柄表示部 1 1 には通常時に表示されている画像に加えて、当たりの信頼度を示す演出画像が表示され、当たりの信頼度が遊技者に告知される。

#### 【 0 0 1 9 】

通過入賞口 1 4 , 1 5 のいずれかを遊技球が通過すると、始動入賞口 1 2 に設けられた電動チューリップ 2 3 を開放するか否かを定める小当たり抽選が行われる。電動チューリップ 2 3 はソレノイドの駆動により開閉する 1 対の可動片からなり、これが開くことで始動入賞口 1 2 の近傍を落下する遊技球を受けることができ、始動入賞口 1 2 に遊技球が入賞することを補助する。小当たり抽選に当選すると、電動チューリップ 2 3 が一定時間、例えば 0 . 2 秒開く。小当たり抽選の結果は、特別図柄表示部 1 1 の上に設けられた普通図柄表示部 2 4 により表示される。普通図柄表示部 2 4 は、当たりを示す「」又はハズレを示す「x」の普通図柄を背後のランプを点灯させて表示する。普通図柄表示部 2 4 は、「」又は「x」を交互に点灯させる変動表示を行い、最後に「」か「x」のいずれかを点灯することによって小当たり抽選の結果を表示する。

10

20

#### 【 0 0 2 0 】

普通図柄表示部 2 4 の左側と右側にはそれぞれ 2 個ずつ、合計 4 個の始動入賞保留ランプ 2 6 が設けられている。また、普通図柄表示部 2 4 の間の位置に、4 個の通過入賞保留ランプ 2 7 が設けられている。始動入賞保留ランプ 2 6 と通過入賞保留ランプ 2 7 は、始動入賞口 1 2、通過入賞口 1 4 , 1 5 へのそれぞれの入賞による保留入賞の数を表示する。保留入賞は、各表示部における図柄の変動表示中に始動入賞口 1 2 又は通過入賞口 1 4 , 1 5 への入賞が発生した際、入賞の発生を契機にそれぞれ行われた大当たり抽選、小当たり抽選によりそれぞれ得られた乱数が抽選情報として記憶され、その抽選結果の表示が保留されている入賞を表す。なお、抽選情報としては、各抽選により得られた乱数以外にも、得られた乱数が大当たり又は小当たりか否かを示す当たり判定を行った判定結果が含まれていてもよい。

30

#### 【 0 0 2 1 】

始動入賞口 1 2 への保留入賞の数と、通過入賞口 1 4 , 1 5 への保留入賞の数は、ともに最大で 4 回の入賞分まで記憶される。すなわち、それぞれの図柄の変動表示中に始動入賞口 1 2 又は通過入賞口 1 4 , 1 5 への入賞が発生した場合でも、大当たり抽選、小当たり抽選を受ける権利が 4 回分まで保障される。なお、保留入賞の数が 4 回に達した状態で始動入賞口 1 2 に遊技球が入賞した場合には、大当たり抽選の結果が記憶されず、保留入賞の数が追加されることはない。これは通過入賞口 1 4 , 1 5 についても同様である。

#### 【 0 0 2 2 】

始動入賞保留ランプ 2 6 は、特別図柄表示部 1 1 による図柄の変動表示中に、1 個の遊技球が始動入賞口 1 2 に入るたびにランプを 1 つ点灯し、最大 4 つのランプが点灯する。また、1 回の大当たり抽選の結果が表示された後、次の特別図柄の変動表示が開始されるとランプを 1 つ消灯する。同様に、通過入賞保留ランプ 2 7 は、普通図柄表示部 2 4 による図柄の変動表示中に、1 個の遊技球が通過入賞口 1 4 , 1 5 に入るたびにランプを 1 つ点灯し、最大 4 個のランプが点灯する。また、1 回の小当たり抽選の結果が表示され、次の普通図柄の変動表示が開始されるとランプを 1 つ消灯する。遊技者は、点灯したランプの数から各保留入賞の数を確認でき、大当たり抽選と小当たり抽選の各抽選結果の表示が終了するのを待つことなく遊技球を打ち続けることができる。

40

#### 【 0 0 2 3 】

図 3 において、制御部 3 0 は、パチンコ機 2 に設けられた各種センサの検知信号を受け

50

、予めプログラムされた手順にしたがって各部の動作を制御するための制御信号を送る。始動口センサ31は、始動入賞口12に入った遊技球を検知し、制御部30に始動入賞検知信号を送る。通過口センサ32は、通過入賞口14, 15にそれぞれ設けられ、通過入賞口14, 15に入った遊技球を検知し、制御部30に通過入賞検知信号を送る。通常口センサ33は、通常入賞口16~19にそれぞれ設けられ、通常入賞口16~19に入った遊技球を検知し、制御部30に通常入賞検知信号を送る。大入賞口センサ34は、開閉板21が開いて大入賞口に入った遊技球を検知し、アタッカ入賞検知信号を制御部30に送る。なお、各センサは入賞口の数と同じ数が設けられているが、図面上ではこれを省略している。

#### 【0024】

賞球払い出し装置35は、制御部30からの賞球払い出し信号に示される数の遊技球を賞球として払い出す。制御部30は、始動入賞検知信号、通常入賞検知信号、アタッカ入賞検知信号の受信時に払い出し信号を出力し、それぞれの入賞の種別に応じて例えば4個, 10個, 15個の賞球の払い出しを賞球払い出し装置35に命令する。大当たり抽選部(当否抽選手段)38は、乱数発生回路と、1つの乱数を抽出する乱数抽出回路と、抽出した乱数値が大当たりに該当するか否かを判定する判定回路とによって構成される。制御部30は、始動入賞検知信号の受信時に抽選実行命令を送り、大当たり抽選部38に大当たり抽選を実行させる。

10

#### 【0025】

保留始動入賞記憶部(表示保留手段)39は、特別図柄表示部11における特別図柄の変動表示中に始動入賞口12に遊技球が入賞した際、大当たり抽選の抽選情報と、これに応じた保留入賞の数を最大4回の入賞分まで記憶する。制御部30は、特別図柄の変動表示中に始動入賞口12に遊技球が入賞するごとに、大当たり抽選の抽選情報を書き込み、保留入賞の数を1加算する。また、制御部30は、特別図柄の変動表示を開始するとき、保留始動入賞記憶部39に記憶された大当たり抽選の抽選情報を読み出し、この時に保留入賞の数を1減算する。読み出された抽選情報は、大当たり抽選部38により大当たりか否かの判定が行われる。

20

#### 【0026】

演出選択部(演出選択手段)40は、大当たり抽選を行う際に抽出された乱数を使用し、大当たり抽選の結果を示す特別図柄の順列パターンと、特別図柄の変動表示が行われる変動時間とを選択する。特別図柄の順列パターンには、「777」のように大当たり時に選択される3つの同じ数字が揃った組み合わせと、「181」「732」のようにハズレ時に選択される3つの同じ数字が揃わない組み合わせとがある。なお、ハズレ時の場合にも、「731」「152」のように同じ数字が全く揃わない完全なハズレを示す順列パターンと、「181」「252」のように左右両側の2つの数字が揃ったリーチ目の順列パターンとがあり、リーチ目の順列パターンは選択される確率が低く設定されている。

30

#### 【0027】

特別図柄の変動時間は、10秒, 15秒, 30秒等のように予めその長さが決められた複数の種類があり、変動時間が長くなるほど大当たり時に選択される確率が高く、変動時間が短くなるほどハズレ時に選択される確率が高くなる。また、変動時間の種類により、特別図柄とともに表示される演出画像が決められている。演出画像は、変動時間に応じた長さのものが複数種類用意されている。演出画像は、特別図柄の背景となる動画像であり、例えば自然画とアニメーションキャラクタとの合成画像からなる。

40

#### 【0028】

演出選択部40は、演出種別情報記憶部(演出記憶手段)41と、演出判定部(演出判定手段)42と、演出変更抽選部43と、演出変更部(演出変更手段)44とを有する。演出種別情報記憶部41は、大当たり抽選で選択された特別図柄の変動時間の種類、すなわち演出画像の種類を演出種別情報として記憶する。演出判定部42は、前回の抽選で選択された演出画像と、今回の抽選で選択された演出画像の種類が同一であるか否か、すなわち、連続して同じ演出画像が選択されているか否かを判定する。

50

## 【0029】

演出変更抽選部43は、演出判定部42により連続して同じ演出画像が選択されたと判定されたことを条件に、演出画像の種類を変更するか否かを定める演出変更抽選を行う。この演出変更抽選は、例えば、大当たり抽選で当選した時ほど外れやすく、大当たり抽選に外れた時ほど当選しやすくなっている。演出変更部44は、演出変更抽選の当選を条件に抽選により選択された演出画像を変更し、最初に選択された演出画像とは異なる演出画像を再選択する。

## 【0030】

演出データ記憶部45には、特別図柄の変動時間と等しい長さの演出画像の動画データが記憶されている。制御部30は、演出選択部40により特別図柄の変動時間が選択されると、これに対応した動画データを読み出し、特別図柄表示部11に演出画像を表示する。また、演出データ記憶部45には、特別図柄の数字を示す画像データと、特別図柄の動きを規定する変動パターンが記憶されている。なお、特別図柄の変動パターンには、特別図柄を上から下へ向かってスクロールする変動パターン、下から上へスクロールする変動パターン、変動表示の途中で一部の特別図柄を拡大して表示する変動パターン等があり、各変動パターンは変動時間の長さに対して一意的に決められている。

10

## 【0031】

小当たり抽選部48は、上述したように、通過口センサ32により遊技球が検知された際、電動チューリップ23を開くか否かを定める小当たり抽選を行う。小当たり抽選を行う際には、大当たり抽選と同様にして乱数の抽出と、抽出された乱数が当たりか否かを定める小当たり判定が行われる。保留通過入賞記憶部49は、普通図柄表示部24において変動表示が行われている時に通過口センサ32によって遊技球が検知された際、小当たり抽選部48によって行われた小当たり抽選の抽選情報と、保留入賞の数が記憶される。

20

## 【0032】

次に、パチンコ機2の作用について説明する。遊技を行う際には供給皿6に遊技球を供給すると、遊技球はパチンコ機2の内部の発射装置に送られる。操作ハンドル7を回すと、発射装置によって遊技盤3の遊技領域に向けて遊技球が1個ずつ打ち出される。遊技球は、障害釘等に衝突しながら遊技領域を落下し、始動入賞口12、アウト口13、通常入賞口16～19のいずれかに入る。また、その途中で遊技球の幾つかが通過入賞口14、15を通過する。

30

## 【0033】

図4において、始動入賞口12に入った遊技球は、始動口センサ31に検知される。始動口センサ31は、制御部30に始動入賞検知信号を送る。制御部30は、賞球払い出し装置35に賞球払い出し命令を送る。また、制御部30は、大当たり抽選部38に抽選実行命令を送る。大当たり抽選部38は、乱数を抽出し、抽出された乱数の大当たり判定を行う。演出選択部40は、大当たり抽選部38によって大当たりが抽選されたか、又はハズレが抽選されたかに応じて特別図柄の順列パターンと変動時間を決定する。

## 【0034】

制御部30は、演出選択部40により選択された特別図柄の変動時間に応じた変動パターン、及び演出画像を演出データ記憶部45から読み出し、特別図柄表示部11に特別図柄と演出画像を表示する。特別図柄表示部11では、例えば、特別図柄が上から下にスクロールする変動表示が開始される。3列の特別図柄のスクロールは、左、右、中央の順に1列ずつ停止する。変動表示が開始されてから2番目に停止する右列の特別図柄が停止するまでの間は、特別図柄と共に表示される演出画像によってリーチ目成立の信頼度が遊技者に告知される。

40

## 【0035】

大当たり抽選に当選していた場合について説明する。特別図柄表示部11では、「7×7」のように右側と左側の列に同じ数字の特別図柄が揃うリーチ目が成立する変動表示が行われる。また、リーチ目の成立前に表示される演出画像によってリーチ成立の信頼度が遊技者に告知され、リーチ目の成立後に表示される演出画像によって大当たりの信頼度が

50

遊技者に告知される。

#### 【0036】

中央列の特別図柄が停止すると、「777」のように同じ数字の特別図柄が揃い、大当たりの成立が遊技者に告知される。大当たりが表示されると、制御部30はアタッカ装置22を作動させ、開閉板21を開く。打ち出した遊技球は、開閉板21が開いて現れた大入賞口に次々と入り、大入賞口センサ34から制御部30にアタッカ入賞検知信号が送られる。賞球払い出し装置35により供給皿6には多数の賞球が払い出される。

#### 【0037】

次に、大当たり抽選に外れていた場合について説明する。大当たり抽選に外れた場合には、特別図柄の順列のパターンとして、リーチ目の成立する順列パターンと、リーチ目の成立しない順列パターンの2通りのいずれかが選択される。リーチ目の成立する順列パターンでは、長い変動時間が選択されやすい。リーチ目の成立しない順列パターンでは、短い変動時間が選択される。また、特別図柄の変動時間によって演出画像が決まる。制御部30は、リーチ目の成立する順列パターンが選択されたとき、選択された演出画像の種類を示す演出種別情報を演出種別情報記憶部41に書き込む。特別図柄表示部11には、選択された演出画像が表示され、全ての特別図柄のスクロールが停止したときに大当たり抽選に外れたことが遊技者に告知される。

10

#### 【0038】

制御部30は、特別図柄の変動表示中に始動口センサ31が遊技球を検知した場合、上述と同様にして賞球払い出し装置35に賞球払い出し命令を送り、大当たり抽選部38に抽選実行命令を送る。制御部30は、大当たり抽選によって得られた抽選情報を保留始動入賞記憶部39に書き込み、保留入賞の数を1加算する。このとき、始動入賞保留ランプ26が1つ点灯する。保留入賞の発生時に行われていた特別図柄の変動表示が終了すると、制御部30は、始動保留入賞記憶部39に記憶された抽選情報を読み出し、これを大当たり抽選部38に送る。また、制御部30は、保留始動入賞記憶部39に記憶された保留入賞の数を1減算する。大当たり抽選部38は、抽選情報の乱数の大当たり判定を行い、その判定結果が制御部30に送られる。演出選択部40は、大当たり抽選によって得られた乱数と、その判定結果とに基づき特別図柄の順列パターンと特別図柄の変動時間とを決定する。

20

#### 【0039】

前回の大当たり抽選時に選択された特別図柄の順列パターンがリーチ目の成立する順列パターンであれば、演出種別情報記憶部41には演出種別情報が記憶されている。演出判定部42は、前回の演出種別情報を読み出し、前回選択された演出画像と今回選択された演出画像が同一であるか否かを判定する。同一であると判定された場合、すなわち、2回の変動で連続してリーチ目の成立する順列パターンが選ばれ、その変動時間も同一であった場合、演出変更抽選部43により演出変更抽選が行われる。

30

#### 【0040】

演出変更抽選部43は、大当たり抽選に当選していた場合、演出変更抽選に当選する確率が低く設定される。また、大当たり抽選に外れていれば演出変更抽選に当選する確率が高く設定される。演出変更抽選に当選した時、演出変更部44は、当初に選択された演出画像を、通常では選択されなることのない特殊な演出画像に変更する。なお、大当たり抽選に当選していた場合は演出変更抽選に外れる確率が高くなり、大当たり抽選に外れていた場合に演出変更抽選に外れる確率が低くなることから、同じ演出画像が連続して表示された場合には、当たりの信頼度が比較的高いことが示されることになる。

40

#### 【0041】

図5において、演出変更抽選に当選した場合に選択される特別な演出画像は、例えば、長い変動時間に対応した演出画像の一部を巻き戻し再生した様子が表現された演出画像であり、以下の説明では巻き戻し演出画像と呼ぶ。この巻き戻し演出画像は、長い変動時間に対応した演出画像の種類と同じ数だけ用意されている。

#### 【0042】

50



例えば、前回の当たり抽選に外れ、リーチ目の成立する特別図柄の順列パターン「787」が選択され、リーチ予告演出a及びリーチ成立演出bを含む演出画像A1が選択されたとする。そして、今回の当たり抽選に外れ、リーチ目の成立する特別図柄の順列パターン「545」が選択され、前回と同一の演出画像A1が選択されたとする。

【0043】

演出変更抽選部43では、今回の当たり抽選の結果が外れであることから高確率の演出変更抽選が行われる。演出変更部44は、演出変更抽選に当選したことを条件に、演出画像A1をこれに対応する巻き戻し演出画像A2に変更する。巻き戻し演出画像A2は、リーチ成立演出bを巻き戻した様子表現したリーチ予告演出b'とリーチ成立演出bを含むものである。変動表示が開始される際の特別図柄の順列は、前回の当たり抽選時に選択された順列パターンと等しく「787」の順列パターンから変動表示が開始される。

10

【0044】

変動表示の開始後、特別図柄表示部11にはリーチ予告演出b'が表示され、前回のリーチ成立演出bを巻き戻す様子が表現される。また、特別図柄のスクロールする方向も逆になり、例えば、通常では上から下へスクロールする特別図柄が、下から上へスクロールする。遊技者には、1度外れたリーチ成立演出がやり直しされているかのように認識される。一定時間が経過すると、特別図柄が前回のリーチ目と同じ「77」の順列で表示される。「77」のリーチ目が成立した後、特別図柄の背景の演出画像として前回と同じリーチ成立演出bが表示される。

【0045】

特別図柄の順列は、今回選択された順列パターンである「545」を表示するために、「77」の順列が「66」、「55」へと変化する。リーチ成立演出bの終了時に、中央列の特別図柄は「4」で停止し、「545」の順列によって当たり抽選に外れたことが遊技者に表示される。このようにして、巻き戻し演出画像A2によって2回分の変動が、結合された1回の変動に見せかけられる。遊技者には、1度外れたリーチ成立演出をやり直されるような演出によって当たりに当選するかのような印象が与えられる。

20

【0046】

図6において、例えば、前回の当たり抽選に外れ、リーチ目の成立する特別図柄の順列パターン「787」が選択され、リーチ予告演出a及びリーチ成立演出bを含む演出画像A1が選択されたとする。そして、今回の当たり抽選に当選し、特別図柄の順列パターン「555」が選択され、前回と同一の演出画像Aが選択されたとする。

30

【0047】

演出変更抽選部43では、今回の当たり抽選に当選していることから低確率の演出変更抽選が行われる。演出変更部44は、演出変更抽選に当選したことを条件に、演出画像A1を巻き戻し演出画像A2に変更する。巻き戻し演出画像A2は、リーチ成立演出bを巻き戻した様子表現したリーチ予告演出b'とリーチ成立演出bとを含むものである。変動表示が開始される際の特別図柄の順列は、前回の当たり抽選時に選択された順列パターンと等しく、「787」の順列パターンから変動表示が開始される。

【0048】

変動表示の開始後、特別図柄表示部11には特別図柄の背景としてリーチ予告演出b'が表示され、前回のリーチ成立演出bを巻き戻す様子が表現される。また、特別図柄は、通常とは逆に下から上へ向かってスクロールする。一定時間が経過すると、特別図柄が前回のリーチ目と同じ「77」の順列で表示される。「77」のリーチ目が成立した後、特別図柄の背景として演出画像は前回のリーチ成立演出bが表示される。

40

【0049】

特別図柄の順列は、今回選択された順列パターンである「555」を表示するために、「77」の順列が「66」、「55」へと変化する。リーチ成立演出bの終了時に、中央列の特別図柄は「5」で停止し、特別図柄の順列は「555」となり、遊技者に当たりであることが表示される。

【0050】

50

このように、特別図柄表示部 1 1 の変動表示中に、始動入賞口 1 2 への入賞が発生し、2 回連続してリーチ目成立を経由する同一の演出が選択されると、2 回目の変動表示では巻き戻し演出画像を表示する。通常時には出現しない演出画像を遊技者に見せることにより、同じ演出画像が連続して表示されることで感じる遊技の単調感が軽減される。また、単に演出画像の種類を増やすだけの場合と比べ、演出画像の示す当たり信頼度を遊技者が理解しやすく、遊技者の期待感が効果的に高められる演出が実現される。

#### 【0051】

なお、本発明は、上記実施形態に限られず、適宜の変更が可能である。例えば、選択された演出画像を変更する際、上記実施形態のように巻き戻し演出画像に変更することに限られず、長い変動時間に対応したスーパーリーチと呼ばれる演出が複数種類用意されてい 10  
れば、特定のスーパーリーチを他のスーパーリーチに変更するだけでもよい。この場合、演出変更が行われたことは遊技者に認識されず、遊技者には単に種類の異なるスーパーリーチが 2 回選択されたように認識されることになる。また、演出画像の変更は、特別図柄の変動中の始動入賞口への入賞（保留入賞）がある時に限らず、保留入賞がない時に行ってもよい。また、大当たり抽選の当選時と外れた時とで、演出変更抽選の当選確率を変えているが、これは同じ確率でもよい。演出変更抽選に当選した時に演出変更を行うことに限らず、演出変更抽選を行わずに演出画像を変更してもよい。また、同じ演出画像か否かを判定する際には、演出画像にそれぞれ割り当てた識別子を用いて判定を行い、例えば当たり時とハズレ時とで小さな違いのある演出画像であったとしても、遊技者にとって同じ演出であると認識される演出画像であれば、同一の演出画像であると判定されるようにし 20  
てもよい。

#### 【0052】

大当たり抽選の当否を示す識別情報としては、3 列の特別図柄を用いていることに限られず、2 列又は 4 列以上の特別図柄を用いてもよい。また、大当たり抽選に伴って演出画像が選択される際、特別図柄の変動時間が決まることによって、これに対応した 1 通りの演出画像が選択されるようにする以外にも、同じ変動時間に対応した複数種類の演出画像からいずれか 1 つが選択されるようにしてもよい。また、特別図柄を表示する表示装置を用いて演出画像を表示することに限られず、演出画像を表示する表示装置と、特別図柄を表示する表示装置とをそれぞれ設けてもよい。特別図柄又は演出画像を表示するための表示装置としては、液晶表示パネルを用いることに限らず、特別図柄と演出用図柄が配列され 30  
たリールやルーレットを用いてもよい。本発明は、パチンコ機に限られず、アレンジボールやピンボール等の他の弾球遊技機や、スロットマシン等の他の遊技機に適用してもよい。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0053】

【図 1】パチンコ機の外觀斜視図である。

【図 2】遊技盤の正面図である。

【図 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4】演出画像を変更する時の動作の流れを示すフローチャートである。

【図 5】ハズレ時に演出画像が変更された状況を示す説明図である。 40

【図 6】当たり時に演出画像が変更された状況を示す説明図である。

#### 【符号の説明】

#### 【0054】

#### 2 パチンコ機

1 1 特別図柄表示部（識別情報表示手段、演出画像表示手段）

1 2 始動入賞口

2 6 始動入賞保留ランプ

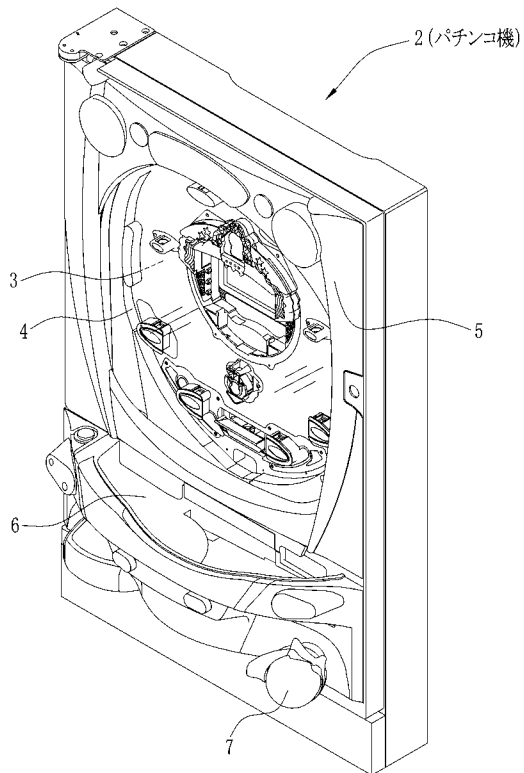
3 0 制御部

3 8 大当たり抽選部（当否抽選手段）

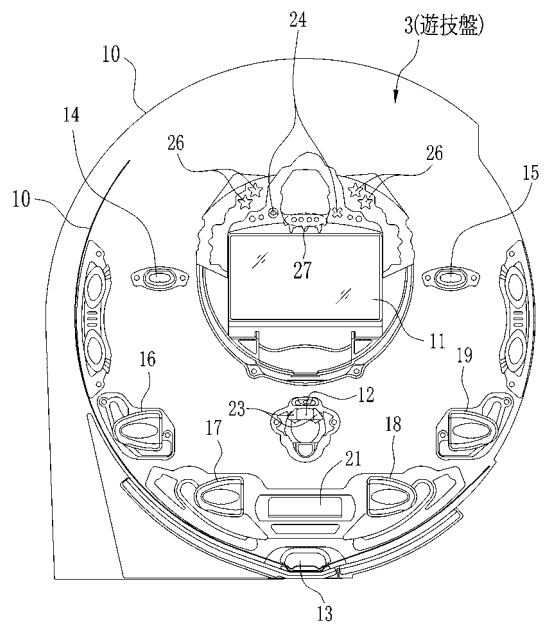
3 9 保留始動入賞記憶部（表示保留手段） 50

- 4 0 演出選択部 (演出選択手段)
- 4 1 演出種別情報記憶部 (演出記憶手段)
- 4 2 演出判定部 (演出判定手段)
- 4 3 演出変更抽選部
- 4 4 演出変更部 (演出変更手段)

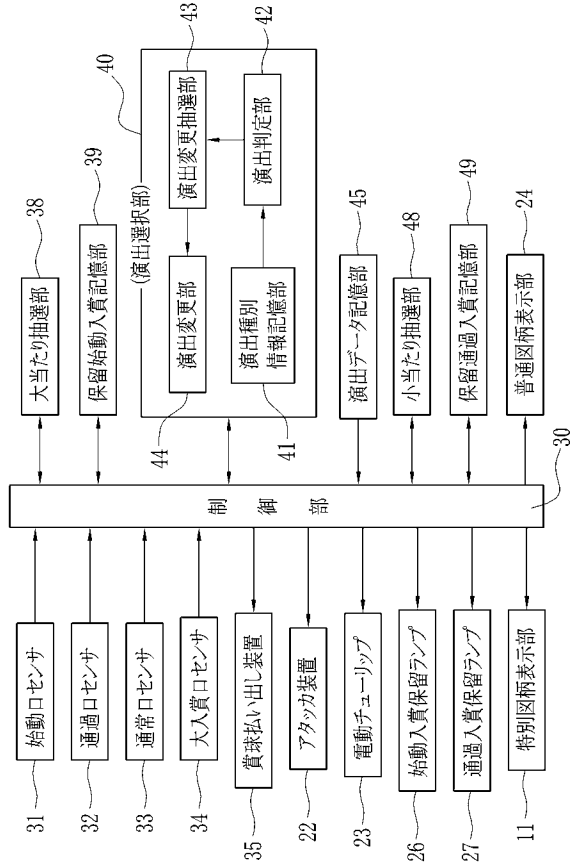
【図1】



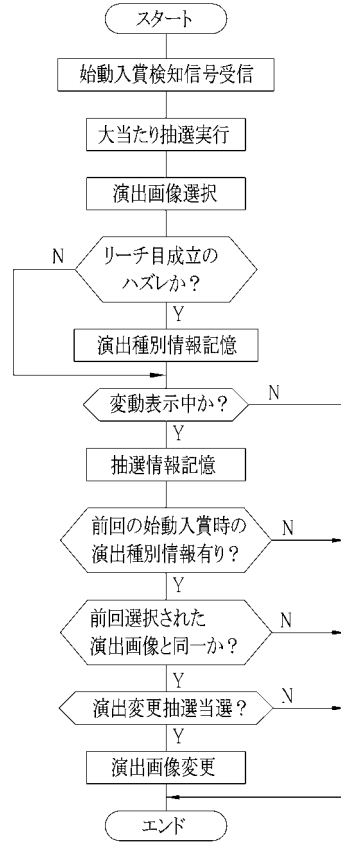
【図2】



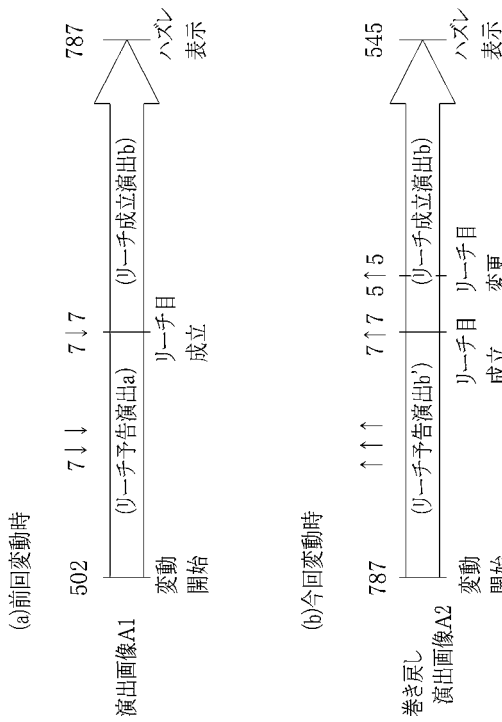
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

