(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第5116084号
(P5116084)

(45)発行日　平成25年1月9日(2013.1.9)　(24)登録日　平成24年10月26日(2012.10.26)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 315A

請求項の数 3　(全 19 頁)

(21)出願番号　特願2007-196572(P2007-196572)
(22)出願日　平成19年7月27日(2007.7.27)
(65)公開番号　特開2009-28364(P2009-28364A)
(43)公開日　平成21年2月12日(2009.2.12)
審査請求日　平成22年2月24日(2010.2.24)

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号　サンシャイン６０
(74)代理人　100105924
弁理士　森下　賢樹
(72)発明者　村島　憲彦
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

審査官　西田　光宏

最終頁に続く

(54)【発明の名称】弾球遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域が形成された遊技盤と、
前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の入球が抽選の契機となる始動入賞口と、
前記始動入賞口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果を示すための図柄が変動表示される図柄表示装置と、
前記当否抽選の結果を示す図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、
前記図柄を前記図柄表示装置に変動表示させる表示制御手段と、
前記当否抽選が前記特別遊技への移行を示す結果となり、前記当否抽選が当たりであることを示す所定の停止態様にて前記図柄の変動表示が停止したときに前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記特別遊技の実行中に表示する演出である大当たり演出を複数の選択項目から遊技者に選択させるための演出選択メニューを前記特別遊技の初期的な段階で表示させる演出処理手段と、
遊技者の操作による指示入力を受け付ける操作入力手段と、
前記操作入力手段を介した遊技者の指示入力に応じて前記特別遊技において表示すべき大当たり演出の種類を選択する演出決定手段と、を備え、
前記演出処理手段は、前記大当たり演出の種類の明示的な選択を指示するための非ランダム項目と前記大当たり演出のランダム選択を指示するためのランダム項目とを前記選択

項目として前記演出選択メニューに表示し、
前記演出決定手段は、前記非ランダム項目が遊技者に指示されたときはその指示のあった項目に対応する種類の大当たり演出を選択し、前記ランダム項目が遊技者に指示されたときは、前記非ランダム項目には対応しない種類の演出である特殊大当たり演出を含む複数種類の大当たり演出からいずれかをアットランダムで選択し、
前記当否抽選が当たりとなった場合に、その当たりに対応する特別遊技の終了後に通常状態より遊技者に有利な状態である特定遊技状態へ移行させる特定遊技実行手段をさらに備え、
前記演出処理手段は、前記特定遊技状態における前記当否抽選の当たりが連続した場合に、その連続回数が所定の基準回数を超えたときに限って前記演出選択メニューにおいて前記ランダム項目を指示可能な状態に表示するとともに、前記特定遊技状態における前記当否抽選の当たりが連続し、その連続回数が前記基準回数より多い所定の多連続回数を超えた場合であって、あらたに前記特定遊技状態への移行が決定されているとき、前記演出選択メニューにおいて前記ランダム項目の指示が前記特殊大当たり演出の選択に直結する旨を表示し、
前記演出決定手段は、前記連続回数が前記多連続回数を超えた場合であってあらたに前記特定遊技状態への移行が決定されているときに前記ランダム項目が指示された場合は前記大当たり演出として前記特殊大当たり演出を選択することを特徴とする弾球遊技機。
【請求項２】
遊技領域が形成された遊技盤と、
前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の入球が抽選の契機となる始動入賞口と、
前記始動入賞口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果を示すための図柄が変動表示される図柄表示装置と、
前記当否抽選の結果を示す図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、
前記図柄を前記図柄表示装置に変動表示させる表示制御手段と、
前記当否抽選が前記特別遊技への移行を示す結果となり、前記当否抽選が当たりであることを示す所定の停止態様にて前記図柄の変動表示が停止したときに前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記特別遊技の実行中に表示する演出である大当たり演出を複数の選択項目から遊技者に選択させるための演出選択メニューを前記特別遊技の初期的な段階で表示させる演出処理手段と、
遊技者の操作による指示入力を受け付ける操作入力手段と、
前記操作入力手段を介した遊技者の指示入力に応じて前記特別遊技において表示すべき大当たり演出の種類を選択する演出決定手段と、を備え、
前記演出処理手段は、前記大当たり演出の種類の明示的な選択を指示するための非ランダム項目と前記大当たり演出のランダム選択を指示するためのランダム項目とを前記選択項目として前記演出選択メニューに表示し、
前記演出決定手段は、前記非ランダム項目が遊技者に指示されたときはその指示のあった項目に対応する種類の大当たり演出を選択し、前記ランダム項目が遊技者に指示されたときは、前記非ランダム項目には対応しない種類の演出である特殊大当たり演出を含む複数種類の大当たり演出からいずれかをアットランダムで選択し、
前記当否抽選が当たりとなった場合に、その当たりに対応する特別遊技の終了後に通常状態より遊技者に有利な状態である特定遊技状態へ移行させる特定遊技実行手段をさらに備え、
前記演出処理手段は、前記特定遊技状態における前記当否抽選の当たりが連続し、その連続回数が所定の多連続回数を超えた場合であって、あらたに前記特定遊技状態への移行が決定されているとき、前記演出選択メニューにおいて前記ランダム項目の指示が前記特殊大当たり演出の選択に直結する旨を表示し、
前記演出決定手段は、前記連続回数が前記多連続回数を超えた場合であってあらたに前

記特定遊技状態への移行が決定されているときに前記ランダム項目が指示された場合は前記大当たり演出として前記特殊大当たり演出を選択することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項３】

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の入球が抽選の契機となる始動入賞口と、

前記始動入賞口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果を示すための図柄が変動表示される図柄表示装置と、

前記当否抽選の結果を示す図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、

前記図柄を前記図柄表示装置に変動表示させる表示制御手段と、

前記当否抽選が前記特別遊技への移行を示す結果となり、前記当否抽選が当たりであることを示す所定の停止態様にて前記図柄の変動表示が停止したときに前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

前記特別遊技の実行中に表示する演出である大当たり演出を複数の選択項目から遊技者に選択させるための演出選択メニューを前記特別遊技の初期的な段階で表示させる演出処理手段と、

遊技者の操作による指示入力を受け付ける操作入力手段と、

前記操作入力手段を介した遊技者の指示入力に応じて前記特別遊技において表示すべき大当たり演出の種類を選択する演出決定手段と、

前記当否抽選が当たりとなった場合に、その当たりに対応する特別遊技の終了後に通常状態より遊技者に有利な状態である特定遊技状態へ移行させる特定遊技実行手段と、

を備え、

前記演出処理手段は、前記大当たり演出の種類の明示的な選択を指示するための非ランダム項目と前記大当たり演出のランダム選択を指示するためのランダム項目とを前記選択項目として前記演出選択メニューに表示し、

前記演出決定手段は、前記非ランダム項目が遊技者に指示されたときはその指示のあった項目に対応する種類の大当たり演出を選択し、前記ランダム項目が遊技者に指示されたときは、前記非ランダム項目にも対応する種類の演出である通常大当り演出と前記非ランダム項目には対応しない種類の演出であって前記特定遊技状態への移行を示す演出である特殊大当たり演出とを含む複数種類の大当たり演出からいずれかをアットランダムで選択し、

前記演出決定手段は、前記特定遊技状態における前記当否抽選の当たりが連続し、その連続回数が前記多連続回数を超えた場合であってあらたに前記特定遊技状態への移行が決定されているときに前記ランダム項目が指示された場合は前記大当たり演出として前記特殊大当たり演出を選択することを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、ぱちんこ遊技機等の弾球遊技機に関し、特に弾球遊技機における遊技の演出内容を制御する技術に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、各種の弾球遊技機のうち、いわゆる第１種ぱちんこ遊技機と呼ばれていた遊技機は、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイなどの表示領域に複数の図柄を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。この遊技機は、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の態様となった場合に、通常遊技より多くの賞球が得られる、いわゆる大当たりと呼ばれる特別遊技へと移行するものとして知られている。表示領域における図柄の変動表示は、単に複数の図柄が変動表示されるだけでなく、いわゆるリーチ変動画面と呼ばれる状態のように、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなる状態で変動表示の時間を通常よりも長くする等、遊技者の

期待感を高めるための演出が図られている。また、特別遊技の終了後に、大当たり発生確率を次の大当たりまで通常より高くするいわゆる確率変動状態へと移行する場合がある。その確率変動状態への移行は、大当たりの停止図柄の態様によって示される場合の他、特別遊技中の演出の中で示される場合もある（例えば、特許文献１参照）。

【特許文献１】特開２００７－１４４０５号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００３】

ここで、特別遊技中の演出も機種ごとに趣向が凝らされており、様々な斬新な演出が施されているが、特別遊技中はすでに大当たりが発生した後であるため、通常はもはや遊技者の期待感をさらに高めさせるような演出をする必要性は低い。したがって、開発における多大な労力との兼ね合いもあり、多くの機種では一機種における特別遊技中の演出の種類は少ない。しかし、演出の多様性や斬新さが遊技機の人気と売れ行きを左右する昨今では、遊技者の期待にも応えるべく、話題を呼ぶ演出技法を次々に開発していく必要性がある。また、確率変動状態への移行有無を特別遊技中に提示する仕様の遊技機においては、特別遊技中であっても遊技者の期待感を十分に高められる演出を実行しなければ、図柄停止時ではなくわざわざ特別遊技中に提示することとした意味が薄れてしまう。

【０００４】

本発明はこうした課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、弾球遊技機において大当たり演出に対する遊技者の期待と演出内容の開発負担との均衡を図る技術を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００５】

上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の入球が抽選の契機となる始動入賞口と、始動入賞口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための当否抽選を実行する当否抽選手段と、当否抽選の結果を示すための図柄が変動表示される図柄表示装置と、当否抽選の結果を示す図柄の停止態様を決定する図柄決定手段と、図柄を図柄表示装置に変動表示させる表示制御手段と、当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となり、当否抽選が当たりであることを示す所定の停止態様にて図柄の変動表示が停止したときに特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、特別遊技の実行中に表示する演出である大当たり演出を複数の選択項目から遊技者に選択させるための演出選択メニューを特別遊技の初期的な段階で表示させる演出処理手段と、遊技者の操作による指示入力を受け付ける操作入力手段と、操作入力手段を介した遊技者の指示入力に応じて特別遊技において表示すべき大当たり演出の種類を選択する演出決定手段と、を備える。演出処理手段は、大当たり演出の種類の明示的な選択を指示するための非ランダム項目と大当たり演出のランダム選択を指示するためのランダム項目とを選択項目として演出選択メニューに表示し、演出決定手段は、非ランダム項目が遊技者に指示されたときはその指示のあった項目に対応する種類の大当たり演出を選択し、ランダム項目が遊技者に指示されたときは、非ランダム項目には対応しない種類の演出である特殊大当たり演出を含む複数種類の大当たり演出からいずれかをアットランダムで選択する。

【０００６】

ここで「初期的な段階」は、特別遊技の開始にあたり特別遊技中に表示すべき大当たり演出を前もって演出選択メニューにて決定する趣旨であり、特別遊技において厳密な意味でどの時間帯であるかを問う趣旨ではない。したがって、大当たり演出を決定する場面であれば足り、例えば特別遊技の開始直前から始まる時間帯でもよいし、特別遊技開始後の比較的早い段階の時間帯でもよい。「特殊大当たり演出」は、遊技者が「非ランダム項目」として明示的に自由に選択できる種類の演出ではなく、「ランダム項目」としてアットランダムで選ばれることを原則とする演出である。「図柄表示装置」は、単一の表示装置で構成されてもよいし、複数の表示装置の組合せで構成されてもよい。

【０００７】
この態様によると、複数種類の大当たり演出をランダム項目と非ランダム項目に分けることによって、好みの演出を明示的に選びたい遊技者と、選択の確実性がなくとも簡単には見られない種類の演出も選べる可能性がある方を好む遊技者の双方の要求に応えることができる。また、大当たり演出は、図柄変動の演出に用いる変動パターンと比べると、特別遊技中でしか表示されないゆえにもともと出現機会が多くないため、演出のバリエーションを広げるといっても制作負担を考慮すれば種類を無闇に増やすわけにもいかない。しかし、上記の態様では、特殊大当たり演出の出現は運次第であるため、運が悪ければ特別遊技を何度獲得しても出現しない可能性もある。よって、大当たり演出の種類を少なく抑えたとしても特殊大当たり演出の出現頻度を低くすることができ、制作負担の増加を抑えながら出現価値の高い演出を設けることができる。また、見たくともすぐに自由に見ることのできない演出を遊技者の手の届く範囲に設けるとともに、運がよくなければ出現しないこととしてその出現価値や希少性を遊技者に訴求することができる。
【０００８】
当否抽選手段は、当否抽選が当たりとなった場合、その当たりに対応する特別遊技の終了後に通常状態より遊技者に有利な状態である特定遊技状態へ移行させるか否かを所定の基準により決定し、演出決定手段は、特殊大当たり演出の表示が特定遊技状態への移行を示すこととなるよう、特定遊技状態へ移行する旨の決定がなされた場合に限って特殊大当たり演出を含む複数種類から大当たり演出を選択してもよい。ここでいう「特定遊技」は、当否抽選が当たりとなる確率を通常状態より高めた状態であるいわゆる確率変動の状態であってもよいし、図柄の変動時間を通常状態より概ね短くする変動時間短縮遊技であってもよい。「所定の基準」は、抽選結果によって決定する旨の基準であってもよいし、停止図柄によって決定する旨の基準であってもよい。この態様によれば、「特殊大当たり演出」の出現は特定遊技への移行も示すこととなるので、特殊大当たり演出が出現した場合、遊技者は見る機会の少ない演出を見ることができるだけでなく特定遊技への移行も知ることができ、遊技者に二重の利益を付与できる。また、ランダム項目を指定するかどうかは、特定遊技へ移行するか否かを知りたいかどうかによって遊技者が判断すればよく、遊技者の希望に応じて決めることができる。
【０００９】
当否抽選が当たりとなった場合に、その当たりに対応する特別遊技の終了後に通常状態より遊技者に有利な状態である特定遊技状態へ移行させる特定遊技実行手段をさらに備えてもよい。演出処理手段は、特定遊技状態における当否抽選の当たりが連続した場合に、その連続回数が所定の基準回数を超えたときに限って演出選択メニューにおいてランダム項目を指示可能な状態に表示してもよい。ここでいう基準回数には特に数値としての制限はないものの、例えば特殊大当たり演出以外の通常の大当たり演出が３種類である場合に、基準回数を「３回」にしてもよい。この場合、特別遊技の連続が３回になるまでは遊技者は必然的に非ランダム項目から指示することとなり、特別遊技の連続が４回以上になってはじめて遊技者の好みでランダム項目を指示できるようになる。この態様によれば、特別遊技が少なくとも数回連続して発生した後でなければ特殊大当たり演出は出現しないため、特殊大当たり演出の出現頻度がさらに低くなり、出現価値をさらに高めることができる。しかも、大当たり演出の種類を無闇に増やさなくとも特殊大当たり演出の希少性を高めることができる。
【００１０】
演出処理手段は、特定遊技状態における当否抽選の当たりが連続し、その連続回数が基準回数より多い所定の多連続回数を超えた場合であって、あらたに特定遊技状態への移行が決定されているとき、演出選択メニューにおいてランダム項目の指示が特殊大当たり演出の選択に直結する旨を表示し、演出決定手段は、連続回数が多連続回数を超えた場合であってあらたに特定遊技状態への移行が決定されているときにランダム項目が指示された場合は大当たり演出として特殊大当たり演出を選択してもよい。ここで「多連続回数」も「基準回数」より多い数であるという以外には特に数値としての制限はなく、例えば特別

遊技の連続発生回数として十分に多い数である「９回」や「１０回」といった数値にしてもよい。十分に多く連続して特別遊技が発生したときは、その遊技者に対してはもはやそれ以上特殊大当たり演出の出現頻度を下げる理由はないともいえる。この態様では、特別遊技の連続発生回数が多連続回数を超えたときであって特定遊技への移行が決定されているときには、遊技者がたとえランダム項目を選んだとしても自動的に特殊大当たり演出を選択することとする。これにより、すでに特別遊技の多数連続に成功した遊技者には労いの意味も兼ねて優先的に特殊大当たり演出を出現させるとともに、特殊大当たり演出の出現頻度を無意味に制限することを回避することができる。

【００１１】

なお、以上の構成要素の任意の組合せや、本発明の構成要素や表現を方法、装置、システム、コンピュータプログラム、コンピュータプログラムを格納した記録媒体、データ構造などの間で相互に置換したものもまた、本発明の態様として有効である。

【発明の効果】

【００１２】

本発明の弾球遊技機によれば、大当たり演出に対する遊技者の期待と演出内容の開発負担との均衡を図る技術を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１３】

図１は、ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。以下、弾球遊技機として従来にいういわゆる第１種ぱちんこ遊技機を例に説明する。ぱちんこ遊技機１０は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機１０の遊技機枠は、外枠１１、前枠１２、透明板１３、扉１４、上球皿１５、下球皿１６、および発射ハンドル１７を含む。外枠１１は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機１０を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠１２は、外枠１１の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構により外枠１１へ開閉可能に取り付けられる。前枠１２は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。

【００１４】

透明板１３は、ガラスなどにより形成され、扉１４により支持される。扉１４は、図示しないヒンジ機構により前枠１２へ開閉可能に取り付けられる。上球皿１５は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿１６への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿１６は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。上球皿１５と下球皿１６の間にはスピーカ１８が設けられており、遊技状態などに応じた効果音が出力される。

【００１５】

遊技盤５０は、外レール５４と内レール５６により区画された遊技領域５２上に、アウト口５８、特別図柄表示装置６１、演出表示装置６０、始動入賞口（以下、「始動口」という）６２、センター飾り６４、大入賞口６６、作動口６８、一般入賞口７２を含む。さらに遊技領域５２には、図示しない複数の遊技釘や風車などの機構が設置される。始動口６２は、遊技球の入球を検出するための始動入賞検出装置７４と、始動口６２の拡開機構を拡開させるための普通電動役物ソレノイド７６を備える。始動口６２の拡開機構が拡開されたとき、始動口６２の開口幅が拡がって入球容易性が向上する。始動入賞検出装置７４は、始動口６２への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す始動入賞情報を生成する。一般入賞口７２は、遊技球の入球を検出するための一般入賞検出装置７３を備える。一般入賞検出装置７３は、一般入賞口７２への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す一般入賞情報を生成する。大入賞口６６は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置７８と、大入賞口６６を拡開させるための大入賞口ソレノイド８０を備える。入賞検出装置７８は、大入賞口６６への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す大入賞口入賞情報を生成する。

【００１６】

大入賞口６６は、特別図柄１９２が所定の態様にて停止したときに「大当たり」として

開放状態となる横長方形状の入賞口である。大入賞口６６はアウト口５８の上方等の位置に設けられる。大入賞口６６の入賞検出装置７８は、遊技球の通過を検出するセンサを備えて構成される。

【００１７】

遊技領域５２の左方に設けられた特別図柄表示装置６１および遊技領域５２の略中央に設けられた演出表示装置６０は、それぞれの画面に特別図柄１９２の変動と、特別図柄１９２に連動する装飾図柄１９０を含む演出画像の変動を表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。ここで、特別図柄１９２は、始動口６２への遊技球の落入を契機として行われる抽選の結果に対応した図柄であり、その変動表示が停止されたときの図柄態様が当たりと定められた図柄であった場合、その停止図柄が表示されたタイミングが大当たり発生タイミングとなる。特別図柄表示装置６１は、例えば7セグメントＬＥＤで構成される表示手段である。演出表示装置６０は、特別図柄１９２の変動表示と連動する形で装飾図柄１９０を変動表示する液晶ディスプレイである。装飾図柄１９０は、特別図柄１９２で示される抽選の結果表示を視覚的に演出するための図柄である。演出表示装置６０は、装飾図柄１９０として、例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄変動の動画像を画面の中央領域に表示する。演出表示装置６０は、この実施例では液晶ディスプレイで構成されるが、ドラムなどの機械式回転装置やＬＥＤなどの他の表示手段で構成されてもよい。なお、特別図柄１９２は必ずしも演出的な役割をもつことを要しないため、本実施例では演出表示装置６０の左下方の特別図柄表示装置６１にて目立たない大きさで表示させるが、特別図柄自体に演出的な役割をもたせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、特別図柄を演出表示装置６０のような液晶ディスプレイに表示させてもよい。作動口６８は、遊技盤５０の左側方位置に設けられる。作動口６８は、通過検出装置６９を含む。通過検出装置６９は、作動口６８への遊技球の通過を検出するセンサであり、通過時にその通過を示す通過情報を生成する。作動口６８への遊技球の通過は始動口６２の拡開機構を拡開させるか否かを決定する開放抽選の契機となる。作動口６８を遊技球が通過すると、開放抽選の結果を示す図柄である普通図柄が普通図柄表示装置５９に変動表示される。普通図柄表示装置５９は演出表示装置６０の右下方に設けられる。所定時間の経過後に普通図柄の変動表示が停止すると、通常、５０％から８０％程度の確率で始動口６２が所定時間拡開する。

【００１８】

演出表示装置６０の周囲には、センター飾り６４が設けられる。センター飾り６４は、遊技球の流路、特別図柄表示装置６１および演出表示装置６０の保護、装飾等の機能を有する。演出表示装置６０の下方には、抽選保留ランプ２０が設けられ、その対称的な位置である遊技領域５２の右下部には、普通図柄表示装置５９の下に作動保留ランプ２２が設けられている。抽選保留ランプ２０は、４個のランプからなり、その点灯個数によって当否抽選の保留数を表示する。当否抽選の保留数は、図柄変動中または特別遊技中に始動口６２へ入賞した抽選結果の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。作動保留ランプ２２もまた４個のランプからなり、その点灯個数によって普通図柄変動の保留数を表示する。普通図柄変動の保留数は、普通図柄の変動中に作動口６８を通過した遊技球の個数であり、普通図柄の変動がまだ実行されていない普通図柄抽選の数を示す。さらに演出表示装置６０の上方および下方には、それぞれ遊技効果ランプ９０が設けられている。操作ボタン８２は、遊技者が遊技機へ所定の指示を入力するために操作するボタンである。操作ボタン８２は、上球皿１５近傍の外壁面に設けられる。

【００１９】

遊技者が発射ハンドル１７を手で回動させると、その回動角度に応じた強度で上球皿１５に貯留された遊技球が１球ずつ内レール５６と外レール５４に案内されて遊技領域５２へ発射される。遊技者が発射ハンドル１７の回動位置を手で固定させると一定の時間間隔で遊技球の発射が繰り返される。遊技領域５２の上部へ発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車に当たりながらその当たり方に応じた方向へ落下する。遊技球が一般入賞口７２や始動口６２、大入賞口６６の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が

上球皿１５または下球皿１６に払い出される。一般入賞口７２等の各入賞口に落入した遊技球はセーフ球として処理され、アウト口５８に落入した遊技球はアウト球として処理される。なお、各入賞口は遊技球が通過するゲートタイプのものを含み、本願において「落入」「入球」「入賞」というときは「通過」を含むものとする。

【００２０】

遊技球が始動口６２に落入すると、特別図柄表示装置６１および演出表示装置６０において特別図柄１９２および装飾図柄１９０が変動表示される。特別図柄１９２および装飾図柄１９０の変動表示は、表示に先だって決定された表示時間の経過後に停止される。停止時の特別図柄１９２および装飾図柄１９０が大当たりを示す図柄である場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行し、大入賞口６６の開閉動作が開始される。このときスロットマシンのゲームを模した装飾図柄１９０は、３つの図柄を一致させるような表示態様をとる。特別遊技において、大入賞口６６は、約３０秒間開放された後、または９球以上の遊技球が落入した後で一旦閉鎖される。このような大入賞口６６の開閉が所定回数、例えば１５回繰り返される。

【００２１】

特別遊技が終了した後の通常遊技においては特定遊技の一つである変動時間短縮遊技（以下、適宜「時短」という）が開始される。変動時間短縮遊技においては、特別図柄および装飾図柄の変動時間が通常より短縮される。特別図柄および装飾図柄の変動時間は、所定の変動回数の変動表示がなされた後で元の変動時間に戻される。特別遊技が発生した場合であってその当たりとなった抽選結果が特定の当たり結果であった場合、特別遊技の終了後に特定遊技の一つである確率変動遊技（以下、適宜「確変」という）がさらに開始される。確率変動遊技においては、通常の確率状態より当たりの確率が高い抽選が行われ、比較的早期に新たな特別遊技が発生する。確変へ移行したか否かは、装飾図柄の当たり停止図柄では判別できない態様とし、特別遊技中に表示される演出選択メニューにおいて、後述する特殊大当たり演出が選択された場合にはじめて確変へ移行したことを遊技者は知ることができる。

【００２２】

図２は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す。電源スイッチ４０はぱちんこ遊技機１０の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板１０２は、ぱちんこ遊技機１０の全体動作を制御し、特に始動口６２へ入賞したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板１０４は、液晶ユニット４２を備え、演出表示装置６０における表示内容や複数の可動役物１４０の動作、遊技効果ランプ９０の点灯を制御し、特にメイン基板１０２による抽選結果に応じて表示内容を変動させ、その演出の進行に沿って可動役物１４０や遊技効果ランプ９０の点灯を作動させる。メイン基板１０２およびサブ基板１０４は、遊技制御装置１００を構成する。セット基盤３９は、賞球タンク４４や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット４３等を含む。払出ユニット４３は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク４４から供給される遊技球を上球皿１５へ払い出す。払出制御基板４５は、払出ユニット４３による払出動作を制御する。発射装置４６は、上球皿１５の貯留球を遊技領域５２へ１球ずつ発射する。発射制御基板４７は、発射装置４６の発射動作を制御する。電源ユニット４８は、ぱちんこ遊技機１０の各部へ電力を供給する。

【００２３】

図３は、本実施例におけるぱちんこ遊技機１０の機能ブロックを示す。ぱちんこ遊技機１０において、遊技制御装置１００は、始動口６２、大入賞口６６、一般入賞口７２、作動口６８、特別図柄表示装置６１、演出表示装置６０、普通図柄表示装置５９、操作ボタン８２、スピーカ１８、遊技効果ランプ９０、可動役物１４０のそれぞれと電気的に接続されており、各種制御信号の送受信を可能とする。遊技制御装置１００は、遊技の基本動作だけでなく、図柄変動表示や可動役物１４０、電飾等の演出的動作も制御する。遊技制御装置１００は、遊技の基本動作を含むぱちんこ遊技機１０の全体動作を制御するメイン基板１０２と、図柄の演出等を制御するサブ基板１０４とに機能を分担させた形態で構成される。遊技制御装置１００は、ハードウエア的にはデータやプログラムを格納するＲＯ

ＭやＲＡＭ、演算処理に用いるＣＰＵ等の素子を含んで構成される。

【００２４】

本実施例におけるメイン基板１０２は、入球判定手段１１０、当否抽選手段１１２、図柄決定手段１１４、保留制御手段１１６、メイン表示制御手段１１８、特別遊技制御手段１２０、特定遊技実行手段１２２、開閉制御手段１２４を備える。本実施例におけるサブ基板１０４は、パターン記憶手段１３０、演出決定手段１３２、演出処理手段１３３、役物制御手段１３６を備える。なお、メイン基板１０２に含まれる各機能ブロックは、いずれかがメイン基板１０２ではなくサブ基板１０４に搭載されるかたちで構成されてもよい。同様に、サブ基板１０４に含まれる各機能ブロックは、いずれかがサブ基板１０４ではなくメイン基板１０２に搭載されるかたちで構成されてもよい。

【００２５】

入球判定手段１１０は、各入賞口への遊技球の入球を判定する。入球判定手段１１０は、始動入賞情報を受け取ると遊技球が始動口６２に入賞したと判断し、大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が大入賞口６６に入賞したと判断し、一般入賞情報を受け取ると遊技球が一般入賞口７２に入賞したと判断する。入球判定手段１１０は、通過情報を受け取ると遊技球が作動口６８を通過したと判断する。

【００２６】

当否抽選手段１１２は、始動口６２への遊技球の入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するために乱数の値を当否抽選値として取得する。たとえば、当否抽選値は「０」から「６５５３５」までの値範囲から取得される。なお、本願にいう「乱数」は、数学的に発生させる乱数でなくてもよく、ハードウエア乱数やソフトウエア乱数などにより発生させる疑似乱数でもよい。当否抽選手段１１２は、当否判定で参照する当否テーブルを複数保持する。複数の当否テーブルには、通常当たり、確変付き当たり、または外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられた当たりの範囲設定に応じて当否確率が定まる。当否抽選手段１１２は、通常時には通常確率による当否判定のための当否テーブルを参照し、確率変動時には通常確率より当たりの確率が高くなる当否テーブルを参照する。当否抽選手段１１２は、複数の当否テーブルのうちいずれかを参照し、当否抽選値が当たりであるか否かを判定する。当否抽選手段１１２による判定結果は、特別図柄表示装置６１において特別図柄の形で変動表示される。また、当否抽選手段１１２による判定結果を演出的に示す装飾図柄が演出表示装置６０において変動表示される。なお、確変に移行するか否かを当否抽選とは別の抽選によって決定してもよい。

【００２７】

図柄決定手段１１４は、特別図柄表示装置６１に表示させる特別図柄の停止図柄と変動パターンを、当否抽選手段１１２による抽選の結果に応じて決定する。また、図柄決定手段１１４は、普通図柄表示装置５９に表示させる普通図柄の停止図柄を抽選により決定する。停止図柄は、図柄変動の終了時に表示すべき図柄である。図柄決定手段１１４は、特別図柄や普通図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄範囲テーブルや、変動パターンを決定するために参照すべきパターン決定テーブルを保持する。

【００２８】

図柄決定手段１１４は、特別図柄を決定するための図柄決定抽選値を取得し、当否抽選手段１１２による当否判定結果と図柄決定抽選値とに応じて特別図柄の停止図柄を決定する。図柄決定手段１１４は、当否抽選手段１１２による当否判定結果に応じて複数の変動パターンからいずれかのパターンを選択する。図柄決定手段１１４は、決定した停止図柄および変動パターンを示すデータをメイン表示制御手段１１８および演出決定手段１３２へ送出する。

【００２９】

図柄決定手段１１４は、特別図柄を変動表示させるときの変動開始から停止までの変動態様が定められた複数種の変動パターンを記憶する。複数種の変動パターンは、長短様々な変動時間をもつ。すなわち、各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパタ

ーンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄の変動が停止される。

【００３０】

図柄決定手段１１４は、遊技球が作動口６８を通過した場合に、普通図柄を決定するための抽選乱数を取得し、その抽選乱数に応じて普通図柄の停止図柄を決定する。普通図柄の停止図柄が特定の図柄であった場合、開閉制御手段１２４が始動口６２の普通電動役物を所定時間拡開する。

【００３１】

保留制御手段１１６は、当否抽選手段１１２により取得された当否抽選値を保留球として保持する。当否抽選値は、その保留数が所定の上限に達するまで蓄積される。保留数の上限は４である。

【００３２】

メイン表示制御手段１１８は、当否抽選手段１１２による抽選の結果を、図柄決定手段１１４により決定された変動パターンにしたがって特別図柄の変動表示として特別図柄表示装置６１に表示させる。メイン表示制御手段１１８は、特別図柄の変動表示を開始するタイミングと停止するタイミングにて、変動開始コマンドと変動停止コマンドを演出表示制御手段１３４へ送信することにより、メイン表示制御手段１１８および演出表示制御手段１３４による変動表示が同期し、連動が保たれる。メイン表示制御手段１１８は、普通図柄の変動を普通図柄表示装置５９に表示させる。

【００３３】

特別遊技制御手段１２０は、当否抽選手段１１２による当否抽選結果が当たりであった場合に、特別遊技の実行処理を制御する。特別遊技は、大入賞口６６の開閉動作を複数回数連続して継続する遊技であり、１回の開閉を単位とした１回または複数回の単位遊技で構成される。単位遊技は例えば１５回のラウンドを上限として繰り返され、１回の単位遊技において大入賞口６６を約３０秒間開放させる。特別遊技制御手段１２０は、単位遊技の継続回数が上限回数に達していなければ、現在の単位遊技の終了後に次の単位遊技を開始させる。単位遊技の上限回数を消化した場合には、特別遊技を終了させる。

【００３４】

特定遊技実行手段１２２は、遊技状態を通常状態から特定遊技状態へ移行させる制御と、特定遊技状態から通常状態へ戻す制御を実行する。本実施例における特定遊技には、当否抽選の当選確率を通常確率の状態から高確率の状態へ切り替える確変と、図柄変動時間を通常時間より短時間へ切り替える時短とがある。

【００３５】

特定遊技実行手段１２２は、当否抽選値が確変状態へ移行すべき値であった場合に、特別遊技後の遊技状態を確変状態へ移行させる。確変状態は原則として次の大当たりが発生するまで続行され、その間は当否抽選手段１１２による当たり判定の確率が高い値のまま維持される。また、特定遊技実行手段１２２は、当否抽選値の如何に関わらず、特別遊技後に遊技状態を時短の状態へ移行させる。時短は、特別遊技後の特別図柄の変動回数が所定回数、たとえば１００回に至るまで継続される。

【００３６】

開閉制御手段１２４は、始動口６２の普通電動役物や大入賞口６６の開閉を制御する。開閉制御手段１２４は、普通図柄が特定の図柄で停止されると、普通電動役物ソレノイド７６に開放指示を送り、始動口６２を開放させる。また、開閉制御手段１２４は、特別遊技中、大入賞口ソレノイド８０に開放指示を送り、大入賞口６６を開放させる。

【００３７】

パターン記憶手段１３０は、装飾図柄を含む演出画像の変動パターンとして変動表示における変動開始から停止までの変動過程が定められた複数の変動パターンデータを保持する。変動パターンには、通常の外れ図柄を表示するときのパターンと、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなるリーチ状態を経て外れ図柄を表示するときのパターンと、リーチ状態を経て大当たり図柄を表示するときのパターンが含まれる。特に、リーチ状態を経るとき

のパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれる。各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段１３２は、特別図柄の変動パターンに応じて、特別図柄と変動時間が等しい演出画像の変動パターンを選択する。

【００３８】

演出決定手段１３２は、始動口６２への入球を契機として当否抽選の結果を示唆する演出の態様を決定する。演出決定手段１３２が決定する演出には、装飾図柄の停止図柄の組合せとその配置および変動パターン、特別遊技中の大当たり演出、可動役物１４０の駆動、遊技効果ランプ９０の点灯、スピーカ１８からの音声出力等の態様がある。これらの演出を効果的に組合せることにより、大当たりに対する遊技者の期待感を高める。演出決定手段１３２は、操作ボタン８２を介した遊技者の指示入力に応じて特別遊技において表示すべき大当たり演出の種類を選択する。

【００３９】

演出処理手段１３３は、演出決定手段１３２により決定された図柄変動、大当たり演出、可動役物１４０の駆動、遊技効果ランプ９０の点灯、音声出力などの演出を実行する。演出処理手段１３３は、装飾図柄の図柄変動や大当たり演出を演出表示装置６０に表示させる演出表示制御手段１３４を有する。

【００４０】

演出決定手段１３２は、装飾図柄の停止図柄の組合せとその配置および変動パターンを、当否抽選手段１１２による抽選の結果、特別図柄の停止図柄、特別図柄の変動パターンに応じて決定する。演出決定手段１３２は、装飾図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄範囲テーブルや、変動パターンを決定するために参照すべきパターンテーブルを保持する。

【００４１】

装飾図柄の停止図柄は、３つの図柄の組合せとして形成され、たとえば当否抽選手段１１２による判定結果が特別遊技への移行を示す場合は「７７７」や「１１１」のように３つの図柄が揃った組合せが選択される。この場合、装飾図柄として揃える数字には、特別図柄と同じ数字が選ばれるのが好ましい。たとえば、特別図柄が「３」の場合は装飾図柄が「３３３」となる。当否抽選手段１１２による判定結果が特別遊技へ移行しない旨を示す場合は、「３１２」や「９４６」のように３つの図柄が揃っていない組合せが選択される。ただし、当否判定結果が特別遊技へ移行しない旨を示す場合であって、リーチ付きの外れを示す特別図柄の変動パターンが選択された場合は、「１９１」や「７２７」のように一つだけ図柄が揃っていない組合せを選択する。演出決定手段１３２は、装飾図柄の停止図柄と演出画像の変動パターンの情報を演出表示制御手段１３４へ送る。演出表示制御手段１３４は、当否抽選手段１１２による当否抽選の結果として、選択された変動パターンデータにしたがって演出表示装置６０へ装飾図柄を含む演出画像を変動表示させる。

【００４２】

演出処理手段１３３は、特別遊技の実行中に表示する演出である大当たり演出を複数の選択項目から遊技者に選択させるための演出選択メニュー２００を、特別遊技の初期的な段階である１回目の単位遊技中に表示させる。演出処理手段１３３は、大当たり演出の種類の明示的な選択を指示するための非ランダム項目と、大当たり演出のランダム選択を指示するためのランダム項目とを選択項目として演出選択メニュー２００に表示する。非ランダム項目としては、３種類の通常大当たり演出にそれぞれ対応する項目が３つのボタンで表示され、ランダム項目としては一つの項目がボタンで表示される。非ランダム項目が指示されたときは、その指示された項目に対応する種類の通常大当たり演出が演出決定手段１３２により選択される。ランダム項目が指示されたときは、上述した３種類の通常大当たり演出に１種類の特殊大当たり演出を加えた全４種類の大当たり演出の中からいずれかがアットランダムに演出決定手段１３２によって選択される。特殊大当たり演出は、非ランダム項目としては提示されていない種類の演出であり、遊技者が明示的に選択することのできない演出である。すなわち、遊技者がランダム項目を指示した場合にのみ選択さ

れ得る演出であって、しかもアットランダムで選択されるゆえ、ランダム項目を指示しただけで必ず選択されるわけではない。複数種類の大当たり演出をランダム項目と非ランダム項目に分けることによって、好みの演出を明示的に選びたい遊技者と、選択の確実性がなくとも簡単には見られない種類の演出も選べる可能性がある方を好む遊技者の双方の要求に応えることができる。また、大当たり演出の出現機会の少なさと制作負担の大きさを考慮すれば、大当たり演出の種類を無闇に増やすわけにもいかない。本実施例では、大当たり演出の種類を少なく抑えたとしても特殊大当たり演出の出現頻度を低くすることができ、制作負担の増加を抑えながら出現価値の高い演出を設けることができる。また、見たくともすぐに自由に見ることのできない演出を遊技者の手の届く範囲に設けるとともに、運がよくなければ出現しないこととしてその出現価値や希少性を遊技者に訴求することができる。

【００４３】

特殊大当たり演出は、その大当たりが確変付き大当たりであったことを示す。したがって、特殊大当たり演出は確変付き大当たりの場合にだけ選択され得る演出であり、確変付き大当たりでないときには、遊技者がいくらランダム項目２０８を指示しても特殊大当たり演出は選択されない。これにより、特殊大当たり演出が出現した場合、遊技者は見る機会の少ない演出を見ることができるだけでなく確変への移行も知ることができ、遊技者に二重の利益を付与できる。また、ランダム項目２０８を指定するかどうかは、確変へ移行するか否かを知りたいかどうかによって遊技者が判断すればよく、遊技者の希望に応じて決めることができる。

【００４４】

演出選択メニュー２００が表示されるとき、演出処理手段１３３は各項目に対応する複数のボタン枠を数秒おきに代わる代わる点灯させることにより、複数のボタンのうちいずれかが点灯している状態を作る。その上で、遊技者が操作ボタン８２を押下した瞬間に点灯している項目が、遊技者からの選択指示があった項目であると認識される。

【００４５】

演出処理手段１３３は、確変中の大当たり連続回数、すなわち、いわゆる連チャン回数が所定の基準回数を超えたときに限って演出選択メニュー２００においてランダム項目を指示可能な状態に表示する。本実施例においては、確変中の大当たり連続回数が３回を超えたときに限り、演出選択メニュー２００にランダム項目が指示可能な状態で表示され、連続回数が３回以下の場合はランダム項目がグレーアウトされて指示不可能な状態で表示される。したがって、確変中の大当たり連続回数が３回以下である間は、３種類の通常大当たり演出をそれぞれ遊技者が選ぶこととなり、４回目以降になってそれら３種類の通常大当たり演出以外の演出獲得に挑戦することができるようになる。これにより、特別遊技が少なくとも数回連続して発生した後でなければ特殊大当たり演出は出現しないため、特殊大当たり演出の出現頻度がさらに低くなり、出現価値をさらに高めることができる。しかも、大当たり演出の種類を無闇に増やさなくとも特殊大当たり演出の希少性を高めることができる。

【００４６】

演出処理手段１３３は、確変中の大当たり連続回数が所定の多連続回数を超えた場合であって、あらたに確変への移行が決定されているとき、演出選択メニュー２００においてランダム項目の指示が特殊大当たり演出の選択に直結する旨を表示する。ここでいう多連続回数は、上述の基準回数より多い連続回数であり、本実施例では確変中の大当たり連続回数が１０回以上に到達した場合を示す。演出決定手段１３２は、確変中の大当たり連続回数が１０回以上に到達した場合であってあらたに確変への移行が決定されているときにランダム項目が指示された場合は、アットランダムによる選択ではなく、大当たり演出として必ず特殊大当たり演出を選択する。これにより、すでに特別遊技の多数連続に成功した遊技者には労いの意味も兼ねて優先的に特殊大当たり演出を出現させるとともに、特殊大当たり演出の出現頻度を無意味に制限することを回避することができる。

【００４７】

役物制御手段１３６は、演出表示制御手段１３４から受け取る指示にしたがい、演出表示装置６０における演出内容や遊技効果ランプ９０の点滅過程に沿って、可動役物１４０を演出的に動作させる。

【００４８】

図４は、大当たり連続回数が３回以下の場合の演出選択メニューを模式的に示す。本図の演出選択メニュー２００は、特別遊技において第１ラウンドの単位遊技中に演出表示装置６０へ表示される。その特別遊技の大当たりが確変中の大当たりではない場合や、確変中の連続大当たりであったとしてもその連続回数が３回以下である場合に、本図の演出選択メニュー２００が表示される。演出選択メニュー２００には、第１非ランダム項目２０２、第２非ランダム項目２０４、第３非ランダム項目２０６、ランダム項目２０８がそれぞれ矩形ボタンの形で配置され、表示される。第１非ランダム項目２０２は大当たり演出「Ａ」に対応付けられ、同様に第２非ランダム項目２０４は大当たり演出「Ｂ」に、第３非ランダム項目２０６は大当たり演出「Ｃ」にそれぞれ対応付けられている。ランダム項目２０８は、通常種類の大当たり演出「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」に特殊大当たり演出「Ｄ」を加えた４種類の大当たり演出がアットランダムで選択される指示に対応付けられている。第１非ランダム項目２０２、第２非ランダム項目２０４、第３非ランダム項目２０６は遊技者による指示が可能な状態で表示される一方で、ランダム項目２０８は指示ができない状態としてグレーアウト表示される。本図では第１非ランダム項目２０２の矩形外枠が点灯しており、指示可能な項目である第１非ランダム項目２０２、第２非ランダム項目２０４、第３非ランダム項目２０６の矩形外枠が数秒おきに順次一つずつ点灯する。遊技者が操作ボタン８２をタイミングよく押下すると、その押下したときに点灯している項目が指示されたこととなる。演出選択メニュー２００の表示時間には制限が設けられ、時間切れになるとその時点で点灯している項目が自動的に指示されたものと扱われる。

【００４９】

図５は、大当たり連続回数が４回以上の場合の演出選択メニューを模式的に示す。本図の演出選択メニュー２００もまた、特別遊技において第１ラウンドの単位遊技中に演出表示装置６０へ表示される。その特別遊技の大当たりが確変中の連続大当たりであって、その連続回数が４回以上である場合に、本図の演出選択メニュー２００が表示される。第１非ランダム項目２０２、第２非ランダム項目２０４、第３非ランダム項目２０６、ランダム項目２０８のすべてが遊技者による指示が可能な状態で表示される。したがって、第１非ランダム項目２０２、第２非ランダム項目２０４、第３非ランダム項目２０６、ランダム項目２０８の矩形外枠が数秒おきに順次一つずつ点灯する。遊技者が操作ボタン８２をタイミングよく押下すると、その押下したときに点灯している項目が指示されたこととなる。ここで、ランダム項目２０８の点灯中は、アットランダムでの選択対象である通常大当たり演出「Ａ」～「Ｃ」および特殊大当たり演出「Ｄ」を示す画像が次々と高速で切り替わるシャッフル表示がなされる。そこで遊技者が操作ボタン８２を押下すると、通常大当たり演出「Ａ」～「Ｃ」および特殊大当たり演出「Ｄ」のうちいずれかの画像がアットランダムで選択された演出としてランダム項目２０８の位置に表示される。このようにしてランダム項目２０８としての演出がアットランダムに選択される。ただし、特殊大当たり演出「Ｄ」が選択されるのは確変付き大当たりの場合に限られるため、確変付き大当たりでない場合には、外観上はすべての大当たり演出がシャッフル表示されるものの、実際には通常大当たり演出「Ａ」～「Ｃ」から選択される。なお、確変中の大当たり連続回数が１０回以上であってあらたに確変への移行が決定されている場合にランダム項目２０８の矩形外枠が点灯するとき、必ず特殊大当たり演出が選択されるため、特殊大当たり演出を示す画像のみが表示されて、シャッフル表示はなされない。

【００５０】

図６は、ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。まず、遊技球が始動口６２、一般入賞口７２、大入賞口６６などへ入賞した場合や、遊技球が作動口６８を通過した場合の処理を実行し（Ｓ１０）、特別遊技中でなければ（Ｓ１２のＮ）、当否抽選などの通常遊技の制御処理を実行し（Ｓ１４）、特別遊技中であれば（Ｓ

１２のＹ）、特別遊技の制御処理を実行し（Ｓ１６）、Ｓ１０からＳ１６までの処理における各種入賞に応じた賞球払出を処理する（Ｓ１８）。

【００５１】

図７は、図６におけるＳ１４の通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。通常遊技制御処理において、当否抽選値の保留がなされている場合であって（Ｓ３０のＹ）、図柄変動が表示中でなければ（Ｓ３２のＮ）、当否抽選手段１１２が当否判定処理を実行する（Ｓ３４）。その判定結果に応じてメイン表示制御手段１１８が変動表示を開始するとともに、変動開始コマンドを演出表示制御手段１３４へ送信し、これを受信した演出表示制御手段１３４が変動パターンデータにしたがって演出画像の変動表示を開始する（Ｓ３６）。Ｓ３０において当否抽選値が保留されていなかった場合は（Ｓ３０のＮ）、Ｓ３２からＳ３６までの処理がスキップされ、Ｓ３２において図柄変動が表示中であった場合は（Ｓ３２のＹ）、Ｓ３４およびＳ３６の処理がスキップされる。続いて、図柄変動表示がすでに開始されていれば（Ｓ３８のＹ）、図柄変動表示処理を実行し（Ｓ４０）、図柄変動表示が開始されていないときは（Ｓ３８のＮ）、Ｓ４０をスキップする。

【００５２】

図８は、図７におけるＳ３４の当否判定処理を詳細に示すフローチャートである。まず、当否抽選手段１１２が当否抽選値を読み出して（Ｓ４２）、その当否抽選値に基づいて当否を判定する（Ｓ４４）。図柄決定手段１１４は、当否判定結果に基づいて特別図柄の停止図柄を決定し（Ｓ４６）、特別図柄の変動パターンを選択する（Ｓ４８）。演出決定手段１３２は、当否判定結果および特別図柄に基づいて装飾図柄の停止図柄組合せを決定し（Ｓ５０）、特別図柄の変動パターンに応じて装飾図柄の変動パターンを選択する（Ｓ５２）。

【００５３】

図９は、図６におけるＳ１６を詳細に示すフローチャートである。まず、大当たり演出を選択するための演出選択メニュー２００の表示処理を実行し（Ｓ６８）、大入賞口６６が開放済でなければ（Ｓ７０のＮ）、演出表示制御手段１３４が演出決定手段１３２により選択された大当たり演出にて特別遊技の演出処理を開始し（Ｓ７２）、開閉制御手段１２４が大入賞口６６を開放する（Ｓ７４）。大入賞口６６が開放済であればＳ７２およびＳ７４をスキップする（Ｓ７０のＹ）。大入賞口６６が開放されてから所定の開放時間が経過した場合（Ｓ７６のＹ）、または、開放時間が経過していないものの（Ｓ７６のＮ）、大入賞口６６へ遊技球が９球以上入球した場合（Ｓ７８のＹ）、開閉制御手段１２４が大入賞口６６を閉鎖させる（Ｓ８０）。開放時間が経過しておらず（Ｓ７６のＮ）、大入賞口６６への入球数も９球以上に達していない場合は（Ｓ７８のＮ）、Ｓ８０以降の処理をスキップしてＳ１６のフローを終了する。

【００５４】

Ｓ８０における大入賞口６６の閉鎖後、単位遊技のラウンド数が１５に達していた場合（Ｓ８２のＹ）、演出表示制御手段１３４は特別遊技の演出処理を終了させ（Ｓ８４）、特別遊技制御手段１２０は特別遊技を終了させる（Ｓ８６）。ラウンド数が１５に達していなければ（Ｓ８２のＮ）、ラウンド数に１を加算してＳ１６のフローを終了する（Ｓ９０）。なお、確変付き大当たりでありながら特殊大当たり演出が選択されなかった場合、確変へ移行する旨が特別遊技の終了時（Ｓ８４）に遊技者へ報知される。

【００５５】

図１０は、図９におけるＳ６８を詳細に示すフローチャートである。まず、特別遊技が第１ラウンドの単位遊技中でなければ（Ｓ１００のＮ）、本図のフローをすべてスキップする。第１ラウンドの単位遊技中であって（Ｓ１００のＹ）、大当たり連続回数が３回を超えておらず（Ｓ１０２のＮ）、演出選択メニュー２００がまだ表示されていなければ（Ｓ１０４のＹ）、非ランダム項目のみ指示可能な状態で演出選択メニュー２００の表示を開始し（Ｓ１０６）、演出選択メニュー２００が表示済であればＳ１０６をスキップする（Ｓ１０４のＮ）。演出選択メニュー２００が表示されて第１非ランダム項目２０２、第２非ランダム項目２０４、第３非ランダム項目２０６の矩形外枠が順次一つずつ点灯され

る間に遊技者が操作ボタン８２を押下すると（Ｓ１０８のＹ）、演出決定手段１３２は、その押下時に点灯していた項目に対応付けられている通常大当たり演出を選択する（Ｓ１１０）。操作ボタン８２の押下がなければＳ１１０をスキップする（Ｓ１０８のＮ）。

【００５６】

Ｓ１０２において、大当たり連続回数が３回を超えている場合であって（Ｓ１０２のＹ）、演出選択メニュー２００がまだ表示されていなければ（Ｓ１１２のＹ）、ランダム項目も含む全項目が指示可能な状態で演出選択メニュー２００の表示を開始し（Ｓ１１４）、演出選択メニュー２００が表示済であればＳ１１４をスキップする（Ｓ１１２のＮ）。演出選択メニュー２００が表示されて第１非ランダム項目２０２、第２非ランダム項目２０４、第３非ランダム項目２０６、ランダム項目２０８の矩形外枠が順次一つずつ点灯される間に遊技者が操作ボタン８２を押下し（Ｓ１１６のＹ）、その押下時に点灯していた項目がランダム項目２０８でなければ（Ｓ１１８のＮ）、その項目に対応付けられている通常大当たり演出を選択する（Ｓ１１０）。押下時に点灯していた項目がランダム項目２０８であったとき（Ｓ１１８のＹ）、確変付き大当たりでないときは（Ｓ１２０のＮ）、通常種類の大当たり演出である「Ａ」～「Ｃ」からいずれかを抽選で選択して表示する（Ｓ１２２）。確変付き大当たりのときは（Ｓ１２０のＹ）、大当たり連続回数が１０回未満であれば（Ｓ１２４のＹ）、全種類の大当たり演出からいずれかを抽選で選択して表示し（Ｓ１２６）、大当たり連続回数が１０回以上であれば（Ｓ１２４のＮ）、抽選せずに特殊大当たり演出を選択して表示する（Ｓ１２８）。Ｓ１１６において、操作ボタン８２の押下がなければＳ１１８からＳ１２８までの処理をスキップする（Ｓ１１６のＮ）。

【００５７】

演出選択メニュー２００の表示時間が時間切れになった場合は（Ｓ１３０のＹ）、操作ボタン８２の押下を示すフラグをオンし（Ｓ１３２）、時間切れでなければ（Ｓ１３０のＮ）、Ｓ１３２をスキップする。操作ボタン８２の押下を示すフラグがオンされた状態では、Ｓ１０８およびＳ１１６において操作ボタン８２が押下された場合と同様に処理される。

【００５８】

以上、本発明を実施例をもとに説明した。この実施例はあくまで例示であり、それらの各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。

【００５９】

上記の実施例においては、特定遊技として確変中の大当たり連続回数が所定回数を超えたか否かによってランダム項目の指定可否を制御する例を説明した。変形例においては、特定遊技として時短中の大当たり連続回数が所定回数を超えたか否かによってランダム項目の指定可否を制御する構成であってもよい。また、実施例においては、確変付き大当たりであった場合に限り特殊大当たり演出の選択が可能な例を説明した。変形例においては、大当たりごとに時短が付随する場合と付随しない場合とがある構成とし、時短付き大当たりであった場合に限り特殊大当たり演出の選択が可能な構成としてもよい。

【００６０】

上記の実施例においては、確変付き大当たりであったか否かを特別遊技中に遊技者へ報知する例を説明した。変形例においては、確変付き大当たりであることを、図柄の停止態様による示唆と特別遊技中における報知のいずれかの手法を用いて報知する構成としてもよい。この場合、遊技者はまずは大当たりとなったときに停止図柄の態様を見て確変付きであるかどうかを判断し、その停止図柄が確変付きを示す態様でなかったとしても特別遊技中に報知されれば確変を獲得したことを知ることができる、といった演出になる。

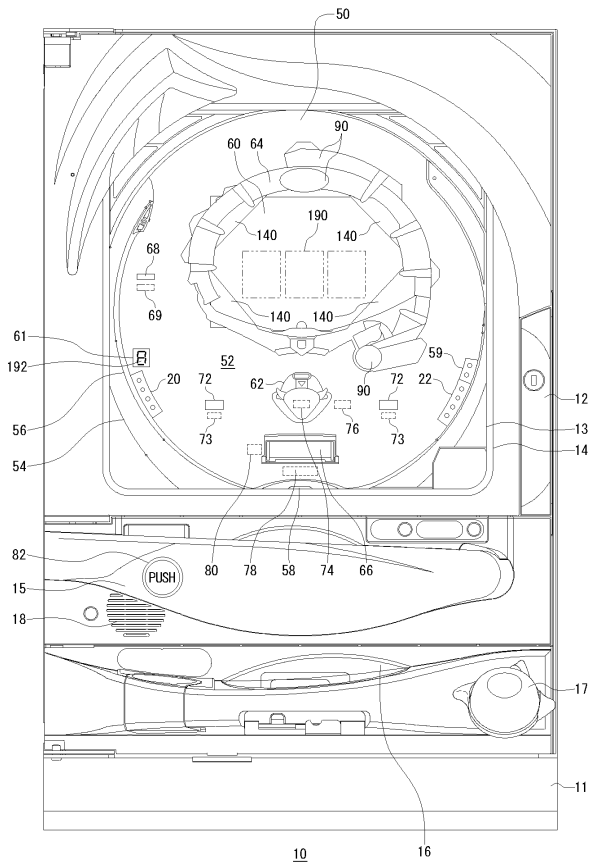
【００６１】

上記の実施例においては、第１ラウンドの単位遊技中に演出選択メニュー２００を表示させる例を説明した。変形例においては、特別遊技中において第１ラウンド以外のタイミングで演出選択メニュー２００を表示させる構成としてもよい。

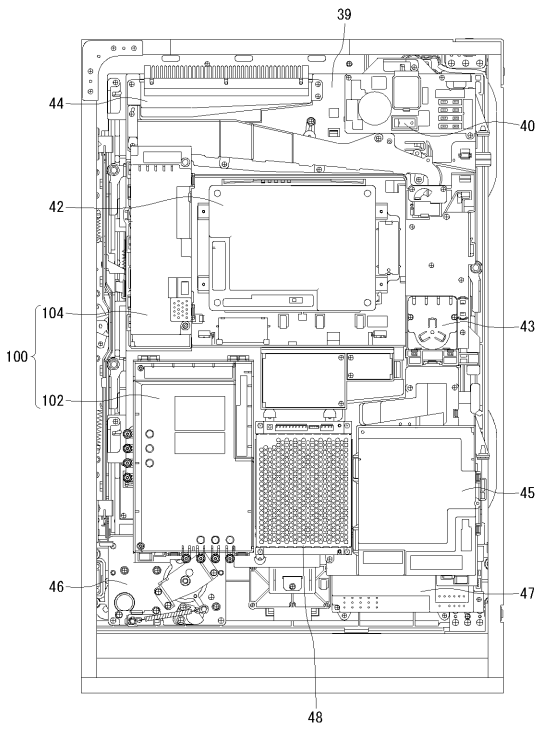
【図面の簡単な説明】

【００６２】
【図１】ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。
【図２】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。
【図３】本実施例におけるぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。
【図４】大当たり連続回数が３回以下の場合の演出選択メニューを模式的に示す。
【図５】大当たり連続回数が４回以上の場合の演出選択メニューを模式的に示す。
【図６】ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。
【図７】図６におけるＳ１４の通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。
【図８】図７におけるＳ３４の当否判定処理を詳細に示すフローチャートである。
【図９】図６におけるＳ１６を詳細に示すフローチャートである。
【図１０】図９におけるＳ６８を詳細に示すフローチャートである。
【符号の説明】
【００６３】
１０　ぱちんこ遊技機、　５０　遊技盤、　５２　遊技領域、　６０　演出表示装置、　６１　特別図柄表示装置、　６２　始動口、　９０　遊技効果ランプ、　１００　遊技制御装置、　１１２　当否抽選手段、　１１４　図柄決定手段、　１１８　メイン表示制御手段、　１３０　パターン記憶手段、　１３２　演出決定手段、　１３３　演出処理手段、　１３４　演出表示制御手段、　２００　演出選択メニュー、　２０２　第１非ランダム項目、　２０４　第２非ランダム項目、　２０６　第３非ランダム項目、　２０８　ランダム項目。

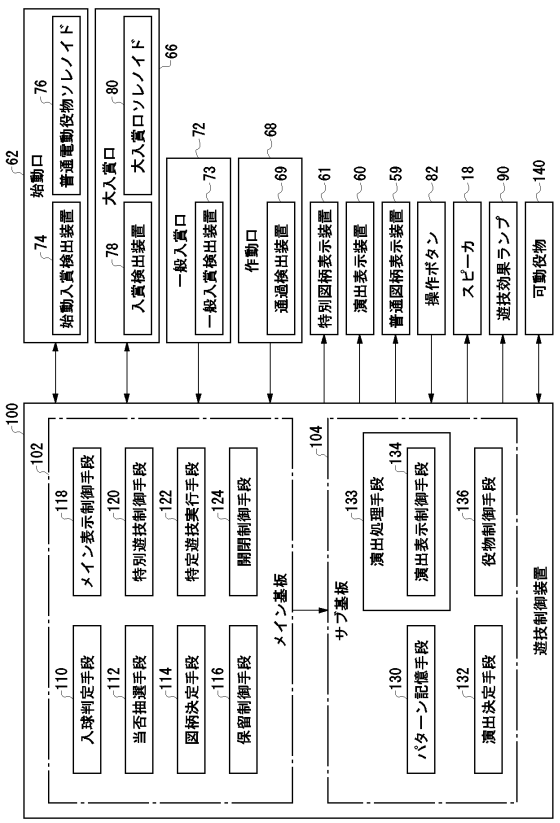
【図１】



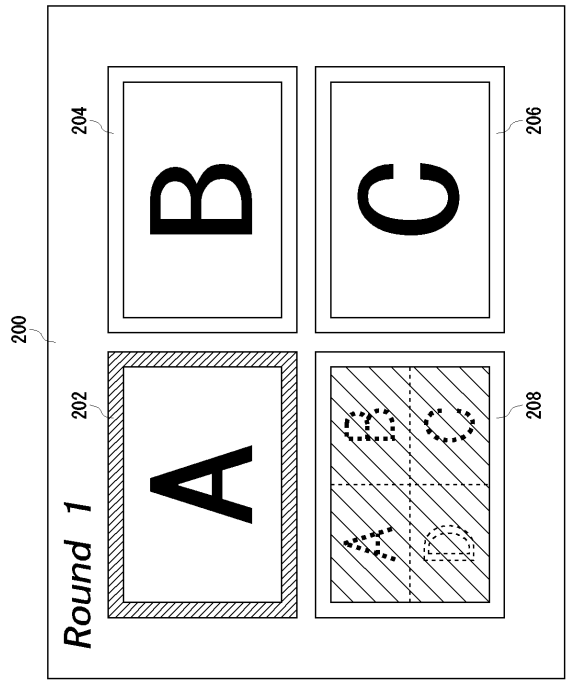
【図２】



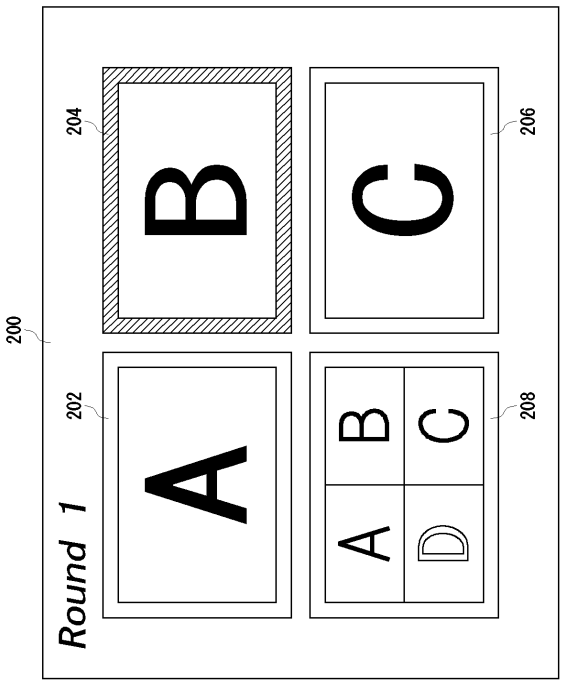
【図３】


始動口
始動入賞検出装置
普通電動役物ソレノイド
大入賞口
入賞検出装置
大入賞口ソレノイド
一般入賞口
一般入賞検出装置
作動口
通過検出装置
特別図柄表示装置
演出表示装置
普通図柄表示装置
操作ボタン
スピーカ
遊技効果ランプ
可動役物
遊技制御装置
メイン基板
入球判定手段
当否抽選手段
図柄決定手段
保留制御手段
メイン表示制御手段
特別遊技制御手段
特定遊技実行手段
開閉制御手段
サブ基板
演出処理手段
演出表示制御手段
パターン記憶手段
演出決定手段
役物制御手段

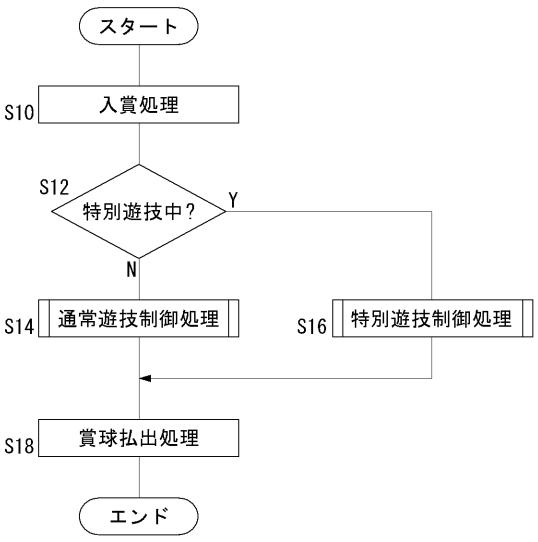
【図４】


Round 1
A
B
C

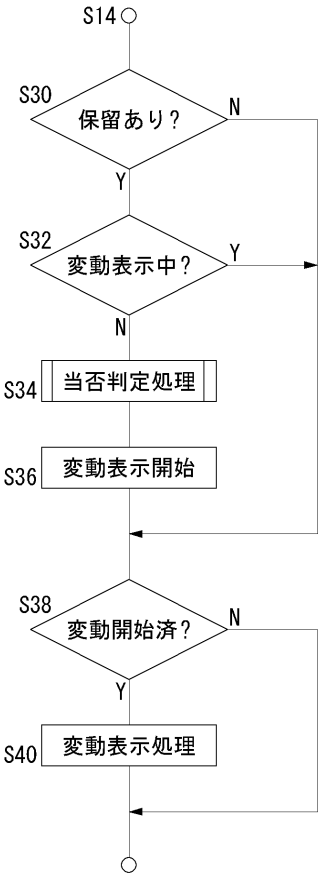
【図５】


Round 1
A
B
C
A
B
C
D

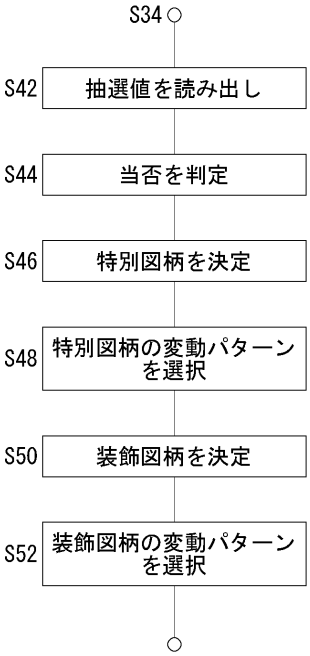
【図６】


スタート
入賞処理
特別遊技中？
Y
N
通常遊技制御処理
特別遊技制御処理
賞球払出処理
エンド

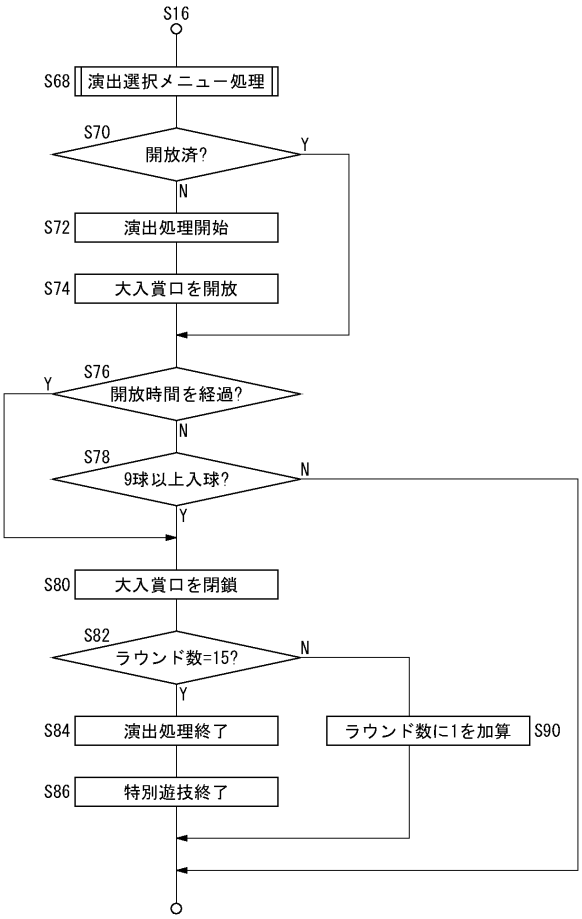
【図７】


S14
S30
保留あり？
N
Y
S32
変動表示中？
Y
N
S34
当否判定処理
S36
変動表示開始
S38
変動開始済？
N
Y
S40
変動表示処理

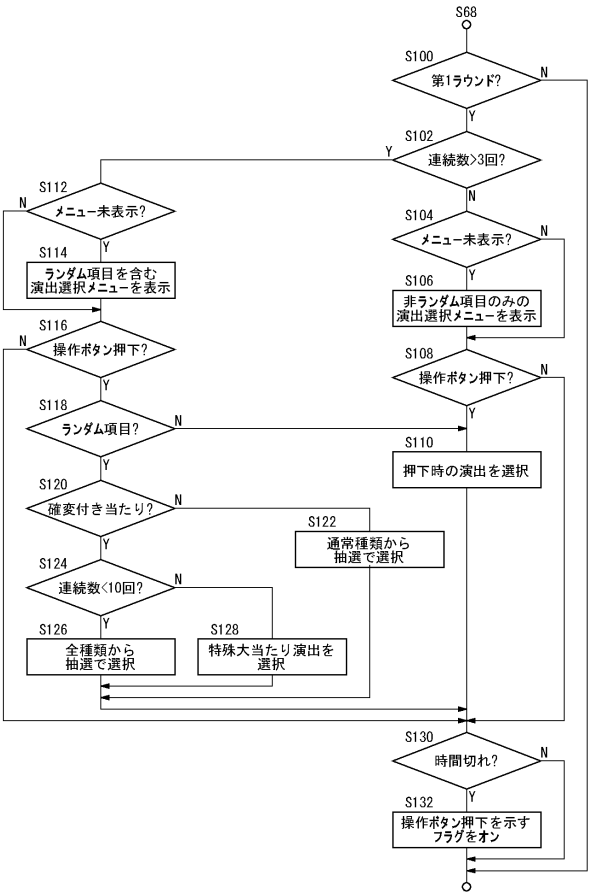
【図８】


S34
S42
抽選値を読み出し
S44
当否を判定
S46
特別図柄を決定
S48
特別図柄の変動パターンを選択
S50
装飾図柄を決定
S52
装飾図柄の変動パターンを選択

【図９】


S16
S68
演出選択メニュー処理
S70
開放済?
Y
N
S72
演出処理開始
S74
大入賞口を開放
S76
開放時間を経過?
Y
N
S78
9球以上入球?
N
Y
S80
大入賞口を閉鎖
S82
ラウンド数=15?
N
Y
S84
演出処理終了
S86
特別遊技終了
ラウンド数に1を加算
S90

【図１０】


S68
S100
第1ラウンド?
N
Y
S102
連続数>3回?
Y
N
S104
メニュー未表示?
N
Y
S106
非ランダム項目のみの演出選択メニューを表示
S108
操作ボタン押下?
N
Y
S110
押下時の演出を選択
S112
メニュー未表示?
N
Y
S114
ランダム項目を含む演出選択メニューを表示
S116
操作ボタン押下?
N
Y
S118
ランダム項目?
N
Y
S120
確変付き当たり?
N
Y
S122
通常種類から抽選で選択
S124
連続数<10回?
N
Y
S126
全種類から抽選で選択
S128
特殊大当たり演出を選択
S130
時間切れ?
N
Y
S132
操作ボタン押下を示すフラグをオン

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平１１－３１９２１３（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－３４１０３２（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－２６２６８６（ＪＰ，Ａ）
さかもと，ビー・エヌ・ビー BnB，ＬＯＧｉＮ 第２３巻 第１１号，日本，株式会社エンターブレイン，２００４年 9月２８日，第23巻，Ｐ１２２－１２３

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ 7／０２