

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5227689号
(P5227689)

(45) 発行日 平成25年7月3日(2013.7.3)

(24) 登録日 平成25年3月22日(2013.3.22)

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

請求項の数 5 (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2008-194811 (P2008-194811)	(73) 特許権者	391010943 株式会社藤商事
(22) 出願日	平成20年7月29日(2008.7.29)		大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号
(65) 公開番号	特開2010-29442 (P2010-29442A)	(74) 代理人	110001645 特許業務法人谷藤特許事務所
(43) 公開日	平成22年2月12日(2010.2.12)	(72) 発明者	久世 壮平 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式 会社藤商事内
審査請求日	平成20年8月25日(2008.8.25)	審査官	▲高▼橋 祐介

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】

遊技図柄を変動表示する図柄表示手段(23)と、該図柄表示手段(23)の変動後の停止図柄が予め定められた大当たり態様となった場合に遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段(55)と、外部操作可能な演出用操作手段(9)と、前記図柄表示手段(23)による図柄変動中の所定の操作有効期間中に前記演出用操作手段(9)が操作されることに基づいて所定の演出を行う外部操作演出を制御する外部操作演出制御手段(91)と、前記操作有効期間中であることを報知する操作有効報知手段(30, 81)とを備えた遊技機において、前記演出用操作手段(9)が操作されることなく終了した前記操作有効期間の回数をカウントする操作なしカウンタ(95)を備え、前記操作なしカウンタ(95)のカウント値に応じて、前記外部操作演出における前記所定の演出の内容を変更することなく、前記操作有効報知手段(30, 81)による報知態様を変更するように構成されており、前記操作有効期間中に前記演出用操作手段(9)が操作された場合には前記操作なしカウンタ(95)のカウント値を1減算し、遊技が中断した状態が所定時間継続した場合には前記操作なしカウンタ(95)のカウント値をクリアするように構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記操作有効期間中に前記演出用操作手段(9)が操作されなかった頻度に応じて、その頻度が高い程、前記操作有効報知手段(30, 81)の数を多くすることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

10

20

【請求項 3】

前記操作有効期間中に前記演出用操作手段(9)が操作されなかった頻度に応じて、その頻度が高い程、前記操作有効報知手段(30, 81)の種類を多くすることを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記操作有効報知手段(30, 81)は前記操作有効期間中であることを示す報知画像を表示する報知画像表示手段(30)を含み、前記操作有効期間中に前記演出用操作手段(9)が操作されなかった頻度に応じて、その頻度が高い程、前記報知画像表示手段(30)によって表示される前記報知画像を大きくすることを特徴とする請求項1～3の何れかに記載の遊技機。

10

【請求項 5】

前記操作有効報知手段(30, 81)は前記操作有効期間中であることを示す報知音声を出力する報知音声出力手段(81)を含み、前記操作有効期間中に前記演出用操作手段(9)が操作されなかった頻度に応じて、その頻度が高い程、前記報知音声出力手段(81)によって出力される前記報知音声を大きくすることを特徴とする請求項1～4の何れかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機、アレンジボール機、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

20

【背景技術】

【0002】

例えばパチンコ機等の遊技機では、遊技者の遊技への関与意識を高めて興趣を増大させるため、発射ハンドル等とは別に、演出用の操作ボタン(演出用操作手段)を設け、図柄変動中の操作有効期間中に遊技者がその操作ボタンを操作することに基づいて所定の演出を行う、いわゆるボタン演出(外部操作演出)の機能を搭載したものが多くなっている(例えば特許文献1)。

【特許文献1】特開2004-65378号公報

【発明の開示】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

そのようなボタン演出時におけるボタン操作は、もちろん大当たり等に関する内部抽選には何ら影響を与えるものではないため、それを知っている遊技者の中には、ボタン演出が発生しても操作ボタンを操作しない遊技者も多い。しかしながら、ボタン演出は操作ボタンが押された場合に最も演出効果が高まるように構成されているのが通常であるため、遊技者に遊技をより楽しんでもらうためにはなるべく多くの遊技者になるべく高い頻度で操作ボタンを操作してもらう必要がある。

【0004】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、演出用操作手段の操作頻度が低い遊技者に対して効率的に操作を促すことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、遊技図柄を変動表示する図柄表示手段23と、該図柄表示手段23の変動後の停止図柄が予め定められた大当たり態様となった場合に遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段55と、外部操作可能な演出用操作手段9と、前記図柄表示手段23による図柄変動中の所定の操作有効期間中に前記演出用操作手段9が操作されることに基づいて所定の演出を行う外部操作演出を制御する外部操作演出制御手段91と、前記操作有効期間中であることを報知する操作有効報知手段30, 81とを備えた遊技機において、前記演出用操作手段9が操作されることなく終了した前記操作有効期間の回数を力

50

ウントする操作なしカウンタ 95 を備え、前記操作なしカウンタ 95 のカウント値に応じて、前記外部操作演出における前記所定の演出の内容を変更することなく、前記操作有効報知手段 30, 81 による報知態様を変更するように構成されており、前記操作有効期間中に前記演出用操作手段 9 が操作された場合には前記操作なしカウンタ 95 のカウント値を 1 減算し、遊技が中断した状態が所定時間継続した場合には前記操作なしカウンタ 95 のカウント値をクリアするように構成されているものである。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、演出用操作手段 9 の操作頻度に応じて、各遊技者に対して効率的に演出用操作手段 9 の操作を促すことが可能である。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0007】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図 1 ~ 図 8 は本発明をパチンコ機に採用した第 1 の実施形態を例示している。図 1 において、遊技機本体 1 は、矩形状の外枠 2 と、この外枠 2 の前側に開閉自在に枢着された前枠 3 とを備えている。前枠 3 の前側には、ガラス扉 4 と前面板 5 とが上下に配置され、前枠 3 に開閉自在に枢支されている。

【0008】

前面板 5 には、その前側に、発射手段 (図示省略) に供給するための遊技球を貯留する貯留皿 6、発射手段を作動させるための発射ハンドル 7 等が設けられ、また貯留皿 6 等を前側から覆う皿カバー 8 には、例えば押しボタン式の操作ボタン (演出用操作手段) 9 が設けられている。

20

【0009】





ガラス扉 4 の裏側には、図 2 に示す遊技盤 11 が着脱自在に装着されている。遊技盤 11 の前面側には、発射手段から発射された遊技球を案内するガイドレール 12 が環状に装着されると共に、そのガイドレール 12 の内側の遊技領域 13 に、センターケース 14、普通図柄始動手段 15、特別図柄始動手段 16、大入賞手段 17、普通入賞手段 18 等の各種遊技部品が配置されている。

【0010】

センターケース 14 には、液晶式等の画像表示装置 21 の他、普通図柄表示手段 22、特別図柄表示手段 (図柄表示手段) 23、普通保留個数表示手段 24、特別保留個数表示手段 25、可動体 19 等が設けられている。画像表示装置 21 は、演出図柄表示手段 26、予告演出表示手段 27、報知画像表示手段 30 等を構成している。

30

【0011】

普通図柄表示手段 22 は、普通図柄を変動表示するためのもので、例えば「」「」の 2 種類の普通図柄に対応する 2 個の発光体 (例えば LED) により構成されており、通過ゲート等よりなる普通図柄始動手段 15 が遊技球を検出することを条件にそれら 2 つの発光体が所定時間交互に点滅して、普通図柄始動手段 15 による遊技球検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致する場合には当たり態様に対応する「」側の発光体が発光した状態で、それ以外の場合には外れ態様に対応する「」側の発光体が発光した状態で、点滅が終了するようになっている。

40

【0012】

また、普通図柄表示手段 22 の変動表示中、又は後述する普通利益状態中に普通図柄始動手段 15 が遊技球を検出した場合には、その検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた上限保留個数、例えば 4 個を限度として記憶されると共に、例えば上限保留個数と同数の発光体よりなる普通保留個数表示手段 24 がその発光個数により当たり判定乱数値の記憶個数 (以下、普通保留個数という) を表示して、その時点での普通保留個数を遊技者に報知するようになっている。

【0013】

特別図柄始動手段 16 は、特別図柄表示手段 23 による図柄変動を開始させるためのもので、上下 2 つの特別始動口 16a, 16b と、下特別始動口 16b を開閉する開閉手段

50

28とを備え、例えばセンターケース14の下側に配置されている。

【0014】

上特別始動口16aは、開閉手段等を有しない非作動式入賞口である。下特別始動口16bは、開閉手段28により遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な作動式入賞口で、普通図柄表示手段22の変動後の停止図柄が当たり態様となつて普通利益状態が発生したときに、開閉手段28が所定時間、所定回数だけ閉状態から開状態に変化するように構成されている。

【0015】

特別図柄表示手段23は、1個又は複数個、例えば1個の特別図柄(遊技図柄)を変動表示可能な7セグメント式等の表示手段により構成されており、特別図柄始動手段16が遊技球を検出すること、即ち上下2つの特別始動口16a, 16bの何れかに遊技球が入賞することを条件に特別図柄を所定時間変動表示して、特別始動口16a, 16bへの入賞時に取得された大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には所定の大当たり態様で、それ以外の場合には外れ態様で停止するようになっている。

10

【0016】

特別図柄には、例えば大当たり態様及び外れ態様が夫々1又は複数種類ずつ設けられている。なお、それら各態様には夫々数字図柄等を割り当ててもよいし、遊技者がその特別図柄の種類を容易に区別できないように、任意の線や点の組み合わせのようなそれ自体としては特別な意味を持たない図柄を割り当ててもよい。

【0017】

20

また、特別図柄の変動表示中、又は後述する特別利益状態中に特別始動口16a, 16bに遊技球が入賞した場合には、その入賞時に取得された大当たり判定乱数値等が夫々所定の上限保留個数、例えば各4個を限度として記憶されると共に、特別保留個数表示手段25が大当たり判定乱数値の記憶個数(以下、特別保留個数という)を表示して、その時点での特別保留個数を遊技者に報知するようになっている。

【0018】

演出図柄表示手段26は、例えば特別図柄表示手段23による特別図柄の変動表示と並行して演出図柄を変動表示するもので、1個又は複数個、例えば左右方向に3個の演出図柄を例えば各種の演出画像と共に画像表示装置21の表示画面21aに変動表示可能に構成されており、特別図柄始動手段16が遊技球を検出すること、即ち上下2つの特別始動口16a, 16bの何れかに遊技球が入賞することを条件に特別図柄の変動開始と同時に所定の変動パターンに従って演出図柄の変動を開始すると共に、特別図柄の変動停止と同時に最終停止するように、演出図柄を左、右、中等の所定の順序で停止させるようになっている。

30

【0019】

演出図柄には、例えば「0」～「9」の10種類の数字図柄が用いられ、「6・6・6」「7・7・7」等、3つの図柄が全て同じ図柄で揃ったものが大当たり態様、少なくとも1つの図柄が異なるものが外れ態様となっている。なお、本実施形態では、特別図柄が大当たり態様となる場合には演出図柄も大当たり態様となり、特別図柄が外れ態様となる場合には演出図柄も外れ態様となるものとする。

40

【0020】

予告演出表示手段27は、演出図柄表示手段26による演出図柄の図柄変動中に所定の予告演出表示を行うもので、複数種類の予告演出のうち、例えばボタン演出又はステップアップ演出が選択された場合に、それら各予告演出に対応する演出画像を画像表示装置21の表示画面21aに表示するように構成されている。

【0021】

報知画像表示手段30は、操作ボタン9の操作が有効な操作有効期間中であることを報知する操作有効報知手段の1つであつて、操作有効期間中であることを示す報知画像を画像表示装置21の表示画面21aに表示するように構成されている。

【0022】

50

大入賞手段 17 は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な開閉板 29 を備えた開閉式入賞手段で、特別図柄表示手段 23 の変動後の特別図柄が大当たり態様となることに基づいて大当たり状態が発生したときに、開閉板 29 が所定の開放パターンに従って前側に開放して、その上に落下した遊技球を内部へと入賞させるようになっている。

【 0023 】

図 3 は本パチンコ機の制御系のブロック図である。図 3 において、31 は主制御基板、32 は演出制御基板で、これら各制御基板 31, 32 は、遊技盤 11 に装着されたセンターケース 14、その他の複数個の遊技部品を裏側から一括して覆う裏カバーの裏側等、前枠 3 及び遊技盤 11 を含む遊技機本体 1 の裏側の適宜箇所に着脱自在に装着された基板ケースに夫々収納されている。

10

【 0024 】

主制御基板 31 は、主に遊技盤 11 側の遊技動作に関わる制御を行うためのもので、CPU, ROM, RAM 等により構成される普通乱数作成処理手段 41、普通始動口チェック処理手段 42、普通乱数記憶手段 43、普通図柄処理手段 44、普通利益状態発生手段 45、普通図柄表示制御手段 46、特別乱数作成処理手段 51、特別始動口チェック処理手段 52、特別乱数記憶手段 53、特別図柄処理手段 54、特別利益状態発生手段（利益状態発生手段）55、特別図柄表示制御手段 56、特別遊技状態発生手段 57、制御コマンド送信手段 58 等を備えている。

【 0025 】

20

普通乱数作成処理手段 41 は、変動後の普通図柄を当たり態様とするか否かの判定に用いる当たり判定乱数等を所定時間毎に繰り返し発生するように構成されている。普通始動口チェック処理手段 42 は、普通図柄始動手段 15 による遊技球の検出に基づく処理を行うもので、普通図柄始動手段 15 が遊技球を検出することに基づいて、普通乱数作成処理手段 41 で作成された当たり判定乱数値を 1 個取得し、その当たり判定乱数値を予め定められた上限保留個数（例えば 4 個）を限度として普通乱数記憶手段 43 に記憶させるように構成されている。

【 0026 】

普通図柄処理手段 44 は、普通図柄の変動表示に関する処理を行うもので、当たり判定手段 61、普通停止図柄選択手段 62、変動時間選択手段 63 等を備えている。当たり判定手段 61 は、普通図柄の変動後の停止図柄を当たり態様とするか否かの判定を行うもので、普通図柄表示手段 22 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 43 に 1 個以上の当たり判定乱数値が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に、普通乱数記憶手段 43 に最も早く記憶された当たり判定乱数値を取り出し、その当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致するか否かに応じて当たり/外れの判定を行うように構成されている。

30

【 0027 】

普通停止図柄選択手段 62 は、普通図柄の変動後の停止図柄の種類を選択するものである。本実施形態では、当たり態様と外れ態様に対応するのは各 1 種類の図柄のみであるため、当たり判定機能による当たり/外れの判定結果に基づいて、当たり判定の場合には「」が、外れ判定の場合には「」が画一的に選択される。変動時間選択手段 63 は、普通図柄の変動時間を選択するものである。

40

【 0028 】

普通利益状態発生手段 45 は、普通図柄処理手段 44 の当たり判定手段 61 による判定結果が当たり判定となり、普通図柄表示手段 22 の変動後の停止図柄が当たり態様となったときに、下特別始動口 16b の開閉手段 28 を複数種類の開閉パターンの何れかに従って開状態に変化させるようになっている。

【 0029 】

普通図柄表示制御手段 46 は、普通図柄処理手段 44 による普通図柄処理に基づいて普通図柄表示手段 22 の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段 22 が変動表示可能な状

50

態となり且つ普通乱数記憶手段43に1個以上の当たり判定乱数値が記憶されていること（普通保留個数が1以上であること）を条件に普通図柄表示手段22による普通図柄の変動を開始させ、変動時間選択手段63で選択された変動時間が経過することに基づいて、普通停止図柄選択手段62で選択された停止図柄で普通図柄の変動を停止させるようになっている。

【0030】

特別乱数作成処理手段51は、変動後の特別図柄を大当たり態様、外れ態様の何れにするかについての判定に用いる大当たり判定乱数の他、変動後の特別図柄が大当たり態様となる場合の停止図柄の選択に用いる大当たり図柄乱数、変動後の特別図柄が外れ態様となる場合の停止図柄の選択に用いる外れ図柄乱数、演出図柄の変動パターンの選択に用いる変動パターン乱数、その他の所定の乱数を繰り返し発生する特別乱数作成処理を行うように構成されている。

10

【0031】

特別始動口チェック処理手段52は、特別図柄始動手段16への遊技球の入賞に基づく処理を行うもので、特別図柄始動手段16が遊技球を検出すること、即ち特別始動口16a, 16bに遊技球が入賞することに基づいて、特別乱数作成処理手段51で作成された大当たり判定乱数値及び大当たり図柄乱数値を1個ずつ取得し、それら当たり判定乱数値及び当たり図柄乱数値を予め定められた上限保留個数（例えば各4個）を限度として特別乱数記憶手段53に記憶させるように構成されている。

【0032】

なお本実施形態では、変動パターン乱数及び外れ図柄乱数は特別図柄始動手段16が遊技球を検出した時点では取得せず、特別図柄の変動開始時に取得することとするが、それら変動パターン乱数、外れ図柄乱数等についても大当たり判定乱数値等と同様に特別図柄始動手段16が遊技球を検出した時点で取得し、特別乱数記憶手段53に記憶させるように構成してもよい。

20

【0033】

特別図柄処理手段54は、特別図柄の変動表示に関する処理を行うもので、大当たり判定手段71、特別停止図柄選択手段72、変動パターン選択手段73等を備えている。大当たり判定手段71は、乱数抽選により変動後の特別図柄を大当たり態様、外れ態様の何れにするかについての判定を行うもので、特別図柄表示手段23が変動表示可能な状態となり且つ特別乱数記憶手段53に1個以上の大当たり判定乱数値が記憶されていること（特別保留個数が1以上であること）を条件に、特別乱数記憶手段53に最も早く記憶された大当たり判定乱数値を取り出し、その大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かによって大当たり/外れの判定を行うように構成されている。

30

【0034】

特別停止図柄選択手段72は、特別図柄の変動後の停止図柄を選択するもので、例えば大当たり判定手段71による判定結果が大当たり判定であった場合には、特別乱数記憶手段53に大当たり判定乱数値と共に記憶されている大当たり図柄乱数値に基づいて複数種類の大当たり態様の何れかを選択し、大当たり判定手段71による判定結果が外れ判定であった場合には、特別乱数作成処理手段51から取得した外れ図柄乱数値に基づいて複数種類の外れ態様の何れかを選択するように構成されている。

40

【0035】

変動パターン選択手段73は、演出図柄の変動パターンを選択するもので、例えば大当たり判定手段71による判定結果が大当たり判定であった場合には1又は複数種類のリーチ大当たり変動パターンの何れかを、大当たり判定手段71による判定結果が外れ判定の場合には特別停止図柄選択手段72により選択された停止図柄がリーチであるか否かに応じて1又は複数種類のリーチ外れ変動パターン又はリーチなし外れ変動パターンの何れかを、特別乱数作成処理手段51から取得した変動パターン乱数値に基づいて選択するように構成されている。

【0036】

50

特別利益状態発生手段 5 5 は、大入賞手段 1 7 を所定の開放パターンに従って開放する特別利益状態を発生させるためのもので、大当たり判定手段 7 1 による判定結果が大当たり判定となり、特別図柄表示手段 2 3 による特別図柄の変動後の停止図柄が大当たり態様となることに基づいて特別利益状態を発生させるようになっている。

【 0 0 3 7 】

本実施形態の開放パターンは、大入賞手段 1 7 の開放から所定時間（例えば 2 8 秒）経過するか、それまでに所定個数（例えば 9 個）の遊技球が入賞することを条件に大入賞手段 1 7 を閉鎖する動作を、所定ラウンド数（例えば 1 5 ラウンド）行うように設定されているものとするが、複数種類の開放パターンを設け、例えば大当たり図柄乱数値に基づいてそれらの何れかを選択するように構成してもよい。

【 0 0 3 8 】

特別図柄表示制御手段 5 6 は、特別図柄表示手段 2 3 の表示制御を行うもので、特別図柄処理手段 5 4 による特別図柄処理に基づいて特別図柄表示手段 2 3 による特別図柄の変動を開始させ、変動パターン選択手段 7 3 で選択された変動パターンに対応する変動時間が経過することに基づいて、特別停止図柄選択手段 7 2 で選択された停止図柄で特別図柄の変動を停止させるようになっている。

【 0 0 3 9 】

特別遊技状態発生手段 5 7 は、大当たり状態発生後の所定期間に遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるためのもので、時短状態発生手段 5 7 a と高確率状態発生手段 5 7 b とを備えている。

【 0 0 4 0 】

時短状態発生手段 5 7 a は、特別乱数記憶手段 5 3 に記憶された大当たり判定乱数値が大当たり判定値と一致し且つ大当たり図柄乱数値が所定の高確率判定値と一致しない場合に、特別遊技状態の一つとして所定期間、例えば特別図柄が所定回数変動するまで時短状態を発生させるように構成されている。時短状態中は、特別図柄に関して特別図柄表示手段 2 3 の変動時間が通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り換えられる他、普通図柄に関して、当たり確率が通常確率（例えば 1 / 1 0 ）から高確率（例えば 1 / 1 . 3 ）へ、変動時間が通常変動時間（例えば 2 7 秒）から短縮変動時間（例えば 2 . 7 秒）へ、下特別始動口 1 6 b の開閉手段 2 8 の開閉パターンが通常開閉パターン（例えば 0 . 2 秒 × 1 回開放）から特別開閉パターン（例えば 2 秒 × 3 回開放）へ、夫々切り換えられるようになっている。

【 0 0 4 1 】

高確率状態発生手段 5 7 b は、特別乱数記憶手段 5 3 に記憶された大当たり判定乱数値が大当たり判定値と一致し且つ大当たり図柄乱数値が所定の高確率判定値と一致した場合に、特別遊技状態の一つとして所定期間、例えば次の大当たり発生まで高確率状態を発生させるように構成されている。高確率状態中は、それ以外の通常確率状態中よりも大当たり判定値の数が例えば 1 個から 1 0 個へ増加されることにより、特別図柄が大当たり態様となる確率が通常確率（例えば 1 / 3 5 0 ）よりも高い高確率（例えば 1 / 3 5 ）に切り換えられると共に、例えば時短状態と同様の処理も並行して行われるようになっている。

【 0 0 4 2 】

制御コマンド送信手段 5 8 は、所定の制御コマンドを一方向通信により演出制御基板 3 2 等のサブ制御基板側に送信して制御指令を与えるためのもので、特別図柄処理手段 5 4 による特別図柄処理に基づいて、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド、特別停止図柄を指定する特別停止図柄指定コマンド、特別図柄の停止を指示する変動停止コマンド等を演出制御基板 3 2 側に送信する機能、特別遊技状態発生手段 5 7 による特別遊技状態の発生時及び終了時にその特別遊技状態に応じて特別遊技状態発生コマンド、特別遊技状態終了コマンド等を演出制御基板 3 2 側に送信する機能の他、例えば特別利益状態等の各種遊技状態に基づいて、画像、音声、ランプの制御コマンドを演出制御基板 3 2 側に送信する機能等を備えている。

【 0 0 4 3 】

10

20

30

40

50

演出制御基板 3 2 は、演出図柄表示手段 2 6、予告演出表示手段 2 7、報知画像表示手段 3 0、音声出力手段 8 1、ランプ手段 8 2 等の各種演出手段を制御するためのもので、演出図柄表示制御手段 8 3、予告演出制御手段 8 4、音声制御手段 8 5、ランプ制御手段 8 6 等を備えている。

【 0 0 4 4 】

演出図柄表示制御手段 8 3 は、演出図柄表示手段 2 6 の表示制御を行うもので、主制御基板 3 1 側から変動パターン指定コマンド及び特別停止図柄指定コマンドを受信した場合に、指定された変動パターンに基づいて演出図柄表示手段 2 6 による演出図柄の変動を開始させると共に、変動停止コマンドを受信したときに、特別停止図柄指定コマンドで指定された停止図柄で演出図柄の変動を停止させるようになっている。

10

【 0 0 4 5 】

予告演出制御手段 8 4 は、特別図柄表示手段 2 3 及び演出図柄表示手段 2 6 による図柄変動中に行われる予告演出を制御するもので、ボタン演出制御手段（外部操作演出制御手段）9 1、ステップアップ演出制御手段 9 2、可動演出制御手段 9 3 等を備えており、例えば図 5 に示すような予告演出制御処理を、例えば制御コマンドの受信を契機として実行するように構成されている。

【 0 0 4 6 】

予告演出制御手段 8 4 による予告演出制御処理（図 5）では、まず変動パターン指定コマンドを受信したか否かが判定される（S 1）。変動パターン指定コマンドを受信していなければ（S 1 : No）、ここで予告演出制御処理は終了するが、変動パターン指定コマンドを受信した場合には（S 1 : Yes）、予告演出を行うか否か、及び予告演出を行う場合にはその種類を選択する予告演出抽選処理（S 2）が実行される。

20

【 0 0 4 7 】

なお、本実施形態では、操作ボタン 9 の操作に基づいて予告演出表示手段 2 7 に所定の予告演出画像を表示するボタン演出（外部操作演出）と、予告演出表示手段 2 7 に大当たりとなる信頼度に応じて発展する予告演出表示を行うステップアップ演出と、大当たりとなる信頼度に応じて可動体 1 9 を動作させる可動演出の 3 種類の予告演出が設けられているものとする。

【 0 0 4 8 】

そして、予告演出抽選処理（S 2）において予告演出なしが選択された場合には（S 3 : Yes）、予告演出を行うことなく予告演出制御処理が終了し、ボタン演出が選択された場合にはボタン演出制御手段 9 1 によるボタン演出制御処理（S 5）が、ステップアップ演出が選択された場合にはステップアップ演出制御手段 9 2 によるステップアップ演出制御処理（S 6）が、可動演出が選択された場合には可動演出制御手段 9 3 による可動演出制御処理（S 7）が夫々実行される。

30

【 0 0 4 9 】

ここで、ボタン演出制御手段 9 1 は、例えば操作有効期間開始処理手段 9 4、操作なしカウンタ（操作情報記憶手段）9 5、操作有効期間終了処理手段 9 6 等を備えており、ボタン演出制御処理（S 5）は、例えば図 6 に示すような手順で実行される。即ち、まず演出図柄の変動開始に合わせてボタン演出が開始され（S 1 1 : Yes S 1 2）、予告演出表示手段 2 7 に、操作ボタン 9 が操作されていない状態に対応するボタン未操作時画像、例えば図 8（a）に示すような回転する矢とそれに狙いを定めた弓矢の画像が表示される。

40

【 0 0 5 0 】

そして、ボタン演出開始後の所定のタイミング、例えばボタン演出開始と同時に、操作有効期間開始処理手段 9 4 による操作有効期間開始処理（S 1 3）が実行され、操作ボタン 9 の操作が有効な操作有効期間が開始される。この操作有効期間開始処理手段 9 4 による操作有効期間開始処理（S 1 3）では、例えば図 7 に示すように、まず操作なしカウンタ 9 5 のカウント値が所定値、例えば 5 以下であるか否かが判定される（S 2 1）。ここで、操作なしカウンタ 9 5 は、後述するようにボタン演出において操作ボタン 9 が操作さ

50

れることなく終了した操作有効期間の回数をカウントするもので、この値が大きいほど、ボタン演出において操作ボタン 9 を操作しない頻度が高いことを示している。

【 0 0 5 1 】

そして、操作なしカウンタ 9 5 のカウント値が所定値以下であれば図 4 の第 2 選択テーブルに基づいて、操作なしカウンタ 9 5 のカウント値が所定値より大であれば図 4 の第 1 選択テーブルに基づいて、操作有効期間の報知に用いる操作有効報知手段が選択され (S 2 2 , S 2 3)、その選択された操作有効報知手段により操作有効期間の報知が開始される (S 2 4)。

【 0 0 5 2 】

本実施形態では、第 2 選択テーブルでは報知画像表示手段 3 0 のみが選択されるのに対し、第 1 選択テーブルではその報知画像表示手段 3 0 に加えてスピーカ等の音声出力手段 (報知音声出力手段) 8 1 が選択されるようになっている。即ち、本実施形態では、操作なしカウンタ 9 5 のカウント値が所定値よりも大である場合の方が所定値以下の場合よりも操作有効期間の報知に用いる操作有効報知手段の数が多くなっている。

【 0 0 5 3 】

なお、報知画像表示手段 3 0 は、例えば図 8 (b) に示すような報知画像を画像表示装置 2 1 の表示画面 2 1 a 上に表示することにより、音声出力手段 8 1 は、所定の音声を出力することにより、夫々操作有効期間中であることを報知するようになっている。

【 0 0 5 4 】

操作有効期間が開始されると、所定の操作有効時間が経過するまで操作ボタン 9 の操作状態が監視される (S 1 4 , S 1 5)。そして、操作ボタン 9 が操作されることなく操作有効時間が経過した場合には (S 1 5 : Y e s)、操作なしカウンタ 9 5 のカウント値 (初期値 0) に 1 が加算され (S 1 6)、操作有効期間終了処理手段 9 6 による操作有効期間終了処理 (S 1 9) が実行された後にボタン演出は終了する。なお、操作有効期間終了処理 (S 1 9) により操作有効期間は終了し、操作有効報知手段による操作有効期間の報知も終了する。

【 0 0 5 5 】

一方、操作有効期間が開始されてから操作有効時間が経過するまでの間に操作ボタン 9 が操作された場合には (S 1 4 : Y e s)、例えば予告演出表示手段 2 7 に操作ボタン 9 の操作に対応するボタン操作時画像、例えば図 8 (c) に示すような、矢が射られて回転する的に命中し、その後的に的が停止してその命中した箇所 (例えば信頼度を示す数字) が視認可能となるような画像が表示される (S 1 7) と共に、例えば操作なしカウンタ 9 5 のカウント値が 1 以上である場合にそのカウント値から 1 が減算され (S 1 8)、操作有効期間終了処理手段 9 6 による操作有効期間終了処理 (S 1 9) が実行された後にボタン演出は終了する。

【 0 0 5 6 】

このように、ボタン演出における操作有効期間中に操作ボタン 9 が操作されなかった場合には操作なしカウンタ 9 5 のカウント値に 1 が加算され、操作有効期間中に操作ボタン 9 が操作された場合には操作なしカウンタ 9 5 のカウント値から 1 が減算されるように構成されているため、操作ボタン 9 が操作されなかった操作有効期間の数と操作された操作有効期間の数との差分値により操作ボタン 9 の操作状況を正確に把握することが可能である。

【 0 0 5 7 】

音声制御手段 8 5 は、スピーカー等の音声出力手段 8 1 の音声出力制御を行うもので、主制御基板 3 1 側からの音声制御コマンドに基づいて音声出力手段 8 1 から所定の効果音等を出力させるようになっている。ランプ制御手段 8 6 は、ランプ手段 8 2 等の表示制御を行うもので、主制御基板 3 1 側からのランプ制御コマンドに基づいてランプ手段 8 2 等を所定のパターンで発光させるようになっている。

【 0 0 5 8 】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機では、操作有効期間中に操作ボタン 9 が

10

20

30

40

50

操作されたか否かに関する情報を記憶する操作なしカウンタ95を備え、その操作なしカウンタ95のカウンタ値に応じて操作有効期間の報知に用いる操作有効報知手段の数を変更するように構成されているため、操作ボタン9の操作頻度に応じて、各遊技者に対して効率的に操作ボタン9の操作を促すことが可能である。

【0059】

また、操作ボタン9が操作されなかった頻度が高い程、操作有効報知手段30, 81の数と種類とを共に多くしているため、操作ボタン9を操作しない遊技者に対してより効率的に操作ボタン9の操作を促すことが可能である。

【0060】

また、操作有効期間中に操作ボタン9が操作されなかった場合には操作なしカウンタ95のカウンタ値に1を加算し、操作有効期間中に操作ボタン9が操作された場合には操作なしカウンタ95のカウンタ値から1を減算するように構成されているため、操作なしカウンタ95により操作ボタン9が操作されなかった操作有効期間の数と操作された操作有効期間の数との差分値を求めることができ、その差分値により操作ボタン9の操作状況を正確に把握した上で各遊技者に合った操作有効期間の報知を行うことが可能である。

【0061】

図9は本発明の第2の実施形態を例示し、操作有効期間中に操作ボタン9が操作されなかった頻度に応じて、その頻度が高い程、報知画像表示手段30によって表示される報知画像を大きく、また音声出力手段81によって出力される報知音声を大きくするように構成した例を示している。

【0062】

本実施形態の第1, 第2選択テーブルは、図9に示すように、操作有効期間の報知に用いる操作有効報知手段は共に報知画像表示手段30と音声出力手段81であり、その数と種類は同じであるが、報知画像表示手段30によって表示される報知画像の大きさと、音声出力手段81によって出力される報知音声の大きさ（音量）が共に異なっている。即ち、報知画像表示手段30によって表示される報知画像の大きさと、音声出力手段81によって出力される報知音声の大きさとが共に、第2選択テーブル側よりも第1選択テーブル側の方が大きく設定されている。

【0063】

これにより、操作有効期間開始処理（図7）において、操作なしカウンタのカウンタ値が所定値以下の場合よりも所定値を超えた場合の方が、即ち操作ボタン9を頻繁に操作する遊技者よりもあまり操作しない遊技者に対しての方が、操作有効期間を報知する報知画像が大きく表示され且つ報知音声が大きく出力されるため、第1の実施形態と同様、操作ボタン9を操作しない遊技者に対して効率的に操作ボタン9の操作を促すことが可能である。

【0064】

図10は本発明の第3の実施形態を例示し、操作有効期間中に操作ボタン9が操作されなかった場合には操作なしカウンタ95のカウンタ値に1を加算し、操作有効期間中に操作ボタン9が操作された場合には操作なしカウンタ95のカウンタ値をクリアするように構成した例を示している。

【0065】

図10に示すように、本実施形態のボタン演出制御処理では、操作有効期間中に操作ボタン9が操作されなかった場合には、第1の実施形態と同様に操作なしカウンタ95のカウンタ値に1を加算し（S15: Yes S16）、操作有効期間中に操作ボタン9が操作された場合には、その時点のカウンタ値に拘わらず、操作なしカウンタ95のカウンタ値をクリアするように構成されている（S18a）。

【0066】

このように構成することで、操作有効期間中に操作ボタン9を操作しない状態が長期間続いた後であっても、一度でも操作有効期間中に操作ボタン9を操作すれば操作有効報知手段による報知態様（操作有効報知手段の数、種類、報知画像の大きさ、報知音声の大き

10

20

30

40

50

さ等)が元の状態に復帰するため、例えば操作ボタン9を操作しない遊技者から操作する遊技者に入れ替わった場合に早期に新しい遊技者に合った報知態様に切り換えることができるという利点がある。

【0067】

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば、第1の実施形態のように操作なしカウンタ95により操作ボタン9が操作されなかった操作有効期間の数と操作された操作有効期間の数との差分値を求める場合、所定のタイミングでカウント値をクリアすることが望ましい。そのタイミングとしては、例えば遊技が中断した状態が所定時間継続したとき、図柄が変動しない状態が所定時間継続したとき、所定時間経過毎等が考えられる。また第1の実施形態の場合、操作なしカウンタ95の下限値を0とせず、マイナスの値を許容してもよい。

10

【0068】

操作有効報知手段は、報知画像を液晶画面等に表示する報知画像表示手段30、報知音声を出力する報知音声出力手段81の他、報知ランプ等のランプ手段82を発光させる報知ランプ手段、報知用の可動体を動作させる可動手段等、どのようなものでもよい。

【0069】

第1の実施形態では、操作なしカウンタ95のカウント値に基づいて報知に用いる操作有効報知手段の数と種類とを共に変更するように構成したが、例えば報知ランプ手段を1つから2つに増やすなど、操作有効報知手段の数のみを変更するようにしてもよいし、或いは報知ランプ手段による報知から報知音声出力手段81による報知に変更するなど、操作有効報知手段の種類のみを変更するように構成してもよい。

20

【0070】

操作なしカウンタ95のカウント値に基づいて変更する操作有効報知手段による報知態様としては、報知に用いる操作有効報知手段の数、種類、報知画像の大きさ、報知音声の大きさの他、例えば報知画像を静止画から動画に変更したり、報知音声を通常の音楽から「ボタンを操作しましょう」等の音声に変更するなど、報知画像、報知音声等の内容を変更するように構成してもよい。また、それら複数種類の報知態様のうち、任意の2種類以上を組み合わせてもよい。

【0071】

操作ボタン9の操作状況に応じて、操作有効報知手段による報知態様を3段階以上に変更するように構成してもよい。例えば、第1選択テーブルに報知画像表示手段30を、第2選択テーブルに報知画像表示手段30と報知音声出力手段81とを、第3選択テーブルに報知画像表示手段30と報知音声出力手段81と報知ランプ手段とを夫々設定し、操作なしカウンタ95のカウント値に応じてそれら3種類の選択テーブルの何れかを選択するように構成してもよい。

30

【0072】

操作有効期間中に操作ボタン9が操作されたか否かに関する情報を記憶する操作情報記憶手段は実施形態に示したような操作なしカウンタ95に限られるものではなく、例えば操作有効期間中に操作ボタン9が操作されたか否かによってON/OFFが切り換えられるフラグを設け、そのフラグの状態に応じて操作有効報知手段による報知態様を変更するようにしてもよい。

40

【0073】

操作ボタン9を操作しなかった回数、即ち操作ボタン9が操作されることなく経過した操作有効期間の数を報知する操作なし回数報知手段を設けてもよい。この場合、操作なし回数報知手段により報知する操作なし回数は、操作なしカウンタ95によるカウント値をそのまま用いてもよいが、第3の実施形態のように、操作有効期間中に操作ボタン9が操作された時点で操作なし回数をクリアするようにすることが望ましい。また、操作なし回数が所定値以上の場合にのみ報知するようにしてもよい。

【0074】

50

ボタン演出等は予告的な演出を行う予告演出に限られるものではなく、図柄変動を演出する図柄変動演出であればどのような内容のものでもよい。また、演出用操作手段 9 は押しボタン式のものに限らず、レバー式、タッチ式等どのようなものでもよい。

【0075】

また本発明は、アレンジボール機、雀球遊技機等の各種弾球遊技機その他、スロットマシン等の弾球遊技機以外の遊技機においても同様に実施することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0076】

【図1】本発明の第1の実施形態におけるパチンコ機の全体斜視図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】制御系のブロック図である。

【図4】選択テーブルの一例を示す図である。

【図5】予告演出制御処理のフローチャートである。

【図6】予告演出制御処理中のボタン演出制御処理のフローチャートである。

【図7】ボタン演出制御処理中の操作有効期間開始処理のフローチャートである。

【図8】ボタン演出制御手段による予告演出表示手段及び報知画像表示手段への表示の一例を示す図である。

【図9】本発明の第2の実施形態における選択テーブルの一例を示す図である。

【図10】本発明の第3の実施形態におけるボタン演出制御処理のフローチャートである。

。

【符号の説明】

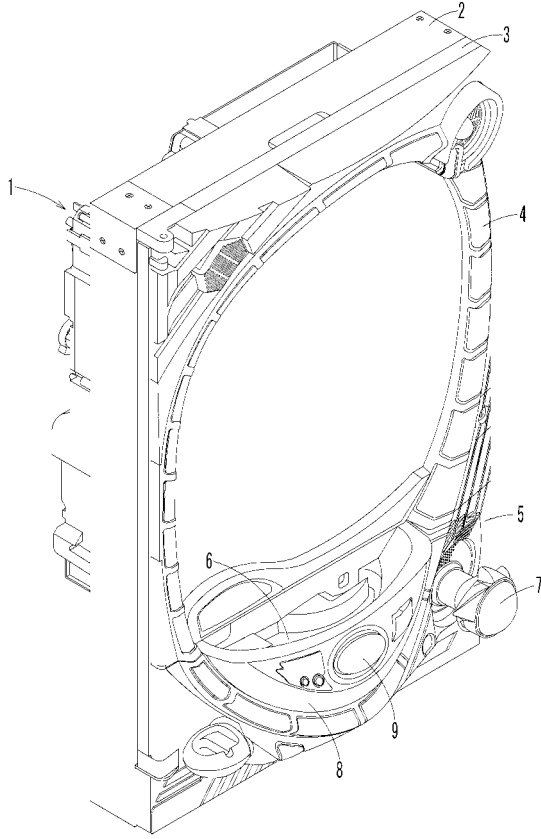
【0077】

- 9 操作ボタン（演出用操作手段）
- 23 特別図柄表示手段（図柄表示手段）
- 30 報知画像表示手段（操作有効報知手段）
- 55 特別利益状態発生手段（利益状態発生手段）
- 81 報知音声出力手段（操作有効報知手段）
- 91 ボタン演出制御手段（外部操作演出制御手段）
- 95 操作なしカウンタ（操作情報記憶手段）

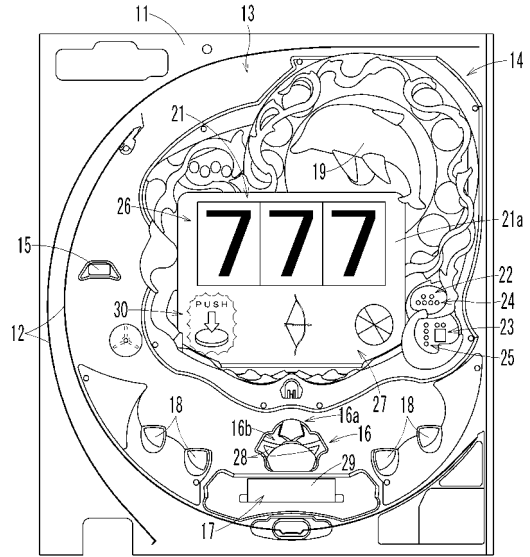
10

20

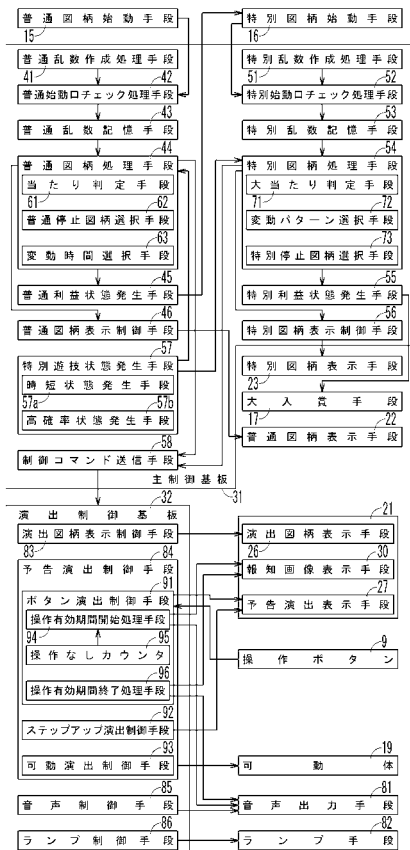
【図1】



【図2】



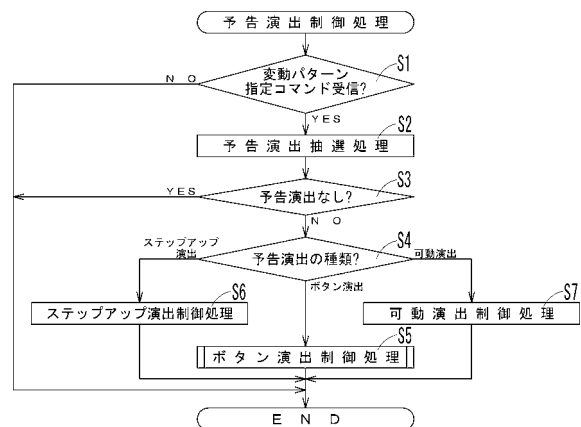
【図3】



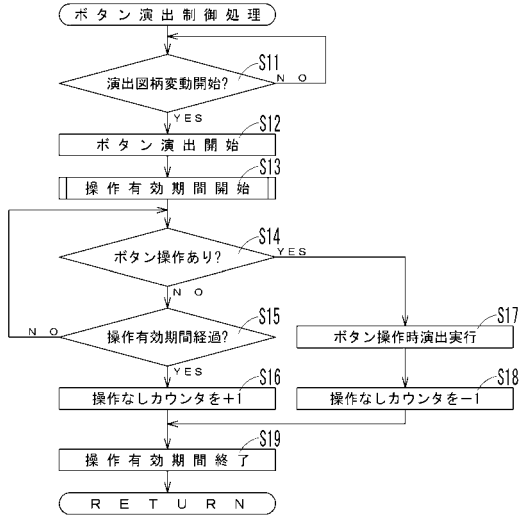
【図4】

	操作有効報知手段	
	報知画像表示手段30	音声出力手段81
第1選択テーブル	○	○
第2選択テーブル	○	

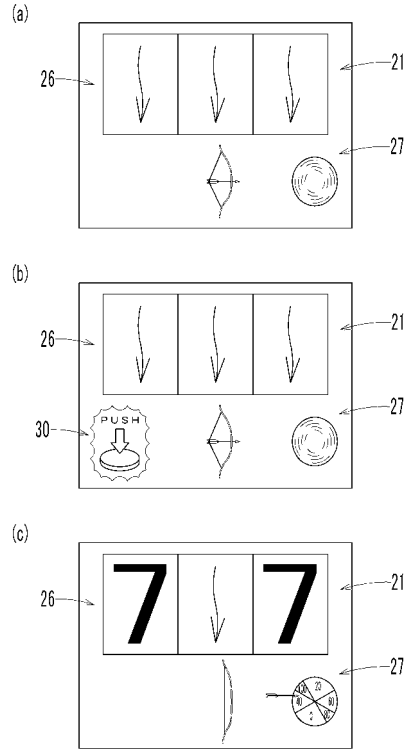
【図5】



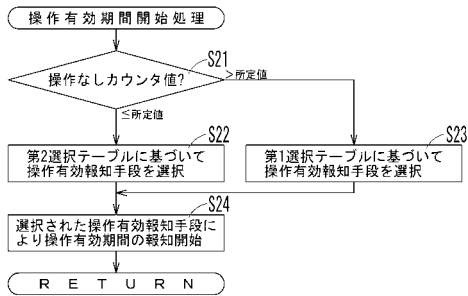
【図6】



【図8】



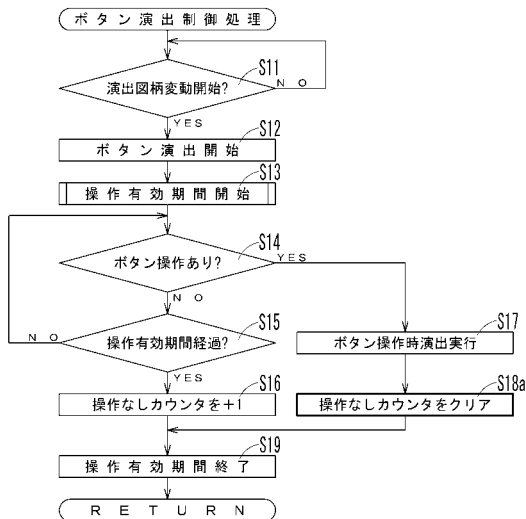
【図7】



【図9】

	操作有効報知手段	
	報知画像表示手段30	音声出力手段81
第1選択テーブル	報知画像 大	報知音声 大
第2選択テーブル	報知画像 小	報知音声 小

【図10】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2005-270256(JP,A)
特開2007-029656(JP,A)
特開平05-008656(JP,A)
特開2007-167232(JP,A)
特開2007-111063(JP,A)
特開2006-174864(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02