

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5542181号
(P5542181)

(45) 発行日 平成26年7月9日(2014.7.9)

(24) 登録日 平成26年5月16日(2014.5.16)

(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 1 (全 31 頁)

(21) 出願番号	特願2012-176549 (P2012-176549)	(73) 特許権者	000161806 京楽産業. 株式会社
(22) 出願日	平成24年8月8日(2012.8.8)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(62) 分割の表示	特願2009-126612 (P2009-126612) の分割	(74) 代理人	100104190 弁理士 酒井 昭徳
原出願日	平成21年5月26日(2009.5.26)	(72) 発明者	加古 孝幸 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
(65) 公開番号	特開2012-210522 (P2012-210522A)	(72) 発明者	山田 裕 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
(43) 公開日	平成24年11月1日(2012.11.1)		
審査請求日	平成24年8月8日(2012.8.8)	審査官	田中 洋行

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

大当たり抽選をおこなった場合、表示画面に表示した3つの図柄列を変動表示させた後に、各有効ラインに前記大当たり抽選の抽選結果をあらわす図柄を停止表示させるぱちんこ遊技機において、

遊技球が始動入賞することにより、前記大当たり抽選をおこなう大当たり抽選手段と、通常時には通常演出モードを用いて演出を制御し、所定条件の成立後には前記通常演出モードとは異なる演出により遊技者の大当たりへの期待感を高めることが可能な特殊演出モードを用いて演出を制御する演出制御手段と、

前記大当たり抽選の抽選結果がハズレである場合、当該ハズレがリーチハズレ図柄を停止させるリーチハズレであるか否かを判定するリーチ判定手段と、

前記リーチ判定手段によりリーチハズレでない判定された場合には、前記演出制御手段により制御された演出モードに応じて、ハズレ図柄を選択する抽選をおこなう一方、前記リーチ判定手段によりリーチハズレと判定された場合には、リーチハズレ図柄を選択する抽選をおこなうハズレ図柄抽選手段と、

前記大当たり抽選の抽選結果がハズレである場合、前記3つの図柄列を変動表示させた後に、前記ハズレ図柄抽選手段による抽選結果に基づくハズレ図柄を停止表示させるハズレ図柄表示制御手段と、

を備え、

前記3つの図柄列は、1番目に停止表示される第1停止図柄列と、2番目に停止表示さ

10

20

れる第2停止図柄列と、前記表示画面において前記第1停止図柄列と前記第2停止図柄列とに挟まれて3番目に停止表示される第3停止図柄列とからなり、

前記第1停止図柄列と、前記第2停止図柄列と、前記第3停止図柄列とは、停止表示されたときに、それぞれが3つずつの図柄をあらわして、前記大当たり抽選の抽選結果をあらわす図柄を停止表示可能な有効ラインは少なくとも5ラインあり、

前記ハズレ図柄抽選手段は、

前記特殊演出モードを用いて演出が制御されており、且つ、リーチハズレでないと判定された場合、

リーチハズレ図柄の組み合わせとは異なるハズレ図柄の組み合わせであって、前記第1停止図柄列に含まれた第1の図柄と、前記第3停止図柄列において前記第1の図柄と同一有効ラインの第2の図柄とが同一種類の図柄であり、当該種類の図柄が前記第2停止図柄列においては前記第1の図柄および前記第2の図柄の有効ラインから+1コマまたは-1コマずれて配置された第1ハズレ図柄の組み合わせ、

または、

リーチハズレ図柄の組み合わせとは異なるハズレ図柄の組み合わせであって、前記第1停止図柄列に含まれる第3の図柄と、前記第3停止図柄列において前記第3の図柄の有効ラインから+1コマまたは-1コマずれて配置された第4の図柄とが同一種類の図柄であり、当該種類の図柄が前記第2停止図柄列においては前記第3の図柄および前記第4の図柄の有効ラインから+1コマまたは-1コマずれて配置された第2ハズレ図柄の組み合わせ、

の選択確率を、前記通常演出モードを用いて演出が制御されている場合に比べて高めた抽選をおこなうことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤上の所定の始動口へ遊技球が入賞するごとに大当たり抽選をおこなうぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、たとえば、遊技盤上の所定の始動口へ遊技球が入賞することにより大当たり抽選をおこなって、可変表示装置にて3列の図柄（たとえば1～12の数字の図柄）を変動表示させる遊技機があった。このような遊技機は、大当たり抽選に当選した場合に、変動表示させた3列の図柄を特定の組み合わせ（たとえば「7・7・7」）で停止表示させ、大当たり遊技状態へと移行する。そして、この大当たり遊技状態において、遊技者は多数の賞球を獲得できる。

【0003】

また、このような遊技機には、可変表示装置に表示された3列の図柄が、所定の表示状態（たとえば「7・ ・7」。「 」は変動表示中であることをあらわす）になると、リーチ状態となり、リーチ状態用の演出（以下「リーチ演出」という）をおこなうものがあった（たとえば、下記特許文献1を参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2006-263363号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記の従来技術にあつては、大当たり抽選に落選した場合はもとよりリーチ状態にもならなかった場合（すなわちバラケ目が停止する場合）に、遊技者に対して楽しみを与えることができず、大当たり抽選に落選し続けた遊技者が遊技をやめてしまう

10

20

30

40

50

場合があった。

【0006】

本発明は、上記の従来技術による問題点を解消するため、大当たり抽選に落選した場合であっても遊技者に対して楽しみを与えることができ、長時間遊技しても飽きのこないぱちんこ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】

【0007】

前述の課題を解決し、目的を達成するため、本発明は以下の構成を採用した。本発明にかかるぱちんこ遊技機は、大当たり抽選をおこなった場合、表示画面に表示した3つの図柄列を変動表示させた後に、各有効ラインに前記大当たり抽選の抽選結果をあらゆる図柄を停止表示させるぱちんこ遊技機において、遊技球が始動入賞することにより、前記大当たり抽選をおこなう大当たり抽選手段と、通常時には通常演出モードを用いて演出を制御し、所定条件の成立後には前記通常演出モードとは異なる演出により遊技者の大当たりへの期待感を高めることが可能な特殊演出モードを用いて演出を制御する演出制御手段と、前記大当たり抽選の抽選結果がハズレである場合、当該ハズレがリーチハズレ図柄を停止させるリーチハズレであるか否かを判定するリーチ判定手段と、前記リーチ判定手段によりリーチハズレでないと判定された場合には、前記演出制御手段により制御された演出モードに応じて、ハズレ図柄を選択する抽選をおこなう一方、前記リーチ判定手段によりリーチハズレと判定された場合には、リーチハズレ図柄を選択する抽選をおこなうハズレ図柄抽選手段と、前記大当たり抽選の抽選結果がハズレである場合、前記3つの図柄列を変動表示させた後に、前記ハズレ図柄抽選手段による抽選結果に基づくハズレ図柄を停止表示させるハズレ図柄表示制御手段と、を備え、前記3つの図柄列は、1番目に停止表示される第1停止図柄列と、2番目に停止表示される第2停止図柄列と、前記表示画面において前記第1停止図柄列と前記第2停止図柄列とに挟まれて3番目に停止表示される第3停止図柄列とからなり、前記第1停止図柄列と、前記第2停止図柄列と、前記第3停止図柄列とは、停止表示されたときに、それぞれが3つずつの図柄をあらゆる図柄を停止表示可能な有効ラインは少なくとも5ラインあり、前記ハズレ図柄抽選手段は、前記特殊演出モードを用いて演出が制御されており、且つ、リーチハズレでないと判定された場合、リーチハズレ図柄の組み合わせとは異なるハズレ図柄の組み合わせであって、前記第1停止図柄列に含まれた第1の図柄と、前記第3停止図柄列において前記第1の図柄と同一有効ラインの第2の図柄とが同一種類の図柄であり、当該種類の図柄が前記第2停止図柄列においては前記第1の図柄および前記第2の図柄の有効ラインから+1コマまたは-1コマずれて配置された第1ハズレ図柄の組み合わせ、または、リーチハズレ図柄の組み合わせとは異なるハズレ図柄の組み合わせであって、前記第1停止図柄列に含まれる第3の図柄と、前記第3停止図柄列において前記第3の図柄の有効ラインから+1コマまたは-1コマずれて配置された第4の図柄とが同一種類の図柄であり、当該種類の図柄が前記第2停止図柄列においては前記第3の図柄および前記第4の図柄の有効ラインから+1コマまたは-1コマずれて配置された第2ハズレ図柄の組み合わせ、の選択確率を、前記通常演出モードを用いて演出が制御されている場合に比べて高めた抽選をおこなうことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、大当たり抽選に落選した場合であっても、遊技者に対して楽しみを与えることができ、長時間遊技しても飽きのこないぱちんこ遊技機を提供することができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の一例を示す正面図である。

【図2】本発明の実施の形態1にかかるぱちんこ遊技機の内部構成を示すブロック図である。

10

20

30

40

50

【図 3 - 1】表示画面上に表示された演出図柄の一例を示す説明図である。

【図 3 - 2】特別図柄と演出図柄との関係を示す説明図である。

【図 4】演出制御部の機能的構成を示すブロック図である。

【図 5】ハズレの図柄の組み合わせと、当該ハズレの図柄の組み合わせをあらわすハズレ図柄パターンを示す説明図である。

【図 6】本実施の形態 1 のハズレ図柄抽選テーブルの内容を示す説明図である。

【図 7】主制御部が実行するタイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 8】特別図柄処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 9】変動パターン選択処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 10】演出メイン制御処理の処理内容を示すフローチャートである。

10

【図 11】演出タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 12】コマンド受信処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 13】変動演出選択処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 14】停止図柄選択処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 15 - 1】本実施の形態 2 のハズレ図柄抽選テーブルの内容を示す説明図（その 1）である。

【図 15 - 2】本実施の形態 2 のハズレ図柄抽選テーブルの内容を示す説明図（その 2）である。

【図 16】本実施の形態 2 の停止図柄選択処理の処理内容を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

20

【0010】

以下に添付図面を参照して、本発明にかかるぱちんこ遊技機の好適な実施の形態を詳細に説明する。以下に示す実施の形態は、本発明にかかるぱちんこ遊技機を、旧第一種のぱちんこ遊技機（いわゆる「デジパチ」）に適用した場合の例である。

【0011】

（実施の形態 1）

（ぱちんこ遊技機の基本構成）

まず、本発明の実施の形態 1 にかかるぱちんこ遊技機の基本構成について説明する。図 1 は、本発明の実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の一例を示す正面図である。図 1 に示すように、本実施の形態のぱちんこ遊技機 100 は、遊技盤 101 を備えている。遊技盤 101 の下部位置には、発射部（図 2 中符号 292 参照）が配置されている。

30

【0012】

発射部の駆動によって発射された遊技球は、レール 102a, 102b 間を上昇して遊技盤 101 の上部位置に達した後、遊技領域 103 内を落下するようになっている。遊技領域 103 には、複数の釘（不図示）が設けられており、この釘によって遊技球は不特定な方向に向けて落下する。また、遊技領域 103 において遊技球の落下途中となる位置には、遊技球の落下方向を変化させる風車や各種入賞口（始動口や大入賞口など）が配設されている。

【0013】

遊技盤 101 の略中央部分には、画像表示部 104 が配置されている。画像表示部 104 としては、たとえば、液晶表示器（LCD: Liquid Crystal Display）を用いることができる。画像表示部 104 の下方には、第 1 始動口 105 と、第 2 始動口 106 とが配設されている。第 1 始動口 105、第 2 始動口 106 は、始動入賞させるための入賞口である。

40

【0014】

第 2 始動口 106 の近傍には、普通電動役物（後述する普通図柄抽選の抽選結果に基づき可動する役物）としての電動チューリップ 107 が設けられている。電動チューリップ 107 は、遊技球を第 2 始動口 106 へ入賞し難くさせる閉状態（閉口された状態）と、閉状態よりも入賞し易くさせる開状態（開放された状態）とを有する。これらの状態の制御は、電動チューリップ 107 が備えるソレノイド（図 2 中符号 231 参照）によってお

50

こなわれる。

【0015】

電動チューリップ107は、画像表示部104の左側に配設されたゲート108を遊技球が通過したことによりおこなわれる普通図柄抽選の抽選結果に基づいて開放される。ゲート108は、画像表示部104の左側(図示の位置)に限らず、遊技領域103内の任意の位置に配設してよい。

【0016】

第2始動口106の下方には、大入賞口109が設けられている。大入賞口109は、大当たり状態となったときに開放され、遊技球の入賞により所定個数(たとえば15個)の賞球を払い出すための入賞口である。

10

【0017】

画像表示部104の側部や下方などには普通入賞口110が配設されている。普通入賞口110は、遊技球の入賞により所定個数(たとえば10個)の賞球を払い出すための入賞口である。普通入賞口110は、図示の位置に限らず、遊技領域103内の任意の位置に配設してよい。遊技領域103の最下部には、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を回収する回収口111が設けられている。

【0018】

遊技盤101の右下部分には、特別図柄が表示される特別図柄表示部112が配置されている。特別図柄表示部112は、第1特別図柄(以下「特図1」という)が表示される第1特図表示部(図2中符号112a参照)と、第2特別図柄(以下「特図2」という)が表示される第2特図表示部(図2中符号112b参照)とを有する。

20

【0019】

ここで、特図1は、遊技球が第1始動口105へ入賞することによりおこなう第1大当たり抽選の抽選結果を問わず図柄である。特図2は、遊技球が第2始動口106へ入賞することによりおこなう第2大当たり抽選の抽選結果を問わず図柄である。第1大当たり抽選および第2大当たり抽選は、ぱちんこ遊技機100の遊技状態を大当たり遊技状態とするか否かの抽選である。

【0020】

また、遊技盤101の右下部分には、普通図柄が表示される普通図柄表示部113が配置されている。ここで、普通図柄は、普通図柄抽選の抽選結果を問わず図柄である。普通図柄抽選は、前述のように電動チューリップ107を開状態とするか否かの抽選である。特別図柄表示部112および普通図柄表示部113としては、たとえば、7セグメントディスプレイを用いることができる。

30

【0021】

特別図柄表示部112および普通図柄表示部113の左側には、特別図柄または普通図柄に対する保留数を表示する保留数表示部114が配置されている。たとえば、保留数表示部114としては、複数のLEDを有するランプ表示器を用いることができる。保留数表示部114は、各LEDの点灯/消灯を制御して、特図1、特図2、普通図柄のそれぞれに対する保留数をあらわす。

【0022】

遊技盤101の遊技領域103の外周部分には、枠部材115が設けられている。枠部材115は、遊技盤101の上下左右の4辺において遊技領域103の周囲を囲む形状を有している。また、枠部材115は、遊技盤101の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

40

【0023】

枠部材115において遊技領域103の上側および下側となる2辺には、演出ライト部(枠ランプ)116が設けられている。演出ライト部116は、それぞれ複数のランプとモータ(不図示)とを有する。各ランプは、ぱちんこ遊技機100の正面にいる遊技者を照射する。

【0024】

50

また、各ランプは、モータの駆動により光の照射方向を上下方向・左右方向に変更することができる。また、各ランプは、ぱちんこ遊技機 100 の周囲を照射し、その照射位置がぱちんこ遊技機 100 を基準にして円をなすように、光の照射方向を回転させることもできる。

【0025】

枠部材 115 の下部位置には、操作ハンドル 117 が配置されている。操作ハンドル 117 は、上記の発射部の駆動によって遊技球を発射させる際に、遊技者によって操作される。操作ハンドル 117 は、上記の枠部材 115 と同様に、遊技盤 101 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

【0026】

操作ハンドル 117 は、上記の発射部を駆動させて遊技球を発射させる発射指示部材 118 を備えている。発射指示部材 118 は、操作ハンドル 117 の外周部において、遊技者から見て右回りに回転可能に設けられている。公知の技術であるため説明を省略するが、操作ハンドル 117 には、遊技者が発射指示部材 118 を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。これにより、発射部は、発射指示部材 118 が遊技者によって直接操作されている時に遊技球を発射させる。

【0027】

枠部材 115 において、遊技領域 103 の下側となる辺には、演出ボタン（チャンスボタン）119 および十字キー 120 が設けられている。これら演出ボタン 119 および十字キー 120 は、ぱちんこ遊技機 100 において遊技者からの操作を受け付ける操作受付部を構成している。また、枠部材 115 には、音声を出力するスピーカ（図 2 中符号 254 参照）が組み込まれている。

【0028】

また、図示は省略するが、遊技領域 103 内の所定位置（たとえば画像表示部 104 の周囲）には演出用の役物（以下「演出役物」という。図 2 中符号 265 参照）が設けられている。この演出役物は、不図示のソレノイドやモータを備えており、このソレノイドやモータの駆動によって駆動される。

【0029】

（ぱちんこ遊技機の内部構成）

つぎに、本発明の実施の形態 1 にかかるぱちんこ遊技機 100 の内部構成について説明する。図 2 は、本発明の実施の形態 1 にかかるぱちんこ遊技機の内部構成を示すブロック図である。図 2 に示すように、ぱちんこ遊技機 100 の制御部 200 は、大当たり抽選などをおこなって遊技の進行を制御する主制御部 201 と、演出内容を制御する演出制御部 202 と、賞球の払い出しを制御する賞球制御部 203 とを備えている。以下にそれぞれの制御部について詳細に説明する。

【0030】

（1. 主制御部）

主制御部 201 は、CPU (Central Processing Unit) 211 と、ROM (Read Only Memory) 212 と、RAM (Random Access Memory) 213 と、不図示の入出力インターフェース (I/O) などを備えて構成される。

【0031】

CPU 211 は、メイン制御処理（不図示）、タイマ割込処理（図 6 参照）など、ぱちんこ遊技機 100 の遊技の進行に関する各種プログラムを実行する。ROM 212 には、CPU 211 が上記の処理を実行するために必要となるプログラムなどが記憶されている。RAM 213 は、CPU 211 のワークエリアとして機能する。なお、CPU 211 が上記のプログラムを実行することにより RAM 213 にセットされたデータは、所定のタイミングで主制御部 201 に接続された各構成に対して送信される。たとえば、主制御部 201 は、主制御基板（公知の技術のため詳細な説明は省略）によって実現される。

【0032】

10

20

30

40

50

主制御部 201 には、遊技球を検出する検出手段として機能する各種スイッチ (SW)、大入賞口 109 などの電動役物を開閉動作させるためのソレノイド、上記の第 1 特別図柄表示部 112a、第 2 特別図柄表示部 112b、普通図柄表示部 113、保留数表示部 114 などが接続される。

【0033】

上記の各種 SW として、第 1 始動口 105 へ入賞した遊技球を検出する第 1 始動口 SW 221 と、第 2 始動口 106 へ入賞した遊技球を検出する第 2 始動口 SW 222 と、ゲート 108 を通過した遊技球を検出するゲート SW 223 と、大入賞口 109 へ入賞した遊技球を検出する大入賞口 SW 224 と、普通入賞口 110 へ入賞した遊技球を検出する普通入賞口 SW 225 とが主制御部 201 に接続される。

10

【0034】

各 SW (221 ~ 225) は、遊技球を検出すると、所定の検出信号を主制御部 201 に入力する。これらの SW には、近接スイッチなどを用いることができる。なお、普通入賞口 SW 225 は、普通入賞口 110 の配置位置別に複数個設けてもよい。

【0035】

また、上記のソレノイドとして、電動チューリップ 107 を開閉動作させる電動チューリップソレノイド 231、大入賞口 109 を開閉動作させる大入賞口ソレノイド 232 とが主制御部 201 に接続される。主制御部 201 は、それぞれのソレノイド (231, 232) に対する駆動を制御する。たとえば、主制御部 201 は、普通図柄抽選の抽選結果に基づいて電動チューリップソレノイド 231 の駆動を制御する。主制御部 201 は、大

20

【0036】

また、主制御部 201 は、大当たり抽選 (第 1 大当たり抽選、第 2 大当たり抽選)、普通図柄抽選の抽選結果に基づいて、第 1 特別図柄表示部 112a、第 2 特別図柄表示部 112b、普通図柄表示部 113 の表示内容を制御する。たとえば、主制御部 201 は、第 1 大当たり抽選をおこなうと第 1 特別図柄表示部 112a の特図 1 を変動表示させる。そして、所定期間経過後に、第 1 大当たり抽選の抽選結果を示す図柄にて特図 1 を停止表示させる。

【0037】

同様に、主制御部 201 は、第 2 大当たり抽選をおこなうと第 2 特別図柄表示部 112b の特図 2 を、普通図柄抽選をおこなうと普通図柄表示部 113 の普通図柄を、変動 / 停止表示させる。

30

【0038】

さらに、主制御部 201 は、演出制御部 202 および賞球制御部 203 にも接続され、それぞれに対して各種コマンドを送信する。たとえば、主制御部 201 は、大当たり抽選をおこなうと、演出制御部 202 に対して変動開始コマンドを送信する。ここで、変動開始コマンドには、大当たり抽選の抽選結果 (停止表示させる特別図柄の種類)、遊技状態や、大当たり抽選の抽選結果を示すまでに特別図柄を変動表示させる時間 (以下「変動時間」という) などを示す情報が含まれている。

【0039】

また、主制御部 201 は、各入賞口 (始動口 105, 106、大入賞口 109、普通入賞口 110) へ入賞した遊技球を検出すると、賞球制御部 203 に対して賞球コマンドを送信する。ここで、賞球コマンドには、払い出させる賞球の個数などを示す情報が含まれている。

40

【0040】

(2. 演出制御部)

演出制御部 202 は、演出統括部 202a と、画像・音声制御部 202b と、ランプ制御部 202c とによって構成され、ぱちんこ遊技機 100 の演出内容を制御する機能を有する。ここで、演出統括部 202a は、主制御部 201 から受信したコマンド (たとえば変動開始コマンド) に基づき、演出制御部 202 全体を統括する機能を有している。画像

50

・音声制御部 202b は、演出統括部 202a からの指示に基づき、画像および音声の出力制御をおこなう機能を有している。ランプ制御部 202c は、遊技盤 101 および枠部材 115 などに設けられたランプの点灯制御をおこなう機能を有している。

【0041】

(2-1. 演出統括部)

まず、演出統括部 202a の構成について説明する。演出統括部 202a は、CPU 241 と、ROM 242 と、RAM 243 と、リアルタイムクロック（以下「RTC」という）244 と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される。

【0042】

CPU 241 は、演出メイン制御処理（図 10 参照）、演出タイマ割込処理（図 11 参照）など、演出制御部 202 全体を統括するための各種プログラムを実行する。ROM 242 には、CPU 241 が上記の処理を実行するために必要となるプログラムなどが記憶されている。RAM 243 は、CPU 241 のワークエリアとして機能する。CPU 241 がプログラムを実行することにより RAM 243 にセットされたデータは、所定のタイミングで画像・音声制御部 202b やランプ制御部 202c に対して送信される。

【0043】

RTC 244 は、実時間を計時出力する計時手段として機能する。RTC 244 は、ばちんこ遊技機 100 の電源が遮断されてもバックアップ電源（不図示）により計時動作を継続する。なお、RTC 244 は、演出統括部 202a など演出制御部 202 内に配置する例に限らず、主制御部 201 内に配置してもよい。また、RTC 244 は、単独で配置して演出制御部 202 や主制御部 201 に対して実時間を計時出力してもよい。

【0044】

また、演出統括部 202a には、演出ボタン 119 が接続されている。たとえば、演出ボタン 119 は、遊技者によって押下されると、対応する入力信号を演出統括部 202a へ入力する。また、図 2 において図示は省略するが、十字キー 120 も演出統括部 202a に接続されている。十字キー 120 は、遊技者によって選択されたキーに対応する入力信号を演出統括部 202a へ入力する。

【0045】

(2-2. 画像・音声制御部)

つぎに、画像・音声制御部 202b の構成について説明する。画像・音声制御部 202b は、CPU 251 と、ROM 252 と、RAM 253 と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される。

【0046】

CPU 251 は、画像・音声の生成処理、および出力処理を実行する。ROM 252 には、画像・音声の生成処理、および出力処理を実行するためのプログラム、該処理に必要な背景画像・演出用の図柄（以下「演出図柄」という）などの各種画像をあらわすための画像データや各種音声データなどが記憶されている。

【0047】

RAM 253 は、CPU 251 のワークエリアとして機能するとともに、画像表示部 104 に表示させる画像の画像データやスピーカ 254 から出力させる音声の音声データが一時的に格納される。たとえば、RAM 253 には、画像データが一時的に格納される VRAM (Video RAM) などが含まれる。

【0048】

すなわち、画像・音声制御部 202b は、CPU 251 が RAM 253 をワークエリアとして使用しながら、ROM 252 に記憶されたプログラムを実行することによって、演出統括部 202a からの指示に基づき、画像表示部 104 に表示させる画像や、スピーカ 254 から出力させる音声の制御をおこなうように機能する。

【0049】

たとえば、CPU 251 は、演出統括部 202a から指示された指示内容に基づき、画像表示部 104 に表示する表示内容を制御する表示制御処理（不図示）、スピーカ 254

10

20

30

40

50

から出力される音声内容を制御する音声制御処理（不図示）などを実行する。このときには、CPU 251は、上記の処理に必要な画像データおよび音声データをROM 252から読み出してRAM 253に書き込む。

【0050】

RAM 253に書き込まれた背景画像や演出図柄などの画像データは、画像・音声制御部 202bに接続された画像表示部 104に対して出力され、画像表示部 104の表示画面上において重畳表示される。すなわち、演出図柄は、背景画像よりも手前に見えるように表示される。なお、同一位置に背景画像と演出図柄が重なる場合などには、Zバッファ法など周知の陰面消去法により各画像データのZバッファのZ値を参照することで、演出図柄を優先してRAM 253に記憶させる。

10

【0051】

また、RAM 253に書き込まれた音声データは、画像・音声制御部 202bに接続されたスピーカ 254に対して出力され、音声データに基づく音声がスピーカ 254から出力される。

【0052】

(2-3. ランプ制御部)

つぎに、ランプ制御部 202cの構成について説明する。ランプ制御部 202cは、CPU 261と、ROM 262と、RAM 263と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される。CPU 261は、ランプを点灯させる処理などを実行する。ROM 262には、上記の処理を実行するために必要となる各種プログラム、該処理に必要となるランプ点灯に用いる制御データなどが記憶されている。RAM 263は、CPU 261のワークエリアとして機能する。

20

【0053】

ランプ制御部 202cは、演出ライト部（枠ランプ）116と、盤ランプ 264と演出役物 265と接続され、点灯制御するデータや動作制御するデータを出力する。これにより、ランプ制御部 202cは、遊技盤 101および枠部材 115などに設けられたランプの点灯、演出役物 265の動作を制御するように機能する。

【0054】

本実施の形態1では、演出制御部 202は、演出統括部 202aと画像・音声制御部 202bとランプ制御部 202cとがそれぞれ異なる基板機能として設けられるが、これらは同じプリント基板上に組み込んで構成してもよい。ただし、同じプリント基板上に組み込まれた場合であってもそれぞれの機能は独立しているものとする。

30

【0055】

(3. 賞球制御部)

つぎに、賞球制御部 203の構成について説明する。賞球制御部 203は、CPU 281と、ROM 282と、RAM 283と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される。CPU 281は、払い出す賞球を制御する賞球制御処理を実行する。ROM 282には、該処理に必要となるプログラムなどが記憶されている。RAM 283は、CPU 281のワークエリアとして機能する。

【0056】

また、賞球制御部 203は、払出部（払出駆動モータ）291と、発射部 292と、定位置検出SW 293と、払出球検出SW 294と、球有り検出SW 295と、満タン検出SW 296と接続される。

40

【0057】

賞球制御部 203は、払出部 291に対して入賞時の賞球数を払い出す制御をおこなう。払出部 291は、遊技球の貯留部から所定数を払い出すためのモータからなる。具体的には、賞球制御部 203は、払出部 291に対して各入賞口（第1始動口 105、第2始動口 106、大入賞口 109、普通入賞口 110）に入賞した遊技球に対応した賞球数を払い出す制御をおこなう。

【0058】

50

また、賞球制御部 203 は、発射部 292 に対する遊技球の発射の操作を検出して遊技球の発射を制御する。発射部 292 は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出するセンサと、遊技球を発射させるソレノイドなどを備える。賞球制御部 203 は、発射部 292 のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に対応してソレノイド等を駆動させて遊技球を間欠的に発射させ、遊技盤 101 の遊技領域 103 に遊技球を送り出す。

【0059】

また、この賞球制御部 203 には、払い出す遊技球の状態を検出する各所の検出部が接続され、賞球のための払い出し状態を検出する。これらの検出部としては、定位置検出 SW 293、払出球検出 SW 294、球有り検出 SW 295、満タン検出 SW 296 等がある。たとえば、賞球制御部 203 は、賞球制御基板によってその機能を実現する。

10

【0060】

上記構成の主制御部 201 と、演出制御部 202 と、賞球制御部 203 は、それぞれ異なるプリント基板（主制御基板、演出制御基板、賞球制御基板）に設けられる。これに限らず、たとえば、賞球制御部 203 は、主制御部 201 と同一のプリント基板上に設けることもできる。

【0061】

また、主制御部 201 には、盤用外部情報端子基板 297 が接続されており、主制御部 201 がおこなった処理に基づく各種情報を外部に出力することができる。賞球制御部 203 についても、枠用外部情報端子基板 298 が接続されており、賞球制御部 203 がおこなった処理に基づく各種情報を外部に出力することができる。

20

【0062】

（ぱちんこ遊技機の基本動作）

つぎに、本実施の形態 1 のぱちんこ遊技機 100 の基本動作の一例について説明する。ぱちんこ遊技機 100 は、遊技盤 101 上に打ち出された遊技球が第 1 始動口 105 または第 2 始動口 106 へ入賞すると、入賞した始動口に応じた大当たり抽選をおこなう。たとえば、遊技球が第 1 始動口 105 へ入賞した場合に、ぱちんこ遊技機 100 は第 1 大当たり抽選をおこなう。このとき、ぱちんこ遊技機 100 は、第 1 特別図柄表示部 112a の特図 1 を変動表示する。そして、変動表示開始から所定期間経過後に、第 1 大当たり抽選の抽選結果を示す図柄にて特図 1 を停止表示する。

30

【0063】

また、遊技球が第 2 始動口 106 へ入賞した場合に、ぱちんこ遊技機 100 は第 2 大当たり抽選をおこなう。このとき、ぱちんこ遊技機 100 は、第 2 特別図柄表示部 112b の特図 2 を変動表示する。そして、変動表示開始から所定期間経過後に、第 2 大当たり抽選の抽選結果を示す図柄にて特図 2 を停止表示する。

【0064】

ぱちんこ遊技機 100 は、特別図柄（特図 1 または特図 2）を変動表示すると、それに合わせて画像表示部 104 に表示させている演出図柄を変動表示する。そして、ぱちんこ遊技機 100 は、特別図柄の停止表示に合わせて演出図柄を停止表示する。ここで、表示画面上には、複数（たとえば 3 つ）の演出図柄からなる図柄列が複数列（たとえば 3 列）表示されているものとし、ぱちんこ遊技機 100 は、各有効ライン上の演出図柄があらわす図柄の組み合わせが、大当たり抽選の抽選結果を示すようにこれらを停止表示する。

40

【0065】

たとえば、ぱちんこ遊技機 100 は、大当たり抽選に当選した場合、或る有効ライン上の演出図柄が、同一種類の図柄で揃うような組み合わせ（以下「大当たりの図柄の組み合わせ」という）で停止表示する。

【0066】

このときには、ぱちんこ遊技機 100 は、その後、遊技状態を大当たり遊技状態とし、当選した大当たりに応じたラウンド分（たとえば 15 ラウンド）、大入賞口 109 を開放する。この開放中に、遊技球が大入賞口 109 へ入賞すると、ぱちんこ遊技機 100 は所

50

定個数の賞球を払い出す。

【 0 0 6 7 】

一方、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、大当たり抽選に落選した場合、大当たりの図柄の組み合わせ以外での組み合わせ（以下「ハズレの図柄の組み合わせ」という）で停止表示する。換言すれば、ハズレの図柄の組み合わせは、同一種類の図柄が揃っているような有効ラインがない組み合わせである。

【 0 0 6 8 】

また、このときには、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、各演出図柄をリーチハズレの図柄の組み合わせで停止表示してもよい。ここで、リーチハズレの図柄の組み合わせとは、ハズレの図柄の組み合わせのうち、リーチ状態が形成される組み合わせである。

10

【 0 0 6 9 】

また、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、遊技球がゲート 1 0 8 を通過した場合には普通図柄抽選をおこなう。このときには、普通図柄表示部 1 1 3 の普通図柄を変動表示する。そして、変動開始から所定期間経過後に、普通図柄抽選の抽選結果を示す図柄にて普通図柄を停止表示する。普通図柄抽選にて普通図柄当たり（以下「普図当たり」という）に当選した場合には、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、普図当たりを示す所定の図柄にて普通図柄を停止表示する。その後、電動チューリップ 1 0 7 を所定期間開放する。

【 0 0 7 0 】

（演出図柄について）

ここで、演出図柄について説明する。図 3 - 1 は、表示画面上に表示された演出図柄の一例を示す説明図である。図 3 - 1 に示すように、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、たとえば、3 つの演出図柄からなる 3 列の図柄列を画像表示部 1 0 4 に表示する。そして、各有効ライン（L 1 ~ L 5）上の演出図柄があらわす図柄の組み合わせにより大当たり抽選の抽選結果を示す。

20

【 0 0 7 1 】

図 3 - 1 において、左図柄列 3 1 0 は、演出図柄 3 1 1 と、演出図柄 3 1 2 と、演出図柄 3 1 3 とによって構成されている。ここで、演出図柄 3 1 1 ~ 3 1 3 は連続した数字をあらわし、たとえば、演出図柄 3 1 1 が数字「N」をあらわす場合、演出図柄 3 1 2 は数字「N - 1」をあらわし、演出図柄 3 1 3 は数字「N - 2」をあらわす。

【 0 0 7 2 】

同様に、中図柄列 3 2 0 は、演出図柄 3 2 1 と、演出図柄 3 2 2 と、演出図柄 3 2 3 とによって構成され、演出図柄 3 2 1 ~ 3 2 3 は連続した数字をあらわす。右図柄列 3 3 0 は、演出図柄 3 3 1 と、演出図柄 3 3 2 と、演出図柄 3 3 3 とによって構成され、演出図柄 3 2 1 ~ 3 3 3 はそれぞれ連続した数字をあらわす。

30

【 0 0 7 3 】

ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 の演出図柄 3 1 1 ~ 3 1 3 , 3 2 1 ~ 3 2 3 , 3 3 1 ~ 3 3 3 を、たとえば、「1」~「7」まで数字で循環表示する（N - 1 = 0 となるときには N - 1 = 7 とし、N - 2 = 0 となるときには N - 2 = 7 とし、N - 2 = - 1 となるときには N - 2 = 6 とする）ことにより各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 の変動表示をおこなう。

40

【 0 0 7 4 】

そして、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 を所定の順序で一列ずつ停止表示させていく。たとえば、本実施の形態 1 では、左図柄列 3 1 0（第 1 停止図柄列） 右図柄列 3 3 0（第 2 停止図柄列） 中図柄列 3 2 0（第 3 停止図柄列）の順で停止表示させていくものとする。

【 0 0 7 5 】

（特別図柄と演出図柄との関係）

つぎに、特別図柄と演出図柄との関係について説明する。図 3 - 2 は、特別図柄と演出図柄との関係を示す説明図である。図 3 - 2 において、図中（1）は特別図柄表示部 1 1 2 に表示された特別図柄を示し、図中（2）は画像表示部 1 0 4 の表示画面上に表示され

50

た演出図柄を示す。また、図3-2において、図中(A)は大当たり抽選に当選した場合の例を示し、図中(B)は大当たり抽選に落選した場合の例を示す。

【0076】

(大当たりで当選した場合)

特別図柄表示部112に表示される特別図柄は主制御部201によって表示制御され、一つの図柄により大当たり抽選の抽選結果を示す。具体的に、第1大当たり抽選で大当たりで当選した場合には、主制御部201は、第1特別図柄表示部112aに特図1として大当たりを示す図柄を表示させ、大当たりで当選したことを示す。第2大当たり抽選で大当たりで当選した場合には、主制御部201は、第2特別図柄表示部112bに特図2として大当たりを示す図柄を表示させ、大当たりで当選したことを示す。

10

【0077】

たとえば、図3-2(A)では、第1大当たり抽選で大当たりで当選したことを示し、第1特別図柄表示部112aに特図1として大当たりを示す「L」の図柄を表示させている。なお、特別図柄として大当たりを示す図柄は上記の例に限らず、ぱちんこ遊技機100の製造者の任意の図柄としてよく、また複数種類(たとえば大当たりの種類ごとに)あってもよい。

【0078】

各図柄列310, 320, 330(演出図柄311~313, 321~323, 331~333)は演出制御部202によって表示制御され、同一有効ライン上の演出図柄があらゆる図柄の組み合わせにより大当たり抽選の抽選結果を示す。具体的に、大当たりで当選した場合、演出制御部202は、画像表示部104の表示画面上において、或る有効ライン上で同一種類の図柄が揃うように、各図柄列310, 320, 330を停止表示させる(図3-2に示す例では図3-1で示した有効ラインL4上に「3・3・3」)で停止表示させ、大当たりで当選したことを示す。

20

【0079】

(大当たりで落選した場合)

一方、大当たりで落選した場合(ハズレた場合)には、主制御部201は、特別図柄としてハズレを示す図柄を特別図柄表示部112に表示させる。具体的に、第1大当たり抽選で大当たりでハズレた場合には、主制御部201は、第1特別図柄表示部112aに特図1としてハズレを示す図柄を表示させ、大当たりでハズレたことを示す。第2大当たり抽選で大当たりでハズレた場合には、主制御部201は、第2特別図柄表示部112bに特図2としてハズレを示す図柄を表示させ、大当たりでハズレたことを示す。

30

【0080】

たとえば、図3-2(B)では、第1大当たり抽選で大当たりでハズレたことを示し、第1特別図柄表示部112aに特図1としてハズレを示す「-」の図柄を表示させている。なお、特別図柄としてハズレを示す図柄は上記の例に限らず、ぱちんこ遊技機100の製造者の任意の図柄としてよい。

【0081】

また、大当たりで落選した場合(ハズレた場合)、演出制御部202は、画像表示部104の表示画面上において、演出制御部202は、画像表示部104の表示画面上において、いずれの有効ライン上においても、同一種類の図柄が揃わないように、各図柄列310, 320, 330を停止表示させ、大当たりで落選したことを示す。

40

【0082】

(演出制御部の機能的構成)

上記の各図柄列310, 320, 330の表示制御をおこなう演出制御部202は、主制御部201から送信されたコマンドに基づき、演出図柄を変動表示させた後に停止表示させる。以下に、演出制御部202の機能的構成について説明する。

【0083】

図4は、演出制御部の機能的構成を示すブロック図である。図4に示すように、演出制御部202は、受信部401と、判定部402と、抽選部403と、制御部404とを備

50

えている。

【 0 0 8 4 】

受信部 4 0 1 は、主制御部 2 0 1 から送信されたコマンドを受信する機能を有する。ここで、主制御部 2 0 1 から受信するコマンドとしては、たとえば、変動開始コマンドが挙げられる。前述したように、変動開始コマンドには、大当たり抽選の抽選結果、遊技状態、特別図柄の変動時間などを示す情報が含まれている。演出制御部 2 0 2 は、変動開始コマンドを受信部 4 0 1 によって受信することで、変動開始コマンドに含まれた上記の各種情報を取得することができる。

【 0 0 8 5 】

判定部 4 0 2 は、受信部 4 0 1 によって受信されたコマンドがハズレを示すコマンドであるか否かを判定する機能を有する。ここで、ハズレを示すコマンドは、たとえば、大当たり抽選に落選した場合（ハズレた場合）の変動開始コマンドとすることができる。

【 0 0 8 6 】

また、ハズレを示すコマンドは、ノーマルハズレである場合の変動開始コマンドとしてもよい。ここで、ノーマルハズレとは、大当たり抽選に落選し、且つ、リーチ乱数判定（後述する図 8 のステップ S 8 0 3 参照）にも落選した場合のハズレのことをいう。

【 0 0 8 7 】

抽選部 4 0 3 は、判定部 4 0 2 によってハズレを示すコマンドであると判定された場合に、ハズレの図柄の組み合わせを選択するための抽選（以下「ハズレ図柄抽選」という）をおこなう機能を有する。たとえば、抽選部 4 0 3 は、ハズレ図柄抽選テーブルが記憶された記憶部 4 0 3 a を有しており、この記憶部 4 0 3 a に記憶されたハズレ図柄抽選テーブルを用いて、ハズレ図柄抽選をおこなう。

【 0 0 8 8 】

ここで、ハズレ図柄抽選テーブルには、それぞれのハズレの図柄の組み合わせの内容を示すハズレ図柄パターンが複数登録されており、各ハズレ図柄パターンへの選択確率（ハズレ図柄抽選で選択される確率）が定められている。本実施の形態 1 のハズレ図柄抽選テーブルの内容については後述するが、各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 に同一種類の図柄が少なくとも一つ含まれた組み合わせをあらゆるハズレ図柄パターン（後述する「特殊ハズレ図柄パターン」）の選択確率が、他のハズレの図柄の組み合わせをあらゆるハズレ図柄パターンの選択確率よりも高く定められている。

【 0 0 8 9 】

制御部 4 0 4 は、画像表示部 1 0 4 の表示画面上において、各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 の表示制御をおこなう機能を有する。たとえば、制御部 4 0 4 は、受信部 4 0 1 によって変動開始コマンドを受信したときに、各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 の変動表示を開始させる。その後、所定期間が経過すると、各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 を、所定の順序で一つずつ停止表示させていく。

【 0 0 9 0 】

大当たり抽選に落選している場合に、制御部 4 0 4 は、抽選部 4 0 3 の抽選結果に基づくハズレの図柄の組み合わせをあらゆるように、各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 を停止表示させる。大当たり抽選に当選している場合に、制御部 4 0 4 は、大当たりの図柄の組み合わせをあらゆるように、各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 を停止表示させる。

【 0 0 9 1 】

なお、受信部 4 0 1 、判定部 4 0 2 、抽選部 4 0 3 、制御部 4 0 4 の各機能部は、たとえば、CPU 2 4 1 が RAM 2 4 3 をワークエリアとして使用しながら、ROM 2 4 2 に記憶された各種プログラムを実行することによってその機能を実現することができる。

【 0 0 9 2 】

（ハズレの図柄の組み合わせ）

つぎに、各ハズレ図柄パターンがあらゆるハズレの図柄の組み合わせについて説明する。図 5 は、ハズレの図柄の組み合わせと、当該ハズレの図柄の組み合わせをあらゆるハズレ図柄パターンを示す説明図である。図 5 において、図中の「 」は、同一種類の図柄で

10

20

30

40

50

あることをあらわしている。

【 0 0 9 3 】

図 5 において、図中 (A) はハズレ図柄パターン A があらずハズレの図柄の組み合わせ、図中 (B) はハズレ図柄パターン B があらずハズレの図柄の組み合わせ、図中 (C) はハズレ図柄パターン C があらずハズレの図柄の組み合わせ、図中 (D) はハズレ図柄パターン D があらずハズレの図柄の組み合わせ、をそれぞれ示している。

【 0 0 9 4 】

また、図 5 において、図中 (E) はハズレ図柄パターン E があらずハズレの図柄の組み合わせ、図中 (F) はハズレ図柄パターン F があらずハズレの図柄の組み合わせ、図中 (G) はハズレ図柄パターン G があらずハズレの図柄の組み合わせ、図中 (H) はハズレ図柄パターン H があらずハズレの図柄の組み合わせ、図中 (I) はハズレ図柄パターン I があらずハズレの図柄の組み合わせ、図中 (J) はハズレ図柄パターン J があらずハズレの図柄の組み合わせ、図中 (K) はハズレ図柄パターン K があらずハズレの図柄の組み合わせ、をそれぞれ示している。

【 0 0 9 5 】

図 5 (A) に示すように、ハズレ図柄パターン A があらずハズレの図柄の組み合わせは、左図柄列 3 1 0 の演出図柄 3 1 1 と、中演出図柄 3 2 0 の演出図柄 3 2 1 と、右演出図柄 3 3 0 の演出図柄 3 3 2 とが同一種類の図柄となっている。図 5 (B) に示すように、ハズレ図柄パターン B があらずハズレの図柄の組み合わせは、左図柄列 3 1 0 の演出図柄 3 1 1 と、中演出図柄 3 2 0 の演出図柄 3 2 2 と、右演出図柄 3 3 0 の演出図柄 3 3 2 とが同一種類の図柄となっている。図 5 (C) に示すように、ハズレ図柄パターン C があらずハズレの図柄の組み合わせは、左図柄列 3 1 0 の演出図柄 3 1 1 と、中演出図柄 3 2 0 の演出図柄 3 2 3 と、右演出図柄 3 3 0 の演出図柄 3 3 2 とが同一種類の図柄となっている。

【 0 0 9 6 】

図 5 (D) に示すように、ハズレ図柄パターン D があらずハズレの図柄の組み合わせは、左図柄列 3 1 0 の演出図柄 3 1 2 と、中演出図柄 3 2 0 の演出図柄 3 2 2 と、右演出図柄 3 3 0 の演出図柄 3 3 1 とが同一種類の図柄となっている。図 5 (E) に示すように、ハズレ図柄パターン E があらずハズレの図柄の組み合わせは、左図柄列 3 1 0 の演出図柄 3 1 1 と、中演出図柄 3 2 0 の演出図柄 3 2 1 と、右演出図柄 3 3 0 の演出図柄 3 3 1 とが同一種類の図柄となっている。図 5 (F) に示すように、ハズレ図柄パターン F があらずハズレの図柄の組み合わせは、左図柄列 3 1 0 の演出図柄 3 1 2 と、中演出図柄 3 2 0 の演出図柄 3 2 3 と、右演出図柄 3 3 0 の演出図柄 3 3 1 とが同一種類の図柄となっている。

【 0 0 9 7 】

図 5 (G) に示すように、ハズレ図柄パターン G があらずハズレの図柄の組み合わせは、左図柄列 3 1 0 の演出図柄 3 1 2 と、中演出図柄 3 2 0 の演出図柄 3 2 2 と、右演出図柄 3 3 0 の演出図柄 3 3 3 とが同一種類の図柄となっている。図 5 (H) に示すように、ハズレ図柄パターン H があらずハズレの図柄の組み合わせは、左図柄列 3 1 0 の演出図柄 3 1 2 と、中演出図柄 3 2 0 の演出図柄 3 2 1 と、右演出図柄 3 3 0 の演出図柄 3 3 3 とが同一種類の図柄となっている。図 5 (I) に示すように、ハズレ図柄パターン I があらずハズレの図柄の組み合わせは、左図柄列 3 1 0 の演出図柄 3 1 2 と、中演出図柄 3 2 0 の演出図柄 3 2 3 と、右演出図柄 3 3 0 の演出図柄 3 3 3 とが同一種類の図柄となっている。

【 0 0 9 8 】

図 5 (J) に示すように、ハズレ図柄パターン J があらずハズレの図柄の組み合わせは、左図柄列 3 1 0 の演出図柄 3 1 3 と、中演出図柄 3 2 0 の演出図柄 3 2 3 と、右演出図柄 3 3 0 の演出図柄 3 3 2 とが同一種類の図柄となっている。図 5 (K) に示すように、ハズレ図柄パターン K があらずハズレの図柄の組み合わせは、左図柄列 3 1 0 の演出図柄 3 1 3 と、中演出図柄 3 2 0 の演出図柄 3 2 2 と、右演出図柄 3 3 0 の演出図柄 3 3

10

20

30

40

50

2 とが同一種類の図柄となっている。図 5 (L) に示すように、ハズレ図柄パターン L があらずハズレの図柄の組み合わせは、左図柄列 3 1 0 の演出図柄 3 1 3 と、中演出図柄 3 2 0 の演出図柄 3 2 1 と、右演出図柄 3 3 0 の演出図柄 3 3 2 とが同一種類の図柄となっている。

【 0 0 9 9 】

上記の各ハズレの図柄の組み合わせにおいて、図 5 中点線 A より左に示した、ハズレ図柄パターン A , B , D , G , J , K のそれぞれがあらずハズレの図柄の組み合わせは、リーチハズレの図柄の組み合わせとは異なる組み合わせであって、左図柄列 3 1 0 (第 1 停止図柄列) に含まれるいずれかの図柄と、当該図柄と同一の有効ライン上の中図柄列 3 2 0 (第 3 停止図柄列) に含まれる図柄とが、同一種類の図柄である組み合わせとなっている。

10

【 0 1 0 0 】

また、上記の各ハズレの図柄の組み合わせにおいて、図 5 中点線 A より右に示した、ハズレ図柄パターン C , E , F , H , I , L のそれぞれがあらずハズレの図柄の組み合わせは、リーチハズレの図柄の組み合わせとは異なる組み合わせであって、左図柄列 3 1 0 (第 1 停止図柄列) に含まれるいずれかの図柄と、当該図柄と異なる有効ライン上の中図柄列 3 2 0 (第 3 停止図柄列) に含まれる図柄とが、同一種類の図柄である組み合わせとなっている。

【 0 1 0 1 】

なお、本実施の形態 1 において、上記以外のハズレの図柄の組み合わせを総じてあらずハズレ図柄パターン (たとえば各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 に同一種類の図柄がない組み合わせ) を、便宜上、ハズレ図柄パターン M とする。

20

【 0 1 0 2 】

(実施の形態 1 のハズレ図柄抽選テーブル)

つぎに、上記の記憶部 4 0 3 a に記憶されたハズレ図柄抽選テーブルの内容について説明する。図 6 は、本実施の形態 1 のハズレ図柄抽選テーブルの内容を示す説明図である。図 6 に示すように、ハズレ図柄抽選テーブル 6 0 0 は、それぞれのハズレの図柄の組み合わせの内容を示すハズレ図柄パターンが複数登録されて構成される。各ハズレ図柄パターンには、ハズレ図柄抽選時に用いる乱数値 (後述する停止図柄抽選用乱数と比較するための値) が対応づけられている。

30

【 0 1 0 3 】

この乱数値はハズレ図柄抽選における各ハズレ図柄パターンに対する選択確率を定めたもので、各ハズレ図柄パターンに対する選択確率はそれぞれのハズレ図柄パターンに対応づけられた乱数値の個数によって定められている。本実施の形態 1 においては、たとえば、0 ~ 49 までのいずれかの数値 (計 50 個) を乱数値として割り当てることとし、ハズレ図柄パターン A ~ L に対してはそれぞれ 3 個ずつの乱数値を割り当て、これらのハズレ図柄パターンの選択確率をそれぞれ $3 / 50$ としている。また、ハズレ図柄パターン M に 14 個の乱数値を割り当て、ハズレ図柄パターン M の選択確率を $14 / 50$ としている。

【 0 1 0 4 】

すなわち、本実施の形態 1 において、各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 に同一種類の図柄があるハズレの図柄の組み合わせの選択確率 (ハズレ図柄パターン A ~ L の選択確率の合計) は、 $3 / 50 \times 12 = 36 / 50$ となっている。したがって、ぱちんこ遊技機 1 0 0 において、ハズレ時には各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 に同一種類の図柄があるハズレの図柄の組み合わせが、それ以外の組み合わせよりもあられ易い傾向となっている。

40

【 0 1 0 5 】

なお、上記の例では、ハズレ図柄パターン A ~ L の選択確率を同一としたがこれに限らない。ハズレ図柄パターン A ~ L の選択確率の合計が、各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 に同一種類の図柄がないハズレの図柄の組み合わせの選択確率よりも高くなれば、ハズレ図柄パターン A ~ L の選択確率をそれぞれ異なるものとしてもよい。

【 0 1 0 6 】

50

以上のように、本実施の形態 1 において、選択確率が高く設定された各図柄列 3 1 0 , 3 2 0 , 3 3 0 に同一種類の図柄があるハズレの図柄の組み合わせは、大当たりの図柄の組み合わせ（同一有効ライン上に同一種類の図柄が揃う組み合わせ）に類似した組み合わせであり、このハズレの図柄の組み合わせが表示画面上にあらわれる頻度を高めることで、遊技者に視覚的に「おいしい（あと少しで大当たりだったのに）」と思わせる機会を増やし、大当たり抽選に落選した場合であっても遊技者に楽しみを与えることができる。

【 0 1 0 7 】

（ハズレ図柄抽選の概要）

つぎに、上記のハズレ図柄抽選テーブル 6 0 0 を用いたハズレ図柄抽選の概要について説明する。たとえば、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の演出制御部 2 0 2 は、たとえば 0 ~ 4 9 までの数値で、+ 1 ずつしていくカウントを演出制御部 2 0 2 への電源供給時から開始する。そして、演出制御部 2 0 2 は、4 9 までのカウントが終了するとカウント値を所定値（たとえば「0」）に戻し、再度、同様のカウントをおこなう、というようにループ状のカウントを起動中継続的におこなう。

10

【 0 1 0 8 】

その後、演出制御部 2 0 2 は、主制御部 2 0 1 から送信された変動開始コマンドを受信して、当該変動開始コマンドがノーマルハズレを示す変動開始コマンドであると判定すると、その時点におけるカウント値を、停止表示させる図柄を決めるための停止図柄抽選用乱数として取得する。

【 0 1 0 9 】

つづいて、演出制御部 2 0 2 は、取得した停止図柄抽選用乱数とハズレ図柄抽選テーブル 6 0 0 とを比較して、ハズレ図柄抽選をおこなう。このとき、演出制御部 2 0 2 は、取得した停止図柄抽選用乱数と一致する乱数値を有するハズレ図柄パターンを、ハズレ図柄抽選テーブル 6 0 0 から選択する。そして、選択したハズレ図柄パターンをハズレ図柄抽選の抽選結果とする。

20

【 0 1 1 0 】

以下に、上記のぱちんこ遊技機 1 0 0 の各動作をおこなうために、各制御部が実行する処理の処理内容について説明する。まず、主制御部 2 0 1 が実行する処理について説明する。以下に説明する主制御部 2 0 1 の各処理は、CPU 2 1 1 が ROM 2 1 2 に記憶されているプログラムを実行することによりおこなうものである。

30

【 0 1 1 1 】

（主制御部が実行する処理）

（タイマ割込処理）

図 7 は、主制御部が実行するタイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。主制御部 2 0 1 は、電源が供給されると、起動処理、電源遮断監視処理などを含んだメイン制御処理（不図示）を継続的に実行し、このメイン制御処理に対して、図 7 に示すタイマ割込処理を所定周期（たとえば 4 m s）で割り込み実行する。

【 0 1 1 2 】

図 7 に示すように、タイマ割込処理において、主制御部 2 0 1 は、まず、各種乱数の更新をおこなう乱数更新処理を実行する（ステップ S 7 0 1）。主制御部 2 0 1 は、この乱数更新処理により、大当たり抽選に用いる大当たり乱数、リーチ判定に用いるリーチ乱数、変動パターン選択時に用いる変動パターン乱数などの各種乱数の更新をおこなう。

40

【 0 1 1 3 】

つぎに、主制御部 2 0 1 は、遊技球の検出に関するスイッチ処理を実行する（ステップ S 7 0 2）。主制御部 2 0 1 は、このスイッチ処理により、第 1 始動口 1 0 5、第 2 始動口 1 0 6 への遊技球の入賞を検出する。そして、入賞を検出した始動口に応じた保留数 U 1（第 1 始動口 1 0 5 の保留数）、または U 2（第 2 始動口 1 0 6 の保留数）に「1」加算するとともに、各保留に対する大当たり乱数やリーチ乱数を取得して、RAM 2 1 3 に格納しておく。また、大入賞口 1 0 9、普通入賞口 1 1 0 への遊技球の入賞を検出して、入賞した入賞口に対応する賞球コマンドを RAM 2 1 3 にセットする。

50

【 0 1 1 4 】

つぎに、主制御部 2 0 1 は、特別図柄、普通図柄に関する図柄処理を実行する（ステップ S 7 0 3）。ここで、図柄処理は、特別図柄に関する特別図柄処理と、普通図柄に関する普通図柄処理とからなる。特別図柄処理において、主制御部 2 0 1 は、大当たり抽選をおこない、特別図柄を変動表示 / 停止表示させる（図 8 参照）。普通図柄処理において主制御部 2 0 1 は、普通図柄抽選をおこない、普通図柄を変動表示 / 停止表示させる（図示および詳細な説明は省略する）。

【 0 1 1 5 】

図柄処理を実行すると、主制御部 2 0 1 は、各種電動役物の動作制御に関する電動役物制御処理を実行する（ステップ S 7 0 4）。主制御部 2 0 1 は、この電動役物制御処理によって、図柄処理の処理結果に基づいて電動チューリップ 1 0 7 の動作を制御する電動チューリップ制御処理や、大入賞口 1 0 9 の動作を制御する大入賞口制御処理などをおこなう。

10

【 0 1 1 6 】

つぎに、主制御部 2 0 1 は、ぱちんこ遊技機 1 0 0 が払い出す賞球に関する賞球処理を実行して（ステップ S 7 0 5）、上記の各処理により R A M 2 1 3 にセットされたコマンドを演出制御部 2 0 2 などに対して出力する出力処理を実行し（ステップ S 7 0 6）、タイマ割込処理を終了する。タイマ割込処理を終了すると、主制御部 2 0 1 は、メイン制御処理へ戻る。

【 0 1 1 7 】

20

（特別図柄処理）

図 8 は、特別図柄処理の処理内容を示すフローチャートである。ここで、特別図柄処理は、図 7 のステップ S 7 0 3 における図柄処理に含まれる一処理である。特別図柄処理において、主制御部 2 0 1 は、まず、当たり遊技フラグが ON となっているかを判定する（ステップ S 8 0 1）。ここで、当たり遊技フラグとは、たとえば、各種当たり（大当たり、小当たり）当選時に ON に設定されるフラグであり、現在の遊技状態が当たり遊技状態（たとえば大当たり遊技状態）であることを示すフラグである。

【 0 1 1 8 】

当たり遊技フラグが ON であれば（ステップ S 8 0 1 : Y e s）、主制御部 2 0 1 は、特別図柄を変動表示させずにそのまま特別図柄処理を終了する。当たり遊技フラグが ON でなければ（ステップ S 8 0 1 : N o）、主制御部 2 0 1 は、特別図柄を変動表示中であることを判定する（ステップ S 8 0 2）。特別図柄を変動表示中でなければ（ステップ S 8 0 2 : N o）、主制御部 2 0 1 は、第 2 始動口 1 0 6 へ入賞した遊技球に対する保留数 U 2 が 1 以上であるかを判定する（ステップ S 8 0 3）。

30

【 0 1 1 9 】

保留数 U 2 が 1 以上であれば（U 2 = 1）（ステップ S 8 0 3 : Y e s）、主制御部 2 0 1 は、保留数 U 2 を「 1 」減算したものを新たな保留数 U 2 として（ステップ S 8 0 4）、ステップ S 8 0 7 へ移行する。保留数 U 2 が 0 であれば（U 2 = 0）（ステップ S 8 0 3 : N o）、主制御部 2 0 1 は、第 1 始動口 1 0 5 へ入賞した遊技球に対する保留数 U 1 が 1 以上であるかを判定する（ステップ S 8 0 5）。

40

【 0 1 2 0 】

保留数 U 1 が 0 であれば（U 1 = 0）（ステップ S 8 0 5 : N o）、主制御部 2 0 1 は、そのまま特別図柄処理を終了する。保留数 U 1 が 1 以上であれば（U 1 = 1）（ステップ S 8 0 5 : Y e s）、主制御部 2 0 1 は、保留数 U 1 を「 1 」減算したものを新たな保留数 U 1 として（ステップ S 8 0 6）、ステップ S 8 0 7 へ移行する。

【 0 1 2 1 】

つづいて、主制御部 2 0 1 は、大当たり抽選処理をおこなう（ステップ S 8 0 7）。大当たり抽選処理において、主制御部 2 0 1 は、ステップ S 8 0 4 にて U 2 から「 1 」減算した場合は第 2 大当たり抽選用テーブルを用いて第 2 大当たり抽選をおこない、ステップ S 8 0 6 にて U 1 から「 1 」減算した場合は第 1 大当たり抽選用テーブルを用いて第 1 大

50

当たり抽選をおこなう。

【0122】

ステップS807にて大当たり抽選処理をおこなうと、主制御部201は、今回の変動における特別図柄の変動時間などを決定する変動パターン選択処理を実行する(ステップS808)。なお、変動パターン選択処理については、図9を用いて後述する。

【0123】

変動パターン選択処理により変動パターンを選択すると、主制御部201は、特別図柄表示部112にて特別図柄の変動表示を開始させる(ステップS809)。このとき、第2大当たり抽選処理の抽選結果に基づいて変動表示させる場合は、第2特別図柄表示部112bの特図2を変動表示させる。第1大当たり抽選処理の抽選結果に基づいて変動表示させる場合は、第1特別図柄表示部112aの特図1を変動表示させる。

10

【0124】

特別図柄の変動表示を開始させると、主制御部201は、変動開始コマンドをRAM213にセットする(ステップS810)。ステップS810でセットされる変動開始コマンドには、ステップS807の大当たり抽選の抽選結果やステップS808の変動パターン選択処理によって選択された変動パターンを示す情報などが含まれる。また、ステップS810でセットされた変動開始コマンドは、図7中ステップS706の出力処理の実行時に演出制御部202に対して出力される。

【0125】

つづいて、主制御部201は、変動開始時から所定の変動時間が経過したかを判定する(ステップS811)。ステップS811では、変動表示開始時からの経過時間が、変動表示開始直前に選択された変動パターンが示す変動時間となったかを判定する。所定の変動時間が経過していなければ(ステップS811:No)、主制御部201は、そのまま特別図柄処理を終了する。

20

【0126】

一方、変動時間が経過していれば(ステップS811:Yes)、主制御部201は、特別図柄表示部112にて変動表示中の特別図柄を停止表示し(ステップS812)、変動停止コマンドをRAM213にセットする(ステップS813)。ステップS813でセットされた変動停止コマンドは、図7中ステップS706の出力処理の実行時に演出制御部202に対して出力される。

30

【0127】

変動停止コマンドをRAM213にセットした後、主制御部201は、つづいて、遊技状態を示すフラグ(たとえば上記の当たりフラグ)を設定する停止中処理を実行して(ステップS814)、特別図柄処理を終了する。一方、ステップS802において特別図柄が変動表示中であるときには(ステップS802:Yes)、主制御部201は、ステップS811へ移行して変動時間が経過したかを判定し、上記の処理をおこなう。

【0128】

(変動パターン選択処理)

つぎに、図8のステップS808に示した変動パターン選択処理の処理内容について説明する。図9は、変動パターン選択処理の処理内容を示すフローチャートである。図9に示すように、変動パターン選択処理において主制御部201は、まず、大当たり抽選の抽選結果が当たり(大当たり、小当たり)であるかを判定する(ステップS901)。

40

【0129】

当たりであれば(ステップS901:Yes)、当たり用変動テーブルをRAM213にセットする(ステップS902)。当たりでなければ(ステップS901:No)、リーチ乱数判定をおこなう(ステップS903)。リーチ乱数判定において、主制御部201は、リーチ乱数とリーチ乱数判定テーブル(不図示)とを用いて、今回の変動に対する保留のリーチ乱数の判定をおこなう。

【0130】

そして、リーチ乱数判定による判定結果がリーチであったかを判定する(ステップS9

50

04)。リーチであれば(ステップS904:Yes)、リーチ用変動テーブルをRAM213にセットする(ステップS905)。リーチでなければ(ステップS904:No)、ハズレ用変動パターンテーブルをRAM213にセットする(ステップS906)。

【0131】

つづいて、主制御部201は、ステップS902、ステップS905、ステップS906のいずれかでセットされた変動テーブルと、今回の変動に対する保留の入賞時に取得された変動パターン乱数とを用いて、変動パターンを選択する(ステップS907)。そして、主制御部201は、選択された変動パターンをRAM213にセットし(ステップS908)、変動パターン選択処理を終了する。

【0132】

以上の各処理に示したように、主制御部201は、遊技球が第1始動口105や第2始動口106へ入賞すると、大当たり乱数やリーチ乱数を取得する。そして、主制御部201は、取得した大当たり乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数に基づき、大当たり抽選をおこなうとともに変動パターンを選択し、特別図柄を変動表示/停止表示する。

【0133】

また、特別図柄を変動表示するときには、大当たり抽選の抽選結果や変動時間などを示す情報を含んだ変動開始コマンドを演出制御部202へ送信する。特別図柄を停止表示するときには、変動停止コマンドを演出制御部202へ送信する。

【0134】

(演出制御部が実行する処理)

つぎに、演出制御部202が実行する処理について説明する。以下に説明する演出制御部202の各処理は、演出統括部202aのCPU241がROM242に記憶されているプログラムを実行することによりおこなうものである。

【0135】

(演出メイン制御処理)

まず、演出メイン制御処理について説明する。図10は、演出メイン制御処理の処理内容を示すフローチャートである。図10に示す演出メイン制御処理は、演出統括部202aへの電源供給時に開始され、演出統括部202aの起動中継続的におこなわれる。

【0136】

図10に示すように、演出メイン制御処理において、演出統括部202aは、まず、所定の初期設定をおこない(ステップS1001)、CTC周期の設定をおこなう(ステップS1002)。ここで設定されたCTC周期に基づき、演出統括部202aは、後述する演出タイマ割込処理(図11参照)を、この演出メイン制御処理に対して割り込み実行する。

【0137】

CTC周期を設定すると、演出統括部202aは、ぱちんこ遊技機100の演出に関する各種乱数を更新する演出乱数更新処理をおこない(ステップS1003)、以降、ステップS1003の処理を繰り返す。ステップS1003において更新される乱数は、たとえば、前述した停止図柄抽選用乱数などが挙げられる。

【0138】

(演出タイマ割込処理)

図11は、演出タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。演出統括部202aは、図11に示す演出タイマ割込処理を上記の演出メイン制御処理に対して、設定されたCTC周期(たとえば4ms)で割り込み実行する。

【0139】

図11に示すように、演出タイマ割込処理において、演出統括部202aは、まず、コマンド受信処理をおこなう(ステップS1101)。コマンド受信処理は、主制御部201から送信された各種コマンドを受信するとともに、受信されたコマンドに基づき各種演出を選択するための処理であり、詳細な処理内容については図12を用いて後述する。

【0140】

10

20

30

40

50

コマンド受信処理をおこなうと、演出統括部 202a は、つづいて、演出ボタン処理をおこなう（ステップ S1102）。演出ボタン処理では、遊技者からの演出ボタン 119 や十字キー 120 の操作を受け付けた場合に、操作を受け付けたことを示す操作コマンドを RAM 243 にセットする処理をおこなう。

【0141】

演出ボタン処理をおこなうと、演出統括部 202a は、コマンド送信処理をおこなう（ステップ S1103）。コマンド送信処理は、コマンド受信処理または演出ボタン処理により RAM 243 にセットされたコマンドを、画像・音声制御部 202b やランプ制御部 202c に対して出力する処理である。

【0142】

（コマンド受信処理）

つぎに、図 11 のステップ S1101 に示したコマンド受信処理の処理内容について説明する。図 12 は、コマンド受信処理の処理内容を示すフローチャートである。図 12 に示すように、コマンド受信処理において、演出統括部 202a は、まず、主制御部 201 から変動開始コマンドを受信したかを判定する（ステップ S1201）。変動開始コマンドを受信していなければ（ステップ S1201：No）、後述するステップ S1203 へ移行する。

【0143】

変動開始コマンドを受信していれば（ステップ S1201：Yes）、演出統括部 202a は、画像表示部 104 の表示画面上で演出図柄を変動表示させる際におこなう演出（以下「変動演出」という）を選択する変動演出選択処理をおこなう（ステップ S1202）。なお、変動演出選択処理の詳細な処理内容については図 13 を用いて後述する。

【0144】

つづいて、演出統括部 202a は、主制御部 201 から変動停止コマンドを受信したかを判定する（ステップ S1203）。変動停止コマンドを受信していなければ（ステップ S1203：No）、後述するステップ S1205 へ移行する。

【0145】

変動停止コマンドを受信していれば（ステップ S1203：Yes）、演出統括部 202a は、変動演出を終了させる変動演出終了処理をおこなう（ステップ S1204）。変動演出終了処理において、演出統括部 202a は、たとえば、演出モードを切り替えるための処理などをおこなう。

【0146】

つぎに、演出統括部 202a は、主制御部 201 からオープニングコマンドを受信したかを判定する（ステップ S1205）。ここで、オープニングコマンドとは、当たり遊技状態の開始時に主制御部 201 から送信されるコマンドである。オープニングコマンドを受信していなければ（ステップ S1205：No）、後述するステップ S1207 へ移行する。

【0147】

オープニングコマンドを受信していれば（ステップ S1205：Yes）、演出統括部 202a は、当たり（たとえば大当たり、または小当たり）当選時におこなう演出（以下「当たり演出」という）を選択する当たり演出選択処理をおこなう（ステップ S1206）。たとえば、当たり演出選択処理において、演出統括部 202a は、大当たり当選していれば大当たり用の当たり演出を選択し、小当たり当選していれば小当たり用の当たり演出を選択する。

【0148】

つづいて、演出統括部 202a は、主制御部 201 からエンディングコマンドを受信したかを判定する（ステップ S1207）。ここで、エンディングコマンドとは、当たり遊技状態の終了時に主制御部 201 から送信されるコマンドである。エンディングコマンドを受信していなければ（ステップ S1207：No）、演出統括部 202a は、そのままコマンド受信処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0149】

エンディングコマンドを受信していれば(ステップS1207: Yes)、演出統括部202aは、当たり演出終了時におこなう演出(以下「エンディング演出」という)を選択するエンディング演出選択処理をおこない(ステップS1208)、コマンド受信処理を終了する。

【0150】

(変動演出選択処理)

つぎに、図12のステップS1202に示した変動演出選択処理の処理内容について説明する。図13は、変動演出選択処理の処理内容を示すフローチャートである。図13に示すように、変動演出選択処理において、演出統括部202aは、まず、ステップS1101で受信された変動開始コマンドを解析し(ステップS1301)、大当たり抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間、遊技状態などを示す情報を取得する。

10

【0151】

つづいて、演出統括部202aは、大当たり抽選の抽選結果に基づき、停止図柄を選択する停止図柄選択処理をおこなう(ステップS1302)。ここで、停止図柄とは、当たりの図柄の組み合わせ、リーチハズレの図柄の組み合わせ、ハズレの図柄の組み合わせなど、大当たり抽選の抽選結果をあらわした各図柄列310、320、330の各演出図柄があらわす図柄の組み合わせのことをいう。停止図柄選択処理の処理内容については、図13を用いて後述する。

【0152】

そして、演出統括部202aは、RAM243に記憶された演出パターンテーブルの中から、今回の変動時においておこなう演出(たとえばリーチ演出)の内容をあらわす演出パターンを選択する(ステップS1303)。

20

【0153】

その後、演出統括部202aは、停止図柄を示す情報と、選択された演出パターンを示す情報とを含んだ演出開始コマンドをRAM243にセットして(ステップS1304)、変動演出選択処理を終了する。なお、ステップS1304においてセットされた演出開始コマンドは、図10のステップS1003にて示したコマンド送信処理の実行時に画像・音声制御部202bやランプ制御部202cに対して送信される。

【0154】

(停止図柄選択処理)

つぎに、図13のステップS1302に示した停止図柄選択処理の処理内容について説明する。図14は、停止図柄選択処理の処理内容を示すフローチャートである。図14に示すように、停止図柄選択処理において、演出統括部202aは、まず、ステップS1101で受信された変動開始コマンドが当たりを示すコマンド(大当たり抽選の抽選結果が大当たり、小当たりである変動開始コマンド)であるかを判定する(ステップS1401)。

30

【0155】

当たりであれば(ステップS1401: Yes)、演出統括部202aは、当たり図柄を決めるための当たり図柄抽選テーブルをRAM243にセットする(ステップS1402)。当たりでなければ(ステップS1401: No)、演出統括部202aは、ステップS1201で受信された変動開始コマンドがリーチを示すコマンド(大当たり抽選の抽選結果がハズレであり、リーチ用の所定の変動時間を有する変動開始コマンド)であるかを判定する(ステップS1403)。

40

【0156】

リーチであれば(ステップS1403: Yes)、演出統括部202aは、リーチ図柄を決めるためのリーチ図柄抽選テーブルをRAM243にセットする(ステップS1404)。リーチでなければ(ステップS1403: No)、演出統括部202aは、ハズレ図柄抽選テーブルをRAM243にセットする(ステップS1405)。

【0157】

50

上記において、いずれかの図柄抽選テーブルをRAM 243にセットした後、演出統括部202aは、停止図柄抽選用乱数を取得して、RAM 243に格納する(ステップS1406)。そして、演出統括部202aは、RAM 243にセットされている図柄抽選テーブルと、取得した停止図柄抽選用乱数とを比較して、停止図柄(たとえばハズレの図柄の組み合わせのハズレ図柄パターン)を選択し(ステップS1407)、停止図柄選択処理を終了する。

【0158】

以上に説明したように、本実施の形態1のぱちんこ遊技機100は、各図柄列310, 320, 330に同一種類の図柄が含まれて大当たりの図柄の組み合わせに類似したハズレの図柄の組み合わせの選択確率を、他のハズレの図柄の組み合わせよりも高くした抽選をおこなう。

10

【0159】

これにより、ぱちんこ遊技機100において、ハズレ時には各図柄列310, 320, 330に同一種類の図柄が含まれたハズレの図柄の組み合わせが画像表示部104の表示画面上に停止表示される機会が増え、大当たり抽選に落選した場合であっても、遊技者に視覚的に「おいしい」と思わせる機会を増やすことができ、大当たり落選時にも遊技者に楽しみを与えることができ、ぱちんこ遊技機100の興趣性を高めて長時間遊技しても飽きのこない演出を遊技者に提供することができる。

【0160】

また、ぱちんこ遊技機100では、各図柄列310, 320, 330に同一種類の図柄が含まれたハズレの図柄の組み合わせは、リーチハズレの図柄の組み合わせとも異なる組み合わせとすることで、ぱちんこ遊技機100においてリーチの出現率を変えることなく、上記の効果をj得ることができる。

20

【0161】

また、ぱちんこ遊技機100は、ハズレの図柄の組み合わせの内容を示すハズレ図柄パターンが登録されたハズレ図柄抽選テーブル600を用いてハズレ図柄抽選をおこなうので、一つ一つの図柄を抽選により選択してハズレの図柄の組み合わせを選択する場合に比べて、安定した確率で、各図柄列310, 320, 330に同一種類の図柄が含まれたハズレの図柄の組み合わせを選択することができる。そして、ぱちんこ遊技機100は、1回の抽選でハズレの図柄の組み合わせを選択することができるので、一つ一つの図柄を抽選により選択していく場合に比べて、抽選回数を減らすことができ、処理の簡略化を図ることができる。

30

【0162】

(実施の形態2)

つぎに、本発明の実施の形態2について説明する。以下に説明する実施の形態2において、ぱちんこ遊技機100は、通常演出モードとミッションモードとの2つの演出モードを有し、どちらかの演出モードを用いて各種演出をおこなう。また、ぱちんこ遊技機100は、通常演出モード時と、ミッションモード時とで、表示画面上にあらわれるハズレの図柄の組み合わせの傾向が異なるような制御をおこなう。なお、実施の形態2において、上記の実施の形態1と同一構成については同符号を付し、その説明を省略する。

40

【0163】

(ミッションモードについて)

まず、ここで、ミッションモードについて説明する。本実施の形態2において、ミッションモードとは通常演出モードとは異なる演出をおこなう演出モードで、たとえば、ぱちんこ遊技機100はミッションモード中には所定のミッション(たとえばリーチ状態の成立)を遊技者に提示する演出をおこなう。そして、このミッションモード中に大当たりに当選すると、ぱちんこ遊技機100はミッション達成を示す演出をおこない、大当たり遊技状態とする。

【0164】

演出モードの切り替えは大当たり遊技状態以外の任意のタイミングでおこなってよく、

50

たとえば、1回の大当たり抽選をおこなうごとに、ぱちんこ遊技機100は演出モードを切り替えるための抽選（以下「演出モード移行抽選」という）をおこなって、この演出モード移行抽選に当選した場合に演出モードの切り替える（通常演出モード ミッションモード、ミッションモード 通常演出モード）。

【0165】

（演出モード移行抽選の概要について）

演出モード移行抽選は、ぱちんこ遊技機100の演出制御部202がおこなう。たとえば、演出制御部202は、0～49までの数値で、所定周期ごとに+1ずつしていくカウントを演出制御部202への電源供給時から開始する。そして、49までのカウントが終了すると、カウント値を所定値（たとえば「0」）にリセットして、再度、同様のカウントをおこない、このループ状のカウントを継続的におこなう。

10

【0166】

その後、演出制御部202は、主制御部201から送信された変動開始コマンドを受信すると、その時点における上記のカウント値を、演出モード移行抽選に用いる乱数（以下「移行抽選用乱数」という）として取得する。

【0167】

つづいて、演出制御部202は、上記で取得した移行抽選用乱数が所定値であった場合に、演出モードの切り替えに関する動作をおこなう。たとえば、演出制御部202は、取得したモード移行抽選用乱数が「0」であった場合に、現在の演出モードが通常演出モードであればミッションモードへ切り替える。現在の演出モードがミッションモードであれば演出モードの切り替えはおこなわず、そのままミッションモードを継続する。

20

【0168】

また、たとえば、演出制御部202は、取得したモード移行抽選用乱数が「1～3」のいずれかの数値であった場合に、現在の演出モードがミッションモードであれば通常演出モードへ切り替える。現在の演出モードが通常演出モードであれば演出モードの切り替えはおこなわず、そのまま通常演出モードを継続する。

【0169】

なお、演出モードの切り替えは上記の一例に限らず、たとえば、大当たり抽選において所定の当たり（たとえば潜確大当たりや小当たり）に当選したとき、現在の演出モードに移行時から所定期間が経過したとき（たとえばミッションモード移行後に3分間経過したとき）、現在の演出モードに移行時から所定回数的大当たり抽選をおこなったとき（たとえばミッションモード移行後に30回の大当たり抽選をおこなったときとしてもよい）。

30

【0170】

（実施の形態2のハズレ図柄抽選テーブルについて）

つぎに、本実施の形態2のハズレ図柄抽選テーブルについて説明する。演出制御部202は、通常演出モード用のハズレ図柄抽選テーブルと、ミッションモード用のハズレ図柄抽選テーブルとの2つのハズレ図柄抽選テーブルを有しており、現在の演出モードに対応したハズレ図柄抽選テーブルを用いてハズレ図柄抽選をおこなう。

【0171】

図15-1は、本実施の形態2のハズレ図柄抽選テーブルの内容を示す説明図（その1）である。図15-2は、本実施の形態2のハズレ図柄抽選テーブルの内容を示す説明図（その2）である。図15-1は通常演出モード用のハズレ図柄抽選テーブル（以下「通常ハズレ図柄抽選テーブル」という）を示し、図15-2はミッションモード用のハズレ図柄抽選テーブル（以下「特別ハズレ図柄抽選テーブル」という）を示す。

40

【0172】

図15-1および図15-2に示すように、通常ハズレ図柄抽選テーブル1510と特別ハズレ図柄抽選テーブル1520とは、各ハズレ図柄パターンの選択確率がそれぞれ異なっている。たとえば、通常ハズレ図柄抽選テーブル1510において各図柄列310, 320, 330に同一種類の図柄があるハズレの図柄の組み合わせの選択確率（ハズレ図柄パターンA～Lの選択確率の合計）は40/50とされている。また、特別ハズレ図柄

50

抽選テーブル1520において各図柄列310, 320, 330に同一種類の図柄があるハズレの図柄の組み合わせの選択確率(ハズレ図柄パターンA~Lの選択確率の合計)は45/50とされている。

【0173】

したがって、特別ハズレ図柄抽選テーブル1520を用いるミッションモード中には、通常演出モード時よりも一層と各図柄列310, 320, 330に同一種類の図柄があるハズレの図柄の組み合わせが表示画面上にあわれ易い傾向となる。

【0174】

また、通常ハズレ図柄抽選テーブル1510において図5中点線Aより左に示した、ハズレ図柄パターンA, B, D, G, J, Kのそれぞれがあらわすハズレの図柄の組み合わせの選択確率の合計は30/50とされている。一方、特別ハズレ図柄抽選テーブル1520においてハズレ図柄パターンA, B, D, G, J, Kのそれぞれがあらわすハズレの図柄の組み合わせの選択確率の合計は45/50とされている。

【0175】

前述したように、ハズレ図柄パターンA, B, D, G, J, Kのそれぞれがあらわすハズレの図柄の組み合わせは、リーチの図柄の組み合わせとは異なる組み合わせであって、左図柄列310(第1停止図柄列)に含まれるいずれかの図柄と、当該図柄と同一の有効ライン上の中図柄列320(第3停止図柄列)に含まれる図柄とが、同一種類の図柄である組み合わせとなっている。

【0176】

したがって、ミッションモード中には、より視覚的に大当たりの図柄の組み合わせ(リーチハズレの図柄の組み合わせ)に類似したハズレの図柄の組み合わせ(左図柄列310の図柄と、当該図柄と同一の有効ライン上の中図柄列320の図柄とが、同一種類の図柄の組み合わせ)の選択確率が、通常演出モード時より高くなり、たとえば「リーチをかける」といったミッションを提示するミッションモード中の演出効果を向上させることができる。

【0177】

(実施の形態2の停止図柄選択処理)

つぎに、本実施の形態2の停止図柄選択処理の処理内容について説明する。図16は、本実施の形態2の停止図柄選択処理の処理内容を示すフローチャートである。図16に示すように、停止図柄選択処理において、演出統括部202aは、まず、ステップS1101で受信された変動開始コマンドが当たりを示すコマンド(大当たり抽選の抽選結果が大当たり、小当たりである変動開始コマンド)であるかを判定する(ステップS1601)。

【0178】

当たりであれば(ステップS1601: Yes)、演出統括部202aは、当たり図柄を決めるための当たり図柄抽選テーブルをRAM243にセットする(ステップS1602)。当たりでなければ(ステップS1601: No)、演出統括部202aは、ステップS1201で受信された変動開始コマンドがリーチを示すコマンド(大当たり抽選の抽選結果がハズレであり、リーチ用の所定の変動時間を有する変動開始コマンド)であるかを判定する(ステップS1603)。

【0179】

リーチであれば(ステップS1603: Yes)、演出統括部202aは、リーチ図柄を決めるためのリーチ図柄抽選テーブルをRAM243にセットする(ステップS1604)。リーチでなければ(ステップS1603: No)、演出統括部202aは、現在の演出モードがミッションモードであるかを判定する(ステップS1605)。

【0180】

現在の演出モードがミッションモードであれば(ステップS1605: Yes)、演出統括部202aは、特別ハズレ図柄抽選テーブルをRAM243にセットする(ステップS1606)。現在の演出モードがミッションモードでなければ、すなわち、現在の演出

10

20

30

40

50

モードが通常演出モードであれば（ステップ S 1 6 0 5 : N o）、演出統括部 2 0 2 a は、通常ハズレ図柄抽選テーブルを R A M 2 4 3 にセットする（ステップ S 1 6 0 7）。

【 0 1 8 1 】

上記において、いずれかの図柄抽選テーブルを R A M 2 4 3 にセットした後、演出統括部 2 0 2 a は、停止図柄抽選用乱数を取得して、R A M 2 4 3 に格納する（ステップ S 1 6 0 8）。そして、演出統括部 2 0 2 a は、R A M 2 4 3 にセットされている図柄抽選テーブルと、取得した停止図柄抽選用乱数とを比較して、停止図柄（たとえばハズレの図柄の組み合わせのハズレ図柄パターン）を選択し（ステップ S 1 6 0 9）、停止図柄選択処理を終了する。

【 0 1 8 2 】

以上に説明したように、本実施の形態 2 のぱちんこ遊技機 1 0 0 によれば、たとえば「リーチをかける」といった所定のミッションが提示されるミッションモードにおいて、より視覚的に大当たりの図柄の組み合わせに類似したハズレの図柄の組み合わせ（左図柄列 3 1 0 の図柄と当該図柄と同一の有効ライン上の中図柄列 3 2 0 の図柄とが同一種類の図柄の組み合わせ）を通常演出モード時よりも頻出させることのできるため、遊技者に対して視覚的に「おいしい」と思わせることができ、ミッションモード中の演出効果を向上させ、ハズレ時も遊技者に対して面白みを与えることができ、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の興趣性を一層と向上させることができる。

【 0 1 8 3 】

以上に説明したように、本発明にかかるぱちんこ遊技機によれば、大当たり抽選に落選した場合であっても遊技者に対して楽しみを与えることができ、長時間遊技しても飽きのこないぱちんこ遊技機を提供することができる。

【 0 1 8 4 】

なお、本実施の形態で説明した演出方法は、あらかじめ用意されたプログラムをパーソナル・コンピュータやワークステーションなどのコンピュータで実行することにより実現することができる。このプログラムは、ハードディスク、フレキシブルディスク、C D - R O M、M O、D V D などのコンピュータで読み取り可能な記録媒体に記録され、コンピュータによって記録媒体から読み出されることによって実行される。またこのプログラムは、インターネットなどのネットワークを介して配布することが可能な媒体であってもよい。

【符号の説明】

【 0 1 8 5 】

- 1 0 0 ぱちんこ遊技機
- 1 0 1 遊技盤
- 1 0 4 画像表示部
- 2 0 1 主制御部
- 2 0 2 演出制御部
- 4 0 1 受信部
- 4 0 2 判定部（判定手段）
- 4 0 3 抽選部（抽選手段）
- 4 0 4 制御部（制御手段）

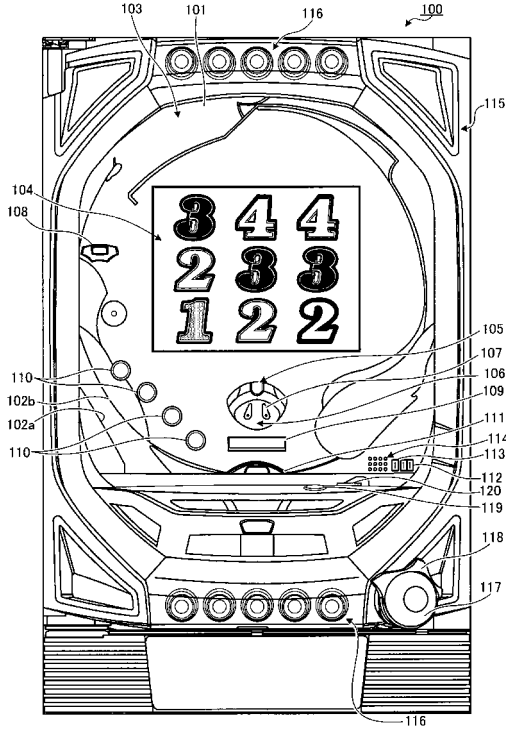
10

20

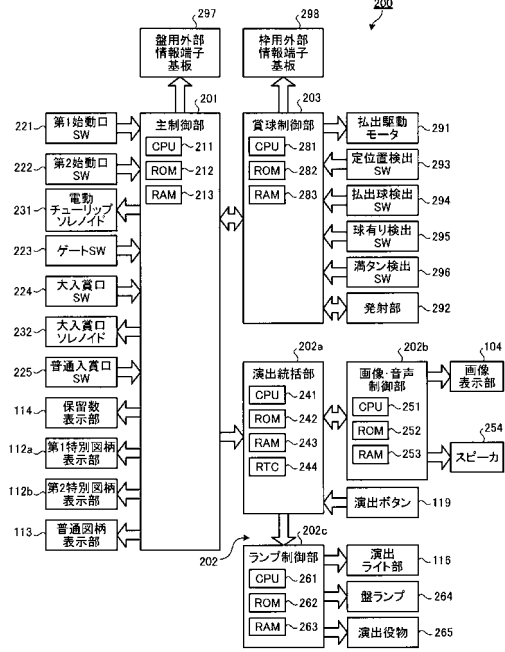
30

40

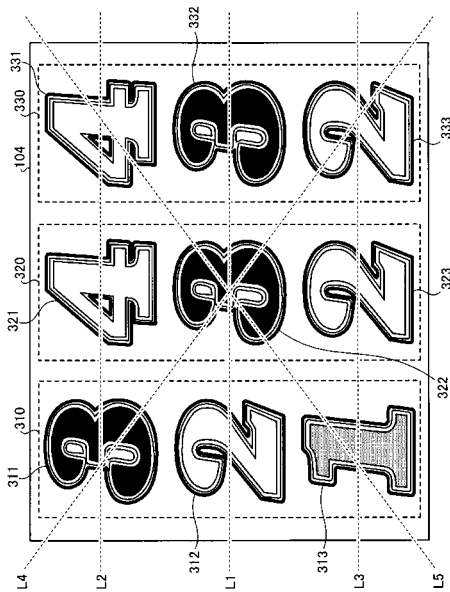
【図1】



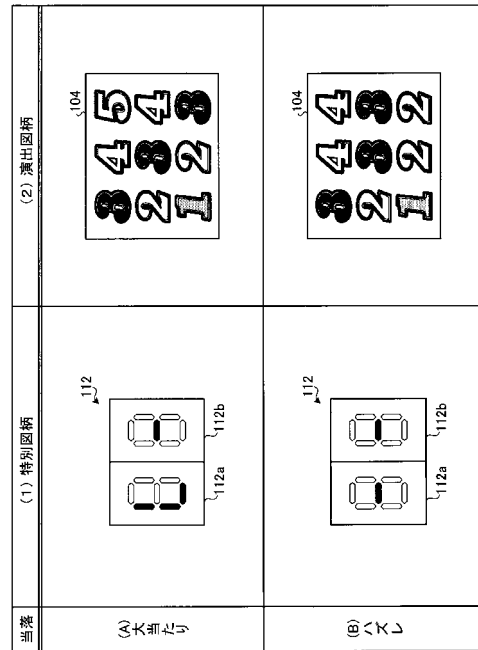
【図2】



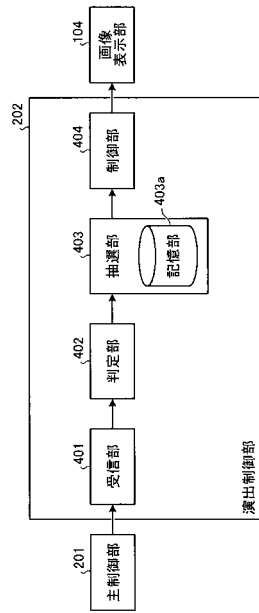
【図3 - 1】



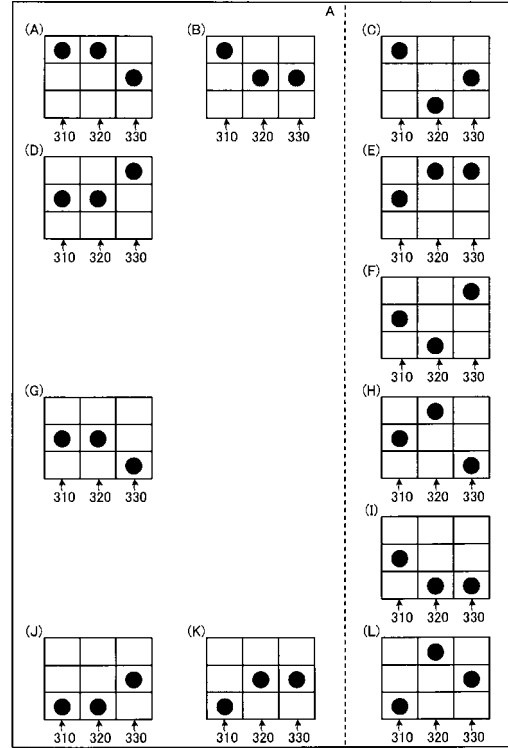
【図3 - 2】



【図4】



【図5】



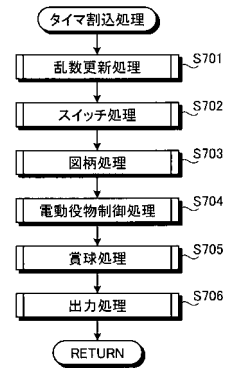
【図6】

600

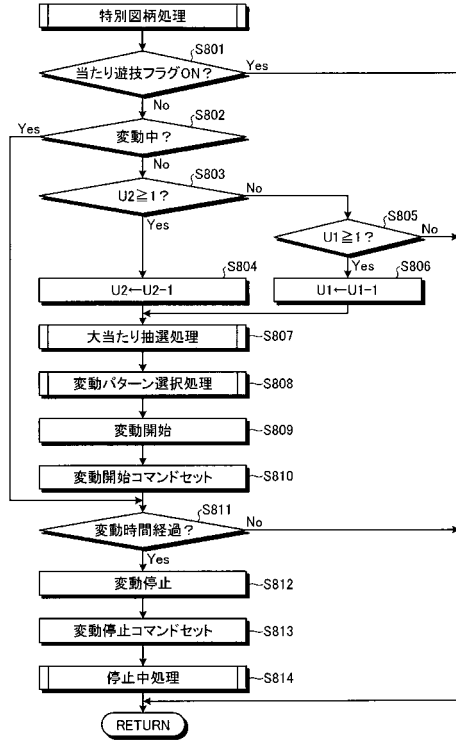
ハズレ図柄パターン	乱数値	選択確率
ハズレ図柄パターンA	0~2	3/50
ハズレ図柄パターンB	3~5	3/50
ハズレ図柄パターンC	6~8	3/50
ハズレ図柄パターンD	9~11	3/50
ハズレ図柄パターンE	12~14	3/50
ハズレ図柄パターンF	15~17	3/50
ハズレ図柄パターンG	18~20	3/50
ハズレ図柄パターンH	21~23	3/50
ハズレ図柄パターンI	24~26	3/50
ハズレ図柄パターンJ	27~29	3/50
ハズレ図柄パターンK	30~32	3/50
ハズレ図柄パターンL	33~35	3/50
ハズレ図柄パターンM	36~49	14/50

各図柄列に同一種類の図柄があるハズレの図柄の組み合わせ全体の選択確率の合計: 36/50

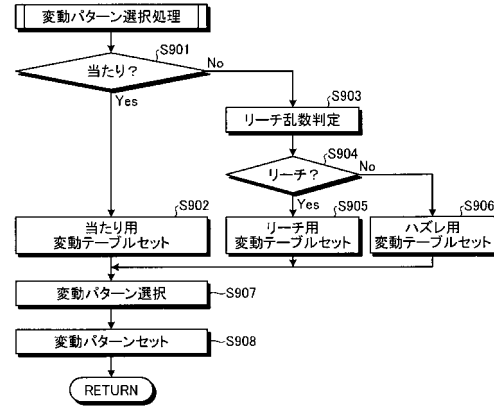
【図7】



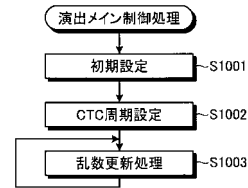
【図 8】



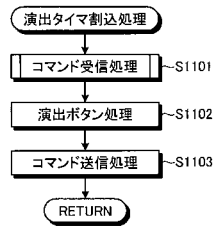
【図 9】



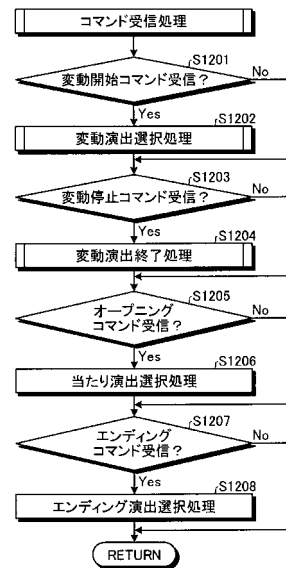
【図 10】



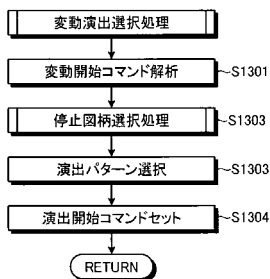
【図 11】



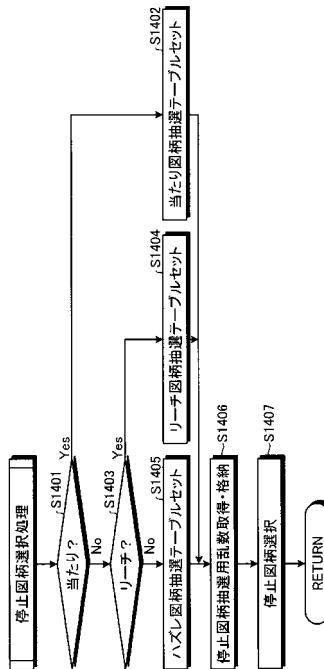
【図 12】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【 図 1 5 - 1 】

1510

ハズレ図柄パターン	乱数値	選択確率
ハズレ図柄パターンA	0~10	11/50
ハズレ図柄パターンB	-	-
ハズレ図柄パターンC	11~18	8/50
ハズレ図柄パターンD	-	-
ハズレ図柄パターンE	19~23	5/50
ハズレ図柄パターンF	-	-
ハズレ図柄パターンG	24~28	5/50
ハズレ図柄パターンH	-	-
ハズレ図柄パターンI	29	1/50
ハズレ図柄パターンJ	30	1/50
ハズレ図柄パターンK	-	-
ハズレ図柄パターンL	31,32	2/50
ハズレ図柄パターンM	-	-
ハズレ図柄パターンN	33	1/50
ハズレ図柄パターンO	-	-
ハズレ図柄パターンP	34	1/50
ハズレ図柄パターンQ	-	-
ハズレ図柄パターンR	35,36	2/50
ハズレ図柄パターンS	-	-
ハズレ図柄パターンT	37,38	2/50
ハズレ図柄パターンU	-	-
ハズレ図柄パターンV	39	1/50
ハズレ図柄パターンW	-	-
ハズレ図柄パターンX	40~49	10/50
ハズレ図柄パターンY	-	-
ハズレ図柄パターンZ	-	-

各図柄別に同一種類の図柄があるハズレの図柄の組み合わせの選択確率の合計: 40/50

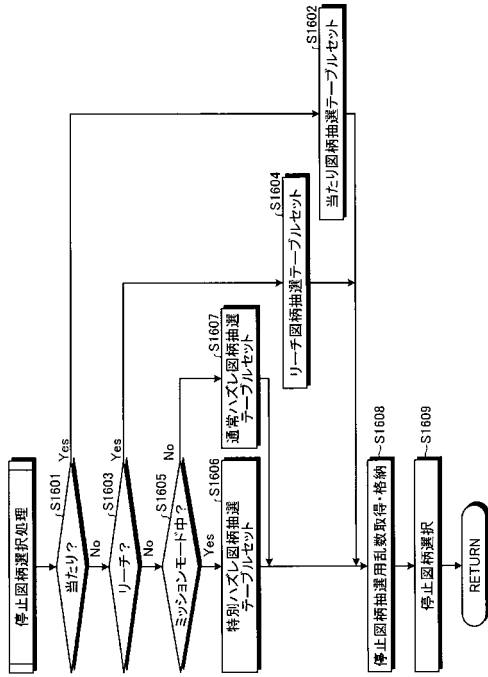
【 図 1 5 - 2 】

1520

ハズレ図柄パターン	乱数値	選択確率
ハズレ図柄パターンA	0~4	5/50
ハズレ図柄パターンB	5~10	6/50
ハズレ図柄パターンC	-	-
ハズレ図柄パターンD	11~20	10/50
ハズレ図柄パターンE	-	-
ハズレ図柄パターンF	-	-
ハズレ図柄パターンG	21~25	5/50
ハズレ図柄パターンH	-	-
ハズレ図柄パターンI	-	-
ハズレ図柄パターンJ	26~35	10/50
ハズレ図柄パターンK	36~44	9/50
ハズレ図柄パターンL	-	-
ハズレ図柄パターンM	-	-
ハズレ図柄パターンN	45~49	5/50
ハズレ図柄パターンO	-	-
ハズレ図柄パターンP	-	-

各図柄別に同一種類の図柄があるハズレの図柄の組み合わせの選択確率の合計: 45/50

【 図 16 】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2009-072376(JP,A)
特開2001-218934(JP,A)
特開2008-173382(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02