(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2012-165875
(P2012-165875A)
(43)公開日　平成24年9月6日(2012.9.6)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	304D	
		A63F	7/02	315B	

審査請求 未請求　請求項の数 5　ＯＬ　（全 31 頁）

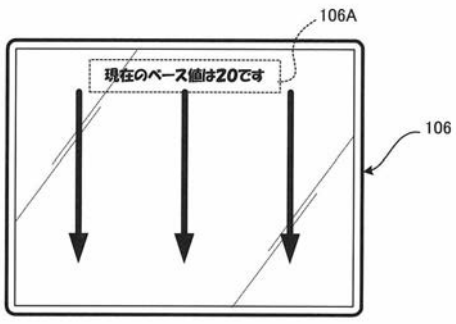
(21)出願番号　特願2011-29099(P2011-29099)
(22)出願日　平成23年2月14日(2011.2.14)

(71)出願人　000154679
株式会社平和
東京都台東区東上野二丁目２２番９号
(74)代理人　100079049
弁理士　中島　淳
(74)代理人　100084995
弁理士　加藤　和詳
(74)代理人　100099025
弁理士　福田　浩志
(72)発明者　松野　勝
東京都台東区東上野二丁目２２番９号　株式会社平和内
(72)発明者　青木　大樹
東京都台東区東上野二丁目２２番９号　株式会社平和内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技盤上に設置される電動役物の開放パターンの選択技術を如何なる遊技仕様の下で適用したとしても、当該電動役物の開放パターンの変化を認識し易くする。
【解決手段】一般通常遊技で、遊技の仕様に大きな変化がなく、単長な遊技が継続されることの回避手段として、演出画像や、役物装置の動作とは別に、ベース値を、所定の契機をもって変更するようにした。すなわち、ベース値を、特図抽選の乱数を併用して、ベース値を変更（更新登録）するように指示し、ベース値の変更手段として、電動チューリップ１３６の開放時間によって調整する。電動チューリップ１３８の動作パターンを目視すれば、現在のベース値を認識することは可能であるが、動作パターンを見極めるのは困難であるので、ＬＣＤ表示部１０６の一部にベース値を文字で表示した。
【選択図】図７



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域に向けて発射された遊技球の数と、前記遊技領域を有する遊技盤の遊技盤面に設けられた複数種類の入賞口の何れかへの遊技球の入賞に基づき払い出された遊技球の数との割合で決定するベース値を設定するベース値設定手段と、
前記入賞口の何れかに設けられ、当該入賞口への遊技球の入賞の難易度を変更可能な電動役物装置と、
特定領域を通過することで実行される普通図柄抽選結果が当選の場合に、前記電動役物装置の動作を制御して入賞の難易度を変更する動作制御手段と、
前記電動役物の動作として、互いに入賞の難易度が異なる複数の動作パターンの中から、前記ベース値設定手段で設定されたベース値に対応する動作パターンを選択する選択手段と、
前記ベース値設定手段で設定されたベース値を少なくとも遊技者に報知する報知手段と、
を有する遊技機。
【請求項２】
前記ベース値設定手段が、遊技中における予め定めた契機により実行される動作パターン選択抽選の抽選結果に基づいて、前記ベース値を設定することを特徴とする請求項1記載の遊技機。
【請求項３】
前記入賞口の一種に属し、遊技球が入賞することで特別図柄抽選が実行される始動入賞口を備え、
前記ベース値設定手段が、前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づく特別図柄抽選の結果に依存して、前記ベース値を設定することを特徴とする請求項１又は請求項２記載の遊技機。
【請求項４】
前記電動役物装置が、前記入賞口を開閉する機能を持ち、
前記動作制御手段が前記ベース値設定手段で設定されたベース値に基づき、前記選択手段で選択された動作パターンで前記電動役物装置を動作させることにより、前記電動役物装置の開放時間を変更することを特徴とする請求項１～請求項３の何れか１項記載の遊技機。
【請求項５】
前記電動役物装置の複数の動作パターンが、前記ベース値設定手段で設定されるベース値と相関関係をもって予め記憶されている記憶手段を有することを特徴とする請求項１～４の何れか１項記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技盤面に設けられた入賞口へ向けて、遊技球を発射し、当該遊技球が入賞口に入賞することにより、遊技球の賞球払出を行う遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
遊技機、特に、遊技球であるパチンコ球を、入賞口や通過ゲート等が設けられた遊技盤面上に向けて発射するパチンコ機において、特定の入賞口に入賞する、或いは特定の通過ゲートを通過することで、抽選が実行される。
【０００３】
例えば、遊技球が特別図柄始動入賞口に入賞すると、特別図柄抽選が実行され、その後の特別図柄変動演出後に大当たりが報知されると、通常は閉塞されているアタッカー（大入賞口）が所定時間の間隔で所定回数だけ開閉動作を繰り返すことで、短期間に多くの入賞に対する賞球を受けることができる。

【０００４】
一方、例えば、遊技球が普通図柄始動ゲートを通過すると、普通図柄抽選が実行され、その後の普通図柄変動演出後に当たりが報知されると、前記特別図柄始動入賞口に設けられた普通図柄電動役物（一般には、「電動チューリップ」が適用される）が所定時間及び／又は所定回数開放することで、当該特別図柄始動
入賞口への入賞率を高めることができる。
【０００５】
ところで、遊技盤面には、前記特別図柄始動入賞口を含む、入賞時に賞球がある複数の入賞口が設けられており、遊技メーカー側では、遊技の出球率を演算する上で、パチンコ球の有効発射数に対する、前記入賞口への入賞による賞球払出数との割合で決定するベース値を基準とする場合がある。
【０００６】
例えば、１００球のパチンコ球が発射され、２０球の賞球払出があれば、ベース値は２０（％）ということになる。
【０００７】
ここで、特許文献１には、普通電動役物（特許文献１の下側始動口２８ｂ）の開放時間が異なる複数の開放パターンを記憶しておき、特別遊技状態終了後、普通電動役物の開放時間を延長するとき、特別遊技状態を発生させる起因となった前記大当り図柄の種類に基づいて、記憶された複数の開放パターンから一の開放パターンを選択する構成が記載されている。
【０００８】
より具体的には、下側始動口（普通電動役物）の開放時間が６秒間の第１開放パターンと、下側始動口（普通電動役物）の開放時間が３秒間の第２開放パターンとが設定されており、特別図柄が確変大当り図柄（疑似図柄が奇数図柄）である場合には、第１開放パターン（開放時間：６秒間）が設定される。特別図柄が普通大当り図柄（疑似図柄が偶数図柄）の組合せである場合には、下側始動口（普通電動役物）の開放時間が第１開放パターンよりも短い第２開放パターン（開放時間：３秒間）が設定される。
【０００９】
上記のように、特許文献１の普通電動役物の開放パターンの選択は、特別遊技終了後に言及されており、当該引用文献１の発明自体は、一般的にはこのときの普通電動役物の開放パターンのベース値は１００であり、これが選択されるということは、遊技者にとって不利な状況を形成していることになる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【００１０】
【特許文献１】特開２００８－１０９９８５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【００１１】
しかしながら、特許文献１における普通電動役物の開放パターンを変化させる契機が、特別遊技終了後に限定されない場合を含み、その変化は、遊技者からすれば遊技を続行するべき、止め時かの判断する材料となり得、また、遊技台を選択している者等に対しては当該遊技台を選択するべきか否かの判断材料となり得るので、当該遊技者或いは遊技台を選択している者等が、視覚を通じて認識し、かつ判断できるようにする必要がある。しかしながら、例えば、図柄変動等を注視している遊技者が、視線の違う位置にある普通電動役物の開放パターンの変化の違いを認識させるのは困難であり、遊技を続行するべき、止め時かの判断しにくい場合がある。或いは、遊技者が不在で、遊技が停滞している場合には、普通電動役物の動作状態を認識することができない場合がある。
【００１２】
このため、普通電動役物の開放パターンの選択技術を用いる場合、遊技仕様によっては

、遊技者が安心して遊技を進行することができない場合が発生し得ることになる。
【００１３】
本発明は上記事実を考慮し、遊技盤上に設置される電動役物の開放パターンの選択技術を如何なる遊技仕様の下で適用したとしても、当該電動役物の開放パターンの変化を認識し易くすることができる遊技機を得ることが目的である。
【課題を解決するための手段】
【００１４】
本発明は、遊技領域に向けて発射された遊技球の数と遊技領域を有する遊技盤の遊技盤面に設けられた複数種類の入賞口の何れかへの遊技球の入賞に基づき払い出された遊技球の数との割合で決定するベース値を設定するベース値設定手段と、入賞口の何れかに設けられ、当該入賞口への遊技球の入賞の難易度である入賞率を変更可能な電動役物装置と、特定領域を通過することで実行される普通図柄抽選結果が当選の場合に、電動役物装置の動作を制御して入賞率を変更する動作制御手段と、電動役物の動作として、互いに入賞率が異なる複数の動作パターンの中から、ベース値設定手段で設定されたベース値に対応する動作パターン、或いは当該ベース値に近似する結果を得る動作パターンを選択する選択手段と、ベース値設定手段で設定されたベース値を少なくとも遊技者に報知する報知手段と、を有している。
【００１５】
本発明によれば、ベース値設定手段では、遊技領域に向けて発射された遊技球の数と、遊技領域を有する遊技盤の遊技盤面に設けられた複数種類の入賞口の何れかへの遊技球の入賞に基づき払い出された遊技球の数との割合で決定するベース値を設定する。
【００１６】
選択手段では、電動役物の動作として、互いに入賞率が異なる複数の動作パターンの中から、ベース値設定手段で設定されたベース値に対応する動作パターンを選択する。
【００１７】
一方、動作制御手段では、特定領域を通過することで実行される普通図柄抽選結果が当選の場合に、電動役物装置の動作を制御して入賞率を変更する。この変更時の動作パターンを、選択した動作パターンで実行することで、設定されたベース値、或いは当該ベース値の近似値にすることができる。
【００１８】
ここで、本発明は、ベース値設定手段で設定されたベース値を少なくとも遊技者に報知している。報知手段としては、遊技盤上のＬＣＤ表示部や発光素子の他、遊技機の枠に設けられたスピーカや表示素子等の演出手段をそれぞれ単独で、又は組み合わせて用いることができる。この報知によって、遊技者は、現在のベース値を、電動役物の動作パターンを確認するまでもなく、認識することができる。
【００１９】
このベース値の認識は、遊技者が遊技を進行している場合、当該遊技を継続するべきか、止め時かの判断材料の１つとして十分な情報であり、有用に利用することができる。
【００２０】
本発明において、ベース値設定手段が、遊技中における予め定めた契機により実行される動作パターン選択抽選の抽選結果に基づいて、ベース値を設定することを特徴としている。
【００２１】
遊技中における予め定めた契機に動作パターン選択抽選を実行し、この動作パターン選択抽選の抽選結果に基づいてベース値を設定することで、遊技の進行に応じて変化に富んだ遊技仕様とすることができる。
【００２２】
また、本発明において、入賞口の一種に属し、遊技球が入賞することで特別図柄抽選が実行される始動入賞口を備え、ベース値設定手段が、始動入賞口への遊技球の入賞に基づく特別図柄抽選の結果に依存して、ベース値を設定することを特徴としている。

【００２３】
始動入賞口への遊技球の入賞に基づく特別図柄抽選の結果に依存して、ベース値を設定することで、遊技の進行に応じて変化に富んだ遊技仕様とすることができる。
【００２４】
さらに、本発明において、電動役物装置が、入賞口を開閉する機能を持ち、動作制御手段がベース値設定手段で設定されたベース値に基づき、選択手段で選択された動作パターンで電動役物装置を動作させることにより、電動役物装置の開放時間を変更することを特徴としている。
【００２５】
ベース値は、電動役物の開放時間の調整によって容易に変更することができる。
【００２６】
また、本発明において、電動役物装置の複数の動作パターンが、ベース値設定手段で設定されるベース値と相関関係をもって予め記憶されている記憶手段を有することを特徴としている。
【００２７】
例えば、電動役物装置の複数の動作パターン種情報－ベース値情報テーブルを記憶手段に記憶しておく、或いは、ベース値情報を入力すると、動作パターン（電動役物の開放時間情報等）が演算結果として選択される演算式を予め記憶手段に記憶しておくことで、ベース値の設定（変更を含む）を容易に行うことができる。
【発明の効果】
【００２８】
以上説明した如く本発明では、遊技盤上に設置される電動役物の開放パターンの選択技術を如何なる遊技仕様の下で適用したとしても、当該電動役物の開放パターンの変化を認識し易くすることができるという優れた効果を有する。
【図面の簡単な説明】
【００２９】
【図１】本実施の形態に係るパチンコ機の正面図である。
【図２】本実施の形態に係る遊技盤の正面図である。
【図３】本実施の形態に係る制御系のハード構成を示すブロック図である。
【図４】本実施の形態に係り、目標とする各ベース値での複数種類の入賞口毎の入賞個数の遷移図である。
【図５】本実施の形態に係るベース値－動作パターンテーブル特性図である。
【図６】本実施の形態に係り、主制御部におけるベース値設定制御のための制御を機能別に示したブロック図である。
【図７】ＬＣＤ表示部１０６におけるベース値表示の例を示す正面図である。
【図８】本実施の形態に係り、演出制御部において、主としてＬＣＤ表示部１０６へベース値を表示する画像表示制御の機能ブロック図である。
【図９】本実施の形態に係る主制御部における、特図、普図抽選処理制御ルーチンを示すフローチャートである。
【図１０】本実施の形態に係る演出制御部における、ベース値報知制御ルーチンを示すフローチャートである。
【図１１】本実施の形態に係るベース値－点灯パターン・テンポ（ＢＰＭ）テーブルの概念図である。
【図１２】変形例に係るパチンコ機の正面図である。
【発明を実施するための形態】
【００３０】
（パチンコ機の構成）
図１に示されるように、パチンコ機１０の前面下部には、化粧パネルとなる下飾り１２が取り付けられている。
【００３１】

また、パチンコ機１０の下飾り１２の上部には、互いに平行、かつ奥行き方向に所定の間隔をおいて配置された一対のガラス板１４を装着したガラス枠１６が配置されており、ガラス枠１６は左側端部が軸支されて開閉可能に取り付けられている。このガラス枠１６の奥側には、着脱交換可能な遊技盤１８がセットされており、遊技盤１８は、ガラス枠１６で閉塞された状態でガラス板１４に対向するようになっている。

【００３２】

ガラス枠１６の下部には、一体皿２４が配置されている。一体皿２４の図１の右端部には、鍵穴２７が設けられ、この鍵穴２７にキーを差し込み、左右の内、一方に回すとガラス枠１６が開放し、他方に回すと一体皿２４が開放する。

【００３３】

一体皿２４には、上皿部２８と、下皿部３０とが設けられている。上皿部２８を形成する周縁壁部３２には、上皿球抜きレバー３４が設けられ、この上皿球抜きレバー３４を操作することで、上皿部２８に貯留された遊技球を下皿部３０へ送り出すことができるようになっている。また、下皿部３０には、下皿球抜きボタン３６が設けられ、この下皿球抜きボタン３６を操作することで、下皿部３０に貯留された遊技球ＰＢを外部（例えば、所謂「ドル箱」）へ排出することができるようになっている。

【００３４】

上皿部２８の周縁壁３２における図１の右端部には、球貸ボタン４２と、返却ボタン４４が設けられている。

【００３５】

また、一体皿２４の右側下部には打球の発射力（飛距離）を調整するためのグリップユニット（発射ハンドル）２６が取り付けられ、左側下部には、灰皿４６が取り付けられている。

【００３６】

一体皿２４における下皿部３０の図１の右側には受け皿スピーカ６０Ｕが配置されている。

【００３７】

ここで、一体皿２４における上皿部２８の周縁壁３２には、遊技者が操作可能な操作ボタン５０が設けられている。この操作ボタン５０は、遊技中において、操作有効期間中に操作することで、演出画像に対して介入することができるようになっており、それぞれの遊技仕様によって設定される。

【００３８】

ガラス枠１６におけるガラス板１４の周囲には、遊技の進行に応じて点灯、消灯、及び点滅するアーチ状の照明による視覚的効果や、音声等のスピーカによる聴覚的効果等の演出効果を生み出す上部演出部５２が配置されている。この上部演出部５２の下端部は、一体皿２４の周囲に略Ｕ字型に配置された下部演出部５４の上端部と連結するように配置されている。

【００３９】

この結果、上部演出部５２と下部演出部５４とで、遊技盤１８の周囲を取り囲むように、（遊技機枠の）演出部５６が形成されている。

【００４０】

この演出部５６は、上演出部５２及び下演出部５４共に、照明部材（ＬＥＤ等の発光素子１３７（図４参照））が取り付けられた基板（図示省略）と、この基板を覆うように、所定の意匠で形成されたレンズカバー５８が取り付けられている。

【００４１】

レンズカバー５８は、前記照明部材が点灯する領域を区画するよう凹凸状にカットされており、区画された領域（以下、必要に応じて「レンズ部５８」という）毎に照明部材の点灯制御がなされる。なお、照明部材は基本的にＲ（赤色）、Ｇ（緑色）、Ｂ（青色）の３色に点灯するＬＥＤが１組となっており、それぞれの点灯時の光量比により、様々な配色の点灯が可能となっている。また、ガラス枠の上部角部には、それぞれ三連表示部６２

が設けられ、前記演出部５６と共に遊技状態の報知（エラー報知等を含む）に適用される。

【００４２】

また、前記上部演出部５２における、ガラス枠１６の上部円弧の約１／３に相当する領域の中央及び両端には、ガラス枠スピーカ６０Ｃ、６０Ｌ、６０Ｒが内蔵され、照明と同時に、音声を出力する。

【００４３】

なお、以下では、前述した受け皿スピーカ６０Ｕと、このガラス枠スピーカ６０Ｃ、６０Ｌ、６０Ｒを総称して、「スピーカ６０」という。

【００４４】

なお、詳細は後述するが、上記演出部５６（三連表示部６２を含む）による視覚を通じた視覚報知手段と、スピーカ６０による聴覚を通じた聴覚報知手段とを用いて、予め定めた特定遊技状態において、遊技の進行に応じた変化を識別して報知する場合がある。

【００４５】

（遊技盤の構成）

図２に示される遊技盤１８は、基板となるベニヤ板に樹脂製シート状のセルが貼着されてそのセルの表面が盤面となっており、盤面の外周端部付近に、円弧状の外レール１０２及び内レール１０４が取り付けられている。

【００４６】

前記外レール１０２及び内レール１０４との間は、一定の間隔を持って球案内流路１９７が形成されている。球案内流路１９７は、発射装置１６５（図３参照）から発射された遊技球ＰＢを遊技盤１８の円形状の領域(遊技領域）へ案内する役目を有している。なお、この球案内流路１９７の終端には、球逆流防止弁１９９が取り付けられている。球逆流防止弁１９９は、その基部が内レール１０４の先端部に取り付けられ、外レール１０２方向に延長されている。

【００４７】

前記遊技盤１８における、外レール１０２（並びに一部が内レール１０４）によって囲まれた円形状の領域は、発射装置１６５（図３参照）から発射されて、前記球案内流路１９７を介して打ち込まれた遊技球ＰＢが自重落下により移動可能とされ、この領域が遊技を行う遊技領域とされている。

【００４８】

遊技盤１８の遊技領域には、遊技釘及び風車２１が点在して打ち込まれている。また、遊技領域におけるほぼ中央には、センター役物１０５が配置されている。センター役物１０５は、各種演出等の映像を表示する液晶表示部（ＬＣＤ表示部）１０６を備えている。

【００４９】

ＬＣＤ表示部１０６では、例えば、３列の図柄列が独立して変動し、最終的に３列の図柄列が同一図柄で停止した場合に特別図柄抽選の当選を報知するといった、図柄変動パターン演出が実行される。なお、３列の内、先に２列が同一図柄で停止（仮停止）して、残りの１列が変動中の場合を、「リーチ」という。

【００５０】

センター役物１０５の下辺部は、ステージ１０５Ｓが形成されている。ステージ１０５Ｓには、釘等で跳ね返えることで受け入れた遊技球ＰＢ、或いは図示しないワープ路に案内されて受け入れた遊技球ＰＢが送り込まれるようになっている。

【００５１】

ステージ１０５Ｓは、傾斜面や突起部等が形成され、前記遊技球ＰＢの移動が当該傾斜面や突起部等により不規則に変化し、最終的に下辺手前から遊技盤１８へ戻されるようになっている。

【００５２】

図２に示される如く、センター役物１０５の図２に向かって左側には、普通図柄抽選の

始動機能を持つ通過ゲート１１８が配置されている。
【００５３】
また、センター役物１０５の下部には、特別図柄始動入賞口（Ａ）１３０と特別図柄始動入賞口（Ｂ）１３４とが縦列に配置されている。
【００５４】
特別図柄始動入賞口（Ａ）１３０が常時入賞可能に上部が開口しており、一方、特別図柄始動入賞口（Ｂ）１３４の上部開口は、特別図柄始動入賞口（Ａ）１３０が閉塞している。
【００５５】
この特別図柄始動入賞口（Ｂ）１３４には、電動チューリップ１３６が取り付けられている。電動チューリップ１３６は、遊技盤１８の裏面側に配設された電チューソレノイド１３８（図３参照）の通電・非通電によって開閉する構成となっている。
【００５６】
ここで、電動チューリップ１３６が開放状態になると、特別図柄始動入賞口（Ｂ）の入賞開口部へのパチンコ球ＰＢの受け入れが可能となり、パチンコ球ＰＢの入賞が可能となる。
【００５７】
さらに、図２に示される如く、前記特別図柄始動入賞口（Ｂ）１３４のさらに下部には、遊技領域の下端部付近に位置してアタッカー１１２が配置されている。
【００５８】
アタッカー１１２には、開閉扉１１６が設けられている。この開閉扉１１６が、アタッカーソレノイド１４８（図３参照）の通電・非通電によって開放又は閉塞する。すなわち、開閉扉１１６の開放時には、開閉扉１１６上に落下した遊技球ＰＢが開閉扉１１６に案内されてアタッカー１１２へ入賞する。
【００５９】
また、遊技領域の最下位置には、外れ球を遊技盤１８の裏側へ排出するアウト口１２４が設けられている。
【００６０】
さらに、センター役物１０５よりも下、かつ特別図柄始動入賞口（Ａ）１３０と特別図柄始動入賞口（Ｂ）１３４の左右には、複数の一般入賞口１２０（本実施の形態では、図２に向かって左側に２個の一般入賞口１２０Ａ、１２０Ｃ、右側に１個の一般入賞口１２０Ｃとする。）が設けられている。なお、一般入賞口１２０は、３個に限られるものではなく、例えば、入賞率等の設計上の演算によってその数を決めればよい。
【００６１】
また、この遊技領域に設けられたセンター役物１０５や盤面周縁には、遊技の進行に応じて点灯、消灯、及び点滅し照明による演出効果を生み出す照明演出用の発光素子１３７（図３参照）が多数設けられている。
【００６２】
ここで、特別図柄始動入賞口（Ａ）１３０又は特別図柄始動入賞口（Ｂ）１３４に遊技球ＰＢが入賞すると、特別図柄抽選が実行され、この特別図柄抽選に当選すると、前記アタッカー１１２の開閉扉１１６が所定のパターンで開閉動作し、これを所定回数（所定ラウンド）繰り返すようになっている（「特別遊技状態」又は「大役処理」等と言う場合がある）。
【００６３】
なお、前記特別図柄抽選の当選／落選は、主としてＬＣＤ表示部１０６の図柄変動表示演出において報知され、この図柄変動パターン演出中、或いは、前記大役処理中の場合は、抽選結果を保留し、順次報知していくようになっている。また、図柄変動表示演出と共に、動物などが擬人化されたキャラクタが表示され、抽選で当選した旨を暗示させることにより、遊技者に期待感を持たせるといった、視覚的な演出をすることがあり、その場合は効果音によって聴覚からも遊技者の興趣を増大させる。

【００６４】
なお、本実施の形態では、１個の特別図柄始動入賞口に対して最大４個（本実施の形態では、特別図柄始動入賞口（Ａ）１３０及び特別図柄始動入賞口（Ｂ）１３４の２個の特別図柄始動入賞口なので、８個となる。）の保留が可能となっている。なお、この保留球数に限定されるものではない。
【００６５】
保留球数は、センター役物１０５における、図２に向かって右下に配置され、主として特図表示部を備えた遊技進行ガイドランプユニット１０９の一部である保留ランプによって報知される他、ＬＣＤ表示部１０６の一部を用いて、遊技者に見易く表示するようになっている。
（制御系の構成）
次に、図３を用いてパチンコ機１０の制御系について説明する。
【００６６】
図３に示されるように、本実施形態に係るパチンコ機１０の制御系は、主制御部１５０を中心として構成されており、この主制御部１５０には、演出制御部１５２と払出制御部１５４とが接続されている。主制御部１５０には、遊技に関する基本的なプログラムが記憶されており、この主制御部１５０からの命令信号に基づいて、各部の動作が制御されるようになっている。
【００６７】
主制御部１５０からは盤用外部端子１９０を介してホールコンピュータ（図示省略）へ遊技の進行状態を示す情報（始動入賞信号や大当たり信号、図柄確定回数信号）が送信される。
【００６８】
主制御部１５０には、入力系として、通過ゲート１１８を通過する遊技球ＰＢを検出する通過ゲートセンサ１１８Ｓ、特別図柄始動入賞口（Ａ）１３０への入賞球を検出する特図Ａ始動口センサ１３０Ｓ、特別図柄始動入賞口（Ｂ）１３４への入賞球を検出する特図Ｂ始動口センサ１３４Ｓ、特別遊技状態の際に開放するアタッカー１１２への入賞球を検出するアタッカーセンサ１１２Ｓ、一般入賞口１２０Ａ、１２０Ｂ、１２０Ｃへの入賞球を検出する一般入賞センサ１２０ＡＳ、１２０ＢＳ、１２０ＣＳが接続されている。
【００６９】
また、主制御部１５０には、出力系として、遊技情報をランプの点灯状態で報知するガイドランプユニット１０９、電動チューリップ１３６を開閉する電チューソレノイド１３８、アタッカー１１２の開閉扉１１６を開閉するためのアタッカーソレノイド１４８が接続されている。
【００７０】
演出制御部１５２には、入力系として、操作ボタン５０が接続されている。また、演出制御部１５２には、出力系として、パチンコ機１０の各種遊技部品に設けられた照明演出用の発光素子１３７、スピーカ６０が接続されている。なお、発光素子１３７は、図１に示すレンズカバー５８に覆われており、遊技機１０の正面から直接は見えず、発光した光のみがレンズカバー５８を通過して視野に入ることになる。
【００７１】
さらに、演出制御部１５２には、図柄制御部１５６を介してＬＣＤ表示部１０６が接続されている。
【００７２】
払出制御部１５４には、払出装置１６０及び発射制御部１６４が接続され、発射制御部１６４には発射装置１６５が接続されている。この払出制御部１５４は、パチンコ機１０内に設けられた払出装置１６０を作動させて、賞球又は貸し球の払い出し及び停止動作と払出数を制御する。また、発射制御部１６４は、遊技者によるグリップユニット２６（図１参照）の操作により発射装置１６５を作動させて、遊技球ＰＢの発射開始、及び、グリップユニット２６の操作量に応じた発射力を制御する。

【００７３】
さらに、払出制御部１５４では、枠用外部端子１９１を介して払出情報をホールに設置されたホールコンピュータ（図示省略）へ送信するようになっている。
【００７４】
ここで、前記演出制御部１５２では、通常遊技中において、ＬＣＤ表示部１０６を制御して、帯状に所定ピッチで図柄が配置された３列の図柄列と、その大当たり画像データ記憶部画像を表示し、特別図柄始動入賞口（Ａ）１３０又は特別図柄始動入賞口（Ｂ）１３４に遊技球ＰＢが入賞したことにより実行される特別図柄抽選の結果を、前記３列の図柄列を独立して変動し、最終的に停止したときの３列の図柄列の種類によって報知している。前述の如く、３列の図柄列の停止図柄が全て同一図柄で停止した場合に特別図柄抽選は「当選」となり、特別遊技状態（大当たり処理）へ移行することになる。
【００７５】
前記演出制御部１５２では、特別遊技中において、ＬＣＤ表示部１０６を制御して、一般的に、予め定めた当選を祝福し、遊技を盛り上げることを目的とした大当たり用画像が表示されるようになっている。大当たり用画像は、遊技機１０のテーマに即して複数種類の画像が準備されており、自動的或いは遊技者の操作ボタン５０による指定操作を絡めて特定され、実行されるようになっている。
【００７６】
（ベース値変更制御）
ここで、本実施の形態では、大当り処理後の通常遊技において、特図抽選の確率を通常確率よりも高くした状態（確変状態）、並びに、普図抽選に基づく電動チューリップ１３６の開放時間を延長した状態（時短状態）での通常遊技を行う場合がある。この場合、次の特図抽選の当選まで継続されることが多い。
【００７７】
一方、通常確率ではあるが時短状態を付与した通常遊技を行う場合がある。この場合、時短状態の通常遊技には回数制限がある。
【００７８】
以下、通常遊技に付与される、前記確変状態及び／又は時短状態をその組み合せに関わらず、「特典」と言う。
【００７９】
このように、大当り処理後の通常遊技においては、特典が付与されるため、遊技者はその特典により遊技を継続するか、止め時かを判断する。
【００８０】
ところが、前記特典が付与されていない通常遊技中（確変状態の通常遊技、大役処理の終了後の時短が付与された通常遊技を除く通常遊技中であり、以下、「一般通常遊技」という）では、遊技の仕様に大きな変化がなく、単長な遊技が継続されることになる。
【００８１】
この単調な一般通常遊技を是正するべく、ＬＣＤ表示部１０６による演出画像や、機械的役物装置の動作によって、遊技者の興趣を向上させている。
【００８２】
一方、本実施の形態では、前記一般通常遊技中（特典が付与された通常遊技中を含んでも良い）に、遊技機１０に設定されるベース値を、所定の契機をもって変更するようにした。ベース値は、遊技球ＰＢにおける遊技盤１８面に到達する有効発射球数と、遊技盤１８面に設けられた複数種類の入賞口（主として、特別図柄始動入賞口（Ａ）１３０、特別図柄始動入賞口（Ｂ）１３４、一般入賞口１２０Ａ～１２０Ｃ）への入賞による賞球払出数との割合で決定する。例えば、ベース値２０であれば、１００個の遊技球ＰＢを発射し、２０個の賞球払出があったことを意味する。
【００８３】
本実施の形態では、このベース値を、特図抽選の乱数を併用して、特図抽選の当選乱数値を除く、乱数の何れかに対して、ベース値を設定しておき、特図抽選の外れ乱数であり

、かつベース値設定乱数を取得したとき、ベース値を変更（更新登録）するように指示する。

【００８４】

また、ベース値の変更は、電動チューリップ１３６の開放時間によって調整している。図４は、目標とする各ベース値での複数種類の入賞口（主として、特別図柄始動入賞口（Ａ）１３０、特別図柄始動入賞口（Ｂ）１３４、一般入賞口１２０Ａ～１２０Ｃ）毎の入賞個数の遷移を示している。

【００８５】

この図４のそれぞれのベース値毎には、電動チューリップ１３６の動作パターンＡ～動作パターンＥが設定されている（図５参照）。

【００８６】

図５に示される如く、動作パターンの違いは、電動チューリップ１３６の開放時間であり、動作パターンＡにおける電動チューリップ１３６が最も開放時間が短く、ベース値２０に対応する。動作パターンＥにおける電動チューリップ１３６が最も開放時間が長く、ベース値１００に対応する。動作パターンＢ、Ｃ、Ｄは、前記動作パターンＡと動作パターンＥの中間のベース値に設定されており、それぞれ動作パターンＢはベース値４０、動作パターンＣはベース値６０、動作パターンＤはベース値８０である。

【００８７】

図６は、主制御部１５０におけるベース値設定制御のための制御を機能別に示したブロック図である。このブロック図は、主制御部１５０のハード構成を限定するものではなく、機能別に分類したものであり、例えば、ハード構成としては、１又は複数のＩＣチップ（ＣＰＵ、ＲＡＭ、ＲＯＭ等）であり、機能ブロック図で示す一部又は全部の処理をソフトプログラムで実行させることを含む。

【００８８】

特図Ａ始動口センサ１３０Ｓ、特図Ｂ始動口センサ１３４Ｓは、それぞれ入賞判定部２００に接続されている。入賞判定部２００には、後述する遊技状態制御部２０２からの遊技情報が入力されており、この遊技情報に基づいて、特図Ａ始動口センサ１３０Ｓ、特図Ｂ始動口センサ１３４Ｓからの信号の入賞判定を実行する。

【００８９】

入賞判定部２００は乱数取得部２０４に接続されており、特図Ａ始動口センサ１３０Ｓ、特図Ｂ始動口センサ１３４Ｓからの入賞検出信号が、抽選に有効である入賞と判定された場合は、この乱数取得部２０４に対して、有効入賞信号を出力する。なお、図示は省略したが、特図Ａ始動口センサ１３０Ｓ、特図Ｂ始動口センサ１３４Ｓに入賞すれば、抽選有効／無効に関わらず、所定数（例えば、３個）の賞球払出は実行される。

【００９０】

乱数取得部２０４には、特図抽選用乱数カウンタ２０６が接続され、前記有効入賞信号の入力に基づいて、乱数を取得し、特図抽選部２０８及びベース値選択抽選部２１０へ送出される。

【００９１】

特図抽選部２０８及びベース値選択抽選部２１０では、それぞれ前記取得した乱数に基づいて抽選が実行される。

【００９２】

ここで、特図抽選部２０８からベース値選択抽選部２１０へは、特図抽選の結果が落選のとき、落選信号が送出されるようになっており、ベース値選択抽選部２１０は、乱数取得後、この落選信号の入力を契機としてベース値選択抽選が実行されるようになっている。

【００９３】

特図抽選部２０８は遊技状態制御部２０２に接続されている。遊技状態制御部２０２では、遊技仕様プログラムに基づいて、遊技の進行を制御しており、前記特図抽選部２０８から入力される抽選結果情報により、遊技の状態を変更する。すなわち、特図抽選に当選

した場合には、大役処理が実行されることになる。

【００９４】

遊技状態制御部２０２には、演出コマンド生成部２１２が接続されている。演出コマン生成部２１２では、演出制御部１５２（図３参照）へ送出するコマントを生成しており、例えば、特図抽選の結果を、特図と対となる演出図柄で報知するための当選／落選情報、図柄変動演出時間情報等をコマンドとして生成し、コマンド出力部２１４へ送出する。コマンド出力部２１４では、演出コマント生成部２１２からのコマンドを演出制御部１５２へ送出する。

【００９５】

また、遊技状態制御部２０２には、駆動系制御部２１６を介してアタッカソレノイド１４８が接続されており、大役処理中は、アタッカー１１２の開閉を制御する。

【００９６】

前記ベース値選択抽選部２１０において、乱数の取得後、特図抽選部２０８から落選信号が入力されると、ベース値選択抽選が実行されるようになっている。

【００９７】

ベース値選択抽選部２１０は、ベース値表示コマンド生成部２１８及び動作パターン読出部２２０に接続されている。

【００９８】

ベース値表示コマンド生成部２１８では、ベース値選択抽選部２１０から、当該ベース値選択抽選部２１０によって選択されたベース値情報が入力されると、ベース値表示コマンドが生成され、コマンド出力部２１４を介して、演出制御部１５２へ送出される。

【００９９】

一方、動作パターン読出部２２０には、ベース値－動作パターンテーブルメモリ２２２が接続されている。ベース値－動作パターンテーブルメモリ２２２には、図５に示すようなベース値－動作パターンテーブルが記憶されている。

【０１００】

動作パターン読出部２２０では、前記ベース値選択抽選部２１０から選択抽選されたベース値情報が入力されると、ベース値－動作パターンテーブル（図５参照）から、当該ベース値（本実施の形態では、ベース値２０、４０、６０、８０、１００）に対応する動作パターン（本実施の形態では、動作パターンＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ）を選択し、動作パターン設定部２２４へ送出する。

【０１０１】

動作パターン設定部２２４は、電チューソレノイド１３８の駆動を制御する電動チューリップ駆動制御部２２６に接続されており、この電動チューリップ駆動制御部２２６へ、設定された動作パターン情報を送出する。

【０１０２】

この電動チューリップ駆動制御部２２６による電チューソレノイド１３８の駆動制御は、普図抽選部２２８の抽選の結果に依存する。

【０１０３】

普通図柄抽選は、通過ゲート１１８に遊技球ＰＢが通過することを契機として実行される。すなわち、通過ゲートセンサ１１８Ｓは、入賞判定部２３０に接続されている。入賞判定部２３０には、遊技状態制御部２０２からの遊技情報が入力されており、この遊技情報に基づいて、通過ゲートセンサ１１８Ｓからの信号の入賞判定を実行する。

【０１０４】

入賞判定部２３０は乱数取得部２３２に接続されており、通過ゲートセンサ１３８Ｓからの通過検出信号が、抽選に有効である入賞と判定された場合は、この乱数取得部２３２に対して、有効入賞信号を出力する。

【０１０５】

乱数取得部２３２には、普図抽選用乱数カウンタ２３４が接続され、前記有効入賞信号の入力に基づいて、乱数を取得し、前記普図抽選部２２８へ送出される。普図抽選部２２

８では、前記取得した乱数に基づいて抽選が実行される。この抽選において、当選した場合に、前記電動チューリップ駆動制御部２２６に対して、１単位の電チューソレノイド１３８の動作を指示する。なお、１単位とは、電動チューリップ１３８の動作パターンとして、例えば、所定の開放時間を１回の開放で行う場合や、複数回の開閉動作で行う場合等を全て含み、総開放時間によって所定の開放時間が得られる動作の単位である。

【０１０６】

ここで、電動チューリップ制御部２２６では、１単位の動作指示を受けると、前記動作パターン設定部２２４で設定される動作パターン（開放時間）を前記所定の開放時間として、１単位の動作の実行を制御する。

【０１０７】

（第１の報知制御（ベース値案内表示「ＬＣＤ表示部適用」））

ところで、遊技者は、電動チューリップ１３８の動作パターンを目視すれば、現在のベース値を認識することは可能である。しかし、ＬＣＤ表示部１０６での演出画像や、役物の動作に気をとられている状態で、視線の異なる電動チューリップ１３８の動作パターンを見極めるのは困難であり、現実的には、ベースの判定が難しい。

【０１０８】

そこで、本実施の形態では、この一般通常遊技中に登録されているベース値を報知するようにした。具体的には、ＬＣＤ表示部１０６の一部にベース値を文字で表示（例えば、ベース値２０であり、「現在のベース値は２０です」等）している。

【０１０９】

なお、以下（図７参照）では、報知する対象をＬＣＤ表示部１０６、表示を文字として説明するが、報知する対象や表示形態は、これに限定されるものではなく、ベース値を報知する特別や役物等を設置してもよい。また、表示形態は文字に限らず、レベルメータ等の指標表示でもよいし、色別にしてもよい。さらには、聴覚、嗅覚、触覚等の視覚以外の五感を適用、或いは併用してもよい。

【０１１０】

図７には、ＬＣＤ表示部１０６におけるベース値表示の例が示されている。

【０１１１】

一般通常遊技中のＬＣＤ表示部１０６には、特別図柄抽選の結果を報知するために、特別図柄と対となる演出図柄の変動表示、並びに、この演出図柄の変動表示の背景画像（静止画、動画）が表示されるようになっている。なお、保留球数表示等、他の情報を表示する場合もある。

【０１１２】

このＬＣＤ表示部１０６の表示画面内の上端には、ベース値表示領域１０６Ａが設けられており、現在のベース値（図４に示す設定された目標値）が文字表示されるようになっている。

【０１１３】

なお、本実施の形態では、常時表示するようにしているが、定期的或いは不定期に表示するようにしてもよいし、表示するか否かを遊技者に委ね、操作ボタン５０（図１、図3参照）の操作によって表示又は非表示させるようにしてもよい。さらには、抽選（特図抽選、普図抽選、或いは別抽選）に基づいて表示するか否かを判定してもよい。

【０１１４】

（第２の報知制御（ベース値案内表示「演出部、スピーカ適用」））

本実施の形態では、前記一般通常遊技中に登録されているベース値を報知するようにした。具体的には、遊技機枠に設けられている演出部５６（図２参照）の点灯パターンと、スピーカ６０から出力される楽曲等のテンポをベース値に応じて変化させるようにしている。

【０１１５】

まず、演出部５６では、複数の発光素子１３７に対して、ベース値に基づく点灯パターン（点滅を含む）を設定しておく。この場合、発光素子１３７はＲＧＢの各色のＬＥＤ素

子が組み合わされているため、点灯パターンの中には、色の変化も含むことになる。
【０１１６】
例えば、色、光量、点滅の有無等を組み合わせて、予めベース値に基づいて設定しておき（図１１参照）、ベース値２０の場合は青色で点滅させるといった視覚的な変化でベース値を報知する。
【０１１７】
また、スピーカ６０から出力される楽曲において、ベース値に基づくテンポ（例えば、ＢＰＭ「ビット・パー・ミニッツ」）を設定しておく（図１１参照）。例えば、ベース値の場合は１００ＢＰＭ、ベース値４０の場合は１１０ＢＰＭといった聴覚的な変化でベース値を報知する。なお、ＢＰＭ値は数値が大きいほどテンポが速くなり、例えば、前記演出部５６の点滅周期に同期させるようにしてもよい。
【０１１８】
（報知制御）
図８は、演出制御部１５２において、主として現在遊技している遊技者を対象としてＬＣＤ表示部１０６へベース値を表示する第１の報知（表示）制御、並びに、主として遊技機１０の周辺で遊技台を選択している遊技者を対象として演出部１５６及びスピーカ６０を用いてベース値を表示する第２の報知制御のそれぞれを実行するための機能ブロック図が示されている。このブロック図は、演出制御部１５０のハード構成を限定するものではなく、機能別に分類したものであり、例えば、ハード構成としては、１又は複数のＩＣチップ（ＣＰＵ、ＲＡＭ、ＲＯＭ等）であり、機能ブロック図で示す一部又は全部の処理をソフトプログラムで実行させることを含む。
【０１１９】
演出制御部１５２には、コマンド解析部２５０が設けられており、前記主制御部１５０のコマンド出力部２１４（図６参照）で出力されたコマンドを受信するようになっている。
【０１２０】
コマンド解析部２５０では、受信したコマンドを解析し、特図抽選結果報知に関するコマンドの場合は、図柄変動演出実行部２５２へ送出され、指定された演出時間に基づいて、ＬＣＤ表示部１０６を用いて特図抽選の結果（当選／落選）を図柄変動演出を交えて報知するための画像情報（背景画像を含む）が生成され、表示画像合成部２５４へ送出される。
【０１２１】
また、コマンド解析部２５０で解析したコマンドが、ベース値表示コマンドの場合は、ベース値表示実行部２５６に送出される。ベース値表示実行部２５６には、文字情報記憶部２５８が接続されており、設定されたベース値に対応する文字情報を読み出し、表示画像合成部２５４へ送出される。
【０１２２】
表示画像合成部２５４では、各所から入力される画像を合成し、ＬＣＤ表示制御部２６０を介して、ＬＣＤ表示部１０６へ合成画像を表示する。なお、本実施の形態では、ＬＣＤ表示部１０６の画面の上端部に、ベース値表示領域１０６Ａ（図７参照）が設けられ、このベース値表示領域１０６Ａに現在のベース値（図４に示す設定された目標値）が文字表示されるようになっている。
【０１２３】
また、コマンド解析部２５０で解析したコマンドが、ベース値表示コマンドの場合、前記ベース値表示実行部２５６に加え、発光素子点灯パターン設定部２６２及びスピーカ出力テンポ（ＢＰＭ）設定部２６４に送出されるようになっている。
【０１２４】
発光素子点灯パターン設定部２６２及びスピーカ出力テンポ（ＢＰＭ）設定部２６４には、それぞれ、ベース値－点灯パターン・テンポ（ＢＰＭ）テーブル記憶部２６６が接続されている。

【０１２５】
このベース値－点灯パターンテーブル・テンポ（ＢＰＭ）テーブル記憶部２６６には、図１１に示すベース値－点灯パターンテーブル２６６Ｔが記憶されている。
【０１２６】
発光素子点灯パターン設定部２６２では、入力されたベース値に基づいて、前記ベース値－点灯パターンテーブル・テンポ（ＢＰＭ）テーブル記憶部２６６に記憶されたベース値－点灯パターンテーブル・テンポ（ＢＰＭ）テーブル２６６Ｔから点灯パターン情報を読み出し、演出表示制御部２６８へ送出する。演出表示制御部２６８では、発光素子点灯パターン設定部２６２から入力した点灯パターン情報に基づいて、演出部５６の各発光素子１３７の点灯（点滅を含む）を制御する。
【０１２７】
一方、スピーカ出力テンポ（ＢＰＭ）設定部２６４では、入力されたベース値に基づいて、前記ベース値－点灯パターンテーブル・テンポ（ＢＰＭ）テーブル記憶部２６６に記憶されたベース値－点灯パターンテーブル・テンポ（ＢＰＭ）テーブル２６６ＴからＢＰＭ値と音源情報を読み出し、ベース値報知音出力制御部２７０へ送出する。ベース値報知音出力制御部２７０では、スピーカ出力テンポ（ＢＰＭ）設定部２６４から入力したＢＰＭ値と音源情報に基づいて、スピーカ６０からの出力（音源を含む）を制御する。なお、図１１に示す音源番号（Ｎｏ.１～Ｎｏ.５）は、同じ音源であってもよいし、同じメロディであるが演奏楽器が異なっていてもよいし、楽曲自体が異なっていてもよい。例えば、同じ楽曲で、ベース値２０のときは最小種類の楽器（例えば、単一の楽器）で演奏され、ベース値が上がるにつれて楽器を増やしたり、ベース値が下がるにつれて楽器を減らすといった変化を音源で実現することができる。
【０１２８】
以下に本実施の形態の作用を説明する。
【０１２９】
パチンコ機１０による遊技では、遊技者がグリップユニット２６を操作すると、一球ずつ発射装置１６５によって上方へ発射される。発射された遊技球ＰＢは、外レール１０２に沿って遊技盤１８の遊技領域１９に打ち込まれ、遊技釘や風車に当たり方向を変えながら遊技領域１９内を落下する。そして、入賞せずに遊技領域１９の下端部に至った遊技球ＰＢはアウト口４０からパチンコ機１０内に回収される。
【０１３０】
また、遊技球ＰＢが遊技領域１９内に設けた特別図柄始動入賞口（Ａ）１３０又は特別図柄始動入賞口（Ｂ）１３４に入賞したり、通過ゲート１１８を通過すると、それぞれの遊技仕様に基づく処理（例えば、抽選等）が実行されると共に、ＬＣＤ表示部１０６への画像表示演出、スピーカ６０を用いた音演出等が実行される。また、図示は省略したが、普通入賞口に入賞すると、予め定めた賞球（払い出し）が実行される。
【０１３１】
（遊技仕様の概要）
まず、主制御部１５０における抽選処理を中心とした遊技制御について説明する。
【０１３２】
特別図柄始動入賞口（Ａ）１３０又は特別図柄始動入賞口（Ｂ）１３４に、遊技球ＰＢが入賞すると、有効始動入賞か否かが判断される。この有効始動入賞とは、保留球が満杯（例えば、１個の始動口に対して４個）ではなく、かつ特別図柄始動入賞口（Ａ）１３０又は特別図柄始動入賞口（Ａ）１３４へ遊技球ＰＢが入賞したことを言い、これによって抽選権利を得ることになる。なお、無効始動入賞時は、抽選の権利は与えられないが、所定数（３～５個程度）の賞球払出しがなされる場合もある。
【０１３３】
上記始動入賞が有効始動入賞であった場合には、乱数を取得し、予め記憶されている当り値を読み出し、双方を比較して、抽選が当りか外れかを判定する。
【０１３４】

なお、現在の遊技状態が大当たり処理中、或いは図柄変動パターン演出中の場合は、抽選の権利を保留にするべく、保留数を１つ加算（＋１）し、現在の遊技状態が大当たり処理中ではなく、或いは図柄変動パターン演出中でもなくなったときに、保留数を１つ減算して抽選処理が実行される。

【０１３５】

この抽選の当り／外れに基づいて、図柄変動パターン演出時間を設定し、抽選結果、図柄変動パターン時間を含むコマンドを演出制御部１５２へ送出する。

【０１３６】

演出制御部１５２では、抽選の結果を、設定された演出時間を使って報知する。

【０１３７】

この報知後、抽選の結果が当たりの場合には、特別遊技状態（大当たり処理）が実行される。通常遊技状態では常に閉止状態のアタッカー１１２を所定のラウンド数（例えば４～１６Ｒの内、特別図柄抽選の当選時に決定されるラウンド数）だけ開閉する。なお、アタッカー１１２の開放時間は最大３０秒であり、アタッカー１１２が開放中に所定数（例えば、８～１０個）の遊技球の入賞があった時点で閉止し、所定の閉止時間をおいて、次のラウンド（開放）に移行する。これにより、遊技者は短時間で多くの遊技球の賞球を受けることができる。

【０１３８】

ここで、本実施の形態では、一般通常遊技中に、遊技機１０に設定されるベース値を、所定の契機をもって変更するようにした。また、このベース値の変更と共に、当該一般通常遊技中に登録されているベース値を報知するようにした。

【０１３９】

図９は本実施の形態に係る、主制御部における、特図、普図抽選処理制御ルーチンを示すフローチャートである。

【０１４０】

ステップ３００では、ベース値初期設定を行い（例えば、標準ベーす値として「２０」を設定する）、次いでステップ３０２へ移行して特図抽選の有効始動入賞があったか否かが判断され、肯定判定されるとステップ３０４へ移行して特図抽選用乱数を取得し、次いで、ステップ３０６へ移行して特図抽選処理を実行する。特図抽選処理の中には、演出制御部１５２に対する図柄変動演出指示を含む。

【０１４１】

次のステップ３０８では、特図抽選に当選したか否かが判断される。このステップ３０８で肯定判定されると、ステップ３１０へ移行して大当り処理（すなわち、大役処理）が実行され、このルーチンは終了する。なお、この大当り処理後の通常遊技においては、確変や時短等の特典が付与され、特典が付与されていない一般通常遊技とは遊技仕様が異なる通常遊技が実行される場合ある。

【０１４２】

また、前記ステップ３０８で否定判定されると、ステップ３１２へ移行してベース値変更抽選が実行される。すなわち、本実施の形態では、特図抽選時の乱数を利用して、当該特図抽選の結果が落選の場合に、ベース値変更抽選を実行するようにしている。

【０１４３】

なお、ベース値変更抽選は、特図抽選時の乱数を利用せず、独自の乱数カウンタ等を準備してもよい。

【０１４４】

ステップ３１２でのベース値変更抽選が終了すると、ステップ３１４へ移行してベース値の変更があったか否かが判断され、否定判定された場合は、このルーチンは終了する。

【０１４５】

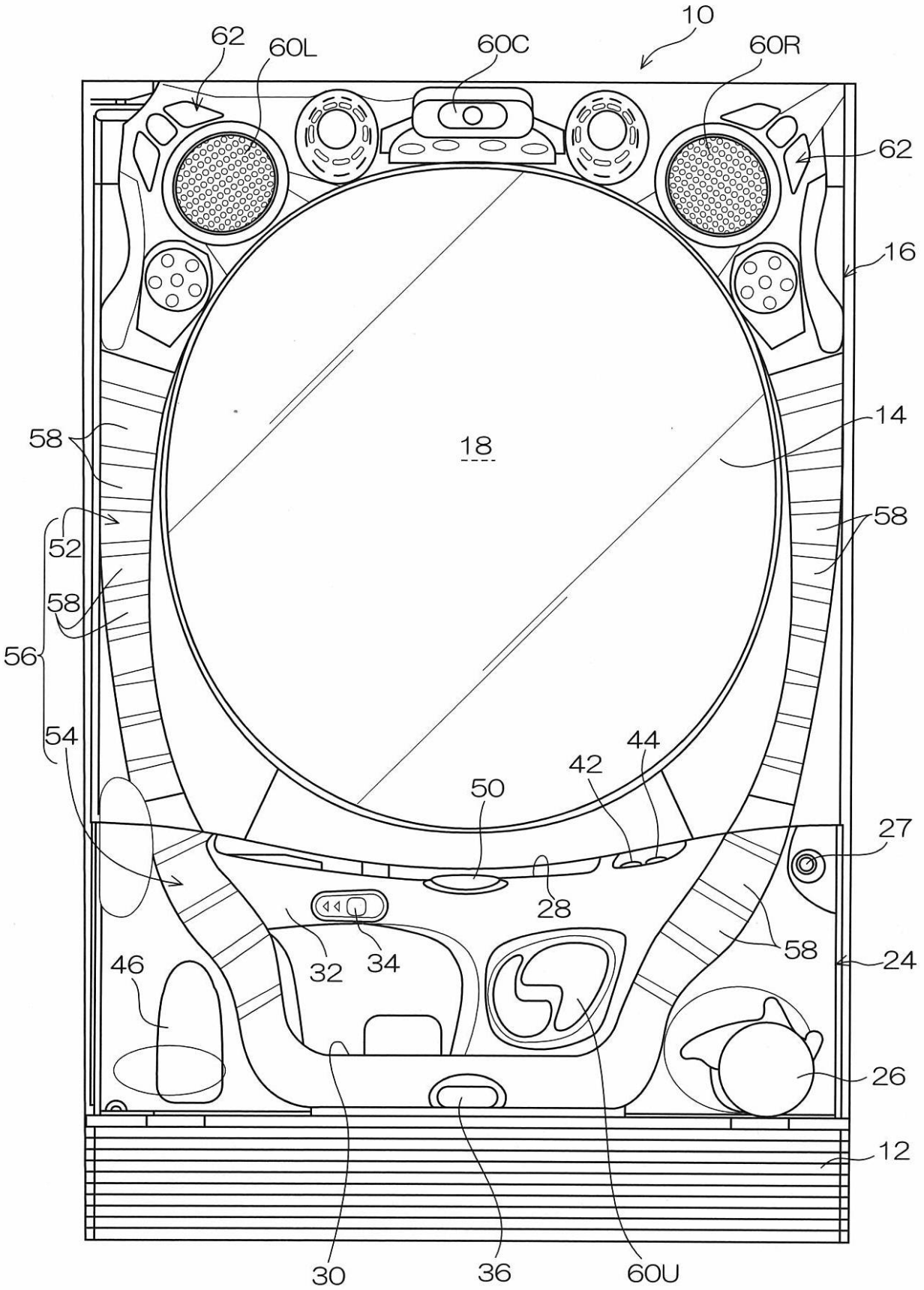
また、ステップ３１４で肯定判定されると、ステップ３１６へ移行して、設定されたベース値に基づいて、電動チューリップ１３８の動作パターンを読み出す（図４、図５に基づく）。次のステップ３１８では、動サパターンを変更（更新登録）し、このルーチンは

終了する。
【０１４６】
一方、前記ステップ３０２で否定判定されると、ステップ３２０へ移行して有効通過ゲート通過があったか否かが判断され、否定判定された場合はこのルーチンは終了する。
【０１４７】
また、ステップ３２０で肯定判定されると、ステップ３２２へ移行して普図抽選用乱数を取得し、次いでステップ３２４で普図抽選処理を実行する。普特図抽選処理の中には、演出制御部１５２に対する図柄変動演出指示を含む。
【０１４８】
次のステップ３２６では、特図抽選に当選したか否かが判断される。このステップ３２６で否定判定された場合は、このルーチンは終了し、肯定判定されると、ステップ３２６へ移行して登録されている電動チューリップ１３８の動作パターンを読み出し、次いですて３２８へ移行して、当該動作パターンに基づいて、駆動系制御部２１８に対して電動チューリップ１３８の開閉制御を指示し、このルーチンは終了する。
【０１４９】
図１０は、演出制御部における、ベース値報知制御ルーチンを示すフローチャートである。
【０１５０】
ステップ３５０では、電源投入時か否かが判断される。なお、この電源投入時とは、例えば、停電からの復帰、意図的にリセット操作がなされた後等、朝一番の電源投入時と同じ状態にする動作も同じ動作に含むものとする。
【０１５１】
このステップ３５０肯定判定された場合は、ステップ３５２へ移行して、初期設定を行い、ステップ３５４へ移行する。この初期設定は、図９のステップ３００において実行したベース値の初期設定に依存する。また、この初期設定において、初期設定時のベース値を表示してもよいし、表示しなくてもよい。前記ステップ３５０で否定判定された場合は、ステップ３５４へ移行する。
【０１５２】
ステップ３５４では、主制御部１５０からコマンドを受信したか否かが判断され、否定判定された場合は、このルーチンは終了し、肯定判定された場合は、ステップ３５６へ移行してベース値変更情報か否かが判断される。このステップ３５６で否定判定された場合は、ステップ３５８へ移行して、その他の処理を実行し、このルーチンは終了する。
【０１５３】
また、ステップ３５６で肯定判定された場合は、ステップ３６０へ移行して情報解析により判明した、変更後のベース値を認識し、次いでステップ３６２へ移行してベース値報知制御を実行して、このルーチンは終了する。
【０１５４】
ここで、本実施の形態では、ベース値報知制御として、第１の報知制御（ＬＣＤ表示部１０６を用いたベース値案内表示形態）と、第２の報知制御（演出部５６及びスピーカ６０を用いたベース値案内表示形態）とがあり、これらは、何れか一方であってもよいし、両方併用してもよい。
【０１５５】
第１の表示形態は、図７に示される如く、ＬＣＤ表示部１０６の表示画面の上端に設けた、ベース値表示領域１０６Ａに設定されたベース値の文字情報を表示し、主として、現在遊技機１０の前に着座して遊技を実行している遊技者を対象に案内報知するものである。
【０１５６】
第２の表示形態は、図１に示される如く、演出部５６及びスピーカ６０を用いて、主として、遊技機１０の周辺で、遊技機を選択している遊技者を対象に案内報知するものである。

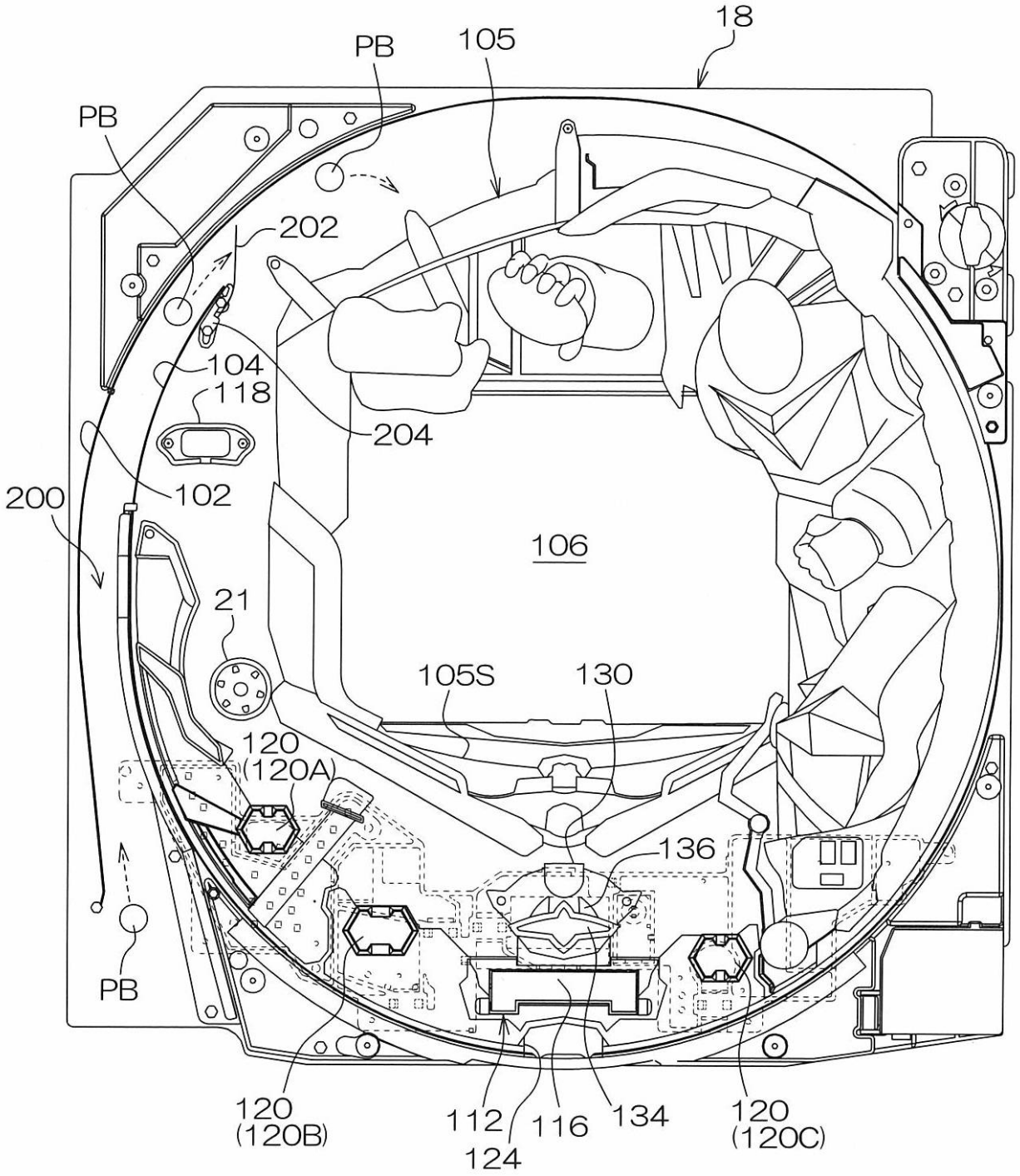
【０１５７】
以上説明したように本実施の形態では、一般通常遊技で、遊技の仕様に大きな変化がなく、単長な遊技が継続されることの回避手段として、演出画像や、役物装置の動作とは別に、ベース値を、所定の契機をもって変更するようにした。すなわち、ベース値を、特図抽選の乱数を併用して、ベース値を変更（更新登録）するように指示し、ベース値の変更手段として、電動チューリップ１３６の開放時間によって調整する。
【０１５８】
電動チューリップ１３８の動作パターンを目視すれば、現在のベース値を認識することは可能であるが、動作パターンを見極めるのは困難である。
【０１５９】
そこで、ＬＣＤ表示部１０６の一部にベース値を文字で表示した（第１の報知制御）。これにより、遊技者は、通常の視線（特に、ＬＣＤ表示部１０６の演出画像）の視野の範囲で、ベース値を認識することができるので、安心して遊技を継続することができる。或いは、遊技の止め時を判別するための、情報として利用ことができる。
【０１６０】
また、演出部５６の点灯状態（色、光量、点滅等の組み合せ）でベース値を視覚を通じて報知すると共に、スピーカ６０から出力される楽曲等のテンポでベース値を聴覚を通じて報知した（第２の報知制御）。これにより、遊技者に対してはＬＣＤ表示部１０６の演出を注視していてもベース値を認識することができることはもちろん、遊技者が不在の遊技機１０の周囲で遊技機１０を選択している遊技者に対して、現在のベース値が有利か否かを確実に報知することができる。
【０１６１】
なお、本実施の形態では、第２の報知制御に用いる対象演出部５６の表示対象として、図１に示す遊技機１０の演出部５６及びスピーカ６０を適用したが、遊技機１０の枠の構造が変われば、当然制御対象も変わる。例えば、図１２に示されるような遊技機１０Ａの場合は、ガラス枠１６の周囲に複数分割（例えば５分割）された演出部５６Ｓと、右上の演出部５６Ｓの内側（ガラス板１４よりも外側）に配置された略ハート型の演出部５６Ｈ、ガラス枠１６の上部に設けられた１対のスピーカ６０Ａ、６０Ｂを制御対象とすればよい。
【符号の説明】
【０１６２】
ＰＢ　遊技球
１０　パチンコ機（遊技機）
１８　遊技盤
１９　遊技釘
２８　上皿部
６０（６０Ｌ、６０Ｃ、６０Ｒ、６０Ｕ）　スピーカ
１０５　センター役物
１０６　ＬＣＤ表示部（表示装置）
１３０　特別図柄始動入賞口（Ａ）
１３０Ｓ　特図Ａ始動口センサ
１３４　特別図柄始動入賞口（Ｂ）
１３４Ｓ　特図Ｂ始動口センサ
１３６　電動チューリップ
１１２　アタッカー
１１２Ｓ　アタッカーセンサ
１３８　電チューソレノイド
１４８　アタッカーソレノイド
１５０　主制御部
１５２　演出制御部

１５４　払出制御部
２００　入賞判定部
２０２　遊技状態制御部
２０４　乱数取得部
２０６　特図抽選用乱数カウンタ
２０８　特図抽選部
２１０　ベース値選択抽選部
２１２　演出コマンド生成部
２１４　コマンド出力部
２１６　駆動系制御部
２１８　ベース値表示コマンド生成部
２２０　動作パターン読出部
２２２　ベース値－動作パターンテーブルメモリ
２２４　動作パターン設定部
２２６　電動チューリップ駆動制御部
２２８　普図抽選部
２３０　入賞判定部
２３２　乱数取得部
２３４　普図抽選用乱数カウンタ
１０６Ａ　ベース値表示領域
２５０　コマンド解析部
２５２　図柄変動演出実行部
２５４　表示画像合成部
２５６　ベース値表示実行部
２５８　文字情報記憶部
２６０　ＬＣＤ表示制御部
２６２　発光素子点灯パターン設定部
２６４　スピーカ出力テンポ（ＢＰＭ）設定部
２６６　ベース値－点灯パターン・テンポ（ＢＰＭ）テーブル記憶部
２６８　演出部表示制御部
２７０　ベース値報知音出力制御部

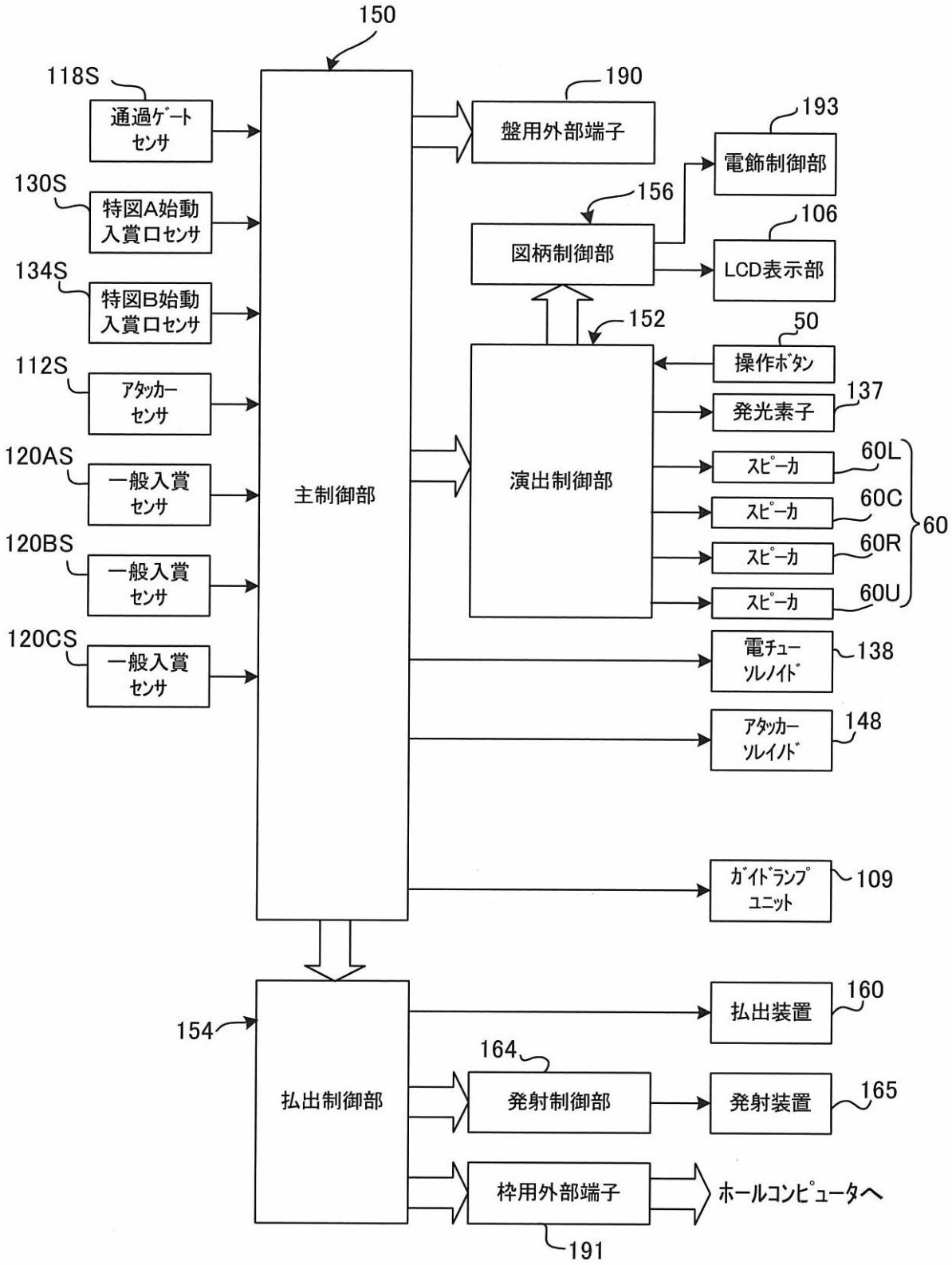
【図１】


10
62
60L
60C
60R
62
16
14
18
58
52
58
56
58
54
44
42
50
27
28
58
24
46
32
34
26
12
30
36
60U

【図２】


18
PB
105
PB
202
104
118
204
102
200
106
21
105S
130
120
(120A)
136
PB
120
(120B)
112
124
116
134
120
(120C)

【図３】


150
118S
通過ｹﾞｰﾄ
ｾﾝｻ
130S
特図A始動
入賞口ｾﾝｻ
134S
特図B始動
入賞口ｾﾝｻ
112S
ｱﾀｯｶｰ
ｾﾝｻ
120AS
一般入賞
ｾﾝｻ
120BS
一般入賞
ｾﾝｻ
120CS
一般入賞
ｾﾝｻ
主制御部
190
盤用外部端子
193
電飾制御部
156
図柄制御部
106
LCD表示部
152
50
操作ﾎﾞﾀﾝ
演出制御部
137
発光素子
ｽﾋﾟｰｶ
60L
ｽﾋﾟｰｶ
60C
ｽﾋﾟｰｶ
60R
ｽﾋﾟｰｶ
60U
60
電ﾁｭｰ
ｿﾚﾉｲﾄﾞ
138
ｱﾀｯｶｰ
ｿﾚｲﾉﾄﾞ
148
ｶﾞｲﾄﾞﾗﾝﾌﾟ
ﾕﾆｯﾄ
109
154
払出制御部
払出装置
160
164
発射制御部
発射装置
165
枠用外部端子
ホールコンピュータへ
191

【図４】

目標ベース値とするための特別図柄始動入賞口(B)への入賞個数遷移

目標とするベース値20(通常時、初期設定値)→動作パターンA			
種類	特別図柄始動入賞口(A)130	特別図柄始動入賞口(B)134	一般入賞口120A～120C
入賞球数(個)	6～6.5	0	0.2
・特別図柄始動入賞口(A)130、(B)134の1回の賞球払出数→3個 ・一般入賞口120A～120Cの1回の賞球払出数→13～15個			

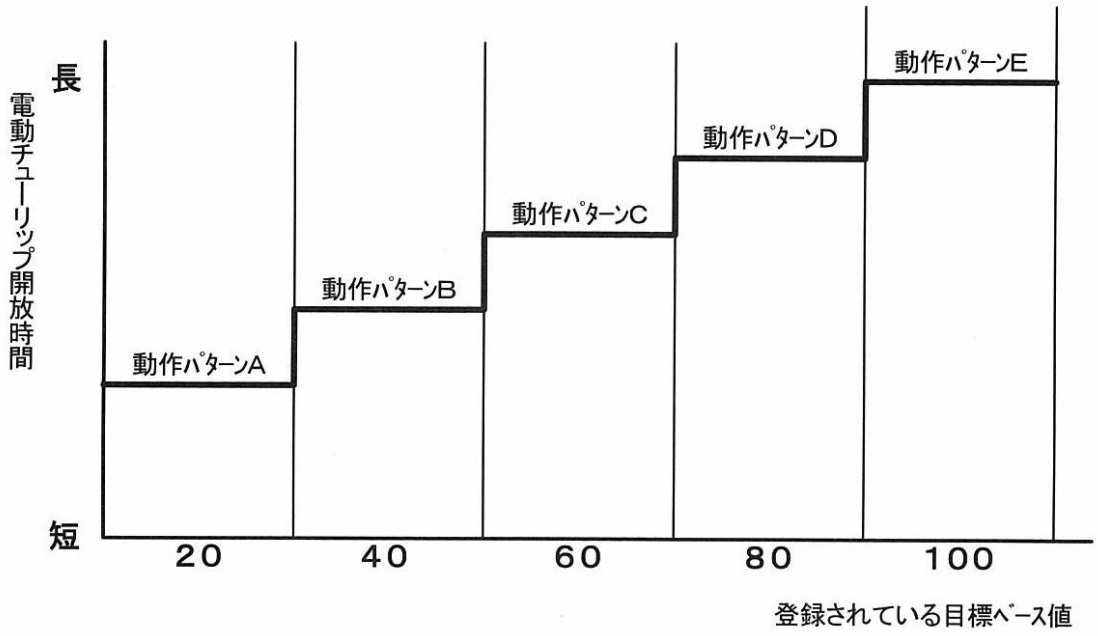
目標とするベース値40(通常時、初期設定値)→動作パターンB			
種類	特別図柄始動入賞口(A)130	特別図柄始動入賞口(B)134	一般入賞口120A～120C
入賞球数(個)	6～6.5	4～8	0.2
・特別図柄始動入賞口(A)130、(B)134の1回の賞球払出数→3個 ・一般入賞口120A～120Cの1回の賞球払出数→13～15個			

目標とするベース値60(通常時、初期設定値)→動作パターンC			
種類	特別図柄始動入賞口(A)130	特別図柄始動入賞口(B)134	一般入賞口120A～120C
入賞球数(個)	6～6.5	12～16	0.2
・特別図柄始動入賞口(A)130、(B)134の1回の賞球払出数→3個 ・一般入賞口120A～120Cの1回の賞球払出数→13～15個			

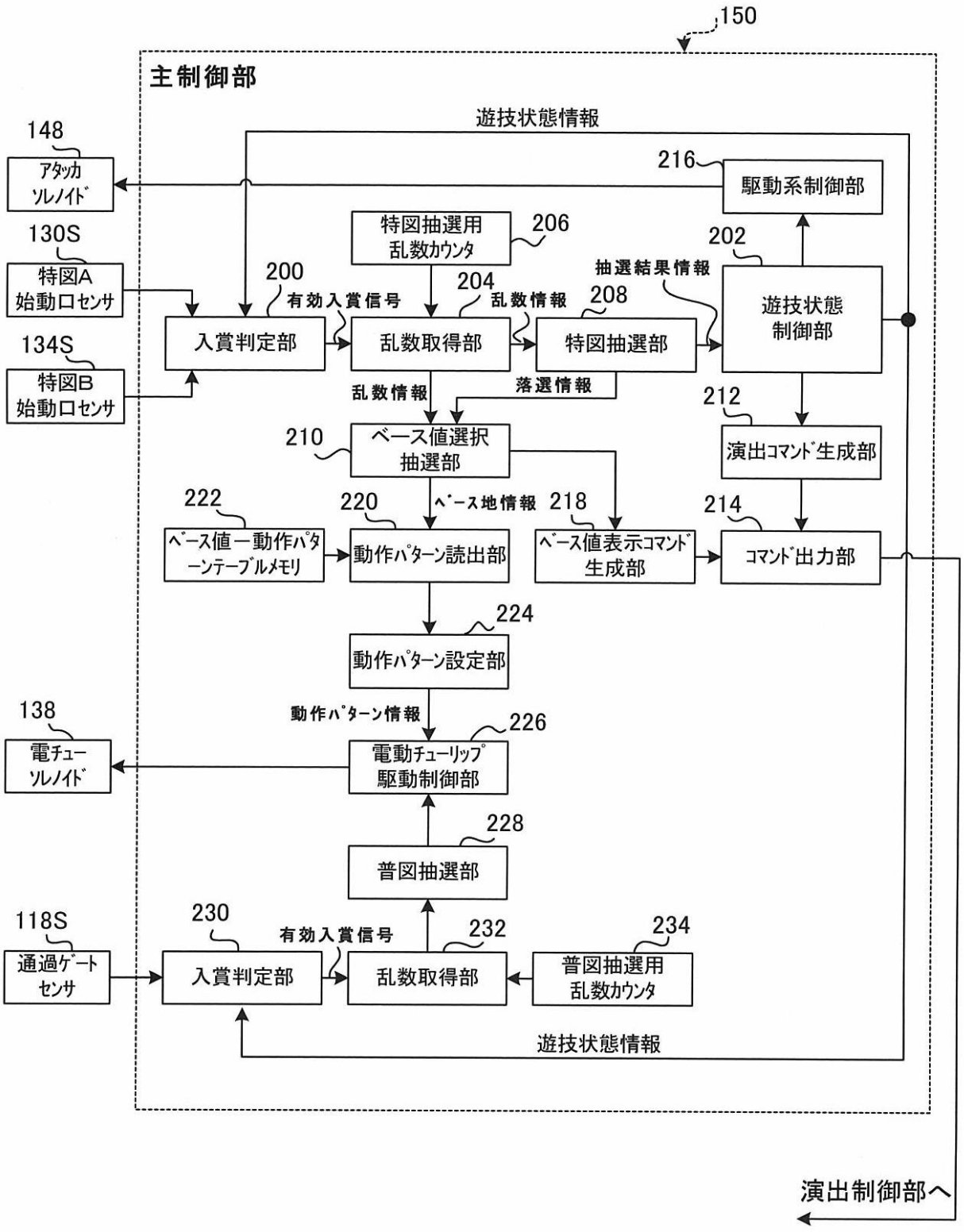
目標とするベース値80(通常時、初期設定値)→動作パターンD			
種類	特別図柄始動入賞口(A)130	特別図柄始動入賞口(B)134	一般入賞口120A～120C
入賞球数(個)	6～6.5	18～22	0.2
・特別図柄始動入賞口(A)130、(B)134の1回の賞球払出数→3個 ・一般入賞口120A～120Cの1回の賞球払出数→13～15個			

目標とするベース値100(通常時、初期設定値)→動作パターンE			
種類	特別図柄始動入賞口(A)130	特別図柄始動入賞口(B)134	一般入賞口120A～120C
入賞球数(個)	6～6.5	25～29	0.2
・特別図柄始動入賞口(A)130、(B)134の1回の賞球払出数→3個 ・一般入賞口120A～120Cの1回の賞球払出数→13～15個			

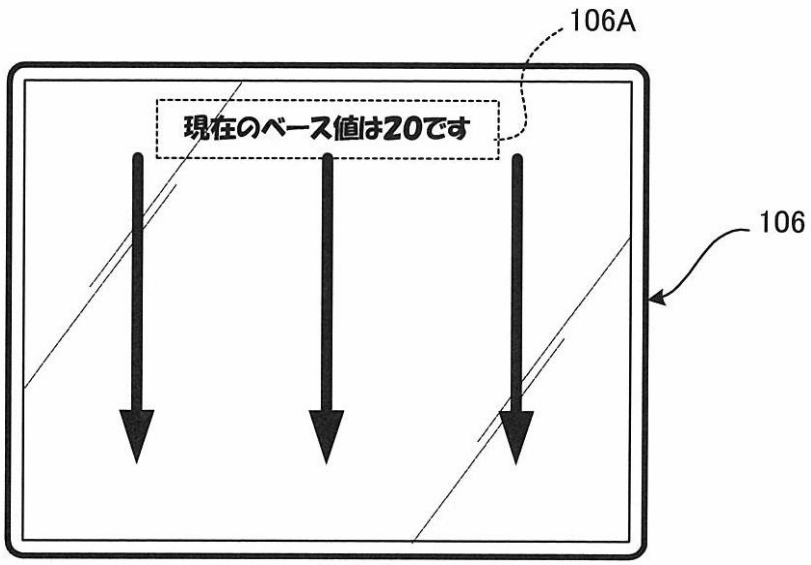
【図５】


長
短
電動チューリップ開放時間
動作パターンA
動作パターンB
動作パターンC
動作パターンD
動作パターンE
20
40
60
80
100
登録されている目標ベース値

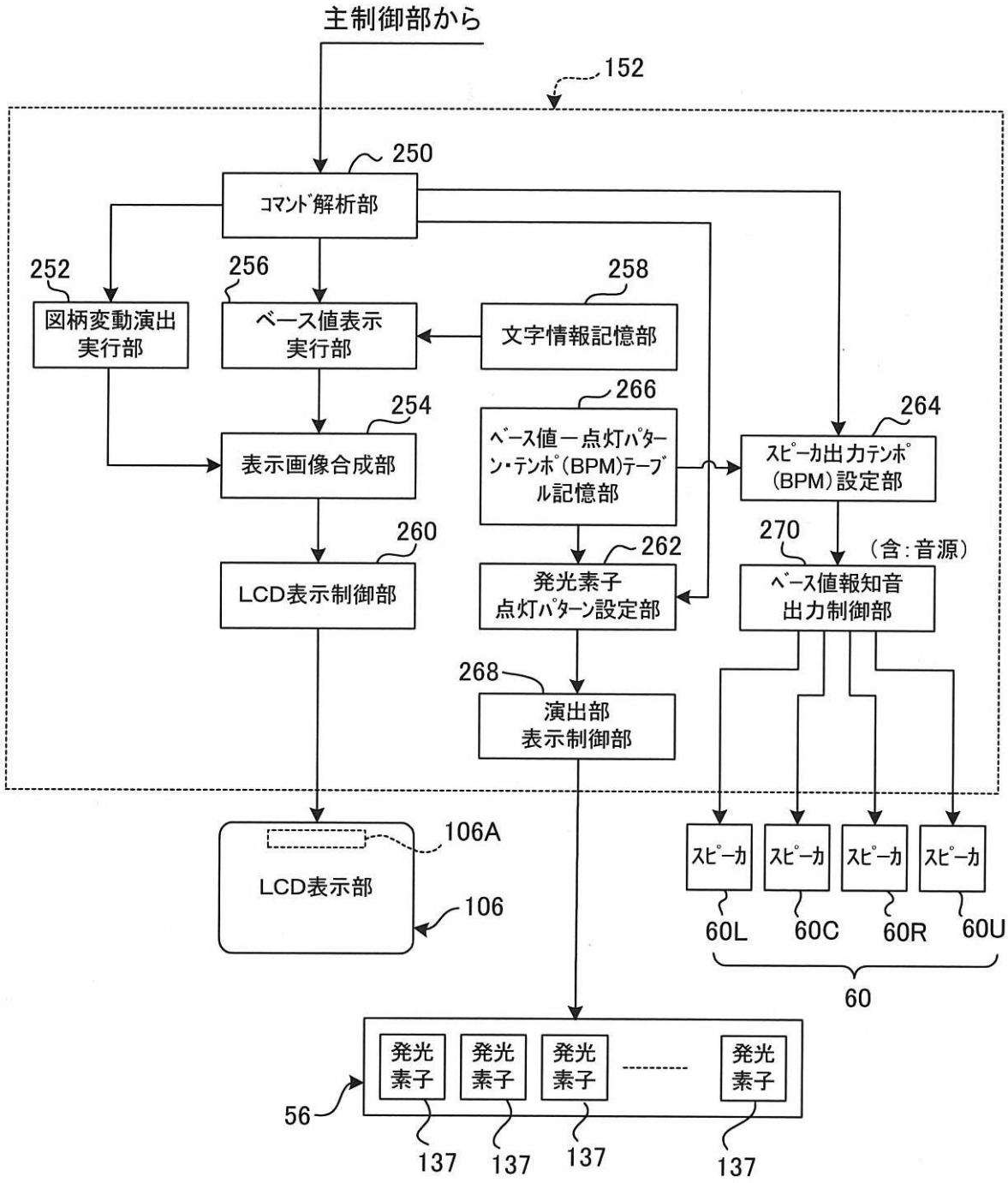
【図６】


150
主制御部
遊技状態情報
148
アタッカソレノイド
216
駆動系制御部
特図抽選用乱数カウンタ
206
130S
特図A始動口センサ
200
有効入賞信号
204
乱数情報
208
抽選結果情報
202
遊技状態制御部
入賞判定部
乱数取得部
特図抽選部
134S
特図B始動口センサ
乱数情報
落選情報
212
演出コマンド生成部
210
ベース値選択抽選部
222
ベース値ー動作パターンテーブルメモリ
220
ベース地情報
218
ベース値表示コマンド生成部
214
コマンド出力部
動作パターン読出部
224
動作パターン設定部
138
電チューソレノイド
動作パターン情報
226
電動チューリップ駆動制御部
228
普図抽選部
118S
通過ゲートセンサ
230
有効入賞信号
232
234
入賞判定部
乱数取得部
普図抽選用乱数カウンタ
遊技状態情報
演出制御部へ

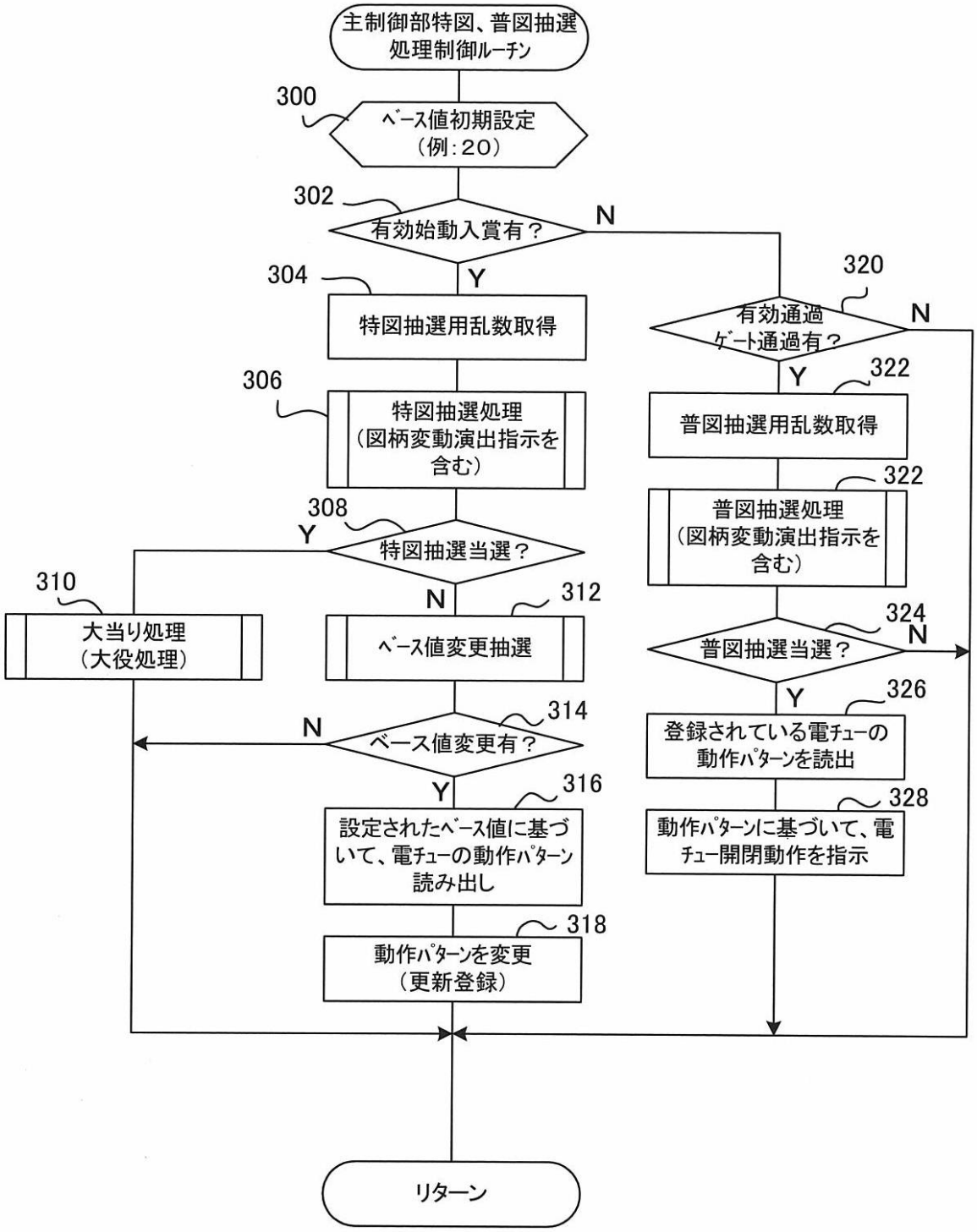
【図７】



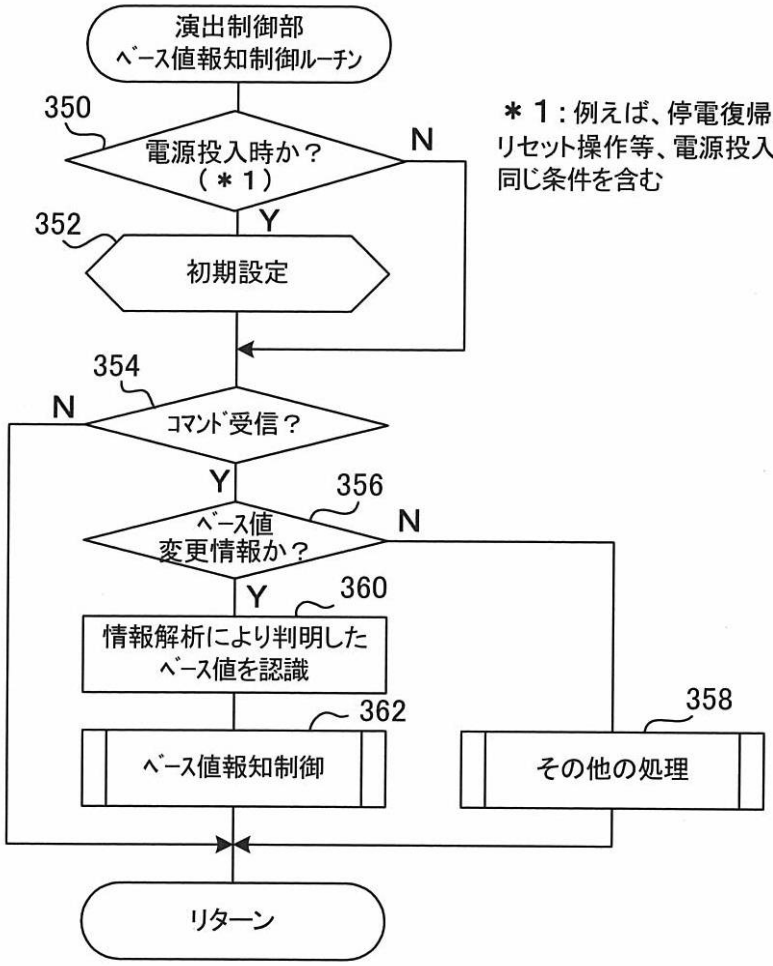
【図８】


主制御部から
152
250
ｺﾏﾝﾄﾞ解析部
252
図柄変動演出
実行部
256
ベース値表示
実行部
258
文字情報記憶部
254
表示画像合成部
266
ﾍﾞｰｽ値ー点灯ﾊﾟﾀｰﾝ・ﾃﾝﾎﾟ(BPM)ﾃｰﾌﾞﾙ記憶部
264
ｽﾋﾟｰｶ出力ﾃﾝﾎﾟ
(BPM)設定部
260
LCD表示制御部
262
発光素子
点灯ﾊﾟﾀｰﾝ設定部
270
(含:音源)
ﾍﾞｰｽ値報知音
出力制御部
268
演出部
表示制御部
106A
LCD表示部
106
ｽﾋﾟｰｶ
ｽﾋﾟｰｶ
ｽﾋﾟｰｶ
ｽﾋﾟｰｶ
60L
60C
60R
60U
60
56
発光
素子
発光
素子
発光
素子
発光
素子
137
137
137
137

【図９】


主制御部特図、普図抽選処理制御ルーチン
300
ベース値初期設定（例：20）
302
有効始動入賞有？
N
Y
304
特図抽選用乱数取得
306
特図抽選処理（図柄変動演出指示を含む）
308
特図抽選当選？
Y
N
310
大当り処理（大役処理）
312
ベース値変更抽選
314
ベース値変更有？
N
Y
316
設定されたベース値に基づいて、電チューの動作パターン読み出し
318
動作パターンを変更（更新登録）
320
有効通過ゲート通過有？
N
Y
322
普図抽選用乱数取得
322
普図抽選処理（図柄変動演出指示を含む）
324
普図抽選当選？
N
Y
326
登録されている電チューの動作パターンを読出
328
動作パターンに基づいて、電チュー開閉動作を指示
リターン

【図１０】

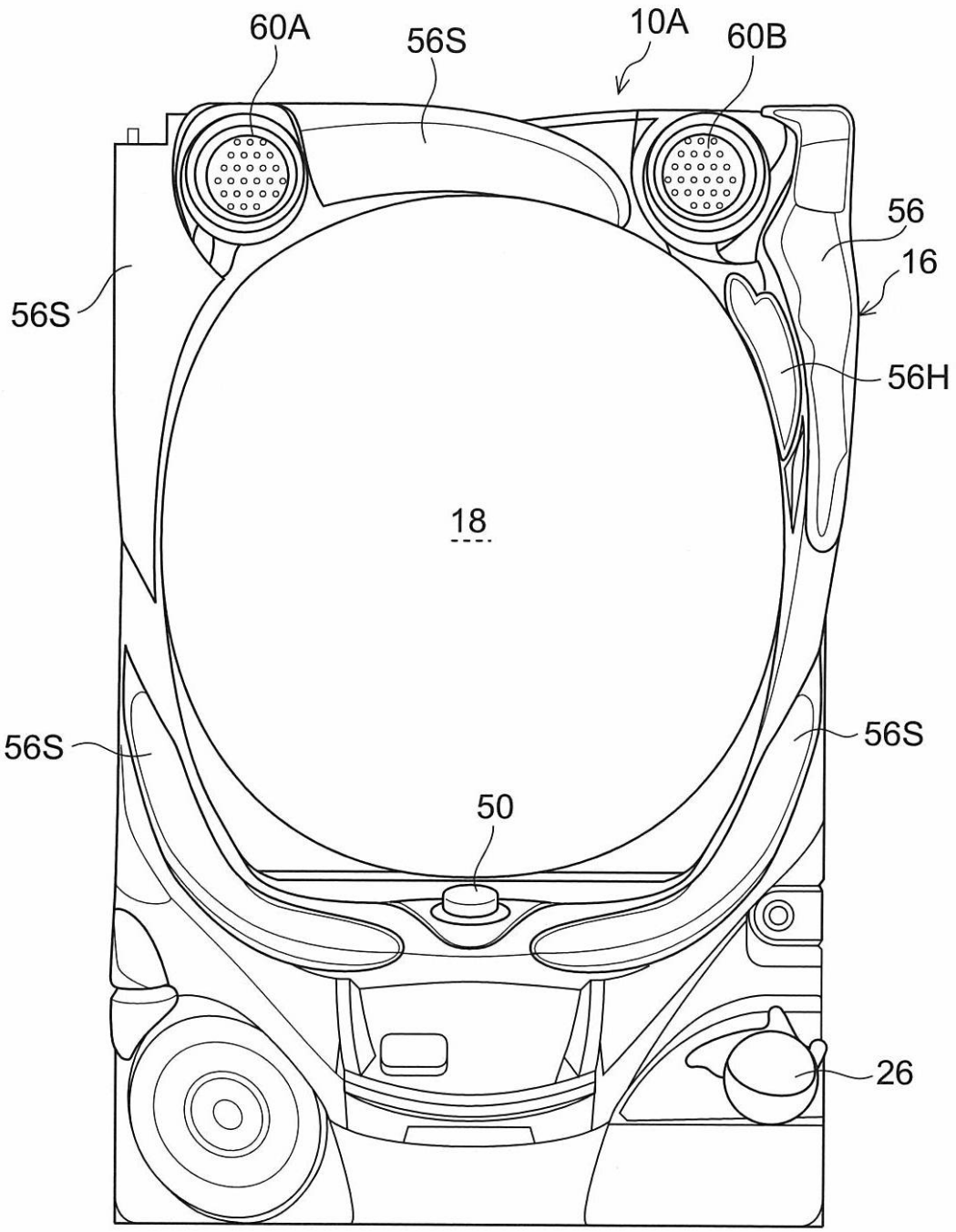


【図１１】

266T

ベース値	色	光量	点滅有無（周期msec）	BPM	音源
20	青	20%	無し	100	No.1
40	緑	40%	無し	110	No.2
60	白	60%	有り（500msec）	120	No.3
80	赤	80%	有り（250msec）	130	No.4
100	虹	100%	有り（100msec）	140	No.5

【図１２】



フロントページの続き

(72)発明者　吉澤　恵
東京都台東区東上野二丁目２２番９号　株式会社平和内
(72)発明者　柳田　修平
東京都台東区東上野二丁目２２番９号　株式会社平和内
(72)発明者　西川　勝
東京都台東区東上野二丁目２２番９号　株式会社平和内
(72)発明者　長谷川　千大
東京都台東区東上野二丁目２２番９号　株式会社平和内

Ｆターム(参考) 2C088 AA35　AA36　AA42　BC22　EB28　EB58