

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-280606
(P2006-280606A)

(43) 公開日 平成18年10月19日(2006.10.19)

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

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 19 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2005-104506 (P2005-104506) (22) 出願日 平成17年3月31日 (2005.3.31)</p>	<p>(71) 出願人 390031783 サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60 (74) 代理人 100105924 弁理士 森下 賢樹 (72) 発明者 林 克佳 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内 Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 BC22</p>
--	---

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 いわゆる「空き台」と呼ばれる、遊技者がなかなか寄りつかない遊技台が少しでも減るような遊技機種を開発することが遊技者と遊技店の利益につながる。

【解決手段】 テーブル記憶手段140は、当否抽選値と変動パターンの対応が定められたパターンテーブルを複数保持する。パターン決定手段144は、複数のパターンテーブルのうちいずれかを参照し、当否抽選値に対応する変動パターンを選択する。回数計数手段146は、図柄の変動を表示させた累積回数を計数する。パターン決定手段144は、複数のパターンテーブルのうち累積回数に応じたパターンテーブルを、変動パターンの選択において参照すべきパターンテーブルとして設定する。対応記憶手段148は、複数の演出モードと累積回数の対応関係を記憶する。モード制御手段150は、計数された累積回数に対応する演出モードを選択する。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の入球が抽選の契機となる始動入賞口と、
前記始動入賞口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選において取得される当否抽選値と変動パターンとの対応関係が定められるとともに、リーチ演出を伴う変動パターンの選択される頻度がそれぞれ異なるよう前記対応関係が定められた複数のパターンテーブルを複数保持するテーブル記憶手段と、

前記複数のパターンテーブルのうちいずれかを参照し、前記当否抽選において取得される当否抽選値に対応する変動パターンを選択するパターン決定手段と、 10

前記選択された変動パターンにしたがって図柄表示装置へ図柄の変動を表示させる表示制御手段と、

所定の状態となった時点以降に前記図柄の変動を表示させた累積回数を計数する回数計数手段と、を備え、

前記パターン決定手段は、前記テーブル記憶手段により保持される複数のパターンテーブルのうち前記計数された累積回数に応じたパターンテーブルを、前記変動パターンの選択において参照すべきパターンテーブルに設定することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

リーチ演出を伴う変動パターンの選択される頻度がそれぞれ異なる複数の演出モードと 20
前記累積回数の対応関係を記憶する対応記憶手段と、

前記計数された累積回数に対応する演出モードを選択するモード制御手段と、をさらに備え、

前記パターン決定手段は、前記累積回数に応じて選択された演出モードに応じたパターンテーブルを、前記変動パターンの選択において参照すべきパターンテーブルに設定することを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記テーブル記憶手段は、前記複数のパターンテーブルのうち少なくともいずれかのパターンテーブルとして、そのテーブルに固有の変動パターンが少なくとも一つ対応付けられたパターンテーブルを保持することを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の弾球遊技機 30

【請求項 4】

前記パターン決定手段は、前記計数された累積回数が前記パターンテーブルに対応付けられた累積回数に到達したときに、前記参照すべきパターンテーブルを他のパターンテーブルに切り替え、

前記表示制御手段は、前記パターンテーブルが切り替えられたときに視覚的演出および聴覚的演出のうち少なくともいずれかを実行することを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載の弾球遊技機。

【請求項 5】

前記パターン決定手段は、前記計数された累積回数が前記パターンテーブルに対応付けられた累積回数の前後所定範囲内に含まれるいずれかの回数に到達したときに、前記参照すべきパターンテーブルを他のパターンテーブルに切り替えることを特徴とする請求項 1 から 4 のいずれかに記載の弾球遊技機。 40

【請求項 6】

前記テーブル記憶手段は、前記複数のパターンテーブルのうち少なくともいずれかのパターンテーブルにおいて、前記当否抽選の結果が当たりとなる当否抽選値に対応し、かつ、他の変動パターンよりも対応する当否抽選値の種類が少ない変動パターンが定められていることを特徴とする請求項 1 から 5 のいずれかに記載の弾球遊技機。

【請求項 7】

前記テーブル記憶手段が保持する複数のパターンテーブルには、前記変動表示以外の演 50

出動作として視覚的演出および聴覚的演出のうち少なくともいずれかの演出動作のパターンと前記当否抽選値との対応関係がさらに定められており、

前記表示制御手段は、前記当否抽選において取得される当否抽選値に対応するパターンにて前記演出動作を実行することを特徴とする請求項 1 から 6 のいずれかに記載の弾球遊技機。

【請求項 8】

前記テーブル記憶手段は、前記複数のパターンテーブルのうち少なくともいずれかのパターンテーブルにおいて、前記当否抽選の結果が当たりとなる当否抽選値以外の当否抽選値にのみ対応する変動パターンが定められていることを特徴とする請求項 1 から 6 のいずれかに記載の弾球遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機等の弾球遊技機に関し、特に弾球遊技機における画面表示内容を制御する技術に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、各種の弾球遊技機のうち、いわゆる第 1 種ぱちんこ遊技機と呼ばれていた遊技機は、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイなどの表示領域に複数の図柄を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。この遊技機は、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の態様となった場合に、通常遊技より多くの賞球が得られる、いわゆる大当たりと呼ばれる特別遊技へと移行するものとして知られている（例えば、特許文献 1 参照）。表示領域における図柄の変動表示は、単に複数の図柄が変動表示されるだけでなく、いわゆるリーチ画面と呼ばれる状態のように、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなる状態で変動表示の時間を通常よりも長くする等、遊技者の期待感を高めるための演出が図られている。また、図柄等の画像にキャラクタを用いて変動表示にストーリーを持たせる演出を施したり、特別遊技への移行確率を変動させる確率変動等の特定遊技の制御によっても遊技者の期待感を高めている。

20

【特許文献 1】特開 2003 - 230714 号公報

30

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

ここで、従来にいう第 1 種ぱちんこ遊技機には多種のリーチ画面や図柄変動画面が用意されており、画面の演出内容がその機種の人気を左右する。近年、一般に有名なキャラクタが図柄や演出画像に用いられることも多く、演出方法の多様化と相俟って人気となる機種が増えている。したがって、そのようなキャラクタが登場し多岐にわたる演出画面をすべて見たいがためにそういった機種を選んで遊技する遊技者が少なくない。

【0004】

一方、遊技機メーカーとしては、そうした有名なキャラクタを好む遊技者の要望を満たすだけでなく、遊技機が設置される遊技店側の期待も満たすことができるような遊技機造りを目指している。特に、遊技店においていわゆる「空き台」と呼ばれる、遊技者が遊技していない台が少しでも減るような遊技機種を開発することが遊技者と遊技店の利益につながるなどの考えのもと、本発明者はそうした課題を解決できる技術を想到するに至った。

40

【0005】

本発明はこうした課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、弾球遊技機において新たな遊技性を提供することにより遊技機の稼働率向上を図ることにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された

50

遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の入球が抽選の契機となる始動入賞口と、始動入賞口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための当否抽選を実行する当否抽選手段と、当否抽選において取得される当否抽選値と変動パターンとの対応関係が定められるとともに、リーチ演出を伴う変動パターンの選択される頻度がそれぞれ異なるよう対応関係が定められた複数のパターンテーブルを複数保持するテーブル記憶手段と、複数のパターンテーブルのうちいずれかを参照し、当否抽選において取得される当否抽選値に対応する変動パターンを選択するパターン決定手段と、選択された変動パターンにしたがって図柄表示装置へ図柄の変動を表示させる表示制御手段と、所定の状態となった時点以降に図柄の変動を表示させた累積回数を計数する回数計数手段と、を備える。パターン決定手段は、テーブル記憶手段により保持される複数のパターンテーブルのうち計数された累積回数に応じたパターンテーブルを、変動パターンの選択において参照すべきパターンテーブルに設定する。

10

【0007】

ここで「図柄表示装置」は、実施例における「特別図柄表示装置」であってもよいし、あるいは、実施例における「演出表示装置」であってもよい。「表示制御手段」は、実施例における「メイン表示制御手段」であってもよいし、あるいは、実施例における「演出表示制御手段」であってもよい。「所定の状態となった時点」すなわち「累積回数」の計数開始タイミングは、たとえば大当たりが発生した後の最初の変動表示の時点であってもよいし、その他の所定の条件が満たされた時点であってもよい。

【0008】

この態様によると、変動表示の累積回数とパターンテーブルとの対応関係の定め方や、パターンテーブルにおける当否抽選値と変動パターンとの対応関係の定め方により、特定のリーチ演出の出現頻度や出現時期が定まる。したがって、それらの対応関係の定め方によっては、たとえば外れの変動表示が多数回表示された後でなければ出現しないリーチ画面が存在したり、外れの変動表示が多数回表示されるほどスーパーリーチが出現しやすくなるといった機種の設計が可能となり、累積回数ごとに遊技性の特色を出すことができる。また、そうした外れの累積回数に関連した遊技性を知る遊技者は、外れの累積回数が数百回にも及んでいるような空き台をわざわざ好んで遊技することが期待され、遊技者の要望だけでなく、稼働率向上により遊技店の利益にも資することができる。

20

【0009】

リーチ演出を伴う変動パターンの選択される頻度がそれぞれ異なる複数の演出モードと累積回数の対応関係を記憶する対応記憶手段と、計数された累積回数に対応する演出モードを選択するモード制御手段と、をさらに備えてもよい。パターン決定手段は、累積回数に応じて選択された演出モードに応じたパターンテーブルを、変動パターンの選択において参照すべきパターンテーブルに設定してもよい。この場合、どのパターンテーブルを参照して変動パターンを選択すべきかが、演出モードの選択または切替の形で内部的に管理される。また、選択すべきパターンテーブルと累積回数との対応関係が演出モードの設定に関連づけられるので、遊技機内部ではどの演出モードの設定状態に応じて演出などの動作を処理することができる。たとえば、累積回数1回から200回までは演出モードAに設定され、201回から400回までは演出モードBに設定される、といったモード切替がなされてもよい。これにより、演出モードごとに特有の遊技性を提供することができ、そうした演出モードごとの特色を知る遊技者は、外れの累積回数が数百回にも及んでいるような空き台をわざわざ好んで遊技することも期待でき、遊技者の要望だけでなく、稼働率向上により遊技店の利益にも資することができる。

30

40

【0010】

テーブル記憶手段は、複数のパターンテーブルのうち少なくともいずれかのパターンテーブルとして、そのテーブルに固有の変動パターンが少なくとも一つ対応付けられたパターンテーブルを保持してもよい。この場合、たとえば累積回転が600回以上でないとは出現しないリーチ画面が存在するなど、希少価値のある画面を設定することができる。これにより、累積回数ごとまたは演出モードごとの特色を知る遊技者は、外れの累積回数が数

50

百回にも及んでいるような空き台をわざわざ好んで遊技することも期待でき、遊技者の要望だけでなく、稼働率向上により遊技店の利益にも資することができる。

【0011】

パターン決定手段は、計数された累積回数がパターンテーブルに対応付けられた累積回数に到達したときに、参照すべきパターンテーブルを他のパターンテーブルに切り替え、表示制御手段は、パターンテーブルが切り替えられたときに視覚的演出および聴覚的演出のうち少なくともいずれかを実行してもよい。「視覚的演出」は、たとえば遊技効果ランプの点灯や消灯であってもよい。「聴覚的演出」は、たとえば効果音の出力であってもよい。この場合、たとえば累積回数が201回に到達したときにパターンテーブルaからパターンテーブルbに切り替えられ、累積回数が401回に到達したときにパターンテーブルbからパターンテーブルcに切り替えられる、といったテーブル切替がなされてもよい。これにより、累積回数ごとまたは演出モードごとの特色を知る遊技者は、外れの累積回数が数百回にも及んでいるような空き台をわざわざ好んで遊技することも期待でき、遊技者の要望だけでなく、稼働率向上により遊技店の利益にも資することができる。

10

【0012】

パターン決定手段は、計数された累積回数がパターンテーブルに対応付けられた累積回数の前後所定範囲内に含まれるいずれかの回数に到達したときに、参照すべきパターンテーブルを他のパターンテーブルに切り替えてもよい。この場合、たとえば累積回数が201回に到達したときにパターンテーブルaからパターンテーブルbに切り替えられる、といった規則があらかじめ定められた上で、実際には抽選で201回目を中心として前後200回以内のいずれかの回数が現実の切替タイミングとして設定されてもよい。これにより、累積回数ごとまたは演出モードごとの特色を知る遊技者であっても実際には何回目で切り替えられるかを知ることができず、厳密にいつ切り替わるかの判別を困難にさせることにより、切替に対する遊技者の期待感を高めさせることができる。

20

【0013】

テーブル記憶手段は、複数のパターンテーブルのうち少なくともいずれかのパターンテーブルにおいて、当否抽選の結果が当たりとなる当否抽選値に対応し、かつ、他の変動パターンよりも対応する当否抽選値の種類が少ない変動パターンが定められていてもよい。この場合、たとえば、大当たりが確定されるようなリーチ画面を特定の累積回転数の範囲にだけ設定したり、大当たりとなる確率が高いリーチ画面を特定の累積回転数の範囲にだけ設定したりすることができる。これにより、当たり確定または当たりが高確率となる累積回数や演出モードを知る遊技者は、外れの累積回数が数百回にも及んでいるような空き台をわざわざ好んで遊技することも期待でき、遊技者の要望だけでなく、稼働率向上により遊技店の利益にも資することができる。

30

【0014】

テーブル記憶手段が保持する複数のパターンテーブルには、変動表示以外の演出動作として視覚的演出および聴覚的演出のうち少なくともいずれかの演出動作のパターンと当否抽選値との対応関係がさらに定められており、表示制御手段は、当否抽選において取得される当否抽選値に対応するパターンにて演出動作を実行してもよい。この場合、累積回数ごとまたは遊技モードごとに演出の特色を出すことができる。また、そうした外れの累積回数に関連した演出の違いを知る遊技者は、外れの累積回数が数百回にも及んでいるような空き台をわざわざ好んで遊技することが期待され、遊技者の要望だけでなく、稼働率向上により遊技店の利益にも資することができる。

40

【0015】

テーブル記憶手段は、複数のパターンテーブルのうち少なくともいずれかのパターンテーブルにおいて、当否抽選の結果が当たりとなる当否抽選値以外の当否抽選値にのみ対応する変動パターンが定められていてもよい。この場合、たとえば、特定の累積回転数の範囲に出現すると外れが確定されるといったリーチ画面を設定することができる。また、そのような外れ確定のリーチ画面を、他の累積回転数の範囲で出現すると大当たりの確率が高くなるように設定することもできる。これにより、外れ確定や当たりが高確率となる累

50

積回数や演出モードを知る遊技者は、外れの累積回数が数百回にも及んでいるような空き台をわざわざ好んで遊技することも期待でき、遊技者の要望だけでなく、稼働率向上により遊技店の利益にも資することができる。

【0016】

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

【発明の効果】

【0017】

本発明の弾球遊技機によれば、新たな遊技性を提供することにより遊技機の稼働率向上を図ることができる。 10

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

(実施例1)

図1は、ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。以下、弾球遊技機としていわゆる第1種ぱちんこ遊技機を例に説明する。ぱちんこ遊技機10は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機10の遊技機枠は、外枠11、前枠12、透明板13、扉14、上球皿15、下球皿16、および発射ハンドル17を含む。外枠11は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機10を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠12は、外枠11の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構により外枠11へ開閉可能に取り付けられる。前枠12は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。 20

【0019】

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

【0020】

遊技盤50は、外レール54と内レール56により区画された遊技領域52上に、アウト口58、特別図柄表示装置61、演出表示装置60、始動入賞口(以下、「始動口」という)62、センター飾り64、大入賞口66、作動口68、一般入賞口72を含む。さらに遊技領域52には、図示しない複数の遊技釘や風車などの機構が設置される。始動口62は、遊技球の入球を検出するための始動入賞検出装置74と、始動口の普通電動役物を拡開させるための普通電動役物ソレノイド76を備える。始動入賞検出装置74は、始動口62への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す始動入賞情報を生成する。一般入賞口72は、遊技球の入球を検出するための一般入賞検出装置73を備える。一般入賞検出装置73は、一般入賞口72への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す一般入賞情報を生成する。大入賞口66は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置78と、大入賞口66を拡開させるための大入賞口ソレノイド80を備える。入賞検出装置78は、大入賞口66への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す大入賞口入賞情報を生成する。 30 40

【0021】

大入賞口66は、特別図柄192が所定の態様にて停止したときに「大当たり」として開放状態となる横長形状の入賞口である。大入賞口66はアウト口58の上方等の位置に設けられる。大入賞口66の内側は、特定領域(いわゆるVゾーン)と一般領域に区画されている。大入賞口66の入賞検出装置78は、遊技球の特定領域の通過を検出するセンサと、一般領域の通過を検出するセンサを備えて構成される。

【0022】

遊技領域52の略中央に設けられた特別図柄表示装置61および演出表示装置60は、 50

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

10

20

【0023】

遊技者が発射ハンドル 17 を手で回動させると、その回動角度に応じた強度で上球皿 15 に貯留された遊技球が 1 球ずつ内レール 56 と外レール 54 に案内されて遊技領域 52 へ発射される。遊技者が発射ハンドル 17 の回動位置を手で固定させると一定の時間間隔で遊技球の発射が繰り返される。遊技領域 52 の上部へ発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車に当たりながらその当たり方に応じた方向へ落下する。遊技球が一般入賞口 72 や始動口 62、大入賞口 66 の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が上球皿 15 または下球皿 16 に払い出される。一般入賞口 72 等の各入賞口に落入した遊技球はセーフ球として処理され、アウト口 58 に落入した遊技球はアウト球として処理される。なお、各入賞口は遊技球が通過するゲートタイプのものを含み、本願において「落入」「入球」「入賞」というときは「通過」を含むものとする。

30

【0024】

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

【0025】

大入賞口 66 は、約 30 秒間開放された後、または 9 球以上の遊技球が落入した後で一旦閉鎖される。大入賞口 66 が開放中に遊技球が特定領域へ少なくとも 1 球落入した場合、大入賞口 66 は再度開放される。このように、大入賞口 66 が 1 回開放される間に遊技球が少なくとも 1 球以上特定領域へ落入することを条件に大入賞口 66 の開閉が所定回数、例えば 8 回繰り返される。

40

【0026】

特別遊技が発生した場合であって抽選などの所定の条件が満たされた場合、特別遊技の終了後に特定遊技として確率変動遊技が開始される。確率変動遊技においては、通常の状態より当たりの確率が高い抽選が行われ、比較的早期に新たな特別遊技が発生する。

【0027】

50

作動口 6 8 を遊技球が通過すると、所定時間、普通図柄と呼ばれる図柄が普通図柄表示装置 5 9 に変動表示される。普通図柄表示装置 5 9 は演出表示装置 6 0 の右方に設けられる。所定時間の経過後に普通図柄の変動表示が停止すると、通常、50%から80%程度の確率で始動口 6 2 が所定時間拡開する。変動短縮遊技の実行中においては、普通図柄の変動表示時間が短縮されるとともに、始動口 6 2 が開放状態となる時間が相対的に長く設定される。

【0028】

演出表示装置 6 0 の周囲には、センター飾り 6 4 が設けられる。センター飾り 6 4 は、遊技球の流路、特別図柄表示装置 6 1 および演出表示装置 6 0 の保護、装飾等の機能を有する。センター飾り 6 4 は、その上部に抽選保留ランプ 2 0 が設けられ、左側部に作動保留ランプ 2 2 が設けられている。抽選保留ランプ 2 0 は、4 個のランプからなり、その点灯個数によって当否抽選の保留数を表示する。当否抽選の保留数は、図柄変動中または特別遊技中に始動口 6 2 へ入賞した抽選結果の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。作動保留ランプ 2 2 もまた 4 個のランプからなり、その点灯個数によって普通図柄変動の保留数を表示する。普通図柄変動の保留数は、普通図柄の変動中に作動口 6 8 を通過した遊技球の個数であり、普通図柄の変動がまだ実行されていない普通図柄抽選の数を示す。また遊技効果ランプ 9 0 が遊技領域 5 2 に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。操作ボタン 8 2 は、遊技者が遊技機側所定の指示をへ入力するために操作するボタンである。操作ボタン 8 2 は、上球皿 1 5 近傍の外壁面に設けられる。

10

20

【0029】

図 2 は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す。電源スイッチ 4 0 はぱちんこ遊技機 1 0 の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板 1 0 2 は、ぱちんこ遊技機 1 0 の全体動作を制御し、特に始動口 6 2 へ入賞したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板 1 0 4 は、液晶ユニット 4 2 を備え、演出表示装置 6 0 における表示内容を制御し、特にメイン基板 1 0 2 による抽選結果に応じて表示内容を変動させる。メイン基板 1 0 2 およびサブ基板 1 0 4 は、遊技制御装置 1 0 0 を構成する。セット基盤 3 9 は、賞球タンク 4 4 や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット 4 3 等を含む。払出ユニット 4 3 は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 4 4 から供給される遊技球を上球皿 1 5 へ払い出す。払出制御基板 4 5 は、払出ユニット 4 3 による払出動作を制御する。発射装置 4 6 は、上球皿 1 5 の貯留球を遊技領域 5 2 へ 1 球ずつ発射する。発射制御基板 4 7 は、発射装置 4 6 の発射動作を制御する。電源ユニット 4 8 は、ぱちんこ遊技機 1 0 の各部へ電力を供給する。

30

【0030】

図 3 は、本実施例におけるぱちんこ遊技機 1 0 の機能ブロックを示す。ぱちんこ遊技機 1 0 において、遊技制御装置 1 0 0 は、始動口 6 2、大入賞口 6 6、一般入賞口 7 2、作動口 6 8、特別図柄表示装置 6 1、演出表示装置 6 0、普通図柄表示装置 5 9、操作ボタン 8 2、スピーカ 1 8、遊技効果ランプ 9 0 のそれぞれと電氣的に接続されており、各種制御信号の送受信を可能とする。遊技制御装置 1 0 0 は、遊技の基本動作だけでなく、図柄変動表示や電飾等の演出的動作も制御する。遊技制御装置 1 0 0 は、遊技の基本動作を含むぱちんこ遊技機 1 0 の全体動作を制御するメイン基板 1 0 2 と、図柄の演出等を制御するサブ基板 1 0 4 とに機能を分担させた形態で構成される。遊技制御装置 1 0 0 は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する ROM や RAM、演算処理に用いる CPU 等の素子を含んで構成される。

40

【0031】

本実施例におけるメイン基板 1 0 2 は、入球判定手段 1 1 0、当否抽選手段 1 1 2、図柄決定手段 1 1 4、保留制御手段 1 1 6、メイン表示制御手段 1 1 8、特別遊技制御手段 1 2 0、特定遊技実行手段 1 2 2、開閉制御手段 1 2 4 を備える。本実施例におけるサブ基板 1 0 4 は、パターン記憶手段 1 3 0、演出決定手段 1 3 2、演出表示制御手段 1 3 4 を備える。なお、メイン基板 1 0 2 に含まれる各機能ブロックは、いずれかがメイン基板

50

102ではなくサブ基板104に搭載されるかたちで構成されてもよい。同様に、サブ基板104に含まれる各機能ブロックは、いずれかがサブ基板104ではなくメイン基板102に搭載されるかたちで構成されてもよい。

【0032】

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

【0033】

当否抽選手段112は、始動口62への遊技球の入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するために乱数の値を当否抽選値として取得する。たとえば、当否抽選値は「0」から「65535」までの値範囲から取得される。なお、本願にいう「乱数」は、数学的に発生させる乱数でなくてもよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数などにより発生させる疑似乱数でもよい。当否抽選手段112は、当否判定で参照する当否テーブルを複数保持する。複数の当否テーブルには、当たりまたは外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられた当たりの範囲設定に応じて当否確率が定まる。当否抽選手段112は、通常時には通常確率による当否判定のための当否テーブルを参照し、確率変動時には通常確率より当たりの確率が高くなる当否テーブルを参照する。当否抽選手段112は、複数の当否テーブルのうち
10
20
いずれかを参照し、当否抽選値が当たりであるか否かを判定する。当否抽選手段112による判定結果は、特別図柄表示装置61において特別図柄の形で変動表示される。また、当否抽選手段112による判定結果を演出的に示す装飾図柄が演出表示装置60において変動表示される。

【0034】

図柄決定手段114は、特別図柄表示装置61および演出表示装置60に表示させる特別図柄の停止図柄と変動パターンを、当否抽選手段112による抽選の結果に応じて決定する。また、図柄決定手段114は、普通図柄表示装置59に表示させる普通図柄の停止図柄を抽選により決定する。停止図柄は、図柄変動の終了時に表示すべき図柄である。図柄決定手段114は、特別図柄や普通図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄範囲テーブルや、変動パターンを決定するために参照すべきパターン決定テーブルを保持する。
30

【0035】

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

【0036】

図柄決定手段114は、特別図柄を変動表示させるときの変動開始から停止までの変動態様が定められた複数種の変動パターンを記憶する。複数種の変動パターンは、長短様々な変動時間をもつ。すなわち、各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄の変動が停止される。
40

【0037】

図柄決定手段114は、遊技球が作動口68を通過した場合に、普通図柄を決定するための抽選乱数を取得し、その抽選乱数に応じて普通図柄の停止図柄を決定する。普通図柄の停止図柄が特定の図柄であった場合、開閉制御手段124が始動口62の普通電動役物を所定時間拡開する。
50

【0038】

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

【0039】

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

10

【0040】

特別遊技制御手段120は、当否抽選手段112による当否抽選結果が当たりであった場合に、特別遊技の実行処理を制御する。特別遊技は、大入賞口66の開閉動作を複数回数連続して継続する遊技であり、1回の開閉を単位とした1回または複数回の単位遊技で構成される。単位遊技は例えば15回を上限として繰り返され、1回の単位遊技において大入賞口66を約30秒間開放させる。特別遊技制御手段120は、単位遊技の継続回数、大入賞口66の特定領域への通過検出の有無に基づいて、単位遊技を継続させるか否か、すなわち次の単位遊技を開始するか否かを判定する。次の単位遊技を開始するための継続条件が満足されない場合、または単位遊技の上限回数を消化した場合には、特別遊技を終了させる。

20

【0041】

特定遊技実行手段122は、確率変動状態における遊技を制御する。特定遊技実行手段122は、当否抽選値が特定遊技へ移行すべき値であった場合、特別遊技後の遊技状態を確率変動状態へ移行させる。確率変動状態は原則として次の大当たりが発生するまで続行され、その間は当否抽選手段112による当たり判定の確率が高い値のまま維持される。

【0042】

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

30

【0043】

パターン記憶手段130は、装飾図柄を含む演出画像の変動パターンとして複数の変動パターンデータを保持する。演出決定手段132は、装飾図柄の停止図柄と変動パターンを、当否抽選手段112による抽選の結果、特別図柄の停止図柄、特別図柄の変動パターンに応じて決定する。演出決定手段132は、装飾図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄範囲テーブルや、変動パターンを決定するために参照すべきパターンテーブルを保持する。

【0044】

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

40

50

【 0 0 4 5 】

演出画像の変動パターンは、演出画像の変動表示態様、すなわち演出画像の変動開始から変動停止までの演出過程が定義される。変動パターンには、通常の外れ図柄を表示するときのパターンと、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなるリーチ状態を経て外れ図柄を表示するときのパターンと、リーチ状態を経て大当たり図柄を表示するときのパターンが含まれる。特に、リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれる。各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段 1 3 2 は、特別図柄の変動パターンに応じて、特別図柄と変動時間が等しい演出画像の変動パターンを選択する。

10

【 0 0 4 6 】

演出表示制御手段 1 3 4 は、当否抽選手段 1 1 2 による当否抽選の結果を、選択された変動パターンデータにしたがって演出表示装置 6 0 へ演出画像を変動表示させる。演出表示制御手段 1 3 4 は、遊技効果ランプ 9 0 の点灯および消灯や、スピーカ 1 8 からの音声出力などの演出処理をさらに制御する。

【 0 0 4 7 】

図 4 は、図柄決定手段 1 1 4 の詳細な構成を示す機能ブロック図である。図柄決定手段 1 1 4 は、テーブル記憶手段 1 4 0、図柄選択手段 1 4 2、パターン決定手段 1 4 4、回数計数手段 1 4 6、対応記憶手段 1 4 8、モード制御手段 1 5 0 を含む。

【 0 0 4 8 】

テーブル記憶手段 1 4 0 は、当否抽選手段 1 1 2 により取得される当否抽選値と変動パターンとの対応関係が定められたパターンテーブルを複数保持する。複数のパターンテーブルは、複数の演出モードのそれぞれに一つずつ対応する。複数のパターンテーブルは、パターン決定手段 1 4 4 により選択される変動パターンの種類の傾向として、リーチ演出を伴う変動パターンの選択される頻度がそれぞれ異なる。テーブル記憶手段 1 4 0 には、その演出モードに固有の変動パターンが対応付けられたパターンテーブルも保持される。当否抽選の結果が当たりとなる当否抽選値に対応し、かつ、他の変動パターンよりも対応する当否抽選値の種類が少ない変動パターンが定められたパターンテーブルがテーブル記憶手段 1 4 0 に保持されてもよい。当否抽選の結果が当たりとなる当否抽選値以外の当否抽選値にのみ対応する変動パターンが定められたパターンテーブルがテーブル記憶手段 1 4 0 に保持されてもよい。各パターンテーブルには、当否抽選値と演出動作のパターンとの対応関係がさらに定められている。ここでいう演出動作は、遊技効果ランプ 9 0 の点灯や消灯、スピーカ 1 8 からの効果音出力を通じて実行される視覚的または聴覚的な演出である。これらの演出をどのような内容で実行するかがあらかじめパターン化されており、それぞれのパターンが当否抽選値と対応付けられている。

20

30

【 0 0 4 9 】

回数計数手段 1 4 6 は、特別図柄の変動を表示させた回数を累積回数として計数する。累積回数は、特別遊技の終了後に計測開始した場合の通算の表示回数であり、特別遊技が発生するたびにリセットされる。対応記憶手段 1 4 8 は、複数の演出モードと累積回数の対応関係を記憶する。複数の演出モードは、リーチ演出が伴う変動パターンの選択される確率がそれぞれ異なるモードであり、つねにいずれかの演出モードが設定された状態が維持される。モード制御手段 1 5 0 は、回数計数手段 1 4 6 により計数された累積回数に対応する演出モードを選択する。なお、モード制御手段 1 5 0 は、あらかじめ設定された切替回数に累積回数が到達したときに、その時点での演出モードをつぎの演出モードに切り替える。切替回数は、特別遊技が終了するたびにモード制御手段 1 5 0 によって設定される。モード制御手段 1 5 0 は、対応記憶手段 1 4 8 により記憶される演出モードと累積回数の対応関係を参照して切替回数を設定する。たとえば、累積回数が 2 0 1 回に到達したときにパターンテーブル a からパターンテーブル b に切り替えられる、といった対応関係が定められていた場合、抽選により 2 0 1 回目を中心として前後 2 0 回以内のいずれかの回数が実際の切替回数として設定される。これにより、累積回数ごとまたは演出モードご

40

50

との特色を知る遊技者であっても実際には何回目で切り替えられるかを知ることができず、厳密にいつ切り替わるかの判別を困難にさせることにより、切替に対する遊技者の期待感を高めさせることができる。

【 0 0 5 0 】

図柄選択手段 1 4 2 は、特別図柄、普通図柄の各停止図柄を決定する。特別図柄を決定するとき、図柄選択手段 1 4 2 は、所定の特別図柄テーブルを参照し、当否抽選手段 1 1 2 により取得された当否抽選値に対応する停止図柄を決定する。

【 0 0 5 1 】

パターン決定手段 1 4 4 は、テーブル記憶手段 1 4 0 に保持される複数のパターンテーブルのうちいずれかを参照し、当否抽選において取得される当否抽選値に対応する変動パターンと演出動作のパターンを選択する。パターン決定手段 1 4 4 は、現在の演出モードに対応するパターンテーブルを、変動パターンの選択において参照すべきパターンテーブルに設定する。パターン決定手段 1 4 4 は、計数された累積回数が切替回数に到達したときに、参照すべきパターンテーブルを他のパターンテーブルに切り替える。パターンテーブルが切り替えられたとき、演出表示制御手段 1 3 4 が遊技効果ランプ 9 0 の点灯およびスピーカ 1 8 からの音声出力などの演出処理を実行する。また、演出表示制御手段 1 3 4 は、パターン決定手段 1 4 4 により選択された演出動作のパターンにしたがって、遊技効果ランプ 9 0 の点灯と消灯およびスピーカ 1 8 からの音声出力などの演出処理を実行する。

【 0 0 5 2 】

図 5 は、演出モードとパターンテーブルと累積回数の対応関係を示すモードテーブルの図である。モードテーブル 3 0 0 において、変動表示の回数である累積回数が 1 回から 2 0 0 回までは、演出モード A とパターンテーブル a が対応付けられている。累積回数が 2 0 1 回から 4 0 0 回までは、演出モード B とパターンテーブル b が対応付けられている。累積回数が 4 0 1 回から 6 0 0 回までは、演出モード C とパターンテーブル c が対応付けられている。累積回数が 6 0 1 回から 9 0 0 回までは、演出モード D とパターンテーブル d が対応付けられている。累積回数が 9 0 1 回から 1 2 0 0 回までは、演出モード E とパターンテーブル e が対応付けられている。累積回数が 1 2 0 1 回以上の場合は、演出モード F とパターンテーブル f が対応付けられている。なお、モードテーブル 3 0 0 に設定されたとおりに制御するとすれば、累積回数が 2 0 1 回、4 0 1 回、6 0 1 回、9 0 1 回、1 2 0 1 回に到達したときに演出モードとパターンテーブルが切り替えられることとなるが、本実施例においては、たとえばこれらの回数の前後 2 0 回以内の回数が実際の切替回数として設定される。これにより、累積回数ごとまたは演出モードごとの特色を知る遊技者であっても実際には何回目で切り替えられるかを知ることができず、厳密にいつ切り替わるかの判別を困難にさせることにより、切替に対する遊技者の期待感を高めさせることができる。

【 0 0 5 3 】

図 6 は、パターンテーブルの概略を示す図である。パターンテーブル 3 0 2 において、パターンテーブル a には、外れ時の変動パターンとして、変動パターン N R 0 1 ~ N R 3 0、S R 0 1 ~ S R 3 0 が対応付けられている。「N R」の記号で始まる変動パターンはノーマルリーチの変動パターンを示し、「S R」の記号で始まる変動パターンはスーパーリーチの変動パターンを示す。パターンテーブル a が選択される演出モード A の期間では、当否抽選が外れであった場合、計 6 0 種類のリーチパターンと通常の外れパターンの中からいずれかが変動パターンとして選択される。また、パターンテーブル a には、当たり時の変動パターンとして、変動パターン N R 0 1 ~ N R 3 0、S R 0 1 ~ S R 2 8、S R 3 1、S R 3 2 が対応付けられている。演出モード A の期間では、当否抽選が当たりであった場合、計 6 0 種類のリーチパターンの中からいずれかが変動パターンとして選択される。当たり時の変動パターンの大部分は外れ時の変動パターンと重複しているが、変動パターン S R 3 1、S R 3 2 は当たり時にのみ含まれるパターンである。したがって、演出モード A の期間に変動パターン S R 3 1、S R 3 2 が出現した場合、その図柄変動は当た

10

20

30

40

50

りが確定したに等しい。逆に、外れ時にのみ含まれている変動パターンSR29、SR30が出現した場合、その図柄変動は外れが確定したに等しい。

【0054】

パターンテーブルbには、外れ時の変動パターンとして、変動パターンNR01～NR30、SR11～SR30が対応付けられている。パターンテーブルbが選択される演出モードBでは、当否抽選が外れであった場合、計50種類のリーチパターンと通常の外れパターンの中からはいずれかが変動パターンとして選択される。演出モードBは、演出モードAと比べてスーパーリーチの種類が少ない。ただし、スーパーリーチの出現頻度はスーパーリーチの種類の数ではなく当否抽選値との対応付けに依存するので、必ずしも演出モードBの方が演出モードAよりスーパーリーチの出現頻度が低くなるとは限らない。あくまでもノーマルリーチおよびスーパーリーチを含むリーチ演出の出現頻度は、演出モードごとに異なるよう当否抽選値との対応付けの仕方によって定まる。また、パターンテーブルbには、当たり時の変動パターンとして、変動パターンNR01～NR30、SR01～SR30が対応付けられている。演出モードBの期間では、当否抽選が当たりであった場合、計60種類のリーチパターンの中からはいずれかが変動パターンとして選択される。当たり時にのみ含まれている変動パターンSR31、SR32がこの期間に出現した場合、その図柄変動は当たりが確定したに等しい。逆に、外れ時にのみ含まれている変動パターンSR29、SR30がこの期間に出現した場合、その図柄変動は外れが確定したに等しい。

10

【0055】

パターンテーブルcには、外れ時の変動パターンとして、変動パターンNR01～NR30、SR01～SR32が対応付けられている。パターンテーブルcが選択される演出モードCでは、当否抽選が外れであった場合、計62種類のリーチパターンと通常の外れパターンの中からはいずれかが変動パターンとして選択される。また、パターンテーブルcには、当たり時の変動パターンとして、変動パターンNR01～NR30、SR01～SR28、SR31、SR32が対応付けられている。演出モードCの期間では、当否抽選が当たりであった場合、計60種類のリーチパターンの中からはいずれかが変動パターンとして選択される。外れ時にのみ含まれている変動パターンSR29、SR30がこの期間に出現した場合、その図柄変動は外れが確定したに等しい。

20

【0056】

パターンテーブルdには、外れ時の変動パターンとして、変動パターンNR01～NR30、SR01～SR30、SR33、SR34が対応付けられている。パターンテーブルdが選択される演出モードDでは、当否抽選が外れであった場合、計62種類のリーチパターンと通常の外れパターンの中からはいずれかが変動パターンとして選択される。スーパーリーチSR33、SR34は、パターンテーブルdに固有のパターンであり、パターンテーブルd以外のパターンテーブルa～c、e、fには対応付けられておらず、そのリーチ演出は他の演出モード中には出現しない。また、パターンテーブルdには、当たり時の変動パターンとして、変動パターンNR01～NR30、SR01～SR28、SR31、SR32、SR35、SR36が対応付けられている。演出モードDの期間では、当否抽選が当たりであった場合、計62種類のリーチパターンの中からはいずれかが変動パターンとして選択される。当たり時にのみ含まれている変動パターンSR31、SR32がこの期間に出現した場合、その図柄変動は当たりが確定したに等しい。逆に、外れ時にのみ含まれている変動パターンSR29、SR30がこの期間に出現した場合、その図柄変動は外れが確定したに等しい。

30

40

【0057】

パターンテーブルeには、外れ時の変動パターンとして、変動パターンNR01～NR30、SR01～SR30、SR35、SR36が対応付けられている。パターンテーブルeが選択される演出モードEでは、当否抽選が外れであった場合、計62種類のリーチパターンと通常の外れパターンの中からはいずれかが変動パターンとして選択される。スーパーリーチSR35、SR36は、パターンテーブルeに固有のパターンであり、パター

50

ンテーブル e 以外のパターンテーブル a ~ d、f には対応付けられておらず、そのリーチ演出は他の演出モード中には出現しない。また、パターンテーブル e には、当たり時の変動パターンとして、変動パターン NR 0 1 ~ NR 3 0、SR 0 1 ~ SR 2 8、SR 3 1、SR 3 2、SR 3 5、SR 3 6 が対応付けられている。演出モード E の期間では、当否抽選が当たりであった場合、計 6 2 種類のリーチパターンの中からいずれかが変動パターンとして選択される。当たり時にのみ含まれている変動パターン SR 3 1、SR 3 2 がこの期間に出現した場合、その図柄変動は当たりが確定したに等しい。逆に、外れ時にのみ含まれている変動パターン SR 2 9、SR 3 0 がこの期間に出現した場合、その図柄変動は外れが確定したに等しい。

【 0 0 5 8 】

パターンテーブル f には、外れ時の変動パターンとして、変動パターン NR 0 1 ~ NR 3 0、SR 0 1 ~ SR 3 0、SR 3 7、SR 3 8 が対応付けられている。パターンテーブル f が選択される演出モード F では、当否抽選が外れであった場合、計 6 2 種類のリーチパターンと通常の外れパターンの中からいずれかが変動パターンとして選択される。スーパーリーチ SR 3 7、SR 3 8 は、パターンテーブル f に固有のパターンであり、パターンテーブル f 以外のパターンテーブル a ~ e には対応付けられておらず、そのリーチ演出は他の演出モード中には出現しない。また、パターンテーブル f には、当たり時の変動パターンとして、変動パターン NR 0 1 ~ NR 3 0、SR 0 1 ~ SR 2 8、SR 3 1、SR 3 2、SR 3 7、SR 3 8 が対応付けられている。演出モード F の期間では、当否抽選が当たりであった場合、計 6 2 種類のリーチパターンの中からいずれかが変動パターンとして選択される。当たり時にのみ含まれている変動パターン SR 3 1、SR 3 2 がこの期間に出現した場合、その図柄変動は当たりが確定したに等しい。逆に、外れ時にのみ含まれている変動パターン SR 2 9、SR 3 0 がこの期間に出現した場合、その図柄変動は外れが確定したに等しい。

【 0 0 5 9 】

以上のように、当たりが確定する変動パターンや外れが確定する変動パターンが各演出モードに含まれている。そうした変動パターンが選択されたとき、そのような確定の事実を知る遊技者であれば停止図柄を見るまでもなく図柄変動の途中で抽選結果を知ることができる。またそのような変動パターンに対する期待感を演出モードごとに異なるよう設定することができる。演出モードごとに固有の変動パターンが含まれており、図柄変動の累積回数が増加するほど異なる変動パターンを見ることができ、同じ遊技台で長く遊技するほど多くの変動パターンを見ることができ、遊技者は変化に富んだ飽きの来ない遊技を楽しむことができる。

【 0 0 6 0 】

なお、本実施例においては、パターンテーブルにおける変動パターンと当否抽選値の対応関係の設定次第で、変動時間の長いパターンが比較的多く出現しやすい演出モードを設定したり、逆に変動時間の短いパターンが比較的多く出現しやすい演出モードを設定したりすることもできる。たとえば、変動パターン SR 0 1 ~ SR 3 0 の変動時間がいずれも約 3 0 秒間であり、演出モード F にのみ含まれる変動パターン SR 3 7、SR 3 8 の変動時間がいずれも約 5 秒間であると仮定する。その上で、演出モード F では約 1 / 2 の確率で変動パターン SR 3 7、SR 3 8 が選ばれる設定としておく。その場合、演出モード F における変動時間の平均時間は、確率上は演出モード A における変動時間と比べて短くなる。変動時間の平均時間が短い場合、その分、抽選結果が保留される時間も短縮されるので、時間あたりの抽選回数が相対的に増加することとなる。したがって、平均変動時間が短い演出モードでは、いわゆる変動時間短縮機能のように出玉率の向上や大当たりまでの時間短縮を期待することができる。このように、本実施例では、演出モードごとに平均変動時間を変化させて出玉率を変化させることができるので、長時間大当たりが発生しないような期間に出玉率を向上させるといった手法で遊技性をより向上させることができる。

【 0 0 6 1 】

図 7 は、ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。まず

10

20

30

40

50

、遊技球が始動口 6 2、一般入賞口 7 2、大入賞口 6 6 などへ入賞した場合や、遊技球が作動口 6 8 を通過した場合の処理を実行し (S 1 0)、特別遊技中でなければ (S 1 2 の N)、当否抽選などの通常遊技の制御処理を実行し (S 1 4)、特別遊技中であれば (S 1 2 の Y)、特別遊技の制御処理を実行し (S 1 6)、S 1 0 から S 1 6 までの処理における各種入賞に応じた賞球払出を処理する (S 1 8)。

【 0 0 6 2 】

図 8 は、図 7 における S 1 4 の通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。通常遊技制御処理において、当否抽選値の保留がなされている場合であって (S 3 0 の Y)、図柄変動が表示中でなければ (S 3 2 の N)、当否抽選手段 1 1 2 が当否判定処理を実行する (S 3 4)。その判定結果に応じてメイン表示制御手段 1 1 8 が変動表示を開始するとともに、変動開始コマンドを演出表示制御手段 1 3 4 へ送信し、これを受信した演出表示制御手段 1 3 4 が変動パターンデータにしたがって演出画像の変動表示を開始する (S 3 6)。回数計数手段 1 4 6 は、変動回数の累積回数に 1 を加算する (S 3 7)。S 3 0 において当否抽選値が保留されていなかった場合は (S 3 0 の N)、S 3 2 から S 3 7 までの処理がスキップされ、S 3 2 において図柄変動が表示中であった場合は (S 3 2 の Y)、S 3 4 から S 3 7 までの処理がスキップされる。続いて、図柄変動表示がすでに開始されていれば (S 3 8 の Y)、図柄変動表示処理を実行し (S 4 0)、図柄変動表示が開始されていないときは (S 3 8 の N)、S 4 0 をスキップする。

10

【 0 0 6 3 】

図 9 は、図 8 における S 3 4 の当否判定処理を詳細に示すフローチャートである。まず、当否抽選手段 1 1 2 が特別遊技へ移行するか否かを判定し (S 5 0)、累積回数が切替回数に到達していた場合 (S 5 2 の Y)、モード制御手段 1 5 0 は演出モードを切り替えるとともに (S 5 4)、パターンテーブルを切り替え (S 5 6)、演出表示制御手段 1 3 4 は遊技効果ランプ 9 0 の点灯やスピーカ 1 8 の音声出力などの演出処理を実行する (S 5 8)。S 5 2 において、累積回数が切替回数に到達していなかった場合 (S 5 2 の N)、S 5 4 から S 5 8 までの処理をスキップする。

20

【 0 0 6 4 】

図柄決定手段 1 1 4 は、当否抽選値に対応する特別図柄の停止図柄を決定し (S 6 0)、当否抽選値に基づいて特別図柄の変動パターンを決定する (S 6 2)。演出決定手段 1 3 2 は、当否判定結果と特別図柄に応じて装飾図柄を決定し (S 6 4)、当否抽選値と特別図柄の変動パターンに応じて演出画像の変動パターンを決定する (S 6 6)。

30

【 0 0 6 5 】

図 1 0 は、図 7 における S 1 6 を詳細に示すフローチャートである。まず、大入賞口 6 6 が開放済でなければ (S 7 0 の N)、演出表示制御手段 1 3 4 が特別遊技の演出処理を開始し (S 7 2)、開閉制御手段 1 2 4 が大入賞口 6 6 を開放する (S 7 2)。大入賞口 6 6 が開放済であれば S 7 2 および S 7 4 をスキップする (S 7 0 の Y)。大入賞口 6 6 が開放されてから所定の開放時間が経過した場合 (S 7 6 の Y)、または、開放時間が経過していないものの (S 7 6 の N)、大入賞口 6 6 へ遊技球が 9 球以上入球した場合 (S 7 8 の Y)、開閉制御手段 1 2 4 が大入賞口 6 6 を閉鎖させる (S 8 0)。開放時間が経過しておらず (S 7 6 の N)、大入賞口 6 6 への入球数も 9 球以上に達していない場合は (S 7 8 の N)、S 8 0 以降の処理をスキップして S 1 6 のフローを終了する。

40

【 0 0 6 6 】

S 8 0 における大入賞口 6 6 の閉鎖後、単位遊技のラウンド数が 1 5 に達していた場合 (S 8 2 の Y)、演出表示制御手段 1 3 4 は特別遊技の演出処理を終了させ (S 8 4)、特別遊技制御手段 1 2 0 は特別遊技を終了させ (S 8 6)、モード制御手段 1 5 0 が演出モードの切替回数を設定し (S 8 8)、変動表示の累積回数をリセットする (S 8 9)。ラウンド数が 1 5 に達していなければ (S 8 2 の N)、ラウンド数に 1 を加算して S 1 6 のフローを終了する (S 9 0)。

【 0 0 6 7 】

(実施例 2)

50

本実施例においては、累積回数の計測やパターンテーブルの切替、演出モードの切替をサブ基板 104 で処理する点で、これらの処理をメイン基板 102 で実行する実施例 1 と異なる。他の構成は基本的に実施例 1 と共通である。以下、実施例 1 との相違点を中心に説明する。

【0068】

図 11 は、演出決定手段 132 の詳細な構成を示す機能ブロック図である。演出決定手段 132 は、図柄選択手段 152、パターン決定手段 154、回数計数手段 156、対応記憶手段 158、モード制御手段 160 を含む。これらの構成は、実施例 1 における図柄選択手段 142、パターン決定手段 144、回数計数手段 146、対応記憶手段 148、モード制御手段 150 とそれぞれ同様の処理を実行する。ここで、演出画像の変動パターンは、メイン基板 102 の図柄決定手段 114 によって決定される特別図柄の変動パターンと変動時間の等しいパターンが選択される。したがって、演出決定手段 132 においては、演出モードの切替に合わせて演出画像のパターンテーブルも切り替えられるが、演出画像の変動パターンの変動時間はあくまでもメイン基板 102 の図柄決定手段 114 により決定される長さとなる。この場合、演出モードごとに固有の変動パターンは、主にキャラクターの種類や背景画像が異なるなどの点で特徴を有するものであってもよい。

10

【0069】

なお、本実施例においては、演出画像の変動パターンの変動時間がメイン基板 102 で決定されるので、演出決定手段 132 は変動時間を変更しない範囲で演出画像の変動パターンを選択することとなる。その場合、演出モードごとの平均変動時間はあくまでもメイン基板 102 における決定に依存するので、演出モードが切り替わっても平均変動時間の変化に伴う出玉率の大きな変化は生じにくい。したがって、演出モードごとに出玉率が大きくばらつくようなことがないため、そのような出玉率に波があるような機種を好まない遊技者は安心して同じ遊技台で長時間遊技を楽しむことができる。

20

【0070】

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

【図面の簡単な説明】

【0071】

30

【図 1】ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

【図 2】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。

【図 3】本実施例におけるぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。

【図 4】図柄決定手段の詳細な構成を示す機能ブロック図である。

【図 5】演出モードとパターンテーブルと累積回数の対応関係を示すモードテーブルの図である。

【図 6】パターンテーブルの概略を示す図である。

【図 7】ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。

【図 8】図 7 における S14 の通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 9】図 8 における S34 の当否判定処理を詳細に示すフローチャートである。

40

【図 10】図 7 における S16 を詳細に示すフローチャートである。

【図 11】実施例 2 における演出決定手段の詳細な構成を示す機能ブロック図である。

【符号の説明】

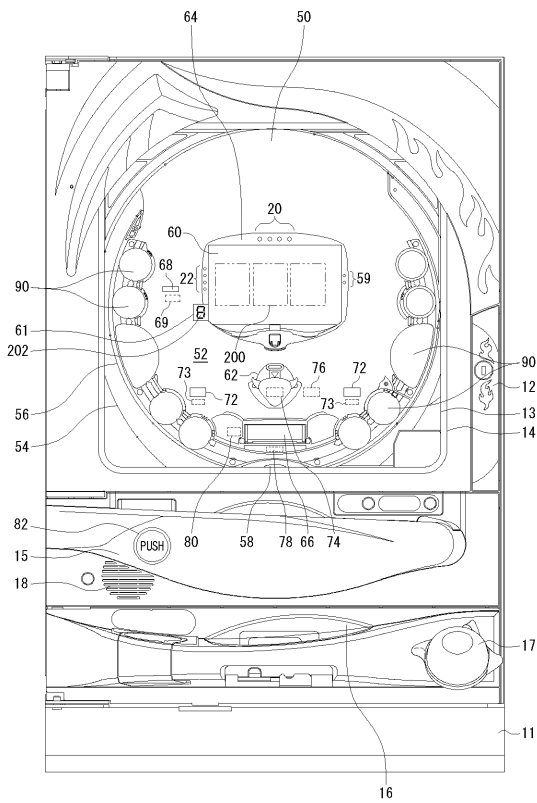
【0072】

10 ぱちんこ遊技機、 50 遊技盤、 52 遊技領域、 60 演出表示装置、
61 特別図柄表示装置、 62 始動口、 90 遊技効果ランプ、 100 遊技
制御装置、 112 当否抽選手段、 114 図柄決定手段、 118 メイン表示制
御手段、 130 パターン記憶手段、 132 演出決定手段、 134 演出表示制
御手段、 140 テーブル記憶手段、 142 図柄選択手段、 144 パターン決
定手段、 146 回数計数手段、 148 対応記憶手段、 150 モード制御手段

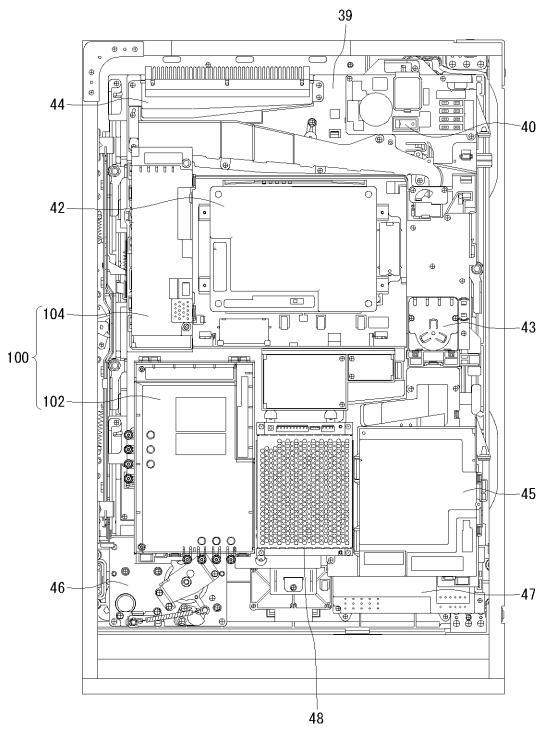
50

、 300 モードテーブル、 302 パターンテーブル。

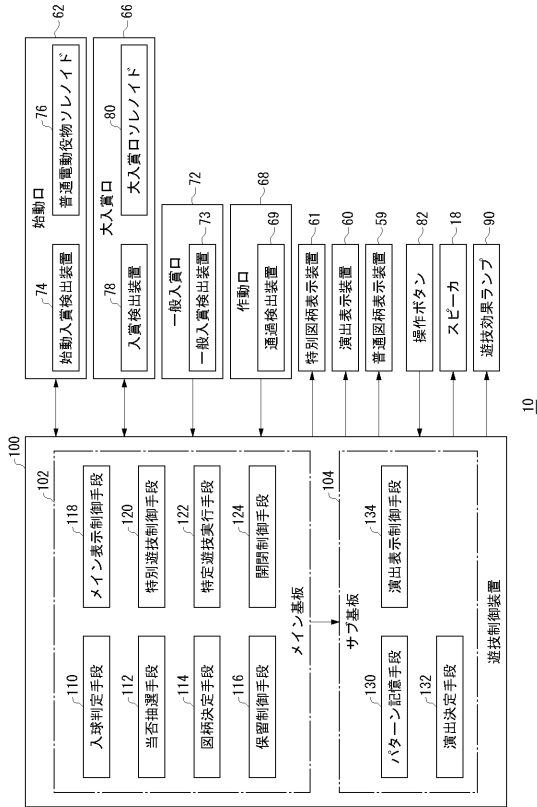
【図1】



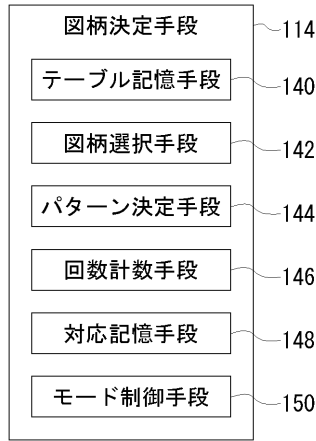
【図2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

累積回数	演出モード	パターンテーブル
1~200	A	a
201~400	B	b
401~600	C	c
601~900	D	d
901~1200	E	e
1201~	F	f

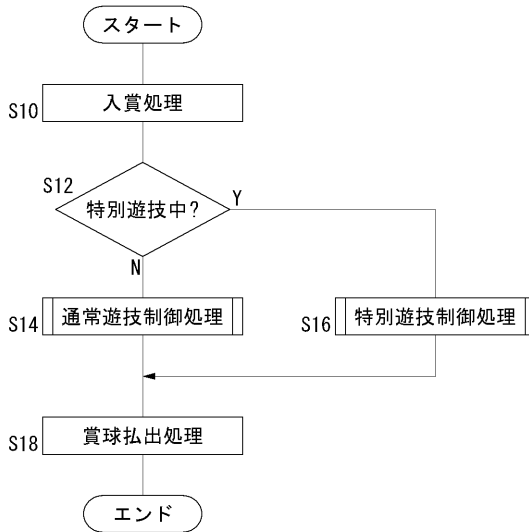
300

【図 6】

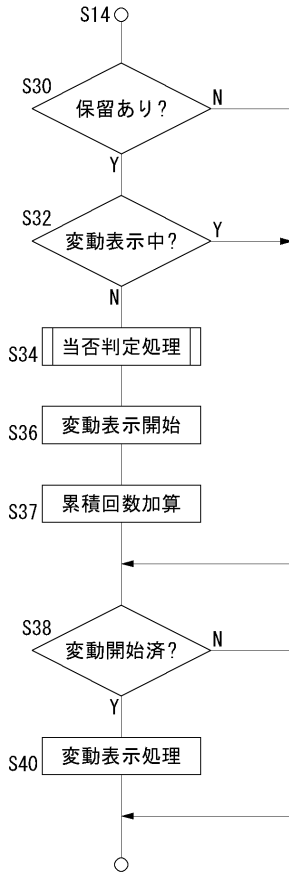
パターンテーブル	外れ時の変動パターン	当たり時の変動パターン
a	NR01~NR30 SR01~SR30	NR01~NR30 SR01~SR28, SR31, SR32
b	NR01~NR30 SR11~SR30	NR01~NR30 SR01~SR30
c	NR01~NR30 SR01~SR32	NR01~NR30 SR01~SR28, SR31, SR32
d	NR01~NR30 SR01~SR30, SR33, SR34	NR01~NR30 SR01~SR28, SR31~SR34
e	NR01~NR30 SR01~SR30, SR35, SR36	NR01~NR30 SR01~SR28, SR31, SR32 SR35, SR36
f	NR01~NR30 SR01~SR30, SR37, SR38	NR01~NR30 SR01~SR28, SR31, SR32 SR37, SR38

302

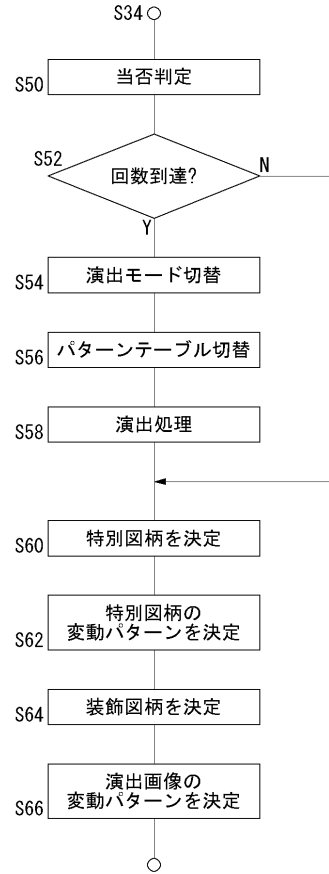
【図 7】



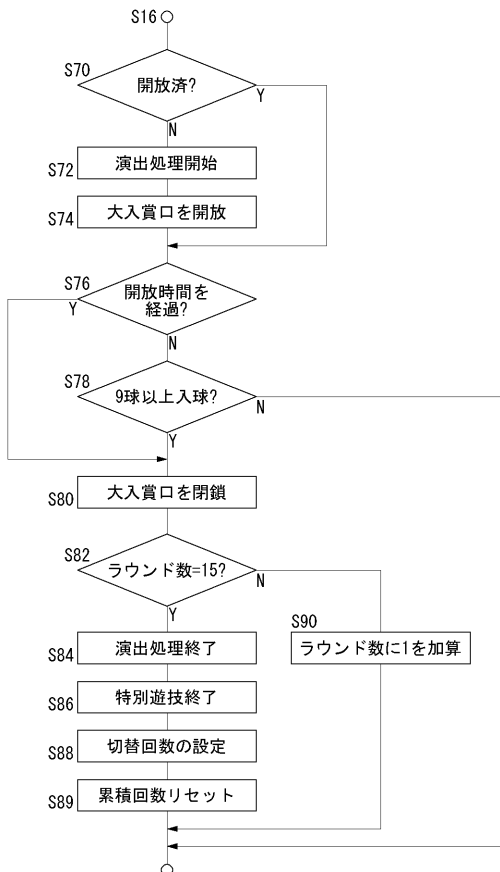
【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】



【 図 11 】

