

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4378429号
(P4378429)

(45) 発行日 平成21年12月9日(2009.12.9)

(24) 登録日 平成21年9月18日(2009.9.18)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 22 頁)

(21) 出願番号 特願2009-34642 (P2009-34642)
 (22) 出願日 平成21年2月17日 (2009.2.17)
 (62) 分割の表示 特願2003-72534 (P2003-72534)
 原出願日 平成15年3月17日 (2003.3.17)
 (65) 公開番号 特開2009-142670 (P2009-142670A)
 (43) 公開日 平成21年7月2日 (2009.7.2)
 審査請求日 平成21年2月18日 (2009.2.18)

(73) 特許権者 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100092897
 弁理士 大西 正悟
 (72) 発明者 多鹿 剛司
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内

審査官 郡山 順

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄の変動表示が可能な図柄表示装置と、始動入賞口に遊技球が入賞する毎に乱数を取得する乱数取得手段と、前記乱数取得手段で取得された乱数に基づき特別遊技を実行するか否かの判定を実行する実行判定手段と、前記図柄表示装置に前記図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程を前記実行判定手段による判定結果に基づいて制御する図柄制御手段と、前記図柄制御手段により停止表示された前記図柄が予め定められた当たり図柄であるときに、遊技領域に設けられた可変入賞口を入賞容易とする遊技を行わせる特別遊技実行手段とを備えた遊技機において、

図柄変動過程の表示終了後に行われる遊技状態について予告可能であることを遊技者に報知する第1演出画像と、前記図柄変動過程の表示終了後に行われる遊技状態について遊技者に予告する第2演出画像とから構成されている演出パターンを複数記憶している演出パターン記憶手段と、

前記演出パターン記憶手段に記憶されている複数の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、

前記演出パターン選択手段により選択された演出パターンの表示を前記図柄表示装置にて実行する演出パターン実行手段と、

遊技者により操作可能な操作手段と、

前記操作手段における所定操作の検出を行う操作検出手段と、

前記演出パターン選択手段により選択された演出パターンに基づき、前記操作手段の操

作を有効にするか否かの判定をする操作有効判定手段とを備え、

前記演出パターン実行手段は、前記演出パターン選択手段により選択された演出パターンに設定されている第1演出画像の表示中であり、且つ、前記操作有効判定手段により前記操作手段の所定操作を有効にすると判定され、前記操作検出手段により前記操作手段の所定操作が検出された場合は、第2演出画像の表示を実行し、

前記第1演出画像の表示が実行されてから予め設定されている第1制限時間内に前記操作手段の操作を行い、予め設定されている第2制限時間内にこの操作を止める操作を行つたときに前記所定操作が行われたと検出されるように構成されていることを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明はパチンコ機に代表される弾球遊技機に関し、特に図柄表示装置に表示される図柄が予め設定された当たり図柄となった場合に特別遊技を行う弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ遊技機等の弾球遊技機では、遊技領域を構成する遊技盤の中央部に液晶表示器等による図柄表示装置を設けたものが一般に知られており、遊技領域に設けられた始動入賞口内に遊技球が入賞したときに、図柄表示装置において図柄を変動させた後に停止表示したときの図柄（停止図柄）が、予め設定された当たり図柄であった場合、特別遊技状態（大当たり）を成立させるように構成されている。この特別遊技状態においては、遊技領域の下部に設けられた可変入賞口（大入賞口）を開放して遊技球の入賞を容易にして、遊技者が大量の遊技球を獲得できるようになっている。

20

【0003】

ところで、上記のような弾球遊技機において、図柄の変動表示は予め複数種類設定されている変動パターンに基づいて行われており、この変動パターンは遊技球の始動入賞口へ入賞したときに取得される乱数の抽選結果に基づいて選択されているものと知られている（例えば、特許文献1参照）。変動パターンは予め複数種類設定されており、その中に大当たりを成立させる可能性が高い変動パターン（以下、リーチ変動パターンと称する）が含まれている。遊技者は、このリーチ変動パターンが表示されたとき、初めて大当たりに対する期待感を生じる。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開平9-70475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、上記のような大当たりの可能性が高いリーチ変動パターンが表示されても、遊技者は単にこの表示を眺めているだけで遊技に介入することはできず、面白味に欠けていた。

40

【0006】

本発明はこのような問題に鑑みたもので、遊技者による所定操作に応じて演出パターンの表示が変化することにより、遊技者の意志を反映した演出表示ができる興味あふれる弾球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】

このような目的達成のため、本発明は、図柄の変動表示が可能な図柄表示装置と、始動入賞口に遊技球が入賞する毎に乱数を取得する乱数取得手段（例えば、本実施例における図柄変動要素取得手段621）と、乱数取得手段で取得された乱数に基づき特別遊技を実

50

行するか否かの判定を実行する実行判定手段（例えば、本実施例における当たり乱数判定手段 623）と、図柄表示装置に図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程を実行判定手段による判定結果に基づいて制御する図柄制御手段と、図柄制御手段により停止表示された図柄が予め定められた当たり図柄であるときに、遊技領域に設けられた可変入賞口（例えば、本実施例における大入賞口 13）を入賞容易とする遊技を行わせる特別遊技実行手段とを備えた遊技機において、図柄変動過程（例えば、本実施例における変動パターン）の表示終了後に行われる遊技状態について予告可能であることを遊技者に報知する第1演出画像と、図柄変動過程の表示終了後に行われる遊技状態について遊技者に予告する第2演出画像とから構成されている演出パターンを複数記憶している演出パターン記憶手段（例えば、本実施例における演出パターン群メモリ 624d）と、演出パターン記憶手段に記憶されている複数の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、演出パターン選択手段により選択された演出パターンの表示を図柄表示装置にて実行する演出パターン実行手段と、遊技者により操作可能な操作手段と、操作手段における所定操作の検出を行う操作検出手段（例えば、本実施例における操作検出装置 6b）と、演出パターン選択手段により選択された演出パターンに基づき、操作手段の操作を有効にするか否かの判定をする操作有効判定手段とを備え、演出パターン実行手段は、演出パターン選択手段により選択された演出パターンに設定されている第1演出画像の表示中であり、且つ、操作有効判定手段により操作手段の所定操作を有効にすると判定され、操作検出手段により操作手段の所定操作が検出された場合は、第2演出画像の表示を実行する。ここで、第1演出画像の表示が実行されてから予め設定されている第1制限時間内に操作手段の操作を行い、予め設定されている第2制限時間内にこの操作を止める操作を行ったときに所定操作が行われたと検出されるように構成されている。

【発明の効果】

【0009】

このような構成により、本発明は、遊技者による所定操作に応じて演出パターンの表示が変化し、遊技者の意志を反映した演出表示が可能である。その結果、遊技者が積極的に遊技に参加することができる、興味あふれる弾球遊技機を提供することができる。

【0011】

また、第1制限時間及び第2制限時間は、演出パターン毎に予め設定されているように構成してもよい。このような構成により、演出パターン毎に操作手段を操作するタイミングが異なるため、バリエーションに富んだ遊技状況を作り出すことができる。

【0012】

また、演出パターン選択手段により選択された演出パターンに基づき、操作手段の操作を有効にするか否かの判定をする操作有効判定手段を備えるように構成してもよい。このような構成により、遊技にメリハリがつき、より面白味のあふれる遊技を提供することができる。

【0013】

また、操作有効判定手段により操作手段の操作を有効にすると判定されたことを遊技者に報知する操作有効報知手段（例えば、本実施例における操作有効ランプ 6a）を備えるように構成してもよい。このような構成により、演出パターン毎に設定されている操作の有効の有無を、遊技者は把握することができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】上記弾球遊技機の正面図である。

【図2】上記弾球遊技機のゲーム制御を行う遊技制御手段の構成を示すブロック図である。

【図3】図3(a)は上記弾球遊技機の変動パターン群メモリの構成を示す図であり、図3(b)は上記弾球遊技機の演出パターン群メモリの構成を示すブロック図である。

【図4】上記遊技制御手段による図柄表示装置における停止図柄の表示例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図5】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図6】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図7】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図8】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図9】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図10】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図11】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図12】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図13】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図14】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図15】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図16】上記遊技制御手段による保留球数に関する制御内容を説明するためのイメージ図である。

【図17】上記演出パターンを説明するための図である。

【図18】上記演出パターンAに設定されている画面例を示す図である。

【図19】上記演出パターンBに設定されている画面例を示す図である。

【図20】上記演出パターンCに設定されている画面例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、図面を参照して本発明の好ましい実施形態について説明する。本発明における弾球遊技機の一例としてのパチンコ機PMについて説明する。図1は、パチンコ機PMの正面図である。

【0016】

このパチンコ機PMには遊技機の外郭保持枠をなす外枠1と、この外枠1と開閉自在に軸支された前枠2(図示略)が設けられている。そして、前枠2は、ガラス扉3(図示略)、球受け皿4と、打球ハンドル5と、操作スイッチ6と、レール7で区画された遊技領域10を備える遊技盤8等から構成されている。

【0017】

押圧操作が可能である操作スイッチ6には、LED等から構成される操作有効ランプ6a(図1でハッチングで示す部分)が設けられ、後述の操作有効判定手段625により操作スイッチ6の操作を有効にすると判定されたことを点灯や点滅により遊技者に報知している。本実施例では、操作有効ランプ6aの点灯により操作スイッチ6の押下操作が有効であることを遊技者に報知しているとともに、操作有効ランプ6aの点滅により押下操作されている操作スイッチ6の操作を止める旨を遊技者に報知している。なお、操作有効ランプ6aは、本実施例に限定されるものではない。例えば、操作スイッチ6に設けるのではなく、遊技者が可視可能な別位置に設置してもよい。また、操作スイッチ6の操作が有効になった旨が分かるように、(図柄表示装置等において)図柄や画像の表示、(スピーカ等を用いて)音声等で報知してもよい。

【0018】

遊技領域10には、賞球の払出条件となる複数の一般入賞口11と、賞球の払出条件となるとともに後述する図柄表示装置20の図柄の変動開始条件となる始動入賞口12と、大入賞口13と、遊技球を回収するアウト口14と、図示しない打球の落下に影響を与える風車や多数の遊技釘等が設けられている。遊技領域10の略中央には、変動図柄(変動パターン)や停止図柄、演出パターン等の画像及び図柄を表示する図柄表示装置20が設けられている。

【0019】

図柄表示装置20の上部には、図柄表示装置20による図柄の変動中に始動入賞口12に入った入賞球数を表示する4個のLED等から構成される保留球ランプ30が設けられている。本実施例では、4個を上限として、(図柄変動中に)始動入賞口12に入賞がある毎に、保留球ランプ30を1個ずつ点灯させる。そして、図柄表示装置20において変

動図柄の変動表示が開始される毎に、点灯している保留球ランプ30を1個ずつ消灯させる。

【0020】

このような構成のパチンコ機PMにおいて、遊技者が打球ハンドル5を操作すると、球受け皿4から遊技球が1個ずつ打球発射部(不図示)に送られ、操作量に応じた強度で遊技領域10に打球が発射される。発射された打球は上述した入賞口11,12或いはアウト口14に流下し、上述した入賞口11,12に入賞した場合には所定の賞球が球受け皿4に払い出される。また、上述した入賞口11,12のうち始動入賞口12に打球が入賞すると、所定の賞球が球受け皿4に払い出され、図柄表示装置20に表示された図柄が変動を開始する。ここで、詳細は後述するが、本発明においては、図柄表示装置20において所定時間、所定の動画像及び図柄の変動態様を表示が行われた後に、図柄の変動を停止する。このとき、この図柄表示装置20に表示された図柄の停止態様が予め定められた当たり図柄(例えば、1~9のぞろ目)の場合には大当たりとなり、開放されて入賞が容易となった大入賞口13に打球が入賞すると、遊技者には大量の賞球が払い出される。

【0021】

以上のように構成されたパチンコ機PMに設けられている制御装置について、図を用いて説明する。図2は、この制御装置による制御の概略を示すブロック図である。この制御装置は、CPU, ROM, RAM等の種々の電子部品より構成されている遊技制御手段50によりゲームの制御を行う。

【0022】

遊技制御手段50には、操作スイッチ6に内蔵されて操作スイッチ6の(押圧)操作を検出するための操作検出装置6bと、始動入賞口12に内蔵された始動口入賞検出装置12aと、大入賞口13に内蔵された大入賞口入賞検出装置13aと、大入賞口13内の特定領域(図示せず)に内蔵された特定領域通過検出装置13b等が電気的に接続しており、これらから検出信号が遊技制御手段50に入力される。

【0023】

遊技制御手段50は、これらの入力された信号に応じて各種作動制御を行うものであり、この制御対象として、操作スイッチ6の操作が有効であることを示す操作有効ランプ6aと、大入賞口13を開放作動させる大入賞口駆動装置13mと、画像及び図柄を表示する図柄表示装置20と、保留球ランプ30と、賞球の払い出しを行う賞球払出装置45等が電気的に接続している。これらは全て遊技制御手段50からの制御信号に基づいて作動制御される。

【0024】

続いて、この遊技制御手段50の制御内容について図2及び図3を用いて以下に説明する。遊技制御手段50は、このゲームの制御のために、通常遊技実行手段60と、特別遊技実行手段70と、高確率遊技設定手段80と、払出制御手段90とを備えている。

【0025】

通常遊技実行手段60は、弾球遊技機の通常遊技を実行・制御するためのものであり、遊技領域10に設けられた各入賞口への入賞に関する処理を行う入賞口入賞処理手段61と、通常遊技から特別遊技へ移行するか否かを決定する特別遊技移行判定手段62とを備えて構成されている。なお、入賞口入賞処理手段61については、従来と変わらないのでここでの詳細な説明は省略する。

【0026】

特別遊技移行判定手段62は、図柄変動要素取得手段621と、保留球情報記憶手段622と、当たり乱数判定手段623と、演出決定手段624と、操作有効判定手段625と、図柄制御手段626と、演出パターン実行手段627とを備えている。

【0027】

図柄変動要素取得手段621は、図柄表示装置20に表示する図柄又は画像を決定するための要素(例えば、当たり乱数、停止図柄乱数、演出乱数)を取得するためのもので、当たり乱数取得手段621aと、停止図柄乱数取得手段621bと、演出乱数取得手段6

10

20

30

40

50

21cとを備えている。

【0028】

当たり乱数取得手段621aは、大当たりを発生させるか否かを決定するための乱数（以下、「当たり乱数」と称する）を取得するためのものである。例えば、ハードウェアのインクリメントカウンタによって生成された0～65535（65536通り）の乱数を上述した始動口入賞検出装置12aからの入賞信号に基づいて、取得している。なお、明細書中の乱数とは、インクリメントカウンタのように規則性のあるものであっても、その取得タイミングに規則性がないために実際に乱数として機能するものを含む概念である。

【0029】

停止図柄乱数取得手段621bは、図柄表示装置20に表示させる停止図柄を決定するための乱数（以下、「停止図柄乱数」と称する）を取得するためのものである。例えば、左図柄用として0～9（10通り）の乱数を取得する左図柄決定乱数と、中図柄用として0～9（10通り）の乱数を取得する中図柄決定乱数と、右図柄用として0～9（10通り）の乱数を取得する右図柄決定乱数等からなる。

【0030】

演出乱数取得手段621cは、後述する変動パターン及び演出パターンを取得するための乱数（以下、「演出乱数」）を取得するためのものである。例えば、ソフトウェアのインクリメントカウンタによって生成された0～255（256通り）の乱数を当たり乱数判定手段623により当たりを判定する前に取得している。

【0031】

保留球情報記憶手段622は、図柄制御手段626による図柄の変動表示中に始動入賞口12へ入賞した（すなわち、始動口入賞検出装置12aにより検出された）遊技球の入賞情報を、入賞した遊技球に対応させて、所定上限個分（本実施例では4個分）記憶するためのものである。なお、本実施例では、入賞情報として、当たり乱数、停止図柄乱数、演出乱数、保留球数等が記憶されている。また、本実施例においては記憶可能な保留球数の上限値を4個としたが、これに限定されるものではなく適宜変更可能である。このような保留球情報記憶手段622に、保留球の入賞情報が所定上限個分記憶されている場合は、それ以上の遊技球が始動入賞口12に入賞しても、その遊技球に対する入賞情報は記憶されず無効となる。すなわち、図柄変動中において始動入賞口12を通過する4個の遊技球に対して取得された情報は記憶することができるが、5個目以降の遊技球は始動入賞口12を通過しても無視されて賞球のみ払い出しが行われるようになっている。

【0032】

当たり乱数判定手段623は、当たり乱数に応じて特別遊技を行うか否か、すなわち大当たりか否かを判定するためのものである。例えば、ROMに記憶された当たり値「0～200」と先の当たり乱数として取得された乱数値（0～65535のうちの1つ）とを比較し、この乱数値が当たり値「0～200」である場合に「当たり」と判定する。なお、後述する確率変動中には、高確率遊技設定手段80により、例えば、当たり値が上記「0～200」のうち奇数の乱数値に対して、当該特別遊技終了後の遊技において大当たりが成立する確率（大当たり確率）を高確率（すなわち当たり値を「0～1280」）に変動している。

【0033】

演出決定手段624は、図柄表示装置20にて表示される、図柄の変動を開始させてから停止表示させるまでの様々な演出を決定するためのものであり、停止図柄決定手段624aと、変動パターン群メモリ624b（図3（a）参照）と、変動パターン選択手段と624cと、演出パターン群メモリ624d（図3（b）参照）と、演出パターン選択手段624eとを備えている。

【0034】

停止図柄決定手段624aは、停止図柄乱数に応じて停止図柄を決定するためのものである。なお、本実施例において停止図柄は、左図柄、右図柄、中図柄から構成されて、各図柄毎に0～9までの数字を表示できるようになっている。また、当たり図柄は、当たり

10

20

30

40

50

乱数判定手段 623 により当たりと判定された場合、図 4 (a) に示すように、左図柄、右図柄、中図柄に表示された 3 つの数字が同一となる図柄である。当たり図柄以外の図柄として、例えば、当たり乱数判定手段 624 により当たりと判定されなかった場合、すなわち外れの場合、図 4 (b) に示すように、3 つの数字が同一とはならない外れ図柄となる。但し、この外れ図柄のうち、図 4 (c) に示すように左右の図柄の数字は一致しているがこの数字と中央の図柄の数字は異なっている図柄をリーチ図柄と称している。

【0035】

変動パターン群メモリ 624b は、図柄表示装置 20 に変動図柄の変動表示をさせた後に停止図柄を停止表示させる図柄変動過程が定められている変動パターンを複数記憶しているメモリであり、図 3 (a) に示すように、特別当たり変動パターン群メモリ H1 と、通常当たり変動パターン群メモリ H2 と、リーチ変動パターン群メモリ H3 と、外れ変動パターン群メモリ H4 とを備えている。10

【0036】

特別当たり変動パターン群メモリ H1 は、当たり乱数判定手段 623 に当たりと判定され、且つ、停止図柄が当たり図柄のうち確変図柄に決定されたときに選択される、図柄の変動開始から図柄の停止までの一連の図柄変動パターン（特別当たり変動パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。

【0037】

なお、この特別当たり変動パターン群メモリ H1 には、大当たり確率が変動する際に行われる特定の演出が設定されており、リーチ変動とプレミアム予告が設定されている。このプレミアム予告とは、極めて出現頻度が低い予告演出であり、この演出がなされたときは当該変動における抽選結果が当たりとなる確率が極めて高いものである。このような特定の演出を用いることにより、遊技者は図柄変動中から大当たり確率が通常の低確率から高確率に変動するという認識を高め、当該変動における遊技者の集中度を増すことができるようになっている。20

【0038】

通常当たり変動パターン群メモリ H2 は、当たり乱数判定手段 623 に当たりと判定され、且つ、停止図柄が当たり図柄のうち確変図柄以外の図柄に決定されたときに選択される、図柄表示装置 20 に表示される図柄の変動開始から図柄の停止まで一連の図柄変動パターン（当たり変動パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。30

【0039】

リーチ変動パターン群メモリ H3 は、当たり乱数判定手段 623 に外れと判定され、且つ、停止図柄がリーチ図柄（左右の図柄が同一で中図柄のみが異なる図柄）に決定されたときに選択される、図柄の変動開始から図柄の停止までの一連の図柄変動パターン（リーチ変動パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。

【0040】

外れ変動パターン群メモリ H4 は、当たり乱数判定手段 623 に外れと判定され、且つ、停止図柄が外れ図柄（左右の図柄が異なる、非リーチ図柄）に決定されたときに選択される、図柄の変動開始から図柄の停止までの一連の図柄変動パターン（外れ変動パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。40

【0041】

変動パターン選択手段 624c は、まず、停止図柄決定手段 624a により決定された停止図柄に基づき、変動パターン群メモリ 624b からいずれかの変動パターン群メモリ H1 ~ H4 を選択する。次に、この選択されたいずれかの変動パターン群メモリから、演出乱数取得手段 621c により取得された演出乱数に基づいて 1 つの変動パターンを選択する。

【0042】

演出パターン群メモリ 624d は、変動パターンの表示終了後に行われる遊技状態について予告可能であることを遊技者に報知する第 1 演出画像（例えば、図 18 (a) 参照）と、前記変動パターンの表示終了後に行われる遊技状態について遊技者に予告する第 2 演50

出画像（例えば、図18（b）参照）とから構成されている演出パターンを複数記憶しているメモリであり、図3（b）に示すように、特別当たり演出パターン群メモリE1と、通常当たり演出パターン群メモリE2と、リーチ演出パターン群メモリE3と、外れ演出パターン群メモリE4とを備えている。

【0043】

なお、第1演出画像及び第2演出画像は、表示内容が相互に関連したものである。そして、第2演出画像は、（詳細は後述するが）第1演出画像の表示中に操作スイッチ6が所定操作された場合に、この表示中の第1演出画像にかわって表示されるものである。

【0044】

また、演出パターンには、上記の第1演出画像及び第2演出画像の他に、操作スイッチ6の操作を有効とするか否か、第1演出画像の表示が実行されてから操作スイッチ6の操作を有効とするまでの第1制限時間、操作スイッチ6の操作された後にこの操作を止めると第2演出画像の表示を実行するまでの第2制限時間等の種々の情報が予め設定されている。

【0045】

特別当たり演出パターン群メモリE1は、当たり乱数判定手段623に当たりと判定され、且つ、停止図柄が当たり図柄のうち確変図柄に決定されたときに選択される演出パターン（特別当たり演出パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。

【0046】

通常当たり演出パターン群メモリE2は、当たり乱数判定手段623に当たりと判定され、且つ、停止図柄が当たり図柄のうち確変図柄以外の図柄に決定されたときに選択される演出パターン（当たり演出パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。

【0047】

リーチ演出パターン群メモリE3は、当たり乱数判定手段623に外れと判定され、且つ、停止図柄がリーチ図柄（左右の図柄が同一で中図柄のみが異なる図柄）に決定されたときに選択される演出パターン（リーチ演出パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。

【0048】

外れ演出パターン群メモリE4は、当たり乱数判定手段623に外れと判定され、且つ、停止図柄が外れ図柄（左右の図柄が異なる、非リーチ図柄）に決定されたときに選択される演出パターン（外れ演出パターン）を複数種類記憶するためのメモリである。

【0049】

演出パターン選択手段624eは、まず、停止図柄決定手段624aにより決定された停止図柄に基づき、演出パターン群メモリ624dからいずれかの演出パターン群メモリH1～H4を選択する。次に、この選択されたいずれかの演出パターン群メモリから、演出乱数取得手段621cにより取得された演出乱数に基づいて1つの演出パターンを選択する。

【0050】

操作有効判定手段625は、演出パターン選択手段624eにより選択された演出パターンにおいて、操作スイッチ6の操作を有効にするか否かの判定をするためのものである。なお、操作有効判定手段625により操作スイッチ6の操作を有効にすると判定されたときは、操作有効ランプ6aを点灯させ、その旨を遊技者に報知する。

【0051】

図柄制御手段626は、当たり乱数判定手段623による判定結果に基づき、図柄表示装置20に図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程を制御するためのものである。例えば、本発明においては、始動入賞口12に遊技球が入賞すると（すなわち始動口入賞検出装置12aにより検出されると）、図柄表示装置20において変動パターン選択手段624cによって決定された変動パターンに基づいた図柄変動過程を所定時間表示させた後、停止図柄決定手段624aにより決定された停止図柄を表示させるようになっている。

10

20

30

40

50

【0052】

演出パターン実行手段 627 は、図柄表示装置 20において変動パターンに基づいた図柄変動過程の表示中に、演出パターン選択手段 624e により選択された演出パターンの表示を実行するためのものである。

【0053】

すなわち、演出パターン実行手段 627 は、演出パターン選択手段 624e により選択された演出パターンに設定されている第1演出画像の表示中に操作検出装置 6b により操作スイッチ 6 の所定操作が検出された場合は、前記第1演出画像の表示にかわって第2演出画像の表示を実行する。また、演出パターン実行手段 627 は、演出パターン選択手段 624e により選択された演出パターンに設定されている第1演出画像の表示中に操作検出装置 6b により操作スイッチ 6 の所定操作が検出されなかった場合は、前記第1演出画像の表示を継続して行い、第2演出画像の表示は実行しない。10

【0054】

ここで、上記の所定操作とは、演出パターン選択手段 624e により選択された演出パターンの第1演出画像の表示が実行されてから予め設定されている第1制限時間内に前記操作手段の操作を行い、その後予め設定されている第2制限時間内にこの操作を止めるよう²⁰に設定されている操作のことである。これら第1制限時間及び第2制限時間は、演出パターン毎に予め設定されている。

【0055】

特別遊技実行手段 70 は、当たり乱数判定手段 623 により当たりと判定された場合(すなわち、停止図柄が当たり図柄)に特別遊技を実行するためのものであり、単位遊技実行手段 71 と、継続判定手段 72 と、確率変動移行判定手段 73 を備えている。20

【0056】

単位遊技実行手段 71 は、特別遊技中における単位遊技を行うためのものであり、大入賞口駆動手段 711 と、単位遊技終了判定手段 712 を備えている。

【0057】

大入賞口駆動手段 711 は、大入賞口 13 を開放して遊技球の入賞を容易にするように大入賞口駆動装置 13m を作動させるためのものである。

【0058】

単位遊技終了判定手段 712 は、予め設定された単位遊技終了条件に基づいて、単位遊技を終了させるか否かを判定するためのものである。30

【0059】

継続判定手段 72 は、予め設定された継続条件に基づいて、特別遊技を終了させるか否かを判定するためのものである。

【0060】

確率変動移行判定手段 73 は、特別遊技終了後に確率変動(すなわち、当該等区別遊技の終了後の遊技における大当たり確率を通常の低確率から高確率に変動させること)を実行するか否かを判定するためのものである。本実施例では、図柄表示装置 20 に表示された当たり図柄が予め定められた確変図柄(すなわち、当たり図柄のうち一部の図柄)であるか否かを判定している。40

【0061】

高確率遊技設定手段 80 は、確率変動移行判定手段 73 によりその判定結果が肯定的、すなわち確率図柄であると判定された場合に、当該特別遊技終了後の遊技において大当たりが成立する確率(大当たり確率)を低確率から高確率に変動させるように、確率抽選テーブルをセットするためのものである。例えば、当たり乱数判定手段 624 によって参照する当たり値を「0 ~ 200」の他に「201 ~ 1280」を増やして、大当たり確率が通常よりも高確率になるようにしている。

【0062】

払出手御手段 90 は、賞球払出手装置 45 から賞球を払い出させる手御を行うためのものである。50

【 0 0 6 3 】

次に、本実施例における制御概要を図5～図15に示すフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 0 6 4 】

図5は、このパチンコ機PMのメインフローチャートである。遊技制御手段50は、まずステップS1で遊技機全体の初期設定を行った後、ステップS2の通常遊技処理、ステップS3の特別遊技処理を行った後、再びステップS2の通常遊技処理に戻る。この動作は電源が遮断されるまで繰り返し実行される。ステップS2の通常遊技処理とステップS3の特別遊技処理については後述する。

【 0 0 6 5 】

図6は、ステップS2の通常遊技処理のフローチャートである。通常遊技処理S2は、入賞口への入賞をチェックする入賞口入賞チェック処理(ステップS20)と、特別遊技を移行するか否かを判定する特別遊技移行判定処理(ステップS21)とを実行した後、本処理を終了する。

【 0 0 6 6 】

図7はステップS20の入賞口入賞チェック処理のフローチャートである。入賞口入賞チェック処理S20は、まず遊技球がいずれかの一般入賞口11への入賞が一般入賞口入賞検出装置11aにより検出されると(ステップS201)、その検出信号は遊技制御手段50に送られて、一般入賞フラグがセットされる(ステップS202)。そして、このフラグに基づいて払出制御手段90により賞球払出装置45に作動信号が出力され、この信号を受けて賞球払出装置45が作動して、各入賞球に対して所定数(例えば、10球)の賞球を賞球払出装置45から球受け皿4に払い出す。なお、ここでセットされたフラグは、賞球動作に基づいて適宜リセットされる。また、始動入賞口12への遊技球の入賞が始動口入賞検出装置12aにより検出されると(ステップS203)、その検出信号は遊技制御手段50に送られ、始動入賞フラグがセットされる(ステップS204)。そして、このフラグに基づいて払出制御手段90により賞球払出装置45に作動信号が出力され、この信号を受けて、賞球払出装置45が作動して始動入賞口12への入賞球に対して所定数(例えば、5球)の賞球を賞球払出装置45から球受け皿4に払い出す。

【 0 0 6 7 】

次に、ステップS21の特別遊技移行判定処理を実行する。図8はステップS21の特別遊技移行判定処理の前段フローチャート、図9はステップS210の図柄変動要素取得処理のフローチャート、図10は(図8から続く)ステップS21の特別遊技移行判定処理の中段フローチャート、図11はステップS260の演出実行処理S260のフローチャート、図12は(図10から続く)ステップS21の特別遊技移行判定処理の後段フローチャートである。

【 0 0 6 8 】

図8に示すように、まず、特別遊技移行判定処理S21は、図柄変動要素取得処理S210を行う。この図柄要素取得処理S210は、図9に示すように、始動入賞口12に入賞したか否かを確認するために始動入賞フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS211)。オンでない場合はこの処理を終了し、オンである場合は始動入賞フラグをオフする(ステップS212)。次に、記憶されている始動入賞口12へ入賞した保留球の数が記憶上限個(例えば、4個)に達しているかどうか、すなわち保留球数記憶手段622に入賞情報を記憶することができるか否かを確認する(ステップS213)。ここで、保留数の数が記憶上限個に達しておらず記憶が可能である場合は、保留球ランプ30を1つ点灯させ(ステップS214)、当たり乱数取得手段621aにより当たり乱数を取得し(ステップS215)、停止図柄乱数取得手段621bにより停止図柄乱数を取得し(ステップS216)、演出乱数取得手段621cにより演出乱数を取得し(ステップS217)、これら入賞情報を各保留球の数n(n=1, 2, 3, 4)に対応して保留球情報記憶手段622に設けられている所定のエリアへ格納し(ステップS218)、この処理を終了する。なお、ステップS213において、保留球の数が上限個に達している場合は

10

20

30

40

50

、この図柄変動要素取得処理 S 2 1 0 を終了する。

【 0 0 6 9 】

続いて、特別遊技移行判定処理 S 2 1 は、図 8 に進み、保留球の記憶があるか否かの確認を行う（ステップ S 2 3 0）。ここで、保留球の記憶がない場合には本処理を終了し、保留球の記憶がある場合には保留球の数 $n = 1$ に対応して保留球情報記憶手段 6 2 2 に格納されている情報を読み出し（ステップ S 2 3 1）、保留球情報記憶手段 6 2 2 に格納されている情報をシフトする（ステップ S 2 3 2）。

【 0 0 7 0 】

ここで、ステップ S 2 3 1 及びステップ S 2 3 2 について、具体的に図を用いて説明する。例えば、図 16 (a) で示すようにステップ S 2 3 1 では保留球情報記憶手段 6 2 2 において保留球の数 $n = 1$ に対応する当たり乱数の値 A を読み出し、図 16 (b) に示すようにステップ S 2 3 2 では保留球の数 $n = 2, 3, 4$ に対応するエリアに格納されている値 B, C, D を保留球の数 $n - 1$ に対応するエリアにシフトして格納している。10

【 0 0 7 1 】

続いて、特別遊技移行判定処理 S 2 1 は、図 10 に示すステップ S 2 3 3 に進み、当たり乱数判定手段 6 2 3 によりステップ S 2 3 1 で読み出した当たり乱数に応じて特別遊技を行うか否か、すなわち大当たりか否かを判定する。判定結果が当たりであるときは、ステップ S 2 3 1 で読み出された停止図柄乱数に基づいて停止図柄決定手段 6 2 4 a により所定の停止図柄（すなわち当たり図柄）が決定される（ステップ S 2 3 4）。そして、この当たり図柄が確変図柄であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 5）。ここで、当たり図柄が確変図柄であれば、この停止図柄と S 2 3 1 で読み出された演出乱数に基づいて、変動パターン選択手段 6 2 4 c により特別当たり変動パターン群メモリ H 1 から特別当たり変動パターンが決定されるとともに、演出パターン選択手段 6 2 4 e により特別当たり演出パターン群メモリ E 1 から特別当たり演出パターンが決定され（ステップ S 2 3 6）、ステップ S 2 4 2 へ進む。また、ステップ S 2 3 5 において、当たり図柄が確変図柄ではなかったとき、この停止図柄と S 2 3 1 で読み出された演出乱数に基づいて、変動パターン選択手段 6 2 4 c により通常当たり変動パターン群メモリ H 2 から通常当たり変動パターンが決定されるとともに、演出パターン選択手段 6 2 4 e により通常当たり演出パターン群メモリ E 2 から通常当たり演出パターンが決定され（ステップ S 2 3 7）、ステップ S 2 4 2 へ進む。20

【 0 0 7 2 】

一方、ステップ S 2 3 3 において、判定結果が当たりでない、すなわち外れであるときは、ステップ S 2 3 1 で読み出された停止図柄乱数に基づいて停止図柄決定手段 6 2 4 a により所定の停止図柄、すなわち外れ図柄が決定される（ステップ S 2 3 8）。そして、この外れ図柄がリーチ図柄であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 9）。ここで、外れ図柄がリーチ図柄であれば、この停止図柄とステップ S 2 3 1 で読み出された演出乱数に基づいて、変動パターン選択手段 6 2 4 c によりリーチ変動パターン群メモリ H 3 からリーチ変動パターンが決定されるとともに、演出パターン選択手段 6 2 4 e によりリーチ演出パターン群メモリ E 3 からリーチ演出パターンが決定され（ステップ S 2 4 0）、ステップ S 2 4 2 へ進む。また、ステップ S 2 3 9 において、外れ図柄がリーチ図柄ではなかったとき、この停止図柄とステップ S 2 3 1 で読み出された演出乱数に基づいて、変動パターン選択手段 6 2 4 c により外れ変動パターン群メモリ H 4 から外れ変動パターンが決定されるとともに、演出パターン選択手段 6 2 4 e により外れ演出パターン群メモリ E 4 から外れ変動パターンが決定され（ステップ S 2 4 1）、ステップ S 2 4 2 へ進む。30

【 0 0 7 3 】

ステップ S 2 4 2 では保留球ランプ 3 0 を 1 個消灯する。続いて、図柄変動処理 S 2 5 0 及び演出実行処理 S 2 6 0（図 11 を参照）を行う。なお、これらの処理（すなわち、図柄変動処理 S 2 5 0 及び演出実行処理 S 2 6 0）は並列に行われている。

【 0 0 7 4 】

図柄変動処理 S 2 5 0 では、上記で取得した変動パターン及び停止図柄を、図柄制御手50

段 6 2 6 により図柄表示装置 2 0 において表示制御される。すなわち、ステップ S 2 3 3 における抽選結果が当たりで且つ停止図柄が確変図柄である場合には、図柄表示装置 2 0 において特別当たり変動パターンが行われた後に確変図柄（当たり図柄）が表示される。また、ステップ S 2 3 3 における抽選結果が当たりで且つ停止図柄が確変図柄ではない場合には、図柄表示装置 2 0 において通常当たり変動パターンが行われた後に当たり図柄が停止表示される。一方、ステップ S 2 3 3 における抽選結果が外れで且つ停止図柄がリーチ図柄である場合には、図柄表示装置 2 0 においてリーチ変動パターンが行われた後にリーチ図柄（外れ図柄）が停止表示される。また、ステップ S 2 3 3 における抽選結果が外れで且つ停止図柄がリーチ図柄ではない場合には、図柄表示装置 2 0 において外れ変動パターンが行われた後に外れ図柄が停止表示される。

10

【 0 0 7 5 】

演出実行処理 S 2 6 0 は、上記の図柄変動処理 S 2 5 0 と並列して行われる処理であり、変動パターンの変動表示の開始後からこの変動パターンの変動表示の終了後（停止図柄が表示される）までの間に実施される。まず、図 1 1 に示すように、変動パターンの変動表示の開始後に、操作有効判定手段 6 2 5 により演出パターン選択手段 6 2 4 e により選択された演出パターンにより操作スイッチ 6 の操作を有効にするか否かの判定をする（ステップ S 2 6 1）。ここで、選択された演出パターンに基づいて操作スイッチ 6 の操作を有効にすると判定されたときは、操作有効ランプ 6 a を点灯させてその旨を遊技者に報知する（ステップ S 2 6 2）とともに、この演出パターンに設定されている第 1 演出画像の表示を演出パターン実行手段 6 2 7 により図柄表示装置 2 0 にて実行し（ステップ S 2 6 3）、ステップ S 2 6 4 に進む。一方、選択された演出パターンにおいて操作スイッチ 6 の操作を有効にすると判定されなかったときは、本処理を終了する。

20

【 0 0 7 6 】

続いて、ステップ S 2 6 4 では、操作検出装置 6 b により操作スイッチ 6 の所定操作（すなわち押圧操作）が検出されたか否かを確認する。ここで、操作スイッチ 6 の押圧操作が検出されなかった場合は、当該演出パターンに予め設定されている第 1 制限時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 6 5）。ステップ S 2 6 5 において第 1 制限時間が経過したと判定された場合は、操作有効ランプ 6 a を消灯して（ステップ S 2 6 6）、本処理を終了する。一方、ステップ S 2 6 5 において第 1 制限時間が経過していないと判定された場合は、ステップ S 2 6 4 に戻る。

30

【 0 0 7 7 】

ステップ S 2 6 4 において、（第 1 制限時間内に）操作スイッチ 6 の押圧操作が検出されたと判定された場合は、操作有効ランプ 6 a を点滅させ（ステップ S 2 6 7）、操作検出装置 6 b により操作スイッチ 6 の押圧操作が止められたか否かを確認する（ステップ S 2 6 8）。ここで、操作スイッチ 6 の押圧操作が止められなかった場合は、当該演出パターンに予め設定されている第 2 制限時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 6 9）。ステップ S 2 6 9 において第 2 制限時間が経過したと判定された場合は、操作有効ランプ 6 a を消灯し（ステップ S 2 7 0）、本処理を終了する。一方、ステップ S 2 6 9 において第 2 制限時間が経過していないと判定された場合は、ステップ S 2 6 8 に戻る。ステップ S 2 6 8 において、（第 2 制限時間内に）操作スイッチ 6 の押圧操作が止められた場合は、操作有効ランプ 6 a を消灯し（ステップ S 2 7 1）、当該演出パターンに設定されている第 2 演出画像の表示を演出パターン実行手段 6 2 7 により図柄表示装置 2 0 にて実行し（ステップ S 2 7 2）、本処理を終了する。

40

【 0 0 7 8 】

なお、上記の演出表示処理 S 2 6 0 の終了後、変動パターンの変動表示も終了し、停止図柄が表示されるようになっている。

【 0 0 7 9 】

このような演出表示処理 S 2 6 0 において、図柄表示装置 2 0 に表示される演出パターンについて画面例を用いて説明する。上述した演出パターン群メモリ E 1 ~ E 4 には、例えば図 1 7 に示すように複数の演出パターンが各々設定されており、この中から演出バタ

50

ーン選択手段 624e により停止図柄及び演出乱数に応じていずれかの演出パターンが選択される。ここでは、図 17 中の NO.5 に該当する演出パターン（以下、演出パターン A と称する）が選択された場合を想定する。

【0080】

演出パターン A は、図 18 (a) に画面例を示す第 1 演出画像 A1 と、図 18 (b) に画面例を示す第 2 演出画像 A2 とから構成されている。なお、第 1 演出画像 A1 は、軽飛行機が画面の右側から左側へと横切るように飛行して消えていく様子を示す画像である。また、第 2 演出画像 A2 は、（画面の右側から左側へと向かって飛行していた）軽飛行機が方向転換をして逆に画面の左側から右側へと飛行しながら「30%」というメッセージを表示している様子を示す画像である。このような構成の演出パターン A が選択された場合、まず、図柄表示装置 20 において第 1 演出画像 A1 が表示され、操作有効ランプ 6a が点灯する。この操作有効ランプ 6a の点灯中に、遊技者が操作スイッチ 6 を押圧操作すると、操作有効ランプ 6a が点滅する。この操作有効ランプ 6a の点滅中に、操作スイッチ 6a の押圧操作を止めると、第 2 演出画像 A2 が表示されるようになっている。10

【0081】

すなわち、図柄表示装置 20 において、単に軽飛行機が飛行しているだけの第 1 演出画像 A1 から、遊技者により上記のように所定操作が行われると、軽飛行機が方向転換をして「30%」のメッセージを表示しながら飛行する第 2 演出画像 A2 に変化する。

【0082】

一方、第 1 演出画像 A1 が表示されて操作有効ランプ 6a の点灯中に遊技者が操作スイッチ 6 を押圧操作しないとき、及び、第 1 演出画像 A1 が表示されて操作有効ランプ 6a の点灯中に遊技者が操作スイッチ 6 を押圧操作したが、続く操作有効ランプ 6a の点滅中に遊技者が操作スイッチ 6 の押圧操作を止めなかったときは、第 1 演出画像 A1 の表示のみで終了する（すなわち、第 2 演出画像 A2 は表示されない）。20

【0083】

すなわち、図柄表示装置 20 において、単に軽飛行機が飛行しているだけの第 1 演出画像 A1 から、遊技者により上記のように所定操作が行われないと、この第 1 演出画像 A1 のみ表示で終了し、第 2 演出画像 A2 は表示されない。

【0084】

また、図 19 (a) に画面例を示す第 1 演出画像 B1 及び図 19 (b) に画面例を示す第 2 演出画像 B2 とから構成されている演出パターン B（図 17 中の NO.11 に該当）や、図 20 (a) に画面例を示す第 1 演出画像 C1 及び図 20 (b) に画面例を示す第 2 演出画像 C2 とから構成されている演出パターン C（図 17 中の NO.13 に該当）についても、上述の演出パターン A と同様に表示される。30

【0085】

なお、演出パターンには、図 17 中の NO.16 に該当する演出パターン D のように、演出パターン表示中に操作スイッチ 6 の操作が有効とはならず、第 1 演出画像及び第 2 演出画像が設定されていない（すなわち、図柄表示装置 20 には変動パターン及び停止図柄のみが表示される）ものもある。

【0086】

このように演出パターンを設定することにより、例えば、上記のような操作スイッチ 6 の操作が有効とならない演出パターン D が表示された場合より、操作スイッチ 6 の操作を有効とする上記のような演出パターン A ~ C が表示された場合を、特別遊技（大当たり）になる確率が高くなるように設定して、遊技にメリハリをつけることができる。40

【0087】

このような図柄変動処理 S250 及び演出表示処理 S260 の終了後、図 12 に示すステップ S280 に進む。このステップでは、当たり乱数判定手段 624 によりステップ S231 で読み出した当たり乱数に応じて特別遊技を行うか否か、すなわち大当たりか否かを判定する。ここで、判定結果が当たりであるときは特別遊技フラグをオンし（ステップ S281）、ステップ S282 に進む。また、判定結果が外れであるときは、そのままス50

ステップ S 282 に進む。ステップ S 282 では、ステップ S 231 で読み出した情報を消去して、この特別遊技移行判定処理 S 21 を終了する。

【0088】

次に、ステップ S 3 の特別遊技処理を行う。この特別遊技処理 S 3 は、取得した当たり乱数の抽選結果が当たりのとき、単位遊技を所定回数（例えば 15 回）だけ実行可能な特別遊技を成立させる処理である。図 13 は特別遊技処理 S 3 の前段フローチャート、図 14 は特別遊技処理 S 3 の後段フローチャート、図 15 は特別遊技終了処理 S 320 のフローチャートである。

【0089】

図 13 に示すように、まず、特別遊技フラグがオンであるか否かを確認する、すなわち取得した当たり乱数が当たりであったか否かを確認し（ステップ S 301）、外れであればこの処理を終了する。当たりの場合は、例えば特別遊技フラグをオフしたり、大当たり確率が高確率の場合は通常の低確率に変動させる等の特別遊技初期設定を行う（ステップ S 302）。次に、単位遊技を行うための各種の初期設定を行い（ステップ S 303）、単位遊技を開始する。

10

【0090】

単位遊技は、大入賞口駆動手段 711 により大入賞口駆動装置 13m を作動させて大入賞口 13 を開放して、第 1 回目の単位遊技を開始する。大入賞口 13 が開放されると、遊技領域空間を落下移動する遊技球は大入賞口 13 に非常に入賞しやすい状態となる。このような状態で大入賞口 13 に遊技球が入賞すると、払出制御手段 90 によりこの入賞球に対して所定の数（例えば、13 個）の賞球が球受け皿 4 に払い出される。

20

【0091】

このようにして第 1 回目の単位遊技が開始されると、単位遊技終了判定手段 712 により、以下に述べるような単位遊技終了条件の達成の有無が判断され、この単位遊技終了条件が達成されるまでは大入賞口 13 の開放作動が継続される。

【0092】

単位遊技終了条件は、「入賞球数」及び「制限時間」を用件として設定されている。まず、「入賞球数」の用件は、大入賞口 13 に入賞したトータルの遊技球の数が所定数（例えば、10 球）に達した時点で単位遊技終了条件が達成されたと判断するというものであり、図 14 に示すように、大入賞口入賞検出装置 13a により大入賞口 13 に入賞したかを判断する（ステップ S 304）。入賞した場合は、大入賞口 13 に取り付けられている入賞球のカウンタ（不図示）から予め設定されている単位遊技条件終了のために必要な入賞球数（例えば、10 球）から 1 を減らす（ステップ S 305）。また、特定領域通過検出装置 13b により特定領域（図示せず）に遊技球が入賞したか否かを判断し（ステップ S 306）、入賞した場合は特定領域フラグをセットする（ステップ S 307）。そして、大入賞口 13 の入賞球数が所定の数（例えば、10 球）に達したか否かを判定し（ステップ S 308）、入賞球数が所定の数を満たしていた場合は単位遊技終了条件が達成されたためステップ S 310 に進み、入賞球数が所定の数を満たしていない場合は次の単位遊技終了条件であるステップ S 309 に進む。

30

【0093】

次に、「開放時間」の要件は、単位遊技開始後における大入賞口 13 の開放時間が予め定められた時間（例えば、30 秒）経過したときにこの単位遊技終了条件が達成したと判断されるというものであり、ステップ S 309 では、この終了条件が達成したか否かを判断する。そして、制限時間が終了していない（すなわち、単位遊技終了条件が満たされていない）場合はステップ S 304 へ戻り次の単位遊技を行う。一方、制限時間が終了（すなわち、単位遊技終了条件を満たされた）場合は、ステップ S 310 へ進む。

40

【0094】

以上のように単位遊技終了判定手段 712 は、「入賞球数」もしくは「制限時間」の条件のいずれか一方が満たされた時点で、単位遊技終了条件が達成されたと判断し、単位遊技を終了する。

50

【 0 0 9 5 】

上記のような単位遊技終了条件を達成したときは大入賞口 1 3 の開放を止め、継続判定手段 7 2 により継続判定条件が達成されているかを判断する(ステップ S 3 1 0)。この継続条件とは、単位遊技中に特定領域に遊技球が入賞して特定領域フラグがセットされたか否かという条件であり、単位遊技中に特定領域への入賞があった場合にのみ継続条件が達成されたと判断される。このため、特定領域への入賞がないまま単位遊技が終了した場合には、ステップ S 3 1 0 から特別遊技終了処理 S 3 2 0 を行う。

【 0 0 9 6 】

一方、ステップ S 3 1 0 において継続条件が成立したと判断された(すなわち、今回の単位遊技中に特定領域へ少なくとも 1 つの入賞球があった)場合には、特定領域フラグをクリアする(ステップ S 3 1 1)。今回の特別遊技を開始した後における単位遊技のラウンド数を数えるためにカウンタがあり、このカウンタには予め所定回数(例えば、15 回)がセットされている。このカウンタから 1 を減らす(ステップ S 3 1 2)。続いて、このラウンド数のカウンタが 0 未満になったか否か、つまり単位遊技の繰り返し回数が所定回数行われたか否かを判断する(ステップ S 3 1 3)。ここで、ラウンド数のカウンタが 0 未満ではない、すなわち所定回数繰り返されていない場合は、ステップ S 3 0 3 に戻り、次の単位遊技を行う。また、ラウンド数のカウンタが 0 未満である、すなわち単位遊技が所定回数繰り返された場合は、ステップ S 3 1 3 から特別遊技終了処理 S 3 2 0 へ進む。

【 0 0 9 7 】

特別遊技終了処理 S 3 2 0 は、図 1 5 に示すように、まず、確率変動移行判定手段 7 3 により、当選時における停止図柄が確変図柄であるか否かを判定する(ステップ S 3 2 1)。確変図柄であると判断されたときは、高確率遊技設定手段 8 0 により、大当たり確率を通常よりも高確率になるように当たり値が設定されている確変抽選テーブルをセットする(ステップ S 3 2 2)。なお、この確変抽選テーブルは、ステップ S 3 0 2 において適宜リセットされる。続いて、確率変動当選画面を図柄表示装置 2 0 に表示する(ステップ S 3 2 3)。この確率変動当選画面とは、遊技者の注目を引いて大当たり確率が高確率に変動したこと容易に把握することができるよう、例えば、「確変」の文字が大きく表示される画面表示態様である。一方、ステップ S 3 2 1 において、停止図柄が確変図柄ではないと判断されたときは、確率変動非当選画面にて報知する(ステップ S 3 2 4)。なお、確率変動非当選画面とは、大当たり確率が通常のままで高確率にはならなかったことを報知するために、例えば、「ざんねん」といった文字が大きく表示される画面表示態様である。

【 0 0 9 8 】

なお、本発明は上記実施例に限定されるものではなく、適宜改良可能である。

【 0 0 9 9 】

例えば、演出パターンを上記の第 1 演出画像及び第 2 演出画像に加え(これらと別の)第 3 演出画像を備えて構成し、第 1 演出画像の表示中に操作検出装置 6 b により操作スイッチ 6 の所定操作が検出されなかった場合、本実施例のように第 1 演出画像の表示を継続せずに、この第 1 演出画像にかわって第 3 演出画像を表示するようにしてもよい。

【 0 1 0 0 】

また、第 1 演出画像の表示中に操作検出装置 6 b により操作スイッチ 6 の所定操作が検出された場合、本実施例のように第 1 演出画像の表示にかわって(すなわち第 1 演出画像の途中で)第 2 演出画像の表示を実行するのではなく、第 1 演出画像の表示の終了後に第 2 演出画像の表示を実行するようにしてもよい。

【 0 1 0 1 】

以上説明したように、本発明の弾球遊技機によれば、図柄の変動表示が可能な図柄表示装置と、始動入賞口に遊技球が入賞する毎に乱数を取得する乱数取得手段と、乱数取得手段で取得された乱数に基づき特別遊技を実行するか否かの判定を実行する実行判定手段と、図柄表示装置に図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程を実行判定手段

10

20

30

40

50

による判定結果に基づいて制御する図柄制御手段と、図柄制御手段により停止表示された図柄が予め定められた当たり図柄であるときに、遊技領域に設けられた可変入賞口を入賞容易とする遊技を行わせる特別遊技実行手段とを備えた遊技機において、図柄変動過程の表示終了後に行われる遊技状態について予告可能であることを遊技者に報知する第1演出画像と、図柄変動過程の表示終了後に行われる遊技状態について遊技者に予告する第2演出画像とから構成されている演出パターンを複数記憶している演出パターン記憶手段と、乱数取得手段により取得された乱数に基づいて、演出パターン記憶手段に記憶されている複数の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、演出パターン選択手段により選択された演出パターンの表示を図柄表示装置にて実行する演出パターン実行手段と、遊技者により操作可能な操作手段と、操作手段における所定操作の検出を行う操作検出手段とを備え、演出パターン実行手段は、演出パターン選択手段により選択された演出パターンに設定されている第1演出画像の表示中に、操作検出手段により操作手段の所定操作が検出された場合は、第1演出画像の表示にかわって第2演出画像の表示を実行するように構成されている。10

【0102】

このような構成により、本発明は、遊技者による所定操作に応じて演出パターンの表示が変化し、遊技者の意志を反映した演出表示が可能である。その結果、遊技者が積極的に遊技に参加することができる、興趣あふれる弾球遊技機を提供することができる。

【符号の説明】

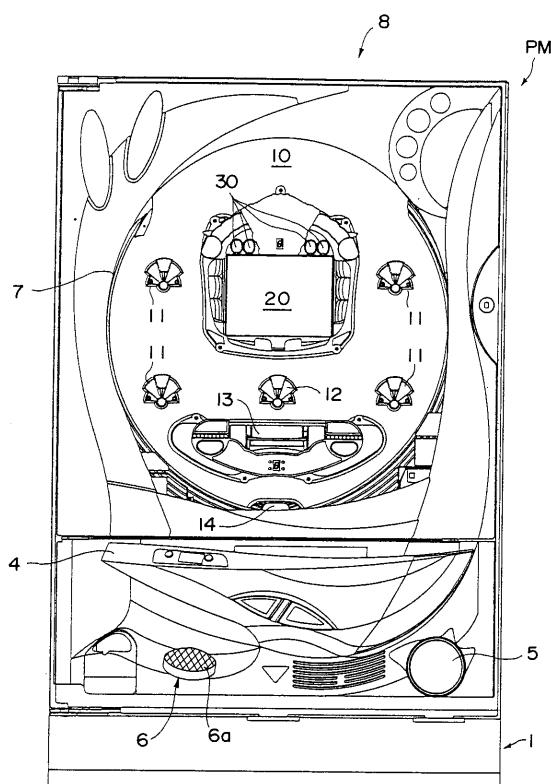
【0103】

P M	パチンコ機	1	外枠	20
4	球受け皿	5	打球ハンドル	
6	操作スイッチ	6 a	操作有効ランプ	
6 b	操作検出手手段	7	レール	
8	遊技盤	1 0	遊技領域	
1 1	一般入賞口	1 1 a	一般入賞口入賞検出手手段	
1 2	始動入賞口	1 2 a	始動口入賞検出手手段	
1 3	大入賞口	1 3 a	大入賞口入賞検出手手段	
1 3 b	特定領域通過検出手手段	1 3 m	大入賞口駆動装置	
1 4	アウトロ	2 0	図柄表示装置	30
3 0	保留球ランプ	4 5	賞球払出手手段	
5 0	遊技制御手段	6 0	通常遊技実行手段	
6 1	入賞口入賞処理手段	6 2	特別遊技移行判定手段	
6 2 1	図柄変動要素取得手段	6 2 1 a	当たり乱数取得手段	
6 2 1 b	停止図柄乱数取得手段	6 2 1 c	演出乱数取得手段	
6 2 2	保留球情報記憶手段	6 2 3	当たり乱数判定手段	
6 2 4	演出決定手段	6 2 4 a	停止図柄決定手段	
6 2 4 b	変動パターン群メモリ			
H 1	特別当たり変動パターン群メモリ			40
H 2	通常当たり変動パターン群メモリ			
H 3	リーチ変動パターン群メモリ			
H 4	外れ変動パターン群メモリ			
6 2 4 c	変動パターン選択手段	6 2 4 d	変動パターン群メモリ	
E 1	特別当たり演出パターン群メモリ			
E 2	通常当たり演出パターン群メモリ			
E 3	リーチ演出パターン群メモリ			
E 4	外れ演出パターン群メモリ			
6 2 4 e	演出パターン選択手段	6 2 5	操作有効判定手段	
6 2 6	図柄制御手段	6 2 7	演出パターン実行手段	
7 0	特別遊技実行手段	7 1	単位遊技実行手段	50

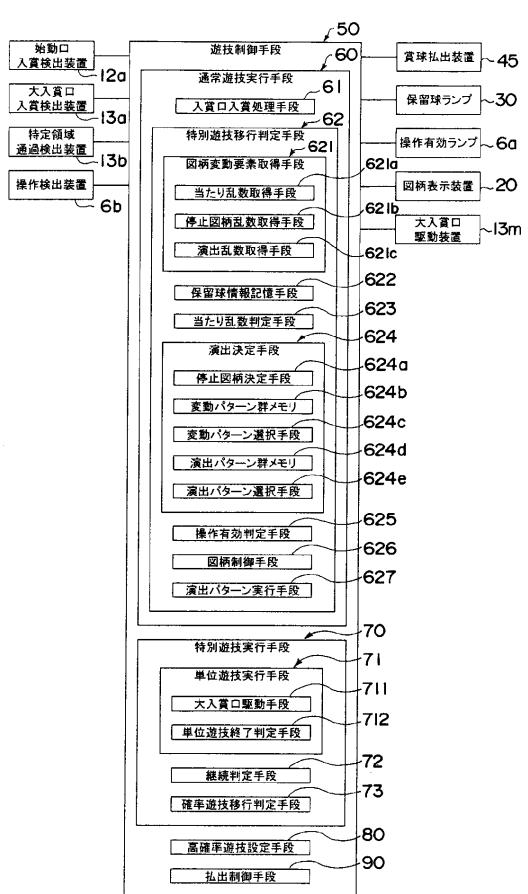
7 1 1 大入賞口駆動手段
 7 2 繼続判定手段
 8 0 高確率遊技設定手段

7 1 2 単位遊技終了判定手段
 7 3 確率変動移行判定手段
 9 0 払出制御手段

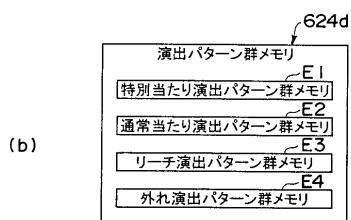
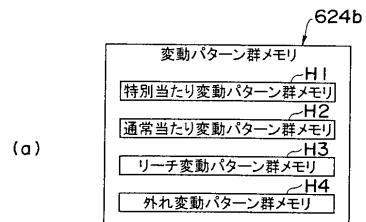
【図1】



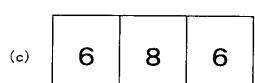
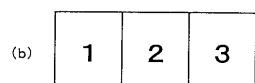
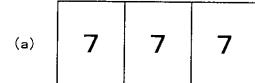
【図2】



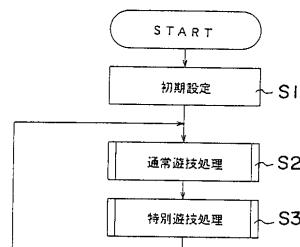
【図3】



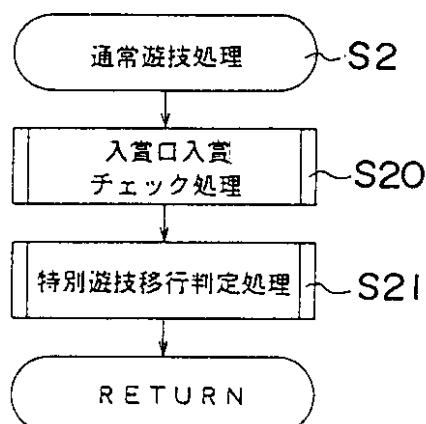
【図4】



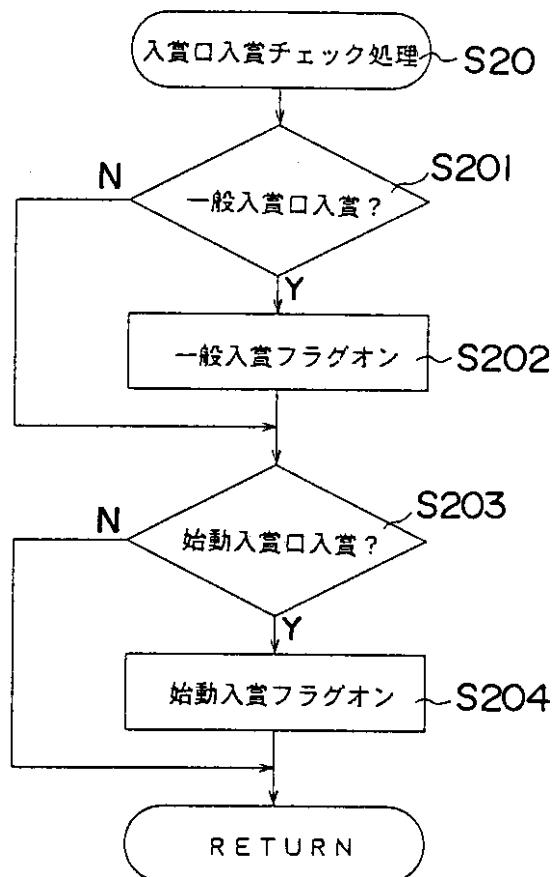
【図5】



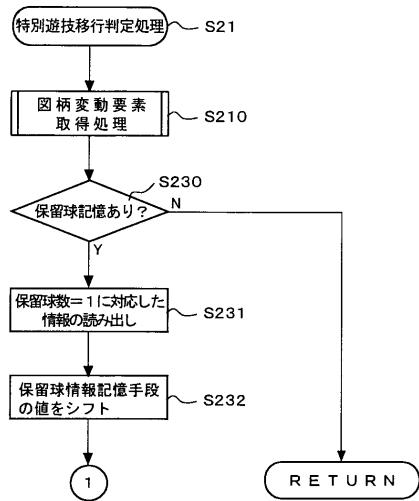
【図6】



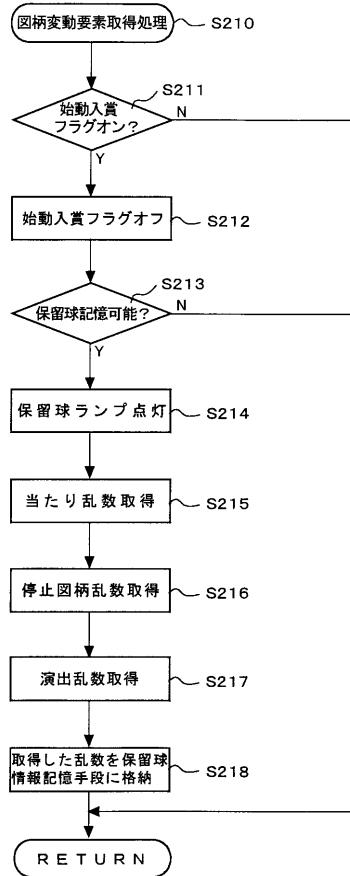
【図7】



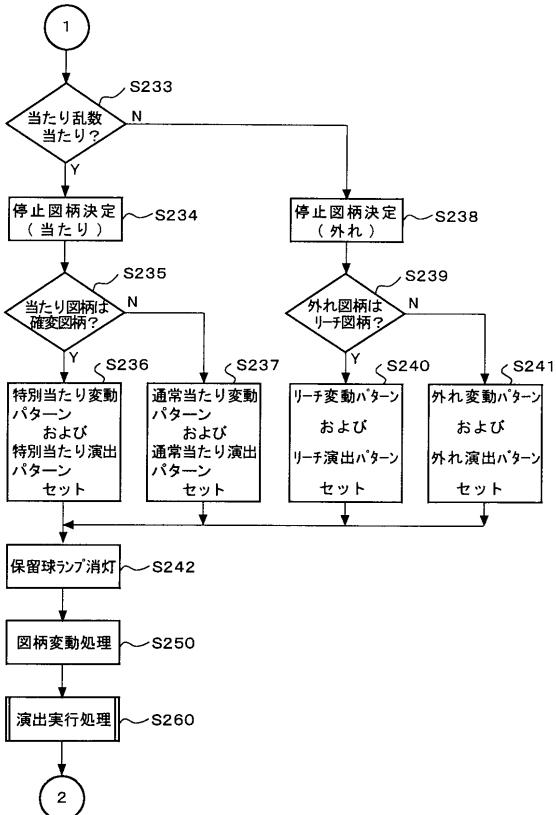
【図 8】



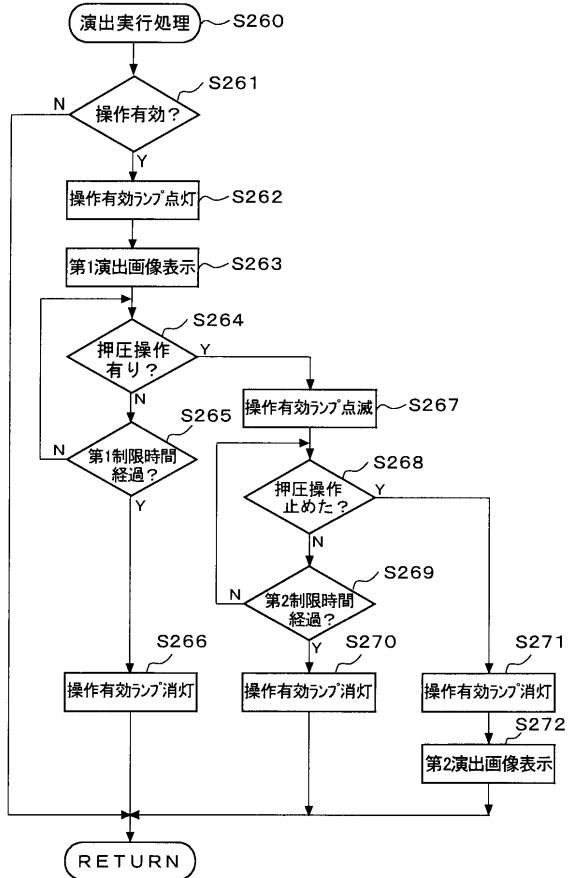
【図 9】



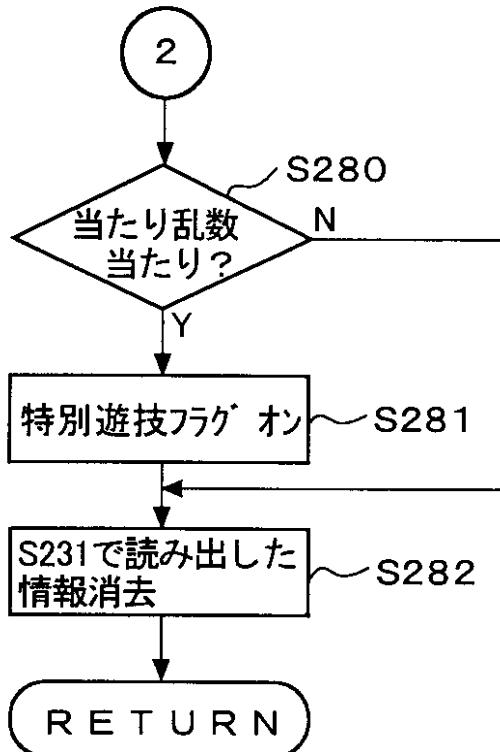
【図 10】



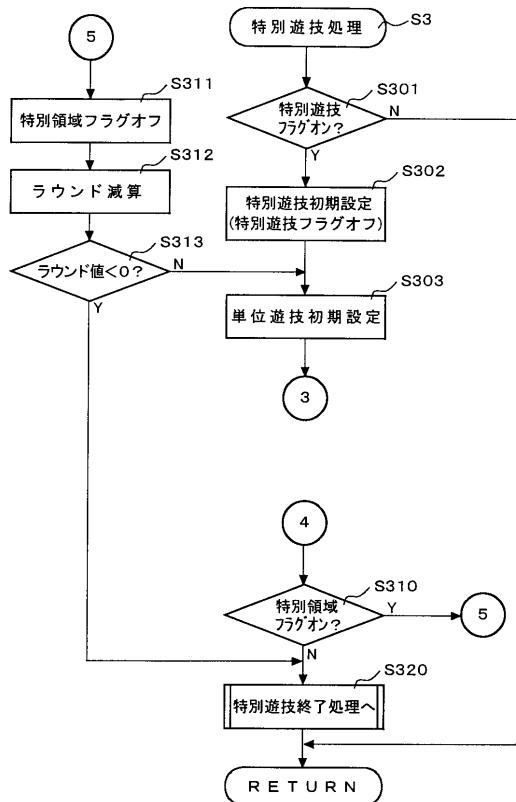
【図 11】



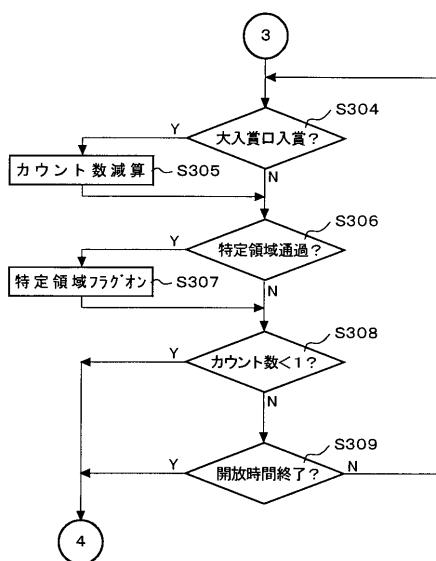
【図12】



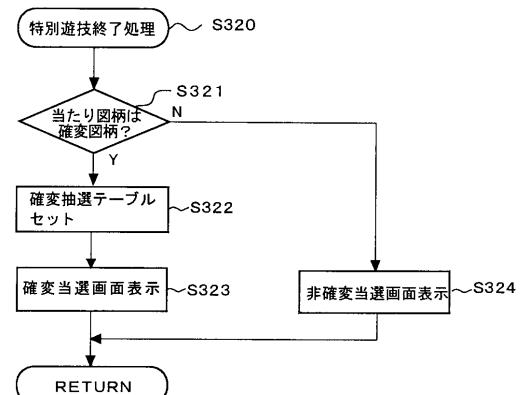
【図13】



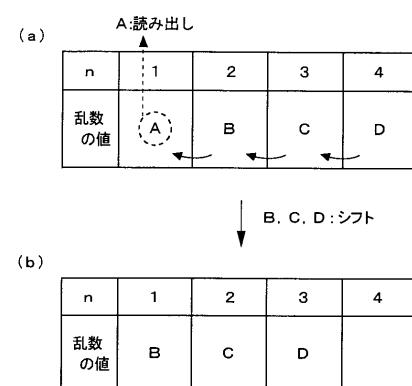
【図14】



【図15】



【図16】

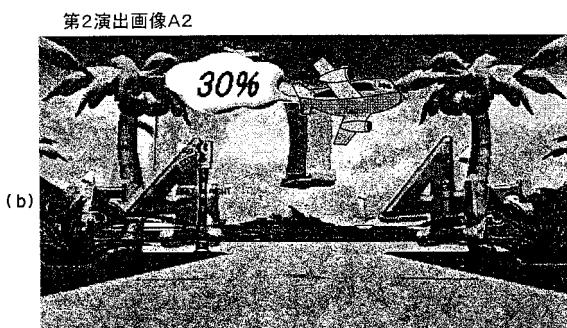
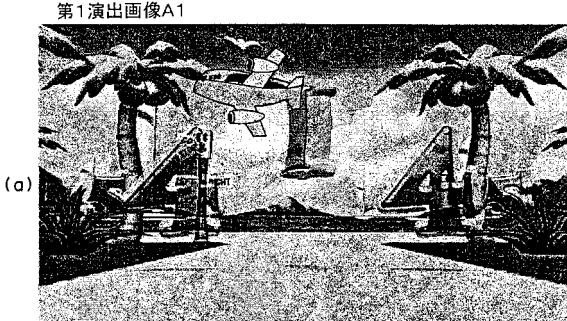


【図17】

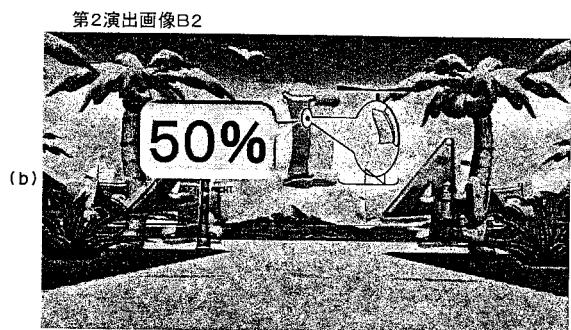
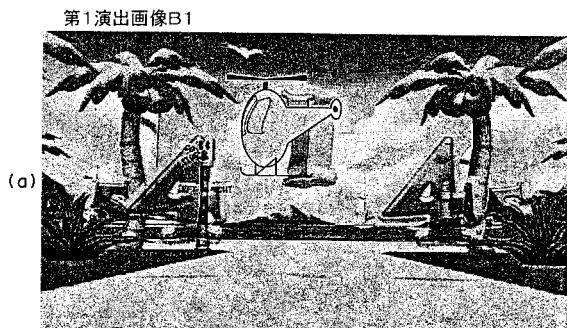
演出バターン

NO.	第1演出画像 (表示キャラクタ)	第2演出画像		操作スイッチ 操作の有効化
		第1制限時間	第2制限時間	
1	方向転換してメッセージ「大当たり」を表示	○	○	...
2	方向転換してメッセージ「90%」を表示	○	○	...
3	方向転換してメッセージ「70%」を表示	○	○	...
4	方向転換してメッセージ「50%」を表示	○	○	...
5	方向転換してメッセージ「30%」を表示	○	○	...
6	方向転換してメッセージ「10%」を表示	○	○	...
7	方向転換してメッセージ「？」を表示	○	○	...
8	方向転換してメッセージ「大当たり」を表示	○	○	...
9	方向転換してメッセージ「90%」を表示	○	○	...
10	方向転換してメッセージ「70%」を表示	○	○	...
11	方向転換してメッセージ「50%」を表示	○	○	...
12	方向転換してメッセージ「？」を表示	○	○	...
13	方向転換してメッセージ「大当たり」を表示	○	○	...
14	シャンポンジェット	○	○	...
15	方向転換してメッセージ「GET！」を表示	○	○	...
16	なし	×
...				

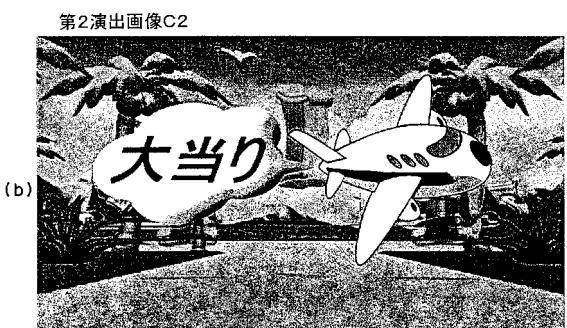
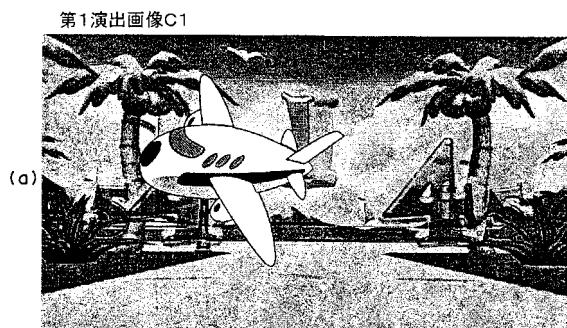
【図18】



【図19】



【図20】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2002-282451(JP,A)
特開2003-000858(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02