

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5838423号
(P5838423)

(45) 発行日 平成28年1月6日 (2016.1.6)

(24) 登録日 平成27年11月20日 (2015.11.20)

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

F 1
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 4 (全 12 頁)

(21) 出願番号	特願2011-165802 (P2011-165802)	(73) 特許権者	000241234
(22) 出願日	平成23年7月28日 (2011.7.28)		豊丸産業株式会社
(65) 公開番号	特開2013-27565 (P2013-27565A)		愛知県名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
(43) 公開日	平成25年2月7日 (2013.2.7)	(74) 代理人	100078721
審査請求日	平成26年6月4日 (2014.6.4)		弁理士 石田 喜樹
		(74) 代理人	100121142
			弁理士 上田 恭一
		(74) 代理人	100124419
			弁理士 井上 敬也
		(74) 代理人	100124420
			弁理士 園田 清隆
		(72) 発明者	佐野 智三朗
			名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
			豊丸産業株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者が押し込み操作可能な押しボタンと、初期位置と演出位置との間で作動する遊技部材とを備えているとともに、前記押しボタンの押し込み操作を検出する操作検出部と、前記押しボタンの押し込み操作の検出に伴い前記遊技部材を前記演出位置側へ所定の単位作動量だけ作動させるか否かを抽選する作動抽選部と、前記遊技部材の作動を制御する作動制御部とを有する制御手段を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、特定の期間において、前記押しボタンが押し込み操作されている間に前記抽選を複数回繰り返し行い、前記抽選が第1の当選となる度に、前記遊技部材を前記単位作動量ずつ段階的に前記演出位置側へ作動させる一方、前記抽選が第2の当選になると、前記遊技部材を前記演出位置に到達するまで作動させるとともに、前記特定の期間の終了に伴い前記遊技部材を初期位置へ戻すことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

所定条件の充足に伴い、前記所定条件の充足から所定の経過時間後に遊技者にとって有利な遊技状態が生起し得るとともに、前記有利な遊技状態が生起する期待度を表示する期待度表示部を備えた遊技機であって、

前記特定の期間が前記経過時間に含まれており、

前記制御手段は、前記経過時間内における前記特定の期間において、前記押しボタンの押し込み操作の検出に伴う前記抽選を実行するとともに、前記特定の期間における前記遊技部材の前記初期位置からの合計の作動量と前記期待度とを関連づける表示を行うことを

10

20

特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

図柄を表示可能な図柄表示部と、遊技球が入賞可能な図柄始動口と、遊技球が入賞可能な入賞部材とを備えているとともに、前記所定条件の充足が遊技球の前記図柄始動口への入賞であり、

前記遊技球の前記図柄始動口への入賞によって、大当たり抽選を実行するとともに前記図柄の変動時間を決定して前記図柄の変動を開始し、前記変動時間が経過すると、前記大当たり抽選の結果に応じて所定の確定図柄を表示した後、前記大当たり抽選の結果が大当たりである場合にのみ前記入賞部材を断続的に開成させる大当たり状態を生起させる遊技機であって、

10

前記特定の期間が前記変動時間に含まれており、

前記制御手段は、前記図柄表示部において、前記特定の期間における前記遊技部材の前記初期位置からの合計の作動量と、前記大当たり状態が生起する期待度とを関連づける表示を行うことを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記制御手段は、前記遊技部材の位置を検知する位置検知部を備えており、前記遊技部材が第 1 特定位置に達すると、前記抽選において当選となる確率を下げることを特徴とする請求項 1 ~ 3 の何れかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

20

【0001】

本発明は、たとえばパチンコ機やスロットマシンといった遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

近年、たとえば遊技機の一例であるパチンコ機には、遊技者により操作可能な押しボタンが一般的に備えられている。そして、この押しボタンの操作態様の一例として長押し操作があり、たとえば遊技中において押しボタンが長押し操作されると、図柄表示部における演出を変更する（たとえば、特許文献 1 に記載のパチンコ機では、押しボタンの長押し操作により図柄表示部での視点位置を変更する）ようなものが考案されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2009 - 233278 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、押しボタンを長押し操作した際に、該長押し操作に応じた動作が図柄表示部における演出を変更するのみでしかないと、たとえば大当たりの期待感をあおるような演出効果に乏しいという問題がある。

40

また、押しボタンの操作の有無に応じて遊技部材を作動させるような遊技機も多数考案されているが、長押し操作に応じて遊技部材を作動させる遊技機は存在しない。

【0005】

そこで、本発明は、上記問題に鑑みなされたものであって、押しボタンを長押し操作した際に従来にない演出を遊技者に提供することができ、趣向性に富んだ遊技機を提供しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するために、本発明のうち請求項 1 に記載の発明は、遊技者が押し込み操作可能な押しボタンと、初期位置と演出位置との間で作動する遊技部材とを備えている

50

とともに、前記押しボタンの押し込み操作を検出する操作検出部と、前記押しボタンの押し込み操作の検出に伴い前記遊技部材を前記演出位置側へ所定の単位作動量だけ作動させるか否かを抽選する作動抽選部と、前記遊技部材の作動を制御する作動制御部とを有する制御手段を備えた遊技機であって、前記制御手段は、特定の期間において、前記押しボタンが押し込み操作されている間に前記抽選を複数回繰り返し行い、前記抽選が第1の当選となる度に、前記遊技部材を前記単位作動量ずつ段階的に前記演出位置側へ作動させる一方、前記抽選が第2の当選になると、前記遊技部材を前記演出位置に到達するまで作動させるとともに、前記特定の期間の終了に伴い前記遊技部材を初期位置へ戻すことを特徴とする。

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の発明において、所定条件の充足に伴い、前記所定条件の充足から所定の経過時間後に遊技者にとって有利な遊技状態が生起得るとともに、前記有利な遊技状態が生起する期待度を表示する期待度表示部を備えた遊技機であって、前記特定の期間が前記経過時間に含まれており、前記制御手段は、前記経過時間内における前記特定の期間において、前記押しボタンの押し込み操作の検出に伴う前記抽選を実行するとともに、前記特定の期間における前記遊技部材の前記初期位置からの合計の作動量と前記期待度とを関連づける表示を行うことを特徴とする。

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の発明において、図柄を表示可能な図柄表示部と、遊技球が入賞可能な図柄始動口と、遊技球が入賞可能な入賞部材とを備えているとともに、前記所定条件の充足が遊技球の前記図柄始動口への入賞であり、前記遊技球の前記図柄始動口への入賞によって、大当たり抽選を実行するとともに前記図柄の変動時間を決定して前記図柄の変動を開始し、前記変動時間が経過すると、前記大当たり抽選の結果に応じて所定の確定図柄を表示した後、前記大当たり抽選の結果が大当たりである場合にのみ前記入賞部材を断続的に開成させる大当たり状態を生起させる遊技機であって、前記特定の期間が前記変動時間に含まれており、前記制御手段は、前記図柄表示部において、前記特定の期間における前記遊技部材の前記初期位置からの合計の作動量と、前記大当たり状態が生起する期待度とを関連づける表示を行うことを特徴とする。

請求項4に記載の発明は、請求項1～3の何れかに記載の発明において、前記制御手段は、前記遊技部材の位置を検知する位置検知部を備えており、前記遊技部材が第1特定位置に達すると、前記抽選において当選となる確率を下げることを特徴とする。

【0007】

なお、請求項3に記載の発明において、前記制御手段が、前記遊技部材の位置を検知する位置検知部を備えており、前記遊技部材が第2特定位置に達すると、前記大当たり抽選の結果が大当たりであるか外れであるかに応じ、前記抽選において当選となる確率を変更するという構成を採用してもよい。

当該構成を採用することで、遊技部材が第2特定位置に達すると、大当たり抽選の結果が大当たりであるか外れであるかに応じ、抽選において当選となる確率を変更するため、たとえば大当たり抽選の結果が大当たりである場合には外れである場合よりも作動しやすくする等、大当たりである場合と外れである場合とで遊技部材の作動態様を異ならせることができ、趣向性の一層の向上を図ることができる。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、特定の期間において、押しボタンが押し込み操作されている間に抽選を複数回繰り返し行い、抽選が第1の当選となる度に、遊技部材を単位作動量ずつ段階的に演出位置側へ作動させる一方、抽選が第2の当選になると、遊技部材を演出位置に到達するまで作動させる。つまり、押しボタンのいわゆる長押し操作に応じて遊技部材を段階的に作動させるという従来になかった斬新な演出を行うことができ、趣向性の高い遊技機を遊技者に提供することができる。

請求項2及び3に記載の発明によれば、特定の期間における遊技部材の合計の作動量と、遊技者にとって有利な遊技状態（請求項3では大当たり状態）が生起する期待度とを関連づけた表示を行うため、遊技者は遊技部材の作動状況に高い関心をもつことになり、趣

10

20

30

40

50

向性の更なる向上を図ることができる。

請求項 4 に記載の発明によれば、遊技部材が第 1 特定位置に達すると、遊技部材が第 1 特定位置を超えて作動しづらくなるため、遊技部材の作動態様が一樣でなくなり、趣向性が更に増す。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】パチンコ機を前面側から示した説明図である。

【図 2】遊技盤を前面側から示した説明図である。

【図 3】パチンコ機を後面側から示した説明図である。

【図 4】遊技部材が退避位置にある状態を示したセンター部材の一部拡大説明図である。

【図 5】遊技部材が第 1 演出位置にある状態を示したセンター部材の一部拡大説明図である。

【図 6】遊技部材が第 2 演出位置にある状態を示したセンター部材の一部拡大説明図である。

【図 7】パチンコ機の制御機構を示したブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

以下、本発明の一実施形態となるパチンコ機について、図面にもとづき詳細に説明する。

【 0 0 1 1 】

(パチンコ機の全体的な説明)

図 1 は、パチンコ機 1 を前面側から示した説明図である。また、図 2 は、遊技盤 2 を前面側から示した説明図である。さらに、図 3 は、パチンコ機 1 を後面側から示した説明図である。

パチンコ機 1 は、遊技盤 2 の前面に形成された遊技領域 1 6 内へ遊技球を打ち込み、遊技領域 1 6 内を流下させて遊技するものであって、遊技盤 2 は、支持体として機能する機枠 3 の前面上部に、金属製のフレーム部材であるミドル枠 5 を介して設置されている。また、遊技盤 2 の前方には、ガラス板を嵌め込み設置してなる前扉 4 が、左端縁を軸として片開き可能に機枠 3 に蝶着されており、該前扉 4 によって閉塞される遊技盤 2 の前方空間が遊技領域 1 6 とされている。

【 0 0 1 2 】

当該遊技領域 1 6 は、遊技盤 2 の前面に円弧状に配設された外レール 2 3 及び内レール 2 4 等によって囲まれており、遊技領域 1 6 に左部における両レール 2 3、2 4 間が遊技球を遊技領域 1 6 内へ打ち込むための発射通路 1 3 とされている。また、遊技領域 1 6 の略中央には、「0」～「9」の数字や絵柄等からなる図柄を表示するための図柄表示部 6 が設けられている。さらに、図柄表示部 6 を囲むようにセンター部材 2 6 が遊技盤 2 に設置されており、該センター部材 2 6 には、図柄表示部 6 における演出等に関連して後述の如く作動する遊技部材 3 5 (図 4 に示す)、及び遊技部材 3 5 とは別個に独立して作動する種々の電動役物 2 7、2 7・・・が取り付けられている。加えて、遊技領域 1 6 には、一対の爪片を開閉動作可能に備えたチューリップ式電動役物 (図柄始動口) 1 7、開閉可能な扉部材を有する大入賞装置 (入賞部材) 1 8、遊技球が通過可能なゲート部材 1 9 や多数の遊技釘等が設置されている。

【 0 0 1 3 】

また、機枠 3 の前面側であって上記遊技盤 2 の下方には、遊技球を発射装置 1 0 へ供給するための供給皿 7、及び供給皿 7 から溢れた遊技球を貯留するための貯留皿 8 が取り付けられており、供給皿 7 は前扉 4 の開放に伴い、貯留皿 8 はミドル枠 5 の開放に伴い夫々機枠 3 に対して片開き可能となっている。さらに、貯留皿 8 の右側には、発射装置 1 0 を作動させるためのハンドル 9 が回転操作可能に設置されている。加えて、供給皿 7 の前方には、遊技者が任意に押し込み操作可能な押しボタン 2 5 が設けられている。

さらに、前扉 4 の上部には、効果音や各種メッセージ等を報音する一対のスピーカ 1 4

10

20

30

40

50

、１４が設けられており、前扉４の側部には、パチンコ機１の遊技状態等に応じて点灯・点滅する複数のＬＥＤを備えたランプ部材１５、１５が設けられている。

【００１４】

一方、機枠３の後面側には、供給皿７へ貸球や賞品球として払い出される遊技球を貯留するための貯留タンク１１、当該貯留タンク１１と連結された払出装置１２、払出装置１２における払い出し動作を制御する払出制御装置２８、及び各制御基板や装置・部材に電源電圧を供給するための電源装置２９等が設置されている。また、２１は、合成樹脂製のカバー状に形成されたセンターカバーであって、当該センターカバー２１の内部には、図柄表示部６に図柄を表示させるための液晶表示装置、遊技に係る主たる制御（たとえば、所謂「大当たり抽選」等）を実行するためのメイン制御装置２０（図７に示す）、図柄表示部６における表示動作等を制御する表示制御装置３０、ランプ部材１５の点灯／点滅動作等を制御する発光制御装置３３（図７に示す）、スピーカ１４からの報音動作を制御する音制御装置３４、及び払出装置１２や表示制御装置３０、発光制御装置３３、音制御装置３４等の動作を統合的に制御するとともに、後述の如くして押しボタン２５の長押し操作に伴う遊技部材３５の作動を制御するサブ制御装置２２（図７に示す）等が設置されている。尚、３１は、パチンコ機１をトランスに接続するためのプラグであり、３２は、アースである。

【００１５】

以上のようなパチンコ機１では、遊技者によってハンドル９が回動操作されると、発射装置１０が作動して遊技球が遊技領域１６内へ打ち込まれる。そして、遊技領域１６内を流下する遊技球がチューリップ式電動役物１７へ入賞すると、メイン制御装置２０にて「大当たり抽選」を行う。該「大当たり抽選」は、乱数から１つの数値を取得する態様で行われ、取得した数値に応じて、「大当たり」であるか「外れ」であるかを決定するとともに、図柄の変動時間を決定する。そして、「大当たり抽選」の結果、「大当たり」である場合には、決定した変動時間だけ図柄を変動表示させた後、図柄表示部６に所定の「大当たり図柄」（たとえば、「７、７、７」等）を確定表示させる。そして、大入賞装置１８の扉部材を所定回数にわたって断続的に開成させるといった所謂「大当たり状態」を生起させる。一方、「大当たり抽選」の結果、「外れ」である場合には、決定した変動時間だけ図柄を変動表示させた後、図柄表示部６に「外れ図柄」（たとえば、「１、２、１」等）を確定表示させる。また、図柄を変動開始してから確定表示するまでの間（たとえばリーチ演出中等）において、サブ制御装置２２による制御のもと、図柄表示部６において押しボタン２５の長押し操作を遊技者に促すとともに、該長押し操作に応じて後述の如く遊技部材３５を作動させ、遊技者に「大当たり状態」生起の期待感を抱かせる。

【００１６】

（遊技部材の構造、及び遊技部材の作動を制御する制御機構の説明）

遊技部材３５は、上述したようにセンター部材２６に設けられている。そこで、まずセンター部材２６について説明すると、センター部材２６は、種々の部材を四角環状に組み付けてなるもので、中央には図柄表示部６を露出させるための大開口が形成されている。該センター部材２６の下部には、その上面を遊技球が左右に転動可能としたステージ３６が設けられており、センター部材２６の左側部には、遊技領域１６を流下する遊技球をステージ３６上へ導くためのワープ通路３７が設けられている。そして、ワープ通路３７の後方に、遊技部材３５が設置されている。

【００１７】

次に、上記遊技部材３５について、図４～図６をもとに説明する。図４は、遊技部材３５が退避位置Ｘにある状態を示したセンター部材２６の一部拡大説明図であり、図５及び図６は、遊技部材３５が演出位置Ｙ、Ｚにある状態を示したセンター部材２６の一部拡大説明図である。

遊技部材３５は、先端部３５ａが矢印状に形成された棒状体であって、基端部を軸として遊技盤２に平行な面内（略鉛直面内）で回動可能に取り付けられている。また、遊技部材３５内には、先端部３５ａ内を含め、複数のＬＥＤ３８、３８・・・が設置されている。

そして、該遊技部材 35 は、先端部 35 a が下方へ向いた姿勢となり遊技部材 35 全体がセンター部材 35 の後方に隠れる退避位置 X (図 4) と、回転することによって先端部 35 a が図柄表示部 6 の前方へ進出する演出位置 Y、Z (図 5、図 6) との間で回転可能に軸着されている。なお、退避位置 X においては、先端部 35 a がワープ通路 37 の後方に位置している。

【0018】

一方、遊技部材 35 を作動させるための制御機構について図 7 をもとに説明する。図 7 は、パチンコ機 1 の制御機構を示したブロック図である。

メイン制御装置 20 には、大当たり抽選の実行とともに下記部材の動作を制御するメイン CPU 41、ROM や RAM 等といった記憶手段 42、タイマ 43、及びインターフェイス 44 等が搭載されたメイン制御基板 40 が内蔵されている。そして、該メイン制御基板 40 は、インターフェイス 44 を介して、チューリップ式電動役物 17 や大入賞装置 18、ゲート部材 19、払出制御装置 28、電源装置 29 等と接続されている。また、メイン制御基板 40 は、サブ制御装置 22 内に内蔵されたサブ統合基板 45 と接続されている。

10

【0019】

サブ統合基板 45 は、サブ統合 CPU 46、記憶手段 47、インターフェイス 48、タイマ 49 等を備えている。該サブ統合基板 45 には、インターフェイス 48 を介して、メイン制御基板 40 が接続されているとともに、表示制御装置 30、発光制御装置 33、及び音制御装置 34 が接続されており、メイン制御基板 40 から大当たり抽選に係る信号を受信すると、その信号の内容に応じてスピーカ 14 やランプ部材 15 の動作、図柄表示部 6 における表示動作を制御するようになっている。また、サブ統合基板 45 には、インターフェイス 48 を介して、押しボタン 25 及び遊技部材 35 が接続されており、サブ統合 CPU 46 には、押しボタン 25 の操作を検出するオン/オフ検出部 51、押しボタン 25 の操作に応じて遊技部材 35 を作動させるか否かを決定するための作動抽選部 50、及び遊技部材 35 の位置 (回転角度) を検知する位置検知部 52 が備えられている。

20

【0020】

(遊技部材の作動内容)

パチンコ機 1 では、遊技球のチューリップ式電動役物 17 への入賞を契機として実行する大当たり抽選において「大当たり」又は「外れ」となった際に、図柄表示部 6 において図柄の変動を開始してから所定の「大当たり図柄」又は「外れ図柄」で確定表示するまでの間に、押しボタン 25 を利用した遊技部材 35 による演出を実行する。以下、遊技部材 35 の作動内容について詳述する。

30

サブ制御装置 22 では、メイン制御装置 20 で実行した大当たり抽選の結果、「大当たり」又は「外れ」に拘わらず図柄の変動時間として所定の變動時間が選択された場合に、遊技部材 35 による演出の実行を決定する。尚、図柄の変動時間が所定の變動時間であるか否かについて、サブ制御装置 22 は、大当たり抽選に伴いメイン制御装置 20 から送信されてくる信号によって把握する。

そして、遊技部材 35 による演出の実行を決定すると、予め定められた所定のタイミング (たとえばリーチの確定後等) において、図柄表示部 6 の略中央部に、押しボタン 25 の長押しを促すメッセージ表示 (たとえば「ボタンを押し続ける!」等) を表示するとともに、図柄表示部 6 における遊技部材 35 の先端部 35 a の移動軌跡上に、当該変動に係る「大当たり抽選」の内容が「大当たり」である、すなわち「大当たり状態」が生起する期待度に係る期待度表示 A を表示させる (図 4)。尚、遊技部材 35 は、押しボタン 25 が押し込み操作されるまで退避位置 X にある。

40

【0021】

そこで、遊技者により押しボタン 25 が押し込み操作されると、押しボタン 25 の下方に設置されているスイッチ (図示せず) がオンされる。すると、サブ制御装置 22 は、オン/オフ検出部 51 により押しボタン 25 の押し込み操作を検出し、オンの検出に伴い作動抽選部 50 により遊技部材 35 を所定の単位角度だけ作動 (回転) させるか否かを抽選

50

する。そして、該抽選の結果が当選であると、遊技部材 3 5 を期待度が増す側（演出位置側）へ所定の単位角度だけ作動させる。一方、抽選の結果が外れであると、遊技部材 3 5 を作動させずに現在の位置のままとする。なお、この抽選は、たとえば乱数から所定の数値を取得するとともに、該数値が当選数値であるか否かを判定する等によって行っており、当選確率は 9 0 / 1 0 0 となっている。

【 0 0 2 2 】

また、サブ制御装置 2 2 では、押しボタン 2 5 の押し込み操作の検出及び遊技部材 3 5 を作動させるか否かの抽選を極めて短時間毎（たとえば 0 . 2 秒）に繰り返し行っており、押しボタン 2 5 を長押し操作することによって、遊技部材 3 5 は抽選に当選する度に所定の単位角度ずつ段階的に作動する。そして、計 1 0 回の当選により、遊技部材 3 5 は図 5 に示す第 1 演出位置（第 1 特定位置）Y へと到達する。なお、理論上は、押しボタン 2 5 を長押し操作せずとも上記抽選の間隔と同じスピードで押しボタン 2 5 を断続的に操作（いわゆる連打操作）することで同じ制御が実行されるものの、現実的には、そのようなスピードで押しボタン 2 5 を断続的に押し込み操作することは略不可能であり、そのような遊技形態を念頭においてはいいない。

10

【 0 0 2 3 】

次に、サブ制御装置 2 2 では、位置検知部 5 2 により遊技部材 3 5 が第 1 演出位置 Y へ到達したことを検知すると、遊技部材 3 5 を作動させるか否かの抽選における当選確率を「大当たり抽選」の結果に応じて変更する。具体的には、たとえば「大当たり抽選」の結果が「外れ」であるような場合には当選確率を 5 / 1 0 0 まで大幅に下げる一方、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるような場合には当選確率を 2 0 / 1 0 0 までしか下げない。そして、「大当たり抽選」の結果がどうであれ、遊技部材 3 5 が一旦第 1 演出位置 Y で停止しやすく、且つ、第 1 演出位置 Y を超えて更に作動しづらい遊技状況を生じさせる。なお、遊技部材 3 5 を作動させるか否かの抽選そのものに関しては、押しボタン 2 5 の押し込み操作が検出されている限り、上記同様に極めて短時間毎に繰り返し行っている。

20

【 0 0 2 4 】

さらに、サブ制御装置 2 2 では、遊技部材 3 5 が第 1 演出位置 Y にある状態において遊技部材 3 5 を作動させるか否かの抽選が当選となり、遊技部材 3 5 を第 1 演出位置 Y から更に期待度が高くなる方向へ 1 段階（所定の単位角度だけ）作動させる（第 2 特定位置に達する）と、再び「大当たり抽選」の結果に応じて、その抽選の当選確率を変更する。具体的には、たとえば「大当たり抽選」の結果が「外れ」であるような場合には当選確率を 1 / 1 0 0 まで更に下げる一方、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるような場合には当選確率を 5 0 / 1 0 0 まで上昇させる。そして、極めて短時間で繰り返し行う遊技部材 3 5 を作動させるか否かの抽選を継続し、その当否に応じて遊技部材 3 5 を作動させ、更に 9 回の当選により期待度 M A X を示す第 2 演出位置 Z に遊技部材 3 5 が達すると、サブ制御装置 2 2 では、発光制御装置 3 3 を介してランプ部材 1 5 や L E D 3 8、3 8 ・ ・ を所定の色や態様で点灯 / 点滅させるとともに、音制御装置 3 4 を介してスピーカ 1 4 から所定の効果音や音声を報音する等し、「大当たり」の期待感を高める演出を行う。

30

【 0 0 2 5 】

なお、上記遊技部材 3 5 による演出は、図柄表示部 6 に押しボタン 2 5 を操作するように促す表示を行ってから所定の遊技時間（特定の期間であって、たとえば 1 5 秒間とし、タイマ 4 9 により計時する）にわたって行われ、遊技時間が経過すると、遊技部材 3 5 の作動や抽選、上記ランプ部材 1 5 等による報知を停止するとともに、遊技部材 3 5 をそれまでと逆方向へ作動させて退避位置 X へと戻す。なお、遊技時間は図柄の変動時間より短く設定されており、図柄表示部 6 に「大当たり図柄」や「外れ図柄」が確定表示される前に遊技部材 3 5 による演出を終了するようになっている。したがって、サブ制御装置 2 2 は、遊技部材 3 5 を退避位置 X まで戻した後、更なるリーチ演出や外れ演出を図柄表示部 6 において行ってから、最終的に「大当たり図柄」や「外れ図柄」を確定表示させる。

40

【 0 0 2 6 】

50

(本実施形態のパチンコ機による効果)

上述したような押しボタン２５及び遊技部材３５を用いた演出を実行するパチンコ機１によれば、押しボタン２５を長押し操作している間に、サブ制御装置２２において遊技部材３５を作動させるか否かの抽選を極めて短時間毎に繰り返し実行し、該抽選に当選することをもって遊技部材３５を所定の単位角度ずつ段階的に作動させるといった演出を行う。したがって、押しボタン２５の長押し操作に応じて遊技部材３５を段階的に作動させるという従来になかった斬新な演出を行うことができ、趣向性の高いパチンコ機を遊技者に提供することができる。

【００２７】

また、遊技部材３５の作動位置が大当たり抽選において「大当たり」となっている期待度を表しているとともに、遊技部材３５が第１演出位置Ｙに達すると、遊技部材３５を作動させるか否かの抽選に係る当選確率を減少させ、第１演出位置Ｙから更に期待度が高まる側へ遊技部材３５が作動するという状況が発生しづらくする。したがって、遊技者は、遊技部材３５が第１演出位置Ｙから更に作動するか否かに関して興味をもって遊技することができ、趣向性の更なる向上を図ることができる。

【００２８】

さらに、遊技部材３５が第１演出位置Ｙに達し、遊技部材３５を作動させるか否かの抽選に係る当選確率を減少させるに際し、「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるか「外れ」であるかに応じて減少させる割合を異ならせており、「大当たり」である場合の方が「外れ」である場合よりも第１演出位置Ｙを超えて更に作動しやすくしている。したがって、遊技者は、遊技部材３５が第１演出位置Ｙに達した後、「大当たり抽選」の結果を予測しながら遊技部材３５の作動に興味をもって遊技することができ、趣向性の更なる向上を図ることができる。

【００２９】

加えて、第１演出位置Ｙを超えてから期待度が最大となる第２演出位置Ｚに到達するまでの間において、遊技部材３５を作動させるか否かの抽選に係る当選確率を「大当たり抽選」の結果が「大当たり」であるか「外れ」であるかに関連づけて変更し、「大当たり」である場合を「外れ」である場合と比較して遊技部材３５を作動させやすくしている。したがって、「大当たり」である場合には比較的に第２演出位置Ｚまで到達しやすい一方、「外れ」であるにも拘わらず頻繁に第２演出位置Ｚまで到達してしまうといった事態は起こりにくく、遊技者に不快感を抱かせにくい遊技とすることができる。

【００３０】

(本発明の変更例の説明)

なお、本発明の遊技機に係る構成は、上記実施形態に何ら限定されるものではなく、遊技機そのものの構成、遊技部材の形状や遊技部材の作動態様等について、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で必要に応じて適宜変更可能である。

【００３１】

たとえば、上記実施形態では、第２演出位置Ｚが期待度MAXとしているが、第１演出位置Ｙを期待度MAXとし、該第１演出位置Ｙを超えて第２演出位置Ｚ側へ作動するにつれて期待度が下がってしまうような構成としてもよく、その場合、たとえば「大当たり抽選」の結果が「大当たり」である場合の方が「外れ」である場合よりも遊技部材３５を作動させるか否かの抽選に係る当選確率を低くする等、抽選の当選確率をどのように変更するかは遊技に応じて適宜変更可能である。

【００３２】

また、上記実施形態では、遊技部材３５の作動を大当たり抽選の期待度に関連づけているが、大当たり抽選以外の期待度（たとえば確変であるか否かの期待度）に遊技部材３５の作動に関連づけても何ら問題はない。

さらに、上記実施形態では、図柄が変動開始してから確定表示されるまでの間に遊技部材３５を作動させる遊技を実行するように構成しているが、たとえば「大当たり状態」中に同様の遊技を実行してもよい。そして、この場合には、上述したように遊技部材３５の

作動を、「大当たり状態」が確変大当たりによるものであるか否かの期待度や「大当たり状態」の終了後に付与される時短回数の大小の期待度、その後に生起する遊技状態が遊技者にとって有利であるか否かの期待度に関連づけられたい。

【 0 0 3 3 】

さらにまた、上記実施形態では、第 1 演出位置 Y に達した時点、及び第 1 演出位置 Y を超えて作動してから第 2 演出位置 Z に達するまでの間の 2 回において、遊技部材 3 5 を作動させるか否かの抽選に係る当選確率を変更しているが、3 回以上にわたって当選確率を変更してもよいし、当選確率を変更することなく一律としたり、当選確率を変更する際に「大当たり抽選」の結果と関連づけられないといった構成を採用することも可能である。

またさらに、上記実施形態では、遊技部材 3 5 を所定の単位角度ずつ回動させるという構成を採用しているが、たとえば図柄表示部 6 の中央へ向けて所定の単位量ずつ段階的に突出していく（直線的に作動する）ような作動態様としてもよいし、初期位置に関しても上記実施形態とは異なり遊技部材 3 5 が露出していてもよく、遊技部材 3 5 の作動態様については適宜設計変更可能である。

また、上記実施形態では、遊技部材 3 5 の退避位置 X からの合計の作動量と、大当たり状態が生起する期待度とを関連づける期待度表示 A を図柄表示部 6 にて表示しているが、期待度表示 A を表示するための表示部（若しくは表示装置）を図柄表示部 6 とは別に設けてもよい。

【 0 0 3 4 】

さらに、段階的な作動に加え、抽選の結果が特定の結果になると、その時点での作動位置から第 2 演出位置 Z まで、たとえ途中で第 1 演出位置 Y があったとしても停止することなく作動するような演出を実行しても何ら問題はないし、上記実施形態では遊技部材 3 5 を常に同じ単位角度だけ作動させるように構成しているが、遊技部材 3 5 の単位作動量（すなわち、1 回の作動で動く距離や角度）を、遊技部材 3 5 の位置や抽選における当選回数等に応じて徐々に増やしたり又は減少させたりしてもよい。

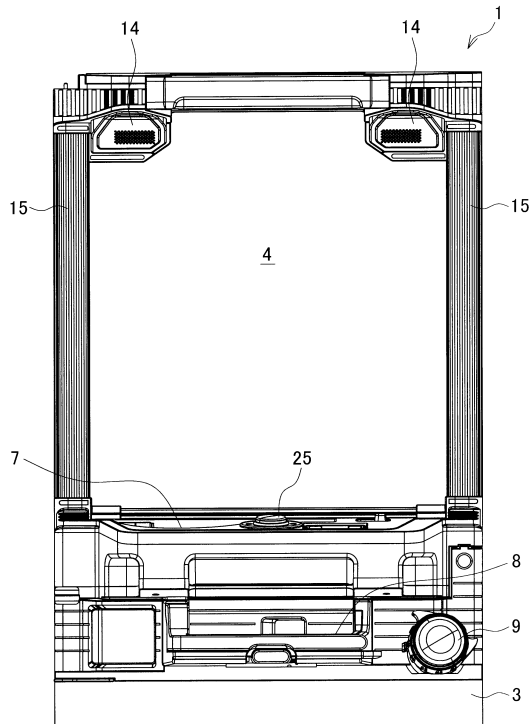
加えて、上記実施形態では、遊技機として押しボタンを備えたパチンコ機を採用しているが、押しボタンを備えてさえいれば、たとえばスロットマシン等の他の遊技機に適用することも可能である。

【 符号の説明 】

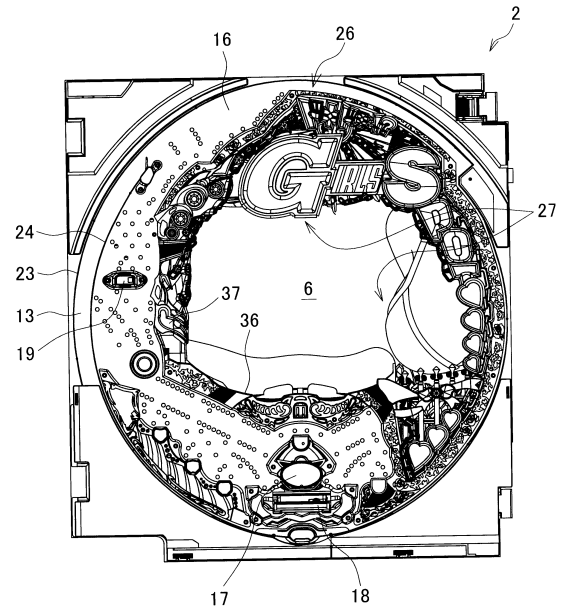
【 0 0 3 5 】

1・・・パチンコ機（遊技機）、2・・・遊技盤、14・・・スピーカ、15・・・ランプ部材、20・・・メイン制御装置、22・・・サブ制御装置（制御手段）、25・・・押しボタン、26・・・センター部材、30・・・表示制御装置、33・・・発光制御装置、34・・・音制御装置、35・・・遊技部材、35a・・・先端部、37・・・ワープ通路、38・・・LED（発光部材）、40・・・メイン制御基板、41・・・メインCPU、45・・・サブ統合基板、46・・・サブ統合CPU（作動制御部）、47・・・記憶手段、49・・・タイマ、50・・・作動抽選部、51・・・オン/オフ検出部（操作検出部）、52・・・位置検知部、A・・・期待度表示、X・・・退避位置（初期位置）、Y・・・第 1 演出位置（第 1 特定位置）、Z・・・第 2 演出位置。

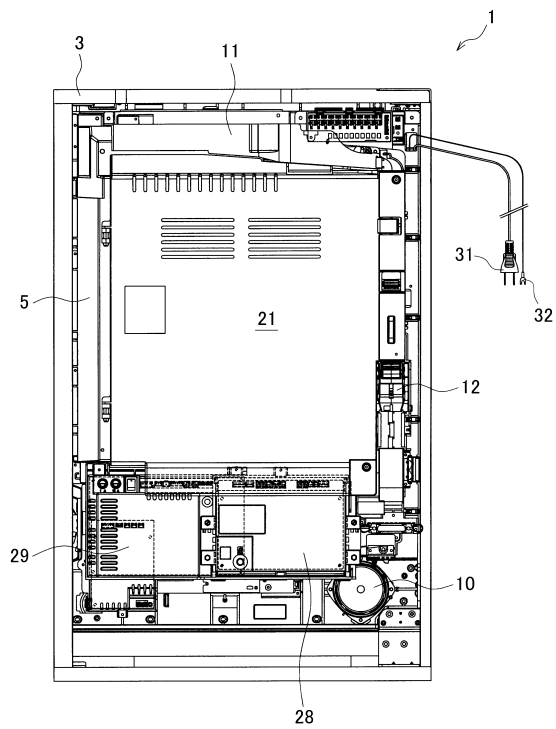
【図 1】



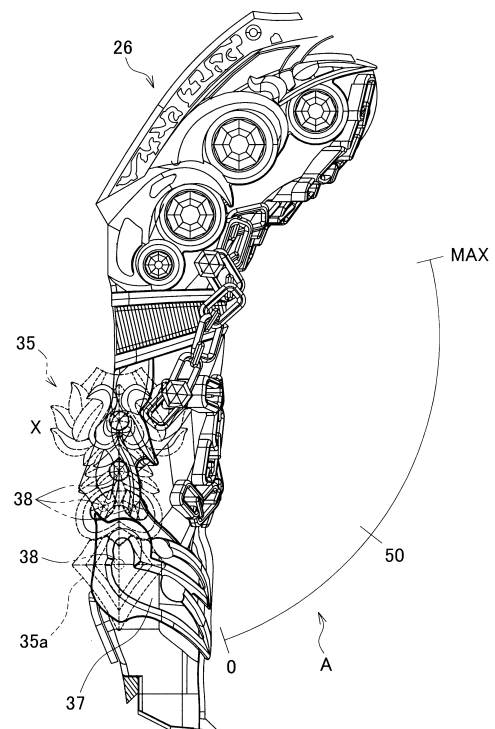
【図 2】



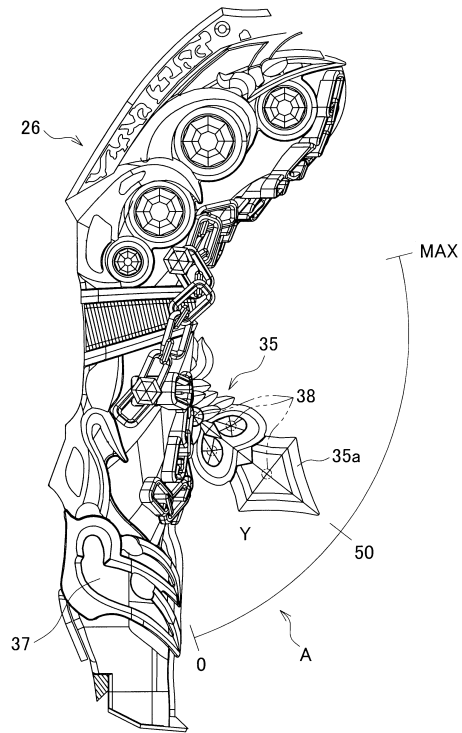
【図 3】



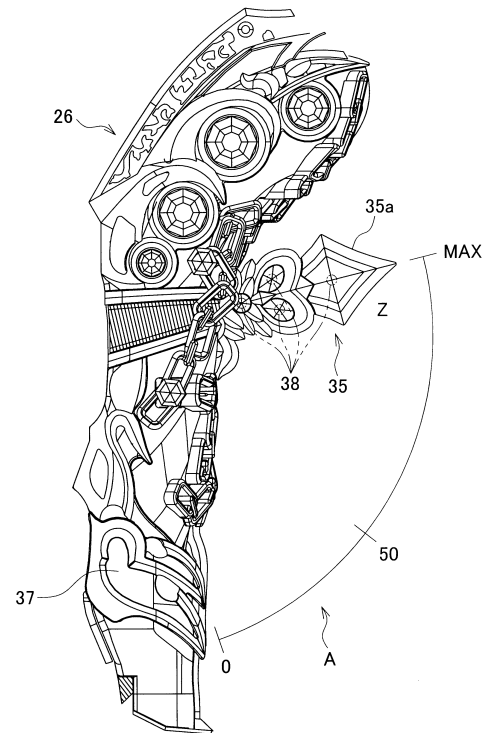
【図 4】



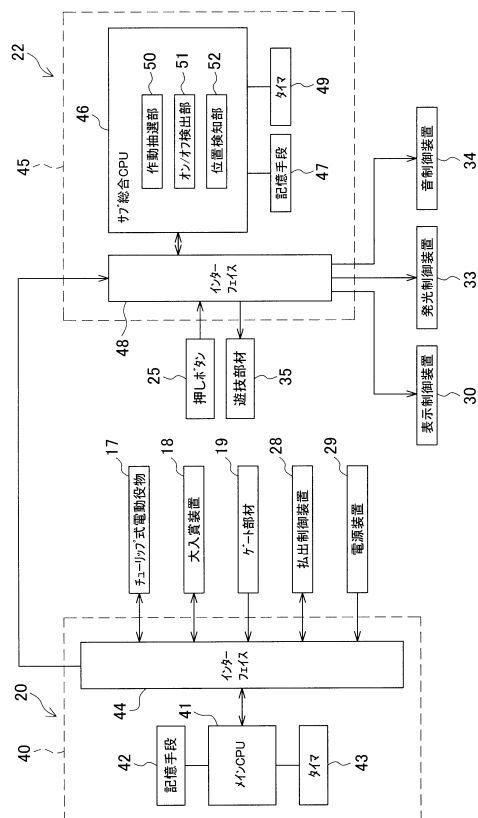
【図5】



【図6】



【図7】



フロントページの続き

(72)発明者 川 崎 栄寿

名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地 豊丸産業株式会社内

審査官 辻野 安人

(56)参考文献 特開2011-110188(JP,A)

特開2002-306759(JP,A)

特開2006-271552(JP,A)

特開2005-160867(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02