

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3902425号
(P3902425)

(45) 発行日 平成19年4月4日(2007.4.4)

(24) 登録日 平成19年1月12日(2007.1.12)

(51) Int. Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

請求項の数 7 (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2001-206568 (P2001-206568)
 (22) 出願日 平成13年7月6日(2001.7.6)
 (65) 公開番号 特開2003-19289 (P2003-19289A)
 (43) 公開日 平成15年1月21日(2003.1.21)
 審査請求日 平成13年8月30日(2001.8.30)

(73) 特許権者 391010943
 株式会社藤商事
 大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号
 (74) 代理人 100100273
 弁理士 谷藤 孝司
 (72) 発明者 奥山 史朗
 大阪府東大阪市荒川3丁目10番7号 株
 式会社藤商事内
 (72) 発明者 中村 栄策
 大阪府東大阪市荒川3丁目10番7号 株
 式会社藤商事内
 審査官 吉村 尚

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】

遊技者に有利な第1状態と不利な第2状態とに変換可能な可変入賞手段(15)と、図柄始動手段(14)の遊技球の検出を条件に、前記可変入賞手段(15)が第2状態から第1状態に変換され且つ最大所定ラウンド数継続可能な第1利益状態を発生させるか否かを選択する第1利益状態選択手段(36)と、前記図柄始動手段(14)の遊技球の検出を条件に、第1利益状態に続いて遊技者に有利な第2利益状態を発生させるか否かを選択する第2利益状態選択手段(38)とを備え、前記図柄始動手段(14)の遊技球の検出を条件に所定時間変動し且つ前記第1利益状態が選択された場合に特別態様で停止する遊技図柄(23a)～(23c)と、前記第1利益状態になった場合に該第1利益状態を演出する演出画像(24)とを表示可能な可変表示手段(21)を備え、前記第1利益状態が選択された場合に前記遊技図柄(23a)～(23c)を特定態様で停止させる表示制御手段(32)を備えた弾球遊技機において、前記表示制御手段(32)は、前記第1利益状態の各ラウンド毎に表示される前記演出画像(24)の特定表示単位を各ラウンド順に並べて構成され且つ互いにその一部に同一の特定表示パターンを含む複数種類の第1特定表示パターンと第2特定表示パターンの内、前記第1利益状態が選択され且つ前記第2利益状態が選択されなかった場合に前記演出画像(24)を何れかの前記第1特定表示パターンに、前記第1利益状態が選択され且つ前記第2利益状態が選択された場合に前記演出画像(24)を何れかの前記第2特定表示パターンに夫々制御可能であり、前記第1特定表示パターンにおける前記同一の特定表示パターンの選択確率が前記第1特定表示パタ

10

20

ーンにおける他のパターンの選択確率よりも低く、前記第2特定表示パターンにおける前記同一の特定表示パターンの選択確率が前記第2特定表示パターンにおける他のパターンの選択確率よりも高くなっており、前記第2特定表示パターンにおける前記同一の特定表示パターンの選択確率が前記第1特定表示パターンにおける前記同一の特定表示パターンの選択確率よりも高くなっていることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】

前記表示制御手段(32)は、前記複数の特定表示パターンを記憶する特定表示パターン記憶部(44)と、前記複数の特定表示パターンの中から1つの前記特定表示パターンを選択する特定表示パターン選択部(45)とを備えたことを特徴とする請求項1に記載の弾球遊技機。

10

【請求項3】

前記特定表示パターンは、複数の特定表示単位を所定順序で並べて成り、前記表示制御手段(32)は、前記特定表示パターンを成す複数の前記特定表示単位を前記可変表示手段(21)に所定の順序で表示させる特定表示単位制御部(46)とを備えたことを特徴とする請求項2に記載の弾球遊技機。

【請求項4】

前記表示制御手段(32)は、前記特定表示パターンを乱数抽選にて選択する機能を備えたことを特徴とする請求項1～3の何れかに記載の弾球遊技機。

【請求項5】

前記表示制御手段(32)は、前記可変表示手段(21)の変動後の遊技図柄(23a)～(23c)が特定態様で停止した直後から前記第1利益状態が終了するまでの間に前記第1特定表示パターン又は前記第2特定表示パターンの演出画像(24)を表示させるようにしたことを特徴とする請求項1～4の何れかに記載の弾球遊技機。

20

【請求項6】

前記第1利益状態が選択された場合に前記遊技図柄(23a)～(23c)が特定態様で停止した後に前記第1利益状態を発生させ、且つ所定条件に基づいて前記第1利益状態を最大所定ラウンド数まで継続可能な第1利益状態発生手段(37)を備えたことを特徴とする請求項1～5の何れかに記載の弾球遊技機。

【請求項7】

前記第1特定表示パターン、前記第2特定表示パターンは、該特定表示パターンを成す複数の特定表示単位の内の少なくとも1つの特定表示単位が異なり、他の特定表示単位が同一であることを特徴とする請求項1～6の何れかに記載の弾球遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ機、アレンジボール機、雀球遊技機等の弾球遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

パチンコ機には、特別可変表示手段の変動後の3個の遊技図柄が同種図柄の特別態様となった場合に可変入賞手段が所定時間開放する等の第1利益状態を発生させ、その第1利益状態の終了後に、第1利益状態の発生確率を通常確率から高確率に確率変動させたり、特別可変表示手段の遊技図柄の変動時間を短縮させたりする第2利益状態を発生させるようにしたものがある。

40

【0003】

この種のパチンコ機では、第1利益状態が発生した場合に、特別可変表示手段に特定表示パターンの演出画像を表示して、この演出画像により第1利益状態を視覚的に演出し、また第1利益状態の終了後に第2利益状態を発生させる場合には、特別可変表示手段の遊技図柄が特別態様となる場合に、その遊技図柄の種類等によって第2利益状態の発生を予告するようにしている。

50

【 0 0 0 4 】

例えば遊技図柄に数字図柄を使用したものでは、遊技図柄を奇数図柄と偶数図柄とに分けて、第 1 利益状態の終了後に第 2 利益状態を発生させる場合に、変動後の遊技図柄が奇数図柄で特別態様となるように構成している。従って、変動後の遊技図柄が奇数図柄で特別態様となる場合には、その奇数図柄によって第 2 利益状態の発生を予告でき、また遊技者はその発生を予知できる。

【 0 0 0 5 】

【 発明が解決しようとする課題 】

従来は特別可変表示手段の遊技図柄が特別態様となる場合の種類等によって、第 1 利益状態の終了後の第 2 利益状態の発生を予告するようにしている。しかし、この予告方式では、遊技者がその予告を見逃し易く、第 2 利益状態が発生するか否かが判り難い欠点がある。

【 0 0 0 6 】

即ち、遊技図柄が特別態様で停止して第 1 利益状態が発生すれば、特別可変表示手段の画像は、遊技図柄の特別態様の表示から比較的短時間で第 1 利益状態の演出画像へと変化する。このため遊技者は、遊技図柄が特別態様で停止中にその種類を確認しなければならないが、遊技図柄が特別態様で停止したことに歓喜する余り、遊技図柄の種類の確認を忘れる遊技者が多く、この間の確認を逸した場合には、第 1 利益状態の終了後に第 2 利益状態が発生して、その表示等があるまでは、第 2 利益状態の発生を確認する術はない。

【 0 0 0 7 】

本発明は、このような従来の問題点に鑑み、第 1 利益状態が発生した場合に可変表示手段に表示されに演出画像によって第 2 利益状態の発生を予告できる弾球遊技機を提供することを目的とする。

【 0 0 0 8 】

【 課題を解決するための手段 】

本発明は、遊技者に有利な第 1 状態と不利な第 2 状態とに変換可能な可変入賞手段 1 5 と、図柄始動手段 1 4 の遊技球の検出を条件に、前記可変入賞手段 1 5 が第 2 状態から第 1 状態に変換され且つ最大所定ラウンド数継続可能な第 1 利益状態を発生させるか否かを選択する第 1 利益状態選択手段 3 6 と、前記図柄始動手段 1 4 の遊技球の検出を条件に、第 1 利益状態に続いて遊技者に有利な第 2 利益状態を発生させるか否かを選択する第 2 利益状態選択手段 3 8 とを備え、前記図柄始動手段 1 4 の遊技球の検出を条件に所定時間変動し且つ前記第 1 利益状態が選択された場合に特別態様で停止する遊技図柄 2 3 a ~ 2 3 c と、前記第 1 利益状態になった場合に該第 1 利益状態を演出する演出画像 2 4 とを表示可能な可変表示手段 2 1 を備え、前記第 1 利益状態が選択された場合に前記遊技図柄 2 3 a ~ 2 3 c を特定態様で停止させる表示制御手段 3 2 を備えた弾球遊技機において、前記表示制御手段 3 2 は、前記第 1 利益状態の各ラウンド毎に表示される前記演出画像 2 4 の特定表示単位を各ラウンド順に並べて構成され且つ互いにその一部に同一の特定表示パターンを含む複数種類の第 1 特定表示パターンと第 2 特定表示パターンの内、前記第 1 利益状態が選択され且つ前記第 2 利益状態が選択されなかった場合に前記演出画像 2 4 を何れかの前記第 1 特定表示パターンに、前記第 1 利益状態が選択され且つ前記第 2 利益状態が選択された場合に前記演出画像 2 4 を何れかの前記第 2 特定表示パターンに夫々制御可能であり、前記第 1 特定表示パターンにおける前記同一の特定表示パターンの選択確率が前記第 1 特定表示パターンにおける他のパターンの選択確率よりも低く、前記第 2 特定表示パターンにおける前記同一の特定表示パターンの選択確率が前記第 2 特定表示パターンにおける他のパターンの選択確率よりも高くなっており、前記第 2 特定表示パターンにおける前記同一の特定表示パターンの選択確率が前記第 1 特定表示パターンにおける前記同一の特定表示パターンの選択確率よりも高くなっているものである。

【 0 0 1 0 】

【 発明の実施の形態 】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図 1 ~ 図 6 は本発明の第 1 の実施形

10

20

30

40

50

態を例示し、図 2 において、1 は遊技機本体で、開閉自在に枢着された前枠 2 を有する。前枠 2 には、その窓孔 3 に対応して遊技盤 4 が裏側から着脱自在に装着され、この遊技盤 4 の前側にガラス扉 5 と前面板 6 とが開閉自在に配置されている。前面板 6 には、発射用の遊技球を貯留する上皿 7 が装着されている。

【0011】

前枠 2 の下部には、余剰球を貯留する下皿 8 と、発射手段 9 の発射ハンドル 10 とが夫々設けられている。発射手段 9 は、遊技者が発射ハンドル 10 を把持して操作したときに作動し、上皿 7 から 1 個ずつ発射レール（図示省略）上に供給される遊技球を打撃槌により打撃して遊技盤 4 の遊技領域 12 へと発射させるようになっている。

【0012】

遊技盤 4 には、図 3 に示すように、ガイドレール 11 が環状に装着されると共に、そのガイドレール 11 の内側の遊技領域 12 に液晶表示手段 13、特別球検出手段（図柄始動手段）14、可変入賞手段 15、普通球検出手段（図柄始動手段）16、普通入賞手段 17 ~ 19 等の複数個の遊技部品が配置されている。

【0013】

液晶表示手段 13 は、その液晶表示部 20 側で特別可変表示手段 21 を構成し、また液晶表示部 20 の上側に普通可変表示手段 22 が設けられている。普通可変表示手段 22 は 1 個の普通図柄を変動表示可能である。普通図柄にはキャラクター、数字図柄、アルファベット図柄、その他の適宜図柄が使用可能であり、この実施形態では、「0」~「9」までの 10 種類の数字図柄が使用されている。なお、普通可変表示手段 22 は、普通球検出手段 16 が遊技球を検出することを条件に、その普通図柄が乱数制御により所定時間変動して停止するようになっている。

【0014】

特別可変表示手段 21 は、通常は図 4 に示すように 1 個又は複数個、例えば 3 個の特別図柄 23a ~ 23c と、その背景画像とを変動表示可能であり、また第 1 利益状態が発生した場合には、図 5 に示すようにその表示領域 28 に、第 1 利益状態を演出する動画等の演出画像 24 を第 1 特定表示パターン又は第 2 特定表示パターン（何れも後述）で表示可能である。

【0015】

特別図柄 23a ~ 23c は、特別球検出手段 14 の遊技球の検出を条件に所定時間変動して、その変動後に第 1 利益状態、第 2 利益状態（何れも後述）の選択結果に基づいて同種図柄の特別態様、又は特別態様以外の非特別態様で停止するようになっている。

【0016】

なお、特別図柄 23a ~ 23c にはキャラクター、数字図柄、アルファベット図柄、その他の適宜図柄が使用可能であり、この実施形態では、「0」~「9」までの 10 種類の数字図柄が使用されている。従って、特別図柄 23a ~ 23c の特別態様には、偶数図柄と奇数図柄との 2 種類がある。

【0017】

また表示領域 28 には、第 1 利益状態の場合に特定表示パターンの演出画像 24 の他に、特別図柄 23a ~ 23c が特別態様となった場合の図柄種類 25、第 1 利益状態のラウンド数 26、可変入賞手段 15 に入賞した遊技球のカウント数 27 等を表示するようになっている。

【0018】

演出画像 24 は、遊技機の主題に応じたキャラクター、その他の動画により構成されている。例えば、遊技機の主題が「浦島太郎」の場合には、図 5 に示すように、浦島太郎 24a が龍宮城で乙姫様 24b に歓待されるシーン等の動画により構成されている。

【0019】

特別球検出手段 14 は、開閉自在な左右一対の開閉爪 14a を備えた電動式チューリップ等の可変作動式の可変入賞口により構成され、普通可変表示手段 22 の変動後の停止図柄が当たり図柄となったときに、開閉爪 14a が所定時間開放するようになっている。普通

10

20

30

40

50

球検出手段 1 6 は、遊技球が通過する通過ゲートにより構成されている。

【 0 0 2 0 】

可変入賞手段 1 5 は、下部側の横軸廻りに入賞口を開閉する開閉板 1 5 a と、この開閉板 1 5 a を遊技者に有利な開状態（第 1 状態）と不利な閉状態（第 2 状態）とに変換駆動するソレノイド等を備えた電動開閉式である。そして、この可変入賞手段 1 5 は、特別可変表示手段 2 1 の特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c の変動後の停止図柄が例えば「 7 ・ 7 ・ 7 」等の特別態様となって第 1 利益状態が発生した場合に、開閉板 1 5 a が前側に開放して遊技球を入賞させるようになっている。可変入賞手段 1 5 内には特定領域 1 5 b が設けられており、この特定領域 1 5 b を遊技球が通過したときに、既に発生した第 1 利益状態を継続させるようになっている。

10

【 0 0 2 1 】

なお、可変入賞手段 1 5 は、開閉板 1 5 a の開放から所定時間（例えば 3 0 秒間）が経過したとき、又は所定時間内に所定数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞したときに開閉板 1 5 a が閉じ、また遊技球が特定領域 1 5 b を通過することを条件に、最大所定ラウンド数（例えば 1 5 ラウンド）まで開閉動作を繰り返すようになっている。

【 0 0 2 2 】

図 1 は制御系を例示するブロック図である。図 1 において、3 0 は主に遊技盤 4 側の遊技動作に関わる制御を行う主制御手段で、主制御基板 3 1 に装着された CPU、ROM、RAM 等により構成されている。主制御基板 3 1 は、遊技盤 4 の複数の遊技部品を裏側から覆う裏カバー等、遊技機本体 1 の裏側の適当箇所に装着された主制御基板ケース（図示省略）に収納されている。

20

【 0 0 2 3 】

3 2 は特別可変表示手段 2 1 の特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c、特定表示パターンの演出画像 2 4 等の表示制御を行う表示制御手段で、表示制御基板 3 3 に装着された CPU、ROM、RAM 等により構成されている。表示制御基板 3 3 は、裏カバーの内部で液晶表示手段 1 3 の裏側等、遊技機本体 1 の裏側の適当箇所に装着された表示制御基板ケース（図示省略）に収納されている。なお、主制御基板 3 1、表示制御基板 3 3 は、その制御機能毎に分けて別々の基板により構成されている。

【 0 0 2 4 】

主制御手段 3 0 は、普通可変表示手段 2 2 に関連する制御を行う普通遊技制御手段 3 4 と、特別可変表示手段 2 1 に関連する制御を行う特別遊技制御手段 3 5 とを備え、また特別遊技制御手段 3 5 は第 1 利益状態選択手段 3 6、第 1 利益状態発生手段 3 7、第 2 利益状態選択手段 3 8、第 2 利益状態発生手段 3 9、変動パターン設定手段 4 0、図柄設定手段 4 1、コマンド送信手段 4 2 等を備えている。

30

【 0 0 2 5 】

普通遊技制御手段 3 4 は、普通球検出手段 1 6 の遊技球の検出に基づいて乱数値の何れかを抽選して、その乱数値が所定利益状態判定値が否かにより所定利益状態を発生させるか否かを判定し、所定利益状態を発生させる旨の判定があった場合に、変動後の普通図柄が所定態様となった後に、特別球検出手段 1 4 の開閉爪 1 4 a を所定時間（例えば 0 . 5 秒間程度）開放させるようになっている。

40

【 0 0 2 6 】

第 1 利益状態選択手段 3 6 は、遊技者に有利な状態で進行する第 1 利益状態を発生させるか否かを乱数抽選等により選択するためのもので、例えば通常確率の場合の特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c の変動回数に対する第 1 利益状態の発生確率が 1 / 3 5 0 のときに 0 ~ 3 4 9 までの 3 5 0 個の乱数値を発生させる等、その第 1 利益状態の発生確率に応じて所定数の乱数値を順次発生させておき、特別球検出手段 1 4 が遊技球を検出することを条件に何れかの乱数値を抽選して、その乱数値が第 1 利益状態判定値の場合に第 1 利益状態を選択するようになっている。

【 0 0 2 7 】

第 1 利益状態発生手段 3 7 は、第 1 利益状態選択手段 3 6 で第 1 利益状態が選択された場

50

合に、特別可変表示手段 2 1 の変動後の特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c が特別態様となった後に第 1 利益状態を発生させ、また遊技球が特定領域 1 5 b を通過することを条件（所定条件）に、最大所定ラウンド数（例えば 1 5 ラウンド）まで第 1 利益状態を継続させるようになっている。

【 0 0 2 8 】

なお、第 1 利益状態が発生した場合には、可変入賞手段 1 5 の開閉板 1 5 a が開放し、その開放時点から所定時間（例えば 3 0 秒間）が経過したとき、又は所定時間内に所定数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞したときに開閉板 1 5 a を閉じ、また遊技球が特定領域 1 5 b を通過することを条件に、最大所定ラウンド数（例えば 1 5 ラウンド）まで開閉板 1 5 a が開閉動作を繰り返すようになっている。

10

【 0 0 2 9 】

第 2 利益状態選択手段 3 8 は、第 1 利益状態に続いて遊技者に有利な第 2 利益状態を発生させるか否かを乱数抽選等により選択するためのもので、例えば第 1 利益状態選択手段 3 6 で第 1 利益状態が選択された場合に、特別球検出手段 1 4 が遊技球を検出することを条件に何れかの乱数値を抽選して、その乱数値が第 2 利益状態判定値の場合に第 2 利益状態を選択するようになっている。

【 0 0 3 0 】

第 2 利益状態発生手段 3 9 は、第 2 利益状態選択手段 3 8 で第 2 利益状態が選択された場合に、第 1 利益状態の終了後にそれに続いて第 2 利益状態を発生させるためのもので、第 1 利益状態選択手段 3 6 の第 1 利益状態判定値の数を増やす（例えば 1 0 倍）等によって、第 1 利益状態の発生確率を通常確率から 1 / 3 5 の高確率に確率変動させるようになっている。なお、第 2 利益状態発生手段 3 9 は、第 2 利益状態の発生後の特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c の変動回数を計数して、その変動回数が所定回数（例えば 5 0 回）になった場合に、第 2 利益状態を終了させるようになっている。なお、他の条件で第 2 利益状態を終了させるようにしても良い。

20

【 0 0 3 1 】

変動パターン設定手段 4 0 は、第 1 利益状態選択手段 3 6 の選択結果に基づいて、複数種類の変動パターンの何れかを乱数抽選により択一的に選択して設定するためのものである。

【 0 0 3 2 】

図柄設定手段 4 1 は、第 1 利益状態選択手段 3 6、第 2 利益状態選択手段 3 8 の選択結果に基づいて特別可変表示手段 2 1 の変動後の特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c の種類を設定するためのもので、第 1 利益状態が選択され且つ第 2 利益状態が選択されなかった場合に、変動後の特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c を偶数図柄（非確率変動図柄）で特別態様となる種類を、第 1 利益状態が選択され且つ第 2 利益状態が選択された場合に、変動後の特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c を奇数図柄（確率変動図柄）で特別態様となる種類を夫々乱数抽選により選択し設定するようになっている。

30

【 0 0 3 3 】

コマンド送信手段 4 2 は、主制御基板 3 1 から一方向通信により表示制御基板 3 3 へとコマンドを送信するためのもので、第 1 利益状態選択手段 3 6 により選択された場合の第 1 利益状態コマンド、第 2 利益状態選択手段 3 8 により選択された場合の第 2 利益状態コマンド、変動パターン設定手段 4 0 により設定された場合の変動パターンコマンド、図柄設定手段 4 1 により各特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c の種類が設定された場合の図柄コマンド、各特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c を停止させる場合の停止コマンド、第 1 利益状態が発生した場合のラウンド数コマンド、可変入賞手段 1 5 に遊技球が入賞した場合の入賞数コマンド、第 2 利益状態が発生した場合の第 2 利益状態コマンド等を表示制御手段 3 2 へと送信するようになっている。

40

【 0 0 3 4 】

表示制御手段 3 2 は、特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c の表示を制御する特別図柄制御部 4 3 と、演出画像 2 4 の多種類の特定表示パターンを記憶する特定表示パターン記憶部 4 4 と、演

50

出画像 2 4 の多種類の特定表示パターンの中から 1 つの特定表示パターンを選択する特定表示パターン選択部 4 5 と、特定表示パターン記憶部 4 4 に記憶された特定表示パターンのデータを読み出して特別可変表示手段 2 1 の演出画像 2 4 を特定表示パターン選択部 4 5 で選択された特定表示パターンを成す複数の特定表示単位に従って所定順序で制御する特定表示単位制御部 4 6 等を備えている。

【 0 0 3 5 】

特別図柄制御部 4 3 は、コマンド送信手段 4 2 からのコマンドを解析して特別球検出手段 1 4 の遊技球の検出を条件に、特別可変表示手段 2 1 の特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c を変動パターン設定手段 4 0 で設定された変動パターンで変動させて、その後に図柄設定手段 4 1 で設定された図柄の特別態様又は非特別態様で停止させるようになっている。

10

【 0 0 3 6 】

特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c は、第 1 利益状態が選択され且つ第 2 利益状態が選択されなかった場合に変動後の特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c を偶数図柄の特別態様で、第 1 利益状態が選択され且つ第 2 利益状態が選択された場合に奇数図柄の特別態様で夫々停止させるようになっている。なお、特別図柄 2 3 a ~ 2 3 c は、変動パターン設定手段 4 0 で設定された所定の変動パターンで変動し、図柄設定手段 4 1 で設定された種類の特別態様又は非特別態様となる。

【 0 0 3 7 】

第 1 利益状態の場合に特別可変表示手段 2 1 の表示領域 2 8 に表示される演出画像 2 4 には、例えば図 6 に示すように、第 1 利益状態が選択され且つ第 2 利益状態が選択されなかった場合に択一的に選択して表示される複数種類の第 1 特定表示パターン A , B , C と、第 1 利益状態が選択され且つ第 2 利益状態が選択された場合に択一的に選択して表示される複数種類の第 2 特定表示パターン A , X , Y とがあり、その一部が同一の特定表示パターン A であり、他が異なる特定表示パターン B , C , X , Y となっている。

20

【 0 0 3 8 】

各特定表示パターン A , B , C , X , Y は、第 1 利益状態での各ラウンド毎に表示されるラウンド数分の複数の特定表示単位 A 1 ~ A 1 5 , B 1 ~ B 1 5 , C 1 ~ C 1 5 , X 1 ~ X 1 5 , Y 1 ~ Y 1 5 を所定順序で並べて成り、その各特定表示単位 A 1 ~ A 1 5 , B 1 ~ B 1 5 , C 1 ~ C 1 5 , X 1 ~ X 1 5 , Y 1 ~ Y 1 5 の特定表示単位データが各特定表示パターン A , B , C , X , Y 毎に特定表示パターン記憶部 4 4 に記憶されている。

30

【 0 0 3 9 】

特定表示パターン選択部 4 5 は、所定の特定表示単位 A 1 ~ A 1 5 , B 1 ~ B 1 5 , C 1 ~ C 1 5 , X 1 ~ X 1 5 , Y 1 ~ Y 1 5 を組み合わせた複数の特定表示パターン A , B , C , X , Y の何れかを択一的に選択するためのもので、コマンド送信手段 4 2 から第 1 利益状態コマンド、第 2 利益状態コマンドを解析して、第 1 利益状態が選択され且つ第 2 利益状態が選択されなかった場合に、複数の第 1 特定表示パターン A , B , C の何れかを、第 1 利益状態が選択され且つ第 2 利益状態が選択された場合に、複数の第 2 特定表示パターン A , X , Y の何れかを夫々選択するようになっている。

【 0 0 4 0 】

各特定表示パターン A , B , C , X , Y の選択確率は、例えば第 1 利益状態が選択され且つ第 2 利益状態が選択されなかった場合の第 1 特定表示パターン A が 1 0 %、第 1 特定表示パターン B が 4 5 %、第 1 特定表示パターン C が 4 5 %であり、また第 1 利益状態が選択され且つ第 2 利益状態が選択された場合の第 2 特定表示パターン A が 9 0 %、第 2 特定表示パターン X が 5 %、第 2 特定表示パターン Y が 5 %である。なお、各選択確率は乱数により設定されている。

40

【 0 0 4 1 】

従って、この実施形態では、演出画像 2 4 が共通の特定表示パターン A になった場合には、第 2 利益状態が選択された可能性が大であり、また確率の低い特定表示パターン X , Y になった場合に、第 2 利益状態が選択されているので、演出画像 2 4 が特定表示パターン X , Y のどれになるかによって、第 1 利益状態の終了後の第 2 利益状態の発生を予告でき

50

る。

【0042】

特定表示単位制御部46は、コマンド送信手段42からのラウンド数コマンドを解析して、特定表示パターン選択部45で択一的に選択された特定表示パターンA、B、C、X、Yに対応する特定表示単位データを、ラウンド数コマンド毎に特定表示パターン記憶部44から読み出して、その特定表示単位データに基づいて特別可変表示手段21の表示領域28に表示される演出画像24を各特定表示単位A1～A15、B1～B15、C1～C15、X1～X15、Y1～Y15に制御すると共に、図柄コマンド、ラウンド数コマンド、入賞球コマンド等に基づいて特別図柄23a～23cの図柄種類25、第1利益状態のラウンド数26、可変入賞手段15の入賞球のカウント数27を表示領域28の適当箇所に表示させるようになっている。

10

【0043】

次に上記弾球遊技機における動作について説明する。上皿7に遊技球を貯留した状態で発射手段9の発射ハンドル10を操作すると、上皿7の遊技球が発射手段9の発射動作に連動して発射部に1個ずつ供給され、その遊技球を打撃槌で打撃してガイドレール11に沿って順次遊技盤4側へと発射させて行く。

【0044】

遊技盤4の上部側に発射された遊技球は、遊技盤4の盤面に沿って落下し、その遊技球が普通球検出手段16を通過すると、普通遊技制御手段34が働いて普通可変表示手段22の普通図柄を所定時間変動させる。そして、普通可変表示手段22の変動後の普通図柄が所定態様で停止すると、特別球検出手段14の一对の開閉爪14aが開放する。

20

【0045】

遊技球が特別球検出手段14に入賞すると、第1利益状態選択手段36が乱数値を抽選して第1利益状態を発生させるか否かを選択し、また第2利益状態選択手段38が乱数値を抽選して第2利益状態を発生させるか否かを選択する。また変動パターン設定手段40が特別図柄23a～23cの変動パターンを設定し、図柄設定手段41が変動後の特別図柄23a～23cの種類を設定する。この場合、図柄設定手段41は、第1利益状態選択手段36で第1利益状態が選択され且つ第2利益状態選択手段38で第2利益状態が選択されなかった場合には、特別図柄23a～23cの種類を偶数図柄に設定し、また第1利益状態選択手段36で第1利益状態が選択され且つ第2利益状態選択手段38で第2利益状態が選択された場合には、特別図柄23a～23cの種類を奇数図柄に設定する。そして、コマンド送信手段42が第1利益状態コマンド、変動パターンコマンド、図柄コマンド、停止コマンド等の所定の各コマンドを表示制御手段32へと夫々送信する。

30

【0046】

コマンド送信手段42がコマンドを送信すると、特別図柄制御部43がそのコマンドを解析して、特別可変表示手段21の特別図柄23a～23cを制御する。これによって特別図柄23a～23cが所定の変動パターンで所定時間変動し、停止コマンドにより特別図柄23a～23cが停止する。

【0047】

そして、変動後の特別図柄23a～23cは、第1利益状態選択手段36で第1利益状態が選択され且つ第2利益状態選択手段38で第2利益状態が選択されなかった場合には、「4・4・4」等のように偶数図柄の特別態様を表示し、また第1利益状態選択手段36で第1利益状態が選択され且つ第2利益状態選択手段38で第2利益状態が選択された場合には、「7・7・7」等のように奇数図柄の特別態様を表示する。

40

【0048】

従って、特別態様の特別図柄23a～23cが偶数図柄、奇数図柄の何れであるかによって、第1利益状態の発生前の時点において、その第1利益状態の終了後に第2利益状態が発生するか否かを遊技者に対して予告でき、また遊技者は、それによって第2利益状態が発生するか否かを予知できる。

【0049】

50

第1利益状態選択手段36で第1利益状態が選択された場合には、特別可変表示手段21の特別図柄23a~23cが特別態様で停止した後に、第1利益状態発生手段37により第1ラウンド目の第1利益状態が発生し、遊技者に有利な状態で遊技が進行する。この第1利益状態では、可変入賞手段15の開閉板15aが前側に開放し、上方から落下する遊技球が開閉板15aを経て可変入賞手段15へと入賞し易くなり、遊技者は有利な状態で遊技を行うことができる。

【0050】

可変入賞手段15の開閉板15aは、開放から所定時間が経過するか、それまでに所定数の遊技球が入賞したときに閉じて、第1ラウンド目の第1利益状態が終了する。しかし、開放中に入賞した遊技球がその内部の特定領域15bを通過すれば、第1利益状態発生手段37により第2ラウンド目の第1利益状態が発生する。以下、同様に可変入賞手段15の特定領域15bを遊技球が通過する限り、最大15ラウンドまで第1利益状態が継続する。

10

【0051】

第2利益状態が選択された場合には、第1利益状態の終了後に第2利益状態発生手段39により第2利益状態が発生し、その後、第1利益状態の発生確率が通常確率の1/350から1/35の高確率へと確率変動する。このため、遊技者は、第1利益状態に続いて発生する第2利益状態の有利な状態で遊技を行うことができる。そして、第2利益状態において、特別図柄23a~23cが所定回数変動すれば、第2利益状態が終了して通常確率に戻る。

20

【0052】

一方、特別図柄23a~23cが特別態様で停止して第1利益状態が発生すれば、表示制御手段32の制御により、特別可変表示手段21の表示領域28の表示が特別図柄23a~23c及びその背景等の表示状態から演出画像24に変化し、その演出画像24によって第1利益状態の発生を視覚的に演出する。

【0053】

即ち、コマンド送信手段42から第1利益状態が発生した旨の第1利益状態コマンドがあると、第2利益状態コマンドがあるか否かによって、特定表示パターン選択部45が特定表示単位A1~A15、B1~B15、C1~C15、X1~X15、Y1~Y15により構成された複数の特定表示パターンA、B、C、X、Yの中から何れかを乱数抽選等により択一的に選択する。

30

【0054】

そして、その選択された特定表示パターンA、B、C、X、Yの何れかに基づいて、特定表示単位制御部46が特定表示パターン記憶部44に記憶された特定表示単位A1~A15、B1~B15、C1~C15、X1~X15、Y1~Y15の特定表示単位データを読み出して、その特定表示単位データに基づいて特別可変表示手段21に各ラウンド毎に特定表示単位A1~A15、B1~B15、C1~C15、X1~X15、Y1~Y15の演出画像24を順次表示させて、その各特定表示単位A1~A15、B1~B15、C1~C15、X1~X15、Y1~Y15の演出画像24により各ラウンドの第1利益状態を演出する。

40

【0055】

この場合、第1利益状態選択手段36で第1利益状態が選択され且つ第2利益状態選択手段38で第2利益状態が選択されなければ、第2利益状態コマンドがないので、特定表示パターン選択部45が第1利益状態コマンドを解析して、複数の第1特定表示パターンA、B、Cの何れかを択一的に選択する。また第1利益状態選択手段36で第1利益状態が選択され且つ第2利益状態選択手段38で第2利益状態が選択されておれば、特定表示パターン選択部45が第1利益状態コマンド、第2利益状態コマンドを解析して、複数のパターンA、X、Yの何れかを択一的に選択する。

【0056】

特定表示パターン選択部45は、第2利益状態が選択されなかった場合には、45%の確

50

率で第1特定表示パターンB, Cを選択し、10%の確率で稀に第1特定表示パターンAを選択する。また第2利益状態が選択された場合には90%の確率で第2特定表示パターンAを選択し、5%の確率で稀に第2特定表示パターンX, Yを選択する。

【0057】

例えば、特定表示パターン選択部45で特定表示パターンAが選択された場合には、特定表示単位制御部46が特定表示パターン記憶部44に記憶された特定表示パターンAの特定表示単位データを読み出して、その特定表示単位データに基づいて特別可変表示手段21に各ラウンド毎に特定表示パターンAの各特定表示単位A1~A15の演出画像24を順次表示させて、その各特定表示単位A1~A15の演出画像24により各ラウンドの第1利益状態を演出する。

10

【0058】

第1ラウンド目の第1利益状態の場合には、第1ラウンドコマンドを条件に特定表示単位制御部46が特定表示パターン記憶部44の特定表示パターンAの特定表示単位A1の特定表示単位データを読み出し、その特定表示単位データに基づいて特別可変表示手段21の表示領域28に、図5に示すように第1ラウンド用の特定表示単位A1の演出画像24を表示させる。この場合、表示領域28には、特別図柄23a~23cの図柄種類25、第1利益状態のラウンド数26、可変入賞手段15の入賞球のカウント数27も併せて表示する。

【0059】

第1ラウンド目の第1利益状態が終了し、第2ラウンド目の第1利益状態に移行すれば、特定表示単位制御部46が第2ラウンドコマンドを条件に特定表示パターン記憶部44の特定表示単位A2の特定表示単位データを読み出して、その特定表示単位データに基づいて特別可変表示手段21の表示領域28に第2ラウンド用の特定表示単位A2の演出画像24を表示させる。以下、同様に各ラウンド毎に、特別可変表示手段21の表示領域28にそのラウンド用の特定表示単位A3~A15の演出画像24を表示させて、これらの各特定表示単位A1~A15の演出画像24により各ラウンド毎の第1利益状態を演出する。

20

【0060】

このように第1利益状態が選択された場合に、特定表示パターン選択部45により複数の特定表示パターンA, B, Cの中から1つを選択し、特定表示単位制御部46により特定表示パターン記憶部44の記憶データを読み出して特別可変表示手段21に表示される演出画像24を制御するように構成すれば、第1利益状態が選択される毎に、特別可変表示手段21の演出画像24が特定表示単位A1~A15、B1~B15、C1~C15、X1~X15又はY1~Y15Aの順に変化する可能性があり、従来の一種類の特定表示パターンで変化する場合に比較して遊技者の遊技に対する興趣が著しく向上する。

30

【0061】

また演出画像24の特定表示パターンA, B, C, X, Yを第1特定表示パターンA, B, Cと第2特定表示パターンA, X, Yとに分けて、第1利益状態が選択され且つ第2利益状態が選択されなかった場合に第1特定表示パターンA, B, Cの何れかを、第1利益状態が選択され且つ第2利益状態が選択された場合に第2特定表示パターンA, X, Yの何れかを夫々選択するようにしているため、演出画像24がその特定表示パターンA, B, C, X, Yの何れであるかによって、第2利益状態の発生を遊技者に対して予告でき、遊技者は第2利益状態の発生を予知できる。従って、特別図柄23a~23cの種類の確認を忘れた場合でも、演出画像24によって予告、予知が可能であり、これによって遊技者の興趣が更に向上す。

40

【0062】

第1特定表示パターンA, B, Cと第2特定表示パターンA, X, Yには、同一の特定表示パターンAがあるので、第2利益状態が選択されなかった場合でも、演出画像24が特定表示パターンAとなることがある。このため演出画像24が特定表示パターンAとなっても、第2利益状態が発生しないことがあり、第2利益状態の発生を完全に予告するよう

50

にはなっておらず、遊技者に緊迫感を持たせることができる。また第2特定表示パターンAの選択確率が第1特定表示パターンAの選択確率よりも高いため、特定表示パターンAが両方にあるにも拘らず、その特定表示パターンAによって第2利益状態の発生を予告することができる。

【0063】

更に主制御手段30側からコマンドを送信して、表示制御手段32側でそのコマンドに基づいて複数の特定表示パターンA、B、C、X、Yの何れかを選択して、その選択された特定表示パターンA、B、C、X、Yに基づいて各ラウンドの演出画像24を特定表示単位A1～A15、B1～B15、C1～C15、X1～X15又はY1～Y15で制御することにより、複数種類のパターンA、B、C、X、Yの何れかを選択するにも拘らず、主制御手段30側から表示制御手段32側へと送信する信号のデータ量を少なくでき、演出画像24を容易に制御できる。

10

【0064】

また実施形態のように所定ラウンド分の特定表示単位A1～A15、B1～B15、C1～C15、X1～X15、Y1～Y15を1組として特定表示パターンA、B、C、X、Yを構成し、その何れかを特定表示パターン選択部45で選択して、その選択された特定表示パターンA、B、C、X、Yに基づいて各ラウンドの特定表示単位A1～A15、B1～B15、C1～C15、X1～X15又はY1～Y15の演出画像24を表示するようにしているので、各特定表示単位A1～A15、B1～B15、C1～C15、X1～X15、Y1～Y15の演出画像24に物語性等の順序性がある場合に、その順序に従って各ラウンド毎の特定表示単位A1～A15、B1～B15、C1～C15、X1～X15、Y1～Y15を順次制御できる利点がある。

20

【0065】

なお、この実施形態では、第1特定表示パターンと第2特定表示パターンとが共に複数種類あり、その一部の特定表示パターンを同じにしているが、第1特定表示パターンと第2特定表示パターンとの少なくとも一方が複数であれば良い。

【0066】

第2利益状態が選択された場合に同一の特定表示パターンとなる確率を、第2利益状態が選択されなかった場合に同一の特定表示パターンとなる確率よりも高くしているが、逆に低くしても良いし、同じ確率にしても良い。各場合における同一の特定表示パターンの選択確率は同じでも良いし、単に異なるだけでも良い。また第1特定表示パターンと第2特定表示パターンは、同一の特定表示パターンを含まないように、その全てを別々の種類にしても良い。

30

【0067】

図7は本発明の第2の実施形態を例示する。この実施形態では、表示制御手段32は、第1利益状態が選択され且つ前記第2利益状態が選択されなかった場合に演出画像24を第1特定表示パターンXPに、第1利益状態が選択され且つ第2利益状態が選択された場合に演出画像24を第1特定表示パターンXPとは異なる第2特定表示パターンXQに夫々制御可能している。

【0068】

表示制御手段32には、第1特定表示パターンXPAを成す複数の特定表示単位X1、X2、X3-A、X3-B、X3-C、X4～X14、X15-A、X15-B、X15-Cと、第2特定表示単位XQを成す複数の特定表示単位X1、X2、X3-A、X3-X、X3-Y、X4～X14、X15-A、X15-X、X15-Yとを記憶する特定表示単位記憶部47と、第1利益状態が選択され且つ前記第2利益状態が選択されなかった場合に1又は複数所定ラウンド用の複数の第1特定表示単位X3-A、X3-B、X3-C、X15-A、X15-B、X15-Cの中から1つを、第1利益状態が選択され且つ第2利益状態が選択された場合に1又は複数所定ラウンド用の複数の第2特定表示単位X3-A、X3-X、X3-Yの中の1つを夫々選択する特定表示単位選択部48と、第1利益状態が選択され且つ前記第2利益状態が選択されなかった場合に演出画像24を選択さ

40

50

れた第1特定表示単位X3-A, X3-B, X3-C, X15-A, X15-B, X15-Cを含む第1特定表示パターンXPで制御し、第1利益状態が選択され且つ第2利益状態が選択された場合に演出画像24を選択された第2特定表示単位X3-A, X3-X, X3-Yを含む第2特定表示パターンXQで制御する特定表示単位制御部46とを備えている。

【0069】

即ち、予め定められた或る所定ラウンドになった場合に、その所定ラウンドにおいて特別可変表示手段21に表示される演出画像24の特定表示単位として、第2利益状態の選択の有無に応じて複数の第1特定表示単位X3-A, X3-B, X3-C、X15-A, X15-B, X15-Cと、複数の第2特定表示単位X3-A, X3-X, X3-Y、X15-A, X15-X, X15-Yとの何れかを特定表示単位選択部48で選択し、その選択された所定ラウンド用の特定表示単位X3-A, X3-B, X3-C, X3-X, X3-Y、X15-A, X15-B, X15-C, X15-X, X15-Yのデータを特定表示単位制御部46で特定表示単位記憶部47から読み出して、そのデータに基づいて所定ラウンドの第1利益状態のときに特別可変表示手段21に特定表示単位X3-A, X3-B, X3-C, X3-X, X3-Y、X15-A, X15-B, X15-C, X15-X, X15-Yの演出画像24を表示するようになっている。

【0070】

例えば、複数の全ラウンド(15ラウンド)の内の或る所定のラウンド、例えば第3ラウンド、第15ラウンドには、第1利益状態が選択され且つ第2利益状態が選択されなかった場合に複数の特定表示単位X3-A, X3-B, X3-C、X15-A, X15-B, X15-Cを、第1利益状態が選択され且つ第2利益状態が選択された場合に複数の特定表示単位X3-A, X3-X, X3-Y、X15-A, X15-X, X15-Yを夫々選択する選択テーブルがあり、特定表示単位選択部48で第2利益状態コマンドの有無に応じてその何れかを選択する。そして、他の各ラウンドでは予め定められた特定表示単位X1, X2, X4~X14の演出画像24を表示する。

【0071】

従って、第1特定表示パターンXP、第2特定表示パターンXQは、予め定められた所定の1又は複数の特定表示単位X1, X2, X4~X14と、乱数抽選により選択された複数又は1の特定表示単位X3-A, X3-X, X3-Y、X15-A, X15-X, X15-Yの組み合わせによって構成されている。また予め定められた特定表示単位X1, X2, X4~X14は、第1特定表示パターンXPと第2特定表示パターンXQとで同じであり、選択される特定表示単位X3-A, X3-X, X3-Y、X15-A, X15-X, X15-Yは、第1特定表示パターンXPと第2特定表示パターンXQとで異なっている。

【0072】

第1ラウンド、第2ラウンドでは、第2利益状態の選択の如何に拘らず特定表示単位制御部46が各ラウンドコマンド等を条件に特定表示単位記憶部47に記憶された特定表示単位X1, X2のデータを読み出して、そのデータに基づいて特別可変表示手段21の表示領域28に特定表示単位X1, X2の演出画像24を表示させる。そして、第3ラウンドになれば、第2利益状態コマンドがない場合には、第3ラウンドコマンド等を条件に特定表示単位選択部48が乱数抽選等によって複数の第1特定表示単位X3-A, X3-B, X3-Cの選択テーブルの何れかを、また第2利益状態コマンドがある場合には、第3ラウンドコマンド等を条件に特定表示単位選択部48が乱数抽選等によって複数の第1特定表示単位X3-A, X3-X, X3-Yの何れかを夫々択一的に選択する。例えば、特定表示単位X3-Aを選択した場合には、特定表示単位制御部46が特定表示単位記憶部47に記憶されたその特定表示単位X3-Aのデータを読み出して、そのデータに基づいて特別可変表示手段21の表示領域28に特定表示単位Y3-Aの演出画像24を表示させる。

【0073】

10

20

30

40

50

以下、第4ラウンドから第14ラウンドまでは、同様に特定表示単位制御部46が特定表示単位記憶部47に記憶された特定表示単位X4～X14のデータを各ラウンド毎に読み出して、そのデータに基づいて特別可変表示手段21に特定表示単位X4～X14の演出画像24を順次表示させる。そして、最終の第15ラウンドになれば、同様に特定表示単位選択部48が乱数抽選等によって第1特定表示単位X15-A, X15-B, X15-Cと第2特定表示単位X15-A, X15-X, X15-Yの何れかを択一的に選択して演出画像24を表示させる。

【0074】

このように第1利益状態が複数ラウンドにわたって継続する場合に、その全ラウンドの中の或る所定ラウンドの場合に、複数の特定表示単位X3-A, X3-B, X3-C, X3-X, X3-Y, X15-A, X15-B, X15-C, X15-X, X15-Yの何れかを選択して、その選択された特定表示単位X3-A, X3-B, X3-C, X3-X, X3-Y, X15-A, X15-B, X15-C, X15-X, X15-Yを特定表示単位記憶部47から読み出して特別可変表示手段21の演出画像24を制御するようにしても良い。この場合にも、演出画像24が第1特定表示単位X15-A, X15-B, X15-Cと第2特定表示単位X15-A, X15-X, X15-Yの何れであるかによって、第1の実施形態と同様に第2利益状態の発生の予告、予知が可能である。なお、選択を行うラウンドは、1回でも良いし、2回以上の複数回でも良い。

図8は本発明の第3の実施形態を例示する。この実施形態では、第1特定表示パターンXPの構成要素となる複数の第1特定表示単位P1～P15と、第2特定表示パターンXQの構成要素となる複数の第2特定表示単位Q1～Q15とがあり、第1利益状態が選択され且つ第2利益状態が選択されなかった場合に第1特定表示単位P1～P15の中から、第1利益状態が選択され且つ第2利益状態が選択された場合に第2特定表示単位Q1～Q15の中から、各場合に分けて各ラウンドで表示すべき特定表示単位P1～P15、Q1～Q15をそのラウンド順に予め選択して第1特定表示パターンXP、第2特定表示パターンXQを記憶しておき、各ラウンド毎に各ラウンド用として選択された特定表示単位P1～P15、Q1～Q15の演出画像24を、ラウンドコマンド等を条件に特別可変表示手段21に順次表示させるようにしている。

【0075】

特定表示パターン選択部45には、多種類（複数種類）の第1特定表示単位P1～P15を選択する選択テーブルと、第2特定表示単位Q1～Q15を選択する選択テーブルとがあり、第1利益状態コマンド、第2利益状態コマンドを条件にその選択テーブルから各場合に各ラウンドで表示すべき特定表示単位P1～P15、Q1～Q15を順次選択して第1特定表示パターンXP、第2特定表示パターンXQを構成し、その各構成要素である特定表示単位を順番に記憶する。なお、特定表示パターン選択部45は、同じ特定表示単位P1～P15、Q1～Q15を重複選択しないように、順次選択済みの特定表示単位を除きながら残りの特定表示単位の中から1つの特定表示単位を乱数抽選等により選択する。

【0076】

そして、特定表示パターン選択部45が第1特定表示パターンXP、第2特定表示パターンXQとして各ラウンドで表示すべき特定表示単位P1～P15、Q1～Q15を選択すれば、特定表示単位制御部46がラウンドコマンド等を条件にその選択された特定表示単位P1～P15、Q1～Q15のデータを特定表示パターン記憶部44から読み出して、そのデータに基づいて各ラウンド毎に特定表示単位P1～P15、Q1～Q15を特別可変表示手段21に表示させて行く。

【0077】

例えば、第2利益状態が選択された場合に、第1ラウンド用として特定表示単位Q1～Q15の中から特定表示単位Q5を選択すれば、第1ラウンドコマンド等を条件に特定表示単位制御部46が特別可変表示手段21にその選択された特定表示単位Q5の演出画像24を表示させる。また第2ラウンド用として特定表示単位Q10を選択すれば、同様に第2ラウンドコマンドを条件に特定表示単位制御部46が特別可変表示手段21にその選択

10

20

30

40

50

された特定表示単位 Q 1 0 を表示させる。

【 0 0 7 8 】

このように各場合において、各ラウンド毎に表示すべき特定表示単位 P 5 , P 1 0 . . . 、 Q 5 , Q 1 0 . . . を複数種類の特定表示単位 P 1 ~ P 1 5 、 Q 1 ~ Q 1 5 から選択して、各ラウンドになる毎にその選択された特定表示単位 P 5 , P 1 0 . . . 、 Q 5 , Q 1 0 . . . を特別可変表示手段 2 1 に表示させるようにしても良い。この場合には、物語性のない特定表示単位の演出画像 2 4 を使用する場合には、第 2 利益状態の発生の予告、予知が可能である。

【 0 0 7 9 】

なお、各ラウンド毎に表示すべき特定表示単位 P 1 ~ P 1 5 、 Q 1 ~ Q 1 5 の選択は、この実施形態の場合のように第 1 利益状態コマンドを条件に、全てのラウンド分の特定表示単位 P 5 , P 1 0 . . . 、 Q 5 , Q 1 0 . . . を予め選択し記憶しておく他、各ラウンド毎にそのラウンドコマンドを条件に選択するようにしても良い。また特定表示単位 P 1 ~ P 1 5 、 Q 1 ~ Q 1 5 の種類数は、ラウンド数と同数でも良いし、ラウンド数よりも多くしても良い。勿論、重複選択を許容する場合には、特定表示単位は 2 種類以上で全ラウンド数未満の複数種類でも良い。

【 0 0 8 0 】

以上、本発明の各実施形態について詳述したが、本発明はこの実施形態に限定されるものではない。例えば、各実施形態では、第 1 特定表示パターン、第 2 特定表示パターンは、その演出画像 2 4 の全体が異なるものとして説明しているが、各特定表示パターンにおける演出画像 2 4 の主たる構成要素であるキャラクターを共通にして、各種類毎にその背景部分の動画、色等を変えるようにしても良いし、キャラクターが話す擬音、言葉、その他の文言を吹き出し等の中に表示する場合には、その吹き出し及び / 又は文言を変化させるようにしても良い。

【 0 0 8 1 】

要するに種類の異なる第 1 特定表示パターン、第 2 特定表示パターンは、それを構成する何れかの特定表示単位、又は特定の特定表示単位の一部等、その何れかの部分に違いがあれば十分である。異なる特定表示パターンは、特定表示パターンを成す複数の特定表示単位の内の少なくとも 1 つの特定表示単位が異なり、他の特定表示単位が同一であれば良い。

【 0 0 8 2 】

実施形態では、普通可変表示手段 2 2 と特別可変表示手段 2 1 とを備えた第 1 種パチンコ機において、その特別可変表示手段 2 1 に表示される特定表示パターンの制御について例示しているが、特別可変表示手段 2 1 以外の可変表示手段においても同様に実施可能である。表示制御手段 3 2 は、主制御手段 3 0 からの信号に関連して可変表示手段 2 1 の表示状態を制御するものであれば良く、コマンドで制御する必要はない。

【 0 0 8 3 】

表示制御手段 3 2 は、可変表示手段 2 1 の変動後の遊技図柄 2 3 a ~ 2 3 c が特定態様で停止した直後から第 1 利益状態が終了するまでの間に第 1 特定表示パターン又は第 2 特定表示パターンの演出画像 2 4 を表示させるようにすれば良い。

【 0 0 8 4 】

また第 2 の実施形態のように、第 1 特定表示パターン、第 2 特定表示パターンを成す複数の特定表示単位の内の少なくとも 1 つの特定表示単位を乱数抽選にて決定し、他の特定表示単位を画一的に決定するような機能を備えた場合には、少なくとも 1 つの特定表示単位で各特定表示パターンを異なるものにできるので、便利である。この場合の乱数抽選は、表示制御基板 3 3 側で行うことが望ましい。

【 0 0 8 5 】

特定表示パターン及びそれを構成する特定表示単位の種類は単なる例示に過ぎない。また特定表示パターンは、各実施形態では演出画像 2 4 を前提にして説明しているが、それは動画、静止画の何れでも良い。第 1 利益状態は、遊技の進行上、第 2 利益状態よりも遊技

10

20

30

40

50

者に有利になるものであれば良く、その利益状態は第1種パチンコ機その他、第2種パチンコ機、第3種パチンコ機のようなものでも良い。また本発明は、アレンジボール機、雀球遊技機等でも同様に実施可能である。

【0086】

【発明の効果】

本発明では、表示制御手段32は、第1利益状態の各ラウンド毎に表示される演出画像24の特定表示単位を各ラウンド順に並べて構成され且つ互いにその一部に同一の特定表示パターンを含む複数種類の第1特定表示パターンと第2特定表示パターンの内、第1利益状態が選択され且つ第2利益状態が選択されなかった場合に演出画像24を何れかの第1特定表示パターンに、第1利益状態が選択され且つ第2利益状態が選択された場合に演出画像24を何れかの第2特定表示パターンに夫々制御可能であり、第1特定表示パターンにおける同一の特定表示パターンの選択確率が第1特定表示パターンにおける他のパターンの選択確率よりも低く、第2特定表示パターンにおける同一の特定表示パターンの選択確率が第2特定表示パターンにおける他のパターンの選択確率よりも高くなっており、前記第2特定表示パターンにおける前記同一の特定表示パターンの選択確率が前記第1特定表示パターンにおける前記同一の特定表示パターンの選択確率よりも高くなっている

10

で、第1利益状態が発生した場合に可変表示手段21に表示された演出画像24によって第2利益状態の発生を予告できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1の実施形態を示す制御系のブロック図である。

20

【図2】本発明の第1の実施形態を示す弾球遊技機の正面図である。

【図3】本発明の第1の実施形態を示す遊技盤の正面図である。

【図4】本発明の第1の実施形態を示す特別可変表示手段の表示の説明図である。

【図5】本発明の第1の実施形態を示す特別可変表示手段の表示の説明図である。

【図6】本発明の第1の実施形態を示す特定表示パターンの説明図である。

【図7】本発明の第2の実施形態を示す説明図である。

【図8】本発明の第3の実施形態を示す説明図である。

【符号の説明】

14 図柄始動手段

15 可変入賞手段

30

21 可変表示手段

23a ~ 23c 遊技図柄

24 演出画像

32 表示制御手段

36 第1利益状態選択手段

37 第1利益状態発生手段

38 第2利益状態選択手段

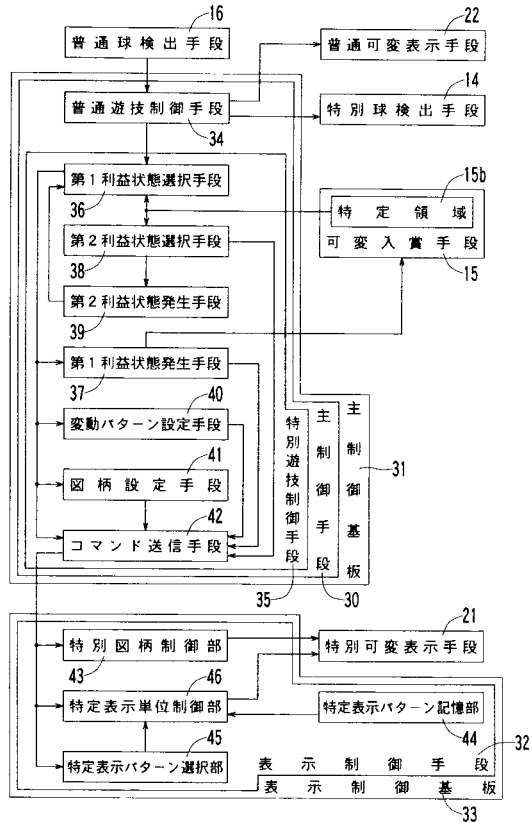
44 特定表示パターン記憶部

45 特定表示パターン選択部

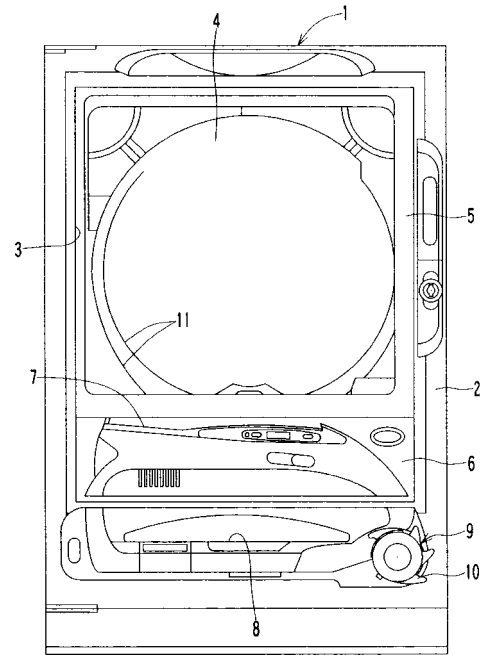
46 特定表示単位制御部

40

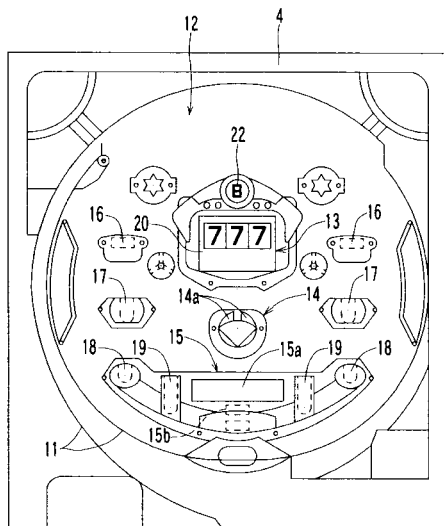
【図 1】



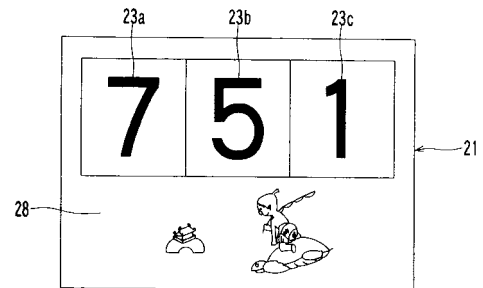
【図 2】



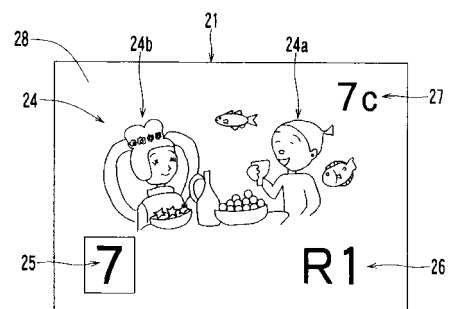
【図 3】



【図 4】



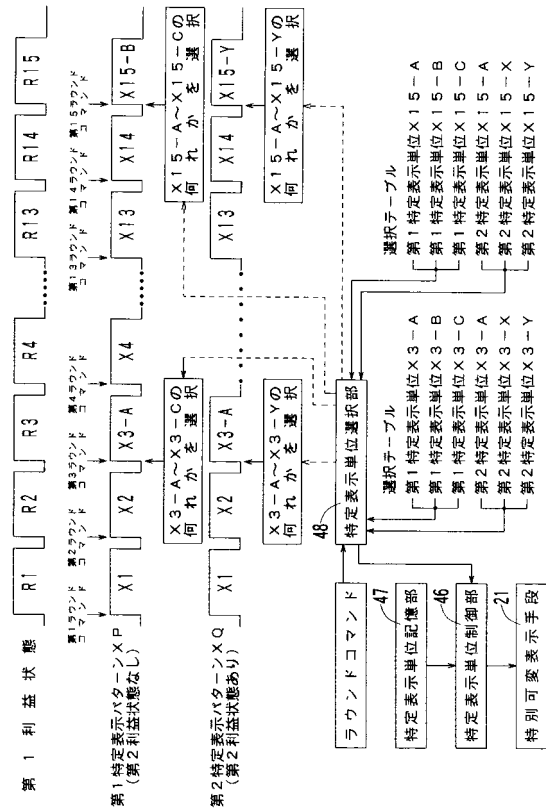
【図 5】



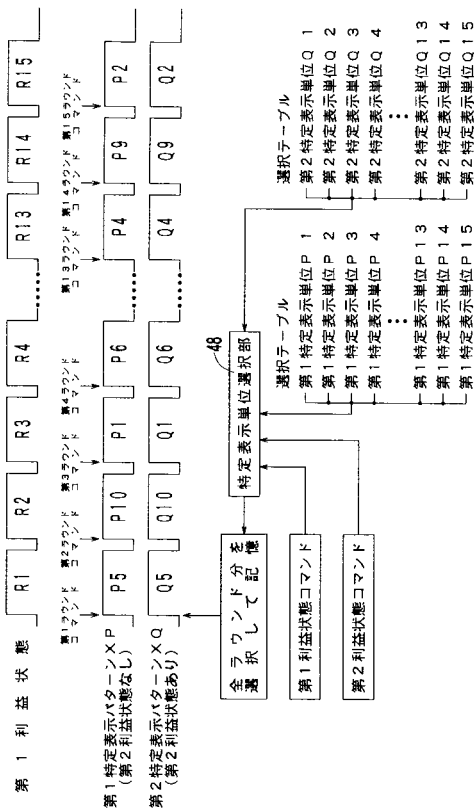
【図6】

| ラウンド | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|----------------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 第1 特定表示パターン | A | A1 | A2 | A3 | A4 | A5 | A6 | A7 | A8 | A9 | A10 | A11 | A12 | A13 | A14 | A15 |
| | B | B1 | B2 | B3 | B4 | B5 | B6 | B7 | B8 | B9 | B10 | B11 | B12 | B13 | B14 | B15 |
| | C | C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 | C7 | C8 | C9 | C10 | C11 | C12 | C13 | C14 | C15 |
| 第2 特定表示パターン | A | A1 | A2 | A3 | A4 | A5 | A6 | A7 | A8 | A9 | A10 | A11 | A12 | A13 | A14 | A15 |
| | X | X1 | X2 | X3 | X4 | X5 | X6 | X7 | X8 | X9 | X10 | X11 | X12 | X13 | X14 | X15 |
| | Y | Y1 | Y2 | Y3 | Y4 | Y5 | Y6 | Y7 | Y8 | Y9 | Y10 | Y11 | Y12 | Y13 | Y14 | Y15 |

【図7】



【図8】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平06-304312(JP,A)
特開平08-168560(JP,A)
特開2000-262686(JP,A)
特開2000-245922(JP,A)
特開2001-104581(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02