

(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2008-173228
(P2008-173228A)

(43) 公開日 平成20年7月31日(2008.7.31)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 B	
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 13 頁)

(21) 出願番号 特願2007-8117 (P2007-8117)
(22) 出願日 平成19年1月17日 (2007.1.17)

(71) 出願人 390031772
株式会社オリンピア
東京都台東区東上野2丁目11番7号
(74) 代理人 100075281
弁理士 小林 和憲
(74) 代理人 100095234
弁理士 飯嶋 茂
(74) 代理人 100117536
弁理士 小林 英了
(72) 発明者 小池 敦
東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
式会社オリンピア内
Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 BA10 BA12
BC22 EB55

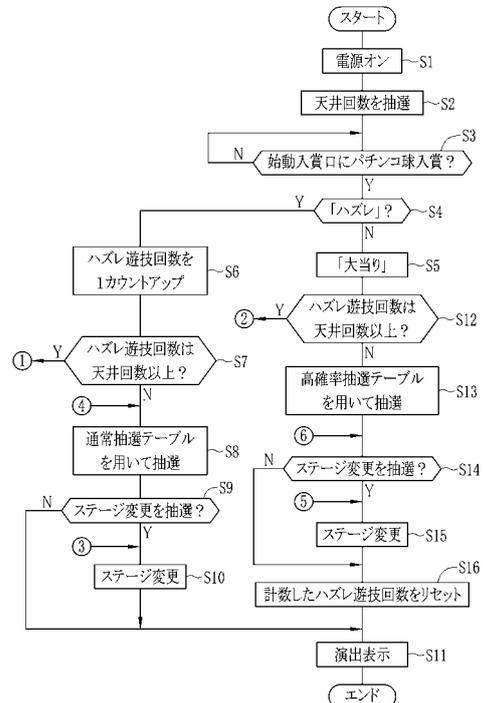
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】ステージの変更により、遊技者の遊技への興味を持続する。

【解決手段】パチンコ球が始動入賞口に入賞すると、大当たり抽選部は、「ハズレ」か「大当たり」かを抽選により決定する。「ハズレ」の場合には、サブCPUは、カウンタの数値を1カウントアップする。サブCPUは、ハズレ遊技回数が天井回数以上か否かを判定する。ハズレ遊技回数が天井回数未満である場合には、ステージ変更抽選部は、通常抽選テーブルを用いて抽選を行う。ステージ変更を行うことが抽選された場合には、サブCPUは、演出ステージを変更する。ハズレ遊技回数が天井回数以上で、基点（ハズレ遊技回数が天井回数以上となったとき）からの信号入力回数が、「20」の整数倍の回数であるときには、サブCPUは、ステージを変更する。「大当たり」で、ハズレ遊技回数が天井回数未満である場合には、高確率抽選テーブルを用いて抽選を行う。

【選択図】 図5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

通常モードから前記通常モードよりも遊技者が有利になる特別モードに移行させるか否かの抽選を行うモード移行抽選手段と、遊技における演出を行う演出手段と、前記演出手段による演出パターンが異なる複数の演出ステージと、演出ステージを変更するステージ変更手段とを備えた遊技機において、

前記通常モード中に前記モード移行抽選手段により前記特別モードに移行させないことが抽選された遊技回数を計数する計数手段と、

前記計数手段により計数された回数が、予め設定された設定回数以上か否かを判定する判定手段と、

前記判定手段で前記設定回数以上であると判定されたときには、予め設定された設定遊技回数毎に前記ステージ変更手段により演出ステージを変更させる変更制御手段と、

前記ステージ変更手段により演出ステージを変更させるか否かの抽選を遊技毎に行うとともに、前記モード移行抽選手段で前記特別モードに移行させないことが抽選されたときには通常抽選テーブルを用いて抽選を行い、前記モード移行抽選手段で前記特別モードに移行させることが抽選されたときには前記通常抽選テーブルよりも演出ステージを変更させる確率が高い高確率抽選テーブルを用いて抽選を行う変更抽選手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ店等の遊技場に設置して使用されるパチンコ機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

遊技場に設置される遊技機の一つとしてパチンコ機が挙げられる。パチンコ機には、パチンコ球が打ち出される遊技領域が形成された遊技盤と、遊技盤の前面を覆うガラス板を保持した前面扉と、が設けられている。遊技盤の遊技領域には、始動入賞口、アタッカ、LCDからなる図柄可変表示装置等が設けられている。これら始動入賞口及びアタッカにパチンコ球が入ることを入賞とし、入賞によりパチンコ球を獲得することができる。パチンコ球には一定の価値が与えられ、遊技を行って獲得したパチンコ球を種々の景品に交換することができる。

【0003】

パチンコ機は、通常モードと、通常モードよりも遊技者が有利になる特別モード（大当りモード）と、が設けられている。パチンコ機の内部には、始動入賞口にパチンコ球が入賞したことに応答して、大当りモードに移行させるか否かを抽選により決定する主制御基板と、抽選部の抽選結果に基づいて、図柄可変表示装置の表示パターン（演出パターン）を決定する副制御基板と、が配されている。

【0004】

パチンコ球が始動入賞口に入賞し、主制御基板で大当りモードに移行させることが抽選されると、図柄可変表示装置により特定の図柄にて構成される組み合わせが表示され、大当りモードに移行される。大当りモードでは、アタッカがそのアタッカの奥に設けられた大入賞口を開放する位置から閉じる位置になることを1ラウンドとして、15ラウンド繰り返し可動される。これにより、遊技者はパチンコ球を獲得することができる。

【0005】

近年では、遊技者の遊技に対する興味を維持するための工夫を凝らした様々なパチンコ機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。また、図柄可変表示装置に表示される演出パターンが異なる複数のステージを設け、表示するステージを変更することにより、趣向性を高めたパチンコ機も提案されている。複数のステージは、パチンコ機の電源をオンしたとき、大当りモードが終了したとき、及び、予め設定された回数の遊技毎にステー

10

20

30

40

50

ジを変更している。また、始動入賞口にパチンコ球が入賞したことに応答して、ステージを変更するか否かを抽選により決定し、この抽選でステージを変更することが抽選されたときに、ステージを変更している。

【0006】

しかしながら、ステージの変更と大当たりとが関連付けられていないため、ステージが変更されたときに、大当たりへの期待が高まることがない。このため、遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。そこで、ステージの変更回数が、予め設定された回数に達したときには、大当たりになるパチンコ機が考えられている。

【特許文献1】特開2002-239154号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上記のようなパチンコ機では、ステージの変更回数が、予め設定された回数よりも1回少ない状態では、ステージが変更しないときには、大当たりへの期待感が低く、遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

【0008】

本発明は、上記課題を解決するためになされたものであり、ステージの変更により、遊技者の遊技への興味を持続することができる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】

【0009】

上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、通常モードから前記通常モードよりも遊技者が有利になる特別モードに移行させるか否かの抽選を行うモード移行抽選手段と、遊技における演出を行う演出手段と、前記演出手段による演出パターンが異なる複数の演出ステージと、演出ステージを変更するステージ変更手段とを備えた遊技機において、前記通常モード中に前記モード移行抽選手段により前記特別モードに移行させないことが抽選された遊技回数を計数する計数手段と、前記計数手段により計数された回数が、予め設定された設定回数以上か否かを判定する判定手段と、前記判定手段で前記設定回数以上であると判定されたときには、予め設定された設定遊技回数毎に前記ステージ変更手段により演出ステージを変更させる変更制御手段と、前記ステージ変更手段により演出ステージを変更させるか否かの抽選を遊技毎に行うとともに、前記モード移行抽選手段で前記特別モードに移行させないことが抽選されたときには通常抽選テーブルを用いて抽選を行い、前記モード移行抽選手段で前記特別モードに移行させることが抽選されたときには前記通常抽選テーブルよりも演出ステージを変更させる確率が高い高確率抽選テーブルを用いて抽選を行う変更抽選手段と、を備えたことを特徴とする。

【0010】

なお、前記演出手段としては、光を照射するLED、音声を出力するスピーカ等が挙げられ、前記演出パターンとしては、前記LEDの照射パターン、前記スピーカからの音声の出力パターン等が挙げられる。

【0011】

さらに、前記設定遊技回数は、演出ステージが変更される頻度が、前記通常抽選テーブルの抽選結果により演出ステージが変更される頻度よりも高くなる遊技回数であることが好ましい。

【0012】

また、前記通常モードから前記特別モードに移行したとき、及び、電源をオンしたときに、前記計数手段により計数された遊技回数をリセットすることが好ましい。

【発明の効果】

【0013】

本発明の遊技機によれば、ステージ変更が行われたときは、特別モードに移行する可能性が高いことを、遊技者が認識することができる。これにより、遊技者の遊技への興味を持続することができる。さらに、ハズレ遊技回数が設定変更回数以上のときには、必ず設

10

20

30

40

50

定遊技回数毎に演出ステージを変更させるから、ハズレ遊技回数が設定変更回数以上のときに、前回のステージ変更から設定遊技回数未満でステージが変更された場合には、大当りする期待度が高くなる。これにより、遊技者の遊技への興味を持続することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

図1に示すように、遊技機の1実施例であるパチンコ機2は、本体枠3の内部に遊技盤4が配設されており、本体枠3の前面には前面扉5が開閉自在に組み付けられている。前面扉5の下方には、打球供給用の供給皿6及びパチンコ球7の打ち出し強さを調節する操作ハンドル8が設けられている。遊技盤4のパチンコ球7が打ち出される遊技領域4aの略中央には、予め定められた入賞口へパチンコ球7を入賞させるなどの所定入賞条件に基づいて遊技中に様々な図柄を液晶画面に所定時間内において変動表示させた後に停止表示させる図柄可変表示装置(演出手段)9が設けられている。

10

【0015】

図柄可変表示装置9の周りには、始動入賞口10、通常入賞口11、アタッカ12、アウト口13、飾り14が設けられている。また、遊技盤4の略中央には、センター役物15が設けられており、センター役物15に形成された開口15aを介して、図柄可変表示装置9を視認することができる。

【0016】

各入賞口10, 11内には、各入賞口10, 11に入ったパチンコ球7を検知する入賞球検知センサ16(図2参照)が設けられている。遊技者は、供給皿6にパチンコ球7を投入してパチンコ球7を供給皿6内に設けられた誘導路を介して球発射装置17(図2参照)へと導き、回動式の操作ハンドル8を所定量回動して球発射装置17の駆動を制御することで、遊技盤4の遊技領域4aの上方に向けてパチンコ球7を打ち出す。打ち出されたパチンコ球7は遊技領域4aの上方から流下する途中で各入賞口10, 11のいずれかまたはアタッカ12に入るか、あるいはアウト口13から回収される。アタッカ12の奥には大入賞口18が設けられており、大入賞口18内には、大入賞口18に入ったパチンコ球7を検知する大入賞球検知センサ19(図2参照)が設けられている。アタッカ12は大入賞口18を開放する開放位置と大入賞口18を閉じる閉じ位置との間で回動自在に取り付けられている。なお、パチンコ機2の遊技領域4aに設けられている複数の釘、風車などの構造物は公知であるので説明は省略する。

20

30

【0017】

前面扉5は、本体枠3の前面に開閉自在に組み付けられている。前面扉5の内側には、可視可能なガラスが取り付けられている。前面扉5には、スピーカ20が設けられている。なお、前面扉5が閉じているロック状態であるときには、遊技者や遊技場の管理者は、ガラスを通して遊技盤4の遊技領域4aを流下していくパチンコ球7を見ることはできるが、遊技盤4にはもちろんのこと本体枠3の内部にも触れることができないようになっている。

【0018】

図2に示すように、パチンコ機2の作動は基本的に主制御基板21、副制御基板22によって管制される。主制御基板21と副制御基板22とは、それぞれ接続端子が設けられ、接続ケーブル等で接続端子を接続することにより主制御基板21と副制御基板22とは電氣的に接続される。

40

【0019】

主制御基板21は、メインCPU(central processing unit)21a及びメインROM(read only memory)21b及びメインRAM(random access memory)21c、大当り抽選部(モード移行抽選手段)21dを備える。

【0020】

メインCPU21aは、入賞球検知センサ16から入力される入力信号に応じて、メインROM21bに記憶されている遊技制御プログラムを読み込んでパチンコ機の遊技状態

50

を制御する命令を生成すると共に、副制御基板 2 2 に命令情報を送信して所定の遊技状態となるように実行させる。メイン R O M 2 1 b には、遊技制御プログラムおよび乱数生成処理プログラムおよび乱数テーブルなどが所定の領域に格納されており、これらはメイン C P U 2 1 a によって読み出され、演算処理されるように適宜用いられる。メイン R A M 2 1 c は、ワーキングエリアとなっており、遊技において利用されるデータなどの一時的保管や書き換えなどに用いられる。

【 0 0 2 1 】

メイン C P U 2 1 a は、入賞球検知センサ 1 6 からの信号が入力されると、メイン R O M 2 1 b に記憶されている遊技制御プログラムに基づいて、球払出装 2 5 を駆動して所定個数の賞球を供給皿 6 上に払い出す。なお、賞球の個数は、遊技球が入った各入賞口 1 0、1 1 の種類に応じて適宜設定して良い。また、球発射装置 1 7 は、メイン C P U 2 1 a に接続されており、メイン C P U 2 1 a により駆動が制御される。

10

【 0 0 2 2 】

始動入賞口 1 0 に入ったパチンコ球 7 が入賞球検知センサ 1 6 により検知されると、メイン C P U 2 1 a にスタート信号が入力される。メイン C P U 2 1 a はスタート信号に回答して大当り抽選部 2 1 d を作動させる。

【 0 0 2 3 】

大当り抽選部 (モード移行抽選手段) 2 1 d は、乱数発生器、乱数サンプリング回路、大当り決定テーブルを含んでおり、始動入賞口 1 0 の入賞球検知センサ 1 6 によりパチンコ球 7 の入賞が検知されるたびに 1 つの乱数値を抽選する。抽選された乱数値は大当りテーブルと照合され、大当りモード (特別モード) に移行させるか否かが抽選判定の結果として決定され、該決定に係る情報 (例えばコマンド) が生成される。

20

【 0 0 2 4 】

大当り決定テーブルでは、乱数値がその大きさに応じて 3 つのグループにグループ分けされている。3 つの乱数値グループには、ハズレ、特別モードとしての通常大当りモードに移行させる「通常大当り」、通常時とは大当り確率が異なる特別モードとしての確率変動大当り (以下、確変大当り) モードに移行させる「確変大当り」がそれぞれ割り当てられており、サンプリングされた乱数値がいずれのグループに属する値であるかによって、ハズレ及び大当りのいずれかにするかを決定する当選判定が行われる。抽選が終了すると抽選結果信号がメイン C P U 2 1 a にフィードバックされる。メイン C P U 2 1 a は、抽選結果信号 (ハズレ信号、通常大当り信号、確変大当り信号) をサブ C P U 2 2 a に送る。本実施形態では、大当り抽選部 2 1 d での大当り (通常大当りと確変大当りとを含む) 確率が、1 / 3 0 0 となるように設定されている。

30

【 0 0 2 5 】

メイン C P U 2 1 a は、大当り抽選部 2 1 d で「通常大当り」または「確変大当り」が抽選されると、アタッカ 1 2 を開放位置まで回動し、アタッカ 1 2 が 3 0 秒開放されるか、または大入賞口 1 8 にパチンコ球 7 が 1 0 個入賞される (大入賞球検知センサ 1 9 によりパチンコ球 7 が 1 0 個検知される) かを 1 ラウンドとして、所定ラウンド (例えば、1 5 ラウンド) を継続して実行する。また、「確変大当り」が抽選されると、次回大当りが抽選されるまで、通常時とは異なる確変大当り決定テーブルが抽選時に用いられる。

40

【 0 0 2 6 】

副制御基板 2 2 は、サブ C P U 2 2 a、サブ R O M 2 2 b、サブ R A M 2 2 c、ステージ変更抽選部 (変更抽選手段) 2 2 d 及びカウンタ (計数手段) 2 2 e を備える。

【 0 0 2 7 】

サブ C P U 2 2 a は、サブ R O M 2 2 b に格納された副制御装置用制御プログラムを適宜読み出し、主制御基板 2 1 から命令情報として入力される制御信号に応じて、副制御用制御プログラムに従って、図柄可変表示装置 9 の駆動制御を行う。サブ R A M 2 2 c はワーキングエリアとなっており、図柄可変表示装置 9 の制御において利用されるデータなどの一時的保管や書き換えなどに用いられる。

【 0 0 2 8 】

50

サブROM 22bには、各特別図柄のグラフィックデータ、停止図柄用乱数サンプリング回路、停止図柄テーブルが格納されている。サブCPU 22aは、抽選結果信号が入力されると、サブROM 22bに格納させた停止図柄用乱数サンプリング回路に基づいて乱数値のサンプリングを行わせ、サンプリングされた乱数値を停止図柄テーブルと比較させる。停止図柄テーブルはハズレ用、大当り用、確変大当り用の3種類設けられており、サンプリングされた乱数値は大当り抽選部 21dでの抽選結果に対応する停止図柄テーブルと照合される。それぞれの停止図柄テーブルには、グループ分けされた乱数値に入賞有効ライン上に停止させる特別図柄の組み合わせが割り当てられており、サンプリングされた乱数値がいずれのグループに属する値であるかによって、入賞有効ライン上に停止される特別図柄の組み合わせが決定される。サブCPU 22aは、決定された特別図柄の組み合わせに基づき、図柄可変表示装置 9での特別図柄の変動表示及び停止表示の制御を行う。なお、停止図柄テーブルには、例えば入賞有効ライン上に特別図柄が2個停止したときに特定の特別図柄が揃った状態、つまりはリーチ状態となったときの特別図柄の変動態様、図柄可変表示中に行われるリーチ予告での特別図柄の変動態様、大当り予告での特別図柄の停止態様など、通常時とは異なる特別図柄の変動態様を行わせるか否かのデータも含まれている。

10

【0029】

図柄可変表示装置 9で変動表示が開始されてから停止表示されるまでが1遊技であり、本実施形態では、1遊技を1回転と称する。

【0030】

図3に示すように、サブROM 22bには、図柄可変表示装置（演出手段）9における図柄の背景として表示する2種類の背景データ（第1背景データ31、第2背景データ32）が記憶されている。サブCPU 22aは、第1、第2背景データ31、32のいずれかを図柄可変表示装置9に表示する。本実施形態では、図柄可変表示装置9に表示する背景データが変更（第1背景データ31 第2背景データ32、第2背景データ32 第1背景データ31）されることを、演出ステージの変更と称する。

20

【0031】

図4に示すように、サブRAM 22cには、ステージ変更抽選部 22dにより演出ステージを変更させるか否かの抽選を行うときに用いられる3種類の抽選テーブル（通常抽選テーブル35、高確率抽選テーブル36、超高確率抽選テーブル37）が記憶されている。

30

【0032】

サブCPU 22aは、メインCPU 21aから抽選結果信号（ハズレ信号、通常大当り信号、確変大当り信号）が入力されたことに応答して、ステージ変更抽選部 22dを作動させる。

【0033】

ステージ変更抽選部（変更抽選手段）22dは、乱数発生器、乱数サンプリング回路を含んでおり、サブCPU 22aに抽選結果信号が入力されるたびに1個の乱数値を抽選する。抽選された乱数値は、抽選テーブル（通常抽選テーブル35、高確率抽選テーブル36、超高確率抽選テーブル37のうちのいずれか）と照合され、ステージ変更を行うか否かが抽選判定の結果として決定され、該決定に係る情報（例えばコマンド）が生成される。

40

【0034】

サブCPU 22aは、メインCPU 21aからハズレ信号が入力されたこと（以下、大当り抽選で「ハズレ」と称する）に応答して、カウンタ 22eの数値を1カウントアップする。なお、サブCPU 22aは、メインCPU 21aから通常大当り信号または確変大当り信号が入力された（以下、大当り抽選で「大当り」と称する）とき、及び、パチンコ機 2の電源をオンしたときに、カウンタ 22eの数値をリセット（ゼロにする）して、計数したハズレ遊技回数をリセットする。

【0035】

50

サブCPU 22 aは、大当たり抽選で「ハズレ」の場合、通常抽選テーブル 35 を用いて抽選を行うようにステージ変更抽選部 22 d を作動させる。

【0036】

サブCPU 22 aは、大当たり抽選で「大当たり」の場合、ハズレ遊技回数が詳しくは後述する天井回数（予め設定された設定回数）未満のときには、高確率抽選テーブル 36 を用いて抽選を行うようにステージ変更抽選部 22 d を作動させ、ハズレ遊技回数が天井回数以上のときには、超高確率抽選テーブル 37 を用いて抽選を行うようにステージ変更抽選部 22 d を作動させる。

【0037】

通常抽選テーブル 35 は、複数（例えば、256個）の乱数値のうち、2%程度（5個）の乱数値がステージ変更を行う乱数値となり、それ以外の98%程度（251個）の乱数値がステージ変更を行わない乱数値となるようにされている。すなわち、大当たり抽選で「ハズレ」の場合には、約2%の確率でステージ変更が行われる。

【0038】

高確率抽選テーブル 36 は、256個の乱数値のうち、50%（128個）の乱数値がステージ変更を行う乱数値となり、50%（128個）の乱数値がステージ変更を行わない乱数値となるようにされている。すなわち、大当たり抽選で「大当たり」で、且つ、ハズレ遊技回数が天井回数未満の場合には、約50%の確率でステージ変更が行われる。

【0039】

超高確率抽選テーブル 37 は、256個の乱数値のうち、80%程度（205個）の乱数値がステージ変更を行う乱数値となり、それ以外の20%程度（51個）の乱数値がステージ変更を行わない乱数値となるようにされている。すなわち、大当たり抽選で「大当たり」で、且つ、ハズレ遊技回数が天井回数以上の場合には、約80%の確率でステージ変更が行われる。

【0040】

以上のことから、ステージ変更が行われたときは、大当たり抽選で「大当たり」である可能性が高いことを、遊技者が認識することができる。

【0041】

ステージ変更抽選部 22 d でステージ変更を行うことが抽選された場合には、サブCPU 22 a は、演出ステージを変更する。本実施形態では、サブCPU 22 a は、演出ステージを変更するステージ変更手段としても機能する。

【0042】

サブCPU 22 a は、パチンコ機 2 の電源をオンしたときに、天井回数（予め設定された設定回数）を抽選により決定する。このため、サブRAM 22 c には、天井回数の抽選時に用いられる天井回数の数値データが複数（例えば、5個）記憶されている。本実施形態では、天井回数の抽選時に用いられる天井回数の数値データが、「200」、「300」、「400」、「500」、「600」の5個であり、「400」が抽選されている場合について説明を行う。なお、天井回数を、抽選ではなく、任意に設定可能にするようにしてもよい。

【0043】

サブCPU 22 a は、カウンタ 22 e にカウントされている数値を常時監視している。カウンタ 22 e にカウントされている数値が「100」の場合には、ハズレ遊技回数が天井回数（「400」）未満であり、このときに大当たり抽選で「大当たり」の場合には、サブCPU 22 a は、高確率抽選テーブル 36 を用いて抽選を行うようにステージ変更抽選部 22 d を作動させる。

【0044】

カウンタ 22 e にカウントされている数値が「450」の場合には、ハズレ遊技回数が天井回数（「400」）以上であり、このときに大当たり抽選で「大当たり」の場合には、サブCPU 22 a は、超高確率抽選テーブル 37 を用いて抽選を行うようにステージ変更抽選部 22 d を作動させる。本実施形態では、サブCPU 22 a は、カウンタ 22 e にカウ

10

20

30

40

50

ントされている数値が天井回数（「400」）以上か否かを判定する判定手段としても機能する。

【0045】

カウンタ22eにカウントされている数値（ハズレ遊技回数）が、天井回数（「400」）以上となった場合には、その時点を基点として、サブCPU22aは、メインCPU21aから抽選結果信号（ハズレ信号、通常大当り信号、確変大当り信号）が20回（予め設定された設定遊技回数）入力されたことに応答して、ステージを強制的に変更する。

【0046】

サブCPU22aは、上記した基点からの抽選結果信号の入力回数を常時監視している。基点からの抽選結果信号の入力回数が、「20」の整数倍の回数（20、40、60、80・・・）のときには、サブCPU22aは、ステージを強制的に変更する。すなわち、ハズレ遊技回数が天井回数以上のときには、必ず20回転毎にステージが変更される。本実施形態では、サブCPU22aは、カウンタ22eにカウントされている数値が天井回数（「400」）以上であると判定されたときには、「20」遊技毎に演出ステージを変更させる変更制御手段として機能する。

10

【0047】

ハズレ遊技回数が天井回数以上の場合には、大当りのときに80%の確率でステージが変更され、さらに、必ず20回転毎にステージが変更されるため、ハズレ遊技回数が天井回数以上のときに、前回のステージ変更から20回転未満（例えば、10回転）でステージが変更された場合には、大当りする期待度が高い。

20

【0048】

次に、上記のように構成されたパチンコ機2の作用について、図5及び図6のフローチャートを用いて説明を行う。遊技場の管理者が、パチンコ機2の電源をオンする（ステップ（以下、S）1）と、サブCPU22aは、天井回数を抽選する（S2）。

【0049】

遊技者が、操作ハンドル8を所定量回転することにより遊技盤4の遊技領域4aに向けて打ち出されたパチンコ球7が、始動入賞口10に入賞する（S3でY）と、メインCPU21aは大当り抽選部21dを作動させ、大当り抽選部21dは、「ハズレ」か「大当り」（「通常大当り」、「確変大当り」を含む）かを抽選により決定する（S4、S5）。

30

【0050】

大当り抽選で「ハズレ」の場合（S4でY）には、サブCPU22aは、カウンタ22eの数値を1カウントアップする（S6）。次に、サブCPU22aは、ハズレ遊技回数が天井回数以上（カウンタ22eにカウントされている数値が「400」以上）か否かを判定する（S7）。ハズレ遊技回数が天井回数未満であると判定された場合（S7でN）には、ステージ変更抽選部22dは、通常抽選テーブル35（ステージ変更を抽選する確率：約2%）を用いて抽選を行う（S8）。

【0051】

ステージ変更抽選部22dでステージ変更を行うことが抽選された場合（S9でY）には、サブCPU22aは、演出ステージを変更する（S10）。そして、サブCPU22aは、図柄可変表示装置9に演出を変動表示させる（S11）。

40

【0052】

ステージ変更抽選部22dでステージ変更を行うことが抽選されなかった場合（S9でN）には、サブCPU22aは、演出ステージを変更することなく、図柄可変表示装置9に演出を変動表示させる（S11）。

【0053】

大当り抽選で「大当り」の場合（S5）には、サブCPU22aは、ハズレ遊技回数が天井回数以上か否かを判定する（S12）。ハズレ遊技回数が天井回数未満であると判定された場合（S12でN）には、ステージ変更抽選部22dは、高確率抽選テーブル36（ステージ変更を抽選する確率：50%）を用いて抽選を行う（S13）。

50

【 0 0 5 4 】

ステージ変更抽選部 2 2 d でステージ変更を行うことが抽選された場合 (S 1 4 で Y) には、サブ CPU 2 2 a は、演出ステージを変更する (S 1 5) とともに、ハズレ遊技回数をリセット (カウンタ 2 2 e の数値をリセット (ゼロにする)) する (S 1 6) 。そして、サブ CPU 2 2 a は、図柄可変表示装置 9 に演出を変動表示させる (S 1 1) 。

【 0 0 5 5 】

ステージ変更抽選部 2 2 d でステージ変更を行うことが抽選されなかった場合 (S 1 4 で N) には、サブ CPU 2 2 a は、演出ステージを変更することなく、ハズレ遊技回数をリセットする (S 1 6) とともに、図柄可変表示装置 9 に演出を変動表示させる (S 1 1) 。

10

【 0 0 5 6 】

また、大当たり抽選で「ハズレ」 (S 4 で Y) で、ハズレ遊技回数が天井回数以上であると判定された場合 (S 7 で Y) には、サブ CPU 2 2 a は、基点 (ハズレ遊技回数が天井回数以上となったとき) からの抽選結果信号の入力回数が、「 2 0 」の整数倍の回数 (2 0 、 4 0 、 6 0 、 8 0 ・ ・ ・) であるか否かを判定する (S 1 7) 。基点からの信号入力回数が、「 2 0 」の整数倍の回数であると判定された場合 (S 1 7 で Y) には、サブ CPU 2 2 a は、ステージを変更する (S 1 0) とともに、図柄可変表示装置 9 に演出を変動表示させる (S 1 1) 。

【 0 0 5 7 】

基点からの信号入力回数が、「 2 0 」の整数倍の回数ではないと判定された場合 (S 1 7 で N) には、ステージ変更抽選部 2 2 d は、通常抽選テーブル 3 5 を用いて抽選を行う (S 8) 。そして、ステージ変更抽選部 2 2 d でステージ変更を行うことが抽選された場合 (S 9 で Y) には、サブ CPU 2 2 a は、演出ステージを変更する (S 1 0) とともに、図柄可変表示装置 9 に演出を変動表示させる (S 1 1) 。

20

【 0 0 5 8 】

ステージ変更抽選部 2 2 d でステージ変更を行うことが抽選されなかった場合 (S 9 で N) には、サブ CPU 2 2 a は、演出ステージを変更することなく、図柄可変表示装置 9 に演出を変動表示させる (S 1 1) 。

【 0 0 5 9 】

また、大当たり抽選で「大当たり」 (S 5) で、ハズレ遊技回数が天井回数以上であると判定された場合 (S 1 2 で Y) には、サブ CPU 2 2 a は、基点からの抽選結果信号の入力回数が、「 2 0 」の整数倍の回数であるか否かを判定する (S 1 8) 。基点からの信号入力回数が、「 2 0 」の整数倍の回数であると判定された場合 (S 1 8 で Y) には、サブ CPU 2 2 a は、演出ステージを変更する (S 1 5) とともに、ハズレ遊技回数をリセットする (S 1 6) 。そして、サブ CPU 2 2 a は、図柄可変表示装置 9 に演出を変動表示させる (S 1 1) 。

30

【 0 0 6 0 】

基点からの信号入力回数が、「 2 0 」の整数倍の回数ではないと判定された場合 (S 1 8 で N) には、ステージ変更抽選部 2 2 d は、超高確率抽選テーブル 3 7 (ステージ変更を抽選する確率：約 8 0 %) を用いて抽選を行う (S 1 9) 。

40

【 0 0 6 1 】

ステージ変更抽選部 2 2 d でステージ変更を行うことが抽選された場合 (S 1 4 で Y) には、サブ CPU 2 2 a は、演出ステージを変更する (S 1 5) とともに、ハズレ遊技回数をリセットする (S 1 6) 。そして、サブ CPU 2 2 a は、図柄可変表示装置 9 に演出を変動表示させる (S 1 1) 。

【 0 0 6 2 】

ステージ変更抽選部 2 2 d でステージ変更を行うことが抽選されなかった場合 (S 1 4 で N) には、演出ステージを変更することなく、ハズレ遊技回数をリセットする (S 1 6) とともに、図柄可変表示装置 9 に演出を変動表示させる (S 1 1) 。

【 0 0 6 3 】

50

このように、大当たり抽選で「ハズレ」の場合のステージ変更が行われる確率を約2%とし、大当たり抽選で「大当たり」の場合のステージ変更が行われる確率を50%（ハズレ遊技回数が天井回数未満）または約80%（ハズレ遊技回数が天井回数以上）としたから、ステージ変更が行われたときは、大当たり抽選で「大当たり」である可能性が高いことを、遊技者が認識することができる。これにより、遊技者の遊技への興味を持続することができる。

【0064】

また、大当たり抽選で「大当たり」で、ハズレ遊技回数が天井回数以上の場合には、ハズレ遊技回数が天井回数未満のときの50%よりも数値の高い約80%の確率でステージ変更が行われるから、いわゆる嵌まっている状態（「大当たり」しないハズレ遊技回数が天井回数以上となっている状態）であり、遊技者が遊技に飽きている状態では、大当たり抽選で「大当たり」の場合には、約80%の確率でステージ変更が行われる。これにより、嵌まっている状態のときには、ステージ変更が行われたときの「大当たり」への期待度の高さが、嵌まっていない状態（ハズレ遊技回数が天井回数未満）よりも高くなり、遊技者の遊技への興味を持続することができる。

10

【0065】

さらに、超高確率抽選テーブル37におけるステージ変更を抽選する確率を100%ではなく約80%としたから、大当たり抽選で「大当たり」で、ハズレ遊技回数が天井回数以上の場合にも、約20%の確率でステージ変更が行われないため、ステージ変更が行われない限りは「大当たり」しない（ステージ変更を抽選する確率が100%の場合）という、遊技者の「大当たり」への期待感の低下を防止することができる。これにより、嵌まっている状態でステージ変更が行われない場合にも、遊技者の「大当たり」への期待感を持続することができる。

20

【0066】

また、ハズレ遊技回数が天井回数以上の場合には、大当たり抽選で「大当たり」のときに80%の確率でステージが変更され、さらに、必ず20回転毎にステージが変更されるため、ハズレ遊技回数が天井回数以上のときに、前回のステージ変更から20回転未満（例えば、10回転）でステージが変更された場合には、大当たりする期待度が高くなる。これにより、遊技者の遊技への興味を持続することができる。

30

【0067】

なお、上記実施形態では、サブCPU22aは、パチンコ機2の電源をオンしたときに、天井回数を抽選により決定したが、これに限定されることなく、大当たりモードから通常モードに移行したときに、天井回数を抽選により決定するようにしてもよい。

【0068】

また、上記実施形態では、図柄可変表示装置9に表示する背景データを変更することを、演出ステージの変更としたが、これに限定されることなく、演出ステージの変更は、遊技者が視認できる領域で演出パターンが変更されることであればよく、例えば、光を照射する照射手段による光の照射パターンを変更すること、または、音声を出力する音声出力手段による音声の出力パターンを変更することを、演出ステージの変更とするようにしてもよい。

40

【0069】

さらに、上記実施形態では、ハズレ遊技回数が天井回数以上となった場合には、その時点をもとに、基点からの抽選結果信号の入力回数（遊技回数）が、「20」の整数倍の回数ときには、ステージを強制的に変更するようにしたが、上記遊技回数は「20」に限定されることなく、演出ステージが変更される頻度が、通常抽選テーブル35の抽選結果により演出ステージが変更される頻度（約50回転に1回）よりも高くなる遊技回数であればよく、例えば、「25」や「30」等適宜変更可能である。

【0070】

さらに、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機2を例に挙げて説明したが、遊技媒体としてメダルを使用するスロットマシンや、遊技媒体としてパチンコ球を使用するス

50

ロットマシンなどの各種遊技機についても本発明は適用可能である。

【図面の簡単な説明】

【0071】

【図1】本発明を実施したパチンコ機の外観を示す斜視図である。

【図2】パチンコ機内部の電氣的構成を示す機能ブロック図である。

【図3】サブROMに記憶された第1背景データ及び第2背景データを示す説明図である。

【図4】サブRAMに記憶された通常抽選テーブル、高確率抽選テーブル及び超高確率抽選テーブルを示す説明図である。

【図5】パチンコ機の動作の流れを示すフローチャートである。

10

【図6】パチンコ機の動作の流れを示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0072】

2 パチンコ機（遊技機）

9 図柄可変表示装置（演出手段）

10 始動入賞口

20 スピーカ

21 主制御基板

21a メインCPU

21d 大当り抽選部（モード移行抽選手段）

20

22 副制御基板

22a サブCPU

22b サブROM

22c サブRAM

22d ステージ変更抽選部（変更抽選手段）

22e カウンタ（計数手段）

31 第1背景データ

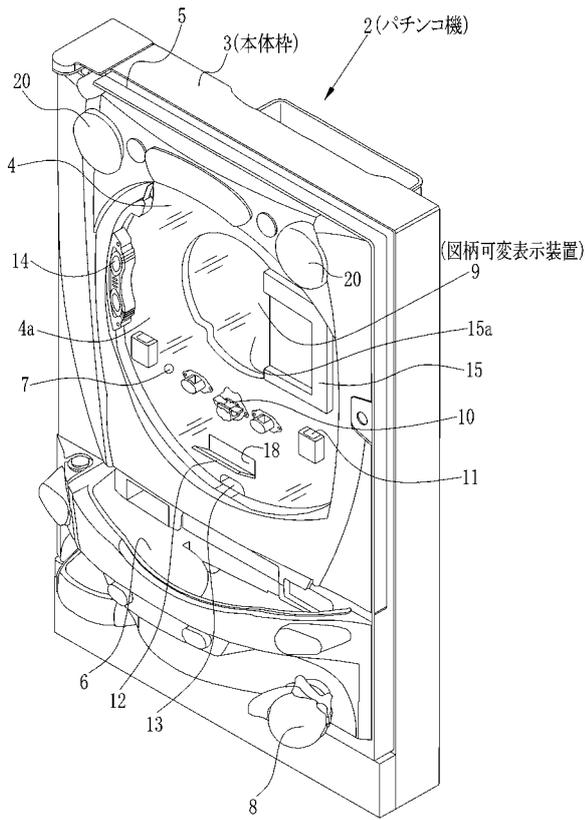
32 第2背景データ

35 通常抽選テーブル

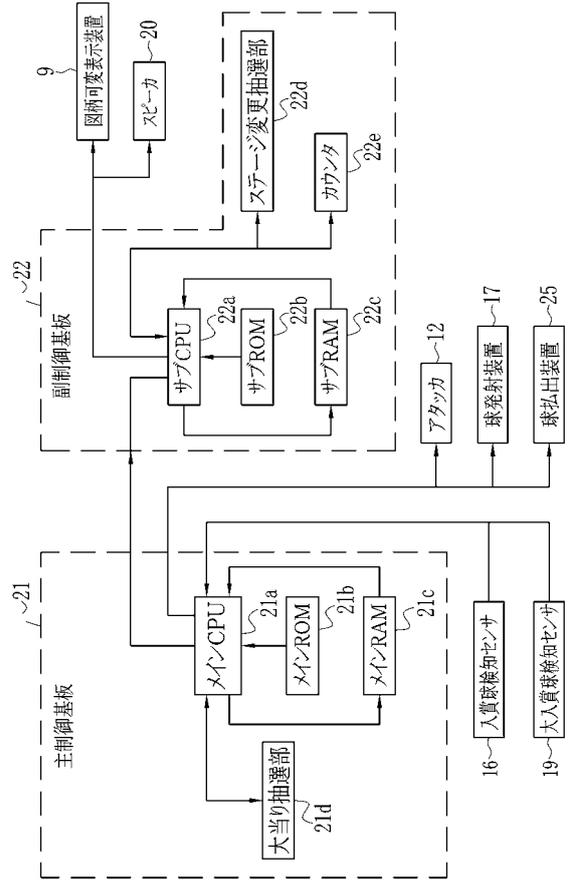
36 高確率抽選テーブル

30

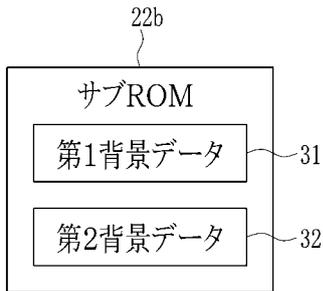
【 図 1 】



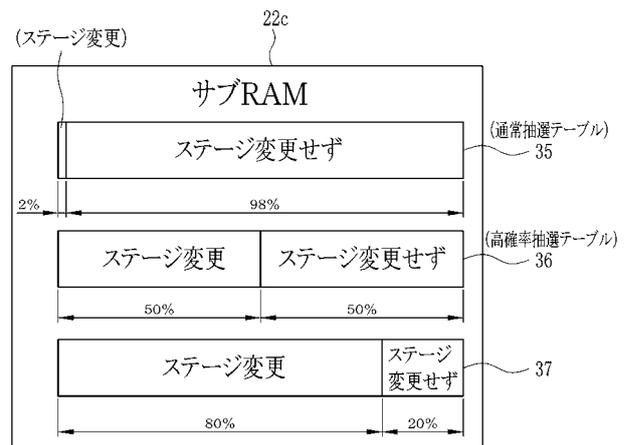
【 図 2 】



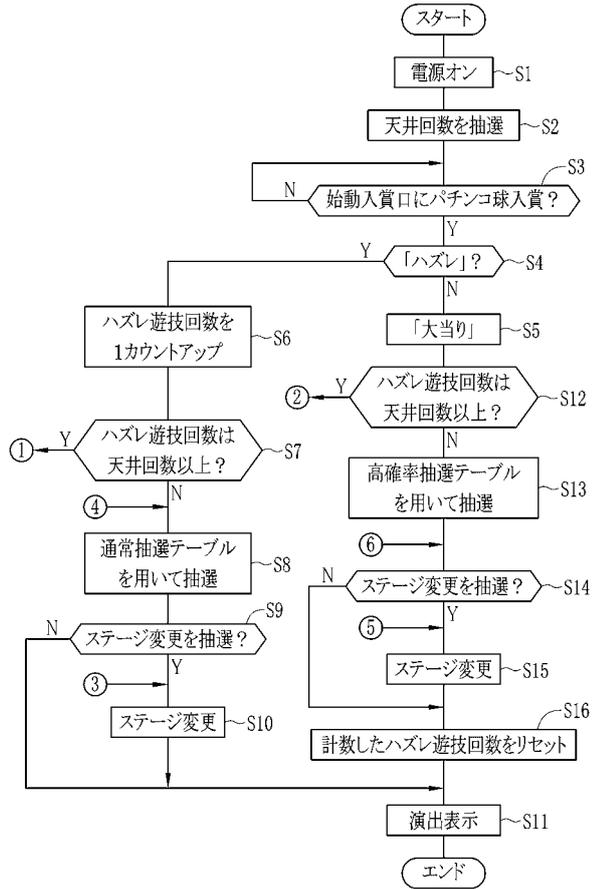
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

