

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4963473号
(P4963473)

(45) 発行日 平成24年6月27日 (2012. 6. 27)

(24) 登録日 平成24年4月6日 (2012. 4. 6)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2007-557801 (P2007-557801)	(73) 特許権者	000154679
(86) (22) 出願日	平成19年1月31日 (2007. 1. 31)		株式会社平和
(86) 国際出願番号	PCT/JP2007/051640		東京都台東区東上野二丁目2番9号
(87) 国際公開番号	W02007/091468	(74) 代理人	100079049
(87) 国際公開日	平成19年8月16日 (2007. 8. 16)		弁理士 中島 淳
審査請求日	平成20年8月25日 (2008. 8. 25)	(74) 代理人	100084995
(31) 優先権主張番号	特願2006-33884 (P2006-33884)		弁理士 加藤 和詳
(32) 優先日	平成18年2月10日 (2006. 2. 10)	(74) 代理人	100085279
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		弁理士 西元 勝一
		(74) 代理人	100099025
			弁理士 福田 浩志
		(72) 発明者	藤井 大介
			東京都台東区東上野二丁目2番9号 株
			式会社平和内

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】

通常遊技状態の下で、遊技盤に予め定められた特定の始動領域への遊技球の流入を契機として抽選を実行し、所定の図柄変動パターン演出を表示装置に表示することによって当該抽選の結果を報知すると共に、この抽選が大当たり当選の場合に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技を実行し、かつ所定の条件が成立した場合に当該特別遊技終了後の通常遊技の下で、前記抽選の当選高確率化、図柄変動パターン演出の時間短縮化、前記始動領域への流入容易化の少なくとも1つ又は2以上の組み合わせである特典を付与する遊技機であって、

前記抽選の当選結果の種類として、前記大当たり当選とチャンス当選を設定し、このチャンス当選の場合に前記大当たり当選の際に実行される特別遊技状態と同等の動作を当該特別遊技より短期間で消化することで、通常遊技状態が継続されている状態で前記特典が付与されたかのように見せかけた後、前記特典が異なる複数のチャンスモード遊技を選択的に実行するチャンスモード制御手段と、

前記選択されて実行されるチャンスモード遊技の種類毎に対応付けられたチャンスモード報知パターンとして、前記抽選の当選高確率化、図柄変動パターン演出の時間短縮化、前記始動領域への流入容易化を特典とする第1のチャンスモードに対応する確定画像、或いは、前記抽選の当選高確率化を特典とする第2のチャンスモード及び特典が無いガセモードに対応する非確定画像の何れかを選択して、前記表示部に表示するチャンスモード遊技報知演出手段と、

10

20

前記チャンスモード遊技報知演出手段により前記表示部に表示される演出が非確定画像の場合に、前記通常遊技の下での、外れ抽選の結果を報知する特定の図柄変動パターン演出であることを契機として、前記第2のチャンスモードなのかガセモードなのかを報知可能にするモード報知手段と、
を有する遊技機。

【請求項2】

前記特定の始動領域の流入口には、電動チューリップが配設されており、前記特典の1つである始動領域への流入容易化が、前記電動チューリップの開放であることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記抽選の結果が、チャンス当選したことを前記表示部に同一の報知態様で報知した後に、チャンスモード遊技の種類に対応した前記確定画像または非確定画像が選択されて表示されることを特徴とする請求項1又は請求項2記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、通常遊技状態の下で、遊技盤に予め定められた特定の始動領域への遊技球の流入を契機として抽選を実行し、所定の図柄変動パターン演出を表示装置に表示することによって当該抽選の結果を報知すると共に、この抽選が大当たり当選の場合に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技を実行し、かつ所定の条件が成立した場合に当該特別遊技終了後の通常遊技の下で、前記抽選の当選高確率化、図柄変動パターン演出の時間短縮化、前記始動領域への流入容易化の少なくとも1つ又は2以上の組み合わせである特典を付与する遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機、特にパチンコ機において、始動入賞口に遊技球が入賞すると、制御上、内部的に抽選が実行され、この抽選に当選した場合には、通常遊技状態では常に閉止状態の特別入賞口（「アタッカー」、「大入賞口」と称する場合がある）を開放し、遊技者に有利な遊技状態（以下、「特別遊技状態」という）を付与することがなされている。

【0003】

特別入賞口は、一般には、30秒間開放し、その後一旦閉止する動作を15ラウンド程度実行し、開放中に10個の遊技球が入賞することで、30秒を待たずに閉止して、次ラウンドへ移行するようになっており、結果として、特別遊技状態では、短期間に150個前後の入賞が期待できる。

【0004】

また、上記特別遊技状態とは別に、付加的な特典として、特別遊技状態が終了した後に、確変モードと時短モードとする場合がある（これらを総称する場合、「チャンスモード」という）。

【0005】

確変モードとは、前記特別遊技状態が終了し、通常遊技状態に復帰した後の抽選の確率を高確率とするものであり、当選確率が上がった分、次の当選までの期間が短縮される。

【0006】

一方、時短モードとは、前記特別遊技状態が終了し、通常遊技状態に復帰した後、抽選の結果を報知するための図柄変動パターン時間を短縮するものであり、時間が短縮される分、単位時間当たりの抽選回数が増えることになる。

【0007】

さらに、従来から前記始動入賞口の開口部には電動チューリップが設けられ、前記抽選とは別の抽選が実行され、これに当選すると電動チューリップが所定時間開放し、始動入賞口への入賞率が高まるといった特典もある。

【0008】

10

20

30

40

50

上記特典は、組み合わされて実行され、遊技のバリエーションを増やし、趣向性を高めている。

【0009】

ここで、近年では、「突然確変」と称される前記特典を主体とした遊技状態を形成することが提案されている。この「突然確変」とは、前記抽選の結果を当たりとするが、特別入賞口の開放時間を極めて短くし、かつ開放回数も極めて少なくすることで、特別遊技状態での遊技者への有利度合いを事実上無くし、その後の確変抽選のみを有効とするものである（一例として、特許文献1参照）。この場合、「突然確変」に突入したことを報知するのが一般的である。

【0010】

一方、参考として、本出願人は、「突然確変」と同じ動作をする「ガセ突然確変」当選を設け、それぞれ同じ報知形態とし、所定時間経過後、「突然確変」か「ガセ突然確変」かを明確に報知することで、遊技者の期待感を持続することが提案されている。（特許文献2参照）。

【特許文献1】

特開2004-229955公報

【特許文献2】

特願2004-374574

【発明が解決しようとする課題】

【0011】

しかしながら、上記のような突然確変の報知は、明確であればあるほど、遊技者に安堵感を与えるが、明確に報知することで、遊技のやめ時がハッキリし、遊技機の稼働率の低下につながる可能性がある。

【0012】

本発明は上記事実を考慮し、チャンスモードを複数種類設定し、特典の付与の有無を明確に報知することによる遊技者への安堵感と、特典の付与の有無をあいまいに報知することによる遊技者への期待感と、を両立させることができる遊技機を得ることが目的である。

【課題を解決するための手段】

【0013】

本発明は、通常遊技状態の下で、遊技盤に予め定められた特定の始動領域への遊技球の流入を契機として抽選を実行し、所定の図柄変動パターン演出を表示装置に表示することによって当該抽選の結果を報知すると共に、この抽選が大当たり当選の場合に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技を実行し、かつ所定の条件が成立した場合に当該特別遊技終了後の通常遊技の下で、前記抽選の当選高確率化、図柄変動パターン演出の時間短縮化、前記始動領域への流入容易化の少なくとも1つ又は2以上の組み合わせである特典を付与する遊技機であって、前記抽選の当選結果の種類として、前記大当たり当選とチャンス当選を設定し、このチャンス当選の場合に前記大当たり当選の際に実行される特別遊技状態と同等の動作を当該特別遊技より短期間で消化することで、通常遊技状態が継続されている状態で前記特典が付与されたかのように見せかけた後、前記特典が異なる複数のチャンスモード遊技を選択的に実行するチャンスモード制御手段と、前記選択されて実行されるチャンスモード遊技の種類毎に対応付けられたチャンスモード報知パターンとして、前記抽選の当選高確率化、図柄変動パターン演出の時間短縮化、前記始動領域への流入容易化を特典とする第1のチャンスモードに対応する確定画像、或いは、前記抽選の当選高確率化を特典とする第2のチャンスモード及び特典が無いガセモードに対応する非確定画像の何れかを選択して、前記表示部に表示するチャンスモード遊技報知演出手段と、前記チャンスモード遊技報知演出手段により前記表示部に表示される演出が非確定画像の場合に、前記通常遊技の下での、外れ抽選の結果を報知する特定の図柄変動パターン演出であることを契機として、前記第2のチャンスモードなのかガセモードなのかを報知可能にするモード報知手段と、を有している。

10

20

30

40

50

【0014】

本発明によれば、チャンスモード制御手段によって実行されるチャンスモードには、複数の特典が異なるチャンスモードの何れかが選択される。この選択されたチャンスモードは、明確に報知する場合と、意図的にあいまいに報知する場合と、の間でそれぞれ適不適がある。そこで、チャンスモード遊技報知演出手段では、選択されて実行されるチャンスモード遊技の種類毎に対応付けられ、明確さを重視したチャンスモード報知パターンと意図的にあいまいさを持たせたチャンスモード報知パターンのいずれかを選択して、前記表示部に表示する。チャンスモードの違いにより報知する内容が異なり、かつ明確な報知と、あいまいな報知を混在させることで、遊技者の期待感を持続させ、稼働率を向上することができる。

10

【0015】

また、前記チャンスモード遊技の種類が、前記抽選の当選高確率化、図柄変動パターン演出の時間短縮化、前記始動領域への流入容易化を特典とする第1のチャンスモードと、前記抽選の当選高確率化を特典とする第2のチャンスモードと、特典が無いガセモードと、で構成され、前記チャンスモード遊技が決定した場合に、当該チャンスモード報知パターンとして、前記第1のチャンスモードに対応する確定画像、又は前記第2のチャンスモード及びガセモードに対応する非確定画像の何れかが選択されて表示されることを特徴としている。

【0016】

これによれば、第1のチャンスモード用のチャンスモード報知パターンには明確さを重視した確定画像を対応付け、第2のチャンスモード及びガセモード用のチャンスモード報知パターンにはあいまいさを持たせた非確定画像を対応付けることで、遊技者は、第1のチャンスモードでは、明確に特典を得たことを認識し、第2のチャンスモードでは、ガセモードである可能性をもって特典を得たことを認識する。

20

【0017】

上記発明において、前記特定の始動領域の流入口には、電動チューリップが配設されており、前記特典の1つである始動領域への流入容易化が、前記電動チューリップの開放であることを特徴としている。

【0018】

始動領域への流入容易化によって単位時間当たりの抽選が多くなり、当選の高確率下と同等の特典とすることができる。これを実現するため、始動領域の流入口に電動チューリップを配設し、特典付与時に電動チューリップを開放する。これにより、遊技盤上の遊技球の流入範囲を拡大することができる。

30

【0019】

また、本発明において、前記抽選の結果が、チャンス当選したことを前記表示部に同一の報知態様で報知した後に、チャンスモード遊技の種類に対応した前記確定画像または非確定画像が選択されて表示されることを特徴としている。

【0020】

最初は、チャンスモード遊技の種類に関わらず、チャンス当選したことを報知し（共通の報知態様）、その後、チャンスモードの種類に対応した確定画像または非確定画像が選択されて表示されるため、当該種類が徐々に判明していく。

40

【0021】

この結果、遊技者は、遊技の進行によって変化する報知演出内容を期待感を持って見ることができる。

【発明の効果】

【0022】

以上説明した如く本発明では、チャンスモードの複数種類設定し、特典の付与の有無を明確に報知することによる遊技者への安堵感と、特典の付与の有無をあいまいに報知することによる遊技者への期待感と、を両立させることができるという優れた効果を有する。

【発明を実施するための最良の形態】

50

【0023】

図1に示されるように、パチンコ機10は、パチンコ機10の外郭を構成するとともにホールの島設備に設置される矩形状の外枠12を備えている。外枠12の前面には矩形状の内枠14が配置されており、内枠14は、外枠12に設けられた一对のヒンジ部16、18に左側端部が軸支されて開閉可能に取り付けられている。また外枠12の前面下部には、化粧パネルとなる下飾り20が取り付けられている。

【0024】

内枠14の前面上部には、ガラス板22を装着したガラス枠26が配置されており、ガラス枠26は左側端部が内枠14に軸支されて開閉可能に取り付けられている。また、ガラス枠26に装着されたガラス板22は、図1の紙面奥行き方向に所定の間隔で互いに平行に配置された一对のガラス板からなる二重構造となっている。このガラス枠26の裏面側には、交換可能とされた遊技盤100（図2参照）がセットされており、遊技盤100は、ガラス枠26を内枠14に閉塞した状態でガラス枠26（ガラス板22）に覆われるようになっている。

10

【0025】

ガラス枠26の前面には、遊技の進行に応じて点灯、消灯、及び点滅し照明による演出効果を生み出す照明演出用の表示灯142がガラス板22を取り囲むように配置されており、さらに左上隅及び右上隅には、賞球払出エラー及び払出状態エラー等の各種エラーを報知するエラー用の表示灯144が配置されている。また、各エラー用の表示灯144の内側には、遊技の効果音をステレオ出力するスピーカ146L、146Rが配設されている。

20

【0026】

内枠14の前面下部には、一般的な上皿及び下皿の機能を兼ね備える打球供給皿としての一体皿30が配置されている。一体皿30は、パネル部材32の左側端部が内枠14に軸支されて開閉可能に取り付けられており、パネル部材32の前面には、上部に遊技球PBを貯える球皿部34が形成された球皿本体36が突設されている。

【0027】

図示を省略するが、球皿部34の底面は双方向に傾斜しており、一方は図1の正面視にて左側から右側に下る傾斜を手前側に配置し、他方は右側から左側に下る傾斜を奥側に配置し、両傾斜は正面視にて右側で円滑に連続形成されている。

30

【0028】

手前側の傾斜はパチンコ機10間に設けられた現金用遊技球貸出機（図示省略）を球皿部34の正面視、左側から受け入れて、右側に転動案内する一方、奥側の傾斜は球皿部34に受け入れた遊技球PB、後述する賞品球、あるいはカード式貸出機を介した貸出球などを球排出口46から受け入れて正面視、右側から左側に向かって転動案内する。

【0029】

この奥側の傾斜は、当該傾斜の下位方向に沿って遊技球転動流路の幅寸法を漸次、狭く形成されており、これにより、球皿部34にある遊技球PBがパネル部材32の裏面に配置された球送り装置（図示省略）に一行に整列させながら送り込まれる。

40

【0030】

球排出口46は、パネル部材32の前面の右側上部に設けられ、パチンコ機10内に設けられた払出装置160（図3参照）から払い出された賞球が排出される。

【0031】

また、パネル部材32の前面における左側下部には灰皿38が設けられ、右側下部には打球の発射力（飛距離）を調整するための発射ハンドル39が取り付けられている。

【0032】

（遊技盤の構成）

図2に示される遊技盤100は、基板となるベニヤ板に樹脂製シート状のセルが貼着されてそのセルの表面が盤面100Aとなっており、盤面100Aの外周端部付近に、円弧状の外レール102及び内レール104が取り付けられている。これらの外レール102

50

及び内レール１０４によって囲まれた円形状の領域は、発射装置４０（図３参照）から発射されて打ち込まれた遊技球ＰＢが自重落下により移動可能とされ、この領域が遊技を行う遊技領域１０１とされている。

【００３３】

遊技盤１００の遊技領域１０１におけるほぼ中央には、大型で中央部が矩形状に開口されたセンター役物１０５が配置されている。その開口内には、表示画面に特別図柄の抽選（変動及び停止）や各種演出等の映像を表示する液晶表示器１０６が設けられている。以下、必要に応じてＬＣＤ１０６という。また、センター役物１０５の上部には、普通図柄表示装置１０７が設けられている。

【００３４】

センター役物１０５の図２の左右側には、普通図柄始動入賞口としての通過ゲート（スルー・チャッカー）１１８が配置されている。また、センター役物１０５の真下には、特別図柄始動入賞口（スタート・チャッカー）１０８が配設され、その開口部の直下位置には、電動チューリップ１１０が取り付けられている。この特別図柄始動入賞口１０８のさらにその下方には、遊技領域１０１の下端部付近に位置して大入賞口としてのアタッカー１１２が配置されている。

【００３５】

アタッカー１１２には、開閉扉１１６が開放又は閉塞することによって開口又は閉口するようになっており、開閉扉１１６の開放時には、開閉扉１１６上に落下した遊技球ＰＢが開閉扉１１６に案内されてアタッカー１１２へ入賞する。

【００３６】

また、遊技領域１０１には、風車１２２や、遊技領域１０１内を自重落下する遊技球ＰＢを所定の経路に誘導する多数の遊技釘（図示省略）が設けられており、最下位置に、外れ球を遊技盤１００の裏側へ排出するアウト口１２４が設けられている。さらに、この遊技領域１０１に設けられたセンター役物１０５や盤面周縁には、遊技の進行に応じて点灯、消灯、及び点滅し照明による演出効果を生み出す照明演出用の発光素子１２６（図３参照）が多数設けられている。

【００３７】

（制御系の構成）

次に、図３を用いてパチンコ機１０の制御系について説明する。図３に示されるように、本実施形態に係るパチンコ機１０の制御系は、主制御部１５０を中心として構成されている。主制御部１５０には、遊技に関する基本的なプログラムが記憶されており、この主制御部１５０からの命令信号に基づいて、各部の動作が制御されるようになっている。

【００３８】

主制御部１５０には、特別図柄始動入賞口１０８への入賞球を検出する始動入賞センサ１８０、普通図柄始動口である通過ゲート１１８への入賞球を検出する通過ゲート入賞センサ１８４、特別遊技状態の際に開放するアタッカー１１２への入賞球を検出する大入賞センサ１８６がそれぞれ接続されており、これらの各センサは、入賞球の検出時にその検出信号を主制御部１５０へ出力する。なお、必要に応じて、アタッカー１１２内には、大当たり処理のラウンドを継続するきっかけとなるＶゾーンが設けられている。この場合には、このＶゾーンを通過したことを検出するＶゾーンセンサ２２８が配設される。

【００３９】

さらに、主制御部１５０には、電動チューリップを作動させる普通電動役物ソレノイド１７４、アタッカー１１２の開閉扉１１６を開放／閉塞させるソレノイド１７５、保留ランプ１７６、及び普通図柄表示装置１０７がそれぞれ接続されている。

【００４０】

ここで、遊技球ＰＢが通過ゲート１１８を通過すると、これを通過ゲート入賞センサ１８４で検出することで普通図柄の当たり／外れの抽選（以下、「普図抽選」という）が主制御部１５０にて実行され、その抽選結果が当たりとなった場合は、主制御部１５０が普通電動役物ソレノイド１７４を駆動制御して電動チューリップ１１０を所定時間開放する

10

20

30

40

50

。

【0041】

また、遊技球PBが特別図柄始動入賞口108に入賞すると、これを始動入賞センサ180で検出することで特別図柄の当たり／外れの特図抽選が主制御部150にて実行され、この特図抽選の結果が当たりとなった場合は、通常遊技状態から特別遊技状態へ遊技状態が移行するように主制御部150にて制御する。

【0042】

特別遊技状態とは、前記アタッカー112が所定時間（一般には30秒）開放し、その後閉止する動作を1ラウンドとした場合に、複数ラウンド（一般には15ラウンド）繰り返される遊技状態を言い、この結果、多くの遊技球PBがアタッカー112へ入賞し、多くの入賞が期待できる。なお、通常は、1ラウンド中の最大入賞数が10個と制限されている。

10

【0043】

なお、この特図抽選の当たりを契機として、確変（時短）抽選が実行され（特図抽選と確変（時短）抽選は同時の場合もある）、この確変（時短）抽選に当選すると、前述した特別遊技状態の終了後に、次の当たり確率がアップする「確変」、或いは図柄変動パターン時間を短縮する「時短」が付加される（特典遊技の付与）。なお、特典遊技は、通常遊技状態の下で実行されるものであり、特別遊技とは異なる。

【0044】

さらに、本実施の形態では、大当たり当選、チャンス当選を設定している。チャンス当選は、後述する突然確変を導出するためのきっかけとして適用される。このチャンス当選（及び突然確変）については、後述する。

20

【0045】

主制御部150からは盤用外部端子190を介してホールコンピュータへ遊技の進行状態を示す情報（始動入賞信号や大当たり信号、図柄確定回数信号）が送信される。

【0046】

さらに、主制御部150には、演出制御部152と、払出制御部154とがそれぞれ接続されており、これらの制御部は、主制御部150からのコマンド送信により制御される。

。

【0047】

演出制御部152には、図柄制御部156を介してLCD106が接続されている。また、演出制御部152は、遊技盤100の各種遊技部品に設けられた照明演出用の発光素子126、並びに、ガラス枠26に設けられた照明演出用の表示灯142及びエラー用の表示灯144の点灯、消灯、及び点滅を制御し、さらに、ガラス枠26前面に設けられたスピーカ146L、146Rを作動させて効果音等の出力を制御する。

30

【0048】

この演出制御部152に制御されるLCD106には、特図抽選の結果を報知するための図柄変動パターンの演出映像が表示され、スピーカ146L、146Rからはその図柄変動パターン演出時のBGMが出力される。これにより、遊技者は、視覚及び聴覚を通じて、特図抽選の結果に対応した演出図柄による演出を楽しむことができる。なお、普通図柄表示装置107や保留ランプ176による表示内容は、このLCD106で表示するようにしてもよい。

40

【0049】

図柄変動パターンには、特別図柄変動パターン及び演出図柄変動パターンがあり、双方共に特図抽選の結果を報知するものであるが、特別図柄変動パターンは予め定められた変動及び停止を行い特図抽選の結果を所定時間経過後に正式に報知する性質のものであるのに対し、演出図柄変動パターンはその特図抽選の結果を報知するまでの過程に演出を加味し、当たり／外れかに一喜一憂させながら報知する性質のものである。

【0050】

本実施形態のパチンコ機10では、LCD106の表示画面の大部分において、演出図

50

柄変動パターンを表示し、表示画面における極めて小さい領域に特別図柄変動パターンを表示するようにしている。なお、特別図柄変動パターンは、別途独立した表示装置で表示するようにしてもよい。

【0051】

ここで、特図抽選の結果が「大当たり当選」となり、LCD106における図柄変動パターン演出並びにスピーカ146L、146RからのBGM出力によって、そのことを報知し終わると、前述した特別遊技状態（大当たり処理）が実行される。

【0052】

また、前述したように、LCD106において、図柄変動パターン演出を実行中に新たに特別図柄始動入賞口108に入賞した場合、並びに大当たり処理中に特別図柄始動入賞口108に入賞した場合、保留ランプ176の点灯数が入賞数に応じて最大4個まで増える。

【0053】

一方、前回の図柄変動パターン演出が終了する、或いは大当たり処理が終了すると、LCD106では、保留分の特図抽選結果を報知するために、新たな図柄変動パターン演出が開始される。これに伴い、保留ランプ176が1個消灯し、保留分の消化を遊技者に報知する。

【0054】

また、払出制御部154には、払出装置160及び発射制御部164が接続され、発射制御部164には発射装置40が接続されている。この払出制御部154は、パチンコ機10内に設けられた払出装置160を作動させて、賞球又は貸し球の払い出し及び停止動作と払出数を制御する。また、発射制御部164は、遊技者による発射ハンドル39（図1参照）の操作により発射装置40を作動させて、遊技球PBの発射開始、及び、発射ハンドル39の操作量に応じた発射力を制御する。

【0055】

さらに、払出制御部154では、枠用外部端子191を介して払出情報をホールに設置されたホールコンピュータへ送信するようになっている。

【0056】

ここで、本実施の形態におけるパチンコ機10では、突然確変機能を備えている。

【0057】

確変は、通常は特別遊技状態の終了を契機として実行されるものであるが、この突然確変機能とは、見掛け上、通常遊技状態で突然確変状態に移行することを言う。

【0058】

しかし、通常遊技状態から突然確変状態に移行する遊技仕様は、特図抽選の大当たり当選を経るという現状の遊技仕様に対して全く異なるものとなるため、本実施の形態では、特図抽選を経た上で確変状態に移行するという、現状の遊技仕様に則して、突然確変を確立している。

【0059】

より具体的には、特図抽選において、大当たり当選の他にチャンス当選を設定する。このチャンス当選の場合、前記アタッカー112の動作として、開放時間0.5秒、ラウンド数を2回とする（ちなみに、通常の動作は、開放時間30秒、ラウンド数15回）。

【0060】

このアタッカー112の動作では、アタッカー112への入賞はほとんど期待できず、かつ、短時間で終了してしまう、見掛け上の特別遊技状態となる。

【0061】

この見掛け上の特別遊技状態を経た上で、確変抽選を行い当選すると、遊技を進行している遊技者から見ると、突然に確変状態に移行したと感じられる。

【0062】

このように、遊技者が感覚的に突然に確変状態となったと感じさせる動作を、遊技仕様を変えずに実行可能とした。

10

20

30

40

50

【0063】

ところで、このチャンス当選状態になった場合、遊技者はなんらかの形で突然確変状態になっていることを認識すると、その時点では期待感を持って遊技を進行するが、付与される特典が単一、すなわちチャンスモード遊技が固定であると、単調な遊技が継続されることになり、次第に趣向性が失われることがあった。

【0064】

そこで、本実施の形態では、チャンス当選後に付与する特典によって構成されるチャンスモード遊技を複数種類設定しておき、選択的にこの複数のチャンスモード遊技を実行させるようにした。

【0065】

本実施の形態のチャンスモードは、特図抽選の当選高確率化（すなわち、特図確変）、図柄変動パターン演出の時間短縮化（すなわち、特図時短）、前記始動領域への流入容易化（すなわち、普図時短（又は確変））という3種類の特典の組み合わせで、第1のチャンスモード、第2のチャンスモード、ガセモードの3種類のチャンスモードを設定している（表1参照）。

【0066】

【表1】

チャンスモード種	特 典 種		
	特図確変	特図時短	普図時短
第1のチャンスモード	有	有	有
第2のチャンスモード	有	無	無
ガセモード	無	無	無

【0067】

上記チャンス当選、並びにチャンスモードの確定種類は、前記LCD106での演出図柄変動パターン演出によって遊技者に報知するようにしている。

【0068】

特図抽選の結果を報知する演出図柄変動パターン演出後に表示される停止図柄配列において、大当たり当選を報知する停止図柄配列とは異なるチャンス当選専用の停止図柄配列を予め定めておき、このチャンス当選専用の停止図柄配列の表示によって、チャンス当選を報知する。

【0069】

一方、チャンスモードの確定種類は、前記チャンス当選専用の停止図柄配列を表示した後の展開によって報知される。本実施の形態では、以下のような手順で画像演出が変化する。

【0070】

画像演出（1）

チャンス当選によりLCD106に演出図柄変動パターン演出後にチャンス当選専用の停止図柄配列画像106Aを表示（図6（A）参照）して、チャンス当選したことを報知する。この時点では、停止図柄配列画像からチャンスモードの種類を遊技者は判別できない。

【0071】

画像演出（2）

遊技者にチャンスモード遊技が始まる告知のための画像（「砂嵐」画像106B）を表示（図6（B）参照）。

【0072】

画像演出（3）

「砂嵐」画像106Bの表示終了後、チャンスモード遊技の開始を報知するチャンスモード画像（臨時ニュース）106Cを表示（図6（C）参照）。なお、このチャンスモード画像106Cは、動画として所定時間継続される。

【0073】

画像演出（４－１）

第１のチャンスモードが確定している場合は、前記チャンスモード画像１０６Ｃ（動画）に、チャンスモード遊技確定を示す確定画像１０６Ｄ（本実施の形態では文字画像の「SHOW TIME!!」）を付加して表示（図６（Ｄ）参照）。

【0074】

画像演出（５－１）

上記（４－１）における前記チャンスモード遊技の確定画像１０６Ｄの表示が終了した時点で、通常遊技状態での演出図柄変動パターンとは異なる演出図柄変動パターン画像にオーバーラップさせて（重ね合わせ画像）、第１のチャンスモード遊技突入を報知する第１の報知画像１０６Ｅを表示（図６（Ｅ）参照）。

10

【0075】

画像演出（４－２）

第２のチャンスモードが確定、あるいはガセモードの場合は、前記チャンスモード画像１０６Ｃ（動画）に、チャンスモード遊技非確定を示す非確定画像１０６Ｆ（本実施の形態では文字画像の「TARGET TIME!!」）を付加して表示（図６（Ｆ）参照）。

【0076】

画像演出（５－２）

上記（４－２）における前記チャンスモード遊技の非確定画像１０６Ｆの表示が終了した時点で、通常遊技状態での演出図柄変動パターンにオーバーラップさせて（重ね合わせ画像）、「TARGET TIME!!」（ターゲットタイム）継続中であることを報知する第２の報知画像１０６Ｇを表示（図６（Ｇ）参照）。

20

【0077】

なお、上記画像演出（４－１）及び画像演出（５－１）は第１のチャンスモード確定時、上記画像演出（４－２）及び画像演出（５－２）は第２のチャンスモード確定時、或いはガセモード確定時に、それぞれ画像演出（３）からの移行を示す。

【0078】

ここで、上記画像演出（５－２）におけるこの第２の報知画像１０６Ｇの下での、図柄変動パターンにおいて、予め設定されたパターン（ここでは、特定のスーパーリーチとする）において外れとなった場合、ターゲットタイムとなったきっかけ、すなわち、第２のチャンスモード又はガセモードの何れかであるかを、報知するようにしている。

30

【0079】

この報知は、当該特定のスーパーリーチで外れた後、第２のチャンスモードが確定している場合は、ターゲットタイムを継続する（図６（Ｇ）の画像の維持）。

【0080】

なお、本実施の形態では、第２のチャンスモードが確定されていても、通常の演出図柄変動画面（図６（Ａ）の画像を結果とする変動画面）に戻すようにしている。

【0081】

すなわち、特定のスーパーリーチとなり、外れとなると、第２のチャンスモードが確定している場合、７５％の確率でターゲットタイムが維持され（図６（Ｇ）の画像が維持され）、２５％の確率で通常の変動画面に戻る。

40

【0082】

一方、特定のスーパーリーチとなり、外れとなったとき、ガセモードの場合には、ほぼ１００％の確率で通常の変動画面に戻る。

【0083】

図４は、主制御部１５０における、上記特図抽選に基づく遊技の進行モードの設定制御を機能的に示したブロック図である。

【0084】

主制御部１５０には、遊技の進行全般を司る遊技実行制御部２００が設けられ、始動入賞センサ１８０が接続されている。

50

【0085】

また、遊技実行制御部200には、アタッカー動作制御部202が接続されている。このアタッカー動作制御部202は、遊技実行制御部200からの指示信号に基づいて、特別遊技の実行の際にアタッカー動作制御を行う。すなわち、ソレノイドドライバ204を介してソレノイド175を通電・非通電し、アタッカー112（図2参照）の開閉動作を行う。

【0086】

なお、この特別遊技におけるアタッカー開閉制御は、特図抽選の結果に応じて、大当たり当選用（30秒開放、15ラウンド）と、チャンス当選（突然確変）又はガセモード用（0.5秒開放、2ラウンド）との何れかが実行される。

10

【0087】

遊技実行制御部200では、遊技状態（通常遊技／特別遊技）、始動入賞の保留状態、図柄変動パターン演出状態等から、特図抽選を実行する時期を判別し、特図抽選の時期になった時点で、特図抽選部206に対して抽選指示信号を送出する。

【0088】

特図抽選部206では、特図抽選が実行される。この特図抽選は、通常確率の下では約1/300～350の当選確率、確変時の高確率の下では約1/50程度の当選確率で抽選が実行される。

【0089】

特図抽選部206には、図柄変動パターン選択処理実行制御部208、抽選結果判定部210が接続されている。特図抽選部206において、抽選の結果が外れの場合は外れ信号が図柄変動パターン選択処理実行制御部200へ送出される。また、特図抽選部206において、抽選の結果が大当たり当選又はチャンス当選の場合は、抽選結果判定部210に当たり信号が送出される。

20

【0090】

図柄変動パターン選択処理実行制御部208は、前記遊技実行制御部200に接続され、リアルタイムに図柄変動パターンの実行開始時期、終了時期等の演出時間情報を送出している。また、図柄変動パターン選択処理実行制御部208は、図柄変動パターン決定部214に接続され、図柄変動パターン種を決定する。決定された図柄変動パターン種データは、出力部216を介して演出制御部152へ送出される。演出制御部152では、別途主制御部150から出力される変動開始コマンド、変動終了コマンド等に基づいて、指定された図柄変動パターン種を演出実行するように図柄制御部156を制御する。

30

【0091】

一方、特図抽選の結果が当たり、若しくは当たりに見せかけた外れ（ガセモードで動作するチャンス当選の確定）の場合、抽選結果判定部210では、当たりの種類が大当たり当選かチャンス当選かを判定し、その結果を大当たり／チャンス遊技状態選択部218へ送出する。この場合のチャンス当選には、抽選結果が外れであるが、チャンスモード（ガセモード）として、当たりと同等の動作を実行するガセモードを含むものとする。

【0092】

大当たり／チャンス遊技状態選択部218では、以下の5種類の遊技状態から選択する。

40

【0093】

遊技状態（1）	大当たり確変有	（特図確変有り、特図時短有り、普図時短有り）
遊技状態（2）	大当たり確変無	（特図確変無し、特図時短無し、普図時短無し）
遊技状態（3）	チャンス（第1）	（特図確変有り、特図時短有り、普図時短有り）
遊技状態（4）	チャンス（第2）	（特図確変有り、特図時短無し、普図時短無し）
遊技状態（5）	チャンス（ガセ）	（特図確変無し、特図時短無し、普図時短無し）

この大当たり／チャンス遊技状態選択部218により大当たり（上記遊技状態（1）又は遊技状態（2））が選択された場合は、前記図柄変動パターン選択処理実行制御部208へ、その旨の信号（大当たり確変有信号、大当たり確変無信号）が送出され、この信号

50

に応じて図柄変動パターンの演出時間が選択される。

【0094】

また、大当たり／チャンス遊技状態選択部218によりチャンス（第1、第2、ガセ）（上記遊技状態（3）乃至遊技状態（5））が選択された場合は、モードプログラム読出部220へその旨の信号（チャンス信号）が送出される。

【0095】

モードプログラム読出部220には、モードプログラムメモリ224が接続されている。

【0096】

このため、モードプログラム読出部220では、第1のチャンスの場合は第1のチャンスモードプログラム224Aが読み出され、第2のチャンスの場合は第2のチャンスモードプログラム224Bが読み出され、ガセの場合はガセモードプログラム224Cが、それぞれ読み出され、モード変更指示部226へ送出される。

10

【0097】

このモード変更指示部226に送られたチャンスモードプログラム（第1、第2、ガセ）は、図柄変動パターン選択処理実行制御部208へ送出される。

【0098】

図柄変動パターン選択処理実行制御部208では、チャンスモードプログラムに基づいて、チャンスモード演出決定部212に対して実行指示を送出する。

【0099】

20

このチャンスモード演出決定部212は、前述した図柄変動パターン決定部214と並列的に出力部216に接続され、互いに同期をとりあって演出制御部152へ演出コマンドを送出する。

【0100】

図5は、演出制御部152における、前記主制御部150から入力したコマンドに対する演出制御のための機能ブロック図である。

【0101】

主制御部150からのコマンドはコマンド解析部250へ入力するようになっている。このコマンド解析部250では、コマンドを解析し、LCD106による画像演出に関するコマンド以外は、非画像演出処理制御部252へ実行信号を送出する。非画像演出処理制御部252は、発光素子126、表示灯142、144、スピーカ146L、146R等の動作を制御する。

30

【0102】

また、コマンド解析部250において、画像演出に関するコマンドである場合には、通常遊技状態の下での演出図柄変動パターンに関する変動コマンド、大当たり処理の下での演出画像に関する大当たりコマンド、チャンスモードの下での演出画像に関するチャンスコマンドに分別する。

【0103】

大当たりコマンドは、大当たり中演出画像読出部254に送出される。大当たり中演出画像読出部254には、大当たり処理中画像データメモリ256が接続されており、所定のデータが読み出され、演出画像出力制御部258へ送出される。

40

【0104】

また、変動コマンドは、指定パターン読出部260に送出される。指定パターン読出部260には、演出図柄変動パターンデータメモリ262が接続されており、所定のデータが読み出され、演出画像出力制御部258へ送出される。

【0105】

さらに、チャンスコマンドは、チャンスモード画像データ読出部264に送出される。チャンスモード画像データ読出部264には、チャンスモード画像データメモリ266が接続されている。

【0106】

50

このチャンスモード画像データメモリ266には、前述した画像演出(1)→画像演出(2)→画像演出(3)→画像演出(4-1)又は画像演出(4-2)→画像演出(5-1)又は画像演出(5-2)の手順で実行されるそれぞれの画像(図6参照)のデータが記憶されており、チャンスコマンドに基づいて読み出されるようになっている。

【0107】

チャンスモード画像データ読出部264により読み出したデータは、演出画像出力制御部258へ送出される。

【0108】

演出画像出力制御部258は、図柄制御部256に接続され、LCD106に所定の画像を表示する。

【0109】

なお、チャンスモード遊技は、通常遊技状態の下で実行されるものであるため、演出図柄変動パターンによる表示画像と、チャンスモード画像とは、互いに同期して、オーバーラップ表示される場合もある。

【0110】

以下に本実施の形態の作用を説明する。

【0111】

(パチンコ機10の遊技の流れ)

パチンコ機10による遊技では、遊技者が発射ハンドル39を操作すると、一体皿30の球皿部34に貯えられている遊技球PBは球送り装置により一球ずつ発射装置40に供給され、発射装置40によって上方へ発射される。発射された遊技球PBは、外レール102に沿って遊技盤100の遊技領域101に打ち込まれ、遊技釘に当たり方向を変えながら遊技領域101内を落下する。そして、入賞せずに遊技領域101の下端部に至った遊技球PBはアウト口124からパチンコ機10内に回収される。

【0112】

また、遊技球PBが通過ゲート118を通過すると、主制御部150において普通図柄の当たり／外れの抽選処理(普図抽選)が実行され、その普図抽選結果は、普通図柄表示装置107に、2桁の普通図柄が変動されその変動後に停止図柄の組み合わせによって表示される。

【0113】

この普図抽選の結果が「当たり」となった場合は、電動チューリップ110が所定時間開放され、遊技球PBが特別図柄始動入賞口108に入賞しやすい状態となる。

【0114】

また、特別図柄始動入賞口108へ入賞すると、主制御部150において特別図柄の当たり／外れの特図抽選処理(第1の抽選)が実行され、その特図抽選結果は、LCD106の下部の一部の領域(あるいは、独立した別の領域)では、2個の特別図柄が所定のパターンで変動されその変動パターンを経た停止図柄の組み合わせによって表示される。また、この表示に伴い、LCD106のほぼ全域では、演出図柄が所定のパターンで変動されその変動パターンを経て停止表示される。この演出図柄変動パターンの演出映像には、例えば、リーチを経た当たり図柄の表示又は外れ図柄の表示、あるいはリーチなしの外れ図柄表示など、様々な演出や趣向を加味した数多くのパターンが用意されており、遊技者は、それらの演出を受け特別図柄の抽選結果を期待感も持って観察する。

【0115】

特図抽選結果には、大当たり、小当たり、外れがある。

【0116】

(大当たり処理)

LCD106の表示画面に、例えば「444」や「777」等の予め定められた所定の大当たり図柄の組み合わせが表示されるとともに、照明演出用の表示灯142の点滅やスピーカ146L、146Rからの効果音出力などによる演出を加えて、大当たりが発生したことを遊技者に報知し、所定の大当たり処理を実行する。

10

20

30

40

50

【0117】

大当たり処理としては、開閉扉116の開閉動作によってアタッカー112が例えば10カウント（入賞個数）又は最大30秒間（1回の開放時間）／最高15ラウンド（継続回数）開放される。

【0118】

なお、アタッカー112内にVゾーンを設けた遊技仕様の場合には、1回のアタッカー112開放時にVゾーンへの入賞を果たすことで次ラウンドを継続するといった動作が行われる。

【0119】

これにより、遊技者は、発射した遊技球PBをアタッカー112へ容易に入賞させ、例えば入賞1個当たり15個の払い出しを受けるなどして、大量の賞球を獲得できるようになる。またこのときは、払出装置160が作動して所定数の賞球を払い出し、その払い出された賞球は、球排出口46から一体皿30の球皿部34に排出される。

10

【0120】

また、当たり図柄が、例えば「777」等の予め定められた所定の図柄であり、かつここでは、当該所定の図柄が奇数の組み合わせとなった場合には、上述した大当たり処理（特別遊技状態）の終了後に、次の大当たり確率がアップする「確率変動機能」、並びに、普通図柄表示装置107の変動時間が短縮され、始動口108が開放し易くなって球持ちをよくする「時短機能」といった付加機能が作動して、遊技者にとって有利な遊技状態が展開される。

20

【0121】

（チャンスモード処理）

LCD106の表示画面に、予め定められた図柄列（本実施の形態では、図6（A）に示すように、一対の人画像において、通常ではゼッケンに国旗が記されているのに対し、一方の人画像のゼッケンが「？」で後向きの人画像が表示された場合）等のチャンス目の組み合わせが表示されると、その後、チャンスモード処理を実行する。

【0122】

チャンスモード処理としては、開閉扉116の開閉動作によってアタッカー112が最大0.5秒間（1回の開放時間）／最高2ラウンド開放される。

【0123】

この場合、遊技者は、アタッカー112への入賞は、ほとんど期待できない。言い換えれば、このチャンスモード処理の遊技状態は、見掛け上の特別遊技であり、その後に実行される確変の有無が主体となる。

30

【0124】

すなわち、チャンスモードの場合、見掛け上の特別遊技状態の終了後に、次の特図抽選の確率がアップする「確率変動機能」を実行する可能性がある。可能性というのは、ガセを含むという意味である。「ガセ」とは、にせもの、うそ、でたらめを意味する（広辞苑／第五版）。

【0125】

ところで、チャンスモード後の確率変動機能が固定的な仕様であると、その後の遊技は、次回の特図抽選の当選まで単調となるため、遊技が進行するに従い、徐々に期待感が低下することになる。

40

【0126】

そこで、本実施の形態では、この期待感を持続するべく、チャンスモードにおける特典の種類を複数設け（第1のチャンスモード、第2のチャンスモード）、かつガセを付加した（ガセモード）。

【0127】

上記、遊技の流れ、大当たり処理、チャンスモード処理の概略を踏まえ、図7乃至図9のフローチャートに従い、遊技の進行に応じた制御の流れを説明する。なお、この図7乃至図9においては、上記で説明した遊技の流れ等の説明が重複する場合がある。

50

【0128】

図7は、主制御部150における遊技進行制御ルーチンである。

【0129】

図7のステップ300では、特別図柄始動入賞口110に有効始動入賞があったか否かが判断される。有効始動入賞とは、保留が満タンで、抽選の権利がない入賞を除くことを意味する。

【0130】

このステップ300で否定判定されると、ステップ302へ移行して保留が有るか否かが判断され、否定判定されるとこのルーチンは終了する。

【0131】

また、ステップ300で肯定判定（有効始動入賞有）、或いはステップ302で肯定判定（保留有）されると、それぞれステップ304へ移行する。

【0132】

ステップ304では、現在の遊技状態が大当たり処理中か否かが判断され、肯定判定されると、このルーチンは終了する。この場合、有効始動入賞分は保留される。

【0133】

また、ステップ304で否定判定されると、通常遊技状態であると判断し、ステップ306へ移行して、特図抽選が実行される。

【0134】

次のステップ308では、前記特図抽選の結果に基づき、処理を分岐する。

【0135】

すなわち、特図抽選の結果が大当たり当選の場合は、ステップ308からステップ310へ移行して、大当たり用変動パターンが選択され、次いでステップ312へ移行して大当たり処理実行指示がなされ、ステップ338へ移行する。この大当たり実行指示により、主制御部150では、大当たり処理に基づく制御が実行される。

【0136】

また、ステップ308において、特図抽選の結果が外れ（ここでいう「外れ」とは、チャンス当選のガセモードとして処理される、結果として何ら遊技者に有利とならない外れを含まない）と判断された場合は、ステップ314へ移行して、外れ用変動パターンが選択され、次いでステップ316へ移行して、選択された外れ用変動パターンが特定のスーパーリーチか否かが判断される。

【0137】

この特定のスーパーリーチは、後述するチャンスモードの内、第2のチャンスモードかガセモードかの報知を行うきっかけとなるものである。

【0138】

このステップ316で否定判定された場合は、チャンスモード種の報知の必要がないと判断し、ステップ338へ移行する。

【0139】

また、ステップ316で肯定判定されると、チャンスモード種の報知の必要があると判断し、ステップ318へ移行し、現在の通常遊技の下で第2のチャンスモード又はガセモードが進行しているか否かが判断され、否定判定の場合はステップ338へ移行する。

【0140】

このステップ318で肯定判定、すなわち、第2のチャンスモード又はガセモードが進行している場合には、ステップ320へ移行して、前記特定のスーパーリーチによる変動パターン演出後の画面を設定する。

【0141】

このとき、第2のチャンスモード又はガセモードのときは、図6（G）の第2の報知画像106Gが表示されており、正確に報知する場合には、第2のチャンスモードの場合はこの第2の報知画像106Gの表示を維持し、ガセモードの場合はこの第2の報知画像106Gを終了させ、通常の変動画面（図6（A）の停止図柄配列画像106参照）に移行

10

20

30

40

50

すればよい。

【0142】

しかし、本実施の形態では、意図的に若干のあいまいさを残すようにしている。すなわち、第2のチャンスモードの場合に、100%の確率で前記第2の報知画像106Gの表示を維持せず、ステップ320において、75%の確率で維持し、25%の確率で通常の変動画面とし、ガセモードの場合に、ほぼ100%の確率で通常の変動画面とし、ステップ338へ移行する。

【0143】

これにより、第2のチャンスモードが継続されていたとしても、通常の変動画面に戻るため、遊技者は期待感を逸した直後に、大当たり当選するといった状況を構築することができ、感情の起伏（失望と歓喜とのギャップ）を大きくすることができる。

10

【0144】

次に、ステップ308において、特図抽選の結果がチャンス当選（ここでいう「チャンス当選」には、ガセモードとして処理される、結果として何ら遊技者に有利とならない外れが含まれる）であると判断された場合は、ステップ322へ移行してチャンスモード用変動パターンが選択され、次いでステップ324へ移行して、チャンスモードの種類を判別する。

【0145】

このステップ324において、第1のチャンスモードと判定された場合は、ステップ326へ移行して第1のチャンスモードプログラムを読み出し、次いでステップ328へ移行して第1のチャンスモード処理の実行を指示して、ステップ338へ移行する。

20

【0146】

また、ステップ324において、第2のチャンスモードと判定された場合は、ステップ330へ移行して第2のチャンスモードプログラムを読み出し、次いでステップ332へ移行して第2のチャンスモード処理の実行を指示して、ステップ338へ移行する。

【0147】

さらに、ステップ324において、ガセモードと判定された場合は、ステップ334へ移行してガセモードプログラムを読み出し、次いでステップ336へ移行してガセモード処理の実行を指示して、ステップ338へ移行する。

【0148】

ステップ338では、ステップ312、316、318、320、328、332、336の処理の終了後、それぞれに対応したコマンドを演出制御部152へ送出し、このルーチンは終了する。

30

【0149】

図8は、演出制御部152における演出制御ルーチンを示している。

【0150】

この図8のステップ350では、主制御部150から入力されるコマンドを解析する。このコマンドには、LCD106へ表示する画像の特定を主体としたコマンドやパチンコ機10に設けられた発光素子126や表示灯142、144の点灯制御コマンド、スピーカ146L、146Rによる音出力制御コマンド等が含まれる。

40

【0151】

次のステップ352では、上記コマンドの解析の結果に基づいて、それぞれの処理に振分ける。本実施の形態では、大きく分けて4種類の処理に振分けられる。

【0152】

（非画像演出コマンド）

ステップ352において解析されたコマンドが非画像演出コマンドである場合は、ステップ352からステップ354へ移行して、発光素子126、表示灯142、144の表示制御が実行され、次いで、ステップ356へ移行してスピーカ146L、146Rからの音出力制御が実行される。なお、便宜上、ステップ354とステップ356を時系列的に示したが、同時に実行するようにしてもよい。

50

【0153】

(図柄変動パターン演出コマンド)

ステップ352において解析されたコマンドが図柄変動パターン演出コマンドである場合は、ステップ352からステップ358へ移行して、図柄変動パターンデータを読み出し、次いでステップ360へ移行して、図柄制御部156へ、LCD106に図柄変動パターンを表示するように指示する。

【0154】

(大当たり中画像演出コマンド)

ステップ352において解析されたコマンドが大当たり中画像演出コマンドである場合は、ステップ352からステップ362へ移行して、大当たり中画像データを読み出し、次いでステップ364へ移行して、図柄制御部156へ、LCD106に大当たり中画像を表示するように指示する。

10

【0155】

(チャンスモード画像演出コマンド)

ステップ352において解析されたコマンドがチャンスモード画像演出コマンドである場合は、ステップ352からステップ366へ移行して、チャンスモード画像演出処理制御(図9参照)が実行される。

【0156】

図9は、図8のステップ366におけるチャンスモード画像演出処理制御ルーチンの詳細を示したものである。なお、図9のフローチャートでは、チャンスモード時の画像を一連の画像として示したが、後述する図6(A)乃至図6(G)の各画像の表示時期に、それぞれの画像を特定するコマンドが入力されるようにしてもよい。

20

【0157】

図9のステップ400では、停止図柄配列画像データを読み出し、次いでステップ402へ移行して図柄制御部156へ変動画像後に停止図柄配列画像106A(図6(A)参照)の表示を指示する。

【0158】

次のステップ404では、砂嵐画像データを読み出し、次いでステップ406へ移行して図柄制御部156へ砂嵐画像106B(図6(B)参照)の表示を制御する。

【0159】

次のステップ408では、チャンスモード画像データを読み出し、次いでステップ410へ移行して図柄制御部156へチャンスモード画像106C(図6(C)参照)の表示を制御する。

30

【0160】

ここまでは、第1のチャンスモード、第2のチャンスモード、ガセモード共に同一の画像表示の流れであり、次のステップ412では、モードの種類を判別する。

【0161】

ステップ412で第1のチャンスモードと判定された場合には、ステップ414へ移行して、確定画像データを読み出し、次いでステップ416へ移行して図柄制御部156へ確定画像106D(図6(D)参照)の表示を制御する。

40

【0162】

次のステップ418では、第1の報知画像データを読み出し、次いでステップ420へ移行して図柄制御部156へ第1の報知画像106E(図6(E)参照)の表示を制御する。

【0163】

一方、ステップ412で第2のチャンスモード又はガセモードと判定された場合には、ステップ422へ移行して、非確定画像データを読み出し、次いでステップ424へ移行して図柄制御部156へ非確定画像106F(図6(F)参照)の表示を制御する。

【0164】

次のステップ426では、第2の報知画像データを読み出し、次いでステップ428へ

50

移行して図柄制御部 1 5 6 へ第 2 の報知画像 1 0 6 G (図 6 (G) 参照) の表示を制御する。

【0 1 6 5】

以上説明したように本実施の形態では、以下のような効果を奏することができる。

【0 1 6 6】

効果 (1)

チャンスモードに突入した場合の実際の通常遊技の下での特典を複数種類 (本実施の形態では 3 種類) 設定 (第 1 のチャンスモード、第 2 のチャンスモード、ガセモード) したため、固定的なチャンスモードの場合に起こり得る、遊技者による単調な遊技の進行を回避することができ、常に期待感を持って遊技を進行することができる。

10

【0 1 6 7】

効果 (2)

チャンスモードに突入した場合の実際の通常遊技の下での特典を複数種類 (本実施の形態では 3 種類) 設定 (第 1 のチャンスモード、第 2 のチャンスモード、ガセモード) し、同一の報知態様で報知した後に、このチャンスモードの種類を遊技の進行に応じた L C D 1 0 6 への画像演出によって、徐々にわかるようにしたため、遊技者は、遊技の進行によって変化する L C D 1 0 6 の画像の演出を期待感を持って見ることができ、趣向性を向上することができる。

【0 1 6 8】

効果 (3)

チャンスモードに突入した場合の実際の通常遊技の下での特典を複数種類 (本実施の形態では 3 種類) 設定 (第 1 のチャンスモード、第 2 のチャンスモード、ガセモード) し、その内、第 2 のチャンスモードとガセモードとの報知画像を同一とすることで、突然確変有るかガセかの判断をつきにくくし、さらに、所定の条件が成立 (本実施の形態では、特定のスーパーリーチ演出による外れ) した場合に、意図的に若干のあいまいさを残して、第 2 のチャンスモードかガセモードかを報知するようにしたため、遊技の期待感を持続させることができる。

20

【産業上の利用の可能性】

【0 1 6 9】

メダル、コイン、遊技球等を遊技媒体として使用するスロットマシンやパチンコ機等の遊技機に適用することができる。例えば、パチンコ機において、チャンスモードを設定し、徐々にチャンスモードの特典種類が判明していく報知演出とすることで、遊技の期待感を持続させる。

30

【図面の簡単な説明】

【0 1 7 0】

【図 1】 本実施の形態に係るパチンコ機を示す正面図である。

【図 2】 本実施の形態に係る遊技盤を示す正面図である。

【図 3】 本実施の形態に係るパチンコ機の制御系の概略構成を示すブロック図である。

【図 4】 本実施の形態に係る主制御部における、特図抽選に基づく遊技の進行モードの設定制御を機能的に示したブロック図である。

40

【図 5】 本実施の形態に係る演出制御部における、主制御部から入力したコマンドに対する演出制御のための機能ブロック図である。

【図 6】 L C D に表示されるチャンスモード時の画像の展開を示す正面図である。

【図 7】 主制御部における遊技進行制御ルーチンを示すフローチャートである。

【図 8】 副制御部における演出制御ルーチンを示すフローチャートである。

【図 9】 チャンスモード画像演出処理制御サブルーチンを示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0 1 7 2】

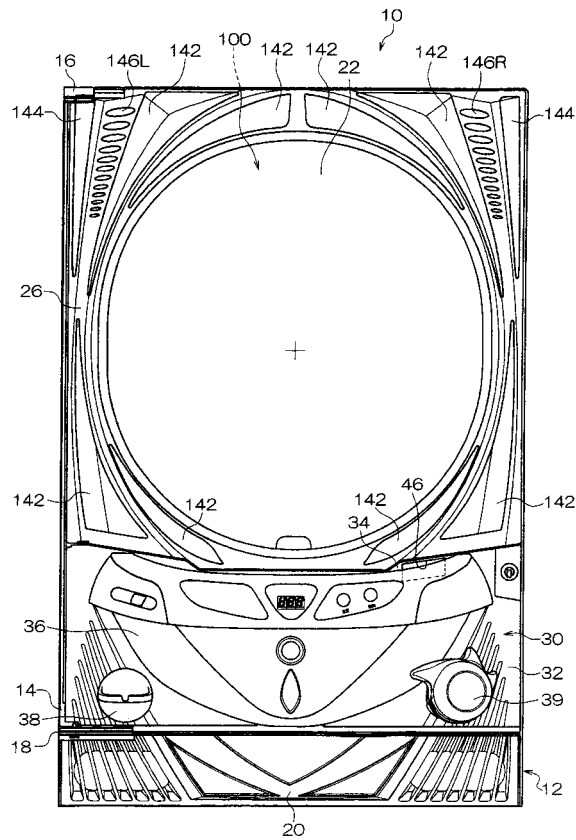
P B 遊技球

1 0 パチンコ機 (遊技機)

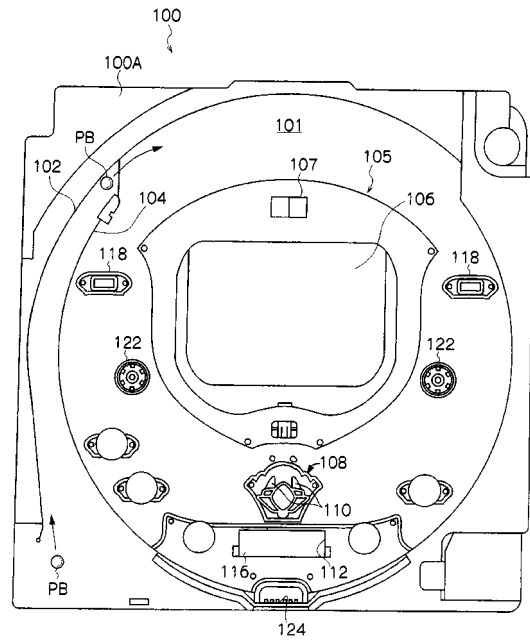
50

1 0 0	遊技盤	
1 0 6	L C D	
1 1 2	アタッカー	
1 5 0	主制御部	
1 5 2	演出制御部	
1 5 6	図柄制御部	
1 7 5	ソレノイド	
1 8 0	始動入賞センサ	
2 0 0	遊技実行制御部	
2 0 2	アタッカー動作制御部	10
2 0 4	ソレノイドドライバ	
2 0 6	特図抽選部	
2 0 8	図柄変動パターン選択処理実行制御部	
2 1 0	抽選結果判定部	
2 1 2	チャンスモード演出パターン決定部（チャンスモード制御手段）	
2 1 4	図柄変動パターン決定部	
2 1 6	出力部	
2 2 0	モードプログラム読出部（チャンスモード制御手段）	
2 2 4	モードプログラムメモリ（チャンスモード制御手段）	
2 2 6	モード変更指示部（チャンスモード制御手段）	20
2 5 0	コマンド解析部	
2 5 2	非画像演出処理制御部	
2 5 4	大当たり中画像読出部	
2 5 6	大当たり中画像データメモリ	
2 5 8	演出画像出力制御部	
2 6 0	指定パターン読出部	
2 6 2	演出図柄変動パターンデータメモリ	
2 6 4	チャンスモード画像データ読出部（チャンスモード遊技報知演出手段）	
2 6 6	チャンスモード画像データメモリ（チャンスモード遊技報知演出手段）	

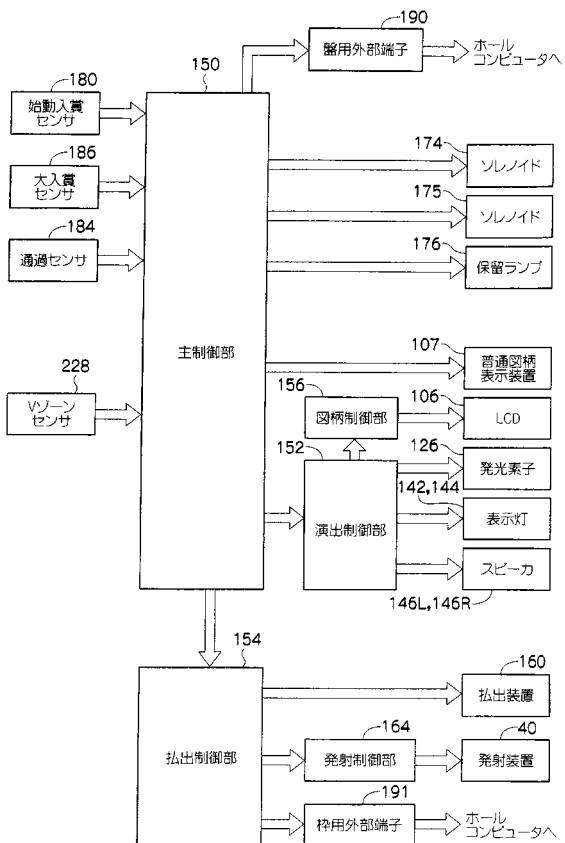
【図 1】



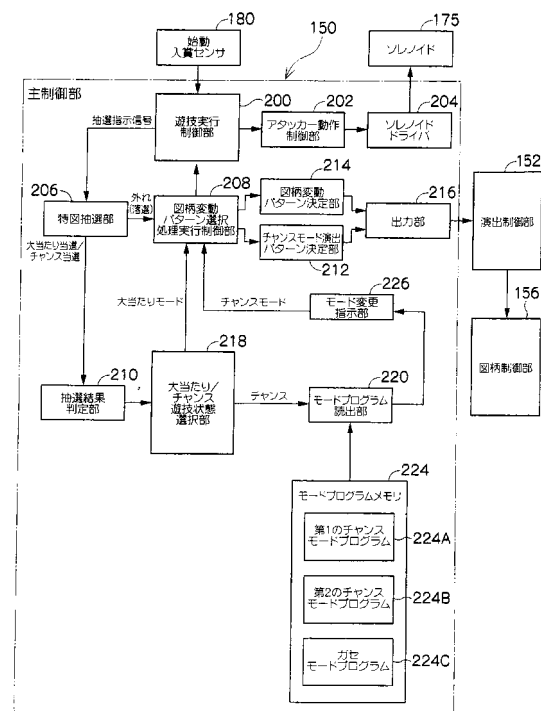
【図 2】



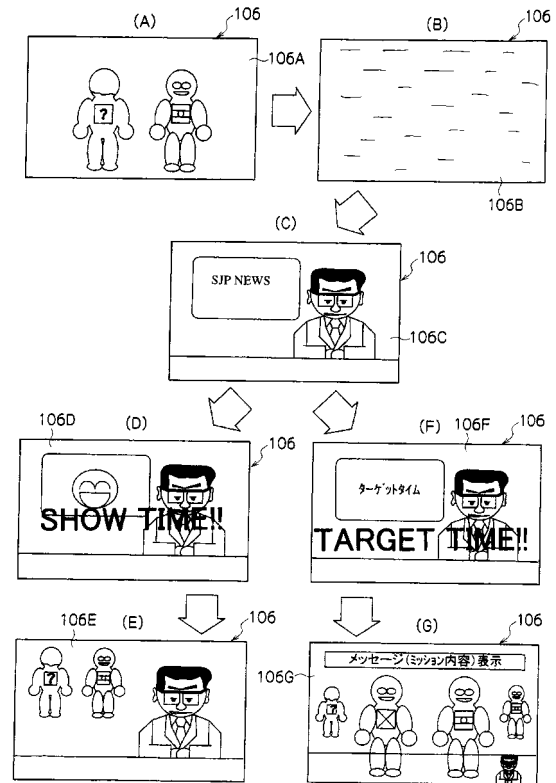
【図 3】



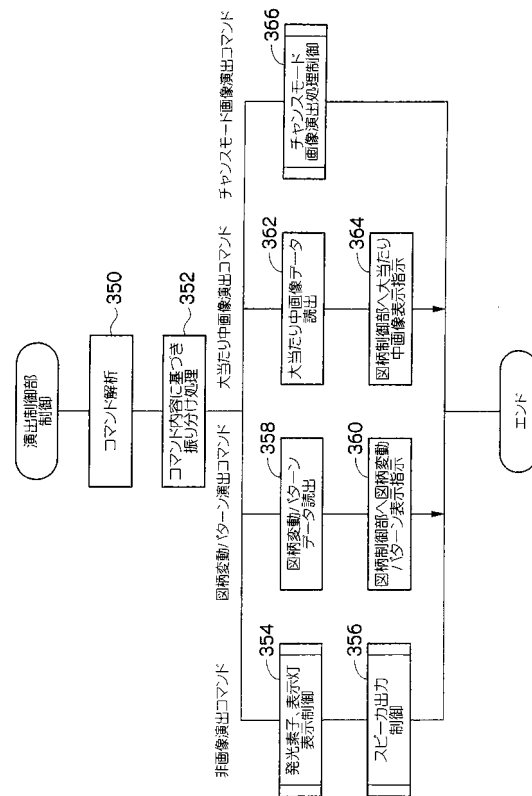
【図 4】



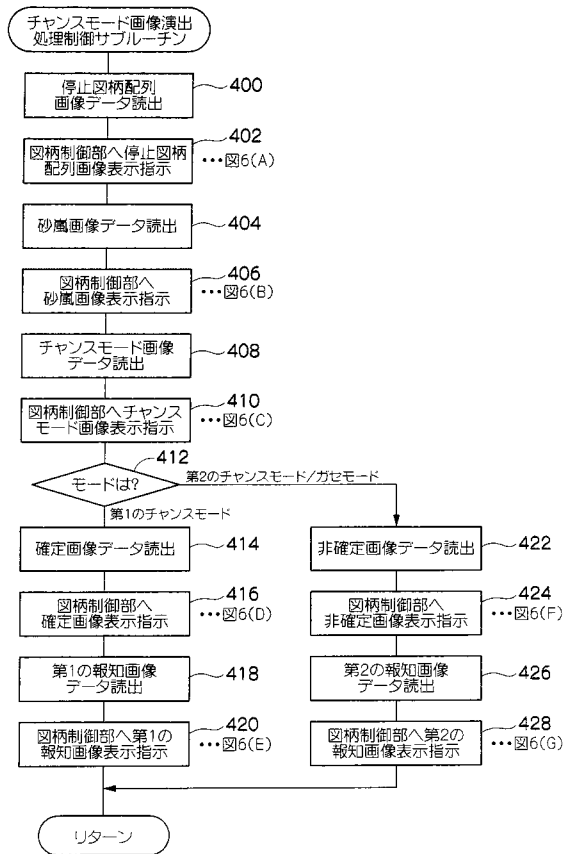
【図 6】



【图 8】



【図 9】



フロントページの続き

審査官 中楨 利明

- (56)参考文献 特開2004-344646 (JP, A)
特開2004-167111 (JP, A)
特開2000-271296 (JP, A)
特開2004-065412 (JP, A)
特開2004-129770 (JP, A)
特開2005-334194 (JP, A)
特開2007-097914 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02