

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4883770号
(P4883770)

(45) 発行日 平成24年2月22日(2012.2.22)

(24) 登録日 平成23年12月16日(2011.12.16)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 5 (全 13 頁)

(21) 出願番号 特願2006-175028 (P2006-175028)
 (22) 出願日 平成18年6月26日(2006.6.26)
 (65) 公開番号 特開2008-514 (P2008-514A)
 (43) 公開日 平成20年1月10日(2008.1.10)
 審査請求日 平成20年12月9日(2008.12.9)

(73) 特許権者 000161806
 京楽産業. 株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 (74) 代理人 100095614
 弁理士 越川 隆夫
 (72) 発明者 榎本 宏
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業株式会社内
 (72) 発明者 越智 健太郎
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業株式会社内
 審査官 阿南 進一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技内容全般を制御するとともに、始動口に遊技球が入賞することにより遊技者に有利な大当たり状態とすべきか、はずれ状態とすべきか、一の図柄が変動表示しつつそれ以外の図柄が揃って停止表示されたリーチとすべきかを抽選し得るメイン基板と、

図柄の変動又は停止表示、及び前記リーチ時にリーチ演出表示させ得る図柄表示手段と、

リーチ演出表示時において遊技者が任意タイミングで操作し得る操作手段と、

前記メイン基板による抽選結果、及び前記操作手段による操作に基づいて、前記図柄表示手段における表示を制御する図柄制御基板と、

を具備し、前記図柄表示手段で同一の図柄が複数揃って停止表示すると大当たり状態が発生するパチンコ遊技機において、

前記図柄表示手段によるリーチ演出表示時、前記図柄制御基板により予め定められた規定タイミングと前記操作手段による操作タイミングとを比較する比較手段と、

該比較手段による比較結果に基づいて前記操作手段による操作タイミングの良否を記憶する記憶手段と、

該記憶手段で記憶された前回又は前回以前の操作タイミングの良否に応じて設定された条件に基づき、前記比較手段に基づいた今回のリーチ演出表示を行わせる演出手段と、

を具備するとともに、前記規定タイミングが複数設けられ、前記操作タイミングと合致した規定タイミングに応じて所定のポイントを付与し、当該ポイントに基づいて前記演出手

段によるリーチ演出表示が行われるものとされ、かつ、前記操作手段による操作タイミングの良否は、高ポイントが付与され得る操作タイミングにて操作手段の操作が行われたか否かにより判断されるものとされ、

前記図柄制御基板は、前記リーチ演出表示が行われている間に付与された前記ポイントを逐次加算するとともに、前記メイン基板によりリーチ演出表示後に大当たりとすべきと抽選された際、加算された前記ポイントが所定値になったことを条件としてリーチ演出表示を終了させ、且つ、前記リーチ演出表示が前記メイン基板にて指示されたリーチ演出表示時間よりも前に終了した際、当該リーチ演出表示時間を満たすべく所定の終了演出表示を行わせることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 2】

前記記憶手段により前回又は前回以前の操作タイミングが良であると判定されている場合、前記演出手段による今回のリーチ演出表示が遊技者にとって不利となる条件にて設定されることを特徴とする請求項 1 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 3】

前記規定タイミングは、図柄表示手段上に設定された複数のブロックに基づき設定され、前記操作手段による操作タイミングと合致した当該ブロックに応じた確率にて前記ポイントを付与するとともに、前記記憶手段により前回又は前回以前の操作タイミングが良であると判定されている場合、高ポイントが付与される確率を小さくすることを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 4】

前記メイン基板によりリーチ演出表示後に大当たりとすべきと抽選され、且つ、リーチ演出表示開始からリーチ演出表示終了までの間であって所定時間経過後、加算された前記ポイントが所定値に達しないとき、大当たり状態となることを遊技者に認識させる逆転演出表示を行わせることを特徴とする請求項 1 ~ 請求項 3 の何れか 1 つに記載のパチンコ遊技機。

【請求項 5】

前記メイン基板は、大当たり状態とすべきと抽選した場合、次回の大当たり状態の発生確率が通常よりも高くなる高確率状態とすべきか否かを判定するとともに、当該高確率状態である場合に限り、前記記憶手段で記憶された前回又は前回以前の操作タイミングの良否に応じたリーチ演出表示の条件を設定することを特徴とする請求項 1 ~ 請求項 4 の何れか 1 つに記載のパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄表示手段で所定の図柄が停止表示すると大当たり状態が発生するパチンコ遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

通常、例えば第 1 種とよばれるパチンコ遊技機においては、遊技盤に液晶画面等から成る図柄表示手段や始動口などが形成されており、始動口に遊技球が入賞することにより、図柄表示手段の図柄を所定時間変動表示し、停止図柄が所定のものである場合（例えば 3 つの数字が揃って停止表示した場合等）に「大当たり状態」とするとともに賞球として多数の遊技球を獲得し得るよう構成されている。

【0003】

然るに、リーチ（例えば 1 の図柄のみが変動表示され、且つ、他の図柄が揃って停止表示された状態）の際に、比較的長時間の演出表示（これをリーチ演出表示とよぶ）を行わせ、遊技者の関心をより引き付け得るよう設定されたものが一般的となっている。更に、例えば特許文献 1 にて開示されているように、任意タイミングで押圧操作可能な操作ボタンをパチンコ遊技機に具備させ、リーチ演出表示時、遊技者が当該操作ボタンを押圧操作し得るものが従来より提案されている。

10

20

30

40

50

【特許文献1】特開2003-290501号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記従来のパチンコ遊技機においては、以下の如き問題があった。

即ち、図柄表示手段によるリーチ演出表示は、遊技全般を制御するメイン基板からの指示により演出時間が定められているため、従来においては、遊技者による操作ボタンの押圧操作を忠実にリーチ演出表示に反映させることができず、面白味に欠けるという問題があった。一方、如何なる条件下においても操作ボタンの押圧操作を忠実にリーチ演出表示に反映させた場合、操作者による操作ボタンの操作の良否によりリーチ演出表示がある程度決まってしまう、この場合も面白味に欠けてしまうという問題があった。

10

【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたもので、遊技者による操作手段の操作を略忠実にリーチ演出表示に反映させるとともに、遊技者による操作手段の操作の良否によりリーチ演出表示時の条件を異ならせて当該リーチ演出表示を平準化させることにより、リーチ時の遊技性をより向上させることができるパチンコ遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1記載の発明は、遊技内容全般を制御するとともに、始動口に遊技球が入賞することにより遊技者に有利な大当たり状態とすべきか、はずれ状態とすべきか、一の図柄が変動表示しつつそれ以外の図柄が揃って停止表示されたリーチとすべきかを抽選し得るメイン基板と、図柄の変動又は停止表示、及び前記リーチ時にリーチ演出表示させ得る図柄表示手段と、リーチ演出表示時において遊技者が任意タイミングで操作し得る操作手段と、前記メイン基板による抽選結果、及び前記操作手段による操作に基づいて、前記図柄表示手段における表示を制御する図柄制御基板とを具備し、前記図柄表示手段で同一の図柄が複数揃って停止表示すると大当たり状態が発生するパチンコ遊技機において、前記図柄表示手段によるリーチ演出表示時、前記図柄制御基板により予め定められた規定タイミングと前記操作手段による操作タイミングとを比較する比較手段と、該比較手段による比較結果に基づいて前記操作手段による操作タイミングの良否を記憶する記憶手段と、該記憶手段で記憶された前回又は前回以前の操作タイミングの良否に応じて設定された条件に基づき、前記比較手段に基づいた今回のリーチ演出表示を行わせる演出手段とを具備するとともに、前記規定タイミングが複数設けられ、前記操作タイミングと合致した規定タイミングに応じて所定のポイントを付与し、当該ポイントに基づいて前記演出手段によるリーチ演出表示が行われるものとされ、かつ、前記操作手段による操作タイミングの良否は、高ポイントが付与され得る操作タイミングにて操作手段の操作が行われたか否かにより判断されるものとされ、前記図柄制御基板は、前記リーチ演出表示が行われている間に付与された前記ポイントを逐次加算するとともに、前記メイン基板によりリーチ演出表示後に大当たりとすべきと抽選された際、加算された前記ポイントが所定値になったことを条件としてリーチ演出表示を終了させ、且つ、前記リーチ演出表示が前記メイン基板にて指示されたリーチ演出表示時間よりも前に終了した際、当該リーチ演出表示時間を満たすべく所定の終了演出表示を行わせることを特徴とする。

20

30

40

【0007】

請求項2記載の発明は、請求項1記載のパチンコ遊技機において、前記記憶手段により前回又は前回以前の操作タイミングが良であると判定されている場合、前記演出手段による今回のリーチ演出表示が遊技者にとって不利となる条件にて設定されることを特徴とする。

【0009】

請求項3記載の発明は、請求項1又は請求項2記載のパチンコ遊技機において、前記規定タイミングは、図柄表示手段上に設定された複数のブロックに基づき設定され、前記操作手段による操作タイミングと合致した当該ブロックに応じた確率にて前記ポイントを付

50

与するとともに、前記記憶手段により前回又は前回以前の操作タイミングが良であると判定されている場合、高ポイントが付与される確率を小さくすることを特徴とする。

【0011】

請求項4記載の発明は、請求項1～請求項3の何れか1つに記載のパチンコ遊技機において、前記メイン基板によりリーチ演出表示後に大当たりとすべきと抽選され、且つ、リーチ演出表示開始からリーチ演出表示終了までの間であって所定時間経過後、加算された前記ポイントが所定値に達しないとき、大当たり状態となることを遊技者に認識させる逆転演出表示を行わせることを特徴とする。

【0012】

請求項5記載の発明は、請求項1～請求項4の何れか1つに記載のパチンコ遊技機において、前記メイン基板は、大当たり状態とすべきと抽選した場合、次回の大当たり状態の発生確率が通常よりも高くなる高確率状態とすべきか否かを判定するとともに、当該高確率状態である場合に限り、前記記憶手段で記憶された前回又は前回以前の操作タイミングの良否に応じたリーチ演出表示の条件を設定することを特徴とする。

【発明の効果】

【0013】

請求項1の発明によれば、図柄表示手段によるリーチ演出表示時、図柄制御基板により予め定められた規定タイミングと操作手段による操作タイミングとを比較手段にて比較し、当該比較に基づいたリーチ演出表示を演出手段にて行わせるので、遊技者による操作手段の操作をリーチ演出表示に略忠実に反映させることができるとともに、前回又は前回以前の比較手段による比較結果に基づいて操作手段による操作タイミングの良否を記憶し、その記憶された良否に基づいて演出手段による今回のリーチ演出表示が行われるので、遊技者による操作手段の操作の良否によりリーチ演出表示時の条件を異ならせて当該リーチ演出表示を平準化させることができ、リーチ時の遊技性をより向上させることができる。

さらに、規定タイミングが複数設けられ、操作タイミングと合致した規定タイミングに応じて所定のポイントを付与し、当該ポイントに基づいて演出手段によるリーチ演出表示が行われるので、リーチ時の遊技性を更に向上させることができる。

またさらに、リーチ演出表示が行われている間に付与されたポイントを逐次加算するとともに、メイン基板によりリーチ演出表示後に大当たりとすべきと抽選された際、加算されたポイントが所定値になったことを条件としてリーチ演出表示を終了させ、且つ、リーチ演出表示がメイン基板にて指示されたリーチ演出表示時間よりも前に終了した際、当該リーチ演出表示時間を満たすべく所定の終了演出表示を行わせるので、メイン基板にて指示されたリーチ演出表示時間を確実に消化することができる。

【0014】

請求項2の発明によれば、記憶手段により前回又は前回以前の操作タイミングが良であると判定されている場合、演出手段による今回のリーチ演出表示が遊技者にとって不利となる条件にて設定されるので、操作手段の操作が良とされた遊技者に対してリーチ演出表示の条件を厳しくして当該リーチ演出表示を平準化させることができ、リーチ時の遊技性をより向上させることができる。

【0016】

請求項3の発明によれば、前記規定タイミングは、図柄表示手段上に設定された複数のブロックに基づき設定され、前記操作手段による操作タイミングと合致した当該ブロックに応じた確率にて前記ポイントを付与するとともに、前記記憶手段により前回又は前回以前の操作タイミングが良であると判定されている場合、高ポイントが付与される確率を小さくするので、当該高ポイントの付与が困難とされて、リーチ演出表示の平準化をより確実に図ることができる。

【0018】

請求項4の発明によれば、メイン基板によりリーチ演出表示後に大当たりとすべきと抽選され、且つ、リーチ演出表示開始からリーチ演出表示終了までの間であって所定時間経過後、加算されたポイントが所定値に達しないとき、大当たり状態となることを遊技者に

10

20

30

40

50

認識させる逆転演出表示を行わせるので、例えば遊技者が操作手段の操作を一切行わなくても、逆転演出表示により違和感をあまり与えることなく大当たり状態とすることができる。

【0019】

請求項5の発明によれば、メイン基板は、大当たり状態とすべきと抽選した場合、次回の大当たり状態の発生確率が通常よりも高くなる高確率状態とすべきか否かを判定するとともに、当該高確率状態である場合に限り、記憶手段で記憶された前回又は前回以前の操作タイミングの良否に応じたリーチ演出表示の条件を設定するので、同一の遊技者における前回又は前回以前の操作の良否を反映させて演出手段によるリーチ演出表示を行わせることができる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0020】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

本実施形態に係るパチンコ遊技機は、図1に示すように、ガラス板2が取り付けられた前面枠3を有しており、かかるガラス板2を介して遊技者が遊技盤3を目視し得るように構成されている。この遊技盤3は、その表面に複数の釘や風車等が形成された遊技領域を有するとともに、当該遊技領域において弾発された遊技球が種々軌跡で通過（落下）し得るよう構成されている。

【0021】

遊技盤4における遊技領域の略中央には、センター役物5が形成されており、このセンター役物5には、図柄表示手段4の表示面を外部に臨ませる開口5aが形成されている。かかる図柄表示手段4は、その表示面（画面）に複数の図柄を変動表示又は停止表示させ得るものであり、例えば液晶画面などから成る。また、遊技盤3には、図柄表示手段4の変動表示を開始させる始動口6や大入賞口7などが形成されている。

20

【0022】

そして、始動口6に遊技球が入賞すると、図柄表示手段4における画面にて複数の図柄を変動表示開始させ、例えば同一の図柄が揃って停止表示されれば、「大当たり状態」が発生し、大入賞口7を所定時間及びタイミングで開閉させて、遊技者が多数の遊技球を獲得することができるよう構成されている。また、一の図柄が変動表示しつつそれ以外の図柄が揃って停止表示された所謂リーチが発生するよう設定されており、当該一の図柄が停止表示した際に全ての図柄が揃って大当たり状態となるか或いは揃わずはずれとなるよう構成されている。尚、リーチ時においては、所定時間、図柄表示手段4にて後述するリーチ演出表示が行われるよう設定されている。

30

【0023】

更に、パチンコ遊技機1の下部右隅には操作ハンドル9が配設されており、遊技者が該ハンドル9を回動操作することにより上皿8内の遊技球を遊技盤3の遊技領域へ弾発し得るよう構成されている。また、上皿8より下方には下皿10が形成されており、当該下皿10の所定部位には操作手段としての操作ボタン11が形成されている。かかる操作ボタン11は、リーチ演出表示時において遊技者が任意タイミングで押圧操作し得るものである。

40

【0024】

然るに、パチンコ遊技機1内には、図2に示すように、メイン基板12と、図柄制御基板13とが配設されており、これらメイン基板12と図柄制御基板13とが電気的に接続されているとともに、当該図柄制御基板13は、図柄表示手段4及び操作ボタン11と電気的に接続されている。メイン基板12は、パチンコ遊技機1における遊技内容全般を制御するためのものであり、抽選手段14を具備している。

【0025】

抽選手段14は、少なくとも遊技者に有利な大当たり状態とすべきか、はずれ状態とすべきかを抽選するとともに、所定のリーチ演出後に大当たり又ははずれとなるリーチとすべきかを抽選し得るものである。具体的には、始動口6に遊技球が入賞（所定条件の成立

50

)した際に乱数を取得し、その乱数値に基づき大当たり状態を発生させるべきか、はずれとすべきかが判定されるとともに、リーチとすべきか否かが抽選される。

【0026】

図柄制御基板13は、メイン基板12による抽選結果及び操作ボタン11による操作に基づいて図柄表示手段4における表示を制御するためのもので、比較手段15と、記憶手段16と、演出手段17とを有して構成されている。比較手段15は、図柄表示手段4によるリーチ演出表示時、予め定められた規定タイミングと操作ボタン11による操作タイミングとを比較するためのものである。演出手段17は、比較手段15による比較に基づいたリーチ演出表示を図柄表示手段4に行わせるためのものである。

【0027】

具体的には、図柄制御基板13において規定タイミングが複数設けられており、操作ボタン11による操作タイミングと合致した規定タイミングに応じて所定のポイントを付与し、当該ポイントに基づいてリーチ演出表示が行われるよう制御される。以下、本実施形態におけるより具体的なリーチ演出表示について説明する。

【0028】

本リーチ演出は、図3に示すように、敵キャラクタ(例えばキャラクタとして鯨など)と照準に見立てた表示とを行い、操作ボタン11を任意タイミング(敵キャラクタが照準に合ったタイミング)で押圧操作することにより攻撃するものであり、操作タイミングに応じてポイントが付与されるとともに、当該敵キャラクタにおいて予め定められたダメージゲージ(例えば50ポイント)を付与されたポイント分だけ逐次減らして最終的に0となったとき、大当たり状態の発生が確定するよう設定されたものである。

【0029】

然るに、敵キャラクタの近傍には、例えば9つのブロック(A~I)が設定されるとともに、当該敵キャラクタと照準に見立てた表示とが合致したタイミングで操作ボタン11の操作が行われると、その合致したブロックに応じたポイントが付与されるよう構成されている。例えば、図4に示すように、照準がブロックA~D或いはブロックF~Iと合致したときに操作ボタン11を操作した場合、攻撃ミスとされ、0ポイント(ポイントが得られない)こととなる。

【0030】

一方、ブロックE(敵キャラクタの表示近傍)は、更に3つ(E1~E3)に区分されており、照準がブロックE1と合致したとき操作ボタン11の操作があったとき、201/251の確率で50ポイント(この場合、大当たり状態が確定する)、30/251の確率で25ポイント、20/251の確率で15ポイントが付与されることとなり、このポイント分だけ敵キャラクタのダメージゲージが減少することとなる。同様に、ブロックE2及びE3についても、同図の如きテーブルに基づいてブロックに対応した所定確率でポイントが付与されることとなる。尚、本実施形態においては、敵キャラクタの残りダメージゲージに応じてテーブルを替え、ブロックに対応した所定確率を変化させるよう構成されている。

【0031】

更に、リーチ演出表示は、大きく3段階(遠距離ステージ、中距離ステージ及び短距離ステージ)に分かれており、敵キャラクタのダメージゲージが各ステージで0とならなければ、順次ステージが移行されるよう設定されている。例えば、上記の如き遠距離ステージの次は、中距離ステージに移行し、図5の如き表示がなされる。この場合も、遠距離ステージと同様、例えば5つのブロック(a~e)が設定されるとともに、敵キャラクタと銃に見立てた表示とが合致したタイミングで操作ボタン11の操作が行われると、その合致したブロックに応じた確率にてポイントが付与され得るよう設定されている。

【0032】

そして、操作ボタン11による操作が所定回数(例えば5回)行われ、敵キャラクタのダメージゲージが0となると、大当たり状態の発生が確定するとともに、当該ダメージゲージが0とならない場合、近距離ステージに移行する。近距離ステージでは、例えばより

10

20

30

40

50

大きく表示された敵キャラクターと銃に見立てた表示とを行い、操作ボタン 1 1 の連打を促す表示を行う。そして、規定のタイミングと連打した操作ボタン 1 1 の操作タイミングとが合致すると、ポイントが逐次付与され得るよう設定されている。

【 0 0 3 3 】

上記の如きリーチ演出表示によれば、予め定められた規定タイミング（敵キャラクターと照準の表示との合致タイミング）と操作ボタン 1 1 による操作タイミングとを比較し、当該比較に基づいたリーチ演出表示を行わせるので、遊技者による操作手段の操作をリーチ演出表示に略忠実に反映させて、リーチ時の遊技性をより向上させることができる。また、規定タイミングが複数（上記の如きブロックが複数）設けられ、操作タイミングと合致した規定タイミングに応じて所定のポイントを付与し、当該ポイントに基づいてリーチ演出表示が行われるので、リーチ時の遊技性を更に向上させることができる。

10

【 0 0 3 4 】

更に、上述の如く付与されたポイントを逐次加算し、その加算されたポイントが敵キャラクターのダメージゲージと一致したとき（ダメージゲージを超えた所定値となったときも含む）、リーチ演出表示を終了させて大当たり状態の発生が確定するので、遊技者による操作ボタン 1 1 の操作内容に応じてリーチ演出表示時間を異ならせることができ、リーチ時の遊技性を更に向上させることができる。しかして、遊技者による操作ボタン 1 1 の操作を略忠実にリーチ演出表示に反映させて、リーチ時の遊技性をより向上させることができる。

【 0 0 3 5 】

20

ここで、本実施形態においては、図柄制御基板 1 3 において記憶手段 1 6 が形成されており、比較手段 1 5 による比較結果に基づいて操作ボタン 1 1 による操作タイミングの良否が記憶可能とされている。当該操作タイミングの良否は、高ポイントが付与され得る操作タイミングにて操作ボタン 1 1 の操作が行われたか否かにより判断される。そして、記憶手段 1 6 にて記憶された前回又は前回以前の操作タイミングの良否は、今回のリーチ演出表示を行う際に参酌されることとなり、記憶手段 1 6 で記憶された前回又は前回以前の操作タイミングの良否に応じて設定された条件に基づき、今回の演出手段によるリーチ演出表示が行われることとなる。

【 0 0 3 6 】

即ち、記憶手段 1 6 が、リーチ演出表示時における操作タイミングの良否を前回又は前回以前の操作タイミングに応じて判断し、遊技者を 3 段階（例えば、上級者用条件、中級者用条件及び初心者用条件）に分け、当該段階に応じた条件が設定される。以下、中距離ステージにおける、前回又は前回以前の操作タイミングの良否に応じて設定されるべきリーチ演出表示の条件について説明する。

30

【 0 0 3 7 】

初心者用条件（通常モード）においては、敵キャラクターの残りダメージゲージが 2 0 ポイント以上のとき、図 6（a）に示すようなテーブルに基づきポイントが付与されるとともに、当該ダメージゲージが 1 5 以下のとき、同図（b）に示すようなテーブルに基づきポイントが付与されるようになっている。尚、かかる条件は、前回又は前回以前の操作タイミングの良否が記憶手段 1 6 にて記憶されていない場合についても適用される。

40

【 0 0 3 8 】

これに対し、中級者用条件では、敵キャラクターの残りダメージゲージが 2 0 ポイント以上のとき、図 7（a）に示すようなテーブルに基づきポイントが付与されるとともに、当該ダメージゲージが 1 5 以下のとき、同図（b）に示すようなテーブルに基づきポイントが付与されるようになっている。即ち、中級者用条件では、残りダメージが 1 5 ポイント以下となると、高ポイントが付与される確率が低くなっており、初心者用条件と比べ、当該高ポイントの付与が困難とされているのである。

【 0 0 3 9 】

更に、上級者用条件では、敵キャラクターの残りダメージゲージが 2 0 ポイント以上のとき、図 8（a）に示すようなテーブルに基づきポイントが付与されるとともに、当該ダメ

50

ージゲージが15以下のとき、同図(b)に示すようなテーブルに基づきポイントが付与されるようになっている。即ち、上級者用条件では、残りダメージに関わらず、高ポイントが付与される確率が低くなっており、中級者用条件と比べても、当該高ポイントの付与が困難とされているのである。

【0040】

上記の如き構成によれば、規定タイミングは、図柄表示手段4上に設定された複数のブロックに基づき設定され、操作ボタン11による操作タイミングと合致した当該ブロックに応じた確率にてポイントを付与するとともに、記憶手段16により前回又は前回以前の操作タイミングが良であると判定されている場合、高ポイントが付与される確率を小さくするので、当該高ポイントの付与が困難とされて、リーチ演出表示の平準化をより確実に図ることができる。

10

【0041】

ところで、メイン基板12の抽選手段14による抽選結果が、リーチ演出表示の後、「はずれ」とすべきとされている場合、最終的に敵キャラクタのダメージゲージが0とならない(即ち、大当たり状態の発生が確定しない)ように設定する必要があるが、例えば敵キャラクタの初期ダメージゲージを極めて大きく設定したり、或いは付与されるポイントを極めて小さく設定(例えば、図3の如きテーブルの各ポイント付与の確率を小さく設定等)することにより、規定タイミングと操作ボタン11による操作タイミングとの比較に応じたリーチ演出表示を行わせることができる。

【0042】

また、メイン基板12の抽選手段14による抽選結果が、リーチ演出表示の後、大当たり状態とすべきとされている場合、遊技者による操作ボタン11の操作内容に応じてリーチ演出表示の時間が異なるため、大当たり状態の発生が早く確定してリーチ演出表示が早く終了したとき、メイン基板12にて図柄制御基板13側に指示されたリーチ演出時間が余ってしまう不具合がある。

20

【0043】

そこで、本実施形態においては、図9に示すように、図柄表示手段4によるリーチ演出表示がメイン基板12にて指示されたリーチ演出時間より前に終了した際、当該リーチ演出表示後、予め用意された所定の終了演出表示を行わせるよう構成されている。これにより、遊技者による操作ボタン11の操作内容に応じて異なるリーチ演出表示の時間の後、終了演出表示を行わせているので、メイン基板12にて指示されたリーチ演出時間を確実に消化することができる。

30

【0044】

更に、メイン基板12の抽選手段14による抽選結果が、リーチ演出表示の後、大当たり状態とすべきとされている場合であって、敵キャラクタのダメージゲージが0とならない場合、演出表示の整合性を取りつつ大当たり状態の発生の確定を行わせるべく、図10に示すように、逆転演出表示を行わせるよう設定されている。これにより、メイン基板12によりリーチ演出後に大当たりとすべきと抽選された際、例えば遊技者が操作ボタン11の操作を一切行わなくても、逆転演出表示により違和感をあまり与えることなく大当たり状態とすることができる。

40

【0045】

上記の如き本実施形態によれば、図柄表示手段4によるリーチ演出表示時、図柄制御基板13により予め定められた規定タイミングと操作ボタン11による操作タイミングとを比較手段15にて比較し、当該比較に基づいたリーチ演出表示を演出手段17にて行わせるので、遊技者による操作ボタン11の操作をリーチ演出表示に略忠実に反映させることができるとともに、前回又は前回以前の比較手段15による比較結果に基づいて操作ボタン11による操作タイミングの良否を記憶し、その記憶された良否に基づいて演出手段17による今回のリーチ演出表示が行われるので、遊技者による操作ボタン11の操作の良否によりリーチ演出表示時の条件を異ならせて当該リーチ演出表示を平準化させることができ、リーチ時の遊技性をより向上させることができる。

50

【0046】

また、記憶手段16により前回又は前回以前の操作タイミングが良であると判定されている場合、演出手段17による今回のリーチ演出表示が遊技者にとって不利となる条件（高ポイントの付与が低い確率が適用される条件）にて設定されるので、操作ボタン11の操作が良とされた遊技者に対してリーチ演出表示の条件を厳しくして当該リーチ演出表示を平準化させることができ、リーチ時の遊技性をより向上させることができる。更に、規定タイミングが複数設けられ、操作タイミングと合致した規定タイミングに応じて所定のポイントを付与し、当該ポイントに基づいて演出手段によるリーチ演出表示が行われるので、リーチ時の遊技性を更に向上させることができる。

【0047】

また更に、本実施形態におけるメイン基板12は、大当たり状態とすべきと抽選した場合、次回の大当たり状態の発生確率が通常よりも高くなる高確率状態とすべきか否かを判定するとともに、当該高確率状態である場合に限り、記憶手段16で記憶された前回又は前回以前の操作タイミングの良否に応じたリーチ演出表示の条件を設定するよう構成されている。即ち、高確率状態である場合、通常は同一の遊技者が遊技を続けるので、異なる遊技者の前回又は前回以前の操作タイミングの良否が加味されることを回避しつつ、同一の遊技者における前回又は前回以前の操作の良否を反映させて演出手段によるリーチ演出表示を行わせることができる。

【0048】

以上、本実施形態について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えばリーチ演出表示の際に表示される敵キャラクタを鯨以外のものとしてもよい。また、本実施形態においては、遠距離、中距離及び短距離の各ステージに移行するよう設定されているが、単一のステージ、2つのステージ或いは4つ以上のステージとしてもよい。

【0049】

更に、本実施形態においては、上級者用条件が適用されると、初心者用条件及び中級者用条件が適用された場合に比べ、高ポイントの付与が困難とされているが、反対に、初心者用条件が適用されると、中級者用条件及び上級者用条件が適用された場合に比べ、高ポイントの付与が容易とされる構成としてもよい。尚、本実施形態においては、操作ボタン11を操作したタイミングが複数のブロックのうち何れに該当するかを比較し、その該当ブロックに応じて高ポイントとなる確率を異ならせているが、単にブロックとポイントとを1対1で対応させるよう構成としてもよい。

【産業上の利用可能性】

【0050】

図柄表示手段によるリーチ演出表示時、図柄制御基板により予め定められた規定タイミングと操作手段による操作タイミングとを比較する比較手段と、該比較手段による比較結果に基づいて操作手段による操作タイミングの良否を記憶する記憶手段と、該記憶手段で記憶された前回又は前回以前の操作タイミングの良否に応じて設定された条件に基づき、比較手段に基づいた今回のリーチ演出表示を行わせる演出手段とを具備するとともに、規定タイミングが複数設けられ、操作タイミングと合致した規定タイミングに応じて所定のポイントを付与し、当該ポイントに基づいて演出手段によるリーチ演出表示が行われるものとされ、かつ、操作手段による操作タイミングの良否は、高ポイントが付与され得る操作タイミングにて操作手段の操作が行われたか否かにより判断されるものとされ、図柄制御基板は、リーチ演出表示が行われている間に付与されたポイントを逐次加算するとともに、メイン基板によりリーチ演出表示後に大当たりとすべきと抽選された際、加算されたポイントが所定値になったことを条件としてリーチ演出表示を終了させ、且つ、リーチ演出表示がメイン基板にて指示されたリーチ演出表示時間よりも前に終了した際、当該リーチ演出表示時間を満たすべく所定の終了演出表示を行わせるパチンコ遊技機であれば、外觀形状が異なるもの或いは他の形態のパチンコ遊技機にも適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0051】

【図 1】本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機を示す全体模式図

【図 2】同パチンコ遊技機におけるメイン基板及び図柄制御基板等を示すブロック図

【図 3】同パチンコ遊技機における図柄表示手段による表示を示す図であって、リーチ演出表示（遠距離ステージ）を示す説明図

【図 4】同リーチ演出表示における規定タイミングと操作タイミングとの比較を行うためのテーブルを示す図

【図 5】同パチンコ遊技機における図柄表示手段による表示を示す図であって、リーチ演出表示（中距離ステージ）を示す説明図

【図 6】（ a ）同パチンコ遊技機における初心者用条件が適用される際（残りダメージゲージが 20 ポイント以上）に用いられるテーブルを示す図、（ b ）同パチンコ遊技機における初心者用条件が適用される際（残りダメージゲージが 15 ポイント以下）に用いられるテーブルを示す図

10

【図 7】（ a ）同パチンコ遊技機における中級者用条件が適用される際（残りダメージゲージが 20 ポイント以上）に用いられるテーブルを示す図、（ b ）同パチンコ遊技機における中級者用条件が適用される際（残りダメージゲージが 15 ポイント以下）に用いられるテーブルを示す図

【図 8】（ a ）同パチンコ遊技機における上級者用条件が適用される際（残りダメージゲージが 20 ポイント以上）に用いられるテーブルを示す図、（ b ）同パチンコ遊技機における上級者用条件が適用される際（残りダメージゲージが 15 ポイント以下）に用いられるテーブルを示す図

20

【図 9】同パチンコ遊技機におけるリーチ演出時間中のリーチ演出表示及び終了演出表示を示す説明図

【図 10】同パチンコ遊技機におけるリーチ演出時間中のリーチ演出表示及び逆転演出表示を示す説明図

【符号の説明】

【 0 0 5 2 】

1 パチンコ遊技機

2 ガラス板

3 遊技盤

4 図柄表示手段

5 センター役物

6 始動口

7 大入賞口

8 上皿

9 操作ハンドル

10 下皿

11 操作ボタン（操作手段）

12 メイン基板

13 図柄制御基板

14 抽選手段

15 比較手段

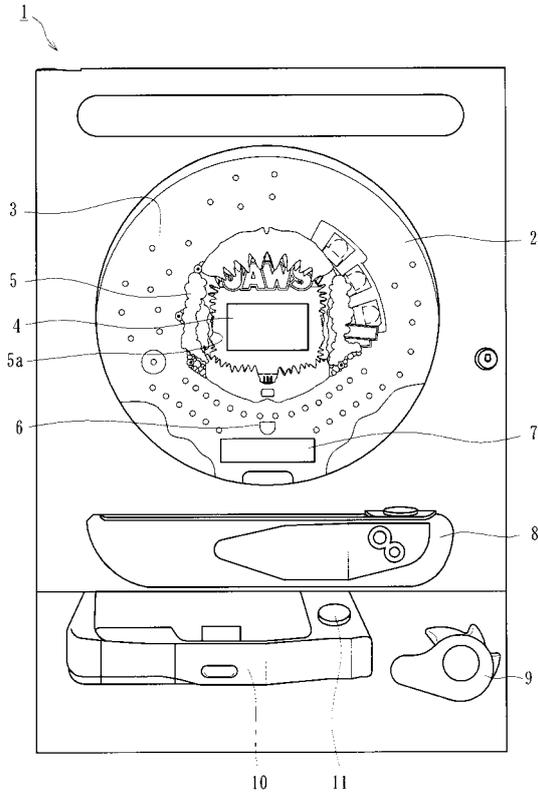
16 記憶手段

17 演出手段

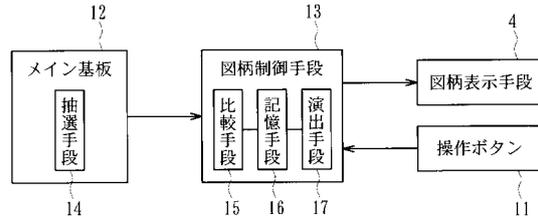
30

40

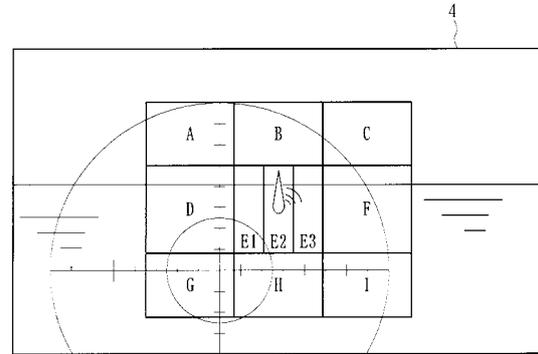
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

ブロック	攻撃 [P:ポイント]						
	50P	25P	15P	10P	5P	0P	
A	0	0	0	0	0	251	/251
B	0	0	0	0	0	251	/251
C	0	0	0	0	0	251	/251
D	0	0	0	0	0	251	/251
E1	201	30	20	0	0	0	/251
E2	241	5	5	0	0	0	/251
E3	201	30	20	0	0	0	/251
F	0	0	0	0	0	251	/251
G	0	0	0	0	0	251	/251
H	0	0	0	0	0	251	/251
I	0	0	0	0	0	251	/251

【図6】

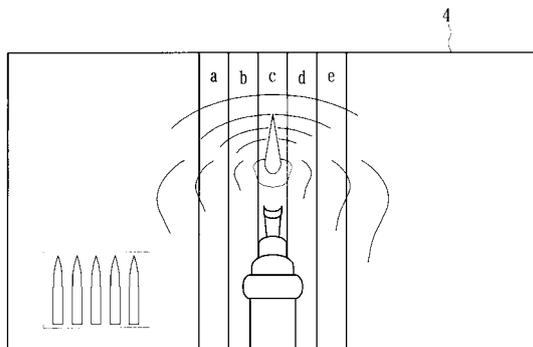
(a)

ブロック	攻撃 [P:ポイント]				
	15P	10P	5P	0P	
a	0	0	0	251	/251
b	100	75	50	26	/251
c	200	50	1	0	/251
d	100	75	50	26	/251
e	0	0	0	251	/251

(b)

ブロック	攻撃 [P:ポイント]				
	15P	10P	5P	0P	
a	0	0	0	251	/251
b	80	70	30	71	/251
c	120	40	0	91	/251
d	80	70	30	71	/251
e	0	0	0	251	/251

【図5】



【図7】

(a)

ブロック	攻撃 [P:ポイント]				
	15P	10P	5P	0P	
a	0	0	0	251	/251
b	100	75	50	26	/251
c	200	50	1	0	/251
d	100	75	50	26	/251
e	0	0	0	251	/251

(b)

ブロック	攻撃 [P:ポイント]				
	15P	10P	5P	0P	
a	0	0	0	251	/251
b	0	50	150	51	/251
c	50	150	51	0	/251
d	0	50	150	51	/251
e	0	0	0	251	/251

【図8】

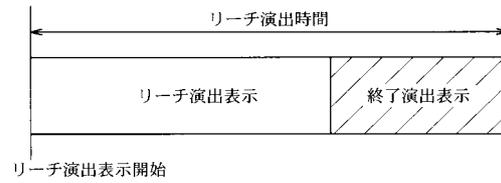
(a)

ブロック	攻撃 [P:ポイント]				
	15P	10P	5P	0P	
a	0	0	0	251	/251
b	15	25	150	61	/251
c	25	40	186	0	/251
d	15	25	150	61	/251
e	0	0	0	251	/251

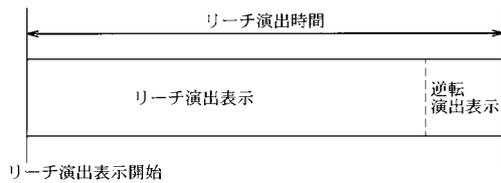
(b)

ブロック	攻撃 [P:ポイント]				
	15P	10P	5P	0P	
a	0	0	0	251	/251
b	0	50	150	51	/251
c	50	150	51	0	/251
d	0	50	150	51	/251
e	0	0	0	251	/251

【図9】



【図10】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2006 - 158723 (JP, A)
特開2006 - 094929 (JP, A)
特開2005 - 204912 (JP, A)
特開2005 - 143909 (JP, A)
特開2005 - 143839 (JP, A)
特開2004 - 298281 (JP, A)
特開2004 - 173948 (JP, A)
特開2003 - 334302 (JP, A)
特開2003 - 088681 (JP, A)
特開2002 - 282539 (JP, A)
特開平09 - 253335 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02