

(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2008-167883
(P2008-167883A)

(43) 公開日 平成20年7月24日(2008.7.24)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F I
A63F 7/02 320

テーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号	特願2007-2901 (P2007-2901)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成19年1月10日 (2007.1.10)		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	100085660
			弁理士 鈴木 均
		(72) 発明者	上田 実
			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	井村 真規
			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
		最終頁に続く	

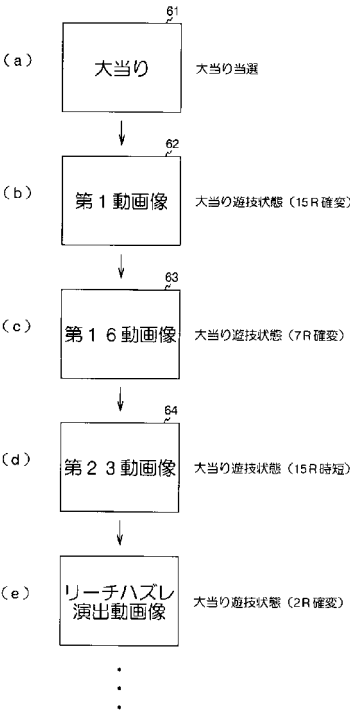
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】大当たり遊技状態終了後に特典遊技に移行する機能を有するパチンコ遊技機において、製品のコストアップを招くことなく、大当たり遊技状態において遊技者に面白みのある動画像を表示する。

【解決手段】大当たり遊技状態に移行したときに、大当たり遊技状態のラウンド回数の累積値をカウントする第1のカウンタのカウント値に基づいてROM33から大当たり遊技状態用動画像データを読み出して図柄表示装置9に表示するようにしている。このように構成すれば、大当たり遊技状態のラウンド回数の累積値に基づいて図柄表示装置9に表示する動画像を選択することができるので、例えばラウンド回数の累積値が大きくなるにしたがって内容が進展するような大当たり遊技状態用動画像データを予めROM33に記憶しておくようにすれば、遊技者に対して面白みのある動画像を提供することができる。

【選択図】図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動条件の成立に伴って乱数値を抽出する主制御手段を備え、該主制御手段からの乱数値に基づいて、所定のラウンド回数だけ可変入賞装置を閉成状態から開成状態へと繰り返し可変動作させる特別遊技状態に移行し、前記特別遊技状態終了後に所定の特典遊技状態を移行するように構成されたパチンコ遊技機であって、

動画像を表示する動画像表示手段と、

前記特別遊技状態に移行したときに用いる特別遊技状態用動画像データを記憶した記憶手段と、

前記特別遊技状態のラウンド回数の累積値をカウントする第 1 のカウンタと、

特定の特別遊技状態に移行したときに前記第 1 のカウンタのカウント値に基づいて、前記記憶手段から特別遊技状態用動画像データを読み出して前記動画像表示手段に表示する表示制御を行う副制御手段と、

を備えていることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 2】

前記特別遊技状態に移行した回数の累積値をカウントする第 2 のカウンタと、前記第 2 のカウンタのカウント値を報知する報知手段と、を備えることを特徴とする請求項 1 に記載のパチンコ遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 のカウンタは、前記特定の特別遊技状態以外の特別遊技状態に移行した場合は、前記特別遊技状態におけるラウンド数をカウントしないことを特徴する請求項 1 又は 2 に記載のパチンコ遊技機。

【請求項 4】

前記記憶手段には、前記特別遊技状態用動画像データとして、特定の特別遊技状態のときに用いる第 1 の特別遊技状態用動画像データと、前記特定の特別遊技状態以外の特別遊技状態のときに用いる第 2 の特別遊技状態用動画像データが記憶されており、

前記副制御手段は、前記特定の特別遊技状態に移行した場合は、前記記憶手段から前記第 1 の特別遊技状態用動画像データから前記第 1 のカウンタのカウント値に基づいて動画像データを読み出して前記動画像表示手段に表示する表示制御を行い、前記特定の特別遊技状態以外の特別遊技状態に移行した場合は、前記記憶手段に記憶された前記第 2 の特別遊技状態用動画像データを読み出して前記動画像表示手段に表示する表示制御を行うことを特徴とする請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載のパチンコ遊技機。

【請求項 5】

前記副制御手段は、前記第 1 のカウンタのカウント値が所定値以上の場合は、前記記憶手段に記憶された前記第 1 の特別遊技状態用動画像データの中から所定の動画像データを読み出して前記動画像表示手段に表示する表示制御を行うことを特徴とする請求項 1 乃至 4 の何れか 1 項に記載のパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明はパチンコ遊技機に係り、特に特別遊技状態において図柄表示装置に表示する特別遊技状態用動画像に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

パチンコ遊技機においては、液晶表示装置に表示される図柄の表示結果が大当たり図柄の組合せ等の予め定められた特定の表示態様となったときに遊技者に有利な特別遊技（以下、大当たり遊技と称する）を付与するようにしている。このようなパチンコ遊技機では、大当たり遊技動作時におけるゲームの興趣を高めるために、通常は図柄表示を行っていた図柄表示装置に大当たり遊技状態用動画像を表示したものなどもある。

なお、特許文献 1 には、大当たり発生回数に従って物語の推移を楽しむことができるパ

10

20

30

40

50

チンコ遊技機が開示されている。

また特許文献 2 には、例えば確率変動状態中に連続して発生する大当たり状態における確演出を関連づけて表示することにより大当たり状態中の演出効果を高めるようにした遊技機が開示されている。

【特許文献 1】特開 2 0 0 0 - 1 6 7 2 1 9 公 報

【特許文献 2】特開平 1 0 - 9 9 4 9 7 号 公 報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0 0 0 3】

ところで、上記したような大当たり遊技状態用動画像の種類は、遊技者の興趣を高めるという観点から複数種類用意しておくことが好ましい。特に、近年のパチンコ遊技機は、大当たり遊技状態終了後に、図柄表示装置の図柄を変動させる契機となる始動入賞口への入賞確率及び図柄変動装置の図柄が特定図柄に揃う大当たりの当選確率が共に高くなる特典遊技状態（以下、「確率変動遊技状態」と称する）と、大当たりの当選確率は通常遊技時と同じであるものの、始動入賞口への入賞確率が通常よりも高い特典遊技状態（以下、「時間短縮遊技状態」と称する）に移行する機能を備えたパチンコ遊技機では、大当たり遊技状態が連続して発生する確率が高くなる。このため、大当たり遊技状態において図柄表示装置に表示する動画像の種類が少ないと遊技者が飽きてしまうという問題点があった。このような問題点を解決する方法としては、例えば、大当たり遊技状態のときに表示する動画像データを多数用意しておくことが考えられるが、大当たり遊技状態用動画像の本数を増やすと、その動画像データの作製するための作製コストや、その動画像データを記憶しておくためのメモリの容量等が増大して、製品のコストアップを招くため、動画像データの本数を増やすのには限界がある。

本発明は上記したような点を鑑み、大当たり遊技状態終了後に特典遊技に移行する機能を有するパチンコ遊技機において、コストアップを招くことなく、大当たり遊技状態において遊技者に面白みのある動画像を表示することができるパチンコ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】

【0 0 0 4】

上記目的を達成するため、請求項 1 に記載の発明は、始動条件の成立に伴って乱数値を抽出する主制御手段を備え、該主制御手段からの乱数値に基づいて、所定のラウンド回数だけ可変入賞装置を閉成状態から開成状態へと繰り返し可変動作させる特別遊技状態に移行し、前記特別遊技状態終了後に所定の特典遊技状態に移行するように構成されたパチンコ遊技機であって、動画像を表示する動画像表示手段と、前記特別遊技状態に移行したときに用いる特別遊技状態用動画像データを記憶した記憶手段と、前記特別遊技状態のラウンド回数の累積値をカウントする第 1 のカウンタと、特定の特別遊技状態に移行したときに前記第 1 のカウンタのカウント値に基づいて、前記記憶手段から特別遊技状態用動画像データを読み出して前記動画像表示手段に表示する表示制御を行う副制御手段と、を備えていることを特徴とする。

請求項 2 に記載の発明は、前記特別遊技状態に移行した累積値をカウントする第 2 のカウンタと、前記第 2 のカウンタのカウント値を報知する報知手段と、を備えることを特徴とする。

請求項 3 に記載の発明は、前記第 1 のカウンタは、前記特定の特別遊技状態以外の特別遊技状態に移行した場合は、前記特別遊技状態におけるラウンド数をカウントしないことを特徴する。

請求項 4 に記載の発明は、前記記憶手段には、前記特別遊技状態用動画像データとして、特定の特別遊技状態のときに用いる第 1 の特別遊技状態用動画像データと、前記特定の特別遊技状態以外の特別遊技状態のときに用いる第 2 の特別遊技状態用動画像データが記憶されており、前記副制御手段は、前記特定の特別遊技状態に移行した場合は、前記記憶手段から前記第 1 の特別遊技状態用動画像データから前記第 1 のカウンタのカウント値に

基づいて動画像データを読み出して前記動画像表示手段に表示する表示制御を行い、前記特定の特別遊技状態以外の特別遊技状態に移行した場合は、前記記憶手段に記憶された前記第２の特別遊技状態用動画像データを読み出して前記動画像表示手段に表示する表示制御を行うことを特徴とする。

請求項５に記載の発明は、前記副制御手段は、前記第１のカウンタのカウント値が所定値以上の場合は、前記記憶手段に記憶された前記第１の特別遊技状態用動画像データの中から所定の動画像データを読み出して前記動画像表示手段に表示する表示制御を行うことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００５】

10

本発明によれば、特別遊技状態に移行したときに、特別遊技状態のラウンド回数の累積値をカウントする第１のカウンタのカウント値に基づいて記憶手段から特別遊技状態用動画像データを読み出して動画像表示手段に表示するようにしている。このように構成すれば、特別遊技状態のラウンド回数の累積値に基づいて動画像表示手段に表示する動画像を選択することができるので、例えばラウンド回数の累積値が大きくなるにしたがって内容が進展するような特別遊技状態用動画像データを予め記憶手段に記憶しておくようにすれば、遊技者に対して面白みのある動画像を提供することができる。

また、記憶手段に記憶しておく特別遊技状態用動画像データの本数を予め設定しておき、第１のカウンタのカウント値が予め設定した特別遊技状態用動画像データの本数以上になった場合は、記憶手段から所定の動画像データを連続的に読み出す。或いは最初の動画像データから再度読み出しを行って動画像表示手段に表示すれば、製品のコストアップを招くことのない少ない動画像データで、遊技者に違和感を与えることなく、面白みのある動画像を提供することができる。

20

【発明を実施するための最良の形態】

【０００６】

以下、本発明の実施形態について説明する。

図１は、本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の一例を示した全体正面図である。

この図に示すパチンコ遊技機１は、矩形形状の枠２を有し、この枠２の窓孔に対して裏側から遊技盤３が着脱可能に取り付けられている。

遊技盤３には、遊技領域の外周縁に沿って前方に突出されたガイドレールが設けられている。ガイドレールは発射装置から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内したり、アウト球を回収するアウト口１９に案内したりする外レールＲ１及び内レールＲ２により構成される。

30

遊技盤３の前面側には、図示しないガラス枠が開閉可能に取り付けられている。また遊技盤３の下部には遊技球を貯留する受け皿部４と、受け皿部４の遊技球を発射する発射レバー５等が設けられている。また、受け皿部４と発射レバー５との間の前面下部板６には、遊技機用ボタンスイッチや、遊技球の購入ボタン、購入取り消しボタン、受け皿部４内の遊技球を下方から外部に抜くための球抜きボタンが設けられている。

遊技盤３のほぼ中央部には、中央が開口したセンター部材７が配置される。センター部材７の内部には図柄表示装置９が配置されている。図柄表示装置９は、表示画面が例えば、液晶表示装置等の液晶表示パネルによって構成され、通常動作状態時は、図示しない特別図柄画像が表示される。また、大当たり遊技時は大当たり遊技状態用動画像等が表示される。なお、大当たり遊技状態用動画像については後述する。

40

【０００７】

センター部材７には装飾体７ａが設けられている。装飾体７ａは、この例では遊技の進行に關与する登場人物（キャラクター）の顔を含んだ頭部を象った立体形状のギミックであり、首振り動作等が可能に構成されている。

センター部材７の下方には、図柄表示装置９の特別図柄を可変表示させるための可変入賞装置１１が設けられている。また、センター部材７の左側には、普通図柄表示装置１０に表示される普通図柄を作動させるためのゲート１４が設けられている。

50

可変入賞装置 11 の下方には、特別遊技状態の一つである大当たり状態のときに開成状態になる開閉扉を有する大入賞口 15 が設けられている。また可変入賞装置 11 の右側にも大当たり状態のときに開成状態になる開閉扉を有する大入賞口 16 が設けられている。

【0008】

可変入賞装置 11 は、図柄表示装置 9 を可変表示させるための上始動ポケット（上始動口形成部材）13 と左右一对の開閉爪（可動片）を有する電動式チューリップ 17 とを備えて構成される。

また遊技盤 3 には普通入賞口 18 やアウト口 19 等が設けられていると共に、風車や図示しない多数の遊技釘が突設されている。遊技釘は、遊技球の落下速度を遅くすると共に、落下方向を複雑に変化させて遊技進行上の興味を高めている。

普通図柄表示装置 10 に表示される普通図柄は、1 個または複数個の図柄を変動表示可能であり、普通図柄始動口としてのゲート 14 が遊技球を検出することを条件に、その図柄が乱数制御等により所定時間可変して停止するようになっている。

普通図柄としては、数字図柄、アルファベット図柄、キャラクター図柄、その他の適宜の遊技図柄が使用される。そして、ゲート 14 を遊技球が通過したことを条件に乱数制御により普通図柄が所定態様となった場合に、可変入賞装置 11 に設けられた電動式チューリップ 17 から成る可動片を所定時間、開成動作するように構成されている。

【0009】

図柄表示装置 9 に表示される特別図柄は、停止図柄が予め定められた図柄の組合せ、例えば同一図柄の組合せとなった場合に大当たり状態となるように構成されている。また特別図柄は可変入賞装置 11 の上始動ポケット 13 又は電動式チューリップ 17 の開成動作により遊技球が誘導される下始動口（図示しない）において遊技球を検出することを条件に乱数制御等により表示がスクロールする等、所定の変動パターンで所定時間変動（可変）して図柄で停止するようになっている。その際、有効ライン上に 2 個の停止図柄が同一となった場合に、リーチ状態が発生し、このリーチ状態において、有効ライン上の最後の停止図柄が既に停止している 2 個の図柄と同一となった場合に大当たり状態が発生する。なお、特別図柄としては、数字図柄、アルファベット図柄、キャラクター図柄等が使用可能である。

【0010】

図 2 は、本実施形態のパチンコ遊技機の動作制御を行う遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

この図 2 に示す遊技制御装置においては、遊技の進行を制御する主制御手段として遊技制御基板 21 が設けられていると共に、遊技の各種演出制御を行う副制御手段として、図柄制御基板 31、音声制御基板 41、及び演出制御基板 51 等が設けられている。

遊技制御基板 21 は、CPU 22、ROM 23、RAM 24、及び入出力インターフェース（以下、「I/O」と表記する）25、26 を有し、当該パチンコ遊技機 1 の主たる制御を行う。遊技制御基板 21 の I/O 25 には、可変入賞装置 11 の下始動口に設けられた下始動スイッチ（SW）12a や、上始動ポケット 13 に設けられた上始動スイッチ（SW）13a、遊技盤 3 上の始動ゲート 14a が接続されている。また遊技盤 3 の普通入賞口 18 に設けられた普通入賞口スイッチ（SW）18a、18b、2 つの大入賞口 15 及び 16 に夫々設けられた大入賞口スイッチ（SW）15a 及び 16a、大入賞口 15 及び 16 の開閉扉を夫々開閉動作させるための大入賞口ソレノイド 15b 及び 16b、可変入賞装置 11 に備えられた上始動ポケット 13 の電動式チューリップ 17 を開閉動作させるための始動口ソレノイド 17a などが接続されている。

【0011】

一方、遊技制御基板 21 の I/O 26 には図柄制御基板 31 の I/O 35 と賞球制御基板 61 の I/O 65 が接続される。

図柄制御基板 31 は、図柄表示装置 9 等の表示制御を行うためのもので、CPU 32、ROM 33、RAM 34、I/O 35、36、37、不揮発性のメモリである ROM 33 を有し、I/O 36 には液晶表示装置により構成された図柄表示装置 9 と、図示 7 セグメ

10

20

30

40

50

ント等により構成された普通図柄表示装置 10 が接続されている。

また I / O 37 は音声制御基板 41 の I / O 45 及び演出制御基板 51 の I / O 55 と接続される。

【0012】

ROM (記憶手段) 33 には、図柄表示装置 9 に表示する各種動画像データが記憶されている。例えば、大当たり遊技状態のときに、図柄表示装置 9 に表示する大当たり遊技状態用動画像データ (特別遊技状態用動画像データ) やスピーカ 8 から出力する特別遊技状態用音声データ等が記憶されている。そして、本実施形態では、大当たり遊技状態用動画像データとして、特定の大当たり遊技状態 (特別遊技状態) のときに用いる第 1 の大当たり遊技状態用動画像データと、特定の大当たり遊技状態以外の大当たり遊技状態のときに用いる第 2 の大当たり遊技状態用動画像データが記憶されている。なお、特定の大当たり遊技状態、及びそれ以外の大当たり遊技状態について後述する。

10

ここで、ROM 33 に記憶する第 1 の大当たり遊技状態用動画像データとしては、例えば、50 本程度の動画像データによって構成され、その内容としてはストーリー性を有するものが好ましい。勿論、ストーリー性を有していない動画像データであっても良いことは言うまでもない。なお、この場合の動画データには漫画データなども含まれるものとする。

【0013】

音声制御基板 41 は、CPU 42、ROM 43、RAM 44、I / O 45、46 を有し、I / O 46 に接続されているスピーカ 8 の音声制御や、発射レバー 5 内に内蔵した振動手段 47 の制御等を行う。

20

演出制御基板 51 は、CPU 52、ROM 53、RAM 54、I / O 55、56 を有し、I / O 56 に接続されている各種ランプ、例えば枠 2 を飾る装飾ランプ (LED) 57 やガラス枠ランプ 58、サイドランプ 59 等の制御を行う。また演出制御基板 51 は、センター部材 7 に設けられている装飾体 7a の制御も行う。

賞球制御基板 61 は、CPU 62、ROM 63、RAM 64、I / O 65、66 を有し、遊技制御基板 21 からの制御信号に基づいて I / O 66 に接続されている払出駆動モータ 67 の駆動制御を行う。また I / O 66 には定位置検出スイッチ (SW) 68a や、払出球検出スイッチ (SW) 68b、球有り検出スイッチ (SW) 68c、満タン検出スイッチ (SW) 68d 等が接続されている。

30

【0014】

このように本実施形態のパチンコ遊技機においては、可変入賞装置 11 の下始動口に設けられた下始動スイッチ (SW) 12a や、上始動ポケット 13 に設けられた上始動スイッチ (SW) 13a において遊技球を検知するといった始動条件の成立に伴い、遊技制御基板 21 の CPU 22 は大当たり抽選用の乱数値を抽出する。そして、大当たりに当選した場合は、抽出した乱数値に基づいて所定のラウンド回数だけ大入賞口 15 又は 16 を閉成状態から開成状態へと繰り返し可変動作させる大当たり遊技状態 (特別遊技状態) へ移行するように構成されている。ここで、ラウンドとは、例えば開成状態にある大入賞口 15 に所定数の遊技球が入賞するまでの期間、または大入賞口 15 が開成してから所定時間経過するまでの期間を指す。

40

【0015】

また、昨今のパチンコ遊技機における構成では、一概に大当たりと言っても幾つかの種類が設けられており、例えば、大当たり終了後に開放ラウンドを抽選するラウンド回数抽選手段を備えたものがある。また 15 ラウンドの大当たり遊技状態終了後に特典遊技として確率変動遊技を付与した大当たり (以下、「15R 確変大当たり」と称する)、7 ラウンドの大当たり遊技状態終了後に特典遊技として確率変動遊技を付与した大当たり (以下、「7R 確変大当たり」と称する)、2 ラウンドの大当たり遊技状態終了後に特典遊技として確率変動遊技を付与した大当たり (以下、「2R 確変大当たり」と称する)、15 ラウンドの大当たり遊技状態終了後に特典遊技として時間短縮遊技を付与した大当たり (以下、「15R 時短大当たり」と称する)、2 ラウンドの大当たり遊技に特典遊技として時

50

間短縮遊技を付与した大当たり（以下、「2R時短大当たり」と称する）等がある。

ここで、確率変動遊技状態とは、大当たり遊技状態終了後に始動条件の成立確率及び大当たり遊技状態の当選確率が共に高くなる遊技状態をいう。また時間短縮遊技状態とは、大当たり遊技状態終了後に始動条件の成立確率が所定回数だけ高くなる遊技状態をいう。

また上記した2R確変大当たりは、大入賞口15の開成時間が短く大当たりによる出球を伴わないが大当たり終了後は特典遊技である確率変動遊技に移行する。このため、突確（突然確率変動）大当たりと呼ばれる。

【0016】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機の大当たり遊技状態における大当たり遊技演出について説明する。なお、本実施形態では、大当たりとして、15R確変大当たり、7R確変大当たり、2R確変大当たり（突確大当たり）、15R時短大当たりという4種類の大当たりを備えているものとする。そして、本実施形態では、上記15R確変大当たり、7R確変大当たり、及び15R時短大当たりのことを特定の大当たり遊技状態と呼ぶこととし、大当たりの出球を伴わない2R確変大当たりとは区別する。

本実施の形態のパチンコ遊技機においては、通常遊技状態のもとで大当たりに当選すると、図柄表示装置9の表示画面には、例えば、図3（a）に示すような大当たり画像61が表示される。ここで、当選した大当たりが上記した特定の大当たり遊技の何れかであった場合には、図3（b）に示すように、第1の大当たり遊技状態用動画像の中から最初に表示する第1動画像62を表示する。このとき、図柄表示装置9に表示する動画像はラウンドごとに更新される。従って、例えば当選した大当たりが15R確変であれば、図柄表示装置9には15本分の動画像が表示されることになる。大当たり終了後は確変遊技状態に移行する。

【0017】

そして確変遊技状態のもとで再び大当たりに当選すると、図柄表示装置9の表示画面には、再び大当たり画像61が表示され、当選した大当たりが上記特定の大当たり遊技の何れかであった場合には、第1の大当たり遊技状態用動画像の中から、先に表示した動画像の続きとなる第16動画像を表示する。つまり、前回の大当たりが15ラウンドであれば、図3（c）に示すように第16動画像63から表示を行う。この場合も図柄表示装置9に表示する動画像はラウンドごとに更新されることになる。従って、例えば当選した大当たりが7R確変であれば、図柄表示装置9には7本分の動画像、つまり第16動画像～第22動画像までが表示されることになる。この場合も、大当たり終了後は確変遊技状態に移行する。

【0018】

次に、確変遊技状態のもとで、再び大当たりに当選すると、上記同様、図柄表示装置9の表示画面には、再び大当たり画像61が表示され、さらに当選した大当たりが上記特定の大当たり遊技の何れかであった場合には、第1の大当たり遊技状態用動画像の中から、先に表示した動画像の続きとなる第23動画像から表示を行う。ここで、例えば当選した大当たりが15R時短であれば、図柄表示装置9には15本分の動画像、つまり第23動画像～第37動画像までが表示されることになる。つまり、図3（d）に示すように第23動画像64から表示を行う。この場合も図柄表示装置9の表示画面に表示する動画像はラウンドごとに更新されることになる。従って、例えば当選した大当たりが15R時短であれば、図柄表示装置9には15本分の動画像、つまり第22動画像～第37動画像までが表示されることになる。この場合、大当たり終了後は時短遊技状態に移行する。

時短遊技状態においては、上記した特定の大当たり遊技、即ち15R確変大当たり、7R確変大当たり、15R時短大当たりの何れかに当選した場合もこれまで説明したような動画像の続きを表示するようにしている。

【0019】

これに対して、本実施形態のパチンコ遊技機においては、2R確変大当たりに当選した場合は、第2の大当たり遊技状態用動画像データから読み出した動画像データに基づいて図柄表示装置9の表示画面に表示する。つまり、ラウンド毎に動画像の内容が更新される

10

20

30

40

50

第 1 の大当たり遊技状態用動画像データとは異なる第 2 の大当たり遊技状態用動画像データを図柄表示装置 9 に表示するようにしている。これは、突確遊技である 2 R 確変大当たりは、ラウンド時間が極めて短いため、この 1 ラウンド期間において第 1 の大当たり遊技状態用動画像データの中から連続した動画像データを選択して図柄画像表示装置 9 に表示した場合は、動画像を殆ど見ることができないといった不都合が生じる。そこで、本実施の形態では、確率変動状態や時短遊技状態といった特典遊技状態において、2 R 確変大当たりに当選した場合は、第 2 の大当たり遊技状態用動画像データの動画像を表示するようにした。これにより、特典遊技状態のときに 2 R 確変大当たりに当選した場合でも、連続再生すべき動画像を見ることができないといった不都合を防止することができる。

【 0 0 2 0 】

10

また、2 R 確変大当たりは、1 ラウンドのラウンド時間が極めて短く、大入賞口 1 5 の開成に伴う出球が殆ど期待できない。このため、確変遊技状態において当選した場合は遊技者にメリットがなく、場合によっては遊技者に残念な気持ちを与えてしまう。

そこで、本実施形態では、確率変動遊技状態において 2 R 確変大当たりに当選した場合は、大当たり遊技状態用動画像として、図 3 (e) に示すように、図柄表示装置 9 にリーチハズレ演出の動画像を表示するようにした。このように構成すれば、確変遊技状態において 2 R 確変大当たりに当選した場合でも、遊技者は 2 R 確変大当たりの当選を目立たなくできるので遊技者に残念な気持ちを与えないといったことがない。

【 0 0 2 1 】

このように本実施形態のパチンコ遊技機においては、2 R 確変大当たりを除く、特定大当たり (1 5 R 確変大当たり、7 R 確変大当たり、1 5 R 時短大当たり) に当選した後、その特典遊技状態において、再び何れかの特定大当たりに当選した場合は、大当たり遊技中に図柄表示装置 9 に表示する動画像をラウンド毎に更新するようにしている。このように構成すれば、大当たり遊技状態における動画像として、複数の大当たり遊技状態に跨ってストーリー性を有する動画像を図柄表示装置 9 に表示することが可能になるので、遊技者に対して面白みのある動画像を提供することができる。

20

【 0 0 2 2 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機においては、特典遊技状態において、大当たり遊技に当選したラウンド数が、予め ROM 3 3 に第 1 の大当たり遊技状態用動画像データとして保存していた動画像データの本数以上になった場合は、以降は最後に読み出すべき動画像データを連続的に読み出す、或いは再び最初から動画像データ順に読み出して、図柄表示装置 9 に表示すれば、特典遊技状態において、予想以上に大当たり遊技に連続して当選した場合でも、遊技者に違和感を与えることなく動画像を表示することが可能になる。

30

またこのように構成すると、ROM 3 3 に第 1 の大当たり遊技状態用動画像データとして記憶しておくべき動画像データの本数が少ない場合でも、面白みのある動画像を遊技者に提供することが可能になる。即ち、大幅なコストアップを招くことなく、遊技者に面白みのある動画像を提供することが可能になる。

【 0 0 2 3 】

図 4 は、これまで説明した本実施形態のパチンコ遊技機における大当たり遊技動画像の表示を実現するために遊技制御装置が実行する処理を示したフローチャートである。なお、以下に説明する処理は、例えば、図柄制御基板 3 1 の CPU 3 2 が ROM 3 3 に格納されているプログラムを実行することにより実現できる。

40

まず、図柄制御基板 3 1 の CPU 3 2 は、ステップ S 1 において、特定大当たり (1 5 R 確変大当たり、7 R 確変大当たり、1 5 R 時短大当たり) に連続して当選した時のラウンド数をカウントする第 1 のカウンタと、大当たりに当選した継続回数をカウントする第 2 のカウンタ C 2 の値を初期値「 0 」に設定する。

次に、ステップ S 2 において、遊技制御基板 2 1 から伝送されてくるコマンドデータにより大当たりに当選したか否かの判別を行う。ここで、大当たりに当選したと判別した場合は、ステップ S 3 において、第 2 のカウンタ C 2 のカウント値に「 1 」を加算する。そして続くステップ S 4 において、当選した大当たりが 2 ラウンド (2 R) 大当たりである

50

か否かの判別を行う。ここで、当選した大当たりが 2 R 大当たりであれば、ステップ S 5 に進み、第 2 の大当たり遊技状態用動画像データを R O M 3 3 から読み出し、ステップ S 6 において、読み出した第 2 の大当たり遊技状態用動画像データに基づいて図柄表示装置 9 に動画像を表示する表示制御を行う。このとき、第 2 のカウンタ C 2 のカウント値を図柄表示装置 9 に表示するようにしても良い。つまり、図柄表示装置 9 を利用して大当たりの継続回数を遊技者に報知することも可能である。大当たり遊技終了後はステップ S 2 に戻る。

【 0 0 2 4 】

一方、ステップ S 4 において、当選した大当たりが 2 R 大当たりでないと判別した場合は、ステップ S 7 に進み、大当たりが 1 5 ラウンド (1 5 R) であるか否かの判別を行う。ここで、当選した大当たりが 1 5 R 大当たりであれば、ステップ S 8 に進み、ラウンド数カウンタ N にカウント値として「 1 5 」をセットする。一方、当選した大当たりが 1 5 R でないと判別した場合、7 ラウンド大当たりであると判別してラウンドカウンタ N にカウント値として「 7 」をセットする。

次に、ステップ S 1 0 において、第 1 のカウンタ C 1 のカウント値に「 1 」を加算し、続くステップ S 1 1 において、第 1 のカウンタ C 1 のカウント値に対応したラウンド動画像データを R O M 3 3 に保存されている第 1 の大当たり遊技状態用動画像データの中から読み出し、続くステップ S 1 2 において読み出したラウンド動画像データに基づいて図柄表示装置 9 に動画像を表示する表示制御を行う。このとき、第 2 のカウンタ C 2 のカウント値を図柄表示装置 9 に表示するようにしても良い。そして続くステップ S 1 3 において、ラウンドカウンタ N のカウント値から「 1 」を減算する。

【 0 0 2 5 】

次に、ステップ S 1 4 において、ラウンドカウンタ N のカウント値が「 0 」であればステップ S 1 5 に進み、ステップ S 1 5 において、特典遊技の確変に当選しているか否かの判別を行う。なお、ステップ S 1 4 において、ラウンドカウンタ N のカウント値が「 0 」でないと判別した場合はステップ S 1 0 に戻る。

ステップ S 1 5 において、確変に当選していないと判別した場合は、特典遊技が時短遊技であると判別して、続くステップ S 1 6 において大当たりに当選したか否かの判別を行う。ここで、大当たりに当選したと判別した場合はステップ S 2 に移行する。一方、大当たり当選していないと判別した場合は、ステップ S 1 7 に進み、時短遊技終了か否かの判別を行う。時短遊技終了であると判別した場合はステップ S 1 に移行し、時短遊技終了でなければステップ S 1 6 の処理に戻る。このような処理を行うことにより、図 3 に示したような大当たり遊技動画像の表示を実現することが可能になる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 6 】

【 図 1 】 本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の一例を示した全体正面図である。

【 図 2 】 本実施形態のパチンコ遊技機の動作制御を行う遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

【 図 3 】 本実施形態のパチンコ遊技機における特別遊技時の表示態様の一例を示した図である。

【 図 4 】 本実施形態のパチンコ遊技機における特別遊技動画像の表示を実現するために遊技制御装置が実行する処理を示したフローチャートである。

【 符号の説明 】

【 0 0 2 7 】

1 ... パチンコ遊技機、 2 ... 枠体、 3 ... 遊技盤、 4 ... 皿部、 5 ... 発射レバー、 6 ... 前面下部板、 8 ... スピーカ、 1 0 ... 普通図柄表示装置、 1 1 ... 可変入賞装置、 1 2 ... 下始動口、 1 2 a ... 下始動口スイッチ、 1 3 ... 上始動ポケット 1 3 a ... 上始動口スイッチ、 1 4 ... ゲート、 1 4 a ... 始動ゲート、 1 5 ... 大入賞口、 1 5 b ... 大入賞口ソレノイド、 1 6 ... 風車、 1 7 ... 電動式チューリップ、 1 7 a ... 始動口ソレノイド、 1 8 ... 普通入賞口、 1 9 ... アウト口、 2 1 ... 遊技制御基板、 3 1 ... 図柄制御基板、 4 1 ... 音声制御基板、 4 7 ... 振動手

10

20

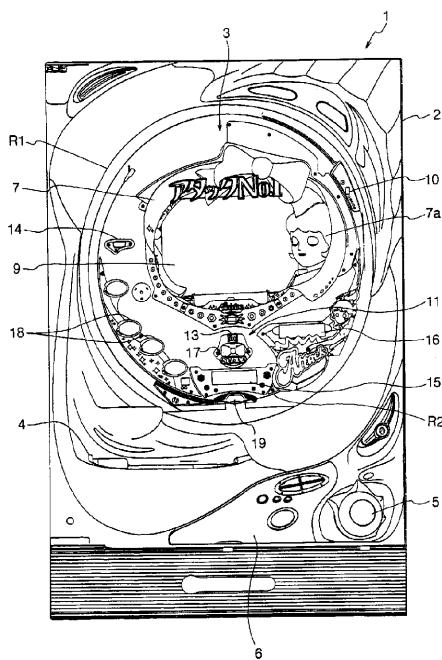
30

40

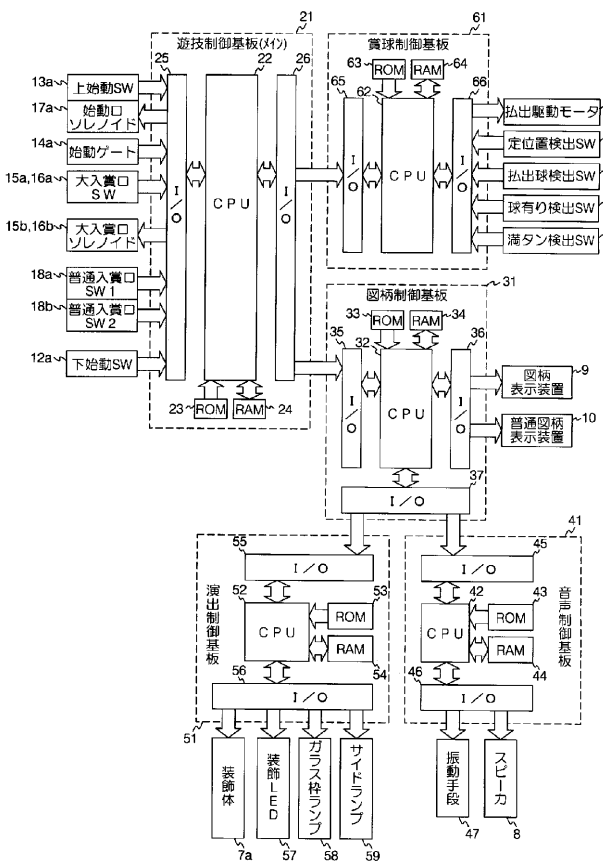
50

段、51...ランプ制御基板、58...ガラス枠ランプ、59...サイドランプ、61...賞球制御基板、22、32、42、52、62...CPU、23、33、43、53、63...ROM、24、34、44、54、64...RAM、25、26、35、36、37、45、46、55、56、65、66...I/O、67...払出駆動モータ

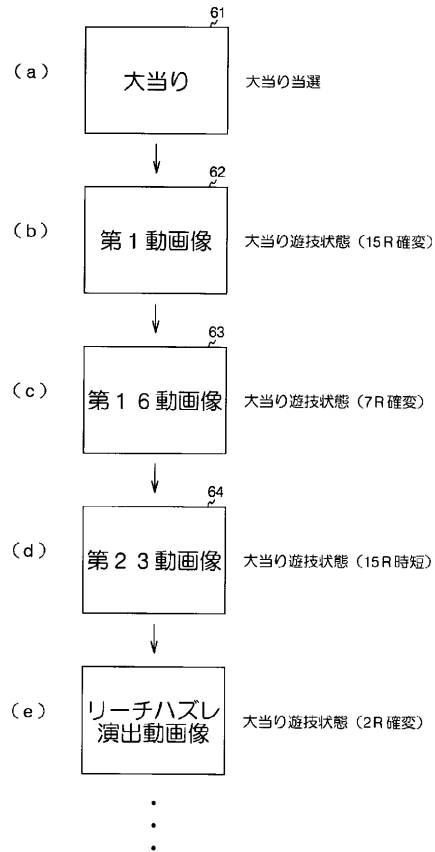
【図1】



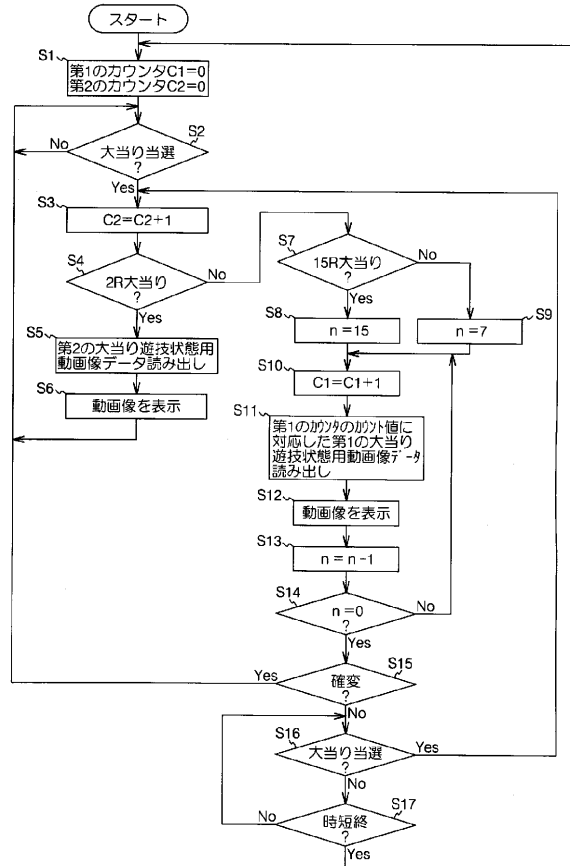
【図2】



【図3】



【図4】



フロントページの続き

(72)発明者 加古 孝幸

愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号

京楽産業、株式会社内

F ターム(参考) 2C088 AA35 AA36