

(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2010-142511

(P2010-142511A)

(43) 公開日 平成22年7月1日(2010.7.1)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F 1
A 6 3 F 7/02 3 2 0テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 22 頁)

(21) 出願番号 特願2008-324750 (P2008-324750)
(22) 出願日 平成20年12月19日 (2008.12.19)(71) 出願人 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 100104190
弁理士 酒井 昭徳
(72) 発明者 鈴木 弘一
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 田中 義政
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 佐竹 修樹
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

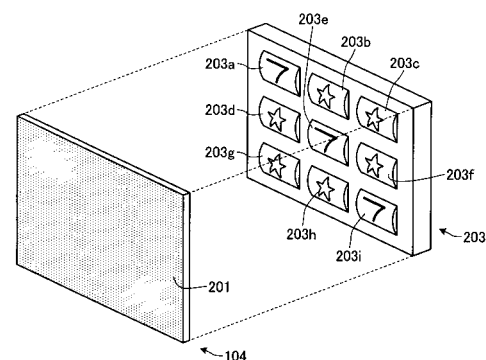
(54) 【発明の名称】 遊技機の演出方法

(57) 【要約】

【課題】演出の結果のみならず演出自体を遊技者に楽しませ、遊技者に満足感を与えること。

【解決手段】大当たり用を含む図柄を回転表示自在なリール203と、リール203の前面に重ねて配置され、リール203が視認できるように透過率を可変にするとともに、大当たり用を含む図柄画像および演出画像を表示する画像表示画面を有する表示部104と、リール203の回転を制御するリール制御部505と、画像表示画面の表示を制御する表示制御部504とを有し、リール203および画像表示画面を用いた演出をおこなう演出制御部302と、を備えた遊技機であって、表示制御部504が制御する画像表示画面の表示内容に対応させて、リール203を所定角度だけ所定方向へ回転する第1の工程と、リール203を所定角度と略同一角度だけ所定方向とは逆方向へ回転する第2の工程と、を含み、第1の工程と第2の工程を交互に所定回数繰り返しておこなう。

【選択図】 図7-5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

大当たり用を含む図柄を回転表示自在な複数のリールと、
前記リールの前面に重ねて配置され、前記リールが視認できるように透過率を可変にするとともに、大当たり用を含む図柄画像および演出画像を表示する画像表示画面と、
前記リールの回転を制御する回転制御部と、前記画像表示画面の表示を制御する表示制御部を有し、前記リールおよび前記画像表示画面を用いた演出をおこなう演出制御手段と、
を備えた遊技機の演出方法であって、
前記表示制御部が、前記リールが回転している状態で、当該リールが前記画像表示画面を介して視認できないように当該画像表示画面の透過率を制御する第 1 の工程と、
前記回転制御部が、前記第 1 の工程によって前記透過率が制御された後に、前記リールの回転を停止する第 2 の工程と、
前記表示制御部が、前記第 2 の工程によって前記リールの回転が停止された後に、前記リールの図柄が所定の順序で視認できるように、前記画像表示画面の所定の領域のみの透過率を制御する第 3 の工程と、
を含んだことを特徴とする遊技機の演出方法。

10

【請求項 2】

前記第 3 の工程は、前記リールの図柄が順次視認できるように、前記画像表示画面の所定の領域のみの透過率を制御することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機の演出方法。

20

【請求項 3】

前記第 3 の工程は、前記画像表示画面が引っ搔かれて前記リールの図柄が視認できるように、前記画像表示画面の所定の領域のみの透過率を制御することを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機の演出方法。

【請求項 4】

前記画像表示画面の所定の領域は、前記リールの図柄どうしを略直線で結んだ領域を含むことを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれか一つに記載の遊技機の演出方法。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

30

この発明は、ぱちんこ遊技機などの遊技機に関し、特に、いわゆる表示画面とリールとを用いて演出をおこなう遊技機の演出方法に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、遊技盤の遊技領域に打ち出した遊技球が特定の始動入賞口に入ると、表示部に表示される 3 列の図柄（たとえば、1 ～ 12 の数字の図柄など）が上から下に移動するように表示され、あるライン（有効ライン）上に同一あるいは関連性のある図柄が揃うと大当たりとなって、大入賞口が開き、大当たり遊技ができる遊技機が広く使用されている。

【0003】

このような遊技機においては、大当たりを表示する図柄表示器として回転するリールや液晶表示部が用いられている。また、これらリールと液晶表示部とを重ねて使用することにより、それぞれの内容を重ねて表示させ、演出効果を高めたものがある（たとえば、下記特許文献 1 参照。）。

40

【0004】

【特許文献 1】 特開 2004-344520 号公報

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、上述した従来の技術では、リーチさらには大当たりになるかどうかはリールがなす出目によってのみ示され、液晶表示部はリールにおける図柄表示には直接かか

50

わっていない。たとえばリールにおける図柄変動中はリールの周囲などのリール部分を避けた位置に画像を表示するなどの演出をおこなっている。このように、上述した従来の技術では、液晶表示部は、リールの回転による図柄の変動を補助する補助的な演出をおこなっている。

【0006】

このため、遊技者によっては、液晶表示部の表示にかかわらずリールの図柄のみに着目して、リーチ状態が発生するかどうかを判断しかねない。そして、このような遊技者に対しては、折角、リールと液晶表示を重ね合わせた構成であるにもかかわらず、液晶表示部の演出によって遊技中の期待感や興奮を高めることが難しい。

【0007】

また、上述した従来の技術では、大当たりを示す出目の有効ラインが複数あるが、各リールにおいては中央に表示される図柄が決まるとその上下段の図柄も決まるため、出目の組み合わせ自由度が低く、出目のパターン数に制限を生じさせている。このため、演出の展開が遊技者に予想され易くなって、演出の途中であっても展開が予想できた時点で遊技者の高揚感や興奮を低下させかねない。

【0008】

この発明は、上述した従来技術による問題点を解消するため、演出の結果のみならず演出自体を遊技者に楽しませ、遊技者に満足感を与えることができる遊技機の演出方法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】

上述した課題を解決し、目的を達成するため、本発明は以下の構成を採用した。括弧内の参照符号は、本発明の理解を容易にするために実施形態との対応関係を示したものであって、本発明の範囲を何ら限定するものではない。この発明にかかる遊技機の演出方法は、大当たり用を含む図柄を回転表示自在な複数のリール（203）と、前記リール（203）の前面に重ねて配置され、前記リール（203）が視認できるように透過率を可変にするとともに、大当たり用を含む図柄画像および演出画像を表示する画像表示画面（201）と、前記リール（203）の回転を制御する回転制御部（505）と、前記画像表示画面（201）の表示を制御する表示制御部（504）を有し、前記リール（203）および前記画像表示画面（201）を用いた演出をおこなう演出制御手段（302）と、を備えた遊技機の演出方法であって、前記表示制御部（504）が、前記リール（203）が回転している状態で、当該リール（203）が前記画像表示画面（201）を介して視認できないように当該画像表示画面（201）の透過率を制御する第1の工程と、前記回転制御部（505）が、前記第1の工程によって前記透過率が制御された後に、前記リール（203）の回転を停止する第2の工程と、前記表示制御部（504）が、前記第2の工程によって前記リール（203）の回転が停止された後に、前記リール（203）の図柄が所定の順序で視認できるように、前記画像表示画面（201）の所定の領域のみの透過率を制御する第3の工程と、を含んだことを特徴とする。

【0010】

また、この発明にかかる遊技機の演出方法は、上記の発明において、前記第3の工程が、前記リール（203）の図柄が順次視認できるように、前記画像表示画面（201）の所定の領域のみの透過率を制御することを特徴とする。

【0011】

また、この発明にかかる遊技機の演出方法は、上記の発明において、前記第3の工程が、前記画像表示画面（201）が引っ掻かれて前記リール（203）の図柄が視認できるように、前記画像表示画面（201）の所定の領域のみの透過率を制御することを特徴とする。

【0012】

また、この発明にかかる遊技機の演出方法は、上記の発明において、前記画像表示画面（201）の所定の領域が、前記リール（203）の図柄どうしを略直線で結んだ領域を

10

20

30

40

50

含むことを特徴とする。

【0013】

上記構成によれば、大当たりかどうかを示す図柄を、図柄の変動順序が定まった実体であるリールを用いて表現することにより、図柄を変動させる演出を画像表示画面のみでおこなう場合と比較して、大当たりの出目が揃うまでの遊技者の期待感や興奮を高めることができる。

【0014】

また、上記構成によれば、リールを回転している状態で一旦遊技者から見えなくした後、停止させ、その後、既に出目が決定しているリールを徐々に遊技者に視認させることによって、遊技者に対して、既に出目が決定しているリールを、表示画面を剥がしながら覗き込ませるような感覚を覚えさせる演出をおこなうことができる。

10

【0015】

これによって、大当たりかどうかをリール単体あるいは画像表示画面単体で示す演出と比較して、大当たりかどうかは確定するまでの間、遊技者の期待感を高めることができる。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、演出の結果のみならず演出自体を遊技者に楽しませ、遊技者に満足感を与えることができるという効果を奏する。

【発明を実施するための最良の形態】

20

【0017】

(実施の形態)

以下に添付図面を参照して、この発明にかかる遊技機の演出方法の好適な実施の形態を詳細に説明する。

【0018】

(遊技機の基本構成)

図1および図2は、この発明にかかる実施の形態の遊技機の基本構成を示す説明図である。図1においては、この発明にかかる実施の形態の遊技機の一部を正面から見た状態を示している。図2においては、この発明にかかる実施の形態の遊技機の一部を分解して斜め方向から見た状態を示している。

30

【0019】

図1および図2において、この発明にかかる実施の形態の遊技機は、遊技盤101を備えている。遊技盤101の下部位置には、遊技領域103内に遊技球を発射する発射部(図3における符号392を参照)が配置されている。発射部の駆動によって発射された遊技球は、レール102a、102b間を上昇して遊技盤101の上部位置に達した後、自重によって遊技領域103内を落下する。遊技領域103には、複数の釘や風車などが設けられており、遊技領域103内に打ち出された遊技球は、複数の釘や風車などに衝突することで落下方向を各種方向に変化させながら落下する。

【0020】

遊技領域103には、始動入賞口105、入賞ゲート106、複数の普通入賞口107などが配設されている。始動入賞口105、入賞ゲート106、複数の普通入賞口107には、各入賞口105~107における遊技球の入賞の有無に応じて出力が変化する各検出部(図3における符号321~324を参照)が設けられている。始動入賞口105には、電動で開閉するチューリップ型の役物である、図示を省略する電動チューリップ(以下「電チュー」という)が設けられている。電チューは、入賞ゲート106に入賞があった場合に、所定のタイミングで、始動入賞口105を一定時間だけ通常より大きく開放するように動作する。

40

【0021】

遊技領域103の下方には、大入賞口109が設けられている。大入賞口109には、大入賞口109を開放可能に閉塞する大入賞扉109aが設けられている。大入賞口10

50

9は、大当たり状態以外の状態では大入賞扉109aによって閉塞されている。大入賞扉109aによる大入賞口109の開閉は、大入賞口開閉部（図3における符号331を参照）によっておこなわれる。遊技領域103の最下部には、どの入賞口にも入賞しなかった遊技球を回収する回収口108が設けられている。

【0022】

遊技盤101の遊技領域103の外周部分には、枠部材110が設けられている。枠部材110は、遊技盤101の上下左右の4辺において遊技領域103の周囲を囲む形状からなる。枠部材110には、遊技機に向かって右下部分に、操作ハンドル113が設けられている。操作ハンドル113は、上記の発射部を駆動させて遊技球を発射させる発射指示部材114を備えている。

10

【0023】

発射指示部材114は、操作ハンドル113の外周部において、所定方向（たとえば遊技者から見て右回り）に回転（回動）可能に設けられている。発射部は、発射指示部材114が遊技者によって直接操作され、所定方向に回転した状態において遊技球を発射させる。操作ハンドル113には、遊技者が発射指示部材114を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。遊技者が発射指示部材114を直接操作していることを検出するセンサについては、公知の技術であるため説明を省略する。

【0024】

枠部材110において、遊技領域103の下側となる辺には、遊技者による操作を受け付けるチャンスボタン117が設けられている。この実施の形態において、チャンスボタン117は、凸状ボタン形状を有している。

20

【0025】

また、枠部材110において、チャンスボタン117の隣には、十字キー118が設けられている。十字キー118は、操作内容などの選択などをおこなうカーソルキーと、カーソルキーの操作によって選択された操作内容などを確定する「ENTER」キー（図示を省略する）と、を備えている。チャンスボタン117や十字キー118などの演出ボタンは、凸状ボタンの他、タッチパネル方式を採用した入力パッドなどであってもよい。

【0026】

遊技盤101において、遊技領域103の中央部分には、画像表示画面を備えた表示部104が配置されている。表示部104は、たとえば液晶ディスプレイ（LCD: Liquid Crystal Display）によって実現することができる。液晶ディスプレイによって実現される表示部104は、各種画像をカラー表示可能な画像表示画面を実現する液晶表示パネル201と、液晶表示パネル201の背面に設けられる液晶シャッター202とを備えている。

30

【0027】

表示部104の背面側には、表示部104を照明する、図示を省略する光源が設けられている。液晶シャッター202は、印加された電圧に基づいて、表示領域全域にわたってあるいは一部表示領域において、光源から照射された照明光を遊技機の前面側に透過あるいは遮断するように動作する。

【0028】

表示部104の背面側（遊技者から見て遊技機の奥側）には、リール203が配置されている。リール203は、縦3個×横3個の合計9個（9コマ）の小リール203a～203iをマトリクス状に配置することによって構成されている。小リール203a～203iは、表示部104の背面側において、表示部104がなす液晶表示パネル201に平行な面をなすように配置されている。

40

【0029】

各小リール203a～203iは、それぞれ、円筒形をなし、外周面には複数種類の図柄が表記されている。具体的には、小リール203a～203iの外周面には、それぞれ、大当たり用の図柄（たとえば「7」）、およびハズレ用の図柄（たとえば星印）が表記されている。各小リール203a～203iは、それぞれ、円筒の軸心を中心として回転

50

可能に設けられている。

【0030】

各小リール203a～203iには、それぞれ、各小リール203a～203iを独立して回転させる図示を省略するモータが接続されている。この実施の形態における「回転」は、各小リール203a～203iにおける任意の基準位置が、各々の軸心を中心とする円周上を360度移動する動作状態を示す。また、この実施の形態における「回転」は、各小リール203a～203iにおける任意の基準位置が、各々の軸心を中心とする円周上を360度未満あるいは360度より大きな回転角度で移動する、いわゆる「回動」する動作状態を含む。

【0031】

リール203においては、各モータを駆動して各小リール203a～203iを個々に回転させることによって、各小リール203a～203iが表示部104側に向ける図柄をそれぞれ変化させることができる。各小リール203a～203iは、それぞれが1つの図柄を表示部104側に向けて停止した状態において、所定の出目を示す。リール203が示す所定の出目は、各小リール203a～203iがすべて停止した状態において、各小リール203a～203iがそれぞれ示す図柄の組み合わせによって示される。

【0032】

上記の光源は、表示部104とリール203との間に設けられている。光源は、たとえば複数のLEDによって構成することができる。光源は、表示部104のバックライトとして機能するとともに、リール203における各小リール203a～203iが示す図柄を照らす照明として機能する。

【0033】

(制御部の内部構成)

つぎに、遊技機の制御部の内部構成について説明する。図3は、この発明にかかる実施の形態の遊技機の制御部の内部構成を示すブロック図である。制御部300は、主制御部301、演出制御部302および賞球制御部303を含む、複数の制御部によって構成されている。各制御部301～303は、それぞれ独立した基板に設けられている。各制御部301～303は、たとえば主制御部301と賞球制御部303とを同一のプリント基板上に設けるなど、一部あるいは全部が同じ基板に設けられていてもよい。

【0034】

主制御部301は、遊技機の遊技にかかる基本動作を制御する。主制御部301は、CPU311、ROM312、RAM313などによって構成されている。CPU311は、ROM312に記憶されたプログラムに基づき、遊技内容の進行にともなう基本処理を実行する。ROM312は、遊技内容の進行にともなう基本処理を実行するための各種プログラムや、大当たり判定に用いる大当たり値などを記憶している。RAM313は、CPU311の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0035】

CPU311は、遊技内容の進行にともなう基本処理として、たとえば大当たり判定用乱数のカウントをおこなう。具体的には、たとえば大当たり確率が1/280に設定されている遊技機の場合、CPU311は、遊技機が起動している間中、1ループが0～279までの数値で+1ずつカウントアップする。CPU311は、このカウントアップを、主制御部301への電源供給時から開始し、1ループ分のカウント後は、つぎの1ループ分のカウントをおこなう、というようにループ状のカウントをおこなう。RAM313は、このような大当たり判定用乱数のカウントに際してのカウンタとして機能する。

【0036】

そして、CPU311は、発射部392によって発射された遊技球が始動入賞口105に入賞(以下「始動入賞」という)すると、始動入賞した時点のカウント値を大当たり判定用乱数として取得する。取得する大当たり判定用乱数は、始動入賞したタイミングによって異なる。具体的には、たとえば上記の大当たり確率1/280が設定されている遊技機であれば、CPU311は、0～279までの整数を含む数値群から、始動入賞した時

10

20

30

40

50

点でカウントされた数値を、大当たり判定用乱数として取得する。上記の例であれば、0～279までの整数によって構成される数値群の中の数値を大当たり判定用乱数として取得する。

【0037】

CPU311は、大当たり判定用乱数を取得するごとに、取得した大当たり判定用乱数とROM312に記憶されている大当たり値とを比較して、大当たり判定をおこなう。CPU311は、具体的には、たとえば大当たり判定用乱数と大当たり値とが一致するか否かを判定し、一致する場合を大当たりと判定する。大当たり判定は、当該大当たり判定をおこなうための大当たり判定用乱数を取得した時点、すなわち始動入賞があった時点において先の始動入賞に対応した演出の実行中である場合、当該実行中の演出が終了してからおこなう。始動入賞があった時点において先の始動入賞に対応した演出の実行中である場合、始動入賞による大当たり判定の権利は、保留球として所定数保留することができる。

10

【0038】

また、CPU311は、遊技内容の進行にともなう基本処理として、たとえばリーチ乱数のカウント、変動パターン乱数のカウント、図柄乱数のカウント、などをおこなう。リーチ乱数は、始動入賞があった場合に取得され、当該始動入賞にしたがっておこなう演出においてリーチ演出をおこなうか否かを決定する。リーチ乱数は大当たり判定の結果がハズレであった場合に有効となり、遊技機においては当該大当たり判定の結果がハズレであってCPU311が特定のリーチ乱数を取得した場合にリーチ演出つきのハズレ演出をおこなう。

20

【0039】

変動パターン乱数は、始動入賞にしたがって演出をおこなうごとに、当該演出を開始する直前に取得され、演出に際してリール203あるいは表示部104が表示する図柄の変動パターンを決定する。図柄乱数は、始動入賞にしたがって大当たり演出をおこなうごとに、当該大当たり演出を開始する直前に取得され、大当たりの図柄を決定する。リーチ乱数のカウント、変動パターン乱数のカウント、および図柄乱数のカウントは、それぞれ別々のカウンタを用いておこなう。各乱数のカウントについては、上記の大当たり判定用乱数のカウントと同様であるため説明を省略する。

【0040】

主制御部301の入力側には、始動入賞口検出部321、ゲート検出部322、普通入賞口検出部323および大入賞口検出部324などが接続されている。始動入賞口検出部321は、始動入賞口105に入賞した入賞球を検出する。ゲート検出部322は、入賞ゲート106を通過した遊技球を検出する。普通入賞口検出部323は、普通入賞口107に入賞した遊技球を検出する。大入賞口検出部324は、大入賞口109に入賞した入賞球を検出する。各検出部321～324は、たとえば近接センサなどによって実現することができる。この場合、検出部321～324を実現する各センサは、それぞれ、遊技球が各センサに接近したタイミングでオン状態を示す信号を出力する。

30

【0041】

CPU311は、一定時間（たとえば4msec）ごとに各検出部321～324からの出力を監視している。始動入賞口105、入賞ゲート106、普通入賞口107あるいは大入賞口109に遊技球が入賞した場合、該当する検出部321～324からの出力は2回以上連続してオン状態となる。CPU311は、各検出部321～324からの出力に基づいて、2回以上連続してオン状態となった検出部321～324に対応する箇所において入賞があったものとして判断する。

40

【0042】

主制御部301の出力側には大入賞口開閉部331が接続されており、CPU311は、遊技球が大入賞口109に入賞したことを検出すると、大入賞口開閉部331に対して、大入賞扉109aの開閉信号を出力する。大入賞口開閉部331は、主制御部301から出力された開閉信号に基づいて、大入賞扉109aによる大入賞口109の開閉を制御する。大入賞口開閉部331は、たとえば大入賞扉109aに連結されたソレノイドによ

50

って実現することができる。

【0043】

CPU311は、大当たりが発生した場合に、大入賞口109を一定期間だけ開放するように大入賞口開閉部331を制御する。大入賞口109は、たとえば大当たり判定により大当たりが確定してから所定時間後に開放される。また、CPU311は、大当たりが発生した場合に、大入賞口109を開放した後ふたたび閉塞する開閉動作を、所定ラウンド（たとえば15ラウンド）繰り返すように大入賞口開閉部331を制御する。1ラウンドの期間は、たとえば大入賞口109に遊技球が10個入賞する間、あるいは、所定期間（たとえば30秒間）とされている。大当たりは、生成した乱数に基づき所定の確率（たとえば1/280）で発生するようあらかじめプログラムされている。

10

【0044】

また、CPU311は、始動入賞口105、普通入賞口107、大入賞口109など、払い出しがある箇所に遊技球が入賞したことを検出すると、主制御部301の出力側に接続された賞球制御部303に対して、賞球制御信号を出力する。賞球制御部303は、主制御部301からの出力信号に基づいて、遊技機が入賞した箇所に応じた賞球数を払い出すように、賞球制御部303の出力側に接続された払出部391を駆動制御する。

【0045】

賞球制御部303は、CPU381、ROM382、RAM383などによって構成されている。CPU381は、主制御部301からの制御信号およびROM382に記憶されたプログラムに基づいて、賞球制御部303の出力側に接続された払出部391を駆動制御し、入賞した箇所に対応した数の賞球を払い出させる。

20

【0046】

賞球制御部303は、大入賞口109の開閉動作中、たとえば大入賞口109に対して遊技球が1個入賞するごとに、15個の賞球数を払い出させる。RAM383は、CPU381の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。払出部391は、遊技球の貯留部につながっており、遊技球を払い出すためのモータや、払い出した遊技球の個数をカウントするためのセンサなどを備えている。払出部391は、賞球制御部303からの出力信号にしたがって、入賞した箇所に対応した数の賞球を払い出す。

【0047】

また、賞球制御部303は、発射部392に対する遊技球の発射の操作を検出し、遊技球の発射を制御する。発射部392は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出するセンサと、遊技球を発射させるソレノイドなどを備える（いずれも図示を省略する）。賞球制御部303は、発射部392のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に対応してソレノイド等を駆動させて遊技球を間欠的に発射させ、遊技盤101の遊技領域103に遊技球を送り出す。

30

【0048】

演出制御部302は、遊技中の各種演出の制御をおこなう。演出制御部302の出力側には表示部104およびリール203が接続されており、演出制御部302は表示部104およびリール203の動作を制御することによって遊技中の演出動作を制御する。演出制御部302は、CPU341、ROM342、RAM343などによって構成されている。

40

【0049】

CPU341は、主制御部301からの制御信号およびROM342に記憶されたプログラムに基づいて、遊技内容を演出する演出処理を実行する。ROM342は、演出処理の実行にかかる各種プログラム、表示部104に各種画像（背景画像、図柄画像、キャラクター画像など）を表示させる各種画像データなどの表示制御データ、リール203に対する回転制御データを記憶する。RAM343は、CPU341の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0050】

CPU341は、ROM342に記憶されたプログラムや各種画像データを読み込んで

50

、背景画像表示処理、図柄画像表示／変動処理、キャラクター画像表示処理などの各種画像処理をおこなう。各種画像処理の実行に際し、CPU 341は、適宜必要な画像データをROM 342から読み出し、読み出した画像データを、演出制御部302が備えるVRAM 344など書き込む。CPU 341は、演出制御部302が備えるVRAM 344への画像データの書き込みの際して、図柄画像やキャラクター画像が背景画像よりも手前に見えるように、画像データの加工をおこなう。

【0051】

具体的には、たとえば表示部104に表示させる背景画像と図柄画像の表示位置が画像表示画面内の同一位置に重なる場合、Zバッファ法など周知の陰面消去法により各画像データのZバッファのZ値を参照することで、VRAM 344などに図柄画像を優先して記憶させる。表示部104は、VRAMに書き込まれた画像データに基づいて、図柄画像やキャラクター画像が背景画像よりも手前に見える画像を表示する。表示部104は、具体的には、たとえば入賞するまでの間遊技内容を演出する図柄や、リーチ（3つの図柄のうち2つが揃った状態）図柄、大当たり時の遊技内容を演出する図柄などをあらかず画像を表示する。

10

【0052】

また、CPU 341は、ROM 342に記憶されたプログラムや回転制御データを読み込んで、リール203の回転制御処理をおこなう。リール203の回転制御処理に際し、CPU 341は、適宜必要な回転制御データをROM 342から読み出し、読み出した回転制御データに基づいてリール203における各小リール203a～203iに接続されたモータの回転方向、回転速度、回転数などを制御する。

20

【0053】

CPU 341によってリール203を回転制御することにより、リール203においては、具体的には、たとえば所定数（たとえば3つ）の図柄が1つの有効ライン上に揃った図柄が示される。また、CPU 341によってリール203を回転制御することにより、リール203においては、具体的には、たとえばリーチを示す数（3つの図柄のうち2つ）の図柄が1つの有効ライン上に揃った図柄が示される。

【0054】

CPU 341は、表示部104が表示する演出画像とリール203が示す図柄の状態とが互いに連動するように、リール203が示す図柄の状態にあわせて、リール203が示す図柄を補助する各種画像データを生成して出力する。具体的には、CPU 341は、たとえばリール203がなす図柄がリーチ状態や大当たり状態を示す場合には、リール203の図柄を補助し、遊技者の期待感や興奮を高めるような演出画像の画像データを生成して出力する。

30

【0055】

また、CPU 341は、チャンスボタン117や十字キー118などの演出ボタンの操作にしたがって、表示部104が表示する演出画像が変化するように、演出ボタンの操作の有無あるいは演出ボタンの操作タイミングにしたがって異なる画像データを生成して出力する。また、CPU 341は、演出ボタンの操作にしたがって、リール203が示す図柄が変化するように、演出ボタンの操作の有無あるいは演出ボタンの操作タイミングにしたがってリール203の回転制御を異ならせる。

40

【0056】

演出制御部302の出力側には、音声制御部355が接続されている。CPU 341は、音声制御部355に対して、スピーカ377が備えるコイルに対する通電状態を制御するためのデータ（音声出力制御データ）を出力する。音声制御部355は、演出制御部302から出力された音声出力制御データに基づいて、コイルに対する通電状態を変化させることによって、BGM、演出の効果音、キャラクターの台詞などの各種の音声をスピーカ377から出力させる。

【0057】

（遊技機の基本動作）

50

つぎに、この発明にかかる実施の形態の遊技機の基本動作の一例を説明する。遊技機は、遊技者の操作を検出した場合に、発射部 392 によって遊技球の発射をおこなう。発射された遊技球は、遊技領域 103 内を、釘や風車に衝突しながら自重によって下方へ落下する。発射された遊技球の一部は、始動入賞口 105、普通入賞口 107、大入賞口 109 などに入賞する。

【0058】

主制御部 301 は、始動入賞口 105、普通入賞口 107、大入賞口 109 など、払い出しがある箇所における遊技球の入賞状況を賞球制御部 303 に出力する。賞球制御部 303 は、主制御部 301 からの出力信号にしたがって、入賞状況に対応した賞球数の払い出しをおこなう。また、主制御部 301 は、遊技球が入賞ゲート 106 に入賞した場合、始動入賞口 105 を一定時間だけ通常より大きく開放させる。

10

【0059】

また、主制御部 301 は、遊技球が始動入賞口 105 に入賞（始動入賞）した場合、上記の大当たり判定をおこない、大当たり判定結果にしたがってハズレ演出あるいは大当たり演出をおこなう。遊技機は、具体的には、取得した大当たり判定用乱数と大当たり値とが一致しないと判定した場合に、演出制御部 302 によってハズレ演出を実行する。また、主制御部 301 は、取得した大当たり判定用乱数と大当たり値とが一致すると判定した場合に、演出制御部 302 によって大当たり演出を実行する。また、主制御部 301 は、取得した大当たり判定用乱数と大当たり値とが一致すると判定した場合に、大入賞口 109 を所定ラウンド数分開放する。

20

【0060】

また、主制御部 301 は入賞があった箇所に応じた信号を賞球制御部 303 に出力し、賞球制御部 303 は主制御部 301 からの出力信号にしたがって払出部 391 を駆動制御して、入賞があった箇所に応じた賞球数の払い出しをおこなわせる。そして、主制御部 301 は、大当たり演出終了後は、大当たり状態を解除し、通常の遊技状態に復帰する。

【0061】

主制御部 301 は、先の始動入賞に対応する演出実行中に別の始動入賞があった場合、当該始動入賞があった時点の大当たり判定用乱数を取得するとともに取得した大当たり判定用乱数を保留する。そして、実行中の演出が終了した後に、保留した大当たり判定用乱数を用いた大当たり判定をおこない、当該大当たり判定結果を示す信号を演出制御部 302 に出力する。演出制御部 302 は、主制御部 301 からの出力信号に応じた各種演出をおこなう。

30

【0062】

演出制御部 302 は、表示部 104 およびリール 203 を用いて、ハズレ演出および大当たり演出などの各種演出をおこなう。演出制御部 302 は、具体的には、たとえばすべての小リール 203a~203i を回転させたのち、当該小リール 203a~203i を順次停止させる（図 4 を参照）ことでリール 203 が所定の出目を示すようにリール 203 を制御するとともに、リール 203 の回転および停止動作にあわせた画像が表示部 104 に表示されるように表示部 104 を制御する。表示部 104 は、リール 203 の動作およびリール 203 がなす出目に連動した画像を表示する。このように、表示部 104 における画像の表示動作とリール 203 の動作とを連動することによって、遊技機がなす演出の演出効果を高めることができる。

40

【0063】

表示部 104 およびリール 203 が遊技機の奥行き方向に重ねて配置されているため、遊技者は、表示部 104 が表示する画像に応じて、リール 203 全体あるいは一部の小リール 203a~203i を視認することができる。遊技者は、表示部 104 を通して、当該表示部 104 のうしろ側（背面側）にあるリール 203 を見ることになり、表示部 104 による演出とリール 203 による演出とを、視線をずらすことなく同時に見ることができる。

【0064】

50

また、表示部 104 およびリール 203 が遊技機の奥行き方向に重ねて配置されているため、表示部 104 とリール 203 とが重なる領域において、表示部 104 による光の透過具合を調整することにより、遊技者にリール 203 全体を見せたり、リール 203 の一部（たとえば小リール 203 a ～ 203 i の中の 1 つのみ）だけを遊技者に見せたりする演出をおこなうことができる。具体的には、たとえば液晶ディスプレイによって表示部 104 を実現する場合、シャッターの開閉度合いを調整することによって、遊技者にリール 203 全体を見せたり、リール 203 の一部だけを遊技者に見せたりする演出をおこなうことができる。

【0065】

つぎに、リール 203 における小リール 203 a ～ 203 i の停止順序の一例について説明する。図 4 は、リール 203 における小リール 203 a ～ 203 i の停止順序の一例を示す説明図である。図 4 において、リール 203 における小リール 203 a ～ 203 i は、4 段階にわたって停止する。1 段階目は、遊技者に向かって、左上の小リール 203 a と、右下の小リール 203 i が停止する。2 段階目は、遊技者に向かって、上段における中央の小リール 203 b と、中段における左右の小リール 203 d、203 f と、下段における中央の小リール 203 h と、が停止する。3 段階目は、遊技者に向かって、左下の小リール 203 g と、右上の小リール 203 c が停止する。4 段階目は、中央の小リール 203 e が停止する。

【0066】

リール 203 において、停止する途中でリーチ状態（1 直線上に並ぶ 3 つの小リールのうち 2 つが同じ図柄となり、残りの 1 つが回転中となる状態）が発生した場合は、複数同時に停止する小リール 203 a ～ 203 i がそれぞれ順番に停止するようにしてもよい。具体的には、たとえば 3 段階目に停止する小リール 203 c、203 g がリーチに絡む場合、左下の小リール 203 g が停止してから、右上の小リール 203 c が停止するようにしてもよい。

【0067】

（遊技機の機能的構成）

つぎに、この発明にかかる実施の形態の遊技機の機能的構成について説明する。図 5 は、この発明にかかる実施の形態の遊技機の機能的構成を示すブロック図である。図 5 において、この発明にかかる実施の形態の遊技機は、受信部 501、検出部 502、連動制御部 503、表示制御部 504、およびリール制御部 505 を備えている。各部 501 ～ 505 の機能は、演出制御部 302 によって実現することができる。

【0068】

受信部 501 は、主制御部（主制御基板）301 から送信されたコマンドを受信する。受信部 501 は、たとえば、大当たりコマンド、リーチコマンドなど、主制御部（主制御基板）301 から送信される各種コマンドを受信する。大当たりコマンドは、大当たりかハズレかを示すコマンドとすることができ、その指示内容は始動入賞時に取得した大当たり判定用乱数によって決定することができる。リーチコマンドは、リーチ演出の有無を示すコマンドとすることができ、その指示内容は始動入賞時に取得したリーチ乱数によって決定することができる。

【0069】

検出部 502 は、受信部 501 におけるコマンドの受信の有無を検出し、検出結果を連動制御部 503 に出力する。検出部 502 は、受信部 501 においてコマンドを受信したことを検出すると、検出したコマンドの種類を判別し、判別したコマンドの種類に応じた信号を、連動制御部 503 に出力する。

【0070】

検出部 502 は、具体的には、たとえば受信部 501 において受信した大当たりコマンドが大当たりを示すコマンドであると判別した場合、大当たり演出の実行を指示するコマンドを連動制御部 503 に出力する。また、検出部 502 は、具体的には、たとえば受信部 501 において受信したリーチコマンドがリーチ演出有りを示すリーチコマンドである

と判別した場合、リーチ演出を含む演出の実行を指示するコマンドを連動制御部 503 に出力する。

【0071】

連動制御部 503 は、検出部 502 による検出結果すなわち検出部 502 から出力されたコマンドを受信し、受信したコマンドにしたがった駆動制御信号を、表示制御部 504 およびリール制御部 505 にそれぞれ出力する。連動制御部 503 は、たとえば大当たり演出の実行を指示するコマンドを受信した場合、リール 203 の位置および各小リール 203 a ~ 203 i の停止タイミングにあわせた演出画像の表示を指示する信号を表示制御部 504 に対して出力するとともに、大当たりを示す出目でのリール 203 の停止を指示する信号をリール制御部 505 に対して出力する。

10

【0072】

表示制御部 504 は、連動制御部 503 から出力された信号を受信し、受信した信号にしたがった演出画像が表示部 104 に表示されるように、表示部 104 を制御する。表示制御部 504 は、各小リール 203 a ~ 203 i の回転状態や停止タイミングにあわせた演出画像が表示部 104 に表示されるように、表示部 104 を制御する。表示部 104 は、表示制御部 504 の制御にしたがって動作する。

【0073】

この実施の形態の表示制御部 504 は、リール 203 が回転している状態で、当該リール 203 が画像表示画面を介して視認できないように当該画像表示画面の透過率を制御する。表示制御部 504 は、具体的には、たとえば画像表示画面が幕によって覆われたように、画像表示画面全体に黒などの隠蔽性の高い濃色を表示することによって画像表示画面の透過率を制御する。

20

【0074】

また、この実施の形態の表示制御部 504 は、リール 203 の回転が停止された後に、リール 203 の図柄が所定の順序で視認できるように、画像表示画面の所定の領域のみの透過率を制御する。所定の領域は、リール 203 をなす各小リール 203 a ~ 203 i のうち、少なくとも 1 つの直線上に並ぶ 3 個の小リール 203 a ~ 203 i を同時に視認できる領域とする。3 個の小リール 203 a ~ 203 i が並ぶ直線は、たとえばリーチ演出に絡む直線や、最後（4 段階目）に停止する小リール 203 e を含む直線とすることができる。所定の領域に含まれる直線は、複数であってもよい。

30

【0075】

所定の順序は、所定の領域に重なる位置に配置された各小リール 203 a ~ 203 i の図柄が、段階的に順次視認できる順序とすることができる。所定の順序は、たとえば同一直線上に並ぶ小リール 203 a ~ 203 i のうち、一端側的小リール 203 a、203 c、203 d、203 f、203 g または 203 i をはじめに視認させ、つぎに他端側的小リール 203 a、203 c、203 d、203 f、203 g または 203 i を視認させ、一端側と他端側とを結ぶ直線の中央に位置するリール 203 b、203 d ~ 203 f、203 h を最後に視認させる順序とすることができる。

【0076】

表示制御部 504 は、具体的には、たとえば画像表示画面を覆う幕が引っ搔かれて剥がされたような画像を表示することにより、画像表示画面の所定の領域のみの透過率を制御することができる。このとき、画像表示画面に表示されている画像の内容を遊技者が理解し易いように、画像表示画面を覆う幕が引っ搔くキャラクターの画像をあわせて表示するようにしてもよい。

40

【0077】

リール制御部 505 は、連動制御部 503 から出力された信号を受信し、受信した信号にしたがってリール 203 における各小リール 203 a ~ 203 i の回転動作を制御する。リール制御部 505 は、具体的には、たとえば小リール 203 a ~ 203 i ごとに設けられたモータにパルス信号を与えることによって、各小リール 203 a ~ 203 i の回転動作を制御する。

50

【0078】

リール制御部505は、すべての小リール203a～203iを一斉に回転させた後、それぞれの小リール203a～203iが所定の順序で停止するように、各小リール203a～203iの回転動作を制御する。すべての小リール203a～203iが停止した時点でリール203が示す図柄は、上記の変動パターン乱数によって決定された図柄とされる。また、リール制御部505は、小リール203a～203iがそれぞれの所定の回転方向に所定の回転速度で回転するように、各小リール203a～203iの回転動作を制御する。リール203は、リール制御部505の制御にしたがって動作する。

【0079】

この実施の形態のリール制御部505は、表示制御部504の制御によって画像表示画面における透過率が制御された後に、リール203の回転を停止するようにリール203を駆動制御する。あるいは、リール制御部505は、画像表示画面における透過率が制御されることによってリール203を視認できなくなった位置の小リール203a～203iから順に、該当する小リール203a～203iの回転が停止するように駆動制御してもよい。

【0080】

この実施の形態においては、リール203が回転している状態で、当該リール203が画像表示画面を介して視認できないように当該画像表示画面の透過率を制御する工程を第1の工程とし、第1の工程において画像表示画面における透過率を制御する表示制御部504の制御の後に、リール203の回転を停止するようにリール203を駆動制御する工程を第2の工程としておこなう。そして、第2の工程においてリール203の回転が停止された後に、リール203の図柄が所定の順序で視認できるように、画像表示画面の所定の領域のみの透過率を制御する工程を第3の工程としておこなう。第1の工程、第2の工程および第3の工程は、始動入賞にしたがった演出内容として、特定の演出が決定された場合に順番におこなう。すなわちこの実施の形態においては、第1の工程、第2の工程および第3の工程を順番におこなう演出を特定の演出としておこなう。

【0081】

表示制御部504およびリール制御部505の制御は、連動制御部503を介しておこなうものに限らない。たとえば表示のみの演出をおこなう場合は、表示制御部504が単独で表示部104を制御してもよい。また、たとえばリール203の変動によってのみ演出をおこなう場合は、リール制御部505が単独でリール203の回転動作を制御してもよい。

【0082】

(遊技機の演出内容)

つぎに、この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容について説明する。図6-1、図6-2、図6-3、図6-4、図6-5、図6-6、図7-1、図7-2、図7-3、図7-4、図7-5および図7-6は、この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容の一例を示す説明図である。図6-1、図6-2、図6-3、図6-4、図6-5、図6-6、図7-1、図7-2、図7-3、図7-4、図7-5および図7-6においては、大当たり演出に際しての表示部104およびリール203の変動状態を示している。

【0083】

大当たり演出に際しては、まず、リール203におけるすべての小リール203a～203iが回転するとともに、表示部104の画像表示画面においては、各小リール203a～203iを区分けするようなフレーム状の画像を表示する(図6-1および図7-1を参照)。

【0084】

つぎに、各小リール203a～203iが回転している状態で表示部104の画像表示画面の透過率を制御し、リール203が画像表示画面を介して視認できないようにする(図6-2および図7-2を参照)。このとき、表示部104の画像表示画面の透過率は、たとえばリール203が画像表示画面を介して徐々に視認できなくなるように、画像表示

10

20

30

40

50

画面の一方の端部から他方の端部に向かって徐々に低くする。あるいは、このときの表示部104の画像表示画面の透過率は、たとえばリール203が画像表示画面を介して順次視認できなくなるように、画像表示画面全体の透過率を同じタイミングで低くしてもよい。

【0085】

そして、リール203が画像表示画面を介して視認できなくなるまで画像表示画面全体の透過率を十分に低くしてから、全小リール203a～203iの回転を停止する（図6-3および図7-3を参照）。小リール203a～203iの回転は、画像表示画面を介して視認できなくなった小リール203a～203iから順次停止するようにしてもよい。

10

【0086】

つぎに、全小リール203a～203iの回転が停止した状態で表示部104を制御して、一部の小リール203a～203iのみが視認できるように、画像表示画面の所定の領域のみの透過率を高くする（図6-4および図7-4を参照）。これによって、遊技機の外側から、透過率が高くなった所定の領域を介して一部の小リール（たとえば小リール203a）のみが視認できる状態となる。

【0087】

さらに、全小リール203a～203iの回転が停止した状態で表示部104を制御して、透過率を高くする領域を所定の大きさで徐々に広げ、遊技機の外側から小リール203a～203iを視認できる領域を広げていく（図6-5および図7-5を参照）。小リール203a～203iを視認できる領域は、たとえば中央の小リール203eなど、大当たりの出目であるかどうか最後まで視認できないように広げる。これによって、リール203が示す出目が大当たりであるかどうかを期待する遊技者の期待感を、予告演出が終了するまで持続させることができる。

20

【0088】

その後、全小リール203a～203iの回転が停止した状態で表示部104を制御して、リール203が示す出目を確認可能な状態とする（図6-6および図7-6を参照）。このように、画像表示画面を介してリール203が視認できなくなるまで低くした透過率を、複数段階（この実施の形態においては3段階）にわたって所定の領域ごとに高くすることで、遊技者は透過率が最後の段階（この実施の形態においては3段階目）まで高くなるまで、リール203が示す出目が大当たりであるかどうかを視認することができない。すなわち遊技者は、全小リール203a～203iが視認可能となる最終段階において、はじめてリール203が示す出目が大当たりであるかどうかを視認することができる。この実施の形態においては、1段階目に透過率を高くする領域を第1の領域、2段階目に透過率を高くする領域を第2の領域、3段階目に透過率を高くする領域を第3の領域とする。

30

【0089】

（遊技機の処理手順）

つぎに、上記内容の演出に際しての遊技機の処理手順について説明する。図8は、この発明にかかる実施の形態の遊技機の処理手順を示すフローチャートである。図8に示す処理は、遊技機の電源が投入され、所定の起動処理などが終了し、通常の遊技をおこなうことができる状態において演出制御部（演出制御基板）302が実行する。

40

【0090】

図8に示すフローチャートにおいて、まず、主制御部301からの出力信号に基づいて、始動入賞があるまで待機する（ステップS801：No）。始動入賞があった場合（ステップS801：Yes）は、演出内容を決定する（ステップS802）。ステップS802においては、始動入賞時に主制御部301が取得した大当たり判定用乱数およびリーチ乱数と、当該始動入賞に対応する演出の開始時に主制御部301が取得した変動パターン乱数および図柄乱数と、に基づいて演出内容を決定する。

【0091】

50

ステップS802においては、上記の第1の工程、第2の工程および第3の工程を順番におこなう特定の演出をおこなうか、当該特定の演出以外の演出をおこなうかを決定する。この実施の形態においては、上記の特定の演出をおこなわない演出を特定の演出以外の演出とする。

【0092】

ステップS802においては、具体的には、たとえば始動入賞時に取得した大当たり判定用乱数が大当たり値に一致する場合に特定の演出を決定し、始動入賞時に取得した大当たり判定用乱数が大当たり値にしない場合に特定の演出以外の演出を決定するように、演出内容を構成することができる。また、ステップS802においては、具体的には、たとえば始動入賞時に取得したリーチ乱数がリーチ演出ありを示す場合に特定の演出を決定し、始動入賞時に取得したリーチ乱数がリーチ演出なしを示す場合に特定の演出以外の演出を決定するように、演出内容を構成してもよい。演出内容をこのような構成とすることにより、特定の演出の実行に際しては必ずリーチ演出がおこなわれるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【0093】

つぎに、ステップS802において決定された演出内容が、特定の演出であるか否かを判断する（ステップS803）。特定の演出である場合（ステップS803：Yes）は、特定の演出に該当する演出画像の表示制御を開始する（ステップS804）とともに、リールにおける全小リール203a～203iの回転制御を開始する（ステップS805）。

【0094】

ステップS804の処理とステップS805の処理とは、実行順序が逆であってもよい。すなわち、リール203における全小リール203a～203iの回転制御を開始してから、特定の演出に該当する演出画像の表示制御を開始するようにしてもよい。いずれの順序でおこなう場合にも、特定の演出に該当する演出画像の表示制御およびリール203における全小リール203a～203iの回転制御の開始は、同時あるいはほぼ同じタイミングで開始することが好ましい。

【0095】

そして、リール203における全小リール203a～203iが回転している状態で、画像表示画面を介してリール203が視認できないように、表示部104の画像表示画面における透過率を変更し（ステップS806）、リール203が視認できなくなるまで透過率が低くなってから全小リール203a～203iが停止するように、全小リール203a～203iの回転停止を制御する（ステップS807）。

【0096】

つぎに、第1の領域を介して小リール203aやその周辺の小リール203b、203dなどが視認できるように第1の領域の透過率を変更する（ステップS808）。さらに、第2の領域を介して小リール203iおよびその周辺の小リール203f、203hのなどが視認できるように第2の領域の透過率を変更する（ステップS809）。そして、リール203全体が視認できるように第3の領域の透過率を変更する（ステップS810）。

【0097】

その後、リール203全体が視認できるようになってから、実行中の演出の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS811）。ステップS811においては、たとえば始動入賞時に取得した大当たり判定用乱数が大当たり値に一致する場合を、演出の結果が大当たりであると判断する。あるいは、ステップS811においては、たとえば停止したリールが示す出目が大当たりであるか否かを判断することによって、演出の結果が大当たりであると判断することもできる。

【0098】

ステップS811において、演出の結果が大当たりである場合（ステップS811：Yes）は大当たりラウンド演出をおこなう（ステップS812）。ステップS811にお

10

20

30

40

50

いて、演出の結果が大当たりではない、すなわちハズレの場合（ステップS811：No）は、一連の処理を終了する。その後、ふたたびステップS801からの処理を実行し、始動入賞があるまで待機する。

【0099】

ステップS803において、ステップS802において決定された演出内容が、特定の演出ではない場合（ステップS803：No）は、該当する演出処理をおこなって（ステップS813）、一連の処理を終了する。ステップS813においては、特定の演出以外の演出をおこなう。

【0100】

以上説明したように、この実施の形態の遊技機は、大当たり用を含む図柄を回転表示自在な複数のリール203と、リール203の前面に重ねて配置され、リール203が視認できるように透過率を可変にするとともに、大当たり用を含む図柄画像および演出画像を表示する画像表示画面をなす液晶表示パネル201と、リール203の回転を制御するリール制御部505と、画像表示画面の表示を制御する表示制御部504とを有し、リール203および画像表示画面を用いた演出をおこなう演出制御部302と、を備え、表示制御部504が、リール203が回転している状態で、当該リール203が画像表示画面を介して視認できないように当該画像表示画面の透過率を制御する第1の工程と、リール制御部505が、第1の工程によって透過率が制御された後に、リール203の回転を停止する第2の工程と、表示制御部504が、第2の工程によってリール203の回転が停止された後に、リール203の図柄が所定の順序で視認できるように、画像表示画面の所定の領域のみの透過率を制御する第3の工程と、を含んだことを特徴としている。

【0101】

このような演出方法による演出をおこなう遊技機によれば、大当たりかどうかを示す図柄を、各小リール203a～203iにおける図柄の変動順序が定まった実体であるリール203を用いて表現することにより、図柄を変動させる演出を画像表示画面のみでおこなう場合と比較して、大当たりの出目が揃うまでの遊技者の期待感や興奮を高めることができる。

【0102】

また、このような演出方法による演出をおこなう遊技機によれば、リール203における各小リール203a～203iを、当該小リール203a～203iが回転している状態で一旦遊技者から見えなくした後に停止させ、その後、既に出目が決定しているリール203を徐々に遊技者に視認させることによって、遊技者に対して、既に出目が決定しているリール203を、画像表示画面を剥がしながら覗き込ませるような感覚を与える演出をおこなうことができる。

【0103】

これによって、大当たりかどうかをリール203単体あるいは表示部104における画像表示画面単体で示す演出と比較して、大当たりかどうかが確定するまでの間、遊技者の期待感を高めることができる。そして、これにより、演出の結果のみならず演出自体を遊技者に楽しませ、遊技者に満足感を与えることができる。

【0104】

また、この実施の形態の遊技機は、第3の工程における演出として、リール203の図柄が順次視認できるように、画像表示画面の所定の領域のみの透過率を制御することを特徴としている。このような演出方法による演出をおこなう遊技機によれば、リール203の変動が視認できる状態で出目が確定する演出とは異なり、既に確定した出目をのぞき込むようにして確認させる演出をおこなうことができる。これによって、大当たりかどうかをリール203単体あるいは表示部104における画像表示画面単体で示す演出とは異なる新たな遊技性を提供し、演出の結果のみならず演出自体を遊技者に楽しませ、遊技者に満足感を与えることができる。

【0105】

また、この実施の形態の遊技機は、第3の工程における演出として、画像表示画面が引

っ掻かれてリール 203 の図柄が視認できるように、画像表示画面の所定の領域のみの透過率を制御することの特徴としている。このような演出方法による演出をおこなう遊技機によれば、確定している出目を確認するまでの間に、大当たりを期待する遊技者の期待感を高めることができる。そして、これにより、演出の結果のみならず演出自体を遊技者に楽しませ、遊技者に満足感を与えることができる。

【0106】

また、この実施の形態の遊技機は、画像表示画面の所定の領域が、リール 203 の図柄どうしを略直線で結んだ領域を含むことを特徴としてる。これにより、同一の有効ライン状に配列された小リール 203a ~ 203i の図柄を容易に視認させることができ、大当たりを期待する遊技者の期待感を高めることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0107】

【図 1】この発明にかかる実施の形態の遊技機の基本構成を示す説明図（その 1）である。

【図 2】この発明にかかる実施の形態の遊技機の基本構成を示す説明図（その 2）である。

【図 3】この発明にかかる実施の形態の遊技機の制御部の内部構成を示すブロック図である。

【図 4】リールにおける小リールの停止順序の一例を示す説明図である。

【図 5】この発明にかかる実施の形態の遊技機の機能的構成を示すブロック図である。

20

【図 6-1】この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容を示す説明図（その 1）である。

【図 6-2】この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容を示す説明図（その 2）である。

【図 6-3】この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容を示す説明図（その 3）である。

【図 6-4】この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容を示す説明図（その 4）である。

【図 6-5】この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容を示す説明図（その 5）である。

30

【図 6-6】この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容を示す説明図（その 6）である。

【図 7-1】この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容を示す説明図（その 7）である。

【図 7-2】この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容を示す説明図（その 8）である。

【図 7-3】この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容を示す説明図（その 9）である。

【図 7-4】この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容を示す説明図（その 10）である。

40

【図 7-5】この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容を示す説明図（その 11）である。

【図 7-6】この発明にかかる実施の形態の遊技機の演出内容を示す説明図（その 12）である。

【図 8】この発明にかかる実施の形態の遊技機の処理手順を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0108】

104 表示部

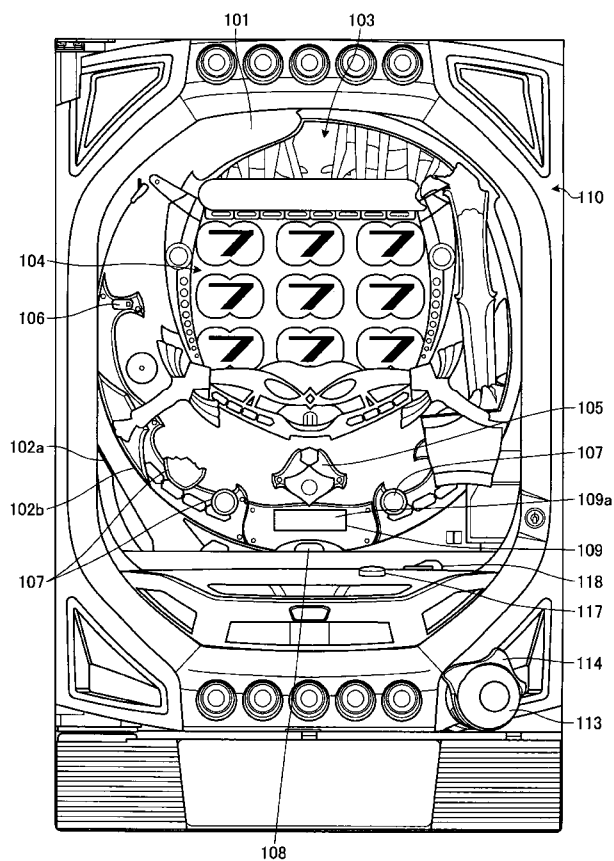
201 液晶表示パネル（画像表示画面）

203 リール

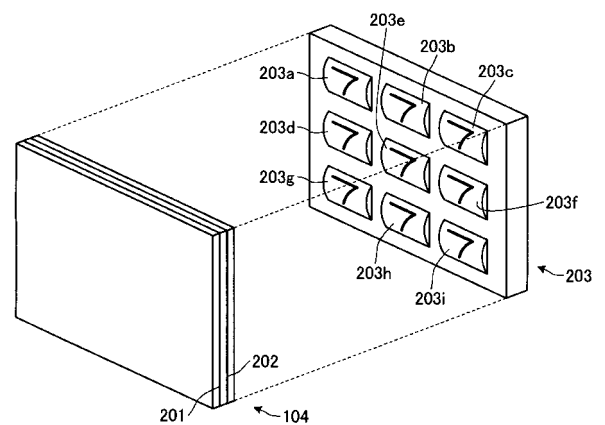
50

- 203 a ~ 203 i 小リール
 302 演出制御部（演出制御手段）
 501 受信部
 502 検出部
 503 連動制御部
 504 表示制御部
 505 リール制御部（回転制御部）

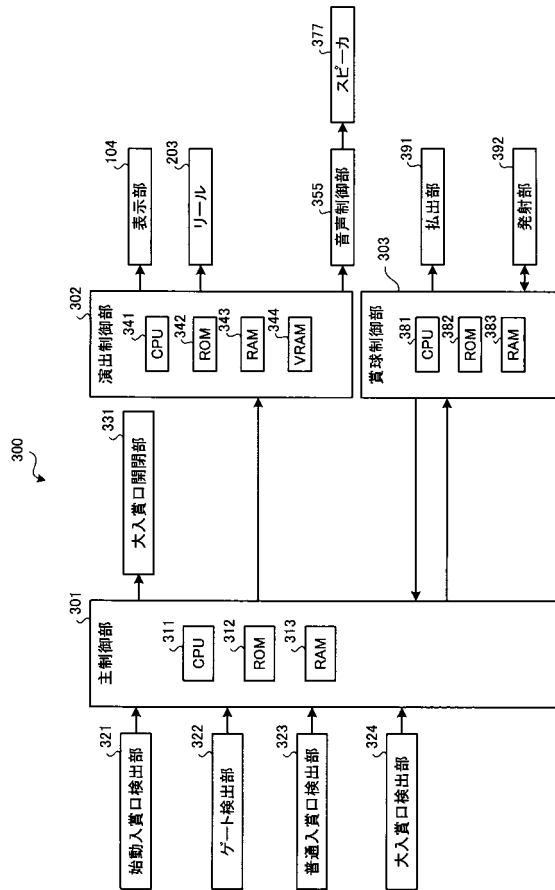
【図 1】



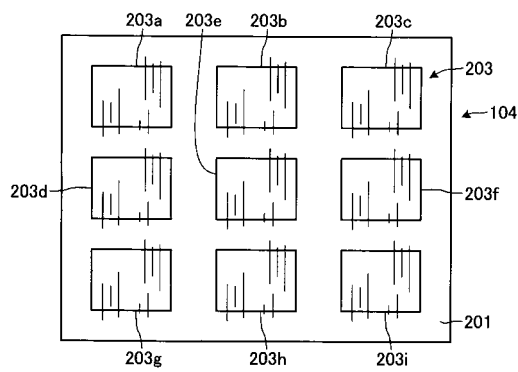
【図 2】



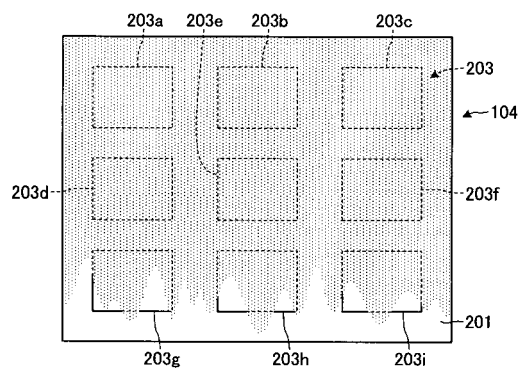
【図 3】



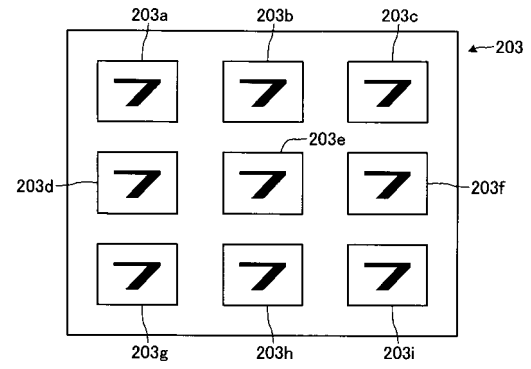
【図 6 - 1】



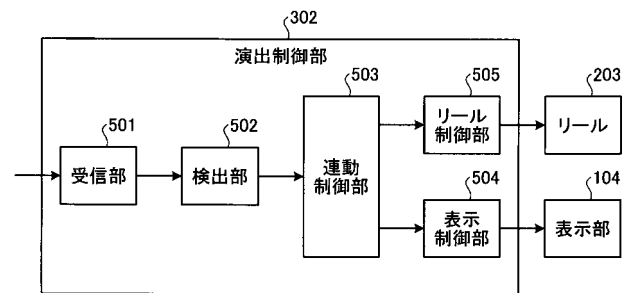
【図 6 - 2】



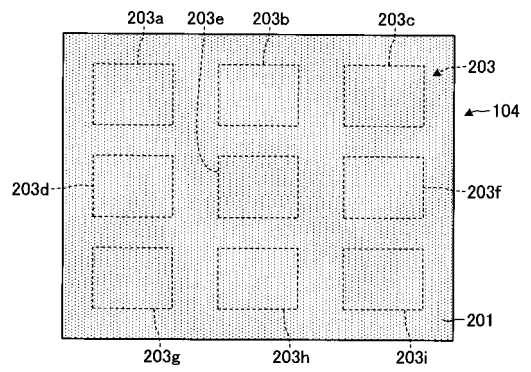
【図 4】



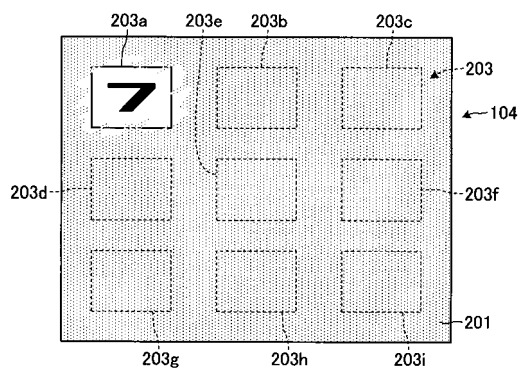
【図 5】



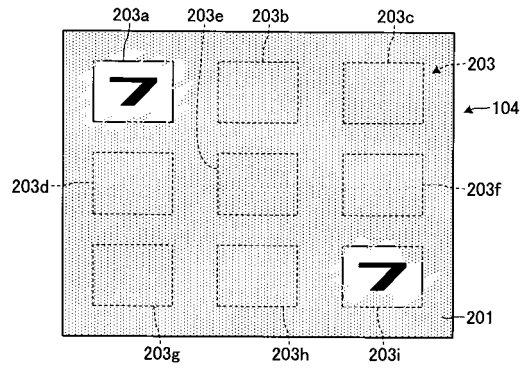
【図 6 - 3】



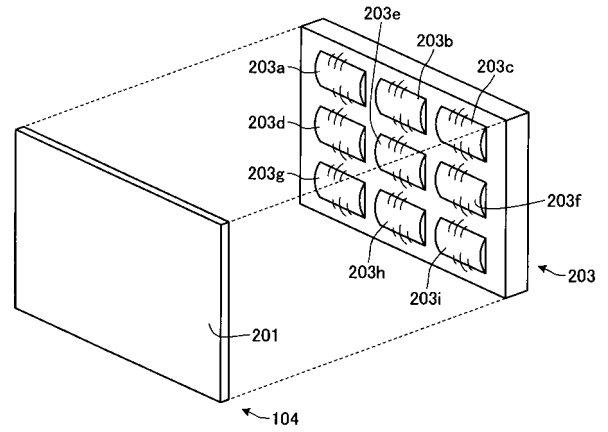
【図 6 - 4】



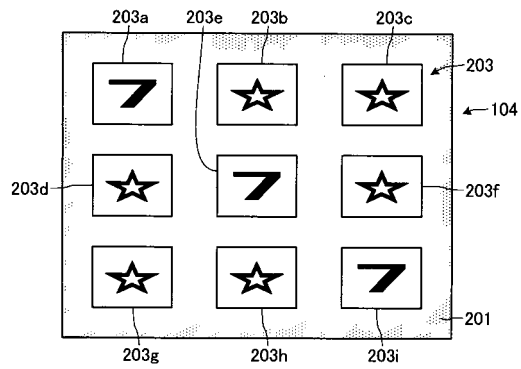
【図 6 - 5】



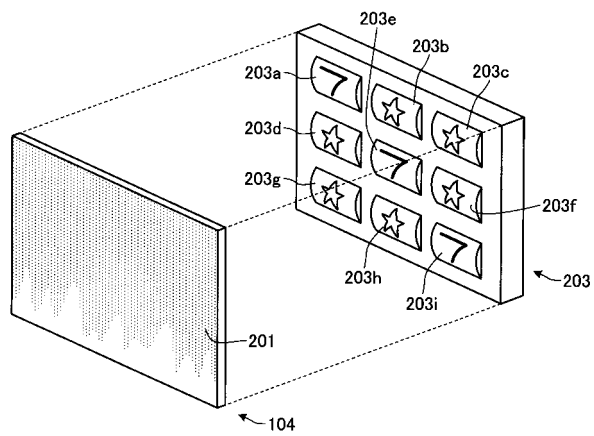
【図 7 - 1】



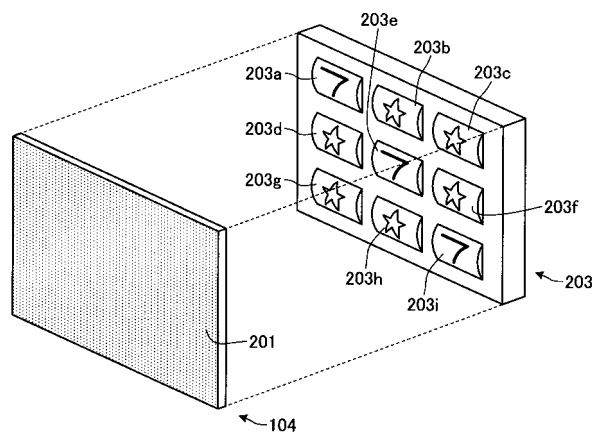
【図 6 - 6】



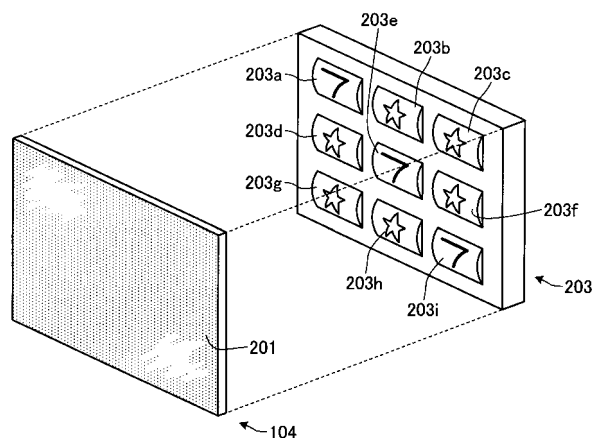
【図 7 - 2】



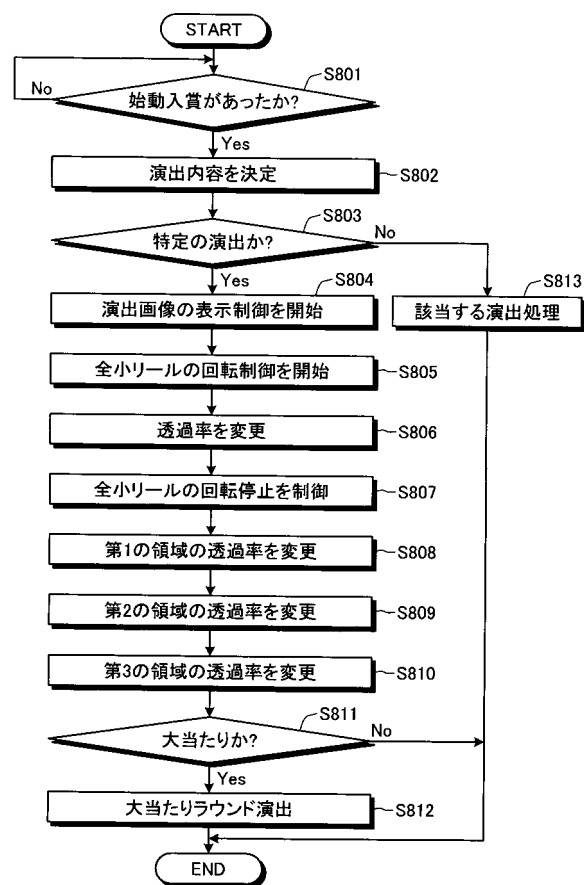
【図 7 - 3】



【图 7-5】



【图 8】



フロントページの続き

- (72)発明者 百瀬 智哉
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
- (72)発明者 蟹江 小五郎
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
- (72)発明者 野口 智
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 AA42 BC22 BC25 EA10 EB55