

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4182264号  
(P4182264)

(45) 発行日 平成20年11月19日(2008.11.19)

(24) 登録日 平成20年9月12日(2008.9.12)

(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 14 頁)

(21) 出願番号	特願平9-186686	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成9年7月11日(1997.7.11)		株式会社大一商会
(65) 公開番号	特開平11-28277		愛知県名古屋市中村区鵜付町1丁目2番地
(43) 公開日	平成11年2月2日(1999.2.2)	(74) 代理人	100084227
審査請求日	平成16年7月12日(2004.7.12)		弁理士 今崎 一司
		(72) 発明者	市原 高明
			愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内
		(72) 発明者	仙石 勲
			愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内
		審査官	小河 俊弥
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤に設けられた始動口に遊技球が入賞すると抽選を実行し、抽選結果が当たりになると大当たりとなる弾球遊技機において、

記憶手段と、表示制御手段と、表示手段とを備え、

前記記憶手段には、前記大当たり中に演出表示される内容であって、複数の部分ストーリーが順番に表示されることによって構成される1つのストーリーが記憶され、

前記表示制御手段は、前記大当たり中には前記複数の部分ストーリーのうちで1つの部分ストーリーを表示するように制御し、前回大当たりが発生した後に次回大当たりが発生した場合に、前回大当たりが発生してから特定期間内に次回大当たりが発生したか否かを判別し、前記特定期間内に次回大当たりが発生したと判別された場合には次回大当たり中に表示される部分ストーリーを前回大当たり中に表示された部分ストーリーから、それに続く次の部分ストーリーに切り換えて次回大当たり中に表示するように制御を行い、前記特定期間内に次回大当たりが発生していないと判別された場合には前回大当たり中に表示された部分ストーリーを次回大当たり中に表示するように制御を行い、

前記表示手段は、前記表示制御手段によって制御される部分ストーリーを表示することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

遊技盤に設けられた始動口に遊技球が入賞すると抽選を実行し、抽選結果が当たりになると大当たりとなる弾球遊技機において、

10

20

記憶手段と、表示制御手段と、表示手段とを備え、

前記記憶手段には、前記大当たり中に演出表示される内容であって、複数の部分ストーリーが順番に表示されることによって構成される1つのストーリーが記憶され、

前記表示制御手段は、前記大当たり中には前記複数の部分ストーリーのうちで1つの部分ストーリーを表示するように制御し、前回大当たりが発生した後に次回大当たりが発生した場合に、前回大当たりが発生してから特定期間内に次回大当たりが発生したか否かを判別し、前記特定期間内に次回大当たりが発生したと判別された場合には次回大当たり中表示される部分ストーリーを前回大当たり中表示された部分ストーリーから、それに続く次の部分ストーリーに切り換えて次回大当たり中表示するように制御を行い、特定期間内に次回大当たりが発生していないと判別された場合には前記複数の部分ストーリーのうちで最初の部分ストーリーに切り換えて次回大当たり中表示するように制御を行い

10

、  
前記表示手段は、前記表示制御手段によって制御される部分ストーリーを表示することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項3】

前記特定期間内に次回大当たりが発生したと判別された場合であって前回大当たり中表示された部分ストーリーが複数の部分ストーリーのうちで最後の部分ストーリーであった場合には、前記表示制御手段は次回大当たり中表示される部分ストーリーを、前記最後の部分ストーリーから、前記複数の部分ストーリーのうちで最初の部分ストーリーに切り換えて次回大当たり中表示するように制御することを特徴とする請求項1または2に記載の弾球遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は弾球遊技機に関し、連続的なストーリーを表示器に表示するための技術に関する。

【0002】

【従来の技術】

パチンコ機やアレンジボール機等のような弾球遊技機では、遊技者は大当たりさせることにより賞球を得るという喜びに加えて、大当たり中表示器に表示されるストーリーを見て楽しむという喜びがある。

30

一般的には大当たり中表示されるストーリーは毎回同じ内容であったため、ストーリーに対する遊技者の期待感も薄かった。また、ストーリーが毎回同じ内容では、大当たり中の遊技が単調になり、遊技者を飽きさせてしまう。

従来では、上記の問題を2つの方法によって解決していた。すなわち、第1の方法は、大当たりした際に表示器に表示された図柄に対応したストーリーを表示させる方法である。第2の方法は、視数のストーリーの中から1つのストーリーをランダムに抽選し、そのストーリーを表示させる方法である。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

40

しかし、上記方法によっても、大当たり中表示されるストーリーの内容は、大当たりが発生するごとに完結しており、何の連続性もなかった。そのため、ストーリーに対する遊技者の期待感も大当たりが発生するごとに完結してしまい、次回の大当たりで表示されるストーリーに対する期待感は薄かった。

本発明はこの様な点に鑑みてなされたものであり、遊技者に対して前回の大当たりが終了した後、次回の大当たりで表示されるストーリーの内容に期待感を持たせることができる弾球遊技機を提供することを目的とする。

【0004】

【課題を解決するための手段】

(1) 請求項1に記載の発明は、遊技盤に設けられた始動口に遊技球が入賞すると抽選を

50

実行し、抽選結果が当たりになると大当たりとなる弾球遊技機において、

記憶手段と、表示制御手段と、表示手段とを備え、

前記記憶手段には、前記大当たり中に演出表示される内容であって、複数の部分ストーリーが順番に表示されることによって構成される1つのストーリーが記憶され、

前記表示制御手段は、前記大当たり中には前記複数の部分ストーリーのうちで1つの部分ストーリーを表示するように制御し、前回大当たりが発生した後に次回大当たりが発生した場合に、(a)前回大当たりが発生してから特定期間内に次回大当たりが発生したか否かを判別し、(b)前記特定期間内に次回大当たりが発生したと判別された場合には次回大当たり中に表示される部分ストーリーを前回大当たり中に表示された部分ストーリーから、それに続く次の部分ストーリーに切り換えて次回大当たり中に表示するように制御を行い、(c)前記特定期間内に次回大当たりが発生していないと判別された場合には前回大当たり中に表示された部分ストーリーを次回大当たり中に表示するように制御を行い、

10

前記表示手段は、前記表示制御手段によって制御される部分ストーリーを表示する。

【0005】

請求項1に記載の発明によれば、記憶手段に記憶される1つのストーリーは、複数の部分ストーリーを順番に表示可能に構成される。特定期間内に大当たりが発生すると前回大当たり中に表示された部分ストーリーに続く次の部分ストーリーが表示されるが、特定期間内に大当たりが発生しなければ当該次の部分ストーリーが表示されずに前回大当たり中に表示された部分ストーリーが再度表示される。そのため、遊技者は次の部分ストーリーを見ようとして大当たりを発生させようと遊技を継続する。また、無条件で次の部分ストーリーを表示するのではなく、「特定期間に大当たりした場合」と条件を設けることにより次の部分ストーリーを見ることができた時の満足感を向上させることができる。

20

【0006】

(2) 請求項2に記載の発明は、遊技盤に設けられた始動口に遊技球が入賞すると抽選を実行し、抽選結果が当たりになると大当たりとなる弾球遊技機において、

記憶手段と、表示制御手段と、表示手段とを備え、

前記記憶手段には、前記大当たり中に演出表示される内容であって、複数の部分ストーリーが順番に表示されることによって構成される1つのストーリーが記憶され、

前記表示制御手段は、前記大当たり中には前記複数の部分ストーリーのうちで1つの部分ストーリーを表示するように制御し、前回大当たりが発生した後に次回大当たりが発生した場合に、(a)前回大当たりが発生してから特定期間内に次回大当たりが発生したか否かを判別し、(b)前記特定期間内に次回大当たりが発生したと判別された場合には次回大当たり中に表示される部分ストーリーを前回大当たり中に表示された部分ストーリーから、それに続く次の部分ストーリーに切り換えて次回大当たり中に表示するように制御を行い、(c)前記特定期間内に次回大当たりが発生していないと判別された場合には前記複数の部分ストーリーのうちで最初の部分ストーリーに切り換えて次回大当たり中に表示するように制御を行い、

30

前記表示手段は、前記表示制御手段によって制御される部分ストーリーを表示する。

【0007】

請求項2に記載の発明によれば、特定期間内に次回大当たりが発生していないと判別されたことは、特定期間経過後に大当たりが発生したことに他ならない。このように特定期間経過後に大当たりが発生すると、1つのストーリーを構成する最初の部分ストーリーに戻って表示される。そのため、遊技者は最後に見た部分ストーリーに続く部分ストーリーを見ようとして、大当たりを狙って遊技するようになる。したがって、次回の大当たりが発生するまでの間に次の部分ストーリーを見ようとする期待感がより高まる。

40

【0008】

(3) 請求項3に記載の発明は、請求項1または2に記載の弾球遊技機であって、記特定期間内に次回大当たりが発生したと判別された場合であって前回大当たり中に表示された部分ストーリーが複数の部分ストーリーのうちで最後の部分ストーリーであった場合には

50

、前記表示制御手段は次回大当たり中に表示される部分ストーリーを、前記最後の部分ストーリーから、前記複数の部分ストーリーのうちで最初の部分ストーリーに切り換えて次回大当たり中に表示するように制御する。

【 0 0 0 9 】

請求項 3 に記載の発明によれば、次回大当たりでは最初の部分ストーリーに切り換えられて表示されるので、1つのストーリーについて再び最初から楽しめる。

【 0 0 1 0 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態について、図面に基づいて説明する。ここで、図 1 には、本発明の概略的な構成をブロック図で示す。図 2 にはパチンコ機の正面側外観を示し、図 3 には複合装置の構成を示す。図 4 には、制御部の構成をブロック図で示す。図 5 には第 1 種始動口処理を、図 6 には特別図柄処理を、図 7 には特別入賞処理をそれぞれフローチャートで示す。図 8 ~ 図 1 0 には、表示器に表示される部分ストーリーの一例を示す。

【 0 0 1 1 】

まず、本発明の概要について図 1 を参照しながら説明する。図 1 において、本発明の弾球遊技機は、記憶手段 2 , 表示制御手段 6 , 表示手段 8 によって構成されている。記憶手段 2 には、複数の部分ストーリー 4 a , 4 b , 4 c , ... , 4 z からなる連続的なストーリー 4 をあらかじめまたは複数記憶しておく。表示制御手段 6 は、遊技状態を示す状態信号と特定期間の経過を示す期間経過信号とを受けて、特定期間内に大当たりが発生した場合にのみ、ある部分ストーリーに続く次の部分ストーリーに切り換えて表示手段 8 に表示する。

ここで「特定期間」は、パチンコ機 1 0 においてパチンコ遊技を行う上であらかじめ設定される適切な期間である。以下の事例では、特別図柄の変動回数が所定回数に達するまでの期間とする。

【 0 0 1 2 】

この構成によれば、表示制御手段 6 は、例えば前回の当たりにおいて部分ストーリー 4 a が表示された場合において、特定期間内に大当たりが発生すると次の部分ストーリー 4 b を表示手段 8 に表示する。一方、特定期間内に大当たりが出なければ次の部分ストーリー 4 b を表示せず、前回の部分ストーリー 4 a を表示する。

このように「特定期間内に大当たりが発生する」という条件を満たさない限り、遊技者は前回表示された部分ストーリー 4 a に続く部分ストーリー 4 b を見ることができない。そのため、遊技者は次の部分ストーリー 4 b を見ようとして遊技を継続し、特定期間内に大当たりを発生させようとする。したがって、特定期間内には、次の部分ストーリー 4 b を見ようとする期待感が得られる。また、必ず次の部分ストーリー 4 b が表示されるのではなく、特定期間内に大当たりした場合という条件を設けることにより、次の部分ストーリーが見られた場合の満足感も大きくなる。

【 0 0 1 3 】

次に、弾球遊技機の一つであるパチンコ機に本発明を適用した事例について、図 2 ~ 図 1 0 を参照しながら説明する。

パチンコ機 1 0 は、図 2 に示すように、遊技盤面 1 2 上に複合装置 1 4 , ランプ類 1 6 , 第 1 種始動口 1 8 , 大入賞口 2 0 等が適宜に配置して設けられている。複合装置 1 4 は、図 3 に示すように、普通図柄表示器 4 6、特別図柄表示器 5 0、普通図柄メモリランプ 4 4、特別図柄メモリランプ 4 8、ゲート 4 2 , 5 2、特定領域センサ 4 0 , 5 4 等が設けられている。

第 1 種始動口 1 8 は、通常の入賞口と同様に作用して賞球を払い出す。一方、ゲート 4 2 , 5 2 は、矢印 D 2 のようにパチンコ球が通過すると、その通過を特定領域センサ 4 0 , 5 4 が検出するだけであり、賞品球は払い出されない。

【 0 0 1 4 】

普通図柄表示器 4 6 は普通図柄を表示する。この普通図柄はパチンコ球がゲート 4 2 , 5 2 を通過したときに変動が始まり、普通図柄変動期間（例えば 3 0 秒間）を経過した後

に停止する。もし普通図柄変動期間中に、ゲート 4 2 , 5 2 をパチンコ球が通過すると、その数に対応して普通図柄メモリランプ 4 4 が点灯する。普通図柄メモリランプ 4 4 には、電球や L E D 等が用いられる。そして、普通図柄が変動を停止すると普通図柄メモリランプ 4 4 が消灯するとともに次回の変動を始める。

特別図柄表示器 5 0 は、特別図柄（例えば絵柄や英数字、記号等）を表示する。特別図柄は、図 2 に示す第 1 種始動口 1 8 にパチンコ球が入賞したときに変動が始まり、特別図柄変動期間（例えば 2 0 秒間）を経過した後に停止する。もし特別図柄変動期間中に、第 1 種始動口 1 8 にパチンコ球が入賞すると、その数に対応して図 3 に示す特別図柄メモリランプ 4 8 が点灯する。特別図柄メモリランプ 4 8 には電球や L E D 等が用いられ、その後特別図柄が変動して停止するごとに 1 個ずつ消灯する。

10

#### 【 0 0 1 5 】

図 2 に戻って、第 1 種始動口 1 8 には、始動口センサ 3 2 と役物 3 6 とが設けられている。始動口センサ 3 2 はパチンコ球の入賞を検出し、チューリップ状の役物 3 6 はソレノイド 3 4 によって開閉される。役物 3 6 が閉じた状態でも破線で図示するようにパチンコ球が通過可能な程度の隙間があり、役物 3 6 が開いている状態でなくても入賞可能になっている。また、普通図柄表示器 4 6 に変動後に停止して表示された普通図柄が当たり図柄の場合には、役物 3 6 が所定期間（例えば 1 秒間）だけ開放されるようになっている。

大入賞口 2 0 には蓋 2 0 a が備えられており、この蓋 2 0 a はソレノイド 3 0 によって開閉される。また、大入賞口 2 0 には特別領域として V ゾーン 2 0 b が設けられており、この V ゾーン 2 0 b にパチンコ球が一定の時期に入賞すれば大当たり状態を一定制限内で

20

継続することができる。

遊技盤面 1 2 以外では、効果音や音楽等を出すスピーカ 2 6 と、遊技者の手がハンドル 2 2 に触れているか否かを検出するタッチセンサ 2 4 と、ガラス枠 1 7 の開放を検出する金枠センサ 3 8 とが設けられている。スピーカ 2 6 は賞品球の受皿である上皿 2 8 の内部に設けられ、タッチセンサ 2 4 や金枠センサ 3 8 はそれぞれ所定の位置に設けられている。また、ランプ類 1 6 には電球や L E D 等が用いられ、図示した位置には限らずパチンコ機 1 0 の遊技内容等に合わせて適切な位置に配置される。

#### 【 0 0 1 6 】

次に、メイン制御部 1 0 0 の構成について、図 4 を参照しながら説明する。図 4 においてメイン制御部 1 0 0 は、C P U（プロセッサ）1 1 0 , R O M 1 0 2 , R A M 1 0 4 , タイマー 1 0 6 , 入力処理回路 1 0 8 , 出力処理回路 1 1 2 , 表示制御回路 1 1 4 , 通信制御回路 1 1 6 によって構成されている。

30

C P U 1 1 0 は、R O M 1 0 2 に格納されている遊技制御プログラムに従ってパチンコ機 1 0 におけるパチンコ遊技を制御する。R O M 1 0 2 には遊技制御プログラムの他に、複数の部分ストーリーからなる連続的なストーリーがまたは複数記憶される。各ストーリーは、特別図柄表示器 5 0 に連続または断続的に表示するための複数の画面（画像や図柄）によって構成される。R O M 1 0 2 には一般に E P R O M が用いられるが、これに限らず E E P R O M やフラッシュメモリを使用してもよい。R A M 1 0 4 には一般に D R A M が用いられるが、S R A M やフラッシュメモリ等の不揮発性メモリを使用してもよい。この R A M 1 0 4 には、第 1 種カウンタ、特別変動フラグ、大入賞口フラグ、特別図柄変動期間データ等の各種データ、変動回数あるいは入出力信号が格納される。

40

#### 【 0 0 1 7 】

タイマー 1 0 6 は C P U 1 1 0 から指令を受けて計時機能を実行し、普通図柄変動期間や特別図柄変動期間のような期間管理等を行う。

入力処理回路 1 0 8 は、始動口センサ 3 2 や特定領域センサ 4 0 , 5 4 から送られたそれぞれの検出信号を受けて、メイン制御部 1 0 0 内で処理可能なデータ形式に変換し、バス 1 1 8 を介して C P U 1 1 0 や R A M 1 0 4 に送る。一方、出力処理回路 1 1 2 は C P U 1 1 0 からバス 1 1 8 を介して送られた作動データを受けて、ソレノイド 3 0 , 3 4 等のようにパチンコ機 1 0 に備えられている各種作動装置を作動させる。

#### 【 0 0 1 8 】

50

表示制御回路 114 は CPU 110 からバス 118 を介して送られた表示データを受けて、普通図柄表示器 46 や特別図柄表示器 50 に対して、文字、図柄、画像等を表示するための制御を行う。

通信制御回路 116 は枠制御部 200 との間においてデータを送受信するための回路である。枠制御部 200 はメイン制御部 100 と同様に CPU を中心に構成されており、その内容は公知であるので詳細な説明を省略する。なお、この枠制御部 200 は、パチンコ遊技を行うために必要なパチンコ球の発射や払い出しの制御、効果音や音楽等をスピーカ 26 から出したり、あるいは金枠センサ 38 による扉開放の有無の検査等を行う。

なお、上記各構成要素は、いずれもバス 118 に互いに結合されている。

#### 【0019】

次に、上記構成をなすパチンコ機 10 において本発明を実現するための処理手順について、図 5 ~ 図 7 を参照しながら説明する。これらの図に示す処理手順は、いずれも図 4 に示すメイン制御部 100 において ROM 102 に格納されている遊技制御プログラムを CPU 110 が所定のタイミングで実行することによって実現される。

#### 【0020】

まず、図 5 に示す処理手順では、第 1 種始動口に対するパチンコ球の入賞処理を行う。特別図柄表示器 50 に特別図柄が停止して表示されている状態において、第 1 種始動口 18 にパチンコ球が入賞した場合には次のように処理される。すなわち、ステップ S10 では始動口センサ 32 から出力された検出信号を受けて入賞した (YES) と判別し、第 1 種カウンタをカウントアップする [ステップ S12]。第 1 種カウンタは、特別図柄表示器 50 に特別図柄が変動して表示されている間に第 1 種始動口 18 に入賞したパチンコ球の数をカウントするカウンタである。

その後、特別変動フラグがオンか否かを判別する [ステップ S16]。特別変動フラグは、特別図柄表示器 50 に特別図柄が変動して表示されている期間内にオンとなり、特別図柄表示器 50 に特別図柄が停止して表示されている期間内はオフとなる。ここで、特別変動フラグがオフ (NO) ならば、次の図柄変動に備えて特別変動フラグをオンに設定し [ステップ S18]、第 1 種カウンタをカウントダウンし [ステップ S20]、さらに変動回数をカウントアップした後 [ステップ S22]、第 1 種始動口処理を終了する。変動回数は、第 1 種始動口 18 への入賞により特別図柄表示器 50 に表示される特別図柄の変動回数である。

なお、本明細書において「カウントアップする」という場合には、通常は 1 だけカウント値を増やすことを意味するが、遊技状態等に応じて適宜に 2 以上ずつ増やす場合を含む。また「カウントダウンする」という場合には、カウント値を減らす点を除いてはカウントアップと同様である。

#### 【0021】

一方、特別図柄表示器 50 に特別図柄が変動して表示されている状態において、第 1 種始動口 18 にパチンコ球が入賞した場合には次のように処理される。すなわち、上記通常状態と同様にステップ S10、S12、S16 の処理が行われ、ステップ S16 では特別変動フラグはオン (YES) と判別されるので、その後は何もせずに第 1 種始動口処理を終了する。

さらに、第 1 種始動口 18 にパチンコ球が入賞していない場合には、特別図柄表示器 50 の表示状態にかかわらず次のように処理される。すなわち、始動口センサ 32 からは検出信号が出力されていないために、ステップ S10 では入賞していない (NO) と判別される。そのため、特別図柄表示器 50 の図柄変動を行うか否かを第 1 種カウンタの値によって判別する [ステップ S14]。このとき第 1 種カウンタの値が 0 より大きい値 (YES) ならば、上記ステップ S16 に進んで上記と同様の処理を行う。こうして、入賞していない状態でも、特別図柄表示器 50 の図柄変動状態をチェックし、停止状態の場合には変動を開始させることが実現される。一方、第 1 種カウンタが 0 ならば、何もせずに第 1 種始動口処理を終了する。

#### 【0022】

次に、図 6 に示す処理手順では、特別図柄の変動処理を行う。まず、特別変動フラグの状態がオンか否かを判別する [ ステップ S 3 0 ]。もし、特別変動フラグがオフ ( N O ) ならば、何もせずに特別図柄処理を終了する。一方、特別変動フラグがオン ( Y E S ) ならば、以下のような処理を行う。

#### 【 0 0 2 3 】

すなわち、特別図柄表示器 5 0 に特別図柄を変動し始めるとともに [ ステップ S 3 2 ]、図 4 の C P U 1 1 0 からタイマー 1 0 6 に特別図柄変動期間データを送る。特別図柄変動期間データを受けたタイマー 1 0 6 は、その特別図柄変動期間を経過したときに C P U 1 1 0 に変動停止信号を送る。

そして、特別図柄変動期間が経過したか否か、すなわちタイマー 1 0 6 から変動停止信号があるか否かを判別する [ ステップ S 3 4 ]。特別図柄変動期間が経過すると ( Y E S )、特別図柄表示器 5 0 に変動して表示していた特別図柄を停止させ [ ステップ S 3 6 ]、その特別変動フラグをオフにする [ ステップ S 3 8 ]。その後、特別図柄表示器 5 0 に停止して表示されている特別図柄が大当たり図柄と一致しているか否かを判別する [ ステップ S 4 0 ]。例えば「 7 7 7 」のいわゆるゾロ目の図柄等のような所定の特別図柄が表示されているか否かで判別する。もし、停止して表示されている特別図柄が大当たり図柄と一致しているときには ( Y E S )、大入賞口フラグをオンに設定し [ ステップ S 4 2 ]、特別図柄処理を終了する。ここで、大入賞口フラグは、大入賞口 2 0 の蓋 2 0 a を大入賞口開放期間だけ開けるときにオンとなり、開けないときにはオフとなるフラグである。

#### 【 0 0 2 4 】

それから、変動回数が所定回数 ( 例えば 5 0 回 ) を超えたか否かを判別する [ ステップ S 4 4 ]。もし、変動回数が所定回数を超えた ( Y E S ) ときには、何もせずに特別図柄処理を終了する。一方、変動回数が所定回数を超えていない ( N O ) ならば、特別図柄表示器 5 0 に表示する部分ストーリーを変更し [ ステップ S 4 6 ]、特別図柄処理を終了する。

#### 【 0 0 2 5 】

ステップ S 4 4 において、例えば連続的なストーリーが「桃太郎物語」である場合には、部分ストーリーを表 1 のように第 1 章から第 4 章に区分して各内容を定めておく。

#### 【 表 1 】

区 分                      部分ストーリーの内容

- 第 1 章    桃太郎が誕生するまで
- 第 2 章    桃太郎が成長して家を出るまで
- 第 3 章    桃太郎が家来を見つけて鬼退治に出発するまで
- 第 4 章    桃太郎が鬼ヶ島に行き鬼退治をするまで

#### 【 0 0 2 6 】

同様に、連続的なストーリーが「大リーグの試合」である場合には、部分ストーリーを表 2 のように第 1 章から第 3 章に区分して各内容を定めておく。

#### 【 表 2 】

区 分                      部分ストーリーの内容

- 第 1 章    ピッチャーが投球するまで
- 第 2 章    バッターがボールを打つまで
- 第 3 章    打ったボールがホームランになるまで

#### 【 0 0 2 7 】

すなわち、第 1 章では図 8 ( A ) から図 8 ( F ) までに順番に示すように、ピッチャー

が投球するまでの様子を描いている。第2章では図9(A)から図9(F)までに順番に示すように、ピッチャーが投球したボールをバッターが打つまでの様子を描いている。第3章では図10(A)から図10(F)までに順番に示すように、バッターが打ったボールがホームランになるまでの様子を描いている。これらの画面中には、各場面の内容が明確になるように、アナウンサーが実況中継している様子が言葉(文字や音声)で示される。

上記ステップS46を実行すると、前回の当たりに表示された部分ストーリーが第2章であるときは、その後第3章の部分ストーリーが特別図柄表示器50に表示されるように変更される。

なお、連続的なストーリーをいくつかの部分ストーリーに区分するかは、そのストーリーの内容や、当たりの期間の長短、あるいはパチンコ機10の種類等に応じて適切に決定される。したがって、5章以上に区分されたり、2章しか区分されなかったりする。また、同じ連続的なストーリーであっても、パチンコ機10によっては部分ストーリーが多かったり少なかったりする。

#### 【0028】

次に、図7に示す処理手順では、大入賞口の開閉処理を行う。まず、大入賞口フラグがオンか否かを判別し[ステップS50]、大入賞口フラグがオンである場合(YES)には大入賞口20の蓋20aを開ける[ステップS52]。その後、最初に設定された(あるいは上記ステップS46の実行によって変更された)部分ストーリーを表示し始める[ステップS54]。例えば、図8に示す各場面を、図8(A)から図8(F)まで順番に表示してゆく。

そして、大入賞口開放期間(例えば30秒間)を経過するまでであって(ステップS56のNO)、かつ、大入賞口20にパチンコ球が所定数入賞するまで(ステップS62のNO)、ステップS54~62の処理を繰り返し実行する。

#### 【0029】

この間、ステップS54では大入賞口20への入賞個数等に応じて部分ストーリーをアニメーションで(あるいは紙芝居のように)表示する。また、大入賞口20にパチンコ球が入賞すれば(ステップS58のYES)、賞品を払い出す[ステップS60]。

なお、大入賞口開放期間中、大入賞口20にパチンコ球が何個入賞したかを遊技者に知らせるため、その入賞した個数を特別図柄表示器50等の画面内に表示する。このため、遊技者はあと何個入賞できるのかが分かるので、その後の遊技戦略が立てやすくなる。

#### 【0030】

その後、上記の大入賞口開放期間が経過したか、あるいは大入賞口20にパチンコ球が所定数入賞した場合には、大入賞口20の蓋20aを閉じ[ステップS64]、大入賞口開放期間中に大入賞口20の特別領域(例えばVゾーン20b)にパチンコ球が入賞したか否かを判別する[ステップS66]。

もし、大入賞口20の特別領域にパチンコ球が入賞した(YES)ならば、再びステップS52に戻り、ステップS52~S64を繰り返す。この処理によって、遊技者は多大な利益を得ることができる。なお、こうした大入賞口20の断続的な開放は一定回数(例えば16回)に限られる。一方、大入賞口20の特別領域にパチンコ球が入賞しなかった(NO)ならば、変動回数を0回にクリアした後[ステップS68]、大入賞口処理を終了する。

#### 【0031】

上記パチンコ機10によれば、前回の当たりと次回の大当たりとの間に変動回数が所定回数内である場合に限って部分ストーリーが変更され(図6のステップS44, S46)、その部分ストーリーが特別図柄表示器50に表示される(図7のステップS54)。この部分ストーリーの変更は、前回の部分ストーリーに続く次の部分ストーリーになる。なお、前回の部分ストーリーが最後の部分ストーリー(最終章)であった場合には、再び最初の部分ストーリー(第1章)になる。

一方、変動回数が所定回数を超えて大当たりになった場合には、前回の部分ストーリー

10

20

30

40

50



に続く次の部分ストーリーを表示せず前回と同じ部分ストーリーを表示する。そのため、遊技者は次の部分ストーリーを見ようとして、変動回数が所定回数になるまでの間に大当たりさせようとする。したがって、大当たり終了後変動回数が所定回数になるまでの間に次の部分ストーリーを見ようとする期待感が得られる。また、所定回数内に大当たりして次の部分ストーリーを見ることができたときの満足感も大きくなる。

また、その他の効果として、ストーリー内容は大き当たりが発生するごとに完結していたので、あまり長いストーリーを表示すると内容の薄いものとなってしまう分難くなってしまうが、今回の発明では1つのストーリーを複数に分割して連続させて表示することにより、大き当たりが発生するごとのストーリー内容は充実したものとなり、長いストーリーでも内容の充実した表示が可能となる。

10

さらに、大き当たりが発生するごとにストーリーが展開してゆくので、遊技者はストーリーの内容に対しても期待感が得られる。

#### 【 0 0 3 2 】

##### 〔 他の実施の形態 〕

上述した弾球遊技機におけるその他の部分の構造、形状、大きさ、材質、個数、配置および動作条件等については、上記実施の形態に限定されるものでない。例えば、上記実施の形態を応用した次の各形態を実施することもできる。

( 1 ) 上述した実施の形態では、図 6 に示すステップ S 4 6 において、前回の部分ストーリーに続く次の部分ストーリーに変更した。この態様では、遊技者が途中で代わった場合、大当たり中に表示されるストーリーは、前の遊技者が連続させた途中の部分ストーリーから表示されることになり好ましくない。具体的には、前の遊技者が部分ストーリー内容を第 3 章まで連続させて特定期間経過後に遊技を止めて、他の遊技者がその弾球遊技機（パチンコ機）で遊技を行なって大当たりになると、第 3 章の部分ストーリーが表示されることになる。このとき、他の遊技者はストーリーのつながりが理解できない場合がある。

20

そこで、大き当たりが発生した場合に、変動回数に応じて他の部分ストーリーに変更する。例えば図 1 1 に示すように、ステップ S 4 4 において変動回数が所定回数を超えた（YES）ときには最初の部分ストーリーに変更し〔ステップ S 4 6 a〕、変動回数が所定回数を超えていない（NO）ときには次の部分ストーリーに変更する〔ステップ S 4 6 b〕。

30

こうすれば、変動回数が所定回数を超えたときにはストーリーの最初に戻って表示されるようになる。そのため、途中で遊技者が代わった場合でも最初の部分ストーリーから表示されるので、ストーリーのつながりも理解でき、違和感無く遊技できる。

#### 【 0 0 3 3 】

( 2 ) 「特定期間」は特別図柄の変動回数が所定回数に達するまでの期間としたが、他の期間としてもよい。他の期間としては、大当たりになった後の所定期間（例えば 1 0 分間）、リーチ回数が所定回数（例えば 2 0 回）に達するまでの期間、パチンコ球の発射個数が所定個数（例えば 5 0 0 個）に達するまでの期間、あるいは特定の入賞口にパチンコ球が所定個数（例えば 1 0 個）入賞するまでの期間等のような種々の期間がある。こうして各期間内に、遊技者は次の部分ストーリーを見ようとする期待感が得られる。なお、リーチ回数を基準とする場合には、遊技者に公平に期待感を与えることができる。

40

また、例えば大き当たり終了後特別図柄が 5 0 回変動するまでは、特別図柄、普通図柄の変動時間が短縮され、遊技者に有利な遊技状態となる弾球遊技機がある。このような弾球遊技機に本発明を適用した場合には、遊技者が有利な遊技状態になっている期間を「特定期間」としてもよい。この場合は、遊技状態が有利である上にストーリーに対する期待感も付加し、遊技性が向上する。

#### 【 0 0 3 4 】

( 3 ) 複数の部分ストーリーからなる連続的なストーリーを ROM 1 0 2 に記憶したが、RAM 1 0 4 に記憶してもよい。この場合には、通信回線によって接続されている制御部 2 0 0（あるいはホールコンピュータや他のパチンコ機等の外部装置）から通信によ

50

って上記連続的なストーリーを格納する。この格納はパチンコ機 10 の電源投入時やリセット時、あるいは大当たり時等のように適時に行う。同様に、複数の部分ストーリーの一部を ROM 102 に記憶し、他の一部を RAM 104 に記憶してもよい。

こうしてパチンコ機 10 を交換することなく、連続的なストーリー自体を変えることが可能になる。また、一部の部分ストーリーを通信回線を通じて適時に RAM 104 へ記憶（格納）することにより、RPG (RollingPlayGame) のように連続するストーリーの内容を自在に展開させることが可能になる。そのため、遊技者は次回の大当たりが発生するまでの間に次の部分ストーリーを見ようとする期待感が高まるとともに、様々な連続的なストーリーを楽しむことができる。

【0035】

10

(4) 上記の実施の形態では、特定期間内に大当たりが発生することを条件としてある部分ストーリーに続く次の部分ストーリーを表示器に表示した。この態様に代えて、特定期間内に他の特定条件が成立することを条件としてもよい。「他の特定条件」としては、特定の入賞口への入賞や、表示器に変動して表示されている図柄がその後に停止したときに特定の図柄と一致した場合等がある。

こうして、大当たりだけでなく他の特定条件を成立させることで、前回の部分ストーリーに続く次の部分ストーリーが表示される。したがって、次の部分ストーリーを見る期待感をより高めることができる。

【0036】

【発明の効果】

20

本発明によれば、次回の大当たりが発生するまでの間に次の部分ストーリーを見ようとする期待感が得られる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の概略的な構成を示すブロック図である。

【図2】 パチンコ機の正面側外観を示す図である。

【図3】 図2の部分拡大図であって、複合装置の構成を示す。

【図4】 制御部の構成を示すブロック図である。

【図5】 第1種始動口処理を示すフローチャートである。

【図6】 特別図柄処理を示すフローチャートである。

【図7】 大入賞口処理を示すフローチャートである。

30

【図8】 特別図柄表示器に表示される部分ストーリーを示す図である。

【図9】 特別図柄表示器に表示される部分ストーリーを示す図である。

【図10】 特別図柄表示器に表示される部分ストーリーを示す図である。

【図11】 他の特別図柄処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

2 記憶手段

4 ストーリー

4a, 4b, 4c, ..., 4z 部分ストーリー

6 表示制御手段

8 表示手段

40

10 パチンコ機（弾球遊技機）

12 遊技盤面

14 複合装置

18 第1種始動口

20 大入賞口

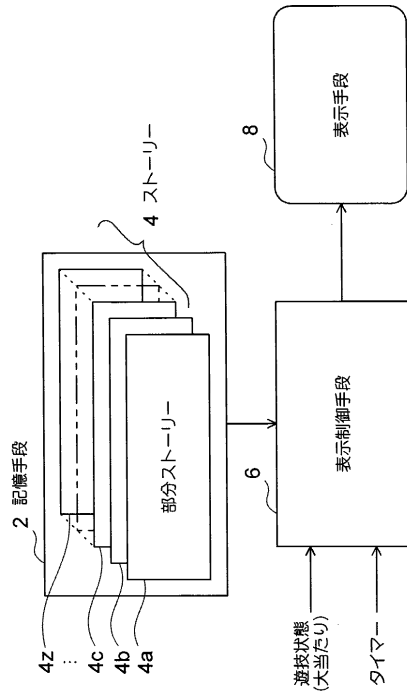
50 特別図柄表示器（表示器，表示手段）

100 メイン制御部

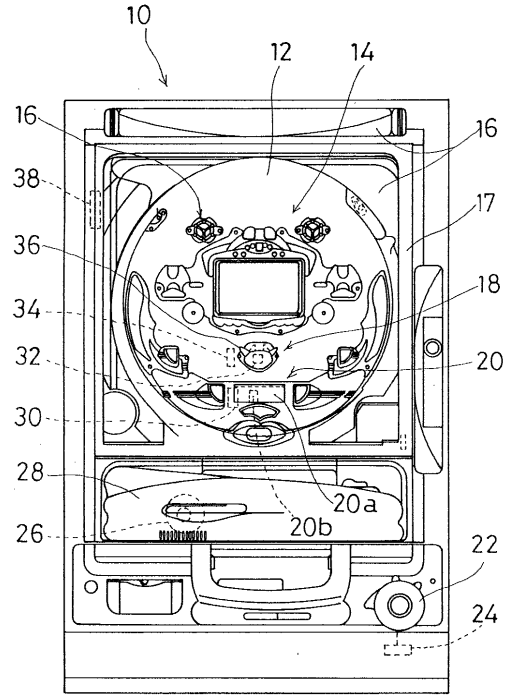
102 ROM（記憶手段）

114 表示制御回路

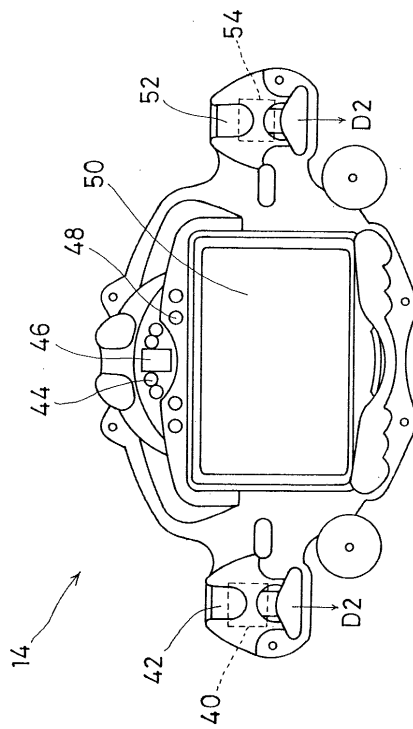
【図 1】



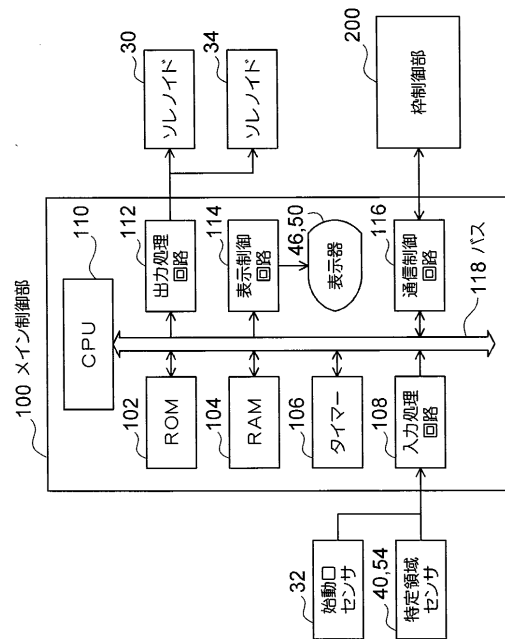
【図 2】



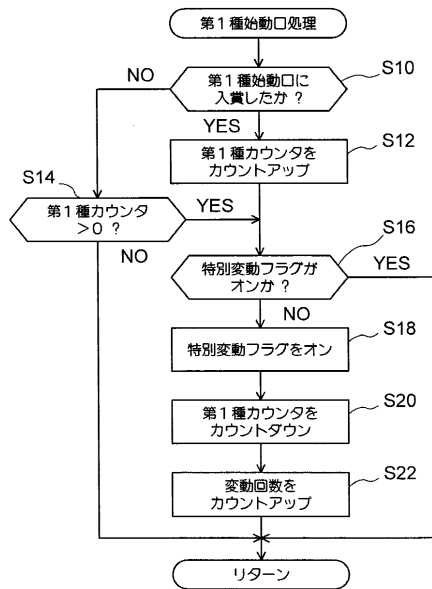
【図 3】



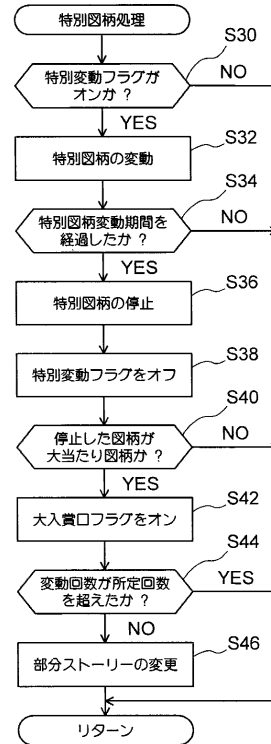
【図 4】



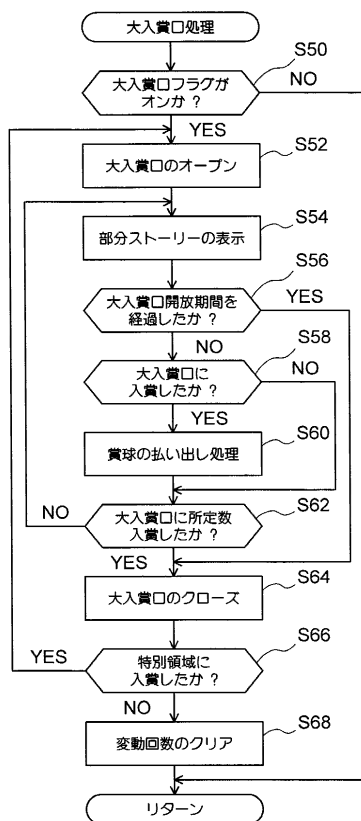
【図 5】



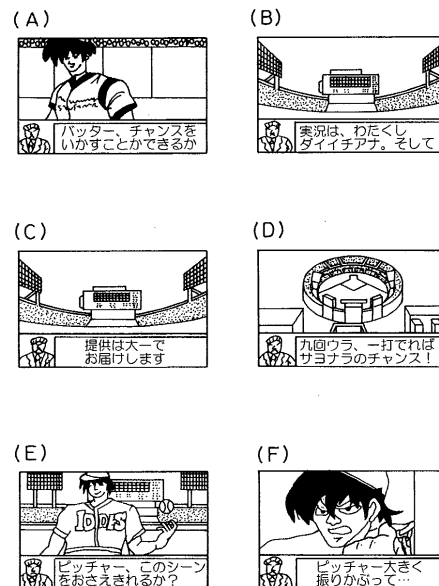
【図 6】



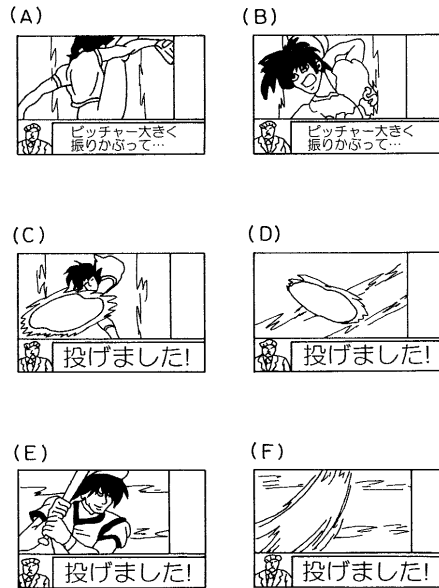
【図 7】



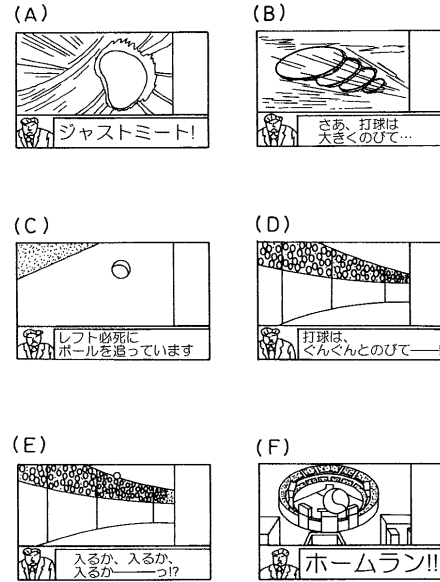
【図 8】



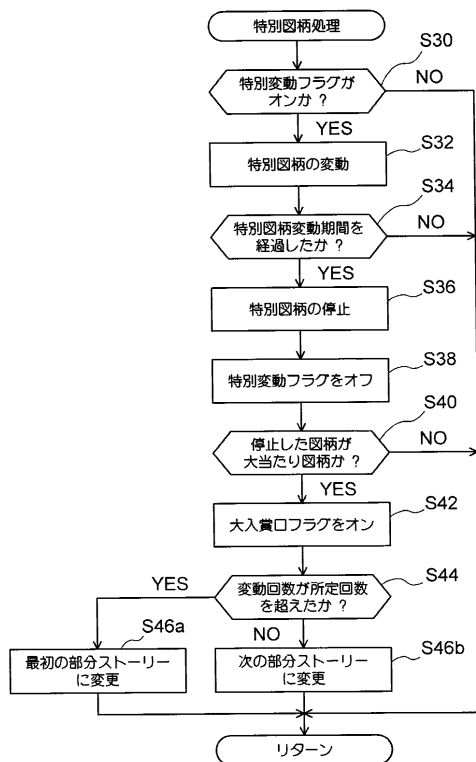
【図 9】



【図 10】



【図 11】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平 0 8 - 1 9 6 7 0 4 ( J P , A )  
特開平 1 0 - 0 5 7 5 6 2 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
A63F 7/02