

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4841682号
(P4841682)

(45) 発行日 平成23年12月21日(2011.12.21)

(24) 登録日 平成23年10月14日(2011.10.14)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 3 (全 18 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2010-132544 (P2010-132544) (22) 出願日 平成22年6月10日 (2010. 6. 10) (62) 分割の表示 特願2008-234453 (P2008-234453) の分割 原出願日 平成15年11月14日 (2003.11.14) (65) 公開番号 特開2010-188200 (P2010-188200A) (43) 公開日 平成22年9月2日 (2010. 9. 2) 審査請求日 平成22年6月10日 (2010. 6. 10)</p>	<p>(73) 特許権者 395018239 株式会社高尾 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 (72) 発明者 内ヶ島 敏博 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内 (72) 発明者 内ヶ島 隆寛 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内 審査官 阿南 進一</p>
---	--

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】

遊技球が始動領域に進入したことを必須条件に当たり外れの抽選を行う抽選手段と、
 図柄の変動表示と確定表示を行う表示手段と、
 前記表示手段を制御して図柄を変動表示させた後に前記抽選手段による抽選結果に対応する大当たり図柄又は外れ図柄を確定表示させる表示制御手段と、
 前記抽選手段による抽選結果が当たりであったことを必須条件として遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段とを備える弾球遊技機において、
 遊技者によって1単位分操作される毎に操作信号を出力する操作受付手段と、
 前記図柄が変動表示されている期間内に設定される操作有効期間中に前記操作信号が入力される毎に「進行」又は「後退」もしくは「中立」のいずれかを選択するに当たって、
 1回の前記操作有効期間中における前記操作信号の入力回と前記選択の対象である「進行」又は「後退」もしくは「中立」の選択確率とを対応させたシナリオに基づいて前記選択を行う変化選択手段とを設けて、
 前記表示制御手段は、
 前記操作有効期間中に前記図柄とは別にキャラクタを表示させ、
 該キャラクタの動作は、該変化選択手段が「進行」を選択すると前記キャラクタの動作内容を進行表示させ、
 「後退」又は「中立」を選択すると前記キャラクタの動作内容を進行表示させない制御を行う構成とし、

10

20

1回の前記操作有効期間中における前記「進行」の回数が設定値に至ると前記抽選結果に対応する、前記キャラクタの動作内容の表示目標となる成功画面又は失敗画面を表示させる

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】

請求項1記載の弾球遊技機において、

前記表示制御手段は、

1回の前記操作有効期間中における前記「進行」の回数が設定値に至らなかった場合に前記抽選結果が外れであれば前記失敗画面を表示させ、

1回の前記操作有効期間中における前記「進行」の回数が設定値に至らなかった場合に前記抽選結果が当たりであれば、一旦は前記失敗画面を表示させた後に前記成功画面を表示させる

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項3】

遊技球が始動領域に進入したことを必須条件に当たり外れの抽選を行う抽選手段と、該抽選手段が当たり判定値の個数が少ない通常テーブルと当たり判定値の個数が多い確変テーブルとを切り換えて抽選を行う構成で、

図柄として、当たりとともに前記通常テーブルに切り換わることを示す非確変図柄と、前記確変テーブルに切り換わることを示す確変図柄とを備えて変動表示と確定表示を行う表示手段と、

前記表示手段を制御して前記図柄を変動表示させた後に前記抽選手段による抽選結果に対応する前記非確変図柄もしくは前記確変図柄又は外れ図柄を確定表示させる表示制御手段と、

前記抽選手段による抽選結果が当たりであったことを必須条件として遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段とを備える弾球遊技機において、

遊技者によって1単位分操作される毎に操作信号を出力する操作受付手段と、

前記図柄が変動表示されている期間内に設定される操作有効期間中に前記操作信号が入力される毎に「進行」又は「後退」もしくは「中立」のいずれかを選択するに当たって、1回の前記操作有効期間中における前記操作信号の入力回と前記選択の対象である「進行」又は「後退」もしくは「中立」の選択確率とを対応させたシナリオに基づいて前記選択を行う変化選択手段とを設けて、

前記表示制御手段は、該変化選択手段が「進行」を選択すると図柄又は図柄とは別の画像を進行表示させ、「後退」又は「中立」を選択すると図柄又は図柄とは別の画像を進行表示させない制御を行う構成とし、

1回の前記操作有効期間中における前記「進行」の回数が設定値に至ると前記抽選結果に対応する非確変図柄もしくは確変図柄、又は図柄とは別の画像の進行結果としての成功画面もしくは失敗画面を確定表示させ、

1回の前記操作有効期間中における前記「進行」の回数が設定値に至らなかった場合に前記抽選結果が非確変図柄であれば非確変図柄又は図柄とは別の画像の失敗画面を表示させ、

1回の前記操作有効期間中における前記「進行」の回数が設定値に至らなかった場合に前記抽選結果が確変図柄であれば、一旦は非確変図柄又は図柄とは別の画像の失敗画面を表示させた後に図柄を変動させて確変図柄又は図柄とは別の画像の成功画面を確定表示させる

ことを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機の技術分野に属する。

【背景技術】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 2 】

パチンコ機等の弾球遊技機においては、遊技球が始動領域に進入したことを必須条件に（例えば始動入賞口、始動ゲートに進入したタイミングで選択される乱数が当たり値か否かにより）当たり外れの抽選を行い（抽選手段）、液晶表示器等の画像表示装置にて図柄を変動表示した後に抽選結果に対応する当たり図柄又は外れ図柄を確定表示し（表示手段、表示制御手段）、抽選結果が当たりであったこと（遊技者に認識される現象としては当たり図柄が確定表示されたこと）を必須条件として遊技者に有利な特別遊技（いわゆる大当たり遊技）を実行する（特別遊技実行手段）構成が一般的である。

【 0 0 0 3 】

そうした弾球遊技機における図柄の変動表示（それに引き続く確定表示）に遊技者が関与したと思わせることで、興趣を高める技術（一例として、特開 2 0 0 3 - 2 2 0 2 0 4 号公報に開示の技術）がある。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 3 - 2 2 0 2 0 4 号公報（段落 0 0 9 5 ~ 0 1 0 1 ）

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、従来の弾球遊技機は始動入賞口等に入球した時点で（入球時の変動パターン用乱数に基づいて）変動パターンを決定しているため、遊技者がスイッチ等を操作して何らかの参画を可能にした場合でも、遊技者に「最初から決まっている」と分かれてしまえば、参加意欲を失せさせてしまっていた。つまり、遊技者の参加意欲をかき立てたり、維持する効果が薄かった。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 6 】

請求項 1 記載の弾球遊技機は、遊技球が始動領域に進入したことを必須条件に当たり外れの抽選を行う抽選手段と、

図柄の変動表示と確定表示を行う表示手段と、

前記表示手段を制御して図柄を変動表示させた後に前記抽選手段による抽選結果に対応する大当たり図柄又は外れ図柄を確定表示させる表示制御手段と、

前記抽選手段による抽選結果が当たりであったことを必須条件として遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段とを備える弾球遊技機において、

遊技者によって 1 単位分操作される毎に操作信号を出力する操作受付手段と、

前記図柄が変動表示されている期間内に設定される操作有効期間中に前記操作信号が入力される毎に「進行」又は「後退」もしくは「中立」のいずれかを選択するに当たって、1 回の前記操作有効期間中における前記操作信号の入力回と前記選択の対象である「進行」又は「後退」もしくは「中立」の選択確率とを対応させたシナリオに基づいて前記選択を行う変化選択手段とを設けて、

前記表示制御手段は、

前記操作有効期間中に前記図柄とは別にキャラクタを表示させ、

該キャラクタの動作は、該変化選択手段が「進行」を選択すると前記キャラクタの動作内容を進行表示させ、

「後退」又は「中立」を選択すると前記キャラクタの動作内容を進行表示させない制御を行う構成とし、

1 回の前記操作有効期間中における前記「進行」の回数が設定値に至ると前記抽選結果に対応する、前記キャラクタの動作内容の表示目標となる成功画面又は失敗画面を表示させる

ことを特徴とする。

【 0 0 0 7 】

10

20

30

40

50

この弾球遊技機は、遊技者によって1単位分操作される毎に操作信号を出力する操作受付手段（例えばボタンスイッチや回転操作される球体の動きに応じて操作信号を発生する機構等）を備えている。

【0008】

操作受付手段は、基本的に随時の操作が可能であるが、操作有効期間中に限って有効になる。

操作有効期間は、図柄が変動表示されている期間内に設定される。操作有効期間をどのように設定するかは特に限定されない。例えばリーチ表示になると共に開始されて設定された時間継続するとか、リーチの種類に応じて長短変化させるとか、様々に設定できる。

【0009】

変化選択手段は、その操作有効期間中に操作信号が入力される毎に「進行」、「後退」、「中立」のいずれか1つを選択する。

「進行」、「後退」、「中立」は表示上の区分であり、表示の変化の方向を示す。

【0010】

例えば「進行」は、文字通り「前進移動」を示すこともあるが、リーチ、生物の成長、物を組み立てる場面、障害物を取り除く場面等を示す場合には、それらが進行する変化方向、つまりプラスをイメージさせる変化方向である。「後退」は、この逆であり、「中立」はどちらにも変化しない（現状維持）と言える。

【0011】

操作有効期間中に遊技者が操作受付手段を操作すれば、その操作信号が入力される毎に「進行」、「後退」、「中立」のいずれか1つを選択し、その選択に従った進行表示、後退表示又は中立表示が行われる。

【0012】

例えば操作受付手段となる操作ボタンの操作と図柄やキャラクタ（図柄とは別の画像）の動きが同調するように制御して、その動きにより導き出される表示内容にて遊技者に大当たりか否かを知らしめたり、予想させたりすることができる。また、遊技者各々の押下タイミングや速度の違いで様々な表示画面の変化をもたらしすることができる。このような動作によって、遊技者の参加意欲をかき立て、また維持する効果が高まる。

【0013】

前記変化選択手段は、前記操作有効期間中に前記操作信号が入力される毎に「進行」、「後退」、「中立」のいずれか1つを選択し、前記表示制御手段は、該変化選択手段が「進行」を選択すると図柄又は図柄とは別の画像を進行表示、「後退」を選択すると図柄又は図柄とは別の画像を後退表示、「中立」を選択すると図柄又は図柄とは別の画像を中立表示させる制御を行う構成とするのが望ましい。

【0014】

請求項1のシナリオは、例えばn回目の「進行」の選択確率50%、「後退」の選択確率25%、「中立」の選択確率25%というように、操作信号の入力回（n回目）と「進行」、「後退」、「中立」の選択確率とが対応している。このため、同じくn回目の操作信号入力であっても、「進行」、「後退」、「中立」のいずれが選択されるかが確定的ではなく、変化する。

【0015】

シナリオの構成及び選択処理が若干複雑化するが、各回の選択が固定的でないので、結果として変化に富んだものになるというメリットがある。また、n回目は「進行」を80%、n+1回目は「後退」を80%というように各回の「進行」、「後退」、「中立」の選択確率を偏らせることで、全体的な流れをおおむね一定の範囲に収めることができる。なお、n回目は「後退」の選択確率0%というように、いずれかの選択確率を0%にしてもよい。

【0016】

n回目に対応した「進行」、「後退」又は「中立」の選択が固定的でないため、シナリオの構成及び選択処理が若干複雑化するが、各回の選択が固定的でないので、結果として

10

20

30

40

50

変化に富んだものになるというメリットがある。また、n回目は「進行」を80%、n+1回目は「後退」を80%というように各回の「進行」、「後退」、「中立」の選択確率を偏らせることで、全体的な流れをおおむね一定の範囲に収めることができる。なお、n回目は「後退」の選択確率0%というように、いずれかの選択確率0%にしてもよい。

【0017】

また、請求項1記載の弾球遊技機において、前記変化選択手段は、前記「進行」を選択する際に「進行度合い」も併せて選択する構成を採用できる。「進行」の選択により単に進行するだけでなく、その際に例えば何ステップ進むかといった「進行度合い」も選択するので、同じ「進行」でも度合いに変化が現れる。

【0018】

請求項2記載の弾球遊技機は、請求項1記載の弾球遊技機において、前記表示制御手段は、

1回の前記操作有効期間中における前記「進行」の回数が設定値に至らなかった場合に前記抽選結果が外れであれば前記失敗画面を表示させ、

1回の前記操作有効期間中における前記「進行」の回数が設定値に至らなかった場合に前記抽選結果が当たりであれば、一旦は前記失敗画面を表示させた後に前記成功画面を表示させる

ことを特徴とする。

【0019】

請求項3記載の弾球遊技機は、遊技球が始動領域に進入したことを必須条件に当たり外れの抽選を行う抽選手段と、

該抽選手段が当たり判定値の個数が少ない通常テーブルと当たり判定値の個数が多い確変テーブルとを切り換えて抽選を行う構成で、

図柄として、当たりとともに前記通常テーブルに切り換わることを示す非確変図柄と、

前記確変テーブルに切り換わることを示す確変図柄とを備えて変動表示と確定表示を行う表示手段と、

前記表示手段を制御して前記図柄を変動表示させた後に前記抽選手段による抽選結果に対応する前記非確変図柄もしくは前記確変図柄又は外れ図柄を確定表示させる表示制御手段と、

前記抽選手段による抽選結果が当たりであったことを必須条件として遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段とを備える弾球遊技機において、

遊技者によって1単位分操作される毎に操作信号を出力する操作受付手段と、

前記図柄が変動表示されている期間内に設定される操作有効期間中に前記操作信号が入力される毎に「進行」又は「後退」もしくは「中立」のいずれかを選択するに当たって、1回の前記操作有効期間中における前記操作信号の入力回と前記選択の対象である「進行」又は「後退」もしくは「中立」の選択確率とを対応させたシナリオに基づいて前記選択を行う変化選択手段とを設けて、

前記表示制御手段は、該変化選択手段が「進行」を選択すると図柄又は図柄とは別の画像を進行表示させ、「後退」又は「中立」を選択すると図柄又は図柄とは別の画像を進行表示させない制御を行う構成とし、

1回の前記操作有効期間中における前記「進行」の回数が設定値に至ると前記抽選結果に対応する非確変図柄もしくは確変図柄、又は図柄とは別の画像の進行結果としての成功画面もしくは失敗画面を確定表示させ、

1回の前記操作有効期間中における前記「進行」の回数が設定値に至らなかった場合に前記抽選結果が非確変図柄であれば非確変図柄又は図柄とは別の画像の失敗画面を表示させ、

1回の前記操作有効期間中における前記「進行」の回数が設定値に至らなかった場合に前記抽選結果が確変図柄であれば、一旦は非確変図柄又は図柄とは別の画像の失敗画面を表示させた後に図柄を変動させて確変図柄又は図柄とは別の画像の成功画面を確定表示させる

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】実施例のパチンコ機の正面図。

【図2】操作受付手段の説明図。

【図3】実施例のパチンコ機の電気ブロック図。

【図4】実施例のパチンコ機におけるサブ統合基板の説明図。

【図5】リーチ表示での連打ゲームの説明図。

【図6】シナリオの動作パターンと難易度説明図。

【図7】シナリオ例1の説明図。

10

【図8】シナリオ例2の説明図。

【図9】シナリオ例3の説明図。

【図10】ボタン遊技処理1のフローチャート。

【図11】ボタン遊技処理2のフローチャート。

【図12】ボタン遊技処理3のフローチャート。

【図13】ボタン遊技処理3のシナリオ振分処理のフローチャート。

【図14】変形例1の説明図。

【図15】変形例2の説明図

【発明を実施するための形態】

【0021】

20

次に、本発明の実施例等により発明の実施の形態を説明する。なお、本発明は以下の実施例等に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは言うまでもない。

[実施例1]

まず、図1～4を参照して弾球遊技機的一种であるパチンコ機10の構成を説明する。

【0022】

図1に示すように、パチンコ機10は、周知の長方形の外枠12と前面枠14とからなる筐体にて構成の各部を保持する構造である。

前面枠14にはガラス枠16が取り付けられており、ガラス枠16には板ガラス18が二重にはめ込まれている。その板ガラス18の奥には前面枠14に保持された遊技盤20が収納されている。

30

【0023】

ガラス枠16の下方には上皿22が配され、前面枠14に対して開放可能に取り付けられている。上皿22の手前中央部には操作受付手段となる遊技ボタン24が取り付けられている。

【0024】

上皿22の下方にては下皿26が前面枠14に固定され、下皿26の右側には発射ハンドル28が取り付けられている。発射ハンドル28を時計回りに回動操作すれば発射装置(図示略)が稼働して、上皿22から供給された遊技球を遊技盤20に向けて発射する。

【0025】

40

遊技盤20には外レール21aと内レール21bとによって囲まれた略円形の遊技領域23が形成されている。その遊技領域23には、特別図柄表示装置25(図6参照)、普通電動役物、特別電動役物(大入賞口)、普通入賞口、ゲート、障害釘、風車等が配置されているが、これらは公知技術に従っているので図示と説明を省略する。

【0026】

図2(a)に示すように、遊技ボタン24は遊技者によって押し下げ操作されるスイッチである。遊技ボタン24は押し下げられてから押し下げ力を開放されると上昇復帰し、1回の押し下げ～復帰に伴ってオン、オフ変化する。なお、遊技ボタン24に代えて、図2(b)に示すような球体回転操作タイプの操作受付手段24aを用いることも可能である。

50

【 0 0 2 7 】

パチンコ機 1 0 の制御系は図 3 に示す通り、主制御装置 3 0 を中心にして構成されている。詳細の図示は省略するが、主制御装置 3 0、払出制御装置 3 2、発射制御装置 3 4、サブ統合基板 9 0 及び図柄制御装置 4 0 は、いずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えている。

【 0 0 2 8 】

主制御装置 3 0 には、下皿 6 3 が満杯状態になったことを検出する満タンスイッチ、球タンクが空状態になったことを検出する補給スイッチ、普通電動役物への入賞球を検出する第 1 種始動口スイッチ（始動領域に該当）、遊技球がゲートを通じたことを検出する普通図柄作動スイッチ、遊技球が大入賞口の内部に設けられている特定領域を通じたことを検出する V スwitch、大入賞口への入賞球を検出するカウントスイッチ、各普通入賞口への入賞球をそれぞれ検出する賞球払い出しスイッチ等の検出信号が入力される。

10

【 0 0 2 9 】

主制御装置 3 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置 3 2、発射制御装置 3 4、サブ統合基板 9 0 及び図柄制御装置 4 0 に出力したり（図柄制御装置 4 0 へはサブ統合基板 9 0 経由）、また大入賞口を開閉するための大入賞口ソレノイド、大入賞口内の特定領域を開閉する V ソレノイド、普通電動役物を開閉する普通役物ソレノイド等の動作を制御する。

【 0 0 3 0 】

また、主制御装置 3 0 は、盤用外部接続端子を介して外部（ホールコンピュータ）に入賞や大当たり等の情報を出力する。

20

払出制御装置 3 2 は、主制御装置 3 0 から送られてくるコマンドに応じて玉切モータを稼働させて賞球を払い出させる。

【 0 0 3 1 】

また、パチンコ機 1 0 にプリペイドカードユニット（CR ユニット）が付属することがあり、その場合、払出制御装置 3 2 は、CR ユニット及び CR 精算表示装置と通信し球貸装置による貸球の払い出しに関わる制御も行う。

【 0 0 3 2 】

発射制御装置 3 4 は、主制御装置 3 0 から送られてくるコマンド、主制御装置 3 0 経由で入力されるタッチスイッチのタッチ信号、発射ハンドル 2 8 の回動量信号及び発射停止スイッチの信号に基づいて発射装置の発射モータを制御して遊技球を発射及び停止させる。また、タッチ信号の有無に応じてタッチランプの点灯も制御する。

30

【 0 0 3 3 】

図柄制御装置 4 0 は特別図柄表示装置 2 5 に組み込まれており、特別図柄表示装置 2 5 は、図柄制御装置 4 0、LCD パネルユニット 4 2 及び付属ユニットにて構成されている。図柄制御装置 4 0 は、サブ統合基板 9 0（主制御装置 3 0）から送られてくるコマンドに応じて LCD パネルユニット 4 2 の表示を制御する。特別図柄表示装置 2 5 は表示手段に該当し、図柄制御装置 4 0 は表示制御手段として機能する。

【 0 0 3 4 】

また、遊技ボタン 2 4 が操作された際に出力される操作信号も図柄制御装置 4 0 に入力され、図柄制御装置 4 0 は変化選択手段としても機能するが、その詳細は後述する。

40

サブ統合基板 9 0 の機能的な構成は図 4 に示すとおりである。サブ統合基板 9 0 は、主制御装置 3 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを図柄制御装置 4 0、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、各制御部位に送信する。そして、音制御用のデータに基づいて音 L S I を作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、同様にランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 LED、各種ランプ等のランプ類を制御する。このように構成することで、例えば図柄変動における音、ランプ、特別図柄表示装置 2 5 の演出タイミングの同調をはかることができる。

50

【 0 0 3 5 】

次に、パチンコ機 1 0 の動作を説明する。

パチンコ機 1 0 の基本的な動作は公知の第 1 種パチンコ機と同様であるから、概要のみを簡単に説明する。

【 0 0 3 6 】

主制御装置 3 0 は、普通電動役物に入球（始動入賞が発生）して第 1 種始動口スイッチの始動検出信号が入力されると、保留記憶の個数が上限個数に達していない限り、当否抽選用乱数と大当たり図柄決定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数などの各種乱数を該当のカウンタから読み込んで、それらを保留データとして保留記憶エリアに記憶する。

10

【 0 0 3 7 】

保留記憶された保留データに対しては、当否抽選が行われる（抽選手段）。当否抽選は保留データの中で最も古いものを対象に行われ、その保留データは当否抽選に伴って保留エリアから当否抽選用の一時記憶に移されて保留エリアからは消去される。

【 0 0 3 8 】

当否抽選では保留データの当否抽選用乱数が判定テーブルに記録されている当たり判定値のいずれかと一致すれば大当たり、そうでなければ外れと判定する。なお、当たり判定値の個数が少ない通常テーブルと同個数が多い確変テーブルとを切り換え使用（確率変動）する構成とされることもある。

【 0 0 3 9 】

当否抽選が大当たりなら、保留データ中の大当たり図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定し、保留データ中の変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターン（変動時間）を決定する。外れのときは、外れ図柄と変動パターンを決定する。

20

【 0 0 4 0 】

そして、大当たり図柄又は外れ図柄を指定するデータが含まれた変動開始コマンドをサブ統合基板 9 0 に送信する。

サブ統合基板 9 0 は変動開始コマンドを図柄制御装置 4 0 に転送し、また変動開始コマンドに従って音声や L E D 類を制御する。

【 0 0 4 1 】

図柄制御装置 4 0 は、変動開始コマンドを受信すると L C D パネルユニット 4 2 を制御して図柄の変動表示を開始させる。

30

図柄制御装置 4 0 は、変動開始コマンドに含まれている変動パターンに基づいて L C D パネルユニット 4 2 を制御して図柄の変動表示を行わせ、主制御装置 3 0 からの確定コマンドを受信すると変動開始コマンドで指定されていた確定図柄（大当たり図柄又は外れ図柄）を確定表示させる。すなわち、特別図柄表示装置 2 5 は当否抽選の結果を表示する表示手段となる。

【 0 0 4 2 】

このようにして、大当たりか否かの当否抽選が行われ、その抽選結果を示す特別図柄（大当たり図柄又は外れ図柄）が特別図柄表示装置 2 5 に表示される。

また、大当たり図柄が特別図柄表示装置 2 5 に表示されると、主制御装置 3 0 は大当たり遊技処理を実行して大入賞口を開放させる（特別遊技実行手段）。大当たり遊技の内容は、公知の第 1 種パチンコ機における特別遊技と同様であるので、詳細の説明は省略する。

40

【 0 0 4 3 】

次に、特別図柄表示装置 2 5 の表示と遊技ボタン 2 4 の関係を説明する。

変動開始コマンドの受信から図柄の確定までの概略は上述の通りであるが、本実施例においては、例えばリーチ表示になったときに遊技ボタン 2 4 を用いる連打ゲームが行われる。その流れを図 5 に従って説明する。

【 0 0 4 4 】

リーチになると（或いはリーチ状態で変動表示中の特定の場面になると）、図柄制御装

50

置 40 の制御により、図 5 (a) に示すように特別図柄表示装置 25 に連打ゲーム開始の表示がなされる。この表示は操作有効期間の開始を遊技者に報知するものであり、ここから操作有効期間が始まる。

【 0045 】

連打ゲームの開始報知に応じて遊技者が遊技ボタン 24 を連打操作すると（必ずしも連打でなくてよいが、連打の方が好ましい。図 5 (b)）、図柄制御装置 40 が、連打（すなわち操作信号の入力）に合わせて、LCD パネルユニット 42 のキャラクタ C や図柄 N の表示を制御する（図 5 (c)）。詳細は後述するが、遊技ボタン 24 の操作に対応してキャラクタ C が蹴り等の動作を行う場合と行わない場合とがあり、その動作回数が設定値（例えば 10 回）になると（図 5 (d)）キャラクタ C の動作は終了し、その後大当たり図柄（図 5 (e)）又は外れ図柄（図 5 (f)）が表示される。

10

【 0046 】

なお、遊技ボタン 24 が操作されなかった場合や操作されたがキャラクタ C の蹴り等の動作回数が設定値（ここでは 10 回）に至らなかった場合も、外れ図柄（図 5 (f)）が表示される。ただし、このような場合でも抽選が大当たりであれば、一旦は外れ図柄が表示されるが（図 5 (f)）、その後図柄が変動して（図 5 (g)）、大当たり図柄が表示される（図 5 (h)）。

【 0047 】

遊技ボタン 24 の連打（操作信号の入力）に対応するキャラクタ C や図柄 N の画像の制御は、図柄制御装置 40 が連打ゲームシナリオに基づいて「進行」、「後退」、「待機」（「中立」に該当）のいずれかを択一的に選択し、その選択に従ってキャラクタ C や図柄 N の画像の制御することによる。つまり、シナリオには、遊技ボタン 24 の操作信号が入力したときに「進行」、「後退」、「待機」を選択するための規則が記述されている。

20

【 0048 】

実際のシナリオは、図 6 に示すように動作パターンと難易度によって 10 種類に分類されるが、ここでは説明を簡明にするためにいくつかの代表例を示すのみとする。なお、「一撃」は、遊技ボタン 24 の 1 回目の操作によって図 5 (d) の状態まで進行するシナリオである。

[シナリオ例 1]

図 7 に示すシナリオ例 1 は、遊技ボタン 24 の操作回（操作信号の入力回）に対応する選択が規定されている。具体的には各表の上列の数字（1、2、3・・・）が操作信号の入力回を示し、下列の \square が「進行」、 \times が「待機」を示す。なお、図示の例では「進行」と「待機 \times 」のみを記述してあるが、「待機 \times 」の一部を「1 後退」に置き換えることにより難易度を「普通」にしたり、さらに「2 後退」を含ませることにより難易度を「難しい」にできる。

30

【 0049 】

また、「進行」の比率は（a）が少なく、（b）がその次、（c）が多いので、これによる難易度は（a）が難しく、（b）、（c）の順で簡単になっている。なお、それぞれ下段が逃げパターン、上段が追い込みパターンである。

【 0050 】

このシナリオ例 1 の場合、（a）上段を例にすれば 1 回目～4 回目は「待機 \times 」、5 回目は「進行」というように各回毎の選択が決まっているので、シナリオ自体が簡単である。また、後述するとおり選択処理も単純である。

40

[シナリオ例 2]

図 8 に示すシナリオ例 2 は、遊技ボタン 24 の操作回（操作信号の入力回）に対応する「進行」、「待機」、「後退」の選択確率が規定されている。各表の上列の数字（1、2、3・・・）が操作信号の入力回を示すのはシナリオ例 1 と同じである。下列の A、B、C は選択確率を規定しており、A は「進行」の選択確率が 50 %、「待機」が 25 %、「後退」が 25 %、B は「進行」が 25 %、「待機」が 50 %、「後退」が 25 %、C は「進行」が 25 %、「待機」が 25 %、「後退」が 50 % である。つまり、A は「進行」が

50

選択される確率が相対的に高く、同様にBは「待機」、Cは「後退」の確率が高い。

【0051】

従って、A、B、Cの比（シナリオ中の密度）に応じて難易度が変化し、またAの密度を前半に高くすれば逃げパターンとなり、後半に高くすれば追い込みパターンになる。図示の例では、難易度は（a）が難しく、（b）、（c）の順で簡単になっており、それぞれ下段が逃げパターン、上段が追い込みパターンである。

【0052】

シナリオの構成及び選択処理がシナリオ例1に比すれば若干複雑化するが、各回の選択が固定的でないので、結果として変化に富んだものになるというメリットがある。

なお、A、B、Cの各選択確率（50%、25%）は例示であるから、適宜に変更してよいし、A、B、Cの3種類ではなくて4種類以上にしてもよい。また、2種類或いは1種類でもよいが、それだと変化の程度は低くなるので好ましくはない。

[シナリオ例3]

図9に示すシナリオ例3は、シナリオ例2と同様に遊技ボタン24の操作回（操作信号の入力回）に対応する「進行」、「待機」、「後退」の選択確率が規定されている。しかし、シナリオが複数パート（A-1~6、B-1~6）に分かれていて、これらの組合せによって構成される点、そして進行変化（後にボタン遊技処理例で説明する。）の程度に応じてパートA-2~6、B-2~6が選択される点でシナリオ例2とは異なる。

【0053】

上列の数字（1、2、3・・・）が操作信号の入力回を示すのはシナリオ例1、2と同じである。下列のA、B、C、D、Eは選択確率を規定しており、Aは「進行」の選択確率が50%、「待機」が25%、「後退」が25%、Bは「進行」が25%、「待機」が50%、「後退」が25%、Cは「進行」が25%、「待機」が25%、「後退」が50%、Dは「進行」が80%、「待機」が10%、「後退」が10%、Eは「進行」が10%、「待機」が25%、「後退」が65%である。A、B、Cはシナリオ例2と同様であるが、Dは「進行」が80%と高確率であり、Eは「後退」が65%と高確率になっている。従って、A-6のようにA、Dの比率が高ければ進行変化し易く、B-4のようにC、Eの比率が高ければ後退変化になり易い。

【0054】

シナリオが複数パートの組合せによって構成されるので、変化に富んだものになる。

[ボタン遊技処理例1]

図5で説明した表示を実現するための図柄制御装置40の処理例として、図10のボタン遊技処理例1を説明する。この例においては、例えば図7や図8に示したシナリオを（a）、（b）、（c）の順に循環的に使用するというように、ボタン遊技処理1を実行するときにはシナリオが既に決まっている。ここではシナリオ例1において「進行」、「後退」、「待機」が記述されているものを用いるとして説明する。

【0055】

図柄制御装置40は、連打ゲーム開始表示（図5（a）参照）と同時にボタン遊技処理1を開始し、遊技ボタン24の操作によって操作信号が入力すると（S1：YES）、それが連打ゲーム開始から何回目の信号入力であるかを判断し、その回数とシナリオ記述とを対比して、「進行」、「後退」、「待機」のいずれかを選択する。

【0056】

選択が「進行」であれば（S2：YES）、LCDパネル42の表示を1コマ進行させる（S3）。図5との対応で言えば、図5（c）のようにキャラクタCのキックがリーチ変動中の中央の図柄Nに命中してこれを1コマ分変化させる。本例の場合、図柄Nが次の図柄Nに入れ替わる（変動表示のスクロール方向が1 2 3 4・・・であり、例えば3の図柄Nが4の図柄Nになる）には10コマ分の進行変化が必要である。

【0057】

なお、リーチ変動中には左右の図柄は停止状態で表示されているが、共に確定表示ではなくて仮停止（厳密には変動を継続している）である。しかしながら、説明を簡明にする

10

20

30

40

50

ために、以下は（他のボタン遊技処理例の説明でも）、リーチ変動中は中央の図柄Nだけが変動するものとして説明する。

【0058】

選択が「待機」であれば（S4：YES）、図柄Nを揺れ表示（微妙に上下に揺れてはいるが、実質的な位置の変化はない）させる（S5）。このとき、キャラクタCはキックを行わないか、空振りさせる。

【0059】

選択が「進行」でも「待機」でもなければ（S4：NO）、すなわち「後退」であるから、図柄Nを1コマ分後退変化（変動表示のスクロール方向が1 2 3 4・・・という場合であれば、3の図柄Nが4の図柄Nになる方向ではなくて2の図柄Nに戻る方向に変化）させる。

10

【0060】

選択が「進行」で（S2：YES）表示を1コマ進行させた（S3）なら、進行分の合計が10コマ分（図柄Nの入れ替わり相当）に達したか否かを判定する（S7）。なお、進行分の合計は、S3による進行分を+1、S6による後退分を-1として算出される。

【0061】

進行合計値が10コマ分に達していれば（S7：YES）、ボタン入力終了処理（S8）にて遊技ボタン24の操作信号の入力を受け付けられない状態になり（操作有効期間終了）、キャラクタCの動作を終了させる（図5（d）参照）。

【0062】

20

続いて、確定表示処理（S9）により、LCDパネル42に大当たり図柄（図5（e））又は外れ図柄（図5（f））を表示させる。

S9を詳しく説明すると、ボタン遊技処理の開始時に表示されていた図柄Nが10コマ分進行すると次の図柄Nに入れ替わるので、変動開始コマンドで指定されていた確定図柄が大当たり図柄のときは、図5（d）のようにほとんど大当たり図柄（例えば444）になっている状態から、図5（e）のように大当たり図柄（444）を確定表示する。一方、変動開始コマンドで指定されていた確定図柄が外れ図柄のときは、図柄Nを入れ替えて大当たり図柄にするわけにはいかないので、図5（d）の状態から図柄Nを逆スクロールさせて図5（f）のように外れ図柄（例えば434）にする。

【0063】

30

また、S5又はS6を実行した場合及びS7で否定判断のときは、操作有効期間の開始から所定時間を経過したか否かを判断する（S10）。ここで否定判断であればリターンするが、肯定判断ならボタン入力終了処理（S8）と確定表示処理（S9）が行われる。

【0064】

ボタン入力終了処理（S8）は上述と同様である。

しかし、この状況では連打ゲームによる図柄Nの進行が10コマ分に達していない（連打ゲームに成功しなかった）のであるから、変動開始コマンドで指定されていた確定図柄が大当たり図柄であっても、図5（e）のように大当たり図柄（例えば444）を確定表示するわけに行かない。このため、確定表示処理（S9）では、変動開始コマンドで指定されていた確定図柄が大当たり図柄であっても外れ図柄であっても、一旦は図5（f）のように外れ図柄（例えば434）をLCDパネル42に表示させる。そして、変動開始コマンドで大当たり図柄を指定されていた場合には、図5（g）に示すように図柄の変動表示を行って、大当たり図柄を表示する（図5（h））。

40

【0065】

なお、図8に示すシナリオ例2を用いる場合には、操作信号の入力（S1：YES）に応じて「進行」、「後退」、「待機」のいずれかを選択する際に、例えば0～99の乱数カウンタを使用して、偶数を選択確率50%のもの、奇数の内の半数を選択確率25%のもの一方、残りを選択確率25%のもの他方に割り当てて、その乱数値に従って選択すればよい。

[ボタン遊技処理例2]

50

図 1 1 に示すように、本処理例 2 では、まずシナリオを選択済みか否かを判断し (S 1 1)、未選択ならシナリオ選択処理 (S 1 2) により使用するシナリオを選択する。この選択は、主制御装置 3 0 が始動入賞の発生時に当否抽選用乱数と共に読み込んだシナリオ選択用の乱数に応じてシナリオを決定し、これを図柄制御装置 4 0 に指示する (図柄制御装置 4 0 は指示に従ってシナリオ例 1 やシナリオ例 2 の中からシナリオを選択して使用する) 構成とできる。また、シナリオ選択用の乱数を図柄制御装置 4 0 に送って、その乱数に応じてシナリオを選択させる構成でもよいし、図柄制御装置 4 0 が乱数カウンタから読み込んだ乱数を使用してシナリオを選択する構成でもよい。

【 0 0 6 6 】

シナリオを選択済みするとき (S 1 1 : Y E S) 又はシナリオ選択処理 (S 1 2) に続いて、S 1 ~ S 1 0 を行うが、S 1 以下の処理はボタン遊技処理例 1 と同じであるから説明は省略する。

10

[ボタン遊技処理例 3]

ボタン遊技処理例 1、2 はシナリオ例 1、2 を用いる場合に適した処理例であるが、ここでシナリオ例 3 (図 9) に適したボタン遊技処理例 3 を図 1 2、1 3 にて説明する。

【 0 0 6 7 】

図 1 2 に示すように、本処理例 3 では、ボタン遊技の開始に伴う処理か否かを判断する (S 1 3)。

開始に伴う処理であれば (S 1 3 : Y E S)、シナリオ A か B かを選択する (S 1 4)。図 9 に示すシナリオ例 3 を採用しているため、最終的に成功画面表示 (例えば大当たり図柄の表示、確率変動の表示) となる場合はシナリオ A、失敗画面表示になるときはシナリオ B を選択する。

20

【 0 0 6 8 】

一方、開始に伴う処理でなければ (S 1 3 : N O)、シナリオ A、B の選択 (S 1 4) は済んでいるので、シナリオ振分選択処理 (S 1 5) を行う。また、S 1 4 を実行したときもシナリオ振分選択処理 (S 1 5) を行う。シナリオ振分選択処理の詳細は後述する。

【 0 0 6 9 】

次に行われる S 1 ~ S 1 0 の処理はボタン遊技処理例 1、2 と同様であるが、S 1 4 でシナリオ A が選択されているとシナリオ A - 1 から開始され、シナリオ B が選択されているとシナリオ B - 1 から開始される。

30

【 0 0 7 0 】

操作信号の 1 回目 ~ 1 0 回目までは、操作信号が入力される毎に図 9 のシナリオ A - 1 (又は B - 1) に従って「進行」、「後退」、「待機」のいずれかが選択される。

シナリオに記述されている A、B、C による「進行」、「後退」、「待機」の選択確率は上述した通りであるから、シナリオ A - 1 (又は B - 1) に従う 1 0 回の選択 (これによる進行変化、揺れ表示又は後退変化) の結果は一律ではなく、シナリオ A - 1 (又は B - 1) の終了時点で 5 0 % 以上 (ボタン遊技処理例 1 と同様に 1 0 コマ分で図柄 N の入れ替わりとすれば 5 コマ分以上) 前進変化していることもあれば、それに満たない場合もある。本例では、前進変化が 5 0 % 以上か否かにより、シナリオ A - 1 (又は B - 1) に続くシナリオ A - 2 又は A - 3 (B - 2 又は B - 3) が選択される。

40

【 0 0 7 1 】

その選択はシナリオ振分選択処理によるので、図 1 3 にて説明する。なお、図 1 3 には S 1 4 でシナリオ A が選択されている場合を示してある。シナリオ B が選択された場合については、図 1 3 及び以下の説明でシナリオ A をシナリオ B に置き換えるだけであるから、その図示と説明は省略する。

【 0 0 7 2 】

図 1 3 に示すように、シナリオ振分選択処理ではシナリオ A - 1 の終了か否かを判断する (S 2 1)。1 0 回目の操作信号が入力されて S 1 以下が実行されればシナリオ A - 1 の終了であり (S 2 1 : Y E S)、このときの進行変化が 5 0 % であれば (S 2 2 : Y E S) シナリオ A - 2 が選択され (S 2 3)、そうでなければシナリオ A - 3 が選択される

50

(S 2 4)。

【 0 0 7 3 】

そして、次の 1 1 回目から 2 0 回目までの操作信号の入力に対してはシナリオ A - 2 又は A - 3 に従って S 1 以下が実行され、2 0 回目の操作信号に伴う処理が行われればシナリオ A - 2 又は A - 3 の終了である。

【 0 0 7 4 】

図 1 3 に示すように、シナリオ A - 2 が終了したときに (S 2 5 : Y E S)、進行変化が 5 0 % であれば (S 2 6 : Y E S) シナリオ A - 4 が選択され (S 2 7)、そうでなければシナリオ A - 5 が選択される (S 2 8)。同様に、シナリオ A - 3 が終了したときに (S 2 9 : Y E S)、進行変化が 5 0 % であれば (S 3 0 : Y E S) シナリオ A - 5 が選択され (S 2 9)、そうでなければシナリオ A - 6 が選択される (S 3 1)。

10

【 0 0 7 5 】

なお、理論上はシナリオ A - 1 の終了時点で進行変化が 1 0 コマ分になる (S 7 : Y E S) こともあるし、その後もシナリオ A - 2 又は 3 の開始 ~ シナリオ A - 4、5 又は 6 の終了前に (操作信号が 3 0 回入力される前に) 進行変化が 1 0 コマ分になる (S 7 : Y E S) こともあるが、その場合は S 8 ~ S 9 にて操作有効期間 (連打ゲーム) が終了する。従って、シナリオ A - 1 の終了時点で進行変化が 1 0 コマ分になればシナリオ A - 2 又は 3 の選択は行われず、シナリオ A - 2 又は 3 の終了までに進行変化が 1 0 コマ分になったときシナリオ A - 4、5 又は 6 の選択は行われず。

【 0 0 7 6 】

20

また、シナリオ A - 1 ~ 6 のどこであろうとも、所定時間を経過した場合には (S 1 0 : Y E S)、ボタン入力終了処理 (S 8) と確定表示処理 (S 9) が行われ、連打ゲームは終了となる。

【 0 0 7 7 】

この例においては、シナリオ A - 1 ~ 6 及びシナリオ B - 1 ~ 6 がそれぞれパートシナリオに該当し、成功画面表示 (例えば大当たり図柄の表示、確率変動の表示) と失敗画面表示 (例えば外れ図柄の表示、確率変動なしの表示) が表示目標に該当する。

【 0 0 7 8 】

最初のパートシナリオである A - 1、B - 1 の選択は表示目標に応じて自動的に決まるが、その後の選択は選択履歴 (進行変化が 5 0 % 以上か否か) によって変化するので、途中経過が変化に富んだものになる。

30

[変形例 1]

上に示したボタン遊技処理例 1 ~ 3 は、図 5 のリーチ表示に伴う連打ゲームの制御例であるが、他の場面、例えば大当たり図柄が表示されることは確定しても、確変図柄になるか非確変図柄 (通常図柄) になるかが未判明の、いわゆる再抽選場面に適用することができる。

【 0 0 7 9 】

図 1 4 に示す例は非確変図柄 (例えば 6 6 6) が仮停止して、これが確変図柄 (例えば 7 7 7) に変化するかどうかという場面から開始する。

ここでは 3 つの図柄 (6 6 6) が揃って変動する点でリーチ表示 (1 図柄が変動) とは異なるが、図柄制御装置 4 0 による処理はボタン遊技処理例 1 ~ 3 と同様である。そして、操作信号の入力に伴って選択した「進行」、「待機」、「後退」に応じて、図 1 4 に示すように、進む、揺れる、戻るの各表示が行われ、操作有効期間 (図 1 4 では、ボタン連打受付中として示す。) の終了に伴って、変動を停止して (図 5 (d) に相当)、確定させる (図 5 (e)、(f) に相当)。また、操作有効期間が終了してから変動して確定する場合 (図 5 (g)、(h) に相当) もある。

40

[変形例 2]

上に示したボタン遊技処理例 1 ~ 3 は、操作信号の入力タイミングは問わない構成であるが、タイミングの適否 (例えば特定のリズムに対応しているか否か) によって、キャラクターの動作を選択する構成としてもよい。この場合、図 1 5 に例示するように、タイミン

50

グが好適であると特定のパターン（パンチ、キック、頭突き）が出現し、好適でないときは（また外れ図柄になるときや非確変図柄になるときは）、このようなパターンを出現させない制御を行う。従って、特定のパターンが上記各例における「進行」（進行変化）に相当し、このパターンにならない場合が「後退」（後退変化）に該当する。

【その他】

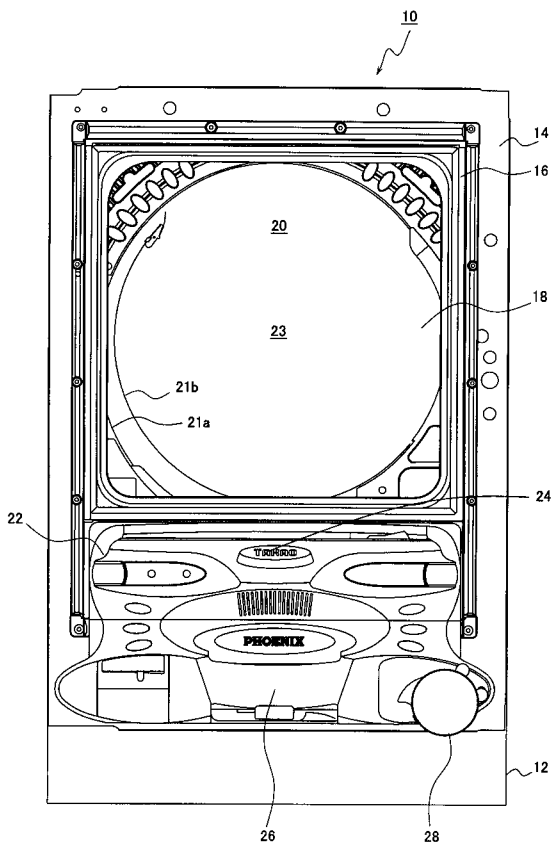
上記の例では操作受付手段の操作信号が図柄制御装置 40 に入力される構成としたが、これを主制御装置に入力する構成としたり、サブ統合基板に入力する構成とすることもできる。

【符号の説明】

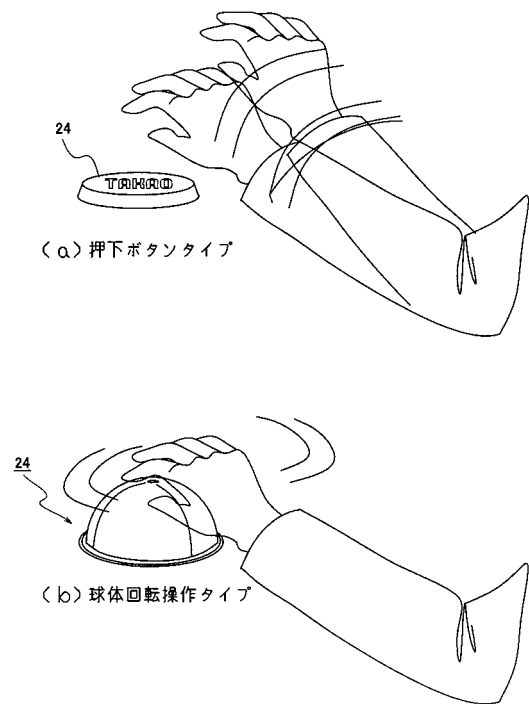
【0080】

- 1 1 0・・・パチンコ機（弾球遊技機）、
- 2 0・・・遊技盤、
- 2 3・・・遊技領域、
- 2 4・・・遊技ボタン（操作受付手段）、
- 2 4 a・・・操作受付手段、
- 2 5・・・特別図柄表示装置（表示手段）、
- 3 0・・・主制御装置（抽選手段、特別遊技実行手段）
- 4 0・・・図柄制御装置（表示制御手段、変化選択手段）
- 4 2・・・LCDパネルユニット（表示手段）

【図 1】



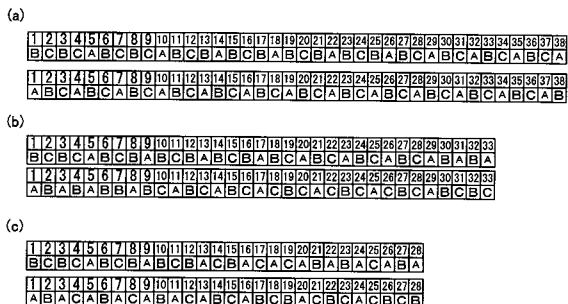
【図 2】



【 図 8 】

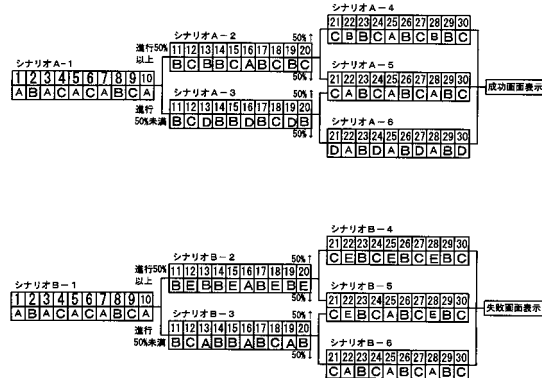
A : 進行50% B : 進行25% C : 進行25%
 遅れ25% 遅れ50% 遅れ25%
 後進25% 後進25% 後進50%

進行・・・ 遅延前からの遅延前へ1コマ分進みます。
 遅れ・・・ 現状の状態で遅延を続けます(待機)。
 後進・・・ 次遅延前からの遅延前へ1コマ分進みます。

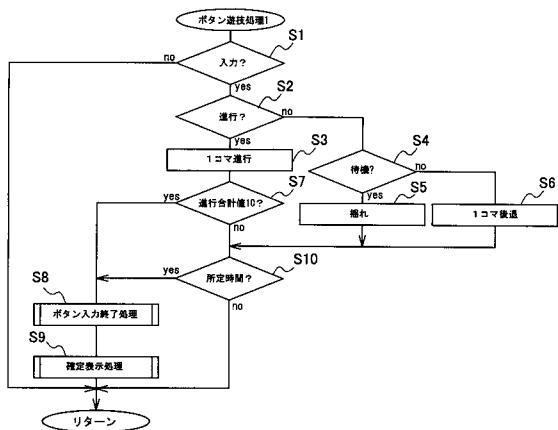


【 図 9 】

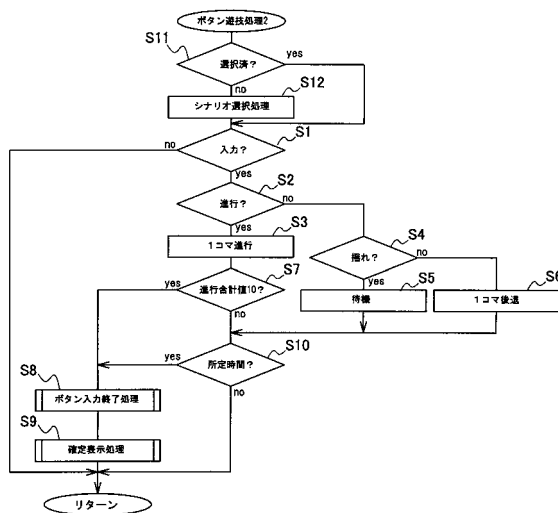
A : 進行50% B : 進行25% C : 進行25% D : 進行80% E : 進行10%
 遅れ25% 遅れ50% 遅れ25% 遅れ10% 遅れ25%
 後進25% 後進25% 後進50% 後進10% 後進85%



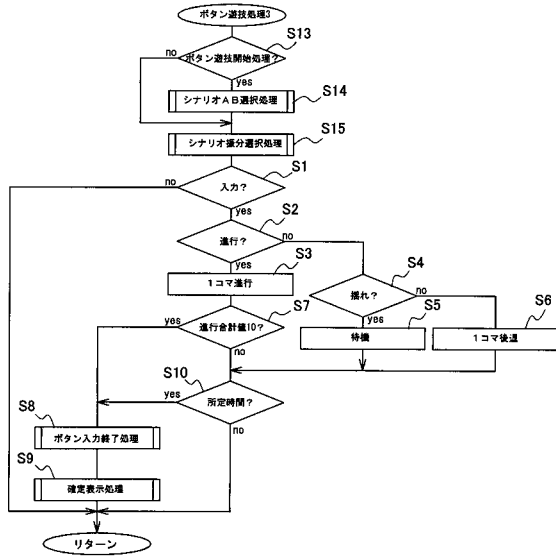
【 図 10 】



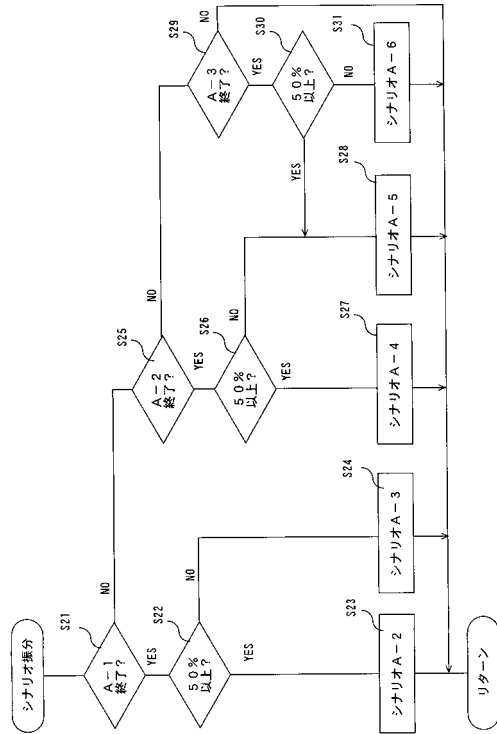
【 図 11 】



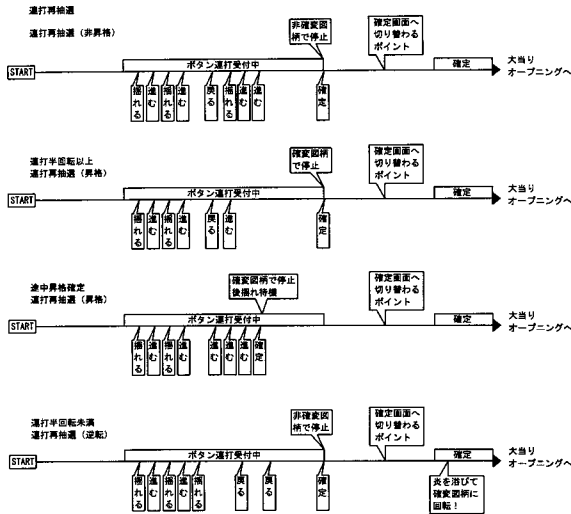
【図 12】



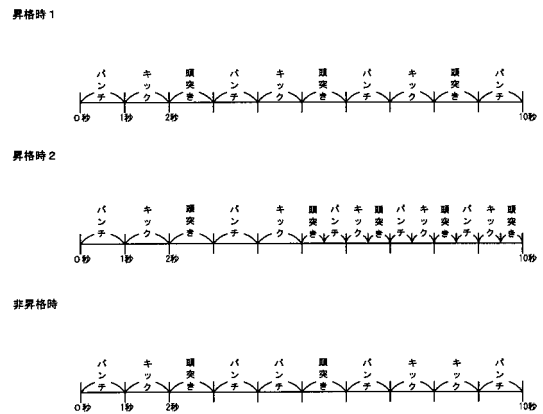
【図 13】



【図 14】



【図 15】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2002-336434(JP,A)
特開2001-000655(JP,A)
特開平09-099142(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02