

(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2009-160146
(P2009-160146A)

(43) 公開日 平成21年7月23日(2009.7.23)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2007-341150 (P2007-341150)
 (22) 出願日 平成19年12月28日 (2007.12.28)

(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 100124316
 弁理士 塩田 康弘
 (72) 発明者 渡辺 直幸
 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
 Fターム(参考) 2C088 BC07 BC22

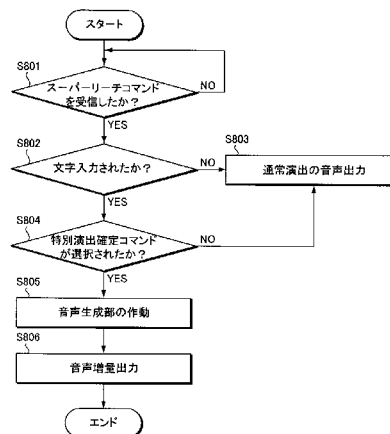
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者のオリジナルデータを既存の遊技演出に反映させ、長時間の遊技に対しても遊技の演出を楽しむことができ、さらにはこれら多種多様な演出も適正に制御できる遊技機を提供すること。

【解決手段】演出制御基板202には文字入力手段及び文字入力検知手段202dが設けられており、また、音声制御基板205には音声生成手段205dが設けられており、前記文字入力手段にて入力された文字データは上記演出制御基板202に記憶され、上記文字入力検知手段202dにより文字入力検知され、かつ主制御基板にて特定な演出コマンドが抽選された際に、入力された文字データを図柄表示部104に表示するとともに前記音声生成装置205dにより音声化して出力制御する。

【選択図】 図8



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

大当たりの抽選を行う大当たり抽選手段と、複数のリーチ形態を所有し、前記リーチ形態の抽選を行うリーチ抽選手段と、図柄または演出を表示制御する制御手段とを単体または複数の制御基板で制御する遊技機であって、

前記制御基板には、図柄を表示する表示装置と、遊技の演出音を出力する音声出力装置と、前記遊技機外より文字入力装置により入力された文字データを記憶及び入力制御する文字データ制御手段と、前記文字データを音声変換及び記憶する音声生成制御手段とが備えられ、

上記リーチ抽選手段により、特別なリーチ形態が抽選された際に、前記文字データ制御手段に予め登録された文字データを前記表示装置に表示するとともに前記音声出力装置より出力するようにしたことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

大当たりの抽選を行う抽選手段を有し、該抽選結果に基づく遊技又は演出に係る各種コマンド及び情報を送信し得る主制御基板と、上記主制御基板からのコマンドを受信して、該コマンドに対応した演出内容を抽選し、該演出を制御する演出制御基板と、前記演出制御基板からの演出コマンドを受信して所定の演出パターンを表示装置に表示制御する図柄制御基板と、前記演出制御基板からの演出コマンドを受信して所定のランプ演出及び役物演出を制御するランプ制御基板と、前記演出制御基板からの演出コマンドを受信して所定の音声出力制御する音声制御基板と、を備える遊技機において、

20

上記演出制御基板には文字入力手段及び文字入力検知手段が設けられており、また、上記音声制御基板には音声生成手段が設けられており、

前記文字入力手段にて入力された文字データは上記演出制御基板に記憶され、上記文字入力検知手段により文字入力検知され、かつ上記主制御基板にて特別な演出コマンドが抽選された際に、入力された文字データを既存の演出パターンに上書き表示制御するとともに、前記音声生成装置により音声化して出力制御するようにしたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

30

本発明は、遊技機の演出に関し、遊技者のオリジナルデータを遊技機の演出に反映させることができる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、始動口に遊技玉が入賞したら、主制御基板において大当たり及び各種演出を抽選し、その抽選結果に基づく制御コマンドをサブ基板に送り、サブ基板において当該コマンドに対応した表示演出、ランプ演出、役物演出、音声演出を制御している。そして近年のパチンコ遊技機は、演出表示機（液晶）の大型化、また、ランプ LED の数も増加し、さらに役物も複数搭載させて演出パターンを多種多様化させ、遊技者に対して遊技機の演出を楽しませるように工夫されている。そして遊技者は演出表示機を見ながら役物の動きまたは演出効果音を聞くことで、遊技機の演出を楽しみ、特に、見慣れない演出、激熱（スーパーリーチ）の演出が行われた際には、大当たりを期待しながら演出を見て遊技を楽しんでいる。

40

【0003】

しかしこのような演出を楽しめるのは、その遊技台を遊技する最初のうちだけで、繰り返し遊技を行ったり、または攻略本等で遊技の演出パターンを知り得てしまうと、遊技の演出の演出に飽きてしまい、長時間に亘って遊技者の趣向を維持するのが困難になってしまう。

【0004】

このような問題点を解決すべく、例えば図柄のキャラクターに任意の名前を設定して、

50

遊技者に対して図柄のキャラクターに感情移入度を深めさせ、遊技に対して飽きがこないようにする技術が公開されている。

(例えば特許文献1参照)。

【0005】

【特許文献1】特開2002-102450号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、上記先行技術のように、図柄のキャラクターに任意の名前を設定して、遊技者に対して図柄のキャラクターに感情移入度を深めさせたとしても、ある程度それがマンネリ化すると結局遊技に対する趣向を維持するのは困難になってしまう。

また、視覚に訴える演出表示機のみでの様々な演出には限界があり、聴覚や体感に対する工夫された演出が望まれている。

さらに最近のパチンコ遊技機の場合、液晶に表示される演出背景パターンも多数搭載しており、画像制御もかなりの負荷がかかっている。また、遊技機に遊技者の意思によって演出に対して影響を及ぼすチャンスボタンを搭載しているものがあり、そのため音声・役物等の演出・画像を制御するサブ基板自体に対しても制御負荷が相当あり、適正な演出制御が困難となっている。

【0007】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたもので、遊技者のオリジナルデータを既存の遊技演出に反映させ、長時間の遊技に対しても遊技の演出を楽しむことができ、さらにはこれら多種多様な演出も適正に制御できる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0008】

請求項1記載の発明は、大当たりの抽選を行う大当たり抽選手段と、複数のリーチ形態を所有し、前記リーチ形態の抽選を行うリーチ抽選手段と、図柄または演出を表示制御する制御手段とを単体または複数の制御基板で制御する遊技機であって、前記制御基板には、図柄を表示する表示装置と、遊技の演出音を出力する音声出力装置と、前記遊技機外より文字入力装置により入力された文字データを記憶及び入力制御する文字データ制御手段と、前記文字データを音声変換及び記憶する音声生成制御手段とが備えられ、上記リーチ抽選手段により、特別なリーチ形態が抽選された際に、前記文字データ制御手段に予め登録された文字データを前記表示装置に表示するとともに前記音声出力装置より出力するようにしたことを特徴とするものである。

【0009】

請求項2記載の発明は、大当たりの抽選を行う抽選手段を有し、該抽選結果に基づく遊技又は演出に係る各種コマンド及び情報を送信し得る主制御基板と、上記主制御基板からのコマンドを受信して、該コマンドに対応した演出内容を抽選し、該演出を制御する演出制御基板と、前記演出制御基板からの演出コマンドを受信して所定の演出パターンを表示装置に表示制御する図柄制御基板と、前記演出制御基板からの演出コマンドを受信して所定のランプ演出及び役物演出を制御するランプ制御基板と、前記演出制御基板からの演出コマンドを受信して所定の音声を出力制御する音声制御基板と、を備える遊技機において、上記演出制御基板には文字入力手段及び文字入力検知手段が設けられており、また、上記音声制御基板には音声生成手段が設けられており、前記文字入力手段にて入力された文字データは上記演出制御基板に記憶され、上記文字入力検知手段により文字入力が検知され、かつ上記主制御基板にて特別な演出コマンドが抽選された際に、入力された文字データを既存の演出パターンに上書き表示制御するとともに、前記音声生成装置により音声化して出力制御するようにしたことを特徴とするものである。

【発明の効果】

【0010】

請求項1の発明によれば、遊技者のオリジナル文字データを遊技機内に取込み、その文

10

20

30

40

50

字データを所定のリーチ形態が抽選された際に、表示装置に表示されると同時に音声として遊技機より出力するようにしている。そのため、遊技者が遊技機に例えば自分の名前（○×）を入力した際に、「○×リーチだよ」と表示装置に表示され、さらには音声出力され、遊技者は画像演出と音声演出の両方を楽しむことができるようになる。

【0011】

請求項2の発明によれば、本来の遊技演出データ以外の文字データを遊技機内に取り込むことによる制御基板の負荷を考慮し、遊技の演出を全体的に制御する演出制御基板を設けている。そして、遊技機内に入力された遊技者のオリジナル文字データ管理をこの演出制御基板で行い、この文字データの音声変換を音声制御基板の音声生成手段にて行うようにしている。

その結果、本来に遊技機に備わっている多種多様な演出機能に加えて、遊技者のオリジナル文字データを画像表示及び音声出力する場合でも、適正に遊技の演出を行うことができ、遊技者に対して飽きがこない遊技演出の楽しさを提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0012】

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。

【0013】

図1は、本発明の遊技機の一例を示す正面図である。本発明の遊技機は、遊技盤101を備えている。遊技盤101の下部位置には、発射部（図2における符号292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、遊技領域103内を落下する。遊技領域103には、図示を省略する複数の釘が設けられ、遊技球を各種の方向に向けて落下させるとともに、落下途中の位置には、遊技球の落下方向を変化させる風車や、入賞口が配設されている。

【0014】

遊技盤101の遊技領域103の中央部分には、図柄表示部104が配置されている。図柄表示部104としては、例えば液晶表示器（LCD）が用いられる。図柄表示部104の下方には、始動入賞させるための始動入賞口105が配設されている。図柄表示部104の左側には、それぞれ入賞ゲート106が配設されている。

【0015】

入賞ゲート106は、遊技球の通過を検出し、始動入賞口105を一定時間だけ開放させる抽選をおこなうために設けられる。図柄表示部104の側部や下方等には普通入賞口107が配設されている。普通入賞口107に遊技球が入賞すると、普通入賞時の賞球数（例えば10個）の払い出しをおこなう。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。

【0016】

上述した図柄表示部104は、特定の入賞口に遊技球が入賞したとき（始動入賞時）に、複数の図柄の表示の変動を開始させ、所定時間後に図柄が停止する。この停止時に特定図柄（例えば「777」）が揃ったとき、大当たり状態となる。大当たり状態のとき、下方に位置する大入賞口109の一定の期間の開放を所定ラウンド（例えば15ラウンド）繰り返し、入賞した遊技球に対応した数の賞球を払い出す。

【0017】

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の周囲を囲む形状を有している。また、枠部材110は、遊技盤101の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。これにより、本実施の形態の遊技機を、枠部材110を備えていない他機種種の遊技機よりも目立たせることができる。遊技機を目立たせることにより、遊技機の稼働率の向上を図るとともに、遊技機に対する不正行為に対する抑止力の強化を図ることができる。

【0018】

10

20

30

40

50

枠部材 110 において、遊技領域 103 の上側および下側となる 2 辺には、演出ライト 111 (ランプユニット) が設けられている。演出ライト 111 は、それぞれ、複数のライト 112 を備えている。各ライト 112 は、遊技機の正面にいる遊技者を照射し、その照射位置が遊技者の頭上から腹部に沿って移動するように、光の照射方向を上下方向に変更することができる。各ライト 112 は、演出ライト 111 に設けられたモータ (図示せず) によって、光の照射方向を上下方向に変更するように駆動される。

【0019】

また、各ライト 112 は、遊技機の周囲を照射し、その照射位置が遊技機を基準にして円をなすように、光の照射方向を回転させることができる。各ライト 112 は、演出ライト 111 に設けられたモータによって、光の照射方向を回転させるように駆動される。各ライト 112 から光の照射方向を回転させるように駆動するモータは、各ライト 112 からの光の照射方向を上下方向に変更するモータとは別のモータである。

10

【0020】

演出ライト 111 は、各ライト 112 から照射される光の照射方向を、上下方向に変更しながら回転させることにより、演出ライト 111 全体から照射する光の照射方向を 3 次元に変更することができる。

【0021】

光の照射方向は、たとえば、大当たり状態となった場合に変更させる。これにより、遊技者および遊技機の周囲を順次照射して、遊技機が大当たり状態となっていることを周囲に知らしめることができ、大当たり状態となった遊技者の注目度を高めることができる。

20

【0022】

これによって、遊技者に対して、注目されていることによる高揚感を与え、本実施の形態の遊技機を継続あるいは繰り返し利用させ、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【0023】

また、光の照射方向あるいは照射パターンは、たとえば、後に詳しく説明する遊技機に対する不正行為がおこなわれた場合など、通常の遊技時とは異なる異常事態が発生した場合に異ならせるようにしてもよい。これにより、不正行為などの異常事態を迅速に発見するとともに、遊技機に対する次回以降の不正行為に対する抑止力の強化を図ることができる。

30

【0024】

枠部材 110 の下部位置には、操作ハンドル 113 が配置されている。操作ハンドル 113 は、上記の発射部の駆動によって遊技球を発射させる際に、遊技者によって操作される。操作ハンドル 113 は、上記の枠部材 110 と同様に、遊技盤 101 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

【0025】

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。発射指示部材 114 は、操作ハンドル 113 の外周部において、遊技者から見て右回りに回転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ている場合に、遊技球を発射させる。公知の技術であるため説明を省略するが、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。

40

【0026】

図柄表示部 104 の上側および側方 (図 1 においては紙面右側) には、演出用の役物 (以下、「演出役物」という) 115, 116 が設けられている。本実施の形態の遊技機における演出役物 115, 116 は、日本刀の一部 (鍔の周辺) を模式的にあらわしている。演出役物 115, 116 は、鞘から刀身を抜き、抜いた刀身を再び鞘に戻すかの如くに、演出役物 115, 116 の長手方向に沿って移動可能に設けられている。

【0027】

演出役物 115 は、ソレノイドによって駆動され、演出役物 116 は、モータによって

50

駆動される。同様の演出役物 115, 116 を異なる種類の駆動源によって駆動することにより、演出役物 115, 116 それぞれに独自の動きをおこなわせることができ、これによって演出効果を増大させることができる。

【0028】

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。チャンスボタン 117 の操作は、たとえば、遊技中における特定のリーチ演出に際し、チャンスボタン 117 の操作を促すガイダンスが表示されている間有効となる。

【0029】

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。チャンスボタン 117 および十字キー 118 によって、操作部（図 3 a における符号 300 を参照）が構成されている。これにより遊技者はチャンスボタン 117 及び十字キー 118 を操作することにより図柄表示部 104 に表示されるソフトキーボードにて遊技者の好みの文字入力（名前等）操作ができるようになる。

【0030】

加えて、枠部材 110 には、演出効果音、または不正を知らしめる音声を出力するスピーカー（図 2 における符号 277 を参照）が組み込まれている。

【0031】

このスピーカー 277 は高音・中音・低音の領域を出力できるタイプのもので、通常演出時は高音・中音・低音バランス良く出力するが、後述する特別演出時または不正等があった場合には、周りに良く聞こえるように高音領域を高く出力するように制御されている。

【0032】

（制御部の内部構成）

図 2 は、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 200 は、複数の制御基板により構成されている。図示の例では、主制御基板 201 と、演出制御基板 202 と、賞球制御基板 203 と、図柄制御基板 204 と、音声制御基板 205 と、ランプ制御基板 206 とで構成されている。

【0033】

主制御基板 201 は遊技機の遊技にかかる基本動作を制御し、ROM 201 a に記憶されたプログラムに基づき、遊技内容の進行に伴う基本処理を実行する CPU 201 b と、該 CPU 201 b 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 RAM 201 c 等を備えて構成される。

【0034】

この主制御基板 201 では遊技に係る大当たりの抽選を行っており、また、この抽選結果に基づき、ROM 201 a に記録されている演出のコマンドの選択を行っている。この ROM 201 a に記録されている演出コマンドは 120 種類程度あり、後に詳しく説明する各リーチ演出コマンドではそれぞれ演出時間が決定されている。

【0035】

この主制御基板 201 の入力側には、始動入賞口 105 に入賞した入賞球を検出する始動入賞口検出部 221 と、入賞ゲート 106 を通過した遊技球を検出するゲート検出部 222 と、普通入賞口 107 に入賞した遊技球を検出する普通入賞口検出部 223 と、大入賞口 109 に入賞した入賞球を検出する大入賞口検出部 224 と、が接続されている。

【0036】

またこの主制御基板 201 の出力側には、大入賞口開閉部 231 が接続され、この大入賞口開閉部 231 の開閉を制御する。大入賞口開閉部 231 は、大当たり時に大入賞口 109 を一定期間開放する機能であり、ソレノイド等を用いて構成される。この大当たりは、生成した乱数に基づき所定の確率で発生するよう予めプログラムされている。

【0037】

演出制御基板 202 の入力側には、上記のチャンスボタン 117 が操作されたことを検

10

20

30

40

50

出するチャンスボタン検出部 220 が接続されている。演出制御基板 202 の入力側には、図 3 (b) に示すように、カーソルキーによって選択された文字や図形などを特定するとともに、特定された文字や図形を確定する「ENTER」が操作されたことを検出する検出部を、チャンスボタン検出部 220 に代えて、あるいは加えて設けてもよい。

【0038】

演出制御基板 202 は、遊技中における演出制御をおこなう。この演出制御基板 202 は、前記主制御基板 201 より送信される演出コマンドに基づき、演出の抽選及び演出処理を実行する CPU 202 a と、プログラム及び過去の演出パターンを記憶する ROM 202 b と、CPU 202 a 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 RAM 202 c と、前記チャンスボタン 117 より入力された文字データを検知し、該文字データを記憶する文字入力検知部 202 d 等を備えて構成される。

10

【0039】

この演出制御基板 202 は、主制御基板 201 より送信される遊技演出の一部を構成する演出コマンドを受信し、この演出コマンドに基づき CPU 202 a にて抽選を行い、演出背景パターン、リーチ演出パターン、登場キャラクター等の演出を確定し、この演出確定コマンドを送信して遊技における演出制御をおこなう。

【0040】

また、この CPU 202 a では、所定回数変動の過去の演出パターンと比較して、主制御基板 201 より送信される演出コマンドの範中で連続して同一の演出パターンを発生させないように制御する機能を備えている。

20

【0041】

さらに、主制御基板 201 より送信される演出コマンドがスーパーリーチコマンドの場合、文字入力検知部 202 d に記憶されている文字データ及び後述する画像入力検知部 204 e に記憶されている画像データを表示させるか否かを制御し、さらには後述する音声生成装置 205 d を作動させるか否かを制御する機能も備えている。

【0042】

演出制御基板 202 には、図柄表示部 104 に図柄等の画像を表示制御する図柄制御基板 204 が双方向送信で接続されている。

【0043】

図柄制御基板 204 は、演出制御基板 202 より送信された演出確定コマンドに基づき演出処理を実行する CPU 204 a と、背景画像、図柄画像、キャラクター画像など各種画像データを記憶する ROM 204 b と、CPU 204 a 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 RAM 204 c と、図柄表示部 104 に表示させる画像データを書き込む VRAM 204 d と、携帯電話 204 f の赤外線通信機能等で外部から入力された画像データを検知し、該画像データを記憶する画像入力検知部 204 e 等を備えて構成される。

30

【0044】

そして通常、CPU 204 a が ROM 204 b に記憶されたプログラムを読み込んで、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各種画像処理を実行し、必要な画像データを ROM 204 b から読み出して VRAM 204 d に書き込む。背景画像、図柄画像、キャラクター画像は、表示画面上において図柄表示部 104 に重畳表示される。すなわち、図柄画像やキャラクター画像は背景画像よりも手前に見えるように表示される。

40

この場合、同一位置に背景画像と図柄画像が重なる場合、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、図柄画像を優先して VRAM 244 に記憶させる。

【0045】

また、前記演出制御基板 202 からの演出確定コマンドが特別演出確定コマンドの場合、CPU 204 a では、画像入力検知部 204 e あるいは文字入力検知部 202 d からのデータを背景画像表示処理、図柄画像表示など各種画像処理を実行し、文字データ及び画

50

像データを通常演出画像データに上書きしてVRAM204dに書き込む。そして図柄表示部104に遊技者のオリジナルデータを表示させるように表示制御する。

【0046】

その結果、表示される文字・画像は遊技者のオリジナルデータであるため、遊技者にとって遊技とは別の楽しみを与える事ができる。

【0047】

また演出制御基板202の出力側には、スピーカー277に出力する音声を出力制御する音声制御基板205を備えている。

【0048】

音声制御基板205は、演出制御基板202より送信された演出確定コマンドに基づき音声処理を実行するCPU205aと、各種音声データを記憶するROM205bと、CPU205a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RAM205cと、前記文字入力検知部に記憶されている文字データを音声変換する音声生成検知部205d等を備えて構成される。

10

【0049】

音声制御基板205は、演出制御基板202より送信された演出確定コマンドに基づき、CPU205aがROM205bに記憶されたプログラムを読み込んで、演出効果音処理などの各種音声出力処理を実行しスピーカー277より音声出力を行う。

【0050】

また、演出制御基板202より送信された演出確定コマンドが音声生成検知部205dを作動させる特別演出コマンドの場合、CPU205a及びRAM204cにて文字入力検知部に記憶されている文字データを音声生成検知部205dにて音声として認識させ演出パターンに合わせて音声出力させる。その際、スピーカー277より出力される音声は、通常の演出より音量を増量させて、遊技者または周りに良く聞こえるように制御される。

20

【0051】

また、前記音声生成検知部205dは、遊技機のキャラクターに合わせた疑似音を生成することができ、例えば、遊技機のキャラクターが俳優の場合に、その俳優の声の母音を予めROM205dに記憶させ、その母音データを加工して文字データを音声変換することができる。

30

【0052】

その結果、スピーカーから出力される音声は、あたかもその俳優が喋っている声のように遊技者に聞こえ、遊技者に遊技とは別の楽しみを与える事ができる。

また演出制御基板202の出力側には、ランプ262及び演出ライト111及び役物部254を制御するランプ制御基板206を備えている。

【0053】

ランプ制御基板206は、演出制御基板202より送信された演出確定コマンドに基づき演出処理を実行するCPU206aと、各種演出パターンデータを記憶するROM206bと、CPU206a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RAM206c等を備えて構成される。

40

【0054】

ランプ制御基板206は、演出制御基板202より送信された演出確定コマンドに基づき、遊技盤101や台枠等に設けられている各種ランプ262に対する点灯制御等を行い、また、前記演出ライト111における複数のライト112に対する点灯制御等を行い、各ライト112からの光の照射方向を変更するためにモータに対する駆動制御等を行う。

【0055】

ランプ制御基板206は、演出制御基板202より送信された演出確定コマンドに基づき、役物部254に対しては、演出役物116を動作させるソレノイドに対する駆動制御等を行い、演出役物116を動作させるモータに対する駆動制御等を行う。

50

【 0 0 5 6 】

また、上記主制御基板 2 0 1 には賞球制御基板 2 0 3 が双方向にて送信可能に接続されている。賞球制御基板 2 0 3 は、ROM 2 8 2 に記憶されたプログラムに基づき、賞球制御をおこなう。この賞球制御基板 2 0 3 は、賞球制御の処理を実行する CPU 2 8 1 と、CPU 2 8 1 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 RAM 2 8 3 等を備えて構成される。賞球制御基板 2 0 3 は、例えば賞球基板によってその機能を実現する。

【 0 0 5 7 】

賞球制御基板 2 0 3 は、接続される払出部 2 9 1 に対して入賞時の賞球数を払い出す制御をおこなう。また、発射部 2 9 2 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。払出部 2 9 1 は、遊技球の貯留部から所定数を払い出すためのモータ等からなる。

10

【 0 0 5 8 】

賞球制御基板 2 0 3 は、この払出部 2 9 1 に対して、各入賞口（始動入賞口 1 0 5、普通入賞口 1 0 7、大入賞口 1 0 9）に入賞した遊技球に対応した賞球数を払い出す制御をおこなう。発射部 2 9 2 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等を備える。賞球制御基板 2 0 3 は、発射部 2 9 2 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 1 0 1 の遊技領域 1 0 3 に遊技球を送り出す。

20

【 0 0 5 9 】

（操作部の構成）

図 3（a）は、操作部の構成を示す説明図である。図 3（a）において、操作部 3 0 0 は、チャンスボタン（図 3（a）においては「CHANCE」と表記）1 1 7 と、十字キー 1 1 8 と、画像データを画像制御基板 2 0 4 に入力するための赤外線入力端子 3 0 6 とを備えている。本実施の形態の遊技機におけるチャンスボタン 1 1 7 は、凸状ボタンによって実現されている。

【 0 0 6 0 】

チャンスボタン 1 1 7 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。十字キー 1 1 8 は、図 3（b）に示すように、図柄表示部 1 0 4 に表示されるソフトキーボードにて文字や図形などを指し示す位置を変更するカーソルキー 3 0 1 ~ 3 0 4 と、カーソルキー 3 0 1 ~ 3 0 4 の操作によって選択された文字や図形などを確定する「ENTER」キー 3 0 5 と、を備えている。

30

【 0 0 6 1 】

（遊技機の基本動作）

上記構成による本発明の遊技機の基本動作の一例を説明する。

遊技者は遊技を開始する前に、チャンスボタン 1 1 7 を押し、例えば図柄表示部 1 0 4 に表示されるメニューより文字入力を選択し、図柄表示部にソフトキーボードを表示させる（図 3（b）参照）。そして十字キー 1 1 8 を操作することによって、例えば「なべちゃん」と入力し、「ENTER」キー 3 0 5 を押す。すると演出制御基板 2 0 2 の文字入力検知部 2 0 2 d にて文字データが入力されたことを検知すると同時に、「なべちゃん」という文字データが文字入力検知部 2 0 2 d に記憶される。

40

【 0 0 6 2 】

また、遊技者は遊技を開始する前に、チャンスボタン 1 1 7 を押し、例えば図柄表示部 1 0 4 に表示されるメニューより画像入力を選択し、携帯電話 2 0 4 f 等の画像送信手段にて画像データを前記赤外線入力端子 3 0 6 より遊技機に送信する。すると、図柄制御基板 2 0 4 の画像入力検知部 2 0 4 e にて画像データが入力されたことを検知すると同時に、その画像データが画像入力検知部 2 0 2 d に記憶される。

【 0 0 6 3 】

遊技を開始して、始動入賞口 1 0 5 に遊技球が入賞する毎に、主制御基板 2 0 1 にて大

50

当たりか否かを抽選すると同時に、その演出に係る演出コマンドを抽選し、該コマンドを演出制御基板 202 に送信する。

【0064】

主制御基板 201 に記録されている演出コマンドは 120 通り程度あり、演出制御基板 202 においてその演出コマンドを受けて背景、キャラクター等をさらに確定し、演出制御基板 202 においては 250 通り程度の演出確定コマンドを制御している。

【0065】

次に上記演出コマンドと演出確定コマンドとの関係を図 4 のリーチコマンドを用いて詳しく説明する。

図 4 は、リーチの演出内容テーブルを示す説明図である。図 4 において、リーチの演出内容テーブル 410 は、主制御基板 201 から出力されるリーチ演出コマンドと、演出制御基板 202 が確定するリーチ演出確定コマンドと、をリーチ演出コマンドごとに対応付けて記憶する。リーチ演出コマンドは、リーチ演出の実行を指示する情報である。リーチ演出確定コマンドは、リーチ演出コマンドごとに 1 つまたは複数（本実施の形態では 2 つ）ずつ対応付けられている。

10

【0066】

主制御基板 202 より抽選されたリーチ演出コマンド A は、演出制御基板 202 に送信され、リーチ演出確定コマンド A - 1 またはリーチ演出確定コマンド A - 2 を確定する。そしてリーチ演出確定コマンド A - 1 またはリーチ演出確定コマンド A - 2 の何れかを図柄制御基板 204、音声制御基板 205、ランプ制御基板 206 に送信する。そして図柄制御基板 204 においてはそのコマンドに対応した演出画像を表示制御し、音声制御基板 205 ではそのコマンドに対応した音声を出力制御し、ランプ制御基板 206 ではそのコマンドに対応したランプ 262 の点灯制御及び演出ライト 111 の点灯制御さらには役物部 254 の駆動制御を行う。以下リーチ演出コマンド B、リーチ演出コマンド C も同様である。

20

【0067】

図 5 は、リーチ演出確定コマンドの内容を示す説明図である。図 5 において、リーチ演出コマンド A、リーチ演出コマンド B、リーチ演出コマンド C はそれぞれ演出時間が異なる。リーチ演出コマンド A は所謂ノーマルリーチ、リーチ演出コマンド B は発展リーチ、リーチ演出コマンド C はスーパーリーチである。

30

【0068】

そして、これらのコマンドに対応したリーチ演出確定コマンド A - 1、A - 2、リーチ演出確定コマンド B - 1、B - 2、リーチ演出確定コマンド C - 1、C - 2 の演出にかかる演出時間は、すべて同じ時間である。

【0069】

これらのリーチ演出確定コマンド A - 1 とリーチ演出コマンド A - 2 とは、演出の内容が異なる。たとえば、リーチ演出確定コマンド A - 1 が「犬が道を歩いている映像」であれば、リーチ演出確定コマンド A - 2 は「猫が屋根の上を歩いている映像」のように、リーチ演出確定コマンド A - 1 とリーチ演出確定コマンド A - 2 とは、一見して異なる演出とされている。以下リーチ演出確定コマンド B - 1、B - 2、リーチ演出確定コマンド C - 1、C - 2 も同様に演出内容が異なる。

40

【0070】

また、工場より遊技機出荷時に、演出コマンド及び演出確定コマンドに対して機械毎にランダムに暗号コードが付与されている。本実施例の場合は、リーチ演出コマンド B に暗号コードが付与されているものとする。

【0071】

図 5 に示すように、リーチ演出コマンド B には暗号コードが付与されており、主制御基板 201 より演出制御基板 202 に対して、暗号コード付きリーチ演出コマンド B が送信された時のみ、演出制御基板 202 にてリーチ演出確定コマンド B - 1、B - 2 を各基板に送信して、演出を正常に行うように制御する。

50

【 0 0 7 2 】

仮に暗号コードが付与されていないリーチ演出コマンド B が演出制御基板 2 0 2 に送信された場合、演出制御基板 2 0 2 にて主制御基板 2 0 1 が不正であると判断し、例えば遊技機の作動を停止させたり、あるいは図柄表示部に「不正」と表示したり、さらにはスピーカー 2 7 7 より高音にてエラー音を出力するようにする。

【 0 0 7 3 】

その結果、主制御基板 2 0 1 が不正であることを遊技者に知らせる事が可能となり、所謂主制御基板の交換ゴトを防ぐ事が出来る。

【 0 0 7 4 】

また、この暗号コードは遊技台によってランダムに付与されるため、仮にある主制御基板の CPU を不正にコピーしたとしても、その暗号コード付きの演出コマンドが演出制御基板と合致しないと正常な演出は行われぬ。そのため、不正 CPU を搭載した主制御基板は全台には通用せず、結果、不正を未然に防ぐことが出来るようになる。

10

【 0 0 7 5 】

(特別演出確定コマンドの説明)

次に、主制御基板 2 0 1 にてリーチ演出コマンド C、所謂スーパーリーチが選択されたとする。

遊技者にとって、通常、このスーパーリーチの場合は大当たりになる事が多く、期待感が非常にもてる演出である。本実施例においてはさらに遊技者が楽しめる特別演出が実施される。

20

【 0 0 7 6 】

前述したように、遊技者が遊技開始前に文字データ入力した場合、演出制御基板 2 0 2 にて特別演出確定コマンドが選択された場合に、図 6 に示すような特別演出を行うように制御する。

【 0 0 7 7 】

ステップ S 6 0 1 において、主制御基板 2 0 1 からスーパーリーチコマンド受信した場合 (ステップ S 6 0 1 : Y e s)、文字入力検知部 2 0 2 d に文字入力があったか否かを判断する (ステップ S 6 0 2)。文字入力がない場合 (ステップ S 6 0 2 : N o) は、図柄制御基板 2 0 4 に予め記録されている通常のスーパーリーチ画像を表示する (ステップ S 6 0 3)。文字入力がある場合 (ステップ S 6 0 2 : Y e s)、演出制御基板 2 0 2 にて特別演出確定コマンドが選択された否かを判断する (ステップ S 6 0 4)。特別演出確定コマンドが選択されていない場合 (ステップ S 6 0 4 : N o) は、図柄制御基板 2 0 4 に予め記録されている通常のスーパーリーチ画像を表示する (ステップ S 6 0 3)。

30

【 0 0 7 8 】

演出制御基板 2 0 2 にて特別演出確定コマンドが選択された場合 (ステップ S 6 0 4 : Y e s) は、図柄制御基板 2 0 4 に記録されているスーパーリーチの演出画像の一部に入力されている文字データを上書きし (ステップ S 6 0 5)、所定のタイミングにて上書きされた画像を図柄表示部 1 0 4 に表示する (ステップ S 6 0 6)。

【 0 0 7 9 】

そうすることにより、図 7 (a) の通常演出画像に対して、図 7 (b) に示す遊技者が入力したオリジナル文字データが表示されるようになる。その結果、遊技者はスーパーリーチを楽しめるに加えて、さらにそのスーパーリーチ演出の最中に遊技者自信が入力した文字データが表示されることで遊技の楽しみが倍増するようになる。

40

【 0 0 8 0 】

また、遊技者が遊技開始前に文字データ入力した場合、演出制御基板 2 0 2 にて特別演出確定コマンドが選択された場合に、図 8 に示すような音声による特別演出を行うように制御する。

【 0 0 8 1 】

ステップ S 8 0 1 において、主制御基板 2 0 1 からスーパーリーチコマンド受信した場

50

合（ステップ801：Yes）、文字入力検知部202dに文字入力されたか否かを判断する（ステップS802）。文字入力されていない場合（ステップS802：No）は、図柄制御基板204に予め記録されている通常のスーパーリーチ演出音声を出力する（ステップS803）。文字入力されている場合（ステップS802：Yes）、演出制御基板202にて特別演出確定コマンドが選択された否かを判断する（ステップS804）。特別演出確定コマンドが選択されていない場合（ステップS804：No）は、図柄制御基板204に予め記録されている通常のスーパーリーチ演出音声を出力する（ステップS803）。

【0082】

演出制御基板202にて特別演出確定コマンドが選択された場合（ステップS804：Yes）は、音声生成検知部205dにて文字入力検知部202dに記憶されている文字データを音声生成する（ステップS805）。そして通常音量よりも音声を増量してスピーカー277より音声出力する（ステップS806）。

10

【0083】

この際、出力される音声は、遊技機のキャラクターに合わせた疑似音にて出力される。また出力される音声は、通常の音域とは異なる音域で、周りに対して良く聞こえる音域にしてもよい。

【0084】

このようにすることにより、遊技者が入力したオリジナル文字データが演出の効果音と合わせて出力されるようになり、聴覚において聞き慣れた演出効果音とは異なる音声を楽しむことができる。さらにこの音声は遊技機のキャラクターの疑似音で出力されることで、例えば、遊技機のキャラクターが人気の俳優の場合、遊技者が入力した文字データを恰もその俳優が発声しているように聞こえ、遊技者にとってはさらなる楽しみを得ることができる。またさらに、出力される音声の出力が増量して出力されることで、その演出効果音は遊技者自身はもちろんのこと周りに対しても聞こえることで、その演出を周りの遊技者と一緒に楽しむことができるようになり、遊技の楽しみが倍増するようになる。

20

【0085】

さらに、上述した制御プログラムでは文字表示と音声出力を別々に説明したが、合わせて行うこともでき、この場合、遊技者にとってこの特別演出を視覚・聴覚の両方で楽しむことができ、本来の遊技に加えてさらに他の楽しみを得ることができるようになる。

30

【0086】

さらに、前述したように、遊技者が遊技開始前に画像データ入力した場合、演出制御基板202にて図9に示すような画像による特別演出を行うように制御する。

【0087】

ステップS901において、主制御基板201からスーパーリーチコマンド受信した場合（ステップ901：Yes）、画像入力検知部204eに画像入力されたか否かを判断する（ステップS902）。画像入力されていない場合（ステップS902：No）は、図柄制御基板204に予め記録されている通常のスーパーリーチ画像を表示する（ステップS903）。画像入力されている場合（ステップS902：Yes）、演出制御基板202にて特別演出確定コマンドが選択された否かを判断する（ステップS904）。特別演出確定コマンドが選択されていない場合（ステップS904：No）は、図柄制御基板204に予め記録されている通常のスーパーリーチ画像を表示する（ステップS903）。演出制御基板202にて特別演出確定コマンドが選択された場合（ステップS904：Yes）は、図柄制御基板204に記録されているスーパーリーチの演出画像の一部に入力されている画像データを上書きし（ステップS905）、所定のタイミングにて上書きされた画像を図柄表示部104に表示する（ステップS906）。

40

【0088】

そうすることにより、図10(a)の通常演出画像に対して、図10(b)に示す遊技者が入力したオリジナル画像データが表示されるようになる。その結果、遊技者はスーパーリーチを楽しめるに加えて、さらにそのスーパーリーチ演出の最中に遊技者自信が入力

50

した画像データが表示されることで遊技の楽しみが倍増するようになる。

【0089】

また、前述したように文字データ表示・音声出力の同時制御及び画像表示の同時制御が行うことが出来ることは言うまでもない。

【0090】

次にこのような特別演出確定コマンドが選択される別の形態を説明する。

【0091】

上述したように、スーパーリーチが発生すると遊技者は大当たりの期待感を大きく持つ。本実施例では大当たりにおけるスーパーリーチを、遊技者がさらに楽しむことができる特別演出が実施される。

10

【0092】

前述したように、遊技者が遊技開始前に文字データまたは画像データが入力され、主制御基板201にて大当たりが抽選された場合、演出制御基板202にて図11に示すような特別演出を行うように制御する。

【0093】

ステップS111において、主制御基板201から大当たりコマンド受信した場合（ステップS111：Yes）、文字入力検知部202dに文字入力があったか否か、または画像入力検知部204eに画像入力があったか否かを判断する（ステップS112）。文字入力または画像入力のいずれもされていない場合（ステップS112：No）は、図柄制御基板204に予め記録されている通常の大当たり演出（スーパーリーチ演出）画像を表示する（ステップS113）。文字入力または画像入力がある場合（ステップS112：Yes）、演出制御基板202にて特別演出確定コマンドを選択する（ステップS114）。そして、図柄制御基板204に記録されている大当たり演出（スーパーリーチ演出）画像の一部に、入力されている文字データまたは画像データ、両方入力されている場合には文字データ・画像データの両方を上書きし、さらに音声生成検知部205dにて文字入力検知部202dに記憶されている文字データを音声生成する（ステップS115）。そして所定のタイミングにて上書きされた画像を図柄表示部104に表示すると同時に通常音量よりも音声を増量してスピーカ277より音声出力する（ステップS606）。

20

【0094】

このように大当たり確定時にこのような特別演出を行うことで、遊技者は図柄表示部104に「777」等の大当たりを確認する前に大当たりを事前に認識することができ、安堵感及び優越感を得ることが出来る。

30

【0095】

また、さらにその大当たり演出（スーパーリーチ演出）の最中に遊技者自信が入力した文字データや画像データが表示され、さらには演出効果音も聞くことが出来、後に図柄表示部104に表示される大当たり確定図柄が表示させるまでの演出を安堵感・優越感を感じながら楽しむことが出来る。

【0096】

上述した実施形態において、遊技者のオリジナルデータである文字データ表示、画像データ表示、音声出力の全てが同時に行われるように記載したが、これに限らず、文字データの表示のみあるいは画像データの表示のみ、さらには音声出力のみを行うようにしても良い。

40

【0097】

大当たり確定時の演出において、遊技者のオリジナルデータの表示・出力はスーパーリーチ発生時に行うように説明したが、例えば装飾図柄の変動開始前、変動中のカットイン、変動終了後に行っても良い。

【0098】

図10は、遊技機の演出制御基板202の機能を示すブロック図である。図10において、遊技機が備える演出制御基板202は、演出確定コマンドが記録されているRAM2

50

02cと、演出パターンを比較して選択するCPU202aと、過去の演出パターンを記憶するROM202bとを備えている。

【0099】

演出制御基板202は、主制御基板201から出力される演出コマンドを受信し、CPU202aは、送信された演出コマンドに基づき、演出確定コマンドを抽選・選択する。その際、CPU202aは過去の演出パターンを記憶するROM202bを参照して、例えば上述したリーチ演出コマンドCが所定回数（例えば30回転）内に連続して送信された場合、その回転数以内に演出確定コマンドC-1が所定回転数内で選択されていれば、別の演出確定コマンドC-2を選択するように制御する。

【0100】

このように、本実施の形態においては、同一の演出コマンドが所定回転数内に送信された場合、同一の演出を連続して実行されることを防止することができる。

これによって、主制御基板から出力される演出コマンドの種類が限られている場合にも、遊技者に対して、実際に実行される演出の種類よりも他種類の演出があるように思わせることで、長時間の遊技でも遊技者を退屈させることなく遊技の面白みの向上を図ることができる。

【0101】

以上説明したように、本発明では遊技の演出制御を行う制御基板の構成を各演出機能の役割に応じて分割したことで、各制御基板に係る負荷を軽減することができる。そのため、今までの遊技機にない遊技者のオリジナルデータを用いた特別演出を行うことができたり、遊技者に対して遊技の演出がマンネリ化しないように制御することができたり、さらには、制御基板にて不正を防止できるようにすることができるようになる。

【産業上の利用可能性】

【0102】

以上のように、本発明にかかる演出制御基板、遊技機、プログラムおよび演出方法は、リーチ演出をおこなうパチンコ遊技機などの遊技機に関し、特に、長時間連続した遊技に用いられる遊技機、当該遊技機に設けられる演出制御基板、当該演出制御基板に実行させるプログラムおよび演出方法に適している。

【図面の簡単な説明】

【0103】

【図1】本発明の遊技機の一例を示す正面図である。

【図2】遊技機の制御部の内部構成を示すブロック図である。

【図3】(a)操作部の構成を示す説明図である。(b)図柄表示部に表示される一例を示す説明図である。

【図4】リーチの演出内容テーブルを示す説明図である。

【図5】リーチコマンドの内容を示す説明図である。

【図6】文字データの特別演出の制御フロー説明図である。

【図7】(a)通常リーチ演出の一例を示す説明図である。(b)特別リーチ演出の一例を示す説明図である。

【図8】音声出力の特別演出の制御フロー説明図である。

【図9】画像データの特別演出の制御フロー説明図である。

【図10】(a)通常リーチ演出の一例を示す説明図である。(b)特別リーチ演出の一例を示す説明図である。

【図11】大当たりにおける特別演出の制御フロー説明図である。

【図12】演出制御基板の機能説明図である。

【符号の説明】

【0104】

201 主制御基板

202 演出制御基板

203 賞球制御基板

10

20

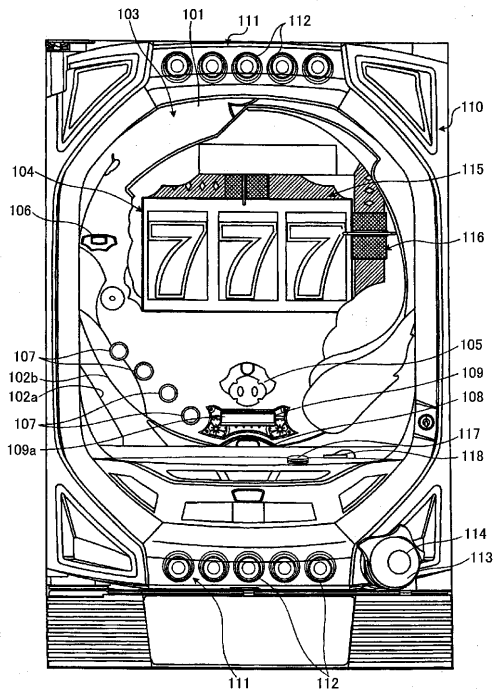
30

40

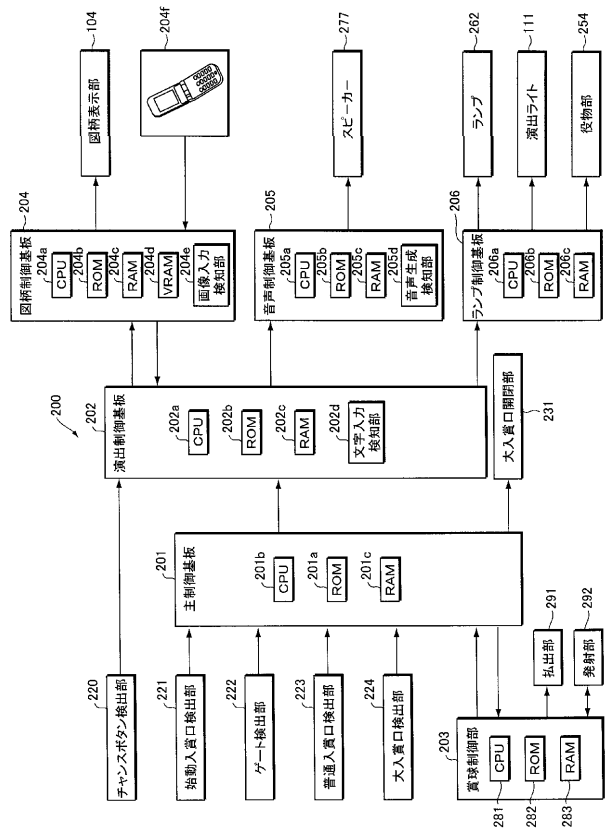
50

- 204 図柄制御基板
- 205 音声制御基板
- 206 ランプ制御基板

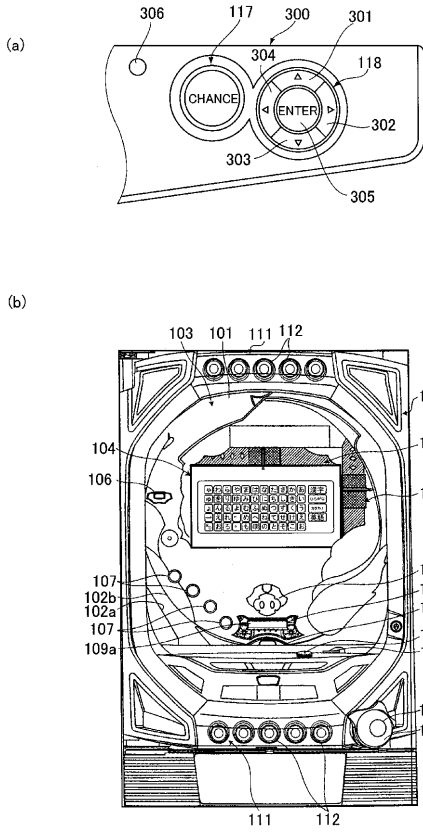
【 図 1 】



【 図 2 】



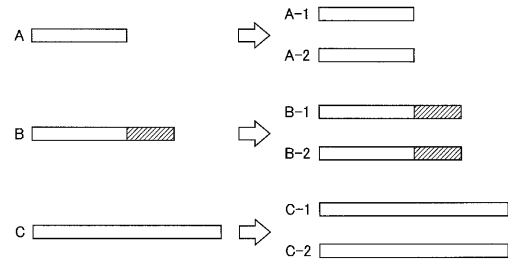
【 図 3 】



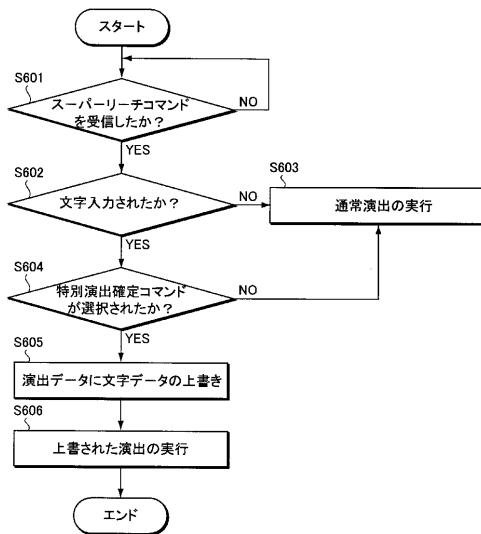
【 図 4 】

リーチ演出 コマンド	リーチ演出 確定コマンド
A	A-1
	A-2
B	B-1
	B-2
C	C-1
	C-2

【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】

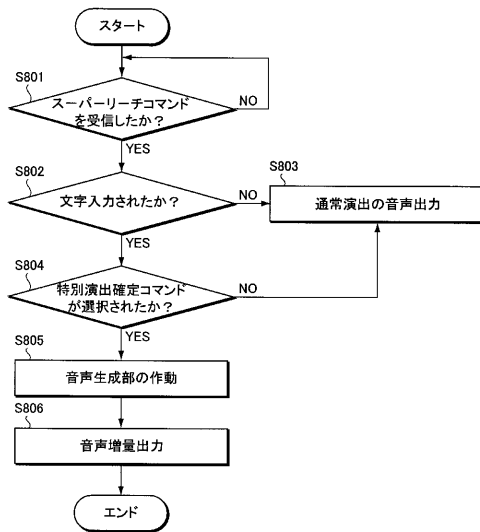
(a)



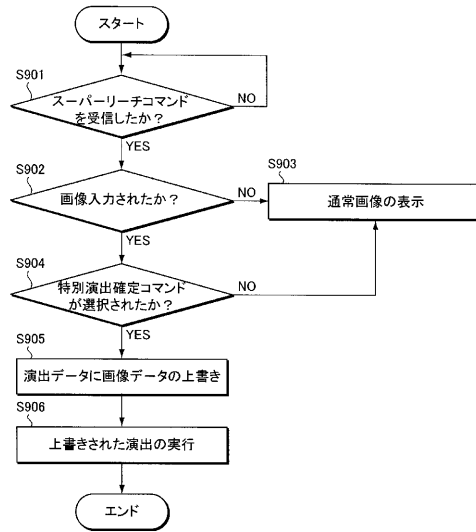
(b)



【 図 8 】

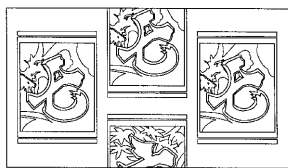


【 図 9 】



【 図 10 】

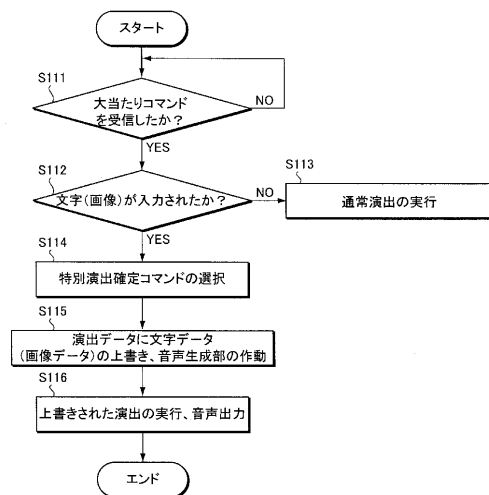
(a)



(b)



【 図 11 】



【 図 1 2 】

