

(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2004-33245

(P2004-33245A)

(43) 公開日 平成16年2月5日(2004.2.5)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A63F 7/02

F I

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 19 頁)

(21) 出願番号 特願2002-190240 (P2002-190240)  
 (22) 出願日 平成14年6月28日 (2002.6.28)

(71) 出願人 000169477  
 アビリティ株式会社  
 大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号  
 (74) 代理人 100074332  
 弁理士 藤本 昇  
 (74) 代理人 100109427  
 弁理士 鈴木 活人  
 (74) 代理人 100114421  
 弁理士 薬丸 誠一  
 (74) 代理人 100114432  
 弁理士 中谷 寛昭  
 (74) 代理人 100114410  
 弁理士 大中 実

最終頁に続く

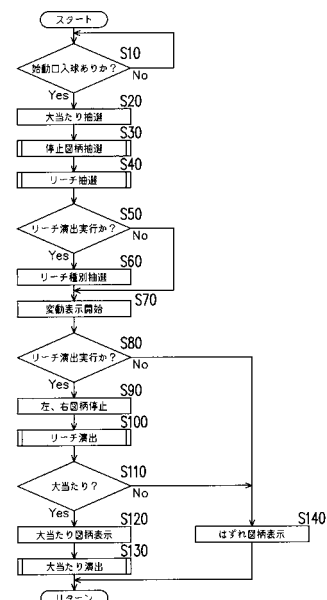
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 特別遊技期間における演出内容に種々の変化を持たせ、よって、特別遊技期間において、賞球を獲得すること以外にも遊技者の興味心を高揚させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】 本発明は、それぞれ演出内容が異なる複数種類の第一演出、及び各第一演出に対応付けられた複数種類の第二演出を備え、図柄表示装置における変動が開始されてから停止されるまでの間に何れかの第一演出が選択的に実行され且つその演出が実行された回で停止態様が所定の組み合わせ図柄となることを前提として、しかる後に移行する特別遊技期間に前記選択された第一演出に対応付けられた第二演出が実行されるよう構成されてなることを特徴とする。

【選択図】 図4



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数種類の図柄を表示領域毎に変動させた後、停止させて任意の組み合わせ図柄を表示する図柄表示装置を備え、停止態様が所定の組み合わせ図柄となれば、遊技者にとって有利な特別遊技期間に移行する遊技機において、  
それぞれ演出内容が異なる複数種類の第一演出、及び各第一演出に対応付けられた複数種類の第二演出を備え、  
変動が開始されてから停止されるまでの間に何れかの第一演出が選択的に実行され且つその演出が実行された回で停止態様が所定の組み合わせ図柄となることを前提として、特別遊技期間に前記選択された第一演出に対応付けられた第二演出が実行されるよう構成されてなることを特徴とする遊技機。 10

**【請求項 2】**

前記第一演出は、最後に停止される図柄次第で停止態様が前記所定の組み合わせ図柄となり得るリーチ状態となって実行されるリーチ演出であることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記図柄表示装置は、液晶表示器やドットマトリクス表示器等の表示器を用いて構成され、前記第一演出及び前記第二演出は、図柄表示装置の表示画面上で実行されることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記第一演出及び前記第二演出は、それぞれに同一種類のキャラクタを登場させることにより対応付けられることを特徴とする請求項 3 記載の遊技機。 20

**【発明の詳細な説明】****【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、遊技機に関し、より詳しくは、内部抽選で大入賞に当選し且つ大入賞に係る組み合わせ図柄が図柄表示部に表示されると、遊技者にとって有利な特別遊技期間に移行するパチンコ機等の遊技機に関する。

**【0002】****【従来の技術】**

従来から、遊技球を遊技盤の遊技領域に打ち出し、この遊技球が始動口に入球したことに応じて内部抽選が実行され、その抽選結果が大入賞に当選すれば、遊技者にとって有利な特別遊技状態が発生する、より詳しくは、遊技球の始動口への入球に応じて図柄表示部の例えば三つの図柄表示領域が変動し、所定時間後に例えば左、右、中の図柄表示領域の順で停止し、各停止図柄の組み合わせが例えば「7 - 7 - 7」等のゾロ目といった特定の組み合わせ図柄（いわゆる「大当たり図柄」）となれば、大入賞が成立（いわゆる「大当たり」）して特別遊技期間に移行するパチンコ機が知られている。 30

**【0003】**

この種のパチンコ機では、各図柄表示領域が順に停止する過程で、最後に停止する図柄表示領域を除き、残りの図柄表示領域における停止図柄の組み合わせが大当たり発生の可能性の高い停止態様（例えば、「7 - - 7」（「-」は変動中であることを表す）、いわゆる「リーチ」）になれば、最後に停止する図柄表示領域の停止時間が延長されると共に、この図柄表示領域が停止するまでの間、所定のリーチ演出が実行されて、遊技者の大当たり発生への期待感が急激に高められるようになっている。 40

**【0004】**

また、リーチ演出を経て最終的に大当たり図柄が揃った後の特別遊技期間では、開閉板が傾動して大入賞口が開放され、一定時間が経過するまであるいは所定個数（例えば 10 個）の遊技球が入球するまで、大入賞口の開放状態が継続される。そして、遊技球が大入賞口の特定領域（いわゆる「Vゾーン」）に入球し、カウンタに検出されると、継続権が発生し、大入賞口の開放操作が再度行われる。この継続権の発生は、所定回数（例えば 15 50

ラウンド)許容されるため、遊技者は、特別遊技期間を通じて多量の賞球を獲得できるようになっている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

ところで、従来のパチンコ機、特に図柄表示部に液晶表示器を用いるパチンコ機にあっては、その表現力機能を十分に発揮し得るよう、特別遊技期間中は、ラウンド数や入球数に関する情報の表示以外に、所定の演出用画像(キャラクターのアニメーションや背景)を液晶表示画面に表示させ、且つラウンドの進行に伴って画像内容を刻々と変化させていくことで、遊技者の目を楽しませるようにしている。

【0006】

しかしながら、このような従来の演出は、その変化パターンが画一的であって飽きやすく、ゆえに「特別遊技期間は単なる消化ゲーム期間に過ぎない」という観念を払拭することはできていない。機種によっては、特定の大当たり図柄で大当たりとなれば、特別遊技期間において通常とは異なる演出用画像に基づく演出(いわゆる「プレミアム演出」)を実行するものもあるが、それでも、リーチ演出が多種多様であるのに比べれば、「特別遊技期間中の演出は単調である」という感否めない。特別遊技期間は多量の賞球を獲得することができるし、それがパチンコ機の最大の目的であるから、演出は付随的であって、敢えて凝ったものとする必要はないという考え方もあるが、この種の遊技機が娯楽機であることを鑑みると、特別遊技期間であっても、賞球獲得以外の別の楽しみが用意されている方が良いと言える。

10

20

【0007】

そこで、本発明は、上記従来技術の問題を解決するためになされたものであって、特別遊技期間における演出内容に種々の変化を持たせ、よって、特別遊技期間において、賞球を獲得すること以外にも遊技者の興味心を高揚させることができる遊技機を提供することを課題とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】

本発明に係る遊技機は、複数種類の図柄を表示領域毎に変動させた後、停止させて任意の組み合わせ図柄を表示する図柄表示装置を備え、停止態様が所定の組み合わせ図柄となれば、遊技者にとって有利な特別遊技期間に移行する遊技機において、それぞれ演出内容が異なる複数種類の第一演出、及び各第一演出に対応付けられた複数種類の第二演出を備え、変動が開始されてから停止されるまでの間に何れかの第一演出が選択的に実行され且つその演出が実行された回で停止態様が所定の組み合わせ図柄となることを前提として、特別遊技期間に前記選択された第一演出に対応付けられた第二演出が実行されるよう構成されてなることを特徴とする。

30

【0009】

上記構成からなる遊技機において、第一演出は、図柄表示装置における変動が開始されてから停止されるまでの間(のうちの所定期間)を対象として実行される演出であり、一方、第二演出は、停止態様が所定の組み合わせ図柄となった後に移行する特別遊技期間を対象として実行される演出である。第一演出は、毎回(変動毎に)実行してもよく、また、抽選により実行するか否かを決定してもよいが、複数種類のうちの何れかの第一演出が選択的に実行され、そして、その回で停止態様が所定の組み合わせ図柄となれば、しかる後に移行する特別遊技期間において対応付けられた第二演出が実行されるのである。

40

【0010】

ここで、本発明に係る遊技機は、前記第一演出として、最後に停止される図柄次第で停止態様が前記所定の組み合わせ図柄となり得るリーチ状態となって実行されるリーチ演出を採用することができる。かかる構成によれば、リーチ状態が成立すれば、リーチ演出が実行され、このリーチ後の停止態様が所定の組み合わせ図柄となれば、しかる後に移行する特別遊技期間において、リーチ演出に対応付けられた演出が実行されることとなる。

【0011】

50

また、本発明に係る遊技機は、前記図柄表示装置を液晶表示器やドットマトリクス表示器等の表示器を用いて構成し、前記第一演出及び前記第二演出を図柄表示装置の表示画面上で実行する構成を採用することができる。かかる構成によれば、第一及び第二の演出内容を華やいだものとすることができる。

【0012】

さらに、本発明に係る遊技機は、前記第一演出及び前記第二演出をそれぞれに同一種類のキャラクタを登場させることにより対応付ける構成を採用することができる。かかる構成によれば、遊技者は前後の演出が対応関係にあることを明確に把握することができるばかりでなく、変動が停止するまでに実行される演出（例えばリーチ演出）を見た遊技者に、関連する演出を特別遊技期間においても見たいという感情を引き起こさせることで、興趣性に富んだ遊技機とすることができる。

【0013】

【発明の実施の形態】

本実施形態に係るパチンコ機は、特別遊技期間における液晶画面上での演出パターンが複数種類用意されていることを特徴とするが、これに先立ち、本実施形態に係るパチンコ機の各構成についてその概略を以下に説明する。

【0014】

図1は、本発明の実施形態にかかるパチンコ機の概略的な外観構成図を示す。パチンコ機は、略長方形の四辺をなすように枠組みされた四つの枠片からなる外枠（図示省略）と、この外枠に開閉自在に取り付けられた前面扉2と、該前面扉2の裏面に取り付けられた遊技盤3とを備えている。

【0015】

前面扉2には、大きな矩形状の開口部が形成され、この開口部には、ガラス板等の透明板4が取り付けられており、この透明板4を介して、内部の遊技盤3が視認可能に構成されている。また、前面扉2には、遊技盤3に向けて遊技球を発射させるための発射装置（図示省略）を操作するためのハンドル5と、発射装置に供給すべき遊技球を貯留しておくための上皿6と、この上皿6に貯留しきれない遊技球を貯留しておくための下皿7とが設けられている。

【0016】

遊技盤3には、略円弧状に形成された外側ガイドレール8と、これより半径の小さな略円弧状に形成された内側ガイドレール9とが配設されている。発射装置から発射された遊技球は、これらのガイドレール8、9に案内されて遊技盤3の上部に導かれ、遊技盤3内（遊技領域内）を転動することによって遊技が行われる。尚、この遊技盤3には、遊技球と当接することによって遊技球を様々な方向に転動させるための複数の遊技釘が配設されているが、ここでは、図面の複雑化を避けるために遊技釘の記載を省略している。つまり、本実施形態に係るパチンコ機においては、遊技盤3の上部に導かれた遊技球は、遊技盤3に打ち込まれた複数本の遊技釘に当接し、あるいはこれらの遊技釘間を通して、下方へ落下すべく構成されている。

【0017】

また、遊技盤3の略中央位置には、例えば液晶表示器を用いて構成された図柄表示装置10が配置され、この図柄表示装置10の下方位置には、遊技球を入球可能な開閉式の始動口11が配置され、さらに、この始動口11の下方位置には、可変入賞装置12が配置されている。

【0018】

図柄表示装置10は、例えば左、中、右の三つの図柄表示領域が区画されており、各表示領域は、それぞれ文字、数字、記号、図形、キャラクタ等の図柄が、単独あるいは複合的に表示可能に構成されている。遊技球が始動口11に入球すると、特別遊技状態を発生させるか否かの抽選処理（「大当たり」か「はずれ」かを決定する抽選処理）が実行されて、図柄表示装置10の各表示領域が変動表示を開始し、所定時間経過後に例えば左、右、中の順に停止し、各表示領域に一の図柄が表示される。そして、抽選結果が大入賞当選で

あれば、図柄表示装置 10 の各表示領域における停止図柄の組み合わせが例えば「7 - 7 - 7」等のゾロ目といった特定の組み合わせ図柄となるような表示制御が行われる。

【0019】

可変入賞装置 12 は、左右位置に入賞口 13、13 を備えると共に、中央位置に大入賞口 14 を備えている。大入賞口 14 は、通常は幅広の開閉板 15 によって閉塞されている。そして、抽選処理を行った結果、大入賞に当選して、特定の組み合わせ図柄が表示されると、ソレノイド（図示しない）の作動によって開閉板 15 が傾動して、大入賞口 14 が開放される。

【0020】

大入賞口 14 には、特定領域及びこれとは異なる非特定領域の二つの経路が設けられており、それぞれの経路には、入球した遊技球をカウントするカウンタ（図示しない、特に特定領域の経路におけるカウンタを「Vゾーンカウンタ」）が設けられている。例えば、特別遊技モードでは、一定時間（規定開放時間：例えば30秒）が経過するまであるいはVゾーンカウンタ及びカウンタのカウント数の合計が所定数（規定入賞球数：例えば10個）となるまで大入賞口 14 が開放され、その間、Vゾーンカウンタが遊技球を一個でも検知すれば、継続権が発生して、一旦（規定閉鎖時間：例えば2秒）大入賞口 14 が閉鎖された後、再度開放され、この開放動作が所定回数（規定回数：例えば15回（15ラウンド））繰り返されることとなる。

【0021】

可変入賞装置 12 の下方位置には、始動口 11、入賞口 13 及び大入賞口 14 などに入球しなかった遊技球を機内に回収するための球排出口 16 が形成されている。さらに、遊技盤 3 の遊技領域の周辺位置には、遊技中に点滅表示される飾りランプ、賞球を払い出すときに点灯する賞球ランプ、補給が切れたときに点灯する球切れランプ等の各種ランプ 17、... が配置されており、外枠の左右位置には、遊技進行上での演出に伴う効果音やエラー発生時の警告音を発するスピーカ 18 が配置されている。

【0022】

図 2 は、本実施形態にかかるパチンコ機の概略的な電氣的構成のブロック図を、そして、図 3 は、遊技機内の主制御部の概略図を示す。本実施形態にかかるパチンコ機は、制御、演算の主体である CPU 21、遊技制御プログラム等が記憶されている ROM 22、データの読み書きに用いられる RAM 23、及び乱数発生器 24 等を有する主制御部 20 を備えている（図 3 参照）。

【0023】

ROM 22 は、判定処理に用いられるテーブルとして、大入賞に当選するか否かの判定処理に用いられる大入賞判定用テーブル（約 300 分の 1 の確率で大入賞に当選するように設定されたテーブル）22a、リーチ演出を実行するか否かの判定処理に用いられるリーチ判定用テーブル 22b、リーチ種別を何れに選択するかかの判定処理に用いられるリーチ種別判定用テーブル 22c を備えている。

【0024】

RAM 23 は、図柄表示装置 10 の表示領域における三つの停止図柄に関する情報を記憶する停止図柄情報記憶部 23a、選択されたリーチ種別に関する情報を記憶するリーチ種別情報記憶部 23b を備えている。

【0025】

乱数発生器 24 は、「0」から始まって所定上限値となるまで、所定周期（例えば 2 msec）で順次 1 ずつカウントアップ動作が行われ、このカウント値が所定上限値に達した場合には、初期値「0」から再度カウント動作が繰り返される構成（いわゆる「無限ループカウンタ」）であり、大入賞判定用乱数発生器 24a（所定上限値が例えば「315」）、三つの表示領域における停止図柄を決定する停止図柄決定用乱数発生器 24b（所定上限値が例えば「9」であり、全図柄「0」～「9」に一対一対応）、リーチ判定用乱数発生器 24c（所定上限値が例えば「9」）、リーチ種別判定用乱数発生器 24d（所定上限値が例えば「19」）を備えている。

## 【 0 0 2 6 】

主制御部 2 0 の C P U 2 1 には、バスを介して各種の入出力部が接続されている。入力部としては、始動口 1 1 に入球した遊技球を検出する始動口センサ 2 5、入賞口 1 3 に入球した遊技球を検出する入賞口センサ 2 6、下皿 7 内に遊技球が満杯になったことを検出する下皿センサ 2 7、前記カウンタ 2 8、前記 V ゾーンカウンタ 2 9 等が接続されている。また、出力部としては、表示制御部 3 0、電源制御部 3 1、音声制御部 3 2、ランプ制御部 3 3 及び払出制御部 3 4 が接続されている。

## 【 0 0 2 7 】

表示制御部 3 0 は、その R O M ( 図示しない ) が、図柄 ( 変動時及び停止時 ) の画像データを記憶する図柄画像記憶部、背景の画像データを記憶する背景画像記憶部、リーチ演出 ( 第一演出 ) に用いられる画像 ( 静止画及び / 又は動画 ) データをリーチ種別毎に分けて記憶するリーチ演出用画像記憶部、特別遊技期間における演出 ( 第二演出、以下、「大当たり演出」という ) に用いられる画像 ( 静止画及び / 又は動画 ) データを種別毎に分けて記憶する大当たり演出用画像記憶部を備えており、主制御部 2 0 から送られる制御信号 ( R A M 2 3 a 内の記憶情報 ( 停止図柄に関する情報 )、R A M 2 3 b 内の記憶情報 ( リーチ種別に関する情報 ) を含む ) に基づいて図柄表示装置 1 0 の表示画面を制御する。

## 【 0 0 2 8 】

また、音声制御部 3 2 及びランプ制御部 3 3 は、主制御部 2 0 からの制御信号に基づいて各種ランプ 1 7 の点灯状態及びスピーカ 1 8 からの音声を制御する。主制御部 2 0 から払出制御部 3 4 には、賞球個数信号が適宜送信される。そして、払出制御部 3 4 は、この賞球個数信号に基づいて球払出装 3 5 を制御する。

## 【 0 0 2 9 】

以上の如く、本実施形態に係るパチンコ機は、始動口 1 1 に遊技球が入球することで、大入賞判定用乱数発生器 2 4 a、停止図柄決定用乱数発生器 2 4 b、リーチ判定用乱数発生器 2 4 c 及びリーチ種別判定用乱数発生器 2 4 d を用いてそれぞれ乱数の取得処理が実行され、各乱数に基づいて、大入賞判定、停止図柄決定、リーチ判定及びリーチ種別判定が行われる。

## 【 0 0 3 0 】

図 4 は、パチンコ機の遊技の流れに関するフローチャートを示す。本実施形態に係るパチンコ機は、遊技球が始動口 1 1 へ入球する毎に大入賞判定用の乱数を取得し ( 取得処理 )、この乱数を大入賞判定用テーブル 2 2 a ( 当選値が例えば「 0 」 ) と比較して、各回毎に大入賞に当選したか否かの判定を行う ( 判定処理 ) という、いわゆる「完全確率方式」を採用している。まず、遊技状態において、始動口 1 1 への入球があったか否かがチェックされ ( S 1 0 )、これが Y E S の場合、大入賞判定用乱数発生器 2 4 a から乱数が取得され、その乱数と大入賞判定用テーブル 2 2 a とが比較され、取得された乱数と大入賞判定用テーブル 2 2 a 内の当選値とが一致するか否か、即ち大入賞に当選したか否かの判定が行われる ( S 2 0 )。

## 【 0 0 3 1 】

次に、停止図柄決定用乱数発生器 2 4 b から三つの乱数が取得され、それぞれの乱数に基づいて左停止図柄、右停止図柄、中停止図柄が決定される ( S 3 0 )。停止図柄決定用乱数発生器 2 4 b は、上述の如く、全図柄「 0 」 ~ 「 9 」に一対一対応した乱数を備え、例えば、左停止図柄用の乱数が「 7 」であれば、左停止図柄は「 7 」となり、右停止図柄用の乱数が「 3 」であれば、右停止図柄は「 3 」となり、中停止図柄用の乱数が「 1 」であれば、中停止図柄は「 1 」となり、停止図柄の組み合わせは「 7 - 1 - 3 」となる。尚、S 2 0 にて大入賞当選と判定された場合であって、S 3 0 にて「 7 - 1 - 3 」といった大入賞が成立し得ない停止図柄の組み合わせが決定された場合、S 3 0 では、何れかの停止図柄 ( 例えば左停止図柄 ) を残りの停止図柄 ( 例えば右、中停止図柄 ) に複写し、停止図柄の組み合わせを例えば「 7 - 7 - 7 」にする処理が実行される。一方、S 2 0 にて大入賞非当選と判定された場合であって、S 3 0 にて「 7 - 7 - 7 」といった大入賞が成立する停止図柄の組み合わせが決定された場合、S 3 0 では、何れかの停止図柄 ( 例えば右停

10

20

30

40

50

止図柄)に例えば1を加え、停止図柄の組み合わせを例えば「7 - 7 - 8」にする処理が実行される。

#### 【0032】

次に、リーチ判定用乱数発生器24cから乱数が取得され、その乱数とリーチ判定用テーブル22b(当選値が例えば「0」と比較され、取得された乱数とリーチ判定用テーブル22b内の当選値とが一致するか否か、即ちリーチ演出を実行するか否かの判定が行われる(S40)。尚、S20にて大入賞当選と判定された場合、停止図柄の組み合わせは当然にリーチ状態が成立するから、リーチ演出を実行するか否かの判定は行われない。また、S20にて大入賞非当選と判定され且つS40にてリーチ演出実行と判定された場合であって、S30にて「7 - 1 - 3」といったリーチ状態が成立し得ない停止図柄の組み合わせが決定された場合、S40では、何れかの停止図柄(例えば左停止図柄)を他の一の停止図柄(例えば右停止図柄)に複写し、停止図柄の組み合わせを例えば「7 - 1 - 7」にする処理が実行される。一方、S20にて大入賞非当選と判定され且つS40にてリーチ演出不実行と判定された場合であって、S30にて「7 - 1 - 7」といったリーチ状態が成立する停止図柄の組み合わせが決定された場合、S40では、何れかの停止図柄(例えば右停止図柄)に例えば1を加え、停止図柄の組み合わせを例えば「7 - 1 - 8」にする処理が実行される。

10

#### 【0033】

次に、S40のリーチ判定処理にてリーチ演出実行と判定されたか否かがチェックされ(S50)、これがYESの場合、リーチ種別判定用乱数発生器24dから乱数が取得され、その乱数とリーチ種別判定用テーブル22cとが比較され、取得された乱数とリーチ種別判定用テーブル22c内の何れのリーチ種別の当選値とが一致するか否か、即ち何れのリーチ種別に係るリーチ演出を実行するかかの判定が行われる(S60)。

20

#### 【0034】

リーチ種別には、最後に停止する(真ん中の)表示領域が低速スクロールする「ノーマルリーチ」(図5(イ)参照)、キャラクター『女の子1』によるバレーボールの遊技風景をモチーフにした「バレーボールリーチ」(図5(ロ)参照)、キャラクター『男の子』によるサーフィンの遊技風景をモチーフにした「サーフィンリーチ」(図5(ハ)参照)、キャラクター『女の子2』によるスイカ割りの遊技風景をモチーフにした「スイカ割りリーチ」(図5(ニ)参照)、そして、「サーフィンリーチ」の発展形である、キャラクター『女の子2』によるボディーボードの遊技風景をモチーフにした「ボディーボードリーチ」(図5(ホ)参照)の複数種類が用意されている。

30

#### 【0035】

これらの抽選処理を終えた後、あるいはS50がNOとなった場合、図柄画像データ及び背景画像データを用いて図柄の変動表示が開始される(S70)。そして、次に、S40のリーチ判定処理にてリーチ演出実行と判定されたか否かがチェックされ(S80)、これがYESの場合、図柄の変動表示が開始されてから所定時間経過後に、停止図柄情報に基づいて左図柄表示領域及び右図柄表示領域の変動表示が停止し(S90)、表示態様が例えば「7 - - 7」といったリーチ状態となる。そして、リーチ成立後、S60の当選情報(リーチ種別情報)に対応するリーチ演出用画像データを用いてリーチ演出が実行される(S100)。

40

#### 【0036】

次に、S20にて大入賞当選と判定されたか否かがチェックされ(S110)、これがYESであれば、さらに所定時間経過後、停止図柄情報に基づいて中図柄表示領域の変動表示が停止し、停止図柄の組み合わせが例えば「7 - 7 - 7」といったいわゆる「大当たり図柄」となる表示が行われる(S120)。大当たり後は、特別遊技状態が発生し、特別遊技期間が終了するまで大当たり演出用画像データを用いて大当たり演出が実行される(S130)。一方、S110がNOの場合あるいはS80がNOの場合は、中図柄表示領域の変動表示後、停止図柄の組み合わせが例えば「7 - 1 - 7」や「7 - 1 - 3」といったいわゆる「はずれ図柄」となる表示が行われる(S140)。

50

## 【0037】

大当たり演出は、4パターン用意されており、パターン1は、リーチ種別が「ノーマルリーチ」で大当たりとなった場合に選択され、パターン2は、リーチ種別が「バレーボールリーチ」で大当たりとなった場合に選択され、パターン3は、リーチ種別が「サーフィンリーチ」で大当たりとなった場合に選択され、パターン4は、リーチ種別が「スイカ割りリーチ」や「ボディーボードリーチ」で大当たりとなった場合に選択される。

## 【0038】

パターン1では、図柄表示装置10の表示画面に、図6(イ)~(ホ)の各静止画像(あるいはそれに基調とする動画像)がその順番で3ラウンドずつ合計15ラウンド表示され、しかも、ポップス系の音楽がスピーカ18から流れると共に、その音楽に同期してランプ17が点滅する。パターン2では、図柄表示装置10の表示画面に、図7(イ)~(ホ)の各静止画像(あるいはそれに基調とする動画像)がその順番で3ラウンドずつ合計15ラウンド表示され、しかも、登場キャラクタである『女の子1』をイメージしたポップス系の音楽がスピーカ18から流れると共に、その音楽に同期してランプ17が点滅する。パターン3では、図柄表示装置10の表示画面に、図8(イ)~(ホ)の各静止画像(あるいはそれに基調とする動画像)がその順番で3ラウンドずつ合計15ラウンド表示され、しかも、登場キャラクタである『女の子2』をイメージしたコミック系の音楽がスピーカ18から流れると共に、その音楽に同期してランプ17が点滅する。そして、パターン4では、図柄表示装置10の表示画面に、図9(イ)~(ホ)の各静止画像(あるいはそれに基調とする動画像)がその順番で3ラウンドずつ合計15ラウンド表示され、しかも、登場キャラクタである『女の子2』をイメージしたポップス系の音楽がスピーカ18から流れると共に、その音楽に同期してランプ17が点滅する。

## 【0039】

しかも、パターン1の演出用画像は、図6(イ)が図8(イ)と、図6(ロ)が図7(ハ)と、図6(ハ)が図9(ハ)と、図6(ニ)が図7(イ)と、図6(ホ)が図9(ロ)と、それぞれ同一であり、登場キャラクタは、『女の子1』、『女の子2』、『男の子』の三種類全てとなっている。パターン2の演出用画像における登場キャラクタは、それに対応するリーチ種別である「バレーボールリーチ」の演出用画像における登場キャラクタと同様、『女の子1』となっている。パターン3の演出用画像における登場キャラクタは、それに対応するリーチ種別である「サーフィンリーチ」の演出用画像における登場キャラクタと同様、『男の子』となっている。そして、パターン4の演出用画像における登場キャラクタは、それに対応するリーチ種別である「スイカ割りリーチ」や「ボディーボードリーチ」の演出用画像における登場キャラクタと同様、『女の子2』となっている。

## 【0040】

以上のように、本実施形態に係るパチンコ機によれば、複数種類用意されたリーチ演出のそれぞれ種別に対応して複数種類の大当たり演出が用意されているばかりでなく、ノーマルリーチの場合は除くが、リーチ演出に登場するキャラクタと大当たり演出に登場するキャラクタとが一致することで、リーチ演出と大当たり演出との観念が一致するため、図柄表示装置10の表示画面で繰り広げられる演出がリーチ発生から特別遊技期間にかけて連続するようなイメージを遊技者に与えるものであり、ゆえに、特別遊技期間において、賞球を獲得すること以外にも遊技者の興味心を高揚させることができるという効果がある。

## 【0041】

また、本実施形態に係るパチンコ機によれば、リーチ演出に関連した内容の大当たり演出が実行されることで、内部状態が何かしら遊技者にとって有利な状態に変化したのではないかと期待感を遊技者に抱かせる効果があり、ゆえに、遊技者はその台でさらに遊技を進めようとする気持ちが喚起され、その結果、マシン稼働率が向上するのである。

## 【0042】

尚、本発明に係るパチンコ機は、上記実施形態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種々の変更が可能である。

10

20

30

40

50



## 【0043】

例えば、上記実施形態においては、リーチ演出や大当たり演出として、液晶表示表示器、スピーカ、ランプを用いているが、何れか少なくとも一つを用いるものであってもよく、また、その他の手段（例えばドットマトリクス表示画面等の公知の表示器）を用いるものであってもよく、さらに、これら公知の手段を適宜組み合わせ用いるものであってもよい。また、リーチ演出を実行する媒体と大当たり演出を実行する媒体とが必ずしも同一である必要は無い。

## 【0044】

また、大当たり抽選方法、リーチ抽選方法、リーチ種別抽選方法、リーチ種別の数、各リーチ演出の内容、各大当たり演出の内容、特別遊技の内容は、本発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能であるのは当然である。 10

## 【0045】

また、上記実施形態においては、パチンコ機の制御部を主制御部とサブ制御部とに分け、リーチ種別抽選は主制御部が実行すると共に、リーチ演出や大当たり演出はサブ制御部が実行するようになっており、本発明はこのような形態にのみ限定されず、種々の変更が可能である。例えば、主制御部は、リーチ抽選のみを実行し、この当選情報をサブ制御部に与えることで、例えば表示制御部がリーチ種別抽選を実行するようにしてもよく、また、制御部をサブ化しない場合には、一つの制御部が全ての処理を実行するのは当然である。

## 【0046】

また、上記実施形態においては、リーチ演出を第一演出として適用しているが、これに限定されず、図柄表示装置の表示画面の通常時（リーチ演出時や大当たり演出時でない時）における背景画像が適宜のタイミング（抽選処理の抽選結果や予め定められた回数）でパターンが切り替わるようになっており、そして、例えばキャラクター『女の子1』が登場するパターンの背景画像が選択されている状態で、大当たりとなれば、特別遊技期間中は、例えば図7に示すパターンが選択される等、図柄表示装置の表示画面の通常時における背景演出を第一演出として適用してもよい。 20

## 【0047】

また、上記実施形態においては、リーチ演出（第一演出）と大当たり演出（第二演出）の対応関係が定められており、この規則性が崩れることは無いが、変動が開始されてから停止されるまでの間に何れかの第一演出が選択的に実行され且つその演出が実行された回で停止態様が所定の組み合わせ図柄となることを前提として、真偽を含め、特別遊技期間に前記選択された第一演出に対応付けられた第二演出が実行されるようにしてもよい。即ち、本来であれば対応する第二演出が実行されなければいけないところを別の第二演出が実行されるようにしてもよい。この態様は、特別遊技期間が終了した段階で、それ以降のゲームを、大入賞抽選処理における当選確率が向上する状態（高確率状態、いわゆる「確率変動」）にするか否かを決定する仕様の遊技機にとって有用である。即ち、特別遊技期間における演出が先の第一演出に対応しない場合、先の第一演出に対応する場合と比べて、確率変動（遊技者にとって有利な第二の特別遊技期間）となる期待度が異なる（高くあるいは低くなる）ようにすれば、遊技の興趣性をさらに増大させることができる。 30 40

## 【0048】

## 【発明の効果】

以上の如く、本発明に係る遊技機によれば、特別遊技期間における演出内容に種々の変化を持たせ、よって、特別遊技期間において、賞球を獲得すること以外にも遊技者の興趣心を高揚させることができるようになる。しかも、特別遊技期間における演出は、変動が開始されてから停止されるまでの間に実行される演出に対応付けられたものであり、この前後の関連性によって遊技者に何らかの期待感を抱かせることができるようになる。

## 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態に係るパチンコ機の概略的な外観構成図を示す。

【図2】同実施形態に係るパチンコ機の概略的な電氣的構成のブロック図を示す。 50

【図 3】図 2 の主制御部の概略図を示す。

【図 4】同実施形態に係る遊技の流れに関するフローチャートを示す。

【図 5 (イ)】同実施形態に係る図柄表示装置のリーチ (ノーマルリーチ) 演出用画像を示す。

【図 5 (ロ)】同実施形態に係る図柄表示装置のリーチ (バレーボールリーチ) 演出用画像を示す。

【図 5 (ハ)】同実施形態に係る図柄表示装置のリーチ (サーフィンリーチ) 演出用画像を示す。

【図 5 (ニ)】同実施形態に係る図柄表示装置のリーチ (スイカ割りリーチ) 演出用画像を示す。

【図 5 (ホ)】同実施形態に係る図柄表示装置のリーチ (ボディーボードリーチ) 演出用画像を示す。

【図 6 (イ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 1 : 第 1 ~ 第 3 ラウンド) 用画像を示す。

【図 6 (ロ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 1 : 第 4 ~ 第 6 ラウンド) 用画像を示す。

【図 6 (ハ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 1 : 第 7 ~ 第 9 ラウンド) 用画像を示す。

【図 6 (ニ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 1 : 第 10 ~ 第 12 ラウンド) 用画像を示す。

【図 6 (ホ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 1 : 第 13 ~ 第 15 ラウンド) 用画像を示す。

【図 7 (イ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 2 : 第 1 ~ 第 3 ラウンド) 用画像を示す。

【図 7 (ロ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 2 : 第 4 ~ 第 6 ラウンド) 用画像を示す。

【図 7 (ハ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 2 : 第 7 ~ 第 9 ラウンド) 用画像を示す。

【図 7 (ニ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 2 : 第 10 ~ 第 12 ラウンド) 用画像を示す。

【図 7 (ホ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 2 : 第 13 ~ 第 15 ラウンド) 用画像を示す。

【図 8 (イ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 3 : 第 1 ~ 第 3 ラウンド) 用画像を示す。

【図 8 (ロ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 3 : 第 4 ~ 第 6 ラウンド) 用画像を示す。

【図 8 (ハ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 3 : 第 7 ~ 第 9 ラウンド) 用画像を示す。

【図 8 (ニ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 3 : 第 10 ~ 第 12 ラウンド) 用画像を示す。

【図 8 (ホ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 3 : 第 13 ~ 第 15 ラウンド) 用画像を示す。

【図 9 (イ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 4 : 第 1 ~ 第 3 ラウンド) 用画像を示す。

【図 9 (ロ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 4 : 第 4 ~ 第 6 ラウンド) 用画像を示す。

【図 9 (ハ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 4 : 第 7 ~ 第 9 ラウンド) 用画像を示す。

【図 9 (ニ)】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出 (パターン 4 : 第 10 ~ 第 12 ラウンド) 用画像を示す。

10

20

30

40

50

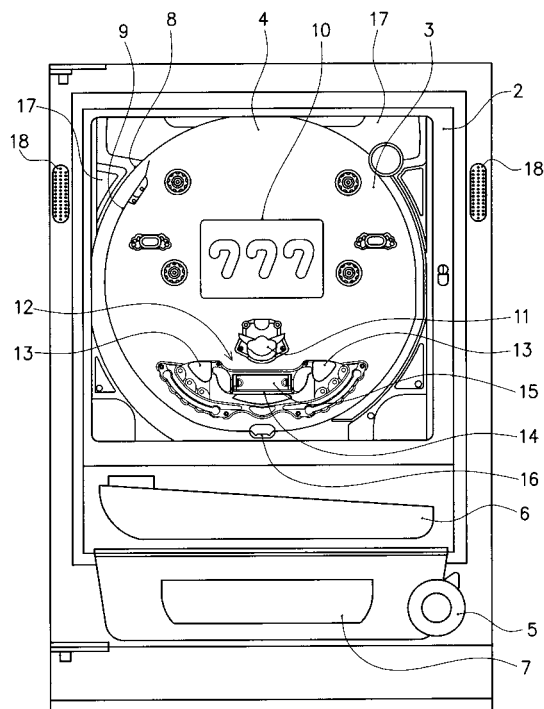
【図 9（ホ）】同実施形態に係る図柄表示装置の大当たり演出（パターン 4：第 13～第 15 ラウンド）用画像を示す。

【符号の説明】

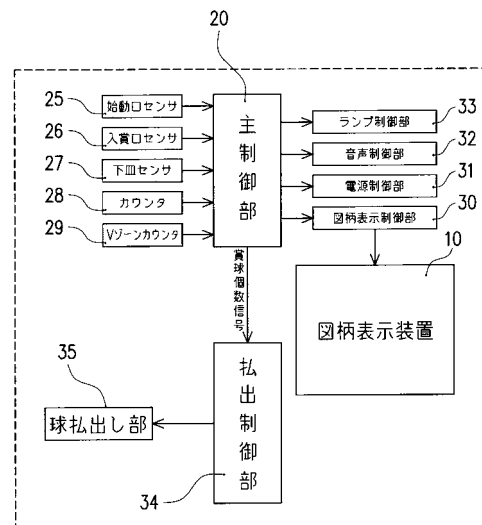
2 ... 前面扉、3 ... 遊技盤、4 ... 透明板、5 ... ハンドル、6 ... 上皿、7 ... 下皿、8 ... 外側ガイドレール、9 ... 内側ガイドレール、10 ... 図柄表示装置、11 ... 始動口、12 ... 可変入賞装置、13 ... 入賞口、14 ... 大入賞口、15 ... 開閉板、16 ... 球排出口、17 ... 各種ランプ、18 ... スピーカ、20 ... 主制御部、21 ... CPU、22 ... ROM、22a ... 大入賞判定用テーブル、22b ... リーチ判定用テーブル、22c ... リーチ種別判定用テーブル、22d ... リーチ演出用画像記憶部、22e ... 大当たり演出用画像記憶部、23 ... RAM、23a ... 停止図柄情報記憶部、23b ... リーチ種別情報記憶部、24 ... 乱数発生器、24a ... 大入賞判定用乱数発生器、24b ... 停止図柄決定用乱数発生器、24c ... リーチ判定用乱数発生器、24d ... リーチ種別判定用乱数発生器、25 ... 始動口センサ、26 ... 入賞口センサ、27 ... 下皿センサ、28 ... カウンタ、29 ... Vゾーンカウンタ、30 ... 図柄表示制御部、31 ... 電源制御部、32 ... 音声制御部、33 ... ランプ制御部、34 ... 払出制御部、35 ... 球払出装置

10

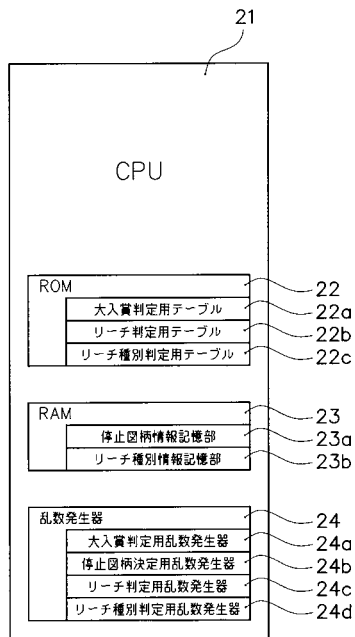
【図 1】



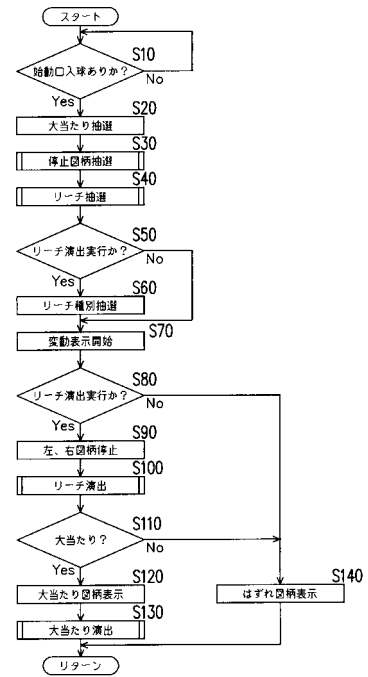
【図 2】



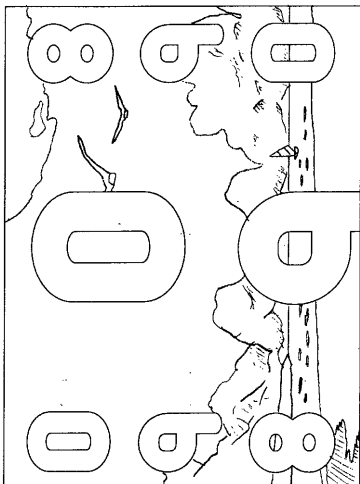
【図 3】



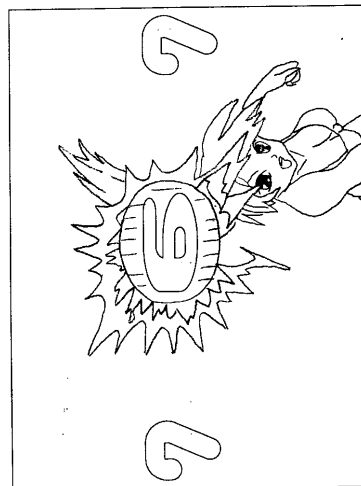
【図 4】



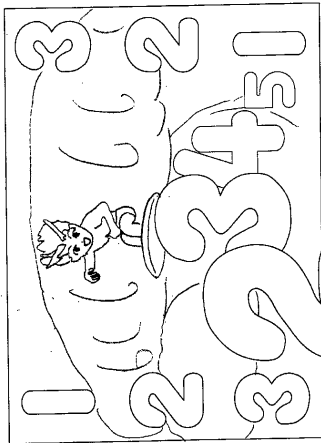
【図5(イ)】



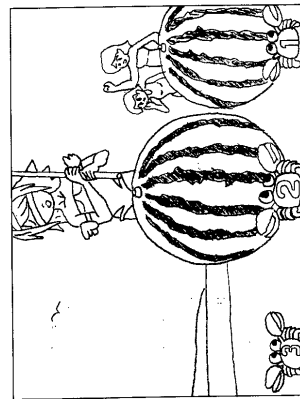
【図5(ロ)】



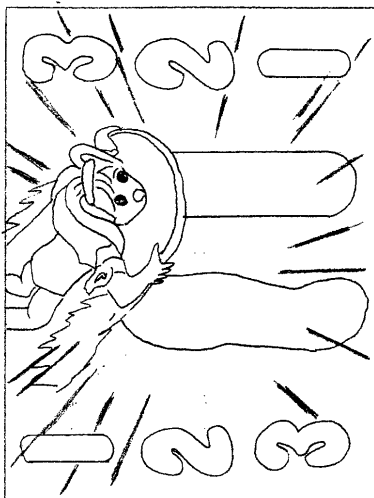
【図5(ハ)】



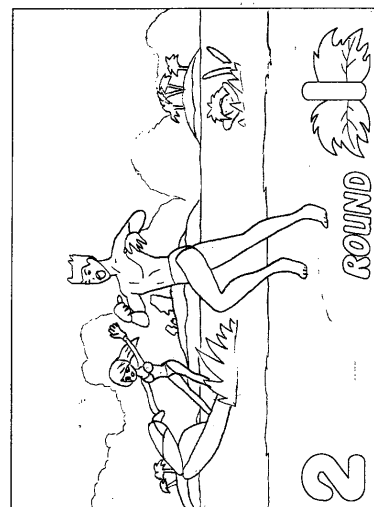
【図5(ニ)】



【図5(ホ)】



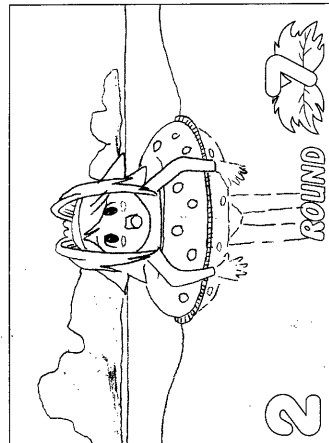
【図6(イ)】



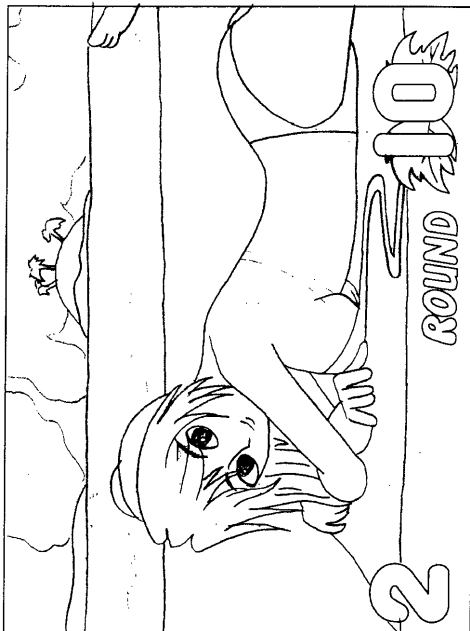
【図6(口)】



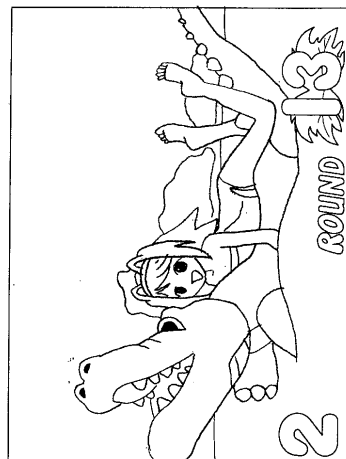
【図6(ハ)】



【図6(ニ)】



【図6(ホ)】



【図7(イ)】



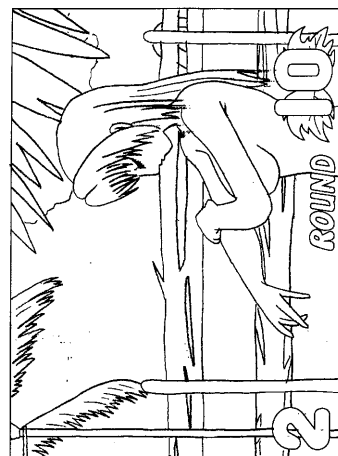
【図7(ロ)】



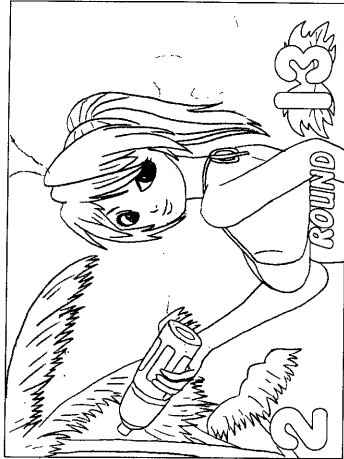
【図7(ハ)】



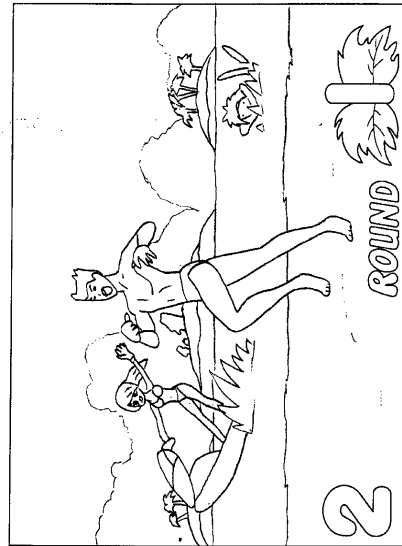
【図7(ニ)】



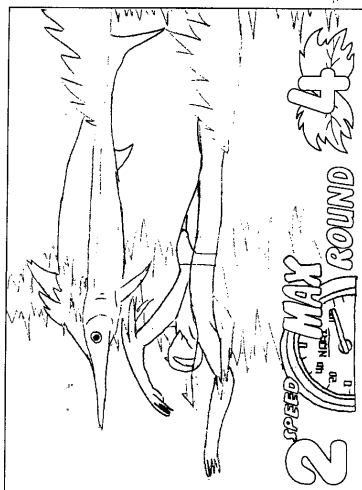
【図7(ホ)】



【図8(イ)】



【図8(ロ)】

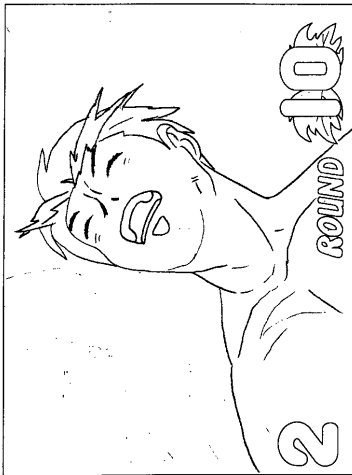


【図8(ハ)】

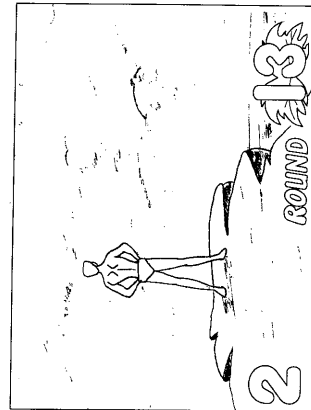




【図8(二)】



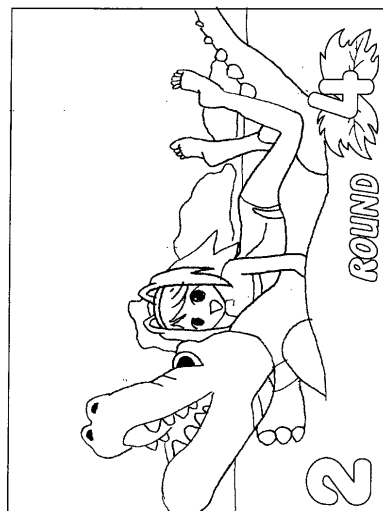
【図8(木)】



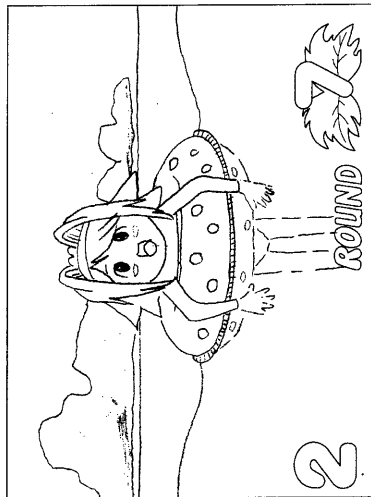
【図9(イ)】



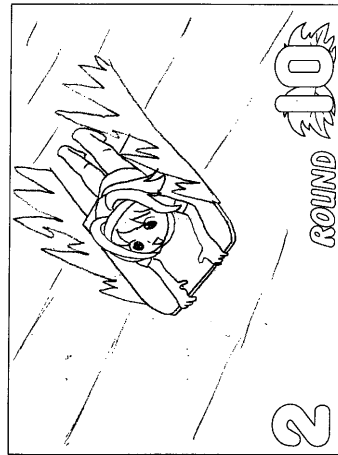
【図9(ロ)】



【図9(ハ)】



【図9(ニ)】



【図9(ホ)】



---

フロントページの続き

(74)代理人 100117204

弁理士 岩田 徳哉

(72)発明者 大江 伸博

大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号 高砂電器産業株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA17 AA35 AA36 AA42 BC22 CA27