

(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2006-288440
(P2006-288440A)

(43) 公開日 平成18年10月26日(2006.10.26)

(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 2 0 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 0 C

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2005-109238 (P2005-109238)	(71) 出願人	390031783 サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
(22) 出願日	平成17年4月5日(2005.4.5)	(74) 代理人	100105924 弁理士 森下 賢樹
		(72) 発明者	石橋 洋 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ヤイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	吉崎 聡 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ヤイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	内山 雅允 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ヤイン60 サミー株式会社内 最終頁に続く

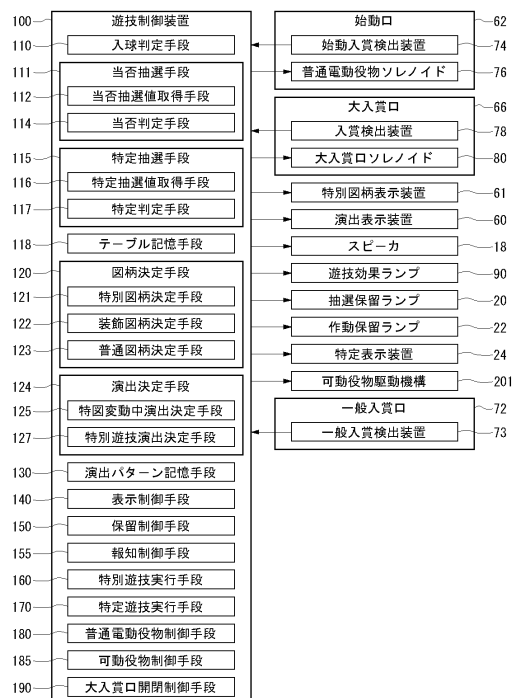
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 従来の弾球遊技機における遊戯中の演出は、臨場感に欠け、遊技者に高揚感を与える上で不十分となることもあった。

【解決手段】 ぱちんこ遊技機1は、特別図柄を変動表示する特別図柄表示装置61と、遊技の進行に合わせて演出画像を表示する演出表示装置60と、特別図柄の変動表示および演出画像の表示を制御する表示制御手段140と、可動役物駆動機構201により演出表示装置60に対して接近離間させられる可動役物200と、可動役物200の動作を制御する可動役物制御手段185とを備え、可動役物制御手段185は、演出画像による演出の展開が変わるタイミングで可動役物200を演出表示装置60に対して移動させ、表示制御手段140は、可動役物200の演出表示装置60に対する移動に合わせて、展開の変化が視覚的に判別されるように演出表示装置60に演出画像を表示させる。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技領域を含む遊技盤と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な始動口と、

前記始動口への遊技球の入球を契機として、遊技者に有利な特別遊技に遊技状態を移行させるか否か判定するための当否抽選値を取得する当否抽選値取得手段と、

前記当否抽選値取得手段によって取得された当否抽選値に応じて遊技状態を特別遊技に移行させるか否か判定する当否判定手段と、

前記当否判定手段によって遊技状態を特別遊技に移行させる旨の判断がなされたことを条件として特別遊技を実行する特別遊技実行制御手段と、

前記遊技領域に設けられ、前記当否判定手段による判定結果を示す特別図柄を変動表示すると共に遊技の進行に合わせて演出画像を表示する表示装置と、

前記表示装置による前記特別図柄の変動表示および前記演出画像の表示を制御する表示制御手段と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示装置に対して接近離間可能な可動役物と、

前記可動役物の動作を制御する可動役物制御手段とを備え、

前記可動役物制御手段は、前記演出画像による演出の展開が変わるタイミングで、前記可動役物を前記表示装置に対して移動させ、前記表示制御手段は、前記可動役物の前記表示装置に対する移動に合わせて、前記展開の変化が視覚的に判別されるように前記表示装置に演出画像を表示させることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記可動役物の前記表示装置に対する移動に合わせて前記表示装置に表示される演出画像は、前記可動役物の動作に関連した内容を有していることを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記可動役物の前記表示装置に対する移動に合わせて前記表示装置に表示される演出画像は、前記可動役物によって前記表示装置の画面が破壊されたことを想起させる内容を有してい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。

【請求項 4】

前記表示制御手段は、前記表示装置に対する前記可動役物の移動に合わせて、それまで表示されていた演出画像が部分的に隠れて見えるように演出画像を前記表示装置に表示させることを特徴とする請求項 3 に記載の弾球遊技機。

【請求項 5】

前記可動役物制御手段は、遊技者に有利な遊技を実行する手段による当該遊技の実行開始前に、前記可動役物を前記表示装置に対して移動させ、前記表示制御手段は、前記可動役物の前記表示装置に対する移動に合わせて、遊技状態の変化が視覚的に判別されるように前記表示装置に演出画像を表示させることを特徴とする請求項 1 から 4 の何れかに記載の弾球遊技機。

【請求項 6】

前記遊技者に有利な遊技を実行する手段は、通常遊技から特別遊技へ移行するための条件が遊技者に有利な状態となる特定遊技を実行する特定遊技実行手段であることを特徴とする請求項 5 に記載の弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、弾球遊技機に関し、特に弾球遊技機の娯楽性を高めるための演出画像の表示制御技術に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来から、弾球遊技機として、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイ等の表示

10

20

30

40

50

領域に複数の図柄を変動させながら表示することができるものが知られている（以下、このような図柄の表示態様を「図柄変動」または「変動表示」等という）。この種の遊技機は、一般に第1種遊技機と称され、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の態様となった場合に、通常よりも多くの賞球数が得られる、いわゆる「大当たり」と呼ばれる特別遊技へと移行するものである（例えば、特許文献1参照）。また、この種の遊技機においては、遊技者の「大当たり」に対する期待感を高めるために、単に表示領域に複数の図柄を変動表示させるだけでなく、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなることを示す、いわゆるリーチ画面の表示時間を通常よりも長くする等の演出が図られている。そして、近年では、遊技者の期待感を高める演出手法として、図柄の変動表示中に様々なキャラクタを登場させることにより、各種変動表示にストーリー性をもたせる手法も採用されるようになってきている。 10

【特許文献1】特開2003-230714号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、遊技盤に設置される表示装置のサイズにはある程度の限界があることから、上述のように、キャラクタを登場させて変動表示にストーリー性をもたせたとしても、演出の臨場感を高めて遊技者に高揚感を与える上で不十分となることもあった。

【0004】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、演出の臨場感を高めて遊技者に高揚感を与えることにより、娯楽性を高めることができる弾球遊技機を提供することにある。 20

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の一態様に係る弾球遊技機は、遊技領域を含む遊技盤と、遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な始動口と、始動口への遊技球の入球を契機として、遊技者に有利な特別遊技に遊技状態を移行させるか否か判定するための当否抽選値を取得する当否抽選値取得手段と、当否抽選値取得手段によって取得された当否抽選値に応じて遊技状態を特別遊技に移行させるか否か判定する当否判定手段と、当否判定手段によって遊技状態を特別遊技に移行させる旨の判断がなされたことを条件として特別遊技を実行する特別遊技実行制御手段と、遊技領域に設けられ、当否判定手段による判定結果を示す特別図柄を変動表示すると共に遊技の進行に合わせて演出画像を表示する表示装置と、表示装置による特別図柄の変動表示および演出画像の表示を制御する表示制御手段と、遊技領域に設けられ、表示装置に対して接近離間可能な可動役物と、可動役物の動作を制御する可動役物制御手段とを備え、可動役物制御手段は、演出画像による演出の展開が変わるタイミングで、可動役物を表示装置に対して移動させ、表示制御手段は、可動役物の表示装置に対する移動に合わせて、展開の変化が視覚的に判別されるように表示装置に演出画像を表示させることを特徴とする。 30

【0006】

この態様によれば、遊技の進行に合わせて表示装置に表示される演出画像による演出の展開が変わるタイミングで、可動役物が表示装置に対して移動させられる。そして、表示装置には、可動役物の移動に合わせて、当該演出の展開の変化が視覚的に判別されるように表示装置に演出画像が表示される。このように、遊技領域に表示装置に対して接近離間可能な可動役物を設けると共に、可動役物の動作と表示装置に表示させる演出画像とを連携させることにより、可動役物の動作によって表示装置に遊技者の目を引きつけた上で、更に表示装置上の演出画像により演出の展開の変化を遊技者に知らしめることができる。これにより、この態様によれば、演出の臨場感を高めて遊技者に高揚感を与えて、娯楽性をより一層高めることが可能となる。なお、表示装置は、特別図柄と演出画像を単一の画面に表示するものであってもよく、特別図柄と演出画像とを別個の画面に表示するものであってもよい。 40

【0007】

この場合、可動役物の表示装置に対する移動に合わせて表示装置に表示される演出画像は、可動役物の動作に関連した内容を有しているとよい。

【0008】

このように、可動役物の動作と、それに合わせて表示装置に表示される演出画像とを相互に関連するものとするれば、可動役物の動作とそれに対応した演出画像とを印象的なものにして、演出画像による演出に遊技者の関心を強く引きつけることが可能となる。

【0009】

また、可動役物の表示装置に対する移動に合わせて表示装置に表示される演出画像は、可動役物によって表示装置の画面が破壊されたことを想起させる内容を有するものであってもよい。

10

【0010】

この態様によれば、可動役物の動作とそれに対応した演出画像とにより、遊技者に対して視覚的インパクトを与え、容易に遊技の臨場感を高めて遊技者に高揚感を与えることが可能となる。

【0011】

更に、表示制御手段は、表示装置に対する可動役物の移動に合わせて、それまで表示されていた演出画像が部分的に隠れて見えるように演出画像を表示装置に表示させるものであってもよい。

【0012】

この態様によれば、あたかも画面が破壊されたかのような印象を遊技者に対して容易に与えることができる。

20

【0013】

また、可動役物制御手段は、遊技者に有利な遊技を実行する手段による当該遊技の実行開始前に、可動役物を表示装置に対して移動させるものであり、表示制御手段は、可動役物の表示装置に対する移動に合わせて、遊技状態の変化が視覚的に判別されるように表示装置に演出画像を表示させるものであってもよい。

【0014】

この態様によれば、遊技者は、可動役物の動作とそれに合わせた演出画像の表示を介して、その後遊技状態が自己にとって有利になることを知ることができる。従って、かかる態様によれば、遊技者に対して、可動役物の動作とそれに合わせた演出画像の出現への期待感をもたせることが可能となり、遊技の娯楽性をより一層高めることができる。

30

【0015】

この場合、遊技者に有利な遊技を実行する手段は、通常遊技から特別遊技へ移行するための条件が遊技者に有利な状態となる特定遊技を実行する特定遊技実行手段であるとよい。

【0016】

このように、可動役物の動作とそれに合わせた演出画像の表示後に、確率変動遊技等の特定遊技が実行されるようにすれば、可動役物の動作とそれに合わせた演出画像の出現に対する遊技者の期待感をより一層高めることができる。

40

【0017】

なお、上述の構成要素を任意に組合せたものや、本発明の構成要素や表現を方法、装置、システム、コンピュータプログラム、コンピュータプログラムを格納した記録媒体、データ構造等の間で相互に置換したのも、本発明の態様として有効である。

【発明の効果】

【0018】

本発明によれば、可動役物の動作と表示装置に表示させる演出画像とを連携させることにより、演出の臨場感を高めて遊技者に高揚感を与えて、娯楽性をより一層高めることが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

50

【0019】

図1は、本発明による弾球遊技機の正面図である。同図は、弾球遊技機の一例としてぱちんこ遊技機1を例示しており、ぱちんこ遊技機1は、主として遊技機枠10および遊技盤50を備える。ぱちんこ遊技機1の遊技機枠10は、外枠11、前枠12、透明板13、扉14、上球皿15、下球皿16、および発射ハンドル17を含む。外枠11は、開口部を有し、ぱちんこ遊技機1の設置箇所に固定される。前枠12は、外枠11の開口部に整合するように形成されており、図示されないヒンジを介して外枠11に開閉自在に取り付けられる。前枠12は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容するための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。

【0020】

透明板13は、遊技盤50の遊技領域52を透視できるようにガラス等により形成されており、扉14によって支持される。扉14は、図示されないヒンジ機構を介して前枠12に開閉自在に取り付けられる。上球皿15は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿16への遊技球の抜き取り等を実行するための機構を有する。また、下球皿16は、遊技球の貯留、抜き取り等を実行するための機構を有する。上球皿15と下球皿16との間にはスピーカ18が設けられており、このスピーカ18を介して遊技の進行等に応じた効果音が発生される。

【0021】

遊技盤50は、外レール54と内レール56とにより区画された遊技領域52上に、アウト口58、特別図柄表示装置61、演出表示装置60、始動入賞口(以下、単に「始動口」という)62、センター飾り64、大入賞口66、作動口68、一般入賞口72、および特定表示装置24等を含む。更に、遊技領域52には、図示されない複数の遊技釘や風車等が設置される。始動口62は、始動入賞検出装置74と、始動口を拡開させるための普通電動役物ソレノイド76とを有する。始動入賞検出装置74は始動口62に設けられたセンサであり、始動口62への遊技球の落入を検出して落入を示す始動入賞情報を生成する。また、一般入賞口72は、一般入賞検出装置73を有する。一般入賞検出装置73は一般入賞口72に設けられたセンサであり、一般入賞口72への遊技球の落入を検出して落入を示す一般入賞情報を生成する。

【0022】

大入賞口66は、遊技状態が「大当たり」になると開放する横方向に延びる概ね長方形の入賞口である。大入賞口66は、例えばアウト口58の上方に設置される。大入賞口66は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置78と、大入賞口66を拡開させるための大入賞口ソレノイド80とを有する。大入賞口66の内側には、一般にVゾーンと呼ばれる特定領域と、一般領域とが画成されている。そして、大入賞口66の入賞検出装置78は、遊技球の特定領域の通過を検出するセンサと、一般領域の通過を検出するセンサとを含む。また、作動口68は、遊技盤50の左側部に設けられており、作動口68への遊技球の入球は、始動口62を拡開させるか否かの抽選の契機となる。特定表示装置24は、確率変動遊技や変動短縮遊技といった特定遊技へ移行する旨の判定結果をその点灯によって遊技者へ報知するランプである。

【0023】

遊技領域52の略中央に設けられた特別図柄表示装置61は、特別図柄を変動表示するものである。ここで、特別図柄は、始動口62への遊技球の落入を契機として行われる抽選の結果に応じて変動表示される図柄であり、その変動表示が停止されたときに「大当たり」を発生させるか否かを示す役割をもつ。本実施形態において、特別図柄表示装置61は、例えば7セグメントLEDにより構成される表示装置である。なお、本実施形態において特別図柄の演出的役割は比較的小さいため、特別図柄表示装置61は、比較的小さなものとされ、演出表示装置60の左側下方に比較的目標たないように配置される。ただし、特別図柄の演出的役割を高める場合には、特別図柄表示装置61として大型の液晶ディスプレイを採用してもよい。

【0024】

10

20

30

40

50

演出表示装置 60 は、遊技の進行に合わせて各種演出画像を変動表示可能なものである。演出表示装置 60 は、特別図柄で示される抽選の結果表示を視覚的に演出するために、例えば特別図柄の変動表示と連動するように例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄が変動する状態を示す画像を表示すると共に、様々なキャラクタ等が登場するストーリー性をもった演出画像等を表示する。演出表示装置 60 は、本実施形態では液晶ディスプレイとして構成され、装飾図柄を変動表示する装飾図柄表示領域 60a を含む。なお、演出表示装置 60 を機械式ドラムや LED などの他の表示手段で構成することも可能である。また、演出表示装置 60 は、特別図柄と演出画像とを単一の画面に表示するものであってもよく、この場合、特別図柄表示装置 61 は省略され得る。更に、演出表示装置 60 の近傍には、普通図柄を変動表示する普通図柄表示領域 63 が設けられる。

10

【0025】

演出表示装置 60 の周囲には、センター飾り 64 が設けられる。センター飾り 64 は、遊技球の流路を画成すると共に、特別図柄表示装置 61 および演出表示装置 60 を保護、装飾する機能を有する。センター飾り 64 の上部には、抽選保留ランプ 20 が設けられ、センター飾り 64 の左側部には、作動保留ランプ 22 が設けられている。抽選保留ランプ 20 は、4 個のランプを含み、その点灯個数によって当否抽選の保留数を表示する。当否抽選の保留数は、図柄変動中に始動口 62 へ入賞した抽選結果の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。作動保留ランプ 22 も、同様に 4 個のランプを含み、その点灯個数は、普通図柄変動の保留数を示す。普通図柄変動の保留数は、普通図柄の変動中に作動口 68 を通過した遊技球の個数であり、普通図柄の変動がまだ実行されていない普通図柄抽選の数を示す。また、遊技領域 52 には、複数の遊技効果ランプ 90 が設けられ、これら遊技効果ランプ 90 の点滅によっても遊技状態が演出される。

20

【0026】

更に、遊技領域 52 に配置された演出表示装置 60 の近傍は、当該演出表示装置 60 に対して接近離間可能な可動役物 200 が配置されており、遊技盤 50 の背後には、可動役物 200 を移動させる可動役物駆動機構 201 が配置されている。本実施形態において、可動役物 200 および可動役物駆動機構 201 は、演出表示装置 60 と一体化されており、これらは、1 つのユニット（役物）を構成している。本実施形態の可動役物 200 は、概ね平行四辺形状のプレート体であり、その表面には、例えばぱちんこ遊技機 1 の遊技の進行中の各種演出に用いられる漫画やアニメーション等のキャラクタに関連するロゴ（文字）や絵柄等が付されると共に、複数のランプ等が配列されている。ただし、可動役物 200 の形状や、その装飾は任意のものとしてされ得る。

30

【0027】

可動役物駆動機構 201 は、駆動源として図示されないソレノイド等を含み、図 1 において二点鎖線で示される待機位置 202 と、図 1 において実線で示される最接近位置 203 との間で、図 1 における白抜矢印に示されるように、可動役物 200 を比較的高速で往復移動させる。可動役物 200 の待機位置 202 は、演出表示装置 60 からある程度離間された箇所とされる。また、可動役物 200 の最接近位置 203 は、可動役物 200 と演出表示装置 60 の表示画面の一部とが重なり合うように定められ、本実施形態では、表示画面の上縁部を部分的に覆う位置とされている。可動役物 200 を待機位置 202 から最接近位置 203 まで比較的高速で移動させることにより、あたかも飛来した可動役物 200 が演出表示装置 60 に衝突したかのような印象を遊技者に与えることができる。

40

【0028】

図 2 は、ぱちんこ遊技機 1 の背面図である。ぱちんこ遊技機 1 の背面には、ぱちんこ遊技機 1 の電源をオンオフするための電源スイッチ 40 や、遊技制御装置 100 を構成するメイン基板 41 およびサブ基板 49、セット基盤 39、払出制御基板 45、発射装置 46、発射制御基板 47 並びに電源ユニット 48 等が配置されている。

【0029】

メイン基板 41 は、ぱちんこ遊技機 1 の全般的動作を制御し、特に始動口 62 へ遊技球の入球を契機とした当否抽選等、遊技動作全般を制御する。サブ基板 49 は、液晶ユニッ

50

ト 4 2 を含み、主として、演出表示装置 6 0 における表示内容を制御する。このように、本実施形態では、メイン基板 4 1 とサブ基板 4 9 とにより、ぱちんこ遊技機 1 の制御機能が分担されている。セット基盤 3 9 は、賞球タンク 4 4 や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット 4 3 等を含む。払出ユニット 4 3 は、各入賞口への入球に応じて賞球タンク 4 4 から供給される遊技球を上球皿 1 5 へと払い出す。払出制御基板 4 5 は、払出ユニット 4 3 による払出動作を制御するものである。発射装置 4 6 は、発射制御基板 4 7 による制御のもと、上球皿 1 5 の貯留球を遊技領域 5 2 に 1 球ずつ発射する。電源ユニット 4 8 は、ぱちんこ遊技機 1 に含まれる各種給電対象に電力を供給する。

【 0 0 3 0 】

上述のぱちんこ遊技機 1 では、遊技者により発射ハンドル 1 7 が回動されると、その回動角度に応じた強度で上球皿 1 5 に貯留された遊技球が 1 球ずつ内レール 5 6 と外レール 5 4 とに案内されて遊技領域 5 2 へと送り出される。この際、遊技者が発射ハンドル 1 7 の回動角度を固定すれば、一定の時間間隔で遊技球の発射が繰り返される。遊技領域 5 2 の上部へと発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車に当たりながらその当たり方に応じた方向に落下する。遊技球が一般入賞口 7 2 や始動口 6 2、大入賞口 6 6 といった入賞口に入球すると、入賞口の種類に応じた数の賞球が上球皿 1 5 または下球皿 1 6 に払い出される。一般入賞口 7 2 等の各入賞口に入球した遊技球はセーフ球として処理され、アウト口 5 8 に落入した遊技球はアウト球として処理される。なお、各入賞口は、遊技球が通過するゲート式のものであってもよく、本明細書における「落入」、「入球」、「入賞」という用語は、ゲート式入賞口における「通過」という概念をも含むものとする。

【 0 0 3 1 】

遊技球が始動口 6 2 に落入すると、特別図柄表示装置 6 1 および演出表示装置 6 0 において特別図柄や演出画像の変動表示が開始される。特別図柄および演出画像の変動表示は、原則として表示開始に先立って決定される変動時間が経過すると停止される。停止時の特別図柄および演出画像が「大当たり」を示す場合、大入賞口 6 6 の開閉動作が開始され、通常遊技よりも遊技者に有利な状態である特別遊技に移行する。「大当たり」となった場合、演出表示装置 6 0 には、例えばスロットマシンにおいて 3 つの図柄が一致した状態を示す画像が表示される。

【 0 0 3 2 】

特別遊技は、大入賞口 6 6 の開閉動作を複数回数連続して継続する遊技であり、1 回の開閉を単位とした単位遊技を 1 回または複数回含むものである。単位遊技は例えば 8 回を上限として繰り返され、1 回の単位遊技においては大入賞口 6 6 が約 3 0 秒間開放された後、あるいは 9 球以上の遊技球が落入した後に一旦閉鎖される。大入賞口 6 6 の開放中に遊技球が特定領域に少なくとも 1 球落入すると、大入賞口 6 6 は再度開放される。このように、大入賞口 6 6 が 1 回開放される間に遊技球が少なくとも 1 球以上特定領域に落入することを条件として、大入賞口 6 6 の開閉すなわち単位遊技が所定回数（例えば 8 回）だけ繰り返される。また、本実施形態のぱちんこ遊技機 1 では、特別遊技が発生する場合であって所定の抽選にて特定の抽選結果が生じている場合、特別遊技の終了後に、特定遊技としての確率変動遊技あるいは変動短縮遊技が開始される。確率変動遊技においては、通常時よりも当たりとなる確率が高い当否抽選が行われ、これにより、比較的早期に新たな特別遊技が発生し得ることになる。

【 0 0 3 3 】

更に、遊技球が作動口 6 8 を通過した場合、普通図柄表示領域 6 3 に所定時間だけ普通図柄が変動表示される。そして、当該所定時間が経過して普通図柄の変動表示が停止すると、通常、5 0 % から 8 0 % 程度の確率で始動口 6 2 が所定時間だけ拡開する。なお、特定遊技として変動短縮遊技が実行さえる場合、普通図柄の変動表示時間が短縮されると共に、始動口 6 2 が開放状態となる時間が相対的に長く設定される。

【 0 0 3 4 】

図 3 は、ぱちんこ遊技機 1 の機能ブロック図である。ぱちんこ遊技機 1 においては、遊技の基本動作や、図柄の変動表示、各種演出の制御が上述のようにメイン基板 4 1 とサブ

10

20

30

40

50

基板 49 とを含む遊技制御装置 100 によって行われる。遊技制御装置 100 は、始動口 62、大入賞口 66、特別図柄表示装置 61、演出表示装置 60、スピーカ 18、抽選保留ランプ 20、作動保留ランプ 22、特定表示装置 24、遊技効果ランプ 90、可動役物駆動機構 201 および一般入賞口 72 等のそれぞれと電氣的に接続されており、これら機器との間で各種制御信号の送受信を行う。遊技制御装置 100 は、ハードウェア的には、データやプログラムを格納する ROM や RAM、演算処理に用いる CPU 等により構成される。

【0035】

図 3 に示されるように、本実施形態の遊技制御装置 100 は、各入賞口への入球を判定する入球判定手段 110 と、特別遊技へ移行するか否かの抽選を実行する当否抽選手段 111 と、特定遊技へ移行するか否かの抽選を実行する特定抽選手段 115 と、各種抽選に際して用いられる複数のテーブルを保持するテーブル記憶手段 118 と、図柄変動の停止図柄および変動表示のパターンを決定する図柄決定手段 120 と、特別図柄の変動表示中や特別遊技中に実行される演出内容を決定する演出決定手段 124 と、特別図柄の変動表示中や特別遊技中に行われる演出に用いられる複数の演出パターンを保持する演出パターン記憶手段 130 と、図柄や演出画像、電飾等の表示を制御する表示制御手段 140 と、当否抽選値の保留を制御する保留制御手段 150 と、遊技者への特定遊技へ移行する旨の報知に関する制御を実行する報知制御手段 155 と、特別遊技を実行制御する特別遊技実行手段 160 と、確率変動遊技や変動短縮遊技といった特定遊技を実行制御する特定遊技実行手段 170 と、始動口 62 などの普通電動役物の開閉等を制御する普通電動役物制御手段 180 と、可動役物 200 を移動させる可動役物駆動機構 201 を制御する可動役物制御手段 185 と、大入賞口 66 の開閉を制御する大入賞口開閉制御手段 190 とを備える。

【0036】

入球判定手段 110 は、始動入賞検出装置 74 から始動入賞情報を受け取ると遊技球が始動口 62 に入球したと判断し、一般入賞検出装置 73 から一般入賞情報を受け取ると遊技球が一般入賞口 72 に入球したと判断する。当否抽選手段 111 は、当否抽選値取得手段 112 と当否判定手段 114 とを含む。当否抽選値取得手段 112 は、始動口 62 への遊技球の入球を契機として、すなわち、入球判定手段 110 によって遊技球が始動口 62 に入球したと判断されると、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するために乱数の値を当否抽選値として取得する。例えば、当否抽選値は 0 から 65535 までの値範囲から取得される。なお、本願にいう「乱数」は、必ずしも数学的に発生させる乱数である必要はなく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる疑似乱数であってもよい。

【0037】

当否判定手段 114 は、当否抽選値取得手段 112 により取得された当否抽選値に応じて特別遊技へ移行するか否かを判定する。当否判定手段 114 は、当否判定で参照する当否テーブルを複数保持している。これらの複数の当否テーブルには、当たりまたは外れの当否判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられた当たりの範囲設定に応じて当否確率が定まる。当否判定手段 114 は、通常時には通常確率による当否判定用に作成された当否テーブルを参照し、確率変動時には通常確率より当たりの確率が高くなるように作成された当否テーブルを参照する。当否判定手段 114 は、複数の当否テーブルのうち何れかを参照し、当否抽選値が当たりであるか否かを判定する。かかる当否判定手段 114 による当否判定結果は、特別図柄表示装置 61 において特別図柄として変動表示されることになる。

【0038】

特定抽選手段 115 は、特定抽選値取得手段 116 と特定判定手段 117 とを含む。特定抽選値取得手段 116 は、始動口 62 への遊技球の入球を契機として、通常遊技から特別遊技へ移行するための条件が遊技者にとって有利になる特定遊技へ移行するか否かを判定するための乱数の値を特定抽選値として取得する。例えば、特定抽選値は 0 から 255

までの値範囲から取得される。「特定遊技」は、本実施形態において例えば確率変動遊技とされるが、変動短縮遊技とされてもよい。特定判定手段117は、特定抽選値取得手段116によって取得された特定抽選値に応じて特定遊技へ移行するか否かを判定する。

【0039】

テーブル記憶手段118は、図柄決定手段120、演出決定手段124等が、各種停止図柄、図柄変動のパターン、遊技中の演出内容等を決定する際に参照するテーブルを複数保持している。例えば、テーブル記憶手段118は、特別図柄の停止図柄を決定する際に参照される特別図柄範囲のテーブルとして、第1特別図柄範囲テーブル、第2特別図柄範囲テーブル、および第3特別図柄範囲テーブルを保持する。

【0040】

この場合、第1特別図柄範囲テーブルおよび第2特別図柄範囲テーブルには、「1」、「2」などの図柄と図柄決定抽選値とが対応付けられている。また、第3特別図柄範囲テーブルには、外れを示す「-」の図柄と、外れを示す図柄決定抽選値とが対応付けられている。そして、第1特別図柄範囲テーブルおよび第2特別図柄範囲テーブルは、それぞれ共通の図柄を範囲に含む。また、第1特別図柄範囲テーブルは、特定遊技への移行が確定される停止図柄（例えば、「3」と「7」）をその範囲に含み、第2特別図柄範囲テーブルは、特定遊技への移行が確定される停止図柄をその範囲に含まない。このように、「3」や「7」のように一般的に特定遊技への移行が確定したと認知される図柄に関しては特定遊技への移行を確定させることにより、遊技者の期待に反するような結果を回避することができる。「3」および「7」以外の図柄（0, 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9）は、特定遊技への移行が確定されない図柄であって、第1特別図柄範囲テーブルおよび第2特別図柄範囲テーブルに共通の図柄である。

【0041】

図柄決定手段120は、図3に示されるように、特別図柄の停止図柄等を決定する特別図柄決定手段121と、装飾図柄の停止図柄等を決定する装飾図柄決定手段122と、普通図柄の停止図柄等を決定する普通図柄決定手段123とを含む。

【0042】

特別図柄決定手段121は、当否抽選手段111によって抽選がなされるたびに特別図柄表示装置61に表示させる停止図柄の内容とその変動パターンを決定するものであり、特別図柄の停止図柄を選択する特別図柄選択手段と、特別図柄の変動パターンを選択する特別図柄パターン選択手段とを含む。特別図柄選択手段は、図柄決定抽選値を取得した上で、当否判定手段114による当否判定結果および特定判定手段117による判定結果と図柄決定抽選値とに応じて特別図柄の変動表示の終了時に表示すべき図柄である停止図柄を決定する。

【0043】

この際、特別図柄決定手段121の特別図柄選択手段は、当否判定手段114による当否判定結果が特別遊技へ移行する旨を示し、かつ特定判定手段117による判定結果が特別遊技へ移行する旨を示す場合に上述の第1特別図柄範囲テーブルを参照する。また、特別図柄選択手段は、当否判定手段114による当否判定結果が特別遊技へ移行する旨を示し、かつ特定判定手段117による判定結果が特別遊技へ移行しない旨を示す場合に第2特別図柄範囲テーブルを参照する。更に、特別図柄選択手段は、当否判定手段114による当否判定結果が特別遊技へ移行しない旨を示す場合に第3特別図柄範囲テーブルを参照する。そして、特別図柄選択手段は、該当するテーブルから図柄決定抽選値に応じた停止図柄を選択して特別図柄の停止図柄に決定する。なお、当否判定手段114による当否判定結果が特別遊技へ移行しない旨を示す場合、特定判定手段117による判定結果は実質的に参照されないため、その場合に特定抽選値を破棄する構成とされてもよい。

【0044】

特別図柄パターン選択手段は、当否判定手段114による当否判定結果および特定判定手段117による判定結果に応じて複数の変動パターンから何れかのパターンを選択する。特別図柄パターン選択手段は、特別図柄を変動表示させるときの変動開始から停止まで

10

20

30

40

50

の変動時間および変動態様を規定する複数種の変動パターンを保持している。これにより、特別図柄は、特別図柄パターン選択手段によって選択された変動パターンに従って変動し、選択された変動パターンにより規定される変動時間が経過すると変動を停止することになる。特別図柄決定手段121は、決定した特別図柄の停止図柄および変動パターンを示す情報を装飾図柄決定手段122および演出決定手段124に与える。

【0045】

装飾図柄決定手段122は、装飾図柄選択手段と装飾図柄パターン選択手段とを含む。装飾図柄選択手段は、当否判定手段114による当否判定結果や、特別図柄決定手段121により決定された特別図柄の停止図柄および変動パターンに対応する装飾図柄の停止図柄を決定する。装飾図柄の停止図柄は、3つの図柄の組合せとして形成され、例えば当否判定手段114による当否判定結果が特別遊技への移行を示す場合は「777」や「111」のように3つの図柄が揃った組合せが選択される。本実施形態では、装飾図柄の停止図柄には、特別図柄と同じ数字が含まれる。例えば、特別図柄の停止図柄が「3」である場合、装飾図柄の停止図柄は「333」となる。一方、当否判定手段114による当否判定結果が特別遊技へ移行しない旨を示す場合は、装飾図柄の停止図柄として、「127」や「964」のように3つの図柄が揃っていない組合せが選択される。また、当否判定手段114による当否判定結果が特別遊技へ移行しない旨を示す場合であって、装飾図柄パターン選択手段がリーチ付きの外れを示す変動パターンを選択した場合は、装飾図柄の停止図柄は、「119」や「772」のように一つだけ図柄が揃っていない組合せとなる。

10

【0046】

装飾図柄パターン選択手段は、特別図柄決定手段121の決定に応じて複数種の変動パターンから何れかのパターンを選択する。装飾図柄パターン選択手段は、装飾図柄を変動表示させるときの変動開始から停止までの変動態様をそれぞれ規定する複数種類の変動パターンを保持している。装飾図柄の変動パターンには、通常の外れ図柄を表示するための外れパターンと、あと一つ図柄が揃えば「大当たり」となるリーチ状態を経て外れ図柄を表示するためのリーチ外れパターンと、リーチ状態を経て「大当たり」を示す特定図柄等を表示するためのリーチ当たりパターンとが含まれる。

20

【0047】

リーチ状態を含む変動パターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれるとよく、一旦リーチ状態とした後に仮停止表示状態させた上で、再度装飾図柄を変動させるスーパーリーチ外れパターンやスーパーリーチ当りパターンが含まれてもよい。装飾図柄パターン選択手段は、特別図柄パターン選択手段により選択された特別図柄の変動パターンに応じて、特別図柄と装飾図柄との変動時間が等しくなるように装飾図柄の変動パターンを選択する。

30

【0048】

普通図柄決定手段123は、入球判定手段110により作動口68を遊技球が通過したと判断された場合に、普通図柄を決定するための図柄抽選値(乱数)を取得し、その図柄抽選値に応じて普通図柄の停止図柄を決定する。普通図柄決定手段123によって決定された普通図柄の停止図柄が特定の図柄である場合、普通電動役物制御手段180が始動口62を所定時間拡開する。

40

【0049】

演出決定手段は、特別図柄の変動表示中に実行される演出内容を決定する特図変動中演出決定手段125と、特別遊技中に実行される演出内容を決定する特別遊技演出決定手段127とを含む。

【0050】

特図変動中演出決定手段125は、特別図柄の変動表示中に、当否判定手段114による当否判定結果に対する遊技者の期待感を変化させるべく実行される演出の内容を決定するものである。本実施形態のぱちんこ遊技機1では、特別図柄の変動表示中に演出表示装置60に表示させる演出内容を規定する特図変動中演出パターンが当否判定手段114による当否判定結果と特別図柄の変動時間とに応じて複数用意されている。本実施形態にお

50

いて、各特図変動中演出パターンは、例えば演出用のメインキャラクタが他のキャラクタと格闘するシーンや、それに応じた効果音やランプの点灯といった演出の内容を規定するものであり、それぞれ異なるストーリー展開を有する。特図変動中演出決定手段125は、特別図柄決定手段121からの特別図柄の変動パターン(変動時間)に関する情報を取得すると共に、パターン抽選値を取得し、当該パターン抽選値に基づいて複数の特図変動中演出パターンの中から当否判定手段114の当否判定結果と特別図柄の変動時間とに応じた特図変動中演出パターンを選択する。そして、特図変動中演出決定手段125は、選択した特図変動中演出パターンを示す情報を可動役物制御手段185に与える。

【0051】

特別遊技演出決定手段127は、当否判定手段114の当否判定結果が当たりを示す場合に、パターン抽選値を取得し、当該パターン抽選値に基づいて、複数の特別遊技演出パターンの中から当否判定手段114の当否判定結果と特定判定手段117の判定結果とに応じた何れかのパターンを選択する。本実施形態では、それぞれ異なるストーリー展開を有する複数の特別遊技演出パターンが用意されており、特別遊技中、演出表示装置60には、選択された特別遊技演出パターンに従う演出内容が演出画像として変動表示される。

【0052】

演出パターン記憶手段130は、上述の特図変動中演出パターンを複数種類保持する。また、演出パターン記憶手段130は、上述の特別遊技演出パターンを複数種類保持する。本実施形態において、各特別遊技演出パターンは、上述のメインキャラクタと他のキャラクタとの格闘シーンをそれぞれ異なる態様で規定しており、各特別遊技演出パターンにおいては、それぞれ異なる単位遊技において特定判定手段117による判定結果が示されるようにストーリー展開が定められている。

【0053】

特定判定手段117による判定結果が特定遊技へ移行する旨を示す場合に選択される各特別遊技演出パターンには、例えば3回目の単位遊技、6回目の単位遊技、8回目の単位遊技、および特別遊技終了時の何れかに、特定のキャラクタに関する特定の動作シーンや特定の格闘結果シーンが含まれている。これら特定の動作や格闘結果シーンは、特定遊技へ移行する旨を暗示する。従って、遊技者は、特定の単位遊技においてキャラクタがどのように動作し、あるいは、どのような格闘結果が提示されるかを判別することによって、特定遊技へ移行するか否かを把握することができる。

【0054】

特定判定手段117による判定結果が特定遊技へ移行しない旨を示す場合に選択される各特別遊技演出パターンには、特定遊技へ移行する旨を暗示するシーンが含まれていない。従って、遊技状態が特定遊技へと移行しない場合には、その旨が遊技者に対して特に報知されず、遊技者は、特別遊技が終了して次の図柄変動が開始されるまでは特定遊技へ移行しないことを把握することができない。これにより、特別遊技が終了して次の図柄変動が開始されるまでの間、特定遊技への移行可能性が残されているように見せることができるので、特定遊技の発生に対する遊技者の期待を長時間持続させることが可能となり、遊技性を向上させることができる。

【0055】

また、本実施形態では、特定遊技へ移行するか否かを暗示するために、特別遊技の開始時に特定遊技への移行可能性を示す画像が演出表示装置60に表示される。本実施形態では、例えば異なる背景色をそれぞれ規定する複数のオープニング演出パターンが演出パターン記憶手段130に保持されており、移行可能性のレベルごとにオープニング演出パターンが対応付けられている。特別遊技演出決定手段127は、特定判定手段117による判定結果をもとに特定遊技への移行可能性をランダムで設定し、設定した移行可能性に応じて演出パターン記憶手段130からオープニング演出パターンを選択する。これにより、特別遊技の開始シーンを通じて特定遊技への移行可能性を遊技者に推測させることができるので、特定遊技に対する遊技者の期待感を高めることができる。また、本実施形態においては、特定遊技へ移行する旨が特別遊技終了時に暗示される場合、その暗示画面の表

示時間分だけ特別遊技の終了タイミングが遅延させられる。この際、特別遊技演出決定手段127は、演出時間が長く設定された特別遊技演出パターンを演出パターン記憶手段130から選択する。

【0056】

表示制御手段140は、特別図柄決定手段121により決定された変動パターンに従って特別図柄を特別図柄表示装置61に変動表示させ、特別図柄決定手段121により決定された特別図柄の停止図柄を特別図柄表示装置61に表示させる。また、表示制御手段140は、装飾図柄決定手段122により決定された変動パターンに従って装飾図柄を演出表示装置60に変動表示させると共に、装飾図柄決定手段122により決定された装飾図柄の停止図柄を演出表示装置60に表示させる。更に、特別図柄および装飾図柄の変動表示中、表示制御手段140は、特図変動中演出決定手段125により決定された特図変動中演出パターンにより規定される演出内容を演出表示装置60に演出画像として変動表示させる。また、表示制御手段140は、特別遊技の実行中に、特別遊技演出決定手段127により決定された特別遊技演出パターンにより規定される演出内容を演出表示装置60に演出画像として変動表示させる。

10

【0057】

更に、表示制御手段140は、普通図柄決定手段123により決定された変動パターンに従って普通図柄を演出表示装置60に変動表示させると共に、普通図柄決定手段123により決定された普通図柄の停止図柄を演出表示装置60に表示させる。また、表示制御手段140は、特別図柄や演出画像の変動表示を制御するとともに、遊技効果ランプ90の点灯および消灯や、可動役物200のランプの点灯および消灯をも制御する。

20

【0058】

保留制御手段150は、当否抽選値取得手段112により取得された当否抽選値と、特定抽選値取得手段116により取得された特定抽選値と、特別図柄決定手段121のパターン選択手段により取得された変動パターン用の抽選値とを、これらの保留数が所定の上限に達するまで保留球として保持する。保留数の上限は4である。

【0059】

報知制御手段155は、当否判定手段114による当否判定結果が特別遊技へ移行する旨を示し、かつ特定判定手段117による判定結果が特定遊技へ移行する旨を示す場合に、当該特定遊技に関する判定結果の報知タイミングおよび報知手段を決定する。具体的には、報知制御手段155は、所定のタイミングで、特定遊技に関する判定結果を特定表示装置24、スピーカ18、および遊技効果ランプ90のうち少なくとも何れかを介して視覚的または聴覚的に報知させる。

30

【0060】

特別遊技実行手段160は、当否判定手段114による当否判定結果が当たりであった場合に特別遊技の実行処理を制御する。特別遊技実行手段160は、図示されない特別遊技移行判定手段、単位遊技実行手段、および特別遊技終了手段を含む。特別遊技移行判定手段は、当たりを示す当否判定結果に対応した図柄変動が停止されたときに特別遊技開始のタイミングであると判定する。単位遊技実行手段は、大入賞口開閉制御手段190を制御して、大入賞口66を開閉させることにより単位遊技を実行する。大入賞口開閉制御手段190は、単位遊技中、大入賞口ソレノイド80に開放指示を送って大入賞口66を開放させる。特別遊技終了手段は、単位遊技の継続回数、大入賞口66の特定領域(Vゾーン)を通過した遊技球の有無に基づいて、単位遊技を継続させるか否か、すなわち次の単位遊技を開始するか否かを判定する。特別遊技終了手段は、次の単位遊技を開始するための継続条件が満足されない場合、または単位遊技の上限回数が消化された場合に特別遊技を終了させる。

40

【0061】

特定遊技実行手段170は、特定判定手段117による判定結果が特定遊技へ移行する旨を示す場合、特別遊技後の遊技状態を確率変動状態へ移行させる。確率変動状態は原則として次の「大当たり」が発生するまで続行され、その間は当否判定手段114によって

50

当たりと判定される確率が高い状態に維持される。特定判定手段 1 1 7 による判定結果が特定遊技へ移行する旨を示す場合、上述のように、その旨が報知制御手段 1 5 5 により遊技者へ報知される。

【 0 0 6 2 】

普通電動役物制御手段 1 8 0 は、普通図柄の停止図柄が特定の態様である場合に、普通電動役物ソレノイド 7 6 に開放指示を与えて始動口 6 2 を開放させる。これにより、始動口 6 2 は、遊技者にとって有利な状態に変化する。

【 0 0 6 3 】

可動役物制御手段 1 8 5 は、可動役物 2 0 0 の動作、すなわち、演出表示装置 6 0 に対する可動役物 2 0 0 の接近離間動作を制御する。可動役物制御手段 1 8 5 は、特図変動中演出パターンに対応付けられた複数の可動役物動作パターンを保持しており、特図変動中演出決定手段 1 2 5 により決定された特図変動中演出パターンに応じて可動役物動作パターンを選択する。そして、可動役物制御手段 1 8 5 は、選択した可動役物動作パターンに従って、特別図柄や装飾図柄の変動表示中に可動役物駆動機構 2 0 1 に所定の制御信号を与える。

10

【 0 0 6 4 】

図 4 は、特図変動中演出パターンと可動役物動作パターンとの対応関係を説明するための模式図である。特図変動中演出パターンによって規定される演出内容、すなわち、本実施形態では、メインキャラクタと他のキャラクタとの格闘シーンには、特別図柄の変動時間に対応した演出時間内に、演出の展開が変わる点が少なくとも一つ含まれている。図 4 に例示される特図変動中演出パターンによって規定される演出内容には、それぞれ異なるメインキャラクタや他のキャラクタの動作パターンを規定する展開 1、2、3 および 4 が含まれており、演出の展開が変わる点が 3 つ含まれる。

20

【 0 0 6 5 】

そして、各特図変動中演出パターンの展開同士間には、可動役物 2 0 0 の演出表示装置 6 0 に対する接近離間動作に関連した内容を有する演出が規定されている。本実施形態では、展開同士間の演出として、演出表示装置 6 0 の画面が割れたかのように見せる画面割れ演出が規定されている。かかる画面割れ演出のための画像データは、それまで表示されていた演出画像すなわち当該画面割れ演出の前の展開の最後の場面に対応した画像が部分的に黒く塗り潰されて隠れて見えるようになった後、画像を構成する要素が飛散していく状態を示すように作成される。図 4 の例においては、展開 1 と展開 2 との間、展開 2 と展開 3 との間、および展開 3 と展開 4 との間に、画面割れ演出が含まれることになる。

30

【 0 0 6 6 】

一方、このような特図変動中演出パターンに対応付けられる可動役物動作パターンは、基本的に、特図変動中演出パターンに含まれるある展開が終了するタイミングに同期させて可動役物 2 0 0 を演出表示装置 6 0 に対して接近離間させるように作成される。例えば

、可動役物駆動機構 2 0 1 が図 4 の特図変動中演出パターンに対応する可動役物動作パターンに従って制御される場合、可動役物 2 0 0 は、展開 1 が終了する少し前のタイミングで演出表示装置 6 0 への接近を開始した後、当該展開 1 が終了する時点で上述の最接近位置 2 0 3 に達し、その後、再び待機位置 2 0 2 へと戻されることになる。このような可動役物 2 0 0 の動作は、展開 2 および 3 に関しても同様に実行される。

40

【 0 0 6 7 】

次に、図 5 から図 8 を参照しながら、上述のぱちんこ遊技機 1 の動作について説明する。

【 0 0 6 8 】

図 5 は、ぱちんこ遊技機 1 における基本動作を説明するためのフローチャートである。図 5 に示されるように、ぱちんこ遊技機 1 においては、通常遊技状態であれば当否抽選などの通常遊技の制御処理が実行され (S 1 0)、特別遊技状態であれば特別遊技の制御処理が実行され (S 1 2)、S 1 0 または S 1 2 における入賞に応じた賞球払出処理が実行

50

される（S14）。また、図6は、図5のS10における通常遊技制御処理を説明するためのフローチャートである。かかる通常遊技制御処理においては、まず、始動口62への入球に応じて当否抽選が実行される（S20）。次いで、当否抽選の結果に応じた図柄や演出画像が特別図柄表示装置61および演出表示装置60に表示され（S22）、当否抽選の結果が当たりであった場合、図柄の変動表示等が終了したか否かの判定結果に基づいて特別遊技への移行タイミングが判定される（S24）。

【0069】

図7は、図6のS20における当否判定処理を説明するためのフローチャートである。図7に示されるように、始動口62に遊技球が入球し（S30のY）、抽選値の保留数が上限に達していない場合（S32のY）、当否抽選値取得手段112によって当否抽選値が、特定抽選値取得手段116によって特定抽選値が、特別図柄決定手段121により、特別図柄の変動パターンを選択するための抽選値がそれぞれ取得される（S34）。S30において始動口62への遊技球の入球がないと判断された場合、S32およびS34の処理はスキップされる（S30のN）。また、S32において抽選値の保留数が上限に達していると判断された場合、S34の処理はスキップされる（S32のN）。

10

【0070】

特別遊技が実行中であるか否かを示す特別遊技フラグがオフになっている場合、すなわち、特別遊技が実行されていない場合（S36のY）、抽選値の保留があると（S38のY）、当否判定手段114によって特別遊技へ移行するか否かが判定され（S40）、特別図柄決定手段121によって特別図柄の変動パターン用の抽選値に応じた特別図柄の変動パターンが決定される（S42）。なお、S36において特別遊技フラグがオンになっていると判断される場合、S38以降のすべての処理はスキップされ、S20の当否判定処理が終了させられる（S36のN）。また、S38において抽選値の保留がないと判断される場合、S40以降のすべての処理がスキップされ、S20の当否判定処理が終了させられる（S38のN）。

20

【0071】

S42にて特別図柄の変動パターンが決定されると、当否判定手段114による当否判定結果が当たりであるか否かの判定が行われ、当否判定手段114による当否判定結果が当たりを示す場合（S44のY）、特定判定手段117によって特定遊技へ移行するか否かが判定される（S46）。S44において当否判定手段114による当否判定結果が外れを示すと判断される場合、S46の処理はスキップされる（S44のN）。S44またはS46の処理の後、特別図柄決定手段121によって特別図柄の停止図柄が決定される（S48）。更に、装飾図柄決定手段122により、特別図柄の停止図柄および変動パターンに対応する装飾図柄の停止図柄および変動パターンが決定される（S50）。また、特図変動中演出決定手段125により、当否判定手段114による当否判定結果と特別図柄の変動パターンとに対応する特図変動中演出の内容が決定され（S52）、当否判定手段114の当否判定結果が当たりを示す場合には、特別遊技演出決定手段によって当否判定手段114による当否判定結果と特定判定手段117による判定結果とに応じた特別遊技の演出内容が決定される（S54）。そして、特別図柄、装飾図柄、予告演出、特別遊技演出に関連する各情報が表示制御手段140に与えられる（S56）。

30

40

【0072】

上述のような予告演出内容の決定処理が行われた後、図6のS22における図柄変動処理が実行されると、ぱちんこ遊技機1の演出表示装置60には、特別図柄の変動表示中に、図8に例示されるような演出内容が画像として表示されることになる。すなわち、特別図柄表示装置61における特別図柄の変動表示が開始されると、演出表示装置60の装飾図柄表示領域60aには、特別図柄の変動表示と連動するように例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄が変動する状態が表示されると共に、特図変動中演出決定手段125により選択された特図変動中演出パターンに従ってメインキャラクタAと他のキャラクタBとが格闘する様子を現す演出画像が表示される。なお、図8では、装飾図柄表示領域60aにおいて変動する装飾図柄を「***」として示す。

50

【 0 0 7 3 】

例えば、特図変動中演出決定手段 1 2 5 により図 4 に例示される特図変動中演出パターンが選択され、それに応じて、可動役物制御手段 1 8 5 により図 4 に例示される可動役物動作パターンが選択された場合、特別図柄の変動開始とほぼ同時に、当該特図変動中演出パターンの展開 1 に従う演出画像 G 1 が演出表示装置 6 0 に表示される。図 8 の例において、展開 1 に従う演出画像 G 1 は、メインキャラクタ A が登場して格闘前に何らかのポーズを取る様子を現す。そして、展開 1 が終了する少し前のタイミングになると、可動役物制御手段 1 8 5 は、図 4 に例示される可動役物動作パターンに従って可動役物 2 0 0 を移動させるべく可動役物駆動機構 2 0 1 を制御する。

【 0 0 7 4 】

これにより、可動役物 2 0 0 は、展開 1 が終了する少し前のタイミングで演出表示装置 6 0 への接近を開始した後、当該展開 1 が終了する時点で上述の最接近位置 2 0 3 に達する。そして、可動役物 2 0 0 が最接近位置 2 0 3 に達した時点で、演出表示装置 6 0 には、図 8 に示されるような画面割れ演出画像 G w 1 が表示される。演出表示装置 6 0 に画面割れ演出画像 G w 1 が表示されると、演出表示装置 6 0 の画面上には、それまで表示されていた演出画像すなわち展開 1 の最後の場面に対応した画像が部分的に黒く塗り潰されて隠れて見えるようになった後、画像を構成する要素が飛散していく状態が現れる。この結果、あたかも可動役物 2 0 0 によって演出表示装置 6 0 の画面が破壊されたかのような印象を遊技者に対して容易に与えることができる。なお、最接近位置 2 0 3 に達した可動役物 2 0 0 は、可動役物駆動機構 2 0 1 により再び待機位置 2 0 2 へと戻される。

【 0 0 7 5 】

画面割れ演出画像 G w 1 の表示時間が経過すると、選択された特図変動中演出パターンの展開 2 に従う演出画像 G 2 が演出表示装置 6 0 に表示される。図 8 の例において、展開 2 に従う演出画像 G 2 は、メインキャラクタ A の格闘相手となるキャラクタ B が登場して格闘前に何らかのポーズを取る様子を現す。そして、展開 2 が終了する少し前のタイミングになると、再び可動役物駆動機構 2 0 1 によって可動役物 2 0 0 が移動させられる。すなわち、可動役物 2 0 0 は、展開 2 が終了する少し前のタイミングで演出表示装置 6 0 への接近を開始した後、当該展開 2 が終了する時点で上述の最接近位置 2 0 3 に達する。

【 0 0 7 6 】

そして、可動役物 2 0 0 が最接近位置 2 0 3 に達した時点で、演出表示装置 6 0 には、図 8 に示されるような画面割れ演出画像 G w 2 が表示される。演出表示装置 6 0 に画面割れ演出画像 G w 2 が表示されると、演出表示装置 6 0 の画面上には、それまで表示されていた演出画像すなわち展開 2 の最後の場面に対応した画像が部分的に黒く塗り潰されて隠れて見えるようになった後、画像を構成する要素が飛散していく状態が現れる。最接近位置 2 0 3 に達した役物は、可動役物駆動機構 2 0 1 により再び待機位置 2 0 2 へと戻される。画面割れ演出画像 G w 2 の表示時間が経過すると、選択された特図変動中演出パターンの展開 3 に従う演出画像 G 3 a、G 3 b が演出表示装置 6 0 に表示される。図 8 の例において、展開 3 に従う演出画像 G 3 a、G 3 b は、メインキャラクタ A とキャラクタ B との格闘シーンを現す。

【 0 0 7 7 】

ここで、図 4 に例示される特図変動中演出パターンが当否判定手段 1 1 4 によって当たりと判断された場合に選択されるものである場合、展開 3 の終盤にかけて、演出表示装置 6 0 には、メインキャラクタ A がキャラクタ B に勝利することを暗示する演出画像 G 3 c が表示される。そして、展開 3 が終了する少し前のタイミングになると、可動役物 2 0 0 は、演出表示装置 6 0 への接近を開始し、当該展開 3 が終了する時点で上述の最接近位置 2 0 3 に達する。可動役物 2 0 0 が最接近位置 2 0 3 に達した時点で、演出表示装置 6 0 には、図 8 に示されるような画面割れ演出画像 G w 3 a が表示される。演出表示装置 6 0 に画面割れ演出画像 G w 3 a が表示されると、演出表示装置 6 0 の画面上には、それまで表示されていた演出画像すなわち展開 3 の最後の場面に対応した画像が部分的に黒く塗り潰されて隠れて見えるようになった後、画像を構成する要素が飛散していく状態が現れる

10

20

30

40

50

。最接近位置 2 0 3 に達した役物は、可動役物駆動機構 2 0 1 により再び待機位置 2 0 2 へと戻される。

【 0 0 7 8 】

画面割れ演出画像 G w 3 a の表示時間が経過すると、選択された特図変動中演出パターンの展開 4 に従う演出画像 G 4 a が演出表示装置 6 0 に表示される。本実施形態では、上述の特図変動中演出パターンが当否判定手段 1 1 4 によって当たりと判断された場合に選択されるものである場合、展開 4 に従う演出画像 G 4 a は、メインキャラクタ A がキャラクタ B との格闘において勝利した旨を現す。そして、演出表示装置 6 0 に演出画像 G 4 a が表示される際、装飾図柄表示領域 6 0 a には、「 3 3 3 」といったように 3 つの図柄が揃っている装飾図柄の停止図柄が表示される。これにより、遊技者は、演出画像 G 4 a と装飾図柄との双方から、「大当たり」となって、その後に特別遊技が実行される旨を知ることができる。

10

【 0 0 7 9 】

一方、図 4 に例示される特図変動中演出パターンが当否判定手段 1 1 4 によって外れと判断された場合に選択されるものである場合、展開 3 の終盤にかけて、演出表示装置 6 0 には、メインキャラクタ A がキャラクタ B に敗北することを暗示する演出画像 G 3 d が表示される。そして、展開 3 が終了する少し前のタイミングになると、可動役物 2 0 0 は、展開 3 が終了する少し前のタイミングで演出表示装置 6 0 への接近を開始した後、当該展開 3 が終了する時点で上述の最接近位置 2 0 3 に達する。可動役物 2 0 0 が最接近位置 2 0 3 に達した時点で、演出表示装置 6 0 には、図 8 に示されるような画面割れ演出画像 G w 3 b が表示される。演出表示装置 6 0 に画面割れ演出画像 G w 3 b が表示されると、演出表示装置 6 0 の画面上には、それまで表示されていた演出画像すなわち展開 3 の最後の場面对応した画像が部分的に黒く塗り潰されて隠れて見えるようになった後、画像を構成する要素が飛散していく状態が現れる。最接近位置 2 0 3 に達した役物は、可動役物駆動機構 2 0 1 により再び待機位置 2 0 2 へと戻される。

20

【 0 0 8 0 】

画面割れ演出画像 G w 3 b の表示時間が経過すると、選択された特図変動中演出パターンの展開 4 に従う演出画像 G 4 b が演出表示装置 6 0 に表示される。本実施形態では、上述の特図変動中演出パターンが当否判定手段 1 1 4 によって外れと判断された場合に選択されるものである場合、展開 4 に従う演出画像 G 4 b は、メインキャラクタ A がキャラクタ B との格闘において敗北した様子を現す。そして、演出表示装置 6 0 に演出画像 G 4 b が表示される際、装飾図柄表示領域 6 0 a には、「 1 2 7 」といったように 3 つの図柄が揃っていない装飾図柄の停止図柄が表示される。これにより、遊技者は、演出画像 G 4 b と装飾図柄との双方から、「外れ」となって、その後に特別遊技が実行されない旨を知ることになる。

30

【 0 0 8 1 】

このように、ぱちんこ遊技機 1 では、遊技の進行すなわち特別図柄の変動表示に合わせて演出表示装置 6 0 に表示される演出画像による演出の展開が変わるタイミングで、可動役物 2 0 0 が演出表示装置 6 0 に対して接近させられる。そして、演出表示装置 6 0 には、可動役物 2 0 0 の接近動作に合わせて、演出の展開の変化が視覚的に判別されるように演出表示装置 6 0 に画面割れ演出画像 G w 1、G w 2、G w 3 a または G w 3 b が表示される。すなわち、ぱちんこ遊技機 1 では、演出の展開の変化に合わせて、可動役物 2 0 0 を待機位置 2 0 2 から最接近位置 2 0 3 まで比較的高速で移動させることにより、あたかも遠くから飛来した可動役物 2 0 0 が演出表示装置 6 0 に衝突したかのような印象を遊技者に与えた上で、画面割れ演出画像 G w 1、G w 2、G w 3 a または G w 3 b が演出表示装置 6 0 に表示される。

40

【 0 0 8 2 】

このように、遊技領域 5 2 に演出表示装置 6 0 に対して接近離間可能な可動役物 2 0 0 を設けると共に、可動役物 2 0 0 の動作と演出表示装置 6 0 に表示させる演出画像とを連携させることにより、可動役物 2 0 0 の動作によって演出表示装置 6 0 に遊技者の目を引

50

きつけた上で、更に演出表示装置 60 上の演出画像により演出の展開の変化を遊技者に知らしめることができる。これにより、演出の臨場感を高めて遊技者に高揚感を与えて、娯楽性をより一層高めることが可能となる。また、本実施形態における「可動役物 200 の衝突」および「画面の破壊」といったように、可動役物 200 の動作と、それに合わせて演出表示装置 60 に表示される演出画像とを相互に関連するものとすることにより、可動役物 200 の動作とそれに対応した演出画像とを印象的なものにして、演出画像による演出に遊技者の関心を強く引きつけることが可能となる。更に、それまで表示されていた演出画像を部分的に隠して見せて可動役物 200 により演出表示装置 60 の画面が破壊されたことを想起させることで、遊技者に対して視覚的インパクトを与え、容易に遊技の臨場感を高めて遊技者に高揚感を与えることが可能となる。

10

【0083】

以上、本発明を好適な実施形態に基づいて説明したが、上述の実施形態は、あくまで例示であり、上述の各構成要素や各処理プロセスの組合せにおいて様々な変形が可能であり、そのような変形例も本発明の範囲に含まれることは、当業者に容易に理解されよう。

【0084】

上述の可動役物 200 の動作と演出表示装置 60 に表示させる演出画像とを連携させる態様は、遊技状態の変化の予告にも適用されるものである。すなわち、例えば、確率変動遊技等の特定遊技の実行開始前に、可動役物 200 を演出表示装置 60 に対して移動させると共に、可動役物 200 の演出表示装置 60 に対する移動に合わせて上述の画面割れ演出画像を演出表示装置 60 に表示させてもよい。これにより、遊技者は、可動役物 200 の動作とそれに合わせた画面割れ演出画像の表示を介して、その後自己にとって有利な状態となることを知ることができる。従って、かかる態様によれば、遊技者に対して、可動役物の動作とそれに合わせた画面割れ演出画像の出現への期待感をもたせることが可能となり、遊技の娯楽性をより一層高めることができる。

20

【0085】

また、装飾図柄決定手段 122 によって通常のリーチやスーパーリーチといったリーチ状態を含む装飾図柄の変動パターンが選択された場合に、その旨を上述の可動役物 200 の動作と演出表示装置 60 に表示させる演出画像とを連携させる態様によって遊技者に報知してもよい。このような態様によっても、遊技者に対して、可動役物の動作とそれに合わせた画面割れ演出画像の出現への期待感をもたせることが可能となり、遊技の娯楽性をより一層高めることができる。

30

【0086】

更に、ぱちんこ遊技機 1 の当否判定手段 114 は、ごく短時間かつ少ない回数だけ大入賞口 66 を開閉させた後に確率変動遊技が実行される、いわゆる突然確率変動遊技を当たりの一態様として抽選するものであってもよい。

【図面の簡単な説明】**【0087】**

【図 1】本発明による弾球遊技機の正面図である。

【図 2】図 1 に示される弾球遊技機の背面図である。

【図 3】図 1 および図 2 に示される弾球遊技機の機能ブロック図である。

40

【図 4】特図変動中演出パターンと可動役物動作パターンとの対応関係を説明するための模式図である。

【図 5】図 1 および図 2 に示される弾球遊技機における基本動作を説明するためのフローチャートである。

【図 6】図 1 および図 2 に示される弾球遊技機における通常遊技制御処理を説明するためのフローチャートである。

【図 7】図 1 および図 2 に示される弾球遊技機における当否判定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 8】図 1 および図 2 に示される弾球遊技機の演出表示装置に表示される演出画像を例示する模式図である。

50

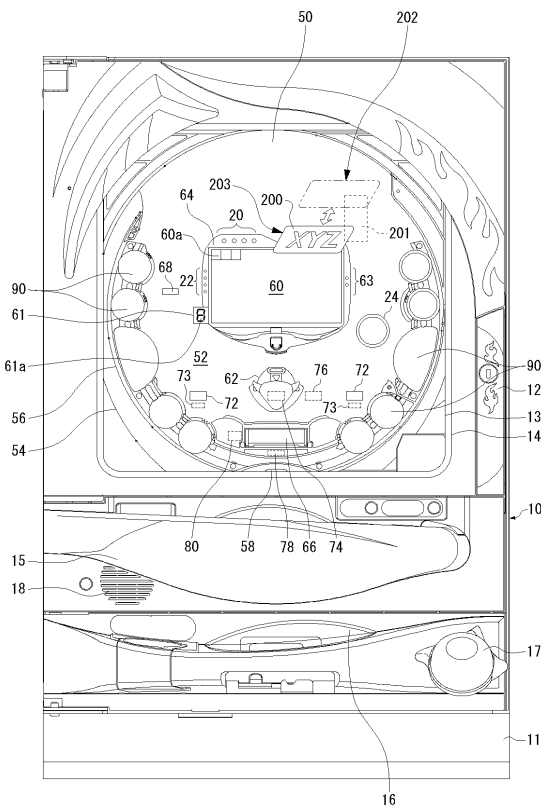
【符号の説明】

【0088】

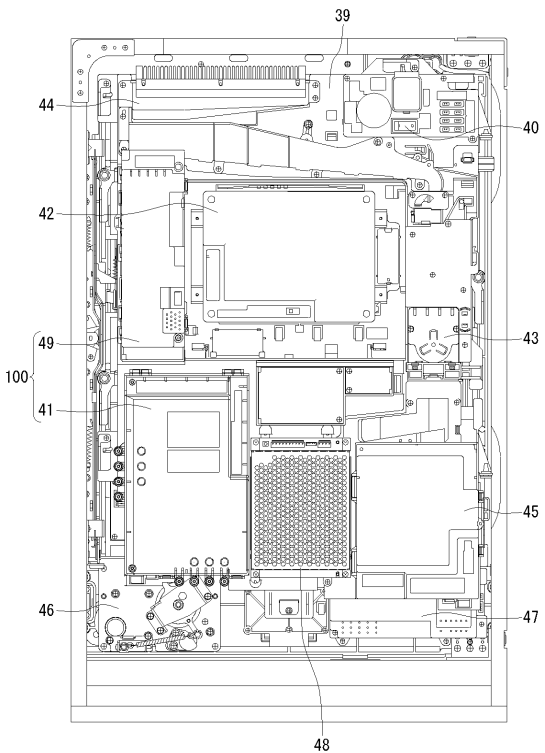
1 ぱちんこ遊技機、60 演出表示装置、60a 装飾図柄表示領域、63 普通図柄表示領域、61 特別図柄表示装置、62 始動口、66 大入賞口、100 遊技制御装置、111 当否抽選手段、114 当否判定手段、115 特定抽選手段、117 特定判定手段、118 テーブル記憶手段、120 図柄決定手段、121 特別図柄決定手段、122 装飾図柄決定手段、124 演出決定手段、125 特図変動中演出決定手段、127 特別遊技演出決定手段、130 演出パターン記憶手段、140 表示制御手段、160 特別遊技実行手段、170 特定遊技実行手段、185 可動役物制御手段、190 大入賞口開閉制御手段、200 可動役物、201 可動役物駆動機構、202 待機位置、203 最接近位置、G1, G2, G3a, G3b, G3c, G3d, G4a, G4b 演出画像、Gw1, Gw2, Gw3a, Gw3b 画面割れ演出画像。

10

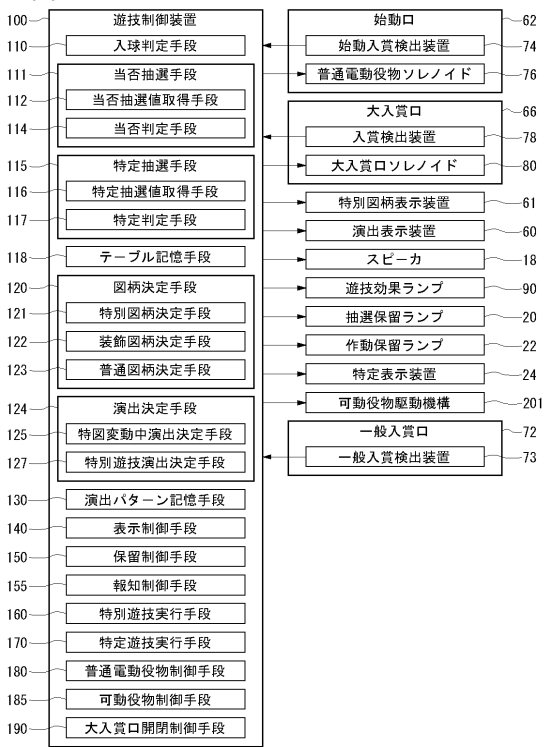
【図1】



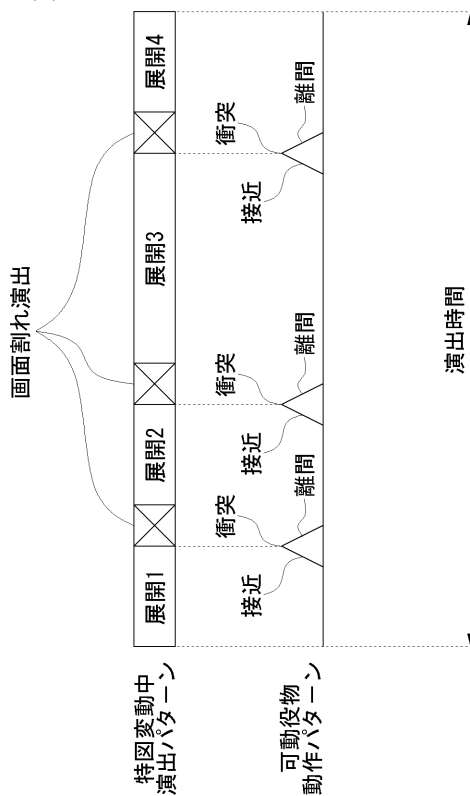
【図2】



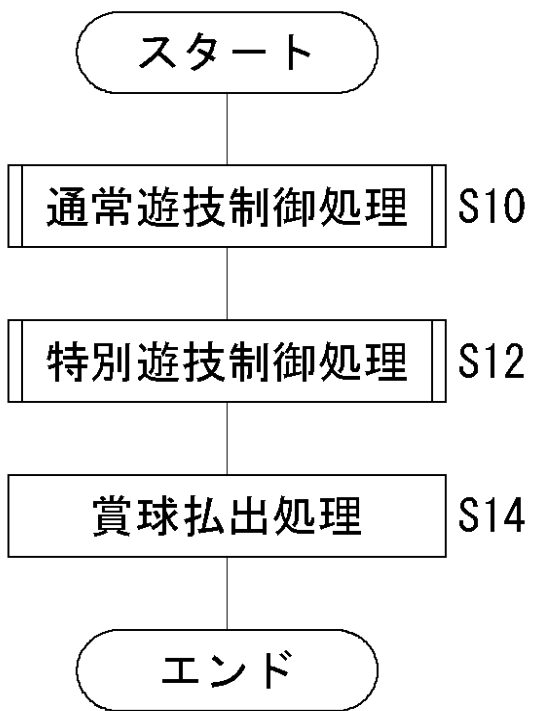
【 図 3 】



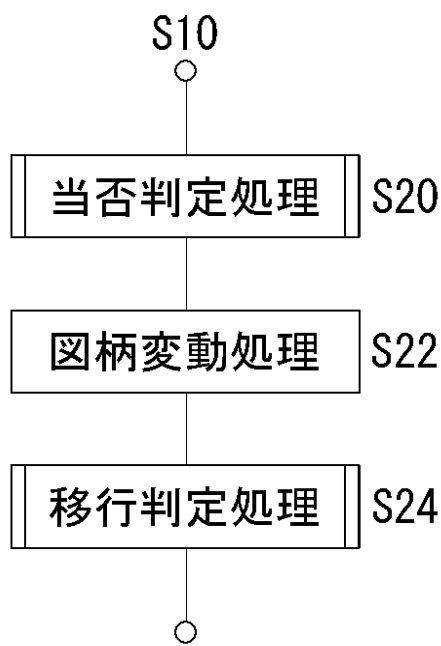
【 図 4 】



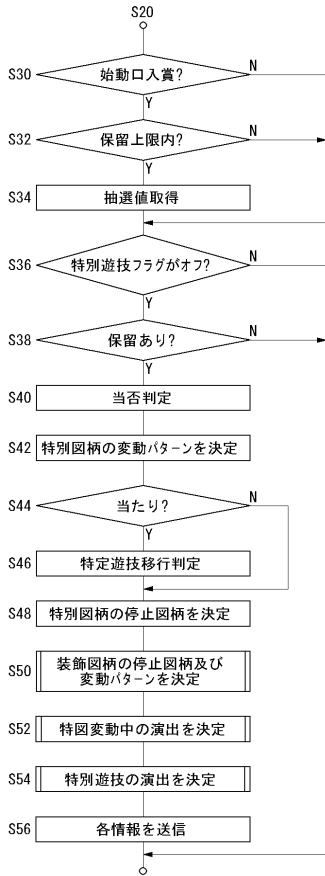
【 図 5 】



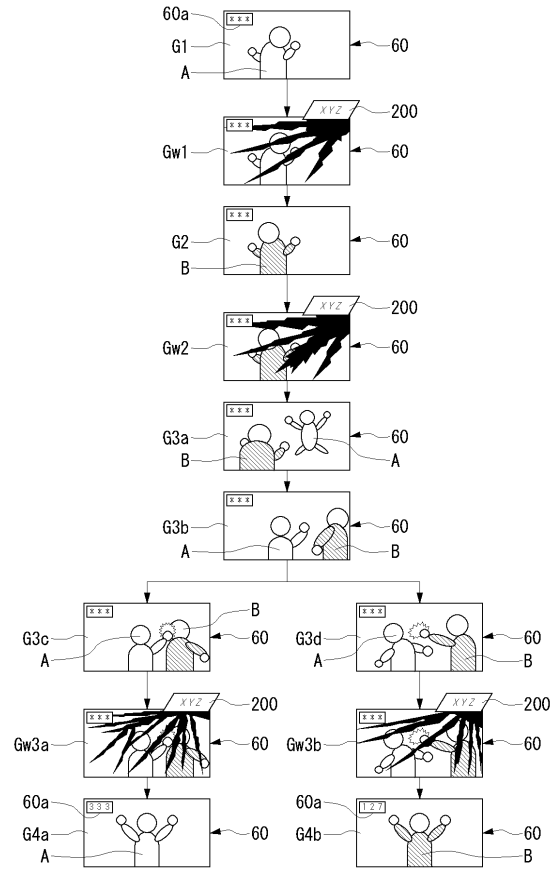
【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】



フロントページの続き

(72)発明者 庄子 大樹

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

(72)発明者 小井土 雅徳

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 BC22 EA06 EA10 EB55 EB68 EB78