(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4274589号
(P4274589)
(45)発行日　平成21年6月10日(2009.6.10)　(24)登録日　平成21年3月13日(2009.3.13)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 2 (全 17 頁)

(21)出願番号　特願平7-345209
(22)出願日　平成7年12月6日(1995.12.6)
(65)公開番号　特開平9-155028
(43)公開日　平成9年6月17日(1997.6.17)
審査請求日　平成14年12月6日(2002.12.6)

前置審査

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100084227
弁理士　今崎　一司
(72)発明者　鵜川　詔八
群馬県桐生市相生町１の１６４の５

審査官　郡山　順

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
表示制御手段の制御に基づいて識別情報及び画像を表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に表示される前記識別情報を複数列の可変表示部で可変表示し、各可変表示部の前記識別情報の組合せがリーチ状態を経て予め定めた特定表示結果となったときに特定遊技状態を発生し得る遊技機において、
前記表示制御手段は、
前記可変表示装置の画像表示部で表示される前記識別情報の可変表示データと異なるデータであって動作種類が共通する一連の動画像データを複数種類有する動画像データ群を記憶する動画像データ記憶手段と、
該動画像データ記憶手段に記憶された動画像データ群からいずれかの動画像データを選択する動画像データ選択手段と、を備え、
前記動画像データ記憶手段に記憶される動画像データ群は、第１動画像データと第２動画像データとからなり、
該第１動画像データと第２動画像データは、前記識別情報の組合せ表示結果が前記特定表示結果となる場合に表示される共通の当り画像のデータと、前記識別情報の組合せ表示結果が前記特定表示結果以外の外れ表示結果となる場合に表示される共通の外れ画像のデータとを共に含み、
前記動画像データ選択手段は、予め定めた条件が成立している場合に、前記可変表示部の表示結果が前記特定表示結果になるか否かに関わらず、前記第２動画像データよりも前

記第１動画像データを高い割合で選択する一方、前記予め定めた条件が成立していない場合に、前記可変表示部の表示結果にしたがった割合で前記第１動画像データと前記第２動画像データのいずれかを選択し、

前記リーチ状態を形成する以前の前記複数列の可変表示部の全てにおいて前記識別情報が可変表示の状態にあるときに、前記動画像データ選択手段が選択した動画像データに基づいて前記画像表示部に動画像を表示制御することを特徴とする遊技機。

【請求項２】

表示制御手段の制御に基づいて識別情報及び画像を表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に表示される前記識別情報を複数列の可変表示部で可変表示し、各可変表示部の前記識別情報の組合せがリーチ状態を経て予め定めた特定表示結果となったときに特定遊技状態を発生し得る遊技機において、

前記表示制御手段は、

前記可変表示装置の画像表示部で表示される前記識別情報の可変表示データと異なるデータであって動作種類が共通する一連の動画像データを複数種類有する動画像データ群を記憶する動画像データ記憶手段と、

該動画像データ記憶手段に記憶された動画像データ群からいずれかの動画像データを選択する動画像データ選択手段と、を備え、

前記動画像データ記憶手段に記憶される動画像データ群は、第１動画像データと第２動画像データとからなり、

前記動画像データ選択手段は、予め定めた条件が成立している場合に、前記可変表示部の表示結果が前記特定表示結果になるか否かに関わらず、前記第２動画像データよりも前記第１動画像データを高い割合で選択する一方、前記予め定めた条件が成立していない場合に、前記可変表示部の表示結果が前記特定表示結果となる場合に前記第１動画像データを高い割合で選択し、前記可変表示部の表示結果が前記特定表示結果とならない場合に前記第２動画像データを高い割合で選択し、

前記リーチ状態を形成する以前の前記複数列の可変表示部の全てにおいて前記識別情報が可変表示の状態にあるときに、前記動画像データ選択手段が選択した動画像データに基づいて前記画像表示部に動画像を表示制御することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、表示制御手段の制御に基づいて識別情報及び画像を表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に表示される前記識別情報を複数列の可変表示部で可変表示し、各可変表示部の前記識別情報の組合せがリーチ状態を経て予め定めた特定表示結果となったときに特定遊技状態を発生し得る遊技機に関するものである。

【０００２】

【従来の技術】

従来、一般に、遊技機としてのパチンコ遊技機に設けられる可変表示装置は、複数列の可変表示部で識別情報（図柄）を可変表示し、各可変表示部の表示結果が同一図柄で揃う特定表示結果（大当り図柄）となったときに特定遊技状態を発生して遊技者に特定の遊技価値を付与するようになっていた。また、近年では、画像表示が可能なＬＣＤ等の表示器を可変表示装置として使用するようになり、単純な図柄の組合せに換えてキャラクタ等の動画像を表示し、その動画像の表示結果に応じて大当りか否かを決定するものも提案されている。

【０００３】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、上記従来の動画像を表示し得る可変表示装置では、動画像のストーリー（動作種類）が単一であり、然も最終画像（表示結果）を除く過程の動画像は常に同じ内容のものが繰り返し表示されていた。このため、単純な図柄組合せに比べて比較的興味を引き易い動画像を表示しても遊技者は飽きてしまい、結果として遊技の興趣を半減するという

問題を有していた。本発明は、上記した問題点に鑑みなされたもので、その目的とするところは、画像表示が可能な可変表示装置において、ストーリー性（動作種類）が共通する動画像を複数種類設定すると共に、このうちのいずれかを選択的に表示制御することで、遊技者が飽きない動画像の表示を可能にし得る遊技機を提供することにある。

【０００４】

【課題を解決するための手段】

表示制御手段は、可変表示装置の画像表示部で表示される識別情報の可変表示データと異なるデータであって動作種類が共通する一連の動画像データを複数種類有する動画像データ群を記憶する動画像データ記憶手段と、該動画像データ記憶手段に記憶された動画像データ群からいずれかの動画像データを選択する動画像データ選択手段と、を備え、前記動画像データ記憶手段に記憶される動画像データ群は、第１動画像データと第２動画像データとからなり、該第１動画像データと第２動画像データは、前記識別情報の組合せ表示結果が前記特定表示結果となる場合に表示される共通の当り画像のデータと、前記識別情報の組合せ表示結果が前記特定表示結果以外の外れ表示結果となる場合に表示される共通の外れ画像のデータとを共に含み、前記動画像データ選択手段は、予め定めた条件が成立している場合に、前記可変表示部の表示結果が前記特定表示結果になるか否かに関わらず、前記第２動画像データよりも前記第１動画像データを高い割合で選択する一方、前記予め定めた条件が成立していない場合に、前記可変表示部の表示結果にしたがった割合で前記第１動画像データと前記第２動画像データのいずれかを選択し、リーチ状態を形成する以前の複数列の可変表示部の全てにおいて前記識別情報が可変表示の状態にあるときに、前記動画像データ選択手段が選択した動画像データに基づいて前記画像表示部に動画像を表示制御するので、可変表示装置に表示する動画像をストーリー性（動作種類）を共通させて複数種類設定することになり、ひいては動画像の多様化の招来に伴って遊技の興趣向上が可能になる。

【０００５】

また、前記動画像データ記憶手段に記憶される動画像データ群は、第１動画像データと第２動画像データとからなり、前記動画像データ選択手段は、予め定めた条件が成立している場合に、前記可変表示部の表示結果が前記特定表示結果になるか否かに関わらず、前記第２動画像データよりも前記第１動画像データを高い割合で選択する一方、前記予め定めた条件が成立していない場合に、前記可変表示部の表示結果が前記特定表示結果となる場合に前記第１動画像データを高い割合で選択し、前記可変表示部の表示結果が前記特定表示結果とならない場合に前記第２動画像データを高い割合で選択する場合には、予め定めた条件が成立していない場合に、動画像の種類に応じて大当りし易いか否かが視覚的に判断でき、遊技の興趣向上が可能になる点で有利である。

【０００６】

【０００７】

【０００８】

また、図７（Ａ）～（Ｆ）に示すゲーム「Ａ」「Ｂ」用の各動画像のデータ及び図９（Ａ）～（Ｆ）に示すゲーム「Ｃ」「Ｄ」用の各動画像のデータにより、動作種類（ゴルフ又はバスケットボール）が共通する動画像データ群を構成し、図２に示す基本回路４２内のＲＯＭにより、動画像データ群を複数種類記憶する本発明の動画像データ記憶手段の一例を構成している。

【０００９】

また、図１１乃至図１６に示す各ゲーム種類選択制御により、動画像データ記憶手段に記憶された複数種類の動画像データからいずれかを選択する本発明の動画像データ選択手段の一例を構成している。

【００１０】

【発明の実施の形態】

以下、図面を参照して本発明の実施形態について説明する。先ず、図１を参照して実施形態に係る遊技機（図示ではパチンコ遊技機）の遊技盤１の構成について説明する。図１

は、遊技盤１を示す正面図である。図１において、遊技盤１の表面には、発射された打玉を誘導するための誘導レール２がほぼ円状に植立され、該誘導レール２で区画された領域が遊技領域３を構成している。遊技領域３のほぼ中央には、後述するキャラクタ画像表示部６０での識別情報（以下、特別図柄という）の可変表示（以下、変動ともいう）を可能にする特別可変表示装置３０が配置されている。なお、特別可変表示装置３０の詳細な構成については後に詳述するものである。

【００１１】

特別可変表示装置３０の下方には、普通可変入賞球装置５及び特別可変入賞球装置９等の各種構成部材を遊技盤１に取り付けるための取付基板４が設けられている。取付基板４の中央上端部には、特別図柄の変動を許容する始動機能を有する普通可変入賞球装置５が配置されている。この普通可変入賞球装置５は、ソレノイド６によって垂直（通常開放）位置と傾動（拡大開放）位置との間で可動制御される一対の可動翼片７ａ・７ｂを有して、いわゆるチューリップ型役物として構成され、その普通可変入賞球装置５には入賞した打玉を検出する始動玉検出器８が設けられている。なお、可動翼片７ａ・７ｂが垂直（通常開放）位置のときも普通可変入賞球装置５に入賞可能になっている。また、普通可変入賞球装置５への入賞に基づく特別図柄の変動は、変動中を除いて所定回数（本実施形態では、４回）記憶され、その旨が後述の特別図柄記憶表示ＬＥＤ３６によって表示されるようになっている。

【００１２】

前記取付基板４の中央部には、特別可変入賞球装置９が配置されており、該特別可変入賞球装置９は、入賞領域１４を開閉制御する開閉板１１を備えている。即ち、開閉板１１は、遊技盤１の裏面に配されたソレノイド１０の駆動に基づいて傾動位置と垂直位置との間で変動自在となっており、ソレノイド１０がＯＮされたときには入賞領域１４を開放する傾動状態となる一方、ソレノイド１０がＯＦＦされたときには入賞領域１４を閉鎖する垂直状態となる。また、入賞領域１４内には、入賞玉を検出する特定玉検出器１２及び入賞玉検出器１３が設けられている。なお、特定玉検出器１２は、入賞玉の検出により後述する継続権の成立を許容するようになっている。

【００１３】

また、前記特別可変入賞球装置９の下方には、通過玉検出器１５を備えた突出部材１６が設けられている。なお、突出部材１６の左側部には、打玉を通過玉検出器１５に通過させるための通過口１６ａが穿設されている。そして、通過玉検出器１５は、通過玉を検出すると後述する普通図柄表示器３４に表示される普通図柄の変動を許容するようになっている。なお、普通図柄表示器３４は、普通図柄が当り図柄となったときに、普通可変入賞球装置５の可動翼片７ａ・７ｂを所定時間が経過するまで開放制御するものであるが、後述する確率変動（大当り判定確率が通常時と異なる高い確率に変更した遊技状態）が生じたときには、開放時間が長くなるように設定されている。また、普通図柄の変動は、変動中を除いて所定回数（本実施形態では、４回）記憶され、その旨が後述する普通図柄記憶表示ＬＥＤ３５によって表示されるようになっており、その変動時間は、確率変動時に通常時に比べて短縮されるようになっている。なお、このような普通図柄の変動記憶は常に一定（例えば、４回）に設定する必要はなく、例えば通常時では１回にする一方で、後述の確率変動中では４回にすることも可能である。また、前記取付基板４の左右両端部には、それぞれ飾りＬＥＤ１７を備えた入賞口１８が設けられている。また、前記特別可変入賞球装置９の入賞領域１４内壁には、Ｖ入賞表示ＬＥＤ１９が設けられている。

【００１４】

しかして、上記のように構成される特別可変入賞球装置９は、以下のように作動する。即ち、打玉が普通可変入賞球装置５に入賞して始動玉検出器８をＯＮさせると、特別可変表示装置３０が変動を開始し、一定時間が経過すると、例えば左・右・中の順で特別図柄が確定され、その確定された図柄の組み合せが特定表示結果としての所定の大当り組合せ（同一図柄のゾロ目）となったときに特定遊技状態（大当り遊技状態ともいう）となる。そして、この特定遊技状態においては、特別可変入賞球装置９の開閉板１１が所定期間（

例えば、２９秒）あるいは所定個数（例えば、１０個）の入賞玉が発生するまで開放（開放サイクル）するように設定され、その開放している間遊技盤１の表面を落下する打玉を受け止めるようになっている。そして、受け止められた打玉が特定玉検出器１２をＯＮすると、再度上記した開放サイクルを繰り返し、特定玉検出器１２がＯＮする毎に継続権が成立して開放サイクルを最高１６回繰り返すことができるようになっている。

【００１５】

なお、本発明の特定遊技状態とは、上記に限らず以下に示す（１）～（５）の制御のうちいずれか１つの制御又は組合せた制御を実行する状態であればよい。

（１）　打玉の入賞を容易にする第一の状態と、打玉が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御。

（２）　特定の入賞又は通過領域での打玉の検出を介在させ、打玉の入賞を容易にする第一の状態と、打玉が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御。

（３）　打玉の入賞に関わらず所定数の景品玉を直接排出する制御。

（４）　有価価値を有する記憶媒体（カードやレシート等）に対して有価数を加算する制御。

（５）　得点があることに基づいて遊技可能な遊技機に対して得点を付与する制御。

【００１６】

また、遊技領域３を含む遊技盤１の表面には、上記した構成以外にも、風車ランプ２０ａを内蔵した風車２０、左右一対の飾りランプ２１ａ・２１ｂ、袖ランプ２２ａを内蔵した入賞口２２、サイドランプ２３ａを内蔵したサイドランプ飾り２３、アウト口２４、バック玉防止部材２５等が設けられている。また、パチンコ遊技機には、特定遊技状態時あるいは変動時に点灯又は点滅してその旨を報知する遊技効果ランプ及び遊技効果ＬＥＤ（共に図示しない）が設けられると共に、効果音を発生するスピーカ２６（符号のみ図３参照）が設けられている。

【００１７】

次に、本実施形態の要部を構成する特別可変表示装置３０の構成について説明する。特別可変表示装置３０は、前記遊技盤１の表面に取り付けられる取付基板３１を有し、該取付基板３１には、長方形状の窓枠部３２が形成されている。そして、この窓枠部３２の後方には、後述する左・中・右の各特別図柄を可変表示し得るキャラクタ画像表示部６０を有するＬＣＤ表示器３３が臨設されている。また、窓枠部３２の上方には、普通図柄表示器３４、普通図柄記憶表示ＬＥＤ３５、特別図柄記憶表示ＬＥＤ３６、及び飾りＬＥＤ３７が設けられ、窓枠部３２の左右側方には、各飾りＬＥＤ３８・３９が設けられている。一方、窓枠部３２の下方には、各飾りＬＥＤ４０・４１が設けられている。なお、上記普通図柄表示器３４は、前記通過玉検出器１５での通過玉の検出動作に伴って普通図柄の変動を開始し、所定時間後に導出する表示結果が当り図柄となったときに前記普通可変入賞球装置５を所定態様にて開放制御するようになっている。

【００１８】

また、上記ＬＣＤ表示器３３のキャラクタ画像表示部６０に表示される左・中・右の各特別図柄６１～６３は、図４に示すように、それぞれ「０～９・Ｆ・Ｘ・Ｇ・Ｐ・Ｒ」順の１５種類から構成されている。これら左・中・右の各図柄６１～６３には、後述するＷＣＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒ（図５参照）の各ランダム数が対応して設けられている。大当り図柄（特定表示結果）の組合せは、左・中・右の各図柄６１～６３が同一図柄にて揃った組合せであり、この組合せは、ＷＣＲＮＤ＿Ｌのランダム数に基づいて決定される。また、大当り図柄のうち「１・３・５・７・９」のいずれかで揃った図柄は、確変図柄を構成して確率変動を発生するようになっている。なお、このような確変図柄は、図柄色が赤色になっている一方、その他の特別図柄は緑色になっている。これにより、大当り時の遊技価値の違い（確変の有無）が遊技者に対して明確に報知できるようになっている。

【００１９】

以上、特別可変表示装置３０を含むパチンコ遊技機の遊技盤１の構成について説明してきたが、それらの遊技装置は、図２及び図３に示す遊技制御回路によって制御される。図２及び図３は、遊技制御回路をブロック構成で示す回路図であり、ＭＰＵ４２ａ及び図示しないＲＯＭ、ＲＡＭ、入出力回路を含んだ基本回路４２によって制御されている。しかして、基本回路４２は、入力回路４３を介して通過玉検出器１５、始動玉検出器８、特定玉検出器１２、及び入賞玉検出器１３からの検出信号が入力され、アドレスデコード回路４４から基本回路４２にチップセレクト信号が与えられる。また、電源投入時に初期リセット回路４５から基本回路４２にリセット信号が与えられ、所定時間毎に定期リセット回路４６から基本回路４２に定期リセット信号が与えられる。

【００２０】

一方、基本回路４０からは、以下の装置及び回路に制御信号が与えられる。即ち、ＬＣＤ回路４７を介して特別可変表示装置３０（図２中には、ＬＣＤ表示装置と記載）に表示制御信号が与えられ、ＬＥＤ回路４８を介して普通図柄表示器３４、特別図柄記憶表示ＬＥＤ３６、普通図柄記憶表示ＬＥＤ３５、Ｖ入賞表示ＬＥＤ１９、及び各飾りＬＥＤ１７・３７～４１に表示駆動信号が与えられ、ソレノイド回路４９を介して各ソレノイド６・１０に駆動信号が与えられ、ランプ回路５０を介して風車ランプ２０ａ、サイドランプ２３ａ、及び袖ランプ２２ａに表示制御信号が与えられ、音声合成回路５１及び音量増幅回路５２を介してスピーカ２６に音声信号が与えられる。また、ランプ回路５０からは各種のランプ制御データが出力されることで、上記した構成部材以外のランプを表示制御するようになっている。さらに、基本回路４２は、情報出力回路５３を介して外部（ホールコンピュータや呼び出しランプ等）に有効始動情報、大当り情報、及び確率変動情報を出力し、また、賞球個数信号出力回路５４を介して外部に各種の賞球個数信号を出力している。なお、上記した装置や回路には、電源回路５５から各種の電圧を有する電力が供給されている。また、上記した基本回路４２からＬＣＤ回路４７を介して特別可変表示装置３０に送信される表示制御信号は、コマンドブロックフォーマットが９バイトのコマンドデータからなり、このコマンドデータは、基本回路４２内のＭＰＵ４２ａから特別可変表示装置３０内のＭＰＵ３０ａに送信されるようになっている。

【００２１】

次に、前記特別可変表示装置３０による特別図柄６１～６３の変動に用いられるランダム数について説明する。特別可変表示装置３０では、図５に示すような５種類のランダム数が使用されており、これらのランダム数は、大当り決定用のＷＣＲＮＤ１と、左図柄表示用であり且つ大当り表示用のＷＣＲＮＤ＿Ｌと、中図柄表示用のＷＣＲＮＤ＿Ｃと、右図柄表示用のＷＣＲＮＤ＿Ｒと、リーチ動作指定用のＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴと、から構成されている。ＷＣＲＮＤ１は、「０～２２４」の２２５通りの数値が０．００２秒毎に１ずつ加算されることで刻々と変化するものであり、ＷＣＲＮＤ＿Ｌは、「０～１４」の１５通りの数値が０．００２秒毎に１ずつ加算されることで刻々と変化するものであり、ＷＣＲＮＤ＿Ｃは、「０～１４」の１５通りの数値が割り込み処理の余り時間に１ずつ加算されることで刻々と変化するものであり、ＷＣＲＮＤ＿Ｒは、「０～１４」の１５通りの数値がＷＣＲＮＤ＿Ｃの桁上げ時に１ずつ加算されることで刻々と変化するものであり、ＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴは、「１～１００」の１００通りの数値が割り込み処理の余り時間に１ずつ加算されることで刻々と変化するものである。

【００２２】

そして、図６に示すように、ＷＣＲＮＤ１から抽出された値が「３」であり大当りと判定されると、ＷＣＲＮＤ＿Ｌ（０～１４）のデータにより大当り図柄が決定され、この大当り図柄が特別可変表示装置３０のＬＣＤ表示器３３に表示される。一方、ＷＣＲＮＤ１で「３」以外の値が抽出されて外れと判定されると、ＷＣＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒからの各抽出値に対応する図柄が外れ図柄として特別可変表示装置３０のＬＣＤ表示器３３に表示される。なお、ＷＣＲＮＤ＿Ｌ・Ｃ・Ｒからの各抽出値が偶然にも大当り図柄と一致した場合には、ＷＣＲＮＤ＿Ｒのデータに「１」を加算して外れ図柄にして表示するものである。なお、このような当り外れの判定において、確率変動時（高確率時）にはＷＣＲＮＤ１

内の「３・７・６７・７７・１７３」の値が大当り決定用のランダム数となる。

【００２３】

次に、キャラクタ画像表示部６０に表示される具体的な動画像について図７及び図８を参照して説明する。先ず、キャラクタ画像表示部６０に表示される動画像は、図７（Ａ）～（Ｃ）に示すゲーム「Ａ」用の動画像Ａ１～Ａ３と、図７（Ｄ）～（Ｆ）に示すゲーム「Ｂ」用の動画像Ｂ１～Ｂ３と、図８（Ａ）（Ｂ）に示す表示結果導出用の動画像ＡＢ１・ＡＢ２と、から構成されている。なお、ここでいう、動画像とは、動画像データを表示するものの他に、１つの動作について複数の静止画を連続的に表示することで、あたかも動いているように見せる画像を含む。また、各動画像Ａ１～Ａ３・Ｂ１～Ｂ３・ＡＢ１・ＡＢ２の上側部には、左・中・右の各特別図柄６１～６３を表示するための表示領域が設けられている。そして、後で詳述するゲーム種類選択において、ゲーム「Ａ」が選択された場合には、動画像Ａ１～Ａ３を順次表示することによりキャラクタがゴルフのティーショットを一連の動作として行う動画像を表示する。なお、このとき、特別図柄６１～６３は変動表示の状態にある。その後、当りのときは、ゴルフボールがピンに入る当り動画像ＡＢ１（特定表示結果）を導出する。この当り動画像ＡＢ１では、先ず、左右の各特別図柄６１・６３を順次停止表示することによりリーチ表示を行い、その後中特別図柄６２をリーチ変動する。そして、画像ＡＢ１内のゴルフボールがピンに入ると同時に中特別図柄６２を停止して大当り図柄（図８（Ａ）中では「７・７・７」）を表示する。一方、外れのときは、ゴルフボールがピンから外れる外れ動画像ＡＢ２を導出する。この外れ動画像ＡＢ２では、先ず、左右の各特別図柄６１・６３を順次停止表示する。その後、左右の特別図柄６１・６３がリーチ表示でないときは中特別図柄６２を通常変動し、また、左右の特別図柄６１・６３がリーチ表示のときは中特別図柄６２をリーチ変動する。そして、動画像ＡＢ２内のゴルフボールがピンから外れると同時に中特別図柄６２を停止して外れ図柄（図８（Ｂ）中では「７・４・７」）を表示する。また、ゲーム「Ｂ」が選択された場合には、動画像Ｂ１～Ｂ３を順次表示することによりキャラクタがゴルフのパットを一連の動作として行う動画像を表示する。なお、このとき、特別図柄６１～６３は変動表示の状態にある。その後は、前述したゲーム「Ａ」と同様に、当りのときは、ゴルフボールがピンに入る動画像と共に大当り図柄を表示する当り動画像ＡＢ１を導出する一方、外れのときは、ゴルフボールがピンから外れる動画像と共に外れ図柄を表示する外れ動画像ＡＢ２を導出する。

【００２４】

次に、上記した各ゲーム「Ａ」「Ｂ」のうちいずれか一方を選択するためのゲーム種類選択処理プロセスを図１１のフローチャートに基づいて説明する。図１１において、先ず、有効始動玉検出の有無、即ち特別図柄６１～６３の始動の有無を判別し（Ｓ１）、始動があると判別すると、始動カウンタＲに「１」を加算する（Ｓ２）。なお、始動カウンタＲは、初期設定で「０」がセットされるものである。その後、始動カウンタＲのカウント値が「３」より小さいか否か、即ち始動カウンタＲが「０」となった時点からの特別図柄６１～６３の始動が２回以下か否かを判別する（Ｓ３）。Ｓ３で始動が２回以下の場合、即ち始動カウンタＲが「０」となった時点から特別図柄６１～６３が２回始動するまでは、その始動に応じてゲーム「Ａ」を選択表示する（Ｓ４）。一方、Ｓ３で始動が２回以下でない場合、即ち始動カウンタＲが「０」となった時点からの特別図柄６１～６３の始動が３回目以上の場合は、次に始動カウンタＲが「４」か否かを判別する（Ｓ５）。そして、Ｓ５で始動カウンタＲが「４」でない「３」のとき、即ち始動カウンタＲが「０」となった時点からの特別図柄６１～６３の始動が３回目のときは、そのままＳ６に移行してゲーム「Ｂ」を選択表示する。一方、Ｓ５で始動カウンタＲが「４」のとき、即ち始動カウンタＲが「０」となった時点からの特別図柄６１～６３の始動が４回目のときは、始動カウンタＲをクリア（Ｓ７）した後にゲーム「Ｂ」を選択表示する（Ｓ６）。

【００２５】

以上のように、本実施形態の特別可変表示装置３０では、特定遊技状態の発生を決定するための特別図柄６１～６３の表示に加えてキャラクタがゴルフを行う動画像を表示し、

この動画像の表示結果を特別図柄６１～６３の表示結果に対応して設けている。また、このような動画像を構成するゲームは、ゴルフという共通のストーリー性（動作種類）を有する複数種類（実施形態中では、ゲーム「Ａ」「Ｂ」の２種類）に設定しており、特別図柄６１～６３の始動回数（実施形態中では、２回の始動毎）に応じて表示するゲームを切り換え制御するようになっている。これによって、単純な図柄組合せに比べて比較的興味を引き易い動画像の表示態様を多様化することができ、ひいては遊技の興趣向上を招来するようになっている。

【００２６】

なお、上記した実施形態（第一実施形態）では、動画像の共通のストーリー性（動作種類）をゴルフとしているが、これに限定するものではない。例えば、図９及び図１０に示す各動画像Ｃ１～Ｃ３・Ｄ１～Ｄ３・ＣＤ１・ＣＤ２を表示することで、共通のストーリー性をバスケットとすることもできる。具体的には、１種類目のゲーム（ゲーム「Ｃ」）が選択された場合には、動画像Ｃ１～Ｃ３を順次表示することによりキャラクタがジャンプボールでボールを奪いシュートするまでの一連の動作を表示する。一方、２種類目のゲーム（ゲーム「Ｄ」）が選択された場合には、動画像Ｄ１～Ｄ３を順次表示することによりキャラクタがパスされたボールをシュートするまでの一連の動作を表示する。その後、各ゲーム「Ｃ」「Ｄ」において、当りのときは、ボールがネットに入る当り動画像ＣＤ１を、また、外れのときは、ボールがネットから外れる外れ動画像ＣＤ２をそれぞれ共通の表示結果として導出する。また、第一実施形態では、特別可変表示装置３０のキャラクタ画像表示部６０に特別図柄６１～６３と動画像とを同時に表示しているが、特にこの構成に限定するものではない。例えば、図８（Ｃ）に示すように、特別図柄を省いた動画像Ｅを表示し、その動画像Ｅの表示結果によってのみ当り外れを決定する構成、あるいは特別図柄専用の表示器を別途設けると共に、特別図柄を省いた動画像Ｅを飾り図柄的に表示する構成であってもよい。

【００２７】

また、第一実施形態では、ゲーム種類の選択を特別図柄の始動回数に応じたゲームの切り換え制御によって行っているが、特にこれに限定するものではない。以下、他のゲーム種類選択の制御動作を第二乃至第六の各実施形態として説明する。先ず、第二実施形態のゲーム種類選択を図１２のフローチャートに基づいて説明する。図１２において、最初に初期設定で「０」がセットされるタイマーＴに「１」を加算する（Ｓ１１）。なお、このタイマーＴは「１」を加算する処理時間が２ｍＳである。その後、タイマーＴの値が「１００００」よりも大きいか否か、即ち２０秒（＝１００００×２ｍＳ）が経過したか否かを判別する（Ｓ１２）。Ｓ１２でタイマーＴが「０」となった時点から２０秒が経過していない場合は、有効始動玉検出の有無、即ち特別図柄６１～６３の始動の有無を判別する（Ｓ１３）。そして、Ｓ１３で始動があると判別すると、次にタイマーＴの値が「５０００」よりも小さいか否か、即ちタイマーＴが「０」となった時点から１０秒（＝５０００×２ｍＳ）以上経過していないか否かを判別し（Ｓ１４）、１０秒以上経過していないときは、その始動に応じてゲーム「Ａ」を選択表示（Ｓ１５）する一方、１０秒以上経過しているときは、その始動に応じてゲーム「Ｂ」を選択表示する（Ｓ１６）。また、上記Ｓ１２でタイマーＴが「０」となった時点から２０秒が経過した場合は、タイマーＴをクリア（Ｓ１７）してメインフローに復帰する。

【００２８】

以上のように、第二実施形態では、ゲーム種類の選択を所定時間毎（第二実施形態中では、１０秒毎）のゲームの切り換え制御によって行っている。このため、第一実施形態のように始動入賞動作に対応する場合と違って、各遊技機毎の始動入賞率に拘らず適度にゲームの切り換え表示を行うことができる。

【００２９】

次に、第三実施形態のゲーム種類選択を図１３のフローチャートに基づいて説明する。図１３において、先ず、有効始動玉検出の有無、即ち特別図柄６１～６３の始動の有無を判別し（Ｓ２１）、始動があると判別すると、その始動に伴って大当りするか否かを判別

する（Ｓ２２）。Ｓ２２で大当りと判別した場合は、初期設定で「０」がセットされる制御用の判定値Ｎが「０」であるか否かを判別する（Ｓ２３）。Ｓ２３で判定値Ｎが「０」のときは判定値に「１」をセット（Ｓ２４）した後に、また判定値Ｎが「０」でない「１」のときは判定値に「０」をセット（Ｓ２５）した後にＳ２６に移行する。また、上記Ｓ２２で外れと判別した場合は、直接Ｓ２６に移行する。Ｓ２６では、再度判定値Ｎが「０」であるか否かを判別する。そして、Ｓ２６で判定値Ｎが「０」でない「１」の場合は、その始動に応じてゲーム「Ａ」を選択表示する（Ｓ２７）。一方、Ｓ２６で判定値Ｎが「０」の場合は、その始動に応じてゲーム「Ｂ」を選択表示する（Ｓ２８）。

【００３０】

以上のように、第三実施形態では、ゲーム種類の選択を次の大当りが決定するまでの期間毎でのゲームの切り換え制御によって行っている。このため、従来では、大当りが終了すると、目的達成感から遊技者は遊技を終了してしまう場合が多々あったが、第三実施形態のように大当りが終了すると次は場面の異なるゲームに切り換えることで、新たな目標ができて遊技意欲を高めることができる。これによって、遊技の継続を促し、ひいてはホール側の売り上げ向上を招来することができる。

【００３１】

次に、第四実施形態のゲーム種類選択を図１４（Ａ）のフローチャートに基づいて説明する。図１４（Ａ）において、先ず、有効始動玉検出の有無、即ち特別図柄６１～６３の始動の有無を判別し（Ｓ３１）、始動があると判別すると、その始動に伴って大当りするか否かを判別する（Ｓ３２）。Ｓ３２で外れと判別した場合は、次に前述したＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴの抽出値が１０の倍数であるか否かを判別する（Ｓ３３）。Ｓ３３でＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴの値が１０の倍数でないときは（確率的には、９０％）、その始動に応じてゲーム「Ａ」を選択表示する（Ｓ３４）。一方、Ｓ３３でＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴの値が１０の倍数のときは（確率的には、１０％）、その始動に応じてゲーム「Ｂ」を選択表示する（Ｓ３５）。また、上記Ｓ３２で大当りと判別した場合は、次にＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴの抽出値が１０の倍数であるか否かを判別する（Ｓ３６）。Ｓ３６でＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴの値が１０の倍数のときは（確率的には、１０％）、その始動に応じてゲーム「Ａ」を選択表示する（Ｓ３４）。一方、Ｓ３６でＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴの値が１０の倍数でないときは（確率的には、９０％）、その始動に応じてゲーム「Ｂ」を選択表示する（Ｓ３５）。なお、図１４（Ａ）のゲーム種類選択制御における各ゲーム「Ａ」「Ｂ」の当り外れ毎の出現率をまとめると図１４（Ｂ）の一覧表図に示すようになる。即ち、ゲーム「Ａ」は、ハズレ時の出現率が９０％となり、大当り時の出現率が１０％となる。また、ゲーム「Ｂ」は、ハズレ時の出現率が１０％となり、大当り時の出現率が９０％となる。これによって、ゲーム「Ａ」はその出現に伴って大当りとなる期待度が小さく設定される一方、ゲーム「Ｂ」はその出現に伴って大当りとなる期待度が大きく設定されている。

【００３２】

以上のように、第四実施形態では、ゲーム種類の選択を乱数の抽出によって行っている。このため、遊技者は、ゲーム種類の選択が予測できず、常に新鮮な気持ちで遊技を行うことができる。また、第四実施形態では、各種ゲーム毎に大当りの期待感を異なって設定しているため、ゲーム種類に応じて大当りし易いか否かが視覚的に判断でき、遊技の興趣向上が可能になる。

【００３３】

次に、第五実施形態のゲーム種類選択を図１５のフローチャートに基づいて説明する。図１５において、先ず、有効始動玉検出の有無、即ち特別図柄６１～６３の始動の有無を判別し（Ｓ４１）、始動があると判別すると、その始動に伴って大当りするか否かを判別する（Ｓ４２）。Ｓ４２で大当りと判別した場合は、次にＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴの抽出値が１０の倍数であるか否かを判別する（Ｓ４３）。Ｓ４３でＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴの値が１０の倍数のときは（確率的には、１０％）、その始動に応じてゲーム「Ａ」を選択表示する（Ｓ４４）。一方、Ｓ４３でＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴの値が１０の倍数でないときは（確率的には、９０％）、その始動に応じてゲーム「Ｂ」を選択表示する（Ｓ４５）。

【００３４】
また、上記Ｓ４２で外れと判別した場合は、次に強制フラグがセットされているか否かを判別する（Ｓ４６）。なお、この強制フラグは、所定の条件１・２のいずれかが成立したときに自動的にセットされるものである。条件１は、大当り後に所定回（例えば、５０回）の始動入賞があること。条件２は、所定時間遊技が行われていない（例えば、始動入賞がない等）場合に、その後の遊技開始から所定回（例えば、３０回）の始動入賞があること。そして、Ｓ４６で強制フラグがセットされているときは、Ｓ４５に移行し、その始動に応じてゲーム「Ｂ」を選択表示する。一方、Ｓ４６で強制フラグがセットされていないときは、次にＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴの抽出値が１０の倍数であるか否かを判別する（Ｓ４７）。Ｓ４７でＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴの値が１０の倍数でないときは（確率的には、９０％）、その始動に応じてゲーム「Ａ」を選択表示する（Ｓ４４）。一方、Ｓ４７でＷＣＲＮＤ＿ＡＣＴの値が１０の倍数のときは（確率的には、１０％）、その始動に応じてゲーム「Ｂ」を選択表示する（Ｓ４５）。なお、図１５のゲーム種類選択制御における各ゲーム「Ａ」「Ｂ」の当り外れ毎の出現率は、強制フラグがセットされていない状態で前記図１４（Ｂ）の一覧表図に示すようになる。即ち、第五実施形態では、前記第四実施形態と同様に、ゲーム「Ａ」を期待度の小さいゲームとして設定する一方、ゲーム「Ｂ」を期待度の大きいゲームとして設定している。

【００３５】
以上のように、第五実施形態では、前記第四実施形態と同様に、ゲーム種類の選択を乱数の抽出によって行い、且つ各種ゲーム毎に大当りの期待感を異なって設定している。また、第五実施形態では、条件１・２のいずれかの成立に伴って強制フラグをセットし、強制的に期待度の大きいゲーム（ゲーム「Ｂ」）を導出するようになっている。このため、各条件１・２の成立によって遊技者は遊技の射幸性が向上できる。一方、ホール側は、強制フラグのセットを許容する条件１によって大当り後の客離れが防止でき、また条件２によって試し打ち等に伴う遊技初期段階での客離れが防止できる。

【００３６】
次に、第六実施形態のゲーム種類選択を図１６のフローチャートに基づいて説明する。なお、第六実施形態では、説明の便宜上、ゲーム「Ａ」「Ｂ」の選択表示に加えて、前述したゲーム「Ｃ」「Ｄ」を選択表示するものとする。図１６において、先ず、有効始動玉検出の有無、即ち特別図柄６１～６３の始動の有無を判別し（Ｓ５１）、始動があると判別すると、その始動は確率変動中のものか否かを判別する（Ｓ５２）。Ｓ５２で確率変動中でないと判別した場合は、次に初期設定で「０」がセットされる制御用の判定値Ｋが「０」であるか否かを判別する（Ｓ５３）。Ｓ５３で判定値Ｋが「０」のときは、その始動に応じてゲーム「Ａ」を選択表示（Ｓ５４）した後、判定値に「１」をセット（Ｓ５５）する。一方、Ｓ５３で判定値Ｋが「０」でない「１」のときは、その始動に応じてゲーム「Ｂ」を選択表示（Ｓ５６）した後、判定値に「０」をセット（Ｓ５７）する。また、上記Ｓ５２で確率変動中であると判別した場合は、次に判定値Ｋが「０」であるか否かを判別する（Ｓ５８）。そして、Ｓ５８で判定値Ｋが「０」のときは、その始動に応じてゲーム「Ｃ」を選択表示（Ｓ５９）した後、判定値に「１」をセット（Ｓ６０）する。一方、Ｓ５８で判定値Ｋが「０」でない「１」のときは、その始動に応じてゲーム「Ｄ」を選択表示（Ｓ６１）した後、判定値に「０」をセット（Ｓ６２）する。

【００３７】
以上のように、第六実施形態では、各種遊技状況（第六実施形態では、通常時と確変時）毎にストーリー性が異なる複数種類のゲーム（第六実施形態では、ゲーム「Ａ」「Ｂ」とゲーム「Ｃ」「Ｄ」との２種類）を設定すると共に、各ストーリー毎にゲーム種類の選択を始動入賞毎のゲームの切り換え制御によって行っている。このため、動画像の表示態様をより一層多様化することで、遊技の興趣をより一層向上でき、さらには各種遊技状況を動画像のストーリー性によって視覚的に報知することができる。

【００３８】
なお、前記第一乃至第六の各実施形態は、本発明を限定するものではなく、本発明の範

囲内で種々の変更が可能である。例えば、本実施形態では特別可変表示装置３０をＬＣＤ表示器３３にて構成しているが、特にこれに限定するものではなく、ＣＲＴ、ＬＥＤ、ＶＦＤ、ＥＬ、あるいはプラズマによる表示器にて構成することも可能である。また、遊技機の構成として、始動玉検出器の入賞玉の検出に伴って可変表示装置での識別情報の変動を開始し、該識別情報が所定の表示結果となると特定遊技状態が発生して可変入賞球装置を開放する弾球遊技機（これを俗に第１種という）を例示しているが、特にこれに限定するものではなく、始動玉検出器の入賞玉の検出に伴って可変表示装置での識別情報の変動を開始し、該識別情報が所定の表示結果となると権利発生状態となり、この状態で特定領域に打玉が入賞すると特定遊技状態が発生する弾球遊技機（これを俗に第３種という）であっても良く、さらにはコインゲーム等の遊技機であっても良い。また、弾球遊技機全体をＬＣＤ表示器等の表示装置にて構成する、即ち「打玉」「可変入賞球装置」等の構成部材を疑似的に表示器に表示することで弾球遊技機を構成することも可能である。なお、この場合では、賞球の払出しを得点等で代行しても良い。

【００３９】

【発明の効果】

以上、説明したところから明らかなように、本発明においては、表示制御手段は、可変表示装置の画像表示部で表示される識別情報の可変表示データと異なるデータであって動作種類が共通する一連の動画像データを複数種類有する動画像データ群を記憶する動画像データ記憶手段と、該動画像データ記憶手段に記憶された動画像データ群からいずれかの動画像データを選択する動画像データ選択手段と、を備え、前記動画像データ記憶手段に記憶される動画像データ群は、第１動画像データと第２動画像データとからなり、前記動画像データ選択手段は、予め定めた条件が成立している場合に、前記可変表示部の表示結果が前記特定表示結果になるか否かに関わらず、前記第２動画像データよりも前記第１動画像データを高い割合で選択する一方、前記予め定めた条件が成立していない場合に、前記可変表示部の表示結果にしたがった割合で前記第１動画像データと前記第２動画像データのいずれかを選択し、リーチ状態を形成する以前の複数列の可変表示部の全てにおいて前記識別情報が可変表示の状態にあるときに、前記動画像データ選択手段が選択した動画像データに基づいて前記画像表示部に動画像を表示制御するので、可変表示装置に表示する動画像をストーリー性（動作種類）を共通させて複数種類設定することになり、ひいては動画像の多様化の招来に伴って遊技の興趣向上が可能になる。

【図面の簡単な説明】

【図１】　本発明の一実施形態における遊技盤を示す正面図である。

【図２】　遊技動作を制御する制御回路を示すブロック図の一部である。

【図３】　遊技動作を制御する制御回路を示すブロック図の一部である。

【図４】　特別図柄の種類を示す一覧表図である。

【図５】　特別図柄の変動に用いられる各種ランダム数の一覧表図である。

【図６】　選択されたランダム数によって特別図柄の当り外れを決定する動作を説明するための簡単なフローチャートである。

【図７】　同図（Ａ）～（Ｃ）は、それぞれゲーム「Ａ」の動画像を示す説明図であり、また、同図（Ｄ）～（Ｆ）は、それぞれゲーム「Ｂ」の動画像を示す説明図である。

【図８】　同図（Ａ）は当りの動画像を示す説明図であり、同図（Ｂ）は外れの動画像を示す説明図であり、同図（Ｃ）は他の実施形態における動画像を示す説明図である。

【図９】　同図（Ａ）～（Ｃ）は、それぞれ他の実施形態におけるゲーム「Ｃ」の動画像を示す説明図であり、また、同図（Ｄ）～（Ｆ）は、それぞれ他の実施形態におけるゲーム「Ｄ」の動画像を示す説明図である。

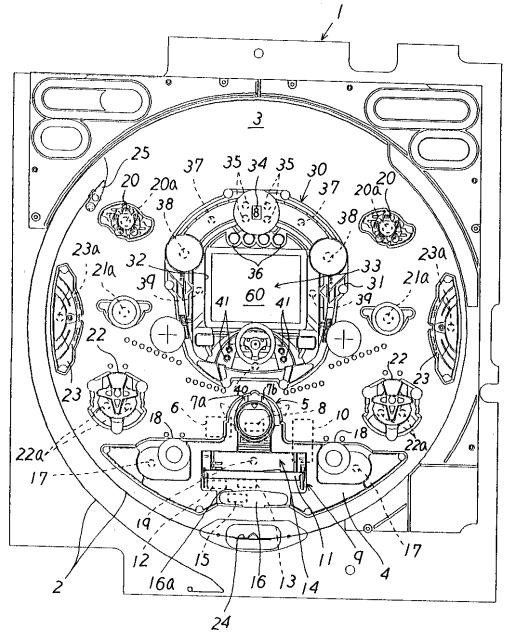
【図１０】　同図（Ａ）は他の実施形態における当りの動画像を示す説明図であり、同図（Ｂ）は他の実施形態における外れの動画像を示す説明図である。

【図１１】　第一実施形態におけるゲーム種類選択の処理プロセスを示すフローチャートである。

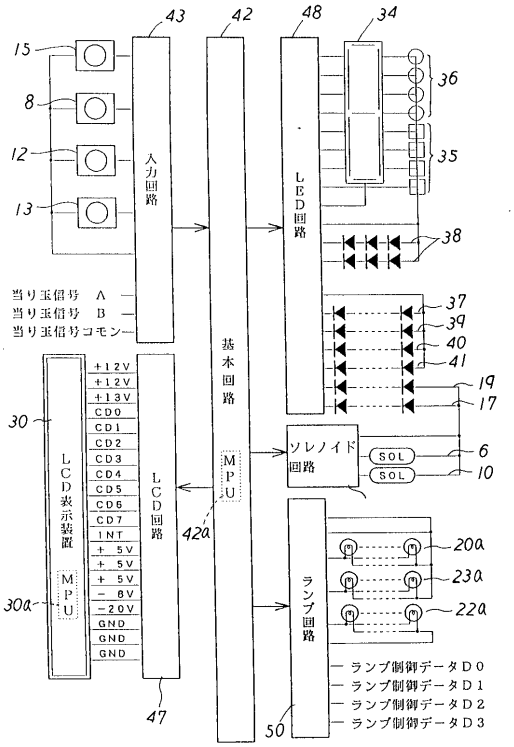
【図１２】　第二実施形態におけるゲーム種類選択の処理プロセスを示すフローチャート

である。
【図１３】　第三実施形態におけるゲーム種類選択の処理プロセスを示すフローチャートである。
【図１４】　同図（Ａ）は第四実施形態におけるゲーム種類選択の処理プロセスを示すフローチャートであり、同図（Ｂ）は第四及び第五の各実施形態における各ゲーム「Ａ」「Ｂ」毎の大当り期待度を示す一覧表図である。
【図１５】　第五実施形態におけるゲーム種類選択の処理プロセスを示すフローチャートである。
【図１６】　第六実施形態におけるゲーム種類選択の処理プロセスを示すフローチャートである。
【符号の説明】
１　遊技盤
３　遊技領域
５　普通可変入賞球装置
８　始動玉検出器
９　特別可変入賞球装置
１１　開閉板
１２　特定玉検出器
１３　入賞玉検出器
１５　通過玉検出器
１９　特定玉入賞表示ＬＥＤ
３０　特別可変表示装置
３３　ＬＣＤ表示器
３４　普通図柄表示器
３５　普通図柄記憶表示ＬＥＤ
３６　特別図柄記憶表示ＬＥＤ
４２　基本回路
６０　キャラクタ画像表示部
６１～６３　特別図柄

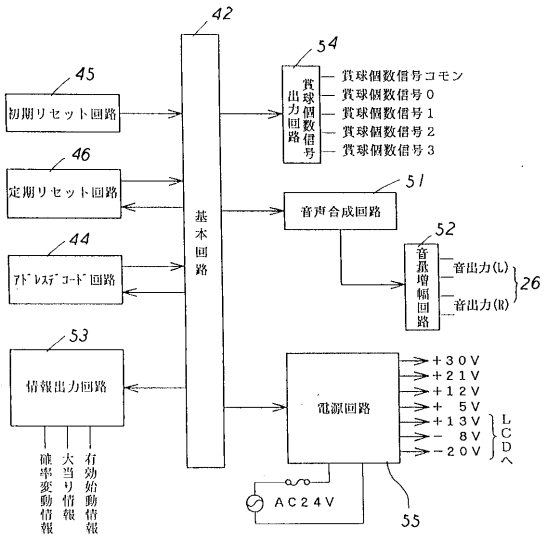
【図１】



【図２】



【図３】



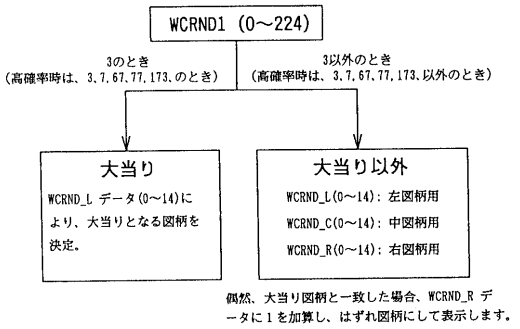
【図４】

WCRND_L, _C, _R	左図柄	中図柄	右図柄
0	0	0	0
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	F	F	F
11	X	X	X
12	G	G	G
13	P	P	P
14	R	R	R

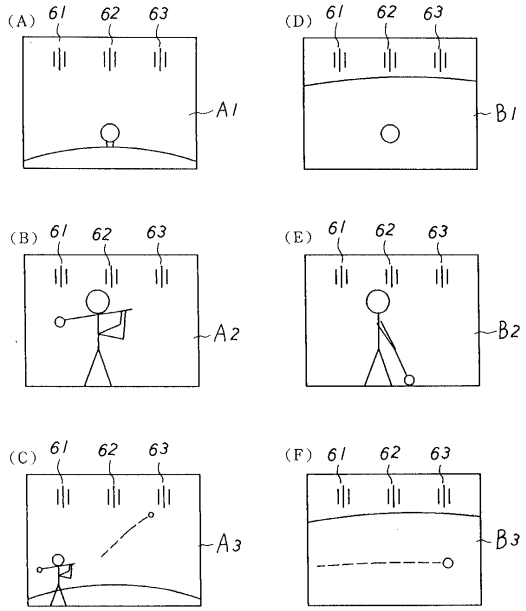
【図５】

ランダム	範囲	用途	加算
WCRND1	０～２２４	大当り決定用	0.002秒毎に１ずつ加算
WCRND_L	０～１４	左図柄表示用 （大当り表示用）	0.002秒毎に１ずつ加算
WCRND_C	０～１４	中図柄表示用	割り込み処理余り時間に実行
WCRND_R	０～１４	右図柄表示用	WCRND_C の桁上げのとき １ずつ加算
WCRND_ACT	１～１００	リーチ動作指定数	割り込み処理余り時間に実行

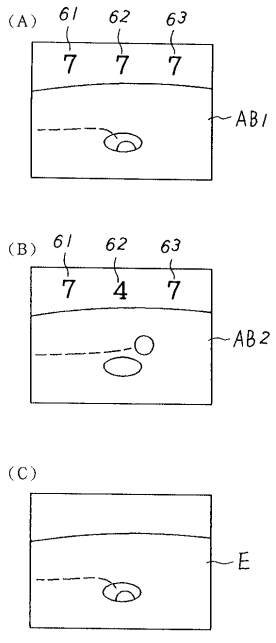
【図６】



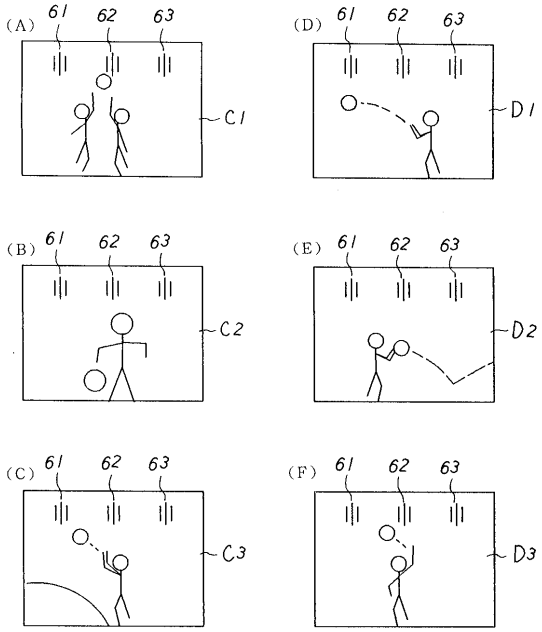
【図７】



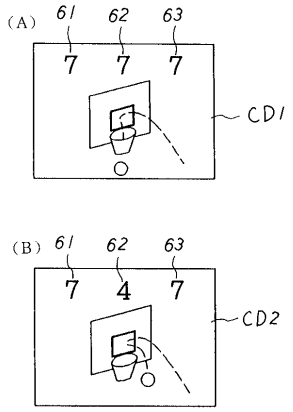
【図８】



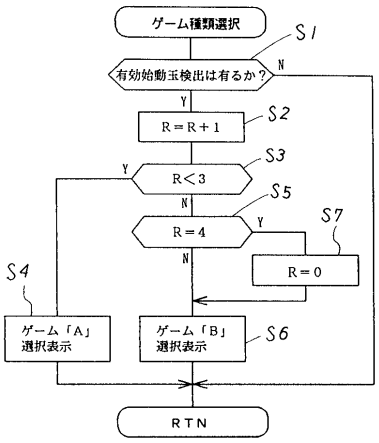
【図９】



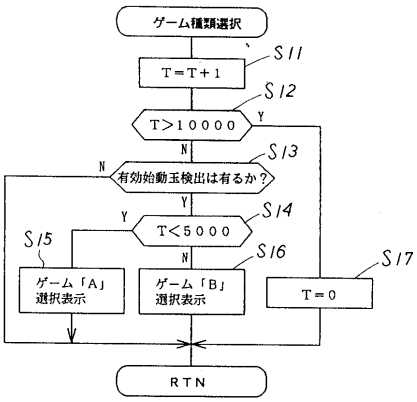
【図１０】



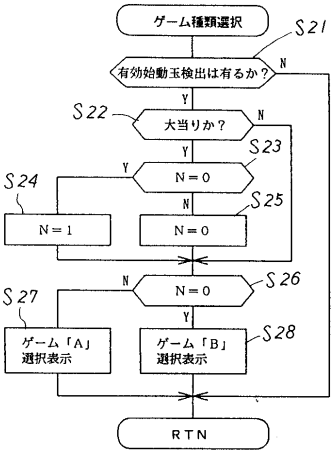
【図１１】



【図１２】

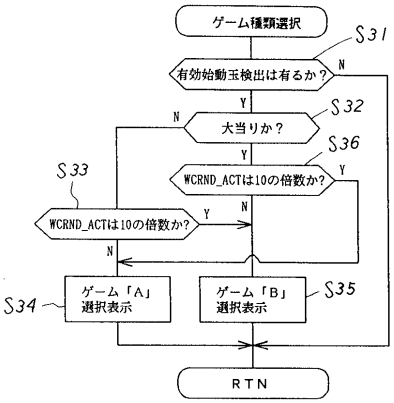


【図１３】



【図１４】

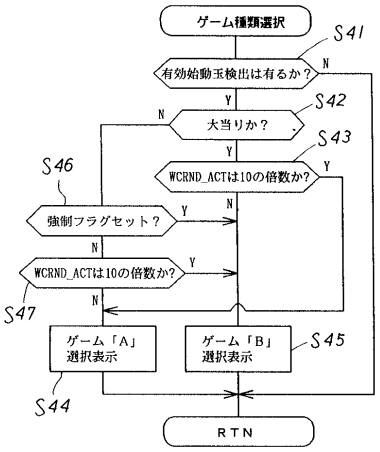
（A）



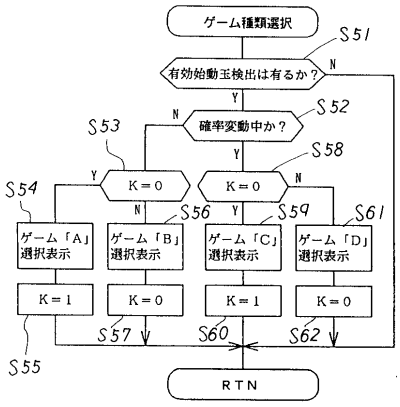
（B）

出現率表	ハズレ時	大当り時	期待度
ゲーム「A」	９０％	１０％	小
ゲーム「B」	１０％	９０％	大

【図１５】



【図１６】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０６－０７９０４０（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－２４６０５２（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－３０４３１２（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－１９４７９４（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－２２２８４９（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－１１２４１０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02