

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4400943号
(P4400943)

(45) 発行日 平成22年1月20日 (2010. 1. 20)

(24) 登録日 平成21年11月6日 (2009. 11. 6)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 25 頁)

(21) 出願番号	特願平10-316193	(73) 特許権者	000127628
(22) 出願日	平成10年11月6日 (1998. 11. 6)		株式会社エース電研
(65) 公開番号	特開2000-140263 (P2000-140263A)		東京都台東区東上野 3 丁目 1 2 番 9 号
(43) 公開日	平成12年5月23日 (2000. 5. 23)	(74) 代理人	100082728
審査請求日	平成17年8月3日 (2005. 8. 3)		弁理士 柏原 健次
前置審査		(74) 復代理人	100104237
			弁理士 鈴木 秀昭
		(72) 発明者	武本 孝俊
			東京都台東区東上野 3 丁目 1 2 番 9 号 株
			式会社 エース電研 内
		(72) 発明者	笹岡 和代
			東京都台東区東上野 3 丁目 1 2 番 9 号 株
			式会社 エース電研 内
		審査官	藤田 年彦
			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】

球の入賞が可能な始動入賞口と、

各種図柄を可変表示可能な表示領域を備えた可変表示装置を有し、該始動入賞口に球が入賞することを条件に、該表示領域で該各種図柄の可変表示を開始するとともに、所定時間経過後に該各種図柄の可変表示を停止する図柄合わせ遊技を実行する図柄合わせ遊技実行手段と、

該図柄合わせ遊技の結果として、該表示領域に停止した図柄の組み合わせが予め定めた大当たりに相当した場合に特賞を発生させる特賞生成手段と、

該図柄合わせ遊技の結果を導出するより前に、該特賞の発生有無と該図柄合わせ遊技の結果である図柄の組み合わせを決定する抽選実行手段と、

を備えた遊技機において、

前記図柄合わせ遊技の結果として、前記大当たりには相当しない図柄の組み合わせであり、特定図柄を含む特定の組み合わせが前記表示領域に表示された場合に、予め決定されたパターンに基づいて、該特定図柄と関連した内容のキャラクタをアニメーション表示することで所定のストーリーを展開する特定遊技を前記表示領域で実行する特定遊技実行手段を備え、

前記抽選実行手段は、

前記特定の組み合わせを導出するか否かを決定するとともに、該特定の組み合わせを導出することが決定され、且つ、前記特賞を発生させることが決定している場合には、

10

20

前記特定遊技の結果が前記特定図柄と前記特定図柄に関連した内容のキャラクタのうち第2キャラクタから構成される大当たりとなる前記パターンと、前記特定遊技の結果が、前記特定図柄と前記キャラクタのうち前記第2キャラクタと第1キャラクタとが前記所定のストーリーの展開のために動作し、その後前記特定図柄を表示しなくし、当該特定図柄を表示領域に表示しなくする大当たりとなる前記パターンと、を決定し、

該特定の組み合わせを導出することが決定され、且つ、前記特賞を発生させないことが決定している場合には、前記特定遊技の結果が前記キャラクタを表示領域に表示しなくする外れとなる前記パターンを決定する機能を含み、

前記特賞生成手段は、前記特定遊技の結果が前記特定図柄と前記第2キャラクタから構成される大当たりとなった場合と、前記特定遊技の結果が前記特定図柄を表示しない大当たりとなった場合とに、前記特賞を発生させる機能を含むことを特徴とする遊技機。

10

【請求項2】

前記可変表示装置の表示領域を、特定遊技領域と図柄合わせ領域に区画して、

前記図柄合わせ遊技実行手段は、前記図柄合わせ領域で前記各種図柄の可変表示を実行し、

前記特定遊技実行手段は、前記特定遊技領域で前記キャラクタによるアニメーション表示を実行する初期画面動作と、前記図柄合わせ領域で前記キャラクタと前記特定図柄によるアニメーション表示を実行する後期画面動作のうち、少なくとも前記初期画面動作を有して成ることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

20

前記図柄合わせ領域は3つの表示部を備え、

前記図柄合わせ遊技において、3つの表示部に停止した図柄が全部一致した場合を前記大当たりの組み合わせとし、先ず2つの表示部に停止した図柄が一致したリーチ表示を経て、最後の表示部に前記特定図柄が停止した場合を、前記特定の組み合わせとして設定したことを特徴とする請求項1または2記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技盤面上に球を打ち出す遊技で所定条件が成立すると、遊技者に有利な特賞が発生する遊技機に関する。ここで遊技機とは、主としてパチンコ機を指すものである。

30

【0002】

【従来の技術】

従来、この種の遊技機としては、様々な機種のパチンコ機が知られている。

パチンコ機の遊技盤面上には、機種を定めると共に遊技性を高めるためのメイン役物が配されている。代表的なメイン役物としては、液晶画面やドラム等からなる可変表示装置が知られており、かかる可変表示装置を備えたものは、一般にフィーバー機と称されている。

【0003】

フィーバー機では、遊技盤上に設けられた始動入賞口に球が入賞すると、前記可変表示装置で各種図柄がスクロール表示する図柄合わせ遊技が実行される。そして、スクロール停止後の図柄の組み合わせが大当たりに相当すると、特賞（いわゆるフィーバー）が発生し、可変入賞口が所定回数だけ開閉するように設定されていた。

40

前記可変表示装置は、通常は横一列に並ぶ3つの表示部を有し、各表示部に停止表示された図柄が総て同一のものに揃うと、前記大当たりとなって特賞が発生するように設定されていた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、前述した一般のフィーバー機では、可変表示装置における表示が、単に画面上で数字等の各種図柄が次々と流れるように入れ替わるだけであり、遊技として斬新さや面白味に欠ける傾向にあった。従って、特賞発生を期待する遊技者を視覚的に楽しませ

50

ることは困難であった。

【 0 0 0 5 】

また、可変表示装置で大当たりとなるのは、総ての表示部に同一図柄が揃った場合だけであり、最後の 1 つの図柄だけが揃わなくても必ずハズレとなる。かかる場合、次の図柄合わせが実行されるまでは、特賞が発生する可能性は一切なくなってしまう。従って、直ぐに始動入賞口だけをねらって球を入賞させる単調な球打ちの繰り返しとなり、遊技全体がマンネリ化しゲーム性も低下する虞もあった。

【 0 0 0 6 】

本発明は、以上のような従来技術が有する問題点に着目してなされたもので、図柄合わせ遊技の結果が大当たりとならなかった場合に、遊技者を視覚的に楽しめながら、一旦諦めかけた大当たりへの期待をもう一度与えることができる遊技機を提供することを目的としている。

【 0 0 0 7 】

【課題を解決するための手段】

前述した目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項に存する。

[1] 球の入賞が可能な始動入賞口 (2 0) と、

各種図柄を可変表示可能な表示領域 (3 0 a , 3 0 b) を備えた可変表示装置 (3 0) を有し、該始動入賞口 (2 0) に球が入賞することを条件に、該表示領域 (3 0 a , 3 0 b) で該各種図柄の可変表示を開始するとともに、所定時間経過後に該各種図柄の可変表示を停止する図柄合わせ遊技を実行する図柄合わせ遊技実行手段 (1 2 2) と、

該図柄合わせ遊技の結果として、該表示領域 (3 0 a , 3 0 b) に停止した図柄の組み合わせが予め定めた大当たりに対応した場合に特賞を発生させる特賞生成手段 (1 1 3) と、

該図柄合わせ遊技の結果を導出するより前に、該特賞の発生有無と該図柄合わせ遊技の結果である図柄の組み合わせを決定する抽選実行手段 (1 1 1) と、

を備えた遊技機 (1 0) において、

前記図柄合わせ遊技の結果として、前記大当たりには相当しない図柄の組み合わせであり、特定図柄を含む特定の組み合わせが前記表示領域 (3 0 a , 3 0 b) に表示された場合に、予め決定されたパターンに基づいて、該特定図柄と関連した内容のキャラクタをアニメーション表示することで所定のストーリーを展開する特定遊技を前記表示領域 (3 0 a , 3 0 b) で実行する特定遊技実行手段 (1 2 3) を備え、

前記抽選実行手段 (1 1 1) は、

前記特定の組み合わせを導出するか否かを決定するとともに、該特定の組み合わせを導出することが決定され、且つ、前記特賞を発生させることが決定している場合には、

前記特定遊技の結果が前記特定図柄と前記特定図柄に関連した内容のキャラクタのうち第 2 キャラクタから構成される大当たりとなる前記パターンと、前記特定遊技の結果が、前記特定図柄と前記キャラクタのうち前記第 2 キャラクタと第 1 キャラクタとが前記所定のストーリーの展開のために動作し、その後前記特定図柄を表示しなくし、当該特定図柄を表示領域に表示しなくする大当たりとなる前記パターンと、を決定し、

該特定の組み合わせを導出することが決定され、且つ、前記特賞を発生させないことが決定している場合には、前記特定遊技の結果が前記キャラクタを表示領域に表示しなくする外れとなる前記パターンを決定する機能を含み、

前記特賞生成手段 (1 1 3) は、前記特定遊技の結果が前記特定図柄と前記第 2 キャラクタから構成される大当たりとなった場合と、前記特定遊技の結果が前記特定図柄を表示しない大当たりとなった場合とに、前記特賞を発生させる機能を含むことを特徴とする遊技機 (1 0) 。

【 0 0 0 8 】

[2] 前記可変表示装置 (3 0) の表示領域 (3 0 a , 3 0 b) を、特定遊技領域 (3 0 b) と図柄合わせ領域 (3 0 a) に区画して、

前記図柄合わせ遊技実行手段 (1 2 2) は、前記図柄合わせ領域 (3 0 a) で前記各種

10

20

30

40

50

図柄の可変表示を実行し、

前記特定遊技実行手段(123)は、前記特定遊技領域(30b)で前記キャラクタによるアニメーション表示を実行する初期画面動作と、前記図柄合わせ領域(30b)で前記キャラクタと前記特定図柄によるアニメーション表示を実行する後期画面動作のうち、少なくとも前記初期画面動作を有して成ることを特徴とする[1]記載の遊技機(10)。

【0009】

[3]前記図柄合わせ領域(30a)は3つの表示部(31~33)を備え、前記図柄合わせ遊技において、3つの表示部(31~33)に停止した図柄が全部一致した場合を前記大当たりの組み合わせとし、先ず2つの表示部(31, 32)に停止した図柄が一致したりーチ表示を経て、最後の表示部(33)に前記特定図柄が停止した場合を、前記特定の組み合わせとして設定したことを特徴とする[1]または[2]記載の遊技機(10)。

【0013】

次に、前記解決手段に基づく作用を説明する。

本発明に係る遊技機(10)によれば、遊技盤面(11)上に打ち出された球が始動入賞口(20)にうまく入賞すると、それに基づき、先ず可変表示装置(30)の図柄合わせ領域(30a)と特定表示領域(30b)を併せた表示領域(以下単に表示領域という。)で図柄合わせ遊技が実行される。

【0014】

すなわち、表示領域(30a, 30b)の各表示部(31~33)毎に各種図柄が変動するように表示され、所定時間が経過した後、各表示部(31~33)毎に何れか1つずつ図柄が停止表示される。このような図柄合わせ遊技は、図柄合わせ遊技実行手段(122)によって制御される。

【0015】

前記図柄合わせ遊技の結果として、前記各表示部(31~33)に停止した図柄の組み合わせが、例えば総て同一に揃う等、予め定めた大当たりの組み合わせに相当すると、遊技者に有利な特賞が発生する。ここでの特賞は、特賞生成手段(113)によって制御される。

【0016】

また、前記図柄合わせ遊技の結果、大当たりの組み合わせにならなくても、特定図柄を含む特定の組み合わせとなった場合には、前記表示領域(30a, 30b)にて、前記特定図柄に関連した内容のキャラクタを用いた特定遊技が実行される。

【0017】

ここでの特定遊技の内容としては、例えば、前記特定図柄とキャラクタとを、所定のストーリーに登場するキャラクタとして、各キャラクタが様々なストーリーを展開する等、前記図柄合わせ遊技とは全く異なるアニメーション表示にする。それにより、遊技者を視覚的に楽しませることができる。

【0018】

抽選実行手段は、特定の組み合わせを導出するか否かを決定するとともに、該特定の組み合わせを導出することが決定され、且つ、特賞を発生させることが決定している場合には、特定遊技の結果が特定図柄と前記特定図柄に関連した内容のキャラクタのうち第2キャラクタから構成される大当たりとなるパターンと、特定遊技の結果が、特定図柄と前記キャラクタのうち前記第2キャラクタと第1キャラクタとが前記所定のストーリーの展開のために動作し、その後前記特定図柄を表示しなくし、当該特定図柄を表示領域に表示しなくする大当たりとなる前記パターンと、を決定し、該特定の組み合わせを導出することが決定され、且つ、特賞を発生させないことが決定している場合には、特定遊技の結果が前記キャラクタを表示領域に表示しなくする外れとなるパターンを決定する。

そして、前記特定遊技の結果が、前記特定図柄と前記第2キャラクタから構成される大当たりに相当した場合と、前記特定遊技の結果が前記特定図柄を表示しない大当たりとな

10

20

30

40

50

った場合には、前記図柄合わせ遊技の結果が大当たりに相当した場合と同様に、特賞生成手段（１１３）によって特賞が発生させられる。このような特定遊技は、特定遊技実行手段（１２３）によって制御される。

【００１９】

以上のように、前記図柄合わせ遊技の結果が大当たりに相当しなくても、特定の組み合わせとなった場合には、前記図柄合わせ遊技とは異なる特定遊技が別に行われて、視覚的に楽しめる他、更には特定遊技の結果次第で特賞も発生し得る。従って、遊技者は一旦諦めかけた特賞への期待感をもう一度持つことになり、遊技者の期待感を持続させることができる。

【００２０】

また、前記特定遊技を、表示領域（３０ａ，０ｂ）を構成する特定遊技領域（３０ｂ）における初期画面動作と、図柄合わせ領域（３０ａ）における後期画面動作とに分けて、前記初期画面動作だけで終了する場合と、後期画面動作にも連続するような場面を設定すれば、特定遊技の表示内容がバリエーションに富むものとなり、より一層と遊技者は視覚的にも遊技を楽しむことができる。

【００２１】

また、前記図柄合わせ遊技において、大当たりの組み合わせは色々考えられるが、従来例に倣って３つの表示部（３１～３３）に停止した図柄が全部一致した場合にすると、遊技者に誤解が生じることがなく、遊技内容を把握しやすい。

【００２２】

そしてリーチ表示を経て、最後の表示部（３３）に前記特定図柄が停止した場合を、前記特定の組み合わせとすれば、リーチ表示に対する遊技者の期待感を、次に続く特定遊技にそのまま持続させることが可能となる。

【００２３】

また、前記図柄合わせ遊技および特定遊技の表示内容や、前記特賞が発生するか否かは、抽選実行手段（１１１）で抽選した乱数値に応じて、様々なケースに場合分けするように設定すれば、比較的容易な制御を実現することができる。

【００２６】

【発明の実施の形態】

以下、図面に基づき本発明を代表する各種実施の形態を説明する。

図１～図１５は本発明の第１実施の形態に係る遊技機１０を示している。

本実施の形態に係る遊技機１０は、遊技盤面１１上に球を打ち出す遊技で所定条件が成立すると、遊技者に有利な特賞が発生するパチンコ機である。本パチンコ機はいわゆるフィーバー機であるが、他の機種のパチンコ機等に適用してもよい。

【００２７】

図３に示すように、遊技機１０は、球を打ち出す発射装置１２を有し、遊技者が発射装置１２を操作することにより、遊技機１０の前面に設けられた上皿１３から１個ずつ球を遊技盤面１１上に打ち出されるように構成されている。また、上皿１３の下側には、特賞で多量の球が払い出された場合に、上皿１３から溢れた球を貯留する下皿１４が設けられている。

【００２８】

遊技盤面１１の前面は、該遊技盤面１１との間に球を移動させる空間を形成するガラス扉で覆われている。遊技盤面１１の外縁には、発射装置１２の回転操作により打ち出された球を、遊技盤面１１の鉛直方向の上方位置に送り出すための発射レール１１ａが設けられている。

【００２９】

遊技盤面１１の略中央には、可変表示装置３０がメイン役物として配設されている。また、可変表示装置３０の直ぐ下側には、保留球表示装置４０が配設されている。ここで可変表示装置３０および保留球表示装置４０は、一体化された１つの役物として構成されている。これらの表示装置３０，４０は、遊技盤面１１上に目視可能に配されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 0 】

保留球表示装置 4 0 の下方には、始動入賞口 2 0 が配設され、更にその下方には可変入賞口 5 0 が配設されている。その他、遊技盤面 1 1 上には、打ち出された球の落下速度、あるいは方向を変化させるための数多の障害釘や、風車 1 5 等の各種役物も適所に設けられている。また、遊技盤面 1 1 の最下部には、入賞しなかった球を回収するためのアウト口 1 6 が設けられている。

【 0 0 3 1 】

遊技盤面 1 1 の上方には、各種遊技状態等を表示し、遊技の面白味を増加させるための表示ランプ 1 7 が設けられている。また、遊技盤面 1 1 の裏側には、遊技状態を集中管理する制御手段 1 0 0 (図 1 参照) が設けられている。制御手段 1 0 0 について、詳しくは後述する。

10

【 0 0 3 2 】

始動入賞口 2 0 は、一般に始動チャッカーと称されるものであり、図 1 に示すように、球の入賞を検知する始動入賞検知スイッチ 2 1 を内部に備えている。始動入賞検知スイッチ 2 1 は入賞球を検知して ON になると、始動入賞信号を制御手段 1 0 0 に出力するように設定されている。始動入賞検知スイッチ 2 1 は、例えば光センサ、近接センサ、あるいは磁気センサ等の各種センサにより構成すればよい。

【 0 0 3 3 】

可変表示装置 3 0 は各種図柄を表示する表示領域よりなる画面を備え、該表示領域よりなる画面は、図柄合わせ領域 3 0 a と特定遊技領域 3 0 b とでもって構成されている。図 3 中において、可変表示装置 3 0 の画面下半分が図柄合わせ領域 3 0 a であり、画面上半分が特定遊技領域 3 0 b として設定されている。

20

【 0 0 3 4 】

可変表示装置 3 0 は、具体的にはカラー液晶ディスプレイから構成されている。ただし、可変表示装置 3 0 は、これに限られるものではなく、モノクロ液晶ディスプレイはもちろんのこと、蛍光表示管やブラウン管 (C R T) 等を用いて構成してもよい。

【 0 0 3 5 】

図 1 , 図 6 に示すように、図柄合わせ領域 3 0 a は、各種図柄をそれぞれ表示可能な 3 つの表示部 3 1 , 3 2 , 3 3 を有している。図中において、図柄合わせ領域 3 0 a の左側が第 1 表示部 3 1 、中央が第 2 表示部 3 2 、右側が第 3 表示部 3 3 として設定されている。

30

【 0 0 3 6 】

図柄合わせ領域 3 0 a では、前記始動入賞口 2 0 への球の入賞に起因して、図柄合わせ遊技が表示されるようになっていく。すなわち、一斉に各表示部 3 1 ~ 3 3 毎に各種図柄が入れ替わるスクロール表示が開始され、所定時間経過後に、第 1 表示部 3 1 、第 3 表示部 3 3 、第 2 表示部 3 2 の順番で 1 つずつ図柄が停止表示される。ここで各表示部 3 1 ~ 3 3 に図柄が停止する順番は一例であり、他の順番で停止するように設定してもかまわない。

【 0 0 3 7 】

図 4 に示すように、図柄は 0 ~ 9 までの数字が予め用意されており、このほか第 3 表示部 3 3 のみに、特定図柄として強盗に見立てたキャラクタ (以下、「キャラクタ 3 」とする) が用意されている。また、0 から 9 の数字図柄は、通常図柄と確変図柄との 2 種類に予めグループ分けされており、具体的には、0 , 1 , 2 , 4 , 6 , 8 , 9 は通常図柄であり、3 , 5 , 7 は確変図柄となる。

40

【 0 0 3 8 】

前記図柄合わせ遊技の結果として、スクロール停止後の各表示部 3 1 ~ 3 3 における図柄の組み合わせが、予め設定してある大当たりの組み合わせに相当すると、特賞が発生するように設定されている。具体的には、「 7 , 7 , 7 」の如く総て同一図柄が揃った場合が大当たり組み合わせと定められている。ここで同一図柄が 3 , 5 , 7 の確変図柄に相当すると、特賞発生に加えて確率変動 (確変) モードへ移行する。これらについては後述する。

50

【 0 0 3 9 】

また、前記図柄合わせ遊技の結果として、先に2つの表示部31, 32に停止した図柄が一致するリーチ表示を経て、最後の第3表示部33にキャラクタ3が停止すると、特定遊技が実行される。ここで特定遊技は、可変表示装置30を構成する表示領域(30a, 30b)のうち特定遊技領域30b、あるいは前記図柄合わせ領域30aにおいても表示されることになる。

【 0 0 4 0 】

特定遊技は、キャラクタ3(特定図柄)に関連した特定関連図柄を、前記特定遊技領域30bで用いる初期画面動作と、キャラクタ3とその特定関連図柄を、前記図柄合わせ領域30aで用いる後期画面動作のうち、少なくとも前記初期画面動作を有して成る。

10

【 0 0 4 1 】

ここで特定関連図柄とは、キャラクタ3と共にあるストーリーを展開するキャラクタ図柄であり、具体的には、鞆を持つ人(以下、「キャラクタ1」とする。)と、強盗一味に見立てたキャラクタ(以下、「キャラクタ2」とする。)の2つが用意されている。なお、特定遊技の詳細な内容については後述する。

【 0 0 4 2 】

保留球表示装置40は、前記始動入賞口20に球が入賞したことにより確保される図柄合わせ遊技の保留回数を表示するものである。この保留球表示装置40は、後述する制御手段100からの信号に基づき、該制御手段100に記憶された前記保留回数を表示するよう設定されている。

20

【 0 0 4 3 】

詳しく言えば保留球表示装置40は、4個の保留ランプ41, 41...を有し、未実行の図柄合わせ遊技は4回まで保留可能となっている。すなわち、保留回数に相当する数の保留ランプ41が点灯すべく制御されるものである。保留されていた図柄合わせ遊技が実行された場合、その実行回数が前記保留回数から減算されて制御手段100に更新記憶され、その回数が保留球表示装置40に新たに表示される。

【 0 0 4 4 】

可変入賞口50は、ソレノイド52により開閉駆動する可動板51を備えている。可変入賞口50は、前記図柄合わせ遊技で大当たりとなった場合や、前記特定遊技の結末が大当たりパターンに相当した場合に、制御手段100からの信号に基づき、特賞となるように制御される。ここで特賞とは、可動板51が所定時間(例えば29秒)に亘って開いた後、短時間(例えば2~3秒)だけ閉じるという開閉動作が、所定ラウンド回数(例えば16回)まで継続される状態である。

30

【 0 0 4 5 】

可変入賞口50の内部には、入賞した球を検出する入賞検出スイッチ53が設けられている。この入賞検出スイッチ53からの信号を元に、前記各ラウンド毎に所定数(例えば10個)の入賞球が入賞計数機54で計数された時点で、可動板51は継続して開く所定時間が経過する前であっても閉じるように設定されている。

【 0 0 4 6 】

可変入賞口50の内部にはV入賞口55も設けられており、各ラウンド毎に、V入賞口55への入賞が次ラウンドを移行するための継続条件として設定されている。なお、V入賞口55へ球の入賞は、V入賞検出スイッチ56によって検知されるようになっている。

40

【 0 0 4 7 】

また、遊技機10内部には、賞球払出手段60も設けられている。賞球払出手段60は、賞球払出計数機61と、各入賞口毎に所定の賞球数を設定する払出設定手段62と、賞球数を計数する演算手段63を具備して成る。賞球払出手段60も信号線を介して、前記制御手段100のCPU110に接続されている。

【 0 0 4 8 】

図1に示すように、制御手段100は、遊技機10全体の動作を集中管理するものであり、遊技制御手段101と、表示制御手段102とから成る。制御手段100はユニット化

50

されており、遊技盤面 1 1 の裏側等の機体内に取り付けられる。

【 0 0 4 9 】

遊技制御手段 1 0 1 は、CPU 1 1 0 を中心に ROM 1 3 1、RAM 1 3 2 から構成されている。ROM 1 3 1 には、可変入賞口 5 0 等を制御する遊技制御プログラムデータ等が記憶されている。RAM 1 3 2 は、各種入賞口からの信号を含む遊技に関する入賞データ等を一時的に記憶するものである。

【 0 0 5 0 】

表示制御手段 1 0 2 も、CPU 1 2 0 を中心に ROM 1 3 3、RAM 1 3 4 から構成されている。ROM 1 3 3 には、遊技制御手段 1 0 1 から送られてきた情報を元に、可変表示装置 3 0 等に関する表示制御プログラムデータや、表示ランプ 1 7 の点灯パターン等の固定データが記憶されている。RAM 1 3 4 には、図柄乱数等のデータの記憶領域や作業領域が設けられている。

10

【 0 0 5 1 】

遊技制御手段 1 0 1 の CPU 1 1 0 は機能的には、図 2 に示すように、抽選実行手段 1 1 1、確率変動手段 1 1 2、それに特賞生成手段 1 1 3 を具備している。かかる CPU 1 1 0 には、始動入賞口 2 0、可変入賞口 5 0、および賞球払出手段 6 0 等が接続されている。

【 0 0 5 2 】

一方、表示制御手段 1 0 2 の CPU 1 2 0 は機能的には、図 2 に示すように、権利保留手段 1 2 1、図柄合わせ遊技実行手段 1 2 2、それに特定遊技実行手段 1 2 3 を具備している。かかる CPU 1 2 0 には、可変表示装置 3 0、保留球表示装置 4 0 等が接続されている。

20

【 0 0 5 3 】

抽選実行手段 1 1 1 は、前記始動入賞口 2 0 へ球が入賞する度に、乱数を用いた無作為抽選を実行するものである。ここで抽選された乱数値に応じて、前記図柄合わせ遊技、特定遊技、および特賞が実行される。抽選の結果に対応した各種信号は、後述する特賞生成手段 1 1 3 や図柄合わせ遊技実行手段 1 2 2 等に出力される。以下、乱数抽選について詳述する。

【 0 0 5 4 】

図 5 は、大当たりまたはハズレ、リーチパターン、および各表示部 3 1 ~ 3 3 の停止図柄を決定するための乱数の一覧表である。

30

大当たり決定乱数には、通常時に使用するものと確変（確変モード）時に使用するものがあり、通常時に使用する大当たり決定乱数は、例えば「0 ~ 3 0 0」の 3 0 1 通りの乱数値、確変時に使用する大当たり決定乱数は、例えば「0 ~ 5 0」の 5 1 通りの乱数値が遊技機 1 0 の電源投入中常に変動している。

【 0 0 5 5 】

ここで 3 0 1 通り、または 5 1 通りの乱数値のうち 1 つを大当たり乱数値とし、始動入賞口 2 0 に球が入賞した時点の乱数値が大当たり乱数値の場合は大当たりとし、大当たり乱数値以外の場合はハズレとする。

【 0 0 5 6 】

40

リーチ決定乱数は、例えば「0 ~ 1 5」の 1 6 通りの乱数値が遊技機 1 0 の電源投入中常に変動しているもので、1 6 通りの乱数値のうち 1 つをリーチ実行乱数値とし、始動入賞口 2 0 に球が入賞した時の乱数値がリーチ実行乱数値であれば、図柄合わせ領域 3 0 a での図柄合わせ遊技の途中でリーチ表示となるようにし、リーチ実行乱数値でなければ、図柄合わせ遊技の変動動作をリーチ表示とならないようにする。

【 0 0 5 7 】

リーチ出現率決定乱数は、例えば「0 ~ 2 0」の 2 1 通りの乱数値が遊技機 1 0 の電源投入中常に変動しているもので、始動入賞口 2 0 に球が入賞した後抽出・保存し、保存された大当たり決定乱数とリーチ決定乱数により判別し、乱数値が「0」の場合は「リーチパターン 0、1、2、3、4、5、6、7」というように、後に抽出後決定されるリーチパ

50

ターン毎の出現率を決定するものである。

【 0 0 5 8 】

リーチパターン乱数は、例えば「 0 ~ 1 1 」の 1 2 通りの乱数値が遊技機 1 0 の電源投入中に常に変動しているもので、始動入賞口 2 0 に球が入賞した後に抽出・保存され、既に保存された大当たり決定乱数、リーチ決定乱数、リーチ出現率決定乱数により判別し、「大当たり乱数 = 大当たり乱数値 AND リーチ決定乱数 = リーチ決定乱数値 AND リーチ出現率決定乱数 = 0 」の時は、リーチパターン乱数の抽出条件を「 0 、 1 、 2 、 3 」とする。

【 0 0 5 9 】

また、「大当たり乱数 NOT = 大当たり乱数値 AND リーチ決定乱数 = リーチ決定乱数値 AND リーチ出現率決定乱数 = 0 」の時は、リーチパターン乱数の抽出条件を「 4 、 5 、 6 、 7 」とし、「大当たり乱数 = 大当たり乱数値 AND リーチ決定乱数 = リーチ実行乱数値 AND リーチ出現率決定乱数 NOT = 0 」の時は、リーチパターン乱数の抽出条件を「 8 、 9 、 1 0 、 1 1 」とし、「大当たり乱数 NOT = 大当たり乱数値 AND リーチ決定乱数 = リーチ決定乱数値 AND リーチ出現率決定乱数 NOT = 0 」の時は、リーチパターン乱数の抽出条件を「 9 、 1 0 、 1 1 」とする。

【 0 0 6 0 】

リーチパターン乱数値「 0 、 1 、 2 、 3 」は、リーチ表示後に第 3 表示部 3 3 にキャラクタ 3 を停止させて特定遊技を実行し、結果を大当たりとするもので、リーチパターン乱数値「 4 、 5 、 6 、 7 」は、リーチ表示後に第 3 表示部 3 3 にキャラクタ 3 を停止させて特定遊技を実行し、結果をハズレとするものである。

【 0 0 6 1 】

また、リーチパターン乱数値「 8 、 9 、 1 0 、 1 1 」は、図柄合わせ領域 3 0 a のリーチ変動動作（ノーマルリーチや全回転リーチ）を設定するもので、大当たり決定乱数 = 大当たり乱数の場合だけ、リーチから 1 0 0 % の確率で大当たりへ発展するリーチパターンを加えてある。

【 0 0 6 2 】

左図柄乱数は「 0 ~ 9 」、中図柄乱数は「 0 ~ 9 」、右図柄乱数は「 0 ~ 1 0 」の前記図柄配列（図 4 参照）と対応した乱数値により構成され、遊技機 1 0 の電源投入中常に変動し始動入賞口 2 0 に球が入賞した後抽出・保存されるものである。ここで左図柄とは、第 1 表示部 3 1 に停止する図柄であり、中図柄とは、第 2 表示部 3 2 に停止する図柄であり、右図柄とは、第 3 表示部 3 3 に停止する図柄の意義である。

【 0 0 6 3 】

「（（大当たり決定乱数 = 大当たり乱数値） OR （大当たり決定乱数 NOT = 大当たり乱数値）） AND リーチ決定乱数 = リーチ実行乱数値 AND リーチ出現率決定乱数 = 0 」の時は、保存した左図柄乱数値を左図柄、中図柄として保存し、右図柄には右図柄乱数「 1 0 」を保存する。

【 0 0 6 4 】

「大当たり乱数 NOT = 大当たり乱数値 AND リーチ決定乱数 = リーチ実行乱数値 AND リーチ出現率決定乱数 NOT = 0 」の時は、保存した左図柄乱数値を左図柄、中図柄として保存し、右図柄には「左図柄乱数 = 右図柄乱数」の時は、右図柄乱数値を 1 カウントアップした乱数値を保存し、「左図柄決定乱数 NOT = 右図柄決定乱数」の時は、そのまま右図柄乱数値を右図柄として保存する。ただし、右図柄決定乱数が図柄 1 0 に対応する乱数値の場合は、1 カウントアップした乱数値を保存する。

【 0 0 6 5 】

「大当たり乱数 NOT = 大当たり乱数値 AND リーチ決定乱数 NOT = リーチ実行乱数値」の時は、左図柄乱数値を左図柄として保存し、中図柄には「左図柄乱数値 = 中図柄乱数値」の時、中図柄乱数値を 1 カウントアップして保存し、「左図柄乱数値 NOT = 中図柄乱数値」の時はそのまま中図柄乱数値を中図柄として保存し、右図柄乱数値を右図柄として保存する。

【0066】

確率変動手段112は、前記図柄合わせ遊技において、3つの表示部31～33に停止した図柄が全部一致し、かつ該図柄が確変図柄(3, 5, 7)である場合に、次回(確変時)の図柄合わせ遊技で、大当たりの組み合わせとなる確率を、通常の遊技時よりも高めに変動させるものである。

【0067】

具体的には確率変動手段112は、前述した抽選実行手段111に対して、通常時には前記「0～300」の301通りの乱数値を使用し、確変(確変モード)時には前記「0～50」の51通りの乱数値を使用して、それぞれ抽選を行うように指示するように設定されている。かかる例だと、確変時には通常時よりも大当たりとなる確率が6倍高くなる。

10

【0068】

特賞生成手段113は、前記抽選実行手段111で抽選された乱数値に応じて、図柄合わせ遊技の結果が大当たりの組み合わせに相当した場合の他、前記特定遊技の結末が大当たりパターンに相当した場合に、前記特賞を発生させるものである。すなわち、可変入賞口50に駆動制御信号を出力して、該可変入賞口50を最大16ラウンド開閉させるものである。特賞生成手段113には、遊技制御プログラムに従って、可変入賞口50のソレノイド52を駆動するためのソレノイド回路が含まれている。

【0069】

権利保留手段121は、前記抽選実行手段111で抽選された乱数値の組み合わせの保存、および前記保留球表示装置40の保留ランプ41の点灯・消灯を制御するものである。権利保留手段121からの指令に基づき、前記乱数値の組み合わせは最高4回までRAM134に保存される。ここで保存された回数は、前記保留玉表示装置40の保留ランプ41の点灯によって表示される。

20

【0070】

図柄合わせ遊技実行手段122は、始動入賞口20への球の入賞に基づき、図柄合わせ領域30aの各表示部31～33で一斉に各種図柄が入れ替わるよう変化した後、第1表示部31 第2表示部32 第3表示部33の順番で、各表示部31～33毎に何れか1つの図柄が停止する図柄合わせ遊技を実行するものである。

【0071】

図6に一例を示すように、図柄合わせ遊技における表示内容は、前記抽選実行手段111の抽選結果に応じて、図柄合わせ領域30aで大当たりやリーチ表示、ハズレ等に対応した様々な組み合わせの図柄が停止表示されるように、予めプログラムされている。

30

【0072】

特定遊技実行手段123は、前記図柄合わせ遊技の結果、リーチ表示後に第3表示部33にキャラクタ3が停止する特定の組み合わせとなった場合に、前記可変表示装置30を構成する表示領域(30a, 30b)のうち特定遊技領域30bで、前記キャラクタ3に関連した特定関連図柄としてキャラクタ1, 2を用いた特定遊技を実行するものである。以下、特定遊技の内容について詳述する。

【0073】

図6は、前記キャラクタ3から前記特定遊技へ移行する状態を示した説明図である。図6に示すように、始動入賞口20に球が入賞し第3表示部33にキャラクタ3で停止(3)するまでは、特定遊技領域30bには 1 2 3 のようにデモ画面が表示されている。第3表示部33にキャラクタ3が停止すると、特定遊技領域30bが切り替わりキャラクタ3に関連した画面動作に移行する(4)。

40

【0074】

特定遊技領域30bの画面動作は、「4 鞆を持ったキャラクタ1をキャラクタ2が見つける。 5 キャラクタ2が鞆を盗もうと近づく。 6 キャラクタ1からキャラクタ2が鞆を盗んで逃げる。」という動作を行い、その後「7 キャラクタ1が鞆を取り返す。」動作をすると、特定遊技の後期画面動作(図7, 8)へ移行する。

【0075】

50

また、前記 6 の画面動作に続いて、「 8 -1 キャラクタ 2 が逃げきる。 8 -2 特定遊技領域 3 0 b からキャラクタ 1, 2 が居なくなる。」動作をするとハズレが確定し、「 9 -1 鞆を持ったキャラクタ 2 が可変表示部へ移動する。 9 -2 第 3 表示部 3 3 の図柄がキャラクタ 3 + キャラクタ 2 になる。」動作をすると大当たりが確定する。

図 6 中では、 4 ~ 7 および 8 -1 が特定遊技の初期画面動作に相当し、 9 -1 および 9 -2 が後期画面動作の一態様に相当している。

【 0 0 7 6 】

図 7 は、図 6 の 7 からの続きで、特定遊技の後期画面動作の結末が大当たりパターンとなる流れを示した説明図である。

後期画面動作では、初めに「 1 特定遊技領域 3 0 b でキャラクタ 1 が鞆を取り返し、図柄合わせ領域 3 0 a に移動してくる。 2 図柄合わせ領域 3 0 a にてキャラクタ 3 の横でキャラクタ 1 が鞆を開く。」という動作を行い、この後、鞆から出てきた内容により 3 つの動作に枝別れする。

【 0 0 7 7 】

3 つの動作のうち 1 つ目は、「 3 -1 図柄合わせ領域 3 0 a で鞆から鷹のような大きな鳥が出てきてキャラクタ 3 を捕まえる。 3 -2 キャラクタ 3 が大きな鳥に捕まったまま図柄合わせ領域 3 0 a からいなくなり、それをキャラクタ 1 が見送る。」という動作である。

【 0 0 7 8 】

2 つ目は、「 4 -1 図柄合わせ領域 3 0 a にて鞆の中身がピストルと分かり、キャラクタ 1 がキャラクタ 3 を威嚇する。 4 -2 ピストルが本物で、キャラクタ 3 が逃げて図柄合わせ領域 3 0 a から居なくなる。」という動作であり、3 つ目は、「 5 -1 図柄合わせ領域 3 0 a にて鞆から犬が出てきて、キャラクタ 3 に向かっていく。 5 -2 犬がキャラクタ 3 に噛みつき、キャラクタ 3 が犬から逃げるように図柄合わせ領域 3 0 a から居なくなり、キャラクタ 1 がそれを見送る。」という動作である。

【 0 0 7 9 】

前記 3 つの動作に続いて、 6 図柄合わせ領域 3 0 a の第 3 表示部 3 3 からキャラクタ 3 が無くなり、「 7 7 」で大当たりパターンとなって、特定遊技の後期画面動作は終了する。

以上の画面動作の流れの中で、特定遊技領域 3 0 b に表示されているキャラクタ 2 は、特定遊技の進行状態によって、喜んだり、悔しがったりする内容に順次変動している。

【 0 0 8 0 】

図 8 は、図 6 の 7 からの続きで、特定遊技の後期画面動作の結末がハズレパターンとなる流れを示した説明図である。

かかる場合、後期画面動作では初めに「 1 特定遊技領域 3 0 b でキャラクタ 1 が鞆を取り返し、図柄合わせ領域 3 0 a に移動してくる。 2 図柄合わせ領域 3 0 a にてキャラクタ 3 の横でキャラクタ 1 が鞆を開く」という動作を行い、この後、鞆から出てきた内容により 3 つの画面動作に枝別れする。

【 0 0 8 1 】

3 つの動作のうち 1 つ目は、「 3 図柄合わせ領域 3 0 a で鞆から鳩のような小さな鳥が出てきてキャラクタ 3 の頭の上に止まる。」、2 つ目は、「 4 -1 図柄合わせ領域 3 0 a で鞆の中身がピストルと分かり、キャラクタ 1 がキャラクタ 3 を威嚇する。 4 -2 ピストルが偽物で、中から旗が出てきてキャラクタ 3 がそれに気づく。」という画面動作を行う。

【 0 0 8 2 】

3 つ目は、「 5 -1 図柄合わせ領域 3 0 a で鞆から犬が出てきて、キャラクタ 3 に向かっていく。 5 -2 犬がキャラクタ 3 から差し出された餌につられ、キャラクタ 1 が犬を止めようとする。」という画面動作を行う。

【 0 0 8 3 】

結局、前記3つの動作に続いて、「6 リーチ表示+キャラクタ3」という特定の組み合わせのまま停止し、ハズレパターンが確定して、特定遊技の後期画面動作は終了する。以上の流れの中で、特定遊技領域30bに表示されているキャラクタ2は、特定遊技の進行状態によって、喜んだり、悔しがったりする内容に順次変動している。なお、特定遊技の流れと各リーチパターン乱数値との関連は図9に示す。

【0084】

次に図10～図15に示すフローチャートに基づき、遊技機10における遊技全体の流れを説明する。

図10および図11に示すメインルーチンでは、初めに各種初期設定を行った後、ステップS102以降の処理が遊技機10の電源が投入されている間、繰り返し実行され、可変表示装置30の表示領域(30a, 30b)での図柄合わせ遊技や特定遊技、それに特賞発生時の賞球の払い出し等の処理が随時実行される。

10

【0085】

図12は、特定遊技領域30bにおける特定遊技の表示形態を示す。また、図13および図14に示す割り込み処理では、遊技中に始動入賞口20に球が入賞した時、抽選実行手段111により各種乱数値の抽出・保存等が行われ、前記メインルーチンに対して割り込み実行される。なお、図12中の「第2液晶部」は特定遊技領域30bを指す等、図10～図15中における用語は、前述した説明中の用語と一部異なる場合がある。

【0086】

図10に示すメインルーチンでは、初めに各種初期設定を行った後(S101)、権利保留手段121により各種乱数値が保存されていれば、先ず大当たり決定乱数が大当たり乱数値であるか否かを判別し、大当たり乱数値であれば(S102でY)、次にリーチ決定乱数がリーチ実行乱数値であるか否かを判別する(S103)。

20

【0087】

ここでリーチ決定乱数がリーチ実行乱数値であれば(S103でY)、今度はリーチパターン乱数が0であるか否かを判別する(S104)。一方、リーチ決定乱数がリーチ実行乱数値でなければ(S103でN)、可変表示装置30を構成する表示領域(30a, 30b)の図柄合わせ領域30aで図柄合わせ遊技が開始され(S146)、それに伴い保留球表示装置40の保留ランプ41が1つ消灯する(S147)。そして、図柄合わせ遊技の結果、大当たりの組み合わせとなる(S148)。

30

【0088】

前記リーチパターン乱数が0である場合(S104でY)、図柄合わせ領域30aで図柄合わせ遊技が開始され(S105)、それに伴い保留球表示装置40の保留ランプ41が1つ消灯する(S106)。そして、前記図柄合わせ遊技では、リーチ表示を経て第3表示部33にキャラクタ3(特定図柄)が停止する(S107)。続いて、特定遊技領域30bおよび図柄合わせ領域30aの画面において、リーチパターン0に相当する特定遊技(図9参照)が実行され(S108)、その結末が大当たりパターンに確定する(S109)。

【0089】

前記リーチパターン乱数が0でなかった場合(S104でN)、今度はリーチパターン乱数が1であるか否かを判別する(S120)。ここでリーチパターン乱数が1である場合(S120でY)、図柄合わせ領域30aで図柄合わせ遊技が開始され(S121)、それに伴い保留球表示装置40の保留ランプ41が1つ消灯する(S122)。

40

【0090】

そして、前記図柄合わせ遊技では、リーチ表示を経て第3表示部33にキャラクタ3(特定図柄)が停止する(S123)。続いて、特定遊技領域30bおよび図柄合わせ領域30aの画面において、リーチパターン1に相当する特定遊技(図9参照)が実行され(S124)、その結末が大当たりパターンに確定する(S125)。

【0091】

前記リーチパターン乱数が1でなかった場合(S120でN)、今度はリーチパターン乱

50

数が2であるか否かを判別する(S130)。ここでリーチパターン乱数が2である場合(S130でY)、図柄合わせ領域30aで図柄合わせ遊技が開始され(S131)、それに伴い保留球表示装置40の保留ランプ41が1つ消灯する(S132)。

【0092】

そして、前記図柄合わせ遊技では、リーチ表示を経て第3表示部33にキャラクタ3(特定図柄)が停止する(S133)。続いて、特定遊技領域30bおよび図柄合わせ領域30aの画面において、リーチパターン2に相当する特定遊技(図9参照)が実行され(S134)、その結末が大当たりパターンに確定する(S135)。

【0093】

前記リーチパターン乱数が2でなかった場合(S130でN)、今度はリーチパターン乱数が3であるか否かを判別する(S140)。ここでリーチパターン乱数が3である場合(S140でY)、図柄合わせ領域30aで図柄合わせ遊技が開始され(S141)、それに伴い保留球表示装置40の保留ランプ41が1つ消灯する(S142)。

【0094】

そして、前記図柄合わせ遊技では、リーチ表示を経て第3表示部33にキャラクタ3(特定図柄)が停止する(S143)。続いて、特定遊技領域30bおよび図柄合わせ領域30aの画面において、リーチパターン3に相当する特定遊技(図9参照)が実行され(S144)、その結末が大当たりパターンに確定する(S145)。

【0095】

前記リーチパターン乱数が3でなかった場合は(S140でN)、リーチ決定乱数がリーチ実行乱数値でなかった場合(S103でN)と同様に、図柄合わせ遊技が開始され、その結果、大当たりの組み合わせとなる(S146~S148)。

【0096】

前記図柄合わせ遊技の結果、大当たりの組み合わせとなった場合(S148)の他、前記特定遊技の結末が大当たりパターンに確定した場合(S109, S125, S135, S145)には、確変カウンタが0であるか否かを判別される(S110)。ここで確変カウンタが0であれば(S110でY)、普通大当たり処理として特賞が発生する(S111)。一方、確変カウンタが0でなければ(S110でN)、確変大当たり処理として、特賞が発生すると共に確変モードに移行する(S112)。

【0097】

ここで特賞とは、可動板51が所定時間(例えば29秒)に亘って開いた後、短時間(例えば2~3秒)だけ閉じるという開閉動作が、所定ラウンド回数(例えば16回)まで継続される状態である。また、確変モードに移行すると、確率変動手段112の制御により、次の図柄合わせ遊技で大当たり組み合わせとなる確率が、通常の遊技時よりも高めに変動する。なお、特賞について詳しくは後述する。

【0098】

次に前のステップに戻ってS102の判別で、大当たり決定乱数が大当たり乱数値でなかった場合には(S102でN)、図11に示す(A)に移行する。ここでは、先ずリーチ決定乱数がリーチ実行乱数値であるか否かを判別する(S150)。

【0099】

リーチ決定乱数がリーチ実行乱数値であれば(S150でY)、今度はリーチパターン乱数が4であるか否かを判別する(S151)。一方、リーチ決定乱数がリーチ実行乱数値でなければ(S150でN)、可変表示装置30の図柄合わせ領域30aで図柄合わせ遊技が開始され(S193)、それに伴い保留球表示装置40の保留ランプ41が1つ消灯する(S194)。そして、図柄合わせ遊技の結果、各表示部31~33の図柄が総て異なるハズレの組み合わせとなる(S195)。

【0100】

前記リーチパターン乱数が4である場合(S151でY)、図柄合わせ領域30aで図柄合わせ遊技が開始され(S152)、それに伴い保留球表示装置40の保留ランプ41が1つ消灯する(S153)。そして、前記図柄合わせ遊技では、リーチ表示を経て第3表

10

20

30

40

50

示部 33 にキャラクタ 3 (特定図柄) が停止する (S154)。続いて、特定遊技領域 30b および図柄合わせ領域 30a の画面において、リーチパターン 4 に相当する特定遊技 (図 9 参照) が実行され (S155)、その結末がハズレパターンに確定する (S156)。

【0101】

前記リーチパターン乱数が 4 でなかった場合 (S151 で N)、今度はリーチパターン乱数が 5 であるか否かを判別する (S161)。ここでリーチパターン乱数が 5 である場合 (S161 で Y)、図柄合わせ領域 30a で図柄合わせ遊技が開始され (S162)、それに伴い保留球表示装置 40 の保留ランプ 41 が 1 つ消灯する (S163)。

【0102】

そして、前記図柄合わせ遊技では、リーチ表示を経て第 3 表示部 33 にキャラクタ 3 (特定図柄) が停止する (S164)。続いて、特定遊技領域 30b および図柄合わせ領域 30a の画面において、リーチパターン 5 に相当する特定遊技 (図 9 参照) が実行され (S165)、その結末がハズレパターンに確定する (S166)。

【0103】

前記リーチパターン乱数が 5 でなかった場合 (S161 で N)、今度はリーチパターン乱数が 6 であるか否かを判別する (S171)。ここでリーチパターン乱数が 7 である場合 (S171 で Y)、図柄合わせ領域 30a で図柄合わせ遊技が開始され (S172)、それに伴い保留球表示装置 40 の保留ランプ 41 が 1 つ消灯する (S173)。

【0104】

そして、前記図柄合わせ遊技では、リーチ表示を経て第 3 表示部 33 にキャラクタ 3 (特定図柄) が停止する (S174)。続いて、特定遊技領域 30b および図柄合わせ領域 30a の画面において、リーチパターン 6 に相当する特定遊技 (図 9 参照) が実行され (S175)、その結末がハズレパターンに確定する (S176)。

【0105】

前記リーチパターン乱数が 6 でなかった場合 (S171 で N)、今度はリーチパターン乱数が 7 であるか否かを判別する (S181)。ここでリーチパターン乱数が 8 である場合 (S181 で Y)、図柄合わせ領域 30a で図柄合わせ遊技が開始され (S182)、それに伴い保留球表示装置 40 の保留ランプ 41 が 1 つ消灯する (S183)。

【0106】

そして、前記図柄合わせ遊技では、リーチ表示を経て第 3 表示部 33 にキャラクタ 3 (特定図柄) が停止する (S184)。続いて、可変表示装置 30 のうち特定遊技領域 30b の画面だけで、リーチパターン 7 に相当する特定遊技 (図 9 参照) が実行され (S185)、その結末がハズレパターンに確定する (S186)。

【0107】

また、前記リーチパターン乱数が 7 でなかった場合 (S181 で N)、図柄合わせ領域 30a で図柄合わせ遊技が開始され (S190)、それに伴い保留球表示装置 40 の保留ランプ 41 が 1 つ消灯する (S191)。そして、前記図柄合わせ遊技の結果が、ハズレの組み合わせとなる (S192)。

【0108】

前記図柄合わせ遊技の結果、ハズレの組み合わせとなった場合 (S192, S195) の他、前記特定遊技の結末がハズレパターンに確定した場合 (S156, S166, S176, S186) には、特賞が発生することはなく、図 10 中の S102 の判別に戻る。

【0109】

以上のようなメインルーチン中における特定遊技は、図 12 に示すように、抽選実行手段 111 で抽選されたリーチパターンに対応して、様々なストーリー展開となるように選択される。なお、図 9 において、個々のリーチパターンと特定遊技の具体的内容との関係を示す。

【0110】

また、図 13 および図 14 に示す割り込み処理では、先ず図 13 に示すフローチャートに

10

20

30

40

50

において、始動入賞口 20 に球がうまく入賞すると (S 201 で Y)、先ず始動記憶カウンタが所定値以下であるか否かを判別する (S 202)。ここで始動記憶カウンタが所定値以下である場合は (S 202 で Y)、始動記憶カウンタに 1 が加算され (S 203)、保留球表示装置 40 の保留ランプ 41 が 1 個点灯する (S 204)。

【0111】

一方、始動記憶カウンタが所定値を超える場合には (S 202 で N)、図柄合わせ遊技の実行権利は放棄され (S 212)、始動記憶カウンタから 1 が減算される (S 213)。かかる場合、前記始動入賞口 20 に球が入ったか否かの判別 (S 201) に戻る。

【0112】

前記保留ランプ 41 が点灯した後、続いて確変カウンタが 1 以上かつ所定値以下であるか否かが判別され (S 205)、かかる条件を満たせば (S 205 で Y)、大当たり決定乱数 (確変) が抽出されると共に保存される (S 206)。ここで条件を満たさなければ (S 205 で N)、大当たり決定乱数 (通常) が抽出されると共に保存される (S 207)。

10

【0113】

続いてリーチ決定乱数の抽出・保存が実行され (S 208)、左図柄決定乱数の抽出・保存が実行され (S 209)、中図柄決定乱数の抽出・保存が実行され (S 210)、右図柄決定乱数の抽出・保存が実行される (S 211)。そして、図 14 に示す (A) に移行する。

【0114】

20

図 14 に示すフローチャートにおいては、先ず大当たり決定乱数が当たり乱数値であるか否かが判別される (S 220)。ここで当たり乱数値であった場合は (S 220 で Y)、前記左図柄決定乱数が第 1 表示部 31 に停止する図柄として保存される (S 221)。同様に、左図柄決定乱数が第 2 表示部 32、第 3 表示部 33 に停止する図柄として保存される (S 222, S 223)。

【0115】

次にリーチ決定乱数がリーチ実行乱数値であるか否かが判別され (S 224)、ここでリーチ実行乱数値であった場合は (S 224 で Y)、リーチ出現率決定乱数の抽出・保存が実行される (S 225)。一方、リーチ実行乱数値でなければ (S 224 で N)、抽出条件：8 ~ 11 の範囲でリーチパターン乱数 (図 9 参照) の抽出・保存が実行される (S 233)。

30

【0116】

次にリーチ出現率決定乱数が 0 であるか否かが判別され (S 226)、ここで 0 であった場合は (S 226 で Y)、抽出条件：0 ~ 3 の範囲でリーチパターン乱数 (図 9 参照) の抽出・保存が実行される (S 227)。一方、0 でなければ (S 226 で N)、抽出条件：8 ~ 11 の範囲でリーチパターン乱数 (図 9 参照) の抽出・保存が実行される (S 233)。

【0117】

続いて、図柄 10 (キャラクタ 3) と対応する右図柄決定乱数値が、第 3 表示部 33 に停止する図柄として保存され (S 228)、左図柄決定乱数値が確変図柄である 3, 5, 7 の何れかに該当するか否かが判別される (S 229)。

40

【0118】

ここで確変図柄であった場合は (S 229 で Y)、確変カウンタに 1 が加算され (S 230)、確変図柄でなければ (S 229 で N)、確変カウンタが 1 より大きいかが否か判別される (S 234 Y)。確変カウンタが 1 より大きい場合は (S 234 で Y)、確変カウンタは 0 にリセットされる (S 235)。

【0119】

また、確変カウンタに 1 が加算された後 (S 230)、確変カウンタが所定値より大きいかが否か判別され (S 231)、確変カウンタが所定値より大きければ (S 231 で Y)、確変カウンタは 0 にリセットされる (S 232)。

50

【 0 1 2 0 】

前のステップに戻って S 2 2 0 の判別で、大当たり決定乱数が当たり乱数値でなかった場合には (S 2 2 0 で N)、前記左図柄決定乱数が第 1 表示部 3 1 に停止する図柄として保存される (S 2 4 0)。

【 0 1 2 1 】

次にリーチ決定乱数がリーチ実行乱数値であるか否かが判別され (S 2 4 1)、ここでリーチ実行乱数値であった場合は (S 2 4 1 で Y)、リーチ出現率決定乱数の抽出・保存が実行される (S 2 4 2)。続いて左図柄決定乱数が第 2 表示部 3 2 に停止する図柄としても保存される (S 2 4 3)。

【 0 1 2 2 】

次にリーチ出現率決定乱数が 0 であるか否かが判別され (S 2 4 4)、ここで 0 であった場合は (S 2 4 4 で Y)、抽出条件：4 ~ 7 の範囲でリーチパターン乱数 (図 9 参照) の抽出・保存が実行される (S 2 2 7)。一方、0 でなければ (S 2 2 6 で N)、抽出条件：8 ~ 1 1 の範囲でリーチパターン乱数 (図 9 参照) の抽出・保存が実行される (S 2 4 5)。また、図柄 1 0 (キャラクタ 3) と対応する右図柄決定乱数値が、第 3 表示部 3 3 に停止する図柄として保存される (S 2 4 6)。

【 0 1 2 3 】

また、前記リーチ出現率決定乱数が 0 でなかった場合は (S 2 4 4 で N)、抽出条件：9 ~ 1 1 の範囲でリーチパターン乱数 (図 9 参照) の抽出・保存が実行される (S 2 5 0)。次に左図柄決定乱数が右図柄決定乱数と一致するか否かが判別される (S 2 5 1)。

【 0 1 2 4 】

ここで一致する場合のみ (S 2 5 1 で Y)、右図柄決定乱数が 1 カウント加算された後 (S 2 5 2)、右図柄決定乱数が図柄 1 0 (キャラクタ 3) に対応する乱数値であるか否かを判別する (S 2 5 3)。ここで図柄 1 0 に対応する乱数値であれば (S 2 5 3 で Y)、右図柄決定乱数が 1 カウント加算された後 (S 2 5 4)、右図柄決定乱数を第 3 表示部 3 3 に停止する図柄として保存する (S 2 5 5)。

【 0 1 2 5 】

一方、右図柄決定乱数が図柄 1 0 に対応する乱数値でなければ (S 2 5 3 で N)、そのまま右図柄決定乱数を第 3 表示部 3 3 に停止する図柄として保存する (S 2 5 5)。

【 0 1 2 6 】

また、前のステップに戻って S 2 4 0 の判別で、リーチ決定乱数がリーチ実行乱数値でなかった場合には (S 2 4 1 で N)、前記左図柄決定乱数が中図柄決定乱数に一致するか否かが判別される (S 2 6 0)。

【 0 1 2 7 】

ここで一致する場合のみ (S 2 6 1 で Y)、中図柄決定乱数が 1 カウント加算された後 (S 2 6 1)、中図柄決定乱数を第 2 表示部 3 2 に停止する図柄として保存する (S 2 6 2)。続いて、中図柄決定乱数を第 2 表示部 3 2 に停止する図柄として保存する (S 2 6 3)。

【 0 1 2 8 】

図 1 5 に示すフローチャートは、前記図柄合わせ遊技の結果が大当たりであった場合、および前記特定遊技の結末が大当たりパターンであった場合に発生する特賞を示している。かかる特賞では、先ず可変入賞口 5 0 が開放される (S 3 0 1)。

【 0 1 2 9 】

この可変入賞口 5 0 の開放中に、所定個数、例えば 1 0 個の入賞があったか否かが、入賞検出スイッチ 5 3 からのカウント信号に基づき判別される (S 3 0 2)。ここで 1 0 個の入賞があった場合は (S 3 0 2 で Y)、特賞生成手段 1 1 0 D からの信号に基づきソレノイド 5 2 が駆動し、可動板 5 1 が所定時間 (例えば 2 秒) に亘って閉じられて、可変入賞口 5 0 は閉鎖される (S 3 0 4)。

【 0 1 3 0 】

また、1 0 個の入賞がなかった場合は (S 3 0 2 で N)、2 9 秒のタイムアウトか否かの

10

20

30

40

50

判別が行われ（S303）、タイムアウトの場合は（S303でY）、可変入賞口50が閉鎖される（S304）。また、タイムアウトでない場合は（S303でN）、10個の入賞があったか否かの判別に戻る。

【0131】

可変入賞口50が2秒間閉鎖された後、再び可変入賞口50は29秒間に亘り開放されるが、その前にラウンド数（可変入賞口50が開放してから閉鎖するまでを1ラウンドとする。）が、予め定められた上限ラウンド数である16回に達しているか否かが判別される（S305）。

【0132】

未だ上限ラウンド数に達していなければ（S305でY）、V入賞口55へ入賞したか否かが判断される（S306）。ここでV入賞口55へ入賞していなければ（S306でN）、その時点で特賞は終了する（S307）。一方、V入賞口55へ入賞していれば（S306でY）、再び次ラウンドして可変入賞口50が開放する（S301）。また、上限ラウンド数に達した場合（S305でN）も、特賞は終了する（S307）。

【0133】

以上のように、前記図柄合わせ遊技の結果が大当たりにも相当しなくても、特定の組み合わせとなった場合には、前記図柄合わせ遊技とは異なる特定遊技が別に行われて、視覚的に楽しめる他、更には特定遊技の結果次第で特賞も発生し得る。従って、遊技者は一旦諦めかけた特賞への期待感をもう一度持てることになり、スリルと興奮が持続されてゲーム性が高められる。

【0134】

特に前記特定遊技では、特定遊技領域30bにおける初期画面動作と、図柄合わせ領域30aにおける後期画面動作とに分けて、前記初期画面動作だけで終了する場合と、後期画面動作にも連続するような場面が多々設定されているので、特定遊技の表示内容がバリエーションに富むものとなり、より一層と遊技者は視覚的にも遊技を楽しむことができる。

【0135】

図16は本発明の第2実施の形態を示している。

本実施の形態では、特定遊技において、特定遊技領域30bに表示されたキャラクタ2が、図柄合わせ領域30aに表示されたキャラクタ1に対して所定の動作を加えることにより、図柄合わせ領域30aでの後期表示動作の表示形態を変化させるように設定されている。なお、前記第1実施の形態における特定遊技の後期画面動作では、前記図柄合わせ領域30aと、特定遊技領域30bとで別々に表示動作が実行される。

【0136】

図16は、第1実施の形態において特定遊技の実行中に、図柄合わせ領域30aに移動したキャラクタ1の鞆の中身が本物のピストルだったときの続きの状態を示したものであり、左側の（1）はハズレの場合、右側の（2）は大当たりの場合の画面フローを示している。以下、特定遊技領域30bのキャラクタ2の動作により、特定遊技の結果がハズレパターンになる場合と、大当たりパターンになる場合を説明する。

【0137】

ハズレの場合の画面動作は、以下のように変化する。

（1） - 1 図柄合わせ領域30a：鞆の中身が本物のピストルと分かる。

特定遊技領域30b：キャラクタ2が悔しがる。

（1） - 2 特定遊技領域30b：キャラクタ2が図柄合わせ領域30aに向かって岩を投げようとする。

（1） - 3 図柄合わせ領域30a中のキャラクタ1に向かって岩が正確に投げられる。

（1） - 4 図柄合わせ領域30a中のキャラクタ1に岩がぶつかり、キャラクタ2、3が互いに喜び合う。

（1） - 5 図柄合わせ領域30aでは「7 + 7 + 図柄10」のままで、ハズレパターンが確定する。

【0138】

当たりの場合の画面動作は、以下のように変化する。

(2) - 1 図柄合わせ領域30a：鞆の中身が本物のピストルと分かる。

特定遊技領域30b：キャラクタ2が悔しがる。

(2) - 2 特定遊技領域30b：キャラクタ2が図柄合わせ領域30aに向かって岩を投げようとする。

(2) - 3 特定遊技領域30b中のキャラクタ2が岩を投げ損なう。

(2) - 4 図柄合わせ領域30a中のキャラクタ3に岩がぶつかり、キャラクタ2がキャラクタ3を心配そうに見る。

(2) - 5 図柄合わせ領域30aでは「7+7+キャラクタ1が歓喜」する画面となり、大当たりパターンが確定する。

10

【0139】

このように特定遊技においては、様々なストーリーを展開させることにより、遊技者を視覚的により一層と楽しませることができ、遊技におけるスリルと興奮を増大させることができる。前述した第1実施の形態と重複した説明を省略する。

【0140】

なお、本発明に係る遊技機は、前述した実施の形態に限定されるものではない。例えば、可変表示装置の図柄表示領域の表示部は3つとは限らず、2つだけにしたり、あるいは4つ以上設けてもよい。

【0141】

20

また、前記特定遊技においては、キャラクタ1（特定図柄）に関連した特定関連図柄として、キャラクタ2とキャラクタ3との2つが登場するが、特定関連図柄の数は2つに限るものではなく、1つだけにしたり、3以上設けてもよい。もちろん、特定遊技のストーリーは前述したものだけでなく、様々な展開が考えられる。

【0142】

【発明の効果】

本発明に係る遊技機によれば、可変表示装置における図柄合わせ遊技の結果が大当たりにならなくても、特定図柄を含む特定の組み合わせとなった場合には、特定図柄と関連した内容のキャラクタをアニメーション表示することで所定のストーリーを展開する特定遊技を実行し、抽選実行手段は、特定の組み合わせを導出するか否かを決定するとともに、該特定の組み合わせを導出することが決定され、且つ、特賞を発生させることが決定している場合には、特定遊技の結果が特定図柄と前記特定図柄に関連した内容のキャラクタのうち第2キャラクタから構成される大当たりとなるパターンと、特定遊技の結果が、特定図柄と前記キャラクタのうち前記第2キャラクタと第1キャラクタとが前記所定のストーリーの展開のために動作し、その後前記特定図柄を表示しなくし、当該特定図柄を表示領域に表示しなくする大当たりとなる前記パターンと、を決定し、該特定の組み合わせを導出することが決定され、且つ、特賞を発生させないことが決定している場合には、特定遊技の結果が前記キャラクタを表示領域に表示しなくする外れとなるパターンを決定する機能を含み、特賞生成手段は、特定遊技の結果が特定図柄と第2キャラクタから構成される大当たりとなった場合と、前記特定遊技の結果が前記特定図柄を表示しない大当たりとなった場合とに、特賞を発生させる機能を含むようにしたので、視覚的な楽しさとともに、一旦諦めかけた特賞への期待を遊技者にもう一度与えることができる。

30

40

また、特定遊技領域でキャラクタによるアニメーション表示を実行する初期画面動作と、図柄合わせ領域で前記キャラクタと前記特定図柄によるアニメーション表示を実行する後期画面動作に分けて、特定遊技実行手段が、初期画面動作だけで終了する場合と、後期画面動作にも連続するようにすると、特定遊技の表示内容がバリエーションに富むものとなり、より一層遊技者は視覚的にも遊技を楽しむことが出来る。

そしてリーチ表示を経て、最後の表示部に前記特定図柄が停止した場合を、前記特定の組み合わせとすれば、リーチ表示に対する遊技者の期待感を、次に続く特定遊技にそのまま持続させることが可能となる。

50

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機を示すブロック図である。

【図 2】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の制御手段の C P U の機能を示すブロック図である。

【図 3】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機を示す正面図である。

【図 4】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の変表示装置における図柄合わせ遊技での図柄配列を示す説明図である。

【図 5】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の変表示装置における図柄合わせ遊技や特定遊技において、大当たりまたはハズレ、リーチパターン、停止図柄を決定するための乱数の一覧を示す図表である。

10

【図 6】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の変表示装置における図柄合わせ遊技および特定遊技の一例を示す画面フロー図である。

【図 7】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の変表示装置における特定遊技の一例を示す画面フロー図である。

【図 8】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の変表示装置における特定遊技の一例を示す画面フロー図である。

【図 9】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の変表示装置における特定遊技の流れと、各リーチパターン乱数値との関連を示す図表である。

【図 10】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における遊技全体（メインルーチン）を説明するフローチャートである。

20

【図 11】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における遊技全体（メインルーチン）を説明するフローチャートである。

【図 12】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の変表示装置における特定遊技の各場面を説明するフローチャートである。

【図 13】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における遊技全体（メインルーチン）に対する割り込み処理を説明するフローチャートである。

【図 14】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における遊技全体（メインルーチン）に対する割り込み処理を説明するフローチャートである。

【図 15】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機における特賞を説明するフローチャートである。

30

【図 16】本発明の第 2 実施の形態に係る遊技機の変表示装置における特定遊技の一例を示す画面フロー図である。

【符号の説明】

1 0 ... 遊技機

1 1 ... 遊技盤面

1 1 a ... 発射レール

1 2 ... 発射装置

1 3 ... 上皿

1 4 ... 下皿

1 6 ... アウト口

40

1 7 ... 表示ランプ

2 0 ... 始動入賞口

3 0 ... 変表示装置

3 0 a ... 図柄合わせ領域

3 0 b ... 特定遊技領域

3 1 ... 第 1 表示部

3 2 ... 第 2 表示部

3 3 ... 第 3 表示部

4 0 ... 保留球表示装置

4 1 ... 保留ランプ

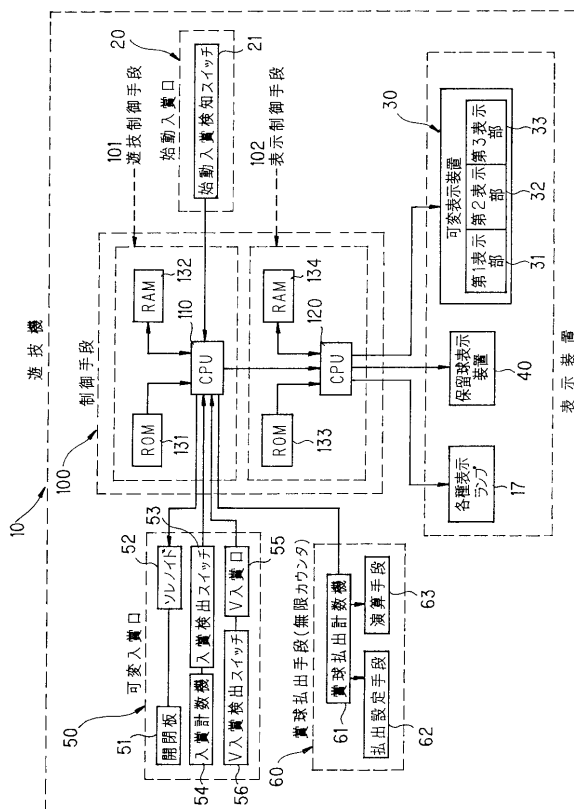
50

- 5 0 ... 可変入賞口
- 5 1 ... 可動板
- 5 2 ... ソレノイド
- 5 3 ... 入賞検知スイッチ
- 5 4 ... 入賞計数機
- 5 5 ... V入賞口
- 5 6 ... V入賞検出スイッチ
- 6 0 ... 賞球払出手段
- 1 0 0 ... 制御手段
- 1 0 1 ... 遊技制御手段
- 1 0 2 ... 表示制御手段
- 1 1 0 ... C P U
- 1 1 1 ... 抽選実行手段
- 1 1 2 ... 確率変動手段
- 1 1 3 ... 特賞生成手段
- 1 2 0 ... C P U
- 1 2 1 ... 権利保留手段
- 1 2 2 ... 図柄合わせ遊技実行手段
- 1 2 3 ... 特定遊技実行手段
- 1 3 1 ... R O M
- 1 3 2 ... R A M
- 1 3 3 ... R O M
- 1 3 4 ... R A M

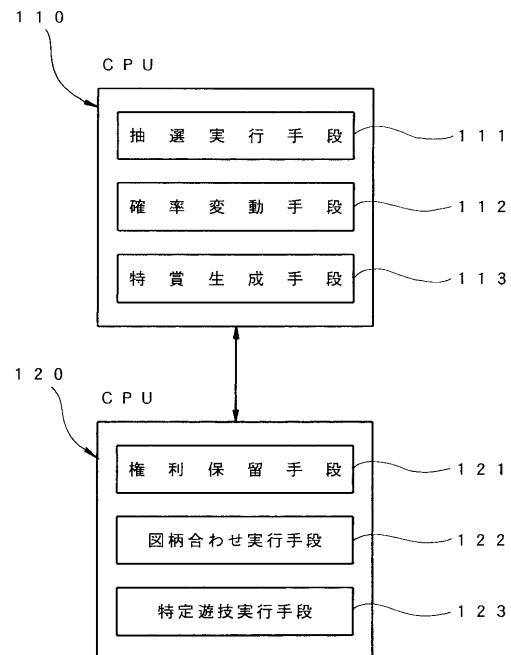
10

20

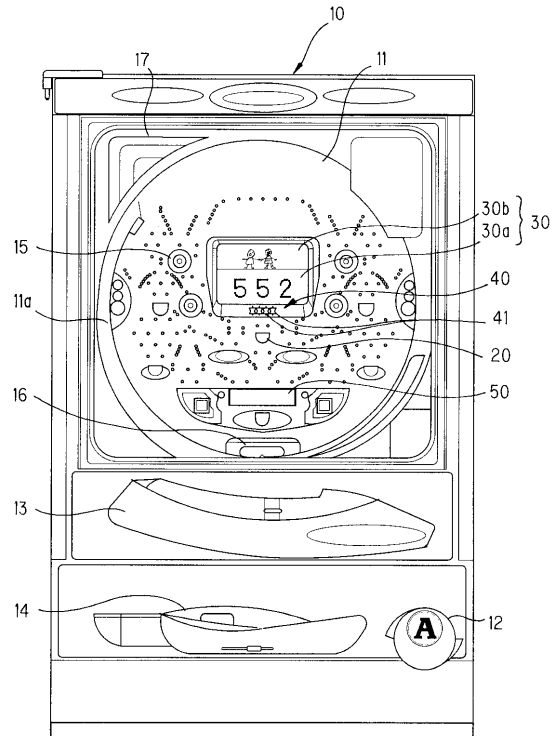
【図 1】



【図 2】

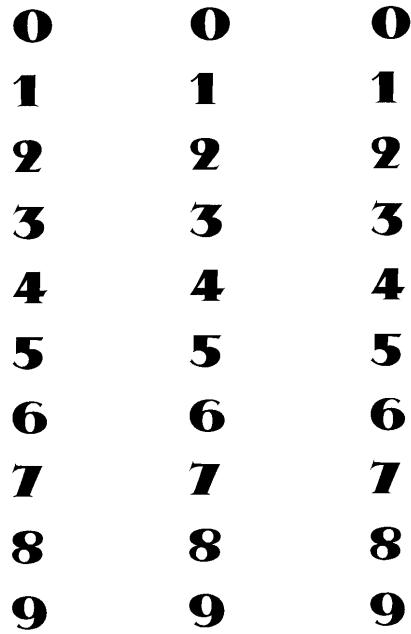


【図 3】



【図 4】

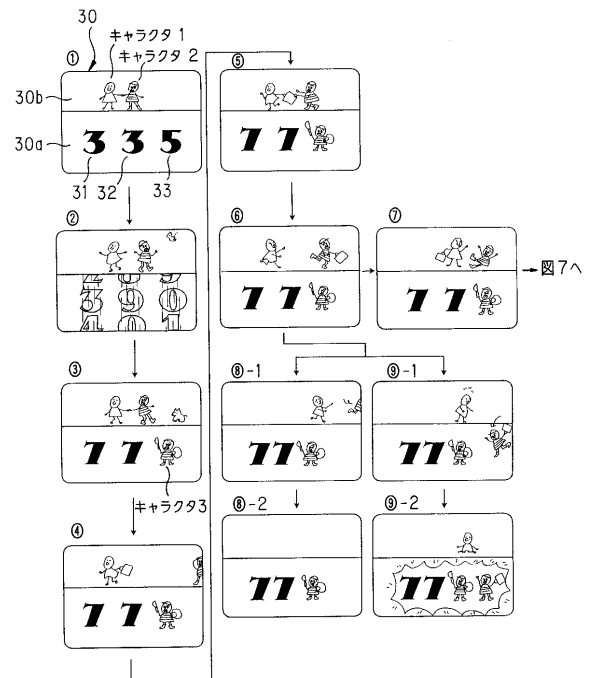
第1表示部 31 第2表示部 32 第3表示部 33



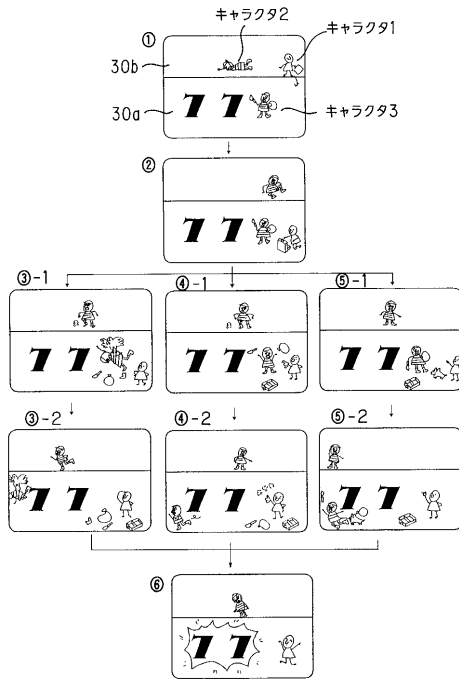
【図 5】

乱数テーブル	乱数値
大当たり決定乱数(通常時)	0～300(うち1つが大当たり乱数値)
大当たり決定乱数(確変時)	0～50(うち1つが大当たり乱数値)
リーチ決定乱数	0～15(うち1つがリーチ実行乱数値)
リーチ出現率決定乱数	0～20 (9パターン毎の出現率を決定)
リーチパターン乱数	0～11
左図柄決定乱数	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
中図柄決定乱数	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
右図柄決定乱数	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

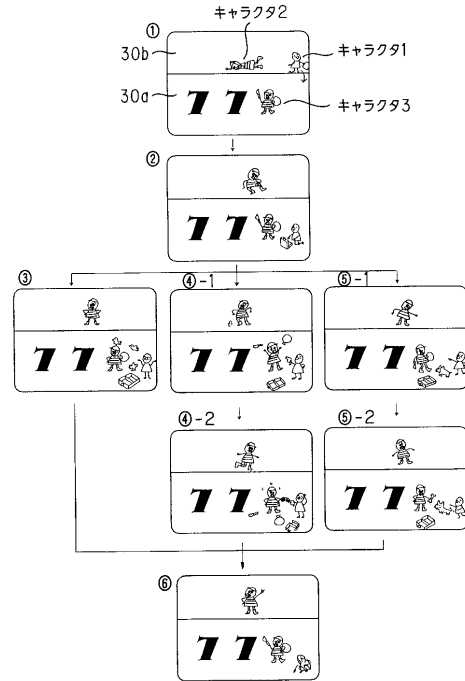
【図 6】



【図 7】



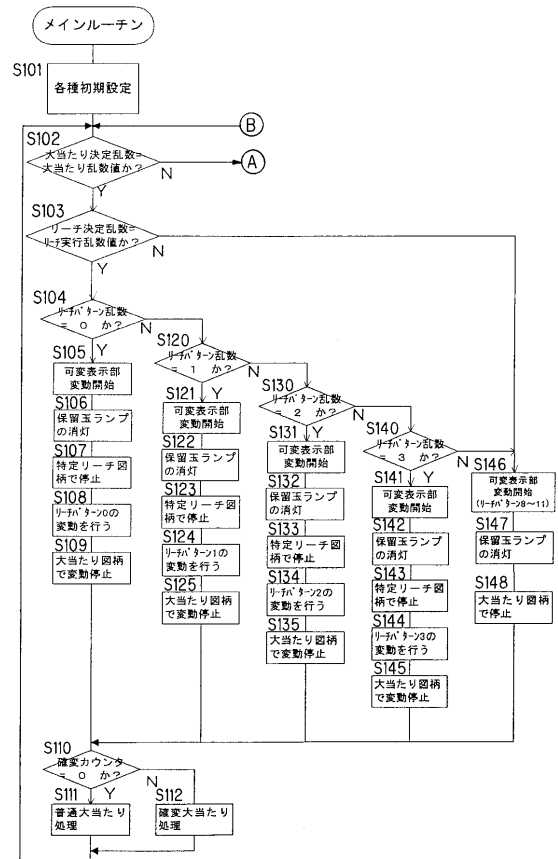
【図 8】



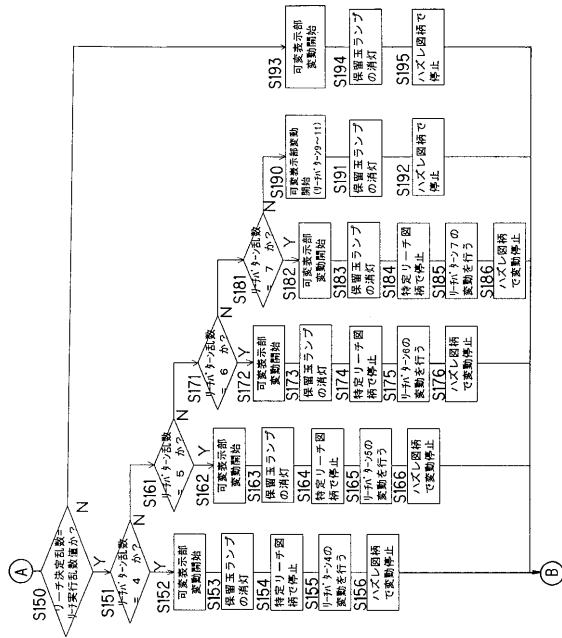
【図 9】

リーチパターン 乱数	リーチパターン内容
0	図6:④→⑤→⑥→⑦→⑧-1→⑨-2
1	図6:④→⑤→⑥→⑦→図7:①→②→③-1→③-2→⑥
2	図6:④→⑤→⑥→⑦→図7:①→②→④-1→④-2→⑥
3	図6:④→⑤→⑥→⑦→図7:①→②→⑤-1→⑤-2→⑥
4	図6:④→⑤→⑥→⑦→図8:①→②→③→⑥
5	図6:④→⑤→⑥→⑦→図8:①→②→④-1→④-2→⑥
6	図6:④→⑤→⑥→⑦→図8:①→②→⑤-1→⑤-2→⑥
7	図6:④→⑤→⑥→⑧-1→⑧-2
8	全回転リーチ(大当たり時のみ)
9	ノーマルリーチ、コマ送りリーチ等 (大当たり時、ハズレ時共)
10	
11	

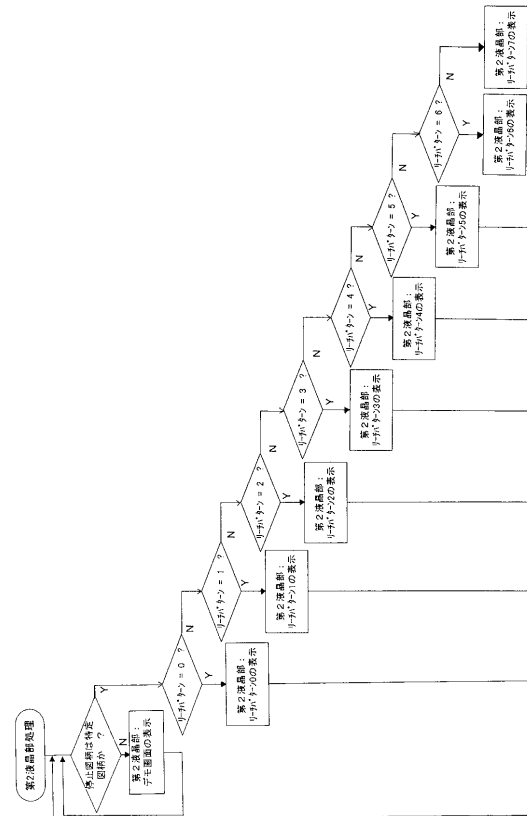
【図 10】



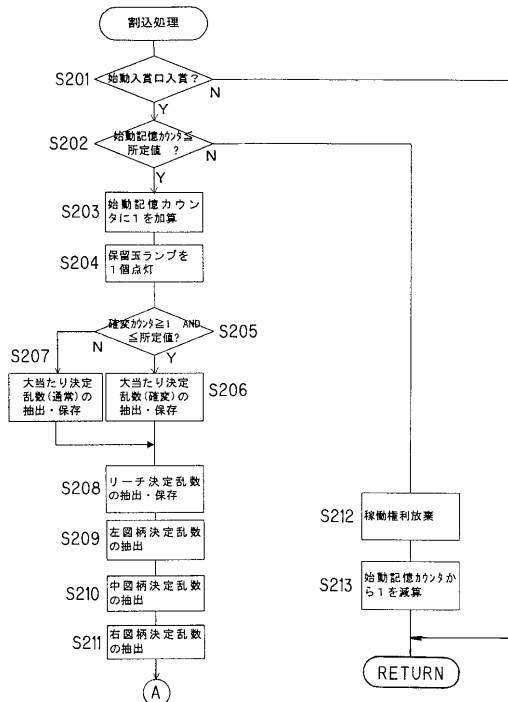
【図 1 1】



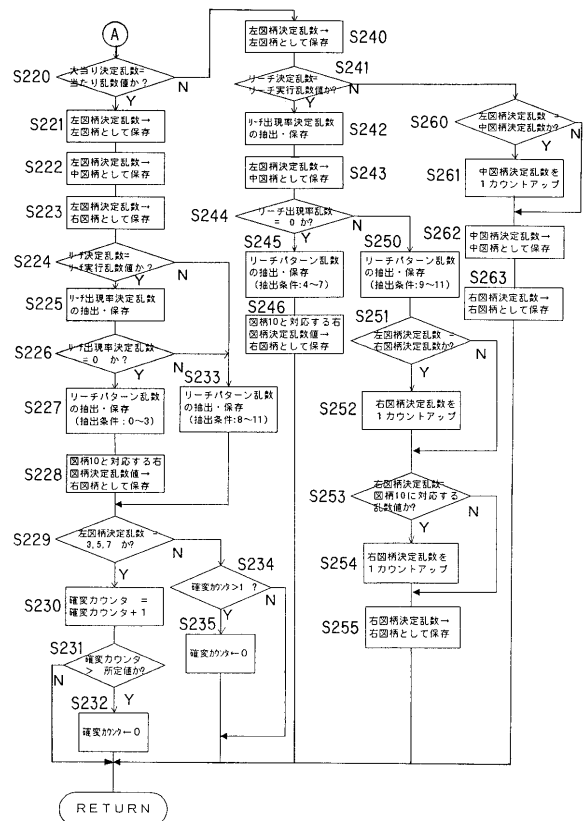
【図 1 2】



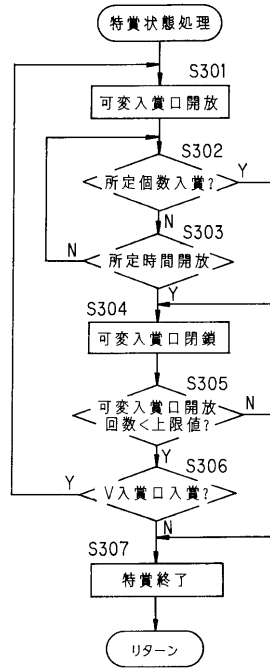
【図 1 3】



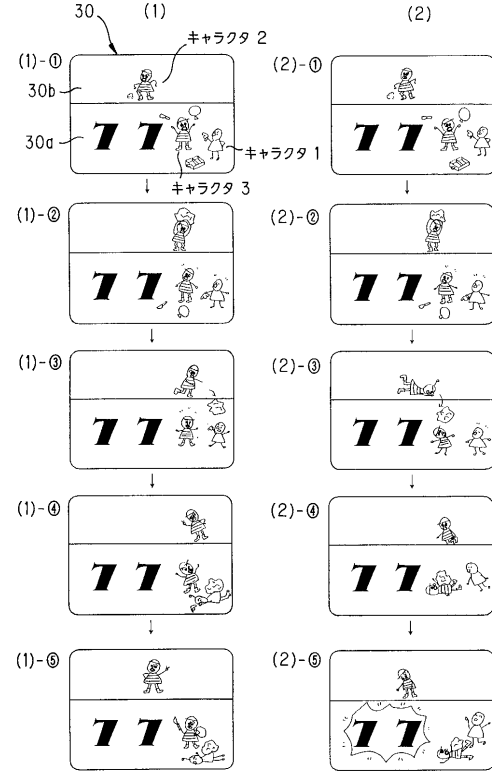
【図 1 4】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平 0 7 - 1 4 8 3 2 2 (J P , A)
特開平 0 6 - 2 4 6 0 5 2 (J P , A)
特開平 0 6 - 2 1 8 1 2 1 (J P , A)
特開平 0 8 - 3 3 6 6 4 4 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A63F 7/02