

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】平成28年4月14日 (2016.4.14)

【公開番号】特開2014-161375(P2014-161375A)
 【公開日】平成26年9月8日 (2014.9.8)
 【年通号数】公開・登録公報2014-048
 【出願番号】特願2013-32346(P2013-32346)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成28年2月19日 (2016.2.19)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入賞可能な図柄始動口と開閉扉を有する大入賞装置と、所定の図柄を所定の背景画像上で変動表示可能な図柄表示装置とが遊技盤面上に設けられているとともに、作動内容を制御する制御装置が内蔵されており、

遊技盤面上に打ち出された遊技球が図柄始動口に入賞した場合に、

図柄表示装置に表示された図柄を所定の時間に亘って変動させる一方、大当たり判定用の乱数を取得し、その結果、取得した乱数が所定の数値である場合には、図柄の変動表示の終了後に図柄表示装置に大当たり図柄を表示して、大入賞装置を所定回数だけ断続的に開成させる大当たり状態を生起させる遊技機であって、

図柄の変動の内の一部の場合に、図柄の変動表示開始から変動表示終了までの間に一定時間に亘って図柄を仮停止させるフリーズ表示を実行するとともに、

そのフリーズ表示の継続時間が所定の時間以上である場合に、フリーズ表示の前後で背景画像を変更することを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】遊技機

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一つであるパチンコ機として、いわゆる図柄合わせタイプのパチンコ機が知られている。かかる図柄合わせタイプのパチンコ機としては、図柄始動口に遊技球が入賞した場合に、内部の制御装置において「抽選」を実行するとともに、図柄表示装置に表示された「装飾図柄」（「演出図柄」と称されることもある）を所定時間だけ変動させ、「抽

選」の結果、「大当たり」が生起した場合には、予め設定された「大当たり図柄」（たとえば、「１，１，１」）を図柄表示装置に表示するとともに、「大当たり状態」を生起させて、大入賞装置をきわめて高い確率で所定回数だけ断続的に開成させるものが知られている。

【０００３】

また、図柄合わせタイプのパチンコ機の中には、特許文献１の如く、「装飾図柄」の変動表示中に、「装飾図柄」を仮停止させて、遊技者の「大当たり図柄」の表示への期待感を煽るように構成したものも知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１２－２５００６８号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかしながら、上記特許文献１の如き、従来の「装飾図柄」の仮停止を行うパチンコ機は、仮停止の態様には工夫が凝らされているものの、仮停止後の「装飾図柄」の変動表示の態様が単調で斬新さがないために、趣向性に乏しく、遊技者が短期間の内に遊技意欲を消失させてしまう、という事態が起こり得る。

【０００６】

本発明の目的は、上記図柄合わせタイプのパチンコ機が有する課題を解消し、趣向性が高く、遊技者の遊技に対する興味を長期間に亘って高く保持することが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

上記目的を達成するために、本発明は、遊技球が入賞可能な図柄始動口と開閉扉を有する大入賞装置と、所定の図柄を所定の背景画像上で変動表示可能な図柄表示装置とが遊技盤面上に設けられているとともに、作動内容を制御する制御装置が内蔵されており、遊技盤面上に打ち出された遊技球が図柄始動口に入賞した場合に、図柄表示装置に表示された図柄を所定の時間に亘って変動させる一方、大当たり判定用の乱数を取得し、その結果、取得した乱数が所定の数値である場合には、図柄の変動表示の終了後に図柄表示装置に大当たり図柄を表示して、大入賞装置を所定回数だけ断続的に開成させる大当たり状態を生起させる遊技機であって、図柄の変動の内の一部の場合に、図柄の変動表示開始から変動表示終了までの間に一定時間に亘って図柄を仮停止させるフリーズ表示を実行するとともに、そのフリーズ表示の継続時間が所定の時間以上である場合に、フリーズ表示の前後で背景画像を変更することを特徴とするものである。

【０００８】

なお、遊技球が入賞可能な図柄始動口と開閉扉を有する大入賞装置と、所定の図柄を変動表示可能な図柄表示装置とが遊技盤面上に設けられているとともに、作動内容を制御する制御装置が内蔵されており、遊技盤面上に打ち出された遊技球が図柄始動口に入賞した場合に、図柄表示装置に表示された図柄を所定の時間に亘って変動させる一方、大当たり判定用の乱数を取得し、その結果、取得した乱数が所定の数値である場合には、図柄の変動表示の終了後に図柄表示装置に大当たり図柄を表示して、大入賞装置を所定回数だけ断続的に開成させる大当たり状態を生起させる遊技機において、図柄の変動の内の一部の場合に、図柄の変動表示開始から変動表示終了までの間に一定時間に亘って図柄を仮停止させるフリーズ表示を実行するとともに、そのフリーズ表示の継続時間が所定の時間以上である場合に、仮停止後の図柄の変動表示態様の少なくとも一部を変更するという第１の構成を採用することも可能である。

【０００９】

また、上記第１の構成を採用したもののにおいて、図柄表示装置が、図柄の変動表示中に

図柄以外の背景画像を表示するものであるとともに、フリーズ表示の継続時間が所定の時間以上である場合に、仮停止後の図柄の変動表示中に図柄表示装置に表示される背景画像を変更するという第２の構成を採用することも可能である。

【００１０】

さらに、上記第１の構成や第２の構成を採用したものにおいて、フリーズ表示の継続時間が所定の時間以上である場合に、遊技盤面上に設けられた電飾ランプの発光態様を変更するという第３の構成を採用することも可能である。

そして、そのような第３の構成を採用することにより、電飾ランプの発光態様の変更に対応させて見掛け上の「大当たり状態」の生起確率を変化させることが可能となるので、遊技の内容をきわめて斬新かつエキサイティングなものとすることができる。

【発明の効果】

【００１１】

本発明によれば、図柄の変動の内の一部の場合に、図柄の変動表示開始から変動表示終了までの間に一定時間に亘って図柄を仮停止させるフリーズ表示を実行するとともに、そのフリーズ表示の継続時間が所定の時間以上である場合に、フリーズ表示の前後で背景画像を変更するため、そのような背景画像の変更に対応させて見掛け上の「大当たり状態」の生起確率を変化させることができるので、趣向性が高く、長期間に亘って遊技者の遊技意欲を高く保持することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【図１】パチンコ機の正面を示す説明図である。

【図２】パチンコ機の遊技盤を示す説明図である。

【図３】パチンコ機の背面を示す説明図である。

【図４】パチンコ機の制御機構を示すブロック図である。

【図５】（ａ）はａカウンタの数値に対応した普通図柄を示す説明図であり（ｂ）は大当たり抽選の結果と対応した特別図柄を示す説明図である。

【図６】ｄカウンタの数値に対応した基本変動パターンを示す説明図である（（ａ）は、はずれ時用のものであり、（ｂ）は、大当たり時用のものである）。

【図７】基本変動パターンに対応した詳細変動パターン（図柄表示態様）を示す説明図である。

【図８】基本変動パターンに対応した詳細変動パターン（発光態様）を示す説明図である。

【図９】基本変動パターンに対応した詳細変動パターン（音発生態様）を示す説明図である。

【図１０】「フリーズ演出処理」の処理内容を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００１３】

以下、本発明の遊技機の一実施形態であるパチンコ機について、図面に基づいて、詳細に説明する。

【００１４】

（１）パチンコ機の構造

以下、本発明の一実施形態としてのパチンコ機について、図面に基づいて詳細に説明する。図１は、パチンコ機１の正面を示したものである。パチンコ機１は、周囲が機枠３で覆われており、その機枠３の正面の上部には、遊技盤２が設置されている。また、遊技盤２の中央よりやや上方には、遊技球レール２３によって区画された略円形の遊技領域１６が設けられており、当該遊技領域１６の前方には、ガラス板を嵌め込んだ前扉４が片開き可能に設置されている。また、遊技領域１６の下方には、供給皿７と貯留皿８とが、上下に連設されており、貯留皿８の右側には、発射装置１０（図３参照）を操作するためのハンドル９が突設されている。一方、遊技領域１６の上方の左右には、効果音を発生させるためのスピーカ１４、１４が設置されている。

【 0 0 1 5 】

図 2 は、遊技盤 2 を示したものであり、遊技領域 1 6 の中央上部には、センター部材 2 6 が設置されており、そのセンター部材 2 6 の略中央には、図柄表示装置 6 が設けられている。図柄表示装置 6 は、液晶表示画面を有しており、その液晶表示画面の左表示部位 6 a、右表示部位 6 b、中表示部位 6 c の各表示部位に、一桁の数字や一文字のアルファベット等（たとえば、「0」～「9」、「A」～「E」）の所定種類の「装飾図柄」を表示することができるようになっている。さらに、図柄表示装置 6 は、上記した「装飾図柄」を、様々な背景を動画化あるいは映像化した「背景画像」に重ねて（重なった動画や映像等の画像として）表示することができるようになっている。なお、「背景画像」上への「装飾図柄」の表示は、「背景画像」を表示するためのレイヤー画像と、「装飾図柄」を表示するためのレイヤー画像とを重畳して表示する方法によって行われる。

【 0 0 1 6 】

また、図柄表示装置 6 の中央下側には、遊技球を入賞可能な始動入賞口 2 0 が設けられている。加えて、始動入賞口 2 0 の下側には、チューリップ式電動役物 1 7 が設けられており、上部の扉部材（爪片）が開閉するようになっている。また、チューリップ式電動役物 1 7 の下側には、入賞装置である大入賞装置（大入賞口）1 8 が設置されており、内蔵された作動装置 2 4（図 4 参照）によって、横長な長方形の板状の扉体が下端縁を中心として片開きするようになっている。一方、センター部材 2 6 の左側には、遊技球の通過可能なゲート部材 1 9 が設けられている。

【 0 0 1 7 】

さらに、遊技領域 2 の右下方には、表示部材 8 1 が付設されており、当該表示部材 8 1 には、2 つの LED によって形成された普通図柄保留ランプ 8 4、1 つの LED によって形成された普通図柄表示器 8 3、7 セグメントの LED 板によって形成された特別図柄表示器 8 2、4 つの LED によって形成された特別図柄保留ランプ 8 5、4 つの LED によって形成されたラウンドランプ 8 6 等が設けられている。普通図柄表示器 8 3 は、「当たり図柄」を表示することができるようになっており、特別図柄表示器 8 2 は、所定の種類の「特別図柄」を表示することができるようになっている。

【 0 0 1 8 】

また、遊技領域 1 6 には、上記部材の他に、各種の態様で発光する電飾ランプ 1 5、1 5・・・、種々の入賞口、風車、および多数の障害釘等が設けられている。なお、各電飾ランプ 1 5、1 5・・・内には、赤色、緑色、青色の LED が設置されており、電飾ランプ 1 5、1 5・・・を各種の色（赤色、緑色、青色、黄色、白色等）で発光させることができるようになっている。加えて、チューリップ式電動役物 1 7 等の各入賞装置の内部には、遊技球の入賞を検出する入賞検出装置 3 7（図 4 参照）が設けられている。

【 0 0 1 9 】

一方、図 3 は、パチンコ機 1 の背面を示したものであり、パチンコ機 1 の中央よりやや上側には、パチンコ機 1 の作動内容を制御するためのメイン制御基板 3 1 を内蔵したメイン制御装置 3 0 が設置されている。また、メイン制御基板 3 1 の右下方（パチンコ機 1 を背面から見た場合の右下方）には、図柄表示装置 6 の表示内容を制御するための表示制御基板 5 6 が設置されている。さらに、表示制御基板 5 6 の左側には、遊技領域 1 6 に設置された電飾ランプ 1 5、1 5・・・等の発光部材の発光態様を制御するための発光制御基板 6 1、スピーカ 1 4、1 4 から発生させる効果音の発生態様を制御するための効果音制御基板 7 1 が設けられている。また、表示制御基板 5 6 の下方には、表示制御基板 5 6、発光制御基板 6 1 および効果音制御基板 7 1 を統合して制御するためのサブ統合基板 4 1 が設置されている。加えて、メイン制御装置 3 0 の右側には、賞品球や貸球を払い出すための払出制御装置 2 8 が設置されている。

【 0 0 2 0 】

(2) パチンコ機の制御機構

次に、パチンコ機 1 の制御機構について、図 4 に基づいて説明する。図 4 は、パチンコ機 1 の制御機構を示したブロック図である。メイン制御基板 3 1 には、後述する「大当た

り判定用乱数取得」を実行するとともに種々の作動部材の動作を制御するメインCPU 32、ROMやRAM等の記憶手段33、タイマ34、およびインターフェイス35等が搭載されている。そして、メインCPU 32は、インターフェイス35を介して、始動入賞口20、チューリップ式電動役物17等に内蔵された入賞検出装置37、大入賞装置18を作動させるための作動装置24、払出制御装置28等と接続されている。また、メイン制御基板31は、インターフェイス35を介してサブ統合基板41と電氣的に接続されている。

【0021】

また、メイン制御基板31の記憶手段33には、後述する「当たり判定」に使用するaカウンタ、「大当たり判定用乱数取得」に使用するcカウンタ、および、主に「特別図柄」や「装飾図柄」の変動時間である基本変動パターン（図柄変動パターン）を決定するdカウンタ等の複数のカウンタが内蔵されている。各カウンタは、電源投入時から所定の規則にしたがって所定の数値の間をごく短時間（たとえば1割込2.000ms）の内に1ずつ加算しながらループカウントするループカウンタであり、当該カウンタを用いた数値の取得は、乱数の取得とみなすことができる。また、aカウンタは“0”～“100”（101通り）の間を、cカウンタは“0”～“700”（701通り）の間を、dカウンタは“0”～“40”（41通り）の間を夫々ループカウントするようになっている。また、メインCPU 32は、遊技球のゲート部材19の通過検出を契機としてaカウンタから1つの数値を取得する一方、遊技球の始動入賞口20またはチューリップ式電動役物17への入賞検出を契機としてcカウンタおよびdカウンタから夫々1つの数値を取得するようになっている。

【0022】

さらに、メイン制御基板31の記憶手段33には、図5（a）の如き、aカウンタの数値と「普通図柄」とを対応付けた普通図柄決定テーブル、および、図6の如き、dカウンタの数値と基本変動パターンとを対応付けた基本変動パターン決定テーブルが記憶されている。加えて、メイン制御基板31の記憶手段33には、図柄表示装置6において「装飾図柄」が変動表示中に始動入賞口20等へ遊技球が入賞した場合等に、当該入賞に伴うcカウンタおよびdカウンタの取得数値を保留情報として記憶する保留情報記憶部が設けられている。当該保留情報記憶部には、普通図柄表示器83において「普通図柄」の変動表示中に遊技球がゲート部材19を通過した場合におけるaカウンタの取得数値も保留情報として記憶されるようになっており、aカウンタの取得数値、cカウンタおよびdカウンタの取得数値は、夫々4つまで記憶されるようになっている。なお、保留情報記憶部に記憶されている保留情報の数は、表示部材81の普通図柄保留ランプ84および特別図柄保留ランプ85に表示されるようになっている。また、保留情報は、「普通図柄」や「特別図柄」および「装飾図柄」が確定表示される毎に、記憶した順番で順次消化され、当該消化に伴って新たな保留情報が記憶可能となる。

【0023】

一方、サブ統合基板41には、サブ統合CPU 42、記憶手段43、タイマ44、およびインターフェイス45等が搭載されている。当該サブ統合基板41は、インターフェイス45を介して、表示制御基板56、発光制御基板61、および効果音制御基板71と電氣的に接続されている。そして、サブ統合CPU 42は、後述するようにメイン制御基板31から「大当たり判定用乱数取得」に係る信号を受信すると、その信号の内容に応じて各制御基板を制御し、スピーカ14、14や電飾ランプ15、15・・の動作、図柄表示装置6における「装飾図柄」等の表示動作を制御するようになっている。

【0024】

さらに、サブ統合基板41の記憶手段43には、表示部材81の特別図柄表示器82に表示される「特別図柄」が、図5（b）の如く「大当たり判定用乱数取得」の結果に対応付けられて記憶されている。また、記憶手段43には、図柄表示装置6の各表示領域6a～6cにおいて変動/確定表示される「0」～「9」の数字やアルファベット、絵柄等からなる「装飾図柄」が記憶されているとともに、図柄表示装置6における「装飾図柄」の

詳細な変動態様やキャラクターの動画を用いたキャラクター演出等からなる複数の詳細変動パターン（「装飾図柄」の表示態様としての図柄変動パターン）が、図7の如くメイン制御基板31で決定される基本変動パターンと対応付けられて記憶されている。

【0025】

なお、各詳細変動パターンにおける「装飾図柄」の変動態様は、変動開始後、まず高速でスクロールされているように見える高速スクロール変動を実行し、徐々にスクロール速度が下がる低速スクロール変動を実行した後、確定表示されるというものである。なお、一部の変動態様においては、低速スクロール変動後に、各表示領域6a～6cの「装飾図柄」が左表示領域6a、右表示領域6c、中表示領域6bの順で仮停止表示となり、変動再開後に変動開始後に確定表示となる。

【0026】

詳細変動パターンの内、基本変動パターンAに対応した詳細変動パターンIである「ノーマル」は、仮停止表示を伴わない変動パターンである。また、基本変動パターンBに対応した詳細変動パターンIIである「ノーマルリーチ」は、左表示領域6aに「装飾図柄」が仮停止表示された後、右表示領域6cに同一の「装飾図柄」が仮停止表示された後に、「ノーマル」における右表示領域6cの停止表示から中表示領域6bの停止表示までの時間より長い時間に亘って、中表示領域6bの「装飾図柄」が高速スクロール、低速スクロールを実行した後に、確定表示となる所謂「リーチ表示態様」を伴う変動パターンである。なお、「リーチ表示態様」の成立後は、アニメーション演出に発展することなく、比較的短い時間で中表示領域6bに「装飾図柄」が仮停止表示された後にそのまま確定表示される。

【0027】

さらに、基本変動パターンCに対応した詳細変動パターンIIIである「ロングリーチ」とは、「ノーマルリーチ」と同様にして「リーチ表示態様」での変動を実行した後、中表示領域6bに「装飾図柄」が仮停止表示されるまでの間に一連の動画を映し出すアニメーション演出へと発展する変動パターンであり、アニメーション演出の終了に伴い中図柄表示領域6bに「装飾図柄」が仮停止表示された後に確定表示される。

【0028】

また、基本変動パターンDに対応する詳細変動パターンIVである「ショートフリーズ+スーパーリーチ」とは、あたかも図柄表示装置6が故障したかのような表示演出である「フリーズ表示」を実行した後に、「リーチ表示態様」での変動を実行してから、中表示領域6bに「装飾図柄」が仮停止表示されるまでの間にアニメーション演出へと発展し、さらに実録映像を映し出す映像演出へと発展する変動パターンである。当該「ショートフリーズ+スーパーリーチ」においては、図柄の変動開始直後（約0.5秒後）に、全ての表示領域6a～6cで所定時間（約1.8秒間）に亘って「装飾図柄」が仮停止表示（「フリーズ表示」）された後に、全表示領域6a～6cの「装飾図柄」が再度変動する。なお、「フリーズ表示」においては、所謂、リーチ図柄（左表示領域6aと右表示領域6cとが同一の「装飾図柄」）は表示されない。しかる後、「リーチ表示態様」が実行された後に、中表示領域6bに「装飾図柄」が仮停止表示されるまでの間にアニメーション演出が実行され、さらに映像演出が実行される。そして、映像演出の終了に伴い中図柄表示領域6bに「装飾図柄」が仮停止表示された後に確定表示される。

【0029】

また、基本変動パターンEに対応する詳細変動パターンVである「ロングフリーズ+スーパーリーチ」においては、図柄の変動開始直後（約0.5秒後）に、「フリーズ表示」が実行され、全ての表示領域6a～6cで所定時間（約4.0秒間）に亘って「装飾図柄」が仮停止表示された後に、全表示領域6a～6cの「装飾図柄」が再度変動する。しかる後、「リーチ表示態様」が実行された後に、中表示領域6bに「装飾図柄」が仮停止表示されるまでの間にアニメーション演出が実行され、さらに映像演出が実行される。そして、映像演出の終了に伴い中図柄表示領域6bに「装飾図柄」が仮停止表示された後に確定表示される。

【 0 0 3 0 】

また、図 6 および図 7 から明らかなように、基本変動パターン A 基本変動パターン B 基本変動パターン C 基本変動パターン D 基本変動パターン E の順（すなわち、「ノーマル」「ノーマルリーチ」「ロングリーチ」「ショートフリーズ＋スーパーリーチ」「ロングフリーズ＋スーパーリーチ」の順）に、「大当たり判定用乱数取得」の結果が「はずれ」であると選択されにくくなっており、「大当たり判定用乱数取得」の結果が「大当たり」であると選択され易くなっている。

【 0 0 3 1 】

さらに、サブ統合基板 4 1 の記憶手段 4 3 には、図柄表示装置 6 の液晶表示画面全体に背景として表示される 5 種類の「背景画像」（「背景画像 I」～「背景画像 I V」）も記憶されている。

【 0 0 3 2 】

加えて、サブ統合基板 4 1 の記憶手段 4 3 には、スピーカ 1 4 , 1 4 の報音動作態様となる音発生パターンが、図 8 の如く、メイン制御基板 3 1 で決定される基本変動パターンと対応付けられて記憶されている。基本変動パターン A に対応した点灯 / 点滅パターン I は、電飾ランプ 1 5 , 1 5 ・ ・ を主として赤色に点灯 / 点滅させるものであり、その赤色の点灯 / 点滅が図柄表示装置 6 における「装飾図柄」の変動開始から確定表示まで継続される。また、基本変動パターン B に対応した点灯 / 点滅パターン I I は、電飾ランプ 1 5 , 1 5 ・ ・ を緑色に点灯 / 点滅させるものであり、その緑色の点灯 / 点滅が「装飾図柄」の変動開始から確定表示まで継続される。さらに、基本変動パターン C に対応した点灯 / 点滅パターン I I I は、電飾ランプ 1 5 , 1 5 ・ ・ 青色に点灯 / 点滅させるものであり、その青色の点灯 / 点滅が「装飾図柄」の変動開始から確定表示まで継続される。加えて、サブ統合基板 4 1 の記憶手段 4 3 には、電飾ランプ 1 5 , 1 5 ・ ・ を主として黄色に点灯 / 点滅させる点灯 / 点滅パターン I V も記憶されている（なお、点灯 / 点滅パターン I V は、メイン制御基板 3 1 で決定される基本変動パターンと対応付けられてはいない）。

【 0 0 3 3 】

また、サブ統合基板の記憶手段 4 3 には、スピーカ 1 4 の報音動作態様となる音発生パターンが、図 9 の如く、メイン制御基板 3 1 で決定される基本変動パターンと対応付けられて記憶されている。基本変動パターン A に対応した音発生パターン I は、図柄表示装置 6 における「装飾図柄」の変動開始から確定表示までの間、曲 をスピーカ 1 4 , 1 4 から出力させ続けるものであり、基本変動パターン B に対応した音発生パターン I I は、「装飾図柄」の変動開始から確定表示までの間、曲 をスピーカ 1 4 , 1 4 から出力させ続けるものであり、基本変動パターン C に対応した音発生パターン I I I は、「装飾図柄」の変動開始から確定表示までの間、曲 をスピーカ 1 4 , 1 4 から出力させ続けるものである。加えて、サブ統合基板 4 1 の記憶手段 4 3 には、曲 をスピーカ 1 4 , 1 4 から出力させ続けるための音発生パターン I V も記憶されている（なお、音発生パターン I V は、メイン制御基板 3 1 で決定される基本変動パターンと対応付けられてはいない）。

【 0 0 3 4 】

(3) パチンコ機の作動内容

上記の如く構成されたパチンコ機 1 の基本的な作動内容について以下に説明する。遊技者によってハンドル 9 が回動操作されると、発射装置 1 0 が作動し、遊技球ルール 2 3 , 2 3 同士の間（発射通路 1 3）から遊技球が遊技領域 1 6 内へ打ち込まれる。そして、遊技領域 1 6 内へ打ち込まれた遊技球がゲート部材 1 9 を通過すると、当該通過がメイン CPU 3 2 により検出される。メイン CPU 3 2 は、ゲート部材 1 9 の通過を検出すると、通過検出のタイミングで a カウンタから 1 つの数値を取得し、取得した数値が所定の「当たり数値（“ 7 ”）」であるか否かを判定するという「当たり判定」を実行するとともに、普通図柄表示器 8 3 において「普通図柄」を変動表示させる。

【 0 0 3 5 】

そして、「当たり判定」の結果、「当たり」である場合（すなわち、取得数値が「当たり数値」である場合）には、「普通図柄」の変動表示を所定時間（たとえば 3 0 秒間）に

亘って継続した後、図5(a)の如き「普通図柄(“1”)」を普通図柄表示器83に確定表示させるとともに、チューリップ式電動役物17の爪片を所定の設定時間(たとえば1.0秒間)だけ開動作させる。一方、「当たり判定」の結果、「はずれ」である場合(すなわち、取得した数値が「当たり数値」以外の数値である場合)には、「普通図柄」の変動表示を所定時間に亘って継続した後、図5(a)の如き「普通図柄(“-”)」を普通図柄表示器83に確定表示させる。

【0036】

また、遊技領域16内を流下する遊技球が図柄始動口20またはチューリップ式電動役物17へ入賞(始動入賞)すると(すなわち、所定条件を充足すると)、当該入賞がメインCPU32により検出される。メインCPU32は、始動入賞を検出すると、入賞検出のタイミングでcカウンタおよびdカウンタから1つの数値を取得し、cカウンタにおける取得数値が所定の「大当たり数値(たとえば“0”または“300”)」(なお、「大当たり数値」以外の数値を「はずれ数値」という)であるか否かを判定するという「大当たり判定用乱数取得」を実行する。

【0037】

そして、「大当たり判定用乱数取得」の結果、取得数値が「大当たり数値」である場合には、基本変動パターン決定テーブル(図6(b)参照)を用い、dカウンタの取得数値に対応した基本変動パターンを読み出す。一方、「大当たり判定用乱数取得」の結果、取得数値が「大当たり数値」以外の数値である場合には、基本変動パターン決定テーブル(図6(b)参照)を用い、dカウンタの取得数値に対応した基本変動パターンを読み出す。その後、メインCPU32は、「大当たり判定用乱数取得」の結果(取得した乱数が「大当たり数値」であるか「はずれ数値」であるか)、および読み出した基本変動パターン(特に変動継続時間)の種類を示す情報を含んだ指令コマンドを作成するとともに、当該指令コマンドをサブ統合CPU42へと送信する。

【0038】

サブ統合CPU42では、指令コマンドを受信すると、「大当たり判定用乱数取得」の結果に応じて最終的に確定表示する「装飾図柄」や仮停止表示させる「装飾図柄」を決定する(たとえば、乱数取得等の抽選を実行する)とともに、基本変動パターンに対応した詳細変動パターン(図柄表示態様)を読み出し、タイマ44により計時しながら、読み出した詳細変動パターンにしたがって図柄表示装置6における「装飾図柄」を変動表示させる。なお、図柄表示装置6において、受信した指令コマンドに対応した始動入賞より前の始動入賞に基づいた「装飾図柄」の変動表示が行われている場合には、その(あるいはそれらの)「装飾図柄」の変動表示が終了した後に、受信した指令コマンドに対応した始動入賞に基づく「装飾図柄」の変動表示を開始する。

【0039】

また、「装飾図柄」の変動表示を実行する際には、当該「装飾図柄」が、サブ統合基板41の記憶手段43に記憶されている「背景画像」の内の一つと重ね合わされて表示される。加えて、後述する「フリーズ表示」を実行しない場合には、「背景画像I」~「背景画像III」の内のいずれかが、図柄表示装置6の液晶画面に表示され、所定のタイミングで別のもの(「背景画像I」~「背景画像III」の内の別のもの)に切り替えられる。

【0040】

一方、サブ統合CPU42では、指令コマンドを受信すると、基本変動パターンに対応する詳細変動パターン(発光態様)を読み出し、タイマ44により計時しながら、図柄表示装置6における「装飾図柄」の変動表示(受信した指令コマンドに対応した始動入賞に基づく「装飾図柄」の変動表示)と同じタイミングで、読み出した詳細変動パターン(発光態様)にしたがって電飾ランプ15, 15・・等を発光させる。

【0041】

加えて、サブ統合CPU42では、指令コマンドを受信すると、基本変動パターンに対応する詳細変動パターン(音発生態様)を読み出し、タイマ44により計時しながら、図

柄表示装置 6 における「装飾図柄」の変動表示（受信した指令コマンドに対応した始動入賞に基づく「装飾図柄」の変動表示）と同じタイミングで、読み出した詳細変動パターン（音発生態様）にしたがってスピーカ 14, 14 から効果音を発生させる。

【0042】

一方、図柄表示装置 6 における「装飾図柄」の変動開始に合わせて、特別図柄表示器 82 においても「特別図柄」の変動を開始する。そして、「装飾図柄」および「特別図柄」の変動を開始してから、実行中の詳細変動パターンの変動時間の経過に伴い、「大当たり判定用乱数取得」の結果に応じた「装飾図柄」を図柄表示装置 6 に、「特別図柄」を特別図柄表示器 82 に、夫々確定表示する。つまり、「大当たり判定用乱数取得」の結果が「大当たり数値」の取得である場合には、図柄表示装置 6 では同一の「装飾図柄」を 3 つ並べる「大当たり装飾図柄表示態様」（たとえば「7・7・7」）で確定表示させ、特別図柄表示器 82 には「大当たり特別図柄（7）」を確定表示させる。また、「大当たり判定用乱数取得」の結果が「はずれ数値」である場合には、図柄表示装置 6 では 3 つのうち少なくとも 1 つの「装飾図柄」が異なる「はずれ装飾図柄表示態様」（たとえば「1・2・3」）で確定表示させ、特別図柄表示器 82 には「はずれ特別図柄（-）」を確定表示させる。

【0043】

そして、「大当たり判定用乱数取得」の結果が「大当たり数値」の取得である場合には、「装飾図柄」および「特別図柄」の確定表示後、大入賞装置 18 の扉部材を所定回数にわたって断続的に開成させるといった所謂「大当たり状態」を生起させる。したがって、「大当たり状態」が生起した場合には、遊技者は、多くの賞品球を獲得することが可能となる。一方、「大当たり判定用乱数取得」の結果が「はずれ数値」の取得である場合には、「装飾図柄」および「特別図柄」の確定表示を実行し、「大当たり状態」を生起させることなく、始動入賞を契機とした「大当たり判定用乱数取得」を繰り返し実行する。

【0044】

（４）パチンコ機の特徴部分の説明

パチンコ機 1 は、上記の如く、図柄表示装置 6 において変動中の「装飾図柄」の「フリーズ表示」を実行するが、当該「フリーズ表示」と同時に、サブ統合基板 41 において「フリーズ演出処理」を繰り返し実行し、「装飾図柄」の「フリーズ表示」後に、図柄表示装置 6 における「背景画像」、電飾ランプ 15, 15 の発光態様、スピーカ 14, 14 からの効果音発生態様の内の少なくとも一部を変更する。

【0045】

図 10 は、「フリーズ演出処理」の内容を示すフローチャートであり、当該「フリーズ演出処理」は、主としてサブ統合基板 41 によって制御される。「フリーズ演出処理」においては、まず、ステップ（以下、単に S で示す）1 で、図柄表示装置 6 において「装飾図柄」の変動表示が開始されたか否か判断される。そして、S 1 で「YES」と判断された場合には、S 2 で、その「装飾図柄」の変動態様が「フリーズ表示」を伴うものであるか否か（すなわち、その「装飾図柄」の変動の契機となった始動入賞に対応した「大当たり判定用乱数取得」における d カウンタの取得数値が基本変動パターン D, E に対応したものであったか否か）判断される。S 2 で、「YES」と判断された場合には、続く S 3 で、その「フリーズ表示」における「フリーズ時間」（すなわち、仮停止の時間）が、3.0 秒以上であるか否か（すなわち、その「装飾図柄」の変動の契機となった始動入賞に対応した「大当たり判定用乱数取得」における d カウンタの取得数値が基本変動パターン E に対応したものであったか否か）判断される。

【0046】

そして、S 3 で「YES」と判断された場合には、タイマ 44 の機能により「フリーズ表示」が終了するまでの時間の経過（「装飾図柄」の変動開始から 2.3 秒間）を待って、S 4 で、図柄表示装置 6 における「背景画像」（「背景画像 I」～「背景画像 III」のいずれか）を「背景画像 IV」に変更する。さらに、S 5 で、S 4 と同じタイミングで、電飾ランプ 15, 15 の発光態様を「発光パターン I」（赤色の点滅）から「発光

パターンⅠⅤ」(黄色の点滅)に変更する。加えて、S6で、S4、S5と同じタイミングで、スピーカ14、14から発生する効果音の発生態様を「音発生パターンⅠ」(曲)を主体としたものから「効果音パターンⅠⅤ」(曲)を主体としたもの)に変更する。

【0047】

さらに、上記の如く「背景画像」、電飾ランプ15、15・・の発光態様、スピーカ14、14の効果音発生態様を変更した状態で、図柄表示装置6における「装飾図柄」の変動表示を継続した後に、一連の処理を終了する。なお、「装飾図柄」の変動表示は、その「装飾図柄」の変動の契機となった始動入賞に対応した「大当たり判定用乱数取得」におけるdカウンタの取得数値に対応した「図柄変動継続時間」(図6参照)だけ継続され、メイン制御基板31からの図柄変動終了信号の受信と同時に終了する。

【0048】

一方、S3で“NO”と判断された場合(すなわち、「フリーズ表示」が行われるが、「フリーズ時間」が3.0秒未満であると判断された場合)には、図柄表示装置6における「背景画像」の変更および電飾ランプ15、15・・の発光態様の変更を行うことなく、S6で、スピーカ14、14から発生させる効果音の発生態様を「音発生パターンⅠ」(曲)を主体としたものから「効果音パターンⅠⅤ」(曲)を主体としたもの)に変更する。

【0049】

また、S2で“NO”と判断された場合(すなわち、「フリーズ表示」が行われないと判断された場合)には、図柄表示装置6における「背景画像」、電飾ランプ15、15・・の発光態様、およびスピーカ14、14の音発生態様を変更することなく、一連の処理を終了する。

【0050】

したがって、パチンコ機1においては、「大当たり判定用乱数取得」においてcカウンタ(大当たり決定カウンタ)が所定の「大当たり乱数」を取得した場合であって、dカウンタが“9”~“20”の内のいずれかを取得した場合(12通り)、および、「大当たり判定用乱数取得」においてcカウンタが所定の「大当たり乱数」以外の数値を取得した場合であって、dカウンタが“35”~“38”の内のいずれかを取得した場合(4通り)に、1.8秒間の「フリーズ表示」が実行された後に、「スーパーリーチ態様」で「装飾図柄」が変動する。そして、そのように1.8秒間の「フリーズ表示」が実行された場合には、図柄表示装置6における「背景画像」の変更および電飾ランプ15、15・・の発光態様の変更は行われず、スピーカ14、14の音発生態様のみ変更される。

【0051】

さらに、パチンコ機1においては、「大当たり判定用乱数取得」においてcカウンタが所定の「大当たり乱数」を取得した場合であって、dカウンタが“21”~“40”の内のいずれかを取得した場合(20通り)、および、「大当たり判定用乱数取得」においてcカウンタが所定の「大当たり乱数」以外の数値を取得した場合であって、dカウンタが“39”~“40”の内のいずれかを取得した場合(2通り)に、4.0秒間の「フリーズ表示」が実行された後に、「スーパーリーチ態様」で「装飾図柄」が変動する。そして、そのように4.0秒間の「フリーズ表示」が実行された場合には、図柄表示装置6における「背景画像」、電飾ランプ15、15・・の発光態様、およびスピーカ14、14の音発生態様に変更される。

【0052】

また、上記の如く、パチンコ機1における「大当たり」生起時(「大当たり判定用乱数取得」においてcカウンタが所定の「大当たり乱数」を取得する場合)にdカウンタによって各基本変動パターンが取得される確率(期待値)は、パターンA<パターンB<パターンC<パターンD<パターンEの順になっており、「はずれ」時(「大当たり判定用乱数取得」においてcカウンタが所定の「大当たり乱数」以外の数値を取得する場合)にdカウンタによって各変動態様が抽選される確率(期待値)は、パターンA>パターンB>パターンC>パターンD>パターンEの順になっている。それゆえ、長期間に亘って遊技

を継続した遊技者にとっては、「装飾図柄」の確定表示前に、「フリーズ表示」が行われたときには、行われなかったときよりも高い確率で「大当たり」が生起し、「フリーズ表示」の時間が長く、「フリーズ表示」後に「背景画像」が変更されたときには、変更されなかったときよりも高い確率で「大当たり」が生起するように感じられることになる。したがって、遊技者にとっては、見掛け上、「装飾図柄」の確定表示前に、所定時間以上の「フリーズ表示」が行われて、図柄表示装置 6 における「背景画像」が変更され、電飾ランプ 15, 15・・・の発光態様に変更されたときには、所定時間未満の「フリーズ表示」が行われたときや、「フリーズ表示」が行われなかったときよりも、「大当たり」の生起確率が高いように感じられることになる。

【0053】

(5) パチンコ機の効果

パチンコ機 1 は、上記の如く、「装飾図柄」の変動の内の一部の場合に、「装飾図柄」の変動表示開始から変動表示終了までの間に一定時間に亘って「装飾図柄」を仮停止させる「フリーズ表示」が実行されるとともに、その「フリーズ表示」の継続時間が所定の時間(3.0秒)以上である場合には、仮停止後の「装飾図柄」の変動表示態様の一部が変更され、その変更に対応して見掛け上の「大当たり状態」の生起確率が変化するので、趣向性が高く、長期間に亘って遊技者の遊技意欲を高く保持することができる。

【0054】

また、パチンコ機 1 は、図柄表示装置 6 が「装飾図柄」の変動表示中に「背景画像」を重ねて表示するものであるとともに、「フリーズ表示」の継続時間が所定の時間(3.0秒)以上である場合に、仮停止後の「装飾図柄」の変動表示中に図柄表示装置 6 に表示される「背景画像」が変更され、その変更に対応して見掛け上の「大当たり状態」の生起確率が変化するので、遊技の内容が非常に趣向性に富んでいる。

【0055】

また、パチンコ機 1 は、「フリーズ表示」の継続時間が所定の時間(3.0秒)以上である場合に、遊技盤 2 の盤面上に設けられた電飾ランプ 15, 15・・・の発光態様に変更され、その変更に対応して見掛け上の「大当たり状態」の生起確率が変更するので、遊技の内容がきわめて斬新かつエキサイティングである。

【0056】

(6) パチンコ機の変更例

なお、本発明の遊技機の構成は、上記実施形態の態様に何ら限定されるものではなく、図柄始動口、図柄表示装置、大入賞装置、メイン制御基板、表示制御基板、発光制御基板、効果音制御基板、サブ統合基板等の形状・構造等の構成を、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で適宜変更することができる。

【0057】

たとえば、本発明の遊技機は、上記実施形態の如く、「フリーズ表示」が所定の時間以上である場合に図柄表示装置における「背景図柄」、電飾ランプの「発光態様」およびスピーカの音発生態様を変更するとともに、「フリーズ表示」が所定の時間未満である場合にスピーカの音発生態様のみを変更するものに限定されず、「フリーズ表示」の継続時間に応じて変更する「装飾図柄」の変動態様を必要に応じて適宜変更することができる。加えて、本発明の遊技機は、上記実施形態の如く、「フリーズ表示」の継続時間に拘わらず仮停止後に同じ種類の「リーチ表示態様」(アニメーション演出+映像演出)で「装飾図柄」の変動表示を継続するものに限定されず、「フリーズ表示」の継続時間によって仮停止後の詳細な「装飾図柄」の表示態様(アニメーション演出や映像演出等)を異ならせることも可能である。

【0058】

加えて、フリーズ表示の内容は、上記実施形態の如く、単純に装飾図柄を所定の時間のみ仮停止表示するものに限定されず、「背景画像」(あるいは「背景図柄」および「装飾図柄」)を真っ暗なもの(黒色や灰色等のモノトーンの画像(あるいはそれに近い画像))を表示するもの)としたり、発射装置による遊技球の発射を強制的に停止させたりするこ

とも可能である。

【 0 0 5 9 】

また、「フリーズ表示」の継続時間に依じて「装飾図柄」の変動態様（「背景図柄」、電飾ランプの「発光態様」、スピーカの「音発生態様」等）を変更するための「フリーズ表示演出処理」は、上記実施形態の如く、「装飾図柄」の変動開始と同じタイミングで行うものに限定されず、「装飾図柄」の変動開始以外のタイミング（たとえば、始動入賞のタイミング）で行い、「フリーズ表示」中に実行すべき処理の内容をＲＡＭ等の記憶手段に記憶させておくことも可能である。

【 0 0 6 0 】

また、本発明の遊技機は、上記実施形態の如く、長時間の「フリーズ表示」を伴う詳細変動パターン（図柄表示態様）と、短時間の「フリーズ表示」を伴う詳細変動パターン（図柄表示態様）とを、予め制御基板（上記実施形態ではサブ統合基板）の記憶手段に記憶させたものに限定されず、制御基板によって種々の条件に依じて「フリーズ表示」の時間を変化させるように構成することも可能である。そのように構成することにより、「フリーズ表示」の継続時間が多様化するため、遊技内容をよりエキサイティングなものとすることが可能になる。

【 0 0 6 1 】

加えて、本発明の遊技機は、上記実施形態の如きパチンコ機ばかりでなく、スロットマシン等の他の遊技機として応用することも可能である。

【産業上の利用可能性】

【 0 0 6 2 】

本発明の遊技機は、上記の如く、趣向性の高いものであるので、パチンコ機、スロットマシン等の遊技機として好適に用いることができる。

【符号の説明】

【 0 0 6 3 】

１・・・パチンコ機（遊技機）、２・・・遊技盤、６・・・図柄表示装置、１４・・・スピーカ、１５・・・電飾ランプ、１７・・・チューリップ式電動役物（図柄始動口）、１８・・・大入賞装置、２０・・・始動入賞口（図柄始動口）、３１・・・メイン制御基板（制御装置）、４１・・・サブ統合基板、５６・・・表示制御基板、６１・・・発光制御基板、７１・・・効果音制御基板。