

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4906321号
(P4906321)

(45) 発行日 平成24年3月28日(2012.3.28)

(24) 登録日 平成24年1月20日(2012.1.20)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 1 9
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 17 頁)

| | | | |
|-----------|-------------------------------|-----------|---------------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2005-333588 (P2005-333588) | (73) 特許権者 | 000169477 |
| (22) 出願日 | 平成17年11月18日(2005.11.18) | | 高砂電器産業株式会社 |
| (65) 公開番号 | 特開2007-135861 (P2007-135861A) | | 大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号 |
| (43) 公開日 | 平成19年6月7日(2007.6.7) | (74) 代理人 | 100078916 |
| 審査請求日 | 平成20年10月23日(2008.10.23) | | 弁理士 鈴木 由充 |
| | | (72) 発明者 | 濱野 雅弘 |
| | | | 大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号 アビリティ株式会社内 |
| | | (72) 発明者 | 森元 昭裕 |
| | | | 大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号 アビリティ株式会社内 |
| | | (72) 発明者 | 大江 伸博 |
| | | | 大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号 アビリティ株式会社内 |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

透過状態と非透過状態とを切り換え可能な表示パネルが配備された遊技盤の背後であって前記表示パネルに対応する高さ位置に、周面に複数種の図柄が配列されたリールが複数個並べて配備され、前記遊技盤面上の始動口にパチンコ球が入ったことに応じて大当たり抽選を実行する抽選手段と、前記表示パネルおよび各リールの動作を制御して前記大当たり抽選の結果を報知する演出を実行する演出実行手段と、前記大当たり抽選に当選したことに応じて特別のゲームモードに移行するゲームモード制御手段とを具備するパチンコ機において、

各リールの回転を個別に停止させる操作を行うための操作部をさらに備え、

前記演出実行手段による演出には、

前記表示パネルの少なくとも前記各リールに対応する領域を透過状態にして各リールの回転を開始する第1ステップと、

前記表示パネルの透過状態を維持したまま、各リールを、それぞれ前記操作部の操作に応じて所定の図柄が引き込まれるように滑らせて停止させる制御を、滑り駒数に所定の制限を設けて実行する第2ステップと、

第2ステップにより全てのリールが停止して所定の図柄組み合わせが透過表示されたことに応じて表示パネルを非透過状態にして各リールを再回転させ、再回転後の各リールを、大当たり抽選の結果を示す図柄組み合わせが前記表示パネルに対応する位置に揃うように自動停止させる第3ステップと、

10

20

第3ステップの終了に応じて前記表示パネルの少なくとも各リールに対応する領域を再び透過状態にすることによって、大当たり抽選の結果を示す図柄組み合わせを透過表示する第4ステップとが含まれるパチンコ機。

【請求項2】

透過状態と非透過状態とを切り換え可能な表示パネルが配備された遊技盤の背後であって前記表示パネルに対応する高さ位置に、周面に複数種の図柄が配列されたリールが複数個並べて配備され、前記遊技盤面上の始動口にパチンコ球が入ったことに応じて大当たり抽選を実行する抽選手段と、前記大当たり抽選の結果を報知する演出を実行する演出実行手段と、前記大当たり抽選に当選したことに応じて特別のゲームモードに移行すると共に、特別のゲームモードの終了後に演出実行手段による演出の時間が短縮された時短モードに移行するゲームモード制御手段と、前記大当たり抽選に当選したことに応じて前記時短モードにおける前記演出の回数を決める時短回数抽選を実行する第2の抽選手段と、前記特別のゲームモードにおいて、表示パネルおよび各リールの動作を制御して前記時短回数抽選の結果を報知する演出を実行する第2の演出実行手段とを具備するパチンコ機において、

各リールの回転を個別に停止させる操作を行うための操作部をさらに備え、

前記第2の演出実行手段による演出には、

前記表示パネルの少なくとも前記各リールに対応する領域を透過状態にして各リールの回転を開始する第1ステップと、

前記表示パネルの透過状態を維持したまま、各リールを、それぞれ前記操作部の操作に応じて所定の図柄が引き込まれるように滑らせて停止させる制御を、滑り駒数に所定の制限を設けて実行する第2ステップと、

第2ステップにより全てのリールが停止して所定の図柄組み合わせが透過表示されたことに応じて表示パネルを非透過状態にして各リールを再回転させ、再回転後の各リールを、時短回数抽選の結果を示す図柄組み合わせが前記表示パネルに対応する位置に揃うように自動停止させる第3ステップと、

第3ステップの終了に応じて前記表示パネルの少なくとも各リールに対応する領域を再び透過状態にすることによって、前記時短回数抽選の結果を示す図柄組み合わせを透過表示する第4ステップとが、含まれるパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、遊技盤の盤面に図柄やキャラクタ等の画像を表示することが可能な表示パネルが設けられたパチンコ機に関する。特にこの発明は、透過型の表示パネルが設けられるとともに、遊技盤面の背後であって前記表示パネルを介して視認可能な位置に、図柄等を変動表示することが可能な表示装置が設けられた構成のパチンコ機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ機では、遊技盤の盤面の中央部に液晶の表示パネルを設け、種々の動画や静止画を表示するとともに、盤面の始動口にパチンコ球が入ったとき、表示パネルを用いて図柄合わせゲームを実行するようにしている。この図柄合わせゲームでは、表示パネル上の複数位置（通常3箇所）で図柄を変動表示した後、各変動表示を順に停止させて抽選結果に応じた図柄を停止表示する。また図柄合わせゲームの途中で、リーチを成立させたり、大当たりの予告演出を行うことによって、興味を高めるようにしている。

【0003】

さらに近年のパチンコ機には、透過型液晶を用いた表示パネル（以下、「透過型の表示パネル」または単に「表示パネル」という。）を使用するとともに、この表示パネルの背後に可動式キャラクタや固定式のフィギュアなどを配備したものがあ（特許文献1参照）。

【0004】

10

20

30

40

50

【特許文献1】特開2004-97411号 公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1には、表示パネルでの図柄の変動表示を開始した後に、表示パネルを透過状態に切り換えて、後方のキャラクタや固定式フィギュアなどを表示することにより、抽選に当選したことを報知することが記載されている。しかし、このような表示では、報知の態様が画一的であって、電飾ランプ等による従来の演出の域を出ることは困難であり、遊技者の演出に対する関心が徐々に薄れていくおそれがある。

【0006】

この発明は上記の問題に着目してなされたもので、透過型の表示パネルの背後に図柄を表示することが可能な表示装置を設け、この表示装置および表示パネルの特性を利用して、表示パネルにおけるのは別の図柄の変動表示や停止表示を行うことにより、遊技者が最も関心を持つ大当たり抽選の結果や大当たりの後に得られる有利な遊技状態に関して、興味に富んだ報知を実行することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

この発明にかかるパチンコ機は、透過状態と非透過状態とを切り換え可能な表示パネルが配備された遊技盤の背後であって前記表示パネルに対応する高さ位置に、周面に複数種の図柄が配列されたリールが複数個並べて配備され、前記遊技盤面上の始動口にパチンコ球が入ったことに応じて大当たり抽選を実行する抽選手段と、表示パネルおよび各リールの動作を制御して大当たり抽選の結果を報知する演出を実行する演出実行手段と、大当たり抽選に当選したことに応じて特別のゲームモードに移行するゲームモード制御手段とを具備する。さらにこのパチンコ機は、各リールの回転を停止させる操作を行うための操作部を備える。

【0008】

上記構成では、透過型の表示パネルとして、たとえば、画像表示用の透過型液晶パネルに、液晶シャッタ部、導光板、光源などを組み合わせた構成のものを使用する。ただし、これに限らず、たとえば液晶シャッタ部を設けずに、画像表示用の液晶パネルの各セルの階調を調整することによって、透過/非透過の程度を調整してもよい。

【0009】

この発明の第1のパチンコ機の演出実行手段による演出には、表示パネルの少なくとも各リールに対応する領域を透過状態にして各リールの回転を開始する第1ステップと、表示パネルの透過状態を維持したまま、各リールを、それぞれ操作部の操作に応じて所定の図柄が引き込まれるように滑らせて停止させる制御を、滑り駒数に所定の制限を設けて実行する第2ステップと、第2ステップにより全てのリールが停止して所定の図柄組み合わせが透過表示されたことに応じて表示パネルを非透過状態にして各リールを再回転させ、再回転後の各リールを、大当たり抽選の結果を示す図柄組み合わせが表示パネルに対応する位置に揃うように自動停止させる第3ステップと、第3ステップの終了に応じて表示パネルの少なくとも各リールに対応する領域を再び透過状態にすることによって、大当たり抽選の結果を示す図柄組み合わせを透過表示する第4ステップとが含まれる。

【0010】

この発明の第2のパチンコ機では、ゲームモード制御手段は、大当たり抽選に当選したことに応じて特別のゲームモードに移行すると共に、特別のゲームモードの終了後に演出実行手段による演出の時間が短縮された時短モードに移行する。さらに、第2のパチンコ機には、大当たり抽選に当選したことに応じて時短モードにおける前記演出の回数を決める時短回数抽選を実行する第2の抽選手段と、特別のゲームモードにおいて、表示パネルおよび各リールの動作を制御して時短回数抽選の結果を報知する演出を実行する第2の演出実行手段とが設けられる。第2の演出実行手段による演出には、表示パネルの少なくとも各リールに対応する領域を透過状態にして各リールの回転を開始する第1ステップと、

10

20

30

40

50

表示パネルの透過状態を維持したまま、各リールを、それぞれ操作部の操作に応じて所定の図柄が引き込まれるように滑らせて停止させる制御を、滑り駒数に所定の制限を設けて実行する第2ステップと、第2ステップにより全てのリールが停止して所定の図柄組み合わせが透過表示されたことに応じて表示パネルを非透過状態にして各リールを再回転させ、再回転後の各リールを、時短回数抽選の結果を示す図柄組み合わせが表示パネルに対応する位置に揃うように自動停止させる第3ステップと、第3ステップの終了に応じて表示パネルの少なくとも各リールに対応する領域を再び透過状態にすることによって、時短回数抽選の結果を示す図柄組み合わせを透過表示する第4ステップとが含まれる。

【0011】

上記のとおり、この発明では、大当たり抽選の結果または時短回数抽選の結果を報知する演出において、表示パネルを透過状態にして、背後のリールが回転してから遊技者による停止操作に応じて停止するまでの状態を表示する。各リールが停止して所定の図柄組み合わせが透過表示されると、表示パネルを非透過状態にすることにより図柄組み合わせを隠蔽し、その状態で各リールを再回転して抽選結果を示す図柄組み合わせを揃え、これを透過表示する。

10

【発明の効果】

【0016】

この発明によれば、透過状態と非透過状態とを切り換え可能な表示パネルの背後に複数のリールを並べて配備し、リールの回転の停止に遊技者による操作性を介在させることにより、ゲーム性を向上させ、遊技者のゲームに対する関心を高めることができる。また遊技者の操作に応じた図柄組み合わせを表示した後にその表示を隠蔽し、その隠蔽が解除されたときに表示される図柄組み合わせによって抽選の結果を確定表示することにより、演出の興趣を高め、遊技者の関心を引き起こすことができる。

20

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

図1は、この発明が適用されたパチンコ機の構成を示す。

このパチンコ機の本体部1の前面には、円形状の遊技盤2が設けられるとともに、その下方に、上皿3、下皿4、発射ハンドル5、一对のスピーカー6、6などが配備されている。なお、前記遊技盤2は、保護用のガラス25で覆われており、その周囲に、電飾用のランプ26、27(LEDを内蔵したもの)などが配備されている。

30

【0018】

前記上皿3の收容空間31は、遊技盤2へのパチンコ球の取り込み口および賞球の返却口(いずれも図示せず。)に連通している。下皿4の收容空間41も賞球の返却口42に連通しており、上皿3がパチンコ球で満杯状態になると、その後の賞球の払出先は下皿4に切り換えられる。

【0019】

さらにこの実施例の上皿3の前面には、前方側に突出する傾斜面33が設けられ、その面上に、3個の押釦スイッチ7A、7B、7Cおよびランプ8A、8Bが設けられる。

なお、ランプ8A、8Bは、押釦スイッチ7A、7B、7Cが操作可能になったときのみ点灯する。

40

【0020】

図2は、前記遊技盤2の詳細な構成を示す。

この実施例の遊技盤2の盤面中央部には、所定大きさの窓部20が形成され、その下方に、上下2段構成の始動口21、22、特別入賞口23、アウト球の排出口24が設けられる。また、盤面の適所には、図示しない一般入賞口などが設けられる。

【0021】

前記窓部20の縁枠には、電飾用のLED(図示せず。)が設けられた飾り枠28が連続形成される。また窓部20の背後には透過型の表示パネル10が配備され、さらにその背後に3個のリール9A、9B、9Cを有するリールユニット9が配備される。各リール9A、9B、9Cの周面には、それぞれ5種類の図柄(「7」「BAR」「ベル」「チェ

50

リー」「スイカ」)が、図3に示すような順序で描かれている。各リール9A, 9B, 9Cおよび周面の各図柄は、表示パネル10の透過率を調整することによって、窓部20内での視認が可能な状態になる。

【0022】

図4は、前記表示パネル10の構成を、リール9A, 9B, 9Cとの関係とともに示す。

この実施例の表示パネル10は、透過型の透明液晶パネル11(以下、「透明パネル11」という。)の背後に、液晶シャッタ部12および導光板13が順に配置され、導光板13の上下端にそれぞれ冷陰極管14, 15が配備された構成のものである。なお、これらの部材は、前記遊技盤2の背面に取り付けられた枠体(図示せず。)内に支持されて一

10

【0023】

各リール9A, 9B, 9Cは、それぞれ開口部を有する枠体(図示せず。)の周面に透光性を有するシート材(図示せず。)が貼設された構成のもので、ステッピングモータ(図示せず。)とともにリールユニット9の本体部(図示せず。)に軸支される。さらにこの実施例のリール9A, 9B, 9Cの内側の前方位置には、3個のバックライト91, 92, 93が周面に沿って円弧状に配備されている。

【0024】

前記導光板13は、透明または半透明の部材であって、その背面(リール9A, 9B, 9Cに対向する面)の上端部および下端部の領域13a, 13bには、拡散反射のための微小孔部(図示せず。以下、この孔部を「反射ドット」という。)が多数形成されている。さらに反射ドットの形成領域13a, 13bには、それぞれ反射シート16a, 16bが貼り付けられる。

20

【0025】

前記導光板13の上下端の冷陰極管14, 15からの光は、前記反射シート16a, 16bおよび反射ドットによって前方側に反射する。またリール9A, 9B, 9C内の各バックライト91, 92, 92からの光は、前記導光板13の反射ドットが形成されていない中央部を通して前方に導かれる。

なお、前記導光板13の上下の反射用シート16a, 16bに対向する位置には、それぞれ第2の冷陰極管17, 18が配備されているが、これらは、リール9A, 9B, 9Cの外周面を照明するためのものである。

30

【0026】

前記液晶シャッタ部12は、液晶分子を含むポリマー層を一对のガラス基板(表示用パネル10の各画素に対応する数の透明電極が形成されている。)により挟んだ構成のものである。各面の電極に十分な電圧が印加されると、液晶分子はポリマーの厚み方向に沿って整列し、前記バックライト91, 92, 92や冷陰極管14, 15から導光板13に入った光が液晶シャッタ部12を通過するようになる。これにより、透明パネル11にリール9A, 9B, 9Cや図柄が写し出され、これらを遊技者に視認させることができる(以下、この状態を「完全透過状態」という。)

【0027】

一方、前記各面の電極に電圧が印加されていない状態下では、ポリマー層内の液晶分子の向きがランダムになり、前記導光板13から入射した光は液晶シャッタ部12内で拡散する。この拡散光は、透明パネル11に対するバックライトとして機能するが、リール9A, 9B, 9Cや図柄を透明パネル11に写し出せない状態になる(以下、この状態を「非透過状態」という。)

40

【0028】

また、各面の電極に電圧が印加されているが、液晶分子を完全に整列させるだけのパワーの電圧が与えられていない場合には、表示用パネル11にリール9A, 9B, 9Cや図柄を鮮明に写し出すのは困難となる。しかし、ある程度の電圧を印加することによって、図柄などの形状を認識できる程度の表示を行うことが可能になる(以下、この状態を「半

50

透過状態」という。)。

【 0 0 2 9 】

なお、この実施例では、各リール 9 A , 9 B , 9 C が停止しているとき、それぞれ窓部 2 0 内に 3 駒分の図柄が位置するように、前記窓部 2 0 やリール 9 A , 9 B , 9 C の大きさを調整している。

【 0 0 3 0 】

この実施例では、前記窓部 2 0 からリール 9 A , 9 B , 9 C を視認させる場合には、前記表示パネル 1 0 のうち、各リール 9 A , 9 B , 9 C が写し出される範囲を含む所定大きさの領域 1 9 (図 2 に示す。) を完全透過状態または半透過状態にする一方、領域 1 9 より外側を非透過状態にして、画像やメッセージなどを表示するようにしている。

10

なお、前記領域 1 9 内には、非透過状態下でも画像による図柄が表示されるので、以下、この領域 1 9 を「図柄表示領域」という。

【 0 0 3 1 】

図 5 は、上記パチンコ機の主要な構成を示すブロック図である。

このパチンコ機には、ゲームの進行を統括制御するための主制御部 1 0 1 が設けられるほかに、複数の副制御部 1 0 2 , 1 0 3 ・ ・ ・ が設けられる。これらの主制御部 1 0 1 および副制御部 1 0 2 , 1 0 3 ・ ・ ・ は、いずれもマイクロコンピュータにより構成される。なお、図 5 には、副制御部のうち、表示制御を担当するもの (副制御部 1 0 2) と、音声や電飾の制御を担当するもの (副制御部 1 0 3) とを示しているが、このほか、パチンコ球の発射モータの制御を担当する副制御部や、賞球の払出制御を担当する副制御部などが設けられる。

20

【 0 0 3 2 】

前記始動口 2 1 , 2 2 や各種入賞口 (特別入賞口 2 3 を含む。) には、それぞれ入賞球を検知するためのセンサ 2 0 1 , 2 0 2 が設けられている。これらのセンサ 2 0 1 , 2 0 2 は、いずれも主制御部 1 0 1 に接続される。さらに、主制御部 1 0 1 は、前記特別入賞口 2 3 、その他の図示しない入賞口や役物の可動部の動作を制御する。

【 0 0 3 3 】

音声・電飾制御用の副制御部 1 0 3 は、スピーカー 6 , 6 、電飾用のランプ 2 6 , 2 7 、その他の電飾用の LED (図示せず。) などの動作を制御する。

表示用の副制御部 1 0 2 には、前記リールユニット 9 、透明パネル 1 1 、液晶シャッター部 1 2 、冷陰極管 1 4 , 1 5 , 1 7 , 1 8 、バックライト 9 1 , 9 2 , 9 2 、ならびに前記上皿 3 の押釦スイッチ 7 A , 7 B , 7 C やランプ 8 A , 8 B が接続される。

30

【 0 0 3 4 】

前記主制御部 1 0 1 および副制御部 1 0 2 , 1 0 3 には、制御用の CPU が含まれている。さらに副制御部 1 0 2 には、表示パネル 1 0 の非透過状態における画像による図柄変動表示、半透過状態における画像による図柄変動表示ならびにリールユニット 9 による演出表示、完全透過状態におけるリールユニット 9 による演出表示について、それぞれ種々の演出パターンを記憶する記憶手段 (図示せず。) が含まれる。

副制御部 1 0 2 の前記 CPU は、主制御部 1 0 1 から前記大当たり抽選の結果に応じたコマンドを受信し、そのコマンドに従って、前記記憶手段に記憶されている演出パターンのいずれかを選択する選択処理手段や、選択処理手段により選択された演出パターンによる演出表示を制御する演出表示制御手段として動作し、以下に述べる種々の演出を実行する。

40

【 0 0 3 5 】

上記構成のパチンコ機では、始動口 2 1 , 2 2 にパチンコ球が入ると、主制御部 1 0 1 において大当たり抽選を実行する。この大当たり抽選に当選すると、特別入賞口 2 3 が一定時間開放され、 3 0 秒間または入賞球が 1 0 個になるまでその開放状態が維持されるゲームモードが、 1 5 回または 5 回設定される (以下、特別入賞口 2 3 の 1 回分の開放状態を「 1 ラウンド分の特別ゲーム」という。) 。

【 0 0 3 6 】

50

さらに、特別ゲームを15ラウンド実行した後は、所定回数の時短ゲームを実行することが可能になる。時短ゲームとは、大当たり抽選に応じて実行される図柄の変動表示時間が通常よりも短く設定されるゲームであって、始動入賞口21, 22への各入賞球に対応する一連の動作(後記する図11に示す。)をもって1回分のゲームが実行されたときとみなされる。

この時短ゲームによれば、始動口21, 22への入賞球が多数保留されている状態下でも、保留球を迅速に消費して大当たり抽選を頻繁に実行することができるので、遊技者の持ち球を減らすことなく、大当たり抽選の機会を増やすことが可能になる。

【0037】

さらにこの実施例では、前記大当たり抽選が行われたときや、特別ゲームに移行したとき、前記表示パネル10やルール9A, 9B, 9Cを用いて報知用の演出表示を行うようにしている。なお、実行する演出処理の内容や前記時短ゲームの回数も、抽選で定められるが、この種の抽選は前記副制御部102において行われる。

10

【0038】

図6は、この実施例のパチンコ機で実施される抽選処理の詳細を示す。

前記したように、始動口21, 22にパチンコ球が入ると、主制御部101による大当たり抽選が実行される。この大当たり抽選では、「大当たり」「通常当たり」「はずれ」の3種類の結果のいずれかが選択される。ここで「大当たり」になると、15ラウンド分の特別ゲームが設定され、「通常当たり」になると、5ラウンド分の特別ゲームが設定される。

20

【0039】

上記の抽選結果は副制御部102に渡されて、以後の抽選処理が実行される。

「大当たり」の場合には、前記した時短ゲームの実行回数を決める抽選(以下、「時短回数抽選」という。)、および演出内容を選択する抽選(以下、「演出抽選」という。)が実行される。これに対し、「通常当たり」や「はずれ」の場合には、演出抽選のみが実行される。

【0040】

時短回数抽選では、0~100の数値範囲に含まれる10の倍数(0を含む。)のいずれかを選択する。演出抽選では、点線枠に示した複数種の演出毎にそれぞれ個別に抽選を行って、具体的な演出パターンを選択する。

30

【0041】

図6では、演出抽選の選択対象の演出パターンを、点線枠内に列挙している。

「大当たり時」の演出抽選では、表示パネル10上に展開するリーチ(通常リーチ、ロングリーチ、スーパーリーチなどがある。)、前記大当たり抽選に当選したかどうかを報知する演出(以下、「当たり報知演出」という。)、特別ゲームのラウンド回数の報知のための演出(以下、「ラウンド数報知演出」という。)、時短回数の報知のための演出(以下、「時短回数報知演出」という。)の4種類の演出について、それぞれ所定の演出パターンを選択する。

【0042】

「通常当たり」時には、時短回数演出を除く3種類の演出を対象にして、演出抽選を実行する。また「はずれ」時には、リーチおよびはずれ報知演出を対象に、演出抽選を実行する。

40

なお、いずれの演出抽選においても、リーチおよび当たり報知演出については、「演出を行わない」という選択肢も用意されている。またラウンド数報知演出や時短回数報知演出については、何ラウンド目から演出を開始するかも選択される。

【0043】

上記図6に示した各種演出のうち、当たり報知演出、ラウンド数報知演出、および時短回数報知演出には、前記表示パネル10を完全透過状態または半透過状態にして、ルール9A, 9B, 9Cによる図柄の変動表示や停止表示を実行する演出パターンが含まれる。また当たり報知演出には、完全透過状態のみを設定する演出パターン、半透過状態のみを

50

設定する演出パターン、および完全透過状態ならびに半透過状態の両方を設定する演出パターンが含まれる。

【 0 0 4 4 】

さらに、前記 3 種類の演出には、完全透過状態下でリール 9 A , 9 B , 9 C を回転させ、その回転を押釦スイッチ 7 A , 7 B , 7 C の操作に応じて停止させる演出パターンが含まれている。この場合のリール停止制御は、停止操作どおりに行われるのではなく、前記図柄表示領域 1 9 内のいずれかの図柄停止表示位置に所定の図柄が引き込まれるように、各リール 9 A , 9 B , 9 C を滑らせて停止させる（以下、この停止制御を「引込み制御」という。）。

【 0 0 4 5 】

この引込み制御時のリール 9 A , 9 B , 9 C の滑り駒数には、スロットマシンの場合と同様に制限が設けられている。しかし、この実施例では、前記図 3 に示したように、各リール 9 A , 9 B , 9 C に大当たり図柄である「7」を 3 個連続で配置したり、「ベル」や「スイカ」を 2 つ続けて配置するなど、図柄を狙い打ち（目押し）しやすい図柄配列を設定している。

【 0 0 4 6 】

図 7 ~ 1 0 は、各種演出の具体例を示す。いずれの図にも、表示の順にイ、ロ、ハ・・・の識別符号を付してある。また、図柄が変動表示されている状態を矢印により示し、停止中のリールについては、引込み制御の対象となった図柄のみを表している。

なお、これらの図は、いずれも、前記図柄表示領域 1 9 内の表示状態を示しており、領域 1 9 の外側には、適宜、メッセージなどが表示される。また非透過状態が設定されている場合の図柄表示領域 1 9 には、図示されている情報に限らず、適宜、動画像や静止画像などを表示することができる。

【 0 0 4 7 】

図 7 および図 8 は、当たり報知演出の例を示す。これらの演出は、始動口 2 1 , 2 2 にパチンコ球が入った直後に開始されるものである。

図 7 の例では、前回の図柄変動表示後に提示されたはずれの図柄組み合わせの表示画面を初期画面として、各位置における図柄の変動表示を開始する（イ、ロ）。

なお、上記イ、ロの表示が行われている間の表示パネル 1 0 は非透過状態であるため、リールを視認できない状態にある。この実施例では、このリールの視認不可能状態を利用して、各リール 9 A , 9 B , 9 C を回転させ、前記図柄表示領域 1 9 内に大当たり抽選への当選可能性を示す図柄の組み合わせ（以下、「チャンス目」という。）を揃えるようにしている。

【 0 0 4 8 】

この後は、前記変動表示が継続されたまま、表示パネル 1 0 が半透過状態になる。これにより、図柄の変動表示画面の背後に、各リール 9 A , 9 B , 9 C や図柄がうっすらと表示され、先の制御で揃えられたチャンス目（この例では、「7・BAR・7」の図柄組み合わせ）の視認が可能になる（ハ）。

【 0 0 4 9 】

この後、表示パネル 1 0 は非透過状態に戻り、左右の図柄の変動表示をそれぞれ「リーチ」が成立するタイミングで停止させる（ニ）。さらに、中央の図柄については、前記大当たり抽選の結果に応じたタイミングで変動表示を停止させる（ホ、ヘ）。なお、この中央の図柄が停止するまでの演出パターン（リーチパターン）は、前記演出抽選で選択される。

【 0 0 5 0 】

図 7 に示した表示制御によれば、表示パネル 1 0 で画像による図柄を変動する間に、実物のリール 9 A , 9 B , 9 C を用いたチャンス目を表示することによって、大当たり抽選に当選している可能性が報知されるので、リーチが成立するより前から遊技者の期待感を高めることができる。また単に楽曲や画像による報知を行うよりも、趣向をこらした表示を行うことが可能になる。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 1 】

一方、図 8 の例では、初期画面（この図では省略する。）や表示パネル 1 0 上での図柄変動表示（イ）を行った後に、非透過状態を維持したまま、リーチ表示（ロ）に移行する。さらに、表示パネル 1 0 が完全透過状態になって、各リール 9 A , 9 B , 9 C が始動し、高速回転を開始する（ハ）。なお、この図 8 には示されていないが、このときの図柄表示領域 1 9 の外側には、押釦スイッチ 7 A , 7 B , 7 C の操作が可能になった旨を示すメッセージが表示される。またこのとき前記ランプ 8 A , 8 B も点灯状態に設定される（以下の実施例でも、同様のメッセージ表示やランプ 8 A , 8 B の点灯表示が行われる。）。

【 0 0 5 2 】

この状態下で遊技者が押釦スイッチ 7 A , 7 B , 7 C を操作することにより、各リール 9 A , 9 B , 9 C に対し、前記した引込み制御が実施されて、所定の図柄組み合わせ（この実施例でもチャンス目）が停止表示される。

10

【 0 0 5 3 】

上記のチャンス目が表示された後は、表示パネル 1 0 は一旦非透過状態に戻り、画面上に扉の絵が表示される（ホ）。この間に、各リール 9 A , 9 B , 9 C は再び回転して、前記（二）とは異なる図柄組み合わせが揃えられる。この図柄組み合わせは、前記大当たり抽選の結果を確定表示するもので、この実施例では、当選確定を示す「7」の図柄組み合わせ（以下、「当たり予告目」という。）が表示されている。なお、この場合には、当たり予告目のほかに、（二）とは異なるチャンス目を表示したり、チャンス目より信頼度の高い図柄の組み合わせ（所謂リーチ目である。たとえば中央位置にチェリー図柄を整列させる。）を表示してもよい。

20

一方、大当たり抽選が「はずれ」の場合には、はずれの図柄組み合わせが表示される。

【 0 0 5 4 】

各リール 9 A , 9 B , 9 C が停止すると、前記扉が開く動画像が表示された後、表示パネル 1 0 が再び完全透過状態になる（ヘ）。これにより、前記当たり予告目が明瞭に表示され、遊技者に大当たり抽選に当選したことが報知される。

この後は、前記表示パネル 1 0 が再び非透過状態になって、（ロ）と同じ表示状態に復帰する（ト）。さらに、中央位置での図柄の変動表示が停止して、最終結果（当たり）が表示される（チ）。

【 0 0 5 5 】

上記の演出によれば、表示パネル 1 0 上でリーチ表示が成立した場合に、リール 9 A , 9 B , 9 C の回転および停止という別のゲームが展開されるので、従来のリーチ時の演出には見られない趣向の演出を実施することができる。しかも、この演出は、遊技者の操作に応じて進行するので、遊技者の関心を大幅に高めることができる。

30

【 0 0 5 6 】

図 9 は、ラウンド数報知演出の一例を示す。

この演出は、前記図 7（ホ）や図 8（チ）の当たり表示がなされた後に実行されるもので、各リール 9 A , 9 B , 9 C とも、「7」図柄の 3 連配列が停止表示される状態（図中の（ヌ）に示す。）を設定することによって、15 ラウンドの特別ゲームを実行できる旨を報知するようにしている（以下、この報知時の表示状態を「15 R 確定表示」という。）。

40

【 0 0 5 7 】

以下、この演出における表示の流れを簡単に説明する。

まず、当たり表示（イ）の後に、特別ゲームの開始を報知するメッセージなどが表示され（ロ）、ついで 1 ラウンド目の開始が報知される（ハ）。なお、この報知画面には、リールの停止操作を促すメッセージが含まれる。

【 0 0 5 8 】

この後、表示パネル 1 0 が完全透過状態になってリール 9 A , 9 B , 9 C が回転し（二）、前記図 8 の例と同様に、押釦スイッチ 7 A , 7 B , 7 C の操作が可能になる。ここでも押釦スイッチ 7 A , 7 B , 7 C が操作される都度、各リール 9 A , 9 B , 9 C が停止し

50

てゆくが、この段階では、15R確定表示は行われず、3連の「7」図柄が位置ずれして表示される(ホ)。

【0059】

この後、一旦、表示パネル10が非透過状態になって、前記図8の(ホ)と同様の扉の絵によりリール9A, 9B, 9Cが隠蔽される(ヘ)。この後、扉が開かれて、再び完全透過状態となり、リール9A, 9B, 9Cが表示されるが、その表示内容は(ホ)と同様である。

【0060】

つぎに、2ラウンドの開始に伴い、表示パネル10が再び非透過状態になって、2ラウンド開始を報知するメッセージが表示される(チ)。この後は、再び(ニ)と同様に、完全透過状態でリール9A, 9B, 9Cが回転表示され(リ)、さらに、遊技者の停止操作に応じてリール9A, 9B, 9Cが停止する。今回は、いずれのリール9A, 9B, 9Cに対しても、3個の「7」図柄が停止表示されるように引込み制御が行われた結果、15R確定表示が成立する(ヌ)。

【0061】

この後、図柄表示領域19は再び非透過状態になって、15ラウンドの特別ゲームが可能であることを示す報知が行われる(ル)。この後、所定時間が経過すると、前記(ル)の画面は、3ラウンド目の開始を知らせる画面に切り換えられる(ヲ)。

【0062】

上記の演出によれば、特別ゲームの最中に、遊技者のリール9A, 9B, 9Cに対する停止操作を介在させた演出が行われるので、従来の特別ゲーム時の演出よりも一段と興趣を高めることができる。

【0063】

なお、15R確定表示は、1~5ラウンドのいずれで行っても良く、そのタイミングを前記演出抽選で決めるようにしてもよい。また「7」図柄を引込みできなかった場合には、15R確定表示の制御を次のラウンドに繰り越しても良い。または前記(ヘ)と同じく扉の絵によりリール9A, 9B, 9Cを隠蔽して、その間にリール9A, 9B, 9Cを低速回転し、扉の開放後に15R確定表示に切り換えられるようにしてもよい。

また(ホ)や(ト)の非確定表示の際には、表示パネル10を半透過状態にしてもよい。

【0064】

なお、一連の特別ゲームが終了した場合には、その実行回数が5ラウンドであったか、15ラウンドであったかに関係なく、大当たり抽選への当選確率が6倍にアップした確率変動モードが設定される。この確率変動モードは、大当たり抽選時に同時に行われるモード解除抽選に当たると終了し、通常の設定に復帰する。

上記の確率変動モードに移行したことが遊技者にわからないようにしている場合でも、表示パネルでの演出において、完全透過状態で押釦スイッチ7A, 7B, 7Cの操作に応じた図柄の引込み制御を行ったり、半透過状態で所定の図柄組み合わせを停止表示することによって、確率変動モードに移行したか否かを判別できるようにしてもよい。

【0065】

図10は、前記時短回数演出の例を示す。

この演出は、大当たり状態下の特別ゲームにおいて、6ラウンド目以降に行われる(図示例では7ラウンド目に開始される。)。この演出では、表示パネル10を完全透過状態にしてリール9A, 9B, 9Cを回転させ、各回転を遊技者の停止操作に応じて停止させるとともに、中央位置に揃えられた図柄の組み合わせにより時短回数を表現するようにしている。

【0066】

たとえば、「7」図柄の組み合わせは100回を表し、「スイカ」図柄の組み合わせは50回を表し、「BAR」図柄の組み合わせは30回を表し、「ベル」図柄の組み合わせは10回を表す。

10

20

30

40

50

また、ラウンド毎に表示される図柄の組み合わせに対応する回数を合計したものが時短ゲームの総数となるように、毎時の引込み対象の図柄が定められる。なお、「ベル」図柄の組み合わせに対応する数値は通常は10であるが、最後の15ラウンドで合計値の帳尻合わせのために、20～100の数値が対応づけられる場合がある。

【0067】

図10の例においては、7ラウンド目の開始を報知する画面において、リールの停止操作を促すメッセージが表示された後、表示パネル10が完全透過状態になり、リール9A、9B、9Cが高速回転を開始する(イ、ロ)。ここで遊技者が停止操作を行うと、前記した引込み制御により、「ベル」図柄の組み合わせが表示される(ハ)。さらに表示パネル10は半透過状態に切り換えられ、前記「ベル」図柄の組み合わせとともに、具体的な時短回数(10回)が表示される(ニ)。

10

【0068】

この後、表示パネル10は非透過状態に戻って、8ラウンド目の開始が報知された後に、再び、完全透過状態下でリールの回転状態が表示される(ホ、ヘ)。以下も同様に、遊技者の停止操作に応じてリール9A、9B、9Cが停止し、図柄(今回は「BAR」図柄)の組み合わせによる時短回数(30回)の表示や半透過状態に転換しての報知が行われる(ト、チ)。

なお、上記(ニ)および(チ)では、半透過状態に限らず、非透過状態にして、時短回数のみを表示してもよい。または、時短回数とともに演出用の画像を表示してもよい。

【0069】

20

9ラウンド以降の各ラウンドでも、上記と同様の演出が行われる。この後、15ラウンドが終了すると、表示パネル10は非透過状態となり、特別ゲームの終了が報知される(リ)。この表示は、所定時間経過後に、時短ゲームの開始を報知する画面に切り換えられるが、このとき、各ラウンドで報知された時短回数の合計値が報知される(ヌ)。

【0070】

上記の演出によれば、特別ゲームの最中に時短回数の報知という別のゲーム性が加味されるので、ゲームの興趣をより一層高めることができる。またラウンド毎に表示される図柄の組み合わせによって、時短回数が徐々に明らかになっていくので、遊技者の時短ゲームへの期待感を大幅に高めることができる。

【0071】

30

なお、上記の演出では、各ラウンドで報知される時短回数の合計値が時短抽選で定められた回数を超えないことを条件に、任意の図柄を引込み対象とすることができる。また遊技者の停止操作のタイミングが悪くて図柄を揃えられない場合には、はずれの図柄組み合わせを停止表示してもよい。

ただし、あらかじめ引込み対象の図柄を抽選により決めておき、その図柄の組み合わせが揃えられない場合には、つぎのラウンドでも同じ図柄を引きこみ対象としたり、前記した扉の絵を用いてリール9A、9B、9Cを隠蔽し、図柄を揃えて表示するようにしてもよい。

【0072】

40

また図8～10のいずれの演出においても、リール9A、9B、9Cの停止にあたり、3つの押釦スイッチ7A、7B、7Cをそれぞれリール9A、9B、9Cに専用のスイッチに設定しても良いが、これに限らず、どのスイッチが操作されたかに関係なく、操作がある毎に、リールを1つずつ停止させてもよい。

また所定時間が経過しても遊技者の停止操作が行われなかった場合には、リール9A、9B、9Cを適当な位置で停止させるようにしてもよい。

【0073】

図11は、前記パチンコ機におけるゲーム制御の流れの概略を示す。なお、この制御は、主として前記主制御部101および副制御部102により行われるもので、始動口21または22に入った1個のパチンコ球に対して行われるものである。なお、図11および以下の説明では、処理のステップを「ST」と略す。

50

【 0 0 7 4 】

まず最初の S T 1 では、主制御部 1 0 1 により大当たり抽選が実施される。つぎの S T 2 では、副制御部 1 0 2 により大当たり抽選の結果に応じた抽選処理が実施される。なお、この抽選処理の詳細は、前記図 6 を用いて説明したとおりである。

【 0 0 7 5 】

S T 2 において、当たり報知演出を行うことが決定した場合には、S T 3 が「 Y E S 」となって S T 4 に進み、リーチ演出および当たり報知演出が行われる。一方、当たり報知演出を行わない場合には、S T 5 に進み、画像のみによる演出が行われる。なお、S T 5 においては、リーチ演出を実行しない場合もある。

【 0 0 7 6 】

ここで大当たり抽選にはずれた場合には、つぎの S T 6 が「 N O 」となって処理終了となるが、「大当たり」または「通常当たり」が成立している場合には、以下の処理に進む。

【 0 0 7 7 】

まず、S T 7 では、ラウンド数をカウントするカウンタ N を初期値の 1 に設定する。つぎの S T 8 では、N ラウンド目の特別ゲームを開始するために、前記特別入賞口 2 3 を開放状態にする。

さらに、このラウンドにおいてラウンド数報知演出を行う場合には、S T 9 から S T 1 0 に進み、前記 S T 2 で選択したパターンに基づきラウンド数報知演出を実行する。この後、入賞球が 1 0 個に達するか、または S T 8 から 3 0 秒が経過すると、S T 1 1 に進み、特別入賞口 2 3 の閉鎖により N ラウンドを終了する。

なお、ラウンド数報知演出を行わない場合には、S T 1 0 はスキップされる。

【 0 0 7 8 】

つぎの S T 1 2 では、前記 N の値を 1 つ大きくする。この更新後の N が 5 以下であれば S T 8 に戻り、上記と同様の処理を実行する。このような制御により、5 ラウンドまでの特別ゲームが順に実行される。「通常当たり」の場合には、この段階で S T 1 3 が「 Y E S 」、S T 1 4 が「 N O 」となって、処理を終了する。

【 0 0 7 9 】

一方、「大当たり」が成立している場合には、S T 1 5 に進んで、6 ラウンド目の特別ゲームを開始する。またこのラウンドで時短回数報知演出を行う場合には、S T 1 6 から S T 1 7 に進み、S T 2 で選択したパターンに基づき時短回数報知演出を実行する。この後は、5 ラウンド目までの処理と同様に、入賞球が 1 0 個に達するか、S T 1 5 から 3 0 秒が経過したことを条件に、特別入賞口 2 3 を閉じ、N ラウンドを終了する。

なお、時短回数報知演出を行わない場合には、S T 1 7 はスキップされる。

【 0 0 8 0 】

この後は、S T 1 9 において N の値を 1 つ大きくし、更新後の N が 1 5 以下であれば、S T 2 0 から S T 1 5 に戻り、上記と同様の処理を繰り返す。このような制御により、7 ~ 1 5 ラウンドの特別ゲームが順に実行される。

【 0 0 8 1 】

1 5 ラウンド目の特別ゲームが終了すると、S T 2 0 が「 Y E S 」となり、処理を終了する。なお、この場合には、時短ゲームが設定されることになるが、この時短ゲームでも基本的に、図 2 0 と同様の制御が実行される。ただし、S T 4 , 5 における図柄の変動表示時間（当たり報知演出時のリールの回転時間も含む。）が通常よりも短く設定されるので、制御に要する時間が大幅に短縮される。

【 0 0 8 2 】

なお、この実施例では、表示パネル 1 0 の背後に機械式のリール 9 A , 9 B , 9 C を配備したが、これに代えて、もう 1 枚、液晶シャッタ部を持たない表示パネルを配備して、リール 9 A , 9 B , 9 C によるのと同様の演出を行ってもよい。または、リールに代えて、数体のフィギュアを配置し、表示パネル 1 0 を部分的に透過させることによって、表示されるフィギュアの組み合わせを変化させるような演出を行ってもよい。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【0083】

【図1】この発明が適用されたパチンコ機の外観を示す正面図である。

【図2】盤面の構成を示す正面図である。

【図3】リールの図柄配置例を示す説明図である。

【図4】表示パネルの構成とリールとの関係を示す説明図である。

【図5】パチンコ機の主要な構成にかかるブロック図である。

【図6】抽選処理の流れと内容を示す説明図である。

【図7】当たり報知演出の例を示す説明図である。

【図8】当たり報知演出の例を示す説明図である。

【図9】ラウンド数報知演出の例を示す説明図である。

【図10】時短回数報知演出の例を示す説明図である。

【図11】始動口への入球に対する処理の流れを示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0084】

2 盤面

7A, 7B, 7C 押釦スイッチ

9 リールユニット

10 表示パネル

21, 22 始動口

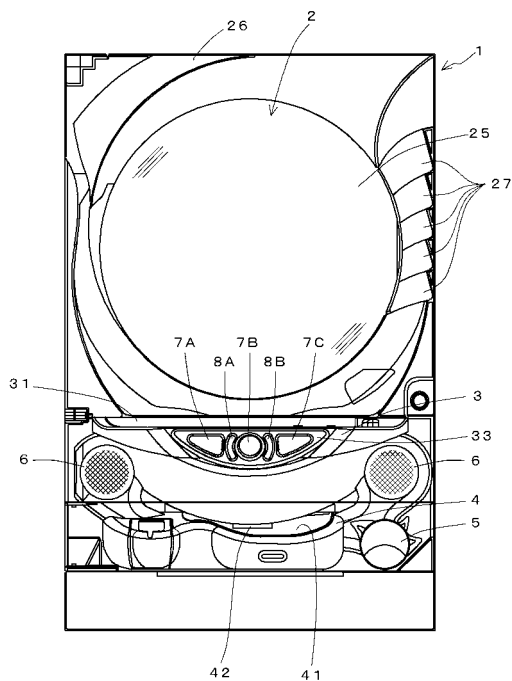
101 主制御部

102 副制御部

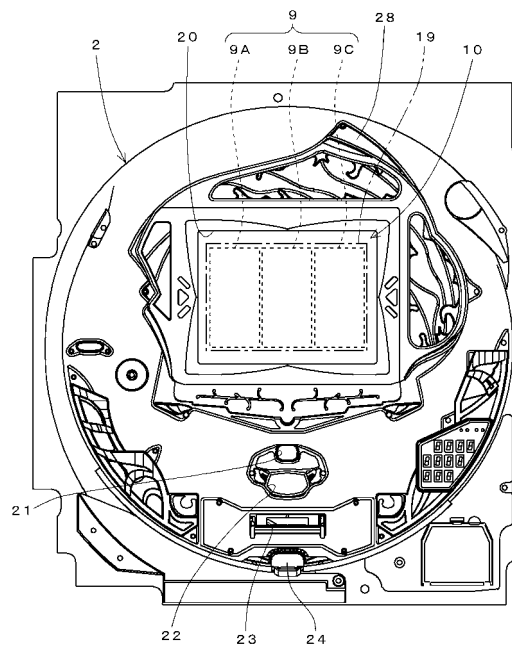
10

20

【図1】



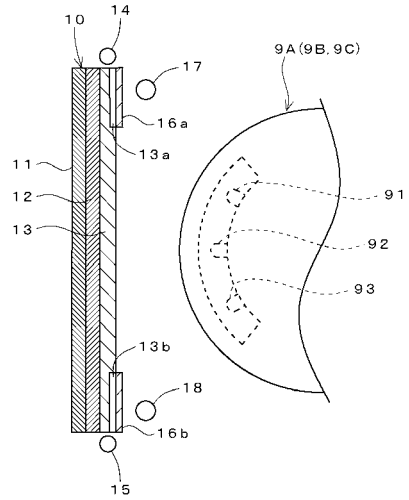
【図2】



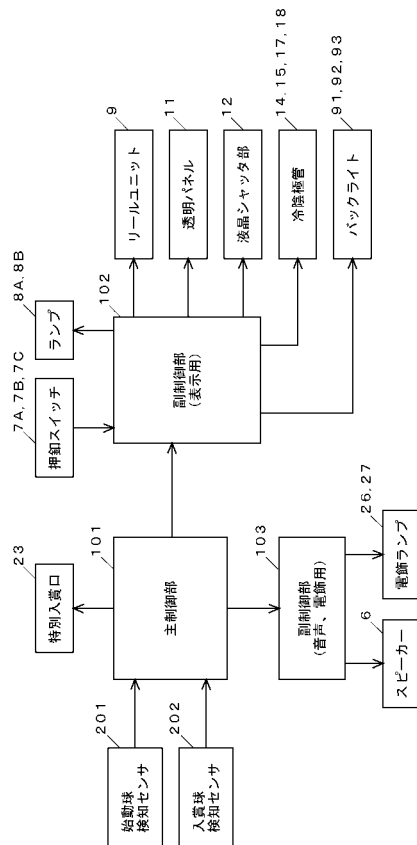
【図3】

| 左リール (9A) | 中央リール (9B) | 右リール (9C) |
|--------------|---------------|--------------|
| チェリー | ベル | チェリー |
| BAR | チェリー | BAR |
| ベル | BAR | ベル |
| 7 | 7 | 7 |
| 7 | 7 | 7 |
| 7 | 7 | 7 |
| ベル | BAR | ベル |
| BAR | ベル | BAR |
| チェリー | スイカ | チェリー |
| ベル | ベル | ベル |
| ベル | チェリー | スイカ |
| スイカ | ベル | スイカ |
| スイカ | スイカ | チェリー |
| ベル | ベル | ベル |

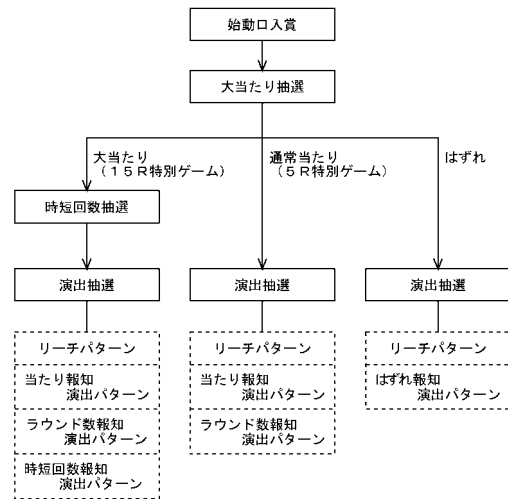
【図4】



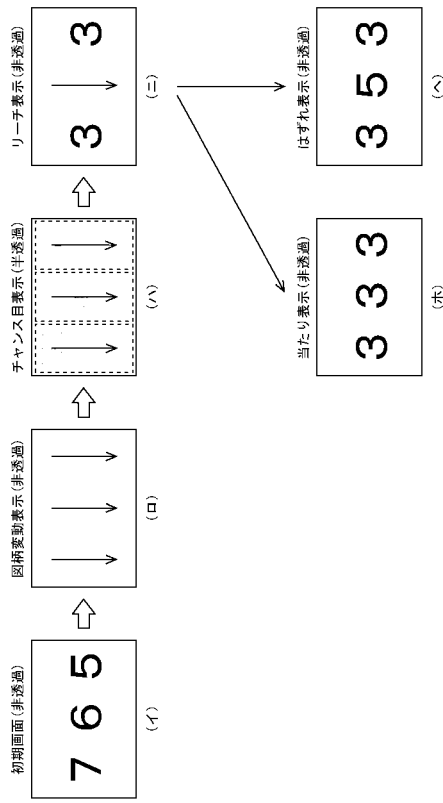
【図5】



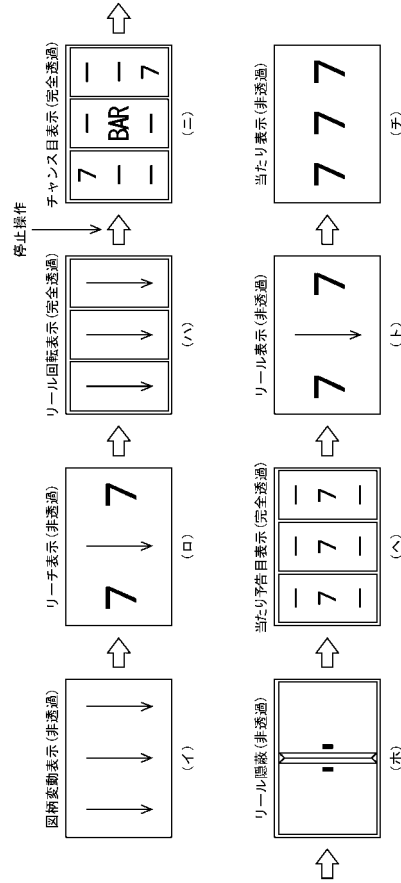
【図6】



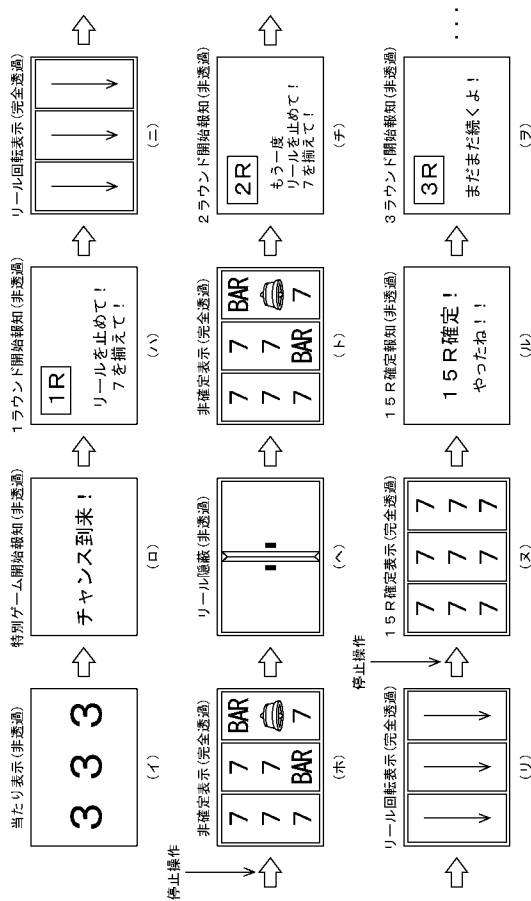
【図7】



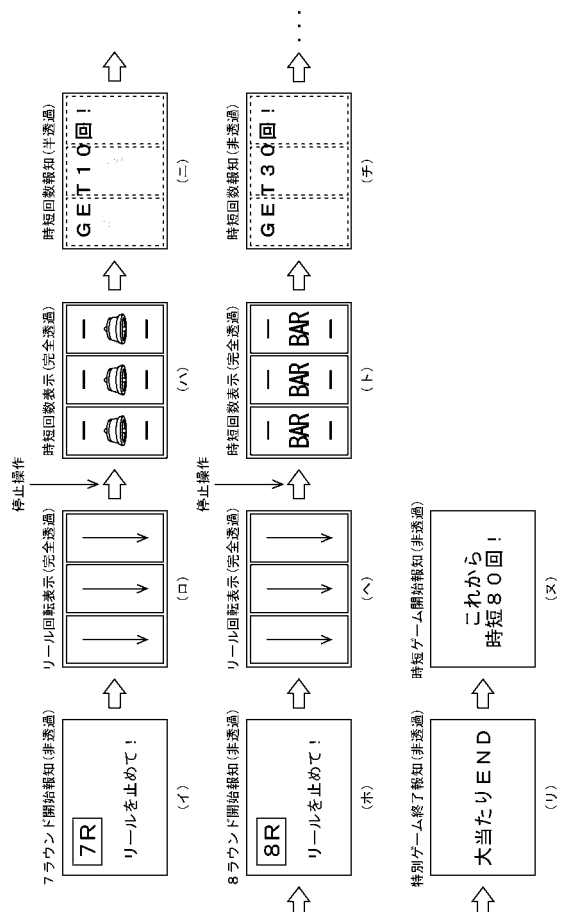
【図8】



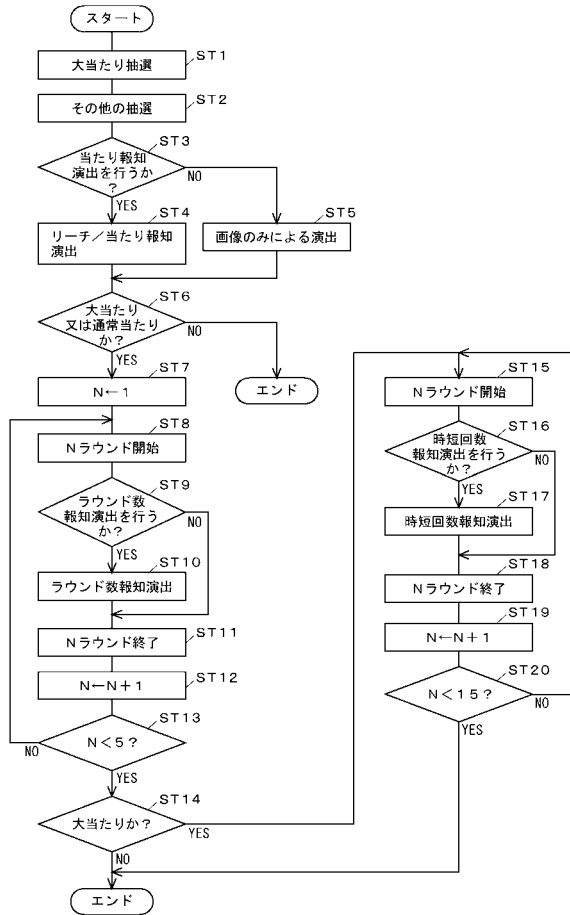
【図9】



【図10】



【図11】



フロントページの続き

審査官 吉川 康史

- (56)参考文献 特開2004 - 147714 (JP, A)
特開2004 - 97411 (JP, A)
特開2002 - 253792 (JP, A)
特開2005 - 65776 (JP, A)
特開2003 - 320114 (JP, A)
特開2002 - 45468 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02

A63F 5/04