

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6803611号
(P6803611)

(45) 発行日 令和2年12月23日(2020.12.23)

(24) 登録日 令和2年12月3日(2020.12.3)

(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 1 (全 17 頁)

(21) 出願番号	特願2017-35993 (P2017-35993)	(73) 特許権者	599104196
(22) 出願日	平成29年2月28日(2017.2.28)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65) 公開番号	特開2018-139882 (P2018-139882A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
(43) 公開日	平成30年9月13日(2018.9.13)		3号
審査請求日	令和1年9月20日(2019.9.20)	(74) 代理人	100112472
			弁理士 松浦 弘
		(74) 代理人	100202223
			弁理士 軸見 可奈子
		(72) 発明者	市原 卓人
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
			3号 株式会社サンセイアールアンドディ
			内

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】

遊技に関する当否判定の結果が大当たりとなったときに大当たり遊技が実行される遊技機であって、

前記大当たり遊技には、内容が異なる複数種類が設けられると共に、それら大当たり遊技の種類に対応する複数のアイコンが予め設定され、

実行し終えた少なくとも直近複数回分の前記大当たり遊技に対応する複数の前記アイコンを表示しかつ、前記大当たり遊技の終了に起因して表示する前記アイコンを更新する大当たり種別情報出力手段と、

前記当否判定の結果を予め定められた保留上限数まで保留記憶可能な保留手段と、を有し、

前記大当たり種別情報出力手段は、前記大当たり遊技が開始されるときに前記保留手段に保留記憶されている前記当否判定の結果に大当たりが含まれている場合には、当該大当たり遊技と保留記憶されている大当たりに対応する大当たり遊技とが終了した後に、それら大当たり遊技に対応する複数の前記アイコンが纏めて追加表示されるように更新し、

予め定められた上限数分の前記アイコンが表示された状態で前記大当たり遊技が実行された場合には、表示されていた複数の前記アイコンのうち最も古い前記アイコンを消失させて、直近の前記上限数分の大当たり遊技に応じた前記アイコンを出力する遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

【 0 0 0 1 】

本発明は、大当たりとなったときに大当たり遊技が実行される遊技機に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

従来、特許文献 1 の遊技機では、大当たり遊技として、演出やラウンド数といった大当たり遊技の内容が異なる複数種類が設けられている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 6 - 1 1 6 8 8 3 号公報（段落 [0 0 5 0]、図 1 6 ）

10

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、過去の大当たり遊技の内容を遊技者に認識させることが困難であった。

【 0 0 0 5 】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたもので、実行された大当たり遊技の内容を遊技者に認識させることが可能な遊技機の提供を目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 6 】

20

第 1 の手段は、遊技に関する当否判定の結果が大当たりとなったときに大当たり遊技が実行される遊技機であって、前記大当たり遊技には、内容が異なる複数種類が設けられると共に、それら大当たり遊技の種類に対応する複数のアイコンが予め設定され、実行し終えた少なくとも直近複数回分の前記大当たり遊技に対応する複数の前記アイコンを表示しかつ、前記大当たり遊技の終了に起因して表示する前記アイコンを更新する大当たり種別情報出力手段と、前記当否判定の結果を予め定められた保留上限数まで保留記憶可能な保留手段と、を有し、前記大当たり種別情報出力手段は、前記大当たり遊技が開始されるときに前記保留手段に保留記憶されている前記当否判定の結果に大当たりが含まれている場合には、当該大当たり遊技と保留記憶されている大当たりに対応する大当たり遊技とが終了した後に、それら大当たり遊技に対応する複数の前記アイコンが纏めて追加表示されるように更新し、予め定められた上限数分の前記アイコンが表示された状態で前記大当たり遊技が実行された場合には、表示されていた複数の前記アイコンのうち最も古い前記アイコンを消失させて、直近の前記上限数分の大当たり遊技に応じた前記アイコンを出力する遊技機である。

30

【 発明の効果 】

【 0 0 0 7 】

本発明によれば、実行された大当たり遊技の内容を遊技者に認識させることが可能となる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 0 8 】

【 図 1 】 本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図

40

【 図 2 】 遊技板の正面図

【 図 3 】 大当たり種別アイコンが表示された表示画面を示す図

【 図 4 】 大当たり種別アイコンの種類を説明するための図

【 図 5 】 複数の大当たり種別アイコンが表示される順序を説明するための図

【 図 6 】 時短遊技中に大当たりが成立する場合の大当たり種別アイコンの表示態様を示す図

【 図 7 】 時短遊技から通常の遊技状態へ戻る場合の大当たり種別アイコンの表示態様を示す図

【 図 8 】 連続大当たり遊技演出が発生するときの大当たり種別アイコンの表示態様を示す図

【 図 9 】 先の大当たり遊技が V 非通過大当たり遊技となる場合の大当たり種別アイコンの表示態様を示す図

50

【図 10】保留内引き戻しが発生するときの大当り種別アイコンの表示態様を示す図

【図 11】遊技機の電氣的な構成を示すブロック図

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明の一実施形態を図面に基づいて説明する。図 1 に示されるように、本実施形態の遊技機 10 はパチンコ遊技機であって、前側が前面枠 10Z にて覆われており、その前面枠 10Z に形成されたガラス窓 10W を通して遊技板 11 の遊技領域 R1 が視認可能になっている。なお、以下の説明において、特記しない限り「右」及び「左」とは、遊技機 10 を前方から見た場合の「右」及び「左」を指すものとする。

【0010】

前面枠 10Z のうちガラス窓 10W より下方には、上皿 26 と下皿 27 が上下 2 段にして設けられ、下皿 27 の右側には操作ハンドル 28 が設けられている。操作ハンドル 28 を回動操作すると、上皿 26 に収容された遊技球が遊技領域 R1 に向けて弾き出される。

【0011】

図 2 に示されるように、遊技領域 R1 は全体が略円形状となっていて、ガイドレール 12 により囲まれている。遊技板 11 のうち遊技領域 R1 の中央には、表示開口 11H が貫通形成され、この表示開口 11H を通して、表示装置 13 の表示画面 13G が前方に臨んでいる。

【0012】

表示開口 11H の開口縁には、表示装飾枠 23 が取り付けられている。表示装飾枠 23 は、遊技板 11 の前面側から表示開口 11H に嵌め込まれて遊技板 11 の前面から突出し、遊技領域 R1 を流下する遊技球が表示装飾枠 23 の内側に進入することを規制している。

【0013】

表示開口 11H は、遊技領域 R1 の横方向の中間且つ上端寄り部分に配置され、遊技領域のうち表示装飾枠 23 の左側と右側と下側に、遊技球が流下可能な左側流下領域 R2 と右側流下領域 R3 と下側流下領域 R4 が形成されている。また、表示装飾枠 23 の上部には、ガイドレール 12 に沿って円弧状に延びた上側円弧壁 25 が備えられ、この上側円弧壁 25 とガイドレール 12 との間に、遊技球が 1 つずつ通過可能な上側連絡流路 25R が形成されている。さらに、表示装飾枠 23 の右側部には、表示開口 11H とガイドレール 12 の右側端部との間を隙間なく埋めると共に、上側連絡流路 25R と右側流下領域 R3 との間を連絡する連絡流路 24R を有する連絡流路構成部 24 が備えられている。

【0014】

右側流下領域 R3 には、始動ゲート 18 が設けられている。右側流下領域 R3 のうち始動ゲート 18 より下側部分には、大入賞口 15 が設けられている。下側流下領域 R4 における左右方向の中央部には、第 1 の始動入賞口 14A、第 2 の始動入賞口 14B 及びアウト口 16 が、上から順に並べて設けられている。また、遊技領域 R1 には、始動入賞口 14A、14B 及び大入賞口 15 のほかに、複数の一般入賞口 20 が備えられている。各入賞口 14A、14B、15、20 の何れにも入賞しなかった遊技球は、下側流下領域 R4 の下端に配置されたアウト口 16 に全て取り込まれる。

【0015】

次に所要の各部位についてさらに詳説する。一般入賞口 20 は、所謂、ポケット構造をなして、遊技板 11 の前面から突出した部材上面又は側面に開放しており、遊技球が丁度 1 つ入球可能な大きさで開口している。そして、一般入賞口 20 に遊技球が入ると、所定数の遊技球が賞球として上皿 26 に払い出される。

【0016】

始動ゲート 18 は、遊技球が潜って通過可能な門形構造をなし、遊技球が始動ゲート 18 を通過すると普通図柄当否判定が行われる。普通図柄当否判定の判定結果は、図示しない普通図柄表示部に表示される。

【0017】

10

20

30

40

50

第1の始動入賞口14Aは、一般入賞口20と同様のポケット構造をなしている。第2の始動入賞口14Bは、前側に開放し、回動扉14Tによって開閉される。具体的には、回動扉14Tは、通常は、鉛直に起立した閉位置に配置され、上述の普通図柄当否判定の結果が当たりとなったことを条件にして、下端部を中心に回動し、前倒しとなった開位置に配置される。開位置に配置された回動扉14Tは、上方から流下する遊技球を受け止めて第2の始動入賞口14Bへと案内する。

【0018】

各始動入賞口14A、14Bに遊技球が入球すると、所定数の遊技球が賞球として上皿26に払い出されると共に、特別図柄当否判定が行われる。即ち、本実施形態では、各始動入賞口14A、14Bに遊技球が入球することで、特別図柄当否判定の判定権利が発生する。特別図柄当否判定の判定結果は、判定権利の使用に伴って、表示画面13Gで報知される。詳細には、判定権利が用いられると、表示画面13Gでは、判定結果の報知に先立って、判定結果に関連した判定演出が行われる。そして、判定結果が大当りの場合には、判定演出の終了後、大当り遊技状態となって大当り遊技が実行される。判定結果が外れの場合には、大当り遊技状態ではない通常の遊技状態が続く。

【0019】

大入賞口15は、横長矩形に形成されて、通常の遊技状態では、可動扉15Tにて閉塞されている。大当り遊技状態となって大当り遊技が行われると、可動扉15Tが所定期間に亘って前側に倒されて大入賞口15が開放し、可動扉15Tを案内にして、大入賞口15に多くの遊技球が入賞可能となる。大入賞口15に遊技球が入球すると、所定数の遊技球が賞球として上皿26に払い出される。大当り遊技では、予め設定された回数だけ大入賞口15が開放されるラウンド遊技が、実行される大当り遊技に応じた回数だけ実行される。1回のラウンド遊技は、予め定められた上限数の遊技球が大入賞口15に入球するか又は予め設定されたラウンド遊技時間が経過すると、終了する。

【0020】

表示画面13Gには、上述したように、特別図柄当否判定に関連した判定演出が表示される。具体的には、表示画面13Gの中央部には、3つの特別図柄13A、13B、13Cが横並びに停止表示されている。これら各特別図柄13A～13Cは、例えば、数字や文字等を表記した複数種類のもので構成されており、通常は、各特別図柄13A～13Cごと、所定の種類のもので停止表示されている。そして、始動入賞口14A、14Bに遊技球が入球すると、これら3つの特別図柄13A～13Cが、変動表示（例えば、上下方向にスクロール表示）され、所定時間経過後に、例えば、左、右、中の順に停止表示される。そして、停止した特別図柄13A～13Cの組合せにより、特別図柄当否判定の判定結果を報知するようになっている。具体的には、特別図柄13A～13Cが全て同じ図柄（ゾロ目）の場合に、大当りであることを示し、特別図柄13A～13Cがゾロ目以外の組合せの場合に、外れであることを示すようになっている。

【0021】

判定演出の最中又は当り遊技中に始動入賞口14A、14Bに遊技球が入球した場合、その入球に起因した判定権利は、例えば、4回分まで保留され、各判定権利に対する判定結果及び判定演出に関する情報が保留記憶される。そして、実行中の判定演出又は当り遊技が終了すると、再び、判定権利が用いられ、その判定権利に対応した判定演出が行われる。このとき、判定権利は、原則として、発生順に用いられる。

【0022】

判定権利が保留されると、その保留された判定権利（以下、「保留権利」という。）に対応した保留表示体31が表示画面13Gに表示される。これにより、保留権利が何個存在するかを遊技者に認識させることができる。具体的には、図2、4に示されるように、表示画面13Gの下部には、例えば、4つの保留表示部32が横並びに示され、保留権利が発生すると、左側の保留表示部32から順番に保留表示体31が表示されていく。従って、保留権利が複数存在する場合には、一番左の保留表示部32の保留表示体31が一番古い保留権利に対応する。保留権利が使用されると、一番左の保留表示体31が表示画面

10

20

30

40

50

1 3 Gの左下部に設けられた使用中保留表示部 3 3 に移動して、その判定権利に対応する判定演出が行われる。

【 0 0 2 3 】

遊技機 1 0 では、通常の遊技状態では、普通図柄当否判定で当たりとなる確率は低く設定されていて、大当たり遊技の終了後、通常の遊技状態よりも普通図柄当否判定で当たりとなる確率が高い「時短遊技」に突入する。即ち、遊技機 1 0 では、大当たり遊技を契機として、通常の遊技状態から時短遊技に移行する。そして、遊技機 1 0 では、通常の遊技状態においては、左側流下領域 R 2 を流下させるように遊技球を打ち出す、所謂、「左打ち」を行い、時短遊技中においては、右側流下領域 R 3 を流下させるように遊技球を打ち出す、所謂、「右打ち」を行う、というように、2 種類の打ち方を遊技者に提供可能となっている。

10

【 0 0 2 4 】

時短遊技は、大当たり遊技の終了後に使用される判定権利の数が規定上限数（例えば、1 0 0 ）に達するか、或いは、その時短遊技中に大当たりとなった場合に終了する。従って、遊技機 1 0 では、通常の遊技状態で大当たりが成立すると、その大当たり遊技の終了後に時短遊技に突入し、時短遊技中に 2 回目の大当たりが成立すると、2 回目の大当たり遊技の終了後に、再び、時短遊技に突入する。このように、遊技機 1 0 では、大当たり遊技終了後に突入する時短遊技中に大当たりが成立する限り、通常の遊技状態へは戻らない。以下では、通常の遊技状態で成立した大当たりを「初当たり」と称し、初当たり以降、通常の遊技状態へ戻るまでに成立した大当たりの回数（初当たりを含む。）を「連チャン回数」と称することにする。

20

【 0 0 2 5 】

本実施形態の遊技機 1 0 では、時短遊技として、低確率時短遊技と高確率時短遊技の 2 種類が設けられている。高確率時短遊技では、低確率時短遊技よりも特別図柄当否判定で当たりとなる確率が高くなっている。従って、高確率時短遊技では、低確率時短遊技よりも、連続大当たり回数の増加が期待されることになる。

【 0 0 2 6 】

さて、本実施形態の遊技機 1 0 において実行される大当たり遊技には、大当たり遊技の内容、具体的には、大当たり遊技中に行われる演出や次述する V 入賞チャンスの結果が異なる複数種類が設けられている。以下、大当たり遊技の種類について説明する。

【 0 0 2 7 】

30

遊技機 1 0 では、大当たり遊技中に V 入賞チャンスが行われる。V 入賞チャンスでは、右側流下領域 R 3 に設けられた V 入賞部 2 1（図 2）に遊技球が入球可能となる。具体的には、V 入賞部 2 1 は、可動翼片 2 1 H によって開閉される入球口 2 1 A を有し、V 入賞チャンスが行われると、入球口 2 1 A が開放される。V 入賞部 2 1 の内部には、通常口と V 確定口（共に図示せず）が設けられると共に、入球口 2 1 A に入球した遊技球を通常口と V 確定口の何れかに振り分ける振分機構（図示せず）が備えられている。そして、大当たり遊技中に行われる V 入賞チャンスにおいて V 確定口に遊技球が入球すると、当該大当たり遊技の終了後に突入する時短遊技が高確率時短遊技に設定される。V 入賞チャンスで V 確定口に遊技球が入球しなかった場合には、大当たり遊技終了後の時短遊技として低確率時短遊技が設定される。このように、本実施形態では、大当たり遊技として、V 入賞チャンスで V 確定口に入球する V 通過大当たり遊技と、V 確定口に入球しない V 非通過大当たり遊技と、が設けられている。

40

【 0 0 2 8 】

なお、詳細には、本実施形態の遊技機 1 0 では、大当たりとして、入球口 2 1 A に入球した遊技球が V 確定口に振り分けられ易い高確率 V 通過大当たりと、V 通過高確率大当たりよりも入球口 2 1 A に入球した遊技球が V 確定口に振り分けられ難い V 通過低確率大当たりの 2 種類が設けられている。第 1 の始動入賞口 1 4 A への入球に基づく特別図柄当否判定での大当たりは、所定の確率（例えば、1 / 2）で V 通過高確率大当たりとなる。第 2 の始動入賞口 1 4 B への入球に基づく特別図柄当否判定での大当たりは全て、V 通過高確率大当たりとなっている。

50

【 0 0 2 9 】

また、遊技機 1 0 では、大当り遊技として、大当り遊技中の演出の種類が異なる複数種類が設けられている。遊技機 1 0 では、大当り遊技中の演出として、連続大当り遊技演出と特別大当り遊技演出が設けられている。

【 0 0 3 0 】

連続大当り遊技演出は、時短遊技中に大当りとなって、その大当り遊技の開始時に存在する保留権利に大当りとなる保留権利が含まれていること（所謂、保留内連チャン）を条件として実行される。連続大当り遊技演出は、先に実行される大当り遊技（以下、「先の大当り遊技」という。）で行われる演出と、保留権利に基づく大当り遊技（以下、「後の大当り遊技」という。）で行われる演出と、が一続きとなって構成される。そして、先の大当り遊技中に、連続大当り遊技演出の前半が行われ、後の大当り遊技中に、連続大当り遊技演出の後半が行われる。

10

【 0 0 3 1 】

詳細には、先の大当り遊技の開始時に存在する保留権利の判定結果が大当りであるか否かの判断は、先の大当り遊技の終了後に高確率時短遊技が実行されることを前提として行われる。従って、先の大当り遊技の終了後に低確率時短遊技が実行される場合には、後の大当り遊技が実行されるか否かに関係なく、連続大当り遊技演出の後半は実行されない。なお、後の大当り遊技が実行されないケースは、保留権利の判定結果が高確率時短遊技では大当りとなり、低確率時短遊技では外れとなるケースである。また、後の大当り遊技が実行されるケースは、保留権利の判定結果が高確率時短遊技においても低確率時短遊技においても大当りとなるケースである。何れのケースにおいても、先の大当り遊技では、連続大当り遊技演出の前半が実行される。

20

【 0 0 3 2 】

特別大当り遊技演出は、特別演出実行条件を満たしたことを契機にして実行される。特別演出条件の例としては、特別図柄当否判定と同時に実行される抽選に当選したこと、前回の大当り遊技の終了後からの判定権利が使用回数が所定の回数であること、時短遊技において規定上限数に達するまでの判定権利の使用回数の残りが所定回数未満であること等が挙げられる。

【 0 0 3 3 】

本実施形態の遊技機 1 0 では、直近複数回分の大当りの種類を表す大当り種別アイコン 1 0 0 が表示画面 1 3 G に表示される（図 3）。遊技機 1 0 では、大当り種別アイコン 1 0 0 として、図 4 に示される 4 種類が設けられている。図 4 の最上段に示される大当り種別アイコン 1 0 0 A は、上述した V 非通過大当り遊技を表す。2 ～ 4 段目以降の大当り種別アイコン 1 0 0 B ～ D は、どれも V 通過大当り遊技を表している。3 段目の大当り種別アイコン 1 0 0 C は、連続大当り遊技演出の前半と後半の両方が実行されたときの、先の大当り遊技（連続大当り遊技演出の前半が行われる大当り遊技）を表している。4 段目の大当り種別アイコン 1 0 0 D は、特別大当り遊技演出が実行されたときの大当り遊技を表している。2 段目の大当り種別アイコン 1 0 0 B は、V 通過大当り遊技のうち、3, 4 段目の大当り種別アイコン 1 0 0 C, 1 0 0 D に対応した大当り遊技を除く他の大当り遊技を表す。このように、本実施形態では、直近に実行された複数回分の大当り遊技について何れの種類の大当り遊技であったかを遊技者に認識させることが可能となる。なお、本実施形態の例では、大当り種別アイコン 1 0 0 A は、菱形のマークで構成され、大当り種別アイコン 1 0 0 B ～ 1 0 0 D はそれぞれ、菱形のマークに、「V」、「W」、「SP」の文字が追加された構成となっている。

30

40

【 0 0 3 4 】

図 3 に示されるように、大当り種別アイコン 1 0 0 は、表示画面 1 3 G の右上隅部分に設けられた大当り履歴表示領域 1 1 0 に表示される。大当り履歴表示領域 1 1 0 は、複数のアイコン表示部 1 1 1 が結合してなり、1 つのアイコン表示部 1 1 1 につき 1 つの大当り種別アイコン 1 0 0 が表示される。

【 0 0 3 5 】

50

詳細には、大当り履歴表示領域 1 1 0 は、複数のアイコン表示部 1 1 1 を縦に並べてなるアイコン表示列 1 1 1 R が横方向に複数本並べられることで形成されている。本実施形態の例では、複数のアイコン表示部 1 1 1 が縦 5 × 横 4 のマトリクス状に配置されていて、直近の 2 0 回分の大当りに応じた大当り種別アイコン 1 0 0 が表示されるようになって

【 0 0 3 6 】

複数の大当り種別アイコン 1 0 0 は、大当りが成立した順に所定の順序で並べられるようになっている。具体的には、図 5 (A) に示されるように、初当りに対応する大当り種別アイコン 1 0 0 は、大当り履歴表示領域 1 1 0 における右上のアイコン表示部 1 1 1 に表示され、初当り以降の大当りに対応する大当り種別アイコン 1 0 0 は、一番右のアイコン表示列 1 1 1 R に上から順番に並べられていく。一番右のアイコン表示列 1 1 1 R の全てのアイコン表示部 1 1 1 に大当り種別アイコン 1 0 0 が表示されると、次の大当り種別アイコン 1 0 0 は、右から 2 番目のアイコン表示列 1 1 1 R の一番上のアイコン表示部 1 1 1 に表示される (図 5 (B))。このように、アイコン表示列 1 1 1 R の全てのアイコン表示部 1 1 1 に大当り種別アイコン 1 0 0 が表示されると、当該アイコン表示列 1 1 1 R の左隣のアイコン表示列 1 1 1 R の一番上のアイコン表示部 1 1 1 に表示される。

【 0 0 3 7 】

図 5 (C) には、全てのアイコン表示部 1 1 1 に大当り種別アイコン 1 0 0 が表示された状態が示されている。この状態から次の大当り種別アイコン 1 0 0 が表示されるときには、図 5 (C) の状態で表示されていた複数の大当り種別アイコン 1 0 0 のうち最も古い大当り (1 番目の大当り) に対応する大当り種別アイコン 1 0 0 (即ち、右上隅のアイコン表示部 1 1 1 に表示されていた大当り種別アイコン 1 0 0) が非表示にされ、図 5 (C) の状態で 2 番目以降の大当りに対応する大当り種別アイコン 1 0 0 と新たに表示される大当り種別アイコン 1 0 0 とを合わせた複数の大当り種別アイコン 1 0 0 が、大当り履歴表示領域 1 1 0 の右上から並べ直される。その結果、各アイコン表示列 1 1 1 R において上から 2 番目以降のアイコン表示部 1 1 1 に表示されていた大当り種別アイコン 1 0 0 が 1 つ上のアイコン表示部 1 1 1 に移動し、右から 2 番目以降のアイコン表示列 1 1 1 R において一番上のアイコン表示部 1 1 1 に表示されていた大当り種別アイコン 1 0 0 が 1 つ右隣のアイコン表示列 1 1 1 R における一番下のアイコン表示部 1 1 1 に移動する。そして、左下隅のアイコン表示部 1 1 1 に、新しい大当り種別アイコン 1 0 0 が表示される。

【 0 0 3 8 】

このように、遊技機 1 0 では、大当り履歴表示領域 1 1 0 の複数のアイコン表示部 1 1 1 に、大当り遊技が実行される毎に、その大当り遊技に対応した大当り種別アイコン 1 0 0 が所定の順序 (具体的には、複数のアイコン表示列 1 1 1 R の中では右側のアイコン表示列 1 1 1 R から、アイコン表示列 1 1 1 R に含まれる複数のアイコン表示部 1 1 1 の中では上側のアイコン表示部 1 1 1 から) で表示されるので、大当り履歴表示領域 1 1 0 に表示されている大当り種別アイコン 1 0 0 から、直近の大当り遊技の履歴を遊技者に認識させることが可能となる。

【 0 0 3 9 】

なお、図 5 (C) , 5 (D) に示されるように、遊技機 1 0 では、全てのアイコン表示部 1 1 1 に大当り種別アイコン 1 0 0 が表示されると、大当り履歴表示領域 1 1 0 の下側に設けられた連チャン回数表示部 1 2 0 に連チャン回数が表示されるようになる。連チャン回数表示部 1 2 0 の表示は、連チャン回数の増加に伴って更新される。この構成によれば、全てのアイコン表示部 1 1 1 に大当り種別アイコン 1 0 0 が表示されて、連チャン回数が大当り種別アイコン 1 0 0 の上回る場合であっても、連チャン回数を遊技者に把握させることが可能となる。

【 0 0 4 0 】

本実施形態の遊技機 1 0 では、大当り種別アイコン 1 0 0 は、時短遊技中に表示され、初当りと当該初当りから通常の遊技状態へ戻るまでに成立した大当りに対応する大当り遊技の種類を表す。図 6 に示されるように、時短遊技中に大当りが成立すると、その大当り

遊技の実行中は、原則として、大当り種別アイコン 1 0 0 が非表示にされる。そして、大当り遊技が終了して、再び、時短遊技が開始されると、当該大当り遊技が開始される前の時短遊技において表示されていた大当り種別アイコン 1 0 0 に加えて、当該大当り遊技に対応する大当り種別アイコン 1 0 0 が新たに表示される。

【 0 0 4 1 】

ここで、図 8 に示されるように、連続大当り遊技演出の前半と後半の両方が実行される場合には、連続大当り遊技演出の前半が実行される先の大当り遊技と後半が実行される後の大当り遊技との間の時短遊技において、例外的に、大当り種別アイコン 1 0 0 が非表示のままとなる。そして、後の大当り遊技の終了後に突入する時短遊技で、先の大当り遊技に対応する大当り種別アイコン 1 0 0 (即ち、図 4 における上から 3 段目のアイコン)と、後の大当り遊技に対応する大当り種別アイコン 1 0 0 とが一度に表示される。このように、遊技機 1 0 では、先の大当り遊技と後の大当り遊技との間の時短遊技では、大当り種別アイコン 1 0 0 が表示されないの、先の大当り遊技と後の大当り遊技とを 1 つの大当り遊技であるかのように遊技者に思わせることが可能となり、連続大当り遊技演出の連続性を高めることが可能となる。

10

【 0 0 4 2 】

なお、上述したように、先の大当り遊技が V 非通過大当り遊技となった場合には、連続大当り遊技演出の後半は実行されない。この場合には、図 9 に示されるように、先の大当り遊技の終了後に突入する時短遊技において、当該先の大当り遊技に対応する大当り種別アイコン 1 0 0 (即ち、図 4 における最上段のアイコン)が表示されることになる。図 9 には、先の大当り遊技の終了後の低確率時短遊技において保留権利の判定結果が全て外れとなる例が示されているが、保留権利の判定結果が大当りとなる場合であっても、先の大当り遊技に対応する大当り種別アイコン 1 0 0 は表示される。

20

【 0 0 4 3 】

図 7 に示されるように、判定権利の使用回数が規定上限数に達することにより時短遊技が終了すると、その時短遊技終了後の通常の遊技状態では、時短遊技中に表示されていた大当り種別アイコン 1 0 0 が非表示となる。そして、通常の遊技状態で再び大当り (2 回目の初当り) が成立すると、その大当り遊技終了後に突入する時短遊技で、大当り種別アイコン 1 0 0 が再び表示される。なお、時短遊技から通常の遊技状態へ戻ると、大当り種別アイコン 1 0 0 の表示は、原則として、リセットされる。従って、2 回目の初当りの終了後に時短遊技に突入すると、その 2 回目の初当り以降の大当り (2 回目の初当りを含む) に対応する大当り種別アイコン 1 0 0 が始めから (即ち、右上隅のアイコン表示部 1 1 1 から) 所定の順序で並べられることになる。

30

【 0 0 4 4 】

ここで、図 1 0 に示されるように、時短遊技が終了したときに存在する保留権利の判定結果が大当りとなる、所謂、保留内引き戻しが発生した場合、その保留内引き戻しの大当り遊技終了後に突入する時短遊技では、例外的に、前回の時短遊技で表示されていた大当り種別アイコン 1 0 0 が引き続き表示される。即ち、通常の遊技状態に戻る前の時短遊技において表示されていた大当り種別アイコン 1 0 0 に加えて、保留内引き戻しの大当り遊技に対応する大当り種別アイコン 1 0 0 が表示される。なお、時短遊技終了時に存在する保留権利についての特別図柄当否判定は、時短遊技終了後の通常の遊技状態で行われるので、例えば、時短遊技が高確率時短遊技であった場合には、時短遊技終了の前後で特別図柄当否判定で大当りとなる確率が変化する。

40

【 0 0 4 5 】

次に、上述した構成を達成するための遊技機 1 0 の電氣的な構成を、図 1 1 に基づいて説明する。

【 0 0 4 6 】

図 1 1 における符号 5 0 は、主制御回路 5 0 であって、CPU 5 0 A、RAM 5 0 B、ROM 5 0 C 及び複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータと、該マイクロコンピュータとサブ制御回路 5 2 を結ぶ入出力回路と、大入賞口 1 5 等が接続された中継回路及び

50

払出制御回路等を結ぶ入出力回路とを備え、遊技に関わる主制御を行う。CPU50Aは、当否判定部、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定に関する乱数等も生成し、制御信号をサブ制御回路52等へ出力（送信）可能に構成されている。RAM50Bは、CPU50Aで生成される各種乱数値用の記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域やフラグ、CPU50Aの作業領域を備える。ROM50Cには、制御データ、特別図柄及び普通図柄の変動表示に関する図柄変動データ等が書き込まれている他、特別図柄当否判定及び普通図柄当否判定の判定値等が書き込まれている。なお、保留権利の判定結果は、RAM50Bに一時的に記憶される。

【0047】

10

サブ制御回路52は、主制御回路50と同様に、CPU52A、RAM52B、ROM52C及び複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータと、該マイクロコンピュータと主制御回路50を結ぶ入出力回路と、表示制御回路54等を結ぶ入出力回路を備えている。CPU52Aは、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、制御信号を表示制御回路54等へ出力（送信）可能に構成されている。RAM52Bは、各種データの記憶領域とCPU52Aによる作業領域を有している。ROM52Cには、各種演出のデータ等が記憶されている。

【0048】

表示制御回路54は、表示装置13に設けられていて、CPU54A、RAM54B及びROM54Cを有している。CPU54Aは、サブ制御回路52からの制御信号に基づき、画像データをROM54Cから取得し、その画像データに基づいて表示画面13Gに画像を表示する。大当たり種別アイコン100の画像データや連チャン回数表示部120に表示される画像データは、ROM54Cに記憶されている。

20

【0049】

大当たり遊技が終了して時短遊技に突入すると、サブ制御回路52は、表示制御回路54に大当たり種別アイコン100を表示画面13Gに表示させる信号を出力する。表示制御回路54は、サブ制御回路52からの信号を受けて、大当たり履歴表示領域110のアイコン表示部111に大当たり種別アイコン100を所定の順序で表示させる。また、時短遊技中の大当たりが成立したり、時短遊技での判定権利の使用回数が規定上限数に達したりすることによって、時短遊技が終了した場合には、サブ制御回路52は、大当たり種別アイコン100を非表示にする信号を表示制御回路54に出力する。また、連続大当たり遊技演出（図8, 9）が発生する場合や保留内引き戻し（図10）が発生する場合には、上述した表示態様となるように、サブ制御回路52が表示制御回路54に信号を出力する。

30

【0050】

以上説明した本実施形態の遊技機10によれば、以下の効果を奏することが可能となる。

【0051】

遊技機10では、大当たり履歴表示領域110の複数のアイコン表示部111に、大当たり遊技が実行される毎に、その大当たり遊技に対応した大当たり種別アイコン100が所定の順序（具体的には、複数のアイコン表示列111Rの中では右側のアイコン表示列111Rから、アイコン表示列111Rに含まれる複数のアイコン表示部111の中では上側のアイコン表示部111から）で表示されるので、大当たり履歴表示領域110に表示されている大当たり種別アイコン100から、直近の大当たり遊技の履歴を遊技者に認識させることが可能となる。

40

【0052】

また、連続大当たり遊技演出の前半と後半の両方が実行される場合には、連続大当たり遊技演出の前半が実行される先の大当たり遊技と後半が実行される後の大当たり遊技との間の時短遊技において、例外的に、大当たり種別アイコン100が非表示のままとなり、後の大当たり遊技の終了後に突入する時短遊技で、先の大当たり遊技に対応する大当たり種別アイコン100と、後の大当たり遊技に対応する大当たり種別アイコン100とが一度に表示される。この

50

ように、遊技機 10 では、先の大当り遊技と後の大当り遊技との間の時短遊技では、大当り種別アイコン 100 が表示されないのので、先の大当り遊技と後の大当り遊技とを 1 つの大当り遊技であるかのように遊技者に思わせることが可能となり、連続大当り遊技演出の連続性を高めることが可能となる。

【0053】

さらに、時短遊技が終了したときに存在する保留権利の判定結果が大当りとなる、所謂、保留内引き戻しが発生した場合、その保留内引き戻しの大当り遊技終了後に突入する時短遊技では、例外的に、前回の時短遊技で表示されていた大当り種別アイコン 100 が引き続き表示される。即ち、通常の遊技状態に戻る前の時短遊技において表示されていた大当り種別アイコン 100 に加えて、保留内引き戻しの大当り遊技に対応する大当り種別アイコン 100 が表示することができる。

10

【0054】

[他の実施形態]

本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、例えば、以下に説明するような実施形態も本発明の技術的範囲に含まれ、さらに、下記以外にも要旨を逸脱しない範囲内で種々変更して実施することができる。

【0055】

(1) 上記実施形態では、大当り種別アイコン 100 は、大当り遊技の内容として大当り遊技中に行われる演出や V 入賞チャンスの結果を示す構成となっていたが、大当り遊技の内容としてラウンド回数や大当り遊技中に獲得した遊技球の数などを示す構成であってもよい。

20

【0056】

(2) 上記実施形態では、大当り種別アイコン 100 は、時短遊技中にのみ表示される構成であったが、大当り遊技中及び通常の遊技中も継続して表示する構成であってもよい。また、時短遊技中に非表示となる構成であってもよい。

【0057】

(3) 上記実施形態では、大当り履歴表示領域 110 に大当り種別アイコン 100 が所定の順序で並んで表示されることで、大当り遊技の内容の実行順序を表示する構成となっていたが、実行された大当り遊技の種類が何種類あるかのみを表示する構成であってもよい。例えば、大当り遊技の内容に対応する複数のアイコン表示部 111 を備え、そのアイコン表示部 111 に大当り種別アイコン 100 が表示されているか否かで、過去にその大当り遊技を実行したか否かを遊技者に認識させることができる。また、その大当り種別アイコン 100 に連動した実行回数を表示することで、どの大当り遊技が何回行われたかを遊技者に認識させることができる。

30

【0058】

(4) 上記実施形態では、大当り遊技の内容がアイコン 100 が表示画面 13G に表示されることで報知していたが、大当り遊技の内容が音声によって報知されてもよいし、遊技機 10 の前面枠 10Z に備えられたランプの点灯態様によって報知されてもよい。

【0059】

(6) 上記実施形態では、大当り履歴表示領域 110 に、初当りと当該初当りから通常の遊技状態へ戻るまでに成立した大当りに対応する大当り種別アイコン 100 を表示していたが、例えば、電源を入れてから落とすまでの全ての大当りに対応する大当り種別アイコン 100 を表示してもよい。

40

【0060】

<付記 1>

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下では、理解の容易のため、上記実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【0061】

50

< 特徴 A 群 >

以下の特徴 A 群は、「大当たりとなったときに大当たり遊技が実行される」遊技機に関し、「特許文献 A（特開 2 0 1 6 - 1 1 6 8 8 3 号公報（段落 [0 0 5 0]、図 1 6））の遊技機では、大当たり遊技として、演出やラウンド数といった大当たり遊技の内容が異なる複数種類が設けられている。」という背景技術について、「特許文献 A の遊技機では、過去の大当たり遊技の内容を遊技者に認識させることが困難であった。」という課題をもってなされたものである。

【 0 0 6 2 】

[特徴 A 1]

遊技に関する当否判定の結果が大当たりとなったときに大当たり遊技が実行される遊技機（遊技機 1 0）において、

前記大当たり遊技には、その内容が異なる複数種類が設けられ、

前記大当たり遊技の終了後の遊技状態で、少なくとも直近複数回分の前記大当たり遊技について、その大当たり遊技の内容を表す大当たり種別情報（大当たり種別アイコン 1 0 0）を出力可能な大当たり種別情報出力手段（サブ制御回路 5 2）と、を有する。

【 0 0 6 3 】

本特徴に示す構成によれば、実行された大当たり遊技の内容を遊技者に認識させることが可能となる。

【 0 0 6 4 】

[特徴 A 2]

特徴 A 1 に記載の遊技機において、

前記大当たり種別情報出力手段は、前記大当たり種別情報としての大当たり種別表示体（大当たり種別アイコン 1 0 0）を大当たり遊技が実行された順番に並べて表示部（表示画面 1 3 G）に表示する。

【 0 0 6 5 】

本特徴に示す構成によれば、大当たり遊技の内容についての履歴を遊技者に認識させることが可能となる。

【 0 0 6 6 】

[特徴 A 3]

特徴 A 2 に記載の遊技機において、

前記表示部には、予め設定された上限数の前記大当たり種別表示体を表示可能な大当たり履歴表示領域（大当たり履歴表示領域 1 1 0）が設けられていて、

前記大当たり種別出力手段は、前記上限数分の前記大当たり種別表示体が表示された状態で前記大当たり遊技が実行された場合には、前記大当たり履歴表示領域に表示されていた複数の前記大当たり種別表示体のうち最も古い前記大当たり種別表示体を消失させて、直近の前記上限数分の大当たり遊技に応じた前記大当たり種別表示体を出力する。

【 0 0 6 7 】

本特徴に示す構成によれば、大当たり履歴表示領域という表示部内の限られたスペースで、大当たり遊技の内容についての履歴を遊技者に認識させることが可能となる。

【 0 0 6 8 】

[特徴 A 4]

特徴 A 1 乃至 A 3 のうち何れか 1 に記載の遊技機において、

前記当否判定が実行される遊技状態として、通常遊技状態（通常の遊技状態）と特別遊技状態（時短遊技）と、が設けられると共に、

前記通常遊技状態から前記特別遊技状態への移行は、前記大当たり遊技（初当りの大当たり遊技）を契機として行われ、

前記特別遊技状態から前記通常遊技状態への移行は、特別遊技終了条件（時短遊技で規定上限数の判定権利が使用されること）の成立に起因して行われ、

前記大当たり種別情報出力手段は、前記特別遊技状態であるときに、その特別遊技状態への移行契機となった大当たり遊技に対応する前記大当たり種別情報と、その特別遊技状態の間

10

20

30

40

50

に実行された大当たり遊技に対応する前記大当たり種別情報と、を出力する。

【 0 0 6 9 】

本特徴に示す構成では、特別遊技状態への移行契機となった大当たり遊技の内容と、当該特別遊技状態へ移行してからの大当たり遊技の内容と、を遊技者に認識させることが可能となる。

【 0 0 7 0 】

[構成 A 5]

特徴 A 4 に記載の遊技機において、

前記当否判定の結果を予め定められた保留上限数まで保留記憶可能な保留手段（主制御回路 5 0 ）を有し、

前記大当たり種別情報出力手段は、前記特別遊技終了条件が成立して前記特別遊技状態から前記通常遊技状態に移行したときに前記保留手段に保留記憶されている前記当否判定の結果に大当たりが含まれている場合には、その大当たりに対応する大当たり遊技を契機として移行する前記特別遊技状態において、当該大当たり遊技が開始される直前の前記特別遊技状態で出力していた前記大当たり種別情報を引き継いで出力する。

【 0 0 7 1 】

本特徴の構成によれば、通常遊技状態へ移行したときに保留記憶されている当否判定の結果が大当たりとなった場合に、通常遊技状態に移行する前に出力されていた大当たり種別情報と、保留記憶されていた大当たりに対応する大当たり種別情報とを合わせて遊技者に認識させることが可能となる。

【 0 0 7 2 】

[特徴 A 6]

特徴 A 1 乃至 A 5 のうち何れか 1 に記載の遊技機において、

前記当否判定の結果を予め定められた保留上限数まで保留記憶可能な保留手段を有し、

前記大当たり種別情報出力手段は、前記大当たり遊技が開始されるときに前記保留手段に保留記憶されている前記当否判定の結果に大当たりが含まれている場合には、当該大当たり遊技（連続大当たり遊技演出が実行されるとき先の大当たり遊技）と保留記憶されている大当たり（連続大当たり遊技演出が実行されるとき後の大当たり遊技）に対応する大当たり遊技とが終了した後に、それら大当たり遊技についての前記大当たり種別情報を纏めて出力する。

【 0 0 7 3 】

本特徴の構成によれば、大当たり遊技が開始されるときに保留記憶に大当たりが含まれている場合に、それら大当たりに対応する大当たり遊技を一続きに見せることが可能となる。

【 0 0 7 4 】

[特徴 A 7]

少なくとも直近複数回分の大当たり遊技について、それら大当たり遊技に対応した大当たり種別情報（大当たり種別アイコン 1 0 0 ）を出力可能な大当たり種別情報出力手段（サブ制御回路 5 2 ）を有する遊技機（遊技機 1 0 ）。

本特徴に示す構成によれば、実行された大当たり遊技の内容を遊技者に認識させることが可能となる。

【 0 0 7 5 】

[特徴 A 8]

遊技に関する当否判定の結果が大当たりとなったときに大当たり遊技が実行される遊技機（遊技機 1 0 ）において、

前記大当たり遊技には、その内容が異なる複数種類が設けられ、

表示部（表示画面 1 3 G ）と、

前記大当たり遊技の終了後の遊技状態で、少なくとも直近複数回分の前記大当たり遊技について、その大当たり遊技の内容を表す大当たり種別表示体（大当たり種別アイコン 1 0 0 ）を前記表示部に出力可能な大当たり種別情報出力手段（サブ制御回路 5 2 ）と、を有する。

【 0 0 7 6 】

本特徴に示す構成によれば、実行された大当たり遊技の内容を遊技者に認識させることが

10

20

30

40

50

可能となる。

【 0 0 7 7 】

[特徴 A 9]

遊技に関する当否判定の結果が大当たりとなったときに大当たり遊技が実行される遊技機（遊技機 1 0）において、

前記大当たり遊技には、その内容が異なる複数種類が設けられ、

表示部（表示画面 1 3 G）と、

前記大当たり遊技の終了後の遊技状態で、少なくとも直近複数回分の前記大当たり遊技について、その大当たり遊技の内容を表す大当たり種別表示体（大当たり種別アイコン 1 0 0）を前記表示部に出力可能な大当たり種別情報出力手段（サブ制御回路 5 2）と、を有し、

10

前記表示部には、1個の前記大当たり種別表示体を表示可能な単位表示領域（アイコン表示部 1 1 1）が予め設定された表示上限数（図 5 に示す例では、20 個）だけ結合されてなる結合表示領域（大当たり履歴表示領域 1 1 0）が設けられ、

前記大当たり種別出力手段は、複数の前記単位表示領域に所定の順番で前記大当たり種別表示体を表示する。

【 0 0 7 8 】

本特徴に示す構成によれば、実行された大当たり遊技の内容を遊技者に認識させることが可能となる。

【 0 0 7 9 】

[特徴 A 1 0]

20

遊技に関する当否判定の結果が大当たりとなったときに大当たり遊技が実行される遊技機（遊技機 1 0）において、

前記大当たり遊技の終了後の遊技状態で、少なくとも直近複数回の大当たり遊技の内容を表す情報（大当たり種別アイコン 1 0 0）を出力する。

【 0 0 8 0 】

本特徴に示す構成によれば、実行された大当たり遊技の内容を遊技者に認識させることが可能となる。

【 0 0 8 1 】

なお、特徴 A 7 ~ A 1 0 に示す構成に、特徴 A 2 ~ A 6 に示す構成が組み合わされてもよい。

30

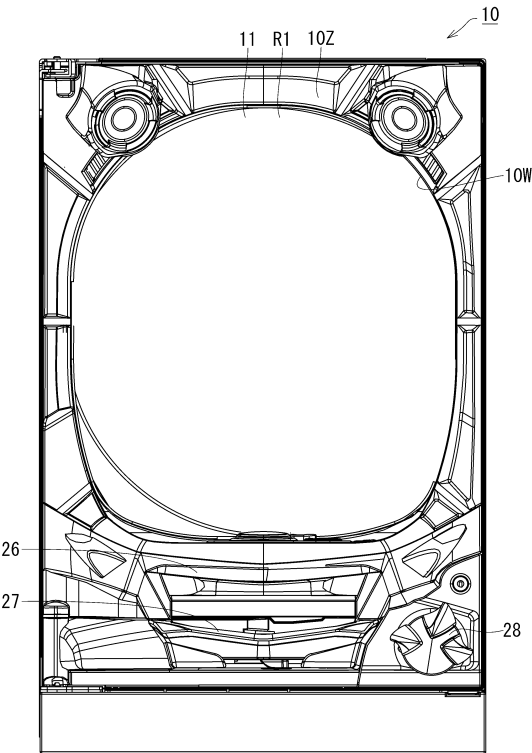
【 符号の説明 】

【 0 0 8 2 】

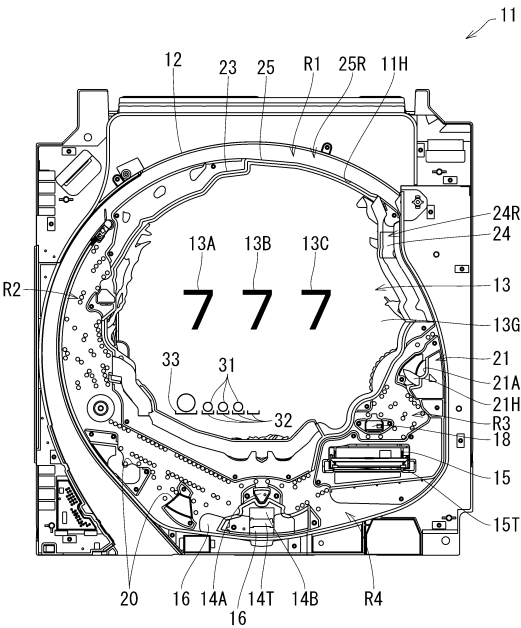
- 1 0 遊技機
- 1 0 W ガラス窓
- 1 0 Z 前面枠
- 1 1 遊技板
- 1 3 表示装置
- 1 3 G 表示画面
- 1 4 A , 1 4 B 始動入賞口
- 1 5 大入賞口
- 1 5 T 可動扉
- 2 1 V 入賞部
- 1 0 0 種別アイコン
- 1 1 0 履歴表示領域
- 1 1 1 アイコン表示部
- 1 1 1 R アイコン表示列
- 1 2 0 連チャン回数表示部

40

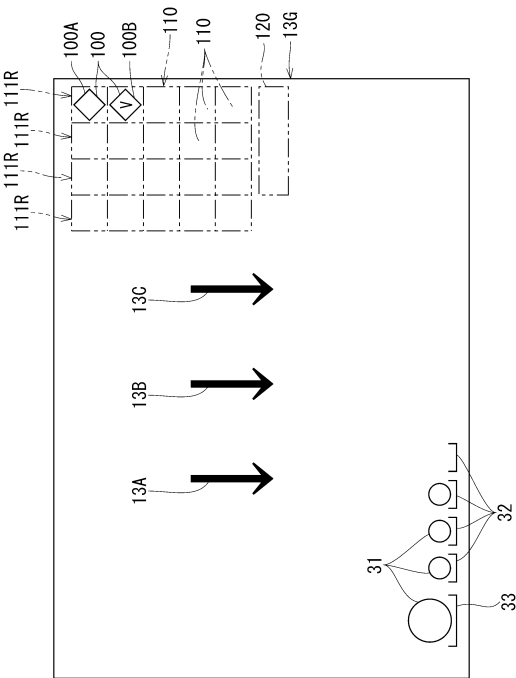
【図 1】







【図 2】



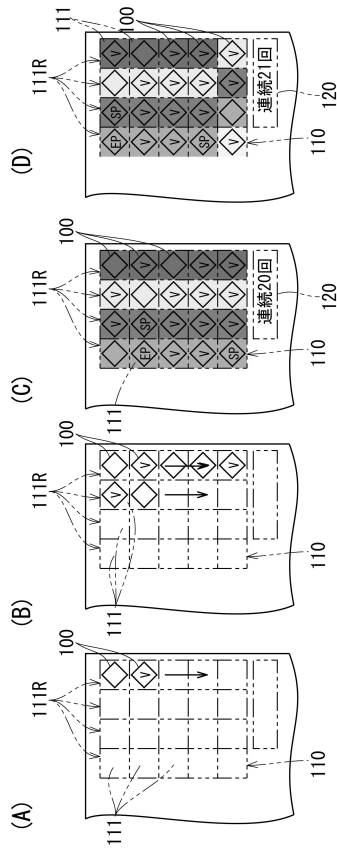
【図 3】



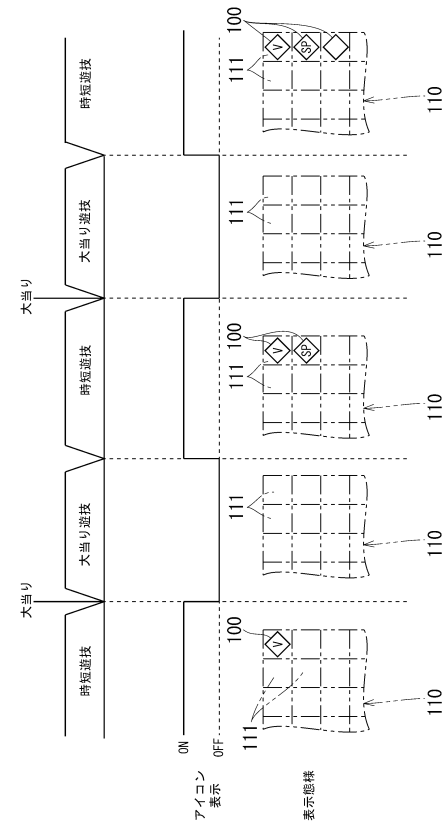
【図 4】

大当り遊技の種類	V入賞	付加条件	アイコン
V 非通過大当り	×	—	
V 通過大当り	○	—	
連続大当り	○	保留権利に大当りがある	
特別大当り	○	特別演出実行条件を満たしている	

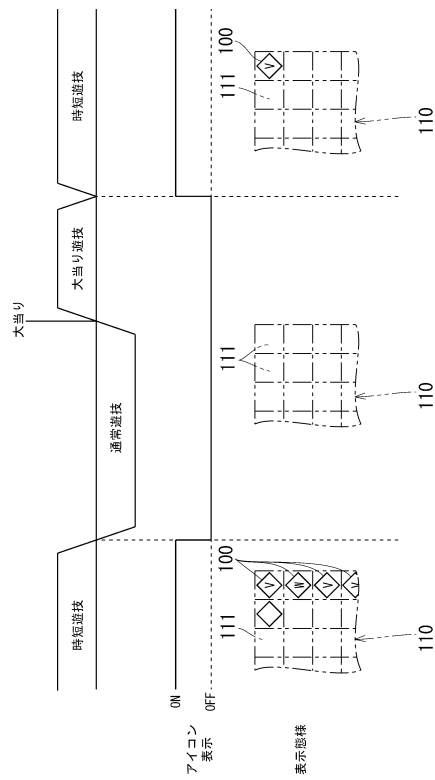
【図 5】



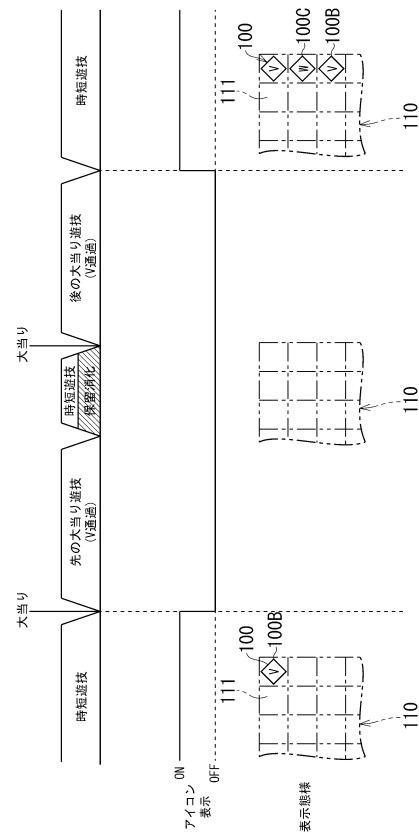
【図 6】



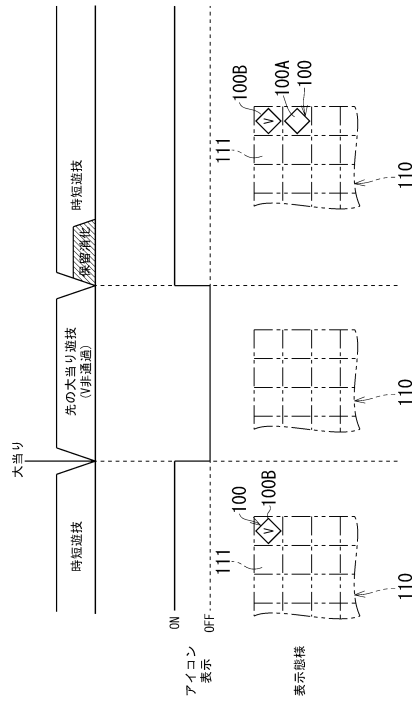
【図 7】



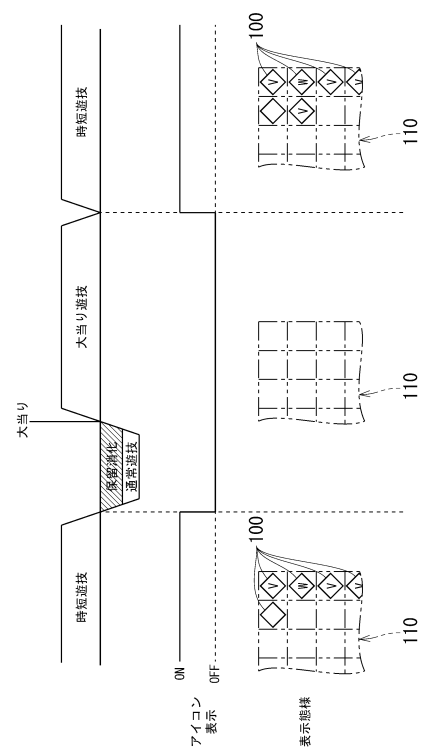
【図 8】



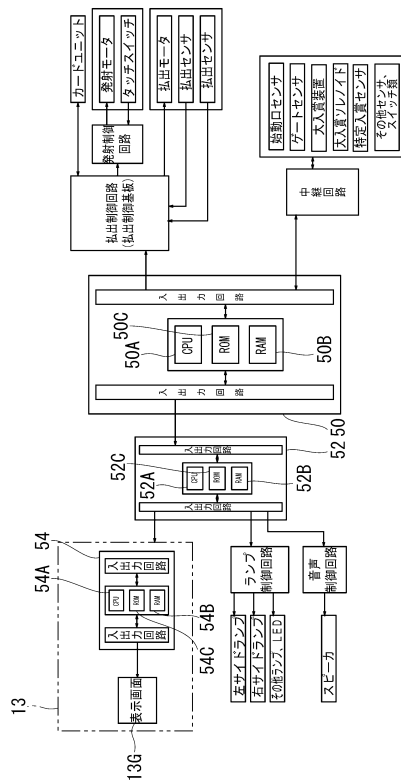
【 図 9 】



【 図 1 0 】



【 図 1 1 】



フロントページの続き

- (72)発明者 藤原 海
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 河邊 法広
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 伊藤 潤
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 井上 昌宏

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 2 6 6 5 1 (J P , A)
特許第 6 1 9 2 1 9 3 (J P , B 1)
特開 2 0 1 6 - 1 1 9 9 4 3 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 2 0 2 2 0 9 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2