

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4126442号
(P4126442)

(45) 発行日 平成20年7月30日(2008.7.30)

(24) 登録日 平成20年5月23日(2008.5.23)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 3 (全 37 頁)

(21) 出願番号	特願2007-173240 (P2007-173240)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成19年6月29日(2007.6.29)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2006-229600 (P2006-229600) の分割		愛知県名古屋市中村区鴨付町1丁目2番地
原出願日	平成16年6月30日(2004.6.30)	(74) 代理人	100128923
(65) 公開番号	特開2007-237003 (P2007-237003A)		弁理士 納谷 洋弘
(43) 公開日	平成19年9月20日(2007.9.20)	(74) 代理人	100130889
審査請求日	平成19年7月25日(2007.7.25)		弁理士 小原 崇広
早期審査対象出願		(72) 発明者	市原 高明
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
		(72) 発明者	大形 昌生
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内

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】

始動入賞に基づいて抽選を行う抽選手段を有し、該抽選手段による抽選にて所定の結果が得られた場合は遊技者に利益を付与可能な遊技機において、

前記抽選手段による抽選の結果には、条件装置の作動を伴う当りと、条件装置の作動を伴わない当りとが含まれており、

前記抽選手段による抽選に際し、前記条件装置の作動を伴う当りの当選確率を相対的に低く設定した第1遊技様態と、この第1遊技様態よりも前記条件装置の作動を伴う当りの当選確率を倍以上に高く設定した第2遊技様態とを、前記条件装置の作動を伴う当りに当選されたことを条件に相互に変更可能とする当選確率変更手段と、

遊技者に利益を付与するための1つの動作として、所定の可動体の作動によって遊技球の受け入れが容易化される球入賞手段と、

前記抽選手段による抽選の結果、前記条件装置の作動を伴う当りのうちの第1当りが当選された場合、前記当選確率変更手段による前記第2遊技様態への変更と、前記可動体の作動による前記球入賞手段での遊技球の受け入れの容易化により賞球を得る機会とを提供する第1の利益を遊技者に付与する第1利益付与手段と、

前記抽選手段による抽選の結果、前記条件装置の作動を伴う当りのうちの第2当りが当選された場合、前記当選確率変更手段による前記第2遊技様態への変更を行うとともに、前記球入賞手段にて前記可動体を作動させるにもかかわらず、前記第1利益付与手段の場合とは異なり前記球入賞手段での遊技球の受け入れが困難な態様で前記可動体を作動させ

10

20

て賞球を得る機会を提供することにより、前記第 1 の利益よりも価値の低い第 2 の利益を遊技者に付与する第 2 利益付与手段と、

前記抽選手段による抽選の結果、前記条件装置の作動を伴わない第 3 当りが当選された場合、前記当選確率変更手段による遊技様態の変更が行われることなく、前記第 2 利益付与手段と同一か、もしくは近似した前記遊技球の受け入れが困難な態様で前記可動体を作動させて賞球を得る機会を提供する前記第 2 の利益とは異なる第 3 の利益を遊技者に付与する第 3 利益付与手段と、

前記抽選手段による抽選の結果情報が表示される表示装置と、

前記表示装置にて表示される前記結果情報についての表示制御を行う表示制御手段と、
を備え、

10

前記表示制御手段は、

前記抽選手段による抽選結果が前記第 2 当りおよび前記第 3 当りのいずれかであるときは、当該抽選結果が前記第 2 当りであるのか前記第 3 当りであるのかを区別することが困難な表示態様で前記結果情報を表示する一方で、

前記抽選手段による抽選結果が前記第 1 当りであるときは、当該抽選結果が第 1 当りであることを区別しやすい表示態様で前記結果情報を表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記抽選手段は、前記始動入賞があったときに取得される乱数値に基づいて前記抽選を行うものである

20

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記抽選手段は、前記第 1 遊技様態にあるときは、前記第 2 当りよりも前記第 3 当りのほうが高い確率で当選されるように前記抽選を行う

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技の進行に伴って抽選を行い、その結果に応じて遊技者に利益を付与することができる遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

(発明の背景)

この種の遊技機では一般的に、遊技の成果として大量の利益（例えば大量出玉）を得られる可能性が高いほど、それだけ遊技者が高い期待感をもちながら遊技できるため、より長時間・長期間にわたって遊技を継続できる傾向がある。またホール運営者の立場からみれば、遊技者が遊技をより長く続けてくれる遊技機、いわゆる稼働率の高い遊技機であるほど導入対象として望ましいものであるといえる。

【0003】

このような背景から、近年では大量の利益が得られる可能性の高い遊技機として、いわゆる大当り確率変動機が広く提供されており、多くのホールにおいて、大当り確率変動機は主流機種として高い導入率・稼働率を実現している。すなわち、遊技機において遊技者に利益が与えられるか否かは抽選で決定されるが、なかでも大当り確率変動機は、一定の条件を満たすと抽選の確率を通常よりも高くするものである。このため遊技者にとっては、大当りの当選確率が高くなった状態で遊技することができれば、それだけ抽選に当たりやすくなり、結果的に大当り回数を増やすことで大量の利益が得られる可能性が高くなるといえる。

40

【0004】

しかし、大当り確率変動機のように大量の利益が得られる可能性の高い遊技機においては、その利益の大きさに応じて大当り確率の具体的な値が設定されることとなる。すなわ

50

ち、大当りによって得られる利益が大きくなる可能性が高ければ高いほど、相対的に大当りの当選確率は低くならざるを得ず、その結果として、なかなか大当りが発生しにくい（初当りしにくい）遊技機となってしまうこととなる。

【0005】

（先行技術1）

このように、たとえ大量の利益が得られる可能性が高かったとしても、通常遊技時に大当り発生までの道のりが長くなると、遊技者はそれまで間が持たなくなつて遊技をやめてしまう傾向にある。この点をカバーするため、例えば多種多様のリーチ演出によって大当りまでの期待感を盛り上げる技術が知られている（特許文献1参照。）。この技術は、リーチパターン表示が1回終わると、その後に通常変動表示がされた回数をカウントしておき、このカウント数に応じて次のリーチパターン表示の態様（図柄やキャラクタ画像の態様）を変更するものである。

10

【0006】

（先行技術2）

また別の技術として、大当りまでの期待感を連続的に持たせるため、いわゆる連続演出を採用したものがあつた（特許文献2参照。）。通常のリーチ演出では、1回ごとのリーチ演出で行われる変動だけでしか期待がもてないという欠点があるが、始動保留の消化に伴う連続演出を用いた技術では、連続的なリーチ変動の過程を通じて大当りへの期待感をだんだんと高めていくことができる。

【特許文献1】特開2004-16449号公報（第4-5頁、図2、図4、図5）

20

【特許文献2】特開2004-135925号公報（第4-6頁、図10A、図10B）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上記の先行技術1のように多種多様のリーチ演出を用いた場合であっても、実際には大当り確率よりもリーチ発生確率の方がはるかに高く設定されるため、リーチ演出のほとんどが直接大当りに関係しない演出となつてしまう。このため、短時間でみると遊技者はリーチ演出によってある程度は期待感を維持できるが、あまりに大当りに関係しないリーチ演出を何度も見せられると、やがてリーチ演出にも嫌気がさし、長時間の遊技には耐えられなくなつてしまう。また実機上、リーチ演出は通常変動表示よりも長い時間がかかるため、リーチ演出が多用されると、それだけ実際の稼働が下がることとなる。このためホール運営者にとってリーチ演出の多用は喜ばしいものではない。

30

【0008】

また上記の先行技術2は、リーチ演出1回ごとの変動でしか期待がもてないという欠点を解消するためのものであるが、結局は保留分の範囲内でしか連続演出予告ができないため、演出の連続性には限りがあり、さほどの効果はえられない。この点について、保留が途切れたにも関わらず連続演出予告を継続して行う遊技機もあるが、保留が途切れた時点で、そこから先の連続演出予告が無意味なものである（大当りにはならない）ことを遊技者が察知できてしまうこととなり、かえって遊技者を不機嫌にさせる原因になりかねない。

40

【0009】

そして大当り確率変動機では、なんとか大当りを得られたとしても、それが通常図柄（非確変図柄）であつた場合は、大当り遊技の終了後（大当り後に特典が付加される場合にはその特典終了後）直ぐに遊技をやめてしまう傾向にある。あるいは、確率変動図柄で大当りしたことを認知した場合は、確率変動遊技終了後（確率変動遊技後に特典が付加される場合にはその特典終了後）直ぐにやめてしまうこととなる。その結果、ホールでは単位時間あたりの遊技機の稼働が下がるとともに、演出内容の単調化によって遊技者の大当りへの期待感を遠ざけてしまう。また、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことでホールでの客離れが進み、長期的にみても遊技機の稼働が下がることとなる。

【0010】

50

そこで本発明は、遊技者の意欲を減退させないばかりか、大当りへの期待感を飛躍的に向上させることができ、さらには遊技機の稼働を高めることができる技術の提供を課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

(解決手段1)

本発明の遊技機は、始動入賞に基づいて抽選を行う抽選手段を有し、該抽選手段による抽選にて所定の結果が得られた場合は遊技者に利益を付与可能な遊技機において、前記抽選手段による抽選の結果には、条件装置の作動を伴う当りと、条件装置の作動を伴わない当りとが含まれており、前記抽選手段による抽選に際し、前記条件装置の作動を伴う当りの当選確率を相対的に低く設定した第1遊技様態と、この第1遊技様態よりも前記条件装置の作動を伴う当りの当選確率を倍以上に高く設定した第2遊技様態とを、前記条件装置の作動を伴う当りに当選されたことを条件に相互に変更可能とする当選確率変更手段と、遊技者に利益を付与するための1つの動作として、所定の可動体の作動によって遊技球の受け入れが容易化される球入賞手段と、前記抽選手段による抽選の結果、前記条件装置の作動を伴う当りのうちの第1当りが当選された場合、前記当選確率変更手段による前記第2遊技様態への変更と、前記可動体の作動による前記球入賞手段での遊技球の受け入れの容易化により賞球を得る機会とを提供する第1の利益を遊技者に付与する第1利益付与手段と、前記抽選手段による抽選の結果、前記条件装置の作動を伴う当りのうちの第2当りが当選された場合、前記当選確率変更手段による前記第2遊技様態への変更を行うとともに、前記球入賞手段にて前記可動体を作動させるにもかかわらず、前記第1利益付与手段の場合とは異なり前記球入賞手段での遊技球の受け入れが困難な態様で前記可動体を作動させて賞球を得る機会を提供することにより、前記第1の利益よりも価値の低い第2の利益を遊技者に付与する第2利益付与手段と、前記抽選手段による抽選の結果、前記条件装置の作動を伴わない第3当りが当選された場合、前記当選確率変更手段による遊技様態の変更が行われることなく、前記第2利益付与手段と同一か、もしくは近似した前記遊技球の受け入れが困難な態様で前記可動体を作動させて賞球を得る機会を提供する前記第2の利益とは異なる第3の利益を遊技者に付与する第3利益付与手段と、前記抽選手段による抽選の結果情報が表示される表示装置と、前記表示装置にて表示される前記結果情報についての表示制御を行う表示制御手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第2当りおよび前記条件装置の作動を伴わない当りのいずれかであるときは、当該抽選結果が前記第2当りであるのか前記条件装置の作動を伴わない当りであるのかを区別することが困難な表示態様で前記結果情報を表示する一方で、前記抽選手段による抽選結果が前記第1当りであるときは、当該抽選結果が第1当りであることを区別しやすい表示態様で前記結果情報を表示可能としたものである。

【0012】

本発明の遊技機は、上記3種類の利益(第1の利益、第2の利益、第3の利益)を遊技者に付与可能であるが、いずれの利益を付与するかは抽選結果に応じて異なったものとなる。このうち、例えば第1の利益が遊技者の獲得できる出玉量に直接関係する内容であるとともに、その後の当選確率を高く変更する特典付きの内容であったとすると、これに比較して第2の利益は第1の利益よりも価値が低く、出玉量の増加には直接関係しないものとなっている。ただし、第2の利益によってそれほど多くの出玉量が得られなくても、その後の当選確率が高く変更される内容であるとする、それによって遊技者は次の当選に対する期待感を高めることができる。

【0013】

なお、本遊技機では、抽選結果が第2当りおよび第3当りのいずれかであるときは、当該抽選結果が第2当りであるのか第3当りであるのかを区別することが困難な表示態様で結果情報を表示する。その一方で、抽選結果が第1当りであるときは、当該抽選結果が第1当りであることを区別しやすい表示態様で結果情報を表示することで、当選種類を読みとれる可能性を残している。

【 0 0 1 4 】

また、第2の利益のように条件装置の作動を伴う当りの当選確率を高く変更するものは確かに遊技者にとって価値あるものには違いないが、遊技機の内部的に当選確率が高く変更されるだけでは遊技者に目に見えて恩恵が感じられにくいいため、そこに何らかの挙動（役物の作動や演出の実施等）が組み合わされることが好ましい。したがって、第2の利益を付与する場合、遊技者がそれと分かるような挙動を示すことで遊技者に期待感がもたらされる。このような挙動を通じて第2の利益が付与されていることを遊技者が認識（推測）すると、その場では目立った出玉量を獲得できなくても、いずれ早いうちに第1の利益に当選することで多くの出玉が獲得できることを期待しながら遊技を継続することができる。

10

【 0 0 1 5 】

ただし、第2の利益は条件装置の作動を伴う当りの当選確率そのものを高くする内容であるため、あまり頻繁に第2の利益を遊技者に付与することは遊技仕様からみて現実的でない。そうかといって、第2の利益が極希にしか付与されないのであれば、それは遊技者にとってレアな特典として存在そのものが希薄化してしまい、かえって期待感を遠ざけることとなる。

【 0 0 1 6 】

そこで、この点を高次元に解決する手段として、本発明の遊技機では第3の利益を遊技者に付与するものとし、この第3の利益の内容を第2の利益と同等のものか、もしくは近似した内容としている。具体的には、条件装置の作動を伴う当りのうちの第2当りに当選された場合は（第2の利益）、条件装置の作動を伴う当りの当選確率を高く変更することに加えて、何らかの挙動（役物の作動や演出動作）が提供されることとなるが、条件装置の作動を伴わない第3当りが当選された場合は（第3の利益）、条件装置の作動を伴う当りの当選確率の変更は行われずに、第2の利益の場合と同じか、または、これに似通った挙動が示されるだけとなっている。このような第3の利益は、条件装置の作動を伴う当りの当選確率そのものを高くする内容のものではないため、これを適度な頻度で出現させても遊技仕様を大きく歪めることはない。しかしながら、第3の利益が付与された場合に遊技者に目に見える挙動は第2の利益の場合と区別が付きにくいいため、遊技者が第3の利益に接した場合、果たしてそれが第3の利益によるものであるのか、あるいは第2の利益によるものであるのかを直に見極めることはできない。

20

30

【 0 0 1 7 】

したがって、遊技者が第2の利益によって条件装置の作動を伴う当りの当選確率が高くなることを知っていた場合、実際には第3の利益が付与されていた場合であっても、それが第2の利益であった（確率が高くなった）かもしれないという期待感を抱くことで、次の当選が得られるまでの期待感や遊技意欲を高く維持し続けることができる。あるいは、しばらくの間は第1の利益や第2の利益が得られず、次第に諦めかけていたとしても、そのまま僅かな期待感をもって遊技を継続しているうちに第3の利益に当選することがあり、この場合は「今度こそ第2の利益が付与されたかもしれない」との期待感が沸々と復活してきて、なかなか遊技意欲が減退しにくくなる。

【 0 0 1 9 】

40

すなわち、第1の利益および第2の利益が付与されると、いずれも入賞機会が増えることによって出玉増加という具体的な利益を遊技者は得ることができるが、第1の利益に比較すると第2の利益の方が入賞機会としては少ない。ただし、第1の利益または第2の利益が付与された場合は、遊技様態が第2遊技様態に変更されて実際に当選確率が有利なものとなるので、遊技者は次の当選までの期待感を高く維持することができる。また、第2の利益または第3の利益が付与された場合は、いずれも可動体の作動が同じか、または互いに近似した挙動として現れるため、それによって遊技者が第2の利益または第3の利益が付与されたことを認識することができる。したがって、実際には第3の利益であったとしても、遊技者の認識中には第2の利益が付与されたことへの期待感が少なからず芽生えるため、次の当選が得られるまでの期待感や遊技意欲を高く維持し続けることができる。

50

【 0 0 2 0 】

(解決手段 2)

上記の解決手段 1 において、前記抽選手段は、前記始動入賞があったときに取得される乱数値に基づいて前記抽選を行うものであることが好ましい。

【 0 0 2 1 】

(解決手段 3)

上記の解決手段 1 または 2 において、抽選手段は、第 1 遊技様態にあるときは、第 2 当りよりも第 3 当りのほうが高い確率で当選されるように抽選を行うものであることが好ましい。

【 0 0 2 2 】

なお、上記の解決手段 1 ～ 3 において、前記第 1 遊技様態において前記条件装置の作動を伴う当りのうちの前記第 1 当りが当選する確率に比較して、前記条件装置の作動を伴わない前記第 3 当りに当選する確率が倍以上（または 2 倍以上）に高く設定されているとともに、前記当選確率変更手段により前記第 1 遊技様態から前記第 2 遊技様態に変更された場合、前記第 1 遊技様態において前記条件装置の作動を伴わない前記第 3 当りに当選する確率が変更されることなく、前記第 1 遊技様態において前記条件装置の作動を伴う当りのうちの前記第 1 当りが当選する確率が倍以上（または 2 倍以上）に高く変更されるものであることが好ましい。

【 0 0 2 3 】

この場合、相対的に当選確率が低い方の第 1 遊技様態においては、遊技者に第 1 の利益が付与される確率よりも第 3 の利益が付与される確率が倍以上（または 2 倍以上）高く設定されることになるため、第 3 の利益の出現率が相対的に高くなり、たとえ低確率時であっても次の当選までの期待感を維持し続ける機会に多く接することができる。

【 0 0 2 4 】

あるいは、相対的に当選確率が高い第 2 遊技様態に変更されると、第 3 の利益が付与される確率はそのまま、第 1 の利益が付与される確率が倍以上に高く設定されることになるため、実際に遊技者は第 1 の利益によって多くの出玉を得る機会に多く接することができる。

【 発明の効果 】

【 0 0 2 8 】

本発明の遊技機は、遊技者の期待感がなかなか途切れにくく、常に次の利益が得られるまでの期待感を高く維持しながら遊技を長く継続することができる。したがって、遊技者にとってはなかなか飽きの来ない面白さがあるし、ホール運営者にとっては稼働が高まるというメリットがある。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 2 9 】

以下、本発明をパチンコ機に適用した一実施形態について、次に掲げる項目に沿って各対応図面を参照しながら説明する。

1. パチンコ機の概要（図 1，図 2）

2. 盤面構成（図 3）

3. 特別図柄表示装置（図 4）

4. 当りの態様

5. 維持抽選

6. 制御構成（図 5）

6 - 1. 主基板

6 - 2. 周辺基板

7. 制御処理の例

7 - 1. 始動入賞処理（図 6）

7 - 2. 遊技作動処理（図 7）

7 - 3. 特図変動設定処理 A（図 8）

- 7 - 4 . 可変変動設定処理 (図 8)
- 7 - 5 . 当り時変動設定処理 (図 9)
- 7 - 6 . 特図変動実行処理 B (図 1 0)
- 7 - 7 . 当り判定処理 (図 1 1)
- 7 - 8 . 大当り処理 (図 1 2)
- 8 . 遊技様態 / 当選確率変更手段
- 9 . 一実施形態の特徴
- 1 0 . 遊技様態維持 / 降格判定処理
- 1 1 . 演出処理

【 0 0 3 0 】

10

(1 . パチンコ機の概要)

図 1 および図 2 は、一実施形態となるパチンコ機 1 の構成を具体的に示している。パチンコ機 1 は枠体および遊技盤 4 から構成され、枠体には外枠 2 をはじめ本体枠 3、前面枠 5 等が含まれている。このうち外枠 2 は、上下左右の枠材を矩形に組み合わせて構成されており、その前側下部には、本体枠 3 の下面を受けるための下受板 6 が備えられている。外枠 2 の一側縁部 (この例では左側縁部) には、ヒンジ機構 7 を介して本体枠 3 の一側端部 (この例では左側端部) が装着されており、図示のように本体枠 3 は外枠 2 の手前側に開閉可能となっている。この本体枠 3 は、前枠体 8 と遊技盤装着枠 9、機構装着枠 1 0 を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。このうち前枠体 8 は、本体枠 3 の前面側に位置して形成されており、その外形は、下受板 6 を除く外枠 2 の外郭形状に合致する大きさを有している。

20

【 0 0 3 1 】

遊技盤装着枠 9 は前枠体 8 の後部に一体的に形成されており、この遊技盤装着枠 9 には遊技盤 4 が前方から嵌め込むようにして装着されている。ここでは図示されていないが、遊技盤 4 もまたヒンジ機構を介して本体枠 3 より前面側へ開閉可能となっており、この開閉動作に伴って遊技盤 4 は本体枠 3 に対して着脱可能となっている。

【 0 0 3 2 】

遊技盤 4 の盤面 (前面) には、環状に成形された案内レール 1 1 が配設されており、この案内レール 1 1 は外レールと内レールとから構成されている。そして遊技盤 4 の盤面には、案内レール 1 1 の内側にほぼ円形状の遊技領域 1 2 が区画して形成されている。なお、遊技領域 1 2 内の構成 (盤面構成) については後述する。

30

【 0 0 3 3 】

図 2 に示されているように、前枠体 8 の下部で左寄りの位置には低音用スピーカ 1 4 が設けられており、この低音用スピーカ 1 4 は装着板 1 3 を介して前枠体 8 に装着されている。また、前枠体 8 の下部で中央から右寄りの位置には発射レール 1 5 が設けられており、この発射レール 1 5 は遊技盤 4 の発射通路に向けて遊技球を導く役割を果たしている。そして前枠体 8 には、発射レール 1 5 や低音用スピーカ 1 4 よりも下方の位置に下前面部材 1 6 が装着されている。この下前面部材 1 6 のほぼ中央位置に下皿 1 7 が形成されており、さらにその右寄り位置に発射ハンドル 1 8 が設けられている。

【 0 0 3 4 】

40

図 2 に一部が示されているように、本体枠 3 (前枠体 8) の裏面側には、ちょうどヒンジ機構 7 と反対側に位置して施錠装置 1 9 が装着されている。この施錠装置 1 9 は、外枠 2 に対して本体枠 3 全体を施錠したり、あるいは、本体枠 3 に対して前面枠 5 を施錠したりする機能を備えている。施錠装置 1 9 は 2 種類の枠施錠ラッチ 2 1 および扉施錠ラッチ 2 3 を有しており、このうち一方の枠施錠ラッチ 2 1 は外枠 2 の閉止具 2 0 に対応している。例えば、図 2 に示されている状態から本体枠 3 を外枠 2 に対して押し込むと、上下で 2 つの枠施錠ラッチ 2 1 がそれぞれ対応する閉止具 2 0 に係合し、これにより本体枠 3 が外枠 2 に施錠した状態で固定される。

【 0 0 3 5 】

もう一方の扉施錠ラッチ 3 4 は、前面枠 5 の後面に設けられた閉止具 2 2 に対応してお

50

り、例えば図 2 に示されている状態から前面枠 5 を本体枠 3 に対して押し込むと、上下で 3 つの扉施錠ラッチ 3 4 がそれぞれ対応する閉止具 2 2 に係合し、これにより前面枠 5 が本体枠 3 に施錠した状態で固定される。

【 0 0 3 6 】

施錠装置 1 9 はまたシリンダー錠 2 4 を有しており、本体枠 3 および前面枠 5 が閉止された状態で、例えばホールの管理者・従業員等がシリンダー錠 2 4 の鍵穴に所定の鍵を挿入して一方向に回すと、枠施錠ラッチ 2 1 と外枠 2 の閉止具 2 0 との係合が解除されて本体枠 3 が解錠される。また、これとは逆方向に鍵を回すと、扉施錠ラッチ 2 3 と前面枠 5 の閉止具 2 2 との係合が解除されて前面枠 5 が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠 2 4 の前端部は、パチンコ機 1 の前方から鍵を挿入して解錠操作が行えるように、前枠体 8 および下前面部材 1 6 を貫通して下前面部材 1 6 の前面に露出するようにして配置されている。

【 0 0 3 7 】

前面枠 5 はガラス枠やガラス扉とも称され、この前面枠 5 はヒンジ機構 2 5 を介して本体枠 3 の前面側に開閉可能に装着されている。前面枠 5 は、その裏側に扉本体フレーム 2 6 を有するほか、前側にサイド装飾装置 2 7 や上皿 2 8、音響電飾装置 2 9 を備えている。扉本体フレーム 2 6 は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成されており、この扉本体フレーム 2 6 は前枠体 8 の上端から下前面部材 1 6 の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。前面枠 5 を閉止すると、遊技盤 4 を含む前枠体 8 の前面側が前面枠 5 によって覆われることとなるが、扉本体フレーム 2 6 の中央にはほぼ円形の開口窓 3 0 が形成されており、この開口窓 3 0 を通じて遊技盤 4 の遊技領域 1 2 を前方から視認することができる。また、扉本体フレーム 2 6 の後側には、開口窓 3 0 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 3 1 が設けられており、この窓枠 3 1 には透明なガラス板 3 2 が前後に 2 重をなして装着されている。

【 0 0 3 8 】

図 1 に示されているように、前面枠 5 には開口窓 3 0 の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置 2 7 が配設されているほか、その下部に上皿 2 8 が配設されており、さらには上部に音響電飾装置 2 9 が配設されている。これらサイド装飾装置 2 7 や音響電飾装置 2 9、上皿 2 8 等は全体として前面枠 5 の外形を構成するべく一体をなし、相互に外観上の一体感を想起させるデザインが施されている。

【 0 0 3 9 】

このうちサイド装飾装置 2 7 は、ランプ基板を内蔵したサイド装飾体 3 3 を主体として構成されており、サイド装飾体 3 3 はちょうど開口窓 3 0 の左右で一对をなしている。サイド装飾体 3 3 には、横方向に長いスリット状の開口孔（参照符号なし）が上下方向に複数配列されており、個々の開口孔には、ランプ基板に配置された光源（例えば L E D）に対応するレンズ 3 4 が組み込まれている。

【 0 0 4 0 】

また音響電飾装置 2 9 は、透明カバー体 3 5 やスピーカ 3 6、スピーカカバー 3 7、リフレクタ体（図示しない）等を備えており、これらの構成部材が相互に組み付けられた状態でユニット化されている。

【 0 0 4 1 】

（ 2 . 盤面構成 ）

図 3 は、上記の遊技盤 4 を単独で示している。図 3 に示されているように、遊技領域 1 2 内には多数の障害釘（参照符号なし）が所定のゲージ配列をなして設けられているほか、その途中の適宜位置に風車 4 0 が設けられている。遊技領域 1 2 のほぼ中央位置には、ひととき大きく目を引くセンター役物 4 2 が配設されており、このセンター役物 4 2 のデザインによってパチンコ機 1 の機種やゲームコンセプト等が特徴付けられている。

【 0 0 4 2 】

センター役物 4 2 は全体として額縁状の装飾体から構成されており、その上縁部には競走馬の頭部をデザインしたキャラクタ体 4 2 a が一体的に取り付けられている。さらに、

10

20

30

40

50

キャラクタ体 4 2 a の左右には競走馬の前足をデザインした装飾体 4 2 b , 4 2 c が配設されており、このうち右側の装飾体 4 2 c は可動役物として機能することができる。

【 0 0 4 3 】

センター役物 4 2 の左右側縁部には、アルファベット文字をデザインした装飾が施されており、ここではアルファベット文字が図示しない装飾ランプ (L E D) によって発光するものとなっている。また、センター役物 4 2 の上縁部または左右側縁部には、図示しないワープ入口とともにワープ通路が形成されており、遊技盤面に沿って流下する遊技球がワープ入口に入り込むと、ワープ通路を通じてセンター役物 4 2 の内側に取り込まれる。

【 0 0 4 4 】

センター役物 4 2 の内側には、その下縁部に球受け柵 4 2 d が形成されており、この球受け柵 4 2 d は前後方向に一定の奥行きを有している。ワープ通路を通過して取り込まれた遊技球はセンター役物 4 2 の内側へ放出され、球受け柵 4 2 d に誘導される。球受け柵 4 2 d はその上面にて遊技球を転動させ、その動きにいろいろな変化を与えて遊技に面白みを付加することができる。あるいは、球受け柵 4 2 d には可動体 (図示されていない) が配設されており、この可動体によって遊技球の動きに変化を与えることもできる。

【 0 0 4 5 】

また、センター役物 4 2 の下縁部には、その中央位置に球誘導路 4 2 e が形成されており、この球誘導路 4 2 e への入口 (図示されていない) は球受け柵 4 2 d の上面に形成されている。球受け柵 4 2 d から球誘導路 4 2 e の入口に落下した遊技球は、そのまま球誘導路 4 2 e を通じて下方に案内される。

【 0 0 4 6 】

一方、球誘導路 4 2 e の出口は正面に向けて開口しており、この出口から放出された遊技球は、ほぼ真下に向かって落下する。遊技領域 1 2 には、球誘導路 4 2 e の直ぐ下方位置に入球装置 4 4 が配置されており、この入球装置 4 4 に遊技球が入球すると始動入賞となる。したがって、球誘導路 4 2 e から放出された遊技球は、相当高い確率で始動入賞することができるものとなっている。入球装置 4 4 は左右一対の可動片 4 4 a を有しており、これら可動片 4 4 a を左右に拡開させて入球確率を高くすることができる。

【 0 0 4 7 】

また遊技領域 1 2 には、上記の入球装置 4 4 のさらに下方位置にアタッカ装置 4 6 が配設されており、このアタッカ装置 4 6 は開閉部材 4 6 a を前後方向に開閉動作させて大入賞口を開閉することができる。

【 0 0 4 8 】

その他、遊技領域 1 2 には始動ゲート口 4 8 や一般入賞口 5 0 等が配設されている。また、センター役物 4 2 の内側には液晶表示装置 5 1 が配設されており、この液晶表示装置 5 1 では、例えば映像による演出表示が行われる。

【 0 0 4 9 】

(3 . 特別図柄表示装置)

本実施形態では、センター役物 4 2 の上縁部のうち、上記のキャラクタ体 4 2 a の左側に 4 つの多色 L E D 5 2 が配列されており、これら L E D 5 2 の配列が特別図柄表示装置として機能することができる。また、キャラクタ体 4 2 a の右側にある 4 つの L E D 5 4 の配列は、始動保留ランプとなっている。

【 0 0 5 0 】

本実施形態において、特別図柄表示装置の機能は L E D 5 2 の点灯・消灯によって実現することができる。例えば、始動入賞を契機として 4 つの L E D 5 2 をいろいろなパターンで点滅させることにより、特別図柄の変動状態を表示することができる。そして、一定の変動時間が終了すると、4 つの L E D 5 2 の点灯・消灯表示パターンによって特別図柄の確定した停止状態を表示することができる。これにより、抽選が行われると、その結果情報が L E D 5 2 の点灯・消灯によって表示される (表示手段) 。また L E D 5 2 の点灯・消灯による特別図柄の変動表示および停止表示の制御は、後述の主制御基板により行われる (表示制御手段) 。

10

20

30

40




50

【0051】

具体的には、個々のLED52には2色（例えば赤色・緑色）ずつの点灯色が用意されており、これにより各LED52は「消灯」、「点灯色1で点灯」、「点灯色2で点灯」の3通りに点灯・消灯表示パターンを切り替えることができる。したがって、4つのLED52を配列した場合の点灯・消灯表示パターンは、全部で81通り（ $3^4 = 81$ ）のものを用意することができる。なお、ここでは説明の便宜のために2色だけとしているが、LED52の点灯色は3色以上（7色程度が好ましい）であってもよい。また、LED52の配置は1箇所にとまっている必要はなく、ばらばらに配置されていてもよいし、特に盤面上に配置されている必要もない。あるいは、特別図柄を5つ以上のLEDによって表示してもよいし、7セグメントLEDを用いて表示してもよい。

10

【0052】

図4は、全81通りの点灯・消灯表示パターンを一覧表にして示している。図4の表中、シンボル「」はLED52の「消灯」を表し、シンボル「」は「点灯色1で点灯」を表し、そして、シンボル「」は「点灯色2で点灯」を表している。このため例えば、パターン番号0では全てのLED52が「消灯」している状態であるが、パターン番号1では右端に位置する1個のLED52が「点灯色1で点灯」しており、その他の3つは「消灯」している状態であることが理解される。

【0053】

一方で、本実施形態のパチンコ機1では、遊技者に利益が付与される態様として4つの当り態様が用意されており、これらは（1）「通常（非確変）大当り」、（2）「確変大当り」、（3）「短開放確変当り」、（4）「短開放当り」の4つに区別される。一例として、図4の表中、パターン番号15, 30, 41, 46, 47, 48, 49, 54, 59, 73, 76, 79は「確変大当り」に対応する表示パターン（停止時の表示目）であり、これら表示パターンで特別図柄が停止表示されると遊技者に「確変大当り」の利益（第1の利益）が付与される。

20

【0054】

以下同様に、パターン番号35, 53は「短開放確変当り」に対応し、パターン番号40（35）, 61（53）, 50, 56, 69, 75は「短開放当り」に対応し、パターン番号63（73）, 70（54）は「通常（非確変）大当り」に対応している。なお、パターン番号が括弧付きで標記されているのは、「短開放確変当り」と「短開放当り」とで酷似した表示パターンが設けられていることを意味する。例えば、パターン番号40と35とは互いに点灯・消灯表示の組み合わせが酷似しており、これらの表示態様からは一見して表示パターンの区別が付きにくくなっている。ここでは同様にパターン番号61と53とが酷似している。

30

【0055】

また、「通常（非確変）大当り」に対応するパターン番号63, 70と「確変大当り」に対応するパターン番号73, 54とがそれぞれ酷似しており、これらの表示態様からは一見して表示パターンの区別が付きにくくなっている。

【0056】

以上のように図4に示されている表示パターンは、特別図柄表示装置60の確定停止時における図柄表示態様（表示目）を表したものであるが、この図4から見てわかるとおり、本実施形態のパチンコ機1では、基本的に特別図柄表示装置60の図柄表示態様からは抽選結果やその後の内部状態が容易には判別できない仕様となっている。すなわち、本実施形態では特別図柄について多種多様の表示パターンや、複数の当選種類の間で酷似した表示パターンを用意することにより、遊技者にとって特別図柄の表示態様から抽選結果を読み取るよりも、その他の液晶表示装置51による演出表示や、アタッカ装置46等の挙動から抽選結果や内部状態を推測可能とする点に重点が置かれている。

40

【0057】

したがって、遊技中に「確変大当り」または「通常大当り」に当選したとしても、いずれに当選したかは演出上も遊技者に明確に報知されない。さらに、「確変大当り」や「短

50

開放確変当り」によって当選確率が高く変更された場合であっても、例えば「確変中」等の文字情報によって内部状態が明確に報知されることはない。また、内部状態が通常状態（低確率時）であるか、確変状態（高確率時）であるかによって特別図柄の変動表示の態様（変動時間等）に特段の違いが設けられていないため、特別図柄の変動表示を見ても遊技者が「確変中」であることを判別できない。このため遊技者は、基本的に当選結果の種類や、内部確率状態についての明確な情報を提供されないまま遊技を行うことになる。

【0058】

ただし、例えば図4中のパターン番号15, 30のように、4つのLED52が全点灯した場合は見た目上の判断がしやすいため、本実施形態ではこれらの点灯パターンを「確変大当り」に対応するものとして割り当てている（いわゆる「鉄板パターン」）。これにより、遊技者が特別図柄表示装置60の停止時の表示パターン（表示目）によって明らかに当選種類を読みとれる可能性を残している。

10

【0059】

（4．当りの態様）

次に、各当り態様の詳細は以下の通りである。

（1）「通常（非確変）大当り」は、例えば最大30秒間にわたってアタッカ装置46を一定パターンで開閉させるラウンド動作を10ラウンドまで繰り返すものであり、このようなラウンド動作の繰り返しは「大当り遊技」と称されている。遊技者は、大当り遊技の間に遊技球を大入賞口に入賞させることで、多くの賞球を獲得することができる。なお、各ラウンド動作は30秒間が経過するか、10個の入賞球がカウントされるかのいずれかの条件を満たすと終了する。また大当り遊技は、ラウンド動作が10回終わると終了となる。

20

【0060】

（2）「確変大当り」は、上記（1）と同様の大当り遊技を可能とするものであるが、大当り遊技の終了後、次回大当りの当選確率を通常時よりも高く設定（例えば、通常の大当り確率が320分の1のところ、5倍の64分の1に変更）する特典が付加される。このため遊技者が確変大当りを引き当てると、次の大当り確率が高くなって大当りを連続的に引き当てる（いわゆる連荘）ことが可能となる。

【0061】

（3）「短開放確変当り」は、例えば0.3秒間だけ大入賞口を開放するラウンド動作を2回行うものであり、ラウンド間のインターバルは2秒となっている。この短開放確変当りは、アタッカ装置46が比較的短い時間（0.3秒間）、2回だけ開放されて終了となる。この間に大入賞口に入賞すると、規定数（例えば15個）の賞球払い出しが得られるが、大当り遊技のようにまとまって多くの入賞機会が与えられるわけではない。ただし、遊技者が短開放確変当りを引き当てると、次の大当り当選確率が高く設定（64分の1）される特典があるので、確変大当りの場合と同様に大当り遊技の連続性に期待できることとなる。

30

【0062】

（4）「短開放当り」は、アタッカ装置46の作動こそ「短開放確変当り」と同じ態様であるが、大当り当選確率の変動特典は付加されない。すなわち、短開放当りになると、アタッカ装置46が比較的短い時間（0.3秒間）、2回だけ開放されるだけで終了となる。ただし、この間に大入賞口に入賞すると規定数（例えば15個）の賞球払い出しが得られる。

40

【0063】

なお、以上の（1）～（4）でいう具体的な数値は、本発明の実施において最良のものである。その上で、これら数値については各種の変更が可能であり、最良の数値によって限定されることはない。

【0064】

遊技中の抽選によって上記（1）～（4）の各当り態様に当選する確率は例えば以下の表1で表される。

50

【 0 0 6 5 】

【表 1】

当り態様	当り確率 (低確率時)	確率変動中 (高確率時)	振り分け率
(1) 通常大当り	1／320	1／64	2／16
(2) 確変大当り			12／16
(3) 短開放確変当り			2／16
(4) 短開放当り	1／128		—

10

【 0 0 6 6 】

(5 . 維持抽選)

本実施形態では、上記(2)の「確変大当り」、または(3)の「短開放確変当り」によって確率変動状態(高確率状態)になると、毎回の始動入賞を契機として確率変動状態の維持抽選(転落抽選)が行われるものとなっている。維持抽選は一定確率(例えば640分の1)で行われ、この維持抽選で落選すると、内部的に高確率状態から低確率状態(通常確率)へ引き戻される処理が行われる。

20

【 0 0 6 7 】

(6 . 制御構成)

図5は、パチンコ機1の動作を制御するための制御構成を概略的に示している。パチンコ機1の制御は、大きく分けて主基板のグループと周辺基板のグループとで分担されており、このうち主基板のグループが遊技動作(入賞検出や当り判定、特別図柄表示、賞球払出等)を制御しており、周辺基板のグループが演出動作(発光装飾や音響出力、液晶表示等)を制御している。この他にも、パチンコ機1には電源基板や発射制御基板、インタフェース基板等が装備されているが、いずれも公知のものを適用できるため、ここでは図示とともに詳細な説明を省略する。

30

【 0 0 6 8 】

(6 - 1 . 主基板)

主基板は、主制御基板56と払出制御基板58とからなり、このうち主制御基板56は遊技盤4の裏面側に配設されている。もう一方の払出制御基板58は、賞球装置とともに本体枠3の裏面側に配設されている。主制御基板56および払出制御基板58は、図示しないCPUをはじめROMやRAM等の電子部品を装備しており、これら電子部品によって各種の遊技制御プログラムを実行する。主制御基板56と払出制御基板58との間では、それぞれの入出力インタフェース56a, 58aを介して双方向通信が実施されており、例えば主制御基板56が賞球コマンドを送信すると、これに応じて払出制御基板58から主制御基板56にACK信号が返される。

40

【 0 0 6 9 】

主制御基板56には、遊技盤4に設けられている特別図柄表示装置60(LED52)が接続されているほか、入球装置44、アタッカ装置46等を駆動するソレノイド62や入賞球を検出する入賞スイッチ64、始動保留ランプ(図5に示さず)等が接続されている。一方の払出制御基板58には、払出装置を駆動する払出モータ66が接続されているほか、これに付随してモータインデックスセンサや賞球カウントスイッチ等(いずれも図示されていない)が接続されている。

【 0 0 7 0 】

(6 - 2 . 周辺基板)

周辺基板には、サブ統合基板68のほかに例えば複数の電飾制御基板70, 72や波形

50

制御基板 7 4 等が含まれる。上記の主制御基板 5 6 とサブ統合基板 6 8 との間では、それぞれの入出力インタフェース 5 6 a と入力インタフェース 6 8 a との間で一方向だけの通信が行われており、例えば主制御基板 5 6 からサブ統合基板 6 8 へのコマンドの送信はあっても、その逆は行われない。

【 0 0 7 1 】

サブ統合基板 6 8 もまた、図示しない C P U をはじめ R O M や R A M 等の電子部品を有しており、これら電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行することができる。サブ統合基板 6 8 とその他の電飾制御基板 7 0 , 7 2 や波形制御基板 7 4 との間では、それぞれの入出力インタフェース 6 8 b , 7 0 a , 7 2 a , 7 4 a との間で双方向に通信が行われる。例えば、1 つ目の電飾制御基板 7 0 には主に装飾用のランプ (L E D) 7 6 が接続されており、サブ統合基板 6 8 から電飾制御基板 7 0 に対してランプ 7 6 の点灯信号が送信されると、これを受けて電飾制御基板 7 0 がランプ 7 6 を点灯させる処理を行う。あるいは、2 つ目の電飾制御基板 7 2 には液晶表示装置 5 1 とともに装飾用のランプ 7 8 が接続されており、サブ統合基板 6 8 から液晶表示装置 5 1 に対する表示コマンドが電飾制御基板 7 2 に送信されると、これを受けて電飾制御基板 7 2 は実際に液晶表示装置 5 1 を作動させる処理を行う。またこれ以外にも、例えばドラムやキャラクタ体等の可動体によって演出動作を行う役物が盤面上に設けられている場合、これらを駆動するモータ、ソレノイド等の負荷が電飾制御基板 7 0 , 7 2 等に接続される。

【 0 0 7 2 】

波形制御基板 7 4 は、音響出力としての可聴音波のほか、不可聴である超音波等の波形信号を生成・送受信する処理を実行している。例えば、サブ統合基板 6 8 から音響出力コマンドが波形制御基板 7 4 に送信されると、これを受けて波形制御基板 7 4 は上記のスピーカ 1 4 , 3 6 を駆動する処理を行う。このほかにも、波形制御基板 7 4 には超音波送受装置 8 0 が接続されており、この超音波送受装置 8 0 は、複数の台間で超音波による通信を可能とする。通常、ホールの島設備には複数台のパチンコ機 1 が並べて設置されるが、超音波送受装置 8 0 を装備しているパチンコ機 1 同士の間では、相互に超音波通信が可能となる。この通信機能を用いて、複数のパチンコ機 1 で演出動作をシンクロナイズさせたり、特定の台間で遊技情報の交換を行ったりすることができる。

【 0 0 7 3 】

(7 . 制御処理の例)

次に、主制御基板 5 6 (C P U) で実行される制御処理の例について説明する。

【 0 0 7 4 】

(7 - 1 . 始動入賞処理)

先ず図 6 は、始動入賞処理のルーチンを示している。この始動入賞処理では、遊技中に始動入賞が有るか否かが判断される (ステップ S 1 0 1) 。具体的には、上記の入球装置 4 4 に対応する入賞スイッチ 6 4 (始動口スイッチ) から検出信号が入力されると、始動入賞有りと判断され (Y E S) 、特に検出信号の入力がなければ、始動入賞は無いものと判断される (N O) 。

【 0 0 7 5 】

始動入賞が有りと判断された場合 (ステップ S 1 0 1 = Y E S) 、次に始動保留数が最大の 4 より少ないか否かが判断される (ステップ S 1 0 2) 。このとき既に始動保留数が 4 に達していれば (N O) 、そのまま始動入賞処理のルーチンがリターンされる。一方、始動保留数が 4 より少なければ (Y E S) 、次に保留格納処理が行われる (ステップ S 1 0 3) 。この保留格納処理では、例えば R A M 内に確保されている保留数カウンタに「 1 」が加算され、合わせて始動保留ランプ 5 4 の点灯個数が 1 つ増加される。

【 0 0 7 6 】

また保留格納処理では、合わせて乱数値の取得が行われる。このとき取得される乱数値には、例えば当り判別用乱数、当り図柄用乱数、可変変動用乱数 (可変変動カウンタ) 等の使用目的別のものが含まれている。このうち当り判定用乱数は、抽選結果が当選であるか否かを決定するとともに、当選の場合は上記の「通常大当り」であるか、「確変大当り

10

20

30

40

50

」であるか、「短開放確変当り」であるか、それとも「短開放当り」であるかを判別するための乱数である。なお、本実施形態では「通常大当り」、「確変大当り」、「短開放確変当り」および「短開放当り」の取得について共通の乱数（0～65535）をベースとしているが、内部的な条件装置の作動に関係しない「短開放当り」の抽選については、別途専用の乱数を用いるようにしてもよい。

【0077】

次の当り図柄用乱数は、当り判定用乱数によって当りと判別された場合に使用されるものであり、具体的には、特別図柄表示装置60によって停止表示される表示パターン（図4中にある当り表示のパターン番号）を特定するための乱数である。そして可変変動用乱数（可変変動カウンタ）は、例えば外れ変動時に特別図柄表示装置60による図柄の変動時間を可変させるための乱数である。以上の各乱数値が取得され、これらが例えばRAMに格納されると、保留格納処理を終えて本ルーチンがリターンされる。

【0078】

（7-2.遊技作動処理）

次に図7は、始動入賞に伴う遊技作動処理のルーチンを示している。この遊技作動処理では、最初に始動保留が有るか否かが判断される（ステップS201）。具体的には、保留数カウンタの数値が0でない場合、始動保留が有ると判断され（YES）、次に特別図柄が未変動状態か否かが判断される（ステップS202）。このとき特別図柄表示装置60にて未だ変動表示（LED52の点滅による変動表示）が開始されていなければ（YES）、次に保留シフト処理が実行される（ステップS203）。

【0079】

保留シフト処理では、保留数カウンタの値が「1」だけ減算されるとともに、RAMの保留格納領域に記憶されている各乱数値の内容をシフトする処理が行われる。そして、これに続いて図柄変動処理が実行され（ステップS204）、ここでは特別図柄の変動時間の設定や、変動停止時の表示パターンの設定等が行われる。なお、図柄変動処理の内容については、さらに別のフローチャート（図8，図10）を用いて詳しく後述する。

【0080】

上記の図柄変動処理（ステップS204）が終了すると、次に情報出力処理（ステップS205）が実行され、ここでは主制御基板56からサブ統合基板68に対して制御情報コマンドの生成・送信が行われる。サブ統合基板68は、受信した制御情報コマンドに基づいて主制御基板56の制御情報（始動入賞・保留の有無、特別図柄の変動・停止表示態様、当り判定結果、確率変動の有無等）を解釈し、所定の演出動作を制御する。

【0081】

図7の遊技作動処理では、最後に当り判定処理（ステップS206）が実行される。なお、遊技作動処理の開始時に保留数カウンタの値が0であったり（ステップS201＝NO）、保留数カウンタの値が0でなくとも特別図柄表示装置60が変動中であったり（ステップS202＝NO）した場合は、いずれも保留シフト処理（ステップS203）および図柄変動処理（ステップS204）を迂回して情報出力処理（ステップS205）および当り判定処理（ステップS206）が実行される。

【0082】

当り判定処理（ステップS206）では、特別図柄の変動開始時にセットされた当りフラグ（1または2）を参照し、当りフラグがセットされていればさらに別の処理（図11）を実行する。なお、当りフラグをセットする処理や、当り判定処理の内容については、それぞれ別のフローチャート（図9，図11）を用いて詳しく後述する。

【0083】

（7-3.特図変動設定処理A）

次に、図7の遊技作動処理で行われる図柄変動処理（ステップS204）の詳細について説明する。

図8は、上記の図柄変動処理に含まれる特図変動設定処理Aの内容を示している。この特図変動設定処理Aでは主に、抽選結果によって特別図柄表示装置60による変動時間の

10

20

30

40

50

設定や停止時の表示パターンの選択が行われる。具体的には、既を取得されている当り判定用乱数に基づいて抽選の結果が判断され（ステップS301）、当選（当り）であった場合（YES）は当り時変動設定処理（ステップS302）が実行される。なお、ここでいう「当選」は、上記（1）通常大当りや（2）確変大当り、（3）短開放確変当り、（4）短開放当りのいずれかに該当していることを意味する。

【0084】

これに対し、抽選の結果が外れ、つまり、（1）～（4）のいずれの当りにも該当しないと判断された場合（NO）、既を取得されている可変変動用乱数（可変変動カウンタ）の値が所定値（例えば1024）と比較される（ステップS303）。可変変動用乱数は例えば0～65535の範囲内で取得されており、この乱数値が1024未満であれば（YES）、可変変動設定処理（ステップS304）が実行される。逆に、可変変動用乱数の値が1024以上であれば（NO）、ステップS305またはステップS306の各判断を経て変動タイマがセットされる。変動タイマは、特別図柄表示装置60による変動時間を設定するためのタイマであり、具体的には、現在の始動保留数が0であれば（ステップS305＝YES）、所定の変動タイマが比較的長めの10秒にセットされる（ステップS307）。同様に、始動保留数が1であれば（ステップS306＝YES）、変動タイマが比較的中程度の8秒にセットされ、そして始動保留数が2以上であれば（ステップS306＝NO）、変動タイマが比較的短めの6秒にセットされる（いわゆる保留時短）。いずれにしても、変動タイマがセットされると、続いて特別図柄の停止パターンが選択される（ステップS310～S312）。停止パターンは、図4中でいずれの当り態様にも該当しない点灯・消灯表示パターンの中から適宜選択される。

【0085】

以上の特図変動設定処理Aをまとめると、抽選結果がいずれかの当りに該当している場合は、別の当り時変動設定処理（ステップS302）が実行された後に特別図柄の変動表示が開始される（ステップS313）。一方、抽選結果がいずれの当りにも該当しない（外れ）場合は、取得済みの可変変動用乱数（可変変動カウンタ）の値によって64分の1の振り分け率で別の可変変動設定処理（ステップS304）が実行されるが、それ以外（64分の63）の場合は始動保留数に応じて変動タイマの時間が3段階に設定された後に特別図柄の変動表示が開始（ステップS313）されることとなる。

【0086】

（7-4．可変変動設定処理）

ここで、ステップS304の可変変動設定処理は、従来の「外れリーチ変動」の考え方に基づくものである。すなわち、基本的に抽選で外れた場合は特別図柄の変動時間が始動保留数に応じて次第に短縮されるが（ステップS307～S309）、外れの場合であっても、ときには始動保留数に関係なく変動時間を長短に変更したり、特別図柄の停止パターンを変更したりすることで、あからさまに外れ変動であることを遊技者に気付かせにくくするものである。この可変変動設定処理では、例えば以下の表2で表されるテーブルによって変動時間が振り分けられている。

【0087】

10

20

30

【表 2】

可変変動用乱数値	変動タイマ (ms)
0 ~ 31	22000
32 ~ 63	18500
64 ~ 95	15000
96 ~ 351	11500
352 ~ 639	8500
640 ~ 1023	6500

10

20

【0088】

本実施形態のパチンコ機 1 では、特別図柄の変動・停止に同期した演出（例えば、従来の装飾図柄の変動・停止表示等）が行われないことから、本来は変動毎に遊技者の期待感を高めるための「外れリーチ変動」を行う必要性はない。このため、基本的に特別図柄の変動時間の設定は「保留時短」の考え方に基づけばよいが、常に変動時間の設定が固定されていると遊技者に「外れ」を意識させやすくなる。

【0089】

この点を考慮して、以上の可変変動設定処理が実行されることにより、抽選結果が外れの場合にも 64 分の 1 の出現率で「外れリーチ変動」が行われることとなる。この点、従来の「外れリーチ変動」が約 11 分の 1 の比較的高い出現率で行われていたことに鑑みると、本実施形態では遊技者の間を持たせることを目的とした長時間変動は 64 分の 1 の低い出現率に抑えられているといえる。したがって、遊技者からみれば、当りに関係のない「外れリーチ変動」を長々と見せられることが少なくなるし、ホール運営者からみれば、「外れリーチ変動」の多様によって稼働が下がる事態が回避されるため、双方にとって利点がある。

30

【0090】

（7-5. 当り時変動設定処理）

図 9 は、上記の当り時変動設定処理（図 8 中のステップ S302）の内容を示している。ここでは抽選結果が当りである場合に、大きく分けて「通常大当り」の場合と「確変大当り」の場合とで変動時間の設定が共通化されるとともに、「短開放確変当り」の場合と「短開放当り」の場合とで変動時間の設定が共通化されるものとなっている。

40

【0091】

すなわち、ステップ S401 で「短開放当り」に該当する（YES）と判断されるか、あるいはステップ S402 で「短開放確変当り」に該当する（YES）と判断されると、いずれの場合も共通の短開放当り変動設定処理（ステップ S403）が実行される。このステップ S403 では、可変変動用乱数（可変変動カウンタ）の値を用いて、例えば以下の表 3 で表されるテーブルによって変動時間が 4 通りに振り分けられる。

【0092】

50

【表 3】

可変変動用乱数値	変動タイマ (ms)
0 ~ 31	22000
32 ~ 160	18500
161 ~ 255	15000
256以上	通常変動

10

【0093】

可変変動カウンタの値は0～65535の範囲内で取得されるので、この短開放当り変動設定処理では、ほとんどの場合（出現率256分の255）に通常変動が適用されることになる。これにより、相当高い出現率で始動保留数に応じた通常の変動タイマが設定されることとなるので、遊技者からは通常の外れ変動とほとんど見分けが付かなくなる。以上の短開放当り変動設定処理が実行されると、内部的な当りフラグに「2」がセットされて（ステップS405）、本ルーチンがリターンされる。

20

【0094】

一方、「通常大当り」または「確変大当り」に該当する場合、ステップS401およびステップS402の判断がいずれも否定（NO）されるので、この場合は共通の大当り変動設定処理（ステップS404）が実行される。このステップS404では、0～65535までの可変変動用乱数（可変変動カウンタ）の値を用いて、例えば以下の表4で表されるテーブルによって変動時間が6通りに振り分けられる。この大当り変動設定処理が実行されると、内部的な当りフラグに「1」がセットされて（ステップS406）、本ルーチンがリターンされる。

30

【0095】

【表 4】

可変変動用乱数値	変動タイマ (ms)
0 ~ 1	60000
2 ~ 8187	22500
8188 ~ 24572	18500
24573 ~ 40957	15000
40958 ~ 57342	12000
57343 ~ 65535	8000

40

【0096】

50

(7 - 6 . 特図変動実行処理 B)

次に図 10 は、上記の図柄変動処理 (図 7 中のステップ S 204) に含まれる特図変動実行処理 B の内容を示している。先の特図変動設定処理 A によって特別図柄の変動が開始されると、ここでは変動期間中であるか否かが判断される (ステップ S 501) 。具体的には、変動期間中であるか否かは上記の変動タイマを参照することで判断可能であり、変動タイマが作動していると、それによって変動期間中である (YES) と判断され、逆に変動タイマが停止していれば、変動期間中でない (NO) と判断される。

【 0097 】

ステップ S 501 で特別図柄の変動期間中であると判断されると、次に変動表示制御処理 (ステップ S 502) が実行される。ここでは、特別図柄表示装置 60 を構成する 4 つの 2 色 LED 52 について、例えば 0 ~ 15 のカウンタ値を取得しながらこれらを 8 ビットの値に割り当て、この値を用いて合計 8 つのスイッチ (2 色 LED × 4 個分) の ON / OFF を 40 ms 毎に切り替える処理が行われる。これにより、4 つの 2 色 LED 52 が点滅しながら特別図柄表示装置 60 による高速変動が実現される。なお、ここではカウンタ値を参照して LED 52 の点灯・消灯を制御しているが、例えば所定の変動パターンテーブルを用いて LED 52 の点灯・消灯パターンを切り替えることもできる。

【 0098 】

この後、変動タイマがカウントアップして変動期間が終了すると、特別図柄の変動期間中ではない (NO) と判断されて、次に停止パターン表示制御 (ステップ S 503) が実行される。この停止パターン表示制御では、先の特図変動設定処理 A (図 8) や当り変動設定処理 (図 9) 等で既に選択されている停止パターンの点灯・消灯表示パターンデータが特別図柄表示装置 60 に送信される。なお、パターンデータの送信は毎回の割込周期 (例えば 4 ms) で行う必要はなく、適宜サンプリングすることで LED 52 の発光輝度を調整することが好ましい。

【 0099 】

(7 - 7 . 当り判定処理)

図 11 は、上記の遊技作動処理に含まれる当り判定処理 (図 7 中のステップ S 206) の内容を示している。この当り判定処理は、抽選結果が当選の場合に実行され、抽選に外れた場合は実行されない。ここでは抽選結果が当りである場合に、その当りの種類に応じてアタッカ装置 46 の動作パターンが設定されるものとなっている。

【 0100 】

処理順に見ると、抽選の結果が「短開放当り」であるか否かが判断され (ステップ S 601) 、ここでの判断が否定 (NO) されると、次に抽選の結果が「短開放確変当り」であるか否かが判断される (ステップ S 602) 。したがって、抽選の結果が「通常大当り」か、あるいは「確変大当り」である場合、ここでも判断が否定 (NO) されるため、次にステップ S 603 が実行される。ステップ S 603 では、アタッカ装置 46 の動作パターンに関して設定最大期間が 30 秒にセットされるとともに、設定最大継続回数 (最大ラウンド数) が 10 ラウンドにセットされ、そして、設定インターバルが 2 秒にセットされる。

【 0101 】

一方、抽選の結果が「短開放確変当り」である場合、ステップ S 602 の判断が肯定 (YES) されて、次にステップ S 604 が実行される。ステップ S 604 では、アタッカ装置 46 の動作パターンに関して設定最大期間が 0 . 3 秒にセットされるとともに、設定最大継続回数 (最大ラウンド数) が 2 ラウンドにセットされ、そして、設定インターバルが 2 秒にセットされる。上記のステップ S 603 またはステップ S 604 が実行された場合は内部的に条件装置を作動させることで、大当り処理 (ステップ S 605) が実行される。

【 0102 】

これに対し、抽選の結果が「短開放当り」である場合、ステップ S 601 の判断が肯定 (YES) されて短開放当り処理 (ステップ S 606) が実行される。この短開放当り処

10

20

30

40

50

理では、内部的に条件装置を作動させないが、見た目上は「短開放確変当り」と同じか、もしくは近似した内容となる挙動を実現するため、単にアタッカ装置46を作動させて大入賞口を最初に0.3秒間だけ開放させるとともに、これを閉止して2秒間のインターバルをおいた後、再度0.3秒間だけ大入賞口を開放させて元どおり閉止する処理が行われる。

【0103】

(7-8. 大当り処理)

図12は、上記の当り判定処理に含まれる大当り処理(図11中のステップS605)の内容を示している。内部的に条件装置が作動して大当り処理が実行されると、先ず所定のラウンドカウンタが初期化される(ステップS701)。このラウンドカウンタは例えばRAM内に確保されており、この初期化に伴ってラウンドカウンタの値はリセットされる。なお、ラウンドカウンタは大当り遊技中のラウンド数をカウントするためのものであり、その値が設定最大回数に達すると大当り処理が終了となる。

10

【0104】

上記のラウンドカウンタが初期化された後、所定の入賞球数カウンタに「0」がセットされると(ステップS702)、続いて大入賞口が開放される(ステップS703)。そして、次のステップS704では大入賞口の開放期間が設定最大期間内であるか否かが判断される。ここでの設定最大期間には、先の当り判定処理中のステップS603またはステップS604でセットされた時間(30秒または0.3秒)が適用される。開放期間が設定最大期間内であれば(YES)、次に入賞球カウンタの値が10未満であるか否かが判断される(ステップS705)。このとき入賞球カウンタの値が10に満たなければ(YES)、大入賞口に対応するカウントセンサの検出信号がONになったか否かが判断される(ステップS706)。大入賞口への入賞によりカウントセンサがONになると(YES)、次のステップS707で入賞球数カウンタに「1」が加算され、再度ステップS704の判断が行われる。あるいは、ステップS706で大入賞口への入賞がなく、カウントセンサがONになっていなければ(NO)、入賞球数カウンタが加算されることなくステップS704の判断が行われる。

20

【0105】

「通常大当り」、または「確変大当り」の場合、通常は設定最大期間である30秒が経過するか、あるいは入賞球が10カウントに達するかのいずれかの条件が満たされると1ラウンドが終了となる。これら2つの条件のいずれかが満たされると、ステップS704またはステップS705の判断が否定(NO)されるので、ラウンド終了のために大入賞口が閉止(ステップS708)される。そして、次のステップS709でラウンドカウンタの値が設定最大継続回数(10ラウンド)に達したか否かが判断される。

30

【0106】

これに対し「短開放確変当り」の場合、設定最大期間が0.3秒と短期間である。このため、通常は入賞球数カウンタが10に達することはなく、先に0.3秒の設定最大期間が経過してステップS709の判断、つまり、ラウンドカウンタが設定最大回数(2ラウンド)に達したか否かが判断される。

【0107】

いずれにしても、ラウンドカウンタの値が設定最大回数(10または2)に達していなければ(ステップS709=NO)、次にラウンドカウンタの値に「1」が加算(ステップS710)されて入賞球数カウンタが「0」にリセットされる(ステップS702)。

40

【0108】

以上の処理は「通常大当り」、「確変大当り」または「短開放確変当り」中における1ラウンド目の処理に相当する内容である。この後、ラウンド動作が繰り返されてラウンドカウンタの値が設定最大継続回数(10または2)に達したと判断されると(ステップS709=YES)、そこで大当り処理は終了となる。

【0109】

(8. 遊技様態/当選確率変更手段)

50

既に述べたように本実施形態のパチンコ機 1 では、「確変大当り」、または「短開放確変大当り」による大当り遊技が終了すると、そこからの遊技様態がいわゆる「確変（高確率時）」に変更されるものとなっている（第 1 遊技様態 第 2 遊技様態）。遊技様態が「確変」にある間は、大当りの当選確率が通常（低確率時）の 5 倍になるため、遊技者は次の大当りを高確率で連続的に引き当てることが可能となっている。

【 0 1 1 0 】

この点、従来の確率変動タイプのパチンコ機では、大当り時の特別図柄（装飾図柄）の種類によって「確変大当り」であるか否かを遊技者に報知するとともに、大当り遊技後に「確変中」等の文字情報を表示することによって「確変」であることを遊技者に報知するものがほとんどであった。これに対し本実施形態のパチンコ機 1 では、たとえ「確変大当り」または「短開放確変大当り」によって内部的に「確変」に移行されたとしても、そのときの内部状態は遊技者に対して明確に告知されない。しかも、特別図柄表示装置 6 0 による表示パターンが多種多様（8 1 通り）にわたっているため、遊技者は特別図柄表示装置 6 0 による停止時の表示態様（LED 5 2 の点灯・消灯の組み合わせ態様）を一見しただけでは「確変大当り」を引き当てたのか、それとも「通常（非確変）大当り」を引き当てたのか、あるいは単に「外れ」だったのかを直ちに判別することが困難な仕様となっている。もちろん、「通常大当り」または「確変大当り」になると、条件装置の作動によって大当り遊技が可能となるため、それによって遊技者はいずれかの「大当り」が得られたことは察知できるが、明確にいずれの「大当り」であるかは容易に認識できない。

【 0 1 1 1 】

これに加えて本実施形態では、大入賞口が 0 . 3 秒間の開放を 2 回だけ行い、その後の遊技様態を「確変」に移行する「短開放確変大当り」の態様があるが、この場合、ほとんどの遊技者はアタッカ装置 4 6 の開閉アクションに全く気付かないか、あるいは気付いても、「短開放確変大当り」の開放期間内に大入賞口に入賞させることは容易でない。たまたまアタッカ装置 4 6 の開閉アクションに遊技者が気付けば、それによって「短開放確変大当り」になったかもしれないという一応の予測は可能であるが、一方で、これと同じようなアタッカ装置 4 6 の開閉アクションが行われる「短開放大当り」も本実施形態には存在するため、単にアタッカ装置 4 6 の動きや関連する演出動作に着目しただけでは「短開放確変大当り」と「短開放大当り」とを判別することは容易でない。

【 0 1 1 2 】

（ 9 . 一実施形態の特徴 ）

以上をまとめると、一実施形態のパチンコ機 1 における遊技には以下の特徴が見出される。

（ 1 ）通常の遊技様態（低確率時）で初めて「大当り」になったとしても、その旨が明確に報知されていないので、特別図柄の停止時の表示を見ただけでは、遊技者には果たしてそれが「通常大当り」であるか、「確変大当り」であるかの判別が容易に付かない。そして、その後も通常状態（低確率時）と確変状態（高確率時）で特別図柄の変動表示の態様（変動時間等）が同様であるため、特別図柄の変動表示を見ても遊技者が「確変中」であることを判別できない。このため遊技者は、大当り遊技の終了後に遊技様態が「確変」に移行したことを期待しつつ、次の「大当り」を引き当ててまでの期待感や遊技意欲を高く維持することができる。なお、パチンコ機 1 の仕様上、「確変大当り」の振り分け率が 1 6 分の 1 2 であり、「通常大当り」の振り分け率が 1 6 分の 2 であることに鑑みると、多くの場合は大当り後に「確変」に移行したことを期待しやすいと考えられる。

【 0 1 1 3 】

（ 2 ）「確変大当り」以外にも、「短開放確変大当り」を契機として遊技様態が「確変」に移行する可能性があるため、遊技者がアタッカ装置 4 6 の開閉アクションや関連する演出動作に気付いた場合は、たとえ未だ大当りを引き当てていなくても、通常の遊技様態から「確変」に移行したことを期待しつつ、そこから「大当り」を引き当ててまでの期待感や遊技意欲を高く維持することができる。

【 0 1 1 4 】

(3)ただし、パチンコ機1の仕様上、条件装置の作動を伴う「短開放確変当り」の振り分け率は「通常大当り」と同程度(16分の2)に抑えられており、そのままでは出現率が低く、遊技者に対するアピール度が相対的に低くなる。この点を補うものとして、条件装置を作動させないで「短開放確変当り」と同等の挙動(アタッカ装置46の開閉アクションや関連する演出動作)を示す「短開放当り」が別途用意されており、この「短開放確変当り」の当り確率(128分の1)と「短開放確変当り」の出現率との合成により、遊技者は比較的高い頻度でいずれかの当りに接する機会が与えられる。

【0115】

(4)このため遊技者は、例えば通常の遊技様態(低確率時)でアタッカ装置46の開閉アクションや関連する演出動作等の挙動に接した場合、「短開放確変当り」によって「確変」に移行した可能性があることを期待しつつ、次に「大当り」を引き当てるまでの期待感や遊技意欲を高く維持することができる。

10

【0116】

(5)また、ある時点で遊技者がアタッカ装置46の開閉アクションや関連する演出動作等に接したときに、実際にはそれが単に「短開放当り」によるものであったとしても、しばらく遊技を続けている間に次の開閉アクションや関連する演出動作が発生することもあるため、「確変」に移行したことに対する遊技者の期待感はなかなか減退しない。

【0117】

(6)あるいは、なかなか「確変」に移行する機会に恵まれなかったとしても、遊技者が一度でも「大当り」を引き当てると、上記の(1)に戻って「確変」に移行したことへの期待感が沸々とわき出てくるため、そこから次の大当りを期待しつつ、ますます遊技意欲が高まることになる。

20

【0118】

以上のとおり、本実施形態のパチンコ機1では遊技者の期待感や遊技意欲が途切れるポイントが少なく、常に大当り等の利益が得られることへの期待感を高く維持しながら長時間にわたって熱心に遊技に取り組むことができる。

【0119】

逆に、ホールでの遊技者の立ち回りにおいて、従来は釘調整の具合を読んだり、台ごとの回転数や当り回数等のデータをみて台選びをするだけであったが、本実施形態の仕様では、たまたま前の遊技者が内部的に「確変」に入っていることに気付かず、そのまま放棄してしまった台を探し出すといった面白みも新たに加わる。

30

【0120】

(10.遊技様態維持/降格判定処理)

以上のように、いつの間にか遊技様態が「確変」に移行することがパチンコ機1の興趣性を高める要因となっているが、本実施形態ではさらに別の趣向が凝らされている。具体的には、内部的に遊技様態が「確変」に移行した場合、例えば毎回の始動入賞を契機として「確変」から通常の遊技様態に引き戻すか否かの抽選(いわゆる降格・転落等の抽選)が行われる(様態維持抽選手段)。

【0121】

図13は、上記の抽選を実行するための遊技様態維持/降格判定処理の内容を示している。上記のように遊技様態が「確変」に移行した場合、主制御基板56では図13の処理が実行される。ここでは先ず、始動入賞を契機として取得した乱数値を用いて遊技様態を「確変」のまま維持するべきか否かの抽選が行われる(ステップS801)。遊技様態が維持される方の当選確率は、例えば640分の639と比較的高く設定されており、相当低い確率640分の1でしか落選しないものとなっている。ここでの抽選に落ちなければ(NO)、そのまま本ルーチンはリターンされるが、逆に抽選に落ちると(YES)、通常の遊技様態への「降格判定」がなされる。

40

【0122】

上記の抽選で落ちた場合、次に落選変動設定処理(ステップS802)が行われる。ここでは、上記の可変変動用乱数(可変変動カウンタ)の値を用いて、例えば以下の表5で

50

表されるテーブルによって変動時間が3通りに振り分けられる。

【0123】

【表5】

可変変動用乱数値	変動タイマ (ms)
0 ~ 31	22000
32 ~ 128	18500
129以上	通常変動

10

【0124】

可変変動カウンタの値は0～65535の範囲内で取得されるので、この落選変動設定処理では、ほとんどの場合に通常変動が適用されることになる。これにより、相当高い出現率で始動保留数に応じた通常の変動タイマが設定されることとなるので、遊技者からは通常の外れ変動とほとんど見分けが付かなくなり、特に「確変」からの降格が行われたことが直ちに判別できなくなる。なお、落選変動設定処理では、あわせて所定の停止図柄（外れ表示パターン）が選択される。

20

【0125】

以上の落選変動設定処理が実行されると、内部的な遊技様態フラグに「0」がセットされて（ステップS803）、本ルーチンがリターンされる。これ以降は遊技様態フラグ「0」となるので、内部的な遊技様態は通常時に引き戻されることになる。

【0126】

このような仕様により、たとえ一度は「確変」に移行したとしても、そこから毎回の始動入賞で高確率で大当たりになる可能性もあれば、逆に640分の1の確率で「確変」から降格させられる可能性もあるといえる。したがって、遊技者は現在「確変」の遊技様態にあると予想を立てている場合であっても、常に大当たりへの期待感と背中合わせに転落の危険性を身近に感じながら遊技を行うことができるため、そこにスリリングな興趣性が付加されることとなる。

30

【0127】

このように本実施形態では、たとえ一度は「確変」に移行したとしても、そこから次の「大当たり」に当選する可能性もあれば、逆に維持抽選に落選し、そこから通常確率状態に降格させられる可能性もあるといえる。このような維持抽選による降格の可能性があるので、これを根拠に、本実施形態では当り時の「確変」への移行率を比較的高く（16分の14で確変、16分の2で非確変）設定することができ、これによって遊技者の期待感を高めつつ、ホール運営者より遊技者が一方的に有利になることを回避している。

【0128】

（11．演出処理）

以上は、純粋に主制御基板56による遊技動作の制御に関する処理の内容であるが、サブ統合基板68は主制御基板56から制御情報コマンドを受け取ると、これに基づいて各種の演出処理を実行することができる。

40

【0129】

始動入賞があると、主制御基板56では乱数取得や特図変動処理等が行われるが、本実施形態では特別図柄の変動または停止表示と液晶表示装置51による演出表示動作とが必ずしも同期していない。例えば、通常遊技中に1回ごとの始動入賞に対応して特別図柄表示装置60では特別図柄の変動・停止表示が行われていても、これとは無関係に液晶表示装置51では一定のペースで連続的な映像（例えば、競走馬が放牧されていたり、厩舎に

50

つながれていたり、レース調教を受けていたりする映像)が表示され続けている。同様に、特別図柄について従来のようリーチ変動表示の手法が採用されていないことから、液晶表示装置 5 1 においても装飾図柄を用いたリーチ演出表示が行われない。

【0130】

その代わり、当り判定の結果によって「通常大当り」や「確変大当り」となる場合は、これらの大当り遊技に移行する前に一連のストーリーを有したアニメーション画像が液晶表示装置 5 1 において表示され、ストーリー上で何らかの完結(例えば競走馬が国内レースで優勝する等)をみると、そこから大当り遊技の演出(例えば、同じ競走馬が海外レースに出走する等)に発展する。また、スピーカ 1 4 , 3 6 からは映像の変化に合わせて効果音等が出力される。

10

【0131】

このほかに、「短開放確変当り」や「短開放当り」になった場合は、何らかの関連する演出動作(例えば、競走馬がパドックに位置を変えたり、出走ゲートに入ったりする等の視覚的变化のある映像)が液晶表示装置 5 1 にて表示されるとともに、スピーカ 1 4 , 3 6 から BGM や効果音が出力される。

【0132】

以上のような演出動作に接することで、遊技者は内部状態の変化や抽選結果をあれこれと推測しながら興趣性の高い遊技を継続することができる。

【図面の簡単な説明】

【0133】

20

【図 1】パチンコ機の正面図である。

【図 2】パチンコ機の前面枠や本体枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図 3】遊技盤の正面図である。

【図 4】特別図柄の全表示パターンを一覧表にして示した図である。

【図 5】パチンコ機の制御構成を概略的に示したブロック図である。

【図 6】始動入賞処理のフローチャートである。

【図 7】遊技作動処理のフローチャートである。

【図 8】特図変動設定処理 A のフローチャートである。

【図 9】当り時変動設定処理のフローチャートである。

【図 10】特図変動実行処理 B のフローチャートである。

30

【図 11】当り判定処理のフローチャートである。

【図 12】大当り処理のフローチャートである。

【図 13】遊技様態維持 / 降格判定処理のフローチャートである。

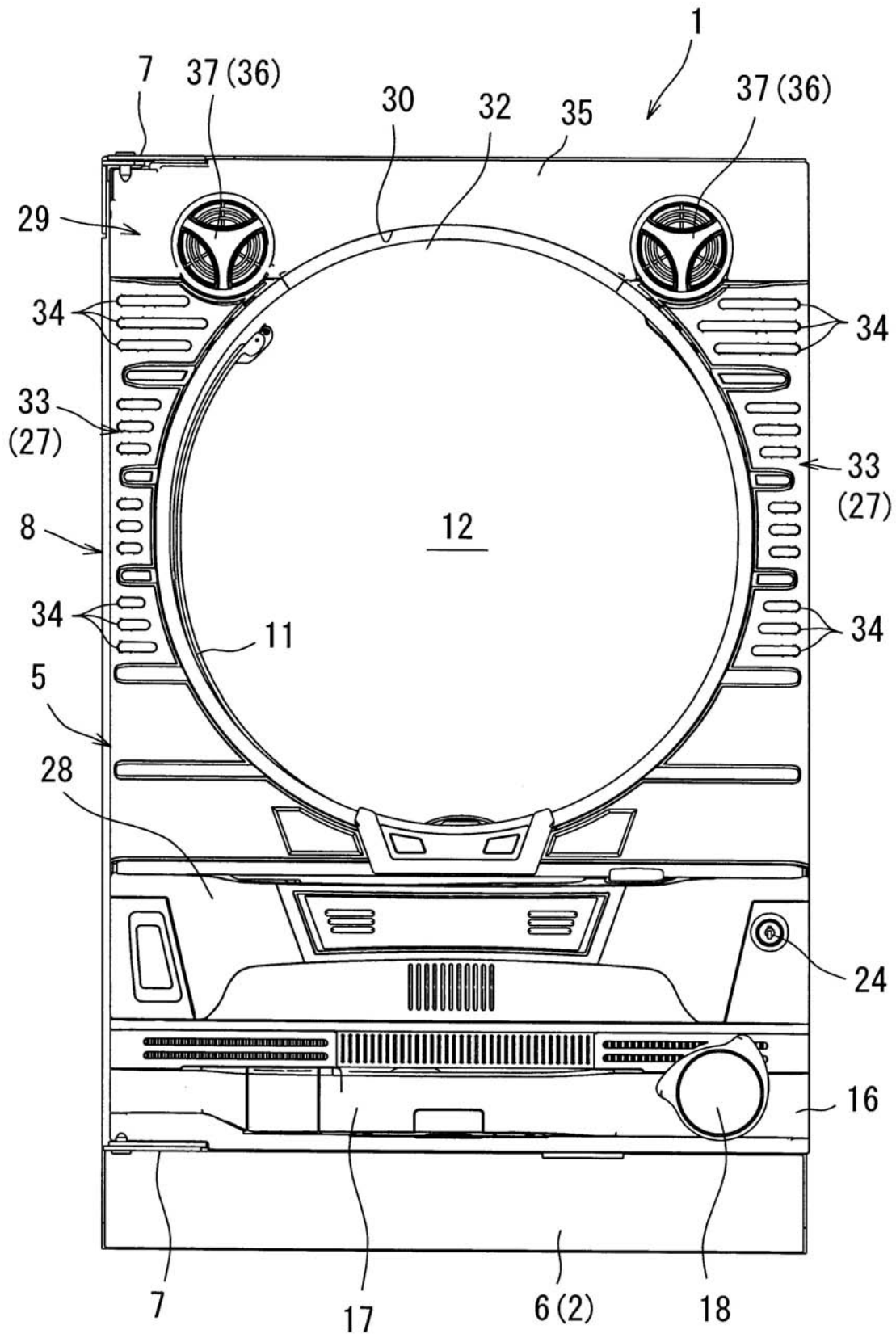
【符号の説明】

【0134】

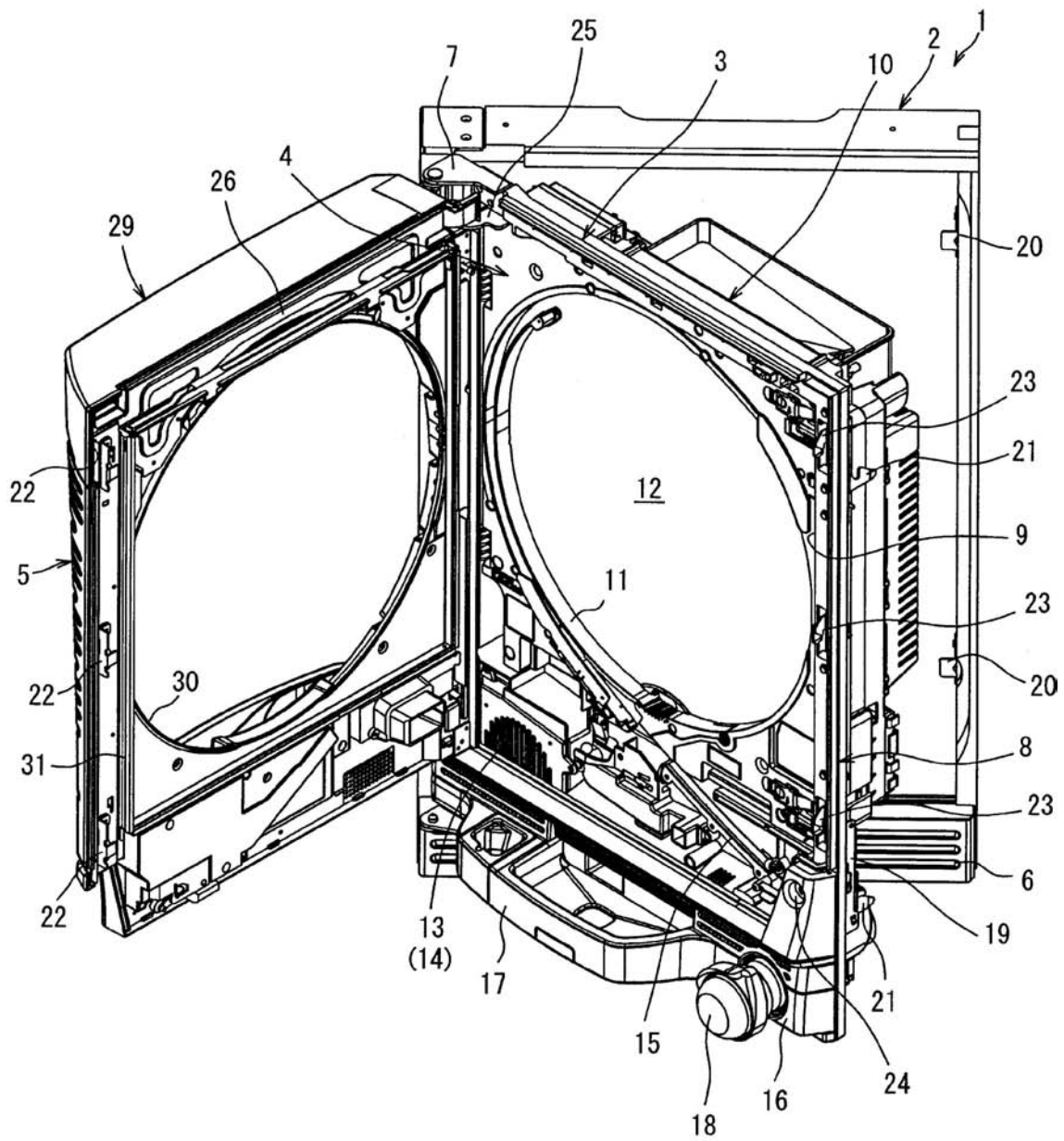
- 1 パチンコ機
- 4 遊技盤
- 4 2 センター役物
- 4 4 入球装置
- 4 6 アタッカ装置(球入賞手段)
- 4 6 a 開閉部材(可動体)
- 5 2 LED
- 5 6 主制御基板(利益判別手段、第 1 ~ 第 3 利益付与手段)

40

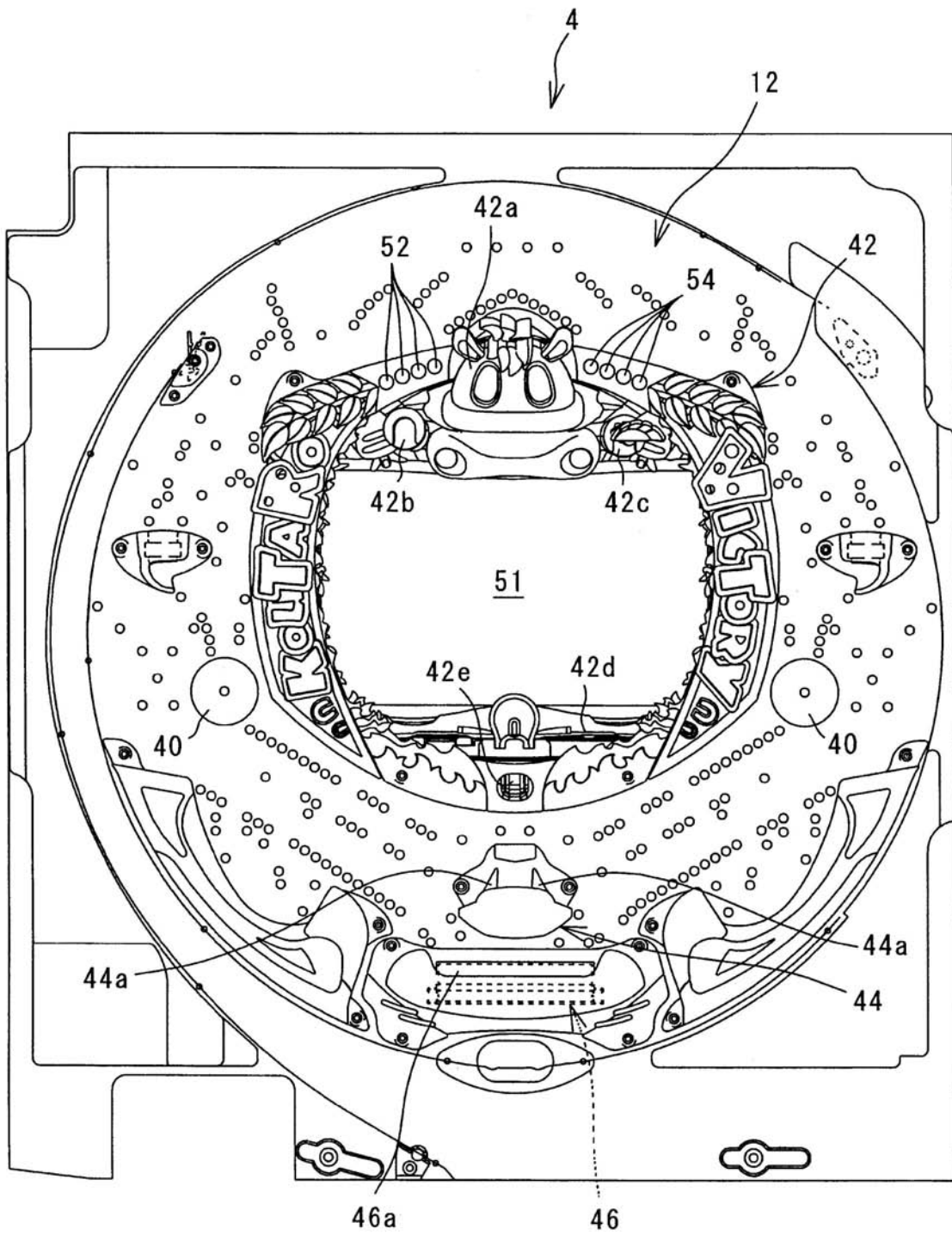
【図1】



【図2】



【図3】



【図 4】

番号	図柄	番号	図柄	番号	図柄	番号	図柄
0	○○○○						
1	○○○◎	31	●●●◎	45	○○●◎	75	◎○●◎
2	○○◎○	32	●●◎●	46	○●○◎	76	◎●○◎
3	○○◎◎	33	●●◎◎	47	○●●◎	77	◎○◎●
4	○◎○○	34	●◎●●	48	●○○◎	78	◎●◎○
5	○◎○◎	35	●◎●◎	49	●○●◎	79	◎◎○●
6	○◎◎○	36	●◎◎●	50	●●○◎	80	◎◎●○
7	○◎◎◎	37	●◎◎◎	51	○○◎●		
8	◎○○○	38	◎●●●	52	○●◎○		
9	◎○○◎	39	◎●●◎	53	○●◎●		
10	◎○◎○	40	◎●◎●	54	●○◎○		
11	◎○◎◎	41	◎●◎◎	55	●○◎●		
12	◎◎○○	42	◎◎●●	56	●●◎○		
13	◎◎○◎	43	◎◎●◎	57	○●◎◎		
14	◎◎◎○	44	◎◎◎●	58	●○◎◎		
15	◎◎◎◎			59	○○○●		
16	○○○●			60	○◎●○		
17	○○●○			61	○◎●●		
18	○○●●			62	●◎○○		
19	○●○○			63	●◎○●		
20	○●○●			64	●◎●○		
21	○●●○			65	○○●◎		
22	○●●●			66	●◎○◎		
23	●○○○			67	○◎◎●		
24	●○○●			68	●◎◎○		
25	●○●○			69	◎○○●		
26	●○●●			70	◎○●○		
27	●●○○			71	◎○●●		
28	●●○●			72	◎●○○		
29	●●●○			73	◎●○●		
30	●●●●			74	◎●●○		

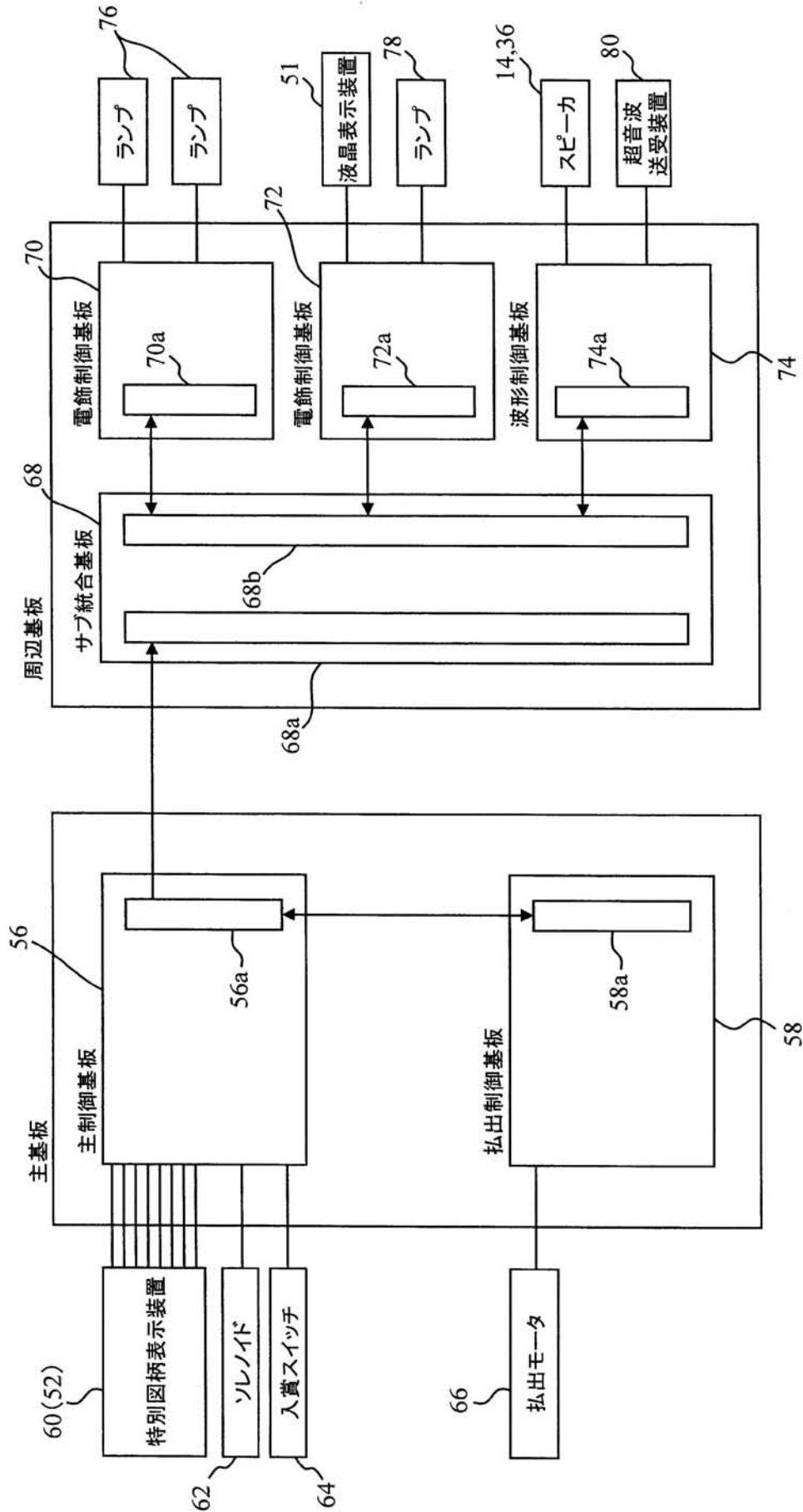
確変大当り：15, 30 (鉄板可), 41, 46, 47, 48, 49, 54, 59, 73, 76, 79

短開放確変：35, 53

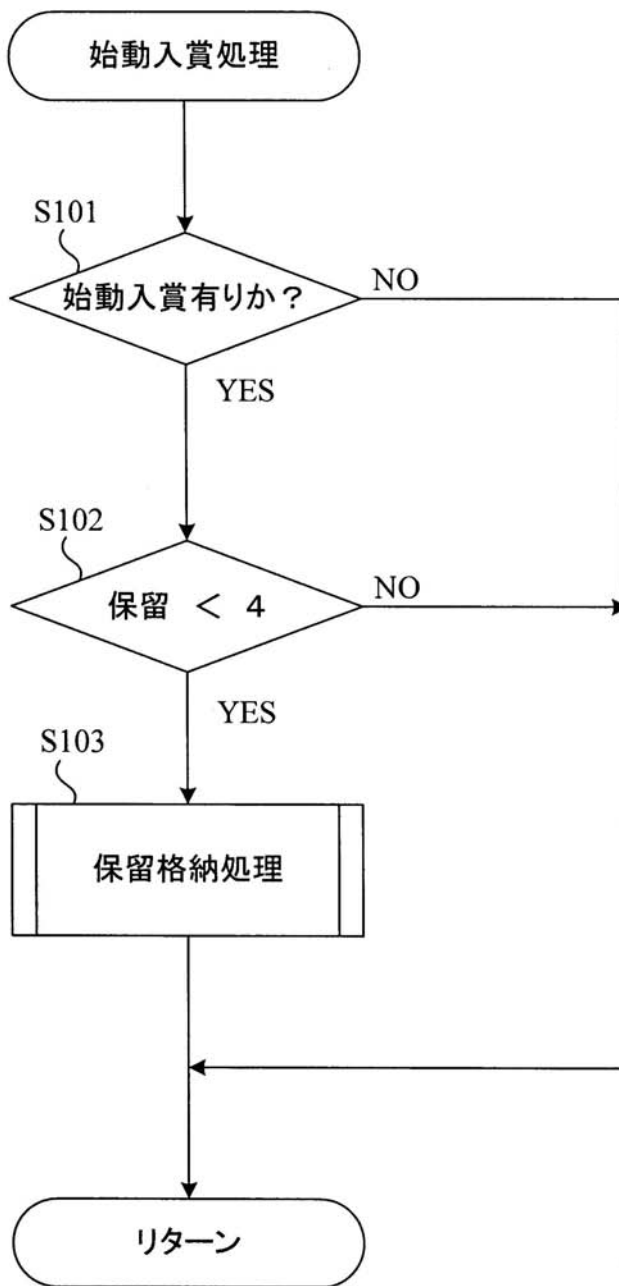
通常 (非確変) 大当り：63 (73), 70 (54)

短開放当り：40 (35), 61 (53), 50, 56, 69, 75

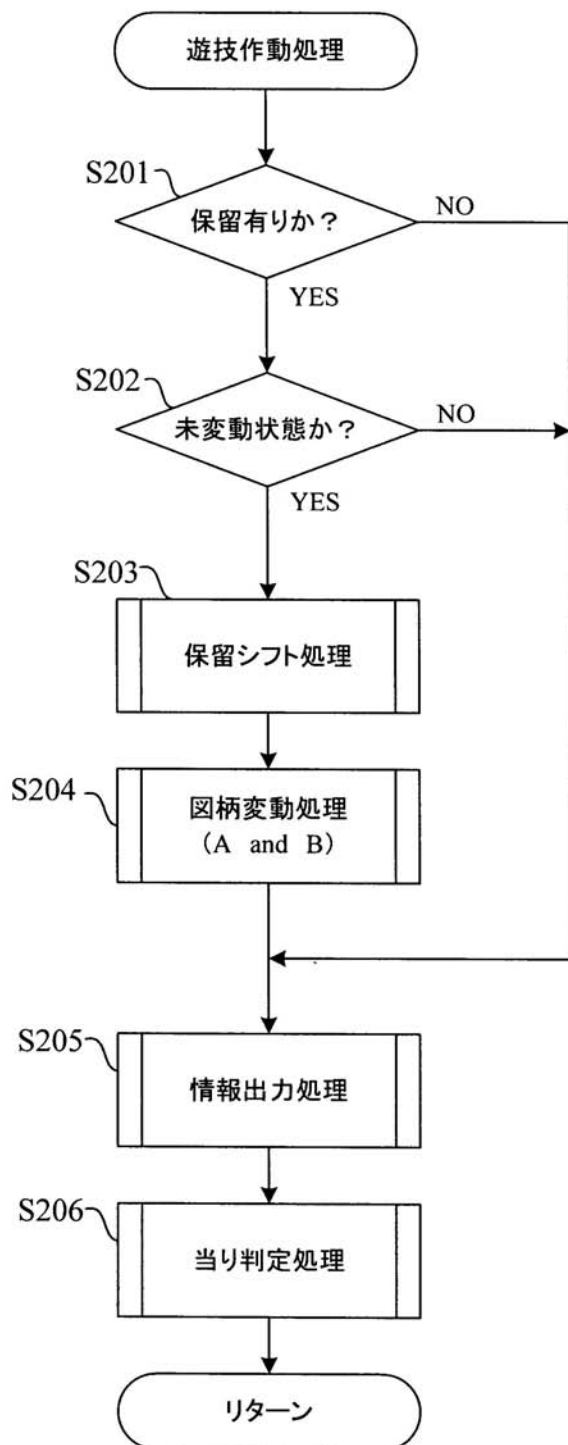
【図5】



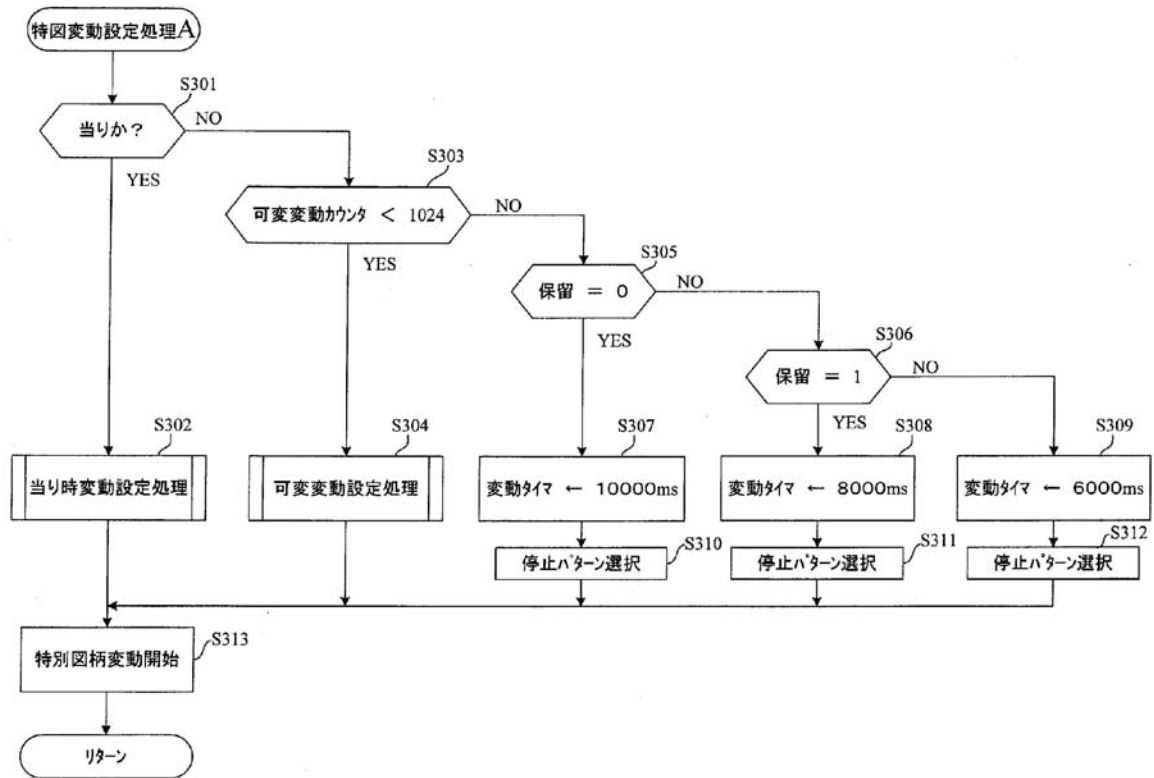
【図 6】



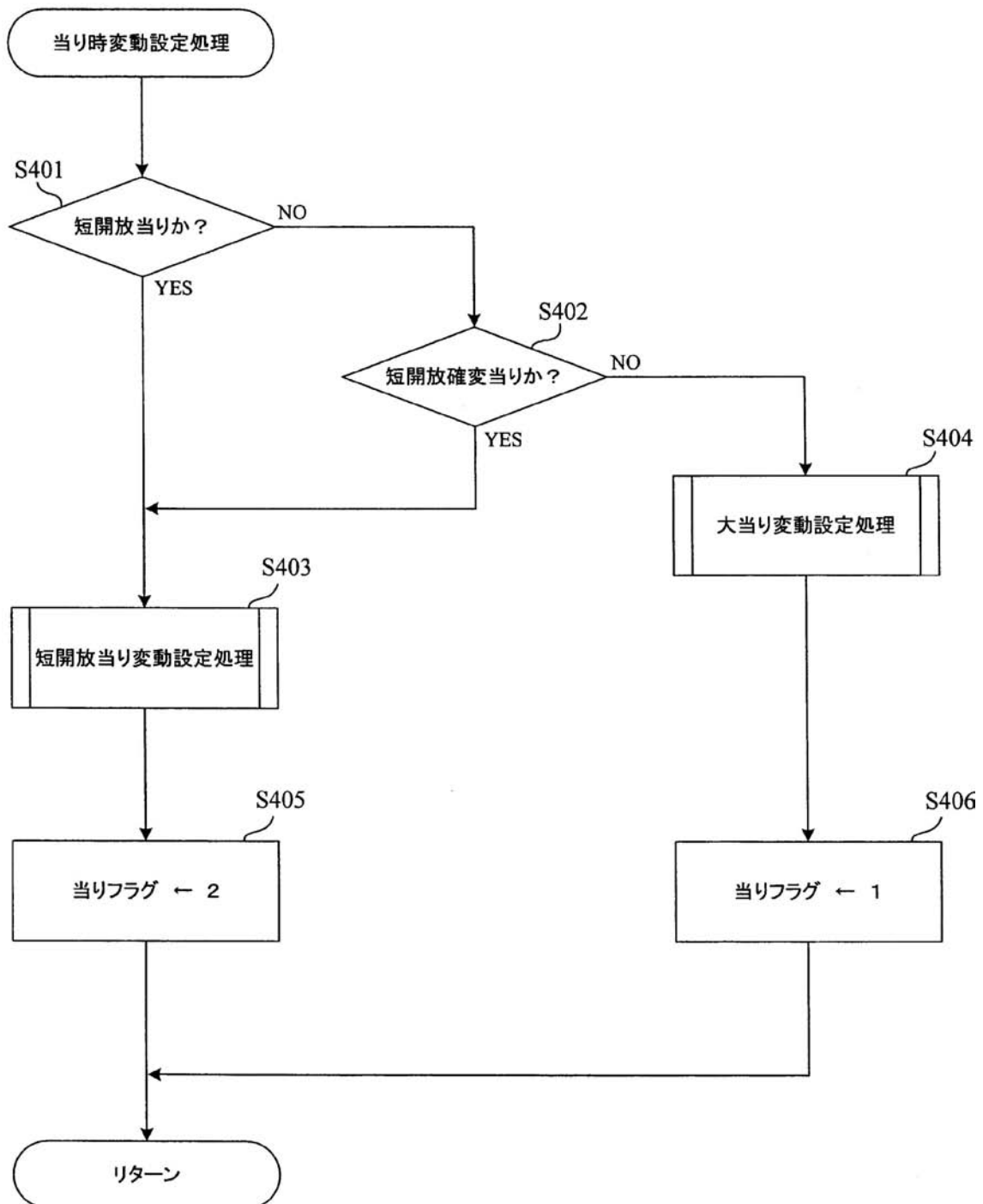
【図 7】



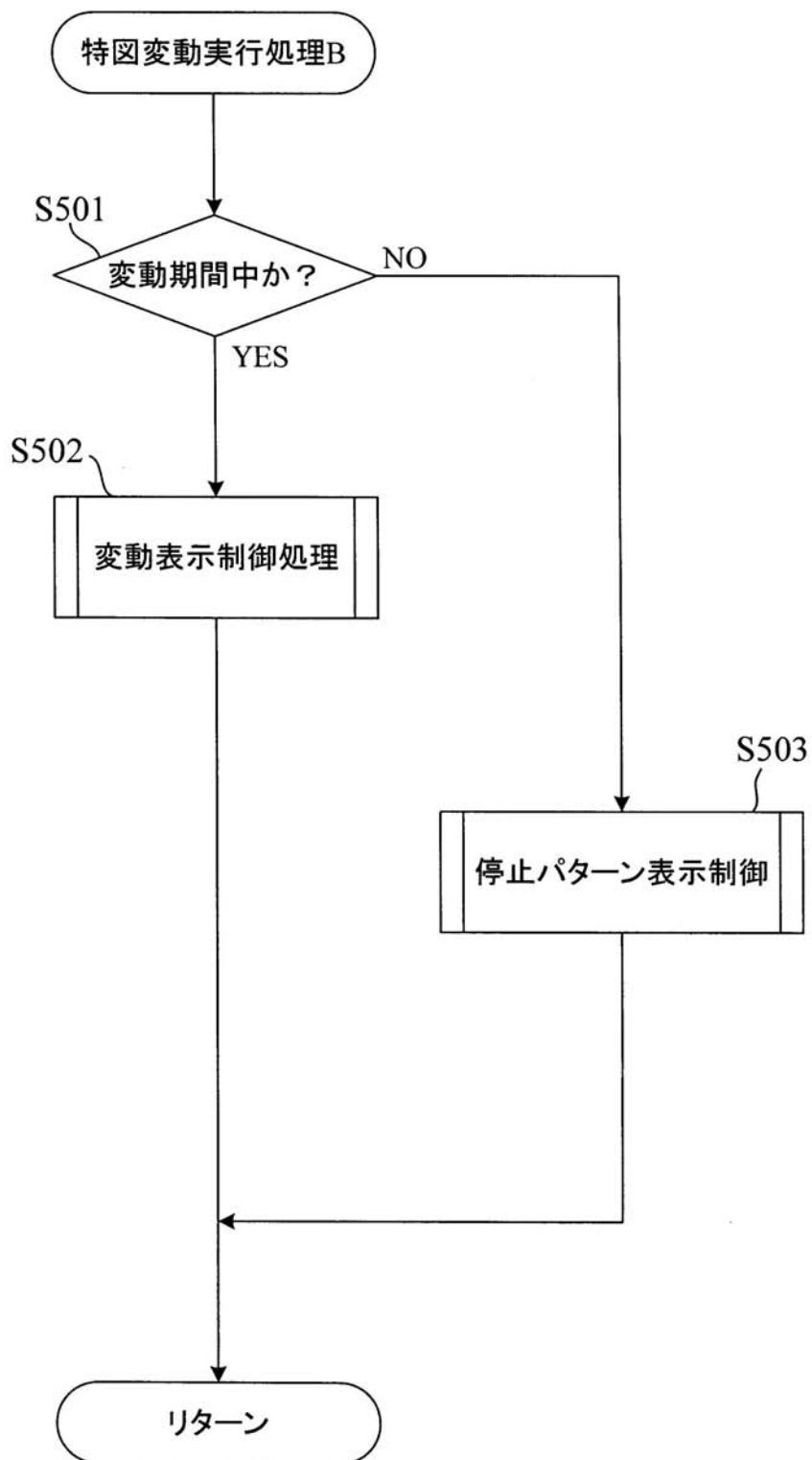
【図 8】



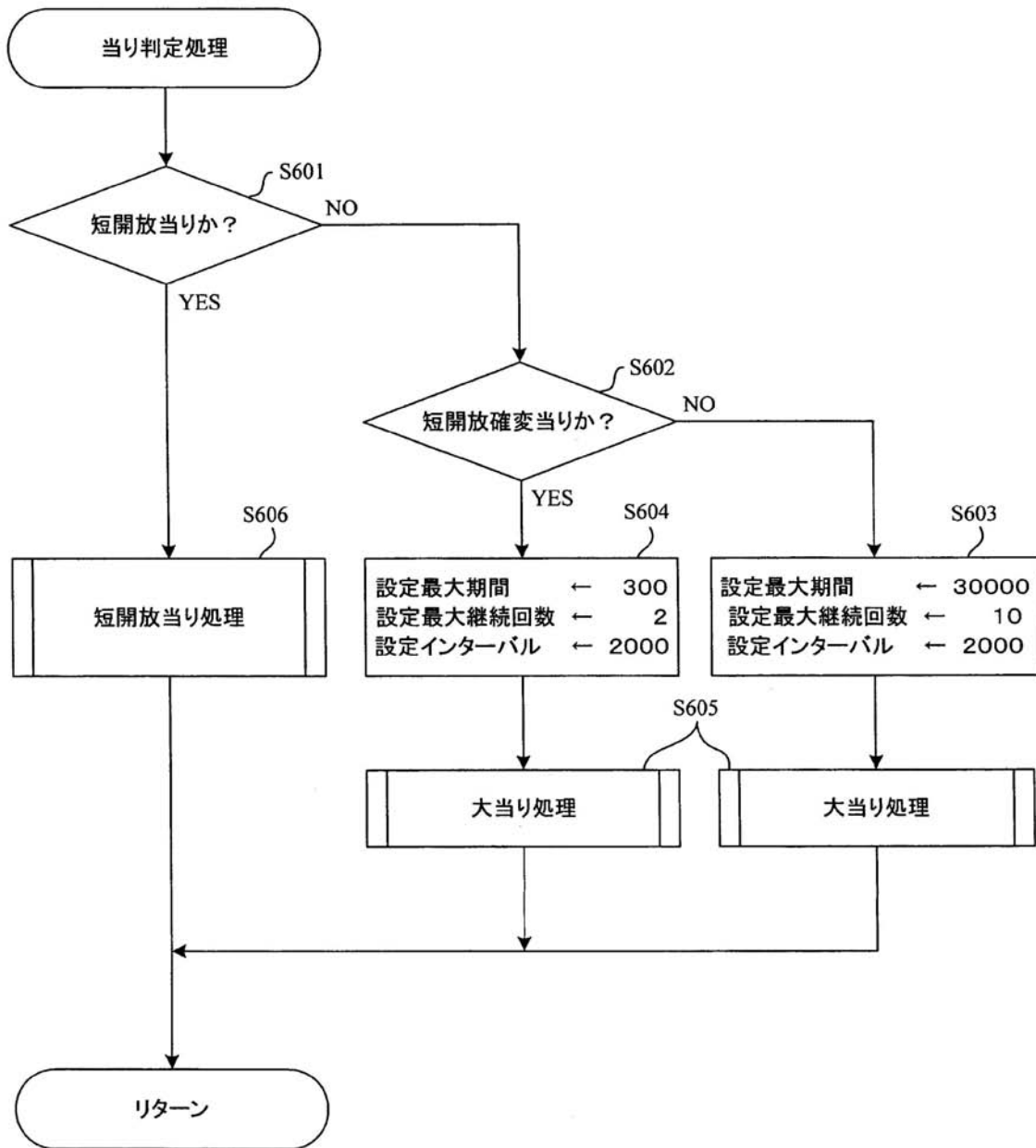
【図 9】



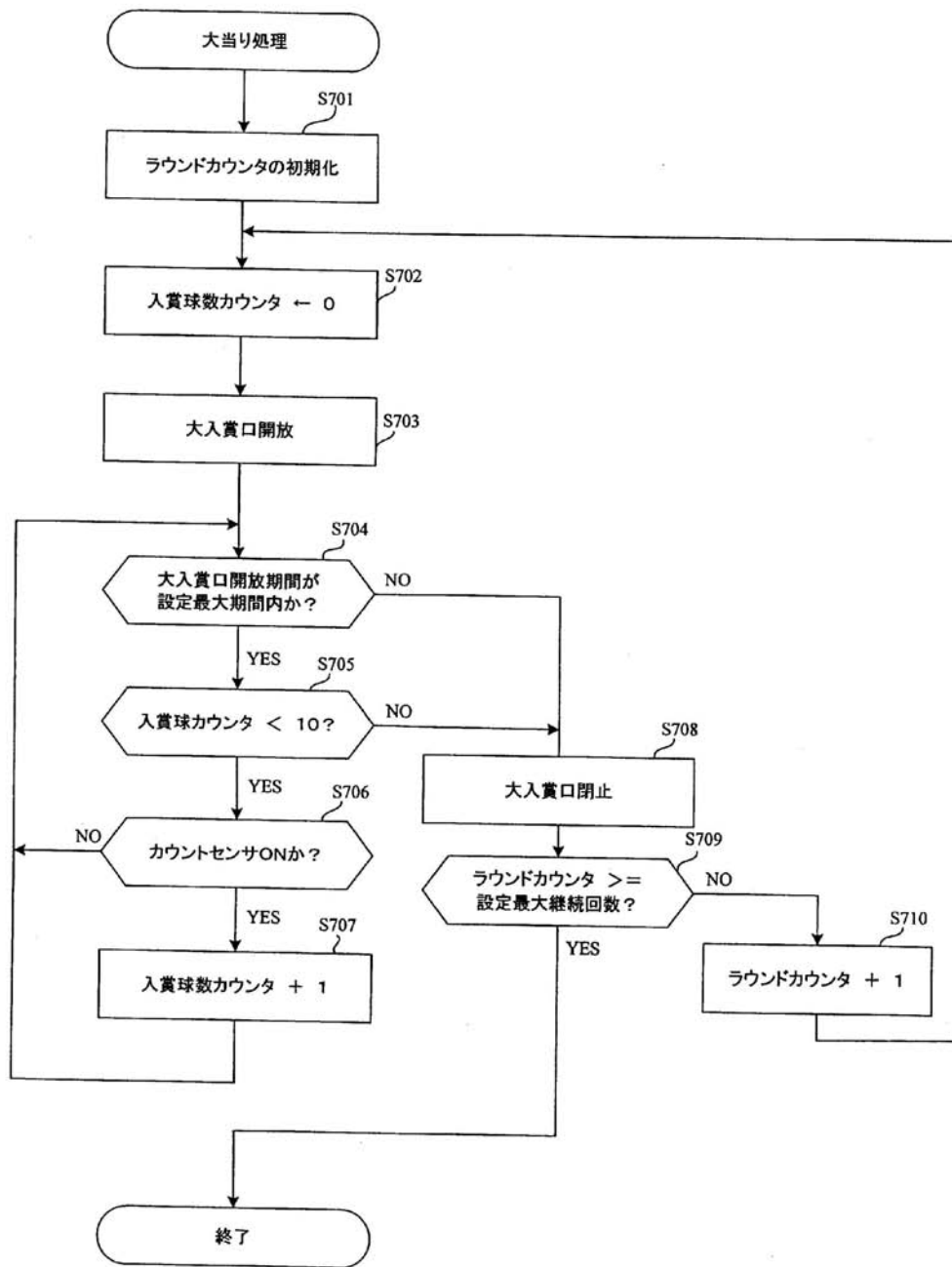
【図 10】



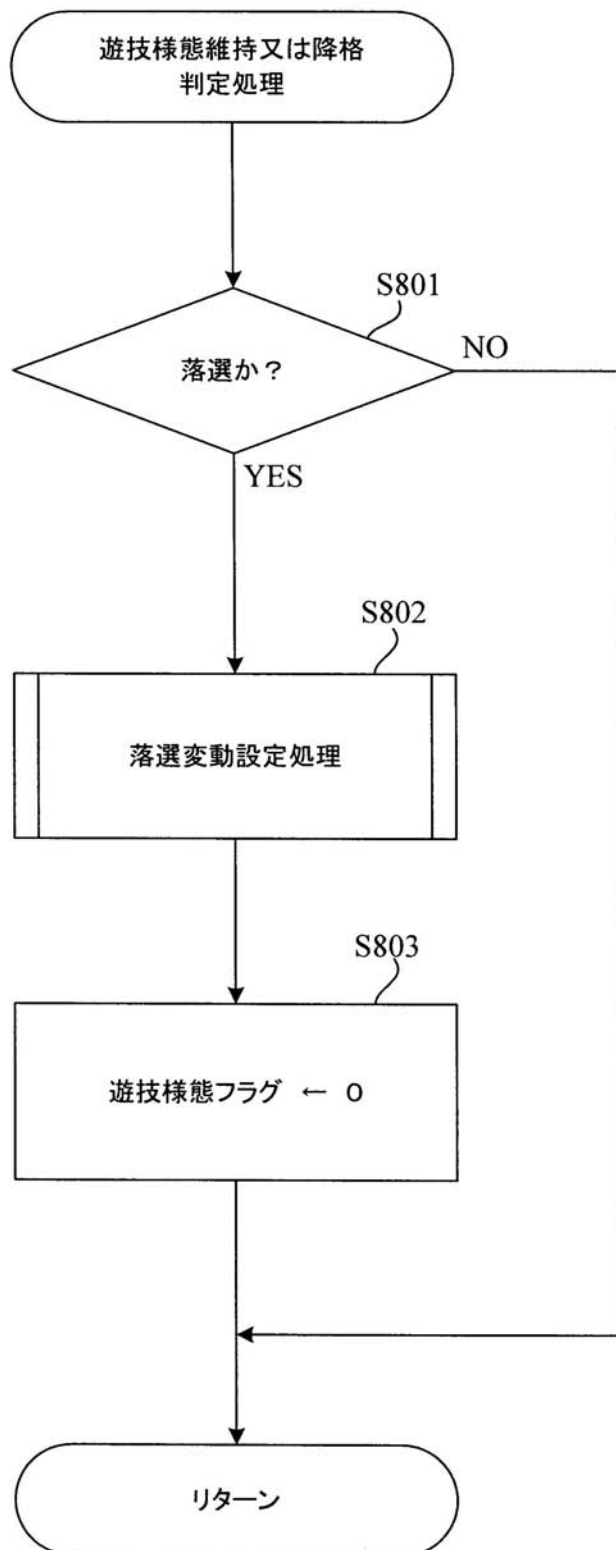
【図 11】



【図 12】



【図 13】



フロントページの続き

審査官 赤坂 祐樹

- (56)参考文献 特開平 1 1 - 1 7 8 9 8 9 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 2 1 0 7 4 8 (J P , A)
特開 2 0 0 1 - 2 7 6 3 4 3 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 1 6 7 1 1 1 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 3 2 9 8 7 6 (J P , A)
特開 2 0 0 1 - 2 2 4 7 6 9 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 1 6 7 1 5 9 (J P , A)
パチンコ攻略マガジン 2 0 0 4 年 4 号 , 日本 , 株式会社双葉社 , 2 0 0 4 年 2 月 2 2 日 , 第 1
6 巻第 8 号 , 第 2 4 - 2 5 頁

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