

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公 開 特 許 公 報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2010-22868
(P2010-22868A)

(43) 公開日 平成22年2月4日(2010.2.4)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 O
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2009-253167 (P2009-253167)	(71) 出願人	000241234
(22) 出願日	平成21年11月4日 (2009.11.4)		豊丸産業株式会社
(62) 分割の表示	特願2003-127436 (P2003-127436) の分割		愛知県名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
原出願日	平成15年5月2日 (2003.5.2)	(74) 代理人	100078721
			弁理士 石田 喜樹
		(74) 代理人	100121142
			弁理士 上田 恭一
		(74) 代理人	100124419
			弁理士 井上 敬也
		(74) 代理人	100124420
			弁理士 園田 清隆
		(72) 発明者	竹内 則一
			名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
			豊丸産業株式会社内

最終頁に続く

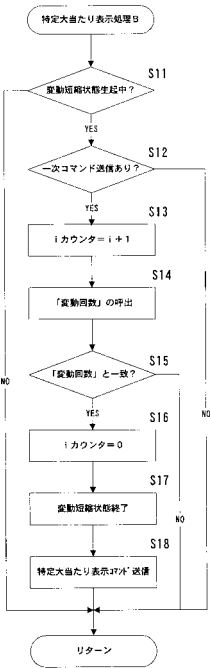
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】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。

【解決手段】パチンコ機1bは、「特定大当たり」が生じた場合に、「変動短縮状態」の生起中に、メイン制御基板21において「特定大当たり表示処理」を繰り返し実行する。そして、「変動短縮状態」の終了時に、図柄表示装置8に所定のキャラクターの動画および「確変」のメッセージを表示し、特定大当たり表示ランプ46を所定の態様で点滅させるとともに、スピーカ5から所定の態様の効果音を発生させることによって、先に生じた「大当たり」が「特定大当たり」であったことを報知する。

【選択図】 図16



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技領域内に、遊技球が入賞可能な図柄始動口と、複数の特別図柄を表示可能な図柄表示装置とが設けられているとともに、作動内容を制御する作動制御装置が内蔵されており、

遊技領域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特別図柄を所定の時間だけ変動させる一方、作動制御装置内で抽選を実行し、その抽選の結果、大当たりが生起した場合には、予め定められた所定の特別図柄である大当たり特別図柄を図柄表示装置に表示した後に、所定の入賞装置を所定の回数だけ断続的に開成させる特別遊技状態を生起させるとともに、

前記抽選の結果、特定の大当たり以外の大当たりが生起した場合には、特別遊技状態を生起させた後に、第二特定遊技状態を生起させ、

特定の大当たりが生起した場合には、特別遊技状態を生起させた後に、第二特定遊技状態および第一特定遊技状態を生起させる遊技機であって、

特定の大当たりが生起した場合に、特別遊技状態の終了後に生起する第二特定遊技状態の終了時に、特定の大当たりが生起していたことを報知することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

特別図柄の変動中に、特別図柄とは別個の装飾図柄を図柄表示装置において変動させ、抽選の結果、大当たりが生起した場合には、予め定められた所定の装飾図柄である大当たり装飾図柄を、大当たり特別図柄と別個に図柄表示装置に表示した後に、特別遊技状態を生起させるとともに、

特定の大当たりが生起した場合に、特定の大当たり以外の大当たりが生起した場合と異なる特定の大当たり特別図柄を、特別遊技状態の生起前に図柄表示装置に表示することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

特定の大当たりが生起した場合に特別遊技状態の生起前に図柄表示装置に表示される大当たり装飾図柄と、特定の大当たり以外の大当たりが生起した場合に特別遊技状態の生起前に図柄表示装置に表示される大当たり装飾図柄とが異なることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

第一特定遊技状態が、大当たりの生起確率を増加させる高確率状態であり、

第二特定遊技状態が、所定回数だけ変動するまで特別図柄の変動時間を短縮する変動短縮状態であって、

特定の大当たりが生起すると、特別遊技状態の終了後に前記高確率状態及び変動短縮状態を生起させるとともに、当該状態において特別図柄が前記所定回数だけ変動し、前記変動短縮状態が終了する場合に、当該変動短縮状態の終了時に特定の大当たりが生起していたことを報知することを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

変動短縮状態における変動時間を短縮する特別図柄の変動回数を、作動制御装置内の記憶手段に記憶された複数の変動回数の中から選択することを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

【請求項 6】

特定の大当たりが生起した場合に、その事態を所定の報知手段によって報知することを特徴とする請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【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図柄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、大入賞口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。また、図柄合わせタイプのパチンコ機の中には、「抽選」の結果、特定の「大当たり」が生起した場合には、予め設定された「特定大当たり図柄」（たとえば、「７，７，７」）を表示するとともに、「大当たり状態」を生起させた後に「高確率状態」を生起させて、図柄の変動時間を短くする等により単位時間当たりの遊技球の消費量を低減するとともに、一定時間当たりの「大当たり」の生起確率を増大させるものもある（たとえば、特許文献１）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０００－３３９０１２号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、上記従来の図柄合わせタイプのパチンコ機は、予め設定された「特定大当たり図柄」以外の「大当たり図柄」が図柄表示装置に表示された場合には、遊技者が、直ちに、特定の「大当たり」以外の「大当たり」が生起したこと、すなわち、「高確率状態」が生起しないことを認識してしまうため、遊技内容に新鮮味がなく、遊技者に飽きられ易い、という欠点があった。

20

【０００５】

本発明の目的は、上記従来の図柄合わせタイプのパチンコ機が有する課題を解消し、遊技内容が斬新で趣向性が高く、遊技者がいつまでも興味を持って遊技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】

【０００６】

30

かかる本発明の構成のうち、請求項１に記載された発明の構成は、遊技領域内に、遊技球が入賞可能な図柄始動口と、複数の特別図柄を表示可能な図柄表示装置とが設けられているとともに、作動内容を制御する作動制御装置が内蔵されており、遊技領域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特別図柄を所定の時間だけ変動させる一方、作動制御装置内で抽選を実行し、その抽選の結果、大当たりが生起した場合には、予め定められた所定の特別図柄である大当たり特別図柄を図柄表示装置に表示した後に、所定の入賞装置を所定の回数だけ断続的に開成させる特別遊技状態を生起させるとともに、前記抽選の結果、特定の「大当たり以外」の大当たりが生起した場合には、特別遊技状態を生起させた後に、第二特定遊技状態を生起させ、特定の「大当たり以外」の大当たりが生起した場合には、特別遊技状態を生起させた後に、第二特定遊技状態および第一特定遊技状態を生起させる遊技機であって、特定の「大当たり」が生起した場合に、特別遊技状態の終了後に生起する第二特定遊技状態の終了時に、特定の「大当たり」が生起していたことを報知することにある。

40

【０００７】

請求項２に記載された発明の構成は、請求項１に記載された発明において、特別図柄の変動中に、特別図柄とは別個の装飾図柄を図柄表示装置において変動させ、抽選の結果、大当たりが生起した場合には、予め定められた所定の装飾図柄である大当たり装飾図柄を、大当たり特別図柄と別個に図柄表示装置に表示した後に、特別遊技状態を生起させるとともに、特定の「大当たり」が生起した場合に、特定の「大当たり以外」の大当たりが生起した場合と異なる特定の「大当たり」特別図柄を、特別遊技状態の生起前に図柄表示装置に表示する

50

ことにある。

【 0 0 0 8 】

請求項 3 に記載された発明の構成は、請求項 2 に記載された発明において、特定の大当たりが生起した場合に特別遊技状態の生起前に図柄表示装置に表示される大当たり装飾図柄と、特定の大当たり以外の大当たりが生起した場合に特別遊技状態の生起前に図柄表示装置に表示される大当たり装飾図柄とが異なることにある。

【 0 0 0 9 】

請求項 4 に記載された発明の構成は、請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載された発明において、第一特定遊技状態が、大当たりの生起確率を増加させる高確率状態であり、第二特定遊技状態が、所定回数だけ変動するまで特別図柄の変動時間を短縮する変動短縮状態であって、特定の大当たりが生起すると、特別遊技状態の終了後に前記高確率状態及び変動短縮状態を生起させるとともに、当該状態において特別図柄が前記所定回数だけ変動し、前記変動短縮状態が終了する場合に、当該変動短縮状態の終了時に特定の大当たりが生起していたことを報知することにある。

10

【 0 0 1 0 】

請求項 5 に記載された発明の構成は、請求項 4 に記載された発明において、変動短縮状態における変動時間を短縮する特別図柄の変動回数を、作動制御装置内の記憶手段に記憶された複数の変動回数の中から選択することにある。

【 0 0 1 1 】

請求項 6 に記載された発明の構成は、請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載された発明において、特定の大当たりが生起した場合に、その事態を所定の報知手段によって報知することにある。

20

【発明の効果】

【 0 0 1 2 】

請求項 1 に記載された遊技機は、特定の「大当たり」が生起した場合に、「特別遊技状態」の終了後に生起する「第二特定遊技状態」の終了時に、特定の「大当たり」が生起していたことを報知するため、遊技者が、予期し得ないタイミングで、突然に、生起した「大当たり」が特定の「大当たり」であったことを認識できる。それゆえ、請求項 1 に記載された遊技機は、遊技内容が斬新であり、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。

30

【 0 0 1 3 】

請求項 2 に記載された遊技機は、「特別図柄」の変動中に、「特別図柄」とは別個の「装飾図柄」を図柄表示装置において変動させ、「抽選」の結果、「大当たり」が生起した場合には、予め定められた所定の「装飾図柄」である「大当たり装飾図柄」を、「大当たり特別図柄」と別個に図柄表示装置に表示した後に、「特別遊技状態」を生起させるとともに、特定の「大当たり」が生起した場合に、特定の「大当たり」以外の「大当たり」が生起した場合と異なる特定の「大当たり特別図柄」を、「特別遊技状態」の生起前に図柄表示装置に表示するため、遊技に精通することにより、「大当たり特別図柄」が確定表示された時点で特定の「大当たり」が生起していたことを認識することも可能となる。したがって、請求項 2 に記載された遊技機は、趣向性が高い。

40

【 0 0 1 4 】

請求項 3 に記載された遊技機は、特定の「大当たり」が生起した場合に「特別遊技状態」の生起前に図柄表示装置に表示される「大当たり装飾図柄」と、特定の「大当たり」以外の「大当たり」が生起した場合に「特別遊技状態」の生起前に図柄表示装置に表示される「大当たり装飾図柄」とが異なるため、請求項 3 に記載された遊技機によれば、遊技者は、特定の「大当たり」が生起した場合に、「大当たり装飾図柄」が確定表示された時点では、特定の「大当たり」が生起したのか非特定の「大当たり」が生起したのかをまったく認識できない。それゆえ、請求項 3 に記載された遊技機は、遊技内容がスリリングであり、非常に長期間に亘って、遊技者の遊技意欲を高く保持することができる。

【 0 0 1 5 】

50

請求項４に記載された遊技機は、「第一特定遊技状態」が、「大当たり」の生起確率を増加させる「高確率状態」であり、「第二特定遊技状態」が、所定回数だけ変動するまで「特別図柄」の変動時間を短縮する「変動短縮状態」であって、特定の「大当たり」が生起すると、「特別遊技状態」の終了後に「高確率状態」及び「変動短縮状態」を生起させるとともに、当該状態において「特別図柄」が所定の回数だけ変動し、「変動短縮状態」が終了する場合に、当該「変動短縮状態」の終了時に特定の「大当たり」が生起したことを報知するため、表面上は、特定の「大当たり」の報知時に、「第二特定遊技状態」から「第一特定遊技状態」に切り替わったように見えるので、遊技内容が非常にエキサイティングである。

【００１６】

10

請求項５に記載された遊技機は、「変動短縮状態」における変動時間を短縮する「特別図柄」の変動回数を、作動制御装置内の記憶手段に記憶された複数の変動回数の中から選択するため、遊技者からすると、「第二特定遊技状態」の生起中に様々なタイミングで「第一特定遊技状態」に切り替わるように感じられるので、非常に趣向性が高く、きわめて長期間に亘って、遊技者の遊技意欲を高く保持することができる。

【００１７】

請求項６に記載された遊技機は、特定の「大当たり」が生起した場合に、その事態を所定の報知手段によって報知するため、生起した「大当たり」が特定の「大当たり」であったことを、「第一特定遊技状態」の途中あるいは「第二特定遊技状態」の終了時に、明確に認識することができる。したがって、請求項６に記載された遊技機によれば、遊技に精

20

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】パチンコ機の正面図である。

【図２】パチンコ機の背面図である。

【図３】パチンコ機の制御機構を示すブロック図である。

【図４】メイン制御基板に内蔵されたカウンタを示す表である。

【図５】bカウンタの数値に対応した「はずれ図柄」を示す表である。

【図６】e, fカウンタの数値に対応した「特別図柄」を示す表である。

【図７】p, qカウンタの数値に対応した「特別図柄」を示す表である。

30

【図８】r, sカウンタの数値に対応した「特別図柄」を示す表である。

【図９】gカウンタの数値に対応した「基本的な変動態様」を示す表である。

【図１０】nカウンタの数値に対応した「変動回数」を示す表である。

【図１１】サブ統合基板に内蔵されたカウンタを示す表である。

【図１２】j, k, lカウンタの数値に対応した「装飾図柄」を示す表である。

【図１３】mカウンタの数値に対応した「詳細な変動態様」を示す表である。

【図１４】特定大当たり表示処理の内容を示すフローチャートである。

【図１５】「特定大当たり」が生起した場合の作動の流れを示すタイムチャートである。

【図１６】特定大当たり表示処理の内容を示すフローチャートである。

【図１７】「特定大当たり」が生起した場合の作動の流れを示すタイムチャートである。

40

【発明を実施するための形態】

【００１９】

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、図面に基づき、次の目次の順序にしたがって、詳細に説明する。

- (１) 実施例１のパチンコ機の構造
- (２) 実施例１のパチンコ機の制御機構
- (３) 実施例１のパチンコ機の作動内容
- (４) 実施例１のパチンコ機の特徴部分の説明
- (５) 実施例１のパチンコ機の効果
- (６) 実施例２のパチンコ機の説明

50

(7) 実施例 2 のパチンコ機の効果

(8) 本発明の変更例の説明

【 0 0 2 0 】

(1) 実施例 1 のパチンコ機の構造

図 1 は、実施例 1 のパチンコ機 1 a の正面を示したものであり、パチンコ機 1 a の正面の中央よりやや上方には略円形の遊技領域 2 が設けられている。一方、遊技領域 2 の下方には、供給皿 3 と貯留皿 4 とが、上下に連設されており、貯留皿 4 の上方には、スピーカ 5 (報知手段) が設置されている。さらに、貯留皿 4 の右側には、遊技領域 2 に遊技球を発射するための発射ハンドル 6 が突設されている。

【 0 0 2 1 】

10

また、遊技領域 2 の中央上部には、図柄表示装置 8 (報知手段) が設けられている。図柄表示装置 8 は、液晶板によって形成された液晶画面を有しており、その液晶画面の左表示部位 1 0、右表示部位 1 1、中表示部位 1 2 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」 (いわゆるデモ図柄) 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 8 は、液晶画面の左右の下方に、数字および種々のカラーのマークからなる所定種類の「特別図柄」を、「装飾図柄」に比べてきわめて小さく (たとえば、面積比が 1 / 1 0 0 以下となるように) 表示することができるようになっている。

【 0 0 2 2 】

20

さらに、図柄表示装置 8 の上側には、7 セグメントの L E D 板によって形成された時短表示器 5 1 が設けられており、L E D 板に、一桁の数字を表示することができるようになっている。また、時短表示器 5 1 の右側には、7 セグメントの L E D 板によって形成された普通図柄表示器 1 7 が設けられており、L E D 板に、一桁の数字や記号等の所定種類の「普通図柄」を表示することができるようになっている。加えて、時短表示器 5 1 の左側には、特定大当たり表示ランプ 4 6 (報知手段) が設けられており、内蔵された L E D を各種の態様で発光させることができるようになっている。

【 0 0 2 3 】

30

一方、図柄表示装置 8 の下方には、図柄始動口である普通電動役物 1 3 が設けられており、上部の扉部材 9 , 9 が開閉するようになっている。また、普通電動役物 1 3 の左右には、それぞれ、左ゲート 1 4、右ゲート 1 5 が設けられており、普通電動役物 1 3 の下側には、扉が前方へ開閉する形状の大入賞口 1 6 (入賞装置) が設置されている。なお、図柄表示装置 8 の下側には、「装飾図柄」および「特別図柄」の変動中における普通電動役物 1 3 への入賞を記憶するメモリーランプ 1 8 , 1 8 ・ ・ が設けられている。また、遊技領域 2 には、上記部材の他に、サイドランプ 1 9 , 1 9、電飾ランプ 2 0 , 2 0 ・ ・、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。加えて、普通電動役物 1 3 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が設けられている。

【 0 0 2 4 】

40

一方、図 2 は、パチンコ機 1 a の背面を示したものであり、パチンコ機 1 a の中央よりやや下側には、パチンコ機 1 a の作動内容を制御するメイン制御基板 2 1 (作動制御装置) が設置されている。また、メイン制御基板 2 1 の上方には、図柄表示装置 8 の表示内容を制御するための図柄制御基板 2 2 が設置されている。さらに、メイン制御基板 2 1 の右側には、遊技領域 2 に設置されたサイドランプ 1 9 , 1 9 や電飾ランプ 2 0 , 2 0 ・ ・ 等の発光部材の発光を制御するための発光制御基板 2 3、発生させる効果音の内容を制御するための効果音制御基板 2 4 が設けられている。また、図柄制御基板 2 2 の下方には、図柄制御基板 2 2 と発光制御基板 2 3 と効果音制御基板 2 4 とを統合して制御するためのサブ統合基板 4 3 が設置されている。加えて、発光制御基板 2 3、効果音制御基板 2 4 の上方には、賞品球や貸球を払い出すための遊技球払出装置 2 5 が設置されている。

【 0 0 2 5 】

(2) 実施例 1 のパチンコ機の制御機構

また、図 3 は、パチンコ機 1 a の制御機構を示したものである。メイン制御基板 2 1 は

50

、メインCPU 26、ROM 27やRAM 31等の記憶手段、タイマ 41等を有しており、メインCPU 26が、インターフェイス 28を介して、普通電動役物 13等の入賞装置への入賞を検出するための各入賞検出装置 29, 29・・・、大入賞口 16等の可動式入賞装置を作動させるための各作動装置 30, 30、遊技球払出装置 25等と接続されている。また、メイン制御基板 21は、サブ統合基板 43を介して、図柄制御基板 22、作動制御基板である発光制御基板 23および効果音制御基板 24と接続されている。

【0026】

また、メイン制御基板 21には、図 4 の如く、普通図柄の「当たり」を決定する a カウンタ、普通図柄の「はずれ図柄」を決定する b カウンタ、「大当たり」の生起を決定するための乱数発生手段である c カウンタ（大当たり決定カウンタ）、大当たり決定カウンタの初期値を選択する d カウンタ、「抽選」において「はずれ」となった場合に図柄表示装置 8 に最終的に表示する「特別図柄」である「確定表示特別図柄」を決定する e, f カウンタ、生起した「大当たり」を「特定大当たり」とするか「非特定大当たり」とするかを決定する h カウンタ（大当たり種別決定カウンタ）、図柄表示装置 8 の液晶画面において「装飾図柄」を変動表示する際の「基本的な変動態様」（すなわち、図柄変動を継続する時間やリーチ動作の有無等）を決定する g カウンタ、「非特定大当たり」が生起した場合に図柄表示装置 8 の液晶画面に表示する「特別図柄」を決定する p, q カウンタ、「特定大当たり」が生起した場合に図柄表示装置 8 の液晶画面に表示する「特別図柄」を決定する r, s カウンタ、「変動短縮状態」の生起期間を決定する n カウンタ等のループカウンタが内蔵されている。

【0027】

各ループカウンタは、電源投入時から所定の規則に従って所定の数値の間をごく短時間（1割込2.0ms）のうちに1ずつ加算しながらループカウントする（最大値の次には最小値に戻る）ようになっており、a カウンタは、0～99（100通り）の間を、b カウンタは、0, 1（2通り）の間を、c カウンタおよび d カウンタは、0～700（701通り）の間をループカウントするようになっている。また、パチンコ機は、1割込のうちに、メインプログラムを一通り実行するようになっているが、d カウンタは、1割込の時間とメインプログラムの実行に要する時間との差（残余時間）の間に、1ずつ加算しながらループカウントする（最大値の次には最小値に戻る）ようになっている。そして、c カウンタは、0～700の間を一回りループカウントした後は、次のループカウントを、一回りループカウントした時点における d カウンタの数値からから実行するようになっている。

【0028】

一方、e, f カウンタは、0～7（8通り）の間を、それぞれループカウントするようになっており、g カウンタは、0～199（200通り）の間を、ループカウントするようになっている。また、p～s カウンタは、0～7（8通り）の間を、それぞれループカウントするようになっており、n カウンタは、0～4（5通り）の間を、ループカウントするようになっている。

【0029】

加えて、メイン制御基板 21には、「特別図柄」の変動回数を積算計数する i カウンタが内蔵されている。i カウンタは、「大当たり状態」が終了した後に、「特別図柄」が変動する毎に（後述する「一次コマンド」を送信する毎に）積算計数を実行するようになっている。また、i カウンタの積算数値は、RAM 31に記憶される（数値が増加する度に更新される）ようになっている。一方、i カウンタの積算数値は、「変動短縮状態」が終了した場合、あるいは「高確率状態」において再度「大当たり」が生起した場合に“0”にリセットされるようになっている。

【0030】

さらに、メイン制御基板 21のROM 27には、図 5 の如き b カウンタの数値に対応した「はずれ図柄」、図 6 の如き e, f カウンタの数値に対応した「特別図柄」（最終的に各表示部位 10～12に表示する特別図柄、以下、「確定表示特別図柄」という）、図

10

20

30

40

50

7の如きp, qカウンタの数値に対応した「特別図柄」(「確定表示特別図柄」)、図8の如きr, sカウンタの数値に対応した「特別図柄」(「確定表示特別図柄」)等が記憶されている。また、ROM 27には、図9の如きgカウンタの数値に対応した「基本的な変動態様」(「第1～第64基本変動パターン」)、図10の如きnカウンタの数値に対応した「変動回数」等が記憶されている。

【0031】

一方、図3の如く、サブ統合基板43は、統合CPU45、ROM48やRAM49等の記憶手段等を有しており、統合CPU45が、インターフェイス47を介して、メイン制御基板21のメインCPU26、図柄制御基板22の図柄表示CPU32、発光制御基板23の発光CPU35、効果音制御基板24の効果音CPU38と接続されている。

10

【0032】

また、サブ統合基板43には、図11の如く、図柄表示装置8の各表示部位10～12に最終的に表示する「装飾図柄」(以下、「確定表示装飾図柄」という)を決定するj, k, lカウンタ、図柄表示装置8の液晶画面において「装飾図柄」を変動表示する際の「詳細な変動態様」(すなわち、図柄変動を二段階変動とする際における二段階目の変動に切り替えるタイミング等)を決定するmカウンタ等のループカウンタが内蔵されている。

【0033】

各ループカウンタは、電源投入時から所定の規則に従って所定の数値の間をごく短時間(1割込2.0ms)のうちに1ずつ加算しながらループカウントする(最大値の次には最小値に戻る)ようになっており、mカウンタは、0～4(5通り)の間を、jカウンタは、0～14(15通り)の間をループカウントするようになっている。また、kカウンタは、0～14(15通り)の間を、jカウンタの数値が14から0になる毎に(すなわち、15割込のうちに)1ずつ加算しながらループカウントするようになっている。さらに、lカウンタは、0～14(15通り)の間を、kカウンタが14から0になる毎に(すなわち、225割込のうちに)1ずつ加算しながらループカウントするようになっている。

20

【0034】

また、サブ統合基板43のROM48には、図12の如く、j, k, lカウンタの数値に対応した「装飾図柄」(「確定表示装飾図柄」)が記憶されている。また、ROM48には、図13の如きmカウンタの数値に対応した「詳細な変動態様」(第1～第5詳細変動パターン)等が記憶されている。

30

【0035】

一方、図柄制御基板22は、図3の如く、図柄表示CPU32、ROMやRAM等の記憶手段33等を有している。そして、図柄表示CPU32が、インターフェイス34を介して、図柄表示装置8、サブ統合基板43の統合CPU45等と接続されている。

【0036】

また、発光制御基板23は、発光CPU35、ROMやRAM等の記憶手段36等を有している。そして、発光CPU35が、インターフェイス37を介して、サイドランプ19, 19、電飾ランプ20, 20・・・等の発光部材、サブ統合基板43の統合CPU45等と接続されている。

40

【0037】

加えて、効果音制御基板24は、効果音CPU38、ROMやRAM等の記憶手段39等を有している。そして、効果音CPU38が、インターフェイス40を介して、スピーカ5、サブ統合基板43の統合CPU45等と接続されている。

【0038】

(3)実施例1のパチンコ機の作動内容

以下、パチンコ機1aの作動内容について説明する。遊技者等によって発射ハンドル6が回動操作された場合には、発射装置(図示せず)によって、遊技球が遊技領域2に打ち込まれる。打ち込まれた遊技球が各種入賞口に入賞した場合(たとえば、遊技球が普通電動役物13の上側の開口部から内部へ入り込んだ場合)には、賞品球として、所定数の遊

50

技球が、遊技球払出装置 25 によって払い出される。また、遊技領域 2 に打ち込まれた遊技球が、左ゲート 14、右ゲート 15 を通過した場合には、普通図柄表示器 17 に表示された「普通図柄」が変動を開始し、それと同時に、通過した瞬間に、a カウンタが、ループカウントしている数値の中から 1 つの数値を取得する（乱数を取得する）。さらに、取得された数値が何であるか判断され、その数値が所定の 10 通りの数値であると判断された場合には「当たり」となり、その他の場合（90 通り）には「はずれ」となる（以下、かかる「当たり」か否かの判断を「当たり判定」という）。

【0039】

「当たり」と判断された場合には、「普通図柄」の変動開始から所定の時間（たとえば、約 29 秒）後に、普通図柄表示器 17 に所定の「当たり図柄」（たとえば、「7」）が表示されるとともに、普通電動役物 13 が所定時間（たとえば、約 0.5 秒間）開成する（扉部材 9, 9 の上端が離反する）。なお、普通電動役物 13 は、閉成時においても、開成時に比べて低い確率ではあるが、遊技球が入賞可能になっている。また、「はずれ」と判断された場合には、b カウンタが取得した数値に対応した「はずれ図柄」（図 5 参照）が、新たな「普通図柄」として、「普通図柄」の変動開始から所定の時間後に、普通図柄表示器 17 に表示される。「普通図柄」の変動中や普通電動役物 13 の開成中に遊技球が左ゲート 14、右ゲート 15 を通過したときは、次回以降に「普通図柄」を変動させる変動記憶として所定の個数（たとえば、4 個）まで記憶される。

【0040】

そして、開成中あるいは閉成中の普通電動役物 13 に遊技球が入賞した場合には、その入賞が普通電動役物 13 に内蔵された入賞検出装置 29 によって検出され、メイン制御基板 21 に入賞検出信号が送信される。メイン制御基板 21 に入賞検出信号が送信されると、c ~ h カウンタ、p ~ s カウンタおよび n カウンタが、それぞれ、ループカウントしている数値の中から 1 つの数値を取得する（乱数を取得する）。なお、c ~ h カウンタ、p ~ s カウンタおよび n カウンタによる数値の取得を「抽選」という。しかる後に、それらの取得した数値を、記憶手段である RAM 31 に一時的に記憶させる。

【0041】

そして、「抽選」において、c カウンタが所定の「大当たり乱数」（たとえば、“7”あるいは“357”）を取得した場合には、「大当たり」が生起し、「大当たり乱数」以外の数値を取得した場合には、「はずれ」となる。したがって、1 回の「抽選」における「大当たり」の生起確率は、2 / 701 である。さらに、「抽選」において c カウンタが所定の「大当たり乱数」を取得し、かつ、h カウンタが所定の「特定乱数」（たとえば、“1”）を取得した場合には、特定の「大当たり」、すなわち、「特定大当たり」が生起する。また、「抽選」において c カウンタが所定の「大当たり乱数」を取得したが、h カウンタが「特定乱数」と異なる「非特定乱数」を取得した場合には、「特定大当たり」とは異なる「非特定大当たり」が生起する。したがって、生起した「大当たり」が「特定大当たり」となる確率は、1 / 2 である。

【0042】

そして、「抽選」の結果、「非特定大当たり」が生起した場合には、「抽選」における p, q カウンタの取得数値に対応した「特別図柄」（図 7 参照）が、ROM 27 から呼び出される。したがって、「抽選」の結果、「非特定大当たり」が生起した場合には、「特別図柄」として、「3」あるいは「7」と様々な色（白、橙、黄、緑、藍、紫）の丸のマークとの組み合わせが、ROM 27 から呼び出される（図 7 参照）。また、「抽選」の結果、「特定大当たり」が生起した場合には、「抽選」における r, s カウンタの取得数値に対応した「特別図柄」（図 8 参照）が、ROM 27 から呼び出される。したがって、「抽選」の結果、「特定大当たり」が生起した場合には、「特別図柄」として、「3」あるいは「7」と「赤丸」あるいは「青丸」との組み合わせが、ROM 27 から呼び出される（図 8 参照）。

【0043】

一方、「抽選」の結果、「はずれ」となった場合には、「抽選」における e, f カウン

タの取得数値に対応した「特別図柄」（図 6 参照）が、ROM 27 から呼び出される。したがって、「抽選」の結果、「はずれ」となった場合には、「特別図柄」として、「3」および「7」以外の数字の図柄と様々な色の丸のマークとの組み合わせが、ROM 27 から呼び出される（図 6 参照）。

【0044】

そして、「抽選」の結果、「非特定大当たり」あるいは「特定大当たり」が生起した場合、「はずれ」となった場合とも、「抽選」における g カウンタの取得数値に対応した「基本的な変動態様」（「第 1 ～ 第 64 基本変動パターン」のいずれか、図 9 参照）が、ROM 27 から呼び出される。しかる後に、その呼び出された「特別図柄」、「基本的な変動態様」の内容を含めた「一次コマンド」が、メイン制御基板 21 からサブ統合基板 43 へ送信される。

10

【0045】

サブ統合基板 43 は、「一次コマンド」を受信すると、その「一次コマンド」に含まれた「特別図柄」の内容によって、「非特定大当たり」あるいは「特定大当たり」が生起したか否かを認識する（すなわち、「一次コマンド」に含まれた「特別図柄」の内容が、「3」あるいは「7」と様々な色の丸のマークとの組み合わせであるときは、「非特定大当たり」が生起したと認識し、「一次コマンド」に含まれた「特別図柄」の内容が、「3」あるいは「7」と「赤丸」あるいは「青丸」との組み合わせであるときは、「特定大当たり」が生起したと認識し、「一次コマンド」に含まれた「特別図柄」の内容が、「3」および「7」以外の数字の図柄と様々な色の丸のマークとの組み合わせであるときは、「はずれ」となったと認識する）。また、「一次コマンド」を受信すると同時に、詳細変動態様決定カウンタである m カウンタが、ループカウントしている数値の中から 1 つの数値を取得する（乱数を取得する）。そして、その取得数値に対応した「詳細な変動態様」（「第 1 ～ 第 5 詳細変動パターン」のいずれか、図 13 参照）が、記憶手段の ROM 48 内から呼び出される。また、装飾図柄決定カウンタである j, k, l カウンタが、それぞれ、ループカウントしている数値の中から 1 つの数値を取得する（乱数を取得する）。そして、それらの取得数値に対応した「装飾図柄」（図 12 参照）が、記憶手段の ROM 48 内から呼び出される。しかる後に、ROM 48 から呼び出された「詳細な変動態様」、「装飾図柄」の内容、および「一次コマンド」に含まれた「基本的な変動態様」、「特別図柄」の内容を含めた「図柄表示コマンド」が、サブ統合基板 43 から図柄制御基板 22 へ送信される。

20

30

【0046】

なお、サブ統合基板 43 においては、「一次コマンド」に含まれた「特別図柄」の内容によって、「非特定大当たり」あるいは「特定大当たり」が生起したと認識した場合には、j カウンタのみが、ループカウントしている数値の中から 1 つの数値を取得する（乱数を取得し）。そして、その取得数値に対応した「装飾図柄」（図 11 参照）が、記憶手段の ROM 48 内から呼び出され、その呼び出された「装飾図柄」の内容を含む「図柄表示コマンド」が、サブ統合基板 43 から図柄制御基板 22 へ送信される。

【0047】

一方、ROM 48 から呼び出された「詳細な変動態様」の内容および「一次コマンド」に含まれた「基本的な変動態様」の内容を含めた「効果音発生コマンド」が、サブ統合基板 43 から効果音制御基板 24 へ送信される。さらに、ROM 48 から呼び出された「詳細な変動態様」の内容および「一次コマンド」に含まれた「基本的な変動態様」の内容を含めた「電飾発光コマンド」が、サブ統合基板 43 から発光制御基板 23 へ送信される。

40

【0048】

図柄制御基板 22 は、「図柄表示コマンド」を受信すると、その「図柄表示コマンド」に含まれた「特別図柄」の内容によって、「非特定大当たり」あるいは「特定大当たり」が生起したか否かを認識する。それと同時に、送信された「図柄表示コマンド」に含まれた「基本的な変動態様」および「詳細な変動態様」にしたがって、各表示部位 10 ～ 12 に表示されている「装飾図柄」を、所定の時間（たとえば、24 秒）だけ変動させる。な

50

お、「装飾図柄」の変動は、各表示部位 10 ~ 12 において、「一桁の数字や一文字のアルファベット等が上から下へスクロールして別の数字やアルファベット等に切り替わる動画」を表示すること等によって行われる。

【0049】

「非特定大当たり」あるいは「特定大当たり」が生起したと判断した場合には、所定時間の変動の後に、図柄表示装置 8 の各表示部位 10 ~ 12 に、サブ統合基板 43 で決定された j カウンタの取得数値に対応した「装飾図柄」を表示する（確定表示する）。したがって、「非特定大当たり」あるいは「特定大当たり」が生起した場合には、各表示部位 10 ~ 12 に、同一な図柄の組み合わせである「大当たり装飾図柄」（たとえば、「1, 1, 1」）が表示される。

10

【0050】

一方、「はずれ」となったと判断した場合には、所定時間の変動の後に、図柄表示装置 8 の各表示部位 10 ~ 12 に、サブ統合基板 43 で決定された j, k, l カウンタの各取得数値に対応した「装飾図柄」を表示する（確定表示する）。したがって、「はずれ」となった場合には、各表示部位 10 ~ 12 に、少なくとも 1 つが異なる 3 つの「装飾図柄」の組合せ（たとえば、「1, 2, 3」、以下、「はずれ図柄」という）が確定表示される。なお、メイン制御基板 21 の「抽選」で「はずれ」となった場合であって、「一次コマンド」を受信したサブ統合基板 43 において j, k, l カウンタが偶発的に同一の乱数を取得した場合には、l カウンタの取得した数値に“1”が加算され、その加算した数値に対応した「装飾図柄」（図 12 参照）が、ROM 48 から呼び出され、呼び出された「装飾図柄」を図柄表示装置 8 の中表示部位 12 に確定表示させる旨の「図柄表示コマンド」が、サブ統合基板 43 から図柄制御基板 22 に送信される。したがって、「抽選」の結果、「はずれ」となった場合には、各表示部位 10 ~ 12 に常に「はずれ図柄」が確定表示される。

20

【0051】

また、図柄制御基板 22 は、「図柄表示コマンド」を受信すると、送信された「図柄表示コマンド」に含まれた「基本的な変動態様」にしたがって、図柄表示装置 8 の左右の下方に表示されている「特別図柄」を変動させた後に、図柄表示装置 8 の左右の下方に、「図柄表示コマンド」に含まれた「特別図柄」を表示する（確定表示する）。したがって、「抽選」の結果、「非特定大当たり」が生起した場合には、「3」あるいは「7」と様々な色の丸のマークとの組み合わせ（以下、「非特定大当たり特別図柄」という）が、図柄表示装置 8 の左右の下方に表示され、「特定大当たり」が生起した場合には、「3」あるいは「7」と「赤丸」あるいは「青丸」との組み合わせ（以下、「特定大当たり特別図柄」という）が、図柄表示装置 8 の左右の下方に表示され、「はずれ」となった場合には、「3」および「7」以外の数字の図柄と様々な色の丸のマークとの組み合わせが、図柄表示装置 8 の左右の下方に表示される。なお、「特別図柄」の変動は、図柄表示装置 8 の左右の下方において、「特別図柄が一定の順序で次々に入れ替わる動画」を表示すること等によって行われる。また、「特別図柄」の変動中、あるいは後述する「大当たり状態」中に遊技球が普通電動役物 13 に入賞したときは、後に「特別図柄」を変動させる「始動記憶」として所定の個数（たとえば、4 個）まで記憶され、その個数だけメモリーランプ 18, 18・・・が点灯する。

30

40

【0052】

一方、発光制御基板 23 は、「電飾発光コマンド」を受信すると、送信された「電飾発光コマンド」に含まれた「基本的な変動態様」および「詳細な変動態様」にしたがって、電飾ランプ 20, 20・・・およびサイドランプ 19, 19 等を発光させる。また、効果音制御基板 24 は、「効果音発生コマンド」を受信すると、送信された「効果音発生コマンド」に含まれた「基本的な変動態様」および「詳細な変動態様」にしたがって、スピーカ 5 から効果音を発生させる。

【0053】

そして、図柄表示装置の各表示部位 10 ~ 12 に「大当たり特別図柄」および「大当た

50

り「装飾図柄」が確定表示された場合には、遊技者にとって有利な「特別遊技状態」である「大当たり状態」が生起し、大入賞口 7 が、所定時間（たとえば、約 25 秒）経過するまで、あるいは所定個数（たとえば、9 個）の遊技球の入賞を検出するまで開成する。そして、大入賞口 7 内の特定領域（図示せず）に遊技球が入賞することを条件として、大入賞口 7 が、所定時間経過するまで、あるいは所定個数の遊技球の入賞を検出するまでの開成を、所定回数だけ断続的に繰り返す。したがって、「大当たり状態」が生起した場合には、遊技者は、非常に高い確率で、短期間の間に多くの賞品球を獲得することができる。

【0054】

なお、メイン制御基板 21 の「抽選」で「はずれ」となった場合であって、「一次コマンド」を受信したサブ統合基板 43 において j, k, l カウンタが偶発的に同一の乱数を取得した場合には、l カウンタの取得した数値に“1”が加算され、その加算した数値に対応した「装飾図柄」（図 11 参照）が、ROM 48 から呼び出され、呼び出された「装飾図柄」を図柄表示装置 8 の中表示部位 12 に確定表示させる旨の「図柄表示コマンド」が、サブ統合基板 21 から図柄制御基板 22 に送信される。したがって、「抽選」の結果、「はずれ」となった場合には、各表示部位 10 ~ 12 に、少なくとも 1 つが異なる 3 つの「装飾図柄」の組合せ（たとえば、「1, 2, 3」）が確定表示される。

【0055】

また、「抽選」の結果、「特定大当たり」が生起し、図柄表示装置 8 の左右の下方に、「特定大当たり特別図柄」が表示された場合には、「大当たり状態」の終了後に、「第一特定遊技状態」である「高確率状態」が生起する。

【0056】

「高確率状態」においては、「普通図柄」の「当たり判定」において、a カウンタによって取得された乱数が所定の 97 通りの数値（たとえば、“3” ~ “99”）であると判断された場合に、「当たり」となる。このため、「当たり」の生起確率は $97 / 100$ に増大する。また、普通電動役物 13 の 1 回の開成時間が 0.5 秒から 2.0 秒に引き延ばされる。したがって、普通電動役物 13 が頻繁に長時間に亘って開成し、遊技球が高い頻度で普通電動役物 13 に入賞するようになる。それゆえ、「特別図柄」および「装飾図柄」の変動回数も増大する。さらに、「高確率状態」においては、「抽選」時に、c カウンタが所定の 15 通りの数値を取得した場合に、「大当たり」と判定される。このため、「大当たり」の生起確率は $15 / 701$ に増大する。加えて、「高確率状態」時には、「特別図柄」および「装飾図柄」の変動時間の平均値が短くなり、単位時間当たりの「特別図柄」および「装飾図柄」の変動回数も増大する。したがって、「高確率状態」の生起中、遊技者は、多くの賞品球を獲得することができ、ほとんど遊技球を消費しない上、短期間のうちにきわめて高い確率で、再度、「大当たり」を生起させ得る。なお、パチンコ機 1a は、電源投入時点では、「低確率状態」となるように設定されている。また、「高確率状態」中に「非特定大当たり」が生起し「大当たり状態」が生起した場合には、その「高確率状態」が終了する。

【0057】

加えて、「高確率状態」においては、i カウンタの数値（「高確率状態」における「特別図柄」および「装飾図柄」の積算変動回数）が、時短表示器 51 に表示される。したがって、「高確率状態」となった時点においては、時短表示器 51 に“0”の数値が表示され、「特別図柄」および「装飾図柄」が変動する毎に、時短表示器 51 の表示数値が“1”ずつ増加する。

【0058】

また、「非特定大当たり」が生起した場合には、「大当たり状態」の終了後に、所定の回数（すなわち、「抽選」において n カウンタが取得した数値に対応した「変動回数」）だけ「特別図柄」および「装飾図柄」が変動するまで「普通図柄」、「特別図柄」および「装飾図柄」の変動時間を短縮する「第二特定遊技状態」である「変動短縮状態」が生起する。「変動短縮状態」においては、上述の如く、「特別図柄」が変動する毎に（「一次コマンド」が送信される毎に）、メイン制御基板 21 の i カウンタの数値が“1”ずつ積

算され、その i カウンタの積算数値が、RAM 31 に記憶されている「変動回数」（すなわち、「抽選」において n カウンタが取得した数値に対応した「変動回数」と一致した時点で、「変動短縮状態」が終了する。したがって、「変動短縮状態」は、「特別図柄」および「装飾図柄」が 20 回、40 回、60 回、80 回、100 回の内のいずれかの回数だけ変動するまで継続されることになる。

【0059】

「変動短縮状態」においては、「普通図柄」の変動時間が短縮されるとともに、普通電動役物 13 の 1 回の開成時間が 0.5 秒から 2.0 秒に引き延ばされる。したがって、普通電動役物 13 が頻繁に長時間に亘って開成し、遊技球が高い頻度で普通電動役物 13 に入賞するようになる。それゆえ、「特別図柄」および「装飾図柄」の変動回数が増大する。さらに、「変動短縮状態」においては、「特別図柄」および「装飾図柄」の変動時間の平均値が短くなり、単位時間当たりの「特別図柄」および「装飾図柄」の変動回数も増大する。したがって、「変動短縮状態」の生起中、遊技者は、多くの賞品球を獲得することができ、ほとんど遊技球を消費することなく遊技を継続させることができる。

【0060】

加えて、「変動短縮状態」においては、「高確率状態」の生起中と同様に、i カウンタの数値（「変動短縮状態」における「特別図柄」および「装飾図柄」の積算変動回数）が、時短表示器 51 に表示される。したがって、「変動短縮状態」となった時点においては、時短表示器 51 に“0”の数値が表示され、「特別図柄」および「装飾図柄」が変動する毎に、時短表示器 51 の表示数値が“1”ずつ増加する。

【0061】

（４）実施例 1 のパチンコ機の特徴部分の説明

パチンコ機 1a は、「特定大当たり」が生起した場合に、「高確率状態」の生起中に、メイン制御基板 21 において図 14 の如き「特定大当たり表示処理 A」を繰り返し実行することによって、「大当たり状態」の終了後に生起した「高確率状態」の途中で、先に（「大当たり状態」の前に）生起した「大当たり」が「特定大当たり」であったことを報知する。

【0062】

「特定大当たり表示処理 A」においては、ステップ（以下、単に S で示す）1 で、「高確率状態」の生起中であるか否か判断され、「YES」と判断された場合には、S2 で、「一次コマンド」が送信されたか否か（すなわち、「特別図柄」および「装飾図柄」が変動したか否か）判断される。そして、S2 で「一次コマンド」が送信されたと判断された場合には、S3 で、i カウンタの数値に“1”が積算され、しかる後、S4 で、RAM 31 に記憶された「変動回数」（すなわち、「抽選」において n カウンタが取得した数値に対応した「変動回数」）が呼び出される。続く S5 では、i カウンタの数値が、RAM 31 から呼び出された「変動回数」と一致しているか否か判断され、「YES」と判断された場合には、S6 で、「特定大当たり表示コマンド」が、メイン制御基板 21 からサブ統合基板 43 を介して図柄制御基板 22、発光制御基板 23 および効果音制御基板 24 へ送信される。なお、S1, S2, S5 で、それぞれ、「NO」と判断された場合には、何も処理することなく、再度、「特定大当たり表示処理 A」を実行する。

【0063】

図柄制御基板 22 は、「特定大当たり表示コマンド」を受信すると、受信した時点において進行している「特別図柄」および「演出図柄」の変動を終了した後に、「特定大当たり表示」として、図柄表示装置 8 に所定のキャラクターの動画および「確変」のメッセージを表示する。また、発光制御基板 23 は、「特定大当たり表示コマンド」を受信すると、「特定大当たり表示」として、特定大当たり表示ランプ 46 を所定の態様で点滅させる。さらに、効果音制御基板 24 は、「特定大当たり表示コマンド」を受信すると、「特定大当たり表示」として、スピーカ 5 から所定の態様の効果音を発生させる。なお、「特定大当たり」が生起した場合における「特別図柄」および「装飾図柄」の変動、「大当たり状態」の生起、「特定大当たり表示」等の作動の流れを、タイムチャートとして図 15 に

示す。

【 0 0 6 4 】

パチンコ機 1 a は、上記の如く作動するため、「特定大当たり」が生起した場合に、図柄表示装置 8 の各表示部位 1 0 ~ 1 2 に、「大当たり装飾図柄」が表示された時点においては、遊技者は、「抽選」において「特定大当たり」が生起したことを認識することができない（なお、「特定大当たり」生起時に表示される「特定大当たり特別図柄」は、「特定大当たり装飾図柄」に比べて非常に小さく表示されるため、遊技者が、高度な注意力を払って「特別図柄」を見ていない限り、「特定大当たり」が生起したことを認識することができない）。また、「高確率状態」が生起した後においても、「変動短縮状態」と近似した作動を行う（「当たり」の生起確率が増大し、普通電動役物 1 3 の開成時間が引き延ばされ、「普通図柄」、「特別図柄」および「装飾図柄」の変動時間が短縮される）ため、先に生起した「大当たり」が「特定大当たり」であったことを認識することができない。

10

【 0 0 6 5 】

しかしながら、時短表示器 5 1 の表示数値が“ 1 ”ずつ増加し、“ 2 0 ”，“ 4 0 ”，“ 6 0 ”，“ 8 0 ”，“ 1 0 0 ”の内のいずれかの数値となるタイミング（すなわち、「非特定大当たり」が生起した場合に生起する「変動短縮状態」が終了するタイミングと同じタイミング）において、突然に、特定大当たり表示ランプ 4 6 が所定の態様で点滅し始め、スピーカ 5 が所定の態様の効果音を発生させるとともに、図柄表示装置 8 に所定のキャラクターの動画と「確変」のメッセージが表示されるため、その時点で、遊技者は、先に（「大当たり状態」の前に）生起した「大当たり」が「特定大当たり」であったことを認識することができる。

20

【 0 0 6 6 】

（ 5 ）実施例 1 のパチンコ機の効果

パチンコ機 1 a は、上記の如く、「特定大当たり」が生起した場合に、「大当たり状態」の終了後に生起する「高確率状態」の途中で、「特定大当たり」が生起していたことを報知するため、遊技者が、予期し得ないタイミングで、突然に、生起した「大当たり」が「特定大当たり」であったことを認識できる。それゆえ、パチンコ機 1 a は、遊技内容が斬新であり、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。

【 0 0 6 7 】

30

また、パチンコ機 1 a は、「特定大当たり」が生起した場合に、「非特定大当たり」が生起した場合と異なる「特定大当たり特別図柄」を、「大当たり状態」の生起前に図柄表示装置 8 に表示するため、遊技に精通することにより、「大当たり特別図柄」が確定表示された時点で「特定大当たり」が生起していたことを認識することも可能となる。したがって、パチンコ機 1 a は、趣向性が高い。

【 0 0 6 8 】

さらに、パチンコ機 1 a は、「特定大当たり」が生起した場合に「大当たり状態」の生起前に図柄表示装置 8 に表示される「大当たり装飾図柄」と、「非特定大当たり」が生起した場合に「大当たり状態」の生起前に図柄表示装置 8 に表示される「大当たり装飾図柄」とが異なる（すなわち、「非特定大当たり」が生起した場合でも「特定大当たり」が生起した場合でも、j カウンタの取得乱数によって「大当たり装飾図柄」が決定されるため、「特定大当たり」が生起した場合に表示される各種の「大当たり装飾図柄」と「非特定大当たり」が生起した場合に表示される各種の「大当たり装飾図柄」とが同一である）。したがって、パチンコ機 1 a によれば、遊技者は、「特定大当たり」が生起した場合に、「大当たり装飾図柄」が確定表示された時点では、「特定大当たり」が生起したのか「非特定大当たり」が生起したのかをまったく認識することができない。それゆえ、パチンコ機 1 a は、遊技内容がスリリングであり、非常に長期間に亘って、遊技者の遊技意欲を高く保持することができる。

40

【 0 0 6 9 】

加えて、パチンコ機 1 a は、「特定大当たり」が生起した場合に、「大当たり状態」の

50

終了後に生起させた「高確率状態」において所定の回数だけ「特別図柄」および「装飾図柄」が変動した後に、「特定大当たり」が生起したことを報知するため、表面上は、「特定大当たり」の報知時に、「変動短縮状態」から「高確率状態」に切り替わったように見えるので、遊技内容が非常にエキサイティングである。

【0070】

また、パチンコ機1aは、「変動短縮状態」における変動時間を短縮する「特別図柄」の変動回数を、メイン制御基板21（作動制御装置）内のROM27（記憶手段）に記憶された複数の「変動回数」の中から選択するため、遊技者からすると、「変動短縮状態」の生起中に様々なタイミングで「高確率状態」に切り替わるように感じられるので、非常に趣向性が高く、きわめて長期間に亘って、遊技者の遊技意欲を高く保持することができる。

10

【0071】

さらに、パチンコ機1aは、「特定大当たり」が生起した場合に、その事態を所定の報知手段（スピーカ5、特定大当たり表示ランプ46および図柄表示装置8）によって報知するため、生起した「大当たり」が「特定大当たり」であったことを、遊技者が、「高確率状態」の途中で明確に認識することができる。したがって、パチンコ機1aによれば、遊技に精通していない遊技者であっても、遊技を満喫することができる。

【0072】

（6）実施例2のパチンコ機の説明

実施例2のパチンコ機1bの構成は、実施例1のパチンコ機1aの構成と略同一であるが、「大当たり」生起後の作動内容、および、「特定大当たり表示処理」の内容が実施例1のパチンコ機1aと異なっている。

20

【0073】

パチンコ機1bは、「特定大当たり」が生起したか「非特定大当たり」が生起したかに拘わらず、「大当たり状態」の終了後に、所定の回数（すなわち、「抽選」においてnカウンタが取得した数値に対応した「変動回数」）だけ「特別図柄」および「装飾図柄」が変動するまで「普通図柄」、「特別図柄」および「装飾図柄」の変動時間を短縮する「変動短縮状態」が生起するようになっている。なお、「変動短縮状態」における作動内容は、実施例1のパチンコ機1aの作動内容と同様であり、「特別図柄」が変動する毎に（「一次コマンド」が送信される毎に）、メイン制御基板21のiカウンタの数値が“1”ずつ積算され、そのiカウンタの積算数値が、RAM31に記憶されている「変動回数」（すなわち、「抽選」においてnカウンタが取得した数値に対応した「変動回数」）と一致した時点で、「変動短縮状態」が終了する。

30

【0074】

さらに、パチンコ機1bは、「特定大当たり」が生起した場合に、「変動短縮状態」の生起中に、メイン制御基板21において図16の如き「特定大当たり表示処理B」を繰り返し実行することによって、「変動短縮状態」の終了後に、先に生起した「大当たり」が「特定大当たり」であったことを報知する。

【0075】

「特定大当たり表示処理B」においては、S11で、「変動短縮状態」の生起中であるか否か判断され、「YES」と判断された場合には、S12で、「一次コマンド」が送信されたか否か（すなわち、「特別図柄」および「装飾図柄」が変動したか否か）判断される。そして、S12で「一次コマンド」が送信されたと判断された場合には、S13で、iカウンタの数値に“1”が積算され、しかる後、S14で、RAM31に記憶された「変動回数」（すなわち、「抽選」においてnカウンタが取得した数値に対応した「変動回数」）が呼び出される。続くS15では、iカウンタの数値が、RAM31から呼び出された「変動回数」と一致しているか否か判断され、「YES」と判断された場合には、S16で、iカウンタの数値が“0”にリセットされ、S17で、「変動短縮状態」を終了させた後に、S18で、「特定大当たり表示コマンド」が、メイン制御基板21からサブ統合基板43を介して図柄制御基板22、発光制御基板23および効果音制御基板24へ

40

50

送信される。なお、S 1 1 , S 1 2 , S 1 5 で、それぞれ、「N O」と判断された場合には、何も処理することなく、再度、「特定大当たり表示処理 B」を実行する。

【 0 0 7 6 】

なお、「特定大当たり表示コマンド」を受信した場合における図柄制御基板 2 2、発光制御基板 2 3 および効果音制御基板 2 4 の作動内容は、実施例 1 のパチンコ機 1 a と同様である。また、パチンコ機 1 b において「特定大当たり」が生起した場合における「特別図柄」および「装飾図柄」の変動、「大当たり状態」の生起、「特定大当たり表示」等の作動の流れを、タイムチャートとして図 1 7 に示す。

【 0 0 7 7 】

パチンコ機 1 b は、上記の如く作動するため、「特定大当たり」が生起した場合に、図柄表示装置 8 の各表示部位 1 0 ~ 1 2 に、「大当たり装飾図柄」が表示された時点においては、遊技者は、「抽選」において「特定大当たり」が生起したことを認識することができず、また、「変動短縮状態」が生起した後においても、先に生起した「大当たり」が「特定大当たり」であったことを認識することができない。しかしながら、時短表示器 5 1 の表示数値が“ 1 ”ずつ増加し、“ 2 0 ”，“ 4 0 ”，“ 6 0 ”，“ 8 0 ”，“ 1 0 0 ”の内のいずれかの数値となって「変動短縮状態」が終了するタイミングにおいて、突然に、特定大当たり表示ランプ 4 6 が所定の態様で点滅し始め、スピーカ 5 が所定の態様の効果音を発生させるとともに、図柄表示装置 8 に所定のキャラクターの動画と「確変」のメッセージが表示されるため、その時点で、遊技者は、先に（「大当たり状態」の前に）生起した「大当たり」が「特定大当たり」であったことを認識することができる。

【 0 0 7 8 】

（ 7 ）実施例 2 のパチンコ機の効果

パチンコ機 1 b は、上記の如く、「特定大当たり」が生起した場合に、「大当たり状態」の終了後に生起する「変動短縮状態」の終了時に、「特定大当たり」が生起していたことを報知するため、遊技者が、予期し得ないタイミングで、突然に、生起した「大当たり」が「特定大当たり」であったことを認識できる。それゆえ、パチンコ機 1 b は、遊技内容が斬新であり、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。

【 0 0 7 9 】

（ 8 ）本発明の変更例の説明

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、メイン制御装置（作動制御装置）、図柄表示装置、特定大当たり表示ランプ、スピーカ（報知手段）、記憶手段、図柄制御基板、電飾制御基板、効果音制御基板、統合基板、大入賞口（入賞装置）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。

【 0 0 8 0 】

たとえば、本発明の遊技機は、「特定大当たり」が生起していたことを、図柄表示装置、特定大当たり表示ランプおよびスピーカという 3 個の報知手段によって報知するものに限定されず、図柄表示装置、特定大当たり表示ランプ、スピーカの内の 1 個あるいは 2 個によって「特定大当たり」が生起していたことを報知するものでも良い。加えて、報知手段である可動部材を動かす等の方法により、特定大当たり表示ランプ、スピーカ以外の報知手段によって「特定大当たり」が生起していたことを報知するものに変更することも可能である。

【 0 0 8 1 】

また、遊技機は、サブ統合基板によって図柄制御基板、発光制御基板、効果音制御基板を統合するものに限定されず、メイン制御装置から図柄制御基板、発光制御基板、効果音制御基板へ直接的にコマンドを送信するもの等でも良い。

【 0 0 8 2 】

加えて、統合基板は、上記実施形態の如く、図柄制御基板と発光制御基板と効果音制御基板とを統合して制御するものに限定されず、発光制御基板あるいは効果音制御基板と図柄制御基板とを統合して制御するものや、発光制御基板や効果音制御基板以外の基板と図

柄制御基板とを統合して制御するもの等に変更することも可能である。

【0083】

一方、遊技機は、上記実施形態の如く、時短表示器がカウントアップ表示（「特別図柄」や「装飾図柄」が変動を実行する毎に数値を加算する表示）を行うものに限定されず、カウントダウン表示（「特別図柄」や「装飾図柄」が変動を実行する毎に数値を減算する表示）を行うても良いし、時短表示器がないものでも良い。

【0084】

さらに、遊技機は、「特定大当たり」が生起した場合に再度「大当たり」が生起するまで「高確率状態」を継続させるものに限定されず、「特定大当たり」が生起した場合に所定の回数だけ「特別図柄」や「装飾図柄」が変動するまで「高確率状態」を継続させるものや、所定の時間だけ「高確率状態」を継続させるもの等に変更することも可能である。

10

【0085】

また、遊技機は、「高確率状態」において、「当たり」の生起確率を増大させる作動、普通電動役物の開成時間を引き延ばす作動、「普通図柄」、「特別図柄」、「装飾図柄」の変動時間を短縮する作動、「大当たり」の生起確率を増大させる作動のすべてを実行するものに限定されず、それらの作動の一部を実行するものでも良いし、それらと異なる作動をするものでも良い。

【0086】

加えて、遊技機は、「変動短縮状態」において、「当たり」の生起確率を増大させる作動、普通電動役物の開成時間を引き延ばす作動、「普通図柄」、「特別図柄」、「装飾図柄」の変動時間を短縮する作動のすべてを実行するものに限定されず、それらの作動の一部を実行するものでも良いし、それらと異なる作動をするものでも良い。

20

【0087】

さらに、遊技機は、上記実施形態の如く、所定の回数だけ「装飾図柄」や「特別図柄」が変動するまで「普通図柄」、「特別図柄」および「装飾図柄」の変動時間を短縮する「変動短縮状態」を生起させるものに限定されず、所定の時間が経過するまで「普通図柄」および/または「特別図柄」および/または「装飾図柄」の変動時間を短縮する「変動短縮状態」を生起させるもの等でも良い。また遊技機は、上記実施形態の如く、「変動短縮状態」の生起期間が変化するものに限定されず、一定期間の「変動短縮状態」しか生起し得ないものでも良い。

30

【0088】

一方、遊技機は、メイン制御基板において「特定大当たり」の表示内容や表示方法等を制御するものに限定されず、サブ統合基板、図柄表示基板、発光制御基板、効果音制御基板等のメイン制御基板以外の制御基板で「特定大当たり」の表示内容や表示方法等を制御するものでも良い。加えて、「特定大当たり」の表示内容や表示方法等を制御するために実行する「特定大当たり表示処理」の内容も、上記実施形態の如き内容に何ら限定されない。

【0089】

なお、本発明の遊技機は、上記実施形態の如き第1種のパチンコ機ばかりでなく、第3種のパチンコ機や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。

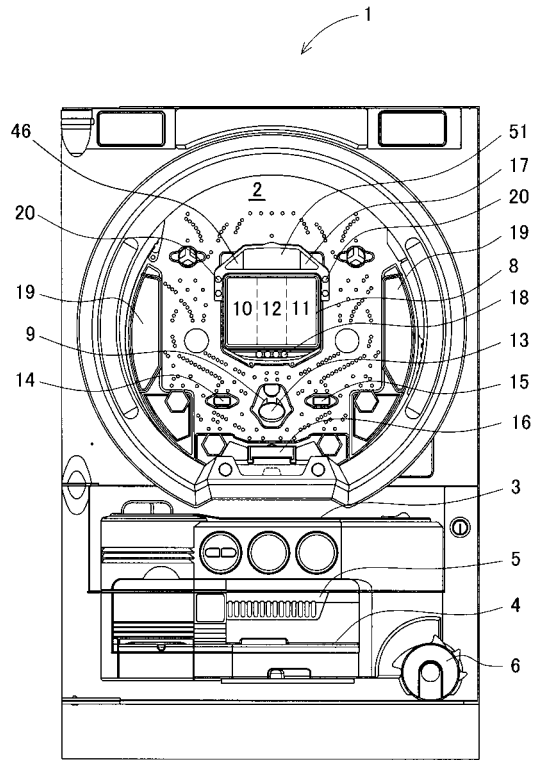
40

【符号の説明】

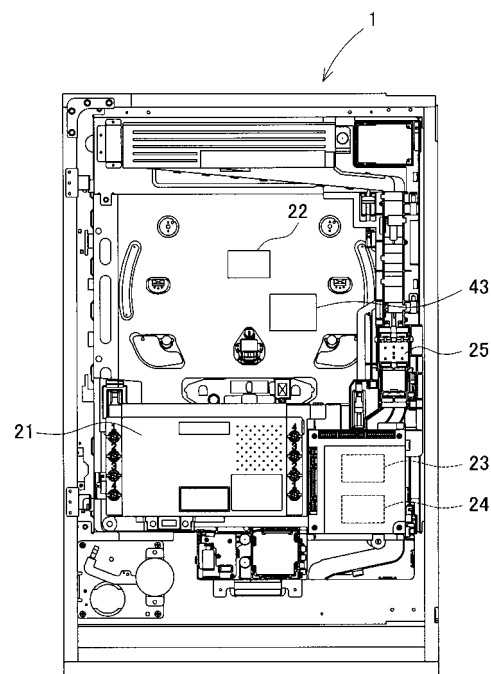
【0090】

1・・・パチンコ機、2・・・遊技領域、5・・・スピーカ（報知手段）、8・・・図柄表示装置（報知手段）、13・・・普通電動役物（図柄始動口）、16・・・大入賞口（入賞装置）、21・・・メイン制御基板（作動制御装置）、27・・・ROM（記憶手段）、46・・・特定大当たり表示ランプ（報知手段）。

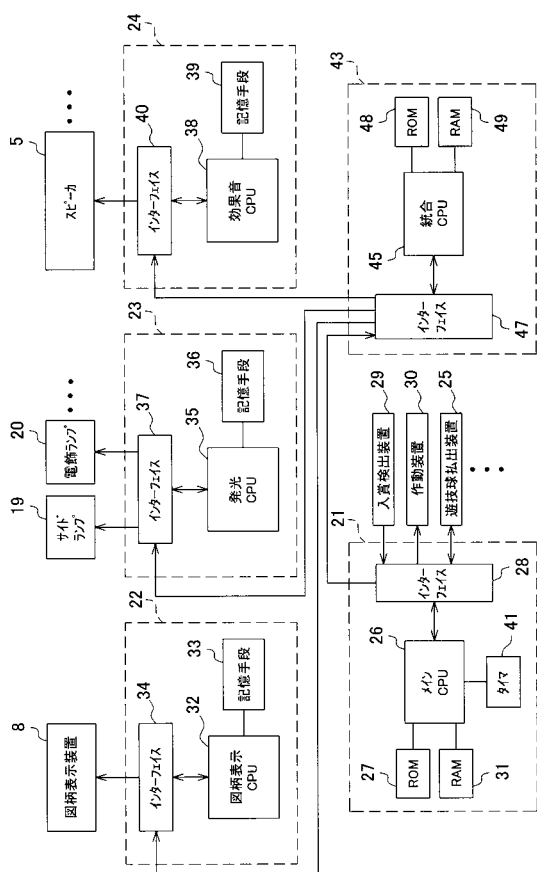
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】

カウンタの名称	カウンタの機能
a カウンタ	普通図柄当たり決定カウンタ
b カウンタ	はずれ普通図柄決定カウンタ
c カウンタ	大当たり決定カウンタ
d カウンタ	初期値選択カウンタ
e カウンタ	特別図柄決定カウンタ
f カウンタ	特別図柄決定カウンタ
g カウンタ	基本変動態様決定カウンタ
h カウンタ	大当たり種別決定カウンタ
i カウンタ	変動回数計数カウンタ
p カウンタ	非特定大当たり特別図柄決定カウンタ
q カウンタ	非特定大当たり特別図柄決定カウンタ
r カウンタ	特定大当たり特別図柄決定カウンタ
s カウンタ	特定大当たり特別図柄決定カウンタ
n カウンタ	変動短縮状態期間決定カウンタ

【 図 5 】

bカウンタの数値	0	1
はずれ図柄	—	—

【図 6】

[特別図柄：左側]

e カウント数値	0	1	2	3	4	5	6	7
特別図柄	0	1	2	2	4	5	6	6

[特別図柄：右側]

f カウント数値	0	1	2	3	4	5	6	7
特別図柄	赤丸	橙丸	黄丸	緑丸	青丸	藍丸	紫丸	白丸

【図 7】

[特別図柄：左側]

p カウント数値	0	1	2	3	4	5	6	7
特別図柄	3	7	3	7	3	7	3	7

[特別図柄：右側]

q カウント数値	0	1	2	3	4	5	6	7
特別図柄	白丸	橙丸	黄丸	緑丸	緑丸	藍丸	紫丸	白丸

【図 8】

[特別図柄：左側]

r カウント数値	0	1	2	3	4	5	6	7
特別図柄	3	7	3	7	3	7	3	7

[特別図柄：右側]

s カウント数値	0	1	2	3	4	5	6	7
特別図柄	赤丸	青丸	赤丸	青丸	赤丸	青丸	赤丸	青丸

【図 9】

g カウント数値	基本的な変動態様
0 ～ 49	第 1 基本変動パターン
50 ～ 59	第 2 基本変動パターン
60 ～ 69	第 3 基本変動パターン
・ ・ ・	・ ・ ・
193 ～ 195	第 62 基本変動パターン
196 ～ 198	第 63 基本変動パターン
199	第 64 基本変動パターン

【図 10】

n カウントの数値	0	1	2	3	4
変動回数	20 回	40 回	60 回	80 回	100 回

【図 13】

m カウント数値	詳細な変動態様
0	第 1 詳細変動パターン
1	第 2 詳細変動パターン
2	第 3 詳細変動パターン
3	第 4 詳細変動パターン
4	第 5 詳細変動パターン

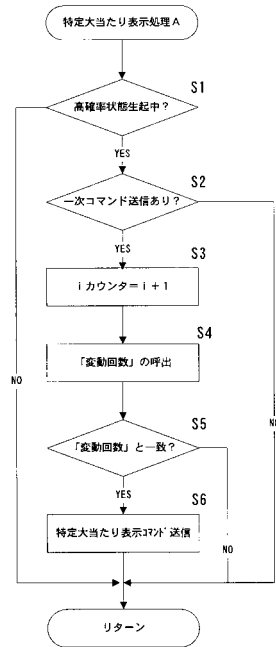
【図 11】

カウントの名称	カウントの機能
j カウンタ	装飾図柄決定カウンタ
k カウンタ	装飾図柄決定カウンタ
l カウンタ	装飾図柄決定カウンタ
m カウンタ	詳細変動態様決定カウンタ

【図 12】

j,k,l カウント数値	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
装飾図柄	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E

【図 14】

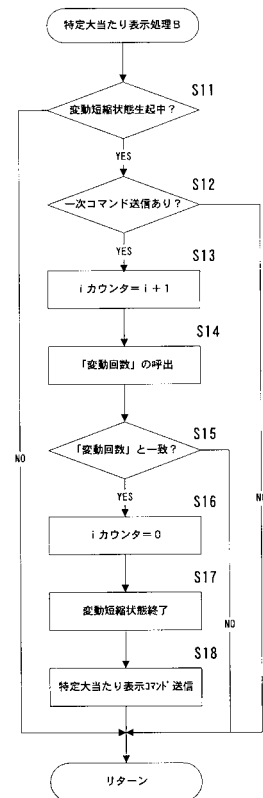


【図 15】



- t₁ : 「抽選」(「大当たり」発生)
 t₁ ~ t₂ : 図柄変動 (1 ~ 4 回)
 t₂ : 「特定大当たり特別図柄」表示
 「大当たり装飾図柄」表示
 t₃ : 「大当たり状態」開始 (大入賞口開放)
 t₄ : 「高確率状態」開始
 t₅ : 「特定大当たり表示」実行
 ・「確変」メッセージ表示
 ・特定大当たり表示ランプ点滅開始

【図 16】



【図 17】



- t₁ : 「抽選」(「大当たり」発生)
 t₁ ~ t₂ : 図柄変動 (1 ~ 4 回)
 t₂ : 「特定大当たり特別図柄」表示
 「大当たり装飾図柄」表示
 t₃ : 「大当たり状態」開始 (大入賞口開放)
 t₄ : 「変動短縮状態」開始
 t₅ : 「変動短縮状態」終了
 「特定大当たり表示」実行
 ・「確変」メッセージ表示
 ・特定大当たり表示ランプ点滅開始

フロントページの続き

F ターム(参考) 2C088 AA06 AA33 AA35 AA36 AA42 AA44 BC07 BC22 EA10 EB55
EB68 EB78