

(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2004-16292

(P2004-16292A)

(43) 公開日 平成16年1月22日(2004.1.22)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 320
 A63F 7/02 315A
 A63F 7/02 350Z

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号	特願2002-171903 (P2002-171903)	(71) 出願人	395018239 株式会社高尾
(22) 出願日	平成14年6月12日 (2002.6.12)	(74) 代理人	100103207 弁理士 尾崎 隆弘
		(72) 発明者	内ヶ島 敏博 名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内
		(72) 発明者	内ヶ島 隆寛 名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内
		(72) 発明者	巽 正吾 名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内
		Fターム(参考)	2C088 AA39 AA42 AA55 CA06 CA27 EB55 EB68

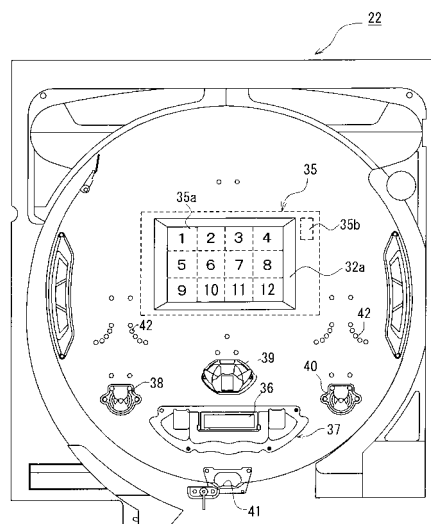
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 確率変動状態に移行するか否かの特定図柄を、遊技客が選択することができる弾球遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技盤 22 中央に対応する領域に接触することで入力可能なタッチパネル 35 を設け、遊技客がタッチパネル 35 に表示される全ての大当り図柄の中から任意の 6 種類の特定期柄を選択し、遊技客が選択した表示上の特定期柄を表示させる。確率変動状態になるか否かは、遊技客が選択した特定期柄を参照して決定される。この特定期柄で大当り表示された場合、特別遊技が行われ、確率変動状態に移行する権利が得られる。特定期柄で大当り表示されない場合、特別遊技のみが実行される。

【選択図】 図 3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域を視認可能とした遊技機前面の透明板に設けたタッチパネルと、
遊技を司る主制御基盤と、
図柄を変動表示する図柄表示装置と、
該図柄表示装置を制御する図柄制御基盤と、を有し、
前記タッチパネルに、遊技者に遊技付加価値を与えることを示す価値付加図柄を含む全ての表示される大当り図柄に個々に対応するタッチ部と、前記価値付加図柄を設定する設定部と、を形成し、
前記タッチパネルに接触することにより、前記価値付加図柄を選択する設定モードとし、 10
該設定モードにおいて、前記タッチ部及び前記設定部に接触することによって、前記タッチ部に表示される全ての大当り図柄の中から、遊技客が任意の前記価値付加図柄を選択することを可能することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

遊技盤面上に遊技球を発射している間は、
前記タッチパネルに接触することによって、
前記設定モードへと移行できないことを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記主制御基盤がリーチ状態を発生させるまでは、
前記タッチパネルに接触することによって、 20
前記設定モードへと移行できることを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 4】

リーチ状態中において、
前記タッチパネルに接触することによって、
前記設定モードへと移行できることを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 5】

前記図柄表示装置の一部に、
当日、または前日の大当り図柄の履歴を表示することを特徴とした請求項 1 乃至 4 いずれかに記載の弾球遊技機。

【請求項 6】

前記主制御基盤と図柄制御基盤とを一方向通信とし、
前記タッチパネルの入力が主制御基盤に入力され、
該入力内容が前記タッチパネルに表示される電氣的構成を有することを特徴とする請求項 1 乃至 5 いずれかに記載の弾球遊技機。 30

【請求項 7】

前記価値付加図柄が大当り確率を向上させる起因となる確率変動の特定図柄であり、前記タッチパネルへの接触によって、遊技客が任意の特定図柄を選択し、該選択された特定図柄で大当りが発生したことが報知されることに起因して前記大当り確率の向上状態が生じることを特徴とする請求項 1 乃至 6 いずれかに記載の弾球遊技機。

【請求項 8】

前記価値付加図柄が図柄の変動から静止までの変動時間を短縮させる起因となる時間短縮図柄であり、前記タッチパネルへの接触によって、遊技客が任意の時間短縮図柄を選択し、該選択された時間短縮図柄で大当りが発生したことが報知されることに起因して図柄の時間短縮状態が生じることを特徴とする請求項 1 乃至 6 いずれかに記載の弾球遊技機。 40

【請求項 9】

前記価値付加図柄はホールのサービスに用いられるサービス図柄、又は前記図柄表示装置における表示上の付加価値を与える表示上の図柄であることを特徴とする請求項 1 乃至 6 いずれかに記載の弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明はパチンコ等の弾球遊技機に関し、詳しくは画面上に動画を表示する図柄表示装置及びタッチパネルを備え、遊技者がタッチパネルに触れることで図柄を選択可能とした弾球遊技機に係る。

【0002】**【従来の技術】**

近年の弾球遊技機としては、画面として液晶表示体等が使用され、画面が特定表示態様になると遊技客に有利な特定遊技状態とするものが一般的である。係る弾球遊技機の遊技内容を詳しく説明すると、遊技盤面上に発射された遊技球が特定の入賞口又は入球口に入球すると液晶画面上の画像が変動を開始し所定時間経過後に停止する。ここで、停止した図柄が予め定められた特別図柄、例えば「777」等の3桁同一図柄を表示すると特別遊技状態とする。この大当りとしての特別遊技状態は、アタッカと呼ばれる大入賞口を一定時間（通常は約30秒以内）又は遊技球が所定個数（通常は10個）入球するまで開放し、この間にアタッカ内の特定領域を遊技球が通過すると一旦閉鎖した後に再び開放する動作を最大16回繰り返すことにより終了する。そして、通常、遊技球1個の入球に対して15個の遊技球が賞球として遊技客に払い出されるよう構成されているので、1回の大当りにより最大2400個（10×15×16個）程度の遊技球を獲得できる。

10

前記画面上に表示される図柄の画像処理は、順次的に図柄が変動表示するよう構成されているのが一般的であり、図柄の変動停止後に特定図柄等の特定画面を表示すると特別遊技状態とするのである。

20

また、機種によっては、特別遊技状態へ移行する大当り図柄の中に、大当り確率が向上された確率変動状態へ移行する特定図柄もあり、このような確率変動状態へ移行した遊技客は、次の大当りを引き当て易く、所謂連チャン状態が期待できる。

【0003】**【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、前述した弾球遊技機において、前記の特定図柄は「3」「5」「7」等に固定化されており、これをみだりに変更することは、遊技の健全性を損なうことから、遊技規則で規制されている。

そのため、特定図柄がワンパターン化され、遊技客は、遊技に介入できず、遊技に飽きているという現象も多々発生している。このことは、ひいては弾球遊技機の客離れという事態に発展することにもなりかねない。

30

確率変動機のほか、時間短縮機も開発されてはいるが、同様の問題がある。

また、遊技の大当り履歴を表示するものも各種のものが開発されてはいるが、ここでいう大当り履歴は遊技機内部で決定されたものが表示されるのであって、遊技者が介在する余地は無い。

この結果、遊技の間が持たないという現象を生じている。

【0004】**【課題を解決するための手段】**

請求項1に記載の発明は、遊技規則による制約と、遊技者の願望とを巧みに調和させ、上記課題を解決させたものである。

40

即ち、請求項1記載の発明は、遊技領域を視認可能とした遊技機前面の透明板に設けたタッチパネルと、遊技を司る主制御基盤と、図柄を変動表示する図柄表示装置と、該図柄表示装置を制御する図柄制御基盤と、を有し、前記タッチパネルに、遊技者に遊技付加価値を与えることを示す価値付加図柄を含む全ての表示される大当り図柄に個々に対応するタッチ部と、前記価値付加図柄を設定する設定部と、を形成し、前記タッチパネルに接触することにより、前記価値付加図柄を選択する設定モードとし、該設定モードにおいて、前記タッチ部及び前記設定部に接触することによって、前記タッチ部に表示される全ての大当り図柄の中から、遊技客が任意の前記価値付加図柄を選択することを可能とすることを特徴とする弾球遊技機である。

タッチパネルと図柄表示装置（液晶表示装置、LED表示装置等が好ましい）は別体でも

50

よい。タッチパネルは、図柄表示装置に対応した領域に設置される。又は、タッチパネルと図柄表示装置とが一体型（例えば液晶一体型タッチパネル）でもよい。この場合、透明板に開口部を設けて、タッチ部を露出させることが好ましい。

前記設定部に接触することで設定モードが開示されると、タッチパネルを遊技客がタッチすることで、選択した図柄が表示された後、図柄を確定する操作を行うと、「遊技を開始してください」等のメッセージが表示され、通常遊技に戻るということが好ましい。タッチパネルに接触するとは、タッチパネルを介して入力することをいい、タッチパネルに電極等のスイッチを備えた構成としても良いし、物理的なスイッチ類ではなく、光センサ等により接触した位置をスキャンして位置情報を入力する構成としても良い。

請求項1記載の発明によれば、タッチパネルから任意の価値付加図柄を選択することによって、遊技客は、ただ単に遊技球を発射して始動口へ入賞若しくは特定通過口を通過させるだけの遊技ではなく、遊技の健全性を維持しつつ、価値付加図柄を含む大当り図柄の選択に遊技客の意思を介入させることで、大当り価値のほかに、付加的な価値を獲得することができる。

10

【0005】

請求項2記載の発明は、

遊技盤面上に遊技球を発射している間は、

前記タッチパネルに接触することによって、

前記設定モードへと移行できないことを特徴とする請求項1に記載の弾球遊技機である。

前記タッチパネルによる任意の価値付加図柄選択の設定モードへ移行できる条件を限定するもので、遊技客が遊技盤面上への遊技球の発射を停止しない限りは、前記設定部に接触することによって、価値付加図柄選択の設定モードに移行できないことを特徴としている。

20

【0006】

請求項3記載の発明は、

前記主制御基盤がリーチ状態を発生させるまでは、

前記タッチパネルに接触することによって、

前記設定モードへと移行できることを特徴とする請求項1に記載の弾球遊技機である。

請求項2同様、前記タッチパネルによる任意の価値付加図柄の設定モードへの移行できる条件を限定するもので、遊技球が特定始動口に入球することで行われる抽選において、リーチ状態（例えば抽選の要素が3桁の数字である場合において、3桁のうち2桁までが同じ数字で、あと1桁揃えば大当りという状態）を発生させるまでは、前記設定部に接触することによって、価値付加図柄の設定モードに移行できることを特徴としている。

30

【0007】

請求項4記載の発明は、

リーチ状態中において、

前記タッチパネルに接触することによって、

前記設定モードへと移行できることを特徴とする請求項1に記載の弾球遊技機である。

前記タッチパネルによる任意の価値付加図柄の設定モードへ移行できる条件を限定するもので、遊技球が特定始動口に入球することで行われる抽選において、リーチ状態中に、前記設定部に接触することによって、価値付加図柄の設定モードに移行できることを特徴としている。

40

リーチ状態が発生している最中に、前記設定部に接触することによって、価値付加図柄の設定モードに移行できる。ただし、図柄を選択する時間には制限があり、図柄を選択している間は、抽選の図柄は確定しないように制御されており、また遊技客が制限時間内に図柄を選択できなかった場合は今回の選択は抽選結果に反映されず、前回選択した価値付加図柄が表示されることが好ましい。

【0008】

請求項5記載の発明は、

前記図柄表示装置の一部に、

50

当日、または前日の大当り図柄の履歴を表示することを特徴とした請求項 1 乃至 4 いずれかに記載の弾球遊技機である。

遊技客が任意の図柄を選択する時、前記タッチパネルに大当り図柄と共に、本日、又は前日の大当り図柄の履歴を表示させれば、遊技客は大当り図柄ごとの大当り履歴を確認でき、価値付加図柄の選択時に履歴の傾向を考慮することができ、趣向性が増し、遊技への介入感が一層顕著なものとなる。履歴の表示態様としては、本日、昨日、又は一昨日の履歴データを表示してもよいし、それらの任意の組み合わせも可能である。本日の大当り履歴データを含むことが好ましい。履歴は大当り回数が好ましい。

【0009】

請求項 6 記載の発明は、

前記主制御基盤と図柄制御基盤とを一方向通信とし、

前記タッチパネルの入力が主制御基盤に入力され、

該入力内容が前記タッチパネルに表示される電氣的構成を有することを特徴とする請求項 1 乃至 5 いずれかに記載の弾球遊技機である。

価値付加図柄の表示について主制御基盤を介在させることで、主制御基盤から図柄制御基盤に送信することで、表示の確実性を確保できる。

【0010】

前記価値付加図柄は遊技者に遊技付加価値を与える図柄であればよい。例えば、確率変動状態の遊技付加価値を与えるもの、時間短縮状態の遊技付加価値を与えるもの、ホールが遊技客にサービスを与えるもの、又は図柄表示装置上で図柄に表示上の価値を与えるもの、いずれでもよい。

確率変動状態と時間短縮状態の場合、タッチスイッチによる特定図柄又は時間短縮図柄の選択が遊技機の性能に影響を与える構成が好ましい。例えば、タッチスイッチによる特定図柄又は時間短縮図柄の選択により、遊技機内部の大当り確率、図柄の変動時間等、各種パラメータが変更される。

ホールのサービスと表示上の価値の場合は、タッチスイッチによるサービス図柄又は表示上価値付加図柄の選択が遊技機の性能に影響を与えない構成が好ましい。例えば、タッチスイッチによるサービス図柄又は表示上価値付加図柄の選択により、遊技機内部の大当り確率、図柄の変動時間等、各種パラメータは変更されない。

【0011】

請求項 7 記載の発明は、前記価値付加図柄が大当り確率を向上させる起因となる確率変動の特定図柄であり、前記タッチパネルへの接触によって、遊技客が任意の特定図柄を選択し、該選択された特定図柄の前記図柄表示装置への表示によって前記大当り確率の向上状態が生じることを特徴とする請求項 1 乃至 6 いずれかに記載の弾球遊技機である。

前記選択された表示上の特定図柄によって確率変動状態に移行するか否かを決定することが好ましい。具体的には、主制御基盤で当否乱数を抽選し、その抽選された当否乱数が判定値と一致すれば、大当りとなり、そのとき抽選された大当り図柄を決定する大当り図柄乱数が特定図柄と一致すれば、高確率変動の権利が得られ、大当り図柄乱数が特定図柄と一致しなければ、高確率変動の権利は得られないように構成することが好ましい。

ここで、確率変動とは、大当り図柄のうち、特定図柄で大当りすると次回の大当りの当否判定の判定確率が向上するというものである。

確率変動機において、遊技客の選択できる特定図柄の大当り図柄に占める比率は機種ごとに異なる。1 回ループタイプの機種は、特定図柄が大当り図柄の総数の $1/2$ (確変突入率) であり、特定図柄で大当りとなると、その大当り動作終了後、大当り確率が向上することが 1 回保証される機種である。2 回ループタイプは特定図柄が大当り図柄の総数の $1/3$ (確変突入率) であり、特定図柄で大当りとなると、その大当り動作終了後、大当り確率が向上することが以後 2 回保証され、そのどれかの大当りのうち、大当りが特定図柄であれば、更にその時点から 2 回の大当り確率が向上することが保証される機種である。

【0012】

請求項 8 記載の発明は、前記価値付加図柄が図柄の変動から静止までの変動時間を短縮さ

10

20

30

40

50

せる起因となる時間短縮図柄であり、前記タッチパネルへの接触によって、遊技客が任意の時間短縮図柄を選択し、該選択された時間短縮図柄の前記図柄表示装置への表示によって図柄の時間短縮状態が生じることを特徴とする請求項1乃至6いずれかに記載の弾球遊技機である。主に確率変動状態の存在しない機種において利用されるものである。

前記選択された時間短縮図柄によって時間短縮状態に移行するか否かを決定することが好ましい。具体的には、主制御基盤で当否乱数を抽選し、その抽選された当否乱数が判定値と一致すれば、当りとなり、そのとき抽選された当り図柄を決定する当り図柄乱数が時間短縮図柄と一致すれば、時間短縮の権利が得られ、当り図柄乱数が時間短縮図柄と一致しなければ、時間短縮の権利は得られないように構成することが好ましい。ここで「時間短縮」とは、図柄の変動静止時間が短縮されて普通電動役物が通常時よりは開きやすくなる機能であり、原則的には玉を減らすことなく、抽選を行える状態である。その種類は、通常、特別図柄の変動静止時間の時間短縮と、普通図柄の変動静止時間の時間短縮の2種類がある。

10

【0013】

請求項7又は8の発明によれば、確率変動状態又は時間短縮状態に移行するか否かを示す特定図柄又は時間短縮図柄を遊技者が適宜に選択し特定図柄又は時間短縮図柄を変更したとしても、確率変動状態又は図柄の時間短縮状態へ移行する確率を遊技規則範囲内として、遊技の健全性を維持しつつ、遊技に遊技者の意思を介在させることができる。

また、確率変動状態又は時間短縮状態へ移行する確率条件等が規則範囲内に収まるように設定されていれば、遊技客が選択できる価値付加図柄の数を適宜変更することもできる。前記設定部は単数、複数を問わない。例えば、設定モード部と、設定部と、を備え、設定モード部分に接触することにより前記価値付加図柄の設定モードに移行する構成とし、設定部によって価値付加図柄を確定等しても良い。

20

【0014】

請求項9記載の発明は、前記価値付加図柄がホールのサービスに用いられるサービス図柄、又は前記図柄表示装置における表示上の付加価値を与える表示上の図柄であることを特徴とする請求項乃至6いずれかに記載の弾球遊技機である。

ここで、主制御基盤と図柄制御基盤とを一方向通信とし、

前記タッチパネルの入力が図柄制御基盤に入力され、

該入力内容が前記タッチパネルに表示される電氣的構成を有することが好ましい。

30

タッチパネルの入力及び処理を図柄制御基盤が行うので、主制御基盤の負担が軽減できる効果がある。

このとき、図柄制御基盤に入力を記憶させ停電時の記憶を保持するバックアップ部を有することが好ましい。特に大当りの履歴の記憶をバックアップすれば、不測の事態に対しても有効に機能する。

【0015】

請求項9記載の発明によれば、遊技客の選択したサービス図柄又は表示上の図柄は、請求項7及び8の場合と異なり、遊技機の性能に影響を及ぼさず、所謂「持たせ」等、ホール側のサービスに用いられ、画像上の付加価値として利用される。ここでいう画像上の付加価値としては、画面でキャラクタ(希少価値のあるキャラクタが好ましい)が表示される等、遊技客を楽しませる画像を表示すること等が考えられる。

40

前記の「持たせ」とは、ホール側から見た持ち玉遊技のことである。持ち玉遊技は、大当りして出した出玉でパチンコを打つことである。例えば、図柄3、7で「持たせ」の設定であれば、遊技客がタッチパネルで持たせ図柄3、7を選択することで、「持たせ」を狙うことができる。

また、この構成は現状の規則内でも実現可能であるので、実用的価値が大である。

【0016】

【発明の実施の形態】

本発明の具体例としての弾球遊技機の好適な実施形態について図1～図12を参照しつつ説明する。

50

図 1 に示すように、第 1 実施形態のパチンコ機 10 は、大きくは長方形の外枠 11 と前面枠 12 とからなり、外枠 11 の左隣に公知のプリペイドカードユニット 13 が設けられている。前面枠 12 は、左端上下のヒンジ 14 により外枠 11 に対し回動可能に取り付けられている。前面枠 12 の下方には上皿 15 が設けられ、この上皿 15 の前面に貸出釘 16、精算釘 17 及び残高報知部 18 が設けられている。プリペイドカードユニット 13 のカード口 19 にプリペイドカードを挿入すると、記憶された残高が残高報知部 18 に報知され、貸出釘 16 を押下すると遊技球の貸出しが実行され上皿 15 の払い出し口より遊技球が排出される。前面枠 12 には、窓状の金枠 20 が前面枠 12 に対して解放可能に取り付けられている。この金枠 20 には透明なタッチパネル 35 を有する透明板 21 が嵌め込まれている。透明板 21 の奥には遊技盤 22 が収納されている。上皿 15 の前面枠 12 下部には、下皿 23 が設けられ、下皿 23 の右側には発射ハンドル 24 が取り付けられている。この発射ハンドル 24 の外周には、図示しない回動リングが擁され、これを時計方向に回動すれば遊技球を遊技盤 22 上に発射することができる。上皿 15 と下皿 23 とは連結されていて、上皿 15 が遊技球で満杯状態になれば下皿 23 に遊技球を誘導するように構成されている。

10

【0017】

図 2 はパチンコ機 10 の裏面図であり、遊技盤 22 を脱着可能に取り付ける機構盤 26 が前述した外枠 11 に収納されている。この機構盤 26 には、上方から、球タンク 27、誘導樋 28 及び払出し装置 29 が設けられている。この構成により、遊技盤 22 上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク 27 から誘導樋 28 を介して所定個数の遊技球を払出し装置 29 により前述した上皿 15 に排出することができる。

20

【0018】

また、機構盤 26 には主制御基盤 30 及び賞球制御基盤 31 が脱着可能に、前面枠 12 左下部には発射制御基盤 33 と発射モータ 33a が、主制御基盤 30 の上部に外部接続端子基盤 34 が、各々取り付けられている。尚、機構盤 26 を中心とした遊技球の払い出し等に関する構造は従来のものでその詳細な説明は割愛する。

【0019】

図 3 に示される様に、遊技盤 22 の中央には、タッチパネル 35 に対応する領域に液晶表示部 32a (以下、LCD 32a という) を備えた図柄表示装置 32、図柄表示装置 32 の下方中央に始動口 39、その左右隣に電動役物 38、40 を備え、始動口 39 の下方中央に所謂アタックと呼ばれる大入賞口 36 を有する特別遊技装置 37 を備え、特別遊技装置 37 の下方にはアウト口 41 を備え、障害釘 42、図示しないその他の入賞口、風車、ランプ風車等の各種付属品が備えられている。

30

【0020】

前記のタッチパネル 35 は、透明板 21 (図 1 参照) の中央部に設けられ、点線で示す通り、前記図柄表示装置 32 より大きな領域を有しており、タッチパネル 35 と LCD 32a との間に隙間が形成され外部から遊技客が接触することができるものである (図 12 (a) 参照)。このタッチパネル 35 は、特定図柄の設定モードにおいて、図 4 (a) (b) に示す通り、大当り図柄である 1 ~ 12 に対応する領域に設けられ大当り図柄に対応したタッチ検出信号を発生するタッチ部 35a と、その周辺の領域に遊技客の接触に対応してタッチ部 35a の表示の変更又は確定を指示する設定部 35b、とを備えている。また、タッチパネル 35 は、遊技客の接触に対応して、遊技客の入力した情報を主制御基盤 30 に送信する。主制御基盤 30 はその入力情報を記憶に格納するとともに、入力情報を処理して、図柄制御基盤 32b へ図柄の表示情報を一方向に送信する。LCD 32a には主に図柄が表示されるが、文字若しくは数字でも構わない。図 3 では大当り図柄を 1 ~ 12 の数字で表している。

40

【0021】

遊技客は遊技盤面に遊技球を発射していない状態で設定部 35b に接触することで、LCD 32a に設定画面を表示させる。図 4 (a) に示す通り、LCD 32a に表示された大当り図柄の中から (図では 12 種類) 任意の図柄に対応する領域にある升目状の 12 個の

50

各タッチ部 3 5 a に接触することでその図柄が反転表示され、任意の図柄への接触を所定回数（図では 1 回ループタイプの確率変動として、1 / 2 の 6 個）繰り返した後、設定部 3 5 b に接触すると、遊技客の選択によって反転表示していた特定図柄が、LCD 3 2 a に一覧表示される。

【 0 0 2 2 】

前記の選択後、遊技客が設定部 3 5 b に接触することで、選択した図柄を確定したら、「遊技を開始して下さい。」等が表示され、通常の遊技に戻る。

【 0 0 2 3 】

設定モード中、図 4 (b) に示す通り、LCD 3 2 a の画面上の各大当り図柄表示領域に大当り図柄の履歴表示部 4 3 を有することもあり、夫々、一昨日の大当り回数を表す表示部 4 3 a、昨日の大当り回数を表す表示部 4 3 b、今日の大当り回数を表す表示部 4 3 c を有する。図 4 (b) において、特定図柄「 9 」とともに、一昨日の特定図柄「 9 」による大当り回数は 8 回、昨日の特定図柄「 9 」による大当り回数は 1 0 回、本日の特定図柄「 9 」による大当り回数は 2 回であることを示している。遊技客は大当り図柄の履歴表示部 4 3 の傾向を考慮に入れながら特定図柄を選択することによって、遊技への介入感が一層顕著になる。タッチパネル 3 5 の操作の詳細は後述する。前記の大当り回数の履歴は主制御基盤 3 0 の記憶領域のテーブルに格納され、更新される。

10

【 0 0 2 4 】

大当り図柄乱数と大当り図柄の対応は予め定められ、初期設定の特定図柄は 1、3、5、7、9、11 の 6 個である（図 5 (b) 参照）。これらの特定図柄で大当りとなると、次の大当りを引きやすくなる。遊技客がタッチパネル 3 5 に触れなければ、この特定図柄が表示される。

20

しかし、遊技客が特定図柄を変更したい場合、遊技客が各タッチ部 3 5 a へ接触する。これにより選択した特定図柄のデータはタッチパネル 3 5 から主制御基盤 3 0 に送信され、主制御基盤 3 0 内部で前記 6 個の特定図柄が更新され記憶領域に記憶される（図 5 (b) 参照）。ここでは、遊技客が特定図柄として 2、3、4、5、6、7 を選択した例を示す。選択された特定図柄は主制御基盤 3 0 の記憶領域のテーブルに格納され、更新される。LCD 3 2 a に特定図柄として表示されるのは、遊技者に選択された選択図柄である。そして、確率変動状態に移行することを決定するか否かは、前記タッチパネル 3 5 による設定モードで選択された特定図柄が LCD 3 2 a に確定表示されるか否かにより決定される。従って、遊技者の意思が確率変動状態に介入する。遊技規則範囲内で特定図柄が選択されるように設定されることが好ましい。特定図柄の数は変更しないように設定されているが、特定図柄の数の変更する実施形態も可能である。

30

主制御基盤 3 0 内部で大当り図柄乱数によって抽選された特定図柄以外の図柄（0、2、4、6、8、又は 1 0；図 5 (a) 参照）で大当りになると、特別遊技が実行されるのみで、確率変動状態への移行はしない。一方、初期設定の特定図柄（1、3、5、7、9、11；図 5 (b) 参照）又はタッチパネル 3 5 で選択された特定図柄（2、3、4、5、6、7；図 5 (b) 参照）で大当りになると、特別遊技が実行される上、特別遊技実行後、確率変動状態へ移行する。

【 0 0 2 5 】

続いて前述したパチンコ機 1 0 の電氣的構成を図 6 のブロック図を用いて説明する。パチンコ機 1 0 の電気回路は、図示するように、主として、前述した主制御基盤 3 0、賞球制御基盤 3 1、図柄表示装置 3 2、発射制御基盤 3 3、ランプ制御基盤 4 5 及び音制御基盤 4 4 等から構成されている。尚、この回路図には、信号の受け渡しを行うための所謂中継基盤及び電源回路等は記載していない。

40

【 0 0 2 6 】

主制御基盤 3 0 は、遊技制御プログラムを記憶した ROM、演算等を行う CPU、演算等の作業領域として働く RAM 等を内蔵した 8 ビットワンチップマイコンを中心とした論理演算回路として構成され、この他各基盤又は各種スイッチ類及び各種アクチュエータ類との入出力を行うための外部入出力回路も設けられている。主制御基盤 3 0 の入力側には、

50

タッチスイッチ 24 a、賞球払出しスイッチ 29 a、タッチパネル 35、始動口スイッチ 39 a、Vスイッチ 36 a、カウントスイッチ 36 b、満タンスイッチ 48、補給スイッチ 49 等が接続されている。また、主制御基盤 30 の出力側には、大入賞口ソレノイド 36 c、Vソレノイド 36 d、電動役物ソレノイド 38 a、40 a、外部接続端子基盤 34 等が接続されている。

【0027】

タッチスイッチ 24 a は発射ハンドル 24、賞球払出しスイッチ 29 a は払出し装置 29 内の球切りモータ 29 b の下方、タッチパネル 35 は透明板 21 上、始動口スイッチ 39 a は前述した遊技盤 22 上の始動口 39 内、Vスイッチ 36 a 及びカウントスイッチ 36 b は大入賞口 36 内の特定領域に、満タンスイッチ 48 は下皿 23 内、補給スイッチ 49 は球タンク 27 内に、各々取り付けられている。 10

【0028】

ここでタッチスイッチ 24 a は発射ハンドル 24 に内蔵され遊技者が発射ハンドル 24 に触れていることを、賞球払出しスイッチ 29 a は球切りモータ 29 b により上皿 15 に排出される遊技球を、タッチパネル 35 は遊技者のタッチを検出したことを、始動口スイッチ 39 a は始動口 39 に入球したことを、満タンスイッチ 48 は下皿 23 内に遊技球が満タン状態になったことを、補給スイッチ 49 は球タンク 27 内に遊技球が存在することを、各々検出するためのものである。

【0029】

図柄表示装置 32 は、前述した LCD 32 a のほか、図柄制御基盤 32 b、及び主制御基盤 30 からの入力を記憶するバッテリーバックアップ RAM 32 n から構成されている。 20
図柄制御基盤 32 b から LCD 32 a に図柄表示信号が出力される。図柄制御基盤 32 b は、前述した主制御基盤 30 と同様 8 ビットワンチップマイコンを中心とした論理演算回路として構成されている。図柄表示装置 32 は、LCD 32 a に対して画像の制御信号を出力する。図柄制御基盤 32 b のバックアップ RAM 32 n に、過去の大当り図柄の履歴データを記憶させておくことができる。

【0030】

賞球制御基盤 31 は、主制御基盤 30 からの指令コマンドに従って球切りモータ 29 b を駆動制御して入球があった場合に遊技者に賞球としての遊技球を払い出すと共に、前述したプリペイドカードユニット 13 及び CR 精算表示装置 50 等も制御するものであり、 30
マイクロコンピュータを用いた論理演算回路として構成しても良いし、ディスクリットな回路として構成しても良い。CR 精算表示装置 50 は、前述した上皿 15 の貸出卸 16、精算卸 17 及び残高報知部 18 等と接続されたものである。

【0031】

賞球制御基盤 31 は主制御基盤 30 からの指令に従って遊技球を払い出すが、入球に対応した遊技球が払い出されているか否かの検知は主制御基盤 30 で行われる。この遊技球が払い出されているか否かの検知は、主制御基盤 30 及び賞球制御基盤 31 の双方で行っても良い。

【0032】

発射制御基盤 33 は、遊技者が操作する発射ハンドル 24 の回動量に応じて発射モータ 33 a を駆動制御するものであり、その他遊技者が発射停止スイッチ 24 b を押下したとき発射を停止させたり、発射ハンドル 24 に内蔵されたタッチスイッチ 24 a がオン状態のときタッチランプ 53 を点灯させるためのものである。ランプ制御基盤 45 は主としてトランジスタ等の駆動素子から構成されており、主制御基盤 30 からの指令を受けて大当りランプやエラーランプ等の図示せざる各種ランプ及び各種 LED 47 等の各種ランプ類を点灯表示させるためのものである。音制御基盤 44 は音源 IC 及びアンプ等から構成されており、主制御基盤 30 の指令を受けてスピーカ 46 を駆動制御するためのものである。 40

【0033】

前述した図柄表示装置 32、賞球制御基盤 31、発射制御基盤 33、ランプ制御基盤 45 及び音制御基盤 44 への送信は、主制御基盤 30 からのみ送信することができるよう一方 50

向通信の回路として構成されているが、双方向の通信も可能であるように構成できる。

【0034】

図7に示すフローチャートは、主制御基盤30のマイコンにより実行されるメイン処理を表したものであり、約2ms毎のハードウェア割り込みにより定期的に行われる処理である。ステップS100～S180までの各処理は割り込み処理において1回だけ実行される処理であって「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行されるステップS190の処理を「残余処理」と称する。

【0035】

マイコンによるハードウェア割り込みが実行されると、スタックポインタの設定が行われた後、正常割り込みであるか否かが判断される(ステップS100)。この判断処理は、メモリとしてのRAMの所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。電源投入時には、RAMの所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

【0036】

正常割り込みでない判断されると(ステップS100:NO)、前記メモリの所定領域に所定値を書込み、図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書込み、即ち初期設定が為され(ステップS110)、残余処理へ移行する(ステップS190)。

【0037】

正常割り込みとの肯定判断が為されると(ステップS100:YES)、当否乱数更新処理(ステップS120)を行う。この当否乱数は、割り込み毎に+1とするインクリメント処理である。当否乱数は、「0」～「329」の330個の整数値で乱数を構成している。

【0038】

大当り図柄乱数更新処理(ステップS130)は、「1」～「12」の12個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に+1とされ最大値を超えると初期値である「1」に戻る。12個の各乱数値「1」～「12」は、画面上に表示される3桁同一の「111」、「222」、「333」、「444」、「555」、「666」、「777」、「888」、「999」「10 10 10」「11 11 11」「12 12 12」に各々対応する。そのうち、メモリオールクリア等の初期値としては、特定図柄は「111」「333」「555」「777」「999」「11 11 11」の6種類である。大当り発生時に特定図柄が大当り図柄乱数によって抽選されLCD32aに表示されると、確率変動状態が生じる。

【0039】

外れ図柄乱数更新処理(ステップS140)は、左図柄用乱数、中図柄用乱数及び右図柄用乱数から構成され、大当りでないときの外れ図柄として使用される。左図柄用乱数は、「1」～「12」の12個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に+1とされ最大値を超えると初期値である「1」に戻る。中図柄用乱数は、「1」～「12」の12個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、左図柄用乱数が「1」に戻るときに本処理毎に+1とされ最大値を超えると「1」に戻る。右図柄用乱数は、「1」～「12」の10個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、中図柄用乱数が「1」に戻るときに本処理毎に+1とされ最大値を超えると「1」に戻る。

【0040】

前述した各乱数更新処理(ステップS120～S140)により、当否乱数、大当り図柄乱数、及び外れ図柄乱数が各々更新される。

【0041】

続く各入力処理(ステップS150)ではパチンコ機10に設けられ主制御基盤30に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。前述したタッチスイッチ24a、賞球払出しスイッチ29a、満タンスイッチ48、補給スイッチ49等、その他の図示しない各

10

20

30

40

50

スイッチの作動状況をチェックする処理が実行される。

【0042】

次に当否判定処理（ステップS160）を行う。即ち、各入力処理（ステップS150）により始動口スイッチ39a又は入球検出スイッチに入力がある場合には、作動口に遊技球が入球したとし、この割り込み処理時の前記当否乱数の値が抽出され、当否判定値と比較される。値が一致すれば大当り、不一致であれば外れとする。このとき、大当り図柄乱数によって抽選される大当り図柄が特定図柄（ここでは例えば1, 3, 5, 7, 9, 又は11）であると判定されると（図5（a）（b）参照）、確率変動状態の権利が生じる。低確率時は、判定値は1であり、その当否確率は、1/320、高確率時は、判定値1, 3, 5, 7, 11, 13であり、その当否確率は、1/55に設定されている。本実施形態は、確変突入率が1/2の1回ループタイプの確率変動機であり、高確率継続率は、50%に設定されている。

主制御基盤30が内部的に大当り図柄乱数によって抽選した特定図柄により、確率変動状態に移行する構成を有する。遊技客がタッチパネル35で選択した特定図柄は、確率変動を行うか否かを決定するものである。そのため、図5（b）に示す通り、初期設定の特定図柄は、タッチパネル35の操作によって選択された特定図柄に更新されるわけである。

【0043】

次に画像出力処理（ステップS170）を行う。予め設定された各種画像出力コマンドコードが主制御基盤30から図柄表示装置32の図柄制御基盤32bに送信される。主制御基盤30と図柄制御基盤32bとの送信コマンドコードは、1.電源投入時、2.客待ちデモ、3.図柄変動中、4.大当り開始時、5.大当り中、6.大当り終了時、7.動作異常時、の7種類に大別できる。図柄の変動停止に関するコマンドは、図柄の1回の変動における最初の図柄から最後に図柄までの変動時間を示す命令コードであるスタートコード、停止図柄を示す停止図柄コードが送信され、図柄制御基盤32bがこれを受信すると、図柄の変動を開始し、そして、停止するタイミングで主制御基盤30から図柄制御基盤32bへ図柄確定コードが送信され、図柄が停止される。図柄確定コードは通信不良に対応するためのものである。詳細は略す。

【0044】

続く各出力処理（ステップS180）において、主制御基盤30は、遊技の進行に応じて図柄表示装置32、賞球制御基盤31、発射制御基盤33、ランプ制御基盤45、音制御基盤44、各種ソレノイドに対して各々出力処理を実行する。即ち、前記各入力処理（ステップS150）により遊技盤22上の各入球口に遊技球の入球があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく賞球制御基盤31に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータを音制御基盤44に出力する処理を、パチンコ機10に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく図柄制御基盤32bにエラー信号を出力する処理を、更には、大当り発生時には大当り処理等を、各々実行する。

【0045】

前述した本処理に続く残余処理は、外れ図柄乱数更新処理（ステップS190）から構成されるが、前述したステップS140と概ね同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述したステップS100～S180までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当り処理を実行するか否か、図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、図7に示された割り込み処理が1回実行されることにより外れ図柄乱数の更新される（加算される）値も一律では無くなる。これにより、外れ図柄乱数が当否乱数と同期する可能性は無くなる。

【0046】

図8（a）（b）は主制御基盤30が設定モードでないときの通常に遊技状態での表示画面例を示す。（a）は大当り表示、（b）は外れ表示を示す。

【0047】

図9に示すフローチャートは、主制御基盤30及びタッチパネル35によって実行される

10

20

30

40

50

、ステップS200～S250から成る特定図柄の設定モードでの処理を表しており、設定部35bに接触することにより特定図柄の設定モードに移行できる。ただし、遊技者が設定部35bに接触しても、遊技球が発射されている間は設定モードへの移行は無効となる。遊技球が発射中であるかどうかは、例えば、タッチスイッチ24a、発射モータ33a等の検出によって決定できる。

【0048】

特定図柄の設定モードに移行すると、まずLCD32aに全大当り図柄が表示され(ステップS200)、そのうち、現在の表示上の特定図柄が異なる色で表示されてもよく、タッチ部35aへの接触によって表示上の特定図柄が選択できるようになる(ステップS210)。選ばれた特定図柄は反転表示し、一定数の図柄(実施例では6つ)を選択していなければ(ステップS220:NO)、再びステップS210からステップS220の処理を繰り返し、特定図柄の選択を終えた遊技者によって設定部35bに接触すると(ステップS230:YES)、表示上の特定図柄が確定し、主制御基盤30で特定図柄の選択に関する記憶や履歴を更新する等、遊技客が入力したデータを主制御基盤30が処理し(ステップS240)、また遊技客が選択した図柄をLCD32aに表示し、「遊技を開始してください」等の表示が為される画像出力処理(ステップS250)が行われた後、リターンに抜け、通常遊技に関する画像表示モードとなる。

10

【0049】

上記処理において、遊技者が設定部35bに接触しても、遊技球が発射されている間は設定モードへの移行は無効であるとしたが、これに代えて、リーチ状態が発生するまでは、設定モードへの移行を有効とし、リーチ状態が発生すると、設定モードへの移行は無効とする処理でもよい。

20

【0050】

図10のフローチャートは、別の特定図柄の設定モードの処理(ステップS300～S360)を表しており、リーチ発生中に設定部35bに接触することにより、時間の制限された特定図柄の設定モードに移行することができるようになっている。

【0051】

リーチ発生中であるかどうかを判定し、肯定判断されると、特定図柄の設定モードに移行し、LCD32aに全大当り図柄が表示され(ステップS300)、タッチ部35aへの接触によって特定図柄が選択できるようになる(ステップS310)。選ばれた表示上の特定図柄は選択されなかった表示上の非特定図柄とは区別できるように表示される(例えば、反転表示又は異なる色で表示)。一定数の特定図柄(実施例では6つ)を選択していない場合(ステップS340:NO)、再びステップS310からステップS340の処理を繰り返す。

30

つぎに設定部35bが押し下げされたか否かを判断し(ステップS340)、否定判断ならS310へ戻り、肯定判断なら遊技客が接触によって入力され主制御基盤30に送信した選択に係るデータの記憶や履歴を更新し(ステップS350)、特定図柄を含む大当り図柄をLCD32aに表示し「遊技を開始してください」等の表示が為される画像出力処理を行い(ステップS360)、リターンに抜ける。

【0052】

図柄選択の間に制限時間(例えば60秒以内)がなくなった場合(ステップS320:NO)、今回の選択は無効となり、前回の特定図柄の設定の記憶がそのまま生かされ、ステップS360へ移行し、処理後、リターンに抜ける。

40

【0053】

設定部35bを複数個設け、設定モードに入ると、メニュー画面を表示しメニューを選択させるようにしてもよい。たとえば、「1.特定図柄の変更」「2.特定図柄の数の変更」「3.大当り回数の履歴の表示」等を設け、設定部35bの選択により、好みのメニューを選択できるようにしてもよい。

【0054】

以上説明した第1実施形態において、タッチパネル135からの入力によって、確率変動

50

状態に移行するか否かの特定図柄を遊技客が選択でき、大当り図柄乱数で抽選された大当り図柄が選択された特定図柄であれば確率変動状態に移行することができる。

従って、遊技客は、確率変動状態となるかどうかに影響を及ぼすことができ、確率変動状態に移行する確率を規則範囲内としての遊技の健全性を維持しつつ、遊技に遊技客の意思を介入させることができるという効果を有する。

主制御基盤30は、遊技球を発射している間は、特定図柄の設定変更の機会を制限する事で、特定図柄の選択と、通常の遊技を切り離し、夫々を独立の判断の下に行う。

主制御基盤30は、リーチに至るまでは、設定部に接触することによる設定変更の機会を多く与えることにより、遊技客の遊技への介入感を損なうことなく楽しませることができる。

主制御基盤30は、リーチ状態にあっても、特定図柄の選択時間が制限されることを条件として、設定変更の機会を与えることで、遊技客に、遊技への介入感と共に、緊張感を与えるという効果を有する。

主制御基盤30は、LCD32aの大当り図柄表示領域に、大当り図柄の当り回数の履歴を表示することにより、遊技客は大当り履歴の傾向を考慮することができ、遊技への介入感を一層顕著にさせる効果を有する。

タッチパネル35の入力及び処理を主制御基盤30が行うので、主制御基盤30の他の処理との関連性や複合性をもたせることで、図柄の演出性が向上する。

【0055】

図11は弾球遊技機の電気回路図(第2実施形態)を示したもので、番号を100番台とし、図6と差異のある部分においてのみ説明をし、残りは第1実施形態の説明を援用する。

図11の電気回路図において、図柄制御基盤132bと主制御基盤130との電気回路が一方方向通信になっており、タッチパネル135の入力は図柄制御基盤132bに送信される構成を有している。図5(b)の対応テーブルは図柄制御基盤132bに格納される。また、主制御基盤130から図柄制御基盤132bへはタッチパネル135に関するコマンドは送信されず、図柄制御基盤132bへ直接入力される。したがって、遊技規則で変動時間及び停止図柄、必要により図柄確定コードを送信する構成にシステムを制限している場合に、本実施形態はこの規則に合致するので、実用上、極めて好適である。タッチパネル135からの入力に基づいて図柄制御基盤132bのバックアップRAM132nに、過去の大当り図柄の履歴データを記憶させておくことができる。その他は第1実施形態と同様の効果を奏する。さらに、タッチパネル135からの入力は図柄制御基盤132bに入力され、主制御基盤30に確率変動や時間短縮の機能は無いので、タッチパネル135からの入力は遊技機の性能に影響を及ぼさず、画像上の付加価値として主に表示上のサービス、若しくは演出として利用されることになる。また、大当り図柄を選択させることで、「持たせ図柄」を変更し、ホールのサービスに寄与させることもできる。この場合、「持たせ図柄」の変更は、遊技機の性能に変化を与えない。大当り図柄が「持たせ図柄」か否かは、タッチパネル135を操作し、選択された持たせ図柄を表示させれば、ホールの関係者が確認することができ、それによりホールは遊技客に「持たせ」のサービスを提供できる。

【0056】

なお、前記の確率変動状態に代えて、図柄の回転短縮状態を付加又は置換した実施形態も可能である。この場合、主制御基盤が時間短縮図柄を決定すると、時間短縮状態となる。例えば、図柄の変動停止時間(大当り図柄の抽選時間)が短くなり遊技が加速する利益が与えられる。「特定図柄」を「時間短縮図柄」、「確率変動」を「時間短縮」等で読み替えることによって説明は上記実施形態を援用する。時間短縮中は、図柄の変動静止時間が短縮され、普通電動役物である始動口39の開放回数が増大する。

図12(a)は前記した第1及び第2実施形態のLCD32aとタッチパネル35との関係を示し、それらが分離したものである。

図12(b)はそれらの変更形態であり、LCD132aがタッチパネル135と一体化

10

20

30

40

50

した液晶一体型タッチパネルの例である。透明板 1 2 1 の開口にタッチパネル 1 3 5 が嵌め込まれている。番号は 1 0 0 番台として説明は援用する。

【 0 0 5 7 】

本発明は上述の実施形態に限定されるものではなく、その技術の範囲において、多くの改良が可能である。この明細書は、あらゆる改作物、使用、或いは上述した本発明の技術原理を適用したものをカバーするものであり、この技術的範囲における発展物も含んでおり、請求の範囲に含まれることになる。例えば、前記で一方向通信の回路構成を採用したが、双方向通信でも可能である。確率変動、時間短縮の態様、サービス図柄、表示上の付加価値も上記に限定されるものではなく、明細書に記載が無い種々の態様が含まれている。

【 0 0 5 8 】

【発明の効果】

請求項 1 乃至 9 の発明によると、タッチパネルから任意の特定図柄を選択することによって遊技客は、ただ遊技球を発射して始動口へ入賞若しくは特定通過口を通過させるだけの遊技ではなく、遊技の健全性を維持しつつ、遊技に遊技客の意思を介入させ、大当り遊技価値のほか、付加的な価値を獲得することができるという効果を有する。

請求項 2 の発明によると、遊技球を発射している間の設定変更の機会を制限する事で、特定図柄の選択と、通常の遊技を切り離し、夫々が独立の判断の下に行われることを遊技客に示す。

請求項 3 の発明によると、リーチに至るまでは、設定部に接触することによる設定変更の機会を多く与えることにより、遊技客の遊技への介入感を損なうことなく楽しませることができる。

請求項 4 の発明によると、リーチ状態にあっても、設定変更の機会を与えることで、遊技客に、遊技への介入感と共に、緊張感を与えるという効果を有する。ただし、選択時間が制限されることが好ましい。

請求項 5 の発明によると、図柄表示装置の大当り図柄表示領域に、大当り図柄の前歴を表示することにより、遊技客は大当り履歴の傾向を考慮することができ、遊技への介入感を一層顕著にさせる効果を有する。

請求項 6 の発明によると、タッチパネルの入力及び処理を主制御基盤が行うので、主制御基盤の他の処理との関連性や複合性をもたせることで、図柄の演出性が向上する。

請求項 7 又は 8 の発明によると、確率変動状態または図柄の時間短縮状態に移行するか否かの特定図柄は遊技客が選択できるので、確率変動状態または図柄の時間短縮状態に移行する確率を規則範囲内としての遊技の健全性を維持しつつ、遊技に遊技客の意思を介入させることができるという効果を有する。

請求項 9 の発明によると、遊技客の選択した特定図柄は、遊技機の性能に影響を及ぼさず、ホール側の「持たせ」等のサービスに利用したり、或いは、画像上の付加価値に利用される。ここでいう画像上の付加価値としては、画面で特別なキャラクタ（例えば希少価値のあるキャラクタ）、或いは、通常の大当り表示とは異なる特別の大当り表示等が表示され、遊技客を楽しませる効果を有する。

【図面の簡単な説明】

【図 1】パチンコ機 1 0 の外観斜視図である。

【図 2】パチンコ機 1 0 の裏面図である。

【図 3】パチンコ機 1 0 の遊技盤 2 2（点線でタッチパネルの領域を表示）の構成を示す正面図である。

【図 4】タッチパネル 3 5 及び L C D 3 2 a の拡大図である。

【図 5】（ a ）は大当り乱数と判定値と当否確率の対応テーブル、（ b ）は初期設定の特定図柄と選択された特定図柄の対応テーブルである。

【図 6】パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 7】主制御基盤 3 0 で実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 8】（ a ）（ b ）は、L C D 3 2 a に表示される図柄の 1 回の変動停止表示を示す説明図である。

10

20

30

40

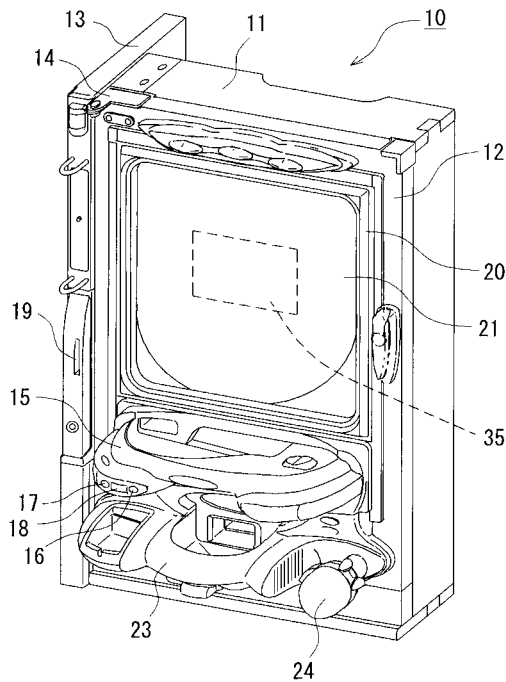
50

【図 9】主制御基盤 30 で実行される、特定図柄選択処理を示すフローチャートである。
 【図 10】主制御基盤 30 で実行される、選択時間に制限のある特定図柄選択処理を示すフローチャートである。
 【図 11】第 2 実施形態のパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
 【図 12】(a) は前記実施形態のタッチパネル 35 と LCD 32 a 等の断面図、(b) は液晶一体型タッチパネルを採用した変更形態の断面図である。

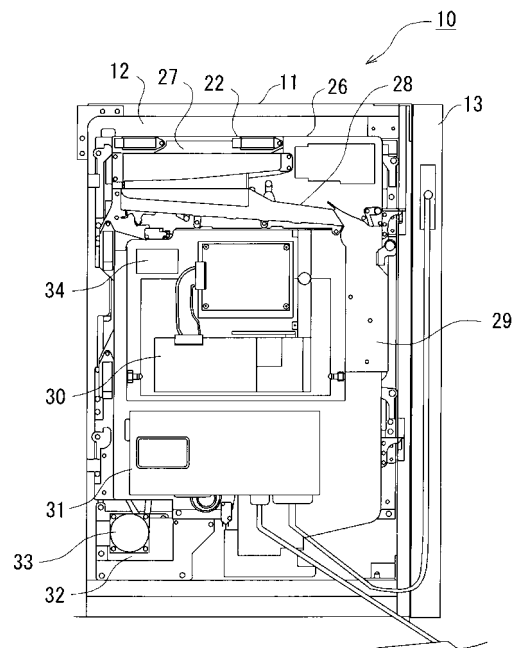
【符号の説明】

- | | |
|---------------|------------------|
| 10 ... パチンコ機 | 12 ... 前面枠 |
| 20 ... 金枠 | 21 ... 透明板 |
| 22 ... 遊技盤 | 30 ... 主制御基盤 |
| 32 ... 図柄表示装置 | 32 b ... 図柄制御基盤 |
| 35 ... タッチパネル | 35 a ... タッチ部 |
| 35 b ... 設定部 | 36 ... 大入賞口 |
| 37 ... 特別遊技装置 | 38 , 40 ... 電動役物 |
| 39 ... 始動口 | 41 ... アウト口 |

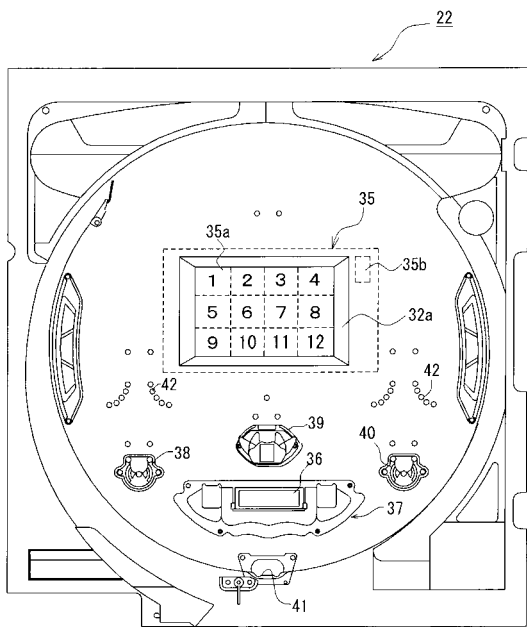
【図 1】



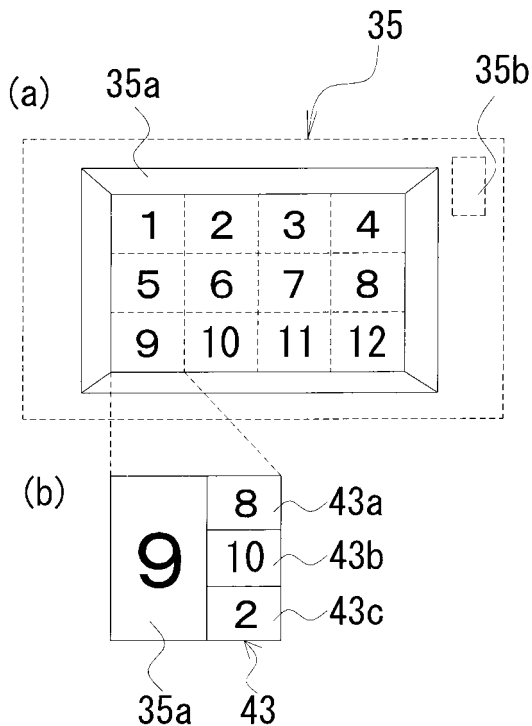
【図 2】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

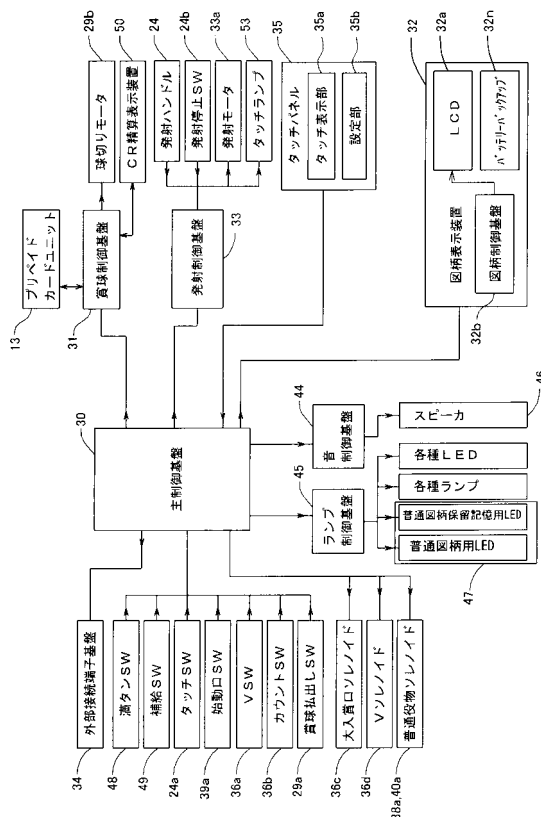
(a)

大当り乱数 0~329	判定値	当否確率
低確率	1	1/330
高確率	1, 3, 5, 7, 11, 13	1/55

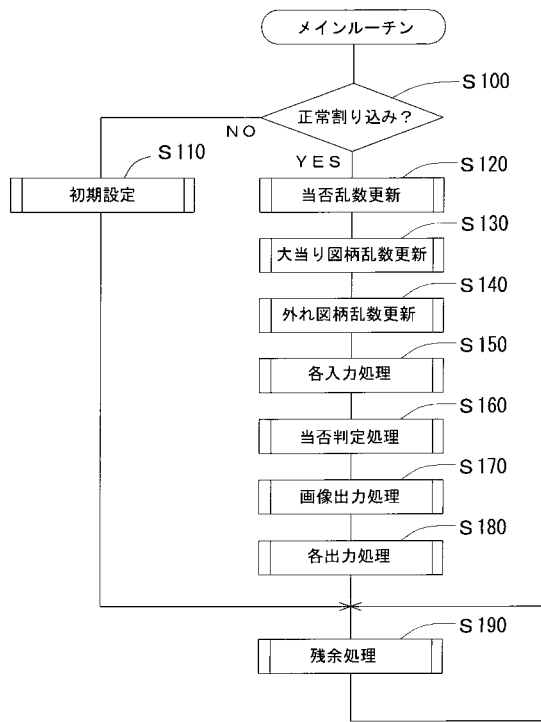
(b)

初期設定 特定図柄	選択された 特定図柄
1	2
3	3
5	4
7	5
9	6
11	7

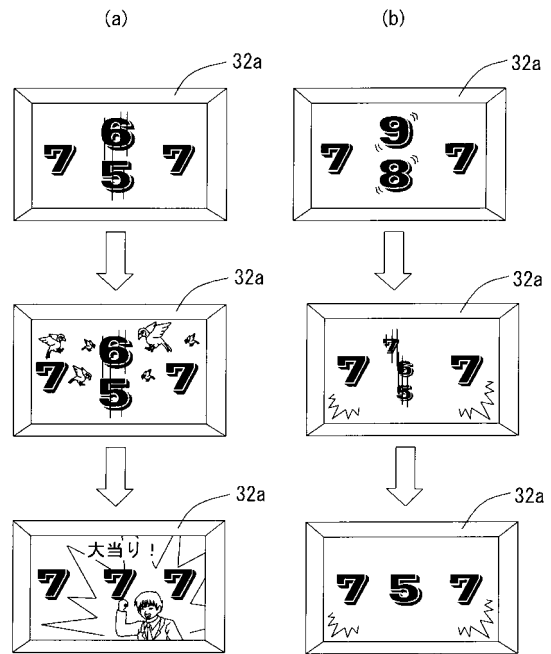
【 図 6 】



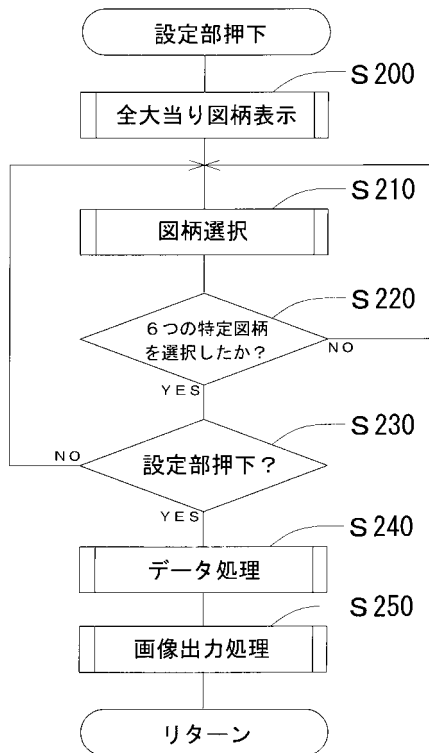
【 図 7 】



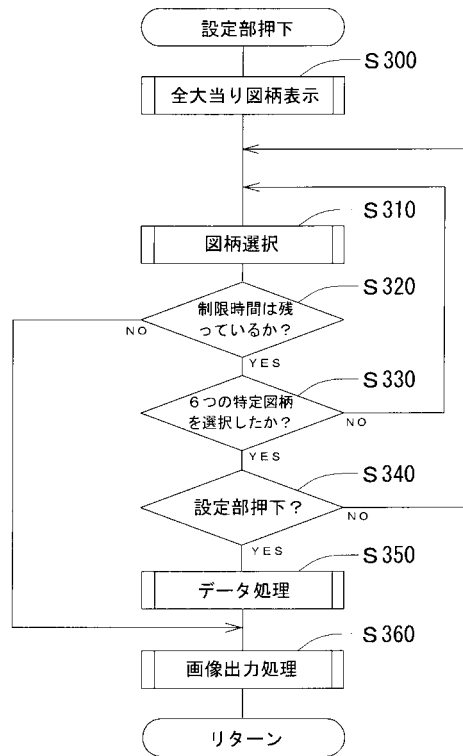
【 図 8 】



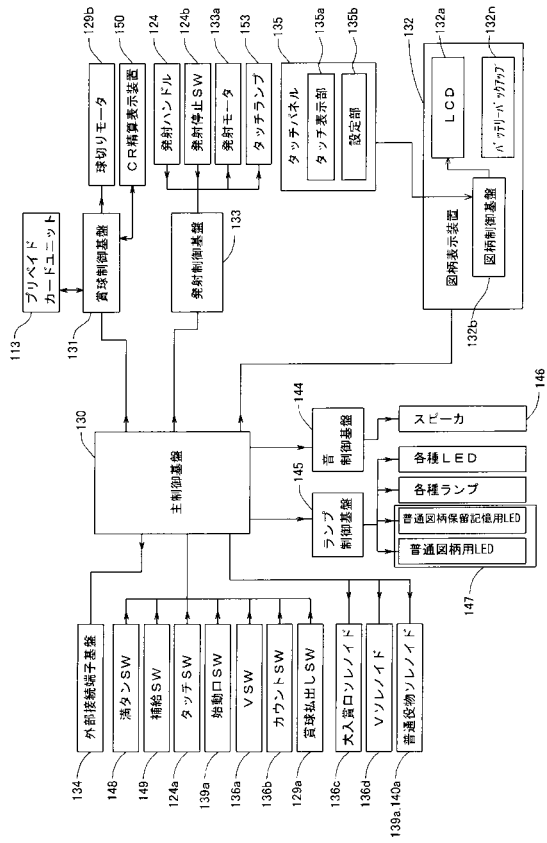
【 図 9 】



【 図 10 】



【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

