

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4431728号
(P4431728)

(45) 発行日 平成22年3月17日(2010.3.17)

(24) 登録日 平成22年1月8日(2010.1.8)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 3

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 3 (全 47 頁)

(21) 出願番号	特願2009-102081 (P2009-102081)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成21年4月20日(2009.4.20)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2004-234950 (P2004-234950)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
原出願日	平成16年8月11日(2004.8.11)	(74) 代理人	100128923
(65) 公開番号	特開2009-160436 (P2009-160436A)		弁理士 納谷 洋弘
(43) 公開日	平成21年7月23日(2009.7.23)	(74) 代理人	100130889
審査請求日	平成21年5月20日(2009.5.20)		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	長谷川 有史
			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、

前記抽選手段による抽選の結果として、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遊技様態よりも当選確率を倍以上に高く設定した第2遊技様態とを相互に変更可能とする当選確率変更手段、

遊技様態が前記第1遊技様態と前記第2遊技様態とのうちいずれであるかが開示される遊技様態開示手段、

電源が遮断されるときに、該電源が遮断されるときに遊技様態の情報を少なくとも記憶可能なバックアップ手段、

前記抽選手段による抽選の結果が当たりであるときに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、および

前記抽選手段による抽選の結果に応じて、所定の表示装置にて演出画像が現れるように制御を行う演出表示制御手段

を有し、電源が投入されたことに基づいて遊技の実行が可能となる遊技機であって、当該遊技機は、

前記抽選手段による抽選の結果が当たりであるときの当該当たりが確変当たりであるときに前記第1遊技様態よりも遊技者に有利な第2遊技様態を発生させるものであるにもかかわらず、前記球入賞手段への遊技球の受け入れが容易化されるときには当該容易化され

る契機が前記確変当たりによるものであるのかが区別し難くなるように前記可動体を作動させうること、前記第2遊技様態への変更が行なわれることの期待感を遊技者に与えるものであり、さらに、

前記遊技様態開示手段にて遊技様態の開示が可能でありながらも、前記第2遊技様態への変更が行なわれたか否かを遊技者に知られることなく遊技が行なわれるように、前記遊技様態開示手段での遊技様態の開示を規制することで、遊技様態を秘匿状態としうる遊技様態秘匿手段、

遊技様態が秘匿状態にあるときに電源が遮断され、再び電源が投入された場合には、前記バックアップ手段に記憶されている遊技様態の情報が前記遊技様態開示手段にて開示されるように前記遊技様態秘匿手段による遊技様態の開示の規制を解除することによって、前記遊技様態秘匿手段により遊技様態が秘匿状態にあるときには、該秘匿状態にある遊技様態の解除機会を遊技者側とホール側とのうちホール側に対してのみ付与する規制解除手段、および

前記バックアップ手段に記憶されている遊技様態の情報が前記第2遊技様態である旨の情報であったとしても、前記第1遊技様態にて遊技が行われるように前記ホール側がRAMクリア操作しうる操作手段

を有することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記抽選手段は、始動入賞に基づいて乱数を取得し、該取得した乱数に基づいて前記抽選処理を行うものである

請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記所定の表示装置は、額縁状の装飾体の内側にて配設されてなる

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複数の遊技様態において抽選を行い、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。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機では、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、なかでも大当たり確率変動機は、特定の当りに当選する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、通常確率の状態（以下「通常状態」と呼称する）から抽選確率が高くなった状態（以下「確率変動状態」と呼称する）で遊技することができれば、それだけ当たりやすくなり、結果的に大当た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。

【0003】

このため大当たり確率変動機では、いわゆる確変大当たり等によって確率変動状態になると、その旨を遊技者に大々的にアピールすることで、続けて大当たりの利益が得られることへの期待感を高める手法が採用されている。この場合、確率変動状態であることを知った遊技者が次の大当たりへの期待感を抱きつつ遊技を継続する。その反面、最初の大当たりによって確率変動状態にならない（いわゆる通常大当たり）ことが遊技者にわかってしまうと、大当たり遊技の終了後に遊技者が次の大当たりへの期待感や遊技意欲を失ってしまい、そこで遊技をやめてしまう傾向にあり、結果、遊技機の稼働率の低下に結び付く。

【0004】

このように、確変大当たりの場合はよいが、そうでない場合はかえって遊技意欲の減退を招き、結果的に遊技機の稼働を低下させてしまうという問題点が生じる。

【0005】

このような問題点を解消すべく、遊技中の現在の遊技様態を表示しない遊技機が考えら

10

20

30

40

50

れる。

【 0 0 0 6 】

例えば、遊技様態が確率変動状態であることを遊技者に知らせることをできるだけ遅らせる遊技機が知られている（特許文献 1 参照。）。

【 0 0 0 7 】

この公知の遊技機においては、大当たり終了後に特別図柄変動の停止がある度に確変報知遅延カウンタをデクリメントし、この確変報知遅延カウンタが 0 になると現在の遊技様態を表示するものとなっている。このような遊技機によれば、確率変動状態への移行を遊技者が知るまでの間に遊技を自主的に継続させて遊技機の稼働を上げることができると考えられる。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 8 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 0 - 2 7 1 2 9 7 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 9 】

しかしながら、これらの公知技術は、遊技機内部で決められた時期でしか確率変動状態になったことを知らせないため、決められた時期でしか遊技機の内部状態を知ることができない。

20

【 0 0 1 0 】

このように、遊技機の内部状態を一切知り得ない期間がある仕様では、例えば大当たり後に確率変動状態になったか否かを知らされる前にホールの閉店時間が来てしまった場合、遊技者は自己が確率変動の利益を得ていたのか否かを一切知らされることなく遊技を中断させられてしまう。この場合、遊技者は自己の利益を何も知らされないことへの不満が残る、何となく損をさせられたかのような不信感を抱くという問題が生じる。

【 0 0 1 1 】

そこで本発明は、遊技機の内部状態を一切知り得ない時期があることにより発生する問題を解決することができる技術の提供を課題としたものである。

【課題を解決するための手段】

30

【 0 0 1 2 】

請求項 1 に記載の遊技機は、始動入賞に基づいて抽選を行う抽選手段（ステップ S 2 0 6 の処理を行う主制御基板 5 6（CPU））、前記抽選手段による抽選の結果として、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 遊技様態よりも当選確率を倍以上に高く設定した第 2 遊技様態とを相互に変更可能とする当選確率変更手段（当選確率変更手段）、遊技様態が前記第 1 遊技様態と前記第 2 遊技様態とのうちいずれであるかが開示されうる遊技様態開示手段（遊技様態開示手段としての LED 6 3）、電源が遮断されるときに、該電源が遮断されるときに遊技様態の情報を少なくとも記憶可能なバックアップ手段（バックアップ機能を有する主制御基板 5 6）、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、および抽選手段による抽選の結果に応じて、所定の表示装置にて演出画像が現れるように制御を行う演出表示制御手段（周辺基板、サブ統合基板 6 8）を有し、電源が投入されたことに基づいて遊技の実行が可能となる遊技機であって、当該遊技機は、前記抽選手段による抽選の結果が当たりであるときの当該当たりが確変当たりであるときに前記第 1 遊技様態よりも遊技者に有利な第 2 遊技様態を発生させるものであるにもかかわらず、前記球入賞手段への遊技球の受け入れが容易化されるときには当該容易化される契機が前記確変当たりによるものであるのが区別し難くなるように前記可動体を作動させることで、前記第 2 遊技様態への変更が行なわれることの期待感を遊技者に与えるものであり、さらに、前記遊技様態開示手段にて遊技様態の開示が可能でありながらも、前記第 2 遊技様態への変更が行なわれたか否かを遊技者に知られることなく遊技が行なわれるように

40

50

、前記遊技様態開示手段での遊技様態の開示を規制することで、遊技様態を秘匿状態とする遊技様態秘匿手段、遊技様態が秘匿状態にあるときに電源が遮断され、再び電源が投入された場合には、前記バックアップ手段に記憶されている遊技様態の情報が前記遊技様態開示手段にて開示されるように前記遊技様態秘匿手段による遊技様態の開示の規制を解除することによって、前記秘匿状態にある遊技様態の解除機会を遊技者側とホール側とのうちホール側に対してのみ付与する規制解除手段（開示許容手段）、および前記バックアップ手段に記憶されている遊技様態の情報が前記第2遊技様態である旨の情報であったとしても、前記第1遊技様態にて遊技が行われるように前記ホール側がRAMクリア操作を行う操作手段（RAMクリア操作を行う操作部）を有するものである。

請求項2に記載の遊技機は、請求項1に記載の遊技機において、前記抽選手段は、始動入賞に基づいて乱数を取得し、該取得した乱数に基づいて前記抽選処理を行うものである。

請求項3に記載の遊技機は、請求項1または2に記載の遊技機において、前記所定の表示装置は、額縁状の装飾体の内側にて配設されてなる。

【0013】

（解決手段1）

本発明の遊技機は、所定の確率で遊技者に利益を付与すべきか否かの抽選を行うとともに、当選の場合は遊技者に対していかなる利益を付与すべきかを判別する利益判別手段を備え、この利益判別手段の判別結果に基づいて遊技者に所定の利益を付与することが可能な遊技機において、前記抽選の実行に際し、前記所定の確率を相対的に低く設定した第1遊技様態と、この低確率遊技様態よりも前記所定の確率を高く設定した第2遊技様態とのいずれかに変更可能とする当選確率変更手段と、前記利益判別手段の判別結果に基づいて遊技者に基礎的な利益を付与する基礎的利付与手段と、前記利益判別手段の判別結果が特別の条件を満たす場合、前記基礎的な利益に加えて前記当選確率変更手段による前記第2遊技様態への変更が行われる付加価値利益を遊技者に付与する付加価値利付与手段と、遊技様態が前記第1遊技様態または前記第2遊技様態のいずれかであるのかを遊技機が外部に向けて開示可能な遊技様態開示手段と、遊技中に継続して前記遊技様態開示手段の動作を規制することで前記第2遊技様態への変更が行われたか否かの情報を外部に開示することなく秘匿状態とする遊技様態秘匿手段と、所定の操作を契機として前記遊技様態秘匿手段による規制を解除し、前記遊技様態開示手段による遊技様態の開示を許容する開示許容手段とを具備するものである。

【0014】

本発明の遊技機では、当選によって例えば大量出玉等の基礎的な利益が遊技者に付与されるが、これとは別の付加価値利益が付与される場合がある。この付加価値利益は、基礎的な利益による出玉の獲得に加えて、その後の抽選確率を遊技者にとって有利な第2遊技様態に変更するものである。遊技者からすれば、当選によって大量出玉を得ることが最初の目的ではあるが、それに第2遊技様態への変更がおまけに付いてくれば、次の当選が間近くなるため遊技を継続する意欲が増す。その反面、第2遊技様態に変更されなかったことが最初から遊技者にわかってしまうと、次の当選までの長い道のりを感じて遊技意欲が減退することもある。

このため本発明の遊技機では、遊技様態がいずれかであるのかを開示する手段を有していても、遊技中は継続してその開示を規制しておき、基礎的利付与または付加価値利付与のいずれが付与された場合であっても、通常は第2遊技様態への変更が行われたか否かの情報を外部に開示することなく秘匿状態としている。このため遊技者は、通常は現在の遊技様態が第1遊技様態であるか第2遊技様態であるかを知ることができず、1度の当選によって基礎的な利益が付与されると、その後でもしかすると第2遊技様態になったかもしれないとの期待感を抱きながら遊技を続けることができる。

【0015】

なお、本発明の遊技機では、当選によっていずれかの利益が付与される場合でも、それが単に基礎的な利益だけであるのか、基礎的な利益に第2遊技様態への変更が付加される

のかについての情報を遊技者に対して明確に告知（例えば、抽選図柄による明確な表示等）する要素が必須となっていない。このため遊技者は、遊技機の挙動（例えば、抽選図柄の変動態様や演出の態様等）から内部的な遊技様態を詮索してみたり、自己の経験則によって遊技様態を推測したりしながら引き続き遊技を楽しむことができる。

【0016】

このように、通常は内部的な遊技様態を秘匿状態とすることで興趣性を高めているとはいえ、秘匿状態が恒久的に続くとなると、遊技様態を外部から一切知ることができないことによる不具合（遊技者の不満や不正営業への悪用）を避けられない。このため本発明の遊技機では、通常は遊技機の内部状態である遊技様態を開示しないものの、所定の操作を契機として、その遊技様態を開示可能な遊技様態開示手段の動作を許容し、遊技機の内部状態である遊技様態を開示して外部から遊技機の遊技様態を確認することを可能としている。ここで、遊技様態が開示される「遊技機の外部」としては、例えば遊技盤や枠体のみならず、ホールにおいて遊技機が配列する島設備の一部を含んでいても良いことはいうまでもない。

10

【0017】

このように、本発明の遊技機では必要なときにいつでも遊技様態が開示できることから、例えば以下の有用性を見出すことができる。

【0018】

（１）ホール開店当初から意図的に第２遊技様態がつくり出されているような場合、公安上の理由から所定の操作を行えば、不正営業が行われているか否かを容易に発見することができる。

20

【0019】

（２）逆に、営業終了まで稼働していた遊技機について、ホール運営者が正規の操作を行うことで遊技様態がいずれであるのかを確認し、もし第２遊技様態であった場合は、次の当選が近かったにもかかわらず遊技を終了しなければならないことから、それに見合ったサービスの提供（例えばサービス球の提供、会員制ポイントカードへの加点等）を行うことができる。

【0020】

（３）あるいは、通常営業中の適正なサービスとして積極的に遊技様態を開示するサービスを提供することができる。すなわち、本発明の遊技機では遊技様態がいずれであるのかがはっきりとわからず、遊技者があれこれ詮索しながら遊技を続けられるところに面白みがあるが、その反面、やはり遊技者には「遊技様態がどうなっているかを知りたい」という潜在的な要求がある。この点に鑑みて、例えば一定時間以上の遊技を継続した遊技者に対してホール運営者が正規の操作を行い、遊技様態がいずれであるのかを自主的なサービスとして開示することができる。

30

【0021】

なお所定の操作は、例えばホール運営者等の遊技機の正規な管理者だけが行えるもの（例えば、遊技機の裏面側にあるスイッチ操作等）であってもよいし、遊技者が遊技の一環として行えるもの（例えば、遊技機前面にある演出装備等）であってもよい。

【0022】

40

（解決手段２）

以上の構成をより詳細に規定すると、本発明の遊技機は、所定の確率で遊技者に利益を付与すべきか否かの抽選を実行するとともに、当選の場合は遊技者に対していかなる利益を付与すべきかを判別する利益判別手段を備え、この利益判別手段の判別結果に基づいて遊技者に所定の利益を付与することが可能な遊技機において、前記抽選の実行に際し、前記所定の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所定の確率を倍以上（または２倍以上）高く設定した第２遊技様態とのいずれか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、所定の可動体を作動させて遊技球の受け入れを容易化させる球入賞手段と、前記利益判別手段の判別結果に基づいて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を

50

提供することで遊技者に基礎的な利益を付与する基礎的利益付与手段と、前記利益判別手段の判別結果が特別の条件を満たす場合、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とを合わせて提供することで遊技者に高付加価値利益を付与する高付加価値利益付与手段と、前記利益判別手段の判別結果に基づいて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とを合わせて提供するとともに、前記高付加価値利益付与手段の場合と比較すると相対的に前記球入賞手段での遊技球の受け入れ度合が低くなる態様で前記可動体を作動させることにより、前記高付加価値利益よりも価値の低い低付加価値利益を遊技者に付与する低付加価値利益付与手段と、前記利益判別手段の判別結果が特定の条件を満たす場合、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伴うことなく、前記低付加価値利益付与手段と同一か、もしくは近似した態様で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を提供することにより、前記低付加価値利益とは異なる小価値利益を遊技者に付与する小価値利益付与手段と、遊技様態が前記第1遊技様態または前記第2遊技様態のいずれかであるのかを遊技機が外部に向けて開示可能な遊技様態開示手段と、遊技中に継続して前記遊技様態開示手段の動作を規制することで前記第2遊技様態への変更が行われたか否かの情報を外部に開示することなく秘匿状態とする遊技様態秘匿手段と、所定の操作を契機として前記遊技様態秘匿手段による規制を解除し、前記遊技様態開示手段による遊技様態の開示を許容する開示許容手段とを具備したものである。

10

【0023】

20

解決手段2では、単に基礎的な利益とそれに特典を付加した付加価値利益の2つがあるだけでなく、大きく分けて4種類の利益（基礎的な利益、高付加価値利益、低付加価値利益、小価値利益）を遊技者に付与するものであるが、いずれの利益を付与するかは抽選に当選した場合の判別結果で異なったものとなる。このうち、基礎的な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り、そして高付加価値利益は、基礎的な利益に加えて、その後の抽選確率を高く変更（第2遊技様態へ変更）する特典付きの内容であるが、低付加価値利益は高付加価値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、低付加価値利益によってそれほど多くの出玉量が得られなくても、その後の抽選確率が高く変更される内容であるため、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。

30

【0024】

ここでも解決手段1と同様に、当選によって基礎的な利益、高付加価値利益、低付加価値利益、小価値利益のいずれかが付与されたとしても、果たしていずれに当選したかを遊技者に対して明確に告知（例えば、抽選図柄による明確な表示等）する要素は必須となっていない。さらに、高付加価値利益または低付加価値利益によって抽選確率が高く変更（第2遊技様態に変更）された場合であっても、その旨を遊技者に対して明確に告知（例えば「確変中」等の文字情報による告知等）する要素は必須となっていない。このため遊技者は、高付加価値利益または低付加価値利益によって自己に有利な抽選確率に変更されていることを明確に知らされていないまま遊技を行うことになる。その反面、単に基礎的な利益が付与されただけであっても、もしかしたら有利な抽選確率になったかもしれないとの期待感を抱き続けることができる。このような効果は、通常時に遊技様態が変更されたか否かの情報が秘匿されていることで一層顕著となり、遊技者は注意して遊技機の挙動を観察したり、自己の経験則を当てはめたりしながら遊技様態を詮索したり、推測したりしながら遊技を楽しむことができる。

40

【0025】

その一方で、低付加価値利益のように抽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、出玉量の増加を伴わずに内部的な抽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く、ややもすると存在自体があまり意味をなさなくなるため、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、低付加価値利益を付与する場合、遊技者がそれと

50

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低付加価値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、いずれ早いうちに高付加価値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。

【 0 0 2 6 】

ただし、低付加価値利益は抽選確率そのものを高くする内容であるため、あまり頻繁に低付加価値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、低付加価値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 2 7 】

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小価値利益を遊技者に付与するものとし、この小価値利益の内容を低付加価値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、低付加価値利益では抽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、小価値利益では抽選確率の変更（第2遊技様態への変更）は行われずに、低付加価値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。このような小価値利益は、抽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、小価値利益が付与された場合に遊技者に目に見える挙動は低付加価値利益の場合と区別が付きにくいいため、遊技者が小価値利益に接した場合、果たしてそれが小価値利益によるものであるのか、あるいは低付加価値利益によるものであるのかを直ちに究極めることはできないし、遊技様態が変更されたか否かは遊技様態秘匿手段によって秘匿されているため、遊技者に明確な情報として提供されるものは特でない。

【 0 0 2 8 】

したがって、遊技者が低付加価値利益によって抽選確率が高くなることを知っていた場合、実際には小価値利益が付与されていた場合であっても、それが低付加価値利益であった（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、しばらくの間は高付加価値利益や低付加価値利益が得られず、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小価値利益に当選することがあり、この場合は「今度こそ低付加価値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 2 9 】

以上のように解決手段2では、いずれの種類であるかの見分けが付きにくい利益（低付加価値利益、小価値利益）を遊技者に付与することができる。このため、遊技様態が変更された可能性があることを遊技者に思わせる機会を数多く設けておきながら、実際に遊技様態が変更されたか否かを秘匿し続けることで、遊技者があれこれと詮索しながら遊技を続けることになり、長時間にわたって遊技意欲を高く維持し続けることができる。

【 0 0 3 0 】

ただし解決手段2においても、通常は遊技機の内部状態である遊技様態を開示しないものの、必要なときは開示許容手段によっていつでも、遊技機の内部状態である遊技様態を開示可能な遊技様態開示手段の動作を許容し、遊技様態を遊技機外部に開示することができるので、不正営業の発覚や正規サービスの提供等を容易に行うことができるという利点がある。

【 0 0 3 1 】

（解決手段3）

上記の解決手段1または2のいずれかにおいて、前記所定の操作は、電力供給の開始操作であるのが望ましい。

【 0 0 3 2 】

このような構成によれば、遊技様態の秘匿状態を解除して開示するための所定の操作の

10

20

30

40

50

ために特別な操作部を設ける必要がない上、さらに以下のような有用性を発揮することができる。

【0033】

まず、例えばホールの開店時を想定すると、ホール従業員の不正な遊技機に関する操作によって開店当初から意図的に第2遊技様態が作り出されているおそれがある。第2の遊技様態は抽選確率を高く設定したものであるため、遊技者にとっては大当たりまでの道のりが近い分大変利益があるものの、公正上の理由からこのようなサービスは行われるべきではない。

【0034】

本発明の遊技機においては、電源の投入を契機として遊技機の内部状態である遊技様態が遊技機外部に出力されるようになっていたため、遊技機の内部状態である遊技様態を明確に外部に開示し第三者が遊技様態を確認することができる。したがって、仮にホール従業員の不正な遊技機の遊技様態に関する操作が行われていた場合においても、その不正なサービスを容易に発覚させることができる。

10

【0035】

また、例えばホールの閉店時を想定すると、ホールの都合により遊技者は遊技を中断しなくてはならない。このようなホール営業の終了に伴う遊技の中断は遊技者の都合によるものではないため、遊技者にとっては、遊技機の遊技様態によっては大当たりにより本来得られるべき利益を享受することができないまま遊技を終了しなければならないおそれがあり、不満を抱くところである。つまり、遊技機の遊技様態が例えば第2の遊技様態であった場合には、次の大当たりが近いはずであるにもかかわらず、遊技者はなんら利益を享受することができなくなってしまうおそれがある。

20

【0036】

ところが本発明の遊技機によれば、電源を一旦落とした後に再投入することでその内部状態である遊技様態を遊技機外部に開示することができるため、遊技様態を明確に第三者に知らせることができる。そのため、ホール運営者は、その遊技者が次の大当たりにより本来享受することができるはずであった利益の代わりに、それに見合ったサービスをその遊技者に対して提供（例えばサービス球の提供、会員制ポイントカードへの加点等）することができる。

【0037】

30

また、例えばホールの通常営業中を想定すると、遊技者は、本発明の遊技機の遊技様態が明確にわからず、遊技者があれこれ詮索しながら遊技を続けることに面白みがあるものの、場面によっては遊技者は現在の遊技様態を知りたいときもある。このようなニーズに対応するため、本発明の遊技機では、例えば一定時間以上の遊技を継続した遊技者に対してホール運営者が電源を再投入することで遊技機の遊技様態を遊技機外部に明確に開示し、遊技者に対して知らせることもできる。したがって、ホール運営者は、遊技様態がいずれであるのかを自主的なサービスとして遊技者に提供することもできる。

【0038】

（解決手段4）

上記の解決手段1から3のいずれかにおいて、前記遊技様態開示手段は、電力供給が停止された際における遊技様態が第1遊技様態であるか第2遊技様態であるかを開示するのが望ましい。

40

【0039】

本発明の遊技機においては、電力供給が停止された際における遊技様態が第1遊技様態であるか第2遊技様態であるかを遊技機外部に開示するようになっていたため、遊技機の内部状態である遊技様態を明確に外部に開示し第三者が遊技様態を確認することができる。したがって、仮にホール従業員の不正な遊技機の遊技様態に関する操作が行われていた場合においても、その不正なサービスを容易に発覚させることができる。

【0040】

また、例えばホールの閉店時を想定すると、ホールの都合により遊技者は遊技を中断し

50

なくてはならないが、それまでの遊技様態が第2の遊技様態であったとしても、遊技者はそれを知ることができないまま遊技を中断させられることになる。このため、閉店時まで第2遊技様態であることを想定して遊技を続けていた遊技者にとってみれば、何も知らされないまま遊技が終わってしまい、不満が残るところである。

【0041】

ところが本発明の遊技機によれば、電源を一旦落とした後に再投入することで、電力供給が停止された際における内部状態である遊技様態を遊技機外部に開示することができるため、遊技様態を明確に第三者に知らせることができる。そのため、ホール運営者は、閉店時まで稼働していた遊技機が第2遊技様態であったことが確認できた場合、その遊技者が次の大当たりにより本来享受することができるはずであった利益の代わりに、それに見合ったサービスをその遊技者に対して提供（例えばサービス球の提供、会員制ポイントカードへの加点等）することができる。

10

【0042】

（解決手段5）

上記の解決手段1から4のいずれかにおいて、前記第1遊技様態において記判別結果が前記特別の条件を満たす態様で前記抽選に当選する確率に比較して、前記判別結果が前記特定の条件を満たす態様で前記抽選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判別結果が前記特定の条件を満たす態様で前記抽選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判別結果が前記特別の条件を満たす態様で前記抽選に当選する確率が倍以上（または2倍以上）に高く変更されるのが望ましい。

20

【0043】

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、遊技者に高付加価値利益が付与される確率よりも小価値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、小価値利益の出現率が相対的に高くなり、たとえ低確率時（第1遊技様態）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。

【0044】

しかも、本発明の遊技機では、遊技様態秘匿手段によって第1遊技様態であることを秘匿状態として遊技者が第1遊技様態であるか否かを認識できなくても、遊技者が小価値利益の出現によって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。したがって、本発明の遊技機によれば、遊技者は小価値利益の出現によって第1遊技様態であるにもかかわらずその遊技意欲を失わず、稼働率を高めることができる。

30

【0045】

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、小価値利益が付与される確率はそのまま、高付加価値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、実際に遊技者は高付加価値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、期待したとおりの抽選結果を実感することができる。

【0046】

40

しかも、本発明の遊技機では、遊技様態秘匿手段によって第2遊技様態であることを秘匿状態として遊技者が第2遊技様態であるか否かを認識できなくても、遊技者が小価値利益の出現によって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。しかもさらに本発明の遊技機によれば、高付加価値利益によって多くの出球を得る機会に多く接することができ、仮に開示許容手段によって秘匿状態が解除され第2の遊技様態であることが開示された場合においても期待したとおりの抽選結果を実感することができる。

【0047】

（解決手段6）

上記の解決手段1から5のいずれかにおいて、前記抽選確率変更手段により遊技様態が

50

変更されて前記第2遊技様態になっている間、前記第2遊技様態を維持し続けるための抽選を特定の確率で実行する様態維持抽選手段と、前記様態維持抽選手段による抽選に落選した場合、遊技様態を前記第2遊技様態から前記第1遊技様態に変更させる遊技様態変更手段とをさらに備えるのが望ましい。

【0048】

上記のように、本発明の遊技機では抽選確率変更手段によって第2遊技様態（抽選確率が相対的に高い遊技様態）に変更されることが一つの魅力であるが、解決手段6では第2遊技様態の間に次の当選が得られる前にそこから転落する可能性も残されている。このため、たとえ一度は第2遊技様態に変更されたとしても、そこから高確率で当選する可能性もあれば、逆に第2遊技様態の維持抽選で落選し、そこから第1遊技様態に降格させられる可能性もあるといえる。したがって、たとえ第2遊技様態に変更されていることが予想される場合であっても、常に当選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、そこにスリリングな興趣性が付加されることとなる。

10

【0049】

このような維持抽選の要素が付加されている場合にあっても、遊技様態秘匿手段によって遊技様態を秘匿状態とすると、第2遊技様態の維持抽選で落選し、第1遊技様態に降格したことを遊技者に知らせないようにすることができる。このため、遊技者は第2遊技様態が継続しているものと思いこみ遊技を継続することから、本発明の遊技機では第1遊技様態に降格したにもかかわらず稼働率が低下しにくくなる。

【0050】

20

さらには、解決手段6により次のような有用性がもたらされる。例えば、ホール運営者が開示許容手段の機能を用いて積極的に第2遊技様態であることを遊技者に開示するサービスを提供した場合であっても、その後の適宜な時期にあらためて開示許容手段の機能を用いれば、今度は逆に第1遊技様態に降格したか否かを確かめることもできる。この場合、一度は第2遊技様態になったことを遊技者が知っていたにもかかわらず、その後なかなか当選できない状況に陥ったとしても、実は維持抽選で落選していたことを知って遊技者がすんなりと状況を受け入れることができる。

【0051】

また、本発明の遊技機では第2遊技様態から転落する可能性を秘めているからこそ、第2遊技様態への変更をより高い頻度で実現できるといえる。すなわち、遊技者にとっては抽選確率の高い遊技様態で遊技を行う機会が増えれば、それだけ長期間にわたって期待感を維持できるし、ホール運営者からみれば、高い頻度で第2遊技様態に移行したとしても、遊技者が常に当選を得られるとは限らず、そこから転落して第1遊技様態に戻る可能性があるため、遊技者だけが一方的に有利にならずに長期間稼働を高く維持できるといえるため、遊技者およびホール運営者の双方にとって利点が生じる。

30

【0052】

（解決手段7）

上記の解決手段1から6、およびこれ以降の解決手段において、前記利益判別手段は、遊技媒体の入賞（例えば始動入賞）を契機として取得された当り判定用乱数値が予め用意された当り値（数値的な範囲を有していてもよい）に該当するか否かを判断することで抽選を行う。また前記利益判別手段は、当選の場合は予め用意された複数の当選種類のうちのいずれに該当するかを判別し、その判別の結果、前記高付加価値利益（または付加価値利益）に対応した当選種類に該当している場合に前記特別の条件が満たされる。あるいは、前記利益判別手段による判別の結果、前記小価値利益に対応する当選種類に該当している場合に前記特定の条件が満たされる。

40

【0053】

（解決手段8）

上記の解決手段1から7において、本発明の遊技機は弾球式遊技機（またはパチンコ機）である。弾球式遊技機の構成例としては、所定の操作に応じて遊技球を遊技盤内の遊技領域に発射する発射手段と、その遊技領域に配置された入賞口に遊技球が入賞したことを

50

検出する入賞検出手段と、遊技球の入賞に応じた賞球を払い出す賞球払出手段と、その遊技球の入賞を契機として所定時間にわたり図柄を変動させた後に停止させて、停止した図柄の状態を表示する図柄表示手段と、停止した図柄が特定の図柄表示態様であった場合に特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段とを備えている。この特別遊技状態では、遊技領域の所定位置に配置されている可動体（特定の入賞口を開閉する部材等）が開放されて遊技球の入賞が可能となり、その遊技球の入賞個数に応じて遊技者に利益が付与される。遊技者に付与される利益としては、遊技者に遊技媒体を払い出す（賞球を与える）ことを挙げることができる。またこの場合、特別遊技状態に移行することが前記基礎的な利益となる。

【 0 0 5 4 】

10

（ 解決手段 9 ）

上記の解決手段 1 から 7 において、本発明の遊技機としては、例えば回胴式遊技機（またはスロットマシン）を挙げることができる。この回胴式遊技機の構成例としては、遊技媒体の掛け数を決定した後（遊技媒体の投入の他に、ベット操作が含まれる）、始動用操作手段（例えばレバー）の操作を契機として図柄を変動させるとともに、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作あるいは所定時間の経過を契機としてその図柄の変動を停止させて、停止した図柄の状態を表示する図柄表示手段と、停止した図柄の状態が所定の条件を満たす場合に遊技媒体を払い出す払出手段と、停止した図柄の状態が特定の条件を満たす場合に特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段とを備えている。この特別遊技状態では、所定の時間あるいは所定の条件にわたり図柄の停止状態が遊技者に有利な状態で、遊技者が遊技を続けることができる。

20

【 0 0 5 5 】

（ 解決手段 1 0 ）

上記の解決手段 1 から 7 において、本発明の遊技機は遊技媒体として遊技球を用いる回胴式遊技機（またはパロット機、パチスロット機等）であってもよい。遊技球を用いて遊技を行う回胴式遊技機は、メダルの代わりに遊技球を取り込むことで遊技価値の掛け数を決定することができる。その他の基本的な構成は、解決手段 9 と同様であり、始動用操作手段（例えばレバー）の操作を契機として図柄を変動させるとともに、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作あるいは所定時間の経過を契機としてその図柄の変動を停止させて停止した図柄の状態を表示する図柄表示手段と、停止した図柄の状態が所定の条件を満たす場合に遊技媒体を払い出す払出手段と、停止した図柄の状態が特定の条件を満たす場合に特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段とを備えている。この特別遊技状態では、所定の時間あるいは所定の条件にわたり図柄の停止状態が遊技者に有利な状態で、遊技者が遊技を続けることができる。

30

【 0 0 5 6 】

（ 解決手段 1 1 ）

上記の解決手段 9 , 1 0 において、図柄表示装置は、図柄が付されたリールの回転により図柄を変動させて図柄を変動させるリール装置を採用してもよいし、そのリールとは別に設けられ、図柄に対応するあるいは相当する擬似的な図柄を表示可能な表示装置（例えば液晶表示装置）を採用しても良い。

40

【 発明の効果 】

【 0 0 5 7 】

本発明の遊技機は、必要に応じて適時に遊技様態を開示することができるとともに、開示された遊技様態に応じて遊技者の遊技意欲を高めて遊技機の稼働率を高めることができる技術を提供することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 5 8 】

【 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。

50

【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。

【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。

10

【発明を実施するための形態】

【００５９】

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。

【００６０】

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

20

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１０）

30

７－７．当り判定処理（図１１）

７－８．大当り処理（図１２）

８．遊技様態／抽選確率変更手段

９．一実施形態の特徴

１０．遊技様態維持／降格判定処理

１１．秘匿／秘匿解除処理

１２．一実施形態の有用性の言及

１３．演出処理

１４．その他の実施形態への言及

【００６１】

40

（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の一侧縁部（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の一侧端部（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の手前側にて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１０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

50

合致する大きさを有している。

【 0 0 6 2 】

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 6 3 】

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。

【 0 0 6 4 】

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 6 5 】

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 6 6 】

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 6 7 】

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 6 8 】

また、本体枠 3（前枠体 8）の裏面側には図示しない電源スイッチが設けられており、例えばホールの従業員が、閉止されている本体枠 3 を必要に応じて開放し、この電源スイッチを操作することでパチンコ機 1 の電源投入や遮断を行うようになっている。

【 0 0 6 9 】

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 26 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 26 は前枠体 8 の上端から下前面部材 16 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 26 の中央にはほぼ円形の開口窓 30 が形成されており、この開口窓 30 を通じて遊技盤 4 の遊技領域 12 を前方から視認することができる。また、扉本体フレーム 26 の後側には、開口窓 30 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 31 が設けられており、この窓枠 31 には透明なガラス板 32 が前後に 2 重をなして装着されている。

【0070】

図 1 に示されているように、前面枠 5 には開口窓 30 の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置 27 が配設されているほか、その下部に上皿 28 が配設されており、さらには上部に音響電飾装置 29 が配設されている。これらサイド装飾装置 27 や音響電飾装置 29、上皿 28 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。

【0071】

このうちサイド装飾装置 27 は、ランプ基板を内蔵したサイド装飾体 33 を主体として構成されており、サイド装飾体 33 はちょうど開口窓 30 の左右で一對をなしている。サイド装飾体 33 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 LED）に対応するレンズ 34 が組み込まれている。

【0072】

また音響電飾装置 29 は、透明カバー体 35 やスピーカ 36、スピーカカバー 37、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。

【0073】

（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 12 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 40 が設けられている。遊技領域 12 のほぼ中央位置には、ひときわ大きく目を引くセンター役物 42 が配設されており、このセンター役物 42 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。

【0074】

センター役物 42 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 42a が一体的に取り付けられている。さらに、キャラクタ体 42a の左右には競走馬の前足をデザインした装飾体 42b、42c が配設されており、このうち右側の装飾体 42c は可動役物として機能することができる。

【0075】

センター役物 42 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（LED）によって発光するものとなっている。また、センター役物 42 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 42 の内側に取り込まれる。

【0076】

センター役物 42 の内側には、その下縁部に球受け棚 42d が形成されており、この球受け棚 42d 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 42 の内側へ放出され、球受け棚 42d に誘導される。球受け棚 42d 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、球受け棚 42d 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。

【0077】

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）は球受け棚 4 2 d の上面に形成されている。球受け棚 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 7 8 】

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 は左右一對の可動片 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。

10

【 0 0 7 9 】

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 8 0 】

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 8 1 】

20

また、本実施形態では、さらにセンター役物 4 2 の下縁部には 2 つの多色 L E D 6 3 が配列されており、これら L E D 6 5 の配列が普通図柄表示装置として機能することができる。普通図柄表示装置の機能は L E D 6 5 の点灯・消灯によって実現することができる。本実施形態では、さらにセンター役物 4 2 の下縁部には 2 つの多色 L E D 6 3 が配列されており、これら L E D 6 3 の配列が遊技様態表示装置として機能することができる。本実施形態において、パチンコ機 1 の内部状態である遊技様態を表示する遊技様態表示装置の機能は L E D 6 3 の点灯・消灯によって実現することができる。

【 0 0 8 2 】

（ 3 . 特別図柄表示装置 ）

また、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。

30

【 0 0 8 3 】

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）。

40




【 0 0 8 4 】

具体的には、個々の L E D 5 2 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 L E D 5 2 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 L E D 5 2 を配列した場合の点灯・消灯表示パターンは、全部で 8 1 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、L E D 5 2 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、L E D 5 2 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

50

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。

【0085】

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。

【0086】

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(高付加価値利益)が付与される。

【0087】

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表記されているのは、「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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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「短開放確変当り」によって抽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。

【0091】

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

10

20

30

40

50

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。

【0092】

（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。

10

【0093】

（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、次回大当りの抽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。

20

【0094】

（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、次の大当り抽選確率が高く設定（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。

【0095】

（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、大当り抽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。

30

【0096】

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。

【0097】

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。

40

【0098】

【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 / 3 2 0	1 / 6 4	2 / 1 6
(2) 確変大当り			1 2 / 1 6
(3) 短開放確変当り			2 / 1 6
(4) 短開放当り	1 / 1 2 8		—

10

【 0 0 9 9 】

(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 6 4 0 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。

【 0 1 0 0 】

(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。なお、この図 5 においては電源に関する構成 (電源基板など) の図示を省略している。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。

20

【 0 1 0 1 】

(6 - 1 . 主基板)

主基板は、主制御基板 5 6 と払出制御基板 5 8 とからなり、このうち主制御基板 5 6 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 5 8 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 5 6 は、CPU 5 6 c をはじめ ROM 5 6 e や RAM 5 6 d 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。この CPU 5 6 c は、ROM 5 6 e や RAM 5 6 d を内蔵した構成となっている。一方、払出制御基板 5 8 は、CPU 5 8 c をはじめ ROM 5 8 e や RAM 5 8 d 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払出制御プログラムを実行する。この CPU 5 8 c は、ROM 5 8 e や RAM 5 8 d を内蔵した構成となっている。主制御基板 5 6 と払出制御基板 5 8 との間では、それぞれの入出力インタフェース 5 6 a , 5 8 a 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 5 6 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 5 8 から主制御基板 5 6 に ACK 信号

30

40

【 0 1 0 2 】

主制御基板 5 6 には、遊技盤 4 に設けられている特別図柄表示装置 6 0 (LED 5 2) 、普通図柄表示装置 6 5 および遊技様態表示装置 6 3 が接続されているほか、入球装置 4 4 、アタッカ装置 4 6 等を駆動するソレノイド 6 2 や入賞球を検出する入賞スイッチ 6 4 、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 5 8 には、払出装置を駆動する払出モータ 6 6 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 1 0 3 】

50

(6 - 2 . 周辺基板)

周辺基板には、サブ統合基板 6 8 のほかに例えば複数の電飾制御基板 7 0 , 7 2 や波形制御基板 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 1 0 4 】

サブ統合基板 6 8 もまた、CPU 6 8 c をはじめ ROM 6 8 e や RAM 6 8 d 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。この CPU 6 8 c は、ROM 6 8 e や RAM 6 8 d を内蔵した構成となっている。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。電飾制御基板 7 0 もまた、CPU 7 0 c をはじめ ROM 7 0 e や RAM 7 0 d 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。この CPU 7 0 c は、ROM 7 0 e や RAM 7 0 d を内蔵した構成となっている。一方、電飾制御基板 7 2 もまた、CPU 7 2 c をはじめ ROM 7 2 e や RAM 7 2 d 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。この CPU 7 2 c は、ROM 7 2 e や RAM 7 2 d を内蔵した構成となっている。また、この電飾制御基板 7 2 は、さらに RAM 7 2 f や ROM 7 2 g (図面上「CROM」と図示する) を有している。

【 0 1 0 5 】

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 (LED) 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 1 0 6 】

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。この波形制御基板 7 4 もまた、CPU 7 4 c をはじめ ROM 7 4 e や RAM 7 4 d 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。この CPU 7 4 c は、ROM 7 4 e や RAM 7 4 d を内蔵した構成となっている。また、この波形制御基板 7 4 は、さらに ROM 7 4 g (図面上「OROM」と図示する) を有している。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 1 0 7 】

(7 . 制御処理の例)

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

【 0 1 0 8 】

(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

10

20

30

40

50

始動入賞が有るか否かが判断される（ステップS101）。具体的には、上記の入球装置44に対応する入賞スイッチ64（始動口スイッチ）から検出信号が入力されると、始動入賞有り判断され（YES）、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（NO）。

【0109】

始動入賞が有り判断された場合（ステップS101 = YES）、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S102）。このとき既に始動保留数が4に達していれば（NO）、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（YES）、次に保留格納処理が行われる（ステップS103）。この保留格納処理では、例えばRAM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54の点灯個数が1つ増加される。

10

【0110】

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」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。

20

【0111】

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。

【0112】

（7-2. 遊技作動処理）

30

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）。

【0113】

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。

40

【0114】

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。

【0115】

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

50

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。

【0116】

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。

10

【0117】

(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。

20

【0118】

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。

30

【0119】

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。

40

【0120】

(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

50

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。

【0121】

【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

【0122】

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。

【0123】

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

【0124】

（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

【0125】

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。

【0126】

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

【0127】

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。

【0128】

20

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。

【0129】

【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

30

【0130】

（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S204）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S501）。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

40

50

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。

【0131】

ステップS501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S502）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LED52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40ms毎に切り替える処理が行われる。これにより、4つの2色LED52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LED52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LED52の点灯・消灯パターンを切り替えることもできる。

10

【0132】

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S503）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4ms）で行う必要はなく、適宜サンプリングすることでLED52の発光輝度を調整することが好ましい。

【0133】

（7-7. 当り判定処理）

20

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S206）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。

【0134】

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S601）、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S602）。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S603が実行される。ステップS603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。

30

【0135】

一方、抽選の結果が「短開放確変当り」である場合、ステップS602の判断が肯定（YES）されて、次にステップS604が実行される。ステップS604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S603またはステップS604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S605）が実行される。

40

【0136】

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S601の判断が肯定（YES）されて短開放当り処理（ステップS606）が実行される。この短開放当り処理では、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。

【0137】

50

(7 - 8 . 大当たり処理)

図 1 2 は、上記の当り判定処理に含まれる大当たり処理 (図 1 1 中のステップ S 6 0 5) の内容を示している。内部的に条件装置が作動して大当た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 S 7 0 1) 。このラウンドカウンタは例えば R A M 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た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たり処理が終了となる。

【 0 1 3 8 】

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 S 7 0 2) 、続いて大入賞口が開放される (ステップ S 7 0 3) 。そして、次のステップ S 7 0 4 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 S 6 0 3 またはステップ S 6 0 4 でセットされた時間 (3 0 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 (Y E S) 、次に入賞球カウンタの値が 1 0 未満であるか否かが判断される (ステップ S 7 0 5) 。このとき入賞球カウンタの値が 1 0 に満たなければ (Y E S) 、大入賞口に対応するカウントセンサの検出信号が O N になったか否かが判断される (ステップ S 7 0 6) 。大入賞口への入賞によりカウントセンサが O N になると (Y E S) 、次のステップ S 7 0 7 で入賞球数カウンタに「 1 」が加算され、再度ステップ S 7 0 4 の判断が行われる。あるいは、ステップ S 7 0 6 で大入賞口への入賞がなく、カウントセンサが O N になっていなければ (N O) 、入賞球数カウンタが加算されることなくステップ S 7 0 4 の判断が行われる。

【 0 1 3 9 】

「通常大当たり」、または「確変大当たり」の場合、通常は設定最大期間である 3 0 秒が経過するか、あるいは入賞球が 1 0 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 S 7 0 4 またはステップ S 7 0 5 の判断が否定 (N O) 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 S 7 0 8) される。そして、次のステップ S 7 0 9 でラウンドカウンタの値が設定最大継続回数 (1 0 ラウンド) に達したか否かが判断される。

【 0 1 4 0 】

これに対し「短開放確変当たり」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 1 0 に達することではなく、先に 0 . 3 秒の設定最大期間が経過してステップ S 7 0 9 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。

【 0 1 4 1 】

いずれにしても、ラウンドカウンタの値が設定最大回数 (1 0 または 2) に達していなければ (ステップ S 7 0 9 = N O) 、次にラウンドカウンタの値に「 1 」が加算 (ステップ S 7 1 0) 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 S 7 0 2) 。

【 0 1 4 2 】

以上の処理は「通常大当たり」、「確変大当たり」または「短開放確変当たり」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 (1 0 または 2) に達したと判断されると (ステップ S 7 0 9 = Y E S) 、そこで大当たり処理は終了となる。

【 0 1 4 3 】

(8 . 遊技様態 / 抽選確率変更手段)

既に述べたように本実施形態のパチンコ機 1 では、「確変大当たり」、または「短開放確変当たり」による大当た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、大当たりの抽選確率が通常 (低確率時) の 5 倍になるため、遊技者は次の大当た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 4 4 】

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６０による表示パターンが多種多様（８１通り）にわたっているため、遊技者は特別図柄表示装置６０による停止時の表示態様（ＬＥＤ５２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。

10

【０１４５】

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４６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４６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４６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４６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。

20

【０１４６】

（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。なお、パチンコ機１の仕様上、「確変大当り」の振り分け率が１６分の１２であり、「通常大当り」の振り分け率が１６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。

30

【０１４７】

（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４６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。

40

【０１４８】

（３）ただし、パチンコ機１の仕様上、条件装置の作動を伴う「短開放確変大当り」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、そのままだは出現率が低く、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「短開放確変大当り」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「短開放大当り」が別途用意されており、この「短開放確変大当り」の当り確率（１２８分の１）と「短開放確変大当り」の出現率との合成により、

50

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。

【0149】

(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。

【0150】

(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。

10

【0151】

(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。

【0152】

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。

20

【0153】

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。

【0154】

(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)。

30

【0155】

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。ここではまず、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抽選確率は、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(N O)、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(Y E S)、通常の遊技様態への「降格判定」がなされる。

40

【0156】

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。

【0157】

【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

【0158】

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。

【0159】

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。

20

【0160】

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。

【0161】

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ことを根拠に、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。

30

【0162】

（11．秘匿／秘匿解除処理）

このように本実施形態におけるパチンコ機1は、遊技様態が第1遊技様態であるか或いは第2遊技様態であるかを遊技者にとってわかりにくくするとともに、何らかの挙動を遊技者が読みとって当選への期待をふくらませることで遊技意欲を高めるものであるが、その一方で遊技者やホール従業員において遊技様態を明確に知りたい場合もある。

40

【0163】

そこで、本実施形態におけるパチンコ機1では、まず、遊技中に継続して遊技様態表示装置としてのLED63の発光動作を行わないように規制することで「通常状態」から「確変状態」への変更が行われたか否かに関して外部に開示することなく秘匿しておくようにする（遊技様態秘匿手段）。さらにこのパチンコ機1では、所定の操作を契機としてこの規制を解除し、例えばLED63が点灯・消灯することによる遊技様態の開示を許容する（開示許容手段）。なお、遊技様態の開示は、LED63の点灯や消灯のような視覚的なものに限られず、音声や振動により表されるようにしても良い。

【0164】

50

この遊技様態開示手段としてのＬＥＤ６３は、主制御基板５６の制御による点灯・消灯により、遊技様態が「通常状態」または「確変状態」のいずれかであるのかを点灯或いは消灯によりパチンコ機１の外部に向けて開示可能な構成となっている。ここで、ＬＥＤ６３の動作が許容された場合においては、例えば高確率状態はＬＥＤ６３の赤色点灯で表され、低確率状態はＬＥＤ６３の消灯で表される。なお、ここでいう「パチンコ機１の外部」には遊技盤４の盤面のみならず枠体のランプやホールの島設備の一部を含んでいてもよい。

【０１６５】

このようにＬＥＤ６３の点灯・消灯状態は、その見た目上、パチンコ機１の内部状態である遊技様態に対応していない場合があり、遊技様態が秘匿状態とされているときには遊技者がＬＥＤ６３の状態を見ても現在の遊技様態を判断できないようになっている。

10

【０１６６】

次に本発明の実施形態におけるパチンコ機１の動作例について簡単に説明する。なお、以下の説明では、所定の操作の一例として電源スイッチの操作によって電源が投入され、電力供給が開始されたことを例示して説明する。また、遊技様態表示装置としてのＬＥＤ６３は、電力供給が停止された際における遊技様態が第１遊技様態であるか第２遊技様態であるかを開示するものとする。

【０１６７】

このパチンコ機１は、例えばホールの島設備に配列するように設置されており、ホールの開店準備のために全てのパチンコ機１が一斉に電源投入される。ここでいう電源投入には、このように一斉に全てのパチンコ機１の電源投入される場合のみならず、１台のパチンコ機１の電源スイッチを操作して電力供給を開始する場合も含んでいる。本実施形態におけるパチンコ機１では、主制御基板５６にバックアップ機能を搭載しており、例えば電源を遮断した際の遊技様態が主制御基板５６のＲＡＭ５６ｄに内部状態として保存されている。パチンコ機１の内部状態である遊技様態を遊技様態フラグで表すと、例えば「通常状態」が「０」であり「確変状態」が「１」である。主制御基板５６は、このようなバックアップ機能が管理している遊技様態フラグにより内部的には遊技様態が「通常状態」であるか或いは「確変状態」であるかを管理している。

20

【０１６８】

まず、電源が投入されたパチンコ機１においては初期処理が行われ、次に秘匿／秘匿解除処理が実行される。そして、主制御基板５６がバックアップ機能によって管理する遊技様態フラグが参照され、この遊技様態フラグが表す遊技様態が把握される。

30

【０１６９】

このように遊技様態が「通常状態」であるか「確変状態」であるかを把握した後も、このパチンコ機１では遊技様態を秘匿状態としてその外部に開示していない。具体的には主制御基板５６は、遊技様態が秘匿状態であるべき期間においては遊技様態表示装置としてのＬＥＤ６３の動作を制御しないため、遊技様態表示装置としてのＬＥＤ６３が遊技様態を表示しないようにその動作を規制している（遊技様態秘匿手段）。この状態では、見た目上、パチンコ機外部からはその内部状態である遊技様態が第１遊技様態であるか第２遊技様態であるかに関して把握することができないようになっている。

40

【０１７０】

このため遊技者は、例えば抽選図柄の変動態様や演出の態様等のような挙動から内部的な遊技様態が第１遊技様態であるか第２遊技様態であるかについて詮索してみたり、自己の経験則によって遊技様態を推測したりしながら引き続き遊技を楽しむことができる。

【０１７１】

このように、通常は内部的な遊技様態が「通常状態」であるか「確変状態」であるかについて秘匿状態とすることで興趣性を高めているとはいっても、このような秘匿状態が延々長く継続するとなると、遊技様態が「通常状態」であるか「確変状態」であるかを外部から一切知ることができないことにより、例えば遊技者の不満や不正営業への悪用などの様々な不具合も考えられる。このため実施形態におけるパチンコ機１では、通常はパチ

50

ンコ機 1 の遊技様態が第 1 遊技様態であるか或いは第 2 遊技様態であるかについて開示しないものの、例えば電源スイッチの操作のような所定の操作を契機として、その遊技様態を開示可能な遊技様態表示装置としての L E D 6 3 の動作を許容し、パチンコ機 1 の内部状態である遊技様態を開示して外部から遊技様態を確認することができるようにしている。なお、本実施形態では、このような電源スイッチを用いて遊技様態の秘匿状態を解除しているため、遊技様態を開示するための操作部として特別な操作部を設ける必要がなくなる。

【 0 1 7 2 】

また、本実施形態においては、このような遊技様態表示装置としての L E D 6 3 の点灯・消灯により開示された遊技様態を、例えばタイマーにより所定時間にわたり開示したのち開示を停止するのが望ましい。また本実施形態では、これに併せて或いはこの代わりに、発射ハンドル 1 8 の操作を契機としてその遊技様態の開示を停止する構成とすることもできる。

10

【 0 1 7 3 】

(1 2 . 一実施形態の有用性の言及)

以上のように、パチンコ機 1 では必要なときにいつでも遊技様態を開示できることから、以下の様々な有用性を見出すことができる。

【 0 1 7 4 】

(1) まず、本実施形態によれば、ホール開店当初から意図的に「確変状態」がつくり出されているような場合、開店当初は電源の投入によって遊技様態表示装置 6 3 が作動するため、その表示内容から不正営業が行われているか否かを容易に発見することができる。

20

【 0 1 7 5 】

このため、例えばホール従業員の不正な操作によって、本実施形態におけるパチンコ機 1 の遊技様態が開店当初から意図的に「確変状態」にされていた場合においては、このパチンコ機 1 の電源を投入した時点で遊技様態の秘匿状態が解除され、その遊技様態が「通常状態」であるか「確変状態」であるかを遊技様態表示装置 6 3 の点灯・消灯状態で視覚的に判断することができる。

【 0 1 7 6 】

一般的に前日の営業終了時点において遊技様態が「確変状態」であったパチンコ機 1 については、ホールの従業員によっていわゆる R A M クリア操作がされるため、翌日の営業開始時点においてパチンコ機 1 の遊技様態が「確変状態」であることは考えにくい。したがって、パチンコ機 1 が電源投入時に「確変状態」である場合には、その「確変状態」は抽選確率を意図的に高く設定したものであると考えられる。このような「確変状態」は、遊技者にとっては大当りを引き当てやすい分、大変利益があるものの、公正上の理由からこのようなサービスは行われるべきではない。

30

【 0 1 7 7 】

本実施形態におけるパチンコ機 1 では、このように電源投入をした際に遊技様態表示装置 6 3 が点灯している場合には、意図的に遊技様態が不正操作されたものと疑われ、ホール運営者によるいわゆるモーニングサービスのような不正なサービスを容易に発覚させることができる。

40

【 0 1 7 8 】

(2) また、ホールの閉店時刻になると、遊技者はそこで遊技を中断しなければならないが、それまでにパチンコ機 1 の遊技様態が例えば「確変状態」であった場合には、次の大当たりが近いはずであったにもかかわらず、遊技者はなんら利益を享受することができなくなり、不満が残りがやすい。

【 0 1 7 9 】

このためホール閉店時において、パチンコ機 1 が「確変状態」であったにもかかわらず遊技を中止しなければならない遊技者に対しては、一般的に、本来遊技において得られるべき利益の代わりにホールが多少の利益を供与することが行われている。しかしながら、

50

本実施形態におけるパチンコ機 1 においては、原則として遊技様態をパチンコ機外部に開示しないようになっているため、一見するとホール営業終了時点での遊技様態が「通常状態」であるのか「確変状態」であるのかを確認できず、このようなホール運営者のサービスを遊技者に提供できないようにも思える。

【0180】

そこで、本実施形態のパチンコ機 1 においては、まず、ホールの営業終了時点において従業員が施錠を解除して本体枠 3 を開放し、そして本体枠 3 を開放することによって露出した図示しない電源スイッチを操作し、電源を一旦遮断した後に再度投入し直すことで遊技様態を確認することができる。この場合、遊技様態表示装置としての LED 63 が点灯している場合には遊技様態が「確変状態」であることをパチンコ機外部に開示することができるため、従業員や遊技者に対して明確に遊技様態を知らせることができる。そのため、「確変状態」であることを知らないまま遊技者が遊技していても、ホール閉店時に「確変状態」であることが確認できた場合には従来通り、ホール運営者が遊技者に対して次の大当たりにより本来享受することができるはずであった利益の代わりに、それに見合ったサービス（例えばサービス球の提供、会員制ポイントカードへの加点等）をその遊技者に対して提供することができる。

【0181】

(3) またあるいは、ホール運営者は、通常営業中の適正なサービスとして積極的に遊技様態を開示するサービスを提供することができる。すなわち、本実施形態におけるパチンコ機 1 では遊技様態がいずれであるのかがはっきりとわからず、遊技者があれこれ詮索しながら遊技を続けられるところに面白みがあるが、その反面、やはり遊技者には「遊技様態がどうなっているかを知りたい」という潜在的な要求がある。この点に鑑みて、例えば一定時間以上の遊技を継続した遊技者に対してホール運営者が正規の操作を行い、遊技様態がいずれであるのかを自主的なサービスとして開示することもできる。

【0182】

なお所定の操作は、例えばホール運営者等の遊技機の正規な管理者だけが行えるもの（例えば、遊技機の裏面側にあるスイッチ操作等）であってもよいし、遊技者が遊技の一環として行えるもの（例えば、遊技機前面にある演出装備等）であってもよい。

【0183】

また、本発明の実施形態において上記の短開放当たりなどの要素が付加されている場合において確変状態であることを秘匿状態として遊技者が確変状態であるか否かを認識できなくても、遊技者が短開放当たり（小価値利益）の出現によって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。しかもさらに本発明の実施形態によれば、確変大当たり（高付加価値利益）によって多くの出球を得る機会に多く接することができ、仮に遊技様態の秘匿状態が解除されパチンコ機 1 の遊技様態が確変状態であることが開示された場合においても、遊技者は期待したとおりの抽選結果を実感することができる。

【0184】

また、本発明の実施形態において上記の維持抽選の要素が付加されている場合にあって、パチンコ機 1 の内部状態である遊技様態を秘匿状態とすると、確変状態の維持抽選で落選し、通常状態に降格したことを遊技者に知らせないようにすることができる。このような状態においても遊技者はそのまま確変状態が継続しているものと思いこみ遊技を継続することから、本実施形態におけるパチンコ機 1 では確変状態から通常状態に降格したにもかかわらず稼働率が低下しにくくなる。

【0185】

さらには、維持抽選の要素が付加されたパチンコ機 1 においては、例えば、ホール運営者が積極的に確変状態であることを遊技者の開示するサービスを提供した場合であっても、その後の適宜な時期にあらためて所定の操作によって遊技様態の開示をすれば、今度は逆にその確変状態から通常状態に降格しているか否かを確認することもできる。この場合、一度は確変状態になったことを遊技者が知り得たにもかかわらず、その後なかなか当選できずに遊技者が不満を感じていたとしても、実は維持抽選で確変状態の維持抽選におい

て落選していたことを知って遊技者がすなりと状況を受け入れることができる。

【 0 1 8 6 】

(1 3 . 演出処理)

以上は、純粋に主制御基板 5 6 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 6 8 は主制御基板 5 6 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。

【 0 1 8 7 】

始動入賞があると、主制御基板 5 6 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 5 1 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 6 0 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 5 1 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、厩舎につながれていたたり、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な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。

【 0 1 8 8 】

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。

【 0 1 8 9 】

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 B G M や効果音が出力される。

【 0 1 9 0 】

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。

【 0 1 9 1 】

(1 4 . その他の実施形態についての言及)

以上は一実施形態についての説明であるが、本発明の実施の形態がこれに制約されることはない。以下に、その他の実施形態についていくつか例を挙げて言及する。

【 0 1 9 2 】

上記実施形態においては、遊技様態表示装置としての L E D 6 3 の点灯状態としては点灯・消灯のみならず、例えば高確率時はデューティー比を 0 . 6 とし低確率時はデューティー比を 0 . 4 とするように高確率時（確変状態）と低確率時（通常状態）とでデューティー比を互いに異なるようにして、開示する遊技様態に応じて輝度を変えるようにするのが望ましい。このような開示方法では、遊技様態に応じて若干輝度を異ならせているため、開示後であっても輝度に対応した遊技様態を遊技者にはわかりにくくホール従業員などにのみ限定してわかりやすくすることができる。

【 0 1 9 3 】

また、本実施形態においては、所定の操作によって遊技様態の秘匿を解除し、例えばサブ統合基板 6 8 の制御により液晶表示装置 5 1 や音声又はランプ 7 6 , 7 7 , 7 8 いずれかによって高確率（確変状態）である旨を固有の態様で遊技者に開示するのが望ましい。

【 0 1 9 4 】

また上記実施形態の変形例としては、例えばパチンコ機 1 において大当りを終了後、所定回数回せば、1 回限り遊技様態を知る機会を遊技者に与えることを挙げることができる。具体的には、このパチンコ機 1 は、大当り後、例えば「× 回せば（抽選すれば）、遊技

様態がわかるよ。」といった報知を行うことを例示することができる。この変形例では、例えば所定回数回した（抽選した）ところで「好きなときに操作ボタンを押せば遊技様態（状態）がわかるよ。」などといった報知を行うこともできる。

【0195】

具体的には、パチンコ機1の主制御基板56は、大当り後、変動回数（例えば、変動開始コマンドの送信回数）を計数する。そして、変動回数が所定回数になると、主制御基板56に接続された操作部を操作するように指示表示がなされ、その操作ボタンの操作を契機として遊技様態表示装置としてのLED63により遊技様態の開示を行う。

【0196】

あるいは、主制御基板56は、変動開始時に変動開始コマンドと、遊技様態を示す状態コマンドをサブ統合基板68に送信する。サブ統合基板68は、大当り終了後、変動開始コマンドの受信回数を計数する。そして、受信回数が所定回数になると、サブ統合基板68に接続された操作部を操作するよう指示表示がなされる。そしてその操作ボタンの操作を契機として、例えば、サブ統合基板68はさらに、電飾制御基板72に遊技様態の開示コマンドを送信し、液晶表示装置51により遊技様態の開示を行う。

【0197】

なお、遊技様態の開示タイミングは、操作部を操作するように指示表示がなされた以降は、1回限りいつでもよく、操作ボタンを操作したときの遊技様態を数秒間（認識可能時間）開示する。

【0198】

このようにすると、自分の推測した遊技様態が正しいか否か、開示される結果を楽しむことができる。

【0199】

また、上記各実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ機に適用することを例示しているがこれに限られず、スロットマシンのような回胴式遊技機に適用しても良いことはいうまでもない。

【符号の説明】

【0200】

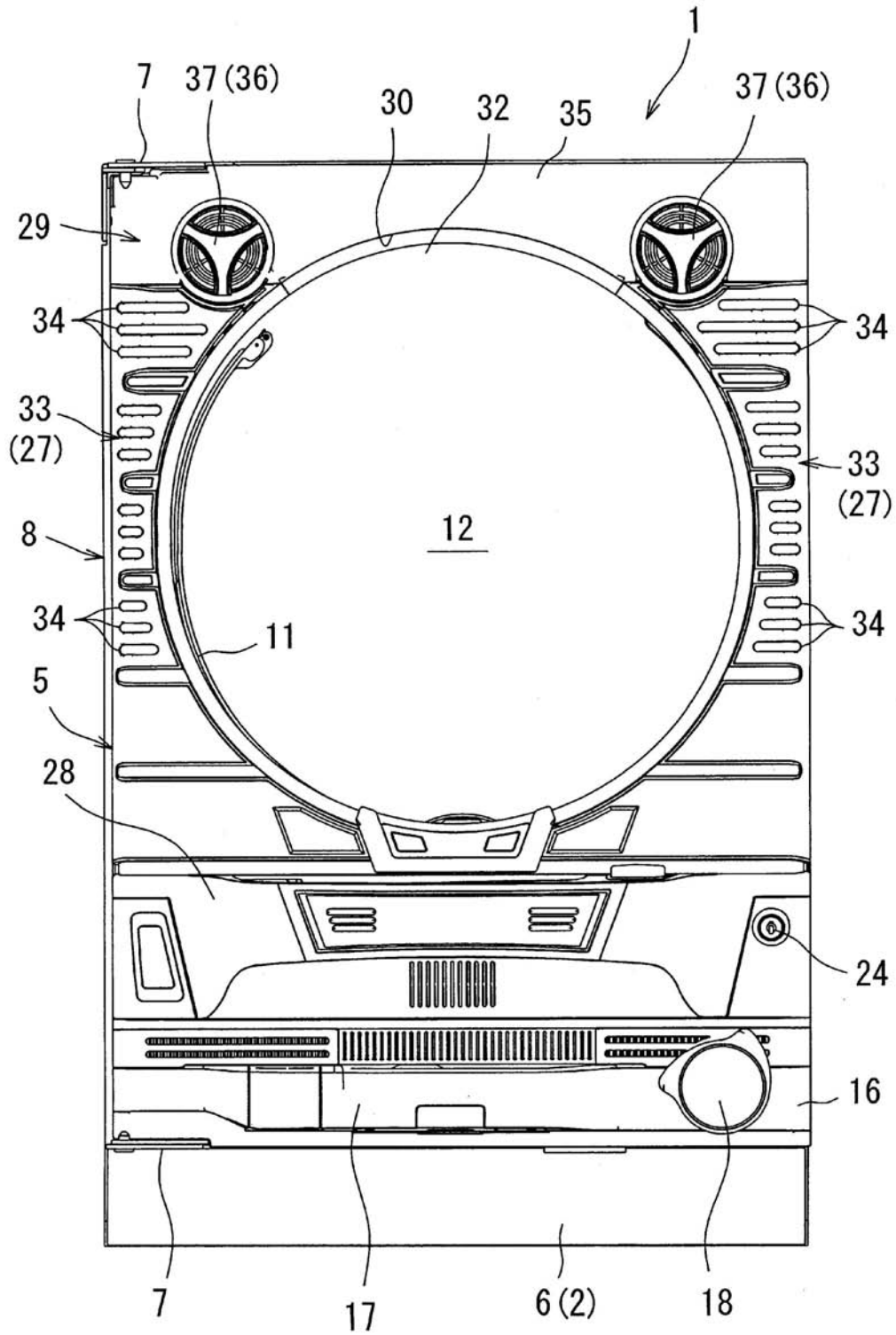
- 1 パチンコ機
- 4 遊技盤
- 42 センター役物
- 44 入球装置
- 46 アタッカ装置
- 46a 開閉部材
- 52 LED
- 56 主制御基板（利益判別手段、第1～第3利益付与手段、遊技様態秘匿手段、開示許容手段）
- 63 LED（遊技様態表示装置、遊技様態開示手段）

10

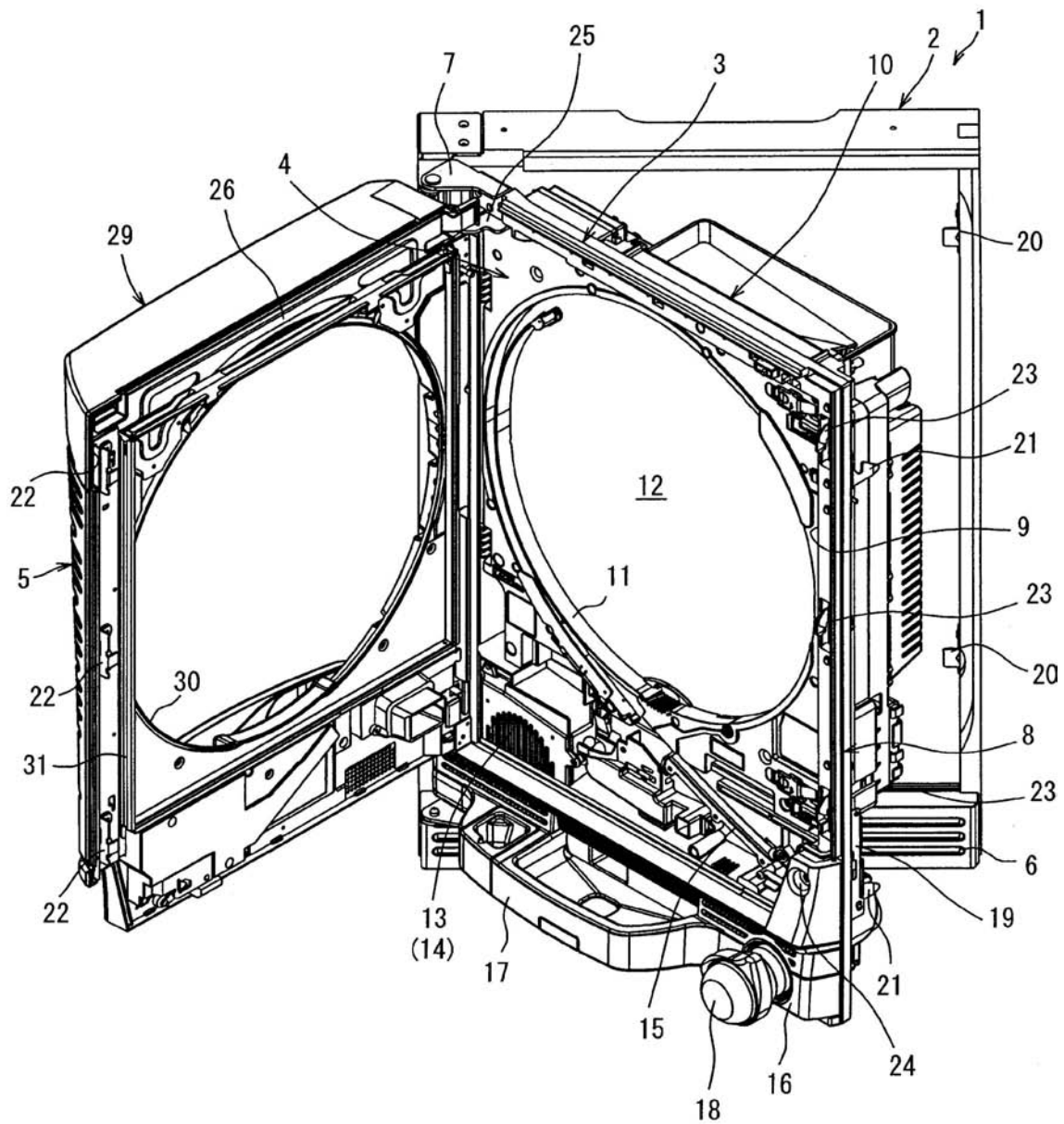
20

30

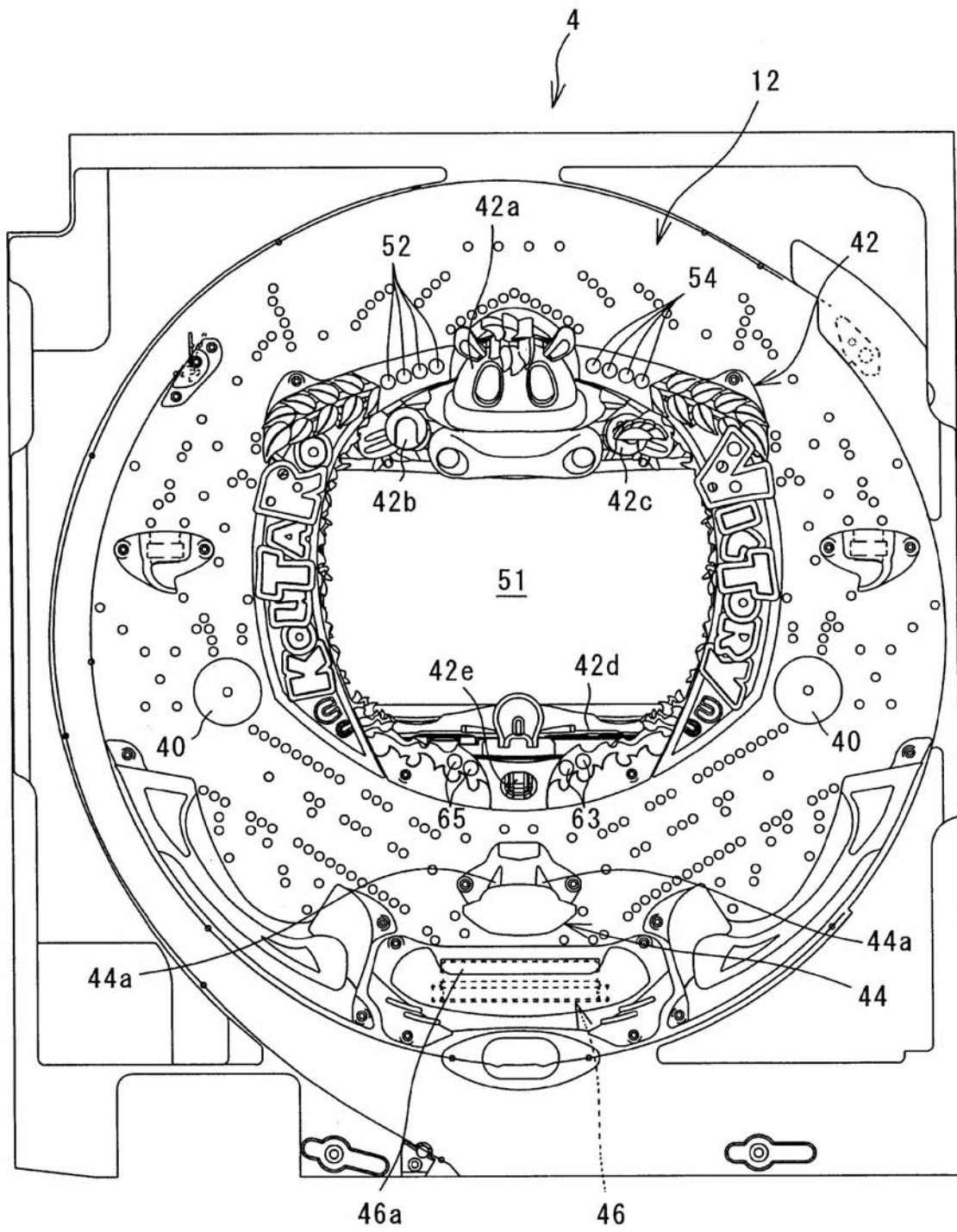
【図1】



【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	◎●●○		

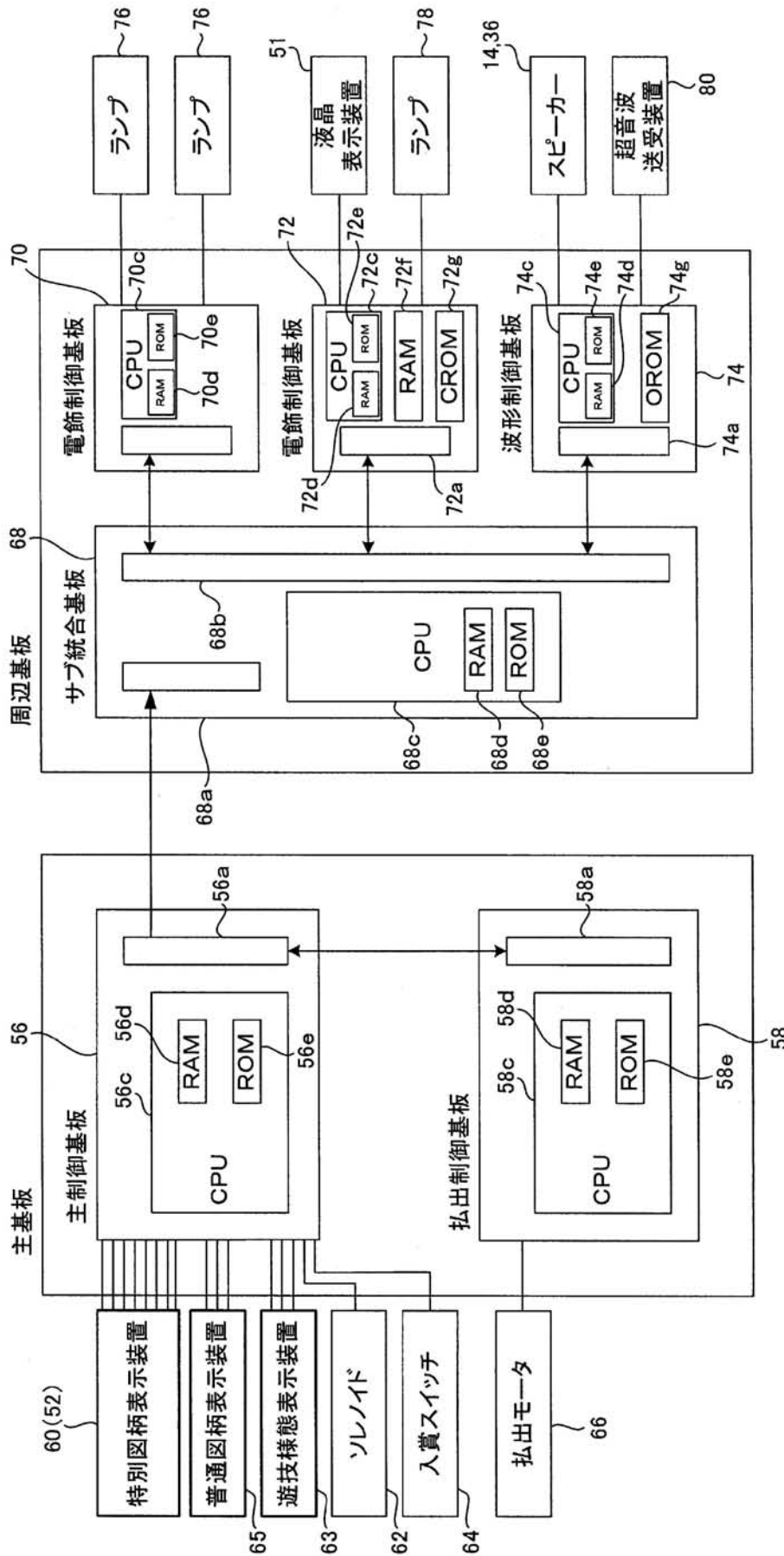
確変大当り：15, 30 (鉄板可), 41, 46, 47, 48, 49, 54, 59, 73, 76, 79

短開放確変：35, 53

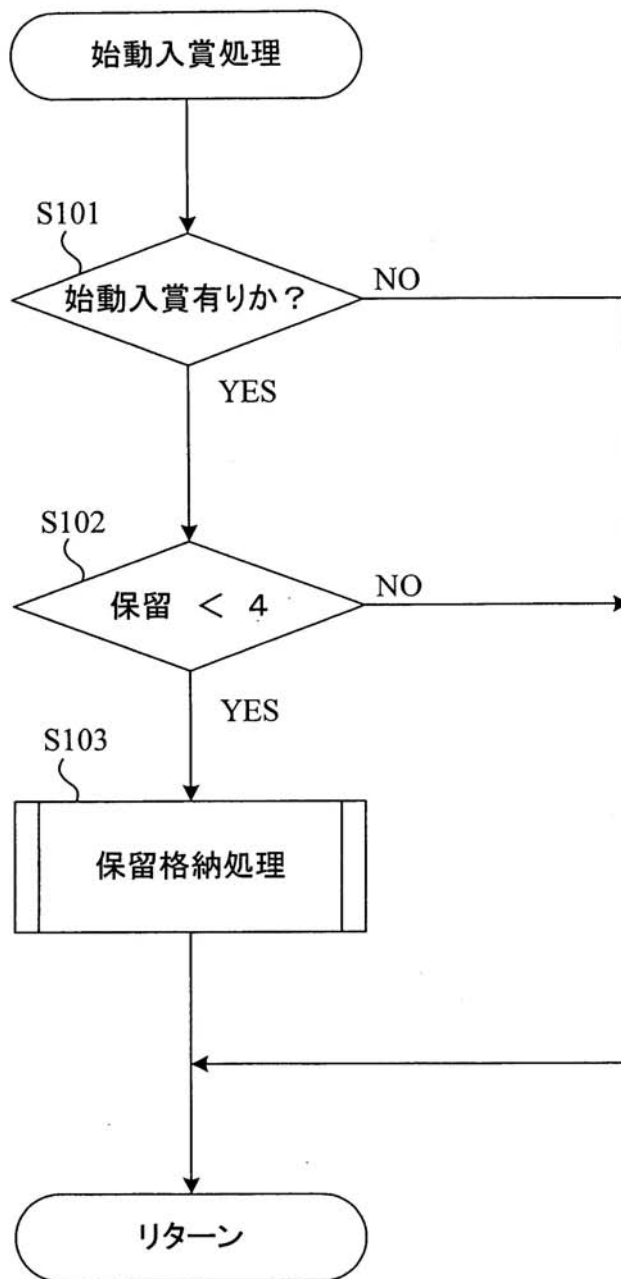
通常 (非確変) 大当り：63 (73), 70 (54)

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

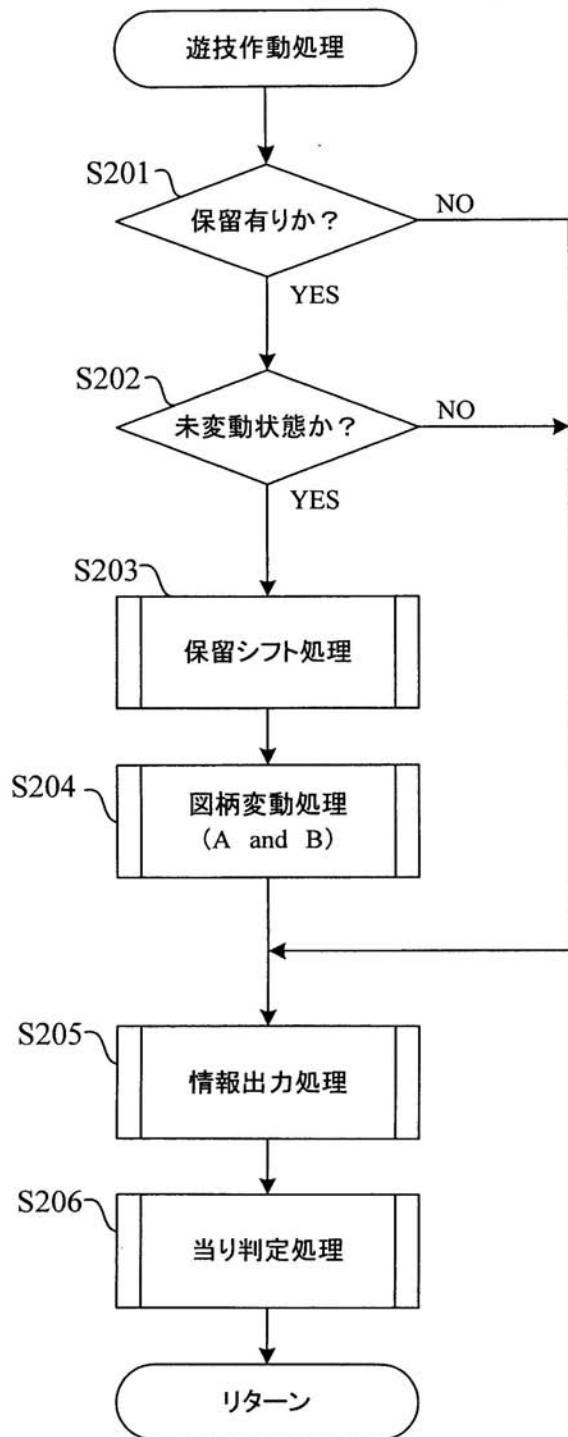
【図 5】



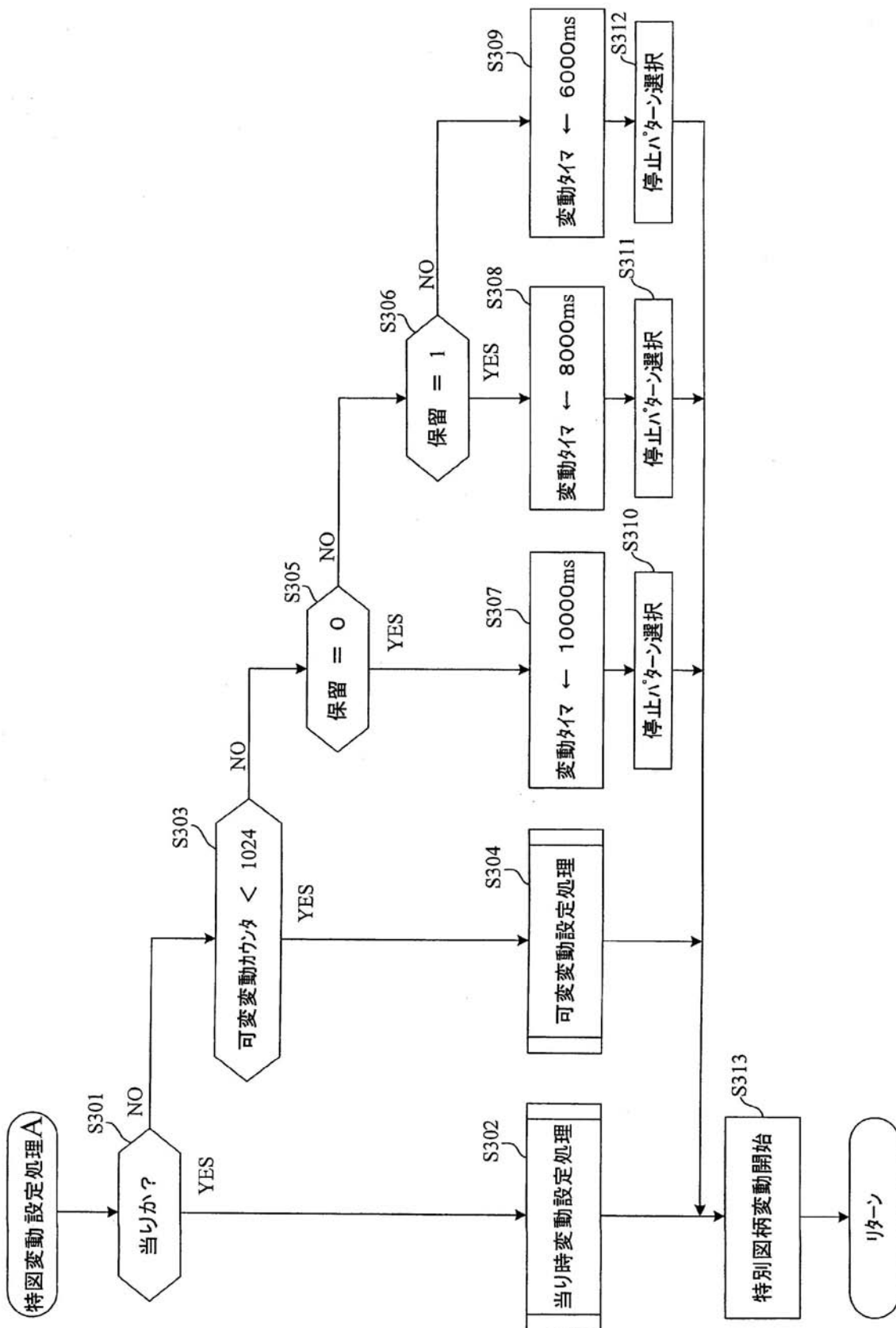
【図 6】



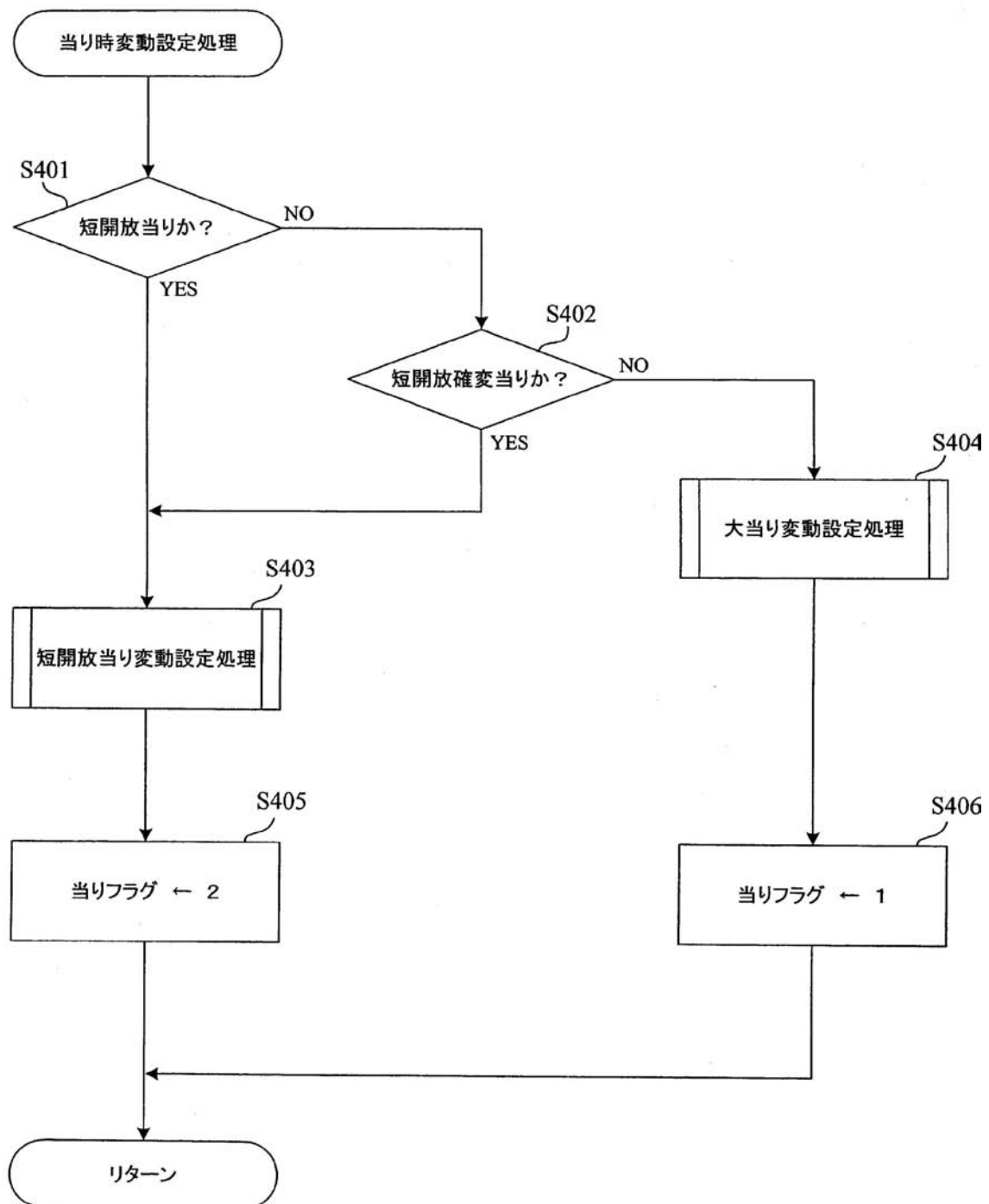
【図 7】



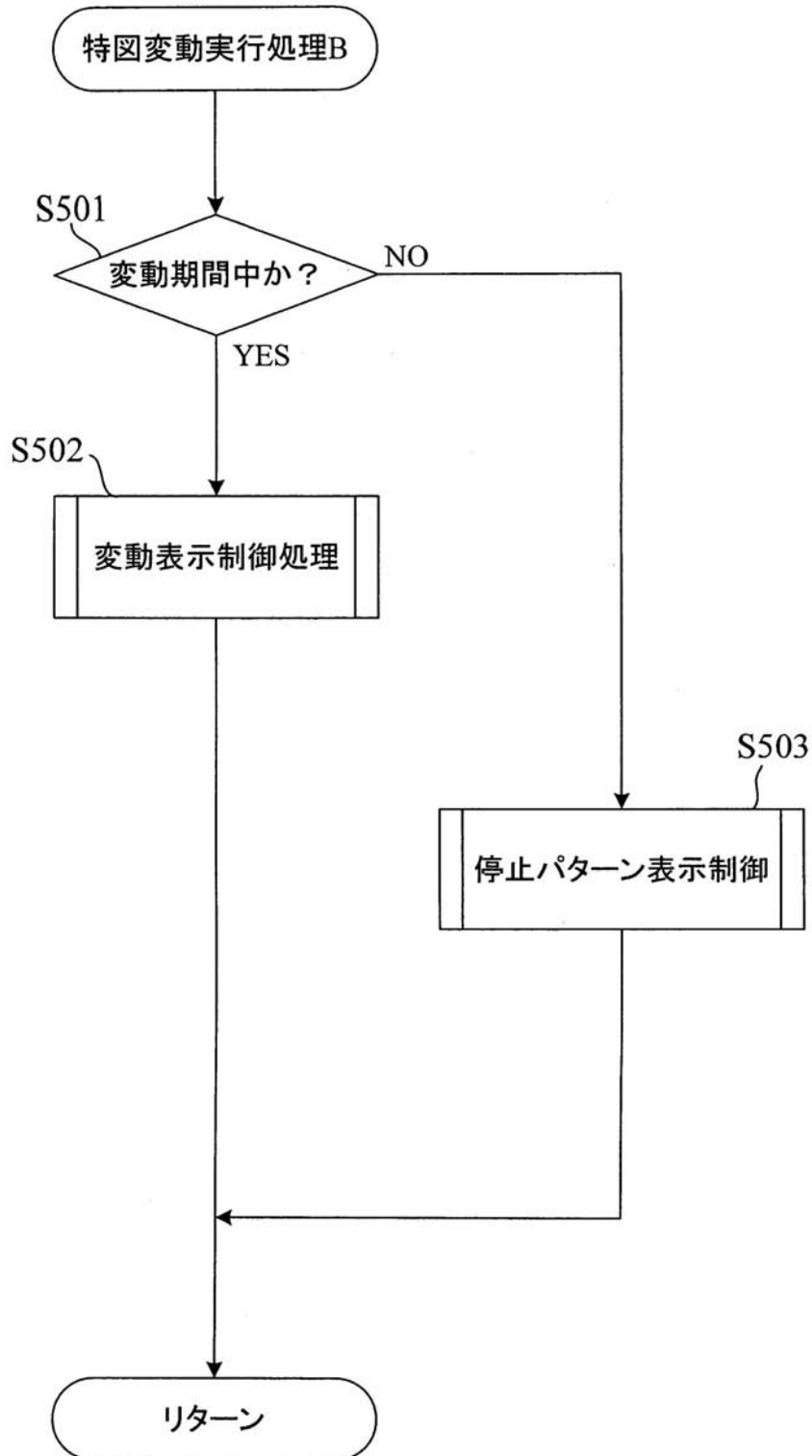
【図 8】



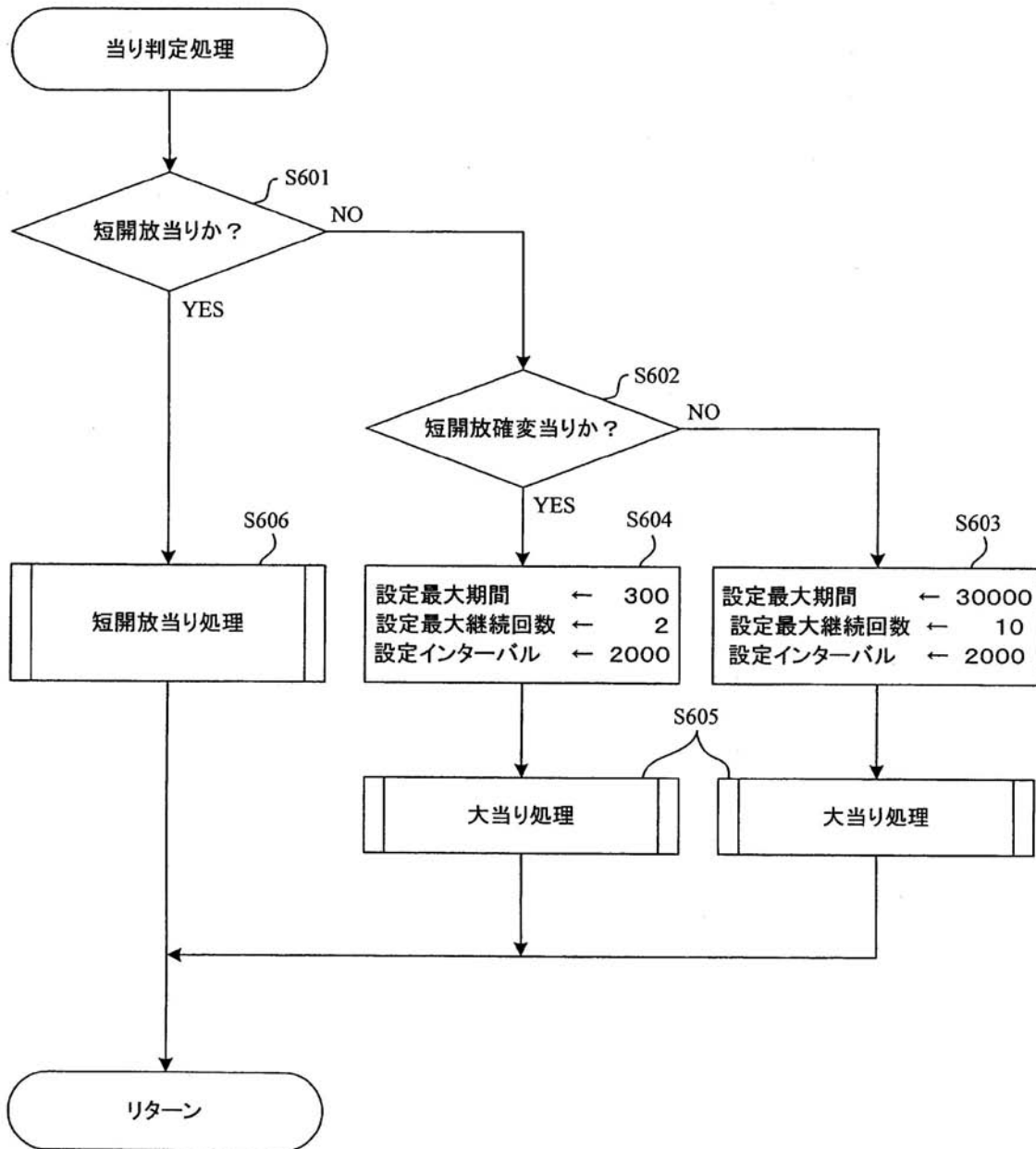
【図 9】



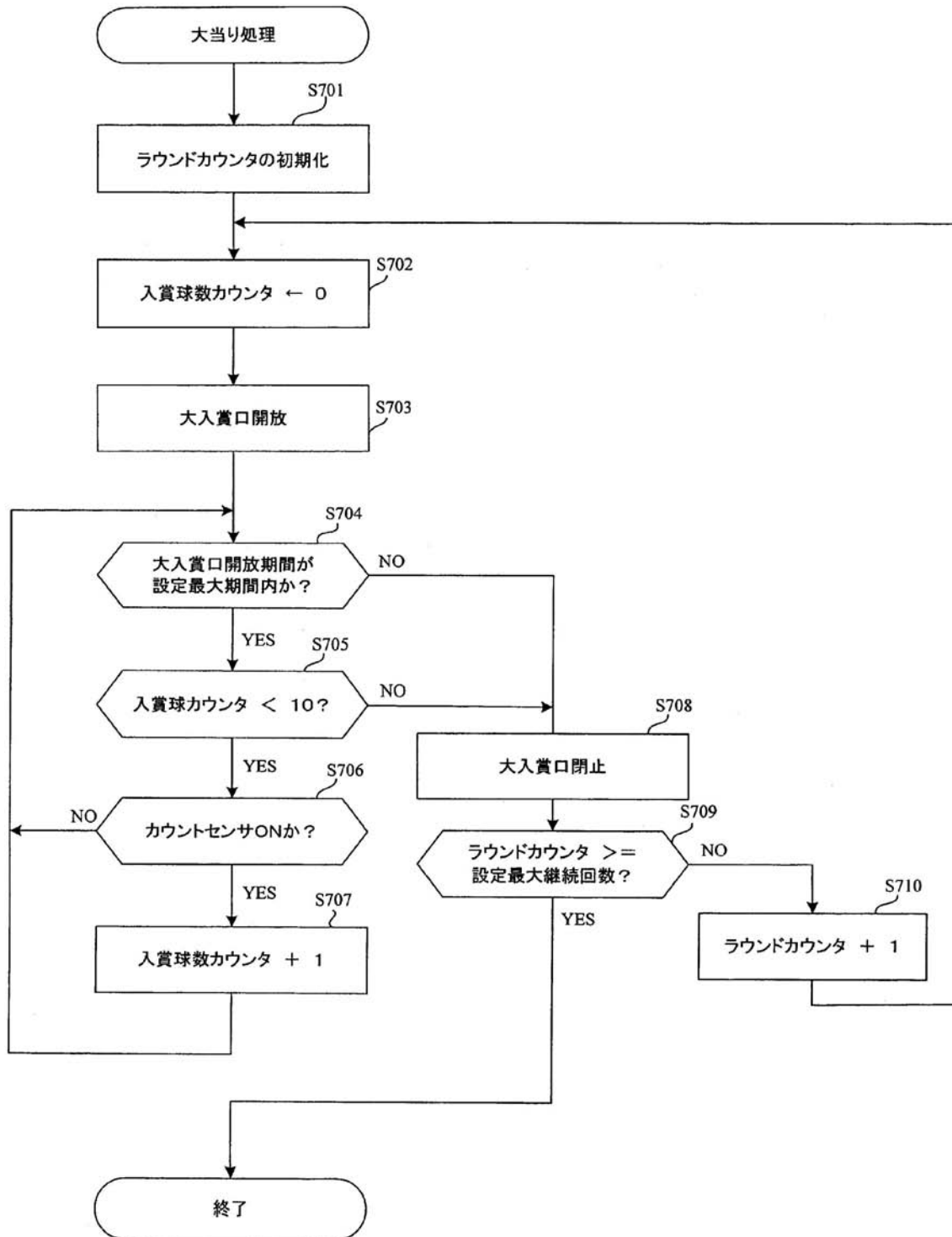
【図 10】



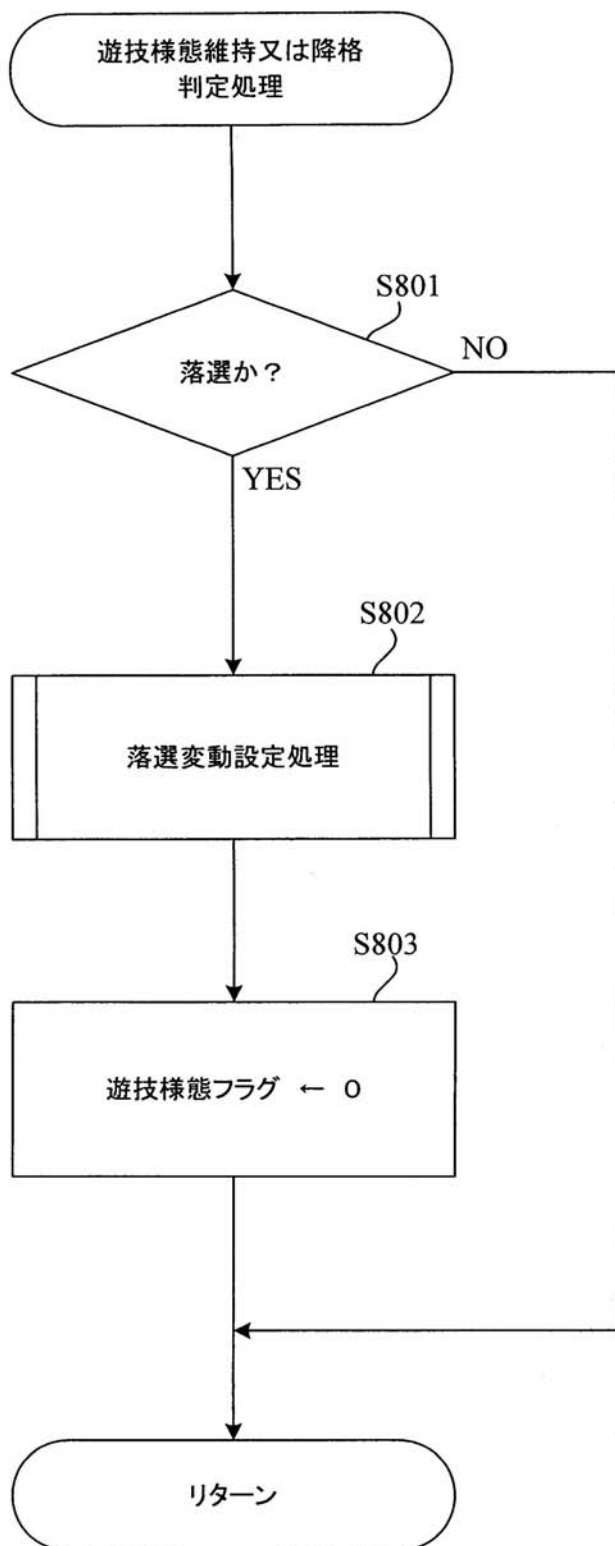
【図 11】



【図 12】



【図 13】



フロントページの続き

(72)発明者 武田 英夫
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

審査官 石塚 良一

(56)参考文献 特開2004-173825(JP,A)
特開2000-271297(JP,A)
特開2003-164587(JP,A)
特開2000-229144(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02