

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4775828号
(P4775828)

(45) 発行日 平成23年9月21日(2011.9.21)

(24) 登録日 平成23年7月8日(2011.7.8)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O
A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 3 (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2009-170611 (P2009-170611)
 (22) 出願日 平成21年7月21日 (2009.7.21)
 (62) 分割の表示 特願2001-1191 (P2001-1191)
 分割
 原出願日 平成13年1月9日 (2001.1.9)
 (65) 公開番号 特開2009-233409 (P2009-233409A)
 (43) 公開日 平成21年10月15日 (2009.10.15)
 審査請求日 平成21年8月20日 (2009.8.20)

(73) 特許権者 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
 (74) 代理人 100130889
 弁理士 小原 崇広
 (72) 発明者 市原 高明
 愛知県北名古屋市沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内
 (72) 発明者 奥本 博己
 愛知県北名古屋市沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内
 審査官 濱津 太朗

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球の入球が可能な始動口と、
 前記始動口への遊技球の入球に基づいて、大当たりについての判定処理を行う大当たり判定手段と、

前記大当たり判定手段による判定処理の結果が大当たりであることに基づいて、賞球が払い出されうる大当たり処理を実行する大当たり処理実行手段と、

前記大当たり判定手段による判定処理の結果が大当たりであるとき、当該大当たりが確変大当たりであるか否かについての判断処理を行うとともに、該確変大当たりである旨判断されたことに基づいて前記大当たりの当選確率をより高い確率に変更可能な確率変更制御手段と、

複数の画像図柄、及びそれら画像図柄とは異なる演出画像がそれぞれ所定の表示画面にて現れるように制御する表示制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記大当たり判定手段による大当たりについての判定処理と、前記確率変更制御手段による確変大当たりであるか否かについての判断処理とがそれぞれ行われることに基づいて、それら処理の結果が示唆されるように前記所定の表示画面にて現れる複数の画像図柄についての変動表示の開始と停止とにかかる表示制御を行う図柄制御手段、及び

前記大当たり判定手段による大当たりについての判定処理と、前記確率変更制御手段による確変大当たりであるか否かについての判断処理とがそれぞれ行われていない状況にお

いても特定の演出画像が表示されるようにする特定表示制御手段
を有し、

前記図柄制御手段は、

前記特定表示制御手段により前記特定の演出画像が現れている期間中に前記複数の画像図柄についての変動表示を開始した場合であって、前記特定の演出画像が現れている期間中に前記確変大当たりに関連した図柄がリーチ状態を形成したときにはその時点で前記確変大当たりに当選されていることが把握可能となるようにすることで、前記大当たり判定手段による大当たりについての判定処理と、前記確率変更制御手段による確変大当たりであるか否かについての判断処理とがそれぞれ行われていない状況においても表示されうる前記特定の演出画像が、前記確変大当たりに関連した演出として機能しうるようにしたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記大当たり判定手段は、前記始動口への遊技球の入球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大当たりについての判定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】

前記特定表示制御手段は、所定のタイミングで乱数を取得し、この取得した乱数が処理の値となる場合に前記特定の演出画像が表示されるようにするものである

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、遊技機に関するものである。特に、遊技機の演出技術に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機は、入賞口への遊技媒体の入賞を契機として様々な動作が開始され、その動作の結果によって遊技者への特典付与の可否が決定される。

例えば、遊技機の一種であるパチンコ機においては、遊技者が遊技媒体であるパチンコ球を遊技盤に打ち出し、遊技盤の特定の入賞口にパチンコ球が入ると画像表示装置に表示される横方向に並んだ 3 つの図柄が変動を開始する。

そして、これらの 3 つの図柄が所定の組み合わせ（例えば、「7・7・7」）で停止して確定すると「大当たり」となり、遊技者に特典が付与される。

この特典は、パチンコ機の遊技盤に設けられた特定の入賞口が所定時間大きく開放され、パチンコ球が入賞しやすい状態に移行することであり、結果として多数の賞球（賞品としてのパチンコ球）が遊技者に与えられる。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、上述したように、従来の遊技機においては、その動作が入賞口への遊技媒体の入賞を契機として開始される。

すなわち、遊技媒体が入賞口に入賞しなければ、遊技機は何の動作も開始しない。

このため、遊技機の動作に意外性がなく、遊技の面白みに欠ける結果となっていた。

本発明は、上述した実情に鑑みなされたものであり、遊技者にとって面白みの高い遊技機を提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0004】

請求項 1 に記載の遊技機は、遊技球の入球が可能な始動口と、前記始動口への遊技球の入球に基づいて、大当たりについての判定処理を行う大当たり判定手段と、前記大當

10

20

30

40

50

たり判定手段による判定処理の結果が大当たりであることに基づいて、賞球が払い出される大当たり処理を実行する大当たり処理実行手段と、前記大当たり判定手段による判定処理の結果が大当たりであるとき、当該大当たりが確変大当たりであるか否かについての判断処理を行うとともに、該確変大当たりである旨判断されたことに基づいて前記大当たりの当選確率をより高い確率に変更可能な確率変更制御手段と、複数の画像図柄、及びそれら画像図柄とは異なる演出画像がそれぞれ所定の表示画面にて現れるように制御する表示制御手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記大当たり判定手段による大当たりについての判定処理と、前記確率変更制御手段による確変大当たりであるか否かについての判断処理とがそれぞれ行われることに基づいて、それら処理の結果が示唆されるように前記所定の表示画面にて現れる複数の画像図柄についての変動表示の開始と停止とにかく表示制御を行う図柄制御手段、及び前記大当たり判定手段による大当たりについての判定処理と、前記確率変更制御手段による確変大当たりであるか否かについての判断処理とがそれぞれ行われていない状況においても特定の演出画像が表示されるようにする特定表示制御手段を有し、前記図柄制御手段は、前記特定表示制御手段により前記特定の演出画像が現れている期間中に前記複数の画像図柄についての変動表示を開始した場合であって、前記特定の演出画像が現れている期間中に前記確変大当たりに関連した図柄がリーチ状態を形成したときにはその時点で前記確変大当たりに当選されていることが把握可能となるようにして、前記大当たり判定手段による大当たりについての判定処理と、前記確率変更制御手段による確変大当たりであるか否かについての判断処理とがそれぞれ行われていない状況においても表示されうる前記特定の演出画像が、前記確変大当たりに関連した演出として機能しうるようにしたことを要旨とする。

【0005】

請求項1に記載の遊技機において、請求項2に記載の遊技機は、前記大当たり判定手段は、前記始動口への遊技球の入球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大当たりについての判定処理を行うものであることを要旨とする。

【0006】

請求項1または2に記載の遊技機において、請求項3に記載の遊技機は、前記特定表示制御手段は、所定のタイミングで乱数を取得し、この取得した乱数が処理の値となる場合に前記特定の演出画像が表示されるようにするものであることを要旨とする。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】パチンコ機の正面図

【図2】表示機の正面図

【図3】メイン制御部と表示制御部のブロック図

【図4】メイン制御部で行われる処理のフローチャート

【図5】表示制御部で行われる処理のフローチャート

【図6】画像表示装置に表示される画像の変動態様

【発明を実施するための形態】

【0008】

本発明を第1種パチンコ機に適用した実施の形態を、図面を参照しながら説明する（第1種パチンコ機とは、最終的に選択された図柄が所定の組み合わせの大当たり図柄である場合に、特定の入賞口が大きく開放されるタイプのパチンコ機である）。

図1は、パチンコ機の外観を示す正面図である。

図2は、表示機の正面図である。

図1に示されているように、パチンコ機10の右下方には、遊技者が操作してパチンコ球を打ち出すハンドル38が設けられている。

また、遊技盤面12には、表示機14、第1種始動口30、大入賞口34等が配置されている。

図2に示されているように、表示機14には、液晶画面の表示装置である画像表示装置22が設けられており、ここに画像が表示される。

10

20

30

40

50

遊技者がハンドル38を操作して打ち出されたパチンコ球は、レール44に沿って上方に移動し、遊技盤面12の上部に達する。

遊技盤面12の上部に達したパチンコ球は、遊技盤面12に多数打ち付けられている釘（図示していない）に衝突し、頻繁にその方向を変化させながら下方に落下する。

【0009】

第1種始動口30の内部には、始動口センサ56が設けられており、パチンコ球が入賞すると賞球（賞品のパチンコ球）を払い出すとともに、画像表示装置22に表示される図柄を1回変動させる。

そして、この図柄変動で大当たり図柄が選択されると、遊技機は大当たり状態に移行する。

大当たり遊技状態になると、通常は閉じられている大入賞口34の開閉扉36が開放され、開放されてからパチンコ球が10個入賞するか、開放されてから30秒を経過するまでのいずれかが成立した場合に閉じられる。

開閉扉36が開放されている間に、大入賞口34の内部にある図示しない特別入賞区域（Vゾーン）をパチンコ球が通過した場合には、一旦閉じた開閉扉36が再び開放される。この開閉扉36の開閉は最大16回継続され、開放されたときに入賞するパチンコ球1個に対して15個の賞球が払い出される。

このため、大当たりになると、遊技者は2000個以上の賞球を得ることができる。

なお、大入賞口34の開閉扉36は、遊技盤面12の裏側に装着されているソレノイド50によって、その開閉が駆動される。

大入賞口34の上部には、中ゲート32が設けられており、内部にはパチンコ球の通過を検知するゲートセンサ54が設けられている。

この中ゲート32をパチンコ球が通過すると、図示していない普通図柄表示部において図柄が変動する。

そして、この普通図柄が所定の図柄となった場合に、下部第1種始動口35が短時間（1秒程度）開放される。

下部第1種始動口35にパチンコ球が入賞した場合にも、画像表示装置22に表示される画像が1回変動され、賞球が払い出される。

【0010】

また、図2に示されているように、表示機14には、保留球ランプ28が設けられている。

保留球ランプ28は、横方向に4個並んで取り付けられたLED（発光ダイオード）であり、画像表示装置22に表示される図柄の変動保留回数を点灯する数で報知する。

変動保留回数とは、図柄が変動中に第1種始動口30もしくは下部第1種始動口35に入賞したパチンコ球の数（保留球数）であり、当該図柄変動が終了後に、この変動保留回数分の図柄変動が引き続いて行われる。

また、遊技機10には、賞球や貸し球を一時的に貯めておく下皿40、灰皿42、賞球の受け皿である上皿46等が設けられている。

スピーカ26は上皿46の裏側に設けられ、また、内蔵した電球によって発光するランプ27が遊技盤面12の各所や遊技盤面12を取り囲むように配置されている。

これらのスピーカ26やランプ27は、遊技機の遊技の進行状況に応じて、様々な音を出したり発光したりして遊技者を楽しませる。

【0011】

次に、パチンコ機10を制御してパチンコ遊技を実現するメイン制御部と表示制御部の構成と動作について、図3を参照しながら説明する。

図3は、メイン制御部と表示制御部の構成を示すブロック図である。

なお、メイン制御部と表示制御部は、いずれもパチンコ機10の裏側に配設されている。

図3に示されているように、メイン制御部100は、CPU(中央演算装置)102と、このCPU102にBUS(情報伝達回路)114を介して接続されるROM(読み出し専用メモリ)104と、RAM(読み書き可能メモリ)106と、入力処理回路108と、出力処理回路110と、通信制御回路112とを備えている。

CPU102は、ROM104に格納されている遊技制御プログラムを実行することによりパチンコ機10を制御する。

また、ROM104には、表示制御部200に送信するコマンドデータの作成や、コマンドデータの送信を行うための制御プログラムも格納されている。

RAM106には、メイン制御部100で実行される制御の処理過程における各種のデータ、入力信号等の情報が一時的に保存される。

入力処理回路108は、ゲートセンサ54、始動口センサ56等のセンサから出力された信号を受けて、その信号をメイン制御部100内で処理可能なデータ形式に変換する(入力処理回路108には、中ゲート32等のセンサからの信号も入力されるが、図3においてはこれらを省略して図示している)。

出力処理回路110は、CPU102からBUS114を介して送られてきた駆動データを受けて、パチンコ機10に装着されているソレノイド50等の駆動装置を駆動する。

通信制御回路112は、表示制御部200にコマンドデータを送信する機能を有している。

【0012】

表示制御部200は、メイン制御部100から送られてくるコマンドデータを受け、このコマンドデータを処理して、表示機14の画像表示装置22に表示する画像等を制御する。

表示制御部200は、CPU202、ROM204、RAM206、通信制御回路208、表示制御回路210等から構成されており、これらはBUS212を介して接続されている。

CPU202は、ROM204に格納されている表示制御プログラムに従って、メイン制御部100から送られてきたコマンドデータの解読等の処理を行う。

RAM206には、表示制御の処理過程での各種データや入出力信号等の情報が一時的に保存される。

通信制御回路208は、メイン制御部100から送信されてきたコマンドデータを受信する機能を有している。

表示制御回路210は、CPU202からBUS212を経由して送られてきた表示データを処理して、表示機14の画像表示装置22に画像を表示させたり、保留球ランプ28を点灯させたりする。

なお、図3では図示を省略しているが、表示制御回路210は、スピーカ26から音を出したり、ランプ27を発光させたりする処理も行う。

【0013】

次に、上述した構成のパチンコ機10で実行される各種制御の処理手順、および画像表示装置22に実際に表示される画像について、図4~図6を参照しながら説明する。

図4は、メイン制御部100で行われる処理のフローチャートである。

図5は、表示制御部200で行われる処理のフローチャートである。

図6は、画像表示装置22に表示される画像の変動態様を説明する図面である。

なお、第1種始動口30と下部第1種始動口35にパチンコ球が入賞した以降については、その処理手順が同様なので、説明の簡略化のために、第1種始動口30に入賞した場合について説明する。

【0014】

まず、メイン制御部100において実行されるコマンドデータの作成、送信等の処理について図4を参照しながら説明する。

なお、本実施の形態では、特定演出(表示)は画像表示装置22に表示される画像

10

20

30

40

50

によって行われる。

以降においては特定演出(表示)を特定表示と置き換えて記載する。

図4に示されているように、まず特定表示を行うか否かを抽選する特定表示抽選が行われる(S10)。

この特定表示抽選とは、所定のタイミングで起動された特定表示乱数を取得することであり、ここで取得された特定表示乱数が所定の値と一致するか否かの判別が引き続いて行われる(S12)。

S12において特定表示乱数が所定の値と一致した場合(S12でYESの場合)には、引き続くS13で特定表示を行うコマンドデータが表示制御部200に送信される。

10

一方、S12で特定表示を行わないと判別された場合(NOの場合)には、S13をスキップするので、特定表示を行うコマンドデータは表示制御部200に送信されない。

【0015】

続いて、図柄変動信号を受信したか否かの判別が行われる(S16)。

この判別は、具体的にはメイン制御部100の入力処理回路108が、始動口センサ56からの信号を受信したか否か、すなわち第1種始動口30にパチンコ球が入賞したか否かを判別する。

図柄変動信号を受信した場合(S16でYESの場合)には、大当たり抽選が行われる(S18)。

20

図柄変動信号を未受信の場合(S16でNOの場合)には、そのままメイン制御部処理の最初の処理に戻る(リターンする)。

上記の大当たり抽選とは、大当たり乱数を取得することであり、取得された大当たり乱数が大当たり値と一致するか否かによって大当たりの判別が行われる(S20)。

大当たりの場合には、大当たり確率乱数を抽選することにより大当たり確率抽選が行われる(S22)。

大当たり確率乱数は、引き続く大当たりが高確率で発生するか否か(いわゆる、確変状態になるか否か)を決定するための乱数である。

また、高確率で大当たりとなる場合には、このS22の処理において上記の大当たり値を増加させる(以降においては、この引き続く大当たりの発生確率高くなる大当たりを「確変大当たり」、大当たりの発生確率が変化しない大当たりを「非確変大当たり」と言う)。

30

【0016】

次に、大当たり図柄乱数を抽選することにより、大当たりとなる図柄が決定される(S24)。

この大当たり図柄の抽選では、S22の大当たり確率抽選で決定された、確変大当たりとなるか、非確変大当たりとなるかによって対応する大当たり図柄が抽選される。

そして、大当たり変動パターン乱数を抽選することにより、大当たり図柄に至るまでの図柄の変動パターンが決定される(S28)。

引き続くS32においては、S22の大当たり確率抽選、S28の大当たり変動パターン抽選、S36の外れ変動パターン抽選(後述する)の結果から特定表示の終了のタイミングが決定される。

40

なお、本実施の形態では、確変大当たりの場合には、リーチ状態となった時点で特定表示を終了し、非確変大当たりの場合には、リーチ状態となる1回転前の図柄のスクロール変動の開始時点で特定表示が終了する制御を行うこととしている(確変大当たりであっても、非確変大当たりであっても、大当たりとなることに変わりはない)。

また、大当たりとならない場合(外れの場合)には、図柄のスクロール変動が2回転行われた時点で特定表示が終了することとしている。

一方、S20で大当たりでないと判別された場合には(NOの場合)には、外れ図柄抽選が行われ、外れ図柄が決定される(S34)。

50

次に、外れ変動パターン乱数を抽選することにより、外れ図柄に至るまでの図柄の変動パターンが決定される（S36）。

特定表示の終了タイミングがS32で決定されると、以上で決定された処理結果を表示制御部200へコマンドデータとして送信する（S34）。

【0017】

表示制御部200で実行される処理について図5を用いて説明する。

表示制御部200は、まずメイン制御部100から送信されてきたコマンドデータを受信したか否かを判別する（S82）。

コマンドデータを受信している場合（S82でYESの場合）には、続いてコマンドデータの読み込みと解読が行われる（S84）。 10

コマンドデータの解読とは、例えば、大当たり図柄が何であるか、どのように図柄を変動させるか（変動パターン）、特定表示をどのタイミングで終了させるか等を、所定のスケジューラデータと照合することである。

そして、S84で解読した結果に基づいて画像表示装置22に画像を表示する処理を行う（S86）。

以上、メイン制御部100と表示制御部200で実行される処理について、フローチャートを用いて説明した。

【0018】

画像表示装置22に実際に表示される画像の変動態様について説明する。

なお、この実施の形態では、本発明に係わる特定表示の画像の変動態様について説明し、従来のパチンコ機と変わらない部分についてはこれを省略する。 20

本実施の形態では、上述したように、任意のタイミングで特定表示が開始される。

この特定表示は、確変大当たりの場合にはリーチ状態となった時点、非確変大当たりの場合にはリーチ状態の1回転前の図柄のスクロール変動の開始時点、大当たりとならない場合（外れの場合）には図柄のスクロール変動が2回転行われた時点で終了する。

なお、ここでリーチ状態とは、横に並んだ3つの図柄の内両側の2つの図柄が変動後に同一の図柄で停止した状態で、中央の図柄が変動しており、中央の図柄が停止した場合に大当たりとなる可能性がある状態を言う（例えば大当たりの図柄が「7・7・7」の場合、両側の図柄が「7」で停止しており、中央の図柄が変動している状態）。 30

また、大当たりとなる図柄は、0～9の内の同一の数字が3つ揃った場合、確率大当たりとなる図柄は、1、3、5、7、9の内の同一の数字が3つ揃った場合である。

【0019】

図6（a）に示されているように、パチンコ機の遊技が開始されない（遊技者が、ハンドル38を操作してパチンコ球を打ち出す前）状態で、画像表示装置22には、複数の¥の図柄62が矢印63の方向にゆっくりと移動する画像が表示されている。

この状態から、上述した特定表示抽選の結果として特定表示が行われることが決定されると、図6（b）に示されているように、図6（a）の画像に加えて雨64が降っている画像が表示される。

すなわち、パチンコ機10の前に遊技者が座っていなくても、雨64の画像の表示は開始される。 40

【0020】

この後、遊技者がパチンコ機10の前に座って遊技を開始しても、雨64の画像は、そのまま継続して表示される。

遊技が開始され、第1種始動口30にパチンコ球が入賞すると、上記の¥の図柄62は消え、図6（c）に示されているように、横に並んだ3つの図柄（左図柄66、中図柄67、右図柄68とする）が変動する。

ここで、左図柄66、中図柄67、右図柄68が下向きの矢印で示されているのは、これらの図柄が上から下に向かって高速でスクロール変動していることを示している。

図柄がこのようにスクロール変動していると、遊技者はスクロールされている図柄を明確に認識する（読み取る）ことができない。 50

そして、大当たりにならない場合には、図柄のスクロール変動が2回転繰り返された時点で雨64の画像は消滅する。

この状態が、図6(d)に示されている。

この後、左図柄66、中図柄67、右図柄68は外れとなる組み合わせ（例えば「3・8・6」）で停止する。

【0021】

非確変大当たりの場合には、リーチ状態の1回転前の図柄のスクロール変動が開始される時点で雨64の画像は消滅する。

この場合も、画像としては図6(d)と同じである。

そして、中図柄67がスクロール変動している状態で左図柄66と右図柄68が同一の数字で停止したリーチ状態（図6(e)）の後、中図柄67が停止して大当たりとなる（図6(f)）。

確変大当たりとなる場合には、リーチ状態となるまで雨64の画像が表示され、リーチ状態が形成された時点で消滅する。

図6(g)は、リーチ状態となる直前の画像であり、中図柄67はスクロール変動中、右図柄は「7」で停止しており、左図柄66は矢印66aの方向にゆっくりと移動している。

この状態では、雨64の画像は表示されている。

そして、図6(h)に示されているように、リーチ状態となった時点で雨64は消滅し、その後、大当たりとなる（図6(i)）。

【0022】

上述したように、本実施の形態のパチンコ機は、図柄が変動して、確変大当たり、非確変大当たり、外れとなった場合それぞれで特定表示である雨64の画像が終了する時点が異なる。

そして、遊技者に最も多く特典が与えられる確変大当たりとなるのは、リーチ状態まで雨の画像が継続し、その時点で雨64が消滅する場合である。

このため、遊技者は、雨64の画像が開始されると、この雨64と確変大当たりを関連付けて認識し、雨64がリーチ状態まで継続して表示される（降り続ける）ことを期待しながら遊技を行う。

すなわち、本実施の形態の遊技機によれば、面白みの高い遊技機を得ることができる。

また、パチンコ機10で遊技が開始される前（パチンコ機10の前に誰も座っていない状態）から特定表示である雨64の表示が開始されると、遊技者は雨64と確変大当たりや非確変大当たりを関連付けて認識し、そのパチンコ機に引き付けられ、遊技を始める。

すなわち、パチンコ機の稼働率を向上させることができる。

なお、雨64（特定表示）は、大当たり（確変大当たり、非確変大当たり）となる場合に必ず表示されるものではなく、むしろ雨64が表示されずに大当たりとなる頻度が高い方が好ましい。

このため、雨64が表示されると、遊技者は、めったにないチャンスが訪れたと認識し、期待感を高めて遊技を楽しむことができる。

【0023】

以上、本発明の実施の形態に係る遊技機について説明したが、本発明は上記の実施例になんら限定されるものではなく、本発明は当業者の知識に基づいて種々の変更、改良を施した形態で実施することができ、例えば以下に記載するように構成してもよい。

【0024】

(1) 特定表示は、必ずしも遊技者がパチンコ機で遊技を開始する前に表示が始まる必要はない。

遊技中に特定表示の表示が始まっても、遊技者は、その特定表示が継続して確変大当たりや非確変大当たりとなることを期待し、面白みを高めながら遊技を行うことができ

10

20

30

40

50

る。

【0025】

(2) 特定表示の終了の時点は、必ずしも上述した実施の形態に限られるものではない。

例えば、第1種始動口にパチンコ球が入賞してから図柄変動が開始されるまで間に特定表示が終了してもよい。

【0026】

(3) 特定表示は、必ずしもランダムなタイミングで始まらなくてもよい。

第1種始動口へのパチンコ球の入賞を始動口センサが検知するのとは異なる契機で開始されてもよい(例えば、図柄変動開始後の所定時間経過後に特定表示の表示が開始される変動態様でもよい)。

10

【0027】

(4) 特定表示乱数、大当たり乱数等の種々の乱数は、必ずしも別々に存在する必要はなく、処理の都合に合わせて適宜統合してもよい。

【0028】

(5) 特定演出は、必ずしも画像の表示である必要はない。

特定演出を遊技者が認識できるものであればよく、例えば、光、音、振動等でもよい。

【0029】

(6) 特定演出は、図柄のスクロール変動の結果が外れとなる場合にはそのまま継続し、大当たり(確変大当たり、非確変大当たり)となる場合に終了するようにしてもよい。

20

このような変動態様では、特定演出が開始されると、図柄のスクロール変動の結果が繰り返し外れとなっても、大当たりとなるまでは特定演出が継続するので、遊技者は、大当たりとなることを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【0030】

(7) 特定表示を行うか否かを抽選する特定表示抽選は、必ずしもメイン制御部で行われる必要はなく、表示制御部で行われてもよい。

この構成では、表示制御部で行われた特定表示抽選の結果として特定表示が開始される。

30

そして、メイン制御部で決定される、大当たり図柄(確変大当たり図柄、非確変大当たり図柄)と外れ図柄等のコマンドデータを表示制御部が受け取り、このコマンドデータを解読して特定表示の終了タイミングが決められる。

【符号の説明】

【0031】

10 : パチンコ機

12 : 遊技盤面

14 : 表示機

22 : 画像表示装置

26 : スピーカ

40

27 : ランプ

28 : 保留球ランプ

30 : 第1種始動口

32 : 中ゲート

34 : 大入賞口

35 : 下部第1種始動口

36 : 開閉扉

38 : ハンドル

40 : 下皿

44 : レール

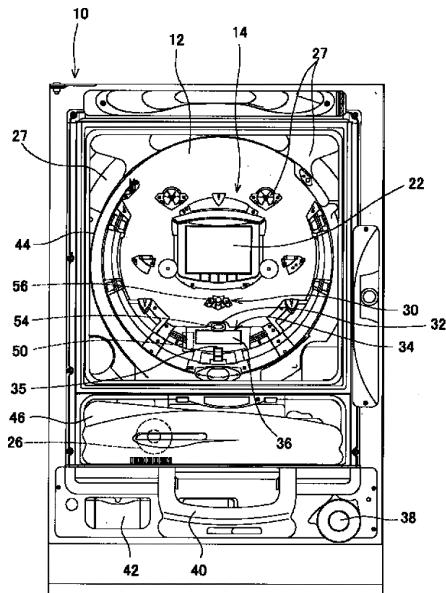
50

46 : 上皿
 50 : ソレノイド
 54 : ゲートセンサ
 56 : 始動口センサ
 62 : ¥の図柄
 64 : 雨
 66 : 左図柄
 67 : 中図柄
 68 : 右図柄
 100 : メイン制御部
 102 : C P U
 104 : R O M
 106 : R A M
 108 : 入力処理回路
 110 : 出力処理回路
 112 : 通信制御回路
 114 : B U S
 200 : 表示制御部
 202 : C P U
 204 : R O M
 206 : R A M
 208 : 通信制御回路
 210 : 表示制御回路
 212 : B U S

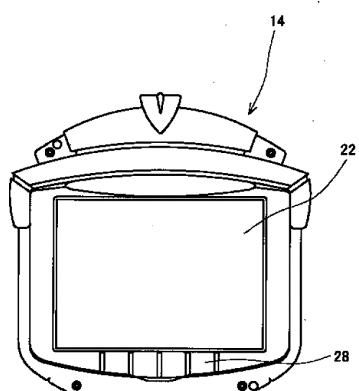
10

20

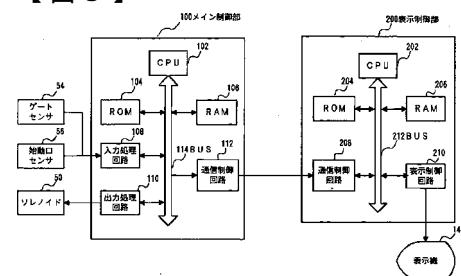
【図1】



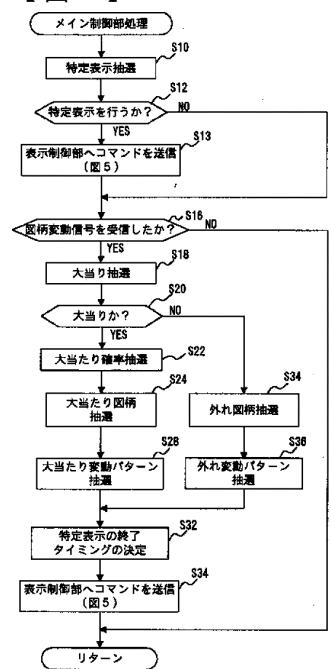
【図2】



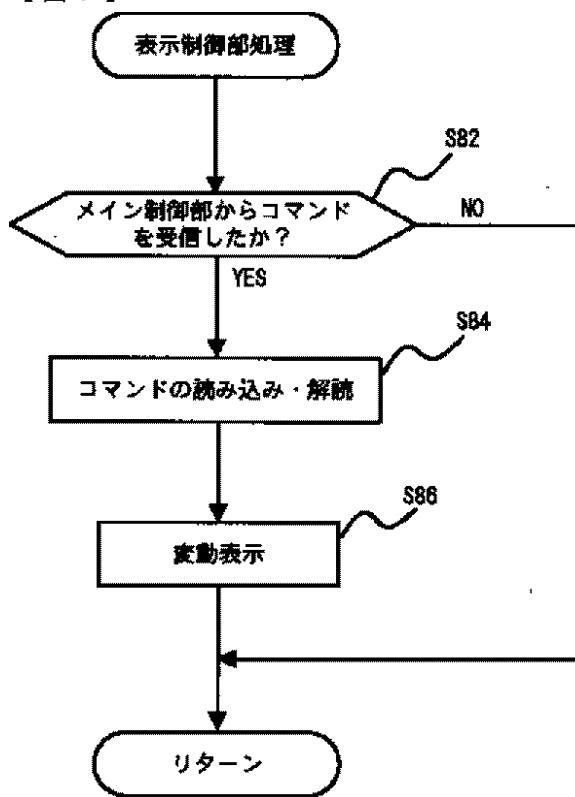
【図3】



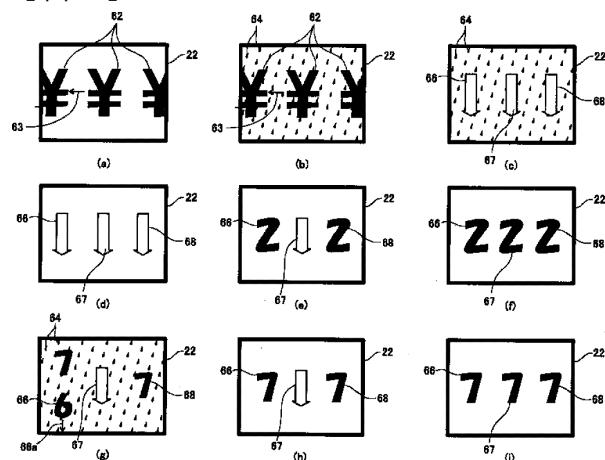
【図4】



【図5】



【図6】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平11-319236(JP,A)
特開2000-279594(JP,A)
特開2000-126384(JP,A)
特開2000-70468(JP,A)
特開2000-279593(JP,A)
特開2000-271290(JP,A)
特開2002-28315(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02