

(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2007-29262  
(P2007-29262A)

(43) 公開日 平成19年2月8日(2007.2.8)

(51) Int. Cl. F I テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 16 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2005-214279 (P2005-214279)                  (22) 出願日 平成17年7月25日 (2005.7.25)</p>	<p>(71) 出願人 000108937                  ダイコク電機株式会社                  愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番                  1号 名古屋国際センタービル2階                  (74) 代理人 100095751                  弁理士 菅原 正倫                  (72) 発明者 中本 隆三                  愛知県名古屋市中村区那古野一丁目47番                  1号 名古屋国際センタービル2階 ダイ                  コク電機株式会社内                  Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA39 AA42 BC22</p>
--	---

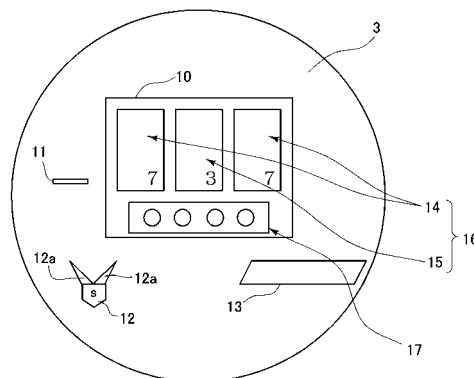
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】複数段階の抽選結果を一体的に表示することにより、遊技者に対して違和感のない表示演出、およびより当たり易い感覚を与えることが可能な表示演出を行う。

【解決手段】表示装置10の図柄表示部16には、普図の抽選結果により決定された普図が表示される左右2桁の普図表示部14、14と、特図の抽選結果により決定された特図が表示される中央1桁の特図表示部15とが、一体的に設けられている。これにより、普図表示部14、14と特図表示部15とが一つの図柄変動であるかのように変動して、内部的には複数段階の抽選を行っている場合であっても、複数段階の抽選結果を一体的に表示して見せ、外観では1段階の抽選を行っているように見せかけることによって、遊技者に対して違和感のない表示演出、およびより当たり易い感覚を与えることが可能な表示演出が行える。

【選択図】 図2



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

第 1 の始動条件の成立に起因して第 1 の抽選処理を実行する第 1 の抽選手段と、  
 前記第 1 の抽選手段による抽選結果が所定条件を満たしているとき第 2 の始動条件が成立しやすくなり、前記第 2 の始動条件の成立に起因して第 2 の抽選処理を実行する第 2 の抽選手段と、  
 前記第 2 の抽選手段による抽選結果が所定条件を満たしているとき遊技者にとって有利な特別遊技状態とする制御手段と、  
 前記第 1 の抽選手段および前記第 2 の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報を一体的に表示して、1 の抽選を行っているように見せかける表示手段と  
 を有することを特徴とするパチンコ遊技機。

10

## 【請求項 2】

遊技盤上の第 1 の領域を玉が通過すると前記第 1 の抽選手段による第 1 の抽選処理が実行され、前記第 1 の抽選手段による第 1 の抽選結果に基づいた識別情報が前記表示手段にて変動表示した後に停止表示し、停止表示した識別情報が所定の識別情報であった場合に遊技盤上の第 2 の領域への玉の通過が可能になり、前記第 2 の領域を玉が通過すると前記第 2 の抽選手段による第 2 の抽選処理が実行され、前記第 2 の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報が前記表示手段にて変動表示した後に停止表示し、前記第 1 の抽選結果に基づいて停止表示した識別情報と前記第 2 の抽選結果に基づいて停止表示した識別情報とが所定条件を満たした場合に前記特別遊技状態となる請求項 1 記載のパチンコ遊技機。

20

## 【請求項 3】

前記第 1 および第 2 の抽選結果に対応する識別情報は、それぞれ 1 または複数桁で表示され、各桁の識別情報はほぼ同じ図柄の組み合わせで用意されており、前記第 1 の抽選手段による抽選結果が当たりであったときは、前記表示手段においてリーチ演出を行い、前記第 2 の抽選手段による抽選結果が当たりであったときは、前記第 1 の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報と同じ図柄を前記第 2 の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報として前記表示手段に表示する請求項 1 または 2 記載のパチンコ遊技機。

## 【請求項 4】

少なくとも前記第 2 の抽選結果に基づいた識別情報が前記表示手段において変動表示している間は、新たな前記第 1 の抽選結果に基づいた識別情報の変動表示を開始しない請求項 1 ないし 3 のいずれか 1 項に記載のパチンコ遊技機。

30

## 【請求項 5】

普図の始動条件の成立に起因して普図の抽選処理を実行する普図の抽選手段と、前記普図の抽選手段による抽選結果が所定条件を満たしているとき特図の始動条件が成立しやすくなり、前記特図の始動条件の成立に起因して特図の抽選処理を実行する特図の抽選手段と、前記特図の抽選手段による抽選結果が所定条件を満たしているとき遊技者にとって有利な特別遊技状態とする制御手段と、前記普図の抽選手段および前記特図の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報を一体的に表示する表示手段とを備え、  
 遊技盤上の普図の領域を玉が通過すると前記普図の抽選手段による普図の抽選処理が実行され、前記普図の抽選手段による普図の抽選結果に基づいた識別情報が前記表示手段にて変動表示した後に停止表示し、停止表示した識別情報が所定の識別情報であった場合に遊技盤上の特図の領域への玉の通過が可能になり、前記特図の領域を玉が通過すると前記特図の抽選手段による特図の抽選処理が実行され、前記特図の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報が前記表示手段にて変動表示した後に停止表示し、前記普図の抽選結果に基づいて停止表示した識別情報と前記特図の抽選結果に基づいて停止表示した識別情報とが所定条件を満たした場合に前記特別遊技状態となり、  
 前記普図および特図の抽選結果に対応する識別情報は、それぞれ 1 または複数桁で表示され、各桁の識別情報はほぼ同じ図柄の組み合わせで用意されており、前記普図の抽選手段による抽選結果が当たりであったときは、前記表示手段においてリーチ演出を行い、前記特図の抽選手段による抽選結果が当たりであったときは、前記普図の抽選手段による抽選

40

50

結果に基づいた識別情報と同じ図柄を前記特図の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報として前記表示手段に表示することを特徴とするパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はパチンコ遊技機に関し、詳しくはいわゆるセブン機（デジタルパチンコともいう）と呼ばれるパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、セブン機と呼ばれるパチンコ遊技機（以下、単にセブン機という）においては、普図（普通図柄）ゲートへの玉の通過を検知して普図の抽選処理を行い、当選すると特図（特別図柄）始動入賞口に備えられた可動部材（いわゆる電動チューリップ（以下、電チューと略記する））を所定時間開放して特図始動入賞口へ玉を入賞し易くし、特図始動入賞口への玉の入賞を検知して特図の抽選処理を行い、当選すると大当たりとなって遊技者にとって有利な遊技状態（特別遊技状態）を発生するようになっている。このようなセブン機を遊技する遊技者は、通常状態においては普図の抽選結果（当たり／ハズレ）を気にすることはなく、特図の変動動作および抽選結果のみを気にして遊技している。

10

【0003】

このようなセブン機の中には、普図で当選しないと特図始動入賞口へ玉がほとんど入らない（通常遊技では全く玉が入らない）タイプのものである。このタイプのセブン機は、遊技性としては他のセブン機と比べてより連荘性を高めた射幸性の高い仕様にするのができ、遊技者におおきな興味を与えるものになってはいるが、普図の抽選結果を変動表示する普図表示部と特図の抽選結果を変動表示する特図表示部とがそれぞれ独立しており、まずは普図の抽選結果が当たりとなり、さらに特図の抽選結果が当たりとならないと大当たりまで辿り着けないという印象を遊技者に強く与えてしまっている。

20

【0004】

一般的なセブン機に慣れてしまった遊技者にとっては、この２段階の抽選処理を理解してはいるものの、普図の抽選処理で当たりとなって特図の抽選処理で外れたときに「せっかく当たったのに」というガッカリ感を強く与えてしまい、なかなか当たらないイメージを残すことになってしまっている。

30

【0005】

従来技術として、同一の表示装置上で特図と普図とを同時に表示し、特図が当たりになる期待度に応じて普図の表示位置を変動させる技術が知られている（特許文献１参照）。

【0006】

また、従来技術として、パチンコ遊技機の図柄表示部において、３桁の図柄のうち１桁を本図柄とし残り２桁をダミー図柄とすることで、制御装置の負担を減らすことができる技術が知られている（特許文献２参照）。

【特許文献１】特開２００２－１７２２３１号公報

【特許文献２】特開２００４－２１５９２２号公報

【発明の開示】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

特許文献１に記載されている従来技術は、同一の表示装置上に特図と普図とを同時に表示してはいるが、それらの図柄変動を一体的に表示するものではなく、普図の抽選結果が当たりとなっても、特図の抽選結果が当たりとならないと大当たりまで辿り着けないという印象は残ったままのものである。

【0008】

また、特許文献２に記載されている従来技術も、３桁の図柄のうち１桁を本図柄とし残り２桁をダミー図柄としているが、３桁の図柄表示はあくまでも特図の抽選結果であり、１段階の抽選結果を表示するに過ぎないものである。

50

## 【0009】

本発明は、上記した背景をもとになされたもので、内部的には複数段階の抽選を行っている場合であっても、複数段階の抽選結果を一体的に表示して、外観では1段階の抽選を行っているように見せかけることで、遊技者に対して違和感のない表示演出、およびより当たり易い感覚を与えることが可能な表示演出を行えるパチンコ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及び発明の効果】

## 【0010】

上記課題を解決するために、請求項1記載のパチンコ遊技機は、第1の始動条件の成立に起因して第1の抽選処理を実行する第1の抽選手段と、前記第1の抽選手段による抽選結果が所定条件を満たしているとき第2の始動条件が成立しやすくなり、前記第2の始動条件の成立に起因して第2の抽選処理を実行する第2の抽選手段と、前記第2の抽選手段による抽選結果が所定条件を満たしているとき遊技者にとって有利な特別遊技状態とする制御手段と、前記第1の抽選手段および前記第2の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報を一体的に表示する表示手段とを有することを特徴とする。請求項1記載のパチンコ遊技機によれば、内部的には複数段階の抽選を行っている場合であっても、複数段階の抽選結果に基づいた識別情報を一体的に表示して、外観では1段階の抽選を行っているように見せかけることで、一般的なセブン機に慣れた遊技者に対して違和感のない表示演出を行うことが可能になり、より当たり易い感覚を与える表示演出を行うことが可能になる。また、既存の2段階抽選を行うパチンコ遊技機と比較して、一般的なセブン機の表示演出に等しく、遊技の流れがわかりやすいという利点もある。

## 【0011】

請求項2記載のパチンコ遊技機は、請求項1記載のパチンコ遊技機において、遊技盤上の第1の領域を玉が通過すると前記第1の抽選手段による第1の抽選処理が実行され、前記第1の抽選手段による第1の抽選結果に基づいた識別情報が前記表示手段にて変動表示した後に停止表示し、停止表示した識別情報が所定の識別情報であった場合に遊技盤上の第2の領域への玉の通過が可能になり、前記第2の領域を玉が通過すると前記第2の抽選手段による第2の抽選処理が実行され、前記第2の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報が前記表示手段にて変動表示した後に停止表示し、前記第1の抽選結果に基づいて停止表示した識別情報と前記第2の抽選結果に基づいて停止表示した識別情報とが所定条件を満たした場合に前記特別遊技状態となることを特徴とする。請求項2に係るパチンコ遊技機によれば、第1の抽選結果に基づいて停止表示した識別情報と第2の抽選結果に基づいて停止表示した識別情報とが所定条件を満たした場合に特別遊技状態となるようにしたことにより、第1の抽選結果に基づいた識別情報と第2の抽選結果に基づいた識別情報との一体感をさらに高めることができる。

## 【0012】

請求項3記載のパチンコ遊技機は、請求項1または2記載のパチンコ遊技機において、前記第1および第2の抽選結果に対応する識別情報は、ほぼ同じ図柄で複数用意されており、前記第1の抽選手段による抽選結果が当たりであったときは、前記表示手段においてリーチ演出を行い、前記第2の抽選手段による抽選結果が当たりであったときは、前記第1の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報と同じ図柄を前記第2の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報として前記表示手段に表示することを特徴とする。請求項3記載のパチンコ遊技機によれば、異なる抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報としてほぼ同じ図柄を各桁に用意しておくことで2つの抽選結果を一体的に表示し、外観では1段階の抽選が行われているように見せかけ、第2の抽選手段による抽選結果が当たりであったときは、第1の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報と同じ図柄を第2の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報として選択し表示手段に表示することにより、第1の抽選結果に基づいた識別情報の表示と第2の抽選結果に基づいた識別情報の表示とを一体的な表示として受け入れやすくするという効果がある。

## 【0013】

請求項 4 記載のパチンコ遊技機は、少なくとも前記第 2 の抽選結果に基づいた識別情報が前記表示手段において変動表示している間は、新たな前記第 1 の抽選結果に基づいた識別情報の変動表示を開始しないことを特徴とする。請求項 4 記載のパチンコ遊技機によれば、第 2 の抽選結果に基づいた識別情報が表示手段において変動表示している間は、新たな第 1 の抽選結果に基づいた識別情報の変動表示を開始しないことにより、リーチ状態では新たな第 1 の抽選結果に基づいた識別情報の変動表示が抑制されるので、一般的なセブン機と比べて違和感のない演出表示を行うことができ、遊技者の興趣を削がないようにすることができる。

#### 【0014】

請求項 5 記載のパチンコ遊技機は、普図の始動条件の成立に起因して普図の抽選処理を実行する普図の抽選手段と、前記普図の抽選手段による抽選結果が所定条件を満たしているの特図の始動条件が成立しやすくなり、前記特図の始動条件の成立に起因して特図の抽選処理を実行する特図の抽選手段と、前記特図の抽選手段による抽選結果が所定条件を満たしていると遊技者にとって有利な特別遊技状態とする制御手段と、前記普図の抽選手段および前記特図の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報を一体的に表示する表示手段とを備え、遊技盤上の普図の領域を玉が通過すると前記普図の抽選手段による普図の抽選処理が実行され、前記普図の抽選手段による普図の抽選結果に基づいた識別情報が前記表示手段にて変動表示した後に停止表示し、停止表示した識別情報が所定の識別情報であった場合に遊技盤上の特図の領域への玉の通過が可能になり、前記特図の領域を玉が通過すると前記特図の抽選手段による特図の抽選処理が実行され、前記特図の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報が前記表示手段にて変動表示した後に停止表示し、停止表示した識別情報と普図の抽選結果に基づいて停止表示した識別情報とが所定条件を満たした場合に前記特別遊技状態となり、前記普図および特図の抽選結果に対応する識別情報は、ほぼ同じ図柄で複数用意されており、前記普図の抽選手段による抽選結果が当たりであったときは、前記表示手段においてリーチ演出を行い、前記特図の抽選手段による抽選結果が当たりであったときは、前記普図の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報と同じ図柄を前記特図の抽選手段による抽選結果に基づいた識別情報として前記表示手段に表示することを特徴とする。請求項 5 記載のパチンコ遊技機によれば、内部的には普図および特図の抽選を行っている場合であっても、普図および特図の抽選結果に基づいた識別情報を一体的に表示して、外観では 1 段階の抽選を行っているように見せかけることで、セブン機に慣れた遊技客に対して違和感のない表示演出を行うことが可能になり、より当たり易い感覚を与える表示演出を行うことが可能になる。また、既存の 2 段階抽選を行うパチンコ遊技機と比較して、通常セブン機の遊技性と変化がなく、遊技の流れがわかりやすいという利点もある。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0015】

遊技者に対して違和感のない表示演出、および当たり易い感覚を与える表示演出を行うという目的を、複数段階の抽選手段を備え、その複数段階の抽選結果に対応する図柄を一体的に表示することで達成した。

#### 【0016】

以下、本発明のパチンコ遊技機の実施例について、図面を参照して説明する。

#### 【実施例 1】

#### 【0017】

図 1 は、本発明の実施例 1 に係るパチンコ遊技機 1 を示す正面模式図である。図 2 は、図 1 中の遊技盤 3 を拡大して示す正面模式図である。図 3 は、本実施例 1 に係るパチンコ遊技機 1 の電気的な構成を示す回路ブロック図である。

#### 【0018】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、台枠に取り付けられた透明ガラス板でなる前面扉 2 と、台枠の内側に配置されて前面扉 2 によって覆われる遊技盤 3 とを有する。遊技盤 3 の下方には、玉供給皿 4 および玉払皿 5 が設けられている。玉払皿 5 の右方（図 1

10

20

30

40

50

で見て)には、玉の発射装置110(図3参照)を操作するハンドル6が設けられている。なお、図1中、符号106は、ランプ類(図3参照)を示す。

【0019】

図2に示すように、遊技盤3の中央部には、液晶表示装置等である表示装置10が設けられ、表示装置10の左方(図1で見て)には、普図ゲート11が設けられている。また、表示装置10の左斜め下方(図1で見て)には、いわゆるチャッカーである特図始動入賞口12が設けられている。さらに、表示装置10の右斜め下方(図1で見て)には、いわゆるアタッカー(第1種特別電動役物)である大入賞口13が設けられている。

【0020】

表示装置10には、普図の抽選結果により決定された2桁のアラビア数字等のキャラクタでなる普図が表示される左右2桁の普図表示部14, 14, および特図の抽選結果により決定された1桁のアラビア数字等のキャラクタでなる特図が表示される中央1桁の特図表示部15からなる図柄表示部16と、後述する普図用保留玉記憶領域に記憶されている保留玉の数に対応した図柄が表示される保留表示部17とが設けられている。1桁の特図表示部15が2桁の普図表示部14, 14の間に一直線上に配置されており、各桁には同じ図柄の組み合わせ(1から7の数字が描かれた7つの図柄)が用意されているので、外観上は、あたかも3桁の図柄表示部16が1つ設けられているように見える。このため、一見しただけでは、図柄表示部16に表示されているどのキャラクタが普図で、どのキャラクタが特図であるかは判別できないようになっている。このようにしたのは、普図の抽選結果と特図の抽選結果との2段階の抽選結果が、あたかも1段階の抽選結果であるように一体的に見えるようにしたためである。図柄表示部16は、本発明における表示手段に相当する。

【0021】

普図ゲート11は、賞球がないゲートであり、このゲートを玉が通過すると、普図の変動処理(図5参照)が行われるようになっている。普図ゲート11は、本発明における第1の領域に相当する。

【0022】

特図始動入賞口12は、入賞口上部の両側に可動部材である電チュー12a, 12aが揺動可能に設けられ、電チュー12a, 12aの閉鎖時には特図始動入賞口12への玉の入賞ができない構造になっている。すなわち、玉が普図ゲート11を通過して普図の抽選結果が当たりであったときだけ電チュー12a, 12aが開放され、特図始動入賞口12への玉の入賞が可能になるようになっている。特図始動入賞口12に玉が入賞すると、数個の賞球の払出が行われ、特図の変動処理(図6参照)が行われるようになっている。特図始動入賞口12は、本発明における第2の領域に相当する。

【0023】

大入賞口13は、閉鎖状態と開放状態とを呈する可変入賞装置であり、横一文字状に形成されている。大入賞口13は、遊技盤3上で特図始動入賞口12とは左右対称となる位置に配置されているので、特図始動入賞口12に玉が入賞し、特図の抽選結果が当たりとなったときには、遊技者は、大入賞口13の開放に合わせて、右打ちをする必要がある。

【0024】

図3を参照すると、パチンコ遊技機1は、主制御基板100と、表示装置10を制御する表示制御基板101と、アンプ/スピーカ104を制御する音声制御基板103と、ランプ類106を制御するランプ制御基板105と、払出装置108を制御する払出制御基板107と、発射装置110を制御する発射制御基板109と、普図ゲート11に併設されたゲート通過検出器111と、特図始動入賞口12に併設された始動入賞検出器112と、大入賞口13に併設された大入賞検出器113と、電チュー12a, 12aを開閉する電チューソレノイド114と、大入賞口13を開閉する大入賞ソレノイド115と、各基板に所定電圧を供給する電源回路部116とを含んで構成されている。なお、各基板が個別にCPU(Central Processing Unit)やメモリを備える構成が一般的であるが、図3では省略している。

10

20

30

40

50

## 【0025】

主制御基板100は、主回路120を搭載しており、主回路120は、CPU121、プログラム格納用のROM(Read Only Memory)122、ワークエリアや各種カウンタ等が割り当てられるRAM(Random Access Memory)123、I/O(Input/Output)124等を備える。主回路120は、本発明の普図の抽選手段(第1の抽選手段)、特図の抽選手段(第2の抽選手段)、および制御手段としての役目をする。

## 【0026】

表示制御基板101は、主回路120より入力される表示制御信号に応じて、表示装置10に画像を表示させるための処理を実行する。音声制御基板103は、入力される音声制御信号に応じてアンプ/スピーカ104より音声を出力させる。ランプ制御基板105は、入力されるランプ制御信号に応じてランプ類106の点灯/消灯を制御する。払出制御基板107は、入力される賞球信号に応じて払出装置108を制御する。これにより、遊技者に対して所定量の賞球が払い出される。発射制御基板109は、遊技者がハンドル6を操作することに応じて、該ハンドル6に対応して設けられた発射装置110を作動させる。ハンドル6の操作量に応じて、玉の打出し強さ(玉の飛距離)を調節することが可能となっている。

10

## 【0027】

図4は、本実施例1に係るパチンコ遊技機1の制御を説明するタイミングチャートである。図4を参照すると、特図変動有効区間は、区間a、区間b、区間c、および区間dからなる。特図始動入賞口12に玉が入賞し、特図の変動処理(図6参照)を実行した場合、主回路120は、区間に応じて以下の処理を行う。

20

## 【0028】

区間aでは、電チュー12a、12aが開放していないので、通常は特図の変動処理(図6参照)を実行しない区間である。しかし、イレギュラー処理として、区間aで特図の変動処理を実行した場合には、特図の抽選結果がハズレであれば現状表示を優先して表示装置10の表示に変化はなく、特図の抽選結果が当たりの場合には大当たり確定のカットイン演出を行う。

## 【0029】

区間bでは、電チュー12a、12aの開放中および閉鎖後の球はけ時間想定内区間なので、通常処理を行う。

30

## 【0030】

区間cでは、先の特図の変動表示中なので、新たな特図の変動処理は実行しない(特図保留機能を有していないため)。

## 【0031】

区間dでは、大当たり中なので、新たな特図の変動処理は実行しない。

## 【0032】

図5は、本実施例1に係るパチンコ遊技機1における普図の変動処理を示すフローチャートである。普図の変動処理では、主回路120は、普図ゲート11からの玉の通過検知信号が入力されたタイミングに応じて、普図用抽選カウンタ(図示せず)から乱数値(カウンタ値)を取得し、その乱数値が普図大当たり乱数に一致するか否かを判定することにより普図の抽選処理を行う。

40

## 【0033】

図6は、本実施例1に係るパチンコ遊技機1における特図の変動処理を示すフローチャートである。特図の変動処理では、主回路120は、特図始動入賞口12からの玉の入賞検知信号が入力されたタイミングに応じて、特図抽選用カウンタ(図示せず)から乱数値(カウンタ値)を取得し、その乱数値が特図大当たり乱数に一致するか否かを判定することにより特図の抽選処理を行う。なお、新たな特図の変動処理を行うことができない場合(先の特図の変動処理、大当たり処理が行われている場合)、特図の抽選結果は保留されることなく捨てられる。このため、基本が普図の変動処理となるので、大当たりしていない状態での払い出し率がほぼ0となり、パチンコ遊技機1の回転数(普図の単位時間当たり

50

の変動処理回数)を上げることができる。

【0034】

図7は、本実施例1に係るパチンコ遊技機1における大当たり処理を示すフローチャートである。大当たり処理では、主回路120は、大入賞口13が1回開放されてから閉鎖するまでを1ラウンドとし、ラウンド数が最大ラウンド数(=7)に達するまで大入賞口13の開放動作と閉鎖動作とを繰り返す。ラウンド数が最大ラウンド数に達した場合には、主回路120は、大当たり処理を終了する。

【0035】

なお、本実施例1に係るパチンコ遊技機1の低確率時の仕様は、表1のようになる。

【0036】

10

【表1】

普図当たり確率		1/10	※リーチ発生確率
普図変動時間	ハズレ	10秒	※ハズレ変動の時間
	当たり	10秒	※リーチになるまでの時間
電チュー開放パターン	開放時間	0.5秒	
	閉鎖時間	5.5秒	※特図始動入賞口への玉の入賞時、閉鎖時間中にリーチの当たり/ハズレを演出する。(閉鎖時間中に特図の変動処理は終了)
特図当たり確率		1/15	
特図変動時間	ハズレ	5秒	※特図始動入賞口の球はけ時間を考慮し、電チュー閉鎖時間より短く設定する。
	当たり	5秒	

20

【0037】

また、本実施例1に係るパチンコ遊技機1の高確率時(大当たり終了後、特図1回転変動終了まで)の仕様は、表2のようになる。

30

【0038】

【表2】

普図当たり確率		1/2	※特図始動入賞口への玉の入賞までは特に演出なし。
普図変動時間	ハズレ	—	
	当たり	1秒	※特図始動入賞口への玉の入賞で当たり/ハズレの1ゲーム連荘抽選演出を行う。
電チュー開放パターン	開放時間	0.5秒	※特図始動入賞口への玉の入賞時、閉鎖時間中にリーチの当たり/ハズレを演出する。(閉鎖時間中に特図の変動処理は終了)
	閉鎖時間	5.5秒	
特図当たり確率		1/2	※1ゲーム連荘率50%
特図変動時間	ハズレ	5秒	※特図始動入賞口の球はけ時間を考慮し、電チュー閉鎖時間より短く設定する。
	当たり	5秒	

40

【0039】

50



次に、このように構成された実施例 1 に係るパチンコ遊技機 1 の動作について、図 1 ないし図 7 を参照しながら説明する。

【0040】

パチンコ遊技機 1 への電源投入後、玉供給皿 4 に準備された玉は、ハンドル 6 を含んで構成される発射装置 110 によって遊技盤 3 に向けて発射される。遊技盤 3 に達した玉は、遊技盤 3 の盤面上を流下する。

【0041】

玉が普図ゲート 11 を通過すると、ゲート通過検出器 111 は、これを検知して、通過検知信号を主回路 120 に送信する。

【0042】

主回路 120 は、ゲート通過検出器 111 からの通過検知信号により普図ゲート 11 の玉の通過を検知すると（図 5 の S101：YES）、普図の抽選処理を開始する（図 5 の S102）。普図ゲート 11 の玉の通過が、本発明における第 1 の始動条件の成立に相当し、普図の抽選処理が、本発明における第 1 の抽選処理に相当する。

【0043】

普図の抽選処理では、主回路 120 は、通過検知信号を受信したタイミングに応じて普図用抽選カウンタ（図示せず）から乱数値を取得し、その乱数値が普図当たり乱数に一致するか否かを判定し、一致すれば当たり、一致しなければハズレとする抽選を行う。普図の当たり確率（リーチ発生確率）は、低確率時には 1/10（表 1 参照）、高確率時には 1/2（表 2 参照）である。そして、主回路 120 は、普図の抽選結果を、RAM 123 に割り当てられた普図用保留玉記憶領域（図示せず）に一時的に記憶する。なお、主回路 120 は、普図の抽選結果を、4 個を上限として普図用保留玉記憶領域に記憶するとともに、保留表示部 17 に表示する。換言すれば、本実施例 1 に係るパチンコ遊技機 1 は、最大 4 個までの普図保留機能を持っている。

【0044】

次に、主回路 120 は、大当たりフラグの ON/OFF に基づいて大当たり中であるかどうかを判定し（図 5 の S103）、大当たり中であれば（図 5 の S103：YES）、大当たり中でなくなるまで待機する。

【0045】

大当たり中でない場合あるいは大当たりが終了すると（図 5 の S103：NO）、主回路 120 は、普図表示部 14, 14 の普図が変動表示中であるかどうかを判定し（図 5 の S104）、普図が変動表示中であれば（図 5 の S104：YES）、普図が停止表示するまで待機する。

【0046】

普図表示部 14, 14 の普図が停止表示すると（図 5 の S104：NO）、主回路 120 は、これから変動表示を行う普図の抽選結果が当たりであるかどうかを判定する（図 5 の S105）。詳しくは、主回路 120 は、普図表示部 14, 14 において新たな普図の変動表示を行うことができるかどうかを確認してから、普図用保留玉記憶領域から普図の抽選結果を読み出し、読み出した普図の抽選結果が当たりであるかどうかを判定する。

【0047】

普図の抽選結果がハズレの場合（図 5 の S105：NO）、リーチ不成立でハズレとなり、主回路 120 は、表示装置 10 においてハズレ演出を行う（図 5 の S106）。詳しくは、主回路 120 は、普図の抽選結果を受けて、表示すべきハズレ図柄を決定し、所定時間（= 10 秒）の変動表示の後に当該決定したハズレ図柄を普図表示部 14, 14 に停止表示する。この後、主回路 120 は、普図の変動処理を終了する。

【0048】

一方、普図の抽選結果が当たりの場合（図 5 の S105：YES）、リーチが成立するので、主回路 120 は、表示装置 10 において特定のリーチ演出を行う（図 5 の S107）。詳しくは、主回路 120 は、普図の抽選結果を受けて、表示すべき当たり図柄（例えば、「7, 7」, 「1, 1」等のゾロ目）を決定し、所定時間（= 10 秒）の変動表示の後

10

20

30

40

50

に当該決定した当たり図柄を普図表示部 14, 14 に停止表示する。普図表示部 14, 14 が当たり図柄で停止表示するので、特図も含めた 3 桁の図柄表示部 16 と見た場合のリーチ成立となる。当たり図柄が、本発明における第 1 の抽選結果に基づいて停止表示した識別情報に相当する。当たり図柄で停止する確率（リーチ発生確率）は、常に一定であり、例えば 1 / 10（表 1 参照）に設定されている。

【0049】

リーチ成立になると、主回路 120 は、特図始動入賞口 12 の電チュー 12a, 12a を開閉する処理を開始する。

【0050】

まず、主回路 120 は、普図表示部 14 にてリーチ確定までの表示を行ってから所定時間（= 0.5 秒）の経過を待つ（ステップ S108: NO）。 10

【0051】

リーチ確定までの表示を行ってから所定時間（= 0.5 秒）が経過すると（図 5 の S108: YES）、主回路 120 は、電チューソレノイド 114 を励磁することにより電チュー 12a, 12a を開放し（図 5 の S109）、電チュー開放時間である所定時間（= 0.5 秒）の経過を待つ（図 5 の S110: NO）。

【0052】

なお、リーチ成立で電チュー 12a, 12a の開放となるため、普図の保留が上限だからといって、玉の打ち出しを止めることができない。なぜならば、特図始動入賞口 12 に玉が入賞しないと特図は変動表示せず、リーチが当たることはないからである。このため、本実施例 1 に係るパチンコ遊技機 1 は、稼働率がアップするとともに技術介入性がアップする。 20

【0053】

電チュー開放時間である所定時間（= 0.5 秒）が経過すると（図 5 の S110: YES）、主回路 120 は、電チューソレノイド 114 を非励磁とすることにより電チュー 12a, 12a を閉鎖して（図 5 の S111）、普図の変動処理を終了する。

【0054】

電チュー 12a, 12a の開放時、玉が特図始動入賞口 12 に入賞すると、始動入賞検出器 112 は、これを検知して、入賞検知信号を主回路 120 に送信する。

【0055】

主回路 120 は、始動入賞検出器 112 からの入賞検知信号により特図始動入賞口 12 への玉の入賞を検知すると（図 6 の S201: YES）、特図の抽選処理を開始する（図 6 の S202）。特図始動入賞口 12 への玉の入賞が、本発明における第 2 の始動条件の成立に相当し、特図の抽選処理が、本発明における第 2 の抽選処理に相当する。 30

【0056】

特図の抽選処理では、主回路 120 は、入賞検知信号を受信したタイミングに応じて特図用抽選カウンタ（図示せず）から乱数値を取得し、その乱数値が特図当たり乱数に一致するか否かを判定し、一致すれば当たり、一致しなければハズレとする抽選を行う。

【0057】

次に、主回路 120 は、特図が変動表示中であるかどうかを判定し（図 6 の S203）、特図が変動表示中であれば（図 6 の S203: YES）、特図の変動処理を終了する。特図が変動表示中でなければ（図 6 の S203: NO）、大当たりフラグの ON/OFF に基づいて大当たり中であるかどうかを判定し（図 6 の S204）、大当たり中であれば（図 6 の S204: YES）、特図の変動処理を終了する。すなわち、先の特図の変動処理が行われていて、あるいは大当たり処理が行われていて、特図表示部 15 にて新たな特図の変動表示を行うことができない場合、特図の抽選結果は保留されることなく、捨てられる。換言すれば、本実施例 1 に係るパチンコ遊技機 1 は、特図保留機能を有していない。 40

【0058】

大当たり中でなければ（図 6 の S204: NO）、主回路 120 は、特図の抽選結果が当たりかどうかを判定し（図 6 の S205）、当たりでなければ（図 6 の S205: NO） 50

、特図の抽選結果に基づいて表示すべきハズレ図柄を決定し、所定時間 (= 5 秒) の変動表示後に当該ハズレ図柄を特図表示部 1 5 に停止表示して (図 6 の S 2 0 6)、特図の変動処理を終了する。この場合、リーチハズレとなり、次回の普図の変動処理まで確定表示する。

【 0 0 5 9 】

なお、電チュー 1 2 a, 1 2 a の開放で特図始動入賞口 1 2 に玉が入賞しなかった場合にも、リーチハズレとなり、次回の普図の変動処理まで確定表示する。

【 0 0 6 0 】

一方、特図の抽選結果が当たりであれば (図 6 の S 2 0 5 : Y E S)、大当たりであるので、主回路 1 2 0 は、特図の抽選結果に基づいて表示すべき大当たり図柄 (例えば、普図表示部 1 4, 1 4 に当たり図柄として停止表示されているゾロ目の数と同じ数) を決定し、所定時間 (= 5 秒) の変動表示後に、当該大当たり図柄を特図表示部 1 5 に停止表示する (図 6 の S 2 0 7)。この大当たり図柄が、本発明における第 2 の抽選結果に基づいて停止表示した識別情報に相当する。

10

【 0 0 6 1 】

特図の変動処理において、主回路 1 2 0 は、特図の抽選結果を受けて、表示すべき図柄を決定し、所定時間の変動表示後に当該決定した図柄を特図表示部 1 5 に停止表示する。特図表示部 1 5 が大当たり図柄で停止表示すると、普図表示部 1 4, 1 4 に表示されたゾロ目の当たり図柄と併せて 3 つの図柄が揃い、大当たり状態となる。なお、大当たり図柄で停止表示する確率 (大当たり確率) は、低確率時は 1 / 1 5 (表 1 参照)、高確率時は 1 / 2 (表 2 参照) に設定されている。

20

【 0 0 6 2 】

次に、主回路 1 2 0 は、大当たりフラグを ON にして (図 6 の S 2 0 8)、特図の変動処理を終了する。

【 0 0 6 3 】

大当たり状態になると、主回路 1 2 0 は、大入賞口 1 3 の開閉動作を最大ラウンド数 (= 7) だけ繰り返す大当たり処理 (図 7 参照) を開始する。ただし、普図の保留をなくすために右打ちとなる。また、大当たり中に保留表示部 1 7 の保留表示が変化したのでは誤解を招くこともありえるため、主回路 1 2 0 は、大当たり中は保留表示部 1 7 の保留表示を消すようにしてもよい。

30

【 0 0 6 4 】

大当たり処理では、主回路 1 2 0 は、大当たりフラグが ON であるかどうかを判定し (図 7 の S 3 0 1)、大当たりフラグが ON でなければ (図 7 の S 3 0 1 : N O)、大当たりフラグが ON になるまで待機する。

【 0 0 6 5 】

大当たりフラグが ON となると (図 7 の S 3 0 1 : Y E S)、主回路 1 2 0 は、1 回の大当たりで大入賞口 1 3 を 7 回まで開放させるために、ラウンド数が 7 であるかどうかを判定する (図 7 の S 3 0 2)。

【 0 0 6 6 】

ラウンド数が 7 でなければ (図 7 の S 3 0 2 : N O)、主回路 1 2 0 は、ラウンド数に 1 を加算し (図 7 の S 3 0 3)、大入賞ソレノイド 1 1 5 を励磁することにより、大入賞口 1 3 を開放する (図 7 の S 3 0 4)。

40

【 0 0 6 7 】

大入賞口 1 3 へ玉が 1 0 個入賞するか (図 7 の S 3 0 6 : Y E S)、大入賞口 1 3 が開放してから 2 5 秒が経過するか (図 7 の S 3 0 5 : Y E S) のいずれかが満たされると、主回路 1 2 0 は、大入賞ソレノイド 1 1 5 を非励磁とすることにより、大入賞口 1 3 を閉鎖する (図 7 の S 3 0 7)。

【 0 0 6 8 】

この後、大当たりフラグがいまだ ON であるため (図 7 の S 3 0 1 : Y E S)、主回路 1 2 0 は、大入賞口 1 3 の開閉 (S 3 0 1 ~ S 3 0 7) を繰り返す。

50

## 【0069】

そして、ラウンド数が7になると(図7のS302: YES)、主回路120は、ラウンド数を0にリセットし(図7のS308)、大当たりフラグをOFFにして(図7のS309)、大当たり処理を終了する。

## 【0070】

大当たり処理の終了後は、主回路120は、全図柄で1回転の確変(高確率状態)に突入させる。詳しくは、特図始動入賞口12への玉の入賞までは特に演出なしで、特図始動入賞口12への玉の入賞で当たり/ハズレの1ゲーム連荘抽選演出を行う(1ゲーム連荘率50%(表2参照))。このため、本実施例1に係るパチンコ遊技機1は、セブン機の遊技性ではありえない、いわゆるアレパチのような大当たり終了後の1ゲーム連荘機能をもつことになる。

10

## 【0071】

図8(a)~(d)は、本実施例1に係るパチンコ遊技機1における図柄変動の遷移を例示する図である。なお、図8(a)~(d)の例示では、図柄表示部16の各桁の図柄は、1~7までの数字が描かれた7つの図柄が配列されているものとする。

## 【0072】

普図の抽選がハズレの場合には、図8(a)に例示するように、図柄表示部16が変動前に「146」という3桁の図柄を表示していたとすると、普図表示部14, 14の変動が開始すると、表示演出で特図表示部15の図柄が隠される。そして、普図表示部14, 14の左図柄が「3」で停止し、続いて、普図表示部14, 14の右図柄が「2」で停止すると、右図柄の停止と同時に特図表示部15の図柄「4」が表示される。この場合、特図表示部15では変動処理が行われていないので、特図表示部15には普図の変動開始前に表示されていた「4」がそのまま表示される。

20

## 【0073】

次に、普図の抽選は当たりであるが、特図始動入賞口12への玉の入賞がなく、特図変動がなかった場合には、図8(b)に例示するように、図柄表示部16が変動前に「342」という3桁の図柄を表示していたとすると、普図表示部14, 14の変動が開始すると、表示演出で特図表示部15の図柄が隠される。そして、普図表示部14, 14の左図柄が「5」で停止し、続いて、普図表示部14, 14の右図柄が「5」で停止してリーチ成立となると、特図表示部15には、「リーチ!」というリーチ表示が行われる。このリーチ表示は、特図始動入賞口12に玉が入賞しなかったため、特図の変動処理が開始されないで、所定時間(=5秒)後に消される。そして、特図表示部15には、普図の変動開始前の図柄「4」がそのまま表示される。

30

## 【0074】

続いて、普図の抽選は当たりで、特図始動入賞口12への玉の入賞はあったが特図の抽選がハズレであった場合には、図8(c)に例示するように、図柄表示部16が変動前に「545」という3桁の図柄を表示していたとすると、普図表示部14, 14の変動が開始すると、表示演出で特図表示部15の図柄が隠される。そして、普図表示部14, 14の左図柄が「6」で停止し、続いて、普図表示部14, 14の右図柄が「6」で停止してリーチ成立となると、特図表示部15には、「リーチ!」というリーチ表示が行われる。特図始動入賞口12に玉が入賞し、特図の変動が開始されると、特図表示部15のリーチ表示は消され、特図表示部15がハズレ図柄「2」で停止すると、リーチハズレとなる。

40

## 【0075】

最後に、普図の抽選は当たりで、特図始動入賞口12へ玉が入賞し特図の抽選で大当たりした場合には、図8(d)に例示するように、図柄表示部16が変動前に「626」という3桁の数字列を表示していたとすると、普図表示部14, 14の変動が開始すると、表示演出で特図表示部15の図柄が隠される。そして、普図表示部14, 14の左図柄が「7」で停止し、続いて、普図表示部14, 14の右図柄が「7」で停止してリーチ成立となると、特図表示部15には、「リーチ!」というリーチ表示が行われる。特図始動入賞口12に玉が入賞し、特図の変動が開始されると、特図表示部15のリーチ表示は消され

50

、特図表示部 15 が当たり図柄「7」で停止すると、図柄表示部 16 全体に「大当たり！」という大当たり表示が行われる。

【0076】

本実施例 1 によれば、内部的には普図および特図の 2 段階の抽選を行っていても、2 段階の抽選結果を図柄表示部 16 に一体的に表示して外観では 1 段階の抽選を行っているように見せかけることで、遊技者に対して、従来のセブン機と違和感がない表示演出、およびより当たり易い感覚を与えることが可能な表示演出を行えることになる。

【0077】

ところで、上記実施例 1 に係るパチンコ遊技機 1 に関しては、以下のような変形例を考えることができる。

【0078】

特図の抽選結果の保留を行わないようにしたが、特図の抽選結果の保留を行うようにしてもよい。この場合、特図が変動表示を行う間は、新たな普図の変動表示を開始しないようにする必要がある。

【0079】

また、表示装置 10 の普図表示部 14 , 14 を左右の 2 箇所としたが、普図表示部は 1 箇所であってもよい。普図表示部を 1 箇所、特図表示部を 1 箇所、併せて 2 箇所の表示部によって 1 つの図柄表示部であるかのように表示し、普図表示部に特定の図柄が表示されたらリーチとし、特図表示部に普図と同じ図柄を表示して大当たりとすることができる。

【0080】

さらに、特図表示部 15 を通常は可動役物などで隠しておき、普図表示部 14 , 14 で普図が揃ってリーチとなり、特図始動入賞口 12 に玉が入賞したときだけ特図表示部 15 が遊技者から目視できるようにしてもよい。こうすると、普図がハズレの場合に、普図表示部だけ変動表示が行われて特図表示部は変動表示を行わない、という違和感を緩和することができる。

【0081】

さらにまた、2 箇所の普図表示部 14 , 14 の間に特図表示部 15 を配置したが、普図表示部 14 , 14 を 2 箇所並べて、その右位置または左位置に特図表示部 15 を配置してもよい。こうすると、上記可動役物などを使って特図表示部 15 を隠すようにした場合、この可動役物の構成を容易にすることができ、普図表示部 14 , 14 の間に特図表示部 15

【0082】

また、普図の抽選結果が当たりであったときだけ電チュー 12 a , 12 a を開放して特図始動入賞口 12 への玉の入賞が可能になるようにしたが、普図の抽選結果に関係なく特図始動入賞口 12 へ玉が入賞できるような構造であってもよい。

【0083】

さらに、普図の抽選手段（第 1 の抽選手段）あるいは特図の抽選手段（第 2 の抽選手段）の中にさらに複数の抽選手段を備え、全体として 3 段階以上の抽選手段を経て大当たりが発生するようにしてもよい。3 段階の抽選手段を備え、各抽選手段による抽選結果に基づく識別情報をそれぞれ 1 桁の図柄で表示し、併せて 3 桁の図柄を 1 つの抽選結果であるか

【0084】

さらにまた、パチンコ遊技機 1 の前面扉 2 を開放して手で強引に特図始動入賞口 12 へ玉を入賞させる場合を考慮して、普図の動作に関係なくいきなり全図柄を変動して当たり / ハズレの表示をするようにしてもよいし、異常が発生したとして表示装置 10 にてエラー報知を行い、当該入賞に対する抽選処理は行わないようにしてもよい。

【0085】

また、普図の始動条件を普通入賞口への入賞としてもよい。実施例では、普図の始動条件を普図ゲートへの玉の通過とすることで通常時の玉の払出をほぼ 0 としたが、普図の始動条件を普通入賞口への入賞とすることで、入賞するごとに賞球を払い出すことになり、通

10

20

30

40

50

常時の玉持ちをよくすることができる。

【0086】

以上、本発明の実施例を説明したが、これはあくまでも例示にすぎず、本発明はこれに限定されるものではなく、特許請求の範囲の趣旨を逸脱しない限りにおいて、当業者の知識に基づく種々の変更が可能である。

【図面の簡単な説明】

【0087】

【図1】本発明の実施例1に係るパチンコ遊技機の正面模式図。

【図2】図1中の遊技盤を拡大して示す正面模式図。

【図3】本実施例1に係るパチンコ遊技機の電気的な構成を示す回路ブロック図。

10

【図4】本実施例1に係るパチンコ遊技機の制御を説明するタイミングチャート。

【図5】本実施例1に係るパチンコ遊技機における普図の変動処理を示すフローチャート

。

【図6】本実施例1に係るパチンコ遊技機における特図の変動処理を示すフローチャート

。

【図7】本実施例1に係るパチンコ遊技機における大当たり処理を示すフローチャート。

【図8】(a)～(d)は本実施例1に係るパチンコ遊技機における図柄変動の遷移を例示する図。

【符号の説明】

【0088】

20

1 パチンコ遊技機

2 前面扉

3 遊技盤

4 玉供給皿

5 玉払皿

6 ハンドル

10 表示装置

11 普図ゲート(第1の領域)

12 特図始動入賞口(第2の領域)

12a, 12a 電チュー(電動チューリップ)

30

13 大入賞口

14, 14 普図表示部

15 特図表示部

16 図柄表示部(表示手段)

17 保留表示部

100 主制御基板

101 表示制御基板

103 音声制御基板

104 アンプ/スピーカ

105 ランプ制御基板

40

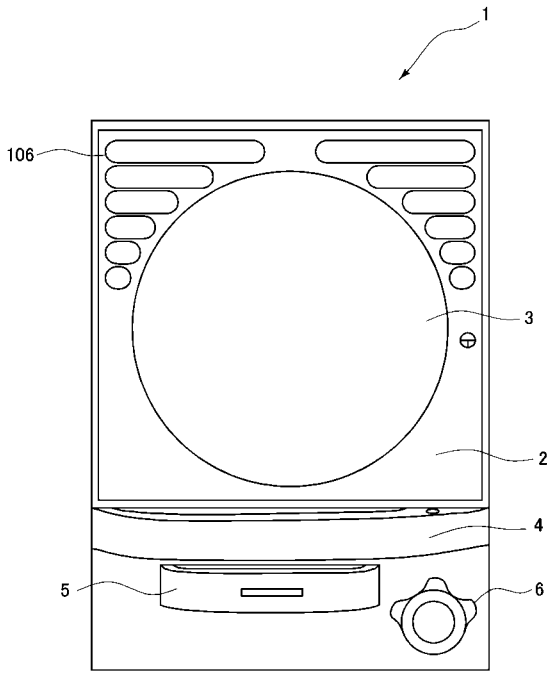
106 ランプ類

114 電チューソレノイド

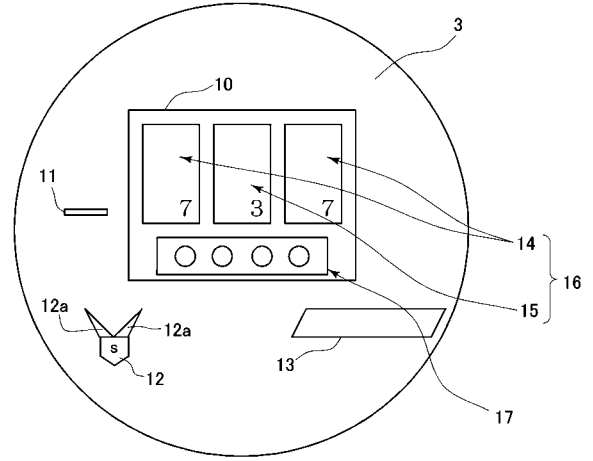
115 大入賞ソレノイド

120 主回路(普図の抽選手段(第1の抽選手段), 特図の抽選手段(第2の抽選手段), 制御手段)

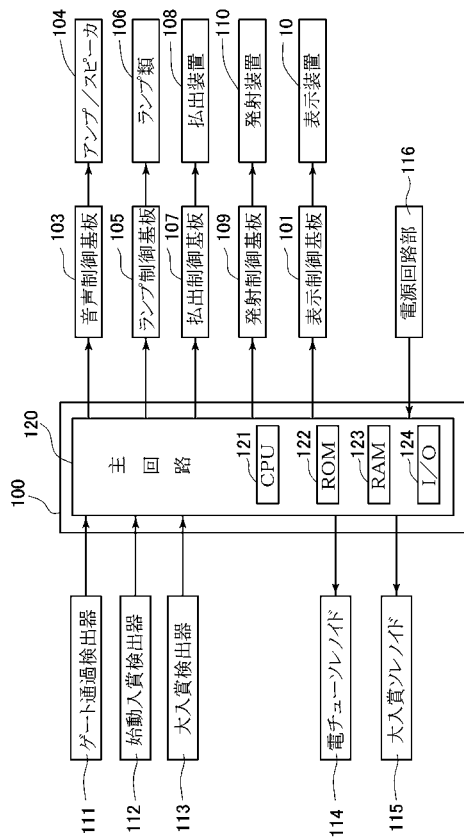
【 図 1 】



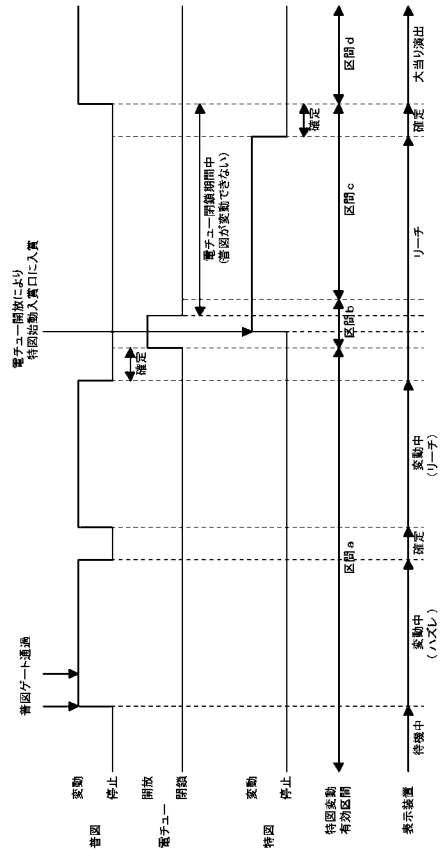
【 図 2 】



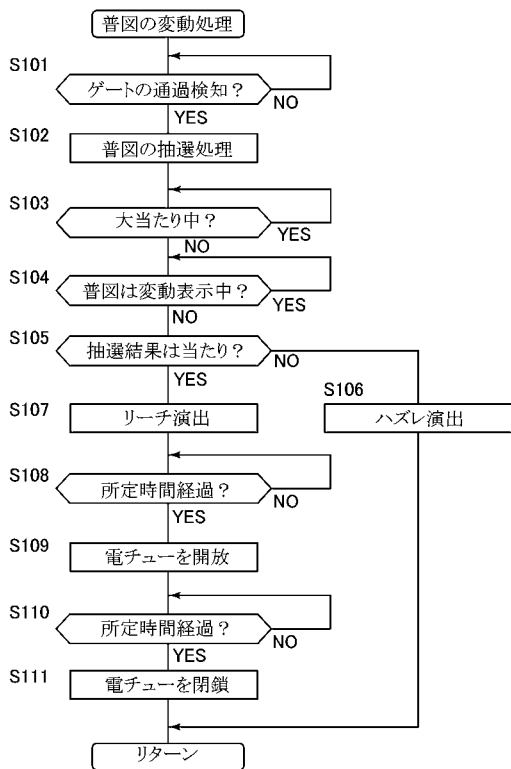
【 図 3 】



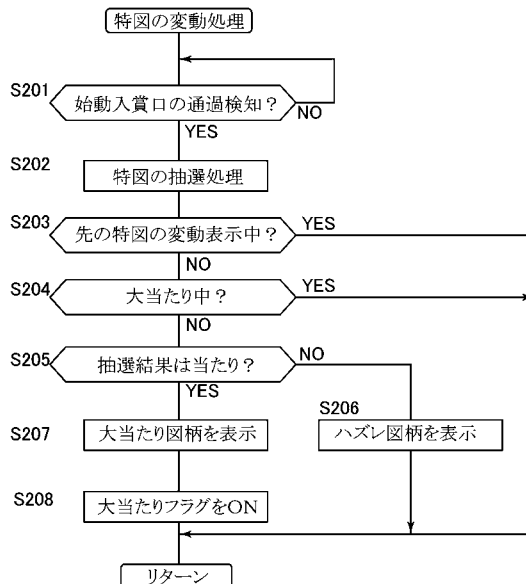
【 図 4 】



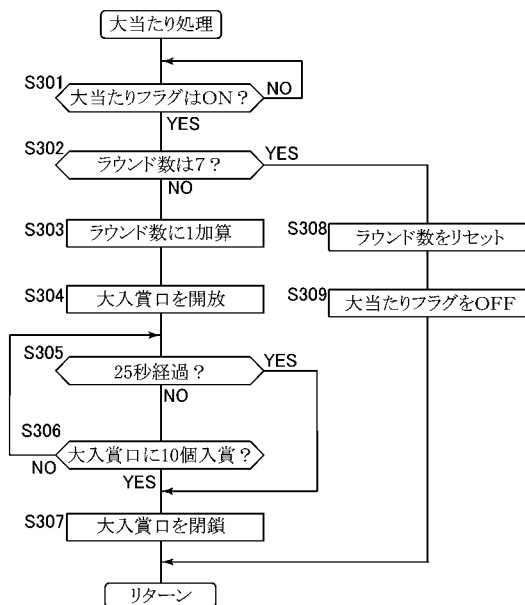
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】

