

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-24916

(P2004-24916A)

(43) 公開日 平成16年1月29日(2004.1.29)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2003-357117 (P2003-357117)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	平成15年10月17日 (2003.10.17)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願2002-108307 (P2002-108307)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
	の分割		
原出願日	平成14年4月10日 (2002.4.10)	(74) 代理人	100111095
			弁理士 川口 光男
		(72) 発明者	渡辺 浩朗
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	石塚 径太
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	徳丸 順一
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

最終頁に続く

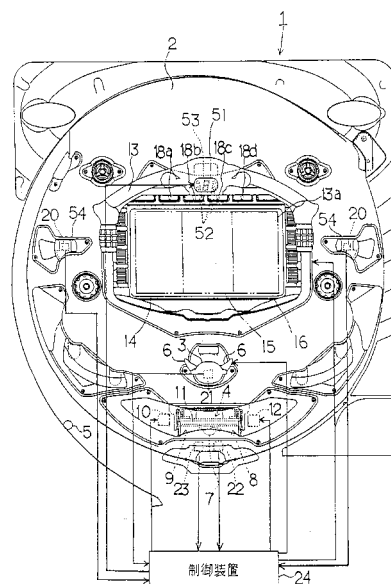
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】パチンコ機等の遊技機において、単調感を払拭でき、興趣の飛躍的な向上を図ることを可能とする。

【解決手段】パチンコ機1の遊技盤2には作動口3及び大入賞口4が設けられ、図柄を表示する表示部13aを備えた表示装置13が組込まれる。制御装置24は、遊技球5の挙動に起因して抽選を行い、その結果に基づいて特別遊技状態を導出するか否かを判定し、肯定判定された場合に、遊技モードを、通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で選択決定する。所定条件が成立する限り特別モード期間において特別遊技状態の導出をひかえてそれに対応する利益がためられるようにするとともに、特別モード期間終了後に前記ためられた利益分を導出可能とし、さらに、当該導出を少なくとも前記ためられた利益分単位で行われる。

【選択図】 図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技媒体の入賞を許容する入賞手段を備えるとともに、  
当該入賞手段への遊技媒体の入賞に起因して、識別情報を変動表示可能な可変表示装置を備え、

前記識別情報が特定の態様にて確定表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を導出可能に構成され、

前記特定の態様の種類により前記特別遊技状態の終了後の遊技における遊技モードを、少なくとも通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で切換可能に構成され、

少なくとも前記識別情報の変動表示中及び前記特別遊技状態の導出中において、遊技媒体が前記入賞手段へ入賞した場合には、当該入賞に起因した前記識別情報の変動表示をひかえて、前記識別情報の変動表示の終了後又は前記特別遊技状態の導出の終了後に当該識別情報の変動表示を行うように構成された遊技機であって、 10

所定条件が成立する限り前記特別モード期間において前記特別遊技状態の導出をひかえてそれに対応する利益がためられるようにするとともに、前記特別モード期間の終了後に前記ためられた利益分を導出可能とし、

さらに、当該導出を、前記特別モード期間終了後又はその期間終了後の前記特別遊技状態の導出の終了後に行われる前記ひかえられた変動表示に関連させて行うようにしたことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

20

前記遊技モードが特別モードから通常モードへと切り換えられる条件が成立しない限りは前記所定条件が成立するようにしたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記ためられた利益を利益分単位で導出できるように構成されるとともに、

前記特別モード期間終了後又はその期間終了後の特別遊技状態の導出の終了後に行われる前記ひかえられた変動表示が停止した際、前記識別情報が前記特定の態様にて確定表示されることを契機として、当該一利益分を導出するようにしたことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記所定の利益は、前記特別遊技状態の導出に基づく遊技媒体の払い出しを含んでいることを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載の遊技機。 30

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

従来、遊技機的一种として、複数種類の図柄等を、予め定められた配列で変動表示するための表示装置を備えたパチンコ機等が知られている。この種の遊技機では、表示装置において変動表示された図柄の停止時の停止態様（停止図柄）に応じて、特別遊技状態（大当たり状態）が導出可能となっている。なお、大当たり状態が導出されるか否かの判定は、遊技球の挙動による内部的な抽選に基づいて行われる。 40

**【0003】**

また、最近では、通常モードと特別モードとの間で遊技モードの切換が行われるタイプの遊技機も知られるようになってきている。かかるタイプにあつては、遊技モードが特別モードとなっている場合には、例えば大当たり状態の発生確率が通常モードよりも高められるといった等の、遊技者にとって望ましい状態となる。

**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

50

ところが、上記いずれのモードであっても、所定の表示結果に対して遊技者に付与される価値は画一的であった。そのため、一種の単調感を抱かせてしまうおそれがあった。

【0005】

本発明は、上述した問題に鑑みてなされたものであって、その目的は、パチンコ機等の遊技機において、単調感を払拭でき、興趣の飛躍的な向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の目的を達成するために有効な手段を以下に示す。なお、必要に応じてその作用効果等についても説明する。

【0007】

手段1．遊技媒体の入賞を許容する入賞手段を備えるとともに、

当該入賞手段への遊技媒体の入賞に起因して、識別情報を変動表示可能な可変表示装置を備え、

前記識別情報が特定の態様にて確定表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を導出可能に構成され、

前記特定の態様の種類により前記特別遊技状態の終了後の遊技における遊技モードを、少なくとも通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で切換可能に構成され、

少なくとも前記識別情報の変動表示中及び前記特別遊技状態の導出中において、遊技媒体が前記入賞手段へ入賞した場合には、当該入賞に起因した前記識別情報の変動表示をひかえて、前記識別情報の変動表示の終了後又は前記特別遊技状態の導出の終了後に当該識別情報の変動表示を行うように構成された遊技機であって、

所定条件が成立する限り前記特別モード期間において前記特別遊技状態の導出をひかえてそれに対応する利益がためられるようにするとともに、前記特別モード期間の終了後に前記ためられた利益分を導出可能とし、

さらに、当該導出を、前記特別モード期間終了後又はその期間終了後の前記特別遊技状態の導出の終了後に行われる前記ひかえられた変動表示に関連させて行うようにしたことを特徴とする遊技機。

【0008】

手段1によれば、可変表示装置において識別情報が変動表示され、その識別情報が特定の態様にて確定表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態が導出されうる。また、特定の態様の種類により、遊技モードが、少なくとも通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で切換えられたりする。さて、手段1では、所定条件が成立する限り、特別モード期間において特別遊技状態の導出がひかえられそれに対応する利益がためられる。そして、期間終了後に、ためられた利益分の導出が行われる。当該導出は、ひかえられた変動表示が行われるのに関連して行われる。このため、前記ひかえられた変動表示が行われる期間において、遊技者は、さらなる前記ためられた利益が導出されるのか否かについてドキドキわくわくすることとなり、結果として興趣の向上を図ることができる。

【0009】

なお、利益について「ためられる」とあるのは、蓄積、留保、記憶、蓄積記憶、ストック等の文言に置き換えることも可能であるが、要するに、所定の利益分（特賞状態群）がためられることで、ためられた分だけ導出できるようになっていればよい（以降の各手段においても同様）。また、導出について「ひかえる」とあるのは、「抑制」、「規制」、或いは一切の導出を認めない「禁止」等の文言に置き換えることも可能であるが、要するに、ひかえられることで、少なくともひかえられた分だけ導出できるようになっていればよい（以降の各手段においても同様）。さらに、変動表示について「ひかえる」とあるのは、蓄積、留保、記憶、蓄積記憶、ストック、保留等の文言に置き換えることも可能であるが、要するに、変動表示がひかえられることで、ひかえられた分だけ後に行うことができるようになっていればよい（以降の各手段においても同様）。

【0010】

手段２．遊技媒体の入賞を許容する入賞手段を備えるとともに、

当該入賞手段への遊技媒体の入賞に起因して、識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、

前記遊技媒体の入賞に起因して抽選を行い、その結果に基づいて特別遊技状態を導出するか否かを判定する判定手段とを備え、

前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を特定の態様にて確定表示せしめ、前記特別遊技状態を導出するように構成され、

前記特定の態様の種類により前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、少なくとも通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で切換可能に構成され、

少なくとも前記識別情報の変動表示中及び前記特別遊技状態の導出中において、遊技媒体が前記入賞手段へ入賞した場合には、当該入賞に起因した前記識別情報の変動表示をひかえて、前記識別情報の変動表示の終了後又は前記特別遊技状態の導出の終了後に当該識別情報の変動表示を行うように構成された遊技機であって、

所定条件が成立する限り、前記特別モード期間中には、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、前記可変表示装置において前記識別情報を特定の態様にて確定表示することをひかえて、前記所定の利益がためられるようにするとともに、前記期間終了後に前記ためられた利益分を導出可能とし、

さらに、当該導出を、前記特別モード期間終了後又はその期間終了後の特別遊技状態の導出の終了後に行われる前記ひかえられた変動表示に関連させて行うようにしたことを特徴とする遊技機。

#### 【００１１】

手段２によれば、所定条件が成立する限り、前記特別モード期間中には、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、可変表示装置において識別情報が特定の態様にて確定表示されることがひかえられ、前記所定の利益がためられる。そして、前記期間終了後、前記ためられた所定の利益分が導出される。また、当該導出は、ひかえられた変動表示が行われるのに関連して行われる。このため、前記ひかえられた変動表示が行われる期間において、遊技者は、さらなる前記ためられた利益が導出されるのか否かについてドキドキわくわくすることとなり、結果として興趣の向上を図ることができる。なお、「前記識別情報を特定の態様にて確定表示すること」について「ひかえる」とあるのは、「抑制」、「規制」、或いは一切の導出を認めない「禁止」等の文言に置き換えることも可能であるが、要するに、ひかえられることで、少なくともひかえられた分だけ後に行うことができるようになっていけばよい（以降の各手段においても同様）。

#### 【００１２】

手段３．手段２において、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定され、前記遊技モードが特別モードから通常モードへと切り換えられる条件が成立した場合には、前記所定条件不成立として、前記期間が終了するようにしたことを特徴とする遊技機。

#### 【００１３】

手段３によれば、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定され、遊技モードが特別モードから通常モードへと切り換えられる条件が成立した場合には、前記所定条件不成立として前記期間が終了する。このため、従来であれば通常モードへ切換えられる場合には遊技者にとっての期待感が削がれてしまっていたのであるが、上記構成下では通常モードへ切換えられた後に、どれだけ多くの利益が導出されるのかについて大いなる期待感を持ちつつ遊技を行うことが可能となる。その結果、従来にはない飛躍的な興趣の向上を図ることができる。

#### 【００１４】

手段４．手段１乃至手段３のいずれかにおいて、前記遊技モードが特別モードから通常モードへと切り換えられる条件が成立しない限りは前記所定条件が成立するようにしたこ

10

20

30

40

50

とを特徴とする遊技機。

【0015】

手段4によれば、遊技モードが特別モードから通常モードへと切り換えられる条件が成立した場合には、所定条件が不成立として前記期間が終了することとなる。このため、従来であれば通常モードへ切換えられる場合には遊技者にとっての期待感が削がれてしまっていたのであるが、上記構成下では通常モードへ切換えられた後に、どれだけ多くの利益が導出されるのかについて大いなる期待感を持ちつつ遊技を行うことが可能となる。その結果、従来にはない飛躍的な興趣の向上を図ることができる。

【0016】

手段5・手段1乃至手段4のいずれかにおいて、前記ためられた利益を利益分単位で導出できるように構成されるとともに、

前記特別モード期間終了後又はその期間終了後の特別遊技状態の導出の終了後に行われる前記ひかえられた変動表示が停止した際、前記識別情報が前記特定の態様にて確定表示されることを契機として、当該一利益分を導出するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0017】

手段5によれば、ためられた利益が、利益分単位で、かつ、前記識別情報が特定の態様にて確定表示されることを契機として行われる。すなわち、一特別遊技状態として、前記一利益分が導出される。従って、単に、前記ためられた利益だけが導出される場合と比較して演出効果が高まる。また、利益分単位で導出されるため、前記ためられた利益が複数利益分ある場合には、複数回に分けて導出されることとなる。従って、前記ためられた利益に関する導出の回数がより多くなる。このため、前記ためられた利益がどのくらいなのか分からない状態で不確かな期待感を持ちつつ遊技を行う遊技者に対して、利益の導出の際に遊技者が抱き得る満足感等をより回数多く与えることができる。

【0018】

手段6・手段1乃至手段5のいずれかにおいて、前記所定の利益は、前記特別遊技状態の導出に基づく遊技媒体の払い出しを含んでいることを特徴とする遊技機。

【0019】

手段7・遊技媒体の入賞を許容する入賞手段を備えるとともに、

当該入賞手段への遊技媒体の入賞に起因して、識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、

前記遊技媒体の入賞に起因して抽選を行い、その結果に基づいて特別遊技状態を導出するか否かを判定する判定手段とを備え、

前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示せしめ、前記特別遊技状態を導出するように構成され、

前記第1の特定の態様にて確定表示された場合には、前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、通常モードに設定し、前記第2の特定の態様にて確定表示された場合には、前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、前記通常モードよりも価値の高い特別モードに設定するよう構成され、

少なくとも前記識別情報の変動表示中及び前記特別遊技状態の導出中において、遊技媒体が前記入賞手段へ入賞した場合には、当該入賞に起因した前記識別情報の変動表示をひかえて、前記識別情報の変動表示の終了後又は前記特別遊技状態の導出の終了後に当該識別情報の変動表示を行うように構成された遊技機であって、

前記特別モード期間中には、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、前記可変表示装置において前記識別情報を前記第2の特定の態様にて確定表示することをひかえて、前記特別遊技状態がためられるようにするとともに、前記特別モード期間終了後に前記ためられた特別遊技状態を導出可能とし、

さらに、当該導出を、前記特別モード期間終了後又はその期間終了後の前記特別遊技状態の導出の終了後に行われる前記ひかえられた変動表示に関連させて行うようにしたことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 2 0 】

手段 7 によれば、遊技媒体の挙動に起因して可変表示装置では識別情報が変動表示される。また、判定手段では、遊技媒体の挙動に起因して抽選が行われ、その結果に基づいて特別遊技状態が導出されるか否かが判定される。さらに、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合には、原則として可変表示装置において識別情報が第 1 の特定の態様又は第 2 の特定の態様にて確定表示させられ、特別遊技状態が導出される。併せて、第 1 の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが通常モードに設定され、第 2 の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが通常モードよりも価値の高い特別モードに設定される。さて、上記手段 7 では、特別モード期間中には、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、可変表示装置において識別情報が前記第 2 の特定の態様にて確定表示されることがひかえられ、特別遊技状態がためられる。そして、期間終了後に、前記ためられた特別遊技状態が導出される。当該導出は、ひかえられた変動表示が行われるのに関連して行われる。このため、前記ひかえられた変動表示が行われる期間において、遊技者は、さらなる前記ためられた特別遊技状態が導出されるのか否かについてときどきわくわくすることとなり、結果として興趣の向上を図ることができる。

## 【 0 0 2 1 】

手段 8 . 手段 7 において、前記ためられた特別遊技状態を特別遊技状態単位で導出できるように構成されるとともに、

前記特別モード期間終了後又はその期間終了後の特別遊技状態の導出の終了後に行われる前記ひかえられた変動表示が停止した際、前記識別情報が前記第 1 の特定の態様又は前記第 2 の特定の態様にて確定表示されることを契機として、当該一特別遊技状態を導出するようにしたことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 2 2 】

手段 8 によれば、前記ためられた特別遊技状態が、特別遊技状態単位で、かつ、前記識別情報が前記第 1 の特定の態様又は前記第 2 の特定の態様にて確定表示されることを契機として行われる。すなわち、一見、通常の特別遊技状態として導出される。また、特別遊技状態単位で導出されるため、前記ためられた特別遊技状態が複数分ある場合には、複数回に分けて導出されることとなる。従って、前記ためられた特別遊技状態に関する導出の回数がより多くなる。このため、前記ためられた特別遊技状態がどのくらいなのかが分からない状態で不確かな期待感を持ちつつ遊技を行う遊技者に対して、特別遊技状態の導出の際に遊技者が抱き得る満足感等をより回数多く与えることができる。

## 【 0 0 2 3 】

手段 9 . 手段 7 又は手段 8 において、前記特別遊技状態の導出に基づき、前記遊技媒体の払い出しが行われることを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 2 4 】

手段 10 . 手段 7 乃至手段 9 のいずれかにおいて、前記ためられた特別遊技状態の導出は、前記ひかえられた変動表示に関連してひかえられた前記判定手段による判定結果を、前記特別遊技状態を導出する旨の判定結果に差し替えることによって行われるようにしたことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 2 5 】

手段 10 によれば、前記ひかえられた判定結果を差し替えるという比較的簡単な処理で前記導出を行うことができるため、制御の簡素化を図ることができる。

## 【 0 0 2 6 】

手段 11 . 手段 10 において、前記ひかえられた判定結果が、前記特別遊技状態を導出する旨の判定結果である場合には、当該判定結果を他にひかえられた判定結果と差し替えるようにしたことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 2 7 】

手段 11 によれば、せっかく特別遊技状態が導出されるように判定されたにもかかわら

ず、当該特別遊技状態が導出されなくなってしまうという不具合の発生を防止することができる。

【0028】

手段12．手段7乃至手段11のいずれかにおいて、前記特別モード期間終了時又はその期間終了後の前記特別遊技状態の導出の終了時において、前記識別情報の変動表示がひかえられていない場合には、前記入賞手段への遊技媒体の入賞を待って、当該入賞に起因した前記識別情報の変動表示に関連させて、前記ためられた特別遊技状態を導出するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0029】

手段12によれば、遊技者は、識別情報の変動表示がひかえられていない場合には、前記ためられた特別遊技状態があるかもしれないという期待感を持ちつつ、新たに入賞手段に遊技媒体を入賞させようとする。従って、このような遊技を遊技者に行わせることによって興趣の飛躍的な向上が図られる。

【0030】

手段13．手段7乃至手段11のいずれかにおいて、前記特別モード期間終了時又はその期間終了後の前記特別遊技状態の導出の終了時において、前記識別情報の変動表示がひかえられていない場合には、次なる特別モードの設定を待って、当該特別モード期間終了後又はその期間終了後の前記特別遊技状態の導出の終了後に行われる前記ひかえられた変動表示に関連させて、前記ためられた特別遊技状態を導出するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0031】

手段13によれば、特別モード期間終了時又はその期間終了後の特別遊技状態の導出の終了時において、識別情報の変動表示がひかえられていない場合には、次なる特別モードが設定されるまで、前記ためられた特別遊技状態の導出が行われないこととなる。このため、遊技者は、特別モード期間中又はその期間終了後の特別遊技状態の導出中において、識別情報の変動表示がひかえられていない場合には、必死に入賞手段に遊技媒体を入賞させようとする。従って、このような遊技を遊技者に行わせることによって興趣の飛躍的な向上が図られる。また、入賞手段への遊技媒体の入賞を妨げる所定の妨害手段等を備えることによって、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【0032】

手段14．手段7乃至手段11のいずれかにおいて、前記特別モード期間終了時又はその期間終了後の前記特別遊技状態の導出の終了時において、前記識別情報の変動表示がひかえられていない場合には、前記ためられた特別遊技状態を消滅させるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0033】

手段14によれば、遊技者は、特別モード期間中又はその期間終了後の特別遊技状態の導出中において、識別情報の変動表示がひかえられていない場合には、必死に入賞手段に遊技媒体を入賞させようとする。従って、このような遊技を遊技者に行わせることによって興趣の飛躍的な向上が図られる。また、入賞手段への遊技媒体の入賞を妨げる所定の妨害手段等を備えることによって、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【0034】

手段15．手段1乃至手段14のいずれかにおいて、前記変動表示をひかえることのできる回数が予め設定されていることを特徴とする遊技機。

【0035】

手段15によれば、前記変動表示をひかえることのできる回数が予め設定されている（例えば4回）。前記回数が設定されていないと、前記変動表示をひかえる回数が多くなりすぎてしまう可能性があり、この場合、次の特定遊技状態の導出までの変動回数が多くなってしまうと、特別遊技状態がためられていないものと遊技者がみなしてしまうおそれがある。この点で上記構成とすることによって、そのような不具合を極力低減することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 6 】

手段 1 6 . 手段 1 5 において、前記ためられた特別遊技状態が、先の特別遊技状態の導出終了から、前記ひかえることのできる回数の上限回数目の変動表示の際に導出されるようにしたことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 3 7 】

手段 1 6 によれば、前記ためられた特別遊技状態が先の特別遊技状態の導出終了から、前記ひかえることのできる回数の上限回数目の変動表示の際に導出されることを知っている遊技者は、その上限回数目の変動表示に向けて、徐々に期待感を募らせつつ、かつ、遊技に対する集中力を高めつつ遊技を行うこととなる。また、前記識別情報の変動表示が前記上限数までひかえられていない場合に、遊技者は前記上限数まで変動表示をひかえようと遊技に集中することとなり、さらなる興趣の向上を図ることができる。 10

## 【 0 0 3 8 】

手段 1 7 . 手段 1 乃至手段 1 5 のいずれかにおいて、前記ためられた特別遊技状態が先の特別遊技状態の導出終了から所定回数目の変動表示の際に導出されるようにしたことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 3 9 】

手段 1 7 によれば、前記ためられた特別遊技状態が先の特別遊技状態の導出終了から所定回数目の変動表示の際に導出されることを知っている遊技者は、その所定回数目の変動表示に向けて、徐々に期待感を募らせつつ、かつ、遊技に対する集中力を高めつつ遊技を行うこととなる。結果として、遊技者にとって、前記ためられた特別遊技状態の導出がさらに楽しいものとなる。 20

## 【 0 0 4 0 】

手段 1 8 . 手段 1 乃至手段 1 5 のいずれかにおいて、前記ためられた特別遊技状態が先の特別遊技状態の導出終了から第 1 回目の変動表示の際に導出されるようにしたことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 4 1 】

手段 1 8 によれば、遊技者は、比較的すぐに前記ためられた特別遊技状態があるか否かを知ることができる。さらに、前記変動表示が複数回数分ひかえられている場合には、残りの変動表示が次の特別遊技状態の導出時までひかえられることとなる。このため、例えば、特別モード期間終了時又はその期間終了後の特別遊技状態の導出の終了時において、識別情報の変動表示がひかえられていない場合、前記ためられた特別遊技状態を消滅させるような構成下では、遊技者に安心感を与えることができる。 30

## 【 0 0 4 2 】

手段 1 9 . 手段 1 乃至手段 1 7 のいずれかにおいて、前記ためられた特別遊技状態が先の特別遊技状態の導出終了から何回目の変動表示の際に導出されるかその変動回数をランダムに設定する回数設定手段を備えたことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 4 3 】

手段 1 9 によれば、前記ためられた特定遊技状態が導出されるまでの識別情報の変動表示回数がランダムなものとなるため、遊技者は、前記ためられた特別遊技状態の導出が終了したのか否かがさらに分かりづらくなり、さらなるドキドキ感を抱くこととなる。 40

## 【 0 0 4 4 】

手段 2 0 . 手段 1 9 において、前記回数設定手段は、前記特別モード期間中に前記特別遊技状態を導出することが判定された際に前記設定を行うようにしたことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 4 5 】

手段 2 1 . 手段 1 9 において、前記回数設定手段は、前記先の特別遊技状態の導出が終了する際に前記設定を行うようにしたことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 4 6 】

手段 2 2 . 手段 1 乃至手段 2 1 のいずれかにおいて、前記特別モードは、通常モードに比べて、遊技者に有利な特別遊技状態導出に伴う所定の利益の付与決定される確率を高め 50



た確率変動モード（高確率モード）を含んでいることを特徴とする遊技機。

【0047】

手段23．手段1乃至手段22のいずれかにおいて、前記特別モードは、通常モードに比べて、遊技継続に伴う遊技媒体の減少率の少ない時間短縮モードを含んでいることを特徴とする遊技機。なお、時間短縮モードの具体例としては、遊技媒体の払出機会が増大すること、可変表示装置の識別情報の変動時間が短いこと等が挙げられる。

【0048】

手段24．手段1乃至手段23のいずれかにおいて、前記特別モードは、少なくとも次の特別遊技状態が導出されるまでの間継続されるものであることを特徴とする遊技機。

【0049】

手段25．手段1乃至手段24のいずれかにおいて、前記特別モードは、次の特別遊技状態が導出される前段階であっても、所定条件が成立した場合に終了させられ、通常モードへと切り換えられるよう構成されていることを特徴とする遊技機。なお、所定条件が成立する場合の具体例としては、可変表示装置における識別情報の変動表示回数が所定回数に達すること等が挙げられる。

【0050】

手段26．手段1乃至手段25のいずれかにおいて、遊技機はパチンコ遊技機であること。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては、操作ハンドルを備えていてそのハンドル操作に応じて遊技球を所定の遊技領域に発射させ、遊技球が遊技領域内の所定の位置に配置された作動口に入賞することを必要条件として可変表示装置の表示部において変動表示されている識別情報が所定時間後に確定停止表示されることが挙げられる。また、特別遊技状態発生時には遊技領域内の所定の位置に配置された可変入賞装置が所定の態様で開放されて遊技球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球等のみならず、磁気カードへの書き込み等も含む）が付与されることが挙げられる。

【0051】

手段27．始動用操作手段の操作に起因して、識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、

前記操作に起因して抽選を行い、その結果に基づいて特別遊技状態を導出するか否かを判定する判定手段とを備え、

前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示せしめ、前記特別遊技状態を導出するように構成され、

前記第1の特定の態様にて確定表示された場合には、前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、通常モードに設定し、前記第2の特定の態様にて確定表示された場合には、前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、前記通常モードよりも価値の高い特別モードに設定するよう構成され、

少なくとも前記識別情報の変動表示中及び前記特別遊技状態の導出中において、前記始動用操作手段の操作が行われた場合には、当該操作に起因した前記識別情報の変動表示をひかえて、前記識別情報の変動表示の終了後又は前記特別遊技状態の導出の終了後に当該識別情報の変動表示を行うように構成された遊技機であって、

前記特別モード期間中には、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、前記可変表示装置において前記識別情報を前記第2の特定の態様にて確定表示することをひかえて、前記特別遊技状態がためられるようにするとともに、前記特別モード期間終了後に前記ためられた特別遊技状態を導出可能とし、

さらに、当該導出を、前記特別モード期間終了後又はその期間終了後の特別遊技状態の導出の終了後に行われる前記ひかえられた変動表示に関連させて行うようにしたことを特徴とする遊技機。

【0052】

手段27によれば、始動用操作手段の操作に起因して可変表示装置では識別情報が変動表示される。また、判定手段では、始動用操作手段の操作に起因して抽選が行われ、その

10

20

30

40

50

結果に基づいて特別遊技状態が導出されるか否かが判定される。さらに、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合には、原則として可変表示装置において識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示させられ、特別遊技状態が導出される。併せて、第1の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが通常モードに設定され、第2の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが通常モードよりも価値の高い特別モードに設定される。さて、上記手段22では、特別モード期間中には、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、可変表示装置において識別情報が前記第2の特定の態様にて確定表示されることがひかえられ、特別遊技状態がためられる。そして、期間終了後に、前記ためられた特別遊技状態が導出される。当該導出は、前記ひかえられた変動表示が行われるのに関連して行われる。このため、前記ひかえられた変動表示が行われる期間において、遊技者は、さらなる前記ためられた特別遊技状態が導出されるのか否かについてときどきわくわくすることとなる。

10

#### 【0053】

手段28・手段27において、前記ためられた特別遊技状態を特別遊技状態単位で導出できるように構成されるとともに、

前記特別モード期間終了後又は当該特別モード期間終了後の前記特別遊技状態の導出の終了後に行われる前記ひかえられた変動表示が停止した際、前記識別情報が前記第1の特定の態様又は前記第2の特定の態様にて確定表示されることを契機として、当該一特別遊技状態を導出するようにしたことを特徴とする遊技機。

20

#### 【0054】

手段28によれば、前記ためられた特別遊技状態が、特別遊技状態単位で、かつ、前記識別情報が前記第1の特定の態様又は前記第2の特定の態様にて確定表示されることを契機として行われる。すなわち、一見、通常の特別遊技状態として導出される。また、特別遊技状態単位で導出されるため、前記ためられた特別遊技状態が複数分ある場合には、複数回に分けて導出されることとなる。従って、前記ためられた特別遊技状態に関する導出の回数がより多くなる。このため、前記ためられた特別遊技状態がどのくらいなのかが分からない状態で不確かな期待感を持ちつつ遊技を行う遊技者に対して、特別遊技状態の導出の際に遊技者が抱き得る満足感等をより回数多く与えることができる。

30

#### 【0055】

手段29・手段27又は手段28において、前記特別遊技状態の導出に基づき、遊技媒体の払い出しが行われることを特徴とする遊技機。

#### 【0056】

手段30・手段27乃至手段29いずれかにおいて、前記ためられた特別遊技状態の導出は、前記ひかえられた変動表示に関連してひかえられた前記判定手段による判定結果を、前記特別遊技状態を導出する旨の判定結果に差し替えることによって行われるようにしたことを特徴とする遊技機。

#### 【0057】

手段30によれば、前記ひかえられた判定結果を差し替えるという比較的簡単な処理で前記導出を行うことができるため、制御の簡素化を図ることができる。

40

#### 【0058】

手段31・手段30において、前記ひかえられた判定結果が、前記特別遊技状態を導出する旨の判定結果である場合には、当該判定結果を他にひかえられた判定結果と差し替えるようにしたことを特徴とする遊技機。

#### 【0059】

手段31によれば、せっかく特別遊技状態が導出されるように判定されたにもかかわらず、当該特別遊技状態が導出されなくなってしまうという不具合の発生を防止することができる。

#### 【0060】

手段32・手段27乃至手段31のいずれかにおいて、前記特別モード期間終了時又は

50

その期間終了後の前記特別遊技状態の導出の終了時において、前記識別情報の変動表示がひかえられていない場合には、前記始動用操作手段の操作を待って、当該操作に起因した前記識別情報の変動表示に関連させて、前記ためられた特別遊技状態を導出するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0061】

上記手段32によれば、遊技者は、識別情報の変動表示がひかえられていない場合には、前記ためられた特別遊技状態があるかもしれないという期待感を持ちつつ、次なる操作を行うこととなる。結果として、前述したような新たな遊技性が生まれ、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。

【0062】

手段33・手段27乃至手段32のいずれかにおいて、前記変動表示をひかえることのできる回数が予め設定されていることを特徴とする遊技機。

【0063】

手段33によれば、前記変動表示をひかえることのできる回数が予め設定されている（例えば4回）。前記回数が設定されていないと、前記変動表示をひかえる回数が多くなりすぎてしまう可能性があり、この場合、次の特定遊技状態の導出までの変動回数が多くなってしまうと、特別遊技状態がためられていないものと遊技者がみなしてしまうおそれがある。この点で上記構成とすることによって、そのような不具合を極力低減することができる。

【0064】

手段34・手段33において、前記ためられた特別遊技状態が、先の特別遊技状態の導出終了から、前記ひかえることのできる回数の上限回数目の変動表示の際に導出されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0065】

手段34によれば、前記ためられた特別遊技状態が先の特別遊技状態の導出終了から、前記ひかえることのできる回数の上限回数目の変動表示の際に導出されることを知っている遊技者は、その上限回数目の変動表示に向けて、徐々に期待感を募らせつつ、かつ、遊技に対する集中力を高めつつ遊技を行うこととなる。また、前記識別情報の変動表示が前記上限数までひかえられていない場合に、遊技者は前記上限数まで変動表示をひかえようと遊技に集中することとなり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【0066】

手段35・手段27乃至手段33のいずれかにおいて、前記ためられた特別遊技状態が先の特別遊技状態の導出終了から所定回数目の変動表示の際に導出されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0067】

手段35によれば、前記ためられた特別遊技状態が先の特別遊技状態の導出終了から所定回数目の変動表示の際に導出されることを知っている遊技者は、その所定回数目の変動表示に向けて、徐々に期待感を募らせつつ、かつ、遊技に対する集中力を高めつつ遊技を行うこととなる。結果として、遊技者にとって、前記ためられた特別遊技状態の導出がさらに楽しいものとなる。

【0068】

手段36・手段27乃至手段35のいずれかにおいて、前記ためられた特別遊技状態が先の特別遊技状態の導出終了から第1回目の変動表示の際に導出されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0069】

手段36によれば、遊技者は、比較的すぐに前記ためられた特別遊技状態があるか否かを知ることができる。

【0070】

手段37・手段27乃至手段35のいずれかにおいて、前記ためられた特別遊技状態が先の特別遊技状態の導出終了から何回目の変動表示の際に導出されるかその変動回数をラ

10

20

30

40

50

ンダムに設定する回数設定手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【0071】

手段37によれば、前記ためられた特定遊技状態が導出されるまでの識別情報の変動表示回数がランダムなものとなるため、遊技者は、前記ためられた特別遊技状態の導出が終了したのか否かがさらに分かりづらくなり、さらなるドキドキ感を抱くこととなる。

【0072】

手段38．手段37において、前記回数設定手段は、前記特別モード期間中に前記特別遊技状態を導出することが判定された際に前記設定を行うようにしたことを特徴とする遊技機。

【0073】

手段39．手段37において、前記回数設定手段は、前記先の特別遊技状態の導出が終了する際に前記設定を行うようにしたことを特徴とする遊技機。

【0074】

手段40．手段27乃至手段39のいずれかにおいて、前記特別モードは、通常モードに比べて、遊技者に有利な特別遊技状態導出に伴う所定の利益の付与決定される確率を高めた確率変動モード（高確率モード）を含んでいることを特徴とする遊技機。

【0075】

手段41．手段27乃至手段40のいずれかにおいて、前記特別モードは、通常モードに比べて、遊技継続に伴う遊技媒体の減少率の少ない時間短縮モードを含んでいることを特徴とする遊技機。なお、時間短縮モードの具体例としては、遊技媒体の払出機会が増大すること、可変表示装置の識別情報の変動時間が短いこと等が挙げられる。

【0076】

手段42．手段27乃至手段41のいずれかにおいて、前記特別モードは、少なくとも次の特別遊技状態が導出されるまでの間継続されるものであることを特徴とする遊技機。

【0077】

手段43．手段27乃至手段42のいずれかにおいて、前記特別モードは、次の特別遊技状態が導出される前段階であっても、所定条件が成立した場合に終了させられ、通常モードへと切り換えられるよう構成されていることを特徴とする遊技機。なお、所定条件が成立する場合の具体例としては、可変表示装置における識別情報の変動表示回数が所定回数に達すること等が挙げられる。

【0078】

手段44．手段27乃至手段43のいずれかにおいて、遊技機は回胴式遊技機であること。ここで、回胴式遊技機の構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列（具体的にはリールであり、識別情報はリールに付されたシンボルである）を変動表示（具体的にはリールの回動である）した後に識別情報を確定停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段を備えた回胴式遊技機」となる。なお、回胴式遊技機にあっては、前記リール等を具備する可変表示手段を可変表示装置として捉えてもよいし、前記リールとは別途設けられ、前記識別情報に対応する（疑似的な対応であってもよい）識別情報を表示可能な表示装置（例えば液晶表示装置）をここにいう可変表示装置として捉えてもよい。なお、この場合、可変表示装置は、遊技機本体を画定する本体ボックスに設置される。

【0079】

手段45．手段27乃至手段43のいずれかにおいて、遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機であること。中でも、前記融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列（具体的にはリールであり、識別情報はリールに付されたシンボルである）を変動表示（具体的にはリールの回動である）した後に識

10

20

30

40

50

別情報を確定停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として遊技球を使用するとともに、前記識別情報の変動開始に際しては所定数の遊技球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの遊技球が払い出されるよう構成されてなる遊技機」となる。なお、かかる遊技機にあっては、前記リール等を具備する可変表示手段を可変表示装置として捉えてもよいし、前記リールとは別途設けられ、前記識別情報に対応する（疑似的な対応であってもよい）識別情報を表示可能な表示装置（例えば液晶表示装置）をここにいう可変表示装置として捉えてもよい。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0080】

以下に、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）を具体化した一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。

【0081】

なお、周知のように、パチンコ機1は、外枠と、該外枠の前部に設けられ外枠の一側部にて開閉可能に設けられた前面枠とを備えている。また、その前面枠の前面側にはガラス扉枠が開閉自在に設けられている。前面枠の後側（ガラス扉枠の奥、外枠の内側）には、遊技盤2が着脱可能に装着されている。この遊技盤2は内レール、外レール等を備え、これらのレールは、遊技球発射装置によって発射された遊技媒体としての遊技球5を、遊技盤2の上部に案内する。また、ガラス扉枠の下側において、前面枠には前飾枠が開閉可能に設けられ、前飾枠には、上受皿が設けられている。一方、前面枠の下部には、前記上受皿よりも下位置にて下受皿が設けられているとともに、遊技球発射装置を構成するハンドルが設けられている。

20

【0082】

図1に示すように、パチンコ機1の遊技盤2には、作動口3及び大入賞口4が設けられている。作動口3は、遊技球5の通路を備えており、その通路入口には羽根6が開閉可能に支持されている。大入賞口4の奥には、シーソー7が設けられており、その右側にはVゾーン8が、左側には入賞通路9が設けられている（左右逆でもよい）。そして、大入賞口4に入賞した遊技球5は、シーソー7上を転がって、Vゾーン8又は入賞通路9のいずれか一方を通して図示しない入賞球処理装置の方へと導かれる。また、大入賞口4の前には、シャッタ11が設けられている。このシャッタ11は、大入賞口4の側部に設けられた大入賞口用ソレノイド12により作動させられ、大入賞口4を開閉する。詳しくは、当該ソレノイド12が励磁状態となることにより、シャッタ11が略水平に傾き、これにより大入賞口4が開かれる。また、ソレノイド12が非励磁状態となることにより、シャッタ11が略垂直状態となり、これにより大入賞口4は閉鎖される。

30

【0083】

前記大入賞口4の一側部には、シーソー用ソレノイド10が設けられている。シーソー用ソレノイド10は通常、非励磁状態となっており、この状態においては、遊技球5がVゾーン8を通過するようにシーソー7を傾けている。また、シーソー用ソレノイド10が励磁状態となることにより、シーソー7は、遊技球5が入賞通路9を通過するように傾動させられる。本実施の形態では、シャッタ11が開状態において、遊技球5が1つでもVゾーン8を通過した場合には、シーソー用ソレノイド10が励磁される。そして、シャッタ11が閉じられることにより、シーソー用ソレノイド10が非励磁状態となる。

40

【0084】

遊技盤2の中央部分には、可変表示装置としての特別図柄表示装置13が組込まれている。この特別図柄表示装置13は、液晶ディスプレイ（LCD）よりなる表示部13aを備えており、ここに複数の図柄列が表示される。図2に示すように、本実施の形態では、これらの図柄列として左図柄列14、中図柄列15及び右図柄列16の3つの図柄列が表

50

示されるが、それ以外の数の図柄列が表示されてもよい。

【0085】

図2に示すように、各図柄列14～16は、それぞれ複数種類で複数個の図柄17A～17Hと、1種類で複数個の図柄17Kとによって構成されている。各図柄17A～17H、17Kは本実施の形態における識別情報を構成する。各図柄17A～17Hは、それぞれ「1」～「8」の数字等によって構成され、これらの数字は順に配列されている。これらの図柄17A～17Hは、特別遊技図柄としての大当たり図柄、外れリーチ図柄及び外れ図柄のいずれかになり得る。また、図柄17Kは「菱形」のマークによって構成されており、当該図柄17Kは、外れ図柄にのみなりうる。

【0086】

各々の図柄列14～16においては、各図柄17A～17H、17Kが例えば上から下へとスクロールすることにより変動表示される。

【0087】

本実施の形態では、図2に示すように、中央の1本の横ライン、その上下の2本の横ライン、及び斜めの2本のラインによって大当たりラインLが構成されている（5ラインと称される）。但し、上記態様に何ら限定されるものではなく、いわゆる1ライン、2ライン等であっても何ら差し支えない。

【0088】

また、図1に示すように、特別図柄表示装置13の上部には普通図柄表示装置51が併設されている。普通図柄表示装置51は、発光ダイオード（LED）よりなる4つの保留ランプ52と、普通図柄表示部たるLEDよりなる7セグ表示部53とを有している。

【0089】

さらに、前記特別図柄表示装置13の左右両側方には一対の通過ゲート54が配設されている。同通過ゲート54を遊技球5が通過すると前記普通図柄表示装置51が作動する。本実施の形態では、普通図柄表示装置51は、「0」から「9」までの数字を可変表示して7セグ表示部53にセグメント表示させ、その数字が所定値（本実施の形態では「7」）で停止した場合に、作動口3の羽根6を所定秒数開放させる。この開放により、作動口3への入賞が比較的容易なものとなる。普通図柄表示装置51は、遊技球5の通過ゲート54の通過回数を4回まで記憶することができ、保留ランプ52でその保留数を表示する。従って、4つの保留ランプ52が点灯している状態で遊技球5が通過ゲート54を通過しても保留球としてカウントされず、保留ランプ52が点灯している限り、遊技球5が通過ゲート54を通過しなくとも保留数に応じた回数だけ普通図柄表示装置51は作動するようになっている。

【0090】

図2（a）、（b）等に示すように、特別図柄表示装置13の表示部13aでは、各図柄列14～16の図柄変動（回転変動）が、遊技球5の作動口3への入賞に基づいて開始させられる。また、大当たり図柄、外れリーチ図柄、外れ図柄の中から1つが選択され、これが停止図柄として設定される。停止図柄とは、各図柄列14～16が図柄変動を停止したときに表示される図柄である。本実施の形態では、図柄変動は、左図柄列14、右図柄列16、中図柄列15の順に停止させられるが、これはあくまでも1例にすぎず、別の順序で停止させられるようにしてもよい。

【0091】

大当たり図柄は、リーチ状態を経た後、遊技者に有利な特別遊技状態としての大当たり状態を発生させるための図柄である。詳しくは、図2（e）、（f）に示すように、全ての図柄列14～16の変動が停止させられたとき、表示されている図柄17A～17Hの組合せが、予め定められた当たりの組合せとなる場合がある。すなわち、同一種類の図柄17A～17Hが大当たりラインLに沿って並んだときに、同一図柄17A～17Hの組合せ（例えば、図2（e）では「4」、「4」、「4」の図柄17D、図2（f）では「3」、「3」、「3」の図柄17C）となる場合がある。この組合せを構成する図柄が「大当たり図柄」である。当たりの組合せが成立すると、特別電動役物が作動し（大入

10

20

30

40

50

賞口 4 が開かれ)、遊技者にとって有利な大当たり状態が発生させられる。すなわち、より多くの景品球を獲得することが可能となる。

#### 【0092】

また、リーチ状態とは、例えば図 2 (c), (d) に示すように、大当たり直前の状態をいう。リーチ状態には、右図柄列 16 の図柄変動が、大当たりライン L 上において左図柄列 14 の停止図柄と同一種類の図柄で停止する状態が含まれる。図 2 (c) に示す例では、大当たりライン L が、表示部 13 a の下部において横方向へ延びるように位置しており、かつ、同ライン上で停止している左・右両図柄列 14, 16 の図柄 17 A ~ 17 H が共に「4」の付された図柄 17 D となっている。また、図 2 (d) に示す例では、大当たりライン L が、表示部 13 a において斜めにクロスするように位置しており、かつ、各ライン L 上で停止している左・右両図柄列 14, 16 の図柄 17 A ~ 17 H が共に「4 (右下がりのライン)」、「3 (右上がりのライン)」の付された図柄 17 D, 17 C となっている (いわゆるダブルリーチと称される)。

10

#### 【0093】

上記のリーチ状態には、中図柄列 15 の図柄変動が、最終的に左・右両図柄列 14, 16 の停止図柄と同一種類の図柄 (大当たり図柄) で停止して大当たり状態になるもの以外にも、異なる種類の図柄 (これを「外れリーチ図柄」という) で停止して、大当たり状態とならないもの (以下、「外れリーチ状態」という) が含まれる。さらには、中図柄列 15 の図柄変動が一旦停止した後、大当たり図柄が大当たりライン L に沿って並んだ状態で、再度全図柄列 14 ~ 16 が変動し (又は中図柄 15 のみが変動し)、その後変動していた図柄列 14 ~ 16 の図柄 17 A ~ 17 H, 17 K が停止するような場合 (再変動リーチとも称される) も含まれる。

20

#### 【0094】

上記リーチ状態においては、種々のリーチパターンが設定されている。リーチパターンとしては、「ノーマルリーチ」、「フラッシュリーチ」、「高速リーチ」、「コマ送りリーチ」、「拡大リーチ」等の種々のリーチパターンが設定されている。これらリーチパターンのうち、「ノーマルリーチ」以外のリーチパターンは、いわゆる「スーパーリーチ」と称されるものである。「スーパーリーチ」の動作が開始された場合には、「ノーマルリーチ」の場合に比べて、大当たり状態が発生する期待値 (大当たり期待値) が高くなるようになっている。また、「スーパーリーチ」においても、各リーチパターンによって大当たり期待値が異なったものとなっている。

30

#### 【0095】

遊技球 5 の作動口 3 への入賞に基づいて各図柄列 14 ~ 16 の図柄変動が開始させられることはすでに説明したが、この変動表示中や大当たり状態中にさらに遊技球 5 が作動口 3 に入賞した場合には、通過ゲート 54 を通過した場合と同様、その分の変動表示は、現在行われている変動表示の終了後に行われる。つまり、変動表示がひかえられる (待機又は保留される)。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められている。本実施の形態では保留最大回数が 4 回に設定されているが、これに限られるものではない。

#### 【0096】

図 1 に示すように、特別図柄表示装置 13 において、表示部 13 a の上方には、発光ダイオード (LED) からなる保留ランプ 18 a, 18 b, 18 c, 18 d が組み込まれている。当該保留ランプ 18 a ~ 18 d の数は、前述した保留最大回数と同じ (この場合 4 個) である。保留ランプ 18 a ~ 18 d は、変動表示の保留毎に点灯させられ、その保留に対応した変動表示の実行に伴い消灯させられる。

40

#### 【0097】

なお、このほかにも、パチンコ機 1 の複数箇所には、遊技効果を高めるための他の各種ランプや電飾部材が取付けられている。これらの電飾部材等は、遊技の進行に応じて点灯状態 (消灯、点灯、点滅等) が変えられる。さらに、パチンコ機 1 には、遊技の進行に応じて効果音を発生する図示しないスピーカが設けられている。

50

## 【0098】

遊技者の操作に応じて変化するパチンコ機1の遊技状態を検出するべく、本実施の形態では、遊技盤2には、スルースイッチ20、作動口用スイッチ21、Vゾーン用スイッチ22及びカウントスイッチ23等がそれぞれ取付けられている。スルースイッチ20は、遊技球の通過ゲート54の通過を検出し、作動口用スイッチ21は、遊技球5の作動口3への入賞を検出する。また、Vゾーン用スイッチ22は遊技球5の大入賞口4のうちのVゾーン8への入賞を検出し、カウントスイッチ23は、遊技球5の大入賞口4への入賞を検出する。

## 【0099】

本実施の形態では、各スイッチ20～23の検出結果に基づきソレノイド10、12、特別図柄表示装置13、各保留ランプ18a～18d、普通図柄表示装置51（7セグ表示部53及び保留ランプ52）、羽根6等をそれぞれ駆動制御するために判定手段等を構成する制御装置24が設けられている。制御装置24は、読み出し専用メモリ（ROM）、中央処理装置（CPU）、ランダムアクセスメモリ（RAM）等を備えている。ROMは所定の制御プログラムや初期データを予め記憶しており、CPUはROMの制御プログラム等に従って各種演算処理を実行する。RAMは、CPUによる演算結果を、図3に示す図柄乱数バッファ31～36、図4に示す図柄乱数エリア41(i)～45(i)、図5に示す停止図柄エリア46～48等に一時的に記憶する。

## 【0100】

図3に示すように、図柄乱数バッファは、左・中・右の3つの外れ図柄乱数バッファ31、32、33と、左・中・右の3つの外れリーチ図柄乱数バッファ34、35、36とによって構成されている。図4に示すように、図柄乱数エリアは、5つの内部乱数エリア41(i)と、5つの外れリーチ乱数エリア42(i)と、5つの左外れ図柄乱数エリア43(i)と、5つの中外れ図柄乱数エリア44(i)と、5つの右外れ図柄乱数エリア45(i)とによって構成されている。iは、5つずつ存在する各図柄乱数エリアを区別するためのものであり、「0」、「1」、「2」、「3」、「4」の値をとる。iの各値は、保留されている変動表示の回数に対応している。また、図5に示すように、停止図柄エリアは、左・中・右の各停止図柄乱数エリア46、47、48によって構成されている。

## 【0101】

また、本実施の形態においては、CPU（制御装置24）による制御の1つとして、モード切換制御（モード選択決定制御）がある。本実施の形態では、遊技モードとして通常モード及び特別モードとしての確率変動モード（＝高確率モード。以下、「確変モード」と称する）が用意されている。すなわち、例えば300分の1程度の比較的低確率で大当たり遊技状態を発生させる通常モードと、その5倍である60分の1程度の高確率で大当たり遊技状態を発生させる確変モードとがある。

## 【0102】

なお、一般的に、確変モードの概念としては、（1）7セグ表示部53に「7」が表示される確率を通常時に比べて高め、作動口3の羽根6を開放させる機会を増やすこと、（2）7セグ表示部53における数字の変動時間を短くすること、（3）羽根6の開放時間を長くすること（及び／又は入賞個数を多くすること）、（4）特別図柄表示装置13の表示部13aの図柄17A～17H、17Kの変動時間を短くすること、（5）大当たり確率が通常モードに比べて高くなること等が挙げられるが、本実施の形態における確変モードにおいては、これら（1）～（5）のうち、全てが実行される。

## 【0103】

本実施の形態では、パチンコ機1の電源投入時においては、通常モードに設定される。また、その後は、大当たりが決定される際に、確変モード又は通常モードのいずれかが選択される。より詳しくは、本実施の形態では、大当たりが決定されたときに選択決定される図柄17A～17H（大当たり図柄）が奇数（「1」、「3」、「5」、「7」）の場合（第2の特定の態様に相当する場合）には、遊技モードとして確変モードが決定づけら

10

20

30

40

50



れ、大当たり図柄が偶数（「2」、「4」、「6」、「8」）の場合（第1の特定の態様に相当する場合）に、大当たり状態終了後の遊技モードとして通常モードが決定づけられる。

#### 【0104】

但し、本実施の形態においては、確変モード中において、大当たりが決定されたとき、大当たり図柄が確変モードの付与される奇数図柄の場合には、その大当たりがストックされるようになっており、しかも、前記奇数の大当たり図柄が確定表示されることなく別の図柄に置き換えられるようになっている（これについては後述する）。

#### 【0105】

次に、前記のように構成されたパチンコ機1の作用及び効果について説明する。図7から図13のフローチャートは、制御装置24によって実行される各種ルーチンを示している。これらのルーチンの処理は、カウンタ群及び入賞判定フラグFE等に基づいて実行される。カウンタ群は、ラウンドカウンタCR、保留カウンタCH、入賞カウンタCE、内部乱数カウンタCI、外れリーチ乱数カウンタCO、大当たり図柄乱数カウンタCB、左・中・右の各図柄乱数カウンタCDL、CDC、CDR、リーチ種別決定カウンタCV、大当たりストックカウンタBSC等よりなっている。

#### 【0106】

なお、ラウンドカウンタCRは、ラウンド回数をカウントするためのものであり、入賞カウンタCEは大入賞口4への遊技球5の入賞個数をカウントするためのものである。また、保留カウンタCHは変動表示の保留回数をカウントするためのものであり、「0」、「1」、「2」、「3」、「4」の値を順にとる。これらの値は、前述した図柄乱数エリア41(i)~45(i)の「(i)」に対応している。従って、CH=0は、保留されていない状態を意味する。

#### 【0107】

図6(a)に示すように、内部乱数カウンタCIは、特別図柄表示装置13での大当たり状態を決定するためのものである。また、外れリーチ乱数カウンタCOは外れリーチ状態時の表示を行うか否かを決定するためのものである。さらに、大当たり図柄乱数カウンタCBは、基本的には大当たり図柄を決定するためのものである。これらのカウンタCI、CO、CBはそれぞれ所定時間（例えば「2ms」）毎に値を所定範囲内で更新する。各値は、所定の条件に従って乱数として読み出される。また、各カウンタCI、CO、CBは、各値がそれぞれ特定の値になった場合に、初期値に戻すようになっている。

#### 【0108】

左・中・右の各図柄乱数カウンタCDL、CDC、CDRは、停止図柄等を決定するためのものである。左図柄乱数カウンタCDLは、所定時間（例えば「2ms」）毎に値を所定範囲内で更新し、特定の値になると初期値に戻す。中図柄乱数カウンタCDCは、左図柄乱数カウンタCDLが一巡する毎に値を所定範囲内で更新し、特定の値になると初期値に戻す。右図柄乱数カウンタCDRは、中図柄乱数カウンタCDCが一巡する毎に値を所定範囲内で更新し、特定の値になると初期値に戻す。

#### 【0109】

また、図6(b)に示すリーチ種別決定カウンタCVは、上述した複数種類のリーチパターンのうちの1つを選択するために用いられるものであり、例えば左図柄乱数カウンタCDLが一巡する毎に値（乱数値）を更新し、特定の値になると初期値に戻す。ただし、各リーチパターンには重み付けがなされており、各リーチパターンの選択される確率は個々に異なったものとなっている。また、本実施の形態においては、大当たりとなる場合（大当たり時）と、外れとなる場合（外れリーチ時）とで各リーチパターンの選択される確率は個々に異なったものとなっている。

#### 【0110】

さらに、これらのカウンタ群は、通常モード用と確変モード用とでそれぞれ用意されている。つまり、これらの各カウンタ群は、通常モード用カウンタテーブルと確変モード用カウンタテーブルとにおいてそれぞれ用意されている。そして、通常モード時においては

通常モード用カウンタテーブルのカウンタ群の更新、振り分け等が適宜行われ、確変モード時には確変モード用カウンタテーブルのカウンタ群の更新、振り分け等が適宜行われる。例えば、内部乱数カウンタC Iに関しては、確変モード時には、通常モード時に比べて、大当たり値が5倍程度多く設定されている（又は大当たり値は同じで内部乱数カウンタC I総カウンタ数が5分の1程度に少なく設定されている）。また、本実施の形態では大当たりラインLが5つあるため、どのラインでリーチ状態を発生させ、どのラインで大当たり状態を発生させるのかを決定するためのラインカウンタ（図示せず）等も別途用意されている。

【0111】

なお、入賞判定フラグF Eは、Vゾーンへの入賞の有無を判定するために用いられるものである。同フラグF Eは、入賞なしの場合に「0」に設定され、入賞ありの場合に「1」に設定される。

【0112】

さて、図7のフローチャートは、上述した各カウンタC I, C O, C B, C D L, C D C, C D R, C Vの更新後に、図柄乱数カウンタC D L, C D C, C D Rの値（乱数）の組合せを分別し（振分け）、その振分けられた値を対応する図柄乱数バッファ31～36に格納するための「乱数振分けルーチン」を示している。このルーチンは、パチンコ機1の電源投入後、所定時間（2ms）毎に実行される。このルーチンが開始されると、制御装置24はまずステップS1において、内部乱数カウンタC I、外れリーチ乱数カウンタC O、大当たり図柄乱数カウンタC Bにそれぞれ「1」を加算する（更新する）。

【0113】

また、ステップS2において、左図柄乱数カウンタC D Lに「1」を加算する。中・右図柄乱数カウンタC D C, C D Rに関しては、それぞれ左・中図柄乱数カウンタC D L, C D Cの値に応じて更新処理を行う。詳しくは、左図柄乱数カウンタC D Lが初期値に戻されるタイミングであれば中図柄乱数カウンタC D Cに「1」を加算し、それ以外のタイミングであれば同カウンタC D Cの値を維持する。また、中図柄乱数カウンタC D Cが初期値に戻されるタイミングであれば右図柄乱数カウンタC D Rに「1」を加算し、それ以外のタイミングであれば同カウンタC D Rの値を維持する。さらに、ステップS3において、制御装置24は、リーチ種別決定カウンタC Vを更新する。

【0114】

次に、ステップS4において、図柄乱数カウンタC D L, C D C, C D Rの値の組合せが、予め定められた「外れ図柄の組合せ」であるか否かを判断する。そして、この条件が満たされていると、ステップS5において各図柄乱数カウンタC D L, C D C, C D Rの値を、対応する外れ図柄乱数バッファ31, 32, 33に格納する。ここで、対応する外れ図柄乱数バッファ31～33とは、具体的には左図柄乱数カウンタC D Lに関しては左外れ図柄乱数バッファ31を指し、中図柄乱数カウンタC D Cに関しては中外れ図柄乱数バッファ32を指し、右図柄乱数カウンタC D Rに関しては右外れ図柄乱数バッファ33を指すものとする（後述するステップS7に関しても同様）。そして、制御装置24は、ステップS5の処理を実行した後、その後の処理を一旦終了する。

【0115】

一方、前記ステップS4の条件が満たされていない場合には、ステップS6において、図柄乱数カウンタC D L, C D C, C D Rの値の組合せが、予め定められた「外れリーチ図柄の組合せ」であるか否かを判断する。そして、この条件が満たされていると、ステップS7において各図柄乱数カウンタC D L, C D C, C D Rの値を、対応する外れリーチ図柄乱数バッファ34, 35, 36に格納し、その後の処理を一旦終了する。

【0116】

なお、ステップS6の条件が満たされていない場合には、前記ステップS5, 7のいずれの処理も行わずに、「乱数振分けルーチン」を終了する。この場合とは、各図柄乱数カウンタC D L, C D C, C D Rの値の組合せが、外れ図柄、外れリーチ図柄のいずれの組合せでもない場合、すなわち、大当たり図柄の組合せの場合である。

## 【0117】

このように、「乱数振分けルーチン」では、所定時間毎に3つの図柄乱数カウンタCDL, CDC, CDRの値の組合せがチェックされる。そして、外れ図柄の組合せの場合には、外れ図柄乱数バッファ31~33に乱数が格納され、外れリーチ図柄の場合には、外れリーチ図柄乱数バッファ34~35に乱数が格納される。また、大当たり図柄の組合せの場合には、乱数はどの図柄乱数バッファ31~36にも格納されない。

## 【0118】

次に、図8のフローチャートに示す「格納処理ルーチン」について説明する。このルーチンの主な機能は、遊技球5が作動口3に入賞する毎に、乱数カウンタCI, CO, CDL, CDC, CDRの値を図柄乱数エリア41(i)~45(i)に格納することである 10

## 【0119】

当該「格納処理ルーチン」が開始されると、制御装置24は、ステップS10において、作動口用スイッチ21の検出結果に基づき、遊技球5が作動口3に入賞したか否かを判定する。そして、この判定条件が満たされていない場合には、その後の処理を一旦終了し、満たされている場合には、ステップS11において、保留カウンタCHの値が最大保留回数(この場合「4」)よりも小さいか否かを判定する。

## 【0120】

保留カウンタCHの値が最大保留回数よりも小さい場合には、ステップS12において、保留カウンタCHに「1」を加算する。また、続くステップS13において、制御装置 20 24は対応する保留ランプ(18aから18dのうちの1つ)を点灯させ、ステップS14へ移行する。一方、前記ステップS11の判定条件が満たされていない場合には、前述したステップS12以降の処理を行うことなくその後の処理を一旦終了する。従って、図柄変動表示は、4回までしか保留されず、それ以上の入賞があっても保留は記憶されない。

## 【0121】

ステップS14において、制御装置24は、内部乱数カウンタCIの値を内部乱数エリア41(i)に格納する。また、次のステップS15において、外れリーチ乱数カウンタCOの値を、外れリーチ乱数エリア42(i)に格納する。さらに、ステップS16において、制御装置24は、左・中・右の各外れ図柄乱数バッファ31~33の値(CDL, 30 CDC, CDR)を、対応する左・中・右の各外れ図柄乱数エリア43(i)~45(i)に格納し、その後の処理を一旦終了する。

## 【0122】

このように、「格納処理ルーチン」においては、乱数カウンタCI, CO, CDL, CDC, CDRの値が各図柄乱数エリア41(i)~45(i)に格納される。なお、ステップS14~ステップS16では、例えばステップS12での更新後の保留カウンタCHの値が「3」であれば、内部乱数エリア41(i=3)、外れリーチ乱数エリア42(i=3)、左外れ図柄乱数エリア43(i=3)、中外れ図柄乱数エリア44(i=3)、右外れ図柄乱数エリア45(i=3)が、今回制御周期での格納場所となる。

## 【0123】

次に、図9~図12のフローチャートに示す「特別電動役物制御ルーチン」について説明する。このルーチンは、前述した「乱数振分けルーチン」、「格納処理ルーチン」等の演算結果を用いて特別電動役物や、特別図柄表示装置13等を制御するためのものであり、パチンコ機1の電源投入後、所定時間毎に実行される。

## 【0124】

この「特別電動役物制御ルーチン」が開始されると、制御装置24はまずステップS20において、保留カウンタCHの値が「0」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合、つまり、保留カウンタCHの値が「0」の場合には、その後の処理を一旦終了する。これに対し、前記判定条件が満たされている(CH=1, 2, 3, 4)場合には、ステップS30において、「i」を「0」に設定し、次のステップS40において保留 50

カウンタCHが「i」と同一でないか否かを判定する。

【0125】

そして、この判定条件が満たされている場合(CH = i)には、ステップS50において、内部乱数エリア41(i + 1)、外れリーチ乱数エリア42(i + 1)、外れ図柄乱数エリア43(i + 1) ~ 45(i + 1)の各データを、1つ前のエリア41(i) ~ 45(i)にそれぞれシフトする。次いで、ステップS60において、制御装置24は、「i」に「1」を加算し、ステップS40へ戻る。

【0126】

一方、ステップS40の判定条件が満たされない場合(CH ≠ i)には、ステップS70へ移行し、保留ランプ18a ~ 18dのうち前記保留カウンタCHに対応するものを消灯させる。また、次のステップS80において保留カウンタCHから「1」を減算する。 10

【0127】

次に、制御装置24は、ステップS90において、図柄の変動開始処理を実行する。詳しくは、図11の「変動開始処理ルーチン」に示すように、ステップS901において、内部乱数カウンタCIの値が大当たり値であるか否かを判定する。そして、内部乱数カウンタCIの値が大当たり値の場合には、ステップS902において、現在確変モード中であるか否かを判定する。現在確変モード中でない場合には、現在通常モード中であるものとして、大当たり状態の発生を許容するべくステップS903へと移行する。

【0128】

ステップS903においては、現在の大当たり図柄乱数カウンタCBに基づく大当たり図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。その後、ステップS910へと移行する。 20

【0129】

一方、ステップS902で肯定判定された場合、つまり現在確変モード中である場合には、ステップS904へ移行する。ステップS904では、現在の大当たり図柄乱数カウンタCBに基づく大当たり図柄が、確変モードを付与しうる図柄、すなわち、奇数の大当たり図柄であるか否かを判定する。そして、否定判定された場合には、大当たり状態の発生を許容するべくステップS903へと移行し、現在の大当たり図柄乱数カウンタCBに基づく大当たり図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。その後、ステップS910へと移行する。

【0130】

また、前記ステップS904で肯定判定された場合、つまり現在の大当たり図柄乱数カウンタCBに基づく大当たり図柄が、奇数の大当たり図柄である場合には、大当たり状態の発生(後述する15ラウンド分の開放)をストックするべく、ステップS905へ移行する。ステップS905では、大当たり図柄乱数カウンタCBに基づく大当たり図柄に代えて、ダミーの図柄(大当たり図柄ではない図柄)で停止表示させるべく、ダミー図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。 30

【0131】

本実施の形態では、ダミー図柄として、外れ図柄が設定されている。当該外れ図柄としては、例えば前記外れ図柄乱数エリア43(i) ~ 45(i)に格納されたデータに対応する図柄が挙げられる。かかる外れ図柄で停止表示されることで遊技者には、内部乱数カウンタCIの値が大当たり値であった場合、つまりは大当たりがストックされたことが認識されないようになっている。 40

【0132】

また、続くステップS906においては、大当たりストックカウンタBCSに「1」を加算し、後述するステップS911へ移行する。ここで、大当たりストックカウンタBCSというのは、大当たり状態(15ラウンド分の開放を1単位とする)のストック分を計数するためのカウンタであって、当該大当たりストックカウンタBCSの値が「1」の場合には1回分(15ラウンド開放分)の大当たりが、「2」の場合には2回分(30ラウンド開放分)の大当たりがためられていることを意味する。

【0133】

さて、上記ステップ S 9 0 1 における判定条件が満たされていない場合には、ステップ S 9 0 7 へと移行する。ステップ S 9 0 7 において、制御装置 2 4 は、外れリーチ乱数カウンタ C O の値が予め定められた外れリーチ値と同じであるか否かを判定する。そして、外れリーチ乱数カウンタ C O の値が外れリーチ値と同一である場合には、ステップ S 9 0 8 において、外れリーチ値に対応する図柄（外れリーチ図柄）を停止図柄としてメモリに記憶し、ステップ S 9 1 0 へ移行する。

#### 【 0 1 3 4 】

また、ステップ S 9 0 7 の判定条件が満たされていない場合には、ステップ S 9 0 9 において、ステップ S 1 6 において格納された外れ図柄を停止図柄としてメモリに記憶し、ステップ S 9 1 1 へ移行する。

10

#### 【 0 1 3 5 】

さて、ステップ S 9 0 3 又はステップ S 9 0 8 から移行して、ステップ S 9 1 0 においては、リーチパターンを取得する。すなわち、現在が通常モードである場合には、上述した「ノーマルリーチ」、「フラッシュリーチ」、「高速リーチ」の種々のリーチパターンのうちのいずれかをリーチ種別決定カウンタ C V に基づいて決定する。また、現在が確変モードである場合には、「ノーマルリーチ」、「コマ送りリーチ」、「拡大リーチ」の種々のリーチパターンのうちのいずれかをリーチ種別決定カウンタ C V に基づいて決定する。

#### 【 0 1 3 6 】

そして、ステップ S 9 0 6、ステップ S 9 0 9 又はステップ S 9 1 0 から移行して、ステップ S 9 1 1 においては、特別図柄表示装置 1 3 の図柄変動を開始させ、「変動開始処理ルーチン」を一旦終了する。

20

#### 【 0 1 3 7 】

このようにステップ S 9 0（「変動開始処理ルーチン」）の処理を実行した後、制御装置 2 4 は、図 9 のステップ S 1 1 0 において、左右両図柄列 1 4、1 6（中図柄列 1 5 以外）における図柄 1 7 A ~ 1 7 H、1 7 K を、前記ステップ S 9 0 3、S 9 0 5、S 9 0 8、S 9 0 9 のいずれかの処理で記憶した停止図柄に差替える。また、左右両図柄列 1 4、1 6 での図柄変動を停止させ、差替え後の図柄 1 7 A ~ 1 7 H、1 7 K を左右両図柄列 1 4、1 6 に表示する。

#### 【 0 1 3 8 】

次に、ステップ S 1 2 0 において、制御装置 2 4 は、リーチ動作処理を行う。例えば、前記ステップ S 9 1 0 で取得したリーチパターンが、「ノーマルリーチ」の場合には、中図柄列 1 5 の図柄 1 7 A ~ 1 7 H、1 7 K が通常のスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。また、リーチパターンが「フラッシュリーチ」の場合には、中図柄列 1 5 の図柄 1 7 A ~ 1 7 H、1 7 K が煌めきながらゆっくりとスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。さらに、リーチパターンが「高速リーチ」の場合には、遊技者が視認できないほど高速で、中図柄列 1 5 の図柄 1 7 A ~ 1 7 H、1 7 K がスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。加えて、リーチパターンが「コマ送りリーチ」の場合には、中図柄列 1 5 の図柄 1 7 A ~ 1 7 H、1 7 K が 1 コマ 1 コマ区切るようにスクロール動作を行うべく動作処理を実行する。さらにまた、リーチパターンが「拡大リーチ」の場合には、中図柄列 1 5 の図柄 1 7 A ~ 1 7 H、1 7 K が通常時よりも拡大表示された状態でスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。

30

40

#### 【 0 1 3 9 】

上記のように、ステップ S 1 2 0（「リーチ動作処理ルーチン」）の処理を実行した後、制御装置 2 4 は、ステップ S 1 3 0 において、中図柄列 1 5 での図柄変動を停止させる。

#### 【 0 1 4 0 】

続いて、制御装置 2 4 は、ステップ S 1 3 5 において、再変動処理を実行する。詳しくは、再変動処理を実行する条件が成立しているか否かを判定し、再変動処理実行条件（この条件には内部乱数カウンタ C I が大当たり値であることが主として含まれる）が成立し

50

ている場合には、前記リーチ動作処理における各リーチ動作と同じ背景で、全図柄列 1 4 ~ 1 6 の図柄 1 7 A ~ 1 7 H , 1 7 K を同時に再変動させる。そして、所定条件が成立した後、全図柄列 1 4 ~ 1 6 の図柄 1 7 A ~ 1 7 H , 1 7 K を停止させる。但し、このような再変動処理が実行される場合には、上記したステップ S 1 1 0 やステップ S 1 3 0 で停止表示される図柄（再変動前の図柄）を再変動後の図柄とは別の図柄（例えば外れ図柄や外れリーチ図柄）としてもよい。一方、再変動処理を実行する条件が成立していない場合には、何らの処理をも実行しない。なお、上記全回転再変動処理を行う代わりに、中図柄列 1 5 のみの図柄 1 7 A ~ 1 7 H , 1 7 K の再変動を行うこととしてもよい。

#### 【 0 1 4 1 】

さて、ステップ S 1 3 5 を経た後、制御装置 2 4 は、次に、ステップ S 1 4 0 において、図柄 1 7 A ~ 1 7 H , 1 7 K の組合せが大当たりの組合せであるか否かを判定する。なお、この際には、停止図柄の差替えが正しく行われたか否かの確認も行われる。そして、この判定条件が満たされていない場合には、「特別電動役物制御ルーチン」を終了する。また、図柄 1 7 A ~ 1 7 H , 1 7 K の組合せが大当たりの組合せである場合には、ステップ S 1 5 0 において、ラウンドカウンタ C R を「 0 」にクリアする。なお、このとき、制御装置 2 4 によって大当たり報知表示がなされる。

10

#### 【 0 1 4 2 】

次に、制御装置 2 4 は、ステップ S 1 5 5 において、モード判定処理を実行する。より詳しくは、大当たり図柄が奇数（ゾロ目）であるか否かを判定する。そして、大当たり図柄が奇数図柄の場合には、大当たり終了後において、遊技モードを確変モードとするべく遊技モードフラグを例えば「 1 」に設定する。また、大当たり図柄が偶数図柄の場合には、大当たり終了後において遊技モードを通常モードとするべく遊技モードフラグを例えば「 0 」に設定する。このように、モード判定処理に際しては、大当たり図柄に応じて次の遊技モードとして、通常モード又は確変モードのいずれかが選択決定される。

20

#### 【 0 1 4 3 】

モード判定を行った後、図 1 0 に示すように、制御装置 2 4 はステップ S 1 6 0 において、入賞カウンタ C E を「 0 」にクリアするとともに、入賞判定フラグ F E を「 0 」に設定する。さらに、続くステップ S 1 7 0 においては、ラウンドカウンタ C R を「 1 」ずつインクリメントする。次に、ステップ S 1 7 5 において、制御装置 2 4 は、表示部 1 3 a に表示されるラウンド数をラウンドカウンタ C R に基づいて更新して表示するとともに、その他の表示事項（例えば入賞カウント数）を初期化（「 0 」に初期化）して表示する。

30

#### 【 0 1 4 4 】

さらに、ステップ S 1 8 0 において、制御装置 2 4 は、大入賞口用ソレノイド 1 2 を励磁させる。すると、シャッタ 1 1 が倒れて略水平状態となり、大入賞口 4 が開放される。この開放により、遊技球 5 の V ゾーン 8 及び入賞通路 9 への入賞が可能となる。

#### 【 0 1 4 5 】

さらに、ステップ S 1 9 0 において、制御装置 2 4 は、入賞カウンタ C E の値が予め定められた所定値 C E m a x よりも小さいか否かを判定する。そして、この判定条件が満たされている場合には、ステップ S 2 0 0 において、未だ大入賞口 4 の閉鎖予定時期が到来していないか否かを判定する。この閉鎖予定時期が到来していない場合には、処理をステップ S 1 9 0 へ戻す。その結果、大入賞口 4 の開放開始後に所定値 C E m a x 個以上の遊技球 5 が入賞するか、閉鎖予定時期が到来するかしらない限りは、大入賞口 4 が開放され続ける。これに対し、ステップ S 1 9 0 又はステップ S 2 0 0 のいずれか一方が満たされていないと、つまりは、大入賞口 4 の開放開始後に所定値 C E m a x 個以上の遊技球 5 が入賞するか、或いは閉鎖予定時期が到来した場合には、ステップ S 2 1 0 において、制御装置 2 4 は、大入賞口用ソレノイド 1 2 を消磁する。すると、シャッタ 1 1 が起こされて略垂直状態となり、大入賞口 4 が閉鎖される。

40

#### 【 0 1 4 6 】

ステップ S 2 2 0 において、制御装置 2 4 は、ラウンドカウンタ C R の値が予め定められた最大ラウンド数 C R m a x よりも小さいか否かを判定する。そして、ラウンドカウン

50

タCRの値が最大ラウンド数CRmax未満の場合には、続くステップS230において入賞判定フラグFEが「1」であるか否かを判定する。入賞判定フラグFEが「1」の場合には、処理をステップS160へと戻す。従って、一旦大当たり遊技状態が発生すると、遊技球5がVゾーン8に入賞することによる継続条件が、最大ラウンド数CRmax分だけ満たされるまでは、大入賞口4が開閉のサイクルを繰り返す。本実施の形態では、例えば最大ラウンド数CRmaxが「15」に設定され、大入賞口4の開放時間が「約29.5秒」に設定され、所定値CEmaxが「10」に設定されている。このため、大入賞口4の開放後、(1)遊技球5が大入賞口4へ10個入賞すること、(2)約29.5秒が経過すること、のいずれか一方の条件が満たされた時点で大入賞口4が閉鎖される。この大入賞口4の開閉のサイクルが遊技球5のVゾーン8への入賞を条件に最大で15回(15ラウンド)繰り返されることとなる。

10

#### 【0147】

そして、ステップS220又はステップS230の判定条件のいずれか一方が満たされていない場合、つまり、最大ラウンド数CRmax分の開放が終了した場合、或いは、継続条件たるVゾーン8への入賞がなかった場合(本実施の形態では継続条件が満たされないケースは極めて稀となるよう構成されているが)には、大当たり状態が終了したものとして、ステップS231へ移行する。

#### 【0148】

ステップS231では、大当たり終了後において付与される遊技モードが確変モードであるか否か、つまり今回の大当たり図柄が奇数図柄であったか否かを判定する。そして、今回の大当たり図柄が奇数図柄でなかった場合(偶数図柄であった場合)には、ステップS232へ移行する。一方、今回の大当たり図柄が奇数図柄であった場合(この場合というのはそれまで通常モードであって奇数図柄で大当たりした場合である)には、大当たりストックカウンタBCSは元々「0」となっているため、そのままステップS240へ移行する。

20

#### 【0149】

さて、ステップS232において、大当たりストックカウンタBCSが「0」より大きいか否かを判定する。この判定条件を満たさない場合にはステップS240へ移行する。一方、判定条件を満たした場合には、ステップS233へ移行する。

#### 【0150】

ステップS233において、大当たりストックカウンタBCSから「1」を減算し、ステップS234へ移行する。続いてステップS234において、大当たりストックの払い出しに関する払出設定処理を実行する。本実施の形態においては、上記確変モード中にストックされた大当たりは、基本的に、変動表示の保留分がある場合には、この保留分の実行処理とともに導出されるように構成されている。すなわち、保留分の変動表示が行われ、大当たり図柄が確定停止表示されることによって、ストックされた分の大当たり状態が発生する。

30

#### 【0151】

ここで、払出設定処理について図12を参照しつつ詳しく説明する。制御装置24は、ステップS971において、保留カウンタCHの値が「4」である否かを判定する。そして、この判定条件が満たされた場合には、ステップS972へ移行し、図示しない抽選カウンタ及び保留数4用テーブルを参照して、今回の大当たり状態の終了後、何回目の保留分の変動表示の際に大当たり図柄を確定表示させ、1ストック分の大当たりを払い出すかを決定(抽選)する。そして、ステップS980へ移行する。なお、保留数4用テーブルからは、1回目、2回目、3回目又は4回目のいずれかがランダムに選出される。

40

#### 【0152】

ステップS971において、判定条件が満たされない場合にはステップS973へ移行し、当該ステップS973において保留カウンタCHの値が「3」である否かを判定する。そして、この判定条件が満たされた場合には、ステップS974へ移行し、図示しない抽選カウンタ及び保留数3用テーブルを参照して、上記同様に何回目の保留分の変動表示

50

の際に1ストック分の当たりを払い出すかを決定(抽選)する。そして、ステップS 9 8 0へ移行する。なお、保留数3用テーブルからは、1回目、2回目又は3回目のいずれかがランダムに選出される。

【0153】

ステップS 9 7 3において、判定条件が満たされない場合にはステップS 9 7 5へ移行し、当該ステップS 9 7 5において保留カウンタCHの値が「2」である否かを判定する。そして、この判定条件が満たされた場合には、ステップS 9 7 6へ移行し、図示しない抽選カウンタ及び保留数2用テーブルを参照して、上記同様に何回目の保留分の変動表示の際に1ストック分の当たりを払い出すかを決定(抽選)する。そして、ステップS 9 8 0へ移行する。なお、保留数2用テーブルからは、1回目又は2回目がランダムに選出される。

10

【0154】

ステップS 9 7 5において、判定条件が満たされない場合にはステップS 9 7 7へ移行し、当該ステップS 9 7 7において保留カウンタCHの値が「1」である否かを判定する。そして、この判定条件が満たされた場合には、ステップS 9 7 8へ移行し、1回目の保留分の変動表示の際に1ストック分の当たりを払い出す旨を決定し、ステップS 9 8 0へ移行する。

【0155】

ステップS 9 7 7において、判定条件が満たされない場合にはステップS 9 7 9へ移行し、当該ステップS 9 7 9において入賞待機設定処理を行い、一旦払出設定処理を終了する。なお、本実施の形態における入賞待機設定処理とは、入賞待機処理を実行するための設定を行う処理をいう。入賞待機処理とは、作動口用スイッチ21の検出信号を待機し、その検出信号があった場合には、強制的に内部乱数エリア41(i)に当たり値の内部乱数カウンタCIの値を設定し、かつ、偶数の当たり図柄(当たり状態終了後に確変モードが設定されない当たり図柄)をメモリに記憶する処理をいう。すなわち、作動口3への遊技球5の入賞に基づいて強制的に当たり状態を発生させるための設定が行われる。

20

【0156】

さて、ステップS 9 8 0においては、ステップS 9 7 2, ステップS 9 7 4, ステップS 9 7 6, ステップS 9 7 8における決定結果(抽選結果)に基づき、当該決定結果に対応した内部乱数エリア41(i)において記憶された内部乱数カウンタCIの値を当たり値のものと差替え、かつ、メモリに記憶した図柄を偶数の当たり図柄(当たり状態終了後に確変モードが設定されない当たり図柄)に差替える。そして、払出設定処理を終了する。

30

【0157】

ステップS 2 4 0において、制御装置24は、当たり状態が終了した旨を表示部13aに表示し遊技者に報知する。この場合、「お疲れさまでした」、「次回も頑張っね」、当たりストックがあることを示唆する「あやしいぞ」等の文字を表示したりすることが考えられる。

【0158】

また、ステップS 2 5 0において、次回の遊技モードを報知する処理を実行し、本ルーチンを終了する。より詳しくは、上記ステップS 1 5 5のモード判定処理において設定された遊技モードフラグに基づき表示を行う。例えば、遊技モードフラグが「1」に設定されている場合には、遊技モードが確変モードとなった旨を表示部13aにおいて表示し、遊技者にそれを報知する。また、遊技モードフラグが「0」に設定されている場合には、遊技モードが通常モードとなった旨を表示部13aにおいて表示し、遊技者にそれを報知する。

40

【0159】

以上詳述したように、本実施の形態によれば、それまで通常モードとなっている状態で、当たりとなる場合には、必ず当たり状態が導出される。そして、基本的には(Vゾ

50



ーン 8 への入賞という継続条件を満たす限りは ) 最大 1 5 ラウンドの大入賞口 4 の開放が行われる。

【 0 1 6 0 】

また、それまで確変モードとなっている状態で、内部乱数カウンタ C I の値が大当たり値となった場合には、大当たり図柄乱数カウンタ C B に基づく大当たり図柄が奇数か偶数かによって態様が異なってくる。すなわち、大当たり図柄乱数カウンタ C B に基づく大当たり図柄が、奇数の大当たり図柄である場合には、大当たり状態の発生 ( 1 5 ラウンド分の開放、1 回分の大当たり権利 ) がストックされる。また、これとともに、奇数の大当たり図柄に代えて、ダミーの図柄 ( 大当たり図柄ではない所定の外れ図柄 ) で停止表示される。

10

【 0 1 6 1 】

一方、大当たり図柄乱数カウンタ C B に基づく大当たり図柄が、偶数の大当たり図柄である場合には、上記の大当たり状態が発生させられる。但し、このときにおいては、ストックされた大当たりストックカウンタ B C S の値に応じたストック分は、前記大当たり状態の終了後に行われる。例えば、確変モード中において、内部乱数カウンタ C I の値が大当たり値となった場合であって、大当たりストックカウンタ B C S が「 0 」の場合、すなわち、奇数図柄で大当たりとなって確変モードとなったが次に偶数図柄で大当たりとなった場合には、1 5 ラウンド分の開放のみが行われ、その後通常モードへと切換えられる。また、確変モード中において、内部乱数カウンタ C I の値が大当たり値となった場合であって、大当たりストックカウンタ B C S が「 1 」の場合、すなわち、奇数図柄で大当たり 20 となって確変モードとなり、一度だけ大当たりのストックが行われて、その後偶数図柄で大当たりとなった場合には、まず当該偶数図柄分 ( 1 5 ラウンド分 ) の開放が行われた後、一旦大当たり状態が終了し、通常モードへと切換えられる。そして、例えば変動表示の保留数が「 4 」 ( 保留カウンタ C H の値が「 4 」 ) の場合で、前記保留数 4 用テーブルから選ばれた回数が「 3 回目」である場合には、通常モードへと切換わった後、3 回目の変動表示が停止する際に大当たり図柄 ( 偶数図柄 ) が停止表示され、当該確定表示に基づきストックされた分の大当たりの状態が発生する。その大当たり終了後は再び通常モードが設定される。さらに、確変モード中において、内部乱数カウンタ C I の値が大当たり値となった場合であって、大当たりストックカウンタ B C S が「 3 」の場合、すなわち、奇数 30 図柄で大当たりとなって確変モードとなり、三度の大当たりのストックが行われて、その後偶数図柄で大当たりとなった場合には、当該偶数図柄分 ( 1 5 ラウンド分 ) の開放が行われた後、一旦大当たり状態が終了した後に 3 回の大当たり状態が、保留された変動表示が行われるのに関連して発生する。詳しくは、各大当たり状態終了の際の保留数に基づいて 3 回の大当たりが断続的 ( 保留数が「 1 」や「 0 」の場合には所定の大当たり状態間は連続的に ) に発生する。例えば、上記同様に確変モード終了後に決定された第 1 の変動回数が「 3 」の場合には、先の大当たり状態終了後 3 回目の変動表示の際に大当たり図柄 ( 偶数図柄 ) が停止表示され、第 1 の大当たり状態が発生する。そして、第 1 の大当たり状態終了の際に第 2 の変動回数が「 1 」と設定された場合には、第 1 の大当たり状態の終了から 1 回目の変動表示の際に第 2 の大当たり状態が発生する。第 2 の大当たり状態終了の際に変動表示が保留されていない場合には、当該大当たり状態終了後に作動口 3 への遊技 40 球 5 の入賞に基づいて行われる 1 回目の変動表示の際に第 3 の大当たり状態が発生する。

【 0 1 6 2 】

このため、確変モード中において偶数図柄で大当たりした場合においては、当該 1 回の大当たり状態の導出に際しての遊技者に付与される価値がそのときどきで相違することとなり ( 画一的なものとはならず ) 、遊技者にとっての面白味が増す。また、従来であれば通常モードへ切換られる場合には遊技者にとっての期待感が削がれてしまっていたのであるが、上記構成によれば、通常モードへ切換えられた際には、どれだけ多くの利益がストックされているのかについて大いなる期待感を持ちつつ遊技を行うことが可能となる。その結果、従来にはない飛躍的な興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 6 3 】

50

特に、本実施の形態では、上記のような大当たりストックが払い出される場合には、保留された変動表示に関連して各大当たり状態が数珠つなぎで（断続的又は連続的に）発生する。このため、確変モード終了後における図柄の変動表示中には、さらなる上乘せがあるのかないのか（さらなる開放があるのかないのか）という点に、遊技者の興味が集中することとなる。かかる意味で、リーチ演出等とは異なり、確変モード終了後のドキドキわくわく感は今までにない程、非常に濃密なものとなる。その結果、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

#### 【0164】

さらに、本実施の形態では、通常モード中に奇数図柄で大当たり状態が発生すると、確変モードが付与され、次の遊技において確変モード下で遊技が行われることとなるが、次に大当たり状態が導出されるときというのは、必ず通常図柄で大当たりとなる。このため、遊技者にとって次の大当たり状態が偶数図柄なのか、奇数図柄なのかどちらなのかといった悩み（不安感）を払拭することができる。

10

#### 【0165】

併せて、従来であれば、確変モード中であっても次の大当たり状態がなかなか発生しない場合があった。例えば、確変モード時（例えば60分の1の確率で大当たり状態が発生するような場合）でも、500回の変動が行われても未だに大当たり状態が発生しない場合も起こりうる。このような場合、遊技者はいだちや不安感を覚え、折角確変モードが付与された意義が没却されてしまうおそれがあった。これに対し、本実施の形態では、上記のような事態、つまり、図柄の変動回数が嵩むにもかかわらずなかなか大当たり状態が導出されない状態（所謂ハマリ状態）というのは、多くの大当たりのストック（多くの示唆）が行われた可能性が高い場合が多い。換言すれば、ハマリ状態が長引くほど、ストックされた大当たり状態の数（ラウンド数）が多い傾向が生じうる。このため、遊技者に対し、従来の遊技機では想定しえない性質の期待感を付与することができる。かかる意味で、従来にはない飛躍的な興趣の向上を図ることができる。

20

#### 【0166】

一方、変動表示をひかえる（保留する）ことのできる回数が予め設定され、当該変動表示に関連してストックされた大当たり状態が発生するようになっていことから、確変モード終了後において、遊技者はストックがされているか否かを比較的短期間で認識することができる。このため、次の大当たり状態が発生するまでに、大当たり状態のストックがされていないものと遊技者がみなしてしまうような不具合を極力低減することができる。

30

#### 【0167】

尚、上記各実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

#### 【0168】

（a）上記実施の形態では、確変モードの概念として、（1）7セグ表示部53に「7」が表示される確率を通常時に比べて高め、作動口3の羽根6を開放させる機会を増やすこと、（2）7セグ表示部53における数字の変動時間を短くすること、（3）羽根6の開放時間を長くすること（及び／又は入賞個数を多くすること）、（4）特別図柄表示装置13の表示部13aの図柄17A～17H、17Kの変動時間を短くすること、（5）大当たり期待値が通常モードに比べて高くなることのうち、全てが実行されることとしている。これに対し、（5）のみ、すなわち、大当たり確率が単に高められることのみが実行されることとしてもよい。

40

#### 【0169】

また、（5）を含む（1）～（4）のうちの少なくとも1つを満たすことを、確変モードとしてとらえてもよい。すなわち、（1）～（4）の任意の組合せ（例えば（1）と（2）、（1）と（3）、（1）と（4）、（2）と（3）、（2）と（4）、（3）と（4）、（1）と（2）と（3）、（1）と（2）と（4）、（1）と（3）と（4）、（2）と（3）と（4）、（1）と（2）と（3）と（4））と（5）を組み合わせたものを確変モードとしてとらえてもよい。

50

## 【0170】

また、特別モードとしては、確変モードではなく、時間短縮モード（時短モード）を採用してもよい。時短モードとしては、上記（１）～（４）の任意の組合せ（例えば（１）と（２）、（１）と（３）、（１）と（４）、（２）と（３）、（２）と（４）、（３）と（４）、（１）と（２）と（３）、（１）と（２）と（４）、（１）と（３）と（４）、（２）と（３）と（４））を採用できる。

## 【0171】

（ｂ）時短モード、確変モード等の特別モードとしては、次回の大当たり時まで継続されるようにしてもよいし、次々回の大当たり時まで継続されるようにしてもよい。併せて、大当たり図柄に応じて、確変モードや時短モードの継続回数（大当たり状態の継続発生回数）を可変とするようにしてもよい。例えば「１」、「５」で大当たりの場合には、次回の大当たりまで確変モードが継続され、「３」、「７」で大当たりの場合には、次々回の大当たりまで確変モードが継続されるようにしてもよい。

10

## 【0172】

（ｃ）上記実施の形態では、特に言及しなかったが、いわゆるリミッタ制御を行いうるパチンコ機に具体化してもよい。このリミッタ制御は、遊技者にとっての射幸心を抑制するために実行されるものであって、予め定められた所定回数を超えて確変モードが継続しないように制御するものである。より詳しくは、ＣＰＵは、所定回数（例えば４回とか９９９回とか）続けて確変モードとなった場合には、５回目とか１０００回目の大当たり時（リミッタ時）においては、確変モード以外のモード、つまり、通常モードとなるように制御するのである。すなわち、リミッタ時においては、通常モードが強制的に選択されるように制御するようにしてもよい。

20

## 【0173】

（ｄ）上記実施の形態では、再変動処理を行うこととしたが、かかる処理を省略してもよい。

## 【0174】

（ｅ）特別図柄表示装置１３としては、上述した液晶ディスプレイ以外にも、ＣＲＴ、ドットマトリックス、ＬＥＤ、エレクトロルミネセンス（ＥＬ）、蛍光表示管、ドラム等を用いてもよい。

## 【0175】

（ｆ）上記実施の形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも具体化できる。例えば上記実施の形態における普通図柄表示装置５１を省略した構成としてもよい。また、普通図柄表示装置及び特別図柄表示装置の少なくとも一方が複数設けられているタイプのパチンコ機にも具体化できる。さらに、大当たり図柄が表示された後に所定の領域に遊技球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。

30

## 【0176】

（ｇ）また、パチンコ機（パチンココンピュータ（パチコン）と称されるものもここにいうパチンコ機に含まれる趣旨である）以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機等の各種遊技機として実施することも可能である。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で始動用操作手段としての操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

40

## 【0177】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機的具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段を備えており、遊技球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく、所定量の遊技球の投入の後、例えば始動用操作手段としての操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して或いは所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当

50

たり図柄であることを必要条件として遊技者に有利な大当たり状態が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の遊技球が払い出されるものである。

【0178】

(h) また、上記実施の形態では、表示部13aにおいてモードの報知を行うこととしたが、モード報知ランプ等を用いて遊技モードの表示を行うこととしてもよい。さらに、効果音等を用いてモードの報知を行うこととしてもよい。例えば、遊技モードが確変モードである間は、遊技モードが通常モードである場合に対して効果音を異ならせるようにしてもよい。これにより、聴覚的にも遊技モードを把握することができる。

【0179】

(i) 乱数に関するカウンタ(内部乱数カウンタCI、外れリーチ乱数カウンタCO、大当たり図柄乱数カウンタCB、左・中・右の各図柄乱数カウンタCDL, CDC, CDR、リーチ種別決定カウンタCV等)を適宜変更してもよい。例えば、1つの乱数カウンタを用い、その値に基づき大当たり状態、外れリーチ状態等を決定してもよい。

【0180】

また、例えば、内部乱数カウンタCIの初期値を適宜変更する等してもよい。例えば内部乱数カウンタCIが「0」～「299」の範囲で更新され、「7」が大当たり値であるとした場合、最初の初期値を「0」とした場合であって「299」までインクリメントされた場合に、次に、Y(Yは例えば素数)だけ加算された値を初期値として、当該初期値に更新される。例えばY=13の場合には、「13」から「299」、「0」を経て「12」にまで至ったならば、次なる初期値(別途設定されてもよい)に至るといった具合に内部乱数カウンタCIの初期値が別の値に変更させられるように構成してもよい。このようにすることで、電波ゴト等の不正行為を抑制することができる。

【0181】

(j) 通常モード中において、大当たり発生が決定された場合に、奇数図柄で大当たり状態が発生させることなく、当該大当たり分(15ラウンド開放分)についてもストックすることとしてもよい。この場合、大当たり状態が導出されることなく、遊技モードが確変モードに切り換えられることとなる。

【0182】

(k) 上記実施の形態では特に言及していないが、遊技球5の不足による懸念を払拭するための継続補助措置(継続補助手段)を講じることとしてもよい。例えば、確変モードが長時間及ぶ場合、実質上の大当たり状態が発生しないことによる遊技球5の不足が懸念されるところであるが、この場合、大当たり分の一部を使用して大入賞口4を所定ラウンド(例えば3ラウンド)分だけ開放させたり、或いは、大当たりとは別に、羽根6を所定時間或いは所定回数開放したりして、遊技球5を獲得できるような構成とすることで、遊技球5の不足を憂慮することなく遊技を継続することができる。

【0183】

(l) 上記実施の形態では特に言及していないが、所定回数のストックが行われた場合に、確変モード中であってそのストック分を導出可能に構成しても差し支えない。例えば、大当たりストックカウンタBSCの値が所定値(例えば「2」)になった場合には、奇数図柄で大当たり状態が発生させるのを許容してもよい。この場合には、長時間大当たり状態が発生しないことによる種々の不具合を払拭することができる。

【0184】

(m) 上記実施の形態では、何回目の変動表示の際に次回の大当たり状態が発生するかを、先の大当たり状態の終了の際に決定されるように構成されているが、これに限らず、当該大当たり状態がストックされた際(確変モード中に奇数図柄による大当たりが確定した際)に決定されるように構成してもよい。

【0185】

(n) 上記実施の形態では、ストックされた大当たり状態が発生する際には、確変モードが付与されない偶数図柄が確定表示されるようになっている。これに限らず、奇数図柄が確定表示され、その後再度確変モードが付与されるようにしてもよい。このようにすれ

ば、当該確変モード中に、新たなストックがされることもあり得るため、遊技者はさらなる利益を獲得することができるようになり、興趣の向上を高めることができる。

#### 【0186】

(o) 上記実施の形態では、ストックされた大当たり状態の導出に関して、先の大当たり状態の終了から次の大当たり状態の発生までの変動表示の回数が、保留された変動表示の数に応じてランダムに決定される。これに限らず、先の大当たり状態の終了から所定回数又は保留可能な上限回数、例えば上記実施の形態における4回目の変動表示の際に次の大当たり状態が発生するようにしてもよい。このようにすれば、前記所定回数(上限回数)の変動表示の際に大当たり状態が発生することを知っている遊技者は、その所定回数の変動表示に向けて、徐々に期待感を募らせつつ、かつ、遊技に対する集中力を高めつつ遊技を行うこととなる。結果として、遊技者にとって、ストックされた大当たり状態の導出がさらに楽しいものとなる。

10

#### 【0187】

(p) 上記実施の形態では、大当たり状態終了の際に変動表示が保留されていない場合には、当該大当たり状態終了後に作動口3への遊技球5の入賞に基づいて行われる1回目の変動表示の際に次なる大当たり状態が発生する。これに限らず、大当たり状態終了の際に変動表示が保留されていない場合には、次なる確変モードの設定を待って、当該確変モード期間終了後又はその期間終了後の大当たり状態の導出の終了後に行われる保留された変動表示に関連させて、ストックされた大当たり状態を導出するようにしてもよい。又、大当たり状態終了の際に変動表示が保留されていない場合には、ストックされた大当たり状態を消滅させるようにしてよい。これらの場合、遊技者は、確変モード期間中又はその期間終了後の大当たり状態の発生中において、変動表示が保留されていない場合には、必死に作動口3に遊技球5を入賞させようとする。従って、このような遊技を遊技者に行わせることによって興趣の飛躍的な向上が図られる。また、作動口3への遊技球5の入賞を妨げる所定の妨害手段、例えば作動口3の上方で左右方向に往復動する板状体等を備えた構成としてもよい。

20

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0188】

【図1】一実施の形態におけるパチンコ機の主要構成を示す正面図である。

【図2】(a)～(f)は表示部の表示状態の例を示す模式図である。

30

【図3】図柄乱数バッファの概念を説明する図表である。

【図4】図柄乱数エリアの概念を説明する図表である。

【図5】停止図柄エリアの概念を説明する図表である。

【図6】(a)は乱数カウンタの概念を説明する図表であり、(b)はリーチ種別決定カウンタの概念を説明する図表である。

【図7】制御装置により実行される「乱数振分けルーチン」を示すフローチャートである。

【図8】「格納処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図9】「特別電動役物制御ルーチン」の一部を示すフローチャートである。

【図10】「特別電動役物制御ルーチン」の一部を示すフローチャートである。

40

【図11】「変動開始処理ルーチン」を示すフローチャートである。

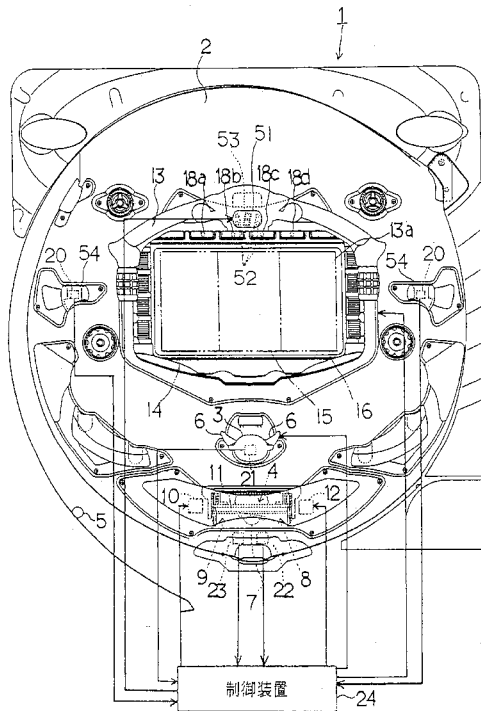
【図12】「払出設定処理ルーチン」を示すフローチャートである。

#### 【符号の説明】

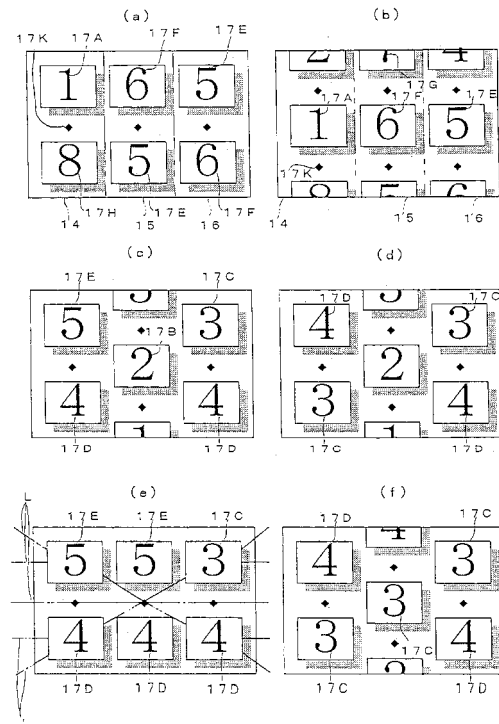
#### 【0189】

1...パチンコ機、2...遊技盤、3...作動口、4...大入賞口、5...遊技球、13...可変表示装置としての特別図柄表示装置、13a...表示部、14...左図柄列、15...中図柄列、16...右図柄列、17A～17H、17K...識別情報としての図柄、24...制御装置、L...大当たりライン。

【 図 1 】

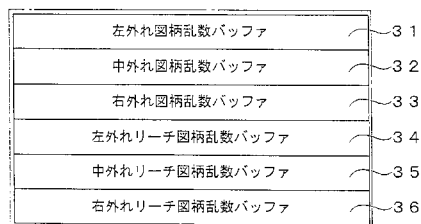


【 図 2 】



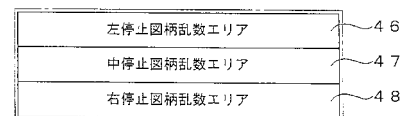
【 図 3 】

図柄乱数バッファ



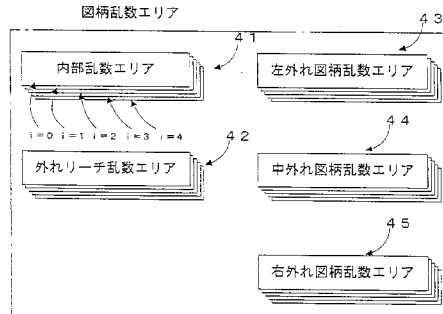
【 図 5 】

停止図柄エリア



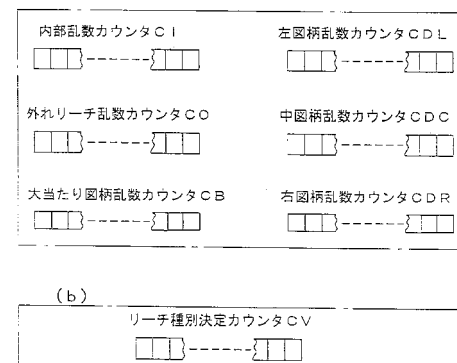
【 図 4 】

図柄乱数エリア

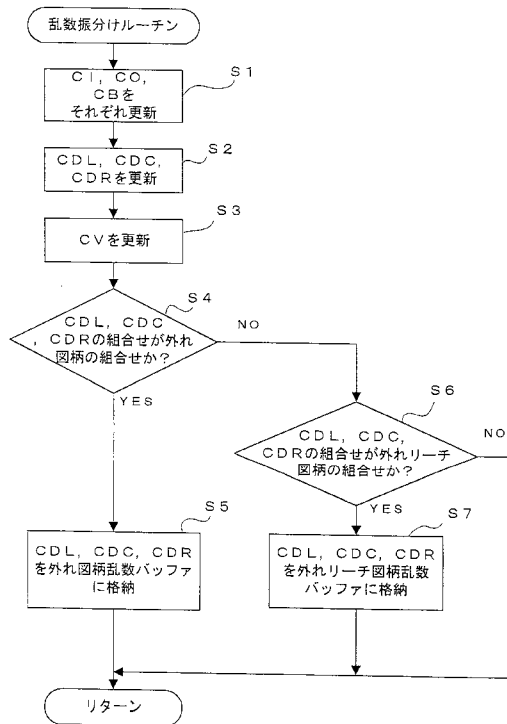


【 図 6 】

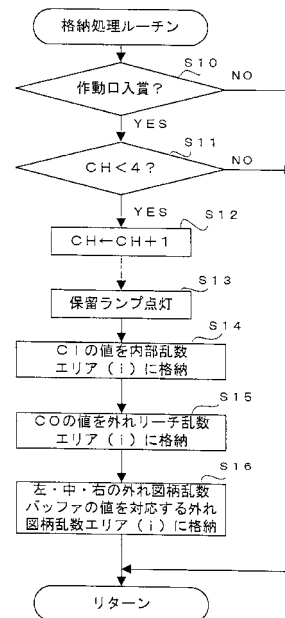
(a) 乱数カウンタ



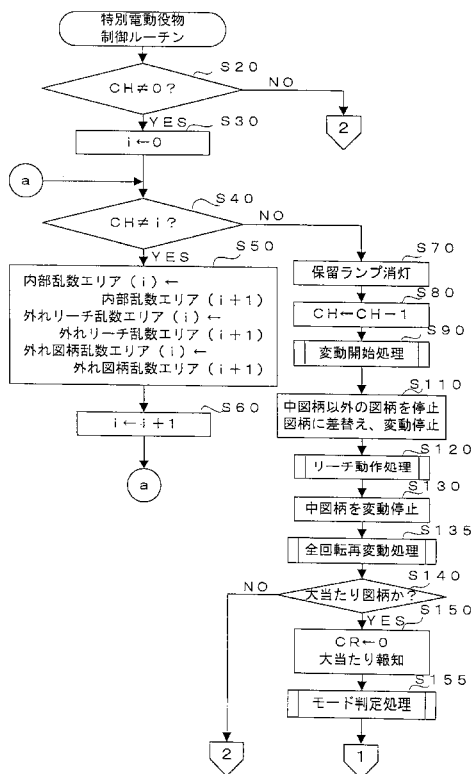
【図 7】



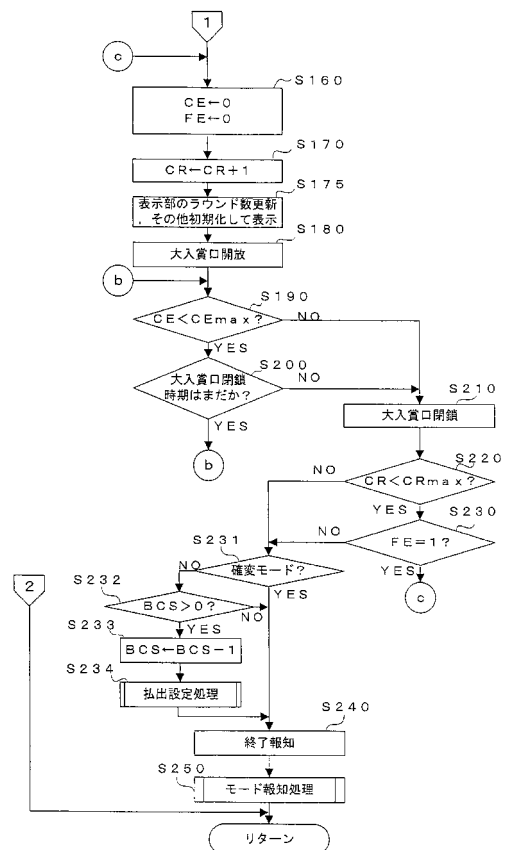
【図 8】



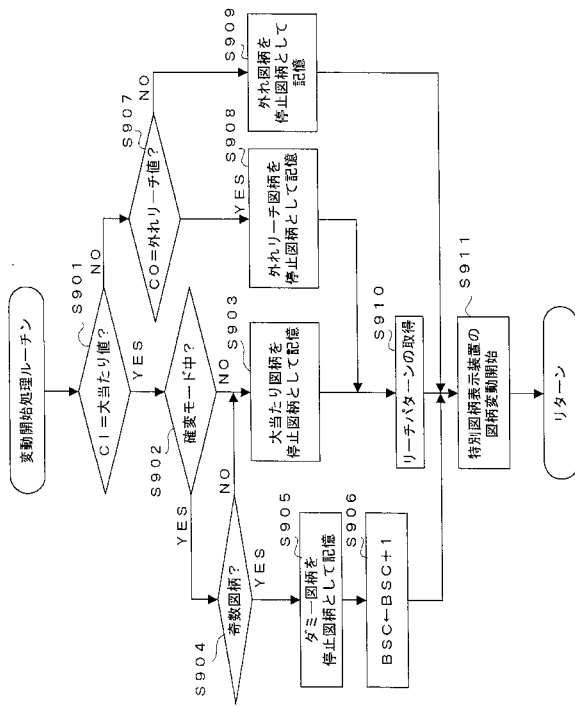
【図 9】



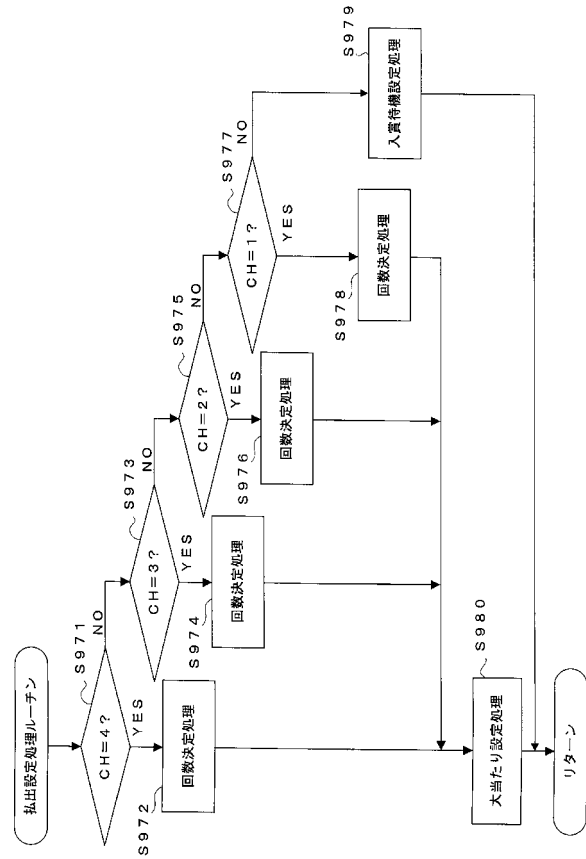
【図 10】



【図 1 1】



【図 1 2】





---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA39 AA42 CA19 EB55