

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4620089号
(P4620089)

(45) 発行日 平成23年1月26日 (2011. 1. 26)

(24) 登録日 平成22年11月5日 (2010. 11. 5)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 5/04 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 1 (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2007-202920 (P2007-202920)
 (22) 出願日 平成19年8月3日 (2007. 8. 3)
 (62) 分割の表示 特願平11-36558の分割
 原出願日 平成11年2月15日 (1999. 2. 15)
 (65) 公開番号 特開2007-283129 (P2007-283129A)
 (43) 公開日 平成19年11月1日 (2007. 11. 1)
 審査請求日 平成19年8月3日 (2007. 8. 3)
 審判番号 不服2009-1932 (P2009-1932/J1)
 審判請求日 平成21年1月23日 (2009. 1. 23)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (74) 代理人 100103090
 弁理士 岩壁 冬樹
 (74) 代理人 100124501
 弁理士 塩川 誠人
 (74) 代理人 100134692
 弁理士 川村 武
 (74) 代理人 100135161
 弁理士 眞野 修二
 (72) 発明者 鶴川 詔八
 群馬県桐生市相生町1 丁目1 6 4 番地の5

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】

遊技者の操作にもとづいて遊技を行うとともに遊技者に有利となる特定遊技状態に移行可能な遊技機であって、

所定の数値範囲内で特定遊技判定用カウンタの値を更新する特定遊技判定用カウンタ更新手段と、

所定の条件が成立すると前記特定遊技判定用カウンタの値を抽出し、抽出値と判定値とを比較してそれらが一致すると特定遊技状態に移行させる遊技制御手段と、

前記特定遊技判定用カウンタの更新初期値を決定するための初期値決定用カウンタの値を更新する初期値決定用カウンタ更新手段と、

前記特定遊技判定用カウンタの値が所定値になったことを条件に前記初期値決定用カウンタの値を抽出して前記特定遊技判定用カウンタが所定周回するまで記憶しておくとともに、該記憶した前記初期値決定用カウンタの値にもとづいて前記特定遊技判定用カウンタが所定周回したときに前記特定遊技判定用カウンタに初期値を設定する初期値更新手段と

前記初期値決定用カウンタの値が抽出されるタイミングとなる前記所定値を決定するための数値決定手段とを備え、

前記初期値更新手段は、前記記憶した前記初期値決定用カウンタの値を用いて演算処理を行い演算結果を初期値として前記特定遊技判定用カウンタに設定し、

前記数値決定手段は、

10

20

前記初期値決定用カウンタとは別のカウンタを前記初期値決定用カウンタとは別の更新条件で更新する手段であって、前記特定遊技判定用カウンタと同じ数値範囲内で所定値決定用カウンタの値を更新する所定値決定用カウンタ更新手段と、

前記特定遊技判定用カウンタが前記所定周回したときに前記所定値決定用カウンタの値を抽出し、該抽出した値を前記所定値として記憶する抽出記憶手段とを備えた

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に、遊技者の操作によって遊技が行われ、所定の条件が成立すると特定遊技を行うことが可能になって、特定遊技の結果が所定の態様になったことにもとづいて遊技者に所定の遊技価値が付与可能となる遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、表示状態が変化可能な可変表示部が設けられ、可変表示部の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様となった場合に所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

20

【0003】

可変表示部には複数の表示領域があり、通常、複数の可変表示の表示結果を時期を異ならせて表示するように構成されている。可変表示部には、例えば、図柄等の複数の識別情報が可変表示される。可変表示部の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せとなることを、通常、「大当たり」という。なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態となるための権利を発生させたりすることである。「大当たり」が発生すると、例えば、遊技者に大量の賞球などの価値が払い出される。

【0004】

そのような遊技機における遊技制御においては、所定の条件（例えば可変表示開始の条件となる始動入賞）が成立すると乱数を発生させ、乱数値があらかじめ決められている所定値と一致すると「大当たり」となる。また、ノイズ対策等の理由によって遊技制御を行う回路部分は、所定の時間間隔（例えば2ms）でリセットされ再起動される。乱数値は所定のカウンタを用いて生成され、カウンタ値の更新は遊技制御を行う回路部分において行われているので、発生される乱数の値は、遊技制御を行う回路部分の起動の時間間隔に同期せざるを得ない。

30

【0005】

すると、何らかの手段で起動の時間間隔が検出されると、カウンタ値更新タイミングが認識されてしまう。さらに、「大当たり」となる乱数値が発生するタイミングが認識されてしまう。すると、「大当たり」となる乱数値が発生するタイミングで始動入賞を狙うことによって、頻繁に「大当たり」を発生させることが可能になってしまう。

40

【0006】

遊技制御を行う回路部分の起動タイミングを検出するために、遊技機に不正基板が取り付けられる場合がある。そのような不正基板は遊技制御を行う回路部分から外部に出力される信号を導入し、その信号にもとづいて遊技制御を行う回路部分の起動タイミングを検出し、「大当たり」を生じさせる乱数値が発生するタイミングを検出している。そして、不正基板は、そのタイミングで遊技制御を行う回路部分に始動入賞信号を送り「大当たり」を不正に発生させることが可能になる。

【0007】

例えば、可変表示部の表示状態を制御する表示制御用マイクロコンピュータが搭載され

50

た表示制御基板には、遊技制御を行う回路が搭載された主基板から、表示状態を変化させるために表示制御コマンドが送出される。上述したように、遊技制御を行う回路部分は例えば2ms毎にリセットされるので、表示制御コマンドの送出間隔は、2msに同期する。不正基板が主基板と表示制御基板との間に接続され、かつ、例えば本来の始動入賞信号を導入し、表示制御コマンドの送出間隔にもとづいてカウンタ値更新タイミングを認識した上で、「大当たり」を生じさせる乱数値の発生をねらって不正な始動入賞信号を主基板に送り込めば、不正に「大当たり」が発生することになる。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

10

遊技機には、可変表示装置、装飾ランプ、音発生機器などの各種部品が存在するので、遊技制御を行う回路部分からそれらの部品に至る信号線をなくすることはできない。従って、上述したような不正基板が取り付けられ不正遊技行為が行われる余地がどうしても残る。よって、不正基板を用いた不正遊技行為をいかに防ぐかは遊技機における重要な課題になっている。

【0009】

そこで、本発明は、不正基板による遊技に対する攻撃を効果的に防御できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

20

本発明による遊技機は、遊技者の操作にもとづいて遊技を行うとともに遊技者に有利となる特定遊技状態に移行可能な遊技機であって、所定の数値範囲内で特定遊技判定用カウンタの値を更新する特定遊技判定用カウンタ更新手段と、所定の条件が成立すると特定遊技判定用カウンタの値を抽出し抽出値と判定値とを比較してそれらが一致すると特定遊技状態に移行させる遊技制御手段と、特定遊技判定用カウンタの更新初期値を決定するための初期値決定用カウンタの値を更新する初期値決定用カウンタ更新手段と、特定遊技判定用カウンタの値が所定値になったことを条件に初期値決定用カウンタの値を抽出して特定遊技判定用カウンタが所定周回するまで記憶しておくとともに、該記憶した初期値決定用カウンタの値にもとづいて特定遊技判定用カウンタが所定周回したときに特定遊技判定用カウンタに初期値を設定する初期値更新手段と、初期値決定用カウンタの値が抽出されるタイミングとなる所定値を決定するための数値決定手段とを備え、初期値更新手段は、記憶した初期値決定用カウンタの値を用いて演算処理を行い演算結果を初期値として特定遊技判定用カウンタに設定し、数値決定手段は、初期値決定用カウンタとは別のカウンタを初期値決定用カウンタとは別の更新条件で更新する手段であって、特定遊技判定用カウンタと同じ数値範囲内で所定値決定用カウンタの値を更新する所定値決定用カウンタ更新手段と、特定遊技判定用カウンタが所定周回したときに所定値決定用カウンタの値を抽出し、該抽出した値を所定値として記憶する抽出記憶手段とを備えたものである。

30

【発明の効果】

【0018】

40

本発明によれば、遊技機を、特定遊技判定用カウンタの値が所定値になったことを条件に初期値決定用カウンタの値を抽出して特定遊技判定用カウンタが所定周回するまで記憶しておくとともに、該記憶した初期値決定用カウンタの値にもとづいて特定遊技判定用カウンタが所定周回したときに特定遊技判定用カウンタに初期値を設定する初期値更新手段を備え、初期値更新手段が、記憶した初期値決定用カウンタの値を用いて演算処理を行い演算結果を初期値として特定遊技判定用カウンタに設定するように構成にしたので、所定の起動タイミングに同期して遊技制御手段から出力される各種信号を観測しても、特定遊技判定用の数値が判定値と一致するタイミングを推測することはできなくなり、その結果、外部から大当たりを不正に発生させるための信号を与えることができなくなって、不正遊技行為を効果的に防止できる効果がある。

【発明を実施するための最良の形態】

50

【 0 0 2 6 】

以下、本発明の一実施形態を図面を参照して説明する。

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図、図 2 はパチンコ遊技機 1 の内部構造を示す全体背面図、図 3 はパチンコ遊技機 1 の遊技盤を背面からみた背面図である。なお、ここでは、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、例えばコイン遊技機等であってもよい。

【 0 0 2 7 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿 3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 からあふれた景品玉を貯留する余剰玉受皿 4 と打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 が設けられている。ガラス扉枠 2 の後方には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。また、遊技盤 6 の前面には遊技領域 7 が設けられている。

10

【 0 0 2 8 】

遊技領域 7 の中央付近には、複数種類の図柄を可変表示するための可変表示部 9 と 7 セグメント LED による可変表示器 10 とを含む可変表示装置 8 が設けられている。この実施の形態では、可変表示部 9 には、「左」、「中」、「右」の 3 つの図柄表示エリアがある。可変表示装置 8 の側部には、打球を導く通過ゲート 11 が設けられている。通過ゲート 11 を通過した打球は、玉出口 13 を経て始動入賞口 14 の方に導かれる。通過ゲート 11 と玉出口 13 との間の通路には、通過ゲート 11 を通過した打球を検出するゲートスイッチ 12 がある。また、始動入賞口 14 に入った入賞球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、始動口スイッチ 17 によって検出される。また、始動入賞口 14 の下部には開閉動作を行う可変入賞球装置 15 が設けられている。可変入賞球装置 15 は、ソレノイド 16 によって開状態とされる。

20

【 0 0 2 9 】

可変入賞球装置 15 の下部には、特定遊技状態（大当たり状態）においてソレノイド 21 によって開状態とされる開閉板 20 が設けられている。この実施の形態では、開閉板 20 が大入賞口を開閉する手段となる。開閉板 20 から遊技盤 6 の背面に導かれた入賞球のうち一方（Vゾーン）に入った入賞球は V カウントスイッチ 22 で検出される。また、開閉板 20 からの入賞球はカウントスイッチ 23 で検出される。可変表示装置 8 の下部には、始動入賞口 14 に入った入賞球数を表示する 4 個の表示部を有する始動入賞記憶表示器 18 が設けられている。この例では、4 個を上限として、始動入賞がある毎に、始動入賞記憶表示器 18 は点灯している表示部を 1 つずつ増やす。そして、可変表示部 9 の可変表示が開始される毎に、点灯している表示部を 1 つ減らす。

30

【 0 0 3 0 】

遊技盤 6 には、複数の入賞口 19, 24 が設けられている。遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプ 25 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球を吸収するアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、効果音を発する 2 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、遊技効果 LED 28 a および遊技効果ランプ 28 b, 28 c が設けられている。

40

【 0 0 3 1 】

そして、この例では、一方のスピーカ 27 の近傍に、景品玉払出時に点灯する賞球ランプ 51 が設けられ、他方のスピーカ 27 の近傍に、補給玉が切れたときに点灯する球切れランプ 52 が設けられている。さらに、図 1 には、パチンコ遊技台 1 に隣接して設置され、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするカードユニット 50 も示されている。

【 0 0 3 2 】

カードユニット 50 には、使用可能状態であるか否かを示す使用可表示ランプ 151、カード内に記録された残額情報に端数（100 円未満の数）が存在する場合にその端数を打球供給皿 3 の近傍に設けられる度数表示 LED に表示させるための端数表示スイッチ 1

50

５２、カードユニット５０がいずれの側のパチンコ遊技機１に対応しているのかを示す連結台方向表示器１５３、カードユニット５０内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ１５４、記録媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口１５５、およびカード挿入口１５５の裏面に設けられているカードリーダライタの機構を点検する場合にカードユニット５０を解放するためのカードユニット錠１５６が設けられている。

【００３３】

打球発射装置から発射された打球は、打球レールを通過して遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。打球が通過ゲート１１を通過してゲートスイッチ１２で検出されると、可変表示器１０の表示数字が連続的に変化する状態になる。また、打球が始動入賞口１４に入り始動口スイッチ１７で検出されると、図柄の変動を開始できる状態であれば、可変表示部９内の図柄が回転を始める。図柄の変動を開始できる状態でなければ、始動入賞記憶を１増やす。なお、始動入賞記憶については、後で詳しく説明する。

【００３４】

可変表示部９内の画像の回転は、一定時間が経過したときに停止する。停止時の画像の組み合わせが大当たり図柄の組み合わせであると、大当たり遊技状態に移行する。すなわち、開閉板２０が、一定時間経過するまで、または、所定個数（例えば１０個）の打球が入賞するまで開放する。そして、開閉板２０の開放中に打球が特定入賞領域に入賞しＶカウントスイッチ２２で検出されると、継続権が発生し開閉板２０の開放が再度行われる。継続権の発生は、所定回数（例えば１５ラウンド）許容される。

【００３５】

停止時の可変表示部９内の画像の組み合わせが確率変動を伴う大当たり図柄の組み合わせである場合には、次に大当たりとなる確率が高くなる。すなわち、高確率状態という遊技者にとってさらに有利な状態となる。

また、可変表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置１５が所定時間だけ開状態になる。さらに、高確率状態では、可変表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数が高められる。

【００３６】

次に、パチンコ遊技機１の裏面の構造について図２を参照して説明する。

可変表示装置８の背面では、図２に示すように、機構板３６の上部に景品玉タンク３８が設けられ、パチンコ遊技機１が遊技機設置島に設置された状態でその上方から景品玉が景品玉タンク３８に供給される。景品玉タンク３８内の景品玉は、誘導樋３９を通過して玉払出装置に至る。

【００３７】

機構板３６には、中継基板３０を介して可変表示部９を制御する可変表示制御ユニット２９、基板ケース３２に覆われ遊技制御用マイクロコンピュータ等が搭載された遊技制御基板（主基板）３１、可変表示制御ユニット２９と遊技制御基板３１との間の信号を中継するための中継基板３３、および景品玉の払出制御を行う賞球制御用マイクロコンピュータ等が搭載された賞球制御基板３７が設置されている。さらに、機構板３６には、モータの回転力を利用して打球を遊技領域７に発射する打球発射装置３４と、遊技効果ランプ・ＬＥＤ２８ａ、２８ｂ、２８ｃ、賞球ランプ５１および球切れランプ５２に信号を送るためのランプ制御基板３５が設置されている。

【００３８】

また、図３はパチンコ遊技機１の遊技盤を背面からみた背面図である。遊技盤６の裏面には、図３に示すように、各入賞口および入賞球装置に入賞した入賞玉を所定の入賞経路に沿って導く入賞玉集合カバー４０が設けられている。入賞玉集合カバー４０に導かれる入賞玉のうち、開閉板２０を経て入賞したものは、玉払出装置（図３において図示せず）が相対的に多い景品玉数（例えば１５個）を払い出すように制御される。始動入賞口１４を経て入賞したものは、玉払出装置が相対的に少ない景品玉数（例えば６個）を払い出すように制御される。そして、その他の入賞口２４および入賞球装置を経て入賞したものは

10

20

30

40

50

、玉払出装置が相対的に中程度の景品玉数（例えば１０個）を払い出すように制御される。なお、図３には、中継基板３３が例示されている。

【００３９】

賞球払出制御を行うために、入賞球検出スイッチ９９、始動口スイッチ１７およびＶカウントスイッチ２２からの信号が、主基板３１に送られる。入賞があったことは入賞球検出スイッチ９９で検出されるが、主基板３１に入賞球検出スイッチ９９のオン信号が送られると、主基板３１から賞球制御基板３７に賞球制御コマンドが送られる。例えば、始動口スイッチ１７のオンに対応して入賞球検出スイッチ９９がオンすると、賞球個数「６」を示す賞球制御コマンドが出力され、カウントスイッチ２３またはＶカウントスイッチ２２のオンに対応して入賞球検出スイッチ９９がオンすると、賞球個数「１５」を示す賞球制御コマンドが出力される。そして、それらのスイッチがオンしない場合に入賞球検出スイッチ９９がオンすると、賞球個数「１０」を示す賞球制御コマンドが出力される。

10

【００４０】

図４は、主基板３１における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図４には、賞球制御基板３７、ランプ制御基板３５、音声制御基板７０、発射制御基板９１および表示制御基板８０も示されている。主基板３１には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１を制御する基本回路５３と、ゲートスイッチ１２、始動口スイッチ１７、Ｖカウントスイッチ２２、カウントスイッチ２３および入賞球検出スイッチ９９からの信号を基本回路５３に与えるスイッチ回路５８と、可変入賞球装置１５を開閉するソレノイド１６および開閉板２０を開閉するソレノイド２１を基本回路５３からの指令に従って駆動するソレノイド回路５９と、始動記憶表示器１８の点灯および滅灯を行うとともに７セグメントＬＥＤによる可変表示器１０と装飾ランプ２５とを駆動するランプ・ＬＥＤ回路６０とを含む。

20

【００４１】

また、基本回路５３から与えられるデータに従って、大当りの発生を示す大当り情報、可変表示部９の画像表示開始に利用された始動入賞球の個数を示す有効始動情報、確率変動が生じたことを示す確変情報等をホール管理コンピュータ等のホストコンピュータに対して出力する情報出力回路６４を含む。

【００４２】

基本回路５３は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶するＲＯＭ５４、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ５５、制御用のプログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ５６およびＩ／Ｏポート部５７を含む。なお、ＲＯＭ５４、ＲＡＭ５５はＣＰＵ５６に内蔵されている場合もある。

30

【００４３】

さらに、主基板３１には、電源投入時に基本回路５３をリセットするための初期リセット回路６５と、定期的（例えば、２ｍｓ毎）に基本回路５３にリセットパルスを与えてゲーム制御用のプログラムを先頭から再度実行させるための定期リセット回路６６と、基本回路５３から与えられるアドレス信号をデコードしてＩ／Ｏポート部５７のうちのいずれかのＩ／Ｏポートを選択するための信号を出力するアドレスデコード回路６７とが設けられている。

40

なお、玉払出装置９７から主基板３１に入力されるスイッチ情報もあるが、図４ではそれらは省略されている。

【００４４】

遊技球を打撃して発射する打球発射装置は発射制御基板９１上の回路によって制御される駆動モータ９４で駆動される。そして、駆動モータ９４の駆動力は、操作ノブ５の操作量に従って調整される。すなわち、発射制御基板９１上の回路によって、操作ノブ５の操作量に応じた速度で打球が発射されるように制御される。

【００４５】

次に動作について説明する。

図５は、主基板３１におけるＣＰＵ５６が実行する遊技制御プログラムのメイン動作を

50

示すフローチャートである。上述したように、この処理は、定期リセット回路 66 が発するリセットパルスによって、例えば 2 m s 毎に起動される。CPU 56 が起動されると、CPU 56 は、まず、クロックモニタ制御を動作可能状態にするために、CPU 56 に内蔵されているクロックモニタレジスタをクロックモニタインエーブル状態に設定する（ステップ S 1）。なお、クロックモニタ制御とは、入力されるクロック信号の低下または停止を検出すると、CPU 56 の内部で自動的にリセットを発生する制御である。

【0046】

次いで、CPU 56 は、スタックポインタの指定アドレスをセットするためのスタックセット処理を行う（ステップ S 2）。この例では、スタックポインタに 00FFH が設定される。そして、システムチェック処理を行う（ステップ S 3）。システムチェック処理では、CPU 56 は、RAM 55 にエラーが含まれているか判定し、エラーが含まれている場合には、RAM 55 を初期化するなどの処理を行う。

【0047】

次に、表示制御基板 80 に送出される表示制御コマンドを RAM 55 の所定の領域に設定する処理を行った後に（表示制御データ設定処理：ステップ S 4）、表示制御コマンドを出力する処理を行う（表示制御データ伝送処理：ステップ S 5）。

【0048】

次いで、各種出力データの格納領域の内容を各出力ポートに出力する処理を行う（データ出力処理：ステップ S 6）。また、各種出力データの格納領域の出力データを設定するとともに、ホール管理用コンピュータに出力される大当り情報、始動情報、確率変動情報などの出力データを格納領域に設定する出力データ設定処理を行う（ステップ S 8）。さらに、パチンコ遊技機 1 の内部に備えられている自己診断機能によって種々の異常診断処理が行われ、その結果に応じて必要ならば警報が発せられる（エラー処理：ステップ S 9）。

【0049】

次に、遊技制御に用いられる大当り判定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタを更新する処理を行う（ステップ S 10）。

図 6 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

（1）ランダム 1：大当りを発生させるか否か決定する（大当り判定用）

（2）ランダム 2 - 1 ~ 2 - 3：左右中のはずれ図柄決定用

（3）ランダム 3：大当り時の図柄の組合せを決定する（大当り図柄決定用 = 特定図柄判定用）

（4）ランダム 4：はずれ時にリーチするか否か決定する（リーチ判定用）

（5）ランダム 5：リーチ種類を決定する（リーチ動作決定用）

（6）ランダム 6：ランダム 1 を生成するためのカウンタの初期値を決定する（ランダム 1 初期値決定用）

【0050】

ここで、ランダム 6 は、ランダム 1 を生成するためのカウンタ値が所定回周回したらランダム 1 を生成するためのカウンタに新たに設定される値を決定するための乱数である。なお、図 6 に示された各乱数の範囲は一例であるが、図 6 に示された乱数範囲とは異なる範囲を用いる場合でも、ランダム 6 のとりうる範囲はランダム 1 のとりうる範囲と同じに設定される。

【0051】

なお、遊技効果を高めるために、上記（1）～（6）の乱数以外の乱数も用いられている。また、可変表示部 9 には、遊技効果を高めるために、各図柄以外の画像、例えば背景や所定の動きをするキャラクタ等も表示される。

ステップ S 10 では、CPU 56 は、（1）の大当り判定用乱数および（3）の大当り図柄判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（1 加算）を行う。

【0052】

次に、CPU 56 は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップ S 11）。特別図柄プロ

10

20

30

40

50

セス制御では、遊技状態に応じてパチンコ遊技機 1 を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。また、普通図柄プロセス処理を行う（ステップ S 1 2）。普通図柄プロセス処理では、7 セグメント L E D による可変表示器 1 0 を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

【 0 0 5 3 】

さらに、C P U 5 6 は、スイッチ回路 5 8 を介して、ゲートセンサ 1 2、始動口センサ 1 7 およびカウントセンサ 2 3 の状態を入力し、各入賞口や入賞装置に対する入賞があったか否かが判定する（スイッチ処理：ステップ S 1 3）。

10

【 0 0 5 4 】

C P U 5 6 は、さらに、表示用乱数を生成するための各カウンタを更新する処理を行う（ステップ S 1 5）。すなわち、（ 2 ）のはずれ図柄決定用の乱数、（ 4 ）のリーチ判定用の乱数および（ 5 ）のリーチ動作用の乱数を生成するカウンタのカウントアップ（ 1 加算）を行う。ただし、ランダム 2 - 2 は、ランダム 2 - 1 の桁上げが生ずるときに、すなわち、ランダム 2 - 1 の値が「 1 5 」になって「 0 」に戻されるときにカウントアップされる。また、ランダム 2 - 3 は、ランダム 2 - 2 の桁上げが生ずるときに、すなわち、ランダム 2 - 2 の値が「 1 5 」になって「 0 」に戻されるときにカウントアップされる。

【 0 0 5 5 】

20

そして、ランダム 1 初期値決定用乱数を更新する処理を行う（ステップ S 1 6）。すなわち、ランダム 1 初期値決定用乱数を生成するためのカウンタを + 1 する。

【 0 0 5 6 】

また、C P U 5 6 は、賞球制御基板 3 7 との間に入賞球信号処理を行う（ステップ S 1 7）。すなわち、所定の条件が成立すると賞球制御基板 3 7 に賞球個数信号を出力する。賞球制御基板 3 7 に搭載されている賞球制御用 C P U は、賞球個数信号に応じて玉払出装 置 9 7 を駆動する。

【 0 0 5 7 】

その後、C P U 5 6 は、次に定期リセット回路 6 6 からリセットパルスが与えられるまで、すなわち、無限ループで、ステップ S 1 8 の表示用乱数更新処理（ + 1 する処理）およびステップ S 1 9 のランダム 1 初期値決定用乱数更新処理を繰り返す。ステップ S 1 ~ S 1 7 に要する時間は 2 m s よりも短いので、2 m s に達するまでの余り時間で、表示用乱数更新処理およびランダム 1 初期値決定用カウンタの更新処理が繰り返し実行される。なお、遊技状況が異なるとステップ S 1 ~ S 1 7 に要する時間も異なってくるので、余り時間は一定時間ではない。また、ステップ S 1 8 の表示用乱数更新処理の内容はステップ S 1 5 の処理と同じであり、ステップ S 1 9 のランダム 1 初期値決定用乱数更新処理の内容はステップ S 1 6 の処理と同じである。

30

【 0 0 5 8 】

次に、始動入賞口 1 4 への入賞（始動入賞）にもとづいて可変表示部 9 に可変表示される図柄の決定方法について図 7 ~ 図 9 のフローチャートを参照して説明する。図 7 は打球が始動入賞口 1 4 に入賞したことを判定する処理を示し、図 8 は図柄を決定する処理を示し、図 9 は大当たり判定の処理を示す。なお、図 7 ~ 図 9 に示す処理は、図 5 に示されたメイン処理における特別図柄プロセス処理（ステップ S 1 1）において実行される。

40

【 0 0 5 9 】

打球が遊技盤 6 に設けられている始動入賞口 1 4 に入賞すると、始動口スイッチ 1 7 がオンする。C P U 5 6 は、スイッチ回路 5 8 および I / O ポート 5 7 を介して始動口スイッチ 1 7 がオンしたことを検出すると（ステップ S 4 1）、始動入賞記憶数が始動記憶上限値に達しているかどうか確認する（ステップ S 4 2）。始動入賞記憶数が始動記憶上限値に達していなければ、始動入賞記憶数を 1 増やす（ステップ S 4 3）。なお、この実施の形態では、始動記憶上限値は 4 である。

50

【 0 0 6 0 】

そして、ランダム 1 を生成するためのカウンタの値を抽出し、抽出値を、各始動入賞記憶数 n ($n = 1, 2, 3, \dots$, 始動記憶上限値) に対応して設けられている乱数値格納エリアに格納する (ステップ S 4 4)。なお、始動入賞記憶数が始動記憶上限値に達している場合には、ステップ S 4 3 ~ S 4 4 の処理を行わない。

【 0 0 6 1 】

C P U 5 6 は、画像表示部 9 の可変表示を開始できる状態になると図 8 のフローチャートに示す処理を行う。

まず、始動入賞記憶数の値を確認する (ステップ S 5 0)。始動入賞記憶数が 0 でなければ、始動入賞記憶数 = 1 に対応する乱数値格納エリアに格納されている値を読み出すとともに (ステップ S 5 1)、始動入賞記憶数の値を 1 減らし、かつ、各乱数値格納エリアの値をシフトする (ステップ S 5 2)。すなわち、始動入賞記憶数 = n ($n = 2, 3, \dots$) に対応する乱数値格納エリアに格納されている値を、始動入賞記憶数 = $n - 1$ に対応する乱数値格納エリアに格納する。

10

【 0 0 6 2 】

そして、C P U 5 6 は、ステップ S 5 1 で読み出した値、すなわち抽出されている大当り判定用乱数の値にもとづいて当たり / はずれを決定する (ステップ S 5 3)。この実施の形態では、大当り判定用乱数は 0 ~ 2 9 9 の範囲の値をとることにする。そして、図 9 に示すように、低確率時 (後述する確変フラグがセットされていないとき) には例えばその値が「3」である場合に「大当り」と決定し、それ以外の値である場合には「はずれ」と決定する。高確率時には例えばその値が「3」、「7」、「79」、「103」、「107」のいずれかである場合に「大当り」と決定し、それ以外の値である場合には「はずれ」と決定する。

20

【 0 0 6 3 】

大当りと判定されたときには、C P U 5 6 は、大当り図柄決定用乱数 (ランダム 3) の値にもとづいて停止図柄を決定する。ここで、リミッタが作動中でないならば、全図柄を含むテーブルから停止図柄を決定する (ステップ S 5 4, S 5 5)。リミッタが作動している場合には、確率変動が行われる特別図柄 (確変図柄) を含まないテーブルから停止図柄を決定する (ステップ S 5 4, S 5 6)。リミッタは、連続して確変図柄による大当りが発生すること、すなわち連続して高確率状態が継続することを制限するためのものである。例えば、4 回連続して高確率状態が継続するとリミッタが作動状態になる。従って、リミッタ作動状態では、確率変動が行われる特別図柄を含まないテーブルから停止図柄が決定される。

30

【 0 0 6 4 】

そして、ランダム 5 の値に従ってリーチ種類を決定し (ステップ S 7 4)、大当りとするか否か、大当りの場合の図柄、およびリーチ種類を所定の格納エリアに設定する (ステップ S 7 5)。なお、格納エリアは、基本回路 5 3 における R A M 5 5 に設けられる。

【 0 0 6 5 】

ステップ S 5 3 においてははずれと判定されていた場合には、C P U 5 6 は、リーチとするか否か判定する (ステップ S 5 9)。例えば、図 6 に示すリーチ判定用乱数の値が「0」~「104」のいずれかである場合にはリーチとすることに決定する。リーチとすることに決定したときには、C P U 5 6 は、停止図柄の決定を行う。この実施の形態では、ランダム 2 - 1 の値に従って左右図柄を決定する (ステップ S 6 0)。また、ランダム 2 - 2 の値に従って中図柄を決定する (ステップ S 6 1)。ここで、決定された中図柄が左右図柄と一致した場合には、中図柄に対応した乱数の値に 1 加算した値に対応する図柄を中図柄の確定図柄として、大当り図柄と一致しないようにする。

40

【 0 0 6 6 】

さらに、基本回路は、ランダム 5 の値に従ってリーチ種類を決定する (ステップ S 6 2)。そして、所定の格納エリアに「リーチ」、リーチ図柄、およびリーチ種類を設定する (ステップ S 6 3)。

50

ステップS59における抽選結果がはずれである場合には、所定の格納エリアにはずれであることを設定する(ステップS64)。

【0067】

図10は、メイン処理における特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。図10に示す特別図柄プロセス処理は、図5のフローチャートにおけるステップS11の具体的な処理である。CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う際に、その内部状態に応じて、図10に示すステップS300~S309のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理が実行される。

【0068】

特別図柄変動待ち処理(ステップS300)：始動入賞口14(この実施の形態では可変入賞球装置15の入賞口)に打球入賞して始動口センサ17がオンするのを待つ。始動口センサ17がオンすると、始動入賞記憶数が満タンでなければ、始動入賞記憶数を+1するとともに大当たり判定用乱数を抽出する。すなわち、図7に示された処理が実行される。

10

特別図柄判定処理(ステップS301)：特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、始動入賞記憶数を確認する。始動入賞記憶数が0でなければ、抽出されている大当たり判定用乱数の値に応じて大当たりとするかはずれとするか決定する。すなわち、図8に示された処理の前半が実行される。

停止図柄設定処理(ステップS302)：左右中図柄の停止図柄を決定する。すなわち、図8に示された処理の后半が実行される。

20

【0069】

リーチ動作設定処理(ステップS303)：リーチ判定用乱数の値に応じてリーチ動作するか否か決定するとともに、リーチ動作用乱数の値に応じてリーチ動作の変動態様を決定する。すなわち、図8に示された処理の後半が実行される。

【0070】

全図柄変動開始処理(ステップS304)：可変表示部9において全図柄が変動開始されるように制御する。このとき、表示制御基板80に対して、左右中最終停止図柄と変動態様を指令する情報とが送信される。また、可変表示部9に背景やキャラクタも表示される場合には、それに応じた表示制御コマンドデータが表示制御基板80に送出されるように制御する。

30

【0071】

全図柄停止待ち処理(ステップS305)：所定時間が経過すると、可変表示部9において表示される全図柄が停止されるように制御する。また、全図柄停止のタイミングまで、所定のタイミングで左右図柄が停止されるように制御する。さらに、適宜、可変表示部9において表示される背景やキャラクタに応じた表示制御コマンドデータが表示制御基板80に送出されるように制御する。

【0072】

大当たり表示処理(ステップS306)：停止図柄が大当たり図柄の組み合わせである場合には、大当たり表示の表示制御コマンドデータが表示制御基板80に送出されるように制御するとともに内部状態(プロセスフラグ)をステップS307に移行するように更新する。そうでない場合には、内部状態をステップS309に移行するように更新する。なお、大当たり図柄の組み合わせは、左右中図柄が揃った組み合わせである。また、遊技制御基板80の表示制御用CPUは表示制御コマンドデータに従って、可変表示部9に大当たり表示を行う。大当たり表示は遊技者に大当たりの発生を報知するためになされるものである。

40

大入賞口開放開始処理(ステップS307)：大入賞口を開放する制御を開始する。具体的には、カウンタやフラグを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放する。

【0073】

大入賞口開放中処理(ステップS308)：大入賞口ラウンド表示の表示制御コマンド

50

データが表示制御基板 80 に送出する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立したら、大当り遊技状態の終了条件が成立していなければ内部状態をステップ S 307 に移行するように更新する。大当り遊技状態の終了条件が成立していれば、内部状態をステップ S 309 に移行するように更新する。

【0074】

大当たり終了処理（ステップ S 309）：大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知するための表示を行う。その表示が終了したら、内部フラグ等を初期状態に戻し、内部状態をステップ S 300 に移行するように更新する。

【0075】

実施の形態 1 .

10

図 11 は、図 5 に示されたメイン処理における判定用乱数更新処理（ステップ S 10）を示すフローチャートである。判定用乱数更新処理において、CPU 56 は、ランダム 1（大当り判定用乱数）を生成するカウンタの値を + 1 する（ステップ S 101）。ランダム 1 を生成するためのカウンタすなわち大当り判定用カウンタの値が（最大値 + 1）になっている場合には（ステップ S 102）、カウンタ値を 0 に戻す（ステップ S 103）。なお、この実施の形態では、ランダム 1 は 0 ~ 299 の範囲の値をとるので、（最大値 + 1）は 300 である。

【0076】

次いで、CPU 56 は、大当り判定用カウンタの値が、あらかじめ決められている所定値 s と一致しているか否か確認する（ステップ S 104）。一致していたら、ランダム 1 初期値決定用カウンタ（ランダム 6 を生成するためのカウンタ）の値を抽出し（ステップ S 105）、抽出値を RAM 55 の所定の領域に記憶する（ステップ S 106）。以下、記憶された値を記憶値という。なお、所定値 s は、例えば、電源投入時に適当な値（この例では 150）に設定される。この値を、電源投入が行われるたびに替えるようにしてもよい。また、ステップ S 101 の更新処理に先だってステップ S 104 の処理を行う構成としたような場合には、所定値 s の初期値を 0 としておくとしばらく値が 0 である期間が続くことも考えられるので、電源投入時に設定される所定値 s の数値は 0 でないことが好ましい。

20

【0077】

また、CPU 56 は、大当り判定用カウンタの値が、一周判定値と一致したか否か確認する（ステップ S 107）。一周判定値については後で説明する。一致していた場合には、記憶値を大当り判定用カウンタに初期値として設定するとともに（ステップ S 108）、一周判定値に記憶値を設定する（ステップ S 109）。

30

【0078】

一周判定値は RAM 55 の所定の領域に保存される値であり、大当り判定用カウンタの値をランダム 6 による値に更新するタイミングを決定するために使用される。大当り判定用カウンタが新たな初期値（記憶値が設定されたときの値）から歩進を開始するとき一周判定値にも同じ値が設定されるので、大当り判定用カウンタが一周するとカウンタ値は一周判定値に一致する。すなわち、一周判定値は、大当り判定用カウンタのカウントが一周したことを検出するための値である。

40

なお、電源投入時には一周判定値は 0 に初期化される。

【0079】

次に、ランダム 3（大当り図柄決定用乱数）を生成するカウンタの値を + 1 する（ステップ S 130）。ランダム 3 を生成するカウンタの値が（最大値 + 1）になっている場合には（ステップ S 131）、カウンタ値を 0 に戻す（ステップ S 132）。なお、この実施の形態では、（最大値 + 1）は 15 である。

【0080】

図 12 は、図 11 に示された判定用乱数更新処理によって変化する大当り判定用カウンタの値の一例を示す説明図である。大当り判定用カウンタは、電源投入時に 0 クリアされるので、カウンタ値が「所定値 s」まで進んだときにランダム 1 初期値決定用カウンタ（

50

ランダム 6 を生成するためのカウンタ) の値が抽出され記憶される。すなわち、ランダム 6 の値が記憶される。なお、この例では、所定値 s は 150 であるが、その値を任意に設定することができる。

【0081】

大当たり判定用カウンタの値が「299」まで進み、そこで +1 されて値が 0 に戻ると (ステップ S101, S102, S103)、ステップ S107 の処理でカウンタ値が一周判定値と一致したことが検出される。すると、ステップ S108 の処理で、記憶値が大当たり判定用カウンタに設定される。記憶値は同時に一周判定値にも設定される (ステップ S109)。なお、図 12 に示された例では、この時点の記憶値は「19」である。従って、この時点から、大当たり判定用カウンタは、初期値「19」から歩進することになる。

10

【0082】

大当たり判定用カウンタの値が再び「所定値 s 」まで進むと、ランダム 6 が抽出され記憶される。ここでは、抽出値は「195」であったとする。大当たり判定用カウンタの値が「19」になると、ステップ S107 の処理でカウンタ値が一周判定値と一致したことが検出される。すると、ステップ S108 の処理で、記憶されているランダム 6 の値「195」が大当たり判定用カウンタに新たな初期値として設定される。従って、この時点から、大当たり判定用カウンタは、初期値「195」から歩進する。

【0083】

そして、大当たり判定用カウンタの値が再び「所定値 s 」まで進むと、ランダム 6 (= P) が抽出され記憶される。そして、大当たり判定用カウンタの値が「195」になるとカウンタ値が一周判定値と一致するので、ステップ S108 の処理で、記憶されているランダム 6 の値「 P 」が大当たり判定用カウンタに新たな初期値として設定される。従って、この時点から、大当たり判定用カウンタは、初期値「 P 」から歩進する。

20

【0084】

以上のように、大当たり判定用カウンタの値が 1 周 (300 カウント) する度に、カウント値として新たな初期値が設定され、以後、カウンタはその値から歩進していく。ランダム 1 を生成するためのカウンタすなわち大当たり判定用カウンタの初期値を決定するためのカウンタ (ランダム 6 を生成するためのカウンタ) は、CPU 56 が実行する 2ms 割込処理 (定期リセット信号で起動される処理) の余り時間でカウントアップされている。そして、その余り時間は、遊技の進行状況に応じて異なるので、ランダムな期間になっている。その結果、生成されるランダム 6 の値もランダムな値になるので、大当たり判定用カウンタの初期値もランダムに変化する。

30

【0085】

つまり、大当たり判定用カウンタの値が 1 周する度に、ランダムな初期値からあらためてカウンタの歩進が始まる。すると、不正基板が主基板 31 に接続され、主基板 31 から出力される信号にもとづいて大当たり判定用カウンタ値更新タイミングが認識されたとしても、大当たり判定用カウンタ値が大当たり判定値になるタイミングをねらって不正な始動入賞信号を主基板 31 に送り込むことは困難になる。この実施の形態によれば、大当たり判定用カウンタ値が大当たり判定値になるタイミングに規則性はなくランダムになっているからである。

40

【0086】

また、この実施の形態では、図 12 に示された例からも明らかなように、新たな初期値として用いられるランダム 6 の抽出タイミングは一定ではない。すると、大当たり判定用カウンタの初期値のランダム性が増し、その結果、大当たり判定用のカウンタ値が大当たり判定値になるタイミングがよりランダムになる。

【0087】

実施の形態 2 .

上記の実施の形態では、ランダム 6 を抽出するためのタイミングを決める所定値 s はあらかじめ定められた値であったが、所定値 s を可変にしてもよい。例えば、所定の乱数にもとづいて所定値 s を設定してもよい。

50

【 0 0 8 8 】

図 1 3 は、所定値 s を決定するための乱数（ランダム 7）を示す説明図である。ランダム 7 を生成するためのカウンタは、例えば、図 5 に示されたメイン処理における無限ループにおいて更新される。つまり、図 5 に示されたメイン処理において、ステップ S 1 9 の次に、ランダム 7 を生成するためのカウンタを + 1 する処理が行われる。従って、この実施の形態では、ランダム 7 を生成するためのカウンタはランダム 6 を生成するためのカウンタとは同期しない。

【 0 0 8 9 】

図 1 4 は、この実施の形態における判定用乱数更新処理（ステップ S 1 0）を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 1 ~ S 1 0 9 およびステップ S 2 0 1 ~ S 2 0 3 の処理は、第 1 の実施の形態（実施の形態 1）の場合と同じである。しかし、この実施の形態では、ランダム 1 が一周判定値と一致したときに（ステップ S 1 0 7）、ランダム 7 を生成するためのカウンタの値が抽出され（ステップ S 1 1 5）、抽出された値が新たな所定値 s とされる（ステップ S 1 1 6）。

10

【 0 0 9 0 】

図 1 5 は、図 1 4 に示された判定用乱数更新処理によって変化する大当たり判定用カウンタの値の一例を示す説明図である。大当たり判定用カウンタは、電源投入時に 0 クリアされるので、カウンタ値が「所定値 s 」まで進んだときにランダム 1 初期値決定用カウンタ（ランダム 6 を生成するためのカウンタ）の値が抽出され記憶される。すなわち、ランダム 6 の値が記憶される。なお、この例でも、所定値 s の初期値（電源投入時の値）は 1 5 0 である。

20

【 0 0 9 1 】

大当たり判定用カウンタの値が「2 9 9」まで進み、そこで + 1 されて値が 0 に戻ると（ステップ S 1 0 1, S 1 0 2, S 1 0 3）、ステップ S 1 0 7 の処理でカウンタ値が一周判定値と一致したことが検出される。すると、ステップ S 1 0 8 の処理で、記憶値が大当たり判定用カウンタに設定される。また、ステップ S 1 1 5 および S 1 1 6 の処理でランダム 7 が抽出され、新たな所定値 s として設定される。ここでは、所定値 $s = 6 5$ になったとする。

【 0 0 9 2 】

大当たり判定用カウンタの値が「所定値 s 」まで進むと、ランダム 6 が抽出され記憶される。ここでは、抽出値は「1 9 5」であったとする。大当たり判定用カウンタの値が「1 9」になると、ステップ S 1 0 7 の処理でカウンタ値が一周判定値と一致したことが検出される。すると、ステップ S 1 0 8 の処理で、記憶されているランダム 6 の値が大当たり判定用カウンタに新たな初期値として設定されるとともに、「所定値 s 」が更新される。ここでは、所定値 $s = 2 5$ になったとする。

30

【 0 0 9 3 】

そして、大当たり判定用カウンタの値が再度「所定値 s 」まで進むと、ランダム 6（= P）が抽出され記憶される。そして、大当たり判定用カウンタの値が「1 9 5」になるとカウンタ値が一周判定値と一致するので、ステップ S 1 0 8 の処理で、記憶されているランダム 6 の値が大当たり判定用カウンタに新たな初期値として設定される。また、ランダム 7 にもとづいて新たな所定値 s が設定される。

40

【 0 0 9 4 】

この実施の形態では、大当たり判定用カウンタの初期値を変更するための値（ランダム 6）を抽出するタイミングが、第 1 の実施の形態の場合に比べてさらにばらつく。その結果、ランダム 1 を生成するためのカウンタすなわち大当たり判定用カウンタの初期値のランダム性がさらに増し、大当たり判定用カウンタの値が大当たり判定値になるタイミングがよりランダムになる。

【 0 0 9 5 】

実施の形態 3 .

上記の各実施の形態では、大当たり判定用カウンタの値が 1 周する度にその初期値が設定

50

されたが、所定周すると初期値を設定するようにしてもよい。その際、初期値を設定するための周回数を可変にしてもよい。例えば、所定の乱数にもとづいて周回数を設定してもよい。

【 0 0 9 6 】

図 1 6 は、周回数 n を決定するための乱数（ランダム 8）を示す説明図である。ランダム 8 を生成するカウンタも、図 5 に示されたメイン処理におけるランダム 1 初期値決定用カウンタ更新処理（ステップ S 1 6 , S 1 9）と同様の処理で更新される。つまり、メイン処理において、少なくとも 1 回更新されるとともに、無限ループで更新され続ける。なお、この例では、ランダム 8 のとりうる範囲を 1 ~ 4 としているが範囲は任意である。

【 0 0 9 7 】

図 1 7 は、この実施の形態における判定用乱数更新処理（ステップ S 1 0）を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 1 ~ S 1 0 7 およびステップ S 2 0 1 ~ S 2 0 3 の処理は、第 1 の実施の形態の場合と同じである。しかし、この実施の形態では、ランダム 1 が一周判定値と一致したときに（ステップ S 1 0 7）、周回数カウンタの値が + 1 される（ステップ S 1 2 5）。そして、周回数カウンタの値が周回数 n と一致した場合に（ステップ S 1 2 6）、ステップ S 1 0 8 以下の処理が実行される。周回数カウンタとは、大当り判定用カウンタのカウントの周回数を計数するカウンタである。なお、電源投入時には周回数 n として例えば「1」が設定される。また、周回数カウンタは電源投入時に 0 クリアされる。

【 0 0 9 8 】

すなわち、周回数カウンタの値が周回数 n と一致した場合には、記憶値が新たな初期値として大当り判定用カウンタに設定され（ステップ S 1 0 8）、記憶値が一周判定値に設定されるとともに（ステップ S 1 0 9）、ランダム 8 を生成するためのカウンタの値が抽出される（ステップ S 1 2 1）。そして、抽出されたランダム 8 の値が周回数 n に設定され（ステップ S 1 2 2）、周回数カウンタがクリアされる（ステップ S 1 2 3）。従って、大当り判定用カウンタが n 回周回すると、ランダム 8 にもとづいて新たな周回数 n が設定される。

【 0 0 9 9 】

図 1 8 は、図 1 7 に示された判定用乱数更新処理によって変化する大当り判定用カウンタの値の一例を示す説明図である。大当り判定用カウンタは、電源投入時に 0 クリアされるので、カウンタ値が「所定値 s 」まで進んだときにランダム 1 初期値決定用カウンタ（ランダム 6 を生成するためのカウンタ）の値が抽出され記憶される。すなわち、ランダム 6 の値が記憶される。なお、この例でも、所定値 s の初期値（電源投入時の値）は 1 5 0 である。

【 0 1 0 0 】

大当り判定用カウンタの値が「2 9 9」まで進み、そこで + 1 されて値が 0 に戻ると（ステップ S 1 0 1 , S 1 0 2 , S 1 0 3）、ステップ S 1 0 7 の処理でカウンタ値が一周判定値と一致したことが検出され、かつ、周回数カウンタの値が周回数 n に一致する（電源投入時の周回数 $n = 1$ とする。）。すると、ステップ S 1 0 8 の処理で、記憶値が大当り判定用カウンタに設定される。また、ステップ S 1 2 1 および S 1 2 2 の処理でランダム 8 が抽出され、新たな周回数 n として設定される。

【 0 1 0 1 】

その後、大当り判定用カウンタの値が n 周すると、ステップ S 1 0 8 の処理で、記憶値が大当り判定用カウンタに設定される。また、ステップ S 1 2 1 および S 1 2 2 の処理でランダム 8 が抽出され、新たな周回数 n として設定される。ここでは、記憶値は「1 9 5」であったとする。

【 0 1 0 2 】

そして、大当り判定用カウンタの値が再度「所定値 s 」まで進むと、ランダム 6（= P）が抽出され記憶される。その後、大当り判定用カウンタの値が n 周すると、ステップ S 1 0 8 の処理で、記憶値が大当り判定用カウンタに設定される。また、ステップ S 1 2 1

および S 1 2 2 の処理でランダム 8 が抽出され、新たな周回数 n として設定される。

【 0 1 0 3 】

以上のように、この実施の形態では、大当たり判定用カウンタの初期値が、カウンタ値が 1 周する毎に設定されるのではなく、カウンタ値が n 周すると設定される。また、n の値は一定ではない。従って、大当たり判定用カウンタの値が大当たり判定値に一致するタイミングを外部で予測することはより難しくなる。

【 0 1 0 4 】

なお、この実施の形態のような大当たり判定用カウンタの値が n 周すると初期値が更新される形態と、第 2 の実施の形態（実施の形態 2）のようにランダム 6 を抽出するためのタイミングを決める所定値 s を可変にする形態とを併用してもよい。

10

【 0 1 0 5 】

実施の形態 4 .

上記の各実施の形態では、大当たり判定用カウンタの値が所定値 s になったときに抽出されたランダム 6 の値が、そのまま大当たり判定用カウンタの初期値として用いられた。しかし、抽出されたランダム 6 の値に対して何らかの演算を施し、演算結果を初期値として用いてもよい。

【 0 1 0 6 】

図 1 9 は、抽出されたランダム 6 に対して加算演算が施された結果を初期値として用いる場合の判定用乱数更新処理（ステップ S 1 0）を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 1 ~ S 1 0 7 およびステップ S 2 0 1 ~ S 2 0 3 の処理は、第 1 の実施の形態の場合と同じである。

20

【 0 1 0 7 】

この実施の形態では、CPU 5 6 は、ステップ S 1 0 7 において大当たり判定用カウンタの値が一周判定値と一致した場合には、あらためてランダム 6 の値を抽出する（ステップ S 1 3 0）。そして、ここでの抽出値と記憶値とを加算する（ステップ S 1 3 1）。次いで、加算結果を、初期値として大当たり判定用カウンタに設定する（ステップ S 1 3 2）。なお、加算値が 3 0 0 以上になったときには、3 0 0 を引いた値が設定される。

【 0 1 0 8 】

図 2 0 は、図 1 9 に示された判定用乱数更新処理によって変化する大当たり判定用カウンタの値の一例を示す説明図である。大当たり判定用カウンタは、電源投入時に 0 クリアされるので、カウンタ値が「所定値 s」まで進んだときにランダム 1 初期値決定用カウンタ（ランダム 6 を生成するためのカウンタ）の値が抽出され記憶される。すなわち、ランダム 6 の値が記憶される。なお、この例でも所定値 s は 1 5 0 である。

30

【 0 1 0 9 】

大当たり判定用カウンタの値が「2 9 9」まで進み、そこで + 1 されて値が 0 に戻ると、カウンタ値が一周判定値と一致したことが検出される。すると、ステップ S 1 3 0 の処理でランダム 6 の値が抽出される。ここでは、抽出値は「1 2 5」であったとする。また、記憶値は「1 9」であったとする。従って、記憶値と抽出値との加算値「1 4 4」が大当たり判定用カウンタに設定される。従って、この時点から、大当たり判定用カウンタは、初期値「1 4 4」から歩進することになる。

40

【 0 1 1 0 】

大当たり判定用カウンタの値が再び「所定値 s」まで進むと、ランダム 6 が抽出され記憶される。ここでは、抽出値は「1 9 5」であったとする。大当たり判定用カウンタの値が「1 4 4」になると、カウンタ値が一周判定値と一致したことが検出される。すると、ステップ S 1 3 0 の処理でランダム 6 の値が抽出される。ここでは、抽出値は「1 8 6」であったとする。また、記憶値は「1 9 5」である。従って、記憶値と抽出値との加算値は「3 8 1」であるが、ランダム 1 のとりうる範囲は 0 ~ 2 9 9 であるから、「3 0 0」を減算した「8 1」が大当たり判定用カウンタに設定される。従って、この時点から、大当たり判定用カウンタは、初期値「8 1」から歩進することになる。

【 0 1 1 1 】

50

そして、大当り判定用カウンタの値が再び「所定値 s 」まで進むと、ランダム 6 (= P) が抽出され記憶される。そして、大当り判定用カウンタの値が「81」になるとカウンタ値が一周判定値と一致するので、記憶値と抽出値の加算が行われ加算結果「 P 」が大当り判定用カウンタに新たな初期値として設定される。従って、この時点から、大当り判定用カウンタは、初期値「 P 」から歩進する。

【0112】

以上のように、この実施の形態では、複数のタイミングにおいて抽出されたランダム 6 の各値に対して加算処理を施して大当り判定用カウンタの初期値とするので、初期値は複雑な過程を経て決定されたものとなる。従って、やはり、大当り判定用カウンタの値が大当り判定値に一致するタイミングを外部で予測することはさらに難しくなる。

10

【0113】

なお、この実施の形態では、演算処理として加算処理が用いられたが、演算は加算に限られない。減算や乗算であってもよいし、その他任意の演算を用いることができる。また、第 3 の実施の形態のような大当り判定用カウンタの値が n 周すると初期値が更新される形態や、第 2 の実施の形態のようにランダム 6 を抽出するためのタイミングを決める所定値 s を可変にする形態を併用してもよい。

【0114】

実施の形態 5 .

上記の各実施の形態では、大当り判定用カウンタの値が 1 周する間にランダム 6 の値が抽出されたが、カウントが所定周するとランダム 6 の値を抽出するようにしてもよい。さらに、初期値を設定するためのカウントの周回数を可変にしてもよい。図 21 は、そのような第 5 の実施の形態における判定用乱数更新処理 (ステップ S10) を示すフローチャートである。この例では、大当り判定用カウンタが n 周するとランダム 6 の値が抽出され、大当り判定用カウンタが m 周すると大当り判定用カウンタに初期値が設定される。

20

【0115】

ステップ S101 ~ S109 およびステップ S201 ~ S203 の処理は、第 1 の実施の形態の場合と同じであるが、この実施の形態では、大当り判定用カウンタの値が所定値 s になっているかどうかの判定 (ステップ S104) は、周回数カウンタの値が n の倍数になっているときにのみ実行される (ステップ S140)。

【0116】

よって、ステップ S107 において大当り判定用カウンタの値が 1 周したことが検出されると、周回数カウンタの値は +1 される (ステップ S141)。また、周回数カウンタの値が m になっているときにのみステップ S108 および S109 の初期値更新処理が実行される (ステップ S142)。

30

【0117】

図 22 は、図 21 に示された判定用乱数更新処理によって変化する大当り判定用カウンタの値の一例を示す説明図である。図 21 に示すように、大当り判定用カウンタのカウントが n 周目に入ると、ステップ S140 の判断が「Yes」となって、カウンタ値が「所定値 s 」まで進んだときにランダム 6 の値が抽出され記憶される。なお、この例では、所定値 s は 150 であるが、その値を任意に設定することができる。

40

【0118】

そして、大当り判定用カウンタのカウントの m 周目に大当り判定用カウンタの値が「299」まで進んで +1 されて値が 0 に戻ると、ステップ S107 および S142 の判断が「Yes」とる。すると、ステップ S108 の処理で、記憶値が大当り判定用カウンタに設定される。記憶値は同時に一周判定値にも設定される (ステップ S109)。なお、図 22 に示された例では、この時点の記憶値は「195」である。従って、この時点から、大当り判定用カウンタは、初期値「195」から歩進することになる。

【0119】

大当り判定用カウンタが再び n 周進んで「所定値 s 」になると、ランダム 6 が抽出され記憶される。ここでは、抽出値は「 P 」であったとする。そして、大当り判定用カウンタ

50

のカウンタのm周目に大当り判定用カウンタの値が「195」になると、記憶されているランダム6の値「P」が大当り判定用カウンタに新たな初期値として設定される。従って、この時点から、大当り判定用カウンタは、初期値「P」から歩進する。

【0120】

以上のように、この実施の形態では、大当り判定用カウンタの初期値となるランダム6の抽出および初期値の設定は、大当り判定用カウンタのカウンタが所定周すると実行される。また、ランダム6の抽出に関する所定周と初期値の設定に関する所定周とは異なっていることが好ましい。このように、飛び飛びのタイミングで、ランダム6の抽出および初期値の設定を行うようにしても、大当り判定用カウンタの初期値はランダムに変化するので、外部において、大当り判定用カウンタの値が大当り判定値と一致するタイミングを予測することが困難になる。そして、この実施の形態では、上記の各実施の形態の場合に比べて、ランダム6の抽出タイミングと初期値の設定タイミングとを時間的に離れたタイミングとすることができる。

10

【0121】

なお、この実施の形態では、n, mを固定値としたが、それらを可変値としてもよい。例えば、それぞれに対応した乱数を抽出し抽出された乱数値に応じて変更するようにしてもよい。その場合には、ランダム6の抽出および初期値設定のタイミングがさらにばらつくので、大当り判定用カウンタの値が大当り判定値と一致するタイミングを予測することはより困難になる。

20

【0122】

実施の形態6

図19および図20に示された第4の実施の形態（実施の形態4）では、1つのランダム6の記憶値と大当り判定用カウンタが1周したときのランダム6の抽出値とに所定の演算処理を施し演算結果を大当り判定用カウンタの初期値としたが、複数の記憶値を用いてもよい。

【0123】

図23は、2つの記憶値を用いた場合の大当り判定用カウンタの値の変化例を示す説明図である。この例では、ランダム6を抽出するタイミングを決めるための2つの所定値s1, s2が用いられ、それぞれあらかじめ定められた「150」, 「250」とされる。大当り判定用カウンタは、電源投入時に0クリアされるので、カウンタ値が「所定値s1」まで進んだときにランダム1初期値決定用カウンタ（ランダム6を生成するためのカウンタ）の値が抽出され記憶される。さらに、カウンタ値が「所定値s2」まで進んだときにランダム1初期値決定用カウンタの値が抽出され記憶される。

30

【0124】

大当り判定用カウンタの値が「299」まで進み、そこで+1されて値が0に戻ると、カウンタ値が一周判定値と一致したことが検出される。ここで、ランダム6の値が再び抽出される。ここでは、抽出値は「125」であったとする。また、記憶値は「19」および「151」であったとする。従って、記憶値と抽出値との加算値「295」が大当り判定用カウンタに設定される。従って、この時点から、大当り判定用カウンタは、初期値「295」から歩進することになる。

40

【0125】

大当り判定用カウンタの値が再び「所定値s1」まで進むと、ランダム6が抽出され記憶される。ここでは、記憶される値は「195」であったとする。さらに、カウンタ値が「所定値s2」まで進んだときにランダム1初期値決定用カウンタの値が抽出され記憶される。記憶される値は「145」であったとする。大当り判定用カウンタの値が「295」になると、カウンタ値が一周判定値と一致したことが検出される。すると、ランダム6の値が抽出される。ここでは、抽出値は「186」であったとする。また、記憶値は「195」および「145」である。従って、記憶値と抽出値との加算値は「526」であるが、ランダム1のとりうる範囲は0～299であるから、「300」を減算した「226」が大当り判定用カウンタに設定される。従って、この時点から、大当り判定用カウンタ

50

は、初期値「226」から歩進することになる。

【0126】

そして、大当り判定用カウンタの値が再び「所定値s1」および「所定値s2」まで進むと、ランダム6(=P2, P1)が抽出され記憶される。そして、大当り判定用カウンタの値が「226」になるとカウンタ値が一周判定値と一致するので、記憶値と抽出値の加算が行われ加算結果「R」が大当り判定用カウンタに新たな初期値として設定される。従って、この時点から、大当り判定用カウンタは、初期値「R」から歩進する。

【0127】

以上のように、この実施の形態では、3つのタイミングにおいて抽出されたランダム6の各値に対して加算処理を施して大当り判定用カウンタの初期値とするので、初期値は複雑な過程を経て決定されたものとなる。従って、大当り判定用カウンタの値が大当り判定値に一致するタイミングを外部で予測することはさらに難しくなる。

10

【0128】

なお、この実施の形態でも、演算処理として加算処理が用いられたが、演算は加算に限られない。減算や乗算であってもよいし、その他任意の演算を用いることができる。また、第3の実施の形態のような大当り判定用カウンタの値がn周すると初期値が更新される形態を併用してもよい。

【0129】

実施の形態7.

上記の実施の形態では、ランダム6を抽出するためのタイミングを決める所定値s1, s2をあらかじめ定められた固定値としたが、所定値s1, s2を可変にしてもよい。図24は、大当り判定用カウンタのカウントのn周目では、所定値s1, s2を「20」, 「200」にする場合の大当り判定用カウンタの値の変化例を示す説明図である。

20

【0130】

図24に示すように、大当り判定用カウンタのカウントの1周目~(n-1)周目までは第6の実施の形態(実施の形態6)と同様の処理が行われる。第n周目では、大当り判定用カウンタの値が「所定値s1=20」および「所定値s2=200」まで進むとランダム6(=P1, P2)が抽出され記憶される。そして、n周目のカウントが「S」から始まったとすると、大当り判定用カウンタの値が再び「S」になったときに、ランダム6の値が抽出され、抽出値と記憶値P1, P2とを対象とした演算が行われ、演算結果Tが大当り判定用カウンタに初期値Tとして設定される。

30

【0131】

この場合には、3つのタイミングにおいて抽出されたランダム6の各値に対して演算処理を施して大当り判定用カウンタの初期値とする形態において、大当り判定用カウンタのカウントの特定の周回ではランダム6の抽出タイミングを異ならせているので、初期値はより複雑な演算過程を経ることになり、大当り判定用カウンタの初期値がよりランダムになる。

【0132】

なお、この実施の形態ではnを固定的な値としたが、nを例えば乱数に応じた可変値としてもよい。また、大当り判定用カウンタのカウントの特定の周回ではランダム6の抽出回数を変えるようにしてもよい。すなわち、記憶値の個数を変えるようにしてもよい。

40

【0133】

以上のように、上記の各実施の形態では、大当り判定用カウンタのカウント値が所定値になるとランダム6を抽出して記憶し、大当り判定用カウンタのカウントが所定回周回すると記憶されていたランダム6の値を初期値として大当り判定用カウンタに設定する。よって、例えば図12に示されたように、新たな初期値として用いられるランダム6の抽出タイミングは一定ではない。すると、ランダム1を生成するためのカウンタすなわち大当り判定用カウンタの初期値のランダム性が増し、その結果、大当り判定用カウンタ値が大当り判定値になるタイミングがよりランダムになって外部から予測しづらいものとなる。

【0134】

50

なお、上記の各実施の形態の遊技機、すなわち図 1 の正面図に示されたパチンコ遊技機は、始動入賞にもとづいて可変表示部 9 に可変表示される特別図柄の停止図柄が所定の図柄の組み合わせになると所定の遊技価値が遊技者に付与可能になる第 1 種パチンコ遊技機であったが、始動入賞にもとづいて開放する電動役物の所定領域への入賞があると所定の遊技価値が遊技者に付与可能になる第 2 種パチンコ遊技機や、始動入賞にもとづいて可変表示される図柄の停止図柄が所定の図柄の組み合わせになると開放する所定の電動役物への入賞があると所定の権利が発生または継続する第 3 種パチンコ遊技機であっても、本発明を適用できる。

【 0 1 3 5 】

また、可変表示部 9 の実現手段はいかなるものでもよく、例えば、C R T や L E D 等の表示器によって実現することができるし、ドラム式やベルト式の可変表示装置を用いてもよい。

【 0 1 3 6 】

また、上記の各実施の形態では、図 5 に示されたメイン処理は C P U 5 6 の外部から与えられる定期リセット信号によって起動されたが、定期リセット信号を用いず、例えば C P U 5 6 の内部のタイマ割込等によってメイン処理が実行される場合にも本発明を適用可能である。

【 0 1 3 7 】

なお、遊技機は、特定遊技判定用カウンタに初期値が設定される条件となる所定周回を決定するための初期設定タイミング決定手段をさらに備えていてもよい。特定遊技判定用カウンタに初期値が設定される条件となる所定周回を決定するための初期設定タイミング決定手段が設けられている場合には、初期値設定タイミングが時間的によりばらつくことによって、特定遊技判定用の数値が判定値と一致するタイミングを外部で推測することがさらに困難になる効果がある。

【 0 1 3 8 】

また、初期設定タイミング決定手段は、所定周回を決定するための数値を無限ループで更新するように構成されていてもよい。所定周回を決定するための数値が無限ループで更新されるように構成されている場合には、初期値設定タイミングのばらつきがより大きくなって、特定遊技判定用の数値が判定値と一致するタイミングを外部で推測することが一層困難になる効果がある。

【図面の簡単な説明】

【 0 1 3 9 】

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図 2】主基板における回路構成の一例と周辺基板を示すブロック図である。

【図 3】C P U の周辺回路のうちの主要部を示すブロック図である。

【図 4】主基板の構成例を示すブロック図である。

【図 5】基本回路のメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6】各乱数を示す説明図である。

【図 7】打球が始動入賞口に入賞したことを判定する処理を示すフローチャートである。

【図 8】図柄を決定する処理を示すフローチャートである。

【図 9】大当たり判定の処理を示すフローチャートである。

【図 10】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 11】第 1 の実施の形態における判定用乱数更新処理を示すフローチャートである。

【図 12】第 1 の実施の形態における大当たり判定用カウンタの歩進の例を示す説明図である。

【図 13】ランダム 7（所定値決定用乱数）を示す説明図である。

【図 14】第 2 の実施の形態における判定用乱数更新処理を示すフローチャートである。

【図 15】第 2 の実施の形態における大当たり判定用カウンタの歩進の例を示す説明図である。

【図 16】ランダム 8（周回数決定用乱数）を示す説明図である。

【図 1 7】第 3 の実施の形態における判定用乱数更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 8】第 3 の実施の形態における大当たり判定用カウンタの歩進の例を示す説明図である。

【図 1 9】第 4 の実施の形態における判定用乱数更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 0】第 4 の実施の形態における大当たり判定用カウンタの歩進の例を示す説明図である。

【図 2 1】第 5 の実施の形態における判定用乱数更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 2】第 5 の実施の形態における大当たり判定用カウンタの歩進の例を示す説明図である。

【図 2 3】第 6 の実施の形態における大当たり判定用カウンタの歩進の例を示す説明図である。

10

【図 2 4】第 7 の実施の形態における大当たり判定用カウンタの歩進の例を示す説明図である。

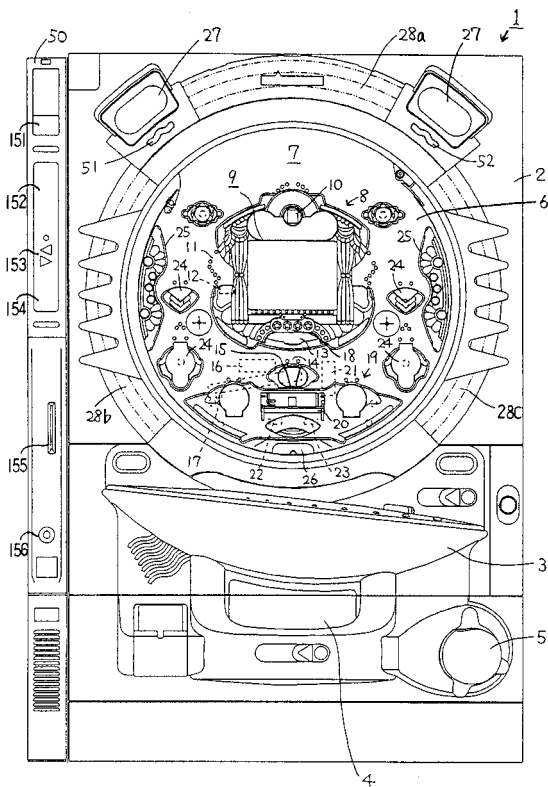
【符号の説明】

【 0 1 4 0 】

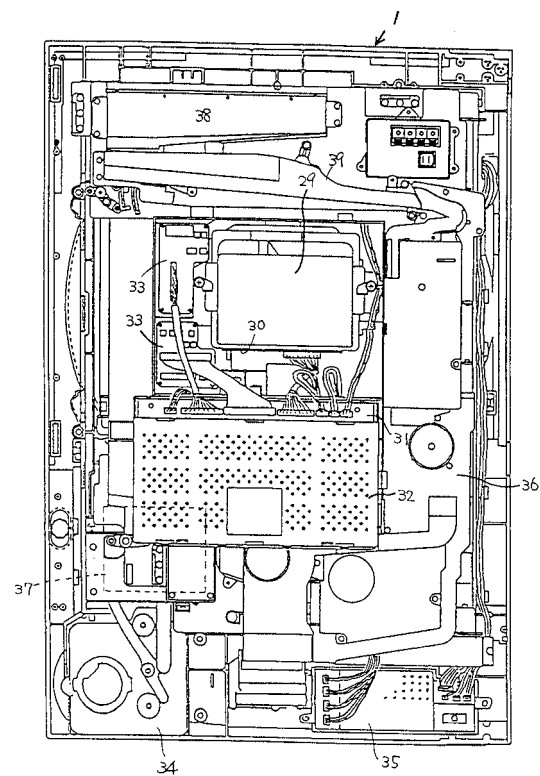
- 3 1 主基板
- 5 3 基本回路
- 5 4 ROM
- 5 5 RAM
- 5 6 CPU
- 5 7 I/Oポート
- 6 6 定期リセット回路

20

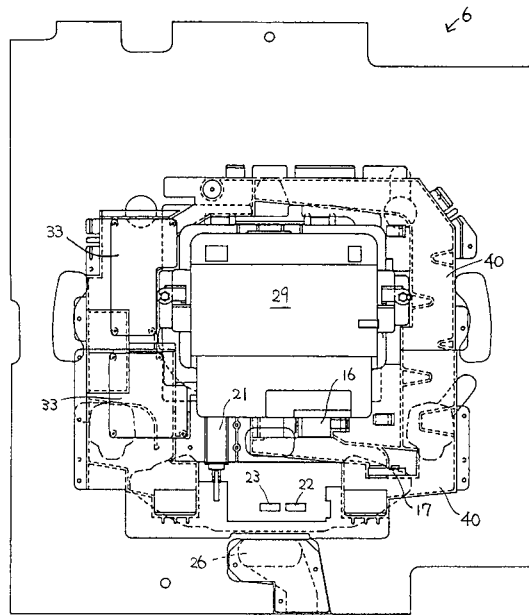
【図 1】



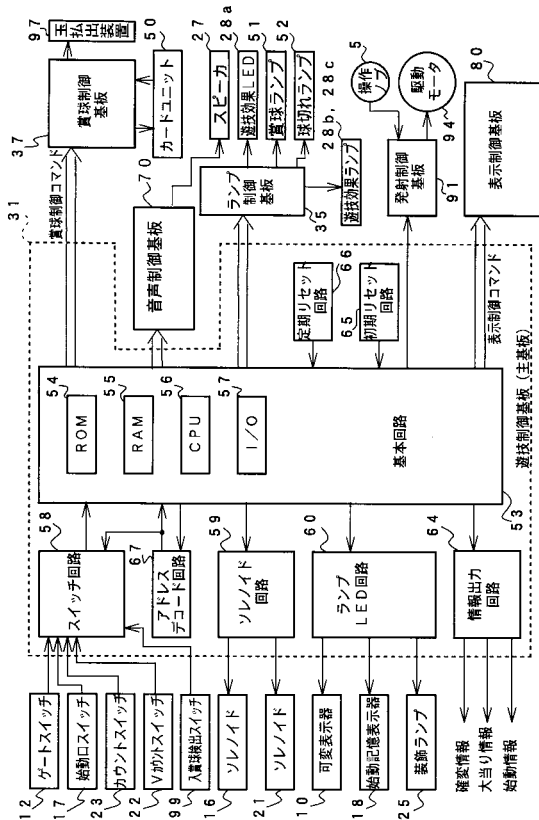
【図 2】



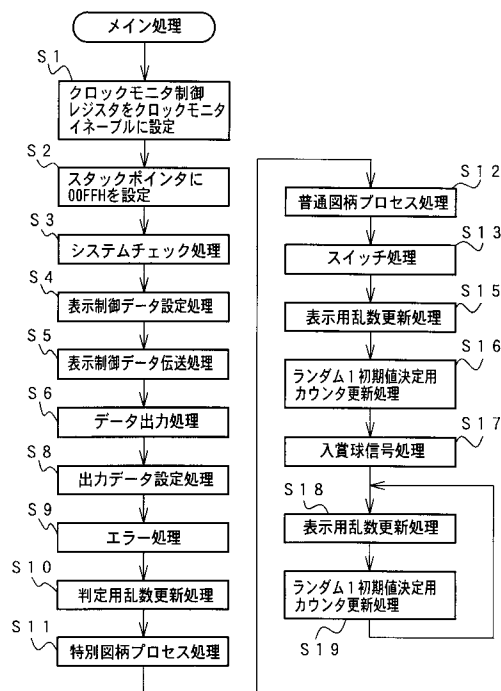
【図 3】



【図 4】



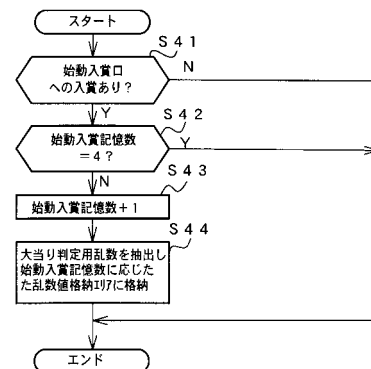
【図 5】



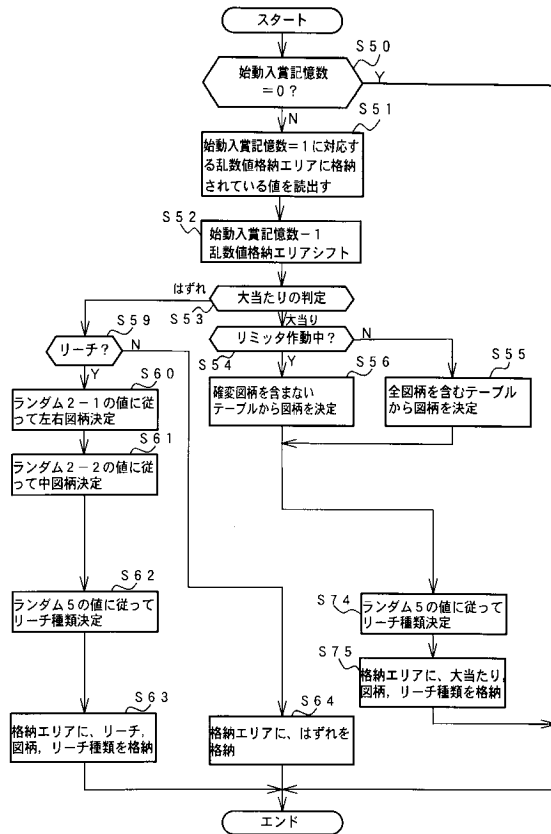
【図 6】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0~299	大当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
2-1 (左)	0~14	はずれ図柄決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
2-2 (中)	0~14		ランダム2-1の桁上げごとに 1ずつ加算
2-3 (右)	0~14		ランダム2-2の桁上げごとに 1ずつ加算
3	0~14	大当り図柄決定用	0.002秒毎に1ずつ加算
4	0~1530	リーチ判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
5	0~19	リーチ動作用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
6	0~299	ランダム1初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

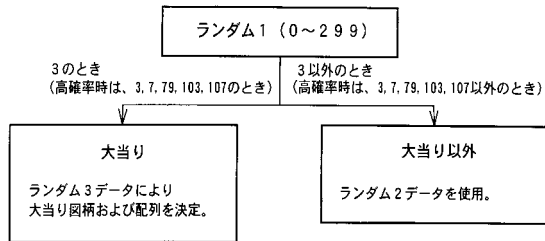
【図 7】



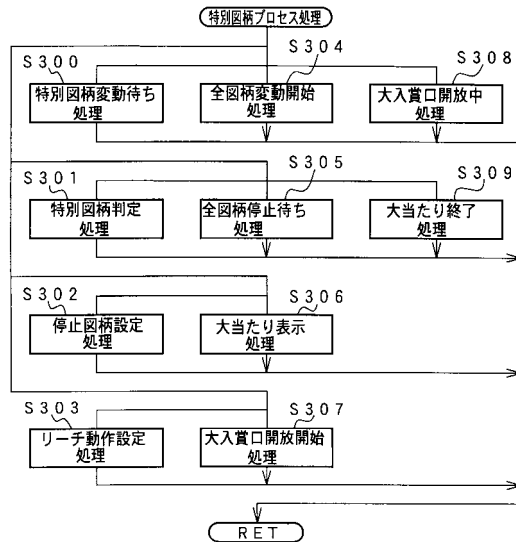
【図 8】



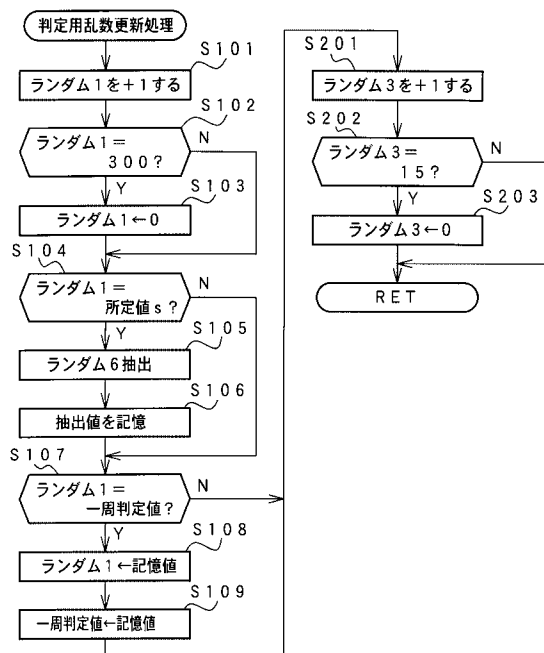
【図 9】



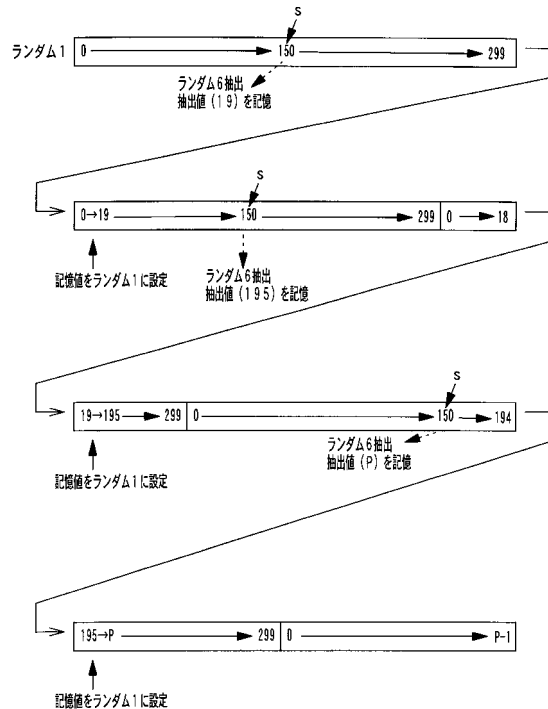
【図 10】



【図 11】



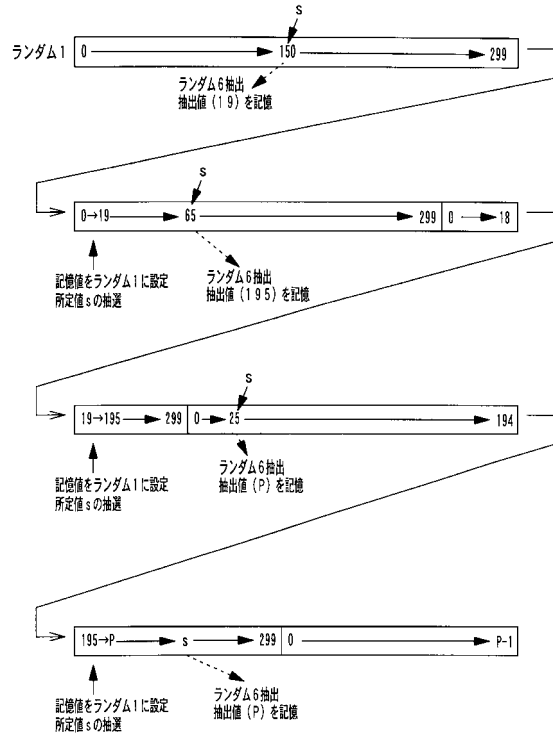
【図 12】



【図 13】

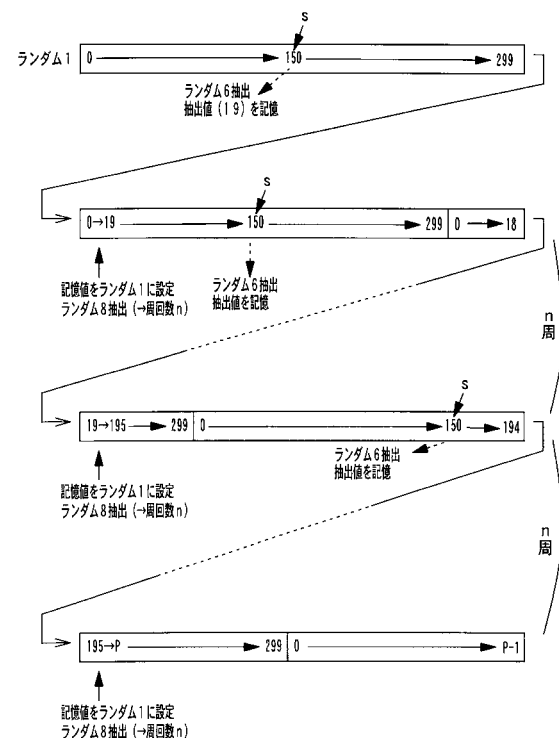
ランダム	範囲	用途	加算
7	0 ~ 299	所定値決定用	割り込み処理残り時間に 1 ずつ加算

【 図 1 5 】

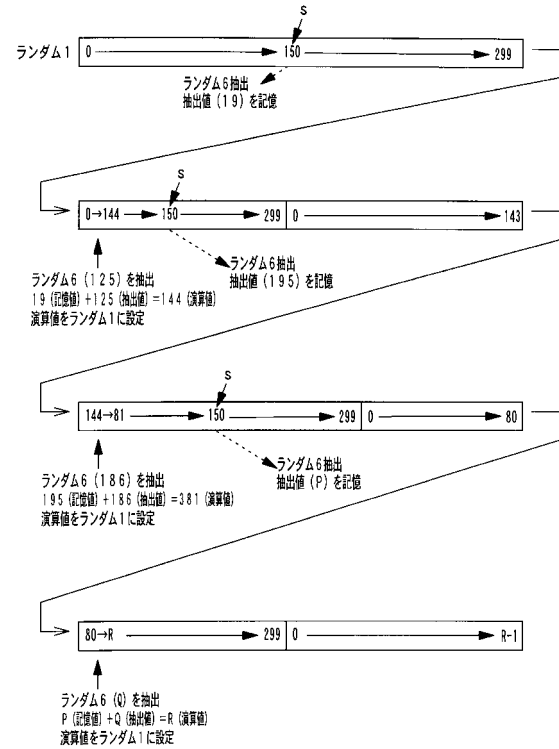


ランダム	範囲	用途	加算
8	1~4	周回数決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

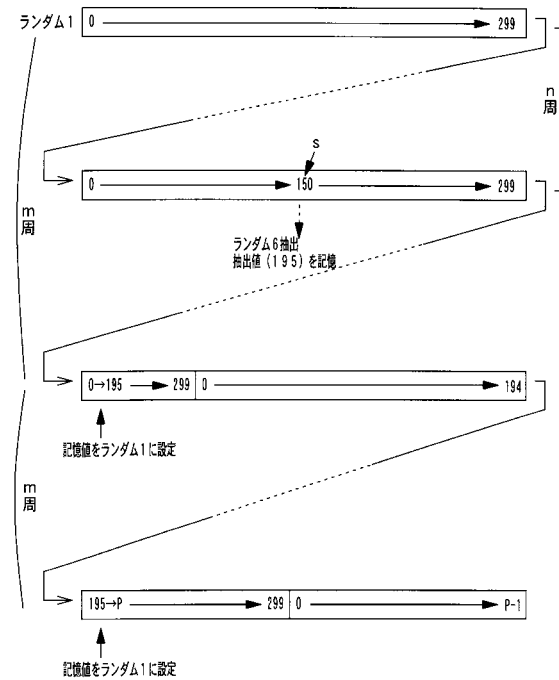
【 圖 1 8 】



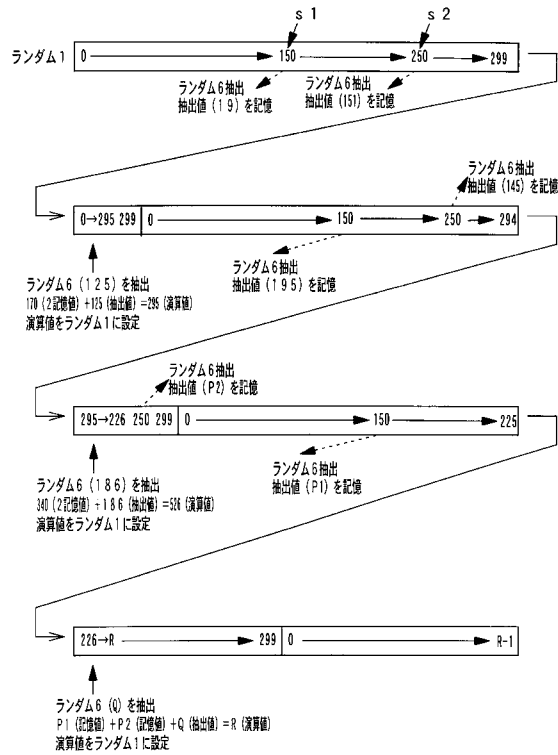
【 図 2 0 】



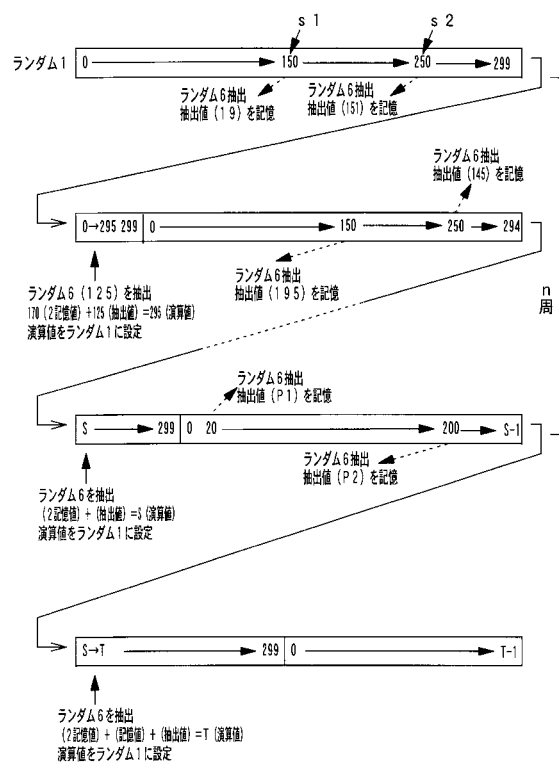
【 図 2 2 】



【図 23】



【図 24】



フロントページの続き

合議体

審判長 小原 博生

審判官 澤田 真治

審判官 川島 陵司

- (56)参考文献 特開平 1 1 - 9 7 8 9 (J P , A)
登録実用新案第 3 0 4 8 8 0 5 (J P , U)
特開平 1 0 - 5 4 0 2 (J P , A)
特開平 1 1 - 7 0 2 5 2 (J P , A)
特開平 1 1 - 1 4 9 6 7 (J P , A)
特開平 9 - 2 2 5 1 0 2 (J P , A)
特開平 8 - 2 8 0 8 7 8 (J P , A)
特開平 8 - 1 7 3 5 9 7 (J P , A)
特開平 4 - 3 2 2 6 7 7 (J P , A)
特開平 1 0 - 1 5 1 2 4 6 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A63F7/02,5/04