

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

**特許第3795035号
(P3795035)**

(45) 発行日 平成18年7月12日(2006.7.12)

(24) 登録日 平成18年4月21日(2006.4.21)

(51) Int. Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

請求項の数 3 (全 30 頁)

(21) 出願番号 特願2003-319411 (P2003-319411)
 (22) 出願日 平成15年9月11日(2003.9.11)
 (65) 公開番号 特開2004-195199 (P2004-195199A)
 (43) 公開日 平成16年7月15日(2004.7.15)
 審査請求日 平成16年12月20日(2004.12.20)
 (31) 優先権主張番号 特願2002-353015 (P2002-353015)
 (32) 優先日 平成14年12月4日(2002.12.4)
 (33) 優先権主張国 日本国(JP)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100092897
 弁理士 大西 正悟
 (72) 発明者 丹下 主税
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
 ミー株式会社内

審査官 土屋 保光

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

図柄変動表示が可能な図柄表示装置と、
 始動入賞口に遊技球が入賞したことを条件に特別遊技を実行するか否かの抽選を実行する抽選手段と、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて前記図柄表示装置に図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程を制御する図柄制御手段と、

前記抽選手段の抽選により特別遊技を実行するとされたときに、前記図柄制御手段により前記図柄を変動表示させた後に予め定められた当たり図柄を停止表示させ、遊技領域に設けられた可変入賞口を入賞容易とする特別遊技を行わせる特別遊技実行手段とを備えた遊技機において、

前記始動入賞口に遊技球が入賞したときに前記図柄表示装置において図柄変動後に当たり図柄が停止表示されるために、図柄変動表示中に実行すべき所定の表示態様およびその実行条件を指定する表示態様指定条件を遊技者に提示するか否かを判定する提示判定手段と、

前記表示態様指定条件を複数記憶した条件記憶手段と、

前記提示判定手段により前記表示態様指定条件を提示すると判定された場合、前記条件記憶手段に記憶された複数の前記表示態様指定条件のうちから前記図柄表示装置に提示する表示態様指定条件を選択する条件選択手段と、

前記条件選択手段により選択された前記表示態様指定条件を前記図柄表示装置に提示さ

10

20

せる条件提示手段と、

前記図柄表示装置に表示される図柄変動過程の表示態様を決定する演出決定手段とを備え、

前記図柄表示装置に、前記図柄制御手段による図柄変動過程の表示と前記条件提示手段による表示態様指定条件の提示とを同時に視認可能に表示させることができ、

前記図柄制御手段により前記図柄表示装置に表示される図柄変動過程は、前記始動入賞口への遊技球の入賞のそれぞれに対応してその都度、前記図柄表示装置に図柄を変動表示させた後に停止表示され、

前記条件提示手段により前記図柄表示装置に提示される表示態様指定条件は、前記始動入賞口への連続する複数回の遊技球の入賞に対して表示される複数回の図柄変動過程に亘って継続して提示可能であり、

10

前記演出決定手段は、当該図柄変動過程より前の図柄変動過程から継続して前記表示態様指定条件が前記図柄表示装置に提示されているか否かを判定し、継続して提示されていると判定した場合であって前記抽選手段の抽選により特別遊技を実行するとされた場合に、この提示されている前記表示態様指定条件を満足する表示態様を当該図柄変動過程で実行する表示態様として決定し、

前記演出決定手段により決定された表示態様を当該図柄変動過程として実行した後、前記図柄制御手段により前記当たり図柄を停止表示させる制御が行われることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

20

前記条件提示手段により提示された前記表示態様指定条件を満足する表示態様を当該図柄変動過程として実行するとき、前記図柄表示装置に外れ図柄が一時的に停止表示された後に再び変動表示がなされ、その後に前記図柄制御手段により前記当たり図柄を停止表示させる制御が行われることを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記条件提示手段により提示される前記表示態様指定条件において指定される前記表示態様として、前記図柄表示装置により停止表示された変動図柄が当たり図柄となるためにその図柄変動過程内において表示されるべき図柄態様を含むことを特徴とする請求項 1 もしくは 2 に記載の弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

30

【技術分野】

【0001】

本発明はパチンコ機に代表される弾球遊技機に関し、特に図柄表示装置に表示される図柄が予め設定された当たり（特別）図柄となった場合に特別遊技を行う弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ遊技機等の弾球遊技機では、遊技領域を構成する遊技盤の中央部に液晶表示器等による図柄表示装置を設けたものが一般に知られており、遊技領域に設けられた始動入賞口内に遊技球が入賞したときに、図柄表示装置により変動図柄を変動させた後に停止表示したときの図柄（停止図柄）が、予め設定された当たり図柄であった場合、特別遊技状態（大当たり）を成立させるように構成されている。この特別遊技状態においては、遊技領域の下部に設けられた可変入賞口（大入賞口）を開放して遊技球の入賞を容易にして、遊技者が大量の遊技球を獲得できるようになっている。

40

【0003】

このような弾球遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞して図柄表示装置における図柄の変動が開始されると、図柄の変動の開始から停止まである程度の時間がかかるため、図柄の変動中に始動入賞口に新たな遊技球が入賞することがある。しかし、図柄の変動が行われている最中であるため、直ちに新たな遊技球の入賞に対する図柄の変動を行うことができない。そこで、この図柄の変動中に新たに入賞した遊技球の数が記憶され（以下、図

50

柄変動中に新たに入賞し且つその数が記憶された遊技球を保留球と称する)、記憶されている保留球に対する図柄の変動が開始できる状況になれば、順次、図柄変動表示が行われる。

【0004】

このような図柄の変動表示は予め複数種類設定されている変動パターンに基づいて行われており、その中に特別遊技状態(大当たり)を成立させる可能性が高い変動パターン(以下、リーチ変動パターンと称する)が含まれている。このリーチ変動パターンの表示により、遊技者に初めて大当たりに対する期待感を与えることができる。

【0005】

ところで、表示されたリーチ演出パターンにより、遊技者が大当たりの発生可能性をおおよそ予測できるものが知られている(例えば、特許文献1参照)。

【特許文献1】特開2001-112981号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機では、大当たりの発生可能性が高いリーチ演出パターンが表示されても、遊技者はこのリーチ演出パターンの後に表示される停止図柄が見るまでは確実に大当たりなるかどうかは分からない。このため、遊技者の関心は停止図柄に多く向けられ、この停止図柄の前に表示されるリーチ演出パターンへの関心は失われがちであった。

【0007】

本発明はこのような問題に鑑みたもので、演出パターンを提示し、この提示された演出パターンが図柄変動過程において実行されるか否かにより、遊技者に大当たり発生の可能性の有無を報知することができるため、従来関心が失われがちであった停止図柄が表示される前の過程においても遊技者が楽しめる弾球遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0008】

このような目的達成のため、本発明は、図柄変動表示が可能な図柄表示装置と、始動入賞口に遊技球が入賞したことを条件に特別遊技を実行するか否かの抽選を実行する抽選手段(例えば、本実施形態における当たり乱数取得手段621A、当たり乱数判定手段623)と、抽選手段による抽選結果に基づいて図柄表示装置に図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程を制御する図柄制御手段と、抽選手段の抽選により特別遊技を実行するとされたときに、図柄制御手段により図柄を変動表示させた後に予め定められた当たり図柄を停止表示させ、遊技領域に設けられた可変入賞口(例えば、本実施形態における大入賞口13)を入賞容易とする特別遊技を行わせる特別遊技実行手段とを備えた遊技機において、始動入賞口に遊技球が入賞したときに図柄表示装置において図柄変動後に当たり図柄が停止表示されるために、図柄変動表示中に実行すべき所定の表示態様およびその実行条件を指定する表示態様指定条件(例えば、本実施形態におけるゲームクリア条件)を遊技者に提示するか否かを判定する提示判定手段と、表示態様指定条件を複数記憶した条件記憶手段と、提示判定手段により表示態様指定条件を提示すると判定された場合、条件記憶手段に記憶された複数の表示態様指定条件のうちから図柄表示装置に提示する表示態様指定条件を選択する条件選択手段と、この条件選択手段により選択された該表示態様指定条件を図柄表示装置に提示させる条件提示手段と、図柄表示装置に表示される図柄変動過程の表示態様を決定する演出決定手段とを備え、図柄表示装置に、図柄制御手段による図柄変動過程の表示と条件提示手段による表示態様指定条件の提示とを同時に視認可能に表示させることができ、図柄制御手段により図柄表示装置に表示される図柄変動過程は、始動入賞口への遊技球の入賞のそれぞれに対応してその都度、図柄表示装置に図柄を変動表示させた後に停止表示され、条件提示手段により図柄表示装置に提示される表示態様指定条件は、始動入賞口への連続する複数回の遊技球の入賞に対して表示される複数回の図柄変動過程に亘って継続して提示可能であり、演出決定手段は、当該図柄変動過程

10

20

30

40

50

より前の図柄変動過程から継続して表示態様指定条件が図柄表示装置に提示されているか否かを判定し、継続して提示されていると判定した場合であって抽選手段の抽選により特別遊技を実行するとされた場合に、この提示されている表示態様指定条件を満足する表示態様を当該図柄変動過程で実行する表示態様として決定し、演出決定手段により決定された表示態様を当該図柄変動過程として実行した後、図柄制御手段により当たり図柄を停止表示させる制御が行われる。

【 0 0 1 1 】

また、条件提示手段により提示された表示態様指定条件を満足する表示態様を当該図柄変動過程として実行するとき、図柄表示装置に外れ図柄が一時的に停止表示された後に再び変動表示がなされ、その後に図柄制御手段により当たり図柄を停止表示させる制御が行われるように構成しても良い。

10

【 0 0 1 2 】

また、条件提示手段により提示される表示態様指定条件において指定される表示態様として、図柄表示装置により停止表示された変動図柄が当たり図柄となるためにその図柄変動過程内において表示されるべき図柄態様（例えば、本実施形態における当たり条件 B）を含むように構成してもよい。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 3 】

このような構成により、本発明は、図柄表示装置において表示態様指定条件と同じ表示態様が図柄変動過程内で表示されることにより、図柄の停止表示を待たずに、遊技者は特別遊技が発生することが分かる。このため、本発明は、従来、停止図柄と比べて失われがちであった図柄変動過程にも遊技者の関心を向けることができ、より興趣に富んだ弾球遊技機を提供することができる。また、大当たり発生の条件が具体的に提示されるため、初心者でも楽しめる弾球遊技機を提供することができる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 1 8 】

以下、図面を参照して本発明の好ましい実施形態について説明する。本発明における弾球遊技機の一例としてのパチンコ機 P M について説明する。図 1 は、パチンコ機 P M の全体正面図であり、図 2 は、パチンコ機 P M の遊技盤正面図である。

20

30

【 0 0 1 9 】

このパチンコ機 P M には、この遊技機の外郭保持枠をなす外枠 1 と、この外枠 1 と開閉自在に軸支された前枠 2 が設けられている。そして、前枠 2 はガラス扉 3、上下の球受け皿 4 a、4 b と、打球ハンドル 5 と、レール 6 で区画された遊技領域 1 0 を備える遊技盤 7 等から構成されている。この遊技領域 1 0 には賞球の払出条件となる複数の一般入賞口 1 1 と、賞球の払出条件となるとともに後述する図柄表示装置 2 0 の図柄の変動開始条件となる始動入賞口 1 2 と、大入賞口 1 3 と、遊技球を回収するアウト口 1 4 と、打球の落下に影響を与える風車 1 5 と、図示しない多数の遊技釘とが設けられている。遊技領域 1 0 の略中央には、後述する各種の演出パターン等の画像及び図柄を表示する図柄表示装置 2 0 が設けられている。

40

【 0 0 2 0 】

図柄表示装置 2 0 の上部には、図柄表示装置 2 0 による図柄の変動表示中に始動入賞口 1 2 に入った入賞球数を表示する 4 個の L E D 等から構成される保留球ランプ 3 0 が設けられている。本実施例では、4 個を上限として、（図柄変動中に）始動入賞口 1 2 に入賞がある毎に、保留球ランプ 3 0 を 1 個ずつ点灯させる。そして、図柄表示装置 2 0 において変動図柄の変動表示が開始される毎に、点灯している保留球ランプ 3 0 を 1 個ずつ消灯させる。

【 0 0 2 1 】

このような構成のパチンコ機 P M において、遊技者が打球ハンドル 5 を操作すると、上

50

の球受け皿 4 a から遊技球が 1 個ずつ打球発射部（不図示）に送られ、操作量に応じた強度で遊技領域 1 0 に打球が発射される。発射された打球は上述した入賞口 1 1 , 1 2 あるいはアウト口 1 4 に流下し、上述した入賞口 1 1 , 1 2 に入賞した場合には所定の賞球が上の球受け皿 4 a に払い出される。また、上述した入賞口 1 1 , 1 2 のうち始動入賞口 1 2 に打球が入賞すると、所定の賞球が上の球受け皿 4 a に払い出され、図柄表示装置 2 0 に表示された図柄が変動を開始する。ここで、詳細は後述するが、本発明においては、図柄表示装置 2 0 において所定時間、所定の動画像及び図柄の変動態様を表示が行われた後に、図柄の変動を停止する。このとき、この図柄表示装置 2 0 に表示された図柄の停止態様が予め定められた当たり図柄（例えば、壱～九のぞろ目）の場合には大当たりとなり、開放されて入賞が容易となった大入賞口 1 3 に打球が入賞すると、遊技者には大量の賞球が払い出される。

10

【 0 0 2 2 】

以上のように構成されたパチンコ機 P M に設けられている制御装置について図を用いて説明する。図 3 及び図 4 は、この制御装置による制御の概略を示すブロック図である。この制御装置は、C P U , R O M , R A M 等の種々の電子部品より構成されている遊技制御手段 5 0 によりゲームの制御を行う。

【 0 0 2 3 】

遊技制御手段 5 0 には、始動入賞口 1 2 に内蔵された始動口入賞検出装置 1 2 a と、大入賞口駆動手段 7 1 1 に内蔵された大入賞口入賞検出装置 1 3 a と、大入賞口駆動手段 7 1 1 内の特定領域（図示せず）に内蔵された特定領域通過検出装置 1 3 b 等が電氣的に接続しており、これらから検出信号が遊技制御手段 5 0 に入力される。

20

【 0 0 2 4 】

遊技制御手段 5 0 は、上記のように入力された検出信号に応じて各種作動制御を行うものであり、この制御対象として賞球の払い出しを行う賞球払出装置 4 5 と、大入賞口駆動手段 7 1 1 を開放作動させる大入賞口駆動装置 1 3 m と、画像及び図柄を表示する図柄表示装置 2 0 、保留球ランプ 3 0 等が電氣的に接続している。これらは、全て遊技制御手段 5 0 からの制御信号に基づいて作動制御されている。

【 0 0 2 5 】

続いて、この遊技制御手段 5 0 の制御内容について説明する。遊技制御手段 5 0 は、このゲームの制御のために、通常遊技実行手段 6 0 と、特別遊技実行手段 7 0 と、高確率遊技設定手段 8 0 と、払出制御手段 9 0 とを備えている。

30

【 0 0 2 6 】

通常遊技実行手段 6 0 は、パチンコ機 P M の通常遊技を実行・制御するためのものであり、遊技領域 1 0 に設けられた各入賞口への入賞に関する処理を行う入賞口入賞処理手段 6 1 と、通常遊技から特別遊技へ移行するか否かを決定する特別遊技移行判定手段 6 2 とを備えている。なお、入賞口入賞処理手段 6 1 については、従来と変わらないのでここでの詳細な説明は省略する。

【 0 0 2 7 】

特別遊技移行判定手段 6 2 は、図柄・条件要素取得手段 6 2 1 と、保留球情報記憶手段 6 2 2 と、当たり乱数判定手段 6 2 3 と、演出決定手段 6 2 4 と、図柄・ランプ手段 6 2 5 とを備えている。

40

【 0 0 2 8 】

図柄・条件要素取得手段 6 2 1 は、図柄表示装置 2 0 に表示する図柄、画像やゲームクリア条件の構成要素（例えば、上限ゲーム数 A、指定実行回数 C）等を取得するためのもので、図 4（a）に示すように、当たり乱数取得手段 6 2 1 A と、提示条件設定手段 6 2 1 B とを備えている。

【 0 0 2 9 】

当たり乱数取得手段 6 2 1 A は、大当たりを発生させるか否かを決定し、且つ（後述の）取得した乱数値のいずれかの表示状態フラグをセットするための乱数（以下、「当たり乱数」と称する）を取得するためのものである。例えば、ソフトウェアのインクリメント

50

カウンタによって生成された 0 ~ 6 5 5 3 5 (6 5 5 3 6 通り) の乱数を上述した始動口入賞検出装置 1 2 a からの入賞信号に基づいて、取得している。なお、明細書中の乱数とは、インクリメントカウンタのように規則性のあるものであっても、その取得タイミングに規則性がないために実際に乱数として機能するものを含む概念である。

【 0 0 3 0 】

提示条件設定手段 6 2 1 B は、図柄の変動表示中に、図柄表示装置 2 0 にて表示されるゲームクリア条件、リーチ演出パターン、停止図柄及びノーマル演出パターンについて設定するためのものであり、図 4 (b) に示すように、表示状態フラグ設定手段 6 2 1 B a と、提示判定乱数取得手段 6 2 1 B b と、提示判定手段 6 2 1 B c と、実行回数決定手段 6 2 1 B d と、条件記憶手段 6 2 1 B e と、条件選択手段 6 2 1 B f と、条件実行タイミ

10

【 0 0 3 1 】

表示状態フラグ設定手段 6 2 1 B a は、当たり乱数取得手段 6 2 1 A により取得された当たり乱数の乱数値を、図 5 に示すフラグ設定テーブルと照合して、この乱数値が属する範囲に基づいた表示状態フラグ (すなわち、条件表示フラグ 1 ~ 4 及び通常表示フラグ 1 , 2 のいずれか) をセットするためのものである。なお、条件表示フラグ 1 ~ 4 のいずれかがセットされた場合は、図柄表示装置 2 0 において (後述する提示判定手段 6 2 1 B c によりゲームクリア条件を提示すると判定された場合にのみ) ゲームクリア条件を提示する。また、通常表示フラグ 1 , 2 のいずれかがセットされた場合は、図柄の変動表示中に図柄表示装置 2 0 においてゲームクリア条件を提示しないようになっている。

20

【 0 0 3 2 】

ここで、ゲームクリア条件とは、(図柄表示装置 2 0 において) 停止表示された図柄 (停止図柄) が当たり図柄になるための条件であり、上限ゲーム数 A (当たり条件 B 及び指定実行回数 C を満足させるための図柄変動過程の最大許容実行回数) と、当たり条件 B 及び指定実行回数 C とから構成されている (図 7 参照) 。このようなゲームクリア条件が図柄表示装置 2 0 に提示されることによって、遊技者は、当該変動を含めた A (回) のゲーム数のうち、当たり条件 B を満足させる図柄変動過程が C (回) 行われれば、当たり図柄が停止表示される、すなわち大当たりが発生するということが分かるようになっている。

【 0 0 3 3 】

具体的には、例えば、図 3 2 に示すようなゲームクリア条件、すなわち「 5 ゲーム (5 回の図柄変動過程) 以内に左図柄に「 壱」を 2 回出現させる」というゲームクリア条件が提示された場合、遊技者は、図 3 3 に示すような左図柄が「 壱」である停止図柄が表示されると当たり条件 B を 1 回満たしたことが分かるとともに、この後に連続する 4 回の図柄変動過程のうち 1 回に左図柄が「 壱」である図柄が表示されれば、大当たりが発生することが分かる。なお、このゲームクリア条件を満足した場合は、(本実施例では当たり図柄はぞろ目である。よって、左図柄を含む) 全ての停止図柄が「 壱」となり、大当たりが発生するようになっている。

30

【 0 0 3 4 】

このように、ゲームクリア条件に提示されているものと同じ表示態様が図柄変動過程において実行されることにより、遊技者は、当たり図柄の表示を待たずして大当たりの発生を知ることができる。その結果、従来、停止図柄に向きがちであった遊技者の関心を図柄変動過程にも向けることができる。また、大当たり発生のための条件 (すなわち、当たり図柄の停止条件) がより具体的に遊技者に提示されるため、緊張感を遊技者にもたらしことができ、また、初心者でも親しみやすい遊技を提供することができる。また、ゲームクリア条件を満たしていれば外れ図柄が一旦表示された場合であっても、再変動が行われて大当たりが発生するため、遊技者に期待感を与える遊技を提供することができる。

40

【 0 0 3 5 】

提示判定乱数取得手段 6 2 1 B b は、後述する条件選択手段 6 2 1 B f によって選択されるゲームクリア条件を (図柄の変動表示中に) 図柄表示装置 2 0 において提示するか否かを決定するための乱数 (以下、「提示判定乱数」と称する) を取得するためのものであ

50

る。なお、本実施例に限定されるものではなく、例えば、この提示判定乱数取得手段 6 2 1 B b により取得された提示判定乱数を用いるのではなく、当たり乱数を用いて条件選択手段 6 2 1 B f によって選択されるゲームクリア条件を（図柄の変動表示中に）図柄表示装置 2 0 において提示するか否かを決定してもよい。

【 0 0 3 6 】

提示判定手段 6 2 1 B c は、提示判定乱数に応じて図柄表示装置 2 0 においてゲームクリア条件を（図柄の変動表示中に）提示するか否かを判定するためのものである。

【 0 0 3 7 】

実行回数決定手段 6 2 1 B d は、後述する条件提示手段 6 2 5 C により提示されたゲームクリア条件を満足させるため（ゲームクリア条件を継続して提示させることができる）の図柄変動過程の最大許容実行回数である、上限ゲーム数 A を決定するためのものである。

10

【 0 0 3 8 】

なお、本実施例では、設定されている表示状態フラグが条件表示フラグ 1 , 2 である場合、この条件表示フラグ及び予め設定されている選択確率に応じて、図 6 (a) に示すように上限ゲーム回数 A が決定されるようになっている。また、設定されている表示状態フラグが条件表示フラグ 3 , 4 である場合は、フラグが設定された時点での保留球数に対応して、図 6 (b) に示すように上限ゲーム数 A が決定されるようになっている。

【 0 0 3 9 】

条件記憶手段 6 2 1 B e は、図 7 に示すように、ゲームクリア条件を複数記憶するためのものである。

20

【 0 0 4 0 】

条件選択手段 6 2 1 B f は、所定条件、例えば設定された表示状態フラグ（条件表示フラグ 1 ~ 4 のいずれか）及び上限ゲーム数 A に基づいて、図 7 に示す条件記憶手段 6 2 1 B e からゲームクリア条件を選択するためのものである。

【 0 0 4 1 】

条件実行タイミング決定手段 6 2 1 B g は、図柄表示装置 2 0 においてゲームクリア条件が提示されておらず且つ保留球情報記憶手段 6 2 2 に既に保留球情報の記憶がある状態において、始動入賞口 1 2 に新たな遊技球が入賞して提示判定手段 6 2 1 B c によりゲームクリア条件を提示すると判定されたとき、保留球情報記憶手段 6 2 2 に記憶されている保留球に対して行われる図柄変動過程のうち、どの図柄変動過程でゲームクリア条件を提示するか決定するためのものである（図 4 参照）。

30

【 0 0 4 2 】

なお、本実施例では、条件表示フラグ 1 あるいは 2 が設定され、保留球情報記憶手段 6 2 2 に保留球情報が記憶されている場合には、この条件表示フラグが設定された遊技球に対して行われる図柄変動過程においてゲームクリア条件の提示を開始するようになっている。また、条件表示フラグ 3 あるいは 4 が設定され、保留球情報記憶手段 6 2 2 に保留球情報が記憶されている場合には、最も古い保留球に対して行われる図柄変動過程においてゲームクリア条件の提示を開始するようになっている。

【 0 0 4 3 】

40

テーブル記憶手段 6 2 1 B h は、図 4 (c) に示すように、リーチテーブル 1 ~ 4 及び通常リーチテーブルを有するリーチパターンテーブル T 1 と、出目テーブル 1 ~ 5 を有する停止図柄テーブル T 2 と、ノーマルテーブル 1 ~ 5 を有するノーマルパターンテーブル T 3 とを備えている。

【 0 0 4 4 】

リーチパターンテーブル T 1 は、リーチテーブル 1 ~ 4 及び通常リーチテーブルを有している。リーチテーブル 1 ~ 4 及び通常リーチテーブルには、図 8 に示すように、（選択時において）設定されている表示状態フラグの種類、入賞球の当たり乱数の抽選結果、複数のリーチ演出パターン及びそれらの選択確率が設定されている。なお、リーチ演出パターンとは、（ 1 個の保留球に対する ）図柄変動中に行われるものであり、当該変動終了後

50

に当たり図柄が停止表示されるか否かを遊技者に報知するための演出パターンのことである。

【0045】

停止図柄テーブルT2は、出目テーブル1～5を有している。出目テーブル1～5には、図9に示すように、（選択時において）設定されている表示状態フラグの種類、入賞球の当たり乱数の抽選結果、左図柄、右図柄、中図柄から構成される停止図柄及び各停止図柄の選択確率が設定されている。なお、本実施例において、停止図柄は、各図柄毎に零～九までの（漢）数字を表示できるようになっている。

【0046】

ノーマルパターンテーブルT3は、ノーマルテーブル1～5を有している。ノーマルテーブル1～5には、図10に示すように、（選択時において）設定されている表示状態フラグの種類、入賞球の当たり乱数の抽選結果、複数のノーマル演出パターン及びそれらの選択確率が設定されている。なお、ノーマル演出パターンとは、上記のリーチ演出パターンとは別に設けられている演出パターンであって、実行される図柄変動過程における大当たり発生の可能性を示唆する演出パターンのことである。

【0047】

保留球情報記憶手段622は、始動入賞口12に入賞した、すなわち始動口入賞検出装置12aにより検出された遊技球のうち、まだ図柄変動に用いられていない保留球に関する（入賞）情報を記憶するためのものである。具体的には、図11に示すように、当たり乱数、表示状態フラグ、上限ゲーム数A等のゲームクリア条件の構成要素、リーチ演出テーブル等の各種テーブルなどが保留球に対応して記憶されている。なお、記憶可能な保留球数nの上限値を4個としたが、これに限定されるものではなく適宜変更可能である。

【0048】

当たり乱数判定手段623は、当たり乱数に応じて特別遊技を行うか否か（すなわち、大当たりか否か）を判定するためのものである。例えば、ROMに記憶された当たり値「0～200」と先の当たり乱数として取得された乱数値（0～65535のうちの1つ）とを比較し、この乱数値が当たり値「0～200」である場合に「当たり」と判定する。なお、後述する確率変動中には、高確率遊技設定手段80により、例えば、当たり値が上記「0～200」のうち奇数の乱数値に対して、当たり確率を高確率に変動している。

【0049】

演出決定手段624は、（図柄変動中における）図柄表示装置20で表示される様々な演出を決定するためのもので、図4（d）に示すように、リーチパターン決定手段624Aと、停止図柄決定手段624Bと、ノーマルパターン決定手段624Cと、決定情報記憶手段624Dとを備えている。

【0050】

リーチパターン決定手段624Aは、（後述するステップS406もしくはS412で選択されている）リーチテーブル1～4及び通常リーチテーブルのいずれかよりリーチ演出パターンを決定するためのものである。なお、リーチパターン決定手段624Aは、本実施例では、図8に示すように、設定されている表示状態フラグ、ゲームクリア条件を提示する図柄変動に対応する（すなわち、現在図柄変動している）入賞球の当たり乱数の抽選結果及び予め設定されている選択確率に応じて、該当リーチテーブルよりリーチ演出パターンA～Dを決定（選択）している。

【0051】

停止図柄決定手段624Bは、（後述するステップS407もしくはS413で選択されている）出目テーブル1～5のいずれかより（各）停止図柄を決定するためのものである。なお、停止図柄決定手段624Bは、本実施例では、図9に示すように、出目テーブル1～5に設定されている表示状態フラグ、ゲームクリア条件を提示する図柄変動に対応する入賞球の当たり乱数の抽選結果及び予め設定されている選択確率に応じて、該当出目テーブルより（各）停止図柄を決定（選択）している。

【0052】

10

20

30

40

50

なお、停止図柄には、当たり図柄と外れ図柄とがある。当たり図柄とは、図 1 2 (a) に示すように、左図柄、右図柄、中図柄に表示された 3 つの数字が同一となる図柄である。また、外れ図柄とは、当たり図柄以外の図柄であり、図 1 2 (b) に示すように、3 つの数字が同一とはならない外れ図柄がある。さらに、この外れ図柄のうち、図 1 2 (c) に示すように左右の図柄の数字は一致しているが、これら左右の図柄の数字と中央の図柄の数字とが異なっている図柄を、特にリーチ図柄と称している。

【 0 0 5 3 】

ノーマルパターン決定手段 6 2 4 C は、(後述するステップ S 4 0 8 もしくは S 4 1 4 で選択されている) ノーマルテーブル 1 ~ 5 のいずれかよりノーマル演出パターンを決定するためのものである。なお、ノーマルパターン決定手段 6 2 4 C は、同時に複数のノーマル演出パターンを決定(すなわち、複数同時に表示)することが可能である。例えば、条件表示フラグ 4 が設定されている場合は、図 1 0 に示す選択確率に応じて、ノーマル演出パターン P のみ、ノーマル演出パターン P 及びノーマル演出パターン Q、ノーマル演出パターン P 及びノーマル演出パターン R、ノーマル演出パターン P とノーマル演出パターン Q 及びノーマル演出パターン R のいずれかの組み合わせが、ノーマルパターン決定手段 6 2 4 C により決定(同時に表示)されることが考えられる。

10

【 0 0 5 4 】

決定情報記憶手段 6 2 4 D は、図 1 3 に示すように、リーチパターン決定手段 6 2 4 A により決定されたリーチ演出パターン、停止図柄決定手段 6 2 4 B により決定された停止図柄、及びノーマルパターン決定手段 6 2 4 C により決定されたノーマル演出パターンを記憶するためのものである。

20

【 0 0 5 5 】

図柄・ランプ手段 6 2 5 は、ゲームクリア条件、各演出パターンや停止図柄の図柄表示装置 2 0 における提示・表示制御、及び保留球ランプ 3 0 における点灯及び消灯等の作動制御を行うためのものであり、図 4 (e) に示すように、ランプ制御手段 6 2 5 A と、図柄制御手段 6 2 5 B と、条件提示手段 6 2 5 C と、実行回数表示手段 6 2 5 D と、条件実行手段 6 2 5 E と、回数カウント表示手段 6 2 5 F とを備える。

【 0 0 5 6 】

ランプ制御手段 6 2 5 A は、保留球ランプ 3 0 の点灯及び消灯の作動制御を行うためのものである。

30

【 0 0 5 7 】

図柄制御手段 6 2 5 B は、図柄表示装置 2 0 において、決定情報記憶手段 6 2 4 D に記憶されているリーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄といった所定の図柄変動態様等の表示制御を行うためのものである。例えば、始動入賞口 1 2 に遊技球が入賞した(すなわち、始動口入賞検出装置 1 2 a により検出された)ことを条件に、図柄表示装置 2 0 の画面にて、リーチパターン決定手段 6 2 4 A によって決定されたリーチ演出パターンや、ノーマルパターン決定手段 6 2 4 C により決定されたノーマル演出パターンを所定時間表示させた後、停止図柄決定手段 6 2 4 B により決定された停止図柄を表示させる。

【 0 0 5 8 】

40

条件提示手段 6 2 5 C は、条件選択手段 6 2 1 B f により選択されたゲームクリア条件を図柄表示装置 2 0 に提示するためのものである。

【 0 0 5 9 】

実行回数表示手段 6 2 5 D は、(条件提示手段 6 2 5 C によりゲームクリア条件を提示させる際に) 実行回数決定手段 6 2 1 B d により決定されたゲームクリア条件を満足させるための図柄変動過程の最大許容実行回数(継続して提示させることができる図柄変動過程の実行回数)である上限ゲーム数 A を、図柄表示装置 2 0 に表示するためのものである。

【 0 0 6 0 】

条件実行手段 6 2 5 E は、当たり乱数判定手段 6 2 3 により取得した当たり乱数が当た

50

りと判定されたときは、条件提示手段 6 2 5 C により提示されたゲームクリア条件を満足するように、該ゲームクリア条件と同じ表示態様を（実行回数決定手段 6 2 1 B d により決定された上限ゲーム数 A 以内の）図柄変動過程において実行した後に当たり図柄を停止表示するように、図柄制御手段 6 2 5 B の制御を行うためのものである。また、条件実行手段 6 2 5 E は、当たり乱数判定手段 6 2 3 により取得した当たり乱数が当たりと判定されなかったとき、すなわち外れであったとき、条件提示手段 6 2 5 C により提示されたゲームクリア条件を満足しないように、該ゲームクリア条件と異なる表示態様を図柄変動過程において実行した後に外れ図柄を停止表示するように、図柄制御手段 6 2 5 B の制御を行うためのものである。

【 0 0 6 1 】

10

回数カウント表示手段 6 2 5 F は、図柄表示装置 2 0 において、条件提示手段 6 2 5 C によりゲームクリア条件が提示されている間に、図柄制御手段 6 2 5 B により図柄変動過程が実行された回数をカウント表示するためのものである。なお、本実施例においては、回数カウント表示手段 6 2 5 F は、指定実行回数 C のカウント表示も行う。

【 0 0 6 2 】

特別遊技実行手段 7 0 は、当たり乱数判定手段 6 2 3 により当たりと判定された（すなわち、停止図柄が当たり図柄である）場合に、特別遊技を実行するためのものであり、単位遊技実行手段 7 1 と、継続判定手段 7 2 と、確率変動移行判定手段 7 3 とを備えている。

【 0 0 6 3 】

20

単位遊技実行手段 7 1 は、特別遊技中における単位遊技を行うためのものであり、大入賞口駆動手段 7 1 1 と、単位遊技終了判定手段 7 1 2 とを備えている。

【 0 0 6 4 】

大入賞口駆動手段 7 1 1 は、大入賞口 1 3 を開放して遊技球の入賞を容易にするように、大入賞口駆動装置 1 3 m を作動させるためのものである。

【 0 0 6 5 】

単位遊技終了判定手段 7 1 2 は、予め設定された単位遊技終了条件に基づいて、単位遊技を終了させるか否かを判定するためのものである。

【 0 0 6 6 】

継続判定手段 7 2 は、予め設定された継続条件に基づいて、特別遊技を終了させるか否かを判定するためのものである。

30

【 0 0 6 7 】

確率変動移行判定手段 7 3 は、特別遊技終了後に確率変動を実行するか否かを判定するためのものである。本実施例では、図柄表示装置 2 0 に表示された当たり図柄が予め定められた確変図柄（すなわち、当たり図柄のうち一部の図柄）であるか否かを判定している。

【 0 0 6 8 】

高確率遊技設定手段 8 0 は、確率変動移行判定手段 7 3 によりその判定結果が肯定的、すなわち確率図柄であると判定された場合に、当該特別遊技終了後の当たり図柄発生確率を低確率から高確率に変動させるように、確率抽選テーブルをセットするためのものである。例えば、当たり乱数判定手段 6 2 3 によって参照する当たり値を「 0 ~ 2 0 0 」の他に「 2 0 1 ~ 1 2 0 0 」に増やして、当たり図柄発生確率が通常よりも高確率になるようにしている。

40

【 0 0 6 9 】

払出制御手段 9 0 は、賞球払出装置 4 5 から賞球を払い出させる制御を行うためのものである。

【 0 0 7 0 】

次に、本実施例における制御概要を図 1 4 ~ 図 2 8 に示すフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 0 7 1 】

50

図14は、このパチンコ機PMのメインフローチャートである。遊技制御手段50は、まずステップS1で遊技機全体の初期設定を行った後、ステップS2の通常遊技処理、ステップS3の特別遊技処理を行った後、ステップS2に戻る。この動作は電源が遮断されるまで繰り返し実行される。ステップS2の通常遊技処理とステップS3の特別遊技処理については後述する。

【0072】

図15は通常遊技処理のフローチャート、図16は入賞口入賞チェック処理のフローチャートである。図15に示すように、上記のステップS2の通常遊技処理は、各入賞口への入賞をチェックする入賞口入賞チェック処理S20と、特別遊技を移行するか否かを判定する特別遊技移行判定処理S21とを実行した後、本処理を終了する。

10

【0073】

図16に示すように、入賞口入賞チェック処理S20は、まず遊技球がいずれかの一般入賞口11への入賞が一般入賞口入賞検出装置11aにより検出されると(ステップS201)、その検出信号は遊技制御手段50に送られ、一般入賞フラグがセットされる(ステップS202)。そして、このフラグに基づいて払出制御手段90により賞球払出装置45に作動信号が出力され、この信号を受けて賞球払出装置45が作動して、各入賞球に対して所定数(例えば、10球)の賞球を賞球払出装置45から上もしくは下の球受け皿4a, 4bに払い出す。なお、ここでセットされたフラグは賞球動作に基づき適宜リセットされる。また、始動入賞口12への遊技球の入賞が始動口入賞検出装置12aにより検出されると(ステップS203)、その検出信号は遊技制御手段50に送られ、始動入賞フラグがセットされる(ステップS204)。そして、このフラグに基づいて払出制御手段90により賞球払出装置45に作動信号が出力され、この信号を受けて、賞球払出装置45が作動して始動入賞口12への入賞球に対して所定数(例えば、5球)の賞球を賞球払出装置45から上もしくは下の球受け皿4a, 4bに払い出す。

20

【0074】

上述の入賞口入賞チェック処理S20が終了すると、次に特別遊技移行判定処理S21を実行する。図17は特別遊技移行判定処理S21のフローチャート、図18は図柄・条件要素取得処理S210のフローチャート、図19は提示条件設定処理S400の前段フローチャート、図20は提示条件設定処理S400の後段フローチャート、図21はゲームクリア条件決定処理S420のフローチャート、図22は演出決定処理S500の前段フローチャート、図23は演出決定処理S500の中段フローチャート、図24は演出決定処理S500の後段フローチャート、図25は図柄・ランプ処理S600のフローチャートである。

30

【0075】

特別遊技移行判定処理S21は、図17に示すように、まず図柄・条件要素取得処理S210を行う。

【0076】

図柄・条件要素取得処理S210は、図18に示すように、始動入賞口12に入賞したか否かを確認するために始動入賞フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS211)。オンでない場合はこの処理を終了し、オンである場合は始動入賞フラグをオフする(ステップS212)。次に、記憶されている始動入賞口12へ入賞した保留球の数が記憶上限個(例えば、4個)に達しているかどうかを確認する(ステップS213)。ここで、保留球の数が上限個に達している場合は、このまま図柄・条件要素取得処理S210を終了する。また、ステップS213にて、保留数の数が記憶上限個に達しておらず記憶が可能である場合は、(この時点での)保留球の数を保留球情報記憶手段622で記憶する。続いて、保留球ランプ30を1つ点灯させ(ステップS214)、当たり乱数取得手段621Aにより当たり乱数を取得し(ステップS215)、後述する提示条件設定処理を行い(ステップS400)、この提示条件設定処理S400で設定した諸データを、各保留球の数n(n=1, 2, 3, 4)に対応して保留球情報記憶手段622に設けられている情報記憶エリアへ格納し(ステップS216)、図柄・条件要素取得処理S210を終

40

50

了する。

【0077】

提示条件設定処理S400は、図19及び図20に示すように、まず当たり乱数取得手段621Aにより取得された当たり乱数に応じて、(図5に示すように)表示状態フラグ設定手段621Baにより表示状態フラグ(すなわち、条件表示フラグ1~5及び通常表示フラグ1,2のいずれか)を設定する(ステップS401)。次に、この設定された表示状態フラグが条件表示フラグ1~4のいずれかに該当するか否かを判定する(ステップS402)。ここで、条件表示フラグ1~4のいずれかに該当する場合は、提示判定乱数取得手段621Bbにより提示判定乱数を取得し(ステップS403)、提示判定手段621Bcによりこの提示判定乱数に応じて図柄表示装置20でゲームクリア条件を(図柄変動中に)提示するか否かを判定する(ステップS404)。ここで、提示判定手段621Bcにより、ゲームクリア条件を提示しないと判定された場合は、ステップS406に進む。一方、ステップS404で、提示判定手段621Bcにより提示されたゲームクリア条件を提示すると判定された場合は、実行回数決定手段621Bdにより、該ゲームクリア条件を満足させるため(ゲームクリア条件の提示を継続させることができる)図柄変動過程の最大許容実行回数である上限ゲーム数Aを決定する(ステップS405)。

10

【0078】

そして、ステップS401で設定された表示状態フラグに応じて、図8に示すリーチパターンテーブルT1よりリーチテーブル1~4のいずれかを選択し(ステップS406)、図9に示す停止図柄テーブルT2より出目テーブル1~4のいずれかを選択し(ステップS407)、図10に示すノーマルパターンテーブルT3よりノーマルテーブル1~4のいずれかを選択する(ステップS408)。そして、この時点において、ステップS401, S405, S406~S408で取得した情報、すなわち表示状態フラグ、上限ゲーム数、リーチテーブル、出目テーブル、ノーマルテーブルを保留球情報記憶手段622に格納し(ステップS409)、ステップS410に進む。

20

【0079】

ステップS410では、ステップS401で設定された表示状態フラグが、条件表示フラグ1,2のいずれかであるか否かを判定する。ここで、条件表示フラグ1,2のいずれかであると判定された場合は、制限回数Xを設定し(ステップS411)、後述するゲームクリア条件決定処理を行い(ステップS420)、この提示条件設定処理S400を終了する。一方、ステップS410において、条件表示フラグ1,2のいずれでもない判定された場合は、ゲームクリア条件決定処理S420に進んだ後、この提示条件設定処理S400を終了する。

30

【0080】

なお、上記した制限回数Xとは、図29に示すように、(取得した当たり乱数の抽選結果に係らず)条件表示フラグ1,2がセットされ、且つ、ゲームクリア条件が提示されているときに設定される値である。すなわち、遊技球が始動入賞口12に入賞したときに取得した当たり乱数が当たりではなかった場合、ステップS405で設定された上限ゲーム数A回内にゲームクリア条件を達成しないように、図柄制御手段625Bにより図柄変動過程を制御するために設定されるものである。

40

【0081】

本実施例では、制限回数Xの初期値として指定実行回数C(回)で設定された値が用いられ、上限ゲーム数A回中の図柄変動過程において当たり条件Bが出現する毎に、この値を減算するようになっている(ステップS535参照)。また、この制限回数Xの値が「1」となった場合に、ゲームクリア条件が提示されている図柄変動過程では入賞した遊技球の取得した当たり乱数が当たりではなかったときは、提示されているゲームクリア条件が達成されないように、図柄制御手段625Bは図柄変動過程を制御するようになっている。

【0082】

一方、上記ステップS402において、セットされた表示状態フラグが、条件表示フラ

50

グ 1 ~ 4 のいずれにも該当しないと判断された場合は、すなわち通常表示フラグ 1 , 2 がセットされていると判断された場合は、ステップ S 4 0 1 で設定された表示状態フラグに応じて、リーチパターンテーブル T 1 より通常リーチテーブルを選択し (ステップ S 4 1 2)、停止図柄テーブル T 2 より出目テーブル 5 を選択し (ステップ S 4 1 3)、ノーマルパターンテーブル T 3 よりノーマルテーブル 5 を選択する (ステップ S 4 1 4)。そして、この時点において、ステップ S 4 0 1 , S 4 1 2 ~ S 4 1 4 で取得した情報、すなわち表示状態フラグ、上限ゲーム数 A、リーチテーブル、出目テーブル、ノーマルテーブルを保留球情報記憶手段 6 2 2 に格納し (ステップ S 4 1 5)、この処理を終了する。

【 0 0 8 3 】

ゲームクリア条件決定処理 S 4 2 0 は、図 2 1 に示すように、まず、設定されている表示状態フラグ (なお、ここで設定されているフラグは条件表示フラグ 1 ~ 4 のいずれかである) 及び上限ゲーム数 A に基づいて、条件選択手段 6 2 1 B f により条件記憶手段 6 2 1 B e (図 7 参照) からゲームクリア条件を選択する (ステップ S 4 2 1)。次に、設定されている表示状態フラグは、条件表示フラグ 3 , 4 のいずれかであるか否かを判定する (ステップ S 4 2 2)。ここで、条件表示フラグ 3 , 4 のいずれかであると判定された場合は、条件実行タイミング決定手段 6 2 1 B g によりこの時点において保留球情報記憶手段 6 2 2 に記憶されている保留球数を読み込み (ステップ S 4 2 3)、読み込んだ保留球のうち最も古い保留球に対して行われる図柄変動過程においてステップ S 4 2 1 で選択したゲームクリア条件を提示するように決定し (ステップ S 4 2 4)、この処理を終了する。一方、ステップ S 4 2 2 において、条件表示フラグ 3 , 4 のいずれでもないと判定された場合は、すなわち条件表示フラグ 1 又は 2 である場合は、条件実行タイミング決定手段 6 2 1 B g により当該入賞球に対して行われる図柄変動過程においてステップ S 4 2 1 で選択したゲームクリア条件を提示するように決定し (ステップ S 4 2 5)、この処理を終了する。

【 0 0 8 4 】

以上のように、提示条件設定処理 S 4 0 0 (ゲームクリア条件決定処理 S 4 2 0 を含む) では、図 3 0 に示すように、取得した当たり乱数の値に基づいて、表示状態フラグ、上限ゲーム数 A、リーチテーブル、ノーマルテーブル、出目テーブル、条件表示フラグ 1 又は 2 がセットされているときのみ制限回数 X、そしてゲームクリア条件が設定されるようになっている。

【 0 0 8 5 】

続いて、特別遊技移行判定処理 S 2 1 は、図 1 7 に示すように、保留球の記憶があるかを確認する処理を行う (ステップ S 2 2 0)。ここで、保留球の記憶がない場合には本処理を終了し、保留球の記憶がある場合には保留球の数 $n = 1$ に対応する情報記憶エリアに格納されている情報を読み出す (ステップ S 2 2 1)。次に、情報記憶エリアの値をシフトする (ステップ S 2 2 2)。例えば、ステップ S 2 2 1 では、図 3 1 (a) で示すように、保留球の数 $n = 1$ に対応する当たり乱数の値 A を読み出す。次のステップ S 2 2 2 では、図 3 1 (b) に示すように、保留球の数 $n = 2, 3, 4$ に対応する情報記憶エリアに格納されている値 B , C , D を、保留球の数 $n - 1$ に対応する情報記憶エリアにシフトして格納する。

【 0 0 8 6 】

そして、上記のステップ S 2 2 1 で読み出した (保留球情報記憶手段 6 2 2 に記憶されている最も古い遊技球に対して取得された) 当たり乱数に基づいて当たり乱数判定手段 6 2 3 により乱数抽選を行う (ステップ S 2 2 3)。ここで、当たりであると判定された場合は、特別遊技フラグをセットし (ステップ S 2 2 4)、演出決定処理 S 5 0 0 に進む。また、外れであると判定された場合は、演出決定処理 S 5 0 0 に進む。

【 0 0 8 7 】

演出決定処理 S 5 0 0 では、まず、図 2 2 に示すように、現在、図柄表示装置 2 0 においてゲームクリア条件が提示されているか否かを判定する (ステップ S 5 0 1)。ここで、ゲームクリア条件が提示されていない場合は、ステップ S 5 2 0 に進む (図 2 3 参照)

。一方、ゲームクリア条件が提示されている場合は、（保留球情報記憶手段 6 2 2 に記憶されている）当該変動に対して取得された当たり乱数は当たりか否かを判定する（ステップ S 5 0 2）。ここで、当たりであると判定された場合、リーチパターン決定手段 6 2 4 A により（上記ステップで選択されたリーチテーブルもしくは通常リーチテーブルより）リーチ演出パターンを決定し（ステップ S 5 0 3）、停止図柄決定手段 6 2 4 B により（上記ステップで選択された出目テーブルより当たり）停止図柄を決定し（ステップ S 5 0 4）、ノーマルパターン決定手段 6 2 4 C により（上記ステップで選択されたノーマルテーブルより）ノーマル演出パターンを決定する（ステップ S 5 0 5）。そして、これらステップ S 5 0 3 ~ S 5 0 5 で取得された情報を決定情報記憶手段 6 2 4 D に記憶し（ステップ S 5 0 6）、ステップ S 4 0 9 又はステップ S 4 1 5 で保留球情報記憶手段 6 2 2 に格納した情報を消去して（ステップ S 5 0 7）、本処理を終了する。

10

【 0 0 8 8 】

なお、上記ステップ S 5 0 3 ~ S 5 0 5 で取得された情報、すなわちリーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄は、ゲームクリア条件が提示されていれば（すなわち、後述のステップ S 5 2 0（図 2 3 参照）から進んできた場合ではないとき）該条件を満足する内容となっている。

【 0 0 8 9 】

一方、上記ステップ S 5 0 2 において、当該変動に対して取得された当たり乱数は当たりではない（すなわち、外れである）と判定された場合、制限回数 X が 1 であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 8）。ここで、制限回数 X が 1 でない場合は、ステップ S 5 3 1 に進む（図 2 3 参照）。一方、制限回数 X が 1 である場合は、リーチパターン決定手段 6 2 4 A により（上記ステップで選択されたリーチテーブルもしくは通常リーチテーブルより）リーチ演出パターンを決定し（ステップ S 5 0 9）、停止図柄決定手段 6 2 4 B により（上記ステップで選択された出目テーブルより外れ）停止図柄を決定し（ステップ S 5 1 0）、ノーマルパターン決定手段 6 2 4 C により（上記ステップで選択されたノーマルテーブルより）ノーマル演出パターンを決定する（ステップ S 5 1 1）。そして、これらステップ S 5 0 9 ~ S 5 1 1 で取得された情報を決定情報記憶手段 6 2 4 D に記憶し（ステップ S 5 1 2）、図柄表示装置 2 0 に提示されているゲームクリア条件の上限ゲーム数 A（回）より 1 を減算し（ステップ S 5 1 3）、この上限ゲーム数 A の値がゼロになったか否か、すなわち現在提示中のゲームクリア条件で設定されている上限ゲーム数 A に達しているか否かを判定する（ステップ S 5 1 4）。ここで、上限ゲーム数 A に達していると判定された場合は、ステップ S 4 0 9 又はステップ S 4 1 5 で保留球情報記憶手段 6 2 2 に格納した情報を消去して（ステップ S 5 1 5）、本処理を終了する。一方、上限ゲーム数 A に達していないと判定された場合は、本処理を終了する。

20

30

【 0 0 9 0 】

なお、ステップ S 5 0 9 ~ S 5 1 1 で取得された情報、すなわちリーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄は、ゲームクリア条件が提示されていれば、該ゲームクリア条件を満足しない内容となっている。

【 0 0 9 1 】

ステップ S 5 2 0 は、図 2 3 に示すように、（条件実行タイミング決定手段 6 2 1 B g の決定結果に基づいて）当該変動からゲームクリア条件を提示するか否かを判定する。ここで、当該変動からゲームクリア条件を提示しないと判定された場合は、上述のステップ S 5 0 2 に進む（図 2 2 参照）。また、当該変動からゲームクリア条件を提示すると判定された場合は、（保留球情報記憶手段 6 2 2 に記憶されている情報より）当該変動に対して取得された当たり乱数は当たりか否かを判定する（ステップ S 5 2 1）。この当たり乱数が当たりである場合は、リーチパターン決定手段 6 2 4 A により（上記ステップで選択されたリーチテーブルもしくは通常リーチテーブルより）リーチ演出パターンを決定し（ステップ S 5 2 2）、停止図柄決定手段 6 2 4 B により（上記ステップで選択された出目テーブルより当たり）停止図柄を決定し（ステップ S 5 2 3）、ノーマルパターン決定手段 6 2 4 C により（上記ステップで選択されたノーマルテーブルより）ノーマル演出パター

40

50

ンを決定する（ステップS524）。そして、このようなステップS522～S524で取得された情報を決定情報記憶手段624Dに格納し（ステップS525）、本処理を終了する。

【0092】

なお、ステップS522～S524で取得された情報、すなわちリーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄は、現在提示されているゲームクリア条件を満足する内容となっている。

【0093】

一方、ステップS521で当たり乱数が当たりと判定されなかった（すなわち外れである）場合、及び、ステップS508から進んできた場合は、リーチパターン決定手段624Aにより（上記ステップで選択されたリーチテーブルもしくは通常リーチテーブルより）リーチ演出パターンを決定し（ステップS531）、停止図柄決定手段624Bにより（上記ステップで選択された出目テーブルより外れ）停止図柄を決定し（ステップS532）、ノーマルパターン決定手段624Cにより（上記ステップで選択されたノーマルテーブルより）ノーマル演出パターンを決定する（ステップS533）。そして、これらステップS531～S533で取得された情報が、提示されるゲームクリア条件と一致するか否かを判定する（ステップS534）。ここで、ゲームクリア条件と一致すると判定された場合は、現在設定されている制限回数Xの値から1減算し（ステップS535）、ステップS536に進む。一方、ゲームクリア条件と一致しなかった場合は、そのままステップS536に進む。ステップS536では、上記ステップS531～S533で取得された情報、及びステップS535で制限回数Xの値を減算したときはこの値を決定情報記憶手段624Dに格納する。

【0094】

そして、図24に示すように、ステップS541では、当該変動においてゲームクリア条件が提示されているか否かを判定する。ここで、ゲームクリア条件が提示されていないと判定された場合は、本処理を終了する。一方、ゲームクリア条件が提示されていると判定された場合は、設定されている上限ゲーム数Aの値から1減算し（ステップS542）、この上限ゲーム数Aの値がゼロになったか否か、すなわち現在提示中のゲームクリア条件で設定されている上限ゲーム数Aに達したか否かを判定する（ステップS543）。ここで、上限ゲーム数Aに達していないと判定された場合は、本処理を終了する。一方、上限ゲーム数Aに達していると判定された場合は、上記のステップS409又はステップS415で保留球情報記憶手段622に格納した情報を消去し（ステップS544）、本処理を終了する。

【0095】

なお、ステップS508からステップS531（図23参照）へ進み、ゲームクリア条件が提示中である場合は、ステップS531～S533で取得された情報、すなわちリーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄は、現在提示されているゲームクリア条件を満足する内容となる可能性がある。

【0096】

続いて、特別遊技移行判定処理S21では、上記のような演出決定処理S500が実行された後、図柄・ランプ処理S600が実行され、この処理を終了する（図17参照）。

【0097】

図柄・ランプ処理S290では、図25に示すように、ランプ制御手段625Aにより保留球ランプ30が1個消灯され（ステップS601）、図柄制御手段625Bにより図柄表示装置20において図柄の変動が開始される。このとき、ゲームクリア条件を提示するか否かを判定する（ステップS602）。ここで、ゲームクリア条件を提示すると判定された場合は、図柄表示装置20において、条件提示手段625C及び実行回数表示手段625Dによりゲームクリア条件を提示し（ステップS603）、図柄制御手段625Bにより（決定情報記憶手段624Dに記憶されている）リーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄を表示する（ステップS604）。そして、ステップS604に

10

20

30

40

50

において図柄表示装置 20 で表示された内容が、ステップ S 603 で提示されたゲームクリア条件を満足したか否かを判定する（ステップ S 605）。ここで、ゲームクリア条件を満足したと判定された場合は、ステップ S 535 において 1 減算された指定実行回数 C の値を図柄表示装置 20 に表示して（ステップ S 606）、ステップ S 607 に進む。一方、ゲームクリア条件を満足しなかったと判定された場合は、そのままステップ S 607 に進む。ステップ S 607 では、上記ステップ S 513 もしくは S 542 において 1 減算された上限ゲーム数 A を実行回数表示手段 625D により表示し、本処理を終了する。

【0098】

なお、ステップ S 607 では、上限ゲーム数 A の表示とともに、回数カウント表示手段 625F により（ゲームクリア条件が提示されている間、図柄制御手段 625B により）図柄変動過程が実行された回数をカウント表示してもよい。

10

【0099】

一方、ステップ S 602 において、ゲームクリア条件を提示しないと判定された場合は、図柄表示装置 20 において図柄制御手段 625B により（決定情報記憶手段 624D に記憶されている）リーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄を表示し（ステップ S 608）、本処理を終了する。

【0100】

ここで、上記図柄・ランプ処理 S 600 にて、ゲームクリア条件が提示される遊技について、図 34 ~ 39 の画面例を用いて概説する。

20

【0101】

例えば、図柄変動中に、図 34 に示す「（当該変動を含めて）3 回転以内に（＝上限ゲーム数 A）、リーチを（＝当たり条件 B）、1 回かける（＝指定実行回数 C）」というゲームクリア条件が提示された場合、遊技者はこの条件が提示するものと同じ表示態様が図柄変動過程において表示されれば、大当たりになることが分かる。ここから所定時間が経過すると、図 35 に示すように、このゲームクリア条件は図柄変動過程の表示を妨げないように画面左上に小さく提示され、現在行われている図柄変動過程において（左上に）提示されているゲームクリア条件を満たすか否か、遊技者に対しより明確に報知されるようになっている。

【0102】

30

そして、このような図柄変動過程において、ゲームクリア条件に提示されているものと異なる表示態様、例えば図 36 に示すようなリーチにならない表示態様が実行された場合、図 37 に示すような外れ図柄（ここでは「参参参」）が停止表示される。このとき、図柄変動過程の実行回数が上限ゲーム数 A に達していない場合は、遊技者は次の図柄変動過程に期待を繋げることができる。しかしながら、該条件を満足しないまま図柄変動過程の実行回数が上限ゲーム数 A に達した場合は、提示されていたゲームクリア条件は図柄表示装置 20 から消え、通常遊技に戻るようになっている。

【0103】

また、図柄変動過程の実行回数が上限ゲーム数 A に達するまでに、例えば図 38 に示すように、該ゲームクリア条件に提示されているものと同じ表示態様が実行された場合は（図 38 はリーチ態様「参参参」が 1 回表示された例）、この時点で遊技者は大当たりとなることが把握できる。さらに、本実施例では、ゲームクリア条件を満足した場合は、大当たり遊技になることを遊技者により明確に報知するため、（図 38 に続き）図 39 に示すような当たり図柄（「参参参」のぞろ目）を停止表示させ、その後大当たり遊技を実行するようになっている。

40

【0104】

続いて、特別遊技処理 S 3 を行う。この特別遊技処理 S 3 は、ステップ S 215 で取得した当たり乱数の抽選結果が当たりのとき、単位遊技を所定回数（例えば 15 回）だけ実行可能な特別遊技を成立させる処理である。図 26 は、特別遊技処理 S 3 の前段フローチャート、図 27 は特別遊技処理 S 3 の後段フローチャート、図 28 は特別遊技終了処理 S

50

320のフローチャートである。

【0105】

まず、図26に示すように、特別遊技フラグがオンであるか否かを確認する、すなわち取得した当たり乱数が当たりであったか否かを確認し（ステップS301）、外れであればこの処理を終了する。当たりの場合は、例えば特別遊技フラグをオフしたり、当たり図柄発生確率が高確率の場合は通常の高確率に變動させる等の特別遊技初期設定を行う（ステップS302）。次に、単位遊技を行うための各種の初期設定を行い（ステップS303）、単位遊技を開始する。

【0106】

単位遊技では、大入賞口駆動手段711により大入賞口駆動装置13mを作動させて大入賞口13を開放して、第1回目の単位遊技を開始する。大入賞口13が開放されると、遊技領域空間を落下移動する遊技球は大入賞口13に非常に入賞しやすい状態となる。このような状態で大入賞口13に遊技球が入賞すると、払出制御手段90によりこの入賞球に対して所定の数（例えば、13個）の賞球が上もしくは下の球受け皿4a、4bに払い出されるようになっている。

【0107】

このような単位遊技が開始されると、単位遊技終了判定手段712により、以下に述べる単位遊技終了条件の達成の有無が判断される。なお、この単位遊技終了条件が達成されるまでは、大入賞口13の開放作動が継続される。

【0108】

単位遊技終了条件として、「入賞球数」及び「制限時間」が用件として設定されている。「入賞球数」の用件とは、大入賞口13に入賞したトータルの遊技球の数が所定数（例えば、10球）に達した時点で単位遊技終了条件が達成されたと判断するというものである。また、「開放時間」の用件とは、単位遊技開始後における大入賞口13の開放時間が、予め定められた時間（例えば、30秒）経過したときに、この単位遊技終了条件が達成されたと判断するというものである。

【0109】

特別遊技処理S3では、上記の単位遊技終了条件における達成の有無を、図27に示すように進めていく。まず、（ステップS303より続いて）大入賞口入賞検出装置13aにより大入賞口13に入賞したか否かを判断する（ステップS304）。ここで、大入賞口13に入賞していないと判断された場合は、ステップS306に進む。一方、大入賞口13に入賞したと判断された場合は、大入賞口13に取り付けられている入賞球のカウンタ（不図示）から、予め設定されている単位遊技条件終了のために必要な入賞球数（例えば、10球）から1を減らし（ステップS305）、ステップS306に進む。ステップS306では、特定領域通過検出装置13bにより特定領域（図示せず）に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、特定領域に入賞していないと判断された場合は、ステップS308に進む。一方、特定領域に入賞したと判断された場合は、特定領域フラグをセットし（ステップS307）、ステップS308に進む。ステップS308では、大入賞口13の入賞球数が所定の数（例えば、10球）に達したか否かを判定する（ステップS308）。ここで、大入賞口13の入賞球数が所定の数を満たしていた場合は、単位遊技終了条件が達成されたこととなり、ステップS310に進む。一方、大入賞口13の入賞球数が所定の数を満たしていない場合は、ステップS309に進む。ステップS309では、もう1つの単位終了条件である開放時間に達したか否かを判断する。ここで、開放時間が終了していない（すなわち、単位遊技終了条件が満たされていない）と判断された場合は、ステップS304へ戻って次の単位遊技を行う。一方、開放時間が終了した（すなわち、単位遊技終了条件を満たされた）と判断された場合は、ステップS310へ進む。

【0110】

以上のように、「入賞球数」もしくは「制限時間」の条件のいずれか一方が満たされた時点で、単位遊技終了判定手段712は単位遊技終了条件が達成されたと判断し、単位遊技を終了させる。

10

20

30

40

50

【0111】

そして、上記のような単位遊技終了条件を達成したときは、大入賞口13の開放を止め、継続判定手段72により継続判定条件が達成されているか否かを判断する(ステップS310)。この継続条件とは、単位遊技中に特定領域に遊技球が入賞して特定領域フラグがセットされたか否かという条件である。また、継続条件の達成とは、単位遊技中に特定領域への入賞があった場合である。ステップS310において、継続条件が達成されたと判断されなかった場合、すなわち特定領域への入賞がないまま単位遊技が終了した場合には、特別遊技終了処理S320を行う。

【0112】

一方、ステップS310において、継続条件が達成されたと判断された場合、すなわち今回の単位遊技中に特定領域へ少なくとも1つの入賞球があった場合は、特定領域フラグをクリアする(ステップS311)。そして、今回の特別遊技を開始した後における単位遊技のラウンド数を数えるために、予め所定回数(例えば、15回)がセットされたカウンタから1を減らす(ステップS312)。続いて、このラウンド数のカウンタが0未満になったか否か、つまり単位遊技の繰り返し回数が所定回数行われたか否かを判断する(ステップS313)。ここで、ラウンド数のカウンタが0未満ではない、すなわち所定回数繰り返されていない場合は、ステップS303に戻り、次の単位遊技を行う。また、ラウンド数のカウンタが0未満である場合、すなわち単位遊技が所定回数繰り返された場合は、ステップS313から特別遊技終了処理S320へ進む。

【0113】

特別遊技終了処理S320は、図28に示しており、まず、確率変動移行判定手段73により、当選時における停止図柄が確変図柄であるか否かを判定する(ステップS321)。ここで、確変図柄であると判断されたときは、高確率遊技設定手段80により、当たり図柄発生確率を通常よりも高確率になるように当たり値が設定されている確変抽選テーブルをセットする(ステップS322)。なお、この確率抽選テーブルは、ステップS302において適宜リセットされる。続いて、確率変動当選画面を図柄表示装置20に表示する(ステップS323)。この確率変動当選画面とは、遊技者の注目を引き、当たり図柄発生確率が高確率に変動したことを遊技者が容易に把握することできるように、例えば、「確変」の文字が大きく表示されるような画面表示態様である。一方、ステップS321において、停止図柄が確変図柄ではないと判定されたときは、確率変動非当選画面にて報知する(ステップS324)。なお、確率変動非当選画面とは、当たり図柄発生確率が通常のままを高確率にはならなかったことを遊技者に報知するため、例えば「ざんねん」といった文字が大きく表示されるような画面表示態様である。

【0114】

なお、本発明は、上記実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲であれば適宜改良可能である。

【図面の簡単な説明】

【0115】

【図1】上記弾球遊技機の正面図である。

【図2】上記弾球遊技機の遊技盤前面を示す正面図である。

【図3】上記弾球遊技機のゲーム制御を行う遊技制御手段の構成を示すブロック図である。

【図4】上記弾球遊技機の図柄・条件要素取得手段、提示条件設定手段、テーブル記憶手段、演出決定手段及び図柄・ランプ手段の構成を示すブロック図である。

【図5】表示条件フラグを設定するために、上記弾球遊技機に用いられているフラグ設定テーブルの内容を示す表図である。

【図6】上限ゲーム数Aの設定を説明するための表図である。

【図7】条件記憶手段に記憶されているゲームクリア条件を示す表図である。

【図8】リーチパターンテーブルに記憶されている内容を示す表図である。

【図9】停止図柄テーブルに記憶されている内容を示す表図である。

10

20

30

40

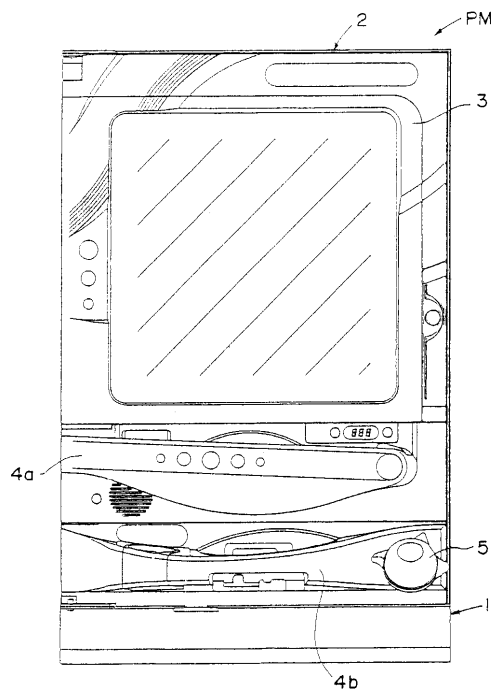
50

- 【図 1 0】ノーマルパターンテーブルに記憶されている内容を示す表図である。
- 【図 1 1】保留球情報記憶手段に設定されている情報記憶エリアの説明図である。
- 【図 1 2】図柄表示装置に表示される停止図柄の例を示す図である。
- 【図 1 3】決定情報記憶手段に記憶できる内容を説明する図である。
- 【図 1 4】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 1 5】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 1 6】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 1 7】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 1 8】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 0】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】制限回数 X の設定を説明するための表図である。 20
- 【図 3 0】提示条件設定処理において、設定される情報をまとめて記載している表図である。
- 【図 3 1】上記遊技制御手段による保留球数に関する制御内容を説明するためのイメージ図である。
- 【図 3 2】ゲームクリア条件（表示態様指定条件）が図柄表示装置に提示された場合の表示例を示す図である。
- 【図 3 3】図 3 2 に示したゲームクリア条件（当たり条件 B）を満足する表示例を示す図である。
- 【図 3 4】図柄表示装置にゲームクリア条件が提示された場合の遊技例を説明するための図である。 30
- 【図 3 5】図柄表示装置にゲームクリア条件が提示された場合の遊技例を説明するための図である。
- 【図 3 6】図柄表示装置にゲームクリア条件が提示された場合の遊技例を説明するための図である。
- 【図 3 7】図柄表示装置にゲームクリア条件が提示された場合の遊技例を説明するための図である。
- 【図 3 8】図柄表示装置にゲームクリア条件が提示された場合の遊技例を説明するための図である。
- 【図 3 9】図柄表示装置にゲームクリア条件が提示された場合の遊技例を説明するための図である。 40
- 【符号の説明】
- 【 0 1 1 6 】
- P M パチンコ機
- 1 外枠
- 2 前枠
- 3 ガラス扉
- 4 a , 4 b 上下の球受け皿
- 5 打球ハンドル
- 6 レール
- 7 遊技盤 50

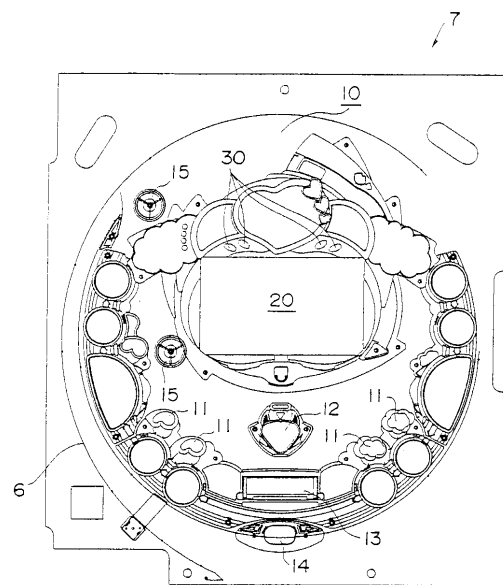
1 0	遊技領域	
1 1	一般入賞口	
1 2	始動入賞口	
1 2 a	始動口入賞検出装置	
1 3	大入賞口（可変入賞口）	
1 3 a	大入賞口入賞検出装置	
1 3 b	特定領域通過検出装置	
1 3 m	大入賞口駆動装置	
1 4	アウト口	
1 5	風車	10
2 0	図柄表示装置	
3 0	保留球ランプ（保留球表示装置）	
4 5	賞球払出装置	
5 0	遊技制御手段	
6 0	通常遊技実行手段	
6 1	入賞口入賞処理手段	
6 2	特別遊技移行判定手段	
6 2 1	図柄・条件要素取得手段	
6 2 1 A	当たり乱数取得手段（抽選手段）	
6 2 1 B	提示条件設定手段	20
6 2 1 B a	表示状態フラグ設定手段	
6 2 1 B b	提示判定乱数取得手段	
6 2 1 B c	提示判定手段	
6 2 1 B d	実行回数決定手段	
6 2 1 B e	条件記憶手段	
6 2 1 B f	条件選択手段	
6 2 1 B g	条件実行タイミング決定手段	
6 2 1 B h	テーブル記憶手段	
T 1	リーチパターンテーブル	
T 2	停止図柄テーブル	30
T 3	ノーマルパターンテーブル	
6 2 2	保留球情報記憶手段	
6 2 3	当たり乱数判定手段（抽選手段）	
6 2 4	演出決定手段	
6 2 4 A	リーチパターン決定手段	
6 2 4 B	停止図柄決定手段	
6 2 4 C	ノーマルパターン決定手段	
6 2 4 D	決定情報記憶手段	
6 2 5	図柄・ランプ手段	
6 2 5 A	ランプ制御手段	40
6 2 5 B	図柄制御手段	
6 2 5 C	条件提示手段	
6 2 6 D	実行回数表示手段	
6 2 5 E	条件実行手段	
6 2 5 F	回数カウント表示手段	
7 0	特別遊技実行手段	
7 1	単位遊技実行手段	
7 1 1	大入賞口駆動手段	
7 1 2	単位遊技終了判定手段	
7 2	継続判定手段	50

- 7 3 確率変動移行判定手段
- 8 0 高確率遊技設定手段
- 9 0 払出制御手段

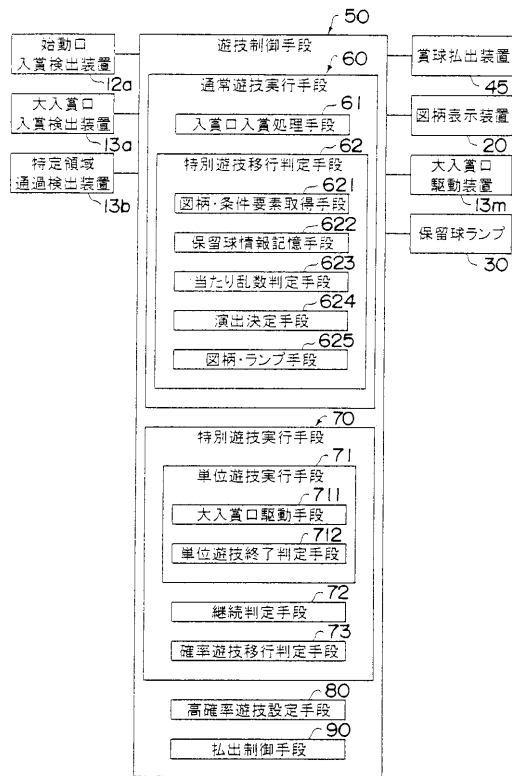
【図 1】



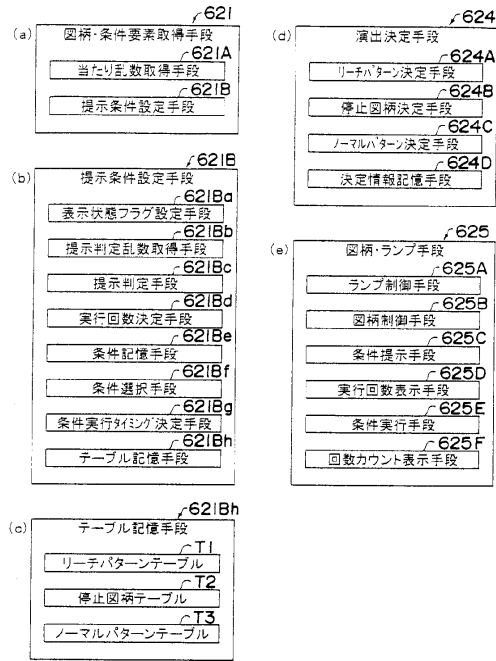
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

フラグ設定テーブル

取得した当たり乱数 (抽選結果)	設定される表示状態フラグ
0~50	条件表示フラグ3
51~100	条件表示フラグ4
101~200	通常表示フラグ2
201~10000	条件表示フラグ1
10001~20000	条件表示フラグ2
20001~65535	通常表示フラグ1

【図 6】

上限ゲーム数A(回) 設定

設定された表示状態フラグ	選択確率 (%)	上限ゲーム数 A(回)
条件表示フラグ1	30	1
	20	3
	40	5
	10	15
条件表示フラグ2	20	2
	30	3
	30	4
	20	15

設定された表示状態フラグ	保留球数 (個)	上限ゲーム数 A(回)
条件表示フラグ3	1	5
	2	2
	3	3
	4	5
条件表示フラグ4	1	1
	2	15
	3	3
	4	15

【図 7】

設定された表示状態フラグ	設定された上限ゲーム数A(回)	選択されるランクリフ条件	指定実行回数C(=X)(回)	出現させろ	出現させろ	出現させろ	出現させろ
条件表示フラグ1	1	いずれかのリーチ	を	を	を	を	を
	2	ゲーム以内に	を	を	を	を	を
	3	ゲーム以内に	を	を	を	を	を
	4	ゲーム以内に	を	を	を	を	を
条件表示フラグ2	1	いずれかのリーチ	を	を	を	を	を
	2	ゲーム以内に	を	を	を	を	を
	3	ゲーム以内に	を	を	を	を	を
	4	ゲーム以内に	を	を	を	を	を
条件表示フラグ3	1	いずれかのリーチ	を	を	を	を	を
	2	ゲーム以内に	を	を	を	を	を
	3	ゲーム以内に	を	を	を	を	を
	4	ゲーム以内に	を	を	を	を	を
条件表示フラグ4	1	いずれかのリーチ	を	を	を	を	を
	2	ゲーム以内に	を	を	を	を	を
	3	ゲーム以内に	を	を	を	を	を
	4	ゲーム以内に	を	を	を	を	を

【図 8】

リーチパターンテーブル T1

	設定されている表示状態フラグ	入賞球の当たり乱数の抽選結果	選択確率 (%)	選択されるリーチ演出パターン
リーチテーブル1	条件表示フラグ1	当たり	70	リーチ演出パターンA
			10	リーチ演出パターンB
			20	リーチ演出パターンC
リーチテーブル2	条件表示フラグ2	当たり	0	リーチ演出パターンD
		外れ	0	リーチ演出パターンE
			100	リーチ演出パターンF
リーチテーブル3	条件表示フラグ3	当たり	100	リーチ演出パターンG
		外れ	0	リーチ演出パターンH
			0	リーチ演出パターンI
リーチテーブル4	条件表示フラグ4	当たり	30	リーチ演出パターンJ
		外れ	0	リーチ演出パターンK
			100	リーチ演出パターンL
通常リーチテーブル	通常表示フラグ1 通常表示フラグ2	当たり	10	リーチ演出パターンM
		外れ	0	リーチ演出パターンN
			88	リーチ演出パターンO

【図 9】

停止図柄テーブル T2

	設定されている表示状態フラグ	入賞球の当たり乱数の抽選結果	選択される停止図柄(及び選択確率)
出目テーブル1	条件表示フラグ1	当たり	左図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
		外れ	右図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
			左図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
出目テーブル2	条件表示フラグ2	当たり	左図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
		外れ	右図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
			左図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
出目テーブル3	条件表示フラグ3	当たり	左図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
		外れ	右図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
			左図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
出目テーブル4	条件表示フラグ4	当たり	左図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
		外れ	右図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
			左図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
出目テーブル5	通常表示フラグ1 通常表示フラグ2	当たり	左図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
		外れ	右図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)
			左図柄 左図柄と同じ図柄 (各10%)

【図 10】

ノーマルパターンテーブル T3

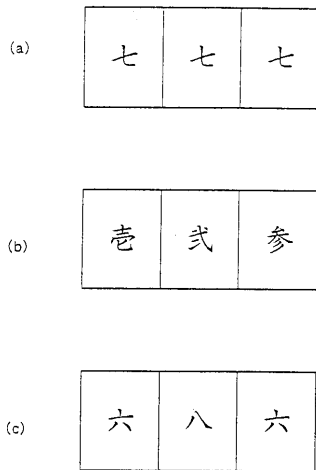
	設定されている表示状態フラグ	入賞球の当たり乱数の抽選結果	選択確率 (%)	選択されるリーチ演出パターン
ノーマルテーブル1	条件表示フラグ1	当たり	100	リーチ演出パターンA
		外れ	30	リーチ演出パターンB
			20	リーチ演出パターンC
ノーマルテーブル2	条件表示フラグ2	当たり	0	リーチ演出パターンD
		外れ	30	リーチ演出パターンE
			20	リーチ演出パターンF
ノーマルテーブル3	条件表示フラグ3	当たり	15	リーチ演出パターンG
		外れ	30	リーチ演出パターンH
			20	リーチ演出パターンI
ノーマルテーブル4	条件表示フラグ4	当たり	100	リーチ演出パターンJ
		外れ	30	リーチ演出パターンK
			20	リーチ演出パターンL
ノーマルテーブル5	通常表示フラグ1, 2	当たり	15	リーチ演出パターンM
		外れ	30	リーチ演出パターンN
			20	リーチ演出パターンO

【図 11】

保留球情報記憶手段 622

1	2	3	4
当選フラグ	保留球数 n(個)	...	当たり乱数
表示状態フラグ			表示状態フラグ
ゲームクリア条件			ゲームクリア条件
・上図ゲーム数 A(回)			・上図ゲーム数 A(回)
・指定実行回数 C(回)			・指定実行回数 C(回)
・制限回数 X(回)			・制限回数 X(回)
リーチ演出テーブル			リーチ演出テーブル
停止図柄テーブル			停止図柄テーブル
ノーマル演出テーブル			ノーマル演出テーブル

【図 12】

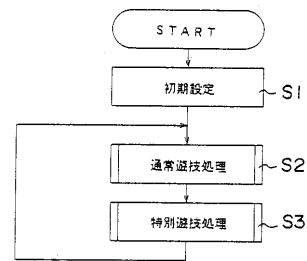


【図 13】

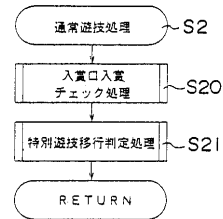
決定情報記憶手段 624D

リーチ演出パターン
停止図柄
ノーマル演出パターン

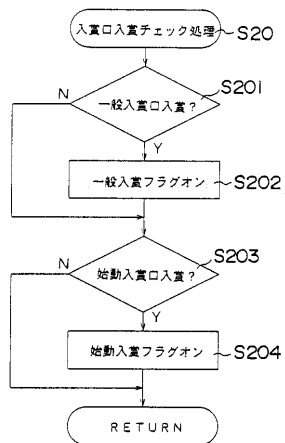
【図 14】



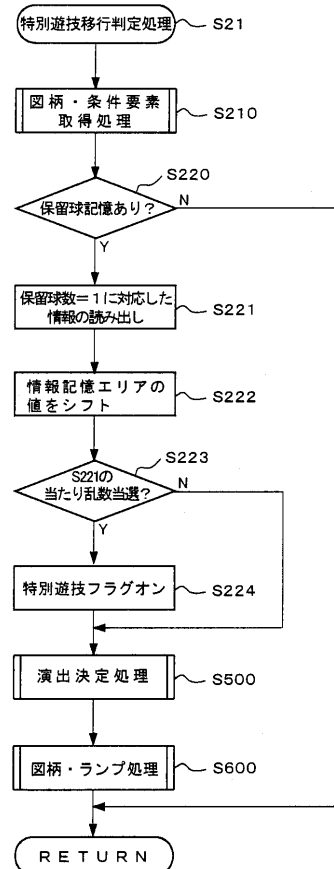
【図 15】



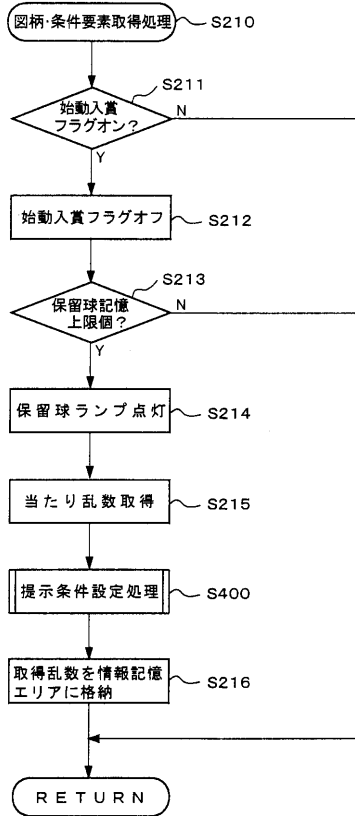
【図 16】



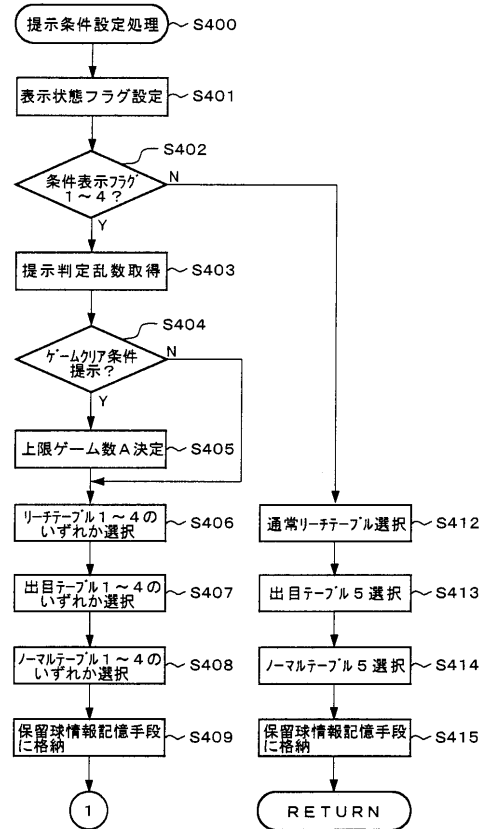
【図 17】



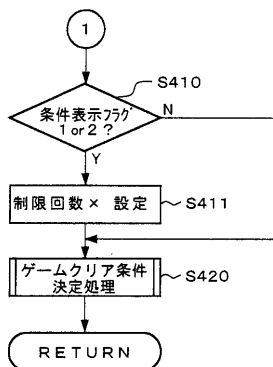
【図 18】



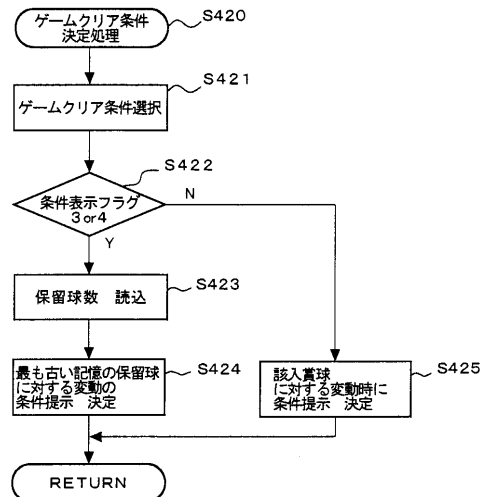
【図 19】



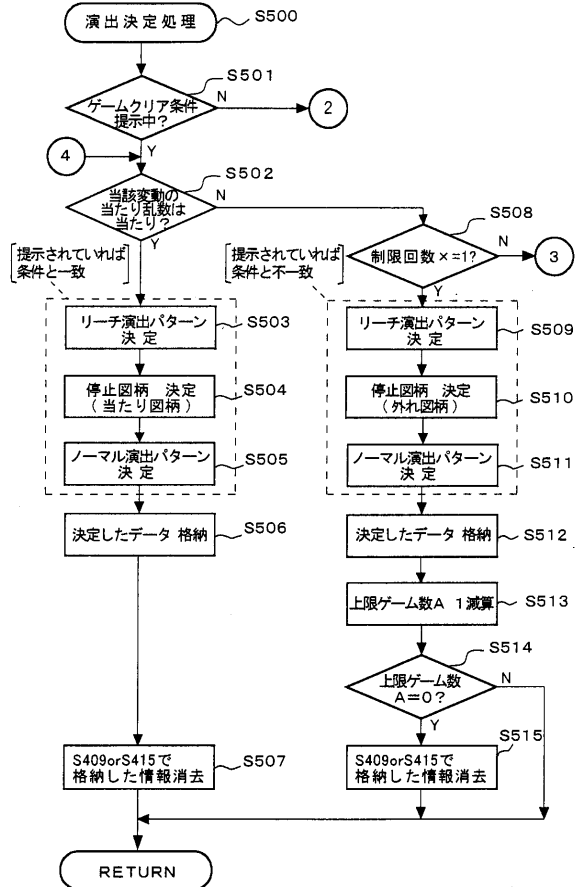
【図 20】



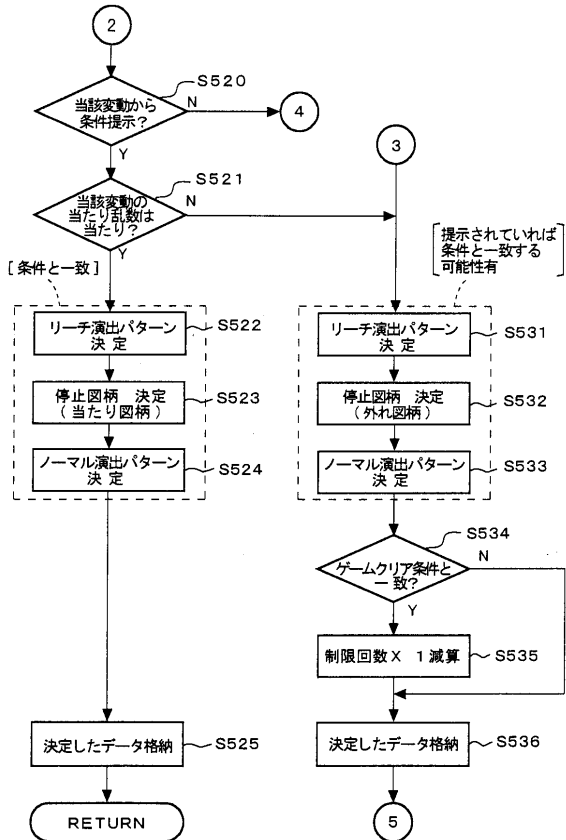
【図 21】



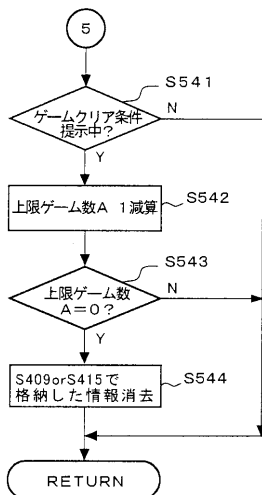
【図 2 2】



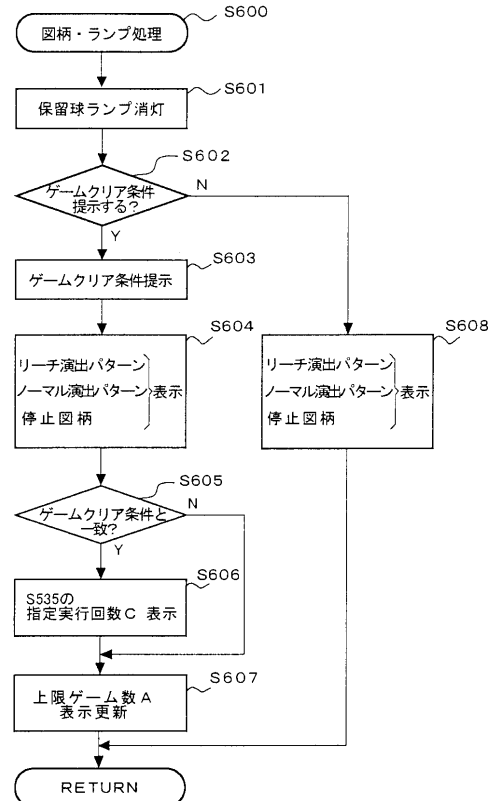
【図 2 3】



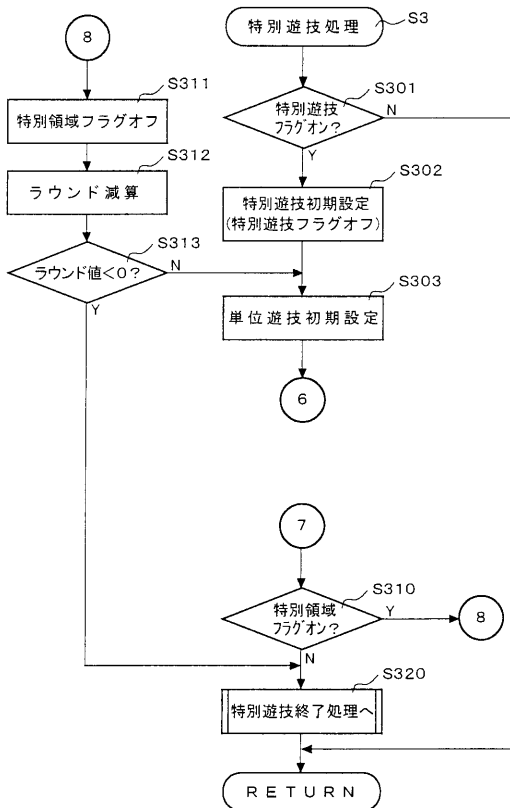
【図 2 4】



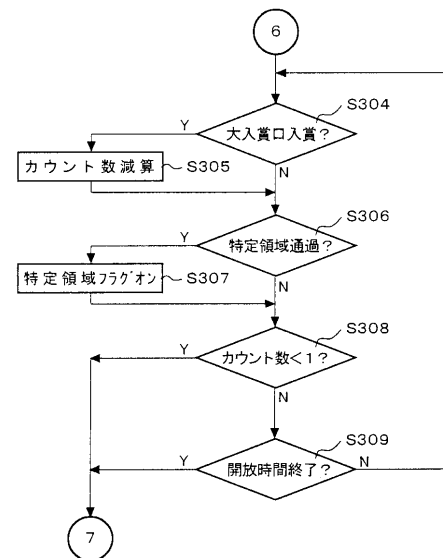
【図 2 5】



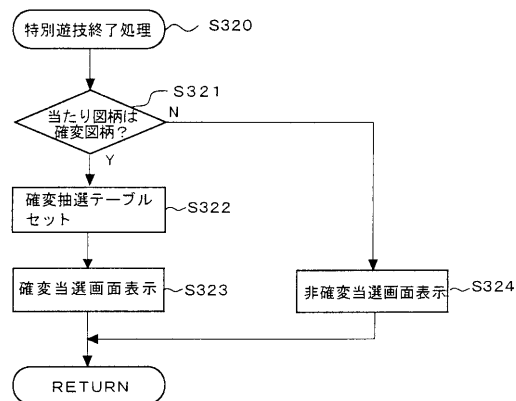
【 図 2 6 】



【 図 2 7 】



【 図 2 8 】



【 図 2 9 】

制限回数 X 設定 (S411)

X(回)		上級ゲーム数 A(回)					
		1	2	3	4	5	15
表示状態フラグ	表示表示フラグ1	1	—	1	—	1	3
	表示表示フラグ2	—	1	2	2	—	2

【 図 3 0 】

提示条件特定処理 (S400)

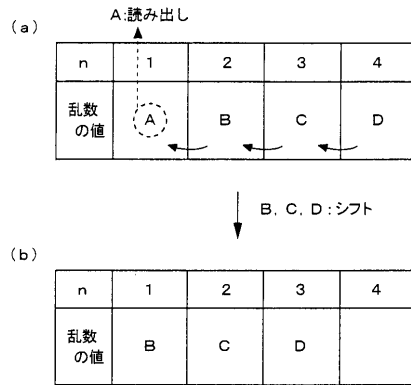
a) 0 ≤ 出たり回数 ≤ 200 (出たり)

出たり回数 (出庫結果)	設定された 表示状態フラグ	上層ゲーム数 (入回)	選択された リチャージゲーム の表示状態フラグ の数	上層ゲーム数 (入回)	停止状態フラグ から選択された リチャージゲーム の表示状態フラグ の数	出たり回数 (出庫結果)
0	条件表示フラグ3	1	1	1	1	出たりゲーム3
～	～	2	2	2	2	出たりゲーム3
50	～	3	3	3	3	出たりゲーム4
51	(出たり)	1	1	1	1	出たりゲーム4
～	～	2	2	2	2	出たりゲーム4
100	～	3	3	3	3	出たりゲーム4
101	～	4	4	4	4	出たりゲーム5
200	～	15	15	15	15	出たりゲーム5

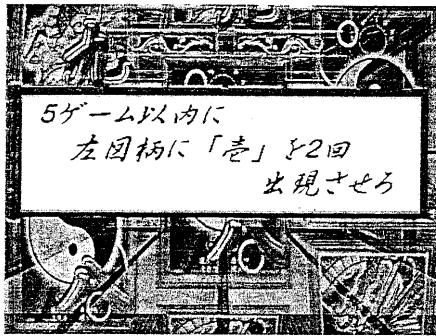
b) 201 ≤ 出たり回数 ≤ 65535 (負け)

出たり回数 (出庫結果)	設定された 表示状態フラグ	上層ゲーム数 (入回)	選択された リチャージゲーム の表示状態フラグ の数	上層ゲーム数 (入回)	停止状態フラグ から選択された リチャージゲーム の表示状態フラグ の数	出たり回数 (出庫結果)
201	条件表示フラグ1	1	1	1	1	出たりゲーム1
10000	～	2	2	2	2	出たりゲーム1
10001	条件表示フラグ2	3	3	3	3	出たりゲーム2
20000	～	4	4	4	4	出たりゲーム2
20001	～	15	15	15	15	出たりゲーム5
65535	～	65535	65535	65535	65535	出たりゲーム5

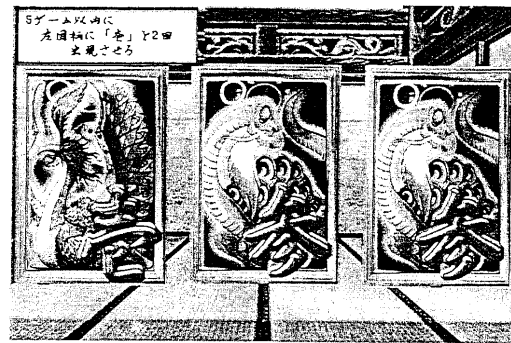
【図 3 1】



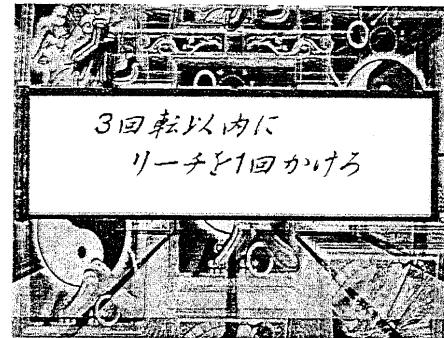
【図 3 2】



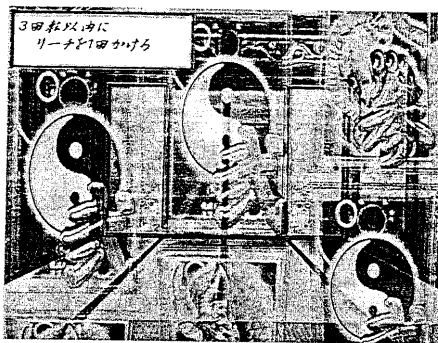
【図 3 3】



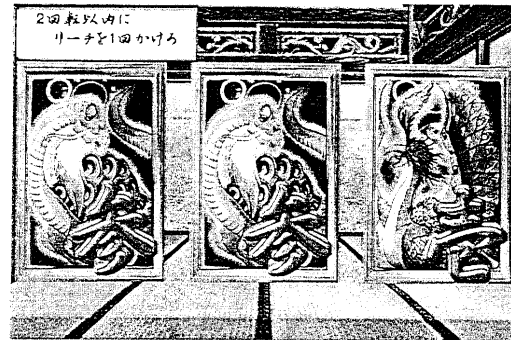
【図 3 4】



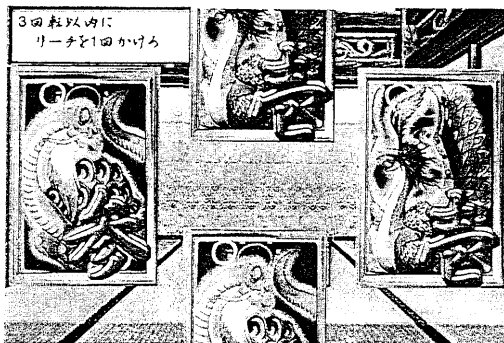
【図 3 5】



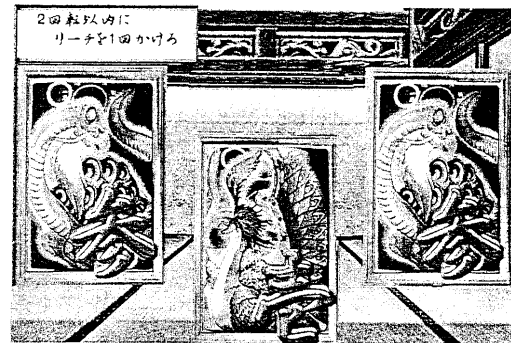
【図 3 7】



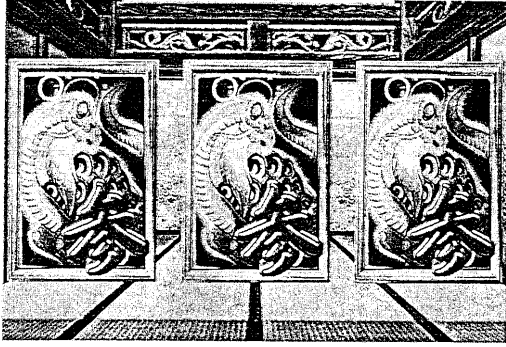
【図 3 6】



【図 3 8】



【図 39】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2000-317072(JP,A)
特開2002-066029(JP,A)
特開2002-153626(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02
A63F 5/04