

(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2005-237536

(P2005-237536A)

(43) 公開日 平成17年9月8日(2005.9.8)

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

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 304D

A63F 7/02 313

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願2004-49640 (P2004-49640)

(22) 出願日 平成16年2月25日 (2004.2.25)

(71) 出願人 000154679  
株式会社平和  
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8

(74) 代理人 100079049

弁理士 中島 淳

(74) 代理人 100084995

弁理士 加藤 和詳

(74) 代理人 100085279

弁理士 西元 勝一

(74) 代理人 100099025

弁理士 福田 浩志

(72) 発明者 鎌田 憲一

群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8  
株式会社平和内

最終頁に続く

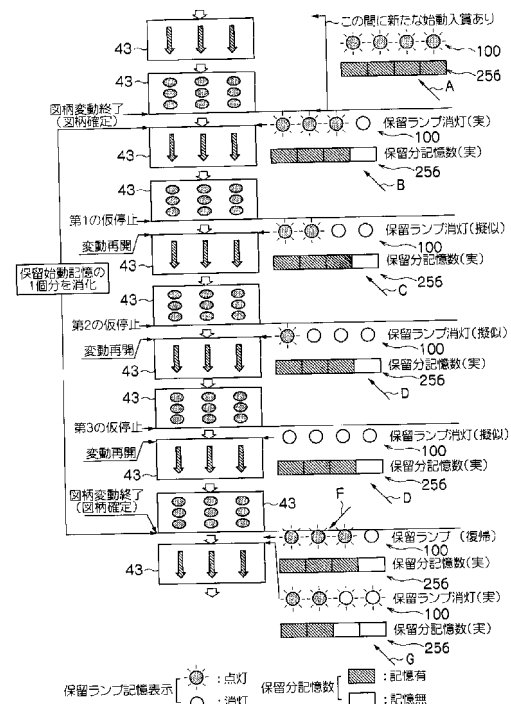
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 仮停止状態を挟んで複数パターンを繰り返した後に前記抽選結果報知図柄を表示する第2のモードで図柄変動パターン演出を実行する場合に、保留数に相当する数を表示する保留表示も同期させ、遊技者の変動パターンモードの見極めを困難とし、遊技者の期待感を高め、稼働率を向上する。

【解決手段】 第2のモードが選択されると、図柄変動パターン演出において、仮停止状態でその都度保留ランプ100を1個ずつ消灯していく。これにより、変動再開時は、保留ランプ100は全て消灯され、保留分の抽選が全て終わったと認識される。しかし、次の変動とのインターバルに、保留ランプ100の点灯状態が、保留メモリ内の記憶数に忠実な点灯に復帰する。上記第2のモードによる図柄変動パターン演出を実行することで、遊技者により多くの始動入賞があったと錯覚させ、遊技意欲を増大させることができる。

【選択図】 図6



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技球が遊技盤面上の始動入賞口に入賞することで抽選が実行され、所定期間の図柄変動を経て抽選結果報知図柄を表示する図柄変動パターン演出によって、当該抽選の結果を報知する表示装置が設けられた遊技機であって、

前記図柄変動パターン演出において、前記図柄変動の開始から終了まで連続した変動後に前記抽選結果報知図柄を表示する第 1 のモード、及び前記図柄変動の開始から終了までを 1 パターンとし仮停止状態を挟んで複数パターンを繰り返した後に前記抽選結果報知図柄を表示する第 2 のモードの何れかで前記図柄変動パターン演出の実行を制御する制御手段と、

10

前記第 1 のモード又は第 2 のモードを選択する選択手段と、

前記表示装置が前記図柄変動パターン演出を実行できない状態で、抽選に有効な前記遊技球の始動入賞口への入賞があった場合に、当該入賞回数を保留分として記憶する記憶手段と、

前記記憶手段に記憶された保留数に相当する数を表示する保留相当数表示手段と、

前記選択手段で第 2 のモードが選択された場合に、前記保留相当数表示手段を制御して、前記仮停止状態を前記抽選結果報知図柄の表示とみなして擬似的に保留分を消化する表示とすると共に、前記第 2 のモードによる図柄変動パターン演出の終了後に、前記擬似的な保留分の表示状態を前記記憶手段に記憶された実保留分の表示に復帰させる保留表示制御手段と、

20

を有する遊技機。

## 【請求項 2】

前記記憶手段に複数の保留分が記憶されているときに、前記選択手段による第 2 のモードの選択が可能であることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記第 2 のモードが選択された場合には、前記複数パターンの各々の実行に際して特定のキャラクタを前記表示装置に表示させ、前記第 1 のモードが選択された場合には、前記特定のキャラクタを出現させるか否かを抽選するキャラクタ表示制御手段をさらに有することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 記載の遊技機。

## 【請求項 4】

30

前記保留表示制御手段による、実保留分の表示への復帰の際に、特別演出を実行する、ことを特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 の何れか 1 項記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技盤面上の始動入賞口に入賞することで抽選が実行され、当該抽選の結果を図柄変動開始から当該図柄変動終了後に、抽選結果報知図柄を表示する図柄変動パターン演出によって報知する表示装置が設けられた遊技機遊技機に関するものである。

## 【背景技術】

## 【0002】

40

従来より、遊技機、特にパチンコ機において、通常遊技状態で、始動口（特別図柄始動入賞口）に入賞したパチンコ球を検出することで抽選がなされ、この抽選の結果、当たりとなると、前記通常遊技状態では閉止状態とされている大入賞口が所定期間、所定回数開放され（1 回の開閉を 1 ラウンドとし、一般に 10～16 ラウンド継続する。）、遊技球の入賞率を高める、遊技者に有利な状態とする特別遊技状態（以下、大当たり処理という）を持つパチンコ機がある。

## 【0003】

この種のパチンコ機では、遊技盤面（一般には中央にあるセンター役物等）に液晶表示装置等の表示部を配置し、この表示部に、例えば複数の図柄列をスクロール変動させ、当該変動が停止したときの各列の図柄の状態（図柄配列状態）で、前記抽選の結果を報知す

50

ることがなされている（以下、図柄変動パターン演出という）。

【0004】

ここで、従来、図柄変動パターンに通常変動パターンと複数回変動パターンとを混在させ、1回の始動入賞で複数回の抽選がなされたかのような演出を行い、例えば、所謂スランプ状態でも、あたかも始動入賞回数が多いかの如き印象（以下、好印象という）を遊技者に与える技術が提案されている（特許文献1参照）。

【0005】

ところが、この特許文献1では、通常変動パターンと複数回変動パターンの見極めがつき易く、本来の目的である遊技者への好印象が薄れるという問題点がある。

【0006】

そこで、本出願人は、通常変動パターンでは適宜、また、複数回変動パターンでは常時、特定のキャラクタを出現させることで、上記異なる変動パターンの実行の見極めを困難にする技術を提案した（特許文献2参照）。

【0007】

これにより、遊技者は、現在実行されている図柄変動パターンが通常変動パターン（1回のみの変動）であるのか、複数回変動パターン（複数回の変動、仮停止の繰り返し）であるのかの見極めがつかず、遊技者への好印象を維持し、遊技者の期待感を高める技術を提案した（特許文献2参照）。

【特許文献1】特開平11-28279号公報

【特許文献2】特開2001-9119公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、上記特許文献2では、センター役物装置の表示部での表示を見るかぎりには、異なる変動パターンを見極めがつくことはないが、この表示部とは別に設けている保留数表示ランプの点灯状態を見ると、容易に見極めがついてしまう。すなわち、この保留数表示ランプは、内部の保留記憶数を忠実の報知しているため、複数回変動パターンの実行中に保留ランプの点灯（保留あり）状態に変化がないことを遊技者が気づくことで、見極めがつき、このため、遊技者の期待感が薄れ、遊技意欲を減退させ、結果として稼働率の低下を招くことになる。

【0009】

本発明は上記事実を考慮し、表示装置において、図柄変動開始から図柄変動終了まで連続した変動後に前記抽選結果報知図柄を表示する第1のモード、仮停止状態を挟んで複数パターンを繰り返した後に前記抽選結果報知図柄を表示する第2のモードの何れかで図柄変動パターン演出を実行する場合に、保留数に相当する数を表示する保留表示も同期させ、遊技者の変動パターンモードの見極めを困難とし、遊技者の期待感を高め、稼働率を向上することができる遊技機を得ることが目的である。

【課題を解決するための手段】

【0010】

請求項1に記載の発明は、遊技球が遊技盤面上の始動入賞口に入賞することで抽選が行われ、所定期間の図柄変動を経て抽選結果報知図柄を表示する図柄変動パターン演出によって、当該抽選の結果を報知する表示装置が設けられた遊技機であって、前記図柄変動パターン演出において、前記図柄変動の開始から終了まで連続した変動後に前記抽選結果報知図柄を表示する第1のモード、及び前記図柄変動の開始から終了までを1パターンとし仮停止状態を挟んで複数パターンを繰り返した後に前記抽選結果報知図柄を表示する第2のモードの何れかで前記図柄変動パターン演出の実行を制御する制御手段と、前記第1のモード又は第2のモードを選択する選択手段と、前記表示装置が前記図柄変動パターン演出を実行できない状態で、抽選に有効な前記遊技球の始動入賞口への入賞があった場合に、当該入賞回数を保留分として記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶された保留数に相当する数を表示する保留相当数表示手段と、前記選択手段で第2のモードが選択され

10

20

30

40

50

た場合に、前記保留相当数表示手段を制御して、前記仮停止状態を前記抽選結果報知図柄の表示とみなして擬似的に保留分を消化する表示とすると共に、前記第2のモードによる図柄変動パターン演出の終了後に、前記擬似的な保留分の表示状態を前記記憶手段に記憶された実保留分の表示に復帰させる保留表示制御手段と、を有している。

【0011】

請求項1に記載の発明によれば、選択手段で第1のモードが選択された場合、制御手段では、図柄変動パターン演出として、図柄変動の開始から終了まで連続した変動後に前記抽選結果報知図柄を表示する。このとき、保留相当数表示手段は、記憶手段に記憶された保留分を忠実に表示する。

【0012】

10

一方、選択手段で第2のモードが選択された場合、制御手段では、図柄変動パターン演出として、図柄変動の開始から終了までを1パターンとし仮停止状態を挟んで複数パターンを繰り返した後に前記抽選結果報知図柄を表示する。

【0013】

このとき、保留相当数表示手段は、保留相当数表示手段を制御して、前記仮停止状態を前記抽選結果報知図柄の表示とみなして擬似的に保留分を消化する表示を行うと共に、前記第2のモードによる図柄変動パターン演出の終了後に、前記擬似的な保留分の消化表示状態を前記記憶手段に記憶された実保留分に復帰させる。

【0014】

これにより、遊技盤全体において、第1のモード又は第2のモードで図柄変動パターン演出が実行されているかを見極めがつきにくくなり、遊技者に対して確実に、始動入賞が多いかの如き印象を与えることができ、遊技意欲を増大させることができる。この結果、遊技機の稼働率を高めることができる。

20

【0015】

請求項2に記載の発明は、前記請求項1に記載の発明において、前記記憶手段に複数の保留分が記憶されているときに、前記選択手段による第2のモードの選択が可能であることを特徴としている。

【0016】

請求項2に記載の発明によれば、保留相当数表示手段が複数の保留分があることを表示していない状態（例えば、保留分の表示が1個）では、第2のモードによる図柄変動パターン演出時の擬似的な保留分の消化表示ができないため、このような場合は、あえて選択手段による第2のモードの選択を不可能とすることで、遊技者に対する違和感を解消することができる。

30

【0017】

請求項3に記載の発明は、前記請求項1又は請求項2に記載の発明において、前記第2のモードが選択された場合には、前記複数パターンの各々の実行に際して特定のキャラクタを前記表示装置に表示させ、前記第1のモードが選択された場合には、前記特定のキャラクタを出現させるか否かを抽選するキャラクタ表示制御手段をさらに有することを特徴としている。

【0018】

40

請求項3に記載の発明によれば、抽選結果によって特定のキャラクタが出現された場合は、遊技者は何れのモードで図柄変動パターン演出が実行されているか見極め不能とすることができる。

【0019】

請求項4に記載の発明は、前記請求項1乃至請求項3の何れか1項記載の発明において、前記保留表示制御手段による、実保留分の表示への復帰の際に、特別演出を実行すること、を特徴としている。

【0020】

請求項4に記載の発明によれば、擬似保留数表示で保留数が減っていき、実保留数に復帰するときは、保留数が増えることになる。この保留数の見掛け上の増加を、特別演出を

50

実行することで、遊技者に対して、有利な状態と思わせることで、遊技意欲をさらに増大させることができる。

【発明の効果】

【0021】

以上説明した如く本発明では、図柄変動開始から図柄変動終了まで連続した変動後に前記抽選結果報知図柄を表示する第1のモード、仮停止状態を挟んで複数パターンを繰り返した後に前記抽選結果報知図柄を表示する第2のモードの何れかで図柄変動パターン演出を実行する場合に、保留数に相当する数を表示する保留表示も同期させ、遊技者の変動パターンモードの見極めを困難とし、遊技者の期待感を高め、稼働率を向上することができるという優れた効果を有する。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0022】

図1には、第1の実施の形態に係るパチンコ機10が示されている。パチンコ機10は外枠12を備え、外枠12の前面には、窓部を有する額縁状の内枠14の一側部（図1の左辺部）が開閉可能に取付けられている。

【0023】

内枠14には、複数の表示灯62やスピーカ64が設けられている。また、内枠14の中央には、窓部となっており、この窓部には紙面奥行き方向に所定の間隔で互いに平行とされた一对のガラス16（二重構造）が装着されたガラス枠20が設けられている。また、内枠14の図1の右辺部には施錠装置（シリンダ）22が設けられている。

20

【0024】

ガラス枠20の下方位置には、球皿部24を備えた一体皿26が配設されている。この一体皿の球皿部24には、貯球タンク（図示省略）と連通し、この貯球タンク内のパチンコ球を球皿部24へ流出させる連通口23が設けられている。

【0025】

一体皿26は、その一側部（図1の左辺部）が内枠14に対して開閉可能に取付けられている。一体皿26の前面には、左側下部に灰皿28が配置され、右側下部には発射装置164（図3参照）から発射する打球の飛距離を調整するための発射ハンドル30が設けられている。

【0026】

また内枠14の窓部には、遊技盤載置台に載せて交換可能とされた遊技盤32が窓部に対応して設置されている。

30

【0027】

図2に示される如く、遊技盤32は、外バンド36及び内バンド38によって囲まれた略円形状の遊技領域40が形成されている。

【0028】

遊技領域40には、図示しない釘や風車その他、センター役物42、当該センター役物42に設けられた表示部43、並びに大入賞口（変動入賞装置）44等の役物、始動口46や通過装置48、入賞装置49等の遊技部品が取り付けられており、最下位置にアウト口54が配置されている。なお、センター役物42にの上端部には、普通図柄表示装置42Aが設けられている。

40

【0029】

通過装置48は、前記普通図柄表示装置42Aの始動トリガとなっており、通過装置48をパチンコ球が通過すると普通図柄抽選が実行され、当たりの場合、普通図柄表示装置42Aの表示が当りを表示し、電動チューリップ47が開放し、始動口46への入賞の確率が物理的に高まるようになっている。

【0030】

また、表示部43の上部には、保留ランプ100が設けられており、本実施の形態では、最大4個の保留が可能であるため、この数に対応した4個の保留ランプ100が設けられている。

50

## 【0031】

保留とは、前記表示部43において、図柄変動パターン演出を実行中に新たに始動口46に入賞した場合に、この入賞により実行された抽選の結果の報知を待機することを言う。なお、大当たり処理中に始動口46に入賞した場合も、表示部43が大当たり処理演出の動画パターンを再生しているため、保留の対象となる。但し、保留する数には限度があり（本実施の形態では4個）、これ以上の始動口46への入賞は抽選の対象とはならない。

## 【0032】

図3には、パチンコ機10を制御するための制御系の概略が示されている。制御系は、主制御部150を中心として構成されている。主制御部150には、遊技に関する基本的なプログラムが記憶されており、この主制御部150からの命令信号に基づいて、各部の動作が制御されるようになっている。 10

## 【0033】

この主制御部150には、始動口46に設けられた始動入賞センサ168、通過装置48や入賞装置49に設けられた通過／入賞センサ172並びに大入賞口44に入賞したパチンコ球を検出する大入賞口センサ173が接続されている。なお、大入賞口44には、大入賞口の開閉動作を継続するためのVゾーンが設けられており、このVゾーンにもVゾーンセンサ177が設けられており、主制御部150に接続されている。

## 【0034】

さらに、主制御部150には、始動入賞口46に設けられた電動チューリップ47（図2参照）を開閉させるためのソレノイド174、大入賞口44を開閉させるためのソレノイド175が接続されている。 20

## 【0035】

また、主制御部150からは盤用外部端子200を介してホールコンピュータへ遊技の進行状態を示す情報が出力されるようになっている。

## 【0036】

ここで、パチンコ球が始動口46に入賞すると、これを始動入賞センサ168で検出することで抽選が実行されるようになっており、当たりの場合は、通常遊技状態から特別遊技状態へ遊技状態が移行されるようになっている。

## 【0037】

一方、この主制御部150には、演出制御部152と、払出制御部154とが接続されている。 30

## 【0038】

演出制御部152には、図柄・音声制御部156を介してスピーカ64、センター役物42の表示部（LCD）43、普通図柄表示装置42A、並びに保留ランプ100が接続されている。また、演出制御部152は、パチンコ機10のガラス枠20に取り付けられた複数の表示灯62の点灯・消灯を制御する。なお、表示部43では、前記抽選の結果を報知するための図柄変動パターン演出画像を表示すると共に、スピーカ64からは当該図柄変動パターン演出時のBGMが出力されるようになっている。すなわち、遊技者は、視覚及び聴覚を通じて、抽選の結果を含む演出を楽しむことができる。 40

## 【0039】

次に、前記主制御部150に接続された払出制御部154には、パチンコ球の払出しを実行する払出装置206が接続されている。

## 【0040】

また、払出制御部154には、発射制御部158が接続されており、発射制御部158は、発射装置164を制御して、遊技者によるハンドル30の操作に応じてパチンコ球を打ち出す。

## 【0041】

さらに、払出制御部154では、枠用外部端子208を介して払出情報をホールに設置されたホールコンピュータへ送出するようになっている。 50

## 【0042】

ここで、前記抽選の結果が当たりとなり、表示部43における図柄変動パターン演出並びにスピーカ64からのBGM出力によって、当該当選を報知し終わると、特別遊技状態である大当たり処理が実行される。

## 【0043】

この大当たり処理は、前記大入賞口44が所定回数（ラウンド）開放するものである。1ラウンドの開放時間は役30秒とされ、この間に最大10個のパチンコ球が入賞可能となる。すなわち、時間制限である30秒、或いは数制限である10個の何れか一方が先に満足されると、そのラウンドの権利は消滅し、当該大当たり処理中に大入賞口44内のVゾーンへの入賞があった場合に、次のラウンドへ移行することが約束される。

10

## 【0044】

このため、特別遊技状態では、通常遊技状態よりも短期間で多くの入賞が期待され、遊技者にとって有利な遊技状態とすることができる。

## 【0045】

前述したように、前記表示部43において、図柄変動パターン演出を実行中に新たに始動口46に入賞した場合、並びに大当たり処理中に始動口46に入賞した場合、保留ランプ100の表示がその分、点灯数が増えていく（最大4個）。

## 【0046】

一方、前回の図柄変動パターン演出が終了する、或いは大当たり処理が終了すると、表示部43では、保留分の抽選結果の報知を行うべく、新たな図柄変動パターン演出が開始される。これに伴い、保留ランプ100が1個消灯し、保留分の消化を遊技者に報知する。

20

## 【0047】

上記構成のパチンコ機において、本実施の形態では、図柄変動パターン演出に2種類のモードを設定している。

## 【0048】

第1のモードは、前述した図柄変動の開始から終了まで連続した変動後に、抽選結果を報知する図柄を停止させるモードである。

## 【0049】

第2のモードは、図柄変動の開始から終了までを1パターンとして、その間に図柄の仮停止状態を挟み、複数パターンを繰り返した後に、抽選結果を報知する図柄を停止（本停止）させるモードである。

30

## 【0050】

前記仮停止の図柄と、本停止の図柄と、は、その停止状態が酷似しており、遊技の進行中においては、ほとんど見分けがつかないため、第2のモードで図柄変動パターン演出が実行されると、遊技者は、複数回の始動入賞による抽選結果の報知として認識することになる。

## 【0051】

ところで、図柄変動パターン演出の実行による始動入賞（保留分を含む）の抽選結果の報知の他、遊技者が保留分の消化を見極める手段として保留ランプ100がある。そこで、第2のモードによる図柄変動パターン演出実行中は、この保留ランプ100の点灯状態を、仮停止状態を本停止状態とみなして、消化していく演出するようにした。

40

## 【0052】

なお、この場合、当然ではあるが、内部記憶されている保留分は実数のままとし、かつ保留ランプ100の点灯状態は、第2のモードによる図柄変動パターン演出終了時に、当該実数に忠実な表示に復帰させるようにしている。

## 【0053】

図4には、主制御部150における上記保留ランプ100の点灯制御を含む抽選処理を主体とした制御ブロック図が示されている。

## 【0054】

50

主制御部 150 は、遊技進行制御部 250 と、抽選制御部 252 と、を備えている。遊技進行制御部 250 では、遊技の進行の全般、通常遊技中の入賞に対する払い出し数の管理や各部アクチュエータの動作、並びに大当たり処理中の動作等を制御するものであり、遊技の進行状態に応じた制御を実行する。

#### 【0055】

一方、抽選制御部では、始動入賞口 46 にパチンコ球が入賞したときの制御に関わるものであり、始動入賞センサ 168 は抽選制御部 252 の抽選有効／無効判別部 254 に接続されている。

#### 【0056】

抽選有効／無効判別部 254 は、入賞したパチンコ球が抽選の対象となるか否かを判別するものであり、具体的には、現在の保留数が満杯の場合無効となり、それ以外は有効となる。このため、抽選有効／無効判別部 254 は、保留メモリ 256 内の記憶状態を読み出したり、書き込むための保留分読出／書込部 258 に接続されており、この保留分読出／書込部 258 に対して、保留メモリ数を読み出すように指示するようになっている。 10

#### 【0057】

抽選有効／無効判別部 254 は、乱数取得部 260 に接続されており、前記判別で有効となった場合に、乱数取得部 260 に対して、乱数の取得を指示する。

#### 【0058】

乱数取得部 260 には、乱数カウンタ 262 が接続されており、当該取得の指示に応じて、現在の乱数値を取得し、遊技状態認識部 264 へ送出する。 20

#### 【0059】

遊技状態認識部 264 では、前記遊技進行制御部 250 から現在の遊技状態を読み出し、当該乱数値による抽選を即実行可能か、保留にするかを判断し、その判断結果を取得した乱数値と共に有効抽選対象振分部 266 へ送出する。

#### 【0060】

有効抽選対象振分部 266 では、前記判断結果に基づいて、取得乱数を抽選部 268 又は前記保留分読出／書込部 258 へ選択的に送出する。すなわち、即実行可能であれば、取得乱数は抽選部 268 へ送出され、保留にする場合は保留分読出／書込部 258 へ送出される。

#### 【0061】

抽選部 268 には、当たり値メモリ 270 が接続されており、当たり値を読み出して、取得乱数と照合し、当／外を判別する。また、保留分読出／書込部 258 では、取得した乱数を保留メモリ 256 へ追加記憶する。 30

#### 【0062】

また、保留分読出／書込部 258 は、前記遊技進行制御部 250 に接続されており、この遊技進行制御部 250 から、図柄変動パターン演出の終了、或いは大当たり処理の終了等、次の図柄変動パターン演出が可能となるタイミングで変動実行信号が入力されるようになっている。この変動実行信号が保留分読出／書込部 258 に入力されると、保留分読出／書込部 258 では、保留メモリ 256 から最も古い記憶保留分の取得乱数値を読み出し、抽選部 268 へ送出する。 40

#### 【0063】

抽選部 268 での抽選結果は、図柄変動パターンモード選択部 272 へ送出され、抽選結果の入力に基づいて、第 1 のモード又は第 2 のモードの何れかを選択する。選択結果は、抽選結果と共に図柄変動パターン指示コマンド生成部 274 へ送出され、それぞれのモードに対応した図柄変動パターンを抽選等で決定し、その指示コマンドを生成する。

#### 【0064】

生成されたコマンドは、コマンド出力部 276 を介して演出制御部 152 へ送出され、演出制御部 152 において当該コマンドに基づく図柄変動パターンデータを図柄・音声制御部 156 へ送出し、演出が実行される。

#### 【0065】



また、生成されたコマンドは、遊技進行制御部 250 へも送出され、図柄・音声制御部 156 における図柄変動パターン演出の実行開始、終了等のタイミングを認識する。

#### 【0066】

ここで、図柄変動パターンモード選択部 272 では、前記選択されたモードデータを保留ランプ点灯制御部 278 へ送出している。この保留ランプ点灯制御部 278 は、前記保留分読出／書込部 258 に接続されており、保留メモリ 256 に記憶されている保留分（記憶数）を常に把握しており、演出制御部 152 並びに図柄・音声制御部 156 を介して保留ランプ 100 の点灯制御をする役目を有している。

#### 【0067】

この保留ランプ点灯制御部 278 に、モードデータとして第 2 モードが入力された場合は、第 2 のモードの図柄変動パターン演出中に実行される仮停止状態を保留分の消化と見なして、保留ランプ 100 を疑似消灯させるように制御する。なお、前記仮停止時に対応した点灯制御（疑似的な消化による消灯）タイミングは、遊技進行制御部 250 からタイミング管理データを受けることで、同期をとることができる。

#### 【0068】

例えば、保留ランプ点灯制御部 278 では、以下のような点灯制御が実行される。

#### 【0069】

すなわち、図 6 に示される如く、図柄変動パターン演出中に 4 個保留（満杯）があると、4 個の保留ランプ 100 が点灯し、4 個の保留分が保留メモリ 256 に記憶されている（図 6 の矢印 A 参照）。

#### 【0070】

次の図柄変動パターンとして、第 2 のモードが選択されると、当該図柄変動終了後、保留ランプ 100 は 1 個が消灯し、保留メモリ 256 の記憶数も 1 個減る。ここまでは、保留ランプ 100 は、保留メモリ 256 内の記憶数に忠実に点灯する（図 6 の矢印 B 参照）。

#### 【0071】

第 2 のモードでの図柄変動パターン演出中に第 1 の仮停止があり、変動が再開されると、この時点で保留ランプ 100 は 1 個消灯するが、保留メモリ 256 内の記憶数には変化がない（図 6 の矢印 C 参照）。次に、第 2 の仮停止があり、変動が再開されると、この時点で保留ランプ 100 は 1 個消灯するが、保留メモリ 256 内の記憶数には変化がない（図 6 の矢印 D 参照）。

#### 【0072】

さらに、第 3 の仮停止があり、変動が再開されると、この時点で保留ランプ 100 は 1 個消灯するが、保留メモリ 256 内の記憶数には変化がない（図 6 の矢印 E 参照）。

#### 【0073】

最後に図柄確定の停止があると、その後、保留ランプ 100 は、保留メモリ 256 に忠実な点灯状態に復帰する（図 6 の矢印 F 参照）。すなわち、保留ランプ 100 の点灯状態は、保留メモリ 256 内の記憶数に忠実となる。

#### 【0074】

次の図柄変動パターン演出の開始時には、保留ランプ 100 は 1 個消灯し、保留メモリ 256 内の記憶数も 1 個減り（図 6 の矢印 G 参照）、保留ランプ 100 は保留メモリ 256 内の記憶数の忠実な報知を継続する。

#### 【0075】

以下に本実施の形態の作用を説明する。

#### 【0076】

まず、通常遊技の流れを説明する。

#### 【0077】

遊技者がハンドル 30 を把持し、発射のための操作を行なうと、このハンドル操作量（回転量）に応じた強度で、パチンコ球が打ち出される。

#### 【0078】

パチンコ球が打ち出されると、外バンド 3 6 及び内バンド 3 8 に案内されて盤面 3 2 の釘や風車等に当接しながら、予測し得ない移動をしながら落下していく。ここで、始動口 4 6 にパチンコ球が入賞すると、乱数カウンタを用いて所定の確率下で抽選が開始される。

#### 【0079】

抽選の結果が当りの場合は、大当たり処理の実行が開始され、予め設定したラウンド数（例えば、15 ラウンド）の大当たり処理が実行される。この大当たり処理中は、大入賞口 4 4 がほとんど開放状態であるため、遊技者によって有利な状態とすることができる。所定ラウンドの大当たり処理が終了すると、通常の遊技に戻る。

#### 【0080】

10

ここで、本実施の形態では、図柄変動パターンが、第 1 のモードと第 2 のモードに分類されており、選択的に何れかのモードに属する図柄変動パターンによって演出が実行される。

#### 【0081】

第 1 のモードは、所謂従前の図柄変動パターンであり、図柄変動開始から終了まで連続し、最終的に抽選結果を報知する図柄で停止する。

#### 【0082】

一方、第 2 のモードは、図柄変動開始から終了までを 1 パターンとして、仮停止状態を挟んで複数パターン繰り返した後、最終的に抽選結果を報知する図柄で停止する。

#### 【0083】

20

本実施の形態では、所定の条件が成立している場合（保留メモリが複数の場合）、何れかのモードを選択可能としている。

#### 【0084】

また、このとき、第 2 のモードでは、保留ランプ点灯制御部 2 7 8 では、保留ランプ 1 0 0 の点灯制御を、前記仮停止状態で 1 個ずつ消灯していく、疑似消灯制御を実行する。

#### 【0085】

以下、図 5 のフローチャートに従い、始動入賞から図柄変動パターンのモード選択並びに保留ランプ点灯制御に関する制御の流れを説明する。

#### 【0086】

ステップ 2 0 0 では、始動入賞口 4 6 への入賞を始動入賞センサ 1 6 8 で検出したか否か、すなわち、始動入賞有りか否かが判断され、肯定判定されると、ステップ 2 0 2 へ移行して、この入賞が抽選の対象となるか否か（抽選有効か否か）が判断される。

30

#### 【0087】

このステップ 2 0 2 で、否定判定されると、このルーチンは終了する。なお、入賞に対する賞球払出は別途制御で実行される。

#### 【0088】

また、ステップ 2 0 2 で肯定判定されると、ステップ 2 0 4 へ移行して、乱数カウンタ 2 6 2 から乱数値を取得し、次いで、ステップ 2 0 6 で図柄変動パターン演出が即実行可能か否か（実行可？）が判断される。

#### 【0089】

40

このステップ 2 0 6 で否定判定された場合には、現在、前回の抽選の報知のために図柄変動パターン演出を実行中、或いは大当たり処理中であると判断し、ステップ 2 0 8 へ移行して、保留メモリ 2 5 6 に記憶数を 1 個増加して、ステップ 2 0 0 へ移行する。

#### 【0090】

また、ステップ 2 0 0 で否定判定（始動入賞無し）されると、ステップ 2 1 0 へ移行して保留メモリ 2 5 6 内に保留分が記憶されているか（記憶数 1 以上）否かが判断され、否定判定された場合には、始動入賞もなく、保留も無い状態であるため、このルーチンは終了する。

#### 【0091】

ステップ 2 1 0 で肯定判定されると、ステップ 2 1 2 へ移行して、図柄変動パターン演

50

出が即実行可能か否か（実行可？）が判断される。このステップ212で否定判定されると、現在、前回の抽選の報知のために図柄変動パターン演出を実行中、或いは大当たり処理中であると判断し、ステップ200へ移行し、上記ステップ200、210、212を繰り返す。

#### 【0092】

また、ステップ206或いはステップ212で肯定判定されると、ステップ214へ移行して抽選が実行される。すなわち、取得した乱数値と、当たり値とを照合し、当／外の判断を実行する。

#### 【0093】

次のステップ216では、この当／外の抽選の結果を遊技者に報知する図柄変動パターンのモード（第1のモード又は第2のモード）を選択する。この選択は、抽選であってもよいし、ランダム或いは予め定められた順序に従い選択するようにしてもよい。

#### 【0094】

次のステップ218では、選択されたモードと、当／外の判定結果に基づいて、図柄変動パターン指定コマンドを生成し、ステップ220へ移行する。この場合、図柄変動パターン種は抽選によって決定することが好ましい。

#### 【0095】

ステップ220では、生成されたコマンドを演出制御部152へ送出し、ステップ222へ移行する。ステップ222では、選択されたモードが第2のモードか否かが判断され、否定判定、すなわち第1のモードが選択された場合には、ステップ224へ移行して、保留メモリ256内の記憶数を1個減算し、次いでステップ226へ移行して保留ランプ100の点灯を1個減らす（保留ランプ100を1個消灯する）。すなわち、記憶された保留分の数と、保留ランプ100の点灯状態で報知する数とが一致しており、保留ランプ100は、従来からこのような記憶数に忠実な点灯状態で制御されていた。

#### 【0096】

しかし、本実施の形態では、選択された第2のモードの図柄変動パターンに連動して、保留ランプ100の点灯状態を疑似消灯させ、遊技者に保留数の確認をあえて攪乱させるようにした。

#### 【0097】

すなわち、ステップ222で肯定判定（第2のモード選択）されると、ステップ228へ移行して、保留メモリ256内の記憶数を1個減算し、次いでステップ230へ移行して、この第2のモードの図柄変動パターンの演出タイミング（遊技進行制御部250からの情報により認識）に基づき、仮停止状態で保留ランプ100の点灯を1個消灯する。

#### 【0098】

次のステップ232では、当該図柄変動パターン演出において、最終停止がなされたか、すなわち本停止状態で本来の抽選の結果の報知がなされたか否かが判断され、否定判定の場合には、ステップ228へ移行して、次の仮停止状態でさらに保留ランプ100の点灯を消灯する。すなわち、仮停止状態毎に保留ランプ100の点灯が1個ずつ消灯していくことで、遊技者は、仮停止が最終的な抽選結果の報知図柄と認識し、実際よりも多くの始動入賞があったと感じる。

#### 【0099】

また、ステップ232で肯定判定された場合は、ステップ234へ移行して保留ランプ100の点灯状態を保留メモリ256内の記憶数に忠実となるように復帰してこのルーチンは終了する。

#### 【0100】

上記保留ランプの疑似消灯の流れを、図6のタイムチャートに従い、詳細に説明する。

#### 【0101】

図6では、上から下へと時間が経過するものであり、図柄変動パターン演出中に保留メモリ256が満杯（4個）となり、保留ランプ100も4個点灯している状態（図6の矢印A参照）で、次の図柄変動パターンとして第2のモードが選択されたものとする。

## 【0102】

前の図柄変動パターン演出が終了し、第2のモードの図柄変動パターン演出が開始されると、保留ランプ100は1個消灯し、保留メモリ256内の記憶数が1個減算される（図6の矢印B参照）。この状態は、第1のモードでも同一である。

## 【0103】

次に、最初の仮停止（第1の仮停止）がなされると、遊技者から見ると、抽選結果の報知図柄が表示されたと認識する。その後、変動が再開すると、保留ランプ100は1個消灯するが、保留メモリ256内の記憶数に変化はない（図6の矢印C参照）。すなわち、保留ランプ100が疑似消灯されることで、遊技者の見極めを困難としている。

## 【0104】

この仮停止状態を、図6では、3回（上記第1の仮停止、並びに第2の仮停止、第3の仮停止）続け、その都度保留ランプ100を1個ずつ消灯していく（図6の矢印D及び矢印E参照）。

## 【0105】

これにより、第3の仮停止後の変動再開時は、保留ランプ100は全て消灯され、保留分の抽選が全て終わった（ここでは、全て外れ）と認識される。

## 【0106】

しかし、次の変動とのインタバルに、保留ランプ100の点灯状態が、保留メモリ内の記憶数に忠実な点灯に復帰し（図6の矢印F参照）、その後、次の図柄変動パターン演出が開始されるとき、保留ランプ100の点灯が1個減り、保留メモリ256内の記憶数も1個減る（図6の矢印G参照）。

## 【0107】

上記第2のモードによる図柄変動パターン演出を実行することで、遊技者により多くの始動入賞があったと錯覚させ、遊技意欲を増大させることができる。例えば、所謂スランプ時期に第2のモードを実行するのが有効であり、遊技者にスランプを感じさせることなく、遊技を継続することになる。この結果、稼働率を上げることができる。

## 【0108】

なお、本実施の形態において、第2のモードが選択されるのは、保留メモリ256内に複数の記憶数があるときに限定することが好ましい。保留数が0個或いは1個であると、仮停止時に疑似的に保留ランプ100を1個ずつ消灯していくことができないためであり、これを実行すると遊技者に見極められる可能性があるからである。

## 【0109】

また、疑似消灯状態から忠実な点灯状態に復帰する際、表示部43の図柄変動パターン演出中、或いは当該演出に続いて、キャラクタが保留を増加するような特別演出を実行することで、遊技者に所謂「お得感」を与えることができる。

## 【0110】

さらに、図柄変動パターンのモードが選択された場合、それぞれのモードによる図柄変動パターン演出の開始時に、第1のモードでは抽選等による選択、第2のモードでは必ず、キャラクタ等を登場させることで、遊技者にモードの見極めをしにくくするような演出を付加してもよい。なお、この技術は特開2001-9119公報（特許文献2）に詳細に記載されており、単独では周知の技術ではあるが、この特許文献2と本発明との組合せによって、遊技者の見極め困難性という目的及び効果を総和以上に拡大することができる。

## 【0111】

また、本実施の形態では、保留ランプ100の点灯制御を主制御部150で行ったが、保留ランプ100の点灯御は、演出制御部152や図柄・音声制御部156、或いは、専用の保留ランプ制御部を用いてもよい。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0112】

【図1】本実施の形態に係るパチンコ機の正面図である。

10

20

30

40

50

【図 2】本実施の形態に係る遊技盤の正面図である。

【図 3】本実施の形態に係るパチンコ機の制御系の概略を示すブロック図である。

【図 4】本実施の形態に係る主制御部における保留ランプ点灯制御を含む抽選制御を主体とした制御ブロック図である。

【図 5】本実施の形態に係る保留ランプ点灯指示を含む抽選制御ルーチンを示すフローチャートである。

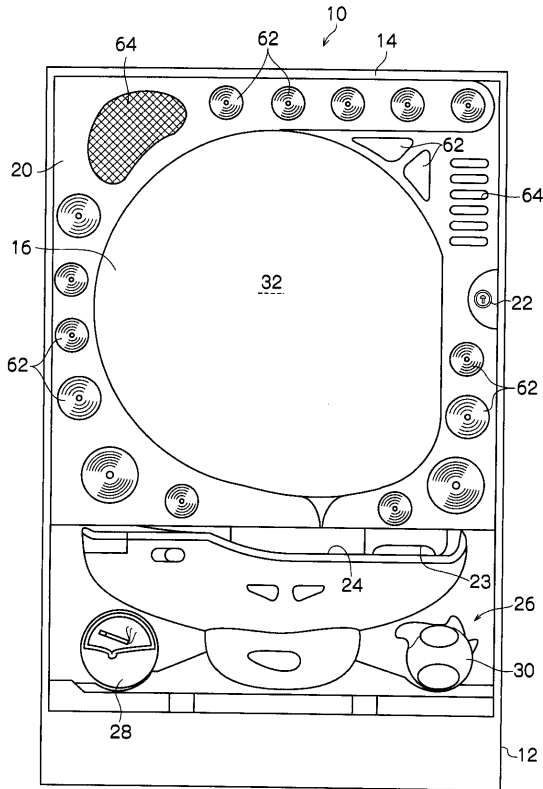
【図 6】本実施の形態に係る第 2 のモードの図柄変動演出パターン実行の際の保留ランプの点灯状態と保留メモリの記憶状態をグラフィカルに示したタイミングチャートである。

【符号の説明】

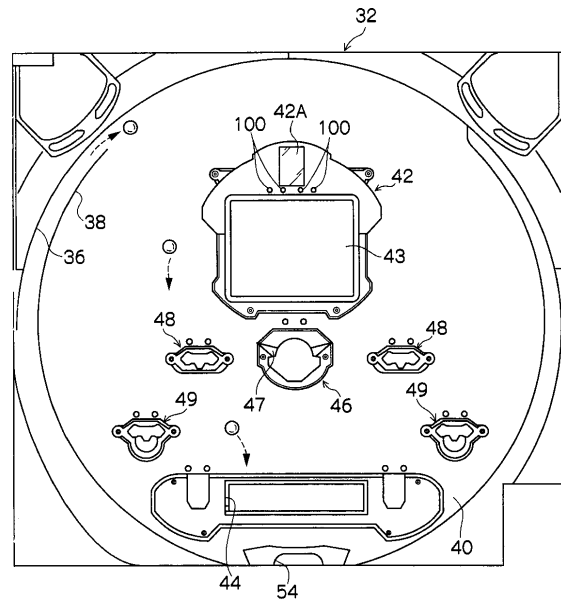
【0 1 1 3】

|       |                   |    |
|-------|-------------------|----|
| 1 0   | パチンコ機（遊技機）        |    |
| 3 2   | 遊技盤               |    |
| 4 3   | 表示部               |    |
| 4 4   | 大入賞口              |    |
| 4 6   | 始動口               |    |
| 5 4   | アウト口              |    |
| 6 4   | スピーカ              |    |
| 1 0 0 | 保留ランプ（保留相当数表示手段）  |    |
| 1 5 0 | 主制御部              |    |
| 1 5 2 | 演出制御部（制御手段）       | 20 |
| 1 5 6 | 図柄・音声制御部          |    |
| 1 6 4 | 始動入賞センサ           |    |
| 2 5 0 | 遊技進行制御部           |    |
| 2 5 2 | 抽選制御部             |    |
| 2 5 4 | 抽選有効／無効判別部        |    |
| 2 5 6 | 保留メモリ             |    |
| 2 5 8 | 保留分読出／書込部         |    |
| 2 6 0 | 乱数取得部             |    |
| 2 6 2 | 乱数カウンタ            |    |
| 2 6 4 | 遊技状態認識部           | 30 |
| 2 6 6 | 有効抽選対象振分部         |    |
| 2 6 8 | 取得乱数を抽選部          |    |
| 2 7 0 | 当たり値メモリ           |    |
| 2 7 2 | 図柄変動パターンモード選択部    |    |
| 2 7 4 | 図柄変動パターン指示コマンド生成部 |    |
| 2 7 6 | コマンド出力部           |    |
| 2 7 8 | 保留ランプ点灯制御部        |    |

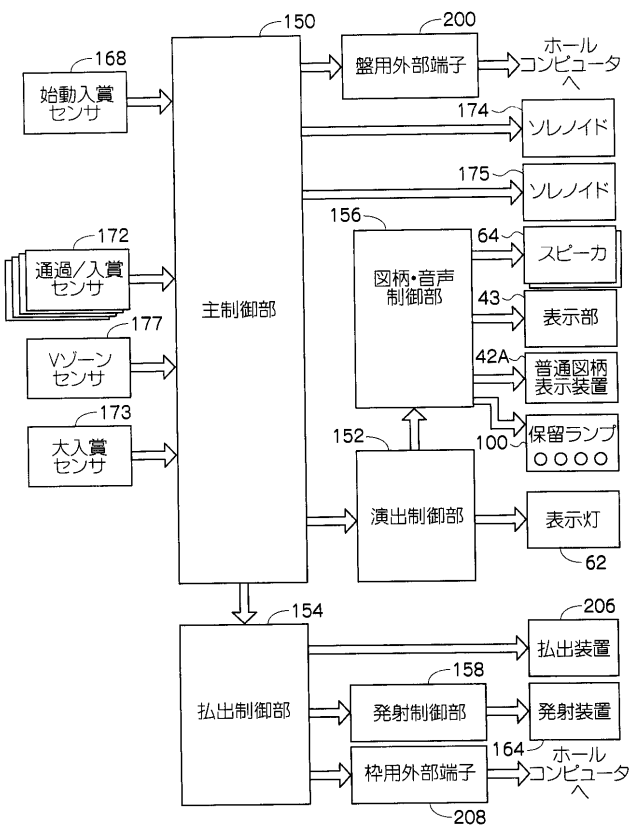
【図 1】



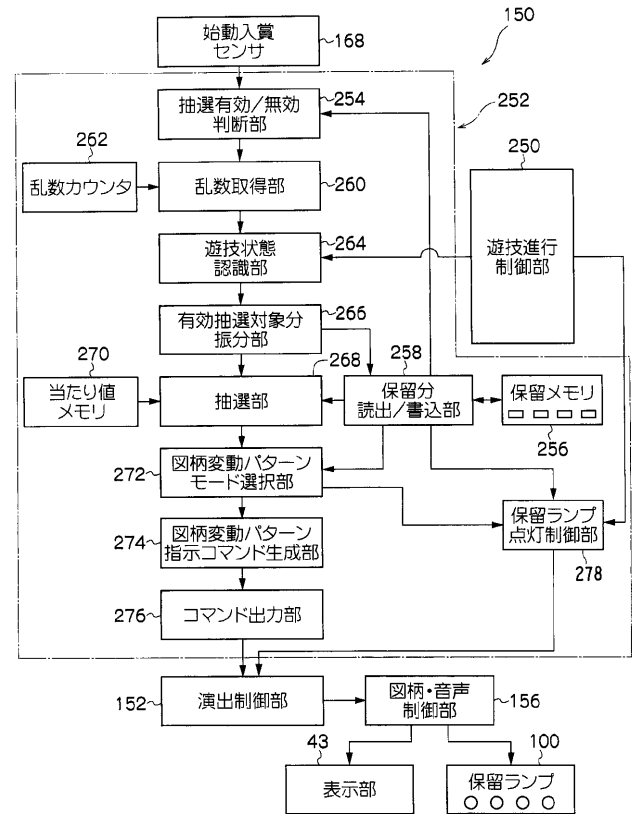
【図 2】



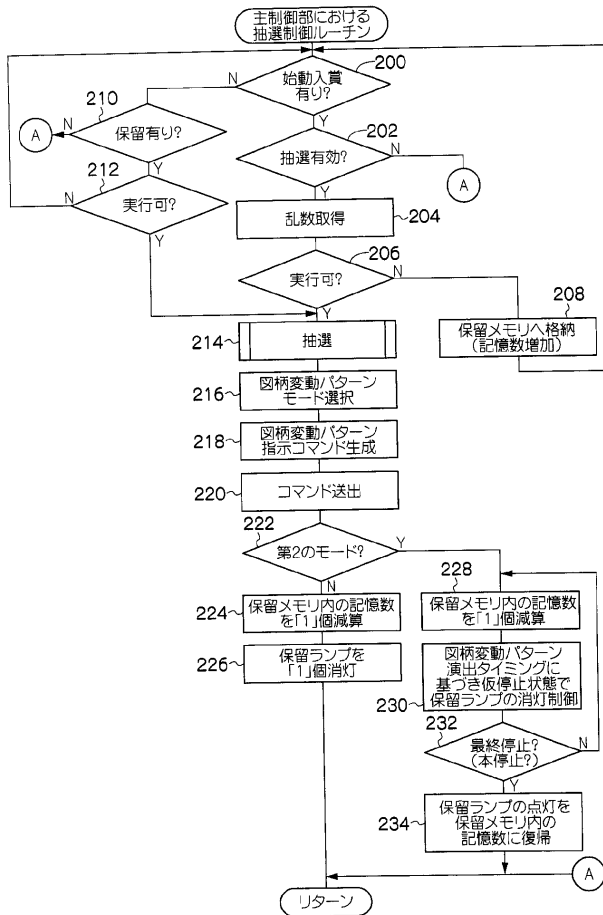
【図 3】



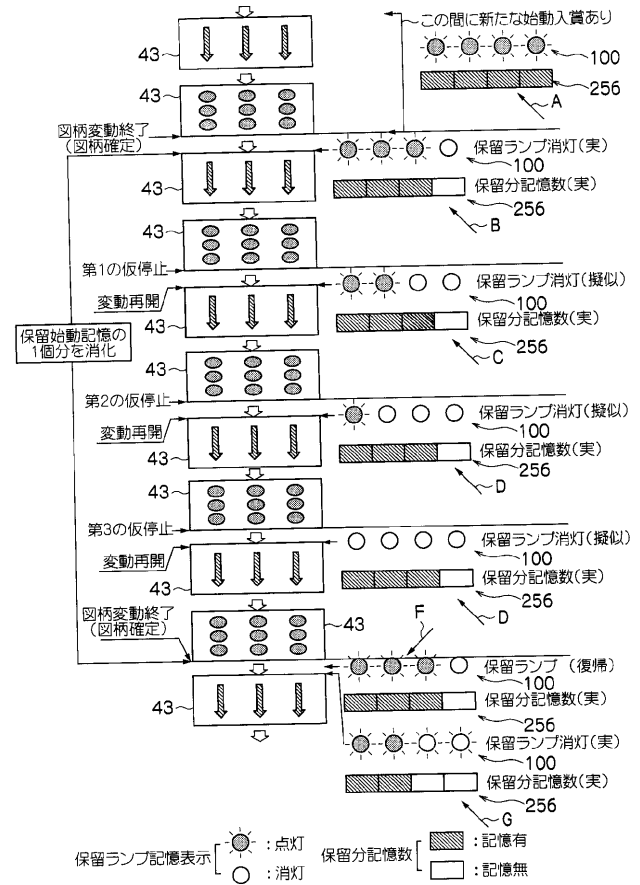
【図 4】



【図 5】



【図 6】



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C088 AA17 AA34 AA42 BA09 BC06 BC10 BC15 BC21 BC25 EA10  
EB15 EB28 EB58