

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4337295号  
(P4337295)

(45) 発行日 平成21年9月30日(2009.9.30)

(24) 登録日 平成21年7月10日(2009.7.10)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A  
A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2001-399061 (P2001-399061)  
 (22) 出願日 平成13年12月28日 (2001.12.28)  
 (65) 公開番号 特開2003-190472 (P2003-190472A)  
 (43) 公開日 平成15年7月8日 (2003.7.8)  
 審査請求日 平成16年12月27日 (2004.12.27)

(73) 特許権者 000144522  
 株式会社三洋物産  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号  
 (74) 代理人 100111095  
 弁理士 川口 光男  
 (72) 発明者 渡辺 浩朗  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内  
 (72) 発明者 石塚 徳太  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内  
 (72) 発明者 徳丸 順一  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内  
 最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

図柄を変動表示可能な可変表示装置と、  
 遊技媒体の挙動に起因して抽選を行い、その結果に基づいて所定の利益を伴う特別遊技状態を導出するか否かを判定する判定手段と、  
 前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合に、通常モードに移行するのか、又は、前記通常モードよりも遊技者にとって価値の高い特別モードに移行するのかを決定するモード決定手段とを備えた遊技機であって、  
 通常モード時において、

前記モード決定手段により前記特別遊技状態終了後に通常モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において、第1の特定の態様の一部を構成し当該第1の特定の態様に至る前の第1のリーチ図柄を停止表示した上で、前記図柄を第1の特定の態様で確定表示し、前記特別遊技状態を導出し、その後通常モードに移行し、

前記モード決定手段により特別モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において、第2の特定の態様の一部を構成し当該第2の特定の態様に至る前の第2のリーチ図柄を停止表示した上で、前記図柄を第2の特定の態様で確定表示し、前記特別遊技状態を導出し、その後特別モードに移行する通常モード時処理手段と、

特別モード時において、

前記モード決定手段により特別モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記第1のリーチ図柄又は第2のリーチ図柄を停止表示した上で、前記

図柄を前記第2の特定の態様にて確定表示することをひかえて、前記第1又は第2の特定の態様とは別の外れ図柄で確定表示して、前記所定の利益がためられるようにし、

前記モード決定手段により通常モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記第1のリーチ図柄を停止表示した上で、前記図柄を前記第1の特定の態様で確定表示し、前記特別遊技状態を導出するとともに、当該導出に際しては、前記ためられた利益分に相当する特別遊技状態を導出し、その後通常モードに移行し、

さらに、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出しないと判定された場合であって、特別モード時においては、前記可変表示装置において、前記第1のリーチ図柄を停止表示しないようにする特別モード時処理手段とを備えることを特徴とする遊技機。

#### 【請求項2】

10

前記判定手段は、前記抽選に際し、所定タイミング毎に更新される乱数カウンタの値が当たり値である場合に、前記特別遊技状態を導出することを判定するものであって、

前記特別モードは、通常モードに比べて、前記当たり値の数が多く設定され、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定される確率の高い高確率モードであることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

#### 【請求項3】

前記遊技媒体は遊技球であり、当該遊技球の入球可能な作動口が設けられるとともに、当該作動口への入球に基づき、前記判定手段による抽選と、前記可変表示装置における変動表示と、遊技球の払出しとが行われるよう構成され、

前記特別モードは、通常モードに比べて、前記作動口がより開放さる機会が高められ、当該作動口への入球機会が高められる時間短縮モードであることを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

20

#### 【請求項4】

次回の特別遊技状態が導出される前段階であっても、前記可変表示装置における変動表示が所定回数実行された場合には、前記特別モードを終了して通常モードへと移行し、前記特別モード終了に際して、前記ためられた利益分に相当する特別遊技状態を導出するよう構成された請求項1乃至3のいずれかに記載の遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

##### 【発明の属する技術分野】

30

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

##### 【0002】

##### 【従来の技術】

従来、遊技機の一種として、複数種類の図柄等を、予め定められた配列で変動表示するための表示装置を備えたパチンコ機等が知られている。この種の遊技機では、表示装置において変動表示された図柄の停止時の停止態様（停止図柄）に応じて、特別遊技状態（大当たり状態）が導出可能となっている。なお、大当たり状態が導出されるか否かの判定は、遊技球の挙動による内部的な抽選に基づいて行われる。

##### 【0003】

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

40

##### 【0004】

##### 【発明が解決しようとする課題】

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

##### 【0005】

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

50

供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段及びその効果】

上記の目的を達成するべく、本発明においては、図柄を変動表示可能な可変表示装置と、遊技媒体の挙動に基いて抽選を行い、その結果に基づいて所定の利益を伴う特別遊技状態を導出するか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合に、通常モードに移行するか、又は、前記通常モードよりも遊技者にとって価値の高い特別モードに移行するかを決定するモード決定手段とを備えた遊技機であって、

通常モード時において、

10

前記モード決定手段により前記特別遊技状態終了後に通常モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において、第1の特定の態様の一部を構成し当該第1の特定の態様に至る前の第1のリーチ図柄を停止表示した上で、前記図柄を第1の特定の態様で確定表示し、前記特別遊技状態を導出し、その後通常モードに移行し、

前記モード決定手段により特別モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において、第2の特定の態様の一部を構成し当該第2の特定の態様に至る前の第2のリーチ図柄を停止表示した上で、前記図柄を第2の特定の態様で確定表示し、前記特別遊技状態を導出し、その後特別モードに移行する通常モード時処理手段と、

特別モード時において、

20

前記モード決定手段により特別モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記第1のリーチ図柄又は第2のリーチ図柄を停止表示した上で、前記図柄を前記第2の特定の態様にて確定表示することをひかえて、前記第1又は第2の特定の態様とは別の外れ図柄で確定表示して、前記所定の利益がためられるようにし、

前記モード決定手段により通常モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記第1のリーチ図柄を停止表示した上で、前記図柄を前記第1の特定の態様で確定表示し、前記特別遊技状態を導出するとともに、当該導出に際しては、前記ためられた利益分に相当する特別遊技状態を導出し、その後通常モードに移行し、

さらに、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出しないと判定された場合であって、特別モード時においては、前記可変表示装置において、前記第1のリーチ図柄を停止表示しないようにする特別モード時処理手段とを備えることを特徴とする。

30

また、前記判定手段は、前記抽選に際し、所定タイミング毎に更新される乱数カウンタの値が当たり値である場合に、前記特別遊技状態を導出することを判定するものであって、

前記特別モードは、通常モードに比べて、前記当たり値の数が多く設定され、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定される確率の高い高確率モードであることとしてもよい。

また、前記遊技媒体は遊技球であり、当該遊技球の入球可能な作動口が設けられるとともに、当該作動口への入球に基づき、前記判定手段による抽選と、前記可変表示装置における変動表示と、遊技球の払出しとが行われるよう構成され、

前記特別モードは、通常モードに比べて、前記作動口がより開放される機会が高められ、当該作動口への入球機会が高められる時間短縮モードであることとしてもよい。

40

また、次回の特別遊技状態が導出される前段階であっても、前記可変表示装置における変動表示が所定回数実行された場合には、前記特別モードを終了して通常モードへと移行し、前記特別モード終了に際して、前記ためられた利益分に相当する特別遊技状態を導出するように構成されていてもよい。

本発明によれば、パチンコ機等の遊技機において、単調感を払拭でき、興奮の飛躍的な向上を図ることができる。

【0007】

【発明の実施の形態】

手段1.識別情報を変動表示可能な可変表示装置を備え、該可変表示装置において前記

50

識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示された場合に所定の利益を伴う特別遊技状態を導出するように構成されるとともに、少なくとも前記識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示される前段階において第1の特定の予備態様又は第2の特定の予備態様で所定の予備遊技状態を導出するように構成され、

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

前記特別モード期間中に、前記第1の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、前記識別情報を前記第1の特定の態様で確定停止するか、又は、前記第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止して所定の利益がためられるようにしたことを特徴とする遊技機。10

#### 【 0 0 0 8 】

手段1によれば、可変表示装置において識別情報が変動表示され、識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示された場合に所定の利益を伴う特別遊技状態が導出されうる。また、少なくとも識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示される前段階において第1の特定の予備態様又は第2の特定の予備態様で所定の予備遊技状態（例えば、「リーチ遊技状態」）が導出される。そして、第1の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが、通常モードに設定され、第2の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが、通常モードよりも価値の高い特別モードに設定される。従って、遊技者は、特定の態様、特に、第2の特定の態様で確定停止されることを望みながら遊技を行う。さて、手段1では、前記特別モード期間中に、第1の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、識別情報が第1の特定の態様で確定停止されるか、又は、第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止されて所定の利益がためられるかのいずれかとなる。このため、第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止されて所定の利益がためられた場合には、最終的に第1の特定の態様で確定停止されるに際し、ためられた分の利益についての導出をも期待できる。従って、1回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が画一的なものとはならず、遊技者にとっての面白味が増す。また、特別モード期間中に、第1の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、所定の利益の導出が確保されることとなるため、遊技者にとっての喜びが高められる。さらにこの場合、第1の特定の態様で確定停止されれば、特別遊技状態は導出されるものの、その後特別モードの期間が終了してしまうこととなる。これに対し、第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止されて所定の利益がためられることで、特別モードは依然として継続しうることとなる。従って、上記のような予備遊技状態が導出された場合に、遊技者は第1の特定の態様で確定表示されるよりも、むしろ別の態様で確定停止されて所定の利益がためられることを望む。その結果、今までにはない遊技性、面白味が付与されることとなり、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。20

#### 【 0 0 0 9 】

なお、「ためられる」とあるのは、蓄積、留保、記憶、蓄積記憶、ストック等の文言に置き換えることも可能であるが、要するに、所定の利益分がためられることで、1回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が異なったものとなればよい（以降の各手段においても同様）。尚、「特別遊技状態の導出」は、いちどきに連続して行われるものであってもよいし、所定期間の間に分断されて行われるものであってもよい。30

#### 【 0 0 1 0 】

手段2. 識別情報を変動表示可能な可変表示装置を備え、該可変表示装置において前記識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示された場合に所定の利益を伴う特別遊技状態を導出するように構成されるとともに、少なくとも前記識別情報が第50

1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示される前段階において前記第1の特定の態様に関連する第1の特定の予備態様又は第2の特定の態様に関連する第2の特定の予備態様で所定の予備遊技状態を導出するように構成され、

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

前記特別モード期間中に、前記第1の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、前記識別情報を前記第1の特定の態様で確定停止するか、又は、前記第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止して所定の利益がためられるようにしたことを特徴とする遊技機。10

#### 【0011】

手段2によれば、可変表示装置において識別情報が変動表示され、識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示された場合に所定の利益を伴う特別遊技状態が導出されうる。また、少なくとも識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示される前段階において第1の特定の態様に関連する第1の特定の予備態様又は第2の特定の態様に関連する第2の特定の予備態様で所定の予備遊技状態が導出される。そして、第1の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが、通常モードに設定され、第2の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが、通常モードよりも価値の高い特別モードに設定される。従って、遊技者は、特定の態様、特に、第2の特定の態様で確定停止されることを望みながら遊技を行う。さて、手段2では、前記特別モード期間中に、第1の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、識別情報が第1の特定の態様で確定停止されるか、又は、第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止されて所定の利益がためられるかのいずれかとなる。このため、第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止されて所定の利益がためられた場合には、最終的に第1の特定の態様で確定停止されるに際し、ためられた分の利益についての導出をも期待できる。従って、1回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が画一的なものとはならず、遊技者にとっての面白味が増す。また、特別モード期間中に、第1の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、所定の利益の導出が確保されることとなるため、遊技者にとっての喜びが高められる。さらにこの場合、第1の特定の態様で確定停止されれば、特別遊技状態は導出されるものの、その後特別モードの期間が終了してしまうこととなる。これに対し、第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止されて所定の利益がためられることで、特別モードは依然として継続しうることとなる。従って、上記のような予備遊技状態が導出された場合に、遊技者は第1の特定の態様で確定表示されるよりも、むしろ別の態様で確定停止されて所定の利益がためられることを望む。その結果、今までにはない遊技性、面白味が付与されることとなり、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。20

#### 【0012】

手段3. 識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、40  
遊技媒体の挙動に起因して抽選を行い、その結果に基づいて所定の利益を伴う特別遊技状態を導出するか否かを判定する判定手段と  
を備え、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合には、可変表示装置において前記識別情報を第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示せしめ、前記特別遊技状態を導出するように構成されるとともに、少なくとも前記識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示される前段階において前記第1の特定の態様に関連する第1の特定の予備態様又は第2の特定の態様に関連する第2の特定の予備態様で所定の予備遊技状態を導出するように構成され、

前記第1の特定の態様にて確定表示された場合には、前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、通常モードに設定し、前記第2の特定の態様にて確定表示された場50

合には、前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、前記通常モードよりも価値の高い特別モードに設定するよう構成された遊技機であって、

前記特別モード期間中に、前記第1の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、前記識別情報を前記第1の特定の態様で確定停止するか、又は、前記第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止して所定の利益がためられるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0013】

手段3によれば、可変表示装置において識別情報が変動表示される。また、判定手段では、遊技媒体の挙動に起因して抽選が行われ、その結果に基づいて特別遊技状態を導出するか否かが判定される。そして、判定手段にて特別遊技状態を導出することが判定された場合には、可変表示装置において識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示させられ、所定の利益を伴う特別遊技状態が導出される。また、少なくとも識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示される前段階において第1の特定の態様に関連する第1の特定の予備態様又は第2の特定の態様に関連する第2の特定の予備態様で所定の予備遊技状態が導出される。従って、遊技者は、基本的には予備遊技状態の間、わくわくしながら可変表示装置を注視する。さらに、第1の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが、通常モードに設定され、第2の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが、通常モードよりも価値の高い特別モードに設定される。従って、遊技者は、特定の態様、特に、第2の特定の態様で確定停止されることを望みながら遊技を行う。さて、手段3では、特別モード期間中に、第1の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、識別情報が第1の特定の態様で確定停止されるか、又は、第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止されて所定の利益がためられるかのいずれかとなる。このため、第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止されて所定の利益がためられた場合には、最終的に第1の特定の態様で確定停止されるに際し、ためられた分の利益についての導出をも期待できる。従って、1回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が画一的なものとはならず、遊技者にとっての面白味が増す。また、特別モード期間中に、第1の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、所定の利益の導出が確保されることとなるため、遊技者にとっての喜びが高められる。さらにこの場合、第1の特定の態様で確定停止されれば、特別遊技状態は導出されるものの、その後特別モードの期間が終了してしまうこととなる。これに対し、第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止されて所定の利益がためられることで、特別モードは依然として継続しうることとなる。従って、上記のような予備遊技状態が導出された場合に、遊技者は第1の特定の態様で確定表示されるよりも、むしろ別の態様で確定停止されて所定の利益がためられることを望む。その結果、今までにはない遊技性、面白味が付与されることとなり、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【0014】

手段4. 識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、  
遊技媒体の挙動に起因して抽選を行い、その結果に基づいて所定の利益を伴う特別遊技状態を導出するか否かを判定する判定手段と  
を備え、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合には、可変表示装置において前記識別情報を第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示せしめ、前記特別遊技状態を導出するように構成されるとともに、少なくとも前記識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示される前段階において前記第1の特定の態様に関連する第1の特定の予備態様又は第2の特定の態様に関連する第2の特定の予備態様で所定の予備遊技状態を導出するように構成され、

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

10

20

30

40

50

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

前記特別モード期間中において前記第1の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、前記識別情報を前記第1の特定の態様で確定停止するか、又は、前記第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止して所定の利益がためられるようにしたことを特徴とする遊技機。

#### 【0015】

手段4によれば、可変表示装置において識別情報が変動表示される。また、判定手段では、遊技媒体の挙動に起因して抽選が行われ、その結果に基づいて特別遊技状態を導出するか否かが判定される。そして、判定手段にて特別遊技状態を導出することが判定された場合には、可変表示装置において識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示させられ、所定の利益を伴う特別遊技状態が導出される。また、少なくとも識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示される前段階において第1の特定の態様に関連する第1の特定の予備態様又は第2の特定の態様に関連する第2の特定の予備態様で所定の予備遊技状態が導出される。従って、遊技者は、基本的には予備遊技状態の間、わくわくしながら可変表示装置を注視する。さらに、第1の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが、通常モードに設定され、第2の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが、通常モードよりも価値の高い特別モードに設定される。従って、遊技者は、特定の態様、特に、第2の特定の態様で確定停止されることを望みながら遊技を行う。さて、手段4では、特別モード期間中においては、判定手段にて特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、可変表示装置において識別情報が第2の特定の態様にて確定表示することがひかえられて、所定の利益がためられる。このため、所定の利益がためられた場合には、最終的に第1の特定の態様で確定停止されるに際し、ためられた分の利益についての導出をも期待できる。従って、1回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が画一的なものとはならず、遊技者にとっての面白味が増す。また、特別モード期間中に、第1の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、識別情報が第1の特定の態様で確定停止されるか、又は、第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止されて所定の利益がためられるかのいずれかとなる。このため、第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止されて所定の利益がためられた場合には、最終的に第1の特定の態様で確定停止されるに際し、ためられた分の利益についての導出をも期待できる。また、特別モード期間中に、第1の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、所定の利益の導出が確保されることとなるため、遊技者にとっての喜びが高められる。さらにこの場合、第1の特定の態様で確定停止されれば、特別遊技状態は導出されるものの、その後特別モードの期間が終了してしまうこととなる。これに対し、第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止されて所定の利益がためられることで、特別モードは依然として継続しうることとなる。従って、上記のような予備遊技状態が導出された場合に、遊技者は第1の特定の態様で確定表示されるよりも、むしろ別の態様で確定停止されて所定の利益がためられることを望む。その結果、今までにはない遊技性、面白味が付与されることとなり、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

#### 【0016】

手段5. 前記特別モード期間終了に際して、前記ためられた利益分を加味した特別遊技状態を導出可能としたことを特徴とする手段1乃至4のいずれかに記載の遊技機。

#### 【0017】

手段5によれば、特別モード期間終了に際して、ためられた利益分が加味された上で特別遊技状態が導出されることとなるため、遊技者は利益がためられる回数ができるだけ多くなることを望みつつ、遊技を行うことができる。なお、利益がためられた回数が把握で

10

20

30

40

50

きるようになっている場合には、導出される利益の総計をもある程度推測することができるため、わくわく感が一層高められる。

【0018】

手段6. 前記特別モード期間中において前記第2の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、特別遊技状態とは無関係に前記識別情報を単に前記第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止するか、又は、前記第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止して所定の利益がためられるようにしたことを特徴とする手段1乃至5のいずれかに記載の遊技機。

【0019】

手段6によれば、特別モード期間中において第2の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合には、特別遊技状態とは無関係に識別情報が単に第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止されるか、又は、第1若しくは第2の特定の態様とは別の態様で確定停止して所定の利益がためられるかのいずれかとなる。従って、遊技者は、特別モード期間中において第2の特定の予備態様で予備遊技状態が導出された場合、所定の利益がためられていることを願いつつ、かつ、特別モード期間が終了してしまうことを懸念することなく安心感を抱きつつ遊技を行うこととなる。また、特別モード期間中に、第1の特定の予備態様で予備遊技状態が導出される場合と、第2の特定の予備態様で予備遊技状態が導出される場合とでは、各予備遊技状態における意味合いが相違することとなり、結果として、今までにはない斬新な面白味が付与されることとなり、さらなる興奮の飛躍的な向上を図ることができる。

10

【0020】

手段7. 前記別の態様は、前記第1若しくは第2の特定の態様に視覚上近似した態様であることを特徴とする手段1乃至6のいずれかに記載の遊技機。

【0021】

手段7によれば、別の態様が第1若しくは第2の特定の態様に近似した態様であるため、遊技者が確定表示された態様を正確に把握するのに時間を要する場合があつたりして遊技に妙味が付与されることとなる。なお、「視覚上近似した態様」とあるのは、形状が同一又は類似しており色彩のみが相違する場合、外形が類似している場合、外形が類似又は相違しており、色彩が同一である場合等が挙げられる。

【0022】

20

手段8. 前記別の態様は、結果として前記第1若しくは第2の特定の態様に至らなかつた最もおしい態様であることを特徴とする手段1乃至7のいずれかに記載の遊技機。

【0023】

手段8によれば、別の態様は、結果として前記第1若しくは第2の特定の態様に至らなかつた最もおしい態様であるため、遊技者は一方でおしいと思う反面、他方で喜ぶケースも起こりうる。そのため、遊技に妙味が付与されることとなる。なお、「最もおしい」とあるのは、例えば複数の識別情報の組合せが、特定の態様に対し、1つだけずれているような場合等が挙げられる。

【0024】

手段9. 前記所定の利益は、所定ラウンド数の特賞状態群に基づく遊技媒体の払い出しを含んでいることを特徴とする手段1乃至8のいずれかに記載の遊技機。

30

【0025】

手段9によれば、特別遊技状態の導出に際しては、所定ラウンド数の特賞状態群に基づく遊技媒体の払出が行われ、これにより、遊技者に利益が付与される。従って、所定の利益がためられる場合には、所定ラウンド数の倍数単位で蓄積等が行われることとなる。このため、所定ラウンド数の最終ラウンドが終了するときには、遊技者は、次のラウンドの特賞状態が発生するか否かについてどきどきわくわくしうる。そのため、今までにはない面白味を堪能できる。

【0026】

手段10. 前記特別モードが開始されるに際し、或いは、前記特別モード期間中に、遊

40

50

技の継続を補助可能な継続補助手段を設けたことを特徴とする手段 1 乃至 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 2 7 】

手段 1 0 によれば、継続補助手段により、特別モードが開始されるに際し、或いは、特別モード期間中に、遊技の継続が補助される。例えば、特別モード期間が長時間に及ぶような場合には、特別遊技状態の導出が行われないことで、遊技媒体不足等により遊技を継続することに支障を来すことが懸念されるが、上記手段 9 によれば、遊技の継続が補助されることとなるため、そのような懸念を払拭することができる。なお、遊技の継続を補助する場合の具体例としては、特別遊技状態の発生に際して開かれる大入賞口を所定時間だけ開放し、所定の遊技媒体を払い出すこと、或いは、大入賞口とは別の入賞口を所定時間開放し、所定の遊技媒体を払い出すこと等が挙げられる。また、「前記特別モードが開始されるに際し」とあるのは、特別モードが開始される前段階を含みうる趣旨である。

10

【 0 0 2 8 】

手段 1 1 . 前記継続補助手段による補助には、前記所定の利益の部分的な付与が含まれることを特徴とする手段 1 0 に記載の遊技機。

【 0 0 2 9 】

手段 1 1 によれば、前記補助には、前記所定の利益の部分的な付与が含まれるため、遊技場側等に不利益等を招くことがなく、遊技場と遊技者、或いは遊技者と他の遊技者との間での不公平感を払拭することができる。

20

【 0 0 3 0 】

手段 1 2 . 前記継続補助手段による補助には、前記所定の利益とは別の利益の付与が含まれることを特徴とする手段 1 0 又は 1 1 に記載の遊技機。

【 0 0 3 1 】

手段 1 2 によれば、前記補助には、前記所定の利益とは別の利益の付与が含まれるため、遊技者は、得した気分を味わうことができるとともに、遊技継続を確保するために所定の利益の一部が削がれてしまう心配がなくなり、憂慮することなく遊技を継続することができる。

【 0 0 3 2 】

手段 1 3 . 前記特別モードは、通常モードに比べて、遊技者に有利な特別遊技状態導出に伴う所定の利益の付与決定される確率を高めた確率変動モード（高確率モード）を含んでいることを特徴とする手段 1 乃至 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 0 0 3 3 】

手段 1 4 . 前記特別モードは、通常モードに比べて、遊技継続に伴う遊技媒体の減少率の少ない時間短縮モードを含んでいることを特徴とする手段 1 乃至 1 3 のいずれかに記載の遊技機。なお、時間短縮モードの具体例としては、遊技媒体の払出機会が増大すること、可変表示装置の識別情報の変動時間が短いこと等が挙げられる。

【 0 0 3 4 】

手段 1 5 . 前記特別モードは、少なくとも次回の特別遊技状態が導出されるまでの間継続されるものであることを特徴とする手段 1 乃至 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 3 5 】

手段 1 6 . 前記特別モードは、次回の特別遊技状態が導出される前段階であっても、所定条件が成立した場合に終了させられ、通常モードへと切り換えられるよう構成されてなる手段 1 乃至 1 4 のいずれかに記載の遊技機。なお、所定条件が成立する場合の具体例としては、可変表示装置における識別情報の変動表示回数が所定回数に達すること等が挙げられる。

40

【 0 0 3 6 】

手段 1 7 . 手段 1 乃至 1 6 のいずれかにおいて、遊技機はパチンコ遊技機であること。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては、操作ハンドルを備えていてそのハンドル操作に応じて遊技球を所定の遊技領域に発射させ、遊技球が遊技領域内の所定の位置に配置された作動口に入賞することを必要条件として可変表示装置の表示部において変動表示さ

50

れている識別情報が所定時間後に確定停止表示されることが挙げられる。また、特別遊技状態発生時には遊技領域内の所定の位置に配置された可変入賞装置が所定の態様で開放されて遊技球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球等のみならず、磁気カードへの書き込み等も含む）が付与されることが挙げられる。

#### 【0037】

手段18. 手段1乃至16のいずれかにおいて、遊技機は回胴式遊技機であること。ここで、回胴式遊技機の構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列（具体的にはリールであり、識別情報はリールに付されたシンボルである）を変動表示（具体的にはリールの回動である）した後に識別情報を確定停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段を備えた回胴式遊技機」となる。なお、回胴式遊技機にあっては、前記リール等を具備する可変表示手段を可変表示装置として捉えてもよいし、前記リールとは別途設けられ、前記識別情報に対応する（疑似的な対応であってもよい）識別情報を表示可能な表示装置（例えば液晶表示装置）をここにいう可変表示装置として捉えてもよい。なお、この場合、可変表示装置は、遊技機本体を画定する本体ボックスに設置される。

#### 【0038】

手段19. 手段1乃至16のいずれかにおいて、遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機であること。中でも、前記融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列（具体的にはリールであり、識別情報はリールに付されたシンボルである）を変動表示（具体的にはリールの回動である）した後に識別情報を確定停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として遊技球を使用するとともに、前記識別情報の変動開始に際しては所定数の遊技球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの遊技球が払い出されるよう構成されてなる遊技機」となる。なお、かかる遊技機にあっては、前記リール等を具備する可変表示手段を可変表示装置として捉えてもよいし、前記リールとは別途設けられ、前記識別情報に対応する（疑似的な対応であってもよい）識別情報を表示可能な表示装置（例えば液晶表示装置）をここにいう可変表示装置として捉えてもよい。

#### 【0039】

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

#### 【0040】

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

#### 【0041】

図1に示すように、パチンコ機1の遊技盤2には、作動口3及び大入賞口4が設けられている。作動口3は、遊技球5の通路を備えており、その通路入口には羽根6が開閉可能

10

20

30

40

50

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

## 【0042】

10

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

## 【0043】

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

20

## 【0044】

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

30

## 【0045】

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

## 【0046】

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

## 【0047】

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

40

## 【0048】

さらに、前記特別図柄表示装置 13 の左右両側方には一対の通過ゲート 54 が配設されている。同通過ゲート 54 を遊技球 5 が通過すると前記普通図柄表示装置 51 が作動する。本実施の形態では、普通図柄表示装置 51 は、「0」から「9」までの数字を可変表示して 7 セグ表示部 53 にセグメント表示させ、その数字が所定値（本実施の形態では「7」）で停止した場合に、作動口 3 の羽根 6 を所定秒数開放させる。この開放により、作動口 3 への入賞が比較的容易なものとなる。普通図柄表示装置 51 は、遊技球 5 の通過ゲート 54 の通過回数を 4 回まで記憶することができ、保留ランプ 52 でその保留数を表示す

50

る。従って、4つの保留ランプ52が点灯している状態で遊技球5が通過ゲート54を通過しても保留球としてカウントされず、保留ランプ52が点灯している限り、遊技球5が通過ゲート54を通過しなくとも保留数に応じた回数だけ普通図柄表示装置51は作動するようになっている。

【0049】

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

10

【0050】

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

20

【0051】

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

30

【0052】

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

40

【0053】

上記リーチ状態においては、種々のリーチパターンが設定されている。リーチパターンとしては、「ノーマルリーチ」、「フラッシュリーチ」、「高速リーチ」、「コマ送りリーチ」、「拡大リーチ」等の種々のリーチパターンが設定されている。これらリーチパターンのうち、「ノーマルリーチ」以外のリーチパターンは、いわゆる「スーパーリーチ」と称されるものである。「スーパーリーチ」の動作が開始された場合には、「ノーマルリ

50

ーチ」の場合に比べて、大当たり状態が発生する期待値（大当たり期待値）が高くなるようになっている。また、「スーパーリーチ」においても、各リーチパターンによって大当たり期待値が異なったものとなっている。

【0054】

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

10

【0055】

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

【0056】

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

20

【0057】

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

【0058】

30

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

【0059】

40

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

50

## 【0060】

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

## 【0061】

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

10

## 【0062】

本実施の形態では、パチンコ機1の電源投入時においては、通常モードに設定される。また、その後は、大当たりが決定される際に、確変モード又は通常モードのいずれかが選択される。より詳しくは、本実施の形態では、大当たりが決定されたときに選択決定される図柄17A～17H(大当たり図柄)が奇数(「1」、「3」、「5」、「7」)の場合(第2の特定の態様に相当する場合)には、遊技モードとして確変モードが決定づけられ、大当たり図柄が偶数(「2」、「4」、「6」、「8」)の場合(第1の特定の態様に相当する場合)に、大当たり状態終了後の遊技モードとして通常モードが決定づけられる。

20

## 【0063】

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

## 【0064】

30

次に、前記のように構成されたパチンコ機1の作用及び効果について説明する。図7から図11のフローチャートは、制御装置24によって実行される各種ルーチンを示している。これらのルーチンの処理は、カウンタ群及び入賞判定フラグF E等に基づいて実行される。カウンタ群は、ラウンドカウンタC R、保留カウンタC H、入賞カウンタC E、内部乱数カウンタC I、外れリーチ乱数カウンタC O、大当たり図柄乱数カウンタC B、左・中・右の各図柄乱数カウンタC D L, C D C, C D R、リーチ種別決定カウンタC V、大当たりストックカウンタB S C等よりなっている。

## 【0065】

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

40

## 【0066】

図6(a)に示すように、内部乱数カウンタC Iは、特別図柄表示装置13での大当たり状態を決定するためのものである。また、外れリーチ乱数カウンタC Oは外れリーチ状態時の表示を行うか否かを決定するためのものである。さらに、大当たり図柄乱数カウンタC Bは、基本的には大当たり図柄を決定するためのものである。これらのカウンタC I, C O, C Bはそれぞれ所定時間(例えば「2ms」)毎に値を所定範囲内で更新する。

50

各値は、所定の条件に従って乱数として読み出される。また、各カウンタ C I , C O , C B は、各値がそれぞれ特定の値になった場合に、初期値に戻すようになっている。

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

また、ステップ S 2 において、左図柄乱数カウンタ C D L に「 1 」を加算する。中・右図柄乱数カウンタ C D C , C D R に関しては、それぞれ左・中図柄乱数カウンタ C D L , C D C の値に応じて更新処理を行う。詳しくは、左図柄乱数カウンタ C D L が初期値に戻されるタイミングであれば中図柄乱数カウンタ C D C に「 1 」を加算し、それ以外のタイミングであれば同カウンタ C D C の値を維持する。また、中図柄乱数カウンタ C D C が初期値に戻されるタイミングであれば右図柄乱数カウンタ C D R に「 1 」を加算し、それ以外のタイミングであれば同カウンタ C D R の値を維持する。さらに、ステップ S 3 において、制御装置 24 は、リーチ種別決定カウンタ C V を更新する。

10

20

30

40

50

## 【0073】

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

10

## 【0074】

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

## 【0075】

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

20

## 【0076】

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

## 【0077】

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

30

## 【0078】

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

## 【0079】

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

40

## 【0080】

ステップS14において、制御装置24は、内部乱数カウンタCIの値を内部乱数エリア41(i)に格納する。また、次のステップS15において、外れリーチ乱数カウンタCOの値を、外れリーチ乱数エリア42(i)に格納する。さらに、ステップS16にお

50

いて、制御装置 24 は、左・中・右の各外れ図柄乱数バッファ 31～33 の値 (C\_DL, C\_DC, C\_DR) を、対応する左・中・右の各外れ図柄乱数エリア 43(i)～45(i) に格納し、その後の処理を一旦終了する。

#### 【0081】

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

10

#### 【0082】

次に、図 9、図 10 のフローチャートに示す「特別電動役物制御ルーチン」について説明する。このルーチンは、前述した「乱数振分けルーチン」、「格納処理ルーチン」等の演算結果を用いて特別電動役物や、特別図柄表示装置 13 等を制御するためのものであり、パチンコ機 1 の電源投入後、所定時間毎に実行される。

#### 【0083】

この「特別電動役物制御ルーチン」が開始されると、制御装置 24 はまずステップ S20 において、保留カウンタ CH の値が「0」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合、つまり、保留カウンタ CH の値が「0」の場合には、その後の処理を一旦終了する。これに対し、前記判定条件が満たされている (CH = 1, 2, 3, 4) 場合には、ステップ S30 において、「i」を「0」に設定し、次のステップ S40 において保留カウンタ CH が「i」と同一でないか否かを判定する。

20

#### 【0084】

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

#### 【0085】

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

30

#### 【0086】

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

#### 【0087】

40

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

#### 【0088】

一方、ステップ S902 で肯定判定された場合、つまり現在確変モード中である場合には、ステップ S904 へ移行する。ステップ S904 では、現在の大当たり図柄乱数カウンタ CB に基づく大当たり図柄が、確変モードを付与しうる図柄、すなわち、奇数の大当たり図柄であるか否かを判定する。そして、否定判定された場合には、大当たり状態の発生を許容するべくステップ S903 へと移行し、現在の大当たり図柄乱数カウンタ CB に基づく大当たり図柄 (この場合偶数の大当たり図柄) を停止図柄としてメモリに記憶する。その後、ステップ S911 へと移行する。

50

## 【0089】

また、前記ステップS904で肯定判定された場合、つまり現在の大当たり図柄乱数カウンタCBに基づく大当たり図柄が、奇数の大当たり図柄である場合には、大当たり状態の発生（後述する15ラウンド分の開放）をストックするべく、ステップS905へ移行する。ステップS905では、大当たり図柄乱数カウンタCBに基づく大当たり図柄に代えて、ダミーの図柄（大当たり図柄ではない図柄）で停止表示させるべく、外れリーチダミー図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。本実施の形態では、ダミー図柄として、例えば図柄列14～16の中段に「2」「3」「2」や「3」「4」「3」といった1つ外れの図柄（但しシングルライン上）が設定されており、そのときどきに応じてテーブル等が参酌されることによって決定づけられる。

10

## 【0090】

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

## 【0091】

さて、上記ステップS901における判定条件が満たされていない場合には、ステップS907へと移行する。ステップS907において、制御装置24は、外れリーチ乱数カウンタCOの値が予め定められた外れリーチ値と同じであるか否かを判定する。そして、外れリーチ乱数カウンタCOの値が外れリーチ値と同一である場合には、ステップS908において、現在確変モード中であり、かつ、外れリーチ図柄乱数バッファに格納されている図柄（外れリーチ図柄）が偶数の外れリーチ図柄（例えば「2」「5」「2」とか「6」「1」「6」等のように、遊技者にとって偶数図柄で大当たりとなる可能性のある図柄：クロスラインに当該図柄が表示される場合も含む）であるか否かを判断する。

20

## 【0092】

当該ステップS908において肯定判定された場合には、ステップS909において外れリーチ図柄乱数バッファに格納されている図柄に代えて、奇数の外れリーチ図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。本実施の形態では、奇数の外れリーチ図柄として、例えば図柄列14～16の中段に「3」「4」「3」や「5」「6」「5」といった1つ外れの図柄（但し、シングルライン上）が設定されており、そのときどきに応じてテーブル等が参酌されることによって決定づけられる。そして、その後、後述するステップS911へ処理を移行する。

30

## 【0093】

また、ステップS908において否定判定された場合には、外れリーチ図柄乱数バッファに格納されている図柄（外れリーチ図柄）をそのまま停止図柄としてメモリに記憶し、ステップS911へ移行する。

## 【0094】

さて、ステップS903、ステップS906、ステップS909又はステップS910から移行して、ステップS911においては、リーチパターンを取得する。例えば、現在が通常モードである場合には、上述した「ノーマルリーチ」、「フラッシュリーチ」、「高速リーチ」の種々のリーチパターンのうちのいずれかをリーチ種別決定カウンタCVに基づいて決定する。また、現在が確変モードである場合には、「ノーマルリーチ」、「コマ送りリーチ」、「拡大リーチ」の種々のリーチパターンのうちのいずれかをリーチ種別決定カウンタCVに基づいて決定する。そして、その後ステップS912へと処理を移行する。

40

## 【0095】

また、前記ステップS907の判定条件が満たされていない場合、つまり外れリーチ乱数カウンタCOの値が予め定められた外れリーチ値と同じでない場合には、ステップS9

50

13において、前記ステップS16において格納された外れ図柄を停止図柄としてメモリに記憶し、ステップS912へ移行する。

【0096】

そして、ステップS911、又はステップS913から移行して、ステップS912においては、特別図柄表示装置13の図柄変動を開始させ、「変動開始処理ルーチン」を一旦終了する。

【0097】

このようにステップS90（「変動開始処理ルーチン」）の処理を実行した後、制御装置24は、図9のステップS110において、左右両図柄列14, 16（中図柄列15以外）における図柄17A～17H, 17Kを、前記ステップS903, S905, S909, S910, S913のいずれかの処理で記憶した停止図柄に差替える。また、左右両図柄列14, 16での図柄変動を停止させ、差替え後の図柄17A～17H, 17Kを左右両図柄列14, 16に表示する。

10

【0098】

次に、ステップS120において、制御装置24は、リーチ動作処理を行う。例えば、前記ステップS911で取得したリーチパターンが、「ノーマルリーチ」の場合には、中図柄列15の図柄17A～17H, 17Kが通常のスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。また、リーチパターンが「フラッシュリーチ」の場合には、中図柄列15の図柄17A～17H, 17Kが煌めきながらゆっくりとスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。さらに、リーチパターンが「高速リーチ」の場合には、遊技者が視認できないほど高速で、中図柄列15の図柄17A～17H, 17Kがスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。加えて、リーチパターンが「コマ送りリーチ」の場合には、中図柄列15の図柄17A～17H, 17Kが1コマ1コマ区切るようにスクロール動作を行うべく動作処理を実行する。さらにまた、リーチパターンが「拡大リーチ」の場合には、中図柄列15の図柄17A～17H, 17Kが通常時よりも拡大表示された状態でスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。

20

【0099】

上記のように、ステップS120（「リーチ動作処理ルーチン」）の処理を実行した後、制御装置24は、ステップS130において、中図柄列15での図柄変動を停止させる。

30

【0100】

続いて、制御装置24は、ステップS135において、再変動処理を実行する。詳しくは、再変動処理を実行する条件が成立しているか否かを判定し、再変動処理実行条件（この条件には内部乱数カウンタC1が大当たり値であることが主として含まれる）が成立している場合には、前記リーチ動作処理における各リーチ動作と同じ背景で、全図柄列14～16の図柄17A～17H, 17Kを同時に再変動させる。そして、所定条件が成立した後、全図柄列14～16の図柄17A～17H, 17Kを停止させる。但し、このような再変動処理が実行される場合には、上記したステップS110やステップS130で停止表示される図柄（再変動前の図柄）を再変動後の図柄とは別の図柄（例えば外れ図柄や外れリーチ図柄）としてもよい。一方、再変動処理を実行する条件が成立していない場合には、何らの処理をも実行しない。なお、上記全回転再変動処理を行う代わりに、中図柄列15のみの図柄17A～17H, 17Kの再変動を行うこととしてもよい。

40

【0101】

さて、ステップS135を経た後、制御装置24は、次に、ステップS140において、図柄17A～17H, 17Kの組合せが大当たりの組合せであるか否かを判定する。なお、この際には、停止図柄の差替えが正しく行われたか否かの確認も行われる。そして、この判定条件が満たされていない場合には、「特別電動役物制御ルーチン」を終了する。また、図柄17A～17H, 17Kの組合せが大当たりの組合せである場合には、ステップS150において、ラウンドカウンタCRを「0」にクリヤする。なお、このとき、制御装置24によって大当たり報知表示がなされる。

50

## 【0102】

次に、制御装置24は、ステップS155において、モード判定処理を実行する。より詳しくは、大当たり図柄が奇数（ゾロ目）であるか否かを判定する。そして、大当たり図柄が奇数図柄の場合には、大当たり終了後において、遊技モードを確変モードとするべく遊技モードフラグを例えれば「1」に設定する。また、大当たり図柄が偶数図柄の場合には、大当たり終了後において遊技モードを通常モードとするべく遊技モードフラグを例えれば「0」に設定する。このように、モード判定処理では、大当たり図柄に応じて次の遊技モードとして、通常モード又は確変モードのいずれかが選択決定される。

## 【0103】

さて、モード判定を行った後、制御装置24は、ステップS160（図10参照）において、入賞カウンタCEを「0」にクリヤするとともに、入賞判定フラグFEを「0」に設定する。

10

## 【0104】

また、次のステップS165においては、今回の大当たりに際しての最大ラウンド数CRmaxを決定する。より詳しくは、「15」に対し、前記大当たりストックカウンタBCSの値に15を乗算した値を、加算し、その値を今回の最大ラウンド数CRmaxとして設定する。例えば、それまで通常モードであって、大当たりが決定されたような場合には、大当たりストックカウンタBCSの値が「0」となっており、この場合には今回の最大ラウンド数CRmaxは「15」に設定される。また、確変モードが継続された状態で大当たりストックカウンタBCSが加算され（ためられ、或いは、蓄積され）、例えは「3」となっている場合であって、偶数図柄で大当たりとなった場合には、今回の最大ラウンド数CRmaxは「 $15 + 3 * 15 = 60$ 」に設定される。

20

## 【0105】

さらに、続くステップS170においては、ラウンドカウンタCRを「1」ずつインクリメントする。次に、ステップS175において、制御装置24は、表示部13aに表示されるラウンド数をラウンドカウンタCRに基づいて更新して表示するとともに、その他の表示事項（例えは入賞カウント数）を初期化（「0」に初期化）して表示する。

## 【0106】

さらに、ステップS180において、制御装置24は、大入賞口用ソレノイド12を励磁させる。すると、シャッタ11が倒れて略水平状態となり、大入賞口4が開放される。この開放により、遊技球5のVゾーン8及び入賞通路9への入賞が可能となる。

30

## 【0107】

次に、ステップS190において、制御装置24は、入賞カウンタCEの値が予め定められた所定値CEmaxよりも小さいか否かを判定する。そして、この判定条件が満たされている場合には、ステップS200において、未だ大入賞口4の閉鎖予定時期が到来していないか否かを判定する。この閉鎖予定時期が到来していない場合には、処理をステップS190へ戻す。その結果、大入賞口4の開放開始後に所定値CEmax個以上の遊技球5が入賞するか、閉鎖予定時期が到来するかしない限りは、大入賞口4が開放され続ける。これに対し、ステップS190又はステップS200のいずれか一方が満たされていないと、つまりは、大入賞口4の開放開始後に所定値CEmax個以上の遊技球5が入賞するか、或いは閉鎖予定時期が到来した場合には、ステップS210において、制御装置24は、大入賞口用ソレノイド12を消磁する。すると、シャッタ11が起こされて略垂直状態となり、大入賞口4が閉鎖される。

40

## 【0108】

続いて、ステップS220において、制御装置24は、ラウンドカウンタCRの値が予め定められた最大ラウンド数CRmaxよりも小さいか否かを判定する。そして、ラウンドカウンタCRの値が最大ラウンド数CRmax未満の場合には、続くステップS230において入賞判定フラグFEが「1」であるか否かを判定する。入賞判定フラグFEが「1」の場合には、処理をステップS160へと戻す。従って、一旦大当たり遊技状態が発生すると、遊技球5がVゾーン8に入賞することによる継続条件が、最大ラウンド数CR

50

$m a \times$  分だけ満たされるまでは、大入賞口 4 が開閉のサイクルを繰り返す。本実施の形態では、例えば所定値  $C_E m a \times$  が「10」に設定され、大入賞口 4 の開放時間が「約 29.5 秒」に設定され、最大ラウンド数  $C_R m a \times$  が「15」の倍数に設定されている。このため、大入賞口 4 の開放後、(1) 遊技球 5 が大入賞口 4 へ 10 個入賞すること、(2) 約 29.5 秒が経過すること、のいずれか一方の条件が満たされた時点で大入賞口 4 が閉鎖される。この大入賞口 4 の開閉のサイクルが遊技球 5 の V ゾーン 8 への入賞を条件に最大で最大ラウンド数  $C_R m a \times$  ( 例えば 15 回、30 回、45 回、60 回 . . . ) だけ繰り返されることとなる。

#### 【0109】

そして、ステップ S 220 又はステップ S 230 の判定条件のいずれか一方が満たされていない場合、つまり、最大ラウンド数  $C_R m a \times$  分の開放が終了した場合、或いは、継続条件たる V ゾーン 8 への入賞がなかった場合 ( 本実施の形態では継続条件が満たされないケースは極めて稀となるよう構成されているが ) には、大当たり状態が終了したものとして、ステップ S 231 へ移行する。 10

#### 【0110】

ステップ S 231 では、大当たり終了後において付与される遊技モードが確変モードであるか否か、つまり今回の大当たり図柄が奇数図柄であったか否かを判定する。そして、今回の大当たり図柄が奇数図柄でなかった場合 ( 偶数図柄であった場合 ) には、ステップ S 232 において大当たりストックカウンタ BCS を「0」にクリヤし、ステップ S 240 へ移行する。これに対し、今回の大当たり図柄が奇数図柄であった場合 ( この場合というのはそれまで通常モードであって奇数図柄で大当たりした場合である ) には、大当たりストックカウンタ BCS は元々「0」となっているため、そのままステップ S 240 へ移行する。 20

#### 【0111】

ステップ S 240 において、制御装置は、大当たり状態が終了した旨を表示部 13a に表示し遊技者に報知する。また、ステップ S 250 において、次回の遊技モードを報知する処理を実行し、本ルーチンを終了する。

#### 【0112】

より詳しくは、上記ステップ S 155 のモード判定処理において設定された遊技モードフラグに基づき表示を行う。例えば、遊技モードフラグが「1」に設定されている場合には、遊技モードが確変モードとなった旨を表示部 13a において表示し、遊技者にそれを報知する。また、遊技モードフラグが「0」に設定されている場合には、遊技モードが通常モードとなった旨を表示部 13a において表示し、遊技者にそれを報知する。 30

#### 【0113】

以上詳述したように、本実施の形態によれば、それまで通常モードとなっている状態で、大当たりとなる場合には、必ず大当たり状態が導出される。そして、基本的には ( V ゾーン 8 への入賞という継続条件を満たす限りは ) 最大 15 ラウンドの大入賞口 4 の開放が行われる。

#### 【0114】

また、それまで確変モードとなっている状態で、内部乱数カウンタ CI の値が大当たり値となった場合には、大当たり図柄乱数カウンタ CB に基づく大当たり図柄が奇数か偶数かによって態様が異なってくる。すなわち、大当たり図柄乱数カウンタ CB に基づく大当たり図柄が、奇数の大当たり図柄である場合には、大当たり状態の発生 ( 15 ラウンド分の開放、1 回分の大当たり権利 ) がストックされる。また、これとともに、奇数の大当たり図柄に代えて、ダミーの図柄 ( 大当たり図柄ではない所定の外れリーチ図柄 ) で停止表示される。 40

#### 【0115】

一方、大当たり図柄乱数カウンタ CB に基づく大当たり図柄が、偶数の大当たり図柄である場合には、上記の大当たり状態が発生させられる。但し、このときにおいては、ためられ或いは蓄積された大当たりストックカウンタ BCS の値に応じたラウンド数分の開放 50

が行われる。例えば、確変モード中において、内部乱数カウンタ C I の値が大当たり値となつた場合であつて、大当たりストックカウンタ B C S が「0」の場合、すなわち、奇数図柄で大当たりとなつて確変モードとなつたが次に偶数図柄で大当たりとなつた場合には、15ラウンド分の開放のみが行われ、その後通常モードへと切換えられる。また、確変モード中において、内部乱数カウンタ C I の値が大当たり値となつた場合であつて、大当たりストックカウンタ B C S が「1」の場合、すなわち、奇数図柄で大当たりとなつて確変モードとなり、一度大当たりのストックが行われて、偶数図柄で大当たりとなつた場合には、 $15 + 15 = 30$  ラウンド分の開放が行われ、その後通常モードへと切換えられる。さらに、確変モード中において、内部乱数カウンタ C I の値が大当たり値となつた場合であつて、大当たりストックカウンタ B C S が「3」の場合、すなわち、奇数図柄で大当たりとなつて確変モードとなり、三度の大当たりのストックが行われて、偶数図柄で大当たりとなつた場合には、 $15 + 15 * 3 = 60$  ラウンド分の開放が行われ、その後通常モードへと切換えられる。10

#### 【0116】

このため、確変モード中において偶数図柄で大当たりした場合においては、当該1回の大当たり状態の導出に際しての遊技者に付与される価値がそのときどきで相違することとなり（画一的なものとはならず）、遊技者にとっての面白味が増す。また、従来であれば通常モードへ切換えられる場合には遊技者にとっての期待感が削がれてしまつてゐるが、上記構成によれば、大当たり状態導出に際し、どれだけ多くの利益が導出されるのかについて大いなる期待感を持ちつつ遊技を行うことが可能となる。その結果、従来にはない飛躍的な興趣の向上を図ることができる。20

#### 【0117】

さらに、本実施の形態では、確変モード中において、内部乱数カウンタ C I の値が大当たり値となつた場合であつて、大当たり図柄乱数カウンタ C B に基づく大当たり図柄が奇数である場合には、外れリーチダミー図柄が停止図柄として差し替えられ、リーチ演出が行われる。また、確変モード中において、外れリーチ乱数カウンタ C O の値が外れリーチ値と同一である場合には、奇数の外れリーチ図柄が停止図柄として設定され、リーチ演出が行われる。従つて、確変モード中において、偶数の図柄でリーチ状態が発生する場合には、（1）偶数の大当たり図柄で大当たり状態が発生するか、又は、（2）偶数の外れリーチ図柄が確定停止表示されて大当たり状態がストックされるか、のいずれかとなる。つまり、確変モード中において偶数の図柄でリーチ状態が発生すると、大当たりの利益が付与されることは確定的となり、偶数の大当たり図柄で停止して大当たり状態が導出されるか（ステップ S 901 S 902 S 904 S 903）、大当たり状態がストックされる（この場合外れリーチ図柄で停止する）か（ステップ S 901 S 902 S 904 S 905 S 906）のいずれかである。このため、遊技者は、右図柄列 1 4 及び左図柄列 1 6 に「2」、「2」とか「4」、「4」とかの偶数の図柄でリーチ状態が発生すると、両極端の利益のいずれかが付与されることに關し、どきどき感が一気に高められることとなる。さらに、この場合、大当たり図柄で停止するのではなく、外れリーチ図柄で停止すること、つまりは大当たり状態がストックされることを大いに熱望する。その結果、今までにはない斬新な面白味が付与されることとなり、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。30

#### 【0118】

また特に、確変モード中において偶数の図柄でリーチ状態が発生すると（例えば左図柄列 1 4 及び右図柄列 1 6 に「2」、「2」等の同一の偶数図柄が停止すると）、大当たりの利益が付与されることが確定的となる。換言すれば、確変モード中において左図柄列 1 4 に偶数図柄が停止された時点において、右図柄列 1 6 にも同じ偶数図柄が停止されさえすれば大当たりの利益が付与（導出又はストック）が確定的となる。そのため、確変モード中においては、左図柄列 1 4 に偶数図柄が停止された時点において、いわゆる一種のリーチ状態が発生しているということもできる。従つて、そのことを知つてゐる遊技者にとっては、確変モード中において左図柄列 1 4 に偶数図柄が停止表示された時点で、期待度40

が一気に高められることとなる。かかる意味で、今までにはない面白味が付与されることとなる。

#### 【0119】

一方で、確変モード中において、奇数の図柄でリーチ状態が発生する場合には、(1)大当たり状態とは無関係に単に奇数の外れリーチ図柄で確定停止表示されるか、又は、(2)奇数の外れリーチ図柄が確定停止表示されて大当たり状態がストックされるか、のいずれかとなる。つまり、確変モード中において奇数の図柄でリーチ状態が発生すると、その奇数図柄が大当たり図柄となって確定停止表示されることはなく、奇数の外れリーチ図柄で停止して単に外れとなるか(ステップS901 S907 S908 S909又はS910)、大当たり状態がストックされる(この場合外れリーチ図柄で停止する)か(ステップS901 S902 S904 S905 S906)のいずれかである。このため、遊技者は、右図柄列14及び左図柄列16に「1」、「1」とか「3」、「3」とかの偶数の図柄でリーチ状態が発生すると、その奇数図柄が大当たり図柄となって確定停止されることはないものの大当たり状態がストックされることを強く望むこととなる。なお、この場合、大当たり状態がストックされる(利益がためられる)という期待感を抱きうる一方で、確変モードが終了することがないという安心感が付与される。

#### 【0120】

このように、確変モード中に、偶数図柄でリーチ状態が発生する場合と、奇数図柄でリーチ状態が発生する場合とでは、各リーチ状態における意味合いが相違することとなり、結果として、今までにはない斬新な面白味が付与されることとなり、さらなる興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

#### 【0121】

また、大当たり状態(15ラウンド分の開放)がストックされる場合には、上述したように外れリーチダミー図柄にて停止表示されることから、当該ストックがあったことが遊技者に示唆される。このため、当該示唆に気づいた遊技者は、実際の大当たり状態の導出に際し、より多くの利益が導出されること、つまりはより多くのラウンド数だけ開放されるよう一層大いなる期待感を持ちつつ遊技を行うことが可能となる。また逆に、遊技者は当該示唆を見逃すまいと遊技に集中することとなる。その結果、従来では比較的単調になりがちであった確変モード期間中の遊技が密度の濃い充実したものとなり、より一層の興趣の向上を図ることができる。

#### 【0122】

特に、本実施の形態では、前記ダミー図柄として、外れリーチ図柄が各図柄列14~16の中段に停止表示されるように設定されている。また、かかる外れリーチ図柄は、通常遊技中であれば、いつ停止表示されてもおかしくない図柄である。このため、実際に奇数の外れリーチ図柄が停止表示された場合、それに気づいた遊技者は、本当に大当たりがストックされた上で外れリーチダミー図柄に差し替えられたのか、それともたまたま単に外れリーチ図柄として当該図柄が停止表示されたに過ぎないのか、判断がつきにくい。従って、当該外れリーチ図柄が実際に停止表示された場合には、大当たり状態のストックに關し大きな期待感を抱きうる一方で、実際にはストックされてないのではないかという不安感とを抱くこととなり、期待感と不安感とが交錯した状態で、わくわくはらはらしながら遊技を行うことができる。その結果、今までにはない面白味がもたらされる。

#### 【0123】

また、大当たり状態がストックされる場合には、必ず上記外れリーチダミー図柄が停止表示される構成となっているため、確変モード中に当該外れリーチ図柄が停止表示された回数を数えておくことによって、偶数図柄で確定停止表示されて大当たり状態が導出されるに際しての最大のストック回数をある程度予知できる。例えば、確変モード中に上記外れリーチ図柄が3回停止表示されてその後偶数の大当たり図柄で停止して大当たり状態が導出された場合には、最大で4回分の大当たり状態( $15 \times 4 = 60$ ラウンド)の導出を期待できる。その結果、期待感のみが先走りして膨大なものとなってしまうことによる不具合(結果として導出される大当たり状態のラウンド数が少ないことによる虚無感)の発

10

20

30

40

50

生を防止することができる。

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

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

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

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

10

20

30

40

50

## 【0131】

(c) 上記実施の形態では、特に言及しなかったが、いわゆるリミッタ制御を行いうるパチンコ機に具体化してもよい。このリミッタ制御は、遊技者にとっての射幸心を抑制するため実行されるものであって、予め定められた所定回数を超えて確変モードが継続しないように制御するものである。より詳しくは、C P Uは、所定回数（例えば4回とか999回とか）続けて確変モードとなった場合には、5回目とか10000回目の大当たり時（リミッタ時）においては、確変モード以外のモード、つまり、通常モードとなるように制御するのである。すなわち、リミッタ時においては、通常モードが強制的に選択されるように制御するようにしてもよい。

## 【0132】

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

## 【0133】

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

## 【0134】

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

## 【0135】

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

## 【0136】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段を備えており、遊技球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく、所定量の遊技球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して或いは所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に有利な大当たり状態が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の遊技球が払い出されるものである。

## 【0137】

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

## 【0138】

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

10

20

30

40

50

## 【0139】

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

## 【0140】

10

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

## 【0141】

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

20

## 【0142】

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

## 【0143】

30

(m) 上記実施の形態では、大当たり状態のストックに際し、外れリーチダミー図柄として、例えば図柄列 14～16 の中段に「2」「3」「2」や「3」「4」「3」といった 1 つ外れの外れリーチ図柄 (遊技者にとって最もおしいと感じる図柄) が停止されるようになっている。これに対し、「2」「6」「2」とか「3」「1」「3」等のように他の外れリーチ図柄をダミー図柄として停止表示することとしてもよい。また、大当たり図柄ではない図柄であって、外形同一で、色彩のみが相違するような図柄 (視覚上近似する図柄) を外れリーチダミー図柄として停止表示することとしてもよい。

## 【0144】

40

(n) また、ステップ S 905 の処理に際し、外れリーチダミー図柄として、「2」「3」「2」、「4」「5」「4」等の偶数の外れリーチ図柄 (左右図柄列 14, 16 に停止される図柄が偶数) のみが停止図柄として記憶されることとしてもよい。この場合、確変モード中において奇数図柄でリーチ遊技状態が発生した場合、大当たり状態には至らず、しかも、大当たりのストックも行われないこととなる。

## 【0145】

(o) 例えば、偶数図柄でリーチ遊技状態が発生した場合、「A」というリーチパターンによるリーチ演出が行われた場合には、(1) 偶数の大当たり図柄で大当たり状態が発生するか、又は、(2) 偶数の外れリーチ図柄が確定停止表示されて大当たり状態がストックされるか、のいずれかとなり、「B」というリーチパターンによるリーチ演出が行われた場合には、(1) 大当たり状態とは無関係に単に外れリーチ図柄で確定停止表示されるか、又は、(2) 外れリーチ図柄が確定停止表示されて大当たり状態がストックされるか、のいずれかとなるよう構成してもよい。つまり、リーチ図柄とは無関係に、リーチ種

50

別（予備遊技状態の種別）に応じて、上記のように態様を異ならせててもよい。この場合、「A」というリーチが第1の特定の予備態様に相当し、「B」というリーチが第2の特定の予備態様に相当する。このような構成下、「A」というリーチパターンによるリーチ演出が行われると、両極端の利益のいずれかが付与されることに関し、どきどき感が一気に高められることとなる。さらに、この場合、大当たり図柄で停止するのではなく、外れリーチ図柄で停止すること、つまりは大当たり状態がストックされることを大いに熱望する。一方、「B」というリーチパターンによるリーチ演出が行われると、大当たり状態がストックされることを強く望むこととなる。なお、この場合、大当たり状態がストックされる（利益がためられる）という期待感を抱きうる一方で、確変モードが終了することがないという安心感が付与される。このように、リーチ種別によって、遊技者にとっての各リーチ遊技状態中における意味合いが相違することとなり、結果として、今までにはない斬新的な面白味が付与されることとなり、さらなる興趣の飛躍的な向上を図ることができる。なお、「A」というリーチパターンとしては、「B」というリーチパターンに対し、発展型の（遊技者にとっての期待度の高い）ものであることが具体例として挙げられる。

#### 【0146】

また、偶数図柄でリーチ遊技状態が発生した場合のみならず、奇数図柄でリーチ遊技状態が発生した場合にも、上記のようにリーチ種別に応じて態様を異ならせててもよい。この場合、最終的には、奇数図柄で一旦大当たりとしておいて、その後、再変動表示等を行うことで偶数図柄で確定停止表示することとしてもよい。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】一実施の形態におけるパチンコ機の主要構成を示す正面図である。

【図2】(a)～(f)は表示部の表示状態の例を示す模式図である。

【図3】図柄乱数バッファの概念を説明する図表である。

【図4】図柄乱数エリアの概念を説明する図表である。

【図5】停止図柄エリアの概念を説明する図表である。

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

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

【図8】「格納処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図9】「特別電動役物制御ルーチン」の一部を示すフローチャートである。

【図10】「特別電動役物制御ルーチン」の一部であって、図9の続きを示すフローチャートである。

【図11】「変動開始処理ルーチン」を示すフローチャートである。

#### 【符号の説明】

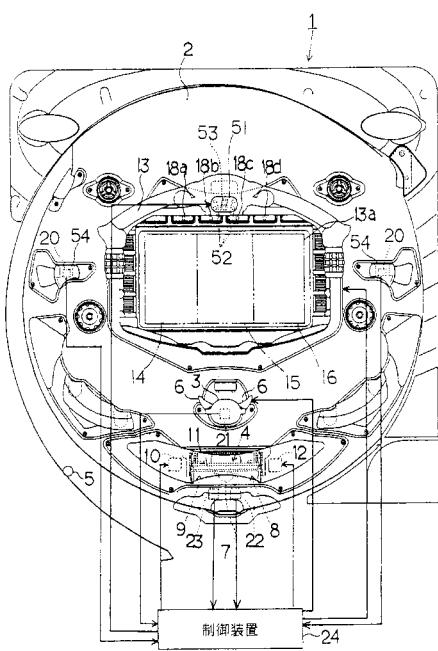
1…パチンコ機、2…遊技盤、3…作動口、4…大入賞口、5…遊技球、13…可変表示装置としての特別図柄表示装置、13a…表示部、14…左図柄列、15…中図柄列、16…右図柄列、17A～17H、17K…識別情報としての図柄、24…制御装置、L…大当たりライン。

10

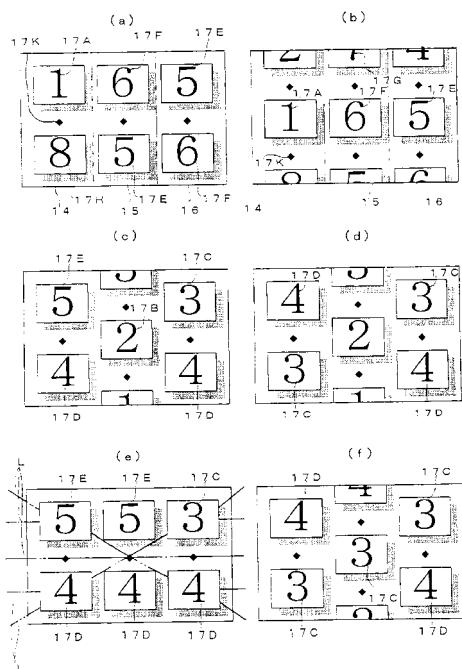
20

30

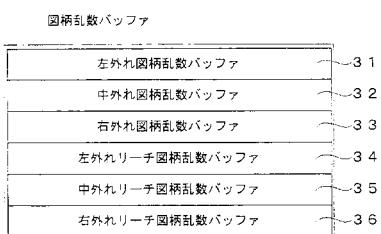
【 図 1 】



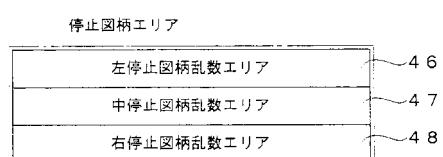
【 図 2 】



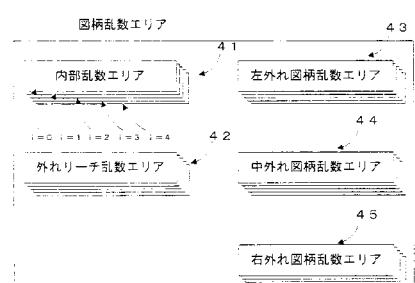
【図3】



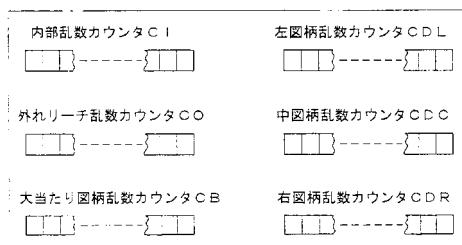
【 図 5 】



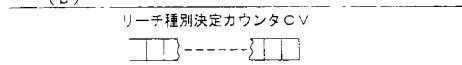
### 【図4】



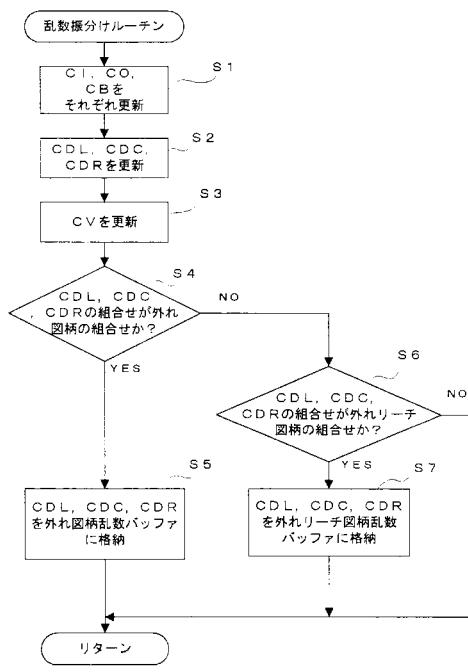
(a) 亂数カウンタ



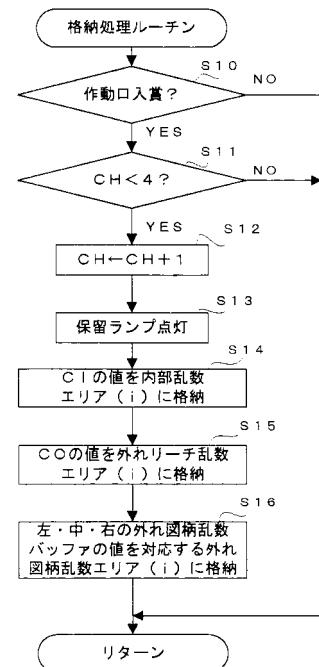
(b)



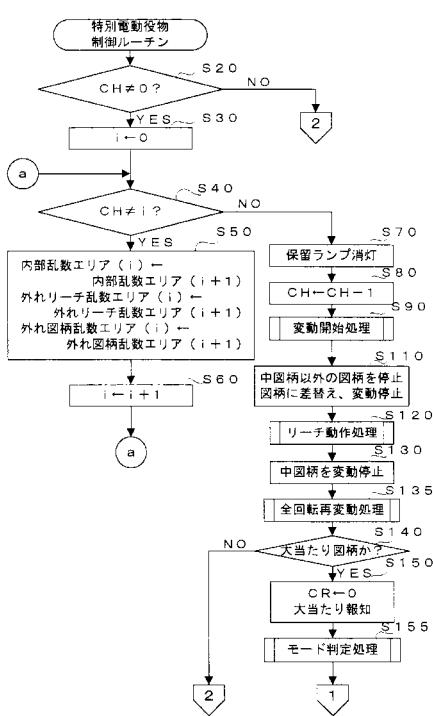
【図7】



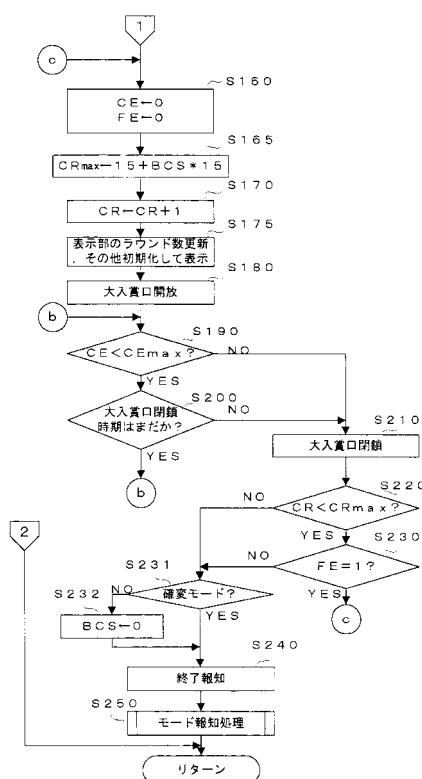
【図8】



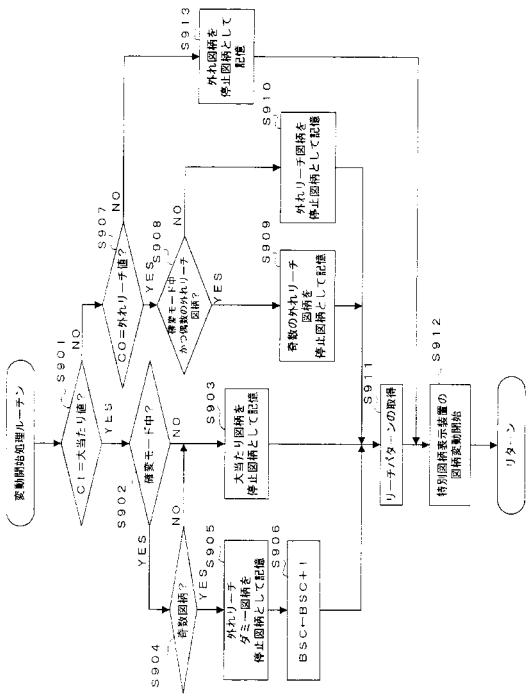
【図9】



【図10】



【図11】



---

フロントページの続き

審査官 納口 慶太

(56)参考文献 特開平09-206443 (JP, A)  
特開平08-117394 (JP, A)  
特開平09-248372 (JP, A)  
特開2000-210413 (JP, A)  
特開2003-190479 (JP, A)  
特開2001-079145 (JP, A)  
特開2002-360825 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02

A63F 5/04