

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4601034号  
(P4601034)

(45) 発行日 平成22年12月22日 (2010.12.22)

(24) 登録日 平成22年10月8日 (2010.10.8)

(51) Int.Cl. F I  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願2003-284547 (P2003-284547)  
 (22) 出願日 平成15年7月31日 (2003.7.31)  
 (65) 公開番号 特開2005-52263 (P2005-52263A)  
 (43) 公開日 平成17年3月3日 (2005.3.3)  
 審査請求日 平成18年5月24日 (2006.5.24)

前置審査

(73) 特許権者 000108937  
 ダイコク電機株式会社  
 愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番  
 1号 名古屋国際センタービル2階  
 (74) 代理人 100095751  
 弁理士 菅原 正倫  
 (72) 発明者 向山 幸治  
 愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番  
 1号 名古屋国際センタービル2階 ダイ  
 コク電機株式会社内

審査官 土屋 保光

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】

所定のスタート条件の成立に応じて当たりか否かの抽選を実行する当否抽選手段と、  
 この当否抽選手段による抽選結果が当たりの場合にストックするか否かを抽選で決定し、  
 ストックすると決定した場合に当たり情報を累積的にストックする当たりストック手段と、

所定の放出条件が成立したか否かを判定する放出判定手段と、  
 この放出判定手段による判定結果を表示する表示手段と、  
 この表示手段が表示した判定結果が前記放出条件の成立を示していたときに当たり状態  
 を発生する当たり発生手段とを備え、

前記当たりストック手段が前記当たり情報をストックしないと決定した場合には、前記  
 当たり発生手段は即座に前記当たり状態を発生し、

前記当たりストック手段は、前記放出条件としての放出可能な期間が異なる第1ストッ  
 ク部と第2ストック部とを有し、前記当否抽選手段による抽選結果が当たりの場合に、そ  
 の時点の前記第1ストック部および前記第2ストック部の累積数に応じて、前記いずれか  
 のストック部に区分して前記当たり情報をストックするように構成された遊技機であって

、  
 前記表示手段が表示処理を実行した回数を計数する計数手段と、

前記第2ストック部の当たり情報を放出するか否かを決定するために抽選処理を実行す  
 る第2ストック部放出抽選手段とを備え、

10

20

前記第 1 ストック部の放出条件は、前記計数手段による回数が所定数に達した場合に成立し、

前記第 2 ストック部の放出条件は、前記第 1 ストック部の放出による前記当たり状態終了後に発生する前記第 2 ストック部の放出可能な期間において、前記第 2 ストック部放出抽選手段による抽選結果が当たりの場合に成立することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

一般によく知られた「セブン機」と称されるパチンコ遊技機では、例えば特許文献 1 に示すようにスタート入賞口（始動口ともいう）に玉が入賞すると、乱数抽選によって大当たり判定が行われ、この判定結果に基づき、可変表示装置に大当たり図柄等が表示される。そして、大当たりの場合に表示を遅延する遅延期間が設けられるとともに、遅延期間中に再度当たりとなった場合に、その当たりも無効とならないように構成され、表示の演出により大当たりが発生するまでの遊技性の向上と遊技者に不利益とならないように図った遊技機がある。

【0003】

【特許文献 1】特許第 2 7 8 1 9 2 9 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の遊技機では完全確率方式で大当たり抽選を行うように設計されているため、大当たりが連続して発生することもあり、逆に全く大当たりが発生しないことも有り得る。従って、大当たりが発生するか否かは全く偶然の結果であった。

【0005】

本発明は上記した背景をもとになされたもので、大当たりが連続する、いわゆる連チャンの発生率を高められるとともに、全く大当たりの発生しない、いわゆるハマリを抑制することが可能な遊技機を提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために本発明の遊技機は、所定のスタート条件の成立に応じて当たりか否かの抽選を実行する当否抽選手段と、

この当否抽選手段による抽選結果が当たりの場合にストックするか否かを抽選で決定し、ストックすると決定した場合に当たり情報を累積的にストックする当たりストック手段と、

所定の放出条件が成立したか否かを判定する放出判定手段と、

この放出判定手段による判定結果を表示する表示手段と、

この表示手段が表示した判定結果が放出条件の成立を示していたときに当たり状態を発生する当たり発生手段とを備え、

当たりストック手段が当たり情報をストックしないと決定した場合には、当たり発生手段は即座に当たり状態を発生するように構成された遊技機であって、

当たりストック手段は、放出条件が異なる第 1 ストック部と第 2 ストック部とに区分して当たり情報をストックすることを前提とする。

【0007】

上記本発明は、当たり情報をストックして放出条件の成立したときに当たり状態を発生させるパチンコ遊技機、スロットマシン等の遊技機であって、当たり情報を放出条件が異なる第 1 ストック部と第 2 ストック部とに区分してストックするようにしているため、例えば第 1 ストック部として所定の放出条件成立の場合にストックが放出される（当たりを

10

20

30

40

50

発生させる)ように構成することが可能となり、全く当たりがでない、いわゆるハマリを抑制することができる。また、例えば第2ストック部として当たり遊技終了後に放出条件成立の場合にストックが放出される(当たりを発生させる)ように構成することが可能となり、当たりが連続する、いわゆる連チャンの発生率を高められる。

【0008】

具体的には、放出条件として放出可能な期間が設定され、第1ストック部と第2ストック部とは、放出可能な期間が異なることを特徴としている。これにより、当たり情報を放出条件が異なる第1ストック部と第2ストック部とに区分してストックするとともに、放出可能な期間が異なるようにしているため、例えば第1ストック部として所定の放出条件成立の場合にストックが放出される(当たりを発生させる)ように構成することが可能となり、全く当たりがでない、いわゆるハマリを抑制することができる。また、例えば第1ストック部の放出が実行された後、第2ストック部の放出が続けて実行される状態を発生させることが可能となり、ストックされた当たりの放出期間を調整するのみで、連チャンの発生率を高めることができる。第1ストック部と第2ストック部とは放出可能な期間が重ならないように設定されることが好ましい。第1ストック部の放出終了直後、あるいは第1ストック部の放出終了以降、第2ストック部の放出が可能に設定されるとすれば、当たりが連続する状態を発生し得る。

10

【0009】

さらに、具体的には、表示手段が表示処理を実行した回数を計数する計数手段を備え、第1ストック部の放出条件は、計数手段による回数が所定数に達した場合に成立している。これにより、遊技者はある程度の期間遊技を続けていれば、第1ストック部の放出条件を満たすことが可能で、全く当たりがでない状態をなくし、当たり状態を得ることができる。

20

【0010】

また、具体的には、第2ストック部の当たり情報を放出するか否かを決定するために抽選処理を実行する第2ストック部放出抽選手段を備え、

第2ストック部の放出条件は、第2ストック部の放出可能な期間において、第2ストック部放出抽選手段による抽選結果が当たりの場合に成立している。これにより、第2ストック部の放出可能な期間を、例えば第1ストック部の放出により当たり状態の終了後とすれば、第2ストック部の放出抽選に当たれば、連続した当たりが発生可能となる。

30

【0011】

さらに、具体的には、当たりストック手段は、当否抽選手段による抽選結果が当たりの場合に、その時点の第1ストック部及び第2ストック部の累積数に応じて、何れかのストックに区分して当たり情報をストックすることを特徴とするとしている。これにより、例えば第1ストック部の累積数がゼロの場合には必ず第1ストック部に振り分けたり、第2ストック部の累積数が所定数未満の場合には必ず第2ストック部に振分けることも可能となり、少なくとも当たり情報を1つ第1ストック部に振分けるようにすれば、第1ストック部の当たりに続いて、第2ストック部の当たりを連続させる、連チャンが可能になり、遊技性の向上が図られる。

【0012】

40

また、本発明をパチンコ遊技機に適用した場合、スタート入賞口への入賞に応じて当たりか否かの抽選を実行する当否抽選手段と、

この当否抽選手段による抽選結果が当たりの場合に、ストックするか否かを抽選で決定し、ストックすると決定した場合に当たり情報を内部に累積的にストックする当たりストック手段と、

スタート入賞口への入賞に応じて図柄を変動表示する図柄表示手段と、

所定の放出条件が成立したか否かを判定する放出判定手段と、

この放出判定手段による判定結果が放出条件の成立を示したとき、図柄表示手段が当たり図柄を変動表示するように制御する一方、放出判定手段による判定結果が放出条件の不成立を示したときに、図柄表示手段がはずれ図柄を変動表示するように制御する表示制御

50

手段と、

図柄表示手段が当たり図柄を表示したときに当たり状態を発生する当たり発生手段とを備え、

当たりストック手段が当たり情報をストックしないと決定した場合には、当たり発生手段は即座に当たり状態を発生するように構成されたパチンコ遊技機であって、

当たりストック手段は、放出条件としての放出可能な期間が異なる第1ストック部と第2ストック部とを有し、当否抽選手段による抽選結果が当たりの場合に、その時点の第1ストック部および第2ストック部の累積数に応じて、いずれかのストック部に区分して当たり情報をストックすることを特徴とする。

【0013】

10

上記構成により、当たり情報をストックして放出条件が成立したときに当たり状態を発生させるパチンコ遊技機であって、当たり情報を放出条件が異なる第1ストック部と第2ストック部とに区分してストックするようにしているため、例えば第1ストック部において所定条件成立の場合にストックが放出される（当たりを発生させる）ように構成することが可能となり、全く当たりがでない状態、いわゆるハマリを抑制できる。また、例えば第1ストック部の放出が実行された後、第2ストック部の放出条件成立となれば、放出が続けて実行される状態を発生させることが可能となり、ストックされた当たりの放出タイミングを調整するのみで、連チャンの発生率を高められる。

【0014】

さらに、具体的には、図柄表示手段は、複数の異なる変動パターンで図柄を変動表示することが可能に構成され、

20

表示制御手段は、当たりストック手段がストックしている当たり情報の数に応じて、図柄表示手段が異なる変動パターンで図柄を変動表示するように制御することを特徴とするとしている。これにより、パチンコ遊技機における図柄変動パターンの違いによって遊技者にストック数のある程度報知するようにできる。遊技者は図柄変動パターンを注目することでストック数のある程度推測することが可能となる。

【0015】

ところでパチンコ遊技機では、所定のスタート条件の成立に応じて当たりか否かの抽選を実行する当否抽選手段と、

この当否抽選手段による抽選結果が当たりの場合に、当たり情報を内部に累積的にストックする当たりストック手段と、

30

当否抽選手段による抽選結果がはずれの場合に、保留玉として記憶する保留玉記憶手段と、

結果を図柄表示し遊技者に報知する表示手段と、を備え、

当たりストック手段は、放出条件が異なる第1ストック部と第2ストック部とに区分して当たり情報をストックするとともに、保留玉のはずれ情報に基づき表示手段へのはずれ図柄の確定表示を行った回数が所定数に達した場合に、第1ストック部の放出条件が成立してその当たり情報に基づき表示手段への当たり図柄の確定表示を行い、その後の放出抽選に当選すれば、さらに第2ストック部の放出条件が成立しその当たり情報に基づいて表示手段への当たり図柄の確定表示を行うように構成することができる。

40

【0016】

このように、当たり情報をストックする当たりストック手段と、はずれの場合に保留玉として記憶する保留玉記憶手段とを備え、当たり情報を放出条件が異なる第1ストック部と第2ストック部とに区分してストックし、はずれ図柄の表示回数が所定数に達した場合に、第1ストック部の当たりが放出されるため、全く当たりがでない状態、いわゆるハマリを抑制できる。また、第1ストック部の当たりが放出された後、抽選に当選すれば、第2ストック部の当たりが続けて放出されるため、ストックされた当たりの放出タイミングを調整するのみで連チャンの発生率を高めたパチンコ遊技機を提供できる。保留玉のはずれ情報とストック手段の当たり情報とに基づいて、ストックされた当たり情報の放出タイミングが調整されているので、パチンコ遊技機における遊技の状況に応じて当たりを発生

50

させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

(実施例)

以下、本発明の実施の形態につき、図面に示すパチンコ遊技機の実施例を参照して説明する。図1は、本発明のパチンコ遊技機1の正面模式図である。パチンコ遊技機1は、台枠に取り付けられた透明ガラス扉2と、台枠の内側に配置されてガラス扉2によって覆われる遊技盤3を有する。遊技盤3は、円状の遊技領域を形成している。遊技盤3の下方には、玉供給皿4が設けられている。玉供給皿4に準備された玉は、ハンドル5を含んで構成される玉発射機構によって遊技盤3に向けて発射される。遊技盤3に達した玉は、その遊技盤3の面上を落下する。

10

【0018】

遊技盤3の面上には、その中央付近に液晶表示部6が配設されている。液晶表示部6には、3つのキャラクタ(数字)で構成された図柄が可変表示される図柄表示部10(表示手段)と、図柄変動が実行される回数を表示するスタート回数表示部11とが設けられている。液晶表示部6の下方には、スタート入賞口7が配置されている。そのスタート入賞口7の下方には、当該パチンコ遊技機1が大当たりしたときに開放するアタッカー(大入賞口)8と、玉を回収するためのアウト口9が設けられている。

【0019】

次に、図2に示すのは、パチンコ遊技機1の遊技制御装置20の構成を示すブロック図である。遊技制御装置20は、メイン基板21、このメイン基板21に搭載されたCPU22、遊技プログラムを格納したROM23、RAM24、入出力回路25、CPU22からの制御信号の出力が接続される表示制御基板26、音声制御基板27、ランプ制御基板28、払出制御基板29、発射制御基板30、この遊技制御装置20に電源を供給する電源回路31を含み構成される。

20

【0020】

玉の通過を検知したとき検知信号を出力する検知スイッチとして、スタート入賞検出器32、アタッカー入賞検出器33が入出力回路25を介してCPU22に接続されている。アタッカー用ソレノイド34が入出力回路25を介してCPU22に接続されており、アタッカー8を開閉するときに制御される。表示制御基板26ではCPU22からの制御信号が入力され、該制御信号に応じて液晶表示部6の図柄表示部10およびスタート回数表示部11の表示を制御する。また、音声制御基板27では音声信号を作成し、音声信号が増幅されスピーカ35から音声出力される。ランプ制御基板28ではCPU22からの制御信号が入力され制御信号に応じてランプ36を制御する。また、払出制御基板29では制御信号に応じて賞球や貸球の払出装置37を制御する。発射制御基板30では同様に玉の発射装置38を制御する。

30

【0021】

CPU22(当否抽選手段)は、所定のスタート条件が成立することに応じて大当たりを発生させるか否かを決定するための当否抽選処理を実行する機能を有している。RAM24(当たりストック手段)は、当否抽選結果が当たりの場合に当たり情報を累積的にストックする記憶機能と、放出条件が異なる通常放出用ストック部41(第1ストック部)と保留連チャン用ストック部42(第2ストック部)とに区分してストックする記憶機能とを有している。CPU22(放出判定手段)は、通常放出用ストック部41と保留連チャン用ストック部42との各々において所定の放出条件が成立したか否かを判定する機能を有している。図柄表示部10(表示手段、図柄表示手段)は、放出判定手段による判定結果に基づく図柄を表示する機能と、当否抽選結果の示す処理内容に基づく図柄を変動表示する機能とを有している。CPU22(表示制御手段)は、放出判定手段による放出条件が成立又は不成立の場合に、図柄表示部10に当たり図柄又ははずれ図柄を変動表示する機能と、当たりストック手段がストックしている当たり情報の数に応じて、図柄表示部10に異なる変動パターンで図柄を表示する機能とを有している。CPU22(当たり発生

40

50

手段)は、図柄表示部10が表示した判定結果が放出条件の成立を示していたときに当たり状態を発生する機能を有している。RAM24(計数手段)は、図柄変動部10が表示する図柄表示実行回数を計数する機能を有している。CPU22(第2ストック部放出抽選手段)は、保留連チャン用ストック部42のストックを放出するか否かを決定するための抽選処理を実行する機能を有している。また、RAM24(保留玉記憶手段)は、当否抽選手段による抽選結果が当たり以外の場合に保留玉として記憶する機能を有している。

#### 【0022】

図3に示すように、液晶表示部6は、中央に図柄表示部10、下方の左側にスタート回数表示部11が設けられている。また、スタート回数表示部11の右側には、保留玉表示部12が設けられている。保留玉表示部12には、図柄表示部10が可変表示中にスタート入賞口7に入賞し抽選が行われた玉の個数がRAM24に記憶され表示されるものである。図3においては、保留玉表示部12には4個の保留玉が表示されている。本実施例では保留玉の上限個数は4個に設定されている。また、図柄表示部10の上方には、メッセージ表示部13が設けられている。メッセージ表示部13では、例えば大当たりが発生した場合等に、その旨を遊技者に伝えるメッセージが表示される。

#### 【0023】

次に、図5～図7に示すフローチャートに従って制御フローについて説明する。図5はスタート入賞処理を示している。ステップS1において、スタート入賞口7に玉の入賞があったか否かを判定する。YESの場合(入賞あり)、ステップS2において、保留玉が上限に達しているか否かを判定する。NOの場合(上限に達していない)、ステップS3

#### 【0024】

大当たり抽選について説明する。スタート入賞口7に付設されたスタート入賞検出器32により玉を検知すると、入賞検知信号がCPU22に伝送される。CPU22に入賞検知信号が入力されたタイミングに応じて、CPU22が大当たり判定用カウンタから乱数値(カウンタ値)を取得し、その乱数値が大当たり乱数に一致するか否かを判定することにより大当たりの抽選を行っている。抽選処理で乱数値が大当たり乱数である場合、大当たり条件成立となる。図柄表示部10に導出表示される停止図柄として、例えば「777」などの特定図柄が決定される。

#### 【0025】

本発明では、大当たりに当選(内部当選ともいう)した場合、大当たりをストックして所定の放出条件が成立した場合に放出する(大当たりを発生させる)ようにしている。ステップS4において、大当たりか否かを判定する。YESの場合(大当たりの場合)、ステップS5において、通常放出用ストック部41(ストック1という、第1ストック部)と保留連チャン用ストック部42(ストック2という、第2ストック部)とに振分けるストック振分け抽選を実行する。ストック振分け抽選は、大当たり判定用カウンタから抽出したカウンタ値に基づいて行っている。例えば大当たり判定用カウンタを「0～500」に設定し、大当たりカウンタ値を「7」と「377」に設定している。そして、「7」を抽出したとき、通常放出用ストック部41へ、「377」を抽出したとき、保留連チャン用ストック部42へ、振分けるようにしている。

#### 【0026】

ステップS6において、ストック1か否かを判定する。YESの場合、ステップS7において、ストック1のカウンタをインクリメントする。RAM24で、通常放出用ストック部41(ストック1)のストック数に、大当たり情報がカウントされ累積されて記憶される。RAM24では、通常放出用ストック部41(ストック1)と保留連チャン用ストック部42(ストック2)とを区別して記憶する。次に、ステップS8において、ストック1フラグが「1」か否かを判定する。NOの場合(ストック1フラグが「1」でない、すなわち通常放出用ストック部41がゼロの状態新たにストックをした場合)、ステップS9において、ストック1フラグを「1」とする。続いて、ステップS10において、天井値を決定する。通常放出用ストック部41にストックしている大当たりを放出する放

出条件として、図柄変動表示する図柄表示の実行数量（実行回数）を累積的にRAM 24で計数し、計数された数量が所定数量に達した場合、放出条件成立としている。通常放出用ストック部41の放出条件が成立する数量として、天井値が設定されている。図柄表示の実行回数とは、当否抽選結果の1つの処理内容を変動表示する回数を1回とカウントするものである。

#### 【0027】

天井値の決定方法について説明する。通常放出用ストック部41がゼロの状態通常放出用ストック部41にストックしたときを契機として、CPU 22（天井値抽選手段）が行う天井値抽選で天井値を決定している。天井値の抽選は、専用のカウンタを用い、モード決定用のカウンタと、モード内でのスタート数を決定するカウンタとにより、モードと天井値との2段階抽選をしている。図4（a）に天井値テーブルを示す。天井値とは、各モードの始値から終値の間で決定されるスタート数のことをいう。まず、モードが決定され、例えばモード3が選択された場合は、始値が「101」で終値が「200」となり、次に、この間でランダムに天井値が決定される。例えば「123」と決定される。スタート回数（図柄表示実行回数）が「123」に達した場合、放出条件成立となる。スタート回数表示部11の表示数が「123」を表示する（図3参照）。モード数が大きくなると、始値、終値の数字も大きくなるように設定されている。例えばモード10は、始値が「801」で終値が「900」に設定されている。各モードの選択率は、モード1～8が、11/128に設定され、モード9～10が20/128に設定されている。

#### 【0028】

次に、ステップS11において、表示図柄が決定される。当否抽選結果に基づいて、図柄表示部10に確定表示される停止図柄が決定される。ただし、大当たりの場合、ストックされ、はずれの保留玉として記憶されるようにしている。続いてステップS12において、図柄変動パターンが決定される。図柄表示部10で、結果を示す停止図柄が確定表示される前に演出として表示される図柄変動パターンを大当たり情報が累積されたストック数（ストック1とストック2との合計ストック数）に応じて異なる表示をさせるように設定されている。図柄変動パターンにより、ストック数のある程度、遊技者に報知するようにしている。図4（b）に図柄変動パターンテーブルを示す。図柄変動パターンは1～5まで設定され、各パターンの選択率がストック数に応じて設定されている。パターン1、2の選択率はストック数に関わらず常に一定であるが、パターン3、4、5はストック数に応じて選択率が変動する。

#### 【0029】

図柄変動パターンは、大当たり抽選における乱数値によってどの変動パターンとなるかを決定される。各パターンの選択率は、ストック数に応じて、例えばストック数が「0～3」の場合、パターン1～2が44/128、パターン3が39/128、パターン4が1/128に設定されている。また、ストック数が「4～7」の場合、パターン3が30/128、パターン4が10/128に設定され、パターン4の選択率を大としている。さらに、ストック数が「8以上」の場合、パターン4が9/128、パターン5が1/128に設定されている。このような設定によれば、例えばパターン4の選択率は、ストック数が0～3の場合より4以上の場合の方が高い。従って、パターン4の図柄変動が実行された場合は、ストック数が4以上の可能性が高いと推測することができる。また、パターン5の選択率は、ストック数が7以下の場合にはゼロであり、従ってパターン5の図柄変動が実行された場合はストック数が8以上であることが確定する。

#### 【0030】

ストック数は、100%報知してしまうと、ストック数の少ない遊技台の稼動が低下してしまうこともあり得るため、ある程度あいまいに報知することが好ましい。遊技者は図柄変動パターンに注目することでストック数のある程度推測することが可能となり、遊技の興趣が高められる。

#### 【0031】

次に、ステップS13において、保留玉情報をインクリメントする。RAM 24で当否

10

20

30

40

50

抽選結果（ステップS3）で決定された保留玉の情報を記憶する。ただし、大当たりの場合、ストックされ、はずれの保留玉として記憶されることになる。保留玉表示部12の表示数は1個増える。

【0032】

なお、ステップS6において、NOの場合（ストック1でない場合）、ストック2のカウンタをインクリメントする。RAM24で、保留連チャン用ストック部42のストック数に、大当たり情報がカウントされ累積されて記憶される。続いて、ステップS11に移行し、前述同様に表示図柄が決定される。また、ステップS8において、YESの場合（ストック1フラグが「1」の場合）、ステップS11に移行し、前述同様に表示図柄が決定される。

10

【0033】

次に、図7に示す大当たり処理のフローについて説明する。ステップS41において、大当たりフラグが「1」か否かを判定する。YESの場合、ステップS42において、大当たりのメッセージがメッセージ表示部13に表示され、図柄表示部10に停止図柄として「777」の図柄が表示される（図3参照）。そして、大入賞口（アタッカー8）の開放処理を実行する。次に、ステップS43において、大当たり終了か否かを判定する。YESの場合、ステップS44において、大当たりフラグを「0」にする。ステップS45において、保留連チャンフラグを「1」にする。図柄表示実行回数のスタートカウンタをリセットする。スタート回数表示部11の表示数を「0」にする。

【0034】

20

次に、図6に示す図柄変動表示処理のフローについて説明する。ステップS21において、保留玉があるか否かを判定する。YESの場合（保留玉あり）、ステップS22において、保留玉情報を読込む。次に、ステップS23において、保留連チャンフラグが「1」か否かを判定する。保留連チャン用ストック部42の放出条件として、大当たり終了後に放出可能な期間として設定されている。大当たり終了後、保留連チャンフラグが「1」とされる。

【0035】

ステップS23において、NOの場合（保留連チャンフラグが「1」でない）、ステップS35において、放出フラグが「1」か否かを判定する。通常放出用ストック部41の放出条件が成立した場合（天井値に到達した場合）、放出フラグが「1」となるようにしている。YESの場合（放出フラグが「1」）、ステップS36において、ストック1カウンタを「-1」デクリメントする。通常放出用のストック数を1個減らす。ステップS37において、放出フラグを「0」にする。続いて、ステップS26に移行し、保留玉情報を大当たり情報に書き換える。ステップS26では、大当たりでない保留玉を強制的に大当たりに書き換える作業を行う。従って、当初の表示図柄が書き換えられる。書き換えられた結果はRAM24に記憶される。図柄表示部10では、当初の表示図柄が書き換えられ、通常放出用ストック部41の放出条件成立を示す（書き換えられた結果）図柄が表示される。本発明のパチンコ遊技機1では、内部当選した大当たりを全てストックするようにしており、この書き換え処理を行わない限り、大当たりの保留玉は存在しない設定としている。つまり、図柄表示実行回数が天井値に到達するか、放出抽選に当選しない限り、全てハズレの保留玉に設定される。

30

40

【0036】

ステップS23において、YESの場合（保留連チャンフラグが「1」）、ステップS24において、保留連チャン用ストック部42の放出抽選を実行する。

【0037】

保留連チャン用ストック部42の放出抽選方法について説明する。大当たり終了を契機として、CPU22が行う放出抽選で放出をするか否かを決定している。放出抽選は、専用のカウンタを用い、例えば「0～8」のカウンタで、当たりが「1」、「3」、「5」に設定されている。抽出したカウンタ値が当たりのカウンタ値と一致したときに、当たりとなり放出決定となる。放出抽選確率は1/3に設定されている。

50

## 【 0 0 3 8 】

ステップ S 2 5 において、放出抽選が当たりか否かを判定する。YES の場合（当たりの場合）、ステップ S 2 6 において、保留玉情報を大当たり情報に書き換える。図柄表示部 1 0 では、保留連チャン用ストック部 4 2 の放出抽選結果を示す（書き換えられた結果）図柄が表示される。

## 【 0 0 3 9 】

また、ステップ S 3 5 において、NO の場合（放出フラグが「 1 」でない）、ステップ S 2 7 に移行し、保留玉情報に基づき図柄表示を実行する。

## 【 0 0 4 0 】

ステップ S 2 7 における保留玉情報に基づく図柄表示の実行について説明する。大当たり情報に書き換えられた保留玉情報を有する保留玉については、書き換え後の保留玉情報に基づいて図柄表示が実行される。すなわち大当たり図柄が表示される。図柄表示実行回数が天井値に到達しない場合、放出抽選で当たりでない場合には、当初の保留玉情報に基づいて図柄表示が実行される。すなわちはずれの図柄が表示される。また、当初の保留玉情報に基づいて、変動パターンが表示される。

10

## 【 0 0 4 1 】

続いて、ステップ S 2 8 において、図柄表示実行回数をカウントするスタートカウンタを「 + 1 」インクリメントする。スタート回数表示部 1 1 の表示数が 1 個増える。本実施例では、大当たり終了後、図柄表示を 4 回実行するまで、保留連チャン用ストック部 4 2 の放出抽選を実行するように設定している。大当たり終了後の図柄表示の実行回数をカウントし、これを一時的に記憶するようにしている。ステップ S 2 9 において、大当たり終了後の図柄表示の実行回数が 4 になったか否かを判定する。大当たり終了後、4 回のスタート（すなわち保留玉の上限数 4 個に対応した分）までが連チャンの期待度が高い設定にしている。これは、大当たりが終了するたびに必ず保留玉 4 個分のチャンスがあることになり、遊技者の期待感を高められる。大当たり終了後の期間のみ、RAM 2 4 においてカウントされ一時的に記憶されるものである。前述の図柄表示実行回数は、この大当たり終了後のカウントを含み累積的に RAM 2 4 で記憶されるものである。

20

## 【 0 0 4 2 】

次に、ステップ S 2 9 で YES の場合、ステップ S 3 0 において、保留連チャンフラグを「 0 」とする。NO の場合（「 4 」に達していない）、ステップ S 3 1 に移行する。ステップ S 3 1 において、大当たりか否かを判定する。YES の場合、ステップ S 3 2 において、大当たりフラグを「 1 」にする。次に、ステップ S 3 3 において、ストック 1 カウンタが「 0 」か否かを判定する。NO の場合、ステップ S 3 4 において、天井値を更新する。YES の場合（ストック 1 カウンタが「 0 」）、ステップ S 4 0 において、ストック 1 フラグを「 0 」とする。

30

## 【 0 0 4 3 】

また、ステップ S 3 1 において、NO の場合（大当たりでない）、ステップ S 3 8 において、図柄表示実行回数をカウントするスタートカウンタが天井値に達したか否かを判定する。YES の場合（天井値に到達）、ステップ S 3 9 において、放出フラグを「 1 」とする。

40

## 【 0 0 4 4 】

このように、大当たり情報を放出条件が異なる通常放出用ストック部 4 1 と保留連チャン用ストック部 4 2 とに区分してストックするようにしているため、通常放出用ストック部 4 1 の放出条件として、例えば図柄表示実行回数が天井値に達した場合に、ストックが放出され、大当たり発生状態となり、全く大当たりがでない、いわゆるハマリを抑制することができる。また、保留連チャン用ストック部 4 2 の放出条件として、例えば大当たり終了後に放出可能な期間として設定され、放出抽選に当選した場合に、ストックが放出され、大当たり発生状態となり、大当たりが連続する、いわゆる連チャンの発生率を高められる。

## 【 0 0 4 5 】

50

なお、ストックの振分け抽選については、本実施例では大当たり判定用カウンタを用いた例を示しているが、専用力カウンタを用いてもよい。また、抽選でストックを振分けのようにしているが、通常放出用ストック部41と保留連チャン用ストック部42との各々の累積ストック数に応じて、何れかのストックに振分けのようにしてもよい。例えば通常放出用ストック部41がゼロの場合には、必ず通常放出用ストック部41に振分けたり、あるいは保留連チャン用ストック部42が所定数、例えば「4」未満の場合には、保留連チャン用ストック部42に振分けるとしてもよい。このようにすれば、少なくとも大当たり情報を1つ通常放出用ストック部41に振分けのようにすれば、通常放出用ストック部41の大当たりが続いて、保留連チャン用ストック部42の大当たりを連続させる、連チャンが可能になり、遊技性の向上が図られる。

10

#### 【0046】

また、本実施例では、内部当選した大当たりは全てストックするようにしているが、一部の大当たりをストックするようにしてもよい。この場合、内部当選する毎に抽選でストックするか否かを決定すればよい。ストックしない場合には、即座に大当たりが発生することになる。

#### 【0047】

以上、本実施形態は遊技機としてパチンコ遊技機を例にしているが、スロットマシンに置き換え、本明細書中に示した要件を取捨選択することにより、本発明を様々な態様で実施できる。以下、本発明をスロットマシンに適用した場合の実施形態について説明する。スタートレバーの操作（スタート条件の成立に相当）に応じて入賞役の抽選を実行するとともに、リール（表示手段に相当）を始動する。上記の抽選でビッグボーナスやレギュラーボーナスなどのボーナス役に当選したときは、通常放出用の第1ストック部と連チャン用の第2ストック部とに区分してストックする。ストックの放出可能な期間として、例えば第1ストック部はボーナス終了後100～1000ゲーム実行する間、第2ストック部はボーナス終了後1～99ゲーム実行する間を設定することができる。また、ボーナス終了後に所定ゲーム数だけAT（アシストタイム）、CT（チャレンジタイム）、RT（リプレイタイム）などの特別状態を発生可能なスロットマシンにおいては、この特別状態の発生期間を第2ストック部の放出可能な期間として設定することもできる。

20

#### 【0048】

上記のように設定された放出可能な期間において、所定の放出条件が成立した場合に夫々のストックを放出する。この放出条件として、第1ストック部は通常状態においてリールが始動した回数（表示手段が表示処理を実行した回数）が所定の天井値に達した場合とすることができる。また、第2ストック部は放出可能な期間において放出抽選に当選した場合とすることができる。この放出抽選は毎ゲーム行ってもよいし、例えば特定の小役が入賞した場合などの所定タイミングでのみ行ってもよい。

30

#### 【0049】

放出条件が成立するとストックが放出され、ボーナス役が入賞可能な状態となり、リールに所定のボーナス図柄が表示される（放出条件の成立が示される）とボーナスゲームを開始する。なお、周知の通りスロットマシンはストップボタンの操作に応じてリールを停止するので、不適切なタイミングでストップボタンを操作すると、内部的に放出条件が成立してもリールにボーナス図柄が表示されとは限らない。このような場合は、リールにいわゆるリーチ目（放出条件が成立していない状態では表示されない図柄）を表示することによって、内部的に放出条件が成立していることを遊技者に報知することができる。

40

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0050】

【図1】本発明に係るパチンコ遊技機の正面図。

【図2】本発明に係るパチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図3】液晶表示部の表示例を示す説明図。

【図4】天井値テーブル及び図柄変動パターンテーブルの一例を示す説明図。

【図5】スタート入賞処理を示すフローチャート。

50

【図 6】図柄変動処理を示すフローチャート。

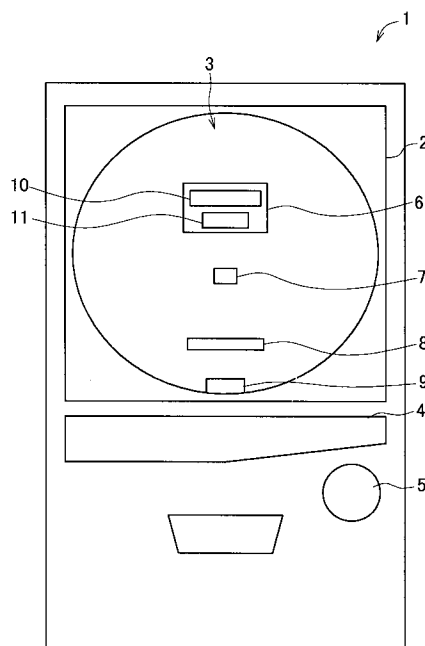
【図 7】大当たり処理を示すフローチャート。

【符号の説明】

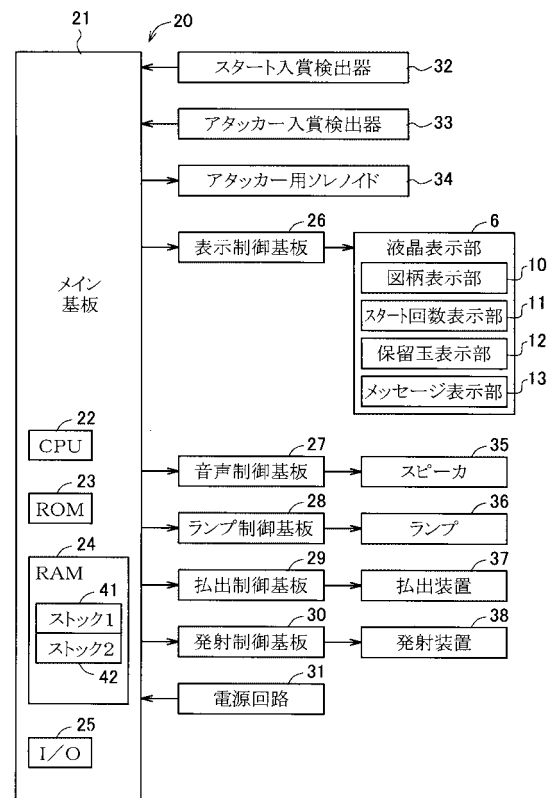
【 0 0 5 1 】

- 1     パチンコ遊技機（遊技機）
- 6     液晶表示部
- 7     スタート入賞口
- 10    図柄表示部（表示手段、図柄表示手段）
- 11    スタート回数表示部
- 22    CPU（当否抽選手段、放出判定手段、当たり発生手段、第 2 ストック部放出抽  
選手段、表示制御手段）
- 24    RAM（当たりストック手段、計数手段）

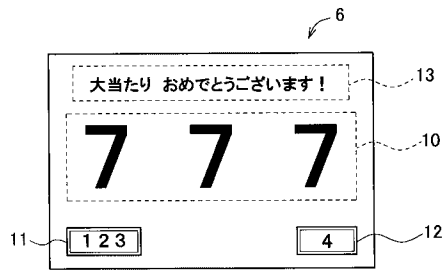
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

(a) 天井値テーブル

モード・天井値の2段階抽選とする。

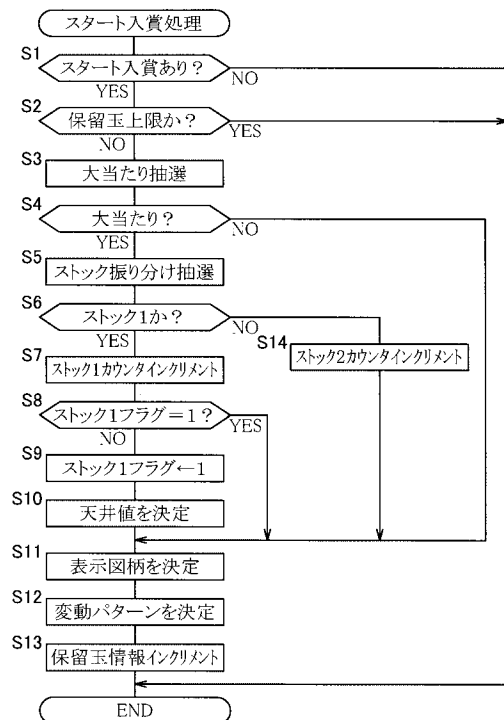
モード	始値	終値	選択率
1	5	50	11/128
2	51	100	11/128
3	101	200	11/128
4	201	300	11/128
5	301	400	11/128
6	401	500	11/128
7	501	600	11/128
8	601	700	11/128
9	701	800	20/128
10	801	900	20/128

(b) 図柄変動パターンテーブル

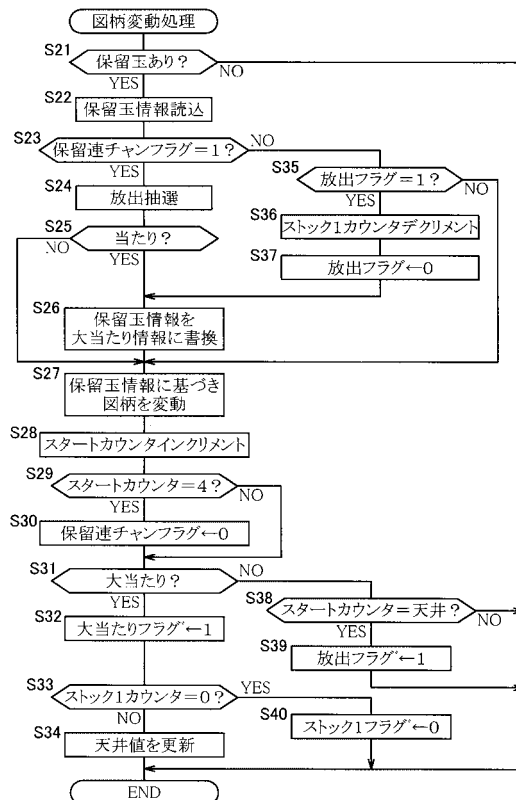
ストック数に応じて図柄変動パターンの選択テーブルを切り換える。

パターン	ストック数:0~3	ストック数:4~7	ストック数:8~
1	○	44/128	○
2	○	44/128	○
3	○	39/128	○
4	○	1/128	○
5			○

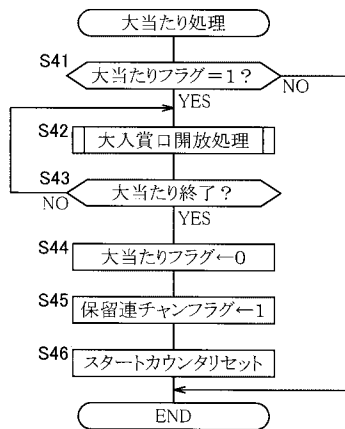
【図 5】



【図 6】



【図 7】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2003-199936(JP,A)  
特開2003-190518(JP,A)  
特開2003-052958(JP,A)  
特開2003-062216(JP,A)  
特開2002-066047(JP,A)  
特開2004-166863(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02

A63F 5/04