

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4154920号
(P4154920)

(45) 発行日 平成20年9月24日(2008.9.24)

(24) 登録日 平成20年7月18日(2008.7.18)

(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 O

請求項の数 3 (全 31 頁)

(21) 出願番号	特願2002-125334 (P2002-125334)
(22) 出願日	平成14年4月26日 (2002.4.26)
(65) 公開番号	特開2003-310929 (P2003-310929A)
(43) 公開日	平成15年11月5日 (2003.11.5)
審査請求日	平成17年4月13日 (2005.4.13)

(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 径太 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】

識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、
開閉可能な大入賞口と、

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前記大入賞口を開放する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継続に伴う遊技者の有する遊技媒体の減少率の少ない特別モード若しくは前記通常モードよりも前記特別遊技状態の導出が決定される確率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は、

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識別情報を第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するように構成され、

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識別情報を第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ように構成され、

特別モード時においては、

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、前記第1又は第2の特定の態様とは別の態様で確定表示して、前記特別遊技状態がためられるように構成され、

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識別情報を前記第1の特定の態様で確定表示して、前記特別遊技状態を導出した後通常モードに移行するように構成されるとともに、前記ためられたすべての特別遊技状態又はその一部を導出可能とし、

所定の導出操作手段の操作、又は、遊技機の外部に設けられた導出制御手段からの指示があった場合には、前記ためられたすべての特別遊技状態又はその一部を導出することを特徴とする遊技機。

10

【請求項2】

前記導出操作手段は、遊技者に操作不能な位置に設けられていることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記導出操作手段は、遊技機の内部で所定のロック機構のロック解除を行わなければ操作不能な位置に設けられていることを特徴とする請求項1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】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

20

【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。

30

【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、興奮の飛躍的な向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

40

【0006】

【課題を解決するための手段】

上記の目的を達成するために有効な手段を以下に示す。なお、必要に応じてその作用効果等についても説明する。

本発明に係る遊技機は、

識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、

開閉可能な大入賞口と、

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前記大入賞口を開放する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

50

移行するのか、又は、前記通常モードよりも遊技継続に伴う遊技者の有する遊技媒体の減少率の少ない特別モード若しくは前記通常モードよりも前記特別遊技状態の導出が決定される確率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は、

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識別情報を第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するように構成され、

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識別情報を第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ように構成され、

特別モード時においては、

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、前記第1又は第2の特定の態様とは別の態様で確定表示して、前記特別遊技状態がためられるように構成され、

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識別情報を前記第1の特定の態様で確定表示して、前記特別遊技状態を導出した後通常モードに移行するように構成されるとともに、前記ためられたすべての特別遊技状態又はその一部を導出可能とし、

所定の導出操作手段の操作、又は、遊技機の外部に設けられた導出制御手段からの指示があった場合には、前記ためられたすべての特別遊技状態又はその一部を導出することをその要旨としている。

【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、

前記識別情報が特定の態様にて確定表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を導出可能に構成されるとともに、前記特定の態様の種類により前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、少なくとも通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で切換可能に構成された遊技機であって、

所定条件が成立する限り前記特別モード期間において前記特別遊技状態の導出をひかえてそれに対応する利益がためられるようにするとともに、

前記ためられた利益又はその一部を強制的に導出する導出手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【0008】

上記手段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、その識別情報が特定の態様にて確定表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態が導出されうる。また、特定の態様の種類により、遊技モードが、少なくとも通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で切換えられたりする。さて、手段1では、所定条件が成立する限り、特別モード期間において特別遊技状態の導出がひかえられそれに対応する利益がためられる。その結果、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なものとならず、興奮の飛躍的な向上を図ることができる。また、ためられた利益又はその一部を強制的に導出できるようになっている。このため、ためられる利益が多くなりすぎたり、遊技者が遊技を終了する際（例えば遊技ホール等の閉店時）に、ためられた利益を得ることができないまま遊技を終了せざるを得ないといった不具合を防止することができる。

【0009】

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（特賞状態群）がためられることで、ためられた分だけ導出できるようになっていればよい（以降の各手段においても同様）。また、「ひかえる」とあるのは、「抑制」、「規制」、或いは一切の導出を認めな

10

20

30

40

50

い「禁止」等の文言に置き換えることも可能であるが、要するに、ひかえられることで、少なくともひかえられた分だけ導出できるようになっていればよい（以降の各手段においても同様）。さらに、「強制的に」とあるのは、要するに、遊技者又は遊技ホール等の者の意志に基づき前記導出が行われるという意味合いが含まれている（以降の各手段においても同様）。

【0010】

手段2. 識別情報を変動表示可能な可変表示装置を備え、

前記識別情報が特定の態様にて確定表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を導出可能に構成されるとともに、前記特定の態様の種類により前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、少なくとも通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で切換可能に構成された遊技機であって、10

所定条件が成立する限り前記特別モード期間において前記特別遊技状態の導出をひかえてそれに対応する利益がためられるようにするとともに、

特定条件の成立に基づき前記ためられた利益又はその一部が導出されるように構成され、15

前記ためられた利益又はその一部を、前記特定条件の成立の前段階において導出する導出手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【0011】

上記手段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、その識別情報が特定の態様にて確定表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態が導出されうる。また、特定の態様の種類により、遊技モードが、少なくとも通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で切換えられたりする。さて、手段2では、所定条件が成立する限り、特別モード期間において特別遊技状態の導出がひかえられそれに対応する利益がためられる。その結果、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なものとならず、興奮の飛躍的な向上を図ることができる。また、上記特定条件の成立に基づき、ためられた利益又はその一部が導出されるようになっている。換言すれば、前記特定条件が成立しない限り当該利益は導出されない。このため、ためられる利益が多くなりすぎたり、遊技者が遊技を終了する際（例えば遊技ホール等の閉店時）に、ためられた利益を得ることができないまま遊技を終了せざるを得ないといった不具合の発生するおそれがあった。そこで、上記手段2の構成では、ためられた利益又はその一部を、前記特定条件の成立の前段階において導出できるようにし、上述したような不具合の発生を防止している。2030

【0012】

手段3. 識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、

特定条件の成立に基づき抽選を行い、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、

前記特定の態様の種類により前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、少なくとも通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で切換可能に構成された遊技機であって、40

所定条件が成立する限り、前記特別モード期間中には、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するとともに、

特定条件の成立に基づき前記ためられた利益又はその一部が導出されるように構成され、45

前記ためられた利益又はその一部を、前記特定条件の成立の前段階において導出する導出手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【0013】

上記手段 3 によれば、所定条件が成立する限り、前記特別モード期間中には、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、可変表示装置において識別情報が特定の態様にて確定表示されることがひかえられ、前記所定の利益がためられる。その結果、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なものとならず、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。また、上記特定条件の成立に基づき、ためられた利益又はその一部が導出されるようになっている。換言すれば、前記特定条件が成立しない限り当該利益は導出されない。このため、ためられる利益が多くなりすぎたり、遊技者が遊技を終了する際（例えば遊技ホール等の閉店時）に、ためられた利益を得ることができないまま遊技を終了せざるを得ないといった不具合の発生する可能性がでてくる。そこで、上記手段 3 の構成では、ためられた利益又はその一部を、前記特定条件の成立の前段階において導出できるようにし、上述したような不具合の発生を防止している。なお、前記特定条件の成立の前段階において、前記ためられた利益又はその一部を「強制的に」導出できるようにしてもよい。

【 0 0 1 4 】

手段 4 . 手段 3 において、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、前記遊技モードが特別モードから通常モードへと切り換えられる条件が成立した場合には、前記所定条件不成立として、前記期間が終了するようにしたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 5 】

上記手段 4 によれば、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、遊技モードが特別モードから通常モードへと切り換えられる条件が成立した場合には、前記所定条件不成立として前記期間が終了する。このため、従来であれば通常モードへ切換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っていたのであるが、上記構成下では通常モードへ切換えられた後に、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。

【 0 0 1 6 】

手段 5 . 手段 1 乃至手段 4 のいずれかにおいて、前記遊技モードが特別モードから通常モードへと切り換えられる条件が成立しない限りは前記所定条件が成立するようにしたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 7 】

上記手段 5 によれば、遊技モードが特別モードから通常モードへと切り換えられる条件が成立した場合には、所定条件が不成立として前記期間が終了することとなる。このため、従来であれば通常モードへ切換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っていたのであるが、上記構成下では通常モードへ切換えられた後に、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。

【 0 0 1 8 】

手段 6 . 手段 1 乃至手段 5 のいずれかにおいて、前記所定の利益は、前記特別遊技状態の導出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遊技機。

【 0 0 1 9 】

手段 7 . 識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、
特定条件の成立に基づき抽選を行い、その結果に基づいて所定ラウンド数の特賞状態からなる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、

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

10

20

30

40

50

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、前記特別遊技状態がためられるようにするとともに、

特定条件の成立に基づき前記ためられたすべての特別遊技状態又はその一部が導出されるように構成され、

前記ためられたすべての特別遊技状態又はその一部を、前記特定条件の成立の前段階において導出できるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0020】

上記手段7によれば、可変表示装置では識別情報が変動表示される。また、判定手段では、特定条件の成立に基づき抽選が行われ、その結果に基づいて特別遊技状態が導出されるか否かが判定される。さらに、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、原則として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、特別遊技状態が導出される。併せて、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。さて、上記手段7では、特別モード期間中には、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、可変表示装置において識別情報が前記第2の特定の態様にて確定表示されることがひかえられ、特別遊技状態がためられる。その結果、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なものとならず、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。また、上記特定条件の成立に基づき、ためられたすべての特別遊技状態又はその一部が導出されるようになっている。換言すれば、前記特定条件が成立しない限り、当該特別遊技状態は導出されない。このため、ためられる特別遊技状態が多くなりすぎたり、遊技者が遊技を終了する際（例えば遊技ホール等の閉店時）に、ためられた特別遊技状態に相当する利益を得ることができないまま遊技を終了せざるを得ないといった不具合の発生するおそれがあった。そこで、上記手段7の構成では、ためられたすべての特別遊技状態又はその一部を、前記特定条件の成立の前段階において導出できるようにし、上述したような不具合の発生を防止している。なお、前記特定条件の成立の前段階において、前記ためられたすべての特別遊技状態又はその一部を「強制的に」導出できるようにしてよい。

【0021】

手段8・手段7において、前記ためられたすべての特別遊技状態又はその一部の導出を行うための導出操作手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【0022】

上記手段8によれば、ためられたすべての特別遊技状態又はその一部の導出を行うための導出操作手段（例えばスイッチ等）が設けられ、遊技者又は遊技ホール等の者の意志に基づいて、当該導出を行うことができ、手段7の効果をより確実に奏すことができる。

【0023】

手段9・手段8において、前記導出操作手段は、前記判定手段と電気的に接続され、前記判定手段は、前記導出操作手段からの当該導出操作手段が操作された旨の信号の入力に基づき、前記ためられたすべての特別遊技状態又はその一部を導出する導出制御を行うことを特徴とする遊技機。

【0024】

手段10・手段8又は手段9において、前記導出操作手段は、遊技者に操作不能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機。

【0025】

上記手段10によれば、通常時、遊技者が勝手に導出操作手段を操作できなくなり、前記ためられた特別遊技状態の導出に関して遊技者と遊技ホール側との間に生じうるトラブル等を防ぐことができる。なお、前記「遊技者に操作不能な位置」には、遊技機の背面側

10

20

30

40

50

や、遊技機の内部で所定のロック機構のロック解除を行わなければ操作できない位置等が含まれる。

【 0 0 2 6 】

手段 1 1 . 手段 7 乃至手段 1 0 のいずれかにおいて、前記遊技機の外部に設けられた導出制御手段からの指示に基づき、前記ためられたすべての特別遊技状態又はその一部の導出が行われるようにしたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 7 】

上記手段 1 1 によれば、ためられたすべての特別遊技状態又はその一部の導出は、外部の導出制御手段（例えば遊技ホール等の管理コンピュータ等）からの指示に基づき行われる。これにより、手段 7 の効果をより確実に奏することができる。

10

【 0 0 2 8 】

手段 1 2 . 手段 7 乃至手段 1 0 のいずれかにおいて、前記遊技機の外部に、前記判定手段と電気的に接続された導出制御手段を設け、

前記判定手段は、前記導出操作手段からの制御信号に基づき、前記ためられたすべての特別遊技状態又はその一部を導出する導出制御を行うことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 9 】

上記手段 1 2 によれば、ためられたすべての特別遊技状態又はその一部の導出は、外部の導出制御手段（例えば遊技ホール等の管理コンピュータ等）からの指示に基づき行われる。これにより、手段 7 の効果をより確実に奏することができる。

【 0 0 3 0 】

手段 1 3 . 手段 7 乃至手段 1 2 のいずれかにおいて、所定数の特別遊技状態がためられた場合には、当該ためられたすべての特別遊技状態又はためられた特別遊技状態の一部を導出可能としたことを特徴とする遊技機。

20

【 0 0 3 1 】

上記手段 1 3 によれば、所定数の特別遊技状態がためられた場合には、当該ためられたすべての特別遊技状態又はためられた特別遊技状態の一部が導出される。言い換えれば、ためられる特別遊技状態の上限数が設定されている。この上限数が設定されていないと、上述したような不具合、つまり前記ためられる特別遊技状態の数が多くなりすぎてしまうおそれがあるとともに、ためられた特別遊技状態が導出されるまでの時間が長くなってしまうおそれがある。この点で上記構成とすることによって、そのような不具合を極力低減することができる。

30

【 0 0 3 2 】

手段 1 4 . 手段 1 3 において、前記所定数を可変とし、前記所定数を設定又は変更可能な設定操作手段を設けたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 3 】

上記手段 1 4 によれば、遊技者又は遊技ホール等の者が自らの意志で、前記所定数の設定又は変更を行うことができるため、個々の遊技者に合わせた遊技設定を行うことができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【 0 0 3 4 】

手段 1 5 . 手段 1 3 又は手段 1 4 において、前記所定数を可変とし、前記所定数を設定又は変更可能な設定制御手段を前記遊技機の外部に設け、

40

当該設定制御手段からの指示に基づき、前記所定数を設定又は変更できるようにしたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 5 】

上記手段 1 5 によれば、遊技ホール等の者が自らの意志で、前記所定数の設定を行うことができるため、個々の遊技者、又は遊技ホール等に合わせた遊技設定を行うことができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【 0 0 3 6 】

手段 1 6 . 手段 7 乃至手段 1 5 のいずれかにおいて、前記特定条件の成立は、前記特別モード期間中に、前記第 1 の特定の態様にて確定表示される場合であることを特徴とする

50

遊技機。

【0037】

手段17. 手段7乃至手段16のいずれかにおいて、前記特別モード期間中において、前記ためられた特別遊技状態の導出ができるよう構成されていることを特徴とする遊技機。

【0038】

手段18. 手段7乃至手段17のいずれかにおいて、前記特別遊技状態の導出に基づき、前記遊技媒体の払い出しが行われることを特徴とする遊技機。

【0039】

手段19. 手段1乃至手段18のいずれかにおいて、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遊技機。 10

【0040】

手段20. 手段1乃至手段19のいずれかにおいて、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。

【0041】

手段21. 手段1乃至手段20のいずれかにおいて、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遊技機。 20

【0042】

手段22. 手段1乃至手段21のいずれかにおいて、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いることを特徴とする遊技機。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。

【0043】

手段23. 手段1乃至手段22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。 30

【0044】

手段24. 手段1乃至手段22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。 40

【0045】

手段25. 手段1乃至手段22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よい。

【0046】

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。

【0047】

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かれているとともに、遊技球発射装置を構成するハンドルが設けられている。

【0048】

また、前記前面枠には、後述するように遊技者が操作可能な導出操作手段としての放出スイッチS1が設けられている。

【0049】

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。

【0050】

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

10

20

30

40

50

タ 1 1 が閉じられることにより、シーソー用ソレノイド 1 0 が非励磁状態となる。

【 0 0 5 1 】

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 1 3 が組込まれている。この特別図柄表示装置 1 3 は、液晶ディスプレイ（ L C D ）よりなる表示部 1 3 a 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 1 4 、中図柄列 1 5 及び右図柄列 1 6 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。

【 0 0 5 2 】

図 2 に示すように、各図柄列 1 4 ~ 1 6 は、それぞれ複数種類で複数個の図柄 1 7 A ~ 1 7 H と、 1 種類で複数個の図柄 1 7 K とによって構成されている。各図柄 1 7 A ~ 1 7 H , 1 7 K は本実施の形態における識別情報を構成する。各図柄 1 7 A ~ 1 7 H 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 1 7 A ~ 1 7 H 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 1 7 K は「 菱形 」のマークによって構成されており、当該図柄 1 7 K は、外れ図柄にのみなりうる。

【 0 0 5 3 】

各々の図柄列 1 4 ~ 1 6 においては、各図柄 1 7 A ~ 1 7 H , 1 7 K 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。

【 0 0 5 4 】

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。

【 0 0 5 5 】

また、図 1 に示すように、特別図柄表示装置 1 3 の上部には普通図柄表示装置 5 1 が併設されている。普通図柄表示装置 5 1 は、発光ダイオード（ L E D ）よりなる 4 つの保留ランプ 5 2 と、普通図柄表示部たる L E D よりなる 7 セグ表示部 5 3 とを有している。

【 0 0 5 6 】

さらに、前記特別図柄表示装置 1 3 の左右両側方には一対の通過ゲート 5 4 が配設されている。同通過ゲート 5 4 を遊技球 5 が通過すると前記普通図柄表示装置 5 1 が作動する。本実施の形態では、普通図柄表示装置 5 1 は、「 0 」から「 9 」までの数字を可変表示して 7 セグ表示部 5 3 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 5 1 は、遊技球 5 の通過ゲート 5 4 の通過回数を 4 回まで記憶することができ、保留ランプ 5 2 での保留数を表示する。従って、4 つの保留ランプ 5 2 が点灯している状態で遊技球 5 が通過ゲート 5 4 を通過しても保留球としてカウントされず、保留ランプ 5 2 が点灯している限り、遊技球 5 が通過ゲート 5 4 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 5 1 は作動するようになっている。

【 0 0 5 7 】

図 2 (a) , (b) 等に示すように、特別図柄表示装置 1 3 の表示部 1 3 a では、各図柄列 1 4 ~ 1 6 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 1 4 ~ 1 6 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 1 4 、右図柄列 1 6 、中図柄列 1 5 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。

【 0 0 5 8 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0059】

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。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、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）。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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ことはすでに説明したが、この変動表示中や大当たり状態中にさらに遊技球 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、変動表示がひかえられる（待機又は保留される）。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。

【0063】

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

10

20

30

40

50

に対応した変動表示の実行に伴い消灯させられる。

【 0 0 6 4 】

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。

【 0 0 6 5 】

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 2 0 、作動口用スイッチ 2 1 、Vゾーン用スイッチ 2 2 及びカウントスイッチ 2 3 等がそれぞれ取付けられている。スルースイッチ 2 0 は、遊技球の通過ゲート 5 4 の通過を検出し、作動口用スイッチ 2 1 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 2 2 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 2 3 は、遊技球 5 の大入賞口 4 への入賞を検出する。

10

【 0 0 6 6 】

本実施の形態では、各スイッチ 2 0 ~ 2 3 の検出結果に基づきソレノイド 1 0 , 1 2 、特別図柄表示装置 1 3 、各保留ランプ 1 8 a ~ 1 8 d 、普通図柄表示装置 5 1 (7 セグ表示部 5 3 及び保留ランプ 5 2) 、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 2 4 が設けられている。また、制御装置 2 4 は、遊技ホール等のホールコンピュータ 2 5 等と電気的に接続可能なように構成されており、前記コンピュータ 2 5 等と各種情報の送受信を行うことができる。ホールコンピュータ 2 5 は、本実施の形態における導出制御手段や設定制御手段に相当する。

20

【 0 0 6 7 】

また、パチンコ機 1 には、制御装置 2 4 に電気的に接続された各種制御基板が設けられている。例えば、図示しない払出制御機構を駆動制御して遊技球 5 (景品球や貸球) の払出処理を実行する払出制御基板 2 6 や、図示しない発射制御基板、ランプ制御基板、表示制御基板等が設けられている。制御装置 2 4 及び払出制御基板 2 6 によって本実施の形態における導出手段が構成される。

【 0 0 6 8 】

制御装置 2 4 は、読み出し専用メモリ (R O M) 、中央処理装置 (C P U) 、ランダムアクセスメモリ (R A M) 等を備えている。R O M 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、C P U はR O M の制御プログラム等に従って各種演算処理を実行する。R A M は、C P U による演算結果を、図 3 に示す図柄乱数バッファ 3 1 ~ 3 6 、図 4 に示す図柄乱数エリア 4 1 (i) ~ 4 5 (i) 、図 5 に示す停止図柄エリア 4 6 ~ 4 8 等に一時的に記憶する。

30

【 0 0 6 9 】

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 3 1 , 3 2 , 3 3 と、左・中・右の 3 つの外れリーチ図柄乱数バッファ 3 4 , 3 5 , 3 6 と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 4 1 (i) と、5 つの外れリーチ乱数エリア 4 2 (i) と、5 つの左外れ図柄乱数エリア 4 3 (i) と、5 つの中外れ図柄乱数エリア 4 4 (i) と、5 つの右外れ図柄乱数エリア 4 5 (i) と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 4 6 , 4 7 , 4 8 によって構成されている。

40

【 0 0 7 0 】

また、本実施の形態においては、C P U (制御装置 2 4) 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」

50

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。

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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)。

【0074】

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13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FE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CR、保留カウンタCH、入賞カウンタCE、内部乱数カウンタCI、外れリーチ乱数カウンタCO、大当たり図柄乱数カウンタCB、左・中・右の各図柄乱数カウンタCDL, CDC, CDR、リーチ種別決定カウンタCV、大当たりストックカウンタBSC等よりなっている。30

【0075】

なお、ラウンドカウンタCR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CE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CH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、CH=0は、保留されていない状態を意味する。40

【0076】

図6(a)に示すように、内部乱数カウンタCI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CO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CB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CI, CO, CB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。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CI, CO, CB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。

【0077】

左・中・右の各図柄乱数カウンタCDL, CDC, CDRは、停止図柄等を決定するた50

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 ms」）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。

【0078】

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。10

【0079】

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。20

【0080】

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。

【0081】

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 ms）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）。30

【0082】

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。40

【0083】

次に、ステップ S 4において、図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R 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ると、ステップ S 5において各図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R の50

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。

【0084】

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。10

【0085】

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。

【0086】

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。20

【0087】

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。

【0088】

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。30

【0089】

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

【0090】

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 (CDL, CDC, CDR) 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。

【0091】

このように、「格納処理ルーチン」においては、乱数カウンタ C I , C O , C D L , C D C , C D R の値が各図柄乱数エリア 4 1 (i) ~ 4 5 (i) に格納される。なお、ステップ S 1 4 ~ ステップ S 1 6 では、例えばステップ S 1 2 での更新後の保留カウンタ C H の値が「3」であれば、内部乱数エリア 4 1 (i = 3) 、外れリーチ乱数エリア 4 2 (i = 3) 、左外れ図柄乱数エリア 4 3 (i = 3) 、中外れ図柄乱数エリア 4 4 (i = 3) 、右外れ図柄乱数エリア 4 5 (i = 3) が、今回制御周期での格納場所となる。

【0092】

次に、図 9 ~ 図 11 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 1 3 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。10

【0093】

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 2 4 はまずステップ S 2 0 において、保留カウンタ C H 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 C H 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 (C H = 1 , 2 , 3 , 4) 場合には、ステップ S 3 0 において、「i」を「0」に設定し、次のステップ S 4 0 において保留カウンタ C H が「i」と同一でないか否かを判定する。

【0094】

そして、この判定条件が満たされている場合 (C H = i) には、ステップ S 5 0 において、内部乱数エリア 4 1 (i + 1) 、外れリーチ乱数エリア 4 2 (i + 1) 、外れ図柄乱数エリア 4 3 (i + 1) ~ 4 5 (i + 1) の各データを、1つ前のエリア 4 1 (i) ~ 4 5 (i) にそれぞれシフトする。次いで、ステップ S 6 0 において、制御装置 2 4 は、「i」に「1」を加算し、ステップ S 4 0 へ戻る。20

【0095】

一方、ステップ S 4 0 の判定条件が満たされない場合 (C H = i) には、ステップ S 7 0 へ移行し、保留ランプ 1 8 a ~ 1 8 d のうち前記保留カウンタ C H に対応するものを消灯させる。また、次のステップ S 8 0 において保留カウンタ C H から「1」を減算する。

【0096】

次に、制御装置 2 4 は、ステップ S 9 0 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 S 9 0 1 において、内部乱数カウンタ C I 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 C I の値が大当たり値の場合には、ステップ S 9 0 2 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 S 9 0 3 へと移行する。30

【0097】

ステップ S 9 0 3 においては、現在の大当たり図柄乱数カウンタ C B 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 S 9 1 0 へと移行する。

【0098】

一方、ステップ S 9 0 2 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 S 9 0 4 へ移行する。ステップ S 9 0 4 では、現在の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、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 S 9 0 3 へと移行し、現在の大当たり図柄乱数カウンタ C B 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 S 9 1 0 へと移行する。40

【0099】

また、前記ステップ S 9 0 4 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 C B 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 1 5 ラウンド分の開放）をストックするべく、ステップ S 9 0 5 へ移行50

する。ステップ S 905 では、大当たり図柄乱数カウンタ C B 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、ダミー図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。

【0100】

本実施の形態では、ダミー図柄として、外れ図柄が設定されている。当該外れ図柄としては、例えば前記外れ図柄乱数エリア 43(i) ~ 45(i) に格納されたデータに対応する図柄が挙げられる。かかる外れ図柄で停止表示されることで遊技者には、内部乱数カウンタ C I の値が大当たり値であった場合、つまりは大当たりがストックされたことが認識されないようになっている。

【0101】

また、続くステップ S 906においては、大当たりストックカウンタ B C S に「1」を加算し、後述するステップ S 911へ移行する。ここで、大当たりストックカウンタ B C S 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 B C S 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。

10

【0102】

さて、上記ステップ S 901 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 S 907 へと移行する。ステップ S 907 において、制御装置 24 は、外れリーチ乱数カウンタ C O 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 C O の値が外れリーチ値と同一である場合には、ステップ S 908 において、外れリーチ値に対応する図柄（外れリーチ図柄）を停止図柄としてメモリに記憶し、ステップ S 910 へ移行する。

20

【0103】

また、ステップ S 907 の判定条件が満たされていない場合には、ステップ S 909 において、ステップ S 16 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 S 911 へ移行する。

【0104】

さて、ステップ S 903 又はステップ S 908 から移行して、ステップ S 910 においては、リーチパターンを取得する。すなわち、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 C V 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 C V に基づいて決定する。

30

【0105】

そして、ステップ S 906、ステップ S 909 又はステップ S 910 から移行して、ステップ S 911 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。

【0106】

40

このようにステップ S 90（「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 S 110 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 S 903, S 905, S 908, S 909 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。

【0107】

次に、ステップ S 120 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 S 910 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

50

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うまく高速で、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。

【0108】

10

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。

【0109】

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。

20

【0110】

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。

30

【0111】

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ば「0」に設定する。このように、モード判定処理に際しては、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。

40

【0112】

モード判定を行った後、図10に示すように、制御装置24はステップS160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。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（例えば入賞カウント数）を初期化（「0」に初期化）して表示する。

【0113】

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

50

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。

【 0 1 1 4 】

さらに、ステップ S 190において、制御装置 24 は、入賞カウンタ C E の値が予め定められた所定値 C E m a x 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 S 200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 S 190 へ戻す。その結果、大入賞口 4 の開放開始後に所定値 C E m a x 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 S 190 又はステップ S 200 のいずれか一方が満たされないと、つまりは、大入賞口 4 の開放開始後に所定値 C E m a x 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 S 210 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。10

【 0 1 1 5 】

ステップ S 220において、制御装置 24 は、ラウンドカウンタ C R の値が予め定められた（又は、設定若しくは変更された）最大ラウンド数 C R m a x 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 C R の値が最大ラウンド数 C R m a x 未満の場合には、続くステップ S 230において入賞判定フラグ F E が「1」であるか否かを判定する。入賞判定フラグ F E が「1」の場合には、処理をステップ S 160 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 C R m a x 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、通常、例えば最大ラウンド数 C R m a x が「15」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、所定値 C E m a x が「10」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 15 回（15 ラウンド）繰り返されることとなる。20

【 0 1 1 6 】

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ない場合、つまり、最大ラウンド数 C R m a x 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。30

【 0 1 1 7 】

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 へ移行する。一方、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 B C S 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。40

【 0 1 1 8 】

さて、ステップ S 232 において、大当たりストックカウンタ B C S が「0」より大きいか否かを判定する。この判定条件を満たさない場合にはステップ S 240 へ移行する。一方、判定条件を満たした場合には、ステップ S 233 へ移行する。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 233 において、大当たりストックカウンタ B C S から「1」を減算し、ステップ S 234 へ移行する。続いてステップ S 234 において、大当たりストックの払出しに関する払出設定処理を実行し、その後ステップ S 240 へと移行する。ここで、払出設定50

処理とは、ストックされた大当たり状態を導出する処理を実行するための設定を行う処理をいう。なお、本実施の形態では、通常、上記確変モード中にストックされた大当たり状態は、偶数回柄で大当たり状態が発生した後、変動表示の保留分がある場合にはその保留分の実行処理とともに導出されるように構成されている。

【0120】

ステップS240において、制御装置24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。この場合、「お疲れさまでした」、「次回も頑張ってね」、大当たりストックがあることを示唆する「あやしいぞ」等の文字を表示したりすることが考えられる。

【0121】

また、ステップS250において、次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。より詳しくは、上記ステップS155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。

【0122】

さて、本実施の形態では、上記ホールコンピュータ25からの指示に基づき、大当たり状態のストック数Z（図12参照）の設定及び変更ができるように構成されている。また、放出スイッチS1の操作又はホールコンピュータ25からの指示に基づき、強制的にストック分を放出するように構成されている。

【0123】

ストック数Zが設定された場合、制御装置24は、まず当該ストック数を設定する。そして、上記特別電動役物制御ルーチンを実行するにあたり、ステップS90における「変動開始処理ルーチン」に代えて、図12に示す「第2変動開始処理ルーチン」を実行する。

【0124】

詳しくは、ステップS931において、内部乱数カウンタC1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C1の値が大当たり値の場合には、ステップS932において、大当たりストックカウンタBSCの値が所定のストック数Zより大きいか否かを判定する。

【0125】

そして、大当たりストックカウンタBSCの値がストック数Zより大きい場合には、ステップS933において、ストック放出設定処理を行い、その後ステップS935へ移行する。本実施の形態において、ストック放出設定処理とは、ストック放出処理を実行するための設定を行う処理をいい、ストック放出処理とは、ストックされた大当たりすべてを一回の大当たり状態の発生の際に放出する処理をいう。つまり、遊技ホール側がストック数Zを設定した場合には、その値Zを上限値として大当たり状態がストックされることとなり、その値Zに達した場合には、一旦ストックされた大当たり状態がすべて放出されることとなる。ストック放出設定処理が行われた場合には大当たりストックカウンタBSCの値が「0」にクリアされる。

【0126】

上記ストック放出設定処理では、制御装置24が、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BSC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。つまり、ストック放出処理が行われる場合には、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前記設定された最大ラウンド数CRmax分繰り返されることとなる。例えば、例えばストック数Zが「2」と設定されている場合において、大当たりストックカウンタBSCの値が「2」より大きくなつて

10

20

30

40

50

いる状態、つまり大当たりストックカウンタBSCが加算され（ためられ、蓄積され）「3」となっている状態で、次の大当たりが引き当てられた場合には、当該大当たり分を含めて4回分の大当たり状態が導出されることとなる。このとき、最大ラウンド数CRmaxは「 $15 + 3 * 15 = 60$ 」と設定され、大入賞口4の開閉のサイクルが60回繰り返される。

【0127】

なお、ラウンドカウンタCRとしては、上記ストック放出処理が行われるような場合には、16以上の数値（通常の最大ラウンド数CRmaxである15より大きな値）をとる。この場合において、当該ラウンドカウンタCRの値をそのまま表示することとしてもよいし（例えば第「25ラウンド」等）、1ラウンドから15ラウンドまでを1回の大当たり分として表示することとしてもよい。後者の場合、現在のラウンドカウンタCRの値が、例えば「16」、「31」、「46」、「51」等の場合には、表示部13aに表示されるラウンド数として「1ラウンド」と表示され、「23」、「38」、「53」等の場合には、表示部13aに表示されるラウンド数として「8ラウンド」と表示され、「30」、「45」、「60」等の場合には、表示部13aに表示されるラウンド数として「15ラウンド」と表示される。

【0128】

一方、大当たりストックカウンタBSCの値がストック数Z以下の場合には、ステップS934へ移行する。ステップS934において、現在確変モード中であるか否かを判定し、確変モード中でない場合にはステップS935へと移行する。

【0129】

ステップS935においては、上記ステップS903と同様に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S942へと移行する。

【0130】

さて、ステップS934で肯定判定された場合には、ステップS936へ移行する。ステップS936では大当たり図柄が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くステップS935へと移行し、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S942へと移行する。

【0131】

また、前記ステップS936で肯定判定された場合には、ステップS937へ移行する。そして、ステップS937、ステップS938において、上記ステップS905、ステップS906と同様の処理を行い、ステップS943へと移行する。

【0132】

さて、上記ステップS931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S939へと移行する。そして、ステップS939以降、ステップS940、ステップS941において、上記ステップS908、ステップS909と同様の処理が行われ、それぞれステップS942、ステップS943へと移行する。

【0133】

そして、ステップS942においては、上記ステップS910と同様にリーチパターンを取得し、ステップS943においては、上記ステップS911と同様に特別図柄表示装置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。

【0134】

さらに、遊技者によって、放出スイッチS1が操作された場合には、図13に示す「ストック終了処理」を実行する。詳しくは、制御装置24は、ステップS951において、大当たりストックカウンタBSCの値が「0」でないか否かを判定する。ここで、この判定条件が満たされない場合、つまり大当たり状態がストックされていない場合には、そのままこの処理を終了する。

【0135】

一方、この判定条件が満たされた場合、つまり大当たり状態がストックされている場合には、ステップS952へ移行する。ステップS952では保留カウンタCHの値が「0

10

20

30

40

50

」でないかを判定する。そして、この判定条件が満たされていない場合、つまり変動表示が保留されていない場合には、ステップ S 953 へ移行する。一方、この判定条件が満たされている場合、当該ステップ S 952 を繰り返し行う。従って、保留されている変動表示がすべて行われるまでステップ S 952 が繰り返し行われる。

【 0136 】

ステップ S 953 では、ストックされたすべての大当たり状態が導出され、その後この処理を終了する。ここで、表示部 13a において擬似的に大当たり状態の発生に関連した表示が行われるようにしてよい。

【 0137 】

また、本実施の形態においては、上述したように、上記「ストック終了処理」が、放出スイッチ S 1 が操作された場合とは別に、ホールコンピュータ 25 からの指示に基づき行われるようになっている。

10

【 0138 】

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（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。

【 0139 】

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 C I 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 C B に基づく大当たり図柄が奇数か偶数かによって様相が異なってくる。すなわち、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図柄）で停止表示される。

20

【 0140 】

一方、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、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、ストックされた大当たりストックカウンタ B C S の値に応じたストック分は、前記大当たり状態の終了後に行われる。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った場合であって、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って確変モードとなっ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って、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って確変モードとなり、一度だけ大当たりのストックが行われて、その後偶数図柄で大当たりとなつた場合には、まず当該偶数図柄分（15 ラウンド分）の開放が行われた後、一旦大当たり状態が終了し、通常モードへと切換える。通常モードへと切換わった後、保留されていた変動表示が行われる。そして、保留されていたうちのいずれかの変動表示が停止する際に、大当たり図柄（偶数図柄）が確定表示され、当該確定表示に基づきストックされた分の大当たりの状態が発生する。その大当たり終了後は再び通常モードが設定される。また、複数の大当たり状態がストックしている場合も同様にストック分の導出が行われる。

30

【 0141 】

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になり（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っていたのであるが、上記構成によれば、通常モードへ切換えた際には、どれだけ多くの利益がストックされてい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

40

50

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。

【0142】

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。

【0143】

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。

【0144】

また、本実施の形態では、設定されたストック数 Z に基づいて、大当たり状態が所定回分ストックされた状態で、次の大当たり状態が発生した場合には確変モード中であるか否か、大当たり図柄が奇数図柄であるか否か等に関わらず、ストックされた大当たり状態が一旦すべて放出されるようになっている。このように、ストックされた大当たり状態の上限数が予め設定されていないと、ストックされる大当たり状態の数が多くなりすぎてしまう可能性があり、ストックされた大当たり状態が導出されるまでの時間が長くなってしまうおそれがある。この点で上記構成とすることによって、そのような不具合を極力低減することができる。

【0145】

さらに、遊技者が遊技を終了する際（例えば遊技ホールの閉店時等）に、上記ハマリ状態で、ためられた大当たり状態に相当する利益を得ることができないまま遊技を終了せざる終えない可能性がある。しかし、本実施の形態では、放出スイッチS1又はホールコンピュータ25から上記ストック放出の指示を行うことができる。従って、たとえ確変モード中であっても、ストックされた大当たり状態を導出でき、上記不具合の発生を防止することができる。

【0146】

加えて、ホールコンピュータ25によって、ストック数 Z を設定又は変更できるため、個々の遊技者、又は遊技ホール等に合わせた遊技設定を行うことができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【0147】

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。

【0148】

(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。

10

20

30

40

50

【0149】

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。

【0150】

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。10

【0151】

(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。20

【0152】

(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に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、CPUは、所定回数(例えば4回とか9999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よい。

【0153】

(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。

【0154】

(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、CRT、ドットマトリックス、LED、エレクトロルミネンス(EL)、蛍光表示管、ドラム等を用いてよい。

【0155】

(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。また、ホールコンピュータ25からの指示に基づいてのみ、又は、放出スイッチS1の操作でのみ、強制的にストック分を放出するような遊技機として実施してもよい。40

【0156】

(g) また、パチンコ機(パチンココンピュータ(パチコン)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、アレバチ、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。

【0157】

1020304050

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始動用操作手段としての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。

【0158】

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、例えば始動用操作手段としての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。10

【0159】

(h) また、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。

【0160】

(i) 亂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。

【0161】

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、Y（Y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Y=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。30

【0162】

(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。

【0163】

(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。40

【0164】

(l) 上記実施の形態では、ストックされた大当たり状態が発生する際には、確変モードが付与されない偶数図柄が確定表示されるようになっている。これに限らず、奇数図柄が確定表示され、その後再度確変モードが付与されるようにしてもよい。このようにすれ50

ば、当該確変モード中に、新たなストックがされることもあり得るため、遊技者はさらなる利益を獲得することできるようになり、興趣の向上を高めることができる。

【0165】

(m) 上記実施の形態では、ストック放出処理が行われる際には、ストックされたすべての大当たり状態が導出されるように構成されている。これに限らず、ストックされた大当たり状態が所定数、例えば3回分となった場合には、大当たり状態1回分だけ又は複数回分だけを導出するようにし、引き続き確変モードが継続されるようにしてもよい。従つて、遊技者は、一大当たり状態分等を得ることによって、所定数の大当たり状態がためられれていることを認識できる。そのため、そのためられた大当たり状態が導出されることに対する期待感を持ちつつ遊技を行うこととなり、さらなる興趣の向上を図ることができる。10

本発明に係る遊技機によれば、単調感を払拭でき、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

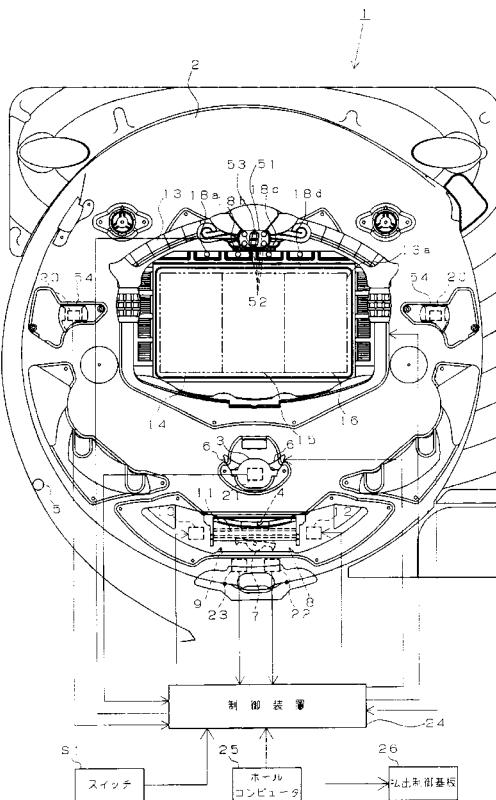
【図面の簡単な説明】

- 【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。
 【図 12】「第2変動開始処理ルーチン」を示すフローチャートである。
 【図 13】「ストック終了処理ルーチン」を示すフローチャートである。

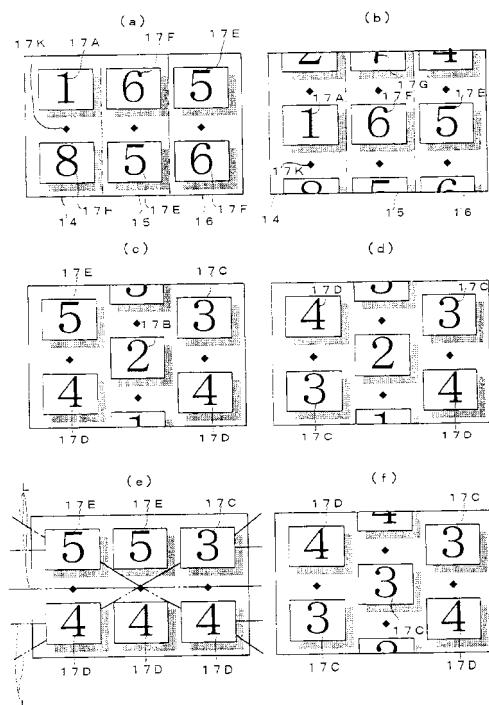
【符号の説明】

- 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、25 ... 設定制御手段、導出制御手段としてのホールコンピュータ、26 ... 払出制御基板、L ... 大当たりライン、S1 ... 設定操作手段、導出操作手段としての放出スイッチ。

【図 1】



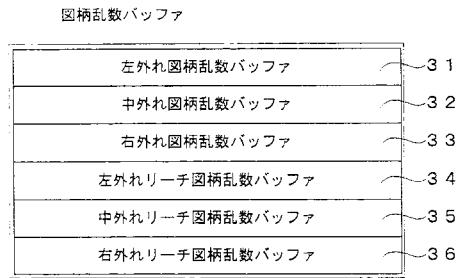
【図 2】



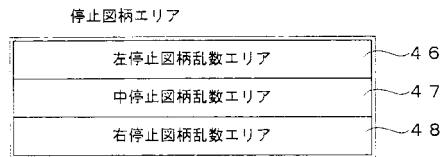
10

20

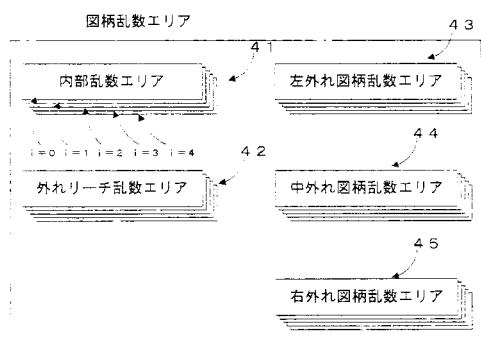
【図3】



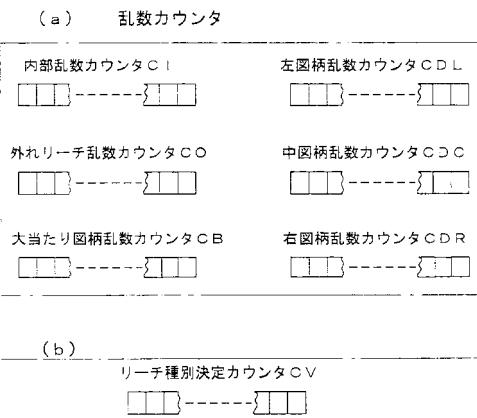
【図5】



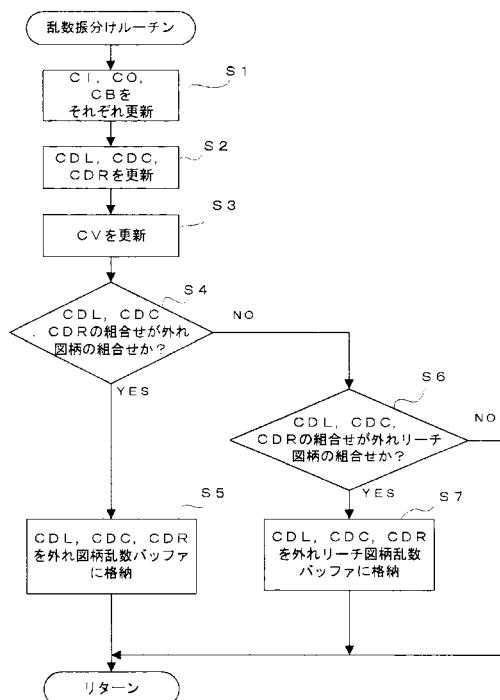
【図4】



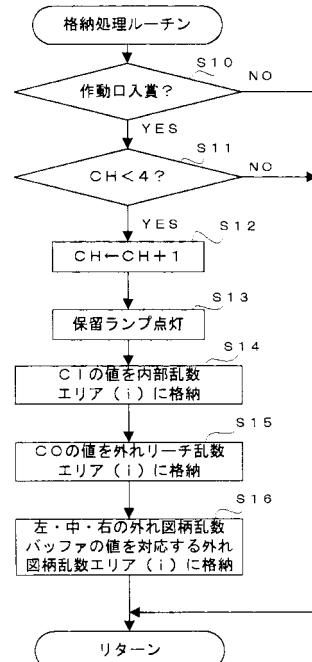
【図6】



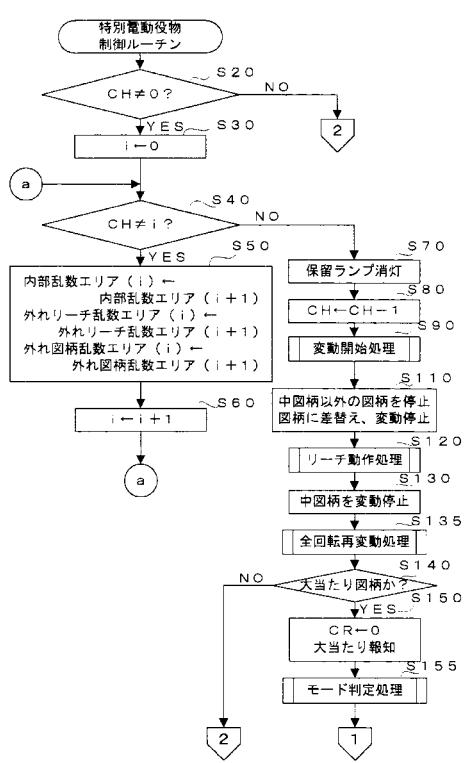
【図7】



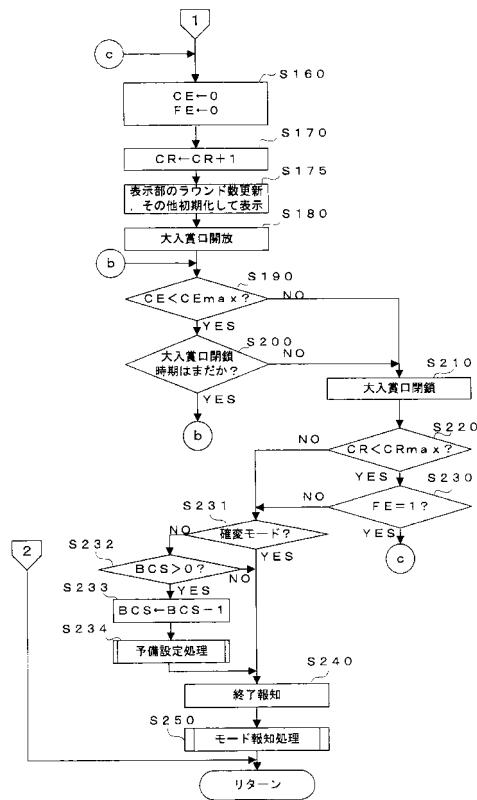
【図8】



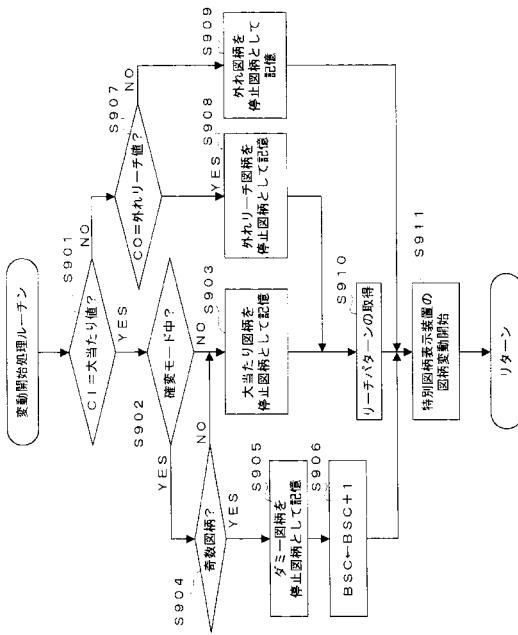
【図9】



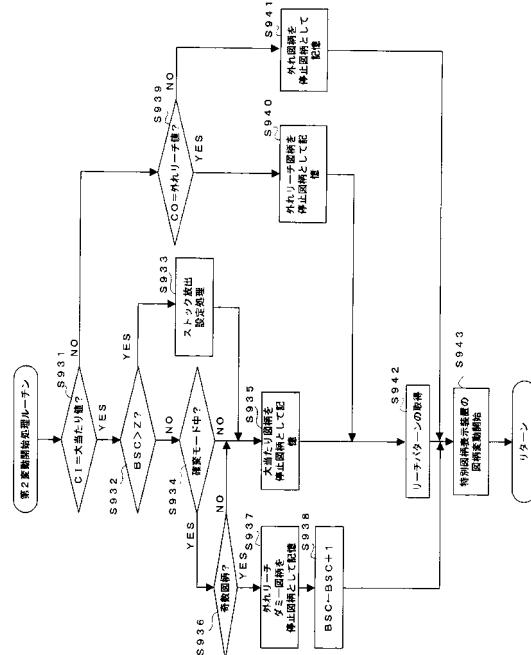
【図10】



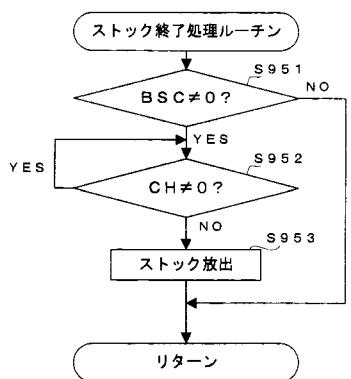
【図11】



【図12】



【図 1 3】



フロントページの続き

審査官 阿南 進一

(56)参考文献 特開2002-360858(JP,A)
特開2002-360825(JP,A)
特開2002-263339(JP,A)
特開2002-078893(JP,A)
特開2000-342770(JP,A)
特開2000-210413(JP,A)
特開平09-248372(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04

A63F 7/02