

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第4606535号
(P4606535)

(45) 発行日 平成23年1月5日(2011.1.5)

(24) 登録日 平成22年10月15日(2010.10.15)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 O 4 D

請求項の数 1 (全 35 頁)

(21) 出願番号	特願平11-349375	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成11年12月8日(1999.12.8)		株式会社三洋物産
(65) 公開番号	特開2001-161951(P2001-161951A)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(43) 公開日	平成13年6月19日(2001.6.19)	(74) 代理人	100111095
審査請求日	平成18年12月1日(2006.12.1)		弁理士 川口 光男
審判番号	不服2009-17830(P2009-17830/J1)	(72) 発明者	柳沢 亮太
審判請求日	平成21年9月24日(2009.9.24)		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	風岡 喜久夫
			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	宮副 敏雄
			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】

遊技球が流下可能な遊技盤を備えるとともに、
前記遊技盤は、
所定の契機に基づき複数の識別情報を変動可能な表示部を備えた可変表示装置と、
前記表示部の周囲に設けられた複数の発光手段と、
遊技の進行に応じて音声を発生する音声発生手段と
を備え、
前記複数の識別情報が所定の組合せで確定停止表示された場合に大当たり状態を発生させる遊技機であって、
前記複数の発光手段のうち少なくとも一部の発光手段で特定の発光態様を行う手段と、
前記表示部で前記識別情報とは別の特定の画像を表示する手段と、
前記音声発生手段で特定の音声を発生する手段とを備え、
前記識別情報が全て確定停止表示されているとき以外の少なくとも一時期において、
前記表示部を暗く表示して、
前記少なくとも一部の発光手段の特定の発光態様と前記表示部に表示された特定の画像と前記音声発生手段で発生する特定の音声とを用いて、全体として、前記識別情報とは別の所定の表示対象を表示し該所定の表示対象の表示に合わせた特定の音声を発生すること
で、前記発光手段と前記表示部と前記音声発生手段とを用いた一体的な演出を行うものであり、

前記特定の音声が発生する前であって前記表示部を暗く表示している期間に、前記音声発生手段による音声の発生を行わない無音状態期間を有する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、所定の契機に基づき複数の識別情報を変動可能な可変表示装置を備えた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、遊技機的一种として、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が知られている。

【0003】

この種のパチンコ機では、表示装置での変動表示の停止時の停止図柄に応じて、リーチ状態を経た後に遊技者に有利な状態となる「大当たり状態」、リーチ状態を経た後に大当たり状態とはならない「外れリーチ状態」、又は、リーチ状態を経ず、かつ、大当たり状態ともならない「外れ状態」等が発生させられる。

【0004】

前記のようなパチンコ機では、遊技者の操作に応じて変化する遊技状況が、所定の条件を満たすこと（例えば、遊技球が作動口に入賞すること等）によって、表示装置において、図柄の変動表示が開始される。そして、選択された停止図柄で前記変動表示が停止させられる。そして、大当たり図柄で停止した場合には、特別変動入賞装置が遊技者にとって有利な状態（大当たり状態）となるように切換えられる。より詳しくは、大入賞口が開放される等によって、遊技者は大量の景品球を獲得することが可能となる。

【0005】

ところで、近年では、遊技者にとってのわくわく感を高めるために様々な演出が行われるようになってきている。

【0006】

【0007】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、上記従来技術においては、目新しさに欠けるといった課題が存在する。換言すれば、表示部等に関し、今までにはない斬新な演出、及び当該演出による興趣の向上が望まれているのも実状である。

【0008】

本発明は、上記例示した問題等に鑑みてなされたものであって、その目的は、所定の契機に基づき複数の識別情報を変動可能な可変表示装置を備えたパチンコ機等の遊技機において、興趣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。

【0009】

【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、本願発明では、
遊技球が流下可能な遊技盤を備えとともに、
前記遊技盤は、
所定の契機に基づき複数の識別情報を変動可能な表示部を備えた可変表示装置と、
前記表示部の周囲に設けられた複数の発光手段と、
遊技の進行に応じて音声が発生する音声発生手段と
を備え、

前記複数の識別情報が所定の組合せで確定停止表示された場合に大当たり状態を発生させる遊技機であって、

前記複数の発光手段のうち少なくとも一部の発光手段で特定の発光態様を行う手段と、
前記表示部で前記識別情報とは別の特定の画像を表示する手段と、

10

20

30

40

50

前記音声発生手段で特定の音声が発生する手段とを備え、
前記識別情報が全て確定停止表示されているとき以外の少なくとも一時期において、
前記表示部を暗く表示して、
前記少なくとも一部の発光手段の特定の発光態様と前記表示部に表示された特定の画像
と前記音声発生手段で発生する特定の音声とを用いて、全体として、前記識別情報とは別の
所定の表示対象を表示し該所定の表示対象の表示に合わせた特定の音声が発生すること
で、前記発光手段と前記表示部と前記音声発生手段とを用いた一体的な演出を行うもので
あり、
前記特定の音声が発生する前であって前記表示部を暗く表示している期間に、前記音声
発生手段による音声の発生を行わない無音状態期間を有する
ことを特徴とする遊技機。

10

【0010】

【発明の実施の形態】

手段1．所定の契機に基づき複数の識別情報を変動可能な表示部を備えた可変表示装置を備えた遊技機であって、前記識別情報が全て確定停止表示されているとき以外の少なくとも一時期において、前記表示部を、非通電状態と同等の状態又はこれに類似した状態に所定期間維持可能としたことを特徴とする遊技機。

【0011】

上記手段によれば、所定の契機に基づき複数の識別情報が可変表示装置の表示部において変動されうる。そして、識別情報が全て確定停止表示されているとき以外の少なくとも一時期において、表示部が、非通電状態と同等の状態又はこれに類似した状態に所定期間維持されうる。このため、遊技者は、当該状態に維持されることにより今までにはない驚きを覚えるとともに、今後の表示部での展開を固唾をのんで見守ることとなる。ここで、「所定期間」とあるのは、画面等を切り換えるときに瞬間的に画面が暗くなるものを除く趣旨である。また、「識別情報が全て確定停止表示されているとき以外」とあるのは、全ての識別情報が確定停止表示されているときにデモ画面が表示されるような場合は除かれ、あくまでも、確定停止表示される前段階での演出に際してという趣旨である。

20

【0012】

手段2．所定の契機に基づき複数の識別情報を変動可能な表示部を備えた可変表示装置を備えた遊技機であって、前記識別情報が全て確定停止表示されているとき以外の少なくとも一時期において、前記表示部を、所定期間暗転表示可能としたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、識別情報が全て停止しているとき以外の少なくとも一時期において、所定期間暗転表示されうる。このため、遊技者は表示部が当該暗転状態に維持されることにより今までにはない驚きを覚えるとともに、今後の表示部での展開を固唾をのんで見守ることとなる。

30

【0013】

手段3．手段1又は2において、前記識別情報が特定停止態様となって最終的に停止表示されることを必要条件に、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設けたことを特徴とする遊技機。

【0014】

手段4．手段3において、前記所定期間の前段階に、一旦特別遊技状態の発生の期待感を低減させる演出を行うようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技者が一旦がっかりした後、前記所定期間の演出維持がなされることとなり、驚きに拍車がかけられる。

40

【0015】

手段5．手段3又は4において、少なくとも前記識別情報が特定表示態様となって最終的に停止表示される前段階に、リーチ遊技状態を演出しうよう構成するとともに、前記所定期間は、前記リーチ遊技状態演出中に設定されるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技者にとってもっともわくわくするときに、特殊な演出を堪能することができる。そのため、さらに興味が高められる。

50

【 0 0 1 6 】

手段 6 . 手段 5 において、通常のリーチ遊技状態よりも特別遊技状態発生の期待値の高いスーパーリーチ遊技状態を演出しうるよう構成するとともに、前記スーパーリーチ遊技状態の前段階に、或いは、スーパーリーチ遊技状態演出の一環として、前記所定期間を設定するようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、スーパーリーチ遊技状態の前段階に前記演出が行われた場合には、かかる演出によってスーパーリーチ遊技状態の発生を期待することができる。また、スーパーリーチ遊技状態演出の一環として、前記演出が行われた場合には、遊技者にとってもっともわくわくするとき、特殊な演出を堪能することができる。

【 0 0 1 7 】

10

手段 7 . 手段 1 ~ 6 のいずれかにおいて、前記所定期間の間、遊技に関する情報を報知可能としたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、所定期間の間でも、遊技に関する情報を遊技者は把握することができる。

【 0 0 1 8 】

手段 8 . 手段 7 において、前記遊技に関する情報が前記表示部に表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示部を視認することで、遊技に関する情報を把握することができる。

【 0 0 1 9 】

手段 9 . 手段 8 において、前記遊技に関する情報は、地味な態様（目立たない態様）で表示されるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、特殊な演出維持効果が遊技に関する情報によって阻害されてしまいにくくなる。

20

【 0 0 2 0 】

手段 1 0 . 手段 7 ~ 9 のいずれかにおいて、前記遊技に関する情報は、リーチ遊技状態に関連する識別情報を含んでいることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、所定期間中であってもしリーチ遊技状態に関連する識別情報を把握しうる。

【 0 0 2 1 】

手段 1 1 . 手段 1 ~ 1 0 のいずれかにおいて、前記所定期間のうち、少なくとも前記表示部上何らの変化もない間は、音声による演出を一切禁止するようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、音声による演出が行われないこととも相まって、より一層演出効果が増す。

30

【 0 0 2 2 】

手段 1 2 . 手段 1 ~ 1 1 のいずれかにおいて、前記表示部とは異なる部位に、消灯、点灯及び点滅の少なくとも一つの状態をとりうる発光手段を設けるとともに、前記所定期間のうち、少なくとも前記表示部上何らの変化もない間は、前記発光手段が消灯状態をとるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、発光手段が消灯状態をとることとも相まって、より一層演出効果が増す。

【 0 0 2 3 】

手段 1 3 . 手段 1 ~ 1 2 のいずれかにおいて、前記所定期間経過後には、一転して前記表示部において派手な演出を行いうるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、所定期間経過後に一転して派手な演出が行われるため、その派手な演出自体が一層派手さを増すこととなり、遊技者にとっての面白味が増す。

40

【 0 0 2 4 】

手段 1 4 . 手段 1 3 において、前記表示部とは異なる部位に、消灯、点灯及び点滅の少なくとも一つの状態をとりうる発光手段を設けるとともに、前記派手な演出に際しては、発光手段の点灯及び点滅の少なくとも一方を伴った演出も併せて実行されるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、所定期間経過後、発光手段の点灯、点滅を伴った演出も併せて実行されることにより、さらに派手な演出に厚みが増すこととなる。

【 0 0 2 5 】

手段 1 5 . 手段 1 4 において、前記派手な演出は、前記表示部に、少なくとも所定の表示対象を表示することを含んでいることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示部

50

に所定の表示対象が表示されることで、演出効果が高められる。

【 0 0 2 6 】

手段 1 6 . 手段 1 5 において、前記派手な演出は、前記表示部に所定の表示対象が表示されたとき、前記発光手段によって、前記表示対象と同一又は近似した概念を表現することを含んでいることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、発光手段によって前記表示対象と同一又は近似した概念が表現されるため、そのことを理解した遊技者は面白味を覚える。

【 0 0 2 7 】

手段 1 7 . 手段 1 ~ 1 6 のいずれかにおいて、前記所定期間は 1 秒以上 2 0 秒以下、より望ましくは 2 秒以上 1 5 秒以下、さらに望ましくは 3 秒以上 1 0 秒以下であることを特徴とする遊技機。

10

【 0 0 2 8 】

手段 1 8 . 手段 1 ~ 1 7 のいずれかにおいて、前記表示部は液晶ディスプレイによって構成されていることを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 9 】

手段 1 9 . 手段 1 ~ 1 8 のいずれかにおいて、前記所定期間の演出をもって、以降に発生する所定の遊技状態（例えばリーチ遊技状態、より発展的なリーチ遊技状態、特別遊技状態）発生の予告とされるようにしたことを特徴とする遊技機。ここで、「予告」とあるのは、該演出によって、所定の遊技状態が発生しやすくなることを示唆可能であればよい、或いは、演出表示によって所定の遊技状態の発生率に影響が生じるという趣旨であって、所定の遊技状態が発生しない場合があっても差し支えない。上記手段によれば、前記演出が行われることにより、一喜一憂しうる。

20

【 0 0 3 0 】

手段 2 0 . 手段 1 9 において、前記所定期間における表示部の表示態様に応じて、以降の所定の遊技状態の発生の期待度を可変としたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、所定期間における表示部の表示態様に応じて、遊技者は一喜一憂しうる。

【 0 0 3 1 】

手段 2 1 . 手段 1 9 又は 2 0 のいずれかにおいて、前記所定期間の長さに応じて、以降の所定の遊技状態の発生の期待度を可変としたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、所定期間における表示部の表示態様に応じて、遊技者は一喜一憂しうる。

30

【 0 0 3 2 】

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。

【 0 0 3 3 】

図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、外枠 1 A と、該外枠 1 A の前部に設けられ、外枠 1 A の一側部にて開閉可能に設けられた前面枠 1 B とを備えている。また、その前面枠 1 B の前面側には、透明板扉枠としてのガラス扉枠 1 C が開閉自在に設けられている。ガラス扉枠 1 C には、透明板としての一对のガラス板が前後に所定間隔を隔てて装着されている。

【 0 0 3 4 】

40

前記前面枠 1 B の後側（ガラス扉枠 1 C の奥、外枠 1 A の内側）には、樹脂製のミドルプレートを介して遊技盤 2 が着脱可能に装着されている（ミドルプレートを省略して、直接遊技盤 2 を装着してもよい）。

【 0 0 3 5 】

また、前記ガラス扉枠 1 C の下側において、前面枠 1 B には、前筋枠 1 D が開閉可能に設けられている。前筋枠 1 D には、上受皿 U D が設けられている。一方、前面枠 1 B の下部には、前記上受皿 D U よりも下方位置に下受皿 B D が設けられているとともに、遊技球発射部に対応してハンドル H D が設けられている。ハンドル H D の回動操作に基づいて遊技球発射部から放たれた遊技球は、案内レールによって遊技盤 2 の上部へと案内され、遊技盤 2 の遊技領域を落下する。

50

【 0 0 3 6 】

図 2 に示すように、前記遊技盤 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
10 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。

【 0 0 3 7 】

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
20 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。

【 0 0 3 8 】

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 3 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（これら 14 ~ 16 は第 1 の図柄列を構成する）、並びに、第 2 の図柄列としての第 4 図柄列 40 の合計 4 つの図柄列が表示される。左・右・中図柄列 14 ~ 16 は、表示部 13a の下部において、横方向に 3 つ並んだ状態で表示される。また、第 4 図柄列 40 は、表示部 13a の右上部において、左・右・中図柄列 14 ~ 16 とは離間した位置に表示される。

【 0 0 3 9 】

本実施の形態では、第 1 の図柄列のうち左・右図柄列 14、16 は、図 4 に示すように、それぞれ複数個の図柄 17A ~ 17H（識別情報）によって構成されている。各図柄 17A ~ 17H は、それぞれ「1」~「8」の数字と、「はちまき」、「金魚」、「太鼓」、「おかめ」、「獅子」等の絵との組み合わせによって構成され、これらの図柄 17A ~ 17H 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、中図柄列 15 は、複数種類で複数個の図柄 17A ~ 17K によって構成されている。数字の付された前記図柄 17A ~ 17H は、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 17I 及び 17K はそれぞれ「風車」、「とうもろこし」の絵によって構成されており、当該図柄 17I 及び 17K は、外れ図柄にのみなりうる。さらに、図柄 17J は、「おみくじ」の絵によって構成されており、当該図柄 17J は、大当たり図柄、
40 外れリーチ図柄及び外れ図柄のいずれかになり得る。

【 0 0 4 0 】

併せて、第 4 図柄列 40 は、複数個の図柄 E1、E2、E3 又は図柄 EO1、EO2、EO3 又は図柄 EZ1、EZ2、EZ3 によって構成されている。図 5 に示すように、図柄 E1、E2、E3 は、それぞれ「大吉」、「牛の絵」、「竜の絵」の付された絵馬の絵によって構成されている。また、図 6（a）に示すように、図柄 EO1、EO2、EO3 は、上記各絵馬の絵と、「超大当たり」、「はずれ」、「はずれ」の各文字との組み合わせによって構成されている。さらに、図 6（b）に示すように、図柄 EZ1、EZ2、EZ3 は、上記各絵馬の絵と、「超大当たり」、「大当たり」、「大当たり」の各文字との
50

組み合わせによって構成されている。

【 0 0 4 1 】

基本的には、右・中・左の各図柄列 1 4 ~ 1 6 においては、各図柄 1 7 A ~ 1 7 K が同領域内でスクロールすることにより変動表示される。また、第 4 図柄列 4 0 においては、各図柄 E 1 , E 2 , E 3 (又は図柄 E O 1 , E O 2 , E O 3 又は図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3) が同領域内で仮定の軸を中心に回転することにより変動表示される。

【 0 0 4 2 】

本実施の形態では、図 3 に示すように、基本的には、前記表示部 1 3 a 下部の 1 本の横ラインによって大当たりラインが構成されている (一般には、1 ラインと称される) 。つまり、第 1 の図柄列 1 4 ~ 1 6 に 1 つずつの図柄 1 7 A ~ 1 7 K が表示される態様となっている。また、図 8 (c) に示すように、左右の図柄列 1 4 , 1 6 が同一の図柄で停止し、かつ、中図柄列 1 6 が「おみくじ」の図柄 1 7 J で停止した場合には、前記横ライン及び第 4 図柄列 4 0 によって大当たりラインが構成される。

【 0 0 4 3 】

また、図 2 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 4 4 】

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 でそ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 4 5 】

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 及び第 4 図柄 4 0 の図柄変動 (スクロール変動及び回転変動) 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 , 4 0 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 、第 4 図柄列 4 0 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 4 6 】

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 7 (a) 及び図 8 (c) に示すように、全ての図柄列 1 4 ~ 1 6 , 4 0 の変動が停止させられたとき、表示されている図柄 1 7 A ~ 1 7 H , 1 7 J , E O 1 , E Z 1 ~ E Z 3 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、第 1 には、同一種類の図柄 1 7 A ~ 1 7 H が基本的大当たりラインに沿って並んだときに、同一図柄 1 7 A ~ 1 7 H の組合せ (例えば、図 7 (a) では「 7 」, 「 7 」, 「 7 」の図柄 1 7 G 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 (ゾロ目の大当たり図柄) 」 (= 第 1 の特定の図柄) である (ちなみに、この場合には第 4 図柄列 4 0 の図柄の種類は問わない) 。また、第 2 には、上述したように、左右の図柄列 1 4 , 1 6 が同一の図柄で、中図柄列 1 5 が「おみくじ」の図柄 1 7 J の場合であって、かつ、第 4 図柄 4 0 が「大吉・超大当たり」の図柄 E O 1 で停止する場合 (= 第 2 の特定の図柄) がある (図 8 (c) 参照) 。このような組み合わせを

10

20

30

40

50

構成する図柄も本実施の形態においては「大当たり図柄（おみくじの大当たり図柄）」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。

【0047】

また、例えば図9（a）～（d）に示すように、リーチ状態とは、大当たり直前の状態をいう。リーチ状態には、まず、右図柄列16の図柄17A～17Hが、基本的な大当たりライン上において左図柄列14の停止図柄と同一種類の図柄17A～17Hで停止する状態が挙げられる（第1のリーチ状態）。図8（a）～（d）に示す例では、基本的な大当たりラインで停止している左・右両図柄列14，16の図柄17A～17Hが共に「7」の付された図柄17Gとなっている。さらに、本実施の形態では、左右の図柄列14，16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jの場合であって、第4図柄40が「大吉・超大当たり」の図柄E01で停止する場合にも大当たりとなることから、図8（a）に示すように、左右の図柄列14，16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jの場合であって、第4図柄40が変動中である場合も、リーチ状態（第2のリーチ状態）に含まれる。

【0048】

上記のリーチ状態には、中図柄列15の図柄変動が、左・右両図柄列14，16の停止図柄と同一種類の図柄（ゾロ目の大当たり図柄）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、左右の図柄列14，16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jの場合であって、第4図柄40が「牛の絵・はずれ」又は「竜の絵・はずれ」で停止して、大当たり状態とならないものも含まれる（これも「外れリーチ状態」を構成する）。

【0049】

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。まず、左・右図柄列14，16の図柄17A～17Hが停止して中図柄列15の図柄17A～17Kが変動状態（第1のリーチ状態）であるときのリーチパターンとしては、「ノーマルリーチ」、「風神リーチ」、「福の神リーチ」、「みこしリーチ」、「貧乏神リーチ」、「貧乏神2段階リーチ」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」「貧乏神リーチ」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。

【0050】

また、左右の図柄列14，16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jでそれぞれ停止して、第4図柄40の図柄E01～E03が変動中（第2のリーチ状態）であるときのリーチパターン（おみくじリーチパターン）としては、「ノーマルリーチ」、「女の子リーチ」、「反転リーチ」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（「大吉・超大当たり」の図柄E01で停止する）期待値（大当たり期待値）が高くなるようになっている。

【0051】

なお、中図柄列15の図柄変動が、左・右両図柄列14，16の停止図柄と同一種類の図柄（ゾロ目の大当たり図柄）で停止して大当たり状態の発生が確定した場合であっても、第4図柄40の図柄変動及び上記リーチ演出（おみくじリーチパターンによる演出）が行われるようになっている。これは、第4図柄40の図柄E01～E03又はEZ1～EZ3の停止態様に応じて遊技モードが決定されることに起因している。本実施の形態にお

10

20

30

40

50

ける遊技モードとしては、大当たり確率が300分の1程度の通常モードと、通常モードよりも大当たり確率の高い(60分の1程度)確率変動モード(以下「確変モード」と称する)とが用意されている。そして、第4図柄列40の図柄E01~E03又はEZ1~EZ3の停止態様に応じて次の遊技において確変モードが付与されるか否かが決定されるのである。

【0052】

すなわち、左・中・右の図柄列14~16の図柄17A~17Kが外れ図柄で停止した場合には、中図柄列15の変動停止後、すぐに第4図柄列40の図柄変動も停止させられる。このときには、図5に示すように、単なる絵馬の絵の付された図柄E1~E3のいずれかで第4図柄列40の図柄変動が停止させられる。

10

【0053】

また、左右の図柄列14, 16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jでそれぞれ停止した場合には、第4図柄列40において、それまでの図柄E1~E3に代わって図柄E01~E03が変動表示させられる(図6(a)参照)。そして、この場合には第2のリーチ状態が発生していることとなり、第4図柄列40の図柄変動が停止したときに、「牛の絵・はずれ」又は「竜の絵・はずれ」の図柄E02, E03で停止した場合には、大当たり状態は発生せずに外れ状態となる。これに対し、第4図柄列40の図柄変動が停止したときに、「大吉・超大当たり」の図柄E01で停止した場合には、大当たり状態が発生するとともに、大当たり状態終了後、次の遊技に際し確変モードが付与される。

20

【0054】

一方、中図柄列15の図柄変動が、左・右両図柄列14, 16の停止図柄と同一種類の図柄(ゾロ目の大当たり図柄)で停止して大当たり状態の発生が確定した場合には、それまでの図柄E1~E3に代わって第4図柄列40において、図柄EZ1~EZ3が変動表示させられる(図6(b)参照)。そして、この場合にも上記リーチ演出と同様の演出が行われ(遊技モード決定演出)、第4図柄列40の図柄変動が停止した場合に、「大吉・超大当たり」の図柄EZ1で停止した場合には、大当たり状態が発生するとともに、大当たり状態終了後、次の遊技に際し確変モードが付与される。これに対し、第4図柄列40の図柄変動が停止した場合に、「牛の絵・大当たり」又は「竜の絵・大当たり」の図柄EZ2, EZ3で停止した場合には、大当たり状態が発生するのみで、大当たり状態終了後、次の遊技に際しては通常モードが付与される(確変モードが付与されない)。つまり、ゾロ目の大当たり図柄で停止した場合には、第4図柄列40において、確変モードが付与されるか否かの抽選表示が行われるのである。

30

【0055】

このように、本実施の形態では、第1の図柄列14~16の各図柄17A~17Kの停止態様に応じて、第4図柄列40の図柄E1~E3, E01~E03, EZ1~EZ3の意味内容がそれぞれ異なっている。特に、第1の図柄列14~16において、ゾロ目の図柄17A~17Hで停止した場合には、第4図柄列40の図柄EZ1~EZ3は、確変モードが付与されるか否かの決定表示を示唆するものとなる。また、左右の図柄列14, 16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jでそれぞれ停止した場合には、第4図柄列40の図柄E01~E03は、大当たり状態(確変モード付与を伴う)の発生の有無の決定表示を示唆するものとなる。

40

【0056】

また、ゾロ目で大当たり状態が発生する場合と、中図柄列15に「おみくじ」の図柄17Jが停止して大当たり状態が発生する場合とでは、実質的なリーチ状態の発生時期が異なっているといえる。より詳しくは、前者の場合には、左・右の図柄列14, 16において同一の図柄17A~17Hが停止した場合にリーチ状態が発生するのに対し、後者の場合には、さらに、中図柄列15において、「おみくじ」の図柄17Jが停止した場合にリーチ状態が発生することとなる。

【0057】

50

さて、遊技球 5 の作動口 3 への入賞に基づいて各図柄列 1 4 ~ 1 6 の図柄変動が開始せられ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 5 4 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。

【 0 0 5 8 】

図 2 に示すように、特別図柄表示装置 1 3 において、表示部 1 3 a の上方には、発光ダイオード（LED）からなる保留ランプ 1 8 a , 1 8 b , 1 8 c , 1 8 d が組み込まれている。当該保留ランプ 1 8 a ~ 1 8 d 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 1 8 a ~ 1 8 d 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。

10

【 0 0 5 9 】

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等からなる発光手段が取付けられている。これらの発光手段は、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。より詳しくは、本実施の形態では、図 2 4 に示すように、表示装置 1 3 の表示部 1 3 a の周囲（センターフレーム）に設けられた第 1 のランプ群 L L 1、前記センターフレームの周りに散在配置された風車ランプや、羽根 6 の前部に設けられた作動口ランプ等からなる第 2 のランプ群 L L 2、遊技盤 2 の案内レール外に位置するコーナー飾りランプや、通過ゲート 5 4、一般入賞口及び大入賞口 4 の各取付基板に設けられたランプ等からなる第 3 のランプ群 L L 3 が遊技盤 2 に設けられている。また、第 1 のランプ群 L L 1、第 2 のランプ群 L L 2 及び第 3 のランプ群 L L 3 はそれぞれ、前記表示部 1 3 a の周囲に多重（3 重）環状に配設されており、第 1 のランプ群 L L 1 の外周に第 2 のランプ群 L L 2 が、第 2 のランプ群 L L 2 の外周に第 3 のランプ群 L L 3 が位置している。なお、前記前面枠 1 B の上部（ガラス扉枠 1 C の上方）には、枠飾りランプ U L が設けられている。

20

【 0 0 6 0 】

そして、これらの発光手段は、大当たり状態発生時（図柄が揃ったような場合）や、リーチ状態発生時等において、点滅、点灯制御が行われる。つまり、そのときどきの遊技状況に応じて各種ランプが適宜点灯したり点滅したりすることで、遊技者に対し、大当たり時における喜びを増長させたり、リーチ状態におけるわくわくドキドキ感を増幅させたりするようになっている。

30

【 0 0 6 1 】

また、これに加えて、本実施の形態では、表示部 1 3 a 及び第 1 ~ 第 3 のランプ群 L L 1 ~ L L 3 が一体となって、「花火演出」が行われるようになっている。当該演出の詳しい内容については後述することとする。

【 0 0 6 2 】

さらに、パチンコ機 1 には、遊技の進行に応じて効果音（音声等）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 3 】

40

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。

【 0 0 6 4 】

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

50

示部 5 3 及び保留ランプ 5 2)、羽根 6、発光手段としての第 1 ~ 第 3 のランプ群、スピーカ等をそれぞれ駆動制御するために制御装置 2 4 が設けられている。制御装置 2 4 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。これらの制御部品は基板に対し交換可能に取着されている。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 1 1 に示す図柄乱数バッファ 3 1 ~ 3 8、図 1 2 に示す図柄乱数エリア 4 1 (i) ~ 4 6 (i)、図 1 3 に示す停止図柄エリア 4 7 ~ 5 0 等に一時的に記憶する。

【0065】

図 1 1 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、第 4 図柄列 4 0 に関する第 4 外れ図柄乱数バッファ 3 4 と、左・中・右の 3 つの外れリーチ図柄乱数バッファ 3 5, 3 6, 3 7 と、第 4 外れリーチ図柄乱数バッファ 3 8 とによって構成されている。図 1 2 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 つの第 4 外れ図柄乱数エリア 4 3 (i) と、5 つの左外れ図柄乱数エリア 4 4 (i) と、5 つの中外れ図柄乱数エリア 4 5 (i) と、5 つの右外れ図柄乱数エリア 4 6 (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 1 3 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 7, 4 8, 4 9 及び第 4 停止図柄乱数エリア 5 0 によって構成されている。

【0066】

ところで、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、遊技モードとして、通常モードに設定される。また、その後は、大当たり遊技状態となった際に、確変モード又は通常モードのいずれかが選択されて、次回の大当たり遊技状態が発生するまでの間、当該選択されたモードが実行される。

【0067】

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 5 3 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 5 3 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 1 3 の表示部 1 3 a の図柄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) の全てが実行される。

【0068】

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 1 5 ~ 図 2 2 のフローチャートは、制御装置 2 4 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、第 4 図柄乱数カウンタ CD4、リーチ種別決定カウンタ CV、第 4 図柄リーチ種別決定カウンタ CV4 等よりなっている。

【0069】

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 4 1 (i) ~ 4 6 (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。

【 0 0 7 0 】

図 1 4 (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 1 3 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、大当たり図柄を決定するためのものである。なお、本実施の形態における大当たり図柄の種類としては、左・中・右の図柄列 1 4 ~ 1 6 の図柄 1 7 A ~ 1 7 H がゾロ目で、かつ、第 4 図柄列 4 0 が「大吉・超大当たり」の図柄 E Z 1 である場合 (8 種類) 、左・中・右の図柄列 1 4 ~ 1 6 の図柄 1 7 A ~ 1 7 H がゾロ目で、かつ、第 4 図柄列 4 0 が「牛の絵・大当たり」又は「竜の絵・大当たり」の図柄 E Z 2 , E Z 3 である場合 (1 6 種類) 、左右の図柄列 1 4 , 1 6 が同一の図柄で、中図柄列 1 5 が「おみくじ」の図柄 1 7 J で、かつ、第 4 図柄列 4 0 が「大吉・超大当たり」の図柄 E O 1 である場合 (8 種類) の合計 3 2 通りの大当たり図柄がある。

10

【 0 0 7 1 】

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「 2 m s 」) 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 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 7 2 】

左・中・右の各図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R は、左・中・右図柄列 1 4 ~ 1 6 での停止図柄等を決定するためのものであり、第 4 図柄乱数カウンタ C D 4 は、第 4 図柄列 4 0 での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。さらに、第 4 図柄乱数カウンタ C D 4 は、右図柄乱数カウンタ C D R 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。

20

【 0 0 7 3 】

また、図 1 4 (b) 及び図 1 0 (a) 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。

30

【 0 0 7 4 】

さらに、図 1 4 (b) 及び図 1 0 (b) に示す第 4 図柄リーチ種別決定カウンタ C V 4 は、上述した 3 種類のおみくじ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、これらの各リーチパターンにも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。同様に、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。

40

【 0 0 7 5 】

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 6 】

さて、図 1 5 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 D 4 , C V , C V 4 の更新後に、図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C

50

D R , C D 4 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 3 1 ~ 3 8 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 2 4 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 7 】

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。さらに、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い、第 4 図柄乱数カウンタ C D 4 に関しては、右図柄乱数カウンタ C D R 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、右図柄乱数カウンタ C D R が初期値に戻されるタイミングであれば第 4 図柄乱数カウンタ C D 4 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 4 の値を維持する。

【 0 0 7 8 】

次に、ステップ S 3 において、制御装置 2 4 は、リーチ種別決定カウンタ C V 、第 4 図柄リーチ種別決定カウンタ C V 4 をそれぞれ更新する。

【 0 0 7 9 】

次に、ステップ S 4 において、左・右図柄乱数カウンタ C D L , C D R の値の組合せが、同一図柄の組み合わせであるか否かを判定する。そして、この条件が満たされていない場合 (左・右図柄乱数カウンタ C D L , C D R の値の組合せが同一図柄の組み合わせでない場合) には、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 , C D 4 の値を、対応する外れ図柄乱数バッファ 3 1 , 3 2 , 3 3 , 3 4 に格納する。ここで、対応する外れ図柄乱数バッファ 3 1 ~ 3 4 とは、具体的には左図柄乱数カウンタ C D L に関しては左外れ図柄乱数バッファ 3 1 を指し、中図柄乱数カウンタ C D C に関しては中外れ図柄乱数バッファ 3 2 を指し、右図柄乱数カウンタ C D R に関しては右外れ図柄乱数バッファ 3 3 を指し、第 4 図柄乱数カウンタ C D 4 に関しては第 4 右外れ図柄乱数バッファ 3 4 を指すものとする (後述するステップ S 9 に関しても同様) 。そして、制御装置 2 4 は、ステップ S 5 の処理を実行した後、その後の処理を一旦終了する。

【 0 0 8 0 】

一方、前記ステップ S 4 の条件が満たされている場合 (左・右図柄乱数カウンタ C D L , C D R の値の組合せが同一図柄の組み合わせの場合) には、ステップ S 6 において、中図柄乱数カウンタ C D C の値が右図柄乱数カウンタ C D R (又は左図柄乱数カウンタ C D L) の値の組合せが同一図柄の組み合わせであるか否かを判定する。そして、同一図柄の組み合わせの場合、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 C D L , C D C , C D R 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 (ゴロ目の大当たり図柄) の組合せの場合である。

【 0 0 8 1 】

また、上記ステップ S 6 で否定判定された場合には、制御装置 2 4 はステップ S 7 において、中図柄乱数カウンタ C D C の値が「おみくじ」の図柄 1 7 J に相当するものであるか否かを判定する。このステップ S 7 で肯定判定された場合には、続くステップ S 8 において、第 4 図柄乱数カウンタ C D 4 の値が「大吉・超大当たり」の図柄 E O 1 に相当する値であるか否かを判定する。そして、ステップ S 8 で肯定判定された場合には、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 C D L , C D R の値の組合せが、同一図柄の組み合わせであり、中図柄乱数カウ

ンタCD Cの値が「おみくじ」の図柄17 Jに相当するものであり、かつ、第4図柄乱数カウンタCD 4の値が「大吉・超大当たり」の図柄EO 1に相当する値である場合、すなわち、大当たり図柄（おみくじの大当たり図柄）の組合せの場合である。

【0082】

一方、ステップS 7で否定判定された場合、又はステップS 8で否定判定された場合には、ステップS 9へ移行する。ステップS 9において、制御装置2 4は、各図柄乱数カウンタCD L, CD C, CD R, CD 4の値を、対応する外れリーチ図柄乱数バッファ3 5, 3 6, 3 7, 3 8に格納し、その後の処理を一旦終了する。

【0083】

このように、「乱数振分けルーチン」では、所定時間毎に4つの図柄乱数カウンタCD L, CD C, CD R, CD 4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3 1 ~ 3 4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3 5 ~ 3 8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3 1 ~ 3 8にも格納されない。

【0084】

次に、図16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, CD L, CD C, CD R, CD 4の値を図柄乱数エリア4 1 (i) ~ 4 6 (i)に格納することである。

【0085】

当該「格納処理ルーチン」が開始されると、制御装置2 4は、ステップS 10において、作動口用スイッチ2 1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S 11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。

【0086】

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S 12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S 13において、制御装置2 4は対応する保留ランプ（18 aから18 dのうちの1つ）を点灯させ、ステップS 14へ移行する。一方、前記ステップS 11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S 12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作動口入賞の保留は記憶されない。

【0087】

ステップS 14において、制御装置2 4は、内部乱数カウンタCIの値を内部乱数エリア4 1 (i)に格納する。また、次のステップS 15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4 2 (i)に格納する。さらに、ステップS 16において、制御装置2 4は、左・中・右・第4の各外れ図柄乱数バッファ3 1 ~ 3 4の値（CD L, CD C, CD R, CD 4）を、対応する左・中・右・第4の各外れ図柄乱数エリア4 3 (i) ~ 4 6 (i)に格納し、その後の処理を一旦終了する。

【0088】

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, CD 4, CD L, CD C, CD Rの値が各図柄乱数エリア4 1 (i) ~ 4 6 (i)に格納される。なお、ステップS 14 ~ ステップS 16では、例えばステップS 12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4 1 (i = 3)、外れリーチ乱数エリア4 2 (i = 3)、第4外れ図柄乱数エリア4 3 (i = 3)、左外れ図柄乱数エリア4 4 (i = 3)、中外れ図柄乱数エリア4 5 (i = 3)、右外れ図柄乱数エリア4 6 (i = 3)が、今回制御周期での格納場所となる。

【0089】

次に、図17、図18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 や、発光手段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。

【0090】

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。

10

【0091】

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) ~ 46 (i + 1) の各データを、1つ前のエリア 41 (i) ~ 46 (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。

【0092】

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。

20

【0093】

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 19 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、大当たり値に対応する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 S905 へ移行する。

【0094】

一方、ステップ S901 における判定条件が満たされていないと、ステップ S903 において、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 S904 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 S905 へ移行する。

30

【0095】

また、ステップ S903 の判定条件が満たされていない場合には、ステップ S906 において、ステップ S16 での外れ図柄を停止図柄としてメモリに記憶し、ステップ S907 へ移行する。

【0096】

さて、ステップ S902 又はステップ S904 から移行して、ステップ S905 においては、リーチパターンを取得する。すなわち、上述した「ノーマルリーチ」、「風神リーチ」、「福の神リーチ」、「貧乏神リーチ」、「貧乏神 2 段階リーチ」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、上述した「ノーマルリーチ」、「女の子リーチ」、「反転リーチ」の種々のリーチパターンのうちのいずれかを第 4 図柄リーチ種別決定カウンタ CV4 に基づいて決定する。

40

【0097】

そして、ステップ S905 又はステップ S906 から移行して、ステップ S907 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」を終了する。

【0098】

さて、上記のように、ステップ S90 (「変動開始処理ルーチン」) の処理を実行した

50

後、制御装置 24 は、図 17 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 を、前記ステップ S 902, S 904, S 906 のいずれかの処理で記憶した停止図柄に差替える。また、差替え後の図柄 17A ~ 17H が左右両図柄列 14, 16 にて表示されるよう図柄変動を停止させる。

【0099】

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。より詳しくは、図 20 の「リーチ動作処理ルーチン」に示すように、ステップ S 1201 において、ステップ S 905 で取得したリーチパターンが、「ノーマルリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合(「ノーマルリーチ」の場合)には、当該ノーマルリーチ動作処理を行う。この場合においては、例えば背景画面の色をそれまでとは異ならせるとともに、単に中図柄列 15 の図柄 17A ~ 17K を低速でスクロール変動させる等の処理が行われる。

10

【0100】

また、ステップ S 1201 で肯定判定された場合には、ステップ S 1203 に移行する。ステップ S 1203 においては、ステップ S 905 で取得したリーチパターンが、「風神リーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合(「風神リーチ」の場合)には、ステップ S 1204 において、当該風神リーチ動作処理を行う。

【0101】

ここで、当該「風神リーチ」の内容について詳しく説明する。すなわち、図 21 の「風神リーチ動作処理ルーチン」に示すように、まずステップ S 1204a において、制御装置 24 は、今回の風神リーチ演出に先だって、「花火演出」を実行するか否かを判定する。そして、否定判定された場合には、花火演出を実行することなくステップ S 1204h に移行する。これに対し、肯定判定された場合(今回が外れリーチ時であってリーチ種別決定カウンタ CV の値が「40」~「44」の範囲内にある場合、又は、今回が大当たり時であってリーチ種別決定カウンタ CV の値が「75」~「84」の範囲内にある場合)には、花火演出を実行するべくステップ S 1204b へ移行する。

20

【0102】

ステップ S 1204b において、制御装置 24 は、図 23(a) に示すように、上述したノーマルリーチと同様の処理を所定時間実行する。すなわち、中図柄列 15 の図柄 17A ~ 17K がゆっくりとスクロール変動しているかの如く表示を行う。そして、所定時間経過後、ステップ S 1204c において、制御装置 24 は、中図柄列 15 において、外れ図柄を疑似的に一旦停止させる。図 23(b) に示す例では、「7」の図柄 17G でリーチ状態となっている場合において、中図柄列 15 において「4」の図柄 17D が停止表示された場合が示されている。ここで、遊技者は、一時的に大当たり状態が発生しなかったことを憂い、がっかりすることとなる。なお、完全な停止状態ではないことを知らせるために、停止された図柄を揺動等させることとしてもよい。

30

【0103】

次に、制御装置 24 は、ステップ S 1204d において、図 24 に示すように、あたかも表示部 13a の電源が遮断されたかの如く、あるいは、夜空が表示されたかの如く、表示部 13a を所定期間(例えば、1 秒以上 20 秒以下、より望ましくは 2 秒以上 15 秒以下、さらに望ましくは 3 秒以上 10 秒以下)暗く表示する。なお、この間(表示部 13a において変化がないとき)、音声による制御が禁止される。この場合、「前記所定期間のうち、少なくとも前記表示部上何らの変化もない間は、音声による演出を一切禁止するようにしたこと」或いは「前記所定期間のうち、少なくとも前記暗転表示されてから所定期間の間は音声による演出を禁止するようにしたこと」、或いは「暗転表示されている間は無音状態とすること」、或いは「暗転表示されている間は無音状態と有音状態とが混在すること」が特徴点となる。

40

【0104】

また、本実施の形態においては、いかなる図柄でリーチ状態になっているのかを遊技者に認識できるようにするため、この段階において、図 25(a) に示すように、左右図柄

50

列 1 4 , 1 6 の停止図柄 (リーチ状態となっている図柄: リーチ図柄) を表示部 1 3 a の下部の両隅において縮小表示する。もちろん、当該リーチ図柄を表示しないこととしてもよい。

【 0 1 0 5 】

また、上記例では、一旦外れリーチ図柄で疑似的に停止することとしたが、停止させることなく暗転することとしてもよい。この場合、表示部 1 3 a が暗転させられた最中であっても、中図柄列 1 5 の図柄の変動表示が維持されることとなる。

【 0 1 0 6 】

さらに、暗転させるに際し、中図柄列 1 5 停止後、瞬時に (突然に) 暗く表示させられることとしてもよい (この場合、「暗転表示は瞬時に行われるようにしたこと」が特徴点となる) し、段階的に徐々に表示部 1 3 a を暗くしていくこととしてもよい (この場合、「暗転表示は段階的に行われるようにしたこと」が特徴点となる)。また、この場合、図柄の停止に関連して暗くしていてもよい。例えば、左図柄列 1 4 の図柄が停止された時点で昼の雰囲気が、次の右図柄列 1 6 の図柄が停止された時点で夕方 (薄暮) の雰囲気が、中図柄列 1 5 の図柄が疑似停止された時点で夜の雰囲気が醸し出されるような演出を行ってもよい。或いは、背景として、それまで地上が映し出されていたのに対し、徐々に夜空が映し出されたかの如く演出を行ってもよい。

【 0 1 0 7 】

さらに、これとともに、ステップ S 1 2 0 4 e において、全てのランプ (第 1 ~ 第 3 のランプ群 L L 1 ~ L L 3) を消灯させる。従って、これらの処理が行われることにより、それまでのノーマルリーチ演出の華やいだ雰囲気に比べ、一転暗い雰囲気が漂うこととなる。このとき、前記表示部 1 3 a を暗転させるのと同時に全てのランプを消灯させることとしてもよい (この場合、「消灯は暗転表示に合わせて瞬時に行われるようにしたこと」が特徴点となる) し、時差を設けて段階的に消灯・暗転を行うこととしてもよい (この場合、「消灯は段階的に行われるようにしたこと」が特徴点となる)。例えば、表示部 1 3 a を暗転させた後に、全てのランプを消灯させてもよいし、全てのランプを消灯させた後表示部 1 3 a を暗転させてもよい。また、各ランプ群 L L 1 ~ L L 3 を段階的に消灯させることとしてもよい (この場合、「複数の発光手段が段階的に消光状態とさせられること」が特徴点となる)。

【 0 1 0 8 】

また、このとき、表示部 1 3 a の両隅にリーチ図柄が表示されていることで表示部 1 3 a が故障していないことが把握可能であるが、別途音声等を用いて故障でないことを報知することとしてもよい。さらに、これとは逆に、故障しているかもしれないと遊技者にあえて疑念を抱かせるように構成してもよい。この場合、「表示部が故障したかのような状態に所定時間維持可能とした」ことが特徴点となる。

【 0 1 0 9 】

さらに、暗転されている時間を複数通り用意しておき、該暗転時間が長いほど (或いは短いほど) 大当たり確率が高められるといった具合に、暗転時間に応じて大当たり期待度が相違させられるような構成としてもよい。

【 0 1 1 0 】

暗転中に、(暗い雰囲気にふさわしい) 何らかの演出を行うこととしてもよい。例えば、暗転された表示部 1 3 a を幽霊が横切る等の演出が考えられる。また、かかる演出が行われた場合に、演出が行われない場合或いは他の演出が行われた場合に比べて大当たり確率が高められる (低められる) といった具合に、演出に応じて大当たり期待度が相違させられるような構成としてもよい。

【 0 1 1 1 】

そして、続くステップ S 1 2 0 4 f において、図 2 5 (b) に示すように、表示部 1 3 a 上に、打ち上げられつつある花火を表示する。本実施の形態においては、この打ち上げ表示に連動させて、花火の打ち上げられる「ヒュルルルー」という音声を併せて発生させる。その後、所定の高さまで打ち上げられた段階で、図 2 5 (c) に示すように、花火が

10

20

30

40

50

連続的に拡開（開花）するかの如く表示を表示部 13 a において行う。また、この拡開表示に連動させて、花火が開いたときの「ドーン」という音声を併せて発生させる。

【0112】

さらに、このとき、図 26 に示すように、第 1～第 3 のランプ群 LL1～LL3 を点灯させる。これにより、表示部 13 a のみならず、遊技盤 2 全体において大きな花火が開花したかのような派手な演出、すなわち、表示部 13 a 及び第 1～第 3 のランプ群 LL1～LL3 による一体的な演出が行われることとなる。これにより、遊技者は驚きを感じるとともに、遊技者にとって何らかの望ましいこと（大当たり状態の発生）が起こるのではないかという期待感を抱きうる。

【0113】

なお、上記第 1～第 3 のランプ群 LL1～LL3 の点灯に際し、時差を設けることとしてもよい。つまり、内周側にある第 1 のランプ群 LL1 から順に外周側へと点灯されるような制御を行ってもよい。これにより、より一層リアリティが増すこととなる。さらに、点灯後、第 1～第 3 のランプ群 LL1～LL3 を適宜点滅させることとしてもよい。これにより、開花後の花火が、チカチカキラキラと煌めく様子が演出表示されることとなる。また、上記のような花火演出を複数回行ってもよい。

【0114】

さて、上記ステップ S1204 a 又はステップ S1204 g を経た後、制御装置 24 は、本来の風神リーチ動作処理を実行するべく、ステップ S1204 h へ移行する。ステップ S1204 h において、制御装置 24 は、まず背景を変更するとともに、表示部 13 a に袋を持った風神キャラクタ FC を表示させる（図 227（a）参照）。ここで、背景としては、表示部 13 a に奥行き方向への立体感を醸し出す、大きさの異なる複数の輪状体を配列した絵模様が表示される。従って、「暗転の前後で背景、表示対象を含む演出内容、変動態様が相違させられる」こととなる。

【0115】

そして、中図柄列 15 における図柄 17 A～17 K が変動するに際して、背景として表示された大きさの異なる複数の輪状体が、それぞれ輪状体の中心方向へ縮径表示されるとともに、最外周には新たに大きい輪状体が表示されるような表示制御が行われる。つまり、大きさの異なる輪状体が奥行き方向へ遠ざかっていくかの如く視認され、絵模様が奥行き方向へ流動しているように見せる等処理が行われる。これにより、後述する吸引動作が助長されることとなる。

【0116】

続いて、制御装置 24 は、表示部 13 a の上部に、通常のスクロール変動時に表示される図柄より大きなサイズの図柄を表示させる（当該表示は表示領域の拡張に相当する）。また、これとともに別途のキャラクタ「犬」DC、「葉っぱ」LC、「石」SC、「お爺さん」JC 等を適宜表示させる。

【0117】

そして、表示部 13 a の上部に表示された中図柄列 15 の図柄 17 A～17 K が、「1」「2」「3」・・・といった具合にスクロール変動時と同順に、あたかも風神キャラクタ FC が図柄を引き付け、袋の中に吸い込むように一図柄ずつ逐次的に動作表示される。また、キャラクタ「犬」DC、「葉っぱ」LC、「石」SC、「お爺さん」JC については、適宜風神キャラクタ FC の方へ引き付けられ、袋の中に吸い込まれるように動作表示される。

【0118】

より詳しくは、ある図柄 17 A～17 K を、風神キャラクタ FC の持つ袋の、作用部としての吸引口を拡開させる動作に連動させて、ある図柄 17 A～17 K と同種で、かつ大きさの異なる図柄が、大きさの大きい図柄より順に小さくなっていくとともに、連続して風神が持った袋の吸引口の方向へ移動表示される。その後、図柄 17 A～17 K が袋の吸引口の近傍に達した時点で、当該図柄 17 A～17 K が、表示部 13 a より消え去るように表示制御が行われ、袋の中に吸い込まれるような表示がなされる。次の図柄 17 A～1

10

20

30

40

50

7 Kが表示部13 aの上部より風神の方向へ引き付けられ、袋の中へ吸い込まれるように移動表示される。つまり、図柄17 A～17 Kが風神キャラクタF Cの方へ引き付けられ、風神キャラクタF Cの持った袋の中へ、一図柄ずつ逐次的に吸引されるかの如く見せる等の処理が行われるのである。そして、この動作が連続して繰り返される。

【0119】

また、キャラクタ「犬」D C、「葉っぱ」L C、「石」S C、「お爺さん」J Cは所定のタイミング毎に適宜表示部13 aの任意の端部から前記風神キャラクタF Cに引き付けられ、該風神キャラクタF Cの持つ袋の中に吸い込まれるように移動表示される。つまり、該キャラクタの動作表示も、前記図柄17 A～17 Kの動作表示とほぼ同様の態様で行われる。

10

【0120】

その後、所定のタイミングが到来したならば、図27 (b) に示すように、制御装置24は、風神キャラクタF Cの表情が険しくなるかのように表示制御を行う。なお、このような表示は大当たりとなる図柄17 A～17 Kが現れる2つ～3つ位手前の図柄17 A～17 Kが表示されたときから始められる。このとき、図柄17 A～17 Kが吸い込まれる速さが通常の場合に比べ遅くなるよう表示制御される。かかる表示制御を行うことで、遊技者にとっては、あたかも風神キャラクタF Cが大当たりとなるための図柄17 A～17 Kを吸い寄せようと力を入れているかの如く視認される。

【0121】

また、大当たり図柄が一旦吸い込まれてしまうと通常の図柄の移動表示態様（主として速度）に戻され、図柄17 A～17 Kが風神キャラクタF Cの持つ袋の中に吸い込まれる動作が連続して繰り返される。

20

【0122】

さらに、このとき大当たりとなる図柄17 A～17 Kを吸引するときは（図27 (c) 参照）、なかなか吸い込まれないといった演出が行われる。また、所定のタイミングが到来したならば、より一層表情を険しくするといった演出が行われる。さらに、大当たりとなる図柄17 A～17 Kに関しては吸引口方向へ引き付けられたり、逆に引き戻されたりするといった動作表示が行われてもよい。より詳しくは、ある図柄17 A～17 Kを、同種で、かつ大きさの異なる図柄が、大きさの大きい図柄より順に小さくなっていくように移動表示されていたものを、大きさの小さい図柄より順に大きくなっていくように移動表示することによって、奥行き方向に対して、ある図柄17 A～17 Kが行き来をしているかの如く動作表示される。なお、上記のような動作表示は最終的に、ある図柄17 A～17 Kで停止表示される直前に行われる。

30

【0123】

ここで、本実施の形態では、大当たりとなる図柄17 A～17 Kが袋の中に吸引されてしまえば、外れとなってしまふのに対し、袋の中に吸引されなければ（吸引口付近で留まれば）、大当たり状態が発生することから、遊技者にとってのわくわくドキドキ感は、最高潮に達しうる。

【0124】

また、外れ図柄で一旦停止してしまった場合でも、所定の条件が成立することにより、図柄17 A～17 Kが停止状態から再び、急激に吸い込まれるといった再変動動作を行うこととしてもよい。なお、当該再変動動作が行われた場合には、非常に高い確率で（例えば、100%）大当たり図柄で停止することとしてもよい。

40

【0125】

そして、所定のタイミング、例えば、「お爺さん」J Cが表示サイズを変えず、風神キャラクタF Cの持つ袋の吸引口を塞ぐように停止した時点（もしくは、袋の中に吸引された時点）等で、上記風神リーチ動作が終了させられることとしてもよい。なお、「お爺さん」J Cが風神キャラクタF Cの持つ袋の口を塞ぐように停止した（もしくは、袋の中に吸引された）場合には、ほとんどの場合に大当たりとなる図柄17 A～17 Kが最終的に中央に停止され、大当たり状態が発生することとしてもよい。

50

【0126】

このような表示制御を行うことで、遊技者は、風神キャラクターFCが図柄17A～17Kを一つ一つ吸い込む動作に集中するとともに、いつ吸い込む動作をやめ、どの図柄で停止するのかをわくわくドキドキしながら表示部13aを注目する。そして、上記一連の動作表示を行った後、制御装置24は、「風神リーチ動作処理ルーチン」を終了する。

【0127】

また、前記ステップS1203で肯定判定された場合には、ステップS1205に移行する。ステップS1205において、制御装置24はステップS905で取得したリーチパターンが、「福の神リーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「福の神リーチ」の場合）には、ステップS1206において、当該福の神リーチ動作処理を行う。この場合においては、図9（b）に示すように、表示部13aに小槌を持った福の神のキャラクターを表示するとともに、当該福の神が小槌を振り下ろすが如く見せ、その振り下ろしに対応して図柄17A～17Kを切替表示する等の処理が行われる。

10

【0128】

さて、前記ステップS1205で肯定判定された場合には、ステップS1207に移行する。ステップS1207においては、ステップS905で取得したリーチパターンが、「みこしリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「みこしリーチ」の場合）には、ステップS1208において、当該みこしリーチ動作処理を行う。この場合においては、図9（c）に示すように、表示部13aに複数の担ぎ手及び御輿を表示するとともに、担ぎ手の御輿を揺らす動作とともに、御輿の観音扉から図柄17A～17Kが順に飛び出てくるかの如く見せる等の処理が行われる。

20

【0129】

また、前記ステップS1207で肯定判定された場合には、ステップS1209に移行する。ステップS1209においては、ステップS905で取得したリーチパターンが、「貧乏神リーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「貧乏神リーチ」の場合）には、ステップS1210において、当該貧乏神リーチ動作処理を行う。この場合においては、図9（d）に示すように、表示部13aに貧乏神のキャラクターを表示するとともに、中図柄列15の図柄17A～17Kをスクロール変動させる等の処理が行われる。

30

【0130】

一方、前記ステップS1209で肯定判定された場合には、ステップS1211に移行する。ステップS1211においては、ステップS905で取得したリーチパターンが、「貧乏神2段階リーチ」でないか否かを判定する。そして、ここで否定判定された場合（「貧乏神2段階リーチ」の場合）には、ステップS1212において、貧乏神2段階リーチ動作処理を行う。この場合においては、途中まで、上述した貧乏神リーチと同等の処理が行われるとともに、ある時点から、別のキャラクター（例えば風神、福の神等）が配置表示される。そして、上述したスーパーリーチ（風神リーチ又は福の神リーチ）へと発展させ、以降、上記各スーパーリーチと同様の処理が行われる。

40

【0131】

さて、前記ステップS1211で肯定判定された場合には、いずれのリーチ動作処理をも行うことなく、当該「リーチ動作処理ルーチン」を一旦終了する。また、ステップS1202、1204、1206、1208、1210、1212の各リーチ動作処理を実行した後においても、当該「リーチ動作処理ルーチン」を一旦終了する。

【0132】

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（図17参照）において、中図柄列15での図柄変動を停止させる。

【0133】

続いて、制御装置24は、ステップS140において、第4図柄列40についてのリーチ動作処理を実行する。詳しくは、図22の「第4図柄リーチ動作処理ルーチン」に示す

50

ように、制御装置 24 は、まずステップ S 1401 において、左・中・右の図柄列 14 ~ 16 が同一の図柄（ゾロ目）で停止しているか否かを判定する。そして、ゾロ目で停止している場合には、ステップ S 1402 において、第 4 図柄列 40 に表示される図柄をそれまでの図柄 E 1 ~ E 3 に代えて、「大吉・超大当たり」、「牛の絵・大当たり」、「竜の絵・大当たり」の図柄 E Z 1 ~ E Z 3 に設定し、変動表示させる。

【0134】

また、左・中・右の図柄列 14 ~ 16 が同一の図柄（ゾロ目）で停止していない場合には、ステップ S 1403 において、左右の図柄列 14, 16 が同一の図柄で、中図柄列 15 が「おみくじ」の図柄 17 J でそれぞれ停止している（いわゆるおみくじリーチ状態である）か否かを判定する。そして、おみくじリーチ状態の場合には、ステップ S 1404 において、第 4 図柄列 40 に表示される図柄をそれまでの図柄 E 1 ~ E 3 に代えて、「大吉・超大当たり」、「牛の絵・はずれ」、「竜の絵・はずれ」の図柄 E O 1 ~ E O 3 に設定し、変動表示させる。

【0135】

一方、ステップ S 1403 において否定判定された場合には、何らの処理も行わずに、本ルーチンを一旦終了する。

【0136】

さて、ステップ S 1402 又はステップ S 1404 から移行して、ステップ S 1405 において、制御装置 24 は、ステップ S 905 で取得した第 4 図柄列 40 についてのリーチパターンが、「ノーマルリーチ」でないか否かを判定する。そして、ここで否定判定された場合（「ノーマルリーチ」の場合）には、ステップ S 1406 において、ノーマルリーチ動作処理を行う。この場合においては、遊技者が視認できるような速度で、第 4 図柄列 40 における図柄 E O 1 ~ E O 3（又は E Z 1 ~ E Z 3）を徐々に拡大させながら回転表示させる（図 6（a）,（b）参照）。そして、その後の処理を一旦終了する。

【0137】

また、ステップ S 1405 で肯定判定された場合には、ステップ S 1407 へ移行する。ステップ S 1407 において、制御装置 24 は、ステップ S 905 で取得した第 4 図柄列 40 についてのリーチパターンが、「女の子リーチ」でないか否かを判定する。そして、ここで否定判定された場合（「女の子リーチ」の場合）には、ステップ S 1406 において、女の子リーチ動作処理を行う。この場合においては、遊技者が視認できない程度に高速で、第 4 図柄列 40 における図柄 E O 1 ~ E O 3（又は E Z 1 ~ E Z 3）を徐々に拡大させながら回転表示させるとともに、表示部 13a に女の子を表示し、第 4 図柄列 40 の図柄 E O 1 ~ E O 3（又は E Z 1 ~ E Z 3）に向けて、該図柄の回転動作を停止させるべく、ボールを投げつけるかの如く表示を行う（図 8（a）,（b）参照）。そして、その後の処理を一旦終了する。

【0138】

また、ステップ S 1407 で肯定判定された場合には、ステップ S 1409 へ移行する。ステップ S 1409 において、制御装置 24 は、ステップ S 905 で取得した第 4 図柄列 40 についてのリーチパターンが、「反転リーチ」であるものとして、当該反転リーチ動作処理を行う。この場合においては、遊技者が視認できるような速度で、第 4 図柄列 40 における図柄 E O 1 ~ E O 3（又は E Z 1 ~ E Z 3）を徐々に拡大させながら回転表示させるとともに、ある時点に至った後、現在表示されている図柄と、それよりも 1 つ前に表示されていた図柄とを交互に反転表示する。詳しくは、既に選択された図柄 E O 1 ~ E O 3（又は E Z 1 ~ E Z 3）と、その前又は後の図柄とを交互に反転させる。そして、その後の処理を一旦終了する。

【0139】

さて、上記第 4 図柄列 40 についてのリーチ動作処理ルーチンを実行した後、制御装置 24 は、次に、ステップ S 150 において、第 4 図柄列 40 の図柄 E 1 ~ E 3（又は E O 1 ~ E O 3 又は E Z 1 ~ E Z 3）の変動を停止させる。より詳しくは、上記ステップ S 1403 で否定判定されたような場合（第 4 図柄列 40 に関するリーチ動作が事実上行われ

なかった場合)には、中図柄列15の図柄停止後すぐに第4図柄列40の図柄E1~E3の変動を停止させる(図3参照)。また、第4図柄列40に関するリーチ動作が行われた場合には、例えば図8(c),(d)に示すように、第4図柄列40の図柄EO1~EO3又はEZ1~EZ3を最大限に拡大させた状態で、変動を停止させる。なお、上記「女の子リーチ」の場合には、投げつけられたボールが第4図柄列40の図柄に当たったときにピタッと変動が停止させられる。

【0140】

次に、ステップS160において、制御装置24は、左・中・右・第4の各図柄列14~16,40の各図柄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、図柄の組合せが大当たりの組合せである場合には、ステップS170において、ラウンドカウンタCRを「0」にクリアする。また、これとともに、図7(b),(c)に示すように、超大当たり・大当たりの報知表示を行う。

10

【0141】

次に、制御装置24は、ステップS180(図18参照)において、入賞カウンタCEを「0」にクリアするとともに、入賞判定フラグFEを「0」に設定する。また、続くステップS190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。さらに、ステップS200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(例えばカウント数)を初期化(「0」に初期化)して表示する。

20

【0142】

さらに、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。

【0143】

次に、ステップS220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S230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S220へ戻す。その結果、大入賞口4の開放開始後に所定値CEmax個よりも多くの遊技球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S220又はステップS230のいずれか一方が満たされていないと、ステップS240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。

30

【0144】

続いて、ステップS240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所定値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の値が所定値CRmax未満の場合には、続くステップS260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S180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、所定値CRmax回数満たされるまでは、大入賞口4が開閉のサイクルを繰り返す。例えば所定値CEmax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、所定値CRmaxが「16」に設定されている場合には、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16回(16ラウンド)繰り返されることとなる。

40

【0145】

50

そして、ステップS 2 2 0又はステップS 2 3 0の判定条件のいずれか一方が満たされていない場合には、大当たり状態が終了したものとして、ステップS 2 7 0においてその旨を表示部1 3 aに表示する。また、ステップS 2 8 0において、次の遊技モードを報知する処理を実行する。例えば、第4図柄列4 0が「大吉・超大当たり」の図柄E O 1, E Z 1で停止した場合には、次の遊技モードとして確変モードが付与された旨の報知が行われ、第4図柄列4 0がそれ以外の図柄E O 2, E O 3, E Z 2, E Z 3で停止した場合には、次の遊技モードとして通常モードが付与された旨の報知が行われる。そして、制御装置2 4は、本ルーチンを終了する。

【0 1 4 6】

以上詳述したように、本実施の形態によれば、「花火演出」に際し、表示部1 3 aが、あたかも電源が遮断されたかの如く、あるいは、夜空が表示されたかの如く、所定期間暗く表示されるようにした。このため、遊技者は、当該暗転表示にいままでにはない驚きを感じる。また、それまでの遊技状態に比べて、一時的に全体的な暗い（夜空の）雰囲気を感じ出すことができる。そのため、その後に行われる花火の打ち上げの演出効果をより一層引き立たせることができる。

【0 1 4 7】

また、表示部1 3 aの暗転表示に合わせて、ランプ群L L 1 ~ L L 3が制御される。より詳しくは、表示部1 3 aが一時的に暗く表示されるときには、ランプ群L L 1 ~ L L 3の全てが消灯状態となるようにした。このため、それまでの遊技状態に比べて、一時的に全体的な暗い（夜空の）雰囲気を感じ出すことができる。

【0 1 4 8】

また特に、本実施の形態では、上記暗転表示が行われる前段階に、一旦外れ図柄が停止表示されることとし、大当たり状態の発生の期待感を低減させる演出が行われるようにした。このため、遊技者は一旦がっかりした後には上記演出を堪能することができる。そのため、遊技者にとっての驚き、わくわく感が一層高められることとなる。

【0 1 4 9】

さらに、本実施の形態では、表示部1 3 aの暗転表示時に、左右図柄列1 4, 1 6の停止図柄（リーチ状態となっている図柄）を表示部1 3 aの下部の両隅において縮小表示することとした。このため、遊技者は、暗転表示時においてもいかなる図柄でリーチ状態になっているのかを把握することができる。また、当該リーチ図柄の表示は、目立たない態

【0 1 5 0】

併せて、本実施の形態では、リーチ状態演出中に、花火演出（暗転表示をも含む）を行うようにしたため、遊技者にとってもっともわくわくするときに、特殊な演出を堪能することができる。そのため、さらに興味が高められる。さらに、スーパーリーチ状態の前段階に、花火演出を行うようにしたため、かかる演出によってスーパーリーチ状態の発生、ひいては大当たり状態の発生を大いに期待することができる。その結果、花火演出を視認した遊技者のわくわく感は一層高められることとなる。

【0 1 5 1】

加えて、花火演出が行われた場合、かなり高い確率をもって、大当たり状態の発生を期待することができることから、当該花火演出は、大当たり状態の一種の予告演出として機能しうる。そのため、わくわく感がより一層高められる。なお、上述したように、「予告」とあるのは、該演出によって、所定の遊技状態が発生しやすくなることを示唆可能であればよい、或いは、演出表示によって所定の遊技状態（上記例では大当たり状態）の発生率に影響が生じるという趣旨であって、所定の遊技状態が発生しない場合があっても差し支えない。また、上記時では、花火演出が行われた場合、必ず風神リーチの演出処理が実行されることから、花火演出は、風神リーチのリーチ予告としても機能する。その結果、さらなる興味の向上が図られる。

【0 1 5 2】

もちろん、花火演出のみが行われることとして、その後のスーパーリーチの演出が行われない（発展しない）構成としても差し支えない。この場合、花火が開花させられず、不発に終わるといった演出を行うこととしてもよい。

【 0 1 5 3 】

また、上記暗転表示されている間、音声による制御が禁止される。このため、音声による演出が行われないこととも相まって、より一層表示画面が暗いことに関しての演出効果が増す。

【 0 1 5 4 】

さらに、上記暗転表示されている間、第 1 ～ 第 3 のランプ群 L L 1 ～ L L 3 が消灯状態をとるようにした。従って、当該ランプ群 L L 1 ～ L L 3 が消灯状態をとることとも相まって、より一層上記演出効果が増す。

10

【 0 1 5 5 】

併せて、前記暗転表示が所定期間行われた後、一転して表示部 1 3 a において花火という派手な演出が行われるようにした。そのため、その派手な演出自体が一層派手さを増すこととなり、遊技者にとっての面白味が増す。

【 0 1 5 6 】

加えて、表示部 1 3 a での演出に関連させて、第 1 ～ 第 3 のランプ群 L L 1 ～ L L 3 が制御される。すなわち、表示部 1 3 a 上に、打ち上げられつつある花火が表示された後、花火が拡開（開花）するかの如く表示が表示部 1 3 a において行われ、この拡開表示に連動させて、第 1 ～ 第 3 のランプ群 L L 1 ～ L L 3 が点灯させられる。このため、表示部 1 3 a のみならず、遊技盤 2 全体において大きな花火が開花したかのような演出、つまり、表示部 1 3 a 及び第 1 ～ 第 3 のランプ群 L L 1 ～ L L 3 による一体的な演出が行われることとなる。また、表示部 1 3 a に加えて、ランプ群 L L 1 ～ L L 3 の演出が行われることにより、演出が一層煌びやかなものとなる。従って、このような演出により、遊技者は驚きを感じるとともに、今までにはない面白味を堪能することができる。その結果、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

20

【 0 1 5 7 】

また、ランプ群 L L 1 ～ L L 3 は、複数種類のランプによって構成されているため、演出に様々なバリエーションをもたせることができる。さらに、演出に様々なバリエーションをもたせることで、遊技内容に厚みを持たせることができる。例えば、ランプの種類に応じて、演出の内容（点灯、点滅のタイミング、点滅の間隔等）を相違させることで、面白味が一層増すこととなる。その結果、上記興趣の向上に拍車かけられる。

30

【 0 1 5 8 】

併せて、本実施の形態では、派手な花火演出（表示部 1 3 a 及び第 1 ～ 第 3 のランプ群 L L 1 ～ L L 3 による演出）に際して、音声による演出をも併せて行うようにした。従って、音声による演出とも相まって、興趣の一層の向上が図られることとなる。

【 0 1 5 9 】

加えて、本実施の形態では、表示部 1 3 a によって花火が表示されるよう構成されるとともに、該花火が表示されたときには、前記ランプ群 L L 1 ～ L L 3 によっても花火という概念が表現されるようにした。そのため、表示部 1 3 a に表示された花火と同一の概念である花火がランプ群 L L 1 ～ L L 3 によって表現され、それを理解した遊技者は、一層の面白味を抱く。

40

【 0 1 6 0 】

なお、上記実施の形態では、風神リーチの前段階に花火演出が行われることとしたが、他のリーチ演出の前段階に行われることとしてもよい。

【 0 1 6 1 】

尚、上述した実施の形態の記載内容に限定されないで、例えば次のように実施してもよい。

（ a ）上記実施の形態では、あまり言及しなかったが、第 1 ～ 第 3 のランプ群 L L 1 ～ L L 3 の点灯、点滅の仕方（発光態様）にバリエーションを設けてもよい。そして、その

50

発光態様に応じて、大当たり状態発生の期待値、確変モードが付与される確率等を可変としてもよい。このような構成とすることにより、発光態様に応じて、遊技者は一喜一憂しうることとなる。

【0162】

(b) 上記実施の形態では、「風神リーチ」の前段階に花火演出が行われることとしたが、他のスーパーリーチの前段階に花火演出が行われることとしてもよい。また、図柄の変動開始時、変動開始中、変動一旦停止後に行うこととしてもよい。

【0163】

さらに、花火演出をスーパーリーチ遊技状態演出の一環として、演出が行われるようにしてもよい。すなわち、「花火リーチ」なるものを別途設け、リーチ演出そのものとして採用してもよい。このような花火リーチの演出の一例を紹介すると、例えば、一旦上述した「花火演出」が行われたら花火リーチに突入する。そして、次々に花火が打ち上げられ、該花火が開花したときに図柄が表示(表現)されるように構成する。つまり、「打ち上げ」が第1段階で、「開花」が第2段階となる。そして、花火の打ち上げが停止された場合、又は、打ち上げられた花火が開花しなかった場合(第2段階に至らなかった場合)に、図柄の切替変動が終了させられるのである。このような演出を行うことで、例えば「5」の図柄リーチで状態が発生した場合に、花火で「5」が表示された場合に、次の「6」に関連する花火が打ち上げられた場合であっても、その花火が開花しなければ大当たり状態が発生することとなり、面白味が一層増す。

【0164】

(c) 上記実施の形態では、表示部13a及び第1～第3のランプ群LL1～LL3により、花火が表示されることとしたが、爆弾が爆発する等、他の表示対象を表示(表現)することとしてもよい。

【0165】

(d) 上記実施の形態では、表示部13a及び第1～第3のランプ群LL1～LL3により、全体として1つの大きな花火が表示されることとしたが、ランプ群により、別途の花火等が表現されることで、複数の花火が表現されるような構成となってもよい。

【0166】

(e) 第1～第3のランプ群LL1～LL3による演出を省略することとしてもよい。

【0167】

(f) 発光手段としてのランプは、上記実施の形態のような丸いものであってもよいし、蛍光管等を用いて、1つの発光で、長尺状、環状等の所定形状を表現可能な構成となってもよい。

【0168】

(g) 上記実施の形態では、表示部13aが暗く表示されたときには、全てのランプが消灯されるような構成となっていたが、部分的に点灯又は点滅されるような構成としてもよい。

【0169】

(h) 上記実施の形態では表示部13aが暗転表示されたときに、ランプ群LL1～LL3を消灯状態とし、かつ、音声を発しないようにしたが、実際には表示部13a等が故障していない(通電状態にある)ことを遊技者に報知するようにしてもよい。例えば、枠飾りランプULのみを点滅状態としたり、表示部13aをときどきフラッシュさせたりすることが考えられる。

【0170】

(i) また、表示部13aが暗転表示されたときに、別途暗転表示に見合った表示対象(例えば幽霊等のキャラクタ等)を表示することとしてもよい。

【0171】

(j) 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

10

20

30

40

50

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～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、（１）～（５）の全てが実行されることとした。

【０１７２】

これに対し、（５）のみ、すなわち、大当たり期待値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。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））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。

10

【０１７３】

（ｋ）確変モードとしては、次回の大当たり時まで継続されるようにしてもよいし、各図柄列１４～１６，４０について予め定められた所定回転変動回数だけ継続され、その後通常モードに切り替えられるようにしてもよい。また、確変モードが選択された場合には、大当たり状態が２回又はそれ以上発生するまで、当該確変モードが継続されるようにしてもよい。さらに、ある入賞口に遊技球５が入賞するまで、或いは、所定の図柄が停止するまで（小当たり状態となるまで）当該確変モードが継続されるようにしてもよい。

【０１７４】

20

（１）さらに、上記実施の形態では、確変モードが選択される確率については特に言及しなかったが、当該確率は任意に変更しうる。例えば一律に「５０％」としてもよいし、「約３３％」の確率で確変モードが選択されるようにしてもよい。

【０１７５】

（ｍ）また、確変モードに加えて、或いは確変モードに代えて、時間短縮モードを実行しうるパチンコ機にも適用してもよい。もちろん、確変モードの付与されないタイプ（モード切替のないタイプ）のパチンコ機にも適用可能である。

【０１７６】

（ｎ）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。かかる構成とすることで、遊技者に無用な期待感を抱かせずに済む。

30

【０１７７】

（ｏ）一旦停止されたように見える図柄について、再変動処理・再抽選処理を行うこととしてもよい。

【０１７８】

（ｐ）特別図柄表示装置１３の表示部１３ａ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、エレクトロルミネセンス（ＥＬ）、蛍光表示管、ドラム等を用いてもよい。

40

【０１７９】

（ｑ）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。

【０１８０】

（ｒ）上記実施の形態では、第４図柄列４０を有するタイプのパチンコ機に具体化した但、かかる第４図柄列４０のないタイプのパチンコ機にも適用できる。

【０１８１】

（ｓ）また、上記実施の形態では、乱数に関するカウンタ（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

50

ウンタCDL, CDC, CDR、第4図柄乱数カウンタCD4、リーチ種別決定カウンタCV、第4図柄リーチ種別決定カウンタCV4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。

【0182】

(t)上記実施の形態とは異なるタイプのパチンコ機等として実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回(例えば2回、3回)大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機(通称、2回権利物、3回権利物と称される)として実施してもよい。また、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、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン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。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に確定図柄を表示する図柄表示手段を備え、始動用操作手段(例えば操作レバー)の操作に起因して図柄変動が開始され、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図柄変動が停止され、その停止時の確定図柄が特定図柄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たスロットマシン」となる。

【0183】

(u)上記実施の形態では、第1の図柄列として、左・中・右の3つの図柄列14~16を採用したが、2つ以下、或いは4つ以上の図柄列により構成してもよい。また、第4図柄列(第2の図柄列)を複数の図柄列により構成してもよい。

【0184】

(v)上記実施の形態では、花火演出に際し、いかなる図柄でリーチ状態になっているのかを遊技者に認識できるようにするため、表示部13aが暗く表示された段階において、左右図柄列14, 16の停止図柄を表示部13aの下部の両隅において縮小表示することとした。これに対し、このような表示を省略することとしてもよい。また、1つのリーチ図柄を表示しておくこととしてもよい。

【0185】

(w)上記実施の形態では、表示部13aが暗転表示された状態下で、花火が打ち上げられる演出が行われることとしたが、表示部13aが暗転表示された後、通常の変動状態、或いはそれまでとは異なる変動状態に移行させられるような構成としてもよい。この場合、「暗転表示後、通常の変動状態或いは別の変動状態に移行させられるようにしたこと」が特徴点となる。また、上記の場合、(1)背景について、それまでと同等としてもよいし、(2)図柄の変動態様に関し、それまでと同等としてもよい。

【0186】

【発明の効果】

本発明によれば、所定の契機に基づき複数の識別情報を変動可能な可変表示装置を備えたパチンコ機等の遊技機において、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を示す斜視図である。

【図2】主として遊技盤を示すパチンコ機の正面図である。

【図3】表示部の表示状態の例を示す模式図である。

【図4】左・中・右図柄列に表示されうる図柄の種類を説明する模式図である。

【図5】第4図柄列に表示されうる図柄の種類を説明する模式図である。

【図6】(a)は左・右の図柄列の図柄が同一図柄で、中図柄列がおみくじの図柄で停止した場合における第4図柄列に表示される図柄の種類を、(b)は、左・中・右の各図柄列の図柄がゾロ目で停止した場合に第4図柄列に表示される図柄の種類を説明する模式図

である。

【図 7】(a) は左・中・右の各図柄列の図柄がゾロ目で停止した場合の大当たり状態発生時の表示部の一例を示す模式図であり、(b), (c) は超大当たり報知画面、大当たり報知画面を示す模式図である。

【図 8】(a) ~ (d) は、左・右の図柄列の図柄が同一図柄で、中図柄列がおみくじの図柄で停止した場合における第 4 図柄列の変動又は停止表示状態の例を示す模式図である。

【図 9】(a) は風神リーチ状態、(b) は福の神リーチ状態、(c) はみこしリーチ状態、(d) は貧乏神リーチ状態をそれぞれ示す模式図である。

【図 10】(a) はリーチ種別決定カウンタを説明する図表であり、(b) は第 4 図柄リーチ種別決定カウンタを説明する図表である。

【図 11】図柄乱数バッファの概念を説明する図表である。

【図 12】図柄乱数エリアの概念を説明する図表である。

【図 13】停止図柄エリアの概念を説明する図表である。

【図 14】(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等の概念を説明する図表である。

【図 15】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 16】「格納処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図 17】「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 18】「特別電動役物制御ルーチン」の一部であって、図 17 の続きを示すフローチャートである。

【図 19】「変動開始処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図 20】「リーチ動作処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図 21】「風神リーチ動作処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図 22】「第 4 図柄リーチ動作処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図 23】「花火演出」に際し表示部において実行される最初の段階の演出内容の例を示す模式図である。

【図 24】表示部等が暗くなるよう制御されたときの遊技盤を示す模式図である。

【図 25】「花火演出」に際しての表示部における演出内容を示す模式図である。

【図 26】「花火演出」に際しての表示部及びランプ群における演出内容を示す模式図である。

【図 27】「風神リーチ」に際しての表示部における演出内容を示す模式図である。

【符号の説明】

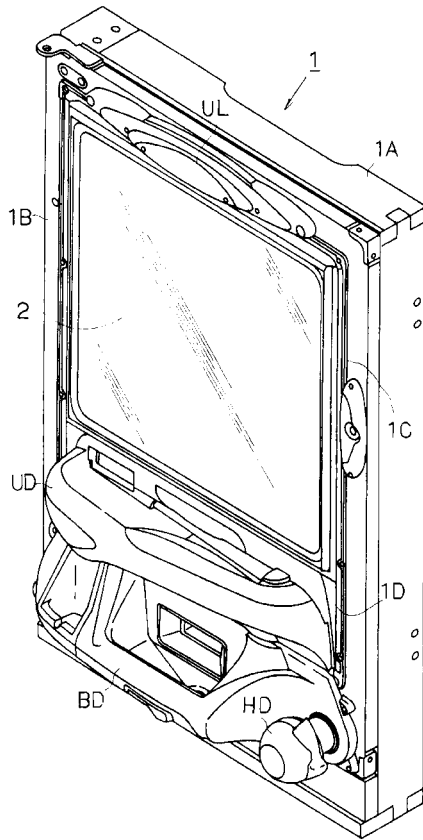
1 ... パチンコ機、2 ... 遊技盤、3 ... 作動口、4 ... 大入賞口、5 ... 遊技球、13 ... 特別図柄表示装置、13a ... 表示部、14 ... 左図柄列、15 ... 中図柄列、16 ... 右図柄列、17A ~ 17K ... 図柄、24 ... 制御装置、40 ... 第 4 図柄列、E1 ~ E3, EZ1 ~ EZ3, EO1 ~ EO3 ... 図柄、LL1 ~ LL3 ... 第 1 ~ 第 3 のランプ群。

10

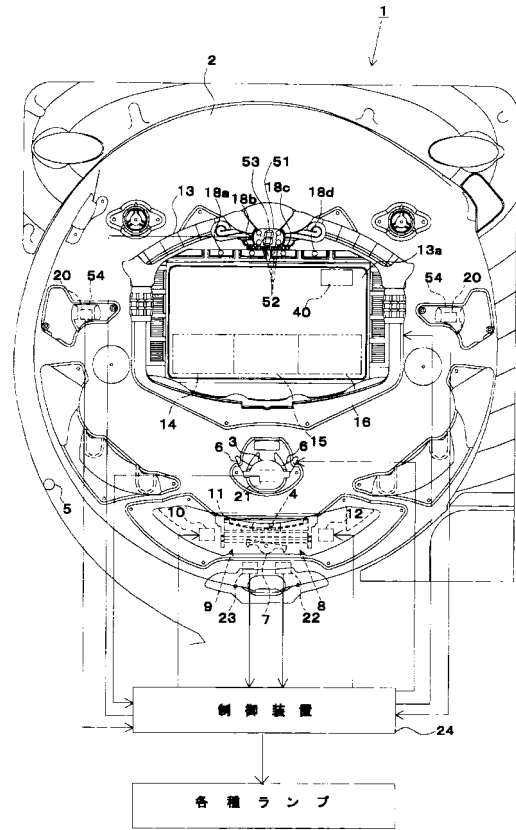
20

30

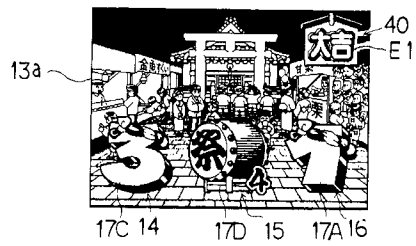
【図 1】



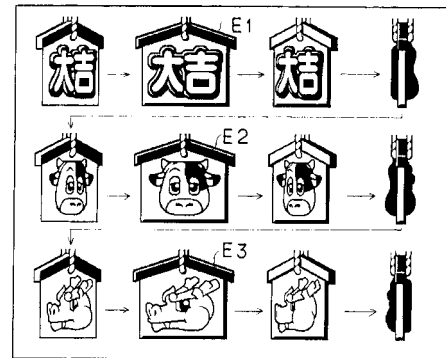
【図 2】



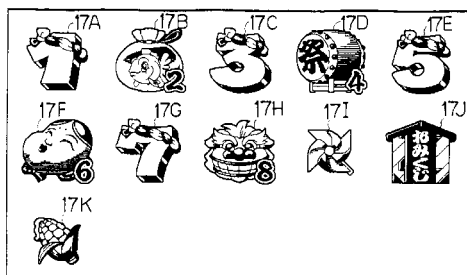
【図 3】



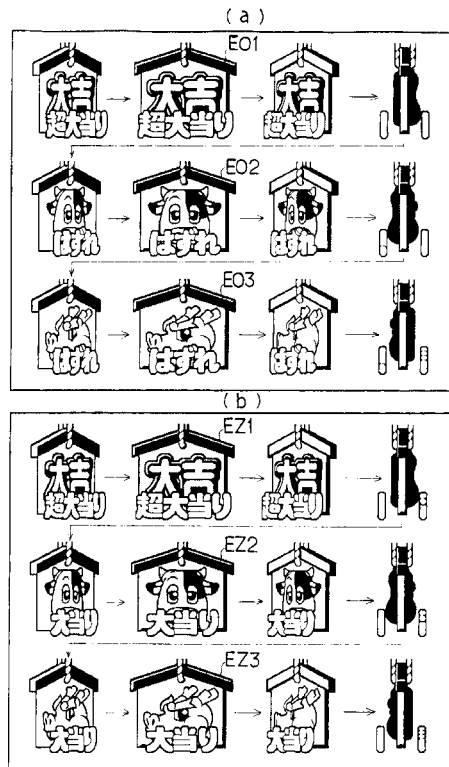
【図 5】



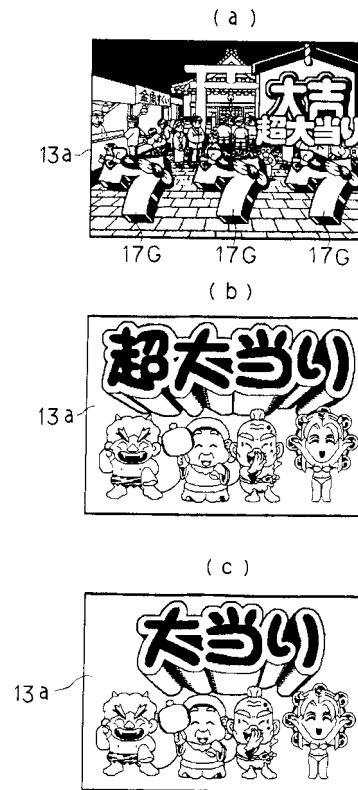
【図 4】



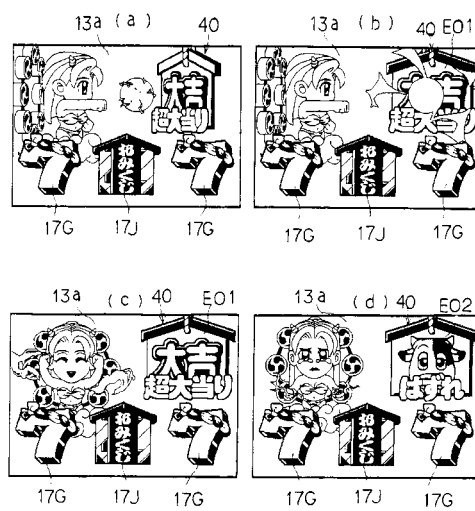
【図 6】



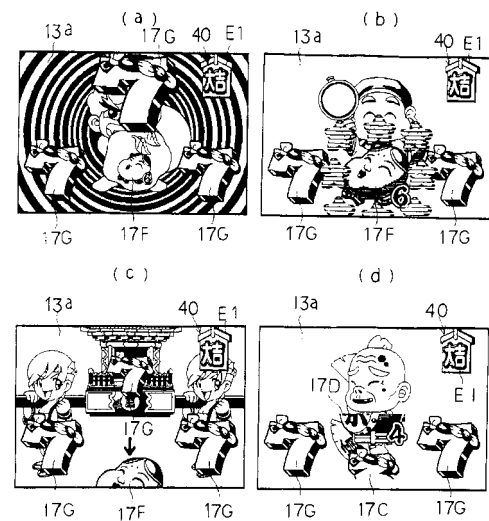
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

リーチ種別決定カウンタ CV

乱数値	リーチパターンの種類
0~39	ノーマルリーチ
40~59	風神リーチ (40~44は花火演出)
60~74	福の神リーチ
75~89	みこしリーチ
90~94	貧乏神リーチ
95~99	貧乏神2段階リーチ

(a)

乱数値	リーチパターンの種類
0~39	貧乏神2段階リーチ
40~59	みこしリーチ
60~74	福の神リーチ
75~89	風神リーチ (75~84は花火演出)
90~94	ノーマルリーチ
95~99	貧乏神リーチ

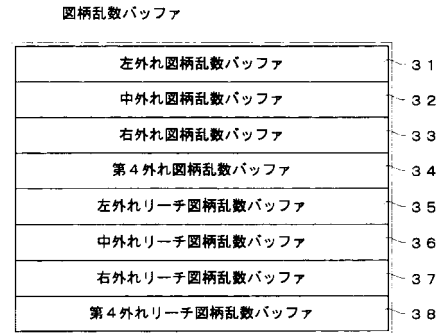
第4図柄リーチ種別決定カウンタ CV 4

(b)

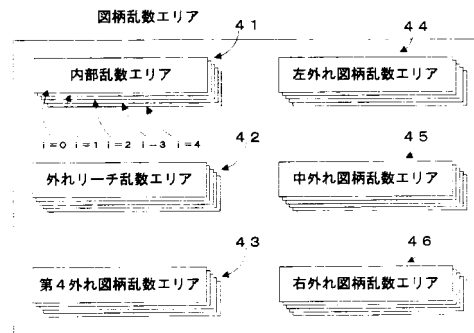
乱数値	リーチパターンの種類
0~49	ノーマルリーチ
50~74	女の子リーチ
75~89	反転リーチ

乱数値	リーチパターンの種類
0~39	反転リーチ
40~79	女の子リーチ
80~99	ノーマルリーチ

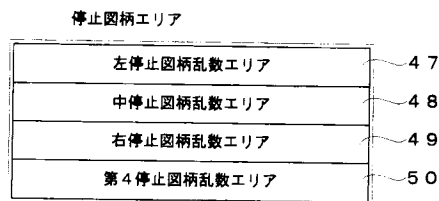
【図 11】



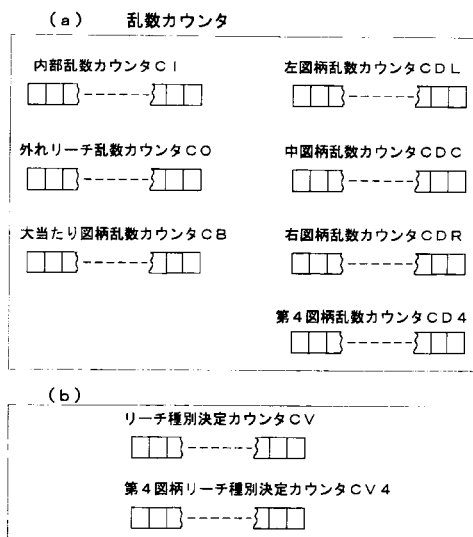
【図 12】



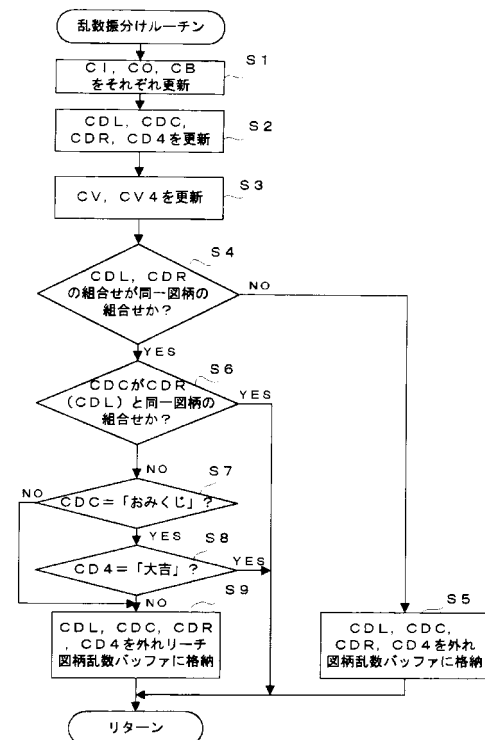
【図 13】



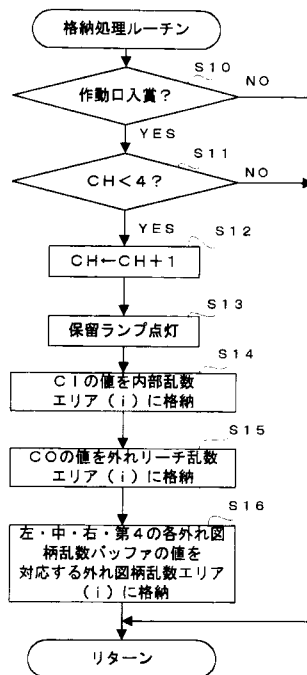
【図 14】



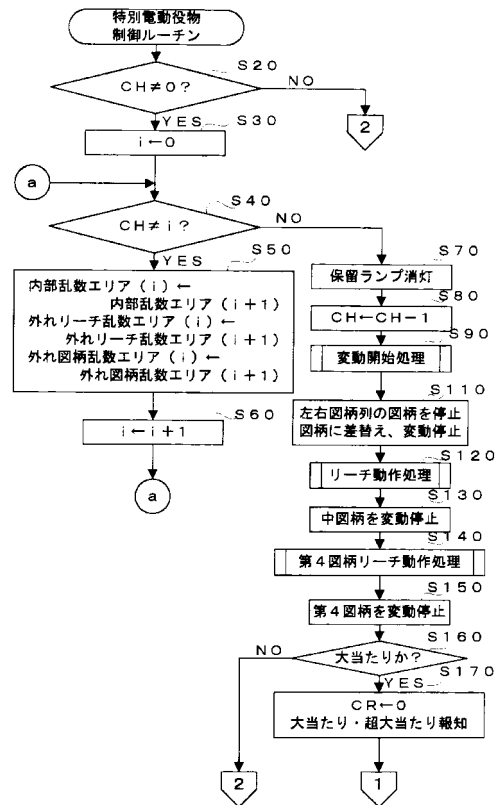
【図 15】



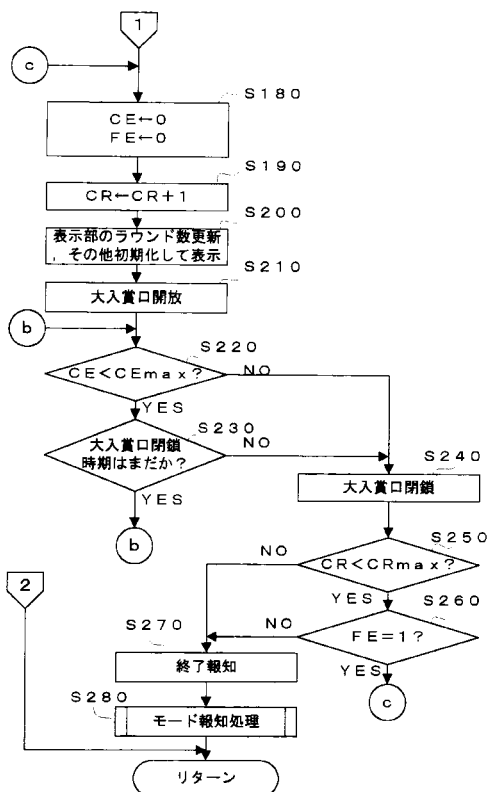
【図 16】



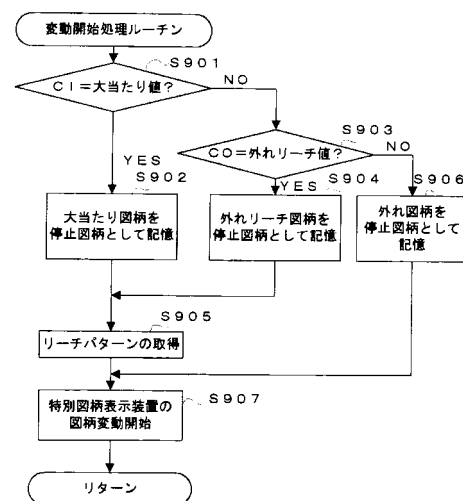
【図 17】



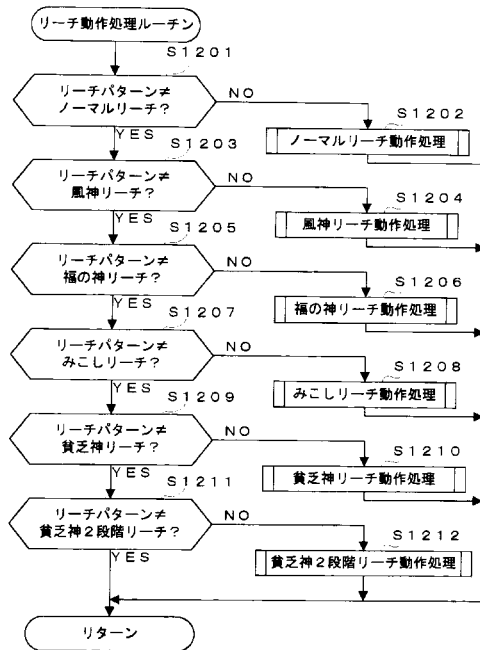
【図 18】



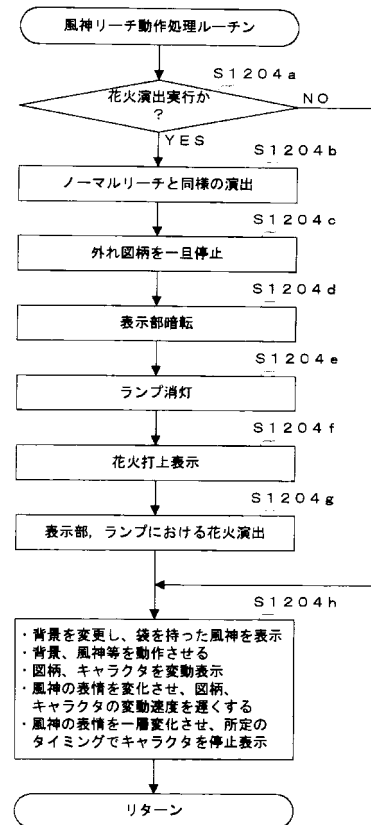
【図 19】



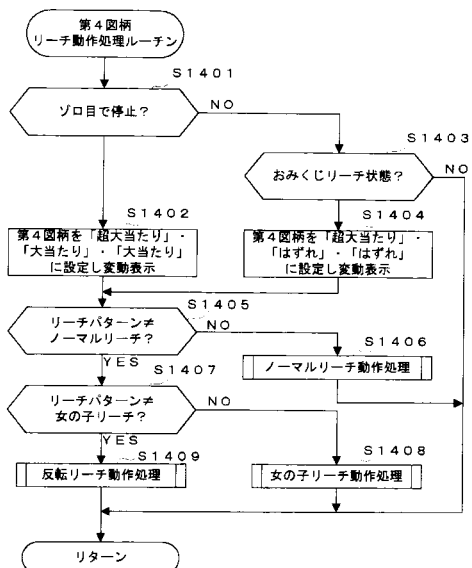
【図20】



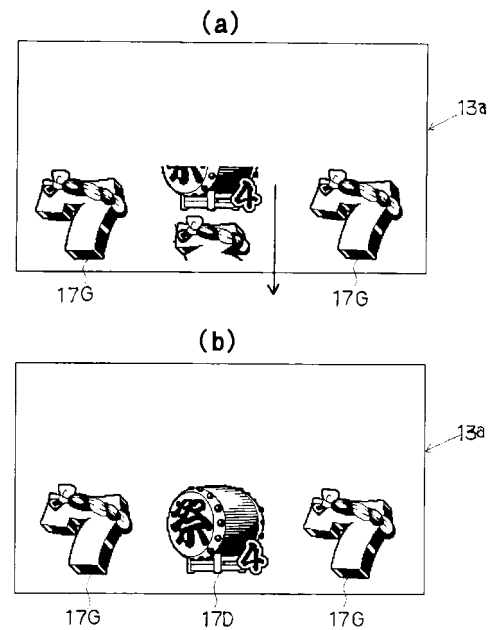
【図21】



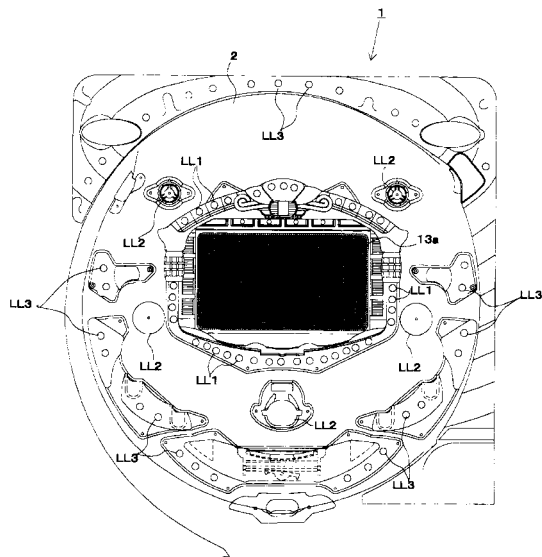
【図22】



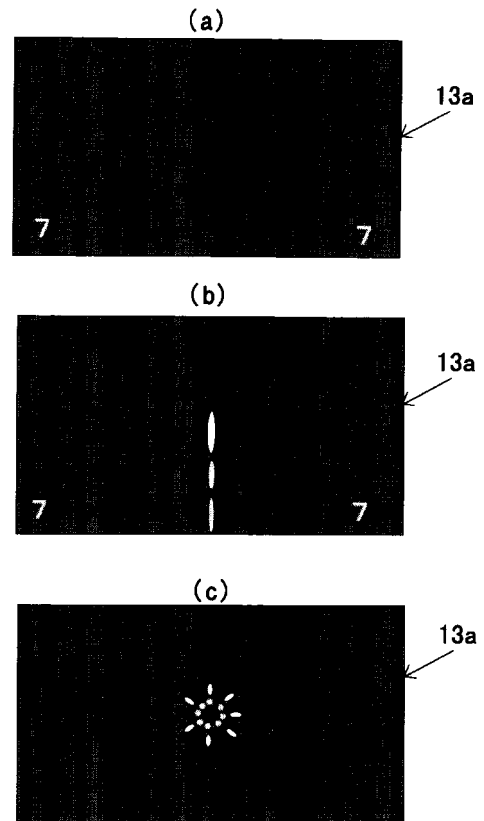
【図23】



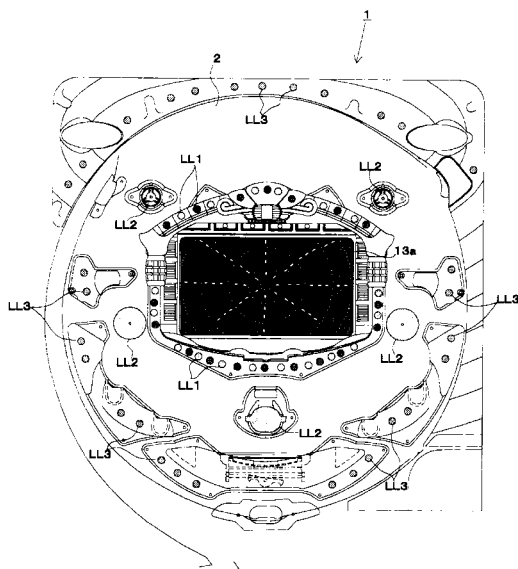
【図 24】



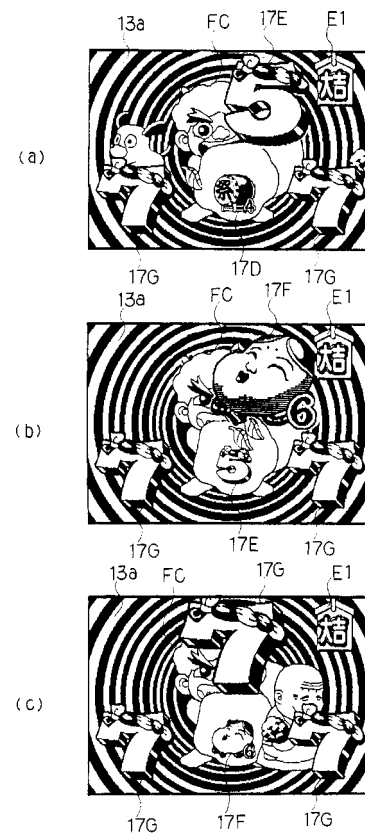
【図 25】



【図 26】



【図 27】



フロントページの続き

合議体

審判長 立川 功

審判官 澤田 真治

審判官 吉村 尚

- (56)参考文献 特開平 1 1 - 3 1 3 9 3 6 (J P , A)
特開平 0 9 - 1 8 2 8 5 3 (J P , A)
特開平 1 1 - 2 7 6 6 7 7 (J P , A)
特開平 1 1 - 0 2 8 2 7 8 (J P , A)
特開平 1 0 - 1 1 3 4 2 5 (J P , A)
特開平 1 0 - 0 0 5 4 0 4 (J P , A)
特開平 1 1 - 2 0 6 9 9 1 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A63F 7/02