

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4265129号
(P4265129)

(45) 発行日 平成21年5月20日(2009.5.20)

(24) 登録日 平成21年2月27日(2009.2.27)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

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

請求項の数 2 (全 23 頁)

(21) 出願番号 特願2001-346947 (P2001-346947)
 (22) 出願日 平成13年11月13日 (2001.11.13)
 (65) 公開番号 特開2003-144657 (P2003-144657A)
 (43) 公開日 平成15年5月20日 (2003.5.20)
 審査請求日 平成16年10月6日 (2004.10.6)

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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄を変動表示可能な可変表示手段を備え、
遊技媒体の挙動に起因して抽選を行い、その抽選結果が特定の結果であることを第1の条件として所定ラウンド数分の特賞状態からなる遊技者に有利な特別遊技状態を導出可能に構成され、少なくとも前記特別遊技状態が導出されるに際し前記可変表示手段において前記図柄を特定の態様で確定停止表示するよう構成された遊技機であって、

前記第1の条件が満たされた場合であって、かつ、前記確定停止表示される図柄の特定の態様の種別に関する抽選の結果たる種別が特別の種別であるという第2の条件を満たす場合に、前記特別遊技状態の導出を許容し、

前記第1の条件が満たされたにもかかわらず前記第2の条件が満たされない場合には、前記所定ラウンド数分の特賞状態がためられるようにするとともに、前記可変表示手段において前記図柄を前記特定の態様以外の態様で確定停止表示するよう構成し、

前記第2の条件が満たされた場合における前記導出に際してはためられた特賞状態が加味されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技機はパチンコ機であ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。

【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】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、上記技術では、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、価値等に関する新しい遊技性が望まれているのが実状である。

【0004】

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、新しい遊技性を付与することで、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。

【0005】

【課題を解決するための手段及びその効果】

上記の目的を達成する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。

【0006】

手段1．遊技媒体の挙動に起因して抽選を行い、その抽選結果が特定の結果であることを第1の必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を導出可能に構成された遊技機であって、

前記第1の必要条件が満たされた場合であって、かつ、

前記抽選とは別に行われた抽選の結果が特別の結果であるという第2の必要条件が満たされた場合に限り、前記特別遊技状態の導出を許容するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0007】

手段1によれば、遊技媒体の挙動に起因して抽選が行われ、その抽選結果が特定の結果であることを第1の必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態が導出されうる。さて、手段1では、第1の必要条件が満たされた場合であって、かつ別途の抽選の結果が特別の結果であるという第2の必要条件が満たされた場合に限り、特別遊技状態の導出が許容される。このため、第1の必要条件が満たされた場合であっても、第2の必要条件成立の有無によっては特別遊技状態の導出が許容されたり、許容されなかつたりする。従って、第2の必要条件が満たされた場合に、それまで第2の必要条件が満たされず前記導出が許容されなかつた分の利益までも考慮された上で、特別遊技状態が導出されるように設定されている場合には、そのときどきの特別遊技状態の導出に際して遊技者に付与される利益に差異が生じうる。そのため、1回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が画一的なものとはならない可能性があり、遊技者にとっての面白味が増す。

【0008】

手段2．遊技媒体の挙動に起因して抽選を行い、その抽選結果が特定の結果であることを第1の必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を導出可能に構成された遊技機であって、かつ、

前記抽選とは別に行われた抽選の結果が特別の結果であるという第2の必要条件が満たされた場合に限り、前記特別遊技状態の導出を許容し、該導出に際してはそれまで前記第1の必要条件が満たされた事実が加味されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【0009】

手段2によれば、遊技媒体の挙動に起因して抽選が行われ、その抽選結果が特定の結果であることを第1の必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態が導出されうる。さて、手

10

20

30

40

50

段 2 では、第 1 の必要条件が満たされた場合であって、かつ、前記抽選とは別に行われた抽選の結果が特別の結果であるという第 2 の必要条件が満たされた場合に限り、特別遊技状態の導出が許容される。しかも、該導出に際してはそれまで前記第 1 の必要条件が満たされた事実が加味される。このため、第 1 の必要条件が満たされた場合であっても、第 2 の必要条件成立の有無によっては特別遊技状態の導出が許容されたり、許容されなかったりする。従って、第 2 の必要条件が満たされた場合に、それまで第 1 の必要条件が満たされ、第 2 の必要条件が満たされないが故に前記導出が許容されなかつた分の利益までも加味された上で、特別遊技状態が導出されうる。従って、そのときどきの特別遊技状態の導出に際して遊技者に付与される利益に差異が生じうる。そのため、1 回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が画一的なものとはならず、遊技者にとっての面白味が増す。

【 0 0 1 0 】

手段 3 . 前記特別の結果は複数種類設定され、該特別の結果の種類に応じて前記特別遊技状態の導出に際して前記加味される程度を異ならせたことを特徴とする手段 2 に記載の遊技機。

【 0 0 1 1 】

手段 3 によれば、第 2 の必要条件における特別の結果が複数種類設定され、該特別の結果の種類に応じて特別遊技状態の導出に際して前記加味される程度が異なる。従って、特別遊技状態の導出に際しての利益が多様なものとなり、遊技者にとっての面白味が一層増す。

【 0 0 1 2 】

手段 4 . 遊技媒体の挙動に起因して抽選を行い、その抽選結果が特定の結果であることを第 1 の必要条件として所定ラウンド数分の特賞状態からなる遊技者に有利な特別遊技状態の権利を付与可能に構成された遊技機であって、

前記第 1 の必要条件が満たされた場合であって、かつ、前記抽選とは別に行われた抽選の結果が特別の結果であるという第 2 の必要条件が満たされた場合に限り、前記特別遊技状態の導出を許容し、前記第 2 の必要条件が満たされない場合には、前記所定ラウンド数分の特賞状態の権利がためられるようにし、かつ、前記導出に際してはためられた権利が加味されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 3 】

手段 4 によれば、遊技媒体の挙動に起因して抽選が行われ、その抽選結果が特定の結果であることを第 1 の必要条件として所定ラウンド数分の特賞状態からなる遊技者に有利な特別遊技状態の権利が付与されうる。さて、手段 4 では、前記第 1 の必要条件が満たされた場合であって、かつ、前記抽選とは別に行われた抽選の結果が特別の結果であるという第 2 の必要条件が満たされた場合に限り、特別遊技状態の導出が許容される。しかも、前記第 2 の必要条件が満たされない場合には、前記所定ラウンド数分の特賞状態の権利がためられる、かつ、前記導出に際してはためられた権利が加味される。従って、そのときどきの特別遊技状態の導出に際して遊技者に付与される利益に差異が生じうる。そのため、1 回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が画一的なものとはならず、遊技者にとっての面白味が増す。

【 0 0 1 4 】

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、ためられたラウンド数分に応じて、1 回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が異なったものとなればよい(以降の各手段においても同様)。

【 0 0 1 5 】

手段 5 . 前記特別の結果は複数種類設定され、該特別の結果の種類に応じて前記特別遊技状態の導出に際して前記加味される前記権利のラウンド数を異ならせたことを特徴とする手段 4 に記載の遊技機。

【 0 0 1 6 】

10

20

30

40

50

手段5によれば、複数種類設定された特別の結果の種類に応じて前記特別遊技状態の導出に際して前記加味される前記権利のラウンド数が異なる。このため、特別遊技状態の導出に際しての利益が一層多様なものとなり、遊技者にとっての面白味が一層増す。

【0017】

手段6.識別情報を変動表示可能な可変表示手段を備え、

遊技媒体の挙動に起因して抽選を行い、その抽選結果が特定の結果であることを第1の必要条件として所定ラウンド数分の特賞状態からなる遊技者に有利な特別遊技状態の権利を付与可能に構成され、少なくとも前記特別遊技状態が導出されるに際し前記可変表示手段において前記識別情報を特定の態様で確定停止表示するよう構成された遊技機であって、前記第1の必要条件が満たされた場合であって、かつ、前記確定停止表示される識別情報の特定の態様の種別に関する抽選の結果たる種別が特別の種別であるという第2の必要条件を満たす場合に限り、前記特別遊技状態の導出を許容し、前記第2の必要条件が満たされない場合には、前記所定ラウンド数分の特賞状態の権利がためられるようにし、かつ、前記導出に際してはためられた権利が加味されるようにしたことを特徴とする遊技機。10

【0018】

手段6によれば、可変表示手段では識別情報が変動表示される。また、遊技媒体の挙動に起因して抽選が行われ、その抽選結果が特定の結果であることを第1の必要条件として所定ラウンド数分の特賞状態からなる遊技者に有利な特別遊技状態の権利が付与されうる。さらに、少なくとも特別遊技状態が導出されるに際し前記可変表示手段において前記識別情報を特定の態様で確定停止表示される。これにより、遊技者は、特別遊技状態の導出を察知しうる。さて、手段6では、前記第1の必要条件が満たされた場合であって、かつ、前記確定停止表示される識別情報の特定の態様の種別に関する抽選の結果たる種別が特別の種別であるという第2の必要条件を満たす場合に限り、前記特別遊技状態の導出が許容される。また、第2の必要条件が満たされない場合には、所定ラウンド数分の特賞状態の権利がためられる。さらには、特別遊技状態の導出に際してはためられた権利が加味される。従って、そのときどきの特別遊技状態の導出に際して遊技者に付与される利益に差異が生じうる。そのため、1回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が画一的なものとはならず、遊技者にとっての面白味が増す。また、前記識別状態の特定の態様の種別によって、遊技者は当該特別遊技状態の導出に際し、どのような価値が付与されるのかを認識することが可能となる。その結果、遊技内容に厚みが増し、一層の興奮の向上が図られる。20

【0019】

手段7.前記第2の必要条件が満たされない場合には、前記可変表示手段において前記識別情報を特定の態様で確定停止表示する代わりに、別の態様で確定停止表示するようにしたことを特徴とする手段6に記載の遊技機。

【0020】

手段7によれば、第2の必要条件が満たされない場合には、可変表示手段において識別情報が特定の態様で確定停止表示される代わりに、別の態様で確定停止表示される。従って、第2の必要条件が満たされず、特別遊技状態が導出されない場合であっても、その場合に識別情報が特定の態様で確定停止表示されることがないため、遊技者にとっての違和感を払拭することができる。40

【0021】

手段8.前記特別の種別は複数種類設定され、該種別に応じて前記特別遊技状態の導出に際して前記加味される前記権利のラウンド数を異らせたことを特徴とする手段6又は7に記載の遊技機。

【0022】

手段8によれば、複数種類設定された特別の種別に応じて特別遊技状態の導出に際して加味される権利のラウンド数が異なる。従って、特別遊技状態の導出に際しての利益が一層多様なものとなり、遊技者にとっての面白味が一層増す。

【0023】

50

手段9. 識別情報を変動表示可能な可変表示手段を備え、遊技媒体の挙動に起因して抽選を行い、その抽選結果が特定の結果であることを第1の必要条件として所定ラウンド数分の特賞状態からなる遊技者に有利な特別遊技状態の権利を付与可能に構成され、少なくとも前記特別遊技状態が導出されるに際し前記可変表示手段において前記識別情報を特定の態様で確定停止表示するよう構成された遊技機であって、前記第1の必要条件が満たされた場合であって、かつ、前記確定停止表示される識別情報の特定の態様の種別に関する抽選の結果たる種別が特別の種別であるという第2の必要条件を満たす場合に限り、前記特別遊技状態の導出を許容し、前記第2の必要条件が満たされない場合には、前記所定ラウンド数分の特賞状態の権利がためられるようにし、かつ、前記導出に際しては、前記特別の種別が第1の特別種別である場合には、それまでためられていたラウンド数分の特賞状態の権利に基づく利益が全て付与されるよう構成したことを特徴とする遊技機。10

【0024】

手段9によれば、可変表示手段では識別情報が変動表示される。また、遊技媒体の挙動に起因して抽選が行われ、その抽選結果が特定の結果であることを第1の必要条件として所定ラウンド数分の特賞状態からなる遊技者に有利な特別遊技状態の権利が付与されうる。さらに、少なくとも前記特別遊技状態が導出されるに際し前記可変表示手段において識別情報が特定の態様で確定停止表示される。これにより、遊技者は、特別遊技状態の導出を察知しうる。さて、手段9では、第1の必要条件が満たされた場合であって、かつ、前記確定停止表示される識別情報の特定の態様の種別に関する抽選の結果たる種別が特別の種別であるという第2の必要条件を満たす場合に限り、特別遊技状態の導出が許容される。また、第2の必要条件が満たされない場合には、前記所定ラウンド数分の特賞状態の権利がためられる。さらには、特別遊技状態の導出に際しては、前記特別の種別が第1の特別種別である場合には、それまでためられていたラウンド数分の特賞状態の権利に基づく利益が全て付与される。従って、そのときどきの特別遊技状態の導出に際して遊技者に付与される利益に差異が生じうる。そのため、1回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が画一的なものとはならず、遊技者にとっての面白味が増す。また、前記識別状態の特定の態様の種別によって、遊技者は当該特別遊技状態の導出に際し、どのような価値が付与されるのかをある程度認識することが可能となる。特に、特別の種別が第1の特別種別である場合には、かなりの利益が付与される場合もあり、結果として、遊技内容に厚みが増し、一層の興趣の向上が図られる。20

【0025】

手段10. さらに、前記導出に際しては、前記特別の種別が第2の特別種別である場合には、それまでためられていたラウンド数分の特賞状態の権利に基づく利益の一部が付与されるよう構成したことを特徴とする手段9に記載の遊技機。

【0026】

手段10によれば、さらに、特別の種別が第2の特別種別である場合には、それまでためられていたラウンド数分の特賞状態の権利に基づく利益の一部が付与される。従って、遊技者は、特別の種別が第2の特別種別であるよりも第1の特別種別であることを望み、さらに遊技に幅をもたせることができる。30

【0027】

手段11. さらに、前記導出に際しては、前記特別の種別が第3の特別種別である場合には、前記今回の所定ラウンド数分の特賞状態の権利に基づく利益のみが付与されるよう構成したことを特徴とする手段9又は10に記載の遊技機。

【0028】

手段11によれば、さらに、特別の種別が第3の特別種別である場合には、今回の所定ラウンド数分の特賞状態の権利に基づく利益のみが付与される。従って、遊技者は、特別の種別が第3の特別種別であるよりも第1の特別種別であることを望み、さらに遊技に幅をもたせることができる。また、第2の特別種別の場合と第3の特別種別の場合とでは、そのときどきのためられていたラウンド数に応じて導出される利益が逆転しうる。そのため40

、そのときどきの特別遊技状態の導出に応じた楽しみが増すこととなり、一層の興趣の向上を図ることができる。

【0029】

手段12. 前記第2の必要条件が満たされない場合には、前記可変表示手段において前記識別情報を特定の態様で確定停止表示する代わりに、別の態様で確定停止表示するようにしたことを特徴とする手段9乃至11のいずれかに記載の遊技機。

【0030】

手段12によれば、前記第2の必要条件が満たされない場合には、前記可変表示手段において識別情報が特定の態様で確定停止表示する代わりに、別の態様で確定停止表示される。従って、第2の必要条件が満たされず、特別遊技状態が導出されない場合であっても、その場合に識別情報が特定の態様で確定停止表示されることはないと記載の遊技機。
10

【0031】

手段13. 前記ためられたラウンド数が所定数以上の場合には、前記第2の必要条件を満たさなかった場合であっても満たしたものとみなして、前記特別遊技状態の導出を許容するようにしたことを特徴とする手段9乃至12のいずれかに記載の遊技機。

【0032】

手段13によれば、ためられたラウンド数が所定数以上の場合には、前記第2の必要条件を満たさなかった場合であっても満たしたものとみなされ、特別遊技状態の導出が許容される。このため、あまりに長い間特別遊技状態が導出されないことによる遊技者にとってのいらだちを抑えることができる。かかる意味で、興趣の低下を抑えることができる。
20

【0033】

手段14. 前記第2の必要条件が満たされない回数が連続して所定回数に達した場合、当該回数において満たしたものとみなして、前記特別遊技状態の導出を許容するようにしたことを特徴とする手段9乃至12のいずれかに記載の遊技機。

【0034】

手段14によれば、第2の必要条件が満たされない回数が連続して所定回数に達した場合、当該回数において満たしたものとみなされ、特別遊技状態の導出が許容される。このため、あまりに長い間特別遊技状態が導出されないことによる遊技者にとってのいらだちを抑えることができる。かかる意味で、興趣の低下を抑えることができる。
30

【0035】

手段15. 手段1乃至14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設定されたラウンド数分だけ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。
40

【0036】

【発明の実施の形態】

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。

【0037】

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
50

2の上部に案内する。また、ガラス扉枠の下側において、前面枠には前飾枠が開閉可能に設けられ、前飾枠には、上受皿が設けられている。一方、前面枠の下部には、前記上受皿よりも下方位置にて下受皿が設けられるとともに、遊技球発射装置を構成するハンドルが設けられている。

【0038】

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。

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

10

20

30

40

50

さらに、前記特別図柄表示装置 13 の左右両側方には一対の通過ゲート 54 が配設されている。同通過ゲート 54 を遊技球 5 が通過すると前記普通図柄表示装置 51 が作動する。本実施の形態では、普通図柄表示装置 51 は、「0」から「9」までの数字を可変表示して 7 セグ表示部 53 にセグメント表示させ、その数字が所定値（本実施の形態では「7」）で停止した場合に、作動口 3 の羽根 6 を所定秒数開放させる。この開放により、作動口 3 への入賞が比較的容易なものとなる。普通図柄表示装置 51 は、遊技球 5 の通過ゲート 54 の通過回数を 4 回まで記憶することができ、保留ランプ 52 でその保留数を表示する。従って、4 つの保留ランプ 52 が点灯している状態で遊技球 5 が通過ゲート 54 を通過しても保留球としてカウントされず、保留ランプ 52 が点灯している限り、遊技球 5 が通過ゲート 54 を通過しなくとも保留数に応じた回数だけ普通図柄表示装置 51 は作動するようになっている。

【0046】

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

【0047】

大当たり図柄は、リーチ状態を経た後、遊技者に有利な特別遊技状態としての大当たり状態を発生させるための図柄である。詳しくは、図 2 (e), (f) に示すように、全ての図柄列 14 ~ 16 の変動が停止させられたとき、表示されている図柄 17A ~ 17H の組合せが、予め定められた大当たりの組合せとなる場合がある。すなわち、同一種類の図柄 17A ~ 17H が大当たりライン L に沿って並んだときに、同一図柄 17A ~ 17H の組合せ（例えば、図 2 (e) では「7」、「7」、「7」の図柄 17G、図 2 (f) では「6」、「6」、「6」の図柄 17F）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。

【0048】

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「7」の付された図柄 17G 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「7（右下がりのライン）」、「6（右上がりのライン）」の付された図柄 17G, 17F となっている（いわゆるダブルリーチと称される）。

【0049】

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。

10

20

30

40

50

【0050】

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。

【0051】

10

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、この変動表示中にさらに遊技球5が作動口3に入賞した場合には、通過ゲート54を通過した場合と同様、その分の変動表示は、現在行われている変動表示の終了後に行われる。つまり、変動表示が待機（保留）される。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められている。本実施の形態では保留最大回数が4回に設定されているが、これに限られるものではない。

【0052】

20

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

【0053】

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。

【0054】

30

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

【0055】

40

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

【0056】

図3に示すように、図柄乱数バッファは、左・中・右の3つの外れ図柄乱数バッファ31, 32, 33と、左・中・右の3つの外れリーチ図柄乱数バッファ34, 35, 36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41(i)と、5つの外れリーチ乱数エリア42(i)と、5つの左外れ図柄乱数エリア4

50

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。

【0057】

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 12 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 F E 等に基づいて実行される。カウンタ群は、ラウンドカウンタ C R 、保留カウンタ C H 、入賞カウンタ C E 、内部乱数カウンタ C I 、外れリーチ乱数カウンタ C O 、大当たり図柄乱数カウンタ C B 、左・中・右の各図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R 、リーチ種別決定カウンタ C V 、ラウンドストックカウンタ R S C 等よりなっている。

10

【0058】

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

20

【0059】

図 6 (a) に示すように、内部乱数カウンタ C I は、特別図柄表示装置 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、基本的には大当たり図柄を決定するためのものである。これらのカウンタ C I , C O , C B はそれぞれ所定時間 (例えば「2 ms」) 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。

【0060】

左・中・右の各図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R は、停止図柄等を決定するためのものである。左図柄乱数カウンタ C D L は、所定時間 (例えば「2 ms」) 每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。

30

【0061】

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 (亂数値) 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。

40

【0062】

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。

【0063】

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」

50

に設定される。

【0064】

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(2ms)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S1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)。

【0065】

また、ステップS2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S3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。

【0066】

次に、ステップS4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ていると、ステップS5において各図柄乱数カウンタC D L, C D C, C D Rの値を、対応する外れ図柄乱数バッファ31, 32, 33に格納する。ここで、対応する外れ図柄乱数バッファ31～33とは、具体的には左図柄乱数カウンタC D L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C D C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C D R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。

【0067】

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C D L, C D C, C D R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。

【0068】

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のいずれの処理を行ふことなく、「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、大当たり図柄の組合せの場合である。

【0069】

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C D L, C D C, C D R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。

【0070】

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C I, C O, C D L, C D C, C D Rの値を図柄乱数エリア41(i)～45(i)に格納することである。

【0071】

10

20

30

40

50

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。

【0072】

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。
10

【0073】

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。
20

【0074】

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, CDL, CDC, CDRの値が各図柄乱数エリア41（i）～45（i）に格納される。なお、ステップS14～ステップS16では、例えばステップS12での更新後の保留カウンタCHの値が「3」であれば、内部乱数エリア41（i=3）、外れリーチ乱数エリア42（i=3）、左外れ図柄乱数エリア43（i=3）、中外れ図柄乱数エリア44（i=3）、右外れ図柄乱数エリア45（i=3）が、今回制御周期での格納場所となる。
20

【0075】

次に、図9、図10のフローチャートに示す「特別電動役物制御ルーチン」について説明する。このルーチンは、前述した「乱数振分けルーチン」、「格納処理ルーチン」等の演算結果を用いて特別電動役物や、特別図柄表示装置13等を制御するためのものであり、パチンコ機1の電源投入後、所定時間毎に実行される。
30

【0076】

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。
40

【0077】

そして、この判定条件が満たされている場合（CH=i）には、ステップS50において、内部乱数エリア41（i+1）、外れリーチ乱数エリア42（i+1）、外れ図柄乱数エリア43（i+1）～45（i+1）の各データを、1つ前のエリア41（i）～45（i）にそれぞれシフトする。次いで、ステップS60において、制御装置24は、「i」に「1」を加算し、ステップS40へ戻る。
40

【0078】

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。
50

【0079】

次に、制御装置24は、ステップS90において、図柄の変動開始処理を実行する。詳し

くは、図11，12の「変動開始処理ルーチン」に示すように、まず、ステップS900において、大当たりの際に開放する最大ラウンド数C R m a xをリセットすべく、0に設定する。次に、ステップS901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、開放するラウンド数（1回当たり5ラウンド分の開放）の権利を付与するべく、ステップS902において、ラウンドストックカウンタR S Cに「5」を加算する。

【0080】

さらに、ステップS903において、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、事実上の大当たり状態の発生を許容しうる図柄、すなわち、「5」～「8」の放出図柄であるか否かを判定する。放出図柄である場合には、ステップS904へと移行する。10

【0081】

ステップS904においては、ストックされた全てのラウンド数分の開放を許容しうる図柄、すなわち、「7」の全放出図柄であるか否かを判定する。そして、全放出図柄である場合には、ステップS905において、全放出図柄（777）を停止図柄としてメモリに記憶する。さらに、ステップS906に移行し、現在のラウンドストックカウンタR S Cの値を今回の大当たりに際しての最大ラウンド数C R m a xとして設定する。その後、ステップS907に移行する。

【0082】

また、ステップS904の判定条件が満たされていない場合、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全放出図柄でない場合は、ステップS908に移行する。ステップS908では、その大当たり図柄が大当たり1回分のラウンド数分の開放を許容しうる図柄、すなわち、「6」、「8」の1回放出図柄であるか否かを判定する。そして、1回放出図柄である場合には、ステップS909において、1回放出図柄（666又は888）を停止図柄としてメモリに記憶する。さらに、ステップS910に移行し、最大ラウンド数C R m a xの値を「5」に設定する。その後、ステップS907に移行する。20

【0083】

加えて、ステップS908の判定条件が満たされていない場合、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全放出図柄でも1回放出図柄でもない場合は、ステップS911に移行する。ステップS911では、大当たり図柄がためられたラウンド数分の一部の開放を許容する図柄、すなわち、「5」の一部放出図柄（555）を停止図柄としてメモリに記憶する。本実施の形態では、ラウンド数の一部として、例えはほぼ半数分を放出するべく、ステップS912に移行し、現在のラウンドストックカウンタR S Cの値に0.5を乗じ小数点以下四捨五入して整数化した値を最大ラウンド数C R m a xとして設定する。その後、ステップS907に移行する。30

【0084】

さて、ステップS906、ステップS910又はステップS912から移行して、ステップS907においては、現在のラウンドストックカウンタR S Cの値から現在設定されている最大ラウンド数C R m a xを減算した値を新たなラウンドストックカウンタR S Cの値として設定する。すなわち、内部乱数カウンタC Iが大当たり値となることによって付与（場合によってはストック）されたラウンド数から、開放されるべきラウンド数を差し引いたラウンド数は、差し引かれた値が0でない限りストック分として残される。そして、ステップS913に移行する。40

【0085】

ステップS913では、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」、「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」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。

【0086】

10

20

30

40

50

一方、ステップ S 903 の判定条件が満たされていない場合、つまり放出図柄でない「1」～「4」の図柄であった場合、ステップ S 914 へ移行する。ステップ S 914 では、現在のラウンドストックカウンタ RSC の値が、予め決定されている所定ラウンドストック数 RSCa より小さい値であるか否か判定される。現在のラウンドストックカウンタ RSC の値が所定ラウンドストック数 RSCa より小さい値である場合には、ステップ S 915 において、今回の分は開放されることなく、ステップ S 16 において格納された外れ図柄が停止図柄としてメモリに記憶される。また、ステップ S 914 の判定条件が満たされていない場合には、ためられたラウンド数の一部を開放するべく、ステップ S 911 へと移行する。

【0087】

10

さて、ステップ S 901 の判定条件が満たされていない場合、つまり内部乱数カウンタ CI の値が大当たり値でない場合には、ステップ S 916 へと移行する。ステップ S 916 において、制御装置 24 は、外れリーチ乱数カウンタ CO の値が予め定められた外れリーチ値と同じであるか否かを判定する。そして、外れリーチ乱数カウンタ CO の値が外れリーチ値と同一である場合には、ステップ S 917 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 913 へと移行する。

【0088】

また、ステップ S 916 の判定条件が満たされていない場合には、ステップ S 918 において、ステップ S 915 と同様に外れ図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。

【0089】

20

そして、ステップ S 913、ステップ S 915 又はステップ S 918 から移行して、ステップ S 919 においては、特別図柄表示 13 の変動図柄を開始させ、「変動開始ルーチン」を一旦終了する。

【0090】

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。

30

【0091】

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実行する。また、リーチパターンが「フラッシュリーチ」の場合には、中図柄列 15 の図柄 17A～17H, 17K が煌めきながらゆっくりとスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。さらに、リーチパターンが「高速リーチ」の場合には、遊技者が視認できないほど高速で、中図柄列 15 の図柄 17A～17H, 17K がスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。加えて、リーチパターンが「コマ送りリーチ」の場合には、中図柄列 15 の図柄 17A～17H, 17K が 1 コマ 1 コマ 区切るようにスクロール動作を行うべく動作処理を実行する。さらにまた、リーチパターンが「拡大リーチ」の場合には、中図柄列 15 の図柄 17A～17H, 17K が通常時よりも拡大表示された状態でスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。

40

【0092】

上記のように、ステップ S 120（「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 S 130 において、中図柄列 15 での図柄変動を停止させる。

【0093】

続いて、制御装置 24 は、ステップ S 135 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 CI 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

50

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。

【0094】

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。

【0095】

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

【0096】

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。

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

続いて、ステップ S220 において、制御装置 24 は、ラウンドカウンタ CR の値が予め定められた最大ラウンド数 CR_max よりも小さいか否かを判定する。そして、ラウンドカウンタ CR の値が最大ラウンド数 CR_max 未満の場合には、続くステップ S230 において入賞判定フラグ FE が「1」であるか否かを判定する。入賞判定フラグ FE が「1」の場合には、処理をステップ S160 へと戻す。従って、一旦大当たり遊技状態が発生すると、遊技球 5 が Vゾーン 8 に入賞することによる継続条件が、最大ラウンド数 CR_max 分だけ満たされるまでは、大入賞口 4 が開閉のサイクルを繰り返す。本実施の形態では、例えば所定値 CE_max 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

10

20

30

40

50

へ10個入賞すること、(2)約29.5秒が経過すること、のいずれか一方の条件が満たされた時点で大入賞口4が閉鎖される。この大入賞口4の開閉のサイクルが遊技球5のVゾーン8への入賞を条件に最大で最大ラウンド数CRmaxだけ繰り返されることとなる。

【0100】

そして、ステップS220又はステップS230の判定条件のいずれか一方が満たされていない場合、つまり、最大ラウンド数CRmax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S240へ移行する。

10

【0101】

ステップS240において、制御装置は、大当たり状態が終了した旨を表示部13aに表示して遊技者に報知し、本ルーチンを終了する。

【0102】

以上詳述したように、本実施の形態によれば、内部乱数カウンタCIの値が大当たり値となった場合には、大当たり図柄乱数カウンタCBに基づく大当たり図柄によって態様が異なってくる。すなわち、大当たり図柄乱数カウンタCBに基づく大当たり図柄が、「1」～「4」の大当たり図柄である場合には、基本的に大入賞口4の開放するラウンド数(5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、「1」～「4」の大当たり図柄に代えて、外れ図柄(大当たり図柄ではない図柄)が停止表示され、大入賞口4の開放は行われない。

20

【0103】

但し、今回の大当たり分のラウンドを加えたラウンドストックカウンタRSCの値が、所定ラウンドストック数RSCaを超える場合は、ラウンドの開放を行うべく、一部放出図柄の場合と同様の大当たりが導出される。

【0104】

一方、大当たり図柄乱数カウンタCBに基づく大当たり図柄が、「5」～「8」の大当たり図柄である場合には、図柄に応じて大当たり状態が発生させられる。大当たり図柄が「7」、すなわち、全放出図柄である場合には、ラウンドストックカウンタRSCの値分の回数のラウンドの開放が行われ、ラウンドストックカウンタRSCは「0」に変更される。例えば、ラウンドストックカウンタRSCが「0」であって、内部乱数カウンタCIの値が大当たり値となり新たに5ラウンド分が追加された場合であって、大当たり図柄が「7」となった場合には、5ラウンド分の開放が行われ、ラウンドストックカウンタRSCの値は「0」に変更される。また、ラウンドストックカウンタRSCが「10」であって、内部乱数カウンタCIの値が大当たり値となり新たに5ラウンド分が追加された場合であって、大当たり図柄が「7」となった場合には、 $10 + 5 = 15$ ラウンド分の開放が行われ、ラウンドストックカウンタRSCは「0」に変更される。

30

【0105】

また、大当たり図柄が「6」又は「8」、すなわち、1回放出図柄である場合には、1回分の大当たりに相当する5ラウンド分の開放が行われ、ラウンドストックカウンタRSCの値は変動開始処理前の値が維持される。例えば、ラウンドストックカウンタRSCが「10」であって、内部乱数カウンタCIの値が大当たり値となった場合であって、大当たり図柄が「6」となった場合には、5ラウンド分の開放が行われ、ラウンドストックカウンタRSCの値は「10」のままである。

40

【0106】

加えて、大当たり図柄が「5」、すなわち、一部放出図柄である場合には、ラウンドストックカウンタRSCの値分のうち一部の回数のラウンドの開放が行われる。本実施の形態では、例えば、ラウンドストックカウンタRSCの値のほぼ半数のラウンド分の開放が行われる。このとき、開放されなかつたラウンド数分が、ラウンドストックカウンタRSCに残される。例えば、ラウンドストックカウンタRSCが「15」であって、内部乱数力

50

ウンタ C I の値が大当たり値となり新たに 5 ラウンド分が追加された場合であって、大当たり図柄が「 5 」となった場合には、 $(15 + 5) \times 0.5 = 10$ ラウンド分の開放が行われ、ラウンドストックカウンタ R S C の値は $(15 + 5) - 10 = 「10」$ に変更される。

【 0 1 0 7 】

このため、放出図柄で大当たりした場合においては、当該 1 回の大当たり状態の導出に際しての遊技者に付与される価値がそのときどきで相違することとなり（画一的なものとはならず）、遊技者にとっての面白味が増す。また、従来であれば一旦大当たり状態が導出された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、一旦大当たり状態が導出されても、ストックされたラウンド数分の開放の権利が残っている可能性がある。そのため、大当たり状態導出に際し、どれだけ多くの利益が導出されるのかについて大いなる期待感を持ちつつ遊技を行うことが可能となる。その結果、従来にはない飛躍的な興趣の向上を図ることができる。10

【 0 1 0 8 】

併せて、従来であれば、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、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るおそれがあった。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、多くのラウンド数のストック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、ストックされたラウンド数が多い傾向が生じうる。このため、従来であればハマリ状態が長くなればなるほど、遊技者にとっての焦燥感が増していたのに対し、本実施の形態によれば、ハマリ状態が長引くほど焦りが生じる反面、ストックされたラウンド数分の払出（価値）を期待することができる。そのため、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。20

【 0 1 0 9 】

さらに、ラウンドストックカウンタ R S C の値が、所定ラウンドストック数 R S C a を超えるような場合には、大入賞口 4 の開放が許容されることとなるため、あまりに長い期間大当たり状態が導出されないことによる弊害を防止することができる。30

【 0 1 1 0 】

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。

【 0 1 1 1 】

(a) 上記実施の形態では、一部放出図柄で大当たり状態が導出される場合に、最大ラウンド数 C R m a x はラウンドストックカウンタ R S C の値のほぼ半数のラウンド数分の開放が許容されるようになっているが、ラウンドストックカウンタ R S C の値以下の範囲で、所定回数としてもよいし、そのときどきに抽選で回数を決定することとしてもよい。

【 0 1 1 2 】

(b) 上記実施の形態では、一部放出図柄、1 回放出図柄で大当たり状態が導出される場合に、開放されないラウンド数分が残されるようになっているが、ラウンド数を残したりすることなく、新たにラウンドストックカウンタ R S C を 0 にクリヤしてしまうような構成としてもよい。40

【 0 1 1 3 】

(c) 上記実施の形態では、内部乱数カウンタ C I の値が大当たり値であって、放出図柄でない場合に、ラウンドストックカウンタ R S C の値が所定ラウンド数 R S C a 以上のとき、一部放出図柄を確定停止表示するようになっているが、「 1 」～「 4 」の大当たり図柄を表示するようにしてもよいし、別途特殊な図柄を表示することとしてもよい。また、このとき、最大ラウンド数 C R m a x は、ラウンドストックカウンタ R S C の値以下の範囲で所定回数としてもよいし、抽選で回数を決めてよい。

【 0 1 1 4 】

10

20

30

40

50

さらに、所定ラウンド数 R S C aなる概念をなくして、ラウンドストックカウンタ R S C の値に限度を設けない構成としてもよい。

【 0 1 1 5 】

(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。

【 0 1 1 6 】

(e) 特別図柄表示装置 1 3 としては、上述した液晶ディスプレイ以外にも、C R T、ドットマトリックス、L E D、エレクトロルミネセンス(E L)、蛍光表示管、ドラム等を用いてもよい。

【 0 1 1 7 】

(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 5 1 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。

10

【 0 1 1 8 】

(g) また、特別図柄表示装置 1 3 を有しないタイプのパチンコ機にも適用可能である。例えば、遊技球 5 の作動口 1 3 への入賞に基づいて大当たり状態を導出するか否かを内部乱数カウンタ C I により決定し、その旨が決定された場合には、大入賞口 4 を開放する等して大当たりを発生させるタイプのパチンコ機にも適用できる。さらに、他の可動入賞装置(開閉可能な羽根を有するタイプの入賞装置)を有するタイプのパチンコ機にも適用可能である。

20

【 0 1 1 9 】

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

30

【 0 1 2 0 】

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

40

【 0 1 2 1 】

(i) 上記実施の形態では、ラウンドストックカウンタ R S C の値が所定ラウンド数 R S C a 以上の場合に、大当たり状態を導出することとしたが、内部乱数カウンタ C I の値が大当たり値となったにもかかわらず、放出図柄とならなかつた回数が所定回数に達した場合に、当該回数目に大当たり状態を導出することとしてもよい。

【 0 1 2 2 】

(j) ラウンドストックカウンタ R S C の値又はそれに関連する情報を遊技者に報知することとしてもよい。

【 0 1 2 3 】

(k) 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

50

、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。

【0124】

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」～「59」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「59」までインクリメントされた場合に、次に、X (X は例えば素数) だけ加算された値を初期値として、当該初期値に更新される。例えば $X = 13$ の場合には、「13」から「59」、「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。10

【0125】

(1) 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、上記したように、内部乱数カウンタ C I の値が大当たり値となっても放出図柄が選択されない状態が何回か繰り返された場合の外にも、通常の遊技時間が長時間及び場合等、実質上の大当たり状態が発生しないことによる遊技球 5 の不足が懸念されるところであるが、この場合、大当たり分の一部を使用して大入賞口 4 を所定ラウンド(例えば 3 ラウンド)分だけ開放させたり、或いは、大当たりとは別に、羽根 6 を所定時間或いは所定回数開放したりして、遊技球 5 を獲得できるような構成とすることで、遊技球 5 の不足を憂慮することなく遊技を継続することができる。20

【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30。

【図 8】「格納処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図 9】「特別電動役物制御ルーチン」の一部を示すフローチャートである。

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

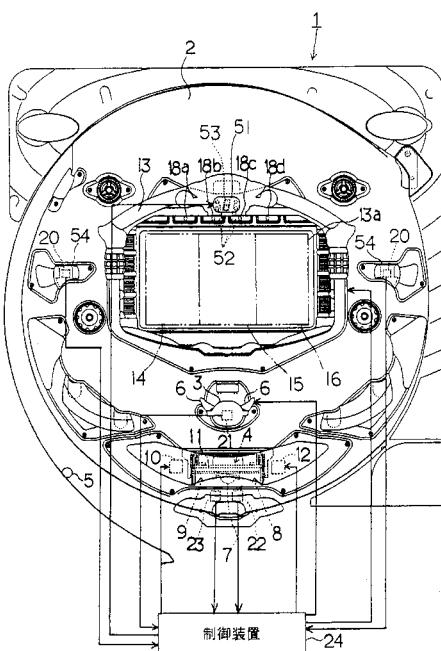
【図 11】「変動開始処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図 12】「変動開始処理ルーチン」の一部を示すフローチャートである。

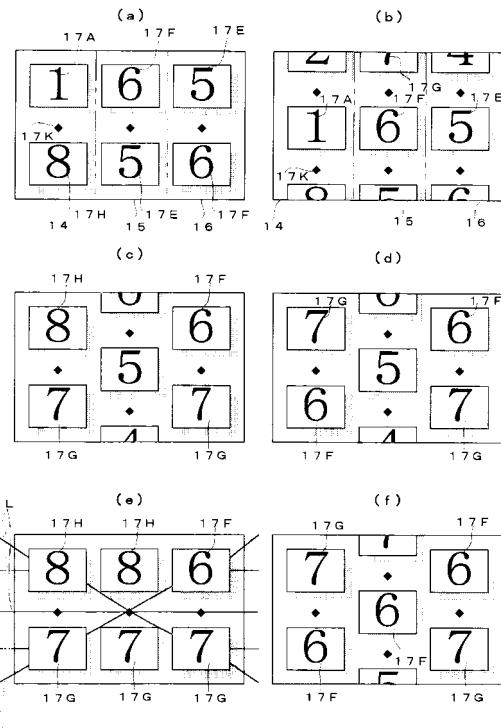
【符号の説明】

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、13 a … 表示部、14 … 左図柄列、15 … 中図柄列、16 … 右図柄列、17 A ~ 17 H , 17 K … 識別情報としての図柄、24 … 制御装置、L … 大当たりライン。40

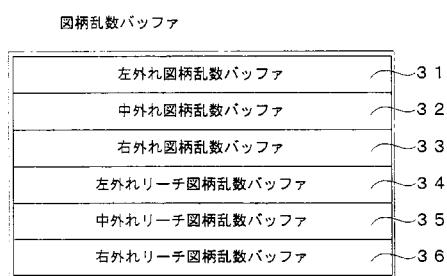
【 図 1 】



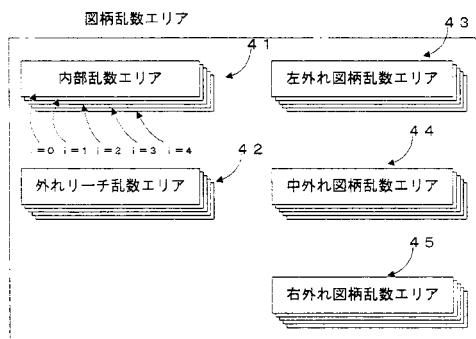
【 図 2 】



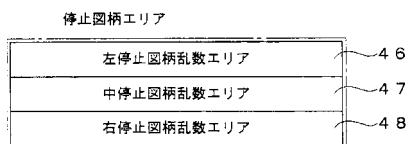
【 図 3 】



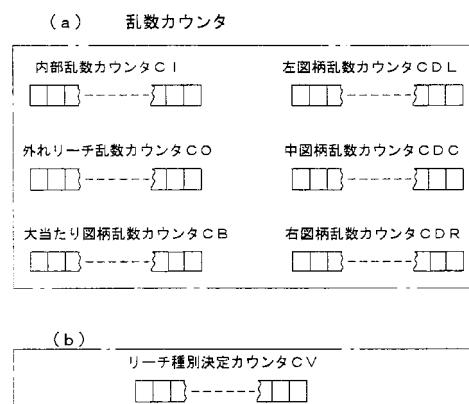
【図4】



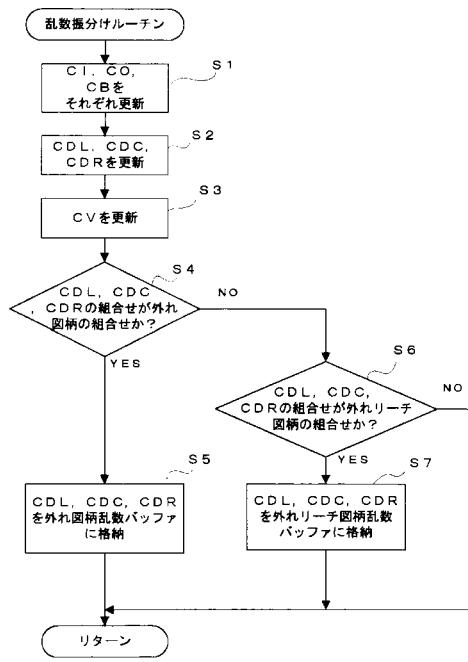
【 図 5 】



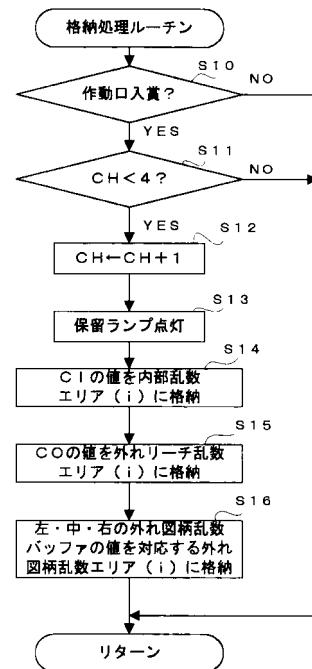
〔圖6〕



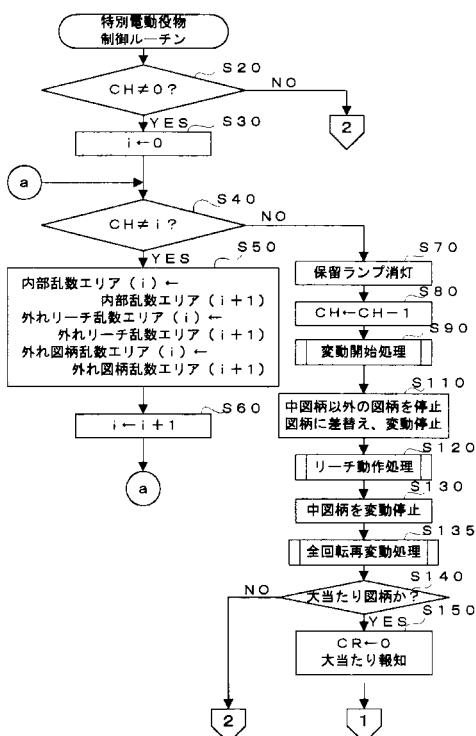
【図7】



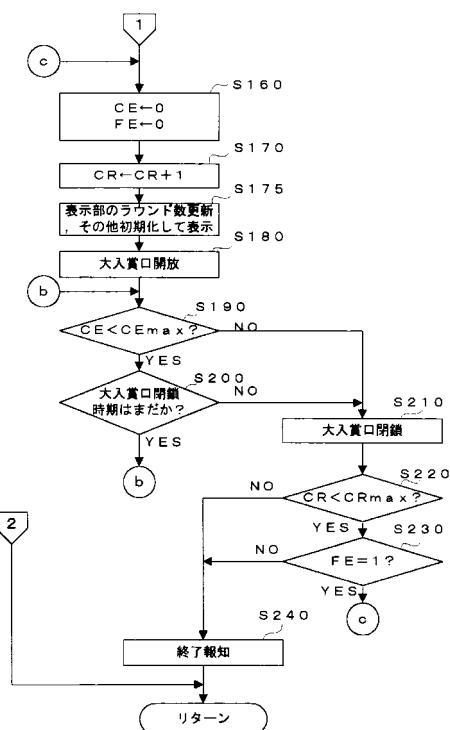
【図8】



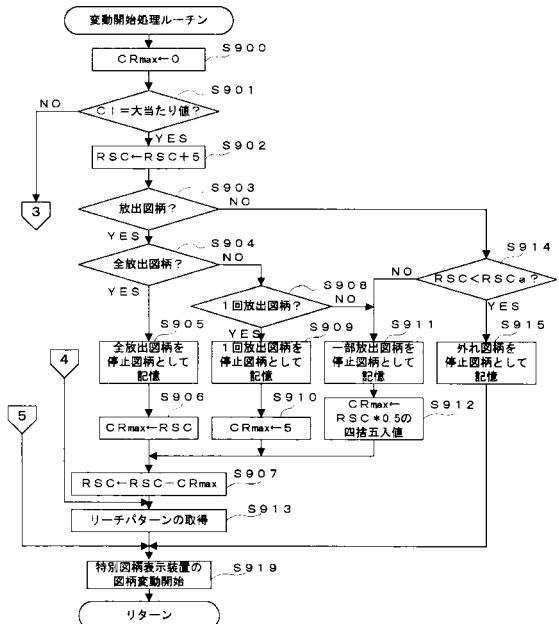
【図9】



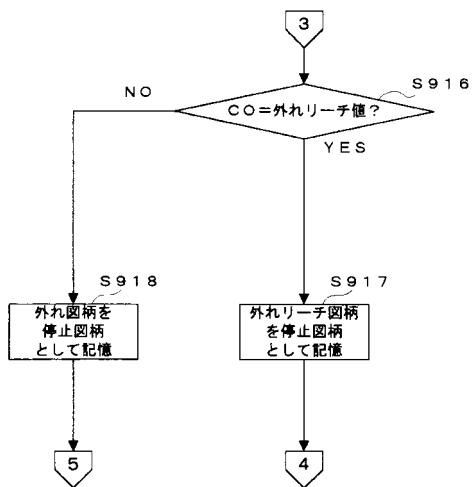
【図10】



【図11】



【図12】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2000-342770(JP,A)
特開平07-136313(JP,A)
特開2000-189623(JP,A)
登録実用新案第3079160(JP,U)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02

A63F 5/04