

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4633859号  
(P4633859)

(45) 発行日 平成23年2月16日(2011.2.16)

(24) 登録日 平成22年11月26日(2010.11.26)

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

請求項の数 1 (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2010-123145 (P2010-123145)	(73) 特許権者	391010943 株式会社藤商事
(22) 出願日	平成22年5月28日 (2010.5.28)		大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号
(62) 分割の表示	特願2007-236426 (P2007-236426) の分割	(74) 代理人	100100273 弁理士 谷藤 孝司
原出願日	平成15年6月17日 (2003.6.17)	(72) 発明者	上田 功二 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式 会社藤商事内
(65) 公開番号	特開2010-207618 (P2010-207618A)		
(43) 公開日	平成22年9月24日 (2010.9.24)		
審査請求日	平成22年5月31日 (2010.5.31)		
		審査官	▲吉▼川 康史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入球容易な開状態と入球困難又は入球不可能な閉状態とに変化可能に構成された図柄始動手段(26)と、該図柄始動手段(26)が遊技球を検出することに基づいて遊技図柄を所定の変動パターンに従って変動表示する図柄表示手段(35)と、前記図柄始動手段(26)による遊技球の検出情報を記憶する保留記憶手段(67)と、前記図柄表示手段(35)による遊技図柄の変動表示の終了後に前記検出情報に基づいて次の変動表示を行わせる保留消化手段(68)と、前記図柄表示手段(35)の変動後の停止図柄が予め定められた大当たり態様となることを条件に遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段(54)と、所定条件が成立してから前記図柄表示手段(35)が所定回数変動するまでの所定期間、前記図柄始動手段(26)の開放時間と開放回数との少なくとも一方を増加させる特別遊技状態発生手段(58)とを備えた弾球遊技機において、前記変動パターンの選択に用いる変動パターンテーブルとして、通常変動パターンテーブル、時短変動パターンテーブル及び特別変動パターンテーブルを備え、前記特別変動パターンテーブルの各変動パターンの変動時間が、前記時短変動パターンテーブルにおける対応する変動パターンの変動時間以上で且つ前記通常変動パターンテーブルにおける対応する変動パターンの変動時間以下に設定されており、前記所定期間中以外の通常遊技状態では前記通常変動パターンテーブルから前記変動パターンを選択し、前記所定期間中は、その所定期間満了前の最後の図柄変動を除き、前記時短変動パターンテーブルから前記変動パターンを選択することにより前記図柄表示手段(35)による遊技図柄の変動時間を短縮

10

20

し、前記所定期間満了前の最後の図柄変動においては前記特別変動パターンテーブルから前記変動パターンを選択することにより、その変動時間を前記特別遊技状態中の他の図柄変動における変動時間よりも長く設定するように構成したことを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機に係り、詳しくは、いわゆる電動チューリップの開放時間等が通常よりも延長されると共に遊技図柄の変動時間が通常よりも短縮される特別遊技状態を、大当たりの終了後、所定期間発生させるようにしたパチンコ機等の弾球遊技機に関するものである。

10

【背景技術】

【0002】

一般的なパチンコ機では、従来より、開閉可能な図柄始動手段が遊技球を検出したときに、乱数発生手段から大当たり判定用乱数値を1つ取得すると共に、図柄表示手段の1又は複数個の遊技図柄を所定時間変動させ、取得した大当たり判定用乱数値が所定の大当たり判定値と一致した場合には、変動後の遊技図柄を、例えば全て同じ図柄となる大当たり態様で停止させると共に、開閉式の大入賞手段を開放する等、遊技者に有利な利益状態を発生させるようになっている。更に、変動後の遊技図柄が奇数図柄で揃った場合など、特別な大当たり態様となった場合には、大入賞手段の開放等の利益状態の終了後に、大当たり態様となる確率を通常よりも高くすると共に、図柄表示手段の変動時間を通常変動時間よりも短い短縮変動時間とし、図柄始動手段の開放時間及び/又は開放回数を通常よりも増加させる等のいわゆる確変遊技状態を発生させるようになっている。

20

【0003】

また、例えば遊技図柄の変動中に図柄始動手段が遊技球を検出した場合には、その時点で取得された大当たり判定用乱数値を予め定められた上限保留個数、例えば4個を限度として記憶すると共に、その後遊技図柄が変動可能となる毎に、その記憶されている大当たり判定用乱数値に基づいてその保留個数分の図柄変動を順次行わせるようになっている。

【0004】

ところで最近では、上記のような確変遊技状態を発生させる確変機能の他に、更に時短機能を搭載したパチンコ機が一般的になりつつある。この種のパチンコ機では、例えば変動後の遊技図柄が偶数図柄で揃った場合等に、大入賞手段の開放等の利益状態の終了後、遊技図柄が所定回数（例えば100回）変動するまで等の所定期間、図柄表示手段による変動時間を短縮すると共に、図柄始動手段の開放時間及び/又は開放回数を通常よりも増加させる等のいわゆる時短遊技状態を発生させるようになっている（例えば、特許文献1参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2002-253794号公報

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

この種の時短機能を備えた従来のパチンコ機では、時短遊技状態中には図柄始動手段の開放時間が長くなる等、遊技球が入賞しやすい状態となっているため、時短遊技状態が終了した時点での保留個数が上限保留個数（例えば4個）に達している場合には、遊技者は時短による利益を最大限享受できたものとして満足感を得られる一方、時短遊技状態が終了した時点での保留個数が上限保留個数に達していない場合には、遊技者は逆に十分な利益を享受できなかったように感じて遊技意欲を喪失してしまう場合があった。

【0007】

50

本発明は、このような従来の問題点に鑑み、予め定められた所定期間だけ継続される時短遊技状態等の特別遊技状態の終了時に、遊技者が遊技意欲を喪失することなく常に満足感を持って遊技を継続できる弾球遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明は、遊技球が入球容易な開状態と入球困難又は入球不可能な閉状態とに変化可能に構成された図柄始動手段26と、該図柄始動手段26が遊技球を検出することに基づいて遊技図柄を所定の変動パターンに従って変動表示する図柄表示手段35と、前記図柄始動手段26による遊技球の検出情報を記憶する保留記憶手段67と、前記図柄表示手段35による遊技図柄の変動表示の終了後に前記検出情報に基づいて次の変動表示を行わせる保留消化手段68と、前記図柄表示手段35の変動後の停止図柄が予め定められた大当たり態様となることを条件に遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段54と、所定条件が成立してから前記図柄表示手段35が所定回数変動するまでの所定期間、前記図柄始動手段26の開放時間と開放回数との少なくとも一方を増加させる特別遊技状態発生手段58とを備えた弾球遊技機において、前記変動パターンの選択に用いる変動パターンテーブルとして、通常変動パターンテーブル、時短変動パターンテーブル及び特別変動パターンテーブルを備え、前記特別変動パターンテーブルの各変動パターンの変動時間が、前記時短変動パターンテーブルにおける対応する変動パターンの変動時間以上で且つ前記通常変動パターンテーブルにおける対応する変動パターンの変動時間以下に設定されており、前記所定期間中以外の通常遊技状態では前記通常変動パターンテーブルから前記  
変動パターンを選択し、前記所定期間中は、その所定期間満了前の最後の図柄変動を除き、前記時短変動パターンテーブルから前記変動パターンを選択することにより前記図柄表示手段35による遊技図柄の変動時間を短縮し、前記所定期間満了前の最後の図柄変動においては前記特別変動パターンテーブルから前記変動パターンを選択することにより、その変動時間を前記特別遊技状態中の他の図柄変動における変動時間よりも長く設定するように構成したものである。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、遊技球が入球容易な開状態と入球困難又は入球不可能な閉状態とに変化可能に構成された図柄始動手段26と、該図柄始動手段26が遊技球を検出することに基づいて遊技図柄を所定の変動パターンに従って変動表示する図柄表示手段35と、前記図柄始動手段26による遊技球の検出情報を記憶する保留記憶手段67と、前記図柄表示手段35による遊技図柄の変動表示の終了後に前記検出情報に基づいて次の変動表示を行わせる保留消化手段68と、前記図柄表示手段35の変動後の停止図柄が予め定められた大当たり態様となることを条件に遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段54と、所定条件が成立してから前記図柄表示手段35が所定回数変動するまでの所定期間、前記図柄始動手段26の開放時間と開放回数との少なくとも一方を増加させる特別遊技状態発生手段58とを備えた弾球遊技機において、前記変動パターンの選択に用いる変動パターンテーブルとして、通常変動パターンテーブル、時短変動パターンテーブル及び特別変動パターンテーブルを備え、前記特別変動パターンテーブルの各変動パターンの変動時間が、前記時短変動パターンテーブルにおける対応する変動パターンの変動時間以上で且つ前記通常変動パターンテーブルにおける対応する変動パターンの変動時間以下に設定されており、前記所定期間中以外の通常遊技状態では前記通常変動パターンテーブルから前記変動パターンを選択し、前記所定期間中は、その所定期間満了前の最後の図柄変動を除き、前記時短変動パターンテーブルから前記変動パターンを選択することにより前記図柄表示手段35による遊技図柄の変動時間を短縮し、前記所定期間満了前の最後の図柄変動においては前記特別変動パターンテーブルから前記変動パターンを選択することにより、その変動時間を前記特別遊技状態中の他の図柄変動における変動時間よりも長く設定するように構成されているため、特別遊技状態の終了時点で特別保留個数が上限保留個数に達する可能性が高くなり、遊技者は特別遊技状態による利益を最大限享受できたものと

10

20

30

40

50

して常に満足感を持って遊技を継続できる利点がある。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の第1の実施形態を示すパチンコ機の正面図である。

【図2】本発明の第1の実施形態を示す遊技盤の正面図である。

【図3】本発明の第1の実施形態を示す変動パターンテーブルの一例である。

【図4】本発明の第1の実施形態を示す制御系のブロック図である。

【図5】本発明の第1の実施形態を示す変動パターン選択処理手順の一例である。

【図6】本発明の第1の実施形態を示す特別図柄始動手段による遊技球の検出状態、特別保留個数の変動状態、及び特別図柄表示手段による表示状態の履歴の一例である。

【図7】本発明の第2の実施形態を示す変動パターン選択処理手順の一例である。

【図8】本発明の第3の実施形態を示す変動パターン選択処理手順の一例である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本発明の各実施形態を図面に基づいて詳述する。図1～図6は本発明をパチンコ機に採用した第1の実施形態を例示している。図1において、1は遊技機本体で、矩形状の外枠2と、この外枠2の前側に開閉自在に枢着された前枠3とを備えている。4はガラス扉、5は前面板で、これらは前枠3の窓孔6に対応して上下に配置され、前枠3に開閉自在に枢支されている。

【0012】

7は発射用の遊技球を貯留する上皿で、前面板5の前側に装着され、上皿カバー8により覆われている。上皿カバー8には、スピーカー等の音声出力手段9からのサウンドを前側に出力する例えばスリット状の音声出力部8aが形成されている。

【0013】

また、10は余剰球等を貯留する下皿で、前面板5の下側で前枠3の前側に配置され、下皿カバー11により覆われている。下皿10の一例、例えば向かって右側には、発射手段12の発射ハンドル13が、前枠3の前側に突出状に設けられている。

【0014】

21は遊技盤で、前枠3の窓孔6に対応するように、前枠3の裏側に着脱自在に装着されている。遊技盤21には、図2に示すように、発射手段12から発射された遊技球を案内するガイドレール22が環状に配設されると共に、そのガイドレール22の内側の遊技領域23に、可変表示手段24、普通図柄始動手段25、特別図柄始動手段(図柄始動手段)26、大入賞手段27、普通入賞手段28等の各種遊技部品が配置されている。

【0015】

可変表示手段24は、遊技盤21に前面側から装着された表示ケース29と、この表示ケース29の略中央に配置された例えば液晶式の変動表示部30とを備えている。表示ケース29には、普通図柄表示手段31、普通保留個数表示手段32、特別保留個数表示手段33、ランプ手段34等が設けられている。可変表示部30は、各種動画、静止画等を表示可能であり、特別図柄表示手段(図柄表示手段)35を構成している。

【0016】

普通図柄表示手段31は、1個又は複数個、例えば1個の普通図柄を変動表示可能な例えば7セグメント式の表示手段により構成されており、通過ゲート等よりなる普通図柄始動手段25が遊技球を検出することを条件にその普通図柄が所定時間変動して、普通図柄始動手段25による遊技球検出時に取得された当たり判定用乱数値が予め定められた当たり判定値と一致する場合には当たり態様(所定種類の図柄)で、それ以外の場合には外れ態様で停止するようになっている。

【0017】

普通図柄には、数字図柄、アルファベット図柄、キャラクター図柄、その他の図柄を適宜使用可能であり、この実施形態では、「0」～「9」までの数字図柄が用いられている。また、普通図柄表示手段31として複数個の発光体を設け、例えば赤色の発光体が発光

10

20

30

40

50

した状態を当たり態様とするなど、その発光体の発光状態に応じて当たり / 外れを表示するようにしてもよい。

【 0 0 1 8 】

また、普通図柄表示手段 3 1 の変動表示中に普通図柄始動手段 2 5 が遊技球を検出した場合には、その検出時に取得された当たり判定用乱数値が予め定められた上限保留個数、例えば 4 個を限度として記憶されると共に、例えば上限保留個数と同数の発光手段よりなる普通保留個数表示手段 3 2 がその発光個数により当たり判定用乱数値の記憶個数（以下、普通保留個数という）を表示して、その時点での普通保留個数を遊技者に報知するようになっている。

【 0 0 1 9 】

特別図柄始動手段 2 6 は、開閉自在な左右一对の開閉爪 2 6 a を備えた可変作動式の電動式チューリップ等により構成され、普通図柄表示手段 3 1 の変動後の停止図柄が当たり態様となって第 1 利益状態が発生したときに、開閉爪 2 6 a が所定時間開状態に作動するようになっている。

【 0 0 2 0 】

特別図柄表示手段 3 5 は、1 個又は複数個、例えば左右方向に 3 個の特別図柄（遊技図柄）を夫々変動表示可能に構成されており、特別図柄始動手段 2 6 が遊技球を検出することを条件に、特別図柄を所定の変動パターンに従って変動表示し、左、右、中等の所定の順序で停止させるようになっている。特別図柄表示手段 3 5 による特別図柄の変動後の停止図柄は、特別図柄始動手段 2 6 による遊技球検出時に取得された大当たり判定用乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致した場合には例えば全ての特別図柄が同一となる大当たり態様となり、それ以外の場合には特別図柄の少なくとも 1 つが異なる図柄となる外れ態様となる。

【 0 0 2 1 】

また、特別図柄の変動表示中、又は後述する第 2 利益状態中に特別図柄始動手段 2 6 が遊技球を検出した場合には、その検出時に取得された大当たり判定用乱数値等が所定の上限保留個数（例えば 4 個）を限度として記憶されると共に、例えば上限保留個数と同数の発光手段よりなる特別保留個数表示手段 3 7 がその発光個数により大当たり判定用乱数値の記憶個数（以下、特別保留個数という）を表示して、その時点での特別保留個数を遊技者に報知するようになっている。

【 0 0 2 2 】

特別図柄には、数字図柄、アルファベット図柄、キャラクター図柄、その他の図柄を適宜使用可能であり、この実施形態では、「0」～「9」の 10 種類の数字図柄を左図柄、中図柄、右図柄に夫々用いている。また、全ての特別図柄が同一となる大当たり態様には、特別大当たり態様と通常大当たり態様とがあり、「3・3・3」「7・7・7」等、奇数図柄よりなる大当たり態様を特別大当たり態様、「2・2・2」「6・6・6」等、偶数図柄よりなる大当たり態様を通常大当たり態様とする。

【 0 0 2 3 】

特別図柄表示手段 3 5 が特別図柄を変動表示する際の変動パターンは、図 3 に示すように、複数種類、例えば 3 種類の変動パターンテーブル T A ~ T C に分類されており、それら各変動パターンテーブル T A ~ T C に夫々複数種類、例えば各 5 種類の変動パターン A 1 ~ A 5 , B 1 ~ B 5 , C 1 ~ C 5 が設けられている。

【 0 0 2 4 】

ここで、リーチなし外れ変動パターン A 1 , B 1 , C 1 はリーチ状態を経由しないで外れ態様となる変動パターン、ノーマルリーチ外れ変動パターン A 2 , B 2 , C 2 及びスーパーリーチ外れ変動パターン A 3 , B 3 , C 3 はリーチ状態を経由して外れ態様となる変動パターン、ノーマルリーチ大当たり変動パターン A 4 , B 4 , C 4 及びスーパーリーチ大当たり変動パターン A 5 , B 5 , C 5 はリーチ状態を経由して大当たり態様となる変動パターンである。

【 0 0 2 5 】

10

20

30

40

50

通常変動パターンテーブルT Aは、後述する時短遊技状態及び確変遊技状態以外の通常遊技状態中に選択される変動パターンA 1～A 5により構成されており、これら各変動パターンA 1～A 5の変動時間は、例えば夫々15, 20, 35, 25, 40秒に設定されている。

【0026】

時短変動パターンテーブルT Bは、後述する時短遊技状態中(その期間満了前の最後の特別図柄変動を除く)及び確変遊技状態中に選択される変動パターンB 1～B 5により構成されており、これら各変動パターンB 1～B 5の変動時間は、例えば夫々2, 2.5, 3.5, 3.5, 4.0秒に設定されている。このように、時短変動パターンテーブルT Bでは、スーパーリーチ変動パターンB 3, B 5以外の各変動パターンB 1, B 2, B 4の変動時間が通常変動パターンテーブルT Aにおけるスーパーリーチ変動パターンA 3, A 5以外の変動パターンA 1, A 2, A 4よりも夫々短い時間に設定されている。

10

【0027】

特別変動パターンテーブルT Cは、後述する時短遊技状態中における継続期間満了前の最後の特別図柄変動時に選択される変動パターンC 1～C 5により構成されており、これら各変動パターンC 1～C 5の変動時間は、例えば夫々10, 15, 35, 20, 40秒に設定されている。このように、特別変動パターンテーブルT Cでは、スーパーリーチ変動パターンC 3, C 5以外の各変動パターンC 1, C 2, C 4の変動時間が時短変動パターンテーブルT Bにおけるスーパーリーチ変動パターンB 3, B 5以外の変動パターンB 1, B 2, B 4よりも夫々長い時間に設定されている。

20

【0028】

なお、本実施形態では、スーパーリーチ変動パターンについては、全ての変動パターンテーブルT A～T Cにおいて同じ変動時間に設定したが、異なる変動時間に設定してもよい。また、各変動パターンテーブルT A～T Cにおいて、スーパーリーチ変動パターンは全て同じものを用いてもよい。即ち、スーパーリーチ外れ変動パターンA 3, B 3, C 3、スーパーリーチ大当たり変動パターンA 5, B 5, C 5を夫々全く同じ変動パターンとしてもよい。このスーパーリーチ変動パターンが、通常遊技状態中と時短遊技状態(特別遊技状態)中とで略同じ変動時間に設定される特定変動パターンの一例である。

【0029】

大入賞手段27は、遊技者に有利な開状態と遊技者に不利な閉状態とに変化可能な開閉板27aを備えた可変作動式であって、特別図柄表示手段35の変動後の特別図柄が大当たり態様となることに基づいて第2利益状態が発生したときに、開閉板27aが前側に所定時間開放して、その上に落下した遊技球を内部へと入賞させるようになっている。また大入賞手段27は、その内部側が3個等の複数個の通路に分割され、その一部の通路が特定領域38となっており、遊技球がその特定領域38を通過することを条件に第2利益状態を継続させるようになっている。

30

【0030】

なお、大入賞手段27は、その開放から所定時間(例えば30秒間)が経過するか、所定時間内に所定数(例えば10個)の遊技球が入賞することを条件に開閉板27aを閉じ、遊技球が特定領域38を通過することを条件に、最大所定ラウンド(例えば16ラウンド)までこの開閉動作を繰り返すようになっている。

40

【0031】

図4は本パチンコ機の制御系のブロック図である。図4において、41は主制御基板、42は演出制御基板で、これら各制御基板41, 42は、遊技盤21に装着された可変表示手段24、その他の複数個の遊技部品を裏側から一括して覆う裏カバーの裏側等、前枠3及び遊技盤21を含む遊技機本体1の裏側の適宜箇所に着脱自在に装着された基板ケースに夫々収納されている。

【0032】

主制御基板41は、主に遊技盤21側の遊技動作に関わる制御を行うためのもので、CPU、ROM、RAM等により構成される第1抽選手段51、第1利益状態発生手段52

50

、第2抽選手段53、第2利益状態発生手段54、停止図柄態様選択手段55、変動パターン選択手段56、確変遊技状態発生手段57、時短遊技状態発生手段(特別遊技状態発生手段)58、制御コマンド送信手段59等を備えている。

【0033】

第1抽選手段51は、普通図柄表示手段31の変動後の停止図柄を当たり態様とするか否か、即ち第1利益状態を発生させるか否かを抽選するためのもので、第1乱数発生手段61、第1乱数取得手段62、第1乱数記憶手段63、第1判定手段64等を備えている。

【0034】

第1乱数発生手段61は、変動後の普通図柄が当たり態様となる確率が例えば1/10のときに0~9までの10個の当たり判定用乱数値を発生する等、その確率に応じた所定数の当たり判定用乱数値を繰り返し発生するように構成されている。

10

【0035】

第1乱数取得手段62は、普通図柄始動手段25が遊技球を検出することを条件に第1乱数発生手段61から当たり判定用乱数値を1個取得し、第1乱数記憶手段63は、第1乱数取得手段62により取得された当たり判定用乱数値を予め定められた上限保留個数(例えば4個)を限度として記憶するように構成されている。

【0036】

第1判定手段64は、普通図柄表示手段31が変動表示可能な状態となり且つ第1乱数記憶手段63に1個以上の当たり判定用乱数値が記憶されている場合に、第1乱数記憶手段63に記憶されている当たり判定用乱数値のうち最も早く記憶された1個を取り出し、その当たり判定用乱数値が予め定められた当たり判定値と一致するか否かを判定し、両者が一致した場合に当たり態様の判定出力を出すように構成されている。なお、第1判定手段64で取り出された当たり判定用乱数値は、当たり判定処理の実行に先立って第1乱数記憶手段63から消去される。

20

【0037】

第1利益状態発生手段52は、特別図柄始動手段26を開放する第1利益状態を発生させるもので、第1判定手段64の判定結果が当たり態様判定のときに、普通図柄表示手段31の変動後の普通図柄が当たり態様となることに基づいて特別図柄始動手段26の開閉爪26aを所定時間開放させるように構成されている。

30

【0038】

第2抽選手段53は、特別図柄の変動後の停止図柄を大当たり態様とするか否か、即ち第2利益状態を発生させるか否かを抽選するためのもので、第2乱数発生手段65、第2乱数取得手段66、第2乱数記憶手段(保留記憶手段)67、第2判定手段68等を備えている。

【0039】

第2乱数発生手段65は、変動後の特別図柄を大当たり態様とするか否かの判定に用いる大当たり判定用乱数、変動後の特別図柄が大当たり態様となる場合の停止図柄態様の選択に用いる大当たり図柄用乱数、変動後の特別図柄が外れ態様となる場合の停止図柄態様の選択に用いる左、中、右の各外れ図柄用乱数、変動パターンの選択に用いる変動パターン用乱数、その他の所定の乱数を繰り返し発生するようになっている。本実施形態では、大当たり判定用乱数として0~299の300個の乱数値を繰り返し発生させる他、他の大当たり図柄用乱数、外れ図柄用乱数等については例えば0~9の各10個等の乱数値を夫々繰り返し発生させるようになっている。

40

【0040】

第2乱数取得手段66は、特別図柄始動手段26が遊技球を検出することを条件に第2乱数発生手段65から大当たり判定用乱数値と大当たり図柄用乱数値とを夫々1個取得し、第2乱数記憶手段67は、第2乱数取得手段66が取得したそれら各乱数値を、互いに関連付けた形で夫々所定の上限保留個数(例えば各4個)を限度として例えば取得順に記憶するようになっている。この大当たり判定用乱数値と大当たり図柄用乱数値とが遊技球

50

の検出情報の一例である。

【 0 0 4 1 】

第 2 判定手段 6 8 は、特別図柄表示手段 3 5 が変動表示可能な状態となり且つ第 2 乱数記憶手段 6 7 に 1 個以上の大当たり判定用乱数値が記憶されている場合に、第 2 乱数記憶手段 6 7 に記憶されている第 1 番目の大当たり判定用乱数値を取り出し、その大当たり判定用乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合に大当たり態様（第 2 利益状態発生）の判定出力を出して、特別図柄の変動を指令するようになっている。

【 0 0 4 2 】

なお、この第 2 判定手段 6 8 が、特別図柄表示手段（図柄表示手段）3 5 による特別図柄（遊技図柄）の変動表示の終了後に、第 2 乱数記憶手段（保留記憶手段）6 7 に記憶されている大当たり判定用乱数値（検出情報）に基づいて次の図柄変動を行わせる保留消化手段の一例である。

【 0 0 4 3 】

第 2 利益状態発生手段 5 4 は、第 2 判定手段 6 8 から大当たり態様の判定出力があったときに、特別図柄表示手段 3 5 の変動後の特別図柄が「7・7・7」等の大当たり態様となることに基づいて遊技者に有利となる第 2 利益状態を発生させるためのものである。

【 0 0 4 4 】

この第 2 利益状態発生手段 5 4 は、特別図柄表示手段 3 5 の変動後の特別図柄が大当たり態様となった後に大入賞手段 2 7 の開閉板 2 7 a を開放し、また開閉板 2 7 a の開放から所定時間（例えば 3 0 秒）が経過するか、所定時間（例えば 3 0 秒）の経過までに大入賞手段 2 7 に所定数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞したときに開閉板 2 7 a を閉じ、更に入賞した遊技球が特定領域 3 8 を通過することを条件に、最大所定ラウンド（例えば 1 6 ラウンド）まで開閉動作を継続させるようになっている。

【 0 0 4 5 】

停止図柄態様選択手段 5 5 は、変動後の特別図柄の停止図柄態様を選択するためのもので、第 2 判定手段 6 8 の判定結果が大当たり態様判定のときには、第 2 乱数記憶手段 6 7 に大当たり判定用乱数値と共に記憶されている大当たり図柄用乱数値に基づいて「0・0・0」～「9・9・9」までの 1 0 種類の大当たり態様の中から 1 つを選択し、第 2 判定手段 6 8 の判定結果が外れ態様判定のときには、第 2 乱数発生手段 6 5 から左、中、右の各外れ図柄用乱数値を夫々 1 個ずつ取得して、それら 3 つの外れ図柄用乱数値に基づいて外れ態様の中から 1 つを選択するようになっている。

【 0 0 4 6 】

なお、外れ態様判定のときには、停止図柄態様選択手段 5 5 は、例えば左外れ図柄用乱数値に基づいて左図柄を、右外れ図柄用乱数値に基づいて左図柄と右図柄との差分値を、中外れ図柄用乱数値に基づいて左図柄と中図柄との差分値を、夫々決定するようになっている。従って、右外れ図柄用乱数値に基づいて選択される差分値が 0 の場合にはリーチ状態を伴う変動となり、この場合には中外れ図柄用乱数値に基づいて選択される左図柄と中図柄との差分値は必ず 0 以外の値となる。もちろん、外れ図柄用乱数値とは別のリーチ判定用乱数値を用いてリーチとするか否かを判定し、その結果と複数の外れ図柄用乱数値とに基づいて外れ態様の停止図柄を選択するようにしてもよい。

【 0 0 4 7 】

変動パターン選択手段 5 6 は、第 2 判定手段 6 8 の判定結果と、停止図柄態様選択手段 5 5 の選択結果との少なくとも一方に基づいて、複数種類の変動パターンの中から 1 つを乱数抽選等により選択するものである。変動パターン選択手段 5 6 は、第 2 乱数発生手段 6 5 から変動パターン用乱数値を取得すると共に、その時点の遊技状態に応じて複数の変動パターンテーブル T A ~ T C の中から 1 つを選択し、それら変動パターン用乱数値及び変動パターンテーブルと、第 2 判定手段 6 8 の判定結果及び停止図柄態様選択手段 5 5 の選択結果とに基づいて、変動パターンを択一的に選択する。

【 0 0 4 8 】

即ち、変動パターンテーブル T A ~ T C については、その時点での遊技状態が後述する

10

20

30

40

50

確変遊技状態及び時短遊技状態以外の通常遊技状態中であれば通常変動パターンテーブル T A が、確変遊技状態中又は時短遊技状態中（時短遊技状態中の最後の特別図柄変動を除く）であれば時短変動パターンテーブル T B が、時短遊技状態中の最後の特別図柄変動に対しては特別変動パターンテーブル T C が、夫々選択される。

【 0 0 4 9 】

そして、その選択された変動パターンテーブル T A ~ T C に含まれる複数種類（各 5 種類）の変動パターンは、第 2 判定手段 6 8 の判定結果が外れ態様判定で且つ停止図柄態様選択手段 5 5 の選択結果がリーチ以外の外れ図柄であった場合にはリーチなし外れ変動パターン A 1 , B 1 , C 1 が、第 2 判定手段 6 8 の判定結果が外れ態様判定で且つ停止図柄態様選択手段 5 5 の選択結果がリーチ外れ図柄であった場合には変動パターン用乱数値に基づいてノーマルリーチ外れ変動パターン A 2 , B 2 , C 2、スーパーリーチ外れ変動パターン A 3 , B 3 , C 3 の何れかが、第 2 判定手段 6 8 の判定結果が大当たり態様判定であった場合には変動パターン用乱数値に基づいてノーマルリーチ大当たり変動パターン A 4 , B 4 , C 4、スーパーリーチ大当たり変動パターン A 5 , B 5 , C 5 の何れかが、夫々選択される。

10

【 0 0 5 0 】

確変遊技状態発生手段 5 7 は、第 2 利益状態の終了後（又は発生後）に、遊技者に有利となる確変遊技状態を発生させるためのもので、例えば停止図柄態様選択手段 5 5 で特別大当たり態様を選択され、変動後の特別図柄が特別大当たり態様となることを条件に、第 2 利益状態の終了後、例えば特別図柄が大当たり態様のうちの通常大当たり態様となつて次の第 2 利益状態が発生するまで確変遊技状態を発生させるようになっている。

20

【 0 0 5 1 】

確変遊技状態中は、特別図柄が大当たり態様となる確率が通常確率（例えば 1 / 3 0 0 の低確率）から高確率（例えば 1 / 6 0 程度）となる他、例えば普通図柄表示手段 3 1 及び特別図柄表示手段 3 5 の変動時間が夫々通常変動時間よりも短い短縮変動時間となり（スーパーリーチ変動パターンによる変動の場合を除く）、特別図柄始動手段 2 6 の開放時間及び / 又は開放回数が通常よりも増加するようになっている。

【 0 0 5 2 】

時短遊技状態発生手段 5 8 は、第 2 利益状態の終了後（又は発生後）に、遊技者に有利となる時短遊技状態（特別遊技状態）を発生させるためのもので、例えば停止図柄態様選択手段 5 5 で通常大当たり態様を選択され、変動後の特別図柄が通常大当たり態様となることを条件に、第 2 利益状態の終了後、例えば特別図柄が所定回数（ここでは 1 0 0 回とする）変動するまでの所定期間（以下、時短遊技期間という）、時短遊技状態を発生させるようになっている。なお、時短遊技期間中に、変動後の特別図柄が大当たり態様となつて第 2 利益状態が発生した場合には、その時短遊技期間が満了していなくてもその時点で時短遊技状態は終了し、その大当たり態様が通常大当たり態様であった場合には、その第 2 利益状態の終了後に新たに時短遊技状態が発生する。

30

【 0 0 5 3 】

時短遊技状態中は、特別図柄表示手段 3 5 の変動時間が通常変動時間よりも短い短縮変動時間となる（スーパーリーチ変動パターンによる変動の場合を除く）他、例えば普通図柄表示手段 3 1 の変動時間が通常変動時間よりも短い短縮変動時間となり、特別図柄始動手段 2 6 の開放時間及び / 又は開放回数が通常よりも増加するようになっている。

40

【 0 0 5 4 】

制御コマンド送信手段 5 9 は、所定の制御コマンドを一方向通信により演出制御基板 4 2 等のサブ制御基板側に送信して制御指令を与えるためのもので、普通図柄始動手段 2 5 が遊技球を検出したときに、第 1 判定手段 6 4 の判定結果に基づいて普通図柄の変動制御コマンドを演出制御基板 4 2 側に送信する機能、特別図柄始動手段 2 6 が遊技球を検出したときに、第 2 判定手段 6 8 の判定結果、停止図柄態様選択手段 5 5 で選択された停止図柄態様、変動パターン選択手段 5 6 で選択された変動パターン等に基づいて、変動パターンコマンド、停止図柄コマンド、変動停止コマンド等の特別図柄の変動制御コマンドを所

50

定のタイミングで演出制御基板 4 2 側に送信する機能、普通保留個数又は特別保留個数が変化することに基づいて演出制御基板 4 2 側に普通保留個数コマンド又は特別保留個数コマンドを送信する機能、各種遊技状態に応じて演出制御基板 4 2 側に音声、ランプの制御コマンドを送信する機能等を備えている。

【 0 0 5 5 】

演出制御基板 4 2 は、普通図柄表示手段 3 1、特別図柄表示手段 3 5、音声出力手段 9、ランプ手段 3 4、普通保留個数表示手段 3 2、特別保留個数表示手段 3 3 等の演出手段を制御するためのもので、普通図柄制御手段 7 1、特別図柄制御手段 7 2、音声制御手段 7 3、ランプ制御手段 7 4、普通保留個数表示制御手段 7 5、特別保留個数表示制御手段 7 6 等を備えている。

10

【 0 0 5 6 】

普通図柄制御手段 7 1 は、普通図柄表示手段 3 1 の表示制御を行うもので、主制御基板 4 1 側からの普通図柄の変動制御コマンドに基づいて普通図柄表示手段 3 1 の普通図柄を所定時間変動させて、第 1 判定手段 6 4 の判定結果が当たり態様判定のときに「7」等の当たり態様で、それ以外のときに外れ態様で普通図柄を停止させるようになっている。

【 0 0 5 7 】

特別図柄制御手段 7 2 は、特別図柄表示手段 3 5 の表示制御を行うもので、主制御基板 4 1 側からの特別図柄の変動制御コマンド（変動パターンコマンド、停止図柄コマンド、変動停止コマンド）に基づいて、変動パターンコマンドで指定された変動パターンに対応する変動パターンデータに従って特別図柄表示手段 3 5 による特別図柄の変動表示を開始させ、変動停止コマンドを受信したときに、停止図柄コマンドで指定された停止図柄態様で特別図柄の変動を停止させるようになっている。

20

【 0 0 5 8 】

また、特別図柄制御手段 7 2 は、時短遊技期間満了前の最後（例えば 1 0 0 回目）の特別図柄の変動表示中に制御コマンド送信手段 5 9 から上限保留個数（例えば 4 個）に対応する特別保留個数コマンドを受信した場合には、その時点の図柄変動を、その変動パターンの本来の変動時間よりも短縮して早期に終了させるようになっている。なお、特別図柄制御手段 7 2 は、受信した変動パターンコマンドが変動パターン C 1 ~ C 5 の何れかであるか否かにより、時短遊技期間満了前の最後（例えば 1 0 0 回目）の特別図柄変動であるか否かを判断できる。

30

【 0 0 5 9 】

音声制御手段 7 3 は、スピーカー等の音声出力手段 9 の音声出力制御を行うもので、主制御基板 4 1 側からの音声制御コマンドに基づいて音声出力手段 9 から所定の効果音等を出力させるようになっている。

【 0 0 6 0 】

ランプ制御手段 7 4 は、ランプ手段 3 4 等の表示制御を行うもので、主制御基板 4 1 側からのランプ制御コマンドに基づいてランプ手段 3 4 等を所定のパターンで発光させるようになっている。

【 0 0 6 1 】

普通保留個数表示制御手段 7 5 は、普通保留個数表示手段 3 2 の表示制御を行うもので、主制御基板 4 1 側からの普通保留個数コマンドに基づいて、普通保留個数に対応する数の発光手段を発光させるようになっている。

40

【 0 0 6 2 】

特別保留個数表示制御手段 7 6 は、特別保留個数表示手段 3 3 の表示制御を行うもので、主制御基板 4 1 側からの特別保留個数コマンドに基づいて、特別保留個数に対応する数の発光手段を発光させるようになっている。

【 0 0 6 3 】

次に上記パチンコ機における動作について、図 5 に示すフローチャート、及び図 6 に示す説明図を適宜参照しつつ説明する。ゲームに際して発射手段 1 2 により遊技球を発射すると、その遊技球はガイドレール 2 2 を経て遊技領域 2 3 に入った後、その遊技領域 2 3

50

内を落下する間に普通入賞手段 2 8 等に入賞するか、普通図柄始動手段 2 5 を通過しながら下方へと落下する。遊技球が普通図柄始動手段 2 5 を通過すると、第 1 乱数取得手段 6 2 が第 1 乱数発生手段 6 1 から当たり判定用乱数値を取得して、その当たり判定用乱数値を予め定められた上限保留個数（例えば 4 個）を限度として第 1 乱数記憶手段 6 3 に順次記憶する。

【 0 0 6 4 】

なお、第 1 乱数記憶手段 6 3 に 1 個以上の当たり判定用乱数値が記憶されている場合には、制御コマンド送信手段 5 9 からの普通保留個数コマンドに基づく普通保留個数表示制御手段 7 5 の制御により、普通保留個数表示手段 3 2 がその記憶されている当たり判定用乱数値の数を表示して、その時点での普通保留個数を遊技者に報知する。

10

【 0 0 6 5 】

普通図柄表示手段 3 1 が変動表示可能な状態となり且つ普通保留個数が 1 以上の場合には、第 1 判定手段 6 4 が、第 1 乱数記憶手段 6 3 に記憶されている当たり判定用乱数値のうち最も早く記憶された 1 個を取り出し、その当たり判定用乱数値が予め定められた当たり判定値と一致すれば当たり態様の判定出力を出力すると共に、その判定結果に基づいて制御コマンド送信手段 5 9 を介して演出制御基板 4 2 側に普通図柄の変動制御コマンドを送信する。

【 0 0 6 6 】

第 1 判定手段 6 4 の判定結果が当たり態様判定のときには、演出制御基板 4 2 側の普通図柄制御手段 7 1 の制御により、普通図柄表示手段 3 1 上で普通図柄が所定時間変動した後に「 7 」等の当たり態様で停止する。そして、第 1 利益状態発生手段 5 2 の制御により、特別図柄始動手段 2 6 の開閉爪 2 6 a が所定時間開放し、この特別図柄始動手段 2 6 に遊技球が入賞し易くなる。なお、第 1 判定手段 6 4 の判定結果が当たり態様判定以外であれば、変動後の普通図柄が「 7 」等以外の外れ態様で停止する。

20

【 0 0 6 7 】

特別図柄始動手段 2 6 の開閉爪 2 6 a が開放して遊技球が入賞し、この特別図柄始動手段 2 6 が遊技球を検出すると、第 2 乱数取得手段 6 6 が第 2 乱数発生手段 6 5 から大当たり判定用乱数値と大当たり図柄用乱数値とを取得して、それら各乱数値を所定の上限保留個数（例えば 4 個）を限度として第 2 乱数記憶手段 6 7 に順次記憶する。

【 0 0 6 8 】

なお、第 2 乱数記憶手段 6 7 に 1 個以上の大当たり判定用乱数値が記憶されている場合には、制御コマンド送信手段 5 9 からの特別保留個数コマンドに基づく特別保留個数表示制御手段 7 6 の制御により、特別保留個数表示手段 3 3 がその記憶されている大当たり判定用乱数値の数を表示して、その時点での特別保留個数を遊技者に報知する。

30

【 0 0 6 9 】

特別図柄表示手段 3 5 が変動表示可能な状態となり且つ特別保留個数が 1 以上の場合には、第 2 判定手段 6 8 が、第 2 乱数記憶手段 6 7 に記憶されている大当たり判定用乱数値のうち最も早く記憶された 1 個を取り出し、その大当たり判定用乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致すれば大当たり態様の判定出力を、大当たり判定用乱数値が大当たり判定値と一致しなければ外れ態様の判定出力を夫々出力する。

40

【 0 0 7 0 】

そして、その判定結果と、大当たり図柄用乱数値又は外れ図柄用乱数値（左外れ図柄用乱数値、中外れ図柄用乱数値、右外れ図柄用乱数値）とに基づいて、停止図柄態様選択手段 5 5 が特別図柄の変動後の停止図柄態様を選択する。即ち、停止図柄態様選択手段 5 5 は、第 2 判定手段 6 8 の判定結果が大当たり態様判定のときには、第 2 乱数記憶手段 6 7 に大当たり判定用乱数値と共に記憶されている大当たり図柄用乱数値に基づいて「 0 ・ 0 ・ 0 」～「 9 ・ 9 ・ 9 」までの 1 0 種類の大当たり態様の中から 1 つを選択し、第 2 判定手段 6 8 の判定結果が外れ態様判定のときには、第 2 乱数発生手段 6 5 から左外れ図柄用乱数値、中外れ図柄用乱数値、右外れ図柄用乱数値を夫々 1 個ずつ取得して、それら 3 つの外れ図柄用乱数値に基づいて外れ態様の中から 1 つを選択する。

50

## 【 0 0 7 1 】

また、変動パターン選択手段 5 6 が、複数種類の変動パターンの中から乱数抽選により択一的に選択する。即ち、変動パターン選択手段 5 6 は、まず第 2 乱数発生手段 6 5 から変動パターン用乱数値を取得する（図 5 の S 1）と共に、その時点の遊技状態に応じて複数の変動パターンテーブル T A ~ T C の中から 1 つを選択する（S 2 ~ S 5）。この変動パターンテーブル T A ~ T C の選択においては、その時点で確変遊技状態中であれば時短変動パターンテーブル T B が（S 2 : Y e s S 5 b）、時短遊技状態中で且つその時短遊技期間満了前の最後（例えば 1 0 0 回目）の特別図柄変動でない場合には時短変動パターンテーブル T B が（S 2 : N o S 3 : Y e s S 4 : N o S 5 b）、時短遊技状態中で且つその時短遊技期間満了前の最後（例えば 1 0 0 回目）の特別図柄変動の場合には特別変動パターンテーブル T C が（S 2 : N o S 3 : Y e s S 4 : Y e s S 5 c）、確変遊技状態中でも時短遊技状態中でもない通常遊技状態中の場合には通常変動パターンテーブル T A が（S 2 : N o S 3 : N o S 5 a）、夫々選択される。

10

## 【 0 0 7 2 】

そして、選択された変動パターンテーブル、取得された変動パターン用乱数値、停止図柄態様選択手段 5 5 で選択された停止図柄態様等に基づいて、変動パターンが択一的に選択される（S 6）。

## 【 0 0 7 3 】

例えば、通常変動パターンテーブル T A が選択された場合には、停止図柄態様選択手段 5 5 で選択された停止図柄態様が「7・7・7」等の大当たり態様であれば、取得された変動パターン用乱数値に基づいてノーマルリーチ大当たり変動パターン A 4 とスーパーリーチ大当たり変動パターン A 5 との何れかが選択され、停止図柄態様が「5・6・7」等のリーチなし外れ態様であれば、リーチなし外れ変動パターン A 1 が選択され、停止図柄態様が「7・6・7」等のリーチ外れ態様であれば、取得された変動パターン用乱数値に基づいてノーマルリーチ外れ変動パターン A 2 とスーパーリーチ外れ変動パターン A 3 との何れかが選択される。

20

## 【 0 0 7 4 】

続いて、制御コマンド送信手段 5 9 が、変動パターンコマンド、停止図柄コマンドを演出制御基板 4 2 側に順次送信して特別図柄の変動開始を指示し、その後、変動パターン選択手段 5 6 で選択された変動パターンに対応する変動時間、例えばリーチなし外れ変動パターン A 1 であれば 1 5 秒、スーパーリーチ大当たり変動パターン A 5 であれば 4 0 秒が経過した時点、又はその直前の所定のタイミングで演出制御基板 4 2 側に変動停止コマンドを送信して特別図柄の変動停止を指示する。

30

## 【 0 0 7 5 】

演出制御基板 4 2 側では、特別図柄制御手段 7 2 が、主制御基板 4 1 側からの変動パターンコマンドで指定された変動パターンに対応する変動パターンデータに従って特別図柄表示手段 3 5 による特別図柄の変動表示を開始させ、変動停止コマンドを受信したときに、停止図柄コマンドで指定された停止図柄態様で特別図柄の変動を停止させる。

## 【 0 0 7 6 】

変動後の特別図柄が「6・6・6」「7・7・7」等の大当たり態様となった場合には、その後第 2 利益状態発生手段 5 4 が作動して第 2 利益状態が発生し、大入賞手段 2 7 の開閉板 2 7 a が前側に開放して第 1 大当たり状態となる。大入賞手段 2 7 は、開放から所定時間（例えば 3 0 秒）が経過するか、所定時間（例えば 3 0 秒）の経過までに大入賞手段 2 7 に所定数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞すれば、その時点で開閉板 2 7 a が閉じて第 1 大当たり状態が終了する。そして、入賞した遊技球が特定領域 3 8 を通過すれば、再度開閉板 2 7 a が開放して第 2 大当たり状態となり、最大所定ラウンド（例えば 1 6 ラウンド）までその開閉動作を繰り返す。

40

## 【 0 0 7 7 】

このため、第 2 利益状態が発生すれば、大入賞手段 2 7 に多数の遊技球が入賞する可能

50

性があり、遊技者はその入賞球数に応じて賞球の払い出しを受けることができ、多大な利益を享受することができる。

【 0 0 7 8 】

第 2 利益状態が終了すると、その第 2 利益状態の発生に起因する特別図柄が特別大当たり態様（例えば「7・7・7」）であった場合には、確変遊技状態発生手段 5 7 が作動して確変遊技状態が発生し、通常大当たり態様（例えば「6・6・6」）であった場合には、時短遊技状態発生手段 5 8 が作動して時短遊技状態が発生する。

【 0 0 7 9 】

確変遊技状態中は、特別図柄が大当たり態様となる確率が通常確率（例えば 1 / 3 0 0 の低確率）から高確率（例えば 1 / 6 0 程度）となり、普通図柄表示手段 3 1 及び特別図柄表示手段 3 5 の変動時間が夫々通常変動時間よりも短い短縮変動時間となり（スーパーリーチ変動パターンによる変動の場合を除く）、特別図柄始動手段 2 6 の開放時間及び / 又は開放回数が通常よりも増加する。

【 0 0 8 0 】

また、時短遊技状態中は、普通図柄表示手段 3 1 及び特別図柄表示手段 3 5 の変動時間が通常変動時間よりも短い短縮変動時間となり（スーパーリーチ変動パターンによる変動の場合を除く）、特別図柄始動手段 2 6 の開放時間及び / 又は開放回数が通常よりも増加する。

【 0 0 8 1 】

確変遊技状態は、その発生後、例えば特別図柄が通常大当たり態様となって次の第 2 利益状態が発生した場合に終了する。また、時短遊技状態は、その発生後、例えば特別図柄が所定回数（ここでは 1 0 0 回とする）変動するまでの時短遊技期間が経過した場合、又はその時短遊技期間が経過する前に変動後の特別図柄が大当たり態様となって第 2 利益状態が発生した場合に終了する。

【 0 0 8 2 】

確変遊技状態中の特別図柄変動、及び時短遊技状態中であってその時短遊技期間満了前の最後以外の特別図柄変動においては、変動パターン選択手段 5 6 により時短変動パターンテーブル T B に対応する変動パターン B 1 ~ B 5 の何れかが選択されるため、その特別図柄変動はスーパーリーチ変動パターン B 3 , B 5 を除いて通常遊技状態よりも変動時間が短くなる。また、時短遊技状態中であっても、その時短遊技期間満了前の最後（例えば 1 0 0 回目）の特別図柄変動においては、変動パターン選択手段 5 6 により特別変動パターンテーブル T C に対応する変動パターン C 1 ~ C 5 の何れかが選択されるため、その特別図柄変動はスーパーリーチ変動パターン C 3 , C 5 を除いて時短遊技状態中の他の特別図柄変動に比べて変動時間が長くなる。

【 0 0 8 3 】

図 6 は、時短遊技期間満了の前後における特別図柄変動、及び特別保留個数の変動状態の履歴の一例を示したものである。この例では、時短遊技期間満了前の最後（1 0 0 回目）の特別図柄変動において特別変動パターンテーブル T C のリーチなし外れ変動パターン C 1（変動時間 1 0 秒）が選択され、その変動中に特別図柄が上限保留個数である 4 個に到達しているため、遊技者は時短遊技状態による利益を最大限享受できたものとして満足感を得ることができる。この例で、1 0 0 回目の特別図柄変動において、例えば時短遊技状態中の他の特別図柄変動と同様に、時短変動パターンテーブル T B におけるリーチなし外れ変動パターン B 1（変動時間 2 秒）が選択されていたと仮定すると、図 6 に一点鎖線で示すように、特別保留個数が 3 個の状態の時短遊技状態が終了してしまい、遊技者は十分に利益を享受できなかったものと感じてその後の遊技意欲を喪失してしまう場合がある。

【 0 0 8 4 】

なお、本実施形態では、特別図柄制御手段 7 2 は、時短遊技期間満了前の最後（1 0 0 回目）の特別図柄の変動表示中に主制御基板 4 1 側から上限保留個数（例えば 4 個）に対応する特別保留個数コマンドを受信した場合には、その時点の図柄変動を、その変動パタ

10

20

30

40

50

ーンに設定された変動時間よりも短縮して早期に終了させるようになっている。従って、図6の例では、時短遊技期間満了前の最後(100回目)の特別図柄変動において、特別図柄が上限保留個数である4個に到達した時点で、リーチなし外れ変動パターンC1による10秒間の変動時間が経過する前にその変動表示が終了している。

【0085】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機では、時短遊技期間満了前の最後の図柄変動における変動時間を、時短遊技状態中の他の図柄変動における変動時間よりも長く設定するように構成されているため、時短遊技状態の終了時点で特別保留個数が上限保留個数に達する可能性が高くなり、遊技者は時短による利益を最大限享受できたものとして満足感を持って遊技を継続できる利点がある。

10

【0086】

また、時短遊技状態中であっても、スーパーリーチ変動パターン(特定変動パターン)による図柄変動についてはその変動時間を通常遊技状態における変動時間と略同じとし、時短遊技期間満了前の最後の図柄変動における変動時間を、スーパーリーチ変動パターンによる図柄変動を除く時短遊技状態中の他の図柄変動における変動時間よりも長く設定するように構成されているため、時短遊技期間満了前の最後の図柄変動においてスーパーリーチ変動パターン以外の変動パターンが出現した場合でも、時短遊技状態の終了時点で特別保留個数が上限保留個数に達する可能性が高くなり、遊技者は時短による利益を最大限享受できたものとして満足感を持って遊技を継続できる利点がある。

【0087】

20

更に、時短遊技期間満了前の最後の図柄変動時にもみ選択される特別最終変動専用変動パターンとしての変動パターンC1~C5(変動パターンC3, C5と変動パターンA3, A5とが全く同じ変動パターンの場合にはC1, C2, C4)を設けているため、例えば遊技者に時短遊技状態の最後の図柄変動であることを報知することができるなど、演出効果の向上が期待できる。

【0088】

特別図柄表示手段35による図柄変動に用いる変動パターンを選択する変動パターン選択手段56を備え、この変動パターン選択手段56は、時短遊技期間満了前の最後の図柄変動に対しては、時短遊技状態中の他の図柄変動とは異なる変動パターンテーブルTBから変動パターンを選択するように構成されているため、変動パターン選択手段56は、時短遊技状態中には、その時短遊技期間満了前の最後の図柄変動とそれ以外の図柄変動とで選択する変動パターンテーブルを変更するのみでよいため、制御手順を簡略化できる利点がある。

30

【0089】

時短遊技期間満了前の最後の図柄変動中に、特別保留個数(検出情報の記憶数)がその上限個数(所定数)に到達することに基づいて、その図柄変動の変動時間を短縮するように構成されているため、図柄変動時間の延長を必要最小限に抑えることができ、遊技者による発射操作の中断等を防止できる。

【0090】

図7は本発明の第2の実施形態を例示し、時短遊技期間満了前の最後の特別図柄変動において、通常変動状態と同様に通常変動パターンテーブルTAから変動パターンを選択するように構成した例を示している。

40

【0091】

本実施形態では、複数種類の変動パターンテーブルに、時短遊技期間満了前の最後の特別図柄変動においてのみ選択される変動パターンテーブルが含まれておらず、例えば図3(a), (b)に示す通常変動パターンテーブルTA、時短変動パターンテーブルTBのみが用いられるように構成されている。

【0092】

変動パターン選択手段56による変動パターン選択処理は、例えば図7に示す手順で行われる。即ち、変動パターン選択手段56は、まず第2乱数発生手段65から変動パター

50

ン用乱数値を取得する（S1）と共に、その時点の遊技状態に応じて複数の変動パターンテーブルTA, TBの中から1つを選択する（S2～S5）。この変動パターンテーブルTA, TBの選択においては、その時点で確変遊技状態中であれば時短変動パターンテーブルTBが（S2:Yes S5b）、時短遊技状態中で且つその時短遊技期間満了前の最後（例えば100回目）の特別図柄変動でない場合には時短変動パターンテーブルTBが（S2:No S3:Yes S4:No S5b）、時短遊技状態中で且つその時短遊技期間満了前の最後（例えば100回目）の特別図柄変動の場合には通常変動パターンテーブルTAが（S2:No S3:Yes S4:Yes S5a）、確変遊技状態中でも時短遊技状態中でもない通常遊技状態中の場合には通常変動パターンテーブルTAが（S2:No S3:No S5a）、夫々選択される。

10

## 【0093】

そして、選択された変動パターンテーブル、取得された変動パターン用乱数値、停止図柄態様選択手段5で選択された停止図柄態様等に基づいて、変動パターンが択一的に選択される（S6）。

## 【0094】

このように、時短遊技期間満了前の最後の特別図柄変動において、通常遊技状態中と同様に通常変動パターンテーブルTAから変動パターンを選択するように構成した場合も、第1の実施形態と同様の効果が期待できる。

## 【0095】

図8は本発明の第3の実施形態を例示し、時短遊技期間中は、時短遊技期間満了前の最後の特別図柄変動であるか否かに拘わらず、通常遊技状態で選択される通常変動パターンテーブルTAよりも相対的に変動時間の短い変動パターンよりなる時短変動パターンテーブルTBから変動パターンを選択するように構成すると共に、時短遊技期間満了前の最後の特別図柄変動では、その時短変動パターンテーブルTBに含まれる変動パターンのうち、他の変動パターンに比べて相対的に長い変動時間に設定されているスーパーリーチ変動パターンを選択するように構成した例を示している。

20

## 【0096】

本実施形態では、第2の実施形態と同様、複数種類の変動パターンテーブルに、時短遊技期間満了前の最後の特別図柄変動においてのみ選択される変動パターンテーブルが含まれておらず、例えば図3(a), (b)に示す通常変動パターンテーブルTA、時短変動パターンテーブルTBのみが用いられるように構成されている。

30

## 【0097】

また、この時短変動パターンテーブルTBに含まれる変動パターンB1～B5のうち、リーチなし外れ変動パターンB1、ノーマルリーチ変動パターンB2, B4については、通常変動パターンテーブルTAにおける対応するリーチなし外れ変動パターンA1、ノーマルリーチ変動パターンA2, A4よりも夫々変動時間が短く設定されており、スーパーリーチ変動パターンB3, B5については、他の変動パターンB1, B2, B4に比べて相対的に長い変動時間、例えば通常変動パターンテーブルTAにおける対応するスーパーリーチ変動パターンA3, A5と同じ変動時間に設定されている。

40

## 【0098】

変動パターン選択手段56による変動パターン選択処理は、例えば図8に示す手順で行われる。即ち、変動パターン選択手段56は、まず第2乱数発生手段65から変動パターン用乱数値を取得する（S1）と共に、その時点の遊技状態に応じて複数の変動パターンテーブルTA, TBの中から1つを選択する（S2～S5）。この変動パターンテーブルTA, TBの選択においては、その時点で確変遊技状態中であれば時短変動パターンテーブルTBが（S2:Yes S5b）、時短遊技状態中であれば時短変動パターンテーブルTBが（S2:No S3:Yes S5b）、確変遊技状態中でも時短遊技状態中でもない通常遊技状態中であれば通常変動パターンテーブルTAが（S2:No S3:No S5a）、夫々選択される。

50

## 【 0 0 9 9 】

そして、選択された変動パターンテーブル、取得された変動パターン用乱数値、停止図柄態様選択手段 5 5 で選択された停止図柄態様等に基づいて、変動パターンが択一的に選択される。即ち、通常変動パターンテーブル T A が選択された場合には、変動パターン A 1 ~ A 5 の何れかが選択される。また、時短変動パターンテーブル T B が選択された場合には、原則として変動パターン B 1 ~ B 5 の何れかが選択され、時短遊技状態中で且つその時短遊技期間満了前の最後（例えば 1 0 0 回目）の特別図柄変動の場合にのみ、スーパーリーチ変動パターン B 3 , B 5 の何れかが選択される。

## 【 0 1 0 0 】

このように、時短遊技期間中は、時短遊技期間満了前の最後の特別図柄変動であるか否かに拘わらず、通常遊技状態で選択される通常変動パターンテーブル T A よりも相対的に変動時間の短い変動パターンよりなる時短変動パターンテーブル T B から変動パターンを選択するように構成すると共に、時短遊技期間満了前の最後の特別図柄変動では、その時短変動パターンテーブル T B に含まれる変動パターンのうち、他の変動パターンに比べて相対的に長い変動時間に設定されているスーパーリーチ変動パターンを選択するように構成した場合でも、第 1、第 2 の実施形態と同様の効果が期待できる。

10

## 【 0 1 0 1 】

以上、本発明の各実施形態について詳述したが、本発明はこれら各実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば、特別遊技状態の一例としていわゆる時短遊技状態のみを示したが、確変遊技状態の継続期間が特別図柄表示手段 3 5 が所定回数変動するまでの所定期間継続されるように構成されている場合には、この確変遊技状態についても時短遊技状態と同様に特別遊技状態の一例として、所定期間満了前の最後の図柄変動における変動時間を、確変遊技状態中の他の図柄変動における変動時間よりも長く設定するように構成してもよい。この場合には、確変遊技状態発生手段 5 7 も特別遊技状態発生手段の一例である。

20

## 【 0 1 0 2 】

時短遊技状態、確変遊技状態等の特別遊技状態は、第 2 利益状態（大当たり状態）の終了後に限らず、所定条件の成立に基づいて開始させるように構成すればよい。

## 【 0 1 0 3 】

実施形態では、スーパーリーチ変動パターンについては時短遊技中であっても通常遊技状態と略同じ変動時間となるように構成したが、スーパーリーチ変動パターンについても、時短遊技状態中には通常遊技状態に比べて短い変動時間となるように構成してもよい。即ち、時短遊技状態中であっても通常遊技状態と略同じ変動時間とする特定変動パターンを設けなくてもよい。

30

## 【 0 1 0 4 】

特定変動パターンは、スーパーリーチ変動パターン、即ち 1 種類のリーチ変動パターンのみである必要はなく、2 種類以上、或いは全ての種類のリーチ変動パターンを特定変動パターンとしてもよい。

## 【 0 1 0 5 】

特別変動パターンテーブル T C は、外れの変動パターンのみにより構成してもよい。特別変動パターンテーブル T C に属する変動パターン C 1 ~ C 5 については、時短変動パターンテーブル T B に属する変動パターン B 1 ~ B 5 等とは異なるキャラクター画像、背景画像等を用いたり、或いは図柄変動前又は後に最終変動である旨の表示を行う等により、その図柄変動が時短遊技期間満了前の最後の図柄変動であることを遊技者に報知するようにしてもよい。

40

## 【 0 1 0 6 】

特別変動パターンテーブル T C に属する変動パターン C 1 ~ C 5 のうちの少なくとも一部の変動パターンを通常変動パターンテーブル T A に属する変動パターン A 1 ~ A 5 の変動時間よりも長く設定した場合にはより効果的である。

## 【 0 1 0 7 】

50

実施形態では、停止図柄態様選択手段 5 5 により選択された停止図柄態様に基づいて変動パターン選択手段 5 6 による変動パターンの選択処理が行われるように構成したが、変動パターン選択手段 5 6 による変動パターンの選択を停止図柄態様の選択の前に行うように構成してもよい。

【 0 1 0 8 】

例えば特別保留個数に上限が設けられていない場合であっても、時短遊技期間満了前の最後の図柄変動中に、特別保留個数（検出情報の記憶数）が所定数（例えば 4 個）に到達することに基づいてその図柄変動の変動時間を短縮するように構成してもよい。特別保留個数に 4 個等の上限保留個数が設けられている場合であっても、時短遊技期間満了前の最後の図柄変動中に、特別保留個数が上限保留個数とは異なる所定数（例えば 3 個）に到達することに基づいてその図柄変動の変動時間を短縮するように構成してもよい。

10

【 0 1 0 9 】

また本発明は、パチンコ機に限らず、アレンジボール機、雀球遊技機等の各種の弾球遊技機においても同様に実施することが可能である。

【符号の説明】

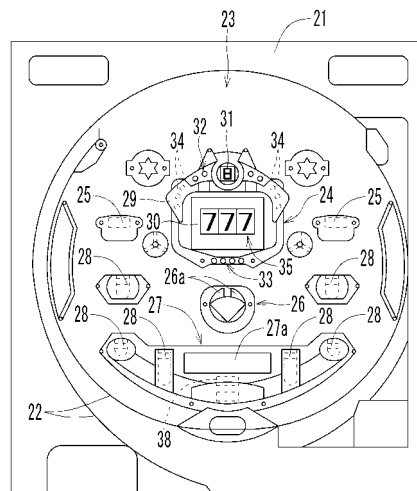
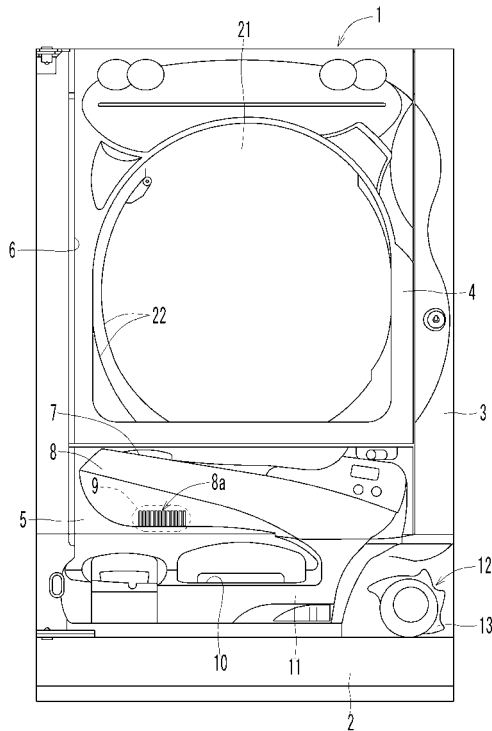
【 0 1 1 0 】

- 2 6 特別図柄始動手段（図柄始動手段）
- 3 5 特別図柄表示手段（図柄表示手段）
- 5 4 第 2 利益状態発生手段（利益状態発生手段）
- 5 6 変動パターン選択手段
- 5 8 時短遊技状態発生手段（特別遊技状態発生手段）
- 6 7 第 2 乱数記憶手段（保留記憶手段）
- 6 8 第 2 判定手段（保留消化手段）

20

【 図 1 】

【 図 2 】



【図3】

(a) 通常変動パターンテーブルT A

変動パターンの種類	変動時間(秒)
リーチなし外れA1	15
ノーマルリーチ外れA2	20
スーパーリーチ外れA3	35
ノーマルリーチ大当たりA4	25
スーパーリーチ大当たりA5	40

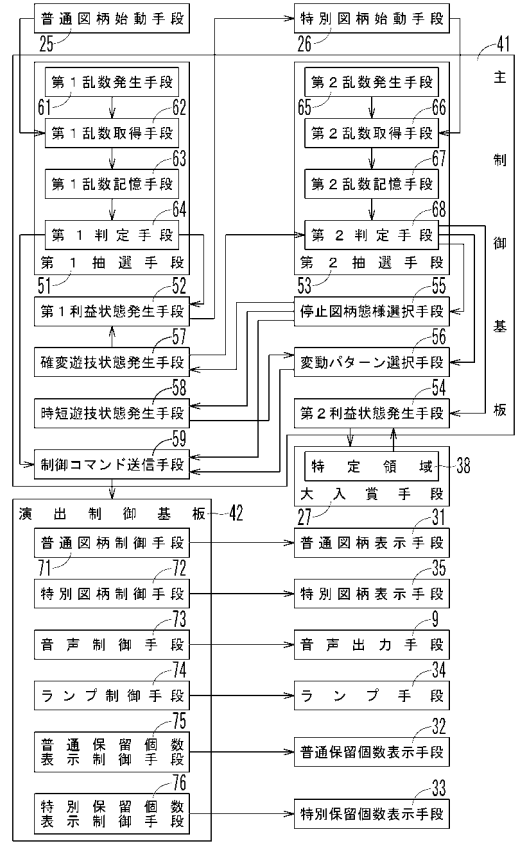
(b) 時短変動パターンテーブルT B

変動パターンの種類	変動時間(秒)
リーチなし外れB1	2
ノーマルリーチ外れB2	2.5
スーパーリーチ外れB3	3.5
ノーマルリーチ大当たりB4	3.5
スーパーリーチ大当たりB5	4.0

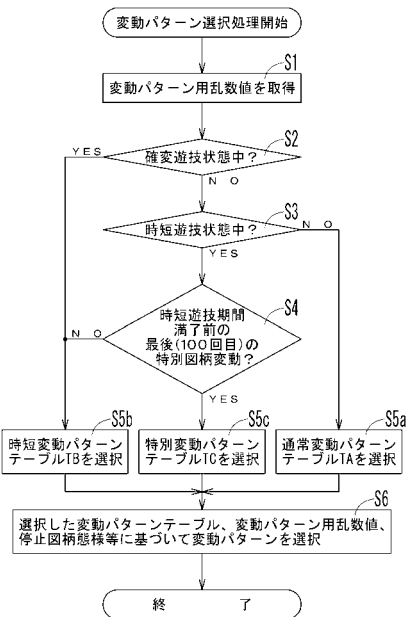
(c) 特別変動パターンテーブルT C

変動パターンの種類	変動時間(秒)
リーチなし外れC1	10
ノーマルリーチ外れC2	15
スーパーリーチ外れC3	35
ノーマルリーチ大当たりC4	20
スーパーリーチ大当たりC5	40

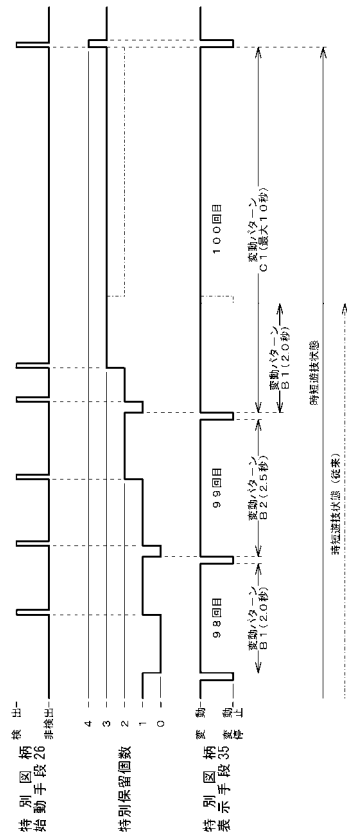
【図4】



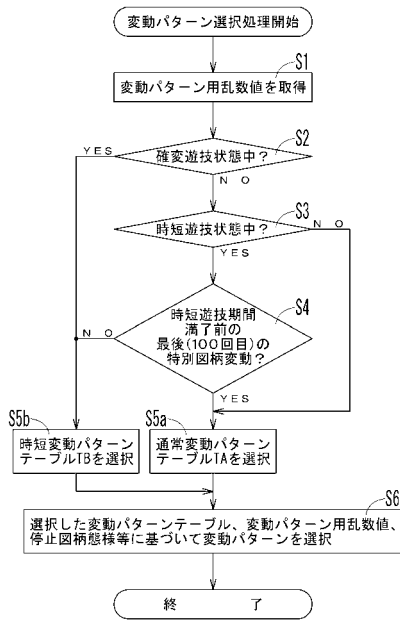
【図5】



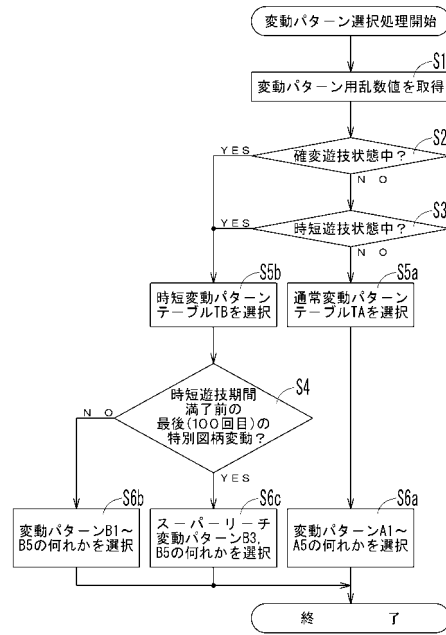
【図6】



【 図 7 】



【 図 8 】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2004 - 154486 (JP, A)  
特開2002 - 253794 (JP, A)  
特開2003 - 126459 (JP, A)  
特開2001 - 079202 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02