

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4671304号
(P4671304)

(45) 発行日 平成23年4月13日(2011.4.13)

(24) 登録日 平成23年1月28日(2011.1.28)

(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 3 (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2008-133505 (P2008-133505)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成20年5月21日(2008.5.21)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2007-210195 (P2007-210195) の分割		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
原出願日	平成15年10月24日(2003.10.24)	(74) 代理人	100092897
(65) 公開番号	特開2008-237928 (P2008-237928A)		弁理士 大西 正悟
(43) 公開日	平成20年10月9日(2008.10.9)	(72) 発明者	高橋 豪
審査請求日	平成20年5月27日(2008.5.27)		東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ ミー株式会社内
		(72) 発明者	庄子 大樹
			東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ ミー株式会社内
		審査官	大浜 康夫

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】

遊技領域が設けられた遊技盤を備え、前記遊技領域内に遊技球を発射して遊技を行う弾球遊技機であって、

前記遊技領域に設けられて遊技球が通過可能な始動入賞口と、前記遊技領域に設けられて図柄変動表示が可能な図柄表示装置と、前記始動入賞口に遊技球が入賞したことを条件に特別遊技を実行するか否かの抽選を実行する抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果に基づいて前記図柄表示装置に変動図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程を制御する図柄制御手段と、前記図柄制御手段により停止表示された前記変動図柄が予め定められた当たり図柄であるときに、遊技領域に設けられた可変入賞口を入賞容易とする特別遊技を行わせる特別遊技実行手段とを備えた遊技機において、

前記始動入賞口に遊技球が入賞して前記図柄制御手段により前記図柄変動過程の制御が行われているときに前記入賞口に新たに遊技球が入賞したときに、その遊技球を保留球として扱い、この保留球数および各保留球に対する前記抽選手段による抽選結果を保留球情報として記憶する保留球情報記憶手段と、

前記図柄表示装置において前記停止表示された図柄が前記当たり図柄になるための表示態様指定条件を複数記憶する条件記憶手段と、

前記図柄制御手段により前記図柄変動過程の制御が開始される場合に、前記条件記憶手段に記憶された前記表示態様指定条件を読み出して前記図柄表示装置に提示する条件提示手段と、

10

20

前記始動入賞口に遊技球が入賞したときに前記表示態様指定条件を提示するか否かの判定に用いるための条件表示フラグを設定する表示状態フラグ設定手段と、

前記始動入賞口に遊技球が入賞したときに前記表示態様指定条件を提示するか否かの判定を行う提示判定手段と、

前記保留球情報記憶手段に前記保留球情報として少なくとも一つの保留球を有することが記憶されており、且つ前記表示態様指定条件が提示されていない状態において、前記始動入賞口に遊技球が入賞して新たな保留球が追加され且つ前記提示判定手段により前記表示態様指定条件を提示すると判定されたときに、前記表示状態フラグ設定手段により設定された条件表示フラグに基づいて前記保留球情報記憶手段に前記保留球情報として記憶された保留球のうちの最も古い保留球に対する前記図柄変動過程において前記表示態様指定条件を提示するか前記新たに追加された保留球に対する前記図柄変動過程において前記表示態様指定条件を提示するかを決定する条件実行タイミング決定手段と、

10

前記条件実行タイミング決定手段により決定された保留球に対して前記図柄制御手段により前記図柄変動過程の制御が開始される場合で、前記保留球情報記憶手段に前記保留球情報として記憶された保留球のいずれかに対する前記抽選手段による抽選結果が当たりである場合には、前記条件提示手段により読み出されて提示された前記表示態様指定条件と同じ表示態様をその後に行われる前記図柄変動過程において実行した後に前記当たり図柄を停止表示するように、前記図柄制御手段による図柄変動制御を行なわせる条件実行手段とを備えることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

20

前記表示状態フラグ設定手段が、前記条件表示フラグとして、第 1 条件表示フラグおよび第 2 条件表示フラグを設定し、

前記条件実行タイミング決定手段は、前記第 1 条件表示フラグが設定されたときには前記第 1 条件表示フラグが設定された保留球に対する前記図柄変動過程において前記表示態様指定条件を提示する旨の決定を行い、前記第 2 条件表示フラグが設定されたときには最も古い保留球に対する前記図柄変動過程において前記表示態様指定条件を提示する旨の決定を行うことを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 条件表示フラグは前記抽選手段による抽選結果が外れのときに設定され、前記第 2 条件表示フラグは前記抽選手段による抽選結果が当たりのときに設定されることを特徴とする請求項 2 に記載の弾球遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はパチンコ機に代表される弾球遊技機に関し、特に図柄表示装置に表示される図柄が予め設定された当たり図柄となった場合に特別遊技を行う弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ遊技機等の弾球遊技機では、遊技領域を構成する遊技盤の中央部に液晶表示器等による図柄表示装置を設けたものが一般に知られており、遊技領域に設けられた始動入賞口内に遊技球が入賞したときに、図柄表示装置により変動図柄を変動させた後に停止表示したときの図柄（停止図柄）が、予め設定された当たり図柄であった場合、特別遊技状態（大当たり）を成立させるように構成されている。この特別遊技状態においては、遊技領域の下部に設けられた可変入賞口（大入賞口）を開放して遊技球の入賞を容易にして、遊技者が大量の遊技球を獲得できるようになっている。

40

【0003】

このような弾球遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞して図柄表示装置における図柄の変動が開始されると、図柄の変動の開始から停止まである程度の時間がかかるため、図柄の変動表示中に始動入賞口に新たな遊技球が入賞することがある。しかし、図柄の変動が行われている最中であるため、直ちに新たな遊技球の入賞に対する図柄の変動を行うこ

50

とができない。そこで、この図柄の表示変動中に新たに入賞した遊技球の数が記憶され（以下、図柄変動中に新たに入賞し且つその数が記憶された遊技球を保留球と称する）、記憶されている保留球に対する図柄の変動が開始できる状況になれば、順次、図柄変動表示が行われる。

【 0 0 0 4 】

このような図柄の変動表示は予め複数種類設定されている変動パターンに基づいて行われており、その中に特別遊技状態（大当たり）を成立させる可能性が高い変動パターン（以下、リーチ演出パターンと称する）が含まれている。このリーチ演出パターンの表示により、遊技者に初めて大当たりに対する期待感を与えることができる。

【 0 0 0 5 】

ところで、表示されたリーチ演出パターンにより、遊技者が大当たりの発生可能性をおおよそ予測できるものが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開 2 0 0 1 - 1 1 2 9 8 1 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、大当たりの発生可能性が高いリーチ演出パターンが表示されても、遊技者はこのリーチ演出パターンの後に表示される停止図柄が見るまでは確実に大当たりなるかどうかは分からない。このため、遊技者の関心は停止図柄に多く向けられ、この停止図柄の前に表示されるリーチ演出パターンへの関心は失われがちであった。

【 0 0 0 7 】

本発明はこのような問題に鑑みたもので、演出パターンを提示させて、この提示された演出パターンが図柄変動過程において実行されるか否かにより、遊技者に大当たり発生の可能性の有無を報知することができるため、従来関心が失われがちであった停止図柄が表示される前の過程においても、遊技者が楽しめる弾球遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

このような目的達成のため、本発明は、遊技領域が設けられた遊技盤を備え、遊技領域内に遊技球を発射して遊技を行う弾球遊技機であって、遊技領域に設けられて遊技球が通過可能な始動入賞口と、遊技領域に設けられて図柄変動表示が可能な図柄表示装置と、始動入賞口に遊技球が入賞したことを条件に特別遊技を実行するか否かの抽選を実行する抽選手段（例えば、本実施例における当たり乱数取得手段 6 2 1 A、当たり乱数判定手段 6 2 3）と、抽選手段による抽選結果に基づいて図柄表示装置に変動図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動過程を制御する図柄制御手段と、図柄制御手段により停止表示された前記変動図柄（例えば、本実施例における停止図柄）が予め定められた当たり図柄であるときに、遊技領域に設けられた可変入賞口（例えば、本実施例における大入賞口 1 3）を入賞容易とする遊技を行わせる特別遊技実行手段とを備えた遊技機において、始動入賞口に遊技球が入賞して図柄制御手段により図柄変動過程の制御が行われているときに入賞口に新たに遊技球が入賞したときに、その遊技球を保留球として扱い、この保留球数および各保留球に対する前記抽選手段による抽選結果を保留球情報として記憶する保留球情報記憶手段と、図柄表示装置において前記停止表示された図柄が当たり図柄になるための表示態様指定条件（例えば、本実施例におけるゲームクリア条件）を複数記憶する条件記憶手段と、図柄制御手段により図柄変動過程の制御が開始される場合に、条件記憶手段に記憶された表示態様指定条件を読み出して図柄表示装置に提示する条件提示手段と、始動入賞口に遊技球が入賞したときに表示態様指定条件を提示するか否かの判定に用いるための条件表示フラグを設定する表示状態フラグ設定手段と、始動入賞口に遊技球が入賞したときに前記表示態様指定条件を提示するか否かの判定を行う提示判定手段と、保留球情報記憶手段に保留球情報として少なくとも一つの保留球を有することが記憶されており

10

20

30

40

50

、且つ表示態様指定条件が提示されていない状態において、始動入賞口に遊技球が入賞して新たな保留球が追加され且つ提示判定手段により表示態様指定条件を提示すると判定されたときに、表示状態フラグ設定手段により設定された条件表示フラグに基づいて保留球情報記憶手段に保留球情報として記憶された保留球のうちの最も古い保留球に対する図柄変動過程において表示態様指定条件を提示するか、新たに追加された保留球に対する図柄変動過程において表示態様指定条件を提示するかを決定する条件実行タイミング決定手段と、条件実行タイミング決定手段により決定された保留球に対して図柄制御手段により図柄変動過程の制御が開始される場合で、保留球情報記憶手段に保留球情報として記憶された保留球のいずれかに対する抽選手段による抽選結果が当たりである場合には、条件提示手段により読み出されて提示された表示態様指定条件と同じ表示態様をその後に行われる図柄変動過程において実行した後に当たり図柄を停止表示するように、図柄制御手段による図柄変動制御を行なわせる条件実行手段とを備える。

10

【0011】

上記弾球遊技機において、表示状態フラグ設定手段が、前記条件表示フラグとして、第1条件表示フラグおよび第2条件表示フラグを設定し、条件実行タイミング決定手段は、第1条件表示フラグが設定されたときには第1条件表示フラグが設定された保留球に対する図柄変動過程において表示態様指定条件を提示する旨の決定を行い、第2条件表示フラグが設定されたときには最も古い保留球に対する図柄変動過程において表示態様指定条件を提示する旨の決定を行うのが好ましい。

また、第1条件表示フラグは抽選手段による抽選結果が外れのときに設定され、第2条件表示フラグは前記抽選手段による抽選結果が当たりのときに設定されるのが好ましい。

20

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、入賞口に遊技球が入賞して図柄制御手段により図柄変動過程の制御が開始されるときに、抽選手段による抽選結果が当たりである場合に、条件提示手段により読み出されて提示された表示態様指定条件と同じ表示態様を図柄変動過程内において実行した後に当たり図柄を停止表示するように図柄制御手段の制御が行われるため、遊技者は、図柄変動過程において提示された表示態様指定条件を満足する表示態様が行われるか否かを注目しつつ遊技を行うこととなり、従来は関心が失われがちであった停止図柄が表示される前の過程においても、遊技者が楽しめる弾球遊技機を提供することができる。このとき本発明では、図柄表示装置に提示される表示態様指定条件を保留球情報に応じて設定するようになっていたため、表示態様指定条件が保留球の数に応じて変化することとなり、より多様な表示態様指定条件の提示が可能となり、遊技者にとって一層興味が湧く弾球遊技機を提供することができる。

30

【0015】

また、本発明の弾球遊技機において、保留球情報記憶手段は保留球の数を更新記憶し、指定条件決定手段はこの保留球の数に応じて表示態様指定条件を設定するのが好ましく、保留球の数という従来の弾球遊技機で極く一般的に用いられている情報をそのまま用いて表示態様指定条件を簡単に変更することができる。なお、このように変更する方法としては、条件記憶手段に保留球情報に対応させて複数の表示態様指定条件を記憶し、これら複数の表示態様指定条件から保留球情報記憶手段に記憶されている保留球情報に対応する表示態様指定条件を読み出すようにすれば、簡単に制御を行うことができる。

40

【0016】

なお、表示態様指定条件を図柄変動過程の後に停止表示される変動図柄が当たり図柄になるためのゲームクリア条件とするのが好ましく、このゲームクリア条件としては、図柄制御手段により図柄変動過程の制御が開始された後に、当たり条件Bを指定実行回数Cだけ実行するまでに許容される図柄変動過程の上限実行回数Aとすることができるが、この場合に、指定条件決定手段は、保留球情報記憶手段に記憶されている保留球情報に応じて上限実行回数Aを設定する。これにより、興趣に富む図柄変動過程制御を行うことができる。

50

【 0 0 1 7 】

また、指定条件決定手段は、保留球情報記憶手段に記憶されている保留球情報に応じ、どの保留球に対して条件提示手段により表示態様指定条件を図柄表示装置に提示するかを決定するようにすれば、複数の保留球がある場合に、どの時点で表示態様指定条件の表示が行われるのか、遊技者にとっては分からず、その期待感の下で遊技を行うこととなり、遊技者の興味を持続させることができる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 1 8 】

以下、図面を参照して本発明の好ましい実施形態について説明する。本発明における弾球遊技機の一例としてのパチンコ機 P M について説明する。図 1 は、パチンコ機 P M の全体正面図であり、図 2 は、パチンコ機 P M の遊技盤正面図である。

10

【 0 0 1 9 】

このパチンコ機 P M には、遊技機の外郭保持枠をなす外枠 1 と、この外枠 1 と開閉自在に軸支された前枠 2（図示略）が設けられている。そして、前枠 2 は、ガラス扉 3（図示略）、球受け皿 4 と、打球ハンドル 5 と、操作スイッチ 6 と、レール 7 で区画された遊技領域 10 を備える遊技盤 8 等から構成されている。

【 0 0 2 0 】

押圧操作が可能である操作スイッチ 6 には、LED 等から構成される操作有効ランプ 6 a（図 1 でハッチングで示す部分）が設けられている。操作有効ランプ 6 a は、操作スイッチ 6 の入力（押圧）操作が有効であることを点灯や点滅により遊技者に報知する。なお、本実施例では、操作有効ランプ 6 a の点灯により操作スイッチ 6 の入力（押圧）操作が有効であることを遊技者に報知している。

20

【 0 0 2 1 】

なお、操作有効ランプ 6 a は、本実施例のように操作スイッチ 6 に設けるのではなく、遊技者が可視及び操作可能な別位置に設置してもよい。また、操作スイッチ 6 の操作が有効になった旨が分かるように、（図柄表示装置等において）図柄や画像の表示、又は（スピーカ等を用いて）音声等により報知してもよい。

【 0 0 2 2 】

遊技領域 10 には、賞球の払出条件となる複数の一般入賞口 11 と、賞球の払出条件となるとともに図柄表示装置 20 の図柄の変動開始条件となる始動入賞口 12 と、大入賞口 13 と、遊技球を回収するアウト口 14 と、打球の落下に影響を与える風車 15 と、図示しない多数の遊技釘とが設けられている。そして、遊技領域 10 の略中央には、後述する各種の演出パターン等の画像及び図柄を表示する図柄表示装置 20 が設けられている。

30

【 0 0 2 3 】

図柄表示装置 20 の上部には、図柄表示装置 20 による図柄の変動中に始動入賞口 12 に入った入賞球数を表示する 4 個の LED 等から構成される保留球ランプ 30 が設けられている。本実施例では、4 個を上限として、（図柄変動中に）始動入賞口 12 に入賞があるごとに、保留球ランプ 30 を 1 個ずつ点灯させる。そして、図柄表示装置 20 において変動図柄の変動表示が開始されるごとに、点灯している保留球ランプ 30 を 1 個ずつ消灯させる。

40

【 0 0 2 4 】

このような構成のパチンコ機 P M において、遊技者が打球ハンドル 5 を操作すると、球受け皿 4 から遊技球が 1 個ずつ打球発射部（不図示）に送られ、操作量に応じた強度で遊技領域 10 に打球が発射される。発射された打球は上述した入賞口 11，12 あるいはアウト口 14 に流下し、上述した入賞口 11，12 に入賞した場合には所定の賞球が球受け皿 4 に払い出される。また、上述した入賞口 11，12 のうち始動入賞口 12 に打球が入賞すると、所定の賞球が球受け皿 4 に払い出され、図柄表示装置 20 に表示された図柄が変動を開始する。ここで、詳細は後述するが、本発明においては、図柄表示装置 20 において所定時間、所定の動画像及び図柄の変動態様を表示が行われた後に、図柄の変動を停止する。このとき、この図柄表示装置 20 に表示された図柄の停止態様（すなわち、停止

50

図柄)が予め定められた当たり図柄(例えば、壹~九のぞろ目)の場合には大当たりとなり、開放されて入賞が容易となった大入賞口13に打球が入賞すると、遊技者には大量の賞球が払い出される。

【0025】

以上のように構成されたパチンコ機PMに設けられている制御装置について図を用いて説明する。図3及び図4は、この制御装置による制御の概略を示すブロック図である。この制御装置は、CPU、ROM、RAM等の種々の電子部品より構成されている遊技制御手段50によりゲームの制御を行う。

【0026】

遊技制御手段50には、操作スイッチ6に内蔵されて操作スイッチ6の入力(押圧)操作を検出するための操作検出装置6bと、始動入賞口12に内蔵された始動口入賞検出装置12aと、大入賞口駆動手段711に内蔵された大入賞口入賞検出装置13aと、大入賞口駆動手段711内の特定領域(図示せず)に内蔵された特定領域通過検出装置13b等が電氣的に接続しており、これらから検出信号が遊技制御手段50に入力される。

【0027】

遊技制御手段50は、上記のように入力された検出信号に応じて各種作動制御を行うものであり、この制御対象として、操作スイッチ6の操作が有効であることを示す操作有効ランプ6aと、賞球の払い出しを行う賞球払出装置45と、大入賞口駆動手段711を開放作動させる大入賞口駆動装置13mと、画像及び図柄を表示する図柄表示装置20、保留球ランプ30等が電氣的に接続している。これらは全て遊技制御手段50からの制御信号に基づいて作動制御されている。

【0028】

続いて、遊技制御手段50の制御内容について説明する。遊技制御手段50は、このゲームの制御のために、通常遊技実行手段60と、特別遊技実行手段70と、高確率遊技設定手段80と、払出制御手段90とを備えている。

【0029】

通常遊技実行手段60は、パチンコ機PMの通常遊技を実行・制御するためのものであり、遊技領域10に設けられた各入賞口への入賞口への入賞に関する処理を行う入賞口入賞処理手段61と、通常遊技から特別遊技へ移行するか否かを決定する特別遊技移行判定手段62とを備えている。なお、入賞口入賞処理手段61については、従来と変わらないのでここでの詳細な説明は省略する。

【0030】

特別遊技移行判定手段62は、図柄・条件要素取得手段621と、保留球情報記憶手段622と、当たり乱数判定手段623と、演出決定手段624と、図柄・ランプ手段625とを備えている。

【0031】

図柄・条件要素取得手段621は、図柄表示装置20に表示する図柄、画像やゲームクリア条件の構成要素(例えば、上限ゲーム数A、指定実行回数C)等を取得するためのもので、図4(a)に示すように、当たり乱数取得手段621Aと、提示条件設定手段621Bとを備えている。

【0032】

当たり乱数取得手段621Aは、大当たりを発生させるか否かを決定し、且つ(後述の)取得した乱数値のいずれかの表示状態フラグをセットするための乱数(以下、「当たり乱数」と称する)を取得するためのものである。例えば、ソフトウェアのインクリメントカウンタによって生成された0~65535(65536通り)の乱数を上述した始動口入賞検出装置12aからの入賞信号に基づいて、取得している。なお、明細書中の乱数とは、インクリメントカウンタのように規則性のあるものであっても、その取得タイミングに規則性がないために実際に乱数として機能するものを含む概念である。

【0033】

提示条件設定手段621Bは、図柄の変動表示中に、図柄表示装置20にて表示される

10

20

30

40

50

ゲームクリア条件、リーチ演出パターン、停止図柄及びノーマル演出パターンについて設定するためのものであり、図4(b)に示すように、表示状態フラグ設定手段621Baと、提示判定乱数取得手段621Bbと、提示判定手段621Bcと、実行回数決定手段621Bdと、条件記憶手段621Beと、候補選択手段621Bfと、条件実行タイミング決定手段621Bgと、テーブル記憶手段621Bhとを備えている。

【0034】

表示状態フラグ設定手段621Baは、当たり乱数取得手段621Aにより取得された当たり乱数の乱数値を、図5に示すフラグ設定テーブルと照合して、この乱数値が属する範囲に基づいた表示状態フラグ(すなわち、条件表示フラグ1~4及び通常表示フラグ1, 2のいずれか)をセットするためのものである。なお、条件表示フラグ1~4のいずれかがセットされた場合は、図柄表示装置20において(後述する提示判定手段621Bcによりゲームクリア条件を提示すると判定された場合にのみ)ゲームクリア条件を提示する。また、通常表示フラグ1, 2のいずれかがセットされた場合は、図柄の変動表示中に図柄表示装置20においてゲームクリア条件を提示しないようになっている。

10

【0035】

ここで、ゲームクリア条件とは、(図柄表示装置20において)停止表示された図柄(停止図柄)が当たり図柄になるための条件であり、上限ゲーム数A(すなわち、当たり条件B及び指定実行回数Cを満足させるための図柄変動過程の最大許容実行回数)と、当たり条件B及び指定実行回数Cとから構成されている(図7参照)。このようなゲームクリア条件が図柄表示装置20に提示されることにより、遊技者は、当該変動を含めたA(回)のゲーム数のうち当たり条件Bを満足させる図柄変動過程がC(回)行われれば、当たり図柄が停止表示される、すなわち大当たりが発生するということが分かるようになっている。

20

【0036】

具体的には、例えば、図34に示すようなゲームクリア条件、すなわち「5ゲーム(5回の図柄変動過程)以内に左図柄に「壺」を2回出現させる」という条件が提示された場合、遊技者は、図35に示すような左図柄が「壺」である停止図柄が表示されると当たり条件Bを1回満たしたことが分かるとともに、この後に連続する4回の図柄変動過程のうち1回に左図柄が「壺」である図柄が表示されれば、大当たりが発生することが分かる。なお、このゲームクリア条件を満足した場合は、(本実施例では当たり図柄はぞろ目であるため、左図柄を含む)全ての停止図柄が「壺」となり、大当たりが発生するようになっている。

30

【0037】

このように、ゲームクリア条件に提示されているものと同じ表示態様が図柄変動過程において実行されることにより、遊技者は、当たり図柄の表示を待たずして大当たりの発生を知ることができる。その結果、従来、停止図柄に向きがちであった遊技者の関心を、図柄変動過程にも向けることができる。また、大当たり発生のための条件(すなわち、当たり図柄の停止条件)が具体的に遊技者に対して提示されるため、緊張感を遊技者にもたらしることができるとともに、初心者でも親しみやすい遊技を提供することができる。また、ゲームクリア条件を満たしていれば外れ図柄が一旦表示された場合であっても、再変動が行われて大当たりが発生するため、遊技者に期待感を与える遊技を提供することができる。

40

【0038】

提示判定乱数取得手段621Bbは、後述する条件選択手段625Dによって選択されるゲームクリア条件を(図柄の変動表示中に)図柄表示装置20において提示するか否かを決定するための乱数(以下、「提示判定乱数」と称する)を取得するためのものである。なお、本実施例では、この提示判定乱数取得手段621Bbにより取得された提示判定乱数を用いて(条件選択手段625Dによって選択される)ゲームクリア条件を図柄表示装置20に提示するか否かを決定しているが、これに限定されるわけではなく、例えば、当たり乱数を用いて提示するか否かを決定してもよい。

50

【 0 0 3 9 】

提示判定手段 6 2 1 B c は、提示判定乱数に応じて図柄表示装置 2 0 においてゲームクリア条件を（図柄の変動表示中に）提示するか否かを判定するためのものである。

【 0 0 4 0 】

実行回数決定手段 6 2 1 B d は、条件候補群ごとに（該候補群に含まれる各ゲームクリア条件に対して）設定可能な上限ゲーム数 A の最大値（以下、最大上限ゲーム数 A m a x と称する）を決定するためのものである。具体的には、実行回数決定手段 6 2 1 B d は、設定されている表示状態フラグが条件表示フラグ 1 , 2 である場合、この条件表示フラグ及び予め設定されている選択確率に応じて、図 6 (a) に示すように、最大上限ゲーム回数 A m a x が決定されるようになっている。また、設定されている表示状態フラグが条件表示フラグ 3 , 4 である場合は、フラグが設定された時点での保留球数に対応して、図 6 (b) に示すように、最大上限ゲーム数 A m a x が決定されるようになっている。

10

【 0 0 4 1 】

条件記憶手段 6 2 1 B e は、図 7 に示すように、ゲームクリア条件を複数記憶するためのものである。本実施例では、図 3 0 の画面例で示すような、遊技者の操作スイッチ 6 の入力操作により選択される可能性がある複数のゲームクリア条件の集まりを条件候補群と称し、この条件候補群を条件記憶手段 6 2 1 B e は複数記憶している。

【 0 0 4 2 】

なお、条件記憶手段 6 2 1 B e に記憶されている条件候補群は、図 7 に示すように、同じ条件候補群に記憶されている各ゲームクリア条件ごとに異なる上限ゲーム数 A を設定することが可能である（但し、上限ゲーム数 A は、条件候補群ごとに決定されている最大上限ゲーム数 A m a x の値を超えないように設定されている）。

20

【 0 0 4 3 】

候補選択手段 6 2 1 B f は、条件記憶手段 6 2 1 B e （図 7 参照）から、設定されている表示状態フラグ及び最大上限ゲーム数 A m a x に応じて、遊技者により選択される可能性のある複数のゲームクリア条件の集まりである条件候補群をいずれか 1 つ選択するためのものである。

【 0 0 4 4 】

条件実行タイミング決定手段 6 2 1 B g は、図柄表示装置 2 0 においてゲームクリア条件が提示されておらず且つ保留球情報記憶手段 6 2 2 に既に保留球情報の記憶がある状態において、始動入賞口 1 2 に新たな遊技球が入賞して提示判定手段 6 2 1 B c によりゲームクリア条件を提示すると判定されたとき、保留球情報記憶手段 6 2 2 に記憶されている保留球に対して行われる図柄変動過程のうち、どの図柄変動過程でゲームクリア条件を提示するかを決定するためのものである（図 4 参照）。

30

【 0 0 4 5 】

なお、本実施例では、条件表示フラグ 1 あるいは 2 が設定され、保留球情報記憶手段 6 2 2 に保留球情報が記憶されている場合には、この条件表示フラグが設定された遊技球に対して行われる図柄変動過程においてゲームクリア条件の提示を開始するようになっている。また、条件表示フラグ 3 あるいは 4 が設定され、保留球情報記憶手段 6 2 2 に保留球情報が記憶されている場合には、最も古い保留球に対して行われる図柄変動過程においてゲームクリア条件の提示を開始するようになっている。

40

【 0 0 4 6 】

テーブル記憶手段 6 2 1 B h は、図 4 (c) に示すように、リーチパターンテーブル T 1 と、停止図柄テーブル T 2 と、ノーマルパターンテーブル T 3 とを備えている。

【 0 0 4 7 】

リーチパターンテーブル T 1 は、リーチテーブル 1 ~ 4 及び通常リーチテーブルを有している。リーチテーブル 1 ~ 4 及び通常リーチテーブルには、図 8 に示すように、（選択時において）設定されている表示状態フラグの種類、入賞球の当たり乱数の抽選結果、複数のリーチ演出パターン及びそれらの選択確率が設定されている。なお、リーチ演出パターンとは、（ 1 個の保留球に対する ）図柄変動中に行われるものであり、当該変動終了後

50

に当たり図柄が停止表示されるか否かを遊技者に報知するための演出パターンのことである。

【 0 0 4 8 】

停止図柄テーブル T 2 は、出目テーブル 1 ~ 5 を有している。出目テーブル 1 ~ 5 には、図 9 に示すように、（選択時において）設定されている表示状態フラグの種類、入賞球の当たり乱数の抽選結果、左図柄、右図柄、中図柄から構成される停止図柄及び各停止図柄の選択確率が設定されている。なお、本実施例において、停止図柄は、各図柄ごとに零 ~ 九までの漢数字を表示できるようになっている。

【 0 0 4 9 】

ノーマルパターンテーブル T 3 は、ノーマルテーブル 1 ~ 5 を有している。ノーマルテーブル 1 ~ 5 には、図 10 に示すように、（選択時において）設定されている表示状態フラグの種類、入賞球の当たり乱数の抽選結果、複数のノーマル演出パターン及びそれらの選択確率が設定されている。なお、ノーマル演出パターンとは、上記のリーチ演出パターンとは別に設けられている演出パターンであって、実行される図柄変動過程における大当たり発生の可能性を示唆する演出パターンのことである。

【 0 0 5 0 】

保留球情報記憶手段 6 2 2 は、始動入賞口 1 2 に入賞した、すなわち始動口入賞検出装置 1 2 a により検出された遊技球のうち、まだ図柄変動に用いられていない保留球に関する（入賞）情報を記憶するためのものである。具体的には、図 11 に示すように、当たり乱数、表示状態フラグ、最大上限ゲーム数 A m a x、上限ゲーム数 A、当たり条件 B、指定実行回数 C 等のゲームクリア条件の構成要素、リーチ演出テーブル等の各種テーブルなどが保留球に対応して記憶されている。なお、記憶可能な保留球数 n の上限値を 4 個としたが、これに限定されるものではなく適宜変更可能である。

【 0 0 5 1 】

当たり乱数判定手段 6 2 3 は、当たり乱数に応じて特別遊技を行うか否か（すなわち、大当たりか否か）を判定するためのものである。例えば、R O M に記憶された当たり値「0 ~ 2 0 0」と先の当たり乱数として取得された乱数値（0 ~ 6 5 5 3 5 のうちの 1 つ）とを比較し、この乱数値が当たり値「0 ~ 2 0 0」である場合に「当たり」と判定する。なお、後述する確率変動中には、高確率遊技設定手段 8 0 により、例えば、当たり値が上記「0 ~ 2 0 0」のうち奇数の乱数値に対して、当たり確率を高確率に変動している。

【 0 0 5 2 】

演出決定手段 6 2 4 は、（図柄変動中における）図柄表示装置 2 0 で表示される様々な演出を決定するためのもので、図 4（d）に示すように、リーチパターン決定手段 6 2 4 A と、停止図柄決定手段 6 2 4 B と、ノーマルパターン決定手段 6 2 4 C と、決定情報記憶手段 6 2 4 D とを備えている。

【 0 0 5 3 】

リーチパターン決定手段 6 2 4 A は、（後述するステップ S 4 0 6 もしくは S 4 1 2 で選択されている）リーチテーブル 1 ~ 4 及び通常リーチテーブルのいずれかよりリーチ演出パターンを決定するためのものである。なお、リーチパターン決定手段 6 2 4 A は、本実施例では、図 8 に示すように、設定されている表示状態フラグ、ゲームクリア条件を提示する図柄変動に対応する（すなわち、現在図柄変動している）入賞球の当たり乱数の抽選結果及び予め設定されている選択確率に応じて、該当リーチテーブルからリーチ演出パターン A ~ D を決定（選択）している。

【 0 0 5 4 】

停止図柄決定手段 6 2 4 B は、（後述するステップ S 4 0 7 もしくは S 4 1 3 で選択されている）出目テーブル 1 ~ 5 のいずれかより（各）停止図柄を決定するためのものである。なお、停止図柄決定手段 6 2 4 B は、本実施例では、図 9 に示すように、出目テーブル 1 ~ 5 に設定されている表示状態フラグ、ゲームクリア条件を提示する図柄変動に対応する入賞球の当たり乱数の抽選結果及び予め設定されている選択確率に応じて、該当出目テーブルから（各）停止図柄を決定（選択）している。

【 0 0 5 5 】

なお、停止図柄には、当たり図柄と外れ図柄とがある。当たり図柄とは、図 1 2 (a) に示すように、左図柄、右図柄、中図柄に表示された 3 つの数字が同一となる図柄である。また、外れ図柄とは、当たり図柄以外の図柄であり、図 1 2 (b) に示すように、3 つの数字が同一とはならない外れ図柄がある。さらに、この外れ図柄のうち、図 1 2 (c) に示すように左右の図柄の数字は一致しているが、これら左右の図柄の数字と中央の図柄の数字とが異なっている図柄を、特にリーチ図柄と称している。

【 0 0 5 6 】

ノーマルパターン決定手段 6 2 4 C は、(後述するステップ S 4 0 8 もしくは S 4 1 4 で選択されている) ノーマルテーブル 1 ~ 5 のいずれかよりノーマル演出パターンを決定するためのものである。なお、ノーマルパターン決定手段 6 2 4 C は、同時に複数のノーマル演出パターンを決定(すなわち、複数同時に表示)することが可能である。例えば、条件表示フラグ 4 が設定されている場合は、図 1 0 に示す選択確率に応じて)ノーマル演出パターン P のみ、ノーマル演出パターン P 及びノーマル演出パターン Q、ノーマル演出パターン P 及びノーマル演出パターン R、ノーマル演出パターン P とノーマル演出パターン Q 及びノーマル演出パターン R のいずれかの組み合わせが、ノーマルパターン決定手段 6 2 4 C により決定(同時に表示)されることが考えられる。

【 0 0 5 7 】

決定情報記憶手段 6 2 4 D は、図 1 3 に示すように、リーチパターン決定手段 6 2 4 A により決定されたリーチ演出パターン、停止図柄決定手段 6 2 4 B により決定された停止図柄、及びノーマルパターン決定手段 6 2 4 C により決定されたノーマル演出パターンを記憶するためのものである。

【 0 0 5 8 】

図柄・ランプ手段 6 2 5 は、ゲームクリア条件、各演出パターンや停止図柄の図柄表示装置 2 0 における提示・表示制御、及び保留球ランプ 3 0 における点灯及び消灯等の作動制御を行うためのものであり、図 4 (e) に示すように、ランプ制御手段 6 2 5 A と、図柄制御手段 6 2 5 B と、候補表示手段 6 2 5 C と、条件選択手段 6 2 5 D と、条件提示手段 6 2 5 E と、実行回数表示手段 6 2 5 F と、条件実行手段 6 2 5 G と、回数カウント表示手段 6 2 5 H とを備える。

【 0 0 5 9 】

ランプ制御手段 6 2 5 A は、保留球ランプ 3 0 の点灯及び消灯の作動制御を行うためのものである。

【 0 0 6 0 】

図柄制御手段 6 2 5 B は、図柄表示装置 2 0 において、決定情報記憶手段 6 2 4 D に記憶されているリーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄といった所定の図柄変動態様等の表示制御を行うためのものである。例えば、始動入賞口 1 2 に遊技球が入賞した(すなわち、始動口入賞検出装置 1 2 a により検出された)ことを条件に、図柄表示装置 2 0 の画面にて、リーチパターン決定手段 6 2 4 A によって決定されたリーチ演出パターンや、ノーマルパターン決定手段 6 2 4 C により決定されたノーマル演出パターンを所定時間表示させた後、停止図柄決定手段 6 2 4 B により決定された停止図柄を表示させる。

【 0 0 6 1 】

なお、図柄制御手段 6 2 5 B は、候補表示手段 6 2 5 C により 1 つの条件候補群が表示され、この表示された条件候補群から条件選択手段 6 2 5 D によりいずれか 1 つのゲームクリア条件が選択される図柄変動過程と、この選択された前記ゲームクリア条件が条件提示手段 6 2 5 E により提示される図柄変動過程とは、異なる図柄変動過程として設定可能である。

【 0 0 6 2 】

候補表示手段 6 2 5 C は、候補選択手段 6 2 1 B f により選択された 1 つの条件候補群(複数のゲームクリア条件の集まり)を図柄表示装置 2 0 に表示するためのものである。

【0063】

条件選択手段625Dは、遊技者による操作スイッチ6の入力操作に応じて、（候補表示手段625Cにより）図柄表示装置20に表示された複数のゲームクリア条件の集まりである条件候補群から、いずれか1つのゲームクリア条件を選択するためのものである。なお、条件選択手段625Dは、遊技者による操作スイッチ6の入力操作が行われない場合は、所定条件に基づいて（本実施例では、図柄表示装置20に表示されてから操作スイッチ6が入力操作されないままで所定時間が経過したとき）図柄表示装置20に表示された条件候補群からいずれか1つのゲームクリア条件を選択するようになっている。

【0064】

なお、本実施例では、図柄表示装置20に表示する遊技者により選択可能な複数のゲームクリア条件を、予め条件候補群として条件記憶手段621Beに記憶しているが、これに限定されるものではなく、条件記憶手段621Beにゲームクリア条件を個別に複数記憶させておき、遊技状況に応じて条件選択手段625Dによりゲームクリア条件を所定回数選択させ、これら選択されたゲームクリア条件を図柄表示装置20に提示するようにしてもよい。

【0065】

例えば、条件選択手段625Dは、抽選結果が当たりの場合、（先に取得している）表示状態フラグ、リーチパターンテーブル、出目テーブル及びノーマルテーブル等の情報に応じて、これらの情報を満足する可能性があるゲームクリア条件を複数選択するように構成する（例えば、抽選結果が当たりであり、且つ、リーチパターンA、左の停止図柄として「壺」の図柄を取得している場合には、「3ゲーム以内にリーチパターンAを1回出現させる」、「2ゲーム以内に左図柄に「壺」を2回出現させる」、「3回転以内にリーチを1回かける」等のゲームクリア条件が選択される）。一方、抽選結果が外れの場合、取得した上記情報を満足しないようなゲームクリア条件を複数選択するように構成する。

【0066】

条件提示手段625Eは、条件選択手段625Dにより選択されたいずれか1つのゲームクリア条件を図柄表示装置20に提示するためのものである。

【0067】

実行回数表示手段625Fは、条件提示手段625Eにより提示されるゲームクリア条件を満足させるための図柄変動過程の最大許容実行回数、すなわち上限ゲーム数Aを図柄表示装置20に表示するためのものである。

【0068】

条件実行手段625Gは、当たり乱数判定手段623により取得した当たり乱数が当たりと判定されたときは、条件提示手段625Eにより提示されたゲームクリア条件を満足するように、該ゲームクリア条件と同じ表示態様を（上限ゲーム数A以内の）図柄変動過程において実行した後に当たり図柄を停止表示するように、図柄制御手段625Bの制御を行うためのものである。また、条件実行手段625Gは、当たり乱数判定手段623により取得した当たり乱数が当たりと判定されなかったとき、すなわち外れであったとき、条件提示手段625Eにより提示されたゲームクリア条件を満足しないように、該ゲームクリア条件と異なる表示態様を図柄変動過程において実行した後に外れ図柄を停止表示するように、図柄制御手段625Bの制御を行うためのものである。

【0069】

回数カウント表示手段625Hは、図柄表示装置20において、条件提示手段625Eによりゲームクリア条件が提示されている間に、図柄制御手段625Bにより図柄変動過程が実行された回数をカウント表示するためのものである。なお、本実施例においては、回数カウント表示手段625Hは指定実行回数Cのカウント表示も行う。

【0070】

特別遊技実行手段70は、当たり乱数判定手段623により当たりと判定された（すなわち、停止図柄が当たり図柄である）場合に、特別遊技を実行するためのものであり、単

10

20

30

40

50

位遊技実行手段 7 1 と、継続判定手段 7 2 と、確率変動移行判定手段 7 3 とを備えている。

【 0 0 7 1 】

単位遊技実行手段 7 1 は、特別遊技中における単位遊技を行うためのものであり、大入賞口駆動手段 7 1 1 と、単位遊技終了判定手段 7 1 2 とを備えている。

【 0 0 7 2 】

大入賞口駆動手段 7 1 1 は、大入賞口 1 3 を開放して遊技球の入賞を容易にするように、大入賞口駆動装置 1 3 m を作動させるためのものである。

【 0 0 7 3 】

単位遊技終了判定手段 7 1 2 は、予め設定された単位遊技終了条件に基づいて、単位遊技を終了させるか否かを判定するためのものである。

10

【 0 0 7 4 】

継続判定手段 7 2 は、予め設定された継続条件に基づいて、特別遊技を終了させるか否かを判定するためのものである。

【 0 0 7 5 】

確率変動移行判定手段 7 3 は、特別遊技終了後に確率変動を実行するか否かを判定するためのものである。本実施例では、図柄表示装置 2 0 に表示された当たり図柄が予め定められた確変図柄（すなわち、当たり図柄のうち一部の図柄）であるか否かを判定している。

【 0 0 7 6 】

20

高確率遊技設定手段 8 0 は、確率変動移行判定手段 7 3 によりその判定結果が肯定的、すなわち確率図柄であると判定された場合に、当該特別遊技終了後の当たり図柄発生確率を低確率から高確率に変動させるように、確率抽選テーブルをセットするためのものである。例えば、当たり乱数判定手段 6 2 3 によって参照する当たり値を「 0 ~ 2 0 0 」の他に「 2 0 1 ~ 1 2 0 0 」に増やして、当たり図柄発生確率が通常よりも高確率になるようにしている。

【 0 0 7 7 】

払出制御手段 9 0 は、賞球払出装置 4 5 から賞球を払い出させる制御を行うためのものである。

【 0 0 7 8 】

30

次に、本実施例における制御概要を図 1 4 ~ 図 2 9 に示すフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 0 7 9 】

図 1 4 は、このパチンコ機 P M のメインフローチャートである。遊技制御手段 5 0 は、まずステップ S 1 で遊技機全体の初期設定を行った後、ステップ S 2 の通常遊技処理、ステップ S 3 の特別遊技処理を行った後、ステップ S 2 に戻る。この動作は電源が遮断されるまで繰り返し実行される。ステップ S 2 の通常遊技処理とステップ S 3 の特別遊技処理については後述する。

【 0 0 8 0 】

図 1 5 は通常遊技処理のフローチャート、図 1 6 は入賞口入賞チェック処理のフローチャートである。図 1 5 に示すように上記のステップ S 2 の通常遊技処理は、各入賞口への入賞をチェックする入賞口入賞チェック処理 S 2 0 と、特別遊技を移行するか否かを判定する特別遊技移行判定処理 S 2 1 とを実行した後、本処理を終了する。

40

【 0 0 8 1 】

図 1 6 に示すように、入賞口入賞チェック処理 S 2 0 は、まず遊技球がいずれかの一般入賞口 1 1 への入賞が一般入賞口入賞検出装置 1 1 a により検出されると（ステップ S 2 0 1 ）、その検出信号は遊技制御手段 5 0 に送られ、一般入賞フラグがセットされる（ステップ S 2 0 2 ）。そして、このフラグに基づいて払出制御手段 9 0 により賞球払出装置 4 5 に作動信号が出力され、この信号を受けて賞球払出装置 4 5 が作動して、各入賞球に対して所定数（例えば、 1 0 球）の賞球を賞球払出装置 4 5 から球受け皿 4 に払い出す。

50

なお、ここでセットされたフラグは賞球動作に基づき適宜リセットされる。また、始動入賞口 1 2 への遊技球の入賞が始動口入賞検出装置 1 2 a により検出されると（ステップ S 2 0 3）、その検出信号は遊技制御手段 5 0 に送られ、始動入賞フラグがセットされる（ステップ S 2 0 4）。そして、このフラグに基づいて払出制御手段 9 0 により賞球払出装置 4 5 に作動信号が出力され、この信号を受けて、賞球払出装置 4 5 が作動して始動入賞口 1 2 への入賞球に対して所定数（例えば、5 球）の賞球を賞球払出装置 4 5 から球受け皿 4 に払い出す。

【 0 0 8 2 】

上述の入賞口入賞チェック処理 S 2 0 が終了すると、次に特別遊技移行判定処理 S 2 1 を実行する。図 1 7 はステップ S 2 1 の特別遊技移行判定処理のフローチャート、図 1 8 はステップ S 2 1 0 の図柄・条件要素取得処理のフローチャート、図 1 9 はステップ S 4 0 0 の提示条件設定処理の前段フローチャート、図 2 0 はステップ S 4 0 0 の提示条件設定処理の後段フローチャート、図 2 1 はステップ S 4 2 0 のゲームクリア条件決定処理のフローチャート、図 2 2 はステップ S 5 0 0 の演出決定処理の前段フローチャート、図 2 3 はステップ S 5 0 0 の演出決定処理の中段フローチャート、図 2 4 はステップ S 5 0 0 の演出決定処理の後段フローチャート、図 2 5 はステップ S 6 0 0 の図柄・ランプ処理の前段フローチャート、図 2 6 はステップ S 6 0 0 の図柄・ランプ処理の後段フローチャートである。

【 0 0 8 3 】

特別遊技移行判定処理 S 2 1 は、図 1 7 に示すように、まず図柄・条件要素取得処理 S 2 1 0 を行う。

【 0 0 8 4 】

図柄・条件要素取得処理 S 2 1 0 は、図 1 8 に示すように、始動入賞口 1 2 に入賞したか否かを確認するために始動入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 1 1）。オンでない場合はこの処理を終了し、オンである場合は始動入賞フラグをオフする（ステップ S 2 1 2）。次に、記憶されている始動入賞口 1 2 へ入賞した保留球の数が記憶上限個（例えば、4 個）に達しているかどうかを確認する（ステップ S 2 1 3）。ここで、保留球の数が上限個に達している場合は、このまま図柄・条件要素取得処理 S 2 1 0 を終了する。また、ステップ S 2 1 3 にて、保留数の数が記憶上限個に達しておらず記憶が可能である場合は、（この時点での）保留球の数を保留球情報記憶手段 6 2 2 で記憶する。続いて、保留球ランプ 3 0 を 1 つ点灯させ（ステップ S 2 1 4）、当たり乱数取得手段 6 2 1 A により当たり乱数を取得し（ステップ S 2 1 5）、後述する提示条件設定処理を行い（ステップ S 4 0 0）、この提示条件設定処理 S 4 0 0 で設定した諸データを、各保留球の数 n （ $n = 1, 2, 3, 4$ ）に対応して保留球情報記憶手段 6 2 2 に設けられている情報記憶エリアへ格納し（ステップ S 2 1 6）、図柄・条件要素取得処理 S 2 1 0 を終了する。

【 0 0 8 5 】

提示条件設定処理 S 4 0 0 は、図 1 9 及び図 2 0 に示すように、まず当たり乱数取得手段 6 2 1 A により取得された当たり乱数に応じて、（図 5 に示すように）表示状態フラグ設定手段 6 2 1 B a により表示状態フラグ（すなわち、条件表示フラグ 1 ~ 5 及び通常表示フラグ 1, 2 のいずれか）を設定する（ステップ S 4 0 1）。次に、この設定された表示状態フラグが条件表示フラグ 1 ~ 4 のいずれかに該当するか否かを判定する（ステップ S 4 0 2）。ここで、条件表示フラグ 1 ~ 4 のいずれかに該当する場合は、提示判定乱数取得手段 6 2 1 B b により提示判定乱数を取得し（ステップ S 4 0 3）、提示判定手段 6 2 1 B c によりこの提示判定乱数に応じて図柄表示装置 2 0 でゲームクリア条件を（図柄変動中に）提示するか否かを判定する（ステップ S 4 0 4）。ここで、提示判定手段 6 2 1 B c によりゲームクリア条件を提示しないと判定された場合は、ステップ S 4 0 6 に進む。一方、ステップ S 4 0 4 で、提示判定手段 6 2 1 B c によりゲームクリア条件を提示すると判定された場合は、実行回数決定手段 6 2 1 B d により最大上限ゲーム数 A_{max} を決定し（ステップ S 4 0 5）、ステップ S 4 0 6 に進む。

【0086】

そして、ステップS401で設定された表示状態フラグに応じて、図8に示すリーチパターンテーブルT1よりリーチテーブル1～4のいずれかを選択し（ステップS406）、図9に示す停止図柄テーブルT2より出目テーブル1～4のいずれかを選択し（ステップS407）、図10に示すノーマルパターンテーブルT3よりノーマルテーブル1～4のいずれかを選択する（ステップS408）。そして、この時点において、ステップS401、S405、S406～S408で取得した情報、すなわち表示状態フラグ、最大上限ゲーム数Amax、リーチテーブル、出目テーブル、ノーマルテーブルを保留球情報記憶手段622に格納し（ステップS409）、ステップS410に進む。

【0087】

ステップS410では、図20に示すように、（条件実行タイミング決定手段621Bgの決定結果に基づいて）当該変動からゲームクリア条件を提示するか否か判定する。ここで、当該変動からゲームクリア条件を提示しないと判定された場合は、ゲームクリア条件決定処理S420に進む。また、当該変動からゲームクリア条件を提示すると判定された場合は、ステップS401で設定された表示状態フラグが条件表示フラグ1、2のいずれかであるか否かを判定する（ステップS411）。ここで、ステップS411において、条件表示フラグ1、2のいずれかであると判定された場合は、制限回数Xを設定し（ステップS412）、後述するゲームクリア条件決定処理を行い（ステップS420）、提示条件設定処理S400を終了する。一方、ステップS411において、条件表示フラグ1、2のいずれでもない判定された場合は、ゲームクリア条件決定処理S420に進んだ後、この提示条件設定処理S400を終了する。

【0088】

なお、上記した制限回数Xとは、図31に示すように、（取得した当たり乱数の抽選結果に係らず）条件表示フラグ1、2がセットされ、且つ、ゲームクリア条件が提示されているときに設定される値である。すなわち、遊技球が始動入賞口12に入賞したときに取得した当たり乱数が当たりではなかった場合、（図7に示すように）各ゲームクリア条件ごとに設定されている上限ゲーム数A回内にゲームクリア条件を達成しないように、図柄制御手段625Bにより図柄変動過程を制御するために設定されるものである。

【0089】

本実施例では、制限回数Xの初期値として指定実行回数C（回）で設定された値が用いられ、上限ゲーム数A回中の図柄変動過程において当たり条件Bが出現するごとに、この値を減算するようになっている（ステップS535参照）。また、この制限回数Xの値が「1」となった場合に、ゲームクリア条件が提示されている図柄変動過程では入賞した遊技球の取得した当たり乱数が当たりではなかったときは、提示されているゲームクリア条件が達成されないように、図柄制御手段625Bは図柄変動過程を制御するようになっている。

【0090】

一方、上記ステップS402において、セットされた表示状態フラグが、条件表示フラグ1～4のいずれにも該当しないと判断された場合は、すなわち通常表示フラグ1、2がセットされていると判断された場合は、ステップS401で設定された表示状態フラグに応じて、リーチパターンテーブルT1より通常リーチテーブルを選択し（ステップS412）、停止図柄テーブルT2より出目テーブル5を選択し（ステップS413）、ノーマルパターンテーブルT3よりノーマルテーブル5を選択する（ステップS414）。そして、この時点において、ステップS401、S412～S414で取得した情報、すなわち表示状態フラグ、リーチテーブル、出目テーブル、ノーマルテーブルを保留球情報記憶手段622に格納し（ステップS415）、この処理を終了する。

【0091】

ゲームクリア条件決定処理S420は、図21に示すように、まず、設定されている表示状態フラグ（ここで設定されているフラグは条件表示フラグ1～4のいずれかである）及び最大上限ゲーム数Amaxに基づいて、候補選択手段621Bfによって条件記憶手

段 6 2 1 B e からいずれか 1 つの条件候補群 (図 7 に示す条件候補群番号) を選択し (ステップ S 4 2 1)、設定されている表示状態フラグが条件表示フラグ 3, 4 のいずれかであるか否かを判定する (ステップ S 4 2 2)。ここで、条件表示フラグ 3, 4 のいずれかであると判定された場合は、条件実行タイミング決定手段 6 2 1 B g によりこの時点において保留球情報記憶手段 6 2 2 に記憶されている保留球数を読み込み (ステップ S 4 2 3)、読み込んだ保留球のうち最も古い保留球に対して行われる図柄変動過程においてステップ S 4 2 1 で選択された条件候補群からセットされたゲームクリア条件を提示するように決定し (ステップ S 4 2 4)、この処理を終了する。一方、ステップ S 4 2 7 において、条件表示フラグ 3, 4 のいずれでもない判定された場合は、すなわち条件表示フラグ 1 又は 2 である場合は、条件実行タイミング決定手段 6 2 1 B g により当該入賞球に対して行われる図柄変動過程においてステップ S 4 2 1 で選択された条件候補群からセットされたゲームクリア条件を提示するように決定し (ステップ S 4 2 5)、この処理を終了する。

10

【 0 0 9 2 】

以上のように、提示条件設定処理 S 4 0 0 (ゲームクリア条件決定処理 S 4 2 0 を含む) では、図 3 2 に示すように、取得した当たり乱数の値に基づいて、表示状態フラグ、ゲームクリア条件 (上限ゲーム数 A も含む)、リーチテーブル、ノーマルテーブル、出目テーブル、条件表示フラグ 1 又は 2 がセットされているときのみ制限回数 X が設定されるようになっている。

【 0 0 9 3 】

20

続いて、特別遊技移行判定処理 S 2 1 は、図 1 7 に示すように、保留球の記憶があるかを確認する処理を行う (ステップ S 2 2 0)。ここで、保留球の記憶がない場合には本処理を終了し、保留球の記憶がある場合には保留球の数 $n = 1$ に対応する情報記憶エリアに格納されている情報を読み出す (ステップ S 2 2 1)。次に、情報記憶エリアの値をシフトする (ステップ S 2 2 2)。例えば、ステップ S 2 2 1 では、図 3 3 (a) で示すように、保留球の数 $n = 1$ に対応する当たり乱数の値 A を読み出す。次のステップ S 2 2 2 では、図 3 3 (b) に示すように、保留球の数 $n = 2, 3, 4$ に対応する情報記憶エリアに格納されている値 B, C, D を、保留球の数 $n - 1$ に対応する情報記憶エリアにシフトして格納する。

【 0 0 9 4 】

30

そして、上記のステップ S 2 2 1 で読み出した (保留球情報記憶手段 6 2 2 に記憶されている最も古い遊技球に対して取得された) 当たり乱数に基づいて当たり乱数判定手段 6 2 3 により乱数抽選を行う (ステップ S 2 2 3)。ここで、当たりであると判定された場合は、特別遊技フラグをセットし (ステップ S 2 2 4)、演出決定処理 S 5 0 0 に進む。また、外れであると判定された場合は、演出決定処理 S 5 0 0 に進む。

【 0 0 9 5 】

演出決定処理 S 5 0 0 では、まず、図 2 2 に示すように、現在、図柄表示装置 2 0 においてゲームクリア条件が提示されているか否かを判定する (ステップ S 5 0 1)。なお、画面上に条件候補群が表示されている場合は否と判定する。ここで、ゲームクリア条件が提示されていない場合は、ステップ S 5 2 0 に進む (図 2 3 参照)。一方、ゲームクリア条件が提示されている場合は、(保留球情報記憶手段 6 2 2 に記憶されている) 当該変動に対して取得された当たり乱数は当たりか否かを判定する (ステップ S 5 0 2)。ここで、当たりであると判定された場合、リーチパターン決定手段 6 2 4 A により (上記ステップで選択されたリーチテーブルもしくは通常リーチテーブルから) リーチ演出パターンを決定し (ステップ S 5 0 3)、停止図柄決定手段 6 2 4 B により (上記ステップで選択された出目テーブルから当たり) 停止図柄を決定し (ステップ S 5 0 4)、ノーマルパターン決定手段 6 2 4 C により (上記ステップで選択されたノーマルテーブルから) ノーマル演出パターンを決定する (ステップ S 5 0 5)。そして、これらステップ S 5 0 3 ~ S 5 0 5 で取得された情報を決定情報記憶手段 6 2 4 D に記憶し (ステップ S 5 0 6)、ステップ S 4 0 9 又はステップ S 4 1 5 で保留球情報記憶手段 6 2 2 に格納した情報を消去し

40

50

て（ステップS507）、本処理を終了する。

【0096】

なお、上記ステップS503～S505で取得された情報、すなわちリーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄は、ゲームクリア条件が提示されていれば（すなわち、後述のステップS520（図23参照）から進んできた場合ではないとき）該条件を満足する内容となっている。

【0097】

一方、上記ステップS502において、当該変動に対して取得された当たり乱数は当たりではない（すなわち、外れである）と判定された場合、制限回数Xが1であるか否かを判定する（ステップS508）。ここで、制限回数Xが1でない場合は、ステップS531に進む（図23参照）。一方、制限回数Xが1である場合は、リーチパターン決定手段624Aにより（上記ステップで選択されたリーチテーブルもしくは通常リーチテーブルから）リーチ演出パターンを決定し（ステップS509）、停止図柄決定手段624Bにより（上記ステップで選択された出目テーブルから外れ）停止図柄を決定し（ステップS510）、ノーマルパターン決定手段624Cにより（上記ステップで選択されたノーマルテーブルから）ノーマル演出パターンを決定する（ステップS511）。そして、これらステップS509～S511で取得された情報を決定情報記憶手段624Dに記憶し（ステップS512）、ステップS421で選択された条件候補群に設定されている最大上限ゲーム数Amax（回）より1を減算し（ステップS513）、この最大上限ゲーム数Amaxの値がゼロになったか否かを判定する（ステップS514）。ここで、最大上限ゲーム数Amaxに達していると判定された場合は、ステップS409又はステップS415で保留球情報記憶手段622に格納した情報を消去して（ステップS515）、本処理を終了する。一方、最大上限ゲーム数Amaxに達していないと判定された場合は、本処理を終了する。

【0098】

なお、ステップS509～S511で取得された情報、すなわちリーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄は、ゲームクリア条件が提示されていれば、該ゲームクリア条件を満足しない内容となっている。

【0099】

ステップS520は、図23に示すように、（条件実行タイミング決定手段621Bgの決定結果に基づいて）当該変動からゲームクリア条件を提示するか否かを判定する。なお、当該変動から条件候補群が表示される場合は否かと判定する。ここで、当該変動からゲームクリア条件を提示しないと判定された場合は、上述のステップS502に進む（図22参照）。また、当該変動からゲームクリア条件を提示すると判定された場合は、（保留球情報記憶手段622に記憶されている情報より）当該変動に対して取得された当たり乱数は当たりか否かを判定する（ステップS521）。この当たり乱数が当たりである場合は、リーチパターン決定手段624Aにより（上記ステップで選択されたリーチテーブルもしくは通常リーチテーブルから）リーチ演出パターンを決定し（ステップS522）、停止図柄決定手段624Bにより（上記ステップで選択された出目テーブルから当たり）停止図柄を決定し（ステップS523）、ノーマルパターン決定手段624Cにより（上記ステップで選択されたノーマルテーブルから）ノーマル演出パターンを決定する（ステップS524）。そして、このようなステップS522～S524で取得された情報を決定情報記憶手段624Dに格納し（ステップS525）、本処理を終了する。

【0100】

なお、ステップS522～S524で取得された情報、すなわちリーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄は、現在提示されているゲームクリア条件を満足する内容となっている。

【0101】

一方、ステップS521で当たり乱数が当たりと判定されたなかった（すなわち、外れである）場合、及び、ステップS508から進んできた場合は、リーチパターン決定手段

6 2 4 Aにより（上記ステップで選択されたリーチテーブルもしくは通常リーチテーブルから）リーチ演出パターンを決定し（ステップS 5 3 1）、停止図柄決定手段6 2 4 Bにより（上記ステップで選択された出目テーブルから外れ）停止図柄を決定し（ステップS 5 3 2）、ノーマルパターン決定手段6 2 4 Cにより（上記ステップで選択されたノーマルテーブルから）ノーマル演出パターンを決定する（ステップS 5 3 3）。そして、これらステップS 5 3 1～S 5 3 3で取得された情報が、提示されるゲームクリア条件と一致するか否かを判定する（ステップS 5 3 4）。ここで、ゲームクリア条件と一致すると判定された場合は、現在設定されている制限回数Xの値から1減算し（ステップS 5 3 5）、ステップS 5 3 6に進む。一方、ゲームクリア条件と一致しなかった場合は、そのままステップS 5 3 6に進む。ステップS 5 3 6では、上記ステップS 5 3 1～S 5 3 3で取得された情報、及びステップS 5 3 5で制限回数Xの値を減算したときはこの値を決定情報記憶手段6 2 4 Dに格納する。

10

【0102】

そして、図24に示すように、ステップS 5 4 1では、当該変動においてゲームクリア条件が提示されているか否かを判定する。ここで、ゲームクリア条件が提示されていないと判定された場合は、本処理を終了する。一方、ゲームクリア条件が提示されていると判定された場合は、ステップS 4 2 1で選択された条件候補群に設定されている最大上限ゲーム数Amax（回）より1を減算し（ステップS 5 4 2）、この最大上限ゲーム数Amaxの値がゼロになったか否かを判定する（ステップS 5 4 3）。ここで、最大上限ゲーム数Amaxに達していないと判定された場合は、本処理を終了する。一方、最大上限ゲーム数Amaxに達していると判定された場合は、上記のステップS 4 0 9又はステップS 4 1 5で保留球情報記憶手段6 2 2に格納した情報を消去し（ステップS 5 4 4）、本処理を終了する。

20

【0103】

なお、ステップS 5 0 8からステップS 5 3 1（図23参照）へ進み、ゲームクリア条件が提示中である場合は、ステップS 5 3 1～S 5 3 3で取得された情報、すなわちリーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄は、現在提示されているゲームクリア条件を満足する内容となる可能性がある。

【0104】

続いて、特別遊技移行判定処理S 2 1では、上記のような演出決定処理S 5 0 0が実行された後、図25及び図26に示す図柄・ランプ処理S 6 0 0が実行され、この処理を終了する。

30

【0105】

図柄・ランプ処理S 6 0 0では、図25に示すように、まず、ランプ制御手段6 2 5 Aにより保留球ランプ3 0が1個消灯され（ステップS 6 0 1）、図柄制御手段6 2 5 Bにより図柄表示装置2 0において図柄の変動が開始される。そして、当該変動から候補選択手段6 2 1 B fにより選択された条件候補群を表示するか否かを判定する（ステップS 6 0 2）。ここで、当該変動から条件候補群を表示しないと判定された場合は、図26のステップS 6 2 0に進む。一方、当該変動から条件候補群を表示すると判定された場合は、候補表示手段6 2 5 Cにより図柄表示装置2 0に条件候補群（図30参照）を表示し（ステップS 6 0 3）、操作スイッチ6の入力操作が可能になったことを示す操作有効ランプ6 aを点灯させる（ステップS 6 0 4）。そして、（このランプの点灯中に）操作検出装置6 bにより遊技者により操作スイッチ6の入力操作の検出が行われたか否か、すなわち遊技者により操作スイッチ6が入力操作されたか否かを判定する（ステップS 6 0 5）。

40

【0106】

ここで、操作スイッチ6の入力操作が行われたと判定されたときは、条件選択手段6 2 5 Dにより該入力操作に応じて候補表示手段6 2 5 Cにより表示された条件候補群からいずれか1つの条件が選択され、この条件をゲームクリア条件として決定し（ステップS 6 0 6）、（遊技者による入力操作を受けて）操作スイッチ6の入力操作の受付を終了したため操作有効ランプ6 aを消灯し（ステップS 6 0 7）、ステップS 6 1 1に進む。一方

50

、操作スイッチ6の入力操作が行われなかったと判定されたときは、操作スイッチ6の操作有効ランプ6aが点灯してから所定時間（例えば5秒）が経過したか否かを判定する（ステップS608）。ここで、所定時間が経過していないと判定されたときは、ステップS605に戻る。一方、所定時間が経過したと判定されたときは、操作スイッチ6の入力操作の受付を終了して操作有効ランプ6aを消灯し（ステップS609）、条件選択手段625Dにより候補表示手段625Cにより図柄表示装置20に表示されている条件候補群からいずれか1つの条件が（抽選等により）選択され、この条件をゲームクリア条件として決定し（ステップS610）、ステップS611に進む。ステップS611では、図柄表示装置20において、上記ステップS606もしくはステップS610にて決定されたゲームクリア条件を条件提示手段625E及び実行回数表示手段625Fにより提示するとともに、図柄制御手段625Bにより（決定情報記憶手段624Dに記憶されている）リーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄を表示し（ステップS612）、本処理を終了する。なお、本発明は、上記実施例に限定されるものではなく、例えばステップS603～ステップS612までの過程を同一の図柄変動過程内で実行してもよい。

10

【0107】

続いて、図26に示すステップS620に進んだ場合は、当該変動から条件選択手段625Dにより選択されたゲームクリア条件を提示するか否かを判定する。ここで、当該変動からゲームクリア条件を提示すると判定された場合は、図柄表示装置20において、（上記ステップS606もしくはステップS610にて決定された）ゲームクリア条件を条件提示手段625E及び実行回数表示手段625Fにより提示するとともに（ステップS621）、図柄制御手段625Bにより（決定情報記憶手段624Dに記憶されている）リーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄を表示する（ステップS622）。そして、ステップS622において図柄表示装置20で表示された内容が、ステップS621で提示されたゲームクリア条件を満足したか否かを判定する（ステップS623）。ここで、ゲームクリア条件を満足したと判定された場合は、該ゲームクリア条件に設定されている指定実行回数Cの値をセットし（ステップS624）、このセットした指定実行回数Cの値より1減算（更新）した値を図柄表示装置20に表示し（ステップS625）、ステップS626に進む。一方、ゲームクリア条件を満足しなかったと判定された場合は、ステップS626に進む。ステップS626では、提示中のゲームクリア条件に設定されている上限ゲーム数Aの値をセットし、このセットした上限ゲーム数Aの値より1減算（更新）した値を実行回数表示手段625Fにより図柄表示装置20に表示し（ステップS627）、本処理を終了する。

20

30

【0108】

一方、ステップS620において、当該変動からゲームクリア条件を提示しないと判定された場合は、ゲームクリア条件が提示中であるか否かを判定する（ステップS630）。ここで、ゲームクリア条件が提示中であると判定された場合は、図柄制御手段625Bにより（決定情報記憶手段624Dに記憶されている）リーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄を表示する（ステップS631）。そして、ステップS631において図柄表示装置20で表示された内容が、現在提示中のゲームクリア条件を満足したか否かを判定する（ステップS632）。ここで、ゲームクリア条件を満足したと判定された場合は、セットされている指定実行回数Cの値より1減算（更新）した値を図柄表示装置20に表示し（ステップS633）、ステップS634に進む。一方、ゲームクリア条件を満足しなかったと判定された場合は、ステップS634に進む。ステップS634では、セットされている上限ゲーム数Aの値より1減算（更新）した値を実行回数表示手段625Fにより図柄表示装置20に表示し（ステップS634）、本処理を終了する。

40

【0109】

なお、ステップS612、ステップS622及びステップS631では、条件実行手段625Gにより、当該変動における取得した当たり乱数が当たりであったときは、条件提示手段625Eにより提示されたゲームクリア条件を満足するように、該ゲームクリア条

50

件と同じ表示態様を（上限ゲーム数 A 以内の）図柄変動過程において実行した後に当たり図柄を停止表示するように、図柄制御手段 6 2 5 B の制御が行われている。一方、当たり乱数が外れであったとき、条件提示手段 6 2 5 E により提示されたゲームクリア条件を満足しないように、該ゲームクリア条件と異なる表示態様を図柄変動過程において実行した後に外れ図柄を停止表示するように、図柄制御手段 6 2 5 B の制御が行われている。

【 0 1 1 0 】

また、ステップ S 6 2 7 及びステップ S 6 3 4 では、上限ゲーム数 A の表示とともに、回数カウント表示手段 6 2 5 H により（ゲームクリア条件が提示されている間、図柄制御手段 6 2 5 B により）図柄変動過程が実行された回数をカウント表示してもよい。

【 0 1 1 1 】

上記のステップ S 6 3 0 において、ゲームクリア条件が提示中ではない、すなわち該変動ではゲームクリア条件は提示しないと判定された場合は、図柄表示装置 2 0 において図柄制御手段 6 2 5 B により（決定情報記憶手段 6 2 4 D に記憶されている）リーチ演出パターン、ノーマル演出パターン及び停止図柄を表示し（ステップ S 6 4 0 ）、本処理を終了する。

【 0 1 1 2 】

ここで、図柄・ランプ処理 S 6 0 0 にて、図柄表示装置 2 0 に表示された条件候補群からいずれか 1 つのゲームクリア条件を選択するまでの遊技について、図 3 0 の画面例を用いて概説する。

【 0 1 1 3 】

例えば、図柄変動中において、図 3 0 に示すように「（当該変動を含めて）3 ゲーム以内に（＝上限ゲーム数 A）いずれかのリーチを（＝当たり条件 B）1 回出現させる（＝指定実行回数 C）」及び「（当該変動を含めて）5 ゲーム以内（＝上限ゲーム数 A）にノーマル演出パターン Q を（＝当たり条件 B）2 回出現させる（＝指定実行回数 C）」という 2 つのゲームクリア条件からなる条件候補群が表示されると、操作スイッチ 6 の入力操作が可能となり、操作スイッチ 6 の操作有効ランプ 6 a が点灯（もしくは点滅）する。また、図柄表示装置 2 0 にも操作スイッチ 6 の入力操作が可能である旨が表示される。なお、上記のように操作スイッチ 6 の操作有効ランプ 6 a が点灯されている間は、遊技者が操作スイッチ 6 を入力（押圧）操作することによって、表示中のゲームクリア条件を選択できるようになっている。

【 0 1 1 4 】

そして、上記のように、図柄表示装置 2 0 に条件候補群が表示されてから、すなわち操作有効ランプ 6 a が点灯（もしくは点滅）してから、所定時間（例えば 5 秒）が経過すると、操作スイッチ 6 の操作有効ランプ 6 a は消灯し、操作スイッチ 6 からの入力操作の受付を終了するようになっている。

【 0 1 1 5 】

このような操作有効ランプ 6 a の消灯するまでの間に、遊技者の入力操作により画面に表示されている条件候補群からいずれか 1 つの条件が選択されていた場合は、その選択された条件がゲームクリア条件として採用される。例えば、図 3 0 の画面例では、表示されている 2 つのゲームクリア条件のうち、上側にある「3 ゲーム以内にいずれかのリーチを 1 回出現させる」という条件が選択された状態を示している。

【 0 1 1 6 】

また、このような操作有効ランプ 6 a の消灯するまでの間に、遊技者による入力操作がなかった場合は、現在表示されている条件候補群から（抽選等によって）いずれか 1 つの条件が選択され、その選択された条件がゲームクリア条件として採用されるようになっている。

【 0 1 1 7 】

次に、上記図柄・ランプ処理 S 6 0 0 にて、ゲームクリア条件が提示される遊技について、図 3 6 ~ 4 1 の画面例を用いて概説する。

【 0 1 1 8 】

例えば、図柄変動中に、図 3 6 に示す「(当該変動を含めて) 3 回転以内に (= 上限ゲーム数 A)」、リーチを (= 当たり条件 B)、1 回かける (= 指定実行回数 C)」というゲームクリア条件が提示された場合、遊技者はこの条件が提示するものと同じ表示態様が図柄変動過程において表示されれば、大当たりになることが分かる。ここから所定時間が経過すると、図 3 7 に示すように、このゲームクリア条件は図柄変動過程の表示を妨げないように画面左上に小さく提示され、現在行われている図柄変動過程において (左上に) 提示されているゲームクリア条件を満たすか否か、遊技者に対しより明確に報知されるようになっている。

【0119】

そして、このような図柄変動過程において、ゲームクリア条件に提示されているものと異なる表示態様、例えば図 3 8 に示すようなリーチにならない表示態様が実行された場合、図 3 9 に示すような外れ図柄 (ここでは「参参参」) が停止表示される。このとき、図柄変動過程の実行回数が上限ゲーム数 A に達していない場合は、遊技者は次の図柄変動過程に期待を繋げることができる。しかしながら、該条件を満足しないまま図柄変動過程の実行回数が上限ゲーム数 A に達した場合は、提示されていたゲームクリア条件は図柄表示装置 20 から消え、通常遊技に戻るようになっている。

【0120】

また、図柄変動過程の実行回数が上限ゲーム数 A に達するまでに、例えば図 4 0 に示すように、該ゲームクリア条件に提示されているものと同じ表示態様が実行された場合は (図 4 0 はリーチ態様「参参参」が 1 回表示された例)、この時点で遊技者は大当たりとなることが把握できる。さらに、本実施例では、ゲームクリア条件を満足した場合は、大当たり遊技になることを遊技者により明確に報知するため、(図 4 0 に続き) 図 4 1 に示すような当たり図柄 (「参参参」のぞろ目) を停止表示させ、その後大当たり遊技を実行するようになっている。

【0121】

続いて、特別遊技処理 S 3 を行う。この特別遊技処理 S 3 は、ステップ S 2 1 5 で取得した当たり乱数の抽選結果が当たりのとき、単位遊技を所定回数 (例えば 1 5 回) だけ実行可能な特別遊技を成立させる処理である。図 2 7 は、特別遊技処理 S 3 の前段フローチャート、図 2 8 は特別遊技処理 S 3 の後段フローチャート、図 2 9 は特別遊技終了処理 S 3 2 0 のフローチャートである。

【0122】

まず、図 2 7 に示すように、特別遊技フラグがオンであるか否かを確認する、すなわち取得した当たり乱数が当たりであったか否かを確認し (ステップ S 3 0 1)、外れであればこの処理を終了する。当たりの場合は、例えば特別遊技フラグをオフしたり、当たり図柄発生確率が高確率の場合は通常の低確率に変動させる等の特別遊技初期設定を行う (ステップ S 3 0 2)。次に、単位遊技を行うための各種の初期設定を行い (ステップ S 3 0 3)、単位遊技を開始する。

【0123】

単位遊技では、大入賞口駆動手段 7 1 1 により大入賞口駆動装置 1 3 m を作動させて大入賞口 1 3 を開放して、第 1 回目の単位遊技を開始する。大入賞口 1 3 が開放されると、遊技領域空間を落下移動する遊技球は大入賞口 1 3 に非常に入賞しやすい状態となる。このような状態で大入賞口 1 3 に遊技球が入賞すると、払出制御手段 9 0 によりこの入賞球に対して所定の数 (例えば、1 3 個) の賞球が球受け皿 4 に払い出されるようになっている。

【0124】

このような単位遊技が開始されると、単位遊技終了判定手段 7 1 2 により、以下に述べる単位遊技終了条件の達成の有無が判断される。なお、この単位遊技終了条件が達成されるまでは、大入賞口 1 3 の開放作動が継続される。

【0125】

単位遊技終了条件として、「入賞球数」及び「制限時間」が要件として設定されている

10

20

30

40

50

。「入賞球数」の要件とは、大入賞口 1 3 に入賞したトータルの遊技球の数が所定数（例えば、10 球）に達した時点で単位遊技終了条件が達成されたと判断するというものである。また、「開放時間」の要件とは、単位遊技開始後における大入賞口 1 3 の開放時間が、予め定められた時間（例えば、30 秒）経過したときに、この単位遊技終了条件が達成されたと判断するというものである。

【0126】

特別遊技処理 S 3 では、上記の単位遊技終了条件における達成の有無を、図 28 に示すように進めていく。まず、（ステップ S 303 より続いて）大入賞口入賞検出装置 13a により大入賞口 1 3 に入賞したか否かを判断する（ステップ S 304）。ここで、大入賞口 1 3 に入賞していないと判断された場合は、ステップ S 306 に進む。一方、大入賞口 1 3 に入賞したと判断された場合は、大入賞口 1 3 に取り付けられている入賞球のカウンタ（不図示）から、予め設定されている単位遊技条件終了のために必要な入賞球数（例えば、10 球）から 1 を減らし（ステップ S 305）、ステップ S 306 に進む。ステップ S 306 では、特定領域通過検出装置 13b により特定領域（図示せず）に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、特定領域に入賞していないと判断された場合は、ステップ S 308 に進む。一方、特定領域に入賞したと判断された場合は、特定領域フラグをセットし（ステップ S 307）、ステップ S 308 に進む。ステップ S 308 では、大入賞口 1 3 の入賞球数が所定の数（例えば、10 球）に達したか否かを判定する（ステップ S 308）。ここで、大入賞口 1 3 の入賞球数が所定の数を満たしていた場合は、単位遊技終了条件が達成されたこととなり、ステップ S 310 に進む。一方、大入賞口 1 3 の入賞球数が所定の数を満たしていない場合は、ステップ S 309 に進む。ステップ S 309 では、もう 1 つの単位終了条件である開放時間に達したか否かを判断する。ここで、開放時間が終了していない（すなわち、単位遊技終了条件が満たされていない）と判断された場合は、ステップ S 304 へ戻って次の単位遊技を行う。一方、開放時間が終了した（すなわち、単位遊技終了条件を満たされた）と判断された場合は、ステップ S 310 へ進む。

【0127】

以上のように、「入賞球数」もしくは「制限時間」の条件のいずれか一方が満たされた時点で、単位遊技終了判定手段 712 は単位遊技終了条件が達成されたと判断し、単位遊技を終了させる。

【0128】

そして、上記のような単位遊技終了条件を達成したときは、大入賞口 1 3 の開放を止め、継続判定手段 72 により継続判定条件が達成されているか否かを判断する（ステップ S 310）。この継続条件とは、単位遊技中に特定領域に遊技球が入賞して特定領域フラグがセットされたか否かという条件である。また、継続条件の達成とは、単位遊技中に特定領域への入賞があった場合である。ステップ S 310 において、継続条件が達成されたと判断されなかった場合、すなわち特定領域への入賞がないまま単位遊技が終了した場合には、特別遊技終了処理 S 320 を行う。

【0129】

一方、ステップ S 310 において、継続条件が達成されたと判断された場合、すなわち今回の単位遊技中に特定領域へ少なくとも 1 つの入賞球があった場合は、特定領域フラグをクリアする（ステップ S 311）。そして、今回の特別遊技を開始した後における単位遊技のラウンド数を数えるために、予め所定回数（例えば、15 回）がセットされたカウンタから 1 を減らす（ステップ S 312）。続いて、このラウンド数のカウンタが 0 未満になったか否か、つまり単位遊技の繰り返し回数が所定回数行われたか否かを判断する（ステップ S 313）。ここで、ラウンド数のカウンタが 0 未満ではない、すなわち所定回数繰り返されていない場合は、ステップ S 303 に戻り、次の単位遊技を行う。また、ラウンド数のカウンタが 0 未満である場合、すなわち単位遊技が所定回数繰り返された場合は、ステップ S 313 から特別遊技終了処理 S 320 へ進む。

【0130】

特別遊技終了処理 S 320 は、図 29 に示しており、まず、確率変動移行判定手段 73

により、当選時における停止図柄が確変図柄であるか否かを判定する（ステップS321）。ここで、確変図柄であると判断されたときは、高確率遊技設定手段80により、当たり図柄発生確率を通常よりも高確率になるように当たり値が設定されている確変抽選テーブルをセットする（ステップS322）。なお、この確率抽選テーブルは、ステップS302において適宜リセットされる。続いて、確率変動当選画面を図柄表示装置20に表示する（ステップS323）。この確率変動当選画面とは、遊技者の注目を引き、当たり図柄発生確率が高確率に変動したことを遊技者が容易に把握することができるように、例えば、「確変」の文字が大きく表示されるような画面表示態様である。一方、ステップS321において、停止図柄が確変図柄ではないと判定されたときは、確率変動非当選画面にて報知する（ステップS324）。なお、確率変動非当選画面とは、当たり図柄発生確率が通常のままで高確率にはならなかったことを遊技者に報知するため、例えば「ざんねん」といった文字が大きく表示されるような画面表示態様である。

10

【0131】

なお、本発明は、上記実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲であれば適宜改良可能である。

【図面の簡単な説明】

【0132】

【図1】上記弾球遊技機の正面図である。

【図2】上記弾球遊技機の遊技盤前面を示す正面図である。

【図3】上記弾球遊技機のゲーム制御を行う遊技制御手段の構成を示すブロック図である。

20

【図4】上記弾球遊技機の図柄・条件要素取得手段、提示条件設定手段、テーブル記憶手段、演出決定手段及び図柄・ランプ手段の構成を示すブロック図である。

【図5】表示条件フラグを設定するために、上記弾球遊技機に用いられているフラグ設定テーブルの内容を示す表図である。

【図6】上限ゲーム数Aの設定を説明するための表図である。

【図7】条件記憶手段に記憶されているゲームクリア条件を示す表図である。

【図8】リーチパターンテーブルに記憶されている内容を示す表図である。

【図9】停止図柄テーブルに記憶されている内容を示す表図である。

【図10】ノーマルパターンテーブルに記憶されている内容を示す表図である。

30

【図11】保留球情報記憶手段に設定されている情報記憶エリアの説明図である。

【図12】図柄表示装置に表示される停止図柄の例を示す図である。

【図13】決定情報記憶手段に記憶できる内容を説明する図である。

【図14】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図15】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図16】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図17】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図18】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図19】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図20】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

40

【図21】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図22】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図23】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図24】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図25】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図26】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図27】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図28】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図29】上記遊技制御手段による制御内容を示すフローチャートである。

【図30】条件候補群が図柄表示装置に表示された場合の画面例を示す図である。

50

【図 3 1】制限回数 X の設定を説明するための表図である。

【図 3 2】提示条件設定処理において、設定される情報をまとめて記載している表図である。

【図 3 3】上記遊技制御手段による保留球数に関する制御内容を説明するためのイメージ図である。

【図 3 4】ゲームクリア条件（表示態様指定条件）が図柄表示装置に提示された場合の表示例を示す図である。

【図 3 5】図 3 4 に示したゲームクリア条件（当たり条件 B）を満足する表示例を示す図である。

【図 3 6】図柄表示装置にゲームクリア条件が提示された場合の遊技例を説明するための図である。 10

【図 3 7】図柄表示装置にゲームクリア条件が提示された場合の遊技例を説明するための図である。

【図 3 8】図柄表示装置にゲームクリア条件が提示された場合の遊技例を説明するための図である。

【図 3 9】図柄表示装置にゲームクリア条件が提示された場合の遊技例を説明するための図である。

【図 4 0】図柄表示装置にゲームクリア条件が提示された場合の遊技例を説明するための図である。

【図 4 1】図柄表示装置にゲームクリア条件が提示された場合の遊技例を説明するための図である。 20

【符号の説明】

【 0 1 3 3 】

P M パチンコ機

1 外枠

2 前枠

3 ガラス扉

4 球受け皿

5 打球ハンドル

6 操作スイッチ（操作手段） 30

6 a 操作有効ランプ

6 b 操作検出装置

7 レール

8 遊技盤

1 0 遊技領域

1 1 一般入賞口

1 2 始動入賞口

1 2 a 始動口入賞検出装置

1 3 大入賞口（可変入賞口）

1 3 a 大入賞口入賞検出装置 40

1 3 b 特定領域通過検出装置

1 3 m 大入賞口駆動装置

1 4 アウト口

1 5 風車

2 0 図柄表示装置

3 0 保留球ランプ

4 5 賞球払出装置

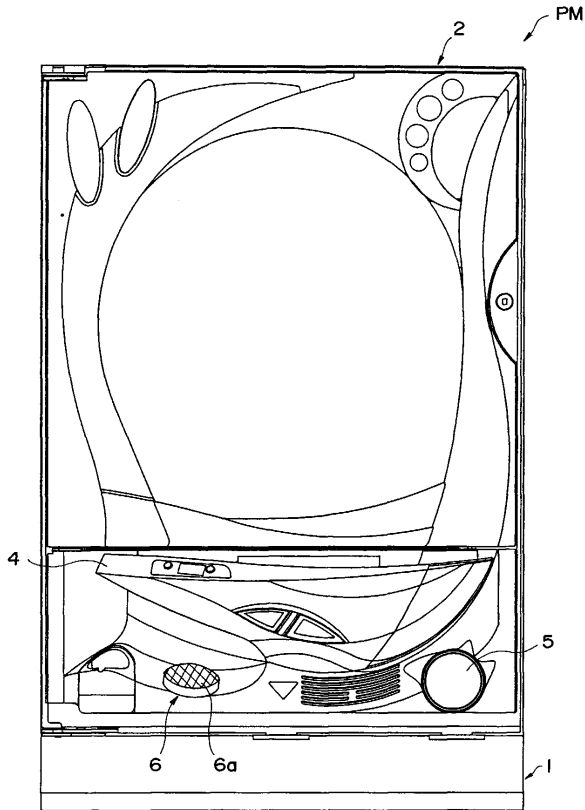
5 0 遊技制御手段

6 0 通常遊技実行手段

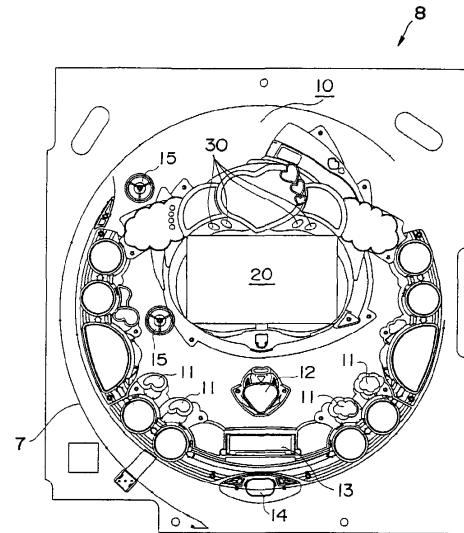
6 1 入賞口入賞処理手段 50

6 2	特別遊技移行判定手段	
6 2 1	図柄・条件要素取得手段	
6 2 1 A	当たり乱数取得手段（抽選手段）	
6 2 1 B	提示条件設定手段	
6 2 1 B a	表示状態フラグ設定手段	
6 2 1 B b	提示判定乱数取得手段	
6 2 1 B c	提示判定手段	
6 2 1 B d	実行回数決定手段	
6 2 1 B e	条件記憶手段	
6 2 1 B f	候補選択手段	10
6 2 1 B g	条件実行タイミング決定手段	
6 2 1 B h	テーブル記憶手段	
T 1	リーチパターンテーブル	
T 2	停止図柄テーブル	
T 3	ノーマルパターンテーブル	
6 2 2	保留球情報記憶手段	
6 2 3	当たり乱数判定手段（抽選手段）	
6 2 4	演出決定手段	
6 2 4 A	リーチパターン決定手段	
6 2 4 B	停止図柄決定手段	20
6 2 4 C	ノーマルパターン決定手段	
6 2 4 D	決定情報記憶手段	
6 2 5	図柄・ランプ手段	
6 2 5 A	ランプ制御手段	
6 2 5 B	図柄制御手段	
6 2 5 C	候補表示手段	
6 2 5 D	条件選択手段	
6 2 5 E	条件提示手段	
6 2 5 F	実行回数表示手段	
6 2 5 G	条件実行手段	30
6 2 5 H	回数カウント表示手段	
7 0	特別遊技実行手段	
7 1	単位遊技実行手段	
7 1 1	大入賞口駆動手段	
7 1 2	単位遊技終了判定手段	
7 2	継続判定手段	
7 3	確率遊技移行判定手段	
8 0	高確率遊技設定手段	
9 0	払出制御手段	

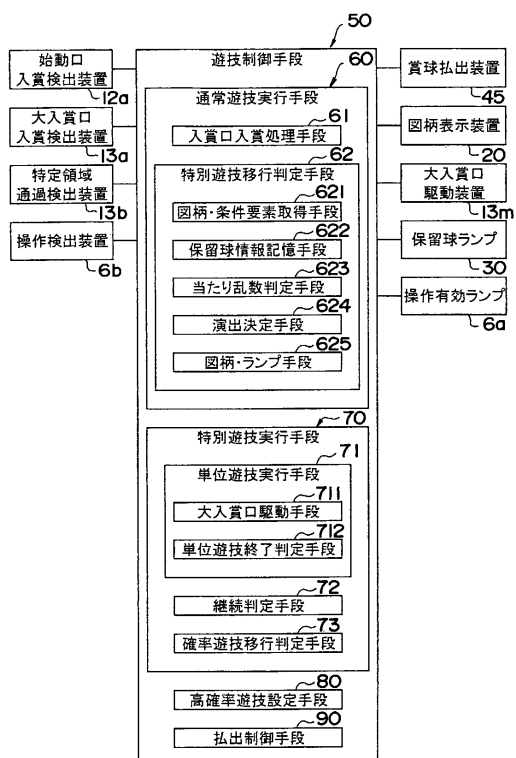
【図 1】



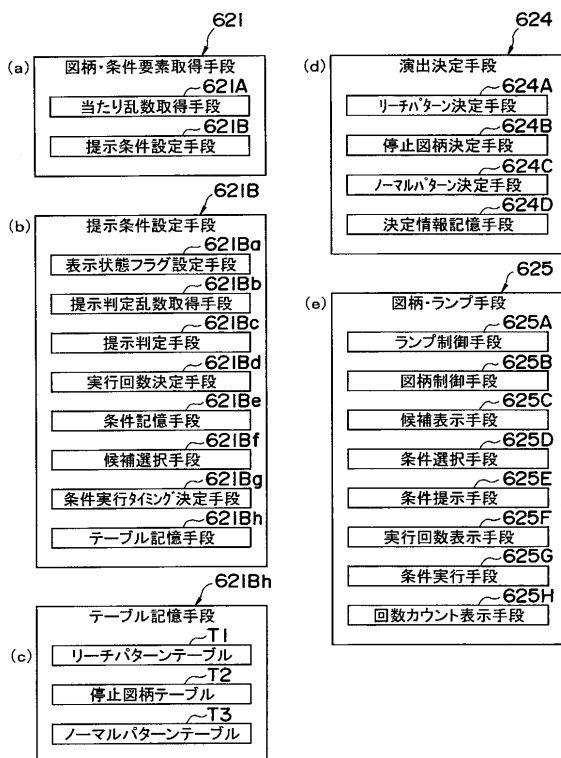
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

フラグ設定テーブル

取得した当たり乱数（抽選結果）		設定される 表示状態フラグ
0～50	（当たり）	条件表示フラグ3
51～100		条件表示フラグ4
101～200		通常表示フラグ2
201～10000	（外れ）	条件表示フラグ1
10001～20000		条件表示フラグ2
20001～65535		通常表示フラグ1

【図 6】

最大上限ゲーム数Amax(回) 設定

(a)	設定された 表示状態フラグ	選択確率 (%)	最大上限ゲーム数 Amax(回)
	条件表示フラグ1	30	2
		20	4
		40	6
		10	16
	条件表示フラグ2	20	3
		30	4
		30	5
		20	16

(b)	設定された 表示状態フラグ	保留球数 (個)	最大上限ゲーム数 Amax(回)
	条件表示フラグ3	1	6
		2	3
		3	4
		4	6
	条件表示フラグ4	1	2
		2	16
		3	4
		4	16

【図 7】

条件記憶手段 621B。

設定された 表示状態フラグ	最大上限ゲーム数 Amax(回)	選択されるゲームクリア条件									
		条件記憶手段 番号	条件記憶手段 番号	条件記憶手段 番号	条件記憶手段 番号	条件記憶手段 番号	条件記憶手段 番号	条件記憶手段 番号	条件記憶手段 番号	条件記憶手段 番号	条件記憶手段 番号
条件表示フラグ1	2	1	ゲーム以内に	1	ゲーム以内に	1	ゲーム以内に	1	ゲーム以内に	1	ゲーム以内に
	4	2	ゲーム以内に	2	ゲーム以内に	2	ゲーム以内に	2	ゲーム以内に	2	ゲーム以内に
	6	3	ゲーム以内に	3	ゲーム以内に	3	ゲーム以内に	3	ゲーム以内に	3	ゲーム以内に
	16	4	ゲーム以内に	4	ゲーム以内に	4	ゲーム以内に	4	ゲーム以内に	4	ゲーム以内に
条件表示フラグ2	3	5	ゲーム以内に	5	ゲーム以内に	5	ゲーム以内に	5	ゲーム以内に	5	ゲーム以内に
	4	6	ゲーム以内に	6	ゲーム以内に	6	ゲーム以内に	6	ゲーム以内に	6	ゲーム以内に
	16	7	ゲーム以内に	7	ゲーム以内に	7	ゲーム以内に	7	ゲーム以内に	7	ゲーム以内に
	16	8	ゲーム以内に	8	ゲーム以内に	8	ゲーム以内に	8	ゲーム以内に	8	ゲーム以内に
条件表示フラグ3	3	9	ゲーム以内に	9	ゲーム以内に	9	ゲーム以内に	9	ゲーム以内に	9	ゲーム以内に
	4	10	ゲーム以内に	10	ゲーム以内に	10	ゲーム以内に	10	ゲーム以内に	10	ゲーム以内に
	16	11	ゲーム以内に	11	ゲーム以内に	11	ゲーム以内に	11	ゲーム以内に	11	ゲーム以内に
	16	12	ゲーム以内に	12	ゲーム以内に	12	ゲーム以内に	12	ゲーム以内に	12	ゲーム以内に
条件表示フラグ4	2	13	ゲーム以内に	13	ゲーム以内に	13	ゲーム以内に	13	ゲーム以内に	13	ゲーム以内に
	16	14	ゲーム以内に	14	ゲーム以内に	14	ゲーム以内に	14	ゲーム以内に	14	ゲーム以内に
	4	15	ゲーム以内に	15	ゲーム以内に	15	ゲーム以内に	15	ゲーム以内に	15	ゲーム以内に
	16	16	ゲーム以内に	16	ゲーム以内に	16	ゲーム以内に	16	ゲーム以内に	16	ゲーム以内に

【図 8】

リーチパターンテーブル T1

	設定されている 表示状態フラグ	ゲームクリア条件を提示する同額変動に 対応する入賞球の当たり乱数の抽選結果	選択確率 (%)	選択される リーチ演出パターン
リーチテーブル1	条件表示フラグ1	当たり	0	リーチ演出パターンA
			0	リーチ演出パターンB
			0	リーチ演出パターンC
			100	リーチ演出パターンD
	条件表示フラグ2	外れ	70	リーチ演出パターンA
			10	リーチ演出パターンB
			20	リーチ演出パターンC
			0	リーチ演出パターンD
リーチテーブル2	条件表示フラグ2	当たり	0	リーチ演出パターンA
			10	リーチ演出パターンB
			20	リーチ演出パターンC
			70	リーチ演出パターンD
	条件表示フラグ3	外れ	100	リーチ演出パターンA
			0	リーチ演出パターンB
			0	リーチ演出パターンC
			0	リーチ演出パターンD
リーチテーブル3	条件表示フラグ3	当たり	0	リーチ演出パターンA
			0	リーチ演出パターンB
			0	リーチ演出パターンC
			100	リーチ演出パターンD
	条件表示フラグ4	外れ	30	リーチ演出パターンA
			30	リーチ演出パターンB
			40	リーチ演出パターンC
			0	リーチ演出パターンD
リーチテーブル4	条件表示フラグ4	当たり	30	リーチ演出パターンA
			30	リーチ演出パターンB
			40	リーチ演出パターンC
			0	リーチ演出パターンD
	条件表示フラグ5	外れ	0	リーチ演出パターンA
			0	リーチ演出パターンB
			0	リーチ演出パターンC
			100	リーチ演出パターンD
通常リーチテーブル	通常表示フラグ1	当たり	2	リーチ演出パターンA
	通常表示フラグ2	外れ	5	リーチ演出パターンB
			5	リーチ演出パターンC
			88	リーチ演出パターンD

【 図 9 】

停止図柄テーブル T2

設定されている 表示状態フラグ	ゲームのクリア条件と表示する図柄と賞金に 対応する入賞時の当たり戻数の抽選表	選択される停止図柄(及び選択確率)
出目テーブル1 条件表示フラグ1	外れ	左図柄 0~9 (各10%) 左図柄 11 (各10%)、右図柄 1 (各10%) 中図柄 1 (各10%)、右図柄 1 (各10%) 右図柄 0~9 (各10%) 左図柄と同じ 中図柄と同じ 右図柄と同じ
出目テーブル2 条件表示フラグ2	当たり	左図柄 0(20%)、1(0%)、2~9 (各10%) 中図柄 0~9 (各10%) 右図柄 0~9 (各10%) 左図柄と同じ 中図柄と同じ 右図柄と同じ
出目テーブル3 条件表示フラグ3	当たり	左図柄 0~9 (各10%) 中図柄 0(20%)、機敏(ひまわり) (各10%) 右図柄 0~9 (各10%) 左図柄と同じ 中図柄と同じ 右図柄と同じ
出目テーブル4 条件表示フラグ3 条件表示フラグ4	当たり(非確変変動)	左図柄 0~9 (各10%) 中図柄 1 (100%)、0~9 (各10%) 右図柄 0~9 (各10%) 左図柄と同じ 中図柄と同じ 右図柄と同じ
出目テーブル5 条件表示フラグ2	当たり	左図柄 0~9 (各10%) 中図柄 0(20%)、機敏(ひまわり) (各10%) 右図柄 0~9 (各10%) 左図柄と同じ 中図柄と同じ 右図柄と同じ
出目テーブル6 条件表示フラグ1	外れ	左図柄 0~9 (各10%) 左図柄 11 (各10%)、右図柄 1 (各10%) 中図柄 1 (各10%)、右図柄 1 (各10%) 右図柄 0~9 (各10%) 左図柄と同じ 中図柄と同じ 右図柄と同じ

【 図 1 1 】

保留球情報記憶手段 622

1	2	3	4
当たり乱数	当たり乱数
表示状態フラグ			表示状態フラグ
ゲームクリア条件			ゲームクリア条件
・最大上限ゲーム数 Amax (回)			・最大上限ゲーム数 Amax (回)
・上限ゲーム数 A (回)			・上限ゲーム数 A (回)
・当たり条件 B			・当たり条件 B
・指定実行回数 C (回)			・指定実行回数 C (回)
リーチ演出テーブル			リーチ演出テーブル
停止図柄テーブル			停止図柄テーブル
ゲームループテーブル			ゲームループテーブル

【 図 1 0 】

ノーマルパターンテール T3

	設定されている 表示状態フラグ	選抜比率 (%)	選抜される ノーマル演出パターン
ノーマルテーブル1	条件表示フラグ1	0	ノーマル演出パターンP ノーマル演出パターンQ ノーマル演出パターンQ ノーマル演出パターンR ノーマル演出パターンP
ノーマルテーブル2	条件表示フラグ2	15	ノーマル演出パターンP ノーマル演出パターンQ ノーマル演出パターンQ ノーマル演出パターンP
ノーマルテーブル3	条件表示フラグ3	15	ノーマル演出パターンP ノーマル演出パターンQ ノーマル演出パターンQ ノーマル演出パターンR ノーマル演出パターンP
ノーマルテーブル4	条件表示フラグ4	100	ノーマル演出パターンP ノーマル演出パターンQ ノーマル演出パターンQ ノーマル演出パターンR ノーマル演出パターンP
ノーマルテーブル5	通常表示フラグ1、2	15	ノーマル演出パターンP ノーマル演出パターンQ ノーマル演出パターンQ ノーマル演出パターンQ ノーマル演出パターンQ

【 図 1 2 】

(a)

七	七	七
---	---	---

(b)

参	式	壺
---	---	---

(c)

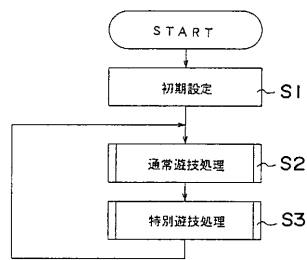
六	八	六
---	---	---

【 図 1 3 】

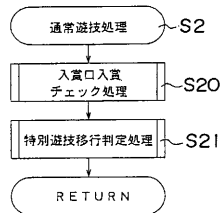
決定情報記憶手段 624D

リーチ演出パターン
停止図柄
ノーマル演出パターン

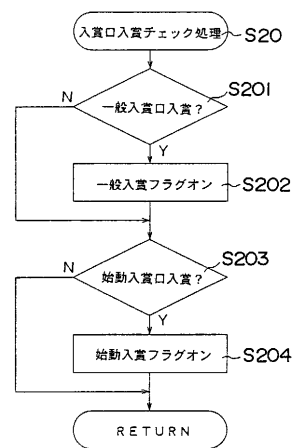
【図 14】



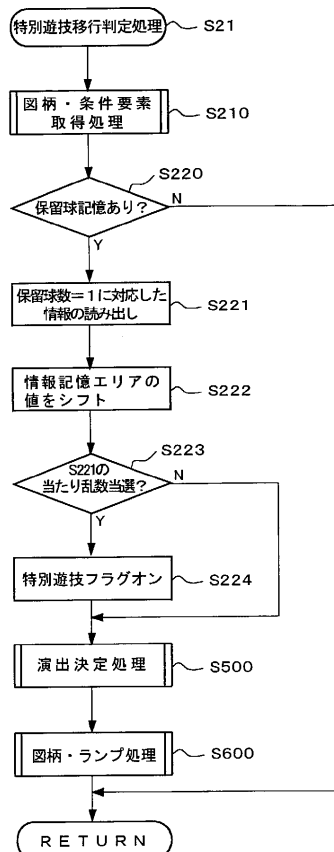
【図 15】



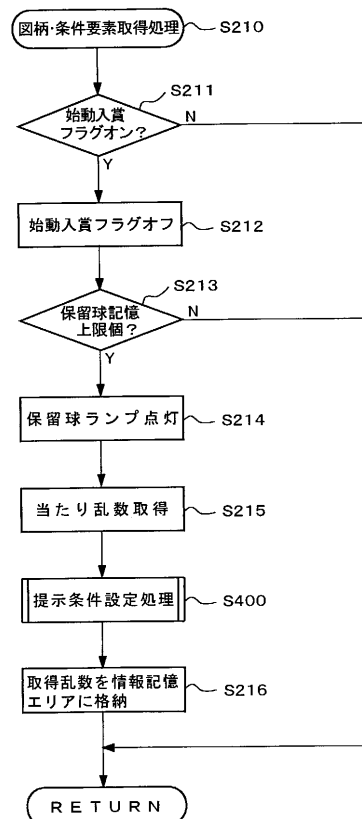
【図 16】



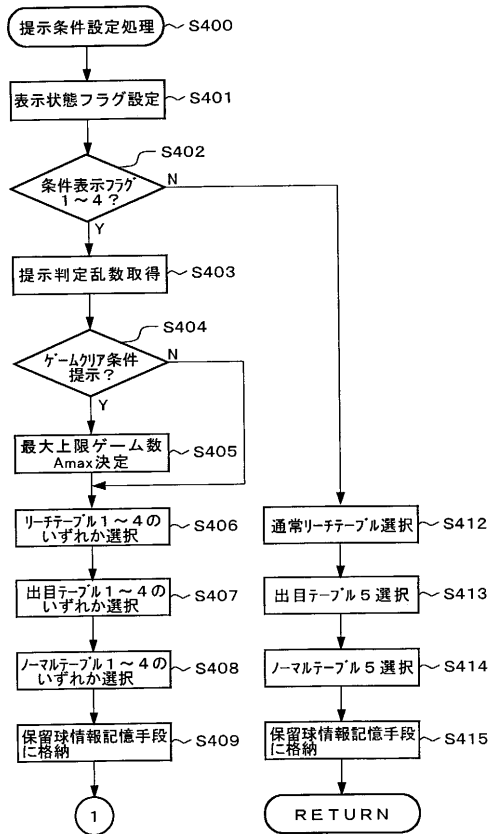
【図 17】



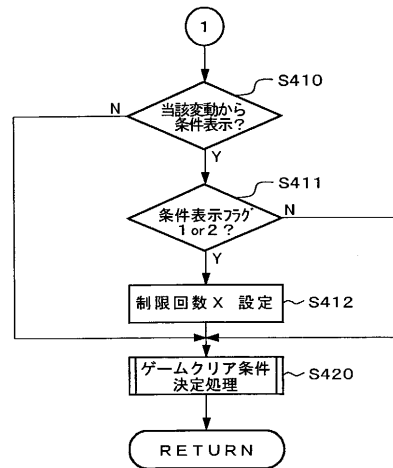
【図 18】



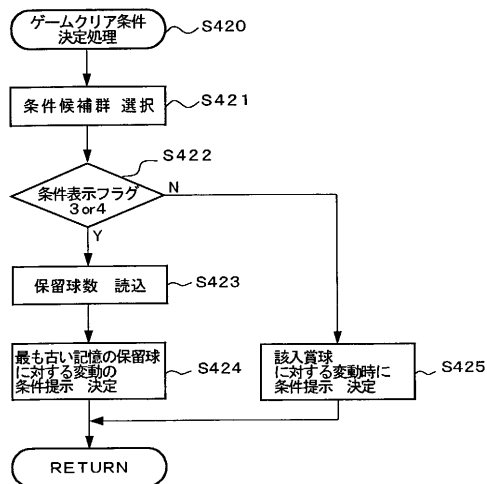
【図 19】



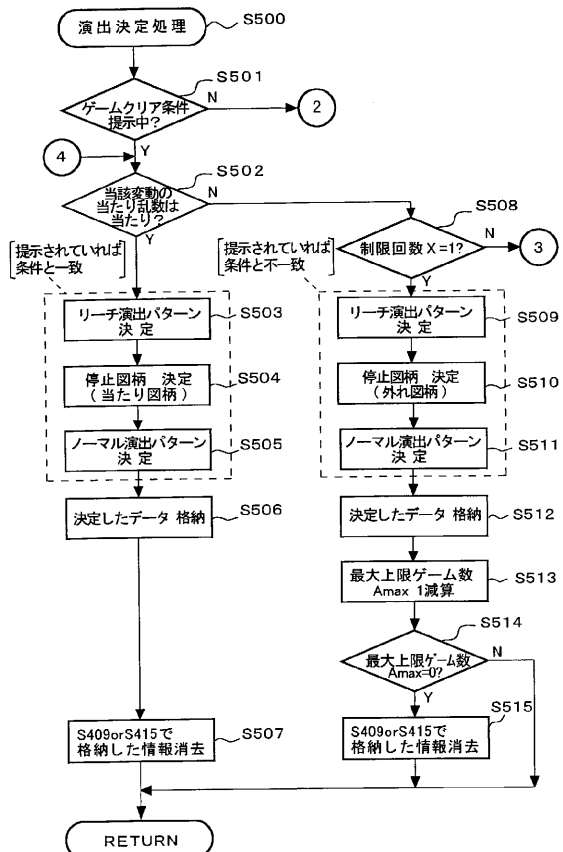
【図 20】



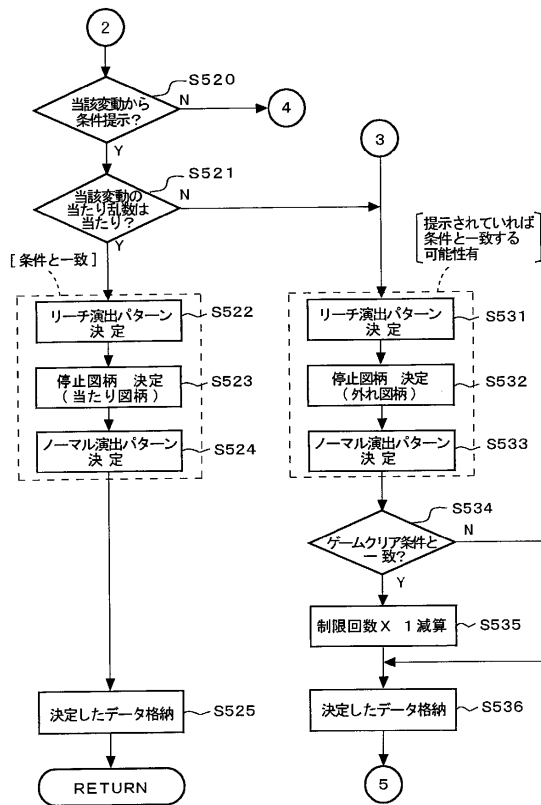
【図 21】



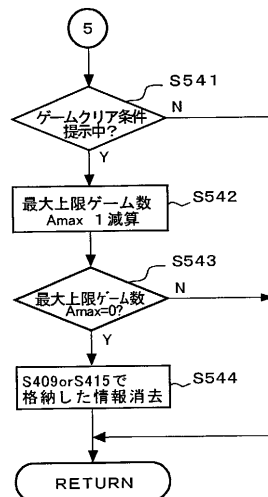
【図 22】



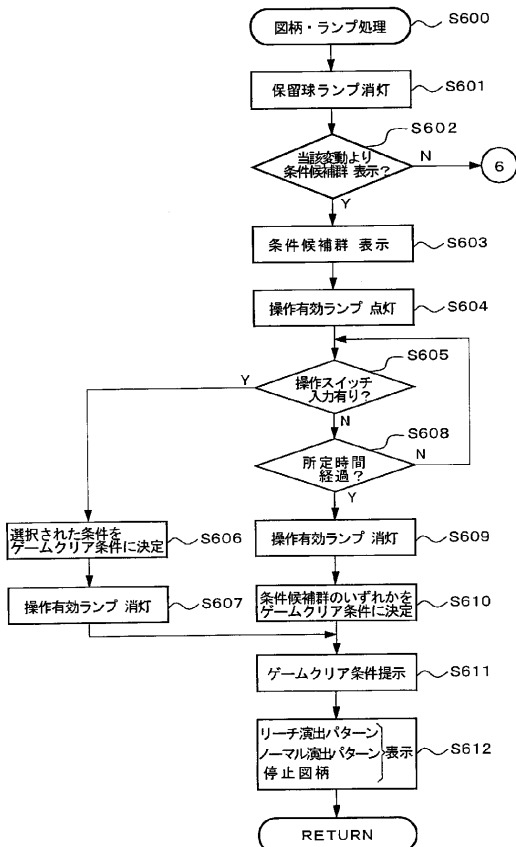
【図 23】



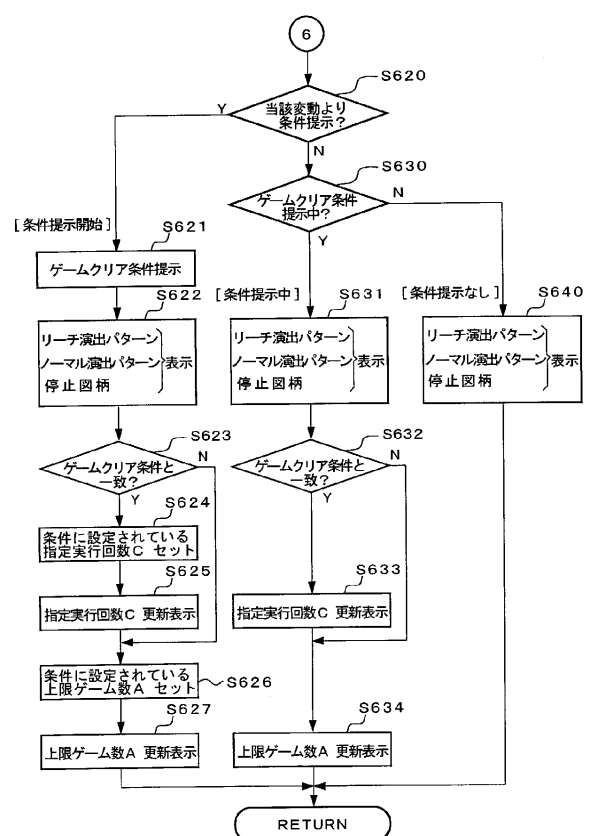
【図 24】



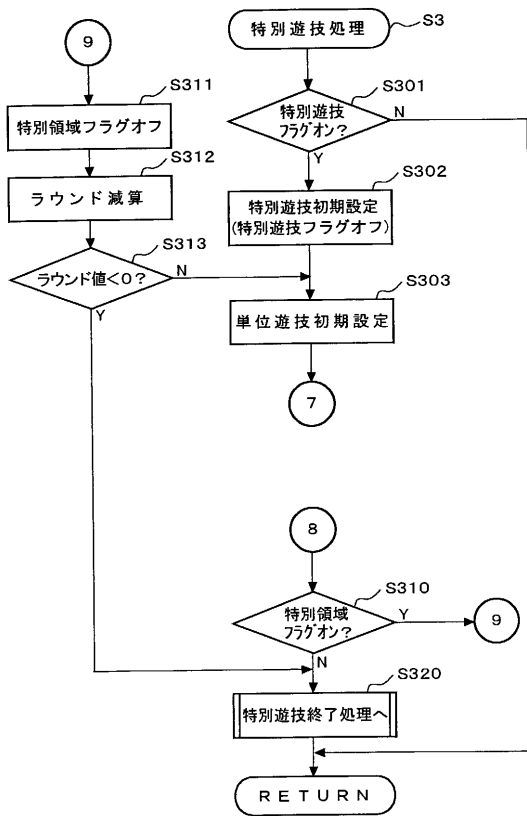
【図 25】



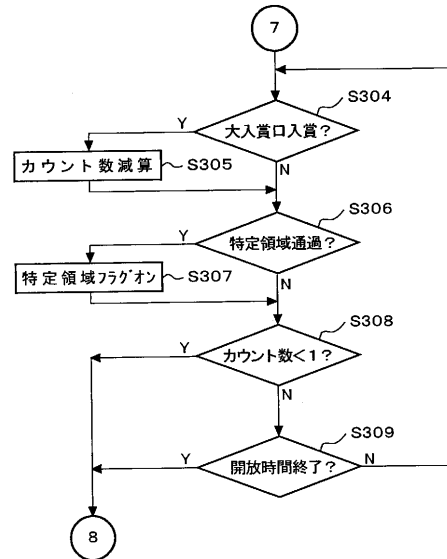
【図 26】



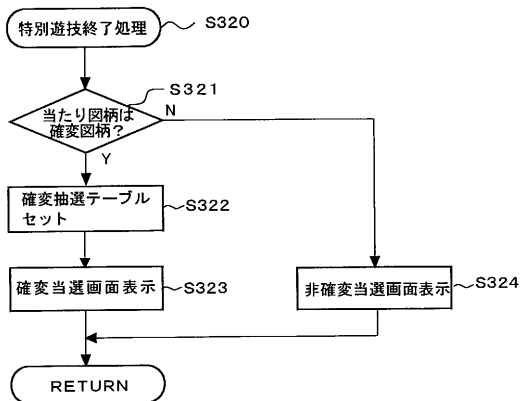
【図 27】



【図 28】



【図 29】



【図 30】



【図 3 1】

制限回数X(回) 設定 (S411)		上限ゲーム数 A(回)				
		1	2	3	4	5
表示状態フラグ	条件表示フラグ1	1	-	1	-	1
	条件表示フラグ2	-	1	2	2	-

【図 3 2】

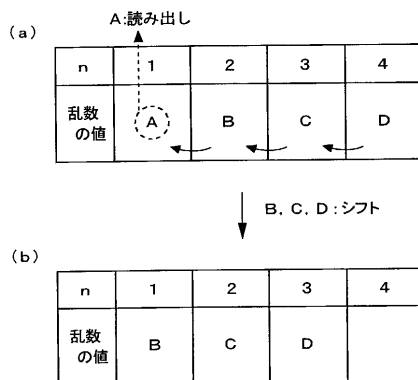
当り乱数 (抽選結果)	設定された 表示状態フラグ	現在の 乱数値 (回)	最大上限ゲーム数 Amax(回)	選択された ゲームクリア条件 (条件番号)	上限ゲーム数 A(回)	リーチキャラクター から選択された ノーマルキャラクター	停止遊技テーブル から選択された ノーマルキャラクター	抽選回数 X(回)
0 ~ 50	条件表示フラグ3	1 2 3 4	0 2 3 6	抽選	抽選	リーチキャラクター3 リーチキャラクター4 リーチキャラクター5	リーチキャラクター3 リーチキャラクター4 リーチキャラクター5	1 1 1
51 ~ 100	条件表示フラグ4	2 3 4	16 4 16	13a 14a 14b 14c 15a 15b 16a 16b	1 5 12 15 3 10 15	リーチキャラクター3 リーチキャラクター4 リーチキャラクター5	リーチキャラクター3 リーチキャラクター4 リーチキャラクター5	1 1 1
101 ~ 200	通常表示フラグ2	-	-	-	-	通常リーチキャラクター	通常リーチキャラクター	1 1 1

(a) 0 ≤ 当り乱数の値 ≤ 200 (当たり)

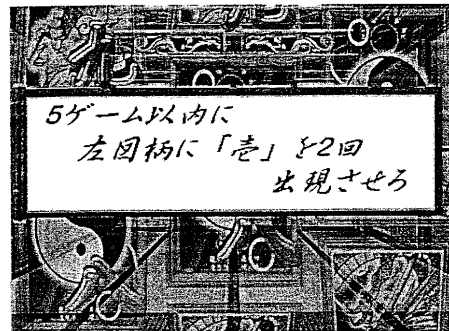
当り乱数 (抽選結果)	設定された 表示状態フラグ	現在の 乱数値 (回)	最大上限ゲーム数 Amax(回)	選択された ゲームクリア条件 (条件番号)	上限ゲーム数 A(回)	リーチキャラクター から選択された ノーマルキャラクター	停止遊技テーブル から選択された ノーマルキャラクター	抽選回数 X(回)
201 ~ 10000	条件表示フラグ1	2 4 6 16	2 4 6 16	13a 14a 14b 14c 15a 15b 16a 16b	1 2 3 9 12 15 3 10 15	リーチキャラクター3 リーチキャラクター4 リーチキャラクター5	リーチキャラクター3 リーチキャラクター4 リーチキャラクター5	1 1 1
10001 ~ 20000	条件表示フラグ2	3 4 5 16	3 4 5 16	13a 14a 14b 14c 15a 15b 16a 16b	1 2 3 9 12 15 3 10 15	リーチキャラクター3 リーチキャラクター4 リーチキャラクター5	リーチキャラクター3 リーチキャラクター4 リーチキャラクター5	1 1 1
20001 ~ 65535	通常表示フラグ1	-	-	-	-	通常リーチキャラクター	通常リーチキャラクター	1 1 1

(b) 201 ≤ 当り乱数の値 ≤ 65535 (外れ)

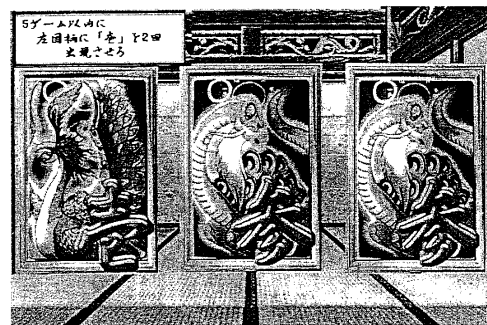
【図 3 3】



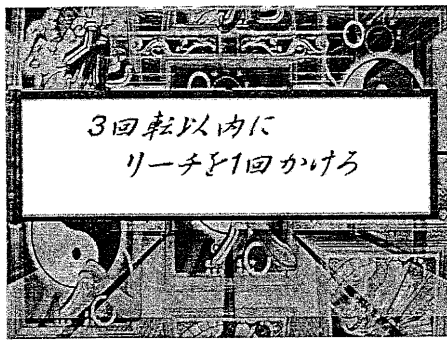
【図 3 4】



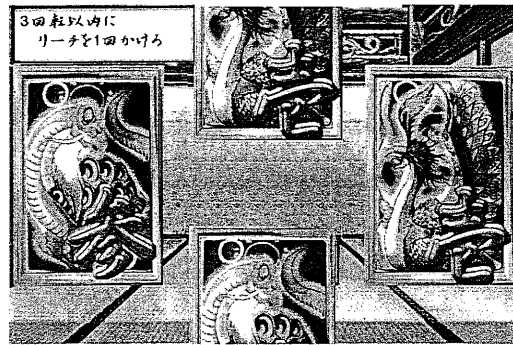
【図 3 5】



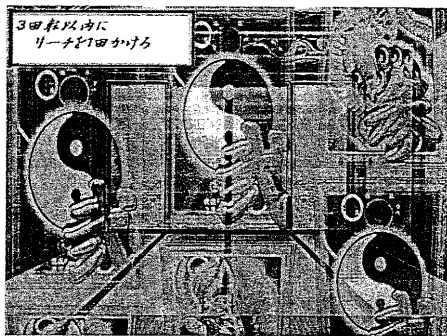
【図 36】



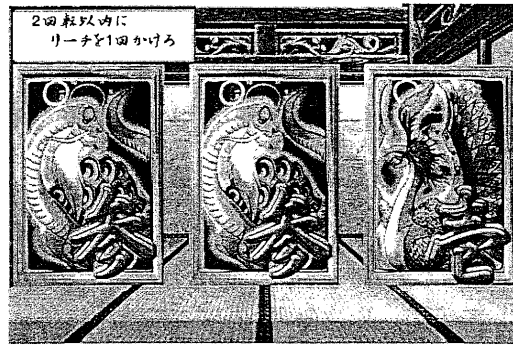
【図 38】



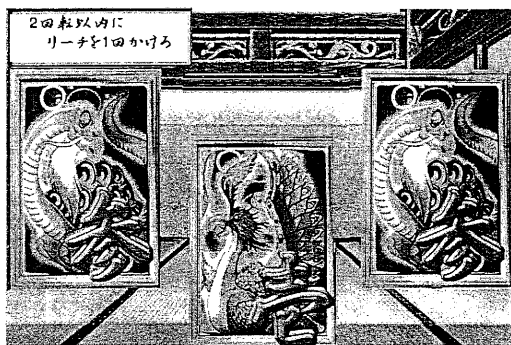
【図 37】



【図 39】



【図 40】



【図 41】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2005-124921(JP,A)
特開2003-290528(JP,A)
特開2003-159376(JP,A)
特開2003-265784(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02