

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-130192

(P2006-130192A)

(43) 公開日 平成18年5月25日(2006.5.25)

(51) Int. Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号	特願2004-324774 (P2004-324774)	(71) 出願人	000108937 ダイコク電機株式会社 愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番 1号 名古屋国際センタービル2階
(22) 出願日	平成16年11月9日(2004.11.9)	(74) 代理人	100095751 弁理士 菅原 正倫
		(72) 発明者	向山 幸治 愛知県名古屋市中村区那古野一丁目47番 1号 名古屋国際センタービル2階 ダイ コク電機株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 AA31

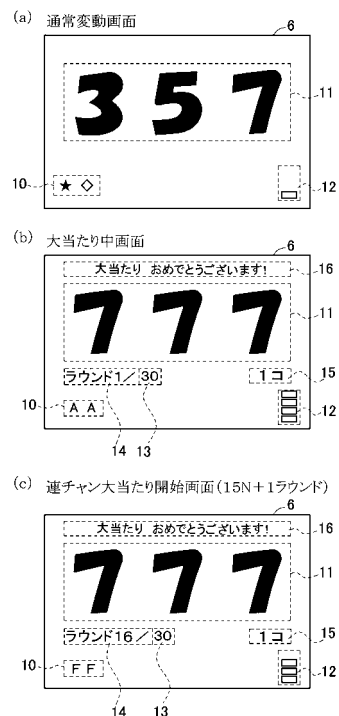
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】 保留連チャンを発生可能なパチンコ遊技機において、保留連チャンに対する期待感を高めるとともに、保留連チャン発生時の遊技者の満足感の向上を図ったパチンコ遊技機を提供することを課題とする。

【解決手段】 当たりが発生したときに、当たり中に実行する予定のラウンド数を表示するラウンド数表示部13と、当たりが発生したときに、RAM24が保留情報を記憶している場合、その保留情報の中に当たりの保留情報が存在するか否かを判定する判定手段と、判定手段が当たりの保留情報が存在すると判定した場合、その当たり中に実行する予定のラウンド数を、ラウンド数表示部13が表示するラウンド数に加算するラウンド数加算処理を実行するラウンド数加算手段とを備える。保留情報の中に当たりがある場合、ラウンド数が加算されラウンド数表示部13に、例えば「30」と表示される。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の始動条件の成立に応じて大当たりか否かの抽選を実行する当否抽選手段と、この当否抽選手段による抽選結果を保留情報として記憶する記憶手段と、この記憶手段が記憶している保留情報に基づいて図柄を変動表示した後、停止表示する図柄変動表示手段と、

この図柄変動表示手段が所定の特別図柄を停止表示したときに大当たりを発生する大当たり発生手段と、

前記大当たりが発生したときに、大当たり中に実行する予定のラウンド数を表示するラウンド数表示手段と、を備えたパチンコ遊技機において、

前記大当たりが発生したときに、前記記憶手段が記憶している保留情報の中に大当たりの保留情報が存在するか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段が大当たりの保留情報が存在すると判定した場合に、その大当たり中に実行する予定のラウンド数を、前記ラウンド数表示手段が表示するラウンド数に加算するラウンド数加算処理を実行するラウンド数加算手段と、

を備えたことを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 2】

大当たり発生中における現在のラウンド数を表示する現在ラウンド数表示手段を備え、

前記ラウンド数加算手段がラウンド数加算処理を実行した場合において、前記現在ラウンド数表示手段は、発生中の大当たりが終了して次の大当たりが発生したときに、前記発生中の大当たりが終了したときのラウンド数に 1 を加えたラウンド数を表示することを特徴とする請求項 1 に記載のパチンコ遊技機。

【請求項 3】

前記ラウンド数加算手段がラウンド数加算処理を実行するか否かを抽選により決定する加算抽選手段を備えたことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のパチンコ遊技機。

【請求項 4】

前記大当たりの発生に応じて、前記当否抽選手段による抽選の確率が高められた特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段を備えたことを特徴とする請求項 1 ないし 3 のいずれか 1 項に記載のパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

一般によく知られた「セブン機」と称されるパチンコ遊技機では、例えば始動口に玉が入賞すると、抽選が行われ、この抽選結果を保留情報（保留玉）として記憶し、この保留情報に基づき、図柄変動表示装置に抽選結果が表示される。図柄変動表示装置が所定の大当たり図柄を表示したときに大当たり発生となる。そして、従来、例えば特許文献 1 に示すように、大当たり終了後、保留玉で再度大当たりを発生させるような、いわゆる保留連チャンの発生率を高めたパチンコ遊技機がある。このようなパチンコ遊技機は、短時間に複数回の大当たりが集中的に発生するため遊技者の人気が高い。

【0003】

【特許文献 1】特開 2000 - 288219 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、このような保留連チャンの場合の演出においては、遊技者が興味を惹くような格別な演出は行われず、パターン化した演出が行われるのみで、遊技者にとって気

10

20

30

40

50

持ちが高揚するような演出ではなかった。

【0005】

本発明は上記した背景をもとになされたもので、保留連チャンを発生可能なパチンコ遊技機において、保留連チャンに対する期待感を高めるとともに、保留連チャン発生時の遊技者の満足感の向上を図ったパチンコ遊技機を提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段及び発明の効果】

【0006】

上記課題を解決するために本発明パチンコ遊技機は、所定の始動条件の成立に応じて大当たりか否かの抽選を実行する当否抽選手段と、

この当否抽選手段による抽選結果を保留情報として記憶する記憶手段と、

10

この記憶手段が記憶している保留情報に基づいて図柄を変動表示した後、停止表示する図柄変動表示手段と、

この図柄変動表示手段が所定の特別図柄を停止表示したときに大当たりを発生する大当たり発生手段と、

大当たりが発生したときに、大当たり中に実行する予定のラウンド数を表示するラウンド数表示手段と、を備えたパチンコ遊技機において、

大当たりが発生したときに、記憶手段が記憶している保留情報の中に大当たりの保留情報が存在するか否かを判定する判定手段と、

判定手段が大当たりの保留情報が存在すると判定した場合に、その大当たり中に実行する予定のラウンド数を、ラウンド数表示手段が表示するラウンド数に加算するラウンド数加算処理を実行するラウンド数加算手段と、

20

を備えたことを特徴とする。

【0007】

上記本発明のパチンコ遊技機は、大当たり（最初の大当たり）が発生したときに、保留情報があって、その保留情報の中に大当たりがある場合、その大当たり中に実行する予定のラウンド数を、ラウンド数表示手段が表示するラウンド数に加算するラウンド数加算処理を実行するラウンド数加算手段を備えている。ラウンド数表示手段に、例えば大当たりの所定ラウンド数が15Rに設定されている場合、15Rプラス15Rで計30Rと加算されて表示されるようにして、これを見た遊技者に衝撃を与え、遊技者の気持ちを高揚させることができ、大当たり発生時点で保留連チャンへの期待感を大いに高めることができる。保留連チャンを発生可能なパチンコ遊技機において、従来にない格別な保留連チャンの演出となり得る。

30

【0008】

その際、大当たり発生中における現在のラウンド数を表示する現在ラウンド数表示手段を備えることができる。そして、ラウンド数加算手段がラウンド数加算処理を実行した場合において、現在ラウンド数表示手段は、発生中の大当たりが終了して次の大当たりが発生したときに、発生中の大当たりが終了したときのラウンド数に1を加えたラウンド数を表示するようにできる。このように大当たり発生中の現在のラウンド数を表示する現在ラウンド数表示手段において、発生中の大当たりが終了して次の大当たりが発生したとき、いわゆる保留連チャン発生時にはラウンド数をリセットしないで、例えば15Rプラス1Rで計16Rと継続して表示されるようにしており、遊技者の保留連チャン時の満足感を高めることができる。このような保留連チャンの演出表示により遊技者においては優越感に浸れる期間が持続され、満足感をもって遊技を継続することができる。なお、その際、遊技機においては、保留情報に基づく抽選結果を表示する図柄変動表示手段による図柄の変動表示が行われ、かつそれに応じて保留数も減少され、内部的には通常の処理が行われて遊技が進行するものである。

40

【0009】

また、その際、ラウンド数加算手段がラウンド数加算処理を実行するか否かを抽選により決定する加算抽選手段を備えることができる。このように抽選により加算処理が行われるか否かが決定され、抽選で当たりの場合、加算処理によるラウンド数の表示で保留連

50

チャンの演出を行って、遊技者が保留連チャンである旨を知り得るようにできる。

【0010】

さらに、その際、大当たりの発生に応じて、当否抽選手段による抽選の確率が高められた特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段を備えるようにできる。このように大当たりの確率が高められた特別遊技状態（例えば確変状態）となって、保留連チャンを発生可能なパチンコ遊技機における保留連チャンの演出を向上し、遊技者に大きな期待感を抱かせることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

（実施例）

以下、本発明の実施の形態につき、図面に示すパチンコ遊技機の実施例を参照して説明する。図1は本発明のパチンコ遊技機1の正面模式図である。パチンコ遊技機1は、台枠に取り付けられた透明ガラス扉2と、台枠の内側に配置されてガラス扉2によって覆われる遊技盤3を有する。遊技盤3は、円状の遊技領域を形成している。遊技盤3の下方には、玉供給皿4が設けられている。玉供給皿4に準備された玉は、ハンドル5を含んで構成される玉発射機構によって遊技盤3に向けて発射される。遊技盤3に達した玉は、その遊技盤3の面上を落下する。

【0012】

遊技盤3の面上には、その中央付近に液晶表示部6が配設されている。液晶表示部6には、2つのキャラクタ（英文字及び記号）で構成された図柄が変動表示される特別図柄表示部10、3つのキャラクタ（数字）で構成された図柄が変動表示される演出図柄表示部11、大当たり中に実行するラウンド数を表示するラウンド数表示部13及び大当たり発生中における現在のラウンド数を表示する現在ラウンド数表示部14が設けられている。液晶表示部6の下方には、始動入賞口7が配置されている。その始動入賞口7の下方には、当該パチンコ遊技機1が大当たりしたときに開放する大入賞口（アタッカー）8と、玉を回収するためのアウト口9が設けられている。

【0013】

次に、図2はパチンコ遊技機1の遊技制御装置20の構成を示すブロック図である。遊技制御装置20は、メイン基板21、このメイン基板21に搭載されたCPU22、遊技プログラムを格納したROM23、RAM24、入出力回路25、CPU22からの制御信号の出力が接続される表示制御基板26、音声制御基板27、ランプ制御基板28、払出制御基板29、発射制御基板30、この遊技制御装置20に電源を供給する電源回路31及びメイン基板21に初期化信号を出力するリセット回路39を含み構成される。

【0014】

玉の通過を検知したとき検知信号を出力する検知スイッチとして、始動入賞検出器32、大入賞口入賞検出器33が入出力回路25を介してCPU22に接続されている。大入賞口開放用ソレノイド34が入出力回路25を介してCPU22に接続されており、大入賞口8を開閉するときに制御される。表示制御基板26ではCPU22からの制御信号が入力され、該制御信号に応じて液晶表示部6の特別図柄表示部10、演出図柄表示部11、ラウンド数表示部13及び現在ラウンド数表示部14の表示を制御する。また、音声制御基板27では音声信号を作成し、音声信号が増幅されスピーカ40から音声出力される。ランプ制御基板28ではCPU22からの制御信号が入力され制御信号に応じてランプ41を制御する。また、払出制御基板29では制御信号に応じて賞球や貸球の払出装置42を制御する。発射制御基板30では同様に玉の発射装置43を制御する。

【0015】

CPU22（当否抽選手段）は、始動入賞口7への入賞に応じて大当たりか否かの抽選を実行する機能を有する。RAM24（記憶手段）は、当否抽選手段による抽選結果を保留情報として記憶する機能を有している。特別図柄表示部10（図柄変動表示手段）は、RAM24が記憶している保留情報に基づいて図柄を変動表示した後、停止表示する機能を有する。CPU22（大当たり発生手段）は、特別図柄表示部10が所定の特別図柄を

10

20

30

40

50

停止表示したときに大当たりを発生する機能を有している。

【0016】

CPU22(判定手段)は、大当たりが発生したときに、RAM24が記憶している保留情報の中に、大当たりの保留情報が存在するか否かを判定する機能を有する。CPU22(ラウンド数加算手段)は、判定手段が大当たりの保留情報が存在すると判定した場合に、その大当たり中に実行する予定のラウンド数を、ラウンド数表示手段が表示するラウンド数に加算するラウンド数加算処理を実行する機能を有するものである。

【0017】

また、CPU22(現在ラウンド数表示手段)は、ラウンド数加算手段がラウンド数加算処理を実行した場合において、発生中の大当たりが終了して次の大当たりが発生したときに、発生中の大当たりが終了したときのラウンド数に1を加えたラウンド数を現在ラウンド数表示部14に表示する指令機能を有している。従って、CPU22と現在ラウンド数表示部14とによって現在ラウンド数表示手段を構成している。

10

【0018】










さらに、CPU22(加算抽選手段)は、ラウンド数加算手段がラウンド数加算処理を実行するか否かを抽選により決定する機能を有する。CPU22(特別遊技状態発生手段)は、大当たりの発生に応じて、当否抽選手段による抽選の確率が高められた特別遊技状態を発生させる機能を有するものである。

【0019】

演出図柄表示部11は、特別図柄表示部10による図柄の変動表示に連動して演出図柄を変動表示可能にする機能を有している。CPU22(演出手段)は、特別図柄表示部10が所定の特別図柄を表示するのに連動して演出図柄表示部11に大当たり演出図柄を表示するとともに、大当たりの終了時点でRAM24が大当たりの保留情報を記憶している場合は、特別図柄表示部10が図柄変動を開始しても演出図柄の変動表示を開始しないで継続して大当たり演出図柄を表示する指令機能を有している。従って、CPU22と演出図柄表示部11とによって演出手段を構成している。

20

【0020】

次に、図3に液晶表示部6の表示例を示す。液晶表示部6の下方左側に保留情報に基づき図柄変動した後、停止表示する特別図柄表示部10を設けている。液晶表示部6の中央に特別図柄表示部10による図柄の変動表示に連動して演出図柄を変動表示可能な演出図柄表示部11を設けている。演出図柄表示部11を遊技者に目立つ箇所に配置するとともに、この演出図柄表示部11より表示部分の占有面積が小さく、遊技者に目立たないように特別図柄表示部10を配置している。特別図柄表示部10では、10種類の記号と複数種類の英文字が2列変動表示される。記号は本実施例では「、、、、、、、」の10種類としている。2列とも同一の記号又は同一の英文字が揃った場合(例えば「」、「AA」などいわゆるぞろ目の場合)、大当たりとしている。

30

【0021】

演出図柄表示部11の下方右側には保留情報の数(保留数)を表示する保留玉表示部12を設けている。保留玉表示部12では、始動入賞口7の入賞により得られる抽選結果を保留情報としてRAM24に記憶し、記憶された保留数を表示するものである。図3(b)において4個を表し、大当たり抽選結果があと4回得られることを示している。本実施例では保留情報(保留玉)の上限は4個に設定されている。保留玉表示部12では、保留数が増加する毎に下から上に向かって順にドットの表示部が反転(例えば無色から黄色)表示し、減少した場合には上から順に反転表示を解除することで保留数を表示している。

40

【0022】

演出図柄表示部11と特別図柄表示部10(及び保留玉表示部12)との間には、大当たり中に実行する予定のラウンド数を表示するラウンド数表示部13と、大当たり発生中における現在のラウンド数を表示する現在ラウンド数表示部14と、1つのラウンドにおける大入賞口8への入賞個数を表示する入賞個数表示部15とが設けられている。現在ラウンド数は、予定ラウンド数(総計)のうち、現在何ラウンド目かを表すように、例えば

50

「1 / 30」と表示される(図3(b)参照)。予定ラウンド数及び現在ラウンド数は、大当たり中にRAM24の予定ラウンド数及び現在ラウンド数記憶領域に記憶され、これがラウンド数表示部13及び現在ラウンド数表示部14に表示される。大入賞口8への入賞個数は、1つのラウンドにおける入賞個数が計数されRAM24の入賞個数記憶領域に記憶され、これが入賞個数表示部15に表示される。

【0023】

演出図柄表示部11の上方には、メッセージ表示部16が設けられている。メッセージ表示部16では、例えば大当たりが発生した場合などに、その旨を遊技者に伝えるメッセージが表示される。

【0024】

次に、図4に示すフローチャートに従って基本処理について説明する。大当たり抽選に基づいて図柄変動処理を実行する(S1)。

【0025】

大当たり抽選について説明する。始動入賞口7に付設された始動入賞検出器32により玉を検知すると、入賞検知信号がCPU22に伝送される。CPU22に入賞検知信号が入力されたタイミングに応じて、CPU22が大当たり判定用カウンタから乱数値(カウンタ値)を取得し、その乱数値が大当たり乱数に一致するか否かを判定することにより大当たりの抽選を行っている。抽選処理で乱数値が大当たり乱数である場合、大当たり条件成立となる。

【0026】

続いて、図柄変動処理を実行する。抽選結果に基づいて特別図柄表示部10に、図柄が変動表示された後、停止表示される。図3(a)は、通常変動画面の表示例を示している。特別図柄表示部10は「」と表示されている。次に、大当たりフラグが「ON」であるか否かを判定し(S2)、大当たりフラグが「ON」でない場合、S1に戻る一方、大当たりフラグが「ON」である場合、保留玉があるか否かを判定する(S3)。ここで保留玉がなかった場合、S9に移行する一方、保留玉があった場合、保留玉の取得乱数を確変状態の大当たり乱数と照合する(S4)。本実施例では大当たりが発生した場合、確変状態となるように設定されており、大当たり確率を高めた確変テーブル(通常状態に比べ大当たり乱数が5倍から6倍多く設定されたテーブル)を参照するようにしている。従って、保留連チャンの発生率が高められている。確変状態の期間は次の大当たりが発生するまでなどと予め定めることができる。

【0027】

本実施例では大当たりフラグが「ON」(大当たり発生)のとき、RAM24に記憶された保留玉の全てについて、所定の大当たり乱数に一致するか否かを判定している。すなわち保留玉の取得乱数が予め定められた確変状態の大当たり乱数に一致しているか否かを判定するようにしている。

【0028】

大当たり乱数に一致した乱数(取得乱数)があったか否かを判定し(S5)、ここで大当たり乱数に一致した乱数がない場合、S9に移行する一方、大当たり乱数に一致した乱数があった場合、すなわち保留連チャンが確定した場合、ラウンド数加算抽選が実行される(S6)。本実施例では、保留連チャンが確定した場合、その大当たりのラウンド数を最初の大当たりのラウンド数に加算処理するか否かを抽選で決定している。加算抽選当たり判定用カウンタから乱数値(カウンタ値)を取得して加算抽選を行うことができる。

【0029】

加算抽選が当たりであるか否かを判定し(S7)、加算抽選がハズレの場合、S9に移行する一方、加算抽選が当たりの場合、保留内の大当たり乱数の数に応じたラウンド数が設定される(S8)。例えば大当たりの所定ラウンドが15Rと設定された場合、加算処理は次の算出式で行われる。

ラウンド数 = 15(1 + N) ただし、N = 保留内の大当たり乱数の数

【0030】

10

20

30

40

50

続いて、連チャンフラグを「ON」とし(S10)、液晶表示部6の画面を大当たり画面に切替える(S11)。図3(b)は大当たり画面中の表示例を示す。特別図柄表示部10に大当たり図柄、例えば「AA」などの特別図柄が停止図柄として表示されると大当たり(最初の大当たり)となる。演出図柄表示部11には特別図柄表示部10に連動した大当たり図柄、例えば「777」と大当たりを示す図柄を表示するように制御される。また、メッセージ表示部16には、大当たり発生を伝えるメッセージが表示される。このとき保留玉表示部12には4個の保留玉があることが表示されている。

【0031】

そして、ラウンド数表示部13には、 $N = 1$ の例として $15R + 15R$ で計 $30R$ と加算されて「30」と表示されている。すなわち、いきなりラウンド数が $30R$ であることを示す表示がされ、これを見た遊技者に衝撃を与え、遊技者の気持ちを高揚させることができる。保留連チャン発生時に従来にない格別な演出(プレミア演出)となり得る。

10

【0032】

なお、保留玉がない場合、或いは保留玉があってもその中に大当たり乱数がない場合、また保留玉の中に大当たり乱数があっても加算抽選がハズレの場合には、ラウンド数は $15R$ と設定される(S9)。従って、大当たり発生時にラウンド数が $15R$ と表示された場合であっても保留連チャンが発生する可能性は残されるので、保留連チャンに対する遊技者の期待感が完全に消滅してしまう訳ではない。

【0033】

次に、大入賞口開放処理が実行される(S12)。大当たり遊技として大入賞口8の1回の開放と閉鎖を $1R$ とし、本実施例では $15R$ となるまで大入賞口8の開放動作が繰り返し行われる。大入賞口8の開放中は、図3(b)に示すように、現在ラウンド数表示部14にその時点のラウンド数として、例えば「1」と表示される。また、大入賞口8の開放中に大入賞口8に入賞した玉の個数が入賞個数表示部15に、例えば「1」と表示される。本実施例では1つのラウンドにおける入賞可能個数は10個と設定されている。入賞個数が10個に達すると大入賞口8が閉鎖される。続いて、再度大入賞口8が開放され次のラウンドが開始される。この繰り返し動作が $15R$ まで実行され、 $15R$ に達すると大当たり遊技が終了となっている。

20

【0034】

次に、最終ラウンドであるか否かを判定し(S13)、最終ラウンドである場合、メッセージ表示部16に大当たり終了の旨のメッセージを表示する(S17)一方、最終ラウンドでない場合、連チャンフラグが「ON」であるか否かを判定する(S14)。ここで連チャンフラグが「ON」でない場合、S12(大入賞口開放処理)に戻る一方、連チャンフラグが「ON」である場合、ラウンド数が15の倍数のラウンド数に達したか否かを判定する(S15)。すなわち最初の大当たりのラウンド数である $15R$ に達したか否かを判定するようにしている。ここで $15R$ に達していない場合、S12に戻る一方、 $15R$ に達した場合、特別図柄変動処理が実行される(S16)。

30

【0035】

最初の大当たり遊技が終了したときに、次の保留玉の保留情報を読み込みその抽選結果に基づいて特別図柄表示部10にて図柄変動が行われる。図3(c)は連チャン大当たり開始画面($15N + 1$ ラウンド)の表示例を示す。特別図柄表示部10に大当たり図柄、例えば「FF」などの特別図柄が停止図柄として表示され、連続した大当たりとなる。このとき保留玉表示部12においては保留数が1個減少され3個の表示に変わったことを示す。

40

【0036】

そして、現在ラウンド数表示部14においては、最初の大当たりが終了したときのラウンド数に「1」を加えたラウンド数が表示される。すなわち $15R + 1R$ で「16」と表示される。保留連チャン発生時にはラウンド数をリセットしないで継続して表示するようにしている。また、演出図柄表示部11においては、図柄変動は行われず、「777」の大当たり図柄が継続表示される。あわせてメッセージ表示部16においても大当たりのメ

50

ッセージが継続表示される。

【0037】

上記の図柄表示部において、特別図柄表示部10を決定用、演出図柄表示部11を演出用ということもできる。特別図柄表示部10の決定に基づき、内部的には最初の大当たりの15Rが終了後、次の大当たりの1Rが開始される。このように内部的には通常の処理が行われ、遊技が進行する。そして、見掛け上は大当たりが続いているように演出される。以降、次の大当たり遊技として大入賞口開放処理が実行される(S12)。最終ラウンド(30R)に達した場合、大当たり終了メッセージが表示される(S17)。

【0038】

なお、上記実施例ではN=1の場合、30Rの例を示したが、N=2の場合、45Rの例においては、ラウンド数表示部13に「45」と表示されるとともに、30Rを終了し、31R目のときに上記同様に、現在ラウンド数表示部14に「31」と表示されるものである。また、その際、特別図柄表示部10の図柄変動の実行及び保留玉表示部12の保留数の減少は通常通り内部処理されて遊技が進行する。

10

【0039】

このように、大当たり(最初の大当たり)が発生したときに、保留玉があってその保留玉の中に大当たりがある場合、最初の大当たりのラウンド数に加算してラウンド数表示部13に、例えば「30」と表示されるようにしており、大当たり発生時点で遊技者は保留連チャンへの期待感を大いに高めることができる。保留連チャンを発生可能なパチンコ遊技機における保留連チャンの演出を向上し、遊技者の気持ちを高揚させることができる。

20

【0040】

そして、ラウンド数の加算処理が実行されたときは、最初の大当たりが終了して次の大当たりが発生したとき、すなわち保留連チャン発生時には現在ラウンド数表示部14において、ラウンド数をリセットしないで、例えば15Rプラス1Rで計16Rと継続して表示するようにしており、遊技者の保留連チャン時の満足感を高めることができる。このような保留連チャンの演出表示により遊技者においては優越感に浸れる期間が持続され、満足感をもって遊技を継続することができる。なお、その際、遊技機においては、最初の大当たりが終了したときに、次の保留玉の保留情報に基づく抽選結果を表示する図柄変動表示部10にて図柄の変動表示が行われ、かつそれに応じて保留数もひとつ消化され、内部的には最初の大当たりの15ラウンドが終了後、次の大当たりの1ラウンドが開始されて

30

【0041】

さらに、抽選により加算処理が実行されるか否かが決定され、抽選で当たりの場合、加算処理によるラウンド数の表示で保留連チャンの演出を行って、遊技者が保留連チャンである旨を知り得るようにできる。

【0042】

なお、本実施例に次のような変形例を加えてもよい。

(1) 特別図柄表示部10の配置は、実施例では液晶表示部6の下方左部分としているが、遊技盤の面上のどこでもよい。特別図柄表示部10の表示占有部分も小さくてよい。また、特別図柄表示部10では、3つのキャラクタ(数字)で表示するようにしてもよい。さらに、特別図柄表示部10と演出図柄表示部11とが同じ形態の図柄であってもよい。

40

【0043】

(2) 実施例では、大当たり終了後、保留玉の全てを対象として大当たり乱数に一致しているか否かを判定しているが、次の保留玉或いは一部の保留玉のみを対象として大当たり乱数に一致するか否かを判定してもよい。

【図面の簡単な説明】

【0044】

【図1】本発明のパチンコ遊技機の一例を示す正面模式図。

【図2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図3】液晶表示部の表示例を示す説明図。

50

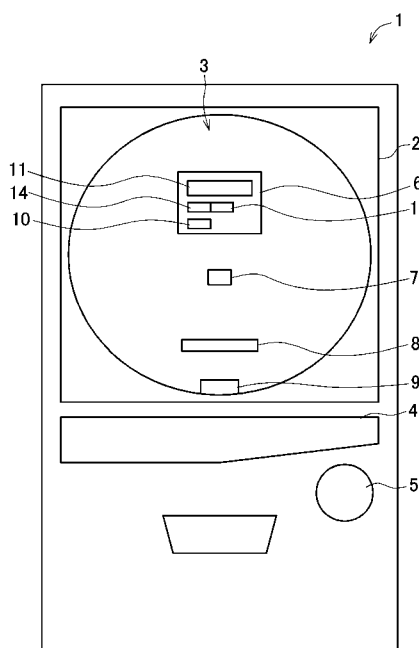
【図4】基本処理を示すフローチャート。

【符号の説明】

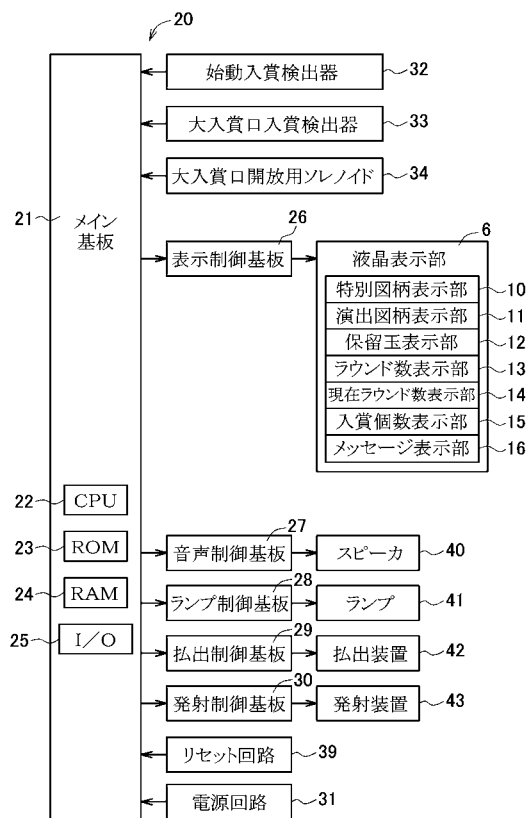
【0045】

- 1 パチンコ遊技機
- 6 液晶表示部
- 7 始動入賞口
- 10 特別図柄表示部（図柄変動表示手段）
- 12 保留玉表示部
- 13 ラウンド数表示部（ラウンド数表示手段）
- 14 現在ラウンド数表示部（現在ラウンド数表示手段）
- 22 CPU（当否抽選手段、大当たり発生手段、判定手段、ラウンド数加算手段、現在ラウンド数表示手段、加算抽選手段、特別遊技状態発生手段）
- 24 RAM（記憶手段）

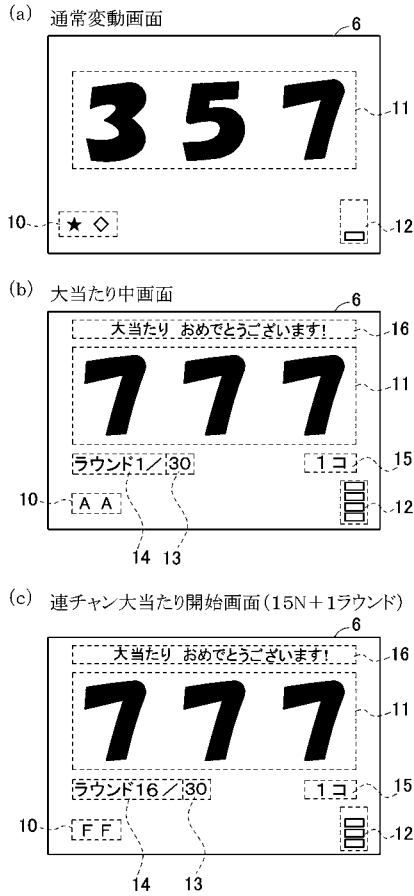
【図1】



【図2】



【 図 3 】



【 図 4 】

