

(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2004-16592
(P2004-16592A)

(43) 公開日 平成16年1月22日(2004.1.22)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 4 E
A 6 3 F 7/02 3 0 2 A
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z
A 6 3 F 7/02 3 4 9 Z

テーマコード (参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 37 頁)

(21) 出願番号 特願2002-177618 (P2002-177618)
(22) 出願日 平成14年6月18日 (2002. 6. 18)

(71) 出願人 598098526
アルゼ株式会社
東京都江東区有明3丁目1番地25
(74) 代理人 100086586
弁理士 安富 康男
(74) 代理人 100112025
弁理士 玉井 敬憲
(74) 代理人 100113468
弁理士 佐藤 明子
(74) 代理人 100115141
弁理士 野田 慎二
(74) 代理人 100115820
弁理士 渡辺 みのり
(74) 代理人 100118717
弁理士 梅井 美佐

最終頁に続く

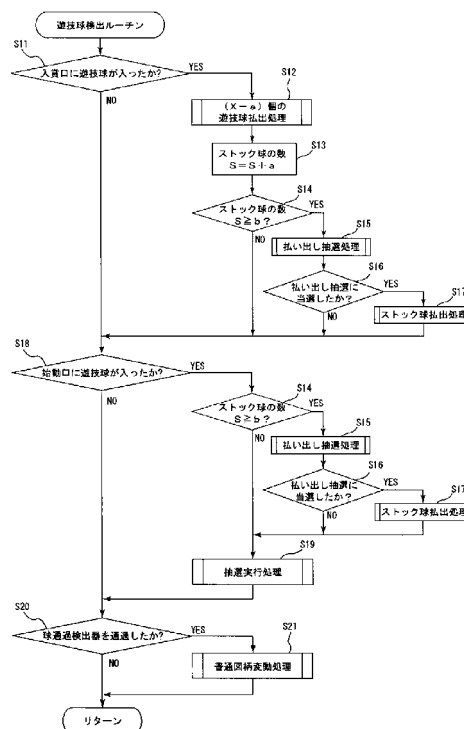
(54) 【発明の名称】 遊技機、制御プログラム及びサーバ

(57) 【要約】

【課題】 意外性があり、射幸性の高いスリリングな遊技を提供することができるとともに、遊技に対する期待感や興奮を持続させることができ、長時間にわたって遊技を楽しむことができる遊技機を提供すること。

【解決手段】 全ての、又は、特定の入賞口に遊技球が入ることにより、払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを保留し、ストックしておき、入賞口及び始動口のうちの少なくとも1のものに、遊技球が入ったことを受けて、上記ストックされた遊技球の払い出しを行うか否かの払い出し抽選を行い、この払い出し抽選に当選すると、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うことを特徴とする遊技機。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤に設けられ、遊技球が入ることにより遊技球の払い出しが行なわれる入賞口と、複数の変動図柄の変動表示が開始されてから、複数の変動図柄が停止表示されるまでを1回のゲームとする可変表示ゲームを示す画面画像が表示される表示部と、遊技球が入ったことを受けて大当たり又ははずれが発生するとともに、可変表示ゲームが開始される始動口とを備えた遊技機であって、さらに、前記入賞口の全部又はそのなかの特定の入賞口に遊技球が入った際、払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段と、

前記入賞口及び前記始動口のうちの少なくとも1のものに遊技球が入ったことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うか否かの払い出し抽選を行う払い出し抽選手段と、

前記払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

さらに、前記表示部又はその他の表示装置に、払い出し抽選を行った結果を表示する払い出し抽選結果表示手段を備えた請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

さらに、前記表示部又はその他の表示装置に、遊技球ストック手段によりストックされている遊技球の数に関する情報を表示するストック球表示手段を備えている請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

遊技を行う装置に、遊技機の遊技状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを組み合わせた画像を表示させる制御プログラムであって、

少なくとも、遊技盤画像、遊技球に相当する遊技球画像、前記遊技球画像がその画像に重なったとき、その画像内に遊技球画像が入ったと判断し、所定の払出数の遊技球が払い出される複数の入賞口画像、複数の変動図柄の変動表示を開始させてから、複数の変動図柄を停止表示させるまでを1回のゲームとする可変表示ゲームを示す画面画像を含む表示部画像、並びに、前記遊技球画像がその画像と重なったとき、その画像内に遊技球が入ったと判断し、大当たり又ははずれを発生させるとともに、可変表示ゲームを開始させる始動口画像を表示させ、

さらに、前記遊技を行う装置を、前記入賞口画像の全部又はそのなかの特定の入賞口画像に遊技球が入った際、払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段、

前記入賞口画像及び前記始動口画像のうちの少なくとも1の画像に遊技球が入ったことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うか否かの払い出し抽選を行う払い出し抽選手段、及び、

前記払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段として機能させることを特徴とする制御プログラム。

【請求項 5】

各端末機に、遊技機の遊技状態を示す画像を表示させる制御を行うサーバであって、少なくとも、遊技盤画像、遊技球に相当する遊技球画像、前記遊技球画像がその画像に重なったとき、その画像内に遊技球画像が入ったと判断し、所定の払出数の遊技球が払い出される複数の入賞口画像、複数の変動図柄の変動表示を開始させてから、複数の変動図柄を停止表示させるまでを1回のゲームとする可変表示ゲームを示す画面画像を含む表示部画像、並びに、前記遊技球画像がその画像と重なったとき、その画像内に遊技球が入ったと判断し、大当たり又ははずれを発生させるとともに、可変表示ゲームを開始させる始動口画像を表示させる制御を端末機に対して行い、

さらに、前記入賞口画像の全部又はそのなかの特定の入賞口画像に遊技球が入った際、払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球

ストック手段、

前記入賞口画像及び前記始動口画像のうちの少なくとも1の画像に遊技球が入ったことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うか否かの払い出し抽選を行う払い出し抽選手段、及び、

前記払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段として機能させる制御を端末機に対して行うことを特徴とするサーバ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

10

本発明は、パチンコ遊技装置等の遊技機、制御プログラム及びサーバに関する。

【0002】

【従来の技術】

従来から、遊技盤上に遊技球を打ち出して遊技を行う遊技機として、パチンコ遊技装置が知られている。このようなパチンコ遊技装置は、発射ハンドルを操作することにより遊技球が遊技盤上に打ち出され、この遊技球が上記遊技盤に設けられた入賞口に入ると、予め定められた数の遊技球が払い出される。

【0003】

また、遊技球が遊技盤に設けられた始動口に入ると、表示装置で表示されていた固定画面を、一定の物語性を有する動画等が表示される通常画面へと切り替え、いわゆる可変表示ゲームを開始する。この可変表示ゲームは、スロットマシンにおいてなされる遊技を模したゲームであり、複数の変動図柄を当該表示装置に表示し、その各々を変動表示させた後、所定のタイミングでこれらの図柄が順次停止するように表示し、全ての図柄の停止表示が確定したときの図柄の組み合わせが所定の組み合わせとなったときに、大当たり状態が発生したとして、例えば、所定の数の遊技球を払い出す等、遊技者に所定の利益及び/又は有利な状態を提供するゲームである。なお、この変動図柄の変動表示が開始されてから停止表示が確定するまでの1つの行程を1回の可変表示ゲームともいうこととする。

20

【0004】

このような大当たり状態が発生するか否かは、実際には、始動口に遊技球が入った際に決定されている。すなわち、始動口に遊技球が入ると、コンピュータによる抽選が行われ、大当たりとなるか、はずれとなるかが決定され、変動図柄が変動表示された後、抽選の結果に従って、大当たり図柄又ははずれ図柄で変動図柄が停止表示される。そして、大当たり図柄で停止表示された場合には、その直後に、例えば、遊技盤上に設けられた大入賞口を断続的に開放状態とし、遊技球が入りやすくなるようにして遊技者に対して有利な状態を提供し、大入賞口に遊技球が入ったときには、予め定められた数の遊技球を払い出すことにより、遊技者に対して所定の利益を提供するのである。

30

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

このように、従来のパチンコ遊技装置では、遊技球が入賞口に入ったり、始動口に入って大当たり状態が発生したりすることにより、遊技球が払い出されることとなるが、入賞口に遊技球が入ることにより払い出される遊技球の数は余り多くなく、入賞口に比較的高い頻度に入ったとしても、その数は限られており、また、入賞口に遊技球が入るたびに、常に一定の数の遊技球が単調に払い出されるものであったため、遊技者は、入賞口に遊技球が入るか否かについては余り注意を払っておらず、入賞口に遊技球が入ることで獲得した遊技球に対して、感動を覚えたりすることは殆どなかった。

40

【0006】

一方、大当たり状態が発生すると、入賞口に遊技球が入った場合に比べて、はるかに多量の遊技球を短時間で獲得することができるため、遊技者は、大当たり状態が発生し、多量の遊技球を短時間で獲得したことに対して、大きな感動を覚えるとともに、遊技に対する達成感や充実感を高揚させることができるものの、この大当たり状態が発生することによ

50

り獲得することができる遊技球の数自体は、遊技者が把握できる範囲内であり、また、従来のパチンコ遊技装置を用いた遊技において、多量の遊技球を短時間で獲得することができるのは、上記大当たり状態が発生した場合に限られており、遊技の意外性に乏しかった。

【0007】

また、従来のパチンコ遊技装置を用いた遊技において、大当たりは、例えば、1/315というように、所定の確率で発生するように設定されているため、なかなか大当たり状態が発生しないことがある。この場合、遊技者は、多量の遊技球を短時間で獲得することができる場合はなく、遊技に対して不快感や懐疑心を抱いたり、うんざりしてしまったりするという問題があった。

10

さらに、長時間にわたって大当たりが発生しない場合には、遊技者は、遊技に対する期待感や興奮を持続することができず、遊技を行うことを止めてしまうという問題があった。

【0008】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、意外性があり、射倖性の高いスリリングな遊技を提供することができるとともに、遊技に対する期待感や興奮を持続させることができ、長時間にわたって遊技を楽しむことができる遊技機、制御プログラム及びサーバを提供することにある。

【0009】

【課題を解決するための手段】

以上のような目的を達成するために、本発明は、入賞口の全部又はそのなかの特定の入賞口に遊技球が入った際、払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段と、

20

上記入賞口及び上記始動口のうちの少なくとも1のものに遊技球が入ったことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うか否かの払い出し抽選を行う払い出し抽選手段と、

上記払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段とを備えたことを特徴とする。

【0010】

より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

(1) 遊技盤に設けられ、遊技球が入ることにより遊技球の払い出しが行なわれる入賞口と、複数の変動図柄の変動表示が開始されてから、複数の変動図柄が停止表示されるまでを1回のゲームとする可変表示ゲームを示す画面画像が表示される表示部と、遊技球が入ったことを受けて大当たり又ははずれが発生するとともに、可変表示ゲームが開始される始動口とを備えた遊技機であって、

30

さらに、上記入賞口の全部又はそのなかの特定の入賞口に遊技球が入った際、払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段と、

上記入賞口及び上記始動口のうちの少なくとも1のものに遊技球が入ったことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うか否かの払い出し抽選を行う払い出し抽選手段と、

40

上記払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段とを備えたことを特徴とする。

【0011】

(1)の発明によれば、入賞口及び始動口のうちの少なくとも1のものに遊技球が入ったことを受けて行われる払い出し抽選に当選するまでは、入賞口に入った遊技球に対して払い出されるべき遊技球の全部又は一部がストックされ続け、上記払い出し抽選に当選すると、ストックされた遊技球の全部又は一部がまとめて払い出されることとなるため、大当たり状態が発生した場合のほかに、遊技者が、多量の遊技球を短時間で獲得することができる、意外性に富んだ新たな遊技を提供することができる。

【0012】

50

また、本発明によれば、大当たり以外に多量の遊技球を獲得できるチャンスがあるので、大当たりの発生回数が少ない場合であっても、遊技者は、うんざり感等を感じることなく、遊技に対する興味を持続させ、遊技に対する期待感や興奮を高めることができ、長時間にわたって遊技を楽しむことができる。

【0013】

さらに、払い出し抽選に当選した場合には、大当たり状態が発生することにより獲得することが可能な遊技球とは別に、多量の遊技球を短時間で獲得することができるため、射倖性の高いスリリングな遊技を享受することができる。

【0014】

また、入賞口に遊技球が入るたびに少量ずつ一定の数の遊技球が払い出されることがないため、これまで、余り注意が払われておらず、感動を覚えることが殆どなかった、入賞口に遊技球が入ることで獲得する遊技球に対して、感動を覚えさせることもできる。

【0015】

(2) 上記(1)に記載の遊技機であって、さらに、上記表示部又はその他の表示装置に、払い出し抽選を行った結果を表示する払い出し抽選結果表示手段を備えたことを特徴とする。

【0016】

(2)の発明によれば、上記(1)に記載の発明の効果が得られるとともに、入賞口及び始動口のいずれか1のものに遊技球が入ったことを受けて行われる払い出し抽選の結果を、表示部又はその他の表示装置に表示するため、遊技者は、入賞口に遊技球が入るたびに 20
行われる払い出し抽選の結果を視覚により認識することができ、払い出し抽選に当選した際には、短時間の間に多量の遊技球が払い出されることを事前に知ることができ、遊技者のわくわく感やドキドキ感を高揚させることができる。

【0017】

本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

(3) 上記(1)又は(2)に記載の遊技機であって、さらに、上記表示部又はその他の表示装置に、遊技球ストック手段によりストックされている遊技球の数に関する情報を表示するストック球表示手段を備えていることを特徴とする。

【0018】

(3)の発明によれば、上記(1)又は(2)に記載の発明の効果が得られるとともに、 30
ストックされている遊技球の数に関する情報を、視覚により認識することができるため、例えば、遊技者が、入賞口に遊技球が入ったのに払い出される遊技球が無かったり、少なかったりすることに対して不満や憤りを感じそうになった場合でも、払い出し抽選に当選すればストックされた多量の遊技球を獲得することができることがわかり、遊技者の不満や憤りを緩和させることができる。

【0019】

本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

(4) 遊技を行う装置に、遊技機の遊技状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを 40
組み合わせた画像を表示させる制御プログラムであって、少なくとも、遊技盤画像、遊技球に相当する遊技球画像、上記遊技球画像がその画像に重なったとき、その画像内に遊技球画像が入ったと判断し、所定の払出数の遊技球が払い出される複数の入賞口画像、複数の変動図柄の変動表示を開始させてから、複数の変動図柄を停止表示させるまでを1回のゲームとする可変表示ゲームを示す画面画像を含む表示部画像、並びに、上記遊技球画像がその画像と重なったとき、その画像内に遊技球が入ったと判断し、大当たり又ははずれを発生させるとともに、可変表示ゲームを開始させる始動口画像を表示させ、

さらに、上記遊技を行う装置を、上記入賞口画像の全部又はそのなかの特定の入賞口画像に遊技球が入った際、払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段、

10

20

30

40

50

上記入賞口画像及び上記始動口画像のうちの少なくとも1の画像に遊技球が入ったことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うか否かの払い出し抽選を行う払い出し抽選手段、及び、

上記払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段として機能させることを特徴とする。

【0020】

(4)の発明によれば、上記制御プログラムを用いることにより、入賞口画像及び始動口画像のうちの少なくとも1のものに遊技球が入ったことを受けて行われる払い出し抽選に当選するまでは、入賞口画像に入った遊技球に対して払い出されるべき遊技球の全部又は一部がストックされ続け、上記払い出し抽選に当選すると、ストックされた遊技球の全部又は一部がまとめて払い出されるため、大当たり状態が発生した場合のほかに、遊技者が、多量の遊技球を短時間で獲得することができ、意外性に富んだ新たな遊技が可能な制御プログラムを提供することができる。

10

【0021】

また、上記制御プログラムを用いることにより、大当たり以外に多量の遊技球を獲得できるチャンスがあるので、大当たりの発生回数が少ない場合であっても、遊技者は、うんざり感等を感じることなく、遊技に対する興味を持続させ、遊技に対する期待感や興奮を高めることができ、長時間にわたって遊技を楽しむことができる。

【0022】

さらに、上記制御プログラムを用いることにより、払い出し抽選に当選した場合には、大当たり状態が発生することにより獲得することが可能な遊技球とは別に、多量の遊技球を短時間で獲得することができるため、射幸性の高いスリリングな遊技を享受することができる。

20

なお、上記(4)の発明における遊技を行う装置としては、特に限定されるものではないが、例えば、映像を用いて遊技を行う映像遊技機や、パソコン等の端末機等を挙げることができる。

以下の説明においては、上記遊技を行う装置としては、パソコン等の端末機であることとする。

【0023】

本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

30

(5)各端末機に、遊技機の遊技状態を示す画像を表示させる制御を行うサーバであって、

少なくとも、遊技盤画像、遊技球に相当する遊技球画像、上記遊技球画像がその画像に重なったとき、その画像内に遊技球画像が入ったと判断し、所定の払出数の遊技球が払い出される複数の入賞口画像、複数の変動図柄の変動表示を開始させてから、複数の変動図柄を停止表示させるまでを1回のゲームとする可変表示ゲームを示す画面画像を含む表示部画像、並びに、上記遊技球画像がその画像と重なったとき、その画像内に遊技球が入ったと判断し、大当たり又ははずれを発生させるとともに、可変表示ゲームを開始させる始動口画像を表示させる制御を端末機に対して行い、

さらに、上記入賞口画像の全部又はそのなかの特定の入賞口画像に遊技球が入った際、払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段、

40

上記入賞口画像及び上記始動口画像のうちの少なくとも1の画像に遊技球が入ったことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うか否かの払い出し抽選を行う払い出し抽選手段、及び、

上記払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段として機能させる制御を端末機に対して行うことを特徴とする。

【0024】

(5)の発明によれば、入賞口画像及び始動口画像のうちの少なくとも1のものに遊技球

50

が入ったことを受けて行われる払い出し抽選に当選するまでは、入賞口画像に入った遊技球に対して払い出されるべき遊技球の全部又は一部がストックされ続け、上記払い出し抽選に当選すると、ストックされた遊技球の全部又は一部がまとめて払い出されることとなるため、大当たり状態が発生した場合のほかに、遊技者が、多量の遊技球を短時間で獲得することができ、意外性に富んだ新たな遊技が可能なサーバを提供することができる。

【0025】

また、大当たり以外に多量の遊技球を獲得できるチャンスがあるので、大当たりの発生回数が少ない場合であっても、遊技者は、うんざり感等を感じることなく、遊技に対する興味を持続させ、遊技に対する期待感や興奮を高めることができ、長時間にわたって遊技を楽しむことが可能なサーバを提供することができる。

10

【0026】

さらに、払い出し抽選に当選した場合には、大当たり状態が発生することにより獲得することが可能な遊技球とは別に、多量の遊技球を短時間で獲得することができるため、射倖性の高いスリリングな遊技を楽しむことが可能なサーバを提供することができる。

【0027】

[用語の定義等]

「変動表示」とは、識別情報が順次変化する場合、例えば、1つの識別情報である図柄「7」から他の識別情報である図柄「8」へ変化する場合や、図柄「9」から他の図柄「」へ変化する場合のほか、識別情報を表示し得る表示領域において1つの識別情報が表示されたままその識別情報が移動して表示されるような場合、例えば、1つの図柄「7」が

20

表示領域内において表示されつつ移動する場合等を含む概念である。
なお、上記識別情報とは、文字、記号、絵柄又は模様等の視覚によって識別可能な情報をいう。

【0028】

「入賞口」とは、遊技盤上に複数設けられ、かつ、その上側に遊技球を受け入れるための開口が形成された球受けをいう。通常、上記遊技盤には、上記入賞口が設けられた箇所に、該入賞口に入った遊技球を遊技盤上から排出するための開口が設けられている。

また、上記入賞口には、該入賞口に遊技球が入ったことを検知する検知手段（例えば、センサ等）が設けられており、本発明の遊技機では、上記検知手段が、該入賞口に遊技球が入ったことを検知すると、予め定められた、払い出されるべき遊技球（例えば、10球）

30

の全部又は一部の払い出しが一時的に保留され、ストックされる。

【0029】

すなわち、例えば、予め定められた、払い出されるべき遊技球の全部（例えば、10球）がストックされる場合、上記検知手段が、入賞口に遊技球が入ったことを検知すると、検知信号が遊技機の制御部の中央処理装置（以下、CPUと称する）に送信され、この検知信号を受信したCPUは、10球の遊技球をストックすることについてのストックデータをRAM（ランダム・アクセス・メモリ）に記憶し、遊技球の払い出しを指示する払い出し制御信号を、払出装置に発信しない。その結果、遊技球は払い出されないこととなる。

また、例えば、予め定められた、払い出されるべき遊技球の一部（例えば、7球）がストックされる場合、上記検知手段が、入賞口に遊技球が入ったことを検知すると、検知信号

40

が遊技機の制御部のCPUに送信され、この検知信号を受信したCPUは、7球の遊技球をストックすることについてのストックデータをRAMに記憶し、残りの3球の遊技球について払出装置から払い出されるように指示する払い出し制御信号を発信する。

このとき、上記CPU、ROM及びRAM等を含む制御部は、遊技球ストック手段として機能する。

【0030】

また、本発明の遊技機では、上記入賞口が複数設けられているが、上記入賞口の個数や位置については、特に限定されるものではなく、提供する遊技の内容や難易度等を考慮して、適宜設定することが可能である。

さらに、上述したような処理は、遊技盤上に設けられた全ての入賞口に遊技球が入った際

50

に行われてもよく、そのなかの特定の入賞口に遊技球が入った際に行われてもよいが、入賞口に、遊技球を入れることは余り容易でなく、また、入賞口に遊技球が入ることにより払い出される遊技球の数は、トータルでも余り多いとは言えないので、全ての入賞口を対象に上記処理を行うことが望ましい。

なお、上記複数の入賞口のうち、特定の入賞口に遊技球が入った際に上述したような処理が行われる場合、上記特定の入賞口は、遊技球が入りやすい位置に設けられることが望ましい。遊技者が、上記特定の入賞口に多くの遊技球を入れることができ、容易に多量の遊技球をストックさせることができるからである。

【0031】

また、上記入賞口は、可動部分（例えば、球受けの周囲に設けられた可動片等）を有さないその大きさが固定されたものであってもよく、例えば、球受けの左右の両側に可動部分を有し、所定条件下で断続的に開放状態となるものであってもよい。

なお、上述した球受けの左右の両側に可動片が設けられている入賞口では、通常、該可動片にソレノイドが接続されている。そして、所定条件下において、該ソレノイドに電力が供給されることにより、入賞口に遊技球が入りやすくなるように可動片が動作して入賞口が開放状態となったり、入賞口に遊技球が入りにくくなるように可動片が動作して入賞口が閉鎖状態となったりする。

【0032】

「始動口」とは、遊技盤上に設けられ、かつ、その上側に遊技球を受け入れるための開口が形成された球受けであり、通常、上記遊技盤には、始動口が設けられた箇所に、該始動口に入った遊技球を遊技盤上から排出するために、遊技盤の裏側に貫通した貫通孔が設けられている。また、上記始動口に遊技球が入ったときには、予め定められた数（例えば、5球）の遊技球が払い出されるとともに、表示部において変動図柄が変動表示し、可変表示ゲームが開始される。

さらに、上記始動口に遊技球が入ったことを受けて、大当たり又ははずれを決定する大当たり抽選が行われる。

なお、この始動口と、上記入賞口との相違点は、可変表示ゲームが開始されるか否かであり、その他の構成要件等については同じであってもよく、異なってもよい。

【0033】

「払い出し抽選」とは、上記入賞口及び始動口のうちの少なくとも1のものに遊技球が入ったことを受けて、上記遊技球ストック手段によりストックされた遊技球の払い出しを行うか否かを決定する抽選のことをいい、この払い出し抽選は、例えば、遊技機内に設けられた制御部等のROM等に、乱数に対応して、予め当選及び落選のいずれか1を発生させることについて定めた払い出し抽選用確率テーブルを記憶しておき、その後、上記制御部により乱数のサンプリングを行うこと等により行うことができる。このとき、遊技機内に設けられたCPUやROM、RAM等を含む制御部は、払い出し抽選手段として機能する。

【0034】

このような払い出し抽選に当選すると、CPUは、RAM等に記憶されたストックデータに基づいて、払出装置から、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うのである。このとき、上記CPU、ROM及びRAM等を含む制御部、並びに、上記払出装置は、ストック球払い出し手段として機能する。

【0035】

なお、本発明の遊技機において、上記払い出し抽選は、ストックされた遊技球の総数が所定の数（例えば、150球）以上となるまでは、行われないとすることが望ましい。余り多くの遊技球がストックされていない状態で、上記払い出し抽選に当選し、ストックされた遊技球の払い出しが行われると、払い出される遊技球が少なく、本発明の効果を十分に享受することができないからである。

【0036】

さらに、本発明の遊技機は、バックアップ電源が不要なフラッシュメモリ等の書き換え可

能な不揮発性のメモリが設けられ、当該メモリにストックデータが記憶されることとしてもよい。

例えば、遊技店（所謂パチンコホール）の或る営業日に、一の遊技機において多量の遊技球がストックされたことに関するストックデータが記憶されており、払い出し抽選に当選することがなかった場合、当該営業日が終了し、上記一の遊技機への電力の供給が停止されても、多量の遊技球がストックされたことに関するストックデータが記憶されることとなるため、上記営業日の翌日に、上記記憶されたストックデータに基づく多量の遊技球を獲得することが可能になるからである。

このようにすることにより、一の遊技機で遊技を行っていた遊技者に対して、その翌日にも、上記一の遊技機で遊技を行おうという意欲を持たせることが可能になり、遊技店の集客力の向上を図ることができる。

10

【0037】

「その他の表示装置」とは、上記可変表示ゲーム等が表示される表示部とは別に設けられ、払い出し抽選の結果及び/又はストックされた遊技球の数に関する情報を、視覚により遊技者に認識させることができる装置のことをいう。このようなその他の表示装置としては、特に限定されるものではないが、例えば、7セグメントLED表示器、液晶ディスプレイパネル、CRTディスプレイパネル等を挙げることができる。

【0038】

本発明の遊技機では、払い出し抽選を行った結果を、遊技者が視覚により認識することができるように、上記表示部又はその他の表示装置に表示することとしてもよい。

20

この場合、遊技者は、入賞口に遊技球が入るたびに行われる払い出し抽選の結果を視覚により認識することができ、払い出し抽選に当選した際には、短時間の間に多量の遊技球が払い出されることを事前に知ることができるため、遊技者のわくわく感やドキドキ感を高揚させることができる。

このとき、上記CPUやROM、RAM等を含む制御部、及び、上記表示部又はその他の表示装置は、払い出し抽選結果表示手段として機能する。

【0039】

また、本発明の遊技機では、上記表示部又はその他の表示装置に、払い出し抽選を行った結果（すなわち、当選又は落選）のみを示すこととしてもよいが、所定の演出が行われた後に、払い出し抽選の結果が表示されることとしてもよい。このようにすることにより、遊技者は、払い出し抽選処理が実行されていることを容易に認識することができ、払い出し抽選の行方についての期待感を盛り上げることができる。

30

このような演出としては、特に限定されるものではないが、例えば、可変表示ゲームにおいて変動図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの演出と同様の演出や、可変表示ゲームにおいて登場するキャラクタ画像を用いた演出等を挙げることができる。また、上記表示部又はその他の表示装置が、点滅したり、変色したりするような演出であってもよい。

【0040】

また、本発明の遊技機では、ストックされている遊技球の数に関する情報を、遊技者が視覚により認識することができるように、上記表示部又はその他の表示装置に表示することとしてもよい。このような方法としては、特に限定されるものではないが、例えば、ストックされた遊技球の数に合わせて目盛りが増減するメーターを模した画像を表示したり、ストックされた遊技球の数の増減をグラフや絵柄等を示す画像で表示したりする方法を挙げることができる。

40

【0041】

このようにすることにより、遊技者は、入賞口に遊技球が入ったのに払い出される遊技球が無かったり、少なかったりすることに対して不満や憤りを感じそうになっても、ストックされている遊技球の数を、視覚により認識することができ、払い出し抽選に当選すればストックされた多量の遊技球を獲得することができることがわかるため、遊技者の不満や憤りを緩和させることができる。

50

このとき、上記CPUやROM、RAM等を含む制御部、及び、上記表示部又はその他の表示装置は、ストック球表示手段として機能する。

【0042】

【発明の実施の形態】

本発明の実施例について図面に基づいて説明する。

以下においては、遊技盤上には、一般入賞口と特別入賞口とが設けられており、これらのいずれの入賞口に遊技球が入った場合であっても、払い出されるべき遊技球の一部がストックされるものとし、払い出し抽選は、所定の数以上の遊技球がストックされるまで行われず、上記払い出し抽選に当選した際には、ストックされた遊技球の全てが払い出されることとする。

10

【0043】

図1は、本発明の遊技機を模式的に示す正面図である。なお、以下において説明する実施例においては、本発明の遊技機の好適な実施例として、本発明をパチンコ遊技装置に適用した場合を示す。

【0044】

パチンコ遊技装置10には、本体枠12と、本体枠12に組み込まれた遊技盤14と、遊技盤14の前面に設けられた本体枠12の窓枠16と、窓枠16の下側で本体枠12の前面に設けられた上皿20及び下皿22と、下皿22の右側に設けられた発射ハンドル26と、が配置されている。

【0045】

また、遊技盤14の前面には複数の障害釘(図示せず)が打ちこまれている。なお、釘を打ち込むような構成とせず、遊技盤14を樹脂素材で成形し、この樹脂素材の遊技盤14に金属製の棒状体を遊技盤14の前方向に突出するように植設する構成としてもよく、上述したようなパチンコ遊技装置10(パチコン機)にも本発明を適用することができる。なお、本明細書において、パチンコ遊技装置10とは、パチコン機をも含む概念である。

20

【0046】

さらに、発射ハンドル26は本体枠12に対して回動自在に設けられており、遊技者は発射ハンドル26を操作することによりパチンコ遊技を進めることができるのである。発射ハンドル26の裏側には、発射モータ28が設けられている。発射ハンドル26が遊技者によって時計回り方向へ回動操作されたときには、発射モータ28に電力が供給され、上皿20に貯留された遊技球が遊技盤14に順次発射される。

30

【0047】

発射された遊技球は、遊技盤14上に設けられたガイドレール30に案内されて遊技盤14の上部に移動し、その後、上述した複数の障害釘との衝突によりその進行方向を変えながら遊技盤14の下方に向かって落下する。

【0048】

図2は、遊技盤14を模式的に示す拡大正面図である。なお、上述した図1に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。また、図2は、上述した障害釘について省略したものを示した。

【0049】

遊技盤14の前面の略中央には、後述する如き表示部である表示装置32が設けられている。この表示装置32の上部の中央には、表示装置52が設けられている。この表示装置52は、例えば、7セグメント表示器で構成されており、表示情報である普通図柄が、変動と停止とを繰り返すように可変表示される。表示装置32の左右の側部には、球通過検出器55a及び55bが設けられている。この球通過検出器55a又は55bは、その近傍を遊技球が通過したことを検出したときには、上述した表示装置52において、普通図柄の変動表示が開始され、所定の時間経過した後、普通図柄の変動表示を停止する。この普通図柄は、数字や記号等からなる情報であり、例えば、「0」から「9」までの数字や「」等の記号である。この普通図柄が所定の図柄、例えば、「7」となって停止して表示されたときには、後述する始動口44の左右の両側に設けられている可動片58a及び

40

50

58bを駆動するためのソレノイド57(図示せず)に電流を供給し、始動口44に遊技球が入りやすくなるように可動片58a及び58bを駆動し、始動口44を開放状態となるようにする。なお、始動口44を開放状態とした後、所定の時間が経過したときには、可動片を駆動し始動口44を閉鎖状態として、遊技球が入りにくくなるようにするのである。

【0050】

上述した表示装置52の左右の両側には4つの保留ランプ34a~34dが設けられている。さらに、表示装置52の上部には一般入賞口50が設けられている。また、遊技盤14の下部には、遊技球の大入賞口38が設けられている。この大入賞口38の近傍には、シャッタ40が開閉自在に設けられている。シャッタ40は大当たり状態が発生したときには、断続的に開放状態となるようにソレノイド48(図示せず)により駆動される。また、大入賞口38の下側には、アウト口(図示せず)が設けられており、入賞口等に入らなかった遊技球は、アウト口から排出されることになる。

10

【0051】

また、上述した表示装置32の下部の中央には、7セグメントLED表示器が3つ一列に配列されて構成された表示装置33が設けられている。この7セグメントLED表示器からなる表示装置33は、後述する払い出し抽選の結果を表示するために設けられており、この表示装置33には、表示装置52で説明した普通図柄と略同様の、「0」から「9」までの数字や「」等の記号等からなる第二の普通図柄が変動表示され、所定の時間経過した後、払い出し抽選の結果に基づいて、順次又は一斉に停止して表示されるようになっている。

20

なお、表示装置33は、遊技者が、払い出し抽選の結果を視覚により認識することができるものであれば、上述したような7セグメントLED表示器から構成されたものに限定されることはなく、例えば、液晶ディスプレイパネルにより構成されていてもよく、その他の表示手段を用いた表示装置であってよい。

また、パチンコ遊技装置10では、払い出し抽選の結果を表示する表示装置33を表示装置32のすぐ下側に設けているが、上記払い出し抽選の結果は、例えば、表示部である表示装置32の一部の領域に表示することとしてもよく、表示装置32と離れた部分に払い出し抽選の結果を表示する表示装置を設けてもよい。

【0052】

上述した表示装置32の左右の両側には一般入賞口54a及び54bが設けられている。さらに、表示装置32下部の左右の両側には一般入賞口54c及び54dが設けられている。また、遊技盤14の左右の端部には、特別入賞口56a及び56bが設けられ、大入賞口38の左右の両側には、特別入賞口56c及び56dが設けられている。

30

【0053】

これらの大入賞口38、一般入賞口50及び54a~54d、並びに、特別入賞口56a~56dには球検知センサ41、43が設けられている(図示せず)。これらの入賞口に遊技球が入ったとき、すなわち、大入賞口38を遊技球が通過したことを球検知センサ41が検知したときには、払出装置59(図示せず)により、予め設定されている数の遊技球が下皿22に払い出されるようになっており、一般入賞口50及び54a~54d、並びに、特別入賞口56a~56dを遊技球が通過したことを球検知センサ43が検知したときには、予め設定されている、払い出されるべき遊技球の数から所定の数の遊技球がストックされ、残りの遊技球が下皿22に払い出されるとともに、所定の数以上の遊技球がストックされていると、後述する払い出し抽選が行われるようになっている。

40

【0054】

また、表示装置32の下方には、後述する可変表示ゲームが開始されて表示装置32に表示される複数、例えば、3つの識別情報である図柄を変動表示状態に移行する契機となる球検知センサ42を有する始動口44が設けられている。

遊技球が通過したことを球検知センサ42が検知したときには、払出装置59により所定数の遊技球が払い出されるとともに、表示装置32においては、複数の変動図柄が変動表

50

示されて、可変表示ゲームが開始され、所定の数以上の遊技球がストックされていると、後述する払い出し抽選が行われるようになっている。

【0055】

さらにまた、表示装置32の左右の両側には、遊技球の経路を所定の方向に誘導するための転動誘導部材60a及び60bも設けられている。また、遊技盤14の外側の上左側と上右側とは装飾ランプ36a及び36bが設けられている。

【0056】

なお、上述した表示装置32において後述する演出画像を表示する部分は、液晶ディスプレイパネルからなるものであってもブラウン管からなるものであってもよい。また、上述した例においては、表示装置32は、遊技機であるパチンコ遊技装置10の遊技盤14において、前面の略中央に設けられている場合を示したが、遊技者が見ることができるともよい。10

【0057】

図3は、本発明の実施例であるパチンコ遊技装置の制御回路を示すブロック図である。上述した発射ハンドル26は、制御回路60のインターフェイス回路群62に接続され、インターフェイス回路群62は、入出力バス64に接続されている。発射ハンドル26の回転角度を示す角度信号は、インターフェイス回路群62により所定の信号に変換された後、入出力バス64に供給される。入出力バス64は、演算処理装置であるCPU66にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0058】

また、上述したインターフェイス回路群62には、球検知センサ41、42及び43も接続されており、球検知センサ41及び42は、遊技球が大入賞口38及び始動口44を通過したときには、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。また、球検知センサ43は、遊技球が入賞口(一般入賞口50、54、又は、特別入賞口56)に入ったとき、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。さらに、インターフェイス回路群62には、球通過検出器55も接続されており、球通過検出器55は遊技球がその近傍を通過したことを検出したときには、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。20

【0059】

上述した入出力バス64には、ROM68及びRAM70も接続されている。ROM68は、パチンコ遊技装置の遊技全体の流れを制御する遊技プログラムを記憶する。さらに、ROM68は、表示装置32において可変表示ゲームが実行される際に、変動表示や停止表示される変動図柄の画像データ、演出画面として表示される動体物からなるキャラクタ画像データ、表示装置32の背景を構成する背景画像データ及び動画映像画像データ、並びに、遊技に用いる音データ、遊技プログラムを実行するための初期データや、装飾ランプ36の点滅動作パターンを制御するプログラム等を記憶する。30

【0060】

上述した図柄画像データは、表示装置32において図柄を変動表示するときや、停止表示する際に用いるものであり、多様の表示態様、例えば、拡大した画像、縮小した画像、変形した画像等に応じた画像データを含むものである。また、上述した動体物からなるキャラクタ画像データ、背景画像データ及び動画映像画像データは、遊技を演出するように、動画、静画像若しくはこれらの組み合わせた画像を画面画像として表示装置32に表示するためのものである。さらに、上述した動体物からなるキャラクタ画像データは、キャラクタの動作を表示すべく動作の各々に対応した画像データを含むものである。40

さらに、音データも遊技を演出するためのものであり、後述するスピーカ46から効果音等の音声を発するために用いるものである。

【0061】

また、ROM68は、各種入賞口に遊技球が入った際に、所定の数の遊技球をストックするためのデータやプログラム、及び、表示装置32に遊技球のストック状態を表示するためのストック画像データ等を記憶する。50

なお、上記ストック画像データは、ストックされている遊技球の数を、動画像、静画像若しくはこれらの組み合わせた画像を画面画像として表示装置32に、遊技者が視認可能なように表示するためのものである。

【0062】

また、ROM68は、大当たりを発生させることを決定する抽選を行うために必要な大当たり抽選用確率テーブルや、該大当たり抽選用確率テーブルを用いて大当たり抽選を行うためのプログラム等を記憶するとともに、上記大当たり抽選の結果に基づいて、停止表示される複数の変動図柄の組み合わせを決定する抽選を行うために必要な内部抽選用確率テーブルや、該内部抽選用確率テーブルを用いて内部抽選を行うためのプログラム等を記憶する。

10

さらに、ROM68は、ストックされた遊技球の総数が所定の数以上であるか否かを判断するために必要なプログラムや、ストックされた遊技球の払い出しを行うことを決定する抽選を行うために必要な払い出し抽選用確率テーブルや、該払い出し抽選用確率テーブルを用いて払い出し抽選を行うためのプログラム等を記憶する。

【0063】

また、RAM70は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。例えば、新たな入力データやCPU66による演算結果や遊技の履歴を示す累積リーチデータ、累積変動数及び累積大当たり回数を記憶する。

【0064】

制御部であるCPU66は、所定のプログラムを呼び出して実行することにより演算処理を行い、この演算処理の結果に基づいて動体物からなるキャラクタ画像データ、背景画像データ、動画映像画像データ、変動図柄画像データ、及び、ストック画像データ、並びに、音データを電子データとして伝送その他の制御を行うのである。

20

【0065】

また、CPU66は、入賞口の球検知センサ43からの検知信号を受信し、入賞口に遊技球が入ったと判断した場合には、ROM68に記憶されたプログラム等に基づいて、払い出されるべき数(X)の遊技球から、所定の数(a)を引いた数(X-a)の遊技球を上皿20又は下皿22に払い出すように払出装置59の制御を行い、所定の数(a)の遊技球を新たにストックすることについてのストックデータをRAM70に記憶する。

すなわち、パチンコ遊技装置10において、CPU66、ROM68及びRAM70等からなる制御部60は、入賞口に遊技球が入ることにより払い出されるべき遊技球の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段として機能する。

30

【0066】

また、CPU66は、ROM68に記憶されたプログラム等に基づいて、ストックされた遊技球の総数が所定の数(b)以上となったか否かを判断し、さらに、ストックされた遊技球を払い出す契機となる、払い出し抽選に当選したと判断した場合には、RAM70に記憶されたストックデータに対応する数(S)の遊技球を上皿20又は下皿22に払い出すように払出装置59の制御を行う。

すなわち、パチンコ遊技装置10において、CPU66、ROM68及びRAM70等からなる制御部60、並びに、払出装置59は、払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の払い出しを行うストック球払い出し手段として機能する。

40

【0067】

また、CPU66は、上述した識別情報である変動図柄の画像データを読み出して、表示装置32において図柄が変動表示されるように制御したり、複数の識別情報である図柄の相互の組み合わせ状態が表示装置32において所定のタイミングで停止表示されるように制御するのである。

【0068】

また、CPU66は、ROM68から上述したストック画像データを読み出して、ストックされている遊技球の数に関する情報が、表示装置32において動画像、静画像若しくはこれらを組み合わせた画像として表示されるように制御を行う。

50

すなわち、パチンコ遊技装置 10 において、CPU 66、ROM 68、及び、RAM 70 等からなる制御部 60、並びに、表示装置 32 は、ストックされている遊技球の数に関する情報を表示するストック球表示手段として機能する。

【0069】

さらに、入出力バス 64 には、インターフェイス回路群 72 も接続されている。インターフェイス回路群 72 には、表示装置 32、表示装置 33、表示装置 52、スピーカ 46、発射モータ 28、ソレノイド 48、57、保留ランプ 34、装飾ランプ 36、並びに、払出装置 59 が接続されており、インターフェイス回路群 72 は、CPU 66 における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

【0070】

表示部である表示装置 32 の画面画像は、ストックされた遊技球の数の増減が表示されるストック画像と、変動図柄が表示される識別画像と、演出画面が表示される演出画像とからなり、上記識別画像と上記演出画像とは、CPU 66 の制御によりこれらの 2 つの画像を重ね合わせて合成することにより、1 つの画像として表示する。

【0071】

このように複数の画像、例えば、図柄画像と演出画像とを重ね合わせて合成することにより、演出画像を背景として、図柄が変動するシーンを演出することができ、多彩な表示形態が可能となるのである。

【0072】

表示装置 33 は、払い出し抽選の結果を表示するためのものであり、CPU 66 は、払い出し抽選に当選したと判断すると、表示装置 33 に、上述した第二の普通図柄の組み合わせが、例えば、「7」-「7」-「7」のような同じ番号の組み合わせとなるように停止表示させ、払出装置 59（図示せず）からストックされた遊技球を払い出させるように制御を行う。一方、CPU 66 は、払い出し抽選に落選したと判断すると、表示装置 33 に表示される第二の普通図柄の組み合わせが、例えば、上記したような同じ番号の組み合わせとならないように停止表示させ、払出装置 59 からストックされた遊技球を払い出させるような制御を行わない。なお、当選の際に表示される図柄の組み合わせは、特に限定されるものではなく、上記したような同じ番号の組み合わせであってもよく、「1」-「3」-「5」のような規則性を有する組み合わせであってもよい。

すなわち、パチンコ遊技装置 10 において、CPU 66、ROM 68、及び、RAM 70 等からなる制御部 60、並びに、表示装置 33 は、払い出し抽選の結果を表示する払い出し抽選結果表示手段として機能する。

【0073】

ソレノイド 48 は、上述した如きシャッタ 40 を開閉駆動するためのものであり、ソレノイド 57 は、始動口 44 の左右の両側に設けられた可動片 58 a 及び 58 b を開閉駆動するためのものである。

保留ランプ 34 は、表示装置 32 に表示する図柄の組み合わせが有効となった回数を示すものであり、装飾ランプ 36 は、遊技が大当たりとなったときやリーチとなったときに遊技者にその旨を示すべく点滅又は点灯するものである。

払出装置 59 は、CPU 66 からの制御信号により、遊技状況（例えば入賞口等に遊技球が入ったこと等）に応じて、上皿 20 又は下皿 22 に、所定の数の遊技球を払い出すものである。

【0074】

上述した演算処理装置（CPU 66）から制御部が構成され、表示装置 32 から表示部が構成され、パチンコ遊技装置 10 から遊技機が構成される。

なお、本明細書では、制御部に含まれる演算処理装置が 1 つであるとして説明しているが、本発明の遊技機では、制御部に含まれる演算処理装置は 1 つである必要はなく、上記制御部は、例えば、主にパチンコ遊技装置 10 の各部を主導的に制御することにより遊技を進行させる演算処理装置 P と、演算処理装置 P からの命令信号等に基づいて、主に表示部に表示させる画像を生成する演算処理装置 Q とを含んで構成されていてもよい。また、上

10

20

30

40

50

記制御部に含まれるROM及びRAMも、必ずしも1つである必要はない。

【0075】

以下においては、パチンコ遊技装置10は起動しており、上述したCPU66において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

【0076】

次に、上述した制御回路において実行されるサブルーチンの一例について、図4～図6に示すフローチャートを用いて説明する。

図4は、上述した制御回路60において実行される遊技球を検出するサブルーチンを示すフローチャートである。なお、このサブルーチンは、予め実行されているパチンコ遊技装置10のパチンコ遊技を制御する遊技プログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

10

なお、図4に示したフローチャートにおいて、同様の処理をするステップには同一の符号を付した。

【0077】

最初に、入賞口に遊技球が入った否かを検出する(ステップS11)。この入賞口は、例えば、上述した図2に示した例においては、一般入賞口50及び54a～54d並びに特別入賞口56a～56dである。ステップS11において、入賞口に遊技球が入ったと判断したときには、CPU66は、払い出されるべき数(X)の遊技球から、ストックする所定の数(a)を引いた数(X-a)の遊技球を払い出す処理を実行する(ステップS12)。

20

具体的には、入賞口に入ったことで払い出されるべき遊技球の数(X)が10球であり、ストックする遊技球の数(a)が7球である場合、3球の遊技球が払い出されることとなる。

【0078】

次に、RAM70にストック球記憶テーブルを設け、このストック球記憶テーブルにストックする遊技球の数aを記憶する。また、続いて、入賞口に遊技球が入った際には、前にストックされた遊技球の数aに新たな遊技球の数aを加算する処理を行う。

このように、入賞口に遊技球が入ると、CPU66は、既にストックされている遊技球の総数Sに、新たにストックされた遊技球の数であるaを加算し、 $S = S + a$ となるように、RAM70のストック球記憶テーブルに記憶されているストックデータを更新する(ステップS13)。

30

【0079】

また、上述したように、ステップS13でストックされた遊技球の総数は、表示装置32の一部の領域にストック画像として表示されてもよい。上記ストック画像としては、特に限定されるものではないが、例えば、図7に示したような等間隔に3本のラインが引かれたメーターを模した画像を挙げることができる。

また、このストック画像は、ステップS13においてRAM70に記憶されたストックデータに基づいて、ストックされた遊技球の数を示すストック画像を選択するプログラムが呼び出されて実行されることで表示され、このRAM70に記憶されたストックデータが更新されると、適時上記ストック画像も更新される。このようにしてストックされた遊技球の総数を表示装置32に表示することで、遊技者は、ストックされた遊技球の総数を視覚により認識することができるため、例えば、遊技者が、入賞口に遊技球が入ったのに払い出される遊技球が無かったり、少なかったりすることに対して不満や憤りを感じようになった場合でも、払い出し抽選に当選すればストックされた多量の遊技球を獲得することができることがわかり、遊技者の不満や憤りを緩和させることができる。

40

【0080】

次に、ストックされた遊技球の総数Sが、所定の数b以上であるか否かを判断する(ステップS14)。すなわち、例えば、図7に示したストック画像において、等間隔に引かれた3本のラインのうち、一番下側に引かれたラインが、上記所定の数bを示しており、ストックされた遊技球の総数を示すメモリの上端が、上記一番下側のラインに達していると

50

、ストックされた遊技球の総数が所定の数 b 以上であることとなる。

【0081】

ステップ $S14$ において、ストックされた遊技球の数 S が所定の数 b 以上であると判断した場合、CPU 66 の演算処理による払い出し抽選処理を実行する(ステップ $S15$)。この払い出し抽選処理は、ストックされた遊技球を払い出すか否かを決定する抽選を行う処理である。すなわち、CPU 66 は、ROM 68 に記憶された払い出し抽選に用いられる払い出し抽選用確率テーブルを RAM 70 に設定するとともに、乱数のサンプリングを行う。

【0082】

なお、払い出し抽選用確率テーブルを RAM 70 に設定する処理は、ステップ $S15$ を実行するたびに行う必要はなく、常に RAM 70 に設定しておいてもよい。また、ROM 68 に払い出し抽選に用いられる確率テーブルを複数記憶させておき、必要に応じて異なる確率テーブルを RAM 70 に設定することとして、払い出し抽選に当選する確率、及び、落選する確率を変更させることができる。

【0083】

図7(a)~(c)は、パチンコ遊技装置10の表示装置32及び33の画面画像の一例を示す図である。

図7(a)~(c)に示したように、パチンコ遊技装置10において、ステップ $S15$ の払い出し抽選処理の結果は、表示装置33に表示されるようになっていく。表示装置33は、上述したように3つの7セグメントLED表示器が一行に配列されて構成されており、ステップ $S15$ の処理が実行されると、表示装置33において、第二の普通図柄の変動表示が開始され(図7(a)参照)、所定の時間経過すると、例えば、左-右-中央の順番で、第二の普通図柄が停止表示され、その図柄の組み合わせが決定される。

【0084】

この第二の普通図柄の図柄の組み合わせは、上記ステップ $S15$ の払い出し抽選処理の結果によって決定されるものであり、払い出し抽選に落選した場合、図7(b)に示したように、表示装置33に表示される第二の普通図柄の組み合わせは、例えば、「1」-「8」-「4」のように、同じ番号の組み合わせでない組み合わせで表示されるように、第二の普通図柄の図柄の組み合わせが決定される。

一方、上記払い出し抽選に当選した場合、図7(c)に示したように、上記第二の普通図柄の図柄の組み合わせは、例えば、「7」-「7」-「7」のような、同じ番号の組み合わせとなるように表示されるように、第二の普通図柄の図柄の組み合わせが決定される。

【0085】

次に、払い出し抽選に当選したか否かについて判断する(ステップ $S16$)。すなわち、CPU 66 は、RAM 70 に設定した払い出し抽選用確率テーブル中で、乱数のサンプリングを行った結果により得られた数値に対応するデータを、払い出し抽選の抽選結果とし、払出抽選に当選した否かを判断する。

【0086】

ステップ $S16$ において、払い出し抽選に当選したと判断した場合、CPU 66 は、次に、ストック球払出処理を実行する(ステップ $S17$)。

このストック球払出処理は、上述したステップ $S13$ において、RAM 70 に記憶したストックデータに基づいて、CPU 66 が、制御信号を払出装置59へ送信し、この制御信号を受信した払出装置59が、ストックされた遊技球として、 S 個の遊技球を払い出す。

【0087】

すなわち、ステップ $S15$ における払い出し抽選処理の結果、払い出し抽選に当選し、さらに、ストックされた遊技球の数が、所定の数 b 以上となった場合に、上記ストックされた遊技球がまとめて払い出されることとなるのである。

このように、ストックされた遊技球の払い出しを行うことにより、遊技者が、多量の遊技球を短時間で獲得することができ、意外性に富んだ新たな遊技を提供することができる。

【0088】

10

20

30

40

50

また、大当たり以外に多量の遊技球を獲得できるチャンスがあるので、大当たりの発生回数が少ない場合であっても、遊技者は、うんざり感等を感じることなく、遊技に対する興味を持続させ、遊技に対する期待感や興奮を高めることができ、長時間にわたって遊技を楽しむことができる。

【0089】

さらに、払い出し抽選に当選した場合には、大当たり状態が発生することにより獲得することが可能な遊技球とは別に、多量の遊技球を短時間で獲得することができるため、射倖性の高いスリリングな遊技を享受することができる。

【0090】

また、入賞口に遊技球が入るたびに少量ずつ一定の数の遊技球が払い出されることがないため、これまで、余り注意が払われておらず、感動を覚えることが殆どなかった、入賞口に遊技球が入ることで獲得する遊技球に対して、感動を覚えさせることもできる。

【0091】

なお、このステップS17の処理を実行するまでは、遊技球が入賞口に入ると、新たに遊技球がストックされ、ストックされた遊技球の総数が増加することとなるため、図7(a)、(b)に示したように、CPU66は、表示装置32の左側の領域に表示されたメーターを模したストック画像を、ストックされた遊技球の総数を示す目盛りが上昇して行くような態様で表示し、ステップS17の処理を行うと、図7(c)に示したように、CPU66は、RAM70に記憶されているストックデータを消去して、ストックされた遊技球が存在しないように、目盛りが0となった態様でストック画像を表示装置32に表示する。ただし、このように、一旦RAM70に記憶されたストックデータを消去した場合であっても、その後に入賞口に遊技球が入ると、新たな遊技球がストックされることとなるため、新たなストックデータがRAM70に記憶され、表示装置32には、所定の数の遊技球がストックされた態様でストック画像が表示されることとなる。

【0092】

次に、始動口に遊技球が入ったか否かを判断する(ステップS18)。この始動口は、例えば、上述した図2に示した例においては、始動口44である。このステップS18において、始動口に遊技球が入ったと判断したときには、所定の数の遊技球を払い出すとともに、上述したステップS14~ステップS17と同様の処理を実行する。すなわち、ストックされた遊技球の総数Sが、所定の数b以上であるか否かを判断し(ステップS14)、ストックされた遊技球の数Sが所定の数b以上であると判断した場合、CPU66の演算処理による払い出し抽選処理を実行する(ステップS15)。ステップS15の処理を実行すると、次に、払い出し抽選に当選したか否かを判断し(ステップS16)、ステップS16において、払い出し抽選に当選したと判断した場合、ストック球払出処理を実行する(ステップS17)。

そして、ステップS14において、ストックされた遊技球の総数Sが、所定の数b以上でないと判断するか、ステップS16において、払い出し抽選に当選していないと判断するか、ステップS17の処理を実行すると、次に、抽選実行処理を実行する(ステップS19)。上記抽選実行処理では、大当たり抽選を行い、大当たり又ははずれの結果を発生させる処理を行う。なお、上記抽選実行処理については、後で詳述することにする。

【0093】

さらに、球通過検出器を遊技球が通過したか否かを判断する(ステップS20)。この球通過検出器は、例えば、上述した図2に示した例においては、球通過検出器55a及び55bである。

【0094】

このステップS20において、球通過検出器を遊技球が通過したと判断したときには、上述したように、表示装置52において普通図柄を変動表示させる処理を実行する(ステップS21)。なお、上述したように、変動表示された普通図柄が停止したときに所定の図柄となったときには、可動片58a及び58bを駆動して始動口44を開放状態となるようにして、始動口44に遊技球が入りやすくなるようにするのである。

【0095】

次に、始動口に遊技球が入ったことを受けて実行される抽選実行処理について、図5を用いて説明する。

図5は、上述したステップS19において呼び出されて実行される抽選実行処理を行うサブルーチンを示すフローチャートである。

【0096】

上述した抽選実行処理が開始されると、まず、CPU66の演算処理による大当たり抽選処理を実行する(ステップS400)。この大当たり抽選処理は、大当たり又ははずれを発生させることを決定する抽選を行う処理である。すなわち、CPU66は、ROM68に記憶された大当たり抽選に用いられる大当たり抽選用確率テーブルをRAM70に設定するとともに、乱数のサンプリングを行う。なお、大当たり抽選用確率テーブルをRAM70に設定する処理は、ステップS400を実行するたびにを行う必要はなく、常にRAM70に設定しておいてもよい。また、ROM68に大当たり抽選に用いられる確率テーブルを複数記憶させておき、必要に応じて異なる確率テーブルをRAM70に設定することとして、大当たりを発生させる確率、及び、はずれを発生させる確率を変更させることができる。

10

【0097】

次に、大当たりが発生したかについて判断する(ステップS401)。すなわち、CPU66は、RAM70に設定した大当たり抽選用確率テーブル中で、乱数のサンプリングを行った結果により得られた数値に対応するデータを、抽選結果とする。

20

【0098】

ステップS401において、大当たりが発生したと判断した場合、CPU66は、大当たりに対応する抽選データをRAM70に記憶する(ステップS402)。このとき、大当たりが発生したことになる。

【0099】

一方、ステップS401において、大当たりが発生していないと判断した場合、CPU66は、はずれに対応する抽選データをRAM70に記憶する(ステップS403)。このとき、はずれが発生したことになる。

なお、これらの抽選データは、後述する可変表示ゲームを実行する際に用いられるデータであり、CPU66は、当該抽選データに基づき、後述する可変表示ゲーム処理ルーチンのステップS200において、停止表示される変動図柄の組み合わせを定める内部抽選処理を実行する。

30

【0100】

ステップS402又はS403の処理を実行した場合、次に、大当たり状態が発生しているか否かを判断する(ステップS404)。大当たり状態が発生していると判断した場合、本サブルーチンを終了する。

【0101】

一方、ステップS404において、大当たり状態が発生していないと判断した場合、進行(表示)中の可変表示ゲームが存在するか否かを判断する(ステップS405)。なお、進行(表示)中の可変表示ゲームとは、現在、表示装置32に表示され、遊技者が見ることが可能な状態にあり、変動図柄が停止表示される前の可変表示ゲームである。すなわち、進行(表示)中の可変表示ゲームが存在するということは、既に、一の遊技球が始動口に入り、後述する可変表示ゲーム処理ルーチンが実行されているということである。

40

【0102】

ステップS405において、進行(表示)中の可変表示ゲームが存在しないと判断した場合、後述する可変表示ゲームを実行する(ステップS406)。

一方、進行(表示)の可変表示ゲームが存在すると判断した場合、本サブルーチンを終了する。

【0103】

次に、図5に示すステップS406において呼び出されて実行される可変表示ゲーム処理

50

を行うサブルーチンについて、図6を用いて説明する。

本サブルーチンが呼び出されることにより、表示装置32において表示されていた固定画面を通常画面へと切り替え、可変表示ゲームを開始するのである。ここで、可変表示ゲームは、スロットマシンにおいてなされる遊技を模したゲームであり、複数の識別情報である複数の図柄を表示装置32に表示し、その各々が変動するように表示した後、所定のタイミングでこれらの図柄が順次停止するように表示するゲームであり、複数の変動図柄の変動表示が開始されてから、複数の変動図柄が停止表示されるまでを1回とするゲームである。

また、可変表示ゲームにおいて停止表示された変動図柄の図柄の組み合わせが、所定の組み合わせに合致したとき、大当たり状態が発生し、遊技者に対して所定の利益及び/又は有利な状態の提供が行われる。

10

【0104】

例えば、「1」、「2」、…、「12」からなる12個の数字からなる図柄の1つの組として、これらの12個の図柄を表示装置32に順次表示し、その図柄が移動するように表示しつつ、図柄自身が変わるように表示する。例えば、表示装置32において、図柄の「1」を表示装置32の上から下へスクロールするように表示した後、図柄の「2」を上から下へスクロールするように表示し、続いて図柄の「3」を同様に上から下へスクロールするように表示するのである。図柄の「1」から図柄の「12」までをこのような態様で表示した後、再び図柄の「1」をスクロールするように表示し、同様の表示を順次繰り返すのである。

20

【0105】

表示装置32においてこのように図柄を表示することにより、「1」から「2」へと、「2」から「3」へと、図柄がスクロールされながら図柄が順次変化するように「12」まで表示され、次に再び「1」が表示されることとなるのである。このように1つの図柄の位置を移動させつつ図柄自体が順次変化するように図柄を表示する態様を変動表示という。また、ある図柄を停止させて表示する態様を停止表示という。

【0106】

なお、1つの組に属する図柄を表示装置32に表示する際において、表示される図柄は、組に属する1つの図柄のみに限られることはなく、複数、例えば2~3個の図柄を同時に表示することとしてもよい。例えば、図柄「5」を表示装置32に変動表示しているときに、図柄「5」の下方に図柄「4」の一部又は全体を変動表示し、図柄「5」の上方に図柄「6」の一部又は全体を変動表示することとしてもよい。なお、上述した図柄の組は、スロットマシンにおいて用いられる1本のリールに表示された図柄の組に対応する概念である。

30

【0107】

更に、可変表示ゲームが表示装置32において実行されるときには、複数の組の各々に属する図柄を表示する。例えば、3つの組に属する図柄の各々を横方向に表示することとした場合には、1つの組に属する図柄は表示装置32の左側に表示され、他の組に属する図柄は表示装置32の中央に表示され、残りの組に属する図柄は表示装置32の右側に表示されるのである。

40

【0108】

このように識別情報である図柄を表示することにより、表示部である表示装置32には複数の識別情報が表示されることとなるのである。例えば、1つの組に属する図柄のうちの1つの図柄のみを常に表示するように変動表示することとした場合には、表示装置32には3つの図柄、即ち左側に1つの図柄が表示され、中央に1つの図柄が表示され、右側に1つの図柄が表示されることとなるのである。また、可変表示ゲームが実行される際における組の数は、3つに限られることはなく、3以外の複数個の組に属する図柄を表示装置32に表示することとしてもよい。

【0109】

上述したように、このように図柄を表示することにより、複数の図柄、即ち複数の識別情

50

報が表示部である表示装置 3 2 に表示されることとなるのである。更に、上述したように、1つの組に属する図柄について複数個の図柄を表示することとしてもよく、例えば、1つの組に属する2つの図柄を同時に変動表示するように表示することとし、3つの組について表示することとした場合には、表示装置 3 2 には、合計6個の図柄が変動表示されることとなるのである。

【0110】

複数の組に属する図柄を変動表示した後、変動表示されていた全ての図柄を所定のタイミングで停止表示した際に、これらの図柄の組み合わせが所定の組み合わせに合致して停止表示されたときには、可変表示ゲームが大当たりや当選したとして、大当たり状態が発生し、遊技者に対して所定の利益及び/又は有利な状態の提供が行われることになる。

10

【0111】

例えば、3つの組に属する図柄を表示装置 3 2 に表示するとした場合に、1つの組に属する図柄が「7」で停止表示され、他の組に属する図柄も「7」で停止表示され、残りの組に属する図柄も「7」で停止表示されたときには、図柄の組み合わせは、所定の組み合わせ「7」-「7」-「7」に合致し、可変表示ゲームが大当たりや当選したとして、大当たり状態が発生し、遊技者に対して所定の利益及び/又は有利な状態の提供が行われる。大当たり状態が発生したときには、上述したソレノイド 4 8 に電流を供給して遊技盤 1 4 の前面に設けられている大入賞口 3 8 のシャッタ 4 0 を開放し遊技球を大入賞口 3 8 に入り易くするのである。

【0112】

また、この可変表示ゲームが実行されている際には、上述したストック画像とともに、背景画像やキャラクタ画像等による演出画面も表示装置 3 2 に表示される。なお、上述した固定画面とは、表示装置 3 2 において実行される可変表示ゲームが実行されていないときに、表示装置 3 2 に表示される画面をいう。このような固定画面としては、特に限定されるものではないが、例えば、過去に行われた可変表示ゲームの結果を示す画面や、上記キャラクタ画像等によるデモンストレーション画面等を挙げることができる。このような固定画面が表示されているときにも、表示装置 3 2 の所定の領域には、上記ストック画像が表示されていることとしてもよい。

20

【0113】

また、通常画面とは、表示装置 3 2 において可変表示ゲームが開始され表示装置 3 2 に表示される図柄が変動表示されてから、可変表示ゲームがリーチとなったり大当たりとなったときに至るまでのあいだに、表示装置 3 2 に表示される演出画面及びストック画像を表示する画面をいう。

30

【0114】

上述した可変表示ゲームが開始されると、まず、CPU 6 6 の演算処理による内部抽選処理を実行する(ステップ S 2 0 0)。この内部抽選処理は、上述したステップ S 4 0 2 又は S 4 0 3 において RAM 7 0 に記憶した抽選データに基づいて、変動表示されていた複数の組に属する図柄を全て停止表示させて図柄が確定したときにおける図柄の組み合わせを予め定める処理であり、CPU 6 6 は、後述するように、内部抽選処理により定められた図柄の組み合わせで図柄が停止表示されるように図柄の変動表示と停止表示との処理を行うのである。

40

【0115】

次に、選択された背景画像の画面構成情報が RAM 7 0 に生成される(ステップ S 2 0 1)。すなわち、上記内部抽選処理が実行された後、CPU 6 6 によって、内部抽選処理の結果や、可変表示ゲームの進行状況等に応じて、背景画像を選択するプログラムが、ROM 6 8 から呼び出され実行される。

【0116】

次に、CPU 6 6 によって、実行され得られた結果に基づいて、選択された背景画像の画面構成情報が、随時、CPU 6 6 によって、RAM 7 0 に生成される。上記背景画像としては、特に限定されるものではなく、可変表示ゲームの進行状況や、上記内部抽選処理の

50

結果に基づいて、CPUによって、適宜選択される。

【0117】

次に、選択されたキャラクタ画像の画面構成情報がRAM70に生成される(ステップS202)。すなわち、上記プログラムの実行結果に基づいて、CPU66により選択されたキャラクタ画像の画面構成情報が、RAM70に生成される。

【0118】

このとき、例えば、1/60秒や、1/30秒等毎の一定間隔の周期(フレームスパン)で、キャラクタ画像の先頭位置が所定の移動量分ずれるように制御することにより、キャラクタ画像に動きを与えて表示させることができる。

なお、キャラクタを示す画像については、必ずしも常に表示装置上に表示されている必要はない。上記キャラクタ画像としては、例えば、図7に示すような豚を示す画像等を挙げることができる。

10

【0119】

次いで、識別情報である変動図柄の画面構成情報が、上記プログラムの実行結果に基づいて、CPU66によって、RAM70に生成される(ステップS203)。

【0120】

上記変動図柄を構成する各図柄となる画像の画面構成情報は、上述したプログラムに基づいて、CPU66によって、例えば、1/60秒や、1/30秒等毎の一定間隔の周期(フレームスパン)で、同一の識別情報を有する変動図柄となる画像について、画面構成情報の先頭位置を、所定の移動量分ずれるようにし、また、各変動図柄となる画像を、所定の順序で順次生成するように制御することにより、変動図柄の変動表示を行うことができる。

20

【0121】

さらに、フレームスパンや、画面構成情報の読み出しの先頭位置等を調整することによって、変動図柄の変動速度を制御することができるため、背景画像において、展開されている物語等に応じて、変動図柄の変動を滑らかにさせ、背景画像と、変動図柄との融合を図ることも可能である。

【0122】

なお、ROM68に、同一の変動図柄について、異なる形状となる複数の画像データを記憶させ、随時、CPU66から読み出し、表示装置32に送信することにより、変動表示中に、該変動図柄の形状が経時的に変化していくように表示させることも可能である。

30

【0123】

次に、選択されたストック画像の画面構成情報がRAM70に生成される(ステップS204)。すなわち、CPU66によって、上述した遊技球検出ルーチンのステップS13においてRAM70に記憶されたストックデータに基づいて、ストックされた遊技球の総数を示すストック画像を選択するプログラムが、ROM68から呼び出され実行される。

【0124】

次に、1つの変動図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する(ステップS205)。すなわち、複数、例えば、三つの組のうち、1つの組に属する図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する。

40

変動図柄を停止表示させるタイミングであると判断したときには、CPU66によって、1つの変動図柄を停止表示させる態様で変動図柄画像が選択され、該変動図柄画像の画面構成情報がRAM70に生成される(ステップS206)。

【0125】

次いで、ステップS201~206において、RAM70に生成された画面構成情報に基づいて、CPU66によって、ROM68から、上記画面構成情報に対応する各画像データが読み出される。

その後、上記画面構成情報内の表示される優先順位や、位置等に関する情報によって、表示装置32に表示される画像データとされた後、表示装置32に送信され、表示される(ステップS207)。

50

【0126】

上述したステップS201～S207の処理は、後述するステップS208において複数の組に属する図柄の全てが停止表示されたと判別されるまで繰り返し実行される。このように処理を繰り返し実行することにより、所定の態様でスクロールするように図柄を変動表示することができ、また、キャラクタ画像も所定の動作をするように表示することができる。

【0127】

ステップS207の処理を実行した後、複数の組に属する図柄の全てが停止表示されたか否かを判断する(ステップS208)。

複数の組に属する図柄の全てが停止表示されていないと判断したときには、処理をステップS201に戻す。一方、複数の組に属する図柄の全てが停止表示されたと判断したときには、1つの遊技球が始動口に入ったことによる可変表示ゲームが終了したことになり、次に、複数の組に属する図柄の組み合わせが、上述したような所定の組み合わせか否かを判断する(ステップS209)。

【0128】

この停止表示された複数の組に属する図柄の組み合わせは、予めステップS200の内部抽選処理によって定められているのであるが、この内部抽選処理は、上述したように、図5に示した抽選実行処理ルーチンの大当たり抽選処理(ステップS400)の結果、得られた抽選データに基づいて実行される。そのため、上記大当たり抽選の結果が大当たりであると、上記停止表示された複数の組に属する図柄の組み合わせは、上述したような「7」-「7」-「7」のような大当たり状態が発生する所定の組み合わせとなり、上記大当たり抽選の結果がはずれであると、上記停止表示された複数の組に属する図柄の組み合わせは、大当たり状態が発生する所定の組み合わせとはならない。

【0129】

ステップS209において、複数の組に属する図柄の組み合わせが、所定の組み合わせであると判断した場合、大当たり実行処理を実行し、遊技者に対して所定の利益及び/又は有利な状態の提供を行う(ステップS210)。

すなわち、上述したソレノイド48に電流を供給して遊技盤14の前面に設けられている大入賞口38のシャッタ40を開放し遊技球を大入賞口38に入り易くし、遊技者が短時間で多量の遊技球を獲得することができるようにするのである。また、この大当たり実行処理が実行されている間、表示装置32では、大当たり状態が発生していることを遊技者に認識させるとともに、遊技を盛り上げるための演出画像が表示される。この大当たり実行処理が実行されている間にも、表示装置32の所定の領域には、上記ストック画像が表示されていることとしてもよい。

【0130】

このステップS210の処理を行うか、ステップS209において、停止表示された複数の組に属する図柄の組み合わせが、所定の組み合わせでないと判断した場合、次に、RAM70に記憶された抽選データが存在するか否かを判断する(ステップS211)。RAM70に記憶された抽選データが存在しないと判断した場合、保留された可変表示ゲームは存在しないことになるので、本サブルーチンを終了する。

【0131】

一方、ステップS211において、RAM70に記憶された抽選データが存在すると判断した場合、保留された可変表示ゲームが存在することになるので、RAM70に記憶された抽選データのうち、最も古い抽選データを読み出し(ステップS212)、処理をステップS200に戻す。その後、CPU66は、ステップS200において、読み出した抽選データに基づいて内部抽選処理を実行し、その内部抽選処理の結果に基づいて、ステップS201～S208の処理を繰り返し実行することになる。

【0132】

以上のように、本発明によれば、入賞口及び始動口のうちの少なくとも1のものに遊技球が入ったことを受けて行われる払い出し抽選に当選するまでは、入賞口に入った遊技球に

対して払い出されるべき遊技球の全部又は一部がストックされ続け、上記払い出し抽選に当選すると、ストックされた遊技球の全部又は一部がまとめて払い出されることとなるため、大当たり状態が発生した場合のほかに、遊技者が、多量の遊技球を短時間で獲得することができ、意外性に富んだ新たな遊技を提供することができる。

【0133】

また、本発明によれば、大当たり以外に多量の遊技球を獲得できるチャンスがあるので、大当たりの発生回数が少ない場合であっても、遊技者は、うんざり感等を感じることなく、遊技に対する興味を持続させ、遊技に対する期待感や興奮を高めることができ、長時間にわたって遊技を楽しむことができる。

【0134】

さらに、払い出し抽選に当選した場合には、大当たり状態が発生することにより獲得することが可能な遊技球とは別に、多量の遊技球を短時間で獲得することができるため、射倖性の高いスリリングな遊技を享受することができる。

【0135】

また、入賞口に遊技球が入るたびに少量づつ一定の数の遊技球が払い出されることがないため、これまで、余り注意が払われておらず、感動を覚えることが殆どなかった、入賞口に遊技球が入ることで獲得する遊技球に対して、感動を覚えさせることもできる。

【0136】

上述した実施例においては、パチンコ遊技を制御するプログラムや、図4に示した遊技球を検出するためのプログラムや、図5に示した抽選実行処理を行うためのプログラムや、図6に示した可変表示ゲームを実行するプログラムをパチンコ遊技装置10のROM68やRAM70に記憶されている場合を示したが、サーバに通信可能に接続された端末機を操作者が操作することによりパチンコ遊技を行うことができる構成とした場合においては、上述したプログラムやこれらのプログラムで用いるデータをサーバや端末機が有することとしてもよい。

【0137】

このようにサーバと端末機とからなる構成とした場合には、サーバは、パチンコ遊技を制御するプログラムや、図4に示した遊技球を検出するためのプログラムや、図5に示した抽選実行処理を行うためのプログラムや、図6に示した可変表示ゲームを実行するプログラムを、予め記憶しておき、所定のタイミングでこれらのプログラムを端末機に送信するのである。

【0138】

一方、端末機は、これらの送信されたプログラムを一旦記憶し、記憶したプログラムを適宜読み出して実行することによりパチンコ遊技を進行させるのである。また、パチンコ遊技を制御するプログラムや、図4に示した遊技球を検出するためのプログラムや、図5に示した抽選実行処理を行うためのプログラムや、図6に示した可変表示ゲームを実行するプログラムをサーバ側で実行し、その実行結果に応じて生成した命令を制御信号や制御情報として端末機に送信することとしてもよい。この場合には、端末機は、送信された制御信号や制御情報に従ってパチンコ遊技を行うための画像を選択したり生成したり、その画像を表示部に表示するのである。

【0139】

図8は、上述した如き構成としたときにおける端末機の一例を示す正面図である。図8に示した例においては、端末機100は汎用のパーソナルコンピュータであり、端末機100に接続されている入力装置102、例えば、キーボードから遊技者の入力操作が入力される。また、端末機100の制御部130は、後述するようなCPU108、ROM110、RAM112等からなり、この制御部130においてパチンコ遊技を制御するプログラムや、可変表示ゲームを制御するプログラムが実行されるのである。

【0140】

また、この制御部130は通信用インターフェイス回路120（図示せず）をも有しており、制御部130は通信用インターフェイス回路120を介して後述するサーバとの通信

10

20

30

40

50

を行い、サーバから送信される制御信号又は制御情報や、プログラムや、データに基づいてパチンコ遊技の制御をしたり、可変表示ゲームの制御をしたりするのである。

【0141】

さらに、端末機100に接続されている表示装置116には、図8に示すようなパチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上においてパチンコ遊技が行われるのである。この遊技機画像上においては、上述した可変表示ゲームが実行される表示部132が画像として表示される。この表示部132において、上述したような識別情報である図柄の画像が表示されるのである。

【0142】

また、後述するように、図4～図6に示したサブルーチンや、図12～図14に示すようなサブルーチンが、制御部130において実行された際には、制御部130は、入賞口画像に遊技球画像が入ることにより払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段として機能し、さらに、制御部130は、払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段として機能することになるのである。

【0143】

図9は、端末機の他の例を示す正面図である。なお、図8に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。

図9の例は、携帯型の端末機140を示すもので、端末機140に設けられている入力装置102、例えば、スイッチから遊技者の入力操作が入力される。また、制御部130（図示せず）は、端末機140の内部に設けられており、後述するようなCPU108、ROM110、RAM112等からなり、この制御部130においてパチンコ遊技や可変表示ゲームを制御するプログラムが実行される。

【0144】

また、この制御部130は通信用インターフェイス回路120（図示せず）も有し、制御部130は通信用インターフェイス回路120を介して後述するサーバとの通信を行い、サーバから送信される制御信号又は制御情報や、プログラムや、データに基づいてパチンコ遊技や可変表示ゲームを制御するのである。

【0145】

さらに、端末機140の上面に設けられている表示装置116は、液晶ディスプレイパネルからなり、図9に示したように、パチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上においてパチンコ遊技が行われるのである。この遊技機画像上においては、上述した可変表示ゲームが実行される表示部132が画像として表示される。この表示部132において、上述したような識別情報である図柄の画像が表示されるのである。

【0146】

また、後述するように、図4～図8に示したサブルーチンや、図12～図14に示すようなサブルーチンが、制御部130において実行された際には、制御部130が、入賞口画像に遊技球が入ることにより払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段として機能し、さらに、制御部130は、払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段として機能することになるのである。

【0147】

上述したように、図8に示した端末機100においては、表示装置116は制御部130から別体となって構成されており、サーバから送信された表示制御信号等の各種の制御信号又は制御情報は端末機100の制御部130に供給され、制御部130は供給された制御信号又は制御情報に基づいて表示信号を生成し、生成した表示信号を表示装置116に供給するのである。

【0148】

一方、図9に示した端末機140は、表示装置116と一体となって構成されており、サーバから送信された表示制御信号等の制御信号又は制御情報は端末機140の制御部13

10

20

30

40

50

0に供給され、制御部130は供給された制御信号又は制御情報に基づいて表示信号を生成し、生成した表示信号を表示装置116に供給するのである。以下に示す実施例は、端末機の制御部と表示装置とが別体となった構成であっても、一体となった構成であっても、適用することができる。

【0149】

図10は、上述した端末機100又は140（以下、パチンコ遊技用端末装置と称する）の構成を示すブロック図である。また、図11は、このパチンコ遊技用端末装置と通信回線を介して接続され、種々の制御信号又は制御情報やデータをパチンコ遊技用端末装置に供給するサーバ80の構成を示すブロック図である。

【0150】

遊技者の操作を入力するための入力装置102、例えば、キーボードやスイッチは、パチンコ遊技用端末装置100のインターフェイス回路104に接続され、インターフェイス回路104は、入出力バス106に接続されている。この入出力バス106を介し、中央処理回路（以下、CPUと称する）108にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。入出力バス106には、ROM110及びRAM112も接続されている。ROM110及びRAM112は、後述するようなプログラムや表示装置116に表示するための画像のデータを記憶する。

【0151】

また、入出力バス106には、インターフェイス回路群114も接続されている。インターフェイス回路群114には、表示装置116及びスピーカ118が接続されており、インターフェイス回路群114は、CPU108における演算処理の結果に応じて表示装置116及びスピーカ118の各々に表示信号や音声信号を供給する。

【0152】

さらに、入出力バス106には、通信用インターフェイス回路120も接続されている。この通信用インターフェイス回路120は、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク（LAN）等の通信回線を介して後述するサーバ80との通信をするためのものである。

【0153】

一方、サーバ80は、図11に示すように、ハードディスクドライブ88と、CPU82と、ROM84と、RAM86と、通信用インターフェイス回路90と、から構成されている。ハードディスクドライブ88は、パチンコ遊技用端末装置との通信をするためのプログラムや、パチンコ遊技用端末装置から発せられた情報を受信するためのプログラムや、パチンコ遊技を制御するプログラムや、可変表示ゲームを制御するプログラムを記憶する。通信用インターフェイス回路90は、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク（LAN）等の通信回線を介して上述したパチンコ遊技用端末装置100や140との通信をするためのものである。

【0154】

上述したような構成とした場合においては、図8や図9に示したパチンコ遊技装置を模した遊技機画像を、パチンコ遊技用端末装置100の表示装置116に表示し、遊技盤面、保留ランプ、装飾ランプ、可変表示ゲームを行うための表示部132や普通図柄を表示するための表示部152等の装置を示す画像や、第二の普通図柄により払い出し抽選の結果を表示するための表示装置を示す画像や、遊技球を示す画像が表示装置116に表示される。この可変表示ゲームを実行するための表示部132においては、可変表示ゲームが実行された際には識別情報である図柄の画像が表示されるとともに、ストックされた遊技球の数に関する情報であるストック画像が表示されるのである。

【0155】

以下、パチンコ遊技用端末装置及びサーバの各々で実行処理されるサブルーチンを、図12～図14に示す。

【0156】

以下においては、パチンコ遊技用端末装置100又は140及びサーバ80は予め起動さ

10

20

30

40

50

れて定常動作しているものとする。また、上述したCPU108やCPU82において用いられる変数は所定の値に初期化されているものとする。なお、以下の説明においては、入賞口、始動口、球通過検出器等の装置や遊技球の各々は、表示装置116において画像として表示される。

【0157】

パチンコ遊技を制御するためのプログラムや、可変表示ゲームを実行するためのプログラムをパチンコ遊技用端末装置100又は140のROM110に予め記憶させておき、パチンコ遊技が進行するに従って必要となる各種の画像データのみをサーバ80から適宜送信する構成とした場合において、パチンコ遊技用端末装置100又は140、及びサーバ80において実行されるサブルーチンを図12～図14に示す。

10

【0158】

図12は、パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンであり、以下の説明においては、メインルーチンから所定のタイミングでROM110から読み出されて実行されているものとする。なお、このメインルーチンは、サーバ80との通信が可能であるか否かを判断するためのプログラム等のサーバ80との通信をする際に必要となるプログラムを予め含んでいるものとする。

なお、図12に示したフローチャートには、図4に示したフローチャートのステップと同様の処理をするステップには同一の符号を付した。

【0159】

最初に、遊技者の操作によりパチンコ遊技が開始されて、遊技プログラムが実行処理される(ステップS31)。この遊技プログラムは、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムと、払い出し抽選処理、抽選実行処理、可変表示ゲーム及び大当たり実行処理を行うためのプログラムと、を含むものであり、また、パチンコ遊技装置を模した遊技機画像や、背景画像や変動図柄の画像やキャラクタ画像等を表示装置116に表示するためのものである。

20

【0160】

また、パチンコ遊技用端末装置100又は140において遊技プログラムが実行された際には、遊技者が入力装置102を操作したことを検出する。遊技者が入力装置102を操作したと検出したときには、上述したように、パチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116にはパチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上に可変表示ゲームを表示する表示部132も表示されるのである。

30

【0161】

さらに、遊技者が遊技球を発射すべく入力装置102を操作したときには、遊技球が遊技盤面上を移動するように視認できる遊技球の画像を遊技機画像上に表示するのである。

【0162】

次に、入賞口に遊技球が入ったか否かを判断する(ステップS11)。この入賞口は、上述した図2に示した一般入賞口50及び54a～54d並びに特別入賞口56a～56dに対応する画像部分である。

【0163】

入賞口に遊技球が入ったと判断したときには、CPU108は、払い出されるべき数(X)の遊技球から、ストックする所定の数(a)を引いた数(X-a)の遊技球を払い出す処理を実行する(ステップS12)。

40

なお、このステップS12の処理は、パチンコ遊技用端末装置100又は140においては、払い出される遊技球の数を表示装置116の何処かの位置に表示することとしても、払い出される遊技球の数をRAM112に記憶することとしてもよい。

【0164】

次に、既にストックされている遊技球の総数Sに、新たにストックされた遊技球の数であるaを加算して、 $S = S + a$ とするように設定する(ステップS13)。すなわち、CPU108は、ストックされた遊技球の総数Sが $S + a$ となるように、RAM112に記憶されているストックデータを更新する。

50

【0165】

次に、ストックされた遊技球の総数 S が、所定の数 b 以上であるか否かを判断し（ステップ $S14$ ）、ストックされた遊技球の数 S が所定の数 b 以上であると判断した場合、CPU 66 の演算処理による払い出し抽選処理を実行し（ステップ $S15$ ）、次に、払い出し抽選に当選したか否かを判断する（ステップ $S16$ ）。ステップ $S16$ において、払い出し抽選に当選したと判断した場合、ストック球払出処理を実行する（ステップ $S17$ ）。

【0166】

次に、始動口に遊技球が入ったか否かを判断する（ステップ $S18$ ）。この始動口は、例えば、上述した図 2 に示した始動口 44 に対応する画像部分である。

【0167】

このステップ $S18$ において、始動口に遊技球が入ったと判断したときには、所定の数の遊技球を払い出すとともに、上述したステップ $S14$ ~ ステップ $S17$ と同様の処理を実行する。すなわち、ストックされた遊技球の総数 S が、所定の数 b 以上であるか否かを判断し（ステップ $S14$ ）、ストックされた遊技球の数 S が所定の数 b 以上であると判断した場合、CPU 66 の演算処理による払い出し抽選処理を実行し（ステップ $S15$ ）、ステップ $S15$ の処理を実行すると、次に、払い出し抽選に当選したか否かを判断する（ステップ $S16$ ）。ステップ $S16$ において、払い出し抽選に当選したと判断した場合、ストック球払出処理を実行する（ステップ $S17$ ）。

そして、ステップ $S14$ において、ストックされた遊技球の総数 S が、所定の数 b 以上でないと判断するか、ステップ $S16$ において、払い出し抽選に当選していないと判断するか、ステップ $S17$ の処理を実行すると、次に、抽選実行処理ルーチン呼び出し、抽選実行処理を実行する（ステップ $S19$ ）。なお、ステップ $S19$ において実行される抽選実行処理のサブルーチンについては、図 5 に示した抽選実行処理と略同様であり、既に説明済であるので、ここでの説明は省略する。

【0168】

次に、球通過検出器を遊技球が通過したか否かを判断する（ステップ $S20$ ）。この球通過検出器は、例えば、上述した図 2 に示した球通過検出器 55a 及び 55b に対応する画像部分である。

【0169】

このステップ $S20$ において、球通過検出器を遊技球が通過したと判断したときには、普通図柄変動処理を実行する（ステップ $S21$ ）。なお、ステップ $S21$ において実行される普通図柄変動処理については、上記本発明の遊技機において説明した普通図柄変動処理と略同様であり、既に説明済であるので、ここでの説明は省略する。

【0170】

次に、遊技が終了したか否かを判断する（ステップ $S32$ ）。遊技が終了したか否かの判断は、遊技者が遊技を終了すべく入力装置 102 を操作したことを検出したときや、遊技球が予め定められた数だけ遊技盤面に発射されたことを判断したときに、遊技が終了したと判断するのである。遊技が終了していないと判断したときには、上述したステップ $S31$ に処理を戻す。

【0171】

一方、遊技が終了したと判断したときには、発射した遊技球の数や払い戻した遊技球の数等を示す遊技結果や、遊技が終了したことを示す遊技終了情報をサーバ 80 に送信し（ステップ $S33$ ）、本サブルーチンを終了する。

【0172】

図 13 は、図 12 に示したサブルーチンのステップ $S19$ において、図 5 に示すような抽選実行処理が実行され、さらに、当該抽選実行処理ルーチンのステップ $S406$ において呼び出されて実行される可変表示ゲームを処理するサブルーチンを示すフローチャートである。

なお、図 13 に示したフローチャートには、図 6 に示したフローチャートのステップと同様の処理をするステップには同一の符号を付した。

10

20

30

40

50

【0173】

最初に、本サブルーチンが呼び出されて可変表示ゲームが実行開始された旨を示す情報をサーバ80に送信する(ステップS61)。

次に、可変表示ゲームにおいて必要とされる識別情報画像である変動図柄の画像や、背景画像や、キャラクタ画像や、ストック画像となる画像データ及びプログラム等をサーバ80から受信する(ステップS62)。

また、後述するステップS210において、大当たり実行処理が開始されて大当たり状態が発生したときに表示部132に表示される演出画像等となる画像データ及びプログラム等を、このステップS62において、サーバ80から受信する。

なお、大当たり実行処理が開始されたときに用いられる画像データ及びプログラムは、大当たり実行処理が開始される際に、サーバ80から受信することとしてもよい。 10

【0174】

次いで、パチンコ遊技用端末装置100又は140のCPU108の演算処理による内部抽選処理を実行する(ステップS200)。この内部抽選処理は、図5に示したような抽選実行処理が実行された際にRAM112に記憶した抽選データに基づいて、変動表示される複数の組に属する図柄を全て停止表示させて図柄が確定したときにおける図柄の組み合わせを予め定める処理であり、CPU108は、後述するように、内部抽選処理により定められた図柄の組み合わせで図柄が表示部132において停止表示されるように図柄の変動表示と停止表示との処理を行うのである。

【0175】

CPU108によって、上記プログラムが実行され、その結果に基づいて、背景画像が選択されるとともに、背景画像の画面構成情報が生成され(ステップS201)、キャラクタ画像が選択されるとともに、キャラクタ画像の画面構成情報が生成され(ステップS202)、識別情報である変動図柄の画面構成情報が生成される(ステップS203)。さらに、上述した端末側処理ルーチンのステップS34においてRAM112に記憶されたストックデータに基づいて、ストック画像が選択されるとともに、ストック画像の画面構成情報が生成される(ステップS204)。 20

【0176】

次に、複数、例えば、3つの組のうち、1つの組に属する図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する(ステップS205)。図柄を停止表示させるタイミングであると判断したときには、1つの図柄が停止表示される態様で、変動図柄画像を選択し、画面構成情報を生成する(ステップS206)。 30

【0177】

そして、生成された画面構成情報に基づいて、ステップS62において受信した上記画像データのうち、必要な画像データが読み出され、表示部132に表示される画像データとされた後、表示部に表示される(ステップS207)。

【0178】

上述したステップS201~S207の処理が繰り返し実行されることにより、表示装置116に表示した表示部132において、背景画像やキャラクタ画像、及び、ストック画像からなる通常画像が表示されるのである。 40

【0179】

次に、複数の組に属する図柄の全てが停止表示されたか否かを判断する(ステップS208)。複数の組に属する図柄の全てが停止表示されていないと判断したときには、処理をステップS201に戻す。

一方、ステップS208において、複数の組に属する図柄の全てが停止表示されたと判断した場合には、1つの遊技球が始動口に入ったことによる可変表示ゲームが終了したことになり、次に、複数の組に属する図柄の組み合わせが、所定の組み合わせか否かを判断する(ステップS209)。

【0180】

ステップS209において、複数の組に属する図柄の組み合わせが、所定の組み合わせで 50

あると判断した場合、大当たり実行処理を実行し、遊技者に対して所定の利益及び/又は有利な状態の提供を行う(ステップS210)。

【0181】

このステップS210の処理を行うか、ステップS209において、停止表示された複数の組に属する図柄の組み合わせが、所定の組み合わせでないと判断した場合、次に、RAM112に記憶された抽選データが存在するか否かを判断する(ステップS211)。RAM112に記憶された抽選データが存在しないと判断した場合、保留された可変表示ゲームは存在しないことになるので、可変表示ゲームが終了した旨を示す情報、及び、可変表示ゲームの結果情報をサーバ80に送信し(ステップS63)、本サブルーチンを終了する。なお、ステップS63の処理は、上述したステップS211において、RAM112に記憶された抽選データが存在すると判断した後、ステップS212の処理を実行する前に行うこととしてもよい。

10

【0182】

一方、ステップS211において、RAM112に記憶された抽選データが存在すると判断した場合、保留された可変表示ゲームが存在することになるので、RAM112に記憶された抽選データのうち、最も古い抽選データを読み出し(ステップS212)、処理をステップS200に戻す。その後、CPU108は、ステップS200において、読み出した抽選データに基づいて内部抽選処理を実行し、その内部抽選処理の結果に基づいて、ステップS201~S208の処理を繰り返し実行することになる。

【0183】

図14は、図12に示した如きパチンコ遊技用端末装置100又は140において実行される端末側処理ルーチンに対応して、サーバ80において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。サーバ80は、予め起動されており、図14に示すサブルーチンは、予め実行されているメインルーチンから呼び出されて実行されるものとする。

20

【0184】

最初に、パチンコ遊技用端末装置100又は140において可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信したか否かを判断する(ステップS71)。可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信していないと判断したときには、本サブルーチンを直ちに終了する。

【0185】

一方、可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信したと判断したときには、可変表示ゲームにおいて必要とされる識別情報画像である変動図柄の画像や、背景画像や、キャラクタ画像や、ストック画像となる画像データ及びプログラム等をパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信する(ステップS72)。このステップS72は、上述した図13に示したステップS62の処理に対応するものである。

30

【0186】

次に、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信したか否かを判断する(ステップS75)。このステップS75の処理は、上述した図13のステップS63の処理に対応する処理である。ステップS75において、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信していないと判断したときには、処理をステップS75に戻す。一方、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信したと判断したときには、本サブルーチンを終了する。

40

【0187】

上述した構成とした場合には、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140において、入賞口に遊技球が入ることにより払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段、及び、払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段として機能するように、識別情報画像である変動図柄の画像や、背景画像や、キャラクタ画像や、ストック画像となる画像データ及びプログラム等をサーバ80はパチンコ遊技用端末装置100又は140に対して送信し、サーバ80は端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140を制御するのである。

50

【0188】

また、パチンコ遊技用端末装置100又は140が備えた記憶媒体には、パチンコ遊技用端末装置100又は140を入賞口に遊技球が入った際、払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段、及び、払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段として機能させる制御プログラムが格納されているのである。

【0189】

このような構成とすることにより、入賞口及び始動口のうちの少なくとも1のものに遊技球が入ったことを受けて行われる払い出し抽選に当選するまでは、入賞口に入った遊技球に対して払い出されるべき遊技球の全部又は一部がストックされ続け、上記払い出し抽選に当選すると、ストックされた遊技球の全部又は一部がまとめて払い出されることとなるため、大当たり状態が発生した場合のほかに、遊技者が、多量の遊技球を短時間で獲得することができる、意外性に富んだ新たな遊技を提供することができる。

10

【0190】

また、本発明によれば、大当たり以外に多量の遊技球を獲得できるチャンスがあるので、大当たりの発生回数が少ない場合であっても、遊技者は、うんざり感等を感じることなく、遊技に対する興味を持続させ、遊技に対する期待感や興奮を高めることができ、長時間にわたって遊技を楽しむことができる。

【0191】

さらに、払い出し抽選に当選した場合には、大当たり状態が発生することにより獲得することが可能な遊技球とは別に、多量の遊技球を短時間で獲得することができるため、射倖性の高いスリリングな遊技を享受することができる。

20

【0192】

また、入賞口に遊技球が入るたびに少量づつ一定の数の遊技球が払い出されることがないため、これまで、余り注意が払われておらず、感動を覚えることが殆どなかった、入賞口に遊技球が入ることで獲得する遊技球に対して、感動を覚えさせることもできる。

【0193】

本発明では、図12～図14を用いて説明したように、パチンコ遊技を制御するためのプログラムや、可変表示ゲームを実行するためのプログラムをパチンコ遊技用端末装置100又は140のROM110に予め記憶させておき、パチンコ遊技が進行するに従って必要となる各種の画像データや音データのみをサーバ80から適宜送信する構成とすることが可能であるが、さらに、本発明では、サーバ80のハードディスクドライブ88等の記憶媒体に記憶されている各種のプログラムをサーバ80がパチンコ遊技用端末装置100又は140に供給し、パチンコ遊技用端末装置100又は140において供給されたプログラムを実行する構成とすることが可能である。

30

【0194】

上述したような構成とした場合には、パチンコ遊技用端末装置100又は140において遊技が開始される前に、パチンコ遊技を実行するためのプログラム及び各種の画像データがサーバ80から常に送信されるため、サーバ80においてプログラムや画像データが更新されたときには、遊技者は常に最新の遊技を楽しむことができるのである。

40

【0195】

このような構成とした場合には、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140を、入賞口に遊技球が入った際、払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段、及び、払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段として機能させる制御プログラム、並びに、遊技を実行するために必要な各種の画像データが、サーバ80のハードディスクドライブ88等のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体に格納されているのである。

【0196】

また、本発明では、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムや、可変表示ゲームを実行す

50

るためのプログラムのみがサーバ80から送信され、画像データや音データは、パチンコ遊技用端末装置100又は140のROM110に予め記憶されており、必要となる画像データや音データをROM110から適宜読み出す構成とすることも可能である。

【0197】

このような構成とした場合には、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140を、入賞口に遊技球が入った際、払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段、及び、払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段として機能させる制御プログラムが、サーバ80のハードディスクドライブ88等のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体に格納されているのである。

10

【0198】

また、可変表示ゲームが開始されたときには、可変表示ゲームを実行するためのプログラムを常にダウンロードするため、遊技者は最新の可変表示ゲームを楽しむことができると共に、画像データや音データについてはダウンロードする必要がないが故に、パチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116において演出画像を速やかに表示することができ、スピーカ118から遊技状況に応じた音を速やかに出力することができるのである。

【0199】

さらに、本発明では、パチンコ遊技を制御するためのプログラムや、可変表示ゲームを実行するためのプログラム等のプログラムをサーバ80が記憶し、パチンコ遊技や可変表示ゲームが必要とする画像データをパチンコ遊技用端末装置100又は140のROM110が記憶する構成とすることも可能である。

20

このとき、パチンコ遊技の進行はサーバ80が行い、パチンコ遊技用端末装置100又は140は、サーバ80において行われたパチンコ遊技の進行に従って送信される制御信号又は制御情報に応じて画像を選択し、選択された画像を表示装置116に表示することになる。

【0200】

このような構成とした場合には、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140を、入賞口に遊技球が入ることにより払い出されるべき遊技球の全部又は一部の払い出しを一時的に保留し、ストックする遊技球ストック手段、及び、払い出し抽選に当選したことを受けて、ストックされた遊技球の全部又は一部の払い出しを行うストック球払い出し手段として機能させるように、サーバ80はパチンコ遊技用端末装置100又は140を制御するのである。

30

【0201】

なお、上述した図12～図14に示した実施例においては、表示装置116に表示されたパチンコ遊技装置を模した遊技機の画像上に表示された表示部132のみにおいて、変動図柄の画像と、背景画像と、キャラクタ画像と、ストック画像とが表示される場合を示したが、表示装置116の全面において変動図柄の画像と、背景画像と、キャラクタ画像と、ストック画像とを表示することとしてもよい。

【0202】

【発明の効果】
本発明によれば、入賞口及び始動口のうちの少なくとも1のものに遊技球が入ったことを受けて行われる払い出し抽選に当選するまでは、入賞口に入った遊技球に対して払い出されるべき遊技球の全部又は一部がストックされ続け、上記払い出し抽選に当選すると、ストックされた遊技球の全部又は一部がまとめて払い出されることとなるため、大当たり状態が発生した場合のほかに、遊技者が、多量の遊技球を短時間で獲得することができ、意外性に富んだ新たな遊技を提供することができる。

40

【0203】

また、本発明によれば、大当たり以外に多量の遊技球を獲得できるチャンスがあるので、大当たりの発生回数が少ない場合であっても、遊技者は、うんざり感等を感じることなく

50

、遊技に対する興味を持続させ、遊技に対する期待感や興奮を高めることができ、長時間にわたって遊技を楽しむことができる。

【0204】

さらに、払い出し抽選に当選した場合には、大当たり状態が発生することにより獲得することが可能な遊技球とは別に、多量の遊技球を短時間で獲得することができるため、射幸性の高いスリリングな遊技を享受することができる。

【0205】

また、入賞口に遊技球が入るたびに少量づつ一定の数の遊技球が払い出されることがないため、これまで、余り注意が払われておらず、感動を覚えることが殆どなかった、入賞口に遊技球が入ることで獲得する遊技球に対して、感動を覚えさせることもできる。

10

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明によるパチンコ遊技装置を模式的に示す正面図である。

【図2】本発明によるパチンコ遊技装置の遊技盤面を模式的に示す拡大正面図である。

【図3】本発明の実施例であるパチンコ遊技装置の制御回路を示すブロック図である。

【図4】パチンコ遊技装置において実行される遊技球を検出する処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図5】図4に示したフローチャートのステップS19で呼び出されて実行される抽選実行処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図6】図5に示したフローチャートのステップS406で呼び出されて実行される可変表示ゲーム処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

20

【図7】本発明に係る画面画像の一例を示す図である。

【図8】パチンコ遊技用の端末機の一例を示す概観図である。

【図9】パチンコ遊技用端末機の他の例を示す概観図である。

【図10】本発明の実施例であるパチンコ遊技用端末装置の制御回路を示すブロック図である。

【図11】本発明の実施例であるサーバの制御回路を示すブロック図である。

【図12】パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図13】パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行される可変表示ゲームの処理を行うサブルーチンの一例を示すフローチャートである。

30

【図14】本発明の実施例であるサーバ80において、実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【符号の説明】

10 パチンコ遊技装置（遊技機）

32 表示装置（表示部）

33 表示装置

52 表示装置

60 制御回路

64 入出力バス

66 CPU（制御部）

40

68 ROM

70 RAM

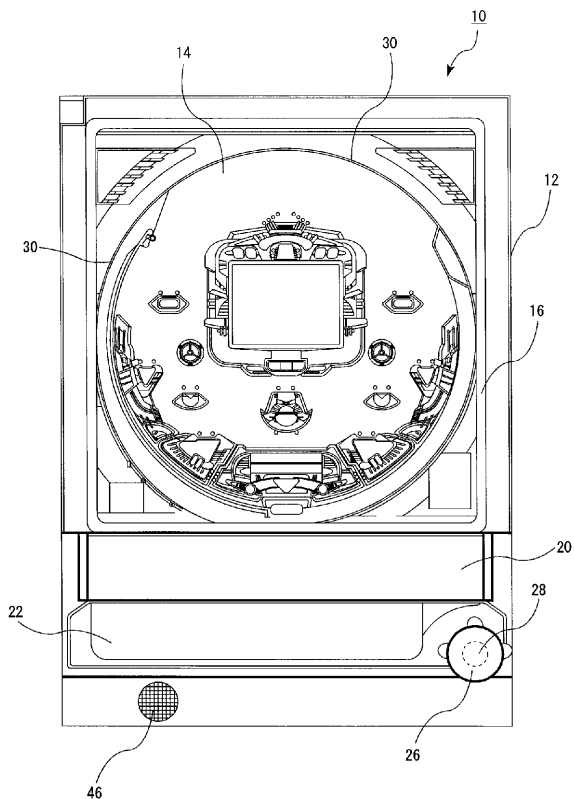
80 サーバ

100 パチンコ遊技用端末装置（端末機）

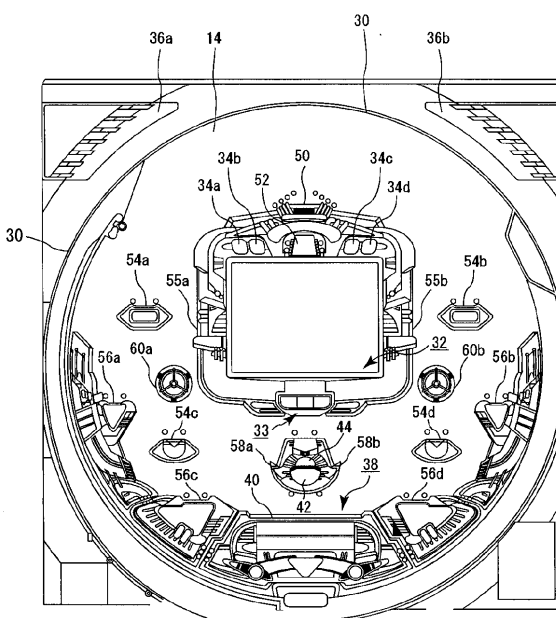
132 表示部

140 パチンコ遊技用端末装置（端末機）

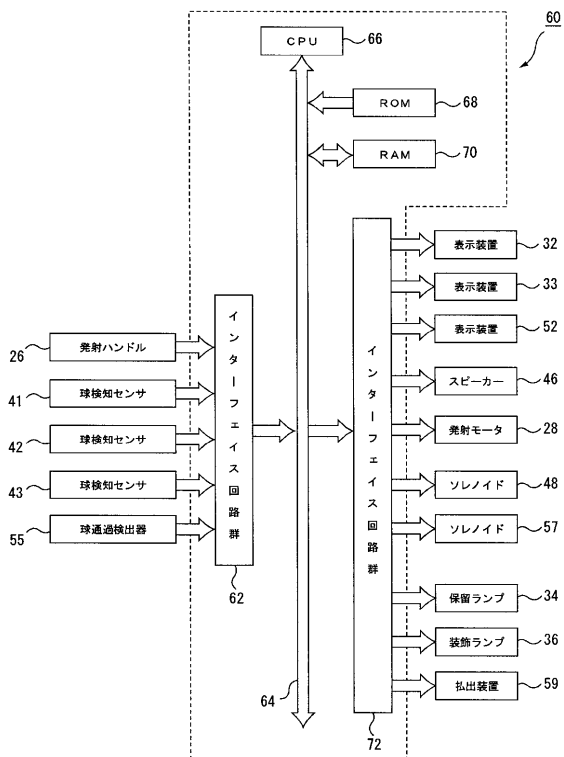
【図1】



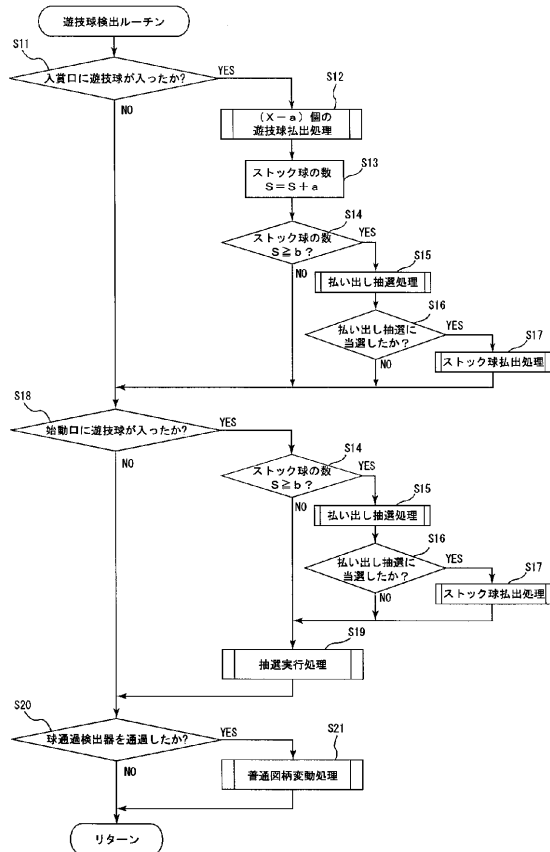
【図2】



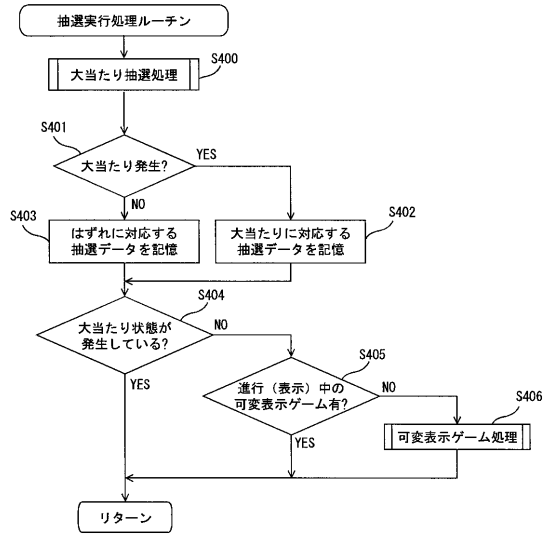
【図3】



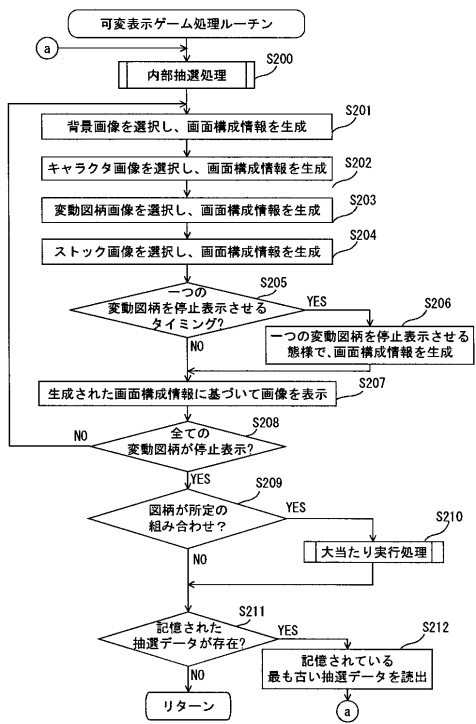
【図4】



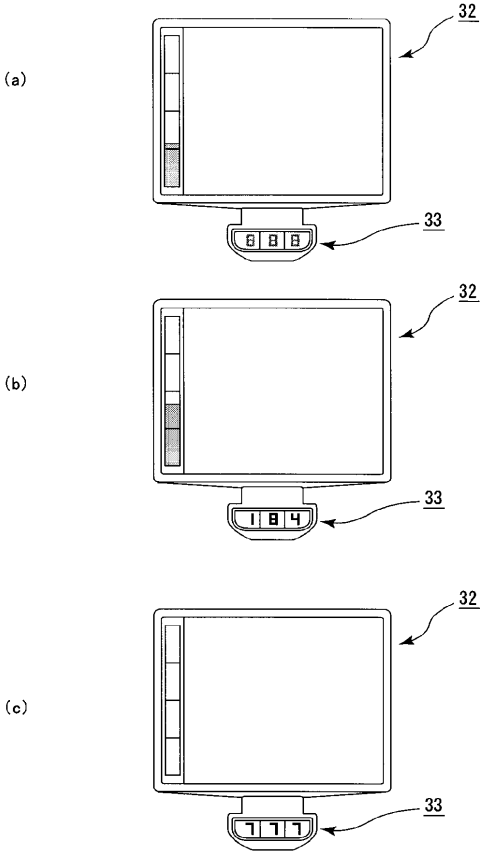
【 図 5 】



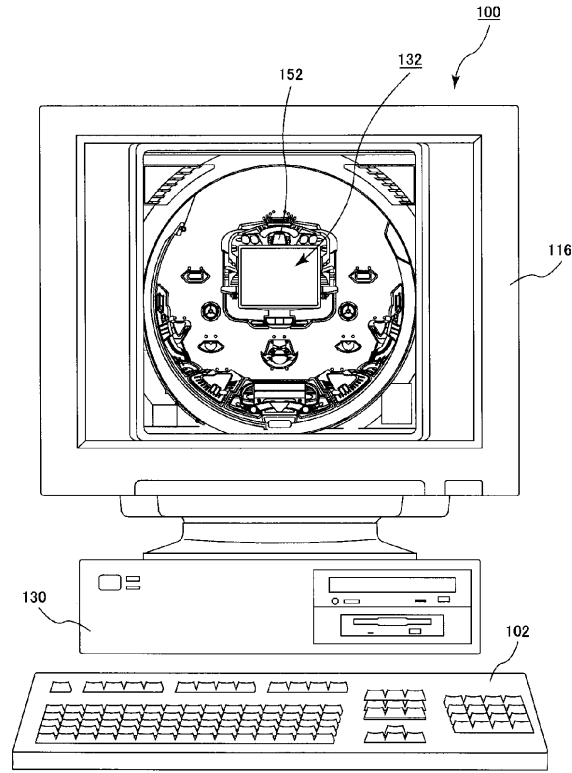
【 図 6 】



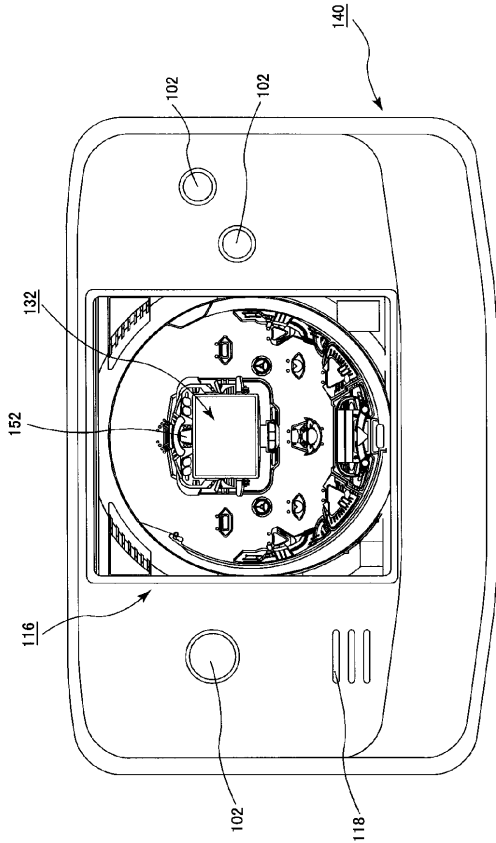
【 図 7 】



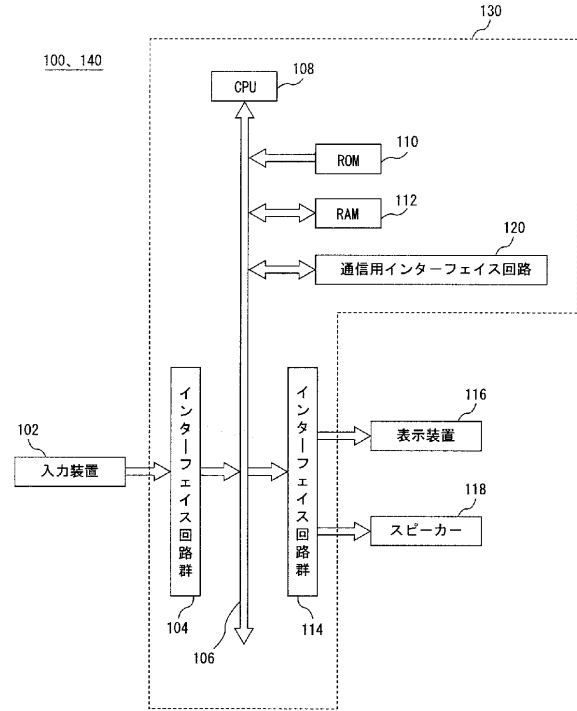
【 図 8 】



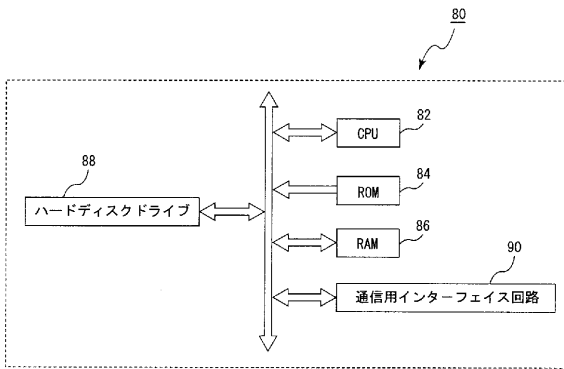
【図9】



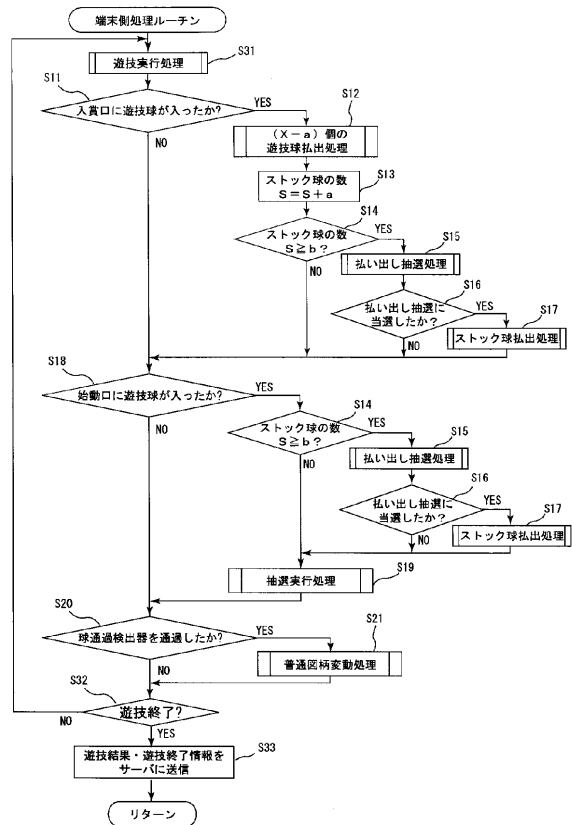
【図10】



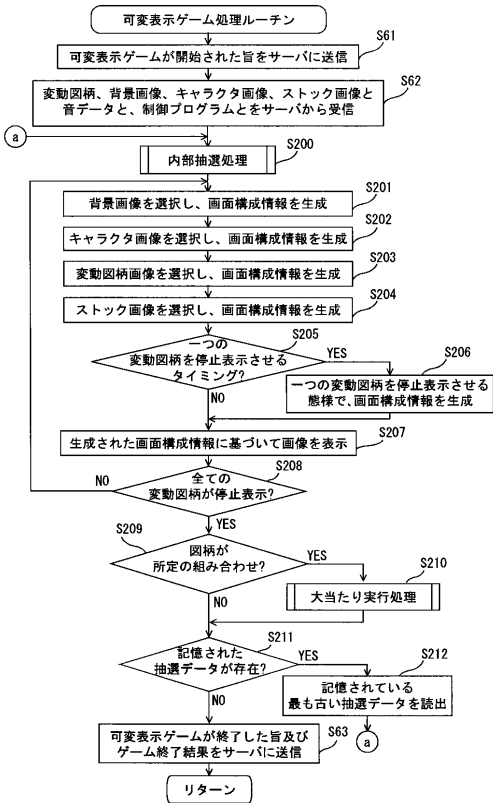
【図11】



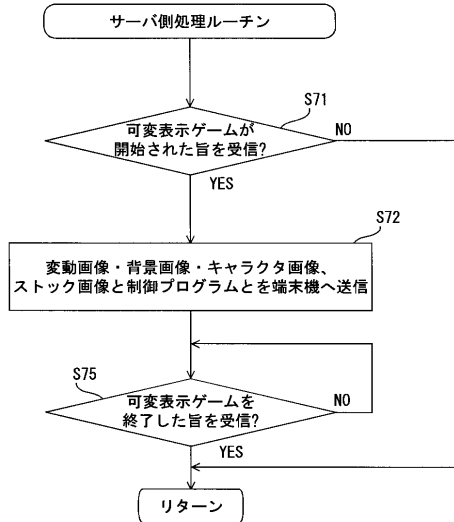
【図12】



【図 13】



【図 14】



フロントページの続き

(72)発明者 中野 文夫

東京都江東区有明3丁目1番25号有明フロンティアビル

Fターム(参考) 2C088 BA03 BA13 BA31 EA10