(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第4154915号
(P4154915)

(45)発行日　平成20年9月24日(2008.9.24)　(24)登録日　平成20年7月18日(2008.7.18)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 315A
A63F 7/02 315Z
A63F 7/02 320

請求項の数 4　(全 32 頁)

(21)出願番号　特願2002-108308(P2002-108308)
(22)出願日　平成14年4月10日(2002.4.10)
(65)公開番号　特開2003-299798(P2003-299798A)
(43)公開日　平成15年10月21日(2003.10.21)
審査請求日　平成17年4月11日(2005.4.11)

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100111095
弁理士　川口　光男
(72)発明者　渡辺　浩朗
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社　三洋物産　内
(72)発明者　石塚　径太
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社　三洋物産　内
(72)発明者　徳丸　順一
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社　三洋物産　内
最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、
開閉可能な大入賞口と、
遊技媒体の挙動に起因して抽選を行い、その結果に基づいて前記大入賞口を開放する特別遊技状態を導出するか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合に、通常モードに移行するのか、又は、前記通常モードよりも遊技継続に伴う遊技者の有する遊技媒体の減少率の少ない特別モード若しくは前記通常モードよりも前記特別遊技状態の導出が決定される確率の高い特別モードに移行するのかを決定するモード決定手段とを備えた遊技機であって、
通常モード時においては、
前記モード決定手段により通常モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を第１の特定の態様で確定表示し、前記特別遊技状態を導出し、その後通常モードに移行するように構成され、
前記モード決定手段により特別モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を第２の特定の態様で確定表示し、前記特別遊技状態を導出し、その後特別モードに移行するように構成され、
特別モード時においては、
前記モード決定手段により特別モードに移行することが決定された場合には、前記可変

表示装置において前記識別情報を前記第２の特定の態様にて確定表示することをひかえて、前記第１又は第２の特定の態様とは別の態様で確定表示して、前記特別遊技状態がためられるように構成され、

前記モード決定手段により通常モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を前記第１の特定の態様で確定表示して、前記特別遊技状態を導出した後通常モードに移行するように構成されるとともに、前記ためられた特別遊技状態を導出可能とすることを特徴とする遊技機。

【請求項２】

前記ためられた特別遊技状態の導出を行う際には、当該導出が前記ためられた特別遊技状態の導出である旨を報知する報知手段を備えていることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【請求項３】

前記ためられた特別遊技状態の導出を行う際には、前記可変表示装置において、当該導出が前記ためられた特別遊技状態の導出である旨を報知する報知表示又はその旨を示唆する示唆表示を行うようにしたことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【請求項４】

前記ためられた特別遊技状態の導出は、前記識別情報の変動表示を行うとともに当該変動表示が停止した際、前記識別情報を前記第１の特定の態様又は前記第２の特定の態様にて確定表示されることを契機として行われるようにしたことを特徴とする請求項１乃至３のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

【０００２】

【従来の技術】

従来、遊技機の一種として、複数種類の図柄等を、予め定められた配列で変動表示するための表示装置を備えたパチンコ機等が知られている。この種の遊技機では、表示装置において変動表示された図柄の停止時の停止態様（停止図柄）に応じて、特別遊技状態（大当たり状態）が導出可能となっている。なお、大当たり状態が導出されるか否かの判定は、遊技球の挙動による内部的な抽選に基づいて行われる。

【０００３】

また、最近では、通常モードと特別モードとの間で遊技モードの切換が行われるタイプの遊技機も知られるようになってきている。かかるタイプにあっては、遊技モードが特別モードとなっている場合には、例えば大当たり状態の発生確率が通常モードよりも高められるといった等の、遊技者にとって望ましい状態となる。

【０００４】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、上記いずれのモードであっても、所定の表示結果に対して遊技者に付与される価値は画一的であった。そのため、一種の単調感を抱かせてしまうおそれがあった。

【０００５】

本発明は、上述した問題に鑑みてなされたものであって、その目的は、パチンコ機等の遊技機において、単調感を払拭でき、興趣の飛躍的な向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【０００６】

【課題を解決するための手段】

上記の目的を達成するために有効な手段を以下に示す。なお、必要に応じてその作用効果等についても説明する。

本発明に係る遊技機は、

識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、

開閉可能な大入賞口と、
遊技媒体の挙動に起因して抽選を行い、その結果に基づいて前記大入賞口を開放する特別遊技状態を導出するか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合に、通常モードに移行するのか、又は、前記通常モードよりも遊技継続に伴う遊技者の有する遊技媒体の減少率の少ない特別モード若しくは前記通常モードよりも前記特別遊技状態の導出が決定される確率の高い特別モードに移行するのかを決定するモード決定手段とを備えた遊技機であって、
通常モード時においては、
前記モード決定手段により通常モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を第１の特定の態様で確定表示し、前記特別遊技状態を導出し、その後通常モードに移行するように構成され、
前記モード決定手段により特別モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を第２の特定の態様で確定表示し、前記特別遊技状態を導出し、その後特別モードに移行するように構成され、
特別モード時においては、
前記モード決定手段により特別モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を前記第２の特定の態様にて確定表示することをひかえて、前記第１又は第２の特定の態様とは別の態様で確定表示して、前記特別遊技状態がためられるように構成され、
前記モード決定手段により通常モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を前記第１の特定の態様で確定表示して、前記特別遊技状態を導出した後通常モードに移行するように構成されるとともに、前記ためられた特別遊技状態を導出可能とすることをその要旨としている。

【０００７】

【発明の実施の形態】

手段１．識別情報を変動表示可能な可変表示装置を備え、
前記識別情報が特定の態様にて確定表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を導出可能に構成されるとともに、前記特定の態様の種類により前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、少なくとも通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で切換可能に構成された遊技機であって、
所定条件が成立する限り前記特別モード期間において前記特別遊技状態の導出をひかえてそれに対応する利益がためられるようにするとともに、
所定量の利益がためられた場合には、当該ためられたすべての利益又は利益の一部を導出可能としたことを特徴とする遊技機。

【０００８】

上記手段１によれば、可変表示装置において識別情報が変動表示され、その識別情報が特定の態様にて確定表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態が導出されうる。また、特定の態様の種類により、遊技モードが、少なくとも通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で切換えられたりする。さて、手段１では、所定条件が成立する限り、特別モード期間において特別遊技状態の導出がひかえられそれに対応する利益がためられる。そして、所定量（所定分量）の利益がためられた場合には、当該ためられたすべての利益又は利益の一部が導出される。言い換えれば、ためられる利益の上限が予め設定されている。この上限が設定されていないと、前記ためられる利益が多くなりすぎてしまう可能性があり、ためられた利益が導出されるまでの時間が長くなってしまうおそれがある。この点で上記構成とすることによって、そのような不具合を極力低減することができる。

【０００９】

なお、「ためられる」とあるのは、蓄積、留保、記憶、蓄積記憶、ストック等の文言に置き換えることも可能であるが、要するに、所定の利益分（特賞状態群）がためられるこ

とで、ためられた分だけ導出できるようになっていればよい（以降の各手段においても同様）。また、「ひかえる」とあるのは、「抑制」、「規制」、或いは一切の導出を認めない「禁止」等の文言に置き換えることも可能であるが、要するに、ひかえられることで、少なくともひかえられた分だけ導出できるようになっていればよい（以降の各手段においても同様）。

【００１０】

手段２．識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、

特定条件の成立に基づき抽選を行い、その結果に基づいて所定の利益を伴う特別遊技状態を導出するか否かを判定する判定手段とを備え、

前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合には、可変表示装置において前記識別情報を特定の態様にて確定表示せしめ、前記特別遊技状態を導出するように構成されるとともに、

前記特定の態様の種類により前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、少なくとも通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で切換可能に構成された遊技機であって、

所定条件が成立する限り、前記特別モード期間中には、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、前記可変表示装置において前記識別情報を特定の態様にて確定表示することをひかえて、前記所定の利益がためられるようにするとともに、

所定量の利益がためられた場合には、当該ためられたすべての利益又は利益の一部を導出可能としたことを特徴とする遊技機。

【００１１】

上記手段２によれば、所定条件が成立する限り、前記特別モード期間中には、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、可変表示装置において識別情報が特定の態様にて確定表示されることがひかえられ、前記所定の利益がためられる。そして、所定量（所定分量）の利益がためられた場合には、当該ためられたすべての利益又は利益の一部が導出される。言い換えれば、ためられる利益の上限が予め設定されている。この上限が設定されていないと、前記ためられる利益が多くなりすぎてしまう可能性があり、ためられた利益が導出されるまでの時間が長くなってしまうおそれがある。この点で上記構成とすることによって、そのような不具合を極力低減することができる。

【００１２】

手段３．手段２において、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定され、前記遊技モードが特別モードから通常モードへと切り換えられる条件が成立した場合には、前記所定条件不成立として、前記期間が終了するようにしたことを特徴とする遊技機。

【００１３】

上記手段３によれば、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定され、遊技モードが特別モードから通常モードへと切り換えられる条件が成立した場合には、前記所定条件不成立として前記期間が終了する。このため、従来であれば通常モードへ切換られる場合には遊技者にとっての期待感が削がれてしまっていたのであるが、上記構成下では通常モードへ切換えられた後に、どれだけ多くの利益が導出されるのかについて大いなる期待感を持ちつつ遊技を行うことが可能となる。その結果、従来にはない飛躍的な興趣の向上を図ることができる。

【００１４】

手段４．手段１乃至手段３のいずれかにおいて、前記遊技モードが特別モードから通常モードへと切り換えられる条件が成立しない限りは前記所定条件が成立するようにしたことを特徴とする遊技機。

【００１５】

上記手段４によれば、遊技モードが特別モードから通常モードへと切り換えられる条件

が成立した場合には、所定条件が不成立として前記期間が終了することとなる。このため、従来であれば通常モードへ切換られる場合には遊技者にとっての期待感が削がれてしまっていたのであるが、上記構成下では通常モードへ切換えられた後に、どれだけ多くの利益が導出されるのかについて大いなる期待感を持ちつつ遊技を行うことが可能となる。その結果、従来にはない飛躍的な興趣の向上を図ることができる。

【００１６】

手段５．手段１乃至手段４のいずれかにおいて、前記ためられた利益を利益分単位で導出できるように構成したことを特徴とする遊技機。

【００１７】

上記手段５によれば、利益分単位で導出されるため、ためられた利益が複数利益分ある場合には、複数回に分けて導出されることとなる。従って、前記ためられた利益に関する導出の回数がより多くなるため、利益の導出の際に遊技者が抱き得る満足感等をより回数多く与えることができる。

【００１８】

手段６．手段５において、前記所定量の利益がためられた場合には、前記ためられた利益のうちの一利益分又は複数利益分を導出するようにしたことを特徴とする遊技機。

【００１９】

上記手段６によれば、所定量の利益がためられた場合には、一利益分又は複数利益分だけが導出される。従って、遊技者は、当該一利益分等を得ることによって、所定量の利益がためられていることを認識できる。そのため、そのためられた利益が導出されることに対する期待感を持ちつつ遊技を行うこととなり、さらなる興趣の向上を図ることができる。また、一般的に、遊技店等で遊技者が遊技を行うに際して、その閉店時等における遊技モードが上記特別モードである場合には、例えば一利益分のみが遊技者の利益として確保されることもある。しかし、上記構成とすることにより、遊技店側としても、ためられている利益の量を認知できるため、ためられたすべての利益を保証して当該利益に相当する利益を遊技者に与えることができる。

【００２０】

手段７．手段１乃至手段６のいずれかにおいて、前記所定の利益は、前記特別遊技状態の導出に基づく遊技媒体の払い出しを含んでいることを特徴とする遊技機。

【００２１】

手段８．識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、

特定条件の成立に基づき抽選を行い、その結果に基づいて所定ラウンド数の特賞状態からなる特別遊技状態を導出するか否かを判定する判定手段とを備え、

前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合には、可変表示装置において前記識別情報を第１の特定の態様又は第２の特定の態様にて確定表示せしめ、前記特別遊技状態を導出するように構成されるとともに、

前記第１の特定の態様にて確定表示された場合には、前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、通常モードに設定し、前記第２の特定の態様にて確定表示された場合には、前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、前記通常モードよりも価値の高い特別モードに設定するよう構成された遊技機であって、

前記特別モード期間中には、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、前記可変表示装置において前記識別情報を前記第２の特定の態様にて確定表示することをひかえて、前記特別遊技状態がためられるようにするとともに、

所定数の特別遊技状態がためられた場合には、当該ためられたすべての特別遊技状態又はためられた特別遊技状態の一部を導出可能としたことを特徴とする遊技機。

【００２２】

上記手段８によれば、可変表示装置では識別情報が変動表示される。また、判定手段では、特定条件の成立に基づき抽選が行われ、その結果に基づいて特別遊技状態が導出されるか否かが判定される。さらに、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合には、原則として可変表示装置において識別情報が第１の特定の態様又は第２の

特定の態様にて確定表示させられ、特別遊技状態が導出される。併せて、第１の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが通常モードに設定され、第２の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが通常モードよりも価値の高い特別モードに設定される。さて、上記手段８では、特別モード期間中には、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、可変表示装置において識別情報が前記第２の特定の態様にて確定表示されることがひかえられ、特別遊技状態がためられる。そして、所定数の特別遊技状態がためられた場合には、当該ためられたすべての特別遊技状態又はためられた特別遊技状態の一部が導出される。言い換えれば、ためられる特別遊技状態の上限数が予め設定されている。この上限数が設定されていないと、前記ためられる特別遊技状態の数が多くなりすぎてしまう可能性があり、ためられた特別遊技状態が導出されるまでの時間が長くなってしまうおそれがある。この点で上記構成とすることによって、そのような不具合を極力低減することができる。

【００２３】

手段９．手段８において、前記所定数の特別遊技状態がためられた場合には、前記ためられた所定数の特別遊技状態がまとめて導出されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【００２４】

上記手段９によれば、所定数の特別遊技状態がまとめて導出されるため、遊技者は一度期に多くの利益を得ることができる。結果として、遊技者により大きな満足感を抱かせ、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【００２５】

手段１０．手段８において、前記所定数の特別遊技状態がためられた場合には、前記ためられた所定数の特別遊技状態が断続的に導出されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【００２６】

上記手段１０によれば、ためられた所定数の特別遊技状態が断続的に導出されるため、ためられた特別遊技状態が複数分ある場合には、複数回に分けて導出されることとなる。従って、前記ためられた特別遊技状態に関する導出の回数がより多くなることによって、特別遊技状態の導出の際に遊技者が抱き得る満足感等をより回数多く与えることができる。

【００２７】

手段１１．手段８において、前記所定数の特別遊技状態がためられた場合には、前記ためられた特別遊技状態単位で導出できるように構成したことを特徴とする遊技機。

【００２８】

上記手段１１によれば、特別遊技状態分単位で導出されるため、ためられた特別遊技状態が複数分ある場合には、複数回に分けて導出されることとなる。従って、前記ためられた特別遊技状態に関する導出の回数がより多くなることによって、特別遊技状態の導出の際に遊技者が抱き得る満足感等をより回数多く与えることができる。

【００２９】

手段１２．手段１１において、前記所定数の特別遊技状態がためられた場合には、前記ためられた特別遊技状態のうちの一特別遊技状態分又は特定数分の特別遊技状態を導出するようにしたことを特徴とする遊技機。

【００３０】

上記手段１２によれば、所定数の特別遊技状態がためられた場合には、一特別遊技状態分又は特定数分の特別遊技状態だけが導出される。従って、遊技者は、当該一特別遊技状態分等を得ることによって、所定数の特別遊技状態がためられていることを認識できる。そのため、そのためられた特別遊技状態が導出されることに対する期待感を持ちつつ遊技を行うこととなり、さらなる興趣の向上を図ることができる。また、一般的に、遊技店等で遊技者が遊技を行うに際して、その閉店時等における遊技モードが上記特別モードである場合には、例えば一特別遊技状態分のみが遊技者の利益として確保されることもある。

しかし、上記構成とすることにより、遊技店側としても、ためられている特別遊技状態の数を認知できるため、ためられたすべての特別遊技状態を保証して当該特別遊技状態に相当する利益を遊技者に与えることができる。

【００３１】

手段１３．識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、

特定条件の成立に基づき抽選を行い、その結果に基づいて所定ラウンド数の特賞状態からなる特別遊技状態を導出するか否かを判定する判定手段とを備え、

前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合には、可変表示装置において前記識別情報を第１の特定の態様又は第２の特定の態様にて確定表示せしめ、前記特別遊技状態を導出するように構成されるとともに、

前記第１の特定の態様にて確定表示された場合には、前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、通常モードに設定し、前記第２の特定の態様にて確定表示された場合には、前記特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードを、前記通常モードよりも価値の高い特別モードに設定するよう構成された遊技機であって、

前記特別モード期間中には、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、前記可変表示装置において前記識別情報を前記第２の特定の態様にて確定表示することをひかえて、前記特別遊技状態がためられるようにするとともに、

所定数の特別遊技状態がためられる毎に、当該ためられたすべての特別遊技状態又はためられた特別遊技状態の一部を導出可能としたことを特徴とする遊技機。

【００３２】

上記手段１３によれば、可変表示装置では識別情報が変動表示される。また、判定手段では、特定条件の成立に基づき抽選が行われ、その結果に基づいて特別遊技状態が導出されるか否かが判定される。さらに、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合には、原則として可変表示装置において識別情報が第１の特定の態様又は第２の特定の態様にて確定表示させられ、特別遊技状態が導出される。併せて、第１の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが通常モードに設定され、第２の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが通常モードよりも価値の高い特別モードに設定される。さて、上記手段１３では、特別モード期間中には、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、可変表示装置において識別情報が前記第２の特定の態様にて確定表示されることがひかえられ、特別遊技状態がためられる。しかし、特別モード期間中に多くの特別遊技状態がためられる場合には、特別モードの継続時間が長くなってしまう可能性があり、遊技者は特別遊技状態がためられているのか否か判断できず遊技者に対して不安感を与えてしまうおそれがある。それに対して、上記手段１３の構成のように、所定数の特別遊技状態がためられる毎に、当該ためられたすべての特別遊技状態又はためられた特別遊技状態の一部が導出されるようにすれば、特別遊技状態の導出されるまでの時間が比較的長くならず、遊技者が上記不安感を抱きにくくなる。さらに、遊技者は、当該特別遊技状態の導出によって、所定数の特別遊技状態がためられていることを認識できるため、そのためられた特別遊技状態が導出されることに対する期待感を持ちつつ遊技を行うこともでき、さらなる興趣の向上を図ることができる。また、一般的に、遊技店等で遊技者が遊技を行うに際して、その閉店時等における遊技モードが上記特別モードである場合には、例えば一特別遊技状態分のみが遊技者の利益として確保されることもある。しかし、上記構成とすることにより、遊技店側としても、ためられている特別遊技状態の数を認知できるため、ためられたすべての特別遊技状態を保証して当該特別遊技状態に相当する利益を遊技者に与えることができる。

【００３３】

手段１４．手段１３において、前記所定数の特別遊技状態がためられる毎に、前記ためられた所定数の特別遊技状態がまとめて導出されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【００３４】

上記手段１４によれば、所定数の特別遊技状態がまとめて導出されるため、遊技者は一

度期に多くの利益を得ることができる。結果として、遊技者により大きな満足感を抱かせ、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【００３５】

手段１５．手段１３において、前記所定数の特別遊技状態がためられた毎に、前記ためられた所定数の特別遊技状態が断続的に導出されるようにしたことを特徴とする遊技機。

【００３６】

上記手段１５によれば、ためられた所定数の特別遊技状態が断続的に導出されるため、ためられた特別遊技状態が複数分ある場合には、複数回に分けて導出されることとなる。従って、前記ためられた特別遊技状態に関する導出の回数がより多くなることによって、特別遊技状態の導出の際に遊技者が抱き得る満足感等をより回数多く与えることができる。

【００３７】

手段１６．手段１３において、前記所定数の特別遊技状態がためられる毎に、前記ためられた特別遊技状態単位で導出できるように構成したことを特徴とする遊技機。

【００３８】

上記手段１６によれば、特別遊技状態分単位で導出されるため、ためられた特別遊技状態が複数分ある場合には、複数回に分けて導出されることとなる。従って、前記ためられた特別遊技状態に関する導出の回数がより多くなることによって、特別遊技状態の導出の際に遊技者が抱き得る満足感等をより回数多く与えることができる。

【００３９】

手段１７．手段１３又は手段１６において、前記所定数の特別遊技状態がためられる毎に、前記ためられた特別遊技状態のうちの一特別遊技状態分又は特定数分の特別遊技状態を導出するようにしたことを特徴とする遊技機。

【００４０】

上記手段１７によれば、所定数の特別遊技状態がためられる毎に、一特別遊技状態分又は特定数分の特別遊技状態だけが導出される。従って、遊技者は、当該一特別遊技状態分等を得ることによって、所定数の特別遊技状態がためられていることを認識できる。そのため、そのためられた特別遊技状態が導出されることに対する期待感を持ちつつ遊技を行うこととなり、さらなる興趣の向上を図ることができる。また、一般的に、遊技店等で遊技者が遊技を行うに際して、その閉店時等における遊技モードが上記特別モードである場合には、例えば一特別遊技状態分のみが遊技者の利益として確保されることもある。しかし、上記構成とすることにより、遊技店側としても、ためられている特別遊技状態の数を認知できるため、ためられたすべての特別遊技状態を保証して当該特別遊技状態に相当する利益を遊技者に与えることができる。

【００４１】

手段１８．手段８乃至手段１７のいずれかにおいて、前記ためられた特別遊技状態の導出を行う際には、当該導出が前記ためられた特別遊技状態の導出である旨を報知する報知手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【００４２】

上記手段１８によれば、上記報知によって、遊技者は所定数の特別遊技状態がためられていたこと又は所定数の特別遊技状態がためられていることを認識することができる。また、遊技店側としても、ためられている特別遊技状態の数を認知できるため、例えば遊技店の閉店時等において遊技者が遊技を途中でやめなければならない場合等においても、ためられたすべての特別遊技状態を保証して当該特別遊技状態に相当する利益を遊技者に与えることができる。また、遊技者が遊技を継続可能な場合において、所定数の特別遊技状態がためられていることを認識した場合には、そのためられた特別遊技状態が導出されることに対する期待感を持ちつつ遊技を行うこととなり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【００４３】

手段１９．手段８乃至手段１７のいずれかにおいて、前記ためられた特別遊技状態の導

出を行う際には、前記可変表示装置において、当該導出が前記ためられた特別遊技状態の導出である旨を報知する報知表示又はその旨を示唆する示唆表示を行うようにしたことを特徴とする遊技機。

【００４４】

上記手段１９によれば、上記報知表示又は示唆表示によって、遊技者は所定数の特別遊技状態がためられていたこと又は所定数の特別遊技状態がためられていることを認識することができる。また、遊技店側としても、ためられている特別遊技状態の数を認知できるため、例えば遊技店の閉店時等において遊技者が遊技を途中でやめなければならない場合等においても、ためられたすべての特別遊技状態を保証して当該特別遊技状態に相当する利益を遊技者に与えることができる。また、遊技者が遊技を継続可能な場合において、所定数の特別遊技状態がためられていることを認識した場合には、そのためられた特別遊技状態が導出されることに対する期待感を持ちつつ遊技を行うこととなり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【００４５】

手段２０．手段１９において、前記報知表示又は示唆表示は、前記識別情報の変動態様を特定変動態様とすることにより行われることを特徴とする遊技機。

【００４６】

上記手段２０によれば、特別遊技状態の導出の確定前段階において報知表示又は示唆表示が行われるため、特別遊技状態の導出まで過程で、遊技者の期待感を高めつつ遊技者に遊技を行わせることができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。また、報知表示又は示唆表示が遊技演出の流れの中で行われるため、遊技者に対して違和感を抱かせることない。

【００４７】

手段２１．手段８乃至手段２０のいずれかにおいて、前記ためられた特別遊技状態の導出は、前記識別情報の変動表示を行うとともに当該変動表示が停止した際、前記識別情報を前記第１の特定の態様又は前記第２の特定の態様にて確定表示されることを契機として行われるようにしたことを特徴とする遊技機。

【００４８】

上記手段２１によれば、前記ためられた特別遊技状態が識別情報が第１の特定の態様又は第２の特定の態様にて確定表示されることを契機として行われる。すなわち、一見、通常の特別遊技状態として導出され、遊技者に対して違和感を感じさせない。

【００４９】

手段２２．手段８乃至手段２１のいずれかにおいて、前記特別遊技状態の導出に基づき、前記遊技媒体の払い出しが行われることを特徴とする遊技機。

【００５０】

手段２３．手段１乃至手段２２のいずれかにおいて、前記特別モードは、通常モードに比べて、遊技者に有利な特別遊技状態導出に伴う所定の利益の付与決定される確率を高めた確率変動モード（高確率モード）を含んでいることを特徴とする遊技機。

【００５１】

手段２４．手段１乃至手段２３のいずれかにおいて、前記特別モードは、通常モードに比べて、遊技継続に伴う遊技媒体の減少率の少ない時間短縮モードを含んでいることを特徴とする遊技機。なお、時間短縮モードの具体例としては、遊技媒体の払出機会が増大すること、可変表示装置の識別情報の変動時間が短いこと等が挙げられる。

【００５２】

手段２５．手段１乃至手段２４のいずれかにおいて、前記特別モードは、少なくとも次回の特別遊技状態が導出されるまでの間継続されるものであることを特徴とする遊技機。

【００５３】

手段２６．手段１乃至手段２５のいずれかにおいて、前記特別モードは、次回の特別遊技状態が導出される前段階であっても、所定条件が成立した場合に終了させられ、通常モードへと切り換えられるよう構成されていることを特徴とする遊技機。なお、所定条件が

成立する場合の具体例としては、可変表示装置における識別情報の変動表示回数が所定回数に達すること等が挙げられる。

【００５４】

手段２７．手段１乃至手段２６のいずれかにおいて、遊技機はパチンコ遊技機であること。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては、操作ハンドルを備えていてそのハンドル操作に応じて遊技球を所定の遊技領域に発射させ、上記特定条件の成立として遊技球が遊技領域内の所定の位置に配置された作動口に入賞することを必要条件として可変表示装置の表示部において変動表示されている識別情報が所定時間後に確定停止表示されることが挙げられる。また、特別遊技状態発生時には遊技領域内の所定の位置に配置された可変入賞装置が所定の態様で開放されて遊技球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球等のみならず、磁気カードへの書き込み等も含む）が付与されることが挙げられる。

【００５５】

手段２８．手段１乃至手段２６のいずれかにおいて、遊技機は回胴式遊技機であること。ここで、回胴式遊技機の構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列（具体的にはリールであり、識別情報はリールに付されたシンボルである）を変動表示（具体的にはリールの回動である）した後に識別情報を確定停止表示する可変表示手段を備え、上記特定条件の成立としての始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として遊技者に有利な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回胴式遊技機」となる。なお、回胴式遊技機にあっては、前記リール等を具備する可変表示手段を可変表示装置として捉えてもよいし、前記リールとは別途設けられ、前記識別情報に対応する（疑似的な対応であってもよい）識別情報を表示可能な表示装置（例えば液晶表示装置）をここにいう可変表示装置として捉えてもよい。なお、この場合、可変表示装置は、遊技機本体を画定する本体ボックスに設置される。

【００５６】

手段２９．手段１乃至手段２６のいずれかにおいて、遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機であること。中でも、前記融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列（具体的にはリールであり、識別情報はリールに付されたシンボルである）を変動表示（具体的にはリールの回動である）した後に識別情報を確定停止表示する可変表示手段を備え、上記特定条件の成立としての始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として遊技球を使用するとともに、前記識別情報の変動開始に際しては所定数の遊技球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの遊技球が払い出されるよう構成されてなる遊技機」となる。なお、かかる遊技機にあっては、前記リール等を具備する可変表示手段を可変表示装置として捉えてもよいし、前記リールとは別途設けられ、前記識別情報に対応する（疑似的な対応であってもよい）識別情報を表示可能な表示装置（例えば液晶表示装置）をここにいう可変表示装置として捉えてもよい。

【００５７】

以下に、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）を具体化した一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。

【００５８】

なお、周知のように、パチンコ機１は、外枠と、該外枠の前部に設けられ外枠の一側部にて開閉可能に設けられた前面枠とを備えている。また、その前面枠の前面側にはガラス扉枠が開閉自在に設けられている。前面枠の後側（ガラス扉枠の奥、外枠の内側）には、遊技盤２が着脱可能に装着されている。この遊技盤２は内レール、外レール等を備え、こ

れらのレールは、遊技球発射装置によって発射された遊技媒体としての遊技球５を、遊技盤２の上部に案内する。また、ガラス扉枠の下側において、前面枠には前飾枠が開閉可能に設けられ、前飾枠には、上受皿が設けられている。一方、前面枠の下部には、前記上受皿よりも下方位置にて下受皿が設けられているとともに、遊技球発射装置を構成するハンドルが設けられている。

【００５９】

図１に示すように、パチンコ機１の遊技盤２には、作動口３及び大入賞口４が設けられている。作動口３は、遊技球５の通路を備えており、その通路入口には羽根６が開閉可能に支持されている。大入賞口４の奥には、シーソー７が設けられており、その右側にはＶゾーン８が、左側には入賞通路９が設けられている（左右逆でもよい）。そして、大入賞口４に入賞した遊技球５は、シーソー７上を転がって、Ｖゾーン８又は入賞通路９のいずれか一方を通って図示しない入賞球処理装置の方へと導かれる。また、大入賞口４の前には、シャッタ１１が設けられている。このシャッタ１１は、大入賞口４の側部に設けられた大入賞口用ソレノイド１２により作動させられ、大入賞口４を開閉する。詳しくは、当該ソレノイド１２が励磁状態となることにより、シャッタ１１が略水平に傾き、これにより大入賞口４が開かれる。また、ソレノイド１２が非励磁状態となることにより、シャッタ１１が略垂直状態となり、これにより大入賞口４は閉鎖される。

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

また、図１に示すように、特別図柄表示装置１３の上部には普通図柄表示装置５１が併設されている。普通図柄表示装置５１は、発光ダイオード（ＬＥＤ）よりなる４つの保留

ランプ５２と、普通図柄表示部たるＬＥＤよりなる７セグ表示部５３とを有している。

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

大当たり図柄は、リーチ状態を経た後、遊技者に有利な特別遊技状態としての大当たり状態を発生させるための図柄である。詳しくは、図２（ｅ），（ｆ）に示すように、全ての図柄列１４～１６の変動が停止させられたとき、表示されている図柄１７Ａ～１７Ｈの組合せが、予め定められた大当たりの組合せとなる場合がある。すなわち、同一種類の図柄１７Ａ～１７Ｈが大当たりラインＬに沿って並んだときに、同一図柄１７Ａ～１７Ｈの組合せ（例えば、図２（ｅ）では「４」、「４」、「４」の図柄１７Ｄ、図２（ｆ）では「３」、「３」、「３」の図柄１７Ｃ）となる場合がある。この組合せを構成する図柄が「大当たり図柄」である。大当たりの組合せが成立すると、特別電動役物が作動し（大入賞口４が開かれ）、遊技者にとって有利な大当たり状態が発生させられる。すなわち、より多くの景品球を獲得することが可能となる。

【００６９】

また、リーチ状態とは、例えば図２（ｃ），（ｄ）に示すように、大当たり直前の状態をいう。リーチ状態には、右図柄列１６の図柄変動が、大当たりラインＬ上において左図柄列１４の停止図柄と同一種類の図柄で停止する状態が含まれる。図２（ｃ）に示す例では、大当たりラインＬが、表示部１３ａの下部において横方向へ延びるように位置しており、かつ、同ライン上で停止している左・右両図柄列１４，１６の図柄１７Ａ～１７Ｈが共に「４」の付された図柄１７Ｄとなっている。また、図２（ｄ）に示す例では、大当たりラインＬが、表示部１３ａにおいて斜めにクロスするように位置しており、かつ、各ラインＬ上で停止している左・右両図柄列１４，１６の図柄１７Ａ～１７Ｈが共に「４（右下がりのライン）」、「３（右上がりのライン）」の付された図柄１７Ｄ，１７Ｃとなっている（いわゆるダブルリーチと称される）。

【００７０】

上記のリーチ状態には、中図柄列１５の図柄変動が、最終的に左・右両図柄列１４，１６の停止図柄と同一種類の図柄（大当たり図柄）で停止して大当たり状態になるもの以外にも、異なる種類の図柄（これを「外れリーチ図柄」という）で停止して、大当たり状態とならないもの（以下、「外れリーチ状態」という）が含まれる。さらには、中図柄列１５の図柄変動が一旦停止した後、大当たり図柄が大当たりラインＬに沿って並んだ状態で、再度全図柄列１４～１６が変動し（又は中図柄１５のみが変動し）、その後変動してい

た図柄列１４～１６の図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋが停止するような場合（再変動リーチとも称される）も含まれる。

【００７１】

上記リーチ状態においては、種々のリーチパターンが設定されている。リーチパターンとしては、「ノーマルリーチ」、「フラッシュリーチ」、「高速リーチ」、「コマ送りリーチ」、「拡大リーチ」等の種々のリーチパターンが設定されている。これらリーチパターンのうち、「ノーマルリーチ」以外のリーチパターンは、いわゆる「スーパーリーチ」と称されるものである。「スーパーリーチ」の動作が開始された場合には、「ノーマルリーチ」の場合に比べて、大当たり状態が発生する期待値（大当たり期待値）が高くなるようになっている。また、「スーパーリーチ」においても、各リーチパターンによって大当たり期待値が異なったものとなっている。

【００７２】

遊技球５の作動口３への入賞に基づいて各図柄列１４～１６の図柄変動が開始させられることはすでに説明したが、この変動表示中や大当たり状態中にさらに遊技球５が作動口３に入賞した場合には、通過ゲート５４を通過した場合と同様、その分の変動表示は、現在行われている変動表示の終了後に行われる。つまり、変動表示がひかえられる（待機又は保留される）。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められている。本実施の形態では保留最大回数が４回に設定されているが、これに限られるものではない。

【００７３】

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

【００７４】

なお、このほかにも、パチンコ機１の複数箇所には、遊技効果を高めるための他の各種ランプや電飾部材が取付けられている。これらの電飾部材等は、遊技の進行に応じて点灯状態（消灯、点灯、点滅等）が変えられる。さらに、パチンコ機１には、遊技の進行に応じて効果音を発生する図示しないスピーカが設けられている。

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

図３に示すように、図柄乱数バッファは、左・中・右の３つの外れ図柄乱数バッファ３

１，３２，３３と、左・中・右の３つの外れリーチ図柄乱数バッファ３４，３５，３６とによって構成されている。図４に示すように、図柄乱数エリアは、５つの内部乱数エリア４１（ｉ）と、５つの外れリーチ乱数エリア４２（ｉ）と、５つの左外れ図柄乱数エリア４３（ｉ）と、５つの中外れ図柄乱数エリア４４（ｉ）と、５つの右外れ図柄乱数エリア４５（ｉ）とによって構成されている。ｉは、５つずつ存在する各図柄乱数エリアを区別するためのものであり、「０」、「１」、「２」、「３」、「４」の値をとる。ｉの各値は、保留されている変動表示の回数に対応している。また、図５に示すように、停止図柄エリアは、左・中・右の各停止図柄乱数エリア４６，４７，４８によって構成されている。

【００７８】

また、本実施の形態においては、ＣＰＵ（制御装置２４）による制御の１つとして、モード切換制御（モード選択決定制御）がある。本実施の形態では、遊技モードとして通常モード及び特別モードとしての確率変動モード（＝高確率モード。以下、「確変モード」と称する）が用意されている。すなわち、例えば３００分の１程度の比較的低確率で大当たり遊技状態を発生させる通常モードと、その５倍である６０分の１程度の高確率で大当たり遊技状態を発生させる確変モードとがある。

【００７９】

なお、一般的に、確変モードの概念としては、（１）７セグ表示部５３に「７」が表示される確率を通常時に比べて高め、作動口３の羽根６を開放させる機会を増やすこと、（２）７セグ表示部５３における数字の変動時間を短くすること、（３）羽根６の開放時間を長くすること（及び／又は入賞個数を多くすること）、（４）特別図柄表示装置１３の表示部１３ａの図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋの変動時間を短くすること、（５）大当たり確率が通常モードに比べて高くなること等が挙げられるが、本実施の形態における確変モードにおいては、これら（１）～（５）のうち、全てが実行される。

【００８０】

本実施の形態では、パチンコ機１の電源投入時においては、通常モードに設定される。また、その後は、大当たりが決定される際に、確変モード又は通常モードのいずれかが選択される。より詳しくは、本実施の形態では、大当たりが決定されたときに選択決定される図柄１７Ａ～１７Ｈ（大当たり図柄）が奇数（「１」、「３」、「５」、「７」）の場合（第２の特定の態様に相当する場合）には、遊技モードとして確変モードが決定づけられ、大当たり図柄が偶数（「２」、「４」、「６」、「８」）の場合（第１の特定の態様に相当する場合）に、大当たり状態終了後の遊技モードとして通常モードが決定づけられる。

【００８１】

但し、本実施の形態においては、確変モード中において、大当たりが決定されたとき、大当たり図柄が確変モードの付与される奇数図柄の場合には、その大当たりがストックされるようになっており、しかも、前記奇数の大当たり図柄が確定表示されることなく別の図柄に置き換えられるようになっている（これについては後述する）。

【００８２】

次に、前記のように構成されたパチンコ機１の作用及び効果について説明する。図７から図１３のフローチャートは、制御装置２４によって実行される各種ルーチンを示している。これらのルーチンの処理は、カウンタ群及び入賞判定フラグＦＥ等に基づいて実行される。カウンタ群は、ラウンドカウンタＣＲ、保留カウンタＣＨ、入賞カウンタＣＥ、内部乱数カウンタＣＩ、外れリーチ乱数カウンタＣＯ、大当たり図柄乱数カウンタＣＢ、左・中・右の各図柄乱数カウンタＣＤＬ，ＣＤＣ，ＣＤＲ、リーチ種別決定カウンタＣＶ、大当たりストックカウンタＢＳＣ等よりなっている。

【００８３】

なお、ラウンドカウンタＣＲは、ラウンド回数をカウントするためのものであり、入賞カウンタＣＥは大入賞口４への遊技球５の入賞個数をカウントするためのものである。また、保留カウンタＣＨは変動表示の保留回数をカウントするためのものであり、「０」，

「１」，「２」，「３」，「４」の値を順にとる。これらの値は、前述した図柄乱数エリア４１（ｉ）～４５（ｉ）の「（ｉ）」に対応している。従って、ＣＨ＝０は、保留されていない状態を意味する。

【００８４】

図６（ａ）に示すように、内部乱数カウンタＣＩは、特別図柄表示装置１３での大当たり状態を決定するためのものである。また、外れリーチ乱数カウンタＣＯは外れリーチ状態時の表示を行うか否かを決定するためのものである。さらに、大当たり図柄乱数カウンタＣＢは、基本的には大当たり図柄を決定するためのものである。これらのカウンタＣＩ，ＣＯ，ＣＢはそれぞれ所定時間（例えば「２ｍｓ」）毎に値を所定範囲内で更新する。各値は、所定の条件に従って乱数として読み出される。また、各カウンタＣＩ，ＣＯ，ＣＢは、各値がそれぞれ特定の値になった場合に、初期値に戻すようになっている。

【００８５】

左・中・右の各図柄乱数カウンタＣＤＬ，ＣＤＣ，ＣＤＲは、停止図柄等を決定するためのものである。左図柄乱数カウンタＣＤＬは、所定時間（例えば「２ｍｓ」）毎に値を所定範囲内で更新し、特定の値になると初期値に戻す。中図柄乱数カウンタＣＤＣは、左図柄乱数カウンタＣＤＬが一巡する毎に値を所定範囲内で更新し、特定の値になると初期値に戻す。右図柄乱数カウンタＣＤＲは、中図柄乱数カウンタＣＤＣが一巡する毎に値を所定範囲内で更新し、特定の値になると初期値に戻す。

【００８６】

また、図６（ｂ）に示すリーチ種別決定カウンタＣＶは、上述した複数種類のリーチパターンのうちの１つを選択するために用いられるものであり、例えば左図柄乱数カウンタＣＤＬが一巡する毎に値（乱数値）を更新し、特定の値になると初期値に戻す。ただし、各リーチパターンには重み付けがなされており、各リーチパターンの選択される確率は個々に異なったものとなっている。また、本実施の形態においては、大当たりとなる場合（大当たり時）と、外れとなる場合（外れリーチ時）とで各リーチパターンの選択される確率は個々に異なったものとなっている。

【００８７】

さらに、これらのカウンタ群は、通常モード用と確変モード用とでそれぞれ用意されている。つまり、これらの各カウンタ群は、通常モード用カウンタテーブルと確変モード用カウンタテーブルとにおいてそれぞれ用意されている。そして、通常モード時においては通常モード用カウンタテーブルのカウンタ群の更新、振り分け等が適宜行われ、確変モード時においては確変モード用カウンタテーブルのカウンタ群の更新、振り分け等が適宜行われる。例えば、内部乱数カウンタＣＩに関しては、確変モード時においては、通常モード時に比べて、大当たり値が５倍程度多く設定されている（又は大当たり値は同じで内部乱数カウンタＣＩ総カウンタ数が５分の１程度に少なく設定されている）。また、本実施の形態では大当たりラインＬが５つあるため、どのラインでリーチ状態を発生させ、どのラインで大当たり状態を発生させるのかを決定するためのラインカウンタ（図示せず）等も別途用意されている。

【００８８】

なお、入賞判定フラグＦＥは、Ｖゾーンへの入賞の有無を判定するために用いられるものである。同フラグＦＥは、入賞なしの場合に「０」に設定され、入賞ありの場合に「１」に設定される。

【００８９】

さて、図７のフローチャートは、上述した各カウンタＣＩ，ＣＯ，ＣＢ，ＣＤＬ，ＣＤＣ，ＣＤＲ，ＣＶの更新後に、図柄乱数カウンタＣＤＬ，ＣＤＣ，ＣＤＲの値（乱数）の組合せを分別し（振分け）、その振分けられた値を対応する図柄乱数バッファ３１～３６に格納するための「乱数振分けルーチン」を示している。このルーチンは、パチンコ機１の電源投入後、所定時間（２ｍｓ）毎に実行される。このルーチンが開始されると、制御装置２４はまずステップＳ１において、内部乱数カウンタＣＩ、外れリーチ乱数カウンタＣＯ、大当たり図柄乱数カウンタＣＢにそれぞれ「１」を加算する（更新する）。

【００９０】
　また、ステップＳ２において、左図柄乱数カウンタＣＤＬに「１」を加算する。中・右図柄乱数カウンタＣＤＣ，ＣＤＲに関しては、それぞれ左・中図柄乱数カウンタＣＤＬ，ＣＤＣの値に応じて更新処理を行う。詳しくは、左図柄乱数カウンタＣＤＬが初期値に戻されるタイミングであれば中図柄乱数カウンタＣＤＣに「１」を加算し、それ以外のタイミングであれば同カウンタＣＤＣの値を維持する。また、中図柄乱数カウンタＣＤＣが初期値に戻されるタイミングであれば右図柄乱数カウンタＣＤＲに「１」を加算し、それ以外のタイミングであれば同カウンタＣＤＲの値を維持する。さらに、ステップＳ３において、制御装置２４は、リーチ種別決定カウンタＣＶを更新する。
【００９１】
　次に、ステップＳ４において、図柄乱数カウンタＣＤＬ，ＣＤＣ，ＣＤＲの値の組合せが、予め定められた「外れ図柄の組合せ」であるか否かを判断する。そして、この条件が満たされていると、ステップＳ５において各図柄乱数カウンタＣＤＬ，ＣＤＣ，ＣＤＲの値を、対応する外れ図柄乱数バッファ３１，３２，３３に格納する。ここで、対応する外れ図柄乱数バッファ３１～３３とは、具体的には左図柄乱数カウンタＣＤＬに関しては左外れ図柄乱数バッファ３１を指し、中図柄乱数カウンタＣＤＣに関しては中外れ図柄乱数バッファ３２を指し、右図柄乱数カウンタＣＤＲに関しては右外れ図柄乱数バッファ３３を指すものとする（後述するステップＳ７に関しても同様）。そして、制御装置２４は、ステップＳ５の処理を実行した後、その後の処理を一旦終了する。
【００９２】
　一方、前記ステップＳ４の条件が満たされていない場合には、ステップＳ６において、図柄乱数カウンタＣＤＬ，ＣＤＣ，ＣＤＲの値の組合せが、予め定められた「外れリーチ図柄の組合せ」であるか否かを判断する。そして、この条件が満たされていると、ステップＳ７において各図柄乱数カウンタＣＤＬ，ＣＤＣ，ＣＤＲの値を、対応する外れリーチ図柄乱数バッファ３４，３５，３６に格納し、その後の処理を一旦終了する。
【００９３】
　なお、ステップＳ６の条件が満たされていない場合には、前記ステップＳ５，７のいずれの処理をも行うことなく、「乱数振分けルーチン」を終了する。この場合とは、各図柄乱数カウンタＣＤＬ，ＣＤＣ，ＣＤＲの値の組合せが、外れ図柄、外れリーチ図柄のいずれの組合せでもない場合、すなわち、大当たり図柄の組合せの場合である。
【００９４】
　このように、「乱数振分けルーチン」では、所定時間毎に３つの図柄乱数カウンタＣＤＬ，ＣＤＣ，ＣＤＲの値の組合せがチェックされる。そして、外れ図柄の組合せの場合には、外れ図柄乱数バッファ３１～３３に乱数が格納され、外れリーチ図柄の場合には、外れリーチ図柄乱数バッファ３４～３５に乱数が格納される。また、大当たり図柄の組合せの場合には、乱数はどの図柄乱数バッファ３１～３６にも格納されない。
【００９５】
　次に、図８のフローチャートに示す「格納処理ルーチン」について説明する。このルーチンの主な機能は、遊技球５が作動口３に入賞する毎に、乱数カウンタＣＩ，ＣＯ，ＣＤＬ，ＣＤＣ，ＣＤＲの値を図柄乱数エリア４１（ｉ）～４５（ｉ）に格納することである。
【００９６】
　当該「格納処理ルーチン」が開始されると、制御装置２４は、ステップＳ１０において、作動口用スイッチ２１の検出結果に基づき、遊技球５が作動口３に入賞したか否かを判定する。そして、この判定条件が満たされていない場合には、その後の処理を一旦終了し、満たされている場合には、ステップＳ１１において、保留カウンタＣＨの値が最大保留回数（この場合「４」）よりも小さいか否かを判定する。
【００９７】
　保留カウンタＣＨの値が最大保留回数よりも小さい場合には、ステップＳ１２において、保留カウンタＣＨに「１」を加算する。また、続くステップＳ１３において、制御装置

２４は対応する保留ランプ（１８ａから１８ｄのうちの１つ）を点灯させ、ステップＳ１４へ移行する。一方、前記ステップＳ１１の判定条件が満たされていない場合には、前述したステップＳ１２以降の処理を行うことなくその後の処理を一旦終了する。従って、図柄変動表示は、４回までしか保留されず、それ以上の入賞があっても保留は記憶されない。

【００９８】

ステップＳ１４において、制御装置２４は、内部乱数カウンタＣＩの値を内部乱数エリア４１（ｉ）に格納する。また、次のステップＳ１５において、外れリーチ乱数カウンタＣＯの値を、外れリーチ乱数エリア４２（ｉ）に格納する。さらに、ステップＳ１６において、制御装置２４は、左・中・右の各外れ図柄乱数バッファ３１～３３の値（ＣＤＬ，ＣＤＣ，ＣＤＲ）を、対応する左・中・右の各外れ図柄乱数エリア４３（ｉ）～４５（ｉ）に格納し、その後の処理を一旦終了する。

【００９９】

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

【０１００】

次に、図９～図１２のフローチャートに示す「特別電動役物制御ルーチン」について説明する。このルーチンは、前述した「乱数振分けルーチン」、「格納処理ルーチン」等の演算結果を用いて特別電動役物や、特別図柄表示装置１３等を制御するためのものであり、パチンコ機１の電源投入後、所定時間毎に実行される。

【０１０１】

この「特別電動役物制御ルーチン」が開始されると、制御装置２４はまずステップＳ２０において、保留カウンタＣＨの値が「０」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合、つまり、保留カウンタＣＨの値が「０」の場合には、その後の処理を一旦終了する。これに対し、前記判定条件が満たされている（ＣＨ＝１，２，３，４）場合には、ステップＳ３０において、「ｉ」を「０」に設定し、次のステップＳ４０において保留カウンタＣＨが「ｉ」と同一でないか否かを判定する。

【０１０２】

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

【０１０３】

一方、ステップＳ４０の判定条件が満たされない場合（ＣＨ＝ｉ）には、ステップＳ７０へ移行し、保留ランプ１８ａ～１８ｄのうち前記保留カウンタＣＨに対応するものを消灯させる。また、次のステップＳ８０において保留カウンタＣＨから「１」を減算する。

【０１０４】

次に、制御装置２４は、ステップＳ９０において、図柄の変動開始処理を実行する。詳しくは、図１１の「変動開始処理ルーチン」に示すように、ステップＳ９０１において、内部乱数カウンタＣＩの値が大当たり値であるか否かを判定する。そして、内部乱数カウンタＣＩの値が大当たり値の場合には、ステップＳ９０２において、大当たりストックカウンタＢＳＣの値が「２」より大きいか否かを判定する。ここで、大当たりストックカウンタＢＣＳというのは、大当たり状態（１５ラウンド分の開放を１単位とする）のストック分を計数するためのカウンタであって、当該大当たりストックカウンタＢＣＳの値が「１」の場合には１回分（１５ラウンド開放分）の大当たりが、「２」の場合には２回分（

３０ラウンド開放分）の大当たりがためられていることを意味する。

【０１０５】

そして、大当たりストックカウンタＢＳＣの値が「２」より大きい場合には、ステップＳ９０３において、ストック放出設定処理を行い、その後ステップＳ９０５へ移行する。本実施の形態におけるストック放出設定処理とは、ストック放出処理を実行するための設定を行う処理をいい、ストック放出処理とは、後述するようにストックされた大当たりすべてを一回の大当たり状態の発生の際に放出する処理をいう。

【０１０６】

ストック放出設定処理では、制御装置２４が、今回の大当たりに際しての最大ラウンド数ＣＲｍａｘを決定する。より詳しくは、「１５」に対し、前記大当たりストックカウンタＢＣＳの値に１５を乗算した値を、加算し、その値を今回の最大ラウンド数ＣＲｍａｘとして設定する。例えば、大当たりストックカウンタＢＣＳが加算され（ためられ、蓄積され）、例えば「３」となっている場合には、今回の最大ラウンド数ＣＲｍａｘは「１５＋３＊１５＝６０」に設定される。そして、ストック放出設定処理が行われた場合には大当たりストックカウンタＢＣＳの値が「０」にクリアされる。

【０１０７】

一方、大当たりストックカウンタＢＳＣの値が「２」以下の場合には、ステップＳ９０４へ移行する。ステップＳ９０４において、現在確変モード中であるか否かを判定する。現在確変モード中でない場合には、現在通常モード中であるものとして、大当たり状態の発生を許容するべくステップＳ９０５へと移行する。

【０１０８】

ステップＳ９０５においては、現在の大当たり図柄乱数カウンタＣＢに基づく大当たり図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。その後、ステップＳ９１２へと移行する。

【０１０９】

さて、ステップＳ９０４で肯定判定された場合、つまり現在確変モード中である場合には、ステップＳ９０６へ移行する。ステップＳ９０６では、現在の大当たり図柄乱数カウンタＣＢに基づく大当たり図柄が、確変モードを付与しうる図柄、すなわち、奇数の大当たり図柄であるか否かを判定する。そして、否定判定された場合には、大当たり状態の発生を許容するべくステップＳ９０５へと移行し、現在の大当たり図柄乱数カウンタＣＢに基づく大当たり図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。その後、ステップＳ９１２へと移行する。

【０１１０】

また、前記ステップＳ９０６で肯定判定された場合、つまり現在の大当たり図柄乱数カウンタＣＢに基づく大当たり図柄が、奇数の大当たり図柄である場合には、大当たり状態の発生（後述する１５ラウンド分の開放）をストックするべく、ステップＳ９０７へ移行する。ステップＳ９０７では、大当たり図柄乱数カウンタＣＢに基づく大当たり図柄に代えて、ダミーの図柄（大当たり図柄ではない図柄）で停止表示させるべく、ダミー図柄を停止図柄としてメモリに記憶する。

【０１１１】

本実施の形態では、ダミー図柄として、外れ図柄が設定されている。当該外れ図柄としては、例えば前記外れ図柄乱数エリア４３（ｉ）～４５（ｉ）に格納されたデータに対応する図柄が挙げられる。かかる外れ図柄で停止表示されることで遊技者には、内部乱数カウンタＣＩの値が大当たり値であった場合、つまりは大当たりがストックされたことが認識されないようになっている。また、続くステップＳ９０８においては、大当たりストックカウンタＢＣＳに「１」を加算し、後述するステップＳ９１３へ移行する。

【０１１２】

さて、上記ステップＳ９０１における判定条件が満たされていない場合には、ステップＳ９０９へと移行する。ステップＳ９０９において、制御装置２４は、外れリーチ乱数カウンタＣＯの値が予め定められた外れリーチ値と同じであるか否かを判定する。そして、外れリーチ乱数カウンタＣＯの値が外れリーチ値と同一である場合には、ステップＳ９１

０において、外れリーチ値に対応する図柄（外れリーチ図柄）を停止図柄としてメモリに記憶し、ステップＳ９１２へ移行する。

【０１１３】

また、ステップＳ９０９の判定条件が満たされていない場合には、ステップＳ９１１において、ステップＳ１６において格納された外れ図柄を停止図柄としてメモリに記憶し、ステップＳ９１３へ移行する。

【０１１４】

さて、ステップＳ９０５又はステップＳ９１０から移行して、ステップＳ９１２においては、リーチパターンを取得する。すなわち、現在が通常モードである場合には、上述した「ノーマルリーチ」、「フラッシュリーチ」、「高速リーチ」の種々のリーチパターンのうちのいずれかをリーチ種別決定カウンタＣＶに基づいて決定する。また、現在が確変モードである場合には、「ノーマルリーチ」、「コマ送りリーチ」、「拡大リーチ」の種々のリーチパターンのうちのいずれかをリーチ種別決定カウンタＣＶに基づいて決定する。

【０１１５】

そして、ステップＳ９０８、ステップＳ９１１又はステップＳ９１２から移行して、ステップＳ９１３においては、特別図柄表示装置１３の図柄変動を開始させ、「変動開始処理ルーチン」を一旦終了する。

【０１１６】

このようにステップＳ９０（「変動開始処理ルーチン」）の処理を実行した後、制御装置２４は、図９のステップＳ１１０において、左右両図柄列１４，１６（中図柄列１５以外）における図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋを、前記ステップＳ９０５，Ｓ９０７，Ｓ９１０，Ｓ９１１のいずれかの処理で記憶した停止図柄に差替える。また、左右両図柄列１４，１６での図柄変動を停止させ、差替え後の図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋを左右両図柄列１４，１６に表示する。

【０１１７】

次に、ステップＳ１２０において、制御装置２４は、リーチ動作処理を行う。例えば、前記ステップＳ９１２で取得したリーチパターンが、「ノーマルリーチ」の場合には、中図柄列１５の図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋが通常のスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。また、リーチパターンが「フラッシュリーチ」の場合には、中図柄列１５の図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋが煌めきながらゆっくりとスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。さらに、リーチパターンが「高速リーチ」の場合には、遊技者が視認できないほど高速で、中図柄列１５の図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋがスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。加えて、リーチパターンが「コマ送りリーチ」の場合には、中図柄列１５の図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋが１コマ１コマ区切るようにスクロール動作を行うべく動作処理を実行する。さらにまた、リーチパターンが「拡大リーチ」の場合には、中図柄列１５の図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋが通常時よりも拡大表示された状態でスクロール動作を行うよう動作処理を実行する。

【０１１８】

上記のように、ステップＳ１２０（「リーチ動作処理ルーチン」）の処理を実行した後、制御装置２４は、ステップＳ１３０において、中図柄列１５での図柄変動を停止させる。

【０１１９】

続いて、制御装置２４は、ステップＳ１３５において、再変動処理を実行する。詳しくは、再変動処理を実行する条件が成立しているか否かを判定し、再変動処理実行条件（この条件には内部乱数カウンタＣＩが大当たり値であることが主として含まれる）が成立している場合には、前記リーチ動作処理における各リーチ動作と同じ背景で、全図柄列１４～１６の図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋを同時に再変動させる。そして、所定条件が成立した後、全図柄列１４～１６の図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋを停止させる。但し、このような再変動処理が実行される場合には、上記したステップＳ１１０やステップＳ１３０で停

止表示される図柄（再変動前の図柄）を再変動後の図柄とは別の図柄（例えば外れ図柄や外れリーチ図柄）としてもよい。一方、再変動処理を実行する条件が成立していない場合には、何らの処理をも実行しない。なお、上記全回転再変動処理を行う代わりに、中図柄列１５のみの図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋの再変動を行うこととしてもよい。

【０１２０】

さて、ステップＳ１３５を経た後、制御装置２４は、次に、ステップＳ１４０において、図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋの組合せが大当たりの組合せであるか否かを判定する。なお、この際には、停止図柄の差替えが正しく行われたか否かの確認も行われる。そして、この判定条件が満たされていない場合には、「特別電動役物制御ルーチン」を終了する。また、図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋの組合せが大当たりの組合せである場合には、ステップＳ１５０において、ラウンドカウンタＣＲを「０」にクリヤする。なお、このとき、制御装置２４によって大当たり報知表示がなされる。また、ストック放出処理が行われる際には、その旨の報知表示も同時に行われる。

【０１２１】

次に、制御装置２４は、ステップＳ１５５において、モード判定処理を実行する。より詳しくは、大当たり図柄が奇数（ゾロ目）であるか否かを判定する。そして、大当たり図柄が奇数図柄の場合には、大当たり終了後において、遊技モードを確変モードとするべく遊技モードフラグを例えば「１」に設定する。また、大当たり図柄が偶数図柄の場合には、大当たり終了後において遊技モードを通常モードとするべく遊技モードフラグを例えば「０」に設定する。このように、モード判定処理に際しては、大当たり図柄に応じて次回の遊技モードとして、通常モード又は確変モードのいずれかが選択決定される。

【０１２２】

モード判定を行った後、図１０に示すように、制御装置２４はステップＳ１６０において、入賞カウンタＣＥを「０」にクリヤするとともに、入賞判定フラグＦＥを「０」に設定する。さらに、続くステップＳ１７０においては、ラウンドカウンタＣＲを「１」ずつインクリメントする。次に、ステップＳ１７５において、制御装置２４は、表示部１３ａに表示されるラウンド数をラウンドカウンタＣＲに基づいて更新して表示するとともに、その他の表示事項（例えば入賞カウント数）を初期化（「０」に初期化）して表示する。ここで、内部的なラウンドカウンタＣＲとしては、上記ストック放出処理が行われるような場合には、１６以上の数値をとることもありうる。この場合において、当該ラウンドカウンタＣＲの値をそのまま表示することとしてもよいし（例えば第「２５ラウンド」等）、１ラウンドから１５ラウンドまでを１回の大当たり分として表示することとしてもよい。後者の場合、現在のラウンドカウンタＣＲの値が、例えば「１６」、「３１」、「４６」、「５１」等の場合には、表示部１３ａに表示されるラウンド数として「１ラウンド」と表示され、「２３」、「３８」、「５３」等の場合には、表示部１３ａに表示されるラウンド数として「８ラウンド」と表示され、「３０」、「４５」、「６０」等の場合には、表示部１３ａに表示されるラウンド数として「１５ラウンド」と表示される。

【０１２３】

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

【０１２４】

さらに、ステップＳ１９０において、制御装置２４は、入賞カウンタＣＥの値が予め定められた所定値ＣＥｍａｘよりも小さいか否かを判定する。そして、この判定条件が満たされている場合には、ステップＳ２００において、未だ大入賞口４の閉鎖予定時期が到来していないか否かを判定する。この閉鎖予定時期が到来していない場合には、処理をステップＳ１９０へ戻す。その結果、大入賞口４の開放開始後に所定値ＣＥｍａｘ個以上の遊技球５が入賞するか、閉鎖予定時期が到来するかしない限りは、大入賞口４が開放され続ける。これに対し、ステップＳ１９０又はステップＳ２００のいずれか一方が満たされていないと、つまりは、大入賞口４の開放開始後に所定値ＣＥｍａｘ個以上の遊技球５が入

賞するか、或いは閉鎖予定時期が到来した場合には、ステップＳ２１０において、制御装置２４は、大入賞口用ソレノイド１２を消磁する。すると、シャッタ１１が起こされて略垂直状態となり、大入賞口４が閉鎖される。

【０１２５】

ステップＳ２２０において、制御装置２４は、ラウンドカウンタＣＲの値が予め定められた（又は設定された）最大ラウンド数ＣＲｍａｘよりも小さいか否かを判定する。そして、ラウンドカウンタＣＲの値が最大ラウンド数ＣＲｍａｘ未満の場合には、続くステップＳ２３０において入賞判定フラグＦＥが「１」であるか否かを判定する。入賞判定フラグＦＥが「１」の場合には、処理をステップＳ１６０へと戻す。従って、一旦大当たり遊技状態が発生すると、遊技球５がＶゾーン８に入賞することによる継続条件が、最大ラウンド数ＣＲｍａｘ分だけ満たされるまでは、大入賞口４が開閉のサイクルを繰り返す。本実施の形態では、通常、例えば最大ラウンド数ＣＲｍａｘが「１５」に設定され、大入賞口４の開放時間が「約２９．５秒」に設定され、所定値ＣＥｍａｘが「１０」に設定されている。このため、大入賞口４の開放後、（１）遊技球５が大入賞口４へ１０個入賞すること、（２）約２９．５秒が経過すること、のいずれか一方の条件が満たされた時点で大入賞口４が閉鎖される。この大入賞口４の開閉のサイクルが遊技球５のＶゾーン８への入賞を条件に最大で１５回（１５ラウンド）繰り返されることとなる。但し、上記ストック放出処理が行われる場合には、この大入賞口４の開閉のサイクルが遊技球５のＶゾーン８への入賞を条件に最大で最大ラウンド数ＣＲｍａｘ、本実施の形態では６０回繰り返されることとなる。

【０１２６】

そして、ステップＳ２２０又はステップＳ２３０の判定条件のいずれか一方が満たされていない場合、つまり、最大ラウンド数ＣＲｍａｘ分の開放が終了した場合、或いは、継続条件たるＶゾーン８への入賞がなかった場合（本実施の形態では継続条件が満たされないケースは極めて稀となるよう構成されているが）には、大当たり状態が終了したものとして、ステップＳ２３１へ移行する。

【０１２７】

ステップＳ２３１では、大当たり終了後において付与される遊技モードが確変モードであるか否か、つまり今回の大当たり図柄が奇数図柄であったか否かを判定する。そして、今回の大当たり図柄が奇数図柄でなかった場合（偶数図柄であった場合）には、ステップＳ２３２へ移行する。一方、今回の大当たり図柄が奇数図柄であった場合（この場合というのはそれまで通常モードであって奇数図柄で大当たりした場合である）には、大当たりストックカウンタＢＣＳは元々「０」となっているため、そのままステップＳ２４０へ移行する。

【０１２８】

さて、ステップＳ２３２において、大当たりストックカウンタＢＣＳが「０」より大きいか否かを判定する。この判定条件を満たさない場合にはステップＳ２４０へ移行する。一方、判定条件を満たした場合には、ステップＳ２３３へ移行する。

【０１２９】

ステップＳ２３３において、大当たりストックカウンタＢＣＳから「１」を減算し、ステップ２３４へ移行する。続いてステップ２３４において、大当たりストックの払い出しに関する払出設定処理を実行する。本実施の形態においては、上記確変モード中にストックされた大当たりは、基本的に、変動表示の保留分がある場合には、この保留分の実行処理とともに導出されるように構成されている。すなわち、保留分の変動表示が行われ、大当たり図柄が確定停止表示されることによって、ストックされた分の大当たり状態が発生する。

【０１３０】

ここで、払出設定処理について図１２を参照しつつ詳しく説明する。制御装置２４は、ステップＳ９７１において、保留カウンタＣＨの値が「４」である否かを判定する。そして、この判定条件が満たされた場合には、ステップＳ９７２へ移行し、図示しない抽選カ

ウンタ及び保留数４用テーブルを参照して、今回の大当たり状態の終了後、何回目の保留分の変動表示の際に大当たり図柄を確定表示させ、１ストック分の大当たりを払い出すかを決定（抽選）する。そして、ステップＳ９８０へ移行する。なお、保留数４用テーブルからは、１回目、２回目、３回目又は４回目のいずれかがランダムに選出される。

【０１３１】

ステップＳ９７１において、判定条件が満たされない場合にはステップＳ９７３へ移行し、当該ステップＳ９７３において保留カウンタＣＨの値が「３」である否かを判定する。そして、この判定条件が満たされた場合には、ステップＳ９７４へ移行し、図示しない抽選カウンタ及び保留数３用テーブルを参照して、上記同様に何回目の保留分の変動表示の際に１ストック分の大当たりを払い出すかを決定（抽選）する。そして、ステップＳ９８０へ移行する。なお、保留数３用テーブルからは、１回目、２回目又は３回目のいずれかがランダムに選出される。

【０１３２】

ステップＳ９７３において、判定条件が満たされない場合にはステップＳ９７５へ移行し、当該ステップＳ９７５において保留カウンタＣＨの値が「２」である否かを判定する。そして、この判定条件が満たされた場合には、ステップＳ９７６へ移行し、図示しない抽選カウンタ及び保留数２用テーブルを参照して、上記同様に何回目の保留分の変動表示の際に１ストック分の大当たりを払い出すかを決定（抽選）する。そして、ステップＳ９８０へ移行する。なお、保留数２用テーブルからは、１回目又は２回目がランダムに選出される。

【０１３３】

ステップＳ９７５において、判定条件が満たされない場合にはステップＳ９７７へ移行し、当該ステップＳ９７７において保留カウンタＣＨの値が「１」である否かを判定する。そして、この判定条件が満たされた場合には、ステップＳ９７８へ移行し、１回目の保留分の変動表示の際に１ストック分の大当たりを払い出す旨を決定し、ステップＳ９８０へ移行する。

【０１３４】

ステップＳ９７７において、判定条件が満たされない場合にはステップＳ９７９へ移行し、当該ステップＳ９７９において入賞待機設定処理を行い、一旦払出設定処理を終了する。なお、入賞待機設定処理が行われた場合には、作動口用スイッチ２１の検出信号を待機する状態となる。そして、検出信号があると、内部乱数エリア４１（ｉ）に大当たり値の内部乱数カウンタＣＩの値を設定し、かつ、偶数の大当たり図柄（大当たり状態終了後に確変モードが設定されない大当たり図柄）をメモリに記憶する。

【０１３５】

さて、ステップＳ９８０においては、ステップＳ９７２，ステップＳ９７４，ステップＳ９７６，ステップＳ９７８における決定結果（抽選結果）に基づき、当該決定結果に対応した内部乱数エリア４１（ｉ）において記憶された内部乱数カウンタＣＩの値を大当たり値のものと差替え、かつ、メモリに記憶した図柄を偶数の大当たり図柄（大当たり状態終了後に確変モードが設定されない大当たり図柄）に差替える。そして、払出設定処理を終了する。

【０１３６】

ステップＳ２４０において、制御装置２４は、大当たり状態が終了した旨を表示部１３ａに表示し遊技者に報知する。この場合、「お疲れさまでした」、「次回も頑張ってね」、大当たりストックがあることを示唆する「あやしいぞ」等の文字を表示したりすることが考えられる。

【０１３７】

また、ステップＳ２５０において、次回の遊技モードを報知する処理を実行し、本ルーチンを終了する。より詳しくは、上記ステップＳ１５５のモード判定処理において設定された遊技モードフラグに基づき表示を行う。例えば、遊技モードフラグが「１」に設定されている場合には、遊技モードが確変モードとなった旨を表示部１３ａにおいて表示し、

遊技者にそれを報知する。また、遊技モードフラグが「０」に設定されている場合には、遊技モードが通常モードとなった旨を表示部１３ａにおいて表示し、遊技者にそれを報知する。

【０１３８】

以上詳述したように、本実施の形態によれば、それまで通常モードとなっている状態で、大当たりとなる場合には、必ず大当たり状態が導出される。そして、基本的には（Ｖゾーン８への入賞という継続条件を満たす限りは）最大１５ラウンドの大入賞口４の開放が行われる。

【０１３９】

また、それまで確変モードとなっている状態で、内部乱数カウンタＣＩの値が大当たり値となった場合には、大当たり図柄乱数カウンタＣＢに基づく大当たり図柄が奇数か偶数かによって態様が異なってくる。すなわち、大当たり図柄乱数カウンタＣＢに基づく大当たり図柄が、奇数の大当たり図柄である場合には、大当たり状態の発生（１５ラウンド分の開放、１回分の大当たり権利）がストックされる。また、これとともに、奇数の大当たり図柄に代えて、ダミーの図柄（大当たり図柄ではない所定の外れ図柄）で停止表示される。

【０１４０】

一方、大当たり図柄乱数カウンタＣＢに基づく大当たり図柄が、偶数の大当たり図柄である場合には、上記の大当たり状態が発生させられる。但し、このときにおいては、ストックされた大当たりストックカウンタＢＣＳの値に応じたストック分は、前記大当たり状態の終了後に行われる。例えば、確変モード中において、内部乱数カウンタＣＩの値が大当たり値となった場合であって、大当たりストックカウンタＢＣＳが「０」の場合、すなわち、奇数図柄で大当たりとなって確変モードとなったが次に偶数図柄で大当たりとなった場合には、１５ラウンド分の開放のみが行われ、その後通常モードへと切換えられる。また、確変モード中において、内部乱数カウンタＣＩの値が大当たり値となった場合であって、大当たりストックカウンタＢＣＳが「１」の場合、すなわち、奇数図柄で大当たりとなって確変モードとなり、一度だけ大当たりのストックが行われて、その後偶数図柄で大当たりとなった場合には、まず当該偶数図柄分（１５ラウンド分）の開放が行われた後、一旦大当たり状態が終了し、通常モードへと切換えられる。そして、例えば変動表示の保留数が「４」（保留カウンタＣＨの値が「４」）の場合で、前記保留数４用テーブルから選ばれた回数が「３回目」である場合には、通常モードへと切換わった後、３回目の変動表示が停止する際に大当たり図柄（偶数図柄）が停止表示され、当該確定表示に基づきストックされた分の大当たりの状態が発生する。その大当たり終了後は再び通常モードが設定される。さらに、確変モード中において、内部乱数カウンタＣＩの値が大当たり値となった場合であって、大当たりストックカウンタＢＣＳが「２」の場合、すなわち、奇数図柄で大当たりとなって確変モードとなり、二度の大当たりのストックが行われて、その後偶数図柄で大当たりとなった場合には、当該偶数図柄分（１５ラウンド分）の開放が行われた後、一旦大当たり状態が終了した後に２回の大当たり状態が、保留された変動表示が行われるのに関連して発生する。詳しくは、各大当たり状態終了の際の保留数に基づいて２回の大当たりが断続的（保留数が「１」や「０」の場合には所定の大当たり状態間は連続的に）に発生する。例えば、上記同様に確変モード終了後に決定された第１の変動回数が「３」の場合には、先の大当たり状態終了後３回目の変動表示の際に大当たり図柄（偶数図柄）が停止表示され、第１の大当たり状態が発生する。そして、第１の大当たり状態終了の際に第２の変動回数が「１」と設定された場合には、第１の大当たり状態の終了から１回目の変動表示の際に第２の大当たり状態が発生する。

【０１４１】

このため、確変モード中において偶数図柄で大当たりした場合においては、当該１回の大当たり状態の導出に際しての遊技者に付与される価値がそのときどきで相違することとなり（画一的なものとはならず）、遊技者にとっての面白味が増す。また、従来であれば通常モードへ切換られる場合には遊技者にとっての期待感が削がれてしまっていたのであ

るが、上記構成によれば、通常モードへ切換えられた際には、どれだけ多くの利益がストックされているのかについて大いなる期待感を持ちつつ遊技を行うことが可能となる。その結果、従来にはない飛躍的な興趣の向上を図ることができる。

【０１４２】

特に、本実施の形態では、上記のような大当たりストックが払い出される場合には、保留された変動表示に関連して各大当たり状態が数珠つなぎで（断続的又は連続的に）発生する。このため、確変モード終了後における図柄の変動表示中には、さらなる上乗せがあるのかないのか（さらなる開放があるのかないのか）という点に、遊技者の興味が集中することとなる。かかる意味で、リーチ演出等とは異なり、確変モード終了後のどきどきわくわく感は今までにない程、非常に濃密なものとなる。その結果、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【０１４３】

さらに、本実施の形態では、通常モード中に奇数図柄で大当たり状態が発生すると、確変モードが付与され、次回の遊技において確変モード下で遊技が行われることとなるが、次に大当たり状態が導出されるときというのは、必ず通常図柄で大当たりとなる。このため、遊技者にとって次回の大当たり状態が偶数図柄なのか、奇数図柄なのかどちらなのかといった悩み（不安感）を払拭することができる。

【０１４４】

併せて、従来であれば、確変モード中であっても次回の大当たり状態がなかなか発生しない場合があった。例えば、確変モード時（例えば６０分の１の確率で大当たり状態が発生するような場合）でも、５００回の変動が行われても未だに大当たり状態が発生しない場合も起こりうる。このような場合、遊技者はいらだちや不安感を覚え、折角確変モードが付与された意義が没却されてしまうおそれがあった。これに対し、本実施の形態では、上記のような事態、つまり、図柄の変動回数が嵩むにもかかわらずなかなか大当たり状態が導出されない状態（所謂ハマリ状態）というのは、多くの大当たりのストック（多くの示唆）が行われた可能性が高い場合が多い。換言すれば、ハマリ状態が長引くほど、ストックされた大当たり状態の数（ラウンド数）が多い傾向が生じうる。このため、遊技者に対し、従来の遊技機では想定しえない性質の期待感を付与することができる。かかる意味で、従来にはない飛躍的な興趣の向上を図ることができる。

【０１４５】

また、本実施の形態では、大当たり状態が３回分ストックされた状態で、次の大当たり状態が発生した場合には確変モード中であるか否か、大当たり図柄が奇数図柄であるか否か等に関わらず、ストックされた大当たり状態が一旦すべて放出されるようになっている。この場合においては、一回の大当たり状態の発生で、４回分の大当たり（１５＋１５＊３＝６０ラウンド分の開放）が行われる。そして、その後は通常モードへと切換えられるか、又は確変モードが引き続き継続させられる。このように、ストックされた大当たり状態の上限数が予め設定されていないと、ストックされる大当たり状態の数が多くなりすぎてしまう可能性があり、ストックされた大当たり状態が導出されるまでの時間が長くなってしまうおそれがある。この点で上記構成とすることによって、そのような不具合を極力低減することができる。

【０１４６】

なお、本実施の形態のように大当たりがストックされる構成では、遊技者が得られる利益（大当たり状態）の導出態様を異ならせただけであるため、遊技者が得られる利益は変わらない。従って、遊技店側及び遊技者の双方に不利益となることはなく、新たな遊技性を生み出すとともに遊技演出の多様化を図り、結果として、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【０１４７】

尚、上記各実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【０１４８】

（ａ）上記実施の形態では、確変モードの概念として、（１）７セグ表示部５３に「７

」が表示される確率を通常時に比べて高め、作動口３の羽根６を開放させる機会を増やすこと、（２）７セグ表示部５３における数字の変動時間を短くすること、（３）羽根６の開放時間を長くすること（及び／又は入賞個数を多くすること）、（４）特別図柄表示装置１３の表示部１３ａの図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋの変動時間を短くすること、（５）大当たり期待値が通常モードに比べて高くなることのうち、全てが実行されることとしている。これに対し、（５）のみ、すなわち、大当たり確率が単に高められることのみが実行されることとしてもよい。

【０１４９】

また、（５）を含む（１）～（４）のうちの少なくとも１つを満たすことを、確変モードとしてとらえてもよい。すなわち、（１）～（４）の任意の組合せ（例えば（１）と（２）、（１）と（３）、（１）と（４）、（２）と（３）、（２）と（４）、（３）と（４）、（１）と（２）と（３）、（１）と（２）と（４）、（１）と（３）と（４）、（２）と（３）と（４）、（１）と（２）と（３）と（４））と（５）を組み合わせたものを確変モードとしてとらえてもよい。

【０１５０】

また、特別モードとしては、確変モードではなく、時間短縮モード（時短モード）を採用してもよい。時短モードとしては、上記（１）～（４）の任意の組合せ（例えば（１）と（２）、（１）と（３）、（１）と（４）、（２）と（３）、（２）と（４）、（３）と（４）、（１）と（２）と（３）、（１）と（２）と（４）、（１）と（３）と（４）、（２）と（３）と（４））を採用できる。

【０１５１】

（ｂ）時短モード、確変モード等の特別モードとしては、次回の大当たり時まで継続されるようにしてもよいし、次々回の大当たり時まで継続されるようにしてもよい。併せて、大当たり図柄に応じて、確変モードや時短モードの継続回数（大当たり状態の継続発生回数）を可変とするようにしてもよい。例えば「１」、「５」で大当たりの場合には、次回の大当たりまで確変モードが継続され、「３」、「７」で大当たりの場合には、次々回の大当たりまで確変モードが継続されるようにしてもよい。

【０１５２】

（ｃ）上記実施の形態では、特に言及しなかったが、いわゆるリミッタ制御を行いうるパチンコ機に具体化してもよい。このリミッタ制御は、遊技者にとっての射幸心を抑制するために実行されるものであって、予め定められた所定回数を超えて確変モードが継続しないように制御するものである。より詳しくは、ＣＰＵは、所定回数（例えば４回とか９９９９回とか）続けて確変モードとなった場合には、５回目とか１００００回目の大当たり時（リミッタ時）においては、確変モード以外のモード、つまり、通常モードとなるように制御するのである。すなわち、リミッタ時においては、通常モードが強制的に選択されるように制御するようにしてもよい。

【０１５３】

（ｄ）上記実施の形態では、再変動処理を行うこととしたが、かかる処理を省略してもよい。

【０１５４】

（ｅ）特別図柄表示装置１３としては、上述した液晶ディスプレイ以外にも、ＣＲＴ、ドットマトリックス、ＬＥＤ、エレクトロルミネセンス（ＥＬ）、蛍光表示管、ドラム等を用いてもよい。

【０１５５】

（ｆ）上記実施の形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも具体化できる。例えば上記実施の形態における普通図柄表示装置５１を省略した構成としてもよい。また、普通図柄表示装置及び特別図柄表示装置の少なくとも一方が複数設けられているタイプのパチンコ機にも具体化できる。さらに、大当たり図柄が表示された後に所定の領域に遊技球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。

【０１５６】

（ｇ）また、パチンコ機（パチンココンピュータ（パチコン）と称されるものもここにいうパチンコ機に含まれる趣旨である）以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機等の各種遊技機として実施することも可能である。

【０１５７】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で始動用操作手段としての操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【０１５８】

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

【０１５９】

（ｈ）また、上記実施の形態では、表示部１３ａにおいてモードの報知を行うこととしたが、モード報知ランプ等を用いて遊技モードの表示を行うこととしてもよい。さらに、効果音等を用いてモードの報知を行うこととしてもよい。例えば、遊技モードが確変モードである間は、遊技モードが通常モードである場合に対して効果音を異ならせるようにしてもよい。これにより、聴覚的にも遊技モードを把握することができる。

【０１６０】

（ｉ）乱数に関するカウンタ（内部乱数カウンタＣＩ、外れリーチ乱数カウンタＣＯ、大当たり図柄乱数カウンタＣＢ、左・中・右の各図柄乱数カウンタＣＤＬ，ＣＤＣ，ＣＤＲ、リーチ種別決定カウンタＣＶ等）を適宜変更してもよい。例えば、１つの乱数カウンタを用い、その値に基づき大当たり状態、外れリーチ状態等を決定してもよい。

【０１６１】

また、例えば、内部乱数カウンタＣＩの初期値を適宜変更する等してもよい。例えば内部乱数カウンタＣＩが「０」～「２９９」の範囲で更新され、「７」が大当たり値であるとした場合、最初の初期値を「０」とした場合であって「２９９」までインクリメントされた場合に、次に、Ｙ（Ｙは例えば素数）だけ加算された値を初期値として、当該初期値に更新される。例えばＹ＝１３の場合には、「１３」から「２９９」、「０」を経て「１２」にまで至ったならば、次なる初期値（別途設定されてもよい）に至るといった具合に内部乱数カウンタＣＩの初期値が別の値に変更させられるように構成してもよい。このようにすることで、電波ゴト等の不正行為を抑制することができる。

【０１６２】

（ｊ）通常モード中において、大当たり発生が決定された場合に、奇数図柄で大当たり状態を発生させることなく、当該大当たり分（１５ラウンド開放分）についてもストックすることとしてもよい。この場合、大当たり状態が導出されることなく、遊技モードが確変モードに切り換えられることとなる。

【０１６３】

（ｋ）上記実施の形態では特に言及していないが、遊技球５の不足による懸念を払拭するための継続補助措置（継続補助手段）を講じることとしてもよい。例えば、確変モードが長時間及ぶ場合、実質上の大当たり状態が発生しないことによる遊技球５の不足が懸念されるところであるが、この場合、大当たり分の一部を使用して大入賞口４を所定ラウンド（例えば３ラウンド）分だけ開放させたり、或いは、大当たりとは別に、羽根６を所定時間或いは所定回数開放したりして、遊技球５を獲得できるような構成とすることで、遊

技球５の不足を憂慮することなく遊技を継続することができる。

【０１６４】

（ｌ）上記実施の形態では、ストックされた大当たり状態が発生する際には、確変モードが付与されない偶数図柄が確定表示されるようになっている。これに限らず、奇数図柄が確定表示され、その後再度確変モードが付与されるようにしてもよい。このようにすれば、当該確変モード中に、新たなストックがされることもあり得るため、遊技者はさらなる利益を獲得することできるようになり、興趣の向上を高めることができる。

【０１６５】

（ｍ）上記実施の形態では、ストック放出処理が行われる際には、ストックされたすべての大当たり状態が導出されるように構成されている。これに限らず、ストックされた大当たり状態が所定数、例えば３回分となった場合には、大当たり状態１回分だけ又は複数回分だけを導出するようにし、引き続き確変モードが継続されるようにしてもよい。従って、遊技者は、一大当たり状態分等を得ることによって、所定数の大当たり状態がためられていることを認識できる。そのため、そのためられた大当たり状態が導出されることに対する期待感を持ちつつ遊技を行うこととなり、さらなる興趣の向上を図ることができる。また、一般的に、遊技店等で遊技者が遊技を行うに際して、その閉店時等における遊技モードが確変モードである場合には、例えば一大当たり状態分のみが遊技者の利益として確保されることもある。しかし、上記構成とすることにより、遊技店側としても、ためられている大当たり状態の数を認知できるため、ためられたすべての大当たり状態を保証して当該大当たり状態に相当する利益を遊技者に与えることができる。

【０１６６】

より具体的な例としては、例えば大当たり状態のストック可能な回数を１０回分とし、１０回分の大当たり状態がストックされた場合には、ストックフラグの値に「１」（通常、ストックフラグの値は「０」に設定されている。以下同様とする。）が設定される。そして、ストックフラグの値に「１」が設定されている場合において、次の大当たり状態つまり１１回目の大当たり状態の導出が決定された場合には、所定条件下において（例えば次回の変動表示に関連して）１回分だけの大当たり状態の導出が行われる。このとき、ストックフラグの値は「１」のままとなり、１０回分の大当たり状態もストックされたままの状態となる。さらにこの状態で、次の大当たり状態（１２回目）の導出が決定された場合には、同様に１回分だけの大当たり状態の導出が行われる。すなわち、１０回分のストックを越える分の大当たり状態はその都度導出されることとなる。

【０１６７】

また、前記構成に代えて、所定回数分を一区切りとして、その区切りを越える毎に所定回数分例えば１回分の大当たり状態の導出を行うようにしてもよい。つまり、１０回分を一区切りとし、１０回分の大当たり状態がストックされた場合には、ストックフラグの値を「１」に設定する。そして、ストックフラグの値に「１」が設定されている場合において、次の大当たり状態つまり１１回目の大当たり状態の導出が決定された場合には、１回分だけの大当たり状態の導出が行われる。このとき、ストックフラグの値が再び「０」に設定されるとともに、１０回分の大当たり状態はストック状態が維持される。この状態で、次の大当たり状態（１２回目）の導出が決定された場合には、１回分の大当たり状態がさらにストックされる。つまり、１１回分の大当たり状態がストックされた状態となる。そして、大当たり状態のストックが繰り返された場合には、次は大当たり状態のストックが２０回分を越えるまでは、ストックされた大当たり状態の放出は行われず、２０回分を越えた場合には同様に１回分の大当たり状態の導出が行われる。また、上記各構成で、一回分だけの大当たり状態の導出が行われる際に、その旨を報知する報知表示を行うようにしてもよい。

【０１６８】

（ｎ）上記実施の形態に限らず、所定数の大当たり状態がストックされ、ストック放出処理が行われる際に、例えば、最後に決定された大当たり図柄が奇数図柄である場合等には、そのまま確変モードを継続して行わせるため、表示部１３ａにおいて図柄１７Ａ～１

７Ｈを特定の態様で確定停止することなく（図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋの変動表示とは関連させずに）、大当たり状態すべて又は所定数分に相当する遊技球５を払い出すようにしてもよい。

【０１６９】

（ｏ）ストックされた大当たり状態の導出が行われるに際して、当該導出がストックされた大当たり状態の導出である旨の報知を行うようにしてもよい。例えば、報知手段として上記各種ランプやスピーカ等を利用し、前記報知を行うようにしてもよい。また、報知手段として上記特別図柄表示装置１３を利用し、前記導出を報知する報知表示や、前記導出を示唆する示唆表示を行うようにしてもよい。例えば、前記報知表示又は示唆表示として、図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋの変動表示を特定変動態様で行うようにしてもよい。ここで、特定変動態様には、少なくとも通常の変動態様と異なるものであって、図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋの大きさを変化させたり、変動速度を変化させたり、図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋの色彩を変更したり、図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋとは別の図柄を変動表示したりして行われる変動態様等が含まれる。また、特定の絵図柄を表示したり、背景色を変更したりすること等により、前記報知表示又は示唆表示を行うようにしてもよい。このようにすれば、前記報知等によって、遊技者は所定数の大当たり状態がストックされていたこと又は所定数の大当たり状態がストックされていることを認識することができる。また、遊技店側としても、ストックされている大当たり状態の数を認知できるため、例えば遊技店の閉店時等において遊技者が遊技を途中でやめなければならない場合等においても、ストックされたすべての大当たり状態を保証して当該大当たり状態に相当する利益を遊技者に与えることができる。また、遊技者が遊技を継続可能な場合において、所定数の大当たり状態がストックされていることを認識した場合には、そのストックされた大当たり状態が導出されることに対する期待感を持ちつつ遊技を行うこととなり、さらなる興趣の向上を図ることができる。また、前記報知表示又は示唆表示として、図柄１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋの変動表示を特定変動態様で行うことにより、大当たり状態の導出の確定前段階において報知表示又は示唆表示を行うことができるため、大当たり状態の導出まで過程で、遊技者の期待感を高めつつ遊技者に遊技を行わせることができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。また、報知表示又は示唆表示が遊技演出の流れの中で行われるため、遊技者に対して違和感を抱かせることない。

【発明の効果】

本発明に係る遊技機によれば、単調感を払拭でき、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】一実施の形態におけるパチンコ機の主要構成を示す正面図である。

【図２】（ａ）～（ｆ）は表示部の表示状態の例を示す模式図である。

【図３】図柄乱数バッファの概念を説明する図表である。

【図４】図柄乱数エリアの概念を説明する図表である。

【図５】停止図柄エリアの概念を説明する図表である。

【図６】（ａ）は乱数カウンタの概念を説明する図表であり、（ｂ）はリーチ種別決定カウンタの概念を説明する図表である。

【図７】制御装置により実行される「乱数振分けルーチン」を示すフローチャートである。

【図８】「格納処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図９】「特別電動役物制御ルーチン」の一部を示すフローチャートである。

【図１０】「特別電動役物制御ルーチン」の一部を示すフローチャートである。

【図１１】「変動開始処理ルーチン」を示すフローチャートである。

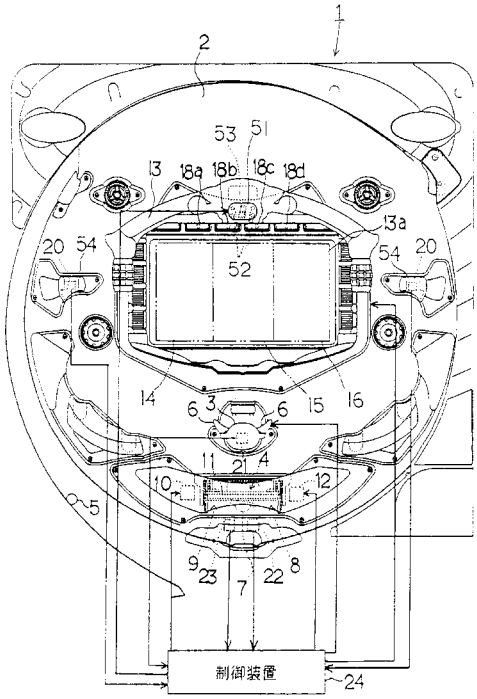
【図１２】「払出設定処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【符号の説明】

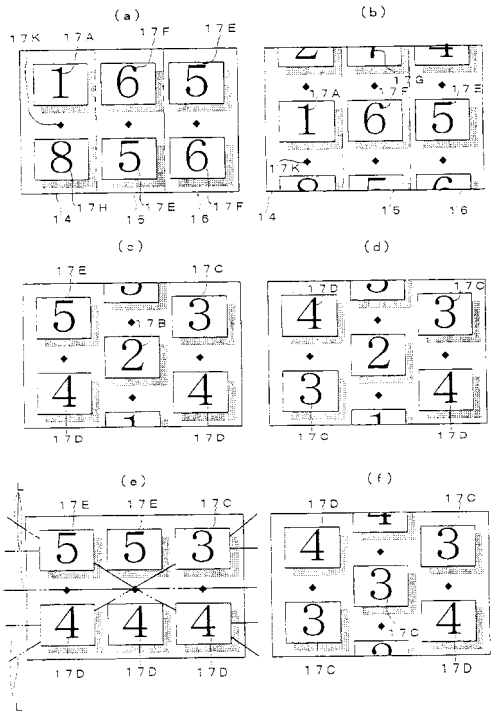
１…パチンコ機、２…遊技盤、３…作動口、４…大入賞口、５…遊技球、１３…可変表示装置としての特別図柄表示装置、１３ａ…表示部、１４…左図柄列、１５…中図柄列、

１６…右図柄列、１７Ａ～１７Ｈ，１７Ｋ…識別情報としての図柄、２４…制御装置、Ｌ…大当たりライン。

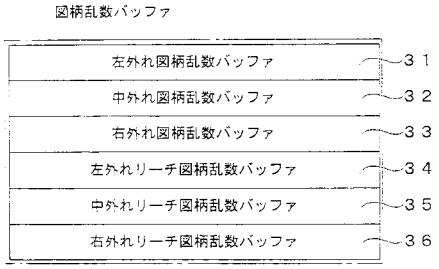
【図１】



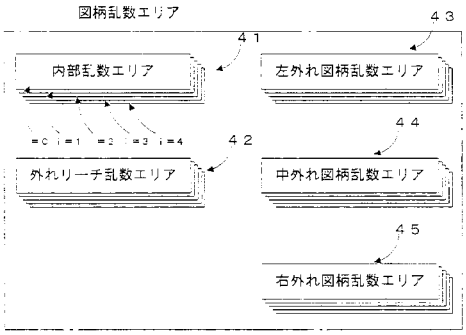
【図２】



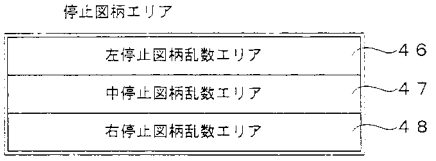
【図３】



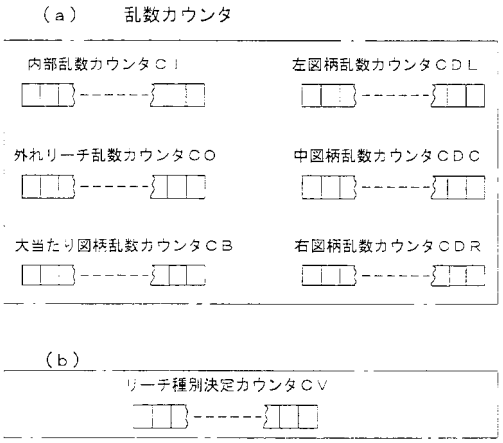
【図４】



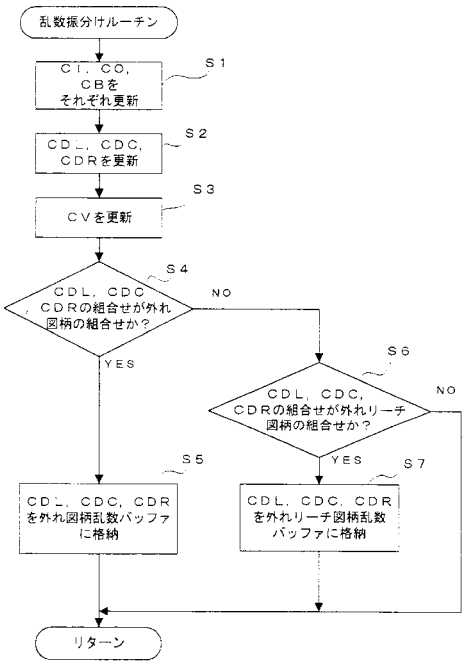
【図５】



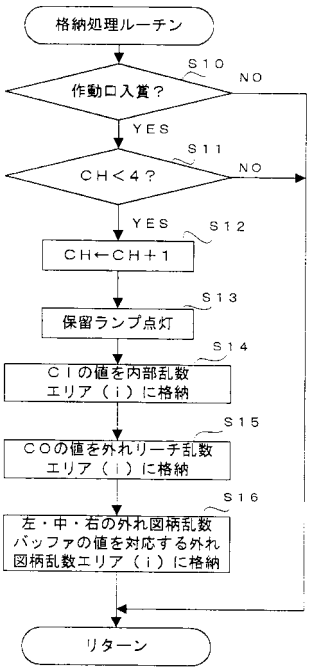
【図６】



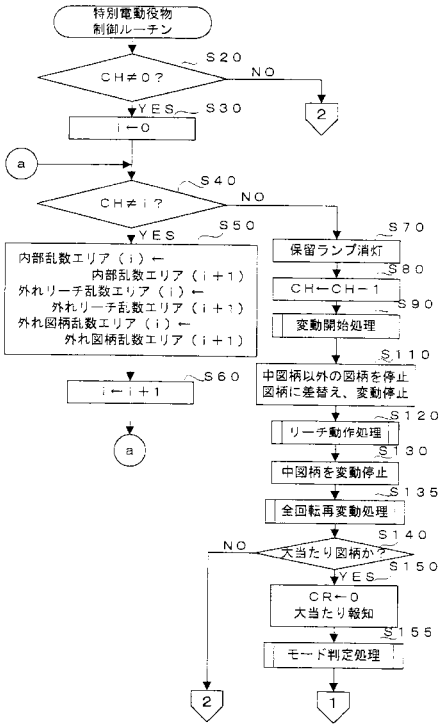
【図７】



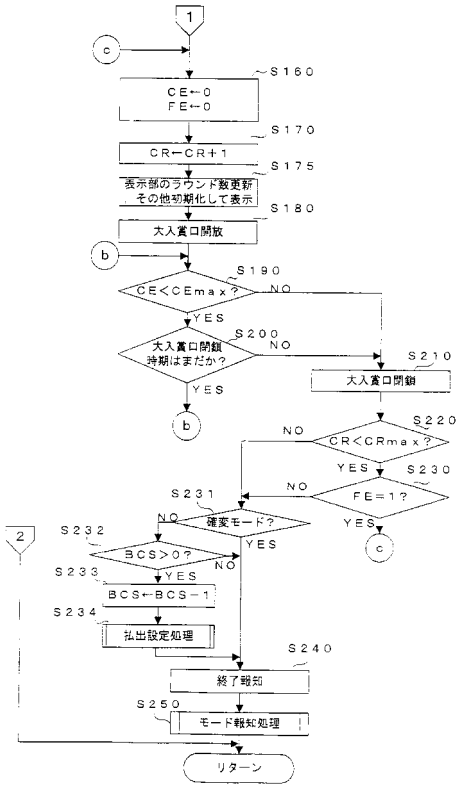
【図８】



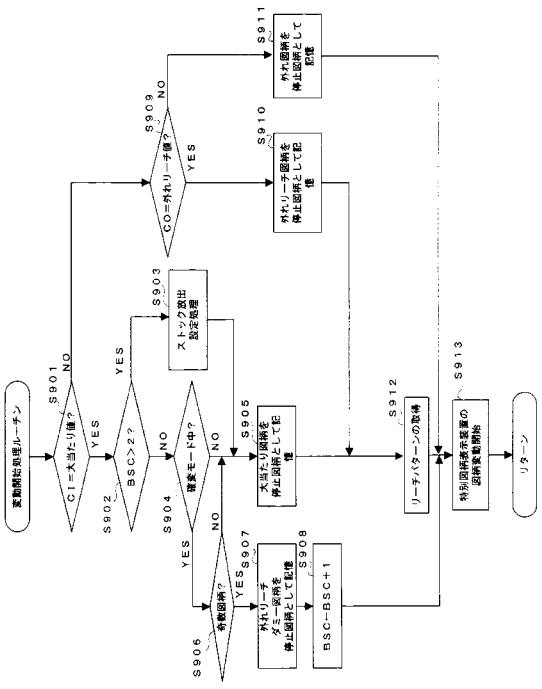
【図９】



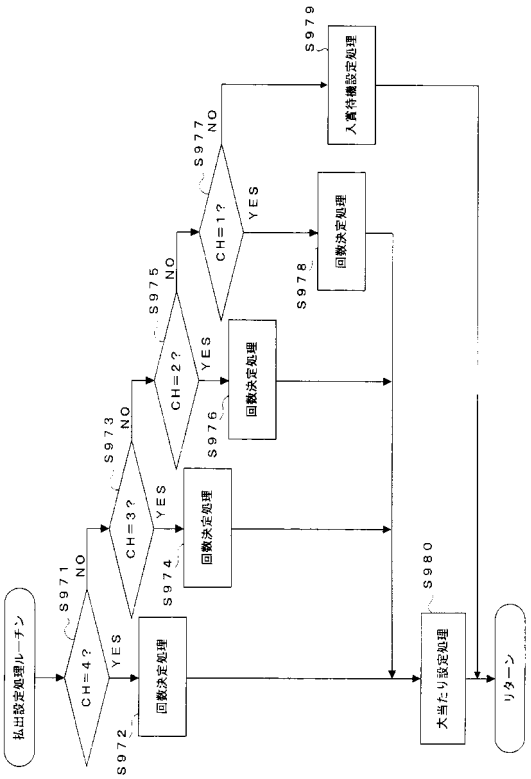
【図１０】



【図１１】



【図１２】



フロントページの続き

審査官　阿南　進一

(56)参考文献　特開２００２－３６０８５８（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－３６０８２５（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－２６３３３９（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－０７８８９３（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－３４２７７０（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－２１０４１３（ＪＰ，Ａ）
特開平０９－２４８３７２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F　5/04
A63F　7/02