

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4605301号
(P4605301)

(45) 発行日 平成23年1月5日(2011.1.5)

(24) 登録日 平成22年10月15日(2010.10.15)

(51) Int.Cl.

A 63 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02 320

請求項の数 3 (全 35 頁)

(21) 出願番号 特願2009-233042 (P2009-233042)
 (22) 出願日 平成21年10月7日 (2009.10.7)
 (62) 分割の表示 特願平11-269769の分割
 原出願日 平成11年9月24日 (1999.9.24)
 (65) 公開番号 特開2010-397 (P2010-397A)
 (43) 公開日 平成22年1月7日 (2010.1.7)
 (審査請求日 平成21年10月7日 (2009.10.7))

早期審査対象出願

(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 柳沢 亮太
 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 風岡 喜久夫
 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 岡村 齊
 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】

遊技球が流下可能な遊技盤と、該遊技盤に設けられる作動口と、該作動口に前記遊技球が入球することに基づいて複数の識別情報の変動表示を実行する表示部と、該表示部の周囲に設けられる枠部と、前記表示部とは異なる位置であり少なくとも前記枠部に設けられる発光手段と、前記変動表示の停止時に前記表示部で所定の識別情報を表示する手段と、を備えた遊技機であって、

該遊技機は、

前記作動口に前記遊技球が入球することに基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、

該当否判定手段の判定に基づいて、前記変動表示の変動種別を設定する変動種別設定手段と、

該変動種別設定手段で設定された変動種別に対応した変動表示を前記表示部で実行する手段と、前記変動種別に対応した変動表示中に前記発光手段で発光演出を実行する手段と、を備えた演出制御手段と、を備え、

該演出制御手段は、

前記変動種別設定手段によって所定の変動種別が設定された場合に、該所定の変動種別に対応する所定の変動表示を前記表示部で開始する手段と、

前記表示部で前記所定の変動表示が開始された後の所定のタイミングにおいて、前記表示部で特定の画像を表示する手段と、

前記所定のタイミングにおいて、前記発光手段で特定の発光態様を行う手段と、を備え

前記所定のタイミングにおいて、前記表示部で表示される前記特定の画像と、前記発光手段で行われる前記特定の発光態様と、を用いて前記所定の識別情報とは別の所定の表示対象を表示し、前記表示部と前記発光手段とを用いて一体的な演出を行うものであることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技球が流下可能な遊技盤と、該遊技盤に設けられる作動口と、該作動口に前記遊技球が入球することに基づいて複数の識別情報の変動表示を実行する表示部と、該表示部の周囲に設けられた複数の発光手段と、前記変動表示の停止時に前記表示部で所定の識別情報を表示する手段と、を備えた遊技機であって、

該遊技機は、

前記作動口に前記遊技球が入球することに基づいて当否判定を実行する当否判定手段と

、該当否判定手段の判定に基づいて、前記変動表示の変動種別を設定する変動種別設定手段と、

該変動種別設定手段で設定された変動種別に対応した変動表示を前記表示部で実行する手段と、前記変動種別に対応した変動表示中に前記発光手段で発光演出を実行する手段と、を備えた演出制御手段と、を備え、

該演出制御手段は、

前記変動種別設定手段によって所定の変動種別が設定された場合に、該所定の変動種別に対応する所定の変動表示を前記表示部で開始する手段と、

前記表示部で前記所定の変動表示が開始された後の所定のタイミングにおいて、前記表示部で特定の画像を表示する手段と、

前記所定のタイミングにおいて、前記複数の発光手段のうち少なくとも一部の発光手段で特定の発光態様を行う手段と、を備え、

前記所定のタイミングにおいて、前記表示部で表示される前記特定の画像と、前記複数の発光手段のうち少なくとも一部の発光手段で行われる前記特定の発光態様と、を用いて前記所定の識別情報とは別の所定の表示対象を表示し、前記表示部と前記発光手段とを用いて一体的な演出を行うものであることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記変動種別は、前記識別情報の変動表示の態様と、変動が停止した場合に停止表示される識別情報の種類と、を含むことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

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部を備えたパチンコ機等が知られている。

【0003】

この種のパチンコ機では、表示部での変動表示停止時の表示図柄（停止図柄）に応じて、リーチ状態を経た後に遊技者に有利な状態となる「特別遊技状態」、リーチ状態を経た後に特別遊技状態とはならない「外れリーチ状態」、又は、リーチ状態を経ず、かつ、特別遊技状態ともならない「外れ状態」が発生させられる。停止図柄には、特別遊技状態を発生させるための特別遊技図柄（大当たり図柄）、外れリーチを発生させるための外れリーチ図柄、及び、外れ状態を発生させるための外れ図柄がある。

【0004】

前記のようなパチンコ機では、遊技者の操作に応じて変化する遊技状況が、所定の条件

10

20

30

40

50

を満たすこと（例えば、遊技球が作動口に入賞すること等）によって、表示部において、図柄の変動表示が開始される。また、上記特別遊技図柄、外れリーチ図柄、及び、外れ図柄の中から、遊技状況に応じた停止図柄が選択され、その選択された停止図柄で前記変動表示が停止させられる。

【0005】

ところで、リーチ状態とは、例えば左・中・右と3つの図柄列がある場合において左・右図柄列の図柄がそれぞれ「7」、「7」で停止しており、かつ、中図柄列が未だ変動しているような状態をいう。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0006】

ところが、上記従来技術においては、次に記すような課題があった。すなわち、さらなる興趣の向上を図ることが望まれているのが実状である。

【0007】

本発明は、上記例示した問題等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、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記の目的を達成するべく、第1の発明においては、

遊技球が流下可能な遊技盤と、該遊技盤に設けられる作動口と、該作動口に前記遊技球が入球することに基づいて複数の識別情報の変動表示を実行する表示部と、該表示部の周囲に設けられる枠部と、前記表示部とは異なる位置であり少なくとも前記枠部に設けられる発光手段と、前記変動表示の停止時に前記表示部で所定の識別情報を表示する手段と、を備えた遊技機であって、

該遊技機は、

前記作動口に前記遊技球が入球することに基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、

該当否判定手段の判定に基づいて、前記変動表示の変動種別を設定する変動種別設定手段と、

該変動種別設定手段で設定された変動種別に対応した変動表示を前記表示部で実行する手段と、前記変動種別に対応した変動表示中に前記発光手段で発光演出を実行する手段と、を備えた演出制御手段と、を備え、

該演出制御手段は、

前記変動種別設定手段によって所定の変動種別が設定された場合に、該所定の変動種別に対応する所定の変動表示を前記表示部で開始する手段と、

前記表示部で前記所定の変動表示が開始された後の所定のタイミングにおいて、前記表示部で特定の画像を表示する手段と、

前記所定のタイミングにおいて、前記発光手段で特定の発光態様を行う手段と、を備え

前記所定のタイミングにおいて、前記表示部で表示される前記特定の画像と、前記発光手段で行われる前記特定の発光態様と、を用いて前記所定の識別情報とは別の所定の表示対象を表示し、前記表示部と前記発光手段とを用いて一体的な演出を行うものであることを特徴とする。

【0009】

また、第2の発明においては、

遊技球が流下可能な遊技盤と、該遊技盤に設けられる作動口と、該作動口に前記遊技球が入球することに基づいて複数の識別情報の変動表示を実行する表示部と、該表示部の周囲に設けられた複数の発光手段と、前記変動表示の停止時に前記表示部で所定の識別情報を表示する手段と、を備えた遊技機であって、

該遊技機は、

30

40

50

前記作動口に前記遊技球が入球することに基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、該当否判定手段の判定に基づいて、前記変動表示の変動種別を設定する変動種別設定手段と、

該変動種別設定手段で設定された変動種別に対応した変動表示を前記表示部で実行する手段と、前記変動種別に対応した変動表示中に前記発光手段で発光演出を実行する手段と、を備えた演出制御手段と、を備え、

該演出制御手段は、

前記変動種別設定手段によって所定の変動種別が設定された場合に、該所定の変動種別に対応する所定の変動表示を前記表示部で開始する手段と、

前記表示部で前記所定の変動表示が開始された後の所定のタイミングにおいて、前記表示部で特定の画像を表示する手段と、

前記所定のタイミングにおいて、前記複数の発光手段のうち少なくとも一部の発光手段で特定の発光態様を行う手段と、を備え、

前記所定のタイミングにおいて、前記表示部で表示される前記特定の画像と、前記複数の発光手段のうち少なくとも一部の発光手段で行われる前記特定の発光態様と、を用いて前記所定の識別情報とは別の所定の表示対象を表示し、前記表示部と前記発光手段とを用いて一体的な演出を行うものであることを特徴とする。

【0010】

また、前記変動種別は、前記識別情報の変動表示の態様と、変動が停止した場合に停止表示される識別情報の種類と、を含むこととしてもよい。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】一実施の形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。

【図2】主として遊技盤を示すパチンコ機の正面図である。

【図3】表示部の表示状態の例を示す模式図である。

【図4】左・中・右図柄列に表示されうる図柄の種類を説明する模式図である。

【図5】第4図柄列に表示されうる図柄の種類を説明する模式図である。

【図6】(a)は左・右の図柄列の図柄が同一図柄で、中図柄列がおみくじの図柄で停止した場合における第4図柄列に表示される図柄の種類を、(b)は、左・中・右の各図柄列の図柄がゾロ目で停止した場合に第4図柄列に表示される図柄の種類を説明する模式図である。

【図7】(a)は左・中・右の各図柄列の図柄がゾロ目で停止した場合の大当たり状態発生時の表示部の一例を示す模式図であり、(b), (c)は超大当たり報知画面、大当たり報知画面を示す模式図である。

【図8】(a)～(d)は、左・右の図柄列の図柄が同一図柄で、中図柄列がおみくじの図柄で停止した場合における第4図柄列の変動又は停止表示状態の例を示す模式図である。

【図9】(a)は風神リーチ状態、(b)は福の神リーチ状態、(c)はみこしリーチ状態、(d)は貧乏神リーチ状態をそれぞれ示す模式図である。

【図10】(a)はリーチ種別決定カウンタを説明する図表であり、(b)は第4図柄リーチ種別決定カウンタを説明する図表である。

【図11】図柄乱数バッファの概念を説明する図表である。

【図12】図柄乱数エリアの概念を説明する図表である。

【図13】停止図柄エリアの概念を説明する図表である。

【図14】(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

10

20

30

40

50

カウンタ等の概念を説明する図表である。

【図15】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16】「格納処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図17】「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18】「特別電動役物制御ルーチン」の一部であって、図17の続きを示すフローチャートである。

【図19】「変動開始処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図20】「リーチ動作処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図21】「風神リーチ動作処理ルーチン」を示すフローチャートである。 10

【図22】「第4回柄リーチ動作処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図23】「花火演出」に際し表示部において実行される最初の段階の演出内容の例を示す模式図である。

【図24】表示部等が暗くなるよう制御されたときの遊技盤を示す模式図である。

【図25】「花火演出」に際しての表示部における演出内容を示す模式図である。

【図26】「花火演出」に際しての表示部及びランプ群における演出内容を示す模式図である。

【図27】「風神リーチ」に際しての表示部における演出内容を示す模式図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】 20

手段1. 所定の契機に基づき複数の識別情報を変動可能な表示部を備えた可変表示装置と、前記表示部とは異なる部位に設けられた発光手段とを備えた遊技機であって、前記表示部での演出に関連させて、前記発光手段を制御する発光制御手段を設けたことを特徴とする遊技機。

【0014】

上記手段によれば、可変表示装置の表示部には、所定の契機に基づき複数の識別情報が変動表示されうる。また、表示部とは異なる部位に設けられた発光手段の発光によって、遊技に華が添えられることとなる。さて、上記手段では、表示部での演出に関連させて、発光制御手段によって前記発光手段が制御される。

【0015】 30

このため、単に発光手段の発光によって遊技に華が添えられるのみの場合に比べて、遊技者は、表示部での演出に関連した発光を堪能することができ、今までにはない面白味を味わうことができる。

【0016】

手段2. 手段1において、前記発光制御手段は、前記発光手段の消灯、点灯及び点滅の少なくとも一つの制御を行うことを特徴とする遊技機。

【0017】

手段3. 所定の契機に基づき複数の識別情報を変動可能な表示部を備えた可変表示装置と、前記表示部とは異なる部位に設けられ、消灯、点灯及び点滅の少なくとも一つの状態をとりうる発光手段とを備えた遊技機であって、前記発光手段は、前記表示部における演出に関連するとともに該演出を補う演出ができるよう構成されていることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示部とは異なる部位に設けられた発光手段が、消灯、点灯及び点滅の少なくとも一つの状態をとりうる。そして、当該発光手段によって、表示部における演出に関連するとともに該演出を補う演出が行われうる。このため、今までにはない面白味を味わうことができる。 40

【0018】

手段4. 所定の契機に基づき複数の識別情報を変動可能な表示部を備えた可変表示装置と、前記表示部とは異なる部位に設けられ、消灯、点灯及び点滅の少なくとも一つの状態をとりうる発光手段とを備えた遊技機であって、前記発光手段による演出と、前記表示部における演出とが一体となった総合的な演出を行うことができるよう構成されていること 50

を特徴とする遊技機。上記手段によれば、発光手段による演出と、表示部における演出とが一体となった総合的な演出が行われる。このため、今までにはない面白味を堪能することができる。

【0019】

手段5. 所定の契機に基づき複数の識別情報を変動可能な表示部を備えた可変表示装置と、前記表示部とは異なる部位に設けられ、消灯、点灯及び点滅の少なくとも一つの状態をとりうる発光手段とを備えた遊技機であって、前記発光手段は、自身による演出と前記表示部における演出とが一体となった総合的な演出を行うことができるよう配置されていることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技者は、発光手段の配置に驚きを覚えるとともに、今までにはない総合的な演出が行われることによって、面白味が一層増すこととなる。

10

【0020】

手段6. 手段5において、前記総合的な演出は、所定の表示物の動きを表示、表現することを含んでいることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、所定の表示物の動きを堪能しうる。

【0021】

手段7. 手段6において、前記所定の表示物は、光又は発光体を含んでいることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、光又は発光体の動きを堪能しうる。

【0022】

手段8. 手段6又は7において、前記所定の表示物の動きは、まず、前記表示部によって表示され、次いで前記発光手段により表現されることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、時差をもった表示、表現を堪能しうる。

20

【0023】

手段9. 手段8において、前記所定の表示物が前記表示部より外に向かって移動したかのように表示された際に、前記発光手段によりその動きが表現されるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示部及び発光手段の連携性を堪能しうる。

【0024】

手段10. 手段6又は7において、前記所定の表示物の動きは、まず、前記発光手段により表現され、次いで前記表示部によって表示されることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、時差をもった表示、表現を堪能しうる。

30

【0025】

手段11. 手段10において、前記所定の表示物が前記発光手段より内に向かって移動したかのように表示された際に、前記表示部によりその動きが表現されるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示部及び発光手段の連携性を堪能しうる。

【0026】

手段12. 手段6～11のいずれかにおいて、前記表示部及び発光手段は、一方から他方への所定の表示物の移動を表現可能に配置されていることを特徴とする遊技機。

【0027】

手段13. 手段1～12のいずれかにおいて、前記発光手段は、複数個のランプによって構成されていることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技機全体が煌びやかなものとなる。

40

【0028】

手段14. 手段1～13のいずれかにおいて、前記発光手段は、複数種類のランプによって構成されていることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、演出に様々なバリエーションをもたせることができる。

【0029】

手段15. 手段14において、ランプの種類に応じて、演出の内容（点灯、点滅のタイミング、点滅の間隔等）が相違することを特徴とする遊技機。

【0030】

手段16. 手段1～15のいずれかにおいて、前記表示部の明暗の切換に合わせて、又

50

は、連動して、前記発光手段が制御されたようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示部が暗くなれば発光手段が消灯されたり、表示部が明るくなれば発光手段が点灯、点滅されたりして、表示部との一体感が付与されることとなる。

【0031】

手段17. 手段16において、少なくとも前記表示部が暗く表示されているときには、前記発光手段の全て又はほとんどが消灯状態又はこれに近似した状態となるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、それまでの遊技状態に比べて、一時的に全体的な暗い雰囲気を醸し出すことができる。

【0032】

手段18. 手段1～17のいずれかにおいて、前記表示部には、少なくとも一時的に所定の表示対象が表示されるよう構成されているとともに、該表示対象が表示されたときには、前記発光手段によって、前記表示対象と同一又は近似した概念が表現されるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示部に表示された表示対象と同一又は近似した概念が発光手段によって表現され、それを理解した遊技者は、一層の面白味を抱く。

10

【0033】

手段19. 手段1～18のいずれかにおいて、前記表示部には、少なくとも一時的に所定の表示対象が表示されるよう構成されているとともに、該表示対象が表示されたときには、前記発光手段と相まって、拡張された表示対象が表示されているかの如き構成されていることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示部に表示された表示対象と発光手段とによって、遊技者は、拡張された巨大な表示対象が表示されているかの如き感覚を覚える。

20

【0034】

手段20. 手段1～19のいずれかにおいて、前記発光手段は、前記表示部の周囲にほぼ環状をなすよう配置されていることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、表示部における演出と、発光手段による発光とが併せて行われた場合に、全体として大きな演出がなされることとなり、意匠的にも面白味が増す。

【0035】

手段21. 手段20において、前記環状は、多重環状であることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、手段20の作用がより確実に奏される。

30

【0036】

手段22. 手段1～19のいずれかにおいて、前記発光手段は、前記表示部の上方、下方、右方、左方、右上方、左上方、右下方及び左下方の少なくとも一方に配置されていることを特徴とする遊技機。

【0037】

手段23. 手段1～22のいずれかにおいて、前記発光手段により、複数の発光パターンでの演出が可能となっていることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、各種演出を堪能することが可能となる。

【0038】

手段24. 手段1～23のいずれかにおいて、前記識別情報が特定停止態様となって最終的に停止表示されることを必要条件に、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設けたことを特徴とする遊技機。

40

【0039】

手段25. 手段24において、少なくとも前記識別情報が特定表示態様となって最終的に停止表示される前段階に、リーチ遊技状態を演出しうるよう構成するとともに、該リーチ遊技状態演出中に、前記表示部及び発光手段による一体的な演出を行うようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技者にとってもっともわくわくするときに、特殊な演出を堪能することができる。そのため、さらに興奮が高められる。

【0040】

手段26. 手段24又は25において、通常のリーチ遊技状態よりも特別遊技状態発生

50

の期待値の高いスーパーリーチ遊技状態を演出しうるよう構成するとともに、前記スーパーリーチ遊技状態の前段階に、或いは、スーパーリーチ遊技状態演出の一環として、前記表示部及び発光手段による一体的な演出を行うようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、スーパーリーチ遊技状態の前段階に演出が行われた場合には、かかる演出によってスーパーリーチ遊技状態の発生を期待することができる。また、スーパーリーチ遊技状態演出の一環として、演出が行われた場合には、遊技者にとってもっともわくわくするときに、特殊な演出を堪能することができる。

【0041】

手段27. 手段24～26のいずれかにおいて、前記表示部及び発光手段による一体的な演出をもって、前記特別遊技状態の発生を予告可能としたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、前記表示部及び発光手段による一体的な演出が行われた場合、特別遊技状態の発生を大いに期待することができ、わくわく感が一層高められる。

10

【0042】

手段28. 手段24～27のいずれかにおいて、前記発光手段の発光態様に応じて、特別遊技状態の発生の期待値を可変としたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、発光手段の発光態様に応じて、遊技者は一喜一憂しうる。

【0043】

手段29. 手段24～28のいずれかにおいて、前記表示部及び発光手段による一体的な演出が行われる前段階に、一旦特別遊技状態の発生の期待感を低減させる演出を行うようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、一旦遊技者ががっかりした後に前記一体的な演出が行われることによって、一転、何らかの望ましい事態が起ころのではないかと期待感が急増することとなる。

20

【0044】

手段30. 手段1～29のいずれかにおいて、少なくとも前記発光手段による演出に際して、音声による演出をも併せて行うようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、音声による演出とも相まって、興趣の一層の向上が図られることとなる。

【0045】

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。

【0046】

30

図1に示すように、パチンコ機1は、外枠1Aと、該外枠1Aの前部に設けられ、外枠1Aの一側部にて開閉可能に設けられた前面枠1Bとを備えている。また、その前面枠1Bの前面側には、透明板扉枠としてのガラス扉枠1Cが開閉自在に設けられている。ガラス扉枠1Cには、透明板としての一対のガラス板が前後に所定間隔を隔てて取着されている。

【0047】

前記前面枠1Bの後側（ガラス扉枠1Cの奥、外枠1Aの内側）には、樹脂製のミドルプレートを介して遊技盤2が着脱可能に装着されている（ミドルプレートを省略して、直接遊技盤2を装着してもよい）。

【0048】

40

また、前記ガラス扉枠1Cの下側において、前面枠1Bには、前筋枠1Dが開閉可能に設けられている。前筋枠1Dには、上受皿UDが設けられている。一方、前面枠1Bの下部には、前記上受皿UDよりも下方位置に下受皿BDが設けられているとともに、遊技球発射部に対応してハンドルHDが設けられている。ハンドルHDの回動操作に基づいて遊技球発射部から放たれた遊技球は、案内レールによって遊技盤2の上部へと案内され、遊技盤2の遊技領域を落下する。

【0049】

図2に示すように、前記遊技盤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

50

、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。

【 0 0 5 0 】

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。

【 0 0 5 1 】

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 3 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（これら 14～16 は第 1 の図柄列を構成する）、並びに、第 2 の図柄列としての第 4 図柄列 40 の合計 4 つの図柄列が表示される。左・右・中図柄列 14～16 は、表示部 13a の下部において、横方向に 3 つ並んだ状態で表示される。また、第 4 図柄列 40 は、表示部 13a の右上部において、左・右・中図柄列 14～16 とは離間した位置に表示される。

【 0 0 5 2 】

本実施の形態では、第 1 の図柄列のうち左・右図柄列 14、16 は、図 4 に示すように、それぞれ複数個の図柄 17A～17H（識別情報）によって構成されている。各図柄 17A～17H は、それぞれ「1」～「8」の数字と、「はちまき」、「金魚」、「太鼓」、「おかめ」、「獅子」等の絵との組み合わせによって構成され、これらの図柄 17A～17H 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、中図柄列 15 は、複数種類で複数個の図柄 17A～17K によって構成されている。数字の付された前記図柄 17A～17H は、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 17I 及び 17K はそれぞれ「風車」、「とうもろこし」の絵によって構成されており、当該図柄 17I 及び 17K は、外れ図柄にのみなりうる。さらに、図柄 17J は、「おみくじ」の絵によって構成されており、当該図柄 17J は、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。

【 0 0 5 3 】

併せて、第 4 図柄列 40 は、複数個の図柄 E1、E2、E3 又は図柄 EO1、EO2、EO3 又は図柄 EZ1、EZ2、EZ3 によって構成されている。図 5 に示すように、図柄 E1、E2、E3 は、それぞれ「大吉」、「牛の絵」、「竜の絵」の付された絵馬の絵によって構成されている。また、図 6 (a) に示すように、図柄 EO1、EO2、EO3 は、上記各絵馬の絵と、「超大当たり」、「はずれ」、「はずれ」の各文字との組み合わせによって構成されている。さらに、図 6 (b) に示すように、図柄 EZ1、EZ2、EZ3 は、上記各絵馬の絵と、「超大当たり」、「大当たり」、「大当たり」の各文字との組み合わせによって構成されている。

【 0 0 5 4 】

基本的には、右・中・左の各図柄列 14～16 においては、各図柄 17A～17K が同領域内でスクロールすることにより変動表示される。また、第 4 図柄列 40 においては、

10

20

30

40

50

各図柄 E 1 , E 2 , E 3 (又は図柄 E O 1 , E O 2 , E O 3 又は図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3) が同領域内で仮想の軸を中心に回転することにより変動表示される。

【 0 0 5 5 】

本実施の形態では、図 3 に示すように、基本的には、前記表示部 1 3 a 下部の 1 本の横ラインによって大当たりラインが構成されている (一般には、 1 ラインと称される) 。つまり、第 1 の図柄列 1 4 ~ 1 6 に 1 つずつの図柄 1 7 A ~ 1 7 K が表示される態様となっている。また、図 8 (c) に示すように、左右の図柄列 1 4 , 1 6 が同一の図柄で停止し、かつ、中図柄列 1 6 が「おみくじ」の図柄 1 7 J で停止した場合には、前記横ライン及び第 4 図柄列 4 0 によって大当たりラインが構成される。

【 0 0 5 6 】

また、図 2 に示すように、特別図柄表示装置 1 3 の上部には普通図柄表示装置 5 1 が併設されている。普通図柄表示装置 5 1 は、発光ダイオード (L E D) よりなる 4 つの保留ランプ 5 2 と、普通図柄表示部たる L E D よりなる 7 セグ表示部 5 3 とを有している。

【 0 0 5 7 】

さらに、前記特別図柄表示装置 1 3 の左右両側方には一対の通過ゲート 5 4 が配設されている。同通過ゲート 5 4 を遊技球 5 が通過すると前記普通図柄表示装置 5 1 が作動する。本実施の形態では、普通図柄表示装置 5 1 は、「 0 」から「 9 」までの数字を可変表示して 7 セグ表示部 5 3 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 5 1 は、遊技球 5 の通過ゲート 5 4 の通過回数を 4 回まで記憶することができ、保留ランプ 5 2 でその保留数を表示する。従って、4 つの保留ランプ 5 2 が点灯している状態で遊技球 5 が通過ゲート 5 4 を通過しても保留球としてカウントされず、保留ランプ 5 2 が点灯している限り、遊技球 5 が通過ゲート 5 4 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 5 1 は作動するようになっている。

【 0 0 5 8 】

特別図柄表示装置 1 3 の表示部 1 3 a では、各図柄列 1 4 ~ 1 6 及び第 4 図柄 4 0 の図柄変動 (スクロール変動及び回転変動) 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 1 4 ~ 1 6 , 4 0 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 1 4 、右図柄列 1 6 、中図柄列 1 5 、第 4 図柄列 4 0 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。

【 0 0 5 9 】

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 7 (a) 及び図 8 (c) に示すように、全ての図柄列 1 4 ~ 1 6 , 4 0 の変動が停止させられたとき、表示されている図柄 1 7 A ~ 1 7 H , 1 7 J , E O 1 , E Z 1 ~ E Z 3 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、第 1 には、同一種類の図柄 1 7 A ~ 1 7 H が基本的な大当たりラインに沿って並んだときに、同一図柄 1 7 A ~ 1 7 H の組合せ (例えば、図 7 (a) では「 7 」、「 7 」、「 7 」の図柄 1 7 G 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 (ゾロ目の大当たり図柄) 」 (= 第 1 の特定の図柄) である (ちなみに、この場合には第 4 図柄列 4 0 の図柄の種類は問わない)) また、第 2 には、上述したように、左右の図柄列 1 4 , 1 6 が同一の図柄で、中図柄列 1 5 が「おみくじ」の図柄 1 7 J の場合であって、かつ、第 4 図柄 4 0 が「大吉・超大当たり」の図柄 E O 1 で停止する場合 (= 第 2 の特定の図柄) がある (図 8 (c) 参照)) 。このような組み合わせを構成する図柄も本実施の形態においては「大当たり図柄 (おみくじの大当たり図柄) 」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。

10

20

30

40

50

【0060】

また、例えば図9(a)～(d)に示すように、リーチ状態とは、大当たり直前の状態をいう。リーチ状態には、まず、右図柄列16の図柄17A～17Hが、基本的な大当たりライン上において左図柄列14の停止図柄と同一種類の図柄17A～17Hで停止する状態が挙げられる(第1のリーチ状態)。図8(a)～(d)に示す例では、基本的な大当たりラインで停止している左・右両図柄列14, 16の図柄17A～17Hが共に「7」の付された図柄17Gとなっている。さらに、本実施の形態では、左右の図柄列14, 16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jの場合であって、第4図柄40が「大吉・超大当たり」の図柄EO1で停止する場合にも大当たりとなることから、図8(a)に示すように、左右の図柄列14, 16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jの場合であって、第4図柄40が変動中である場合も、リーチ状態(第2のリーチ状態)に含まれる。10

【0061】

上記のリーチ状態には、中図柄列15の図柄変動が、左・右両図柄列14, 16の停止図柄と同一種類の図柄(ゾロ目の大当たり図柄)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、左右の図柄列14, 16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jの場合であって、第4図柄40が「牛の絵・はずれ」又は「竜の絵・はずれ」で停止して、大当たり状態とならないものも含まれる(これも「外れリーチ状態」を構成する)。20

【0062】

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。まず、左・右図柄列14, 16の図柄17A～17Hが停止して中図柄列15の図柄17A～17Kが変動状態(第1のリーチ状態)であるときのリーチパターンとしては、「ノーマルリーチ」、「風神リーチ」、「福の神リーチ」、「みこしリーチ」、「貧乏神リーチ」、「貧乏神2段階リーチ」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」「貧乏神リーチ」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。30

【0063】

また、左右の図柄列14, 16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jでそれぞれ停止して、第4図柄40の図柄EO1～EO3が変動中(第2のリーチ状態)であるときのリーチパターン(おみくじリーチパターン)としては、「ノーマルリーチ」、「女の子リーチ」、「反転リーチ」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(「大吉・超大当たり」の図柄EO1で停止する)期待値(大当たり期待値)が高くなるようになっている。40

【0064】

なお、中図柄列15の図柄変動が、左・右両図柄列14, 16の停止図柄と同一種類の図柄(ゾロ目の大当たり図柄)で停止して大当たり状態の発生が確定した場合であっても、第4図柄40の図柄変動及び上記リーチ演出(おみくじリーチパターンによる演出)が行われるようになっている。これは、第4図柄40の図柄EO1～EO3又はEZ1～EZ3の停止態様に応じて遊技モードが決定されることに起因している。本実施の形態における遊技モードとしては、大当たり確率が300分の1程度の通常モードと、通常モードよりも大当たり確率の高い(60分の1程度)確率変動モード(以下「確変モード」と称する)とが用意されている。そして、第4図柄40の図柄EO1～EO3又はEZ1～EZ3の停止態様に応じて次回の遊技において確変モードが付与されるか否かが決定される50

のである。

【0065】

すなわち、左・中・右の図柄列14～16の図柄17A～17Kが外れ図柄で停止した場合には、中図柄列15の変動停止後、すぐに第4図柄列40の図柄変動も停止させられる。このときには、図5に示すように、単なる絵馬の絵の付された図柄E1～E3のいずれかで第4図柄列40の図柄変動が停止させられる。

【0066】

また、左右の図柄列14, 16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jでそれぞれ停止した場合には、第4図柄40において、それまでの図柄E1～E3に代わって図柄EO1～EO3が変動表示させられる（図6（a）参照）。そして、この場合には第2のリーチ状態が発生していることとなり、第4図柄列40の図柄変動が停止したときに、「牛の絵・はずれ」又は「竜の絵・はずれ」の図柄EO2, EO3で停止した場合には、大当たり状態は発生せずに外れ状態となる。これに対し、第4図柄列40の図柄変動が停止したときに、「大吉・超大当たり」の図柄EO1で停止した場合には、大当たり状態が発生するとともに、大当たり状態終了後、次の遊技に際し確変モードが付与される。一方、中図柄列15の図柄変動が、左・右両図柄列14, 16の停止図柄と同一種類の図柄（ゾロ目の大当たり図柄）で停止して大当たり状態の発生が確定した場合においては、それまでの図柄E1～E3に代わって第4図柄40において、図柄EZ1～EZ3が変動表示させられる（図6（b）参照）。そして、この場合にも上記リーチ演出と同様の演出が行われ（遊技モード決定演出）、第4図柄列40の図柄変動が停止した場合に、「大吉・超大当たり」の図柄EZ1で停止した場合には、大当たり状態が発生するとともに、大当たり状態終了後、次の遊技に際し確変モードが付与される。これに対し、第4図柄列40の図柄変動が停止した場合に、「牛の絵・大当たり」又は「竜の絵・大当たり」の図柄EZ2, EZ3で停止した場合には、大当たり状態が発生するのみで、大当たり状態終了後、次の遊技に際しては通常モードが付与される（確変モードが付与されない）。つまり、ゾロ目の大当たり図柄で停止した場合には、第4図柄列40において、確変モードが付与されるか否かの抽選表示が行われるのである。

【0067】

このように、本実施の形態では、第1の図柄列14～16の各図柄17A～17Kの停止様に応じて、第4図柄列40の図柄E1～E3, EO1～EO3, EZ1～EZ3の意味内容がそれぞれ異なっている。特に、第1の図柄列14～16において、ゾロ目の図柄17A～17Hで停止した場合には、第4図柄列40の図柄EZ1～EZ3は、確変モードが付与されるか否かの決定表示を示唆するものとなる。また、左右の図柄列14, 16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jでそれぞれ停止した場合には、第4図柄40の図柄EO1～EO3は、大当たり状態（確変モード付与を伴う）の発生の有無の決定表示を示唆するものとなる。

【0068】

また、ゾロ目で大当たり状態が発生する場合と、中図柄列15に「おみくじ」の図柄17Jが停止して大当たり状態が発生する場合とでは、実質的なリーチ状態の発生時期が異なっているといえる。より詳しくは、前者の場合には、左・右の図柄列14, 16において同一の図柄17A～17Hが停止した場合にリーチ状態が発生するのに対し、後者の場合には、さらに、中図柄列15において、「おみくじ」の図柄17Jが停止した場合にリーチ状態が発生することとなる。

【0069】

さて、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、変動表示が待機（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。

10

20

30

40

50

【0070】

図2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。

【0071】

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等からなる発光手段が取付けられている。これらの発光手段は、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。より詳しくは、本実施の形態では、図24に示すように、表示装置13の表示部13aの周囲(センターフレーム)に設けられた第1のランプ群LL1、前記センターフレームの周りに散在配置された風車ランプや、羽根6の前部に設けられた作動口ランプ等からなる第2のランプ群LL2、遊技盤2の案内レール外に位置するコーナー飾りランプや、通過ゲート54、一般入賞口及び大入賞口4の各取付基板に設けられたランプ等からなる第3のランプ群LL3が遊技盤2に設けられている。また、第1のランプ群LL1、第2のランプ群LL2及び第3のランプ群LL3はそれぞれ、前記表示部13aの周囲に多重(3重)環状に配設されており、第1のランプ群LL1の外周に第2のランプ群LL2が、第2のランプ群LL2の外周に第3のランプ群LL3が位置している。なお、前記前面枠1Bの上部(ガラス扉枠1Cの上方)には、枠飾りランプULが設けられている。

10

20

【0072】

そして、これらの発光手段は、大当たり状態発生時(図柄が揃ったような場合)や、リーチ状態発生時等において、点滅、点灯制御が行われる。つまり、そのときどきの遊技状況に応じて各種ランプが適宜点灯したり点滅したりすることで、遊技者に対し、大当たり時における喜びを増長させたり、リーチ状態におけるわくわくどきどき感を増幅させたりするようになっている。

【0073】

また、これに加えて、本実施の形態では、表示部13a及び第1~第3のランプ群LL1~LL3が一体となって、「花火演出」が行われるようになっている。当該演出の詳しい内容については後述することとする。

30

【0074】

さらに、パチンコ機1には、遊技の進行に応じて効果音(音声等)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。

40

【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、発光手段としての第1~第3のランプ群、スピーカ等をそれぞれ駆動制御するために制御装置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。これらの制御部品は基板に対し交換可能に取着されている。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11

50

に示す図柄乱数バッファ 31～38、図12に示す図柄乱数エリア 41(i)～46(i)、図13に示す停止図柄エリア 47～50 等に一時的に記憶する。

【0077】

図11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 31, 32, 33 と、第4図柄列 40 に関する第4外れ図柄乱数バッファ 34 と、左・中・右の3つの外れリーチ図柄乱数バッファ 35, 36, 37 と、第4外れリーチ図柄乱数バッファ 38 とによって構成されている。図12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つの第4外れ図柄乱数エリア 43(i) と、5つの左外れ図柄乱数エリア 44(i) と、5つの中外れ図柄乱数エリア 45(i) と、5つの右外れ図柄乱数エリア 46(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13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 47, 48, 49 及び第4停止図柄乱数エリア 50 によって構成されている。10

【0078】

ところで、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、遊技モードとして、通常モードに設定される。また、その後は、大当たり遊技状態となった際に、確変モード又は通常モードのいずれかが選択されて、次回の大当たり遊技状態が発生するまでの間、当該選択されたモードが実行される。20

【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)の全てが実行される。

【0080】

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15～図22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 F E 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 C R、保留カウンタ C H、入賞カウンタ C E、内部乱数カウンタ C I、外れリーチ乱数カウンタ C O、大当たり図柄乱数カウンタ C B、左・中・右の各図柄乱数カウンタ C D L, C D C, C D R、第4図柄乱数カウンタ C D 4、リーチ種別決定カウンタ C V、第4図柄リーチ種別決定カウンタ C V 4 等よりなっている。30

【0081】

なお、ラウンドカウンタ C R 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 C E 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 C H 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)～46(i)の「(i)」に対応している。従って、C H = 0 は、保留されていない状態を意味する。40

【0082】

図14(a)に示すように、内部乱数カウンタ C I 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 C O 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 C B は、大当たり図柄を決定するためのものである。なお、本実施の形態における大当たり図柄の種類としては、左・中・右の図柄列 14～16 の図柄 17A～17H がゾロ50

目で、かつ、第4図柄列40が「大吉・超大当たり」の図柄EZ1である場合(8種類)、左・中・右の図柄列14~16の図柄17A~17Hがゾロ目で、かつ、第4図柄列40が「牛の絵・大当たり」又は「竜の絵・大当たり」の図柄EZ2, EZ3である場合(16種類)、左右の図柄列14, 16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jで、かつ、第4図柄列40が「大吉・超大当たり」の図柄EO1である場合(8種類)の合計32通りの大当たり図柄がある。

【0083】

これらのカウンタC1, 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C1, 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。

10

【0084】

左・中・右の各図柄乱数カウンタCDL, CDC, CDRは、左・中・右図柄列14~16での停止図柄等を決定するためのものであり、第4図柄乱数カウンタCD4は、第4図柄列40での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。さらに、第4図柄乱数カウンタCD4は、右図柄乱数カウンタCDR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。

20

【0085】

また、図14(b)及び図10(a)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。

【0086】

30

さらに、図14(b)及び図10(b)に示す第4図柄リーチ種別決定カウンタCV4は、上述した3種類のおみくじ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、これらの各リーチパターンにも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。同様に、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】

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。

40

【0088】

さて、図15のフローチャートは、上述した各カウンタC1, CO, CB, CDL, CDC, CDR, CD4, CV, CV4の更新後に、図柄乱数カウンタCDL, CDC, CDR, CD4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31~38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C1、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)。

50

【0089】

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。さらに、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い、第4図柄乱数カウンタCD4に関しては、右図柄乱数カウンタCDR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、右図柄乱数カウンタCDRが初期値に戻されるタイミングであれば第4図柄乱数カウンタCD4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CD4の値を維持する。

10

【0090】

次に、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、第4図柄リーチ種別決定カウンタCV4をそれぞれ更新する。

【0091】

次に、ステップS4において、左・右図柄乱数カウンタCDL, CDRの値の組合せが、同一図柄の組み合わせであるか否かを判定する。そして、この条件が満たされていない場合（左・右図柄乱数カウンタCDL, CDRの値の組合せが同一図柄の組み合わせでない場合）には、ステップS5において各図柄乱数カウンタCDL, CDC, CDR, CD4の値を、対応する外れ図柄乱数バッファ31, 32, 33, 34に格納する。ここで、対応する外れ図柄乱数バッファ31～34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を指し、第4図柄乱数カウンタCD4に関しては第4右外れ図柄乱数バッファ34を指すものとする（後述するステップS9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。

20

【0092】

一方、前記ステップS4の条件が満たされている場合（左・右図柄乱数カウンタCDL, CDRの値の組合せが同一図柄の組み合わせの場合）には、ステップS6において、中図柄乱数カウンタCDCの値が右図柄乱数カウンタCDR（又は左図柄乱数カウンタCDL）の値の組合せが同一図柄の組み合わせであるか否かを判定する。そして、同一図柄の組み合わせの場合、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（ゾロ目の大当たり図柄）の組合せの場合である。

30

【0093】

また、上記ステップS6で否定判定された場合には、制御装置24はステップS7において、中図柄乱数カウンタCDCの値が「おみくじ」の図柄17Jに相当するものであるか否かを判定する。このステップS7で肯定判定された場合には、続くステップS8において、第4図柄乱数カウンタCD4の値が「大吉・超大当たり」の図柄EO1に相当する値であるか否かを判定する。そして、ステップS8で肯定判定された場合には、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, CDRの値の組合せが、同一図柄の組み合わせであり、中図柄乱数カウンタCDCの値が「おみくじ」の図柄17Jに相当するものであり、かつ、第4図柄乱数カウンタCD4の値が「大吉・超大当たり」の図柄EO1に相当する値である場合、すなわち、大当たり図柄（おみくじの大当たり図柄）の組合せの場合である。

40

【0094】

一方、ステップS7で否定判定された場合、又はステップS8で否定判定された場合には、ステップS9へ移行する。ステップS9において、制御装置24は、各図柄乱数カウ

50

ンタ C D L , C D C , C D R , C D 4 の値を、対応する外れリーチ図柄乱数バッファ 3 5 , 3 6 , 3 7 , 3 8 に格納し、その後の処理を一旦終了する。

【 0 0 9 5 】

このように、「乱数振分けルーチン」では、所定時間毎に 4 つの図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R , C D 4 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 3 1 ~ 3 4 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 3 5 ~ 3 8 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 3 1 ~ 3 8 にも格納されない。

【 0 0 9 6 】

次に、図 1 6 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 C I , C O , C D L , C D C , C D R , C D 4 の値を図柄乱数エリア 4 1 (i) ~ 4 6 (i) に格納することである。

【 0 0 9 7 】

当該「格納処理ルーチン」が開始されると、制御装置 2 4 は、ステップ S 1 0 において、作動口用スイッチ 2 1 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 S 1 1 において、保留カウンタ C H 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。

【 0 0 9 8 】

保留カウンタ C H の値が最大保留回数よりも小さい場合には、ステップ S 1 2 において、保留カウンタ C H に「1」を加算する。また、続くステップ S 1 3 において、制御装置 2 4 は対応する保留ランプ（1 8 a から 1 8 d のうちの 1 つ）を点灯させ、ステップ S 1 4 へ移行する。一方、前記ステップ S 1 1 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 S 1 2 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作動口入賞の保留は記憶されない。

【 0 0 9 9 】

ステップ S 1 4 において、制御装置 2 4 は、内部乱数カウンタ C I の値を内部乱数エリア 4 1 (i) に格納する。また、次のステップ S 1 5 において、外れリーチ乱数カウンタ C O の値を、外れリーチ乱数エリア 4 2 (i) に格納する。さらに、ステップ S 1 6 において、制御装置 2 4 は、左・中・右・第 4 の各外れ図柄乱数バッファ 3 1 ~ 3 4 の値（C D L , C D C , C D R , C D 4 ）を、対応する左・中・右・第 4 の各外れ図柄乱数エリア 4 3 (i) ~ 4 6 (i) に格納し、その後の処理を一旦終了する。

【 0 1 0 0 】

このように、「格納処理ルーチン」においては、乱数カウンタ C I , C O , C D 4 , C D L , C D C , C D R の値が各図柄乱数エリア 4 1 (i) ~ 4 6 (i) に格納される。なお、ステップ S 1 4 ~ ステップ S 1 6 では、例えばステップ S 1 2 での更新後の保留カウンタ C H の値が「3」であれば、内部乱数エリア 4 1 (i = 3) 、外れリーチ乱数エリア 4 2 (i = 3) 、第 4 外れ図柄乱数エリア 4 3 (i = 3) 、左外れ図柄乱数エリア 4 4 (i = 3) 、中外れ図柄乱数エリア 4 5 (i = 3) 、右外れ図柄乱数エリア 4 6 (i = 3) が、今回制御周期での格納場所となる。

【 0 1 0 1 】

次に、図 1 7 、図 1 8 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 1 3 や、発光手段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。

【 0 1 0 2 】

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 2 4 はまずステップ S 2 0 において、保留カウンタ C H の値が「0」でないか否かを判定する。そして、否定判定

10

20

30

40

50

された場合、つまり、保留カウンタ C H 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 (C H = 1, 2, 3, 4) 場合には、ステップ S 30 において、「i」を「0」に設定し、次のステップ S 40 において保留カウンタ C H が「i」と同一でないか否かを判定する。

【0103】

そして、この判定条件が満たされている場合 (C H = i) には、ステップ S 50 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) ~ 46 (i + 1) の各データを、1つ前のエリア 41 (i) ~ 46 (i) にそれぞれシフトする。次いで、ステップ S 60 において、制御装置 24 は、「i」に「1」を加算し、ステップ S 40 へ戻る。

10

【0104】

一方、ステップ S 40 の判定条件が満たされない場合 (C H = i) には、ステップ S 70 へ移行し、保留ランプ 18a ~ 18d のうち前記保留カウンタ C H に対応するものを消灯させる。また、次のステップ S 80 において保留カウンタ C H から「1」を減算する。

【0105】

次に、制御装置 24 は、ステップ S 90 において、図柄の変動開始処理を実行する。詳しくは、図 19 の「変動開始処理ルーチン」に示すように、ステップ S 901 において、内部乱数カウンタ C I 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 C I の値が大当たり値の場合には、ステップ S 902 において、大当たり値に対応する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 S 905 へ移行する。

20

【0106】

一方、ステップ S 901 における判定条件が満たされていないと、ステップ S 903 において、外れリーチ乱数カウンタ C O 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 C O の値が外れリーチ値と同一である場合には、ステップ S 904 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 S 905 へ移行する。

【0107】

また、ステップ S 903 の判定条件が満たされていない場合には、ステップ S 906 において、ステップ S 16 での外れ図柄を停止図柄としてメモリに記憶し、ステップ S 907 へ移行する。

30

【0108】

さて、ステップ S 902 又はステップ S 904 から移行して、ステップ S 905 においては、リーチパターンを取得する。すなわち、上述した「ノーマルリーチ」、「風神リーチ」、「福の神リーチ」、「貧乏神リーチ」、「貧乏神 2 段階リーチ」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 C V に基づいて決定する。また、上述した「ノーマルリーチ」、「女の子リーチ」、「反転リーチ」の種々のリーチパターンのうちのいずれかを第 4 図柄リーチ種別決定カウンタ C V 4 に基づいて決定する。

【0109】

そして、ステップ S 905 又はステップ S 906 から移行して、ステップ S 907 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」を終了する。

40

【0110】

さて、上記のように、ステップ S 90 (「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 17 のステップ S 110 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 を、前記ステップ S 902, S 904, S 906 のいずれかの処理で記憶した停止図柄に差替える。また、差替え後の図柄 17A ~ 17H が左右両図柄列 14, 16 にて表示されるよう図柄変動を停止させる。

【0111】

次に、ステップ S 120 において、制御装置 24 は、リーチ動作処理を行う。より詳し

50

くは、図20の「リーチ動作処理ルーチン」に示すように、ステップS1201において、ステップS905で取得したリーチパターンが、「ノーマルリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「ノーマルリーチ」の場合）には、当該ノーマルリーチ動作処理を行う。この場合においては、例えば背景画面の色をそれまでとは異ならせるとともに、単に中図柄列15の図柄17A～17Kを低速でスクロール変動させる等の処理が行われる。

【0112】

また、ステップS1201で肯定判定された場合には、ステップS1203に移行する。ステップS1203においては、ステップS905で取得したリーチパターンが、「風神リーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「風神リーチ」の場合）には、ステップS1204において、当該風神リーチ動作処理を行う。

10

【0113】

ここで、当該「風神リーチ」の内容について詳しく説明する。すなわち、図21の「風神リーチ動作処理ルーチン」に示すように、まずステップS1204aにおいて、制御装置24は、今回の風神リーチ演出に先だって、「花火演出」を実行するか否かを判定する。そして、否定判定された場合には、花火演出を実行することなくステップS1204hに移行する。これに対し、肯定判定された場合（今回が外れリーチ時であってリーチ種別決定カウンタCVの値が「40」～「44」の範囲内にある場合、又は、今回が大当たり時であってリーチ種別決定カウンタCVの値が「75」～「84」の範囲内にある場合）には、花火演出を実行するべくステップS1204bへ移行する。

20

【0114】

ステップS1204bにおいて、制御装置24は、図23(a)に示すように、上述したノーマルリーチと同様の処理を所定時間実行する。すなわち、中図柄列15の図柄17A～17Kがゆっくりとスクロール変動しているかの如く表示を行う。そして、所定時間経過後、ステップS1204cにおいて、制御装置24は、中図柄列15において、外れ図柄を一旦停止させる。図23(b)に示す例では、「7」の図柄17Gでリーチ状態となっている場合において、中図柄列15において「4」の図柄17Dが停止表示された場合が示されている。ここで、遊技者は、一時的に大当たり状態が発生しなかったことを憂い、がっかりすることとなる。

【0115】

30

次に、制御装置24は、ステップS1204dにおいて、図24に示すように、あたかも表示部13aの電源が遮断されたかの如く、あるいは、夜空が表示されたかの如く、表示部13aを暗く表示する。但し、本実施の形態においては、いかなる図柄でリーチ状態になっているのかを遊技者に認識できるようにするため、この段階において、図25(a)に示すように、左右図柄列14, 16の停止図柄（リーチ状態となっている図柄）を表示部13aの下部の両隅において縮小表示する。

【0116】

さらに、これとともに、ステップS1204eにおいて、全てのランプ（第1～第3のランプ群LL1～LL3）を消灯させる。従って、これらの処理が行われることにより、それまでのノーマルリーチ演出の華やいだ雰囲気に比べ、一転暗い雰囲気が漂うこととなる。

40

【0117】

そして、続くステップS1204fにおいて、図25(b)に示すように、表示部13a上に、打ち上げられつつある花火を表示する。本実施の形態においては、この打ち上げ表示に連動させて、花火の打ち上げられる「ヒュルルルル」という音声を併せて発生させる。その後、所定の高さまで打ち上げられた段階で、図25(c)に示すように、花火が連続的に拡開（開花）するかの如く表示を表示部13aにおいて行う。また、この拡開表示に連動させて、花火が開いたときの「ドーン」という音声を併せて発生させる。

【0118】

さらに、このとき、図26に示すように、第1～第3のランプ群LL1～LL3を点灯

50

させる。これにより、表示部 13a のみならず、遊技盤 2 全体において大きな花火が開花したかのような演出、すなわち、表示部 13a 及び第 1 ~ 第 3 のランプ群 LL1 ~ LL3 による一体的な演出が行われることとなる。これにより、遊技者は驚きを覚えるとともに、遊技者にとって何らかの望ましいこと（大当たり状態の発生）が起こるのではないかという期待感を抱きうる。

【0119】

なお、上記第 1 ~ 第 3 のランプ群 LL1 ~ LL3 の点灯に際し、時差を設けることとしてもよい。つまり、内周側にある第 1 のランプ群 LL1 から順に外周側へと点灯されるような制御を行ってもよい。これにより、より一層リアリティが増すこととなる。さらに、点灯後、第 1 ~ 第 3 のランプ群 LL1 ~ LL3 を適宜点滅させることとしてもよい。これにより、開花後の花火が、チカチカキラキラと煌めく様子が演出表示されることとなる。また、上記のような花火演出を複数回行ってもよい。

【0120】

さて、上記ステップ S1204a 又はステップ S1204g を経た後、制御装置 24 は、本来の風神リーチ動作処理を実行するべく、ステップ S1204h へ移行する。ステップ S1204h において、制御装置 24 は、まず背景を変更するとともに、表示部 13a に袋を持った風神キャラクタ FC を表示させる（図 226 (a) 参照）。ここで、背景としては、表示部 13a に奥行き方向への立体感を醸し出す、大きさの異なる複数の輪状体を配列した絵模様が表示される。

【0121】

そして、中図柄列 15 における図柄 17A ~ 17K が変動するに際して、背景として表示された大きさの異なる複数の輪状体が、それぞれ輪状体の中心方向へ縮径表示されるとともに、最外周には新たに大きい輪状体が表示されるような表示制御が行われる。つまり、大きさの異なる輪状体が奥行き方向へ遠ざかっていくかの如く視認され、絵模様が奥行き方向へ流動しているように見せる等処理が行われる。これにより、後述する吸引動作が助長されることとなる。

【0122】

続いて、制御装置 24 は、表示部 13a の上部に、通常のスクロール変動時に表示される図柄より大きなサイズの図柄を表示させる（当該表示は表示領域の拡張に相当しうる）。また、これとともに別途のキャラクタ「犬」DC、「葉っぱ」LC、「石」SC、「お爺さん」JC 等を適宜表示させる。

【0123】

そして、表示部 13a の上部に表示された中図柄列 15 の図柄 17A ~ 17K が、「1」、「2」、「3」・・・といった具合にスクロール変動時と同順に、あたかも風神キャラクタ FC が図柄を引き付け、袋の中に吸い込むように一図柄ずつ逐次的に動作表示される。また、キャラクタ「犬」DC、「葉っぱ」LC、「石」SC、「お爺さん」JC については、適宜風神キャラクタ FC の方へ引き付けられ、袋の中に吸い込まれるように動作表示される。

【0124】

より詳しくは、ある図柄 17A ~ 17K を、風神キャラクタ FC の持つ袋の、作用部としての吸引口を拡開させる動作に連動させて、ある図柄 17A ~ 17K と同種で、かつ大きさの異なる図柄が、大きさの大きい図柄より順に小さくなっていくとともに、連続して風神が持った袋の吸引口の方向へ移動表示される。その後、図柄 17A ~ 17K が袋の吸引口の近傍に達した時点で、当該図柄 17A ~ 17K が、表示部 13a より消え去るよう表示制御が行われ、袋の中に吸い込まれるような表示がなされる。次の図柄 17A ~ 17K が表示部 13a の上部より風神の方向へ引き付けられ、袋の中へ吸い込まれるように移動表示される。つまり、図柄 17A ~ 17K が風神キャラクタ FC の方へ引き付けられ、風神キャラクタ FC の持つ袋の中へ、一図柄ずつ逐次的に吸引されるかの如く見せる等の処理が行われるのである。そして、この動作が連続して繰り返される。

【0125】

10

20

30

40

50

また、キャラクタ「犬」DC、「葉っぱ」LC、「石」SC、「お爺さん」JCは所定のタイミング毎に適宜表示部13aの任意の端部から前記風神キャラクタFCに引き付けられ、該風神キャラクタFCの持つ袋の中に吸い込まれるように移動表示される。つまり、該キャラクタの動作表示も、前記図柄17A～17Kの動作表示とほぼ同様の態様で行われる。

【0126】

その後、所定のタイミングが到来したならば、図26(b)に示すように、制御装置24は、風神キャラクタFCの表情が険しくなるかのように表示制御を行う。なお、このような表示は大当たりとなる図柄17A～17Kが現れる2つ～3つ位手前の図柄17A～17Kが表示されたときから始められる。このとき、図柄17A～17Kが吸い込まれる速さが通常の場合に比べ遅くなるよう表示制御される。かかる表示制御を行うことで、遊技者にとっては、あたかも風神キャラクタFCが大当たりとなるための図柄17A～17Kを吸い寄せようと力を入れているかの如く視認される。

10

【0127】

また、大当たり図柄が一旦吸い込まれてしまうと通常の図柄の移動表示態様（主として速度）に戻され、図柄17A～17Kが風神キャラクタFCの持つ袋の中に吸い込まれる動作が連続して繰り返される。

【0128】

さらに、このとき大当たりとなる図柄17A～17Kを吸引するときは、なかなか吸引込まれないといった演出が行われる。また、所定のタイミングが到来したならば、より一層表情を険しくするといった演出が行われる。さらに、大当たりとなる図柄17A～17Kに関しては吸引口方向へ引き付けられたり、逆に引き戻されたりするといった動作表示が行われてもよい。より詳しくは、ある図柄17A～17Kを、同種で、かつ大きさの異なる図柄が、大きさの大きい図柄より順に小さくなっていくように移動表示されていたものを、大きさの小さい図柄より順に大きくなっていくように移動表示することによって、奥行き方向に対して、ある図柄17A～17Kが行き来をしているかの如く動作表示される。なお、上記のような動作表示は最終的に、ある図柄17A～17Kで停止表示される直前に行われる。

20

【0129】

ここで、本実施の形態では、大当たりとなる図柄17A～17Kが袋の中に吸引されてしまえば、外れとなってしまうのに対し、袋の中に吸引されなければ（吸引口付近で留まれば）、大当たり状態が発生することから、遊技者にとってのわくわくどきどき感は、最高潮に達しうる。

30

【0130】

また、外れ図柄で一旦停止してしまった場合でも、所定の条件が成立することにより、図柄17A～17Kが停止状態から再び、急激に吸い込まれるといった再変動動作を行うこととしてもよい。なお、当該再変動動作が行われた場合には、非常に高い確率で（例えば、100%）大当たり図柄で停止することとしてもよい。

【0131】

そして、所定のタイミング、例えば、「お爺さん」JCが表示サイズを変えず、風神キャラクタFCの持つ袋の吸引口を塞ぐように停止した時点（もしくは、袋の中に吸引された時点）等で、上記風神リーチ動作が終了させられることとしてもよい。なお、「お爺さん」JCが風神キャラクタFCの持つ袋の口を塞ぐように停止した（もしくは、袋の中に吸引された）場合には、ほとんどの場合に大当たりとなる図柄17A～17Kが最終的に中央に停止され、大当たり状態が発生することとしてもよい。

40

【0132】

このような表示制御を行うことで、遊技者は、風神キャラクタFCが図柄17A～17Kを一つ一つ吸い込む動作に集中するとともに、いつ吸い込む動作をやめ、どの図柄で停止するのかをわくわくどきどきしながら表示部13aを注目する。そして、上記一連の動作表示を行った後、制御装置24は、「風神リーチ動作処理ルーチン」を終了する。

50

【0133】

また、前記ステップS1203で肯定判定された場合には、ステップS1205に移行する。ステップS1205において、制御装置24はステップS905で取得したリーチパターンが、「福の神リーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合(「福の神リーチ」の場合)には、ステップS1206において、当該福の神リーチ動作処理を行う。この場合においては、図9(b)に示すように、表示部13aに小槌を持った福の神のキャラクタを表示するとともに、当該福の神が小槌を振り下ろすが如く見せ、その振り下ろしに対応して図柄17A~17Kを切換表示する等の処理が行われる。

【0134】

さて、前記ステップS1205で肯定判定された場合には、ステップS1207に移行する。ステップS1207においては、ステップS905で取得したリーチパターンが、「みこしリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合(「みこしリーチ」の場合)には、ステップS1208において、当該みこしリーチ動作処理を行う。この場合においては、図9(c)に示すように、表示部13aに複数の担ぎ手及び御輿を表示するとともに、担ぎ手の御輿を揺らす動作とともに、御輿の観音扉から図柄17A~17Kが順に飛び出てくるかの如く見せる等の処理が行われる。

【0135】

また、前記ステップS1207で肯定判定された場合には、ステップS1209に移行する。ステップS1209においては、ステップS905で取得したリーチパターンが、「貧乏神リーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合(「貧乏神リーチ」の場合)には、ステップS1210において、当該貧乏神リーチ動作処理を行う。この場合においては、図9(d)に示すように、表示部13aに貧乏神のキャラクタを表示するとともに、中図柄列15の図柄17A~17Kをスクロール変動させる等の処理が行われる。

【0136】

一方、前記ステップS1209で肯定判定された場合には、ステップS1211に移行する。ステップS1211においては、ステップS905で取得したリーチパターンが、「貧乏神2段階リーチ」でないか否かを判定する。そして、ここで否定判定された場合(「貧乏神2段階リーチ」の場合)には、ステップS1212において、貧乏神2段階リーチ動作処理を行う。この場合においては、途中まで、上述した貧乏神リーチと同等の処理が行われるとともに、ある時点から、別のキャラクタ(例えば風神、福の神等)が配置表示される。そして、上述したスーパー・リーチ(風神リーチ又は福の神リーチ)へと発展させ、以降、上記各スーパー・リーチと同様の処理が行われる。

【0137】

さて、前記ステップS1211で肯定判定された場合には、いずれのリーチ動作処理をも行うことなく、当該「リーチ動作処理ルーチン」を一旦終了する。また、ステップS1202, 1204, 1206, 1208, 1210, 1212の各リーチ動作処理を実行した後においても、当該「リーチ動作処理ルーチン」を一旦終了する。

【0138】

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(図17参照)において、中図柄列15での図柄変動を停止させる。

【0139】

続いて、制御装置24は、ステップS140において、第4図柄列40についてのリーチ動作処理を実行する。詳しくは、図22の「第4図柄リーチ動作処理ルーチン」に示すように、制御装置24は、まずステップS1401において、左・中・右の図柄列14~16が同一の図柄(ゾロ目)で停止しているか否かを判定する。そして、ゾロ目で停止している場合には、ステップS1402において、第4図柄列40に表示される図柄をそれまでの図柄E1~E3に代えて、「大吉・超大当たり」、「牛の絵・大当たり」、「竜の絵・大当たり」の図柄EZ1~EZ3に設定し、変動表示させる。

10

20

30

40

50

【0140】

また、左・中・右の図柄列14～16が同一の図柄（ゾロ目）で停止していない場合には、ステップS1403において、左右の図柄列14, 16が同一の図柄で、中図柄列15が「おみくじ」の図柄17Jでそれぞれ停止している（いわゆるおみくじリーチ状態である）か否かを判定する。そして、おみくじリーチ状態の場合には、ステップS1404において、第4図柄列40に表示される図柄をそれまでの図柄E1～E3に代えて、「大吉・超大当たり」、「牛の絵・はずれ」、「竜の絵・はずれ」の図柄EO1～EO3に設定し、変動表示させる。

【0141】

一方、ステップS1403において否定判定された場合には、何らの処理をも行うことなく、本ルーチンを一旦終了する。

【0142】

さて、ステップS1402又はステップS1404から移行して、ステップS1405において、制御装置24は、ステップS905で取得した第4図柄列40についてのリーチパターンが、「ノーマルリーチ」でないか否かを判定する。そして、ここで否定判定された場合（「ノーマルリーチ」の場合）には、ステップS1406において、ノーマルリーチ動作処理を行う。この場合においては、遊技者が視認できるような速度で、第4図柄列40における図柄EO1～EO3（又はEZ1～EZ3）を徐々に拡大させながら回転表示させる（図6（a）, (b) 参照）。そして、その後の処理を一旦終了する。

【0143】

また、ステップS1405で肯定判定された場合には、ステップS1407へ移行する。ステップS1407において、制御装置24は、ステップS905で取得した第4図柄列40についてのリーチパターンが、「女の子リーチ」でないか否かを判定する。そして、ここで否定判定された場合（「女の子リーチ」の場合）には、ステップS1406において、女の子リーチ動作処理を行う。この場合においては、遊技者が視認できない程度に高速で、第4図柄列40における図柄EO1～EO3（又はEZ1～EZ3）を徐々に拡大させながら回転表示させるとともに、表示部13aに女の子を表示し、第4図柄列40の図柄EO1～EO3（又はEZ1～EZ3）に向けて、該図柄の回転動作を停止せしめ、ボールを投げつけるかの如く表示を行う（図8（a）, (b) 参照）。そして、その後の処理を一旦終了する。

【0144】

また、ステップS1407で肯定判定された場合には、ステップS1409へ移行する。ステップS1409において、制御装置24は、ステップS905で取得した第4図柄列40についてのリーチパターンが、「反転リーチ」であるものとして、当該反転リーチ動作処理を行う。この場合においては、遊技者が視認できるような速度で、第4図柄列40における図柄EO1～EO3（又はEZ1～EZ3）を徐々に拡大させながら回転表示させるとともに、ある時点に至った後、現在表示されている図柄と、それよりも1つ前に表示されていた図柄とを交互に反転表示する。詳しくは、既に選択された図柄EO1～EO3（又はEZ1～EZ3）と、その前又は後の図柄とを交互に反転させる。そして、その後の処理を一旦終了する。

【0145】

さて、上記第4図柄列40についてのリーチ動作処理ルーチンを実行した後、制御装置24は、次に、ステップS150において、第4図柄列40の図柄E1～E3（又はEO1～EO3又はEZ1～EZ3）の変動を停止させる。より詳しくは、上記ステップS1403で否定判定されたような場合（第4図柄列40に関するリーチ動作が事実上行われなかった場合）には、中図柄列15の図柄停止後すぐに第4図柄列40の図柄E1～E3の変動を停止させる（図3参照）。また、第4図柄列40に関するリーチ動作が行われた場合には、例えば図8（c）, (d) に示すように、第4図柄列40の図柄EO1～EO3又はEZ1～EZ3を最大限に拡大させた状態で、変動を停止させる。なお、上記「女の子リーチ」の場合には、投げつけられたボールが第4図柄列40の図柄に当たったとき

10

20

30

40

50

にピタッと変動が停止させられる。

【0146】

次に、ステップS160において、制御装置24は、左・中・右・第4の各図柄列14～16, 40の各図柄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、図柄の組合せが大当たりの組合せである場合には、ステップS170において、ラウンドカウンタCRを「0」にクリヤする。また、これとともに、図7(b), (c)に示すように、超大当たり・大当たりの報知表示を行う。

【0147】

10

次に、制御装置24は、ステップS180(図18参照)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。また、続くステップS190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。さらに、ステップS200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(例えばカウント数)を初期化(「0」に初期化)して表示する。

【0148】

さらに、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。

20

【0149】

次に、ステップS220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S230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S220へ戻す。その結果、大入賞口4の開放開始後に所定値CEmax個よりも多くの遊技球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S220又はステップS230のいずれか一方が満たされていないと、ステップS240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。

30

【0150】

続いて、ステップS240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所定値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の値が所定値CRmax未満の場合には、続くステップS260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S180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、所定値CRmax回数満たされるまでは、大入賞口4が開閉のサイクルを繰り返す。例えば所定値CEmaxが「10」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CRmaxが「16」に設定されている場合には、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16回(16ラウンド)繰り返されることとなる。

40

【0151】

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には、大当たり状態が終了したものとして、ステップS270においてその旨を表示部13aに表示する。また、ステップS280において、次回の遊技モードを報知する処理を実行する。例えば、第4図柄列40が「大吉・超大当たり」の図柄EO1, EZ1で停止した場合には、次回の遊技モードとして確変モードが付与された旨の報知が

50

行われ、第4図柄列40がそれ以外の図柄E02,E03,EZ2,EZ3で停止した場合には、次回の遊技モードとして通常モードが付与された旨の報知が行われる。そして、制御装置24は、本ルーチンを終了する。

【0152】

以上詳述したように、本実施の形態によれば、「花火演出」に際し、表示部13aでの演出に関連させて、第1～第3のランプ群LL1～LL3が制御される。すなわち、表示部13a上に、打ち上げられつつある花火が表示された後、花火が拡開（開花）するかの如く表示が表示部13aにおいて行われ、この拡開表示に連動させて、第1～第3のランプ群LL1～LL3が点灯させられる。このため、表示部13aのみならず、遊技盤2全体において大きな花火が開花したかのような演出、つまり、表示部13a及び第1～第3のランプ群LL1～LL3による一体的な演出が行われることとなる。また、表示部13aに加えて、ランプ群LL1～LL3の演出が行われることにより、演出が一層煤びやかなものとなる。従って、このような演出により、遊技者は驚きを覚えるとともに、今までにはない面白味を堪能することができる。その結果、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

10

【0153】

また、ランプ群LL1～LL3は、複数種類のランプによって構成されているため、演出に様々なバリエーションをもたせることができる。さらに、演出に様々なバリエーションをもたせることで、遊技内容に厚みを持たせることができる。例えば、ランプの種類に応じて、演出の内容（点灯、点滅のタイミング、点滅の間隔等）を相違させることで、面白味が一層増すこととなる。その結果、上記興趣の向上に拍車がかけられる。

20

【0154】

さらに、本実施の形態では、表示部13aの明暗の切換に合わせて、ランプ群LL1～LL3が制御されるようにした。より詳しくは、表示部13aが一時的に暗く表示される。このときには、ランプ群LL1～LL3の全てが消灯状態となるようにした。このため、それまでの遊技状態に比べて、一時的に全体的な暗い（夜空の）雰囲気を醸し出すことができる。一方、表示部13aに花火が表示されることにより明るくなった場合には、ランプ群LL1～LL3が点灯、点滅されたりして、表示部13aとの一体感が付与されることとなる。その結果、より一層興趣の向上を図ることができる。

【0155】

30

また特に、本実施の形態では、上記花火演出が行われる前段階に、一旦外れ図柄が停止表示されることとし、大当たり状態の発生の期待感を低減させる演出が行われるようにした。このため、一旦遊技者ががっかりした後に花火演出が行われることによって、一転、何らかの望ましい事態が起こるのではないかと期待感が急増することとなる。その結果、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【0156】

併せて、本実施の形態では、第1～第3のランプ群LL1～LL3による演出に際して、音声による演出をも併せて行うようにした。従って、音声による演出とも相まって、興趣の一層の向上が図られることとなる。

【0157】

40

加えて、本実施の形態では、表示部13aによって花火が表示されるよう構成されるとともに、該花火が表示されたときには、前記ランプ群LL1～LL3によっても花火という概念が表現されるようにした。そのため、表示部13aに表示された花火と同一の概念である花火がランプ群LL1～LL3によって表現され、それを理解した遊技者は、一層の面白味を抱く。特に、本実施の形態では、表示部13aの周囲に多重環状にランプ群LL1～LL3が配置されていることから、ランプ群LL1～LL3により、表示部13aに表示された花火のさらに拡張された花火が表示されうる。このため、表示部13aに表示された花火とランプ群LL1～LL3により表現された花火とによって、遊技者は、拡張された巨大な花火が遊技盤2全体に表示されているかの如き感覚を覚える。その結果、今までにはない興趣の向上を図ることができる。

50

【0158】

また、本実施の形態では、リーチ状態演出中に、花火演出を行うようにしたため、遊技者にとってもっともわくわくするときに、特殊な演出を堪能することができる。そのため、さらに興趣が高められる。さらに、スーパーリーチ状態の前段階に、花火演出を行うようにしたため、かかる演出によってスーパーリーチ状態の発生、ひいては大当たり状態の発生を大いに期待することができる。その結果、花火演出を視認した遊技者のわくわく感は一層高められることとなる。

【0159】

さらに、花火演出が行われた場合、かなり高い確率をもって、大当たり状態の発生を期待することができるところから、当該花火演出は、大当たり状態の一種の予告演出として機能しうる。そのため、わくわく感がより一層高められる。

10

【0160】

尚、上述した実施の形態の記載内容に限定されないで、例えば次のように実施してもよい。

(a) 上記実施の形態では、あまり言及しなかったが、第1～第3のランプ群LL1～LL3の点灯、点滅の仕方(発光様態)にバリエーションを設けてもよい。そして、その発光様態に応じて、大当たり状態発生の期待値、確変モードが付与される確率等を可変としてもよい。このような構成とすることにより、発光様態に応じて、遊技者は一喜一憂しうることとなる。

【0161】

20

(b) 上記実施の形態では、「風神リーチ」の前段階に花火演出が行われることとしたが、他のスーパーリーチの前段階に花火演出が行われることとしてもよい。また、図柄の変動開始時、変動開始中、変動一旦停止後に行うこととしてもよい。

【0162】

さらに、花火演出をスーパーリーチ遊技状態演出の一環として、演出が行われるようにしてもよい。すなわち、「花火リーチ」なるものを別途設け、リーチ演出そのものとして採用してもよい。このような花火リーチの演出の一例を紹介すると、例えば、一旦上述した「花火演出」が行われたら花火リーチに突入する。そして、次々に花火が打ち上げられ、該花火が開花したときに図柄が表示(表現)されるように構成する。つまり、「打ち上げ」が第1段階で、「開花」が第2段階となる。そして、花火の打ち上げが停止された場合、又は、打ち上げられた花火が開花しなかった場合(第2段階に至らなかった場合)に、図柄の切換変動が終了させられるのである。このような演出を行うことで、例えば「5」の図柄リーチで状態が発生した場合に、花火で「5」が表示された場合に、次の「6」に関連する花火が打ち上げられた場合であっても、その花火が開花しなければ大当たり状態が発生することとなり、面白味が一層増す。

30

【0163】

(c) 上記実施の形態では、表示部13a及び第1～第3のランプ群LL1～LL3により、花火が表示されることとしたが、他の表示対象を表示(表現)することとしてもよい。

【0164】

40

(d) 上記実施の形態では、表示部13a及び第1～第3のランプ群LL1～LL3により、全体として1つの大きな花火が表示されることとしたが、ランプ群により、別途の花火等が表現されることで、複数の花火が表現されるような構成となっていてもよい。

【0165】

(e) 発光手段としてのランプは、上記実施の形態のような丸いものであってもよいし、蛍光管等を用いて、1つの発光で、長尺状、環状等の所定形状を表現可能な構成となっていてもよい。

【0166】

(f) 上記実施の形態では、表示部13aが暗く表示されたときには、全てのランプが消灯されるような構成となっていたが、部分的に点灯又は点滅されるような構成としても

50

よい。

【0167】

(g) 表示部13aが暗く表示されるような演出を省略してもよい。

【0168】

(h) ランプを遊技盤2の遊技領域外に設ける構成としてもよい。また、遊技盤2以外の例えは前面枠1Bに設けられたランプを活用してもよい。

【0169】

(i) 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~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、(1)~(5)の全てが実行されることとした。

10

【0170】

これに対し、(5)のみ、すなわち、大当たり期待値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。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))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。

20

【0171】

(i) 確変モードとしては、次回の大当たり時まで継続されるようにしてもよいし、各図柄列14~16, 40について予め定められた所定回転変動回数だけ継続され、その後通常モードに切り替えられるようにしてもよい。また、確変モードが選択された場合には、大当たり状態が2回又はそれ以上発生するまで、当該確変モードが継続されるようにしてもよい。さらに、ある入賞口に遊技球5が入賞するまで、或いは、所定の図柄が停止するまで(小当たり状態となるまで)当該確変モードが継続されるようにしてもよい。

30

【0172】

(k) さらに、上記実施の形態では、確変モードが選択される確率については特に言及しなかったが、当該確率は任意に変更しうる。例えば一律に「50%」としてもよいし、「約33%」の確率で確変モードが選択されるようにしてもよい。

【0173】

(l) また、確変モードに加えて、或いは確変モードに代えて、時間短縮モードを実行しうるパチンコ機にも適用してもよい。もちろん、確変モードの付与されないタイプ(モード切替のないタイプ)のパチンコ機にも適用可能である。

【0174】

(m) 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。かかる構成とすることで、遊技者に無用な期待感を抱かせずに済む。

40

【0175】

(n) 一旦停止されたように見える図柄について、再変動処理・再抽選処理を行うこととしてもよい。

【0176】

(o) 特別図柄表示装置13の表示部13a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、エレクトロルミネンス(EL)、蛍光表示管、ドラム等を用いてもよい。

50

【0177】

(p) 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。

【0178】

(q) 上記実施の形態では、第4図柄列40を有するタイプのパチンコ機に具体化したが、かかる第4図柄列40のないタイプのパチンコ機にも適用できる。

【0179】

(r) また、上記実施の形態では、乱数に関するカウンタ(内部乱数カウンタC1、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、第4図柄乱数カウンタCD4、リーチ種別決定カウンタCV、第4図柄リーチ種別決定カウンタCV4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。

10

【0180】

(s) 上記実施の形態とは異なるタイプのパチンコ機等として実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回(例えば2回、3回)大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機(通称、2回権利物、3回権利物と称される)として実施してもよい。また、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。また、パチンコ機以外にも、アレバチ、雀球、スロットマシン等の各種遊技機として実施することも可能である。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。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に確定図柄を表示する図柄表示手段を備え、始動用操作手段(例えば操作レバー)の操作に起因して図柄変動が開始され、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図柄変動が停止され、その停止時の確定図柄が特定図柄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たスロットマシン」となる。

20

【0181】

(t) 上記実施の形態では、第1の図柄列として、左・中・右の3つの図柄列14~16を採用したが、2つ以下、或いは4つ以上の図柄列により構成してもよい。また、第4図柄列(第2の図柄列)を複数の図柄列により構成してもよい。

【0182】

(u) 上記実施の形態では、花火演出に際し、いかなる図柄でリーチ状態になっているのかを遊技者に認識できるようにするため、表示部13aが暗く表示された段階において、左右図柄列14, 16の停止図柄を表示部13aの下部の両隅において縮小表示することとした。これに対し、このような表示を省略することとしてもよい。また、1つのリーチ図柄を表示しておくこととしてもよい。

30

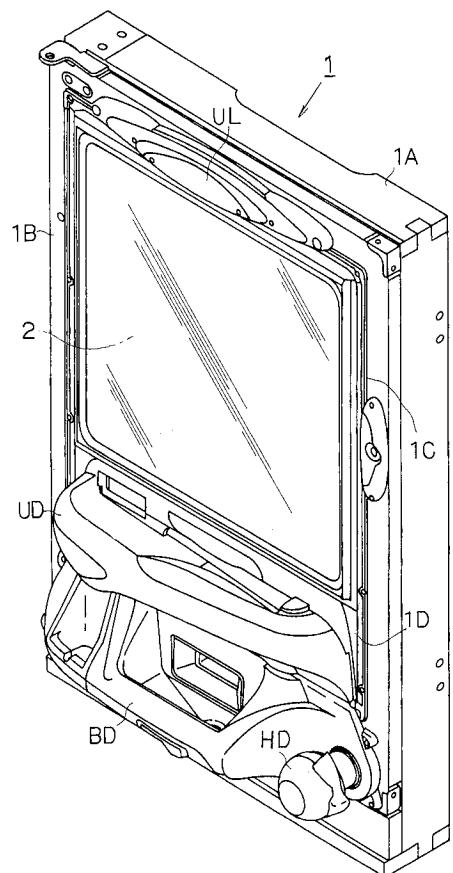
【符号の説明】

【0183】

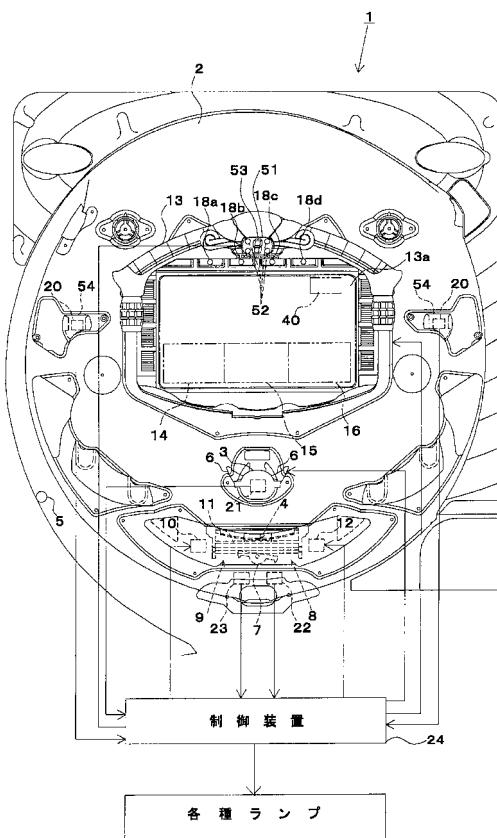
1...パチンコ機、2...遊技盤、3...作動口、4...大入賞口、5...遊技球、13...特別図柄表示装置、13a...表示部、14...左図柄列、15...中図柄列、16...右図柄列、17A~17K...図柄、24...制御装置、40...第4図柄列、E1~E3, EZ1~EZ3, EO1~EO3...図柄、LL1~LL3...第1~第3のランプ群。

40

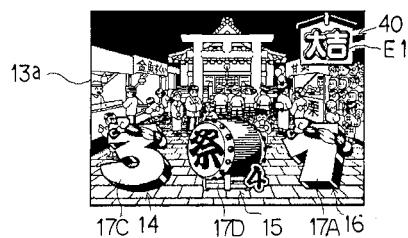
【図1】



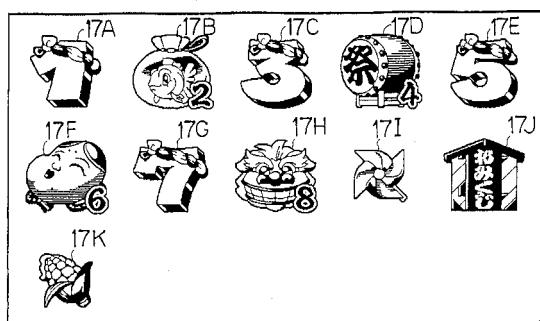
【図2】



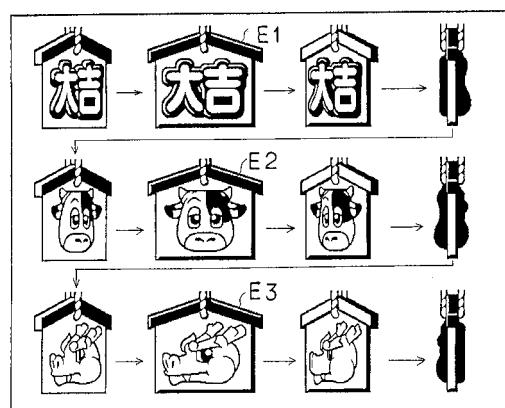
【図3】



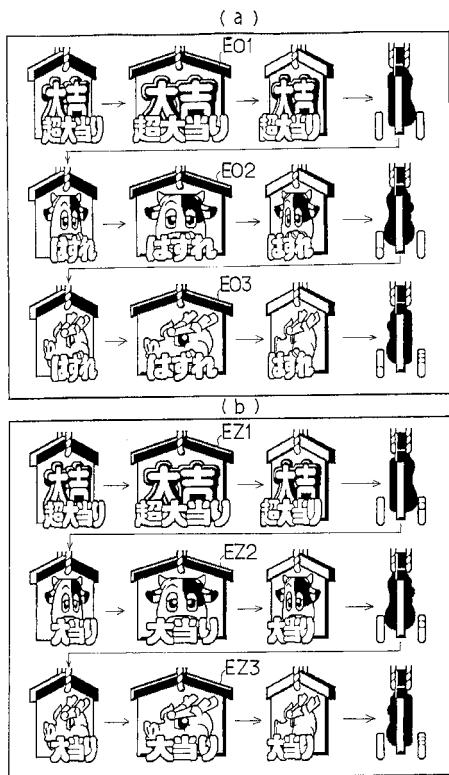
【図4】



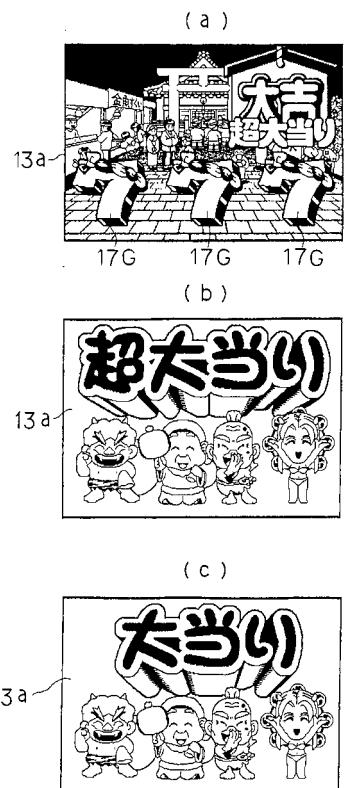
【図5】



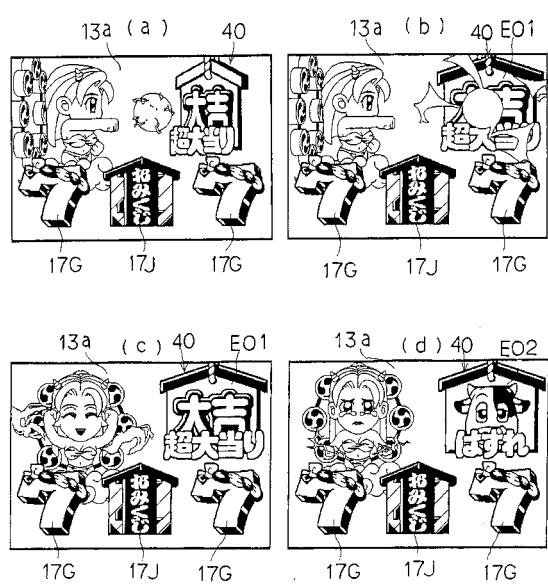
【図6】



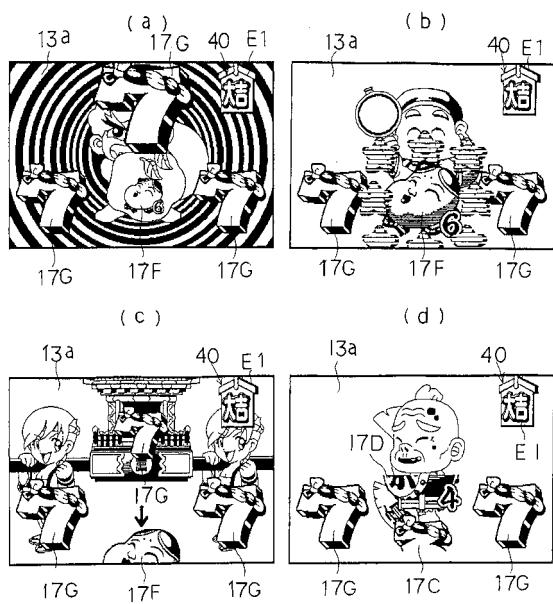
【図7】



【図8】



【図9】



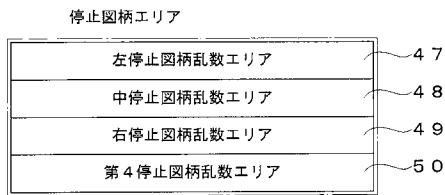
【図10】

リーチ種別決定カウンタCV	
乱数値	リーチパターンの種類
外れ リーチ時	ノーマルリーチ
	風神リーチ (40~44は花火演出)
	福の神リーチ
	みこしリーチ
	貧乏神リーチ
	貧乏神2段階リーチ
	貧乏神2段階リーチ
	みこしリーチ
	福の神リーチ
	風神リーチ (75~84は花火演出)
当たり時	ノーマルリーチ
	貧乏神リーチ
	貧乏神リーチ
	貧乏神リーチ
	貧乏神リーチ

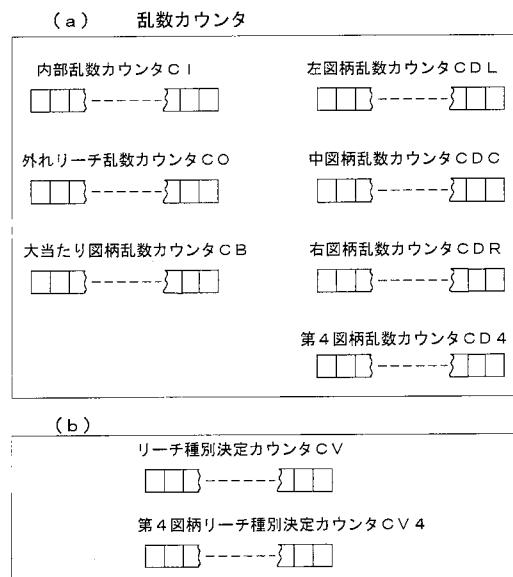
第4図柄リーチ種別決定カウンタCV

乱数値		リーチパターンの種類
外れ リーチ時	0~49	ノーマルリーチ
	50~74	女の子リーチ
	75~99	反転リーチ
	0~39	反転リーチ
	40~79	女の子リーチ
	80~99	ノーマルリーチ
	0~39	反転リーチ
	40~79	女の子リーチ
	80~99	ノーマルリーチ
	0~39	反転リーチ

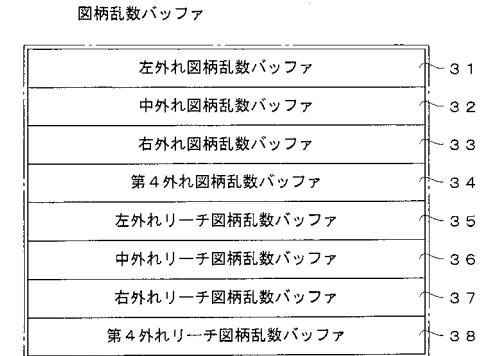
【図13】



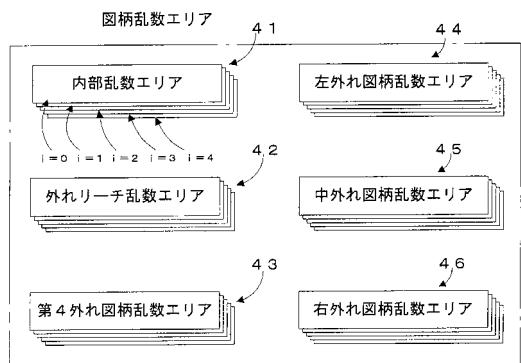
【図14】



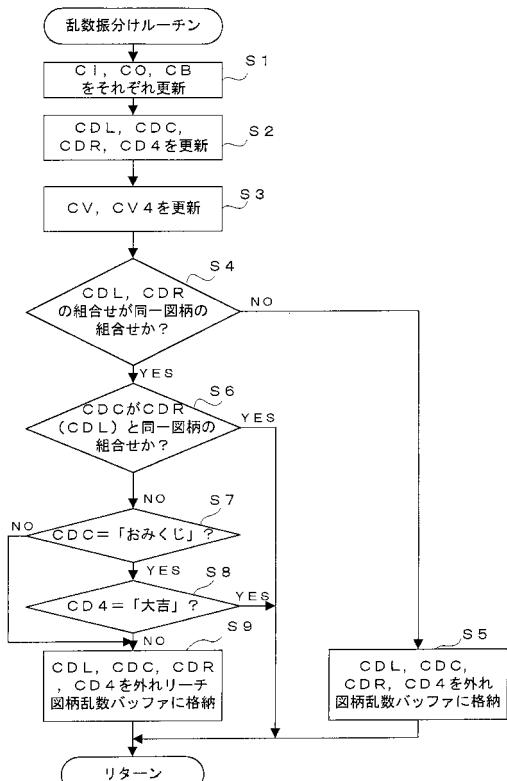
【図11】



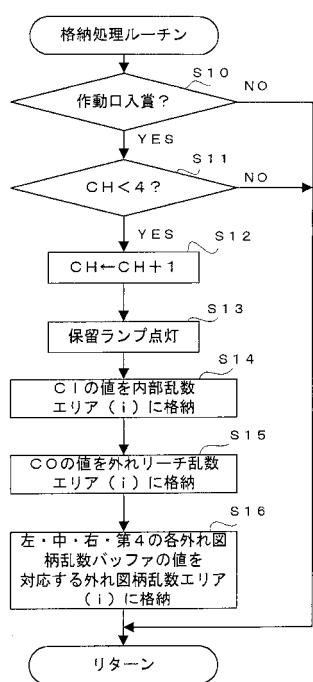
【図12】



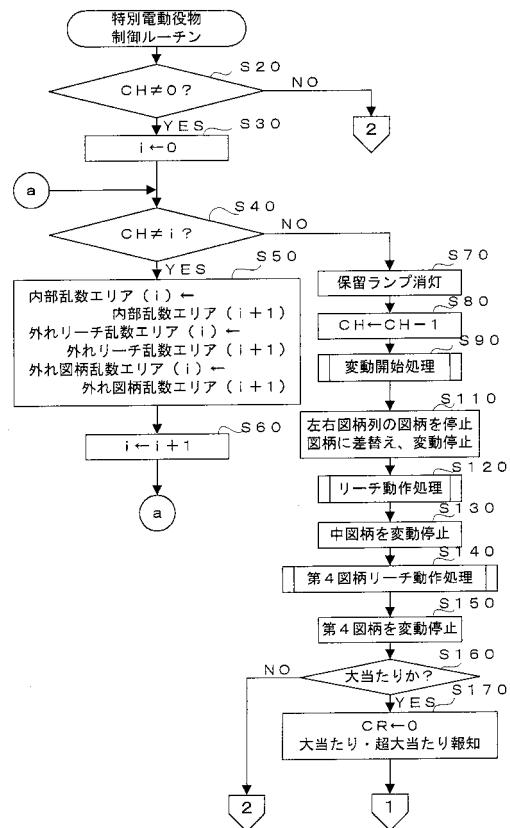
【図15】



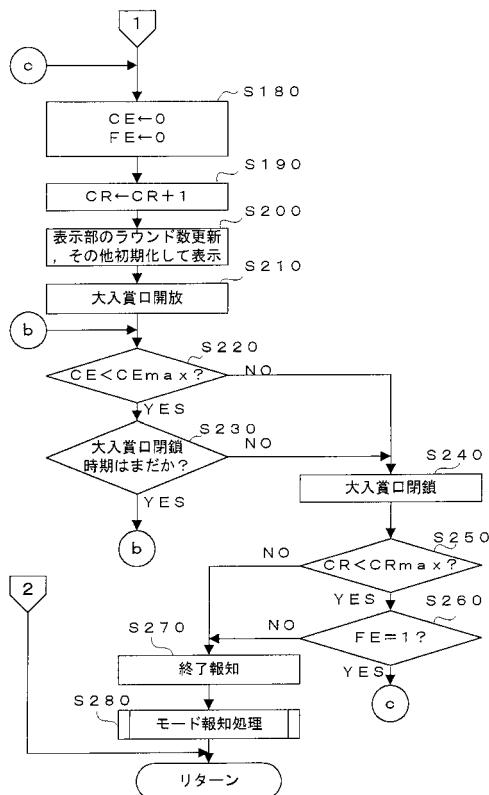
【図16】



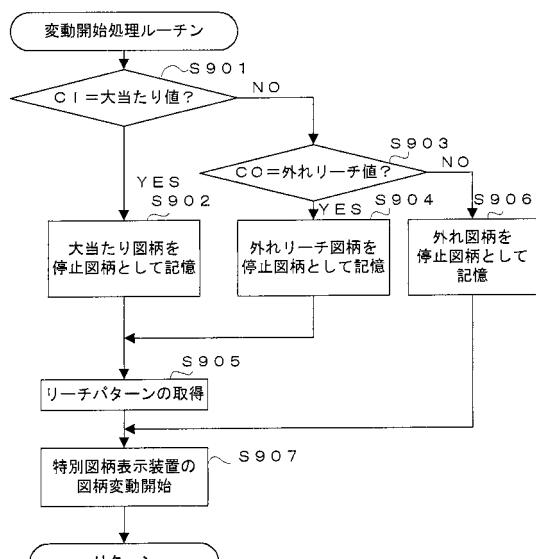
【図17】



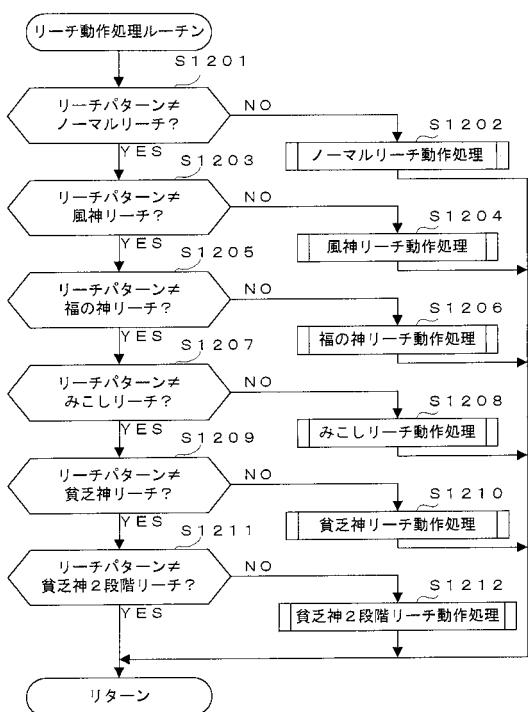
【図18】



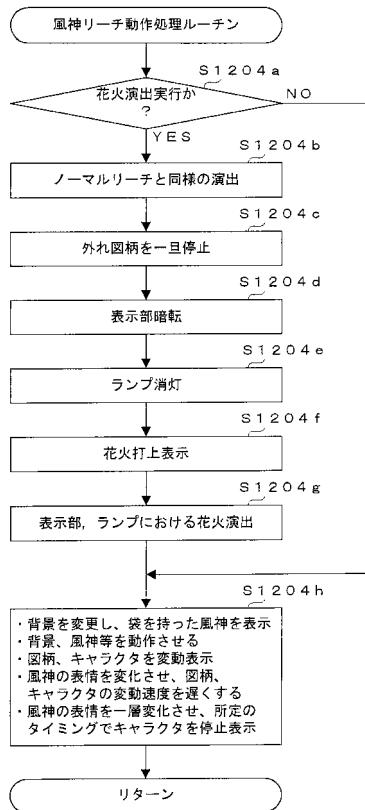
【図19】



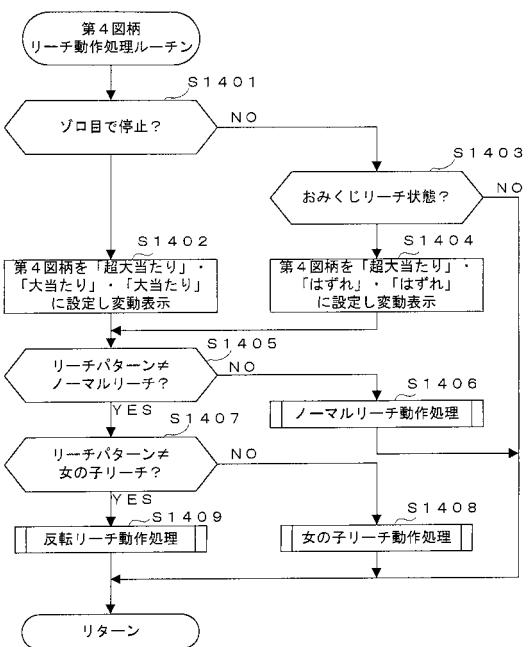
【図20】



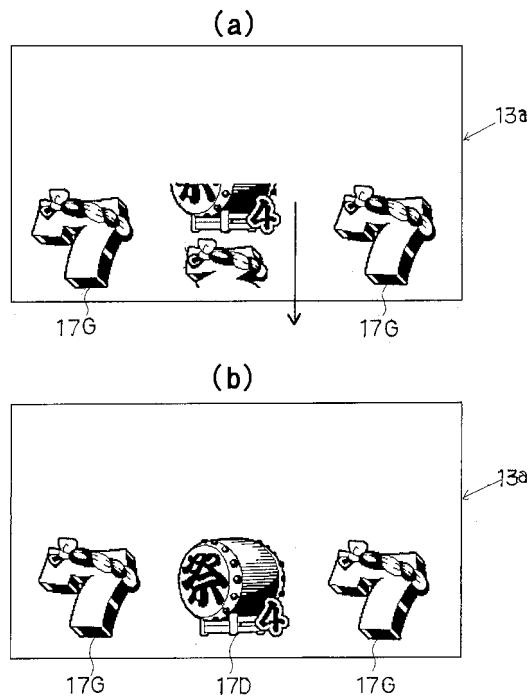
【図21】



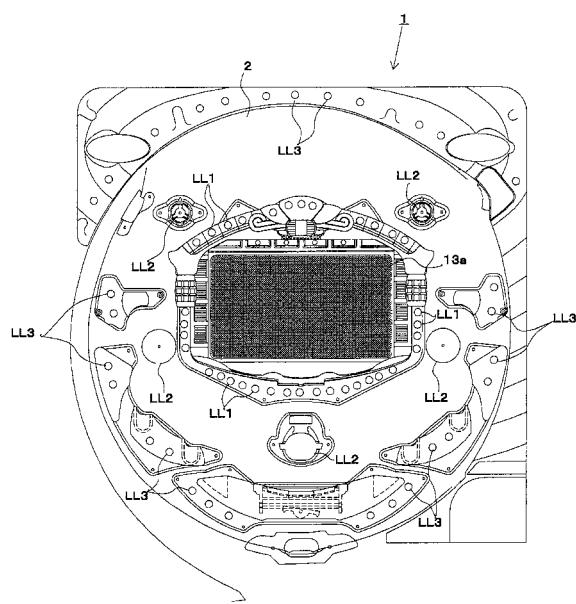
【図22】



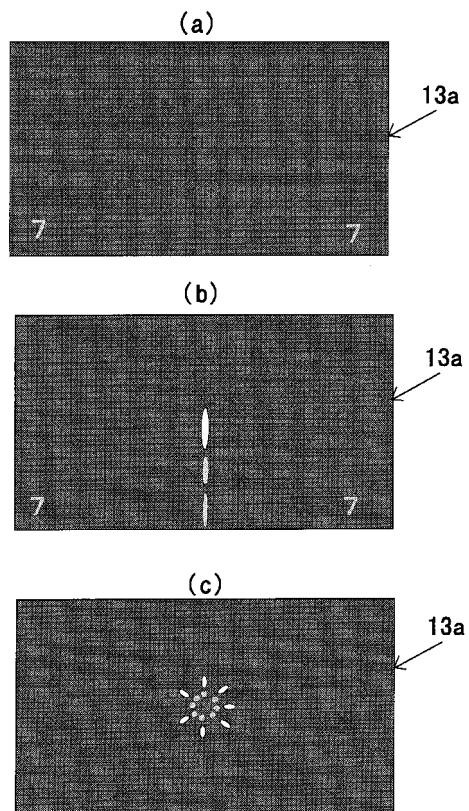
【図23】



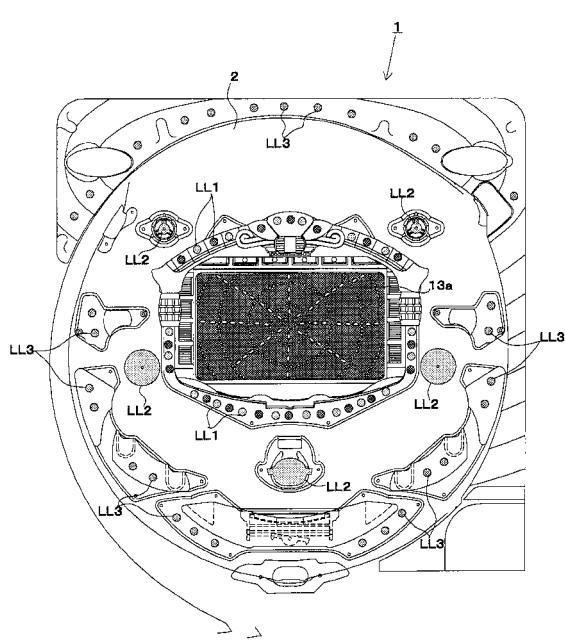
【図24】



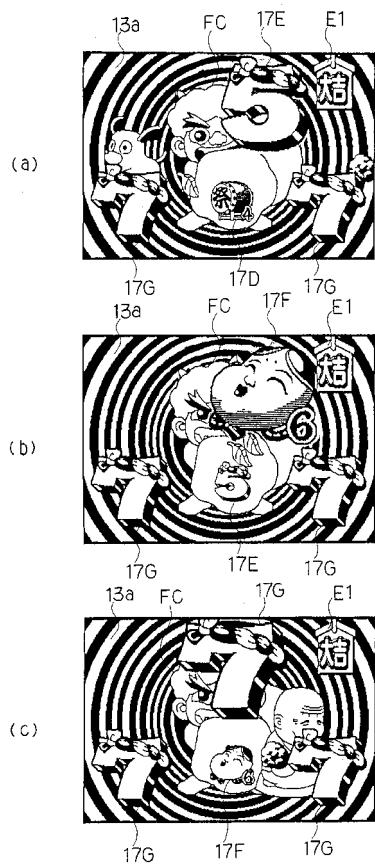
【図25】



【図26】



【図27】



フロントページの続き

(72)発明者 中村 誠

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 神谷 延正

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 表 泰男

石川県松任市福留町655番地 アイレムソフトウェアエンジニアリング 株式会社 内

(72)発明者 尾坂 幸治

石川県松任市福留町655番地 アイレムソフトウェアエンジニアリング 株式会社 内

審査官 吉 川 康史

(56)参考文献 特許第4535363 (JP, B2)

特開平7-68027 (JP, A)

特開平10-328356 (JP, A)

特開2000-279594 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02