

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成18年11月16日(2006.11.16)

【公開番号】特開2006-175281(P2006-175281A)

【公開日】平成18年7月6日(2006.7.6)

【年通号数】公開・登録公報2006-026

【出願番号】特願2006-86546(P2006-86546)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成18年9月29日(2006.9.29)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

特定入賞口に打球が入賞したことを検出するための特定入賞検出手段と、

図柄を表示可能な図柄表示装置と、

前記図柄表示装置の図柄の変動表示中、前記特定入賞検出手段により検出された打球を保留球として表示可能な保留表示装置と、

前記特定入賞検出手段、前記図柄表示装置、前記保留表示装置にそれぞれ接続され、遊技を制御するための遊技制御手段とを備え、

前記遊技制御手段には、

前記特定入賞検出手段によって打球が検出されたことにもとづいて、乱数を取得するための乱数取得手段と、

前記乱数取得手段により取得された乱数にもとづいて、前記図柄表示装置に図柄を変動表示させるための図柄変動表示手段と、

前記乱数取得手段により取得された乱数が当選乱数であることを条件に、前記図柄変動表示手段により、予め設定された賞態様を構成する図柄を前記図柄表示装置に停止表示させた後、遊技者に有利な特別遊技を行わせるための特別遊技制御手段と、

前記図柄変動表示手段による図柄の変動表示中又は前記特別遊技制御手段による特別遊技中、前記特定入賞検出手段により打球が検出されたことにもとづいて、前記乱数取得手段により乱数を取得し、当該乱数を保留乱数として記憶するための保留乱数記憶手段と、

前記保留乱数記憶手段に記憶された前記保留乱数の個数を、前記保留表示装置に表示するための保留表示制御手段と、

前記特別遊技制御手段による特別遊技の終了後、前記乱数取得手段により前記当選乱数を取得する可能性を増加させる確率変動遊技を行わせるための確率変動遊技制御手段とを備える弾球遊技機において、

前記保留表示制御手段には、

前記保留乱数の個数に加えて、前記確率変動遊技制御手段による確率変動遊技中、当該確率変動遊技中であることを前記保留表示装置に表示するための保留情報表示手段を備え、
前記確率変動遊技制御手段には、

前記確率変動遊技中の図柄の変動回数を計数するための図柄変動回数計数手段と、
前記図柄変動回数計数手段により計数した図柄の変動回数が、予め設定された所定回数
に達したことを条件に、前記確率変動遊技を終了させるための確率変動遊技終了条件判定
手段と
を備え、

前記保留情報表示手段には、

前記図柄変動回数計数手段により計数した図柄の変動回数にもとづいて、前記確率変動
遊技中保留表示態様を変化させるための保留表示態様変化手段
を備えていることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記保留表示装置は、

発光色を変化可能で、保留球の最大個数に等しい数の複数の発光源から構成されている
ことを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記発光源には、

発光色の異なる複数の発光素子をそれぞれ含んでいることを特徴とする請求項 2 に記載
の弾球遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】弾球遊技機

【技術分野】

【0001】

この発明は、例えばパチンコ機等の弾球遊技機に関し、一般遊技と確率変動遊技との別を保留表示装置に表示することができるようにしたものである。

【背景技術】

【0002】

従来の弾球遊技機には、保留球の個数を表示可能な保留表示装置を備えたものが知られていた。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかし、上記した従来の保留表示装置は、保留球の個数を単に表示していたに過ぎず、表示が単調であるという問題点があった。

そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

(請求項 1)

すなわち、請求項 1 に記載の発明は、保留表示装置を利用して、一般遊技と確率変動遊技との別を遊技者に表示することができるようにしたものである。

【0004】

その結果、遊技者は、遊技に集中することができ、遊技の興趣を向上することができる。

なお、上記確率変動遊技は、特別遊技の終了後、当選乱数を取得する可能性を増加させる遊技である。例えば、確率変動遊技に移行すると、当選乱数の個数を増加させたり、或いは単位時間当たりの抽選回数を増加させ、その結果、乱数を取得する回数を増加させている。

【0005】

これに加えて、請求項 1 に記載の発明は、確率変動遊技の終了時期を、遊技者に的確に報知することができるようとしたものである。

(請求項 2)

請求項 2 に記載の発明は、上記した請求項 1 に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0006】

すなわち、請求項 2 に記載の発明は、発光色の変化により、各種情報を遊技者にわかり易く表示することができるようとしたものである。

(請求項 3)

請求項 3 に記載の発明は、上記した請求項 2 に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0007】

すなわち、請求項 3 に記載の発明は、構造や制御の簡便な保留表示装置を提供することができるようにしたるものである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、各発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、カッコ内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

また、図面番号も、発明の実施の形態において用いた図番を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

(請求項 1)

請求項 1 に記載の発明は、次の点を特徴とする。

【0009】

第一に、弾球遊技機(10)には、例えば図 1 に示すように、次の構成を備える。

(1) 特定入賞検出手段(40)

特定入賞検出手段(40)は、特定入賞口(図示せず)に打球が入賞したことを検出するためのものである。

(2) 図柄表示装置(60)

図柄表示装置(60)は、図柄を表示可能なものである。

【0010】

(3) 保留表示装置(90)

保留表示装置(90)は、図柄表示装置(60)の図柄の変動表示中、特定入賞検出手段(40)により検出された打球を保留球として表示可能なものである。

(4) 遊技制御手段(20)

遊技制御手段(20)は、特定入賞検出手段(40)、図柄表示装置(60)、保留表示装置(90)にそれぞれ接続され、遊技を制御するためのものである。

【0011】

第二に、遊技制御手段(20)には、例えば図 1 に示すように、次の手段を備える。

(5) 亂数取得手段(100)

乱数取得手段(100)は、特定入賞検出手段(40)によって打球が検出されたことにもとづいて、乱数を取得するためのものである。

(6) 図柄変動表示手段(200)

図柄変動表示手段(200)は、乱数取得手段(100)により取得された乱数にもとづいて、図柄表示装置(60)に図柄を変動表示させるためのものである。

【0012】

(7) 特別遊技制御手段(300)

特別遊技制御手段(300)は、乱数取得手段(100)により取得された乱数が当選乱数であることを条件に、図柄変動表示手段(200)により、予め設定された賞態様を構成する図柄を

図柄表示装置(60)に停止表示させた後、遊技者に有利な特別遊技を行わせるためのものである。

【0013】

(8) 保留乱数記憶手段(500)

保留乱数記憶手段(500)は、図柄変動表示手段(200)による図柄の変動表示中又は特別遊技制御手段(300)による特別遊技中、特定入賞検出手段(40)により打球が検出されたことにもとづいて、乱数取得手段(100)により乱数を取得し、当該乱数を保留乱数として記憶するためのものである。

【0014】

(9) 保留表示制御手段(700)

保留表示制御手段(700)は、保留乱数記憶手段(500)に記憶された保留乱数の個数を、例えば図2に示すように、保留表示装置(90)に表示するためのものである。

(10) 確率変動遊技制御手段(400)

確率変動遊技制御手段(400)は、特別遊技制御手段(300)による特別遊技の終了後、乱数取得手段(100)により当選乱数を取得する可能性を増加させる確率変動遊技を行わせるためのものである。

【0015】

上記確率変動遊技においては、例えば当選乱数の個数を増加させている。

なお、確率変動遊技は、当選乱数の個数を増加させる場合に限らず、単位時間当たりの抽選回数を増加させ、その結果、乱数を取得する回数を増加させても良い。

第三に、保留表示制御手段(700)には、例えば図1に示すように、次の手段を備える。

(11) 保留情報表示手段(720)

上記保留情報表示手段(720)は、保留乱数の個数に加えて、確率変動遊技制御手段(400)による確率変動遊技中、例えば図3に示すように、当該確率変動遊技中であることを保留表示装置(90)に表示するためのものである。

【0016】

第四に、確率変動遊技制御手段(400)には、例えば図1に示すように、次の手段を備える。

(12) 図柄変動回数計数手段(410)

図柄変動回数計数手段(410)は、確率変動遊技中の図柄の変動回数を計数するためのものである。

【0017】

(13) 確率変動遊技終了条件判定手段(420)

確率変動遊技終了条件判定手段(420)は、図柄変動回数計数手段(410)により計数した図柄の変動回数が、予め設定された所定回数に達したことを条件に、確率変動遊技を終了させるためのものである。

なお、確率変動遊技の終了条件は、図柄の変動回数に限らない。例えば、図柄の変動回数が、予め設定された所定回数に達するか、特別遊技に移行するか、いずれか先に達成された条件に従って、確率変動遊技を終了させるようにしても良い。

【0018】

第五に、保留情報表示手段(720)には、例えば図1に示すように、次の手段を備える。

(14) 保留表示態様変化手段(721)

上記保留表示態様変化手段(721)は、図柄変動回数計数手段(410)により計数した図柄の変動回数にもとづいて、例えば図4～7に示すように、確率変動遊技中保留表示態様を変化させるためのものである。

(請求項2)

請求項2に記載の発明は、上記した請求項1に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0019】

保留表示装置(90)は、例えば図2に示すように、発光色を変化可能で、保留球の最大個

数に等しい数の複数、例えば4個の発光源(91～94)から構成されている。

なお、発光源(91～94)の数は、4個に限定されず、2～3個、或いは5個以上でも良い。

(請求項3)

請求項3に記載の発明は、上記した請求項2に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0020】

すなわち、発光源(91～94)には、図示しないが、発光色の異なる複数の発光素子、例えばLEDやランプ等をそれぞれ含んでいる。

なお、発光素子は、LEDやランプに限定されない。

【発明の効果】

【0021】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

(請求項1)

請求項1に記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

すなわち、請求項1に記載の発明によれば、保留表示装置を利用して、一般遊技と確率変動遊技との別を遊技者に表示することができる。

【0022】

その結果、遊技者は、遊技に集中することができ、遊技の興趣を向上することができる。

なお、上記確率変動遊技は、特別遊技の終了後、当選乱数を取得する可能性を増加させる遊技である。例えば、確率変動遊技に移行すると、当選乱数の個数を増加させたり、或いは単位時間当たりの抽選回数を増加させ、その結果、乱数を取得する回数を増加させている。

【0023】

これに加えて、請求項1に記載の発明によれば、確率変動遊技の終了時期を、遊技者に的確に報知することができる。

(請求項2)

請求項2に記載の発明によれば、上記した請求項1に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0024】

すなわち、請求項2に記載の発明によれば、発光色の変化により、各種情報を遊技者にわかり易く表示することができる。

(請求項3)

請求項3に記載の発明によれば、上記した請求項2に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0025】

すなわち、請求項3に記載の発明によれば、構造や制御の簡便な保留表示装置を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0026】

(図面の説明)

図1～11は、本発明の実施の形態の一例をそれぞれ示すものである。

図1は、弾球遊技機の概略ブロック図である。

図2～11は、保留表示装置の表示態様をそれぞれ示すものである。

図2は、一般遊技・特別遊技中を示し、同図は保留表示装置の表示態様を示す説明図を示すものである。

【0027】

図3～9は、確率変動遊技中をそれぞれ示し、図3は保留表示装置の表示態様を示す説明図、図4は図柄の変動回数が46～47回目の場合の、保留表示装置の表示態様を示す

説明図、図5は図柄の変動回数が48回目の場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図、図6は図柄の変動回数が49回目の場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図、図7は図柄の変動回数が50回目の場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図、図8は保留乱数に当選乱数を含む場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図、図9は保留乱数に高確率演出パターン乱数を含む場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図をそれぞれ示すものである。

【0028】

図10～11は、特別遊技中をそれぞれ示し、図10は保留乱数に当選乱数を含む場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図、図11は保留乱数に高確率演出パターン乱数を含む場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図をそれぞれ示すものである。

(弾球遊技機10)

図中、10は、パチンコ機等の弾球遊技機を示すものである。

【0029】

なお、弾球遊技機10は、パチンコ機に限定されない。

上記弾球遊技機10には、図1に示すように、遊技制御手段20を備える。

上記遊技制御手段20は、図示しないが、CPUを中心に構成され、ROM、RAM、I/O等を備えている。そして、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、図1に示すように、次の手段として機能する。

【0030】

- (1) 亂数取得手段100
- (2) 図柄変動表示手段200
- (3) 特別遊技制御手段300
- (4) 確率変動遊技制御手段400
- (5) 保留乱数記憶手段500
- (6) 保留乱数判定手段600
- (7) 保留表示制御手段700

なお、遊技制御手段20の手段は、上記した(1)～(7)に限定されない。例えば、(6)の保留乱数判定手段600を省略しても良い。

(遊技制御手段20の入力段)

前記遊技制御手段20の入力段には、図1に示すように、次の手段がそれぞれ接続されている。

【0031】

- (1) 一般入賞検出手段30
- (2) 特定入賞検出手段40
- (3) 特別入賞検出手段50

なお、遊技制御手段20の入力段に接続される手段は、上記した(1)～(3)に限定されない。

(遊技制御手段20の出力段)

前記遊技制御手段20の出力段には、図1に示すように、次の装置がそれぞれ接続されている。

【0032】

- (1) 図柄表示装置60
- (2) 可変入賞装置70
- (3) 変動入賞装置80
- (4) 保留表示装置90

なお、遊技制御手段20の出力段に接続される装置は、上記した(1)～(4)に限定されない。

(一般入賞検出手段30)

一般入賞検出手段30は、図示しないが、弾球遊技機10の遊技盤に配置された一般入賞口(図示せず)に入賞した打球を検出するためのものである。

【0033】

なお、一般入賞検出手段30は、図示しないが、光学的、磁気的、機械的なセンサーやスイッチ等を使用できる。

(特定入賞検出手段40)

特定入賞検出手段40は、図示しないが、弾球遊技機10の遊技盤に配置された可変入賞装置70に入賞した打球を検出するためのものである。

【0034】

なお、特定入賞検出手段40も、一般入賞検出手段30と同様に、図示しないが、光学的、磁気的、機械的なセンサーやスイッチ等を使用できる。

(特別入賞検出手段50)

特別入賞検出手段50は、図示しないが、弾球遊技機10の遊技盤に配置された変動入賞装置80に入賞した打球を検出するためのものである。

【0035】

なお、特別入賞検出手段50も、一般入賞検出手段30や特定入賞検出手段40と同様に、図示しないが、光学的、磁気的、機械的なセンサーやスイッチ等を使用できる。

(図柄表示装置60)

図柄表示装置60は、図示しないが、弾球遊技機10の遊技盤に配置され、数字等の図柄を表示可能なものである。

【0036】

なお、図柄としては、数字に限定されず、他の文字、記号、絵等でも良い。

前記図柄表示装置60は、例えばカラー液晶等から構成されている。

なお、図柄表示装置60は、カラー液晶に限定されず、白黒液晶、ドットマトリックス、ブラウン管等を使用しても良い。

(可変入賞装置70)

可変入賞装置70は、図示しないが、弾球遊技機10の遊技盤に配置され、左右一対の翼片(図示せず)の開閉により、打球の受け入れ状態を可変可能なものである。

【0037】

例えば、左右の翼片が平行に閉じた閉状態では、打球を全く受け入れないか、或いは打球を受け入れ難く、遊技者に不利な状態にある。これに対し、左右の翼片がV字形に左右に開いた開状態では、打球を受け入れ易く、遊技者に有利な状態にある。

(変動入賞装置80)

変動入賞装置80は、図示しないが、弾球遊技機10の遊技盤に配置され、開閉扉(図示せず)の開閉により、打球の受け入れ状態を可変可能なものである。

【0038】

例えば、開閉扉の閉状態では、打球を全く受け入れないか、或いは打球を受け入れ難く、遊技者に不利な状態にある。これに対し、開閉扉の開状態では、打球を受け入れ易く、遊技者に有利な状態にある。

(保留表示装置90)

保留表示装置90は、図示しないが、弾球遊技機10の遊技盤に配置され、図柄表示装置60の図柄の変動表示中、特定入賞検出手段40により検出された打球を保留球として表示可能なものである。

【0039】

具体的には、保留表示装置90は、図2～8に示すように、複数の発光源91～94から構成されている。

上記発光源91～94は、発光色を変化可能である。

具体的には、発光源91～94は、図示しないが、発光色の異なる複数の発光素子をそれぞれ含んでいる。

【0040】

上記発光素子としては、図示しないが、赤色と青色のLEDやランプを使用している。

なお、発光素子は、LEDやランプに限定されない。また、発光素子の色も、赤色と青

色に限定されない。

また、発光源91～94の数は、保留球の最大個数、例えば4個に等しく設定されている。

なお、保留球の最大個数は、4個に限定されず、1～3個、5個以上、或いは可変の数としても良い。

(乱数取得手段100)

乱数取得手段100は、特定入賞検出手段40によって打球が検出されたことにもとづいて、乱数を取得するためのものである。

(図柄変動表示手段200)

図柄変動表示手段200は、乱数取得手段100により取得された乱数にもとづいて、図柄表示装置60に図柄を変動表示させるためのものである。

(特別遊技制御手段300)

特別遊技制御手段300は、乱数取得手段100により取得された乱数が当選乱数であることを条件に、図柄変動表示手段200により、予め設定された賞態様を構成する図柄を図柄表示装置60に停止表示させた後、遊技者に有利な特別遊技を行わせるためのものである。

(特別遊技)

上記特別遊技は、次のような遊技であるが、これに限定されない。

【0041】

例えば、特別遊技の開始条件は、図柄表示装置60に停止表示された図柄が、予め設定された態様、例えば図2に示すように、数字の「7」が3個揃うことを条件とする。

上記開始条件が達成されると、特別遊技の1ラウンド目が開始され、特別遊技制御手段300は変動入賞装置80の開閉扉(図示せず)を開放する。

各ラウンドの終了条件は、開閉扉(図示せず)の開放時間が所定時間(例えば30秒)に達したとき、又は変動入賞装置80に入賞した一般入賞球の個数が所定個数(例えば10個)に達したとき、いずれか先に達成された条件に従って、当該ラウンドを終了させる。

【0042】

なお、所定時間は、30秒に限定されない。また、所定個数も、10個に限定されない。

各ラウンドの更新条件は、開閉扉(図示せず)の開放中、打球が、特別入賞検出手段50により検出されることを条件とする。

ラウンドの更新回数は、例えば最大16回に制限され、16ラウンド目に上記した終了条件が達成されると、特別遊技制御手段300は開閉扉(図示せず)を閉じ、特別遊技を終了させる。

【0043】

また、更新条件が満たされなかったときは、当該ラウンドの終了の時点で、特別遊技を終了させる。

(確率変動遊技制御手段400)

確率変動遊技制御手段400は、特別遊技制御手段300による特別遊技の終了後、乱数取得手段100により当選乱数を取得する可能性を増加させる確率変動遊技を行わせるためのものである。

(確率変動遊技の方法)

上記確率変動遊技においては、例えば当選乱数の個数を増加させている。

【0044】

なお、確率変動遊技は、当選乱数の個数を増加させる場合に限らず、単位時間当たりの抽選回数を増加させ、その結果、乱数を取得する回数を増加させる、例えば変動時間短縮遊技(いわゆる「時短遊技」)を含む概念である。

例えば、打球が、図示しないが、弾球遊技機10の遊技盤に配置されたゲートを通過すると、図柄表示装置60において図柄を変動・停止させ、所定の図柄が停止表示されたことを条件に、可変入賞装置70を開放している。

【0045】

上記の遊技において、当選乱数を取得する可能性を増加させる確率変動遊技の方法につ

いて、次に説明する。

なお、次の(1)～(3)の方法を、併用することも可能である。

(1) 開放時間の変更

例えば、ゲート(図示せず)を通過したことを条件に可変入賞装置70を開放させる場合、通常時の開放時間に比べて、長い時間開放することで、単位時間当たりの可変入賞装置70の開放時間を増加する。

【0046】

具体的には、通常時に、開放時間を「0.5秒/1開放」から、確率変動時には「3.0秒/1開放」に増加する。

(2) 図柄変動時間の変動(短縮遊技)

例えば、ゲート(図示せず)の通過に基づいて図柄を変動・停止させ、図柄によって可変入賞装置70を開放させる場合、通常時に比べて図柄の変動時間を短くすることで、単位時間当たりの可変入賞口の開放回数が増加する。

【0047】

具体的には、通常時に、図柄の変動時間を「30秒/1変動」から、確率変動(短縮遊技)時には、「5秒/1変動」に短縮する。

なお、このとき、ゲートの通過が容易、例えば「10球/1分」程度のゲート通過率であることが望ましい。

(3) 図柄確率(可変入賞装置70を開放するための図柄の確率)の変動
(確率変動)

例えば、ゲート(図示せず)の通過に基づいて図柄を変動・停止させ、図柄によって可変入賞装置70を開放させる場合、通常時に比べて当選の確率を増加することで、単位時間当たりの可変入賞口の開放回数が増加する。

【0048】

具体的には、通常時に、当選の確率を「1/3」から、確率変動時には「1/1.1」に増加する。

(確率変動遊技の移行の条件)

次の条件の少なくとも一以上の条件に合致した場合に、確率変動遊技の移行する。

なお、次の(1)～(4)の条件の複合も可能である。

【0049】

(1) 移行用乱数が所定値となった場合

例1としては、図柄乱数(保留球の発生時)と並行して取得する乱数値(1～16)が所定値(1～8)となった場合、特別遊技終了後、確率変動遊技に移行する。

例2としては、所定の契機(保留球の発生時から特別遊技の終了迄の間)で取得した乱数値が所定値となった場合、特別遊技終了後、確率変動遊技に移行する。

【0050】

(2) 所定の当選乱数値を取得した場合

例えば、乱数範囲を1～640とし、当選乱数値を「7」「327」とした場合、「7」を取得したときは、特別遊技終了後、確率変動遊技に移行する。

(3) 予め定めたパターンによる場合

例えば、初回の特別遊技終了後は、必ず確率変動遊技に移行し、確率変動時に特別遊技に移行した場合には、当該特別遊技終了後は、一般遊技に移行する。

【0051】

(4) 所定条件が達成された場合

例1としては、特別遊技中の可変入賞装置70への入賞数が所定個数を超えた場合、特別遊技終了後、確率変動遊技に移行する。

例2としては、図示しないが、特別遊技中に所定の入賞口又はゲートを所定個数入賞又は通過した場合、特別遊技終了後、確率変動遊技に移行する。

【0052】

一方、確率変動遊技制御手段400は、図1に示すように、次の手段を備える。

なお、確率変動遊技制御手段400は、次の(1)～(2)の手段に限定されない。

(1) 図柄変動回数計数手段410

図柄変動回数計数手段410は、確率変動遊技中の図柄の変動回数を計数するためのものである。

【0053】

(2) 確率変動遊技終了条件判定手段420

確率変動遊技終了条件判定手段420は、図柄変動回数計数手段410により計数した図柄の変動回数が、予め設定された所定回数、例えば50回に達したことを条件に、確率変動遊技を終了させるためのものである。

なお、所定回数は、50回に限定されない。

【0054】

また、確率変動遊技の終了条件は、図柄の変動回数に限らない。例えば、図柄の変動回数が、予め設定された所定回数に達するか、特別遊技に移行するか、いずれか先に達成された条件に従って、確率変動遊技を終了させるようにしても良い。

(保留乱数記憶手段500)

保留乱数記憶手段500は、図柄変動表示手段200による図柄の変動表示中又は特別遊技制御手段300による特別遊技中、特定入賞検出手段40により打球が検出されたことにもとづいて、乱数取得手段100により乱数を取得し、当該乱数を保留乱数として記憶するためのものである。

(保留乱数判定手段600)

保留乱数判定手段600は、保留乱数記憶手段500に記憶された保留乱数を読み込み、当該保留乱数の抽選結果を判定するためのものである。

(保留表示制御手段700)

保留表示制御手段700は、保留乱数記憶手段500に記憶された保留乱数の個数を、保留表示装置90に表示するためのものである。

【0055】

具体的には、保留表示制御手段700は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

なお、保留表示制御手段700は、次の(1)～(3)の手段に限定されない。

(1) 保留個数表示手段710

保留個数表示手段710は、保留乱数記憶手段500に記憶された保留乱数の個数を、保留表示装置90に表示するためのものである。

【0056】

具体例について、図2を用いて以下に説明する。

まず、一般遊技中や特別遊技中、保留球が無い場合には、図2(a)に示すように、4個の全ての発光源91～94を消灯しておく。

その後、保留球が1個発生すると、図2(b)に示すように、向かって左端の発光源91を赤色に点灯する。

【0057】

その結果、1個の発光源91が点灯していることから、保留球が1個有ることがわかる。

なお、発光源91を始め、発光源92～94の発光色は、赤色に限定されない。また、点灯に限らず、点滅させてても良い。

当該図柄の変動表示中、2個目の保留球が発生すると、図2(c)に示すように、向かって左側から二番目の発光源92を赤色に点灯する。

【0058】

その結果、計2個の発光源91,92が点灯していることから、保留球が2個有ることがわかる。

当該図柄の変動表示中、3個目の保留球が発生すると、図2(d)に示すように、向かって左側から三番目の発光源93を赤色に点灯する。

その結果、計3個の発光源91～93が点灯していることから、保留球が3個有ることがわ

かる。

【0059】

当該図柄の変動表示中、4個目の保留球が発生すると、図2(e)に示すように、向かって右端の発光源94を赤色に点灯する。

その結果、計4個の全ての発光源91~94が点灯していることから、保留球が4個有ることがわかる。

なお、4個以上の保留球が発生しても、保留乱数記憶手段500に記憶されず、無効となる。

【0060】

一方、図柄の変動表示が停止すると、図2(e)の向かって左端の発光源91に対応する保留乱数にもとづいて、図柄の変動表示が開始する。

その結果、1個の保留球が消化され、このとき、発光源91~94の点灯状態をシフトさせる。見かけ上は、図2(d)に示すように、向かって右端の発光源94が消灯する。

その結果、3個の発光源91~93が点灯していることから、保留球が1個消化され、3個に減ったことがわかる。

【0061】

(2) 保留情報表示手段720

保留情報表示手段720は、保留乱数の個数に加えて、確率変動遊技制御手段400による確率変動遊技中、当該確率変動遊技中であることを保留表示装置90に表示するためのものである。

具体例について、図3を用いて以下に説明する。

【0062】

まず、確率変動遊技中、保留球が無い場合には、図3(a)に示すように、4個の全ての発光源91~94を消灯しておく。

その後、保留球が1個発生すると、図3(b)に示すように、向かって左端の発光源91を、一般遊技中や特別遊技中と区別するために、青色に点灯する。

その結果、1個の発光源91が点灯していることから、保留球が1個有ることがわかる。これに加えて、発光源91の点灯色をみるとことで、確率変動遊技中であることがわかる。

【0063】

なお、発光源91を初め、発光源92~94の発光色は、青色に限定されない。また、点灯に限らず、点滅させても良い。

当該図柄の変動表示中、2個目の保留球が発生すると、図3(c)に示すように、向かって左側から二番目の発光源92を青色に点灯する。

その結果、2個の発光源91,92が青色に点灯していることから、確率変動遊技中に保留球が2個有ることがわかる。

【0064】

当該図柄の変動表示中、3個目の保留球が発生すると、図3(d)に示すように、向かって左側から三番目の発光源93を青色に点灯する。

その結果、3個の発光源91~93が青色に点灯していることから、確率変動遊技中に保留球が3個有ることがわかる。

当該図柄の変動表示中、4個目の保留球が発生すると、図3(e)に示すように、向かってみ右端の発光源94を青色に点灯する。

【0065】

その結果、4個の全ての発光源91~94が青色に点灯していることから、確率変動遊技中に保留球が4個有ることを表示する。

なお、4個以上の保留球が発生しても、保留乱数記憶手段500に記憶されず、無効となる。

一方、当該図柄の変動表示が停止すると、図3(e)の向かって左端の発光源91に対応する保留乱数にもとづいて、図柄の変動表示が開始する。

【0066】

その結果、1個の保留球が消化され、このとき、発光源91～94の点灯状態をシフトさせる。見かけ上は、図3(d)に示すように、向かって右端の発光源94を消灯する。その結果、3個の発光源91～93が青色に点灯していることから、確率変動遊技中に保留球が1個消化され、3個に減ったことがわかる。

一方、保留情報表示手段720は、図1に示すように、次の手段を備える。

【0067】

なお、保留情報表示手段720の手段は、次の(2-1)～(2-3)に限定されない。

(2-1) 保留表示態様変化手段721

保留表示態様変化手段721は、図柄変動回数計数手段410により計数した図柄の変動回数にもとづいて、確率変動遊技中保留表示態様を変化させるためのものである。

具体例について、図4～7を用いて以下に説明する。

【0068】

例えば、確率変動遊技中、図柄の変動回数が46回目で、且つ保留球が4個の場合には、図4(a)に示すように、4個の全ての発光源91～94が青色に点灯している。

つぎに、図柄の変動回数が47回目に移行すると、4個の保留球のうち、1個の保留球が消化され、このとき、発光源91～94の点灯状態をシフトさせる。見かけ上は、図4(b)に示すように、向かって右端の発光源94を消灯する。その結果、3個の発光源91～93が青色に点灯していることから、確率変動遊技中に保留球が1個消化され、3個に減ったことがわかる。

【0069】

つぎに、保留球が1個発生すると、図4(c)に示すように、向かって右端の発光源94を赤色に点灯する。

すなわち、図柄の変動回数が47回目の場合には、3個の保留球を消化した時点で、一般遊技に復帰するため、新たに発生した保留球は、一般遊技において使用される。

このため、新たに発生した保留球が、一般遊技において使用されるため、図4(c)に示すように、向かって右端の発光源94を赤色に点灯している。

【0070】

その結果、左側の3個の発光源91～93が青色に点灯し、右端の発光源94を赤色に点灯していることから、現在の図柄の変動回数が47回目であることがわかる。また、3個の保留球を消化した時点で、一般遊技に復帰し、残る1個の保留球が一般遊技において使用されることがわかる。

その後、図柄の変動回数が48回目に移行すると、図5に示すように、向かって右端から2番目の発光源93を赤色に点灯する。

【0071】

その結果、左側の2個の発光源91～92が青色に点灯し、残る右側の2個の発光源93～94を赤色に点灯していることから、現在の図柄の変動回数が48回目であることがわかる。すなわち、2個の保留球を消化した時点で、一般遊技に復帰し、残る2個の保留球が一般遊技において使用されることがわかる。

その後、図柄の変動回数が49回目に移行すると、図6に示すように、向かって右端から3番目の発光源92を赤色に点灯する。

【0072】

その結果、左端の1個の発光源91のみが青色に点灯し、残る右側の3個の発光源92～94を赤色に点灯していることから、現在の図柄の変動回数が49回目であることがわかる。すなわち、1個の保留球を消化した時点で、一般遊技に復帰し、残る3個の保留球が一般遊技において使用されることがわかる。

その後、図柄の変動回数が50回目に移行すると、図7に示すように、左端の発光源91を赤色に点灯する。

【0073】

その結果、4個の全ての発光源91～94を赤色に点灯していることから、現在の図柄の変動回数が50回目であることがわかる。すなわち、現在の変動表示中の図柄の停止表示後

、一般遊技に復帰し、4の保留球が一般遊技において使用されることがわかる。

(2-2) 当選乱数表示手段722

当選乱数表示手段722は、保留乱数判定手段600により判定した保留乱数が当選乱数に該当する場合に、その旨を保留表示装置90に表示するためのものである。

【0074】

具体例について、図8を用いて以下に説明する。

例えば、確率変動遊技中、保留球が4個ある場合には、図3(e)に示すように、4個の全ての発光源91~94が青色に点灯している。

4個の保留球のうち、3番目に処理する保留球について取得した保留乱数が当選乱数に該当する場合には、図8に示すように、左側から3番目の発光源93を青色に加え、赤色に点灯する。

【0075】

その結果、左側から3番目の発光源93が紫色に発光して見え、3番目に処理する保留球が当選していることがわかる。

なお、発光源93を紫色に発光させる場合に限らず、他の色に発光させたり、或いは点滅させても良い。

(2-3) 高確率演出パターン表示手段723

高確率演出パターン表示手段723は、保留乱数判定手段600により判定した保留乱数が、特別遊技に移行する条件となっている可能性が高いことを暗示する高確率演出パターン乱数に該当する場合に、その旨を保留表示装置90に表示するためのものである。

【0076】

上記高確率演出パターン乱数は、演出乱数の一つで、保留乱数が高確率演出パターン乱数に該当する場合には、例えばリーチ演出等が行われる。また、保留乱数が高確率演出パターン乱数に該当する場合には、当該保留乱数が当選乱数に該当する可能性も高い。

なお、高確率演出パターンは、リーチ演出に限定されない。

具体例について、図9を用いて以下に説明する。

【0077】

例えば、確率変動遊技中、保留球が4個ある場合には、図3(e)に示すように、4個の全ての発光源91~94が青色に点灯している。

4個の保留球のうち、2番目に処理する保留球について取得した保留乱数が高確率演出パターン乱数に該当する場合には、図9に示すように、左側から2番目の発光源93を青色及び赤色で点滅させる。

【0078】

その結果、左側から2番目の発光源93が紫色に点滅して見え、2番目に処理する保留球により、リーチ演出等の高確率演出パターンが図柄変動表示手段200に表示されることがわかる。

なお、発光源93を紫色に点滅させる場合に限らず、赤色と青色とに交互に点滅させたり、或いは他の色に発光・点灯させても良い。

【0079】

(3) 特別遊技中保留情報表示手段730

特別遊技中保留情報表示手段730は、特別遊技制御手段300による特別遊技中、保留情報を保留表示装置90に表示するためのものである。

特別遊技中保留情報表示手段730は、図1に示すように、次の手段を備える。

なお、特別遊技中保留情報表示手段730の手段は、次の(3-1)~(3-2)に限定されない。

【0080】

(3-1) 特別遊技中当選乱数表示手段731

特別遊技中当選乱数表示手段731は、保留乱数判定手段600により判定した保留乱数が当選乱数に該当する場合に、特別遊技中にその旨を保留表示装置90に表示するためのものである。

具体例について、図10を用いて以下に説明する。

【0081】

例えば、特別遊技中、保留球が4個ある場合には、図2(e)に示すように、4個の全ての発光源91~94が赤色に点灯している。

4個の保留球のうち、3番目に処理する保留球について取得した保留乱数が当選乱数に該当する場合には、図10に示すように、左側から3番目の発光源93を赤色に加え、青色に点灯する。

【0082】

その結果、左側から3番目の発光源93が紫色に発光して見え、3番目に処理する保留球が当選していることがわかる。

なお、発光源93を紫色に発光させる場合に限らず、他の色に発光させたり、或いは点滅させても良い。

(3-2) 特別遊技中高確率演出パターン表示手段732

特別遊技中高確率演出パターン表示手段732は、保留乱数判定手段600により判定した保留乱数が、特別遊技に移行する条件となっている可能性が高いことを暗示する高確率演出パターン乱数に該当する場合に、特別遊技中にその旨を保留表示装置90に表示するためのものである。

【0083】

具体例について、図11を用いて以下に説明する。

例えば、特別遊技中、保留球が4個ある場合には、図2(e)に示すように、4個の全ての発光源91~94が赤色に点灯している。

4個の保留球のうち、2番目に処理する保留球について取得した保留乱数が高確率演出パターン乱数に該当する場合には、図11に示すように、左側から2番目の発光源93を青色及び赤色で点滅させる。

【0084】

その結果、左側から2番目の発光源93が紫色に点滅して見え、2番目に処理する保留球により、リーチ演出等の高確率演出パターンが図柄変動表示手段200に表示されることがわかる。

なお、発光源93を紫色に点滅させる場合に限らず、赤色と青色とに交互に点滅させたり、或いは他の色に発光・点灯させても良い。

【図面の簡単な説明】

【0085】

【図1】弾球遊技機の概略ブロック図である。

【図2】一般遊技・特別遊技中、保留表示装置の表示態様を示す説明図である。

【図3】確率変動遊技中、保留表示装置の表示態様を示す説明図である。

【図4】確率変動遊技中、図柄の変動回数が46~47回目の場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図である。

【図5】確率変動遊技中、図柄の変動回数が48回目の場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図である。

【図6】確率変動遊技中、図柄の変動回数が49回目の場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図である。

【図7】確率変動遊技中、図柄の変動回数が50回目の場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図である。

【図8】確率変動遊技中、保留乱数に当選乱数を含む場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図である。

【図9】確率変動遊技中、保留乱数に高確率演出パターン乱数を含む場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図である。

【図10】特別遊技中、保留乱数に当選乱数を含む場合の、保留表示装置の表示態様を示す説明図である。

【図11】特別遊技中、保留乱数に高確率演出パターン乱数を含む場合の、保留表示装置

の表示態様を示す説明図である。

【符号の説明】

【0086】

10	弾球遊技機	20	遊技制御手段
30	一般入賞検出手段	40	特定入賞検出手段
50	特別入賞検出手段	60	図柄表示装置
70	可変入賞装置	80	変動入賞装置
90	保留表示装置	91~94	発光源
100	乱数取得手段	200	図柄変動表示手段
300	特別遊技制御手段	400	確率変動遊技制御手段
410	図柄変動回数計数手段	420	確率変動遊技終了条件判定手段
500	保留乱数記憶手段	600	保留乱数判定手段
700	保留表示制御手段	710	保留個数表示手段
720	保留情報表示手段	721	保留表示態様変化手段
722	当選乱数表示手段	723	高確率演出パターン表示手段
730	特別遊技中保留情報表示手段	722	特別遊技中当選乱数表示手段
723	特別遊技中高確率演出パターン表示手段		