(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4063977号
(P4063977)
(45)発行日　平成20年3月19日(2008.3.19)　(24)登録日　平成20年1月11日(2008.1.11)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 314

請求項の数 1　(全 17 頁)

(21)出願番号　特願平10-290394
(22)出願日　平成10年10月13日(1998.10.13)
(65)公開番号　特開2000-116876(P2000-116876A)
(43)公開日　平成12年4月25日(2000.4.25)
審査請求日　平成15年1月29日(2003.1.29)

(73)特許権者　000132747
株式会社ソフィア
群馬県桐生市境野町７丁目２０１番地
(74)代理人　100061642
弁理士　福田　武通
(74)代理人　100082669
弁理士　福田　賢三
(74)代理人　100095337
弁理士　福田　伸一
(72)発明者　井置　定男
群馬県桐生市宮本町３－７－２８

審査官　納口　慶太

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】
遊技盤に配設されて複数の識別情報を可変表示して補助遊技を行う可変表示装置と、遊技盤の所要部位に配設され、遊技者にとって不利な第１状態と、遊技者にとって有利な第２状態とに変換可能な可動部材を有する特別入賞口手段と、遊技を統括的に制御する遊技制御装置と、
を備え、
前記遊技制御装置の制御によって、前記特別入賞口手段への遊技球の入賞を条件に特別遊技権利状態を発生させるとともに、特別遊技権利状態の発生中に予め定めた第３種始動口へ入賞することを条件に、大入賞口を開閉可能な変動入賞装置を開成した状態に変換可能で、また、特別遊技権利状態の発生中に、上記第３種始動口へ入賞した球数が所定数に達すること、若しくは、上記特別入賞口手段へ遊技球が入賞することにより特別遊技権利状態が終了する遊技機において、
前記遊技制御装置は、予め定めた普図始動口への遊技球の入賞により当り判定用乱数を取得し、該当り判定用乱数を普図始動記憶として所定数を上限に記憶し、当り判定用乱数の判定結果に基づいて前記可変表示装置を用いた補助遊技の停止表示態様を決定し、該補助遊技の停止表示態様が予め定められた特定表示態様であると判定された場合に、前記特別入賞口手段の可動部材を遊技者にとって有利な第２状態に変換制御するように構成され、
特別遊技権利状態の発生中に可変表示装置の可変表示停止制御を行う場合に、特別遊技

権利状態が終了するまで可変表示装置による補助遊技を継続させる可変表示停止規制手段を含み、

前記特別遊技権利状態の発生中に、前記当り判定用乱数が当りであると判定された普図始動記憶に基づいて補助遊技を開始する場合には、前記可変表示停止規制手段により、現在行われている特別遊技権利状態が終了するまで、可変表示装置における識別情報の可変表示の停止を規制して当該補助遊技を継続させる一方、前記当り判定用乱数が外れであると判定された普図始動記憶に基づいて補助遊技を開始する場合には、前記可変表示停止規制手段による可変表示の停止規制を行わないで、補助遊技を順次実行するようにしたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技盤に配設されて複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、遊技盤の所要部位に配設され、遊技者にとって不利な第１状態と、遊技者にとって有利な第２状態とに変換可能な可動部材を有する特別入賞口手段と、遊技を統括的に制御する遊技制御装置と、を備え、前記遊技制御装置の制御によって、前記特別入賞口手段への遊技球の入賞を条件に特別遊技権利状態を発生させるとともに、特別遊技権利状態の発生中に予め定めた第３種始動口へ入賞することを条件に、大入賞口を開閉可能な変動入賞装置を開成した状態に変換可能で、また、特別遊技権利状態の発生中に、上記第３種始動口へ入賞した球数が所定数に達すること、若しくは、上記特別入賞口手段へ球が入賞することにより特別遊技権利状態が終了する遊技機に関する。

【０００２】

【従来の技術】

従来より、遊技球を用いた弾発遊技を行う遊技機は、遊技内容に応じていくつかの種類に区分して識別することが慣例となっており、いわゆる第３種の遊技機は、特定入賞口を有する役物内に形成された特別作動領域を遊技球が通過することを条件として、遊技者に特別の利益を与える遊技状態を確保する特別遊技権利状態を発生させ、当該特別遊技権利状態の発生中に限って有効となるいわゆる第３種始動口に遊技球が入賞したことに基づいて、大入賞口を所定時間あるいは所定個数入賞するまで開放する特別遊技を所定回数行わせるものである。但し、第３種始動口への入賞球が所定個数に達するか、あるいは特別遊技権利状態の発生中に再度特別作動領域を遊技球が通過すると、特別遊技権利状態消滅条件が成立して、当該特別遊技権利状態は終了する。

【０００３】

また、上記のような第３種の遊技機に、上記特定入賞口へ遊技球が入賞し難い第１の状態と遊技球が入賞し易い第２の状態とに変換可能な可動装置と、複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置を作動させる条件となる始動口とを設けおき、始動口への遊技球入賞を条件として可変表示装置を可変表示させ、この可変表示の停止結果態様が予め定められた特定表示態様になったか否かの補助遊技を行うものがあり、このような補助遊技を行う第３種の遊技機では、補助遊技の結果が特定表示態様になったことを条件として、可動装置を所定時間だけ第２の状態に変換し、特定入賞口への入賞を容易にすることで特別遊技権利状態を発生し易くし、遊技の興趣を高めるのである。

【０００４】

なお、上述したような第３種の遊技機では、遊技者にとって特別な利益を与える特別遊技権利状態の発生中に、再度特別作動領域を遊技球が通過すると、特別遊技権利状態を消滅させる制御を行っているため、遊技者は、特別遊技権利状態が発生すると、特別作動領域が設けられている特定入賞口へ遊技球が入賞しないように調整がなされた範囲（例えば遊技盤の右側部分）を狙って遊技球を発射するなど、いわゆる「打ち分け」を行うことが有利に遊技を進行させる上で必要となる。そこで、遊技者は、特別遊技権利状態の発生中とそれ以外の遊技状態中とで、打球の発射勢を調整する等して遊技を行っていた。

【０００５】

【発明が解決しようとする課題】
しかしながら、上述したような従来の遊技機では、遊技者が遊技状態に応じて打ち分けできるように、遊技盤面の左側と右側との釘構成を変えたり、それに対応して第３種始動口、大入賞口、役物等の配置を変えたりすることで、特別遊技権利状態の発生中とそれ以外の遊技状態中とで、特定入賞口への遊技球の入賞のし易さに差を設けるようにしていたため、遊技盤の盤面構成が複雑にならざるを得なかった。
【０００６】
しかも、従来の遊技機は、遊技盤面の左右に遊技球を打ち分けるタイミング等、遊技者に分かり難い遊技内容であるため、このタイプの遊技機に精通した特定の遊技者であれば多くの獲得球を得られるが、このタイプの遊技機での経験が少ない遊技者の場合は、特別遊技権利状態の発生中であっても、多くの遊技球を獲得できないうちに特別遊技権利状態が終了してしまうことが多かった。
【０００７】
さらに、第３種の遊技機では、特別遊技権利状態を消滅させないために遊技球の発射勢を調整したり途中で発射を停止したりといった高度なテクニックが必要なため、この種の遊技機に不慣れな遊技者にあっては、特別遊技権利状態の発生中に大入賞口を最大回数まで開放させて多くの遊技利益を獲得することは非常に困難で、特別遊技権利状態が発生しても、大入賞口の開放回数が所定回数未満で特別遊技権利状態が消滅してしまい、第３種の遊技機における遊技を堪能できない遊技者が少なくなかった。
【０００８】
このような事情から、この種の遊技機は遊技者に敬遠されがちで、遊技店における稼働率も低下ぎみであることから、上記の点を改善した遊技機の開発が望まれていた。
【０００９】
【課題を解決するための手段】
上記課題を解決するために、請求項１に係る遊技機は、遊技盤に配設されて複数の識別情報を可変表示して補助遊技を行う可変表示装置と、遊技盤の所要部位に配設され、遊技者にとって不利な第１状態と、遊技者にとって有利な第２状態とに変換可能な可動部材を有する特別入賞口手段と、遊技を統括的に制御する遊技制御装置と、を備え、前記遊技制御装置の制御によって、前記特別入賞口手段への遊技球の入賞を条件に特別遊技権利状態を発生させるとともに、特別遊技権利状態の発生中に予め定めた第３種始動口へ入賞することを条件に、大入賞口を開閉可能な変動入賞装置を開成した状態に変換可能で、また、特別遊技権利状態の発生中に、上記第３種始動口へ入賞した球数が所定数に達すること、若しくは、上記特別入賞口手段へ遊技球が入賞することにより特別遊技権利状態が終了する遊技機において、前記遊技制御装置は、予め定めた普図始動口への遊技球の入賞により当り判定用乱数を取得し、該当り判定用乱数を普図始動記憶として所定数を上限に記憶し、当り判定用乱数の判定結果に基づいて前記可変表示装置を用いた補助遊技の停止表示態様を決定し、該補助遊技の停止表示態様が予め定められた特定表示態様であると判定された場合に、前記特別入賞口手段の可動部材を遊技者にとって有利な第２状態に変換制御するように構成され、特別遊技権利状態の発生中に可変表示装置の可変表示停止制御を行う場合に、特別遊技権利状態が終了するまで可変表示装置による補助遊技を継続させる可変表示停止規制手段を含み、前記特別遊技権利状態の発生中に、前記当り判定用乱数が当りであると判定された普図始動記憶に基づいて補助遊技を開始する場合には、前記可変表示停止規制手段により、現在行われている特別遊技権利状態が終了するまで、可変表示装置における識別情報の可変表示の停止を規制して当該補助遊技を継続させる一方、前記当り判定用乱数が外れであると判定された普図始動記憶に基づいて補助遊技を開始する場合には、前記可変表示停止規制手段による可変表示の停止規制を行わないで、補助遊技を順次実行するようにしたことを特徴とするものである。
【００１０】
【発明の実施の形態】
次に、本発明に係る遊技機の実施形態を添付図面に基づき詳細に説明する。

【００１１】
遊技媒体としてのパチンコ球を弾発するパチンコ遊技を行える遊技機１は、図１に示すように、遊技ユニット２とカードユニット３とから構成してあり、遊技ユニット２には遊技に関連した各種機能（後に詳述）を付加し、カードユニット３にはプリペイドカード（所定の金額で予め販売されるパチンコ遊技用のカードであって、通貨と等価な有価データを記憶させたものをいう）の使用を可能ならしめるカード制御機能や球貸制御機能等を付加してある。
【００１２】
上記遊技ユニット２は、中空箱枠状の機枠４の前面側へ額縁状の前面枠５を回動可能に設けることで構成してある。上記前面枠５に開設した窓部５ａにはガラス枠６および前面パネル７を回動可能に設けてある。また、透明なガラスが配設されるガラス枠６の後方には、ガイドレール８で囲まれた遊技部９を有する遊技盤１０を配設してある（図２参照）。上記遊技盤１０はパチンコ遊技の主体となるもので、ロータリーソレノイド等の電気的駆動源によって弾発された遊技球が上記ガイドレール８に沿って遊技部９内へ到達すると、遊技釘に当たったり風車によって流下方向を変えられたりして流下して行き、遊技部９内に設けた各種入賞領域（後に詳述）の何れかに入賞すると、当該入賞球に対する遊技価値としての賞球が遊技者に与えられ、何れの入賞領域にも入賞しなかった球は、アウト口（図示省略）より外れ球として回収される。
【００１３】
一方、上記ガラス枠６の下方に位置する前面パネル７には、賞球（遊技部９内の何れかの入賞領域に入賞することに基づいて遊技者が獲得する球）や貸球（当該遊技店から遊技者に貸し出された球）を貯留する球供給皿１１を設けてあり、この球供給皿１１より発射球待機部へ球を供給し、この発射球待機部に待機している遊技球を弾発ユニットの弾発機構によって弾発するのである。また、前面枠５の下部適所には弾発ユニットを操作するための操作ハンドル１２や、上記球供給皿１１に貯留できない球を受け入れる球受皿１３等を適宜に設けてある。
【００１４】
なお、上記した遊技ユニット２において、機枠４，前面枠５，ガラス枠６，前面パネル７等よりなる本体枠は、遊技機１でパチンコ遊技を行うための共通機能を備えたものであり、この本体枠に対して遊技盤１０は着脱分離可能な構成としてある。すなわち、遊技内容の異なるパチンコ遊技を行えるように、異なる盤面構成の遊技盤１０に交換することができるのである。
【００１５】
上記カードユニット３内には、球貸制御に関連した諸機能を持たせてあり、カード挿排口１４より挿入されたプリペイドカードの有価データを読み取ると共に、例えば上記球供給皿１１の適所に設けた球貸ボタンを遊技客が操作することに応じて所定数の遊技球を貸し出し、貸し出した遊技球に相当する通貨を減算した値にプリペイドカードの有価データを書き換え、返却ボタンを遊技客が操作するか、もしくはプリペイドカードの有価データの残数が“０”になった場合に、内部に取り込んでいたプリペイドカードをカード挿排口１４より排出するのである。
【００１６】
なお、本実施形態として示す遊技機１は、上述したように、カードユニット３を備えることで遊技球の貸出機能を含むものとし、遊技ユニット２の遊技球排出装置から賞球用の遊技球と貸出用の遊技球を排出する構造ものもであるが、このような遊技球の貸出機能を略して、遊技ユニット単体でパチンコ遊技を行える構造の遊技機としても良い。
【００１７】
上記した遊技機１において、弾発された遊技球が流下する遊技部９を備えた遊技盤１０は、いわゆる第３種の遊技機としての遊技が可能な盤面構成としたものであり、その具体的構成を以下に詳述する。
【００１８】

図２に示すように、遊技盤１０のガイドレール８で囲まれた遊技部９のほぼ中央部には、複数種類の識別記号を可変表示可能な可変表示領域を有する可変表示装置としての普通図柄表示装置１５を設け、該普通図柄表示装置１５の適宜下方には、普図始動口１６を設けてある。そして、この普図始動口１６へ球が入賞すると、普通図柄表示装置１５の可変表示領域たる可変表示部１５ａを可変表示させて所定時間後に停止表示させる補助遊技を行うのである。

【００１９】

なお、普通図柄表示装置１５の可変表示部１５ａは、例えば７セグメント式可変表示器や液晶表示器等より構成し、図柄変換タイミングや停止タイミングを任意に調整可能なものである。また、複数の可変表示部１５ａを並設して、例えば３桁の図柄を可変表示させるような構造のものとしても良い。さらに、普通図柄表示装置１５には普図始動口１６へ球が入賞したことを記憶表示する普図始動記憶表示器１５ｂ…を設けてあり、これらの記憶に基づいて普通図柄表示装置１５による補助遊技が行われると、普図始動記憶表示器１５ｂの表示を一つ宛て消してゆく。

【００２０】

上記普図始動口１６の適宜下方には、特別入賞口手段として機能する役物装置１７を配設してあり、該役物装置１７の上部に位置する普通電動役物１８に設けた一対の可動部材１８ａ，１８ａが閉じた状態（遊技者にとって不利な第１状態）から左右に回動して開いた状態（遊技者にとって有利な第２状態）に変換すると、遊技部９を流下してきた球が役物装置１７内へ入ることが可能となり、役物装置１７内へ入った遊技球は入賞球として検出された後に分別部１９へ至り、該分別部１９の略中央に形成した特別作動領域１９ａを通過するか、もしくは該特別作動領域１９ａの左右両側方に形成した一般領域１９ｂ，１９ｂへ至るものとしてある。

【００２１】

なお、普通電動役物１８は、上記普通図柄表示装置１５の停止結果態様が予め定めた特定表示態様になることを条件として可動部材１８ａ，１８ａを第２状態に変換するものとし、役物装置１７の分別部１９内に形成された特別作動領域１９ａを通過する球は、特別作動領域通過センサ１９ｃによって検出され、特別作動領域通過球が検出されることで、特別遊技権利状態が発生する。

【００２２】

一方、上記普通図柄表示装置１５の右側方には第３種始動入賞装置２０を配設してあり、この第３種始動入賞装置２０は円環状の周壁２０ａの上部を欠截して球流入部２０ｂを形成し、周壁２０ａの内側で回転体２１が回転しているものである。そして、回転体２１の外周部に遊技球が１個だけ嵌まり込むような形状の球受け凹部２１ａを形成してあり、この球受け凹部２１ａがちょうど球流入部２０ｂへ臨んだ際に、タイミング良く遊技球が球受け凹部２１ａに受け入れられると、そのまま回転体２１の回転に伴って球受け凹部２１ａが下方へ移動して行き、球受け凹部２１ａが第３種始動口２０ｃへ至ると、球受け凹部２１ａに受け入れられていた球が第３種始動口２０ｃへ入賞する構造としてある。

【００２３】

上記第３種始動入賞装置２０の適宜下方に設けた変動入賞装置２２は、横長形状の球受け扉２２ａにより大入賞口２２ｂを開閉可能な構造としてある。すなわち、球受け扉２２ａによって大入賞口２２ｂが閉成されている場合には、遊技球が大入賞口２２ｂへ入賞し難いために遊技者にとって不利な第１状態となり、大入賞口２２ｂが開成した場合には、盤面を流下して来た遊技球が球受け扉２２ａに受け止められて大入賞口２２ｂへ入賞し易い遊技者にとって有利な第２状態となる。

【００２４】

なお、この変動入賞装置２２は、特別遊技権利状態の発生中に第３種始動口２０ｃへ球が入賞することを条件として、球受け扉２２ａを開成するものとし、所定時間（例えば、９．８秒）が経過するか、もしくは所定個数（例えば、１０個）の球が大入賞口２２ｂへ入賞するか、どちらか最先の条件が達成されると、その時点で球受け扉２２ａを閉じて第

１状態に戻る。その後、特別遊技権利状態が終了するまで、第３種始動口２０ｃへの球入賞を条件として、変動入賞装置２２は第２状態へ変換される。

【００２５】

なお、特別遊技権利状態の終了条件の一つは、上記第３種始動口２０ｃへの入賞した球数が所定数（１６個）に達することとしてある。すなわち、大入賞口２２ｂが開成している間に第３種始動口２０ｃへ入賞した場合は、該入賞に基づいて大入賞口２２ｂが開成することは無い上に、第３種始動口２０ｃへの入賞球数としてカウントされて、特別遊技権利状態の終了条件に近づくこととなるので、特別遊技権利状態の発生中に変動入賞装置２２が第２状態に変換されている時は、第３種始動入賞装置２０へ球が入賞することの無いように変動入賞装置２２の大入賞口２２ｂへ向けて遊技球を入賞させることが、多くの利益を獲得できる遊技進行となる。

【００２６】

また、特別遊技権利状態の終了条件の他の一つは、特別遊技権利状態の発生中に、役物装置１７へ入って特別作動領域１９ａを通過する球が特別作動領域通過センサ１９ｃによって検出されることで、このように特別遊技が突然消滅してしまう特別遊技の終了をパンクという。すなわち、特別遊技権利状態が発生中には、普通電動役物１８の可動部材１８ａ，１８ａが第２状態になって役物装置１７内へ球が入賞しないことが望ましく、そのためには、普図始動口１６へ球が入賞して可変表示装置１５を可変表示させる補助ゲームで特定表示態様（例えば、３桁の可変表示領域の停止図柄が「７」「７」「７」）が形成されないことが望ましい。

【００２７】

このように、第３種の遊技機１で遊技を行う場合、特別遊技権利状態が発生する前は、遊技部９の左半分側へ遊技球を打ち込むような遊技（いわゆる左打ち）を行って、始動口１６へ球を入賞させるような遊技進行を行い、特別遊技権利状態が発生した後は、遊技部の右半分側（第３種始動入賞装置２０や変動入賞装置２２が配設されている側）へ遊技球を打ち込むような遊技（いわゆる右打ち）を行って、第３種始動入賞口２０ｃや大入賞口２２ｂへ球を入賞させるような遊技進行を行い、パンクによって特別遊技権利状態が終了しないように球の打ち分けをするのである。

【００２８】

しかしながら、このような打ち分けといった遊技技術を必要とする第３種の遊技機１は、遊技に不慣れな遊技者にとっては円滑な遊技進行が困難であり、特に、役物装置１７の特別遊技領域１９ａを球が通過して特別遊技権利状態が発生した後に、再び役物装置１７の特別遊技領域１９ａを球が通過して特別遊技権利状態が消滅してしまうと、遊技者は変動入賞装置２２への球入賞に基づく遊技利益を十分に獲得できないこととなり、第３種の遊技機での遊技を満喫できない。そこで、本発明に係る遊技機１では、遊技に不慣れな遊技者であっても、折角発生した特別遊技権利状態がパンクによって消滅することの無いような遊技制御を行うようにしたものである。以下、その具体的制御を行う遊技制御装置につき詳述する。

【００２９】

上記遊技盤１０に設けられた各種遊技装置等の制御を統括的に行うことでパチンコ遊技を可能とする遊技制御装置２３は、図３に示す如く、ＣＰＵ，ＲＯＭ，ＲＡＭ等を内蔵した遊技用マイクロコンピュータ２３ａを備え、発信器２３ｂから供給される基本クロックを受けて、遊技用マイクロコンピュータ２３ａがＲＯＭに内蔵された遊技プログラムを実行し、遊技制御装置２３外部からの入力信号をバッファ等の入力インターフェースを介して受けると共に、ラッチ等の出力インタフェースを介して遊技制御装置２３の外部へ信号を出力する。

【００３０】

上記遊技制御装置２３へは、各種入賞口へ入賞した球を検出するセーフセンサ２４からセーフ球検出信号が、普図始動口１６への入賞球を検出する普図始動口センサ２５から普図始動球検出信号が、第３種始動入賞装置２０の第３種始動口２０ｃへ入賞した球を検出

する第３種始動口センサ２６から第３種始動球検出信号が、役物装置１７の分別部１９における特別作動領域１９ａを通過した球を検出する特別作動領域通過センサ１９ｃから特別作動領域通過球検出信号が、変動入賞装置２２の大入賞口２２ｂへ入賞した球を検出するカウントセンサ２７から大入賞口入賞球検出信号が、各々入力される。

【００３１】

なお、セーフセンサ２４からのセーフ球検出信号は、遊技制御装置２３内の分配回路２３ｃを介して、遊技球の排出制御（プリペイドカードの使用に基づく貸し出し用の遊技球排出動作および各種入賞口への入賞に基づく賞球排出動作）を統括的に行う排出制御装置２８へも供給されるものとしてある。

【００３２】

一方、遊技制御装置２３からは、普図始動記憶表示器１５ｂへ普図始動記憶表示信号が、普通図柄表示装置１５の可変表示部１５ａへ普通図柄表示信号が、普通電動役物１８の可動部材１８ａ，１８ａを開閉するための駆動源たる普通電動役物ソレノイド２９へ普通電動役物ソレノイド駆動信号が、第３種始動入賞装置２０の回転体２１の駆動源たるパルスモータ３０へ駆動パルス信号が、変動入賞装置２２の球受け扉２２ａを開閉するための駆動源たる大入賞口ソレノイド３１へ大入賞口ソレノイド駆動信号が、各種の表示装置内の装飾用ランプや表示用ＬＥＤ等の装飾用ランプ・ＬＥＤ３２へ装飾表示信号が、遊技機１の外部（例えば、当該遊技機１が設置されている遊技店の管理装置等）との接続が可能な外部情報端子盤３３へ遊技制御に関連した情報が、遊技中の各種効果音や合成音を生成してスピーカーから出す音制御装置３４へ音制御情報信号が、排出制御装置２８へ賞球数制御情報（賞球数データ等）が、各々出力される。

【００３３】

上記した遊技制御装置２３は、所定条件の成立に基づいて普通図柄表示装置１５の可変表示部１５ａの可変表示制御を行うと共に、該可変表示の停止結果態様が予め定められている特定表示態様となったことに関連して、役物装置１７が備える普通電動役物１８の可動部材１８ａ，１８ａを第２状態に変換制御する制御手段としての機能を有し、且つ、特別遊技権利状態の発生中に普通図柄表示装置１５の可変表示停止制御を行う際に、予め定めた可変表示停止規制解除条件が成立するまで普通図柄表示装置１５の可変表示を継続させる可変表示停止規制手段を含むものである。

【００３４】

以下に、可変表示停止規制手段が可変表示規制停止の規制を解く可変表示停止規制解除条件を特別遊技権利状態の終了に設定した実施形態に係る遊技機１での遊技制御の流れを説明する。

【００３５】

図４に示すのは、遊技機１の遊技制御におけるメインフローであり、先ず、遊技プログラムが開始されると、まず、この実行が電源投入に基づくものか否かを判定し（ステップＳ１）、電源投入時であればＲＡＭの初期化等の初期設定を行う。続いて、入力信号のチャタリング除去や論理変換を行う入力処理を行い（ステップＳ２）、セットされた出力データを外部へ出力する出力処理を行い（ステップＳ３）、各種センサの検出状態の監視処理等を行うセンサ入力処理を行い（ステップＳ４）、普図当り乱数の生成を行うと共に当り停止図柄やハズレ停止図柄を記憶領域に格納する乱数生成処理を行い（ステップＳ５）、各種入賞口への入賞に基づく遊技者への賞球数を排出制御装置２８へ送信する賞球処理を行い（ステップＳ６）、その後は、ステップＳ７～ステップＳ１２を時分割で処理する。

【００３６】

なお、上述した一連の処理が終了した後に行う残余時間処理（ステップＳ１３）では、次のリセット割込がかかるまで、所定周期のカウンタを回して、普通図柄表示装置１５を用いた補助遊技における停止図柄を作成し、こうして作成された停止図柄は、上述したステップＳ５の乱数生成処理において、当り停止図柄に該当するかハズレ停止図柄に該当するか判定され、当り停止図柄の場合には当り停止図柄記憶領域に格納され、ハズレ停止図

柄の場合にはハズレ停止図柄格納領域に格納されるのである。

【００３７】

時分割処理においては、普通図柄表示装置１５を用いた普通図柄ゲーム処理を行う普通図柄ゲーム処理を行い（ステップＳ７）、現在の遊技状態に対応する装飾用ランプ・ＬＥＤ３２への装飾データをセットする装飾処理を行い（ステップＳ８）、上述したステップＳ４のセンサ入力処理でセットされたデータに基づくソレノイドデータ（普通電動役物ソレノイド２９や大入賞口ソレノイド３１の駆動データ）の設定や第３種始動入賞装置２０の回転体２１を駆動するパルスモータ３０の駆動データを設定するソレノイド編集処理を行い（ステップＳ９）、サウンドジェネレータ等からなる音制御装置３４へ音データを送信してスピーカから放音させる音声処理を行い（ステップＳ１０）、普図当たり信号，権利中信号，図柄停止信号等を管理装置等の外部へ知らせるべく該当する事象の送信データを編集する外部端子情報編集処理を行い（ステップＳ１１）、変動入賞装置２２の大入賞口２２ａ開放中におけるカウントセンサ２７の検出信号に基づいて判定できるノーカウント不正等の監視を行う不正監視処理を行う（ステップＳ１２）。

【００３８】

上述したセンサ入力処理（ステップＳ４）の詳細は、図５に示す如く、普図始動口センサ２５の信号入力を監視する普図始動センサ監視処理を行い（ステップＳ４１）、特別図柄作動領域通過センサ１９ｃからの信号入力を監視する特別作動領域通過センサ監視処理を行い（ステップＳ４２）、次いで特別遊技権利状態の発生中か否かを判定し（ステップＳ４３）、特別遊技権利が発生していなければ、一旦センサ入力処理を終了する。一方、特別遊技権利状態が発生していた場合には、第３種始動口センサ２６からの信号入力を監視する第３種始動口センサ監視処理を行い（ステップＳ４４）、カウントセンサ２７からの信号入力を監視するカウントセンサ監視処理を行う（ステップＳ４５）。

【００３９】

ステップＳ４１の普図始動センサ監視処理の詳細は、図６に示すように、普図始動口センサ２５から信号入力があるか否かを判定し（ステップＳ４１－１）、無い場合はそのまま復帰する。一方、普図始動口センサ２５からの信号入力があった場合には、普図始動記憶カウンタから普図始動記憶値を取得し（ステップＳ４１－２）、この取得した普図始動記憶値が４個よりも小さいか否かを判定し（ステップＳ４１－３）、始動記憶が４以上であった場合には、普図始動口センサ２５からの検出信号を記憶することなく、そのまま復帰する。

【００４０】

上記ステップＳ４１－３で始動記憶が４を越えていなかった場合には、始動記憶を更新し（ステップＳ４１－４）、ステップＳ５の乱数生成処理で記憶された乱数値（普図用の乱数値）を普図乱数記憶領域より取得して普図判定用記憶領域に記憶し（ステップＳ４１－５）、ステップＳ５の乱数生成処理で記憶された乱数値（リーチ用の乱数値）をリーチ乱数記憶領域より取得してリーチ乱数判定用記憶領域に記憶し（ステップＳ４１－６）、ステップＳ５の乱数生成処理で記憶された当り停止図柄を当り停止図柄記憶領域より取得して当たり停止図柄格納領域に格納し（ステップＳ４１－７）、ステップＳ５の乱数生成処理で記憶されたハズレ停止図柄をハズレ停止図柄記憶領域より取得してハズレ停止図柄格納領域に格納する（ステップＳ４１－８）。

【００４１】

すなわち、このステップＳ４１の普図始動センサ監視処理においては、普図始動口センサ２５への入賞に対して、「当り判定用乱数、リーチ乱数、当り停止図柄、ハズレ停止図柄」がセットで記憶させる処理を行うものである。

【００４２】

ステップＳ４２の特別作動領域通過センサ監視処理の詳細は、図７に示すように、特別作動領域通過センサ１９ｃから信号入力があったか否かを判定し（ステップＳ４２－１）、特別作動領域通過センサ１９ｃからの入力がなければ、そのまま復帰するが、入力があった場合には、現在は特別遊技権利状態が発生中であるか否かを判定し（ステップＳ４２

－２）、特別遊技権利状態の発生中であれば当該権利を消滅（パンク）させるために権利中フラグをクリア（ステップＳ４２－３）して復帰する。

【００４３】

一方、ステップＳ４２－２で特別遊技権利状態の発生中で無かった場合には、権利を発生させるべく、権利中フラグをセット（ステップＳ４２－４）し、第３種始動口入賞カウンタのカウント値をクリア（ステップＳ４２－５）して復帰する。

【００４４】

ステップＳ４４の第３種始動口センサ監視処理の詳細は、図８に示すように、第３種始動口センサ２６からの信号入力があるか否かを判定し（ステップＳ４４－１）、第３種始動口センサ２６からの信号がなければ、そのまま復帰するが、入力があった場合には、第３種始動口入賞カウンタのカウント値を更新し（ステップＳ４４－２）、第３種始動口入賞カウンタのカウント値が「１６」になったか否かを判定し（ステップＳ４４－３）、第３種始動口入賞カウンタのカウント値が「１６」になっていた場合には、特別遊技権利状態の終了条件の一つである第３種始動口２０ｃへの入賞球数が１６個に達したことを意味するので、特別遊技権利状態を終了させるべく、権利中フラグをクリアする（ステップＳ４４－４）。

【００４５】

続いて、変動入賞装置２２の大入賞口２２ｂを開放すべく大入賞口開放フラグをセットし（ステップＳ４４－５）、大入賞口２２ｂの開放時間を設定するべく開放タイマをクリアする（ステップＳ４４－６）。なお、上記ステップＳ４４－５において大入賞口開放フラグが設定されると、ステップＳ９のソレノイド編集処理でソレノイドデータがセットされ、大入賞口ソレノイド３１が駆動することにより、変動入賞装置２２の球受け扉２２ａが開放されるのである。また、上記ステップＳ４４－４で権利中フラグがクリアされると、以後、ステップＳ４４の第３種始動口センサ監視処理とステップＳ４５のカウントセンサ監視処理が行われなくなり、第３種始動口２２ｃへの入賞に基づいて大入賞口開放フラグがセットされることがないので、変動入賞装置２２が第２状態になることはなく、特別遊技権利状態が終了するのである。

【００４６】

ステップＳ４５のカウントセンサ監視処理の詳細は、図９に示すように、開放タイマ（上記ステップＳ４４－６で設定された開放時間：例えば、９．８秒）がタイムアップしたか否かを判定し（ステップＳ４５－１）、タイムアップしていない場合には、大入賞口２２ｂ内のカウントセンサ２７からの信号入力があるか否かを判定し（ステップＳ４５－２）、カウントセンサ２７からの入力あった場合には、１０カウント記憶を更新し（ステップＳ４５－３）、この更新した１０カウント記憶が「１０個」になったか否かを判定し（ステップＳ４５－４）、１０カウント記憶が「１０個」になっていた場合には、大入賞口開放フラグをクリア（ステップＳ４５－５）して復帰する。また、上記ステップＳ４５－１で開放タイマがタイムアップしていると判定した場合にも、上記ステップＳ４５－５の大入賞口フラグをクリアするのである。

【００４７】

すなわち、変動入賞装置２２が第２状態から第１状態に復帰するための条件である、入賞球が所定数（１０個）に達するか、解放時間が所定時間経過するか、何れか最先の条件が達成された時点で、大入賞口フラグがクリアされ、変動入賞装置２２が第１状態に復帰するのである。なお、上記のような変動入賞装置２２の第１状態復帰条件が達成されていない場合は、大入賞口フラグはクリアされない。

【００４８】

次に、ステップＳ７の普通図柄ゲーム処理を詳細に説明する。図１０に示すように、普通図柄表示装置１５を用いた補助遊技である普通図柄ゲームでは、当該処理中でセットされている処理番号を判定して番号に応じた分岐を行い（ステップＳ７１）、例えば、処理番号が“０”であった場合には普図始動記憶監視処理を行い（ステップＳ７２）、処理番号が“１”であった場合には図柄停止監視処理を行う（ステップＳ７３）。

【００４９】
ステップＳ７２の普図始動記憶監視処理の詳細は、図１１に示すように、始動記憶（ステップＳ４１－３でセットされた記憶）があるか否かを判定し（ステップＳ７２－１）、始動入賞口１６への入賞記憶がない場合はそのまま復帰し、始動記憶がある場合には、始動記憶を減算し（ステップＳ７２－２）、普図判定用記憶領域から乱数値を取得して判定し（ステップＳ７２－３）、その結果を当たり判定フラグ（例えば、当りの場合は判定フラグをセット、ハズレの場合は判定フラグをクリア）に記憶し（ステップＳ７２－４）、リーチ判定用記憶領域から乱数値を取得して判定し（ステップＳ７２－５）、その結果により分岐処理を行う（ステップＳ７２－６）。すなわち、リーチを行うか否か、リーチを行うのであればどのタイプのリーチ（例えばリーチ１～リーチ５の何れ）を行うのかを設定する（ステップＳ７２－７）。
【００５０】
続いて、上記ステップＳ７２－４で取得した判定フラグが当りか否かを判定し（ステップＳ７２－８）、ハズレと判定した場合には上記ステップＳ７２－７の分岐処理で設定されたリーチ情報の有無に基づきリーチか否かを判定し（ステップＳ７２－９）、リーチであると判定した場合には、当り停止図柄格納領域から当り停止図柄を取得してリーチ停止図柄を作成し（Ｓ７２－１０）、リーチを行わないと判定した場合には、ハズレ停止図柄格納領域からハズレ停止図柄を取得し（ステップＳ７２－１１）、上記ステップＳ７２－８で判定フラグが当りと判定された場合には、当り停止図柄格納領域から当り停止図柄を取得する（ステップＳ７２－１２）。
【００５１】
そして、上記ステップＳ７２－１０，ステップＳ７２－１１，ステップＳ７２－１２の何れかの処理で取得した停止図柄を停止図柄格納領域に記憶し（ステップＳ７２－１３）、図柄停止監視処理を行うための処理番号（例えば“１”）に変更する（ステップＳ７２－１４）。すなわち、この普図始動記憶監視処理で図柄停止監視処理へ移行させた際には、既に停止図柄やリーチの有無も決まっており、これらの決定情報に基づいて普通図柄表示装置１５の表示制御が行われるのである。
【００５２】
ステップＳ７３の図柄停止監視処理の詳細は、図１２に示すように、先ず現在は特別遊技権利状態の発生中か否かを判定し（ステップＳ７３－１）、特別遊技権利状態の発生中であった場合には、上記ステップＳ７２－１３で停止図柄格納領域に記憶された停止図柄がハズレか否か、すなわち、今回の普通図柄ゲームの結果がハズレか否かを上記ステップＳ７２－４の判定フラグにより判定し（ステップＳ７３－２）、今回の普通図柄ゲームの結果がハズレ（停止させる図柄がハズレ停止図柄）であった場合には、変動停止タイミングか（例えば、第１図柄および第２図柄を既に停止させた状態で最後の第３図柄を停止させるタイミングになったか）否かを判定し（ステップＳ７３－３）、未だ停止タイミングで無い場合には変動の前半か否かを判定し（ステップＳ７３－４）、前半であった場合には高速変動処理を行い（ステップＳ７３－５）、後半であった場合には低速変動処理を行って第１図柄および第２図柄を停止し（ステップＳ７３－６）、停止させた図柄がリーチを構成しているか否かを上記ステップＳ７２－７の分岐処理で設定したリーチ情報により判定し（ステップＳ７３－７）、リーチを構成していた場合には、上記ステップＳ７２－７で設定したリーチ種別に対応する第３図柄の変動処理を行う（ステップＳ７３－８）。
【００５３】
続いて、上記ステップＳ７３－３における判定処理で、第３図柄の停止タイミングになると、最後の変動図柄である第３図柄を停止させる変動停止処理を行って図柄の組み合わせ態様を確定し（ステップＳ７３－９）、今回の普通図柄ゲームにおける停止図柄の組合せ態様が当り図柄か否かを上記ステップＳ７２－４でセットされた判定フラグにより判定し（ステップＳ７３－１０）、当り図柄であった場合、すなわち判定フラグが当りであった場合には普電開放フラグをセットし（ステップＳ７３－１１）、ステップＳ７３－１２で処理番号を“０”に変更して以後の普通図柄ゲーム処理では普図始動記憶監視処理が行

われるようにして復帰する。一方、上記ステップＳ７３－１０において停止図柄がハズレ図柄であると判定フラグに基づき判定した場合には、普電開放フラグをセットすることなくステップＳ７３－１２に移行して処理番号を“０”に変更して復帰する。なお、上記ステップＳ７３－１１で普電開放フラグがセットされると、ステップＳ９のソレノイド編集処理においてソレノイドデータがセットされ、所定時間だけ普通電動役物１８の可動部材１８ａ，１８ａが開放されるのである。

【００５４】

しかして、上記ステップＳ７３－１において特別遊技権利状態の発生中と判定され、更に上記ステップＳ７３－２において停止図柄が当りであると判定フラグに基づき判定した場合には、高速変動処理を通して復帰させる（ステップＳ７３－１３）。すなわち、特別遊技権利状態の発生中は、普通図柄表示装置１５の可変表示を停止することを規制して、普通図柄ゲームの結果が当り（特定表示態様）となることを避け、普通電動役物１８の可動部材１８ａ，１８ａが開放されて役物装置１７の特別作動領域１９ａを球が通過することのないようにするのである。

【００５５】

従って、従来の第３種の遊技機の如く、特別遊技権利状態の発生前後で左打ちと右打ちを変えたりといった高度の遊技テクニックを必要とせず、遊技に熟練していない遊技者にとっても興趣の高いものとなる。加えて、右打ちから左打ちといった打ち分けを行う必要もないので、第３種始動口装置２０や変動入賞装置２２を遊技部９の右側へ配設する必要もなくなるので、釘配置や各種遊技装置の配置構成等の自由度を高めることができる。

【００５６】

また、特別遊技権利状態が終了すると、ステップＳ７３－１の判定でステップＳ７３－３へ飛んで変動停止タイミングか否かを判定するようになるので、普通図柄ゲームを終了させて特別遊技権利状態を発生させるか否かの判定を行うようになる。すなわち、本実施形態では、役物装置１７の特別作動領域１９ａを球が通過しても特別遊技権利状態が消滅することのない条件が達成されること（第３種始動口２０ｃへ球が所定数入賞することによって特別遊技権利状態が終了すること）で、可変表示停止規制解除条件が成立するものとしてある。

【００５７】

しかも、本実施形態においては、特別遊技権利状態の発生中であっても、普通図柄表示装置１５の停止図柄がハズレの場合（特定表示態様に該当しない場合）には、可変表示停止規制解除条件に基づく可変表示停止の規制を行わないものとしたので、特別遊技権利状態の発生中であっても普通図柄表示装置１５を用いた補助遊技の始動記憶を消化して行くことができる。これにより、ハズレとなる補助遊技が順次行われて始動記憶が費やされるため、普図始動口１６への入賞に基づく始動記憶が追加更新されて行き、特別遊技権利状態の発生中においても、補助遊技の実行回数が増え、この実行回数の増加に伴って普通図柄ゲームにおける当りの発生確率が高まって行き、遊技者にとって興趣の高いものとなる。

【００５８】

なお、本実施形態では、特別遊技権利状態の発生中に、普通図柄表示装置１５の停止図柄が当り図柄となる場合に限って可変表示を継続させるものとし、普通図柄表示装置１５の停止図柄がハズレ図柄となる場合には可変表示停止の規制を行わないものとしたが、これに限定されるものではなく、ハズレ図柄となる場合であっても、可変表示停止規制解除条件が達成されるまで停止制御を規制するようにしても良い。或いは、ハズレ図柄のパターンやリーチ制御のパターンに応じて、可変表示停止規制の対象としたり対象外としたりしても良い。

【００５９】

【発明の効果】

以上説明したように、請求項１に係る遊技機によれば、遊技制御装置は、予め定めた普図始動口への遊技球の入賞により当り判定用乱数を取得し、該当り判定用乱数の判定結果

に基づいて前記可変表示装置における可変表示の停止表示態様を決定し、該可変表示の停止表示態様が予め定められた特定表示態様であると判定された場合に、前記特別入賞口手段の可動部材を遊技者にとって有利な第２状態に変換制御するように構成され、特別遊技権利状態の発生中に可変表示装置の可変表示停止制御を行う際に、特別遊技権利状態が終了するまで可変表示装置における識別情報の可変表示を継続させる可変表示停止規制手段を含み、前記特別遊技権利状態の発生中に、前記当り判定用乱数が当りであると判定された場合には、前記可変表示停止規制手段により、現在行われている特別遊技権利状態が終了するまで、可変表示装置における識別情報の可変表示の停止を規制して当該可変表示を継続させる一方、前記当り判定用乱数が外れであると判定された場合には、前記可変表示停止規制手段による可変表示の停止規制を行わないようにしたので、特別遊技権利状態が終了するまで、可変表示の停止結果態様として特定表示態様となることがないので、特別入賞口手段の可動部材が第２状態に変換されて、特別遊技権利状態の消滅条件が成立しないよう遊技球の発射を調整したり途中で発射を停止するなどの高度なテクニックを以て特別入賞口手段への入賞を回避するような遊技進行を行う必要がない。

【００６０】

よって、このような遊技内容の遊技機に精通していない遊技者であっても、特別遊技権利中の遊技を堪能しながら、遊技利益を獲得できる可能性を十分に持たせることができ、熟練した遊技者と不慣れな遊技者との遊技経験の差によって極端な獲得利益差が生ずることを抑止し、遊技店においても、敬遠されがちであったこの種の遊技機の稼働率を上げることができる。

【００６１】

しかも、特別遊技権利の発生中とそうでないときとで、特別入賞口手段への遊技球の入賞のし易さに差を設けるべく、旧来のように遊技盤面の左側と右側との釘構成を変えたり、特別入賞口手段や変動入賞装置といった各種遊技装置の盤面構成を左右非対称にしたりする必要が無くなるので、盤面構成の自由度を大いに高めることができる。

【００６２】

また、遊技制御装置は、特別遊技権利状態の発生中に、普図始動口への球の入賞により取得した当り判定用乱数が外れであると判定された普図始動記憶に基づいて補助遊技を開始する場合、すなわち特別入賞口手段が第２状態に変換制御されることのない場合に限って、可変表示停止規制手段は可変表示停止の規制を行わないで、補助遊技を順次実行するので、特別遊技権利状態の発生中であっても、特別入賞口手段の可動部材が第２状態に変換されることのない範囲で、可変表示装置によるゲームを進行させることができる。これにより、特別遊技権利状態の発生中にもハズレとなる補助遊技が順次行われて始動記憶が費やされるため、普図始動口への入賞に基づく始動記憶が追加更新されて行き、特別遊技権利状態の発生中においても、補助遊技の実行回数が増え、この実行回数の増加に伴って普通図柄ゲームにおける当りの発生確率が高まって行き、遊技者にとって興趣の高いものとなる。

【図面の簡単な説明】

【図１】　遊技機の正面図である。

【図２】　遊技盤の正面図である。

【図３】　遊技制御装置の入出力に関連したブロック図である。

【図４】　遊技制御のメインフローチャートである。

【図５】　センサ入力処理を示すフローチャートである。

【図６】　普図始動センサ監視処理を示すフローチャートである。

【図７】　特別作動領域通過センサ監視処理を示すフローチャートである。

【図８】　第３種始動口センサ監視処理を示すフローチャートである。

【図９】　カウントセンサ監視処理を示すフローチャートである。

【図１０】　普通図柄ゲーム処理を示すフローチャートである。

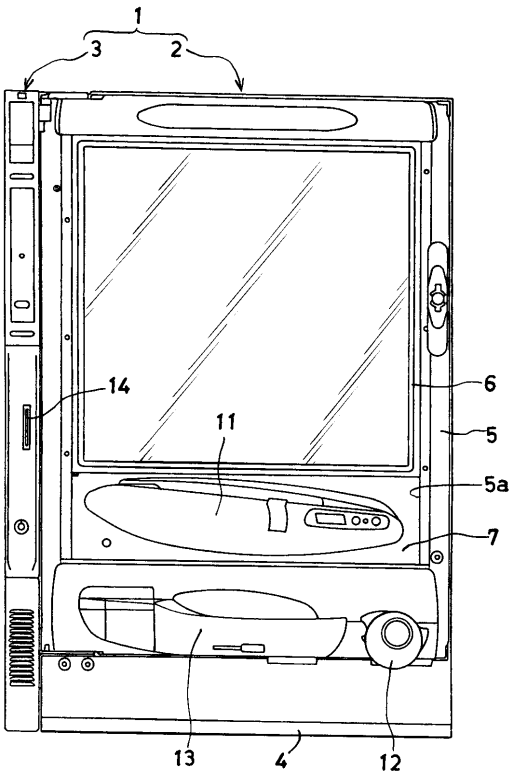
【図１１】　普図始動記憶監視処理を示すフローチャートである。

【図１２】　図柄停止監視処理を示すフローチャートである。

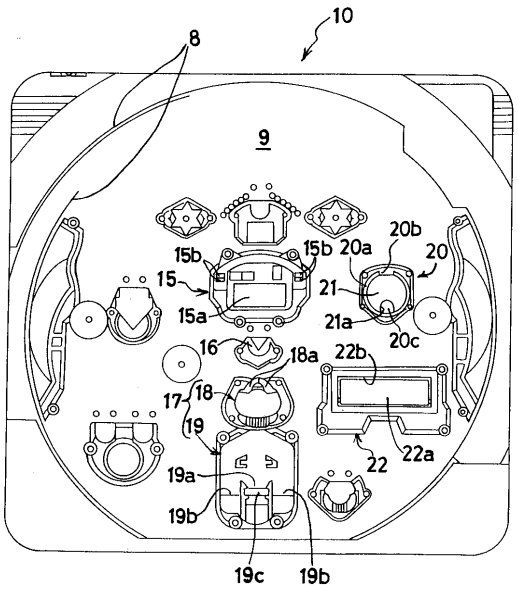
【符号の説明】

１	遊技機
１０	遊技盤
１５	普通図柄表示装置
１７	役物装置
１８ａ	可動部材
２２	変動入賞装置
２３	遊技制御装置

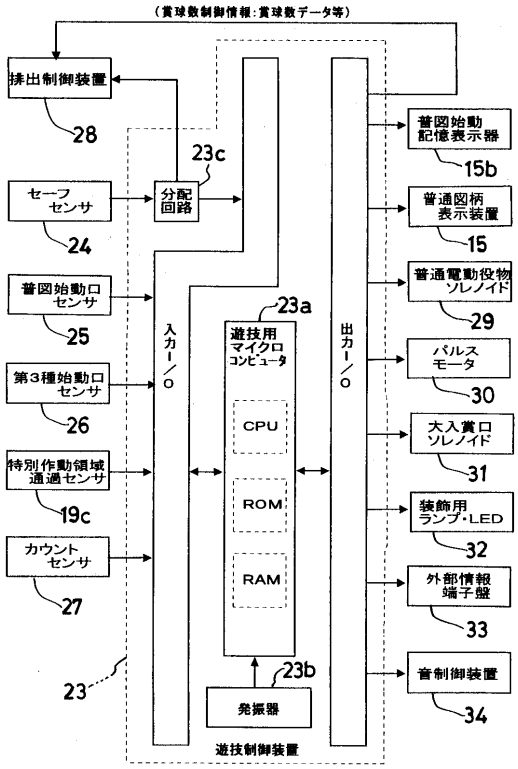
【図１】



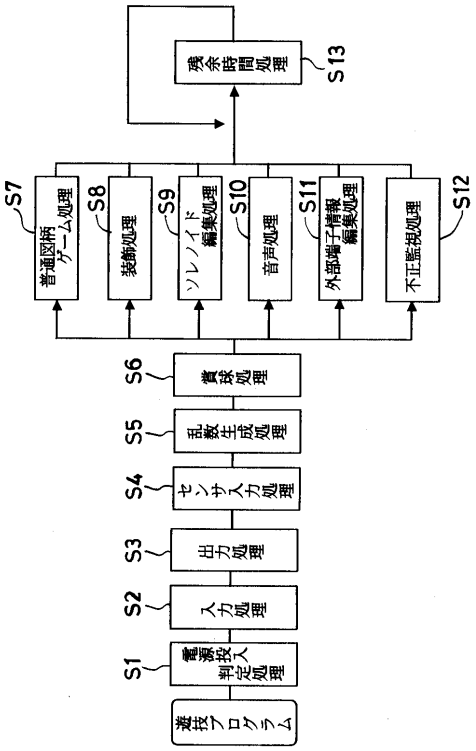
【図２】



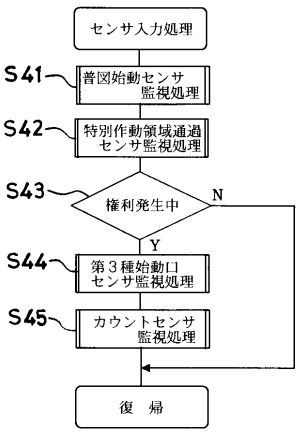
【図３】


（賞球数制御情報：賞球数データ等）
排出制御装置
28
セーフセンサ
24
普図始動口センサ
25
第３種始動口センサ
26
特別作動領域通過センサ
19c
カウントセンサ
27
23
23c
分配回路
入力I/O
23a
遊技用マイクロコンピュータ
CPU
ROM
RAM
23b
発振器
出力I/O
普図始動記憶表示器
15b
普通図柄表示装置
15
普通電動役物ソレノイド
29
パルスモータ
30
大入賞口ソレノイド
31
装飾用ランプ・LED
32
外部情報端子盤
33
音制御装置
34
遊技制御装置

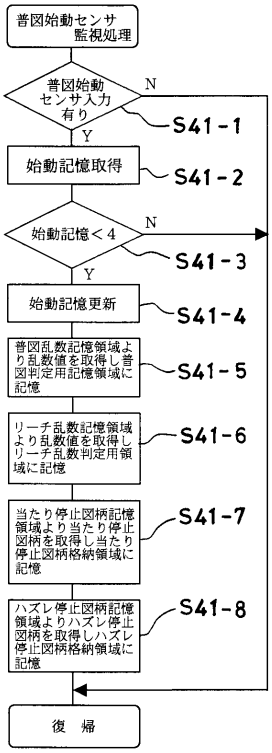
【図４】


残余時間処理
S13
S7
普通図柄ゲーム処理
S8
装飾処理
S9
ソレノイド編集処理
S10
音声処理
S11
外部端子情報編集処理
S12
不正監視処理
S6
賞球処理
S5
乱数生成処理
S4
センサ入力処理
S3
出力処理
S2
入力処理
S1
賞球発射判定処理
遊技プログラム

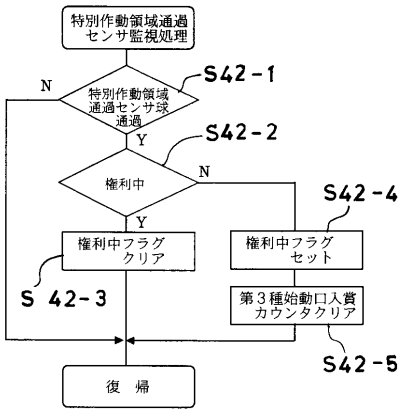
【図５】


センサ入力処理
S41
普図始動センサ監視処理
S42
特別作動領域通過センサ監視処理
S43
権利発生中
N
Y
S44
第３種始動口センサ監視処理
S45
カウントセンサ監視処理
復　帰

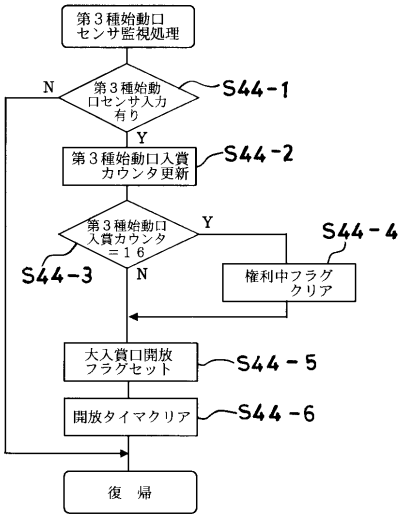
【図６】


普図始動センサ監視処理
普図始動センサ入力有り
N
Y
S41-1
始動記憶取得
S41-2
始動記憶＜4
N
Y
S41-3
始動記憶更新
S41-4
普図乱数記憶領域より乱数値を取得し普図判定用記憶領域に記憶
S41-5
リーチ乱数記憶領域より乱数値を取得しリーチ乱数判定用領域に記憶
S41-6
当たり停止図柄記憶領域より当たり停止図柄を取得し当たり停止図柄格納領域に記憶
S41-7
ハズレ停止図柄記憶領域よりハズレ停止図柄を取得しハズレ停止図柄格納領域に記憶
S41-8
復　帰

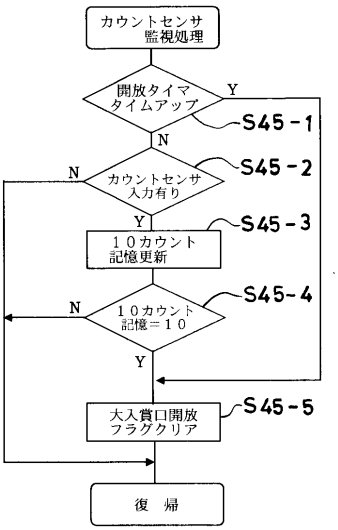
【図７】


特別作動領域通過センサ監視処理
特別作動領域通過センサ球通過
S42-1
N
Y
権利中
S42-2
N
Y
S42-4
権利中フラグクリア
権利中フラグセット
S42-3
第３種始動口入賞カウンタクリア
S42-5
復　帰

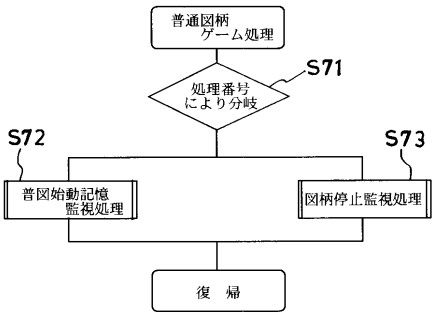
【図８】


第３種始動口センサ監視処理
第３種始動口センサ入力有り
S44-1
N
Y
第３種始動口入賞カウンタ更新
S44-2
第３種始動口入賞カウンタ＝１６
Y
S44-4
S44-3
N
権利中フラグクリア
大入賞口開放フラグセット
S44-5
開放タイマクリア
S44-6
復　帰

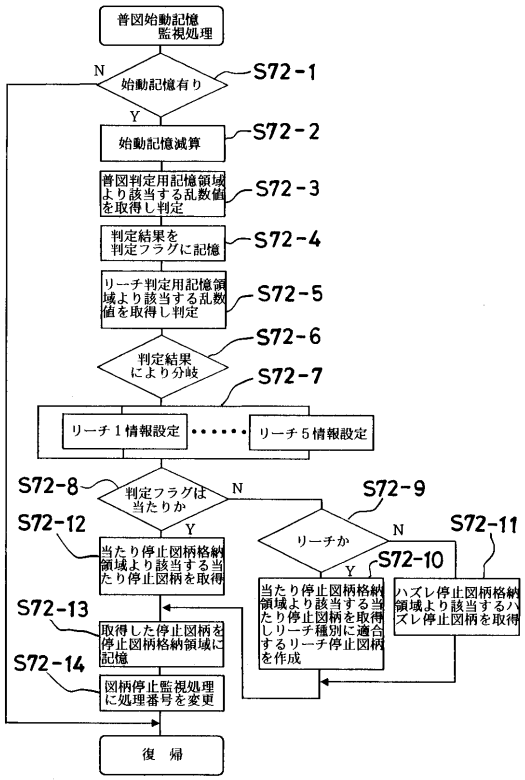
【図９】


カウントセンサ監視処理
開放タイマタイムアップ
Y
S45-1
N
N
カウントセンサ入力有り
S45-2
Y
１０カウント記憶更新
S45-3
N
１０カウント記憶＝１０
S45-4
Y
大入賞口開放フラグクリア
S45-5
復　帰

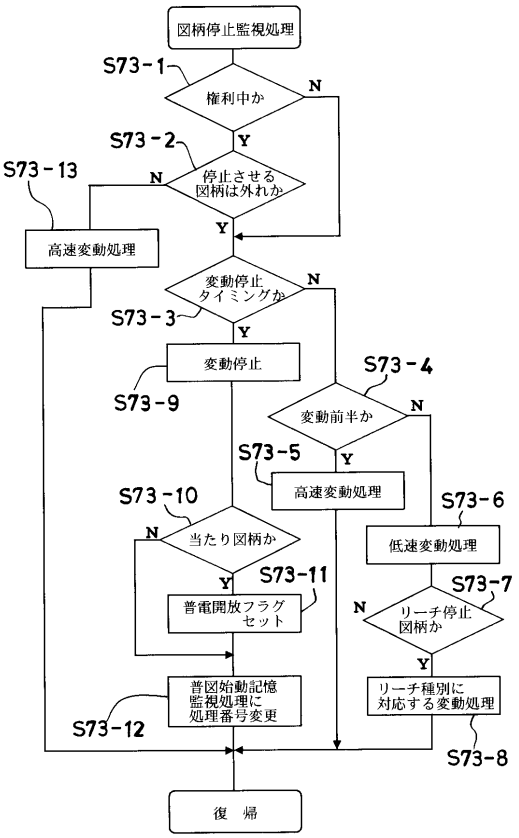
【図１０】


普通図柄ゲーム処理
処理番号により分岐
S71
S72
S73
普図始動記憶監視処理
図柄停止監視処理
復　帰

【図１１】


普図始動記憶監視処理
始動記憶有り
N
Y
S72-1
始動記憶減算
S72-2
普図判定用記憶領域より該当する乱数値を取得し判定
S72-3
判定結果を判定フラグに記憶
S72-4
リーチ判定用記憶領域より該当する乱数値を取得し判定
S72-5
判定結果により分岐
S72-6
S72-7
リーチ１情報設定
リーチ５情報設定
判定フラグは当たりか
S72-8
S72-9
リーチか
S72-10
S72-11
S72-12
当たり停止図柄格納領域より該当する当たり停止図柄を取得
当たり停止図柄格納領域より該当する当たり停止図柄を取得しリーチ種別に適合するリーチ停止図柄を作成
ハズレ停止図柄格納領域より該当するハズレ停止図柄を取得
S72-13
取得した停止図柄を停止図柄格納領域に記憶
S72-14
図柄停止監視処理に処理番号を変更
復　帰

【図１２】


図柄停止監視処理
S73-1
権利中か
N
Y
S73-2
停止させる図柄は外れか
S73-13
高速変動処理
変動停止タイミングか
S73-3
変動停止
S73-9
S73-4
変動前半か
S73-5
高速変動処理
S73-10
当たり図柄か
S73-11
普電開放フラグセット
S73-6
低速変動処理
S73-7
リーチ停止図柄か
リーチ種別に対応する変動処理
S73-8
普図始動記憶監視処理に処理番号変更
S73-12
復　帰

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０５－３２９２６０（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－１４２２９９（ＪＰ，Ａ）
特開平０９－２３９１０９（ＪＰ，Ａ）
特開平０４－０９２６８５（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－３３５５５８（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－２１３７０３（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－２５２３６４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02