

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4622257号  
(P4622257)

(45) 発行日 平成23年2月2日(2011.2.2)

(24) 登録日 平成22年11月12日(2010.11.12)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 1 5 A  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 14 (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願2004-34010 (P2004-34010)  
 (22) 出願日 平成16年2月10日(2004.2.10)  
 (65) 公開番号 特開2005-224306 (P2005-224306A)  
 (43) 公開日 平成17年8月25日(2005.8.25)  
 審査請求日 平成18年12月14日(2006.12.14)

(73) 特許権者 000150051  
 株式会社竹屋  
 愛知県春日井市美濃町二丁目9番地  
 (74) 代理人 100082500  
 弁理士 足立 勉  
 (72) 発明者 竹内 正博  
 愛知県春日井市如意申町3丁目2番地の3  
 (72) 発明者 若菜 芳生  
 愛知県春日井市稲口町3丁目17番地の4  
 (72) 発明者 田結 誠  
 東京都中野区新井4丁目4番3号  
 (72) 発明者 竹内 英勝  
 愛知県春日井市東野町西二丁目14番地の  
 15

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】

遊技中に所定の遊技に関する積算条件が満たされた際、予め用意された複数の第1特典のうちいずれかを遊技者へ提供するために使用されるポイントを所定の上限値まで積算するポイント積算手段と、

遊技者の操作を受けて、前記ポイント積算手段により積算されたポイントのうち、使用するべきポイントを決定するポイント決定手段と、

該ポイント決定手段により決定されたポイントに応じた第1特典を遊技者に提供する第1特典提供手段と、

前記ポイント決定手段により決定されたポイントを、前記ポイント積算手段により積算されたポイントから減算するポイント減算手段と、

前記ポイント積算手段により積算されたポイントが上限値となった際に、第2特典を遊技者に提供する第2特典提供手段と、

ポイントが上限値に達した場合に、前記ポイント積算手段が積算可能なポイントの上限値を変更させる上限変更手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記ポイント積算手段により積算されたポイントに応じて、所定数のポイントが付与される前に比べて後では、該ポイント積算手段がポイントを積算する際の契機となる積算条件を厳しくする第1条件変更手段を備えている

10

20

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技中に所定の遊技に関する積算条件が満たされた際、予め用意された複数の第 1 特典のうちいずれかを遊技者へ提供するために使用されるポイントを積算するポイント積算手段と、

遊技者の操作を受けて、前記ポイント積算手段により積算されたポイントのうち、使用すべきポイントを決定するポイント決定手段と、

該ポイント決定手段により決定されたポイントに応じた第 1 特典を遊技者に提供する第 1 特典提供手段と、

前記ポイント決定手段により決定されたポイントを、前記ポイント積算手段により積算されたポイントから減算するポイント減算手段と、

前記ポイント積算手段により積算されたポイントに応じて、所定数のポイントが付与される前に比べて後では、該ポイント積算手段がポイントを積算する際の契機となる積算条件を厳しくする第 1 条件変更手段と

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

前記ポイント積算手段により積算されたポイントが所定値以上となった際に、第 2 特典を遊技者に提供する第 2 特典提供手段を備えている

ことを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記ポイント積算手段は、所定の上限値までポイントを積算する

ことを特徴とする請求項 3 から 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

所定の変更条件が満たされた場合に、前記ポイント積算手段が積算可能なポイントの上限値を変更させる上限変更手段を備えている

ことを特徴とする請求項 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記上限変更手段は、時間経過と共に、前記ポイント積算手段が積算可能なポイントの上限を所定値ずつ順次減算させる

ことを特徴とする請求項 1 , 2 , 6 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 8】

前記ポイント決定手段は、前記ポイント積算手段により積算されたポイントで提供可能な第 1 特典の中から遊技者に希望の第 1 特典を選択させ、該選択させた第 1 特典に対応するポイントを使用すべきポイントとして決定する

ことを特徴とする請求項 1 から 7 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 9】

前記ポイント決定手段は、前記ポイント積算手段により積算されたポイントのうちの任意のポイントを遊技者に指定させ、該指定させたポイントを使用すべきポイントとして決定する

ことを特徴とする請求項 1 から 7 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 10】

前記第 1 特典提供手段は、遊技に関する演出内容を前記ポイント決定手段により決定されたポイントに応じて変更することを前記第 1 特典として遊技者に提供する

ことを特徴とする請求項 1 から 9 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 11】

前記第 1 特典提供手段は、前記ポイント決定手段により決定されたポイントに応じた内容の情報を表示部に表示させることを前記第 1 特典として遊技者に提供する

このように構成された請求項 1 から 9 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 12】

前記第 1 特典提供手段により第 1 特典が提供された提供状況に応じて、前記ポイント決

10

20

30

40

50

定手段により決定されたポイントと該ポイントで提供可能な前記第1特典との対応関係を変更する関係変更手段を備えている

ことを特徴とする請求項1から11のいずれかに記載の遊技機。

【請求項13】

前記ポイント減算手段は、時間の経過と共に、前記ポイント積算手段により積算されたポイントを所定のポイントずつ順次減算する

ことを特徴とする請求項1から12のいずれかに記載の遊技機。

【請求項14】

当該遊技機の遊技状態に応じて、前記ポイント積算手段がポイントを積算する際の契機となる積算条件を変更する第2条件変更手段を備えていることを特徴とする請求項1から13のいずれかに記載の遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在、遊技者が遊技に飽きないようにするために、始動口への遊技球の入賞に基づき遊技者に大当たりを提供する通常の遊技（以降、「通常遊技」とする）と並行して特別な演出を行うことにより、別のゲーム性を付加した遊技機が普及している。

20

【0003】

例えば、通常遊技と並行して、所定の条件が満たされた際に遊技者へポイントを付与していき（コインを貯めていき、または、リングを集めていき）、こうして付与したポイントが所定の値まで到達した際に、大当たり遊技を提供したり、以降の抽選で大当たりとなる確率を高くする、といった演出を行う遊技機がある（非特許文献1，非特許文献2参照）。このように、通常遊技と並行して行う特別な演出によって、通常遊技だけでなく、ポイントに対しても遊技者の興味を惹き付けることができるため、遊技者が遊技に飽きることを防止できる。

【非特許文献1】CRどっ缶！ルーレット，「パチンコ必勝ガイド2002年11-17号」，株式会社白夜書房，平成14年11月17日，第14巻第26号，p14-p15

30

【非特許文献2】CRソニック，「パチンコ必勝ガイド2004年1-4号」，株式会社白夜書房，平成16年1月4日，第16巻第1号，p64-p65

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、上述の遊技機においては、ポイントが所定の値まで到達したら特別な演出が行われる、というようにパターンが画的であり、このパターンに遊技者が慣れてしまいやすく、これにより、遊技者の興味を惹き付けることができなくなる恐れがあるため、遊技に飽きてしまうことを十分に防止できていないといえなかった。

【0005】

40

本発明は、上記課題を解決するためになされたものであり、その目的は、通常遊技と並行して特別な演出を行う遊技機において、遊技者が遊技に飽きてしまうことを十分に防止することのできる技術を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するため請求項1に記載の遊技機は、遊技中に所定の遊技に関する積算条件が満たされた際、予め用意された複数の第1特典のうちいずれかを遊技者へ提供するために使用されるポイントを所定の上限値まで積算するポイント積算手段と、遊技者の操作を受けて、前記ポイント積算手段により積算されたポイントのうち、使用すべきポイントを決めるポイント決定手段と、該ポイント決定手段により決定されたポイントに応じ

50

た第1特典を遊技者に提供する第1特典提供手段と、前記ポイント決定手段により決定されたポイントを、前記ポイント積算手段により積算されたポイントから減算するポイント減算手段と、前記ポイント積算手段により積算されたポイントが上限値となった際に、第2特典を遊技者に提供する第2特典提供手段と、ポイントが上限値に達した場合に、前記ポイント積算手段が積算可能なポイントの上限値を変更させる上限変更手段を備えていることを特徴とする。

【0007】

このように構成された遊技機によれば、積算条件が満たされる毎にポイントを積算し、こうして積算されたポイントのうち、遊技者の操作を受けて決定したポイントに応じた第1特典を遊技者に提供する、といった特別な演出が遊技機における通常の遊技（通常遊技）と並行して行われる。この「特別な演出」は、単にポイントが所定の値まで到達したときに行われるのではなく、遊技者の操作を受けて行われるものであって、この遊技者の操作を受けて決定されたポイントに応じた内容で行われる。

【0008】

そのため、特別な演出が行われるまでのパターンおよび特別な演出の内容は画一的になりやすく、また、遊技者が「特別な演出」へ主体的に関与するといったゲーム性により、遊技者が特別な演出の発生に慣れてしまうといった事態が起こりにくいため、これにより、十分に遊技者の興味を惹き付けることができ、遊技に飽きてしまうことを十分に防止できる。

また、この遊技機は、ポイント積算手段により積算されたポイントが上限値となった際に、第2特典を遊技者に提供する第2特典提供手段を備えている。このように構成すれば、遊技に伴って積算されたポイントを使用して第1特典を提供するだけでなく、この積算済みポイントの値によって、別の特典（第2特典）を提供することができる。これにより、ポイントに対する遊技者の興味をより惹き付けることができるようになる。

なお、この構成における「第2特典」とは、上述した第1特典と同様、演出内容の変更や、遊技に関する特別な情報の表示部への表示とすればよいが、これらの他に、遊技状態の遊技者にとって有利な状態（例えば、大当たり遊技など）への変更などとしてもよい。

また、この遊技機は、ポイント積算手段が、ポイント積算手段は上限値までしかポイントを積算しない。これにより、積算済みポイントが大きな値となり過ぎ、遊技者が第1特典の提供を自由に受けられるようになってしまうことにより、ポイントの積算に対する遊技者の興味が減退することを防止できる。

また、この遊技機は、ポイントが上限値に達した場合、ポイント積算手段が積算可能なポイントの上限値を変更させている。

ところで、上述したポイント積算手段がポイントを積算する契機となる積算条件は、常に一定の条件となるように構成すればよいが、ポイントが容易に積算される条件に設定すると、多くのポイントが容易に積算され、遊技者が第1特典の提供を自由に受けられるようになってしまうことから、ポイントに対する遊技者の興味を減退させてしまう恐れがある。一方、ポイントが積算されにくい条件に設定した場合であっても、ポイントが所望する値まで積算されにくいいため、結局、ポイントに対する遊技者の興味を減退させてしまう恐れがある。そのため、何らかの手段によりポイントが適当に積算されるような条件設定をしておくことが望ましい。

このためには、例えば、請求項2に記載のように、ポイント積算手段により積算されたポイントに応じて、所定数のポイントが付与される前に比べて後では、ポイント積算手段がポイントを積算する際の契機となる積算条件を厳しくする第1条件変更手段を備えている、といった構成が考えられる。

このように構成すれば、例えば、ポイント積算手段により積算されたポイントが多くなるほど積算条件が厳しくなるように条件設定しておくことで、ポイントが積算されていないうちは適度にポイントが積算されていき、ポイントが多くなるほど積算されにくくすることができる。

次に、請求項3に記載した遊技機は、遊技中に所定の遊技に関する積算条件が満たされ

10

20

30

40

50

た際、予め用意された複数の第1特典のうちいずれかを遊技者へ提供するために使用されるポイントを積算するポイント積算手段と、遊技者の操作を受けて、前記ポイント積算手段により積算されたポイントのうち、使用すべきポイントを決定するポイント決定手段と、該ポイント決定手段により決定されたポイントに応じた第1特典を遊技者に提供する第1特典提供手段と、前記ポイント決定手段により決定されたポイントを、前記ポイント積算手段により積算されたポイントから減算するポイント減算手段と、前記ポイント積算手段により積算されたポイントに応じて、所定数のポイントが付与される前に比べて後では、該ポイント積算手段がポイントを積算する際の契機となる積算条件を厳しくする第1条件変更手段とを備えることを特徴とする。

このように構成された遊技機によれば、積算条件が満たされる毎にポイントを積算し、こうして積算されたポイントのうち、遊技者の操作を受けて決定したポイントに応じた第1特典を遊技者に提供する、といった特別な演出が遊技機における通常の遊技（通常遊技）と並行して行われる。この「特別な演出」は、単にポイントが所定の値まで到達したときに行われるのではなく、遊技者の操作を受けて行われるものであって、この遊技者の操作を受けて決定されたポイントに応じた内容で行われる。

そのため、特別な演出が行われるまでのパターンおよび特別な演出の内容は画一的になりやすく、また、遊技者が「特別な演出」へ主体的に関与するといったゲーム性により、遊技者が特別な演出の発生に慣れてしまうといった事態が起りにくいため、これにより、十分に遊技者の興味を惹き付けることができ、遊技に飽きてしまうことを十分に防止できる。

ところで、上述したポイント積算手段がポイントを積算する契機となる積算条件は、常に一定の条件となるように構成すればよいが、ポイントが容易に積算される条件に設定すると、多くのポイントが容易に積算され、遊技者が第1特典の提供を自由に受けられるようになってしまうことから、ポイントに対する遊技者の興味を減退させてしまう恐れがある。一方、ポイントが積算されにくい条件に設定した場合であっても、ポイントが所望する値まで積算されにくいため、結局、ポイントに対する遊技者の興味を減退させてしまう恐れがある。そのため、何らかの手段によりポイントが適当に積算されるような条件設定をしておくことが望ましい。

このためには、ポイント積算手段により積算されたポイントに応じて、所定数のポイントが付与される前に比べて後では、ポイント積算手段がポイントを積算する際の契機となる積算条件を厳しくする第1条件変更手段を備えている。

このように構成すれば、例えば、ポイント積算手段により積算されたポイントが多くなるほど積算条件が厳しくなるように条件設定しておくことで、ポイントが積算されていないうちは適度にポイントが積算されていき、ポイントが多くなるほど積算されにくくすることができる。

次に、請求項4に記載の遊技機は、前記ポイント積算手段により積算されたポイントが所定値以上となった際に、第2特典を遊技者に提供する第2特典提供手段を備えている。

このように構成すれば、遊技に伴って積算されたポイントを使用して第1特典を提供するだけでなく、この積算済みポイントの値によって、別の特典（第2特典）を提供することができる。これにより、ポイントに対する遊技者の興味をより惹き付けることができるようになる。

また、請求項5に記載の遊技機は、前記ポイント積算手段が、所定の上限値までポイントを積算するように構成されている。

このように構成すれば、ポイント積算手段は上限値までしかポイントを積算しない。これにより、積算済みポイントが大きな値となり過ぎ、遊技者が第1特典の提供を自由に受けられるようになってしまうことにより、ポイントの積算に対する遊技者の興味を減退することを防止できる。

この構成のように、ポイント積算手段によるポイントの積算に上限を設ける場合には、請求項6に記載のように、所定の変更条件が満たされた場合に前記ポイント積算手段が積算可能なポイントの上限値を変更させる上限変更手段を備えることよ。

10

20

30

40

50

このように構成すれば、変更条件が満たされることによって、積算可能なポイントの上限値を変更することができる。

ところで、積算可能なポイントの上限値を増加または減少させる変更条件としては、遊技機が、始動口へ遊技媒体が入賞した際に表示部による図柄の変動表示を行うように構成された場合であれば、例えば、表示部による変動表示の回数が所定回数に到達したこと、表示部による変動表示を経て表示された図柄が特定の図柄（例えば、リーチ図柄、はずれ図柄など）となったこと、遊技媒体の入賞回数（または、いわゆる保留回数）が所定回数となったこと、などが考えられる。

また、積算可能なポイントの上限値を減少させるための変更条件としては、例えば、所定の時間が経過したことなどが考えられ、このためには、例えば、請求項7に記載のように、前記上限変更手段が、時間経過と共に、前記ポイント積算手段が積算可能なポイントの上限を所定値ずつ順次減算させる、ように構成すればよい。

このように構成すれば、積算可能なポイントの上限値が時間の経過と共に減算されていくため、このような上限値が減少することを望まない遊技者が、無用な上限値の減少を抑えることを目的として遊技を継続し、これにより、遊技機の稼働率が上昇することを期待できる。

#### 【0009】

なお、請求項1や3に記載したポイント積算手段は、積算条件が満たされる毎にポイントを積算する手段であって、例えば、積算条件が満たされる毎に所定の変数にセットされた値に「1」ずつ加算していく、といった構成とすればよい。また、このポイント積算手段がポイントを積算する際の契機となる「積算条件」の具体的な内容については特に限定されないが、例えば、遊技機における遊技時間が所定時間経過したこと、遊技機に対して使用した遊技媒体の数が所定数まで到達したこと、遊技機に設けられた操作部が所定の規則に従って操作されたこと、などが考えられる。また、遊技機が、始動口への遊技媒体の入賞を契機に表示部により図柄の変動表示を行うように構成されていれば、遊技媒体の入賞回数（保留回数）が所定回数に到達したこと、表示部による変動表示の回数が所定回数に到達したこと、表示部による変動表示が特定のパターンで行われたこと、などが考えられる。また、上述した2以上の条件を組み合わせた条件を考えることもできる。

#### 【0010】

また、ポイント決定手段は、遊技者の操作を受けて使用すべきポイントを決定する手段であるが、ここでポイントを決定するための具体的な構成としては、例えば、請求項8に記載のような構成を考えることができる。

#### 【0011】

請求項8に記載の遊技機において、前記ポイント決定手段は、前記ポイント積算手段により積算されたポイントで提供可能な第1特典の中から遊技者に希望の第1特典を選択させ、該選択させた第1特典に対応するポイントを使用すべきポイントとして決定する。

#### 【0012】

このように構成すれば、積算済みポイントにより提供可能な第1特典の中から、遊技者自身に希望の第1特典を選択させることができる。

また、ポイント決定手段によりポイントを決定するための具体的な構成としては、請求項9に記載のような構成を考えることができる。

#### 【0013】

請求項9に記載の遊技機において、前記ポイント決定手段は、前記ポイント積算手段により積算されたポイントのうちの任意のポイントを遊技者に指定させ、該指定させたポイントを使用すべきポイントとして決定する。

#### 【0014】

このように構成すれば、積算済みポイントの中から使用すべきポイントを遊技者自身に指定させることができる。

また、上述した第1特典提供手段は、ポイント決定手段により決定されたポイントに応じた第1特典を遊技者に提供する手段であり、この「第1特典」としては、例えば、表示

10

20

30

40

50

部への表示（背景画像，キャラクタ，図柄など）、ランプ等の点灯、BGM（background music）や効果音の出力など、遊技に伴って行われる演出内容の変更が考えられ、このためには、例えば、請求項 1 0に記載のように構成すればよい。

【 0 0 1 5 】

請求項 1 0に記載の遊技機において、前記第 1 特典提供手段は、遊技に関する演出内容を前記ポイント決定手段により決定されたポイントに応じて変更することを第 1 特典として遊技者に提供する。

【 0 0 1 6 】

このように構成すれば、遊技に伴って行われる演出内容をポイントに応じて変更し、このことを第 1 特典として遊技者に提供することができる。例えば、第 1 特典として提供（変更）される演出内容を、第 1 特典としてのみ行われる演出内容にしておけば、この演出内容による遊技を希望する遊技者の興味を惹き付けることができ、これにより興趣の向上を図ることができる。

10

【 0 0 1 7 】

また、上述した「第 1 特典」としては、例えば、抽選確率や抽選結果など遊技に関する特別な情報を表示部に表示させることが考えられ、この場合、例えば、請求項 1 1に記載のように構成すればよい。

【 0 0 1 8 】

請求項 1 1に記載の遊技機において、前記第 1 特典提供手段は、前記ポイント決定手段により決定されたポイントに応じた内容の情報を表示部に表示させることを第 1 特典として遊技者に提供する。

20

【 0 0 1 9 】

このように構成すれば、遊技に関する情報を表示することを第 1 特典として遊技者に提供することができる。例えば、第 1 特典として提供（表示部に表示）される情報を、第 1 特典としてのみ提供される情報にしておけば、このような情報を希望する遊技者の興味を惹き付けることができ、これにより興趣の向上を図ることができる。

【 0 0 2 0 】

ところで、上述した遊技機において、ポイント決定手段により決定されるポイントと提供すべき第 1 特典との対応関係は一定であればよいが、この場合、遊技者は、同じポイントを使用して繰り返し同じ第 1 特典の提供を受けることができるため、これにより、ポイントに基づくゲーム性が単調なものになってしまう恐れがある。このことを防止するためには、例えば、前回に提供した第 1 特典については、次に提供を受けるのに必要なポイントを多くまたは少なくするように構成することでゲーム性に变化をつけることが望ましい。

30

【 0 0 2 1 】

このことを実現するには、例えば、請求項 1 2に記載のように、前記第 1 特典提供手段により第 1 特典が提供された提供状況に応じて、前記ポイント決定手段により決定されたポイントと該ポイントで提供可能な前記第 1 特典との対応関係を変更する関係変更手段を備える、とよい。

【 0 0 2 2 】

このように構成すれば、第 1 特典提供手段により第 1 特典が提供された提供状況に応じて、ポイントと第 1 特典との対応関係を変更することにより、ポイントに基づくゲーム性に变化をつけることができる。ここで、例えば、前回に提供した第 1 特典について、次回に提供するために必要なポイントが多くなるように構成すれば、繰り返し同じ第 1 特典の提供を受けるには前回よりも多くのポイントが必要になるため、遊技者に別の第 1 特典の提供を受けてもらったり、より多くのポイントが積算されるまで遊技を継続してもらうことが期待できる。

40

【 0 0 2 3 】

また、上述したポイント減算手段は、ポイント決定手段により決定されたポイント、つまり使用されたポイントを積算済みポイントから減算する手段であるが、第 1 特典の提供

50

とは無関係に積算済みポイントを減算するように構成してもよい。

【0024】

例えば、請求項13に記載のように、前記ポイント減算手段は、時間の経過と共に、前記ポイント積算手段により積算されたポイントを所定のポイントずつ順次減算する、といった構成が考えられる。

【0025】

このように構成すれば、遊技に伴って積算されていったポイントが、未使用のまま時間の経過と共に減算されていくため、このように未使用のポイントが減算されることを望まない遊技者が無用なポイントの減少を抑えることを目的として遊技を継続し、これにより、遊技機の稼働率が上昇することを期待できる。

10

【0036】

次に、上述したポイント積算手段がポイントを積算する契機となる積算条件は、遊技機の遊技状態に応じて変更することも考えられ、このためには、請求項14に記載のように、当該遊技機の遊技状態に応じて、前記ポイント積算手段がポイントを積算する際の契機となる積算条件を変更する第2条件変更手段を備えるとよい。

【0037】

このように構成すれば、例えば、遊技状態が遊技者にとって不利な状態（例えば、大当たり遊技へ移行していない状態など）になっている期間が継続するほど、積算条件が緩くなるように条件設定しておくことで、遊技者にとって不利な状態が長期間継続していてもポイントの積算が頻繁に行われるようにすることができる。そのため、不利な状態が継続している遊技者を気分転換させ、これにより、遊技を継続してもらうことで遊技機の稼働率が上昇することを期待できる。

20

【0038】

なお、上述した「積算条件を厳しく（緩く）する」とは、例えば、遊技機における遊技時間の経過を条件としている場合であれば、経過すべき時間を長く（短く）することであり、遊技媒体の使用数を条件としている場合であれば、使用すべき遊技媒体の使用数を多く（少なく）することであり、操作部の操作を条件としている場合であれば、操作すべき規則を難しく（容易に）する、といったことである。また、遊技媒体の入賞回数を条件としている場合であれば、入賞すべき回数（または、保留回数）を多く（少なく）することであり、表示部による変動表示の回数を条件としている場合であれば、変動表示すべき回数を多く（少なく）することであり、特定パターンの変動表示を条件とする場合であれば、より変動表示されにくい（変動表示されやすい）変動表示を条件に切り替える、といったことである。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0039】

以下に本発明の実施形態を図面と共に説明する。

[第1実施形態]

パチンコ機1は、図1に示すように、当該パチンコ機1の筐体である外枠3と、この外枠3に開閉自在に取り付けられた内枠5とを備える。

【0040】

40

内枠5には、遊技に係りて点灯させることにより遊技を演出する3つの内枠ランプ12、遊技者に遊技を提供する遊技盤14、遊技者が遊技盤14上への遊技球の発射操作を行うためのハンドル16、後述する特典提供処理（図7）において使用される操作パネル18、遊技盤14における遊技の結果として当該パチンコ機1から賞品として払い出される遊技球（賞球）を貯留する上受け皿24、上受け皿24から排出される遊技球を受ける下受け皿26などが設けられている。

【0041】

遊技盤14上には、遊技者に付与すべき特典である付与特典の内容を示す特別図柄や遊技に関わる画像を表示するLCD（Liquid Crystal Display；以降、単に「ディスプレイ」とする）30と、ディスプレイ30に表示される特別図柄の変動表示が保留されている

50



ことを遊技者に示す4つの特別図柄保留ランプ32と、開閉動作する1対の可動片36aを備えたチューリップ式の始動入賞装置36と、後述する大当たり遊技において図中手前方向に傾倒動作して入賞口を開放する開閉板38aを備えた可動入賞装置38と、1桁の数字(本実施形態では0~9)からなる普通図柄を7セグメントLEDにて変動表示する普通図柄表示装置40と、普通図柄の変動表示が保留されている旨を通知するための4つの普通図柄保留ランプ42と、遊技に係りて点灯させることにより遊技を演出する1対の遊技盤ランプ44と、遊技球の通過を検出する1対の始動ゲート46と、が設けられている。

【0042】

これらのうち、ディスプレイ30は、特別図柄として、1~14の数字を要素とした3つの図柄がディスプレイ30の中央部に図中横方向に並んで表示されるものである。

次に、パチンコ機1における制御系統の一部を構成ブロック図に基づいて説明する。図2に示すように、パチンコ機1は、CPUやROM、RAM、タイマーICなどを搭載しており、当該パチンコ機1における遊技を統括する主制御基板60が具備され、この主制御基板60に、CPUやROM、RAMなどを搭載してなる各種制御基板や、各種装置が接続されて、当該パチンコ機1の制御系統が構築されている。

【0043】

即ち、主制御基板60には、遊技球が始動ゲート46を通過したことを検出するゲートセンサ46aと、始動入賞装置36の始動口に遊技球が投入されたことを検出する始動口センサ36bと、始動入賞装置36の可動片36aを駆動するソレノイド36cとが接続されている。

【0044】

また、主制御基板60には、可動入賞装置38の入賞口における特定領域に遊技球が投入されたことを検出する特定領域センサ38bと、可動入賞装置38の入賞口における特定領域とは別の一般領域に遊技球が投入されたことを検出するカウントセンサ38cと、可動入賞装置38の開閉板38aを駆動するソレノイド38dとが接続されている。

【0045】

また、主制御基板60には、上受け皿24へ賞球を払い出す払出装置64を制御する賞球制御基板66と、パチンコ機1に設置されたスピーカ68を介して声や効果音、音楽などを出力する音声制御基板70とが接続されている。

【0046】

更に、主制御基板60には、内枠ランプ12、遊技盤ランプ44、特別図柄保留ランプ32および普通図柄保留ランプ42を点灯するランプ制御基板72と、ディスプレイ30への特別図柄や遊技に関わる各種画像の表示、普通図柄表示装置40への普通図柄の表示を行う図柄制御基板74と、操作パネル18とが接続されている。

【0047】

そして、この制御系統では、主制御基板60のCPUが、上述の各種制御基板や各種装置にコマンドを送信し、これら各種制御基板や各種装置が、このコマンドに従って動作する。

【0048】

以降に、主制御基板60のCPUにおいて実行される各種処理について説明する。

カウンタ処理

主制御基板60のCPUは、付与特典の抽選などに用いる6種類の乱数r11~r14を発生する5種類のカウンタ処理をそれぞれ一定周期毎に起動し、発生した乱数をそれぞれ当該CPUのレジスタ領域に確保された乱数格納領域に格納する。本実施形態において、乱数r11は、0~315の数値からなり、各数値がそれぞれ「大当たり」および「はずれ」のいずれか一方に対応づけられている。また、乱数r12は、0~13の数値からなり、各数値がそれぞれ通常の「大当たり」である「通常大当たり」、および、次回の大当たりの発生率を通常よりも大きく設定する「大当たり」である「確率変動当たり(以下、単に「確変大当たり」という。)のいずれか一方に対応づけられている。また、乱数r

10

20

30

40

50

13は、0～5の数値からなり、各数値がそれぞれリーチになる変動パターンにするか否か、つまり「リーチ」および「非リーチ」に対応づけられている。そして、乱数r14は、0～51の数値からなり、各数値がそれぞれ乱数r11、r12、r13の数値と共に、図柄の変動パターンを示す変動指定コマンドに対応づけられている。

#### 乱数参照処理

以下に、始動口センサ36bから遊技球の検出信号（つまり始動信号）を受信する度に起動される乱数参照処理の処理手順を、図3に基づいて説明する。

#### 【0049】

この乱数参照処理において、CPUは、まず、主制御基板60のRAMに確保された入賞記憶領域に格納されている（後述の処理で格納されることとなる）乱数r11、r12の組数（保留球の数）が所定の上限（本実施形態においては4組）であるか否かをチェックする（s10）。

10

#### 【0050】

このs10の処理で、入賞記憶領域に格納されている乱数r11、r12の組が上限であれば（s10：YES）、本乱数参照処理を終了する。

一方、s10の処理で、入賞記憶領域に格納されている乱数r11、r12の組が上限でなければ（s10：NO）、乱数格納領域における乱数r11、r12の数値を参照する（s14）。

#### 【0051】

次に、s14の処理で参照した乱数r11、r12の数値を主制御基板60のRAMに確保された入賞記憶領域に格納する（s16）。ここで、乱数r11、r12の数値は、上限となる組数（4組）まで入賞記憶領域に格納されることとなる。

20

#### 【0052】

次に、入賞記憶領域に格納されている乱数r11、r12の組数（つまり、保留球の数）に対応づけて特別図柄保留ランプ32の点灯数を更新するための点灯指令コマンドをランプ制御基板72へ送信する（s18）。この点灯指令コマンドを受信したランプ制御基板72は、特別図柄保留ランプ32の点灯数を点灯指令コマンドで指令された点灯数に更新する。

#### 【0053】

そして、払出装置64により一定数の賞球を払い出すための払出指令コマンドを賞球制御基板66に送信した後（s20）、本乱数参照処理を終了する。この払出指令コマンドを受信した賞球制御基板66は、払出装置64に一定数の賞球を払い出しさせる。

30

#### 特別遊技処理

以下に、一定周期毎に起動される特別遊技処理の流れを図4に基づいて説明する。

#### 【0054】

本処理が起動されると、CPUは、まず、入賞記憶領域に乱数r11、r12が格納されているか否かを確認する（s30）。

このs30の処理で、乱数r11、r12が格納されていない場合には（s30：NO）、本特別遊技処理を終了する。

#### 【0055】

一方、s30の処理で、乱数r11、r12が格納されている場合には（s30：YES）、入賞記憶領域に格納した順序に従って、入賞記憶領域から1組の乱数r11、r12を取得したのち（s32）、入賞記憶領域に格納されている残りの乱数r11、r12の組数に対応づけて特別図柄保留ランプ32の点灯数を更新するための点灯指令コマンドをランプ制御基板72へ送信する（s34）。この点灯指令コマンドを受信したランプ制御基板72は、特別図柄保留ランプ32の点灯数を点灯指令コマンドで指令された点灯数に更新する。

40

#### 【0056】

次に、主制御基板60のCPUは、現在の遊技の態様をチェックしたのち（s36）、取得した乱数r11が「大当たり」に該当するか否かをチェックする（s38）。主制御

50

基板 60 における CPU のレジスタ領域には、通常よりも大当たりの発生率が高い状態（特別状態）が発生しているか否かを示す「状態フラグ F（初期設定では、状態フラグ F = 0）」を設定する状態記憶領域が確保されているため、s 36 の処理では、この状態フラグ F の状態を確認することで現在の遊技の態様を確認する。本実施形態においては、「状態フラグ F = 1」であれば特別状態が発生していること、「状態フラグ F = 0」であれば特別状態が発生していないこと（通常状態）を示している。また、主制御基板 60 の ROM には、乱数 r 11 の各数値に対して「大当たり」か否かを対応づけた参照テーブルが 2 種類設定されている。そして、s 38 の処理において、特別状態となっている場合（確変フラグ F = 1 の場合）には、乱数 r 11 が通常よりも高い確率で「大当たり」となるように「大当たり」と「はずれ」とが分布されている参照テーブルを用い、また、特別状態となっていない場合（確変フラグ F = 0 の場合）には、乱数 r 11 が通常確率で「大当たり」となるように「大当たり」と「はずれ」とが分布されている参照テーブルを用いて、s 32 の処理で取得した乱数 r 11 が「大当たり」に該当するか否かを確認する。

10

## 【0057】

この s 38 の処理で、取得した乱数 r 11 が「はずれ」に該当する場合（s 38：NO）、後述する「はずれ処理」を実行する（s 40）一方、取得した乱数 r 11 が「大当たり」に該当する場合（s 38：YES）、s 32 の処理で取得した乱数 r 12 が「確変大当たり」に該当するか否かを確認する（s 42）。

## 【0058】

この s 42 の処理で乱数 r 12 が「確変大当たり」に該当する場合（s 42：YES）、後述する「確変大当たり処理」を実行する（s 44）一方、乱数 r 12 が「通常大当たり」に該当する場合（s 42：NO）、後述する「通常大当たり処理」を実行する（s 46）。

20

## 【0059】

こうして、s 40、s 44、s 46 の処理を終えた後、遊技回数を積算する（s 48）。ここでは、主制御基板 60 の RAM に確保された遊技記憶領域に記憶されている「遊技変数 N（初期設定では、遊技変数 N = 0）」に「1」を加算することにより、遊技回数を積算する。

## 【0060】

次に、遊技者に付与した（以降の処理で付与されることとなる）ポイントが所定のしきい値（本実施形態においては、200）以上になっているか否かをチェックする（s 50）。主制御基板 60 の RAM には、以降の処理で遊技者に付与することとなるポイントを示す「ポイント変数 P（初期設定では、ポイント変数 P = 0）」を設定するためのポイント記憶領域が確保されているため、この s 50 の処理では、このポイント変数 P の値をチェックすることにより、遊技者に付与したポイントが所定のしきい値以上になっているか否かをチェックする。

30

## 【0061】

この s 50 の処理で、ポイントがしきい値以上になっている場合（s 50：YES）、遊技記憶領域に記憶されている遊技変数 N の値が所定値 N 1（本実施形態においては、N 1 = 100）に到達しているか否かをチェックする（s 52）。

40

## 【0062】

この s 52 の処理で、遊技変数 N の値が所定値 N 1 に到達していれば（s 52：YES）、ポイント付与処理を実行した後（s 54）、本特別遊技処理を終了する。このポイント付与処理では、主制御基板 60 の RAM に確保された上限記憶領域に記憶されている「上限変数 U（初期設定では、上限変数 U = 500）」の値を上限として、ポイント変数 P に「1」を加算し（ $P + 1$ ）、また、ポイントが付与された旨およびポイント変数 P の値を通知するための画像をディスプレイ 30 に表示させるための通知指令コマンドを図柄制御基板 74 へ送信する。この通知指令コマンドを受信した図柄制御基板 74 は、上記内容を通知するための画像をディスプレイ 30 に表示させる。

## 【0063】

50

また、上述した s 5 2 の処理で、遊技変数 N の値が所定値 N 1 に到達していなければ ( s 5 2 : N O )、ポイント付与処理を実行することなく本特別遊技処理を終了する。

また、上述した s 5 0 の処理で、ポイント変数 P の値がしきい値以上になっていない場合 ( s 5 0 : N O )、遊技記憶領域に記憶されている遊技変数 N の値が所定値 N 2 ( 本実施形態においては、N 2 = 5 0 ) に到達しているか否かをチェックする ( s 5 6 )。この所定値 N 2 は、少なくとも上述の所定値 N 1 よりも小さい値が設定されたものである。

【 0 0 6 4 】

この s 5 6 の処理で、遊技変数 N の値が所定値 N 2 に到達していれば ( s 5 6 : Y E S )、s 5 4 の処理へ移行してポイント付与処理を実行してから本特別遊技処理を終了する一方、遊技変数 N の値が所定値 N 2 に到達していなければ ( s 5 6 : N O )、s 5 4 の処理へ移行することなく本特別遊技処理を終了する。

10

【 0 0 6 5 】

このように、ポイント変数 P の値がしきい値以上か否かによって、s 5 4 の処理へ移行してポイント付与処理を実行するための条件が異なり、ポイント変数 P の値がしきい値より小さいときよりも、しきい値以上のときの方が厳しい条件になっている ( s 5 2 , s 5 6 の処理における所定値 N 1 , N 2 参照)。つまり、多くのポイントが付与されているときには、ポイントが付与されにくくなる。

【 0 0 6 6 】

ここで、上述した「確変大当たり処理」および「通常大当たり処理」の流れを図 5 に基づいて説明する。

20

本大当たり処理において、CPU は、まず、乱数格納領域における乱数 r 1 4 の数値を参照し ( s 1 1 0 )、この乱数 r 1 4 の数値と上述した遊技処理における s 3 2 の処理にて取得した乱数 r 1 2 の数値とに対応する変動指定コマンドを図柄制御基板 7 4 へ送信する ( s 1 1 2 )。なお、主制御基板 6 0 の ROM には、乱数 r 1 2 , r 1 4 の数値に対して、様々な変動指定コマンドを対応づけた大当たり変動テーブルを設定するための遊技記憶領域が確保されているため、s 1 1 2 の処理では、この大当たり変動テーブルを参照し、乱数 r 1 2 , r 1 4 の数値に対応する変動指定コマンドを図柄制御基板 7 4 へ送信する。

【 0 0 6 7 】

次に、停止コマンドを送信するまでの待機時間を主制御基板 6 0 のタイマー IC に設定する ( s 1 1 4 )。主制御基板 6 0 の RAM には、停止コマンドを送信するまでの待機時間を示す「待機変数 T 1」を設定するための待機記憶領域が確保されており、この s 1 1 4 の処理では、待機変数 T 1 にセットされた値 ( 本実施形態においては、初期値 3 0 秒 ) をタイマー IC に設定する。これによって、タイマー IC は、主制御基板 6 0 の CPU に入力されるクロック信号に基づいて、待機変数 T 1 にセットされた値で示される待機時間のダウンカウントを開始する。

30

【 0 0 6 8 】

次に、待機時間が経過するまで ( つまり、タイマー IC のカウント値が 0 になるまで ) 待機した後 ( s 1 1 6 : N O )、待機時間が経過したら ( s 1 1 6 : Y E S )、乱数 r 1 2 の数値に応じた指定コマンドを図柄制御基板 7 4 へ送信して ( s 1 1 8 )、停止コマンドを図柄制御基板 7 4 へ送信する ( s 1 2 0 )。ここでは、乱数 r 1 2 の数値に応じた指定コマンドを送信した後で停止コマンドを送信する。これらコマンドを受信した図柄制御基板 7 4 は、ディスプレイ 3 0 により図柄を確定表示させる。

40

【 0 0 6 9 】

次に、予め設定された大当たり遊技処理を実行する ( s 1 2 2 )。この大当たり遊技処理においては、ソレノイド 3 8 d を駆動して開閉板 3 8 a を傾動することにより、可動入賞装置 3 8 の入賞口 ( 大入賞口 ) を開放し、特定領域センサ 3 8 b やカウントセンサ 3 8 c から遊技球の検出信号を受信する毎に、賞球制御基板 6 6 に賞球の払出を指令する。そして、これら特定領域センサ 3 8 b やカウントセンサ 3 8 c から一定数の検出信号を受信すると、ソレノイド 3 8 d の駆動を停止して、可動入賞装置 3 8 の入賞口を閉鎖する。こ

50

のとき、特定領域センサ 38b から一度でも検出信号を受信していれば、一定時間をおいた後、ソレノイド 38d を再度駆動して、可動入賞装置 38 の入賞口を開放し、上述した処理を再度実行する。一方、特定領域センサ 38b から一度も検出信号を受信していなかったり、可動入賞装置 38 の入賞口の開放回数が予め指定された回数（本実施形態においては 16 回）に達している場合には、この大当たり遊技処理を直ちに終了する。

#### 【0070】

次に、遊技の態様を設定する（s124）。ここでは、本処理が確変大当たり処理の場合には、上述した状態フラグ F に「1」をセットすることにより、特別状態（確率変動状態）を遊技の態様として設定する一方、通常大当たり処理の場合には、状態フラグ F に「0」をセットすることにより、通常状態を遊技の態様として設定する。

10

#### 【0071】

また、上述した「はずれ処理」の流れを図 6 に基づいて説明する。

本はずれ処理において、CPU は、まず、上述した確変大当たり処理（図 5）における s110 の処理と同様に、乱数格納領域における乱数 r13, r14 の数値を参照し（s210）、この乱数 r13, r14 の数値に対応する変動指定コマンドを図柄制御基板 47 へ送信する（s212）。なお、主制御基板 60 の ROM には、乱数 r13, r14 の数値に対して、様々な変動指定コマンドを対応づけたはずれ変動テーブルが設定されているため、s212 の処理では、このはずれ変動テーブルを参照し、乱数 r13, r14 の数値に対応する変動指定コマンドを図柄制御基板 47 へ送信する。

#### 【0072】

この後、上述した確変大当たり処理（図 5）における s114 ~ s120 の処理と同様の処理である s214 ~ s220 の処理を実行して本はずれ処理を終了する。なお、これら処理のうち、s218 の処理においては、乱数 r13 の数値に応じた指定コマンドを送信する。

20

#### 特典提供処理

以下に、一定時間間隔に起動される特典提供処理の流れを図 7 に基づいて説明する。

#### 【0073】

本処理が起動されると、CPU は、まず、ポイント記憶領域に記憶されているポイント変数 P を参照する（s60）。

次に、s60 の処理で参照されたポイント変数 P の値が上限値（上限変数 U の値）に到達しているか否かをチェックする（s62）。なお、本実施形態では、上限値に到達しているか否かをチェックしているが、上限値より小さい所定の値に到達しているか否かをチェックするように構成してもよい。

30

#### 【0074】

この s62 の処理で上限値に到達していれば（s62：YES）、到達特典処理を実行する（s64）。ここでは、この到達特典処理のとき限定のキャラクタなどをディスプレイ 30 に表示させるための表示指令コマンドを図柄制御基板 74 に送信すると共に、払出装置 64 により一定数の賞球を払い出すための払出指令コマンドを賞球制御基板 66 に送信する。これにより、ディスプレイ 30 に限定のキャラクタが表示されると共に払出装置 64 から一定数の賞球が払い出され、このことをポイント変数 P が上限値まで到達したことに対する特典として遊技者に提供する。

40

#### 【0075】

なお、この到達特典処理における特典は、上述したものに限られず、例えば、図 5 における s122 の処理と同様の大当たり遊技を提供すること、到達特典処理のとき限定の BGM を出力すること、待機記憶領域に記憶されている待機変数 T1 の値を通常よりも小さい値に変更すること、入賞記憶領域に格納されている乱数 r11, r12 の組数を上限まで増やすこと、または、これらの組み合わせた演出を行うこと、などとしてもよい。

#### 【0076】

一方、s62 の処理で上限値に到達していなければ（s62：NO）、s60 の処理で参照されたポイント変数 P の値で提供可能な特典を検索する（s66）。主制御基板 60

50

のROMには、ポイント変数Pの値、つまり遊技者に付与したポイントに対して様々な特典1～nを対応付けた特典テーブルを設定するための特典記憶領域が確保され、また、主制御基板60のRAMには、特典テーブルに登録された複数の特典1～nそれぞれに対応する「特典乗数M1～Mn（初期状態では、特典乗数M1～Mn＝1）」を設定するための乗数記憶領域が確保されているため、このs66の処理では、特典テーブルに登録されている各特典のうち、特典に対応する特典乗数Mの値を乗算したポイントがポイント変数Pの値以下になる特典を、ポイント数Pの値で提供可能な特典として検索する。

【0077】

なお、ここでいう「特典」とは、ポイントに応じて遊技者に提供する特別な演出であって、例えば、保留されている特別図柄の変動表示により大当たりとなるか否か（抽選結果）、保留されている特別図柄の変動表示がリーチ表示となるか否か（リーチ表示）、現在の遊技の態様（遊技態様）、現在のリーチ表示となる確率（リーチ確率）などといった遊技に関する情報をディスプレイ30に表示させること、および、ディスプレイ30による図柄変動時間の変更（時間短縮）、ディスプレイ30に表示させるキャラクタの変更（キャラクタ変更）、ディスプレイ30に表示させる背景画像の変更（背景変更）、遊技中に流されているBGM（background music）の変更（BGM変更）、遊技中に使用される効果音の変更（効果音変更）、各種ランプ（内枠ランプ12および遊技盤ランプ44など）の点灯パターンの変更（点灯パターン変更）などといった遊技に伴う演出内容を変更すること、があり、それぞれが所定のポイントに対応付けられた状態で特典テーブルに登録されている。

【0078】

次に、s66の処理で検索した結果、特典が検出されたか否かをチェックする（s68）。

このs68の処理で、特典が検出されたら（s68：YES）、検出した特典、および、これら特典の提供時に使用するポイント（特典テーブルに登録されたポイントに特典乗数Mを乗算した値）それぞれをディスプレイ30に表示させるための表示指令コマンドを図柄制御基板74へ送信する（s70）。この特典指令コマンドを受信した図柄制御基板74は、ディスプレイ30に、s66の処理で検出された特典、および、これら特典の提供時に使用するポイントそれぞれをディスプレイ30の右端へ他の表示内容（図柄など）に重ねた状態で表示させる。こうして、特典およびポイントそれぞれがディスプレイ30に表示された後、遊技者は、操作パネル18により、表示された特典のいずれかを選択する操作を行うことができる。なお、本実施形態では、特典およびポイントをディスプレイ30に表示させているが、専用の表示装置を設け、この表示装置に特典およびポイントを表示するように構成してもよい。

【0079】

次に、遊技者にポイントが付与されたか否かをチェックする（s72）。上述した図4におけるs54の処理では、ポイント記憶領域に記憶されているポイント変数Pの積算が行われることにより、その値が変化するため、このs72の処理では、s70の処理によりディスプレイ30に特典およびポイントを表示させた以降、ポイント変数Pの値が増加すれば、遊技者にポイントが付与されたと判定する。

【0080】

このs72の処理で、遊技者にポイントが付与されていなければ（s72：NO）、操作パネル18によりディスプレイ30に表示された特典のいずれかを選択する操作が行われたか否かをチェックする（s74）。

【0081】

このs74の処理で、選択する操作が行われていなければ（s74：NO）、s72の処理へ戻る一方、選択する操作が行われていれば（s74：YES）、選択提供処理を実行する（s76）。ここでは、後述するように、選択された特典毎に異なる処理を実行する。

【0082】

10

20

30

40

50

次に、s 7 4 の処理で選択された特典に対応するポイントに、この特典に対応する特典乗数 M の値を乗算した値をポイント記憶領域に記憶されているポイント変数 P から減算する ( s 7 8 )。

【 0 0 8 3 】

次に、s 7 4 の処理で選択された特典に対応する特典乗数 M に所定値 ( 本実施形態においては、0 . 0 1 ) を加算する ( s 8 0 )。これにより、s 7 4 の処理で選択された特典を以降に実行される本特典提供処理で選択するには、より多く ( 「 M + 0 . 0 1 」 倍 ) のポイントが必要となる。

【 0 0 8 4 】

こうして、s 8 0 の処理を終えた後、s 6 4 の処理を終えた後、s 6 8 の処理で特典が検出されない場合 ( s 6 8 : N O )、また、s 7 2 の処理で遊技者にポイントが付与された場合 ( s 7 2 : Y E S ) には、ポイント記憶領域に記憶されているポイント変数 P から「 0 」を下限として所定値 ( 本実施形態においては 1 ) を減算した後 ( s 8 2 )、上限記憶領域に記憶されている上限変数 U から「 0 」を下限として所定値 ( 本実施形態においては 1 ) を減算して ( s 8 4 )、本特典提供処理を終了する。本特典提供処理は、上述したように一定時間間隔で行われる処理であるため、s 8 2 , s 8 4 の処理で減算を行うことは、時間経過と共にポイント変数 P , 上限変数 U が減少していくことを示している。なお、s 8 4 の処理では、上限変数 U が「 0 」となっている場合、上限変数 U を初期設定に戻す ( つまり「 5 0 0 」をセットする )。

【 0 0 8 5 】

ここで、上述した s 7 6 の選択提供処理で選択される特典毎の処理を説明する。

まず、「抽選結果」が選択された場合、図 4 における s 3 8 の処理と同様に、入賞記憶領域に格納されている乱数 r 1 1 のうち、次回に図 4 の特別遊技処理において参照される乱数 r 1 1 が大当たり該当するか否かをチェックし、その結果をディスプレイ 3 0 に表示させるための表示指令コマンドを図柄制御基板 7 4 に送信する。これにより、次回の抽選で大当たりとなるかはずれとなるかがディスプレイ 3 0 に表示される。

【 0 0 8 6 】

また、「リーチ表示」が選択された場合、次回に図 4 の特別遊技処理において参照される乱数 r 1 1 が大当たり該当する、または、次回に図 6 のはずれ処理において参照される乱数 r 1 3 がリーチ表示に該当するものであれば、次回の変動表示がリーチ表示となる旨、また、乱数 r 1 1 がはずれに該当し、かつ、乱数 r 1 3 が非リーチ表示に該当するものであれば、次回の変動表示がリーチ表示にならない旨をディスプレイ 3 0 に表示させるための表示指令コマンドを図柄制御基板 7 4 に送信する。これにより、次回の変動表示でリーチ表示になるか否かがディスプレイ 3 0 に表示される。

【 0 0 8 7 】

また、「遊技態様」が選択された場合、図 4 における s 3 6 の処理と同様に、状態記憶領域に記憶されている状態フラグ F の値に応じて遊技の態様を判定し ( 状態フラグ F = 1 特別状態 , 状態フラグ F = 0 通常状態 )、その判定結果をディスプレイ 3 0 に表示させるための表示指令コマンドを図柄制御基板 7 4 に送信する。これにより、現在の遊技の態様がディスプレイ 3 0 に表示される。

【 0 0 8 8 】

また、「大当たり確率」が選択された場合、図 4 における s 3 8 の処理で参照される参照テーブルに占める大当たりの割合 ( 確率 ) をチェックし、その結果をディスプレイ 3 0 に表示させるための表示指令コマンドを図柄制御基板 7 4 に送信する。これにより、次回の抽選で大当たりとなる確率がディスプレイ 3 0 に表示される。

【 0 0 8 9 】

また、「リーチ確率」が選択された場合、乱数 r 1 1 に占める大当たりに対応する数値の割合と、乱数 r 1 3 に占めるリーチに対応する数値の割合とにより、次回の変動表示がリーチ表示となる確率を求め、その結果をディスプレイ 3 0 に表示させるための表示指令コマンドを図柄制御基板 7 4 に送信する。こうして、現在のリーチとなる確率がディス

10

20

30

40

50

レイ 30 に表示される。

【 0 0 9 0 】

また、「キャラクタ変更」が選択された場合、ディスプレイ 30 に表示されている特定のキャラクタを別のキャラクタに変更するための変更指令コマンドを図柄制御基板 74 に送信する。そして、「キャラクタ変更」が選択される毎に、ディスプレイ 30 に表示されていたキャラクタが複数種類のキャラクタのうちいずれかのキャラクタに順次変更される。なお、こうして変更されるキャラクタの中には、選択提供処理において変更されることによるのみ表示されることとなるキャラクタが含まれている。

【 0 0 9 1 】

また、「背景変更」が選択された場合、ディスプレイ 30 に表示されている図柄の背景となる画像を別の画像に変更するための変更指令コマンドを図柄制御基板 74 に送信する。そして、「背景変更」が選択される毎に、ディスプレイ 30 に図柄の背景として表示されていた画像が複数種類の背景画像のうちいずれかの背景画像に順次変更される。なお、こうして変更される背景画像の中には、選択提供処理において変更されることによるのみ表示されることとなる背景画像が含まれている。

【 0 0 9 2 】

また、「時間短縮」が選択された場合、待機記憶領域に記憶されている待機変数 T1 の値を通常（初期状態における 30 秒）よりも小さい値（本実施形態においては 30 秒 2 秒）に変更する。これにより、図 5 における s 1 1 2 ~ s 1 2 0（図 6 における s 2 1 2 ~ s 2 2 0）の処理で変動指定コマンドを送信して停止コマンドを送信するまでの時間、つまりディスプレイ 30 において図柄の変動表示する時間が短くなる。

【 0 0 9 3 】

また、「BGM変更」が選択された場合、スピーカ 68 から出力させている BGM を他の BGM に変更するための変更指令コマンドを音声制御基板 70 に送信する。そして、「BGM変更」が選択される毎に、スピーカ 68 から出力されていた BGM が複数種類の BGM のうちいずれかの BGM に順次変更される。なお、こうして変更される BGM の中には、選択提供処理において変更されることによるのみ出力されることとなる BGM が含まれている。

【 0 0 9 4 】

また、「効果音変更」が選択された場合、遊技中にスピーカ 68 から効果音として出力される音声を別の音声に変更するための変更指令コマンドを音声制御基板 70 に送信する。そして、「効果音変更」が選択される毎に、以降の遊技中に出力すべき効果音が複数パターンの効果音のいずれかの効果音に順次変更される。なお、こうして変更される効果音の中には、選択提供処理において変更されることによるのみ出力されることとなる効果音が含まれている。

【 0 0 9 5 】

そして、「点灯パターン変更」が選択された場合、内枠ランプ 12 および遊技盤ランプ 44 の点灯パターンを変更するための変更指令コマンドをランプ制御基板 72 に送信する。そして、「点灯パターン変更」が選択される毎に、以降の遊技中に点灯する各ランプの点灯パターンが複数種類の点灯パターンのうちいずれかの点灯パターンに順次変更される。なお、こうして変更される点灯パターンの中には、選択提供処理においてのみ実現される点灯パターンが含まれている。具体的には、各ランプの点灯があまり行われなくなったり特定のランプのみが点灯するようになる、といった点灯パターンがあり、この点灯パターンは、遊技者の目が疲労しないようにすることを考慮したものである。

[ 第 1 実施形態の効果 ]

このように構成されたパチンコ機 1 によれば、図 4 における s 5 2 , s 5 6 の処理で「YES」と判定される毎、つまり遊技回数が所定値以上となった際に、s 5 4 の処理で遊技者に付与したポイントを積算し、こうして積算したポイントで提供可能な特典のうち、図 7 における s 7 4 の処理で遊技者が選択した特典を s 7 6 の処理で遊技者に提供する、といった特別な演出がパチンコ機 1 における通常の遊技（通常遊技）と並行して行われる

10

20

30

40

50



。この「特別な演出」は、単にポイントが所定の値まで到達したときに行われるのではなく、遊技者の操作を受けて行われるものであって、この遊技者の操作を受けて決定したポイントに応じた内容で行われる。

【0096】

そのため、特別な演出が行われるまでのパターンおよび特別な演出の内容は画一的になりやすく、また、遊技者が「特別な演出」へ主体的に関与するといったゲーム性により、遊技者が特別な演出の発生に慣れてしまうといった事態が起これにくいため、これにより、十分に遊技者の興味を惹き付けることができ、遊技に飽きてしまうことを防止できる。

【0097】

また、図7におけるs70の処理で、ポイント変数Pの値に基づいて遊技者に提供可能な特典、および、この特典の提供を受けるのに必要なポイントそれぞれをディスプレイ30に表示させた後、これら特典の中から、操作パネル18の操作により遊技者自身に希望の特典を任意に指定させることができる。

10

【0098】

また、図7におけるs76の処理では、s74の処理で遊技者に選択された演出内容への変更を、ポイント変数Pの値に応じた特典として遊技者に提供することができる。本実施形態においては、s76の処理においてのみ変更され得る演出内容が含まれているため、この演出内容による遊技を希望する遊技者の興味を惹き付けることができ、これにより興趣の向上を図ることができる。

【0099】

20

また、図7におけるs76の処理では、s74の処理で遊技者に選択された情報のディスプレイ30への表示を、ポイント変数Pの値に応じた特典として遊技者に提供することができる。これらの情報は、通常、遊技者が確認できるものではないため、このような情報の確認を希望する遊技者の興味を惹き付けることができ、これにより興趣の向上を図ることができる。

【0100】

また、図7におけるs80の処理では、遊技者に選択された特典に対応する特典乗数Mに所定値を加算することで、特典と、この特典を提供する際に使用するポイントとの対応関係を変更している。この特典乗数Mは、ポイント変数Pの値に乗算した値が特典を提供する際に使用されるポイント(s78の処理でポイント変数Pから減算されるポイント)であるため、所定値を加算することは、以降に同じ特典を提供するのに必要なポイントが多くなることを示している。このように、前回に提供した特典を次回にも提供するために必要なポイントが多くなるように構成することで、遊技者に別の特典の提供を受けてもらったり、より多くのポイントが積算されるまで遊技を継続してもらうことが期待できる。こうして、遊技者に提供した特典の提供状況に応じて特典とポイントとの対応関係を変更することにより、ポイントに基づくゲーム性に変化をつけることができる。

30

【0101】

また、図7の特典提供処理では、s82の処理によりポイント変数Pから所定値を減算しているが、この特典提供処理自体は一定時間間隔で行われるため、s82の処理でポイント変数Pから所定値を減算することにより、時間経過と共にポイント変数Pを減少させることができる。このように、遊技に伴って積算されていったポイント変数P、つまり遊技者に付与したポイントは、何もしなくても時間の経過と共に減少していくため、ポイントが減少することを望まない遊技者が無用のポイントの減少を抑えることを目的として遊技を継続し、これにより、パチンコ機1の稼働率が上昇することを期待できる。

40

【0102】

また、図7におけるs62の処理でポイント変数Pの値が上限に到達している場合、s64の到達特典処理により遊技者に特典が提供される。そのため、遊技に伴って積算したポイント変数Pの値に応じて特典を提供するだけでなく、この積算済みポイント変数Pの値によって別の特典を提供することができる。これにより、ポイントに対して遊技者の興味をより惹き付けることができるようになる。

50

## 【 0 1 0 3 】

また、図 4 における s 5 4 の処理でポイント変数 P への積算は、上限値までしか行われ  
ない。これにより、積算済みポイント変数 P が大きな値となり過ぎ、遊技者が特典の提供  
を自由に受けられるようになってしまうことにより、ポイントの積算に対する遊技者の興  
味が減退することを防止できる。

## 【 0 1 0 4 】

また、図 7 の特典提供処理では、s 8 4 の処理により上限変数 U から所定値を減算して  
いるが、この特典提供処理自体は一定時間間隔で行われるため、s 7 4 の処理で上限変数  
U から所定値を減算することにより、時間経過と共に上限変数 U を減少させることができ  
る。このように、上限変数 U の値、つまり遊技者に付与するポイントの上限値は、何もし  
なくても時間の経過と共に減少していくため、このような上限値が減少することを望ま  
ない遊技者が、無用な上限値の減少を抑えることを目的として遊技を継続し、これにより、  
パチンコ機 1 の稼働率が上昇することを期待できる。

## 【 0 1 0 5 】

また、このパチンコ機 1 においては、ポイント変数 P の値がしきい値以上である場合と  
しきい値より小さい場合とで、図 4 における s 5 4 の処理へ移行してポイント付与処理を  
実行、つまり遊技者にポイントを付与するための条件が異なる。s 5 0 の処理でポイント  
変数 P の値がしきい値上である場合は、遊技変数 N が所定値 N 1 以上であること ( s 5 2  
の処理 )、s 5 0 の処理でポイント変数 P の値がしきい値より小さい場合には、遊技変数  
N が所定値 N 2 以上であること ( s 5 6 の処理 ) が、s 5 4 の処理へ移行する条件となっ  
ている。ここで、所定値 N 1 , N 2 を比較すると、所定値 N 2 の方が所定値 N 1 よりも小  
さい値が設定されているため、ポイント変数 P の値がしきい値より小さいときの方が s 5  
4 の処理へ移行しやすく、これにより、ポイント変数 P の積算が行われやすくなる。この  
ように、ポイント変数 P の値がしきい値以上である場合 ( つまり、遊技者に多くのポイント  
を付与したとき ) の条件を厳しくすることによって、ポイント変数 P があまり積算され  
ていないうちは頻繁に積算が行われ、ポイント変数 P がしきい値以上となった以降は積算  
が行われにくくすることができる。

## 【 0 1 0 6 】

このことは、例えば、s 5 4 の処理へ移行しやすい一定の条件に設定した場合に、ポ  
イント変数 P が容易に積算され、遊技者が特典の提供を自由に受けられるようになってしま  
うことによりポイントに対する興味を減退させてしまったり、s 5 4 の処理へ移行しにく  
い一定の条件に設定した場合に、ポイント変数 P が所望する値まで積算されにくくなるこ  
とにより同じくポイントに対する遊技者の興味を減退させてしまう、といったことを防止  
し、ポイント変数 P を適当に積算されるようにするために好適といえる。

## [ 第 2 実施形態 ]

パチンコ機 2 は、第 1 実施形態におけるパチンコ機 1 と同様の構成であって、一部処理  
内容が異なっているだけであるため、この相違点についてのみ詳述する。

## 特別遊技処理

本発明における特別遊技処理は、s 6 2 以降の処理として、図 8 に示すような処理を実  
行するように構成されたものである。

## 【 0 1 0 7 】

まず、s 6 2 の処理で上限値に到達していなければ ( s 6 2 : NO )、ポイント変数 P  
の値をディスプレイ 3 0 に表示させるための表示指令コマンドを図柄制御基板 7 4 へ送信  
する ( s 9 0 )。この特典指令コマンドを受信した図柄制御基板 7 4 は、ディスプレイ 3  
0 に、ポイント変数 P の値をディスプレイ 3 0 の右端へ他の表示内容 ( 図柄など ) に重ね  
た状態で表示させる。こうして、特典およびポイントそれぞれがディスプレイ 3 0 に表示  
された後、遊技者は、操作パネル 1 8 により、特典の提供を受ける際に使用するポイント  
を指定する操作を行うことができる。

## 【 0 1 0 8 】

次に、遊技者にポイントが付与されたか否かをチェックし ( s 7 2 )、遊技者にポイン

10

20

30

40

50

トが付与されていなければ ( s 7 2 : N O )、操作パネル 1 8 によりポイントを指定する操作が行われたか否かをチェックする ( s 9 2 )。

【 0 1 0 9 】

この s 9 2 の処理で、指定する操作が行われていなければ ( s 9 2 : N O )、s 7 2 の処理へ戻る一方、指定する操作が行われていれば ( s 9 2 : Y E S )、選択提供処理を実行した後 ( s 7 6 )、s 7 8 以降の処理を実行する。この s 7 6 の処理では、特典テーブルに登録されている各特典のうち、特典に対応する特典乗数 M の値を乗算したポイントが、ポイント変数 P の値よりも小さくなる特典を提供可能な特典として検索し、こうして検出された特典のうち、ランダムに決定した特典を提供するための処理が行われる。

[ 第 2 実施形態の効果 ]

このように構成されたパチンコ機 2 によれば、第 1 実施形態におけるパチンコ機 1 と同様の構成から得られる効果の他に、以下に示すような効果を得ることができる。

【 0 1 1 0 】

例えば、このパチンコ機 2 においては、図 8 における s 9 0 の処理で、ポイント変数 P で示されるポイントをディスプレイ 3 0 に表示させた後、このポイントから、操作パネル 1 8 の操作により遊技者自身に使用するポイントを指定させることができる。

[ 第 3 実施形態 ]

パチンコ機 3 は、第 1 実施形態におけるパチンコ機 1 と同様の構成であって、一部処理内容が異なっているだけであるため、この相違点についてのみ詳述する。

特別遊技処理

本発明における特別遊技処理は、図 9 に示すように、第 1 実施形態における特別遊技処理において、s 4 0 の処理の後に行う処理、s 4 4 , s 4 6 の処理の後に行う処理を設けると共に、s 5 0 の処理の替わりに別の処理を行うように構成されたものである。

【 0 1 1 1 】

まず、s 4 0 の処理の後、抽選結果がはずれとなった回数を積算 ( s 9 4 ) した後、s 4 8 の処理へ移行する。主制御基板 6 0 の R A M には、大当たり遊技を提供するまでに始動入賞装置 3 6 へ遊技球が入賞して抽選が行われた回数を示す「はずれ変数 D ( 初期設定では、はずれ変数 D = 0 )」を設定するはずれ記憶領域が確保されているため、この s 9 4 の処理では、はずれ変数 D に「 1 」を加算することにより回数を積算する。

【 0 1 1 2 】

また、s 4 4 , s 4 6 の処理を終えた後、はずれ変数 D を初期化 ( 「 0 」 をセット ) ししてから ( s 9 6 )、s 4 8 の処理へ移行する。

また、s 4 8 の処理を終えた後、はずれ記憶領域に記憶されているはずれ変数 D の値が所定のしきい値 ( 本実施形態においては、1 0 0 ) 以上になっているか否かをチェックし ( s 9 8 )、はずれ変数 D の値がしきい値以上になっていない場合 ( s 9 8 : N O ) に s 5 2 の処理へ移行する一方、はずれ変数 D の値がしきい値以上になっている場合 ( s 9 8 : Y E S ) に s 5 6 の処理へ移行する。

【 0 1 1 3 】

このように、はずれ変数 D の値がしきい値以上か否かによって、s 5 4 の処理へ移行してポイント付与処理を実行するための条件が異なり、はずれ変数 D の値がしきい値以上のときの方が、しきい値以上のときと比べて緩い条件になっている ( s 5 6 , s 5 2 の処理における所定値 N 2 , N 1 参照)。つまり、抽選結果がはずれとなった回数が多い場合には、ポイントが付与されやすいことになる。

[ 第 3 実施形態の効果 ]

このように構成されたパチンコ機 3 によれば、第 1 実施形態におけるパチンコ機 1 と同様の構成から得られる効果の他に、以下に示すような効果を得ることができる。

【 0 1 1 4 】

例えば、このパチンコ機 3 においては、はずれ変数 D の値がしきい値以上である場合としきい値より小さい場合とで、図 9 における s 5 4 の処理へ移行してポイント変数 P が積算、つまり遊技者にポイントを付与するための条件が異なる。s 9 8 の処理でははずれ変数

10

20

30

40

50

Dの値がしきい値より小さい場合には、遊技変数Nが所定値N1以上であること(s52の処理)、また、s98の処理ではずれ変数Dの値がしきい値以上である場合には、遊技変数Nが所定値N2以上であること(s56の処理)が、s54の処理へ移行する条件となっている。ここで、所定値N1、N2を比較すると、所定値N2の方が所定値N1よりも小さい値が設定されているため、はずれ変数Dの値がしきい値以上のときの方がs54の処理へ移行しやすく、これにより、ポイント変数Pの積算が行われやすくなる。このように、はずれ変数Dの値がしきい値以上である場合の条件を緩くすることによって、抽選結果がはずれとなった回数が多くなった際にポイントの積算が頻繁に行われるようになる。そのため、抽選結果ではずれとなる不利な状態が継続している遊技者を気分転換させ、これにより、遊技を継続してもらうことでパチンコ機1の稼働率が上昇することを期待できる。

10

## 【0115】

## [変形例]

以上、本発明の実施の形態について説明したが、本発明は、上記実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態をとり得ることはいうまでもない。

## 【0116】

例えば、上記実施形態においては、パチンコ機に本発明の構成を採用したものを例示したが、本発明の構成はパチンコ機以外に採用することもできる。

また、上記実施形態においては、遊技者にポイントを付与するための条件が、ポイント変数Pおよび回数変数Nの値が図4におけるs50(または、図9におけるs98)、s52、s56の処理で決められる値となっていることであるものを例示した。しかし、この条件として、別の条件を採用することもできる。例えば、保留球の数(乱数r11、r12の組数)が上限に到達した状態で遊技球が始動入賞装置36に入賞することが考えられる。このためには、図4におけるs48~s56の処理を行わず、s54の処理と同様のポイント付与処理を図3におけるs10で「YES」と判定した場合に実行する、といった構成とすればよい。また、上述の条件としては、その他、パチンコ機1における遊技時間が所定時間経過したこと、パチンコ機1に対して使用した遊技球の数が所定数まで到達したこと、パチンコ機1に設けられた操作パネル18等が所定の規則に従って操作されたこと、保留球の数(保留回数)が所定値に到達したこと、ディスプレイ30による図柄の変動表示が所定回数行われたこと、ディスプレイ30により表示される図柄の変動表示が特定の変動パターンで行われたこと、上述した2以上の条件が満たされること、などといった条件が考えられる。

20

30

## 【0117】

また、上記実施形態においては、図4におけるs50(または、図9におけるs98)の処理で、ポイント変数P(はずれ変数D)がしきい値以上か否かで、遊技者にポイントを付与する条件が二通りに分かれるように構成されたものを例示した。しかし、このs50(s98)の処理では、ポイント変数P(はずれ変数D)が3以上の数値範囲のうちいずれに該当するかによって、遊技者にポイントを付与する条件を3通り以上に分かれるように構成してもよい。この場合、例えば、ポイント変数Pの値が大きくなるほど条件が厳しくなるように条件設定しておくことで、ポイントがあまり付与されていないうちは適度にポイントが積算されていき、ポイントが多く付与されているほど、新たなポイントが付与されにくくすることができる。

40

## 【0118】

また、上記実施形態において、図7におけるs80の処理では、特典乗数Mに所定値を加算する、といった方法で特典とポイントとの対応関係を変更するように構成されたものを例示した。しかし、この対応関係を変更する方法としては、別の方法を採用することもできる。例えば、s80の処理において、s66の処理で参照する特典テーブルそのものを別の特典テーブルに変更することにより対応関係を変更する方法を考えることができる。この場合、s80の処理では、s66の処理による特典の提供状況に応じてs66の処

50

理で参照する特典テーブルを、複数種類用意しておいた特典テーブルのうちいずれかの特典テーブルに変更するように構成すればよい。また、特典テーブルをRAMに記憶した状態で参照するようにし、s 80の処理において、s 74の処理で選択された特典に対応するポイントを書き替える方法を考えることもできる。

#### 【0119】

また、図7におけるs 82の処理で上限変数Uを減算することにより、ポイント変数Pとして積算可能な値の上限を減少させるように構成されたものを例示した。しかし、この上限変数Uは、別の条件が満たされた際に、初期設定の値(500)を上限として所定値を加算または減算していくことができるように構成してもよい。この場合の条件としては、例えば、遊技球の始動入賞装置36への入賞回数(または、いわゆる保留回数)が所定回数に到達したこと、ディスプレイ30による変動表示の回数が所定回数に到達したこと、ディスプレイ30による変動表示を経て表示された図柄が特定の図柄(例えば、リーチ図柄、はずれ図柄など)となったことなどが考えられる。

10

#### 【0120】

また、図9の特別遊技処理では、s 94の処理で積算したはずれ回数がしきい値以上になっていることを、遊技者に不利な状態が継続しているとし、ポイントを付与する条件を緩くするように構成されたものを例示した。しかし、「遊技者に不利な状態が継続している」か否かの判定としては、はずれ回数がしきい値以上になっていること以外の状態を採用してもよい。例えば、保留球が少ない、または、無い状態が所定の時間継続していることなどを採用することが考えられる。この場合、図3の乱数参照処理において保留球が少ない、または、無い状態となっている時間をカウントしておき、このカウント値が所定値以上になっているか否かを、s 98の処理で判定するように構成すればよい。

20

#### 【0121】

また、上記実施形態においては、ポイント変数Pおよび上限変数Uが時間経過と共に減少していくように構成されたものを例示したが、これらの変数の値については、本パチンコ機1が設置された遊技場の閉店時間に合わせて下限値に到達するような減少パターンとなるように構成してもよい。

#### 【0122】

##### [本発明との対応関係]

以上説明した実施形態において、図4におけるs 50の処理は本発明における第1条件変更手段であって、この処理により移行するs 52, s 56の処理で判断される条件が本発明における積算条件である。

30

#### 【0123】

また、図4, 図9におけるs 54の処理は本発明におけるポイント積算手段である。

また、図7におけるs 70~s 76の処理および図8におけるs 90~s 76の処理は本発明におけるポイント決定手段である。

#### 【0124】

また、図7, 図8におけるs 64の処理は本発明における第2特典提供手段であって、この処理により遊技者に提供される特典が本発明における第2特典である。

また、図7, 図8におけるs 76の処理は本発明における第1特典提供手段であって、この処理により遊技者に提供される特典が本発明における第1特典である。

40

#### 【0125】

また、図7, 図8におけるs 78, s 82の処理は本発明におけるポイント減算手段であり、s 80の処理は本発明における関係変更手段であり、s 84の処理は本発明における上限変更手段である。

#### 【0126】

そして、図9におけるs 98の処理は本発明における第2条件変更手段であって、この処理により移行するs 52, s 56の処理で判断される条件が本発明における積算条件である。

#### 【図面の簡単な説明】

50

【 0 1 2 7 】

【図 1】パチンコ機の外観を示す正面図

【図 2】パチンコ機の制御系統を示すブロック図

【図 3】乱数参照処理の処理手順を示すフローチャート

【図 4】第 1, 2 実施形態における特別遊技処理の処理手順を示すフローチャート

【図 5】確変大当たり処理, 通常大当たり処理の処理手順を示すフローチャート

【図 6】はずれ処理の処理手順を示すフローチャート

【図 7】第 1, 3 実施形態における特典提供処理の処理手順を示すフローチャート

【図 8】第 2 実施形態における特典提供処理の処理手順を示すフローチャート

【図 9】第 3 実施形態における特別遊技処理の処理手順を示すフローチャート

【符号の説明】

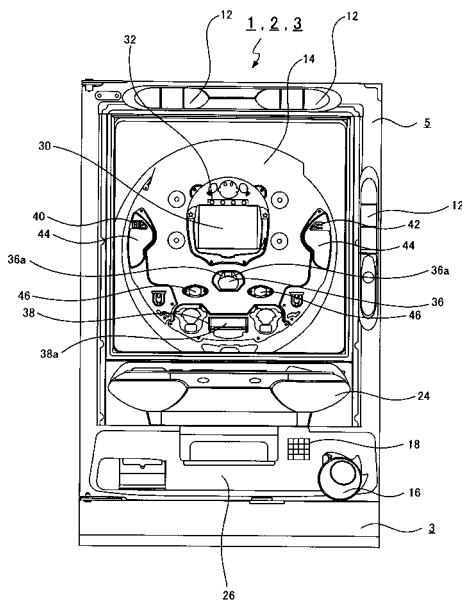
【 0 1 2 8 】

1 ...パチンコ機、2 ...パチンコ機、3 ...パチンコ機、3 ...外枠、5 ...内枠、12 ...内枠ランプ、14 ...遊技盤、16 ...ハンドル、18 ...操作パネル、24 ...上受け皿、26 ...下受け皿、30 ...ディスプレイ、32 ...特別図柄保留ランプ、36 ...始動入賞装置、36 a ...可動片、36 b ...始動口センサ、36 c ...ソレノイド、38 ...可動入賞装置、38 a ...開閉板、38 b ...特定領域センサ、38 c ...カウントセンサ、38 d ...ソレノイド、40 ...普通図柄表示装置、42 ...普通図柄保留ランプ、44 ...遊技盤ランプ、46 ...始動ゲート、46 a ...ゲートセンサ、60 ...主制御基板、64 ...払出装置、66 ...賞球制御基板、68 ...スピーカ、70 ...音声制御基板、72 ...ランプ制御基板、74 ...図柄制御基板。

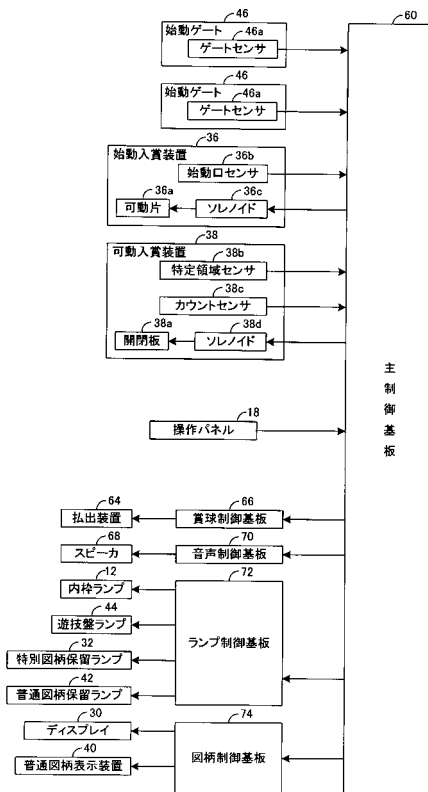
10

20

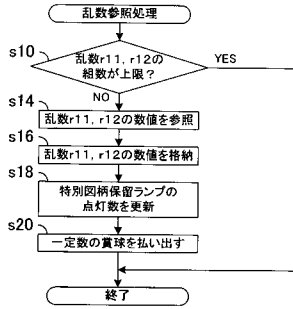
【図 1】



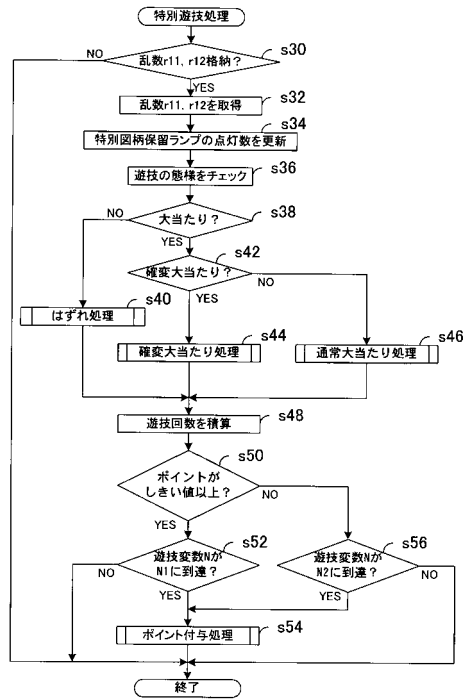
【図 2】



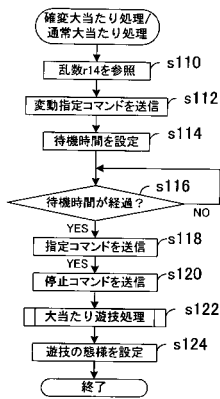
【図3】



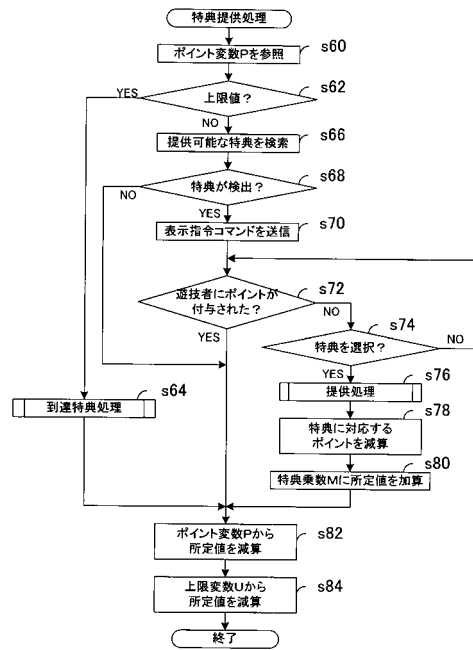
【図4】



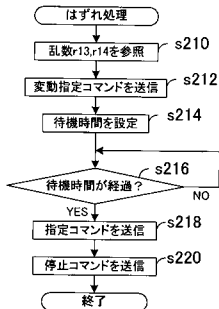
【図5】



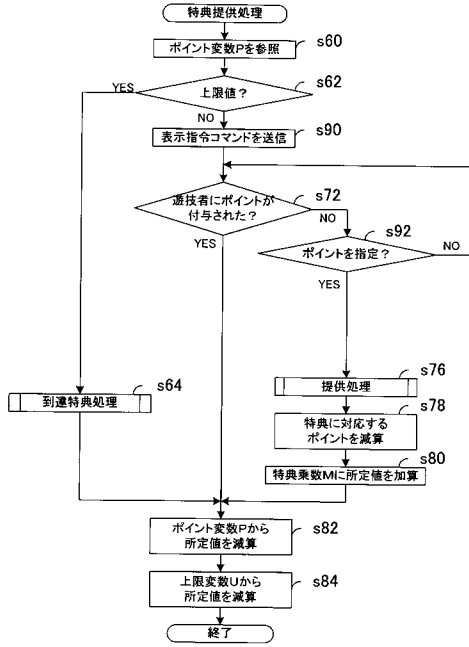
【図7】



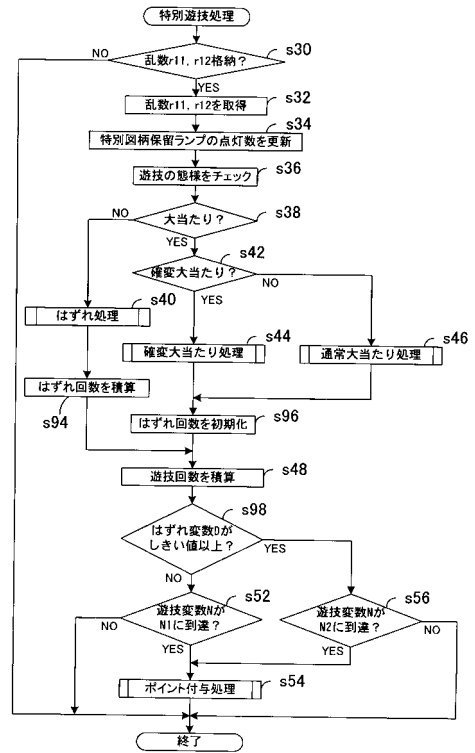
【図6】



【図8】



【図9】





---

フロントページの続き

(72)発明者 梁川 誠市  
愛知県春日井市美濃町2丁目102番地

審査官 河本 明彦

(56)参考文献 特開2003-210810(JP,A)  
特開2003-135727(JP,A)  
特開2001-314634(JP,A)  
特開2003-052964(JP,A)  
特開2003-303299(JP,A)  
特開2003-122983(JP,A)  
特開2000-315226(JP,A)  
特開2003-126502(JP,A)

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