【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17年6月30日(2005.6.30)

【公開番号】特開2003-210756(P2003-210756A)
【公開日】平成15年7月29日(2003.7.29)
【出願番号】特願2002-18605(P2002-18605)
【国際特許分類第７版】
　Ａ６３Ｆ　7/02
【ＦＩ】
　Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】平成16年10月15日(2004.10.15)
【手続補正１】
【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】
【書類名】　明細書
【発明の名称】　遊技機
【特許請求の範囲】
　【請求項１】　識別情報を表示する表示装置と、その表示装置に識別情報の動的表示を行わせる制御手段とを備え、前記識別情報の動的表示が予め定めた表示結果を現出した場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を付与する遊技機において、
　前記制御手段は、前記表示装置に予め定めた特定表示が所定回数連続して現出する場合に遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させると共に、前記特定表示の連続現出回数を示唆する特定表示回数情報を告知するものであることを特徴とする遊技機。
　【請求項２】　前記制御手段は、前記特定表示の連続現出回数を記憶する回数記憶手段と、その回数記憶手段に記憶される連続現出回数が所定回数に達したか否かを判断する第２判断手段と、その第２判断手段により前記現出回数が所定回数に達したと判断された場合に、遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させる遊技状態変更手段とを備えていることを特徴とする請求項１記載の遊技機。
　【請求項３】　前記制御手段は、所定のタイミングで更新される乱数カウンタと、その乱数カウンタの値を更新する更新手段と、前記乱数カウンタの値に基づいた遊技情報を記憶する記憶手段と、その記憶手段に記憶された遊技情報に基づいて遊技状態を選定する選定手段とを備え、
　前記遊技状態変更手段は、前記記憶手段に記憶された遊技情報を所定の遊技情報に変更して遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させるものであることを特徴とする請求項２記載の遊技機。
　【請求項４】　前記制御手段は、前記動的表示が所定条件を満たすか否かを判断する第３判断手段を備え、その第３判断手段により所定条件を満たしていると判断された動的表示に前記特定表示が所定回数連続して現出する場合に、遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させるものであることを特徴とする請求項１から３のいずれかに記載の遊技機。
　【請求項５】　前記制御手段は、１の特定表示が連続して現出しない場合には、その特定表示に代えて他の表示を特定表示とする特定表示変更手段と、前記特定表示に基づいた特定表示情報を記憶する特定表示記憶手段とを備えており、
　前記特定表示変更手段は、その特定表示記憶手段に記憶された特定表示情報を変更して前記他の表示を前記特定表示に変更するものであることを特徴とする請求項１から４のい

ずれかに記載の遊技機。

【請求項６】　前記特定表示は、前記特別遊技状態が付与され易い動的表示であることを、その動的表示が表示結果を現出する前に示唆する有利表示とされていることを特徴とする請求項１から５のいずれかに記載の遊技機。

【請求項７】　前記特定表示は、前記動的表示の表示結果とは無関係に、その動的表示に現出する専用表示とされていることを特徴とする請求項１から６のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】　本発明は、パチンコ機やスロットマシンに代表される遊技機に関するものである。

【０００２】

【従来の技術】　従来、パチンコ機等の遊技機においては、様々なバリエーションの変動表示ゲームが行われるものが主流である。この変動表示ゲームは、表示装置（例えば、ＬＣＤ）に複数個の図柄を表示し、所定の遊技条件に基づいてその複数個の図柄をスクロールして変動させるものである。そして、図柄のスクロールが停止した際に（所定の停止位置において）、停止図柄が予め定められた組み合わせとなっている場合に、遊技の状態を遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、大当たり）とするものである。

【０００３】

【発明が解決しようとする課題】　しかしながら、この変動表示ゲームは、１回の変動表示でゲームが完結しているため、遊技性が断続的であり、例えば、大当たりに近い図柄でスクロールが停止したとしても、次回に行われる変動表示ゲームには影響しない。よって、遊技者は、同じ遊技機において、遊技を継続して行うことによる興趣を得ることできないといった問題点があった。

【０００４】

本発明は、上述した問題点を解決するためになされたものであり、遊技を継続することで興趣を得ることができる遊技機を提供することを目的としている。

【０００５】

【課題を解決するための手段】　この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、識別情報を表示する表示装置と、その表示装置に識別情報の動的表示を行わせる制御手段とを備え、前記識別情報の動的表示が予め定めた表示結果を現出した場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を付与するものであり、前記制御手段は、前記表示装置に予め定めた特定表示が所定回数連続して現出する場合に遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させると共に、前記特定表示の連続現出回数を示唆する特定表示回数情報を告知するものである。

請求項２記載の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、前記制御手段は、前記特定表示の連続現出回数を記憶する回数記憶手段と、その回数記憶手段に記憶される連続現出回数が所定回数に達したか否かを判断する第２判断手段と、その第２判断手段により前記現出回数が所定回数に達したと判断された場合に、遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させる遊技状態変更手段とを備えている。

請求項３記載の遊技機は、請求項２記載の遊技機において、前記制御手段は、所定のタイミングで更新される乱数カウンタと、その乱数カウンタの値を更新する更新手段と、前記乱数カウンタの値に基づいた遊技情報を記憶する記憶手段と、その記憶手段に記憶された遊技情報に基づいて遊技状態を選定する選定手段とを備え、前記遊技状態変更手段は、前記記憶手段に記憶された遊技情報を所定の遊技情報に変更して遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させるものである。

請求項４記載の遊技機は、請求項１から３のいずれかに記載の遊技機において、前記制御手段は、前記動的表示が所定条件を満たすか否かを判断する第３判断手段を備え、その第３判断手段により所定条件を満たしていると判断された動的表示に前記特定表示が所定回数連続して現出する場合に、遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させるも

のである。

請求項５記載の遊技機は、請求項１から４のいずれかに記載の遊技機において、前記制御手段は、１の特定表示が連続して現出しない場合には、その特定表示に代えて他の表示を特定表示とする特定表示変更手段と、前記特定表示に基づいた特定表示情報を記憶する特定表示記憶手段とを備えており、前記特定表示変更手段は、その特定表示記憶手段に記憶された特定表示情報を変更して前記他の表示を前記特定表示に変更するものである。

請求項６記載の遊技機は、請求項１から５のいずれかに記載の遊技機において、前記特定表示は、前記特別遊技状態が付与され易い動的表示であることを、その動的表示が表示結果を現出する前に示唆する有利表示とされている。

請求項７記載の遊技機は、請求項１から６のいずれかに記載の遊技機において、前記特定表示は、前記動的表示の表示結果とは無関係に、その動的表示に現出する専用表示とされている。

【０００６】

【発明の実施の形態】　以下、本発明の好ましい実施例について、添付図面を参照して説明する。本実施例では、遊技機の一例として弾球遊技機の一種であるパチンコ機、特に、第１種パチンコ遊技機を用いて説明する。なお、本発明を第３種パチンコ遊技機や他の遊技機に用いることは、当然に可能である。

【０００７】

図１は、本発明の第１実施例におけるパチンコ機Ｐの遊技盤の正面図である。遊技盤１の周囲には、球が入賞することにより５個から１５個の球が払い出される複数の入賞口２が設けられている。また、遊技盤１の中央には、複数種類の識別情報としての図柄などを表示する液晶ディスプレイ（以下単に「ＬＣＤ」と称す）３が設けられている。

【０００８】

このＬＣＤ３の表示画面は５つの表示領域３ａ～３ｅに分割されており、その分割された表示領域３ａ～３ｅにおいて図柄の変動表示が行われると共に、変動表示の結果に基づいた情報が表示される。ＬＣＤ３の中央部には、横方向に３分割された変動表示領域３ａ～３ｃが設けられている。この３分割された変動表示領域３ａ～３ｃにおいて、それぞれ上から下へ縦方向にスクロールしながら図柄の変動表示が行われる。また、ＬＣＤ３の右上の隅には、変動表示に特定の表示が現出した回数を表示する連続リーチ回数表示領域３ｄが設けられている。更に、その連続リーチ回数表示領域３ｄの左側には、変動表示の結果に基づいた履歴情報を表示する前リーチ表示領域３ｅが設けられている。

【０００９】

連続リーチ回数表示領域３ｄは、変動表示に現出するリーチ表示が、前に現出した前回のリーチ表示と同一のリーチ図柄で連続して現出した回数を表示するものである。この連続リーチ回数表示領域３ｄには、「０」から「３」までの数のうちいずれか１つが、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数として表示され（図９（ａ）参照）、その数は、リーチ表示が前回と同一のリーチ図柄で現出する度に「１」ずつ増加する。一方、リーチ表示が前回のリーチ表示とは異なるリーチ図柄で現出したとき及び大当たりが発生したときには、連続リーチ回数表示領域３ｄに「０」が表示される。

【００１０】

また、連続リーチ回数表示領域３ｄの背景色は、その表示領域３ｄに表示される数が「２」以下である場合には青色とされ、「３」である場合にのみ赤色とされる。本実施例のパチンコ機Ｐは、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数が３回に達した場合、即ち、１のリーチ図柄によるリーチ表示が４回連続して現出した場合に、その４回目のリーチ表示が現出した後に開始される変動表示で必ず大当たりを発生させるものであり、遊技者は、連続リーチ回数表示領域３ｄの背景色に基づいて１のリーチ図柄によるリーチ表示が連続現出して大当たりの発生が確定したパチンコ機Ｐであるか否かを一見して認識することができる。

【００１１】

なお、リーチ表示とは、図柄の変動表示が開始された後、先に停止する左右の変動表示

領域３ａ，３ｃに表示される図柄の組み合わせが大当たりの条件を満たしており、変動表示が続いている中央の変動表示領域３ｂの表示結果如何によっては大当たりとなることを遊技者に示唆する表示である。また、リーチ図柄とは、図柄の変動表示が開始された後、先に停止してリーチ表示を構成する２つの図柄を表すものである。なお、本実施例においては、「０」から「９」までの数字で構成された１０種の図柄で変動表示が行われ、３つの変動表示領域３ａ～３ｃに同一の図柄が停止表示された場合に大当たりとなる。

【００１２】

ここで、従来、遊技者は、パチンコ機の釘調整や遊技前の大当たり発生回数等に基づいて遊技を行うパチンコ機を選択していた。しかし、釘調整の良否の判断は、遊技経験の少ない遊技者には難しく、また、１回の変動表示毎に大当たりの抽選が行われるパチンコ機における遊技前の大当たり発生回数は、遊技開始後の大当たりの発生とは全く関連の無いものであった。このため、遊技者は、有利な状態のパチンコ機を簡単に選択することができなかった。

【００１３】

これに対し、本実施例のパチンコ機Ｐは、１のリーチ図柄によるリーチ表示が４回連続して現出した場合、その４回目のリーチ表示が現出した後に開始される変動表示で必ず大当たりを発生させるものであるので、このパチンコ機Ｐにおいては、遊技前に、１のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数が多いパチンコ機Ｐほど、遊技を開始した後に大当たりとなり易いものである。１のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数は、連続リーチ回数表示領域３ｄの表示に基づいて認識することができるので、遊技者は、複数のパチンコ機Ｐから１のパチンコ機Ｐを選択する場合に、連続リーチ回数表示領域３ｄに表示される数を比較し、その数が「３」に近いパチンコ機Ｐを選択することによって大当たりとなり易いパチンコ機Ｐを簡易に選択することができる。

【００１４】

前リーチ表示領域３ｅは、横方向に５分割されており（図９（ａ）参照）、その５分割された５つの表示領域に１つずつ合計５つのリーチ図柄が表示される。リーチ表示が現出した変動表示が停止すると、そのリーチ表示を構成するリーチ図柄が前リーチ表示領域３ｅの右端の表示領域に表示され、その表示されたリーチ図柄は、その後にリーチ表示が現出する度に左側の表示領域へ１つずつシフトして表示される。この結果、間近に現出した５回のリーチ表示に対する５つのリーチ図柄が前リーチ表示領域３ｅに表示される。

【００１５】

ここで、本実施例のパチンコ機Ｐは、１のリーチ図柄によるリーチ表示が４回連続して現出した場合に大当たりを発生させるものであるので、前リーチ表示領域３ｅには、その連続条件（４回）より数の多い５つのリーチ図柄を表示する５つの表示領域が設けられている。このため、遊技者は、前リーチ表示領域３ｅの表示に基づいて１のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数を確認することができると共に、１のリーチ図柄によるリーチ表示が連続現出する前に現出した他のリーチ図柄を確認することができる。よって、遊技者は、パチンコ機Ｐを選択する場合に、１のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数が同一である複数のパチンコ機Ｐのうち、その連続前に現出した他のリーチ図柄に基づいて遊技開始後のリーチ図柄を予測してパチンコ機Ｐを選択することができる。例えば、遊技者は、連続現出しているリーチ図柄が「７」である場合、「６」や「８」など「７」に近い数のリーチ図柄によるリーチ表示が、その連続前に現出したパチンコ機Ｐの方が「７」のリーチ図柄によるリーチ表示が現出し易いと予測してパチンコ機Ｐを選択することができる。

【００１６】

ＬＣＤ３の下方には、図柄作動口（第１種始動口）４が設けられており、球がこの図柄作動口４に入賞することにより、前記したＬＣＤ３の変動表示が開始される。図柄作動口４の下方には、特定入賞口（大入賞口）５が設けられている。この特定入賞口５は、ＬＣＤ３の変動後の表示結果が予め定められた図柄の組み合わせの１つと一致する場合に、大当たりとなって、球が入賞しやすいように所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或い

は、球が１０個入賞するまで）開放される入賞口である。

【００１７】

この特定入賞口５内には、Ｖゾーン５ａが設けられており、特定入賞口５の開放中に、球がＶゾーン５ａ内を通過すると、継続権が成立して、特定入賞口５の閉鎖後、再度、その特定入賞口５が所定時間（又は、特定入賞口５に球が所定個数入賞するまで）開放される。この特定入賞口５の開閉動作は、最高で１６回（１６ラウンド）繰り返し可能にされており、開閉動作の行われ得る状態が、いわゆる所定の遊技価値が付与された状態（特別遊技状態）である。

【００１８】

なお、第３種パチンコ遊技機において所定の遊技価値が付与された状態（特別遊技状態）とは、ＬＣＤ３の変動後の表示結果が予め定められた図柄の組み合わせの１つと一致する場合に、特定入賞口が所定時間開放されることをいう。この特定入賞口の開放中に、球がその特定入賞口内へ入賞すると、特定入賞口とは別に設けられた大入賞口が所定時間、所定回数開放される。

【００１９】

図２は、パチンコ機Ｐの電気的構成を示したブロック図である。パチンコ機Ｐの主制御基板Ｃには、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２１が搭載されている。このＭＰＵ２１には、ＭＰＵ２１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２２と、そのＲＯＭ２２内に記憶される制御プログラムの実行に当たって各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２３と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。図３から図７に示すフローチャートのプログラムは、制御プログラムの一部としてＲＯＭ２２内に記憶されている。

【００２０】

ＲＡＭ２３は、送信バッファ２３ａと、保留球カウンタ２３ｂと、乱数カウンタ２３ｃと、ハズレリーチカウンタ２３ｄと、ハズレリーチ図柄メモリ２３ｅと、連続リーチカウンタ２３ｆと、連続リーチ図柄メモリ２３ｇと、４つの図柄回転メモリ２３ｈ～２３ｋと、バックアップエリア２３ｌとを備えている。また、ＲＡＭ２３には、パチンコ機Ｐの電源のオフ後においても、電源基板５０からバックアップ電圧が供給されており、データを保持（バックアップ）できるように構成されている。

【００２１】

送信バッファ２３ａは、主制御基板Ｃから表示用制御基板Ｄへ送信される制御用コマンドを記憶するためのバッファである。この送信バッファ２３ａには、ＬＣＤ３の変動表示領域３ａ～３ｃで行われる変動表示が終了した場合に、後述する図柄回転１メモリ２３ｈに記憶されている変動表示及び回数表示用のデータがセット（書き込み）される（図７、Ｓ７４参照）。送信バッファ２３ａへセットされたデータは、図示しない送信処理によって、１バイトずつ表示用制御基板Ｄへ送信される。

【００２２】

保留球カウンタ２３ｂは、変動表示の待機回数を記憶するカウンタである。保留球カウンタ２３ｂの値は、ＬＣＤ３で変動表示が行われていない場合または変動表示が行われているが待機中の変動表示がない場合には「０」、待機中の変動表示が１回の場合には「１」、・・・、待機中の変動表示が４回の場合には「４」となる。本実施例のパチンコ機Ｐでは、変動表示の最大待機回数は４回であるので、保留球カウンタ２３ｂの値は「０」から「４」の範囲で変化する。保留球カウンタ２３ｂの値のカウントアップは、球が図柄作動口４へ入賞して第１種始動口スイッチ１８で検出された場合に行われ（図６、Ｓ５３参照）、カウントダウンは、変動表示の開始時に行われる（図７、Ｓ７３参照）。

【００２３】

乱数カウンタ２３ｃは、大当たりの発生を決定するためのカウンタであり、後述する乱数更新処理（図４、Ｓ１６参照）によって、「０～６３０」の範囲で２ｍｓ毎に１カウントずつ更新される。この乱数カウンタ２３ｃの値は、遊技盤１に打ち込まれた球が図柄作動口４へ入賞して後述する第１種始動口スイッチ１８で検出されたとき（始動入賞時）に

取得され、このとき取得された乱数カウンタ２３ｃの値が「７」または「３１５」であった場合に大当たりが発生する。大当たりが発生すると、大当たりコマンドが主制御基板Ｃから後述する表示用制御基板Ｄへ送信され、表示用制御基板Ｄは、その大当たりコマンドに基づいたＬＣＤ３の変動表示を行う。なお、始動入賞時に取得された乱数カウンタ２３ｃの値は、保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれて記憶される（図６、Ｓ５４参照）。

【００２４】

ここで、大当たりには、遷移する遊技状態が異なる２種の大当たりが定められており、乱数カウンタ２３ｃの値に基づいていずれか一方の大当たりが選択される。具体的には、乱数カウンタ２３ｃの値が「３１５」の場合には、普通変動図柄（本実施例では「０」及び偶数の図柄）による大当たりとなり、特別遊技状態の終了後、通常の遊技状態に遷移する。一方、乱数カウンタ２３ｃの値が「７」の場合には、確率変動図柄（本実施例では奇数の図柄）による大当たりとなり、特別遊技状態の終了後、大当たりの発生確率が高確率とされる確率変動状態に遷移する。

【００２５】

ハズレリーチカウンタ２３ｄは、ハズレリーチの発生を決定するためのカウンタである。変動表示の途中でリーチ表示を現出させてからハズレとなるハズレリーチとするか、リーチ表示を現出させない通常のハズレとするかは、ハズレリーチカウンタ２３ｄの値に基づいて決定される。このハズレリーチカウンタ２３ｄの値は、後述する乱数更新処理（図４、Ｓ１６参照）によって、「０～９」の範囲で２ｍｓ毎に１カウントずつ更新される。かかるハズレリーチカウンタ２３ｄの値は、前記した乱数カウンタ２３ｃの値と同様に始動入賞時に取得され、このとき取得されたハズレリーチカウンタ２３ｄの値が「７」であった場合には、ハズレリーチが発生する。なお、始動入賞時に取得されたハズレリーチカウンタ２３ｄの値は、前記した乱数カウンタ２３ｃの値と共に、保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれて記憶される（図６、Ｓ５４参照）。

【００２６】

ハズレリーチ図柄メモリ２３ｅは、ハズレリーチの発生時にＬＣＤ３の変動表示領域３ａ～３ｃに表示する図柄の組み合わせを記憶するためのメモリである。このハズレリーチ図柄メモリ２３ｅには、後述する図柄カウンタ更新処理（図４、Ｓ２０参照）で更新されるカウンタの値に基づいて、図柄チェック処理（図４、Ｓ２１参照）により決定されたリーチ図柄が記憶される。始動入賞時に取得されたハズレリーチカウンタ２３ｄの値が「７」であってハズレリーチが発生する場合には、このハズレリーチ図柄メモリ２３ｅに記憶された図柄の組み合わせに従って変動表示が停止する。

【００２７】

連続リーチカウンタ２３ｆは、ハズレリーチの発生時に現出するリーチ表示が前回と同一のリーチ図柄で連続して現出する回数を記憶するカウンタである。この連続リーチカウンタ２３ｆの値は、始動入賞時の乱数カウンタ２３ｃの値が「７」または「３１５」以外のハズレ値であると共にハズレリーチカウンタ２３ｄの値が「７」であってハズレリーチの発生が確定し、且つ、そのハズレリーチの発生時に現出するリーチ表示が前回と同一のリーチ図柄で現出する場合に「１」加算される（図６、Ｓ６２参照）。一方、ハズレリーチの発生時に現出するリーチ表示が前回とは異なるリーチ図柄で現出する場合には、連続リーチカウンタ２３ｆの値は「０」クリアされる（図６、Ｓ６０参照）。また、ハズレリーチカウンタ２３ｄの値が「７」以外の場合には、連続リーチカウンタ２３ｆの値は変更されること無く維持される。この連続リーチカウンタ２３ｆの値が「３」以上になると、始動入賞時に保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれた乱数カウンタ２３ｃの値は、確率変動図柄で大当たりが発生する値「７」に書き換えられて（図６、Ｓ６３参照）、大当たりが発生する。

【００２８】

また、連続リーチカウンタ２３ｆの値は、始動入賞時に取得された乱数カウンタ２３ｃ

の値が「７」または「３１５」であって大当たりが発生する場合に「０」クリアされる（図６、Ｓ６０参照）。この連続リーチカウンタ２３ｆの値を「０」クリアすることにより、大当たりの連続発生が抑制される。即ち、連続リーチカウンタ２３ｆの値が「２」の状態で大当たりが発生し、その直後に前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の現出により連続リーチカウンタ２３ｆの値が「３」になって再度大当たりが発生することを抑制することができるのである。

【００２９】

ここで、従来、ＬＣＤ３で行われる変動表示は、始動条件が成立（例えば、図柄作動口４への入賞）したときに取得される乱数カウンタの値に応じて１回毎に決定していた。そのため、変動表示が開始してから停止するまでの１回の変動表示ゲームで１の遊技が完結していた。このため、大当たりを期待することができる表示（例えば、リーチ表示）は、その表示が発生した回の変動後の表示結果に対するものであり、その回以降の変動表示ゲームには全く関連の無いものであった。よって、リーチ表示などによって遊技者に付与される大当たりへの期待感は、変動表示が停止した時点で途絶えてしまい、複数回の変動表示ゲームに跨って大当たりへの期待感を継続させることができなかった。

【００３０】

これに対し、本実施例では、リーチ表示が１のリーチ図柄で４回連続して現出する場合、即ち、リーチ表示が前回と同一のリーチ図柄で連続現出する回数を記憶する連続リーチカウンタ２３ｆの値が「３」以上となった場合には、図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれている乱数カウンタ２３ｃの値が書き換えられて大当たりが発生する。よって、リーチ表示が１のリーチ図柄で連続現出した回数が多いほど、大当たりとなり易い状態であることを遊技者に示唆することができ、段階的に大当たりに近づく興趣を遊技者に付与することができる。

【００３１】

また、リーチ表示が１のリーチ図柄で４回連続して現出する場合、図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれている乱数カウンタ２３ｃの値を確率変動図柄で大当たりが発生する「７」の値に書き換える。この「７」の値は、乱数カウンタ２３ｃの値の中で最も有利な遊技状態へと遷移させるものである。このため、予め書き込まれていた乱数カウンタ２３ｃの値に基づく遊技状態より、乱数カウンタ２３ｃの値を書き換えて遷移する遊技状態の方が必ず有利なものとなる。よって、抽選により決定された遊技状態のうち最も有利な遊技状態を遊技者に確実に提供することができると共に、最も有利な遊技状態を提供するために書き換え前後の乱数カウンタ２３ｃの値を比較する必要がなく、主制御基板Ｃで行われる処理を迅速に行うことができる。

【００３２】

連続リーチ図柄メモリ２３ｇは、前回のリーチ表示を構成したリーチ図柄を記憶するメモリである。この連続リーチ図柄メモリ２３ｇには、リーチ図柄毎にそれぞれ割り当てられた１バイトの図柄コード（例えば、１０Ｈや１ＡＨなど）が前回のリーチ図柄として記憶される。始動入賞時に取得されたハズレリーチカウンタ２３ｄの値が「７」であってハズレリーチが発生する場合には、図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれているリーチ図柄と、連続リーチ図柄メモリ２３ｇに記憶された前回のリーチ図柄とが同一であるか否かが確認される。即ち、リーチ表示が前回と同一のリーチ図柄で現出するか否かが確認されるのである。確認の結果、同一のリーチ図柄でないと判断されると、保留球カウンタ２３ｂの値が示すハズレリーチ図柄メモリ２３ｅに書き込まれているリーチ図柄は、連続リーチ図柄メモリ２３ｇに書き込まれ、次にハズレリーチの発生が確定したときの前回のリーチ図柄として使用される。この確認の結果に基づいて連続リーチカウンタ２３ｄの値は、加算或いは「０」クリアされる。

【００３３】

なお、本実施例においては、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示が現出する場合に連続の条件を満たしていると判断しているが、必ずしも同一であることを連続の条件とする必要はない。前回のリーチ図柄とは異なるリーチ図柄であっても、前回のリーチ図柄

に対して予め定めた条件を満たすリーチ図柄によるリーチ表示が現出する場合に連続の条件を満たしていると判断しても良い。例えば、奇数のリーチ図柄と偶数のリーチ図柄とで区分し、奇数若しくは偶数のリーチ図柄によるリーチ表示が連続して現出するか否かを連続の条件としても良く、又は、赤色と青色のうちいずれか一方の色でリーチ図柄が表示される場合に赤色のリーチ図柄と青色のリーチ図柄とで区分し、赤色若しくは青色のリーチ図柄によるリーチ表示が連続して現出するか否かを連続の条件としても良い。予め定めた条件を満たすリーチ図柄でリーチ表示が連続して現出する場合に連続しているとみなすことにより、リーチ図柄の連続を期待して遊技を行う遊技者の期待感をより高めることができる。

【００３４】

図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋは、ＬＣＤ３の変動表示領域３ａ～３ｃに表示される図柄の変動パターンや停止図柄に対応した乱数カウンタ２３ｃやハズレリーチカウンタ２３ｄ等の値を変動表示のデータ（変動表示情報）として記憶すると共に、連続リーチカウンタ２３ｆの値を回数表示用のデータとして記憶するためのメモリである。この図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋへの変動表示情報の書き込みは、始動入賞時に実行される。また、本実施例における変動表示の最大待機回数は４回であるので、４つの図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋが設けられている。この４つの図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋのデータは、１回の変動表示毎に１つずつ使用される。

【００３５】

また、図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋへの変動表示情報の書き込みは、保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに対して行われる。即ち、保留球カウンタ２３ｂの値が「１」の場合には図柄回転１メモリ２３ｈへ、保留球カウンタ２３ｂの値が「２」の場合には図柄回転２メモリ２３ｉへ、・・・、保留球カウンタ２３ｂの値が「４」の場合には図柄回転４メモリ２３ｋへ変動表示情報が書き込まれる（図６、Ｓ５４参照）。なお、変動表示情報としては、乱数カウンタ２３ｃやハズレリーチカウンタ２３ｄの値をそのまま使用しても、これらカウンタ２３ｃ，２３ｄの値に対応づけて変換した別の値や文字等を使用しても良い。

【００３６】

バックアップエリア２３ｌは、停電などの発生により電源が切断された場合、電源の再入時に、パチンコ機Ｐの状態を電源切断前の状態に復帰させるため、電源切断時（停電発生時を含む。以下、同様）のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくためのエリアである。このバックアップエリア２３ｌへの書き込みは、ＮＭＩ割込処理（図３参照）によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア２３ｌに書き込まれた各値の復帰は、電源入時（停電解消による電源入を含む。以下、同様）の初期化処理（図５参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２１のＮＭＩ（Non Maskable Interrupt）端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路５０ｂから出力される停電信号５１が入力されるように構成されており、停電の発生により、図３の停電時処理（ＮＭＩ割込処理）が即座に実行される。

【００３７】

かかるＲＯＭ２２およびＲＡＭ２３を内蔵したＭＰＵ２１は入出力ポート２５と接続されており、入出力ポート２５は、電源基板５０に設けられたクリアスイッチ５０ｃと、払出モータ２６によって賞球や貸球の払出制御を行う払出制御基板Ｈと、前記した図柄の変動表示等の制御を行う表示用制御基板Ｄと、スピーカ２７から効果音の出力制御を行う効果音制御基板Ｓと、ＬＥＤや各種ランプ２８の点灯制御を行うランプ制御基板Ｌと、第１種始動口スイッチ１８と、そのほか、他の入出力装置２９とにそれぞれ接続されている。

【００３８】

表示用制御基板Ｄは、ＭＰＵ３１、ビデオＲＡＭ３４、キャラクタＲＯＭ３５、画像コントローラ３６、入力ポート３９、出力ポート３７等を備えている。入力ポート３９の入力には入出力ポート２５が接続され、一方、入力ポート３９の出力は、バスラインを介してＭＰＵ３１に接続されている。また、出力ポート３７の入力には画像コントローラ３６

が接続され、その出力ポート３７の出力にはＬＣＤ３が接続されている。

【００３９】

表示用制御基板ＤのＭＰＵ３１は、主制御基板Ｃから送信される制御用コマンドに基づいて、ＬＣＤ３の（変動）表示を制御するためのものであり、ＲＯＭ３２とＲＡＭ３３とを備えている。ＲＯＭ３２には、ＭＰＵ３１により実行される各種の制御プログラムや固定値データが記憶されている。図８に示すフローチャートのプログラムは制御プログラムの一部としてＲＯＭ３２に記憶されている。

【００４０】

ＲＡＭ３３は、ＭＰＵ３１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグが記憶されるメモリであり、３つの停止図柄１～３メモリ３３ａ～３３ｃと、５つの前リーチ図柄１～５メモリ３３ｄ～３３ｈと、連続リーチ回数メモリ３３ｉとを備えている。

【００４１】

停止図柄１～３メモリ３３ａ～３３ｃは、主制御基板Ｃの送信バッファ２３ａから図示しない送信処理によって変動表示中に送信される停止図柄の図柄コードを記憶するためのメモリであり、ＬＣＤ３の３つの変動表示領域３ａ～３ｃ（図１参照）に対応してそれぞれ１つ、合計３つ設けられている。この３つの停止図柄１～３メモリ３３ａ～３３ｃに記憶された停止図柄の図柄コードに従って３つの変動表示領域３ａ～３ｃで行われる変動が停止する。なお、停止図柄１メモリ３３ａには、左側の変動表示領域３ａに停止する図柄の図柄コードが記憶され、停止図柄２メモリ３３ｂには右側の変動表示領域３ｃに停止する図柄の図柄コードが、停止図柄３メモリ３３ｃには中央の変動表示領域３ｂに停止する図柄の図柄コードがそれぞれ記憶される。

【００４２】

前リーチ図柄１～５メモリ３３ｄ～３３ｈは、ＬＣＤ３の前リーチ表示領域３ｅに表示される５つのリーチ図柄を記憶するメモリであり、各リーチ図柄に対応して１つずつ合計５つ設けられている。変動表示にリーチ表示が現出した場合には、前リーチ図柄１～４メモリ３３ｄ～３３ｇに記憶された図柄コードが前リーチ図柄２～５メモリ３３ｅ～３３ｈに１つずつシフトして記憶されると共に、そのリーチ表示を構成した停止図柄の図柄コードがリーチ図柄として前リーチ図柄１メモリ３３ｄに書き込まれる（図８参照）。このため、前リーチ図柄１～５メモリ３３ｄ～３３ｈには、間近に現出した５回のリーチ表示に対する５つのリーチ図柄が記憶され、この５つのリーチ図柄を前リーチ表示領域３ｅに表示することができる。

【００４３】

連続リーチ回数メモリ３３ｉは、ＬＣＤ３の連続リーチ回数表示領域３ｄに表示する情報として前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数を記憶するメモリである。この連続リーチ回数メモリ３３ｉには、主制御基板Ｃの送信バッファ２３ａから図示しない送信処理によって変動表示中に送信される連続リーチカウンタ２３ｆの値が変動表示の停止時に書き込まれる（図８、Ｓ８６参照）。その書き込まれた連続リーチカウンタ２３ｆの値に基づいて、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数が連続リーチ回数表示領域３ｄに表示される。

【００４４】

ビデオＲＡＭ３４は、ＬＣＤ３に表示される表示データが記憶されるメモリであり、このビデオＲＡＭ３４の内容を書き換えることにより、ＬＣＤ３の表示内容が変更される。キャラクタＲＯＭ３５は、ＬＣＤ３に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ３６は、ＭＰＵ３１、ビデオＲＡＭ３４、出力ポート３７のそれぞれのタイミングを調整して、データの読み書きを介在するとともに、ビデオＲＡＭ３４に記憶される表示データをキャラクタＲＯＭ３５を参照して所定のタイミングでＬＣＤ３に表示させるものである。

【００４５】

第１種始動口スイッチ１８は、図柄作動口（第１種始動口）４に入賞した球を検出する

ためのスイッチであり、図柄作動口４の近傍に設けられている。第１種始動口スイッチ１８によって球が検出されると、図示しない払出装置によって５個の賞球が払い出される。また、第１種始動口スイッチ１８によって球が検出された場合には、乱数カウンタ２３ｃやハズレリーチカウンタ２３ｄの値等が取得され、その取得された値等が変動表示等のデータとして保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれて記憶される。

【００４６】

電源基板５０は、パチンコ機Ｐの各部に電力を供給するための電源部５０ａと、停電監視回路５０ｂと、クリアスイッチ５０ｃとを備えている。停電監視回路５０ｂは、停電等の発生による電源断時に、主制御基板ＣのＭＰＵ２１のＮＭＩ端子へ停電信号５１を出力するための回路である。停電監視回路５０ｂは、電源部５０ａから出力される最も大きい電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号５１を主制御基板Ｃ及び払出制御基板Ｈへ出力するように構成されている。この停電信号５１の出力によって、主制御基板Ｃ及び払出制御基板Ｈは、停電の発生を認識し、停電時処理（主制御基板Ｃの場合は図３のＮＭＩ割込処理）を実行する。なお、電源部５０ａは、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、かかる停電時処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの出力を正常値に維持するように構成されているので、主制御基板Ｃ及び払出制御基板Ｈは、停電時処理を正常に実行することができるのである。

【００４７】

クリアスイッチ５０ｃは、主制御基板ＣのＲＡＭ２３および払出制御基板ＨのＲＡＭ（図示せず）にバックアップされるデータをクリアするためのスイッチであり、押しボタンタイプのスイッチで構成されている。このクリアスイッチ５０ｃが押下された状態でパチンコ機Ｐの電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御基板Ｃおよび払出制御基板Ｈによって、それぞれのＲＡＭ２３のデータがクリアされる。

【００４８】

次に、上記のように構成されたパチンコ機Ｐで実行される各処理を、図３から図６の各フローチャートを参照して説明する。図３は、停電の発生等によるパチンコ機Ｐの電源断時に、主制御基板Ｃで実行されるＮＭＩ割込処理のフローチャートである。このＮＭＩ割込処理により、停電の発生等による電源断時の主制御基板Ｃの状態がバックアップエリア２３１に記憶される。

【００４９】

停電の発生等によりパチンコ機Ｐの電源が断されると、停電監視回路５０ｂから停電信号５１が主制御基板ＣのＭＰＵ２１のＮＭＩ（Non Maskable Interrupt）端子へ出力される。すると、ＭＰＵ２１は、実行中の制御を中断して、図３のＮＭＩ割込処理を開始する。停電信号５１が出力された後所定時間は、主制御基板Ｃの処理が実行可能なように電源基板５０の電源部５０ａから電力供給がなされており、この所定時間内にＮＭＩ割込処理が実行される。

【００５０】

ＮＭＩ割込処理では、まず、各レジスタおよびＩ／Ｏ等の値をスタックエリアへ書き込み（Ｓ１）、次に、スタックポインタの値をバックアップエリア２３１へ書き込んで退避する（Ｓ２）。更に、停電発生情報をバックアップエリア２３１へ書き込んで（Ｓ３）、停電の発生等による電源断時の状態を記憶する。その後、その他停電処理を実行した後（Ｓ４）、電源が完全に断して処理が実行できなくなるまで、処理をループする。

【００５１】

図４は、パチンコ機Ｐの主制御基板Ｃにおいて実行されるメイン処理のフローチャートである。パチンコ機Ｐの主な制御は、このメイン処理によって実行される。メイン処理では、まず、割込を禁止した後（Ｓ１１）、図５に示す初期化処理を実行する（Ｓ１２）。ここで、図５のフローチャートを参照して、初期化処理について説明する。

【００５２】

図５は、パチンコ機Ｐの電源入時に主制御基板Ｃのメイン処理の中で実行される初期化処理（Ｓ１２）のフローチャートである。この処理では、バックアップが有効であれば、バックアップエリア２３ｌに記憶された各データを元の状態に戻し、遊技の制御を電源が断される前の状態から続行する。一方、バックアップが有効でなかったり、或いは、バックアップが有効であっても電源入時にクリアスイッチ５０ｃが押下された場合には、ＲＡＭクリア及び初期化処理を実行する。なお、この初期化処理（Ｓ１２）は、サブルーチンの形式で記載されているが、スタックポインタの設定前に実行される処理なので、実際には、サブルーチンコールされずに、Ｓ１１の処理後に順に実行される。

【００５３】

まず、スタックポインタを設定し（Ｓ４１）、クリアスイッチ５０ｃがオンされているか否かを確認する（Ｓ４２）。クリアスイッチ５０ｃがオンされていなければ（Ｓ４２：Ｎｏ）、バックアップが有効であるか否かを確認する（Ｓ４３）。この確認は、ＲＡＭ２３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく記憶されているか否かにより判断する。キーワードが正しく記憶されていればバックアップは有効であり、逆に、キーワードが正しくなければバックアップデータは破壊されているので、そのバックアップは有効ではない。バックアップが有効であれば（Ｓ４３：Ｙｅｓ）、処理をＳ４５へ移行して、主制御基板Ｃの各状態を電源断前の状態に復帰させる。一方、バックアップが有効でなかったり（Ｓ４３：Ｎｏ）、或いはクリアスイッチ５０ｃがオンされていれば（Ｓ４２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭクリア及び初期化処理を実行して（Ｓ４４）、ＲＡＭ２３及びＩ／Ｏ等の各値を初期化し、この初期化処理を終了する。このＳ４４の処理の終了後は、図４のＳ１３の処理が実行される。

【００５４】

Ｓ４５からの復電処理では、まず、バックアップエリア２３ｌからスタックポインタの値を読み出して、これをスタックポインタへ書き込み、電源断前（停電前）の状態、即ちＮＭＩ割込発生前の状態に戻す（Ｓ４５）。次に、バックアップエリア２３ｌへ退避した各レジスタやＩ／Ｏ等のデータをそのバックアップエリア２３ｌから読み出して、これら各データを元のレジスタやＩ／Ｏ等へ書き込む（Ｓ４６）。更に、割込状態を停電発生時に実行される図３の処理で記憶しておいた電源断前（停電前）の状態、即ちＮＭＩ割込発生前の状態に戻し（Ｓ４７）、ＮＭＩ割込リターンを実行して処理を電源断前に実行していたところへ戻して、制御を電源断前の状態から続行する。

【００５５】

図４のフローチャートに戻って説明する。Ｓ１３の処理ではタイマ割込の設定を行う（Ｓ１３）。ここで設定されるタイマ割込としては、ＬＣＤ３の変動表示を制御する制御用コマンドを表示用制御基板Ｄへ送信するためのストローブ信号を発生させるタイマ割込などがある。タイマ割込の設定後は、各割込を許可状態とする（Ｓ１４）。割込の許可後は、特別図柄変動処理（Ｓ２５）や、表示データ作成処理（Ｓ２７）、ランプ・情報処理（Ｓ２８）などにより、前回の処理で更新された出力データを一度に各ポートへ出力するポート出力処理を実行する（Ｓ１５）。

【００５６】

更に、大当たりを決定するための乱数カウンタ２３ｃの値及びハズレリーチカウンタ２３ｄの値を「＋１」更新する乱数更新処理（Ｓ１６）を実行し、記憶タイマ減算処理を実行する（Ｓ１７）。記憶タイマ減算処理は、大当たり判定の保留球が所定数以上あり、且つ、ＬＣＤ３において図柄の変動表示中である場合に、図柄の変動表示の時間短縮を行うものである。

【００５７】

スイッチ監視処理（Ｓ１８）は、ＩＮＴ割込で読み込まれた各スイッチの状態に応じて、遊技領域へ打ち込まれた球の入賞口２や特定入賞口５、図柄作動口４への入賞、更には賞球の払い出し等に関する処理を行うものである。図柄カウンタ更新処理（Ｓ２０）では、ＬＣＤ３で行われる変動表示の結果、停止表示される図柄を決定するためのカウンタの更新処理が行われる。また、図柄チェック処理（Ｓ２１）では、図柄カウンタ更新処理（

Ｓ２０）で更新されたカウンタの値に基づいて、特別図柄変動処理（Ｓ２５）で使用される大当たり図柄や、ハズレ図柄、更にはリーチ図柄などが決定される。大当たりやハズレリーチなどの変動表示を設定するための図６に示す変動表示設定処理は、この図柄チェック処理（Ｓ２１）の中で実行される。

【００５８】

次いで、普通図柄変動処理（Ｓ２３）によって、７セグメントＬＥＤ（図示せず）の変動表示を行うと共に、その変動表示の結果、当たりが発生した場合には普通電動役物（図示せず）を所定時間開放する当たり処理を実行する。その後、状態フラグをチェックし（Ｓ２４）、ＬＣＤ３において図柄の変動開始または変動表示中であれば（Ｓ２４：図柄変動中）、特別図柄変動処理（Ｓ２５）によって、球が図柄作動口４に入賞するタイミングで読み取った乱数カウンタ２３ｃの値に基づいて、大当たりか否かの判定が行われると共に、ＬＣＤ３において図柄の変動処理を実行する。一方、状態フラグをチェックした結果、大当たり中であれば（Ｓ２４：大当り中）、特定入賞口５を開放するなどの大当たり処理（Ｓ２６）を実行する。更に、状態フラグをチェックした結果、図柄の変動中でも大当たり中でもなければ（Ｓ２４：その他）、Ｓ２５及びＳ２６の処理をスキップして、Ｓ２７の表示データ作成処理へ移行する。

【００５９】

表示データ作成処理（Ｓ２７）では、図柄の変動表示以外にＬＣＤ３に表示されるデモデータや、７セグメントＬＥＤの表示データなどが作成され、ランプ・情報処理（Ｓ２８）では、保留球のランプデータをはじめ、各種のランプデータが作成される。効果音処理（Ｓ２９）では、遊技の状況に応じた効果音データが作成される。なお、これらの表示データ及び効果音データは、前記したポート出力処理（Ｓ１５）やタイマ割込処理によって各制御基板Ｈ，Ｄ，Ｓ，Ｌへ出力される。

【００６０】

効果音処理（Ｓ２９）の終了後は、次のＳ１５の処理の実行タイミングが到来するまでの残余時間の間、大当たりを決定するための乱数カウンタ２３ｃの初期値を更新する乱数初期値更新処理（Ｓ３０）を繰り返し実行する。Ｓ１５～Ｓ２９の各処理は定期的に実行する必要があるので、Ｓ３１の処理において前回のＳ１５の処理の実行からの経過時間をチェックする（Ｓ３１）。チェックの結果、前回のＳ１５の処理の実行から２ｍｓ経過していれば（Ｓ３１：Ｙｅｓ）、処理をＳ１５へ移行する。一方、２ｍｓ経過していなければ（Ｓ３１：Ｎｏ）、処理をＳ３０へ移行して、乱数初期値更新処理（Ｓ３０）の実行を繰り返す。ここで、Ｓ１５～Ｓ２９の各処理の実行時間は、遊技の状態に応じて変化するので、次のＳ１５の処理の実行タイミングが到来するまでの残余時間は、一定の時間ではない。よって、かかる残余時間を使用して乱数初期値更新処理（Ｓ３０）を繰り返し実行することにより、乱数カウンタ２３ｃの初期値をランダムに更新することができる。

【００６１】

図６は、図柄チェック処理（Ｓ２１）の中で実行される変動表示設定処理のフローチャートである。この変動表示設定処理では、リーチ表示が前回と同一のリーチ図柄で３回連続して現出した場合に、変動表示のデータとして書き込まれた図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋの内容を確率変動図柄で大当たりが発生するものに書き換える。

【００６２】

まず、この変動表示設定処理では、第１種始動口スイッチ１８が球を検出したか否かを確認する（Ｓ５１）。第１種始動口スイッチ１８が球を検出していなければ（Ｓ５１：Ｎｏ）、この変動表示設定処理を終了する。第１種始動口スイッチ１８が球を検出していれば（Ｓ５１：Ｙｅｓ）、次に、保留球カウンタ２３ｂの値が「４」以上であるか否かを確認する（Ｓ５２）。保留球カウンタ２３ｂの値が「４」以上であれば（Ｓ５２：Ｙｅｓ）、変動表示の待機回数分設けられた図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋの全てに変動表示のデータが書き込まれているので、この変動表示設定処理を終了する。

【００６３】

一方、保留球カウンタ２３ｂの値が「４」未満であれば（Ｓ５２：Ｎｏ）、変動表示の

データが待機回数分記憶されていないので、保留球カウンタ２３ｂの値に「１」を加算し（Ｓ５３）、乱数カウンタ２３ｃ、ハズレリーチカウンタ２３ｄ及びハズレリーチ図柄メモリ２３ｅの内容を変動表示のデータとして保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込む（Ｓ５４）。

【００６４】

次に、連続リーチカウンタ２３ｆの値が「３」以上か否かを確認する（Ｓ５５）。連続リーチカウンタ２３ｆの値が「３」以上でなければ（Ｓ５５：Ｎｏ）、前回迄の変動表示設定処理によってリーチ表示が前回と同一のリーチ図柄で３回連続して現出することが確定していないということなので、保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれている乱数カウンタ２３ｃの値が大当たりが発生する値（「７」又は「３１５」）か否かを確認する（Ｓ５６）。確認の結果、図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれている乱数カウンタ２３ｃの値が「７」又は「３１５」でない場合には（Ｓ５６：Ｎｏ）、大当たりが発生しないので、次に保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれているハズレリーチカウンタ２３ｄの値がハズレリーチが発生する値であるか否かを確認する（Ｓ５７）。

【００６５】

ハズレリーチカウンタ２３ｄの値がハズレリーチが発生する値であれば（Ｓ５７：Ｙｅｓ）、保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれているリーチ図柄が連続リーチ図柄メモリ２３ｇに記憶されたリーチ図柄と同一であるか否かを確認する（Ｓ５８）。リーチ図柄が同一でなければ（Ｓ５８：Ｎｏ）、ハズレリーチの発生時に現出するリーチ表示が前回とは異なるリーチ図柄で現出するので、図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれているリーチ図柄を連続リーチ図柄メモリ２３ｇに書き込み（Ｓ５９）、連続リーチカウンタ２３ｆの値を「０」クリアして（Ｓ６０）、処理をＳ６１へ移行する。Ｓ５８の処理において図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれているリーチ図柄が連続リーチ図柄メモリ２３ｇに記憶されたリーチ図柄と同一であれば（Ｓ５８：Ｙｅｓ）、ハズレリーチの発生時に現出するリーチ表示が前回と同一のリーチ図柄で現出するので、連続リーチカウンタ２３ｆの値に「１」を加算して（Ｓ６２）、処理をＳ６１へ移行する。Ｓ６１からの処理では、連続リーチカウンタ２３ｆの値を回数表示用のデータとして保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込み（Ｓ６１）、この変動表示設定処理を終了する。

【００６６】

一方、Ｓ５５の処理において、連続リーチカウンタ２３ｆの値が「３」以上であった場合には（Ｓ５５：Ｙｅｓ）、前回迄の変動表示設定処理によってリーチ表示が前回と同一のリーチ図柄で３回連続して現出することが確定しているので、保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれている乱数カウンタ２３ｃの値を確率変動図柄で大当たりが発生する値「７」に書き換える（Ｓ６３）。この乱数カウンタ２３ｃの値の書き換えは、保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋの内容を書き換えて行われる。乱数カウンタ２３ｃの値を書き換えて大当たりの発生を確定した後は、処理をＳ６０へ移行する。また、Ｓ５６の処理において、保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込まれた乱数カウンタ２３ｃの値が「７」及び「３１５」であって大当たりの発生が確定した場合にも（Ｓ５６：Ｙｅｓ）、処理をＳ６０へ移行する。Ｓ５７の処理において、ハズレリーチカウンタ２３ｄの値がハズレリーチが発生する値でない場合には（Ｓ５７：Ｎｏ）、処理をＳ６１へ移行する。

【００６７】

ここで、従来のパチンコ機には、大当たりの発生が確定したときに図柄回転メモリの内容を書き換えて、複数回の変動表示に跨って大当たりの発生を示唆する演出（例えば、大当たりの発生前にハズレリーチを連続発生させる）を行うものもあるが、この種のパチンコ機では、待機中の変動表示が無いときには大当たりの発生を示唆する演出を行うことができなかった。また、その演出を行う変動表示の回数は、書き換え可能な変動表示の回数

に制限されてしまい、最長の場合でも最大待機回数（本実施例では４回）とされていた。本実施例のパチンコ機Ｐは、前回と同一のリーチ図柄で現出したリーチ表示の連続現出回数が連続リーチカウンタ２３ｆに記憶され、その回数が３回に達したときに大当たりを発生させるので、待機中の変動表示が無い場合にも大当たりの発生を示唆する演出を継続することができると共に、その演出を最大待機回数より多くの変動表示に跨って行うことができる。

【００６８】

このように、変動表示設定処理を行うことにより、複数回の変動表示の中からハズレリーチが発生するときのみを対象にして、そのハズレリーチの発生時に現出するリーチ表示が前回と同一のリーチ図柄で３回連続して現出する場合、即ち、リーチ表示が１のリーチ図柄で４回連続して現出する場合に、変動表示のデータとして取得される乱数カウンタ２３ｃの値を大当たりが発生する値「７」に書き換えて大当たりを発生させることができ、遊技状態を特別遊技状態に遷移させることができる。よって、複数回の変動表示に跨った成立条件を満たした場合に、パチンコ機Ｐの遊技状態を遊技者にとって有利な状態へと遷移させることができるので、遊技者は１のパチンコ機Ｐで遊技を継続することで興趣を得ることができる。また、リーチ表示が前回と同一のリーチ図柄で現出しない場合には、そのリーチ図柄に代えて、連続現出が途切れた変動表示において現出する他のリーチ図柄が連続リーチ図柄メモリ２３ｇに書き込まれるので、１のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出が途切れても、遊技者は、他のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出を期待して遊技を継続することができる。また、変動表示のデータとする乱数カウンタ２３ｃの値の書き換えは、保留球カウンタ２３ｂの値が示す図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋの内容を書き換えて行われるので、２ｍｓ毎に更新される乱数カウンタ２３ｃの値を乱すことなく大当たりを発生させることができる。

【００６９】

次に、図７を参照して、図４の特別図柄変動処理（Ｓ２５）の中で実行される保留球カウンタ減算処理について説明する。この保留球カウンタ減算処理は、保留球カウンタ２３ｂの値が「１」以上であるとき、ＬＣＤ３において変動表示が行われていなければ保留球カウンタ２３ｂの値を「１」減算して待機中の変動表示を実行させ、一方、変動表示が行われていれば変動表示の実行を保留（待機）させる処理である。

【００７０】

保留球カウンタ減算処理では、まず、変動表示中であるか否かを確認する（Ｓ７１）。確認の結果、変動表示中でなければ（Ｓ７１：Ｎｏ）、保留球カウンタ２３ｂの値が「１」以上であるか否かを確認する（Ｓ７２）。保留球カウンタ２３ｂの値が「１」以上であれば（Ｓ７２：Ｙｅｓ）、保留球カウンタ２３ｂの値から「１」を減算して（Ｓ７３）、図柄回転１メモリ２３ｈに記憶されている変動表示及び回数表示用のデータを送信バッファ２３ａに書き込む（Ｓ７４）。送信バッファ２３ａに書き込まれたデータは、図示しない送信処理によって、１バイトずつ表示用制御基板Ｄへ送信される。

【００７１】

Ｓ７４の処理の後、図柄回転２～４メモリ２３ｉ～２３ｋに記憶されている変動表示及び回数表示用のデータを図柄回転１～３メモリ２３ｈ～２３ｊへそれぞれ１つずつシフトして（Ｓ７５）、この保留球カウンタ減算処理を終了する。なお、Ｓ７１の処理において変動表示中であることが確認された場合（Ｓ７１：Ｙｅｓ）、及び、保留球カウンタ２３ｂの値が「１」未満、即ち、「０」である場合には（Ｓ７２：Ｎｏ）、Ｓ７３からＳ７５の処理をスキップして保留球カウンタ減算処理を終了する。

【００７２】

次に、図８及び図９を参照して、表示用制御基板Ｄで実行される表示情報更新処理について具体例を付して説明する。図８は、表示情報更新処理のフローチャートである。図９は、パチンコ機ＰのＬＣＤ３を拡大して示した正面図であり、図９（ａ）は、変動表示が行われた後に停止表示されたＬＣＤ３の状態を示しており、図９（ｂ）は、図９（ａ）に示した状態の後に開始された変動表示でリーチ表示が現出した後、その変動表示が停止し

た状態を示している。

【００７３】

表示情報更新処理は、変動表示中に主制御基板Ｃから送信される変動表示の停止に関する制御用コマンドを受信したとき、実行中の変動表示を停止表示させると共に、その変動表示の結果に基づいてＬＣＤ３の表示領域３ｄ，３ｅに表示する情報を更新するための処理である。

【００７４】

この表示情報更新処理では、まず、変動表示の停止に関する制御用コマンドを受信したか否かを確認する（Ｓ８１）。この制御用コマンドは、ＬＣＤ３で変動表示が行われているときに変動表示を停止させるタイミングで主制御基板Ｃから送信される。変動表示の停止に関する制御用コマンドを受信していなければ（Ｓ８１：Ｎｏ）、変動表示を停止させるタイミングでないので、この表示情報更新処理を終了する。一方、変動表示の停止に関する制御用コマンドを受信していれば（Ｓ８１：Ｙｅｓ）、ＬＣＤ３の変動表示を停止するタイミングであるので、変動表示を停止表示（確定）させる（Ｓ８２）。

【００７５】

次に、停止図柄１，２メモリ３３ａ，３３ｂに記憶されている２つの図柄コードが同一であるか否かを確認する（Ｓ８３）。２つの図柄コードが同一であれば（Ｓ８３：Ｙｅｓ）、変動表示の途中で先に停止する２つの図柄が同一のリーチ表示が現出した変動表示であるので、前リーチ図柄１～４メモリ３３ｄ～３３ｇに記憶された図柄コードを前リーチ図柄２～５メモリ３３ｅ～３３ｈへそれぞれ１つずつシフトして、ＬＣＤ３の前リーチ表示領域３ｅに表示する（Ｓ８４）。その後、停止図柄１メモリ３３ａに記憶された図柄コードを前リーチ図柄１メモリ３３ｄに書き込み、ＬＣＤ３の前リーチ表示領域３ｅに表示して（Ｓ８５）、処理をＳ８６へ移行する。例えば、２つの停止図柄１，２メモリ３３ａ，３３ｂに記憶された図柄コードが共に「７」である場合には、図９（ｂ）に示すように、左右の変動表示領域３ａ，３ｃには共に「７」の図柄が停止表示されて、リーチ表示が現出した変動表示となる。この場合には、図９（ａ）に示すように、ＬＣＤ３の前リーチ表示領域３ｅに表示される５つのリーチ図柄「２」，「６」，「７」，「７」，「７」のうち左端の「２」のリーチ図柄が消去されると共に残り４つのリーチ図柄「６」，「７」，「７」，「７」が左側へ１つずつシフトして表示され、更に前リーチ表示領域３ｅの右端の表示領域に「７」のリーチ図柄が表示される。この結果、図９（ｂ）に示すように、前リーチ表示領域３ｅには更新された５つのリーチ図柄「６」，「７」，「７」，「７」，「７」が表示される。

【００７６】

また、Ｓ８３の処理において、停止図柄１，２メモリ３３ａ，３３ｂに記憶されている２つの図柄コードが同一でない場合には（Ｓ８３：Ｎｏ）、リーチ表示が現出しなかった変動表示であるので、Ｓ８４及びＳ８５の処理をスキップし、前リーチ表示領域３ｅの表示を更新しないで処理をＳ８６へ移行する。例えば、停止図柄１メモリ３３ａに記憶された図柄コードが「５」、停止図柄２メモリ３３ｂに記憶された図柄コードが「８」である場合には、図９（ａ）に示すように、左右の変動表示領域３ａ，３ｃに「５」及び「８」の図柄が停止表示され、リーチ表示が現出しなかった変動表示となる。この場合には、Ｓ８４及びＳ８５の処理がスキップされるので、前リーチ表示領域３ｅの表示は更新されることなく維持される。

【００７７】

Ｓ８６からの処理では、制御用コマンドに回数表示用のデータとして付加された連続リーチカウンタ２３ｆの値を連続リーチ回数メモリ３３ｉへ書き込み（Ｓ８６）、連続リーチ回数メモリ３３ｉに記憶された値が「３」以上であるか否かを確認する（Ｓ８７）。連続リーチ回数メモリ３３ｉに記憶された値が「３」以上でなければ（Ｓ８７：Ｎｏ）、連続リーチ回数メモリ３３ｉに記憶された値をＬＣＤ３の連続リーチ回数表示領域３ｄに青色の背景色で表示して（Ｓ８８）、この表示情報更新処理を終了する。一方、Ｓ８７の処理において連続リーチ回数メモリ３３ｉに記憶された値が「３」以上である場合には（Ｓ

８７：Ｙｅｓ）、連続リーチ回数メモリ３３ｉに記憶された値をＬＣＤ３の連続リーチ回数表示領域３ｄに赤色の背景色で表示して（Ｓ８９）、この表示情報更新処理を終了する。例えば、図９（ａ）に示すように、ＬＣＤ３の右上の隅に設けられる連続リーチ回数表示領域３ｄに「２」の図柄が表示される場合には、その図柄は青色の背景色で表示される。図９（ａ）に示す状態から「７」のリーチ図柄によるリーチ表示が現出した場合、連続リーチ回数表示領域３ｄには、図９（ｂ）に示すように、「３」の図柄が赤色の背景色で表示される。連続リーチ回数表示領域３ｄに表示される図柄が「３」である場合にのみ赤色の背景色で図柄が表示されるので、遊技者は、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示が３回連続して現出したパチンコ機Ｐ、即ち、次回の変動表示が大当たりとなることが確定したパチンコ機Ｐであるか否かを一見して認識することができる。なお、赤色の背景色で図柄を表示する際の条件として、必ずしも連続リーチ回数メモリ３３ｉに記憶された値が「３」以上であって次回の変動表示で大当たりとなることが確定しているときとする必要は無く、例えば、連続リーチ回数メモリ３３ｉに記憶された値が「２」以上である場合としても良い。有利な状態が近づいたパチンコ機Ｐであることを遊技者に容易に認識させることができる。

【００７８】

このように、表示情報更新処理を行うことにより、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数は、変動表示の停止時に連続リーチ回数表示領域３ｄに更新して表示されるので、遊技者は、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数を認識することができ、複数のパチンコ機Ｐのうち大当たりになり易いパチンコ機Ｐを的確に選択することができる。また、ＬＣＤ３の前リーチ表示領域３ｅには、変動表示の結果に基づいた履歴情報（リーチ図柄）が変動表示の停止時に更新して表示されるので、遊技者は、前リーチ表示領域３ｅに表示された履歴情報に基づいて大当たりの発生に影響するリーチ表示が現出するか否かを予測してパチンコ機Ｐを選択することができる。更に、リーチ表示が現出した変動表示に対する履歴情報のみが前リーチ表示領域３ｅに表示されるので、限られた大きさの表示領域に多数回の変動表示によって構成される履歴情報を表示することができる。

【００７９】

次に、図１０を参照して、第２実施例について説明する。前記した第１実施例では、大当たりの発生に影響する前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数をＬＣＤ３の表示画面に表示して遊技者に告知した。これに対し、第２実施例では、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数をＬＣＤ３に表示する代わりに、ＬＣＤ３の下側に３個の発光ダイオード（ＬＥＤ）を配設し、その３個のＬＥＤの点灯状態によって告知するように構成されている。また、第１実施例では、間近に現出した５回のリーチ表示に対する５つのリーチ図柄をＬＣＤ３の前リーチ表示領域３ｅに表示したが、第２実施例では、前リーチ表示領域９４に１つのリーチ図柄のみを表示する。以下、第１実施例と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略し、異なる部分のみについて説明する。

【００８０】

図１０は、第２実施例のパチンコ機ＰのＬＣＤ３周辺の拡大正面図である。ＬＣＤ３の表示画面は、横方向に３分割されて図柄の変動表示が行われる３つの変動表示領域３ａ～３ｃと、ＬＣＤ３の右下の隅に設けられた前リーチ表示領域９４とで構成されている。ＬＣＤ３の下方には、ＬＣＤ３に近接して３個の連続リーチ回数１～３ＬＥＤ９１～９３が設けられている。

【００８１】

連続リーチ回数１～３ＬＥＤ９１～９３は、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数に応じて点灯状態が変化するものである。大当たりによって付与される特別遊技状態の終了時点では、連続リーチ回数１～３ＬＥＤ９１～９３の全てが消灯状態とされる。この消灯状態から、リーチ表示が前回と同一のリーチ図柄で現出する度に、連続リーチ回数１～３ＬＥＤ９１～９３は、左端のＬＥＤ９１から順に点灯される。一方、リ

ーチ表示が前回のリーチ表示とは異なるリーチ図柄で現出したときには、連続リーチ回数１～３ＬＥＤ９１～９３は全てが消灯状態とされる。前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数が３回に達すると特定リーチ回数１～３ＬＥＤ９１～９３の全てが点滅状態となる。遊技者は、特定リーチ回数１～３ＬＥＤ９１～９３の点灯状態に基づいて、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数を認識することができる。

【００８２】

ＬＣＤ３の右下の隅に設けられた前リーチ表示領域９４は、前回のリーチ図柄を表示するためのものである。この前リーチ表示領域９４には、「０」から「９」までの数字のうちいずれか１つが表示され、遊技を行う遊技者に前回のリーチ図柄を告知する。本実施例のパチンコ機Ｐは、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示が３回連続して現出する場合に大当たりを発生させるものであるので、遊技を行う遊技者は、この前リーチ表示領域９４に表示されるリーチ図柄に基づいて前回のリーチ図柄を認識し、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の現出を期待して遊技を行う興趣を得ることができる。なお、前回のリーチ図柄を必ずしもＬＣＤ３の一部に表示する必要は無く、ＬＣＤ３とは別に設けた７セグメントＬＥＤやＬＣＤ等に表示しても良い。

【００８３】

このように、第２実施例のパチンコ機Ｐは、ＬＣＤ３とは別に設けた３個の連続リーチ回数１～３ＬＥＤ９１～９３の点灯状態を変更して、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数を遊技者に告知する。よって、ＬＣＤ３にリーチ表示の連続現出回数を表示する第１実施例のパチンコ機Ｐに比べて変動表示を行うＬＣＤ３の変動表示領域３ａ～３ｃを大きくすることができ、遊技者に迫力のある変動表示の演出を提供することができる。また、ＬＣＤ３に近接して連続リーチ回数１～３ＬＥＤ９１～９３が設けられているので、ＬＣＤ３の変動表示を注視する遊技者に、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数を認識させ易くすることができる。更に、３個の連続リーチ回数１～３ＬＥＤ９１～９３のうち点灯している連続リーチ回数１～３ＬＥＤ９１～９３の数を、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数に応じて変更して、そのリーチ表示の連続現出回数を告知するので、遊技者は、数字で表示されるよりも点灯しているＬＥＤの数と消灯しているＬＥＤの数との比率から、遊技の状態を一見して大まかに認識することができる。

【００８４】

以上、実施例に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【００８５】

例えば、第１実施例では、ＬＣＤ３の表示画面を分割して連続リーチ回数表示領域３ｄを設けて、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数を表示するように構成したが、この連続リーチ回数表示領域３ｄは必ずしも常時同一の形態で設けておく必要は無い。例えば、変動表示の途中でリーチ表示が現出した場合に限り、連続リーチ回数表示領域３ｄを縮小させ、又は、消失させた状態としても良い。変動表示の表示領域を広くすることができ、遊技者の意識を高揚させるキャラクタを表示するなど、自由度の高い変動表示の演出を行うことができる。なお、リーチ表示が現出した場合に、連続リーチ回数表示領域３ｄだけでなく、前リーチ表示領域３ｅを縮小させ又は消失させて、変動表示の演出を行う表示領域を更に広くしても良い。

【００８６】

また、第１実施例では、ＬＣＤ３の連続リーチ回数表示領域３ｄを常時同一の形態で表示するように構成したが、図柄作動口４へ所定時間（例えば、３分間）球が入賞しない場合にパチンコ機Ｐの機種名などを告知するデモ画面を表示し、そのデモ画面の一部分に連続リーチ回数表示領域３ｄを設けて、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数を表示しても良い。パチンコ機を選択する遊技者は、そのリーチ表示の連続現出回数に基づいて有利な状態のパチンコ機を簡易に選択することができる。また、デモ画面の

表示中には連続リーチ回数表示領域３ｄを設けず、変動表示が開始された場合や、変動表示の開始後にリーチ表示が現出した場合など、所定条件を満たした場合に連続リーチ回数表示領域３ｄを設けても良い。パチンコ機を選択する遊技者は、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数を認識するために必然的に遊技を行わなければならず、遊技者に積極的に遊技を行わせることができる。

【００８７】

また、上記実施例では、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数を数字或いは複数個のＬＥＤの点灯状態によって遊技者に告知したが、これに代えて、複数の態様を有するキャラクタの態様をそのリーチ表示の連続現出回数に応じて予め定めた態様に変更してそのリーチ表示の連続現出回数を告知するものであっても良い。例えば、「手を叩く」動作をするキャラクタの両手の間隔を３段階に設定し、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示が現出する度に両手の間隔を狭め、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出回数が３回に達した時に両手の間隔を無くすように構成しても良い。なお、このキャラクタは、ＬＣＤ３の表示画面に表示するものであっても良く、又は、ＬＣＤ３とは別に設けた機械的なキャラクタの両手をソレノイドによって可動させて構成しても良い。

【００８８】

また、上記実施例では、ハズレリーチのリーチ図柄に基づいた連続の条件を設定し、その条件を満たした場合に大当たりを発生させたが、これに代えて、変動表示の途中で表示される「女の子」や「魚群」などの示唆表示が所定回数連続して現出した場合に大当たりを発生させても良い。ここで、示唆表示とは、変動表示の途中で所定の図柄が現出して大当たりとなり易い変動表示であることを遊技者に示唆するものである。また、リーチ表示が現出した後に停止表示された表示結果に基づいた連続の条件を設定しても良い。例えば、リーチ表示が現出した変動表示の表示結果であって大当たりを発生させる図柄の組み合わせに対して最後に停止する中央の変動表示領域３ｂの停止図柄が前または後に１つだけずれて停止した表示結果が所定回数連続して現出した場合に大当たりを発生させても良い。例えば、リーチ図柄が「１」でリーチ表示が現出した場合には、最後に停止する図柄が「０」或いは「２」で停止した「１０１」或いは「１２１」の表示であり、リーチ図柄が「７」でリーチ表示が現出した場合には最後に停止する図柄が「６」或いは「９」で停止した「７６７」或いは「７８７」の表示である。

【００８９】

また、上記実施例では、全ての回の変動表示の中からハズレリーチが発生する変動表示のみを対象としてリーチ図柄を確認し、そのリーチ図柄が同一であることを連続の条件として大当たりを発生させたが、全ての回の変動表示を対象として予め定めた表示が現出するか否かを確認し、その表示が連続して現出することを連続の条件として大当たりを発生させても良い。例えば、連続する３回の変動表示にリーチ表示が３回連続して現出する場合や、連続する２回の変動表示に同一の図柄の組み合わせが２回連続して現出する場合に大当たりが発生するようにしても良い。また、図柄の変動表示が開始された後、先に停止する左右の表示領域３ａ，３ｃに表示される図柄の組み合わせが大当たりの条件を満たさないハズレ表示が所定回数（例えば、３０回）連続して現出した場合に大当たりが発生するようにしても良い。更に、リーチ表示、示唆表示若しくはハズレ表示などの大当たりに関連した表示とは異なり、大当たりの発生とは無関係な表示（専用表示）が連続して現出した場合に大当たりが発生するようにしても良い。例えば、始動条件の成立によって取得された乱数カウンタ２３ａの値が「１００」である場合にのみ、変動表示の途中で「サメ」を表示し、「サメ」の表示が連続する２回の変動表示に連続して現出した場合に大当たりが発生するようにしても良い。

【００９０】

また、上記実施例では、変動表示に前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示が３回連続して現出した場合に確率変動図柄で大当たりを発生させたが、普通変動図柄で大当たりを発生させても良い。この場合には、変動表示設定処理において、図柄回転１～４メモリ

２３ｈ～２３ｋに予め書き込まれた乱数カウンタ２３ｃの値が「７」であって確率変動図柄で大当たりが発生するときにまで、Ｓ６３の処理によって普通変動図柄で大当たりが発生する値に書き換えてしまうと遊技者にとって不利益となる。よって、書き換え前の乱数カウンタ２３ｃの値と、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示の連続現出によって書き換えを行う値とを比較する処理をＳ６３の処理の前に実行し、遊技者にとって有利な一方の値を選定して図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに書き込みをしても良く、又は、図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋに予め書き込まれた乱数カウンタ２３ｃの値が確率変動図柄で大当たりが発生する値「７」であるか否かを確認する処理をＳ６３の処理の前に実行し、その値が「７」である場合にはＳ６３の処理、即ち、図柄回転１～４メモリ２３ｈ～２３ｋの内容を書き換える処理をスキップさせるようにしても良い。前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示が３回連続して現出した場合に普通変動図柄で大当たりを発生させるようにしても、遊技者に不利益な遊技状態が付与されることを抑制することができる。

【００９１】

また、上記実施例では、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示が３回連続して現出した場合に確率変動図柄で大当たりを発生させて特別遊技状態と確率変動状態とが連続して付与される遊技状態に遷移させたが、遊技価値の異なる２種の遊技状態に遷移する大当たりから１の大当たりを選定して発生させても良い。例えば、始動入賞時に取得される乱数カウンタ２３ｃの値が奇数であるか偶数であるかを確認し、その値が奇数であるならばその乱数カウンタ２３ｃの値を確率変動図柄で大当たりが発生する「７」に書き換え、その値が偶数であるならばその乱数カウンタ２３ｃの値を普通変動図柄で大当たりが発生する「３１５」に書き換えても良い。

【００９２】

また、上記実施例では、前回と同一のリーチ図柄によるリーチ表示が３回連続して現出した際に遷移する遊技状態は特別遊技状態であったが、これに代えて、特別遊技状態の発生確率が通常状態より高確率とされる確率変動状態、始動条件の成立（例えば、図柄作動口４への入賞）が通常状態より容易にされると共に１回の変動表示に要する時間が短縮されて特別遊技状態が付与され易い時間短縮状態などとしても良い。この場合には、確率変動状態或いは時間短縮状態であるか否かをチェックするためのフラグをＲＡＭ２３に設け、そのフラグの状態に基づいて図４のＳ２５で示した特別図柄変動処理によって遊技状態を選定するように構成し、フラグのオンとオフとを切り替えることによって遊技状態を遷移させても良い。なお、確率変動状態や時間短縮状態に遷移した遊技状態を通常の状態に戻すタイミングとして、大当たりが発生して特別遊技状態が付与されたとき、所定回数の変動表示が終了したとき、又は、変動表示の中で現出するリーチ表示やハズレ表示等から予め定めた表示がＬＣＤ３に所定回数連続して現出したとき等とすることができる。

【００９３】

本発明を上記実施例とは異なるタイプのパチンコ機等に実施しても良い。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）として実施しても良い。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に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良い。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【００９４】

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図柄を確定表示する可変表示手段を備え、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の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過する

ことにより、図柄の変動が停止され、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」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【００９５】

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

【００９６】

以下に本発明の変形例を示す。請求項１記載の遊技機において、前記特定表示回数情報を表現する表現手段を備えており、前記制御手段は、その表現手段に前記特定表示回数情報を表現させてその特定表示回数情報を告知するものであることを特徴とする遊技機１。従来、遊技者は、遊技機の釘調整や、遊技機の特別遊技状態発生回数、及び、動的表示の回数等で遊技機を選択していた。ここで、釘調整に基づいた遊技機の選択は、遊技経験の少ない遊技者には難しいものであり、又、動的表示毎に遊技状態が抽選される遊技機においては、たとえ特別遊技状態発生回数や動的表示の回数が多い遊技機であっても選択後の遊技状態とは全く関連が無かったので、遊技者が有利な状態の遊技機を簡易に選択することが困難であった。しかし、遊技機１によれば、制御手段が表現手段に特定表示回数情報を表現させるので、遊技者は、その特定表示回数情報に基づいて特定表示の連続現出回数を認識することができる。よって、遊技者は、複数の遊技機のうち特定表示の連続現出回数が所定回数により近づいた遊技機を認識して有利な遊技状態が付与され易い遊技機を簡易に選択することができる。

【００９７】

なお、特定表示としては、例えば、リーチ表示や示唆表示、又は、予め定めた動的表示の表示結果等が例示される。ここで、リーチ表示とは、複数の識別情報からなる複数の識別情報列が予め定めた識別情報の組み合わせで確定停止して特別遊技状態が付与される遊技機において、少なくとも１つの識別情報列を残して他の識別情報列の動的表示が停止したとき、その停止した識別情報が特別遊技状態を付与する組み合わせの１部を構成し、動的表示中の表示結果如何によって特別遊技状態が付与されることを示唆する表示である。また、示唆表示とは、動的表示の途中で予め定めた図柄や文字などの識別情報が表示装置に現出して通常とは異なる動的表示であることを示唆する表示である。

【００９８】

また、特定表示の連続現出により遷移させる遊技者にとって有利な遊技状態としては、例えば、球、コイン又はメダル等の有価価値が遊技者に付与される特別遊技状態（大当たり状態）であっても良い。遊技者は、特定表示が所定回数連続して現出することによって直接的な利益を得ることができるので、表現手段によって表現された特定表示回数情報を重視して遊技機を選択する興趣を遊技者に提供することができる。また、遊技者にとって有利な遊技状態として、特別遊技状態の発生確率が通常状態より高確率とされる確率変動状態、又は、始動条件の成立（例えば、図柄作動口への入賞）が通常状態より容易にされると共に１の動的表示に要する時間が短縮されて特別遊技状態が付与され易い時間短縮状態であっても良い。特定表示の連続現出によって遊技者に球、コイン又はメダル等の有価価値が直接的には付与されないものの、特別遊技状態が付与され易い遊技状態に遷移する迄に必要な特定表示の連続現出回数を特定表示回数情報に基づいて比較することができ、遊技機を選択する興趣を遊技者に提供することができる。

【００９９】

遊技機１において、前記表現手段は、前記表示装置の少なくとも一部分で構成されており、前記制御手段は、その表示装置に前記特定表示回数情報を表示させてその特定表示回数情報を告知するものであることを特徴とする遊技機２。特別遊技状態は、動的表示が予め定めた表示結果を現出した場合に付与される為、遊技者は動的表示が行われる表示装置に注意を払っている。遊技機２によれば、制御手段は、表示装置に特定表示回数情報を表示させるので、遊技を行う遊技者は、特定表示回数情報に基づいて特定表示の連続現出回数を容易に認識することができる。また、表示装置に特定表示回数情報を表示するので、ランプ等の専用部材を設けて特定表示回数情報を表示するよりも、遊技機のコストを低減することができると共に、表示装置の大型化など別の部材の配置領域を広げることができる。なお、表示装置としては、発光体を備えたものを使用しても良く、例えば、発光素子から構成される発光ダイオード（ＬＥＤ）や、光の透過、不透過により表示を行う液晶ディスプレイ（ＬＣＤ）等が例示される。

【０１００】

遊技機２において、前記制御手段は、前記動的表示が行われる間に、前記表示装置が情報を表示する表示領域の端部に前記特定表示回数情報を表示させるものであることを特徴とする遊技機３。特定表示回数情報が表示領域の端部に表示されるので、表示領域の中央部に動的表示を行う表示領域を確保しつつ、特定表示回数情報を表示することができる。よって、遊技者は、表示領域の確保された動的表示を視認しつつ、必要に応じて特定表示回数情報の確認をすることができる。なお、特定表示回数情報は、必ずしも表示領域の端部に常時表示される必要は無く、識別情報の動的表示が行われない状態（例えば、始動条件の成立を待っている状態）にあっては表示領域の中央部に表示しても良い。遊技機を選択する遊技者は、表示領域の端部より視認し易い中央部に表示された特定表示回数情報に基づいて遊技機を選択することができる。また、動的表示が行われる間に表示される特定表示回数情報は、表示領域の端部のうち表示領域の隅に表示しても良い。表示領域の中央部に動的表示を行う領域を更に広く確保することができる。

【０１０１】

遊技機２又は３において、前記制御手段は、前記表示装置に表示させる特定表示回数情報の表示態様を少なくとも２種以上備えており、所定の条件に基づいてその特定表示回数情報の表示態様を選定するものであることを特徴とする遊技機４。２種以上の表示態様から所定の条件に基づいて表示態様を選定することができ、例えば、通常時には特定表示回数情報を表示装置における表示領域の端部に表示させ、動的表示の途中でリーチ表示や示唆表示が現出した場合にのみ特定表示回数情報の表示を無くす表示態様としても良い。リーチ表示や示唆表示が現出した場合に動的表示を行う領域を広くすることができ、自由度の高い動的表示の演出をすることができる。なお、２種以上の表示態様としては、特定表示回数情報の表示領域の大きさが異なる２種の表示態様を設定しても良く、又は、特定表示回数情報が表示される位置が異なる２種の表示態様を設定しても良い。また、所定の条件としては、例えば、動的表示の途中で現出するリーチ表示や示唆表示など予め定めた表示の現出に基づいた条件や、特別遊技状態の実行中など遊技状態に基づいた条件等が例示される。

【０１０２】

遊技機２から４のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記動的表示が所定時間行われない場合にその動的表示とは別の待受表示（デモ画面）を前記表示装置に表示するものであり、その待受表示の少なくとも一部分に前記特定表示回数情報を表示させてその特定表示回数情報を告知するものであることを特徴とする遊技機５。動的表示が所定時間行われない場合に表示される待受表示に特定表示回数情報が表示されるので、遊技機を選択する遊技者は、表示装置に表示された特定表示回数情報を視認して遊技機を選択することができる。

【０１０３】

遊技機２から４のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記動的表示が所定時間行われない場合にその動的表示とは別の待受表示（デモ画面）を前記表示装置に表示するもので

あり、その待受表示の表示中には前記特定表示回数情報を表示せず、前記識別情報の動的表示が開始された場合に前記表示装置に前記特定表示回数情報を表示させてその特定表示回数情報を告知するものであることを特徴とする遊技機６。待受表示の表示中には特定表示回数情報を表示せず、動的表示が開始された場合に特定表示回数情報が表示されるので、遊技者は、特定表示回数情報に基づいて遊技機の状態を認識するため、動的表示を開始させなければならない。よって、遊技者の遊技意欲を向上させて遊技機を選択する遊技者に積極的に遊技を行わせることができる。なお、特定表示回数情報を表示する条件として、必ずしも動的表示が開始された場合とする必要はなく、動的表示が開始され、且つ、所定条件を満たした場合に特定表示回数情報を表示するものであっても良い。この所定条件としては、動的表示の途中で現出するリーチ表示や示唆表示などの予め定めた表示が現出した場合や、所定回数の動的表示が行われた場合等が例示される。

【０１０４】

遊技機１において、前記表現手段は、前記表示装置とは別に設けた発光体を備え、前記制御手段は、その発光体の発光状態を変更して前記特定表示回数情報を告知するものであることを特徴とする遊技機７。動的表示を行う表示装置とは別に設けた発光体の発光状態を変更して特定表示回数情報が告知されるので、表示装置に特定表示回数情報を表示するより表示装置で動的表示の演出を行う領域が縮められず、自由度の高い動的表示の演出をすることができる。なお、表示装置とは別に設けた発光体としては、白熱電球や蛍光ランプ等に代表される所謂ランプ、グロー放電により発光する所謂ネオン菅、発光ダイオード（ＬＥＤ）、液晶ディスプレイ（ＬＣＤ）などが例示される。また、表示装置において識別情報が表示される表示領域の外周に近接した位置に発光体を配設し、表示装置を注視する遊技者に特定表示回数情報を認識させ易くしても良い。

【０１０５】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から７のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記特定表示回数情報を数字で表現するものであることを特徴とする遊技機８。特定表示回数情報が制御手段により数字で表現されるので、特定表示の連続現出回数に相当する個数のランプ等を点灯して表現する場合に比べて、遊技者は、特定表示回数情報を一見して認識することができる。なお、特定表示回数情報を数字で表現する表現手段としては、液晶ディスプレイ（ＬＣＤ）や７セグメントのＬＥＤ等が例示される。

【０１０６】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から７のいずれかにおいて、前記制御手段は、少なくとも第１と第２との２つの状態に設定される複数の発光体のうち第１の状態に設定される発光体の数を前記特定表示の連続現出回数に応じて変更して前記特定表示回数情報を告知することを特徴とする遊技機９。遊技者は、第１の状態に設定された発光体の数に基づいて特定表示回数情報を認識することができる。なお、発光体が設定される少なくとも２つの状態としては、発光（点灯）及び消光（消灯）の２つの状態や、発光色の異なる２つの発光状態等が例示される。

【０１０７】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から７のいずれかにおいて、前記制御手段は、複数の態様を有するキャラクタの態様を前記特定表示の連続現出回数に応じて予め定めた態様に変更して前記特定表示回数情報を告知することを特徴とする遊技機１０。制御手段によって変更されるキャラクタの態様は、特定表示の連続現出回数に応じて予め定めた態様となるので、遊技者は、キャラクタの態様に基づいて特定表示回数情報を認識することができる。よって、遊技を行う遊技者は、そのキャラクタの態様の変化を視認する興趣を得ることができる。ここで、キャラクタとは、表示装置の表示領域に表示される人物、動物、シンボルまたはそのイメージを付した対象物である。また、キャラクタは、制御手段によって表示装置に表示される平面的なものであっても、制御手段によって駆動が制御されるモータやソレノイド等の駆動手段を有して可動する立体的なものであっても良い。更に、特定表示回数情報の告知は、キャラクタが所定の条件に近づいた程度に応じて示しても良い。例えば、「手を叩く」動作をするキャラクタの両手の間隔を特定表示の連続現出回

数に応じて変更し、特定表示が連続して現出する度に両手の間隔を狭め、特定表示の連続現出回数が所定回数に達したとき両手の間隔を無くすように構成しても良く、又は、「手を叩く」動作を繰り返すキャラクタの手を叩く間隔を特定表示の連続現出回数に応じて変更し、特定表示が現出する度に手を叩く間隔を短くし、特定表示が所定回数に達したときにキャラクタが１秒間に４回ずつ手を叩くように構成しても良い。

【０１０８】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から１０のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記特定表示が所定回数連続して現出した場合に、前記特定表示回数情報の表示態様を変更してその特定表示回数情報を告知するものであることを特徴とする遊技機１１。特定表示が所定回数連続して現出した場合には、制御手段は、特定表示回数情報の表示態様を変更（例えば、背景色を変えて数字を表示）して特定表示回数情報を告知するので、遊技者は、特定表示回数情報の表示態様に基づいて遊技者にとって有利な遊技状態への遷移が確定した遊技機であることを的確に認識することができる。

【０１０９】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から１１のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記特定表示の連続現出回数が所定回数に達する少なくとも１回以上前の特定表示の現出に基づいた特定表示回数情報の表示態様を変更してその特定表示回数情報を告知するものであることを特徴とする遊技機１２。特定表示の連続現出回数が所定回数に達する少なくとも１回以上前の特定表示の現出に基づいた特定表示回数情報の表示態様が制御手段に変更されるので、遊技者は、特定表示回数情報の表示態様に基づいて遊技者にとって有利な遊技状態への遷移が近づいた遊技機であることを的確に認識することができる。なお、遊技機１１及び遊技機１２における特定表示回数情報の表示態様の変更としては、特定表示回数情報の表示色の変更や点灯状態の変更（点灯状態のランプの点滅）等が例示される。

【０１１０】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から１２のいずれかにおいて、前記表示装置で行われた動的表示の履歴に基づいた履歴情報を表示する履歴表示手段を備えており、前記制御手段は、その履歴表示手段に表示する履歴情報を記憶する履歴記憶手段を備え、その履歴記憶手段に記憶された履歴情報に基づいて前記履歴表示手段に履歴情報を表示させるものであることを特徴とする遊技機１３。履歴記憶手段に記憶された履歴情報が履歴表示手段に表示されるので、遊技機を選択する遊技者は、履歴表示手段に表示される履歴情報に基づいて特定表示が現出するか否かを予測して遊技機を選択する興趣を得ることができる。なお、履歴表示手段に表示される履歴情報は、動的表示の回数に基づいたものであっても良く、例えば、前回の特定表示が現出した後に行われた動的表示の回数であっても良い。また、履歴表示手段に表示される履歴情報は、動的表示の途中で現出するリーチ表示や示唆表示若しくは動的表示の停止後の表示結果であっても良い。

【０１１１】

遊技機１３において、前記制御手段は、前記動的表示が所定条件を満たすか否かを判断する第１判断手段を備え、その第１判断手段により所定条件を満たしていると判断された動的表示の履歴を前記履歴表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機１４。複数回の動的表示の中から第１判断手段により所定条件を満たすと判断された動的表示（例えば、リーチ表示が現出するもの）に限定した履歴を表示して遊技者に告知することができる。なお、動的表示の履歴を表示させるか否かを判断する際の所定条件として、特定表示と同種の表示を現出する動的表示であるか否かを判断して、同種の表示を現出する動的表示であると判断された動的表示の履歴を履歴表示手段に表示させても良い。つまり、同種の表示（例えば、リーチ図柄が異なる複数のリーチ表示）のうち一部の表示（例えば、前回のリーチ表示と同一のリーチ図柄によるリーチ表示）が特定表示として設定されている場合、リーチ表示が現出する動的表示であるか否かを判断し、リーチ表示が現出する動的表示であると判断された動的表示に現出するリーチ表示のリーチ図柄のみを履歴表示手段に表示させても良い。遊技機を選択する遊技者は、特定表示と同種の表示が現出した動的表示の履歴を確認して、特定表示が現出するか否かを予測する興趣を得ることがで

きる。

【０１１２】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から１４のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記特定表示の連続現出回数を記憶する回数記憶手段と、その回数記憶手段に記憶される連続現出回数が所定回数に達したか否かを判断する第２判断手段と、その第２判断手段により前記現出回数が所定回数に達したと判断された場合に、遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させる遊技状態変更手段とを備えていることを特徴とする遊技機１５。従来の遊技機においては、動的表示の開始から停止までの１の動的表示によって１の遊技が完結しており、１の遊技と、その遊技以降の動的表示による他の遊技とは関連の無い独立したものとされていたので、特別遊技状態が付与され易いことを示唆するリーチ表示や示唆表示などは、その表示が現出した１回の動的表示の表示結果に対するものであり、その回以降の動的表示には全く関連の無いものであった。このため、リーチ表示や示唆表示などの現出によって遊技者に付与される特別遊技状態への期待感は、動的表示が停止した時点で途絶えてしまい、複数回の動的表示に跨って特別遊技状態への期待感を持続させることができなかった。しかし、遊技機１５によれば、特定表示の連続現出回数が所定回数に達すると、遊技状態変更手段により遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態へと遷移させられるので、特定表示の連続現出回数が所定回数へ近づく程、有利な遊技状態となり易いことを遊技者に示唆することができる。よって、従来のように、動的表示が停止した時点で途絶えていた有利な遊技状態に対する遊技者の期待感を複数回の動的表示に跨って持続させることができる。

【０１１３】

遊技機１５において、前記制御手段は、所定のタイミングで更新される乱数カウンタと、その乱数カウンタの値を更新する更新手段と、前記乱数カウンタの値に基づいた遊技情報を記憶する記憶手段と、その記憶手段に記憶された遊技情報に基づいて遊技状態を選定する選定手段とを備え、前記遊技状態変更手段は、前記記憶手段に記憶された遊技情報を所定の遊技情報に変更して遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させるものであることを特徴とする遊技機１６。遊技状態は、記憶手段に記憶される遊技情報に基づいて選定手段により選定されるので、その遊技情報を遊技状態変更手段により所定の遊技情報に変更して遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させることができる。また、遊技状態変更手段により変更される遊技情報は、記憶手段に記憶されているので、乱数カウンタの値を乱すことなく遊技情報を変更することができる。よって、遊技状態に直接影響する乱数カウンタの値を更新させ続けることができ、遊技状態を決定する際のランダム性と公平性とを維持することができる。なお、乱数カウンタの値に基づいた遊技情報としては、乱数カウンタの値をそのまま使用しても良く、又は、乱数カウンタの値に対応させた別の値や文字などを使用しても良い。また、遊技状態変更手段によって変更される遊技情報としては、特定表示が現出して有利な遊技状態への遷移が確定する回の動的表示に対するものとしても良く、又は、その遷移が確定する回の次に開始される動的表示に対するものとしても良い。即ち、遊技状態変更手段は、特定表示が現出して有利な遊技状態への遷移が確定する回の動的表示に対する記憶手段に記憶された遊技情報を所定の遊技情報に変更して遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させるものであっても、特定表示が現出して有利な遊技状態への遷移が確定する回の次に開始される動的表示に対する記憶手段に記憶された遊技情報を所定の遊技情報に変更して遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させるものであっても良い。

【０１１４】

遊技機１５において、前記制御手段は、所定のタイミングで更新される乱数カウンタと、その乱数カウンタの値を更新する更新手段と、前記乱数カウンタの値に基づいて遊技状態を選定する選定手段とを備え、前記遊技状態変更手段は、前記乱数カウンタの値を所定の値に変更して遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させるものであることを特徴とする遊技機１７。遊技状態は、乱数カウンタの値に基づいて選定手段に選定されるので、遊技状態変更手段により乱数カウンタの値を所定の値に変更して遊技状態を遊技者

にとって有利な遊技状態へ遷移させることができる。また、遊技状態変更手段は、乱数カウンタの値を所定の値に変更するので、選定手段により選定される遊技状態を簡易に制御することができる。なお、遊技状態変更手段によって変更される乱数カウンタの値は、特定表示が現出して有利な遊技状態への遷移が確定する回の動的表示に対するものとしても良く、又は、その遷移が確定する回の次に開始される動的表示に対するものとしても良い。即ち、遊技状態変更手段は、特定表示が現出して有利な遊技状態への遷移が確定する回の動的表示に対する乱数カウンタの値を所定の値に変更して遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させるものであっても、特定表示が現出して有利な遊技状態への遷移が確定する回の次に開始される動的表示に対する乱数カウンタの値を所定の値に変更して遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させるものであっても良い。

【０１１５】

遊技機１５から１７のいずれかにおいて、前記制御手段は、遊技状態情報を記憶する遊技状態記憶手段と、その遊技状態記憶手段に記憶された遊技状態情報に基づいて遊技状態を選定する第２選定手段とを備えており、前記遊技状態変更手段は、前記遊技状態記憶手段に記憶された遊技状態情報を変更して遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させるものであることを特徴とする遊技機１８。遊技状態は、遊技状態記憶手段に記憶される遊技状態情報に基づいて第２選定手段により選定されるので、遊技状態変更手段により遊技状態情報を変更して遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させることができる。なお、遊技状態記憶手段としては、１ビットのメモリで構成されるフラグであっても、２ビット以上のメモリで構成されるカウンタ等であっても良い。

【０１１６】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から１８のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記動的表示が所定条件を満たすか否かを判断する第３判断手段を備え、その第３判断手段により所定条件を満たしていると判断された動的表示に前記特定表示が所定回数連続して現出する場合に、遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させるものであることを特徴とする遊技機１９。複数回の動的表示の中から第３判断手段により所定条件を満たすと判断された動的表示（例えば、リーチ表示が現出するもの）に特定表示（例えば、前回のリーチ表示と同一のリーチ図柄によるリーチ表示）が所定回数連続して現出した場合に遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させることができる。

【０１１７】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から１９のいずれかにおいて、前記制御手段は、１の特定表示が連続して現出しない場合には、その特定表示に代えて他の表示を特定表示とする特定表示変更手段を備えていることを特徴とする遊技機２０。特定表示が所定回数（例えば、４回）に達する直前（例えば、３回）まで連続して現出した後、特定表示が現出しないで連続現出回数が初期化されると、有利な遊技状態への期待感が増大されていた分だけ遊技者の落胆も大きく、遊技者の遊技に対する継続意欲が減衰してしまう。しかし、遊技機２０によれば、１の特定表示が連続して現出しない場合には、特定表示変更手段によって他の表示を特定表示に変更する。よって、遊技者は、特定表示に変更された他の表示の現出を期待して遊技を継続することができる。なお、特定表示変更手段によって特定表示とされる他の表示としては、特定表示の連続現出が途切れた動的表示において現出するリーチ表示や示唆表示などを使用しても良く、又は、その動的表示の表示結果（例えば、３つの識別情報の組み合わせ）を使用しても良い。

【０１１８】

遊技機２０において、前記制御手段は、前記特定表示に基づいた特定表示情報を記憶する特定表示記憶手段を備えており、前記特定表示変更手段は、その特定表示記憶手段に記憶された特定表示情報を変更して前記他の表示を前記特定表示に変更するものであることを特徴とする遊技機２１。特定表示情報としては、特定表示の表示データをそのまま使用しても良く、又は、特定表示とする表示毎に対応させた別の値や文字などを使用しても良い。

【０１１９】

遊技機２０または２１において、前記特定表示変更手段によって変更された後の特定表示を示唆する情報を表示する情報表示手段を備えており、前記制御手段は、その情報表示手段に表示する情報を記憶する情報記憶手段を備え、その情報記憶手段に記憶された前記情報に基づいて前記情報表示手段に前記特定表示を示唆する情報を表示させるものであることを特徴とする遊技機２２。特定表示変更手段によって変更された特定表示を示唆する情報が情報表示手段に表示されるので、遊技者は、情報表示手段に表示される情報に基づいて特定表示変更手段に変更された後の特定表示を認識することができる。なお、情報表示手段としては、識別情報を表示する表示装置を使用しても良い。識別情報の動的表示を注視する遊技者に特定表示を的確に認識させることができる。また、情報表示手段として表示装置とは別に設けた発光体を使用しても良い。特定表示を示唆する情報を表示しても識別情報の動的表示を行う領域が縮小されないので、動的表示を行う領域を広くすることができる。更に、情報記憶手段に記憶される情報および情報表示手段に表示する情報としては、特定表示の表示データをそのまま使用しても、特定表示とする表示毎に対応させた別の値や文字などを使用しても良い。

【０１２０】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から２２のいずれかにおいて、前記特定表示は、前記特別遊技状態が付与され易い動的表示であることを、その動的表示が表示結果を現出する前に示唆する有利表示とされていることを特徴とする遊技機２３。動的表示の途中で有利表示が現出した場合、特別遊技状態が付与され易い動的表示であることが遊技者に示唆されるので、その動的表示に対する遊技者の期待感は増大する。しかし、有利表示が現出した回の動的表示が特別遊技状態を付与しない表示結果を現出すると、遊技者が落胆し、遊技者の遊技に対する継続意欲が減衰してしまう。遊技機２３によれば、特定表示が有利表示とされているので、有利表示が現出した場合に、遊技者に特別遊技状態を期待させることができると共に、有利表示が現出した回の動的表示が特別遊技状態を付与しない表示結果を現出しても、特定表示の連続現出回数が所定回数に近づくことにより有利な遊技状態が近づく興趣を遊技者に付与することができる。よって、遊技者の遊技に対する継続意欲が持続され、遊技を継続することによる興趣を遊技者に堪能させることができる。ここで、有利表示とは、リーチ表示や示唆表示など動的表示の中で特別遊技状態が付与され易い動的表示であることを示唆する表示である。なお、リーチ表示が現出した動的表示の表示結果であって特別遊技状態が付与される表示結果に対して予め定めた関係を有するものを特定表示としても良く、例えば、複数の識別情報からなる識別情報列の並び順に基づいた関係を有する表示結果を特定表示としても良い。特別遊技状態が付与される表示結果（例えば、「１１１」や「７７７」など３つの識別情報が同一の組み合わせ）に対して最後に停止する識別情報列が前または後に１つだけずれて停止した表示結果（例えば、最後に中央の識別情報が停止する場合、「１０１」や「７８７」などの組み合わせ）を特定表示としても良い。特別遊技状態が付与される表示結果に近い識別情報の組み合わせを特定表示とすることによって、従来は遊技状態に全く影響しなかった当たりに近い識別情報の組み合わせが所定回数連続して現出した場合に遊技状態を遊技者にとって有利な状態に遷移させることができる。

【０１２１】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から２３のいずれかにおいて、前記特定表示は、前記特別遊技状態が付与され難い動的表示であることを、その動的表示が表示結果を現出する前に示唆する不利表示とされていることを特徴とする遊技機２４。特別遊技状態が付与され易い動的表示であることを示唆するリーチ表示や示唆表示が動的表示中の所定のタイミングで現出しない場合、その動的表示が特別遊技状態が付与され難い動的表示（不利表示）であることが遊技者に示唆される。この不利表示が連続して現出する場合には、遊技者は、単調な遊技に苛立ちを感じ、遊技者の遊技に対する継続意欲が減衰してしまう。しかし、遊技機２４によれば、特定表示が不利表示とされているので、不利表示が連続して現出しても、特定表示の連続現出回数が所定回数に近づくことにより有利な遊技状態が近づく興趣を遊技者に付与することができ、単調な遊技に対する遊技者の苛立ちを緩和す

ることができる。よって、遊技者の遊技に対する継続意欲が持続され、遊技を継続することによる興趣を遊技者に堪能させることができる。また、従来の遊技機においては低価値でしかなかった不利表示を有利な遊技状態に遷移する契機とすることができ、不利表示を期待して遊技を行う新たな興趣を遊技者に提供することができる。

【０１２２】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から２４のいずれかにおいて、前記特定表示は、前記動的表示の表示結果とは無関係に、その動的表示に現出する専用表示とされていることを特徴とする遊技機２５。特定表示が、動的表示の表示結果とは無関係に現出する専用表示であるので、遊技者は、動的表示の表示結果に基づいて付与される特別遊技状態と、特定表示の連続現出によって遷移する有利な遊技状態とを、それぞれ個別に期待して遊技を行うことができる。なお、専用表示とは、例えば、始動条件の成立によって取得された乱数カウンタの値が「１００」である場合にのみ動的表示の途中で現出させる「サメ」の表示などの偶発的な表示であり、特別遊技状態が付与され易い又は付与され難い動的表示であることを動的表示の途中で遊技者に示唆するリーチ表示、示唆表示若しくはハズレ表示等とは異なるものである。

【０１２３】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から２５のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記特定表示が所定回数連続して現出したときに遷移させる遊技状態を少なくとも２種以上備えており、所定条件に基づいてその２種以上の遊技状態を選定するものであることを特徴とする遊技機２６。遊技状態としては、例えば、特別遊技状態が付与される遊技状態（普通変動図柄での大当たりによって遷移する遊技状態）と、特別遊技状態および確率変動状態が連続して付与される遊技状態（確率変動図柄での大当たりによって遷移する遊技状態）等が例示される。また、２種以上の遊技状態を選定する際の所定条件としては、例えば、乱数カウンタの値が奇数であるか偶数であるかという条件等が例示される。

【０１２４】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から２６のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記表示装置に前記特定表示が所定回数連続して現出するとき、その特定表示の連続現出により遷移させる遊技状態と、動的表示毎に抽選される遊技状態とを比較して、遊技者にとって有利な一方の遊技状態へと遷移させるものであることを特徴とする遊技機２７。特定表示が所定回数連続して現出した場合に、その特定表示の連続現出により遷移させる遊技状態（例えば、確率変動状態）より、動的表示毎に抽選された遊技状態の方が有利な遊技状態（例えば、特別遊技状態）となることが有るが、このとき、遊技状態を特定表示の連続現出に従った遊技状態に遷移させるのは遊技者に対して不当な遊技状態を付与することとなる。しかし、遊技機２７によれば、制御手段は、特定表示の連続現出により遷移させる遊技状態と、動的表示毎に抽選される遊技状態とを比較して、遊技者にとって有利な一方の遊技状態へと遷移させるものであるので、公正な遊技状態を遊技者に付与することができる。

【０１２５】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から２７のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記表示装置に前記特定表示が所定回数連続して現出する場合に遷移させる遊技状態よりも、動的表示毎に抽選される遊技状態が遊技者にとって更に有利な第１遊技状態であるか否かを判定する判定手段を備えており、その判定手段により動的表示毎に抽選された遊技状態が前記第１遊技状態であると判定された場合には、その第１遊技状態へと遊技状態を遷移させるものであることを特徴とする遊技機２８。特定表示の連続現出により遷移させる遊技状態よりも、動的表示毎に抽選される遊技状態が遊技者にとって更に有利な第１遊技状態で有るか否かを判定手段により判定することができるので、その判定結果に基づいて遷移させる遊技状態を決定することができる。よって、特定表示の連続現出により遷移させる遊技状態と、動的表示毎に抽選される遊技状態との内、遊技者にとって有利な一方の遊技状態へと確実に遷移させることができ、不当な遊技状態が抽選されることなく、公正な遊技状態を遊技者に付与することができる。

【０１２６】
請求項１記載の遊技機または遊技機１から２８のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記表示装置に前記特定表示が所定回数連続して現出する場合に、遊技状態を遊技者にとって最も有利な遊技状態に遷移させるものであることを特徴とする遊技機２９。２以上の抽選に基づいた遊技状態の中から遊技者にとって一番有利な遊技状態を選定する制御をする場合に、他の抽選に基づいた遊技状態より、特定表示の連続現出により遷移させる遊技状態を優先させて、遊技状態を決定することができる。よって、制御手段で行われる処理を迅速且つスムースに行うことができる。

【０１２７】
請求項１記載の遊技機または遊技機１から２９のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記特別遊技状態が付与された場合に、前記表示装置に前記特定表示が連続して現出した連続現出回数の計数値を初期化することを特徴とする遊技機３０。動的表示毎の抽選によって特別遊技状態が付与されても特定表示の連続現出回数を継続して計数すると、遊技者にとって有利な遊技状態が従来の遊技機より頻繁に発生してしまい、１の遊技機により得られる遊技場の利益が減少する。一方、特定表示を現出し難くすれば、遊技者には、特定表示の連続現出による遊技の興趣を堪能させることができない。しかし、遊技機３０によれば、特別遊技状態が付与された場合には、連続現出回数の計数値が初期化されるので、特別遊技状態が付与された直後に特定表示の連続現出回数が所定回数に達することがなく、有利な遊技状態の連続発生を抑止することができる。よって、遊技場の利益を確保しつつ、特定表示の現出頻度を高めることができ、遊技者には、特定表示の連続現出による遊技の興趣を堪能させることができる。

【０１２８】
請求項１記載の遊技機または遊技機１から３０のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする遊技機３１。中でも、パチンコ機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動ゲートを通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【０１２９】
請求項１記載の遊技機または遊技機１から３０のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機３２。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【０１３０】
請求項１記載の遊技機または遊技機１から３０のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機３３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体とし

て球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【０１３１】

【発明の効果】　請求項１記載の遊技機によれば、制御手段は、表示装置に予め定めた特定表示が所定回数連続して現出する場合に遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させる。よって、複数回の動的表示に跨って遊技状態を遊技者にとって有利な状態へと遷移させることができ、遊技者に遊技を継続して行うことによる興趣を付与することができるという効果がある。また、制御手段は、特定表示の連続現出回数を示唆する特定表示回数情報を告知するので、遊技者にその特定表示の連続現出回数を示唆して遊技機における遊技の状態を認識させることができるという効果がある。

【０１３２】

請求項２記載の遊技機によれば、請求項１記載の遊技機の奏する効果に加え、特定表示の連続現出回数が所定回数に達すると、遊技状態変更手段により遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態へと遷移させられるので、特定表示の連続現出回数が所定回数へ近づく程、有利な遊技状態となり易いことを遊技者に示唆することができる。よって、従来のように、動的表示が停止した時点で途絶えていた有利な遊技状態に対する遊技者の期待感を複数回の動的表示に跨って持続させることができるという効果がある。

【０１３３】

請求項３記載の遊技機によれば、請求項２記載の遊技機の奏する効果に加え、遊技状態は、記憶手段に記憶される遊技情報に基づいて選定手段により選定されるので、その遊技情報を遊技状態変更手段により所定の遊技情報に変更して遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させることができる。また、遊技状態変更手段により変更される遊技情報は、記憶手段に記憶されているので、乱数カウンタの値を乱すことなく遊技情報を変更することができる。よって、遊技状態に直接影響する乱数カウンタの値を更新させ続けることができ、遊技状態を決定する際のランダム性と公平性とを維持することができるという効果がある。

【０１３４】

請求項４記載の遊技機によれば、請求項１から３のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、複数回の動的表示の中から第３判断手段により所定条件を満たすと判断された動的表示（例えば、リーチ表示が現出するもの）に特定表示（例えば、前回のリーチ表示と同一のリーチ図柄によるリーチ表示）が所定回数連続して現出した場合に遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させることができるという効果がある。

【０１３５】

請求項５記載の遊技機によれば、請求項１から４のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、１の特定表示が連続して現出しない場合には、特定表示変更手段によって他の表示を特定表示に変更する。よって、遊技者は、特定表示に変更された他の表示の現出を期待して遊技を継続することができるという効果がある。

【０１３６】

請求項６記載の遊技機によれば、請求項１から５のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、特定表示が有利表示とされているので、有利表示が現出した場合に、遊技者に特別遊技状態を期待させることができると共に、有利表示が現出した回の動的表示が特別遊技状態を付与しない表示結果を現出しても、特定表示の連続現出回数が所定回数に近づくことにより有利な遊技状態が近づく興趣を遊技者に付与することができる。よって、遊技者の遊技に対する継続意欲が持続され、遊技を継続することによる興趣を遊技者に堪能させることができるという効果がある。

【０１３７】

請求項７記載の遊技機によれば、請求項１から６のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、特定表示が、動的表示の表示結果とは無関係に現出する専用表示であるので、遊技者は、動的表示の表示結果に基づいて付与される特別遊技状態と、特定表示の連続現

出によって遷移する有利な遊技状態とを、それぞれ個別に期待して遊技を行うことができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図１】　本発明の第１実施例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図２】　パチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。

【図３】　停電の発生等によるパチンコ機の電源断時に、主制御基板で実行されるＮＭＩ割込処理のフローチャートである。

【図４】　主制御基板で実行されるメイン処理のフローチャートである。

【図５】　パチンコ機の電源入時に主制御基板のメイン処理の中で実行される初期化処理のフローチャートである。

【図６】　メイン処理の中で実行される変動表示設定処理のフローチャートである。

【図７】　主制御基板の特別図柄変動処理の中で実行される保留球カウンタ減算処理のフローチャートである。

【図８】　表示用制御基板で実行される表示情報更新処理のフローチャートである。

【図９】　パチンコ機のＬＣＤを拡大して示した正面図であり、（ａ）は、変動表示が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、図９（ａ）に示した状態の後に開始された変動表示が停止した状態を示した図である。

【図１０】　第２実施例のパチンコ機のＬＣＤ周辺の拡大正面図である。

【符号の説明】

３　　ＬＣＤ（表示装置）

２３ｃ　　乱数カウンタ

２３ｆ　　連続リーチカウンタ（回数記憶手段）

２３ｈ～２３ｋ　　図柄回転メモリ（記憶手段）

Ｃ　　主制御基板（制御手段の一部、第２判定手段の一部、遊技状態変更手段の一部、更新手段の一部、選定手段の一部、第３判断手段の一部）

Ｄ　　表示用制御基板（制御手段の一部）

Ｐ　　パチンコ機（遊技機）