

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4180806号
(P4180806)

(45) 発行日 平成20年11月12日(2008.11.12)

(24) 登録日 平成20年9月5日(2008.9.5)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2001-65337 (P2001-65337)	(73) 特許権者	000132747
(22) 出願日	平成13年3月8日(2001.3.8)		株式会社ソフィア
(65) 公開番号	特開2002-263288 (P2002-263288A)		群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(43) 公開日	平成14年9月17日(2002.9.17)	(74) 代理人	100090033
審査請求日	平成15年9月17日(2003.9.17)		弁理士 荒船 博司
		(74) 代理人	100093045
			弁理士 荒船 良男
		(74) 代理人	100085811
			弁理士 大日方 富雄
		(72) 発明者	井置 定男
			群馬県桐生市宮本町3-7-28
		(72) 発明者	田口 英雄
			群馬県桐生市境野町7-201 株式会社 ソフィア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の識別情報を変動表示可能な変動表示装置と、

前記複数の識別情報が変動表示される変動表示遊技の結果、予め定められた特定の停止態様となることに関連して、遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な制御を行う特別遊技状態制御手段を有する制御装置とを備える遊技機において、

前記制御装置は、

前記特別遊技状態中に、リーチ状態におけるリーチ演出に出現可能に設定されている複数のキャラクタを出現させると共に、該複数のキャラクタの中から特定のキャラクタを選択することで演出表示の結果を導出するキャラクタ選択表示を行うキャラクタ選択表示手段と、

前記キャラクタ選択表示手段の選択結果に関連して、特別遊技状態終了後のリーチ状態における前記選択されたキャラクタを伴うリーチ演出に対する信頼度を変更する信頼度変更手段と、

前記信頼度変更手段により信頼度の変更が決定された場合に、該変更後の信頼度を報知する信頼度報知手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記制御装置は、

遊技を統括的に制御する遊技制御装置と、該遊技制御装置からの送信データに基づき変動表示遊技を行う表示制御装置とを有する構成になっており、

10

20

前記特別遊技状態中の演出表示の結果に関連して、特別遊技状態終了後の遊技の演出に関する設定を変更可能な演出設定変更手段を備え、

前記演出設定変更手段は、

前記表示制御装置に含まれ、

前記遊技制御装置からの同一の送信データに基づき異なる変動表示遊技の演出が表示可能であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】

本発明は、複数の識別情報を変動表示可能な変動表示装置と、前記複数の識別情報が変動表示される変動表示遊技の結果、予め定められた特定の停止態様となることに関連して、遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な制御を行う特別遊技状態制御手段を有する制御装置とを備える遊技機に関する。

10

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

従来、パチンコ遊技機等の遊技機においては、変動表示装置（例えば、液晶表示装置等）における複数の識別情報が、変動表示遊技の結果、予め定められた特定の停止態様となった場合（例えば、識別情報が「 7 , 7 , 7 」のぞろ目などになった場合）に、遊技者に有利な特別遊技状態（いわゆる大当たり状態などとよばれる、遊技媒体（遊技球等）の大量獲得が容易な状態）が発生するようになっているものがある。

20

【 0 0 0 3 】

このような遊技機では、特別遊技状態の発生後、該特別遊技状態が継続している間に、変動表示装置において、特別遊技状態の進行状況を表示する等の演出表示を行うことが多い。

前記特別遊技状態中の演出表示としては、他に、特別遊技状態終了後に確率変動状態となるか否かを決定しているように見せる演出表示を行うものもある。

【 0 0 0 4 】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、特別遊技状態中の演出表示として、特別遊技状態の進行状況を表示するのみでは、特別遊技状態中の遊技が単調となり、遊技者が飽きてしまう虞があった。

30

また、特別遊技状態終了後に確率変動状態となるか否かを決定しているように見せる演出表示では、遊技者は、確率変動状態になるか否かという一点にのみ注目しているため、これでも特別遊技状態中の遊技は単調になりがちであった。

【 0 0 0 5 】

この発明は、前記のような問題点を解決するためになされたもので、特別遊技状態中の演出表示の興趣を高めると共に、遊技に変化を与えることを可能とする遊技機を提供することを目的とする。

【 0 0 0 6 】

【課題を解決するための手段】

前記課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、複数の識別情報を変動表示可能な変動表示装置と、

40

前記複数の識別情報が変動表示される変動表示遊技の結果、予め定められた特定の停止態様となることに関連して、遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な制御を行う特別遊技状態制御手段を有する制御装置とを備える遊技機において、

前記制御装置は、

前記特別遊技状態中に、リーチ状態におけるリーチ演出に出現可能に設定されている複数のキャラクタを出現させると共に、該複数のキャラクタの中から特定のキャラクタを選択することで演出表示の結果を導出するキャラクタ選択表示を行うキャラクタ選択表示手段と、

前記キャラクタ選択表示手段の選択結果に関連して、特別遊技状態終了後のリーチ状態

50

における前記選択されたキャラクタを伴うリーチ演出に対する信頼度を変更する信頼度変更手段と、

前記信頼度変更手段により信頼度の変更が決定された場合に、該変更後の信頼度を報知する信頼度報知手段とを備えることを特徴としている。

【 0 0 0 7 】

ここで、遊技機には、パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの弾球遊技機や、パチスロ或いはスロットマシンなどが含まれる。

識別情報には、数字、文字および記号、並びに、色彩など、視覚により識別可能な識別図柄（識別標識）等が含まれる。

変動表示装置は、液晶表示装置、C R T（陰極線管）表示装置などの単体の装置であっても、また、これら装置と多数の発光素子を配列した表示装置、回転ドラムを使用したメカ式的表示装置などとの組み合わせでもよく、演出表示可能な領域を含んでいればよい。

「複数の識別情報」が「予め定められた特定の停止態様となる」とは、例えば、識別情報が「7, 7, 7」のぞろ目などの予め定められた特定の状態で停止することである。

特別遊技状態とは、通常遊技時に比べて多数の遊技媒体（遊技価値）を獲得し易い遊技状態をいい、例えば、第1種のパチンコ遊技機における大入賞口（特別変動入賞装置ともいう。）の開放、第3種のパチンコ遊技機における権利発生の状態、或いは電動役物を複数備えた一般電役機における電動役物を連続して開放させる状態、スロットマシンでのボーナスゲームなどがある。

「特別遊技状態中の演出表示」とは、特別遊技状態中に、変動表示装置の表示画面の一部又は全部に表示される演出表示であり、本発明においては、複数のキャラクタによるレースや、くじ、サイコロ、トランプなどによる抽選の様子等、最後に何らかの結果が表示される演出表示とされている。

「特別遊技状態終了後の遊技の演出」としては、例えば、デモ表示画面における演出、リーチ状態におけるリーチ演出、予告における予告演出などが挙げられる。なお、前記演出は、変動表示装置に表示されるものに限られず、ランプ表示や、音声等の他の手段による演出若しくはこれらの複合であっても良い。

【 0 0 0 8 】

ここで、リーチ状態とは、例えば、変動表示している複数の識別情報のうち、1つを変動させたままにして、残りの識別情報を所定の組み合わせ（例えば同一数字）で停止表示させる等の状態をいう。

リーチ演出とは、前記リーチ状態となった際に、通常の識別情報の変動表示とは異なる演出を行うものであり、例えば、1つだけ変動している識別情報をスロー変動、コマ送り変動、拡縮変動させたり、変動表示装置の表示画面にキャラクタを出現させて動作させながら変動させたりする等が挙げられる。

信頼度とは、リーチ状態において、各リーチ演出が表示されたときに特別遊技状態（大当たり）が発生する割合（可能性）を示すものであり、それぞれのリーチ演出に予め定められているものである。なお、信頼度が設定されていないリーチ演出があっても良い。

【 0 0 0 9 】

「変更後の信頼度を報知する」タイミングは、特別遊技状態中の演出表示の結果が出た後の所定のタイミングで良い。例えば、キャラクタによるレースの着順が決定した後や、くじなどの抽選結果が出た後の適宜のタイミングであり、これらの結果が出た後であれば、特別遊技状態中でも、特別遊技状態終了後でも良い。

「変更後の信頼度を報知する」方法としては、変動表示装置の表示画面の一部又は全部に、リーチ演出と変更後の信頼度の関係を表示するのが適当と考えられるが、他の表示装置や音声等によってリーチ演出と信頼度の関係を報知するようになっていても良い。また、報知する時間も適宜で良く、例えば、一定時間報知してその後は報知しないようにしても良いし、次の特別遊技状態が発生するまで常に報知していても良いし、一定の間隔で断続的に報知するようになっていても良い。さらに、変動表示装置の表示画面に表示する場合の表示方法等も適宜で良く、例えば、信頼度の変更されたリーチ演出と当該変更後の信頼度を

10

20

30

40

50

表示するようにしても良いし、全てのリーチ演出とその信頼度を表示するようにしても良いし、リーチ演出を信頼度の高い（又は低い）順に並べて表示するようにしても良い。

【 0 0 1 0 】

出現させるキャラクタとしては、例えば、リーチ状態におけるリーチ演出に出現するキャラクタ、予告における予告演出に出現するキャラクタ、デモ表示画面に出現するキャラクタ等の遊技中に出現するキャラクタが挙げられる。

「特定のキャラクタを選択する」に当たっては、一のキャラクタを選択しても良いし、複数のキャラクタを選択するようにしても良いし、その時々によって選択するキャラクタの数を変化させても良い。また、複数のキャラクタを選択する際には、キャラクタ間で順位を付けた状態で選択するようにしても良い。

10

キャラクタ選択表示としては、例えば、キャラクタ同士でレース等を行って順位をつけ、1位又は上位のキャラクタを選択して演出表示の結果を導出するもの、並んでいる複数のキャラクタの中からくじ引きなどで特定のキャラクタが選ばれることで演出表示の結果を導出するもの等が挙げられる。

【 0 0 1 2 】

この請求項 1 記載の発明によれば、信頼度変更手段により、特別遊技状態中に行われる演出表示の結果と、特別遊技状態終了後におけるリーチ演出に対する信頼度の変更を関連付けることができる。特別遊技状態が終了してから、次の特別遊技状態が発生するまでの間において、リーチ状態となったときに信頼度の高いリーチ演出が表示されるか否かは、遊技者にとって大きな関心事であり、そのリーチ演出に定められた信頼度が変更されることにより、遊技に変化を持たせることができると共に、リーチ演出の信頼度の変更に關わる特別遊技状態中の演出表示に遊技者は興味を持つことになり、遊技の興味を高めることができる。

20

【 0 0 1 3 】

また、信頼度が変更されたリーチ演出及び当該変更後の信頼度が、遊技者に報知されるため、遊技者はどのリーチ演出の信頼度がどのように変更されたのかを容易に知ることができ、さらに遊技の興味を高めることができる。

【 0 0 2 1 】

特に、特別遊技状態中に行われるキャラクタ選択表示の選択結果と、選択されたキャラクタを伴うリーチ演出の信頼度が密接に関連してくるため、遊技者はより特別遊技状態中のキャラクタ選択表示に興味を持つことになり、さらに遊技の興味を高めることができる。

30

【 0 0 2 4 】

請求項 2 記載の発明は、請求項 1 に記載の遊技機において、

前記制御装置は、

遊技を統括的に制御する遊技制御装置と、該遊技制御装置からの送信データに基づき変動表示遊技を行う表示制御装置とを有する構成になっており、

前記特別遊技状態中の演出表示の結果に関連して、特別遊技状態終了後の遊技の演出に関する設定を変更可能な演出設定変更手段を備え、

前記演出設定変更手段は、

前記表示制御装置に含まれ、

前記遊技制御装置からの同一の送信データに基づき異なる変動表示遊技の演出が表示可能であることを特徴とする。

40

【 0 0 2 5 】

ここで、特定遊技状態には、パチンコ遊技機における特図確率変動状態、普図確変状態、普図時短状態、あるいは、パチスロ遊技機におけるチャレンジタイム、アシストタイム、リプレイタイム等が含まれ、当該特定遊技状態になることにより、所定の補助遊技価値が付与される。

「所定の補助遊技価値」には、例えば、パチンコ遊技機においては、大当たりの発生確率が上がることが挙げられる。また、他に、例えば、普図の変動表示の変動時間が短縮され

50

たり、普電の開放時間が延びたり、普図の当たりの発生確率が上がることによって、通常時と較べると持ち球の消費を抑えて遊技が可能となることが挙げられる。

また、パチスロ遊技機における「所定の補助遊技価値」には、例えば、小役、リプレイの発生確率が上がったり、スタートレバーを動かした時点でフラグが成立している小役の種類をリール変動中に報知することなどにより、通常時よりもコインの消費を抑えて遊技が可能となること等が含まれる。

なお、特定遊技状態には、特定遊技状態が次回大当たりまで又は大当たりが数回行われるまで継続するタイプ、及び、大当たりが発生しないうちに所定回数の変動表示が行われると特定遊技状態が終了するタイプの両方を含む。

【 0 0 2 6 】

この請求項 2 記載の発明によれば、演出設定変更手段により、特別遊技状態中に行われる演出表示の結果と、特別遊技状態終了後の遊技の演出に関する設定を関連付けることができるため、遊技に変化を持たせることができると共に、遊技者に特別遊技状態中の演出表示に対する興味を持たせることができ、遊技の興趣を高めることができる。

また、多くの容量を必要とする演出、特に変動表示遊技に関する設定データを有する演出設定変更手段が、表示制御装置に含まれているため、遊技制御装置内のデータ量を低減させることができる。これにより、遊技の演出における設定の変更が多様な場合であっても、遊技に関する様々な制御を行っている遊技制御装置に掛かる負担を増大させずに済む。

また、前記したように、遊技制御装置は演出設定変更手段を含んでいないため、その構成は従来のものと相違点が少なく、遊技制御装置の開発効率を高め得るという利点もある。さらに、表示制御装置において変動表示遊技の演出設定の大部分を行うため、遊技制御装置からの送信データ（例えば変動表示遊技の変動時間等）が同一でも、表示制御装置で異なる変動表示遊技の演出として表示する（表示制御装置が、変動時間が同一で演出の異なる表示データを複数有していて、その中から演出を選択して表示する等）ことができるという効果もある。

【 0 0 3 1 】

【発明の実施の形態】

〔第 1 の実施の形態〕

以下、図面を参照して、本発明に係る第 1 の実施の形態について説明する。

本実施の形態は、本発明に係る遊技機の適例としてのパチンコ遊技、特に、いわゆる「第 1 種」に属するタイプのパチンコ遊技機について説明を行うものである。

【 0 0 3 2 】

この実施の形態のパチンコ遊技機 1 0 0 は、内部の遊技領域（後述）内に遊技球（遊技媒体）を発射して遊技を行うもので、その前面枠 1 1 1 の前側上半部におけるガラス板の奥側には、図 1 及び図 2 に示すように、遊技領域 1 a を構成する遊技盤 1 が設置されている。

【 0 0 3 3 】

この遊技盤 1 のガイドレール 2 で囲まれた遊技領域 1 a には、普図始動ゲート 6 , 6、特別図柄（特図）表示装置 4、普通図柄（普図）の変動表示装置 7、普図変動表示の結果如何によって開閉部材 9 a , 9 a を開（遊技者にとって有利な状態）閉（遊技者にとって不利な状態）させる特図始動口を兼ねた普通変動入賞装置 9、特図変動表示遊技の結果如何によって大入賞口 5 b を閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換するサイクル遊技を行う特別変動入賞装置 5、一般入賞口 8 , ...、サイドランプ 1 2 , 1 2、風車と呼ばれる打球方向変換部材 1 4 , ...、多数の障害釘（図示省略）などが配設されている。遊技領域 1 a の最下端部中央にはアウト球を回収するためのアウト穴 1 3 が設けられている。

【 0 0 3 4 】

特別図柄表示装置 4 は、例えば、液晶表示装置（LCD : Liquid Crystal Display）からなる変動表示装置 4 a を備え、この変動表示装置 4 a において複数種類の特別図柄（例え

10

20

30

40

50

ば、図柄、数字、記号などの識別情報)が変動表示可能となっている。さらに、前記変動表示装置4aは、識別情報が表示されているとき及び識別情報が表示されていないときに、文字や画像(背景画像やキャラクタ画像を含む)等を表示することが可能となっている。

また、特別図柄表示装置4の下部には、普通変動入賞装置9に遊技球が入賞して特図変動表示遊技が未処理となっている未処理回数を点灯表示する特図始動記憶表示器4b、...が設けられている。

普図の変動表示装置7は、例えば、7セグメント型のLEDなどによって構成され、普通図柄(例えば、図柄、数字、記号などの識別情報)の変動表示が行われるようになっている。また、特別変動入賞装置5の開閉扉5aの右側には、普図始動ゲート6、6に遊技球が入賞(普図の始動入賞)して普図変動表示が未処理となっている未処理回数を表示する普図始動記憶表示器6aが配設されている。

【0035】

普通変動入賞装置9は左右一对の開閉部材9a、9aを具備し、この開閉部材9a、9aは、常時は遊技球が1個流入可能な程度の間隔で閉じた状態を保持しているが、普図の変動表示装置7の変動表示の結果が予め定められた所定の停止表示(例えば、「7」)となることに関連して、逆「八」の字状に開いて普通変動入賞装置9に遊技球が流入し易い状態(遊技者にとって有利な状態)に変換されるようになっている。

この普通変動入賞装置9は、特図の始動口も兼ね、その内部(入賞領域)に特図始動センサ9b(図4)を備えている。また、普図始動ゲート6、6内には、該普図始動ゲート6、6を通過した遊技球を検出するための普図始動センサ6b、6b(図4)が設けられている。

【0036】

特別変動入賞装置5は、アタッカー形式の開閉扉5aによって開閉される大入賞口5bを備えている。開閉扉5aはその上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっていて、特図の変動表示遊技の結果が予め定められた特定の停止態様(例えば、「7、7、7」のぞろ目)となることに関連して大当たり等が発生した場合に、大入賞口5bが開放されるようになっている。この大入賞口5bの内部(入賞領域)には、該大入賞口5bに入った遊技球を検出するためのカウントセンサ5c(図4)と、大入賞口5bに入った遊技球のうち継続入賞領域(V入賞領域)に流入した遊技球を検出するための継続センサ5d(図4)が配設されている。

また、各一般入賞口8、...の内部(入賞領域)には、該一般入賞口8、...に入った遊技球を検出するための入賞口センサ8a、...(図4)が配設されている。

【0037】

さらに、パチンコ遊技機100の横隣には、遊技球貸出用のプリペイドカード(図示省略)が挿入されるカード挿入口501を有するカードユニット500が設けられている。

また、パチンコ遊技機100の前面下部には上皿ユニット130が設けられ、この上皿ユニット130には、排出された遊技球(賞球、貸球)を貯留する上皿105が設けられている。この上皿105には、カード挿入口501にプリペイドカードを挿入した状態で押圧操作することで上皿105への貸球の排出動作を要求する球貸スイッチ108b、カード挿入口501に挿入されたプリペイドカードの返却動作を要求するためのカード返却スイッチ108c、カード挿入口501に挿入されたプリペイドカードに関する情報を表示する貸球用表示部108a、上皿105の遊技球を抜き取って下皿107に流下させるための球抜き操作レバー11等がそれぞれ設けられている。

さらに、上皿ユニット130の下側には、上皿105に収容しきれない遊技球を収容する下皿107、遊技領域1aに向けて遊技球の発射操作を行うための操作ハンドル104、灰皿10などが設置されている。この灰皿10の後方には、各種報知(例えば、賞球排出報知、異常報知など)や遊技演出を行うためのスピーカ60aが設置され、灰皿10周囲の壁面には、スピーカ60a用の放音孔15、...が設けられている。

【0038】

次に、図 3 を参照して、パチンコ遊技機 1 0 0 の裏面側の構成について説明する。

【 0 0 3 9 】

先ず、前面枠 1 1 1 に取り付けられた裏機構盤 1 2 0 の裏側には、予備球を貯留するための貯留タンク 1 2 1、この貯留タンク 1 2 1 からの予備球を整列させながら流下案内する導出樋 1 2 2、この導出樋 1 2 2 により流下案内される球の球抜きや排出ユニット 1 2 4 への流下案内を行う球抜きユニット 1 2 3、該球抜きユニット 1 2 3 を介して流下案内された球を所定条件の成立（例えば、普通変動入賞装置 9、一般入賞口 8、大入賞口 5 b 等の入賞口に球が入賞したこと、或いは球貸スイッチ 1 0 8 b が押圧操作されたこと）に基づいて所要数排出する排出ユニット（球排出手段）1 2 4、該排出ユニット 1 2 4 より排出された球の流路を賞球用流路又は貸球用流路の何れか一方に切換可能な流路切換ユニット 1 2 5、該流路切換ユニット 1 2 5 から送られてきた球を上皿 1 0 5 又は下皿 1 0 7 へと流下案内する案内樋 1 2 6 等が配設されている。

10

【 0 0 4 0 】

さらに、前面枠 1 1 1 の裏側には、遊技機の制御を行う制御装置が設けられている。ここでは、先ず、遊技に関する制御を統括的に行う遊技制御装置 2 0 が設けられており、該遊技制御装置 2 0 からの指令信号に基づいて球の排出制御等を行う排出制御装置 3 0 が配設されている。

また、遊技盤 1 の裏側に突出した特別図柄表示装置 4 の背部には、遊技制御装置 2 0 の制御下で特別図柄表示装置 4 の変動表示装置 4 a の表示制御を行う表示制御装置 4 0 が配設され、この表示制御装置 4 0 の背部には、遊技制御装置 2 0 の制御下で、パチンコ遊技機 1 0 0 に備えられるランプや L E D などの発光部材の点灯・点滅状態を制御する装飾制御装置 5 0、遊技制御装置 2 0 の制御下でスピーカ 6 0 a 等の出力を制御する音制御装置 6 0 などが配設されている。

20

【 0 0 4 1 】

またさらに、各種制御装置等に対して電源を供給する電源装置 9 0、電源コード 3 1 0 を有し電源用の中継基板として機能するターミナル基板 2 1 0、外部出力端子を有する盤用外部出力部 8 1、カードユニット用中継基板 2 3 0 等が配設されており、前面枠 1 1 1 の裏面下端側には、遊技機前面の操作ハンドル 1 0 4 の操作に基づき遊技球を遊技領域 1 a に発射させる発射装置 7 1、該発射装置 7 1 の制御を行う発射制御装置 7 0、スピーカ 6 0 a（図 3 ではカードユニット用中継基板 2 3 0 と前後に重なって隠れた状態となっている。）などが配設されている。

30

【 0 0 4 2 】

図 4 は、前記制御装置を構成する遊技制御装置 2 0 と表示制御装置 4 0 の主要制御ブロック図である。

この実施例における制御装置は、遊技に関する制御を統括的に行う遊技制御装置 2 0 と、該遊技制御装置からの送信データに基づいて演出に関する制御を行う表示制御装置 4 0、装飾制御装置 5 0、音制御装置 6 0 などとを有する構成になっている。

【 0 0 4 3 】

前記遊技制御装置 2 0 は、C P U（Central Processing Unit）2 1 a、R A M（Random Access Memory）2 1 b、R O M（Read Only Memory）2 1 c 等を有する遊技用マイクロコンピュータ 2 1、入力 I / F 2 3 a、出力 I / F 2 3 b、発振器 2 2 等により構成されて、遊技に関する統括的な制御を行うものである。

40

【 0 0 4 4 】

このうち、C P U 2 1 a は、制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特図や普図の変動表示に関連する各種乱数値なども生成している。各種乱数値には、特図の大当たり判定用乱数値や普図の当たり判定用乱数値、および確変判定用乱数値などが含まれる。

【 0 0 4 5 】

R A M 2 1 b は、普通変動入賞装置 9 内に設けられた特図始動センサ 9 b のオン信号の記憶（特図始動記憶）、及び、普図始動ゲート 6、6 に設けられた普図始動センサ 6 b、6 b のオン信号の記憶（普図始動記憶）の記憶領域、C P U 2 1 a で生成される各種乱数値

50

の記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域、並びに、CPU 21aの作業領域を備えている。

【0046】

ROM 21cには、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、特図の大当たり発生を判定するための特図の大当たり判定値、普図の当たり発生を判定するための普図の当たり判定値、および確変判定値などが書き込まれている。

【0047】

また、入力I/F 23aには、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、特図始動センサ9b、普図始動センサ6b、6b、継続センサ5d、カウントセンサ5c、一般入賞口8、...の内部に設けられ該一般入賞口8、...に入った遊技球を検出するための入賞口センサ8a、...などが接続されており、これらからの各種信号が入力されている。そして、これら各種信号は、入力I/F 23aにより中継されて、CPU 21aに対し出力されている。

10

【0048】

一方、出力I/F 23bには、CPU 21aから出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、出力I/F 23bにより中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して、普通図柄表示器（普図の変動表示装置）7、特別変動入賞装置5の開閉扉5aの駆動手段としての大入賞口ソレノイド5e、普通変動入賞装置9の開閉部材9a、9aの駆動手段としての普通電動役物ソレノイド6c、排出制御装置30、表示制御装置40（詳細は以下で説明）、装飾制御装置50、音制御装置60、盤用外部出力部81などに出力されている。

20

【0049】

この遊技制御装置20のCPU 21aは、例えば、特図始動センサ9bや普図始動センサ6b、6bからの検出信号の入力等に基づき、RAM 21bに記憶されている乱数値を抽出し、該抽出した乱数値と、予めROM 21cに記憶されている判定値との比較により、遊技者に対して付与する遊技価値（例えば、特図の大当たりなど）を決定すると共に、該決定に基づいて、表示制御装置40に表示に関するデータを送って変動表示装置4aに変動表示を行わせたり、音制御装置60に音に関するデータを送ってスピーカより出力される効果音を制御したり、装飾制御装置50に装飾に関するデータを送ってサイドランプ12、12等の各種装飾ランプ・LEDの点灯・点滅状態を制御したりする。

30

【0050】

例えば、特図の大当たり判定用乱数値と特図の大当たり判定値とが一致する場合には、表示制御装置40に表示に関するデータを送って変動表示装置4aの変動表示遊技を特定の停止態様（例えば、「1, 1, 1」、「7, 7, 7」などのぞろ目）で停止させ、大当たりと呼ばれる特別遊技状態を発生させる（このとき、遊技制御装置20（CPU 21a等）は特別遊技状態制御手段として機能している）。

この特別遊技状態は、特別変動入賞装置5の開閉扉5aが所定時間（例えば、29.5秒間）開放して閉じるサイクルを1ラウンドとし、各ラウンド中、遊技球が大入賞口5b中の継続入賞領域の継続センサ5dに検出されることを条件に所定ラウンド（例えば、15ラウンド）まで継続される遊技である。但し、各ラウンド中、大入賞口5bに遊技球が所定個数（例えば、10個）入賞したときはその時点でそのラウンドを終了する。各ラウンド中、大入賞口5bへの入賞個数は、カウントセンサ5cにより検出されてRAM 21bに記憶され、所定個数に達すると開閉扉5aが閉じられてそのラウンドの特別遊技状態が終了する。

40

このように、パチンコ遊技機においては、変動表示装置4aに表示される識別情報の変動表示遊技の結果、予め定められた特定の停止態様となることに関連して、遊技者に有利な特別遊技状態が発生して遊技者に対し所定の遊技価値（賞球の大量獲得の機会など）を付与可能となる。

【0051】

また、前記特別遊技状態（大当たり）の発生に際して、例えば、確変判定用乱数値と確変

50

判定値とが一致する場合には、その特別遊技状態の終了後、その後に大当たりが所定回数（例えば、1回）発生するまで大当たりの発生確率が通常確率（例えば、1 / 3 1 9）から高確率（例えば、5 / 3 1 9）に変換される確率変動状態（特定遊技状態）が発生するようになっている。

さらに、特定遊技状態中は、普図の変動表示の変動時間が短縮される（遊技者に有利な状態となる）普図時短状態が発生したり、なおかつ、普図の当たりの発生確率が高確率となる（遊技者に有利な状態となる）普図確率変動状態が発生したりするようになっている。このように、特別遊技状態と関連して所定条件が成立した場合には、特定遊技状態を発生させて、遊技者に有利な所定の補助遊技価値を付与可能となる。

即ち、ここで、遊技制御装置 2 0（C P U 2 1 a 等）は、特定遊技状態発生手段として機能する。

この実施例では、前記複数種類の識別情報に、後述のように、いわゆる確変図柄と非確変図柄とが含まれており、大当たりの発生に際して、確変判定用乱数値と確変判定値とが一致する場合には、確変図柄が特定の組み合わせの停止態様となって停止表示されて特図変動表示遊技が終了するようになっている。

なお、大当たりの発生に際して、確変判定用乱数値と確変判定値とが一致する場合に、前記したような特図変動表示遊技における確変図柄の停止態様ではなく、特別遊技状態中の演出表示が特別な表示態様となる（例えば、演出表示におけるキャラクタや背景が特定の色となる、又は特定の画像（キャラクタ、背景など）が表示される）等によって特定遊技状態が発生することを報知するようになっているても良い。

【 0 0 5 2 】

なお、遊技制御装置 2 0 の C P U 2 1 a は、入賞口センサ 8 a、...、特図始動センサ 9 b、カウントセンサ 5 c から入賞球の検出信号が入力された場合に、それら検出信号に基づいて、排出制御装置 3 0 に賞球データを送って、排出ユニット 1 2 4 より所要数の賞球を排出させる制御も行う。

【 0 0 5 3 】

また、表示制御装置 4 0 は、遊技制御装置 2 0 からの指令（送信データ）に基づいて、変動表示装置 4 a に、識別情報（例えば、図柄、数字、記号など）による特図の変動表示やリーチ状態の際のリーチ演出の表示、各種情報表示、特別遊技状態中の演出表示などを行わせる表示制御を行うものである。

図 4 に示すように、この表示制御装置 4 0 は、C P U（Central Processing Unit）4 1、R O M（Read Only Memory）4 2、R A M（Random Access Memory）4 3、D M A C（Direct Memory Access Controller）4 4、発振器 4 5、V D C（Video Digital Controller）4 6、フォント R O M 4 7、V D C 4 6 の電気信号（入力信号）を光信号（出力信号）に変換させる際の 補正を行う 補正回路 4 8、インターフェイス 4 9などを備えている。

【 0 0 5 4 】

このうち、C P U 4 1 は、その内部に制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタなどを備えており、遊技制御装置 2 0 とインターフェイス 4 9 を介して接続されて該遊技制御装置 2 0 の制御下で変動表示装置 4 a の制御を行っている。その制御データはクロック（発振器）4 5 からのパルスに同期させて V D C 4 6 に送られる。

R O M 4 2 には、変動表示装置 4 a の表示制御を行うための表示制御プログラム（本発明に係る特別遊技状態中の演出表示に関する表示制御プログラムや、遊技の演出に関する設定の変更に関わる演出設定変更プログラム、リーチ状態におけるリーチ演出の画像表示の表示制御プログラムも含む）や表示制御データ等が書き込まれている。

R A M 4 3 は、各種データを一時的に記憶する記憶領域や C P U 4 1 の作業領域などを備えている。

D M A C 4 4 は、遊技用マイクロコンピュータ 2 1 からの表示制御情報に対し、C P U 4 1 とのアクセスなしで直接各メモリーや V D C 4 6 等の間で表示制御データのやり取りを行っている。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 5 】

フォントROM 47には、変動表示遊技用の識別情報の表示データ、キャラクタ画像の表示データ、背景画像の表示データ、リーチ状態画像の表示データ、遊技内容を説明する文字の表示データなどが書き込まれている。

VDC 46の内部には、図示は省略するが、スプライトRAM、パレットRAM、V-RAM等が備えられていて、以下に示す画像データ制御を行っている。即ち、VDC 46は、CPU 41からの指令信号を受けて、フォントROM 47から識別情報や、キャラクタ、背景画像等の表示データを取り出して編集する。そして、その指令信号に含まれる配色データに基づいて、その編集した画像データに対し配色の指定をパレットRAM（図示省略）で行い、次いでスプライトRAM（図示省略）にて識別情報、キャラクタ等の画像編集を行う。さらに、この編集された画像データ信号は 補正回路 48で補正された後、V__SYNCやH__SYNCと同期させて変動表示装置 4aに送信され、この変動表示装置 4aにおいて表示される。

10

【 0 0 5 6 】

次に、客待ち（デモ画面表示）状態から、特図変動表示遊技を経て、大当たり（特別遊技状態）が発生し、その後、本発明に係る特別遊技状態中の演出表示が行われるまでの遊技について説明する。

【 0 0 5 7 】

先ず、図5に示すように、電源投入時若しくは遊技が行われていないときには、変動表示装置 4aの表示画面は、デモ画面等を表示する客待ち状態 S1となっている。そして、遊技が始められ、普通変動入賞装置（特図始動口）9に遊技球が入賞すると、特図変動表示状態 S2となる。

20

【 0 0 5 8 】

前記特図変動表示状態 S2になると、変動表示装置 4aの表示画面に形成された複数（例えば、本実施形態の場合3つ）の変動表示領域、即ち第1～第3変動表示領域のそれぞれにおいて、識別情報の変動表示遊技が開始される。

前記複数の識別情報には、それぞれ、例えば、数字の「1」～「12」の12種類の図柄があり、これら12種類の図柄のうちで所定時間循環するようにして変動表示された後、12種類の図柄のいずれかとなって停止表示されるようになっている。

この実施例では、12種類の図柄うち、例えば、奇数の「1」、「3」、「5」、「7」、「9」、「11」を模した図柄が確変図柄となっており、偶数の「2」、「4」、「6」、「8」、「10」、「12」を模した図柄が非確変図柄となっている。

30

さらに、識別情報の停止する順序は、本実施形態の場合、例えば、左側の識別情報 右側の識別情報 中央の識別情報の順であるとする。

【 0 0 5 9 】

そして、変動表示領域の各々における停止表示の結果、複数の識別情報が、例えば、「8」などのぞろ目といった特定の停止態様となることに関連して、大当たりとなると、特別遊技（大当たり）状態 S3に遷移して所定の遊技価値（賞球の大量獲得の機会など）を付与可能となる。

また、複数の識別情報が確変図柄の「7」などのぞろ目で大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後、確率変動状態（特定遊技状態）に遷移して補助遊技価値を付与可能となる。

40

なお、この実施例における遊技機では、変動表示遊技中にリーチ状態となった際に、通常の変動表示遊技とは異なる演出（リーチ演出）が行われるようになっている。ここでは、予め複数のリーチ演出が表示可能に設定されており、所定条件によって、その内の1つが選択されて表示されるようになっている。また、この実施例の各リーチ演出には、それぞれ異なるキャラクタが出現するようになっている。さらに、各リーチ演出には、それぞれ、信頼度が予め設定されており、どのリーチ演出が表示されるかによって、そのリーチ演出が行われた際のリーチ状態から大当たり（特別遊技状態）になる割合（可能性）が異なるようになっている。

50

なお、リーチ演出の中には、信頼度が100%（そのリーチ演出が表示されたときには必ず大当たりとなる。）に設定されたものが含まれていても良い。また、リーチ演出の中には、信頼度が設定されていないものがあるとしても良く、さらに、一のリーチ状態において、信頼度が設定されていないリーチ演出と、信頼度が設定されているリーチ演出が続けて表示可能となっていていても良い。例としては、1つだけ変動している識別情報をコマ送り変動するリーチ演出（信頼度なし）を表示してから、一のキャラクタを出現させて動作させるリーチ演出（信頼度あり）を表示すること等が挙げられる。

【0060】

なお、識別情報の変動表示遊技において大当たりとならなかった場合（ハズレの場合）において、特図始動記憶があるときには、続けて特図変動表示状態S2となり、特図始動記憶がないときには、客待ち状態S1に戻る。

また、特別遊技状態終了後においては、特図始動記憶があるときには、特図変動表示状態S2となり、特図始動記憶がないときには、客待ち状態S1となる。

【0061】

ここで、特図変動表示遊技、リーチ演出、特別遊技状態の発生等に関して、遊技制御装置20と表示制御装置40を、機能面から説明する。

図6は、遊技制御装置と表示制御装置を、主要な機能面から捉えた機能ブロック図であり、遊技制御装置20により実現される遊技制御手段20aと表示制御装置40によって実現される表示制御手段40aとによって、変動表示装置4aに対する表示制御を行うための概略機能を示してある。

【0062】

遊技制御手段20aは、遊技に関する制御を統括的に行うもので、遊技価値付与制御手段20b（CPU21a及びRAM21bが相当する）と、演出情報群指定手段20c（CPU21aが相当する）と、演出情報群記憶手段20d（ROM21cが相当する）と、図柄生成手段20e（CPU21a、RAM21b及びROM21cが相当する）を含んでいる。なお、ここでは図示を省略したが、前記したように、遊技制御手段20aは、排出制御装置30、装飾制御装置50、音制御装置60等への制御機能等も備えている。

【0063】

前記遊技価値付与制御手段20bは、遊技価値判定用乱数（特図の大当たり判定用乱数）を生成し、例えば、特図始動センサ9bの検出信号の入力等に基づいて遊技価値判定用乱数値（特図の大当たり判定用乱数値）を抽出記憶し、この抽出記憶した遊技価値判定用乱数値と予め設定された判定値（大当たり判定値）とを比較して遊技価値を付与するか否か（特別遊技状態を発生させるか否か）を判定し、この判定結果に基づいて変動表示装置4aで識別情報が特定の停止態様（例えば、「1, 1, 1」などのぞろ目）を導出したときに、所定の遊技価値を遊技者に付与可能とする制御（前記したような特別変動入賞装置5の開閉制御による特別遊技状態の発生）を行うものである。

【0064】

前記演出情報群指定手段20cは、前記遊技価値付与制御手段20bによる遊技価値付与の判定結果に応じて、変動表示装置4aに対する変動表示動作情報を含む演出情報を決定するための演出情報群を指定する演出情報群指定指令を送出する制御を行うものである。

なお、演出情報群指定手段20cは、演出情報群記憶手段20dに記憶されている演出情報群A～Nの中から適宜な演出情報群を選択するものとし、遊技価値付与制御手段20bからの判定結果（大当たりか外れか）に対応して選択可能な演出情報群が予め定められており、選択可能な演出情報群が一つの場合には、当然にその演出情報群を指定することとなるが、複数の演出情報群の中から選択可能な場合は、適宜な選択手法によって一つの演出情報群を選択して指定する。選択手法としては、演出情報群選択用乱数等を生成して抽出した乱数値から選択するようにしても良いし、一定の序列に基づいて選択可能な演出情報群から順次選択して行くようにしても良い。また、確変付き大当たり、確変無し大当たり、リーチ付き外れ、リーチ無し外れ等の停止態様、確率変動状態、変動時間短縮状態等の遊技状態、特図始動記憶数が所定数以上等の条件成立といった種々の情報を選択条件と

10

20

30

40

50

し、選択可能な演出情報群から一つの演出情報群を選択するようにしても良い。この実施例の演出情報群では、A～Nのそれぞれに、識別情報の変動表示遊技における変動時間が設定されている。

【0065】

なお、前述した遊技価値付与制御手段20bは、遊技価値付与判定の判定結果を図柄生成手段20eへ送り、この図柄生成手段20eが、判定結果に応じた変動表示装置4aにおける識別情報の停止態様を決めるようになっている。この図柄生成手段20eによって生成された停止図柄についての情報は、前記演出情報群指定手段20cから送出される演出情報群指定指令とは別途に表示制御手段40aへ送出される。例えば、遊技制御手段20aから表示制御手段40aへ送出される送信データは、演出情報群指定手段20cから演出情報群指定指令として識別情報の変動表示遊技の変動時間を送出し、図柄生成手段20eから停止態様情報として左図柄（左側の識別情報）、中図柄（中央の識別情報）、右図柄（右側の識別情報）を送出する。

10

【0066】

一方、表示制御手段40aは、複数種類の識別情報を変動表示可能な変動表示装置4aの表示制御を行うもので、演出情報選択手段40bと、演出情報格納記憶手段40cと、変動パターン決定手段40dと、変動表示動作制御手段40eを含んでいる。なお、図示を省略したが、表示制御手段40aは、客待ち状態におけるデモ画面表示制御などの機能も備えている。

【0067】

20

前記演出情報格納記憶手段40cは、演出情報を一つ以上含む複数の演出情報群に各演出情報を割り当てて、複数種類の演出情報を格納記憶するものである。すなわち、前記遊技制御手段20aの演出情報群指定手段20cからの演出情報群指定指令によって指定された演出情報群の中から演出情報を選択する演出情報選択手段40bは、演出情報格納記憶手段40cに格納記憶されている演出情報群に割り当てられた演出情報の一つを適宜の方法（乱数値等）に基づいて選択するのである。

例えば、前記遊技制御手段20aの演出情報群指定手段20cによって演出情報群Aが選択された場合には、さらに当該演出情報選択手段40bによって、演出情報群Aに割り当てられている演出情報A1、A2、A3の中から選択される演出情報が、乱数値等に基づいて決定されるのである。なお、この実施例の各演出情報は、リーチ状態におけるリーチ演出を含んでおり、例えば、演出情報A1に、後述するキャラクタC1（丸を模したキャラクタ）が出現するリーチ演出、演出情報A2に、後述するキャラクタC2（三角を模したキャラクタ）が出現するリーチ演出、演出情報A3に、後述するキャラクタC3（四角を模したキャラクタ）が出現するリーチ演出が記憶されている。また、各リーチ演出には信頼度が設定されていると共に、該信頼度は、演出設定変更手段の中の信頼度変更手段（ここでは、表示制御装置40のCPU41等が相当する）によって変更可能となっている。

30

【0068】

そして、前記演出情報選択手段40bにより選択された演出情報と、前記遊技制御手段20aの図柄生成手段20eから受けた停止図柄とに基づいて、変動パターン決定手段40dが実際の変動パターンを決定し、この変動パターン決定手段40dにより決定された変動パターンに従って、変動表示動作制御手段40eが変動表示装置4aの表示制御を行うのである。

40

【0069】

このように、遊技制御手段20aの遊技価値付与制御手段20bによる判定結果に応じて演出情報群指定手段20cが演出情報群を指定する演出情報群指定指令（変動表示時間についての指令）を表示制御手段40aへ送出し、該演出情報群指定指令を受けた表示制御手段40aの演出情報選択手段40bが演出情報格納記憶手段40cの該当する演出情報群（変動表示時間）の中から演出情報（リーチ演出等）を選択し、この選択された演出情報に基づき決定された変動パターンに従って変動表示動作制御手段40eが変動表示装置

50

4 a の表示制御を行うので、遊技制御手段 2 0 a は、遊技価値付与の判定と判定結果に適した変動表示装置 4 a の変動制御を行うための演出情報が含まれる演出情報群を指定するだけで良い。すなわち、変動表示装置 4 a に対する変動パターン決定のために必要な演出情報は表示制御手段 4 0 a (表示制御装置 4 0) 側で格納記憶する(演出設定変更手段も表示制御装置 4 0 に含まれている)と共に変動表示装置 4 a に対する具体的制御も表示制御手段 4 0 a 側で行うので、多様な演出情報に基づく変動表示装置 4 a の変動パターンのバリエーションを多くしても(例えば、リーチ演出の種類やリーチ演出に対する信頼度の変更パターンを多くしても)、遊技制御手段 2 0 a (遊技制御装置 2 0) に掛かる負担を増大させることがない。

【0070】

しかも、遊技制御手段 2 0 a の演出情報群指定手段 2 0 c により演出情報群のみを指定し、表示制御手段 4 0 a の演出情報選択手段 4 0 b が演出情報群の中から実際の演出情報を選択するものとしたので、遊技制御手段 2 0 a 側において、遊技価値付与の判定結果として同じ演出情報群を指定して送信した場合でも、表示制御手段 4 0 a 側で当該送信データに基づいて選択される演出情報が異なる場合もあるので、同じ遊技価値付与判定結果に対しても異なる変動パターンとして遊技者に見せることができ、変動表示装置 4 a による変動表示で遊技上の興味を高めることが可能となる。

【0071】

加えて、遊技制御手段 2 0 a から送出する演出情報群指定指令と、表示制御手段 4 0 a が演出情報群指定指令に基づいて演出情報を選択する演出情報群格納記憶とが互換性を有していれば、遊技制御装置 2 0 の司る遊技の進行制御と直接的に関わらない表示制御に関する表示制御装置 4 0 の機能を複数の機種で共通化できるので、開発効率を高め得るという利点もある。

【0072】

なお、図 7 に示すように、演出情報格納記憶手段 2 0 f (図 6 における演出情報群記憶手段 2 0 d と演出情報格納記憶手段 4 0 c の両方の機能を合わせたもの)を遊技制御手段 2 0 a (遊技制御装置 2 0) に備えて、演出情報の選択を、遊技制御装置 2 0 の演出情報群指定手段 2 0 c で全て行ってしまうことも考えられる。この場合は、変動表示時間と演出情報(リーチ演出等)を遊技制御装置 2 0 で決定して、表示制御手段 4 0 a (表示制御装置 4 0) にデータを送るので、表示制御手段 4 0 a はそのデータ通りに表示制御すればよく、表示制御装置 4 0 の負担を軽くすることができる。また、演出設定変更手段及び信頼度変更手段も遊技制御装置 2 0 の CPU 2 1 a 等に含ませることになり、演出設定の変更に必要なデータを遊技制御装置 2 0 側に置くことになる。このようにすれば、前記したように表示制御装置 4 0 の負担を軽くすることができるのみならず、表示制御装置が比較的簡単な構成の装置で良くなるため、複数の機種で表示制御装置を共通化できるという利点も生じる。

【0073】

この発明においては、前記特別遊技状態中は、変動表示装置 4 a の表示画面に、所定の演出表示がなされる(この際、表示制御装置 4 0 (CPU 4 1 等)が特別遊技状態演出表示制御手段として機能する)。

特別遊技状態中の演出表示は、特別遊技状態の進行状況に関連して進行し(ラウンド数が進むにつれて進行する)、特別遊技状態が終了するまでに何らかの結果が導出されるものとなっている。

そして、演出設定変更手段(この実施例では、表示制御装置 4 0 が相当する)によって、前記特別遊技状態中の演出表示の結果に関連して、特別遊技状態終了後の遊技の演出に関する設定が変更可能となっている。

この実施例では、特別遊技状態演出表示制御手段が、キャラクタ選択表示手段を備えており、このキャラクタ選択表示手段による演出表示(キャラクタ選択表示)として、前記リーチ状態におけるリーチ演出に出現可能に設定されている複数のキャラクタを出現させて、該複数のキャラクタの中から一又は複数の特定のキャラクタを選択する表示を行うよう

10

20

30

40

50

になっている。

ここでは、リーチ演出に出現可能に設定されている3つのキャラクタC1（丸を模したキャラクタ）、C2（三角を模したキャラクタ）、C3（四角を模したキャラクタ）を出現させて、該3つのキャラクタによるレースを行い、当該レースの結果（着順）に基づいて3つのキャラクタ間で順位を付けた状態で、3つのキャラクタ全てを選択するキャラクタ選択表示を行っている。

また、この実施例では、演出設定変更手段が、信頼度変更手段を含んでおり、前記キャラクタ選択表示（キャラクタによるレース）により選択されたキャラクタ（ここでは3つのキャラクタ全てを、キャラクタ間で順位を付けた状態で選択している）を伴うリーチ演出に対する信頼度を変更可能としている。

【0074】

以下、具体的な表示態様等について説明する。

まず、特別遊技状態発生前、すなわち特別遊技状態中の演出表示が行われる前においては、キャラクタC1が出現するリーチ演出、キャラクタC2が出現するリーチ演出、キャラクタC3が出現するリーチ演出の3つのリーチ演出が表示可能に設定されている。また、図9の（a）の表に示すように、特別遊技状態発生前の各リーチ演出に対する信頼度は、キャラクタC1を伴うリーチ演出が5%、キャラクタC2を伴うリーチ演出が15%、キャラクタC3を伴うリーチ演出が50%に設定されている。

特別遊技状態が発生すると、変動表示装置4aの表示画面4gにおいて、所定のタイミングで特別遊技状態の演出表示（キャラクタ選択表示）が開始される。始めに、図8の（a）に示すように、リーチ演出に出現可能に設定されている3つのキャラクタがレースのスタートラインにいる状態が表示され、レースがスタートする。なお、この実施例では、表示画面4gの全域に亘って演出表示が行われ、表示画面4gの一部（画面右上）に特別遊技状態の進行状況（ここではラウンド数）Rが表示されるようになっている。その後、特別遊技状態の進行状況に沿って、3つのキャラクタによるレース途中の様子が表示され（図8の（b））、レースのゴールシーンが表示される（図8の（c））。そして、特別遊技状態が終了する前の所定のタイミング（ここでは15ラウンド目）で、演出表示（レース）の結果を表示する。ここでは、図8の（d）に示すように、各キャラクタが表彰台上上がっている場面によって、レースの結果（着順）を表示している。なお、ここでは、C3が1位、C1が2位、C2が3位となっており、この着順通りにキャラクタ間で順位を付けた状態でキャラクタが選択されるようになっている。

そして、前記キャラクタ選択表示（レース）の結果に基づいて、キャラクタC1、C2、C3を伴う3つのリーチ演出に対する信頼度が変更される。ここでは、レースの着順に沿って信頼度が高くなるように変更され、図9の（b）の表に示すように、特別遊技状態終了後の各リーチ演出に対する信頼度は、キャラクタC2（3位）を伴うリーチ演出が5%、キャラクタC1（2位）を伴うリーチ演出が15%に変更されている。なお、キャラクタC3（1位）を伴うリーチ演出は50%のままで信頼度は変更されていない。

また、この実施例では、信頼度は、5%、15%、50%の何れかに変更されるようになっているが、これに限るものではなく、他の適宜の数値（%）に変更されるようになっていても良い。例えば、信頼度が100%に変更されるものがあるとしても良い。

【0075】

この実施例では、制御装置に、信頼度報知手段（ここでは表示制御装置40が相当する）が備えられており、特別遊技状態中の演出表示の結果に関連して、信頼度変更手段による信頼度の変更が決定された場合に、前記特別遊技状態中の演出表示の結果が出た後の所定のタイミングで、遊技者に、変更後の信頼度を報知するようになっている。ここでは、図10の（a）～（d）に示すように、変動表示装置4aの表示画面4gの上部Uに、リーチ演出に出現可能に設定されているキャラクタC1、C2、C3を、変更後の信頼度の高い順に画面の右側から並べ、さらに矢印を付すことで、遊技者に、変更後の信頼度（リーチ演出と変更後の信頼度の関係）を報知している。また、ここでは、特別遊技状態終了直後のタイミングで変更後の信頼度が報知され、そのまま、次の特別遊技状態が発生するま

10

20

30

40

50

で、常に信頼度報知がされるようになっている。すなわち、特別遊技状態終了後、デモ画面表示中（図10の（a））、特図変動表示遊技中（図10の（b））、特図停止表示中（図10の（c））、特図変動表示遊技におけるリーチ状態中（図10の（d））等のいずれの場合にも、常に信頼度報知がなされるようにされている。

なお、特別遊技状態中の演出表示（キャラクタによるレース）後に、図9の（b）の表を、変動表示装置4aの表示画面4gに所定時間表示することにより、信頼度報知を行うようにしても良い。

【0076】

なお、この実施例では、前記したように、複数の識別情報が確変図柄の「7」などのぞろ目で大当たりとなったことに関連して、特別遊技状態終了後、確変状態等の特定遊技状態に遷移するようになっているが、これに限るものではない。例えば、確変決定用の特別なキャラクタが特別遊技状態中の演出表示（ここではレース）に参加し、さらに当該キャラクタがレースで1位になること等、特別遊技状態中の演出表示の結果に関連して、特別遊技状態終了後、特定遊技状態になるか否かが決定されても良い。

また、前記特別遊技状態中の演出表示中（ここではレース中）に特定の表示態様となることに関連して、特別遊技状態終了後に、確率変動状態等の特定遊技状態となるようにしても良い。特定の表示態様には、例えば、特別遊技状態中の演出表示におけるキャラクタや背景の色が通常の演出表示と異なるものに変化したり、特定の画像が表示されたりすることが挙げられる。

【0077】

以上のように、この実施の形態のパチンコ遊技機100によれば、特別遊技状態中に行われる演出表示（ここではキャラクタ選択表示）の結果と、特別遊技状態終了後の遊技の演出に関する設定（ここではリーチ演出に定められた信頼度）を関連付けることができるため、単調な遊技に変化を持たせることができ、遊技の興趣を高めることができる。

また、特別遊技状態中の演出表示に、他の遊技中（ここではリーチ演出）に登場する複数のキャラクタが表示されるため、キャラクタの動き等によって、より一層遊技の興趣を高めることができる。

【0078】

さらに、信頼度報知手段により、信頼度が変更されたリーチ演出及び当該変更後の信頼度が、遊技者に報知されるため、遊技者はどのリーチ演出の信頼度がどのように変更されたのかを容易に知ることができ、さらに遊技の興趣を高めることができる。

加えて、この実施の形態において、特別遊技状態中の演出表示の結果に関連して、確率変動状態等の特定遊技状態を発生させるか否かの決定も行えば、特別遊技状態中の演出表示が、遊技者の利益により深く関連し、遊技者は、一層、特別遊技状態中の演出表示に注目することになる。

【0079】

〔第2の実施の形態〕

この第2の実施の形態のパチンコ遊技機100は、以下に説明する点の他は前記第1の実施の形態と同様であるので、同様の構成要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【0080】

この第2の実施の形態では、特別遊技状態中のキャラクタ選択表示において出現する複数のキャラクタ中に、前記特別遊技状態の発生時点で、リーチ演出に出現可能に設定されていないキャラクタを含んでいる。以下、具体的に説明する。

【0081】

まず、特別遊技状態発生前、すなわち特別遊技状態中の演出表示が行われる前においては、キャラクタC1（丸を模したキャラクタ）が出現するリーチ演出、キャラクタC2（三角を模したキャラクタ）が出現するリーチ演出、キャラクタC3（四角を模したキャラクタ）が出現するリーチ演出の3つのリーチ演出が表示可能に設定されている。また、図12の（a）の表に示すように、特別遊技状態発生前の各リーチ演出に対する信頼度は、キ

キャラクタC 1を伴うリーチ演出が5 %、キャラクタC 2を伴うリーチ演出が1 5 %、キャラクタC 3を伴うリーチ演出が5 0 %に設定されている。

特別遊技状態が発生すると、変動表示装置4 aの表示画面4 gにおいて、所定のタイミングで特別遊技状態の演出表示が開始される。始めに、図1 1の(a)に示すように、リーチ演出に出現可能に設定されている3つのキャラクタがレースのスタートラインにいる状態が表示され、レースがスタートする。なお、表示画面4 gの全域に亘って演出表示が行われ、表示画面4 gの一部(画面右上)に特別遊技状態の進行状況(ここではラウンド数)Rが表示されるようになってい

るのは、前記実施例と同様である。その後、特別遊技状態の進行状況に沿って、3つのキャラクタによるレースの様子が表示されるが、レース途中で、図1 1の(b)に示すように、前記特別遊技状態の発生時点で、リーチ演出に出現可能に設定されていないキャラクタC 4(六角を模したキャラクタ)が出現する(レースに参加してくる)。それから、キャラクタC 4を加えた4つのキャラクタによるレースの様子が表示され、レースのゴールシーンが表示される(図1 1の(c))。そして、特別遊技状態が終了する前の所定のタイミング(ここでは1 5ラウンド目)で、演出表示(レース)の結果を表示する。ここでは、図1 1の(d)に示すように、各キャラクタが表彰台に上がっている場面によって、レースの(結果)着順を表示している。なお、ここでは、C 4が1位、C 1が2位、C 2が3位となっており、この着順通りに順位を付けた上でキャラクタが選択されるようになってい

【0082】

る。また、表彰台に上がることができなかったキャラクタC 3は、キャラクタ演出表示において、選択されなかったとされる。そして、前記キャラクタ選択表示(レース)の結果(キャラクタC 4が選択され、キャラクタC 3が選択されなかったこと)により、特別遊技状態の発生時点でリーチ演出に出現可能に設定されていないキャラクタC 4を伴う新たなリーチ演出が表示可能となるとともに、特別遊技状態の発生時点でリーチ演出に出現可能に設定されているキャラクタC 3を伴うリーチ演出が表示不可能となる。さらに、キャラクタC 4を伴うリーチ演出に対して信頼度が設定される。ここでは、レースの着順に沿って信頼度が高く設定されるようになっており、図1 2の(b)の表に示すように、キャラクタC 4(1位)を伴うリーチ演出は5 0 %に設定される。キャラクタC 1, C 2を伴うリーチ演出は5 %, 1 5 %のままで信頼度は変更されていない。

なお、この実施例では、新たなリーチ演出が表示可能となるとともに、表示可能に設定されていたリーチ演出が表示不可能となるようにされているが、これに限らず、新たなリーチ演出が表示可能となるのみであっても良い。また、レースの着順等によっては、信頼度の変更も同時になされる場合もある。さらに、この実施例では、信頼度は、5 %, 1 5 %, 5 0 %の何れかに変更されるようになってい

【0083】

るが、これに限るものではなく、他の適宜の数値(%)に変更されるようになっていても良い。例えば、信頼度が1 0 0 %に変更されるものがあっても良い。また、新たなリーチ演出とは、遊技が始まってから1度も表示可能とされていないリーチ演出に限るものではなく、前回の特別遊技状態終了後から今回の特別遊技状態の発生

【0084】

の間に、表示不可能とされていたリーチ演出も含むものとする。この第2の実施の形態によれば、特別遊技状態の発生時点で遊技中(ここではリーチ演出)に出現可能に設定されていないキャラクタが、キャラクタ選択表示において選択されることにより、その後、出現可能となる(ここでは、その後のリーチ状態時において、当該キャラクタを伴う新たなリーチ演出が表示可能となる)ため、さらに、遊技に変化を持たせることができ、キャラクタ選択表示中、遊技者は、当該キャラクタが選択されるかどうか

に注目して、特別遊技状態中の演出表示をより楽しむことができる。なお、前記第1及び第2の実施の形態では、リーチ演出に関わるキャラクタを特別遊技状態中の演出表示に出現させてキャラクタ選択表示を行っているが、これに限らず、リーチ演出以外の遊技中に出現する(例えば、予告における予告演出や、デモ表示画面等)キャラ

ラクタを出現させるようにしても良い。さらに、この場合でも、遊技中（リーチ演出に限らず遊技全体において）に出現可能に設定されていないキャラクタが、キャラクタ選択表示で選択されることにより、出現可能に設定されるようにしても良い。またさらに、特別遊技状態中の演出表示は、キャラクタが出現しない他の演出表示であっても良い。

また、信頼度の変更は、キャラクタ選択表示によるキャラクタ選択の結果に限って行われるものではなく、他の演出表示の結果に関連して、信頼度の変更がされるようになっていても良い。さらに、信頼度は、リーチ演出に対する信頼度のみならず、予告演出に設定された信頼度であっても良い。

加えて、前記第1及び第2の実施の形態では、演出設定変更手段によって、信頼度の変更や新たなリーチ演出の追加等のリーチ演出に関する設定の変更がされているが、これに限るものではなく、リーチ演出以外の遊技の演出に関する設定を変更可能にしてあっても良い。

【0085】

また、本発明は、前記の各実施の形態のパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの弾球遊技機や、パチスロ、スロットマシン等の遊技機にも適用可能である。

即ち、パチスロの場合には、ドラムリール式の変動表示装置で変動表示を行うものが一般的であるが、この場合に、他の表示装置（例えば、液晶表示装置、ブラウン管式の表示装置等）をさらに備えることとして、この他の表示装置にて、特別遊技状態中の演出表示等を行うようにすればよい。

さらに、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は前記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0087】

【発明の効果】

請求項1記載の発明に係る遊技機によれば、遊技者にとって大きな関心事であるリーチ演出に定められた信頼度が変更されることにより、遊技に変化を持たせることができると共に、リーチ演出の信頼度の変更に関わる特別遊技状態中の演出表示に遊技者は興味を持つことになり、遊技の興趣を高めることができる。

【0088】

また、信頼度が変更されたリーチ演出及び当該変更後の信頼度が、遊技者に報知されるため、遊技者はどのリーチ演出の信頼度がどのように変更されたのかを容易に知ることができ、さらに遊技の興趣を高めることができる。

【0091】

特に、特別遊技状態中に行われるキャラクタ選択表示の選択結果と、選択されたキャラクタを伴うリーチ演出の信頼度が密接に関連してくるため、遊技者はより特別遊技状態中のキャラクタ選択表示に興味を持つことになり、さらに遊技の興趣を高めることができる。

【0093】

請求項2記載の発明に係る遊技機によれば、演出設定変更手段により、特別遊技状態中に行われる演出表示の結果と、特別遊技状態終了後の遊技の演出に関する設定を関連付けることができるため、遊技に変化を持たせることができると共に、遊技者に特別遊技状態中の演出表示に対する興味を持たせることができ、遊技の興趣を高めることができる。

また、遊技制御装置内のデータ量を低減させることができ、遊技の演出における設定の変更が多様な場合であっても、遊技に関する様々な制御を行っている遊技制御装置に掛かる負担を増大させずに済む。そして、遊技制御装置の構成は従来のものと相違点が少なく、遊技制御装置の開発効率を高め得るという利点もある。さらに、表示制御装置で変動表示遊技の演出設定の大部分を行うため、遊技制御装置からの同一の送信データに対して、表示制御装置で当該送信データに基づいて異なる変動表示遊技の演出として表示させるこ

10

20

30

40

50

とができるという効果もある。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明に係る遊技機として例示するパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図 3】パチンコ遊技機の背面図である。

【図 4】制御装置を構成する遊技制御装置と表示制御装置の主要制御ブロック図である。

【図 5】遊技機の遊技状態遷移図である。

【図 6】遊技制御装置と表示制御装置における機能の構成の一例を示すブロック図である。

。

【図 7】遊技制御装置と表示制御装置における機能の構成の他の例を示すブロック図である。

10

【図 8】特別遊技状態中の演出表示の一例を示す図である。

【図 9】図 8 の演出表示の前後における出現可能キャラクタと信頼度の関係を示す表である。

【図 10】信頼度報知手段による信頼度報知の一例を示す図である。

【図 11】特別遊技状態中の演出表示の他の例を示す図である。

【図 12】図 11 の演出表示の前後における出現可能キャラクタと信頼度の関係を示す表である。

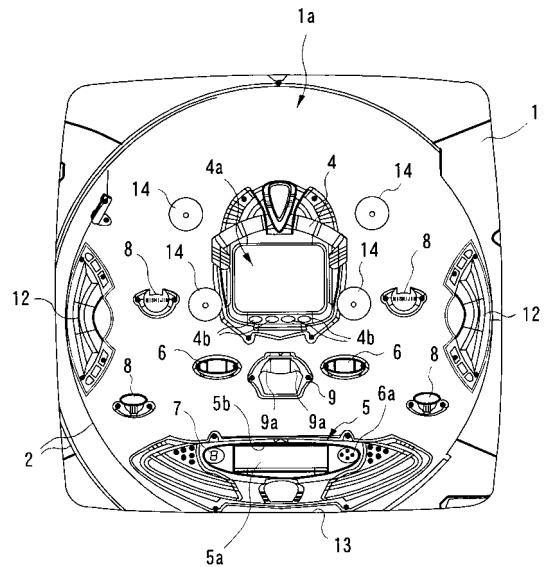
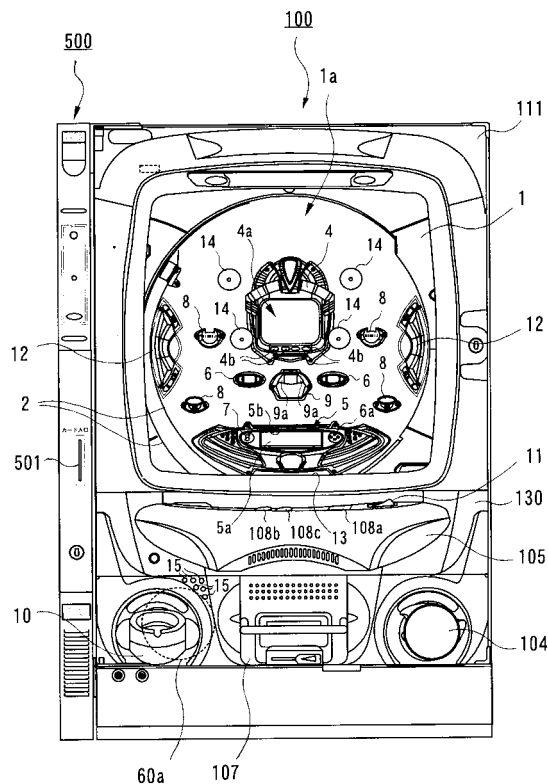
【符号の説明】

100 遊技機
4a 変動表示装置
20 遊技制御装置
40 表示制御装置
41 CPU (特別遊技状態演出制御手段、キャラクタ選択表示手段、演出設定変更手段、信頼度変更手段)

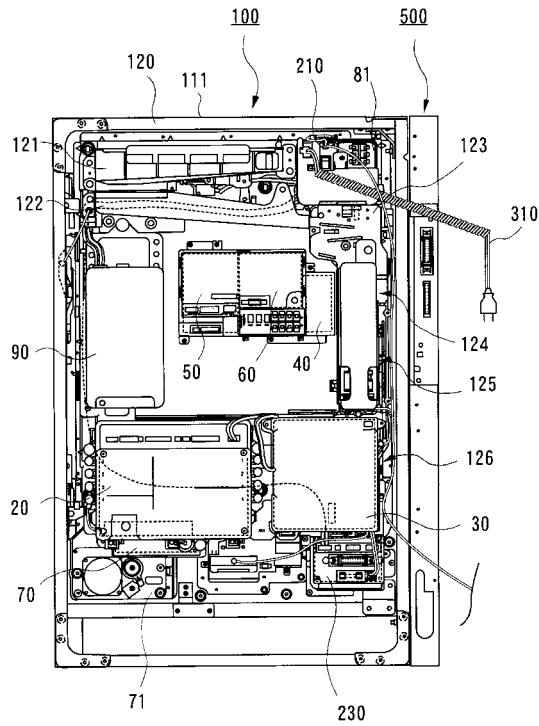
20

【図 1】

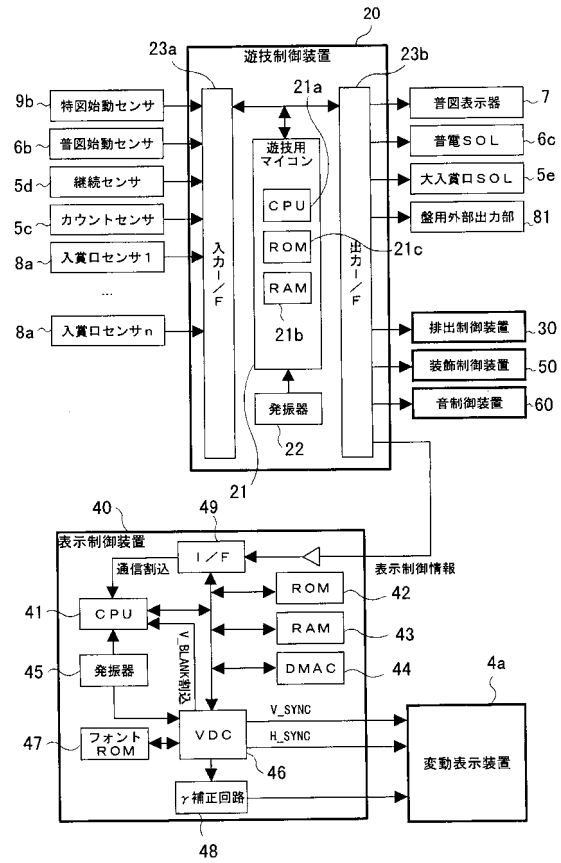
【図 2】



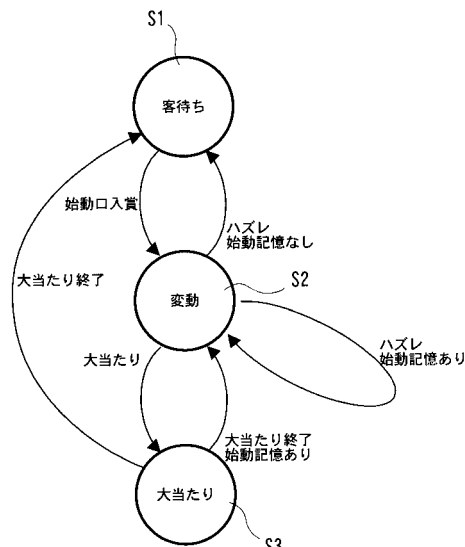
【図 3】



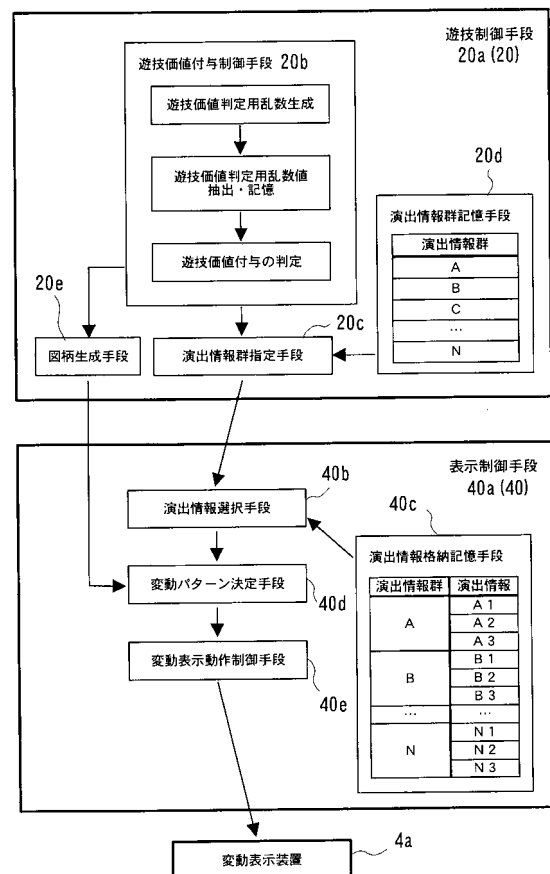
【図 4】



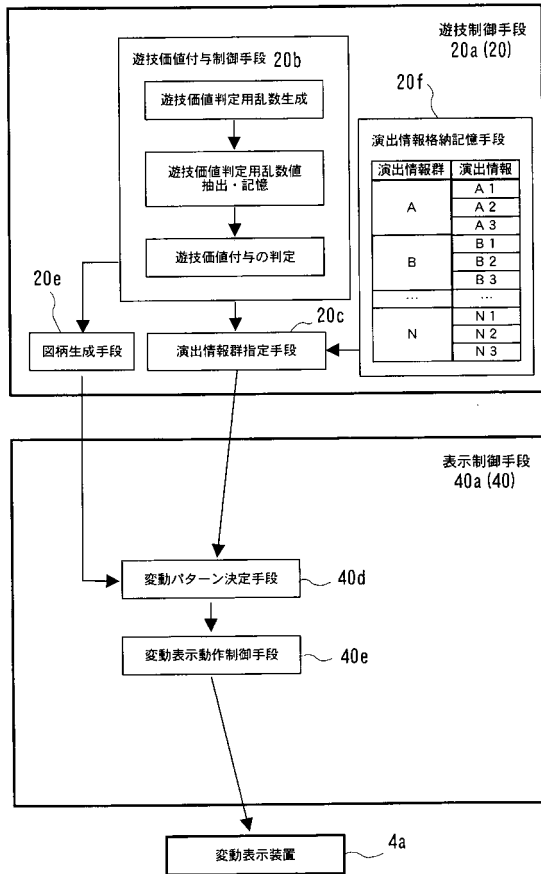
【図 5】



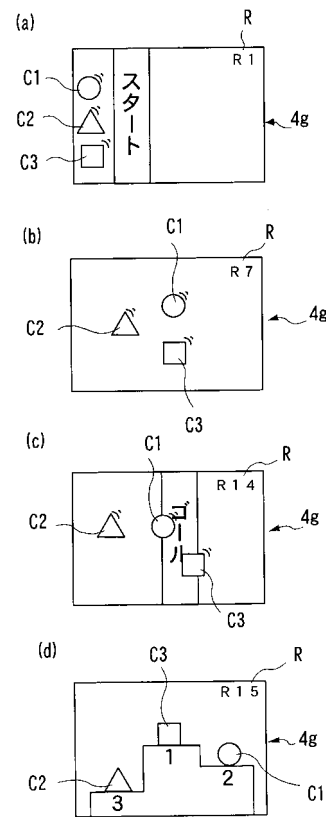
【図 6】



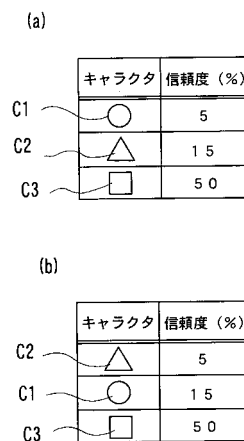
【図 7】



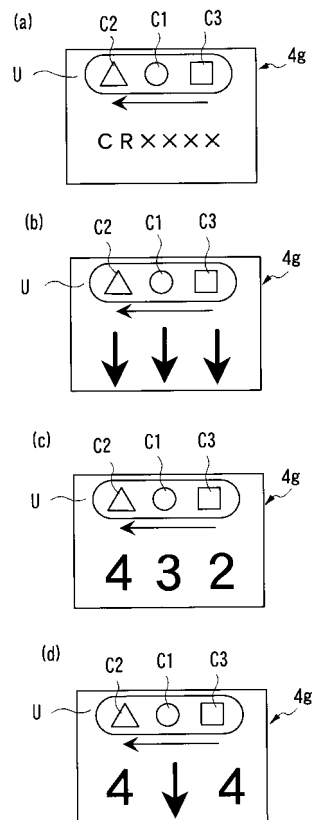
【図 8】



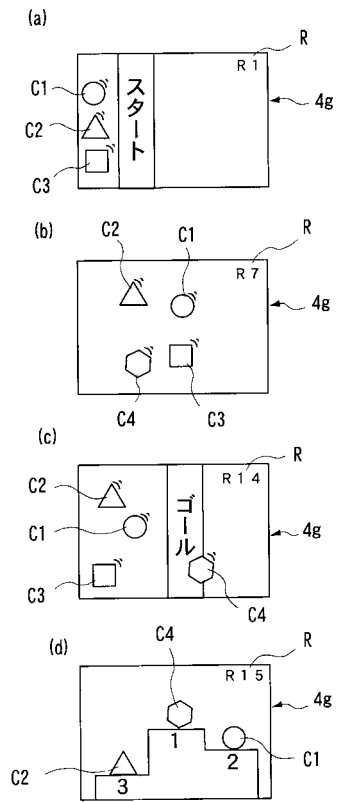
【図 9】



【図 10】



【図 1 1】



【図 1 2】

(a)

キャラクタ	信頼度 (%)
C1	5
C2	1 5
C3	5 0

(b)

キャラクタ	信頼度 (%)
C4	5 0
C1	1 5
C2	5

フロントページの続き

審査官 高橋 三成

- (56)参考文献 特開平 0 9 - 2 4 8 3 7 5 (J P , A)
特開平 0 9 - 0 2 8 8 8 1 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 2 0 2 1 0 2 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 2 7 9 5 9 1 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 2 4 5 9 2 2 (J P , A)
特開平 1 1 - 3 3 3 0 8 9 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 0 4 2 2 0 3 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 3 2 5 6 0 7 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A63F 7/02