

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第3850055号
(P3850055)

(45) 発行日 平成18年11月29日(2006.11.29)

(24) 登録日 平成18年9月8日(2006.9.8)

(51) Int.C1.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 320

請求項の数 3 (全 37 頁)

(21) 出願番号 特願平7-287142
 (22) 出願日 平成7年11月6日(1995.11.6)
 (65) 公開番号 特開平9-122312
 (43) 公開日 平成9年5月13日(1997.5.13)
 審査請求日 平成14年11月5日(2002.11.5)

前置審査

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 群馬県桐生市境野町6丁目460番地
 (74) 代理人 100064746
 弁理士 深見 久郎
 (74) 代理人 100085132
 弁理士 森田 俊雄
 (74) 代理人 100095418
 弁理士 塚本 豊
 (74) 代理人 100114801
 弁理士 中田 雅彦
 (72) 発明者 鶴川 詔八
 群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5
 審査官 濱津 太朗

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】

表示状態が変化可能な特別図柄用可変表示装置および飾り図柄用可変表示装置を有し、前記特別図柄用可変表示装置および前記飾り図柄用可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様の組合せとなったときに、遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、

所定条件の成立により前記遊技機を前記特別図柄用可変表示装置および前記飾り図柄用可変表示装置を可変開始させた後表示結果を導出表示させるまでの可変表示期間を短縮する変動時間短縮制御が行なわれる特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別図柄用可変表示装置および前記飾り図柄用可変表示装置を可変開始させた後表示結果を導出表示させる制御を行なう可変表示制御手段と、

前記特定遊技状態を発生させるか否かを事前に決定するための当り決定ランダムカウンタと、

前記飾り図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類を決定するための飾り図柄用図柄決定ランダムカウンタと、

前記特別図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類を決定するための特別図柄用図柄決定ランダムカウンタとを含み、

前記特別図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの総数より、前記飾り図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの総数は多く、

前記可変表示制御手段は、前記飾り図柄用図柄決定ランダムカウンタの値に基づいて前

10

20

記飾り図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類を決定するとともに、前記特別図柄用図柄決定ランダムカウンタの値に基づいて前記特別図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類を決定し、また、前記当り決定ランダムカウンタの値に基づいて前記特定遊技状態を発生させることが決定されたときに、前記飾り図柄用可変表示装置において特有の表示を行なうとともに、前記飾り図柄用可変表示装置の可変表示期間が、リーチ状態が発生しない通常状態での可変表示期間より長くなるリーチ状態の表示を行なう一方、前記特別図柄用可変表示装置においては、前記特別図柄用可変表示装置での特有の表示を行なわないが、前記特別図柄用可変表示装置の可変表示期間は、前記通常状態での可変表示期間より長くなる表示を行ない、さらに、

前記遊技機は、

10

前記当り決定ランダムカウンタの値に基づいて前記特定遊技状態を発生させないことが決定されたときに、前記リーチ状態と同様の表示態様の表示である外れリーチ状態の表示を行なうか否かを決定するための外れリーチ表示決定ランダムカウンタと、

前記飾り図柄用可変表示装置において行なわれる前記リーチ状態の表示の種類を決定するためのリーチ状態種類決定ランダムカウンタとを含み、

前記可変表示制御手段は、

前記当り決定ランダムカウンタの値に基づいて前記特定遊技状態を発生させないことが決定されたときに、前記外れリーチ表示決定ランダムカウンタの値に基づいて前記外れリーチ状態の表示を行なうか否かを決定する外れリーチ表示決定手段と、

前記外れリーチ表示決定手段によって前記外れリーチ状態の表示を行なうことが決定されたときに、前記リーチ状態種類決定ランダムカウンタの値に基づいて前記外れリーチ状態の表示の種類を決定する外れリーチ状態種類決定手段と、

20

前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されているときであって、前記当り決定ランダムカウンタの値に基づいて前記特定遊技状態を発生させないことが決定されたときに、前記外れリーチ表示決定ランダムカウンタを用いて前記外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する確率を下げる処理手段とを含むことを特徴とする、遊技機。

【請求項 2】

前記可変表示制御手段は、前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されているか否かを判断する判断手段を含み、

前記処理手段は、前記判断手段により前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されていると判断されたときに、前記外れリーチ表示決定ランダムカウンタのとり得る範囲を大きくするとともに、前記外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する値の個数は前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されていないときと同様とすることにより、前記外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する確率を下げる特徴とする、請求項 1 に記載の遊技機。

30

【請求項 3】

前記可変表示制御手段は、前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されているか否かを判断する判断手段を含み、

前記処理手段は、前記判断手段により前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されていると判断されたときに、前記外れリーチ表示決定ランダムカウンタのとり得る範囲を前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されていないときと同様とするとともに、前記外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する値の個数を前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されていないときより少なくすることにより、前記外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する確率を下げる特徴とする、請求項 1 に記載の遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、たとえばパチンコ遊技機やコイン遊技機あるいはスロットマシン等で代表される遊技機に関し、詳しくは、表示状態が変化可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様となった場合に、遊技者に有利な特定遊技状

50

態に制御可能な遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

この種の遊技機において、従来から一般的に知られているものに、たとえば、図柄等からなる複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置が設けられ、その可変表示装置が可変表示開始された後、停止制御される等して表示結果が導出表示され、その表示結果が予め定められた特定の表示態様（たとえば777）になった場合に、遊技者に有利な特定遊技状態（大当たり状態）に制御されるように構成されたものがあった。

【0003】

さらに、この種の従来の遊技機では、遊技において所定条件が成立した場合に、特定遊技状態が発生しやすい特別遊技状態に遊技機を制御するものがあった。その特別遊技状態の具体例としては、特定遊技状態が発生する確率が向上した高確率状態がある。この高確率状態は、確率変動状態または確率向上状態とも呼ばれているものである。

【0004】

このような高確率状態に遊技機が制御された場合には、識別情報の可変表示期間を短縮する制御である変動時間短縮制御（可変表示時間短縮制御）も実行されるようになっていた。このような変動時間短縮制御が行なわれると、識別情報の表示結果が通常時（高確率状態時以外の場合）よりも早期に得られるため、可変表示に関与しない無駄な入賞を減らすことが可能になるとともに、早期に特定遊技状態を発生させることが可能になる。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、前述のような変動時間短縮制御を実行する高確率状態を制御の1つとして設定した従来の遊技機では、早期に特定遊技状態を発生させることが可能な反面、次のような問題があった。

【0006】

前述のような変動時間短縮制御においては、一様に可変表示期間が短縮される。このため、リーチ状態が発生した場合でも、リーチ状態が発生しない場合と同様に可変表示期間が短縮される制御が行なわれる。このように、従来の遊技機では、遊技者の期待感が高められるリーチ状態での可変表示期間も短縮される。このため、従来の遊技機では、特別遊技状態に制御された場合において、可変表示により遊技者の期待感を盛り上げるための演出効果が不足し、遊技者の期待感が高まらず、遊技の面白味に欠けるという問題があった。

【0007】

この発明は係る実情に鑑み考え出されたものであって、その目的は、特別遊技状態において、特定遊技状態を早期に発生させながらも、可変表示の面白味を損なわないようにすることが可能な遊技機を提供することである。

【0008】

【課題を解決するための手段】

請求項1に記載の本発明は、表示状態が変化可能な特別図柄用可変表示装置および飾り図柄用可変表示装置を有し、前記特別図柄用可変表示装置および前記飾り図柄用可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様の組合せとなったときに、遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、

所定条件の成立により前記遊技機を前記特別図柄用可変表示装置および前記飾り図柄用可変表示装置を可変開始させた後表示結果を導出表示させるまでの可変表示期間を短縮する変動時間短縮制御が行なわれる特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別図柄用可変表示装置および前記飾り図柄用可変表示装置を可変開始させた後表示結果を導出表示させる制御を行なう可変表示制御手段と、

前記特定遊技状態を発生させるか否かを事前に決定するための当り決定ランダムカウンタと、

前記飾り図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類を決定するための飾り図柄用図柄決定ランダムカウンタと、

10

20

30

40

50

前記特別図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類を決定するための特別図柄用図柄決定ランダムカウンタとを含み、

前記特別図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの総数より、前記飾り図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの総数は多く、

前記可変表示制御手段は、前記飾り図柄用図柄決定ランダムカウンタの値に基づいて前記飾り図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類を決定するとともに、前記特別図柄用図柄決定ランダムカウンタの値に基づいて前記特別図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類を決定し、また、前記当り決定ランダムカウンタの値に基づいて前記特定遊技状態を発生させることが決定されたときに、前記飾り図柄用可変表示装置において特有の表示を行なうとともに、前記飾り図柄用可変表示装置の可変表示期間が、リーチ状態が発生しない通常状態での可変表示期間より長くなるリーチ状態の表示を行なう一方、前記特別図柄用可変表示装置においては、前記特別図柄用可変表示装置での特有の表示を行なわないが、前記特別図柄用可変表示装置の可変表示期間は、前記通常状態での可変表示期間より長くなる表示を行ない、さらに、

前記遊技機は、

前記当り決定ランダムカウンタの値に基づいて前記特定遊技状態を発生させないことが決定されたときに、前記リーチ状態と同様の表示態様の表示である外れリーチ状態の表示を行なうか否かを決定するための外れリーチ表示決定ランダムカウンタと、

前記飾り図柄用可変表示装置において行なわれる前記リーチ状態の表示の種類を決定するためのリーチ状態種類決定ランダムカウンタとを含み、

前記可変表示制御手段は、

前記当り決定ランダムカウンタの値に基づいて前記特定遊技状態を発生させないことが決定されたときに、前記外れリーチ表示決定ランダムカウンタの値に基づいて前記外れリーチ状態の表示を行なうか否かを決定する外れリーチ表示決定手段と、

前記外れリーチ表示決定手段によって前記外れリーチ状態の表示を行なうことが決定されたときに、前記リーチ状態種類決定ランダムカウンタの値に基づいて前記外れリーチ状態の表示の種類を決定する外れリーチ状態種類決定手段と、

前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されているときであって、前記当り決定ランダムカウンタの値に基づいて前記特定遊技状態を発生させないことが決定されたときに、前記外れリーチ表示決定ランダムカウンタを用いて前記外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する確率を下げる処理手段とを含むことを特徴とする。

【0009】

請求項2に記載の本発明は、請求項1に記載の発明の構成に加えて、前記可変表示制御手段は、前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されているか否かを判断する判断手段を含み、

前記処理手段は、前記判断手段により前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されていると判断されたときに、前記外れリーチ表示決定ランダムカウンタのとり得る範囲を大きくするとともに、前記外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する値の個数は前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されていないときと同様とすることにより、前記外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する確率を下げることを特徴とする。

【0010】

請求項3に記載の本発明は、請求項1に記載の発明の構成に加えて、前記可変表示制御手段は、前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されているか否かを判断する判断手段を含み、

前記処理手段は、前記判断手段により前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されていると判断されたときに、前記外れリーチ表示決定ランダムカウンタのとり得る範囲を前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されていないときと同様とするとともに、前記外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する値の個数を前記遊技機が前記特別遊技状態に制御されていないときより少なくすることにより、前記外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する確率を下げることを特徴とする。

10

20

30

40

50

【0013】

【作用】

請求項1に記載の本発明によれば、特別遊技状態制御手段の働きにより、所定条件の成立により遊技機が、特別図柄用可変表示装置および飾り図柄用可変表示装置を可変開始させた後表示結果を導出表示させるまでの可変表示期間を短縮する変動時間短縮制御が行なわれる特別遊技状態に制御される。可変表示制御手段の働きにより、特別図柄用可変表示装置および飾り図柄用可変表示装置を可変開始させた後表示結果を導出表示させる制御が行なわれる。当り決定ランダムカウンタの働きにより、特定遊技状態を発生させるか否かが事前に決定される。飾り図柄用図柄決定ランダムカウンタの働きにより、飾り図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類が決定される。特別図柄用図柄決定ランダムカウンタの働きにより、特別図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類が決定される。可変表示制御手段のさらなる働きにより、飾り図柄用図柄決定ランダムカウンタの値に基づいて飾り図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類が決定されるとともに、特別図柄用図柄決定ランダムカウンタの値に基づいて特別図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類が決定され、また、当り決定ランダムカウンタの値に基づいて特定遊技状態を発生させることが決定されたときに、飾り図柄用可変表示装置において特有の表示を行なうとともに、飾り図柄用可変表示装置の可変表示期間が、リーチ状態が発生しない通常状態での可変表示期間より長くなるリーチ状態の表示が行なわれる一方、特別図柄用可変表示装置においては、特別図柄用可変表示装置での特有の表示は行なわれないが、特別図柄用可変表示装置の可変表示期間は、通常状態での可変表示期間より長くなる表示が行なわれる。遊技機が備える外れリーチ表示決定ランダムカウンタの働きにより、当り決定ランダムカウンタの値に基づいて特定遊技状態を発生させないことが決定されたときに、リーチ状態と同様の表示態様の表示である外れリーチ状態の表示を行なうか否かが決定される。遊技機が備えるリーチ状態種類決定ランダムカウンタの働きにより、飾り図柄用可変表示装置において行なわれるリーチ状態の表示の種類が決定される。可変表示制御手段が備える外れリーチ表示決定手段の働きにより、当り決定ランダムカウンタの値に基づいて特定遊技状態を発生させないことが決定されたときに、外れリーチ表示決定ランダムカウンタの値に基づいて外れリーチ状態の表示を行なうか否かが決定される。可変表示制御手段が備える外れリーチ状態種類決定手段の働きにより、外れリーチ表示決定手段によって外れリーチ状態の表示を行なうことが決定されたときに、リーチ状態種類決定ランダムカウンタの値に基づいて外れリーチ状態の表示の種類が決定される。可変表示制御手段が備える処理手段の働きにより、遊技機が特別遊技状態に制御されているときであって、当り決定ランダムカウンタの値に基づいて特定遊技状態を発生させないことが決定されたときに、外れリーチ表示決定ランダムカウンタを用いて外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する確率が下げられる。

【0014】

請求項2に記載の本発明によれば、請求項1に記載の発明の作用に加えて次のように作用する。可変表示制御手段が備える判断手段の働きにより、遊技機が特別遊技状態に制御されているか否かが判断される。処理手段の働きにより、判断手段により遊技機が特別遊技状態に制御されていると判断されたときに、外れリーチ表示決定ランダムカウンタのとり得る範囲を大きくするとともに、外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する値の個数は遊技機が特別遊技状態に制御されていないときと同様とすることにより、外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する確率が下げられる。

【0015】

請求項3に記載の本発明によれば、請求項1に記載の発明の作用に加えて次のように作用する。可変表示制御手段が備える判断手段の働きにより、遊技機が特別遊技状態に制御されているか否かが判断される。処理手段の働きにより、判断手段により遊技機が特別遊技状態に制御されていると判断されたときに、外れリーチ表示決定ランダムカウンタのとり得る範囲を遊技機が特別遊技状態に制御されていないときと同様とするとともに、外れ

10

20

30

40

50

リーチ状態の表示を行なうことを決定する値の個数を遊技機が特別遊技状態に制御されていないときより少なくすることにより、外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する確率が下げられる。

【0018】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明の実施の形態を図面に基づいて詳細に説明する。なお、以下の実施の形態においては、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明は、これに限らず、たとえばコイン遊技機やスロットマシン等であってもよく、表示状態が変化可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様となった場合に、遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であれば、すべてに適用することが可能である。

10

【0019】

図1は、遊技機の一例のパチンコ遊技機の遊技盤面を示す正面図である。このパチンコ遊技機には、遊技者が打球操作するための打球操作ハンドル（図示せず）が設けられており、この打球操作ハンドルを遊技者が操作することにより、パチンコ玉を1つずつ遊技盤12の前面に形成された遊技領域13内に打込むことができる。

【0020】

この遊技領域13内には、図柄等からなる複数種類の識別情報を可変表示して表示状態が変化可能な可変表示装置として、特別図柄用可変表示装置60および飾り図柄用可変表示装置1の2種類の装置が設けられている。

20

【0021】

特別図柄用可変表示装置60は、3つの7セグメントLEDよりなり、特別図柄と呼ばれる識別情報を可変表示するためのものである。この特別図柄用可変表示装置60は、横一列に並ぶ左、中、右の各特別図柄可変表示部を有し、各特別図柄可変表示部に表示される特別図柄を可変表示可能に構成されている。以下の説明においては、左、中、右の各特別図柄表示部に表示される特別図柄を、左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄と呼ぶ。

【0022】

飾り図柄用可変表示装置1は、飾り図柄と呼ばれる識別情報等を可変表示するためのものであり、液晶表示装置等よりなる画像表示装置2を有している。この画像表示装置2は、3行×3列の合計9個の可変表示用の飾り図柄表示部2a～2iを表示することが可能である。さらに画像表示装置2は、飾り図柄表示部2a～2iの他にも、キャラクタ画像およびその他の多種類の画像を適宜表示することが可能である。ここで、キャラクタ画像とは、画像表示装置2に表示される人間、動物、図形あるいは物等を表わす映像をいう。

30

【0023】

このように構成された特別図柄用可変表示装置60および飾り図柄用可変表示装置1は、連動して可変表示を行なう。具体的には、特別図柄用可変表示装置60の特別図柄の可変表示に連動して、飾り図柄用可変表示装置1の飾り図柄の可変表示が行なわれる。このため、特別図柄用可変表示装置60の表示内容と、飾り図柄用可変表示装置1の表示内容との間には、一定の関連性がある。

【0024】

40

その関連性とは、たとえば、次のような関連性である。特別図柄用可変表示装置60の表示内容が後述する大当たり状態となれば、飾り図柄用可変表示装置1の表示内容も大当たり状態となる。また、特別図柄用可変表示装置60の表示内容が外れ状態となれば、飾り図柄用可変表示装置1の表示内容も外れ状態となる。

【0025】

遊技領域13内に打込まれたパチンコ玉が始動入賞口4内に入賞すれば、その始動入賞玉が始動入賞玉検出スイッチ4aにより検出されてその検出出力に基づいて、特別図柄用可変表示装置60の特別図柄が可変開始された後、停止制御される。それと同時に、その特別図柄用可変表示装置60の動作に連動して、飾り図柄用可変表示装置1においても、飾り図柄が可変開始され、その後飾り図柄が停止制御される。この場合、特別図柄用可変表

50

示装置 6 0においては、飾り図柄用可変表示装置 1 の飾り図柄表示部 2 a ~ 2 i のすべてが停止した直後に、左，中，右特別図柄可変表示部がすべて同時に停止する。

【 0 0 2 6 】

その特別図柄用可変表示装置 6 0 の可変停止時の表示結果が予め定められた特定の表示態様（たとえば 7 7 7 ）となり、それに伴って、飾り図柄用可変表示装置 1 の可変停止時の表示結果が予め定められた特定の表示態様（たとえばあるライン上で 7 7 7 ）となれば、可変入賞球装置 5 0 の開閉板 5 a が開成して打玉が入賞可能な遊技者にとって有利な第 1 の状態となり大当たり状態（特定遊技状態）が発生する。

【 0 0 2 7 】

飾り図柄用可変表示装置 1 の可変表示中においては、リーチ状態が発生する場合がある。
ここで、リーチの定義を説明する。リーチとは、表示状態が変化可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置が複数の表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が予め定められた特定の表示態様の組合せになった場合に、特定の遊技価値が付与される遊技機において、前記複数の表示結果の一部がまだ導出表示されていない段階で、既に導出表示されている表示結果が前記特定の表示態様の組合せとなる条件を満たしている表示状態をいう。具体的には、前記複数の表示結果が、複数の可変表示部（ここでは 1 つの可変表示装置に複数の可変表示部が設けられた場合の可変表示部をいう）に表示される識別情報の組合せを指す場合において、一部の可変表示部の表示結果がまだ導出表示されていない表示状態が含まれ、また、1 つの可変表示装置が 1 つの可変表示部を有する場合に、前記複数の表示結果が、1 つの可変表示部が複数回停止表示され、その停止表示された結果の識別情報の組合せを指す場合において、一部の回の表示結果がまだ導出表示されていない段階の表示状態が含まれる。

【 0 0 2 8 】

あるいは、リーチとは、可変表示装置が複数の表示結果を導出表示する場合に、前記複数の表示結果の全部がまだ導出表示されていない段階で、前記遊技機が、前記特定の表示態様の組合せを導出表示可能な 1 段階前の状態であることを示した状態をもいう。具体的には、前記 1 つの可変表示装置が複数の可変表示部を有する場合に、前記複数の表示結果が複数の可変表示部に表示される識別情報の組合せを指す場合において、複数の可変表示部に表示される識別情報の一部または全部が揃った状態で可変表示を行なっている状態をいう。

【 0 0 2 9 】

一方、特別図柄用可変表示装置 6 0においては、左，中，右特別図柄可変表示部がすべて同時に停止するため、リーチ状態の表示が行なわれない。

【 0 0 3 0 】

この可変入賞球装置 5 0 は、通常時は開閉板 5 a が開成して打玉が入賞不可能な遊技者にとって不利な第 2 の状態となっているが、大当たり状態が発生すればソレノイド 8 が励磁されて開閉板 5 a が開成して入賞開口 5 が開放された第 1 の状態となる。この可変入賞球装置 5 0 の第 1 の状態は、所定期間（たとえば 3 0 秒間）の経過あるいは所定個数（たとえば 1 0 個）の打玉の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立したことにより終了して第 2 の状態となる。その入賞開口 5 内に入賞したパチンコ玉が特定入賞玉検出スイッチ 6，入賞玉検出スイッチ 7 により検出され、その検出個数は入賞個数表示器 9 により表示される。また、第 1 の状態となっている可変入賞球装置 5 0 内に入賞したパチンコ玉が予め定められた特定入賞領域（V ポケット）に入賞すれば、その特定入賞玉が特定入賞玉検出スイッチ 6 により検出され、その回の可変入賞球装置 5 0 の第 1 の状態が終了するのを待って再度可変入賞球装置 5 0 を第 1 の状態に駆動制御する繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御の上限回数はたとえば 1 6 回と定められている。

【 0 0 3 1 】

ここで、飾り図柄用可変表示装置 1 の画像表示装置 2 の表示内容を簡単に説明する。画像表示装置 2 の表示画像においては、3 行 × 3 列の合計 9 個の飾り図柄表示部が一齊に可変開始（スクロール表示を開始）した後、まず 2 つの飾り図柄表示部 2 a，2 b が停止し、

10

20

30

40

50

次に 4 つの飾り図柄表示部 2 c ~ 2 f が停止し、次に 2 つの飾り図柄表示部 2 g , 2 h が停止し、最後に真ん中の飾り図柄表示部 2 i が停止する。

【 0 0 3 2 】

そして、横方向における上段、中段、下段の 3 本の当りラインと、縦方向における左、中、右の 3 本の当りラインと、斜め対角線上に 2 本の当りラインとの合計 8 本の当りラインが定められている。この 8 本の当りラインのうちのある当りライン上で、予め定められた特定の表示態様（たとえば 7 7 7 ）となれば、大当り状態が発生する。さらに、この 9 個の飾り図柄表示部のすべてが、後述するフルーツ図柄となつた場合にも大当り状態が発生する。

【 0 0 3 3 】

飾り図柄用可変表示装置 1 が可変表示中に再度パチンコ玉が始動入賞口 4 に入賞すれば、その始動入賞が記憶されて飾り図柄用可変表示装置 1 が可変停止した後再度可変開始できる状態になるまで待ってその始動入賞記憶に基づいて飾り図柄用可変表示装置 1 が再度可変開始される。この始動入賞記憶の上限値はたとえば「 4 」に定められており、現時点における始動入賞個数が始動入賞個数表示器 10 により表示される。

10

【 0 0 3 4 】

遊技領域 13 内には、さらに通常入賞口 3 a ~ 3 e が設けられているとともに、各種の装飾ランプや装飾 LED 14 , 15 , 16 が設けられている。遊技領域 13 内に打込まれたパチンコ玉がいずれの入賞領域や可変入賞球装置にも入賞しなかった場合にはアウト玉としてアウト口 11 から回収される。

20

【 0 0 3 5 】

なお、飾り図柄用可変表示装置 1 は、液晶表示装置を用いたものに限らず、CRT 表示装置、プラズマ表示装置またはマトリックス LED 表示装置等の画像を表示するその他の装置を用いてもよい。さらに当りラインは 8 本に限らず、5 本あるいは 1 本であってもよい。

【 0 0 3 6 】

可変入賞球装置 50 の第 2 の状態は、打玉が入賞可能ではあるが入賞困難なものであってもよい。

【 0 0 3 7 】

このパチンコ遊技機においては、特別図柄用可変表示装置 60 において可変表示される特別図柄の配列構成が左、中、右特別図柄可変表示部について予め定められている。たとえば、左、中、右特別図柄可変表示部において、数字等の図柄が、複数種類同一の配列で定められている。そして、それらの各図柄に対応する図柄ポジションが、各特別図柄に対応して割り振られている。そして、後述する C R N D L , C , R の各抽出値が図柄ポジションの番号と一致する場所の図柄が、左、中、右特別図柄可変表示部の予定停止図柄として選択決定される。

30

【 0 0 3 8 】

図 2 は、飾り図柄用可変表示装置 1 で可変表示される複数種類の図柄の配列からなる図柄列を示す説明図である。飾り図柄用可変表示装置 1 により可変表示される図柄列は 3 グループに分かれており、図 2 における一番左側に示された 7 やフルーツ図柄や星印マークからなる図柄列は、6 個の飾り図柄表示部 2 a ~ 2 f により可変表示される図柄列である。中央に示された図柄列は、2 個の飾り図柄表示部 2 g , 2 h により可変表示される図柄列である。右側に示された図柄列は、中央の 1 つの飾り図柄表示部 2 i より可変表示される図柄列である。

40

【 0 0 3 9 】

これら図柄列は、後述する表示図柄切換制御の場合を除いて、各飾り図柄表示部により上方の図柄から順次下方の図柄のものがスクロール表示され、各図柄列の一番下側に最後の図柄が可変表示された次には各図柄列の一番上の図柄（図面では 7 ）が表示され、これら各図柄列が巡回して可変表示される。そして、各飾り図柄表示部の可変表示が停止し、いずれかの当りライン上において 7 7 7 が揃うか、あるいはすべての飾り図柄表示部におい

50

てフルーツ図柄が表示された場合に、前述した大当りが発生する。なお、星印マークの図柄の場合には、たとえいずれかの当りライン上において3つ揃ったとしても大当りは発生しない。

【0040】

図2の左側の00～14はソフト上のシンボルナンバーのコードであり、各図柄に割り振られており、16進数で示されている。さらに、各図柄は、各飾り図柄表示部2a～2iにおいて画像表示装置2のドットにより表示され、7やフルーツ図柄の場合には64ドット(1図柄)で表示され、星印マークの図柄はその1/2図柄からなる32ドットで表示される。ゆえに、図2の一番左側に示された図柄列の場合には、 $64 \times 6 + 32 \times 3 = 480$ ドットとなる。中央の図柄列と右側の図柄列との場合には、 $64 \times 6 + 32 \times 15 = 864$ ドットとなる。このように、外れ図柄を小さくすることにより、当たり図柄がわかりやすくなるとともに、図柄列の1周期の長さ(ドット数)を短くできる効果がある。

10

【0041】

図3は、飾り図柄用可変表示装置の各飾り図柄表示部によって表示される可変停止時の表示結果が予め定められた特定の表示態様となった場合を示した表示画面図である。図3の一番左上に示された画面図では、各飾り図柄表示部2a～2iにより「7」が表示結果として導出表示されている。この場合にはすべての飾り図柄表示部2a～2iを枠で囲む表示が行なわれる。その下の表示画面図においては、横方向上段の当りライン上において「777」が揃った状態が示されている。そして、「777」がそろった飾り図柄表示部2a, 2b, 2gを枠で囲む表示が行なわれる。その下の表示画面図においては、縦方向左側の当りラインにおいて「777」が揃った状態とそれを枠で囲んだ状態が示されている。その下の表示画面図においては、左上から右下に向かう斜め方向に「777」が揃った状態とそれを枠で囲んだ状態が示されている。その下の表示画面図においては、横方向中段の当りラインにおいて「777」が揃った状態とそれを枠で囲んだ状態が示されている。

20

【0042】

図3の右上の表示画面図においては、縦方向中央の当りライン上において「777」が揃った状態とそれを枠で囲んだ状態が示されている。その下の表示画面図においては、左下から右上に向かう斜めの当りライン上において「777」が揃った状態とそれを枠で囲んだ状態が示されている。その下の表示画面図においては、横方向下段の当りライン上において「777」が揃った状態とそれを枠で囲んだ状態が示されている。その下の表示画面図においては、縦方向右側の当りライン上において「777」が揃った状態とそれを枠で囲んだ状態が示されている。その下の表示画面図においては、すべての飾り図柄表示部2a～2iにおいてフルーツ図柄が揃った状態と、すべての飾り図柄表示部2a～2iを枠で囲んだ状態とが示されている。

30

【0043】

この図3には大当り状態が発生する特定の表示態様が10種類示されているが、この10種類の表示態様のいずれが揃ったとしても、前述したように可変入賞球装置50の第1の状態への駆動制御の態様は同じである。また、この図3に示された特定の表示態様の他の例としては、たとえば、横方向上段と左上から右下へ向かう斜め方向との2本の当りライン上において共に「777」が揃ったり、あるいは斜め対角線上の2本と横方向1本または縦方向1本の合計3本の当りライン上において「777」が揃う場合がある。このような場合においても、付与される遊技価値としての可変入賞球装置50の第1の状態への駆動制御の態様は同じである。

40

【0044】

図3のたとえば右上端に示された表示画面図においては、飾り図柄表示部2aや2eに、星印マークの図柄が中央に示されており、その上下にフルーツ図柄の一部が示されている。これは、図2で説明したように、星印マークの図柄はいくら当りライン上に3つ揃ったとしても大当り状態にはならない外れ図柄であるために、飾り図柄用可変表示装置の表示結果が外れ図柄となった場合にこの星印マークの図柄を見た遊技者があまり不愉快に感じ

50

ないようにするために極力ズーム縮小して表示した結果、この星印マークの外れ図柄の前後の図柄が1つの飾り図柄表示部2a, 2eに一部入り込んでしまったのである。この前後の図柄の一部が1つの飾り図柄表示部に入り込んだ原因が、外れ図柄のズーム縮小表示であるために、この一部入り混んだ図柄の種類までは必ずしも遊技者が認識できる必要はない。たとえば、図2に示された左側の図柄表示列の上から4番目にはオレンジのフルーツ図柄がまるごと表示されており、一方、右側に示された図柄表示列の上から12番目にはスライスされたオレンジのフルーツ図柄が示されており、これらフルーツ図柄の下方の一部分がある飾り図柄表示部に入り込んだ形で示された場合には、まるごとオレンジのフルーツ図柄かスライスオレンジのフルーツ図柄かの区別はつかないのである。

【0045】

10

一方、図3の表示画面図は、飾り図柄用可変表示装置1の可変停止時の表示結果をしたものであるが、可変表示中においては、前述したように、図2に示された図柄列が各飾り図柄表示部において順次スクロール表示されるために、各飾り図柄表示部2a～2iにおいては、1つまたは2つまたは3つの図柄（図柄の一部を含む）が可変表示される状態となる。

【0046】

図4は、飾り図柄用可変表示装置1の当りラインと図柄との配置関係を説明するための説明図である。飾り図柄用可変表示装置1は、前述したように、3行×3列の合計9個の飾り図柄表示部2a～2iを有しており、それぞれの飾り図柄表示部により、図示するように、図柄1～図柄9の9個の飾り図柄が可変表示される。そして、横方向3行と縦方向3列と斜め対角線上に2本の合計8本の当りライン1～8が定められており、この8本の当りライン1～8のうちの少なくともいずれか1つの当りライン上において、「777」の図柄のぞろめが揃うか、あるいは、すべての飾り図柄表示部2a～2iの表示結果がすべてフルーツ図柄である場合には、大当り状態が発生する。

20

【0047】

図5は、大当りが発生する飾り図柄用可変表示装置1の表示結果の表示態様の種類を示した表を表わす図である。この図の左上に示された「C RND LINE」は、後述の当り図柄決定用のカウンタであり、0から順次カウントアップして上限である85までカウントアップした後再度0から繰返しカウントアップするものである。そして、所定のタイミングでこのC RND LINEの値が読み出され、そのときの値は「C RND LINE」の下の列に示された複数の値の中のいずれかに該当すれば、その該当する欄の右に示された当りライン上に「777」が停止表示されるように制御される。たとえば、CRND LINEのカウント値が「24」であった場合には、図4に示した1の当りライン上に「777」が揃うように制御される。

30

【0048】

また、CRND LINEのカウント値が「85」であった場合には、図4に示した8の当りライン上に「777」が揃うように制御される。さらに、CRND LINEのカウント値が「7」であった場合には、すべての飾り図柄表示部2a～2iにフルーツ図柄が表示されるように制御される。図5に示したように、飾り図柄用可変表示装置1の大当りが発生する表示結果は、9種類存在する。

40

【0049】

このように、図柄の組合せの総数が少ない特別図柄用可変表示装置60の表示内容に対応するように、図柄の組合せの総数が多い飾り図柄用可変表示装置1の表示がなされる。このため、遊技者に対して表示する図柄の組合せを、飾り図柄により、バラエティに富んだものにすることができる。

【0050】

図6は、パチンコ遊技機に用いられる制御回路を示すブロック図である。パチンコ遊技機の制御回路は、各種機器を制御するためのプログラムに従って遊技機制御を行なうための基本回路24と、始動入賞玉検出スイッチ4aと特定入賞玉検出スイッチ6と入賞玉検出スイッチ7とからの検出信号をメイン基本回路24に与えるためのスイッチ回路22と、

50

メイン基本回路 24 の指令に従ってソレノイド 8 を駆動するソレノイド回路 26 と、メイン基本回路 24 から与えられるデータに従って、大当りが発生した旨を示す大当り情報や飾り図柄用可変表示装置 1 の可変表示に利用された始動入賞玉の個数を表わす有効始動情報をホストコンピュータであるホール用管理コンピュータ等に対して出力する情報出力回路 28 と、メイン基本回路 24 から与えられるデータに従って特別図柄可変表示装置 60 と始動記憶数表示器 10 と V 表示 LED 17 と入賞個数表示器 9 と各種装飾用のランプや LED 16 とを駆動するための LED 回路 23 とを含む。さらに、基本回路 24 には、制御用プログラム等を記憶している ROM 31 と、そのプログラムに従って制御動作を行なうための CPU 30 と、RAM 32 と、I/O ポート 33 さらにはクロック発生回路（図示せず）とが設けられている。

10

【0051】

さらに、メイン基本回路 24 には、電源投入時にメイン基本回路 24 をリセットするための初期リセット回路 19 と、メイン基本回路 24 に対し定期的（たとえば 2 msec 毎）にリセットパルスを与え、所定のゲーム制御用プログラムを先頭から繰返し実行するための定期リセット回路 20 と、メイン基本回路 24 から与えられるアドレス信号をデコードし、メイン基本回路 24 内に含まれる ROM 31, RAM 32, I/O ポート 33 等のいずれか 1 つを選択するための信号を出力するためのアドレスデコード回路 18 と、メイン基本回路 24 から与えられる音データに従ってスピーカ 210 を駆動し、効果音等を発生させるための音発生、增幅回路 21 とが接続されている。さらに、パチンコ遊技機の制御回路には、AC 24V の交流電源に接続され、複数種類の直流の電圧を発生させる電源回路 29 が含まれている。

20

【0052】

さらに、制御回路には、基本回路 24 からの可変表示制御指令信号に従って飾り図柄可変表示装置 1 の画像表示装置 2 に対し可変表示制御信号を与える液晶表示回路 25 が設けられている。また、画像表示装置 2 は、サブ CPU 34, ROM 35 および RAM 36 を備えている。ROM 35 には、飾り図柄用可変表示装置 1 により表示される飾り図柄の画像データ、キャラクタ画像の画像データおよびアニメーション画像の画像データ等のデータが記憶されている。

20

【0053】

RAM 36 は、画像表示を行なうための作業領域等として用いられる。サブ CPU 34 は、液晶表示回路 25 から受けた可変表示指令信号に応答して、ROM 35 に記憶されている画像表示用のプログラムおよびデータに基づいて、RAM 36 を作業領域として使用しながら画像表示制御を行なう。具体的には、受取った可変表示制御信号に応答して、ROM 35 から画像表示用のデータを読み出し、そのデータに対して、画像表示のための割付けおよび加工等の処理を行ない、画像表示を行なうためのデータを作成し、その作成したデータに基づいて、画像表示装置 2 に飾り図柄の画像、キャラクタ画像、およびアニメーション画像等を表示する制御を行なう。

30

【0054】

図 7 は、遊技制御、特別図柄用可変表示装置 60 の可変表示制御、飾り図柄用可変表示装置 1 の可変表示制御に用いられる各種ランダムカウンタを説明するための説明図である。ランダムカウンタは、以下に示す 16 種類が代表例として挙げられる。それぞれのランダムカウンタは、前述した基本回路 24 によりカウント動作される。

40

【0055】

ここで、前述の基本回路 24 に設けられた CPU 30 は、定期的（0.002 秒毎）に定期リセット回路 20 からリセット信号が入力され、プログラムを先頭から実行してその最後まで実行したアドレスでリセット待ち状態となっており、前記リセット信号が入力されることにより再度プログラムを先頭から実行しなおすことを繰返し、リセット信号の入力毎にプログラムを先頭から最後まで実行することにより、パチンコ遊技機の遊技状態を制御できるように構成されている。

【0056】

50

C R N D は、大当り状態（特定遊技状態）を発生させるか否かを事前に決定するために用いられ、「0」からカウントアップしてその上限である「239」までカウントアップし、再度「0」からカウントアップしなおすように構成されている。

【0057】

C R N D L は、特別図柄用可変表示装置60の左特別図柄可変表示部の停止時に表示される左特別図柄を事前に決定するために用いられる。このC R N D L は「0」からカウントアップしてその上限である「14」までカウントアップした後、再度「0」からカウントアップし直されるものである。

【0058】

C R N D C は、特別図柄用可変表示装置60の中特別図柄可変表示部の停止時に表示される中特別図柄を事前に決定するために用いられる。このC R N D C は、「0」からカウントアップしてその上限である「14」までカウントアップし、その後再度「0」からカウントアップし直されるものである。 10

【0059】

C R N D R は、特別図柄用可変表示装置60の右特別図柄可変表示部の停止時に表示される右特別図柄を事前に決定するために用いられる。このC R N D R は、「0」からカウントアップしてその上限である「14」までカウントアップし、再度「0」からカウントアップし直すように構成されている。

【0060】

C R N D R 1 は、飾り図柄用可変表示装置1においてリーチ表示をするか否かを決定するためのものであり、「0」からカウントアップしてその上限である「15」までカウントアップした後、再度「0」からカウントアップし直されるものである。 20

【0061】

C R N D R 2 は、リーチ表示の種類を決定するために用いられるものである。このリーチ表示の種類は、複数種類予め用意されており、その中からC R N D R 2 の値によりリーチ表示の種類が選択される。このC R N D R 2 は、「0」からカウントアップしてその上限である「25」までカウントアップした後、再度「0」からカウントアップし直されるものである。

【0062】

C R N D L I N E は、飾り図柄用可変表示装置1の当り図柄を決定するために用いられるものである。このC R N D L I N E は、「0」からカウントアップしてのその上限である「85」までカウントアップした後、再度「0」からカウントアップし直されるものである。 30

【0063】

C R N D Z U 1 ~ Z U 9 は、飾り図柄用可変表示装置1の外れ図柄を決定するために用いられるものである。具体的には、C R N D Z U 1 ~ Z U 9 は、画像表示装置2に表示される飾り図柄表示部2a ~ 2i にそれぞれ対応し、対応する飾り図柄表示部の外れ図柄の決定に用いられる。C R N D Z U 1 ~ Z U 6 の6個の外れ図柄決定用のカウンタの各々は、「0」からカウントアップしてその上限である「8」までカウントアップした後、再度「0」からカウントアップし直されるものである。C R N D Z U 7 ~ Z U 9 の3つの外れ図柄決定用のカウンタの各々は、「0」からカウントアップしてその上限である「20」までカウントアップした後、再度「0」からカウントアップし直されるものである。 40

【0064】

以上に説明した各種のランダムカウンタには、ランダムカウンタ毎にカウントの加算更新タイミングが定められている。これにより、各ランダムカウンタは、独立的に加算更新される。

【0065】

次に、ランダムカウンタの値により大当りを発生させるか否かを事前に決定するための手順を説明する。図8は、ランダムカウンタの値により大当りを発生させるか否かを事前に

決定するための手順を示すフローチャートである。

【0066】

パチンコ玉が始動入賞口4に入賞して始動入賞玉検出スイッチ4aにより検出されれば、その時点におけるC RNDの値を抽出し、その値が「4」のときに大当たりを発生させることが事前決定される。その場合における特別図柄用可変表示装置60および飾り図柄用可変表示装置1のそれぞれの大当たり図柄は、次のように決定される。特別図柄用可変表示装置60では、C RND Lの抽出値により、大当たりとなる図柄が決定される。飾り図柄用可変表示装置1においては、C RND LINEの抽出値により、大当たりとなる図柄が決定される。

【0067】

一方、C RNDの抽出値が「4」以外のときには、外れが事前決定される。その場合における特別図柄用可変表示装置60および飾り図柄用可変表示装置1のそれぞれの外れ図柄（外れ予定停止図柄）は、次のように決定される。特別図柄用可変表示装置60では、C RND Lの抽出値により左特別図柄の予定停止図柄が決定され、C RND Cの値により中特別図柄の予定停止図柄が決定され、C RND Rの値により右特別図柄の予定停止図柄が決定される。

なお、左、中、右の3つの特別図柄の予定停止図柄を決定した際に、その決定内容がたとえばぞろ目となり大当たりを発生させるための図柄の組合せが偶然一致した場合には、C RND Cの抽出値に「1」を加算して強制的に外れの図柄となるように制御する。

【0068】

また、遊技状態が後述する高確率状態（特別遊技状態）のときには、C RNDの抽出値が、4, 6, 8, 12, 14のときに大当たりを発生させることが事前決定され、それ以外のときに外れが事前決定される。

【0069】

ここで、高確率状態について説明する。高確率状態とは、大当たりが発生する確率が向上した状態であり、この高確率状態においては、以下のようない制御が行なわれる。大当たり状態の発生時における特別図柄可変表示装置60および飾り図柄用可変表示装置1の各々の表示結果が予め定められた特別の識別情報の組合せとなっていた場合に、以降の大当たりが発生する確率が向上する高確率状態に制御される。そして、この高確率状態中においては、特別図柄用可変表示装置60および飾り図柄用可変表示装置1の各々により表示される大当たりとなるように予め定められた特定の識別情報の組合せ（特定の表示態様）の表示される確率が向上するのであり、それらの可変表示装置により特定の識別情報の組合せが表示された場合には、再度大当たり制御が開始される。このような高確率状態は、確率向上状態または確率変動状態とも呼ばれる。

【0070】

さらに、このパチンコ遊技機においては、特別遊技状態である高確率状態に制御された場合において、特別図柄用可変表示装置60および飾り図柄用可変表示装置1のそれぞれの可変表示期間を短縮する変動時間短縮制御が行なわれる。この変動時間短縮制御が実行されると、特別図柄用可変表示装置60および飾り図柄用可変表示装置1のそれぞれの可変表示結果が早期に得られるため、可変表示に関与しない無駄な入賞を減らすことが可能になるとともに、早期に大当たり（特定遊技状態）を発生させることが可能になる。

【0071】

飾り図柄用可変表示装置1では、C RND ZU1～ZU9の抽出値により飾り図柄表示部2a～2iのそれぞれの飾り図柄の予定停止図柄が決定される。なお、飾り図柄表示部2a～2iの9つの予定停止図柄を決定した際に、その決定内容がたとえばぞろ目となり大当たりを発生させるための図柄の組合せが偶然発生した場合には、たとえば、C RND ZU9（飾り図柄表示部2iに対応）の抽出値に「1」を加算して強制的に外れの図柄となるように制御する等、そのような図柄を決定する一部のランダムカウンタの抽出値に「1」を加算して強制的に外れの図柄とする。

【0072】

10

20

30

40

50

次に、リーチ表示を行なうか否かの決定方法について説明する。C RND R1の抽出値が「0」である場合には、リーチ表示を行なうことが決定される。一方、C RND R1の抽出値が「1」～「15」である場合には、リーチ表示を行なわない通常表示を行なうことが決定される。なお、C RNDの値に基づいて大当たりが事前決定された場合には、C RND R1の値によらず、リーチ表示を行なうことが強制的に決定される。

【0073】

つぎに、C RND R2の抽出値と、決定されるリーチの種類との関係について説明する。C RND R2の抽出値に基づくリーチの種類の決定は、以下に示すリーチ種類決定テーブルを用いて行なわれる。

10

【0074】

図9は、リーチ種類決定テーブルの内容を示す説明図である。この図9に示されるリーチ種類決定テーブルにおいては、遊技状態ごとにC RND R2の抽出値と、実行するリーチの種類との関係が予め定められている。詳しくは次のとおりである。遊技状態は、外れ時および大当たり時の2種類に分類されている。

【0075】

外れ時の場合は、C RND R2の抽出値と、リーチの種類との関係が以下のように定められている。抽出値が「0」～「19」である場合にはノーマルリーチの実行が決定される。抽出値が「20」～「22」である場合には、スーパーリーチ1の実行が決定される。抽出値が「23」、「24」である場合には、スーパーリーチ2の実行が決定される。抽出値が「25」である場合には、スーパーリーチ3の実行が決定される。

20

【0076】

大当たり時の場合は、C RND R2の抽出値と、リーチの種類との関係が以下のように定められている。抽出値が「0」～「7」である場合には、ノーマルリーチの実行が決定される。抽出値が「8」～「13」である場合には、スーパーリーチ1の実行が決定される。抽出値が「14」～「19」である場合には、スーパーリーチ2の実行が決定される。抽出値が「20」～「25」である場合には、スーパーリーチ3の実行が決定される。これらのノーマルリーチおよびスーパーリーチ1～3は、飾り図柄用可変表示装置1に表示されるリーチの種類である。

【0077】

ここで、ノーマルリーチとは、比較的出現頻度が高くその代わりに大当たりとなる割合が低い通常のリーチ状態をいう。また、スーパーリーチとは、リーチ表示後の停止図柄が大当たりになる割合が高く設定されているリーチをいう。すなわち、飾り図柄用可変表示装置1においてスーパーリーチが表示されると、その後の停止図柄が大当たり図柄の組合せになる割合がノーマルリーチの場合よりも高いのである。このパチンコ遊技機の場合には、スーパーリーチ1、スーパーリーチ2およびスーパーリーチ3の3種類のスーパーリーチが用意されている。これらのスーパーリーチは、たとえば、リーチ表示時の表示画像が異なるものである。また、各スーパーリーチの表示画像は、ノーマルリーチの表示画像と異なる。

30

【0078】

このように、この遊技機においては、たとえば、スーパーリーチ1～スーパーリーチ3の3種類のスーパーリーチを表示することが可能である。したがって、遊技者は、飾り図柄用可変表示装置1にスーパーリーチが表示されると、大当たりの発生に対する期待感が高くなる。このため、スーパーリーチを表示可能にすることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

40

【0079】

図10および図11は、飾り図柄用可変表示装置1における時間の変化に伴う各飾り図柄表示部2a～2iの制御の状態を示すタイミングチャートである。

【0080】

パチンコ玉が始動入賞口4に入賞して始動入賞玉検出スイッチ4aにより検出されれば、

50

図10の左上に示すように、その検出パルスがONとなって基本回路24に入力される。その検出パルスの立上がりのタイミングに従って、基本回路は、CRNDの値の抽出および格納を行なうとともに、CRND ZU1～ZU9の値の抽出を行なう。これらのCRND ZU1～ZU9のカウント値が、図2に示したソフト上のシンボルに相当し、カウント値がそのままソフト上のシンボルとなり、そのソフト上のシンボルに相当する図柄が該当する飾り図柄表示部2a～2iで停止表示されるように制御される。

【0081】

次に、始動入賞玉検出スイッチ4aの検出パルスの立上がりのタイミング（立上がり時点より0.002秒後）で、既に格納されているCRNDの値の読み出しが行なわれるとともに、この読み出された値が予め定められた大当たりに該当する値「4」であるか否かの判定が行なわれる。さらに、そのタイミングにおいては、CRND R1, R2の抽出も行なわれる。さらに、CRNDの抽出値に基づく大当たりの判定において、大当たりを発生させることが決定された場合には、CRND LINEの値の抽出動作が行なわれる。

10

【0082】

次に、始動入賞玉検出スイッチ4aの検出パルスの立上がりから0.004～0.022秒の後に、CRND L, C, Rのそれぞれの値の抽出動作が行なわれ、それと同時に、特別図柄用可変表示装置60および飾り図柄用可変表示装置1のそれぞれにおいてすべての図柄が一斉に変動を開始する。

【0083】

特別図柄用可変表示装置60に関しては、左特別図柄可変表示部、右特別図柄可変表示部、中特別図柄可変表示部の順に可変表示を停止させる制御が行なわれる。その場合の停止図柄は、次のように決定される。CRNDの抽出値の判定により大当たりを発生させることが決定された場合には、CRND C, Rの値が、CRND Lの抽出値に揃えられる。これにより、大当たり時の予定停止図柄が決定される。一方、CRNDの抽出値の判定により外れにすることが決定された場合には、CRND L, C, Rのそれぞれの抽出値に基づいて、左、中、右特別図柄可変表示部のそれぞれの予定停止図柄が決定される。ここでは、特別図柄用可変表示装置60の制御タイミングの図示は省略し、主に、飾り図柄用可変表示装置1の制御タイミングの説明を行なう。

20

【0084】

図10には、リーチ状態が発生しない通常状態における飾り図柄用可変表示装置1の制御タイミングが示されており、図11には、リーチ状態が発生する場合の制御タイミングが示されている。

30

【0085】

図10に示されるリーチ状態が発生しない通常状態の場合には、飾り図柄表示部2a, 2bが、可変表示開始後4.400秒（6600ドット変動するのに要する時間）変動した後、CRND ZU1, 2あるいはCRND LINEの抽出値に従って事前決定された図柄（以下予定停止図柄という）の512ドット手前の図柄データがセットされてそのセットされた図柄データを表示する制御が行なわれる。

【0086】

そして、図10に示すように、0.700秒（512ドット変動するのに要する時間）だけ飾り図柄表示部2a, 2bの変動を続行させた後、その飾り図柄表示部2a, 2bを停止させる。その結果、前述した予定停止図柄まで変動した状態で飾り図柄表示部2a, 2bが停止することとなり、飾り図柄表示部2a, 2bにより予定停止図柄が停止表示されることとなる。

40

【0087】

このように、飾り図柄表示部2a, 2bの可変表示が停止間近になった時点で予定停止図柄の少し手前の図柄を表示する図柄切換表示制御が行なわれる。

【0088】

飾り図柄表示部2c～2fの場合にも、可変開始してから5.100秒（7650ドット分変動するのに要する時間）変動した後、前述した表示図柄切換制御が行なわれ、その後

50

0.700秒可変表示が続行されて停止される。飾り図柄表示部2e, 2hも同様に、5.800秒(8700ドット分変動するのに要する時間)可変表示された後、前述した表示図柄切換制御が行なわれる。飾り図柄表示部2iの場合も、6.500秒(9750ドット分変動するのに要する時間)可変表示された後、前述した表示図柄切換制御が行なわれる。

【0089】

このように、表示図柄切換制御を行なう理由は、各飾り図柄表示部が可変開始されてからそれに定められた一定時間が経過した段階で停止されるのであるが、実際に停止する予定停止図柄は順次カウンタ(C RND ZU1~ZU9)の抽出値次第でランダムに決定されるために、図柄切換表示制御を行なわない場合にはその決定された予定停止図柄のところまで可変表示させた後停止させざるを得ず、その予定停止図柄のところまで可変表示させるのに要する時間がランダムとなり、可変開始してから実際に停止するまでの可変表示時間がランダムとなってしまうのであり、そのような可変表示時間の不規則性を排除するために、途中で表示図柄切換制御を行なうのである。

10

【0090】

図11は、飾り図柄表示部2iの停止時の表示図柄次第では大当たりが発生するというリーチ状態が生ずる場合の動作を示したタイミングチャートである。飾り図柄表示部2a~2hについては、図10で説明した制御動作と同様である。そして、飾り図柄表示部2iについては、可変開始されてから6.500秒(9750ドット分変動するのに要する時間)可変表示した後、図柄切換表示制御が行なわれる。この表示図柄切換制御は、ソフト上のシンボル00の図柄すなわち図2に従えば「7」の図柄データがセットされてその図柄が表示される。

20

【0091】

その後、飾り図柄表示部2iの可変表示速度が徐々に遅くなつて遊技者がはっきり視認できる程度の速度となり、そのゆっくりとした可変表示を比較的長い時間続行させた後、CRND ZU9の抽出値に応じた図柄あるいは当たりの場合には「7」やフルーツ図柄が可変表示された瞬間停止制御する。この表示図柄切換制御が行なわれてから実際に可変表示が停止するまでの時間は、予定停止図柄の種類次第で異なるのであり、7.958~11.334秒(2272~3088ドット分変動する時間)となる。

30

【0092】

このように、表示図柄切換制御が行なわれてから実際に可変表示が停止するまでの時間は、予定停止図柄の種類次第で異なるため、飾り図柄用可変表示装置1においては、次のようなリーチ状態も生じる。すなわち、通常状態では同時に可変停止する2つの飾り図柄表示部2g, 2hのうちの一方の飾り図柄表示部の停止図柄次第では大当たりが発生するというリーチ状態が生じる。その他に、2つの飾り図柄表示部(2gまたは2hのうち少なくとも一方と、2iと)の停止時の表示図柄次第では大当たりが発生するという2箇所でリーチ状態が発生するいわゆるダブルリーチも生じる。なお、ここではこれらの詳細な説明は省略する。

【0093】

ここで説明した飾り図柄表示部2iの停止制御は、ノーマルリーチの場合の制御内容である。これに対し、スーパーりーチ1~スーパーりーチ3が表示される場合には、表示内容がノーマルリーチの場合とは異なる。以下に、スーパーりーチ1~3が表示される場合の飾り図柄表示部2iの停止制御について説明する。

40

【0094】

スーパーりーチ1~スーパーりーチ3を表示することは、CRND R2の抽出値を判定することにより決定される。これらのスーパーりーチの表示が行なわれる場合には、図11に示される飾り図柄表示部2iの停止制御時において、次のような制御が行なわれる。

【0095】

まず、飾り図柄表示部2iの可変表示速度を徐々に遅くして、遊技者がはっきり認識でき

50

る程度の速度にし、そのゆっくりとした可変表示を所定時間続行させ、その可変表示を一旦停止させた後またはその可変表示継続中において、後述するキャラクタ画像を飾り図柄表示部 2 a ~ 2 i に重ねて登場させる。そして、そのキャラクタ画像に所定の動作を行なわせ、そのキャラクタ画像の動作に応じて、飾り図柄表示部 2 i をスクロール表示以外の変化態様で再び可変表示させる。そのスクロール表示以外の変化態様には、後述するような飾り図柄の縦軸回転表示および飾り図柄のめくり表示が含まれる。スーパーリーチの表示時に動作するキャラクタ画像の動作内容は、スーパーリーチの種類ごとに異なる。

【 0 0 9 6 】

そのようなスーパーリーチの表示が行なわれる場合、その表示が行なわれる前の段階で、キャラクタ画像を用いたスーパーリーチ表示予告が行なわれる。飾り図柄表示部 2 i は、スクロール表示以外の変化態様での可変表示が所定時間行なわれた後、停止制御される。スーパーリーチ 1 ~ スーパーリーチ 3 は、それらの表示後の停止図柄が大当たりになる割合がノーマルリーチの場合よりも高く設定されているものであるため、これらのスーパーリーチの表示が行なわれると、遊技者は、ノーマルリーチに比較して、大当たりの発生に対する期待感が高まる。したがって、このようにスーパーリーチを表示することにより、遊技者の興味を向上させることができる。

【 0 0 9 7 】

次に、スーパーリーチを含むリーチ表示を行なうために実行されるリーチ表示処理の内容を説明する。このリーチ表示処理は、図 6 に示した基本回路 2 4 の C P U 3 0 が実行する制御用プログラムのメインルーチンの実行に付随して実行される。

【 0 0 9 8 】

図 1 2 は、リーチ表示処理の制御動作を示すフローチャートである。図 1 2 を参照して、ステップ S (以下単に S という) 1 により、始動入賞に応じて抽出された C R N D の値により決定された当たり外れの結果 (大当たりまたは大当たり以外) が参照され、S 2 により、その参照結果が大当たりであるか否かの判断がなされる。

【 0 0 9 9 】

S 2 で大当たりであると判断された場合は、S 3 に進み、大当たりフラグがセットされ、その後、後述する S 5 に進む。ここで、大当たりフラグとは、大当たりを発生させることが事前決定された場合にセットされるフラグであり、S 3 においてセットされ、その後大当たり状態が終了すると別のルーチンでクリアされる。

【 0 1 0 0 】

一方、S 2 により、大当たりではないと判断された場合には、S 4 に進み、リーチ表示がなされるか否かの判断がなされる。この判断は、C R N D R 1 の値に基づいて行なわれる。S 4 でリーチ表示がなされないと判断された場合にはこのルーチンが終了する。一方、S 4 でリーチ表示が行なわれると判断された場合は、S 5 に進む。なお、S 2 で、大当たりであると判断された場合には、強制的にリーチ表示が実行されるため、このようなリーチ表示をするか否かの判断は行なわれない。

【 0 1 0 1 】

S 5 では、リーチ種類決定用の乱数である C R N D R 2 が参照される。次に、S 6 に進み、S 5 で参照した C R N D R 2 の値に基づき図 9 に示されたリーチ種類決定テーブルを用いて、飾り図柄用可変表示装置 1 の画像表示装置 2 に表示するリーチの種類を決定する処理がなされる。

【 0 1 0 2 】

次に、S 7 に進み、決定されたリーチの種類がスーパーリーチ (スーパーリーチ 1 ~ スーパーリーチ 3) であるか否かの判断がなされる。S 7 でリーチの種類がスーパーリーチではないと判断された場合は、S 8 に進み、ノーマルリーチに対応する画像を画像表示装置 2 に表示する処理が行なわれる。

【 0 1 0 3 】

一方、S 7 でリーチの種類がスーパーリーチであると判断された場合は、S 9 に進み、決定されたスーパーリーチの種類に対して、動作するキャラクタを表示する処理がなされる

10

20

30

40

50

。これにより、画像表示装置2にキャラクタ画像が表示され、そのキャラクタ画像が、その後に発生するスーパーリーチの種類に応じた動作を行なう。ここで、スーパーリーチの種類(スーパーリーチ1～3)のそれぞれに対応して、キャラクタ画像の動作が定められている。その動作は、スーパーリーチ毎に異なる。このような動作を表示するための画像データは、ROM35に記憶されており、その画像データに基づいて、動作するキャラクタ画像が表示される。このようなキャラクタ画像の動作により、その後にその動作に応じた種類のスーパーリーチが表示されることが予告される。

【0104】

次に、S10に進み、決定された種類のスーパーリーチの画像を表示する処理がなされる。その後、この処理が終了する。

10

【0105】

次に、図12に示されたリーチ表示処理が実行されることにより得られる効果を説明する。

【0106】

スーパーリーチの表示を行なうことが事前決定された場合に、キャラクタ画像が表示され、そのキャラクタ画像が、その後に表示されるスーパーリーチの種類に対応する動作をする。すなわち、このキャラクタ画像の動作によりスーパーリーチの発生の予告報知が行なわれる。そして、そのようなキャラクタ画像の動作を見た遊技者は、スーパーリーチが発生することを認識し、期待感が高まる。

【0107】

その後、キャラクタ画像の動作に応じて、飾り図柄の可変表示の変化態様がスクロール表示からスクロール表示以外の変化態様にされることにより、スーパーリーチ表示がなされる。

20

【0108】

このように、キャラクタ画像の動作によりスーパーリーチの発生に関する予告報知がなされるため、特別のリーチ状態の発生前から遊技者の期待感を高めることができる。したがって、スーパーリーチの面白さを十分に演出し、遊技者の期待感および興趣をより一層向上させることができる。

【0109】

さらに、スーパーリーチは、複数種類予め設定されており、それらのうちから選択的に実行されるため、遊技者の面白味(遊技性)を向上させることができる。さらに、複数種類のスーパーリーチのそれぞれに対応してキャラクタ画像の動作が異なるようにキャラクタ画像の種類が設定されているため、キャラクタ画像による予告報知の態様を変化に富んだものにすることができる。

30

【0110】

このようなスーパーリーチの表示が行なわれる場合には、それまでにスクロール表示の変化態様により可変表示されていた飾り図柄が、キャラクタ画像の動作に応じてスクロール表示以外の変化態様に切換えられる表示制御が行なわれる。その表示制御は、以下に説明する可変表示切換処理により実行される。

【0111】

図13は、可変表示切換処理の処理手順を示すフローチャートである。この処理は、図12に示されるリーチ表示処理に関連して実行される。まず、ステップS(以下単にSという)11により、リーチ表示を行なうタイミングであるか否かの判断がなされる。S11で、リーチ表示をするタイミングではないと判断された場合には、この処理が終了する。一方、S11で、リーチ表示をするタイミングであると判断された場合には、S12に進み、スーパーリーチを表示するタイミングであるか否かの判断がなされる。S12で、スーパーリーチを表示するタイミングではないと判断された場合には、この処理が終了する。一方、S12で、スーパーリーチを表示するタイミングであると判断された場合には、S13に進む。

【0112】

40

50

S 1 3 では、スーパーリーチ時に表示するキャラクタ画像を表示中であるか否かの判断がなされる。S 1 3 で、キャラクタ画像の表示中であると判断された場合には、後述する S 1 5 に進む。一方、S 1 3 で、キャラクタ画像の表示中ではないと判断された場合には、S 1 4 に進み、スーパーリーチ用のキャラクタ画像を飾り図柄用可変表示装置 1 の画像表示装置 2 に表示する処理がなされる。その後、S 1 5 に進む。

【0 1 1 3】

S 1 5 では、画像表示装置 2 に表示されたキャラクタ画像が後述するような所定の動作を実行したか否かの判断がなされる。S 1 5 で、キャラクタ画像が所定の動作をしていないと判断された場合には、この処理が終了する。一方、S 1 5 で、キャラクタ画像が所定の動作を実行したと判断された場合には、S 1 6 に進み、可変表示の変化態様を切換える処理がなされる。具体的には、それまでにスクロール表示により可変表示されていた飾り図柄の可変表示態様を、スクロール表示以外の可変表示態様（変化態様）に切換える。その具体例については後述する図 1 4 ~ 図 1 6 において説明する。S 1 6 の後、この処理が終了する。

10

【0 1 1 4】

このように、スーパーリーチの表示が行なわれる場合には、キャラクタ画像が表示され、それまでにスクロール表示により可変表示されていた飾り図柄が、キャラクタ画像の動作に応じて、スクロール表示以外の変化態様に切換えられるため、可変表示内容を変化に富んだものにすることことができ、遊技の面白味（遊技性）を向上させることができる。その結果として、遊技者の興味を向上させることができる。

20

【0 1 1 5】

次に、スーパーリーチ時に画像表示装置 2 に表示される画像の具体例を説明する。スーパーリーチ時には、キャラクタ画像が飾り図柄用可変表示装置 1 の画像表示装置 2 に表示され、そのキャラクタ画像が動作する表示が行なわれる。そして、そのキャラクタ画像の動作の態様に応じて、スクロール表示されている飾り図柄表示部 2 a ~ 2 i の飾り図柄の表示態様が、スクロール表示以外の表示態様に切換えられる。その具体例を以下に 3 種類説明する。ここで、スーパーリーチ時には、9 つの飾り図柄表示部のうち、たとえば、最後に飾り図柄表示部 2 i が可変表示を停止する。

【0 1 1 6】

図 1 4 は、キャラクタ画像の動作の態様に応じて飾り図柄の可変表示態様を切換える第 1 の表示例を示す図である。

30

【0 1 1 7】

飾り図柄用可変表示装置 1 の画像表示装置 2 の表示画像がリーチ状態になると、たとえば人形状のキャラクタ 8 1 が画像表示装置 2 の画面上の左下位置に登場する。この状態において、飾り図柄表示部 2 i はスクロール表示を行なっている。

【0 1 1 8】

そして、そのキャラクタ 8 1 が、画面上の右方向へ移動して一旦停止し、画面の上方向へジャンプする。そして、そのキャラクタ 8 1 が、飾り図柄表示部 2 i の右側に位置し、手の部分で飾り図柄表示部 2 i の飾り図柄を順次めくっていく動作をする。

【0 1 1 9】

40

これにより飾り図柄表示部 2 i の飾り図柄がめくられていき、新たな図柄の飾り図柄が飾り図柄表示部 2 i に順次現われる。このようにして、飾り図柄の可変表示が行なわれる。キャラクタ 8 1 によりめくられた飾り図柄（破線で図示）は、画面上の左斜め上方へ順次飛ばされて消滅する。

【0 1 2 0】

このように、キャラクタ 8 1 が前述の所定の動作を行なうことに応じて、飾りの可変表示態様が、スクロール表示からスクロール表示以外のめくり表示の可変表示態様に切換えられる。

【0 1 2 1】

このような表示状態が、1 つの種類のスーパーリーチである。この場合、キャラクタ 8 1

50

が登場してからジャンプをした後、スーパーリーチの表示であるめくり表示が行なわれる。したがって、このキャラクタ81が登場してからジャンプをするまでの間の動作がスーパーリーチの発生を予告報知するための動作である。このため、このような予告報知の動作により、遊技者は、めくり表示が行なわれるスーパーリーチ状態の発生を前もって認識することができる。したがって、そのようなキャラクタ81の予告報知動作を見ることにより、遊技者は、スーパーリーチの発生および大当たりの発生に対する期待感が高まる。

【0122】

なお、ここでは、キャラクタ81が登場すると、スーパーリーチが必ず発生することを説明した。しかし、これに限らず、キャラクタ81が登場しても、そのキャラクタ81がジャンプを行なわないことによりスーパーリーチが発生しない表示を所定の確率で行なうようにもよい。そのようにすれば、画像表示装置2の表示内容をさらに変化に富んだものにすることができる。この場合には、キャラクタ81がジャンプする動作がスーパーリーチの予告報知動作となる。

【0123】

図15は、キャラクタ画像の動作の態様に応じて飾り図柄の可変表示態様を切換える第2の表示例を示す図である。

【0124】

飾り図柄用可変表示装置1の画像表示装置2の表示画像がリーチ状態になると、たとえば人形状のキャラクタ81が画像表示装置2の画面上の左中位置に登場する。この状態において、飾り図柄表示部2iはスクロール表示を行なっている。

【0125】

そして、そのキャラクタ81が、画面上の右方向へ飛ぶ移動を行なう。その飛んだ際に、キャラクタ81は、飾り図柄表示部2i上を通過する。そして、その通過に応答して飾り図柄表示部2iが縦軸回転（破線で図示）をする。ここで、縦軸回転とは、画面の上下方向を軸（縦軸）として飾り図柄が回転する表示をいう。そのような縦軸回転により飾り図柄表示部2iが回転するごとに、飾り図柄表示部2iに新たな図柄の飾り図柄が順次現われる。これにより、飾り図柄の可変表示が行なわれる。

【0126】

このように、キャラクタ81が前述の所定の動作を行なうことに応じて、飾りの可変表示態様が、スクロール表示からスクロール表示以外の縦軸回転表示の可変表示態様に切換えられる。

【0127】

このような表示状態が1つの種類のスーパーリーチである。この場合、キャラクタ81が登場してから右方向へ飛んだ後、スーパーリーチ表示である縦軸回転表示が行なわれる。したがって、このキャラクタ81が登場してから右方向へ飛んでいる間の動作がスーパーリーチの予告報知動作である。この場合、キャラクタ81が登場してから右方向へ飛ぶ予告報知動作により、遊技者は、縦軸回転表示が行なわれるスーパーリーチ状態の発生を前もって認識することができる。したがって、そのようなキャラクタ81の予告報知動作を見ることにより、遊技者は、スーパーリーチの発生および大当たりの発生に対する期待感が高まる。

【0128】

なお、ここでは、キャラクタ81が登場すると、スーパーリーチが必ず発生することを説明した。しかし、これに限らず、キャラクタ81が登場しても右方向へ飛ばないことによりスーパーリーチが発生しない表示を所定の確率で行なうようにしてもよい。そのようにすれば、画像表示装置2の表示内容をさらに変化に富んだものにすることができる。この場合には、キャラクタ81が右方向へ飛ぶ動作がスーパーリーチの予告報知動作となる。

【0129】

図16は、キャラクタ画像の動作の態様に応じて飾り図柄の可変表示態様を切換える第3の表示例を示す図である。

【0130】

10

20

30

40

50

飾り図柄用可変表示装置1の画像表示装置2の表示画像がリーチ状態になると、たとえば人形状のキャラクタ81が画像表示装置2の画面上の左下位置に登場する。この状態において、飾り図柄表示部2iはスクロール表示を行なっている。

【0131】

そして、そのキャラクタ81が、画面上の右方向へ移動して一旦停止し、画面の上方向へジャンプする。そして、そのキャラクタ81が、飾り図柄表示部2iの右側に位置し、キャラクタ81の尻の部分で飾り図柄表示部2iの飾り図柄を順次押すことにより、飾り図柄表示部2iの飾り図柄を順次めくっていく動作をする。これにより飾り図柄表示部2iの飾り図柄がめくられていき、新たな図柄の飾り図柄が飾り図柄表示部2iに順次現われる。このようにして、飾り図柄の可変表示が行なわれる。キャラクタ81によりめくられた飾り図柄（破線で図示）は、順次画面上の左方向へ飛ばされて消滅する。

10

【0132】

このように、キャラクタ81が前述の所定の動作を行なうことに応じて、飾り図柄の可変表示態様が、スクロール表示からスクロール表示以外のめくり表示の可変表示態様に切換えられる。

【0133】

このような表示状態が1つの種類のスーパーリーチである。この場合、キャラクタ81が登場してからジャンプをした後、スーパーリーチ表示であるめくり表示が行なわれる。したがって、このキャラクタ81が登場してからジャンプをするまでの動作が、図14の場合と同様に、スーパーリーチの発生の予告報知動作である。この予告報知動作により、遊技者は、めくり表示が行なわれるスーパーリーチ状態の発生を前もって認識することができる。したがって、そのようなキャラクタ81の予告報知動作を見ることにより、遊技者は、スーパーリーチの発生および大当たりの発生に対する期待感が高まる。

20

【0134】

なお、ここでは、キャラクタ81が登場すると、スーパーリーチが必ず発生することを説明した。しかし、これに限らず、図14の場合と同様に、キャラクタ81が登場してもそのキャラクタ81がジャンプを行なわないことによりスーパーリーチが発生しない表示を所定の確率で行なうようにしてもよい。このようにすれば、画像表示装置2の表示内容をさらに変化に富んだものにすることができる。この場合には、キャラクタ81がジャンプする動作が、図14の場合と同様に、スーパーリーチの予告報知動作となる。

30

【0135】

スーパーリーチ1～スーパーリーチ3の各々には、可変表示態様がキャラクタ画像の動作に応じて切換えられる前述したような表示内容のうちの1種類が固有の表示内容として予め定められており、スーパーリーチ1～スーパーリーチ3を表示させることが決定された場合には、決定されたスーパーリーチに対応する表示が行なわれる。たとえば、スーパーリーチ1の表示を行なうことが決定された場合に図14の表示がなされ、スーパーリーチ2の表示を行なうことが決定された場合に図15の表示がなされ、スーパーリーチ3の表示を行なうことが決定された場合に図16の表示がなされるようすればよい。

【0136】

このように、このパチンコ遊技機では、飾り図柄用可変表示装置1の飾り図柄の可変表示中ににおいて、飾り図柄の可変表示の変化態様が、キャラクタ画像の動作に応じてスクロール表示からスクロール表示以外の可変表示態様に切換えられる。このため、飾り図柄用可変表示装置1の可変表示の変化態様を変化に富んだものにすることができる。遊技としての面白味を向上させることができる。その結果として、このような可変表示を見る遊技者の興趣を向上させることができる。

40

【0137】

さらに、キャラクタ画像の動作に関連して飾り図柄の可変表示の変化態様が切換わるので、単に可変表示の変化態様を切換えるものに比べて面白味が向上するとともに、切換が行なわれたことを遊技者にわかりやすく（視認させやすく）することができる。

【0138】

50

また、スクロール表示からの切換え後の可変表示態様としては、めくり表示および縦軸回転表示等が代表例として挙げられる。このようなめくり表示および縦軸回転表示は、特殊な可変表示態様であり、表示態様がスクロール表示と大幅に異なるものであるため、スクロール表示からめくり表示または縦軸回転表示への切換えを行なうことにより、可変表示の表示態様の切換え前後の可変表示態様の変化を強調することができる。

【0139】

また、前述したように、キャラクタ画像の動作は、図14～図16に示されたように複数種類用意され、それらの中からランダムカウンタ C R N D R 2 の値により選択された動作（リーチ動作）が実行されるようになっている。一方、それらのキャラクタ画像の各動作に対応して、スクロール表示からの切換え後の飾り図柄の可変表示態様が予め定められている。このため、同じキャラクタ画像が表示される場合でも、キャラクタ画像の選択された動作の種類に応じて切換え後の飾り図柄の可変表示の変化態様が異なるように表示制御がされる。したがって、可変表示の表示態様をさらに変化に富んだものにすることができる。

10

【0140】

なお、本実施の形態においては、スーパーーリーチの表示が行なわれる場合にのみ、キャラクタ画像の表示を行なう制御およびそのキャラクタ画像の動作に応じた可変表示態様の切換えを行なう制御をするようにした。しかし、これに限らず、そのようなキャラクタ画像の表示制御およびそのキャラクタ画像の動作に応じた可変表示態様の切換え制御は、スーパーーリーチ時以外の場合に行なってもよい。

20

【0141】

また、本実施の形態のパチンコ遊技機は、少なくともリーチが確定した後にキャラクタが出現するように構成したが、これに限らず、リーチが可変表示上まだ確定していない段階でキャラクタが出現、動作するように構成してもよい。さらに、キャラクタの動作により必ずしも可変表示方法がすべて変化せずに、ある割合で変化するようにしてもよい。これにより、遊技者にキャラクタの動作により可変表示態様が変化するかしないかの緊張感を付与でき、興奮が向上できる。

【0142】

また、前述した可変表示切換処理においては、可変表示の変化態様を、スクロール表示からめくり表示または縦軸回転表示に切換える例を説明したが、それは代表例の1つである。そのような可変表示の切換の具体例としては、前述した例を含めて以下に示すような例がある。

30

【0143】

可変表示態様の切換前の表示変化態様には、1 スクロール表示、2 切換表示、3 回転表示、4 変形表示、5 めくり表示が含まれる。

【0144】

ここで、1 のスクロール表示とは、前述した飾り図柄のスクロール表示に代表される可変表示である。2 の切換表示とは、識別情報をその場で切換える可変表示である。また、3 の回転表示とは、前述した縦軸回転表示を代表例とし、識別情報の回転に伴う可変表示である。また、4 の変形表示とは、モーフィング表示等の形状変化表示を代表例とし、識別情報をある形状から他の形状に変形させていく、その変形に伴って可変表示を行なう表示である。5 のめくり表示とは、前述した飾り図柄のめくり表示を代表例とする可変表示である。

40

【0145】

また、可変表示態様の切換後の表示変化態様（基本的には表示方法自体が変わるもの）には、前述した切換前の場合と同様に、1 スクロール表示、2 切換表示、3 回転表示、4 変形表示、5 めくり表示が含まれる。すなわち、前述のように列挙された切換前の1～5と、切換後の1～5とが適宜組合せて用いられる。ただし、その場合において、切換前と、切換後との表示種類が一致する場合（たとえば、切換前がスクロール表示であり、かつ、切換後がスクロール表示である場合等）には、そ

50

これらの表示について、たとえば次のように表示方法を異ならせることにより、変化態様を異ならせるようにする。

【0146】

1 両方の表示変化態様がスクロール表示の場合には、変化態様の切換の前と後とでスクロール方向を変える。 2 両方の表示変化態様が切換表示の場合には、変化態様の切換の前と後とで切換表示の切換方法を変える。 3 両方の表示変化態様が回転表示の場合には、変化態様の切換の前と後とで回転方向を変える。 4 両方の表示変化態様が変形表示の場合には、変化態様の切換の前と後とで変形方法を変える。 5 両方の表示変化態様がめくり表示の場合には、変化態様の切換の前と後とでめくり方向を変える。

【0147】

また、前述した実施の形態においては、飾り図柄用可変表示装置1に含まれる画像表示装置2を飾り図柄の表示のために用いた。しかし、これに限らず、画像表示装置2は、特別図柄を表示するために用いてもよい。その場合には、7セグメントLEDよりなる特別図柄用可変表示装置60を用いずに、画像表示装置2を含む飾り図柄用可変表示装置1を特別図柄用の可変表示装置として用いる。

【0148】

また、キャラクタ画像(キャラクタ81)が出現した場合において、識別情報(飾り図柄)の可変表示の表示変化態様を切換える制御は、必ずしも行なわないようにしてもよい。すなわち、キャラクタ画像が出現した場合に識別情報の可変表示の表示変化態様を切換える制御に加えて、キャラクタ画像が出現しても、識別情報の表示変化態様が切換わらないようにする制御を所定条件下で行なうようにしてもよい。

【0149】

その具体例は、次のとおりである。リーチ状態が発生した場合に、表示においてキャラクタ画像が出現する。そして、識別情報の表示変化態様が切換えられるスーパーりーチを発生させる場合にはキャラクタ画像を動作させ、一方、スーパーりーチを発生させず、たとえば外れにする場合には、キャラクタ画像の動作を停止させるか、または、キャラクタ画像に予め定められた他の動作(スーパーりーチ発生前の動作以外の動作)をさせる。このようにすれば、スーパーりーチの出現率と、スーパーりーチの出現時の大当たり発展率(スーパーりーチから大当たりへ発展する確率)とをともに低下させることなく、キャラクタ画像の出現頻度を増加させることができる。その結果として、ゲーム性が向上する。

【0150】

次に、パチンコ遊技機が高確率状態に制御された場合において、特別図柄用可変表示装置60および飾り図柄用可変表示装置1のそれぞれの可変表示を停止させる制御である高確率時可変停止制御について説明する。この高確率時可変停止制御は、図6に示した基本回路24のCPU30が実行する制御用プログラムのメインルーチンの実行に付随して実行される。

【0151】

図17は、高確率時可変停止制御の制御動作を示すフローチャートである。図17を参照して、ステップS(以下単にSという)21により、現在が高確率状態であるか否かの判断がなされる。S21で、高確率状態ではないと判断された場合は、この制御の処理が終了する。一方、S21で、高確率状態であると判断された場合は、S22に進み、現在がリーチ状態であるか否かの判断がなされる。

【0152】

S22により、リーチ状態でないと判断とされた場合、すなわち、高確率状態においてリーチ状態が発生していない場合には、S23に進み、第1の停止処理が実行される。この第1の停止処理においては、特別図柄用可変表示装置60および飾り図柄用可変表示装置1の可変表示期間を短縮する処理が行なわれる。すなわち、この第1の停止処理が実行されることにより、変動時間短縮制御が行なわれる。このS23の後、この制御の処理が終了する。

一方、S22で、リーチ状態であると判断された場合、すなわち、高確率状態においてリ

10

20

30

40

50

ーチ状態が発生した場合には、S 2 4 に進み、第 2 の停止処理を実行する処理がなされる。この第 2 の停止処理においては、特別図柄用可変表示装置 6 0 および飾り図柄用可変表示装置 1 のそれぞれの可変表示期間を短縮するとともに、これらの可変表示装置において、リーチ状態が発生した後の表示結果の導出表示に至るまでの可変表示期間を、リーチ状態が発生しなかった場合のその後の表示結果の導出表示に至るまでの可変表示期間よりも長くする制御が行なわれる。すなわち、この第 2 の停止処理により、リーチ状態の発生が表示において確定した後の可変表示期間が、リーチ状態が発生しないことが表示において確定したその後の第 1 の停止処理による可変表示期間よりも長くされる。

【 0 1 5 3 】

次に、図 1 7 に示した高確率時可変停止制御により行なわれる高確率状態での飾り図柄用可変表示装置 1 における各飾り図柄表示部 2 a ~ 2 i の制御の状態について説明する。図 1 8 は、高確率時可変停止制御による高確率状態での飾り図柄用可変表示装置 1 における時間の変化に伴う各飾り図柄表示部 2 a ~ 2 i の制御の状態を示すタイミングチャートである。

10

【 0 1 5 4 】

パチンコ玉が始動入賞口 4 に入賞して始動入賞玉検出スイッチ 4 a によりその検出パルスが ON となってから飾り図柄表示部 2 a ~ 2 i が変動を開始するまでの動作は、図 1 0 および図 1 1 に示した動作と同じであり、その後の動作が異なる。以下に、高確率状態時における飾り図柄表示部 2 a ~ 2 i の表示制御をリーチ状態が発生しなかった場合と、リーチ状態が発生した場合とに分けて説明する。

20

【 0 1 5 5 】

リーチ状態が発生しなかった場合の飾り図柄表示部 2 a ~ 2 i の可変表示動作は、図 1 0 に示された可変表示動作と比べて、飾り図柄 2 a ~ 2 i が変動を開始してから表示図柄切換制御が行なわれるまでの期間が、それぞれ 0 . 5 秒短縮される。一方、リーチ状態が発生した場合の飾り図柄表示部 2 a ~ 2 i の動作は、基本的に、飾り図柄表示部 2 i の動作を除いて、リーチ状態が発生しなかった場合と同じである。すなわち、リーチ状態が発生した場合の飾り図柄表示部 2 i の動作は、変動を開始してから 6 . 0 0 0 秒まではリーチ状態が発生しなかった場合の動作と同じであり、その後は、リーチ状態が発生しなかった場合の表示図柄切換制御の時間 (0 . 7 0 0 秒) よりも長い 3 . 0 0 0 秒の時間において表示図柄切換制御が行なわれる。

30

【 0 1 5 6 】

また、前述したように、飾り図柄用可変表示装置 1 は、特別図柄用可変表示装置 6 0 と連動した可変表示を行なうものであるため、高確率状態時には、特別図柄用可変表示装置 6 0 においても、図 1 8 に示されたタイミングと同期して、可変表示の開始、リーチ表示および可変表示の停止等の制御が実行される。

【 0 1 5 7 】

このように、高確率状態においては、変動時間短縮制御が行なわれるため、始動入賞記憶の消化が通常時 (高確率状態時以外時) よりも早くなる。これにより、高確率状態において、可変表示に関与しない無駄な始動入賞を減少させることができる。さらに、高確率状態時においては、早期に大当りを発生させることができる。すなわち、高確率状態においては、大当りが発生する確率が通常時よりも高く設定されており、さらに、変動時間短縮制御が行なわれることにより早いタイミングで表示結果が得られるため、通常時よりも早期に大当りを発生させることができるのである。

40

【 0 1 5 8 】

さらに、高確率状態においては、高確率時可変停止制御により、リーチ状態が発生した場合のその後の可変表示期間を、リーチ状態が発生しなかった場合のその後の可変表示期間よりも長くする制御が行なわれる。このため、高確率状態時におけるリーチ状態が発生した場合には、その後の可変表示が、遊技者の期待感を高めるに足り得る時間行なわれる。したがって、このパチンコ遊技機においては、変動時間短縮制御が実行される高確率状態時のリーチ状態において、遊技者の期待感を高めることができる。その結果として、この

50

パチンコ遊技機では、可変表示の面白味を損なわないようにすることができる。

【0159】

このような種々の効果が得られることにより、このパチンコ遊技機においては、高確率状態において、大当たりを早期に発生させることができ、かつ、可変表示の面白味を損なわないようにすることができる。

【0160】

次に、高確率状態時において、リーチ状態が発生した場合のその後の停止表示に至るまでのその他の表示の種類の例を説明する。

【0161】

前述した図17の高確率時可変停止制御においては、リーチ状態が発生した場合に実行される第2の処理(S24)として、リーチ状態の表示がなされてから可変表示が停止するまでの時間を長くする制御を行なった。このような時間の制御は、単なる一例である。第2の処理(S24)としては、表示時間の制御に加えて、または、表示時間の制御に代えて、以下に説明するような再可変表示、滑り表示、または、戻り表示等のその他の表示制御を行なってもよい。

10

【0162】

図19は、高確率状態時のリーチ状態において表示される再可変表示の表示の変化態様を示す説明図である。この図19においては、図中の上段から下段の方向へ向かう白抜矢符により時間経過が示されている。

【0163】

20

まず、図19の上から1段目の画像表示装置2の図の部分を参照して、画像表示装置2において、飾り図柄表示部2a～2gが先に停止しており、飾り図柄表示部2aがスクロール表示を継続している。この時点では、飾り図柄表示部2dと、飾り図柄表示部2eとともに「7」になっており、リーチ状態が発生している。次に、上から第2段目の画像表示装置2の図の部分を参照して、時間経過により飾り図柄表示部2iがフルーツ図柄で停止し、外れの停止図柄となっている。次に、上から3段目の画像表示装置2の図の部分を参照して、外れの停止図柄から飾り図柄表示部2iが可変表示を再び開始する。そして、その後、この飾り図柄表示部2iが停止し、最終的な表示結果が得られる。

【0164】

30

このように、再可変表示においては、1つの始動入賞記録に基づいて、一旦可変表示が停止し、かつ、その停止後さらに可変表示が行なわれる。なお、ここでは、1つの飾り図柄表示部2iのみが再可変表示をする例を説明したが、これに限らず、再可変表示は、複数の飾り図柄表示部で行なわれるよう制御してもよい。

【0165】

図20は、高確率状態時のリーチ状態において表示される滑り表示の表示の変化態様を示す説明図である。この図20においては、図中の上段から下段の方向に向かう白抜矢符により時間経過が示されている。

【0166】

40

ここで、滑り表示とは、図柄の停止直前において、図柄を目視による停止予測位置から滑らせて停止させる表示である。まず、図20の上から1段目の画像表示装置2の図の部分を参照して、図19の場合と同様のリーチ状態が発生している。次に、上から2段目の画像表示装置2の図の部分を参照して、時間経過に伴って飾り図柄表示部2iの可変表示の速度が減速されていく。

【0167】

次に、上から3段目の画像表示装置2の図の部分を参照して、時間経過に伴って飾り図柄表示部2iの可変表示速度が極めて遅くなつて、目視によりフルーツ図柄が停止すると予測される表示が行なわれる。しかし、それ以後も飾り図柄表示部2iのゆっくりとした可変表示が継続されることにより、目視による停止予測位置から停止しようとした飾り図柄が滑るような表示がなされる。そして、そのように滑った結果として、上から4段目の画像表示装置2の図に示されるように、目視により停止すると予測されたフルーツ図柄以外

50

の「7」が停止図柄となる。この例では、このように「7」が停止することにより、大当たり状態が発生している。なお、滑り表示においては、このように大当たりを発生させなくてもよい。

【0168】

図21は、高確率状態時のリーチ状態において表示される戻り表示の表示の変化様子を示す説明図である。この図21においては、図中の上段から下段の方向へ向かう白抜矢符により時間経過が示されている。

【0169】

まず、図21の上から1段目の画像表示装置2の図の部分を参照して、画像表示装置2において、前述した図19および図20の場合と同様のリーチ状態が発生している。次に、上から2段目の画像表示装置2の図の部分を参照して、時間経過に伴って飾り図柄表示部2iの可変表示速度が徐々に減速し、目視によって、大当たりとなり得る「7」の飾り図柄が停止位置を通過する状態を確認させる表示が行なわれる。

10

【0170】

次に、上から3段目の画像表示装置2の図を参照して、時間経過に伴って、その後、飾り図柄表示部2iが、通常のスクロール方向とは逆方向にスクロール表示を行なう。これにより、先にゆっくりとしたスクロール表示により停止位置を一旦通過したと視認され得る表示が行なわれた飾り図柄が再び飾り図柄表示部2iに現れる。そして、その後、上から4段目の画像表示装置2の図の部分に示されるように、逆方向にスクロール表示していた飾り図柄表示部2iが最終的に停止する。ここでは、最終的な表示結果として予定停止位置を一旦通過した「7」が停止図柄となった例が示されている。この場合には、大当たりが発生している。なお、戻り表示においては、このように大当たりを発生させなくてもよい。

20

【0171】

このように、高確率状態でのリーチ状態において、このような再可変表示、滑り表示、または戻り表示が、可変表示時間を長くする制御に加えて、または、可変表示時間を長くする制御に代えて行なわれることにより、このパチンコ遊技機においては、変動時間短縮制御によって可変表示期間が短縮されながらも、これらの面白味がある可変表示によって、遊技者の期待感を高めることができ、可変表示の面白味を損なわないようにすることができる。

【0172】

30

なお、この実施の形態においては、高確率状態時のリーチ状態における表示の種類について、可変表示時間を長くする制御、再可変表示制御、滑り表示制御、および戻り表示制御について説明したが、これらは一例であり、これに限らず、遊技者の期待感を高めることができ可能な特徴的な表示であれば、それ以外の表示を行なってもよい。

【0173】

また、このような高確率状態においても、前述したようなスーパーリーチ（スーパーリーチ1～3）の表示が行なわれる。その場合のスーパーリーチの表示期間は、ノーマルリーチの場合の表示期間と比べて短縮してもよく、または、短縮しないでもよい。

【0174】

このように、高確率状態においてスーパーリーチの表示が行なわれると、スーパーリーチと、ノーマルリーチとで可変表示の変化様子が異なるため、リーチ状態における可変表示の変化様子をバラエティに富んだものにすることができる。さらに、スーパーリーチが表示された場合には、大当たりが発生しやすいため、遊技者の期待感をさらに高めることができる。

40

【0175】

その他の実施の形態

次に、この発明のその他の実施の形態について説明する。以上に示した実施の形態では、高確率状態において、リーチ状態が表示された場合と、高確率状態以外の通常状態においてリーチ状態が表示された場合とを比較した場合、たとえばスーパーリーチは、高確率状態であるか否かを問わず同様の確率で発生する。このため、遊技者は、高確率状態および

50

通常状態のそれぞれでリーチ状態が生じた場合において、高確率状態の場合のほうが、通常状態の場合よりも大当たりの発生確率が少し高く設定されていることを感じる程度である。すなわち、遊技者は、高確率状態において、リーチ表示の内容自体に対する特別な期待感を感じない。

【0176】

以下に説明するその他の実施の形態においては、高確率状態時のリーチ表示に対して特別な期待感を遊技者に感じさせるような制御について説明する。具体的には、そのような制御として、高確率時リーチ表示制御を行なう。

【0177】

図22は、その他の実施の形態による高確率時リーチ表示制御の制御動作を示すフロー 10 ヤートである。

【0178】

この高確率時リーチ表示制御は、基本回路24のCPU30が実行する制御用プログラムのメインルーチンの実行に伴って実行される。

【0179】

図22を参照して、ステップS（単にSという）31により、現在が高確率状態であるか否かの判断がさなれる。S31で、高確率状態ではないと判断された場合には、この制御の処理を終了する。一方、S31で、高確率状態であると判断された場合には、S32に進む。

【0180】

S32では、リーチ時大当たり表示確率向上処理が実行され、その後、この制御の処理が終了する。ここで、リーチ時大当たり表示確率向上処理とは、高確率状態でリーチ状態が発生した場合において、そのリーチ状態の後に導出表示される表示結果が大当たりの表示結果（特定の表示態様）になる確率を向上させる処理である。

【0181】

以下に、S32で実行されるリーチ時大当たり表示確率向上処理の具体例を説明する。その具体例の1つとして次のような処理を行なう。すなわち、図7に示されるリーチ決定用のランダムカウンタC RND R1がとり得る範囲を大きくする。すなわち、図7においては、C RND R1の範囲が「0」～「15」に設定されているが、リーチ時大当たり表示確率向上処理においては、C RND R1がとり得る範囲を、たとえば、「0」～「31」に拡大する。この場合においてリーチ表示を行なうことを決定する値は、図7の場合と同様とする。このようにすれば、通常時においてC RND R1を用いて外れとなるリーチ表示を設定する確率が1/16であるのに対し、高確率時においてC RND R1を用いて外れとなるリーチ表示を決定する確率が1/32となる。

【0182】

したがって、このような処理を行なえば、高確率状態においては、通常状態と比べて、外れの表示結果になるリーチ表示がなされる頻度が低くなる。すなわち、高確率状態においては、通常状態と比べて、リーチ表示がなされた場合に大当たりの表示結果が導出表示される確率が高くなる。

【0183】

なお、ここでは、C RND R1がとり得る値の範囲を拡大する例を示したが、それに限らず、C RND R1の範囲は、高確率状態と、通常状態とで変化しないように一定にしておき、たとえば、通常状態において外れとなるリーチ表示を決定する値を2つの値にするとともに高確率状態において外れとなるリーチ表示を決定する値を1つの値にするなど、高確率状態においてリーチ表示を決定する値の個数を通常状態よりも少なくするよ うにしてもよい。

【0184】

また、リーチ時大当たり表示確率向上処理の具体例としては、前述した処理に代えて、次のような処理を行なってもよい。すなわち、図7に示したC RND R1を用いた外れとなるリーチ表示の決定は、通常状態においてのみ行ない、高確率状態

10

20

30

40

50

時においては、C R N D R 1 を用いた外れとなるリーチ表示の決定を行なわないよう に す る。そ の よ う に す れ ば、高 確 率 状 態 时 お い て、リーチ 表 示 後 に 外 れ の 表 示 結 果 が 導 出 表 示 さ れ る こ と が 極 め て 少 な く な る。す な わ ち、高 確 率 状 態 お い て は、通 用 状 態 と 比 べ て、リーチ 表 示 が な さ れ た 場 合 の 後 に 大 当 り の 表 示 結 果 が 導 出 表 示 さ れ る 確 率 が 高 く な る。

【 0 1 8 5 】

な お、以 上 の 説 明 お い て は、高 確 率 状 態 お い て リーチ 状 態 が 表 示 さ れ る と、大 当 り の 表 示 結 果 が 導 出 表 示 さ れ る 確 率 が 高 く な る こ と を 説 明 し た が、そ の 確 率 が 1 0 0 % に な る よ う に し も よ い。

【 0 1 8 6 】

こ の よ う な 高 確 率 时 リーチ 表 示 制 御 が 実 行 さ れ る と、高 確 率 状 態 お い て、通 用 状 態 と 比 べ て、リーチ 表 示 が な さ れ た 後 に 大 当 り の 表 示 結 果 が 導 出 表 示 さ れ る 確 率 が 高 く な る た め、遊 技 者 は、高 確 率 状 態 お い て リーチ 表 示 自 体 に 対 し て 特 別 な 期 待 感 を 感 じ る と 考 え ら れ る。そ の 結 果 と し て、高 確 率 状 態 お い て リーチ 状 態 の 表 示 に よ り、遊 技 者 の 期 待 感 を さ ら に 高 め る こ と が で る。

【 0 1 8 7 】

以 下、本 発 明 の 主 な 变 形 例 等 の 特 徴 点 を 列 拳 す る。

(1) 図 6 に 示 さ れ た 基 本 回 路 2 4 の C P U 3 0 お よ び 画 像 表 示 装 置 2 の サ ブ C P U 3 4 に よ り、ま た は、画 像 表 示 装 置 2 の サ ブ C P U 3 4 のみ に よ り 構 成 さ れ る 可 变 表 示 制 御 手 段 は、特 別 遊 技 状 態 (高 確 率 状 態) お い て、リーチ 状 態 が 発 生 し た 場 合 の そ の 後 の 表 示 結 果 の 導 出 表 示 に 至 る ま で の 可 变 表 示 の 種 類 を、特 別 の リーチ 状 態 が 発 生 し た 場 合 と、特 別 の リーチ 状 態 が 発 生 し な か っ た 場 合 と で 異 な ら せ る 制 御 を 行 な う が、そ の 場 合 の 特 別 の リーチ 状 態 (ス パ リーチ 1 ~ 3) に は、図 1 4 ~ 図 1 6 に 示 さ れ る よ う な リーチ 表 示 の 途 中 で 可 变 表 示 の 变 化 態 様 を 切 換 る 表 示 が 含 ま れ る。さ ら に 具 体 的 に は、特 別 の リーチ 状 態 に は、図 1 4 ~ 図 1 6 に 示 さ れ る よ う に、キ ャ ラ ク タ 画 像 を 用 い た 縦 軸 回 転 表 示 ま た は め ク リ 表 示 が 含 ま れ る。

【 0 1 8 8 】

(2) 前 記 可 变 表 示 制 御 手 段 は、特 別 遊 技 状 態 (高 確 率 状 態) で リーチ 状 態 を 発 生 さ せ る 場 合 お い て、導 出 表 示 さ れ る 表 示 結 果 が 特 定 の 表 示 態 様 (大 当 り の 表 示 態 様) と な る 確 率 を 向 上 さ せ る 表 示 制 御 を 行 な う が、そ の 確 率 は、最 大 限 1 0 0 % に 向 上 さ せ て も よ い

。

【 0 1 8 9 】

(3) この 実 施 の 形 態 お い て は、表 示 結 果 が 变 化 可 能 な 可 变 表 示 装 置 と し て、特 別 図 柄 用 可 变 表 示 装 置 6 0 お よ び 飾 り 図 柄 用 可 变 表 示 装 置 1 の 2 つ の 可 变 表 示 装 置 を 有 す る 場 合 を 説 明 し た が、こ こ に 限 ら ず、可 变 表 示 装 置 は、特 別 図 柄 用 可 变 表 示 装 置 6 0 お よ び 飾 り 図 柄 用 可 变 表 示 装 置 1 の 一 方 の 可 变 表 示 装 置 のみ で あ っ て も よ い。

【 0 1 9 0 】

(4) この 実 施 の 形 態 お い て は、飾 り 図 柄 用 可 变 表 示 装 置 1 は、液 晶 表 示 装 置 の も の を 示 し た。しか し、こ こ に 限 ら ず、飾 り 図 柄 用 可 变 表 示 装 置 は、C R T 表 示 装 置、P L A Z M A 表 示 装 置、ま た は、マ ト リ ク ス L E D 表 示 装 置 等 の そ の 他 の 画 像 表 示 装 置 を 用 い て も よ い。

【 0 1 9 1 】

(5) この 実 施 の 形 態 で は、可 变 表 示 装 置 と し て、特 別 図 柄 用 可 变 表 示 装 置 6 0 お よ び 飾 り 図 柄 用 可 变 表 示 装 置 1 の 構 成 に 示 さ れ た よ う な 電 気 式 の 表 示 装 置 を 示 し た。しか し、こ こ に 限 ら ず、可 变 表 示 装 置 は、次 の よ う な 機 械 式 の 表 示 装 置 を 用 い て も よ い。す な わ ち、可 变 表 示 装 置 は、回 転 ド ラ ム 式、複 数 の 図 柄 が 付 さ れ た ベ ル ト が 巡 回 す る こ と に よ り 表 示 状 態 が 变 化 す る い わ ゆ る ベ ル ト 式、リーフ 式、複 数 の 図 柄 が 付 さ れ た 回 転 円 盤 が 回 転 す る こ と に よ り 表 示 状 態 が 变 化 す る い わ ゆ る デ イ ス ク 式 等 の 機 械 式 の も の で あ っ て も よ い。

【 0 1 9 2 】

【 課 題 を 解 決 す る た め の 手 段 の 具 体 例 】

10

20

30

40

50

図1に示した特別図柄用可変表示装置60および飾り図柄用可変表示装置1の両方または一方により、表示状態が変化可能な可変表示装置が構成されている。図6に示された基本回路24のCPU30により、所定条件の成立により遊技機を特定遊技状態が発生しやすい特別遊技状態に制御する遊技制御手段が構成されている。前記特定遊技状態には、大当たり状態が含まれる。前記特別遊技状態には、高確率状態が含まれる。図6に示された基本回路24のCPU30および画像表示装置2のサブCPU34により、または、画像表示装置2のサブCPU34のみにより、可変表示装置を可変開始させた後表示結果を導出表示させる制御を行なう可変表示制御手段が構成されている。この可変表示制御手段は、遊技機が特別遊技状態に制御されている場合において、リーチ状態が発生した場合のその後の表示結果の導出表示に至るまでの可変表示の種類と、リーチ状態が発生しなかった場合のその後の表示結果の導出表示に至るまでの可変表示の種類とを異ならせる制御を行なう。10

【0193】

(2) 前記可変表示制御手段は、特別遊技状態(高確率状態)においてリーチ状態が発生した場合と、リーチ状態が発生しない場合とでその後の表示結果の導出表示に至るまでの可変表示の種類を異ならせる制御として、リーチ状態が発生した場合の表示結果の導出表示に至るまでの期間を、リーチ状態が発生しなかった場合の表示結果の導出表示に至るまでの期間よりも長くする制御(図11に示された高確率時可変停止制御)を行なう。

【0194】

(3) 前記可変表示制御手段は、特別遊技状態(高確率状態)において、リーチ状態が発生した場合と、リーチ状態が発生しない場合とでその後の表示結果の導出表示に至るまでの可変表示の種類を異ならせる制御として、リーチ状態が発生した場合の可変表示の変化態様を、リーチ状態が発生しない場合の可変表示状態の変化態様とは異なる変化態様にする制御(図17に示された高確率時可変停止制御)を行なう。その場合の制御には、20

1 図19に示された再可変表示制御、2 図20に示された滑り表示制御、3 図21に示された戻り表示制御が含まれる。

【0195】

(4) 前記可変表示制御手段が特別遊技状態において行なうリーチ状態が発生した場合と、リーチ状態が発生しない場合とでその後の表示結果の導出表示に至るまでの可変表示の種類を異ならせる制御としては、リーチ状態が発生した場合の表示結果の導出表示に至るまでの期間を、リーチ状態が発生しなかった場合の表示結果の導出表示に至るまでの期間よりも長くする制御を行なうことに加えて、リーチ状態が発生した場合の可変表示状態の変化態様を、リーチ状態が発生しない場合の可変表示状態の変化態様とは異なる変化態様にする制御を行なうようにしてもよい。すなわち、前述の(2)に示された制御と、前述の(3)に示された制御とを併わせて行なうようにしてもよい。30

【0196】

(5) 前記リーチ状態には、特別のリーチ状態(スーパー・リーチ1～スーパー・リーチ3)を含む複数種類のリーチ状態(ノーマルリーチも含む)が含まれる。前記可変表示制御手段は、特別遊技状態(高確率状態)において、リーチ状態が発生した場合のその後の表示結果の導出表示に至るまでの可変表示の種類を、たとえば、図14～図16に示されるように、特別のリーチ状態(スーパー・リーチ1～スーパー・リーチ3)が発生した場合と、特別のリーチ状態が発生しなかった場合(ノーマルリーチ)とで異ならせる制御をさらに行なうようにしてもよい。40

【0197】

(6) 前記可変表示制御手段は、特別遊技状態(高確率状態)でリーチ状態を発生させる場合において、導出表示される表示結果が特定の表示態様となる確率を向上させる表示制御(高確率時リーチ表示制御)を行なうようにしてもよい。

【0198】

【課題を解決するための手段の具体例の効果】

請求項1に関しては、特別遊技状態制御手段の働きにより、所定条件の成立により遊技50

機が、特別図柄用可変表示装置および飾り図柄用可変表示装置を可変開始させた後表示結果を導出表示させるまでの可変表示期間を短縮する変動時間短縮制御が行なわれる特別遊技状態に制御される。可変表示制御手段の働きにより、特別図柄用可変表示装置および飾り図柄用可変表示装置を可変開始させた後表示結果を導出表示させる制御が行なわれる。当り決定ランダムカウンタの働きにより、特定遊技状態を発生させるか否かが事前に決定される。飾り図柄用図柄決定ランダムカウンタの働きにより、飾り図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類が決定される。特別図柄用図柄決定ランダムカウンタの働きにより、特別図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類が決定される。可変表示制御手段のさらなる働きにより、飾り図柄用図柄決定ランダムカウンタの値に基づいて飾り図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類が決定されるとともに、特別図柄用可変表示装置における表示結果の表示態様の組合せの種類が決定され、また、当り決定ランダムカウンタの値に基づいて特定遊技状態を発生させることが決定されたときに、飾り図柄用可変表示装置において特有の表示を行なうとともに、飾り図柄用可変表示装置の可変表示期間が、リーチ状態が発生しない通常状態での可変表示期間より長くなるリーチ状態の表示が行なわれる一方、特別図柄用可変表示装置においては、特別図柄用可変表示装置での特有の表示は行なわれないが、特別図柄用可変表示装置の可変表示期間は、通常状態での可変表示期間より長くなる表示が行なわれる。遊技機が備える外れリーチ表示決定ランダムカウンタの働きにより、当り決定ランダムカウンタの値に基づいて特定遊技状態を発生させないことが決定されたときに、リーチ状態と同様の表示態様の表示である外れリーチ状態の表示を行なうか否かが決定される。遊技機が備えるリーチ状態種類決定ランダムカウンタの働きにより、飾り図柄用可変表示装置において行なわれるリーチ状態の表示の種類が決定される。可変表示制御手段が備える外れリーチ表示決定手段の働きにより、当り決定ランダムカウンタの値に基づいて特定遊技状態を発生させないことが決定されたときに、外れリーチ表示決定ランダムカウンタの値に基づいて外れリーチ状態の表示を行なうか否かが決定される。可変表示制御手段が備える外れリーチ状態種類決定手段の働きにより、外れリーチ表示決定手段によって外れリーチ状態の表示を行なうことが決定されたときに、リーチ状態種類決定ランダムカウンタの値に基づいて外れリーチ状態の表示の種類が決定される。可変表示制御手段が備える処理手段の働きにより、遊技機が特別遊技状態に制御されているときであって、当り決定ランダムカウンタの値に基づいて特定遊技状態を発生させないことが決定されたときに、外れリーチ表示決定ランダムカウンタを用いて外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する確率が下げられる。

【0199】

請求項2に関しては、請求項1に関する効果に加えて、次のような効果が得られる。可変表示制御手段が備える判断手段の働きにより、遊技機が特別遊技状態に制御されているか否かが判断される。処理手段の働きにより、判断手段により遊技機が特別遊技状態に制御されていると判断されたときに、外れリーチ表示決定ランダムカウンタのとり得る範囲を大きくするとともに、外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する値の個数は遊技機が特別遊技状態に制御されていないときと同様とすることにより、外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する確率が下げられる。

【0200】

請求項3に関しては、請求項1に関する効果に加えて、次のような効果を得ることができる。可変表示制御手段が備える判断手段の働きにより、遊技機が特別遊技状態に制御されているか否かが判断される。処理手段の働きにより、判断手段により遊技機が特別遊技状態に制御されていると判断されたときに、外れリーチ表示決定ランダムカウンタのとり得る範囲を遊技機が特別遊技状態に制御されていないときと同様とするとともに、外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する値の個数を遊技機が特別遊技状態に制御されていないときより少なくすることにより、外れリーチ状態の表示を行なうことを決定する確率が下げられる。

【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

【図 1】遊技機の一例のパチンコ遊技機の遊技盤面を示す正面図である。

【図 2】飾り図柄用可変表示装置で可変表示される図柄列を示す図である。

【図 3】飾り図柄用可変表示装置により表示される表示態様を示す画面図である。

【図 4】飾り図柄用可変表示装置の図柄と当りラインとの関係を示す説明図である。

【図 5】飾り図柄用可変表示装置による大当りが発生する表示態様の種類を示す説明図である。

【図 6】パチンコ遊技機に用いられる制御回路を示すブロック図である。

【図 7】遊技制御、特別図柄用可変表示装置および飾り図柄用可変表示装置の可変表示制御に用いられる各種ランダムカウンタを説明するための説明図である。

【図 8】ランダムカウンタの値により大当りを発生させるか否かを事前に決定するための手順を示すフローチャートである。 10

【図 9】リーチ種類決定テーブルの内容を示す説明図である。

【図 10】飾り図柄用可変表示装置の動作の変化状態を示すタイミングチャートである。

【図 11】飾り図柄用可変表示装置の動作の変化状態を示すタイミングチャートである。

【図 12】リーチ表示処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 13】可変表示切換処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 14】キャラクタ画像の動作の態様に応じて飾り図柄の可変表示態様を切換える第1の表示例を示す図である。

【図 15】キャラクタ画像の動作の態様に応じて飾り図柄の可変表示態様を切換える第2の表示例を示す図である。 20

【図 16】キャラクタ画像の動作の態様に応じて飾り図柄の可変表示態様を切換える第3の表示例を示す図である。

【図 17】高確率時可変停止制御の制御動作を示すフローチャートである。

【図 18】高確率時可変停止制御による飾り図柄用可変表示装置における時間の変化に伴う各飾り図柄表示部の制御の状態を示すタイミングチャートである。

【図 19】高確率状態時のリーチ状態において表示される再可変表示の表示の変化態様を示す説明図である。

【図 20】高確率状態時のリーチ状態において表示される滑り表示の表示の変化態様を示す説明図である。

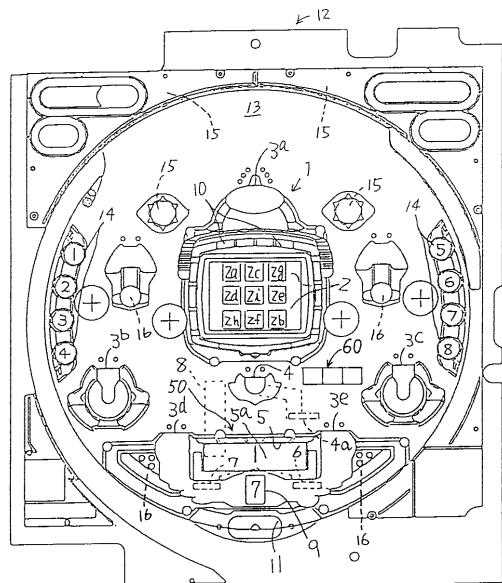
【図 21】高確率状態時のリーチ状態において表示される戻り表示の表示の変化態様を示す説明図である。 30

【図 22】その他の実施の形態による高確率時リーチ表示制御の制御動作を示すフローチャートである。

【符号の説明】

1 2 は遊技盤、 1 3 は遊技領域、 6 0 は特別図柄用可変表示装置、 1 は飾り図柄用可変表示装置、 2 は画像表示装置、 2 a ~ 2 i は飾り図柄表示部、 2 4 は基本回路、 3 0 は C P U、 3 4 はサブ C P U である。

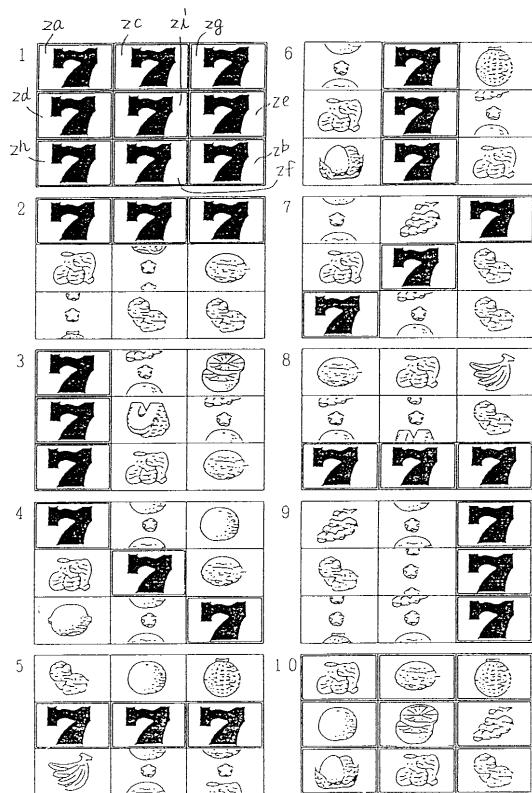
【図1】



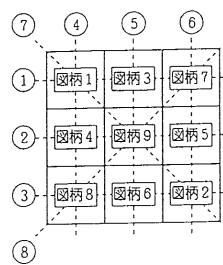
【図2】

種類	ゾーン シンボル	特別図柄		
		za, zb, zc, zd, ze, zf	zg, zh	zn
1	0 0	7	7	7
2	0 1	☆	☆	☆
3	0 2	○	○	○
4	0 3	●	●	●
5	0 4	△	△	△
6	0 5	□	□	□
7	0 6	△	△	△
8	0 7	○	○	○
9	0 8	●	●	●
10	0 9	☆	☆	☆
11	0 A	○	○	○
12	0 B	●	●	●
13	0 C	△	△	△
14	0 D	□	□	□
15	0 E	☆	☆	☆
16	0 F	○	○	○
17	1 0	●	●	●
18	1 1	☆	☆	☆
19	1 2	○	○	○
20	1 3	●	●	●
21	1 4	☆	☆	☆

【図3】



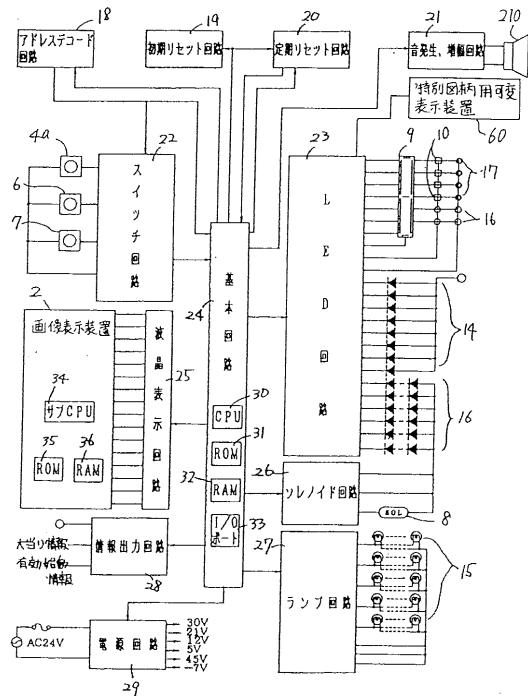
【図4】



【図5】

C_RND_LINE	大当たり図柄および配列	C_RND_LINE	大当たり図柄および配列
0, 8, 16, 24 32, 40, 48, 56 63, 70, 78	7 7 7	5, 13, 21, 29 37, 45, 53, 61 68, 75, 83	. . 7 . . 7 . . 7
1, 9, 17, 25 33, 41, 49, 57 64, 71, 79	. . . 7 7 7 . . .	6, 14, 22, 30 38, 46, 54, 62 69, 76, 84	7 . . . 7 . . . 7
2, 10, 18, 26 34, 42, 50, 58 65, 72, 80 7 7 7	77, 85	. . 7 . 7 . 7 . .
3, 11, 19, 27 35, 43, 51, 59 66, 73, 81	7 . . 7 . . 7 . .	7, 15, 23, 31 39, 47, 55	* オールフルーツ
4, 12, 20, 28 36, 44, 52, 60 67, 74, 82	. 7 . . 7 . . 7 .		

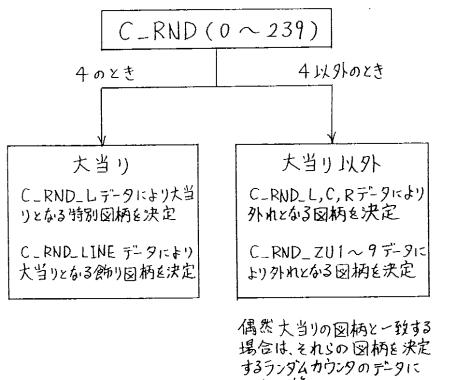
【 四 6 】



【 四 7 】

ランダム	範囲	用途
C_RND	0～239	大当たり決定用
C_RND_L	0～14	左特別図柄決定用
C_RND_C	0～14	中特別図柄決定用
C_RND_R	0～14	右特別図柄決定用
C_RND_R1	0～15	リーチ決定用
C_RND_R2	0～25	リーチ種類決定用
C_RND_LINE	0～85	飾り図柄当たりライン決定用
C_RND_ZU1 S C_RND_ZU2	0～8	飾り図柄決定用
C_RND_ZU7 S C_RND_ZU9	0～20	飾り図柄決定用

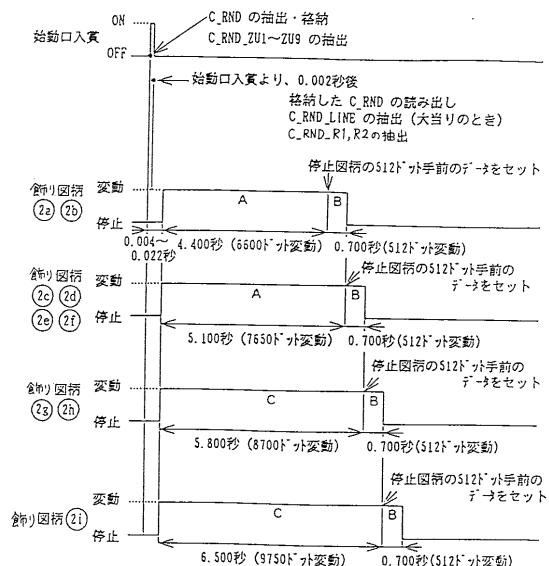
【 図 8 】



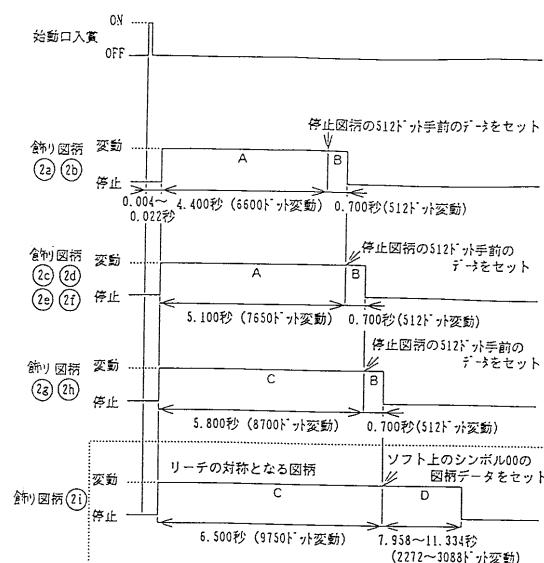
〔 図 9 〕

C - RND - R2	
外れ時	0 ~ 19 ノーマルリード実行
	20 ~ 22 スーパーリード1実行
	23, 24 スーパーリード2実行
	25 スーパーリード3実行
大当り時	0 ~ 7 ノーマルリード実行
	8 ~ 13 スーパーリード1実行
	14 ~ 19 スーパーリード2実行
	20 ~ 25 スーパーリード3実行

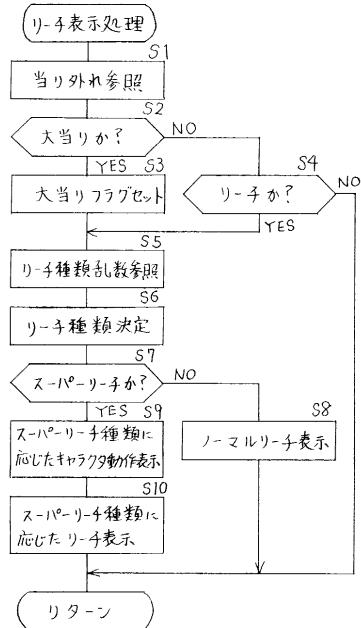
【 図 1 0 】



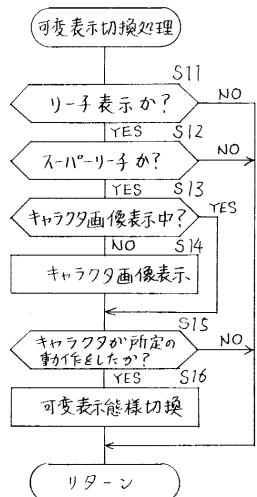
【図11】



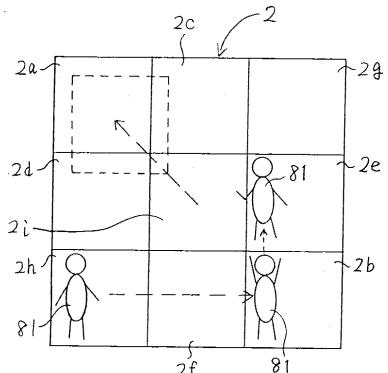
【図12】



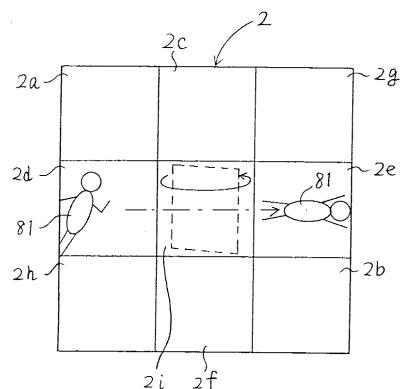
【図13】



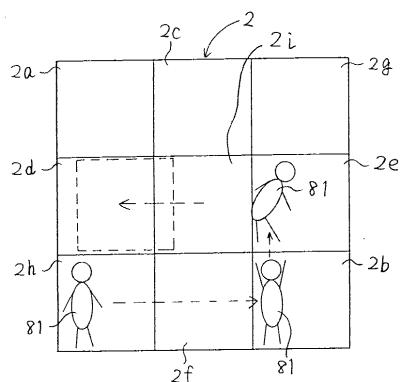
【図14】



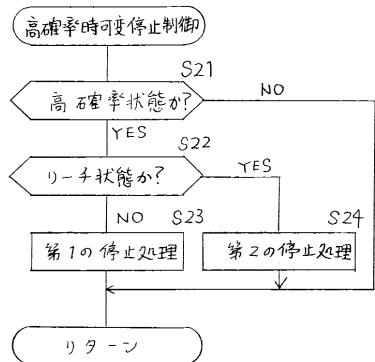
【図15】



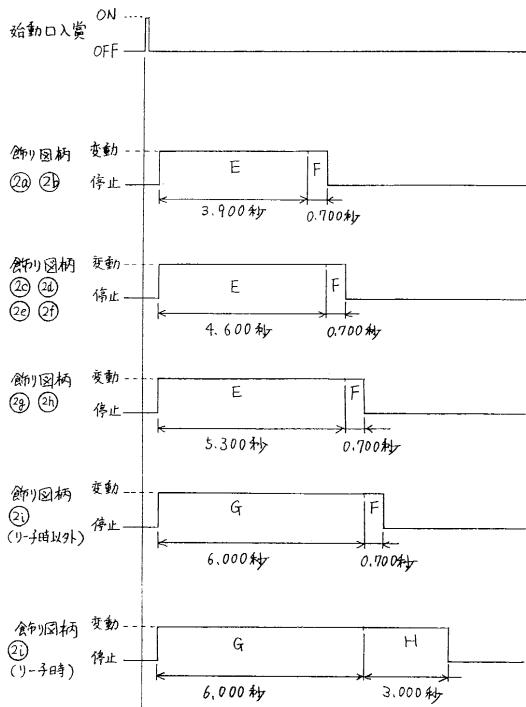
【図16】



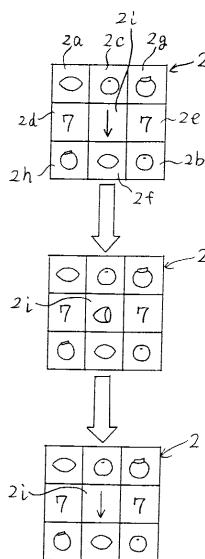
【図17】



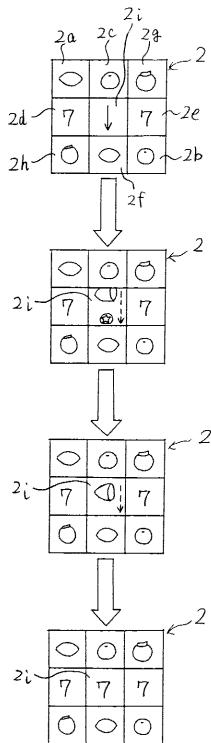
【図18】



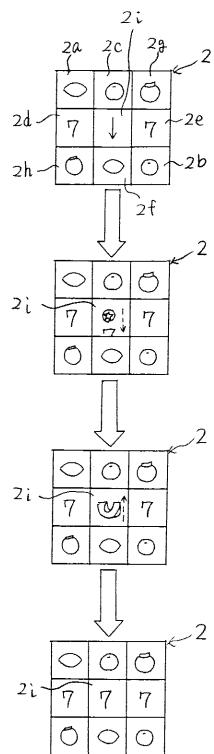
【図19】



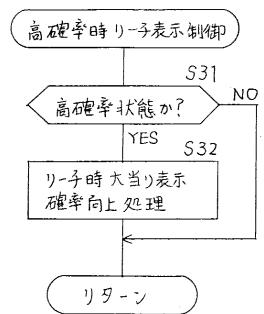
【図20】



【図21】



【図22】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平07-185081(JP,A)
特開平06-190120(JP,A)
特開平03-251278(JP,A)
特開平05-003947(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02