

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4726979号  
(P4726979)

(45) 発行日 平成23年7月20日(2011.7.20)

(24) 登録日 平成23年4月22日(2011.4.22)

(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 1 (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2009-213094 (P2009-213094)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成21年9月15日(2009.9.15)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2007-160309 (P2007-160309)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成7年10月31日(1995.10.31)	(74) 代理人	100064746
(65) 公開番号	特開2009-285514 (P2009-285514A)		弁理士 深見 久郎
(43) 公開日	平成21年12月10日(2009.12.10)	(74) 代理人	100085132
審査請求日	平成21年9月15日(2009.9.15)		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	篠崎 正

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】

複数種類の識別情報を可変表示可能な特別可変表示装置および飾り可変表示装置を有し、前記特別可変表示装置および前記飾り可変表示装置の表示結果が各々で定められた特定の表示態様となったときに、可変入賞球装置が遊技者にとって不利な第2の状態から遊技者にとって有利な第1の状態に変化する特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、

前記特定遊技状態を発生させるか否かを決定するための数値を更新する特定遊技状態決定用カウンタと、

前記飾り可変表示装置にリーチ状態を表示する制御を行なうか否かを決定するための数値を更新するリーチ状態決定用カウンタと、

演出表示態様が異なる複数種類のリーチ状態のうち、いずれを前記飾り可変表示装置に表示するかを決定するためのリーチ状態種類決定用カウンタと、

前記特別可変表示装置における表示結果の表示態様の種類を決定するための特別表示態様決定用カウンタと、

前記飾り可変表示装置における表示結果の表示態様の種類を決定するための飾り表示態様決定用カウンタと、

前記特定遊技状態決定用カウンタからの抽出値が当り判定値のときに前記特定遊技状態を発生させることを決定し、前記特定遊技状態決定用カウンタからの抽出値が前記当り判定値以外のときに前記特定遊技状態を発生させないことを決定する当り外れ決定手段と、

前記当り外れ決定手段の決定に基づいて前記特別可変表示装置の表示結果の種類を前記

特別表示態様決定用カウンタからの抽出値に対応して予め定められた複数の表示態様の中から選択する特別表示結果選択手段と、

前記当り外れ決定手段の決定に基づいて前記飾り可変表示装置の表示結果の種類を前記飾り表示態様決定用カウンタからの抽出値に対応して予め定められた複数の表示態様の中から選択する飾り表示結果選択手段と、

前記特定遊技状態決定用カウンタの抽出値が前記当り判定値以外のときに、前記リーチ状態決定用カウンタからの抽出値がリーチ状態判定値であることを判定することによって、前記飾り可変表示装置にリーチ状態を表示させることを決定するリーチ決定手段と、

前記リーチ状態種類決定用カウンタからの抽出値に基づいて前記飾り可変表示装置に表示するリーチ状態の種類を決定するリーチ種類決定手段と、

10

前記リーチ決定手段がリーチ状態を表示させることを決定したことに基づいて、前記特別可変表示装置の可変表示中の表示状態とは無関係に、前記飾り可変表示装置に前記リーチ種類決定手段の決定に従う種類のリーチ状態を表示させる制御を行なうリーチ表示制御手段と、

前記特別可変表示装置および前記飾り可変表示装置を連動させて可変開始させた後、前記特別可変表示装置にリーチ状態を表示することなく前記特別表示結果選択手段の選択に従う表示結果を、前記飾り可変表示装置に前記飾り表示結果選択手段の選択に従う表示結果を、それぞれ導出表示させる制御を行なう可変表示制御手段と、

前記特定遊技状態において、前記可変入賞球装置を前記第1の状態にした後前記第2の状態にする制御を複数回行なう特定遊技状態制御手段と、

20

音を発生するための音発生手段と、

該音発生手段を制御して、前記特定遊技状態において前記可変入賞球装置を前記第1の状態から前記第2の状態に複数回変化させる制御を行なう間、所定種類の音を継続して発生させる制御を行なう音制御手段とを備え、

前記複数種類のリーチ状態には、所定のノーマルリーチ状態と、前記ノーマルリーチ状態における演出表示態様と異なる特有の演出表示態様を含むスーパーリーチ状態とが含まれており、

前記リーチ種類決定手段は、前記ノーマルリーチ状態よりも前記スーパーリーチ状態の方が前記飾り可変表示装置の表示結果が特定の表示態様となる割合が高くなるように、リーチ状態の種類を決定し、

30

前記リーチ表示制御手段は、所定のキャラクタによる所定演出が実行されたときに前記スーパーリーチ状態において前記特有の演出表示態様で前記複数種類の識別情報を可変表示させる一方、所定のキャラクタによる所定演出が実行されなかったときには前記特有の演出表示態様での前記複数種類の識別情報の可変表示を実行させないことを特徴とする、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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、所定条件の成立により遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機に関する。

40

【背景技術】

【0002】

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、所定条件の成立により遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能なものがあった。そのような遊技機の一例として、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、特定遊技状態（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】

50

そのような遊技機においては、特定遊技状態が発生した場合に、遊技状態を、遊技者にとって有利な第1の状態にした後遊技者にとって不利な第2の状態にし、予め定められた繰返し継続条件の成立に基づいて再度第1の状態に繰返し継続制御するように構成されたものがあつた。このような繰返し継続制御は、繰返し継続条件が成立することにより、最大限予め定められた回数（たとえば16回）実行可能である。

【0004】

また、このような繰返し継続制御における第1の状態は、所定の終了条件（所定個数のパチンコ玉の入賞または所定期間の経過等の条件）が成立した場合に一旦終了されるようになっていた。したがって、繰返し継続制御における第1の状態の1回（以下ラウンドという）の期間は、遊技状況に応じて異なるようになっていた。すなわち、繰返し継続制御の各ラウンドの期間の長さは、不定であつた。

10

【0005】

このような繰返し継続制御を行なう従来の遊技機においては、繰返し継続制御が実行される際に、遊技者の興趣を盛上げるために音楽演奏音等の効果音が発生されるようになっていた。

【0006】

図21は、従来の遊技機において大当たり状態に関連して発生させられる効果音の種類を表形式で示す図である。この図21においては、大当たり状態時の動作状態と、効果音の種類とが対応付けられて示されている。大当たり発生時においては、大当たりが発生したことを知らせるファンファーレ用効果音が発生される。大当たり状態での各ラウンド中においては、ラウンド中用効果音が発生される。大当たり状態でのラウンドが切替わる間のインターバル中（大当たりインターバル中）には、ラウンド間用効果音が発生される。繰返し継続制御の終了時においては、大当たり状態が終了することを知らせるエンディング用効果音が発生される。

20

【0007】

この例においては、繰返し継続制御のラウンド中においては、各ラウンドの開始から終了までの間においてラウンド中用効果音が発生され、1回のラウンドが終了してからその次のラウンドが開始されるまでのインターバル中には、効果音がラウンド間用効果音に切替えられる。そして、次のラウンドが開始されると、効果音がラウンド中用効果音に切替えられる。

30

【0008】

このように、従来の遊技機においては、繰返し継続制御のラウンドが切替わるごとに、効果音が切替えられる制御が行なわれていた。このような効果音の一例としては音楽演奏音がある。このような音楽演奏音をラウンド中用効果音として用いる場合には、予め定められた演奏長さの効果音を用意しておき、各ラウンドが開始するごとに音楽演奏の最初から演奏を開始させ、各ラウンドの終了と同時に演奏を強制的に終了させる制御が行なわれていた。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

このような従来の効果音の制御を行なう従来の遊技機では、繰返し継続制御のラウンドが切替わるたびに発生中の効果音が終了させられて新たに効果音の発生が開始されるため、ラウンドが切替わるたびに効果音が細切れになってしまうという問題があつた。

40

【0010】

すなわち、ある演奏時間を有する音楽演奏の効果音がラウンドごとに設定されているが、各ラウンドの継続期間が不定期間であるため、ラウンドの切替わり時に音楽演奏の効果音が、音楽演奏上の不適当な演奏箇所を終了する場合がある。その不適当な演奏箇所とは、たとえば、音を聞く遊技者に不自然な演奏終了感を与えるような音の箇所である。

【0011】

したがって、このような効果音の不適当な終了がラウンドの切替え時に起きると、音を

50

聞く遊技者に効果音が細切れになったような印象、すなわち、効果音の不連続感を与える。その結果、効果音により遊技者の興趣を盛り上げるには至らないという不都合が生じる。

【 0 0 1 2 】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、特定遊技状態中に発生される音に連続感を持たせることを可能とし、その結果として音による興趣の盛り上げの効果を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

【 0 0 1 3 】

( 1 ) 複数種類の識別情報を可変表示可能な特別可変表示装置および飾り可変表示装置を有し、前記特別可変表示装置および前記飾り可変表示装置の表示結果が各々で定められた特定の表示態様となったときに、可変入賞球装置が遊技者にとって不利な第 2 の状態から遊技者にとって有利な第 1 の状態に変化する特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、

前記特定遊技状態を発生させるか否かを決定するための数値を更新する特定遊技状態決定用カウンタと、

前記飾り可変表示装置にリーチ状態を表示する制御を行なうか否かを決定するための数値を更新するリーチ状態決定用カウンタと、

演出表示態様が異なる複数種類のリーチ状態のうち、いずれを前記飾り可変表示装置に表示するかを決定するためのリーチ状態種類決定用カウンタと、

前記特別可変表示装置における表示結果の表示態様の種類を決定するための特別表示態様決定用カウンタと、

前記飾り可変表示装置における表示結果の表示態様の種類を決定するための飾り表示態様決定用カウンタと、

前記特定遊技状態決定用カウンタからの抽出値が当り判定値のときに前記特定遊技状態を発生させることを決定し、前記特定遊技状態決定用カウンタからの抽出値が前記当り判定値以外のときに前記特定遊技状態を発生させないことを決定する当り外れ決定手段と、

前記当り外れ決定手段の決定に基づいて前記特別可変表示装置の表示結果の種類を前記特別表示態様決定用カウンタからの抽出値に対応して予め定められた複数の表示態様の中から選択する特別表示結果選択手段と、

前記当り外れ決定手段の決定に基づいて前記飾り可変表示装置の表示結果の種類を前記飾り表示態様決定用カウンタからの抽出値に対応して予め定められた複数の表示態様の中から選択する飾り表示結果選択手段と、

前記特定遊技状態決定用カウンタの抽出値が前記当り判定値以外のときに、前記リーチ状態決定用カウンタからの抽出値がリーチ状態判定値であることを判定することによって、前記飾り可変表示装置にリーチ状態を表示させることを決定するリーチ決定手段と、

前記リーチ状態種類決定用カウンタからの抽出値に基づいて前記飾り可変表示装置に表示するリーチ状態の種類を決定するリーチ種類決定手段と、

前記リーチ決定手段がリーチ状態を表示させることを決定したことに基づいて、前記特別可変表示装置の可変表示中の表示状態とは無関係に、前記飾り可変表示装置に前記リーチ種類決定手段の決定に従う種類のリーチ状態を表示させる制御を行なうリーチ表示制御手段と、

前記特別可変表示装置および前記飾り可変表示装置を連動させて可変開始させた後、前記特別可変表示装置にリーチ状態を表示することなく前記特別表示結果選択手段の選択に従う表示結果を、前記飾り可変表示装置に前記飾り表示結果選択手段の選択に従う表示結果を、それぞれ導出表示させる制御を行なう可変表示制御手段と、

前記特定遊技状態において、前記可変入賞球装置を前記第 1 の状態にした後前記第 2 の状態にする制御を複数回行なう特定遊技状態制御手段と、

音を発生するための音発生手段と、

該音発生手段を制御して、前記特定遊技状態において前記可変入賞球装置を前記第 1 の

10

20

30

40

50

状態から前記第2の状態に複数回変化させる制御を行なう間、所定種類の音を継続して発生させる制御を行なう音制御手段とを備え、

前記複数種類のリーチ状態には、所定のノーマルリーチ状態と、前記ノーマルリーチ状態における演出表示態様と異なる特有の演出表示態様を含むスーパーリーチ状態とが含まれており、

前記リーチ種類決定手段は、前記ノーマルリーチ状態よりも前記スーパーリーチ状態の方が前記飾り可変表示装置の表示結果が特定の表示態様となる割合が高くなるように、リーチ状態の種類を決定し、

前記リーチ表示制御手段は、所定のキャラクタによる所定演出が実行されたときに前記スーパーリーチ状態において前記特有の演出表示態様で前記複数種類の識別情報を可変表示させる一方、所定のキャラクタによる所定演出が実行されなかったときには前記特有の演出表示態様での前記複数種類の識別情報の可変表示を実行させないことを特徴とする。

10

#### 【0014】

このような構成によれば、特定遊技状態において可変入賞球装置を第1の状態から第2の状態に複数回変化させる制御を行なう間、所定種類の音が継続して発生されるため、特定遊技状態中に発生される音に連続感を持たせることができる。その結果として、音による興趣の盛上げの効果を高めることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0019】

【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。

20

【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。

30

【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。

【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。

40

【図17】大当り状態に関連して発生させられる効果音の種類を表形式で示す図である。

【図18】大当り時効果音制御の処理手順を示すフローチャートである。

【図19】その他の実施の形態による大当り状態に関して発生させられる効果音の種類を表形式で示す図である。

【図20】その他の実施の形態による大当り時効果音制御の処理手順を示すフローチャートである。

【図21】従来の遊技機において大当り状態に関連して発生させられる効果音の種類を表形式で示す図である。

#### 【発明を実施するための形態】

50

## 【 0 0 2 0 】

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、所定条件の成立により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。

## 【 0 0 2 1 】

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 1 2 の前面に形成された遊技領域 1 3 内に打込むことができる。

10

## 【 0 0 2 2 】

この遊技領域 1 3 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 6 0 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。

## 【 0 0 2 3 】

特別図柄用可変表示装置 6 0 は、3 つの 7 セグメント L E D 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 6 0 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。

20

## 【 0 0 2 4 】

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 2 a ~ 2 i 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 2 a ~ 2 i 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。

## 【 0 0 2 5 】

このように構成された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 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 6 0 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 6 0 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。

30

## 【 0 0 2 6 】

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 6 0 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 6 0 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。

## 【 0 0 2 7 】

遊技領域 1 3 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 4 a 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 6 0 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 6 0 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。

40

## 【 0 0 2 8 】

特別図柄可変表示装置 6 0 の左、中、右の各特別図柄可変表示部は、たとえば、数字および文字よりなる 1 5 種類の特別図柄を可変表示する。このような特別図柄を可変表示す

50

る左，中，右特別図柄可変表示部の可変停止時の表示結果がぞろ目となって揃った場合（たとえば７７７）に、遊技価値の付与として大当たり状態（特定遊技状態）が発生する。

【００２９】

その特別図柄用可変表示装置６０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７７７）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７７７）となれば、可変入賞球装置５０の開閉板５ａ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。

【００３０】

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されていない段階の表示状態が含まれる。

【００３１】

あるいは、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、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、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っている状態をいう。

【００３２】

この可変入賞球装置５０は、通常時は開閉板５ａ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５ａ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５０の第１の状態は、所定期間（たとえば３０秒間）の経過あるいは所定個数（たとえば１０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５０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５０の第１の状態が終了するのを待つて再度可変入賞球装置５０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１６回と定められている。

【００３３】

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斉に可変開始（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２ａ，２ｂが停止し、次に４つの飾り図柄表示部２ｃ～２ｆが停止し、次に２つの飾り図柄表示部２ｇ，２ｈが停止し、最後に真ん中の飾り図柄表示部２ｉが停止する。

【００３４】

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，

10

20

30

40

50

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７７７）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った場合にも大当り状態が発生する。

#### 【００３５】

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つ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

#### 【００３６】

遊技領域１３内には、さらに通常入賞口３ａ～３ｅが設けられているとともに、各種の装飾ランプや装飾ＬＥＤ１４，１５，１６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。

#### 【００３７】

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。

20

#### 【００３８】

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。

#### 【００３９】

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（たとえば０～９，Ａ，Ｃ，Ｅ，Ｆ，Ｈ）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  
ＲＮＤ　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

#### 【００４０】

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２ａ～２ｆ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２ｇ，２ｈ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２ｉにより可変表示される図柄列である。

40

#### 【００４１】

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７７７が揃うか、あるいはすべての飾り図柄表示部におい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。

#### 【００４２】

50



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。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

この図3には大当た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。

【0046】

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た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

10

20

30

40

50

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 1 2 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。

#### 【 0 0 4 7 】

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示したものであるが、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 2 a ~ 2 i 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。

10

#### 【 0 0 4 8 】

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 2 a ~ 2 i 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)（本明細書に記載する当りライン (1) ~ (8) のそれぞれは、図 4 の丸付き数字 1 ~ 8 のそれぞれに対応する当りラインを意味する。）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、「7 7 7」の図柄のぞろ目が揃うか、あるいは、すべての飾り図柄表示部 2 a ~ 2 i 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

#### 【 0 0 4 9 】

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 R N D L I N E」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 8 5 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 R N D L I N E の値が読出され、そのときの値は「C R N D L I N E」の下の方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「7 7 7」が停止表示されるように制御される。たとえば、C R N D L I N E のカウント値が「2 4」であった場合には、図 4 に示した (1) の当りライン上に「7 7 7」が揃うように制御される。

30

#### 【 0 0 5 0 】

また、C R N D L I N E のカウント値が「8 5」であった場合には、図 4 に示した (8) の当りライン上に「7 7 7」が揃うように制御される。さらに、C R N D L I N E 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 2 a ~ 2 i 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。

#### 【 0 0 5 1 】

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 6 0 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。

40

#### 【 0 0 5 2 】

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 2 4 と、始動入賞玉検出スイッチ 4 a 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 2 4 に与えるためのスイッチ回路 2 2 と、メイン基本回路 2 4 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 2 6 と、メイン基本回路 2 4 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

50

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 さらにクロック発生回路 (図示せず) とが設けられている。

#### 【0053】

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 から与えられる音発生指令信号に従ってスピーカ 210 を駆動し、効果音等を発生させるための音制御回路 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。

#### 【0054】

音制御回路 21 は、PCM 音源を用いて音を発生させる制御を行なう回路であり、基本回路 24 から出力される音発生指令信号を受け、その音発生指令信号に応答して効果音データを作成し、作成した効果音データに応じた効果音を発生させる信号をスピーカ 210 に与える。この音制御回路 21 は、複数種類の効果音データを予め記憶した音用 ROM (図示せず) を有し、その音用 ROM から読出した効果音データに基づいて効果音を発生させる制御を行なうものであり、効果音を発生させるための信号を増幅する回路も含まれている。スピーカ 210 は、パチンコ遊技機の所定箇所に設けられており、音制御回路 21 から与えられた効果音発生信号に応答して効果音を発生する。

#### 【0055】

なお、ここでは、音制御回路 21 は、PCM 音源を用いて音を発生させる制御を行なうものを示したが、これに限らず音制御回路は、サウンドジェネレータを用いたもの等の他の構成の制御回路であってもよい。

#### 【0056】

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。

#### 【0057】

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。

#### 【0058】

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

10

20

30

40

50

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。

【0059】

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を繰返すことにより、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。

10

【0060】

C RND は、大当たり状態（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直すように構成されている。

【0061】

C RND 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 RND 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。

20

【0062】

C RND 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 RND 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。

【0063】

C RND 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 RND 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。

30

【0064】

C RND 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。

【0065】

C RND R 2 は、飾り図柄用可変表示装置 1 においてなされる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 RND R 2 の値により選択される。この C RND 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。

40

【0066】

C RND LINE 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 RND LINE は、「0」からカウントアップしてその上限である「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。

【0067】

C RND ZU 1 ~ ZU 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 RND ZU 1 ~ ZU 9 は、画像表示装置 2 に表示される飾り図柄表示部 2 a ~ 2 i 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 RND ZU 1 ~ ZU 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

50

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 RND ZU7～ZU9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。

#### 【0068】

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タ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。

#### 【0069】

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。

#### 【0070】

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、大当りとなる図柄が決定される。

#### 【0071】

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。

#### 【0072】

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。

#### 【0073】

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。

#### 【0074】

以上のように、特別図柄用可変表示装置60の表示結果が大当り状態になる場合には、飾り図柄用可変表示装置1の表示結果も大当り状態にされる。また、特別図柄用可変表示装置60の表示結果が外れの状態になる場合には、飾り図柄用可変表示装置1の表示結果も外れの状態にされる。

#### 【0075】

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。

## 【0076】

このようにリーチ表示を行なうことが決定された場合、飾り図柄用可変表示装置1にリーチ表示を行なう制御が実行される。この場合、飾り図柄用可変表示装置1では、あるライン上で1つの飾り図柄を残して2つの飾り図柄が「7」になるか、または、1つの飾り図柄を残して他の飾り図柄が「フルーツ」になる表示がなされ、これにより、飾り図柄によるリーチ表示が行なわれる。その場合のリーチ表示をする飾り図柄の選択は、ランダムカウンタの値等を用いて行なう。さらに、後述するスーパーリーチの場合には、そのような飾り図柄のリーチ表示に加えて、キャラクタ等を用いた表示がなされる。

## 【0077】

一方、特別図柄用可変表示装置60は、左、中、右のすべての特別図柄可変表示部が同時に停止される制御が行なわれるため、飾り図柄用可変表示装置1においてリーチ表示がなされている場合においてもリーチ表示が行なわれない。このように、リーチ表示は、飾り図柄用可変表示装置1においてのみ発生する。

## 【0078】

次に、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。

## 【0079】

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。

## 【0080】

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。

## 【0081】

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。

## 【0082】

ここで、ノーマルリーチとは、比較的出現頻度が高く、その代り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。

## 【0083】

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

10

20

30

40

50

せることができる。

【 0 0 8 4 】

図 1 0 および図 1 1 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 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。

【 0 0 8 5 】

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 により検出されれば、図 1 0 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 2 4 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、C R N D の値の抽出および格納を行なうとともに、C R N D Z U 1 ~ Z U 9 の値の抽出を行なう。これらの C R N D Z U 1 ~ Z U 9 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 2 a ~ 2 i で停止表示されるように制御される。

10

【 0 0 8 6 】

次に、始動入賞玉検出スイッチ 4 a の検出パルスの立下がりのタイミング（立上がり時点より 0 . 0 0 2 秒後）で、既に格納されている C R N D の値の読出しが行なわれるとともに、この読出された値が予め定められた大当りに該当する値「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、C R N D R 1 , R 2 の抽出も行なわれる。さらに、C R N D の抽出値に基づく大当りの判定において、大当りを発生させることが決定された場合には、C R N D L I N E の値の抽出動作が行なわれる。

【 0 0 8 7 】

20

次に、始動入賞玉検出スイッチ 4 a の検出パルスの立上がりから 0 . 0 0 4 ~ 0 . 0 2 2 秒の後に、C R N D 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 6 0 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。

【 0 0 8 8 】

特別図柄用可変表示装置 6 0 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。C R N D の抽出値の判定により大当りを発生させることが決定された場合には、C R N D C , R の値が、C R N D L の抽出値に揃えられる。これにより、大当り時の予定停止図柄が決定される。一方、C R N D 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、C R N D 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 6 0 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。

30

【 0 0 8 9 】

図 1 0 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 1 1 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。

【 0 0 9 0 】

図 1 0 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 2 a , 2 b が、可変表示開始後 4 . 4 0 0 秒（6 6 0 0 ドット変動するのに要する時間）変動した後、C R N D Z U 1 , 2 あるいは C R N D L I N E 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 5 1 2 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。

40

【 0 0 9 1 】

そして、図 1 0 に示すように、0 . 7 0 0 秒（5 1 2 ドット変動するのに要する時間）だけ飾り図柄表示部 2 a , 2 b の変動を続行させた後、その飾り図柄表示部 2 a , 2 b 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 2 a , 2 b が停止することとなり、飾り図柄表示部 2 a , 2 b により予定停止図柄が停止表示されることとなる。

50

## 【 0 0 9 2 】

このように、飾り図柄表示部 2 a , 2 b 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。

## 【 0 0 9 3 】

飾り図柄表示部 2 c ~ 2 f の場合にも、可変開始してから 5 . 1 0 0 秒 ( 7 6 5 0 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 0 . 7 0 0 秒可変表示が続行されて停止される。飾り図柄表示部 2 e , 2 h も同様に、5 . 8 0 0 秒 ( 8 7 0 0 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 2 i の場合も、6 . 5 0 0 秒 ( 9 7 5 0 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

10

## 【 0 0 9 4 】

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ぞ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 R N D Z U 1 ~ Z U 9 ) 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。

20

## 【 0 0 9 5 】

図 1 1 は、飾り図柄表示部 2 i 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 2 a ~ 2 h については、図 1 0 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 2 i については、可変開始されてから 6 . 5 0 0 秒 ( 9 7 5 0 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 0 0 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。

## 【 0 0 9 6 】

その後、飾り図柄表示部 2 i の可変表示速度が徐々に遅くなっ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、C R N D Z U 9 の抽出値に応じた図柄あるいは当りの場合には「 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 . 9 5 8 ~ 1 1 . 3 3 4 秒 ( 2 2 7 2 ~ 3 0 8 8 ドット分変動する時間 ) となる。

30

## 【 0 0 9 7 】

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 2 g , 2 h 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 ( 2 g または 2 h のうち少なくとも一方と、2 i 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。

40

## 【 0 0 9 8 】

ここで説明した飾り図柄表示部 2 i 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、スーパーリーチ 1 ~ スーパーリーチ 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、スーパーリーチ 1 ~ 3 が表示される場合の飾り図柄表示部 2 i の停止制御について説明する。

## 【 0 0 9 9 】

50



スーパーリーチ１～スーパーリーチ３を表示することは、Ｃ Ｒ Ｎ Ｄ Ｒ ２の抽出値を判定することにより決定される。これらのスーパーリ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。

【０１００】

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２ａ～２ｉ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２ｉ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。

10

【０１０１】

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２ｉ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、遊技者の興趣を向上させることができる。

20

【０１０２】

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。

【０１０３】

図１２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１２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り外れの結果（大当たりまたは大当たり以外）が参照され、Ｓ２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。

30

【０１０４】

Ｓ２で大当たりであると判断された場合は、Ｓ３に進み、大当たりフラグがセットされ、その後、後述するＳ５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、Ｓ３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。

【０１０５】

一方、Ｓ２により、大当たりではないと判断された場合には、Ｓ４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。Ｓ４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、Ｓ４でリーチ表示が行なわれると判断された場合は、Ｓ５に進む。なお、Ｓ２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。

40

【０１０６】

Ｓ５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、Ｓ６に進み、Ｓ５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。

【０１０７】

次に、Ｓ７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

50

ーパリーチ 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。

【0108】

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。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、ROM 35 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。

10

【0109】

次に、S 10 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。

【0110】

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。

【0111】

20

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。

【0112】

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。

【0113】

30

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。

【0114】

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。

40

【0115】

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。

【0116】

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。S 11 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

50

。一方、S 1 1 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、S 1 2 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。S 1 2 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、S 1 2 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、S 1 3 に進む。

【 0 1 1 7 】

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。

10

【 0 1 1 8 】

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が、スクロール表示以外の可変表示態様（変化態様）に切換えられる。その具体例については後述する図 1 3 ~ 図 1 5 において説明する。S 1 6 の後、この処理が終了する。

20

【 0 1 1 9 】

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、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 1 2 0 】

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依拠して、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。

30

【 0 1 2 1 】

図 1 4 は、キャラクタ画像の動作の態様に依拠し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。

【 0 1 2 2 】

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。

40

【 0 1 2 3 】

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 2 4 】

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。

50

## 【 0 1 2 5 】

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 6 】

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 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 8 1 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 8 1 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りの発生に対する期待感が高まる。

10

## 【 0 1 2 7 】

なお、ここでは、キャラクタ 8 1 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 8 1 が登場しても、そのキャラクタ 8 1 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。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 8 1 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。

## 【 0 1 2 8 】

20

図 1 5 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。

## 【 0 1 2 9 】

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 の画面上の左中位置に登場する。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 3 0 】

そして、そのキャラクタ 8 1 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 8 1 は、飾り図柄表示部 2 i 上を通過する。そして、その通過に应答して飾り図柄表示部 2 i 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 2 i が回転するごとに、飾り図柄表示部 2 i 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。

30

## 【 0 1 3 1 】

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縦軸回転表示の可変表示態様に切換えられる。

## 【 0 1 3 2 】

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 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 8 1 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 8 1 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 8 1 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りの発生に対する期待感が高まる。

40

## 【 0 1 3 3 】

なお、ここでは、キャラクタ 8 1 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 8 1 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

50

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 8 1 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。

【 0 1 3 4 】

図 1 6 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。

【 0 1 3 5 】

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。

10

【 0 1 3 6 】

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、キャラクタ 8 1 の尻の部分で飾り図柄表示部 2 i の飾り図柄を順次押すことにより、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。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、順次画面上の左方向へ飛ばされて消滅する。

【 0 1 3 7 】

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。

20

【 0 1 3 8 】

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 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 8 1 が登場してからジャンプをするまでの動作が、図 1 4 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 8 1 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りの発生に対する期待感が高まる。

30

【 0 1 3 9 】

なお、ここでは、キャラクタ 8 1 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 1 4 の場合と同様に、キャラクタ 8 1 が登場してもそのキャラクタ 8 1 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 8 1 がジャンプする動作が、図 1 4 の場合と同様に、スーパーリーチの予告報知動作となる。

【 0 1 4 0 】

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 1 4 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 1 5 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 1 6 の表示がなされるようにすればよい。

40

【 0 1 4 1 】

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、遊技として

50

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味を向上させることができる。

【0142】

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替わるので、単に可変表示の変化態様を切替えるものに比べて面白みが向上するとともに、切替え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。

【0143】

また、スクロール表示からの切替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替えを行なうことにより、可変表示の表示態様の切替え前後の可変表示態様の变化を強調することができる。

10

【0144】

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 RND R2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替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替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。

20

【0145】

なお、本実施の形態においては、スーパ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替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替え制御は、スーパーリーチ時以外の場合に行なってもよい。

【0146】

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、興味が向上できる。

30

【0147】

次に、特別図柄用可変表示装置60と、飾り図柄用可変表示装置1との関係を詳細に説明する。

【0148】

前述したように、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の左、中、右の特別図柄可変表示部が、飾り図柄用可変表示装置1の飾り図柄表示部2a～2iがすべて停止して表示結果が得られた直後に、すべて同時に停止される制御が行なわれる。すなわち、飾り図柄用可変表示装置1の飾り図柄の表示結果が得られた直後に、特別図柄用可変表示装置60の特別図柄のすべての表示結果が同時に得られる。

40

【0149】

このような停止制御が行なわれることにより、次のような効果が得られる。すなわち、特別図柄よりも先に飾り図柄の表示結果が得られるため、遊技者の注意を飾り図柄用可変表示装置1の表示に集中させることができる。このような停止制御がなされることにより次のような効果も得られる。前述したように、飾り図柄用可変表示装置1と、特別図柄用可変表示装置60とは、可変表示中の表示内容には特別な関連性がなく（たとえば飾り図柄用可変表示装置1ではリーチ状態を表示可能であるが、特別図柄用可変表示装置60で

50

はリーチ状態を表示不可能である)、大当たりであるか否かの表示結果にのみ関連性がある。このため、特別図柄の表示状態と無関係に、飾り図柄によってリーチ状態を発生させても、遊技者が感じる違和感を少なくすることができる。

#### 【0150】

また、前述のような停止制御が行なわれるため、可変表示中においては、特別図柄用可変表示装置60にはリーチ状態が発生せず、飾り図柄用可変表示装置1にのみリーチ状態が発生する。したがって、特別図柄の予定停止図柄と無関係に飾り図柄によるリーチ状態を発生させることができる。そのようなリーチ状態を発生させるか否かの決定は、C R N D R 1の抽出値を判定する処理により行なわれる。

#### 【0151】

このように、このパチンコ遊技機においては、基本回路24のCPU30および画像表示装置2のサブCPU34により、飾り図柄用可変表示装置1で可変表示される飾り図柄を、特別図柄の表示状態とは無関係にリーチ状態にする制御が行なわれる。すなわち、可変表示中の飾り図柄用可変表示装置1の表示内容は、最終的な表示結果が特別図柄用可変表示装置60の表示結果と一致すればよいから、特別図柄用可変表示装置60の表示内容による制約を受けない。このため、たとえば、C R N D R 1のカウント範囲を狭くする等のリーチ表示を発生させやすくする設定または制御を行なうことにより、特別図柄用可変表示装置60の表示内容とは無関係に、飾り図柄用可変表示装置1のみににおいて、リーチ表示の発生率を高く向上させることができる。このようにすれば、遊技者の興趣を向上させることができる。さらに、前述したようなスーパーリーチ等の変化に富んだ可変表示を飾り図柄用可変表示装置1に表示させることができる。このようにすれば、遊技者の興趣をさらに向上させることができる。

#### 【0152】

また、遊技者が遊技中において飾り図柄用可変表示装置1に遊技者を注目させる理由としては、次のような理由も考えられる。特別図柄用可変表示装置60では、大当たり状態が発生する場合に左、中、右の特別図柄可変表示部の3つの停止図柄がぞろ目となって揃う。このような特別図柄の大当たり図柄の表示結果の総数は、15種類である。

#### 【0153】

一方、飾り図柄用可変表示装置1では、大当たり状態が発生する場合に、飾り図柄表示部2a~2iの停止図柄が少なくとも1ライン「777」で揃うか、または、飾り図柄表示部2a~2iが「オールフルーツ」になる。そのような大当たり図柄は、複数のライン上で「777」が揃った場合および表示されるフルーツの組合せが異なる「オールフルーツ」も含まれる。したがって、そのような大当たり図柄の表示結果の総数は、特別図柄用可変表示装置60で設定されている大当たり図柄の表示結果の総数よりも多い。

#### 【0154】

このように大当たりが発生する表示結果の総数が特別図柄用可変表示装置60の場合よりも多い飾り図柄用可変表示装置1は、遊技領域13の中央部に配置されている。このように、飾り図柄用可変表示装置1は、遊技領域13の中央部に配置されており、可変表示を行なう表示部の数が多く、さらに、大当たりが発生する図柄の表示結果の種類が多いため、遊技者は、遊技中にこの飾り図柄用可変表示装置1に注目して遊技を行なうとも考えられる。

#### 【0155】

このように、このパチンコ遊技機においては、飾り図柄用可変表示装置1を設けたことにより、可変表示の態様を変化に富んだものにすることができ、さらに、大当たりが発生する識別情報の表示結果の種類をバラエティに富んだものにすることができる。その結果として、遊技者の興趣を向上させることができる。

#### 【0156】

また、この種のパチンコ遊技機においては、遊技機の設計段階において、大当たりの発生等の遊技価値を付与するか否かに関連する図柄(識別情報)の組合せの表示結果のすべての種類が可変表示装置に出現するか否かをチェックすることが行なわれる。

## 【 0 1 5 7 】

このパチンコ遊技機においては、可変表示装置として、特別図柄用可変表示装置 6 0 と、飾り図柄用可変表示装置 1 とが設けられているが、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 と連動して可変表示を行なうものであり、飾り図柄用可変表示装置 1 には、特別図柄用可変表示装置 6 0 の表示結果に関連する表示結果を表示する制御がなされる。

## 【 0 1 5 8 】

具体的には、特別図柄用可変表示装置 6 0 の表示結果が大当たりになれば、飾り図柄用可変表示装置 1 の表示結果も大当たりとなり、一方、特別図柄用可変表示装置 6 0 の表示結果が外れとなれば、飾り図柄用可変表示装置 1 の表示結果も外れとなる。

10

## 【 0 1 5 9 】

飾り図柄用可変表示装置 1 における飾り図柄の組合せの表示結果の総数は、 $9^6 \times 2 \cdot 1^3$  であり、これに対し、特別図柄用可変表示装置 6 0 における特別図柄の組合せの表示結果の総数は、 $1 \cdot 5^3$  である。したがって、特別図柄用可変表示装置 6 0 の特別図柄の組合せの総数は、飾り図柄用可変表示装置 1 の飾り図柄の総数に比べて大幅に少ない。

## 【 0 1 6 0 】

このように飾り図柄用可変表示装置 1 においては、飾り図柄の組合せの表示結果の総数が極めて多いため、すべての表示結果をチェックしようとすると、そのチェック作業が煩雑であり、チェック作業に長時間を要すると考えられる。一方、特別図柄用可変表示装置 6 0 の特別図柄の組合せの表示結果の総数が飾り図柄用可変表示装置 1 の表示結果の総数よりも大幅に少ないため、特別図柄用可変表示装置 6 0 における表示結果のチェックは、比較的容易であり、チェック作業に長時間を要しない。

20

## 【 0 1 6 1 】

前述したように、特別図柄用可変表示装置 6 0 の表示結果と、飾り図柄用可変表示装置 1 の表示結果とは関連性があるため、このパチンコ遊技機においては、最低限、特別図柄用可変表示装置 6 0 において特別図柄の組合せの表示結果がすべて表示可能であることをチェックできれば、大当たり等の遊技価値の付与に関連する識別情報がすべて表示可能か否かの判断をすることが可能である。

## 【 0 1 6 2 】

このため、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 6 0 が主として遊技機の設計段階での識別情報の表示結果のチェックのために用いられ、飾り図柄用可変表示装置 1 が主として実際の遊技時に識別情報の表示結果をバラエティに富んだものにするために用いられる。このように、このパチンコ遊技機では、識別情報の組合せの表示結果の総数が比較的少ない特別図柄用可変表示装置 6 0 により設計段階での識別情報の表示結果のチェックを行なうことが可能であるので、そのような設計段階でのチェックを容易にすることができる。

30

## 【 0 1 6 3 】

さらに具体的には、このパチンコ遊技機においては、設計段階で、大当たりの表示結果となる識別情報の組合せのみをチェックする場合においても、そのチェックが容易になるようにすることができる。すなわち、特別図柄用可変表示装置 6 0 の表示結果が大当たりの表示結果となる場合には、必ず、飾り図柄用可変表示装置 1 の表示結果も大当たりの表示結果となる。したがって、大当たりを発生させる表示結果の種類がすべて出現するか否かのチェックは、最低限、特別図柄用可変表示装置 6 0 の表示結果をチェックすることで足りる。

40

## 【 0 1 6 4 】

このように、このパチンコ遊技機においては、識別情報の組合せの表示結果の総数が多い飾り図柄用可変表示装置 1 を設けたことにより、識別情報の表示結果をバラエティに富んだものにするすることができる。それとともに、飾り図柄用可変表示装置 1 の表示結果を特別図柄用可変表示装置 6 0 の表示結果に対応させる表示制御を行なうようにしたことにより、設計段階において、遊技価値を付与するか否かに関連する識別情報がすべてが表示されるか否かのチェックを、識別情報の組合せの表示結果の総数が比較的少ない特別図柄用

50



可変表示装置 60 の表示結果を用いて行なうことができる。このため、遊技価値の付与に関連する識別情報の表示結果の設計段階におけるチェックを簡単化することができ、さらに、そのようなチェックに要する時間を短時間にすることができる。その結果として、そのようなチェックを容易にすることができる。

#### 【0165】

次に、大当たり状態（特定遊技状態）になった場合のパチンコ遊技機の動作について説明する。大当たり状態が発生すると、飾り図柄用可変表示装置 1 の画像表示装置 2 において、大当たり状態が発生したことを示す表示がなされる。それに伴って、大当たり状態の発生を音で知らせるファンファーレ音が効果音としてスピーカ 210 から発生される。そして、繰返し継続制御が実行されると、その各ラウンドごとに、各ラウンドに対応した画像表示が画像表示装置 2 になされる。それに伴って、各ラウンドにおいて所定の音楽演奏音であるラウンド用効果音がスピーカ 210 から発生される。そのような繰返し継続制御は、最大限 16 ラウンド実行される。

10

#### 【0166】

次に、大当たり状態に関連して発生させられる効果音について詳細に説明する。図 17 は、大当たり状態に関連して発生させられる効果音の種類を表形式で示す図である。

#### 【0167】

図 17 には、大当たり状態時の動作状態と、効果音の種類とが対応付けられて示されている。大当たり発生時においては、大当たりが発生したことを知らせるファンファーレ音であるファンファーレ用効果音が発生させる。大当たり状態での繰返し継続制御のラウンド中（ラウンド間の大当たりインターバル中も含まれる）においては、第 1 ラウンドから第 16 ラウンドまでの複数ラウンドに亘って継続的に発生される音楽演奏音であるラウンド用効果音が発生される。すなわち、大当たりラウンド中および大当たりインターバル中において、ラウンド用効果音が発生される。大当たり状態での繰返し継続制御の終了時においては、大当たり状態の終了（エンディング）を報知する音楽演奏音であるエンディング用効果音が発生される。

20

#### 【0168】

これらの効果音を発生させるための効果音データは、音制御回路 21 の音用 ROM に格納されている。音制御回路 21 は、これらの効果音を発生させる場合に、基本回路 24 から与えられる音発生指令信号に基づいて効果音データを読出し、その効果音データに基づいて効果音をスピーカ 210 から発生させる制御を行なう。

30

#### 【0169】

次に、大当たり状態における効果音の制御内容について説明する。ここでは、効果音の制御のうち、大当たり時に実行される効果音の制御を大当たり時効果音制御と名付けて説明する。

#### 【0170】

図 18 は、大当たり時効果音制御の処理手順を示すフローチャートである。この処理は、基本回路 24 の CPU 30 により、遊技制御用のメインルーチンの実行に伴って行なわれる。

#### 【0171】

まず、ステップ S（以下単に S という）21 により、大当たりの発生時であるか否かの判断がなされる。すなわち、現在が、大当たりが発生した直後のタイミングであるか否かが判断される。S 21 で、大当たり発生時ではないと判断された場合は、後述する S 23 に進む。

40

#### 【0172】

一方、S 21 において、大当たり発生時であると判断された場合は、S 22 に進み、ファンファーレ用効果音を出力させる処理を行なう。S 22 の後、処理は、S 23 に進む。

#### 【0173】

S 23 では、現在が、大当たり状態での繰返し継続制御のいずれかのラウンド中であるか否かの判断がなされる。S 23 において、ラウンド中であると判断された場合は、S 24

50

に進む。

【 0 1 7 4 】

S 2 4 では、ラウンド用効果音を出力する処理がなされる。このため、繰返し継続制御中の第 1 ラウンド～第 1 6 ラウンドの間（ラウンド間の大当りインターバル中も含まれる）においては、その期間にわたって 1 種類のラウンド用効果音が継続して出力され、その後、この制御の処理が終了する。

【 0 1 7 5 】

一方、S 2 3 においてラウンド中ではないと判断された場合は、S 2 5 に進み、繰返し継続制御が終了したか否かの判断がなされる。S 2 5 で、繰返し継続制御が終了していないと判断された場合は、この制御の処理が終了する。

10

【 0 1 7 6 】

一方、S 2 5 において、繰返し継続制御が終了したと判断された場合は、S 2 6 に進み、エンディング用効果音を出力する処理がなされる。その後、この制御の処理が終了する。このため、繰返し継続制御の第 1 ～第 1 6 ラウンドにおいては、効果音として、ラウンド用効果音が継続して発生させられ、繰返し継続制御が終了すると、効果音が、エンディング用効果音に切換えられる。

【 0 1 7 7 】

このように、繰返し継続制御が終了するとエンディング用効果音が発生させられるため、遊技者は、そのエンディング用効果音を聞くことにより、大当り状態が終了したことを認識することができる。したがって、このエンディング用効果音は、大当り状態の終了を

20

【 0 1 7 8 】

このような、大当り時効果音制御が行なわれることにより次のような効果が得られる。まず、大当り状態での繰返し継続制御の第 1 ラウンド～第 1 6 ラウンドにおいては、すべてのラウンドにわたって 1 種類の演奏音であるラウンド用効果音が継続して発生されるため、各ラウンドで発生される効果音に連続感を持たせることができる。その結果として、効果音による興趣の盛上げの効果を高めることができる。

【 0 1 7 9 】

さらに、大当り状態での繰返し継続制御が終了した時点においては、ラウンド用効果音からその効果音とは異なる演奏音を有するエンディング用効果音へ効果音が切換えられるため、エンディング用効果音への切換えにより大当り状態が終了したことが遊技者に対して報知される。このため、効果音の切換えによって遊技者に大当り状態の終了を予告報知することができる。

30

【 0 1 8 0 】

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を説明する。ここでは、図 1 7 および図 1 8 を用いて説明した大当り時効果音制御の変形例を説明する。具体的には、効果音の切換えによって遊技者に大当り状態の終了を予告報知する例を説明する。

【 0 1 8 1 】

図 1 9 は、大当り状態に関連して発生させられる効果音の種類を表形式で示す図である。図 1 9 の内容が、図 1 7 の内容と異なるのは、エンディング用効果音が大当りの最終ラウンド（第 1 6 ラウンド）に対応して設定されていることである。すなわち、大当り状態での繰返し継続制御の最終ラウンド（第 1 6 ラウンド）においては、大当り状態の終了（エンディング）を予告する音楽演奏音であるエンディング用効果音が発生される。

40

【 0 1 8 2 】

図 1 9 に示された効果音を発生させるための効果音データは、前述の場合と同様に音制御回路 2 1 の音用 R O M に格納されており、効果音を発生させるために用いられる。

【 0 1 8 3 】

図 2 0 は、大当り時効果音制御の処理手順を示すフローチャートである。この処理は、基本回路 2 4 の C P U 3 0 により、遊技制御用のメインルーチンの実行に伴って行なわれ

50

る。

【0184】

まず、ステップS（以下単にSという）31により、大当りの発生時であるか否かの判断がなされる。すなわち、現在が、大当りが発生した直後のタイミングであるか否かが判断される。S31で、大当り発生時ではないと判断された場合は、後述するS33に進む。

【0185】

一方、S31において、大当り発生時であると判断された場合は、S32に進み、ファンファーレ用効果音を出力させる処理を行なう。S32の後、処理は、S33に進む。

【0186】

S33では、現在が、大当り状態での繰返し継続制御のいずれかのラウンド中であるか否かの判断がなされる。S33において、ラウンド中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、S33において、ラウンド中であると判断された場合は、S34に進む。

【0187】

S34では、現在のラウンドが最終ラウンド（第16ラウンド）であるか否かの判断がなされる。S34において、最終ラウンドではないと判断された場合は、S35に進み、ラウンド用効果音を出力する処理がなされる。このため、繰返し継続制御のラウンドが第1ラウンド～第15ラウンドの間においては、1種類のラウンド用効果音が継続して出力され、その後、この制御の処理が終了する。

【0188】

一方、S34において、最終ラウンド（第16ラウンド）であると判断された場合は、S36に進み、エンディング用効果音を出力する処理がなされる。その後、この制御の処理が終了する。このため、第1～第15ラウンドにおいては、効果音として、ラウンド用効果音が継続して発生させられ、最終ラウンドになると、効果音が、エンディング用効果音に切換えられる。

【0189】

このように、最終ラウンドになるとエンディング用効果音が発生させられるため、遊技者は、そのエンディング用効果音を聞くことにより、大当り状態の終了が近づいたことを認識することができる。したがって、このエンディング用効果音は、大当り状態の終了を予告報知するための音として用いられている。

【0190】

このような、図20に示された大当り時効果音制御が行なわれることにより次のような効果が得られる。まず、大当り状態での繰返し継続制御の第1ラウンド～第15ラウンドにおいては、その間の期間にわたって1種類の演奏音であるラウンド用効果音が継続して発生されるため、各ラウンドで発生される効果音に連続感を持たせることができる。その結果として、効果音による興趣の盛り上げの効果を高めることができる。

【0191】

さらに、大当り状態での繰返し継続制御の最終ラウンドにおいては、ラウンド用効果音からその効果音とは異なる演奏音を有するエンディング用効果音へ効果音が切換えられるため、エンディング用効果音への切換えにより大当り状態の終了が近いことが遊技者に対して報知される。このため、効果音の切換えによって遊技者に大当り状態の終了を予告報知することができる。

【0192】

次に、この発明の変形例等を説明する。

（1） 前述した実施の形態においては、ラウンド用効果音がすべての大当りラウンド中にわたって発生されるようにしたが、これに限らず、ラウンド用効果音は、1種類の音が複数ラウンド（最低2ラウンド）にわたって連続して発生するものであればよい。その具体例としては、以下の(1)～(3)がある。(1) 1曲の演奏に数分間かかる音を第1ラウンド～第16ラウンドにかけて連続して発生させる。(2) 1曲の演奏に数十秒間かかる音を

10

20

30

40

50

第1ラウンド～第16ラウンドにおいて繰返して発生させる。(3)第1ラウンド～第8ラウンドと、第9ラウンド～第16ラウンドとで、演奏する曲を分ける等、効果音を複数ラウンドごとに切替える。

【0193】

(2) 図6に示された音制御回路21により、音発生手段(スピーカ210)を制御して遊技状態に応じた音を発生させる制御を行なう音制御手段が構成されているが、この音制御手段は、次のような制御をさらに行なってもよい。すなわち、前記音制御手段は、繰返し継続制御中に発生させる音を、所定種類の音(ラウンド用効果音)から、その音とは異なる種類の音(エンディング用効果音)に切替える制御を行なうことにより、特定遊技状態(大当たり状態)での繰返し継続制御が終了することを遊技者に対して報知する制御を行なってもよい。

10

【0194】

(3) 図6に示した基本回路24のCPU30および画像表示装置2のサブCPU34により、画像表示制御手段が構成されている。この画像表示制御手段は、キャラクタ画像(キャラクタ81)に予め定められた動作を行なわせる制御を行なった後、第1の表示変化態様(たとえばスクロール表示)で可変表示している識別情報(飾り図柄)をその第1の表示変化態様以外の表示変化態様(たとえば、縦軸回転表示、めくり表示)に切替えて可変表示させる制御を行なってもよい。その場合の第1の表示変化態様には、(1)スクロール表示、(2)切換え表示、(3)回転表示、(4)変形表示、(5)めくり表示が含まれる。

【0195】

20

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)の切換え表示とは、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、モーフィング等の形状変化表示を代表例とし、識別情報のある形状から他の形状に変形させていき、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。

【0196】

また、前記第1の表示変化態様以外(基本的には表示方法自体が変わるもの)の表示変化態様には、前述した第1の表示変化態様の場合と同様に、(1)スクロール表示、(2)切換え表示、(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第1の表示変化態様の(1)～(5)と、第1の表示変化態様以外の表示変化態様の(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、第1の表示変化態様と、その第1の表示変化態様以外の表示変化態様との表示種類が一致する場合(たとえば、第1の表示変化態様がスクロール表示であり、かつ、第1の表示変化態様以外の表示変化態様がスクロール表示である場合等)には、それらの表示について、たとえばつぎ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。

30

【0197】

(1)両方の表示変化態様がスクロール表示の場合には、変化態様の切換えの前と後とでスクロール方向を切換える。(2)両方の表示変化態様が切換え表示の場合には、変化態様の切換えの前と後とで切換え表示の切換え方法を変える。(3)両方の表示変化態様が回転表示の場合には、変化態様の切換え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、変化態様の切換え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、変化態様の切換えの前と後とでめくり方向を変える。

40

【0198】

(4) 前述の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

50

特別図柄用の可変表示装置として用いる。

【 0 1 9 9 】

( 5 ) 前述の実施の形態においては、キャラクタ画像 ( キャラクタ 8 1 ) 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替える制御を行なったが、そのような制御は、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替える制御に加えて、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替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。

【 0 2 0 0 】

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替えられるスーパーリ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、スーパーリーチを発生させず、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 ( スーパーリ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、スーパーリーチの出現率と、スーパーリーチの出現時の大当たり発展率 ( スーパーリーチから大当たりへ発展する確率 ) とをと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。

【 0 2 0 1 】

( 6 ) 図 6 に示された基本回路 2 4 の CPU 3 0 により、特定遊技状態において、遊技状態を遊技者に有利な第 1 の状態にした後遊技者に不利な第 2 の状態にし、予め定められた繰返し継続条件の成立に基づいて再度第 1 の状態に繰返し継続制御する制御を行なう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。図 6 に示されたスピーカ 2 1 0 により、音を発生するための音発生手段が構成されている。図 6 に示された音制御回路 2 1 により、音発生手段を制御して遊技状態に応じた音を発生させる制御を行なう音制御手段が構成されている。その音制御手段は、特定遊技状態での繰返し継続制御中において、所定種類の音 ( ラウンド用効果音 ) を継続して発生させる制御を行なう。

【 0 2 0 2 】

( 7 ) 前記音制御手段は、前記繰返し継続制御の終了時に発生させる音を、前記繰返し継続制御中に発生される前記所定種類の音 ( ラウンド用効果音 ) から、その音とは異なる種類の音 ( エンディング用効果音 ) に切替える制御を行なう。

【 0 2 0 3 】

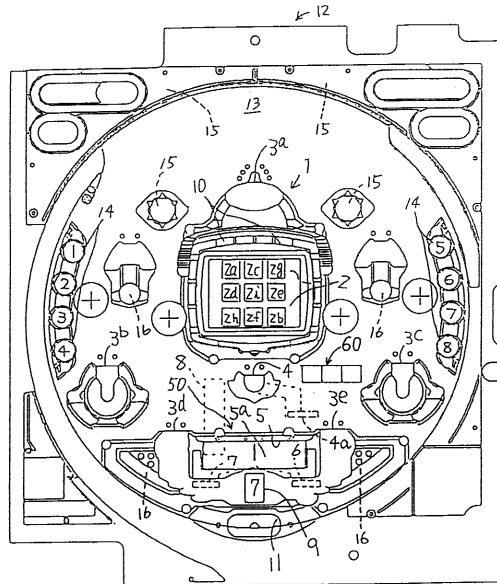
( 8 ) 前記音制御手段が前記特定遊技状態 ( 大当たり状態 ) での繰返し継続制御において発生させる音には、音楽演奏音 ( ラウンド用効果音 , エンディング用効果音 ) が含まれる。

【 符号の説明 】

【 0 2 0 4 】

1 2 遊技盤、 1 3 遊技領域、 6 0 特別図柄用可変表示装置、 1 飾り図柄用可変表示装置、 2 画像表示装置、 2 a ~ 2 i 飾り図柄表示部、 2 4 基本回路、 3 0 CPU、 3 4 サブ CPU、 2 1 0 スピーカ、 2 1 音制御回路。

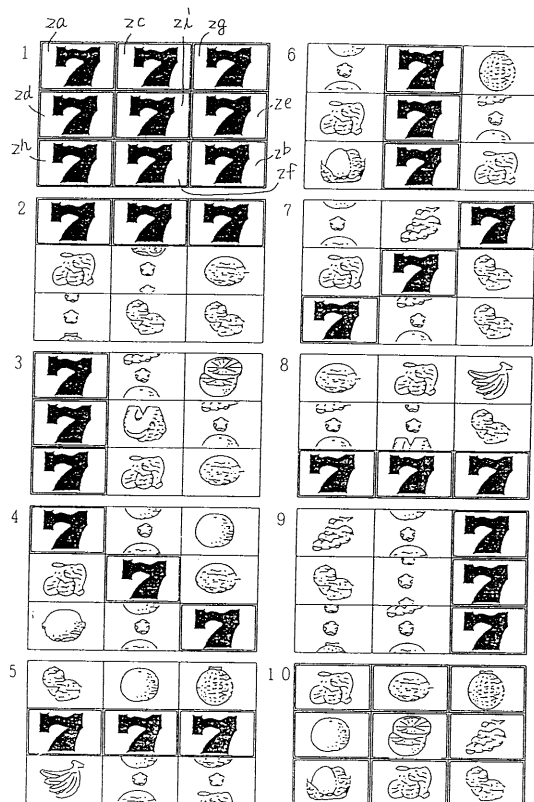
【図 1】



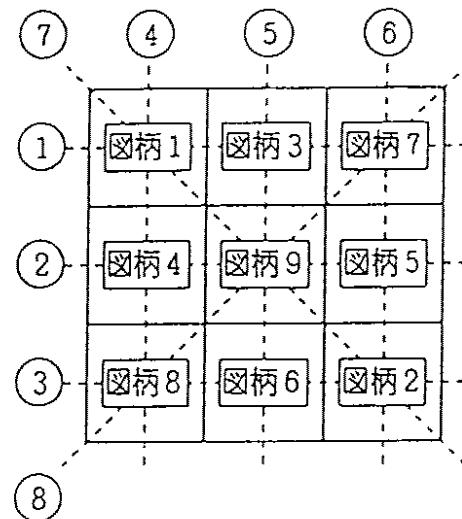
【図 2】

種類	ソフト上のシンボル	特別図柄		
		2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 2f	2g, 2h	2i
1	00	7	7	7
2	01	7	7	7
3	02	7	7	7
4	03	7	7	7
5	04	7	7	7
6	05	7	7	7
7	06	7	7	7
8	07	7	7	7
9	08	7	7	7
10	09	7	7	7
11	0A	7	7	7
12	0B	7	7	7
13	0C	7	7	7
14	0D	7	7	7
15	0E	7	7	7
16	0F	7	7	7
17	10	7	7	7
18	11	7	7	7
19	12	7	7	7
20	13	7	7	7
21	14	7	7	7

【図 3】



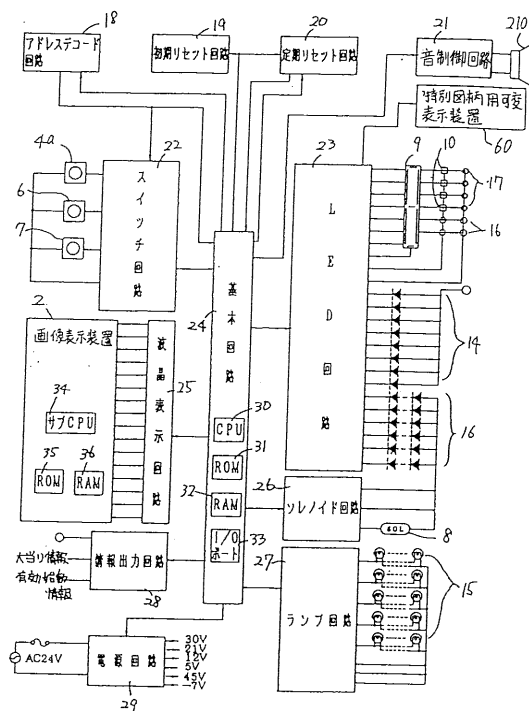
【図 4】



【 図 5 】

C_RND_LINE	大当り図柄および配列	C_RND_LINE	大当り図柄および配列
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 ・		

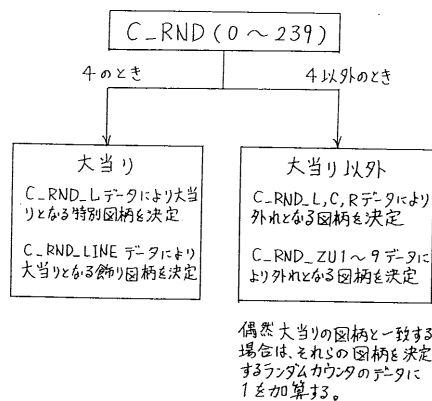
【 図 6 】



【圖 7】

ランダム	範囲	用途
C-RND	0 ~ 239	大当り決定用
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	飾り図柄当りライン決定用
C-RND-ZU1 └ C-RND-ZU6	0 ~ 8	飾り図柄決定用
C-RND-ZU7 └ C-RND-ZU9	0 ~ 20	飾り図柄決定用

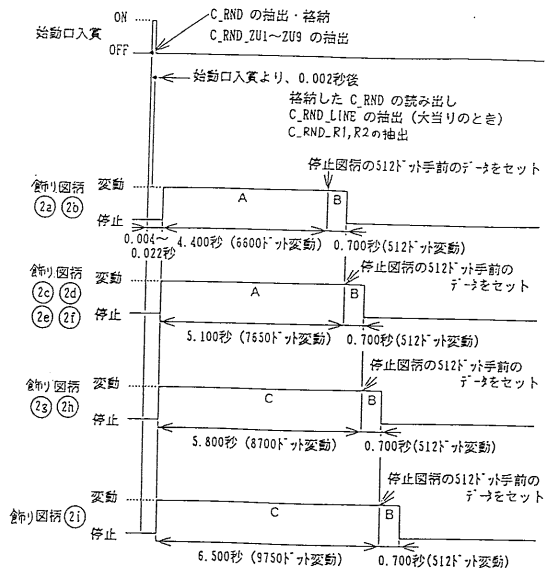
【圖 8】



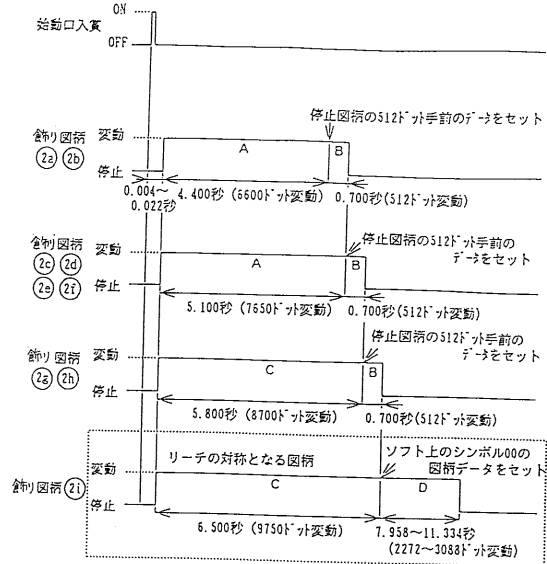
【图 9】

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

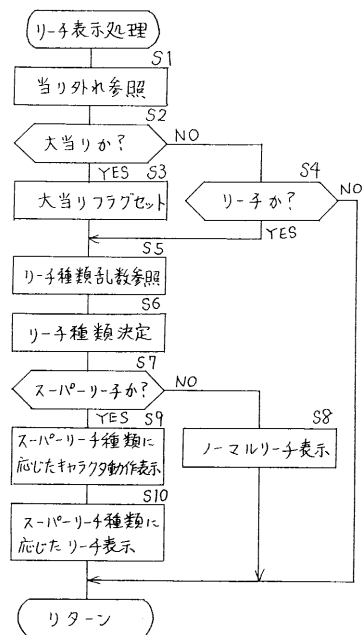
【図 10】



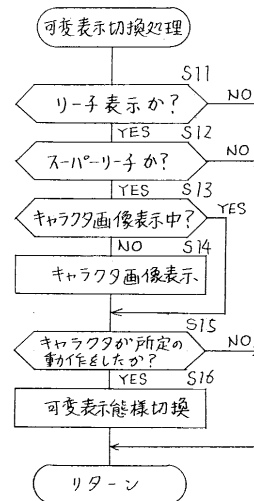
【図 11】



【図 12】

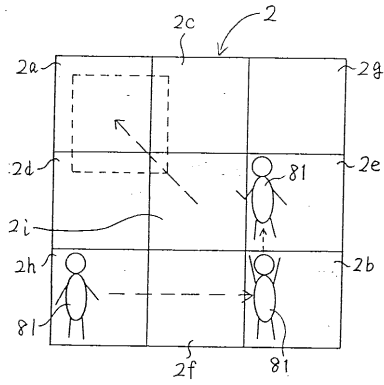


【図 13】

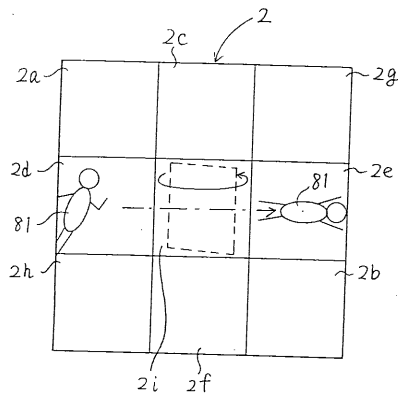




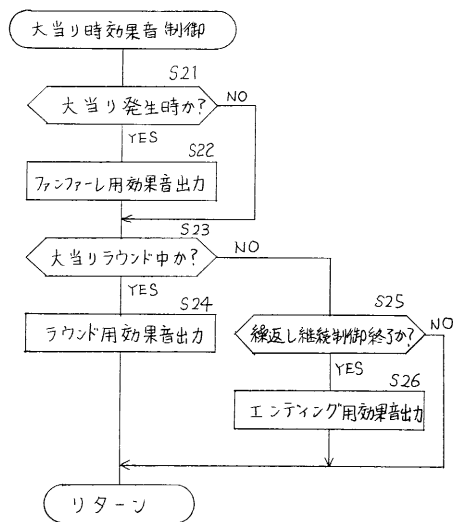
【図14】



【図15】



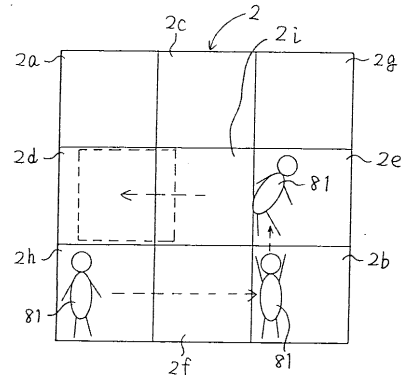
【図18】



【図19】

動作状態	効果音の種類
大当り発生時	ファンファーレ効果音
大当りラウンド中 (大当りインターバル中を含む)	ラウンド用効果音
大当り最終ラウンド	エンディング用効果音

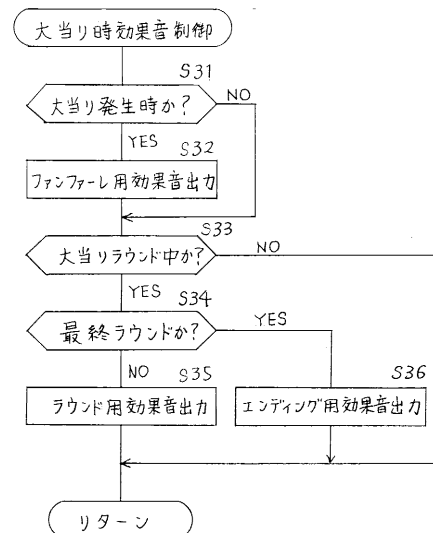
【図16】



【図17】

動作状態	効果音の種類
大当り発生時	ファンファーレ用効果音
大当りラウンド中 (大当りインターバル中を含む)	ラウンド用効果音
繰返し継続制御終了時	エンディング用効果音

【図20】



【図21】

動作状態	効果音の種類
大当り発生時	ファンファーレ用効果音
大当りラウンド中	ラウンド中用効果音
大当りインターバル中	ラウンド間用効果音
繰返し継続制御終了時	エンディング用効果音

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平06-304312(JP,A)  
特開平07-231976(JP,A)  
特開平04-141187(JP,A)  
特開平07-194799(JP,A)  
特開平07-039629(JP,A)

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