

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】平成 17 年 6 月 30 日 (2005.6.30)

【公開番号】特開 2003-205093 (P2003-205093A)
 【公開日】平成 15 年 7 月 22 日 (2003.7.22)
 【出願番号】特願 2002-6046 (P2002-6046)
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】
 【提出日】平成 16 年 10 月 15 日 (2004.10.15)
 【手続補正 1】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】全文
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【書類名】明細書
 【発明の名称】遊技機
 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 識別情報等を表示する表示装置と、その表示装置に識別情報の動的表示を行わせる制御手段とを備え、前記識別情報の動的表示が予め定めた表示結果を現出した場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を付与する遊技機において、

前記制御手段は、前記動的表示が行われる回数を記憶する動的回数記憶手段を備え、その動的回数記憶手段に記憶される前記動的表示の回数が第 1 所定回数に達する前に、前記表示装置に予め定めた特定表示が第 2 所定回数現出する場合、遊技の状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させると共に、前記特定表示の現出回数を示唆する特定表示回数情報を告知するものであることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 前記制御手段は、前記動的表示の回数を示唆する動的回数情報を告知するものであることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】 前記表示装置の近傍には複数個のランプが配設されており、前記特定表示回数情報及び動的回数情報は、前記複数個のランプの点灯状態により報知されるものであることを特徴とする請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】 前記ランプは、前記動的回数情報を表示する第 1 ランプを有し、その第 1 ランプは、前記第 1 所定回数の個数分、前記表示装置に周設されることを特徴とする請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】 前記ランプは、前記特定表示回数情報を表示する第 2 ランプを有し、その第 2 ランプは、前記第 2 所定回数の個数分、前記表示装置の近傍に配設されることを特徴とする請求項 3 又は 4 に記載の遊技機。

【請求項 6】 前記表示装置は、その表示領域にゲーム性と関連性のある人物、動物、シンボルまたはそのイメージを付したキャラクタ識別情報を表示するものであり、

そのキャラクタ識別情報は、前記動的回数情報を示唆する第 1 数字情報と、前記特定表示回数情報を示唆する第 2 数字情報とを備え、

前記第 1 数字情報及び第 2 数字情報は分数表示で一体に表示されるものであり、前記第 1 数字情報又は第 2 数字情報のいずれかを分母側に、その他の前記第 1 数字情報又は第 2 数字情報を分子側に表示されるものであることを特徴とする請求項 2 から 5 のいずれかに

記載の遊技機。

【請求項 7】 前記制御手段は、前記表示装置で所定時間の間前記動的表示が行われない場合に、前記動的表示が行われる表示とは別のデモ画面を表示するものであり、

前記表示装置は、前記デモ画面において前記特定表示回数情報または動的回数情報を表示せずに、前記動的表示が行われる場合のみ前記特定表示回数情報または動的回数情報を表示するものであることを特徴とする請求項 2 から 6 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 8】 前記制御手段は、所定のタイミングで更新される乱数カウンタと、その乱数カウンタの値を記憶する乱数記憶手段とを有し、始動条件の成立に基づいて前記乱数記憶手段に前記乱数カウンタの値を記憶すると共に、前記乱数記憶手段に記憶された前記乱数カウンタの値が予め定められた特別値の 1 つと一致する場合に前記特別遊技状態を付与するものであり、

前記動的表示の第 1 所定回数内に前記特定表示が第 2 所定回数現出する場合、次回の始動条件の成立に基づいて取得されて前記乱数記憶手段に記憶される前記乱数カウンタの値を前記特別値に変更するものであることを特徴とする請求項 1 から 7 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

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

【0002】

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

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、この変動表示ゲームは、1 回の変動表示でゲームが完結しているため、遊技性が断続的であり、例えば、大当たりを期待できる表示状態（例えば、ハズレリーチ）がどれだけ連続して発生しても、次回に行われる変動表示ゲームには影響しない。よって、遊技者は、同じ遊技機において、遊技を継続して行うことによる興趣を得ることができないといった問題点があった。

【0004】

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

【0005】

【課題を解決するための手段】 この目的を解決するために請求項 1 記載の遊技機は、識別情報等を表示する表示装置と、その表示装置に識別情報の動的表示を行わせる制御手段とを備え、前記識別情報の動的表示が予め定めた表示結果を現出した場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を付与するものであり、前記制御手段は、前記動的表示が行われる回数を記憶する動的回数記憶手段を備え、その動的回数記憶手段に記憶される前記動的表示の回数が第 1 所定回数に達する前に、前記表示装置に予め定めた特定表示が第 2 所定回数現出する場合、遊技の状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移させると共に、前記特定表示の現出回数を示唆する特定表示回数情報を告知するものである。

請求項 2 記載の遊技機は、請求項 1 記載の遊技機において、前記制御手段は、前記動的表示の回数を示唆する動的回数情報を告知するものである。

請求項 3 記載の遊技機は、請求項 2 記載の遊技機において、前記表示装置の近傍には複数のランプが配設されており、前記特定表示回数情報及び動的回数情報は、前記複数のランプの点灯状態により報知されるものである。

請求項 4 記載の遊技機は、請求項 3 記載の遊技機において、前記ランプは、前記動的回

数情報を表示する第1ランプを有し、その第1ランプは、前記第1所定回数の個数分、前記表示装置に周設される。

請求項5記載の遊技機は、請求項3又は4に記載の遊技機において、前記ランプは、前記特定表示回数情報を表示する第2ランプを有し、その第2ランプは、前記第2所定回数の個数分、前記表示装置の近傍に配設される。

請求項6記載の遊技機は、請求項2から5のいずれかに記載の遊技機において、前記表示装置は、その表示領域にゲーム性と関連性のある人物、動物、シンボルまたはそのイメージを付したキャラクタ識別情報を表示するものであり、そのキャラクタ識別情報は、前記動的回数情報を示唆する第1数字情報と、前記特定表示回数情報を示唆する第2数字情報とを備え、前記第1数字情報及び第2数字情報は分数表示で一体に表示されるものであり、前記第1数字情報又は第2数字情報のいずれかを分母側に、その他の前記第1数字情報又は第2数字情報を分子側に表示されるものである。

請求項7記載の遊技機は、請求項2から6のいずれかに記載の遊技機において、前記制御手段は、前記表示装置で所定時間の間前記動的表示が行われない場合に、前記動的表示が行われる表示とは別のデモ画面を表示するものであり、前記表示装置は、前記デモ画面において前記特定表示回数情報または動的回数情報を表示せずに、前記動的表示が行われる場合のみ前記特定表示回数情報または動的回数情報を表示するものである。

請求項8記載の遊技機は、請求項1から7のいずれかに記載の遊技機において、前記制御手段は、所定のタイミングで更新される乱数カウンタと、その乱数カウンタの値を記憶する乱数記憶手段とを有し、始動条件の成立に基づいて前記乱数記憶手段に前記乱数カウンタの値を記憶すると共に、前記乱数記憶手段に記憶された前記乱数カウンタの値が予め定められた特別値の1つと一致する場合に前記特別遊技状態を付与するものであり、前記動的表示の第1所定回数内に前記特定表示が第2所定回数現出する場合、次の始動条件の成立に基づいて取得されて前記乱数記憶手段に記憶される前記乱数カウンタの値を前記特別値に変更するものである。

【0006】

【発明の実施の形態】 以下、本発明の好ましい実施例について、添付図面を参照して説明する。本実施例では、遊技機の一例として弾球遊技機的一种であるパチンコ機、特に、第1種パチンコ遊技機を用いて説明する。なお、本発明を第3種パチンコ遊技機や他の遊技機に用いることは、当然に可能である。

【0007】

図1は、本実施例のパチンコ機Pの遊技盤の正面図である。遊技盤1の周囲には、球が入賞することにより5個から15個の球が払い出される複数の入賞口2が設けられている。また、遊技盤1の中央には、複数種類の識別情報としての図柄などを表示する液晶ディスプレイ（以下単に「LCD」と称す）3が設けられている。このLCD3の表示画面は縦方向に3分割されており、3分割された各表示領域3a, 3b, 3cにおいて、それぞれ上から下へ縦方向にスクロールしながら図柄の変動表示が行われる。

【0008】

LCD3の周囲には、LCD3で行われる変動表示の回数を表示する変動回数1～30LED61～90が周設されている。LCD3で変動表示が1回行われる毎に、LCD3の右上部分に配設された変動回数1LED61から順に1つつ変動回数1～30LED61～90が点灯され、変動表示が30回行われると変動回数1～30LED61～90がすべて消灯されるように構成されている。

【0009】

この変動回数1～25LED61～85と、変動回数26～30LED86～90とは、LEDの点灯色が異なっている。本実施例では、変動回数1～25LED61～85は緑色、変動回数26～30LED86～90は赤色で点灯するように構成されている。このように構成することにより、あと少しで変動表示が30回に達することをパチンコ機Pの遊技者に報知することができる。よって、遊技者は、変動回数1～30LED61～90の点灯色が通常と異なる点灯色であった場合に、30回目の変動表示が近づいているこ

とを認識することができる。従って、その点灯色の異なった変動回数 26 ~ 30 LED 86 ~ 90 が点灯することにより、遊技者に緊迫感を付与することができるので、遊技者の遊技の興趣を向上することができる。

【0010】

また、この変動回数 1 ~ 30 LED 61 ~ 90 は、すべての変動回数 1 ~ 30 LED 61 ~ 90 が点灯してしまう前に、LCD3で行われる変動表示にハズレリーチが5回現出した場合に、その時点で点灯している変動回数 1 ~ n LED (nは2 ~ 30までの自然数) が点滅状態となるように制御される(図3(c)および図9参照)。よって、何回目の変動表示でハズレリーチが5回現出したかを遊技者に認識させることができるので、遊技者にそのパチンコ機Pの遊技性(例えば、遊技者にとって有利な状態のパチンコ機であるか否か)を把握させることができる。

【0011】

LCD3の下方には、リーチ回数 1 ~ 4 LED 91 ~ 94 が設けられており、このリーチ回数 1 ~ 4 LED 91 ~ 94 は、LCD3で行われる変動表示がハズレリーチを現出した場合にリーチ回数 1 LED 91 から順に点灯される。また、このリーチ回数 1 ~ 4 LED 91 ~ 94 は、5回目のハズレリーチが現出した場合に、リーチ回数 1 ~ 4 LED 91 ~ 94 を点滅させて、5回目のハズレリーチを遊技者に報知する。従って、リーチ回数 1 ~ 4 LED 91 ~ 94 の点灯状態を変更することで、配設された個数分以上を表現することができるので、リーチ回数 1 ~ 4 LED 91 ~ 94 を所定個数(本実施例では5個)設けなくてもよくなる。このため、遊技機にかかるコストを低減することができる。

【0012】

なお、本実施例では、変動回数 1 ~ 30 LED 61 ~ 90 を30個のLEDで構成しているが、例えば、15個のLEDで構成しても良い。この場合において、1回から15回目の変動表示では変動回数LEDが順に点灯、16回目から30回目の変動表示では変動回数LEDが順に点滅させることにより、パチンコ機Pで行われる変動表示の回数を報知する。よって、変動回数LEDの点灯状態を変更することで、配設された個数分以上を表現することができるので、所定個数のLEDを設けなくてもよくなり、遊技機にかかるコストを低減することができる。

【0013】

本実施例では、電源が投入されて変動表示が30回行われる間、即ち、変動回数 1 ~ 30 LED 61 ~ 90 がすべて点灯するまでに、LCD3にハズレリーチが5回現出してリーチ回数 1 ~ 4 LED 91 ~ 94 が点滅状態になった場合に、その変動表示の次の変動表示を大当たり状態に遷移させる。よって、30回以内の変動表示において、1の変動表示で現出するハズレリーチが5回現出した場合に、その後の遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移することができる。従って、長期的に遊技を継続した遊技者の興趣を向上させることができるのである。

【0014】

ここで、変動回数 1 ~ 30 LED 61 ~ 90 及びリーチ回数 1 ~ 4 LED 91 ~ 94 は、互いに近傍に設けられていると共に、遊技者がLCD3の変動表示を見ながら容易に認識できる位置に配設されている。変動回数 1 ~ 30 LED 61 ~ 90 及びリーチ回数 1 ~ 4 LED 91 ~ 94 並びにLCD3を近接することにより、遊技者はLCD3で行われる変動表示を認識しつつ、パチンコ機Pでの遊技性を把握することができる。

【0015】

リーチ回数 1 ~ 4 LED 91 ~ 94 の下方には、図柄作動口(第1種始動口)4が設けられ、球がこの図柄作動口4へ入賞することにより、前記したLCD3の変動表示が開始される。図柄作動口4の下方には、特定入賞口(大入賞口)5が設けられている。この特定入賞口5は、LCD3の変動後の表示結果が予め定められた図柄の組み合わせの1つと一致する場合に、大当たりとなって、球が入賞しやすいように所定時間(例えば、30秒経過するまで、あるいは、球が10個入賞するまで)開放される入賞口である。

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

図 2 は、かかるパチンコ機 P の電氣的構成を示したブロック図である。パチンコ機 P の主制御基板 C には、演算装置である MPU 11 と、その MPU 11 に搭載されて実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 12 と、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 13 とが搭載されている。図 4 から図 8 に示すフローチャートのプログラムは、制御プログラムの一部として ROM 12 内に記憶されている。

【0019】

RAM 13 は、表示用送信バッファ 13 a と、ランプ用送信バッファ 13 b と保留球カウンタ 13 c と、乱数カウンタ 13 d と、リーチパターンカウンタ 13 e と、変動回数カウンタ 13 f と、リーチ回数カウンタ 13 g と、図柄回転 1 ～ 5 メモリ 13 h ～ 13 l と、ランプ表示 1 ～ 5 メモリ 13 m ～ 13 q と、バックアップエリア 13 r とを備えている。

【0020】

表示用送信バッファ 13 a は、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ送信される制御用コマンドを記憶するためのバッファである。制御用コマンドは 2 バイトで構成されるので、この表示用送信バッファ 13 a も 2 バイトで構成される。この表示用送信バッファ 13 a には、LCD 3 で行われる変動表示が終了した場合に、後述する図柄回転 1 メモリ 13 h に記憶されている変動表示のデータがセット（書き込み）され（図 8 参照）、後述する図 5 のポート出力処理（図 5、S 15 参照）によって、1 バイトずつ表示用制御基板 D へ送信される。

【0021】

ランプ用送信バッファ 13 b は、主制御基板 C からランプ制御基板 L へ送信されるランプ制御コマンド 43（図 3 参照）を記憶するためのバッファである。ランプ制御コマンド 43 は 3 バイトで構成されるので、このランプ用送信バッファ 13 b も 3 バイトで構成される。1 バイト目のランプ用送信バッファ 13 b には、変動回数 1 ～ 30 LED 61 ～ 90 及びリーチ回数 1 ～ 4 LED 91 ～ 94 の点灯制御を行うランプ制御コマンド 43 であることを示す「C0H」のコマンドが書き込まれ、2 バイト目のランプ用送信バッファ 13 b には、後述する変動回数カウンタ 13 f の値に基づいた「10H」～「2EH」のいずれかのコマンドが書き込まれ、更に、3 バイト目のランプ用送信バッファ 13 b には、後述するリーチ回数カウンタ 13 g の値に基づいた「30H」～「35H」のいずれかのコマンドが書き込まれる（図 3 参照）。

【0022】

ランプ用送信バッファ 13 b には、表示用送信バッファ 13 a と同様に、LCD 3 で行われる変動表示が終了した場合に、後述するランプ表示 1 メモリ 13 m に記憶されているランプ制御コマンド 43 がセットされ（図 8 参照）、後述する図 5 のポート出力処理（図 5、S 15 参照）によって、1 バイトずつランプ制御基板 L へ送信される。

【0023】

保留球カウンタ 13c は、変動表示の待機回数を記憶するカウンタである。保留球カウンタ 13c の値は、LCD3 で変動表示が行われていない場合には「0」、変動表示が行われているが待機中の変動表示がない場合には「1」、待機中の変動表示が 1 回の場合には「2」、・・・、待機中の変動表示が 4 回の場合には「5」となっている。本実施例のパチンコ機 P では、変動表示の最大待機回数は 4 回なので、保留球カウンタ 13c の値は「0」から「5」の範囲で変化する。保留球カウンタ 13c の値のカウントアップは、球が図柄作動口 4 へ入賞して第 1 種始動口スイッチ 18 で検出された場合に行われ（図 7 参照）、カウントダウンは、変動表示終了時に行われる（図 8 参照）。

【0024】

乱数カウンタ 13d は、大当たりの発生を決定するためのカウンタであり、後述する乱数更新処理（図 5、S16 参照）によって、「1～630」の範囲で 2ms 毎に 1 カウントずつ更新される。遊技盤 1 に打ち込まれた球が、図柄作動口 4 へ入賞して後述する第 1 種始動口スイッチ 18 で検出されて（始動入賞）、その検出に基づいて取得された乱数カウンタ 13d の値が「7」または「315」であった場合に、大当たりが発生する。大当たりが発生すると、大当たりコマンドが主制御基板 C から後述する表示用制御基板 D へ送信され、表示用制御基板 D は、その大当たりコマンドに基づいた LCD3 の変動表示を行う。なお、始動入賞により取得された乱数カウンタ 13d の値は、保留球カウンタ 13c の値が示す図柄回転 1～5 メモリ 13h～13l の乱数カウンタ 13d の値を記憶する部分に書き込まれ、記憶される（図 7、S54 参照）。また、乱数カウンタ 13d の値が「7」の場合は、大当たり終了後の遊技状態が高確率で大当たり状態になる確率変動の遊技状態へ遷移するものである。一方、乱数カウンタ 13d の値が「315」の場合は、大当たり終了後の遊技状態が通常の遊技状態である大当たり状態へ遷移するものである。

【0025】

リーチパターンカウンタ 13e は、リーチの発生を決定するためのカウンタ、即ち、リーチ状態を現出させるハズレリーチとするか、リーチ状態を現出させない通常のハズレとするかを決定するためのカウンタであり、後述する乱数更新処理（図 5、S16 参照）によって、「1～10」の範囲で 2ms 毎に 1 カウントずつ更新される。上述した乱数カウンタ 13d と同様に、始動入賞により取得されたリーチパターンカウンタ 13e の値が「7」であった場合に、LCD3 で行われる変動表示がリーチ状態となる。始動入賞により取得されたリーチパターンカウンタ 13e の値は、前述した乱数カウンタ 13d の値と共に、保留球カウンタ 13c の値が示す図柄回転 1～5 メモリ 13h～13l のリーチパターンカウンタ 13e の値を記憶する部分に書き込まれ、記憶される（図 7、S54 参照）。

【0026】

ここで、リーチ状態とは、図柄の変動表示が開始された後、先に停止する左右の表示領域 3a, 3c に表示される図柄の組み合わせが大当たりの条件を満たしており、変動表示が続いている中央の表示領域 3b の表示結果如何によっては大当たりとなることを遊技者に示唆する表示状態である。

【0027】

変動回数カウンタ 13f は、LCD3 で行われる変動表示の回数を記憶するメモリである。この変動回数カウンタ 13f の値は、遊技盤 1 に打ち込まれた球が、図柄作動口 4 へ入賞して後述する第 1 種始動口スイッチ 18 で検出されたときに「1」加算される（図 7、S59 参照）。加算の結果、変動回数カウンタ 13f の値が「31」以上になると、変動回数カウンタ 13f の値は「0」クリアされる。

【0028】

リーチ回数カウンタ 13g は、リーチが発生した回数を記憶するメモリである。このリーチ回数カウンタ 13g の値は、乱数カウンタ 13d の値が「7」または「315」以外の値であると共に、リーチパターンカウンタ 13e の値が「7」となって LCD3 の変動表示がハズレリーチになる場合に「1」加算される（図 7 参照）。

【0029】

なお、変動回数カウンタ13fの値が「31」以上になると、このリーチ回数カウンタ13gは、変動回数カウンタ13fと共に「0」クリアされる。また、大当たりが発生した場合にも、変動回数カウンタ13fおよびリーチ回数カウンタ13gは共に「0」クリアされる（図7、S62参照）。大当たりが発生した場合に変動回数カウンタ13fおよびリーチ回数カウンタ13gを「0」クリアすることにより、例えば、まだ変動回数カウンタ13fが「30」に達してなく、リーチ回数カウンタ13gが「4」の状態から、大当たり状態が発生して、その大当たり状態が終了した直後にハズレリーチが現出してリーチ回数カウンタ13gが「5」になって大当たりが発生してしまうという現象を未然に防ぐことができる。よって、大当たりが必要以上に頻繁に発生することを防ぐことで、遊技場が不利益を被ることを防止することができる。

【0030】

本実施例では、保留球カウンタ13cの値が「4」以下の場合に、変動回数カウンタ13fの値が「30」以下であると共に、リーチ回数カウンタ13gの値が「5」以上となったとき、保留球カウンタ13cの値が示す図柄回転1～5メモリ13h～13lに記憶された次の変動表示データの乱数カウンタ13d値を確率変動の大当たり状態が発生する「7」に書き換える（図7参照）。

【0031】

従来、LCD3で行われる変動表示は、始動条件の成立（例えば、入賞口2への入賞）に基づいて所定のタイミングで更新される乱数カウンタ13dの値に応じて決定していた。そのため、1の変動表示が開始してから停止するまでの間で1の遊技が完結しており、変動表示の遊技がそれぞれ独立しているので、変動表示の遊技性が断続的であった。よって、例えば、大当たりを期待することができる変動表示（例えば、リーチ等）が連続で発生したとしても、次の変動表示には何ら影響がなかった。従って、遊技者は、1のパチンコ機において、遊技を継続して行うことによる興趣を得ることができなかった。

【0032】

これに対し、本実施例では、保留球カウンタ13cの値が「4」以下の場合に、変動表示の第1所定回数内（本実施例では30回）に予め定められた特定表示が第2所定回数（本実施例では、ハズレリーチが5回）現出するとき、保留球カウンタ13cの値が示す図柄回転1～5メモリ13h～13lに記憶された次の変動表示データである乱数カウンタ13dの値を確率変動の大当たり状態が発生する値である「7」に変更する。よって、複数回の変動表示での現出状態に応じた演出を行うことができると共に、複数回の変動表示で段階的な演出を行うことができるので、遊技者は同じパチンコ機Pでの遊技を継続することで興趣を得ることができる。更に、次の始動入賞により得られた乱数カウンタ13dの値が確率変動の大当たり状態が発生する値であっても遊技者に不利益を与えることなく、遊技を堪能させることができる。また、次の始動入賞により得られた乱数カウンタ13dの値と比較する必要がなくなるので、比較する処理をなくすことにより、主制御基板Cで行われる処理を迅速に行うことができる。

【0033】

図柄回転1～5メモリ13h～13lは、LCD3の各表示領域3a, 3b, 3cに表示される図柄の回転（変動）パターンやその停止図柄、及び、乱数カウンタ13dの値やリーチパターンカウンタ13eの値等の変動表示情報を記憶するメモリである。この図柄回転1～5メモリ13h～13lへの変動表示情報の記憶は、遊技盤1内に打ち込まれた球が、図柄作動口4に入賞して第1種始動口スイッチ18により検出されることにより実行される変動表示設定処理（図7参照）において行われる。

【0034】

また、図柄回転1～5メモリ13h～13lは、保留球カウンタ13cの値に基づいて変動表示のデータの書き込みが行われる。図柄回転1～5メモリ13h～13lへの書き込みパターンは、保留球カウンタ13cの値が「1」の場合には図柄回転2メモリ13iへ、保留球カウンタ13cの値が「2」の場合には図柄回転3メモリ13jへ、・・・、保留球カウンタ13cの値が「4」の場合には図柄回転5メモリ13lへ変動表示のデー

タが書き込まれる。一方、保留球カウンタ13cの値が「5」の場合にはいずれの図柄回転1～5メモリ13h～13lにも変動表示のデータは書き込まれない(図7参照)。

【0035】

なお、表示用送信バッファ13aに書き込まれる変動表示のデータは、図柄回転1メモリ13hに記憶されている変動表示のデータのみが書き込まれるように構成されている(図8参照)。また、図柄回転1メモリ13hのデータが表示用送信バッファ13aに書き込まれた場合、図柄回転2～5メモリ13i～13lに記憶されている変動表示のデータは、1つずつ小さい図柄回転1～4メモリ13h～13kへシフトされて記憶される(図8参照)。

【0036】

ランプ表示1～5メモリ13m～13qは、変動回数カウンタ13f及びリーチ回数カウンタ13gの値に基づいて決定されるランプ制御コマンド43(図3参照)が記憶されるメモリである。このランプ表示1～5メモリ13m～13qへのランプ制御コマンド43の書き込みは、後述する変動表示設定処理(図7参照)において行われる。

【0037】

また、ランプ表示1～5メモリ13m～13qの値も、図柄回転1～5メモリ13h～13lと同様に、保留球カウンタ13cの値に応じて書き込みが行われる。その書き込みパターンは、保留球カウンタ13cの値が「1」の場合にはランプ表示2メモリ13n、保留球カウンタ13cの値が「2」の場合にはランプ表示3メモリ13o、・・・、保留球カウンタ13cの値が「4」の場合にはランプ表示5メモリ13pにランプ制御コマンド43が書き込まれる。一方、保留球カウンタ13cの値が「5」の場合にはいずれのランプ表示1～5メモリ13m～13qにもランプ制御コマンド43は書き込まれない(図7参照)。

【0038】

なお、ランプ用送信バッファ13bに書き込まれるランプ制御コマンドは、ランプ表示1メモリ13mに記憶されているランプ制御コマンド43のみが書き込まれるように構成されている(図8参照)。また、ランプ表示1メモリ13mのコマンド43がランプ用送信バッファ13bに書き込まれた場合、ランプ表示2～5メモリ13n～13qに記憶されているランプ制御コマンド43は、1つずつ小さいランプ表示1～4メモリ13m～13pへシフトされて記憶される(図8参照)。

【0039】

なお、本実施例における変動表示の最大待機回数は4回なので、図柄回転1～5メモリ13h～13l及びランプ表示1～5メモリ13m～13qは全部で5つ設けられている。即ち、図柄回転1メモリ13h及びランプ表示1メモリ13mには変動中の変動表示情報及びランプ制御コマンド43が記憶され、他の4つの図柄回転2～5メモリ13i～13l及びランプ表示2～5メモリ13n～13qには待機中の変動表示情報及びランプ制御コマンド43が記憶される。

【0040】

バックアップエリア13rは、停電などの発生により電源が切断された場合、電源の再入時に、パチンコ機Pの状態を電源切断前の状態に復帰させるため、電源切断時(停電発生時を含む。以下、同様)のスタックポインタや、各レジスタ、I/O等の値を記憶しておくためのエリアである。このバックアップエリア13rへの書き込みは、NMI割込処理(図4参照)によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア13rに書き込まれた各値の復帰は、電源入時(停電解消による電源入を含む。以下、同様)の初期化処理(図6参照)において実行される。

【0041】

かかるROM12およびRAM13を内蔵したMPU11は入出力ポート15と接続されており、入出力ポート15は、第1種始動口スイッチ18と、電源基板30に設けられたクリアスイッチ30cと、払出用モータ26によって賞球や貸球の払出制御を行う払出制御基板Hと、前述した図柄の変動表示の制御を行う表示用制御基板Dと、スピーカ27

から効果音の出力制御を行う効果音制御基板 S と、変動回数 1 ～ 30 LED 61 ～ 90 やリーチ回数 1 ～ 4 LED 91 ～ 94 の点灯制御を行うランプ制御基板 L と、そのほか、他の入出力装置 16 とにそれぞれ接続されている。

【0042】

ランプ制御基板 L は、主制御基板 C から送信される制御用コマンドに基づいて、変動回数 1 ～ 30 LED 61 ～ 90 やリーチ回数 1 ～ 4 LED 91 ～ 94 等の点灯制御を行うものであり、ナック (NACK) IC であるワンチップマイコンとしての MPU 41 が搭載されている。MPU 41 は、演算部と、図 8 に示すフローチャートの制御プログラム等を記憶する ROM 42 とを備えている。図 8 に示すフローチャートのプログラムは、ROM 42 内に記憶されている。また、ランプ制御基板 L の ROM 42 には、変動回数 LED テーブル 42 a と、リーチ回数 LED テーブル 42 b とが設けられている。

【0043】

変動回数 LED テーブル 42 a は、ランプ用送信バッファ 13 b の 2 バイト目に書き込まれるコマンドと、そのコマンドに基づいた変動回数 1 ～ 30 LED 61 ～ 90 の点灯パターンを記憶したテーブルであり、図 3 (b) に示すテーブルに基づいて変動回数 1 ～ 30 LED 61 ～ 90 の点灯状態が制御される。ランプ制御基板 L の MPU 41 は、主制御基板 C からランプ制御コマンド 43 が送信されると、そのランプ制御コマンド 43 に付加された変動表示の回数に対応する点灯パターンを変動回数 LED テーブル 42 a から読み取り、その読み取った点灯パターンに基づいて変動回数 1 ～ 30 LED 61 ～ 90 の点灯状態を制御する。

【0044】

例えば、主制御基板 C から送信されたランプ制御コマンド 43 の 2 バイト目のデータが「1FH」である場合の点灯パターンは、合計 15 個の変動回数 1 ～ 15 LED 61 ～ 75 が点灯する。また、ランプ制御コマンド 43 の 2 バイト目のデータが「2EH」である場合の点灯パターンは、30 個すべての変動回数 1 ～ 30 LED 61 ～ 90 が点灯する。なお、ランプ制御コマンド 43 の 2 バイト目のデータが「10H」である場合の点灯パターンは、変動回数 1 ～ 30 LED 61 ～ 90 のすべてを消灯するものである。

【0045】

一方、リーチ回数 LED テーブル 42 b は、ランプ用送信バッファ 13 b の 3 バイト目に書き込まれるコマンドと、そのコマンドに基づいたリーチ回数 1 ～ 4 LED 91 ～ 94 及び変動回数 1 ～ 30 LED 61 ～ 90 の点灯パターンを記憶したテーブルであり、図 3 (c) に示すテーブルに基づいてリーチ回数 1 ～ 4 LED 91 ～ 94 及び変動回数 1 ～ 30 LED 61 ～ 90 の点灯状態が制御される。ランプ制御基板 L の MPU 41 は、主制御基板 C からランプ制御コマンド 43 が送信されると、そのランプ制御コマンド 43 に付加されたハズレリーチの回数に対応する点灯パターンをリーチ回数 LED テーブル 42 b から読み取り、その読み取った点灯パターンに基づいてリーチ回数 1 ～ 4 LED 91 ～ 94 及び変動回数 1 ～ 30 LED 61 ～ 90 の点灯状態を制御する。

【0046】

例えば、主制御基板 C から送信されたランプ制御コマンド 43 の 3 バイト目のデータが「32H」の場合の点灯パターンは、合計 2 個のリーチ回数 1, 2 LED 91, 92 が点灯する。ランプ制御コマンド 43 の 3 バイト目のデータが「34H」である場合の点灯パターンは、4 個すべてのリーチ回数 1 ～ 4 LED 91 ～ 94 が点灯する。

【0047】

また、ランプ制御コマンド 43 の 3 バイト目のデータが「35H」の場合の点灯パターンは、リーチ回数 1 ～ 4 LED 91 ～ 94 がすべて点滅すると共に、ランプ制御コマンド 43 受信時に点灯していた変動回数 1 ～ 30 LED 61 ～ 90 を点滅させる。本実施例では、ハズレリーチが 5 回現出した時点でその際点灯している変動回数 1 ～ 30 LED 61 ～ 90 を点滅状態にすることにより、30 回の変動表示中、何回目の変動表示でハズレリーチが 5 回現出したかを報知することができる。よって、遊技者にパチンコ機 P の遊技性 (例えば、遊技者にとって有利な状態のパチンコ機であるか否か) を把握させることがで

きる。

【0048】

ここで、図10を参照して、変動回数1～30LED61～90とリーチ回数1～4LED91～94との具体的な点灯例を説明する。図10は、パチンコ機PのLCD3周辺の拡大正面図である。前記したように、LCD3の周囲には変動回数1～30LED61～90が周設されると共に、LCD3の下方にはリーチ回数1～4LED91～94が配設されている。

【0049】

図10では、LCD3で行われる変動表示で左側の表示領域3aで「7」の図柄が停止表示されると共に、右側の表示領域3cで「7」の図柄が停止表示されてリーチ状態が発生している。しかし、前記したように、この変動表示において取得されている乱数カウンタ13dの値は大当たり状態を発生する値ではなく、リーチパターンカウンタ13eの値がハズレリーチを現出させる値となっており、LCD3上にリーチ状態が現出している。このため、このリーチ状態は大当たり状態へと遷移するものではない。なお、中央の表示領域3bは未だにスクロールしており、停止する図柄が確定していない状態である。

【0050】

この図10において、合計26個の変動回数1～26LED61～86が点灯している状態であると共に、合計3個のリーチ回数1～3LED91～93が点灯している状態である。よって、主制御基板Cからランプ制御基板Lへ送信されたランプ制御コマンド43は、「C0H, 2AH, 33H」であり、LCD3で行われている変動表示は、30回中26回目の変動表示であると共に、3回目のハズレリーチが現出したことを報知している。従って、遊技者は、LED61～90, 91～94を視認することにより、あと4回の変動表示で2回ハズレリーチが現出すれば大当たり状態が付与されるということを認識することができる。

【0051】

また、この図10において、変動回数26LED86は、変動回数1～25LED61～85と点灯色が異なっており、変動回数1～25LED61～85は緑色、変動回数26LED86は赤色で点灯している。よって、変動回数26LED86の点灯色を異ならせることにより、あと少しで変動表示が30回に達することをパチンコ機Pの遊技者に報知することができる。従って、遊技者は、変動回数1～30LED61～90の点灯色が通常と異なる点灯色であった場合に、30回目の変動表示が近づいていることを認識する。このため、その点灯色の異なった変動回数26～30LED86～90が点灯することにより、遊技者に緊迫感を付与することができるので、遊技者の遊技の興趣を向上することができる。

【0052】

図2の第1種始動口スイッチ18は、図柄作動口（第1種始動口）4へ入賞した球を検出するためのスイッチであり、図柄作動口4の近傍に設けられている。第1種始動口スイッチ18によって球が検出されると、図示しない払出装置によって5個の賞球が払い出される。また、第1種始動口スイッチ18によって球が検出された場合には、乱数カウンタ13d及びリーチパターンカウンタ13eの値が読み取られ、その値が変動表示のデータとして保留球カウンタ13cの値に応じた図柄回転1～5メモリ13h～13lのいずれかに書き込まれて記憶される。

【0053】

電源基板30は、パチンコ機Pの各部に電力を供給するための電源部30aと、停電監視回路30bと、クリアスイッチ30cとを備えている。停電監視回路30bは、停電等の発生による電源断時に、主制御基板CのMPU11のNMI端子へ停電信号51を出力するための回路である。停電監視回路30bは、電源部30aから出力される最も大きい電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号51を主制御基板C及び払出制御基板Hへ出力するように構成されている。この停電信号51の出力によって、主制御基板C及び払

出制御基板 H は、停電の発生を認識し、停電時処理（主制御基板 C の場合は図 4 の N M I 割込処理）を実行する。なお、電源部 3 0 a は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、かかる停電時処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの出力を正常値に維持するように構成されているので、主制御基板 C 及び払出制御基板 H は、停電時処理を正常に実行することができるのである。

【 0 0 5 4 】

クリアスイッチ 3 0 c は、主制御基板 C の R A M 1 3 および払出制御基板 H の R A M （図示せず）にバックアップされるデータをクリアするためのスイッチであり、押しボタンタイプのスイッチで構成されている。このクリアスイッチ 3 0 c が押下された状態でパチンコ機 P の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御基板 C および払出制御基板 H によって、それぞれの R A M 1 3 のデータがクリアされる。

【 0 0 5 5 】

次に、上記のように構成されたパチンコ機 P で実行される各処理を、図 4 から図 9 のフローチャートを参照して説明する。図 4 は、停電の発生等によるパチンコ機 P の電源断時に、主制御基板 C で実行される N M I 割込処理のフローチャートである。この N M I 割込処理により、停電の発生等による電源断時の主制御基板 C の状態がバックアップエリア 1 3 r に記憶される。

【 0 0 5 6 】

停電の発生等によりパチンコ機 P の電源が断されると、停電監視回路 3 0 b から停電信号 5 1 が主制御基板 C の M P U 1 1 の N M I （Non Maskable Interrupt）端子へ出力される。すると、M P U 1 1 は、実行中の制御を中断して、図 4 の N M I 割込処理を開始する。停電信号 5 1 が出力された後所定時間は、主制御基板 C の処理が実行可能のように電源部 3 0 a から電力供給がなされており、この所定時間内に N M I 割込処理が実行される。

【 0 0 5 7 】

N M I 割込処理では、まず、各レジスタおよび I / O 等の値をスタックエリアへ書き込み（S 1）、次に、スタックポインタの値をバックアップエリア 1 3 r へ書き込んで退避する（S 2）。更に、停電発生情報をバックアップエリア 1 3 r へ書き込んで（S 3）、停電の発生等による電源断時の状態を記憶する。その後、その他停電処理を実行した後（S 4）、電源が完全に断して処理が実行できなくなるまで、処理をループする。

【 0 0 5 8 】

図 5 は、パチンコ機 P の主制御基板 C において実行されるメイン処理のフローチャートである。パチンコ機 P の主な制御は、このメイン処理によって実行される。メイン処理では、まず、割込を禁止した後（S 1 1）、図 6 に示す初期化処理を実行する（S 1 2）。

【 0 0 5 9 】

図 6 は、パチンコ機 P の電源入時に主制御基板 C のメイン処理の中で実行される初期化処理（S 1 2）のフローチャートである。この処理では、バックアップが有効であれば、バックアップエリア 1 3 r に記憶された各データを元の状態に戻し、遊技の制御を電源が断される前の状態から続行する。一方、バックアップが有効でなかったり、或いは、バックアップが有効であっても電源入時にクリアスイッチ 3 0 c が押下された場合には、R A M クリア及び初期化処理を実行する。なお、この初期化処理（S 1 2）は、サブルーチンの形式で記載されているが、スタックポインタの設定前に実行される処理なので、実際には、サブルーチンコールされずに、S 1 1 の処理後に順に実行される。

【 0 0 6 0 】

まず、スタックポインタを設定し（S 4 1）。クリアスイッチ 3 0 c がオンされているか否かを確認する（S 4 2）。クリアスイッチ 3 0 c がオンされていなければ（S 4 2：No）、バックアップが有効であるか否かを確認する（S 4 3）。この確認は、R A M 1 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく記憶されているか否かにより判断する。キーワードが正しく記憶されていればバックアップは有効であり、逆に、キーワードが正しくなければバックアップデータは破壊されているので、そのバックアップは有効ではない。バックアップが有効であれば（S 4 3：Yes）、処理を S 4 5 へ移行して、主

制御基板 C の各状態を電源断前の状態に復帰させる。一方、バックアップが有効でなかったり (S 4 3 : N o) 、或いはクリアスイッチ 3 0 c がオンされていれば (S 4 2 : Y e s) 、 R A M クリア及び初期化処理を実行して (S 4 4) 、 R A M 1 3 及び I / O 等の各値を初期化し、この初期化処理を終了する。この S 4 4 の処理の終了後は、図 5 の S 1 3 の処理が実行される。

【 0 0 6 1 】

S 4 5 からの処理では、まず、バックアップエリア 1 3 r からスタックポインタの値を読み出して、これをスタックポインタへ書き込み、電源断前 (停電前) の状態、即ち N M I 割込発生前の状態に戻す (S 4 5) 。その後、バックアップエリア 1 3 r へ退避した各レジスタや I / O 等のデータをそのバックアップエリア 1 3 r から読み出して、これら各データを元のレジスタや I / O 等へ書き込む (S 4 6) 。更に、割込状態を停電発生時に実行される図 4 の処理で記憶しておいた電源断前 (停電前) の状態、即ち N M I 割込発生前の状態に戻し (S 4 7) 、 N M I 割込リターンを実行して、処理を電源断前に実行していたところへ戻して、制御を電源断前の状態から続行する。

【 0 0 6 2 】

図 5 のフローチャートの戻って説明する。 S 1 3 の処理ではタイマ割込の設定を行う (S 1 3) 。ここで設定されるタイマ割込としては、変動回数 1 ~ 3 0 L E D 6 1 ~ 9 0 及びリーチ回数 1 ~ 4 L E D 9 1 ~ 9 4 を制御する制御用コマンドをランプ制御基板 L へ送信するためのストローク信号を発生させるタイマ割込などがある。タイマ割込の設定後は、各割込を許可状態とする (S 1 4) 。割込の許可後は、特別図柄変動処理 (S 2 5) や、表示データ作成処理 (S 2 7) 、ランプ・情報処理 (S 2 8) などにより、前回の処理で更新された出力データを一度に各ポートへ出力するポート出力処理を実行する (S 1 5) 。なお、このポート出力処理によって、表示用送信バッファ 1 3 a 及びランプ用送信バッファ 1 3 b にセットされたコマンドが、各制御基板 D , L へ送信される。

【 0 0 6 3 】

更に、大当たりを決定するための乱数カウンタ 1 3 d の値及びリーチパターンカウンタ 1 3 e の値を「 + 1 」更新する乱数更新処理 (S 1 6) を実行し、記憶タイマ減算処理を実行する (S 1 7) 。記憶タイマ減算処理は、大当たり判定の保留球が所定数以上あり、且つ、 L C D 3 において図柄の変動表示中である場合に、図柄の変動表示の時間短縮を行うものである。

【 0 0 6 4 】

スイッチ監視処理 (S 1 8) は、 I N T 割込で読み込まれた各スイッチの状態に応じて、遊技領域へ打ち込まれた球の入賞口 2 や大入賞口 5 、図柄作動口 4 への入賞、更には賞球の払い出し等に関する処理を行うものである。図柄カウンタ更新処理 (S 2 0) では、 L C D 3 で行われる変動表示の結果、停止表示される図柄を決定するためのカウンタの更新処理が行われる。また、図柄チェック処理 (S 2 1) では、図柄カウンタ更新処理 (S 2 0) で更新されたカウンタの値に基づいて、特別図柄変動処理 (S 2 5) で使用される大当たり図柄や、はずれ図柄、更にはリーチ図柄などが決定される。なお、図柄チェック処理 (S 2 1) において、後述する図 7 の変動表示設定処理が実行される。

【 0 0 6 5 】

その後、普通図柄変動処理 (S 2 3) によって、 7 セグメント L E D (図示せず) の変動表示を行うと共に、その変動表示の結果、大当たりが発生した場合には普通電動役物 (図示せず) を所定時間開放する大当たり処理を実行する。その後、状態フラグをチェックし (S 2 4) 、 L C D 3 において図柄の変動開始または変動表示中であれば (S 2 4 : 図柄変動中) 、特別図柄変動処理 (S 2 5) によって、球が図柄作動口 4 を通過するタイミングで読み取った乱数カウンタ 1 3 d の値に基づいて、大当たりか否かの判定が行われると共に、 L C D 3 において図柄の変動処理を実行する。一方、状態フラグをチェックした結果、大当たり中であれば (S 2 4 : 大当たり中) 、大入賞口 5 を開放するなどの大当たり処理 (S 2 6) を実行する。更に、状態フラグをチェックした結果、図柄の変動中でも大当たり中でもなければ (S 2 4 : その他) 、 S 2 5 及び S 2 6 の処理をスキップして、 S

27の表示データ作成処理へ移行する。

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

図7は、図柄チェック処理(図5、S21参照)の中で実行される変動表示設定処理のフローチャートである。この変動表示設定処理では、保留球カウンタ13cの値が「4」以下であると共に、LCD3で行われる変動表示の回数が30回行われる間に5回のハズレリーチが発生した場合に、保留球カウンタ13cの値が示す図柄回転1～5メモリ13h～13lに書き込まれる次回の変動表示のデータである乱数カウンタ13dの値を、確率変動の大当たりが発生する「7」の値に書き換える。

【0069】

まず、この変動表示設定処理では、第1種始動口スイッチ18が球を検出したか否かを確認する(S51)。第1種始動口スイッチ18が球を検出していない場合は(S51:No)、この変動表示設定処理を終了する。また、第1種始動口スイッチ18が球を検出していれば(S51:Yes)、次に、保留球カウンタ13cの値が「4」以上であるか否かを確認する(S52)。保留球カウンタ13cの値が「4」以上であれば(S52:Yes)、変動表示の待機回数分設けられた図柄回転1～5メモリ13h～13lに既に変動表示のデータが書き込まれているということなので、この変動表示設定処理を終了する。一方、保留球カウンタ13cの値が「4」未満であれば(S52:No)、変動表示のデータが待機回数分記憶されていないということなので、保留球カウンタ13cの値に「1」を加算して(S53)、第1種始動口スイッチ18が球を検出したことによって取得される乱数カウンタ13d及びリーチパターンカウンタ13eの値を変動表示のデータとして、保留球カウンタ13cの値が示す図柄回転1～5メモリ13h～13lに書き込む(S54)。次に、前回の変動表示が行われた結果、リーチ回数カウンタ13gの値が「5」以上か否かを確認する(S55)。

【0070】

リーチ回数カウンタ13gの値が「5」以上であった場合は(S55:Yes)、前回の変動表示までにおいて30回の変動表示内にハズレリーチが5回現出したということなので、保留球カウンタ13cの値が示す図柄回転1～5メモリ13h～13lに書き込まれている乱数カウンタ13dの値を確率変動の大当たりが発生する値である「7」に書き換える(S63)。乱数カウンタ13dの値を書き換えた後は、変動回数カウンタ13f及びリーチ回数カウンタ13gの値をそれぞれ「0」クリアして(S64)、変動回数カウンタ13f及びリーチ回数カウンタ13gの値に応じたランプ制御コマンド43を保留

球カウンタ13cの値が示すランプ表示1～5メモリ13m～13qに書き込んで(S62)この変動表示設定処理を終了する。

【0071】

一方、S55の処理において、リーチ回数カウンタ13gの値が「5」に達していない場合には(S55:No)、前回の変動表示において30回の変動表示内にハズレリーチが5回現出していないということなので、保留球カウンタ13cの値が示す図柄回転1～5メモリ13h～13lに書き込まれている乱数カウンタ13dの値は大当たりを発生する値(「7」又は「315」)か否かを確認する(S56)。確認の結果、図柄回転1～5メモリ13h～13lに書き込まれた乱数カウンタ13dの値が「7」又は「315」であった場合には(S56:Yes)、大当たりが発生するということなので、処理をS64の処理へ移行する。

【0072】

また、S56の処理において、保留球カウンタ13cの値が示す図柄回転1～5メモリ13h～13lに書き込まれた乱数カウンタ13dの値が「7」及び「315」でない場合には(S56:No)、次に、変動表示が30回行われたかを確認するため、変動回数カウンタ13fの値が「31」以上であるか否かを確認する(S57)。確認の結果、変動回数カウンタ13fの値が「31」以上であった場合には(S57:Yes)、変動表示が既に30回行われたということなので、変動回数カウンタ13f及びリーチ回数カウンタ13gの値をそれぞれ「0」クリアして(S58)、処理をS59へ移行する。一方、S57の処理において、変動回数カウンタ13fの値が「31」未満であった場合には(S57:No)、S58の処理をスキップして、処理をS59へ移行する。

【0073】

S59の処理では、保留球カウンタ13cの値が示す図柄回転1～5メモリ13h～13lに書き込まれたリーチパターンカウンタ13eの値はハズレリーチを発生する値であるか否かを確認する(S59)。図柄回転1～5メモリ13h～13lに書き込まれたリーチパターンカウンタ13eの値がハズレリーチを発生する値であれば(S59:Yes)、リーチ回数カウンタ13gの値に「1」加算して(S60)、処理をS61へ移行する。なお、S59の処理において、図柄回転1～5メモリ13h～13lに書き込まれたリーチパターンカウンタ13eの値がハズレリーチを発生する値でない場合には(S59:No)、S60の処理をスキップして、処理をS61へ移行する。

【0074】

S61の処理では、第1種始動口スイッチ18が球を検出したことにより変動表示が1回行われるので、変動表示カウンタ13eの値に「1」加算して(S61)、変動回数カウンタ13f及びリーチ回数カウンタ13gの値に応じたランプ制御コマンド43を保留球カウンタ13cの値が示すランプ表示1～5メモリ13m～13qに書き込み(S62)、この変動表示設定処理を終了する。

【0075】

このように、変動表示設定処理を行うことにより、変動表示の回数が30回以内で、5回のハズレリーチが発生した場合に、次回の変動表示で取得されて保留球カウンタ13cの値が示す図柄回転1～5メモリ13h～13lに書き込まれた乱数カウンタ13dの値を、確率変動の大当たりが発生する「7」の値に書き換える。よって、複数回の変動表示に跨ってパチンコ機Pの遊技状態を遊技者にとって有利な状態へと遷移させることができるので、遊技者は1のパチンコ機Pで遊技を継続することで興趣を得ることができるのである。また、変動回数1～30LED61～90及びリーチ回数1～4LED91～94の点灯制御を行うことができる。

【0076】

次に、図8を参照して、図5の特別図柄変動処理(S25)の中で実行される保留球カウンタ減算処理について説明する。この保留球カウンタ減算処理により、LCD3で行われる変動表示が終了した場合に、図柄回転1メモリ13hに記憶されている変動表示のデータが表示用送信バッファ13aにセットされると共に、ランプ表示1メモリ13mに記

憶されているランプ制御コマンド 4 3 がランプ用送信バッファ 1 3 b にセットされる。

【 0 0 7 7 】

また、図柄回転 2 ~ 5 メモリ 1 3 i ~ 1 3 l に記憶されている変動表示のデータは、それぞれ 1 つずつ小さい図柄回転 1 ~ 4 メモリ 1 3 h ~ 1 3 k ヘシフトして記憶され、図柄回転 1 メモリ 1 3 h に記憶されている変動表示のデータが表示用送信バッファ 1 3 a に書き込まれる。同様に、ランプ表示 2 ~ 5 メモリ 1 3 n ~ 1 3 q に記憶されているランプ制御コマンド 4 3 は、それぞれ 1 つずつ小さいランプ表示 1 ~ 4 メモリ 1 3 m ~ 1 3 p ヘシフトして記憶され、ランプ表示 1 メモリ 1 3 m に記憶されているランプ制御コマンド 4 3 がランプ用送信バッファ 1 3 b に書き込まれる。

【 0 0 7 8 】

保留球カウンタ減算処理では、まず、変動表示中か否か、即ち、変動表示が終了しているか否かを確認する (S 7 1)。確認の結果、変動表示中であれば (S 7 1 : Y e s)、この保留球カウンタ減算処理を終了する。一方、変動表示中でなければ (S 7 1 : N o)、保留球カウンタ 1 3 c の値が「 1 」以上であるか否かを確認し (S 7 2)、保留球カウンタ 1 3 c の値が「 1 」以上であれば (S 7 2 : Y e s)、処理を S 7 3 へ移行する。なお、保留球カウンタ 1 3 c の値が「 1 」未満、即ち、「 0 」であれば (S 7 2 : N o)、この保留球カウンタ減算処理を終了する。

【 0 0 7 9 】

S 7 3 の処理では、保留球カウンタ 1 3 c の値から「 1 」減算して (S 7 3)、図柄回転 2 ~ 5 メモリ 1 3 i ~ 1 3 l に記憶されている変動表示のデータをそれぞれ 1 つずつ小さい図柄回転 1 ~ 4 メモリ 1 3 h ~ 1 3 k ヘシフトして (S 7 4)、図柄回転 1 メモリ 1 3 h に記憶されている変動表示のデータを表示用送信バッファ 1 3 a にセットする (S 7 5)。そして、ランプ表示 2 ~ 5 メモリ 1 3 n ~ 1 3 q に記憶されているランプ制御コマンド 4 3 をそれぞれ 1 つずつ小さいランプ表示 1 ~ 4 メモリ 1 3 m ~ 1 3 p ヘシフトし (S 7 6)、ランプ表示 1 メモリ 1 3 m に記憶されているランプ制御コマンド 4 3 をランプ用送信バッファ 1 3 b へセットして (S 7 7)、この保留球カウンタ減算処理を終了する。なお、表示用送信バッファ 1 3 a 及びランプ用送信バッファ 1 3 b にセットされたデータ (コマンド) は、ポート出力処理 (図 5、S 1 5 参照) においてそれぞれ各制御基板 D、L へ送信される。

【 0 0 8 0 】

次に、図 9 を参照して、ランプ制御基板 L で実行される回数表示処理について説明する。図 9 は、回数表示処理のフローチャートである。回数表示処理は、主制御基板 C から制御用コマンドを受信した場合に実行され、主制御基板 C から送信されたランプ制御コマンド 4 3 に基づいて、変動回数 1 ~ 3 0 L E D 6 1 ~ 9 0 及びリーチ回数 1 ~ 4 L E D 9 1 ~ 9 4 のいずれかの L E D 6 1 ~ 9 4 を点灯させる処理である。

【 0 0 8 1 】

回数表示処理では、まず、主制御基板 C からランプ制御コマンド 4 3 を受信したか否かを確認する (S 8 1)。ランプ制御コマンド 4 3 を受信していれば (S 8 1 : Y e s)、ランプ制御コマンド 4 3 の 2 バイト目のデータに応じた点灯パターンを変動回数 L E D テーブル 4 2 a から読み取り (S 8 2)、読み取った点灯パターンに基づいて変動回数 1 ~ 3 0 L E D 6 1 ~ 9 0 の表示状態を制御する (S 8 3)。そして、次に、ランプ制御コマンド 4 3 の 3 バイト目のデータに応じた点灯パターンをリーチ回数 L E D テーブル 4 2 b から読み取り (S 8 4)、読み取った点灯パターンに基づいてリーチ回数 1 ~ 4 L E D 9 1 ~ 9 4 及び変動回数 1 ~ 3 0 L E D 6 1 ~ 9 0 の表示状態を制御して (S 8 5)、この回数表示処理を終了する。なお、S 8 1 の処理において、ランプ制御コマンド 4 3 を受信していない場合は (S 8 1 : N o)、S 8 2 ~ S 8 5 の処理をスキップして、この回数表示処理を終了する。

【 0 0 8 2 】

よって、主制御基板 C からランプ制御コマンド 4 3 を受信することにより、ランプ制御基板 L で変動回数 1 ~ 3 0 L E D 6 1 ~ 9 0 及びリーチ回数 1 ~ 4 L E D 9 1 ~ 9 4 の点

灯制御を行うことができる。従って、遊技者に変動表示の回数及びハズレリーチの現出回数を報知して、パチンコ機 P の遊技状態を認識させることができる。

【 0 0 8 3 】

以上説明したように、本実施例のパチンコ機 P によれば、変動回数 1 ~ 3 0 L E D 6 1 ~ 9 0 及びリーチ回数 1 ~ 4 L E D 9 1 ~ 9 4 の点灯状態により、遊技者にそのパチンコ機 P の遊技状態を報知することができるので、遊技者は、このパチンコ機 P が他の遊技機よりも遊技状態が有利な状態であるか否かを変動回数 1 ~ 3 0 L E D 6 1 ~ 9 0 及びリーチ回数 1 ~ 4 L E D 9 1 ~ 9 4 を確認することで認識することができる。よって、遊技者は、釘調整等のパチンコ機の設定以外に、ハズレリーチの現出回数と変動表示の回数とを考慮してパチンコ機を選択することができるのである。

【 0 0 8 4 】

次に、図 1 1 を参照して、第 2 実施例について説明する。前記した第 1 実施例では、LCD 3 の周辺に変動回数 1 ~ 3 0 L E D 6 1 ~ 9 0 及びリーチ回数 1 ~ 4 L E D 9 1 ~ 9 4 を配設して、変動表示の回数及びハズレリーチの現出回数を遊技者に報知していた。これに対し、第 2 実施例では、LED 6 1 ~ 9 0 , 9 1 ~ 9 4 の代わりに、LCD 3 の表示領域内に変動表示の回数及びハズレリーチの現出回数を表示するように構成する。以下、第 1 実施例と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略し、異なる部分のみについて説明する。

【 0 0 8 5 】

図 1 1 は、第 2 実施例のパチンコ機 P の LCD 3 周辺の拡大正面図である。LCD 3 の表示領域 3 a , 3 b , 3 c において、右側の表示領域 3 c の上方部分には、変動表示の回数とハズレリーチの現出回数とを示す数字情報が表示される表示領域 3 f が設けられている。この表示領域 3 f の上側に表示されている数字はハズレリーチの現出回数を表示するものであり、また、表示領域 3 f の下側に表示されている数字は変動表示の回数を表示するものである。よって、図柄の変動表示を表示する表示領域 3 a , 3 b , 3 c 内のいずれかにハズレリーチの現出回数及び変動表示の回数を表示することで、ハズレリーチの現出回数及び変動表示の回数を遊技者に認識させ易くすることができる。また、LCD 3 にハズレリーチの現出回数及び変動表示の回数を表示することができるので、LED 等の部材を配設する必要がなくなる。よって、パチンコ機 P にかかるコストを低減することができる。更に、表示領域 3 f に表示されている数字は、ダウン形式でカウントされるものである。具体的には、初期状態の場合に、表示領域 3 f の下側の変動回数を示す数字情報には「30」を表示させ、また、表示領域 3 f の上側のリーチ回数を示す数字情報には「5」を表示させる。そして、変動回数が行われる毎、又は、リーチが現出する毎に数値を「1」減算させるものである。

【 0 0 8 6 】

また、この表示領域 3 f は、右側の表示領域 3 c において変動表示する図柄の停止位置とは重複しない位置に設けられている。よって、図柄が停止する表示領域以外の表示領域 3 f にハズレリーチの現出回数及び変動表示の回数を表示することにより、表示領域 3 f に表示されるハズレリーチの現出回数及び変動表示の回数の数字情報と、表示領域 3 a , 3 b , 3 c に停止表示される図柄とを重複することなく表示することができる。よって、遊技者に図柄の変動表示を見せつつ、ハズレリーチの現出回数及び変動表示の回数を認識させ易くすることができる。

【 0 0 8 7 】

更に、表示領域 3 f に表示されている数字の色は、数字毎に変化するように構成されている。例えば、表示領域 3 f の下側に表示される変動回数を示す数字の場合、「30」~「10」までは緑色、「9」~「5」までは黄色、「4」以下を赤色で表示されるように構成する。このように、変動回数又はリーチの現出回数を示す数字の色を変化させて表示することにより、遊技者にパチンコ機 P の遊技状態を確認させることができると共に、その表示色の異なった数字で遊技の緊迫感を付与することができるので、遊技者の遊技の興趣を向上することができる。なお、数字の色を変化させるのではなく、数字の表示状態を

変更（例えば、点滅）するようにしても良い。

【0088】

次に、図12を参照して、第3実施例について説明する。前記した第2実施例では、数字情報でハズレリーチの現出回数及び変動表示の回数をLCD3に表示していた。これに対し、第3実施例では、ハズレリーチの現出回数及び変動表示の回数をバーグラフ表示するように構成する。

【0089】

図12は、パチンコ機PのLCD3周辺の拡大正面図である。表示領域3a側の端部にはハズレリーチの現出回数を示唆する第1回数情報3dが表示されると共に、表示領域3c側の端部には変動表示の回数を示唆する第2回数情報3eが表示されている。第1回数情報3dは、5回のハズレリーチが現出すると満タン表示されるものであり、また、第2回数情報3eは、30回の変動表示が行われると満タン表示されるように構成されている。

【0090】

また、表示領域3d及び3eに表示されているバーグラフ表示の色は、変動回数又はリーチの現出回数毎に変化するように構成されている。例えば、表示領域3eに表示される変動回数を示すバーグラフ表示の場合、変動回数が1回～20回までは緑色、21回～25回までは黄色、26回以降を赤色で表示されるように構成する。このように、バーグラフ表示の色を変化させて表示することにより、遊技者にパチンコ機Pの遊技状態を確認させることができると共に、その表示色の異なったバーグラフ表示で遊技の緊迫感を付与することができるので、遊技者の遊技の興趣を向上することができる。

【0091】

ここで、変動表示の回数を示唆する第2回数情報3eより先に、ハズレリーチの現出回数を示唆する第1回数情報3dのバーグラフ表示が満タン表示に到達すれば、大当たり状態へ遷移するという演出表示を行うことができるので、遊技者は表示領域3a、3b、3cで行われる図柄の変動表示と、第1回数情報3d及び第2回数情報3eとの演出表示とを堪能することができる。よって、遊技者の興趣を向上することができる。

【0092】

なお、第1回数情報3d及び第2回数情報3eは、バーグラフ表示に限ったものでなく、その表示領域にゲーム性と関連性のある人物、動物、シンボルまたはそのイメージを付したキャラクタ図柄の変動表示で表示するように構成しても良い。例えば、2の人物図柄をLCD3の両端に表示して、1の人物図柄は変動回数を示唆する図柄とし、その他の人物図柄はハズレリーチの現出回数を示唆する図柄として、その2つの人物図柄にバーベルを持たせて、変動回数を示唆する人物図柄より先に、ハズレリーチの現出回数を示唆する人物図柄がバーベルを持ち上げた場合に遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態とする。よって、ハズレリーチの現出回数及び変動表示の回数を示唆するキャラクタ図柄を表示することにより、そのキャラクタ図柄によるゲーム性を遊技者に付与することができる。よって、遊技者はパチンコ機Pの遊技で新たな興趣を堪能することができる。

【0093】

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

【0094】

例えば、上記実施例では、30回の変動表示内に大当たりを期待することができる変動表示であるハズレリーチが5回発生すれば、遊技者にとって有利な遊技状態（大当たり）を付与していたが、これに代えて、30回の変動表示内に大当たりを期待することができない変動表示であるハズレ演出が30回発生した場合に、遊技者にとって有利な遊技状態を付与するようにしても良い。よって、例えば、大当たりを期待できる変動表示であるリーチ状態が現出しないことで遊技者が感じていた苛立ちを解消できると共に、段階的な演出を提供して遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 0 9 5 】

また、第 1 実施例において、30 回の変動表示内に大当たりを期待することができる変動表示であるハズレリーチが 5 回発生した場合に、その変動表示の次回の変動表示を確率変動の大当たりとしていた。これに代えて、次回の変動表示で付与される遊技状態を所定の条件に基づいて決定するようにしても良い。例えば、始動入賞により取得される乱数カウンタ 13d の値が奇数であるか偶数であるかを確認し、その値が奇数であるならばその乱数カウンタ 13d の値を確率変動の大当たりが発生する「7」に書き換え、その値が偶数であるならばその乱数カウンタ 13d の値を大当たり後の遊技価値が通常の普通変動の大当たりが発生する「315」に書き換える。よって、ハズレリーチが 5 回現出した後に付与される大当たり状態の抽選を行うことができる。

【 0 0 9 6 】

更に、上記実施例では、リーチ状態が 5 回現出した際に遷移する遊技状態は大当たり（特別遊技状態）であったが、これに代えて、大当たりの発生確率が通常状態より高確率とされる確率変動状態、始動条件の成立（例えば、図柄作動口 4 への入賞）が通常状態より容易にされると共に 1 回の変動表示に要する時間が短縮されて特別遊技状態が付与され易い時間短縮状態などとしても良い。確率変動状態や時間短縮状態に遷移した遊技状態を通常の状態に戻すタイミングとして、大当たりが発生した場合、所定回数の変動表示が終了した場合、又は、変動表示の中で現出するリーチ状態、予告表示若しくはハズレ表示等から予め定めた表示が LCD 3 に所定回数現出した場合等とすることができる。

【 0 0 9 7 】

また、上記実施例では、変動表示に同一のリーチ図柄によるリーチ表示が 3 回連続して現出することによって大当たりを発生させたが、これに代えて、図柄の変動表示が開始された後、先に停止する左右の変動表示領域 3a, 3c に表示される図柄の組み合わせが大当たりの条件を満たさないハズレ表示が所定回数連続して現出した場合に大当たりを発生させても良い。また、リーチ表示が現出した変動表示の表示結果であって大当たりを発生させる図柄の組み合わせに対して最後に停止する中央の変動表示領域 3b の停止図柄が前または後に 1 つだけずれて停止した表示結果（表示）が所定回数連続して現出した場合に大当たりを発生させても良い。例えば、リーチ図柄が「1」でリーチ表示が現出した場合には、最後に停止する図柄が「0」或いは「2」で停止した「101」或いは「121」の表示であり、リーチ図柄が「7」でリーチ表示が現出した場合には最後に停止する図柄が「6」或いは「9」で停止した「767」或いは「787」の表示である。

【 0 0 9 8 】

本発明を上記実施例とは異なるタイプのパチンコ機等に実施しても良い。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施しても良い。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施しても良い。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【 0 0 9 9 】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄が特定図柄であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えたスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

以下に本発明の変形例を示す。請求項 1 記載の遊技機において、前記制御手段は、前記動的表示の回数を示唆する動的回数情報を告知するものであることを特徴とする遊技機 1。制御手段は、動的表示の回数を示唆する動的回数情報を告知するので、遊技者に動的表示の回数を認識させることができる。よって、遊技者は、遊技機における遊技の状態を適確に把握することができるので、遊技の興趣を堪能することができる。

【 0 1 0 2 】

従来、遊技者は、遊技機の釘調整や、遊技機の特別遊技状態発生回数、及び、動的表示の回数等で遊技機を選択していた。しかし、動的表示の回数と、特定表示の現出回数を遊技者に告知することで、例えば、動的表示が未だ第 1 所定回数に達してなく、特定表示が第 2 所定回数現出寸前であった場合に、遊技者は、その遊技機は他の遊技機よりも遊技状態が有利な状態であると認識することができ、必然的にその遊技機を選択して遊技を開始する。従って、遊技者は、釘調整等の遊技機の設定以外に、特定表示の現出回数と動的表示の回数とを考慮して遊技機を選択することができる。

【 0 1 0 3 】

なお、特定表示は、例えば、リーチ状態や示唆演出、又は、予め定めた動的表示の表示結果等が例示される。リーチ状態とは、複数の識別情報からなる識別情報列が予め定めた識別情報の組み合わせで停止して特別遊技状態が付与される遊技機において、少なくとも 1 の識別情報列を残して他の識別情報列が停止演出されて、その停止演出で現出表示される識別情報が特別遊技状態を付与する組み合わせの一部分を構成し、残りの 1 の識別情報列の表示結果如何によって特別遊技状態が付与されることを示唆する表示である。また、示唆演出とは、動的表示の途中で予め定めた識別情報が表示装置に表示現出して、その動的表示がリーチ状態又は特別遊技状態に発展することを示唆する演出である。また、特別遊技状態とは、例えば、球、コイン若しくはメダル等の有価価値を有する遊技媒体が遊技者に付与される大当たり状態、特別遊技状態の発生確率が通常状態より高確率とされる確率変動状態、又は、始動条件の成立が通常状態より容易にされると共に 1 の動的表示に要する時間が短縮されて特別遊技状態が付与され易い時間短縮状態等が例示される。

【 0 1 0 4 】

請求項 1 記載の遊技機または遊技機 1 において、前記表示装置の近傍には複数のランプが配設されており、前記特定表示回数情報及び動的回数情報は、前記複数のランプの点灯状態により報知されるものであることを特徴とする遊技機 2。遊技機の遊技状態は、識別情報の動的表示の結果により遊技価値が遷移されるので、遊技者は動的表示の演出に注意を払っている。よって、識別情報の動的表示が行われる表示装置の近傍に複数のランプを配設して、そのランプの点灯状態により特定表示回数情報及び動的回数情報を報知することで、特定表示回数情報及び動的回数情報を遊技者に認識させ易くすることができる。なお、ランプとしては、例えば、発光ダイオード（LED）や水銀ランプ、蛍光ランプ、又は、ハロゲンランプ等が例示される。

【 0 1 0 5 】

遊技機 2 において、前記ランプは、前記動的回数情報を表示する第 1 ランプを有し、その第 1 ランプは、前記第 1 所定回数の個数分、前記表示装置に周設されることを特徴とする遊技機 3。動的回数情報を表示する第 1 ランプを表示装置に周設することにより、表示

装置の表示状態を煩雑にすることなく動的表示の表示スペースを確保して遊技者に動的表示を見易くすると共に、動的回数情報を認識し易くさせることができる。

【0106】

遊技機2において、前記ランプは、前記動的回数情報を表示する第1ランプを有し、その第1ランプは、前記第1所定回数から少なくとも1減算した個数分、前記表示装置に周設されており、前記制御手段は、前記動的表示の回数が配設されている前記第1ランプよりも多くなった場合に、前記第1ランプの点灯状態を変更するものであることを特徴とする遊技機4。第1ランプを表示装置に周設することにより、表示装置に表示状態を煩雑にすることなく動的表示の表示スペースを確保して遊技者に動的表示を見易くすると共に、動的回数情報を認識し易くさせることができる。また、周設されている第1ランプの個数よりも動的表示の回数が多くなった場合に、第1ランプの点灯状態を変更することで、第1所定回数を実現することができるので、第1ランプを第1所定回数分設けなくとも良い。よって、遊技機にかかるコストを低減することができる。なお、第1ランプの点灯状態の変更とは、例えば、点灯しているランプの色の変更、又は、点灯しているランプを点滅等が例示される。

【0107】

遊技機3又は4において、前記第1ランプは、前記第1所定回数終了する少なくとも1以上前の第1ランプの点灯色を通常第1ランプの点灯色と異ならせることを特徴とする遊技機5。動的回数情報を表示する第1ランプの第1所定回数終了する少なくとも1以上前の第1ランプの点灯色を通常第1ランプの点灯色と異ならせることにより、あと少しで動的表示が第1所定回数に達することを遊技者に報知させることができる。よって、遊技者は、第1ランプの点灯色が通常と異なる点灯色であった場合に、動的表示の第1所定回数が近づいていることを認識する。従って、その点灯色の異なった第1ランプが点灯することにより、遊技者に緊迫感を付与することができるので、遊技者の遊技の興趣を向上することができる。

【0108】

遊技機2において、前記ランプは、前記特定表示回数情報を表示する第2ランプを有し、その第2ランプは、前記第2所定回数の個数分、前記表示装置の近傍に配設されることを特徴とする遊技機6。特定表示回数情報を表示する第2ランプを表示装置の近傍に配設することにより、特定表示回数情報を遊技者に認識し易くすることができる。なお、第2ランプは、第1ランプの近傍に配設するように構成しても良い。第1ランプと第2ランプとを近接して配設することにより、遊技者に動的表示及び特定表示の回数を認識させ易くすることができる。

【0109】

遊技機2において、前記ランプは、前記特定表示回数情報を表示する第2ランプを有し、その第2ランプは、前記第2所定回数から少なくとも1減算した個数分、前記表示装置の近傍に配設されており、前記制御手段は、前記特定表示が前記第2ランプが配設されている個数よりも多くなった場合に、前記第2ランプの点灯状態を変更するものであることを特徴とする遊技機7。第2ランプを表示装置の近傍に配設することにより、特定表示回数情報を遊技者に認識し易くすることができる。また、第2所定回数から少なくとも1減算した個数分の第2ランプの点灯状態を変更することで、第2所定回数を実現することができるので、第2ランプを第2所定回数の個数分設けなくとも良い。よって、遊技機にかかるコストを低減することができる。なお、第2ランプの点灯状態の変更とは、例えば、点灯しているランプの色の変更、又は、点灯しているランプの点滅等が例示される。

【0110】

遊技機2から7のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記特定表示が第2所定回数現出した場合に、その時点で点灯している前記第1ランプの点灯状態を変更することを特徴とする遊技機8。特定表示が第2所定回数現出した時点で点灯している第1ランプの点灯状態を変更（例えば、点滅状態）することにより、何回目の動的表示で特定表示が第2所定回数現出したかを遊技者に認識させることができるので、遊技者にその遊技機の遊技性

(例えば、遊技者にとって有利な状態の遊技機であるか否か)を把握させることができる。

【0111】

請求項1記載の遊技機または遊技機1において、前記特定表示回数情報及び動的回数情報は、前記表示装置に表示されるものであることを特徴とする遊技機9。動的表示が行われる表示装置に特定表示回数情報及び動的回数情報を表示する。遊技機の遊技状態は、識別情報の動的表示の結果により遊技価値が遷移されるので、遊技者は動的表示の演出に注意を払っている。よって、識別情報の動的表示を表示する表示領域に特定表示回数情報及び動的回数情報を表示することで、特定表示回数情報及び動的回数情報を遊技者に認識させ易くすることができる。また、表示装置に特定表示回数情報及び動的回数情報を表示することができるので、ランプ等の部材を配設する必要がなくなる。よって、遊技機にかかるコストを低減することができると共に、表示装置の大型化等の遊技機の設計を自由化することができる。

【0112】

遊技機9において、前記制御手段は、前記特定表示の現出回数を記憶する特定表示回数記憶手段を備えており、前記表示装置に表示される前記特定表示回数情報及び動的回数情報は、前記特定表示回数記憶手段及び動的回数記憶手段の値に基づいて表示されるものであることを特徴とする遊技機10。

【0113】

遊技機9又は10において、前記特定表示回数情報及び動的回数情報は、前記特定表示回数記憶手段及び動的回数記憶手段の値に応じて、前記表示装置に表示される色が異なるように構成されていることを特徴とする遊技機11。例えば、動的回数情報を表示装置に表示する場合、「1」～「20」までは緑色、「21」～「25」までは黄色、「26」以降を赤色で表示されるように構成する。このように、動的回数情報及び特定表示回数情報の色を変化させて表示することにより、遊技者に遊技機の遊技状態を確認させることができると共に、その表示色の異なった動的回数情報及び特定表示回数情報で遊技の緊迫感を付与することができるので、遊技者の遊技の興趣を向上することができる。なお、動的回数情報及び特定表示回数情報の色を変化させるのではなく、動的回数情報及び特定表示回数情報の表示態様を変更(例えば、点滅)するようにしても良い。

【0114】

遊技機11において、前記動的回数情報又は特定表示回数情報は、前記第1所定回数又は第2所定回数に達する少なくとも1以上前、かつ、その動的表示又は特定表示の近傍で、前記動的表示又は特定表示が現出した場合に、その表示色が変更されるものであることを特徴とする遊技機12。動的回数情報又は特定表示回数情報の表示色を、動的表示又は特定表示の第1所定回数又は第2所定回数に達する近傍の動的表示又は特定表示の現出時に変更する。よって、遊技者に残りわずかで動的表示又は特定表示が第1所定回数又は第2所定回数に達することを報知することができる。

【0115】

遊技機9から12のいずれかにおいて、前記特定表示回数情報及び動的回数情報は、前記識別情報が停止する表示領域以外の表示領域に表示されるものであることを特徴とする遊技機13。識別情報が停止する表示領域以外の表示領域に特定表示回数情報及び動的回数情報を表示することにより、特定表示回数情報及び動的回数情報が停止表示される識別情報と重なることなく表示することができる。よって、遊技者に動的表示を見せつつ、特定表示回数情報及び動的回数情報を認識させ易くすることができる。

【0116】

遊技機9から13のいずれかにおいて、前記表示装置は、その表示領域にゲーム性に関連性のある人物、動物、シンボルまたはそのイメージを付したキャラクタ識別情報を表示するものであり、そのキャラクタ識別情報の表示態様により前記特定表示回数情報及び動的回数情報が示唆されるものであることを特徴とする遊技機14。特定表示回数情報及び動的回数情報をゲーム性に関連性のあるキャラクタ識別情報の表示態様で示唆させること

で、そのキャラクタによるゲーム性を遊技者に付与することができる。よって、遊技者は遊技機の遊技で新たな興趣を堪能することができる。

【0117】

遊技機14において、前記キャラクタ識別情報は、前記動的回数情報を示唆する第1キャラクタ情報と、前記特定表示回数情報を示唆する第2キャラクタ情報とを備えており、前記第1キャラクタ情報及び第2キャラクタ情報は、グラフ表示され、前記第1キャラクタ情報又は第2キャラクタ情報の一方は前記表示装置の左端の表示領域に表示されると共に、他の前記第1キャラクタ情報又は第2キャラクタ情報は前記表示装置の右端の表示領域に表示されることを特徴とする遊技機15。グラフ表示（例えば、バーグラフ表示）された第1キャラクタ情報及び第2キャラクタ情報をそれぞれ表示装置の表示領域の端部に表示することにより、識別情報の動的表示と、特定表示回数情報及び動的回数情報を示唆する第1キャラクタ情報及び第2キャラクタ情報とを同じ表示装置に表示することができる。よって、遊技者は識別情報の動的表示を見つつ、特定表示回数情報及び動的回数情報を認識することができる。また、動的回数情報を示唆する第1キャラクタ情報より先に、特定表示回数情報を示唆する第2キャラクタ情報のグラフ表示が一定の表示状態に到達すれば、遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移するという演出表示を行うことができるので、遊技者は識別情報の動的表示と、第1キャラクタ情報及び第2キャラクタ情報との演出表示とを堪能することができる。よって、遊技者の興趣を向上することができる。

【0118】

遊技機15において、前記キャラクタ識別情報は、前記動的回数情報を示唆する第1数字情報と、前記特定表示回数情報を示唆する第2数字情報とを備えており、前記第1数字情報及び第2数字情報は分数表示で一体に表示されるものであり、前記第1数字情報又は第2数字情報のいずれかを分母側に、その他の前記第1数字情報又は第2数字情報を分子側に表示されるものであることを特徴とする遊技機16。分数表示で第1数字情報及び第2数字情報を一体表示することにより、遊技者に動的表示の回数及び特定表示の現出回数を認識し易くさせることができる。

【0119】

遊技機9から16のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記表示装置で所定時間の間前記動的表示が行われない場合に、前記動的表示が行われる表示とは別のデモ画面（初期画面）も表示するものであり、前記表示装置は、前記デモ画面においても常に、前記特定表示回数情報または動的回数情報を表示するものであることを特徴とする遊技機17。デモ画面表示中においても常に特定表示回数情報または動的回数情報を表示することにより、常に遊技者に遊技機の状態を認識させ易くすることができる。よって、遊技者は、釘調整等の遊技機の設定以外に、特定表示の現出回数と動的表示の回数とを考慮して遊技機を選択することができる。

【0120】

遊技機9から16のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記表示装置で所定時間の間前記動的表示が行われない場合に、前記動的表示が行われる表示とは別のデモ画面（初期画面）を表示するものであり、前記表示装置は、前記デモ画面において前記特定表示回数情報または動的回数情報を表示せずに、前記動的表示が行われる場合のみ前記特定表示回数情報または動的回数情報を表示するものであることを特徴とする遊技機18。デモ画面表示中には特定表示回数情報または動的回数情報を表示せずに、動的表示が行われる場合のみ特定表示回数情報または動的回数情報を表示装置に表示する。よって、遊技者は遊技機の状態を認識するために動的表示を開始させなければ特定表示回数情報または動的回数情報を認識することができない。従って、遊技者の遊技意欲を向上させて、積極的に遊技機における遊技を行わせることができるので、遊技場に利益をもたらすことができる。

【0121】

遊技機9から18のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記表示装置に表示させる特定表示回数情報または動的回数情報の表示態様を少なくとも2種以上備えており、所定の条件に基づいてその特定表示回数情報または動的回数情報の表示態様を選定するものであ

ることを特徴とする遊技機 19。2 種以上の表示態様から所定の条件の成立に基づいて表示態様を選定することができ、例えば、通常時には特定表示回数情報または動的回数情報を表示装置における表示領域の端部に表示させ、動的表示の途中でリーチ表示や示唆演出が現出した場合にのみ特定表示回数情報または動的回数情報の表示を無くす表示態様としても良い。リーチ表示や示唆演出が現出した場合に動的表示を行う領域を広くすることができ、自由度の高い動的表示の演出を行うことができる。なお、2 種以上の表示態様としては、特定表示回数情報または動的回数情報の表示領域の大きさが異なる 2 種の表示態様を設定しても良く、または、特定表示回数情報または動的回数情報が表示される位置が異なる 2 種の表示態様を設定しても良い。また、所定の条件としては、例えば、動的表示の途中で現出するリーチ表示や示唆演出などの予め定めた表示の現出に基づいた条件や、特別遊技状態の実行中など遊技状態に基づいた条件等が例示される。

【0122】

遊技機 1 から遊技機 19 のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記動的表示が所定の条件を満たした場合に、前記表示装置に前記特定表示回数情報または動的回数情報を表示するものであることを特徴とする遊技機 20。動的表示が所定の条件を満たした場合に表示装置に特定表示回数情報または動的回数情報を表示する。よって、遊技者は遊技機の状態を認識するために動的表示を開始させて、更に、所定の条件を満たさなければ特定表示回数情報または動的回数情報を認識することができない。従って、遊技者の遊技意欲を向上させて、積極的に遊技機における遊技を行わせることができるので、遊技場に利益をもたらすことができる。なお、所定の条件としては、例えば、リーチ表示や示唆演出、又は、予め定めた動的表示の表示結果等が例示される。

【0123】

請求項 1 記載の遊技機又は遊技機 1 から 20 のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記特定表示回数記憶手段に記憶される前記特定表示の現出回数が前記第 2 所定回数に達したか否かを判断する判断手段と、その判断手段により前記特定表示の現出回数が第 2 所定回数に達したと判断された場合に、その後の遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態に変更させる遊技状態変更手段とを備えていることを特徴とする遊技機 21。従来、動的表示の開始から停止までの 1 の動的表示によって 1 の遊技が完結しており、1 の遊技と、その遊技以降の動的表示による他の遊技とは関連のない独立したものとされていた。このため、遊技を開始したばかりの遊技者と比較して、長期的に遊技を継続した遊技者に対する特別な興味を付与することができなかつた。しかし、遊技機 21 によれば、表示装置に現出する特定表示が第 2 所定回数に達すると、遊技状態変更手段により遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態へ変更させられるので、長期的に遊技を継続した遊技者には、特定表示が現出する毎に徐々に有利な遊技状態へ近づいていることを感知させることができる。

【0124】

なお、遊技者にとって有利な遊技状態とは、例えば、球、コイン若しくはメダル等の有価価値を有する遊技媒体が遊技者に付与される大当たり状態であっても良い。遊技者は、動的表示の第 1 所定回数内に特定表示が第 2 所定回数現出することによって直接的な利益を得ることができるので、動的表示の表示結果と同様に特定表示の現出を期待して遊技を行うことができる。また、遊技者にとって有利な遊技状態として、特別遊技状態（大当たり）の発生確率が通常状態より高確率とされる確率変動状態、或いは、始動条件の成立が通常状態より容易にされると共に 1 の動的表示に要する時間が短縮されて特別遊技状態が付与され易い時間短縮状態であっても良い。特定表示の現出によって遊技者に球、コインまたはメダル等の有価価値が直接的に付与されないので、遊技場に直接的な損失を与えることなく遊技者に特定表示の現出による遊技の興趣を提供することができる。更に、遊技状態変更手段により遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へ変更させるタイミングは、表示装置に特定表示が現出する動的表示からとしても良く、又は、特定表示が現出する動的表示より後に開始される動的表示からとしても良い。また、遊技状態変更手段により遊技状態を確率変動状態、又は、時間短縮状態へ変更した場合に、その確率変動状態又は

時間短縮状態を所定条件で終了させるように構成しても良い。所定条件としては、例えば、遊技状態変更手段により遊技状態が変更された場合には、所定回数の動的表示が行われたら通常の遊技状態へ変更するようにしても良い。

【0125】

請求項1記載の遊技機または遊技機1から21のいずれかにおいて、前記制御手段は、所定のタイミングで更新される乱数カウンタと、その乱数カウンタの値を記憶する乱数記憶手段とを有し、始動条件の成立に基づいて前記乱数記憶手段に前記乱数カウンタの値を記憶すると共に、前記乱数記憶手段に記憶された前記乱数カウンタの値が予め定められた特別値の1つと一致する場合に前記特別遊技状態を付与するものであり、前記動的表示の第1所定回数内に前記特定表示が第2所定回数現出する場合、前記乱数記憶手段に記憶された前記乱数カウンタの値を前記特別値に変更するものであることを特徴とする遊技機22。動的表示の第1所定回数内に特定表示が第2所定回数現出する場合に、乱数記憶手段に記憶された乱数カウンタの値を予め定められた特別値の1つに変更する。よって、複数回の動的表示に跨った演出を行うことができると共に、遊技者にとって有利な状態へ遷移する演出を段階的に行うことができるので、遊技者は遊技を継続することで興趣を得ることができる。また、遊技状態の変更は、乱数記憶手段に記憶される値を変更するので、乱数カウンタの値を変更する必要がない。よって、遊技状態の発生に直接影響する乱数カウンタの値を乱すことなく遊技状態を変更することができる。

【0126】

請求項1記載の遊技機または遊技機1から21のいずれかにおいて、前記制御手段は、所定のタイミングで更新される乱数カウンタを有し、始動条件の成立に基づいて取得された前記乱数カウンタの値が予め定められた特別値の1つと一致する場合に前記特別遊技状態又を付与するものであり、前記動的表示の第1所定回数内に前記特定表示が第2所定回数現出する場合、前記乱数カウンタの値を前記特別値に変更するものであることを特徴とする遊技機23。動的表示の第1所定回数内に特定表示が第2所定回数現出する場合に、始動入賞に基づいて取得される乱数カウンタの値を予め定められた特別値の1つに変更する。よって、複数回の動的表示に跨った演出を行うことができると共に、遊技者にとって有利な状態へ遷移する演出を段階的に行うことができるので、遊技者は遊技を継続することで興趣を得ることができる。また、制御手段は、乱数カウンタの値を直接変更するので、乱数カウンタの値に基づいた動的表示の変更を簡易に制御することができる。

【0127】

請求項1記載の遊技機または遊技機1から21のいずれかにおいて、前記制御手段は、所定のタイミングで更新される乱数カウンタを有し、始動条件の成立に基づいて取得された前記乱数カウンタの値が予め定められた特別値の1つと一致する場合に前記特別遊技状態を付与するものであり、前記動的表示の第1所定回数内に前記特定表示が第2所定回数現出する場合、次回の始動条件の成立に基づいて取得される前記乱数カウンタの値を前記特別遊技状態を付与する特別値に変更するものであることを特徴とする遊技機24。動的表示の第1所定回数内に特定表示が第2所定回数現出する場合に、次回の始動条件の成立に基づいて取得される乱数カウンタの値を予め定められた特別値の1つに変更する。よって、複数回の動的表示に跨った演出を行うことができると共に、遊技者にとって有利な状態へ遷移する演出を段階的に行うことができるので、遊技者は遊技を継続することで興趣を得ることができる。また、遊技者に第2所定回数の特定表示を確認させた上で、遊技を有利な状態へと遷移させることができる。

【0128】

請求項1記載の遊技機または遊技機1から21のいずれかにおいて、前記制御手段は、所定のタイミングで更新される乱数カウンタと、その乱数カウンタの値を記憶する乱数記憶手段とを有し、始動条件の成立に基づいて前記乱数記憶手段に前記乱数カウンタの値を記憶すると共に、前記乱数記憶手段に記憶された前記乱数カウンタの値が予め定められた特別値の1つと一致する場合に前記特別遊技状態を付与するものであり、前記動的表示の第1所定回数内に前記特定表示が第2所定回数現出する場合、次回の始動条件の成立に基

づいて取得されて前記乱数記憶手段に記憶される前記乱数カウンタの値を前記特別値に変更するものであることを特徴とする遊技機 25。動的表示の第 1 所定回数内に特定表示が第 2 所定回数現出する場合に、次の始動条件の成立に基づいて取得されて乱数記憶手段に記憶される乱数カウンタの値を予め定められた特別値の 1 つに変更する。よって、複数回の動的表示に跨った演出を行うことができると共に、遊技者にとって有利な状態へ遷移する演出を段階的に行うことができるので、遊技者は遊技を継続することで興趣を得ることができる。また、遊技者に第 2 所定回数の特定表示を確認させた上で、遊技を有利な状態へと遷移させることができる。更に、遊技状態の変更は、乱数記憶手段に記憶される値を変更するので、乱数カウンタの値を変更する必要がない。よって、遊技状態の発生に直接影響する乱数カウンタの値を乱すことなく遊技状態を変更することができる。

【0129】

遊技機 24 または 25 において、前記特別値は、遊技者にとって最も有利な遊技状態を付与する値であることを特徴とする遊技機 26。次の始動条件が成立した場合に、遊技者にとって最も有利な遊技状態を付与する。よって、例えば、始動条件の成立により取得される乱数カウンタの値に基づいて付与される遊技状態と、特定表示が第 2 所定回数現出した場合に付与される遊技状態とのどちらが遊技者にとって有利であるか比較する処理等を行う必要がなくなるので、制御手段で行われる処理を迅速且つスムーズに行うことができる。なお、遊技者にとって最も有利な遊技状態とは、例えば、特別遊技状態終了後の遊技状態が高確率で特別遊技状態を発生する確率変動遊技状態等が例示される。

【0130】

遊技機 24 または 25 において、前記特別値は、遊技者にとって遊技価値が低い遊技状態を付与する値であり、前記制御手段は、前記始動条件の成立に基づいて取得される前記乱数カウンタの値が特別遊技状態へ遷移する値であった場合に、その乱数カウンタの値を前記特別値より優先するものであることを特徴とする遊技機 27。動的表示の第 1 所定回数内に特定表示が第 2 所定回数現出したときに付与される遊技状態は遊技者にとって遊技価値が低い遊技状態（例えば、普通遊技状態）であるので、例えば、次の始動条件の成立に基づいて取得される遊技状態が、遊技者にとって遊技価値が高い遊技状態（例えば、確率変動遊技状態）であった場合に、特定表示が第 2 所定回数現出したときに付与される遊技状態を優先してしまうと、遊技者に不利益を被らせてしまう。しかし、次の始動条件の成立に基づいて取得される乱数カウンタの値が特別遊技状態へ遷移する値であった場合に、その乱数カウンタの値を動的表示の第 1 所定回数内に特定表示が第 2 所定回数現出することで取得される特別値よりも優先することにより、遊技者に不利益を被らせることなく、公正な遊技状態を提供することができる。また、始動条件の成立に基づいて取得される乱数カウンタの値を優先することにより、取得された乱数カウンタの値を変更することなく制御を行うことができるので、制御手段で行われる処理を迅速且つスムーズに行うことができる。

【0131】

請求項 1 記載の遊技機または遊技機 1 から 21 のいずれかにおいて、前記制御手段は、遊技状態情報を記憶する遊技状態記憶手段を備えており、前記遊技状態変更手段は、前記動的表示の第 1 所定回数内に前記特定表示が第 2 所定回数現出した場合に、前記遊技状態記憶手段に記憶された遊技状態情報を遊技者にとって有利な遊技状態の遊技状態情報へ変更するものであることを特徴とする遊技機 28。動的表示の第 1 所定回数内に特定表示が第 2 所定回数現出する場合に、遊技状態記憶手段に記憶された遊技状態情報を遊技者にとって有利な遊技状態の遊技状態情報へ変更することができる。よって、複数回の変動に跨った演出を行うことができると共に、遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移する演出を段階的に行うことができるので、遊技者は遊技を継続することで興趣を得ることができる。なお、遊技状態記憶手段は、1 ビットのメモリで構成されるフラグであっても、2 ビット以上のメモリで構成されるカウンタ等であっても良い。

【0132】

請求項 1 記載の遊技機または遊技機 1 から 28 のいずれかにおいて、前記制御手段は、

前記動的表示の第1所定回数内に前記特定表示が第2所定回数現出したときに付与される第1遊技状態と、前記始動条件の成立に基づいて取得される第2遊技状態とを比較する比較手段を備えており、その比較手段は、前記第1遊技状態及び第2遊技状態を比較して、遊技者にとって有利な遊技状態へと遷移させるものであることを特徴とする遊技機29。例えば、第1遊技状態が確率変動遊技状態であると共に、第2遊技状態が普通遊技状態であった場合に、常に第2遊技状態に従った遊技状態へ遷移させるのは遊技者に対して不当な遊技状態を付与することになる。しかし、比較手段により、第1遊技状態と、第2遊技状態とを比較して、遊技者にとって有利な遊技状態を選択して、その有利な第1遊技状態または第2遊技状態へ遷移させる。よって、遊技者に不当な遊技状態を付与せずに、遊技者にとって有利な遊技状態を提供することができる。

【0133】

請求項1記載の遊技機または遊技機1から29のいずれかにおいて、前記特別値は、その値に基づいて遷移させる遊技状態を少なくとも2種以上備えており、前記制御手段は、所定の条件に基づいて前記2種以上の遊技状態を選定するものであることを特徴とする遊技機30。遊技状態としては、例えば、特別遊技状態終了後の遊技状態が高確率で特別遊技状態を発生する確率変動遊技状態と、特別遊技状態終了後の遊技状態が特別遊技状態の発生確率を通常とする普通遊技状態等が例示される。また、所定の条件としては、乱数カウンタの値が奇数であるか偶数であるかという条件等が例示される。

【0134】

請求項1記載の遊技機または遊技機1から30のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記動的表示が前記第1所定回数行われた場合は、前記特定表示回数記憶手段に記憶されている前記特定表示の回数を初期状態に更新するとともに、前記動的回数記憶手段に記憶されている動的表示の回数を初期状態に更新するものであることを特徴とする遊技機31。動的表示が第1所定回数行われる毎に特定表示回数記憶手段及び動的回数記憶手段を初期状態にするので、遊技者は、第1所定回数毎に特定表示が第2所定回数現出するか否かという遊技を堪能することができる。

【0135】

遊技機31において、前記制御手段は、前記特別遊技状態が付与された場合に、前記特定表示回数記憶手段及び動的回数記憶手段を初期状態に更新するものであることを特徴とする遊技機32。特別遊技状態が付与された場合でも特定表示回数記憶手段の計数を継続してしまうと、特別遊技状態が従来より頻繁に発生してしまい、1の遊技機により得られる遊技状態の利益が減少してしまう。しかし、特別遊技状態が付与された場合に、特定表示回数記憶手段及び動的回数記憶手段を初期状態に更新することにより、遊技場の利益を確保しつつ、特別遊技状態の現出頻度を高めて遊技者に興趣を提供することができる。

【0136】

遊技機31または32において、前記制御手段は、前記特定表示回数記憶手段及び動的回数記憶手段が初期状態に更新された場合には、前記表示装置に表示されている前記特定表示回数情報及び動的回数情報を初期状態に更新するものであることを特徴とする遊技機33。動的表示が第1所定回数行われた場合、又は、特別遊技状態が付与された場合に、特定表示回数記憶手段及び動的回数記憶手段を初期状態に更新して、表示装置に表示されている特定表示回数情報及び動的回数情報を初期状態に更新する。よって、遊技機で行われている遊技状態を適確に遊技者に認識させることができる。

【0137】

請求項1記載の遊技機または遊技機1から33のいずれかにおいて、前記動的表示の第1所定回数と、前記特定表示の第2所定回数とは同数で構成されていることを特徴とする遊技機34。動的表示の第1所定回数と特定表示の第2所定回数とが同数で構成されることで、現出し易い特定表示を用いることにより、特定表示の現出機会を増やすことができる。

【0138】

請求項1記載の遊技機または遊技機1から34のいずれかにおいて、前記特定表示の第

2 所定回数は、前記動的表示の第 1 所定回数よりも少なく構成されていることを特徴とする遊技機 3 5。特定表示の第 2 所定回数を動的表示の第 1 所定回数よりも少なく構成することにより、動的表示の第 1 所定回数中、第 2 所定回数分の動的表示が残っていれば、特定表示が第 2 所定回数現出する可能性がある。よって、遊技者は、動的表示の第 1 所定回数において、動的表示が第 1 所定回数に達するまでに動的表示が第 2 所定回数残っていれば遊技者にとって有利な遊技状態への遷移を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0139】

請求項 1 記載の遊技機または遊技機 1 から 3 5 のいずれかにおいて、前記動的表示の第 1 所定回数は、その第 1 所定回数が終了した際に、その直後から新たな第 1 所定回数が始まることを特徴とする遊技機 3 6。動的表示を第 1 所定回数毎に区切って、絶え間なく第 1 所定回数毎のゲーム性を付与することができるので、遊技者に平等にゲーム性を付与することができる。

【0140】

請求項 1 記載の遊技機または遊技機 1 から 3 6 のいずれかにおいて、前記特定表示は、前記動的表示の表示結果とは無関係に、その動的表示に現出する専用表示であることを特徴とする遊技機 3 7。特定表示が動的表示の表示結果とは無関係に現出する専用表示であるので、遊技者は、動的表示の表示結果に基づいて付与される特別遊技状態と、特定表示の現出によって遷移する有利な遊技状態とを、それぞれ個別に期待して遊技を行うことができる。なお、専用表示とは、例えば、始動条件の成立によって取得された乱数カウンタの値が「100」である場合にのみ動的表示の途中に現出するキャラクタ図柄等の 1 回の現出では遊技者に利益を付与することができない偶発的な表示であり、特別遊技状態が付与され易い又は付与され難い動的表示であることを動的表示の途中で遊技者に示唆するリーチ表示、示唆演出若しくはハズレ表示等とは異なるものである。

【0141】

請求項 1 記載の遊技機または遊技機 1 から 3 7 のいずれかにおいて、前記特定表示は、それ自体では前記特別遊技状態へ遷移し得ない動的表示であることを特徴とする遊技機 3 8。遊技者に直接的な利益を与える特別遊技状態へ遷移し得ない動的表示を特定表示とすることにより、その特定表示が第 2 所定回数現出することでその後の遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態（特別遊技状態、確率変動状態、又は、時間短縮状態）とする。よって、特別遊技状態へ遷移し得ない動的表示が現出する毎に有利な遊技状態へ近づく興趣を遊技者に付与することができ、特別遊技状態が現出しないことで遊技者が感じている苛立ちを緩和することができる。従って、遊技者の遊技に対する継続意欲を向上させることができるので、遊技者に遊技を継続させて、遊技場の利益を増加させることができる。

【0142】

請求項 1 記載の遊技機または遊技機 1 から 3 8 のいずれかにおいて、前記特定表示は、それ自体では前記特別遊技状態へ遷移し得ないものの、その特別遊技状態を期待することができる動的表示であることを特徴とする遊技機 3 9。それ自体では特別遊技状態へ遷移し得ないものの、その特別遊技状態を期待することができる動的表示が第 1 所定回数内に第 2 所定回数現出する場合に遊技の状態を特別遊技状態とすることができる。よって、特別遊技状態が期待できる動的表示が現出する毎に、遊技者にとって有利な遊技状態へ近づけることができるので、段階的な演出を提供して遊技者の興趣を向上させることができる。なお、特別遊技状態を期待することができる動的表示とは、例えば、リーチ表示や示唆演出等が例示される。ここで、リーチ表示とは、複数の識別情報からなる識別情報が予め定めた識別情報の組み合わせで確定停止して特別遊技状態が付与される遊技機において、少なくとも 1 つの識別情報を残して他の識別情報の動的表示が停止したとき、その停止した識別情報が特別遊技状態を付与する組み合わせの一部を構成し、停止していない動的表示の表示結果如何によって特別遊技状態が付与されることを示唆する表示である。また、示唆演出とは、動的表示の途中で予め定めた図柄や文字等の識別情報が表示装置に現出して通常とは異なる動的表示であることを示唆する表示である。なお、リーチ表示が現出

した動的表示の表示結果であって特別遊技状態が付与される表示結果に対して予め定めた関係を有するものを特定表示としても良く、例えば、複数の識別情報からなる識別情報列の並び順に基づいた関係を有する表示結果を特定表示としても良い。特別遊技状態が付与される表示結果（例えば、「１１１」や「７７７」など３つの識別情報が同一の組み合わせ）に対して最後に停止する識別情報列が前または後に１つだけずれて停止した表示結果（例えば、最後に中央の識別情報が停止する場合に「１０１」や「７８７」などの組み合わせ）を特定表示としても良い。特別遊技状態が付与される表示結果に近い識別情報の組み合わせを特定表示とすることによって、従来は遊技状態に全く影響しなかった当たりに近い識別情報の組み合わせが所定回数連続して現出した場合に遊技状態を遊技者にとって有利な状態に遷移させることができる。

【０１４３】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から３８のいずれかにおいて、前記特定表示は、それ自体では前記特別遊技状態へ遷移し得ず、かつ、その特別遊技状態を期待することができない動的表示であることを特徴とする遊技機４０。それ自体では特別遊技状態へ遷移し得ず、かつ、その特別遊技状態を期待することができない動的表示が第１所定回数内に第２所定回数現出する場合に遊技の状態を特別遊技状態とすることができる。よって、例えば、特別遊技状態を期待できる動的表示が現出しないことで遊技者が感じていた苛立ちを解消することができると共に、段階的な演出を提供して遊技者の興趣を向上させることができる。また、１回の現出では遊技者に利益を付与することができない表示でも、第２所定回数現出することにより遊技者に利益を付与することができるので、遊技者は、２種類の遊技を堪能することができる。なお、特別遊技状態が期待することができない動的表示とは、ハズレ表示等が例示される。ここで、ハズレ表示とは、複数の識別情報からなる識別情報が予め定めた識別情報の組み合わせで確定停止して特別遊技状態が付与される遊技機において、停止した識別情報の組み合わせが特別遊技状態を付与する予め定めた識別情報の組み合わせではなく、特別遊技状態が付与されることを示唆することができない表示である。

【０１４４】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から４０のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機４１。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【０１４５】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から４０のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機４２。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【０１４６】

請求項１記載の遊技機または遊技機１から４０のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機４３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動

的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【0147】

【発明の効果】 請求項1記載の遊技機によれば、制御手段は、動的表示の回数が第1所定回数に達する前に、表示装置に予め定めた特定表示が第2所定回数現出する場合、遊技の状態を遊技者にとって有利な特別遊技状態へ遷移させる。また、表示装置に特定表示の現出回数を示唆する特定表示回数情報を告知させる。よって、遊技者にその特定表示の現出回数を認識させて、遊技機における遊技の状態を適確に把握させることができる。従って、遊技者は、遊技の興趣を堪能することができるという効果がある。

【0148】

請求項2記載の遊技機によれば、請求項1記載の遊技機の奏する効果に加え、制御手段は、動的表示の回数を示唆する動的回数情報を告知するので、遊技者に動的表示の回数を認識させることができる。よって、遊技者は、遊技機における遊技の状態を適確に把握することができるので、遊技の興趣を堪能することができるという効果がある。

【0149】

従来、遊技者は、遊技機の釘調整や、遊技機の特別遊技状態発生回数、及び、動的表示の回数等で遊技機を選択していた。しかし、動的表示の回数と、特定表示の現出回数を遊技者に告知することで、例えば、動的表示が未だ第1所定回数に達してなく、特定表示が第2所定回数現出寸前であった場合に、遊技者は、その遊技機は他の遊技機よりも遊技状態が有利な状態であると認識することができ、必然的にその遊技機を選択して遊技を開始する。従って、遊技者は、釘調整等の遊技機の設定以外に、特定表示の現出回数と動的表示の回数とを考慮して遊技機を選択することができる。

【0150】

請求項3記載の遊技機によれば、請求項2記載の遊技機の奏する効果に加え、遊技機の遊技状態は、識別情報の動的表示の結果により遊技価値が遷移されるので、遊技者は動的表示の演出に注意を払っている。よって、識別情報の動的表示が行われる表示装置の近傍に複数のランプを配設して、そのランプの点灯状態により特定表示回数情報及び動的回数情報を報知することで、特定表示回数情報及び動的回数情報を遊技者に認識させ易くすることができるという効果がある。

【0151】

請求項4記載の遊技機によれば、請求項3記載の遊技機の奏する効果に加え、動的回数情報を表示する第1ランプを表示装置に周設することにより、表示装置の表示状態を煩雑にすることなく動的表示の表示スペースを確保して遊技者に動的表示を見易くすると共に、動的回数情報を認識し易くさせることができるという効果がある。

【0152】

請求項5記載の遊技機によれば、請求項3又は4に記載の遊技機の奏する効果に加え、特定表示回数情報を表示する第2ランプを表示装置の近傍に配設することにより、特定表示回数情報を遊技者に認識し易くすることができる。なお、第2ランプは、第1ランプの近傍に配設するように構成しても良い。第1ランプと第2ランプとを近接して配設することにより、遊技者に動的表示及び特定表示の回数を認識させ易くすることができるという効果がある。

【0153】

請求項6記載の遊技機によれば、請求項2から5のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、分数表示で第1数字情報及び第2数字情報を一体表示することにより、遊技者

に動的表示の回数及び特定表示の現出回数を認識し易くさせることができるという効果がある。

【 0 1 5 4 】

請求項 7 記載の遊技機によれば、請求項 2 から 6 のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、デモ画面表示中には特定表示回数情報または動的回数情報を表示せずに、動的表示が行われる場合のみ特定表示回数情報または動的回数情報を表示装置に表示する。よって、遊技者は遊技機の状態を認識するために動的表示を開始させなければ特定表示回数情報または動的回数情報を認識することができない。従って、遊技者の遊技意欲を向上させて、積極的に遊技機における遊技を行わせることができるので、遊技場に利益をもたらすことができるという効果がある。

【 0 1 5 5 】

請求項 8 記載の遊技機によれば、請求項 1 から 7 のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、動的表示の第 1 所定回数内に特定表示が第 2 所定回数現出する場合に、次の始動条件の成立に基づいて取得されて乱数記憶手段に記憶される乱数カウンタの値を予め定められた特別値の 1 つに変更する。よって、複数回の動的表示に跨った演出を行うことができると共に、遊技者にとって有利な状態へ遷移する演出を段階的に行うことができるので、遊技者は遊技を継続することで興味を得ることができるという効果がある。また、遊技者に第 2 所定回数の特定表示を確認させた上で、遊技を有利な状態へと遷移させることができるという効果がある。更に、遊技状態の変更は、乱数記憶手段に記憶される値を変更するので、乱数カウンタの値を変更する必要がない。よって、遊技状態の発生に直接影響する乱数カウンタの値を乱すことなく遊技状態を変更することができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の一実施例であるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2】 パチンコ機の電氣的構成を示したブロック図である。

【図 3】 (a) は変動回数 L E D コマンドのコマンドコードとそのコマンド内容とを示した変動回数 L E D テーブルの図であり、(b) はリーチ回数 L E D コマンドのコマンドコードとそのコマンド内容とを示したリーチ回数 L E D テーブルの図である。

【図 4】 停電の発生等によるパチンコ機の電源断時に、主制御基板で実行される N M I 割込処理のフローチャートである。

【図 5】 主制御基板で実行されるメイン処理のフローチャートである。

【図 6】 主制御基板の電源入時に主制御基板のメイン処理の中で実行される初期化処理のフローチャートである。

【図 7】 主制御基板の図柄チェック処理の中で実行される変動表示設定処理のフローチャートである。

【図 8】 主制御基板の特別図柄変動処理の中で実行される保留球カウンタ減算処理のフローチャートである。

【図 9】 ランプ制御基板で実行される回転表示処理のフローチャートである。

【図 10】 パチンコ機の L C D 周辺の拡大正面図である。

【図 11】 第 2 実施例のパチンコ機の L C D 周辺の拡大正面図である。

【図 12】 第 3 実施例のパチンコ機の L C D 周辺の拡大正面図である。

【符号の説明】

3	液晶ディスプレイ (L C D 、 表示装置)
1 3 e	変動回数カウンタ (動的回数記憶手段)
6 1 ~ 9 0	変動回数 1 ~ 3 0 L E D (ランプ、第 1 ランプ)
9 1 ~ 9 4	リーチ回数 1 ~ 4 L E D (ランプ、第 2 ランプ)
C	主制御基板 (制御手段の一部)
L	ランプ制御基板 (制御手段の一部)