

【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 7 月 14 日 (2005.7.14)

【公開番号】特開 2003-205094 (P2003-205094A)
 【公開日】平成 15 年 7 月 22 日 (2003.7.22)
 【出願番号】特願 2002-6373 (P2002-6373)
 【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 2 0

【手続補正書】
 【提出日】平成 16 年 11 月 25 日 (2004.11.25)
 【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】 識別情報の動的表示を行う表示手段を備え、その表示手段で行われる前記識別情報の動的表示が予め定めた表示結果を導出した場合に遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

遊技者によって操作される入力手段と、

その入力手段による入力操作前に特定遊技態様を設定するか否かを予め決定する特定態様決定手段と、

その特定態様決定手段により決定された結果に応じた識別情報を前記入力手段による入力操作に応じて表示する識別情報表示手段と、

その識別情報表示手段により表示された識別情報の表示結果が予め定めた表示結果となる場合に特定遊技態様を設定する設定手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 識別情報の動的表示を行う表示手段を備え、その表示手段で行われる前記識別情報の動的表示が予め定めた表示結果を導出した場合に遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

遊技者によって操作される入力手段と、

その入力手段による入力操作に応じて識別情報を表示する識別情報表示手段と、

その識別情報表示手段により表示する識別情報を前記入力手段による入力操作前に予め決定する識別情報決定手段と、

その識別情報決定手段により決定された識別情報を前記識別情報表示手段によって表示した表示結果が、予め定めた表示結果となる場合に特定遊技態様を設定する設定手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】 前記識別情報表示手段に前記入力手段による操作に応じた識別情報の表示の実行を指示する表示指示手段と、

その表示指示手段により識別情報の表示が指示されると、通常の動的表示に引き続いて前記入力手段による入力操作を許可する入力操作許可手段と、

その入力操作許可手段により入力操作が許可されることにより実行された識別情報の表示結果に対応して遊技状態を遷移させる遊技状態遷移手段とを備えていることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】 前記入力手段の入力操作に応じて表示された識別情報が所定の条件を満たすと、遊技状態を継続しつつ、表示されている識別情報の表示をクリアして新たに前記入力手段の入力操作に応じた識別情報の表示を実行し得る状態を復活させる復活手段を備えていることを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】 前記入力手段の入力操作に応じて先に表示された識別情報により遊技状態が有利な状態となっている場合には、その有利な状態での遊技を継続するために前記復活手段の動作を禁止する復活禁止手段を備えていることを特徴とする請求項 4 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などに代表される遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 近年、パチンコ等の遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために液晶表示装置を用いたものが主流となっている。この液晶表示装置へ表示させる画像をどのように変化させて遊技者を満足させるかが各社の競争になっており、その為、液晶表示装置に表示させる画像に様々なバリエーションを持たせる等の工夫がなされている。一般的には、この液晶表示装置では変動表示ゲームを行われ、遊技の興趣が高められている。そして、遊技者は、この液晶表示装置で行われる変動表示ゲームを一方的に見せられるだけでなく、打球位置の狙い所や打球間隔に工夫を凝らすことや、釘調整を観察して遊技機を選択するなどという様々なポイントで遊技に参加し、液晶表示装置の変動表示ゲームと合わせて興趣を感じることができる。

【0003】

変動表示ゲームは、例えば、有効表示領域に横又は縦に 3 個、或いは 3×3 の升目に 9 個の図柄等を表示し、所定の遊技条件に基づいて、表示される図柄等をスクロールして変動表示させるものである。そして、図柄等のスクロールが停止した際に（所定の停止位置において）、停止図柄等が予め定められた組み合わせとなっている場合を大当たりとするものである。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、停止図柄の組み合わせ等は予め固定的に定められている。そのため、遊技者は、表示される図柄等が特定の組み合わせになるかどうかを見守るだけとなり易く、遊技への参加意識が低下するという問題点があった。また、従来のパチンコ機での遊技への参加は、遊技者に直接的に遊技に参加している臨場感が乏しく、遊技者は、遊技参加により得られる興趣が少ないという問題点があった。その結果、遊技者に、遊技の最終的な結果にのみ傾注する傾向が生じ、途中経過における興趣が低下する。

【0005】

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、遊技者の遊技参加行為によって直接的かつ即時的に興趣を得ることのできる構成を有する遊技機を提供することを目的としている。

【0006】

【課題を解決するための手段】 この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、識別情報の動的表示を行う表示手段を備え、その表示手段で行われる前記識別情報の動的表示が予め定めた表示結果を導出した場合に遊技者に所定の遊技価値を付与するものであり、遊技者によって操作される入力手段と、その入力手段による入力操作前に特定遊技態様を設定するか否かを予め決定する特定態様決定手段と、その特定態様決定手段により決定された結果に応じた識別情報を前記入力手段による入力操作に応じて表示する識別情報表示手段と、その識別情報表示手段により表示された識別情報の表示結果が予め定めた表示結果となる場合に特定遊技態様を設定する設定手段とを備えている。

【0007】

この請求項 1 記載の遊技機によれば、遊技者によって入力手段が操作されると、その入力手段による入力操作に応じて、識別情報表示手段によって識別情報が表示手段に表示される。そして、識別情報の表示結果が予め定めた表示結果となる場合には、設定手段により特定遊技態様が設定される。ここで、特定遊技態様が設定されるか否かは、特定態様決定手段により、入力手段による入力操作前に予め決定されており、特定態様決定手段により決定された結果に応じた識別情報が、表示手段に表示される。

請求項 2 記載の遊技機は、識別情報の動的表示を行う表示手段を備え、その表示手段で行われる前記識別情報の動的表示が予め定めた表示結果を導出した場合に遊技者に所定の遊技価値を付与するものであり、遊技者によって操作される入力手段と、その入力手段による入力操作に応じて識別情報を表示する識別情報表示手段と、その識別情報表示手段により表示する識別情報を前記入力手段による入力操作前に予め決定する識別情報決定手段と、その識別情報決定手段により決定された識別情報を前記識別情報表示手段によって表示した表示結果が、予め定めた表示結果となる場合に特定遊技態様を設定する設定手段とを備えている。

請求項 3 記載の遊技機は、請求項 1 または 2 に記載の遊技機において、前記識別情報表示手段に前記入力手段による操作に応じた識別情報の表示の実行を指示する表示指示手段と、その表示指示手段により識別情報の表示が指示されると、通常の動的表示に引き続いて前記入力手段による入力操作を許可する入力操作許可手段と、その入力操作許可手段により入力操作が許可されることにより実行された識別情報の表示結果に対応して遊技状態を遷移させる遊技状態遷移手段とを備えている。

請求項 4 記載の遊技機は、請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機において、前記入力手段の入力操作に応じて表示された識別情報が所定の条件を満たすと、遊技状態を継続しつつ、表示されている識別情報の表示をクリアして新たに前記入力手段の入力操作に応じた識別情報の表示を実行し得る状態を復活させる復活手段を備えている。

請求項 5 記載の遊技機は、請求項 4 記載の遊技機において、前記入力手段の入力操作に応じて先に表示された識別情報により遊技状態が有利な状態となっている場合には、その有利な状態での遊技を継続するために前記復活手段の動作を禁止する復活禁止手段を備えている。

【 0 0 0 8 】

【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。第 1 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。

【 0 0 0 9 】

図 1 は、第 1 実施例のパチンコ機 1 の遊技盤の正面図である。パチンコ機 1 の前面には前面枠 2 が配設されており、その略中央部分には略矩形状の開口 2 a が穿設され、かかる開口 2 a の内周には金枠 3 が周設されている。この金枠 3 の内側の上方には、2 枚のガラス板 4 a , 4 b をそれぞれ装着可能なガラス扉枠 4 が開閉可能に配設されており、ガラス扉枠 4 の後方に遊技盤 5 が配置されている。尚、2 枚のガラス板 4 a , 4 b の内、ガラス板 4 a は前面側に配され、ガラス板 4 b は遊技盤 5 側に配されている。

【 0 0 1 0 】

遊技盤 5 の前面には略円弧状の外レール 6 が植立され、その外レール 6 の内側位置には円弧状の内レール 7 が植立されている。この内レール 7 と外レール 6 とにより囲まれた遊技盤 5 の前面には、球が打ち込まれる遊技領域 8 が形成されており、その遊技領域 8 内には、1 の球が入賞することにより 5 個から 15 個の球が賞球として払い出される複数の普通入賞口 9 が配設されている。遊技領域 8 の略中央部分には、複数種類の識別情報としての図柄などを変動表示する液晶ディスプレイ (LCD) 10 を備えた可変表示装置 11 が配設されている。

【 0 0 1 1 】

この LCD 10 の上面の対応する位置であってガラス板 4 a 上には、タッチパネル (タ

タッチセンサ) 4 c が配設されている。このタッチパネル 4 c からの入力、その下面に位置する LCD 10 の対応する座標の入力として処理されるようになっている。このため、タッチパネル 4 c に遊技者が触れると、その接触位置下面における LCD 10 の表示の選択(入力)を実行することができる。これにより、パチンコ機 1 は、遊技者の入力により遊技を進行できるようになっている。

【0012】

この可変表示装置 11 の液晶ディスプレイ 10 の手前側周囲には、装飾部材を兼ねたセンタフレイム 11 a が周設されており、このセンタフレイム 11 a により液晶ディスプレイ 10 の周囲が装飾されている。また、センタフレイム 11 a の上部中央には表示装置の一種である 7 セグメント LED 11 b が配設されている。

【0013】

可変表示装置 11 の下方には、図柄作動口(第 1 種始動口) 12 が配設されている。この図柄作動口 12 へ球が入賞すると、第 1 種始動口スイッチ(図示せず)がオンして、上述した可変表示装置 11 で変動表示が開始されると共に、5 個の球が賞球として払い出される。また、図柄作動口 12 の下方には可変入賞装置 13 が配設されている。この可変入賞装置 13 は、その略中央部分に 2 以上の球が同時に通過可能な幅広矩形状の開口である大入賞口 13 a が穿設されている。

【0014】

この大入賞口 13 a は、可変表示装置 11 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(大当たり表示)の 1 つと一致する場合に、球が入賞しやすいように所定時間(例えば、30 秒間)経過するまで、或いは、所定個数(例えば、10 個)の球が入賞するまで、開放される入賞口である。この大入賞口 13 a の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。

【0015】

尚、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 10 の変動後の表示結果が予め定められた図柄の組み合わせの 1 つと一致する場合に、特定入賞口が所定時間開放されることをいう。この特定入賞口の開放中に、球がその特定入賞口内へ入賞すると、特定入賞口とは別に設けられた大入賞口が所定時間、所定回数開放される。

【0016】

かかる可変入賞装置 13 の下方であって、遊技領域 8 の最下方には、いずれの入賞口にも入賞しなかった球を遊技領域 8 外へ排出するためのアウト口 14 が形成されている。

【0017】

アウト口 14 の下方、即ちガラス扉枠 4 の下方には、金枠 3 に開閉可能に取着された前面扉板(腰板) 15 が配設されている。この前面扉板 15 の前面には、球を貯留すると共に球発射装置(図示せず)へ球を供給するための上皿 16 が配設され、その上皿 16 の下方であって、前面枠 2 の下側部分には上皿 16 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 17 が配設されている。また、下皿 17 の右側部分には、球を遊技領域 8 へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 18 が配設され、かかる操作ハンドル 18 の内部には球発射装置の発射用モータを駆動させるためのハンドルスイッチ(図示せず)が内蔵されている。

【0018】

上記した図柄作動口 12 へ球が入賞することにより、可変表示装置 11 の LCD 10 で開始される変動表示は、表示された図柄のスクロールにより実行され、スクロールが停止することにより表示結果が導出されるものである(通常の動的表示)。第 1 実施例のパチンコ機 1 では、所定の条件を満たしていると、この変動表示の後に引き続いて、タッチパネル 4 c からの入力操作に応じて図柄(主制御基板 C により予め決定されている図柄)が LCD 10 に表示されるゲーム(反転再抽選、図 8 ~ 図 10 参照)が実行される。そして、この反転再抽選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、特別遊技状態(大当たり)が設定される。

【 0 0 1 9 】

図 2 は、かかるパチンコ機 1 の電氣的構成を示したブロック図である。パチンコ機 1 の主制御基板 C には、演算装置である M P U 2 1 が搭載され、この M P U 2 1 は、M P U 2 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M エリア 2 2 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 R A M エリア 2 3 とが備えられている。図 3 ~ 図 7 に示すフローチャートのプログラムは、制御プログラムの一部として R O M エリア 2 2 内に記憶されている。上記した反転再抽選を実行する反転再抽選処理（図 7 参照）や、反転再抽選処理において表示する図柄を決定するカード図柄決定処理（図 6 参照）についても、この制御プログラムの一部として R O M エリア 2 2 内に記憶されている。

【 0 0 2 0 】

R A M エリア 2 3 は、表示用送信バッファ 2 3 a と、効果音送信バッファ 2 3 b と、反転カウンタ 2 3 c と、選択カード 1 メモリ 2 3 d、選択カード 2 メモリ 2 3 e、選択カード 3 メモリ 2 3 f、ダミー図柄 1 メモリ 2 3 k、ダミー図柄 2 メモリ 2 3 l、ダミー図柄 3 メモリ 2 3 m、復活カウンタ 2 3 g、図柄カウンタ 2 3 h、ダミー図柄カウンタ 2 3 j、状態フラグ 2 3 i を備えている。

【 0 0 2 1 】

表示用送信バッファ 2 3 a は、L C D 1 0 で実行される変動表示や変動表示に引き続いて実行される反転再抽選の制御のために、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（カード反転表示コマンド、コメント表示コマンド、図柄の表示コマンド等）を記憶するためのバッファである。カード反転表示コマンドは、反転再抽選開始（反転再抽選の初期画面 7 1 の表示）を指示するコマンドである。コメント表示コマンドは、L C D 1 0 で実行される反転再抽選の各段階において、対応するコメント、即ち、反転再抽選の進行方法やゲーム状況を説明するコメントの表示を指示するコマンドである。また、図柄の表示コマンドは、タッチパネル 4 c の入力位置（遊技者により選択されたカード位置）への図柄（数字の記されたおもて表示のカード）の表示を指示するコマンドである。尚、図柄の表示コマンドにより指示される図柄は、後述の図柄カウンタ 2 3 h またはダミー図柄カウンタ 2 3 j の値によって決定され、決定された図柄に対応する図柄コードが、図柄の表示コマンドと共に表示用送信バッファ 2 3 a にセットされる。表示用送信バッファ 2 3 a へセット（書き込み）された制御用コマンドは、タイマ割込処理によって、表示用制御基板 D へ送信される。表示用制御基板 D では、受信した制御用コマンド（図柄コード）に指示された内容（図柄）の表示を実行する。

【 0 0 2 2 】

効果音送信バッファ 2 3 b は、遊技の状況（L C D 1 0 の変動表示や反転再抽選）に応じた効果音を出力するために主制御基板 C から効果音制御基板 S 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。反転再抽選の実行時には、コメント音声出力コマンドがこの効果音送信バッファ 2 3 b へセット（書き込み）される。コメント音声出力コマンドは、反転再抽選の各段階における対応するコメント、即ち、反転再抽選の進行方法やゲーム状況を説明するコメントの音声出力を指示する制御用コマンドである。効果音送信バッファ 2 3 b へセット（書き込み）された制御用コマンドは、タイマ割込処理によって、効果音制御基板 S へ送信される。効果音制御基板 S では、主制御基板 C から送信された制御用コマンドに基づいて、対応する効果音を接続されるスピーカ 2 8 から出力する。

【 0 0 2 3 】

反転カウンタ 2 3 c は、L C D 1 0 における反転再抽選の各段階において、実行するべき処理を示すためのカウンタであり、「0 ~ 2 5 5 (F F h)」の範囲の値を取り得るように構成されている。この反転カウンタ 2 3 c は、初期値として「0」が設定されており、反転再抽選が実行されると「1 ~ F F h」の範囲で更新される。

【 0 0 2 4 】

反転カウンタ 2 3 c の値は、反転再抽選が開始されると「7」にセットされる。そして、その値が「7」から「1」ずつ減じられると共に、各値に対応つけられた処理がそれぞれ

れ実行され、LCD 10での反転再抽選が進行する。尚、この反転カウンタ23cの値が「9～254(F E h)」にある場合には、その値は、反転再抽選処理の実行されるタイミング(4ms)毎に「1」ずつ減じられ、反転カウンタ23cの値が「8」になるまで、新たなコマンドは表示用送信バッファ23aにセットされない。従って、LCD 10には、反転カウンタ23cの値が「F E h」から「8」に至るまでの略1秒間(カウンタの更新時間4ms×カウント数246(F E h - 8))、同じ画面が継続して表示される。

【0025】

具体的には、反転カウンタ23cの値の「8」は、反転再抽選の初期画面71の表示(反転再抽選の開始)を実行すべき処理として示している。また、反転カウンタ23cの値が「3」、「5」、「7」、「F F h」である場合には、実行中の反転再抽選の場面に対応するコメントの出力を実行すべき処理として示している。更に、反転カウンタ23cの値が「2」、「4」、「6」である場合には、予め定められた図柄(選択カード1～3メモリ23d～23fまたはダミー図柄1～3メモリ23k～23mに記憶される図柄)の表示をタッチパネル4cからの入力に応じて実行することを必要な処理として示している。反転カウンタ23cの値が「1」である場合には、LCD 10に表示された図柄の表示結果(選択カード1～3メモリ23d～23fに記憶される図柄コード)に基づいて、反転再抽選の当たりであるか否か(遊技状態を大当たりとするか否か)を判定するタイミングであることを示している(図7に示す反転再抽選処理のフローチャート参照)。

【0026】

選択カード1～3メモリ23d～23fは、反転再抽選で表示される図柄の図柄コードを記憶するためのメモリである。反転再抽選で表示される図柄は、タッチパネル4cの操作前であって、図柄作動口12へ球が入賞したタイミングで読み取った図柄カウンタ23hの値に基づいて、後述の図柄チェック処理(S21)の中で実行されるカード図柄決定処理で決定される。この選択カード1～3メモリ23d～23fには、最終的な表示結果を構成する図柄、即ち、反転再抽選の当たり又はハズレを決定する図柄(図柄コード)が記憶される。

【0027】

反転再抽選では、表示された最終的な表示結果において、3つの図柄が同一である場合を反転再抽選の当たりの表示結果(予め定めた表示結果)として、所定の遊技価値を付与する。言い換えれば、最終的な表示結果は、最大3つの図柄で構成されることとなる。よって、かかる3つの図柄(その図柄コード)を記憶できるように3の選択カード1～3メモリ23d～23fが設けられている。

【0028】

この選択カード1～3メモリ23d～23fに記憶される図柄コードは、遊技者のタッチパネル4cの操作に応じて、選択カード1～3メモリ23d～23fから読み出され、パネル基板Pから送信されたタッチパネル4cの入力位置(LCD 10の対応する座標、選択されたカード位置)を示す信号(データ)と共に、表示用制御基板Dに送信される。

【0029】

図柄コードの送信に際しては、タッチパネル4cの1の入力操作に応じて1つの図柄コードが送信される。後述するダミー図柄1～3メモリ23k～23mに図柄コードが記憶されている場合には、ダミー図柄1～3メモリ23k～23mに記憶される図柄コードの送信後に、選択カード1～3メモリ23d～23fに記憶される図柄コードが順に送信される。選択カード1～3メモリ23d～23fの内いずれのメモリに記憶される図柄コードが送信されるかは、反転カウンタ23cの値に基づいて決定される。

【0030】

反転カウンタ23cの値が「6」である場合には、選択カード3メモリ23fが選択されてその記憶する図柄コードが表示用制御基板Dへと送信される。反転カウンタ23cの値が「4」であると、選択カード2メモリ23eが選択され、反転カウンタ23cの値が「2」であると、選択カード1メモリ23dが選択され、その記憶する図柄コードが表示用制御基板Dへと送信される。

【 0 0 3 1 】

M P U 2 1 は、この 3 の選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f に記憶される図柄コードを比較してその同一性を判定する。そしてその判定結果に基づいて、反転再抽選を当たりとするか否かを判断する。選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f には 3 つの図柄コードが書き込まれているが、選択選択カード 2 , 3 メモリ 2 3 e , 2 3 f に記憶される図柄コードが異なる場合には、2 つの図柄が L C D 1 0 に表示された時点で反転再抽選はハズレとなって終了する。この選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f に記憶された図柄コードは、新たに反転再抽選が実行されるタイミングで 0 クリアされる。

【 0 0 3 2 】

ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m は、反転再抽選で表示される図柄の図柄コードを記憶するためのメモリである。上記した選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f には、最終的な表示結果を構成する図柄（図柄コード）が記憶されたが、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m には、最終的な表示結果の現出前に表示される演出用の図柄が図柄コードで記憶される。

【 0 0 3 3 】

具体的には、このダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に記憶される図柄コードは、反転再抽選が復活パターンで実行される場合に必要となる図柄を示すものである。復活パターンでは、先に表示された図柄をクリアして、反転再抽選が再実行されるが、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m には、この復活パターンでクリアされる図柄、つまり、反転再抽選の当たりやハズレとは無関係な（演出用の）図柄の図柄コードが記憶される。

【 0 0 3 4 】

復活パターンの実行時には、このダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に記憶される図柄コードが、選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f に記憶される図柄コードに先立って読み出される。ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に記憶される図柄コードの読み出しは、選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f と同様に遊技者のタッチパネル 4 c の操作に応じて実行される。そして、パネル基板 P から送信されたタッチパネル 4 c の入力位置（L C D 1 0 の対応する座標）を示す信号（データ）と共に、表示用制御基板 D に送信される。図柄コードの読み出し元のダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m は、反転カウンタ 2 3 c の値に基づいて決定され、反転カウンタ 2 3 c の値が「6」である場合には、ダミー図柄 3 メモリ 2 3 m が選択されてその記憶する図柄コードが表示用制御基板 D へと送信される。反転カウンタ 2 3 c の値が「4」であると、ダミー図柄 2 メモリ 2 3 l が選択され、反転カウンタ 2 3 c の値が「2」であると、ダミー図柄 1 メモリ 2 3 k が選択され、その記憶する図柄コードが表示用制御基板 D へと送信される。

【 0 0 3 5 】

復活パターンでは、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m のいずれかには、復活カードの図柄コードが記憶されている。この復活カードの図柄コードがダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m から読み出されると、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に記憶される全ての図柄コードは 0 クリアされる。

【 0 0 3 6 】

復活カードの図柄コードが読み出されることにより、復活カードが L C D 1 0 へ表示された後には、L C D 1 0 の表示画面上では、図柄表示がクリアされ、反転再抽選の初期画面 7 1 が表示される（反転再抽選の再実行）。その後のタッチパネル 4 c の入力操作に応じては、選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f に記憶される図柄コードが読み出され、対応する図柄が L C D 1 0 に表示される。

【 0 0 3 7 】

このダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に記憶される図柄コードは、図柄作動口 1 2 へ球が入賞したタイミングで読み取ったダミー図柄カウンタ 2 3 j の値に基づいて、後述の図柄チェック処理（S 2 1）の中で実行されるカード図柄決定処理で決定される。決定された図柄（図柄コード）は、各ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に書き込まれる。

【 0 0 3 8 】

ここで、後述の復活カウンタ 2 3 g により、復活パターンの実行が決定されると、復活カウンタ 2 3 g の値により指示されるダミー図柄メモリ（ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m のいずれか）に、復活カードの図柄コードが上書きされる。一方、復活パターンが非実行となった場合には、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に記憶される図柄コードは 0 クリアされる。

【 0 0 3 9 】

尚、タッチパネル 4 c の入力位置を示すデータは、図柄コード読み出しもとの選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f（またはダミー図柄メモリ 2 3 k ~ 2 3 m）に対応つけて、RAM エリア 2 3 に記憶される。

【 0 0 4 0 】

復活カウンタ 2 3 g は、反転再抽選を復活パターンで実行することを指示するためのカウンタである。復活パターンは、反転再抽選のパターンの 1 つであり、LCD 1 0 において先に表示された図柄表示をクリアして、反転再抽選が再実行されるパターンである。ノーマルパターンでは、遊技者が最大 3 回の入力操作により、LCD 1 0 に最大 3 つの図柄を表示させた時点で反転再抽選は終了となるが、復活パターンでは、復活カードが表示されることにより、LCD 1 0 に反転再抽選の初期画面 7 1 が表示され、更に、最大 3 回の入力操作（新たにもう一度反転再抽選）を実行することができるのである。

【 0 0 4 1 】

この復活カウンタ 2 3 g は、後述のメイン処理の図柄カウンタ更新処理（S 2 0）において「0 ~ 2 5 5」の範囲で「1」ずつ更新される。復活カウンタ 2 3 g の値は、図柄作動口 1 2 へ球が入賞したタイミングで読み取られる。ここで、読み取った復活カウンタ 2 3 g の値が「7」、「9 2」、「1 7 7」であると、反転再抽選を復活パターンで実行することが指示される。そして、ダミー図柄メモリ 2 3 k ~ 2 3 m の図柄コードが復活カードの図柄コードに差し替えられる。

【 0 0 4 2 】

具体的には、カウンタの値が「1 7 7」であれば、ダミー図柄 3 メモリ 2 3 m の図柄コードが復活カードの図柄コードに差し替えられ、「9 2」であれば、ダミー図柄 2 メモリ 2 3 l の図柄コードが復活カードの図柄コードに差し替えられる。また、カウンタの値が「7」であれば、ダミー図柄 2 , 3 メモリ 2 3 m , 2 3 l の図柄コードが同一である場合に限り、ダミー図柄 1 メモリ 2 3 k の図柄コードが復活カードの図柄コードに差し替えられる。これにより、遊技者が 1 ~ 3 枚のカードを選択するいずれの場合においても、選択されたカードを復活カードで表示し得、いずれの状態からでも反転再抽選を再実行させることができる。

【 0 0 4 3 】

図柄カウンタ 2 3 h は、反転再抽選の実行時において、タッチパネル 4 c の入力位置に表示する図柄（おもて表示のカードの図柄）を指定するためのカウンタである。この図柄カウンタ 2 3 h により、反転再抽選の最終的な表示結果を構成する図柄（当たり又はハズレを確定する図柄）が選定され、選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f に書き込まれる。

【 0 0 4 4 】

この図柄カウンタ 2 3 h は、復活カウンタ 2 3 g と同様に、後述のメイン処理の図柄カウンタ更新処理（S 2 0）において、「1 ~ 7 2 9」の範囲で「1」ずつ更新される。ここで、反転再抽選において表示される図柄は「1」~「9」の数値であり、3 つの数字（図柄）が 1 の画面上に表示されるとして、7 2 9 種類の図柄の組み合わせが用意されている。カウンタ値の「1 ~ 7 2 9」には、7 2 9 種類の各組み合わせを指定するコードがそれぞれ対応つけられており、カウンタ値が読み取られると、その対応するコードにより、表示する 3 の図柄コードが選定されることとなる（図柄の選定）。選定された 3 つの図柄コードは、上記した選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f に書き込まれるが、選択カード 2 , 3 メモリ 2 3 e , 2 3 f に書き込まれた図柄コードが異なる場合には、その 2 つの

図柄が表示された時点で反転表示ゲームは終了するので、選択カード１メモリ２３ｄに記憶された図柄コードは使用されない。

【００４５】

ダミー図柄カウンタ２３ｊは、反転再抽選の実行時において、タッチパネル４ｃの入力位置に表示する図柄（おもて表示のカードの図柄）を指定するためのカウンタである。このダミー図柄カウンタ２３ｊにより指定された図柄コードは、演出用の図柄として、ダミー図柄１～３メモリ２３ｋ～２３ｍに書き込まれる。

【００４６】

ダミー図柄カウンタ２３ｊは、図柄カウンタ２３ｈと同様に、後述のメイン処理の図柄カウンタ更新処理（Ｓ２０）において、「１～７２０」の範囲で「１」ずつ更新される。カウンタ値の「１～７２０」には、３の図柄（図柄コード）が同じとなる「１１１」、・・・、「９９９」の９種類の組み合わせを除いた７２０種類の組み合わせを指定するコードがそれぞれ対応づけられており、カウンタ値が読み取られると、その対応するコードにより、３つの図柄コードが選定されることとなる。選定された３つの図柄コードは、上記したダミー図柄メモリ２３ｋ～２３ｍに書き込まれる。

【００４７】

尚、ダミー図柄カウンタ２３ｊの更新は減算により行い、図柄カウンタ２３ｈの更新は加算により行うことにより、それぞれのカウンタ２３ｈ、２３ｊで選定される図柄コードの組み合わせが、似たものとならないように構成されている。また、このダミー図柄カウンタ２３ｊと図柄カウンタ２３ｈカウンタとにより選定される図柄コードの組み合わせをランダムとするために、それぞれの初期値を別の値で更新しても良く、また、カウンタ値に対応つけるコード体系を別のコード体系としてもよい。

【００４８】

状態フラグ２３ｉは、遊技の状態を示すフラグである。かかる状態フラグ２３ｉの状態により、ＭＰＵ２１は、図柄変動中（図柄の変動開始または変動表示中）であるか否か、大当たり中か否かを判断する。この状態フラグ２３ｉは、図柄変動中を示すフラグの状態であって更に変動表示の状態（実行中か終了か）を判別するフラグ（図示せず）と、反転再抽選の状態（実行中か終了か）を判別するフラグ（図示せず）とを備えている。図柄作動口１２へ球が入賞することによりＬＣＤ１０で変動表示が開始されると、状態フラグ２３ｉは、図柄変動中を示す状態となると共に、変動表示の状態を判別するフラグが変動表示中の状態となる。この変動表示の状態を判別するフラグにより変動表示の終了が示されると、通常時には、状態フラグ２３ｉは、図柄変動終了状態となる。しかし、反転再抽選の実行が設定されていると、変動表示の状態を判別するフラグにより変動表示の終了が示されても、状態フラグ２３ｉは、図柄変動中の状態のままとなる。そして、反転再抽選の状態を判別するフラグが反転再抽選の終了を示す状態となると、状態フラグ２３ｉは図柄変動終了状態となる。

【００４９】

また、ＲＡＭエリア２３には、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１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バックアップエリアが設けられている。このバックアップエリアへの書き込みは、ＮＭＩ割込処理（図３参照）によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア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）の初期化处理（Ｓ１２（図５参照））において実行される。

【００５０】

更に、ＲＡＭエリア２３には、反転再抽選を実行するか否かを決定するためのカウンタ（図示せず）が設けられている。該カウンタは、復活カウンタ２３ｇと同様に、後述のメイン処理の図柄カウンタ更新処理（Ｓ２０）において更新されると共に、図柄作動口１２へ球が入賞したタイミングでその値が読み取られる。読み取ったカウンタの値が所定の値であると、反転再抽選が実行される。

【 0 0 5 1 】

M P U 2 1 の N M I (Non Maskable Interrupt) 端子 (ノンマスクابل割込端子) には、電源基板 5 0 の停電監視回路 5 2 から出力される停電信号 5 3 が入力されるように構成されており、停電等の発生による電源断により停電信号 5 3 が入力されると、図 3 の停電時処理 (N M I 割込処理) が即座に実行される。また、M P U 2 1 には、電源基板 5 0 のクリアスイッチ 5 4 からの信号が入力されるようになっており、このクリアスイッチ 5 4 からの信号入力により R A M エリア 2 3 にバックアップされたデータをクリアし得るように構成されている。

【 0 0 5 2 】

上記のように構成される M P U 2 1 は、入出力ポート 2 5 に接続されている。主制御基板 C (M P U 2 1) は、この入出力ポート 2 5 を介して接続される表示用制御基板 D や他の入出力装置 2 6、効果音制御基板 S、パネル基板 P へ各種コマンドを送り、それら各装置を制御する。なお、主制御基板 C と表示用制御基板 D との接続は、入力および出力が固定的な 2 つのバッファ (インバータゲート) 2 7, 3 8 を介して行われているので、主制御基板 C と表示用制御基板 D との間における制御用コマンドの送受信は、主制御基板 C から表示用制御基板 D への一方向にのみ行われ、表示用制御基板 D から主制御基板 C へ制御用コマンド等を送信することはできない。

【 0 0 5 3 】

また、本実施例の主制御基板 C は、入出力ポート 2 5 を介して後述するパネル基板 P と接続されており、パネル基板 P から送信される信号を受信できるように構成されている。パネル基板 P からは、遊技者がタッチパネル 4 c に触れることにより、その入力 (選択されたカード位置) を示すデータが送信されるので、主制御基板 C は、該データを受信することにより、タッチパネル 4 c による入力を認識している。

【 0 0 5 4 】

表示用制御基板 D は、M P U 3 1、ビデオ R A M 3 4、キャラクタ R O M 3 5、画像コントローラ 3 6、入力ポート 3 9、出力ポート 3 7 等を備えている。入力ポート 3 9 の入力にはインバータゲート 3 8 の出力が接続され、一方、入力ポート 3 9 の出力は、M P U 3 1 と接続されている。また、出力ポート 3 7 の入力には画像コントローラ 3 6 が接続され、その出力ポート 3 7 の出力には L C D 1 0 が接続されている。

【 0 0 5 5 】

表示用制御基板 D の M P U 3 1 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、L C D 1 0 の (変動) 表示や反転再抽選を制御するためのものであり、R O M エリア 3 2 と R A M エリア 3 3 とを備えている。R O M エリア 3 2 には、この M P U 3 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データが記憶されている。R A M エリア 3 3 は、M P U 3 1 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグが記憶されるメモリである。

【 0 0 5 6 】

ビデオ R A M 3 4 は、L C D 1 0 に表示される表示データが記憶されるメモリであり、このビデオ R A M 3 4 の内容を書き換えることにより、L C D 1 0 の表示内容が変更される。キャラクタ R O M 3 5 は、L C D 1 0 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ 3 6 は、M P U 3 1、ビデオ R A M 3 4、出力ポート 3 7 のそれぞれのタイミングを調整して、データの読み書きを介在するとともに、ビデオ R A M 3 4 に記憶される表示データをキャラクタ R O M 3 5 を参照して所定のタイミングで L C D 1 0 に表示させるものである。

【 0 0 5 7 】

パネル基板 P は、タッチパネル 4 c からの入力をその入力位置を示す信号に変換して主制御基板 C へ送信するための基板である。このパネル基板 P は、M P U 4 1 とエンコーダ回路 4 4 とデコーダ回路 4 5 とタッチパネル 4 c とを備えている。

【 0 0 5 8 】

パネル基板 P の M P U 4 1 は、主としてタッチパネル 4 c の入力を管理するためのもの

であり、ROMエリア42とRAMエリア43とを備えている。ROMエリア42には、このMPU41により実行される各種の制御プログラムや固定値データが記憶されている。RAMエリア43は、MPU41による各種プログラムの実行時に使用されるデータが一時的に記憶されるメモリである。

【0059】

タッチパネル4cは、抵抗膜式タッチパネルであり、マトリクス（デジタル）方式のタッチパネルで構成されている。マトリクス方式のタッチパネルは、遊技者により触れるとその部分のマトリクスが導通するようになっており、導通の有無を検出することにより遊技者により触れた入力位置（入力操作）を検出するものである。第1実施例のタッチパネル4cにおいては、256×256のマトリクスに分割されたタッチパネルが使用されており、各マトリクスのそれぞれには0～255の番地が付与されている。タッチパネル4cが遊技者により触れると、そのマトリクスの番地のデータが主制御基板Cへ送信される。主制御基板Cは、その番地への図柄の表示を表示用制御基板に指示し、表示用制御基板Dでは、該番地に対応するLCD10の座標（カード位置）へ図柄の表示が実行される。

【0060】

エンコーダ回路44は、MPU41からの信号に基づいて、電圧を印加するタッチパネル4cのマトリクスを選定するための回路である。タッチパネル4cからの入力（入力位置）を検出するべく、タッチパネル4cのマトリクスの各々には順次電圧が印加される。この電圧を印加するマトリクスは、MPU41から出力される8ビットの信号で指定される。MPU41から出力された8ビットの信号は、このエンコーダ回路44に入力される。エンコーダ回路44では、入力された8ビットの信号を解析して256本のマトリクスの内、電圧印加先となる1本のマトリクスの番地を選定し、選定されたマトリクスに対応する信号線へ電圧を印加する。

【0061】

デコーダ回路45は、タッチパネル4cの入力位置（マトリクスの番地）を示す信号をMPU41に入力するための回路である。タッチパネル4cが遊技者により触れると、その入力位置のマトリクスに印加された電圧が所定の信号線からデコーダ回路45へと入力される。デコーダ回路45では、その信号線からの入力を、入力位置のマトリクスの番地を示す8ビットの信号に変換してMPU41へと入力する。MPU41では、このデコーダ回路45からの信号入力があると、その信号とエンコーダ回路44から出力中の信号とを整合することにより、タッチパネル4cの入力位置を解析し、その解析した入力位置のデータを主制御基板Cへと出力する。

【0062】

電源基板50は、主制御基板Cをはじめとする各基板D、S、Pや駆動モータ等へ電源を供給するためのものであり、電源部51と停電監視回路52とクリアスイッチ54とを備えている。電源部51は各基板C、D、S、Pなどへ電源を供給するものであり、外部電源の電圧を各基板や部品に適正な電圧に変圧するトランスなどで構成される。

【0063】

停電監視回路52は、停電等の発生による電源断時に、主制御基板CのMPU21のNMI端子へ停電信号53を出力するための回路である。停電監視回路52は、電源部51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53を出力するように構成されている。この停電信号53の出力によって、主制御基板Cは、停電の発生を認識し、停電時処理（図3のNMI割込処理）を実行する。なお、電源部51は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、かかる停電時処理の実行に十分な時間の間、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は、停電時処理を正常に実行することができるのである。

【0064】

クリアスイッチ 54 は、主制御基板 C の R A M エリア 23 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 54 が押下された状態でパチンコ機 1 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 によって、R A M エリア 23 のデータがクリアされる（図 5 参照）。

【0065】

次に、上記のように構成されたパチンコ機 1 で実行される各処理を、図 3 から図 7 の各フローチャートを参照して説明する。図 3 は、停電の発生等によるパチンコ機 1 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 R A M エリア 23 のバックアップエリアに記憶される。

【0066】

停電の発生等によりパチンコ機 1 の電源が断されると、停電監視回路 52 から停電信号 53 が主制御基板 C の M P U 21 の N M I（Non Maskable Interrupt）端子へ出力される。すると、M P U 21 は、実行中の制御を中断して、図 3 の N M I 割込処理を開始する。停電信号 53 が出力された後、所定時間は、主制御基板 C の処理が実行可能なように電源部 51 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。

【0067】

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

【0068】

図 4 は、パチンコ機 1 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 1 の主な制御は、このメイン処理によって実行される。メイン処理では、まず、割込を禁止した後（S11）、図 5 に示す初期化処理を実行する（S12）。そして、タイマ割込の設定を行う（S13）。ここで設定されるタイマ割込としては、L C D 10 の変動表示を制御する制御用コマンドを表示用制御基板 D へ送信するためのストロー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（S14）。割込の許可後は、特別図柄変動処理（S25）や、表示データ作成処理（S27）、ランプ・情報処理（S28）などにより、前回の処理で更新された出力データを一度に各ポートへ出力するポート出力処理を実行する（S15）。

【0069】

更に、大当たりを決定するための乱数カウンタの値を「+1」更新する乱数更新処理（S16）を実行し、記憶タイマ減算処理を実行する（S17）。記憶タイマ減算処理は、大当たり判定の保留球が所定数以上あり、且つ、L C D 10 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。

【0070】

スイッチ監視処理（S18）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普通入賞口 9 や大入賞口 13 a、図柄作動口 12 への入賞、更には賞球の払い出し等に関する処理を行うものである。図柄カウンタ更新処理（S20）では、L C D 10 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、反転再抽選のパターンや図柄を決定するための各カウンタ（復活カウンタ 23 g、図柄カウンタ 23 h、ダミー図柄カウンタ 23 j）の更新処理についても、この図柄カウンタ更新処理（S20）で実行される。

【0071】

図柄チェック処理（S21）では、図柄カウンタ更新処理（S20）で更新されたカウンタの値に基づいて、特別図柄変動処理（S25）で使用される大当たり図柄や、はずれ図柄、更にはリーチ図柄などが決定される。図柄カウンタ更新処理（S20）で更新され

た図柄カウンタ 23 h、ダミー図柄カウンタ 23 j の値に基づいて反転再抽選で表示する図柄を決定するカード図柄決定処理は、この図柄チェック処理 (S 2 1) の中で実行される。

【 0 0 7 2 】

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 1 1 b の変動表示を行うと共に、その変動表示の結果、当たりが発生した場合には普通電動役物 (図示せず) を所定時間開放する当たり処理を実行する。その後、状態フラグ 23 i をチェックし (S 2 4)、L C D 1 0 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 1 2 へ入賞するタイミングで読み取った乱数カウンタの値に基づいて、大当たりか否かの判定が行われると共に、L C D 1 0 において図柄の変動処理を実行する。尚、反転再抽選を実行する反転再抽選処理は、この特別図柄変動処理 (S 2 5) の中で実行される。

【 0 0 7 3 】

一方、状態フラグ 23 i 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 1 3 a 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 23 i 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 2 7 の表示データ作成処理へ移行する。

【 0 0 7 4 】

表示データ作成処理 (S 2 7) では、図柄の変動表示以外に L C D 1 0 に表示されるデモデータや、7 セグメント L E D の表示データなどが作成され、ランプ・情報処理 (S 2 8) 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 (S 2 9) 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 (S 1 5) やタイマ割込処理によって各装置へ出力される。

【 0 0 7 5 】

効果音処理 (S 2 9) の終了後は、次の S 1 5 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 (S 3 0) を繰り返し実行する。S 1 5 ~ S 2 9 の各処理は定期的に行う必要があるため、S 3 1 の処理において、前回の S 1 5 の処理の実行からの経過時間をチェックする (S 3 1)。チェックの結果、前回の S 1 5 の処理の実行から所定時間経過していれば (S 3 1: Y e s)、処理を S 1 5 へ移行し、一方、所定時間経過していなければ (S 3 1: N o)、処理を S 3 0 へ移行して、乱数初期値更新処理 (S 3 0) の実行を繰り返す。ここで、S 1 5 ~ S 2 9 の各処理の実行時間は、遊技の状態に応じて変化するので、次の S 1 5 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 (S 3 0) 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。

【 0 0 7 6 】

図 5 は、パチンコ機 1 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 5 4 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 7 7 】

この初期化処理 (S 1 2) では、まず、スタックポインタを設定し (S 4 1)、クリアスイッチ 5 4 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 5 4 がオンされていないければ (S 4 2: N o)、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、RAMエリア23の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく記憶されているか否かにより判断する。キーワードが正しく記憶されていればバックアップは有効であり、逆に、キーワードが正しくなければバックアップデータは破壊されているので、そのバックアップは有効ではない。バックアップが有効であれば(S43: Yes)、処理をS45へ移行して、主制御基板Cの各状態を電源断前の状態に復帰させる。一方、バックアップが有効でなかったり(S43: No)、或いはクリアスイッチ54がオンされていれば(S42: Yes)、RAMクリア及び初期化処理を実行して(S44)、RAMエリア23及びI/O等の各値を初期化し、この初期化処理を終了する。このS44の処理の終了後は、図4のS13の処理が実行される。

【0078】

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

【0079】

図6は、図4のメイン処理の図柄チェック処理(S21)内で実行されるカード図柄決定処理のフローチャートである。カード図柄決定処理は、反転再抽選で表示する図柄を決定する処理である。このカード図柄決定処理では、まず、図柄作動口12への球の入賞がスイッチ読込処理(S18)において検出されたか否かを確認する(S95)。ここで、球の入賞が検出されなければ(S95: No)、このカード図柄決定処理を終了する。

【0080】

また、球の入賞が検出されると(S95: Yes)、反転再抽選(反転再抽選の実行)ありか否かを確認する(S96)。パチンコ機1では、図柄作動口12へ球が入賞したタイミングにおいて、反転再抽選の実行を設定するためのカウンタの値が読み取られており、該カウンタの値が所定の値であった場合に、反転再抽選の実行が設定される。そして、反転再抽選の実行が設定されていなければ(S96: No)、このカード図柄決定処理を終了し、一方、反転再抽選の実行が設定されていれば(S96: Yes)、選択カード1~3メモリ23d~23fおよびダミー図柄1~3メモリ23k~23mに記憶される図柄コードを0クリアする(S97)。

【0081】

その後、図柄カウンタ23hの値に基づいて3つの図柄コードを選択カード1~3メモリ23d~23fに書き込む(S98)。そして、ダミー図柄カウンタ23jの値に基づいて3つの図柄コードをダミー図柄1~3メモリ23k~23mに書き込む(S99)。上記したように、各カウンタ値には、3の図柄の組み合わせを指定するコードが対応つけられており、該コードにより3つの図柄コードは選定される。

【0082】

その後は、復活カウンタ23gの値を確認し(S100)、その値が「92」または「177」であれば(S100: 92, 177)、復活カウンタ23gの値に対応するダミー図柄2, 3メモリ23l, 23mの図柄コードを復活カードの図柄コードに差し替えて(S101)、このカード図柄決定処理を終了する。尚、カウンタ値が「177」であれば、ダミー図柄3メモリ23mの図柄コードが復活カードの図柄コードに差し替えられ、「92」であれば、ダミー図柄2メモリ23lの図柄コードが復活カードの図柄コードに差し替えられる。

【0083】

また、S100の処理で確認した結果、復活カウンタ23gの値が「7」であれば(S100: 177)、ダミー図柄2, 3メモリ23m, 23lに記憶される図柄コードが同

一であるか否かを確認し (S 1 0 2)、ダミー図柄 2 , 3 メモリ 2 3 m , 2 3 1 に記憶される図柄コードが同一であると (S 1 0 2 : Y e s)、ダミー図柄 1 メモリ 2 3 m の図柄コードを復活カードの図柄コードに差し替えて (S 1 0 3)、このカード図柄決定処理を終了する。

【 0 0 8 4 】

一方、S 1 0 0 の処理で確認した結果、復活カウンタ 2 3 g の値が「 7 」、「 9 2 」、「 1 7 7 」以外であった場合 (S 1 0 0 : その他)、また、復活カウンタ 2 3 g の値が「 7 」であってもダミー図柄 2 , 3 メモリ 2 3 m , 2 3 1 に記憶される図柄コードが異なる場合 (S 1 0 2 : N o) には、反転再抽選を復活パターンで実行しないので、その処理を S 1 0 4 の処理に移行し、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m の図柄コードを 0 クリアした後、このカード図柄決定処理を終了する。

【 0 0 8 5 】

このように、反転再抽選において表示される図柄は、球が図柄作動口 1 2 へ入賞したタイミングで、このカード図柄決定処理によって予め決定される。つまり、遊技者のタッチパネル 4 c の入力操作とは無関係に、表示する図柄を決定することができるので、公正且つ公平に図柄を決定する、即ち、反転再抽選の当たりを各遊技者に公平に付与することができる。

【 0 0 8 6 】

図 7 は、図 4 のメイン処理の特別図柄変動処理 (S 2 5) 内で実行される反転再抽選処理を示したフローチャートである。この反転再抽選処理は、反転再抽選を制御する制御用コマンド (図柄の表示コマンド、復活カードの表示コマンド、コメント表示コマンド、コメント音声出力コマンド等) を、主制御基板 C から表示用制御基板 D へ送信するために、各コマンドを表示用送信バッファ 2 3 a へ書き込む (セットする) ための処理である。反転再抽選処理は、タッチパネル 4 c からの入力に基づいたゲーム (反転再抽選) を L C D 1 0 で実行させるものであり、L C D 1 0 の変動表示 (図柄のスクロール) に引き続いて実行される。反転再抽選は、変動表示がハズレの結果で終了した場合に、L C D 1 0 に反転表示されたカードの遊技者による選択結果により、再度大当たりに対する抽選が実行されるゲームである。

【 0 0 8 7 】

反転再抽選処理は、反転カウンタ 2 3 c の値に応じた処理を実行することにより、L C D 1 0 での反転再抽選を実行させるようになっている。そこで、まず、反転カウンタ 2 3 c の値をチェックし (S 5 1)、その後、この S 5 1 の処理でチェックした反転カウンタ 2 3 c の値に対応する処理へと分岐する。

【 0 0 8 8 】

S 5 1 の処理でチェックした結果、反転カウンタ 2 3 c の値が「 0 」であれば (S 5 1 : 「 0 」)、反転再抽選は実行されていない状態 (反転再抽選開始前) である。よって、変動表示が終了したか否かを確認し (S 5 2)、変動表示中であれば (S 5 2 : N o)、この反転再抽選処理を終了する。一方、S 5 2 の処理で確認した結果、変動表示が終了していれば (S 5 2 : Y e s)、反転再抽選 (反転再抽選の実行) ありか否かを確認する (S 5 3)。パチンコ機 1 では、図柄作動口 1 2 へ球が入賞したタイミングにおいて、反転再抽選の実行を設定するためのカウンタの値が読み取られており、該カウンタの値が所定の値であった場合に、反転再抽選の実行が設定される。

【 0 0 8 9 】

ここで、反転再抽選の実行が設定されていなければ (S 5 3 : N o)、この反転再抽選処理を終了する。一方、反転再抽選の実行が設定されていると (S 5 3 : Y e s)、カード反転表示コマンドを表示用送信バッファ 2 3 a に書き込む (S 5 5)。そして、反転カウンタ 2 3 c の値を「 7 」として (S 5 6)、この反転再抽選処理を終了する。

【 0 0 9 0 】

表示用送信バッファ 2 3 a にセットされたカード反転表示コマンドは、タイマ割込処理によって、表示用制御基板 D に送信される。その結果、L C D 1 0 において反転再抽選の

初期画面 7 1 (反転表示のカード) が表示され、反転再抽選が開始される (図 8 参照)。

【 0 0 9 1 】

S 5 1 の処理でチェックした結果、反転カウンタ 2 3 c の値が「 8 」であれば (S 5 1 : 8)、反転再抽選の再実行 (反転再抽選は復活パターン) であることが示されている。よって、その処理を S 5 5 の処理に移行して、S 5 4 以降の処理を同様に実行する。

【 0 0 9 2 】

S 5 1 の処理でチェックした結果、反転カウンタ 2 3 c の値が「 3 」、「 5 」、「 7 」、「 F F h 」であれば (S 5 1 : 3 , 5 , 7 , F F h)、反転再抽選は実行中であり、S 6 1 からの処理を実行する。反転カウンタ 2 3 c の値は、反転再抽選の各段階 (各場面) に対応しており、「 7 」は反転再抽選が開始された状態である。「 5 」は、初期画面 7 1 の表示後にタッチパネル 4 c からの 1 回目の入力操作があった (遊技者により 1 枚めのカードが選択された) 状態である。「 3 」は、初期画面 7 1 の表示後の 2 回目の入力操作がなされた (2 枚めのカードが選択された) 状態である。「 F F h 」は、復活カードの表示されたこと (復活パターン) により初期画面 7 1 へ復帰する状態である。

【 0 0 9 3 】

S 6 1 の処理では、反転カウンタ 2 3 c の値に該当するコメント表示コマンドを表示用送信バッファに書込み (S 6 1)、更に、該当するコメント音声出力コマンドを効果音送信バッファ 2 3 b へ書込む (S 6 2)。次に、反転カウンタ 2 3 c の値が「 3 」であるか否かを確認する (S 6 3)。確認の結果、反転カウンタ 2 3 c の値が「 3 」であれば (S 6 3 : Y e s)、図柄 (1 ~ 9 の数字のいずれか) の記されたおもて表示の 2 枚のカードが L C D 1 0 に表示されている状態である。従って、選択カード 2 メモリ 2 3 e と選択カード 3 メモリ 2 3 f とに記憶される (表示された図柄の) 図柄コードが同一であるか否かをチェックする (S 6 4)。その結果、選択カード 2 メモリ 2 3 e と選択カード 3 メモリ 2 3 f とに記憶される図柄コードが同じでなければ (S 6 4 : N o)、状態フラグ 2 3 i を図柄変動終了状態とし (S 6 5)、更に、反転カウンタ 2 3 c の値を「 0 」として (S 6 6)、この反転再抽選処理を終了する。

【 0 0 9 4 】

また、S 6 3 の処理で確認した結果、反転カウンタ 2 3 c の値が「 3 」でなかった場合 (S 6 3 : N o)、また、S 6 4 の処理で確認した結果、選択カード 2 , 3 メモリ 2 3 e , 2 3 f の図柄コードが同一であった場合 (S 6 4 : Y e s) には、反転再抽選を継続して実行するために、反転カウンタ 2 3 c の値を「 1 」減算し (S 7 5)、この反転再抽選処理を終了する。これにより「 3 」、「 5 」、「 7 」、「 F F h 」であった反転カウンタ 2 3 c の値は、それぞれ「 2 」、「 4 」、「 6 」、「 F E h 」となる。

【 0 0 9 5 】

S 5 1 の処理でチェックした結果、反転カウンタ 2 3 c の値が「 9 ~ F E h 」のいずれかであれば (S 5 1 : 9 ~ F E h)、新たな制御用コマンドをセットするタイミングではない。この反転カウンタ 2 3 c の値が「 9 ~ F E h 」である場合は、ゲームの状態が、復活パターンとなって今回の反転再抽選の結果を消去して新たに反転再抽選を再実行する状態への移行途中である。よって、その処理を S 7 5 の処理へ移行して、反転カウンタ 2 3 c の値を「 1 」減算し (S 7 5)、この反転再抽選処理を終了する。反転カウンタ 2 3 c の値が 9 ~ F E h の間にある場合は、反転カウンタ 2 3 c の値が「 8 」になるまで、この S 7 5 の処理が繰り返して実行される。これにより、反転カウンタ 2 3 c の値が「 8 」になるまで、新たなコマンドは表示用送信バッファ 2 3 a にセットされない。かかる場合に反転カウンタ 2 3 c は、反転再抽選処理の実行されるタイミング (4 m s) 毎に「 1 」ずつ減じられるので、L C D 1 0 には、反転カウンタ 2 3 c の値が「 F E h 」から「 8 」に至るまでの略 1 秒間 (カウンタの更新時間 4 m s x カウント数 2 4 6 (F E h - 8))、同じ画面が継続して表示される。

【 0 0 9 6 】

S 5 1 の処理でチェックした結果、反転カウンタ 2 3 c の値が「 2 」、「 4 」、「 6 」であれば (S 5 1 : 2 , 4 , 6)、タッチパネル 4 c からの入力に応じて、カード図柄決

定処理で決定された図柄を表示する段階である。よって、タッチパネル 4 c からの入力により、LCD 10 に反転表示されたカードが選択されたか否かを確認する (S 7 1)。ここで、カードが選択されていなければ (S 7 1 : No)、この反転再抽選処理を終了する。かかる場合には反転カウンタ 2 3 c は更新されないので、再度 S 7 1 の処理が実行される、即ち、タッチパネル 4 c からの入力となされるまで、S 7 2 以降の処理を待機することとなる。

【0097】

一方、S 7 1 の処理で確認した結果、カードが選択されていれば (S 7 1 : Yes)、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に図柄コードが記憶されているか否かを調べ (S 7 2)、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に図柄コードが記憶されていなければ (S 7 2 : No)、タッチパネル 4 c からの入力に応じて選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f の図柄コードを表示するタイミングである。よって、反転カウンタ 2 3 c の値により指示される選択カードメモリの図柄の選択されたカード位置 (タッチセンサ 4 c の入力位置に対応) への表示コマンドを表示用送信バッファ 2 3 a に書込み (S 7 3)、反転カウンタ 2 3 c の値を 1 減算して (S 7 5)、この反転再抽選処理を終了する。反転再抽選処理において、S 7 2 の処理の「No」への分岐は、反転再抽選の最終的な表示結果を形成する処理である。これにより、反転再抽選の最終的な表示結果が LCD 10 に表示される。尚、S 7 3 の処理では、反転カウンタ 2 3 c の値「6」、「4」、「2」により、選択カード 3 メモリ 2 3 f、選択カード 2 メモリ 2 3 e、選択カード 1 メモリ 2 3 d がそれぞれ指示される。

【0098】

また、S 7 2 の処理で調べた結果、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に図柄コードが記憶されていれば (S 7 2 : Yes)、タッチパネル 4 c からの入力に応じて演出用の図柄を表示するタイミングである。よって、反転カウンタ 2 3 c の値により指示されるダミー図柄メモリの図柄の選択されたカード位置への表示コマンドを表示用送信バッファ 2 3 a に書込み (S 7 6)、書き込まれた図柄コードを記憶するダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m を 0 クリアする (S 7 7)。そして、S 7 6 の処理で書き込まれた図柄コードは復活カードの図柄コードであるか否かを確認し (S 7 8)、復活カードの図柄コードでなければ (S 7 8 : No)、その処理を S 7 5 の処理へ移行する。これにより、復活カードが表示されるまで、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリに記憶される演出用の図柄が、入力操作に応じて LCD 10 に表示される。尚、S 7 6 の処理では、反転カウンタ 2 3 c の値「6」、「4」、「2」により、ダミー図柄 3 メモリ 2 3 m、ダミー図柄 2 メモリ 2 3 l、ダミー図柄 1 メモリ 2 3 k がそれぞれ指示される。

【0099】

一方、S 7 8 の処理で確認した結果、書き込まれた図柄コードが復活カードの図柄コードであれば (S 7 8 : Yes)、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に記憶される図柄コードを 0 クリアし (S 7 9)、反転カウンタ 2 3 c の値を「FFh」として (S 8 0)、この反転再抽選処理を終了する。これにより、LCD 10 には復活パターンが実行されることを示す復活カードが表示される。

【0100】

S 5 1 の処理でチェックした結果、反転カウンタ 2 3 c の値が「1」であれば (S 5 1 : 1)、3 枚のカードが既に選択され、選択された 3 枚のカードの図柄が表示されている状態、即ち、選択されたカード (図柄の表示結果) に応じた遊技状態へと遊技状態を遷移させる (反転再抽選の当たりを決定する) 段階である。かかる場合には、まず、選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f の図柄コードが全て同一かを調べる (S 8 1)。その結果、選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f の図柄コードが全て同じであれば (S 8 1 : Yes)、反転再抽選の当たり、即ち遊技状態が大当たりとなったことを表示する大当たりコメント表示コマンドを表示用送信バッファ 2 3 a に書き込み (S 8 2)、更に、遊技状態が大当たりとなったことを音声で出力する大当たりコメント音声出力コマンドを効果音送信バッファ 2 3 b に書き込む (S 8 3)。そして、状態フラグ 2 3 i を大当たり状態と

した後（S 8 4）、反転カウンタ 2 3 c の値を 0 とし（S 8 5）、この反転再抽選処理を終了する。

【 0 1 0 1 】

また、S 8 1 の処理で確認した結果、選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f の図柄コードが全て同じでなければ（S 8 1 : N o）、ハズレとなったことを表示するハズレコメント表示コマンドを表示用送信バッファ 2 3 a に書き込み（S 8 6）、更に、ハズレとなったことを音声で出力するハズレコメント音声出力コマンドを効果音送信バッファ 2 3 b に書き込む（S 8 7）。そして、状態フラグ 2 3 i を図柄変動終了状態とした後（S 8 8）、その処理を S 8 5 の処理へ移行して反転カウンタ 2 3 c の値を 0 とし（S 8 5）、この反転再抽選処理を終了する。

【 0 1 0 2 】

これにより、反転再抽選が終了し、その反転再抽選の結果に応じた遊技状態、即ち、予め決定された図柄に基づいた遊技状態へと遷移する。

【 0 1 0 3 】

次に、図 8 ~ 図 1 0 を参照して、図 7 の反転再抽選処理により実行される反転再抽選のパターンについて説明する。反転再抽選は、変動表示がハズレの結果で終了した場合に、LCD 1 0 に裏向けに表示（反転表示）された複数のカードの中から所望のカードを遊技者が選択し、選択された 3 のカードの図柄が同一であると反転再抽選の当たりとなり、遊技状態が大当たりとなる、つまり大当たりの再抽選を行うゲームである。尚、このカードの選択は、上記したように、LCD 1 0 の上面のガラス板 4 a に設けられたタッチパネル 4 c に遊技者が触れること（入力操作）により実行される。また、表示されるカードの図柄は、反転再抽選の入力操作が遊技者により実行される前に、上記したカード図柄決定処理により予め決定されたものである。

【 0 1 0 4 】

図 8 は、この反転再抽選により遊技状態が大当たりとなる反転再抽選の当たりパターンであり、3 枚のカードの図柄（選択カードメモリに記憶される図柄のみ）が表示されて反転再抽選が終了するノーマルパターンの当たりパターンである。図 8（a）は、反転再抽選開始時の LCD 1 0 の表示である初期画面 7 1 である。上記したように、変動表示に引き続いて、反転再抽選の実行が設定されると、変動表示の終了後、複数のカードが反転表示された初期画面 7 1 が LCD 1 0 に表示される。この初期画面 7 1 の画面内下方には、反転再抽選のゲームの進行方法を表すコメント「カードを 3 枚選んでね！」7 1 a が表示されている。この初期画面 7 1 の任意のカードが遊技者により触れられると、タッチパネル 4 c の反応により、その座標を示す信号（データ）がパネル基板 P から主制御基板 C に入力される。

【 0 1 0 5 】

図 8（b）は、初期画面 7 1 からの入力により、その入力位置（選択されたカード位置）に数字を図柄とするおもて表示のカードが 1 枚表示された第 1 表示画面 7 2 である。主制御基板 C は、パネル基板 P からの信号（データ）を受信すると、選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f の内の対応するメモリの図柄コードを表示用制御基板 D へと送信する。表示用制御基板 D では、受信した図柄コードに基づいて、対応する図柄（数字）の記されたカードを選択されたカード X 1 の位置へ表示する。図 8（b）においては、1 回目の入力であるので、選択カード 3 メモリ 2 3 f に記憶される図柄である「7」の数字が表示されている。また、第 1 表示画面 7 2 の画面内下方には、反転再抽選のゲームの進行方法を表すコメント「あと 2 枚選んでね！」7 2 a が表示され、遊技者に次のカードの選択を促している。

【 0 1 0 6 】

図 8（c）は、第 1 表示画面 7 2 において、更に、入力になされることにより、その入力位置（選択されたカード X 2）に図柄の記されたおもて表示のカードが表示された第 2 表示画面 7 3 である。この図柄は選択カード 2 メモリ 2 3 e に記憶されているものである。これにより、2 枚のカードの図柄が表示された状態となり、図 8（c）においては、表

示された2枚のカードの図柄が同一であるリーチ状態となっている。かかる状態においては、画面下方にリーチ状態であることを示すコメント「リーチ！あと1枚選んでね！」73aが表示され、遊技者に次のカード（3枚目）の選択結果によっては、遊技状態が大当たり状態となることを知らしめている。

【0107】

図8（d）は、第2表示画面73において、更に、入力になされることにより、その入力位置（選択されたカードX3）に3枚目のカード（選択カード1メモリ23d）の図柄が表示された第3表示画面74である。ここでは、3枚のカードの図柄が同一であるので、反転再抽選の当たり（遊技状態は大当たり状態）となり、画面下方には大当たりコメント「大当たり！」74aが表示されている。この第3表示画面74は、反転再抽選の当たりを確定する最終的な表示結果の表示となっている。尚、上記したように、本実施例の反転再抽選の各段階（初期画面71および第1～第3表示画面72～74）には、そのゲームの内容や状況がコメントで表示されるので、遊技者は、戸惑うことがない。

【0108】

図9は、LCD10で実行される反転再抽選のハズレパターンを示した図であり、選択カードメモリの図柄のみが表示されて反転再抽選が終了するノーマルターンのハズレパターンである。図9の（a）～（c）には、図8と同様の初期画面71、第1表示画面72、第2表示画面73がそれぞれ示されており、第2表示画面73においてリーチ状態となっていることが示されている。図9（d）は、第2表示画面73において、更に、入力になされることにより、その入力位置（選択されたカードX4）に図柄の記された3枚目のカードが表示された第3表示画面75（反転再抽選の最終的な表示結果）である。ここでは、3枚目のカードの図柄が先の2枚のカード図柄とは異なるのでハズレとなっており、ハズレとなったことを表すコメント「残念！ハズレ」75aが画面下方に表示されている。これにより反転再抽選がハズレとなって終了となる。

【0109】

図10は、選択カードメモリの図柄のみが表示されて反転再抽選が終了するノーマルターンのハズレパターンであり、図9のハズレパターンとは異なるハズレパターンを示した図である。図10の（a）、（b）には、図8と同様の初期画面71、第1表示画面72がそれぞれ示されている。図10（c）は、第1表示画面72において、更に入力になされることにより、その入力位置（選択されたカードX5）に図柄の記されたカードが表示された第2表示画面76（反転再抽選の最終的な表示結果）である。この第2表示画面76では、選択された2枚目のカードの図柄が1枚目のカードの図柄と異なっているので、この第2表示画面76においてハズレが確定し、ハズレとなったことを表すコメントが画面下方に表示されて、反転再抽選がハズレで終了となる。

【0110】

以上説明したように、第1実施例のパチンコ機1では、通常の図柄のスクロールによる変動表示に加え、反転再抽選で表示される図柄に応じて大当たりを設定することができる。反転再抽選の表示図柄は、予め決定されたものであるが、その表示は、遊技者の入力操作に応じて実行されるので、遊技者にあたかも自身の操作によって表示結果を導出させたような感覚を付与することができる。よって、遊技の結果に至るまでの途中経過において、遊技者に遊技に対する参加意識を持たせることができ、その興味を高めることができる。

【0111】

次に、図11から図14を参照して、第2実施例について説明する。第1実施例のパチンコ機1で実行される反転再抽選は、先に選択された2枚のカードの図柄が異なる図柄であると反転再抽選は直ちにハズレで終了した。これに代えて、第2実施例のパチンコ機1においては、反転再抽選において先に選択された2枚のカードの図柄が異なっても、3枚目のカードの選択（入力）が要求されるように構成されている。そして、3枚目のカードの図柄が先の2枚のカードのいずれかの図柄と同じである（ラッキーリーチ）場合には異なる図柄の表示のみをクリアして反転再抽選を継続するラッキーリーチのパターンと

、先の２枚のカードがハズレの状態でも３枚目のカードが復活カードである場合にはハズレの結果を解消して新たに反転再抽選を実行する（ハズレの結果を解消する）復活パターンとを備えている。

【０１１２】

この第２実施例のパチンコ機１には、第１実施例のパチンコ機１の電氣的構成に加えて、反転再抽選のパターンをラッキーリーチとするか否かを決定するためのラッキーリーチカウンタと、そのラッキーリーチカウンタによりラッキーリーチパターンの実行が決定されたか否かを判別するためのラッキーリーチパターンフラグがＲＡＭエリア２３に備えられている。

【０１１３】

ラッキーリーチカウンタは、復活カウンタ２３ｇ同様、図４のメイン処理の図柄カウンタ更新処理（Ｓ２０）において「０～２５５」の範囲で「１」ずつ更新され、実行する反転再抽選のパターンをラッキーリーチパターンで演出するか否かを決定するカウンタである。図柄カウンタ２３ｈで決定された３の図柄コードが全て同一であると反転再抽選の当たりとなるが、ラッキーリーチカウンタは、この当たりパターンにおいて、ラッキーリーチパターンの演出を行うか否かを決定するためのカウンタである。

【０１１４】

ラッキーリーチカウンタは、図柄作動口１２へ球が入賞したタイミングで読み取られ、そのカウンタ値が「１２６」であると、反転再抽選の当たりパターンにおいて、ラッキーリーチパターンの演出が決定される。尚、ラッキーリーチパターンは、ラッキーリーチカウンタによらず、図柄カウンタ２３ｈで決定された３の図柄コードのうち、選択カード１，３メモリ２３ｄ，２３ｆまたは選択カード１，２メモリ２３ｄ，２３ｅに記憶される図柄コードが同一である場合（反転再抽選の最終的な表示結果はハズレ）においても実行される。これにより、反転再抽選の最終的な表示結果が当たりであってもハズレであってもラッキーリーチパターンの演出が実行される。

【０１１５】

ラッキーリーチパターンフラグは、ラッキーリーチパターンの実行が決定されるとオンされ、反転再抽選処理の実行時にオフされる。このラッキーリーチパターンおよび復活パターンの演出は、ダミー図柄１～３メモリ２３ｋ～２３ｍに記憶される図柄によって行われる。第２実施例のパチンコ機１では、ＬＣＤ１０に先に表示された図柄によりリーチ状態が形成された場合には、表示された図柄のクリアを回避するために、復活パターンを実行しない。更に、３枚目に選択されたカードによってのみ復活カードを表示するように復活カードの図柄コードはダミー図柄１メモリ２３ｄにのみ（復活カウンタ２３ｇの値が「７」である場合に）書き込まれる。尚、第２実施例においては、上記した第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を省略する。

【０１１６】

図１１は、第２実施例のパチンコ機１で実行されるカード図柄決定処理のフローチャートである。第２実施例のパチンコ機１で実行されるカード図柄決定処理も、反転再抽選で表示する図柄を決定するための処理であり、まず、第１実施例のカード図柄決定処理と同様に、Ｓ９５～Ｓ９９の処理を実行して、選択カード１～３メモリ２３ｄ～２３ｆとダミー図柄１～３メモリ２３ｋ～２３ｍのそれぞれに図柄コードを書込む。そして、Ｓ９９の処理の後、図柄作動口１２に球が入賞した際に読み取った復活カウンタ２３ｇの値が「７」であるか否かを調べ（Ｓ１１１）、ここで、復活カウンタ２３ｇの値が「７」であると（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、実行する反転再抽選のパターンを復活パターンとすることが決定される。

【０１１７】

よって、ダミー図柄２，３メモリ２３ｌ，２３ｍの図柄コードが同一か否かを確認し（Ｓ１１２）、ここで、ダミー図柄２，３メモリ２３ｌ，２３ｍの図柄コードが同一でない場合には（Ｓ１１２：Ｎｏ）、復活カードの図柄コードをダミー図柄１メモリ２３ｋに書込んだ後（Ｓ１１３）、このカード図柄決定処理を終了する。

【0118】

一方、ダミー図柄2, 3メモリ231, 23mの図柄コードが同一であると(S112: Yes)、ダミー図柄1メモリ23kの図柄コードをダミー図柄2メモリ23mに上書きする(S: 114)。その後、その処理をS113の処理に移行して復活カードの図柄コードをダミー図柄1メモリ23kに書込んだ後、このカード図柄決定処理を終了する。

【0119】

復活パターンが実行される際には、ダミー図柄1~3メモリ23k~23mに記憶される図柄コードが演出用の図柄として使用されるが、ここで、ダミー図柄2, 3メモリ231, 23mの図柄コードが同一であると、その図柄によりLCD10においてリーチ状態が形成されてしまう。その後、復活カードが表示されて初期画面が表示されると、リーチ状態がクリアされてしまうので、遊技者の心証を害してしまう。上記したように、ダミー図柄カウンタ23jで指定される3つの図柄の組合せにおいて、全て同一となる組合せは、予め除外されている。このため、ダミー図柄2, 3メモリ231, 23mの図柄コードが同一であると、ダミー図柄1メモリ23kには、異なる図柄コードが記憶されている。よって、ダミー図柄2, 3メモリ231, 23mの図柄コードが同一である場合には、ダミー図柄1メモリ23kの図柄コードをダミー図柄2メモリ23mに上書きすることにより、演出時にリーチ状態となるのを回避することができる。

【0120】

また、S111の処理で確認した結果、復活カウンタ23gの値が「7」でなければ(S111: No)、実行する反転再抽選のパターンは復活パターンでない。そして、選択カード1~3メモリ23d~23fの図柄コードは全て同一か否かを調べ(S115)、その結果、選択カード1~3メモリ23d~23fの図柄コードが全て同一であれば(S115: Yes)、反転再抽選は当たりとなるが、この当たりとなる反転再抽選をラッキーリーチパターンで実行するか否かを決定するために、図柄作動口12に球が入賞した際に読み取ったラッキーリーチカウンタの値が「126」であるか否かを調べる(S116)。ここで、読み取ったラッキーリーチカウンタの値が「126」でなければ(S116: No)、ダミー図柄1~3メモリ23k~23mの図柄コードを0クリアして(S117)、このカード図柄決定処理を終了する。これにより反転再抽選は、復活パターンでもラッキーリーチパターンでも実行されず、選択カード1~3メモリ23d~23fの図柄のみを表示して終了するノーマルパターンで実行される。

【0121】

また、S116の処理で確認した結果、読み取ったラッキーリーチカウンタの値が「126」であれば(S116: Yes)、選択カード1~3メモリ23d~23fの同一の図柄コードと、その書き込み先でないダミー図柄メモリの図柄コードとが一致しているか否か、つまり、ラッキーリーチを演出するために、選択カードメモリの同一の図柄コードによりダミー図柄メモリの2の図柄コードを差し替えた場合に、ダミー図柄1~3メモリ23k~23mの図柄コードが全て一致するか否かを調べる(S118)。

【0122】

ラッキーリーチパターンでは、LCD10で選択された1枚目と3枚目とのカードまたは2枚目と3枚目とのカードが同一の図柄でなくてはならない。また、最終の表示結果の3枚の図柄の内、2枚の図柄は同一でなくてはならない。ダミー図柄1~3メモリ23k~23mに記憶される図柄コードと選択カード1~3メモリ23d~23fに記憶される図柄コードとは、無関係に選択されているのでかかる条件を満たさないことが多い。このため、反転再抽選をラッキーリーチパターンで実行する際には、ラッキーリーチを演出するダミー図柄1, 2メモリ23k, 23lまたはダミー図柄1, 3メモリ23k, 23mの図柄コードを対応する選択カードメモリの同一の図柄コードで差し替える必要がある。(ダミー図柄1メモリ23kと選択カード1メモリ23d、ダミー図柄2メモリ23lと選択カード2メモリ23e、ダミー図柄3メモリ23mと選択カード3メモリ23fとがそれぞれ対応するメモリとなっている)。しかし、差し替え後のダミー図柄メモリ23k~23mの図柄コードが全て一致してしまうと、当たりの図柄となってしまう、ラッキー

リーチパターンを形成できない。よって、差し替え後の図柄が全て同一となるか否かを S 1 1 8 の処理で確認しているのである。

【 0 1 2 3 】

この S 1 1 8 の処理で確認した結果、ラッキーリーチを演出するために図柄コードを差し替えた場合に、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m の図柄コードが全て同一とならなければ (S 1 1 8 : N o)、選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f の同一の図柄コードにより、対応するダミー図柄 1 , 2 メモリ 2 3 k , 2 3 l またはダミー図柄 1 , 3 メモリ 2 3 k , 2 3 m の図柄コードを書き換える (S 1 1 9)。尚、選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f の図柄コードが全て同一である場合には、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m の全ての図柄コードを差し替えてしまうと、ラッキーリーチパターンとならないので、ダミー図柄 1 , 2 メモリ 2 3 k , 2 3 l またはダミー図柄 1 , 3 メモリ 2 3 k , 2 3 m の 2 のメモリへと選択カードメモリの同一の図柄コードは書き込まれる。書き込み先のダミー図柄メモリをダミー図柄 1 , 2 メモリ 2 3 k , 2 3 l とするかダミー図柄 1 , 3 メモリ 2 3 k , 2 3 m とするかは、例えば、交互に選択され、その選択されたダミー図柄メモリにおいて図柄コードの書き換えは実行される。また、選択カード 1 ~ 3 メモリの内の 2 つのメモリのみに記憶される図柄コードが同一である場合には、その同一の図柄コードが記憶されている選択カードメモリに対応する 2 つのダミー図柄メモリの図柄コードが書き換えられる。

【 0 1 2 4 】

その後、異なる図柄コードの記憶される選択カード 2 , 3 メモリ 2 3 e , 2 3 f の図柄コードと選択カード 1 メモリ 2 3 d に記憶される図柄コードとを入れ替える (S 1 2 0)。後述する第 2 実施例の反転再抽選処理において、反転再抽選が実行される際には、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 l に記憶される図柄が表示された後は、選択カード 1 メモリ 2 3 d に記憶される図柄コードのみが使用されて最終的な表示結果が導出される。(選択カードメモリの同一の図柄コードは対応するダミー図柄メモリに既書き込まれているので) 選択カード 1 ~ 3 メモリに記憶される図柄を全て表示するためには、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に書込まれなかった選択カードメモリの図柄コード (異なる図柄の図柄コード) は、選択カード 1 メモリ 2 3 d に記憶されていなくてはならない。よって、異なる図柄コードが選択カード 2 , 3 メモリに記憶されている場合には、その図柄コードを S 1 2 0 の処理により、選択カード 1 メモリ 2 3 d に記憶させるのである。そして、ラッキーリーチパターンフラグをオンして (S 1 2 1)、このカード図柄決定処理を終了する。

【 0 1 2 5 】

一方、S 1 1 8 の処理で確認した結果、ラッキーリーチを演出するためにダミー図柄メモリの 2 の図柄コードを差し替えた場合に、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m の図柄コードが全て同一となる場合には (S 1 1 8 : Y e s)、差し替え対象外のダミー図柄メモリの図柄コードを、他のダミー図柄メモリの (元々記憶される) 図柄コードで差し替える (S 1 2 2)。その後、その処理を S 1 1 8 の処理に移行する。この差し替えにより、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリの図柄コードが全て同一となることが回避される。

【 0 1 2 6 】

また、S 1 1 5 の処理で確認した結果、選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f の図柄コードがすべて同一でなければ (S 1 1 5 : N o)、選択カード 1 , 2 メモリ 2 3 d , 2 3 e または選択カード 1 , 3 メモリ 2 3 d , 2 3 f の図柄コードが同一であることを確認し (S 1 2 3)、同一であれば (S 1 2 3 : Y e s)、反転再抽選をラッキーリーチパターンで行うべく必要な図柄コードの差し替えを実行するために、その処理を S 1 1 8 の処理に移行する。一方、S 1 2 3 の処理で確認した結果、選択カード 1 , 2 メモリ 2 3 d , 2 3 e または選択カード 1 , 3 メモリ 2 3 d , 2 3 f の図柄コードが同一でなければ (S 1 2 3 : N o)、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m の図柄コードを 0 クリアして (S 1 2 4)、このカード図柄決定処理を終了する。これにより、反転再抽選において演出を行わずにハズレとするノーマルパターンのハズレパターン (リーチ状態からハズレとなる

パターンを含む)が選定される。

【0127】

図12は、第2実施例の反転再抽選処理のフローチャートである。この第2実施例の反転再抽選処理も第1実施例の反転再抽選処理と同様に、反転カウンタ23cの値に応じた処理を実行することにより、LCD10での反転再抽選のゲームを実行させるようになっている。このため、第2実施例の反転再抽選処理においても、まず、反転カウンタ23cの値をチェックし(S51)、このS51の処理でチェックした値により、それぞれの値に対応する処理へと分岐する。

【0128】

チェックの結果、反転カウンタ23cの値が「0」であれば、反転再抽選の設定状況に基づいて反転再抽選を開始する処理を、第1実施例と同様に実行する(S51～S55)。

【0129】

また、S51の処理でチェックした結果、反転カウンタ23cの値が「8」であれば(S51:8)、反転再抽選は復活パターンまたはラッキーリーチパターンで進行される。かかる場合には、まず、ラッキーリーチパターンフラグがオンされているか否かを調べ(S91)、ラッキーリーチパターンフラグがオフであれば(S91:No)、反転再抽選のパターンは復活パターンであるので、その処理をS54の処理に移行する。一方、S91の処理で確認した結果、ラッキーリーチパターンフラグがオンであれば(S91:Yes)、反転再抽選のパターンはラッキーリーチパターンであるので、オンされているラッキーリーチパターンフラグをオフし(S92)、LCD10に表示された異なる図柄に対応するカードの反転表示コマンドを表示用送信バッファ23aに書き込む(S93)。これにより、LCD10において、表示された異なる図柄のカード表示がクリアされ、該カード位置に反転表示されたカードが再表示される。そして、反転カウンタ23cの値を3として(S94)、この反転再抽選処理を終了する。

【0130】

S51の処理でチェックした結果、反転カウンタ23cの値が「3」、「5」、「7」、「FFh」であれば(S51:3, 5, 7, FFh)、反転再抽選は実行中であり、反転カウンタ23cの値に該当するコメント表示コマンドを表示用送信バッファに書込み(S61)、更に、該当するコメント音声出力コマンドを効果音送信バッファ23bへ書込む(S62)。そして、反転再抽選を継続して実行するために、反転カウンタ23cの値を「1」減算し(S75)、この反転再抽選処理を終了する。これにより「3」、「5」、「7」、「FFh」であった反転カウンタ23cの値は、それぞれ「2」、「4」、「6」、「FEh」となる。また、反転カウンタ23cの値が「3」である場合において、既に選択された2枚のカードが異なる図柄であっても、反転再抽選は継続される。

【0131】

S51の処理でチェックした結果、反転カウンタ23cの値が「9～FEh」である場合は(S51:9～FEh)、復活パターンにおいて今回の反転再抽選の結果を消去して新たに反転再抽選を再実行する状態への移行途中である。または、ラッキーリーチパターンにおいて異なる図柄の表示のみをクリアして新たに3枚目のカードを選択する状態への移行状態である。よって、その処理をS75の処理へ移行して、反転カウンタ23cの値を「1」減算し(S75)、この反転再抽選処理を終了する。反転カウンタ23cの値が「9～FEh」の間にある場合は、第1実施例の反転表示処理と同様に、LCD10には同じ画面が継続して表示される。

【0132】

S51の処理でチェックした結果、反転カウンタ23cの値が「2」、「4」、「6」であれば(S51:2, 4, 6)、タッチパネル4cからの入力に応じてカード図柄決定処理で決定された図柄を表示する段階である。よって、第1実施例と同様に表示すべき図柄の表示コマンドを、タッチパネル4cからの入力に応じて表示用送信バッファ23aにセットする(S71～S77)。ここで、ダミー図柄1～3メモリ23k～23mに図

柄コードが記憶されている場合には (S 7 2 : Y e s)、S 7 1 からの処理において反転カウンタ 2 3 c の値が「 2 」であるかを確認し (S 1 0 9)、その値が「 2 」でなければ (S 1 0 9 : N o)、反転カウンタ 2 3 c の値を「 1 」減算して (S 7 5)、この反転再抽選処理を終了する。一方、その値が「 2 」であれば (S 1 0 9 : Y e s)、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に記憶される図柄コードを 0 クリアした後 (S 7 9)、反転カウンタ 2 3 c の値を「 F F h 」として (S 8 0) この反転再抽選処理を終了する。

【 0 1 3 3 】

S 5 1 の処理でチェックした結果、反転カウンタ 2 3 c の値が「 1 」であれば (S 5 1 : 1)、3 枚のカードが既に表示されている状態、即ち、表示されたカード (図柄の表示結果であり選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f に記憶される図柄) に応じた遊技状態へと遊技状態を遷移させる (反転再抽選の当たりを決定する) 段階である。よって、第 1 実施例と同様に S 8 1 ~ S 8 8 の処理を実行して、L C D 1 0 の表示結果 (反転再抽選の最終的な表示結果) に対応する遊技状態へと、遊技状態を遷移させて、この反転再抽選処理を終了する。

【 0 1 3 4 】

次に、図 1 3 と図 1 4 とを参照して、第 2 実施例の反転再抽選処理により実行される反転再抽選の復活パターンとラッキーリーチパターンとについて説明する。図 1 3 は、第 2 実施例の反転再抽選の復活パターンを示した図である。第 2 実施例の反転再抽選では、遊技者の入力に応じて予め (カード図柄決定処理で) 決定された 3 つの図柄を表示し、その表示結果 (反転再抽選の当たりまたはハズレ) に対応する遊技状態へと遷移する。よって、遊技者により選択された 2 枚目のカードの図柄が 1 枚目のカードの図柄と異なっている (ハズレの状態)、引き続いて 3 枚目のカードの選択が遊技者により実行される。

【 0 1 3 5 】

図 1 3 の (a)、(b) には、図 8 と同様の初期画面 7 1、第 1 表示画面 7 2 がそれぞれ示されている。図 1 3 (c) は、第 1 表示画面 7 2 において、更に入力がなされることにより、その入力位置 (選択されたカード X 6) に図柄の記されたおもて表示のカードが表示され、2 枚のカードがおもて表示された第 2 表示画面 7 6' である。第 2 表示画面 7 6' におもて表示された 2 枚のカードの図柄は異なっているが、引き続いて 3 枚目のカードの選択が要求され、その画面内下方には、3 枚目のカード選択を促すと共に、次のカードで復活パターンとなると反転再抽選を再実行できる旨を知らせるコメント「あと 1 枚！復活カードなら再抽選だよ！」7 6 a が画面内の下方に表示される。

【 0 1 3 6 】

図 1 3 の (d) は、第 2 表示画面 7 6' において、更に入力がなされることにより、その入力位置 (選択されたカード X 7) に復活カードが表示された復活表示画面 7 7 であり、画面内下方にはその旨を示すコメント「ラッキー！復活カード！再抽選！」7 7 a が表示されている。この復活表示画面 7 7 の表示後は、初期画面 7 1 が再び表示され (図 1 3 の (e))、反転再抽選が再実行される。この図 1 3 の (b) ~ 図 1 3 の (d) には、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に記憶される図柄が表示される。

【 0 1 3 7 】

図 1 4 は、上記した第 2 実施例の反転再抽選処理で実行される反転再抽選でのラッキーリーチパターンを示した図である。図 1 4 の (a)、(b) には、図 8 と同様の初期画面 7 1、第 1 表示画面 7 2 がそれぞれ示されている。図 1 4 の (c) は、第 1 表示画面 7 2 において、更に入力がなされることにより、その入力位置 (選択されたカード X 7) に図柄の記されたおもて表示のカードが表示された (画面上に図柄の記された 2 枚のカードが表示された) 第 2 表示画面 7 8 である。表示された 2 枚のカードの図柄は「 7 」と「 2 」であり、異なる図柄であるが、反転再抽選は継続して実行される。この第 2 表示画面 7 8 の画面内下方には、コメント「あと 1 枚選んでね！「 7 」か「 2 」ならリーチだよ」7 8 a が表示されている。これにより、遊技者に表示された図柄と同じ図柄のカードを引き当てれば、リーチとなる旨が伝えられている。

【 0 1 3 8 】

図14の(d)は、第2表示画面78においてカードが選択された結果(選択されたカード×8)、選択した3枚目のカード×8が、先に選択されたカードの図柄「2」と同じ図柄であったが故に、リーチ(ラッキーリーチ)となることが表示されるラッキーリーチ画面79である。ラッキーリーチ画面79の下方には、リーチ状態となることを示すコメント「ラッキー！リーチ！」79aと表示されている。この図14の(b)～図14の(d)には、ダミー図柄1～3メモリ23k～23mに記憶される図柄が表示されている。

【0139】

かかるラッキーリーチ画面79の表示につづいては、ラッキーリーチ画面79の異なる図柄のカード表示が反転表示のカード×9に差し替えられ、次に選択されたカードが同じ図柄で表示されると反転再抽選の当たり(遊技状態が大当たり)となるリーチ画面80が表示される(図14の(e))。

【0140】

図14の(f)は、リーチ画面80において、更に入力がなされることにより、その入力位置(選択されたカード×10)に図柄の記されたおもて表示のカードが表示された最終画面81である。この最終画面81には、図柄の記された全部で3枚のカードが表示され、かかる3枚のカードの図柄(選択カード1メモリ23dの図柄)により、反転再抽選の当たりであるかハズレであるかが確定される画面である。図14の(f)の最終画面81においては、3枚目の選択カードの図柄がリーチ図柄とは異なる図柄であったため、ハズレの確定となっており、ハズレのコメント「残念！ハズレ！」81aが画面下方に表示されている。これにより、反転再抽選がハズレで終了する。

【0141】

以上説明したように、第2実施例のパチンコ機1では、反転再抽選において、LCD10に先に表示された2枚のカードの図柄が異なる図柄(ハズレ)であっても反転再抽選処理を終了としない。そして、ハズレの状態から反転再抽選を再実行する復活パターンと、LCD10に表示されている図柄の内ハズレとなる図柄の表示をクリアし、ハズレの状態からリーチの状態を形成するラッキーリーチパターンとを備えている。このため、反転再抽選の途中(2枚のカードの図柄が表示された時点)でハズレが確定することがない。つまり、反転再抽選が最終的な表示結果を導出するまで、遊技者は、遊技に対する期待感を維持することができる。また、ハズレの図柄がクリアされて、リーチの状態から遊技(反転再抽選)が継続されるので、その前の段階で(ハズレの状況により)落胆していた遊技者の心情を一気に好転させることができ、遊技者の気分を高揚させることができる。

【0142】

次に、図15～図19を参照して第3実施例のパチンコ機1について説明する。上記した第1および第2実施例のパチンコ機1は、パネル基板Pと主制御基板Cとが接続されており、パネル基板Pからの入力に応じて主制御基板Cが表示用制御基板Dへ図柄の表示を指示した。これに代えて、第3実施例のパチンコ機1は、パネル基板Pは表示用制御基板Dと接続されており、パネル基板Pからの入力に応じて実行される図柄の表示は、表示用制御基板Dにより制御されるように構成されている。尚、第3実施例においては、上記した第1、第2実施例と同一の部分には、同一の符号を付してその説明を省略する。

【0143】

図15は、この第3実施例のパチンコ機1の電氣的構成を示したブロック図である。この第3実施例のパチンコ機1も、第1および第2実施例のパチンコ機1と同様に、主制御基板C、表示用制御基板D、効果音制御基板S、電源基板、パネル基板Pなどの基板を備えているが、パネル基板Pは表示用制御基板Dと接続されている。また、表示用制御基板Dの出力ポート37の出力が主制御基板Cの入出力ポート25の入力と接続されており、表示用制御基板Dから主制御基板Cへ信号入力ができるようになっている。

【0144】

主制御基板CのMPU21のROMエリア22には、この第3実施例のパチンコ機1の制御プログラムや固定値などが記憶されている。図16、図17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、このROMエリア22に記憶されている。

【0145】

RAMエリア23には、第2実施例のパチンコ機1の電氣的構成に同じく、ラッキーリーチカウンタ23nとラッキーリーチパターンフラグ23oとを備えている。また、第1および第2実施例のパチンコ機1の電氣的構成に加えて、復活パターンフラグ23p、ノーマルパターンフラグqを備え、反転カウンタ23cに代えてコマンドカウンタ23rを備えている。

【0146】

復活パターンフラグ23pは、実行する反転再抽選のパターンが復活パターンであることを示すフラグであり、カード図柄決定処理において決定される反転再抽選のパターンが復活パターンであるとオンされる。また、ノーマルパターンフラグqは、実行する反転再抽選のパターンがノーマルパターンであることを示すフラグであり、カード図柄決定処理において決定される反転再抽選のパターンがノーマルパターン（復活パターンでもラッキーリーチパターンでもなく、選択カード1～3メモリ23d～23fに記憶される3の図柄が表示されると終了するパターン）であるとオンされる。これらラッキーリーチパターンフラグ23o、復活パターンフラグ23p、ノーマルパターンフラグqは、反転再抽選のパターンをコマンドとして表示用制御基板Dに送信した後にオフされる。

【0147】

コマンドカウンタ23rは、反転再抽選の開始時に表示用制御基板Dへ送信する制御用コマンドを指定するためのカウンタである。具体的には、コマンドカウンタ23rの値が「0」であれば、MPU21は、パターンフラグ23o～23qの状態を参照して、オンされたパターンフラグ23o～23qに対応するパターンで反転再抽選を実行することを指示するコマンド（復活コマンド、ラッキーリーチコマンド、ノーマルコマンド）を表示用送信バッファ23aにセットする。コマンドカウンタ23rの値が「1～6」であれば、MPU21は、カウンタ値に対応するメモリ（ダミー図柄1～3メモリ23k～23mと選択カード1～3メモリ23d～23f）に記憶される図柄の表示コマンド（図柄コード）を表示用送信バッファ23aにセットする。セットされたコマンドは、タイマ割込処理によって表示用制御基板Dへと送信される。また、コマンドカウンタ23rの値は、反転再抽選が終了すると0クリアされる。

【0148】

表示用制御基板Dは、パネル基板Pからの入力信号に応じて、LCD10に図柄を表示するための制御を行うものであり、ROMエリア32には、制御プログラムの一部として、図18～図19に示すフローチャートのプログラムが記憶されている。

【0149】

RAMエリア33は、受信バッファ33a、コマンド受信フラグ33b、入力回数カウンタ33c、表示選択カード1～3メモリ33d～33f、表示ダミー図柄1～3メモリ33k～33m、ラッキーリーチパターンフラグ33o、復活パターンフラグ33p、ノーマルパターンフラグ33qを備えている。

【0150】

受信バッファ33aは、主制御基板Cから送信される制御用コマンドを受信するためのバッファである。コマンド受信フラグ33bは、新たな制御用コマンドが受信バッファ33aへ記憶された場合にオンされるフラグである。コマンド受信フラグ33bがオンされていると、受信バッファ33aに記憶される制御用コマンドが読み出され、その読み出された制御用コマンドに基づいて、LCD10の反転再抽選が実行される。

【0151】

入力回数カウンタ33cは、表示用制御基板Dで実行される反転再抽選処理の各段階において、実行するべき処理を示すためのカウンタである。第3実施例の反転再抽選処理（図19参照）では、この入力回数カウンタ33cのカウンタ値に応じて、反転再抽選処理を進行させる。この入力回数カウンタ33cは、「0～255（FFh）」の範囲の値を取り得るように構成されている。この入力回数カウンタ33cは、初期値として「0」が設定されており、反転再抽選が実行されると「1～FFh」の範囲で更新される。

【 0 1 5 2 】

表示選択カード 1 ~ 3 メモリ 3 3 d ~ 3 3 f は、主制御基板 C から送信された選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f の図柄コード（反転再抽選の最終的な表示結果を構成する図柄）を記憶するためのメモリである。主制御基板 C からは、選択カード 3 メモリ 2 3 f、選択カード 2 メモリ 2 3 e、選択カード 1 メモリ 2 3 d の順でその記憶する図柄コードが送信され、表示用制御基板 D において該図柄コードが受信されると、表示選択カード 3 メモリ 3 3 f、表示選択カード 2 メモリ 3 3 e、表示選択カード 1 メモリ 3 3 d の順に受信した図柄コードが書き込まれる。

【 0 1 5 3 】

また、表示ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 3 3 k ~ 3 3 m は、主制御基板 C から送信されたダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m の図柄コード（演出用の図柄）を記憶するためのメモリである。主制御基板 C からは、選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f に先だって、ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 2 3 k ~ 2 3 m に記憶される図柄（図柄コード）が、ダミー図柄 3 メモリ 2 3 m、ダミー図柄 2 メモリ 2 3 l、ダミー図柄 1 メモリ 2 3 k の順で送信される。そして、表示用制御基板 D において該図柄コードが受信されると、表示ダミー図柄 3 メモリ 3 3 m、表示ダミー図柄 2 メモリ 3 3 l、表示ダミー図柄 1 メモリ 3 3 k の順に受信した図柄コードが書き込まれる。

【 0 1 5 4 】

尚、主制御基板 C から送信される図柄コードに対応する図柄は、予め、ROM エリア 3 2 に記憶されており、受信した図柄コードに応じて、対応する図柄が LCD 1 0 に表示される。

【 0 1 5 5 】

ラッキーリーチパターンフラグ 3 3 o、復活パターンフラグ 3 3 p、ノーマルパターンフラグ 3 3 q は、実行する反転再抽選のパターンをそれぞれ示すフラグであり、主制御基板 C から送信される制御用コマンド（ラッキーリーチコマンド、復活コマンド、ノーマルコマンド）に基づいてそれぞれオンされる。オンされた各パターンフラグ 3 3 o、3 3 p、3 3 q は、表示用制御基板 D で実行される反転再抽選処理（図 1 9 参照）においてオフされる。

【 0 1 5 6 】

次に、上記のように構成されたパチンコ機 1 で実行される各処理を、図 1 6 から図 1 9 の各フローチャートを参照して説明する。図 1 6 は、主制御基板 C で実行されるカード図柄決定処理のフローチャートである。カード図柄決定処理は、第 2 実施例のパチンコ機 1 と同様に実行され、反転再抽選で表示するカードの図柄と反転再抽選のパターンを決定する（S 9 5 ~ S 9 9、S 1 1 1 ~ S 1 2 4）。そして、決定されたそれぞれのパターンに応じて、対応するパターンフラグをオンして（S 1 2 5、S 1 2 6、S 1 2 7）、このカード図柄決定処理を終了する。これにより、決定された反転再抽選のパターンがラッキーリーチパターンであれば、ラッキーリーチパターンフラグ 2 3 o がオンされ、決定された反転再抽選のパターンが復活パターンであれば、復活パターンフラグ 2 3 p がオンされ、決定された反転再抽選のパターンがノーマルパターンであれば、ノーマルパターンフラグ 2 3 q がオンされる。

【 0 1 5 7 】

図 1 7 は、主制御基板 C で実行されるコマンド設定処理である。コマンド設定処理は、反転再抽選（反転再抽選処理）を表示用制御基板 D で実行させるための制御用コマンドを表示用制御基板 D に送信するための処理であり、図 4 のメイン処理のフローチャートの特別図柄変動処理（S 2 5）の中で実行される。

【 0 1 5 8 】

このコマンド設定処理では、まず、反転再抽選の状態を状態フラグ 2 3 i の状態を参照して調べ（S 1 3 0）、その結果、反転再抽選の開始（反転再抽選の実行が示された状態で状態フラグ 2 3 i の変動表示の状態を判別するフラグが変動表示終了の状態）であれば（S 1 3 0：開始）、コマンドカウンタ 2 3 r の値を確認する（S 1 3 1）。ここで、コ

マンドカウンタ23rの値が「0」であれば(S131:0)、オンされているパターンフラグが何かを調べ(S132)、オンされているフラグがラッキーリーチパターンフラグ23oであれば(S132:ラッキーリーチパターンフラグ)、実行する反転再抽選のパターンがラッキーリーチパターンであることを示すラッキーリーチコマンドを表示用送信バッファ23aにセットし(S135)、ラッキーリーチパターンフラグ23oをオフした後(S136)、コマンドカウンタ23rの値を1加算して(S137)、このコマンド設定処理を終了する。

【0159】

また、S132の処理で調べた結果、オンされているフラグが復活パターンフラグ23pであれば(S132:復活パターンフラグ)、実行する反転再抽選のパターンが復活パターンであることを示す復活コマンドを表示用送信バッファ23aにセットし(S133)、復活パターンフラグ23pをオフした後(S134)、コマンドカウンタ23rの値を1加算して(S137)、このコマンド設定処理を終了する。

【0160】

更に、S132の処理で調べた結果、オンされているフラグがノーマルパターンフラグ23qであれば(S132:ノーマルパターンフラグ)、実行する反転再抽選のパターンがノーマルパターンであることを示すノーマルコマンドを表示用送信バッファ23aにセットし(S138)、ノーマルパターンフラグ23qをオフした後(S139)、コマンドカウンタ23rの値を1加算して(S137)、このコマンド設定処理を終了する。

【0161】

一方、S131の処理で確認した結果、コマンドカウンタ23rの値が「1~3」であれば(S131:1~3)、コマンドカウンタ23rの値に対応するダミー図柄メモリに記憶される図柄の表示コマンド(図柄コード)を表示用送信バッファにセットする(S140)。このコマンドカウンタの値「1」には、ダミー図柄3メモリ23mが対応し、「2」にはダミー図柄2メモリ23lが対応し、「3」にはダミー図柄1メモリ23kが対応する。これにより、ダミー図柄3メモリ23m、ダミー図柄2メモリ23l、ダミー図柄1メモリ23kの順に記憶される図柄コードが表示用制御基板Dへ送信される。尚、ノーマルパターンで反転再抽選が実行される場合には、ダミー図柄1~3メモリ23k~23mにの図柄コードは、0クリアされている。かかる場合には、記憶されている図柄コードがないことを示す「0」のコードが表示用送信バッファ23aにセットされる。

【0162】

また、S131の処理で確認した結果、コマンドカウンタ23rの値が「4~6」であれば(S131:4~6)、コマンドカウンタ23rの値に対応する選択カードメモリに記憶される図柄の表示コマンド(図柄コード)を表示用送信バッファにセットする(S141)。このコマンドカウンタの値「4」には、選択カード3メモリ23fが対応し、「5」には選択カード2メモリ23eが対応し、「6」には選択カード1メモリ23dが対応する。これにより、選択カード3メモリ23f、選択カード2メモリ23e、選択カード1メモリ23dの順に記憶される図柄コードが表示用制御基板Dへ送信される。このS140、S141の処理の実行後は、その処理をS137の処理に移行する。

【0163】

加えて、S131の処理で確認した結果、コマンドカウンタ23rの値が「7」であれば(S131:7)、図柄コードの送信は完了しているので、このコマンド設定処理を終了する。

【0164】

更に、S130の処理で確認した結果、反転再抽選の状態が終了であれば(S130:終了)、LCD10の表示結果(反転再抽選の最終的な表示結果)に対応する遊技状態へと、遊技状態を遷移させるべく、第1実施例および第2実施例の反転再抽選処理S81~S88と同様の処理を実行し(S81~S88)、その後、コマンドカウンタ23rの値を0クリアして(S142)、このコマンド設定処理を終了する。尚、反転再抽選の状態の終了は、表示用制御基板Dから反転再抽選の終了を示す終了コマンドを受信することに

より、認識される。

【0165】

図18は、表示用制御基板Dで実行されるコマンド受信処理のフローチャートである。コマンド受信処理は、主制御基板Cから送信される制御用コマンドを受信するための処理であり、このコマンド受信処理で受信した制御用コマンドに基づいて、表示用制御基板Dで制御される反転再抽選の表示図柄や、そのパターンなどが取得される。

【0166】

このコマンド受信処理では、まず、コマンド受信フラグ33bがオンされているか否かを確認し(S151)、ここでコマンド受信フラグ33bがオンされていなければ(S151:No)、このコマンド受信処理を終了する。また、S151の処理で確認した結果、コマンド受信フラグ33bがオンされていると(S151:Yes)、主制御基板Cから送信された新たな制御用コマンドが受信バッファ33aに記憶されているので、コマンド受信フラグ33bをオフした後(S152)、受信バッファ33aに記憶される制御用コマンドが何であるかを調べる(S153)。その結果、受信バッファ33aに記憶される制御用コマンドが、ノーマルリーチコマンド、復活コマンド、ラッキーリーチコマンドであれば(S153:ノーマルリーチコマンド、復活コマンド、ラッキーリーチコマンド)、コマンドに対応するパターンフラグをオンし(S154)、入力回数カウンタ33cを0クリアして(S156)、このコマンド受信処理を終了する。

【0167】

また、S153の処理で確認した結果、受信バッファ33aに記憶される制御用コマンドが、図柄の表示コマンドであれば(S153:図柄の表示コマンド)受信した図柄コードを受信順に表示ダミー図柄1~3メモリ33k~33mと表示選択カード1~3メモリ33d~33fに書き込み(S157)、このコマンド受信処理を終了する。図柄の表示コマンドは、上記したコマンド設定処理により、主制御基板Cからは、ダミー図柄3メモリ23m、ダミー図柄2メモリ23l、ダミー図柄1メモリ23k、選択カード3メモリ23f、選択カード2メモリ23e、選択カード1メモリ23dの順で記憶される図柄の表示コマンド(図柄コード)が送信される。このため、コマンド受信処理においては、これに対応して、受信した図柄コードを、表示ダミー図柄3メモリ33m、表示ダミー図柄2メモリ33l、表示ダミー図柄1メモリ33k、表示選択カード3メモリ33f、表示選択カード2メモリ33e、表示選択カード1メモリ33dの順に書き込む。

【0168】

一方、S153の処理で確認した結果、受信バッファ33aに記憶される制御用コマンドが、コメント表示コマンドであれば(S153:コメント表示コマンド)、該当するコメントをLCD10に表示(大当たり又はハズレを演出)して(S158)、このコマンド受信処理を終了する。

【0169】

図19は、反転再抽選を行うために表示用制御基板Dで実行される反転再抽選処理のフローチャートである。第3実施例の反転再抽選処理は、入力回数カウンタ33cの値に応じた処理を実行することにより、LCD10での反転再抽選を実行させるようになっている。第3実施例の反転再抽選処理は、主制御基板Cから送信される図柄コードの受信が完了すると開始される。

【0170】

この反転再抽選処理では、まず、入力回数カウンタ33cの値をチェックし(S161)、入力回数カウンタ33cの値が「0」であれば(S161:「0」)、反転再抽選を実行するべくLCD10に全カードを反転表示した後(S162)、入力回数カウンタ33cの値を「7」とし(S163)、この反転再抽選処理を終了する。

【0171】

S161の処理でチェックした結果、入力回数カウンタ33cの値が「8」であれば(S161:8)、反転再抽選は復活パターンまたはラッキーリーチパターンで進行される。

。かかる場合には、まず、ラッキーリーチパターンフラグ 330 がオンされているか否かを調べ (S164)、ラッキーリーチパターンフラグ 330 がオフであれば (S164: No)、反転再抽選のパターンは復活パターンであるので、その処理を S162 の処理に移行する。一方、S164 の処理で確認した結果、ラッキーリーチパターンフラグ 330 がオンであれば (S164: Yes)、反転再抽選のパターンはラッキーリーチパターンであるので、オンされているラッキーリーチパターンフラグ 330 をオフし (S165)、異なる図柄コードの表示を反転表示とし (S166)、LCD10 において、表示された異なる図柄のカード表示をクリアして、該カード位置に反転表示されたカードを再表示させる。そして、入力回数カウンタ 33c の値を「3」として (S167)、この反転再抽選処理を終了する。

【0172】

S161 の処理でチェックした結果、入力回数カウンタ 33c の値が「3」、「5」、「7」、「FFh」であれば (S161: 3, 5, 7, FFh)、反転再抽選は実行中であり、該当するコメントを LCD10 に表示する (S168)。そして、入力回数カウンタ 33c の値を「1」減算し (S176)、この反転再抽選処理を終了する。これにより「3」、「5」、「7」、「FFh」であった入力回数カウンタ 33c の値は、それぞれ「2」、「4」、「6」、「FEh」となる。

【0173】

S161 の処理でチェックした結果、入力回数カウンタ 33c の値が「9 ~ FEh」のいずれかであれば (S161: 9 ~ FEh)、ゲームの状態が、復活パターンまたはラッキーリーチパターンであり、復活パターンにおいて今回の反転再抽選の結果を消去して新たに反転再抽選を再実行する状態への移行途中であるか、または、ラッキーリーチパターンにおいて異なる図柄の表示のみをクリアして新たに 3 枚目のカードが選択される状態への移行状態である。よって、その処理を S176 の処理へ移行して、入力回数カウンタ 33c の値を「1」減算し (S176)、この反転再抽選処理を終了する。

【0174】

S161 の処理でチェックした結果、入力回数カウンタ 33c の値が「2」、「4」、「6」であれば (S161: 2, 4, 6)、タッチパネル 4c からの入力に応じて、カード図柄決定処理で決定された図柄を表示する段階である。よって、タッチパネル 4c からの入力により、LCD10 に反転表示されたカードが選択されたか否かを確認する (S169)。ここで、カードが選択されていなければ (S169: No)、この反転再抽選処理を終了する。かかる場合には入力回数カウンタ 33c は更新されないのので、再度 S169 の処理が実行される、即ち、タッチパネル 4c からの入力になされるまで、S170 以降の処理を待機することとなる。

【0175】

一方、S169 の処理で確認した結果、カードが選択されていれば (S169: Yes)、表示ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 33k ~ 33m に図柄コードが記憶されているか否かを調べ (S170)、表示ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 33k ~ 33m に図柄コードが記憶されていなければ (S170: No)、タッチパネル 4c からの入力に応じて表示選択カード 1 ~ 3 メモリ 33d ~ 33f の図柄コードを表示するタイミングである。よって、入力回数カウンタ 33c の値により指示される表示選択カードメモリの図柄を選択されたカード位置 (タッチセンサ 4c の入力位置に対応) へ表示し (S175)、入力回数カウンタ 33c の値を 1 減算して (S176)、この反転再抽選処理を終了する。

【0176】

また、S170 の処理で調べた結果、表示ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 33k ~ 33m に図柄コードが記憶されていれば (S170: Yes)、タッチパネル 4c からの入力に応じて演出用の図柄が表示されるタイミングである。よって、入力回数カウンタ 33c の値により指示される表示ダミー図柄メモリの図柄を LCD10 に表示し (S171)、その表示された図柄コードの記憶される表示ダミー図柄 1 ~ 3 メモリ 33k ~ 33m を 0 クリアする (S172)。そして、入力回数カウンタ 33c の値が「2」であるか否かを確認し

(S 1 7 3)、 「 2 」 でなければ (S 1 7 3 : N o)、その処理を S 1 7 6 の処理へ移行する。

【 0 1 7 7 】

一方、 S 1 7 3 の処理で確認した結果、入力回数カウンタ 3 3 c の値が 「 2 」 であれば (S 1 7 3 : Y e s)、入力回数カウンタ 3 3 c の値を 「 F F h 」 として (S 1 7 4)、この反転再抽選処理を終了する。入力回数カウンタ 3 3 c の値 「 2 」、 「 4 」、 「 6 」 により、表示選択カード 1 メモリ 3 3 d (表示ダミー図柄 1 メモリ 3 3 k)、表示選択カード 2 メモリ 3 3 e (表示ダミー図柄 2 メモリ 3 3 l)、表示選択カード 3 メモリ 3 3 f (表示ダミー図柄 3 メモリ 3 3 m) がそれぞれ指示される。このため、 L C D 1 0 には、表示ダミー図柄 3 メモリ 3 3 m、表示ダミー図柄 2 メモリ 3 3 l、表示ダミー図柄 1 メモリ 3 3 k、表示選択カード 3 メモリ 3 3 f、表示選択カード 2 メモリ 3 3 e、表示選択カード 1 メモリ 3 3 d の順に記憶されている図柄が表示される。

【 0 1 7 8 】

S 1 6 1 の処理でチェックした結果、入力回数カウンタ 3 3 c の値が 「 1 」 であれば (S 1 6 1 : 1)、最終的な表示結果を構成する 3 枚のカードの図柄 (カード図柄決定処理で決定された主制御基板 C の選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f の図柄) が L C D 1 0 に表示されている状態である。よって、終了コマンドを主制御基板 C へ送信して (S 1 7 7)、反転再抽選が終了したことを通知し、表示選択カード 1 ~ 3 メモリ 3 3 d ~ 3 3 f の図柄コードを 0 クリアする (S 1 7 8)。そして、この反転再抽選処理を終了する。

【 0 1 7 9 】

これにより、主制御基板 C では、その表示結果 (予め決定された図柄の表示結果) に応じて反転再抽選の当たりまたはハズレを確定し、対応する遊技状態へと遷移させる。そして、主制御基板 C からは遷移した遊技状態に応じた演出を実行するための表示コマンド (大当たりコメント表示コマンドまたはハズレコメント表示コマンド) が表示用制御基板 D へ送信される。

【 0 1 8 0 】

以上説明したように第 3 実施例のパチンコ機 1 によれば、タッチパネル 4 c からの入力に応じた図柄の表示を表示用制御基板 D で制御する。このため、図柄を表示するポイント (タッチパネル 4 c からの入力操作がなされたタイミング) 毎に、主制御基板 C は、図柄を表示させるための指示をいちいち表示用制御基板 D に与える (制御用コマンドを送信する) 必要がない。よって、主制御基板 C の制御負担を軽減することができる。

【 0 1 8 1 】

尚、上記各実施例において、請求項 1 記載の識別情報表示手段としては、図 7 および図 1 2 のフローチャートの S 7 3、S 7 6 の処理と図 1 9 のフローチャートの S 1 7 1、S 1 7 5 の処理とが該当する。請求項 1 記載の特定態様決定手段としては、図 6、図 1 1、図 1 6 のフローチャートの S 9 8 の処理が該当する。請求項 1 記載の設定手段としては、図 7 および図 1 2 のフローチャートの S 8 2 ~ S 8 4 の処理と図 1 7 のフローチャートの S 8 2 ~ S 8 4 が該当する。

【 0 1 8 2 】

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改良変形が可能であることは容易に推察できるものである。

【 0 1 8 3 】

例えば、上記各実施例では、反転再抽選のゲーム進行は、カウンタ (反転カウンタ 2 3 c、入力回数カウンタ 3 3 c) の値に基づいて実行したが、これに代えて、各ゲーム段階に対応するフラグを設け、かかるフラグのオン又はオフに従って、反転再抽選を進行させるように構成してもよい。

【 0 1 8 4 】

また、上記各実施例においては、カード図柄決定処理の S 9 8 の処理により決定された図柄 (最終的な表示結果を構成する図柄) により、遊技状態を大当たりとするか否かを決

定するように構成した。つまり、実行する反転再抽選を当たり（遊技状態を大当たり）とすることと、その大当たりの表示結果を構成する図柄とは同時に決定された。これに代えて、まず、反転再抽選の終了後の遊技状態（反転再抽選を当たりとするか否か、即ち、遊技状態を大当たりとするか否か）を決定し、決定された遊技状態（大当たりか否か）に応じて反転再抽選で表示する図柄を決定するように構成しても良い。

【0185】

尚、反転再抽選の終了後の遊技状態は、特別図柄変動処理（S25）の中で実行される乱数カウンタの値に基づいて決定された遊技状態と対応させても良く、また、独自に（乱数カウンタで決定された遊技状態がハズレである場合に）、カード図柄決定処理で決定する（実際に大当たりの再抽選を行う）ように構成しても良い。

【0186】

また、上記各実施例において、球が図柄作動口12に入賞したタイミングで決定された反転再抽選の表示図柄は、反転再抽選終了後の遊技状態が決定された後、遊技者によりタッチパネル4cからの入力となされる前までの期間内におけるいずれかのタイミングで決定するように構成しても良く、また、遊技者によりタッチパネル4cからの入力となされたタイミングで決定するように構成しても良い。

【0187】

更に、上記各実施例の反転再抽選では、変動表示がハズレとなる場合に実行されたが、変動表示が大当たりとなる場合に実行するように構成しても良く、かかる場合に反転再抽選が当たりであれば、変動表示の大当たり終了後の遊技状態を大当たりの発生確率が通常よりも高確率となる確率変動状態としても良い。

【0188】

加えて、上記各実施例において、反転再抽選は、遊技者により選択された3枚のカードの図柄が一致することを反転再抽選の当たりとし、遊技状態を大当たりの状態に遷移させるように構成したが、これに代えて、遊技者により選択されたカードの数字の合計が所定の数以上になった場合を反転再抽選の当たりとするように構成しても良い。また、先に1のカードの図柄（数字）をLCD10に提示し、その後、遊技者にカードを選択させ、その遊技者の選択したカードの数字が、先に提示されたカードの数字を上回った場合（或いは下回った場合）を反転再抽選の当たりとするように構成しても良い。また、かかる場合には、遊技者の選択したカードの数字が、先に提示されたカードの数字を下回った場合を反転再抽選の当たりとしても良い。

【0189】

更に、上記各実施例では、反転再抽選が反転再抽選の当たりで終了すると遊技状態を大当たりとするように構成したが、これに代えて、反転再抽選が反転再抽選の当たりで終了した場合には、図柄のスクロールを再度実行する再変動を実行するように構成しても良い。

【0190】

また、上記各実施例では、LCD10の上面のガラス板4a上にタッチパネル4cを設けたが、LCD10をタッチパネルで構成し、LCD10に触れることにより入力操作をできるように構成しても良い。この場合、遊技盤5の前面に配設されたガラス板4a、4bは、LCD10の外形に対応する範囲が穿設されたものを使用し、タッチパネルに遊技者が触れられるように構成する。

【0191】

更に、上記第3実施例において、反転再抽選で表示する図柄（演出用の図柄および最終的な表示結果を構成する図柄）は、主制御基板Cで決定するように構成したが、主制御基板Cでは、最終的な表示結果を構成する図柄のみ決定し、演出用の図柄については、表示用制御基板Dで決定するように構成しても良い。

【0192】

また、上記各実施例において、遊技者が入力操作をするための手段はタッチパネル4cに限られるものでなく、検出ポイントがマトリクス状となるように、LCD10上面のガ

ラス板 4 a 上であって L C D 1 0 の周縁に、ライン上に配列した光学センサを設け、かかる光学センサにより入力位置 (X Y 座標) を検出するようにしてもよい。光学センサの具体例としては、白色光、赤外線、ハロゲン光、レーザ光などを用いた光学式センサなどが例示される。かかるセンサは、光源から出力される光の光量変化を検出するものである。遊技者が入力操作を行うと、光源から出力される光を遮るので、センサで検出される光量が変化する。この光量変化を入力として検出することにより、入力操作を非接触状態で検出することができる。また、光学センサとして、C C D カメラなどを用いても良い。このように、光学式センサ (非接触式のセンサ) を用いれば、タッチパネル方式のようにセンサ部 (L C D 1 0 がタッチパネルで構成された場合には L C D 1 0) に直接的に接触することがない。よって、傷、汚染、破損などの影響を低減することができる。

【 0 1 9 3 】

尚、かかるセンサは、その検出光路を妨げないように L C D 1 0 側の開口された枠体の内部に配設されることが望ましく、これにより、耐久性を向上させることができる。

【 0 1 9 4 】

更に、反転再抽選の開始から終了までの間においてカードの選択が許可される時間を予め定め、タッチパネル 4 c からの入力をこの予め定められた時間内においてのみ有効とするように構成しても良い。また、かかる有効時間中に遊技者の入力が完了しなかった場合には、遊技者の入力操作を待たずに、有効時間終了のタイミングで選択カード 1 ~ 3 メモリ 2 3 d ~ 2 3 f (表示選択カード 1 ~ 3 メモリ 3 3 d ~ 3 3 f) の図柄を表示するようにしても良い。これにより、長時間、反転再抽選の表示結果が未導出となることがなく、主制御基板 C の処理を滞らせることなく、円滑に遊技を進行させることができる。

【 0 1 9 5 】

また、かかる場合には、有効時間内に遊技者によるカード選択 (入力操作) が完了しなかった場合には自動的にカードが選択されてしまうことを、反転再抽選の実行中 (実行開始時を含む) に、通知するように構成することが望ましい。これにより、反転再抽選中の有効時間内に入力操作を完了させなくてはならないことを遊技者に意識させることができ、例えば、入力操作が受け付けられなくなっても、遊技者を憤慨させることがない。尚、この通知は、有効時間の終了により自動入力となされる旨を文字表示や図柄表示、音声出力により行っても良く、また、表示画面の図柄や背景の変更により行っても良い。更に、反転表示の複数のカードの中の 1 のカードを、一定または不定の順に選択状態で表示し、有効時間終了時に入力操作が完了されていない場合には、選択状態のカードが選択されることを示すことにより行っても良い。

【 0 1 9 6 】

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も実施しても良い。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、スロットマシン、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 1 9 7 】

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。

【0198】

また、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。

【0199】

以下に本発明の変形例を示す。識別情報の動的表示を行う表示手段を備え、その表示手段で行われる前記識別情報の動的表示が予め定めた表示結果を導出した場合に遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、遊技者によって操作される入力手段と、その入力手段による入力操作に応じて識別情報を表示する識別情報表示手段と、その識別情報表示手段により表示する識別情報を前記入力手段による入力操作前に予め決定する識別情報決定手段と、その識別情報決定手段により決定された識別情報が前記識別情報表示手段によって表示された表示結果が予め定めた表示結果となる場合に特定遊技態様を設定する設定手段とを備えていることを特徴とする遊技機0。

【0200】

遊技者により入力手段が操作されると、入力手段による入力操作前に予め決定された識別情報を、その入力操作に応じて表示する。そして、その表示結果が予め定めた表示結果となる場合に特定遊技態様を設定する。よって、遊技者に、自らの操作により、特定遊技態様が設定されたような感覚を抱かせることができ、遊技の主導権を掌握する満足感を遊技者に与えることができる。

【0201】

請求項1記載の遊技機または遊技機0において、前記入力手段はタッチセンサにより構成され、そのタッチセンサは前記識別情報の動的表示が行われる表示手段の表示画面上に設けられていることを特徴とする遊技機1。表示画面上としては、まさに表示画面上そのもののみならず、表示画面の前方に設けられたガラス板の上面をも含むものである。タッチセンサが表示画面上に設けられていると、表示画面上の表示画像を遊技者の操作により直接的に選択することにより、入力操作を実行することができる。つまり、表示画面上の表示画像と入力操作とを一体化することができるので、表示画面上でない位置に入力手段が備えられている場合に比して、入力操作を容易とする。また、入力操作により表示画像に何らかのアクションを起こさせる場合など、表示画面上でない位置に入力手段が備えられていると、その表示画像を直接的に選択（操作）できないので、臨場感が乏しくなるが、表示画面上に入力手段を設けることにより、表示画像を表示画面上から直接的に選択（操作）することができるので、遊技に対する臨場感を大いに高めることができる。

【0202】

請求項1記載の遊技機または遊技機0において、前記入力手段は、前記表示画面の外方に配設され、表示画面の1方向を示す1の座標軸上の入力位置を非接触で検知する第1座標検知手段と前記1の座標軸に交差する方向の座標軸上の入力位置を非接触で検知する第2座標検知手段とを備え、前記第1座標検知手段と前記第2座標検知手段とにより検知された結果により表示画面上の入力位置を確定するものであることを特徴とする遊技機2。

【0203】

入力手段が遊技者によって操作されても、検知手段が非接触式のものであるので、遊技者は検知手段に直接的に接触しない。よって、直接的な接触により入力手段が操作されたことを検知する入力手段（例えばタッチパネルなど）に比べて、入力手段に対する傷、汚染、破損などが低減され、耐久性を向上させることができる。非接触式の検知手段としては、白色光、赤外線、ハロゲン光、レーザ光などを用いた光学式センサ、映像を検出する

C C Dカメラなどが例示される。また、表示画面上としては、まさに表示画面上そのもののみならず、表示画面の前方に設けられたガラス板の上面をも含むものである。尚、交差する座標軸は、例えば互いに直交する座標軸が例示され、1の座標軸としては、いわゆるX座標軸であり、それに交差（直交）する座標軸とはY座標軸である。交差する座標軸を直交する座標軸とすることにより、バランス良く各座標軸を配することができ、また、効率よく表示画面上の入力位置を確定することができる。

【0204】

遊技機2において、前記第1座標検知手段と前記第2座標検知手段とを内設し、表示画面中央部に向かう面に開口部を備えた枠体を備えていることを特徴とする遊技機3。第1座標検知手段と第2座標検知手段とは枠体に内設されるので、枠体によってこれらを保護することができ、イタズラや汚染、破損から保護することができる。また、枠体には、表示画面中央部に向かう面に開口部が備えられているので、第1座標検知手段と第2座標検知手段とを保護しつつ、検出信号の取得を妨げることがない。

【0205】

請求項1記載の遊技機または遊技機0から3のいずれかにおいて、前記識別情報表示手段に前記入力手段による操作に応じた識別情報の表示の実行を指示する表示指示手段と、その表示指示手段により識別情報の表示が指示されると、通常の動的表示に引き続いて前記入力手段による入力操作を許可する入力操作許可手段と、その入力操作許可手段により入力操作が許可されることにより実行された識別情報の表示結果に対応して遊技状態を遷移させる遊技状態遷移手段とを備えていることを特徴とする遊技機4。

【0206】

通常の動的表示に引き続いて、入力手段による入力操作に応じて識別情報の表示を実行させることができる。また、その識別情報の表示結果に対応して遊技状態を遷移させることができる。よって、所定の遊技価値が付与されない、いわゆるハズレの状態でも通常の動的表示が終了しても、その動的表示の終了後に、遊技者は、特定遊技態様の発生を期待することができる。これによれば、遊技者が遊技を実行している間中、通常の動的表示がハズレとなっても遊技状態が有利な状態となる期待感を継続して遊技者に与えることができ、遊技者の興味を高めておくことができる。また、開始された動的表示の停止する演出のみにより1の遊技を完結させると、1の遊技が短時間で終了してしまい、またその遊技が単調となりがちであるが、遊技機4においては、通常の動的表示の終了に引き続いて、入力手段の操作に応じた新たな遊技が展開されるので、遊技者に起伏に富んだ1の遊技を十分な時間楽しませることができ、満足度の高い遊技を提供することができる。

【0207】

また、特定遊技態様を設定するか否かは予め決定されており（識別情報を予め決定することにより特定遊技態様を設定するか否かが決定される場合を含む）、これに応じた識別情報の表示結果に対応して遊技状態は遷移される。つまり、特定遊技態様を設定するか否かは、遊技者の入力操作とは無関係に、予め設定されるのである。特定遊技態様の設定（表示する識別情報の選定）に遊技者の入力操作が直接的に係わると、不正行為を誘発しやすく、公正且つ公平に特定遊技態様が設定されないことがある。しかし、特定遊技態様の設定は、予め決定されているので、特定遊技態様の設定を公正に行いつつ、遊技者にあたかも、自身の操作により表示結果を引き当てるといった感覚を付与することができる。

【0208】

尚、特定遊技態様とは、遊技者にとって有利な状態であり、球、コイン、メダルなどの有価価値が遊技者に付与される特別遊技状態（大当たり状態）、特別遊技状態の発生確率が通常状態より高確率とされる確率変動状態、始動条件の成立（例えば、入賞口への入賞）が通常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やすい時間短縮状態、動的表示を再実行する再変動状態などが例示される。

【0209】

請求項1記載の遊技機または遊技機0から4のいずれかにおいて、前記入力手段が操作されたことを検出する検出手段を備え、その検出手段により前記入力手段が操作されたこ

とが検出されると、前記識別情報表示手段は、前記入力手段の入力操作に応じて識別情報を表示することを特徴とする遊技機 5。遊技者が入力手段を操作したことが検出されると、識別情報が表示される。つまり、遊技者の入力操作後に識別情報が表示されるので、遊技者は、識別情報が遊技者の操作によらず決定されていても、遊技に直接的に参加している参加感覚を有することができる。

【0210】

遊技機 5 において、前記検出手段により前記入力手段が操作されたことが検出されると前記遊技状態遷移手段に遊技状態を遷移させる遷移実行手段を備えていることを特徴とする遊技機 6。識別情報の表示結果に対応する遊技状態へと遊技状態を遷移させる（特定遊技状態様を設定する）が、かかる表示結果は、入力手段による入力操作に応じて表示される。入力手段は遊技者によって操作されるので、表示結果が導出されるタイミング、即ち、遊技状態を遷移させるべきタイミングが未知となる。しかし、遊技機 6 においては、検出手段により入力手段が操作されたことを検出することができ、その検出結果に基づいて遊技状態を遷移させることができるので、的確なタイミングで遊技状態を遷移させることができ、遊技者に違和感を与えることなく、遊技を継続して進行させることができる。

【0211】

遊技機 5 または 6 において、遊技の制御を行う主制御手段と、その主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて前記表示手段に識別情報の動的表示を行わせる表示用制御手段とを備えており、その表示用制御手段は、前記検出手段と前記識別情報表示手段と、前記入力手段の操作に応じた前記入力手段からの入力信号を受信する受信手段とを備え、その受信手段により受信した入力信号を前記検出手段により検出し、その検出結果に基づいて識別情報を前記識別情報表示手段により表示させるものであることを特徴とする遊技機 7。

【0212】

表示用制御手段において、入力手段からの入力信号を受信し、該信号（入力操作）に応じて識別情報の表示を制御することができる。よって、識別情報を表示するポイント（入力手段によって入力操作がなされたタイミング）毎に、主制御手段は、識別情報表示手段を動作させるべく表示用制御手段に指示を与える（制御用コマンドを送信する）必要がない。よって、主制御手段の制御負担を軽減することができる。

【0213】

ここで、遊技状態は主制御手段により管理されるので、主制御手段は、遊技状態を遷移させるタイミングを知る必要がある。このタイミングの通知は、表示結果が導出されたタイミングで表示用制御手段から主制御手段へ信号を入力することにより行っても良く、また、所定時間の経過を遊技状態遷移のタイミングとして主制御手段が判断するようにしても良い。遊技状態遷移のタイミングを主制御手段が時間で判断する場合には、主制御手段に信号を入力する必要がないので、高いセキュリティを確保することができる。

【0214】

遊技機 7 において、前記入力操作許可手段は、特定期間においてのみ遊技者により操作された前記入力手段による入力操作を許可するものであり、前記特定期間において遊技者による前記入力手段の操作が完了されなかった場合には、前記主制御手段は、入力操作が実行されたものとして処理することを特徴とする遊技機 8。入力操作許可手段により入力手段による入力操作が許可状態にある場合には、入力手段による入力操作に応じて識別情報を表示し、また、入力手段の操作を検出する検出手段の検出結果に基づいて、遊技状態を遷移させる。ここで、入力手段は遊技者により操作されるので、場合によっては、入力操作が長時間なされないことがある。かかる場合には、表示結果が未導出となり、主制御手段は、遊技状態を遷移させることができない。しかし、入力手段による入力操作を特定期間においてのみ有効とし、特定期間において入力操作が実行されなかった場合には、入力操作が実行されたものとして処理することで、主制御手段の処理を滞らせることなく、円滑に遊技を進行させることができる。

【0215】

入力操作が実行されたものとして処理されると、識別情報を表示する必要があるが、この識別情報は、所定の図柄位置（架空の入力位置）に応じた識別情報を表示しても良く、また特定期間終了のタイミングで決定した識別情報を表示しても良い。尚、入力操作が実行されたものとして行われる処理は、入力手段から入力があったものとするにより、特定期間中に遊技者の入力操作が完了した場合と同様の処理（入力手段の入力操作に応じて処理）であっても良く、また、入力操作が未完了である場合に特定期間の終了を契機として実行される別の処理であっても良い。別の処理としては、遊技状態をエラー状態とする処理や、特定期間終了前の入力結果に対応づけられた遊技状態（ハズレ、入力の再実行など）へ移行する処理などが例示される。

【0216】

遊技機8において、前記特定期間中に遊技者による前記入力手段の操作が完了しなかった場合には、前記特定期間終了時に入力操作の情報が自動入力されることを前記特定期間中において通知する自動入力通知手段を備えていることを特徴とする遊技機9。特定期間が終了すると、遊技者が入力手段を操作しても、その操作に対応する入力操作は、なされない。自らの操作により遊技を進行させていた遊技者は、突然入力操作が受け付けられなくなり、自らの意志に反した情報入力がなされると、遊技に対して不信感を抱いてしまう。しかし、特定期間の終了時までに入力操作が実行（完了）されないと、遊技者の操作によらずに情報が自動入力されることが、特定期間中に示されるので、遊技者は、入力手段を操作できなくなった（遊技状態が遷移した）場合には、特定期間の終了したが故であることを認識することができ、遊技に対して不信感を抱くことがない。

【0217】

尚、特定期間中に示される通知は、特定期間の終了により自動入力がなされる旨を文字表示や図柄表示、音声出力により行っても良く、また、表示画面の図柄や背景の変更により行っても良い。更に、例えば、一定または不定の順に、複数の図柄の中の1の図柄を選択状態で表示し、特定期間終了時に入力操作が実行されていない場合には、選択中の図柄が自動的に入力されることを示すことにより行っても良い。

【0218】

請求項1記載の遊技機または遊技機0から9のいずれかにおいて、前記入力手段の入力操作に応じて表示された識別情報が所定の条件を満たすと、遊技状態を継続しつつ、表示されている識別情報の表示をクリアして新たに前記入力手段の入力操作に応じた識別情報の表示を実行し得る状態を復活させる復活手段を備えていることを特徴とする遊技機10。導出された表示結果に対応する遊技状態へと遊技状態を遷移させる（特定遊技態様を設定する）ので、その演出の途中（表示結果の導出の途中）において早々に特定遊技態様が設定されない、即ち、所定の遊技価値が付与されないこと（ハズレ）が遊技者にわかってしまうことがある。例えば、3の同じ識別情報が表示された表示結果を予め定めた表示結果とすると、先に2の異なる識別情報が表示されるとその時点でハズレが確定する。しかし、所定条件を満たすことを条件としてその識別情報の表示（ハズレ）をクリアし、再び当たりの表示結果（予め定めた表示結果）を導出し得る状態とすれば、特定遊技態様の発生（所定の遊技価値の付与）に対する遊技者の期待感を演出の最後まで持続させることができる。

【0219】

尚、所定の条件とは、先の入力操作により特定遊技態様の設定が示唆されない表示状態が形成されると共に、その後の入力操作によって表示された識別情報が、例えば、新たに入力手段の操作を実行し得ることを報知する内容（復活、クリア、再挑戦など）で表示されることや、先に表示されたいずれかの識別情報と同じ内容であることなどである。

【0220】

遊技機10において、前記入力手段の入力操作に応じて先に表示された識別情報により遊技状態が有利な状態となっている場合には、その有利な状態での遊技を継続するために前記復活手段の動作を禁止する復活禁止手段を備えていることを特徴とする遊技機11。表示された識別情報が予め定めた表示結果であると特定遊技態様を設定するが、表示結果

の導出途中において、予め定めた表示結果の導出が期待される状態となることがある。例えば、３の同じ識別情報が表示された表示結果を予め定めた表示結果とすると、先に２の同じ識別情報が表示されれば、次に表示される識別情報によっては、予め定めた表示結果の導出を期待できる状態（リーチ状態）となる。このようなリーチ状態など遊技状態が有利な状態にある場合に、復活手段が実行されて表示中の識別情報がクリアされてしまうと、遊技者の気分を害してしまう。しかし、遊技機１１においては、遊技状態が有利な状態となっている場合には復活手段の動作を禁止し、有利な状態での遊技を継続するので、遊技者の気分を害することがない。

【０２２１】

請求項１記載の遊技機または遊技機０から１１のいずれかにおいて、前記入力手段の入力操作に応じて表示された識別情報が所定の条件を満たすと、遊技状態を継続しつつ、表示されている識別情報の表示の内、遊技者に不利な状況を付与する識別情報の表示をクリアして、遊技者に有利な状況となる表示に変更する表示変更手段と、その表示変更手段により変更された有利な状況の表示に付加する形で、新たな入力操作に応じ、クリアされた識別情報の表示数分の識別情報の表示を実行する付加表示手段とを備えていることを特徴とする遊技機１２。

【０２２２】

遊技者に不利な状況を付与する識別情報は、表示結果をハズレとする因子の識別情報である。例えば、当たりの表示結果（予め定めた表示結果）は、表示された識別情報が全て同一とされている場合には、表示された識別情報の内の同一でない識別情報がハズレの因子であり、遊技者に不利な状況を付与する識別情報となる。また、遊技者に有利な状況となる表示とは、予め定めた表示結果をより導出しやすい状態であり、例えば、ハズレの状況が撤回された状態や、予め定めた表示結果に、通常より少数の識別情報の表示を実行することにより到達し得る状態となっている表示である。

【０２２３】

遊技機１２においては、表示変更手段によりこの遊技者に不利な状況を付与する識別情報をクリアし、かかる状況から更に新たな入力操作に応じ、クリアされた識別情報の表示数分の識別情報の表示が実行される。よって、不利な識別情報が表示されること（ハズレの状況）により落胆していた遊技者の心情を一気に好転させることができ、遊技者の気分を高揚させることができる。更に、有利な状況となる表示に付加する形で識別情報の表示を実行することにより、予め定めた表示結果を導出し易くなるような感覚を遊技者に与えることができ、特定遊技態様の発生（所定の遊技価値の付与）に対する期待感を大いに高めて、遊技者を遊技に熱中させることができる。

【０２２４】

尚、所定の条件とは、例えば、先の入力操作により特定遊技態様の設定が示唆されない表示状態（ハズレの状況）が形成されると共に、その後の入力操作によって表示された識別情報が、先に表示されたいずれかの識別情報と同じ内容であることや、ハズレの状況において特定の演出（例えば、特定遊技態様の設定を示唆する図柄などの情報の現出）が実行されることなどである。

【０２２５】

遊技機０から１２のいずれかにおいて、前記識別情報決定手段は、最終的な表示結果を構成する最終識別情報を決定する最終情報決定手段と、その最終情報決定手段により決定された最終識別情報とは別に演出のための演出識別情報を決定する演出情報決定手段とを備え、前記識別情報表示手段は、最終識別情報に先立って、演出識別情報を表示することを特徴とする遊技機１３。

【０２２６】

演出のための演出識別情報と最終的な表示結果を構成する最終識別情報とは、別で決定される。このため、演出と最終的な識別情報の表示結果との組み合わせとがランダムになり、特定の演出がなされた場合に特定の表示結果となることを回避することができる。ここで、遊技者は、最終的な識別情報の表示結果により、当たりか否か（特定遊技態様が設

定されるか否か)を判断するが、演出と最終的な識別情報の表示結果との関連性が希薄となるので、演出の種類によって当たり(ハズレ)を予見することが困難となり、演出の最後まで遊技者の興趣を維持することができる。

【0227】

尚、最終情報決定手段および演出情報決定手段としては、カウンタや乱数表などが例示され、所定のタイミングで更新されるカウンタのカウンタ値を読み取ることにより、そのカウンタ値に対応つけられた識別情報(或いはその組み合わせ)を最終識別情報(演出識別情報)として決定しても良く、また、数値と識別情報とを対応つけておくと共に、その数値を乱数表を順に読み取ることにより指定して最終識別情報(演出識別情報)を決定してもよい。また、演出識別情報としては、例えば、前記復活手段や前記表示変更手段によりクリアされる識別情報が該当する。

【0228】

遊技機13において、前記演出情報決定手段は、実行される演出が最終識別情報の表示結果に関連づけられたものとなるように、最終識別情報の表示結果を導くべく必要な識別情報により決定した演出識別情報を差し替える差替手段を備えていることを特徴とする遊技機14。演出識別情報と最終識別情報とを別で決定する場合において、演出識別情報と最終識別情報とは無関係に決定されるので、演出と最終的な識別情報の表示結果とがちぐはぐとなってしまう易い。しかし、遊技機14においては、最終識別情報による表示結果を導くべく必要な識別情報により決定した演出識別情報を差し替えることができるので、自然な演出を実行することができる。尚、差し替える識別情報は、決定された演出識別情報の全てであっても、一部であっても良い。

【0229】

請求項1記載の遊技機または遊技機0から14のいずれかにおいて、前記識別情報表示手段は、前記入力手段による入力操作に応じて表示される識別情報と共に、その識別情報の表示に対応する遊技の状況を説明するコメントを出力することを特徴とする遊技機15。入力手段による入力操作に応じて表示された識別情報の表示結果により特定遊技態様を設定する様に遊技機を構成しているので、入力手段による入力操作なくては、遊技を進行させることができない。ここで、遊技者が遊技の状況を理解できないと、入力操作を行うことができず、遊技の進行が停止してしまう。しかし、遊技の状況を説明するコメントが的確に出力されるので、遊技者は、容易に遊技の状況を理解して滞りなく遊技を進行させることができ、遊技の進行停止により興醒めてしまうことがない。

【0230】

尚、コメントの出力は、表示手段に文字などを表示することにより行ってもよく、また、音声として出力してもよい。

【0231】

請求項1記載の遊技機または遊技機0から15のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする遊技機16。中でも、パチンコ機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞(又は作動口を通過)することを必要条件として、表示手段において変動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、特別遊技状態の出力時には、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情報等も含む)が付与されるものが挙げられる。

【0232】

請求項1記載の遊技機または遊技機0から15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17。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変動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、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動が停止され、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出力させる特別遊技状態出力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。

【0233】

請求項1記載の遊技機または遊技機0から15のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機18。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変動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変動が停止され、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出力させる特別遊技状態出力手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の変動開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の出力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。

【0234】

【発明の効果】 請求項1記載の遊技機によれば、遊技者により入力手段が操作されると、特定態様決定手段により決定された結果（特定態様を設定するか否か）に応じた識別情報が入力手段による入力操作に応じて表示される。そして、その識別情報表示手段により表示された識別情報が予め定めた表示結果であると、設定手段により特定遊技態様が設定される。よって、遊技者に、自らの操作により、特定遊技態様が設定されたような感覚を抱かせることができ、遊技の主導権を掌握する満足感を遊技者に与えることができるという効果がある。また、入力手段による入力操作は、遊技の途中において実行されるため、遊技の結果に至るまでの途中経過において、遊技者に、遊技に対する参加意識を持たせることができ、遊技者に単に遊技の最終的な結果にのみ傾注させるのではなく、遊技そのものに熱中させることができるという効果がある。

【0235】

請求項2記載の遊技機によれば、遊技者により入力手段が操作されると、入力手段による入力操作前に予め決定された識別情報を、その入力操作に応じて表示する。そして、その表示結果が予め定めた表示結果となる場合に特定遊技態様を設定する。よって、遊技者に、自らの操作により、特定遊技態様が設定されたような感覚を抱かせることができ、遊技の主導権を掌握する満足感を遊技者に与えることができるという効果がある。

【0236】

請求項3記載の遊技機によれば、請求項1または2に記載の遊技機の奏する効果に加え、通常の動的表示に引き続いて、入力手段による入力操作に応じて識別情報の表示を実行させることができる。また、その識別情報の表示結果に対応して遊技状態を遷移させることができる。よって、所定の遊技価値が付与されない、いわゆるハズレの状態でも通常の動的表示が終了しても、その動的表示の終了後に、遊技者は、特定遊技態様の発生を期待することができる。これによれば、遊技者が遊技を実行している間中、通常の動的表示がハズレとなっても遊技状態が有利な状態となる期待感を継続して遊技者に与えることができ、遊技者の興味を高めておくことができるという効果がある。また、開始された動的表示の停止する演出のみにより1の遊技を完結させると、1の遊技が短時間で終了してしまい、またその遊技が単調となりがちであるが、通常の動的表示の終了に引き続いて、入力手段の操作に応じた新たな遊技が展開されるので、遊技者に起伏に富んだ1の遊技を十分な時間楽しませることができ、満足度の高い遊技を提供することができるという効果がある。

【0237】

また、特定遊技態様を設定するか否かは予め決定されており（識別情報を予め決定することにより特定遊技態様を設定するか否かが決定される場合を含む）、これに応じた識別情報の表示結果に対応して遊技状態は遷移される。つまり、特定遊技態様を設定するか否かは、遊技者の入力操作とは無関係に、予め設定されるのである。特定遊技態様の設定（

表示する識別情報の選定)に遊技者の入力操作が直接的に係わると、不正行為を誘発しやすく、公正且つ公平に特定遊技態様が設定されないことがある。しかし、特定遊技態様の設定は、予め決定されているので、特定遊技態様の設定を公正に行いつつ、遊技者にあたかも、自身の操作により表示結果を引き当てるような感覚を付与することができるという効果がある。

【0238】

尚、特定遊技態様とは、遊技者にとって有利な状態であり、球、コイン、メダルなどの有価価値が遊技者に付与される特別遊技状態(大当たり状態)、特別遊技状態の発生確率が通常状態より高確率とされる確率変動状態、始動条件の成立(例えば、入賞口への入賞)が通常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やすい時間短縮状態、動的表示を再実行する再変動状態などが例示される。

【0239】

請求項4記載の遊技機によれば、請求項1から3のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、所定条件を満たすことを条件としてその識別情報の表示(ハズレ)をクリアし、再び当たりの表示結果(予め定めた表示結果)を導出し得る状態を復活させるので、特定遊技態様の発生(所定の遊技価値の付与)に対する遊技者の期待感を演出の最後まで持続させることができるという効果がある。

【0240】

請求項5記載の遊技機によれば、請求項4記載の遊技機の奏する効果に加え、遊技状態が有利な状態となっている場合には復活手段の動作を禁止し、有利な状態での遊技を継続するので、遊技者の気分を害することがないという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の第1実施例であるパチンコ機の正面図である。

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

【図4】 主制御基板で実行されるメイン処理のフローチャートである。

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

【図6】 主制御基板のメイン処理の中で実行されるカード図柄決定処理のフローチャートである。

【図7】 主制御基板のメイン処理の中で実行される反転再抽選処理のフローチャートである。

【図8】 反転再抽選処理によりLCDで実行される反転再抽選のパターン(当たりパターン)を示した図である。

【図9】 反転再抽選処理によりLCDで実行される反転再抽選のパターン(ハズレパターン)を示した図である。

【図10】 反転再抽選処理によりLCDで実行される反転再抽選のパターン(ハズレパターン)を示した図である。

【図11】 第2実施例のパチンコ機で実行されるカード図柄決定処理のフローチャートである。

【図12】 第2実施例のパチンコ機で実行される反転再抽選処理のフローチャートである。

【図13】 第2実施例の反転再抽選処理によりLCDで実行される反転再抽選のパターン(復活パターン)を示した図である。

【図14】 第2実施例の反転再抽選処理によりLCDで実行される反転再抽選のパターン(ラッキーリーチパターン)を示した図である。

【図15】 第3実施例のパチンコ機の電氣的構成を示したブロック図である。

【図16】 第3実施例のパチンコ機において主制御基板のメイン処理の中で実行されるカード図柄決定処理のフローチャートである。

【図 17】 第 3 実施例のパチンコ機において主制御基板のメイン処理の中で実行されるコマンド設定処理のフローチャートである。

【図 18】 第 3 実施例のパチンコ機において表示用制御基板で実行されるコマンド受信処理のフローチャートである。

【図 19】 第 3 実施例のパチンコ機において表示用制御基板で実行される反転再抽選処理のフローチャートである。

【符号の説明】

- | | |
|-----|---------------------|
| 1 | パチンコ機（遊技機） |
| 4 c | タッチパネル（入力手段） |
| 1 0 | 液晶ディスプレイ（LCD）（表示手段） |