

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-230073

(P2004-230073A)

(43) 公開日 平成16年8月19日(2004.8.19)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 5 1 2 D

A63F 5/04 5 1 2 A

A63F 5/04 5 1 6 D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 33 頁)

(21) 出願番号 特願2003-25154 (P2003-25154)

(22) 出願日 平成15年1月31日 (2003.1.31)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(74) 代理人 100097320

弁理士 宮川 貞二

(74) 代理人 100107777

弁理士 高橋 和夫

(74) 代理人 100096611

弁理士 宮川 清

(74) 代理人 100098040

弁理士 松村 博之

(74) 代理人 100097744

弁理士 東野 博文

(72) 発明者 安部 一哲

東京都江東区有明3丁目1番地25 有明

フロンティアビルA棟

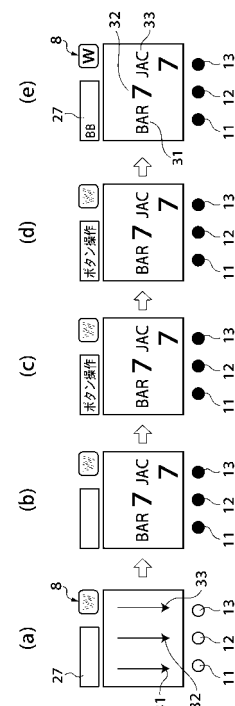
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者が希望するタイミングで遊技者に特定の表示をおこなう、遊技者の参加度合いを従来以上に高くすることで興趣を高めた遊技機を提供する。

【解決手段】遊技結果を表示する遊技結果表示手段31、32、33と、遊技結果表示手段31、32、33に所定の遊技結果が表示された場合に遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段61と、を有する遊技機であって、遊技結果表示手段31、32、33に、特定の表示をおこなうことを指令する表示導出指令手段10Sを備える。

【選択図】 図5



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技結果を表示する遊技結果表示手段と、該遊技結果表示手段に所定の遊技結果が表示された場合に遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、を有する遊技機であって、前記遊技結果表示手段に、特定の表示をおこなうことを指令する表示導出指令手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記表示導出指令手段は、遊技者操作可能な複数の操作部を含んで構成され、前記表示導出指令手段からの指令信号が発生する以前に、前記複数の操作部のうちの 1 又は複数の操作部を特定操作部として決定する特定操作部決定手段と、該特定操作部からの指令信号に基づいて特定の表示をおこなうことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。 10

【請求項 3】

前記表示導出指令手段からの指令信号を出力するように遊技者に示唆する操作示唆手段を備え、前記遊技結果表示手段に、前記遊技価値付与手段が作動することとしない特殊な遊技結果が表示された場合に、前記操作示唆手段が作動することを特徴とする請求項 1 乃至 2 の何れか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 4】

該遊技結果表示手段に遊技結果が表示される以前に、該特定の遊技結果が表示されることを遊技者に告知する告知態様を表示させる告知表示制御手段を有し、前記特定の表示が、該告知態様であることを特徴とする請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載の遊技機。 20

【請求項 5】

遊技開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段と、該遊技開始指令信号に基づいて複数の役から所定の当選役を決定する当選役決定手段と、を有し、該当選役決定手段が決定した当選役に基づいて前記遊技結果表示手段に入賞表示を表示させる入賞表示制御手段と、前記告知表示制御と、を別基板に設け、前記表示導出指令手段を、前記入賞表示制御手段を設けた基板と、前記告知表示制御手段を設けた基板と、の両方に電氣的に接続したことを特徴とする請求項 4 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】

30

本発明は、遊技に必要な図柄その他の識別情報を表示する遊技結果表示手段と、該遊技結果表示手段の表示制御を行う遊技結果表示制御手段を含むマイクロコンピュータ等の制御手段とを備え、遊技結果表示手段に特定の表示結果が表示された場合に遊技者に対して遊技価値を付与する遊技機（パチンコ遊技機などの弾球遊技機、パチスロ機、ビデオスロット、スロットマシンのほか、TVゲーム機を含む）に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来より、この種の遊技機としてスロットマシンが知られている。従来のスロットマシンは、基本的な構成として、複数種類の図柄を可変表示するための複数のリールと、各リールの回転を一斉に開始させるためのスタートレバーと、各リールの回転を個別に停止させるための複数のリール停止ボタンと、賞としての遊技メダルを払い出すためのホッパとを備えている。 40

【0003】

そして、所定数の遊技メダルを投入してスタートレバーを操作すると、複数のリールが一斉に回転を開始し、各リールの回転速度が所定の速度に達した後に各リール停止ボタンを操作すると、対応するリールの回転が停止する。

【0004】

全てのリールの回転が停止し、所定の有効ライン上に停止した図柄の組み合わせが入賞態様を構成すると、構成された入賞態様に応じた所定数の遊技メダルがホッパにより払い出される。

50

【0005】

このような従来のスロットマシンでは、順押ナビゲーションなどと呼ばれる状態に移行してリール停止ボタンの押順を遊技者に対して報知音により案内し、遊技者が案内どおりにリールの停止操作を行った場合に、所定の入賞態様となるようにリールの停止が制御されていた（例えば、特許文献1参照。）。

【0006】

【特許文献1】

特開2002-291977号公報（第9頁、第9図）

【0007】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来の遊技機では、所定の入賞態様が遊技終了前に自動的に告知されるため、遊技中に遊技者が希望するタイミングで告知を開始させることが困難であった。また、最後のリール停止ボタンを指で押下し、グリグリとリール停止ボタンをねじってから指を離れた瞬間に入賞を告知する後告知タイプの遊技機の興趣をさらに高めたいという要望も存在していた。

【0008】

そこで、遊技者が希望するタイミングで遊技者に特定の表示をおこなう、遊技者の参加度を従来以上に高くすることで興趣を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するために、請求項1にかかる発明による遊技機は、例えば、図1に示すように、遊技結果を表示する遊技結果表示手段と、遊技結果表示手段に所定の遊技結果が表示された場合に遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、を有する遊技機であって、遊技結果表示手段に、特定の表示をおこなうことを指令する表示導出指令手段を備える。

【0010】

このように構成すると、遊技結果表示手段に、特定の表示をおこなうことを指令する表示導出指令手段を備えるので、表示導出指令手段からの指令により遊技結果表示手段に特定の表示を行わせることができる。

【0011】

上記目的を達成するために、請求項2にかかる発明による請求項1に記載の遊技機は、例えば、図1に示すように、表示導出指令手段は、遊技者操作可能な位置に複数の操作部を含んで構成され、表示導出指令手段からの指令信号が発生する以前に、複数の操作部のうちの1又は複数の操作部を特定操作部として決定する特定操作部決定手段と、特定操作部からの指令信号に基づいて特定の表示をおこなうように構成する。

【0012】

上記目的を達成するために、請求項3にかかる発明による請求項1又は請求項2の何れか1項に記載の遊技機は、例えば、図1に示すように、表示導出指令手段からの指令信号を出力するように遊技者に示唆する操作示唆手段を備え、遊技結果表示手段に、遊技価値付与手段が作動することにならない特殊な遊技結果が表示された場合に、操作示唆手段が作動するように構成する。

【0013】

上記目的を達成するために、請求項4にかかる発明による請求項1乃至請求項3の何れか1項に記載の遊技機は、例えば、図1に示すように、遊技結果表示手段に遊技結果が表示される以前に、特定の遊技結果が表示されることを遊技者に告知する告知態様を表示させる告知表示制御手段を有し、特定の表示が、告知態様であるように構成する。

【0014】

上記目的を達成するために、請求項5にかかる発明による請求項4に記載の遊技機は、例えば、図4に示すように、遊技開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段と、遊技開始指令信号に基づいて複数の役から当選役を決定する当選役決定手段と、

10

20

30

40

50

を有し、当選役決定手段が決定した当選役に基づいて遊技結果表示手段に入賞表示を表示させる入賞表示制御手段と、告知表示制御手段と、を別基板に設け、表示導出指令手段を、入賞表示制御手段を設けた基板と、告知表示制御手段を設けた基板と、の両方に電氣的に接続するように構成する。

【0015】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態を図示例と共に説明する。図1から図10は、発明を実施する形態の一例であって、図中、図と同一または類似の符号を付した部分は同一物または相当物を表わし、重複した説明は省略する。

【0016】

図1は、本発明の実施の形態による遊技機の正面斜視図である。遊技機としてのスロットマシン30（パチスロ機を含むものとする。以下同様）は、前面パネル2の背後に遊技結果表示としての3個のリール31、リール32、リール33を回転自在に設け、各リール31、32、33の外周には各々リール帯が貼られており、これら各リール帯の外周面には、複数種類のシンボルが各コードナンバ毎に区分して描かれている。

【0017】

スロットマシン30は、前面パネル2に表示窓3、表示窓4、表示窓5、カラー液晶パネル27を備え、各窓には横3本（中央L1、上L2A、下L2B）および斜め2本（斜め右下がりL3A、斜め右上がりL3B）の入賞ラインが表示されている。ゲーム開始に先立ち、遊技者が1枚のメダルを投入したときは、各リール3から5上にある中央の入賞ラインL1だけが有効化される。

【0018】

また、遊技者が2枚のメダルを投入したときは、これに上下の入賞ラインL2A、L2Bが加わり、横3本の入賞ラインL1、L2AおよびL2Bが有効化される。また、遊技者が3枚のメダルを投入したときは全ての入賞ラインL1、L2A、L2B、L3AおよびL3Bが有効化される。

【0019】

さらに、前面パネル2の下段に設けたカラー液晶パネル27は、遊技結果表示や遊技をナビゲートする画像を表示することができる。スロットマシン30内部の基板には、遊技者へ事前に告知態様を表示する告知表示制御手段が設けられ、告知表示制御手段からの制御信号により前面パネル2の右側と左側に配置したランプ群を点灯制御する。このランプ群の中から任意のランプを選択して特定の表示用ランプに設定することができるが、好ましくは、前面パネル2の右側に位置するランプ群の最上段に特定の表示としての「WIN」点灯ランプ8を配置するとよい。

【0020】

スロットマシン30は、表示窓5の下方右側に遊技者がメダルを入れるためのメダル投入口9が設けられており、表示窓3の下方左側には1BETボタン36、2BETボタン37およびマックスBETボタン38が設けられている。クレジット数表示部39にメダルがクレジットされている場合には、メダル投入口9へのメダル投入に代え、これら1BETボタン36、2BETボタン37およびマックスBETボタン38の各押ボタン操作により、1回のゲームにそれぞれ1枚、2枚および3枚のメダルが賭けられる。

【0021】

上記BETボタン36、37、38の下方にはクレジット／精算切換スイッチ（C／Pスイッチ）40および遊技を開始させる操作手段としてのスタートレバー10が設けられており、スタートレバー10の右方の機器中央部には第1リールの停止ボタン11、第2のリールの停止ボタン12、第3リールの停止ボタン13が設けられている。C／Pスイッチ40の押しボタン操作により、メダルのクレジット／払い出し（PLAY CREDIT／PAY OUT）を切り換えることができる。

【0022】

スロットマシン30は、スタートレバー10のレバー操作により、第1リール31、第2

10

20

30

40

50

リール 3 2、第 3 リール 3 3 を一斉に回転させ、各リールのシンボルを上から下に移動表示させる。第 1 リールの停止ボタン 1 1、第 2 のリールの停止ボタン 1 2、第 3 リールの停止ボタン 1 3 は、各リール 3 1、3 2、3 3 に対応して配置されており、これら各リール 3 1、3 2、3 3 の回転が一定速度に達したときに停止操作が有効化され、遊技者の押しボタン操作に応じてリール 3 1、リール 3 2、リール 3 3 の回転を任意に停止させる。

【0023】

また、スロットマシン 3 0 の正面下部にはメダル受皿 1 5、メダル払出口 1 4、スピーカ 2 5 が設けられている。メダル受皿 1 5 は、メダル払出口 1 4 から払い出されるメダルを貯めるものである。また、スロットマシン 3 0 の正面上部には、各入賞に対してどれだけのメダルが払い出されるかを示す配当表示部 4 1 が設けられている。

10

【0024】

さらに、配当表示部 4 1 の中央に設けられた第 4 リール 7 は、例えば、シンボルを左から右方向へ移動表示させ、又は通過したシンボルを右から左方向へ戻してから停止させるように水平方向に回転させ、フォースリール型のスロットマシンを構成している。

【0025】

上記実施の形態では、遊技機としてのスロットマシン 3 0 は、遊技結果を表示する遊技結果表示手段としてのリール 3 1、3 2、3 3 と、遊技結果表示手段に所定の遊技結果が表示された場合に遊技者に遊技価値を付与する遊技結果付与手段としてのメダル払出口 1 4 と、を有する遊技機であって、遊技結果表示手段に、特定の表示をおこなうことを指令する遊技者操作可能な表示導出指令手段としてのリール停止ボタン 1 1、1 2、1 3 とを備える。

20

【0026】

このように構成すると、リール停止ボタン 1 1、1 2、1 3 の何れか 1 つからの指令により遊技結果表示手段としてのリール 3 1、3 2、3 3 に特定の表示を行わせることができる。

【0027】

上記表示導出指令手段としてのリール停止ボタン 1 1、1 2、1 3 は、遊技者操作可能な複数の操作部を含んで構成され、表示導出指令手段からの指令信号が発生する以前に、複数の操作部のうちの 1 又は複数の操作部を特定操作部として決定する内部の基板に設けた特定操作部決定手段と、特定操作部からの指令信号に基づいて特定の表示（例えば、WIN 点灯ランプ 8 の点灯・点滅表示、カラー液晶パネル 2 7 に特定の画像表示など）をおこなうように構成することができる。

30

【0028】

上記特定操作部決定手段は、所定数（例えば、1 つだけ、2 つ、複数など）の特定の操作部を決めるように構成してもよい。この場合、所定数が少ない方が遊技者に対して特定の表示をおこなう確率が高まる。さらに、当選役決定手段が特定の役を当選役として決定した場合の方が、特定の役を当選役として決定していない場合よりも多くの操作部を特定操作部として決定するように構成する場合もある。

【0029】

また、特定操作部からの指令信号は、リール停止ボタン 1 1、1 2、1 3 の中から最後に押下操作されるリール停止ボタンの押下開始信号と遊技者の指がこのリール停止ボタンから離れたときの押下終了信号とを含み、最後に押下操作されるリール停止ボタンの押下時間を検知させることができる。

40

【0030】

また、スロットマシン 3 0 は、例えば、表示導出指令手段からの指令信号を出力させるように遊技者に示唆する操作示唆手段としてのリール停止ボタン点灯ランプを備え、遊技結果表示手段としてのリール 3 1、3 2、3 3 に、遊技価値付与手段が作動することとならない特殊な遊技結果としてのリーチ目又はチャンス目が表示された場合に、リール停止ボタン点灯ランプが作動するように構成することができる。

【0031】

50

さらに、スロットマシン 30 は、例えば、遊技結果表示手段としてのリール 31、32、33 に遊技結果が表示される以前に、特定の遊技結果としての特定の役に対応する入賞態様（例えば、有効ライン上に、ボーナス図柄が揃って表示（図柄「7」、図柄「7」、図柄「7」など）が表示される態様など）が表示されることを遊技者に告知する告知態様を表示させる告知表示制御手段を内部基板に設け、「WIN」点灯ランプ 8 若しくはカラー液晶パネル 27 による特定の表示が、告知表示であるように構成することもできる。

【0032】

上記遊技価値は、賞媒体（コイン、メダル、遊技球）の払出し、遊技結果記憶媒体（磁気カードなど）への所定の書込み、リプレイ、得点の加算、有利状態の発生などを含むものである。また、遊技媒体（賞媒体）は、コイン、メダル、遊技球、貨幣、紙幣、磁気カードなどを用いることができる。 10

【0033】

本実施形態で例示するスタートレバー 10 に代えて、遊技開始指令手段としてスピンボタンなどのスイッチや、遊技媒体投入や、遊技媒体投入や、パチンコ遊技機における遊技媒体の通過・入球・入賞により遊技開始を指令する図柄始動口（ゲート）などを用いることもできる場合がある。

【0034】

上記遊技開始指令信号に基づいて所定の役を当選役として決定する当選役決定手段や、この当選役に基づいて入賞表示手段（例えば、リール 31、リール 32、リール 33 など）に入賞態様を表示させるマイクロコンピュータのような入賞表示制御手段や、カラー液晶パネル 27 のような演出表示手段に遊技に関連した演出態様を表示させるマイクロプロセッサのような演出表示制御手段や、遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示される以前に、特定の遊技結果が表示される可能性があることを上記カラー液晶パネル 27、リール 31、リール 32、リール 33 などのような予告表示手段に予告態様を表示させる予告表示制御手段や、遊技結果表示手段に遊技結果が表示される以前に特定の遊技結果が表示されることを上記カラー液晶パネル 27、WIN ランプ 8、リール 31、32、33 などのような告知表示手段に告知態様を表示させる告知表示制御手段を備えることができる場合がある。 20

【0035】

本実施の形態の演出態様は、例えば、客待ち中、遊技中、遊技間、入賞前、入賞中、入賞後、有利状態の開始、有利状態中、有利状態の終了などを盛り上げる態様や、それらの遊技情報（又は遊技案内）の報知態様、その他の態様などを含み、「大当たり」、「ボーナス」、「外れ」などの文字情報も含まれる。 30

【0036】

上記遊技情報は、遊技コンセプト（背景）、遊技のルール、操作説明、リーチ目、チャンス目、役やリプレイの説明、有利状態（BB、RB、SB など）の説明、有利状態（BB、RB など）の確率、所定時点（ボーナス、BB、RB、所定操作など）からの経過ゲーム数などを含むものである。

【0037】

例えば、パチスロ機などにおける役は、所定枚数の賞媒体を払出す小役、当選役決定手段が小役を当選役と決定する確率を 1 遊技単位の間だけ高確率とするシングルボーナス、当選役決定手段が小役を当選役と決定する確率を複数遊技単位の間だけ高確率とするレギュラーボーナス、当選役決定手段がレギュラーボーナスを当選役と決定する確率を所定遊技単位の間だけ高確率とするビッグボーナス、当選役決定手段が決定した当選役に関する情報を遊技者による可変表示停止指令手段の操作より以前に報知する当選役ナビゲート機能、停止パターン選択手段が選択した停止パターンに関する情報を遊技者による可変表示停止指令手段の操作より以前に報知する押順ナビゲート機能、遊技者による可変表示停止指令手段からの停止指令信号の出力から最小移動（又はほぼ最小変動若しくは最小移動）で図柄を停止させる所謂 CT（例えば、特開 1989 年 - 238888 号公報）、遊技媒体の投入無しで 1 遊技単位の遊技を開始できるリプレイ。1 又は複数の遊技単位の間だけ、 40 50

当選役決定手段がリプレイを当選役と決定する確率を高確率とするリプレイ高確率状態、遊技媒体の投入無しで複数の遊技単位の遊技を開始できるフリーゲーム。当選役決定手段で当選役と決定され、かつ未だ入賞していない複数個の当選役に対応する入賞態様を表示しやすい状態である当選役放出状態、当選役決定手段が所定の（又は特定の）役を当選役と決定する確率を1又は複数遊技単位の間だけ高確率とする集中状態などである。またはそれらの複合や、上述した「複数の遊技単位」の期間の長さが遊技者に有利なように長くするか否かなどである。

【0038】

また、パチンコ機における役は、遊技盤面に設けられた大入賞手段を複数回開放又は拡大する大当たり、遊技盤面に設けられた大入賞手段を1回開放又は拡大する小当たり・中当たり、遊技盤面に設けられた可変入賞手段を1回又は複数回開放又は拡大する当たり、大入賞手段を開放または拡大させるか否かの抽選確率を高確率とする抽選高確率状態、などである。

10

【0039】

上記有利状態は、BB、RB、小役アシスト（押順アシスト、停止色アシスト）、CT、RT、ST放出、抽選高確率状態、大当たり、特図確変、特図変短、普図確変、普図変短、入賞口開放又は拡大時間延長、大入賞口開放又は拡大時間延長などを含み、フリーゲーム、累積ボーナス（JP、PB）の発生、又それらの複合。また、それら利益状態の継続ゲーム数が異なる。複数の遊技単位の間、遊技者に有利なゲームが行なわれれば何でもよい。

【0040】

また、有利状態は、複数回の遊技単位の間継続する遊技者に有利な状態であればよく、パチスロ機では、ビッグボーナス、シングルボーナス、当選役ナビゲート機能、押順ナビゲート機能、所謂CT、リプレイ高確率状態、当選役放出状態、集中状態などであり、パチンコ機では、大当たり、抽選高確率状態（確率変動）などである。

20

【0041】

さらに、有利状態は、当選役ナビゲート機能が発生する確率を複数回の単位遊技の間、その複数回の単位遊技以外の所定期間よりも向上させた当選役ナビゲート機能高確率状態や、押順ナビゲート機能が発生する確率を複数回の単位遊技の間、その複数回の単位遊技以外の所定期間よりも向上させた押順ナビゲート機能高確率状態のような2つの制御を用いる場合がある。

30

【0042】

なお、1回の遊技単位は遊技開始指令手段からの遊技開始指令信号の出力から遊技結果の表示まで、などであり、複数回の遊技単位は、その1回の遊技単位が複数回おこなわれることなどである。

【0043】

上記役は、外れ、小役、SB、小役アシスト（押順アシスト、停止色アシスト）、CT、リプレイ、RT、ST放出、抽選高確率状態、中当たり、小当たり、当たり、特図確変、特図変短、普図確変、普図変短、入賞口開放又は拡大延長、大入賞口開放又は拡大延長など、又それらの複合、有利状態などを含むものである。

【0044】

上記有利状態は、BB、RB、小役アシスト（押順アシスト、停止色アシスト）、CT、RT、ST放出、抽選高確率状態、大当たり、特図確変、特図変短、普図確変、普図変短、入賞口開放又は拡大時間延長、大入賞口開放又は拡大時間延長などを含み、フリーゲーム、累積ボーナス（JP、PB）の発生、又それらの複合。また、それら利益状態の継続ゲーム数が異なる。複数の遊技単位の間、遊技者に有利なゲームが行なわれれば何でもよい。

40

【0045】

本実施の形態の予告態様は、例えば、所定の当選役または特定の当選役が決定されている可能性があること（又は高いこと）を遊技者に対して予告する態様を含み、外れを予告する態様や、その演出態様が用いることができる。予告態様の具体例は、「リーチ」、「ア

50

ツイ、アツイ」などの文字表示、特定のキャラクタなど画像の静止画像表示、特定のキャラクタなどの画像が特定の動作をおこなう動画像表示、特定の背景画像表示、特定のムービ表示、特定のキャラクタに関連付けられた吹出しを用いた文字表示、特定の外れ入賞態様、特定のランプ（例えば、WINと表示された透明カバーの裏側に設けられたバックランプなど）の点灯・点滅など何でも良い。なお、当選役は、複数の役から当選役決定手段により当選役として決定された1または複数の役を適用させることができ、当選役に対応する入賞態様が表示された役を入賞役とすることもできる。

【0046】

上記遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示される以前に、特定の遊技結果が表示されることを事前に告知表示手段に告知態様を表示させる告知表示制御手段や、遊技結果表示手段の表示制御をおこなうマイクロコンピュータのような表示制御手段や、遊技結果表示手段又は入賞表示手段の1部又は全部の可変表示を停止させる停止指令信号を出力し、遊技者による操作が可能な位置に設けられたリール停止ボタン11、12、13のような表示停止指令手段を備えことができる場合がある。 10

【0047】

本実施の形態に用いる表示停止指令手段としての操作部は、ボタン、レバー、プログラム（計時手段）などを含む場合があり、複数の操作態様の夫々に対応して複数の操作信号を出力可能であり、該複数の操作態様のうちの特定の操作態様に操作された場合に、遊技結果表示手段に特定の表示を行うように指令する信号を出力するように構成してもよい。

【0048】

同様に、本実施の形態に用いる遊技開始指令手段としての操作部は、複数の操作態様の夫々に対応して複数の操作信号を出力可能であり、該複数の操作態様のうちの特定の操作態様に操作された場合に、遊技結果表示手段に特定の表示を行うように指令する信号を出力するように構成してもよい。例えば、操作態様は操作部の操作量や操作速度や操作加速度を示す信号により夫々識別することができる。 20

【0049】

上記表示導出指令手段を構成する操作部は、表示停止指令手段または専用の操作手段でもよい場合がある。なお、操作部は複数備えてもよい。

【0050】

また、遊技結果表示手段としてのリール31、32、33に遊技結果が停止表示される以前に、特定の遊技結果が停止表示されることを遊技者に事前に告知態様を表示する告知表示制御手段を有し、特定の表示としての「WIN」点灯ランプ8の点灯が、告知表示であるように構成する。 30

【0051】

本実施の形態の告知態様は、所定の当選役または特定の当選役が決定されていることを遊技者に対して告知する態様を含み、所定の当選役または特定の当選役が決定されていないことを遊技者に対して告知する態様を用いることができる。また、その告知態様は、「大当たり確定」、「ボーナス確定」、「外れ確定」などの文字表示、キャラクタなど画像の静止画像表示、特定のキャラクタなどの画像が特定の動作をおこなう動画像表示、特定の背景画像表示、特定のムービ表示、特定のキャラクタに関連付けられた吹出しを用いた文字表示、特定の外れ入賞態様、特定のランプの点灯・点滅などを含んでもよい。 40

【0052】

上記態様は、1又は複数の図柄（動／静止）画像、1又は複数のキャラクタ（動／静止）画像、1又は複数の背景（動／静止）画像、1又は複数の吹出し（動／静止）画像、1又は複数の文字や図形、1又は複数の可動物の所定の動作など、1又は複数のランプの点灯や点滅など、1又は複数のスピーカの音などで構成することができる。

【0053】

本実施の形態で用いる遊技結果表示手段は、遊技結果を表示するものであれば何でもよく、例えば、入賞表示手段（例えばリール31、32、33など）、演出表示手段（例えば、カラー液晶パネル27など）、予告表示手段（例えば、カラー液晶パネル27など）、 50

告知表示手段（例えば、WINランプ8など）、操作示唆表示手段（例えば、カラー液晶パネル27など）などを含んで構成してもよい。また、これら手段が別体の表示装置であってもよいし、単一の表示装置に設けられた所定の表示部（例えば、異なる表示部、異なるスプライト表示面、深度の異なる3Dオブジェクトなど）でもよい。可視表示内容は、重なって表示されてもよい。

【0054】

また、遊技結果表示手段は、1又は複数の音、1又は複数の光、1又は複数の色、1又は複数の画像、1又は複数の臭いなど、の中から適宜選択し複数又は全部により遊技者に報知をおこなう場合がある。

【0055】

本実施の形態で用いる表示制御手段は、入賞表示制御手段、演出表示制御手段、告知表示制御手段、操作規制表示制御手段、操作示唆表示制御手段を含んで構成することができる。これら各手段は、単一のプリント配線基板上に載置しても、別体に構成した複数のプリント配線基板上に各々載置してもよい。また、入賞表示制御手段は、当選役決定手段と同一のプリント配線基板上に載置してもよく、別体のプリント配線基板上に各々載置してもよい。さらに、演出表示制御手段や告知表示制御手段は当選役決定手段と同一のプリント配線基板上に載置してもよく、別体のプリント配線基板上に各々載置してもよい。

【0056】

本実施の形態で用いる告知表示制御手段は、複数の告知態様から所定の告知態様を選択する告知態様選択手段を備え、該告知態様選択手段が、遊技者の操作態様に基づいて告知態様を選択する場合がある。また、告知表示がなされることを事前に予告する告知表示予告手段を備えてもよい。例えば、告知表示予告手段が操作示唆表示手段としてもよい。

【0057】

本実施の形態で用いる当選役決定手段は、決定した当選役を記憶する当選役記憶手段としての内部RAMと、該当選役記憶手段に記憶した当選役に対応する入賞役が表示装置に表示された場合に、その当選役の記憶を削除する場合がある。このように構成すると内部RAMの容量を有効利用することができる。

【0058】

また、当選役決定手段は、上記当選役記憶手段が所定個数を上限として同じ当選役を記憶可能に構成する場合がある。さらに、当選役決定手段が、該当選役記憶手段の記憶内容に基づいて当選役を決定する場合もある。

【0059】

図2は、本発明の実施の形態の遊技機に用いるリール帯を展開した平面図である。リール帯18aは第1リール31に貼りつけられ、リール帯18bは第2リール32に貼りつけられ、リール帯18cは第3リール33に貼りつけられ、各々独立して合計21個のシンボルが順番に付されている。

【0060】

例えば、「白7」、「赤7」、「ベル」、「JAC」等からなる可動表示手段と、破線ボックスで示す可変表示区分が複数配置され、可変表示区分の裏面から発光する可変表示手段により「白7」、「赤7」、「BAR」、「チェリー」等の任意の図柄をばやけなくように透過表示させることができる。

【0061】

上記可変表示手段は、CRT、LCD、プラズマディスプレイ、7セグ、ドットマトリックス、ランプ、LED、蛍光灯、EL、電子ペーパー、フレキシブルLED、フレキシブル液晶、液晶プロジェクタ、リール、ディスク、可動物など、それらが複数などであってもよい。

【0062】

また、各リール帯18a、18b、18cに付されたシンボルは、その配置順番が異なるように構成し、特定図柄の組み合わせを狙ってリール停止ボタン11、12、13を操作した場合には、他の特定の図柄の組み合わせを出現させることができないように配置され

10

20

30

40

50

ている。

【0063】

各リール帯の区分には、シンボルが描かれていない、ブランク区分が設けられている。リール帯18a、リール帯18b、リール帯18cの各々のシンボル部分は半透明になっており、また、シンボルの背景部分は透明になっている。なお、この背景部分は半透明であってもよい。

【0064】

リール帯18a、リール帯18b、リール帯18cの各々に描かれたシンボルの種類には、黒塗りの数字の7からなるシンボル「赤セブン」、白抜きの数字の7からなるシンボル「青セブン」、へたに葉が付いた絵からなるシンボル「4枚プラム」、へたに葉が付いていない絵からなるシンボル「2枚プラム」、および鐘の絵からなるシンボル「ベル」の5種類が設定されている。これらシンボルおよびブランクは、スロットマシン30の正面の表示窓3、表示窓4、表示窓5を通してそれぞれ上下方向に3個ずつ観察されるように構成されている。

10

【0065】

図3は、本発明の実施の形態による遊技機の模式的なブロック図である。遊技機としてのスロットマシンは、遊技処理動作を制御する制御部と、制御部と電氣的に接続された周辺装置（アクチュエータ）とを含む回路により構成する。

【0066】

制御部は、図中破線で囲むメインマイクロコンピュータ（以下、単に「メインマイコン」と称する）50を主な構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を追加してメイン制御基板上に構成するとよい。メインマイコン50は、予め設定されたソフトウェアプログラムに従って制御動作を行うCPU（中央演算処理装置）51と、記憶手段であるROM（読み出し専用メモリ）52およびRAM（読み書き可能メモリ）53とを含んで構成されている。

20

【0067】

CPU51は、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路54を分周器55を介して接続され、一定範囲の乱数を発生させる乱数発生器56および発生した乱数の中から任意の乱数を抽出する乱数サンプリング回路57が接続されている。

【0068】

このメインマイコン50は、図中破線で囲まれたサブCPU201、ROM202およびRAM203で構成するサブ制御基板200に接続されている。サブ制御基板200には、画像制御基板300が接続され、この画像制御基板300に接続されたカラー液晶パネル27上にドットマトリクス方式の映像を描画させることができる。

30

【0069】

また、メインマイコン50は、バスを介してランプ駆動回路72に接続され、このランプ駆動回路72へランプ制御信号を出力し、ランプ駆動回路72に接続されたバックランプ74の発光を点灯制御することができる。

【0070】

メインマイコン50からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、「WIN」点灯ランプ8などを裏面から点灯するバックランプ74の他に、例えば、第1リール31、第2リール32、第3リール33、及び第4リール7を回転駆動する各々に対応するステッピングモータ22、およびメダルを収納するホッパー59が設けられている。本実施の形態では、フォースリール型のスロットマシン全体を制御している。

40

【0071】

これらアクチュエータは、それぞれランプ駆動回路72、モータ駆動回路60、およびホッパー駆動回路61によって駆動される。各ステッピングモータ22はモータ駆動回路60によって1相又は2相で励磁されており、400パルスの駆動信号が供給されるとそれぞれ1回転するように構成されている。モータ駆動回路60およびホッパー駆動回路61は、メインマイコン50のI/O（入出力）ポートを介してCPU51に接続されている

50

。

【0072】

また、メインマイコン50が制御信号を生成するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、操作手段としてのスタートレバー10の操作を検出するスタートスイッチ10Sと、メダル投入口9から投入されたメダルを検出する投入メダルセンサ9Sと、上述したC/Pスイッチ40とを設けている。

【0073】

スタートレバー10は、360度に傾動可能に構成し、スタートレバー10の上下左右方向に設けられたマイクロスイッチ又はホトセンサなどのスイッチ手段に接触し出力信号端子に電氣的信号を出力することができる。スイッチ手段の接点出力には、ノーマルOFF出力と、ノーマルON出力、及びそれらを組合せたものがある。例示する実施の形態ではノーマルOFFの接点出力を用いて説明するものとする。 10

【0074】

例えば、スタートレバー10の傾動検知手段は、スタートレバー10の上方向の傾動信号を出力する出力信号端子と、スタートレバー10の下方向の傾動信号を出力する出力信号端子と、スタートレバー10の左方向の傾動信号を出力する出力信号端子と、スタートレバー10の右方向の傾動信号を出力する出力信号端子と、を備えている。

【0075】

上述した、上方向傾動信号を出力する出力信号端子と下方向傾動信号を出力する出力信号端子の各々は、スタートスイッチ10Sを介してCPU51を載置するメイン制御基板へ電氣的に接続されている。本実施の形態では、各傾動信号をCPU51からの電流をグラウンドGND側へシンクさせる負の電氣信号を用いることもでき、VDDレベルの電圧をCPU51へ印加し電流をドライブする正の電氣信号を用いることもできる。要は、スタートレバー10が所定方向に傾動した電氣信号をCPU51へ伝達できる手段であれば多様な電圧レベルの電氣信号を用いることができる。 20

【0076】

メインマイコン50は、ホトセンサ23に接続され、このホトセンサ23からの出力パルス信号を受けて各リール7、31、32、33の回転位置を検出するリール位置検出回路62に接続されている。

【0077】

ホトセンサ23は、第1リール31、第2リール32、第3リール33、第4リール7が一回転する毎にリールドラムに設けた遮蔽板を光學的に検出してリセットパルスを発生する。このリセットパルスはリール位置検出回路62を介してCPU51に与えられる。 30

【0078】

RAM53内には、第1リール31、第2リール32、第3リール33、第4リール7が一回転の範囲内における回転位置に対応した計数值が独立して格納されている。また、停止パターンとしてリール停止ボタン11、12、13の押順を複数格納し、停止パターン選択手段により1又は複数の停止パターンが選択されるように構成している。

【0079】

さらに、スロットマシンは、上記の入力信号発生手段として、リール停止信号回路63と、払出し完了信号発生回路64とを設けている。リール停止信号回路63は、第1リール31、第2リール32、第3リール33に各々対応して設けられたリール停止ボタン11、12、13が押下された時に、対応する第1リール31、第2リール32、第3リール33、を独立して停止させる停止信号を発生する。 40

【0080】

さらにまた、メダル検出部65は、ホッパー59から払い出されるメダル数を計数し、払出し完了信号発生回路64は、このメダル検出部65から入力した実際に払い出しのあったメダル計数值が所定の配当枚数データに達した時に、メダル払い出しの完了を知らせる信号をCPU51へ出力する。

【0081】

ROM 52には、このスロットマシンで実行されるゲーム処理の手順が所定のシーケンスで実行するようにソフトウェアプログラムが記憶されている他に、入賞確率テーブル、シンボルテーブル、および入賞シンボル組合せテーブル等がそれぞれ区分されて格納され固定記憶されている。

【0082】

上記入賞確率テーブルは、サンプリング回路57で抽出された乱数を各入賞態様に区分けする際に参照され、乱数発生器56で発生する一定範囲の乱数を各入賞態様に区画するデータを固定記憶している。このような入賞確率テーブルは、メダル投入口9から投入されたメダル数に応じて予め設定された数値データにより構成する。例えば、投入メダル枚数が1枚の場合には「a1」、「b1」、「c1」、「d1」、「e1」、「f1」が設定され、投入メダル枚数が2枚の場合には「a2」、「b2」、「c2」、「d2」、「e2」、「f2」が設定され、投入メダル枚数が3枚の場合には「a3」、「b3」、「c3」、「d3」、「e3」、「f3」の各数値の組合せが設定される。

10

【0083】

これら数値の重み付けは、通常「 $a < b < c < d < e < f$ 」の順に大小関係が設定され、抽出された乱数値がa未満であれば大当たり入賞（大ヒット）となって「BB」当選フラグが立つ。また、抽出された乱数値がa以上b未満であれば中当たり入賞（中ヒット）となって「RB」当選フラグが立つ。

【0084】

また、抽出された乱数値がb以上e未満であれば小当たり入賞（小ヒット）となり、この場合、b以上c未満の場合には「ベル」当選フラグが立ち、c以上d未満の場合には「4枚プラム」当選フラグ、d以上e未満の場合には「2枚プラム」当選フラグが立つ。また、抽出された乱数値がe以上f未満であれば「再遊技」すなわちリプレイの当選フラグが立ち、f以上であれば入賞なしの「ハズレ」当選フラグが立つように構成されている。

20

【0085】

上記メインマイコン50は、乱数発生器56から生成する入賞確率テーブルの数値データを、例えば、確率抽選時に0から200の範囲にある乱数がサンプリング回路57により抽出されると、内部抽選結果が大当たりとなって「BB」当選フラグをアクティブ（立つ）とする。ここで、乱数発生器56は、0から65535の範囲の乱数を発生するように構成するとよい。

30

【0086】

また、確率抽選時に201から380の範囲にある乱数がサンプリング回路57により抽選されると、内部抽選結果が中当たり入賞となって「RB」当選フラグをアクティブ（立つ）とする。同様に、381から10000の範囲にある乱数が抽出されると、各役の小当たり入賞当選フラグをアクティブ（立つ）とする。同様に、10001から18000の範囲にある乱数が抽出されると、「再遊技」当選フラグをアクティブ（立つ）とする。同様に、18001から65535の範囲にある乱数が抽出されると、「ハズレ」当選フラグをアクティブ（立つ）するように演算処理を遂行する。

【0087】

つまり、入賞態様は、サンプリング回路57によりサンプリングされた1つの乱数値がこれらのどの数値範囲に属するかによって決定され、「ハズレ」および「再遊技」を含めて合計7種類の当選フラグによって表されるが、複数の図柄うちに特定の図柄が含まれている単チェリー、2連チェリーなどを含んでもよい。ここで、乱数発生器56、乱数サンプリング回路57、入賞確率テーブルおよびメインマイコン50は、上述したプリント配線基板上に配置されスタートレバー10の傾動操作による遊技開始指令信号に基いて、複数の役から所定の当選役を決定する当選役決定手段を構成している。各種当選役はこのような入賞確率テーブルのデータ設定に応じた確率の下で発生するため、遊技者の技量に極端に左右されることなく、例えば1日の営業時間内でのトータルのメダル支払い率はほぼ一定に維持されている。

40

【0088】

50

本実施の形態で用いる遊技価値付与手段は、遊技価値（コイン）を付与（払出）するプログラムなど。有利状態発生手段を含み、賞媒体の払出、磁気カードへの記録、ゲームの得点加算をも含むものとする。

【0089】

本実施の形態で用いる特定操作態様決定手段は、当選役決定手段が特定の役を当選役として決定した場合に、当選役としていない場合に較べて高い確率で特別な操作態様を特定の操作態様と決定することができる場合がある。複数の操作態様パターンを記憶した操作態様テーブルから所定の操作態様パターンを選択する操作態様パターン選択手段と、該操作態様パターン選択手段が選択した操作態様パターンに基づいて特定の操作態様を決定する特定操作態様決定手段を備えることもできる。

10

【0090】

図4は、本発明の実施の形態である遊技機に用いる画像制御回路のブロック図である。画像制御回路は、スロットマシン全体を制御するメイン制御基板100に接続され、サブ制御基板200と画像制御基板300を備える。

【0091】

サブ制御基板200および画像制御基板300は、主として画像表示部としてのカラー液晶パネル27を制御するための基板で、メイン制御基板100からの信号を受信しサブ制御基板200に接続したスピーカ25から効果音等を発生するとともに、カラー液晶パネル27における画像表示や図1に示した複数のランプを点灯制御する。例えば、告知態様を表示する告知表示手段としてのランプ駆動回路72により特定の表示としての「WIN」点灯ランプ8を点灯させることができる。

20

【0092】

上記サブ制御基板200は、サブCPU201と、サブCPU201にバスを介して接続するプログラムROM202、制御RAM203、音源IC206、INポート204、OUTポート205とを備え、INポート204を介してメイン制御基板100からの制御信号とスタートレバー10からの傾動信号とリール停止信号回路63からのリール停止信号をサブCPU201で受信するように構成する。

【0093】

本実施の形態の遊技機は、遊技開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段としてのスタートレバー10とリール停止ボタン11、12、13の押下操作に対応するリール停止信号出力するリール停止信号回路63とを有し、遊技開始指令信号に基づいて、複数の役から所定の当選役を決定するメイン制御基板100に設けた当選役決定手段としてのメインCPU51と、メインCPU51が決定した当選役に基づいて遊技結果表示手段としてのカラー液晶パネル27に入賞表示を表示させる入賞表示制御手段としてのサブCPU201と、を別基板に設け、スタートレバー10とリール停止信号回路63とを、メインCPU51を設けたメイン制御基板100と、告知表示制御手段として機能するサブCPU201を設けたサブ制御基板200と、の両方に各々電氣的に接続するように構成する。

30

【0094】

また、スタートレバー10の上方向傾動信号を出力する出力信号端子と下方向傾動信号を出力する出力信号端子の各々は、上述した実施の形態と同様にCPU51を載置するメイン制御基板100へ電氣的に接続され、リール停止信号回路63もメイン制御基板100へ電氣的に接続されており、重複する説明は省略する。

40

【0095】

さらに、スタートレバー10に配設した左方向傾動信号を出力する出力信号端子と右方向傾動信号を出力する出力信号端子の各々が、INポート204を介して告知表示制御手段としてのサブCPU201に接続されている。スタートレバー10の左右に設けたスイッチ手段の接点出力には、ノーマルOFF出力と、ノーマルON出力、及びそれらを組合せたものがある。例示する実施の形態ではノーマルOFFの接点出力を用いて説明するものとする。各傾動信号をINポート204からの電流をグラウンドGND側へシンクさせる負

50

の電気信号を用いることもでき、VDDレベルの電圧をINポート204へ印加し電流をドライブする正の電気信号を用いることもできる。要は、スタートレバー10が所定方向に傾動した際の電気信号をINポート204を介してサブCPU201へ伝達できる手段であれば多様な電圧レベルの電気信号を用いることができる。

【0096】

さらに、サブCPU201は、メイン制御基板100から受信したデータ、スタートレバー10からの左右傾動信号、リール停止信号回路63からのリール停止信号、及びプログラムROM202に格納されている選択テーブル等に基づいて各種の演出画像を決定し、OUTポート205を介して画像制御基板300に信号を送出する。さらに、サブ制御基板200は、音源IC206に音源信号を送信し、パワーアンプ207を介してスピーカ25から効果音等を発生させることができる。

10

【0097】

画像制御基板300は、画像制御CPU301と、画像制御CPU301にバスを介して接続するプログラムROM302、制御RAM303、画像制御IC304、INポート307とを備え、画像制御IC304には、キャラクタROM305、ビデオRAM306が接続され、INポート307を介してサブ制御基板200から受信する制御信号に基づいて、キャラクタROM305、ビデオRAM306を制御する制御信号を送出する。画像制御IC304は、画像制御CPU301の制御の下に、キャラクタROM305とビデオRAM306からの信号入力を受けて画像処理を遂行しカラー液晶パネル27を制御し、ドットマトリクス方式の画像表示を行うことができる。

20

【0098】

本実施の形態で用いる操作手段としてのスタートレバー10は、複数の操作態様の夫々に対応して複数の操作信号を出力可能であり、該複数の操作態様のうち特定の操作態様に操作された場合に、特定の操作信号を出力するように構成し、該特定の操作信号に基づいて上述した遊技結果表示手段に特定の表示をおこなう場合がある。なお、遊技結果には、入賞態様、外れ態様、演出態様、告知態様などが含まれる場合がある。

【0099】

また、スタートレバー10から出力される複数の操作信号の1部または全てをメイン制御基板100と、サブ制御基板200と、の両方に入力する。これら複数の操作信号の全てをメイン制御基板100またはサブ制御基板200に入力している。スタートレバー10の傾動操作により特定の操作信号をサブ制御基板200またはメイン制御基板100にのみ入力する場合もある。さらに、操作手段としてのスタートレバー10が表示停止指令手段または専用の操作手段である場合もある。この表示停止指令手段が対応する図柄表示部を停止不可能な場合に操作手段として機能するように構成する場合もある。

30

【0100】

本実施の形態で用いる操作規制手段は、スタートレバー10を特定の操作態様の操作態様に操作され難く規制するソレノイド、シャッター、伸縮機構で構成することができる。複数の遊技単位に亘って、特定の操作態様に操作されることを規制することもでき、当選役決定手段が特定の当選役の当選を決定していない場合に、当選している場合に較べて高い確率でスタートレバー10を規制するように作動することができる。

40

【0101】

また、操作規制手段は、特定の操作態様の操作態様にスタートレバー10が操作されることを規制する規制部と、該規制部を可動させる可動部と、該可動部を固定する固定部と、を少なくとも備える場合がある。例えば、スタートレバー10の操作部と1ユニット化されている機構を用いることができる。

【0102】

さらに、操作規制手段は、複数の操作態様のうち特定の操作態様以外の操作態様に操作されることを規制しない場合もある。複数の操作態様のうち特定の操作態様以外に所定の操作態様に操作されることを規制する場合もある。複数の操作態様に操作されることを全て規制する場合もある。

50

【0103】

本実施の形態で用いる操作規制制御手段は、メイン制御基板100またはサブ制御基板200に設けることができる。複数の操作規制制御パターンが記憶されたROM内部の操作規制制御テーブルから1又は複数の操作規制制御パターンを選択する操作規制制御パターン選択手段を備え、該操作規制制御パターン選択手段の選択結果に基づいて操作規制手段を制御する。

【0104】

本実施の形態では、操作無効化手段を設けることができる。例えば、複数の遊技単位に亘って、スタートレバー10が特定の操作態様に操作されたことを無効化したり、当選役決定手段が特定の当選役の当選を決定していない場合に、当選を決定している場合に較べて高い確率で作動するように構成することができる。

【0105】

また、表示導出指令手段から操作信号が制御手段に出力されるのを防ぐように操作手段に備えられている。例えば、論理回路のAND等により構成し一致信号のみ出力するように構成することができる。

【0106】

さらに、制御手段に入力された特定の表示を行うように指令する信号を無視するように構成する場合もある。これら、操作無効化手段は、メイン制御基板100またはサブ制御基板200に設けるとよい。この場合、複数の操作無効化パターンが記憶されたROM内部の操作無効化テーブルから1又は複数の操作無効化パターンを選択する操作無効化パターン選択手段を備え、該操作無効化パターン選択手段の選択結果に基づいてスタートレバー10の傾動操作を無効化することができる。

【0107】

操作手段は、先端が球状のスタートレバー10と、このスタートレバー10に接続する支持軸と、この支持軸を立設して傾動可能に支持する傾斜側面（テーパ）を有する環状ボデーとを備え、支持軸を包囲する環状ボデーをスロットマシンの前面パネルに穿設された取付孔に貫通させて、スロットマシン30の内側からナット（不図示）が螺合され締め付けられ、スタートレバー10と共に、前面パネル2の表面に固定される。

【0108】

環状ボデーの傾斜側面には、スタートレバー10の上方に隣接する上ランプ、下方に隣接する下ランプ、左側に隣接する左ランプ、及び右側に隣接する右ランプが各々配置されている。各ランプは独立してランプ駆動回路72（図3参照）により遊技者の操作を規制する赤色及び遊技者の操作を示唆する青色の少なくとも2色に発光制御されている。

【0109】

また、環状ボデー内部には、支持軸の傾動を規制する傾動規制手段としてのソレノイド又はシャッター若しくは伸縮部材が設けられ、上述したランプ駆動回路72と連動してスタートレバー10が中立状態から規制された方向に傾動する動きを阻止することができる。

【0110】

スロットマシンは、スタートレバー10の傾動操作によりカラー液晶パネル27に表示されるゲーム演出モードを切り換えることができる。遊技者がベットボタン36、ベットボタン37、ベットボタン38の何れか1つを押下操作又は所望枚数のコインを投入口9に投入した段階で、上ランプ及び下ランプを消灯状態から青色点灯状態に遷移させ、遊技者に対してスタートレバー10を上下方向に傾動可能であることを示唆する。

【0111】

引き続き、遊技者がスタートレバー10を上方向又は下方向に傾動させた段階で、遊技開始指令信号がメインCPU51へ出力され、リール31、リール32、リール33が回転を始め、ゲームが開始される。メインCPU51は、ゲーム開始に伴い制御信号を出力しランプ駆動回路72を介して上ランプ及び下ランプを青色点灯状態から赤色点灯状態に遷移させ、遊技者に対して上下方向の傾動が規制されていることを表示させる。この場合、スタートレバー10が中立状態の位置に戻った後はスタートレバー10の上下方向の傾動

は規制され、遊技者がスタートレバー 10 を上又は下方向に移動操作してもスタートレバー 10 は規制手段により中立状態を維持する。

【0112】

また、ゲーム開始に伴いメインCPU 51 の制御信号により左ランプ及び右ランプを消灯状態から青色点灯状態に遷移させることもできる。ゲーム中にスタートレバー 10 を左方向又は右方向に傾動させることで、ゲームの流れを切り換えカラー液晶パネル 27 の演出表示切換や特定の表示としての「WIN」点灯ランプ 8 を点灯表示させることができる。

【0113】

メインCPU 51 は、遊技者によりリール停止ボタン 11、12、13 の全てが押下操作されるまで上ランプ及び下ランプを赤色点灯させるが、全てのリール停止ボタン 11、12、13 が押下操作され全リールが停止しゲームが終了した段階で、上ランプ及び下ランプを赤色点灯状態から消灯状態に遷移させる。

【0114】

さらに、スロットマシンは、内部でビックボーナス BB 当選したときは、遊技者によりリール停止ボタン 11、12、13 の全てが押下操作されるまで上ランプ及び下ランプを赤色点灯させるが、ゲームとゲームの間に上ランプ及び下ランプを赤色点灯から青色点灯へ遷移させ、BB 当選の告知処理を遂行させることができる。

【0115】

同様に、スロットマシンは、ビックボーナス BB 入賞したときは、遊技者によりリール停止ボタン 11、12、13 の全てが押下操作されるまで上ランプ及び下ランプを赤色点灯させるが、ゲームとゲームの間に上ランプ及び下ランプを消灯状態から赤色点灯へ遷移させ、スタートレバー 10 の上下方向の傾動操作を規制することもできる。

【0116】

本実施の形態で用いる操作示唆表示手段は、表示導出操作手段を操作するように遊技者に示唆する。当選役決定手段が特走の当選役の当選を決定した場合に、当選を決定していない場合に較べて高い確率で作動するように構成することができ、操作規制手段が作動していない場合、または表示導出指令手段が無効化されていない場合に必ず作動するように構成する場合がある。

【0117】

また、操作規制手段が作動していない場合、または表示導出指令手段が無効化されていない場合に、高い確率で作動するように構成する場合がある。

【0118】

さらに、上述した遊技結果表示手段に、前記遊技価値付与手段が作動しない特殊な遊技結果が表示された場合に、特殊な遊技結果が表示されない場合に較べて高い確率で、前記操作示唆表示手段が作動するように制御することもできる。

【0119】

さらにまた、リール停止信号回路 63 は、メイン制御基板 100 とサブ制御基板 200 の両方に電氣的に接続し、第 1 リール停止ボタン 11 と第 2 リール停止ボタン 12 の押下操作に応答した出力信号をメイン制御基板 100 へ出力し、第 3 リール停止ボタン 13 の押下操作に応答した出力信号をサブ制御基板 200 へ出力するように構成することもでき、第 1 リール停止ボタン 11 と第 3 リール停止ボタン 13 の押下操作に応答した出力信号をメイン制御基板 100 へ出力し、第 2 リール停止ボタン 12 の押下操作に応答した出力信号をサブ制御基板 200 へ出力するように構成することもできる。要は、3つのリール停止ボタンの中から適宜選択される出力信号を任意の基板へ電氣的に接続するとよい。

【0120】

図 5 は、本発明の実施の形態であるスロットマシンの演出フローを示す図である。図 5 (a) は、スタートレバー 10 の傾動操作にตอบสนองしてスロットマシンがビックボーナス BB を内部で当選させ、図柄が下方向に移動するようにリール 31 と、リール 32 と、リール 33 を回転させている。また、各リールの下部に押下操作可能状態のリール停止ボタン 11、リール停止ボタン 12、リール停止ボタン 13 を模式的に図示する。また、各リール

の上部に非表示中のカラー液晶パネル２７と消灯中のWINランプ８を模式的に図示している。この段階では、カラー液晶パネル２７とWINランプ８は共に特定の表示をしていない。

【０１２１】

図５（ｂ）は、遊技者が第１リール停止ボタン１１、第２リール停止ボタン１２、第３リール停止ボタン１３の押下操作に応答して中段に「BAR」図柄を停止表示するリール３１と、中段に「７」図柄を停止表示するリール３２と、中段に「JAC」図柄、下段に「７」図柄を停止表示するリール３３により、「はずれ」ゲームの外れ態様を示している。この状態でリール停止ボタン１１、１２、１３は各々赤色に点灯制御され、遊技者がリール停止ボタンを押下操作しても無効化されている。また、外れ態様は、入賞表示手段に表示される入賞態様以外の態様、演出態様、告知態様などを含むものであるが、本実施の形態ではチャンス目として用いることができる。

10

【０１２２】

ここでチャンス目の説明をすると、入賞表示手段（例えばリール３１、３２、３３）の有効ライン上に表示される遊技価値付与手段が作動することとならない外れ入賞態様のうちに、第１の外れ入賞態様と第２の外れ入賞態様とを含み、第１の外れ入賞態様が遊技結果として表示された場合の方が、第２の外れ入賞態様が遊技結果として表示される場合よりも、それらの入賞態様が遊技結果として表示される以前に当選役決定手段が特定の役（例えばビッグボーナスなど）を当選役として決定している可能性が高くなるように構成されたパチスロ機で、第１の外れ入賞態様のことをチャンス目というものとする。

20

【０１２３】

また、当選役決定手段が特定の役（例えばビッグボーナスなど）を当選役として決定している単位遊技の表示結果として入賞表示手段（例えばリール３１、３２、３３）の有効ライン上に表示される遊技価値付与手段が作動することとならない外れ入賞態様をリーチ目というものとする。このリーチ目は上述した第１の外れ入賞態様（チャンス目）に含まれる。チャンス目及びリーチ目は、リール３１、３２、３３の停止順序などによって上述の特徴を満たさない場合があるが、特定の条件（例えば、特定のリール３１、３２、３３の停止順序など）の成立時には上述の特徴を満たすものであればチャンス目またはリーチ目と見なすものとする。

【０１２４】

本実施の形態では、左リール３１中段に「BAR」図柄、中リール３２中段に「７」図柄、右リール３３中段に「JAC」図柄、右リール３３下段に「７」図柄として表示されている外れ入賞態様をチャンス目としている。このチャンス目が遊技結果として表示された場合、当選役決定手段が特定の役（例えばビッグボーナスなど）を当選役として決定している可能性が、他の所定の外れ入賞態様が表示される場合よりも高いことを遊技者に報知していることになる。

30

【０１２５】

引き続き、図５（ｃ）に示すように、上記チャンス目を停止表示した瞬間又はその後に、例えば、各リールを停止させたまま操作示唆手段の作動によりカラー液晶パネル２７上に「ボタン選択」の文字映像を表示させると共に、特定操作部としてのリール停止ボタン１１、リール停止ボタン１２、リール停止ボタン１３の各々を赤色点灯から青色点灯に遷移させ、遊技者に対してリール停止ボタンの押下操作を示唆することができる。遊技者は一旦ゲームの外れ態様により落胆するであろうが、この「ボタン選択」の文字映像とリール停止ボタンの青色点灯によりBB入賞を期待することができるため、緊張感を再度高めて特定操作部であるリール停止ボタン１１、１２、１３の操作をおこなうことを推測することができる。

40

【０１２６】

図５（ｄ）は、リール停止ボタンの押下操作を促された遊技者が青色点灯中のリール停止ボタン１１、リール停止ボタン１２、リール停止ボタン１３の何れか１つのリール停止ボタンを押下したままの演出態様を示している。すなわち、スロットマシンは遊技者の押下

50

操作により、各リールを停止表示させた状態でゲーム表示処理を停止し、遊技者の指が青色点灯のリール停止ボタンを押下した時から指をリール停止ボタンから離すまで押下経過時間を計測する。

【0127】

スロットマシンは、遊技者による押下経過時間が例えば、2秒未満の短時間のときは通常のゲーム遊技と判定し特別なゲーム演出へは移行しない。一方、押下経過時間が約2秒乃至3秒の所定範囲と判定された場合は、次のゲーム演出に移行する。また、各リール停止ボタンは押下操作された瞬間に青色点灯から赤色点灯へ遷移させてもよく、押下操作してから遊技者の指がリール停止ボタンから離れた段階で各リール停止ボタンを青色点灯から赤色点灯へ遷移させてもよい。さらに、約3秒を超える長い押下経過時間の場合は、演出時間の長い派手なロングリーチ態様を表示させてから、ボーナス告知又は外れ態様を表示させる。この派手なロングリーチ態様は、「リーチ」などの音声出力で周囲の遊技者が気づくような演出を用いることができる。

10

【0128】

図5(e)は、次のゲーム演出に移行し特定の表示を行うゲーム演出を示すものである。スロットマシンは各リールを停止させたまま各リール停止ボタンを赤色点灯させ、カラー液晶パネル27の表示を「ボタン操作」から「ビックボーナスBB」の文字映像に変更すると共に、WINランプ8を点灯させる特定の表示制御を遂行する。この特定表示により遊技者は、当選役決定手段が特定の役(ここではBB(ビッグボーナス))を当選役として決定していることを告知されるため、満足感と安心感をもって遊技に集中することか

20

【0129】

また、特定の表示制御は、内部でBB当選し、所定のリール停止ボタンを「ボタン選択」の示唆表示に従い押下操作し、且つリール停止ボタン押下操作が所定の押下経過時間に該当する条件を全て満たす場合に実行される。例えば、最後の押ボタン操作を指定するリール停止ボタンは、第1リール停止ボタン11でも、第2リール停止ボタン12でも、第3リール停止ボタン13でもよく、適宜選択することができる。

【0130】

また、所謂アステカルーレットのように、リール背面に設けられた複数のリールバックライトを順次点灯又は消灯をおこなうことで、停止しているリール31、32、33に表示された所定数(例えば9個)の図柄それぞれを遊技者に順次強調表示していく。その所定数(例えば9個)の図柄を用いたルーレットのような演出表示をしている際に、遊技者が特定操作部(例えばリール停止ボタン)を操作した場合に、上述の順次点灯・消灯を停止してから、その後、特定の図柄(例えば、当選役決定手段が当選役として決定している役に対応する入賞態様を構成する図柄など)の背面のバックライトを点灯させ、その特定の図柄を強調表示することで、当選役決定手段が当選役として決定している役を遊技者に予告または告知するように構成しても遊技者の期待感を盛り上げることが可能になる。

30

【0131】

上述した実施の形態によれば、遊技者は、毎ゲームにおいて自分の判断で演出の期待度を選択できるため、遊技者が演出を見たいとき、例えば、リール停止ボタンを全て押下操作した後にボーナスゲームの予告又は告知する演出態様を鑑賞することができる。但し、本発明はこのような毎ゲームおこなうことに限定されず、例えば、所定の条件が成立(例えば乱数抽選の結果が特定の結果の場合など)した場合にのみ、例示した演出を行ってもよい。

40

【0132】

本実施の形態に用いる表示停止指令手段は、演出表示手段、入賞表示手段、告知表示手段などのうちの一つ、複数、全ての可変表示を停止させる信号を出力してもよい。この場合、1つ又は複数の図柄表示部のような表示部に対応して1つの表示停止指令手段を設けてもよい。また、1つの図柄表示部のような表示部に対応して複数の表示停止指令手段を設けてもよい。

50

【0133】

上述した各実施の形態では本発明をスロットマシン（又はパチスロ）に適用した場合について説明したが、リールドラム、所定の画像表示手段（例えば、カラー液晶パネル）などを用いて可変表示を行うパチンコ機といった弾球遊技機にも同様に本発明を適用することが可能である。このような場合においても、上述した各実施の形態と同様な作用や効果が奏される場合がある。

【0134】

パチンコ機は、遊技機の遊技結果表示手段の機械的構造および電気回路構成ともに上述したスロットマシンと同等であるが、特別図柄始動口や大入賞口を設け、ROM 52に記憶されている入賞確率テーブルや確率変動等のメインマイコン50による制御処理が次のように相違する。

【0135】

図6は、本発明の第2の実施の形態による遊技機の正面図である。遊技機としてのパチンコ遊技機101は、遊技盤102に設けられた遊技領域103のほぼ中央には、特別図柄その他の図柄を表示する図柄表示手段として液晶表示装置104が配置されている。この液晶表示装置104の表示画面上の所定表示領域に予め定められた表示態様が表示されると、遊技者に所定の有価価値が付与される特別遊技状態に移行する。

【0136】

例えば、液晶表示装置104の表示画面上に、「一」から「十」の数字で表される図柄（これを「特別図柄」と称する）が表示され、この特別図柄を3つ揃えた表示態様、例えば、「七ー七ー七」のような表示態様で、これを「大当たり停止態様」となれば、特別遊技状態に移行する。この特別遊技状態となれば、遊技盤2の下部に設けた開放板が前側に開放し大入賞口108が開口状態に遷移し、多くの賞球が獲得できるような遊技者にとって有利な遊技状態となる。

【0137】

また、液晶表示装置104では、様々な演出表示が行われる。演出表示は、種々の画像によるアニメーションで表現され、上述した特別遊技状態に移行する可能性がどの位あるかという情報である「大当たり信頼度」や、リーチ状態となる可能性がどの位あるかという情報である「リーチ発展率」等が示される。

【0138】

さらに、本実施形態では、図柄表示手段として液晶表示装置104を用いて説明をするが、本発明は液晶表示装置104を用いる構成に限定するものでなく。例えば、CRT、プラズマディスプレイ、7セグメント、ドットマトリクス表示体、ランプ、LED、蛍光灯、EL、電子ペーパー、フレキシブルLED、フレキシブル液晶、リール等の表示手段を用いることもできる。

【0139】

上記液晶表示装置104の下方には、液晶表示装置104での表示を開始するための条件となる始動入賞口（いわゆるスタート孔）106を構成する電動チューリップ105が設けられている。電動チューリップ105は、開閉自在な左右一对の開閉爪を備え、始動入賞口106へ遊技球（パチンコ玉）が入賞しやすいように、左右一对の爪で構成されたその始動入賞口106の入口が拡大する「第1状態」と、始動入賞口106へ遊技球が入賞しにくいように左右一对の爪で構成されたその始動入賞口106の入口が縮小する「第2状態」とに変換可能である。なお、第2状態であっても、遊技球が入賞可能である。遊技球が始動入賞口106へ入賞すると、所定数（例えば5個）の賞球が払い出されると共に、液晶表示装置104での表示が開始される。

【0140】

上記電動チューリップ105の下方には、遊技者にとって有利な「開状態」と遊技者にとって不利な「閉状態」とに変換可能な開閉自在の扉を備えた大入賞口（いわゆるアタッカ）108が設けられている。この大入賞口108は、液晶表示装置104で「大当たり停止態様」が表示された場合に、「開状態」に変換される。この大入賞口108に遊技球が入

10

20

30

40

50

ると、所定個数（例えば１５個）の賞球が払い出される。

【０１４１】

上述した所定の有価価値とは、この大入賞口１０８の「開状態」が所定条件成立（例えば、この開状態中の大入賞口１０８へ遊技球が所定数（例えば１０個）入賞したこと、或いは「開状態」に変換されてから所定時間（例えば３０秒）経過したこと）まで継続する遊技を、所定回数（例えば１６回（ラウンド））行える「大当たり状態」となることである。ただし、所定のラウンドの遊技が終了した後、次のラウンドを行うためには、一般的に、大当たり状態中に特定条件であるＶ継続条件を成立（以下、「Ｖ入賞」という）を成立させる必要がある。

【０１４２】

ここで、本実施の形態のパチンコ遊技機１０１では、大入賞口１０８の内部に設けられた特定領域（例えば、ゲート）に遊技球を通過させることでＶ入賞が成立するように設定されている。特定期間中に上記特定領域に遊技球を通過させた場合のみＶ入賞としてもよく、Ｖ入賞を成立可能な特定期間（以下、「Ｖ入賞成立可能期間」という）は、大入賞口１０８が「開状態」となった時点からの５秒間と、大入賞口１０８が「開状態」となった時点から１５秒経過後２０秒経過するまでの５秒間である。以下、「Ｖ入賞成立可能期間」中の上記特定領域を「Ｖゾーン」と称する。ただし、上記特定期間を設けない場合は、大入賞口が開放してから特定領域を遊技球が通過するまで、又は大入賞口１０８が閉鎖してから所定の時間経過（ここでは０秒も含む）するまで上記特定領域は「Ｖ入賞成立可能期間」中になる

【０１４３】

また、遊技球が始動入賞口１０６に入賞すると、液晶表示装置１０４が作動し図柄の変動が開始される。この液晶表示装置１０４の作動保留球の記憶数は所定の最大個数（例えば最大４個）に設定され、大当たり状態中は特別図柄表示装置は動作しないように制御されている。

【０１４４】

液晶表示装置１０４の図柄が変動を開始してから所定の変動時間（例えば、約１０秒間）が経過すると、図柄の変動が停止し、表示結果として図柄を停止表示する。但し、特別図柄短縮機能未作動時の作動保留球の数の違いによる変動時間の短縮時又は変動時間短縮機能作動時においては、上記所定の変動時間よりも短い所定の時間（例えば、約５．５秒）が経過すると図柄の変動が停止し、表示結果として図柄を停止表示するように制御されている。

【０１４５】

例えば、液晶表示装置１０４の有効ラインに「一」、「一」、「一」の図柄組合せが表示結果として停止表示されると大当たり状態になる。また、他に大当たり状態にする組合せを例示すると、同様に、「二」、「二」、「二」の図柄組合せ、「三」、「三」、「三」の図柄組合せ、「四」、「四」、「四」の図柄組合せ、「五」、「五」、「五」の図柄組合せ、「六」、「六」、「六」の図柄組合せ、「七」、「七」、「七」の図柄組合せ、「八」、「八」、「八」の図柄組合せ、「九」、「九」、「九」の図柄組合せ、「武士」、「武士」、「武士」の図柄組合せ、「老人」、「老人」、「老人」の図柄組合せ、「太鼓」、「太鼓」、「太鼓」の図柄組合せを予め設定し、合計１２通りの図柄組合せが表示結果として停止表示された場合に大入賞口１０８の開放又は拡大動作を開始させる。

【０１４６】

上記大入賞口１０８が所定時間（例えば、約２８秒間）に亘り開放又は拡大するか、又は遊技球が１０個入賞すると大入賞口１０８が開放又は拡大状態を終了する。大入賞口１０８が開放又は拡大状態になる図柄の組合せが液晶表示装置１０４の有効ラインに表示されると、大入賞口１０８が開放又は拡大状態となり、大入賞口１０８が開放又は拡大中に入賞した遊技球が、特定領域１０９a又は１０９bを通過すると大当たり状態を継続する条件を充足したことになる。

【０１４７】

10

20

30

40

50

また、大当たり状態を継続する上記条件を充足すると、1サイクルの開放又は拡大状態が終了（大入賞口108の閉鎖又は縮小状態が発生）した後に2サイクル目の大入賞口108が開放又は拡大状態となる。さらに、遊技球が大入賞口108の開放又は拡大中に特定領域109a又は109bを通過すると、2サイクル目の開放又は拡大状態が終了した後に3サイクル目の大入賞口108の開放又は拡大状態となるように制御されている。但し、大当たり状態中に、大入賞口108が連続して開放又は拡大する回数は15回までに制限するように制御する。

【0148】

次に、確率変動制御を遂行する。遊技中のパチンコ機が低確率中に大当たり状態となる上述した12通りの図柄組合せのうち、特定図柄で大当たり状態となった場合、確率変動機能が作動を開始し、大当たり状態となる図柄の組合せが表示される確率が高確率に移行するように制御される。 10

【0149】

ここで、特定図柄を例示すると、「三」、「三」、「三」の図柄組合せ、「五」、「五」、「五」の図柄組合せ、「七」、「七」、「七」の図柄組合せ、「武士」、「武士」、「武士」の図柄組合せ、「老人」、「老人」、「老人」の図柄組合せ、「太鼓」、「太鼓」、「太鼓」の図柄組合せを用いることができる。

【0150】

また、高確率中に特定図柄で大当たり状態となった場合は、その大当たり状態が終了してから、新たに大当たり状態となる図柄の組合せが表示される確率を高確率に移行するように制御される。但し、大当たり状態中の、大当たり状態となる図柄の組合せが表示される確率は全て低確率に制限するように制御することとなる。 20

【0151】

大入賞口108内には、特定領域としてのカウントスイッチ109a、カウントスイッチ109bが設けられおり、この特定領域としてのカウントスイッチ109aを入賞球が通過した場合に、大当たり状態を継続させるように構成されている。また、大入賞口108の下方には、アウト球を回収するアウト口109が設けられている。さらに、遊技領域103の左下部にはレール110が設置されており、不図示の打球発射装置から発射された遊技球は、このレール110に沿って上昇移動し、遊技領域103内に打ち込まれる。

【0152】

ここで、大入賞口108は、開放後に所定時間が経過したとき、又は所定数（例えば10個）の遊技球が入賞したときに開閉板が閉じると共に、遊技球が特定領域としてのカウントスイッチ109aを通過する度に、最大所定回数（例えば16回）まで開閉動作を繰り返す変動処理が施される。 30

【0153】

液晶表示装置104の上方には、普通図柄表示用LED111a、111b、特別図柄記憶LED112が4個、及び普通図柄記憶LED113a、113b、113c、113dが設けられている。普通図柄表示用LED111a、111bは、それぞれ緑色発光ダイオード、赤色発光ダイオードで構成され、遊技球が普通図柄作動用ゲート107を通過すると所定時間、交互に点灯動作を行う。所定時間経過後、普通図柄表示用LED111aが点灯した状態であれば、電動チューリップ105が第1状態に変換される。 40

【0154】

普通図柄記憶LED113a、113b、113c、113dは、始動入賞口106の左下方に設けた普通図柄作動用ゲート107への遊技球通過がある度に1個ずつ点灯し、その時点での普通図柄表示用LED111a、111bの動作可能回数（所定の最大数。本実施例では4回を限度とする）を遊技者に知らせる。5回目以降の遊技球通過はカウントされず、無効となるように処理される。また、大入賞口108が開放又は拡大状態中では普通図柄表示用LEDは作動しないように制御されている。

【0155】

また、遊技中に普通図柄表示用LED111a、111bの図柄が変動を開始してから所定 50

変動時間（例えば50秒）が経過すると、図柄の変動が停止し、表示結果として図柄を停止表示するように制御されている。但し、変動時間短縮機能が作動している状態では、図柄が変動を開始してから上記所定変動時間よりも短い所定の時間（例えば6秒）が経過すると図柄の変動が停止し、表示結果として図柄を停止表示する。

【0156】

普通図柄表示用LED111aと111bに、例えば、1通りの「緑点灯」と「赤消灯」の組合せが表示結果として停止表示されると、始動入賞口106が1又は複数回の拡大動作を行う「当り」状態となる。一方、1通りの「緑消灯」と「赤点灯」の組合せが表示結果として停止表示されても、当り状態とならない。

【0157】

上記組合せが表示結果として停止表示され、当り状態になった場合、所定時間（例えば、約0.3秒間）の拡大動作を所定回数（例えば1回）実行するか、又は遊技球が所定の最大数（例えば4個）入賞すると当り状態を終了する。但し、開放延長機能作動時においては所定時間（例えば、約4.0秒間）の拡大動作を実行するか、又は遊技球が所定の最大数（例えば4個）入賞すると当り状態を終了する。

【0158】

特別図柄記憶LED112の夫々は、液晶表示装置104で特別図柄の変動表示が開始された後（詳細には、後述の環状図柄群の回転表示が開始された後）、始動入賞口106への遊技球入賞がある度に1個ずつ点灯し、その時点での液晶表示装置104の変動表示可能回数（例えば4回を限度とする）を遊技者に知らせるものである。従って、4個の特別図柄記憶LED112が全て点灯している時の始動入賞口106への入賞は、変動表示開始条件としては無効処理される。

【0159】

液晶表示装置104の左側には、左上風車114及び左下風車115が設けられ、液晶表示装置104の右側には、右上風車116及び右下風車117が設けられている。また、始動入賞口106の左右側には、それぞれ入賞球があると10個の賞球を払出すように定められた一般入賞口118a、118bが設けられている。

【0160】

図7は、本発明の第2の実施の形態であるパチンコ機の演出フローを示す図である。図7（a）に示す遊技機としてのパチンコ機は、遊技結果を表示する遊技結果表示手段としての液晶表示装置104と、液晶表示装置104又はこの液晶表示装置の裏面に配設された回動式のリールに特定の遊技結果が表示された場合に、有利状態発生手段の作動により発生する遊技者に有利な有利状態期間中に開放する大入賞口108（図6参照）と、を有する遊技機であって、液晶表示装置104及び回動式のリールに、特定の表示をおこなうことを指令する表示導出指令手段としての始動入賞口106とを備える。

【0161】

図7（a）は、液晶表示装置104を透過して表示される左中右リール上に「731」の図柄を停止表示させ、液晶表示装置104の上部に普通図柄記憶LED113a、113b、113c、113dの発光状態を模式的に示し、液晶表示装置104の下部に始動入賞口106を模式的に示した演出態様である。この「731」の図柄停止表示状態で遊技球43が始動入賞口へ入賞すると、遊技開始指令信号を内部で発生させて図7（b）に示す演出態様に移行する。

【0162】

図7（b）は、遊技開始指令信号に応答し図柄が下方向に移動する左リールと、中リールと、右リールが回転し液晶表示装置104を透過して変動表示させている。所定時間が経過すると、図7（c）に示すように左リールが停止し「7」の図柄を停止表示させる。さらに所定時間が経過すると、図7（d）に示すように右リールが停止し「7」の図柄を停止表示させる。残り1つのリールが「7」の図柄で停止表示された場合に特定の入賞（ここでは大当たりが発生する入賞態様としている）が表示されることとなるリーチ態様が停止表示されている。この状態で始動口に不図示の遊技球が入賞すると次の段階で液晶表示装

10

20

30

40

50

置 1 0 4 上によりグラフィカルな変動パターンを表示させることができる。

【0 1 6 3】

図 7 (e) は、大当たり予告であるグラフィカルな変動パターン (図 8 の画面 7 1 と画面 7 2、画面 7 3、画面 7 4 を表示してから図 9 の画面 7 6 と画面 7 7 を表示し、図 1 0 の画面 7 8) を表示させた後に、処理 S 1 から分岐して演出するプレミア表示状態 (ここでは、その単位遊技または始動入賞口に遊技球が入賞したが未だ抽選結果が遊技者に報知されていない図柄変動保留球の抽選結果が大当たりとなることを遊技者に告知する告知態様を指すものとする。) を示す演出態様である。

【0 1 6 4】

上記プレミア表示状態は、例えば、液晶シャッター機能や液晶表示により各リールを遊技者に視認不可能又は視認困難な状態に制御し特定の表示として液晶表示装置 1 0 4 上に複数の花火を打ち上げている映像を表示する。また特別図柄記憶 L E D 1 1 3 a が 1 つ点灯制御されている。さらに、プレミア表示中の画面右下には左中右の各リールに各々対応する図柄が縮小表示されている。本実施の形態では「7」、「変動表示中」、「7」の図柄が表示している。 10

【0 1 6 5】

図 7 (f) は、図 7 (e) のプレミア表示状態を表示させた後又はプレミア表示状態を経由せずに、大当たり予告であるグラフィカルな変動パターン (図 8 の画面 7 1、画面 7 2、画面 7 3、画面 7 4 を表示してから図 9 の画面 7 6、画面 7 7 を表示し、図 1 0 の画面 7 9) を表示した後に、処理 S 2 から分岐し遊技結果として 3 つのリールにより構成された入賞表示手段に特定 (ここでは大当たり) の入賞態様を表示したところを表している。 20

【0 1 6 6】

すなわち、液晶表示装置 1 0 4 を透過して 3 つのリールを遊技者に視認させるように制御し、図中のプレミア表示がない大当たり予告をした後に演出する「7 7 7」の特定図柄で大当たり状態の演出態様である。つまり、液晶シャッター機能を停止し液晶表示装置 1 0 4 を透過して図中の左側から左リールに「7」、中リールに「7」、右リールに「7」の図柄が各々停止表示されている。図中の普通図柄記憶 L E D 1 1 3 a は白丸で示すが、プレミア表示状態を表示させた後は点灯表示に制御させ、プレミア表示がない大当たり予告をした後に処理 S 2 から分岐した場合は、消灯表示に制御されている。

【0 1 6 7】

図 7 (x) は、上記始動入賞口に遊技球が入賞し、大当たり予告であるグラフィカルな変動パターン (図 8 の画面 7 1、画面 7 2、画面 7 5 を順に表示、又は図 9 の画面 7 1、画面 7 2、画面 7 3、画面 7 4 を順に表示してから、図 9 の画面 7 8 を表示、若しくは図 8 の画面 7 1、画面 7 2、画面 7 3、画面 7 4 を順に表示してから、図 9 の画面 7 6、画面 7 7 を表示し、図 1 0 の画面 8 0 を表示するなど) を表示した後に、処理 S 0 から分岐し遊技結果として 3 つのリールにより構成された入賞表示手段に外れの入賞態様を表示したところを表している。すなわち、液晶表示装置 1 0 4 を透過して 3 つのリールを遊技者に視認させるように制御し、左リールに「7」の図柄、中リールに「6」の図柄、右リールに「7」の図柄を表示している。 30

【0 1 6 8】

図 8 は、本発明の第 2 の実施の形態であるパチンコ機の始動入賞口に遊技球が入賞した後の、図 7 (d) で表示されていた液晶表示装置 1 0 4 による変動パターンの続きを示している。 40

【0 1 6 9】

ここで、3 つのリールは上述のとおり遊技者に視認不可能または視認困難な状態になっており、液晶表示装置 1 0 4 の画面全体で変動パターンの 1 部であるグラフィカルな大当たり予告態様を表示している。遊技者に視認不可能または視認困難な状態の 3 つのリールは、左及び右リールは回転停止しており、中リールは回転しているものとする。

【0 1 7 0】

また、3 つのリールが遊技者に視認不可能または視認困難な状態になるのとほぼ同時期に 50

、または先立って3つのリールにより遊技者に表示されていた左リールの「7」の図柄、中リールの図柄変動中表示、右リールの「7」の図柄は、入賞表示手段である3つのリールとは別の液晶表示装置104上に入賞表示手段（左図柄「7」、中図柄は変動中、右図柄「7」）の表示態様のまま移動表示されている。例えば、図8の画面71右下などのように移動表示することで、入賞態様がリールで直接視認できなくなっても、遊技者に不安感を与えることなく、演出表示を十分に楽しんでもらえることを期待することができる。

【0171】

図中の液晶画面71の下部に「打ち上げだ!」、「ドンちゃん」の文字映像を二段表示し、文字映像の右側にドンちゃんのキャラクタ映像を表示し、このキャラクタ映像の下部に重畳して「7」、「図柄変動中」、「7」のリール図柄を縮小して表示している。ここで「図柄変動中」は異なる図柄が次々に表示と消滅を繰り返している態様を表しているものとする。

10

【0172】

液晶画面72は、図中のリール表示窓の下部にドンちゃんが花火を造る準備をしている映像を表示している演出態様である。パチンコ機は、遊技球が始動入賞口に入賞（ここでは図7（a））したことを検知した場合に、有利状態である特定の役（ここでは大当り）を発生するか否かを判定するための乱数値（大当り判定用乱数値）と有利状態（ここでは大当り）終了後に当選役決定手段が特定の役（ここでは大当り）を当選役として決定する確率を高確率状態にするか否かを判定するための乱数値（確率変動判定用乱数値）とを決定する。

20

【0173】

そして、遊技結果を表示する以前（例えば、入賞表示手段に表示される図柄の変動表示開始と略同時期など）にそれら大当り判定用乱数値、確率変動判定用乱数値、その他の演出決定用乱数などに基づいて、遊技結果表示手段（ここでは、入賞表示手段（ここではリールなど）、演出表示手段（ここでは液晶表示装置104など）、告知表示手段（ここでは液晶表示装置104など）、予告表示手段（ここでは液晶表示装置104など）など）に表示する遊技結果、入賞態様、演出態様、予告態様、告知態様などを決定する。これら乱数値の決定、遊技結果の決定などをおこなうものが当選役決定手段である。すなわち、リールが回転を開始（図7（b））したのとほぼ同時期に遊技結果、入賞態様、演出態様、予告態様、告知態様はほぼ決定している。

30

【0174】

また、上記当選役決定手段が「外れ」を当選役として決定していた場合（例えば、第1擬似当選フラグの生成）は、液晶画面75に示すような演出態様を表示する。すなわち、液晶画面75の下部に「めんぼくねえ」の文字映像を表示し、文字映像の左側にドンちゃんによる花火造り失敗のキャラクタ映像を表示し、文字映像の下部に重畳して「7」、「6」、「7」のリール図柄を縮小して表示している。表示態様は、処理S0で分岐し図7（x）の画面に移行する。

【0175】

メイン制御基板100（図4参照）は、遊技機が通常遊技状態（非有利状態）中に毎遊技開始時に条件判断により擬似当選フラグを生成する。例えば、第1ステップでスタートレバー10のレバー操作を検知し、第2ステップで抽選により当選フラグを生成し、BBとRBフラグの持越し処理を遂行する。第3ステップで16進数の「0」から「07FFFFH」までの3万2千7百68個の数値の中から1つの乱数値を生成する。

40

【0176】

第4ステップは第3ステップで生成した乱数が「0」か否かを判定する。判定結果が否（NO）のときは次の第5ステップへ分岐する。一方、判定結果が是（YES）のときは第1擬似当選フラグのパラメータ設定処理へ分岐する。このパラメータは外れ入賞が設定された状態となる。

【0177】

第5ステップは、第3ステップで生成した乱数が「1」か否かを判定する。判定結果が否

50

(NO) のときは次の第 6 ステップへ分岐する。一方、判定結果が是 (YES) のときは第 2 擬似当選フラグのパラメータ設定処理へ分岐する。

【0178】

第 6 ステップは、第 3 ステップで生成した乱数が「2」か否かを判定する。判定結果が否 (NO) のときは次の第 7 ステップへ分岐する。一方、判定結果が是 (YES) のときは第 3 擬似当選フラグのパラメータ設定処理へ分岐する。

【0179】

第 7 ステップは、第 2 ステップで生成した当選フラグを擬似当選フラグへスワップ又はデュプリケートする。引き続き、第 8 ステップへ移行し擬似当選フラグを用いる遊技開始処理を遂行する。この遊技開始処理指令はメイン制御基板 100 から所定のコマンドを含めてサブ制御基板 200 (図 4 参照) へ送信させる。したがって、遊技機は当選フラグが有効 (アクティブ) の場合は、3 万 2 千 7 百 6 8 分の 3 万 2 千 7 百 6 5 の確率 (99.99%) でサブ制御基板 200 に当選コマンドを送信することができる。

【0180】

一方、第 4 ステップから分岐した第 1 擬似当選フラグ設定処理は、BB 及び RB 当選を強制的に不活性 (不当選) とし第 8 ステップへ移行する。また、第 5 ステップから分岐した第 2 擬似当選フラグ設定処理は、BB を強制的に活性 (当選) させ第 8 ステップへ移行する。さらに、第 6 ステップから分岐した第 3 擬似当選フラグ設定処理は、RB を強制的に活性 (当選) させ第 8 ステップへ移行する。

【0181】

上記第 8 ステップでは、第 2 又は第 3 擬似当選フラグにより抽選による当選とは異なる擬似当選フラグをメイン制御基板 100 からサブ制御基板 200 へ送信する場合があるが、その当選確率は、1 回目のゲームで約 3 2 7 6 8 分の 1、第 2 回目のゲームで約 10 億分の 1、第 3 回目のゲームで約 3 5 兆分の 1 と極めて小さい。これは BB も RB も同等の確率である。また、BB と RB を同様の当選態様で判定する場合でも 1 回目のゲームで約 1 6 3 8 4 分の 1、第 2 回目のゲームで約 2 億 7 千分の 1、第 3 回目のゲームで約 4 兆分の 1 と極めて小さい。

【0182】

液晶画面 73 は、大当たりを期待させる予告画面である。液晶画面 73 の下部に「よっしゃ！」の文字映像を表示し、文字映像の左側にドンちゃんによる花火造り中のキャラクタ映像を表示し、文字映像の下部に重畳して「7」、「図柄変動中」、「7」のリール図柄を縮小表示している。

【0183】

引き続き、所定時間が経過することにより、液晶画面 73 は次の液晶画面 74 に切り替わる。すなわち、液晶画面 74 の下部に「おう！」の文字映像を表示し、文字映像に重畳するようにドンちゃんによる花火造り進行中のキャラクタ映像を表示し、キャラクタ映像の右下に重畳して「7」、「図柄変動中」、「7」のリール図柄を縮小して表示している。

【0184】

図 9 は、本発明の第 2 の実施の形態であるパチンコ機の始動入賞口に遊技球が入賞した後の、図 8 の画面 74 で表示されていた液晶表示装置 104 による変動パターンの続きを示している。上述した実施の形態と同一であり重複する説明を省略する。液晶画面 76 及び液晶画面 78 は、上述した液晶画面 74 から切り替わった演出態様を示している。

【0185】

当選役決定手段によって当該単位遊技が「外れ」と事前に決定されている場合 (第 1 擬似当選フラグの生成) は、液晶画面 78 に演出態様を切替える。すなわち、液晶画面 78 の下部に「めんばくねえ」の文字映像を表示し、文字映像の左側にドンちゃんによる花火造り失敗のキャラクタ映像を表示し、文字映像の下部に重畳して「7」、「6」、「7」のリール図柄を縮小して表示している。

【0186】

液晶画面 76 は、S 入賞をさらに期待させる予告画面である。図中のリール表示窓の下部

に「いくぜ！」の文字映像を表示し、文字映像の右側にドンちゃんによる花火の打ち上げ準備のキャラクタ映像を表示し、文字映像の下部に重畳して「7」、「図柄変動中」、「7」のリール図柄を縮小表示している。

【0187】

所定時間が経過することにより、液晶画面76は液晶画面77に切り替わり、大当たりを予告する表示態様を表示する。すなわち、液晶画面77の下部にはドンちゃんによる花火の点火作業のキャラクタ映像を表示し、キャラクタ映像の右下に重畳して「7」、「図柄変動中」、「7」のリール図柄を縮小して表示している。

【0188】

図10は、本発明の第2の実施の形態であるパチンコ機の始動入賞口に遊技球が入賞した後の、図9の画面77で表示されていた液晶表示装置104による変動パターンの続きを示している。当選役決定手段により大当たりと当該単位遊技が「大当たり」と事前に決定されている場合は、液晶画面78または液晶画面79に演出態様を切替える。 10

【0189】

また、当選役決定手段により大当たりと当該単位遊技が「大当たり」と事前に決定されている場合で、リーチ演出態様を表示している間（図7（d）から図9の画面77）に、表示導出指令手段からの特定の表示をおこなうことを指令（表示導出指令手段である始動入賞口に遊技球が入賞した場合に出力される遊技球入賞信号）を検出していた場合は、液晶画面78に演出態様を切替える。

【0190】

この液晶画面78では、葉月ちゃん（女の子）のキャラクタ画像により、遊技結果が表示される以前に特定の遊技結果（ここでは入賞表示手段であるリールが左リールが「7」図柄、中リールが「7」の図柄、右リールが「7」の図柄で停止表示すること）が表示されることを遊技者に告知する告知表示と、「よっしゃ！！！」の文字情報を示す画像が表示された後、右下に重畳して「7」、「7」、「7」のリール図柄を縮小して画像表示している。その後所定時間経過で、処理S1で分岐し図7（e）の演出態様に液晶画面を切替える。 20

【0191】

上記告知表示により、遊技者はもうすぐに有利状態（ここでは大当たり）が発生することを確信し、安心感をもって演出を楽しむことが出来、さらに、あまり見ることができないプレミア画像を見ることが出来るため、遊技者にそのプレミア画像を再度見たいという想いとともにより遊技意欲を大きく高揚させることができる。 30

【0192】

また、当選役決定手段により大当たりと当該単位遊技が「大当たり」と事前に決定されている場合で、リーチ演出態様を表示している間（図7（d）から図9の画面77まで）に、表示導出指令手段からの特定の表示をおこなうことを指令（表示導出指令手段である始動入賞口に遊技球が入賞した場合に出力される遊技球入賞信号）を検出しなかった場合は液晶画面79に演出態様を切替える。この液晶画面79では、ドンちゃん（男の子）のキャラクタ画像により遊技結果が表示される以前に特定の遊技結果（ここでは入賞表示手段であるリールが左リールが「7」図柄、中リールが「7」の図柄、右リールが「7」の図柄で停止表示すること）が表示されることを遊技者に告知する告知表示と、「よっしゃ！！！」の文字情報を示す画像が表示された後、右下に重畳して「7」、「7」、「7」のリール図柄を縮小して画像表示している。その後所定時間経過で、処理S2で分岐し図7（f）の画面に演出態様を切替える。 40

【0193】

一方、当選役決定手段により大当たりと当該単位遊技が「外れ」と事前に決定されている場合（第1擬似当選フラグの生成）は、液晶画面80に演出態様を切替える。液晶画面80では花火打ち上げ失敗の背景映像と、右下に重畳して「7」、「6」、「7」のリール図柄を縮小して画像表示している。

【0194】

本実施の形態で例示した入賞表示手段は、静止画像や動画像などを表示する。例えば、ルール、ディスクなどによる移動表示や、複数種類の図柄を可変表示または停止表示する1又は複数の図柄表示部により構成することができる。この入賞表示手段は、遊技機としてのパチスロ、スロットマシン、ビデオスロットの図柄、パチンコの特図、普図、判定図柄を表示するように機能する。遊技機の遊技結果として、入賞態様などの特定の入賞態様を表示する手段であれば何でも用いることができ、上述した可変表示手段として例示した表示手段でもよい。

【0195】

また、入賞態様として、特定の図柄の表示（「3」、「7」など）や、特定図柄の組合せの表示（「777」、「776」など）や、複数の図柄のうちに特定の図柄が含まれている（単チェリー、2連チェリーなど）を用いる場合がある。 10

【0196】

本実施の形態に用いる有利状態発生手段は、複数の遊技単位の間、継続して遊技者に有利な状態が続けば何でもよい。例えば、有利状態の発生判定、継続判定、途中終了判定、発生、継続、終了などの制御を機能させるコンピュータソフトウェアプログラムなどを備えるとよい。

【0197】

また、表示導出指令手段、遊技開始指令手段として、上述の特別図柄始動口を適用しても良い。遊技球が通過、入賞または入球することで、所定の図柄の変動を開始する入賞口、ゲートまたは入球口であれば何でも良い。また、遊技結果表示手段としては、特別図柄表示装置などを適用しても良く、静止画像、動画像を表示可能な図柄表示手段であれば何でも良く。例えば、普通図柄表示手段、確率変動判定図柄表示手段、所定の領域へ遊技球を誘導するか否かを判定する図柄表示手段など、遊技状態を報知する図柄表示手段や演出図柄表示手段など何でも良い。 20

【0198】

有利状態は、複数回の遊技単位の間継続する遊技者に有利な状態であれば良く。パチスロでは、ビッグボーナス、シングルボーナス、当選役ナビゲート機能、押順ナビゲート機能、所謂CT、リプレイ高確率状態、当選役放出状態、集中状態などであり、パチンコでは、大当たり、抽選高確率状態などが特別遊技状態として用いることができる場合がある。

【0199】

遊技機は、遊技者操作や遊技店の店員または遊技機の販売員の操作が可能に筐体内部又は筐体裏側に設けられた設定操作手段を操作することで、当選役決定手段、有利状態発生手段、操作示唆手段、特定操作部決定手段などの作動条件または作動確率を設定変更可能に構成しても良い。そうすることで、その遊技店の営業形態にあった遊技機にカスタマイズできる場合があり、非常に好適な場合がある。 30

【0200】

1回の遊技単位を遊技開始指令手段からの遊技開始指令信号の出力から遊技結果の表示まで、などであり、複数回の遊技単位は、その1回の遊技単位が複数回おこなわれることなどである。

【0201】

上述した予告又は告知態様の開始条件の成立は、例えば、電源投入、RAMの記憶内容消去、ビッグボーナスの抽選確率を設定変更した場合、当選役決定手段が所定の役（ビッグボーナス、レギュラーボーナス、小役など）を当選役として決定した場合、所定の役（ビッグボーナス、レギュラーボーナス、小役など）の入賞態様が表示された場合、遊技開始指令信号の発生、所定の図柄表示手段の可変表示の停止指令信号の発生、所定枚数の遊技媒体が投入された場合、所定枚数の遊技媒体がクレジットされた場合、所定枚数の遊技媒体が賭けられた場合、所定枚数の遊技媒体または賞媒体が払出された場合、などを条件成立としても良いし、それらを条件として移行する処理における所定の乱数抽選の結果が特定の結果であった場合などでも良い。 40

【0202】

画像制御基板 300 から制御される画像表示装置は、カラー液晶パネル 27 の他に、CRT、LCD、プラズマディスプレイ、7 セグメント、ドットマトリックス、ランプ、LED、蛍光灯、EL、電子ペーパー、フレキシブル LED、フレキシブル液晶、液晶プロジェクタなどの所定の表示領域、ディスク、可動物などを選択することができ、それらを複数設けてもよく、画像を表示可能な手段であれば何でも良い。

【0203】

本実施の形態に用いる停止表示は、上下方向又は左右方向などの方向に図柄を揺れているように往復的に移動表示を繰り返すいわゆる「ゆれ変動」を含めてもよい。また、図柄の色が微小時間間隔で変化したり、図柄が拡大縮小を繰り返すような「ゆれ変動」も含めてもよい。遊技者が図柄が停止表示されていると認識する表示態様を含めてもよい。但し、表示結果として図柄表示部に図柄を表示する場合は停止表示するのが好適な場合がある。

10

【0204】

本実施の形態に用いる表示導出指令手段は、操作が有効な状態と、無効な状態と、を備えてもよい。この有効な状態は、表示導出指令手段が操作されれば特定の表示をおこなう状態であり、無効な状態は、表示導出指令手段が操作されても特定の表示をおこなわない状態である。そうすることで、特定の表示の出現率を設定することが可能になり、特定の表示の貴重さとのバランスを取ることが可能になる。

【0205】

また、有利な状態と、無効な状態と、を備えれば、バラエティに富んだ遊技の進行を促進でき、遊技者が遊技に飽きてしまうことを防止できる場合があり非常に好適な場合がある。この有効な状態または無効な状態などは、遊技者に有利な有利状態に関連させて発生させてもよい。例えば、当選役決定手段が特定の役を当選役として決定する確率に第 1 の確率状態と、その第 1 の確率状態よりも確率が高い第 2 の確率状態を備え、第 2 の確率状態中に有効な状態または無効な状態を発生させる、または発生する確率を高くするようにしても、遊技の幅を広げることができ好適な場合がある。

20

【0206】

本実施の形態では、表示導出指令手段からの特定の表示をおこなうことを指令する信号に応じた場合にのみ表示される特定の表示を設けてもよい。そうすることで表示導出指令手段からの特定の表示をおこなうことを指令する信号に応じた場合以外でも表示される特定の表示と、表示導出指令手段からの特定の表示をおこなうことを指令する信号に応じた場合にのみ表示される特定の表示と、があれば、それら特定の表示にバリエーションを持たせることができ、また表示導出指令手段（特定操作部など）を操作することを期待する感覚を生むことも出来、遊技に幅を持たせることが可能になる。

30

【0207】

本実施の形態では、表示導出指令手段からの特定の表示をおこなうことを指令する信号に応じて、複数の特定の表示のうちから 1 または複数の特定の表示を選択し、表示するようにしてもよい。また当選役決定手段が特定の役を当選役として決定している場合には、当選役として決定していない場合に較べて、高い確率で複数の特定の表示のうちの特別な表示をおこなうようにしてもよい。そうすることで遊技者の有利状態が発生することへの期待感をより膨らませるような多彩な演出が可能になり遊技性の向上が可能になる。

40

【0208】

本実施の形態では、表示導出指令手段からの特定の表示をおこなうことを指令する信号に応じて表示される特定の表示が、当選役決定手段が特定の役を当選役として決定していない場合に、特定の役を当選役として決定しているかのような表示を含んでいる場合であってもよい。例えば、当選役決定手段が「外れ」を当選役として決定している場合に、表示導出指令手段からの特定の表示をおこなうことを指令する信号の検出に基づいて、当選役決定手段が特定の役（例えば「BB（ビッグボーナス）」など）を当選役として決定しているかのように、遊技結果表示手段（例えば画像表示装置など）に「大当たり？」などと、表示するようにしてもよい。そうすることで、遊技者に有利状態が発生するかもしれないという期待感を持たせることが可能になる。

50

【0209】

本実施の形態に用いる表示導出指令手段、特定操作部、複数の操作部は、パチスロ機などの有効ライン数を指定するベットボタン、遊技開始指令手段であるスタートレバー、スタートボタン、スピンボタンなど、図柄の変動表示を停止するように指令する図柄停止ボタンなどや、パチンコ機などの場合、遊技盤面に設けられた、遊技球の入賞、入球、通過を検出する所定の入賞口、入球口、ゲートなどを適用してもよい。この特定操作部決定手段は、上述の複数の操作部の中から特定操作部を決定するように構成されていればよい。

【0210】

本実施の形態に用いる特定の表示は、遊技者が特定の操作態様に所定の操作部を操作した場合だけでなく、他の条件成立でも表示可能に構成してもよい。ここで他の条件成立とは、特定の役を当選役として当選役決定手段が決定した場合、当選役決定手段が特定の役を所定個数以上当選役として決定している場合（例えばビッグボーナスの内部当選を所定個数以上ストックしている場合）、客待ちデモンストレーションが表示されている場合、所定の操作がなされた場合、特定の役が入賞した場合など何でもよい。

10

【0211】

本実施の形態では遊技者が所定の操作部を特定の操作態様に操作した場合に、複数の特定の表示をしてもよい。こうすることで演出のバリエーションを大幅に多彩にすることが可能になる場合がある。この特定の表示毎に設定された優先順位に基づいて、優先順位の最も高い特定の表示のみを表示してもよい。

【0212】

本実施の形態に用いる特定の表示は、上述の告知表示（告知態様）、予告表示（予告態様）、入賞態様など何でもよいし、当選役決定手段が当選役として決定している役に関する情報（例えば、役の名称（ビッグボーナス、チェリーなど）、役の入賞態様に関連する図柄、役に関連したキャラクタ、動画像、静止画像など）でもよいし、当選役決定手段が特定の役を所定個数以上当選役として決定しているか否か（当選役のストック個数が所定個数以上か否か）、当選役決定手段が特定の役を当選役として決定したが、未だ入賞していない当選役の個数に関する情報（当選役のストック個数）などでもよい。

20

【0213】

本実施の形態の遊技機は、告知態様の表示、予告態様の表示、遊技状態に関する表示（有利状態の発生状況など）などの特定の表示をおこなうように指令する表示導出指令手段を備えているので、これまでは上述した特定の表示の表示タイミングは遊技機内部で遊技者の関与が無い又は少ない状態で決定されていたが、遊技者の所定の操作の結果として表示導出指令手段からその特定の表示をおこなうように指令するように構成すれば、従来以上に遊技者の遊技への参加度合いを高めることが可能になる。これにより遊技性に奥深さを生むことが出来るようになる場合があり、また遊技に飽きてしまうことを防止することで遊技の興趣を向上させることが可能になる。

30

【0214】

また、本実施の形態の遊技機は、複数の操作部から特定操作部を決定する特定操作部決定手段を備えているので、特定の表示を見たくても、特定操作部がその操作部であるかを遊技者が分からなければ特定の表示を見ることが出来ないなど遊技性を多様化させることが可能になり、また特定操作部を操作し特定の表示を見ることが出来た場合は遊技者にこれまでにない満足感と面白みを味わわせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

40

【0215】

さらに、本実施の形態の遊技機は、表示導出指令手段の操作を遊技者に促す報知をおこなうので、特定の表示を遊技者が見逃す危険が減少し、遊技の面白みを最大限に遊技者に伝えることが可能になる。また、特殊な遊技結果が表示された場合には、操作示唆手段の作動や特定の表示がなされなくても、遊技者は、すでに当選役決定手段が特定の役を当選役として決定しているかもしれないと期待感を持っている場合があるが、さらに、操作示唆手段が作動されれば遊技者は非常に期待感を持って特定操作部（表示導出指令手段）を操

50

作することになり、これまでにない緊張感を遊技者に感じてもらうことが可能になる。また、特殊な遊技結果が表示されただけで、遊技者に、これまでにない操作示唆手段が作動するか否かを期待する感覚を抱かせることができ、非常に新鮮な遊技性を実現できる場合がある。もし、操作示唆手段が作動しなかつても遊技者には特殊な遊技結果による期待を持たせることができるので、完全に落胆させることを有効に防止できる。もちろん、特殊な遊技結果が表示された場合にも、操作示唆手段を作動させてもよくその場合でも、特定の表示として表示される内容を遊技者に期待させることができ、遊技性に幅を持たせることが可能になる。

【0216】

またさらに、本実施の形態の遊技機に用いる特定の表示は告知態様である場合は、遊技の結果を先取りできるので、特定操作部（表示導出指令手段）を操作するのに非常に期待感を持たせることが可能になり、興趣の向上が可能になる。 10

【0217】

さらにまた、本実施の形態の遊技機は、表示導出指令手段を、入賞表示制御手段を設けた基板と、告知表示制御手段を設けた基板と、の両方に電氣的に接続したので、各基板それぞれが必要な信号だけを受信し処理することで処理の負荷を配分することが可能になり非常に好適な場合がある。

【0218】

以上、本発明の実施例を説明したが、これらは具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではない。すなわち、本発明は、遊技結果を表示する遊技結果表示手段と、遊技結果表示手段に所定の遊技結果が表示された場合に遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、を有する遊技機であって、遊技結果表示手段に、特定の表示をおこなうことを指令する表示導出指令手段を備える点に特徴があるが、表示導出指令手段や所定の遊技結果を表示するなど各手段の具体的構成などは、適宜設計変更可能であり、遊技者が遊技に参加できる度合いを大きくでき、興趣の増大を図ることができる遊技機を提供することができる。 20

【0219】

なお、本発明の実施の形態に記載された、作用及び効果は、本発明から生じる最も好適な作用及び効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用及び効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。 30

【0220】

【発明の効果】

以上説明したように本発明によれば、遊技結果を表示する遊技結果表示手段と、遊技結果表示手段に所定の遊技結果が表示された場合に遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、を有する遊技機であって、遊技結果表示手段に、特定の表示をおこなうことを指令する表示導出指令手段を備えるので、遊技者が希望するタイミングで遊技者に特定の表示をおこなう、遊技者の参加度合いを従来以上に高くすることで興趣を高めることが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態による遊技機の正面斜視図である。 40

【図2】本発明の実施の形態の遊技機に用いるリール帯を展開した平面図である。

【図3】本発明の実施の形態による遊技機の模式的なブロック図である。

【図4】本発明の実施の形態による遊技機に用いる画像制御回路のブロック図である。

【図5】本発明の実施の形態によるスロットマシンの演出態様のフロー図である。

【図6】本発明の第2の実施の形態による遊技機の正面図である。

【図7】本発明の第2の実施の形態によるパチンコ機の演出態様のフロー図である。

【図8】本発明の第2の実施の形態によるパチンコ機の演出態様のフロー図である。

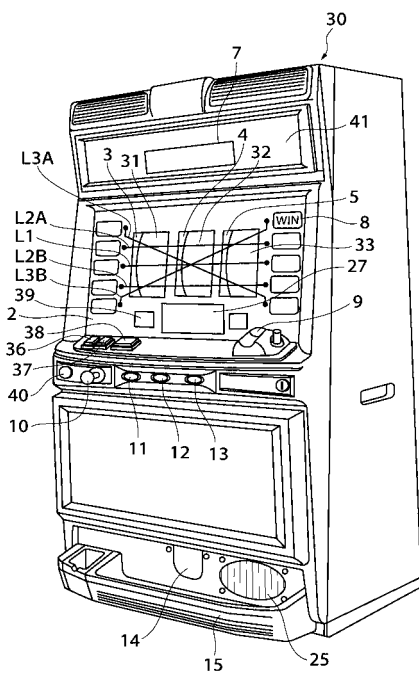
【図9】本発明の第2の実施の形態によるパチンコ機の演出態様のフロー図である。

【図10】本発明の第2の実施の形態によるパチンコ機の演出態様のフロー図である。

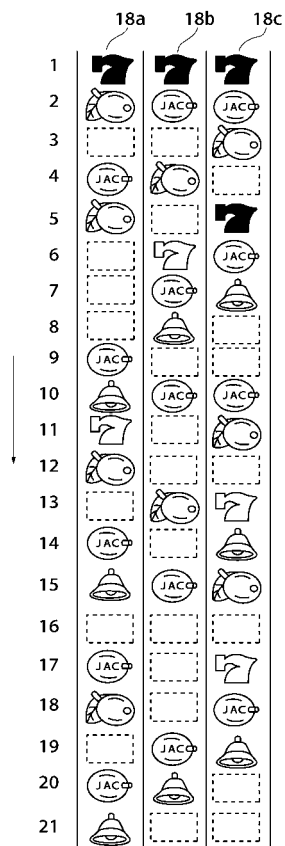
【符号の説明】

- | | |
|-------------|----------|
| 7 | リール |
| 8 | 点灯ランプ |
| 1 0 | スタートレバー |
| 1 1、1 2、1 3 | リール停止ボタン |
| 1 4 | メダル払出口 |
| 2 7 | カラー液晶パネル |
| 3 0 | スロットマシン |
| 3 1、3 2、3 3 | リール |
| 1 0 0 | メイン制御基板 |
| 1 0 1 | パチンコ遊技機 |
| 1 0 4 | 液晶表示装置 |
| 1 0 6 | 始動入賞口 |
| 1 0 8 | 大入賞口 |
| 2 0 0 | サブ制御基板 |
| 2 0 4 | I Nポート |
| 3 0 0 | 画像制御基板 |

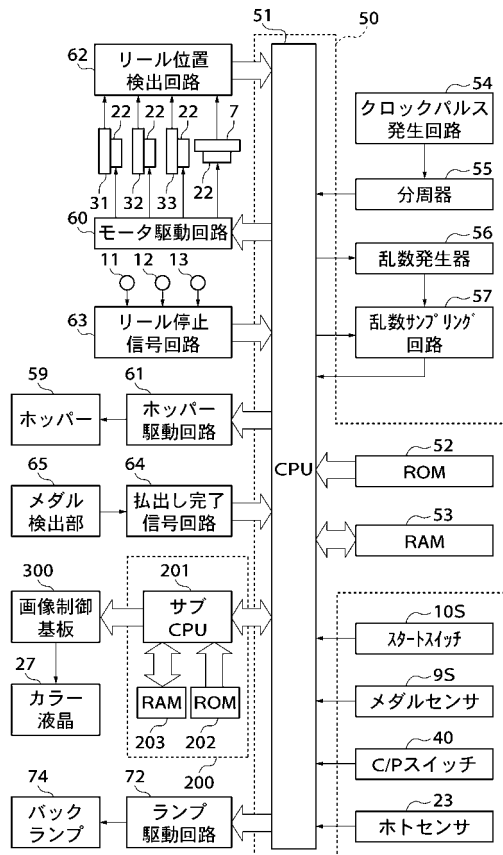
【 図 1 】



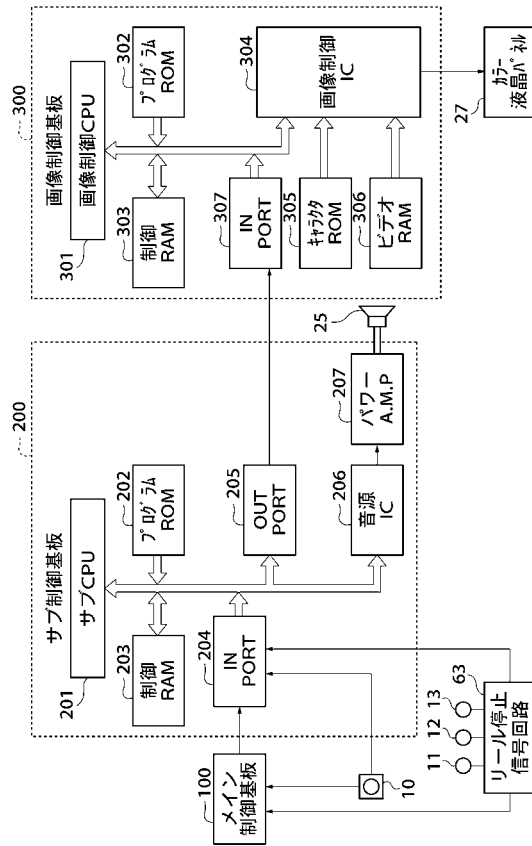
【図 2】



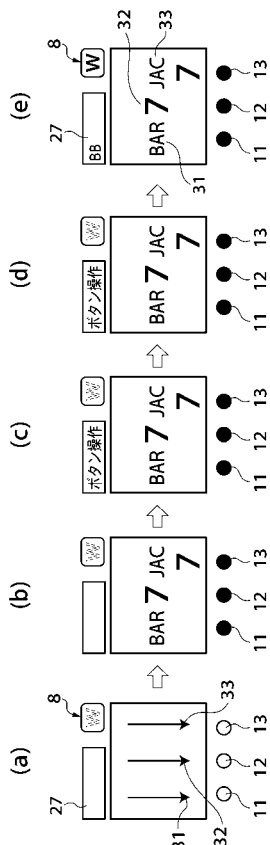
【図 3】



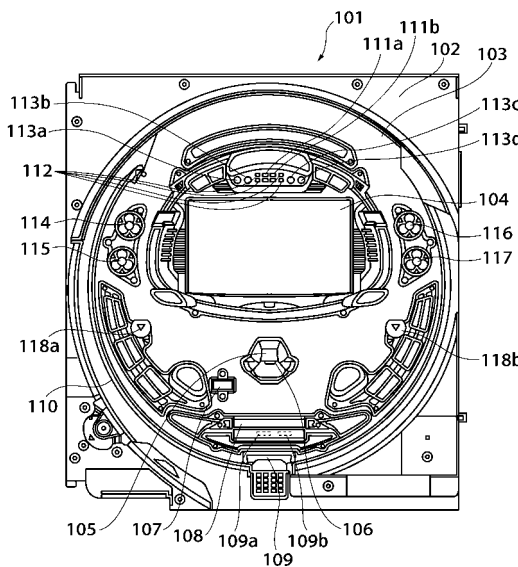
【図 4】



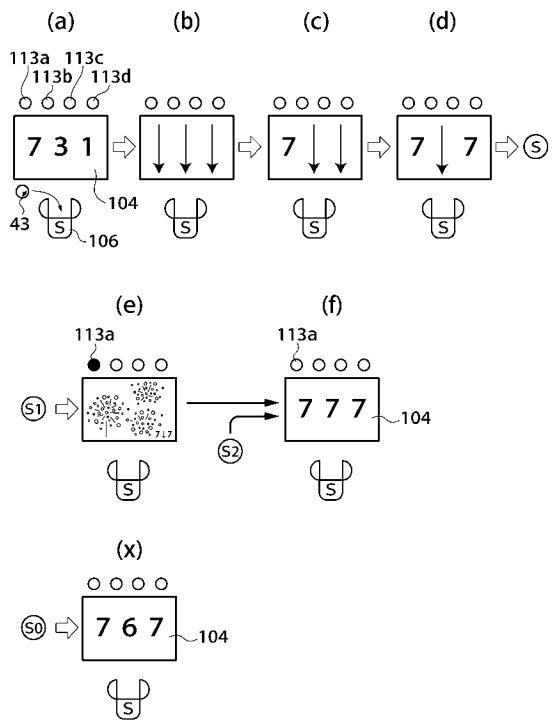
【図 5】



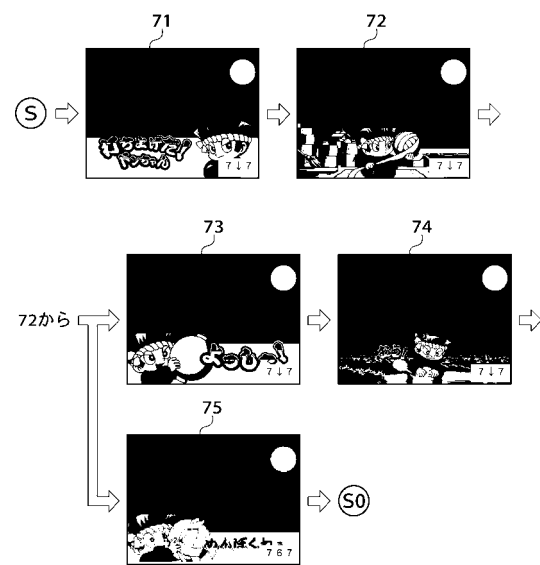
【図 6】



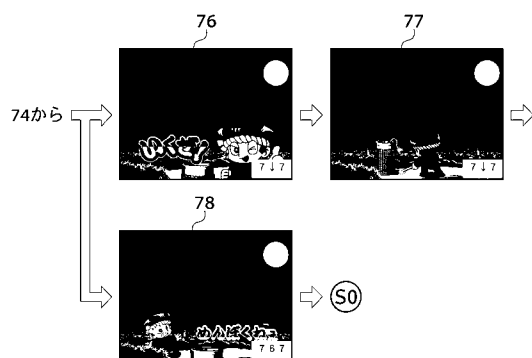
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

