(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4204081号
(P4204081)
(45)発行日　平成21年1月7日(2009.1.7)　(24)登録日　平成20年10月24日(2008.10.24)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 24 頁)

(21)出願番号　特願平9-220184
(22)出願日　平成9年7月31日(1997.7.31)
(65)公開番号　特開平11-47373
(43)公開日　平成11年2月23日(1999.2.23)
審査請求日　平成15年1月9日(2003.1.9)

(73)特許権者　000132747
株式会社ソフィア
群馬県桐生市境野町７丁目２０１番地
(74)代理人　100098073
弁理士　津久井　照保
(72)発明者　井置　定男
群馬県桐生市宮本町３－７－２８

審査官　齋藤　智也

(56)参考文献　特開平０９－１３１４３９（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－１１７４１１（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－２３８３６２（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－２９９５４４（ＪＰ，Ａ）

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
上段、中段、下段の各位置を識別情報の停止表示位置とする可変表示部を３列横並びに配置した可変表示装置を備え、可変表示開始条件の成立により各可変表示部における複数種類の識別情報による可変表示を開始すると共に、可変表示停止条件が成立した可変表示部の可変表示を停止し、全ての可変表示部が停止した際の横ラインまたは斜めラインの何れかのライン上に同一の識別情報が揃った場合に大当たりとして閉状態の大入賞口を開状態に変換する特別遊技を行い、識別情報の組み合わせが通常大当たりを形成した場合には、特別遊技終了後に行われる可変表示遊技の大当たり確率を通常の確率に設定して遊技者にとって低価値な特典を付与する一方、識別情報の組み合わせが確変大当たりを形成した場合には、特別遊技終了後に行われる可変表示遊技の大当たり確率を高確率に設定して遊技者にとって高価値な特典を付与する遊技機において、
最終停止する可変表示部の停止前に、既に停止表示している可変表示部の識別情報の組み合わせが、大当たりとなる可能性がある識別情報の組み合わせを形成可能な際に、識別情報の組み合わせに対してリーチラインを重ねて表示してリーチ状態である旨を報知するリーチ状態報知手段と、
確変大当たりによる高価値な特典を規定回数連続して付与した場合に、次回に付与する特典を強制的に通常大当たりによる低価値に変更する付与価値規制手段と、
を備え、
前記リーチ状態報知手段は、

前記付与価値規制手段が機能して次回に付与する特典の価値が低価値に変更される状態であるときに、確変大当たりを形成し得る識別情報の組み合せと通常大当たりを形成し得る識別情報の組み合せとの混合リーチが発生した場合に、通常大当たりを形成し得る識別情報の組み合わせ上にのみリーチラインを表示し、

前記確変大当たりによる高価値な特典を規定回数連続して付与する前の段階で、次回の確変大当たりによる高価値な特典を付与するときに、確変大当たりを形成し得る識別情報の組み合せと通常大当たりを形成し得る識別情報の組み合せとの混合リーチが発生した場合に、確変大当たりを形成し得る識別情報の組み合わせ上にのみリーチラインを表示することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ遊技機やパチスロ遊技機などに代表される遊技機に関し、特に、可変表示遊技時において、複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示部を複数有する可変表示装置を備えた遊技機に関する。

【０００２】

【従来の技術】

従来の技術を代表的な遊技機であるパチンコ遊技機を例に挙げて説明する。

最近、遊技領域内に特図可変表示装置（例えば、液晶表示装置）を設けたパチンコ遊技機が広く普及している。この特図可変表示装置は、例えば、複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示部を複数有しており、この可変表示部で識別情報を可変表示することにより、遊技者に特図可変表示遊技を行わせる。

【０００３】

この特図可変表示遊技では、始動口への入賞等、特図始動開始条件の成立に基づいて、各可変表示部の可変表示が開始する。その後、可変表示開始から所定時間が経過した場合や所定数のコマ数（画面数）を表示した場合等、可変表示停止条件が成立すると、この可変表示停止条件が成立した可変表示部の可変表示が停止し、識別情報が停止表示される。さらに、全ての可変表示部の可変表示が停止し、この停止時における各識別情報が所定の組み合わせを形成した場合には、大当たりとなり遊技者に特典を付与する。

【０００４】

この特図可変表示遊技において、最後に可変表示を停止させる可変表示部を除く残りの可変表示部が、所定の識別情報の組み合わせを形成可能な状態で可変表示を停止した場合にはリーチ状態となる。このリーチ状態では、最後に可変表示を停止する可変表示部の可変表示速度を徐々に低速にすると共に、所定の識別情報の組み合わせが形成可能な旨を遊技者に報知する（例えば、リーチラインをリーチの対象となる識別情報の上に重ね表示したり、リーチの対象となる識別情報を点滅表示したりする）。これにより、大当たりへの期待を遊技者に抱かせて遊技の興趣を高めている。

【０００５】

また、特図可変表示遊技にて大当たりした場合の特典に関し、遊技者にとって高価値な特典と低価値な特典とを設定しておき、これらの価値の異なる特典を遊技者に付与することで、遊技の興趣を一層高めている。ここで、高価値な特典とは、例えば、識別情報が特定の組み合わせで揃った状態で大当たりした場合の特典であり、特別遊技（ボーナスゲーム）を行わせると共に、特別遊技終了後に行われる特図可変表示遊技の大当たり確率を高確率に設定し、続けて大当たりが得易い状態にする。この高価値な特典は、例えば「確変大当たり」とも呼ばれる。一方、低価値な特典とは、例えば、上記した確変大当たり以外の識別情報の組み合わせで大当たりした場合の特典で、例えば、通常当たりと呼ばれる。この通常当たりでは、単に特別遊技を行わせるのみで、特別遊技終了後は通常の遊技状態となる。

【０００６】

上記したリーチ状態において、大当たりする可能性を持った識別情報の組み合わせ（即ち

、所定の識別情報の組み合わせが形成可能な識別情報の組み合わせ）が複数存在する場合がある（例えば、ダブルリーチやトリプルリーチの状態）。この場合において、従来の遊技機では、遊技がどのような状態にあっても全ての組み合わせを報知するようになっていた。したがって、確変大当たり（高価値な特典を付与する表示態様）を形成可能な識別情報の組み合わせ（確変リーチ）と、通常当たり（低価値な特典を付与する表示態様）を形成可能な識別情報の組み合わせ（通常リーチ）とが混在した場合においても、各組み合わせ毎にリーチラインを表示する等して、双方の組み合わせを報知していた。

【０００７】

【発明が解決しようとする課題】

この場合、大当たりする可能性がない識別情報の組み合わせをも表示することになり、遊技者にとって好ましくない表示となっていた。

例えば、遊技者と遊技店との利益バランスを適正に維持することを目的として、確変大当たり（高価値な特典での大当たり）について、その連続大当たり回数に上限を設けた遊技機にあっては、確変大当たりが規定の回数連続し、この確変大当たりでは大当たりしなくなったとしても、確変大当たりが形成可能な識別情報の組み合わせになると、この組み合わせについてもリーチライン等による報知がなされてしまい、遊技者にとって無意味な期待を抱かせていた。

【０００８】

本発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであり、遊技者の期待を高めると共に無意味な期待を抱かせることのない表示を可変表示装置にて行うことができる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】

本発明は、上記した目的を達成するためになされたもので、請求項１記載の発明は、上段、中段、下段の各位置を識別情報の停止表示位置とする可変表示部を３列横並びに配置した可変表示装置を備え、可変表示開始条件の成立により各可変表示部における複数種類の識別情報による可変表示を開始すると共に、可変表示停止条件が成立した可変表示部の可変表示を停止し、全ての可変表示部が停止した際の横ラインまたは斜めラインの何れかのライン上に同一の識別情報が揃った場合に大当たりとして閉状態の大入賞口を開状態に変換する特別遊技を行い、識別情報の組み合わせが通常大当たりを形成した場合には、特別遊技終了後に行われる可変表示遊技の大当たり確率を通常の確率に設定して遊技者にとって低価値な特典を付与する一方、識別情報の組み合わせが確変大当たりを形成した場合には、特別遊技終了後に行われる可変表示遊技の大当たり確率を高確率に設定して遊技者にとって高価値な特典を付与する遊技機において、

最終停止する可変表示部の停止前に、既に停止表示している可変表示部の識別情報の組み合わせが、大当たりとなる可能性がある識別情報の組み合わせを形成可能な際に、識別情報の組み合わせに対してリーチラインを重ねて表示してリーチ状態である旨を報知するリーチ状態報知手段と、

確変大当たりによる高価値な特典を規定回数連続して付与した場合に、次回に付与する特典を強制的に通常大当たりによる低価値に変更する付与価値規制手段と、

を備え、

前記リーチ状態報知手段は、

前記付与価値規制手段が機能して次回に付与する特典の価値が低価値に変更される状態であるときに、確変大当たりを形成し得る識別情報の組み合せと通常大当たりを形成し得る識別情報の組み合せとの混合リーチが発生した場合に、通常大当たりを形成し得る識別情報の組み合わせ上にのみリーチラインを表示し、

前記確変大当たりによる高価値な特典を規定回数連続して付与する前の段階で、次回の確変大当たりによる高価値な特典を付与するときに、確変大当たりを形成し得る識別情報の組み合せと通常大当たりを形成し得る識別情報の組み合せとの混合リーチが発生した場合に、確変大当たりを形成し得る識別情報の組み合わせ上にのみリーチラインを表示する

ことを特徴とする。

【００１１】

【発明の実施の形態】

以下、本発明を図面に基づいて説明する。以下の説明においては、代表的な遊技機であるパチンコ遊技機を例に挙げて説明する。図１はパチンコ遊技機の遊技盤１の正面図である。

【００１２】

図１に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤１の表面には、ガイドレール等の区画部材２により区画された遊技領域３を形成してある。この遊技領域３内において、ほぼ中央には、可変表示遊技時に識別情報の可変表示（変動表示）を行う特図可変表示装置（特別図柄可変表示装置）４を配設してある。この特図可変表示装置４は、ＬＣＤ（液晶表示装置）やＣＲＴ（ブラウン管）等により構成してあり、複数種類の識別情報（図柄）５を可変表示可能な可変表示部を複数有している。この可変表示部は、図３に示すように、例えば、第１可変表示部（左図柄表示部）４Ａ、第２可変表示部（右図柄表示部）４Ｂ、及び第３可変表示部（中図柄表示部）４Ｃを備え、これらの各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃを横並びに配置してある。

【００１３】

各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃで表示される識別情報５は、上段、中段、下段の位置が停止表示位置となっており（即ち、３行×３列で停止表示されており）、各識別情報５は縦方向のスクロールが可能となっている。そして、各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃの可変表示が停止した際に、識別情報５が所定の表示態様を形成すると大当たりとなり、特別遊技（ボーナスゲーム、後述）に移行する。この所定の表示態様とは、本実施形態では、図７に符号ＲＬ´で示すように、各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃの上段同士、中段同士、下段同士を結ぶ横ラインと、第１可変表示部４Ａの上段、第３可変表示部４Ｃの中段、及び第２可変表示部４Ｂの下段、或いは、第１可変表示部４Ａの下段、第３可変表示部４Ｃの中段、及び第２可変表示部４Ｂの上段を結ぶ斜めラインとの何れかのライン上において、同一の識別情報５が揃った状態で停止した場合のことをいう。

【００１４】

なお、この識別情報５は、「１」，「３」，「５」，…からなる奇数の数字群と「２」，「４」，「６」，…からなる偶数の数字群とからなり、各数字の間には星マークを設けてある。そして、奇数の数字群中の何れかの数字で大当たりした場合には、確変大当たり（確率変動大当たり）とし、遊技者にとって高価値な特典を付与する。即ち、特別遊技を行わせた後に、特別遊技終了後に行われる特図可変表示遊技の大当たり確率を高確率（例えば１／６０）に設定し、続けて大当たりが得易い状態にする。また、偶数の数字群の何れかの数字で大当たりした場合には、通常当たりとして遊技者にとって低価値な特典を付与する。即ち、特別遊技を行わせた後に、特別遊技終了後に行われる特図可変表示遊技の大当たり確率を通常の確率（例えば１／３００）に設定し、続けて大当たりし難い状態にする。

【００１５】

この特図可変表示装置４の下方には、遊技球の入賞が特図可変表示遊技の開始条件として設定された始動口６を配設してある。この始動口６は、上部左右に可動片７，７を備え、ソレノイド等の駆動源によりこの可動片７，７を開閉させ、この開閉動作により、遊技球が入賞し難い状態と入賞し易い状態とに変換する電動チューリップ役物として構成してある。また、この始動口６の表面（遊技者に向いた前面）には、普図表示器（普通図柄表示器）８を設けてある。この普図表示器８は、例えば、７セグメントのＬＥＤにより構成してあり、普図遊技時において「０」から「９」の数字等により構成された普図識別情報を可変表示する。

【００１６】

この始動口６の下方には、遊技者にとって不利な閉状態（第１状態）と有利な開状態（第２状態）とに変換可能な大入賞口９（特別変動入賞装置）を配設してある。この大入賞口

９は、ソレノイド等の駆動源により開閉する扉部材１０を備えている。この扉部材１０は、特別遊技時において規定に基づいて開閉され、上記した閉状態と開状態とに大入賞口９の状態を変換し、開状態にあっては、遊技球の入賞を容易にする。

【００１７】

また、この遊技領域３内には、この他に、一般入賞口１１、遊技球の通過が普図遊技の開始条件として設定されている普図ゲート１２、遊技球の流下方向を変える風車１３や障害釘（図示せず）、発光により各種の装飾表示を行うランプ・ＬＥＤ１４及び入賞せずに流下した遊技球を回収するアウト口１５を設けてある。

【００１８】

次に、このパチンコ遊技機の電気的構成について説明する。図２は、パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図である。

図２に示すように、遊技制御回路２１は、ＣＰＵ（セントラルプロセッシングユニット）２２、ＲＯＭ（リードオンリメモリ）２３及びＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）２４を備えたワンチップマイコン２５を有している。このワンチップマイコン２５には、入力インターフェイス（Ｉ／Ｆ）２６を介して、特図始動スイッチ２７、カウントスイッチ２８、Ｖ通過検出スイッチ２９、普図始動ゲートスイッチ３０及びセーフセンサ３１からの電気信号が入力され、出力インターフェイス（Ｉ／Ｆ）３３を介して、スピーカ３４、メカ機構３５、装飾装置３６、外部情報送出端子３７、賞球排出回路３８、普図表示器８及び表示制御回路４１に各種の信号を出力している。

【００１９】

ここで、特図始動スイッチ２７は、始動口６に入賞した遊技球を検出するスイッチであり、例えば、始動口６に入賞した遊技球の通路に臨ませて設けたマイクロスイッチにより構成してある。そして、遊技球を検出すると、この特図始動スイッチ２７は特図始動信号を出力する。この特図始動信号は、本実施形態において特図可変表示遊技の可変表示開始条件として機能する。したがって、この特図始動信号がワンチップマイコン２５に入力されると、ワンチップマイコン２５は、特図可変表示装置４（各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃ）の可変表示を開始させる制御コマンドを表示制御回路４１に送出する。表示制御回路４１は、この制御コマンドに基づいて各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃを可変表示させる。

【００２０】

カウントスイッチ２８及びＶ通過検出スイッチ２９は、共に大入賞口９に設けた近接スイッチにより構成してあり、カウントスイッチ２８は大入賞口９に入賞した遊技球を検出し、Ｖ通過検出スイッチ２９は大入賞口９内に設けられたＶゾーンと呼ばれる特定領域を通過した遊技球を検出する。普図始動ゲートスイッチ３０は、普図ゲート１２を通過する遊技球を検出するスイッチであり、この普図始動ゲートスイッチ３０からの検出信号が、ワンチップマイコン２５に入力されると、ワンチップマイコン２５は、普図表示器８に制御信号を送出して普図遊技を開始する。セーフセンサ３１は、各種の入賞口（例えば、始動口６、大入賞口９、一般入賞口１１）に入賞した後、セーフユニット（図示せず）に集められた遊技球を１個宛検出し、セーフ球検出信号を出力するセンサである。

【００２１】

また、スピーカ３４は、ワンチップマイコン２５から供給された音声信号により、遊技に伴う音声等（ＢＧＭやメッセージ等）を出力する。メカ機構３５は、始動口６の可動片７，７や大入賞口９に設けた扉部材１０に代表される可動機構のことであり、ワンチップマイコン２５は、この可動機構の駆動源（例えば、ソレノイド）に駆動信号を送出する。装飾装置３６は、上記したランプ・ＬＥＤ１４等の如く遊技における装飾表示等を行う装置である。外部情報送出端子３７は、ホールコンピュータと電気的に連絡するためのデータ電送線を装着する端子で、このデータ電送線を通じて、遊技制御回路２１は、遊技店のホールコンピュータ等に遊技に関する情報を送出したり、ホールコンピュータからの情報（打ち止め情報等）を受信したりする。賞球排出回路３８は、遊技制御回路２１から送られてくる賞球数の情報に基づいて賞球の排出制御を行う。

【００２２】

そして、表示制御回路４１は、ＣＰＵ４２と、制御ＲＯＭ４３と、ＲＡＭ４４と、インターフェイス４５と、フォントＲＯＭ４６と、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）４７と、ＤＭＡ（ダイレクトメモリアクセスコントローラ）４８と、γ補正回路（ガンマ補正回路）４９と、クロック生成回路５０等から構成されている。

【００２３】

ＣＰＵ４２は制御プログラムに基づいて特図可変表示装置４の制御を行い、制御ＲＯＭ４３には制御プログラムや各種の設定値等を格納してある。ＲＡＭ４４は、制御の実行時等において必要なデータを一時的に記憶する。インターフェイス４５は、遊技の動作を制御する遊技制御回路２１（遊技制御手段）から連続的（例えば、１６ｍｓ毎）に送られてくる制御コマンド（表示制御情報）の到来に基づいてＣＰＵ４２に対する通信割込を行って、制御コマンドをＣＰＵ４２に取得させる。フォントＲＯＭ４６には、上記した識別情報５（即ち、図柄）や、リーチ時や大当たり時等に表示するメッセージ、及びデモ画像等の表示用ドットデータを格納してある。ＶＤＰ４７は、表示データを生成するもので、ＲＡＭ４４に格納された画像データを表示更新割り込み毎に取得し、取得した画像データに基づいてフォントＲＯＭ４６に記憶したドットデータを取り込んで表示データを生成する。そして、生成した表示データをγ補正回路４９に送出する。ＤＭＡ４８は、ＲＡＭ４４とＶＤＰ４７との間でなされるデータの送受を直接的に制御し、γ補正回路４９は、ＶＤＰ４７からの表示データについて表示照度を調整し、調整後の表示データを特図可変表示装置４に送出する。クロック生成回路５０は、ＣＰＵ４２やＶＤＰ４７に動作クロックを供給する。そして、ＣＰＵ４２、制御ＲＯＭ４３、ＲＡＭ４４、インターフェイス４５、ＤＭＡ４８及びＶＤＰ４７は、バスＢにより電気的に接続してある。

【００２４】

次に、上記した構成を有する本実施形態の動作について説明する。

【００２５】

遊技者による遊技球の発射操作が行われると、発射装置は遊技球を遊技領域３に向けて発射する。この発射された遊技球は、区画部材２に沿って案内されて遊技領域３の上部に達し、障害釘や風車１３により方向を変えながら遊技領域３内を流下する。この遊技球が、一般入賞口１１や始動口６に入賞した場合には所定の賞球が排出され、何れにも入賞しなかった場合にはアウト口１５から回収される。

【００２６】

遊技領域３を流下している遊技球が普図ゲート１２を通過すると、普図始動ゲートスイッチ３０（普図始動検出手段）が通過した遊技球を検出する。普図始動ゲートスイッチ３０からの検出信号により、ワンチップマイコン２５は、普図表示器８に制御信号を送出する。これにより、普図表示器８は普図識別情報の可変表示を開始する（即ち、普図遊技を開始する）。そして、この普図表示器８による普図識別情報の可変表示が停止し、停止時における普図識別情報が所定の表示内容（例えば、「３」）であったならば、普図遊技における当たりとなる。この当たりの場合、ワンチップマイコン２５は、始動口６の可動片７，７に接続した駆動源（メカ機構３５の一部）に駆動信号を送出し、閉状態にある可動片７，７を所定時間だけ開状態に１回変換する。これにより、始動口６に遊技球が入賞し易い状態が形成される特典を遊技者に付与する。

【００２７】

また、遊技領域３を流下している遊技球が始動口６に入賞した場合には、特図始動スイッチ２７（特図始動検出手段）が入賞した遊技球を検出する。この特図始動スイッチ２７からの検出信号により、遊技制御回路２１は特図可変表示遊技の可変表示開始条件が成立したと判断し、特図可変表示遊技を行う。この特図可変表示遊技において遊技制御回路２１は、まず、特図可変表示装置４の各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃを、図３に示す停止表示状態から、図４に示す縦スクロール状態（視認不能な可変表示状態）に変化させ、その後、可変表示停止条件が成立した可変表示部から順に縦スクロールを停止させる。この可変表示停止条件は、例えば、可変表示開始から所定時間が経過した場合や所定数のコマ数（画面数）を表示した場合等として設定してある。

【００２８】
本実施形態においては、第１可変表示部４Ａ（左図柄表示部）の可変表示を最初に停止させ（図５参照）、次いで、第２可変表示部４Ｂ（右図柄表示部）の可変表示を停止させる（図６，図８参照）。なお、停止表示された第１可変表示部４Ａ及び第２可変表示部４Ｂの各識別情報５は、上下方向に多少ふわふわと揺れた状態で表示されている。この揺れ幅及び速度は識別情報５が視認可能な程度であり、各識別情報５は、遊技者から見て、あたかも停止しているように見える停止認識可能な状態に表示されている。
【００２９】
この第２可変表示部４Ｂの停止表示状態において、図６に示すように、既に停止している識別情報５の組み合わせが、大当たりする可能性のない（特典を付与する識別情報５の組み合わせが形成できない）組み合わせであった場合には、図７に示すように、続けて第３可変表示部４Ｃ（中図柄表示部）の可変表示を停止させて特図可変表示遊技を終了する。なお、この第３可変表示部４Ｃの停止時においては、停止認識可能に表示されている識別情報５は、静止した状態に表示状態が変更される。そして、この特図可変表示遊技の終了時点において、始動口６への入賞記憶（保留数）があった場合には、次の特図可変表示遊技を行う。
【００３０】
また、第２可変表示部４Ｂの停止表示状態において、図８に示すように、既に停止している識別情報５の組み合わせが、大当たりする可能性がある組み合わせ（特典を付与する識別情報５の組み合わせが形成可能な組み合わせ）であった場合には、リーチ状態となる。このリーチ状態では、遊技制御回路２１、表示制御回路４１及び特図可変表示装置４は、リーチ状態報知手段として機能し、図９から図１１に示すように、リーチの対象となる識別情報５の上（即ち、図７において符号ＲＬ´で示したラインの何れかのラインに沿って）にリーチラインＲＬを重ね表示する等して、大当たりする可能性がある識別情報５の組み合わせを（特典を付与する識別情報５の組み合わせが形成可能な旨を）遊技者に報知する。換言すれば、特典を付与する識別情報の組み合わせの一歩手前であるリーチ状態を遊技者に報知する。同時に、第３可変表示部４Ｃ（最終停止する図柄表示部）の可変表示速度を次第に低速にする。
【００３１】
なお、大当たりする可能性がある識別情報５の組み合わせが複数あった場合（例えば、ダブルリーチの場合）には、遊技制御回路２１、表示制御回路４１及び特図可変表示装置４は、リーチ状態選別報知手段として機能し、リーチ状態選別条件の成立の有無を判断して、この判断結果に基づく表示制御を行う。即ち、リーチ状態選別条件の成立の有無を判断し、このリーチ状態選別条件が非成立の場合には、識別情報５の各組み合わせについて、それぞれにリーチラインＲＬを表示する。例えば、図９に示すように、対角線に沿って２本のリーチラインＲＬを表示する。また、この条件が成立していた場合には、この条件成立の内容に応じた識別情報５の組み合わせに対し、リーチラインＲＬを表示する。
【００３２】
このリーチ状態選別条件とは、本実施形態では、確変大当たりが４回連続した場合、或いは、確変鉄板リーチフラグがセットされていた場合が該当する。
そして、確変大当たりが４回連続し、確変カウンタが「４」に達していた場合には、遊技制御回路２１は、付与価値規制手段として機能し、次回に付与する特典を強制的に通常当たり（低価値な特典）に変更する。そして、図１０に示すように、見かけ上はダブルリーチの組み合わせで停止認識可能に表示されている識別情報５について、通常当たりの可能性がある識別情報５の組み合わせ（左下がりの対角線に沿った識別情報５の組み合わせ）にのみリーチラインＲＬを表示する。あわせて「確変は今回まで」のメッセージを表示する。
【００３３】
また、確変鉄板リーチフラグがセットされていた場合には、図１１に示すように、見かけ上はダブルリーチの組み合わせで停止認識可能に表示されている識別情報５について、確

変大当たりの可能性がある識別情報５の組み合わせ（右下がりの対角線に沿った識別情報５の組み合わせ）にのみリーチラインＲＬを表示する。あわせて「確変鉄板リーチ」のメッセージを表示する。ここで、確変鉄板リーチとは、その特図可変表示遊技が必ず確変大当たりを形成するリーチのことである。

【００３４】

続いて、第３可変表示部４Ｃの可変表示速度をさらに低速にして可変表示を停止する。このとき、第３可変表示部４Ｃの可変表示を停止させると同時に、第１可変表示部４Ａ及び第２可変表示部４Ｂの識別情報５も静止した状態に表示を変更させる。この停止時において、識別情報５が所定の表示態様を形成すると大当たりとなり（即ち、図７にて符号ＲＬ′で示した横ラインか斜めラインの何れかのライン上で、同一の識別情報５が揃った場合に大当たりとなり）、特別遊技に移行する。一方、第３可変表示部４Ｃの可変表示が停止した時において、識別情報５が所定の表示態様を形成しなかった場合には、第３可変表示部４Ｃの停止により特図可変表示遊技は終了する。そして、終了時点において、始動口６への入賞の記憶があった（保留されていた）場合には、この記憶を一つ減算して次の特図可変表示遊技を行う。

【００３５】

ところで、本実施形態では、特殊変動フラグの有無に基づき、特図可変表示遊技の終了時における表示に変化を与えている。この特殊変動フラグとは、一旦、停止表示した可変表示部の再変動表示を行うか否かを決定するためのフラグのことであり、例えば、ワンチップマイコン２５内のＲＡＭ２４の所定領域に設定されている。そして、本実施形態では、この特殊変動フラグがセットされていた場合（再可変表示始動条件が成立した場合）には、第３可変表示部４Ｃの可変表示の停止後に、仮の識別情報５で停止表示されていた第１可変表示部４Ａの可変表示が再度行われる。一方、特殊変動フラグがセットされていなかった場合には、第３可変表示部４Ｃの可変表示が停止することで特図可変表示遊技も終了する。

【００３６】

以下、特殊変動フラグがセットされていた場合における特図可変表示装置４の表示動作について具体的に説明する。

まず、図３に示す停止表示状態から始動口６に遊技球が入賞すると、各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃの可変表示を開始する（図４参照）。そして、所定時間の経過等の可変表示停止条件が、最初に成立した第１可変表示部４Ａの可変表示を停止し、識別情報５を停止認識可能に表示する（図５参照）。このとき、遊技者は、この第１可変表示部４Ａ側に視線を移して第１可変表示部４Ａの識別情報５を確認する。次いで、可変表示停止条件が２番目に成立する第２可変表示部４Ｂの可変表示が停止する（図８参照）。この場合において、遊技者は、第１可変表示部４Ａ側から第２可変表示部４Ｂ側に視線を移しており、この第２可変表示部４Ｂの識別情報５を確認する。

【００３７】

次いで、リーチ表示を行う（図９参照）。このリーチ表示状態において、遊技者は、特図可変表示遊技で大当たりするか否かを確認するため、即ち、最終停止する第３可変表示部４Ｃの識別情報５が何れの識別情報５で停止するかを確認するため、視線を第３可変表示部４Ｃに移す。そして、各可変表示領域４Ａ，４Ｂ，４Ｃで停止表示（より詳細には停止認識可能に表示）される識別情報５が外れの組み合わせを形成するように第３可変表示部４Ｃの可変表示が停止する。具体的には、大当たりの組み合わせを形成し得る識別情報（即ち、「１」の識別情報５）が、下段で、第２可変表示領域４Ｂにおいて大当たりの組み合わせを形成し得る識別情報５（即ち、「１」の識別情報５）の横に並んだ状態で停止する（図１２参照）。この状態において、遊技者の視線は、大当たりの組み合わせを形成し得る第３可変表示部４Ｃの識別情報５（図１２における「１」の識別情報５）に移っており、意識がこの識別情報５に集中した状態になっている。

【００３８】

この外れの停止表示状態から、図１３に示すように、遊技者の視線から外れている（意識

から外れている）第１可変表示領域４Ａの識別情報５を再度可変表示して、識別情報５を視認不能に縦スクロールする。そして、この第１可変表示領域４Ａにおいて大当たりの組み合わせを形成し得る識別情報５（即ち、「１」の識別情報５）を、下段で停止させる。これにより、各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃにおける下段で、同一の識別情報５（図柄「１」）が揃い、大当たりとなる。

【００３９】

このように、複数種類の識別情報５を可変表示可能な可変表示部（４Ａ，４Ｂ，４Ｃ）を複数有する特図可変表示装置４を備え、可変表示開始条件の成立により各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃの可変表示を開始すると共に、可変表示停止条件が成立した可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃの可変表示を停止し、全ての可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃの可変表示が停止した際の識別情報５の組み合わせに関連させて価値の異なる特典を遊技者に付与可能な遊技機において、最終停止する第３可変表示部４Ｃの可変表示中に、既に停止表示している第１及び第２可変表示部４Ａ，４Ｂの識別情報５，５が、特典を付与する識別情報５の組み合わせを形成可能な組み合わせを形成（即ち、リーチ状態を形成）した後に、最終停止する可変表示部４Ｃの可変表示停止により各識別情報５が特典を付与する識別情報５の組み合わせを形成しなかった場合に、最終停止した可変表示部４Ｃの少なくとも一部の識別情報５の停止表示を維持する表示維持手段（例えば、遊技制御回路２１、表示制御回路４１、特図可変表示装置４）と、表示維持手段により表示が維持された識別情報５を除いた識別情報５の少なくとも一部を再度可変表示し、特典を付与する識別情報５の組み合わせを形成可能とした再可変表示手段（例えば、遊技制御回路２１、表示制御回路４１、特図可変表示装置４）とを備えて遊技機を構成したので、最終停止する第３可変表示部４Ｃの可変表示が停止した時点において、遊技者の視線はこの第３可変表示部４Ｃの識別情報５に固定され（即ち、遊技者は第３可変表示部４Ｃの識別情報５に意識を集中し）、遊技者は識別情報５の組み合わせが外れの組み合わせであることを認識する。そして、この状態から、遊技者の視線から（意識から）外れている第１可変表示部４Ａの識別情報５を再度可変表示するので、遊技者が予期しない複雑な表示を行うことができる。これにより、遊技の興趣を一層高めることができる。

【００４０】

そして、上記した特図可変表示遊技にて大当たりした場合には、特別遊技がなされる。この特別遊技では、遊技制御回路２１は、所定の規定に基づいて大入賞口９の状態を切り換える。この所定の規定では、まず、大入賞口９の扉部材１０に接続された駆動源（メカ機構３５の一部）に駆動信号を送出し、閉状態の大入賞口９を開状態に変換する。その後、遊技制御回路２１は、遊技球の大入賞口９への入賞を監視すると共に、開状態に変換されてからの経過時間を監視する。そして、所定個（例えば９個）の遊技球が大入賞口９に入賞するか、或いは、開状態の期間が規定時間（例えば、２９秒）に達したかの何れか条件の成立により１ラウンドを規制し（即ち、このラウンドの間に亘って開状態を形成し）、この１ラウンドの間に、Ｖゾーンに遊技球が入賞した場合にはラウンド更新条件を満たしたとして、所定の休止期間を挟んで（この休止期間の間は大入賞口９を閉状態に戻して）、次のラウンドに移行する。なお、このラウンド遊技は、最大継続可能ラウンド数（例えば、１５Ｒ）まで継続可能に設定してある。そして、最大継続可能ラウンドが満了するか、ラウンド更新条件を満たせなかった場合には、この特別遊技を当該ラウンドで終了して通常の遊技状態に復帰する。

【００４１】

次に、上記した動作を実現するフローチャートについて説明する。ここで、図１５は、このパチンコ遊技機における処理を説明するゼネラルフローチャートである。

【００４２】

この処理では、まず、ステップＳ１にて初期化処理を行う。この初期化処理では、ＲＡＭ２４，４４のクリアや設定値の読み込み等、装置を初期状態にする。ステップＳ２では、始動口入賞処理を行う。この始動口入賞処理は、始動口６に遊技球が入賞した際の処理で、保留数（始動記憶、実行予定の特図可変表示遊技の回数に相当）を更新する処理である

。ステップＳ３では、乱数更新処理を行う。この乱数更新処理は、遊技で使用する（例えば、大当たりやリーチ態様を決定する）乱数を更新する処理であり、例えば、「０」から「１７９９」までの範囲で変化する乱数の乱数値を＋１する（乱数値が「１７９９」の場合は「０」にする）処理である。なお、この乱数値は、乱数カウンタとしてワンチップマイコン２５のＲＡＭ２４に格納されている。

【００４３】

ステップＳ４では、処理番号による分岐処理を行う。この処理では、処理番号に基づいて、通常処理（Ｓ５）、図柄変動処理（Ｓ６）、大当たり処理（Ｓ７）、外れ処理（Ｓ８）を選択し、選択した処理を実行させる。上記した通常処理（Ｓ５）は、保留数の有無を判断し、保留数があった場合には、乱数の判定を行って特図可変表示遊技の停止図柄（停止表示時における識別情報５）を決定した後、可変表示部の可変表示を開始（図４参照）する処理である。図柄変動処理（Ｓ６）は、取得した乱数に基づいて、第１可変表示部４Ａ、第２可変表示部４Ｂ及び第３可変表示部４Ｃの可変表示を停止させる処理であり、リーチ時における表示や仮停止図柄で停止した図柄（再変動表示前の組み合わせで停止認識可能に表示されている識別情報５）の再変動表示等も行う。大当たり処理（Ｓ７）は、特別遊技時の処理で、特図可変表示装置４の表示制御、扉部材１０の開閉制御、大入賞口９に入賞した遊技球のカウント、及びＶゾーンを通過した遊技球の監視等を行う。外れ処理（Ｓ８）は、特図可変表示遊技において外れた場合の処理であり、外れ時における特図可変表示装置４の表示制御等を行う。

【００４４】

ステップＳ９では、賞球排出処理を行う。この賞球排出処理は、セーフセンサ３１から送られてくるセーフ球検出信号や、遊技制御回路２１から送られてくる賞球数情報等に基づいて、賞球排出回路３８に賞球の排出制御を行なわせる。ステップＳ１０では、表示器コマンド送信処理を行う。この表示器コマンド送信処理では、遊技制御回路２１から表示制御回路４１に制御コマンドを送信し、表示制御回路４１から特図可変表示装置４に表示データを送信する。そして、この表示データにより、特図可変表示装置４は、各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃにおける識別情報５の可変表示等を行う。ステップＳ１１では、普図処理を行う。この普図処理では、普図遊技における当たり外れを判定して、この判定結果に応じて普図表示器８に表示用の制御信号を送信する。ステップＳ１２では、メカ駆動処理を行う。このメカ駆動処理は、扉部材１０（大入賞口９）の駆動源や可動片７，７（始動口６）の駆動源等に駆動信号を送出する処理で、この駆動信号に基づき、扉部材１０や可動片７，７が開閉する。

【００４５】

ステップＳ１３では、装飾処理を行う。この装飾処理では、遊技制御回路２１は、ランプ・ＬＥＤ１４（装飾装置３６の一部）等に駆動信号を送出する。そして、この駆動信号により、ランプ・ＬＥＤ１４等が発光する。ステップＳ１４では、外部情報処理を行う。この外部情報処理では、大当たりの情報を始めとする各種の情報を、外部情報送出端子３７を通じてホールコンピュータに送出する。ステップＳ１５では、音処理を行う。この音処理では、遊技制御回路２１は、遊技の進行にあわせた音声信号をスピーカ３４に供給する。そして、スピーカ３４は、送られてきた音声信号に基づいて効果音やメッセージ等を出力する。ステップＳ１６では、リセット信号の有無（即ち、リセットタイミングの到来）を判断し、リセット信号があったならば上記したステップＳ２に移行して、このステップＳ２からの処理を繰り返し実行する。

【００４６】

次に、上記した始動口入賞処理（Ｓ２）、通常処理（Ｓ５）、図柄変動処理（Ｓ６）及び大当たり処理（Ｓ７）の各処理について詳細に説明する。

【００４７】

まず、始動口入賞処理について説明する。この始動口入賞処理は、具体的には、図１６のフローチャートに基づいてなされ、まず、ステップＳ２１にて始動口６への入賞の有無を判断する。ここで、入賞があった場合にはステップＳ２２に移行し、入賞がなかった場合

にはこの始動口入賞処理を終了してゼネラルフローチャートに復帰する。ステップＳ２２では、保留数が最大値であるか否かを判断する。ここで、保留数とは始動記憶とも呼ばれ、実行予定の特図可変表示遊技の回数に相当する情報である。そして、保留数が「１」の場合には、１回の特図可変表示遊技が行えることを意味する。この保留数の最大値は、例えば「４」に設定してある。そして、保留数が最大値に達していなかった場合には、ステップＳ２３に移行して保留数を＋１し、ステップＳ２４にて乱数カウンタのカウンタ値を取得すると共に、取得した乱数値を乱数記憶領域に格納する。この乱数記憶領域は、保留数に対応して設けた第１乱数記憶領域から第４乱数記憶領域と、実行乱数記憶領域とから構成してある。そして、実行する特図可変表示遊技に用いる乱数値を実行乱数記憶領域に格納し、次に実行予定の特図可変表示遊技に用いる乱数値を第１乱数記憶領域に格納してある。また、第２乱数記憶領域から第４乱数記憶領域には、順次、実行予定の特図可変表示遊技に用いる乱数値を格納する。このステップＳ２４の処理が終了した場合及び上記したステップＳ２２にて保留数が最大値であった場合には、この始動口入賞処理を終了して復帰する。

【００４８】

次に、通常処理について説明する。この通常処理は、具体的には、図１７のフローチャートに基づいてなされ、まず、ステップＳ３１にて、保留数が「０」か否かを判断する。そして、保留数が「０」であった場合には、この通常処理を終了してゼネラルフローに復帰し、保留数が「０」でなかった場合には、ステップＳ３２に移行する。ステップＳ３２では保留数を－１更新し、ステップＳ３３では乱数記憶領域（実行乱数記憶領域）に格納された乱数値を取得する。ステップＳ３４では、ステップＳ３３で取得した乱数値が大当たり値か否かを判断する。この判断は、非確変時と確変時にて異なる。例えば、図２３に示すように、非確変時においては、乱数値が「１０」，「１５」…，「３０」，「３１」の６種であった場合に大当たりとなり、確変時においては、乱数値が「１０」から「３９」の何れかであった場合に大当たりとなる。そして、大当たり値であった場合にはステップＳ３５に移行し、大当たり値でなかった場合にはステップＳ５１に移行する。ここでは、まず、大当たり値であった場合について説明する。

【００４９】

この場合、ステップ３５にて乱数に基づく判断等を行う。即ち、取得した乱数値が確変大当たりを示す乱数値であり、尚且つ、確変カウンタの値が４未満であるかを判断する。ここで、確変カウンタとは、確変大当たりの連続回数をカウントするためのカウンタである。また、確変大当たりを示す乱数値とは、図２３に示すように、非確変時にあっては「１０」，「１５」，「２０」が該当し、確変時にあっては確変カウンタの値が「１」から「３」の場合における「１０」から「２４」が該当する。そして、この判断基準を満たしたならば、ステップＳ３６にて停止図柄（特図可変表示遊技の終了時における識別情報５）を、確変大当たり図柄（確変大当たりを形成する識別情報５の組み合わせ）に設定した後、ステップＳ３７に移行し、取得した乱数値が確変鉄板リーチの乱数値（「１５」、図２３参照）であるかを判断する。ここで、確変鉄板リーチの乱数値であった場合（非確変時にあっては「１５」、確変時にあっては確変カウンタの値が「１」から「３」の場合における「１５」から「１９」が該当）には、ステップＳ３８にて確変鉄板リーチフラグをセットする。

【００５０】

一方、上記したステップＳ３５にて判断基準を満たしてなかったならば、ステップＳ３９に移行し、このステップＳ３９にて、通常大当たり図柄（通常大当たりを形成する識別情報５の組み合わせ）を停止図柄として設定する。

【００５１】

引き続くステップＳ４０では、取得した乱数値が特殊変動リーチの乱数値（非確変時にあっては「１０」，「３０」，「３１」、確変時にあっては「１０」から「１４」及び「３０」から「３９」が該当）であるかを判断し、特殊変動リーチの乱数値であった場合には、ステップＳ４１にて特殊変動フラグをセットし、ステップＳ４２にて第１可変表示部４

Ａで表示する識別情報５（第１図柄）についての仮停止用の識別情報５（仮停止図柄）を設定する。一方、上記したステップＳ４０にて、特殊変動リーチの乱数値でなかった場合には、ステップＳ４３に移行し、このステップＳ４３にて、特殊変動フラグをクリアする。これらのステップＳ４２或いはＳ４３の処理が終了すると、ステップＳ４４に移行する。

【００５２】

ステップＳ４４では、乱数記憶領域シフト処理を行う。この乱数記憶領域シフト処理では、第１乱数記憶領域から第４乱数記憶領域に格納されている乱数値を前段の乱数記憶領域に格納（シフト）する。例えば、第１乱数記憶領域に格納されている乱数値については、実行乱数記憶領域に格納し、第２乱数記憶領域に格納されている乱数値は第１乱数記憶領域に格納する。そして、引き続くステップＳ４５では各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃの可変表示（図柄変動）を開始し、ステップＳ４６では図柄変動処理の番号に処理番号を変換する。この処理番号の変換により、次動作周期の処理において図柄変動処理（Ｓ６）が行われる。このステップＳ４６の処理が終了すると、通常処理を終了して復帰する。

【００５３】

次に、上記したステップＳ３４にて、取得した乱数値が大当たりの乱数値でなかった場合について説明する。この場合、ステップＳ５１に移行し、このステップＳ５１にて取得乱数値が外れリーチを示す乱数値であるかを判断する。例えば、取得した乱数値が「１００」から「２７７」の範囲であるか否かを判断し、この範囲内であった場合に外れリーチを示す乱数値であると認識する。そして、外れリーチの乱数値でなかった場合には、ステップＳ５２にてリーチを伴わない外れ図柄を停止図柄に設定する。具体的には、特典を付与可能な識別情報５の組み合わせが形成できない組み合わせ（即ち、リーチ状態を形成できない組み合わせ）となるように、第１可変表示部４Ａから第３可変表示部４Ｃの識別情報５を設定する。

【００５４】

また、ステップＳ５１で、取得した乱数値が外れリーチを示す乱数値であった場合には、ステップＳ５３に移行する。このステップＳ５３では、確変カウンタが「４」であるか否かを判定し（即ち、４回連続で確変大当たりしたかを判定し）、「４」であった場合にはステップＳ５４に移行して、通常図柄のリーチを含んだリーチ図柄、又は通常図柄のみの外れリーチ図柄を停止図柄に設定する（要するに、確変リーチ単独の識別情報５の組み合わせは停止図柄に設定しない）。一方、確変カウンタが「４」でなかった場合には、ステップＳ５５に移行し、任意の停止図柄を停止図柄に設定する。そして、これらのステップＳ５４或いはＳ５５の処理が終了したならば、上記したステップＳ４４に移行し、このステップＳ４４以降の処理を行う。

【００５５】

次に、図柄変動処理について説明する。この図柄変動処理は、具体的には、図１８から図２１のフローチャートに基づいてなされる。即ち、図１８に示すように、まず、ステップＳ６１にて特殊変動フラグがセットされているか否かを判断する。そして、セットされていなかった場合にはステップＳ６２に移行して一般図柄変動処理を行い、セットされていた場合にはステップＳ６３にて特殊図柄変動処理を行う。ここでは、図柄変動処理を行う場合について先に説明する。

【００５６】

この一般図柄変動処理は、具体的には図１９のフローチャートに基づいてなされ、まず、ステップＳ７１にて第１可変表示部４Ａ（第１図柄）の可変表示停止タイミングが到来したか否かを判断し、可変表示停止タイミングが到来したならば、ステップＳ７２に移行して、通常処理（Ｓ５）で定めた停止図柄にて第１可変表示部４Ａの可変表示を停止し、この第１可変表示部４Ａの識別情報５を停止認識可能な状態（例えば、上下方向に多少ふわふわと揺れた状態）で表示する。その後、この一般図柄変動処理を終了して復帰する。一方、第１可変表示部４Ａの可変表示停止タイミングが到来していなかった場合には、ステップＳ７３に移行する。

【００５７】
このステップＳ７３では、第２可変表示部４Ｂ（第２図柄）の可変表示停止タイミングが到来したか否かを判断する。そして、可変表示停止タイミングが到来したならば、ステップＳ７４に移行する。このステップＳ７４では、通常処理で定めた停止図柄にて第２可変表示部４Ｂの可変表示を停止し、識別情報５を停止認識可能な状態で表示し、ステップＳ７５に移行する。ステップＳ７５では、リーチが発生したか否かを判断する。即ち、第１可変表示部４Ａの識別情報５と第２可変表示部４Ｂの識別情報５の組み合わせが、リーチの組み合わせ（特典を付与する識別情報５の組み合わせが形成可能な組み合わせ）であるか否かを判断する。そして、リーチの組み合わせではなかった場合にはこの一般図柄変動処理を終了して復帰し、リーチの組み合わせであった場合には、ステップＳ７６に移行する。

【００５８】
ステップＳ７６では、発生したリーチが、確変図柄によるリーチ（確変大当たりを形成し得る識別情報５の組み合わせ）と、通常図柄によるリーチ（通常当たりを形成し得る識別情報５の組み合わせ）の混合リーチであるかを判断する。そして、混合リーチであった場合にはステップＳ７７に移行し、混合リーチでなかった場合にはステップＳ８２に移行する。

【００５９】
ステップＳ７７では、確変鉄板リーチフラグがセットされているか否かを判断し、セットされていた場合にはステップＳ７８に移行して確変リーチの識別情報５の組み合わせ上にのみリーチラインＲＬを表示し（図１１参照）、後述するステップＳ８３に移行する。また、セットされていなかった場合には、ステップＳ７９に移行し、確変カウンタが「４」であるかを判断する。そして、確変カウンタが「４」であったならばステップＳ８０に移行し、「４」でなかったならばステップＳ８２に移行する。ステップＳ８０では通常リーチの識別情報５の組み合わせ上にのみリーチラインＲＬを表示し、ステップＳ８１では「確変は今回まで」の文字を表示する（図１０参照）。

【００６０】
ステップＳ８２では、リーチを構成する全リーチ図柄（全ての識別情報５の組み合わせ）に、リーチラインＲＬを表示する（図９参照）。ステップＳ８３では確変鉄板リーチフラグがセットされているか否かを判断し、セットされていた場合にはステップＳ８４に移行し、背景を変化させると共に「確変鉄板リーチ」の文字を表示する（図１１参照）。また、確変鉄板リーチフラグがセットされていなかった場合には、このステップＳ８４をスキップしてステップＳ８５に移行する。そして、ステップＳ８５では、第３可変表示部４Ｃの識別情報５（第３図柄）の可変表示速度を、徐々に低速に変化させ、この一般図柄変動処理を終了して復帰する。

【００６１】
次に、上記したステップＳ７３で第２可変表示部４Ｂの識別情報５（第２図柄）の停止タイミングでなかった場合について説明する。この場合、ステップＳ８６に移行し、第３可変表示部４Ｃの識別情報５（第３図柄）の停止タイミングであるか否かを判断する。そして、停止タイミングであったならばステップＳ８７に移行し、停止タイミングでなかった場合にはこの一般図柄変動処理を終了して復帰する。ステップＳ８７では、通常処理で定めた停止図柄にて第３可変表示部４Ｃの可変表示を停止し、識別情報５を停止認識可能な状態で表示する。引き続くステップＳ８８では、全ての可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃの識別情報５について、揺れを停止させた静止状態で停止表示する。そして、ステップＳ９１（図２０）に移行する。

【００６２】
ステップＳ９１では、停止図柄が大当たりの組み合わせか否かを判断する（停止時の識別情報５の組み合わせが大当たりの組み合わせを形成しているか否かを判断する）。ここで、大当たりの組み合わせでなかった場合にはステップＳ９２に移行して処理番号を外れ処理に変更した後、この一般図柄変動処理を終了して復帰する。また、大当たりの組み合わ

せであった場合にはステップＳ９３に移行し、確変大当たりか否かを判断する。ここで、確変大当たりであった場合にはステップＳ９４にて確変カウンタを＋１更新し、確変大当たりでなかった場合にはステップＳ９５にて確変カウンタを０クリアする。そして、ステップＳ９６に移行して確変フラグをクリアした後、ステップＳ９７にて処理番号を大当たり処理に変更し、この一般図柄変動処理を終了して復帰する。

【００６３】

次に、上記したステップＳ６１で特殊変動フラグがセットされていると判断され、ステップＳ６３の特殊図柄変動処理に移行した場合について説明する。この特殊図柄変動処理は、具体的には図２１のフローチャートに基づいてなされ、まず、ステップＳ１０１で第１可変表示部４Ａの停止タイミングが到来したか否かを判断し、到来したならばステップＳ１０２に移行し、上記したステップＳ４２にて設定した識別情報５にて第１可変表示部４Ａの可変表示を停止させる（図５参照）。また、停止タイミングが到来していなかった場合には、ステップＳ１０３にて第２可変表示部４Ｂの停止タイミングの到来を判断する。第２可変表示部４Ｂの停止タイミングが到来したならば、ステップＳ１０４に移行し、予め定めておいた識別情報５（Ｓ３６，Ｓ３９）で第２可変表示部４Ｂの可変表示を停止させ（図８参照）、ステップＳ１０５にて確変リーチと通常リーチとの混合リーチか否かを判断する。

【００６４】

ここで、混合リーチであったならばステップＳ１０６に移行し、確変鉄板リーチフラグがセットされているか否かを判断し、セットされていたならばステップＳ１０７にて確変リーチの識別情報５の上にのみリーチラインＲＬを表示する。また、セットされていなかったならばステップＳ１０８にて確変カウンタが「４」であるか否かを判断する。確変カウンタが「４」であったならば、ステップＳ１０９にて通常リーチの識別情報５の上にのみリーチラインＲＬを表示し、ステップＳ１１０にて「確変は今回まで」の文字を表示する（図１０参照）。

【００６５】

そして、上記したステップＳ１０５にて混合リーチでないと判断した場合或いはステップＳ１０８で確変カウンタが「４」に達していなかった場合には、ステップＳ１１１に移行し、全リーチ図柄（リーチを構成する全ての識別情報５の組み合わせ）にリーチラインＲＬを表示する（図９参照）。ステップＳ１１２では、確変鉄板リーチフラグがセットされているか否かを判断し、セットされていた場合には、ステップＳ１１３にて背景を変化させると共に「確変鉄板リーチ」の文字を表示する（図１１参照）。引き続くステップＳ１１４では、第３可変表示部４Ｃの可変表示速度を徐々に低速に変化させ、この一般図柄変動処理を終了して復帰する。

【００６６】

次に、上記したステップＳ１０３で第２可変表示部４Ｂの停止タイミングでなかった場合について説明する。この場合、ステップＳ１１５に移行し、第３可変表示部４Ｃの停止タイミングであるか否かを判断する。そして、停止タイミングであったならばステップＳ１１６に移行する。ステップＳ１１６では、予め定めた停止図柄にて第３可変表示部４Ｃの可変表示を停止し、識別情報５を停止認識可能な状態で表示する（図１２参照）。引き続くステップＳ１１７では、停止認識可能な状態で表示されていた第１可変表示部４Ａの再度の可変表示を開始し（図１３参照）、この一般図柄変動処理を終了して復帰する。

【００６７】

また、上記したステップＳ１１５にて第３可変表示部４Ｃの停止タイミングでなかった場合には、ステップＳ１１８に移行する。このステップＳ１１８では、第１可変表示部４Ａの再停止タイミングが到来したか否かを判断し、到来した場合には、ステップＳ１１９に移行して停止図柄にて第１可変表示部４Ａの可変表示を停止させ、上記したステップＳ９１の処理（図２０参照）に移行する。なお、このステップＳ９１以降の処理は、前述した一般図柄変動処理の処理と同様であるので、ここでは、その説明は省略する。

【００６８】

次に、上記した大当たり処理（Ｓ７）について説明する。この大当たり処理は、具体的には、図２２のフローチャートに基づきなされ、まず、ステップＳ１２１にて、大入賞口開閉処理を行う。この大入賞口開閉処理は、大入賞口９の開閉状態を判断するとともに、その開閉状態に応じて駆動源（例えば、ソレノイド）へ供給する駆動信号のセットを行う処理である。なお、この処理でセットされた駆動信号は、上記したメカ駆動処理（Ｓ１２）で駆動源に供給される。引き続くステップＳ１２２ではカウント数監視処理を行う。このカウント数監視処理では、カウントスイッチ２８からの検出信号に基づき、大入賞口９に入賞した遊技球の数をカウントする。ステップＳ１２３ではＶ入賞監視処理を行う。このＶ入賞監視処理では、Ｖ通過検出スイッチ２９からの検出信号に基づき、大入賞口９内のＶゾーンを通過した遊技球の有無を監視する。

【００６９】

ステップＳ１２４では、特別遊技が終了（大当たりが終了）したか否かを判断し、終了していなかった場合にはこの大当たり処理を終了して復帰し、終了した場合にはステップＳ１２５に移行する。このステップＳ１２５では、確変カウンタの格納値を参照し、値「０」を越えていたならばステップＳ１２６にて確変フラグをセットし、値「０」を越えていなかったならばステップＳ１２７にて確変フラグをクリアする。そして、ステップＳ１２８にて処理番号を通常処理に変換してこの大当たり処理を終了し、ゼネラルフローチャートの処理に復帰する。

【００７０】

ところで、上記した実施形態では、識別情報５を３行×３列に配置して、確変リーチの識別情報５の組み合わせと通常リーチの識別情報５の組み合わせとが別のリーチラインＲＬ上に形成するようにした装置を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、同一のリーチラインＲＬ上に確変リーチと通常リーチとを表示可能にした装置にも適用することができる。以下、この構成を有する装置を第２実施形態として説明する。なお、この第２実施形態において、遊技盤１、遊技制御回路２１及び表示制御回路４１等のハードウェア構成は、先に説明した第１実施形態と同じであるので、その説明は省略する。

【００７１】

この第２実施形態における特図可変表示装置４には、図２４に示すように、第１可変表示部４Ａ（左図柄表示部）、第２可変表示部４Ｂ（右図柄表示部）、及び第３可変表示部４Ｃ（中図柄表示部）からなる３つの可変表示部を横並び配置してある。そして、停止表示状態において、各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃにはそれぞれ１つの識別情報５（図柄）が表示されており、各識別情報５は特図可変表示装置４における上下方向のほぼ中央に表示されている。

【００７２】

そして、各識別情報５は、異なる表示態様とした同内容の識別情報５を有している（例えば、白抜きの「７」と黒色の「７」や、赤色の「５」と青色の「５」など）。そして、特定の表示態様とされた識別情報５（例えば、黒色の数字或いは文字や赤色の数字或いは文字）で揃った場合には確変大当たりとし、他の表示態様の識別情報５（例えば、白抜きの数字或いは文字や青色の数字或いは文字）で揃った場合や、色が混在した状態（例えば、第１可変表示部４Ａと第２可変表示部４Ｂの識別情報５が黒色の数字或いは文字であり、第３可変表示部４Ｃの識別情報５が白抜きの数字或いは文字）で揃った場合には通常当たりとしている。さらに、リーチ時においては、第３可変表示部４Ｃの識別情報５の内、大当たりを構成する識別情報５がスクロール中に点滅する等してリーチ表示を行い、遊技者にリーチが発生したことと大当たりを形成する識別情報５とを知らせる。

【００７３】

本実施形態においても、遊技者の発射操作に基づいて発射装置から遊技球が発射され、この発射された遊技球は遊技領域３内を流下する。そして、遊技領域３内を流下している遊技球が始動口６に入賞すると（可変表示開始条件が成立すると）、図２４に示す停止表示状態から、全可変表示部の表示が縦方向に高速で可変表示した縦スクロール状態（視認不

能な可変表示状態）に、特図可変表示装置４の表示が変化する。この縦スクロール状態から、第１可変表示部４Ａの可変表示停止条件が最初に成立し、図２５に示すように、第１可変表示部４Ａの識別情報５が、上下方向の僅かな揺れを伴って視認可能に表示される（停止認識可能に表示される）。次に、第２可変表示部４Ｂの可変表示停止条件が成立し、この第２可変表示部４Ｂの識別情報５も停止視認可能に表示される。

【００７４】

ここで、停止視認可能に表示されている第１可変表示部４Ａの識別情報５と第２可変表示部４Ｂの識別情報５とが同一の識別情報５で揃った場合にはリーチとなる。このとき、リーチに何等制限がなかった場合には、第３可変表示部４Ｃの識別情報５の内、確変大当たりを形成する識別情報５と通常当たりを形成する識別情報５の両方の識別情報５がリーチ表示を行う。例えば、第１可変表示部４Ａと第２可変表示部４Ｂとが共に黒文字の「７」で停止認識可能に表示されていたならば、図２６に示すように、第３可変表示部４Ｃの識別情報５の内、確変大当たりを形成する識別情報５である黒文字の「７」と通常当たりを形成する識別情報５である白抜きの「７」の両識別情報５がスクロール中に点滅する。

【００７５】

ここで、確変大当たりが所定回連続していた場合（即ち、上記した確変カウンタが「４」になっていた場合）には、通常当たりを形成する識別情報５のみがリーチ表示を行う。例えば、第１可変表示部４Ａと第２可変表示部４Ｂとが共に黒文字の「７」で停止認識可能に表示されていたならば、図２７に示すように、第３可変表示部４Ｃの識別情報５の内、通常当たりを形成する識別情報５である白抜きの「７」の識別情報５のみがスクロール中に点滅し、同時に「確変は今回まで」の文字が表示される。

【００７６】

また、次の大当たりが確実に確変大当たりとなる場合（即ち、確変鉄板リーチフラグがセットされていた場合）には、確変大当たりを形成する識別情報５のみがリーチ表示を行う。例えば、第１可変表示部４Ａと第２可変表示部４Ｂとが共に黒文字の「７」で停止認識可能に表示されていたならば、図２８に示すように、第３可変表示部４Ｃの識別情報５の内、確変大当たりを形成する識別情報５である黒文字の「７」の識別情報５のみがスクロール中に点滅する。同時に、背景色が変化すると共に、「確変鉄板リーチ」の文字が表示される。

【００７７】

さらに、リーチが識別情報５の再変動を伴う場合（即ち、特殊変動フラグがセットされていた場合）には、図２６等に示したリーチ表示から、図２９に示すように、各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃを外れの識別情報５の組み合わせ（例えば、「７」、「５」、「７」）で停止認識可能に仮停止する。この状態から、最後に停止した第３可変表示部４Ｃの識別情報５の表示を維持したまま、図３０に示すように、第１可変表示部４Ａ及び第２可変表示部４Ｂのスクロールを再度行う。そして、図３１に示すように、大当たりを形成する識別情報５の組み合わせで、各識別情報５の縦スクロール（可変表示）を停止させる。

【００７８】

このように、本実施形態でも、遊技の状態に応じて報知が必要な識別情報５の組み合わせのみによるリーチ表示を行うので、遊技者の期待を高揚させることができる表示が可能になると共に、遊技者にとって無意味な期待を抱かせずに済む。さらに、仮の識別情報５の組み合わせで各可変表示部４Ａ，４Ｂ，４Ｃの識別情報５を一旦停止させた後、最終停止した識別情報５の停止表示を維持し、他の識別情報５について再度の可変表示を可能としたので、遊技者が停止したと思い込んでいる識別情報５を再度可変表示し、遊技者が予期しない複雑な表示を行うことができる。これにより、遊技の興趣を一層高めることができる。

【００７９】

【発明の効果】

以上の説明から明らかなように、本発明によれば、最終停止する可変表示部の停止前に、既に停止表示している可変表示部の識別情報の組み合わせが、大当たりとなる可能性が

ある識別情報の組み合わせを形成可能な際に、識別情報の組み合わせに対してリーチラインを重ねて表示してリーチ状態である旨を報知するリーチ状態報知手段と、確変大当たりによる高価値な特典を規定回数連続して付与した場合に、次回に付与する特典を強制的に通常大当たりによる低価値に変更する付与価値規制手段と、を備え、前記リーチ状態報知手段は、前記付与価値規制手段が機能して次回に付与する特典の価値が低価値に変更される状態であるときに、確変大当たりを形成し得る識別情報の組み合せと通常大当たりを形成し得る識別情報の組み合せとの混合リーチが発生した場合に、通常大当たりを形成し得る識別情報の組み合わせ上にのみリーチラインを表示する。

【００８０】

したがって、遊技者は、その時点におけるリーチ状態において、大当たりするのは、低価値の特典を形成する識別情報の組み合わせのみであることを知ることができ、遊技者にとって無意味な期待を抱かせずに済むので、高価値な特典での大当たりの連続回数に上限を設けた遊技機においても有用な表示を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】パチンコ遊技機の遊技盤の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機の電気的構成を説明するブロック図である。

【図３】特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、各可変表示部が停止表示している様子を説明する図である。

【図４】特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、各可変表示部が可変表示している様子を説明する図である。

【図５】特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、第１可変表示部の識別情報が停止認識可能に表示され、他の可変表示部が可変表示している様子を説明する図である。

【図６】特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、第１及び第２可変表示部の識別情報が停止認識可能に表示され、第３可変表示部が可変表示している様子を説明する図である。

【図７】特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、外れの組み合わせで各可変表示部が停止表示した様子を説明する図である。

【図８】特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、第１及び第２可変表示部の識別情報が停止認識可能に表示されてリーチ状態を形成し、第３可変表示部が可変表示している様子を説明する図である。

【図９】特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、リーチ状態を形成した識別情報の上にリーチラインを重ね表示し、第３可変表示部が比較的低速で可変表示している様子を説明する図である。

【図１０】特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、低価値な特典のリーチに対応する識別情報の上にリーチラインを重ね表示した様子を説明する図である。

【図１１】特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、高価値な特典のリーチに対応する識別情報の上にリーチラインを重ね表示した様子を説明する図である。

【図１２】特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、外れの組み合わせで各可変表示部が仮停止した様子を説明する図である。

【図１３】特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、図１２の状態から第１可変表示部が再可変表示した様子を説明する図である。

【図１４】特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、図１３の状態から第１可変表示部が再停止表示し、大当たりした様子を説明する図である。

【図１５】遊技機の処理を説明するゼネラルフローチャートである。

【図１６】始動口入賞処理を説明するフローチャートである。

【図１７】通常処理を説明するフローチャートである。

【図１８】図柄変動処理を説明するフローチャートである。

【図１９】一般図柄変動処理を説明するフローチャートである。

【図２０】一般図柄変動処理（特殊図柄変動処理）を説明するフローチャートである。

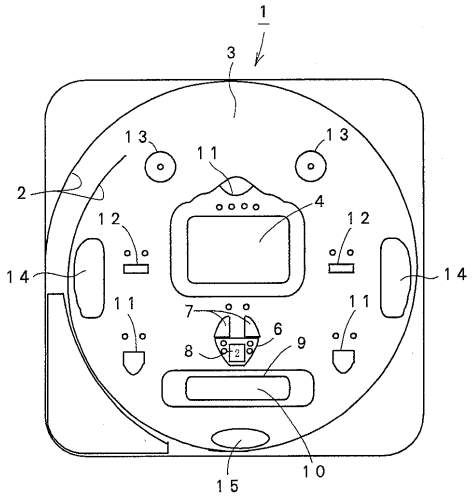
【図２１】特殊図柄変動処理を説明するフローチャートである。

【図２２】大当たり処理を説明するフローチャートである。
【図２３】取得乱数とリーチの種類との関係を説明する図である。
【図２４】第２実施形態における特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、各可変表示部が停止表示している様子を説明する図である。
【図２５】第２実施形態における特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、第１可変表示部の識別情報が停止認識可能に表示され、他の可変表示部が可変表示している様子を説明する図である。
【図２６】第２実施形態における特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、第１及び第２可変表示部の識別情報が停止認識可能に表示されてリーチ状態を形成し、大当たりを形成する識別情報を点滅表示させながら第３可変表示部が可変表示している様子を説明する図である。
【図２７】第２実施形態における特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、低価値な特典のリーチに対応する識別情報を点滅表示させながら第３可変表示部の可変表示を行わせている様子を説明する図である。
【図２８】第２実施形態における特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、高価値な特典のリーチに対応する識別情報を点滅表示させながら第３可変表示部の可変表示を行わせている様子を説明する図である。
【図２９】第２実施形態における特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、外れの組み合わせで各可変表示部が仮停止した様子を説明する図である。
【図３０】第２実施形態における特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、図２９の状態から第１及び第２可変表示部が再可変表示した様子を説明する図である。
【図３１】第２実施形態における特図可変表示装置の表示内容を説明する図で、図３０の状態から第１及び第２可変表示部が再停止表示し、大当たりした様子を説明する図である。

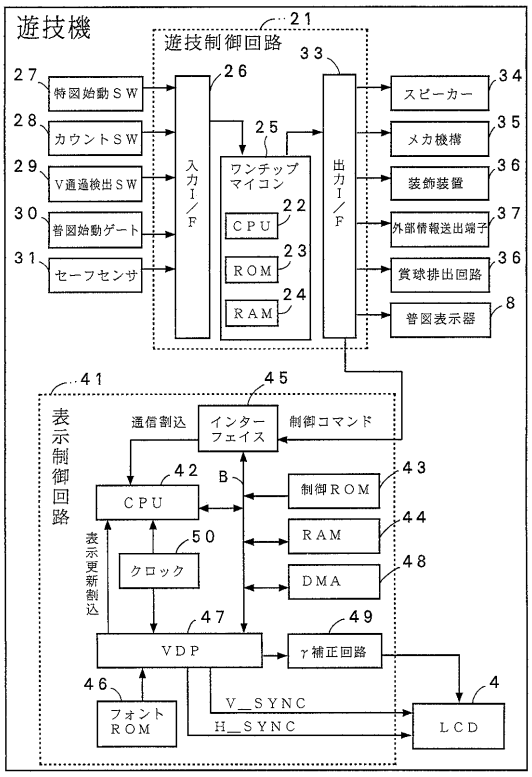
【符号の説明】
１　遊技機
２　区画部材
３　遊技領域
４　特図可変表示装置
４Ａ　第１可変表示部
４Ｂ　第２可変表示部
４Ｃ　第３可変表示部
５　識別情報
６　始動口
７　可動片
８　普図表示器
９　大入賞口
１０　扉部材
１１　一般入賞口
１２　普図ゲート
１３　風車
１４　ランプ・ＬＥＤ
１５　アウト口
２１　遊技制御回路
２２　ＣＰＵ
２３　ＲＯＭ
２４　ＲＡＭ
２５　ワンチップマイコン
２６　入力インターフェイス
２７　特図始動スイッチ

２８　カウントスイッチ
２９　Ｖ通過検出スイッチ
３０　普図始動ゲートスイッチ
３１　セーフセンサ
３３　出力インターフェイス
３４　スピーカ
３５　メカ機構
３６　装飾装置
３７　外部情報送出端子
３８　賞球排出回路
４１　表示制御回路
４２　ＣＰＵ
４３　制御ＲＯＭ
４４　ＲＡＭ
４５　インターフェイス
４６　フォントＲＯＭ
４７　ＶＤＰ
４８　ＤＭＡ
４９　γ補正回路
５０　クロック生成回路

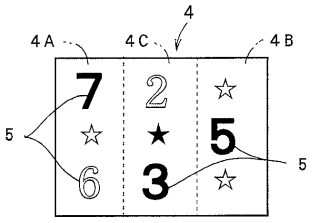
【図１】



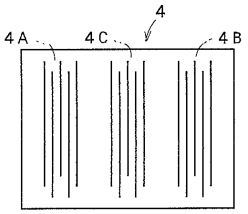
【図２】



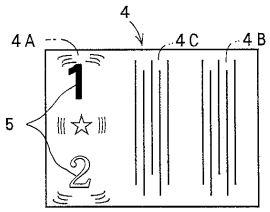
【図３】



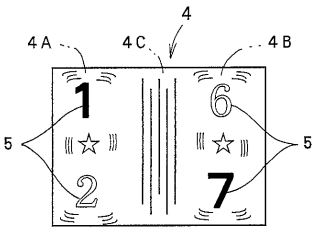
【図４】



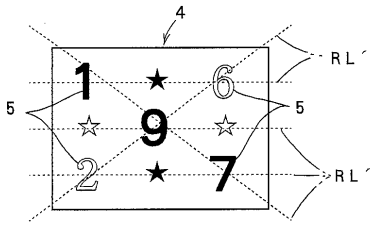
【図５】



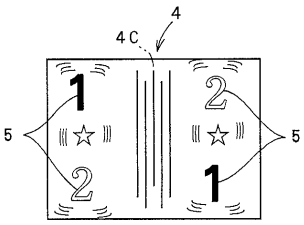
【図６】



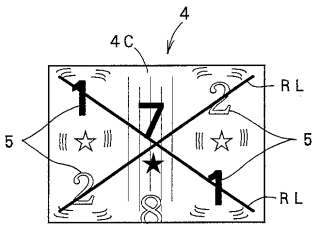
【図７】



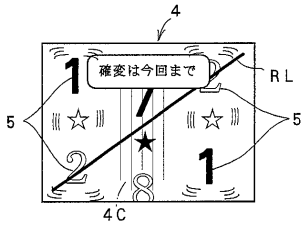
【図８】



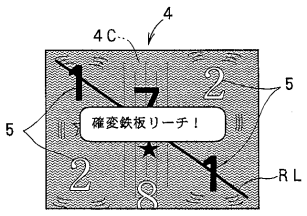
【図９】



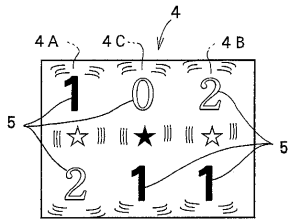
【図１０】



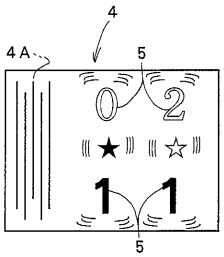
【図１１】



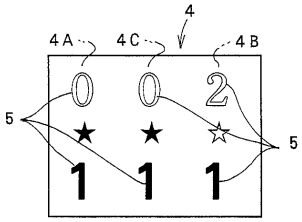
【図１２】



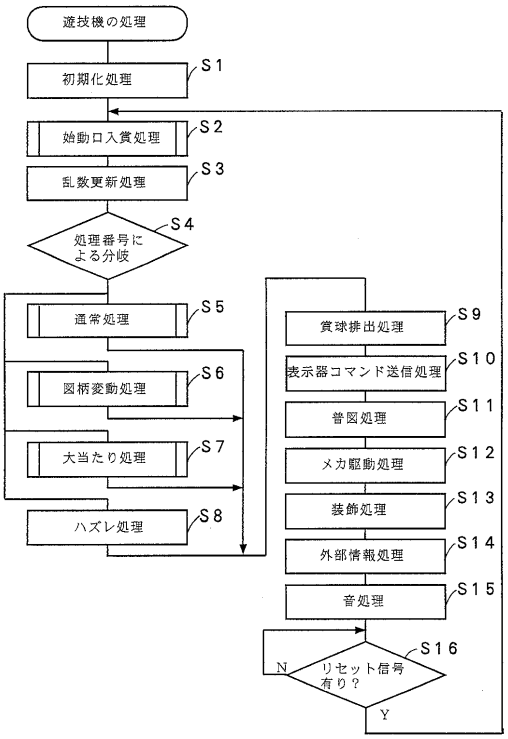
【図１３】



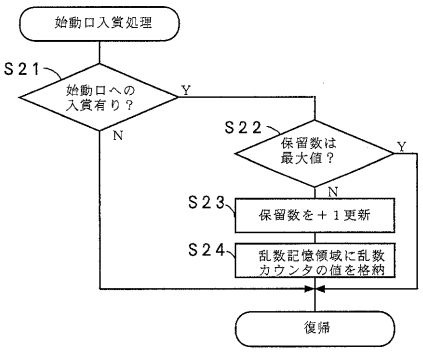
【図１４】



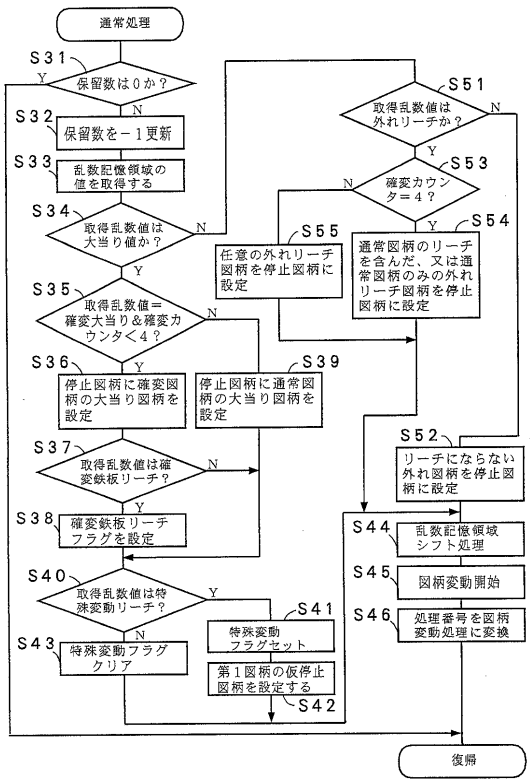
【図１５】



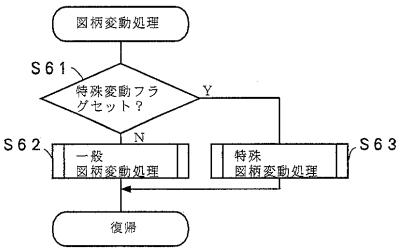
【図１６】



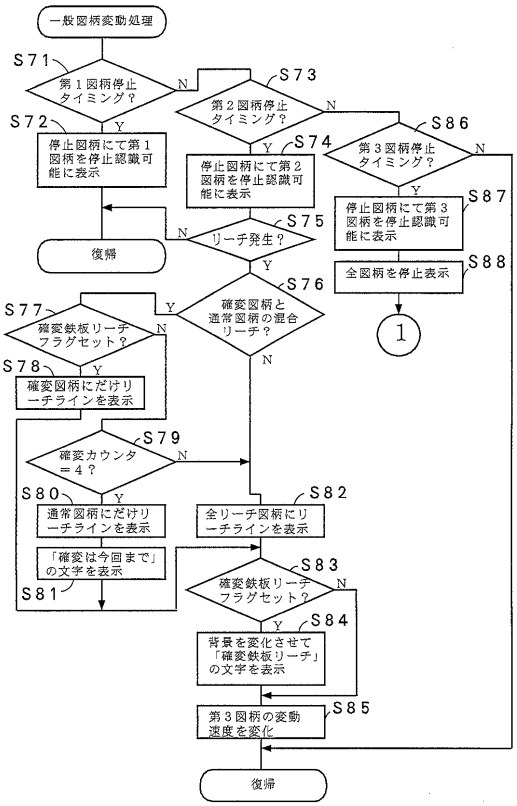
【図１７】



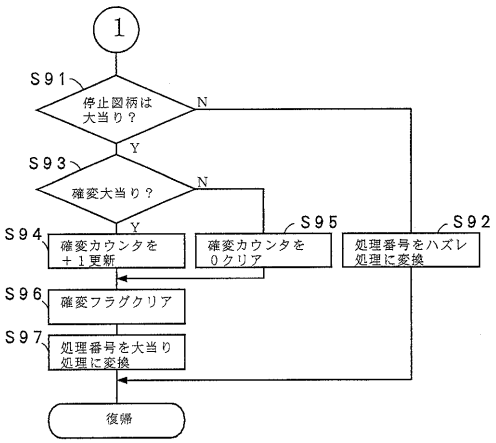
【図１８】



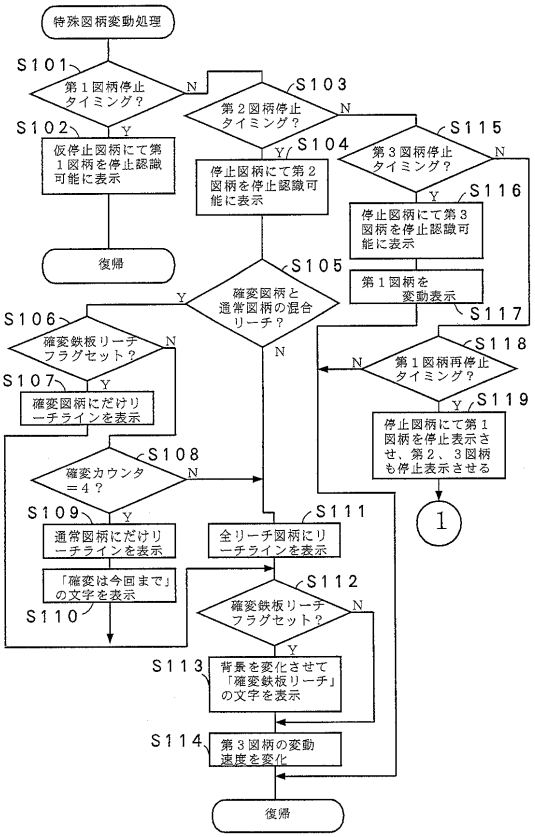
【図１９】



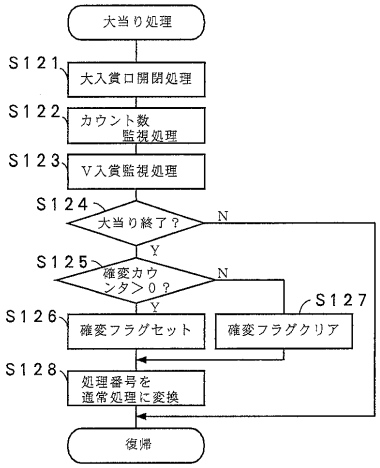
【図２０】



【図２１】



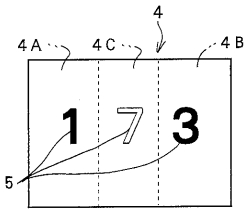
【図２２】



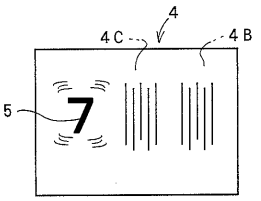
【図２３】

大当り時のリーチ種類	非確変時	確変カウンタ１～３	確変カウンタ４
確変特殊	１０	１０～１４	なし
確変鉄板	１５	１５～１９	なし
確変一般	２０	２０～２４	なし
通常一般	２５	２５～２９	１５～２９
通常特殊	３０，３１	３０～３９	１０～１４、３０～３９

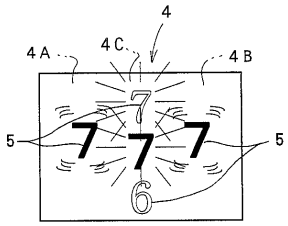
【図２４】



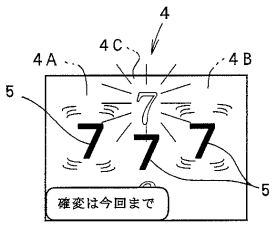
【図２５】



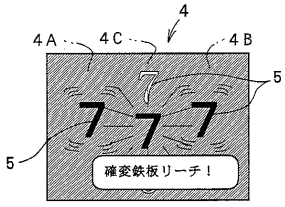
【図２６】



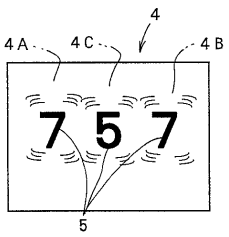
【図２７】



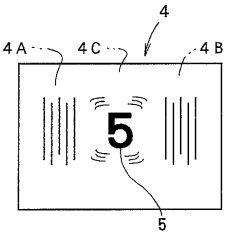
【図２８】



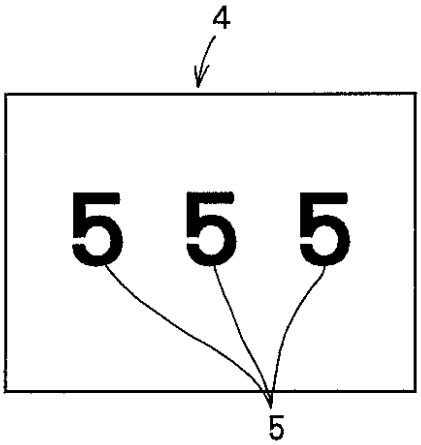
【図２９】



【図３０】



【図３１】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., ＤＢ名)
A63F 7/02