(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4014665号
(P4014665)
(45)発行日　平成19年11月28日(2007.11.28)　(24)登録日　平成19年9月21日(2007.9.21)

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

請求項の数 5 (全 23 頁)

(21)出願番号　特願平7-285797
(22)出願日　平成7年11月2日(1995.11.2)
(65)公開番号　特開平9-122310
(43)公開日　平成9年5月13日(1997.5.13)
審査請求日　平成14年11月1日(2002.11.1)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
群馬県桐生市境野町６丁目４６０番地
(74)代理人　100064746
弁理士　深見　久郎
(74)代理人　100085132
弁理士　森田　俊雄
(74)代理人　100095418
弁理士　塚本　豊
(72)発明者　鵜川　詔八
群馬県桐生市相生町１丁目１６４番地の５

審査官　高橋　三成

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】

予め定められた特定遊技状態の発生により遊技者にとって有利な遊技状態となる遊技機であって、

複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の表示部を、各々が備えた複数の可変表示部と、

該複数の可変表示部を制御する可変表示制御手段と、

前記複数の可変表示部のうちのいずれの可変表示部であっても、該可変表示部の複数の表示部の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組合せになったときに前記特定遊技状態を発生させる遊技制御手段とを含み、

前記可変表示制御手段は、前記複数の可変表示部のうちの任意の可変表示部の複数の表示部に表示された識別情報の組合せのうちの一部の表示部に表示された識別情報を他の前記可変表示部の一部の表示部に移動させて表示させる可変表示部間移動演出手段を含み、

前記遊技制御手段は、前記複数の可変表示部のうちのいずれかの可変表示部の表示結果が特定の識別情報の組合せになったことに伴って遊技者に付与される遊技上の利益の大きさを、特定の識別情報の組合せになった可変表示部とは異なる他の可変表示部の表示結果により制御する付与利益制御手段を含むことを特徴とする、遊技機。

【請求項２】

前記付与利益制御手段は、前記特定遊技状態の発生に伴って遊技者に付与される遊技上の利益の大きさを制御することを特徴とする、請求項１記載の遊技機。

【請求項３】
前記付与利益制御手段は、前記特定遊技状態の発生確率を変動させることによって遊技者にもたらされる遊技上の利益の大きさを制御することを特徴とする、請求項１記載の遊技機。
【請求項４】
打玉が打込まれる遊技領域と、
該遊技領域に設けられ、打玉が入賞可能な複数の始動入賞領域とをさらに含み、
前記可変表示制御手段は、前記複数の始動入賞領域のうちのある１つの始動入賞領域への打玉の入賞に基づいて複数の前記可変表示部の表示結果を導出表示させる制御を行なうことを特徴とする、請求項１に記載の遊技機。
【請求項５】
遊技者にとって有利となる第１の状態と遊技者にとって不利となる第２の状態とに変化可能な可変入賞球装置をさらに含み、
前記遊技制御手段は、前記複数の可変表示部のうちのいずれの可変表示部の複数の表示部に表示された表示結果が前記特定の識別情報の組合せになったときであっても、共通の前記可変入賞球装置を第１の状態に制御することにより前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする、請求項１～請求項４のいずれかに記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
本発明は、たとえば、パチンコ遊技機やコイン遊技機あるいはスロットマシン等で代表される遊技機およびパチンコ遊技機やコイン遊技機等で代表される弾球遊技機に関し、詳しくは、予め定められた特定遊技状態の発生により遊技者にとって有利な遊技状態となる遊技機、および、打玉を遊技領域に打込んで遊技が行なわれ、予め定められた特定遊技状態の発生により遊技者にとって有利な遊技状態となる弾球遊技機に関する。
【０００２】
【従来の技術】
この種の遊技機および弾球遊技機において、従来から一般的に知られているものに、たとえば、遊技領域に打込まれた打玉が始動入賞領域に入賞する等によって予め定められた表示結果導出条件が成立したことにより、複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置の表示結果が導出表示され、その表示結果が予め定められた特定の表示態様となった場合に特定遊技状態が発生して遊技者にとって有利な遊技状態となるように構成されていた。
【０００３】
【発明が解決しようとする課題】
一方、この種の従来の遊技機および弾球遊技機は、可変表示部の表示結果が予め定められた特定の表示態様になった場合に特定遊技状態が発生するように定められた可変表示装置が１個しか設けられていなかったために、その１個の可変表示装置の可変表示部による可変表示が単調となりがちであり、今一歩変化に富んだ面白味のある可変表示遊技を提供することができないという欠点があった。
【０００４】
本発明は、係る実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、可変表示装置の可変表示部による可変表示を変化に富んだ面白味のあるものにして遊技の興趣を向上させることである。
【０００６】
【課題を解決するための手段】
請求項１に記載の本発明は、予め定められた特定遊技状態の発生により遊技者にとって有利な遊技状態となる遊技機であって、
複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の表示部を、各々が備えた複数の可変表示部と、

該複数の可変表示部を制御する可変表示制御手段と、
前記複数の可変表示部のうちのいずれの可変表示部であっても、該可変表示部の複数の表示部の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組合せになったときに前記特定遊技状態を発生させる遊技制御手段とを含み、
前記可変表示制御手段は、前記複数の可変表示部のうちの任意の可変表示部の複数の表示部に表示された識別情報の組合せのうちの一部の表示部に表示された識別情報を他の前記可変表示部の一部の表示部に移動させて表示させる可変表示部間移動演出手段を含み、
前記遊技制御手段は、前記複数の可変表示部のうちのいずれかの可変表示部の表示結果が特定の識別情報の組合せになったことに伴って遊技者に付与される遊技上の利益の大きさを、特定の識別情報の組合せになった可変表示部とは異なる他の可変表示部の表示結果により制御する付与利益制御手段を含むことを特徴とする。

【０００７】
請求項２に記載の本発明は、請求項１に記載の発明の構成に加えて、前記付与利益制御手段は、前記特定遊技状態の発生に伴って遊技者に付与される遊技上の利益の大きさを制御することを特徴とする。

【０００８】
請求項３に記載の本発明は、請求項１に記載の発明の構成に加えて、前記付与利益制御手段は、前記特定遊技状態の発生確率を変動させることによって遊技者にもたらされる遊技上の利益の大きさを制御することを特徴とする。

【０００９】
請求項４に記載の本発明は、請求項１に記載の発明の構成に加えて、打玉が打込まれる遊技領域と、
該遊技領域に設けられ、打玉が入賞可能な複数の始動入賞領域とをさらに含み、
前記可変表示制御手段は、前記複数の始動入賞領域のうちのある１つの始動入賞領域への打玉の入賞に基づいて複数の前記可変表示部の表示結果を導出表示させる制御を行なうことを特徴とする。
請求項５に記載の本発明は、請求項１～請求項４のいずれかに記載の発明の構成に加えて、遊技者にとって有利となる第１の状態と遊技者にとって不利となる第２の状態とに変化可能な可変入賞球装置をさらに含み、
前記遊技制御手段は、前記複数の可変表示部のうちのいずれの可変表示部の複数の表示部に表示された表示結果が前記特定の識別情報の組合せになったときであっても、共通の前記可変入賞球装置を第１の状態に制御することにより前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする。

【００１１】
【作用】
請求項１に記載の本発明によれば、複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の表示部を、各々が備えた複数の可変表示部を有し、その複数の可変表示部のうちのいずれの可変表示部であっても、該可変表示部の複数の表示部の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組合せになったときに、遊技者にとって有利な遊技状態となる特定遊技状態が発生する。可変表示制御手段が含んでいる可変表示部間移動演出手段の働きにより、複数の可変表示部のうちの任意の可変表示部の複数の表示部に表示された識別情報の組合せのうちの一部の表示部に表示された識別情報が他の可変表示部の一部の表示部に移動して表示される。そして、付与利益制御手段の働きにより、前記複数の可変表示部のうちのいずれかの可変表示部の表示結果が特定の識別情報の組合せになったことに伴って遊技者に付与される遊技上の利益の大きさが、特定の識別情報の組合せになった可変表示部とは異なる他の可変表示部の表示結果に従って制御される。

【００１２】
請求項２に記載の本発明によれば、請求項１に記載の発明の作用に加えて、前記付与利益制御手段が、前記特定遊技状態の発生に伴って遊技者に付与される遊技上の利益の大きさを制御する。

【００１３】
請求項３に記載の本発明によれば、請求項１に記載の発明の作用に加えて、前記付与利益制御手段が、前記特定遊技状態の発生確率を変動させることによって遊技者にもたらされる遊技上の利益の大きさを制御する。
【００１４】
請求項４に記載の本発明によれば、請求項１に記載の発明の作用に加えて、複数の始動入賞領域のうちのある１つの始動入賞領域への打玉の入賞に基づいて複数の前記可変表示部の表示結果を導出表示させる制御が行なわれる。
請求項５に記載の本発明は、請求項１～請求項４のいずれかに記載の発明の作用に加えて、遊技者にとって有利となる第１の状態と遊技者にとって不利となる第２の状態とに変化可能な可変入賞球装置が備えられており、複数の可変表示部のうちのいずれの可変表示部の複数の表示部に表示された表示結果が特定の識別情報の組合せになったときであっても、共通の可変入賞球装置が第１の状態に制御されることにより特定遊技状態が発生する。
【００１５】
【発明の実施の形態】
次に、本発明の実施の形態を図面に基づいて詳細に説明する。なお、本実施の形態では、遊技機および弾球遊技機の一例としてパチンコ遊技機を取り上げて説明するが、本発明はこれに限らず、コイン遊技機あるいはスロットマシン等であってもよく、予め定められた特定遊技状態の発生により遊技者にとって有利な遊技状態となる遊技機、および、打玉を遊技領域に打込んで遊技が行なわれ、予め定められた特定遊技状態の発生により遊技者にとって有利な遊技状態となる弾球遊技機であればすべて対象となる。
【００１６】
図１は、遊技機の一例のパチンコ遊技機の遊技盤面を示す正面図である。このパチンコ遊技機には、遊技者が打球操作するための打球操作ハンドル（図示せず）が設けられており、この打球操作ハンドルを遊技者が操作することにより、パチンコ玉を１つずつ遊技盤１２の前面に形成された遊技領域１３内に打込むことができる。
【００１７】
この遊技領域１３内には、図柄等からなる複数種類の識別情報を可変表示して表示状態が変化可能な可変表示装置１が設けられている。この可変表示装置１は、識別情報をスクロール表示してその表示状態が変化可能な第１画像表示装置２Ａと第２画像表示装置２Ｂとを有しており、図１では、それぞれの画像表示装置による画像表示部である可変表示部２Ａ，２Ｂが示されている。
【００１８】
この第１可変表示部２Ａと第２可変表示部２Ｂには、識別情報の一例の図柄が可変表示されるとともに、キャラクタ画像や他の種類の画像を適宜表示することが可能である。ここで、キャラクタ画像とは、第１画像表示部２Ａ，第２画像表示部２Ｂにより表示される人間，動物，図形あるいは物等を表わす映像をいう。
【００１９】
遊技領域１３には、第１始動入賞孔４Ａ，第２始動入賞孔４Ｂ，第３始動入賞孔４Ｃが設けられており、それぞれの始動入賞孔４Ａ，４Ｂ，４Ｃに入賞した始動入賞玉が始動入賞玉検出スイッチ４ａ，４ｂ，４ｃ（４ｂ，４ｃは図１には示さず）により検出される。
【００２０】
第１始動入賞孔４Ａに入賞した始動入賞玉が第１始動入賞玉検出スイッチ４ａにより検出されれば、第１可変表示部２Ａと第２可変表示部２Ｂとが両者一斉に可変開始し、まず第１可変表示部２Ａの左可変表示部２ａが停止して少し遅れて第２可変表示部２Ｂの左可変表示部２ｈが停止し、次に第１可変表示部２Ａの右可変表示部２ｇが停止した後少し遅れて第２可変表示部２Ｂの右可変表示部２ｂが停止し、次に第１可変表示部２Ａの中可変表示部２ｃが停止した後少し遅れて第２可変表示部２Ｂの中可変表示部２ｆが停止する。そして、それら両可変表示部２Ａ，２Ｂのうちのいずれかの可変停止時の表示結果が、特定

の表示態様（たとえば７７７）となれば、特定遊技状態が発生して可変入賞球装置５０の開閉板５ａが開成して打玉が入賞可能な遊技者にとって有利な第１の状態となる。一方、打玉が第２始動入賞孔４Ｂに入賞してその始動入賞玉が第２始動入賞玉検出スイッチ４ｂにより検出されれば、第１可変表示部２Ａのみが可変開始し、左，右，中の可変表示部の順に停止制御される。その停止した可変表示結果が特定の表示態様（たとえば７７７）になれば、前述と同様に可変入賞球装置５０が第１の状態に制御される。打玉が第３始動入賞孔４Ｃに入賞してその始動入賞玉が第３始動入賞玉検出スイッチ４ｃにより検出されれば、第２可変表示部２Ｂが可変開始した後、左，右，中の可変表示部の順で停止制御され、停止時の表示態様が特定の表示態様（たとえば７７７）になれば、前述と同様に可変入賞球装置５０が第１の状態に制御される。

【００２１】

第１可変表示部２Ａや第２可変表示部２Ｂの可変表示中においては、後述するようにリーチ表示状態が発生する場合がある。ここで、リーチの定義を説明する。リーチとは、表示状態が変化可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置が複数の可変表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が予め定められた特定の表示態様の組合せになった場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生する遊技機において、前記複数の表示結果の一部がまだ導出表示されていない段階で、既に導出表示されている表示結果が前記特定の表示態様の組合せとなる条件を満たしている表示状態をいう。また、別の表現をすれば、リーチとは、表示状態が変化可能な可変表示部を複数有する可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様の組合せになった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機において、前記可変表示装置の表示結果がまだ導出表示されていない段階で、前記特定の表示態様の組合せが表示されやすい可変表示状態になったと遊技者に思わせるための表示状態をいう。そして、たとえば、前記特定の表示態様の組合せが揃った状態を維持しながら複数の前記可変表示部による可変表示を行なう状態もリーチ表示状態に含まれる。

【００２２】

可変入賞球装置５０は、通常時は開閉板５ａが閉成して打玉が入賞不可能な遊技者にとって不利な第２の状態となっているが、大当り状態が発生すればソレノイド８が励磁されて開閉板５ａが開成して入賞開口５が開放された第１の状態となる。この可変入賞球装置５０の第１の状態は、所定期間（たとえば３０秒間）の経過あるいは所定個数（たとえば１０個）の打玉の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立したことにより終了して第２の状態となる。この入賞開口５内に入賞したパチンコ玉が特定入賞玉検出スイッチ６，入賞玉検出スイッチ７により検出され、その検出個数は入賞個数表示器９により表示される。また、第１の状態となっている可変入賞球装置５０内に入賞したパチンコ玉が予め定められた特定入賞領域（Ｖポケット）に入賞すれば、その特定入賞玉が特定入賞玉検出スイッチ６により検出され、その回の可変入賞球装置５０の第１の状態が終了するのを待って再度可変入賞球装置５０を第１の状態に駆動制御する繰り返し継続制御が行なわれる。この繰り返し継続制御の上限回数はたとえば１６回と定められている。

【００２３】

第１可変表示部２Ａまたは第２可変表示部２Ｂが可変表示中に、その可変表示中の可変表示部を可変開始させるように定められた始動入賞孔４Ａ，４Ｂまたは４Ｃに打玉が入賞すれば、その各始動入賞が別々に記憶されて、可変表示中の可変表示部２Ａまたは２Ｂが可変停止した後再度可変開始できる状態になるまで待ってその始動入賞記憶に基づいて第１可変表示部２Ａまたは第２可変表示部２Ｂが再度可変開始される。この始動入賞記憶の上限値はたとえば「４」と定められており、現時点における第１始動入賞孔４Ａに関する始動入賞記憶数が第１始動入賞記憶数表示器１０Ａにより表示され、現時点における第２始動入賞孔４Ｂに関する始動入賞記憶数が第２始動入賞記憶数表示器１０Ｂにより表示され、現時点における第３始動入賞孔４Ｃに関する始動入賞記憶数が第３始動入賞記憶数表示器１０Ｃにより表示される。たとえば、第１可変表示部２Ａが可変表示中に打玉が第２始動入賞孔４Ｂに入賞すれば、その第１始動入賞が記憶されて第１始動入賞記憶数表示器１

０Ａの表示が１つ加算更新されて表示される。また第２可変表示部２Ｂが可変表示中に打玉が第３始動入賞孔４Ｃに入賞すれば、第２始動入賞記憶数表示器１０Ｂが１つ加算更新された状態で表示される。また、たとえば第１可変表示部２Ａまたは第２可変表示部２Ｂが可変表示中に打玉が第１始動入賞孔４Ａに入賞すれば、第１始動入賞記憶数表示器１０Ａが１つ加算更新された状態の表示になる。

【００２４】

遊技領域１３内には、さらに通常入賞口３ａ～３ｅが設けられているとともに、各種の装飾ランプや装飾ＬＥＤ１４，１５，１６が設けられている。遊技領域１３内に打込まれたパチンコ玉がいずれの入賞領域や可変入賞球装置にも入賞しなかった場合にはアウト玉としてアウト口１１から回収される。

【００２５】

なお、第１可変表示部２Ａ，第２可変表示部２Ｂは、液晶表示装置を用いたものに限らず、ＣＲＴ表示装置、プラズマ表示装置またはマトリックスＬＥＤ表示装置等の画像を表示するその他の表示装置を用いたもの、さらには回転ドラム式のものでもよい。さらに、可変入賞球装置５０の第２の状態は、打玉の入賞が可能ではあるが入賞困難なものであってもよい。

【００２６】

図２は、パチンコ遊技機に用いられる制御回路を示すブロック図である。パチンコ遊技機の制御回路は、各種機器を制御するためのプログラムに従って遊技機制御を行なうための基本回路２４と、始動入賞玉検出スイッチ４ａ，４ｂ，４ｃと特定入賞玉検出スイッチ６と入賞玉検出スイッチ７とからの検出信号をメイン基本回路２４に与えるためのスイッチ回路２２と、メイン基本回路２４の指令に従ってソレノイド８を駆動するソレノイド駆動回路２６と、メイン基本回路２４から与えられるデータに従って、大当りが発生した旨を示す大当り情報や可変表示装置１の可変表示に利用された始動入賞玉の個数を表わす有効始動情報をホストコンピュータであるホール用管理コンピュータ等に対して出力する情報出力回路２８と、メイン基本回路２４から与えられるデータに従って第１始動入賞記憶表示器１０Ａ，第２始動入賞記憶表示器１０Ｂ，第３始動入賞記憶表示器１０Ｃ，Ｖ表示ＬＥＤ１７，入賞個数表示器９，各種装飾用のランプやＬＥＤ１６を駆動するためのＬＥＤ回路２３とを含む。さらに、基本回路２４には、制御用プログラム等を記憶しているＲＯＭ３１と、そのプログラムに従って制御動作を行なうためのＣＰＵ３０と、ＲＡＭ３２と、Ｉ／Ｏポート３３、さらにはクロック発生回路（図示せず）とが設けられている。

【００２７】

さらに、メイン基本回路２４には、電源投入時にメイン基本回路２４をリセットするための初期リセット回路１９と、メイン基本回路２４に対し定期的（たとえば２ｍｓｅｃ毎）にリセットパルスを与え、所定のゲーム制御用プログラムを先頭から繰り返し実行するための定期リセット回路２０と、メイン基本回路２４から与えられるアドレス信号をデコードし、メイン基本回路２４内に含まれるＲＯＭ３１，ＲＡＭ３２，Ｉ／Ｏポート３３等のいずれか１つを選択するための信号を出力するためのアドレスデコード回路１８と、メイン基本回路２４から与えられる音データに従ってスピーカ２１０を駆動し、効果音等を発生させるための音発生，増幅回路２１等が接続されている。さらに、パチンコ遊技機の制御回路には、ＡＣ２４Ｖの交流電源に接続され、複数種類の直流の電圧を発生させる電源回路２９が含まれている。

【００２８】

さらに、制御回路には、基本回路２４からの可変表示制御指令信号に従って可変表示装置１の第１画像表示装置２Ａ，第２画像表示装置２Ｂに対し可変表示制御信号を与える液晶表示回路２５Ａ，２５Ｂが設けられている。また第１画像表示装置２Ａ，第２画像表示装置２Ｂは、それぞれ、サブＣＰＵ３４Ａ，３４Ｂ、ＲＯＭ３５Ａ，３５Ｂ、およびＲＡＭ３６Ａ，３６Ｂを備えている。ＲＯＭ３５Ａ，３５Ｂには、可変表示装置１により表示される識別情報の一例の図柄の画像データ、キャラクタ画像の画像データあるいはアニメーション画像の画像データ等のデータが記憶されている。

【００２９】
ＲＡＭ３６Ａ，３６Ｂは、画像表示を行なうための作業領域等として用いられる。サブＣＰＵ３４Ａ，３４Ｂは、液晶表示回路２５Ａ，２５Ｂから受けた可変表示指令信号に従って、ＲＯＭ３５Ａ，３５Ｂに記憶されている画像表示用のプログラムおよびデータに基づいて、ＲＡＭ３６Ａ，３６Ｂを作業領域として使用しながら画像表示制御を行なう。具体的には、受け取った可変表示制御信号に応答して、ＲＯＭ３５Ａ，３５Ｂから画像表示用のデータを呼出し、そのデータに対して、画像表示のための割付けおよび加工等の処理を行ない、画像表示を行なうためのデータを作成し、その作成したデータに基づいて、第１画像表示装置２Ａ，第２画像表示装置２Ｂに図柄の画像、キャラクタ画像あるいはアニメーション画像等を表示する制御を行なう。

【００３０】
図３は、遊技制御，可変表示制御等に用いられる各種ランダムカウンタを説明するための説明図である。このランダムカウンタは、以下に示す１２種類が代表例として挙げられる。それぞれのランダムカウンタは、前述した基本回路２４によりカウント動作される。

【００３１】
ここで、前述の基本回路２４に設けられたＣＰＵ３０は、定期的（２ｍｓｅｃ毎）に定期リセット回路２０からリセット信号が入力され、プログラムを先頭から実行してその最後まで実行した状態でリセット待ち状態となっており、前記リセット信号が入力されることにより再度プログラムを先頭から実行し直すことを繰り返し、リセット信号の入力毎にプログラムを先頭から最後まで実行することを繰り返すことにより、パチンコ遊技機の遊技状態を制御できるように構成されている。

【００３２】
Ｃ　ＲＮＤ１は、第１可変表示部２Ａの表示結果に従った大当り状態（特定遊技状態）である第１大当り状態を発生させるか否かを事前に決定するために用いられ、「０」からカウントアップしてその上限である「４９９」までカウントアップし、再度「０」からカウントアップし直すように構成されている。このＣ
ＲＮＤ１は、２ｍｓｅｃ毎に「１」ずつ加算更新される。

【００３３】
Ｃ　ＲＮＤ２は、第２可変表示部２Ｂの可変表示結果に従った大当り状態（特定遊技状態）である第２大当り状態を発生させるか否かを事前に決定するために用いられ、「０」からカウントアップしてその上限である「３９９」までカウントアップし、再度「０」からカウントアップし直すように構成されている。このＣ　ＲＮＤ２は、２ｍｓｅｃ毎に「１」ずつ加算更新されるように構成されている。

【００３４】
１Ｃ　ＲＮＤ　Ｌは、第１可変表示部２Ａの左図柄可変表示部の停止時に表示される左図柄を事前に決定するために用いられる。この１Ｃ　ＲＮＤ　Ｌは、「０」からカウントアップしてその上限である「１４」までカウントアップした後、再度「０」からカウントアップし直されるものである。

【００３５】
１Ｃ　ＲＮＤ　Ｃは、第１可変表示部２Ａの中図柄可変表示部の停止時に表示される中図柄を事前に決定するために用いられる。この１Ｃ　ＲＮＤ　Ｃは、「０」からカウントアップしてその上限である「１４」までカウントアップし、その後再度「０」からカウントアップし直されるものである。

【００３６】
１Ｃ　ＲＮＤ　Ｒは、第１可変表示部２Ａの右図柄可変表示部の停止時に表示される右図柄を事前に決定するために用いられる。この１Ｃ　ＲＮＤ　Ｒは、「０」からカウントアップしてその上限である「１４」までカウントアップし、再度「０」からカウントアップし直すように構成されている。

【００３７】
２Ｃ　ＲＮＤ　Ｌは、第２可変表示部２Ｂの左図柄可変表示部の停止時に表示される左図

柄を事前に決定するために用いられる。この２Ｃ　ＲＮＤ　Ｌは、「０」からカウントアップしてその上限である「１４」までカウントアップした後、再度「０」からカウントアップし直される。

【００３８】

２Ｃ　ＲＮＤ　Ｃは、第２可変表示部２Ｂの中図柄可変表示部の停止時に表示される中図柄を事前に決定するために用いられる。この２Ｃ　ＲＮＤ　Ｃは、「０」からカウントアップしてその上限である「１４」までカウントアップし、その後再度「０」からカウントアップし直されるものである。

【００３９】

２Ｃ　ＲＮＤ　Ｒは、第２可変表示部２Ｂの右図柄可変表示部の停止時に表示される右図柄を事前に決定するために用いられる。この２Ｃ　ＲＮＤ　Ｒは、「０」からカウントアップしてその上限である「１４」までカウントアップした後、再度「０」からカウントアップし直される。

【００４０】

１Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ１は、第１可変表示部２Ａによるリーチ表示をするか否かを事前に決定するためのものであり、「０」からカウントアップしてその上限である「１５」までカウントアップした後、再度「０」からカウントアップし直される。

【００４１】

１Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ２は、第１可変表示部２Ａによるリーチ表示の種類を決定するために用いられるものである。この１Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ２は、「０」からカウントアップしてその上限である「１」までカウントアップした後、再度「０」からカウントアップし直される。

【００４２】

２Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ１は、第２可変表示部２Ｂによるリーチ表示をするか否かを事前に決定するためのものであり、「０」からカウントアップしてその上限である「１５」までカウントアップした後、再度「０」からカウントアップし直されるものである。

【００４３】

２Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ２は、第２可変表示部２Ｂによるリーチ表示の種類を決定するために用いられるものであり、「０」からカウントアップしてその上限である「１」までカウントアップした後、再度「０」からカウントアップし直される。

【００４４】

第１可変表示部２Ａ，第２可変表示部２Ｂにより表示されるリーチの種類は、ノーマルリーチとスーパーリーチとの２種類用意されており、１Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ２のカウント値が「０」のときには第１可変表示部２Ａによりノーマルリーチが表示され、「１」のときには第１可変表示部２Ａによりスーパーリーチが表示される。また、２Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ２によるカウント値が「０」のときには第２可変表示部２Ｂによりノーマルリーチが表示され、「１」のときには第２可変表示部２Ｂによりスーパーリーチが表示される。このノーマルリーチやスーパーリーチは、後述する。

【００４５】

なお、前述したように、各図柄決定用のランダムカウンタは、０～１４の１５種類のカウント値となるために、それぞれのカウント値に対応する１５種類の図柄（数字等からなる）が、それぞれの可変表示部２Ａ，２Ｂの各可変表示部２ａ，２ｃ，２ｇ，２ｈ，２ｆ，２ｂにより表示される。そして、各可変表示部２Ａ，２Ｂのいずれかにおいて、ぞろめの図柄が停止表示されれば、大当り状態（特定遊技状態）となる。なお、そのぞろめの図柄のうち、７のぞろめ，３のぞろめ，５のぞろめ，１のぞろめのうちのいずれかが停止表示されれば、以降大当り状態の発生確率が向上した確率変動状態となる。この確率変動状態は、２回大当りが発生することにより終了する。

【００４６】

図４は、大当りを発生させるか否かを事前決定するためのプログラムを示す概略フローチャートである。

【００４７】

図４（ａ）は、第１可変表示部２Ａの表示結果に関する大当りの発生を事前決定するためのフローチャートであり、まずステップ（以下単にＳという）Ａ１により、Ｃ　ＲＮＤ１の抽出値が「４」であるか否かの判断がなされる。このＣＲＮＤ１は、第１始動入賞玉検出スイッチ４ａまたは第２始動入賞玉検出スイッチ４ｂの検出出力があったときにそのカウント値が抽出される。そしてその抽出されたカウント値（乱数）が「４」である場合にはＳＡ２に進み、第１大当りを発生させることが事前決定される。なお、前述した確率変動時においては、ＣＲＮＤ１の抽出値が４，１０４，２０４，３０４，４０４のうちのいずれかであれば、ＳＡ１によりＹＥＳの判断がなされてＳＡ２に進み、第１大当りが発生されることが事前決定される。

【００４８】

第１大当りを発生させることが事前決定された場合には、ＳＡ３に進み、１ＣＲＮＤ　Ｒ２の抽出値が「１」であるか否かの判断がなされる。「１」である場合には、前述したようにスーパーリーチが第１可変表示部２Ａにより表示されるために、ＳＡ５に進み、第２可変表示部２Ｂの中図柄２ｆと同じ図柄のぞろめとなるように大当り図柄が事前決定される。これは、スーパーリーチが表示される場合には図１１で後述するように、第２可変表示部２Ｂの中図柄と同じ図柄のぞろめが大当り図柄となるためである。

【００４９】

１Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ２の抽出値が「０」であった場合にはスーパーリーチが表示されずノーマルリーチが表示されるために、ＳＡ４に進み、１Ｃ　ＲＮＤ　Ｌの抽出値に対応する図柄を、左図柄，中図柄，右図柄として事前決定する。

【００５０】

一方、Ｃ　ＲＮＤ１の抽出値が「４」でなかった場合あるいは、確率変動時にはその抽出値が４，１０４，２０４，３０４，４０４のいずれでもなかった場合には、ＳＡ６に進み、外れが事前決定される。そしてＳＡ７に進み、１Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ１の抽出値が「０」であるか否かの判断がなされ、「０」の場合には第１可変表示部２Ａによりリーチが表示されないためにＳＡ１０に進む。一方、ＳＡ７により、１Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ１の抽出値が「０」であった場合にはリーチを表示することが事前決定され、ＳＡ８に進み、１Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ２の抽出値が「１」であるか否かの判断がなされる。そしてその抽出値が「０」の場合にはノーマルリーチが表示されるためにＳＡ１０に進む。ＳＡ１０では、１Ｃ　ＲＮＤ　Ｌ，Ｃ，Ｒの各ランダムカウンタの抽出値により、それぞれの可変表示部２ａ，２ｃ，２ｇの予定停止図柄が事前決定される。

【００５１】

一方、１Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ２の抽出値が「１」の場合には、第１可変表示部２Ａによりスーパーリーチを表示することが事前決定されるために、ＳＡ９に進み、第２可変表示部２Ｂの中図柄２ｆと同じ図柄を左図柄２ａと右図柄２ｇとにセットし、１Ｃ　ＲＮＤ　Ｃの抽出値により中図柄２ｃを事前決定する処理がなされる。

【００５２】

なお、ＳＡ１０，ＳＡ９の図柄決定の際に、偶然大当り図柄（ぞろめの図柄）と一致する場合には、中図柄を決定するランダムカウンタ１Ｃ　ＲＮＤ　Ｃのデータに１を加算する処理がなされ、強制的にぞろめが揃わないように制御される。

【００５３】

図４（ｂ）は、第２可変表示部２Ｂの表示結果による第２大当りを発生させるか否かを決定するプログラムのフローチャートである。まずＳＢ１により、ＣＲＮＤ２の抽出値が「４」であるか否かの判断がなされ、「４」である場合にはＳＢ２に進み、第２大当りを発生させることが事前決定される。一方、確率変動時においては、Ｃ　ＲＮＤ２の抽出値が４，１０４，２０４，３０４のいずれかであった場合にＳＢ２に進み、第２大当りを発生させることが事前決定される。

【００５４】

そして第２大当りを発生させることが事前決定された場合には、図４（ａ）で説明したのと同様に、２Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ２の抽出値により、スーパーリーチを表示させるか否かが事

前決定され、表示させる場合にはＳＢ５により、第１可変表示部の中図柄と同じ図柄により大当り図柄を決定し、スーパーリーチを表示させない場合には、ＳＢ４により、２Ｃ　ＲＮＤ　Ｌの抽出値により大当り図柄を決定する処理がなされる。

【００５５】

一方、Ｃ　ＲＮＤ２の抽出値が「４」でなかった場合あるいは確率変動時においては４，１０４，２０４，３０４のいずれでもなかった場合にはＳＢ６に進み、外れが事前決定される。そして、外れが事前決定された場合には、図４（ａ）で説明したのと同様に、リーチを表示させない場合あるいはスーパーリーチを表示させない場合に、ＳＢ１０により、２Ｃ　ＲＮＤ　Ｌ，Ｃ，Ｒの各抽出値により外れ図柄が事前決定され、スーパーリーチを表示させる場合には、ＳＢ９により、第１可変表示部の中図柄と同じ図柄を左図柄と右図柄にセットし、２Ｃ　ＲＮＤ　Ｃの抽出値により中図柄を事前決定する処理がなされる。

【００５６】

図５は、可変表示装置の可変表示制御のプログラムを示すフローチャートである。Ｓ１により、第１始動入賞孔４Ａに打玉が入賞して第１始動入賞記憶があるか否かの判断がなされ、ない場合にはＳ２に進み、第２始動入賞孔４Ｂへの打玉の入賞に基づいた第２始動入賞記憶があるか否かの判断がなされ、ない場合にはＳ３に進み、第３始動入賞孔４Ｃへの打玉の入賞に基づいた第３始動入賞記憶があるか否かの判断がなされ、ない場合にはこの可変表示制御のサブルーチンプログラムが終了する。なお、第１始動入賞記憶や第２始動入賞記憶あるいは第３始動入賞記憶は、それらの始動入賞記憶が全くない状態すなわち始動入賞記憶が「０」の状態で、打玉がいずれかの始動入賞孔４Ａ，４Ｂ，４Ｃに入賞すれば、一旦対応する始動入賞記憶がなされた後にその始動入賞記憶に基づいて可変表示が開始されかつ始動入賞記憶が減算されて「０」となるのである。

【００５７】

第１始動入賞記憶がある場合にはＳ１によりＹＥＳの判断がなされてＳ４に進み、第１，第２可変表示部２Ａ，２Ｂを可変開始する制御がなされ、Ｓ５により、第１，第２大当りを発生させることが事前決定されたか否かの判断がなされる。これは、図４に示したフローチャートのプログラムに従って行なわれ、第１，第２の両方とも大当りを発生させないと事前決定された場合にはＳ６に進み、リーチを発生させるか否かの判断がなされる。これは、１Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ１または２Ｃ　ＲＮＤ　Ｒ１の抽出値により前述したように判断され、リーチを発生させないと判断された場合にはＳ２５に進み、第１，第２可変表示部２Ａ，２Ｂを停止させる処理がなされる。

【００５８】

一方、リーチを発生させる場合にはＳ７に進み、スーパーリーチを発生させるか否かの判断がなされ、スーパーリーチを発生させない場合にはＳ２４に進み、ノーマルリーチを表示させる制御がなされた後Ｓ２５に進む。スーパーリーチを発生させる場合にはＳ８に進み、図１１，図１２で後述するように、第１，第２可変表示部２Ａ，２Ｂを一旦可変停止させた後、Ｓ９により、外れキャラクタリーチ表示を行なう。

【００５９】

Ｓ５の判断の結果、第１大当りを発生させることが事前決定されている場合にはＳ１０に進み、リーチを表示させるか否かの判断がなされ、リーチを表示させない場合にはＳ２５に進むが、リーチを表示させる場合にはＳ１１に進み、スーパーリーチを表示させるか否かの判断がなされ、スーパーリーチを表示させない場合にはＳ２４に進むが、スーパーリーチを表示させる場合にはＳ１２に進み、第１，第２可変表示部２Ａ，２Ｂを一旦停止させ、Ｓ１３に進み、図１１で説明するように第１当りキャラクタリーチ表示を行なった後Ｓ２２に進む。

【００６０】

Ｓ５の判断の結果、第２大当りを発生させることが事前決定されている場合にはＳ１４に進み、リーチを表示させるか否かの判断がなされ、リーチを表示させない場合にはＳ２５に進むが、リーチを表示させる場合にはＳ１５に進み、スーパーリーチを表示させるか否かの判断がなされ、スーパーリーチを表示させない場合にはＳ２４に進むが、スーパーリ

ーチを表示させる場合にはＳ１６に進み、第１，第２可変表示部２Ａ，２Ｂを一旦可変停止させた後、Ｓ１７により、図１２に基づいて後述する第２当りキャラクタリーチ表示を行なった後Ｓ２２に進む。

【００６１】

Ｓ５の判断の結果、第１，第２の両方の大当りを発生させることが事前決定されている場合にはＳ１８に進み、リーチを表示させるか否かの判断がなされ、リーチを表示させない場合にはＳ２５に進むが、リーチを表示させる場合にはＳ１９に進み、スーパーリーチを表示させるか否かの判断がなされ、スーパーリーチを表示させない場合にはＳ２４に進むが、スーパーリーチを表示させる場合にはＳ２０に進み、第１，第２可変表示部２Ａ，２Ｂを一旦可変停止させた後、Ｓ２１に進み、図１１で後述する両方当りキャラクタリーチ表示を行なった後Ｓ２２に進む。

【００６２】

Ｓ２２では、可変表示部２Ａ，２Ｂの可変停止時の大当り図柄は、確変図柄となっているか否かの判断がなされ、なっていない場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了するが、なっている場合にはＳ２３に進み、確変フラグをセットする処理がなされた後サブルーチンプログラムが終了する。この確変図柄は、大当り図柄すなわちぞろめの図柄のうち、７のぞろめ，３のぞろめ，５のぞろめあるいは１のぞろめのうちのいずれかのぞろめであった場合に確変図柄となり、確変フラグがセットされて、以降大当りの発生確率が向上した確率変動状態となる。

【００６３】

Ｓ２により第２始動入賞記憶があると判断された場合には、図６に示したＳ３２に進む。Ｓ３０では、第１可変表示部２Ａを可変開始させ、Ｓ３１により、第１大当りを発生させることが事前決定されているか否かの判断がなされる。そして第１大当りを発生させることが事前決定されていない場合にはＳ３９に進み、リーチを表示させるか否かの判断がなされ、リーチを表示させない場合にはＳ４０に進み、第１可変表示部２Ａを可変停止させてサブルーチンプログラムが終了する。

【００６４】

一方、Ｓ３９によりリーチを発生させると判断された場合にはＳ４１に進み、スーパーリーチを発生させるか否かの判断がなされ、スーパーリーチを発生させない場合にはＳ３５に進み、ノーマルリーチを表示させる制御がなされた後Ｓ３６により第１可変表示部２Ａの可変停止制御がなされる。このノーマルリーチの表示制御がなされることにより、左可変表示部２ａと右可変表示部２ｇとが同じ種類の図柄がそろうように停止制御された後、中可変表示部２ｃが通常よりゆっくりと長い期間可変表示して停止する。

【００６５】

一方、Ｓ４１により、スーパーリーチを発生させると判断された場合にはＳ４２に進み、第１可変表示部２Ａを一旦可変停止させた後Ｓ４３に進み、図１１に基づいて後述する外れキャラクタリーチ表示がなされた後サブルーチンプログラムが終了する。

一方、Ｓ３１により第１大当りを発生させることが事前決定されていると判断された場合にはＳ３２に進み、スーパーリーチを表示させるか否かの判断がなされ、スーパーリーチを表示させないと判断された場合にはＳ３５に進むが、スーパーリーチを表示させると判断された場合にはＳ３３に進み、第１可変表示部２Ａを一旦可変停止させた後Ｓ３４に進み、図１１に基づいて後述する第１当りキャラクタリーチ表示を行なってＳ３７に進む。

【００６６】

Ｓ３７では、第１可変表示部２Ａの可変停止時の表示図柄が確率変動図柄になっているか否かの判断がなされ、なっていない場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了するが、なっていると判断された場合にはＳ３８に進み、確変フラグをセットした後サブルーチンプログラムが終了する。

【００６７】

Ｓ３により第３始動入賞記憶があると判断された場合には、図７に示したＳ４５に進む。Ｓ４５では、第２可変表示部２Ｂを可変開始させ、Ｓ４６に進み、第２大当りを発生させ

ることが事前決定されているか否かの判断がなされ、事前決定されていない場合にはＳ５４に進み、図６と同様に、リーチを発生させない場合には第２可変表示部２Ｂを可変停止させ、リーチを発生させる場合にはＳ５６によりスーパーリーチを発生させるか否かの判断がなされ、スーパーリーチを発生させない場合にはＳ５０によりノーマルリーチを表示させてＳ５１により第２可変表示部２Ｂを可変停止させる。スーパーリーチを発生させる場合にはＳ５７により第２可変表示部２Ｂを一旦可変停止させた後Ｓ５８により外れキャラクタリーチ表示を行なう。

【００６８】

第２大当りを発生させることが事前決定されている場合には、図６の説明と同様に、Ｓ４７によりスーパーリーチを発生させるか否かの判断がなされ、スーパーリーチを発生させない場合にはノーマルリーチ表示を行ない、スーパーリーチを発生させる場合にはＳ４８により第２可変表示部２Ｂを一旦可変停止させた後Ｓ４９により、第２当りキャラクタリーチ表示が行なわれる。次にＳ５２により、第２可変表示部２Ｂの可変停止時の表示図柄が確率変動図柄であるか否かの判断がなされ、確率変動図柄の場合にはＳ５３により確変フラグがセットされる。

【００６９】

図８は、大当り状態（特定遊技状態）が発生したときの制御を示す大当り時制御のサブルーチンプログラムのフローチャートである。Ｓ６０により、大当り中であるか否かの判断がなされ、大当り中でない場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了するが、大当り中である場合にはＳ６１に進み、可変入賞球装置（アタッカ）の開成終了条件が成立したか否かの判断がなされる。この開成終了条件は、たとえば、アタッカ（可変入賞球装置）５０が開成して所定時間（３０秒間）経過したかまたは所定個数（１０個）の打玉が入賞したかのうちのいずれか早い方の条件が成立することにより開成終了条件が成立する。開成終了条件が成立していない場合にはＳ６５に進み、アタッカを開成する制御を行ない、Ｓ６８に進み、始動入賞が発生したか否かの判断がなされ、始動入賞が発生していない場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了する。

【００７０】

一方、アタッカ開成終了条件が成立したと判断された場合にはＳ６２に進み、可変入賞球装置５０の繰り返し継続制御がその継続上限回数Ｎに達したか否かの判断がなされ、達していない場合にはＳ６３に進み、インターバル期間が経過したか否かの判断がなされる。このインターバル期間は、アタッカ開成終了条件が成立して可変入賞球装置５０が一旦閉成状態となり、繰り返し継続条件の成立に伴って再度可変入賞球装置５０が第１の状態となるまでの期間のことであり、たとえば４秒程度の期間である。そして、インターバル期間が経過していないと判断された場合にはＳ６４により、アタッカ（可変入賞球装置）５０を閉成状態にしてＳ６８に進む。一方、インターバル期間が経過していると判断された場合にはＳ７０に進み、繰り返し継続条件が成立しているか否かの判断がなされ、成立していない場合にはＳ６６に進み、アタッカを閉成し、Ｓ６７により、大当りを終了させる処理がなされた後Ｓ６８に進む。一方、可変入賞球装置５０内に進入した打玉が特定入賞領域（Ｖポケット）に入賞して特定入賞玉検出スイッチ６により検出されて繰り返し継続条件が成立していれば、Ｓ７０によりＹＥＳの判断がなされてＳ６５に進み、アタッカを開成してＳ６８に進む。

【００７１】

また、Ｓ６２により、継続上限回数Ｎに達したと判断された場合にはＳ６６に進み、アタッカを閉成してＳ６７により大当りを終了させてＳ６８に進む。

【００７２】

Ｓ６８では、始動入賞が発生したか否かの判断がなされる。この大当り中に、打玉が始動入賞孔４Ａ，４Ｂ，４Ｃのいずれかに入賞すれば、Ｓ６８によりＹＥＳの判断がなされてＳ６９に進み、制御条件変更処理制御がなされる。

【００７３】

図９は、前記Ｓ６９に示した制御条件変更処理のサブルーチンプログラムを示すフローチ

ャートである。Ｓ７５により、第１大当り中であるか否かの判断がなされ、第１大当り中でなければＳ７６に進み、第２大当り中であるか否かの判断がなされ、第２大当り中でなければそのままサブルーチンプログラムは終了する。

【００７４】

一方、第１可変表示部２Ａの表示結果に従った第１大当りの発生中である場合にはＳ７９に進み、第２始動入賞孔４Ｂに打玉が入賞して第２始動入賞が発生したか否かの判断がなされ、発生していない場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了するが、発生している場合にはＳ８０に進み、第２可変表示部２Ａを可変開始させて変動制御させた後その表示結果を導出表示させる制御がなされる。次にＳ８１に進み、その第２可変表示部２Ｂの可変停止時の表示結果が所定の表示結果になったか否かの判断がなされ、なっていない場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了するが、図１０に示す所定の表示結果（７７７，３３３，５５５，１１１のいずれか）になったと判断された場合にはＳ８２に進む。

【００７５】

Ｓ８２では、既に確変フラグがセットされているか否かの判断がなされ、セットされていない場合にはＳ８４に進み、第１可変表示部２Ａを再可変表示させた後その表示結果を導出表示させる制御がなされ、Ｓ８５に進み、その可変停止時の停止図柄が確変図柄（７７７，３３３，５５５，１１１のいずれか）になったか否かの判断がなされ、なっていない場合にはそのままサブルーチンプログラムは終了するが、なっている場合にはＳ８６に進み、確変フラグをセットする処理がなされる。

【００７６】

一方、Ｓ８２により、既に確変フラグがセットされていると判断された場合にはＳ８３に進み、図１０に示す条件変更テーブルをルックアップして、アタッカ開成終了条件，継続上限回数Ｎを変更する処理がなされる。

【００７７】

第２可変表示部２Ｂの表示結果に従った第２大当りの発生中である場合には、Ｓ７６によりＹＥＳの判断がなされてＳ７７に進み、第３始動入賞が発生したか否かの判断がなされ、打玉が第３始動入賞孔４Ｃに入賞して第３始動入賞が発生したと判断された場合にはＳ７８に進み、第１可変表示部２Ａを可変開始させた後表示結果を導出表示させる制御がなされる。次にＳ８７に進み、その第１可変表示部２Ａの表示結果が図１０に示す所定の表示結果（７７７，３３３，５５５，１１１のいずれか）になったか否かの判断がなされ、所定の表示結果になったと判断された場合にはＳ８８に進み、確変フラグが既にセットされているか否かの判断がなされ、既にセットされている場合にはＳ８３に進むが、セットされていない場合にはＳ８９に進み、第２可変表示部２Ｂを再可変表示させた後表示結果を導出表示させる制御がなされてＳ８５に進む。

【００７８】

図１０は、Ｓ８３によりルックアップされる条件変更テーブルの記憶内容を説明する説明図である。この条件変更テーブルは、可変表示部２Ａ，２Ｂの可変停止時の停止図柄を添字として、アタッカ開成終了条件と繰り返し継続上限回数Ｎとをルックアップできるように構成されている。停止図柄が７７７の場合には、アタッカ開成終了条件として、可変入賞球装置５０内に打玉が１５個入賞した場合または可変入賞球装置５０が開成して４０秒間経過した場合のうちいずれか早い方の条件が成立することにより、アタッカ開成終了条件が成立する。また、可変入賞球装置５０の繰り返し継続上限回数Ｎが「２３」にセットされる。停止図柄が３３３の場合には、アタッカ開成終了条件として、１３個の入賞または３５秒の経過となり、継続上限回数Ｎが「２０」となる。停止図柄が５５５の場合には、アタッカ開成終了条件として１２個の入賞または３３秒の経過となり、継続上限回数Ｎが「１６」となる。停止図柄が１１１の場合には、アタッカ開成終了条件として１１個の入賞または３２秒の経過となり、継続上限回数Ｎが「１６」となる。

【００７９】

以上のように構成したために、一方の可変表示部（たとえば２Ａ）の可変停止の表示結果

に従って大当りとなっている最中に、他方の可変表示部（たとえば２Ｂ）を可変開始するための始動入賞が発生した場合には、その他方の可変表示部（たとえば２Ｂ）を可変表示させてその表示結果を導出表示する制御が行なわれ、その表示結果が図１０に示すような所定の表示結果となった場合には、既に確変フラグがセットされている場合にはアタッカ開成終了条件や継続上限回数Ｎを変更する制御がなされ、一方まだ確変フラグがセットされていない場合には、第１可変表示部（たとえば２Ａ）を再可変表示した後表示結果を導出表示させ、その表示結果が確変図柄になれば確変フラグをセットする処理がなされるのである。なお、この再可変表示の場合には、前記確変図柄が可変停止表示される確率を通常より高く（たとえば１／３程度）に制御してもよく、また、１００％の確率で確変図柄が停止表示されるようにしてもよい。

【００８０】

図１１は、第１可変表示部２Ａによるキャラクタリーチ表示（スーパーリーチ表示）を説明するための画面図である。この図１１は、Ｓ９，Ｓ１３，Ｓ４３により表示されるキャラクタリーチ表示を示している。左可変表示部と右可変表示部とが停止した段階で（ａ）に示すように第１可変表示部２Ａに７７のぞろめが表示されてリーチ表示状態となれば、中可変表示部も一旦停止制御され、その状態でたとえば７２７の表示状態となる。この第１可変表示部２Ａの表示状態は、図４（ａ）のＳＡ５で説明したように、第１可変表示部２Ａの左可変表示部２ａの予定停止図柄と右可変表示部２ｇの予定停止図柄とが、第２可変表示部２Ｂの中可変表示部２ｆの停止図柄と一致するように制御された結果である。この状態で、忍者の形を模したキャラクタ４９が第２可変表示部２Ｂの左側から現われ、（ｂ）に示すように、第１可変表示部２Ａの中可変表示部２ｃ上に飛び移る。そして、（ｃ）に示すように、キャラクタ４９がロープ４８を伸ばしてその先端に設けられているフック４７を第２可変表示部２Ｂの中可変表示部２ｆに引っかけ、ロープを引き上げて第２可変表示部２Ｂの中可変表示部２ｆを持ち上げる。そして、（ｄ）に示すように、第１可変表示部２Ａの中可変表示部２ｃの位置まで中可変表示部２ｆを持ち上げる。この中可変表示部２ｆを持ち上げる途中で、ロープ４８が切れる場合があり、その場合には中可変表示部２ｆが下方に落ちて、第１可変表示部２Ａが７７７の大当り図柄にはならず、外れキャラクタリーチ表示となる。この外れキャラクタリーチ表示は、Ｓ９，Ｓ４３により表示される。一方、ロープ４８が切れることなく最後まで中可変表示部２ｆを持ち上げることができれば、第１可変表示部２Ａに７７７の大当り図柄が表示される第１当りキャラクタリーチ表示となる。この第１当りキャラクタリーチ表示は、Ｓ１３，Ｓ３４に従って表示される。

【００８１】

次に、前記Ｓ２１による両方当りキャラクタリーチ表示を、図１１を利用して説明する。この両方当りキャラクタリーチ表示は、第１可変表示部２Ａと第２可変表示部２Ｂとの両方にリーチ状態が表示されるのであり、たとえば、第１可変表示部２Ａに７２７のリーチ表示がなされ、第２可変表示部２Ｂに３７３のリーチ表示がなされたと仮定する。この状態で、忍者からなるキャラクタ４９が第２可変表示部２Ｂの左側から登場し、第１可変表示部２Ａの中可変表示部２ｃに飛び移る。そして、前述と同様に、フック４７を中可変表示部２ｆに引っかけて持ち上げるのであり、第２可変表示部２Ｂの中可変表示部２ｆを持ち上げた状態でその中可変表示部２ｆに表示される次の図柄が「３」となり、しかも、ロープ４８が切れることなく「７」が表示された中可変表示部２ｆを第１可変表示部２Ａの中可変表示部２ｃにまで持ち上げる。その結果、第１可変表示部２Ａには、「７７７」の大当り表示がなされ、第２可変表示部２Ｂには、「３３３」の大当り表示がなされる。

【００８２】

図１２は、Ｓ１７，Ｓ４９，Ｓ５８により表示される第２キャラクタリーチ表示（スーパーリーチ表示）を説明する画面図である。（ａ）に示すように、左可変表示部と右可変表示部とが停止して第２可変表示部２Ｂに７７のリーチ状態が表示され、その後中可変表示部２ｆが停止制御される。この状態では、図４（ｂ）のＳＢ５に示すように、第２可変表示部２Ｂの左可変表示部２ｈと右可変表示部２ｂとの停止図柄が、第１可変表示部２Ａの

中可変表示部２ｃの図柄と一致するように制御されるのであり、その制御の結果が（ａ）のような表示状態となる。そして、第２可変表示部２ｂの左側から忍者を模したキャラクタ４９が登場し、（ｂ）に示すように、第１可変表示部２Ａの中可変表示部２ｃ上に飛び移る。

【００８３】

そして、（ｃ）に示すように、ロープ４８の先端に設けられたフック４７を第１可変表示部２Ａの中可変表示部２ｃに引っかけ、その中可変表示部２ｃを吊り下げた状態で下方に下ろす。そして、第２可変表示部２Ｂの中可変表示部２ｆの位置までロープ４８が切れることなく下ろせば、第２可変表示部２Ｂに７７７の大当り表示がなされることとなり、このキャラクタリーチ表示が第２当りキャラクタリーチ表示である。この第２当りキャラクタリーチ表示は、Ｓ１７，Ｓ４９に従って表示される。一方、中可変表示部２ｃを下ろす途中でロープ４８が切れた場合には、その中可変表示部２ｃが第２可変表示部２Ｂの中可変表示部２ｆの前方を通り過ぎてさらに下方にまで落ちて第２可変表示部２Ｂの表示領域外に消えてしまうのであり、その場合には第２可変表示部２Ｂに７７７の大当り図柄が揃わない外れ図柄となり、これが外れキャラクタリーチ表示であり、Ｓ９，Ｓ５８に従って表示される。

【００８４】

以上のように、ＳＡ５，ＳＢ５により、複数の可変表示部２Ａ，２Ｂのうちの一方の可変表示部の表示結果が他方の可変表示部の可変表示に影響するように当該他方の可変表示部が制御される。

【００８５】

次に、以上説明した実施の形態の特徴点や変形例等を以下に列挙する。

（１）　図１に示した第１始動入賞孔４Ａ，第２始動入賞孔４Ｂ，第３始動入賞孔４Ｃにより、遊技領域に設けられ、打玉が入賞可能な複数の入賞領域が構成されている。第２始動入賞孔４Ｂにより、打玉の入賞に基づいて第１可変表示部の表示結果を導出表示させるように定められた第２始動入賞領域が構成されている。第３始動入賞孔４Ｃにより、打玉の入賞に基づいて第２可変表示部の表示結果を導出表示させるように定められた第３始動入賞領域が構成されている。第１始動入賞孔４Ａにより、打玉の入賞に基づいて第１可変表示部と第２可変表示部との両方の表示結果を導出表示させるように定められた第１始動入賞領域が構成されている。

【００８６】

第１始動入賞玉検出スイッチ４ａにより、前記第１始動入賞領域に入賞した始動入賞玉を検出する第１始動入賞玉検出手段が構成されている。第２始動入賞玉検出スイッチ４ｂにより、前記第２始動入賞領域に入賞した始動入賞玉を検出する第２始動入賞玉検出手段が構成されている。第３始動入賞玉検出スイッチ４ｃにより、前記第３始動入賞領域に入賞した始動入賞玉を検出する第３始動入賞玉検出手段が構成されている。

【００８７】

第１始動入賞記憶数表示器１０Ａにより、前記第１始動入賞領域への始動入賞に伴う始動入賞記憶値を表示する第１始動入賞記憶表示手段が構成されている。前記第２始動入賞記憶表示器１０Ｂにより、前記第２始動入賞領域への始動入賞に伴う始動入賞記憶値を表示する第２始動入賞記憶表示手段が構成されている。前記第３始動入賞記憶表示器１０Ｃにより、前記第３始動入賞領域への始動入賞に伴う始動入賞記憶値を表示する第３始動入賞記憶表示手段が構成されている。

【００８８】

特定入賞玉検出スイッチ６により、可変入賞球装置の第１の状態を再度繰り返す繰り返し継続条件が成立したことを検出する繰り返し継続条件検出手段が構成されている。

【００８９】

（２）　基本回路２４，液晶表示回路２５Ａ，２５Ｂ，サブＣＰＵ３４Ａ，３４Ｂ，ＲＯＭ３５Ａ，３５Ｂ，ＲＡＭ３６Ａ，３６Ｂにより、第１可変表示部２Ａ，第２可変表示部２Ｂからなる複数の可変表示部を制御する可変表示制御手段が構成されている。なお、こ

の可変表示制御手段により制御される可変表示部は、２個に限らず、３個以上であってもよい。

【００９０】

（３） Ｃ ＲＮＤ１，Ｃ ＲＮＤ２により、特定遊技状態をランダムに発生させるための特定遊技状態発生用乱数発生手段が構成されている。Ｃ ＲＮＤ１により、第１可変表示部の表示結果に従った第１特定遊技状態をランダムに発生させるための第１特定遊技状態発生用乱数発生手段が構成されている。Ｃ ＲＮＤ２により、第２可変表示部の表示結果に従った第２特定遊技状態をランダムに発生させるための第２特定遊技状態発生用乱数発生手段が構成されている。１ＣＲＮＤ Ｒ１により、第１可変表示部にリーチ状態を表示させるか否かをランダムに決定するための第１リーチ決定用乱数発生手段が構成されている。２ＣＲＮＤ Ｒ１により、第２可変表示部にリーチ状態を表示させるか否かをランダムに決定するための第２リーチ決定用乱数発生手段が構成されている。

【００９１】

１Ｃ ＲＮＤ Ｒ２により、第１可変表示部に表示されるリーチ状態の種類をランダムに決定するための第１リーチ種類決定用乱数発生手段が構成されている。２Ｃ ＲＮＤ Ｒ２により、第２可変表示部に表示されるリーチ状態の種類をランダムに決定するための第２リーチ種類決定用乱数発生手段が構成されている。

【００９２】

（４） 図９に基づいて説明したように、複数の可変表示部のうちのある可変表示部の表示結果に従って特定遊技状態が発生している最中に、前記ある可変表示部以外の他の可変表示部を可変表示させるための始動入賞が発生した場合には、その他の可変表示部が可変表示制御されて表示結果が導出表示され、その表示結果が所定の表示結果になった場合には、確変フラグがセットされていない場合に前記ある可変表示部が再可変表示される。ゆえに、前記可変表示制御手段は、前記複数の可変表示部のうちのある可変表示部の表示結果が他の可変表示部の表示状態に影響するように当該他の可変表示部を制御する機能を有する。

【００９３】

また、前記ある可変表示部の表示結果に従って特定遊技状態が発生している最中に当該ある可変表示部以外の他の可変表示部を可変表示させるための始動入賞が発生した場合に、他の可変表示部が可変表示制御されて表示結果が導出表示され、その表示結果が所定の表示結果になった場合でかつ確変フラグがセットされている場合には、可変入賞球装置の開成終了条件や継続上限回数の変更制御がなされる。ゆえに、前記遊技制御手段は、前記複数の可変表示部のうちのいずれかの可変表示部の表示結果が特定の表示態様になったことに伴って遊技者に付与される遊技上の利益の大きさを、前記特定の表示結果になった可変表示部とは異なる他の可変表示部の表示結果に従って制御する付与利益制御手段を含む。この付与利益制御手段は、前記特定遊技状態の発生に伴って遊技者に付与される遊技上の利益の大きさを制御する機能を有する。また、前記付与利益制御手段は、前記特定遊技状態の発生確率を変動させることによって遊技者にもたらされる遊技上の利益の大きさを制御する機能を有する。

【００９４】

図１に基づいて説明したように、複数の始動入賞領域４Ａ，４Ｂ，４Ｃへの打玉の入賞状況と前記第１可変表示部２Ａ，第２可変表示部２Ｂのうちのどの可変表示部を可変開始させるかとの間に予め規則が定められている。そしてその規則に従って、第１可変表示部２Ａ，第２可変表示部２Ｂが可変開始制御される。ゆえに、前記可変表示制御手段は、前記複数の始動入賞領域への打玉の入賞状況と前記複数の可変表示部のどの可変表示部を可変開始させるかとの間に予め定められている規則に従って、前記複数の可変表示部を可変開始制御する機能を有する。

【００９５】

Ｓ２２により、前記特定遊技状態の発生確率を向上させる条件が成立しているか否かを判定する発生確率向上条件判定手段が構成されている。Ｓ２３により、前記発生確率向上条

件判定手段により条件が成立している旨の判定が行なわれた場合に、前記特定遊技状態の発生確率を向上させた特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段が構成されている。

【００９６】

Ｓ７９，Ｓ８０，Ｓ７７，Ｓ７８により、特定遊技状態の最中に可変表示装置の表示結果を導出させる条件が成立した場合に、可変表示装置の表示結果を導出させる可変表示制御を行なう特定遊技状態中可変表示制御手段が構成されている。Ｓ８１，Ｓ８７により、前記特定遊技状態中可変表示制御手段による可変表示制御の結果前記可変表示装置の表示結果が予め定められた所定の表示結果になったか否かを判定する所定表示結果判定手段が構成されている。Ｓ８２～Ｓ８６，Ｓ８８，Ｓ８９により、前記所定表示結果判定手段により所定の表示結果になった旨の判定が行なわれた場合に、遊技者にとって有利な遊技状態に制御する遊技状態制御手段が構成されている。この遊技状態制御手段は、前記可変入賞球装置の第１の状態の期間を延長させる第１状態制御期間延長手段（Ｓ８３）と、前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段（Ｓ８６）とを含む。

【００９７】

図１０に示した条件変更テーブルにより、前記第１状態延長制御手段により可変入賞球装置の第１の状態を延長制御するための制御データがテーブルの形で記憶されている。

【００９８】

（５）　第１可変表示部２Ａと第２可変表示部２Ｂとのいずれかの表示結果により特定遊技状態が発生した場合には、その特定遊技状態の発生期間中においては、特定遊技状態が発生した表示結果を導出表示した可変表示部以外の他の可変表示部は、たとえ始動入賞が発生したとしても可変表示動作しないようにしてもよい。

【００９９】

複数の可変表示部２Ａ，２Ｂのうちのいずれかの可変表示部の表示結果が特定の表示態様になって特定遊技状態が発生した場合に、その表示結果の表示態様が前記特別遊技状態が発生しない表示結果（確変図柄でない表示結果）である場合に、前記特定の表示態様となった可変表示部以外の他の可変表示部の表示結果が前記特定の表示態様になる確率を向上させるように制御してもよい。

【０１００】

可変表示装置自体を複数設け、それぞれの可変表示装置の可変表示部により前記第１可変表示部２Ａ，第２可変表示部２Ｂを構成してもよく、また、１つの可変表示画面を複数のエリアに分けてそれぞれの分割エリアにより、前記第１可変表示部２Ａ，第２可変表示部２Ｂ等を構成してもよい。

【０１０１】

【課題を解決するための手段の具体例】

第１可変表示部２Ａ，第２可変表示部２Ｂにより、表示状態が変化可能な複数の可変表示部が構成されている。基本回路２４，液晶表示回路２５Ａ，２５Ｂ，サブＣＰＵ３４Ａ，３４Ｂ，ＲＯＭ３５Ａ，３５Ｂ，ＲＡＭ３６Ａ，３６Ｂにより、前記複数の可変表示部を制御する可変表示制御手段が構成されている。前記基本回路２４により、前記複数の可変表示部のうちのいずれかの可変表示部の表示結果が予め定められた特定の表示態様になった場合に、前記特定遊技状態を発生させる遊技制御手段が構成されている。前記ＳＡ５，ＳＢ５やＳ８０，Ｓ８１，Ｓ８４に示したように、前記可変表示制御手段は、前記複数の可変表示部のうちのある可変表示部の表示結果が他の可変表示部の表示状態に影響するように当該他の可変表示部を制御する機能を有する。

【０１０２】

前記Ｓ８３に示したように、前記遊技制御手段は、前記複数の可変表示部のうちのいずれかの可変表示部の表示結果が特定の表示態様になったことに伴って遊技者に付与される遊技上の利益の大きさを、前記特定の表示結果になった可変表示部とは異なる他の可変表示部の表示結果に従って制御する付与利益制御手段を含んでいる。この付与利益制御手段は、前記特定遊技状態の発生に伴って遊技者に付与される遊技上の利益の大きさを制御する

機能を有する。また、付与利益制御手段は、前記特定遊技状態の発生確率を変動させることによって遊技者にもたらされる遊技上の利益の大きさを制御する機能を有する。

【０１０３】

前記基本回路２４，液晶表示回路２５Ａ，２５Ｂ，サブＣＰＵ３４Ａ，３４Ｂ，ＲＯＭ３５Ａ，３５Ｂ，ＲＡＭ３６Ａ，３６Ｂにより、前記複数の始動入賞領域への打玉の入賞状況に応じて、前記複数の可変表示部の一部または全部についてその表示結果を導出表示させる制御を行なう可変表示制御手段が兼用構成されている。前記基本回路２４には、前記複数の可変表示部のうちのいずれかの可変表示部の表示結果が予め定められた特定の表示態様になった場合に、前記可変入賞球装置を第１の状態に制御する制御手段が兼用構成されている。そして、前記可変表示制御手段は、前記複数の始動入賞領域への打玉の入賞状況と前記複数の可変表示部のどの可変表示部の表示結果を導出表示させるかとの間に予め定められている規則に従って、前記複数の可変表示部を制御する機能を有する。

【０１０５】

【課題を解決するための手段の具体例の効果】

請求項１に関しては、特定遊技状態の発生に関与する可変表示部が複数あるために、可変表示の面白味を向上させることができる。しかも、その複数の可変表示部のうちのいずれの可変表示部であっても、該可変表示部の複数の表示部の表示結果が特定の識別情報の組合せになったことに伴って遊技者に付与される遊技上の利益の大きさが、その特定の識別情報の組合せになった可変表示部とは異なる他の可変表示部の表示結果に従って制御する付与利益制御手段を含んでいるために、それぞれの可変表示部の表示結果を有効利用して変化に富んだ面白味のある遊技制御を行なうことができ、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、複数の可変表示部のうちの任意の可変表示部の複数の表示部に表示された識別情報の組合せのうちの一部の表示部に表示された識別情報が他の可変表示部の一部の表示部に移動して表示される。

【０１０６】

請求項２に関しては、請求項１に関する効果に加えて、前記付与利益制御手段により、前記特定遊技状態の発生に伴って遊技者に付与される遊技上の利益の大きさが制御され、特定遊技状態発生時の遊技の面白味を向上させることができる。

【０１０７】

請求項３に関しては、請求項１に関する効果に加えて、前記付与利益制御手段により、前記特定遊技状態の発生確率を変動させることによって遊技者にもたらされる遊技上の利益の大きさが制御され、特定遊技状態の発生確率の変動を通じての遊技の面白味を向上させることができる。

【０１０８】

請求項４に関しては、請求項１に関する効果に加えて、複数の始動入賞領域のうちのある１つの始動入賞領域への打玉の入賞に基づいて複数の可変表示部の表示結果を導出表示させる制御が行なわれるために、遊技者がどの始動入賞領域へ打玉が入賞すれば複数の可変表示部が可変開始するか予め察知することができ、遊技の面白味を遊技者に提供することができる。

請求項５に記載の本発明は、請求項１～請求項４のいずれかに関する効果に加えて、複数の可変表示部のうちのいずれの可変表示部の複数の表示部に表示された表示結果が特定の識別情報の組合せになったときであっても、共通の可変入賞球装置が第１の状態に制御されることにより特定遊技状態が発生する。

【図面の簡単な説明】

【図１】遊技機の一例のパチンコ遊技機の遊技盤面を示す正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に用いられる制御回路を示すブロック図である。

【図３】各種ランダムカウンタを説明するための説明図である。

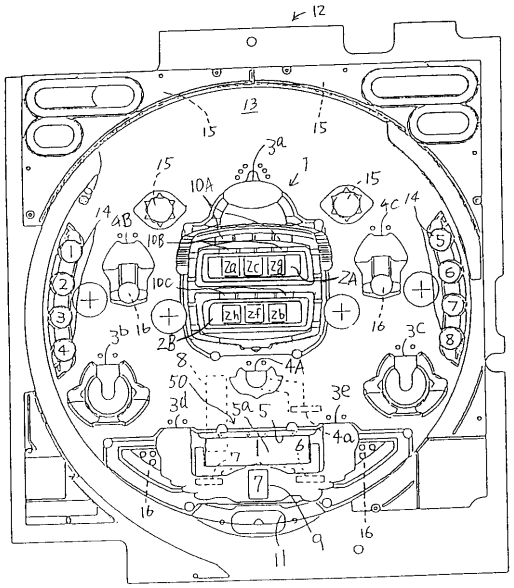
【図４】大当り決定用プログラムを示すフローチャートである。

【図５】可変表示制御プログラムを示すフローチャートである。

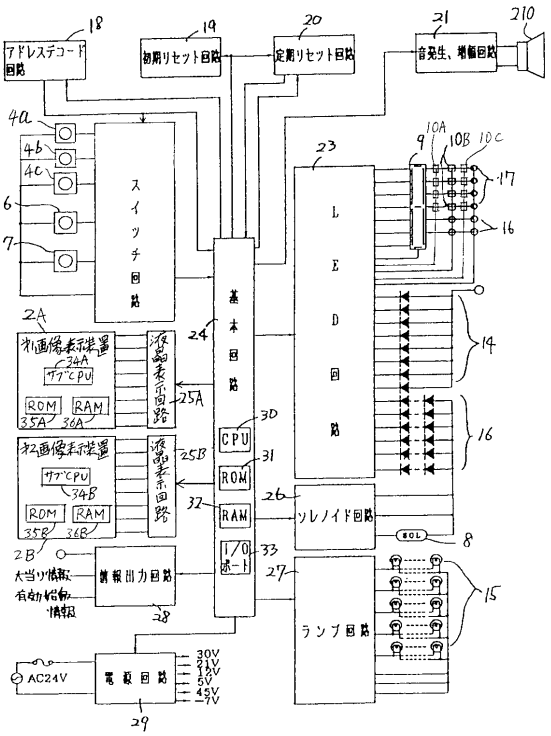
【図６】可変表示制御プログラムの一部を示すフローチャートである。

【図７】可変表示制御プログラムの一部を示すフローチャートである。
【図８】大当り時制御のプログラムを示すフローチャートである。
【図９】制御条件変更処理プログラムを示すフローチャートである。
【図１０】条件変更テーブルを示す説明図である。
【図１１】第１キャラクタリーチ表示状態を説明するための画面図である。
【図１２】第２キャラクタリーチ表示状態を説明するための画面図である。
【符号の説明】
１２は遊技盤、１３は遊技領域、１は可変表示装置、２Ａは第１可変表示部、２Ｂは第２可変表示部、１０Ａは第１始動入賞記憶表示器、１０Ｂは第２始動入賞記憶表示器、１０Ｃは第３始動入賞記憶表示器、４Ａは第１始動入賞孔、４Ｂは第２始動入賞孔、４Ｃは第３始動入賞孔、４ａは第１始動入賞玉検出スイッチ、４ｂは第２始動入賞玉検出スイッチ、４ｃは第３始動入賞玉検出スイッチ、５０は可変入賞球装置、２４は基本回路、２５Ａ，２５Ｂは液晶表示回路、３４Ａ，３４ＢはサブＣＰＵ、３５Ａ，３５ＢはＲＯＭ、３６Ａ，３６ＢはＲＡＭ、２ａ，２ｈは左可変表示部、２ｃ，２ｆは中可変表示部、２ｇ，２ｂは右可変表示部である。

【図１】



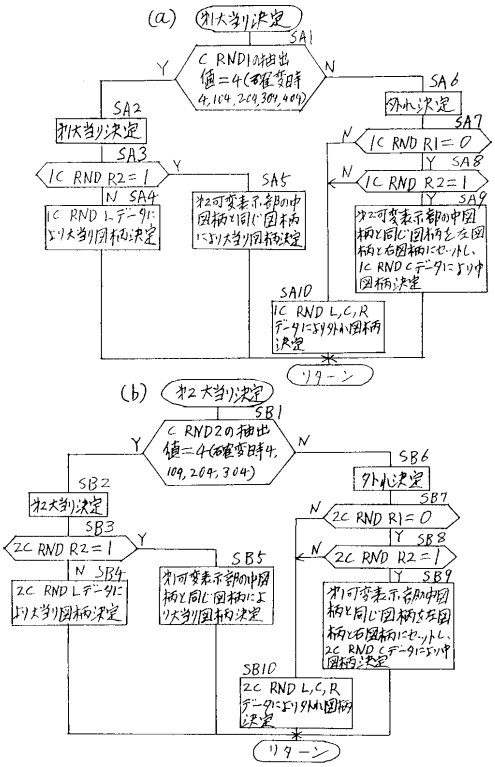
【図２】



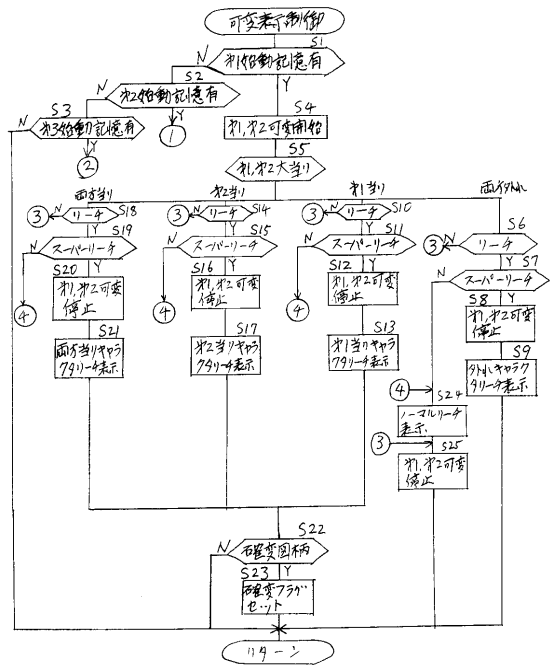
【図３】

ランダム	範　囲	用　　途
C　RND１	０～４９９	第１大当り決定用
C　RND２	０～３９９	第２大当り決定用
１C　RND　L	０～１４	第１左図柄決定用
１C　RND　C	０～１４	第１中図柄決定用
１C　RND　R	０～１４	第１右図柄決定用
２C　RND　L	０～１４	第２左図柄決定用
２C　RND　C	０～１４	第２中図柄決定用
２C　RND　R	０～１４	第２右図柄決定用
１C　RND　R１	０～１５	第１リーチ決定用
１C　RND　R２	０～１	第１リーチ種類決定用
２C　RND　R１	０～１５	第２リーチ決定用
２C　RND　R２	０～１	第２リーチ種類決定用

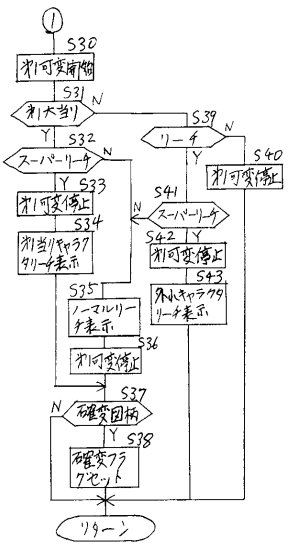
【図４】



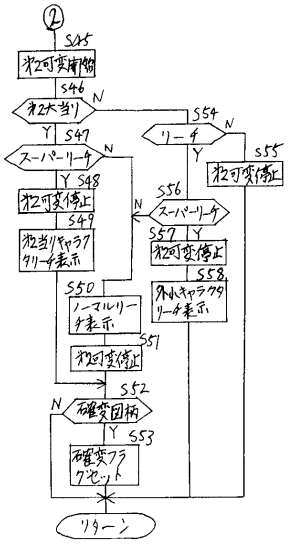
【図５】



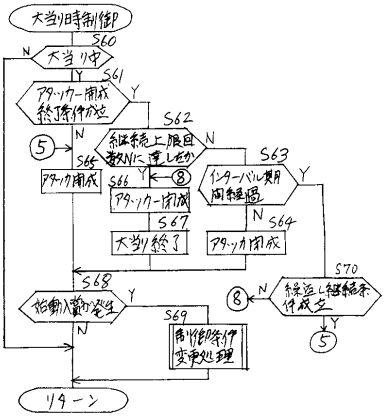
【図６】



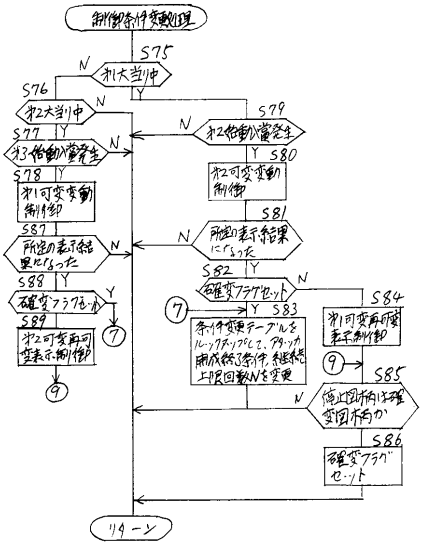
【図７】



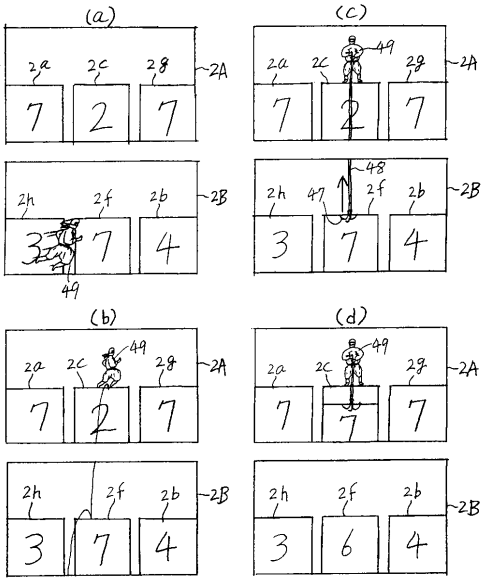
【図８】



【図９】



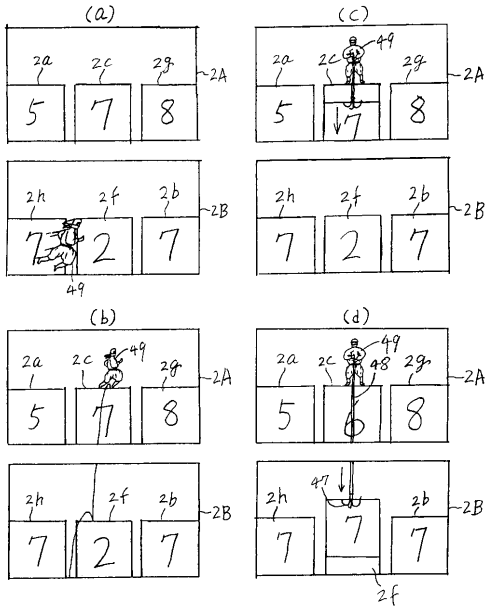
【図１１】



【図１０】

停止図柄	アタッカー開成終了条件	継続上限回数N
7 7 7	15個入賞または40秒経過	N←23
3 3 3	13個入賞または35秒経過	N←20
5 5 5	12個入賞または33秒経過	N←16
1 1 1	11個入賞または32秒経過	N←16

【図１２】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０２－２８３３８８（ＪＰ，Ａ）
特開平０２－２２０６８０（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－１９０１１９（ＪＰ，Ａ）
特開平０５－１７７０４１（ＪＰ，Ａ）
特開平０５－１２３４４２（ＪＰ，Ａ）
特開平０３－２４７３７３（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－１７１２５４（ＪＰ，Ａ）
特開平０２－１７２４８４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02