(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4148043号
(P4148043)
(45)発行日　平成20年9月10日(2008.9.10)　(24)登録日　平成20年7月4日(2008.7.4)

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

請求項の数 2 (全 28 頁)

(21)出願番号　特願2003-186252(P2003-186252)
(22)出願日　平成15年6月30日(2003.6.30)
(62)分割の表示　特願平11-365298の分割
原出願日　平成11年12月22日(1999.12.22)
(65)公開番号　特開2003-334338(P2003-334338A)
(43)公開日　平成15年11月25日(2003.11.25)
審査請求日　平成15年6月30日(2003.6.30)

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100111095
弁理士　川口　光男
(72)発明者　岡戸　文宏
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社　三洋物産　内

審査官　門田　かづよ

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】
主たる制御を行う主制御部と、
前記主制御部からの指令に基づいて表示制御を行う表示制御部と、を備えた遊技機において、
前記表示制御部は、前記主制御部からの表示制御指令に基づいて少なくとも表示時間及び表示図柄を決定するとともに、該決定される表示時間及び表示図柄に応じた変動表示を実行するよう表示制御を開始させる開始制御手段と、
前記主制御部からの表示制御指令に基づいて前記開始制御手段により開始された表示制御を終了させる終了制御手段とを具備し、
前記表示制御部は、さらに、
前記開始制御手段により第１表示時間が表示時間として決定され、第１表示図柄が表示図柄として決定される場合に、
前記開始制御手段により表示制御が開始され、所定期間が経過したタイミングで前記第１表示図柄とは異なる第２表示図柄を一旦表示し、その後、再度の変動表示を開始させ、前記第１表示時間が経過する前のタイミングで図柄を再度一旦表示し、その後さらに再度の変動表示を行った後に、前記第１表示時間が経過したときに前記第１表示図柄を確定表示する第１パターンと、
前記開始制御手段により表示制御が開始され、所定期間が経過したタイミングで前記第１表示図柄とは異なる第２表示図柄を一旦表示し、その後再度の変動表示を開始させ、前

記第１表示時間が経過する前のタイミングで図柄を再度一旦表示して揺動させ、前記第１表示時間が経過するタイミングで前記第１表示図柄を確定表示する第２パターンと、を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする請求項１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、表示部において複数の識別情報を変動表示しうる可変表示装置を備えたパチンコ機等の遊技機に関するものである。
【０００２】
【従来の技術】
従来、遊技機の一種として、複数種類の図柄等を、予め定められた配列で変動表示するための可変表示装置を備えたパチンコ機が知られている。
【０００３】
このパチンコ機では、可変表示装置での変動表示停止時の確定表示図柄（停止図柄）に応じて、リーチ状態を経た後に遊技者に有利な状態となる「特別遊技状態（大当たり状態）」、リーチ状態を経た後に特別遊技状態とはならない「外れリーチ状態」、又は、リーチ状態を経ず、かつ、特別遊技状態ともならない「外れ状態」が発生させられる。停止図柄には、特別遊技状態を発生させるための特別遊技図柄、外れリーチを発生させるための外れリーチ図柄、及び、外れ状態を発生させるための外れ図柄がある。
【０００４】
前記のようなパチンコ機では、遊技者の操作に応じて変化する遊技状況が、所定の条件を満たすこと（例えば、遊技球が作動口に入賞すること等）に基づいて、主基板から可変表示装置の制御基板に各種のコマンドが送信される。該コマンドとしては、上記特別遊技図柄（大当たり図柄）、外れリーチ図柄、及び、外れ図柄の中から、主基板側において、遊技状況に応じて選択された停止図柄に関する情報がある。また、コマンドには、リーチ演出が行われる場合のリーチパターンに関する情報、大当たり等の報知に関する情報、再変動演出に関する情報等もある。さらに、コマンドには、各図柄列毎の図柄の変動時間（変動開始から停止表示されるまでの時間）に関する情報、リーチ演出時間に関する情報、大当たり等の各種報知時間に関する情報、再変動時間に関する情報といった多岐にわたる情報もある。
【０００５】
そして、各種コマンドに基づき可変表示装置側では、図柄の変動表示が開始され、所定時間の間前記変動表示及びそれに関する演出表示が行われ、その後、前記選択された停止図柄が、可変表示装置において停止表示される。この停止時に同期して、前記主基板からは、可変表示装置の制御基板に対し確定コマンドが出力される。
【０００６】
そして、前記停止図柄が「７」「７」「７」等の如く予め定められた大当たり図柄（例えばゾロ目の図柄）であることを必要条件に、上述した特別遊技状態が発生させられる。より詳しくは、大入賞口が所定時間開放され、その開放時において、当該大入賞口に遊技球を入賞させることにより、遊技者に対し多くの景品球が払い出される。
【０００７】
【発明が解決しようとする課題】
ところが、上記従来技術においては、次に記すような課題があった。すなわち、従来では、変動態様、各演出内容等に応じて、多岐にわたるコマンドを、可変表示装置側に出力する必要があった。その結果、コマンド数の著しい増大、ひいては、制御内容の複雑化を招くこととなっていた。
【０００８】

本発明は、上記例示した問題に鑑みてなされたものであって、その目的は、パチンコ機等の遊技機において、主制御部の制御内容の簡素化を図ることの可能な遊技機を提供することにある。

【０００９】

【課題を解決するための手段】

上記の目的を達成するために有効な手段を以下に示す。

【００１０】

すなわち、本願発明は、

主たる制御を行う主制御部と、

前記主制御部からの指令に基づいて表示制御を行う表示制御部と、を備えた遊技機において、

前記表示制御部は、前記主制御部からの表示制御指令に基づいて少なくとも表示時間及び表示図柄を決定するとともに、該決定される表示時間及び表示図柄に応じた変動表示を実行するよう表示制御を開始させる開始制御手段と、

前記主制御部からの表示制御指令に基づいて前記開始制御手段により開始された表示制御を終了させる終了制御手段とを具備し、

前記表示制御部は、さらに、

前記開始制御手段により第１表示時間が表示時間として決定され、第１表示図柄が表示図柄として決定される場合に、

前記開始制御手段により表示制御が開始され、所定期間が経過したタイミングで前記第１表示図柄とは異なる第２表示図柄を一旦表示し、その後、再度の変動表示を開始させ、前記第１表示時間が経過する前のタイミングで図柄を再度一旦表示し、その後さらに再度の変動表示を行った後に、前記第１表示時間が経過したときに前記第１表示図柄を確定表示する第１パターンと、

前記開始制御手段により表示制御が開始され、所定期間が経過したタイミングで前記第１表示図柄とは異なる第２表示図柄を一旦表示し、その後再度の変動表示を開始させ、前記第１表示時間が経過する前のタイミングで図柄を再度一旦表示して揺動させ、前記第１表示時間が経過するタイミングで前記第１表示図柄を確定表示する第２パターンと、を実行可能であることを特徴とする。

【００１１】

【発明の実施の形態】

手段１．表示部において複数の識別情報を変動表示しうる可変表示装置と、所定の契機の発生に基づき、所定時間後に前記識別情報の変動表示を停止させ所定の識別情報にて確定表示させるべく、所定の様式を前記可変表示装置に出力する様式出力手段とを備え、かつ、前記可変表示装置は、前記所定の契機の発生から前記確定表示までの間に、少なくとも１回前記識別情報の変動態様を切換えるとともに、当該切換のタイミングを変更可能とする制御手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【００１２】

上記手段によれば、可変表示装置の表示部において複数の識別情報が変動表示されうる。また、様式出力手段からは可変表示装置に対し、所定の契機の発生に基づき所定の様式が出力され、これに基づき所定時間後に識別情報の変動表示が停止させられ所定の識別情報にて確定表示させられる。さて、上記手段では、可変表示装置の制御手段は、前記所定の契機の発生から前記確定表示までの間に、少なくとも１回識別情報の変動態様を切換えるとともに、当該切換のタイミングを変更しうる。従って、様式出力手段により出力される所定の様式が簡素なものであったとしても、所定時間後において確定表示させられる所定の識別情報を遊技者が予見することは困難となる。

【００１３】

手段２．表示部において複数の識別情報を変動表示しうる可変表示装置と、所定の契機の発生に基づき、所定時間後に前記識別情報の変動表示を停止させ所定の識別情報にて確定表示させるべく、所定の様式を前記可変表示装置に出力する様式出力手段とを備え、か

つ、前記可変表示装置は、前記所定の契機の発生から前記確定表示までの間に、それぞれ変動態様の異なる複数の変動パターンを順次実行させることに基づいて前記識別情報の変動表示を行うとともに、当該各変動パターンに基づく各変動期間を変更可能とする制御手段を備えていることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、可変表示装置の制御手段は、所定の契機の発生から確定表示までの間に、それぞれ変動態様の異なる複数の変動パターンに基づいて識別情報の変動表示を行うとともに、当該各変動パターンに基づく各変動期間を変更しうる。このため、様式出力手段により出力される所定の様式が簡素なものであったとしても、所定時間後において確定表示させられる所定の識別情報を遊技者が予見することは困難となる。

【００１４】

手段３．表示部において複数の識別情報を変動表示しうる可変表示装置と、

所定の契機の発生に基づき、所定時間後に前記識別情報の変動表示を停止させ所定の識別情報にて確定表示させるべく、所定の様式を前記可変表示装置に出力する様式出力手段とを備え、かつ、前記可変表示装置は、前記所定の契機の発生から前記確定表示までの間に、それぞれ変動態様の異なる複数の変動パターンを順次実行させることに基づいて前記識別情報の変動表示を行うとともに、当該各変動パターンに基づく各変動期間の比率を変更可能とする制御手段を備えていることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、可変表示装置の制御手段は、所定の契機の発生から確定表示までの間に、それぞれ変動態様の異なる複数の変動パターンに基づいて前記識別情報の変動表示を行うとともに、当該各変動パターンに基づく各変動期間の比率を変更しうる。このため、様式出力手段により出力される所定の様式が簡素なものであったとしても、また、変動表示期間が一定であったとしても、所定時間後において確定表示させられる所定の識別情報を遊技者が予見することは困難となる。

【００１５】

手段４．手段１～３のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記変動表示に際して、前記所定の契機の発生から前記識別情報を停止させるまでの間の期間が一定となるように調整するものであることを特徴とする遊技機。

【００１６】

手段５．手段４において、前記制御手段による変更は、確定表示される識別情報に応じた変更であることを特徴とする遊技機。

【００１７】

手段６．手段１～５のいずれかにおいて、前記所定の契機は、前記識別情報の停止状態において、該識別情報の変動を開始させる指令情報であることを特徴とする遊技機。

【００１８】

手段７．手段１～６のいずれかにおいて、前記所定の契機は、前記識別情報の非確定表示状態において、該識別情報の疑似停止からの再変動を開始させる指令情報であることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、識別情報の再変動が開始された場合にも、確定表示させられる所定の識別情報を遊技者が予見することは困難となる。

【００１９】

手段８．手段７において、前記識別情報の再変動開始時には、遊技者に有利な特別遊技状態発生が認識可能となっているよう構成したことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、遊技者は、特別遊技状態の発生を認識することができるため、余裕をもって再変動を堪能することができる。

【００２０】

手段９．手段１～８のいずれかにおいて、前記所定の様式は、時間情報を含んでいることを特徴とする遊技機。

【００２１】

手段１０．手段９において、さらに、前記時間情報に基づき前記確定表示のタイミングに同期させるべく確定信号を前記可変表示装置に出力する確定信号出力手段を設けたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、確定信号出力手段により、前記時間情報に基づ

き前記確定表示のタイミングに同期させるべく確定信号が出力される。

【００２２】

手段１１．手段９又は１０において、前記時間情報は、確定表示される所定の識別情報に応じて決定されることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、時間情報は確定表示される所定の識別情報に応じて決定されるため、確定表示される識別情報に応じた適切な変動、演出が行われる。

【００２３】

手段１２．手段１～１１のいずれかにおいて、前記変動態様は、変動速度を含んでいることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、変動速度が変化するタイミングが切り換えられることとなり、上記作用がより確実に奏される。

【００２４】

手段１３．手段１～１２のいずれかにおいて、前記変動態様は、単位時間あたりの識別情報の変動数を含んでいることを特徴とする遊技機。

【００２５】

手段１４．手段１～１３のいずれかにおいて、前記変動態様の中には、実際に変動されない態様（例えば揺動）も含まれることを特徴とする遊技機。

【００２６】

手段１５．手段１～１４のいずれかにおいて、前記変動態様の中には、遊技者に識別情報を識別することの困難な態様（例えば超高速変動態様）も含まれることを特徴とする遊技機。

【００２７】

手段１６．手段１～１５のいずれかにおいて、前記制御手段は、少なくとも前記確定表示直前の変動態様の期間又は比率を調整するものであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、少なくとも前記確定表示直前の変動態様の期間等が調整されるため、遊技者が仮に予見したとしてもそれが直前になって覆されることとなり、制御が意義深いものとなる。

【００２８】

手段１７．手段１～１６のいずれかにおいて、前記可変表示装置は、前記所定の契機の発生後、前記確定表示の前段階に、疑似識別情報を前記表示部において表示するとともに、該疑似識別情報が表示されてから前記確定表示までの間に所定の演出表示を行う表示制御手段を備えており、該表示制御手段は、前記疑似識別情報を表示するタイミングと、前記所定の演出表示を行う期間とを調整可能であることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、様式出力手段により出力される所定の様式が簡素なものであったとしても、可変表示装置側の疑似識別情報表示制御手段及び演出表示制御手段による制御によって、遊技者に違和感を与えるという事態を回避することができる。

【００２９】

手段１８．手段１７において、前記所定の演出表示は、前記疑似識別情報が、揺動、振動、形状変化、微動、又は停止状態で表示されることにより行われるものであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、疑似識別情報が、揺動、振動、形状変化、微動又は停止状態で表示されるため、遊技者によっては、この時点で未だ完全には確定表示されていないということに気づき、さらなる変動を期待する場合が生じ、遊技に厚みが増す。

【００３０】

手段１９．手段１７又は１８において、前記可変表示装置は、前記所定の契機の発生後、前記疑似識別情報が表示される前段階に、前記識別情報の変動表示とは別の演出表示を行う演出表示手段を有していることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、疑似識別情報が表示される前段階に、前記識別情報の変動表示とは別の演出表示が演出表示手段によって行われる。このため、遊技者は当該演出表示を堪能しうるとともに、当該演出表示時間等が適宜調整されることで、遊技者に違和感が生じさせることなく、演出等を実行することが可能となる。

【００３１】

手段２０．手段１９において、前記演出表示手段は、期待感を増幅させるリーチ演出表示を行うことを特徴とする遊技機。

【００３２】

手段２１．手段１～２０のいずれかにおいて、前記所定の契機の発生に基づき出力される前記様式は、１回の契機の発生につき１群であることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、１回の契機の発生につき１群の様式しか出力されないため、様式出力手段の制御内容の確実な簡素化が図られる。

【００３３】

手段２２．手段１～２１のいずれかにおいて、前記所定の様式は、確定表示される所定の識別情報に関する情報（図柄情報）をも含んでいることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、確定表示される所定の識別情報に関する情報も併せて可変表示装置に出力される。

【００３４】

手段２３．手段１～２２のいずれかにおいて、前記所定の様式は、変動表示パターンに関する情報（変動表示パターン情報）をも含んでいることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、変動表示パターンに関する情報も併せて可変表示装置に出力される。

【００３５】

手段２４．手段２３において、前記変動表示パターンは、複数用意されてなるリーチ演出パターンを含むことを特徴とする遊技機。

【００３６】

手段２５．手段１～２４のいずれかにおいて、さらに、前記制御手段による変更に同期させて音声による報知態様を切換可能な音声制御手段を設けたことを特徴とする遊技機。

【００３７】

手段２６．手段２５において、前記音声制御手段は、前記可変表示装置の制御手段からの指令に基づいて音声による報知態様を切換えるものであることを特徴とする遊技機。

【００３８】

手段２７．手段１～２６のいずれかにおいて、さらに、前記制御手段による変更に同期させて装飾表示装置（例えばランプ）による報知態様を切換可能な装飾表示装置制御手段を設けたことを特徴とする遊技機。

【００３９】

手段２８．手段２７において、前記装飾表示装置制御手段は、前記可変表示装置の制御手段からの指令に基づいて装飾表示装置による報知態様を切換えるものであることを特徴とする遊技機。

【００４０】

手段２９．主たる制御を行う主制御部と、前記主制御部からの指令に基づいて表示制御を行う表示制御部とを備えた遊技機において、前記表示制御部は、前記主制御部からの表示制御指令に基づいて、終了するまでの表示制御を開始させる開始制御手段と、前記主制御部からの表示制御指令に基づいて開始制御手段による表示制御を終了させる終了制御手段とを具備しており、かつ、前記開始制御手段は、前記表示制御指令に基づいて少なくとも表示時間及び確定表示図柄を決定するとともに、該決定された表示時間及び確定表示図柄に応じて表示制御を開始させ、前記表示制御中に非確定表示状態にある図柄の態様を少なくとも１回切換えるとともに、当該切換のタイミングを変更可能としたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、主たる制御を行う主制御部からの指令に基づいて表示制御部では表示制御が行われる。さて、上記手段では、表示制御部の開始制御部は、主制御部からの表示制御指令に基づいて、終了するまでの表示制御を開始させる。すなわち、主制御部からの表示制御指令があった場合、表示制御部側で自ら終了に至るまでの表示制御が開始させられる。また、表示制御部の終了制御手段は、主制御部からの表示制御指令に基づいて開始制御手段による表示制御を終了させる。このため、主基板側では、表示制御の開始時及び終了時に表示制御指令を出力するだけで、表示制御部側で表示制御が行われることとなる。また、開始制御手段により、表示制御指令に基づいて少なくとも表示時間及

び表示図柄が決定され、該決定された表示時間及び表示図柄に応じて表示制御が開始させられる。さらには、表示制御中に非確定表示状態にある図柄の態様が少なくとも１回切換えられるとともに、当該切換のタイミングが変更させられる。この場合、確定表示図柄が予見されにくくなる。

【００４１】

手段３０．手段２９において、前記開始制御手段は、前記決定された表示時間がほぼ経過する時点で図柄を仮表示するものであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、開始制御手段により、前記決定された表示時間がほぼ経過する時点で図柄が仮表示される。

【００４２】

手段３１．手段３０において、前記表示図柄が所定条件を満たす場合には、図柄を仮表示する時期が所定期間早期化されるようにしたことを特徴とする遊技機。上記手段によれば、決定された表示図柄が所定条件を満たす場合には、図柄が仮表示される時期が所定期間だけ早められる。従って、仮表示から表示時間が終了に至るまでの間、別途の表示制御が可能となる。

【００４３】

手段３２．手段２９～３１のいずれかにおいて、前記表示制御は、変動表示パターンを含むことを特徴とする遊技機。

【００４４】

手段３３．手段３２において、前記開始制御手段は、複数の変動表示パターンを記憶してなる記憶部を備えていることを特徴とする遊技機。

【００４５】

手段３４．手段３２又は３３において、前記変動表示パターンは、図柄の変動態様を含むことを特徴とする遊技機。

【００４６】

手段３５．手段３４において、前記図柄の変動態様は、変動速度を含むことを特徴とする遊技機。

【００４７】

手段３６．手段２９～３５のいずれかにおいて、前記開始制御手段は、前記決定された表示時間に応じて複数からなる表示制御のうちのいずれかを開始させるものであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、開始制御手段により、決定された表示時間に応じた複数通りの表示制御のいずれかが実行される。このため、遊技内容に厚みが増す。

【００４８】

手段３７．手段２９～３６のいずれかにおいて、前記開始制御手段は、前記決定された１つの表示時間に対応した複数からなる表示制御のうちのいずれかを開始させるものであることを特徴とする遊技機。上記手段によれば、１の表示時間であっても、複数通りの表示制御が行われることとなり、遊技内容に厚みが増す。

【００４９】

手段３８．手段２９～３７のいずれかにおいて、前記主制御部は、図柄の変動表示に関する所定の条件を満たした場合に前記表示制御部の開始制御部に対し前記表示制御指令を送信するものであることを特徴とする遊技機。

【００５０】

手段３９．手段２９～３８のいずれかにおいて、前記開始制御手段による表示制御を終了させるための前記主制御部からの表示制御指令は、前記表示制御が終了させられる時期に同期して前記表示制御部に送信されるものであることを特徴とする遊技機。

【００５１】

手段４０．手段２９～３９のいずれかにおいて、さらに、前記切換のタイミングの変更に同期させて音声による報知態様を切換可能な音声制御手段を設けたことを特徴とする遊技機。

【００５２】

手段４１．手段４０において、前記音声制御手段は、前記表示制御部からの指令に基づいて音声による報知態様を切換えるものであることを特徴とする遊技機。

【００５３】

手段４２．手段２９～４１のいずれかにおいて、さらに、前記切換のタイミングの変更に同期させて装飾表示装置（例えばランプ）による報知態様を切換可能な装飾表示装置制御手段を設けたことを特徴とする遊技機。

【００５４】

手段４３．手段４２において、前記装飾表示装置制御手段は、前記表示制御部からの指令に基づいて装飾表示装置による報知態様を切換えるものであることを特徴とする遊技機。

【００５５】

（第１の実施の形態）

以下に、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）を具体化した第１の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。

【００５６】

なお、周知のように、パチンコ機１は、外枠と、該外枠の前部に設けられ外枠の一側部にて開閉可能に設けられた前面枠とを備えている。また、その前面枠の前面側にはガラス扉枠が開閉自在に設けられている。前面枠の後側（ガラス扉枠の奥、外枠の内側）には、遊技盤２が着脱可能に装着されている。この遊技盤２は内レール、外レール等を備え、これらのレールは、遊技球発射装置によって発射された遊技球５を、遊技盤２の上部に案内する。また、ガラス扉枠の下側において、前面枠には前飾枠が開閉可能に設けられ、前飾枠には、上受皿が設けられている。一方、前面枠の下部には、前記上受皿よりも下方位置にて下受皿が設けられているとともに、遊技球発射装置を構成するハンドルが設けられている。

【００５７】

図１に示すように、パチンコ機１の遊技盤２には、作動口３及び大入賞口４が設けられている。作動口３は、遊技球５の通路を備えており、その通路入口には羽根６が開閉可能に支持されている。大入賞口４の奥には、シーソー７が設けられており、その右側にはＶゾーン８が、左側には入賞通路９が設けられている（左右逆でもよい）。そして、大入賞口４に入賞した遊技球５は、シーソー７上を転がって、Ｖゾーン８又は入賞通路９のいずれか一方を通って図示しない入賞球処理装置の方へと導かれる。また、大入賞口４の前には、シャッタ１１が設けられている。このシャッタ１１は、大入賞口４の側部に設けられた大入賞口用ソレノイド１２により作動させられ、大入賞口４を開閉する。詳しくは、当該ソレノイド１２が励磁状態となることにより、シャッタ１１が略水平に傾き、これにより大入賞口４が開かれる。また、ソレノイド１２が非励磁状態となることにより、シャッタ１１が略垂直状態となり、これにより大入賞口４は閉鎖される。

【００５８】

前記大入賞口４の一側部には、シーソー用ソレノイド１０が設けられている。シーソー用ソレノイド１０は通常、非励磁状態となっており、この状態においては、遊技球５がＶゾーン８を通過するようにシーソー７を傾けている。また、シーソー用ソレノイド１０が励磁状態となることにより、シーソー７は、遊技球５が入賞通路９を通過するように傾動させられる。本実施の形態では、シャッタ１１が開状態において、遊技球５が１つでもＶゾーン８を通過した場合には、シーソー用ソレノイド１０が励磁される。そして、シャッタ１１が閉じられることにより、シーソー用ソレノイド１０が非励磁状態となる。

【００５９】

遊技盤２の中央部分には、可変表示装置としての特別図柄表示装置（以下、単に「表示装置」という）１３が組込まれている。表示装置１３は、液晶ディスプレイ（ＬＣＤ）（＝液晶モニタ）よりなる表示部１３ａを備えており、ここに複数の図柄列が表示される。図２に示すように、本実施の形態では、これらの図柄列として左図柄列１４、中図柄列１５及び右図柄列１６の３つの図柄列が表示されるが、それ以外の数の図柄列が表示されて

もよい。前記表示部１３ａには、その下部において、大当たりラインを構成する表示領域が備えられている。

【００６０】

また、図１に示すように、特別図柄表示装置１３の上部には普通図柄表示装置５１が併設されている。普通図柄表示装置５１は、発光ダイオード（ＬＥＤ）よりなる４つの保留ランプ５２と、普通図柄表示部たるＬＥＤよりなる７セグ表示部５３とを有している。

【００６１】

さらに、前記特別図柄表示装置１３の左右両側方には一対の通過ゲート５４が配設されている。同通過ゲート５４を遊技球５が通過すると前記普通図柄表示装置５１が作動する。本実施の形態では、普通図柄表示装置５１は、「０」から「９」までの数字を可変表示して７セグ表示部５３にセグメント表示させ、その数字が所定値（本実施の形態では「７」）で停止した場合に、作動口３の羽根６を所定秒数開放させる。この開放により、作動口３への入賞が比較的容易なものとなる。普通図柄表示装置５１は、遊技球５の通過ゲート５４の通過回数を４回まで記憶することができ、保留ランプ５２でその保留数を表示する。従って、４つの保留ランプ５２が点灯している状態で遊技球５が通過ゲート５４を通過しても保留球としてカウントされず、保留ランプ５２が点灯している限り、遊技球５が通過ゲート５４を通過しなくとも保留数に応じた回数だけ普通図柄表示装置５１は作動するようになっている。

【００６２】

さて、各図柄列１４～１６は、基本的には、図２，３に示すように、識別情報としての複数種類（１２種類）の図柄１７Ａ～１７Ｌによって構成されている。各図柄１７Ａ～１７Ｌは、基本的には皿に盛られた魚等の絵と、「一」～「十二」の数字との組合せによって構成されており、「一」～「十二」の数字は、昇順に配列されている。より詳しくは、「一」が「タイ」の絵と、「二」が「ウズラ」の絵と、「三」が「カッパ」の絵と、「四」がヒラメの絵と、「五」が「プリン」の絵と、「六」が「サザエ」の絵と、「七」が「女の子」の絵と、「八」が「タコ」の絵と、「九」が「キツネ」の絵と、「十」が「クジラ」の絵と、「十一」が「タケノコ」の絵と、「十二」が「カニ」の絵と組み合わされている。これらの図柄１７Ａ～１７Ｌは、特別遊技図柄としての大当たり図柄、外れリーチ図柄及び外れ図柄のいずれかになりうる（これらについては後述する）。

【００６３】

各々の図柄列１４～１６においては、あたかも回転寿司店における複数の（３つの）回転テーブル上に載置されたように表示される図柄１７Ａ～１７Ｌが、テーブルとともに回転可能に表示される。なお、回転表示される都合上、各図柄列１４～１６には、大当たりラインに配置表示される図柄１７Ａ～１７Ｌ以外にも、大当たりラインとは無関係の複数の図柄１７Ａ～１７Ｌが表示されるようになっている（例えば次に大当たりラインに並びうる図柄１７Ａ～１７Ｌや、既に大当たりラインに並んだ後の図柄１７Ａ～１７Ｌ等）。しかし、このような表示態様に何ら限定されるものではなく、例えば各図柄列１４～１６に１つずつの図柄１７Ａ～１７Ｌが表示される態様であってもよい。

【００６４】

図４（ａ）に示すように、表示装置１３の表示部１３ａでは、各図柄列１４～１６の図柄変動（回転変動）が、遊技球５の作動口３への入賞に基づいて開始させられる。また、大当たり図柄、外れリーチ図柄、外れ図柄の中から１つが選択され、これが停止図柄として設定される。停止図柄とは、各図柄列１４～１６が図柄変動を停止したときに表示される図柄である。本実施の形態では、図柄変動は、左図柄列１４、右図柄列１６、中図柄列１５の順に停止させられるが、これはあくまでも１例にすぎず、別の順序で停止させられるようにしてもよい。

【００６５】

図４（ｂ）は、表示部１３ａにおける大当たり報知画面を示す図であって、大当たり状態が発生したときに、それを再度遊技者に報知するものである。同図に示すように、大当たり図柄は、リーチ状態を経た後、遊技者に有利な特別遊技状態としての大当たり状態を

発生させるための図柄である。詳しくは、全ての図柄列１４～１６の変動が停止させられたとき、表示されている図柄１７Ａ～１７Ｌの組合せが、予め定められた大当たりの組合せ、すなわち、同一種類の図柄１７Ａ～１７Ｌが大当たりラインに沿って並んでいるときの同図柄１７Ａ～１７Ｌの組合せ（例えば、同図に示すように、「一」、「一」、「一」の図柄１７Ａ）となる場合がある。この組合せを構成する図柄が「大当たり図柄」である。大当たりの組合せが成立すると、特別電動役物が作動し（大入賞口４が開かれ）、遊技者にとって有利な大当たり状態の到来、すなわち、より多くの賞球を獲得することが可能となる。

【００６６】

また、図５（ａ）～（ｄ）に示すように、リーチ状態とは、大当たり直前の状態をいう（もちろん大当たり状態に至らない場合もある）。リーチ状態には、右図柄列１６の図柄変動が、大当たりライン上において左図柄列１４の停止図柄と同一種類の図柄で停止する状態が含まれる。図に示す例では、大当たりラインが、表示部１３ａの下部において水平方向へ延びるように位置しており、かつ、同ライン上で停止している左・右両図柄列１４，１６の図柄１７Ａ～１７Ｌが共に「一」の付された図柄１７Ａとなっている。

【００６７】

前述したように、上記のリーチ状態には、中図柄列１５の図柄変動が、最終的に左・右両図柄列１４，１６の停止図柄と同一種類の図柄（大当たり図柄）で停止して大当たり状態になるもの以外にも、異なる種類の図柄（これを「外れリーチ図柄」という）で停止して、大当たり状態とならないもの（以下、「外れリーチ状態」という）が含まれる。さらには、同一種類の図柄１７Ａ～１７Ｌが大当たりラインに沿って並んだ状態で、全図柄列が一斉に変動し、その後全図柄列１４～１６の図柄１７Ａ～１７Ｌが同時に停止するような場合（全回転リーチとも称される）も含むこととしてもよい。

【００６８】

さらに、前述した各図柄列１４～１６での図柄変動に加え、図２（ａ），（ｂ）に示すように、図柄１７Ａ～１７Ｌとは別に、キャラクタが表示部１３ａに表示される。本実施の形態におけるキャラクタとしては、主として寿司屋の源さんＧＣが表示されるよう設定されている。

【００６９】

上記リーチ状態においては、種々のリーチパターンが設定されている。リーチパターンとしては、図５に示すように、「ノーマルリーチ（図５（ａ）参照）」、「握りリーチ（図５（ｂ）参照）」、「仕入れリーチ（図５（ｃ）参照）」、「出前リーチ（図５（ｄ）参照）」が設定されている。これらリーチパターンのうち、「ノーマルリーチ」以外のリーチパターンは、いわゆる「スーパーリーチ」と称されるものである。「スーパーリーチ」の動作が開始された場合には、「ノーマルリーチ」の場合に比べて、大当たり状態が発生する期待値（大当たり期待値）が高くなるようになっている。また、「スーパーリーチ」においても、各リーチパターンによって大当たり期待値が異なったものとなっている。これらのリーチパターンは、可変表示装置１３側に設定されているリーチ種別決定カウンタに基づいて決定される。なお、上記各リーチパターンの処理動作（演出内容）等については、本実施の形態の特徴部分ではないため、これ以上の説明は省略することとする。

【００７０】

遊技球５の作動口３への入賞に基づいて各図柄列１４～１６の図柄変動が開始させられることはすでに説明したが、この変動表示中にさらに遊技球５が作動口３に入賞した場合には、通過ゲート５４を通過した場合と同様、その分の変動表示は、現在行われている変動表示の終了後に行われる。つまり、変動表示が待機（保留）される。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められている。本実施の形態では保留最大回数が４回に設定されているが、これに限られるものではない。

【００７１】

図１に示すように、特別図柄表示装置１３において、表示部１３ａの上方には、発光ダイオード（ＬＥＤ）からなる保留ランプ１８ａ，１８ｂ，１８ｃ，１８ｄが組み込まれて

いる。当該保留ランプ１８ａ～１８ｄの数は、前述した保留最大回数と同じ（この場合４個）である。保留ランプ１８ａ～１８ｄは、変動表示の保留毎に点灯させられ、その保留に対応した変動表示の実行に伴い消灯させられる。

【００７２】

なお、このほかにも、パチンコ機１の複数箇所には、遊技効果を高めるための他の各種ランプや電飾部材が取付けられている。これらの電飾部材等は、遊技の進行に応じて点灯状態（消灯、点灯、点滅等）が変えられる。さらに、パチンコ機１には、遊技の進行に応じて効果音を発生する図示しないスピーカが設けられている。

【００７３】

遊技者の操作に応じて変化するパチンコ機１の遊技状態を検出するべく、本実施の形態では、遊技盤２には、スルースイッチ２０、作動口用スイッチ２１、Ｖゾーン用スイッチ２２及びカウントスイッチ２３等がそれぞれ取付けられている。スルースイッチ２０は、遊技球の通過ゲート５４の通過を検出し、作動口用スイッチ２１は、遊技球５の作動口３への入賞を検出する。また、Ｖゾーン用スイッチ２２は遊技球５の大入賞口４のうちのＶゾーン８への入賞を検出し、カウントスイッチ２３は、遊技球５の大入賞口４への入賞を検出する。

【００７４】

本実施の形態では、各スイッチ２０～２３の検出結果に基づきソレノイド１０，１２、特別図柄表示装置１３、各保留ランプ１８ａ～１８ｄ、普通図柄表示装置５１（７セグ表示部５３及び保留ランプ５２）、羽根６等をそれぞれ駆動制御するために主制御部としての制御装置（主基板）２４が設けられている。制御装置２４は、読み出し専用メモリ（ＲＯＭ）、中央処理装置（ＣＰＵ）、ランダムアクセスメモリ（ＲＡＭ）等からなる主制御部を備えている。ＲＯＭは所定の制御プログラムや初期データを予め記憶しており、ＣＰＵはＲＯＭの制御プログラム等に従って各種演算処理を実行する。ＲＡＭは、ＣＰＵによる演算結果を、図柄乱数バッファ、図柄乱数エリア、停止図柄エリア等に一時的に記憶する。

【００７５】

また、本実施の形態においては、ＣＰＵ（主基板２４）による制御の１つとして、モード切換制御がある。本実施の形態では、遊技モード（遊技状態）として通常モード及び確率変動モード（＝高確率モード。以下、「確変モード」と称する）が用意されている。すなわち、例えば３００分の１程度の比較的低確率で大当たり遊技状態を発生させる通常モードと、その約５倍である６０分の１程度の高確率で大当たり遊技状態を発生させる確変モードとがある。

【００７６】

なお、一般的に、確変モードの概念としては、（１）７セグ表示部５３に「７」が表示される確率を通常時に比べて高め、作動口３の羽根６を開放させる機会を増やすこと、（２）７セグ表示部５３における数字の変動時間を短くすること、（３）羽根６の開放時間を長くすること（及び／又は入賞個数を多くすること）、（４）特別図柄表示装置１３の表示部１３ａの図柄１７Ａ～１７Ｌの変動時間を短くすること、（５）大当たり確率が通常モードに比べて高くなること等が挙げられるが、本実施の形態における確変モードにおいては、これら（１）～（５）のうち、（５）のみ、すなわち、大当たり確率が単に高められることのみが実行される。

【００７７】

本実施の形態では、パチンコ機１の電源投入時においては、通常モードに設定される。また、その後は、大当たり遊技状態となった際に、確変モード又は通常モードのいずれかが選択される。そして、大当たり状態終了後において、当該選択されたモードが実行される。より詳しくは、本実施の形態では、大当たり遊技状態となったときの確定表示図柄１７Ａ～１７Ｌ（大当たり図柄）が奇数（「一」、「三」、「五」、「七」、「九」、「十一」）の場合には、大当たり状態終了後の遊技モードが確変モードに設定され、大当たり遊技状態となったときの確定表示図柄１７Ａ～１７Ｈ（大当たり図柄）が偶数（「二」、

「四」、「六」、「八」、「十」、「十二」）の場合に、大当たり状態終了後の遊技モードが通常モードに設定される。従って、最終的に確定表示された図柄１７Ａ～１７Ｌの有する価値が、図柄１７Ａ～１７Ｌの種類に応じて異なっているといえる。

【００７８】

また、本実施の形態では、疑似的に大当たり図柄が一旦表示された後、再度全図柄１７Ａ～１７Ｌが揃った状態で変動する再変動処理（再抽選処理）が行われる場合がある。これは、全図柄が一旦停止表示されたときに、それが大当たり状態を発生させる図柄であった場合であって、上述したように偶数（「二」、「四」、「六」、「八」、「十」、「十二」）の図柄であった場合には、再度変動表示を行うことで、奇数（「一」、「三」、「五」、「七」、「九」、「十一」）の図柄で確定表示される機会が与えられるよう、遊技者にとっての見かけ上のチャンスを付与するものである。当該処理は、大当たり時であって、所定の条件が成立した場合にのみ実行される。もちろん、再変動処理が行われた場合であっても、結果的に偶数の図柄で確定表示される場合もありうる。

【００７９】

さて、本実施の形態では、主基板２４ではなく、主として前記可変表示装置１３の制御基板において、表示部１３ａにおける各種表示が司られるような構成となっている。ここで、当該可変表示装置１３の電気的構成について、図６のブロック図に従って説明する。同図に示すように、可変表示装置１３（表示制御部）は、主基板２４から送られてくるコマンドを順次受信するインターフェイス８１と、プログラムＲＯＭ８２に記憶された制御プログラム及び各種の情報に基づいて、通常変動やリーチ状態や大当たり報知状態等の画面構成情報を生成するＣＰＵ８３と、該ＣＰＵ８３での処理結果等を一時的に記憶するワークＲＡＭ８４と、ＣＰＵ８３で生成された画面構成情報を記憶するビデオＲＡＭ８５と、ビデオＲＡＭ８５の画面構成情報に基づいて画像データＲＯＭ８６から画像データを取り出し、通常変動やリーチ状態や大当たり報知状態等の画面全体の画像を表示する表示部（液晶モニタ）１３ａとを備えている。

【００８０】

前記インターフェイス８１は、主基板２４から送信されてくるコマンド（指令）を受信する。また、それらのコマンドは、ＣＰＵ８３によってワークＲＡＭ８４に設けられたコマンドバッファ領域８４ａに記憶される。

【００８１】

ＣＰＵ８３は、プログラムＲＡＭ８２に記憶された制御プログラムに従って動作する。具体的には、前記コマンドを監視して、該コマンドに応じたタスクを生成し、ワークＲＡＭ８４に記憶する。そのタスクを実行することで、ワークＲＡＭ８４内に通常変動やリーチ状態や大当たり状態等の画面構成情報を生成し、この画面構成情報をビデオＲＡＭ８５に書き込む、なお、画面構成情報は、表示部（液晶モニタ）１３ａの垂直操作信号（ＶＳＹＮＣ）ごとに生成される。

【００８２】

ワークＲＡＭ８４には、主基板２４からのコマンドを記憶するための前記コマンドバッファ領域８４ａをはじめ、生成されたタスクが記憶されるタスクバッファ領域８４ｂや、通常変動時やリーチ状態時の図柄画像の指示や、その配置位置や表示優先順位等を一括してビデオＲＡＭ８５に書き込むために情報が記憶されるスプライトチェーン領域８４ｃが設定される。

【００８３】

また、ＶＤＰ８７は、いわゆるスプライド回路、スクリーン回路及びパレット回路等を備えた画像処理を行う画像データプロセッサである。つまり、ビデオＲＡＭ８５に記憶された画像構成情報に基づいて、画像データＲＯＭ８６に記憶されている画像データを呼び出して画面に表示するための画像を生成するものである。この生成された画像が表示部１３ａに出力されるのである。なお、前記画像データＲＯＭ８６には、いわゆる背景画像、前記図柄１７Ａ～１７Ｌの画像、キャラクタ画像等の各種画像が記憶されている。

【００８４】

次に、前記のように構成されたパチンコ機１の作用及び効果について説明する。制御装置（主基板２４）は、上記作動口用スイッチ２１からの検出信号に基づき、遊技球５が作動口３へ入賞した旨を検出した場合、そのことに基づいて、対応する保留ランプ１８ａ～１８ｄ（例えば、それまで２つの保留ランプ１８ａ及び１８ｂの２つのランプが点灯されていた場合には３つ目の保留ランプ１８ｃ）を点灯させ、保留カウンタの値を「１」ずつインクリメントする。但し、保留ランプ１８ａ～１８ｄが全て点灯している場合は除かれる。

【００８５】

また、制御装置（主基板）２４は、内部乱数カウンタ、大当たり図柄カウンタ、外れリーチ図柄カウンタ、外れ図柄カウンタ等の各カウンタの値（データ）を各乱数エリアに格納する。そして、所定のタイミングにおいて（それまで図柄変動が行われていなかった場合には速やかに、また、それまで図柄変動や大当たり時制御が行われていた場合には、当該変動等が終了した後所定時間（数秒）経過後）、対応する保留ランプ１８ａ～１８ｄを消灯させるとともに、保留カウンタの値をデクリメントし、各エリア等に格納されたデータに基づき図柄変動を実行する。

【００８６】

このとき、主基板２４は、当該変動に際し、表示制御指令としての表示コマンドを可変表示装置１３へと出力（送信）する。さて、この表示コマンドには、（１）変動開始から所定時間後に図柄１７Ａ～１７Ｌを確定表示させる旨の時間情報及び各リーチパターンに代表される変動パターンを示唆する表示パターン情報、並びに、（２）いかなる図柄１７Ａ～１７Ｌで確定表示させるかという図柄情報が含まれる。ここで、図柄情報としては、大当たり図柄、外れリーチ図柄、外れ図柄が含まれ、これらは、上述した内部乱数カウンタ、大当たり図柄カウンタ、外れリーチ図柄カウンタ、外れ図柄カウンタ等に基づいて決定されるものである。

【００８７】

本実施の形態における上記表示コマンドは、２バイト構成からなっており、順次連続的に可変表示装置１３側へと送信される。２バイト構成からなる表示コマンドのうち、先頭の１バイト目は、これからいかなる情報が送信されてくるかというキーワード情報によって構成されている。また、後半の１バイトは、具体的な指示内容に該当するパターンコード等の内容情報によって構成されている。

【００８８】

例えば、本実施の形態において、まず最初に送信される表示コマンドは表示パターン情報である。この場合、１バイト目は、これから表示パターン情報（時間情報及び変動パターンを示唆する）が送信される旨のキーワード情報により構成され、２バイト目は、「０１」、「０２」等のパターンコード情報により構成されている。ここで、「０１」、「０２」等のパターンコード情報は、図柄の変動時間を例えば「１０秒」とする、或いは、「４０秒」とするといった内容を示唆する時間情報と、どのような変動パターン（又は変動パターン群のうちいずれか）を実行するといった変動パターンを示唆する情報とからなる。

【００８９】

また、続いて送信されるのは図柄情報である。すなわち、本実施の形態のように左→右→中の順に３つの図柄列１４～１６の図柄が確定させられる場合においては、まず、表示パターン情報に続いて２番目に送信される表示コマンドたる図柄情報として、１バイト目は、これから左図柄列１４の図柄情報が送信される旨のキーワード情報により構成され、２バイト目は、確定表示される図柄を示唆するパターンコード情報により構成されている。また、３番目に送信される表示コマンドたる図柄情報として、１バイト目は、これから右図柄列１６の図柄情報が送信される旨のキーワード情報により構成され、２バイト目は、確定表示される図柄を示唆するパターンコード情報により構成されている。併せて、４番目に送信される表示コマンドたる図柄情報として、１バイト目は、これから中図柄列１５の図柄情報が送信される旨のキーワード情報により構成され、２バイト目は、確定表示

される図柄を示唆するパターンコード情報により構成されている。このように、確定図柄に関する３つの表示情報がたて続けに送信される。すなわち、１回の図柄変動に際して、２バイト構成からなるデータが１バイトずつ送信されることにより、合計８（１×２＋３×２）回のデータ送信が行われることとなる。

【００９０】

なお、上記実施の形態では、左、右、中の各図柄列１４～１６に対応した図柄情報が送信されることとなっているが、例えば９つの図柄を確定表示させる必要がある場合には、１×２＋９×２＝２０回のデータ送信が行われるといった具合に、図柄数を適宜変更した場合であっても適用することができる。

【００９１】

一方、一群の表示コマンド（１回の図柄変動に際して送られてくるデータ群）を受信した可変表示装置１３のＣＰＵ８３は、当該コマンドに基づき図柄変動を開始するとともに、まず、疑似停止に至るまでの間、前記変動パターンに基づく種々の演出を行う。当該演出としては、例えばリーチ演出が主として挙げられる。

【００９２】

さて、上記表示コマンドのうち、表示パターン情報に基づき、可変表示装置１３のＣＰＵ８３は、例えば図７に示すようなテーブルを参酌して、上述した各変動パターンの中から所定のパターンを選択決定するとともに、当該決定したパターンに基づく演出を、変動開始から確定表示までの間、時間データの秒数分だけ実行する。ここに示す例では、可変表示装置１３のプログラムＲＯＭ８２には、図７に示すテーブルに加えて、図８に示す４つのテーブル（テーブルＡ～テーブルＤ）が記憶されている。例えば表示パターン情報に関する表示コマンドのパターンコードが「０１」であった場合、図柄の変動時間を「５秒」にするという時間情報と、変動パターンとして図８のテーブルＡを参酌するというパターン情報とに基づいて変動が実行される。ここで、可変表示装置１３側では所定の乱数カウンタを有しており、該乱数カウンタは、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に値を更新し、０～ＣＣまでの値をとる。そして、テーブルＡが参酌された場合、そのときのカウント値がいかなる値であったとしても、通常変動が５秒間実行されることとなる。

【００９３】

また、表示パターン情報に関する表示コマンドのパターンコードが「０２」であった場合、図柄の変動時間を「１０秒」にするという時間情報と、変動パターンとして図８のテーブルＢを参酌するというパターン情報とに基づいて変動が実行される。ここで、テーブルＢが参酌された場合、そのときのカウント値が０以上Ｃ１未満の場合には通常変動が実行され、Ｃ１以上ＣＣ未満の場合には通常変動プラス右図柄列１６停止時のすべり変動処理（一時的な高速変動）が実行されることとなる。

【００９４】

さらに、表示パターン情報に関する表示コマンドのパターンコードが「０３」であった場合、図柄の変動時間を「２０秒」にするという時間情報と、変動パターンとして図８のテーブルＣを参酌するというパターン情報とに基づいて変動が実行される。ここで、テーブルＣが参酌された場合、そのときのカウント値が０以上Ｃ２未満の場合には出前リーチ処理変動が実行され、Ｃ２以上Ｃ３未満の場合には握りリーチ処理変動が実行され、Ｃ３以上Ｃ４未満の場合には仕入れリーチ処理変動プラス右図柄列１６のすべり変動処理が実行され、Ｃ４以上ＣＣ未満の場合にはノーマルリーチ処理変動が実行されることとなる。

【００９５】

併せて、表示パターン情報に関する表示コマンドのパターンコードが「０４」であった場合、図柄の変動時間を「４０秒」にするという時間情報と、変動パターンとして図８のテーブルＤを参酌するというパターン情報とに基づいて変動が実行される。ここで、テーブルＤが参酌された場合、そのときのカウント値が０以上Ｃ５未満の場合には出前リーチ処理変動が実行され、Ｃ５以上Ｃ６未満の場合には握りリーチ処理変動が実行され、Ｃ６以上Ｃ７未満の場合には仕入れリーチ処理変動が実行され、Ｃ７以上Ｃ８未満の場合にはノーマルリーチ処理変動が実行され、さらに、Ｃ８以上ＣＣ以下の場合には仕入れリーチ

処理変動プラス右図柄列１６のすべり変動処理が実行されることとなる。

【００９６】

ここで、主基板２４側では、上記パターンコードの中からいずれかを選択決定し、可変表示装置１３へと出力する。本実施の形態では、そのときどきの確定停止させるべき図柄（図柄情報）に基づき、上記パターンコードの中から適したものを選択決定し、可変表示装置１３へと出力することとなっている。すなわち、確定図柄が、完全なる外れ図柄である場合には、通常変動しか行わないものとして、テーブルＡ又はテーブルＢのいずれかを参酌するべく、パターンコードとして「０１」又は「０２」を出力するようになっている。また、確定図柄が外れリーチ図柄である場合には、リーチ演出を行うべきものとして、テーブルＣ又はＤのいずれかを参酌するべく、パターンコードとして「０３」又は「０４」を出力するようになっている。さらに、確定図柄が大当たり図柄又は大当たり図柄の前後１コマの外れリーチ図柄（いわゆる惜しいリーチ図柄）である場合には、テーブルＤを参酌するべく、パターンコードとして「０４」を出力するようになっている。

【００９７】

ここで、本実施の形態のように、確定停止させるべき図柄（確定図柄）に基づき、上記パターンコードの中から適したものを選択決定する場合には、同じ時間データが出力された場合であっても、疑似図柄が停止表示されるタイミング（最後に停止される中図柄列１５の図柄が疑似的に停止されるタイミング）と、揺動、再変動といった演出表示の時間等を適宜調整することで、遊技者に違和感を生じさせることなく、様々な変動、演出を実行することが可能となる。例えば、今回の確定図柄が大当たり図柄の場合には、再変動を行うか否かが判断され、再変動を行うと判定された場合には、確定表示の数秒前（例えば３秒前）に中図柄列１５の図柄を疑似停止させ、その後の数秒間再変動処理を行う。また、再変動を行わないと判定された場合には、確定表示の数秒前（例えば３秒前）に中図柄列１５の図柄を疑似停止させ、その後の数秒間図柄の揺動（ゆらしながら表示する）処理を行う。さらに、今回の確定図柄が外れリーチ図柄の場合には、確定表示の数秒前（例えば３秒前）に中図柄列１５の図柄を疑似停止させ、その後の数秒間揺動処理を行う。併せて、今回の確定図柄が外れ図柄の場合には、確定表示のほぼ直前（例えば１秒前）に中図柄列１５の図柄を疑似停止させ、その後の１秒間揺動処理を行う。但し、上記例はあくまでも一例に過ぎず、疑似図柄の停止表示タイミングと、揺動、再変動といった演出表示の時間等は可変表示装置１３側で任意に調整しうるものである（次に述べるように、確定図柄とは無関係にパターンコードが選択決定される場合であっても同様）。

【００９８】

なお、もちろん、確定図柄とは無関係にパターンコードが選択決定されるような構成としてもよい。この場合、時間情報が比較的長い場合（例えばパターンコードが「０３」或いは「０４」の場合）であって、確定図柄が外れ図柄（大当たり図柄でもリーチ図柄でもない図柄）であったとしても、変動時間は、「２０秒」或いは「４０秒」といったものとなる。この場合、例えば選択決定されたリーチ処理変動を行い、リーチ図柄で一旦疑似停止表示した後に、再度変動させ、結果的に外れ図柄で確定表示するといった表示制御を行い、長い時間に対応させることとしてもよい。また逆に、時間情報が比較的短い場合（例えばパターンコードが「０１」或いは「０２」の場合）であって、確定図柄が大当たり図柄やリーチ図柄であったとしても、変動時間は、「５秒」或いは「１０秒」といったものとなる。この場合、いわゆるリーチ演出が行われることなく大当たり図柄やリーチ図柄で確定表示される場合もありうる。

【００９９】

なお、上記変動パターンに関し、リーチ演出、すべり変動以外の演出として、再変動、リーチ予告、大当たり予告等の演出処理を行うこととしてもよい。ここで、「予告」とあるのは、演出によって、所定の遊技状態が発生しやすくなることを示唆可能であればよい、或いは、演出によって所定の遊技状態の発生率に影響が生じるという趣旨であって、所定の遊技状態が発生しない場合があっても差し支えない。

【０１００】

そして、可変表示装置１３のＣＰＵ８３は、変動開始から所定時間後に左→右→中図柄列の順に図柄を疑似停止させる。この疑似停止のタイミング及び疑似停止図柄は、上述したように、主基板２４とは無関係に可変表示装置１３側で決定されるものである。

【０１０１】

さらにその後、主基板２４は、自身が有するタイマに基づき、前記時間情報に応じたタイミングで（例えば時間情報が「２０秒」の場合には変動開始から「２０秒」後に）、可変表示装置１３に対し、確定コマンドを出力する。一方、ＣＰＵ８３は、疑似停止からさらに所定時間後において（時間情報に基づく変動を完了した時点で）、前記図柄情報に応じた図柄を確定停止表示させる。このとき、結果的に前記出力された確定コマンドに同期して、図柄が確定表示させられることとなる。そして、その後、可変表示装置１３のＣＰＵ８３は、所定時間の間、報知演出を実行する。

【０１０２】

さらに、本実施の形態では、各種リーチ演出に際し、リーチの対象となっている中図柄列１５の図柄がいかなる図柄で疑似停止表示されるかを遊技者に予見されないような制御が行われるようになっている。

【０１０３】

かかる制御内容を、図９のタイミングチャートに従ってより具体的に説明する。同図においては、表示コマンドの表示パターン情報のパターンコードは「０４」（すなわち、時間情報が４０秒（ｔ３－ｔ０））であり、かつ、図柄情報は、（ａ）マイナス１コマの惜しい外れリーチ図柄（例えば「七」「六」「七」の図柄）、（ｂ）大当たり図柄（例えば「七」「七」「七」の図柄）、（ｃ）プラス１コマの惜しい外れリーチ図柄（例えば「七」「八」「七」の図柄）で確定表示される旨の図柄情報であったとする。さらに、テーブルＤを参酌することにより、変動パターンとして「仕入れリーチ」が選択決定されたとする。

【０１０４】

そして、同図に示すように、上記の表示コマンドがタイミングｔ０において出力されたとする。

【０１０５】

この場合、当該表示コマンドに基づき、可変表示装置１３は、図柄の変動を開始させるとともに、所定期間経過後、左図柄列１４、右図柄列１６の順に図柄１７Ａ～１７Ｌを疑似停止させる。そして、二番目の右図柄列１６が停止表示された時点（タイミングｔ１）でリーチ状態が発生することとなる。なお、本実施の形態では便宜上、図中（ａ）～（ｃ）のいずれの場合においても、変動開始のタイミングｔ０からリーチ発生のタイミングｔ１までの期間は一定（例えば５秒）であるとする。そして、これ以降、つまり左右両図柄列１４，１６の疑似停止以降、可変表示装置１３によって、上記テーブルＤにて選択決定されたリーチパターン（本実施の形態では仕入れリーチ）に基づくリーチ演出が実行される。

【０１０６】

このとき、同図（ａ）～（ｃ）のいずれの場合においても、リーチ発生のタイミングｔ１から中図柄列１５の図柄が疑似停止されるタイミングｔ２までの間の期間が一定（例えば３０秒）であるとする。この期間中、図柄は、当初は遊技者が図柄を識別できないほど高速で、次に高速よりは多少識別しやすい程度の中速で、そして、最後は非常に低速で変動表示されるようになっており、特に最後の低速での変動に際しては、図柄が１コマ変動するのにちょうど１秒要するように構成されている。また、本実施の形態の仕入れリーチに際しては、上記低速での変動表示が、大当たり図柄の４コマ手前の図柄から開始されるようになっている。例えば、「七」、「七」の図柄１７Ｇでリーチ状態が発生した場合には、「三」の図柄１７Ｃから低速での変動が開始されるようになっている。

【０１０７】

このため、大当たり図柄（「七」）の１コマ手前の「六」の図柄１７Ｆで中図柄列１５が停止される同図（ａ）の場合には、低速での変動期間が３コマ分の３秒となる。また、

大当たり図柄（「七」）と同一の「七」の図柄１７Ｇで中図柄列１５が停止される同図（ｂ）の場合には、低速での変動期間が４コマ分の４秒となり、さらに、大当たり図柄（「七」）の１コマ次の「八」の図柄１７Ｈで中図柄列１５が停止される同図（ｃ）の場合には、低速での変動期間が５コマ分の５秒となる。

【０１０８】

そして、上記のように、低速での変動期間が相違する分、（ａ）、（ｂ）、（ｃ）間においては高速及び中速での変動期間が相違している。すなわち、同図（ａ）の場合には、高速での変動期間が「１３秒」、中速での変動期間が「１４秒」にそれぞれ設定されており、同図（ｂ）の場合には、高速での変動期間が「１２．５秒」、中速での変動期間が「１３．５秒」にそれぞれ設定されており、同図（ｃ）の場合には高速での変動期間が「１２秒」、中速での変動期間が「１３秒」にそれぞれ設定されている。但し、本実施の形態では、遊技者にその相違を認識することが困難となるように、高速、中速での変動期間はそれぞれ互いに非常に似通っている。

【０１０９】

そして、タイミングｔ２（当該タイミングｔ２は、本来上述したように可変表示装置１３側において任意に決定されるものであるが、本実施の形態では一定のタイミング：例えば後述するタイミングｔ３の３秒前）において、最終停止図柄列たる中図柄列１５の図柄１７Ａ～１７Ｌが疑似停止させられる。すなわち、同図（ａ）の場合には、中図柄列１５は「六」の図柄１７Ｆで、同図（ｂ）の場合には、中図柄列１５は「七」の図柄１７Ｇで、同図（ｃ）の場合には、中図柄列１５は「八」の図柄１７Ｈで、それぞれ疑似停止表示される。このとき、上述したように、同図（ａ）～（ｃ）の場合における高速での変動期間、中速での変動期間が、それぞれ似通っているため、遊技者にとっては、中図柄列１５がいかなる図柄で停止表示されるのかを予見することが困難となる。

【０１１０】

そして、それから所定時間の間、疑似停止表示された「七」「六」「七」（（ａ）の場合）、「七」「七」「七」（（ｂ）の場合）、「七」「八」「七」（（ｃ）の場合）の図柄が揺動表示させられる。なお、当該揺動期間の間、音声による報知（例えば、残念であることを彷彿させる音楽、あるいは大当たり時の祝福音楽を流す等）を行うこととしてもよい。この場合、別途設けられた音声制御基板は、可変表示装置１３から出力（送信）される別途のコマンドに基づき音声を制御することとしてもよいし、揺動期間、揺動開始タイミングを予め設定しておき、主基板２４側からの信号に基づき音声を制御することとしてもよい。

【０１１１】

もちろん、これは、前述したリーチ演出や変動時における音声演出に関しても同様のことがいえる。例えば、高速変動時には高速用の音声が、中速変動時には中速用の音声が、低速変動時には低速用の音声がそれぞれ発せられるような構成となっていてもよい。この場合には、可変表示装置１３から音声制御用の音声制御基板に対し、速度の切換に合った音声制御が実行されるよう別途のコマンドが送信されることとしてもよい。

【０１１２】

さらに、かかる概念を装飾表示装置（例えばランプ）にも具現化することが可能である。例えば、高速変動時には高速用の点滅態様が、中速変動時には中速用の点滅態様が、低速変動時には低速用の点滅態様がそれぞれ実行されるような構成となっていてもよい。この場合には、可変表示装置１３からランプ制御用のランプ制御基板に対し、速度の切換に合ったランプ点滅制御等が実行されるよう別途のコマンドが送信されることとしてもよい。

【０１１３】

また、もちろん、表示部１３ａにおいて、背景や文字等により大当たりである旨、あるいは残念であった旨の報知を行うこととしてもよい。

【０１１４】

さらに、上記（ｂ）の場合には、揺動表示に代えて、再変動表示を行うこととしてもよ

い。特に、偶数の大当たり図柄で疑似停止表示された場合には、再変動が行われることで、遊技者にとっては確変モードが付与されるチャンスが再度発生することとなる。

【０１１５】

そして、その後、主基板２４からは、前記時間情報に基づく所定時間（４０秒）が経過したタイミングｔ３において、確定コマンドが出力される。また、当該タイミングｔ３に同期して、可変表示装置１３においては図柄が実際に確定表示させられる。

【０１１６】

その後、可変表示装置１３は、タイミングｔ４に至るまでの間（例えば２秒間）、報知演出を実行する。例えば、確変モードの付与される図柄で大当たりになった（ｂ）のような場合には、その旨を報知する（例えば「確変大当たり」の文字を表示する）。また、前後１コマの惜しい外れリーチ図柄で停止した（ａ）（ｃ）のような場合には、その旨を報知する（例えば「惜しかった」の文字を表示する）。また、音声による大当たり報知も、これに同期させて行う。この場合、前記揺動時の音声に継続した音声制御を行うこととしてもよいし、異種の音声制御を行うこととしてもよい。この場合、「前記確定表示後、所定期間の間、遊技状態を報知する報知手段を設けたこと」が特徴点となる。なお、該報知手段は、主基板２４側に設けても可変表示装置１３側に設けてもよい。

【０１１７】

併せて、図柄を疑似停止させるタイミング（例えばタイミングｔ１，ｔ２）は、一律である必要はなく、基本的には可変表示装置１３側で任意に設定されるものである。例えば、大当たり図柄で確定表示され、再変動処理が行われない場合、確定表示されるタイミングｔ３の直前のタイミングで中図柄列１５の図柄が疑似停止表示させられることとしてもよい。

【０１１８】

また、上記タイミングチャート例では、タイミングｔ０で変動が開始された場合にタイミングｔ３で（変動開始から「４０秒後」に）確定表示されるような構成について説明したが、もちろん本実施の形態では、複数の時間情報のパターンが存在しており、この場合、各時間情報に応じた疑似停止タイミング、並びに、揺動や再変動といった演出表示時間を調整することが可能である。

【０１１９】

以上詳述したように、本実施の形態によれば、図柄１７Ａ～１７Ｌの変動開始に際して主基板２４から一群の表示コマンド（１回の図柄変動に際して送られてくるデータ群）が可変表示装置１３に出力され、所定時間後に図柄の変動表示が停止させられ結果的に所定の図柄にて確定表示させられる。ここで、表示コマンドは、（１）変動開始から所定時間後に図柄１７Ａ～１７Ｌを確定表示させる旨の時間情報及び変動パターンを示唆する表示パターン情報、並びに、（２）いかなる図柄１７Ａ～１７Ｌで確定表示させるかという図柄情報とで構成される。

【０１２０】

このように、１回の図柄変動に際して主基板２４から一群の表示コマンドのみが出力される（結果的に、変動開始時と確定時との２度のコマンドしか送信されない）という構成であっても、可変表示装置１３自身が疑似停止、及び各種演出制御を実行するため、遊技者は、違和感を感じることなく遊技を堪能することができる。すなわち、可変表示装置１３は、変動表示開始後、確定表示の前段階に、各遊技態様に応じて自身で選択決定した疑似図柄を、表示部１３ａにおいて疑似停止表示させる。また、この間、前記各テーブルＡ～Ｄに基づき決定した変動パターンに基づく演出を行う。また、可変表示装置１３は疑似図柄が停止表示されてから確定表示までの間に揺動、再変動といった各種演出表示を行う。従って、疑似図柄が停止表示されるタイミングと、揺動、再変動といった演出表示の時間等を適宜調整することで、遊技者に違和感が生じさせることなく、様々な変動、演出を実行することが可能となる。その結果、遊技者にとっての興趣の低下を招くことなく、制御内容の著しい簡素化を図ることができる。

【０１２１】

しかも、時間情報に関し、停止図柄及び変動パターンに関連した多岐にわたるデータを要し、かつ、これらを主基板側で制御する必要のあった従来技術に比べ、本実施の形態では、１回の図柄変動に際して変動開始時のみに１群の表示コマンドを送信するだけで済む。このため、特に、主基板２４側の制御内容の著しい簡素化を図ることができる。

【０１２２】

また、本実施の形態では、所定の表示コマンドに基づく所定の表示パターン（例えば４０秒という時間情報で、仕入れリーチという変動パターン）に基づく演出が行われるに際し、停止図柄に応じて、高速での変動期間、中速での変動期間及び低速での変動期間（各期間の比率）がそれぞれ相違する。このため、表示コマンドが簡素なものであったとしても、最終的に確定表示或いは疑似的に停止表示させられる中図柄列１５の図柄１７Ａ～１７Ｌを遊技者が予見することは困難となる。特に、本実施の形態では、高速、中速での変動期間がそれぞれ互いに非常に似通っているため、これらの変動速度の互いに異なる変動期間に基づいて停止図柄を予見することも困難となる。その結果、停止図柄を遊技者が予見できてしまうことによる興趣の低下等の不具合の発生を回避することができる。

【０１２３】

併せて、本実施の形態では、高速での変動期間、中速での変動期間及び低速での変動期間（各期間の比率）がそれぞれ相違するのみならず、疑似停止のタイミングや、揺動期間等も可変表示装置１３側で任意に変更することも可能である。このため、上述した作用効果がより一層確実に奏されることとなる。

【０１２４】

さらに、本実施の形態では、複数通りの時間情報が用意されており、主基板２４側では、図柄の変動開始から確定表示されるまでの期間を任意に設定できる。このため、例えば同じリーチパターンに基づく演出表示が実行される場合でも演出時間に応じた様々なバリエーションを設けることができ、面白味に富んだ変動、演出を実行することができる。

【０１２５】

また、本実施の形態では、疑似停止される図柄は、完全な停止状態ではなく、非停止状態（揺動状態）で表示される。このため、遊技者によっては、この時点で未だ完全には確定表示されていないということに気づく場合があり、遊技に厚みが増す。また、疑似停止される図柄は、揺動状態で表示されるため、遊技者によっては、この時点で未だ完全には確定表示されていないということに気づき、さらなる変動を期待する場合が生じ、遊技に厚みが増す。なお、揺動に代えて、振動、又は、微動状態としてもよい。また、完全な停止状態で表示することとしてもよい。

【０１２６】

さらに、疑似停止図柄は、場合によっては当該疑似停止図柄があたかも確定表示されたものであるかのような印象を導出するかの如き態様で表示される。このため、その後確定表示される場合がいかなる性質をもっていたとしても、変動開始から疑似停止が行われるまでの間の期間を適宜変更させることで、遊技者は、あたかも変動時間が相違しているような感覚を抱きうる。その結果、興趣の低下をより確実に抑制することができる。

【０１２７】

なお、上記例では特に詳述しなかったが、図柄の変動表示開始から疑似図柄が疑似停止表示されるまでの期間は、疑似停止から確定表示までの時間（すなわち、所定の演出表示の期間）よりも長くてもよいし、短くてもよいし、同等でもよい。また、大当たり状態やリーチ状態が発生する場合としない場合とで、演出表示の期間を、相違させてもよい。つまり、大当たり状態が発生する場合には、しない場合に比べて、所定の演出表示の期間を長くしても、短くしても、或いは同等にしてもよい。さらに、確定図柄が大当たり図柄や、外れリーチ図柄である場合には、当該図柄に対応する専用のテーブルを参酌することとしてもよい。

【０１２８】

また、上記実施の形態では、「５秒」、「１０秒」、「２０秒」、「４０秒」という４種類（複数種類）の時間データを具備することとしたが、１種類の時間データのみを具備

することとしてもよい。例えば、時間データとして、毎回、変動開始から確定表示までの時間が「３０秒」に設定されている構成としてもよい。

【０１２９】

（第２の実施の形態）

次に、パチンコ機を具体化した第２の実施の形態を、図面に基づいて説明する。但し、本実施の形態において、上記第１の実施の形態と重複する部分についてはその説明を省略するとともに、以下には、主として相違点を中心に説明することとする。

【０１３０】

上記第１の実施の形態では、主基板２４側の方で時間データを主眼においたパターンコードを出力することとし、可変表示装置１３側で、いかなる変動パターンを採用するかをテーブル（テーブルＡ～テーブルＤ）に基づいて決定する構成となっていた。これに対し、本実施の形態では、予め主基板２４側で時間データ及び変動パターンを一義的に決定しておき、それに基づくパターンコードを可変表示装置１３に出力することを特徴としている。この場合、上記第１の実施の形態と同様、確定図柄に応じてパターンコードを決定することとしてもよいし、確定図柄とは無関係にパターンコードを選択決定することとしてもよい。前者の場合には、例えば、確定図柄が大当たり図柄や外れリーチ図柄である場合には、「０１」、「０２」といったパターンコードが選択決定されないように構成することが考えられる。

【０１３１】

さて、可変表示装置１３のＣＰＵ８３は、例えば図１０に示すようなテーブルを参酌して、時間データ（変動開始から確定表示までの時間）及び上述した各変動パターンの中から所定のパターンを選択決定するとともに、当該決定したパターンに基づく演出を時間データの秒数分だけ実行する。この図１０に示す例では、例えば表示パターン情報に関する表示コマンドのパターンコードが「０１」であった場合、図柄の変動時間を「５秒」にするという時間情報と、変動パターンとして通常変動を行うというパターン情報とに基づいて変動が実行される。従って、「０１」というパターンコードが出力された場合には、可変表示装置１３側では、通常変動を５秒間行うこととなる。

【０１３２】

また、表示パターン情報に関する表示コマンドのパターンコードが「０２」であった場合、図柄の変動時間を「１０秒」にするという時間情報と、変動パターンとして通常変動を行うというパターン情報とに基づいて変動が実行される。従って、「０２」というパターンコードが出力された場合には、可変表示装置１３側では、通常変動を１０秒間行うこととなる。

【０１３３】

さらに、表示パターン情報に関する表示コマンドのパターンコードが「０６」であった場合、図柄の変動時間を「２５秒」にするという時間情報と、変動パターンとしてノーマルリーチ変動を行うというパターン情報とに基づいて変動が実行される。従って、「０６」というパターンコードが出力された場合には、可変表示装置１３側では、ノーマルリーチ変動を２５秒間行うこととなる。

【０１３４】

併せて、表示パターン情報に関する表示コマンドのパターンコードが「０７」であった場合、図柄の変動時間を「２５秒」にするという時間情報と、変動パターンとして出前リーチ変動を行うというパターン情報とに基づいて変動が実行される。従って、「０７」というパターンコードが出力された場合には、可変表示装置１３側では、出前リーチ変動を２５秒間行うこととなる。

【０１３５】

加えて、表示パターン情報に関する表示コマンドのパターンコードが「０８」であった場合、図柄の変動時間を「２５秒」にするという時間情報と、変動パターンとして握りリーチ変動を行うというパターン情報とに基づいて変動が実行される。従って、「０８」というパターンコードが出力された場合には、可変表示装置１３側では、握りリーチ変動を

２５秒間行うこととなる。

【０１３６】

さらにまた、表示パターン情報に関する表示コマンドのパターンコードが「０９」であった場合、図柄の変動時間を「２５秒」にするという時間情報と、変動パターンとして仕入れリーチ変動を行うというパターン情報とに基づいて変動が実行される。従って、「０９」というパターンコードが出力された場合には、可変表示装置１３側では、仕入れリーチ変動を２５秒間行うこととなる。

【０１３７】

併せて、表示パターン情報に関する表示コマンドのパターンコードが「ＦＦ」であった場合、図柄の変動時間を「４０秒」にするという時間情報と、変動パターンとして仕入れリーチ変動を行うというパターン情報とに基づいて変動が実行される。従って、「ＦＦ」というパターンコードが出力された場合には、可変表示装置１３側では、仕入れリーチ変動を４０秒間行うこととなる。

【０１３８】

このように、第２の実施の形態によれば、基本的には第１の実施の形態と同等の作用効果が奏される。また、本実施の形態では、予め主基板２４側で、時間情報のみならず、変動パターンも一義的に決定されるという特色がある。従って、第１の実施の形態とは異なり、可変表示装置１３側にテーブル等を設けておく必要がない。かかる意味で、可変表示装置１３側での制御内容の簡素化を図ることができる。

【０１３９】

（第３の実施の形態）

次に、パチンコ機を具体化した第３の実施の形態を、図面に基づいて説明する。但し、本実施の形態において、上記第１の実施の形態等と重複する部分についてはその説明を省略するとともに、以下には、主として相違点を中心に説明することとする。

【０１４０】

上記第１の実施の形態では、所定のリーチパターン（仕入れリーチ）が実行される場合において、変動開始から確定コマンドが出力されるまでの流れの中で主としてリーチ発生から中図柄列１５の図柄の疑似停止までの変動速度の切換タイミング（各変動速度での変動期間）の相違に重点を置いて説明した。これに対し、本実施の形態では、大当たり図柄が疑似停止図柄として停止された場合であって、再変動処理が行われる場合に特徴点がある。このため、以下には図１１のタイミングチャートに従って説明することとする。

【０１４１】

同図においては、表示コマンドの表示パターン情報のパターンコードは「０４」（すなわち、時間情報が４０秒（ｔ３－ｔ０））であり、かつ、図柄情報は、（ａ）～（ｃ）のいずれも確変モードの付与される大当たり図柄（例えば「七」「七」「七」の図柄）で確定表示される旨の図柄情報であったとする。さらに、可変表示装置１３側ではテーブルＤを参酌することにより、変動パターンとして「仕入れリーチ」が選択決定され、かつ、別途のテーブルを参酌することにより、疑似停止図柄として通常モードの付与される（確変モードの付与されない）偶数の大当たり図柄（例えば「六」「六」「六」の図柄）が選択決定されたとする。

【０１４２】

そして、同図に示すように、上記の表示コマンドがタイミングｔ０において出力されたとする。

【０１４３】

この場合、当該表示コマンドに基づき、可変表示装置１３は、図柄の変動を開始させるとともに、所定期間経過後、左図柄列１４、右図柄列１６、中図柄列１５の順に図柄１７Ａ～１７Ｌ（例えば「六」「六」「六」の図柄１７Ｆ）を疑似停止させる。このとき、同図（ａ）～（ｃ）のいずれの場合においても、変動開始タイミングｔ０から中図柄列１５の図柄が疑似停止されるタイミングｔ２までの間の期間が一定（例えば３０秒）であるとする。

【０１４４】
このように、タイミングｔ２（当該タイミングｔ２は、上述したように可変表示装置１３側において任意に決定される：例えば後述するタイミングｔ３の１０秒前）において、最終停止図柄列たる中図柄列１５の図柄１７Ａ～１７Ｌが疑似停止させられる。
【０１４５】
そして、それから所定時間（タイミングｔ２１－タイミングｔ２：例えば２秒間）の間、疑似停止表示された「六」「六」「六」の図柄１７Ｆが揺動表示させられる。なお、当該揺動期間の間、音声による報知（例えば、大当たり時の祝福音楽を流したり、これから再変動が行われるかもしれないという雰囲気を醸し出す音を流す等）を行うこととしてもよい。この場合、別途設けられた音声制御基板は、可変表示装置１３から出力（送信）される別途のコマンドに基づき音声を制御することとしてもよいし、揺動期間、揺動開始タイミングを予め設定しておき、主基板２４側からの信号に基づき音声を制御することとしてもよい。また、もちろん、表示部１３ａにおいて、背景や文字等により大当たりである旨の報知を行うこととしてもよい。
【０１４６】
そして、その後、タイミングｔ２１において、可変表示装置１３のＣＰＵ８３は、各図柄列１４～１６の図柄を、一斉に揃った状態で再変動させる。このとき、同図（ａ），（ｂ）の場合は、再変動に際しての変動速度が当初は中速で、次いで低速となって停止させられ、所定時間揺動させられる。また、同図（ｃ）の場合は、再変動に際しての変動速度が当初から低速で（中速期間がゼロ）、次いで所定時間揺動させられ、その後所定時間超高速で再度変動させられる。なお、（ａ）～（ｃ）のいずれのパターンが採用されるかは、可変表示装置１３側で判断される。その後、主基板２４からは、前記時間情報に基づく所定時間（４０秒）が経過したタイミングｔ３において、確定コマンドが出力される。また、当該タイミングｔ３に同期して、可変表示装置１３においては図柄（「七」「七」「七」の図柄１７Ｇ）が実際に確定表示させられる。
【０１４７】
このとき、（ａ），（ｂ）の場合とも揺動期間は同じであるのに対し、中速での変動期間及び低速での変動期間が相違している（（ａ）の場合、中速期間が８秒で低速期間が３秒、（ｂ）の場合、中速期間が７秒で低速期間が４秒）。また、（ｃ）の場合においては、中速期間がゼロで低速期間が７秒で揺動期間が５秒、超高速期間が３秒といった具合に、変動速度自体が前２者とは全く相違している。このため、遊技者にとっては、再変動後にどの図柄で確定的に表示されるのか（特に、偶数図柄で確定表示されるのか奇数図柄で確定表示されるのか）を予見することが困難となる。
【０１４８】
その後、可変表示装置１３は、タイミングｔ４に至るまでの間（例えば２秒間）、報知演出を実行する。例えば、上記例の如く確変モードの付与される図柄で大当たりになったような場合には、その旨を報知する（例えば「確変大当たり」の文字を表示する）。また、上記例では、再変動処理により確変モードの付与される図柄で大当たりになる具体例を示したが、再変動が行われた結果、依然として偶数の大当たり図柄でしか確定表示されない場合があってもよい。この場合には、その旨を報知する（例えば「通常大当たり」の文字を表示する）。さらに、音声による大当たり報知も、これに同期させて行う。この場合、前記揺動時の音声に継続した音声制御を行うこととしてもよいし、異種の音声制御を行うこととしてもよい。
【０１４９】
このように、本実施の形態によれば、再変動処理が行われる場合であっても、確定表示させられる図柄がいかなる図柄であるかを遊技者が予見することが困難となる。このため、再変動に際し、遊技者が確定図柄を予見できてしまうことによる興趣の低下等の不具合を回避することができる。
【０１５０】
なお、再変動処理が行われるに際しては、変動パターンの中に再変動を行う旨の情報が

含まれていてもよいし、図柄情報が大当たり図柄である場合に限って可変表示装置側で再変動処理を行うか否かを決定し、その判定結果に基づいて再変動処理を行うこととしてもよい。

【０１５１】

また、本実施の形態では、表示コマンドが出力（送信）された場合、確定コマンドが出力されるまで主基板２４側からはコマンドが送信されない構成となっていたが、再変動処理が行われる場合に限って、再変動開始時に再変動表示コマンドなるものを主基板２４側から別途送信するような構成となっていてもよい。

【０１５２】

尚、上記実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【０１５３】

（ａ）上記実施の形態では、図柄１７Ａ～１７Ｌを、魚等の絵と、「一」～「十二」の数字との組合せによって構成し、これを識別情報としたが、遊技者に認識されるものであればいかなるものであってもよい。例えば数字のみからなる図柄や、絵や記号のみからなる図柄であってもよい。また、図柄に限られることなく、ランプの光等の識別情報であってもよい。

【０１５４】

（ｂ）上記実施の形態では、確変モードの概念として、（１）７セグ表示部５３に「７」が表示される確率を通常時に比べて高め、作動口３の羽根６を開放させる機会を増やすこと、（２）７セグ表示部５３における数字の変動時間を短くすること、（３）羽根６の開放時間を長くすること（及び／又は入賞個数を多くすること）、（４）特別図柄表示装置１３の表示部１３ａの図柄１７Ａ～１７Ｌの変動時間を短くすること、（５）大当たり期待値が通常モードに比べて高くなることのうち、（５）のみ、すなわち、大当たり確率が単に高められることのみが実行されることとした。

【０１５５】

これに対し、（５）を含む（１）～（４）のうちの少なくとも１つを満たすことを、確変モードとしてとらえてもよい。すなわち、（１）～（４）の任意の組合せ（例えば（１）と（２）、（１）と（３）、（１）と（４）、（２）と（３）、（２）と（４）、（３）と（４）、（１）と（２）と（３）、（１）と（２）と（４）、（１）と（３）と（４）、（２）と（３）と（４）、（１）と（２）と（３）と（４））と（５）を組み合わせたものを確変モードとしてとらえてもよい。

【０１５６】

（ｃ）また、確変モードとして、次回の大当たり時まで継続されるもの以外にも、次々回の大当たり時まで継続されるものや、所定回数の図柄１７Ａ～１７Ｌの変動停止が行われるまで継続されるもの等を採用することもできる。

【０１５７】

（ｄ）さらに、確変モードに加えて、或いは代えて、時間短縮モード（上記（ｂ）の（１）～（４）の任意の組み合わせからなるモード）を採りうる遊技機にも適用可能である。例えば、偶数図柄で大当たりになると通常モードが付与され、奇数図柄で大当たりになると時間短縮モードが付与されるようなパチンコ機にも適用することができる。また、遊技モードの切換を行わないタイプのパチンコ機にも具体化してもよい。

【０１５８】

（ｅ）再変動処理を行わないこととしてもよい。

【０１５９】

（ｆ）表示装置１３としては、上述した液晶ディスプレイ以外にも、ＣＲＴ、ドットマトリックス、ＬＥＤ、エレクトロルミネセンス（ＥＬ）、蛍光表示菅等を用いてもよい。

【０１６０】

（ｇ）上記実施の形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも具体化できる。例えば、大当たり図柄が表示された後に所定の領域に遊技球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。また、パチンコ機以外にも、アレパチ

、雀球、スロットマシン等の各種遊技機として実施することも可能である。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作等することで図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に確定図柄を表示する図柄表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して図柄変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間が経過することにより図柄変動が停止され、その停止時の確定図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えたスロットマシン」となる。

【０１６１】

（ｈ）奇数図柄１７Ａ，１７Ｃ，１７Ｅ，１７Ｇ，１７Ｉ，１７Ｋで一旦停止表示された場合には、再変動表示が行われた場合、必ず奇数図柄で最終的に停止表示されるようにしてもよい。かかる構成とすることで、折角確変モードが付与される図柄で大当たり状態が発生したと思ったにもかかわらず、一転がっかりさせられてしまうといった事態を回避することができる。もちろん、奇数図柄１７Ａ，１７Ｃ，１７Ｅ，１７Ｇ，１７Ｉ，１７Ｋで一旦停止表示され、再変動表示が行われた場合に、偶数図柄で最終的に停止表示されるようにしてもよい。

【０１６２】

（ｉ）上記再変動の概念を応用して、１度の所定の契機の発生（１個の遊技球の作動口３への入賞：１つの保留ランプ１８ａ～１８ｄの消灯）に際して、複数回（たとえば２回）の変動が行われるかのような構成としてもよい。例えば、時間情報として確定までに３０秒間の時間が与えられたとして、この間に１３秒ずつの通常変動（もちろんリーチ変動でもよい）を２回行うこととしてもよい。かかる制御が行われることによって、遊技者は１個の入賞でもって複数回の変動表示を堪能できたような気分を味わうことができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【０１６３】

【発明の効果】

以上詳述したように、本発明によれば、パチンコ機等の遊技機において、主制御部の制御内容の簡素化を図ることができるという優れた効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【図１】第１の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図２】（ａ），（ｂ）ともに表示部の表示状態の例を示す模式図である。

【図３】表示部に表示されうる図柄の種類を説明する図である。

【図４】（ａ）は表示部における図柄列の変動状態を示す図であり、（ｂ）は表示部における大当たり報知画面を示す図である。

【図５】（ａ）は表示部におけるノーマルリーチ状態を、（ｂ）は握りリーチ状態を、（ｃ）は仕入れリーチ状態を、（ｄ）は出前リーチ状態をそれぞれ示す図である。

【図６】主基板及び可変表示装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図７】可変表示装置のプログラムＲＯＭに記憶されているパターンコードに対する時間データ及びパターンの関係を示すテーブルである。

【図８】カウント値に対する変動パターンの関係を示すテーブルＡ～Ｄを示す図である。

【図９】時間の経過に対するコマンドの出力タイミング等を説明するためのタイミングチャートである。

【図１０】第２の実施の形態における可変表示装置のプログラムＲＯＭに記憶されているパターンコードに対する時間データ及び変動パターンの関係を示すテーブルである。

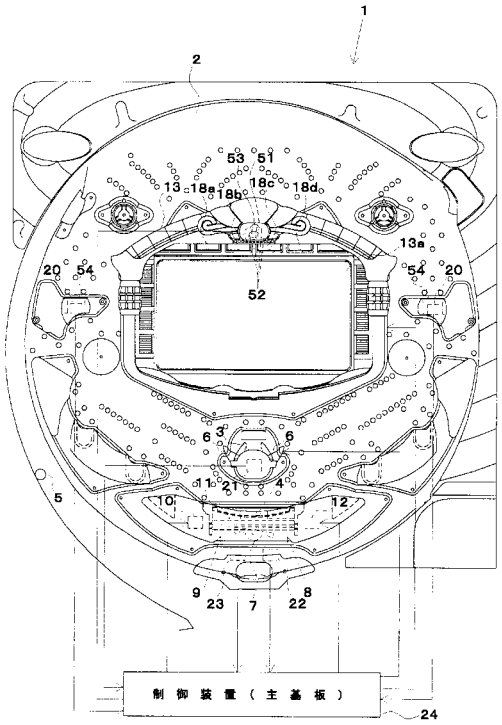
【図１１】第３の実施の形態において時間の経過に対するコマンドの出力タイミング等を説明するためのタイミングチャートである。

【符号の説明】

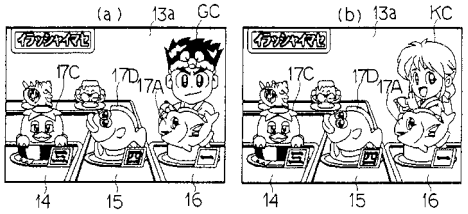
１…パチンコ機、２…遊技盤、３…作動口、４…大入賞口、５…遊技球、１３…可変表示装置、１３ａ…表示部、１４…左図柄列、１５…中図柄列、１６…右図柄列、１７Ａ～

１７Ｌ…図柄、２４…制御装置。

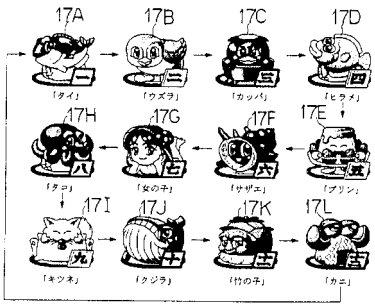
【図１】



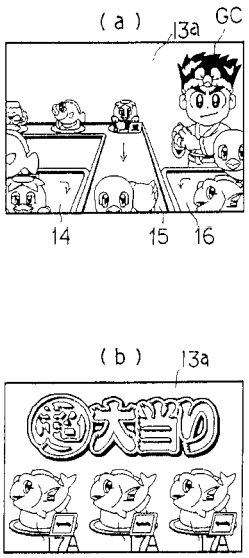
【図２】



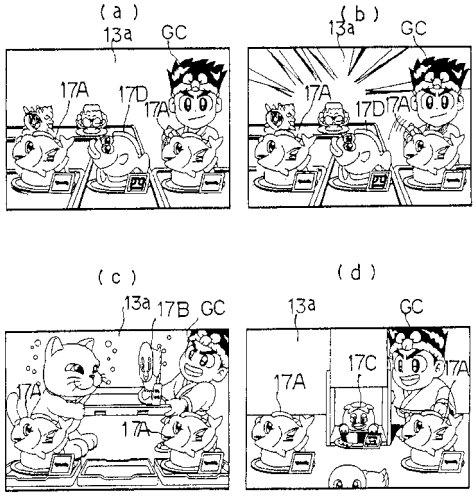
【図３】



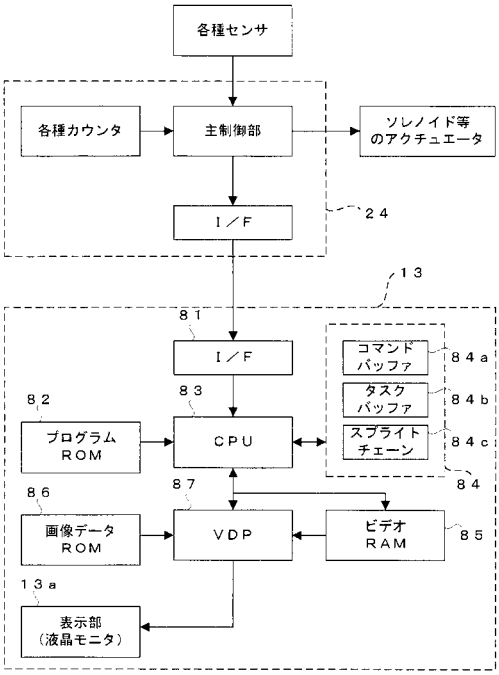
【図４】



【図５】



【図６】



【図７】

パターンコード	時間データ（秒）	パターン（参照テーブル）
「０１」	５	テーブルＡ
「０２」	１０	テーブルＢ
「０３」	２０	テーブルＣ
「０４」	４０	テーブルＤ

【図８】

テーブルＡ

カウント値	変動パターン
ａｎｙ	通常変動

テーブルＢ

カウント値	変動パターン
０以上Ｃ１未満	通常変動
Ｃ１以上ＣＣ以下	通常変動＋右すべり

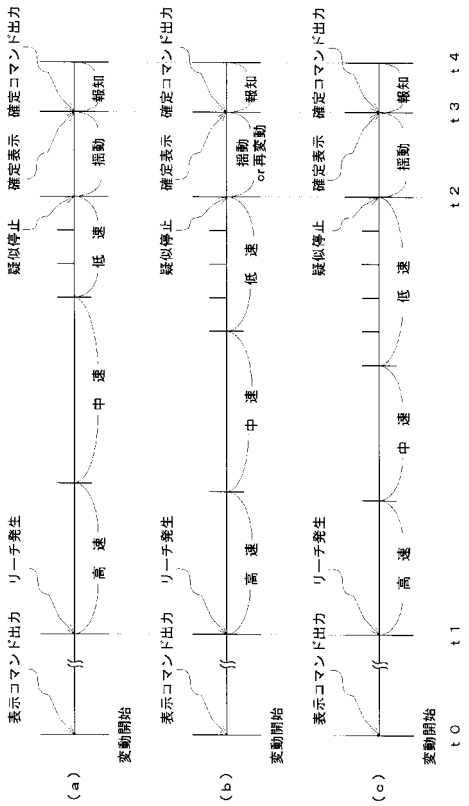
テーブルＣ

カウント値	変動パターン
０以上Ｃ２未満	出前リーチ
Ｃ２以上Ｃ３未満	握りリーチ
Ｃ３以上Ｃ４未満	仕入れリーチ＋右すべり
Ｃ４以上ＣＣ以下	ノーマルリーチ

テーブルＤ

カウント値	変動パターン
０以上Ｃ５未満	出前リーチ
Ｃ５以上Ｃ６未満	握りリーチ
Ｃ６以上Ｃ７未満	仕入れリーチ
Ｃ７以上Ｃ８未満	ノーマルリーチ
Ｃ８以上ＣＣ以下	仕入れリーチ＋右すべり

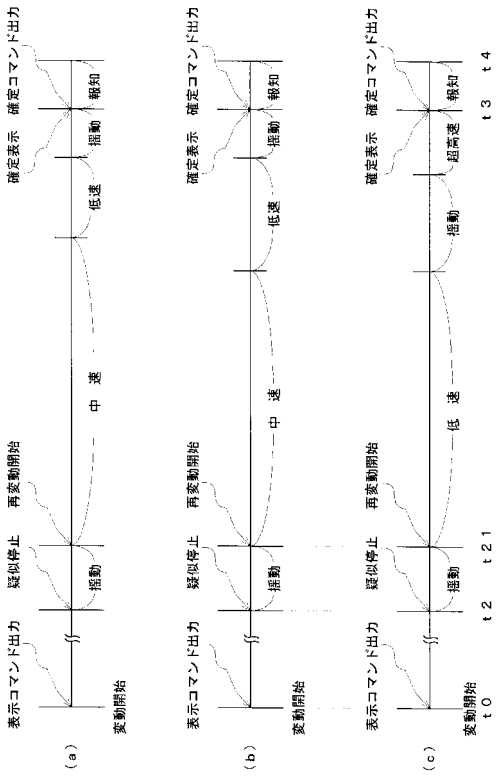
【図９】



【図１０】

パターンコード	時間データ（秒）	変動パターン
「０１」	５	通常変動
「０２」	１０	通常変動
「・・」	・・	・・・・・
「・・」	・・	・・・・・
「０６」	２５	ノーマルリーチ
「０７」	２５	出前リーチ
「０８」	２５	握りリーチ
「０９」	２５	仕入れリーチ
「ＦＦ」	４０	仕入れリーチ

【図１１】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平６－２１００５８（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－３１９２４１（ＪＰ，Ａ）
特開平８－０９８９２５（ＪＰ，Ａ）
特開平９－０９４３３２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02