(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3648259号
(P3648259)
(45)発行日　平成17年5月18日(2005.5.18)　(24)登録日　平成17年2月18日(2005.2.18)

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

請求項の数 2　(全 35 頁)

(21)出願番号　特願平4-274892
(22)出願日　平成4年9月21日(1992.9.21)
(65)公開番号　特開平6-98970
(43)公開日　平成6年4月12日(1994.4.12)
審査請求日　平成11年9月21日(1999.9.21)

前置審査

(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　100082669
弁理士　福田　賢三
(74)代理人　100095337
弁理士　福田　伸一
(74)代理人　100061642
弁理士　福田　武通
(72)発明者　新山　吉平
群馬県桐生市広沢町３－４２９７－１３
(72)発明者　伊東　広司
群馬県桐生市三吉町２－２－２９

審査官　吉村　尚

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】
左、中、右の各桁それぞれに複数の図柄を可変表示可能な可変表示装置を用いて可変表示ゲームを行い、各桁の最終的な停止結果態様が予め定めた組み合わせとなった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生可能な遊技機において、
上記可変表示ゲームの制御を行う可変表示制御手段と、
上記可変表示制御手段によって可変表示される各桁の図柄にキャラクタを付加することで、各桁の停止結果態様を報知する可変表示態様報知手段と、
を備え、
上記可変表示制御手段は、
上記可変表示ゲームにおいて最後に停止する桁を除いて既に停止した図柄の組み合わせが特別遊技を発生可能なリーチ状態となるか否かを判定するリーチ判定処理を行い、
上記リーチ判定処理でリーチ状態になると判定した場合は、
上記可変表示ゲームにおいて２つの桁を同一図柄で停止させ、その後、最後に停止する桁の可変表示を停止させる通常リーチ動作と、
上記可変表示ゲームにおいて２つの桁を同一図柄で停止させ、その後、最後に停止する桁を他の桁と異なる図柄で一旦停止させ、その後、当該桁の図柄を再度可変表示させて最終的に図柄を停止させる特殊リーチ動作と、
を乱数に応じて選択的に実行し、
上記可変表示態様報知手段は、

上記可変表示ゲームで可変表示される各桁の図柄の停止時に、停止図柄に応じたキャラクタを付加すると共に、上記リーチ判定処理で特殊リーチ動作が選択された場合には、最後に停止する桁の図柄に可変表示開始時からキャラクタを付加し、

特殊リーチ動作の可変表示ゲームにおいては、キャラクタの付加された図柄を含む状態で可変表示ゲームが行われるようにしたことを特徴とする遊技機。

【請求項２】

可変表示態様報知手段は、

特殊リーチ動作の可変表示ゲームにおいて、最後に停止する桁の可変表示で途中停止する図柄にキャラクタを付加するようにした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】

【産業上の利用分野】

本発明は、左、中、右の各桁それぞれに複数の図柄を可変表示可能な可変表示装置を用いて可変表示ゲームを行い、各桁の最終的な停止結果態様が予め定めた組み合わせとなった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生可能な遊技機に関する。

【０００２】

【従来の技術】

従来、パチンコ機等の遊技機の遊技盤に設けられた特別図柄表示装置等の可変表示装置の表示部の複数の桁の各々において複数の識別情報（例えば、数字や図形）を順次変換させつつ表示させ、所定時間の経過後、あるいは遊技者の操作により変換表示を停止させる可変表示ゲームを行い、その停止時の識別情報の組み合せの態様（停止結果態様）が特別な識別情報の組み合わせ（特別表示態様）の場合には、大入賞口等の変動入賞装置を遊技者にとって有利な第１状態（特別遊技）へと変換することで遊技者に所定の遊技価値を付与するように構成された遊技機が知られている。

このような遊技盤に可変表示装置を備えた遊技機においては、可変表示装置の表示部における可変表示ゲームが特別遊技を発生させるか否かの対象である。そのため、識別情報の停止結果態様が特別表示態様となり得る一歩手前の状態、すなわち、最後に停止する桁を除いて、既に停止している桁の図柄が特別表示態様を形成しているリーチ状態の場合に、特別遊技への期待感が増大する。

【０００３】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、上述したような従来の遊技機においては、リーチ状態の制御といっても、最後に停止する桁の図柄を定速で可変表示することで特別遊技への期待感を持たせるという単調なものしか無く、遊技者に対して特別遊技への期待感を十分に高めることができなかった。また、可変表示ゲームでリーチ状態が発生すれば、特別遊技への期待感を持つことができるものの、リーチ状態が発生するまでは単に各桁の図柄が可変表示されるだけであり、可変表示ゲームは面白味に欠けるものであった。

本発明は、これらの問題点を解決するためになされたものであり、各桁それぞれに複数の図柄を可変表示させて可変表示ゲームを行う際に、遊技の興趣を効果的に高め得る遊技機を提供することを目的とする。

【０００４】

【課題を解決するための手段】

上記の課題を解決するため、請求項１に係る遊技機は、左、中、右の各桁それぞれに複数の図柄を可変表示可能な可変表示装置を用いて可変表示ゲームを行い、各桁の最終的な停止結果態様が予め定めた組み合わせとなった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生可能な遊技機において、上記可変表示ゲームの制御を行う可変表示制御手段と、上記可変表示制御手段によって可変表示される各桁の図柄にキャラクタを付加することで、各桁の停止結果態様を報知する可変表示態様報知手段と、を備え、上記可変表示制御手段は、上記可変表示ゲームにおいて最後に停止する桁を除いて既に停止した図柄の組み合わせが特別遊技を発生可能なリーチ状態となるか否かを判定するリーチ判定処理

を行い、上記リーチ判定処理でリーチ状態になると判定した場合は、上記可変表示ゲームにおいて２つの桁を同一図柄で停止させ、その後、最後に停止する桁の可変表示を停止させる通常リーチ動作と、上記可変表示ゲームにおいて２つの桁を同一図柄で停止させ、その後、最後に停止する桁を他の桁と異なる図柄で一旦停止させ、その後、当該桁の図柄を再度可変表示させて最終的に図柄を停止させる特殊リーチ動作と、を乱数に応じて選択的に実行し、上記可変表示態様報知手段は、上記可変表示ゲームで可変表示される各桁の図柄の停止時に、停止図柄に応じたキャラクタを付加すると共に、上記リーチ判定処理で特殊リーチ動作が選択された場合には、最後に停止する桁の図柄に可変表示開始時からキャラクタを付加し、特殊リーチ動作の可変表示ゲームにおいては、キャラクタの付加された図柄を含む状態で可変表示ゲームが行われるようにしたことを特徴とする。

また、請求項２に係る発明は、上記請求項１に記載の遊技機において、可変表示態様報知手段は、特殊リーチ動作の可変表示ゲームにおいて、最後に停止する桁の可変表示で途中停止する図柄にキャラクタを付加するようにしたことを特徴とする。

【０００５】

【作用】

上記構成を有する請求項１に係る遊技機によれば、可変表示制御手段が行うリーチ判定処理でリーチ状態と判定することで、可変表示ゲームにおいて２つの桁を同一図柄で停止させ、その後、最後に停止する桁の可変表示を停止させる通常リーチ動作と、上記可変表示ゲームにおいて２つの桁を同一図柄で停止させ、その後、最後に停止する桁を他の桁と異なる図柄で一旦停止させ、その後、当該桁の図柄を再度可変表示させて最終的に図柄を停止させる特殊リーチ動作と、を乱数に応じて選択的に可変表示制御手段が実行し、可変表示ゲームで可変表示される各桁の図柄の停止時に、停止図柄に応じたキャラクタを付加する可変表示態様報知手段は、リーチ判定処理で特殊リーチ動作が選択された場合には、最後に停止する桁の図柄に可変表示開始時からキャラクタを付加するので、特殊リーチ動作の可変表示ゲームにおいては、キャラクタの付加された図柄を含む状態で可変表示ゲームが行われる。

また、請求項２に係る遊技機によれば、可変表示態様報知手段が、特殊リーチ動作の可変表示ゲームにおいて、最後に停止する桁の可変表示で途中停止する図柄にキャラクタを付加するので、特殊リーチでの途中停止図柄をキャラクタによって遊技者に報知できる。

【０００６】

【実施例】

以下、本発明の実施例を図面にもとづいて説明する。本発明の一実施例であるパチンコ遊技機１の構成を図１に示す。

パチンコ遊技機１は、図１に示すように、遊技盤３を備え、遊技盤３の表面にはガイドレール４で囲まれた遊技部５が形成され、遊技部５内の中央上部寄りに複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置である特別図柄表示装置６が、特別図柄表示装置６の下方には特定位置である特図始動入賞口７が、また、これらの下方に変動入賞装置である大入賞口８および普通図柄表示装置１５および普図始動入賞口１６ａ，１６ｂが配設されて構成されている。

また、このパチンコ遊技機１の盤面上には、図１に示すように、図柄の可変表示をさせるための記憶を表示するＬＥＤや各種の装飾用ランプが設けられている。そして、始動入賞口７や大入賞口８には、入賞検出手段として、図示しないセンサ等が設けられている。

【０００７】

また、パチンコ遊技機１の側方には、このパチンコ遊技機１に対して球貸しが可能なカード式球貸機２が並設されており、遊技者が球貸用カードを挿入するカード挿入孔１２が設けられている。

【０００８】

そして、パチンコ遊技機１には、上記のカード挿入孔１２に球貸用カードが挿入された場合にその残存度数を表示するカード度数表示器１３と、１回のボタン操作により所定数の球貸を行わせる球貸制御信号を上記カード式球貸機２に発するための球貸操作ボタン１４

と、球貸しにより球排出装置２３（図２）から排出された遊技球あるいは賞球を受けるための上皿９と、この上皿９上の遊技球を上記遊技部５に向け１個宛発射可能な発射装置１１（図２）と、遊技者がこの発射装置１１を操作するための操作ハンドル１０と、が設けられている。

【０００９】

また、図２に示すように、このパチンコ遊技機１およびカード式球貸機２の裏側には、球排出装置２３と、上記の特別図柄表示装置６や大入賞口８を制御する遊技制御装置１７と、上記球排出装置２３を制御する排出制御装置１８と、この排出制御装置１８と上記のカード式球貸機２とを接続するインターフェースボード１９および接続コード２０と、上記発射装置１１を制御する発射制御装置２１と、このパチンコ遊技機１と遊技店中枢の管理装置とを接続するための外部接続端子盤２２とが設けられている。

【００１０】

次に、本発明の構成及び作用効果の原理を図３に示す。

【００１１】

次に、図１における特別図柄表示装置６のさらに詳細な構成を図４に示す。図に示すように、この特別図柄表示装置６は、遊技盤３の裏面に取り付けられた基枠２５に窓枠２６を取り付け、この窓枠２６に映像表示装置２７を取り付けて構成している。

【００１２】

映像表示装置２７は、図５に示すように、表ケース３１と裏ケース３２と窓部３３とを有し、窓部３３の内面には、カラーＴＦＴ液晶表示装置が設けられており、窓部を通してカラー液晶画面が外部に表示されるように構成されている。

【００１３】

次に、本実施例における遊技制御装置１７の具体的構成を図６に示す。図に示すように、この遊技制御装置１７は、役物用ＣＰＵ４０及び表示器用ＣＰＵ８０と、バス４３や各種ＲＯＭやＲＡＭを有して構成されており、駆動用の各種ソレノイド等や、入力用の各種スイッチ類、あるいは音声や視覚表示用の機器等に接続されてこれらを制御するように構成されている。これにより、パチンコ遊技機１は、「左、中、右の各桁それぞれに複数の図柄を可変表示可能な可変表示装置を用いて可変表示ゲームを行い、各桁の最終的な停止結果態様が予め定めた組み合わせとなった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生可能な遊技機」として機能する。また、「可変表示ゲームの制御を行い、上記各桁の可変表示が開始されてから最終的な停止結果が停止表示されるまでの間に、可変表示ゲームの動作を一時停止させる制御を含む可変表示制御手段」としての機能も遊技制御装置４０が担うのである。

【００１４】

次に、この遊技制御装置１７の制御内容について、図６のブロック図及び図７ないし図３５のフローチャート図に基づいて説明する。ここに、図７ないし図２０は上記の役物用ＣＰＵ４０の制御を説明するフローチャート図であり、図２１ないし図３５は上記の表示器用ＣＰＵ８０の制御を説明するフローチャート図である。

【００１５】

図７は、上記の役物用ＣＰＵ４０における制御の全体の流れを示す基本フローチャート図である。

ＣＰＵ４０は２㎳ec毎にＲＥＳＥＴからＨＡＬＴまでのサイクルを繰り返す。各サイクルでは、まず電源投入時か否かを判定し（ステップＳ１）、電源投入時ならば、初期化を行う（ステップＳ２）。初期化とは、例えば、通常表示のコマンドをセットする、普通図柄表示装置の当りの停止確率を低確率に設定する、あるいは、後述する送信データカウンタをゼロにする等である。

【００１６】

次に、スイッチ読込判定ステップ（ステップＳ３）に移行し、現在の入力状況をチェックする。

そして、普通図柄処理ステップ（ステップＳ４）に移行し、普通図柄表示装置１５と特図

始動入賞口７の制御を行う。
【００１７】
その後、特別図柄処理ステップ（ステップＳ５）に移り、特別図柄表示装置６と大入賞口８の制御を行う。
次いで、停止図柄用の乱数を更新し（ステップＳ６）、停止図柄を生成し（ステップＳ７）、各種のタイマを更新する（ステップＳ８）。
【００１８】
続く不正監視ステップ（ステップＳ４）では、各種のセンサ等により外部からの不正の有無をチェックする。
その後、本実施例の特別図柄表示装置における液晶表示を制御する映像指令処理サブルーチン（ステップＳ１０）を実行し、次に、各種ランプやＬＥＤの表示を制御するランプ・ＬＥＤ表示ステップ（ステップＳ１１）を実行し、効果音を発生させる音声出力ステップ（ステップＳ１２）を実行して１つのサイクルが終了する。その後再び上記の処理が繰り返される。
【００１９】
図８は、普通図柄処理サブルーチンの基本的な流れを示すフローチャート図である。
まず、普通図柄の可変表示を開始させる普図始動入賞口１６ａまたは１６ｂに遊技球が入賞通過し、普図始動スイッチ６３（図６）により検出されると、判定ステップ（ステップＳ２１）の判定結果は「ＹＥＳ（以下「Ｙ」と略称する）」となる。
【００２０】
この普図始動スイッチのＯＮにより普通図柄表示装置１５の変換表示を行わせる権利が発生するが、この権利は同時に最大４つまでしか保有ができず、それ以上は無効となってしまう。したがって、後続する判定ステップ（ステップＳ２４）において「Ｙ」すなわち普図始動入賞口の通過記憶数が４以下であれば、ステップＳ２５以下を実行し、乱数を抽出し（ステップＳ２５）、抽出した乱数を記憶し（ステップＳ２６）、上記の普図始動入賞口の通過記憶数を１だけインクリメントさせて更新し（ステップＳ２７）、次のステップＳ２２へ移行する。また、上記判定ステップＳ２４で結果が「ＮＯ（以下「Ｎ」と略称する）」すなわち普図始動入賞口の通過記憶数が４以上であれば、通過記憶数の増加更新はせず、そのまま次のステップＳ２２へ移行する。
【００２１】
ステップＳ２２では、普通図柄の変換表示遊技中か否かを判定し、「Ｎ」ならば普通図柄変換表示がまだ開始されていないことを示しており、次にステップＳ２３で普図始動入賞口の通過記憶の有無を判定する。「Ｎ」なら通過記憶は無いことを示しているから、そのまま基本フローチャートに戻る。一方、ステップＳ２３の結果が「Ｙ」なら通過記憶が有るから、普通図柄の変換表示遊技を開始させるフラグを立てる（ステップＳ２９）とともに、普通図柄表示装置１５を作動させて可変表示を開始させ（ステップＳ３０）、上記の普図始動入賞口の通過記憶数を１だけデクリメントさせて更新し（ステップＳ３１）基本フローチャートに復帰する。また、上記判定ステップＳ２２の結果が「Ｙ」ならば普通図柄の変換表示遊技が開始されていることを示しているから、普図遊技処理サブルーチン（ステップＳ２８）を実行し、基本フローチャートに戻る。
【００２２】
次に、上記の普図遊技処理サブルーチンの内容について説明する。
まず、普電すなわち特図始動入賞口７がすでに開放中であるか否かを判定する（ステップＳ４１）。結果が「Ｎ」なら、まだ特図始動入賞口７は開放していないので、次にステップＳ４２でウェイトタイマが作動中か否かを判定する。ウェイトタイマが作動中でなければ、次のステップＳ４３で普通図柄表示装置１５の可変表示所定時間が経過したか否かを判定し、所定時間が経過していなければ基本フローチャートに戻る。
【００２３】
次のサイクルでステップＳ４３において可変表示の所定時間が経過した場合は、判定ステップＳ４３の結果が「Ｙ」となる。この場合、ＣＰＵ４０は、乱数を判定し（ステップＳ

４９）、その乱数が「当り」か否かを判定する（ステップＳ５０）。「ハズレ」の場合は、ハズレ図柄を抽出し（ステップＳ５１）、その抽出したハズレ図柄で普通図柄表示装置１５を停止させ（ステップＳ５２）、ウェイトタイマ（例えば１秒間）をセットする（ステップＳ５３）。

【００２４】

次回のサイクルでは、上記の判定ステップＳ４２の結果が「Ｙ」となり、そのウェイトタイマがタイムアップ（例えば１秒間）していなければそのまま基本フローチャートに復帰する（ステップＳ４７）。

【００２５】

また、次のサイクルで、上記判定ステップＳ５０において「当り」の場合は、当り図柄を抽出し（ステップＳ５４）、その抽出した当り図柄で普通図柄表示装置１５を停止させ（ステップＳ５５）、普電すなわち特図始動入賞口７を拡大させる（ステップＳ５６）。

【００２６】

したがって、次回以降のサイクルでは、上記判定ステップＳ４１の判定結果は「Ｙ」となる。次にステップＳ４４において、普電すなわち特図始動入賞口７の所定の拡大時間（例えば３秒間）が経過したか否かを判定し、所定経過時間前であれば基本フローチャートに復帰し、所定時間が経過すれば普電すなわち特図始動入賞口７を縮小し（ステップＳ４５）、ウェイトタイマ（例えば１秒間）をセットし（ステップＳ４６）、基本フローチャートに戻る。

【００２７】

次回のサイクルでは、上記の判定ステップＳ４２の結果が「Ｙ」となり、そのウェイトタイマがタイムアップしていなければそのまま基本フローチャートに復帰する（ステップＳ４７）が、ウェイトタイマがタイムアップしていれば普通図柄遊技を終了させて基本フローチャートに戻る。

【００２８】

次に、図１０乃至図１５に示すフローチャートに基づき、特別図柄表示装置６に関連する上記の特別図柄処理サブルーチンのさらに詳細なフローチャートについて説明を行う。

図１０は、この特別図柄処理サブルーチンの構成を示す全体フローチャートである。図１０に示すように、まず、特別図柄の可変表示を開始させる特図始動入賞口７に遊技球が入賞通過し、特図始動スイッチ６２（図６）により検出されると、判定ステップ（ステップＳ６１）の判定結果は「Ｙ」となる。

【００２９】

この特図始動スイッチのＯＮにより特別図柄表示装置６の変換表示を行わせる権利が発生するが、この権利は同時に最大４つまでしか保有ができず、それ以上は無効となってしまう。したがって、後続する判定ステップ（ステップＳ６４）において「Ｙ」すなわち特図始動入賞口の通過記憶数が４以下であれば、ステップＳ６５以下を実行し、乱数を抽出し（ステップＳ６５）、抽出した乱数を記憶し（ステップＳ６６）、上記の特図始動入賞口の通過記憶数を１だけインクリメントさせて更新し（ステップＳ６７）、次のステップＳ６２へ移行する。また、上記判定ステップＳ６４で結果が「Ｎ」すなわち特図始動入賞口の通過記憶数が４以上であれば、通過記憶数の増加更新はせず、そのまま次のステップＳ６２へ移行する。

【００３０】

ステップＳ６２では、特別図柄の変換表示遊技中か否かを判定し、「Ｎ」ならば特別図柄変換表示がまだ開始されていないことを示しており、次にステップＳ６３で特図始動入賞口の通過記憶の有無を判定する。「Ｎ」なら通過記憶は無いことを示しているから、そのまま基本フローチャートに戻る。一方、ステップＳ６３の結果が「Ｙ」なら通過記憶が有るから、特別図柄の変換表示遊技を開始させる（ステップＳ６９）とともに、特別図柄表示装置６を作動させて可変表示を開始させ（ステップＳ７０）、上記の特図始動入賞口の通過記憶数を１だけデクリメントさせて更新し（ステップＳ７１）、可変表示コマンドをセットとして（ステップＳ７２）、基本フローチャートに復帰する。また、上記判定ステ

ップＳ６２の結果が「Ｙ」ならば特別図柄の変換表示遊技が開始されていることを示しているから、特図遊技処理サブルーチン（ステップＳ６８）を実行し、基本フローチャートに戻る。

【００３１】

次に、上記の特図遊技処理サブルーチンの内容について図１１ないし図１５に基づき説明する。

まず、大入賞口８がすでに開放中であるか否かを判定する（ステップＳ８１）。結果が「Ｎ」なら、まだ大入賞口８は開放していないので、次にステップＳ８９（図１２）で継続記憶が有るか否かを判定する。継続記憶とは、上記の大入賞口８の内部に設けられた継続入賞口（図示せず）に遊技球が入賞したことを示す記憶である。すなわち、本実施例のパチンコ機では、特別遊技は、大入賞口８を遊技者に不利な第２状態（閉鎖）から遊技者に遊技な第１状態（開放）に変換することにより行われ、所定時間（例えば３０秒間）が経過するか又は所定数（例えば１０個）の打球が入賞するまでのいずれかの条件が成立するまでを１回とし、この回の期間中に打球が上記の継続入賞口に入賞することを条件として回の更新が行われ、この回の更新は所定回数（例えば１６回）まで可能である。ステップＳ８９において継続記憶が無い、と判定された場合は、次のステップＳ９０でファンファーレ処理中か否かを判定し、ファンファーレ処理中でなければ、次のステップＳ103 （図１３）で図柄の停止処理中か否かを判定し、停止処理中でなければ、次のステップＳ114 （図１４）で図柄の可変表示中か否かを判定し、可変表示中でなければ、次のステップＳ125 （図１５）でウェイトタイマがタイムアップしているか否かを判定し、ウェイトタイマがタイムアップしていなければ基本フローチャートに戻る。このステップＳ125 のウェイトタイマは、後述するステップＳ109 （例えば１秒間）あるいはステップＳ167 （例えば３秒間）のタイマである。

【００３２】

次のサイクルでステップＳ114 において可変表示中であると判定された場合は、次にステップＳ115 において可変表示の所定時間が経過したか否かを判定する。可変表示の所定時間が経過していない場合は、可変表示処理を続行し（ステップＳ116 ）、基本フローチャートに戻る。次回以降のサイクルで可変表示の所定時間が経過した場合は、判定ステップＳ115 の結果が「Ｙ」となる。この場合には、可変表示処理を終了し（ステップＳ117 ）、乱数を判定し（ステップＳ118 ）、その乱数が「当り」か否かを判定する（ステップＳ119 ）。「ハズレ」の場合は、ハズレ図柄を抽出し（ステップＳ121 ）、その抽出したハズレ図柄を停止図柄としてセットする（ステップＳ122 ）。次に、リーチ判定サブルーチン（ステップＳ123 ）を実行し、「停止処理開始」のフラグを立てて（ステップＳ124 ）、基本フローチャートに復帰する。ステップＳ119 において「当り」の場合は、当り図柄を抽出し（ステップＳ120 ）、以下、上記と同様の手順を踏む。

【００３３】

ここで、リーチ判定サブルーチンの手順について説明する。リーチ状態とは、３個の図柄のうち２個の図柄がそろい、あと１個の図柄がそろえば特別遊技となるという状態のことをいう。図１６に示すように、まず、最終的に停止する３個の図柄のうち、左の図柄と右の図柄が等しいか否かを判定する（ステップＳ131 ）。「Ｎ」すなわち等しくない場合は、リーチ状態ではないから、「通常停止」のコマンドをセットして基本フローチャートに戻る。

【００３４】

ステップＳ131 の結果が「Ｙ」の場合は、リーチ状態であるので、次の判定ステップＳ133 に移行する。ステップＳ133 では、左右の等しい図柄が、中央の図柄に「１」を加えたものと等しいか否かを判定する。具体的に説明すると、左右の図柄が「３」と「３」であったとすると、中央の図柄が「２」となるような場合である。本実施例では、この状態を「特殊リーチ状態」と呼称して通常のリーチ状態とは区別する。この特殊リーチ状態となった場合には、ステップＳ139 に移行して特殊リーチ停止コマンドをセットし、特殊リーチと判定し（ステップＳ140 ）基本フローチャートに戻る。

【００３５】
上記のステップＳ133 で結果が「Ｎ」の場合は、次のステップＳ134 で、左右の等しい図柄が、中央の図柄から「１」を減じたものと等しいか否かを判定する。具体的に説明すると、左右の図柄が「５」と「５」であったとすると、中央の図柄が「６」となるような場合である。本実施例では、この状態も「特殊リーチ状態」と呼称して通常のリーチ状態とは区別する。この特殊リーチ状態となった場合には、上記と同様に、ステップＳ139 に移行して特殊リーチ停止コマンドをセットし、特殊リーチと判定し（ステップＳ140 ）基本フローチャートに戻る。
【００３６】
上記のステップＳ134 でも結果が「Ｎ」であった場合には、ステップＳ135 に移行する。ステップＳ135 では、中央の図柄が左右の等しい図柄と最終的に等しくなるか（すなわち「当り」であるか）否かを判定する。結果が「Ｎ」の場合（「ハズレ」の場合）は、最終的に「ハズレ」であり、次のステップＳ137 に移行する。ステップＳ137 では、通常のリーチのためのリーチ停止コマンドをセットし、「リーチ判定」のフラグを立てて（ステップＳ138 ）基本フローチャートに戻る。一方、ステップＳ135 の結果が「Ｙ」の場合（すなわち「当り」の場合）は、次のステップＳ136 に移行し、当り判定の乱数が偶数か否かを判定する。そしてこの結果が「Ｎ」であれば（すなわち奇数である場合は）、上記のステップＳ137 に移行し、上記と同様の手順を踏む。この場合は、通常のリーチ状態からの「当り」となる。また、ステップＳ136 の結果が「Ｙ」であれば（すなわち偶数である場合は）、上記のステップＳ139 に移行し、上記と同様の手順を踏む。この場合は、特殊リーチ状態からの「当り」となる。
【００３７】
ここで、上記の通常のリーチ状態、特殊リーチ状態からの「当り」の確率を計算してみる。
「左」「中」「右」の各桁には、各々１５種類の図柄（数字や図形）が変換表示され、「左」「中」「右」の図柄の組み合せは全部で３３７５通り（＝１５×１５×１５）となる。当りのパターンは、「左」「中」「右」の図柄が３桁のゾロ目（例えば「７，７，７」や「２，２，２」等）であるから、全部で１５通りとなり、当りの絶対確率は１／２２５（＝１５／３３７５）となる。この場合、「左」と「右」の図柄が等しくなるリーチ状態の組み合せの数は２２５通り（＝１５×１５）あるから、リーチ状態となる確率は１／１５（＝２２５／３３７５）である。従来のパチンコ機では、このリーチ状態から当りとなる確率は、１／１５（＝１５／２２５）であった。そして、当りとなる絶対確率は、このことからも分かるように、１／２２５（＝１／１５×１／１５）である。
【００３８】
本実施例では、上記のリーチ状態から当りとなる組み合せ（１５通り）のうち、１／２すなわち７．５通り（すなわち、当り乱数が偶数の場合）を特殊リーチ状態からの「当り」として割り当て、残りの１／２（すなわち、当り乱数が奇数の場合）を通常リーチ状態からの「当り」となるように設定する。そして、上記の特殊リーチ状態となる組み合せのうちハズレとなる組み合せの数を、左右の等しい図柄に対してその図柄に１を加えたものと１を減じたものの２種類（すなわち、特殊リーチで一旦停止する組み合せ）とした。したがって、特殊リーチ状態となってから最終的にハズレとなる組み合せは、全部で３０通り（＝１５×２）となる。このことから、当りもハズレも含めた特殊リーチ状態全体の組み合せは、３７．５通り（＝７．５＋３０）となる。
【００３９】
一方、本実施例における通常リーチ状態（当りもハズレも含む）とは、上記のリーチ状態の組み合せ２２５通りから、上記の特殊リーチ状態となる組み合せ３７．５通りを減じた数であるから、１８７．５通り（＝２２５－３７．５）となる。
【００４０】
したがって、特殊リーチ状態から「当り」となる確率は１／５（＝７．５／３７．５）である。この確率は、上記従来の場合（リーチ状態から当りとなる確率）の１／１５よりも

高く、遊技者にとって興趣を一層増加させるのに十分である。しかし、本実施例の場合の通常リーチ状態から当りとなる確率は１／２５（＝７．５／１８７．５）であり従来の場合（１／１５）よりも低く、特殊リーチ状態と通常リーチ状態の両方を含めた「当り」の絶対確率は１／２２５で従来の値と同一であり、不都合は生じない。すなわち、換言すれば、本実施例における特殊リーチでは、例えば、一旦「７，６，７」で停止した後、再度低速度で変換表示を行い、「７，７，７」で停止して当りとなるか（当る確率は１／５である）、「７，６，７」あるいは「７，８，７」で停止してハズレとなるかのいずれかの停止態様で停止することになる。

【００４１】

次に、次回以降のサイクルにおいて、図１３におけるステップＳ103 で、停止処理中であると判定された場合は、次のステップＳ104 に移行し、停止処理の所定時間が経過しているか否かを判定する。所定時間経過前であれば停止処理サブルーチン（ステップＳ105 ）を実行した後、基本フローチャートに戻る。

【００４２】

ここで、図１７に基づいて、停止処理サブルーチンの内容を説明する。まず、ステップＳ141 において、リーチ状態か否かを判定する。リーチ状態でなければ、「通常停止処理」を行い、基本フローチャートに復帰する。

【００４３】

ステップＳ141 においてリーチ状態である、と判定された場合は、次のステップＳ143 で特殊リーチ状態か否かを判定する。特殊リーチ状態でなければ通常のリーチ状態であるから、ステップＳ145 に移行して「リーチ停止処理」を行い、基本フローチャートに戻る。そして、ステップＳ143 で特殊リーチ状態である、と判定された場合は、次のステップＳ144 で「特殊リーチ停止処理」を行い、基本フローチャートに戻る。

【００４４】

そして、次回以降のサイクルで、ステップＳ104 （図１３）において、所定時間が経過した、と判定された場合は、停止処理を終了し（ステップＳ106 ）、次の判定サブルーチン（ステップＳ107 ）に移行する。

【００４５】

ここで、図１８に基づいて、判定サブルーチンの内容を説明する。まず、ステップＳ151 において、左端の図柄と右端の図柄とが等しいか否かを判定する。等しくなければ、すなわちハズレであるから、ステップＳ153 においてハズレと判定し、基本フローチャートに復帰する。

【００４６】

ステップＳ151 において左端の図柄と右端の図柄とが等しい、と判定された場合は、次のステップＳ152 で右端の図柄と中央の図柄とが等しいか否かを判定する。等しくなければ、すなわち「ハズレ」であるから、ステップＳ153 においてハズレと判定し、基本フローチャートに復帰する。右端の図柄と中央の図柄とが等しければ、すなわち「当り」であるから、ステップＳ154 に移行して当りと判定し、基本フローチャートに戻る。

【００４７】

次に、図１３において、ステップＳ108 に移行し、ステップＳ107 の判定結果が「当り」か否かを判断する。当りでなければ、所定時間（例えば１秒間）のウェイトタイマをセットした後（ステップＳ109 ）、ハズレコマンドをセットし（ステップＳ110 ）、基本フローチャートに戻る。

【００４８】

一方、ステップＳ108 において、当りであれば、所定時間（例えば５秒間）ののウェイトタイマをセットした後（ステップＳ111 ）、ファンファーレコマンドをセットし（ステップＳ112 ）、ファンファーレ処理を開始し（ステップＳ113 ）基本フローチャートに戻る。

【００４９】

そして、次回以降のサイクルで、ステップＳ９０（図１２）において、ファンファーレ処

理中である、と判定された場合は、ステップＳ９４に移行し、上記のウェイトタイマ（上記の５秒間のもの）がタイムアップしているか否かを判定する。タイムアップしていなければ、ファンファーレ処理を実行し（ステップＳ９５）、基本フローチャートに戻る。

【００５０】

その後、次回以降のサイクルで、ステップＳ９４（図１２）において、上記のウェイトタイマ（上記のステップＳ111 における５秒間のもの）がタイムアップしている、と判定された場合は、ファンファーレ処理を終了させ（ステップＳ９６）、継続回数を１だけインクリメントさせて更新し（ステップＳ９７）、継続回数が１６回に達したか否かを判定する（ステップＳ９８）。継続回数が１６回に達していなければ、カウント数をクリアし（ステップＳ100 ）、大入賞口を開放し（ステップＳ101 ）、大入賞口開放コマンドをセットして（ステップＳ102 ）、基本フローチャートに戻る。

【００５１】

そして、次回以降のサイクルで、ステップＳ８１（図１１）において、大入賞口が開放中である、と判定された場合は、ステップＳ８２に移行し、この大入賞口開放が１６回目の開放であるのか否かを判定する。１６回目の開放ではなければ、次にステップＳ８３に移行し、継続記憶があるか否かを判定する。継続記憶が無い場合は、この時点で継続入賞口への入賞があるか否かを判定し（ステップＳ８４）、大入賞口開放の所定時間（例えば３０秒間）が経過しているか否かを判定する（ステップＳ８６Ｂ）。所定時間経過前であれば、大入賞口への入賞打球数が１０個に達したか否かを判定し（ステップＳ８７）、１０個に達していなければ基本フローチャートに戻る。

【００５２】

上記のステップＳ８２において判定結果が「Ｙ」の場合、または上記のステップＳ８３において判定結果が「Ｙ」の場合は、上記の判定ステップＳ８６Ｂに移行する。また、ステップＳ８４において、継続入賞があった場合は、継続入賞を記憶し（ステップＳ８５）、継続記憶のコマンドをセットした後、上記の判定ステップＳ８６Ｂに移行する。

【００５３】

また、上記のステップＳ８６Ｂにおいて判定結果が「Ｙ」の場合、または上記のステップＳ８７において判定結果が「Ｙ」の場合は、大入賞口閉鎖サブルーチン（ステップＳ８８）に移行する。

【００５４】

ここで、図１９に基づいて、大入賞口閉鎖サブルーチンの内容を説明する。まず、ステップＳ161 において、継続記憶が有るか否かを判定する。継続記憶が無ければ、ステップＳ163 に移行して１６回目が終了したのか否かを判定する。判定結果が「Ｎ」であれば、すなわち所定の特別遊技をすべて終了したのではなくその途中で特別遊技を終了する「パンク」であるから、ステップＳ165 においてパンクコマンドをセットし、大入賞口を閉鎖し（ステップＳ166 ）、ウェイトタイマ（例えば３秒間）をセットして（ステップＳ167 ）基本フローチャートに復帰する。

【００５５】

上記のステップＳ161 において、判定結果が「Ｙ」の場合は、ウェイトタイムコマンドをセットし（ステップＳ162 ）、上記のステップＳ166 に移行する。また、上記のステップＳ163 において、判定結果が「Ｙ」の場合は、最終回終了コマンドをセットし（ステップＳ164 ）、上記のステップＳ166 に移行する。

【００５６】

また、図１２のステップＳ８９において、継続記憶が有る場合には、次の判定ステップＳ９１に移行し、上記ステップＳ167 でセットしたウェイトタイマがタイムアップしたか否かを判定する。この結果、まだタイムアップしていなければ、ウェイトタイム処理を実行し（ステップＳ９２）基本フローチャートに復帰し、次回以降のステップＳ９１で結果が「Ｙ」の場合は、ウェイトタイム処理を終了し（ステップＳ９３）、上記のステップＳ９７に移行する。また、上記の判定ステップＳ９８での結果が「Ｙ」の場合は、最終回開放コマンドをセットして（ステップＳ９９）、ステップＳ100 に移行する。

【００５７】
そして、次回以降のサイクルで、図１５のステップＳ125 において、ステップＳ109 あるいはステップＳ167 のウェイトタイマがタイムアップした場合は、次のステップＳ126 で当りか否かを判定し、ハズレならば通常表示コマンドをセットした後（ステップＳ129 ）、特図処理を終了し（ステップＳ130 ）基本フローチャートに戻り、ステップＳ126 で当りであれば、継続回数をクリアし（ステップＳ127 ）、カウント数をクリアして（ステップＳ128 ）ステップＳ129 ，Ｓ130 を実行し基本フローチャートに戻る。
【００５８】
次に、図７の基本フローチャートのうち、ステップＳ１０の映像指令処理サブルーチンのさらに詳細な流れについて、図２０を参照しつつ説明する。
まず、ストローブ（ＳＴＢ）変化タイミングであるか否かについて判断を行い（ステップＳ171 ）、その結果が「Ｙ」ならＳＴＢ信号を変化させ（ステップＳ172 ）、次のステップＳ173 に移行し、ステップＳ171 の判定結果が「Ｎ」ならそのままステップＳ173 に移行する。
【００５９】
ステップＳ173 では、送信データ書換タイミングか否かについて判定し、その結果が「Ｙ」なら送信データカウンタの更新を行い（ステップＳ174 ）、送信データカウンタが７であるか否かを判定する（ステップＳ175 ）。結果が「Ｙ」なら送信データカウンタをゼロにし（ステップＳ176 ）、ステップＳ175 の結果が「Ｎ」なら送信データエリアを指定データに書き換える（ステップＳ177 ）。指定データとは、送信データカウンタの値（以下「カウンタ値」という）が「１」の場合は特図始動カウント値であり、カウンタ値が「２」の場合は左停止図柄であり、カウンタ値が「３」の場合は右停止図柄であり、カウンタ値が「４」の場合は中央停止図柄であり、カウンタ値が「５」の場合は継続回数であり、カウンタ値が「６」の場合は大入賞口カウント値である。
【００６０】
次に、図２１ないし図２３により、表示器ＣＰＵ８０における制御の全体の流れを説明する。
ＣＰＵ８０は図２１のスタートから図２３の▲１▼までのサイクルを繰り返す。まずデータ受信タイミングか否かを判定し（ステップＳ181 ）、各種コマンドの有無をステップＳ185 、ステップＳ187 、ステップＳ189 、ステップＳ191 、ステップＳ193 、ステップＳ195 、ステップＳ197 、ステップＳ201 、ステップＳ203 、ステップＳ205 、ステップＳ209 、ステップＳ213 、ステップＳ215 により判定する。これらがすべて「Ｎ」であれば、まだＣＰＵ４０からコマンドが到着していないことを示しており、１画面の表示が終了したか否かを判定し（ステップＳ217 ）、終了していなければセットされたデータ及び出力アドレスを更新して出力を行い、１画面の表示が終了したら再び最初から上記の手順を繰り返す。
【００６１】
次に、次回以降のサイクルにおいて、ステップＳ181 で、データ受信タイミングである、と判定された場合には、ステップＳ182 に移行してデータ読み込みを行う。そして、次に、そのデータが２回同一データが繰り返されて構成されているか否かを判定する（ステップＳ183 ）。本実施例では、データの誤り防止のため、データは２回同一データが繰り返されて構成されている。したがって、２回同一データが繰り返されて構成されている場合は、正規のデータとして受信データエリアに格納する（ステップＳ184 ）が、そうではない場合は、無効データとして受信データエリアには格納せず基本フローチャートに戻る。
【００６２】
次に、次回以降のサイクルのステップＳ185 において、受信データ中に通常表示コマンドが有るか否かを判定し、有る場合には、通常表示データをセットして（ステップＳ186 ）、図２３のステップＳ217 に移行する。
【００６３】
次に、次回以降のサイクルのステップＳ187 において、受信データ中に可変表示コマンド

が有るか否かを判定し、有る場合には、可変表示処理サブルーチン（ステップＳ188 ）を実行して、図２３のステップＳ217 に移行する。

【００６４】

ここで、図２４ないし図２６に基づき、可変表示処理サブルーチンの内容について説明する。

まず、ステップＳ221 において左図柄が変動中か否かを判定し、左図柄変動中でなければ次のステップＳ226 において左図柄の変動が開始されたのか否かを判定し、左図柄変動開始でなければ次のステップＳ231 （図２５）において右図柄が変動中か否かを判定し、右図柄変動中でなければ次のステップＳ236 において右図柄の変動が開始されたのか否かを判定し、右図柄変動開始でなければ次のステップＳ241 （図２６）において中図柄が変動中か否かを判定し、中図柄変動中でなければ次のステップＳ246 において中図柄の変動が開始されたのか否かを判定し、中図柄変動開始でもなければ再び基本フローチャートに戻る。

【００６５】

次に、次回以降のステップＳ226 において、左図柄変動開始となったら、可変表示（スクロール）がスタートすることとなるが、この可変表示動作について、図３６をも参照しつつ説明を行う。まず、ステップＳ227 において移動タイミングをセットする。

【００６６】

次に図柄移動タイミングか否かを判定する（ステップＳ228 ）。図柄移動タイミングではない、と判定された場合は前回の図柄データをセットして（ステップＳ230 ）ステップＳ231 に移行する。換言すれば前回と同一の図柄を表示することになる。一方、ステップＳ228 において図柄移動タイミングである、と判定された場合は図柄データを移動させる（ステップＳ229 ）。すなわち、図柄が移動されることになる。上記の可変表示処理サブルーチンの１回のサイクルは２msecであり、ステップＳ228 において常に「Ｙ」とすると、２msec毎に図柄が移動されることになる。このステップＳ228 において適宜「Ｎ」及びステップＳ230 を挿入し図柄変動速度を調節するのである。この調節は次回以降のサイクルでステップＳ223 におけるタイミング変更により行われる。したがって、最初はステップＳ230 の実行頻度を多くしておき徐々にステップＳ229 の実行を増加させていくことにより図３６の左図柄タイミングチャートにおける▲１▼に示すような変換表示の「加速」が実現されるのである。そして、上記の説明からも理解されるように、図３６においては変換表示の加速は直線状になされるように図示されているが、正確には、移動タイミングが微小時間毎に段階的に変化していく「階段状」のグラフとして表現されることになる。

【００６７】

上記のように、次回以降のサイクルにおいて、ステップＳ221 で左図柄変動中と判定された場合は、ステップＳ222 で図柄の移動タイミングを変更すべき時間か否かについて判定が行われ、タイミング変更時間ではなければ上記のステップＳ228 以下の手順を再度繰り返す。しかし、タイミング変更時間であればステップＳ223 において移動タイミングを変更する。次に、次回以降のサイクルにおいて、ステップＳ224 の高速移動タイミングの判定を行うことになるが、この判定とは、図３６の左側図柄タイミングチャート中▲２▼で示す一定高速度に移行するか否かの判定である。このタイミングが到来した、と判定された場合は、次のステップＳ225 においてそれ以上の移動タイミング変更を禁止し、再びステップＳ228 以下の手順を繰り返す。

【００６８】

次に、上記の左図柄の変換表示がスタートした後のサイクルのステップＳ236 （図２５）において右図柄変動開始である、と判定された場合は、右図柄の変換表示がスタートすることになる。これは、図３６の右図柄タイミングチャート中の▲５▼で示す期間（例えば左図柄変動開始から２００msec）経過後である。以下の手順については、上記の左図柄の場合と同様である。

【００６９】

次に、上記の右図柄の変換表示がスタートした後のサイクルのステップＳ246 （図２６）

において中図柄変動開始である、と判定された場合は、中図柄の変換表示がスタートすることになる。これは、図３６の中図柄タイミングチャート中の▲５▼で示す期間（例えば右図柄変動開始から２００msec、すなわち左図柄変動開始から４００msec）経過後である。以下の手順については、上記の左図柄及び右図柄の場合と同様である。

【００７０】

次に、次回以降のサイクルのステップＳ189 において、受信データ中に通常停止コマンドが有るか否かを判定し、有る場合には、通常停止処理サブルーチン（ステップＳ190 ）を実行して、図２３のステップＳ217 に移行する。

【００７１】

ここで、図２７ないし図２９に基づき、通常停止処理サブルーチンの内容について説明する。

これは、図３６における左、右、中の各図柄の▲３▼、▲４▼、▲６▼の動作についての手順を示すものである。

まず、ステップＳ251 において左図柄の入れ換えが終了しているか否かについての判定を行う。入れ換えが終了していればステップＳ253 に移行するが、入れ換えが終了していなければステップＳ252 において停止図柄データを基に左図柄の入れ換えを行う。

【００７２】

次に、ステップＳ253 で左図柄が停止しているか否かを判定し、停止していなければステップＳ254 で移動タイミングの変更時間か否かを判定する。この判定とは、図３６の左側図柄タイミングチャート中▲３▼で示す減速状態に移行するか否かの判定である。このタイミングが到来した、と判定された場合は、次のステップＳ255 において移動タイミングを減速状態のタイミングに変更する。そして、次のステップＳ265 は、図３６の左側図柄タイミングチャート中▲４▼で示す一定低速度の状態に移行するか否かの判定であるから、そうでない場合はステップＳ258 に移行する。ステップＳ258 では図柄移動タイミングか否かを判定する。図柄移動タイミングではない、と判定された場合は前回の図柄データをセットして（ステップＳ260 ）次のステップＳ261 に移行する。一方、ステップＳ258 において図柄移動タイミングである、と判定された場合は図柄データを移動させる（ステップＳ259 ）。したがって、最初はステップＳ259 の実行頻度を多くしておき徐々にステップＳ260 の実行を増加させていくことにより図３６の左図柄タイミングチャートにおける▲３▼に示すような変換表示の「減速」が実現されるのである。そして、上記の説明からも理解されるように、図３６においては変換表示の減速は直線状になされるように図示されているが、正確には、移動タイミングが微小時間毎に段階的に変化していく「階段状」のグラフとして表現されることになる。

【００７３】

次に、ステップＳ261 において左図柄停止タイミングか否かを判定する。減速中には停止タイミングは到来しないから、ステップＳ264 に移行する。

【００７４】

次に、次回以降のサイクルのステップＳ254 では、すでに図３６中の▲３▼の減速状態に入っているので、ステップＳ258 以下の手順を繰り返す。

そして、次回以降のサイクルのステップＳ256 で低速移動タイミングが到来した、と判定された場合、すなわち図３６の左側図柄タイミングチャート中▲４▼で示す一定低速度の状態に移行する時期が来た場合は、それ以上の移動タイミング変更を禁止し、再びステップＳ258 以下の手順を繰り返す。

そして、次回以降のサイクルのステップＳ261 において、左図柄停止タイミング、すなわち図３６の左側図柄タイミングチャート中▲４▼で示す期間の終了時期（例えば図３６中の▲３▼の開始時期から１．５秒後）が到来した、と判定された場合は、ステップＳ262 に移行して第１停止表示データを付加して左図柄を停止させる。そして、次回以降のサイクルのステップＳ253 においては、左図柄が停止しているので、前回のデータをセットしてステップＳ264 に移行する。

【００７５】

次に、ステップＳ264 から図３６における右図柄の▲３▼、▲４▼、▲６▼の動作についての手順が開始するが、これは基本的に上記の左図柄の手順と同様である。左図柄停止の場合と異なるのは、ステップＳ274 における右図柄停止タイミングが左図柄停止タイミングに所定時間▲６▼だけ加えた時期（例えば図３６中の▲３▼の開始時期から２秒後）である点、及びステップＳ275 で第２停止表示データが付加される点である。

【００７６】

そして、ステップＳ277 から図３６における中図柄の▲３▼、▲４▼、▲６▼の動作についての手順が開始するが、これは基本的に上記の左図柄及び右図柄の手順と同様である。左図柄停止あるいは右図柄停止の場合と異なるのは、ステップＳ287 における中図柄停止タイミングが右図柄停止タイミングに所定時間▲６▼だけ加えた時期（例えば図３６中の▲３▼の開始時期から２．５秒後）である点、及びステップＳ288 で第３停止表示データが付加される点である。

【００７７】

上記の各停止表示データとは、従来の可変表示装置では実現できなかった表示である停止図柄キャラクタ（所定のキャラクタ）の表示のためのデータであり本実施例のパチンコ機の特徴の一つである。すなわち、本実施例に係る特別図柄表示装置６は、カラーＴＦＴ液晶表示装置を用いることで、識別情報の可変表示に加えて、所定のキャラクタを付加情報として表示する機能を有するものとしてある。以下、この停止図柄キャラクタについて図４２及び図４３を用いて説明する。

【００７８】

図４２（Ａ）は、図３６の▲４▼の途中における各図柄の表示の例を示している。図に示すように、図３６の▲４▼の状態では、遊技者が視認できる程度の変換速度（一定低速度）で図柄の変換表示が行われている。図に示すように、各図柄は、数字や図形等が額縁状の枠内に表示されたものであり、この額縁状の枠（以下、「図柄枠」という）が図上の上方から下方に向って移動するように変換されていく。

【００７９】

次に、図４２（Ｂ）は、図３６の▲４▼の時期の終了直後の状態を示している。図上、左図柄の図柄枠の左右端に女性キャラクタの手がかかり、図柄枠の背後から女性キャラクタの頭部と脚部が出現しつつある。この女性キャラクタが左図柄の停止図柄キャラクタである。そして、この停止図柄キャラクタの表示を行わせるためのデータが上述の停止表示データである。図４２（Ｂ）の女性キャラクタを表示させるためのデータが図２７のステップＳ262 における第１停止表示データである。

【００８０】

次に、図４３（Ａ）は、図３６の右図柄タイミングチャートの▲６▼の時期の終了直後の状態を示している。したがって、左図柄はすでに停止し、その識別情報が停止表示されたことに伴って停止図柄キャラクタが表示される（所定のキャラクタが出現する）。なお、右図柄が停止の直後状態にあるので、この識別情報の停止表示に関連して所定のキャラクタが出現することとなるすなわち、図上、右図柄の図柄枠の左右端に女性キャラクタの手がかかり、図柄枠の背後から女性キャラクタの頭部と脚部が出現しつつある。この女性キャラクタが右図柄の停止図柄キャラクタである。そして、図４３（Ａ）の女性キャラクタを表示させるためのデータが図２８のステップＳ275 における第２停止表示データである。

【００８１】

そして、図４３（Ｂ）は、左、右、中の３つの図柄がすべて停止した状態を示している。図に示すように、図柄が異なる場合は、登場する女性キャラクタも異なってくる。

【００８２】

次に、次回以降のサイクルのステップＳ191 において、受信データ中にリーチ停止コマンドが有るか否かを判定し、有る場合には、リーチ停止処理サブルーチン（ステップＳ192）を実行して、図２３のステップＳ217 に移行する。

【００８３】

ここで、図３０ないし図３２に基づき、リーチ停止処理サブルーチンの内容について説明する。
これは、図３６における▲７▼、▲８▼の動作についての手順を示すものである。
まず、図３０に示す左図柄の停止処理については、上記の通常停止処理における図２７の処理と全く同様である。リーチ処理とは、左図柄と右図柄とが一致した場合の以降の処理をいうものである。

【００８４】

次の図３１に示す右図柄の停止処理についても、途中までは上記の図２８に示す処理と同様である。異なるのは、図３１のステップＳ315 であり、この場合には、左図柄と右図柄が一致するので、右図柄枠を持つ女性キャラクタを左図柄枠を持つ女性キャラクタと等しくさせるため、第１停止表示データを付加するのである。

【００８５】

次の図３２に示す中図柄の停止処理についても、基本的には上記の図２９に示す処理と同様である。まず第１に異なるのは、図３２のステップＳ323 の後にステップＳ324 を付加した点である。これにより、「当り」及びその前後の図柄（すなわち、この図柄で一旦停止すると上述の特殊リーチ状態となる）にも上述の女性キャラクタを付加される。それは、本実施例のパチンコ機では、これらの図柄が遊技者にとっての最大の関心事となるからである。

【００８６】

また、相違点の第２は、ステップＳ328 の停止タイミングが、図３６の▲８▼に示すように、図２９の場合よりもさらに延長される（例えば、停止開始処理の開始時期から５秒後）点である。このように構成することにより、遊技者の興趣が一層高まることになる。

【００８７】

そして、相違点の第３は、ステップＳ328 の後にステップＳ329 を付加し、中停止図柄が上記のステップＳ324 で表示されるキャラクタ付きの図柄（すなわち、当りか特殊リーチとなる図柄である）であるか否かを判定する。この場合、中停止図柄がキャラクタ付きの図柄ではなければ、ハズレであるから、左右の図柄枠を持つ女性キャラクタとは異なる女性キャラクタを表示させるため、第２停止表示データを付加して（ステップＳ330 ）停止させる。

【００８８】

一方、中停止図柄がキャラクタ付きの図柄であれば、すなわち当りまたは特殊リーチであるから、基本フローチャートに復帰しさらに当りや特殊リーチの処理を行うことになる。

【００８９】

上記のリーチ状態での停止図柄キャラクタの表示について図４４及び図４５を用いて説明する。

【００９０】

図４４（Ａ）は、リーチ状態が開始された後の途中における各図柄の表示の例を示している。図に示すように、すでに左図柄と右図柄が一致し、それらの図柄枠を持つ女性キャラクタも同一のキャラクタが表示されている。図４４（Ａ）に示すように左右の停止図柄が「７」「７」の場合には、中図柄が「７」となれば当りであり、中図柄が「６」または「８」となれば特殊リーチ状態となるが、その他の図柄（例えば、「１」や「２」）には特典はないため、それら１や２等の図柄には特にキャラクタは付加されていない。

【００９１】

しかし、図４４（Ｂ）に示すように、「６」の図柄などでは、上記の図３２のステップＳ324 のデータにより、最初から女性キャラクタ付きで変換（移動）表示される。遊技者にこの図柄で停止すれば特典があることを報知する意味もこめられている。

【００９２】

図４５（Ａ）は、ハズレ（例えば、「７，１，７」）の図柄に停止した直後の様子を示している。リーチ状態となっても、ハズレの場合は、このように、中図柄の背後から通常の停止時の女性キャラクタが登場する。ハズレであるから、当然、この女性キャラクタは左

右の女性キャラクタとは異なるキャラクタである。

【００９３】

一方、図４５（Ｂ）は、通常のリーチ状態から直接「当り」となる直前の様子を示したものである。図に示すように、当りとなる「７」の図柄には最初から女性キャラクタが付加されており、背後から登場するのではなく、そのままキャラクタ付きで「７」変換（移動）表示される。

【００９４】

次に、次回以降のサイクルのステップＳ193 において、受信データ中に特殊リーチ停止コマンドが有るか否かを判定し、有る場合には、特殊停止処理サブルーチン（ステップＳ194 ）を実行して、図２３のステップＳ217 に移行する。

【００９５】

ここで、図３３ないし図３５に基づき、特殊停止処理サブルーチンの内容について説明する。

この特殊停止処理も、図３６における▲７▼、▲８▼における特殊リーチ状態の動作についての手順を示すものである。

まず、図３３に示す左図柄の停止処理については、上記の図３０に示すリーチ停止処理における処理と全く同様である。

【００９６】

次の図３４に示す右図柄の停止処理についても、上記の図３１に示す処理と全く同様である。

【００９７】

次の図３５に示す中図柄の停止処理についても、基本的には上記の図３２に示す処理と同様である。まず第１に異なるのは、図３５のステップＳ377 の後にステップＳ378 及びステップＳ379 を付加した点である。これにより、この特殊リーチ状態においては、一定低速度での図柄変換表示を所定時間実施したか否かを判定し（ステップＳ378 ）、所定時間実施していれば、ステップＳ379 に移行する。ステップＳ379 では、まず、上記の図１６のステップＳ133 あるいはステップＳ134 で判定された結果に基づき、左右の図柄に「１」だけ加えた図柄か又は左右の図柄から「１」だけ減じた図柄（女性キャラクタが付加されている）で一旦停止させる。その後、その状態から、女性キャラクタと額縁状の図柄枠は停止させ、再度、中図柄の図柄枠内だけの図柄変換表示を行うのである。

【００９８】

そして、相違点の第２は、ステップＳ380 の後にステップＳ381 、ステップＳ382 、ステップＳ383 を付加し、中停止図柄が左右の図柄と等しいか否かを判定する。この場合、中停止図柄が左右の図柄と等しくならなければハズレであるから、左右の図柄枠を持つ女性キャラクタとは異なる女性キャラクタを表示させるため、第３停止表示データを付加して（ステップＳ383 ）停止させる。

【００９９】

一方、中停止図柄が左右図柄と等しくなれば、すなわち当りであるから、左右の図柄枠を持つ女性キャラクタと同一の女性キャラクタを表示させるため、第１停止表示データを付加して（ステップＳ382 ）停止させる。

【０１００】

上記の特殊リーチ状態での停止図柄キャラクタの表示について図４６ないし図４８を用いてさらに具体的に説明する。

【０１０１】

図４６（Ａ）は、特殊リーチ状態で一旦停止した時点における各図柄の表示の例を示している。図に示すように、すでに左図柄と右図柄がそれぞれ「７」となって一致し、それらの図柄枠を持つ女性キャラクタも同一のキャラクタが表示されている。そして、中図柄が「６」となっており、特殊リーチ状態となったことが表示されている。図４４（Ａ）に示すように左右の停止図柄が「７」「７」の場合には、中図柄が「６」または「８」となれば特殊リーチ状態である。この場合には、予め女性キャラクタ付きで変換表示（移動表示

）され、図４６（Ａ）のような状態で一旦停止するのである。

【０１０２】

次に、特殊リーチ状態で一旦停止した後は、中図柄の女性キャラクタは、図柄枠で頭部を隠し、図柄枠を高く掲げるようにして持つ。その後、この女性キャラクタ及び掲げられた図柄枠自体は停止するが、図柄枠内で図柄が上方から下方に移動するように変換表示される（図４６（Ｂ））。

【０１０３】

図４７（Ａ）は、上記の特殊リーチ状態からハズレ（例えば、「７，８，７」）となる直前の様子を示している。そして、中図柄が「８」で停止すると、図４７（Ｂ）に示すように、高く掲げられていた額縁状の図柄枠がおろされ、中図柄の背後から女性キャラクタの頭部が現れる。ハズレであるから、当然、この女性キャラクタは左右の女性キャラクタとは異なるキャラクタである。

【０１０４】

一方、図４８（Ａ）は、上記の特殊リーチ状態から当り（例えば、「７，７，７」）となる直前の様子を示している。そして、中図柄が「７」で停止すると、図４８（Ｂ）に示すように、高く掲げられていた額縁状の図柄枠がおろされ、中図柄の背後から女性キャラクタの頭部が現れる。当りであるから、当然、この女性キャラクタは左右の女性キャラクタと同一のキャラクタである。最後に、この中図柄の女性キャラクタは、遊技者に「当り」であることを知らせる意味を込めてウィンクし、停止が完了する。

【０１０５】

次に、次回以降のサイクルのステップＳ195 において、受信データ中にハズレコマンドが有るか否かを判定し、有る場合には、可変表示データにハズレ表示データを合成して（ステップＳ196 ）、図２３のステップＳ217 に移行する。

【０１０６】

次に、次回以降のサイクルのステップＳ197 （図２２）において、受信データ中にファンファーレコマンドが有るか否かを判定し、有る場合には、次のステップＳ198 においてキャラクタ移動タイミングか否かを判定し、キャラクタ移動タイミングではなければ前回のファンファーレデータをセットして（ステップＳ200 ）図２３のステップＳ217 に移行するが、キャラクタ移動タイミングであればファンファーレ表示キャラクタを移動させて（ステップＳ199 ）、図２３のステップＳ217 に移行する。

【０１０７】

次に、次回以降のサイクルのステップＳ201 において、受信データ中に大入賞口開放コマンドが有るか否かを判定し、有る場合には、大入賞口開放中表示データに継続回数・入賞カウントデータを合成して（ステップＳ202 ）、図２３のステップＳ217 に移行する。

【０１０８】

次に、次回以降のサイクルのステップＳ203 において、受信データ中に最終回開放コマンドが有るか否かを判定し、有る場合には、最終回開放中表示データに入賞カウントデータを合成して（ステップＳ204 ）、図２３のステップＳ217 に移行する。

【０１０９】

次に、次回以降のサイクルのステップＳ205 において、受信データ中に継続後表示コマンドが有るか否かを判定し、有る場合には、次のステップＳ206 において継続後表示データに継続回数・入賞カウントデータを合成し、次のステップＳ207 において継続表示変化タイミングか否かを判定し、キャラクタ移動タイミングではなければそのまま図２３のステップＳ217 に移行するが、継続表示変化タイミングであれば継続表示と停止図柄表示とを交換して（ステップＳ208 ）、図２３のステップＳ217 に移行する。

【０１１０】

次に、次回以降のサイクルのステップＳ209 において、受信データ中にウェイトタイムコマンドが有るか否かを判定し、有る場合には、次のステップＳ210 においてキャラクタ移動タイミングか否かを判定し、キャラクタ移動タイミングではなければ前回のウェイトタイムデータをセットして（ステップＳ212 ）図２３のステップＳ217 に移行するが、キャ

ラクタ移動タイミングであればウェイトタイムキャラクタを移動させて（ステップＳ211）、図２３のステップＳ217 に移行する。

【０１１１】

次に、次回以降のサイクルのステップＳ213 において、受信データ中にパンクコマンドが有るか否かを判定し、有る場合には、パンク表示データをセットして（ステップＳ214 ）、図２３のステップＳ217 に移行する。

【０１１２】

そして、次回以降のサイクルのステップＳ215 （図２３）において、受信データ中に最終回終了コマンドが有るか否かを判定し、有る場合には、最終回終了データをセットして（ステップＳ216 ）、図２３のステップＳ217 に移行する。

【０１１３】

次に、本実施例における遊技制御装置と特別図柄表示装置とを接続するインターフェースの構成を図３８に示す。図に示すように、遊技制御装置１７の制御回路側からは、画像情報Ｄ0 ～Ｄ6 およびＳＴＢ（ストローブ）の各信号が映像表示装置内のＬＣＤモジュールへ送られる。各インターフェースの詳細な構成例を図上Ｄ0 として示した。他のインターフェースも同様の構成を有している。

【０１１４】

また、図３９は、ＬＣＤモジュールに対する画像情報Ｄ0 ～Ｄ6 の構造を説明する概念図である。各画像情報Ｄ0 ～Ｄ6 は８ビットのデータである。

【０１１５】

図４０は、ＬＣＤモジュールへの画像情報の転送タイミングを説明するタイミングチャート図である。図に示すように、ＳＴＢをノットレディにして１０msec後に各Ｄ0 ～Ｄ6 に新たなデータを出力する。そして、新データ出力後８msecでＳＴＢをレディにする。ＬＣＤは、ＳＴＢレディの間、Ｄ0 ～Ｄ6 を２度読みし、２度とも同じ値の時にデータを取り込む。違う場合は無効として捨てる。図２１のステップＳ183 の手順である。

【０１１６】

図４１は、ＬＣＤモジュールへのコマンド転送シーケンスを説明する概念図である。

遊技制御装置１７の制御回路からは通常７バイトのデータを常時送信している。ただし、順番は固定されていない。ＬＣＤ側は、７バイトのデータ格納領域を設け、読み込み確定したデータを参照し、該当する領域にデータをセットする。確定したデータが表示制御種別（例えば、可変表示）であれば、現在実行中の表示制御種別と比較し、同じでなければ新しい表示制御種別に切り換え、表示制御種別のシーケンスを始めから行う。ただし、制御種別０６、０７実行中は継続回数とカウント数のみが変化するので、変化したら表示を更新する。

【０１１７】

なお、本発明は、上記実施例に限定されるものではない。上記実施例は、例示であり、本発明の特許請求の範囲に記載された技術的思想と実質的に同一な構成を有し、同様な作用効果を奏するものは、いかなるものであっても本発明の技術的範囲に包含される。

【０１１８】

例えば、上記実施例では、スクロールのタイミングとして図３６に示すようなタイミングを例として説明したが、これは、図３７に示すようなタイミングであってもかまわない。すなわち、図３６の場合は、▲４▼の期間中、低速度でスクロールさせることにより、遊技者にスクロールされる図柄を視認可能にしていたが、図３７では、▲３▼の期間の左右中の各図柄のスクロール速度の減速度をそれぞれ異ならせることにより、スクロールされる図柄を徐々に視認可能にしている。

【０１１９】

また、上記実施例では、加速状態、一定高速度状態、減速状態、一定低速度状態の４種類のスクロールについて説明しているが、これは、この４種類に限定されるものではなく、可変表示態様を遊技者に見易くするものであれば、種類の数は問わない。また、スクロール以外の可変表示方式であってもかまわない。

【０１２０】
そして、上記実施例においては、４種類のスクロールに対応させて特に他の表示を行うようにはしていないが、これは、スクロールに対応させて効果音やランプ表示等を変化させてもよい。
【０１２１】
また、本実施例においては、特殊リーチ状態にするための制御は、役物用ＣＰＵ４０が所定の確率を生成して制御するようにしているが、これは、役物用ＣＰＵ４０からはリーチ指令だけを発し、表示器用ＣＰＵ８０が所定の確率を生成して特殊リーチ状態の制御を行うようにしてもかまわない。
【０１２２】
そして、本実施例では、当り「７」の前後「６」「８」はすべて特殊リーチとするように構成しているが、これは、当りの前後すべてではなく、当りの前後のうち所定の割合のものにしてもよい。また、当りの前後以外の所定の割合としてもかまわない。特殊リーチ状態とは、通常のリーチ状態よりも当りになる確率が高いものであればいかなる態様であってもよいのである。
【０１２３】
また、本実施例では、特殊リーチの発生率を予め定められた値としているが、これは、外部からの入力手段を設けて、外部から特殊リーチ発生率を可変設定可能な構成としてもかまわない上述したように、特殊リーチ発生率を変更しても、特殊リーチ状態からの当りの確率が変更されるだけで特別遊技（当り）の絶対確率は一定だからである。
【０１２４】
また、本実施例では、通常リーチと特殊リーチの２種類のリーチ状態を設けた例について説明したが、これは、３種類以上のリーチ状態を設けるようにしてもよい。
【０１２５】
また、本実施例では、停止図柄キャラクタを３種類設け、異なる停止図柄には異なる停止図柄キャラクタを付加表示するように構成したが、これは、各図柄に対応させて図柄の数の分だけ停止図柄キャラクタを用意してもよい。
【０１２６】
そして、本実施例では、各桁毎に図柄の停止を表示しているが、すべての桁の停止を表す停止表示を設けて各桁の停止と並設して表示してもよく、全桁の停止表示のみを表示してもかまわない。
【０１２７】
また、本実施例では、停止図柄キャラクタを停止時に追加表示しているが、これは、例えば、図柄の停止を表現するために変換表示される図柄自体の色を可変表示中と停止時とで異ならせてもよい。
【０１２８】
さらに、本実施例では、停止図柄キャラクタの使い分けはしていないが、これは、例えば、ラッキーナンバーの停止時には専用のキャラクタを使用するように構成してもよい。
【０１２９】
【発明の効果】
以上説明したように、請求項１に係る遊技機によれば、可変表示制御手段が行うリーチ判定処理でリーチ状態と判定することで、可変表示ゲームにおいて２つの桁を同一図柄で停止させ、その後、最後に停止する桁の可変表示を停止させる通常リーチ動作と、上記可変表示ゲームにおいて２つの桁を同一図柄で停止させ、その後、最後に停止する桁を他の桁と異なる図柄で一旦停止させ、その後、当該桁の図柄を再度可変表示させて最終的に図柄を停止させる特殊リーチ動作と、を乱数に応じて選択的に可変表示制御手段が実行し、可変表示ゲームで可変表示される各桁の図柄の停止時に、停止図柄に応じたキャラクタを付加する可変表示態様報知手段は、リーチ判定処理で特殊リーチ動作が選択された場合には、最後に停止する桁の図柄に可変表示開始時からキャラクタを付加するので、特殊リーチ動作の可変表示ゲームにおいては、キャラクタの付加された図柄を含む状態で可変表示

ゲームが行われ、可変表示ゲームにおける図柄の可変表示が変化に富んだ面白みのあるものとなる。しかも、特殊リーチ動作で可変表示ゲームが実行される場合には、キャラクタが付加された図柄を含む状態で可変表示ゲームで行われるため、リーチ状態の発生を遊技者に予期させ、延いては特別遊技への期待感を十分に高めることができる。

また、請求項２に係る遊技機によれば、可変表示態様報知手段が、特殊リーチ動作の可変表示ゲームにおいて、最後に停止する桁の可変表示で途中停止する図柄にキャラクタを付加するので、特殊リーチでの途中停止図柄をキャラクタによって遊技者に報知でき、特殊リーチ動作の可変表示ゲームにおける興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明の一実施例であるパチンコ機の全体構成を示す正面図である。

【図２】図１に示すパチンコ機の背面の構成を示す背面図である。

【図３】本発明の原理を説明するブロック図である。

【図４】図１における特別図柄表示装置のさらに詳細な構成を示す背面からの分解斜視図である。

【図５】図４における映像表示装置のさらに詳細な構成を示す斜視図である。

【図６】図２における遊技制御装置とパチンコ機各部との関係を示すブロック図である。

【図７】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（１）である。

【図８】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（２）である。

【図９】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（３）である。

【図１０】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（４）である。

【図１１】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（５）である。

【図１２】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（６）である。

【図１３】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（７）である。

【図１４】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（８）である。

【図１５】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（９）である。

【図１６】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（１０）である。

【図１７】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（１１）である。

【図１８】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（１２）である。

【図１９】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（１３）である。

【図２０】図６における役物ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（１４）である。

【図２１】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（１）である。

【図２２】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（２）である。

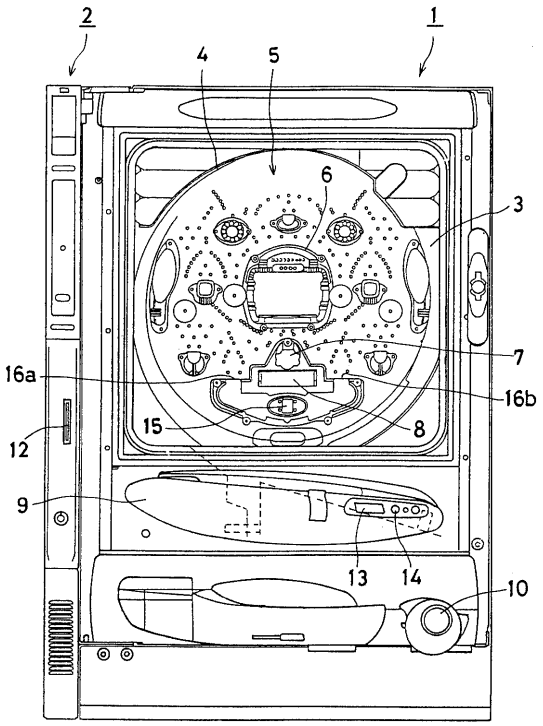
【図２３】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（３）である。

【図２４】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（４）である。
【図２５】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（５）である。
【図２６】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（６）である。
【図２７】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（７）である。
【図２８】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（８）である。
【図２９】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（９）である。
【図３０】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（１０）である。
【図３１】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（１１）である。
【図３２】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（１２）である。
【図３３】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（１３）である。
【図３４】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（１４）である。
【図３５】図６における表示器用ＣＰＵの制御の流れを説明するフローチャート図（１５）である。
【図３６】図１における特別図柄表示装置のスクロール動作の例を説明するタイミングチャート図（１）である。
【図３７】図１における特別図柄表示装置のスクロール動作の例を説明するタイミングチャート図（２）である。
【図３８】本実施例における遊技制御装置と特別図柄表示装置とを接続するインターフェースの構成を示す図である。
【図３９】図３８におけるＬＣＤモジュールに対する画像情報の構造を説明する概念図である。
【図４０】図３８におけるＬＣＤモジュールへの画像情報の転送タイミングを説明するタイミングチャート図である。
【図４１】図３８におけるＬＣＤモジュールへのコマンド転送シーケンスを説明する概念図である。
【図４２】本実施例の特別図柄表示装置における画像表示の例を示す図（１）である。
【図４３】本実施例の特別図柄表示装置における画像表示の例を示す図（２）である。
【図４４】本実施例の特別図柄表示装置における画像表示の例を示す図（３）である。
【図４５】本実施例の特別図柄表示装置における画像表示の例を示す図（４）である。
【図４６】本実施例の特別図柄表示装置における画像表示の例を示す図（５）である。
【図４７】本実施例の特別図柄表示装置における画像表示の例を示す図（６）である。
【図４８】本実施例の特別図柄表示装置における画像表示の例を示す図（７）である。
【符号の説明】
１　パチンコ機
２　カード式球貸機
３　遊技盤
４　ガイドレール
５　遊技部
６　特別図柄表示装置

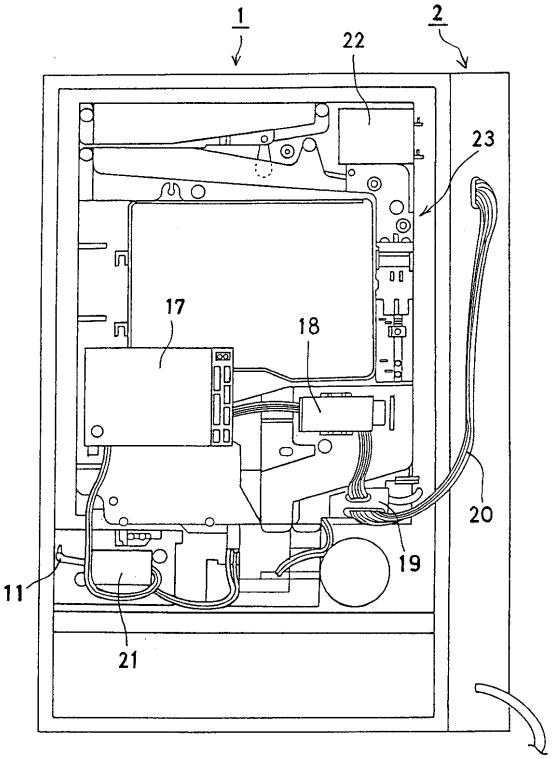
７　特図始動入賞口
８　大入賞口
９　上皿
１０　操作ハンドル
１１　発射装置
１２　カード挿入孔
１３　カード度数表示器
１４　球貸操作ボタン
１５　普通図柄表示装置
１６ａ，１６ｂ　普図始動入賞口
１７　遊技制御装置
１８　排出制御装置
１９　インターフェースボード
２０　接続コード
２１　発射制御装置
２２　外部接続端子盤
２３　球排出装置
２５　基枠
２６　窓枠
２７　映像表示装置
３１　表ケース
３２　裏ケース
３３　窓部
４０　役物用ＣＰＵ
４１　ＲＯＭ
４２　ＲＡＭ
４３　バス
４４　分周回路
４５　電源回路
４８　出力ポート
４９　ドライバー
５１　大入賞口ソレノイド
５２　普電ソレノイド
５３　特図記憶表示器
５４　普図記憶表示器
５５　普通図柄表示装置
５６　リーチ表示器
５７　スペシャルリーチ表示器
５８　ランプ・ＬＥＤ
６２　特図始動スイッチ
６３　普図始動スイッチ
６４　カウントスイッチ
６５　継続スイッチ
６６　ローパスフィルター
６７　バッファゲート
７１　サウンドジェネレータ
７２　アンプ
７３　スピーカー
８０　表示器用ＣＰＵ
８１　ＲＯＭ

８２　ＲＡＭ
８３，８４　フォントＲＯＭ
８５，８６　Ｖ－ＲＡＭ
８７　ＶＤＰ
８８　ドライバー

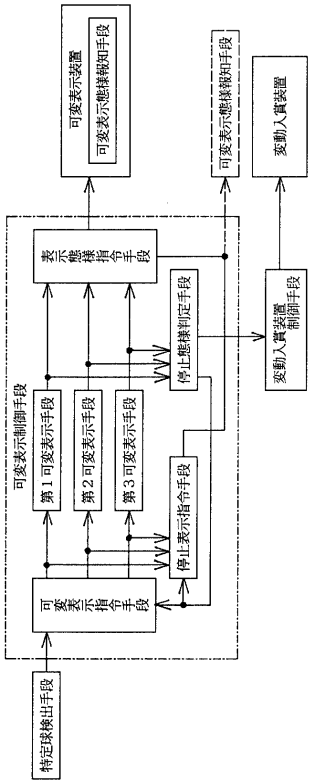
【図１】



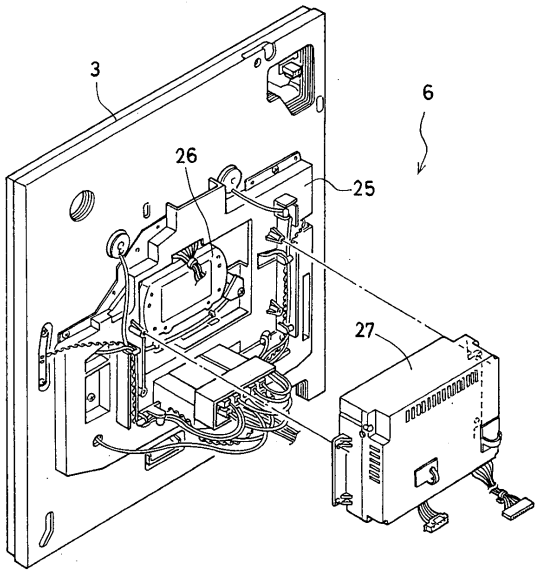
【図２】



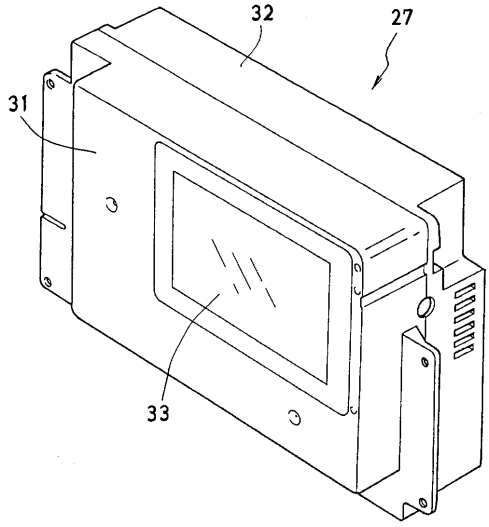
【図３】


可変表示装置
可変表示態様報知手段
可変表示態様報知手段
変動入賞装置
表示態様指令手段
停止態様判定手段
変動入賞装置制御手段
可変表示制御手段
第１可変表示手段
第２可変表示手段
第３可変表示手段
停止表示指令手段
可変表示指令手段
特定球検出手段

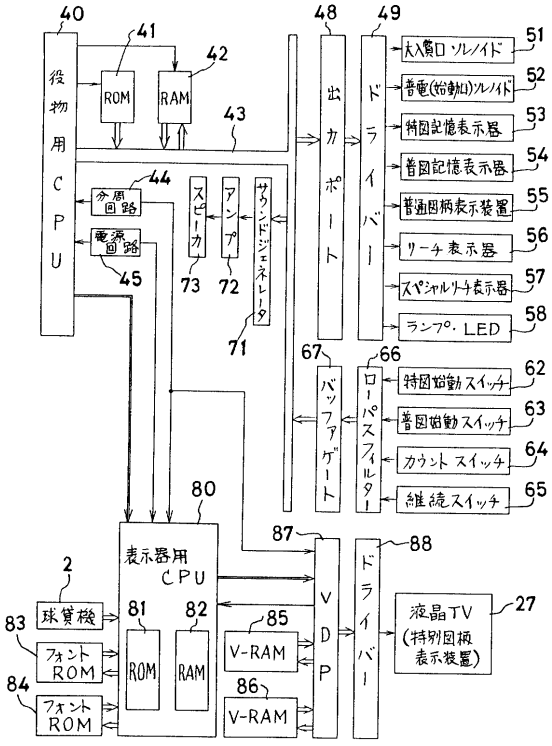
【図４】


3
6
26
25
27

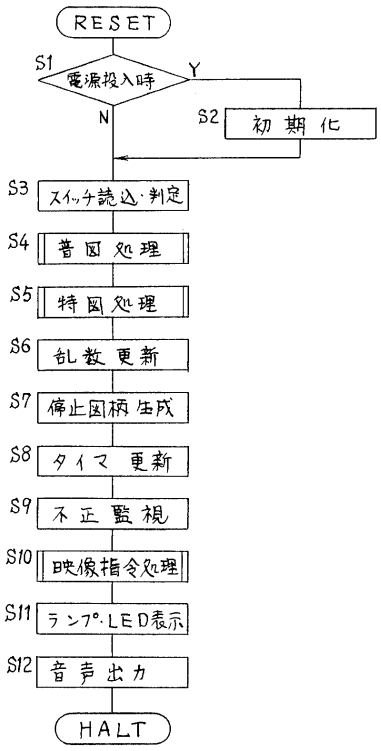
【図５】


32
27
31
33

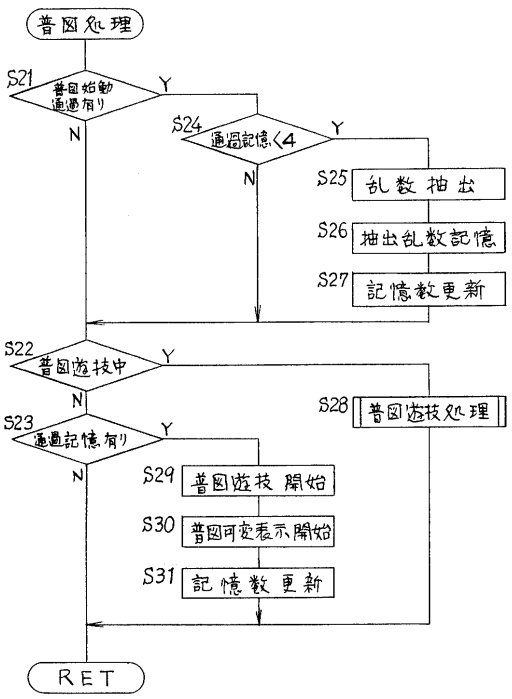
【図６】


40
役物用CPU
41
ROM
42
RAM
43
44
分周回路
電源回路
45
スピーカ
73
アンプ
72
サウンドジェネレータ
71
48
出力ポート
49
ドライバー
51
大入賞口ソレノイド
52
普電(始動口)ソレノイド
53
特図記憶表示器
54
普図記憶表示器
55
普通図柄表示装置
56
リーチ表示器
57
スペシャルリーチ表示器
58
ランプ・LED
67
バッファゲート
66
ローパスフィルター
62
特図始動スイッチ
63
普図始動スイッチ
64
カウントスイッチ
65
継続スイッチ
80
表示器用CPU
87
88
2
球貸機
81
82
83
フォントROM
ROM
RAM
84
フォントROM
85
V-RAM
86
V-RAM
VDP
ドライバー
液晶TV
(特別図柄表示装置)
27

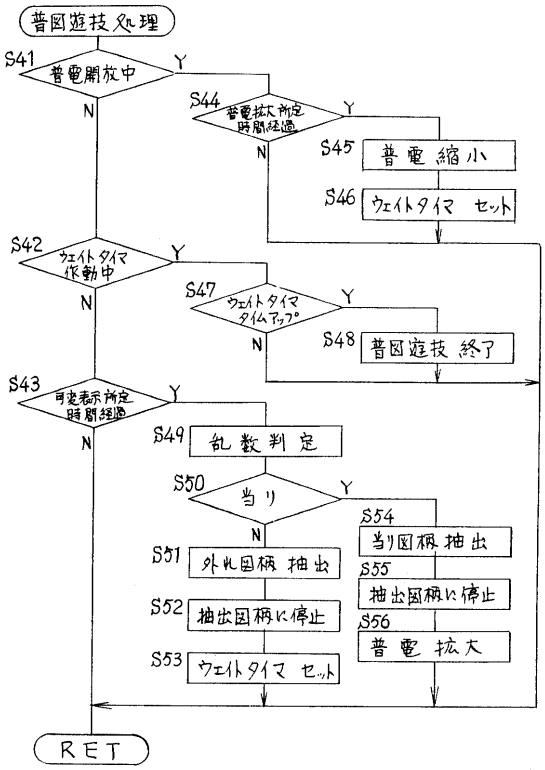
【図７】


RESET
S1
電源投入時
Y
N
S2
初期化
S3
スイッチ読込・判定
S4
普図処理
S5
特図処理
S6
乱数更新
S7
停止図柄生成
S8
タイマ更新
S9
不正監視
S10
映像指令処理
S11
ランプ・LED表示
S12
音声出力
HALT

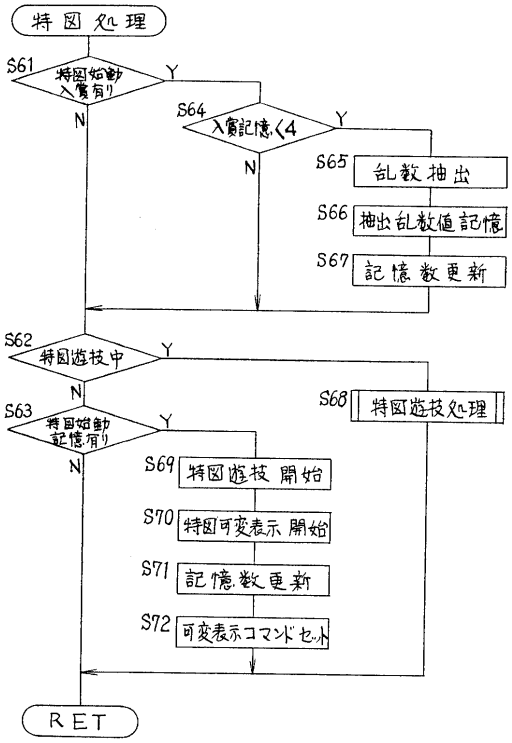
【図８】


普図処理
S21
普図始動通過有り
Y
N
S24
通過記憶<4
Y
N
S25
乱数抽出
S26
抽出乱数記憶
S27
記憶数更新
S22
普図遊技中
Y
N
S28
普図遊技処理
S23
通過記憶有り
Y
N
S29
普図遊技開始
S30
普図可変表示開始
S31
記憶数更新
RET

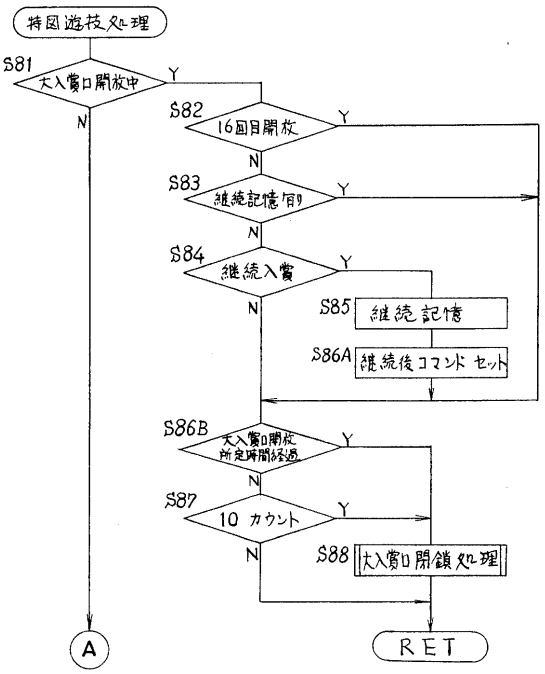
【図９】


普図遊技処理
S41
普電開放中
Y
N
S44
普電拡大所定時間経過
Y
N
S45
普電縮小
S46
ウェイトタイマセット
S42
ウェイトタイマ作動中
Y
N
S47
ウェイトタイマタイムアップ
Y
N
S48
普図遊技終了
S43
可変表示所定時間経過
Y
N
S49
乱数判定
S50
当り
Y
N
S54
当り図柄抽出
S51
外れ図柄抽出
S55
抽出図柄に停止
S52
抽出図柄に停止
S56
普電拡大
S53
ウェイトタイマセット
RET

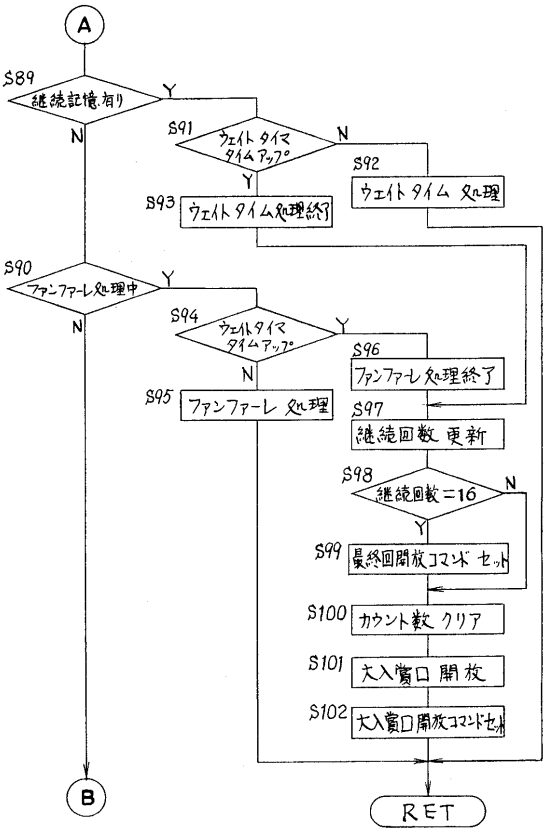
【図１０】


特図処理
S61
特図始動入賞有り
Y
N
S64
入賞記憶<4
Y
N
S65
乱数抽出
S66
抽出乱数値記憶
S67
記憶数更新
S62
特図遊技中
Y
N
S68
特図遊技処理
S63
特図始動記憶有り
Y
N
S69
特図遊技開始
S70
特図可変表示開始
S71
記憶数更新
S72
可変表示コマンドセット
RET

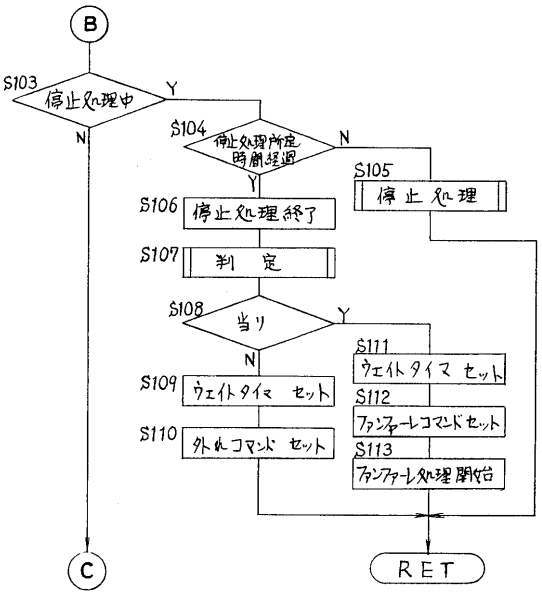
【図１１】



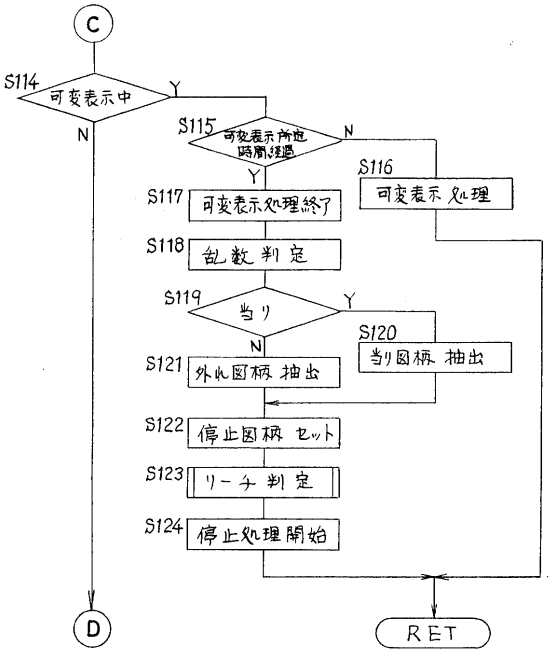
【図１２】



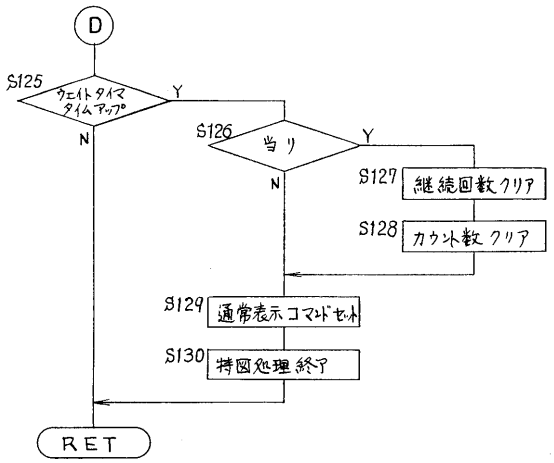
【図１３】



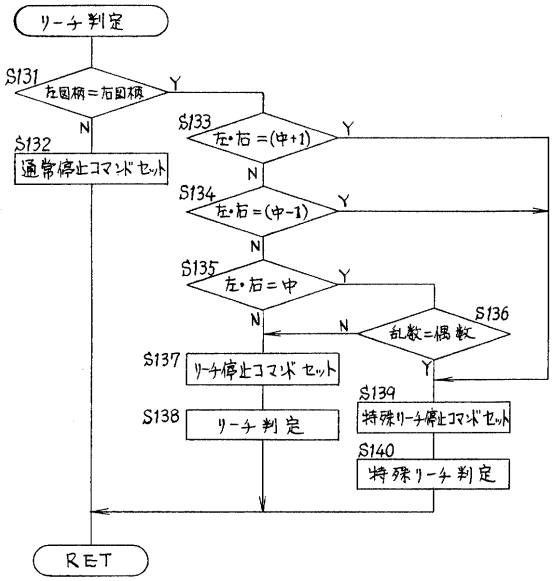
【図１４】



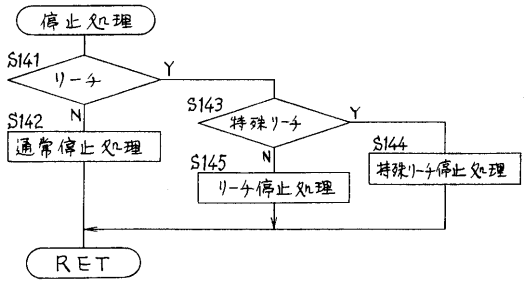
【図１５】



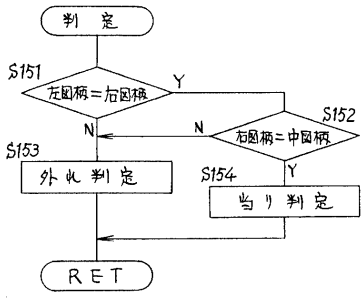
【図１６】



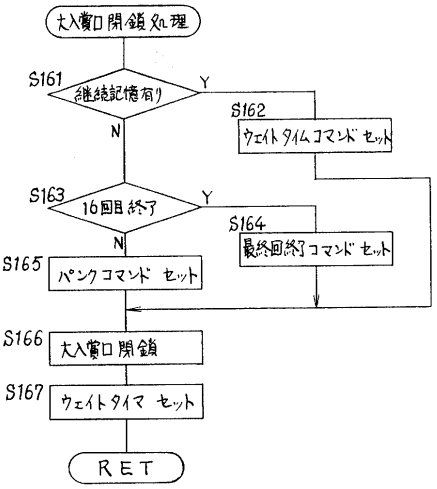
【図１７】



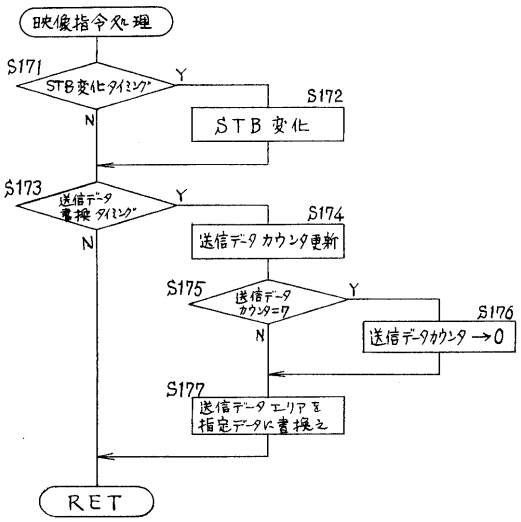
【図１８】



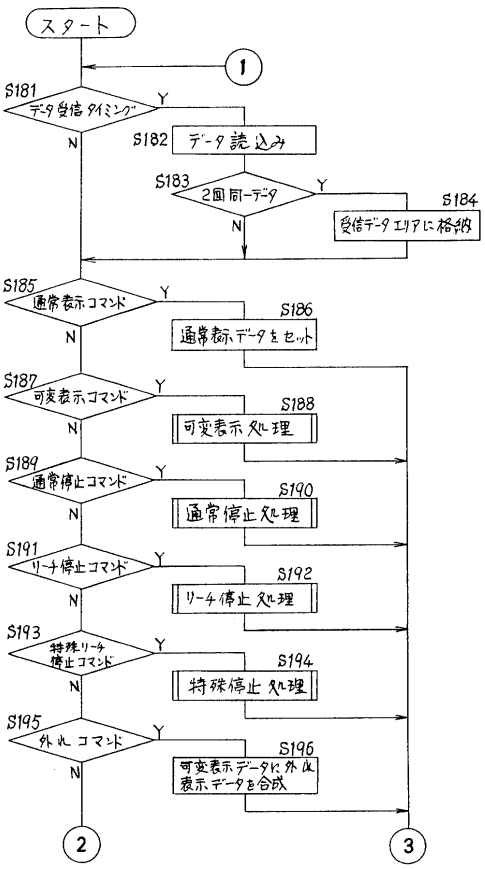
【図１９】



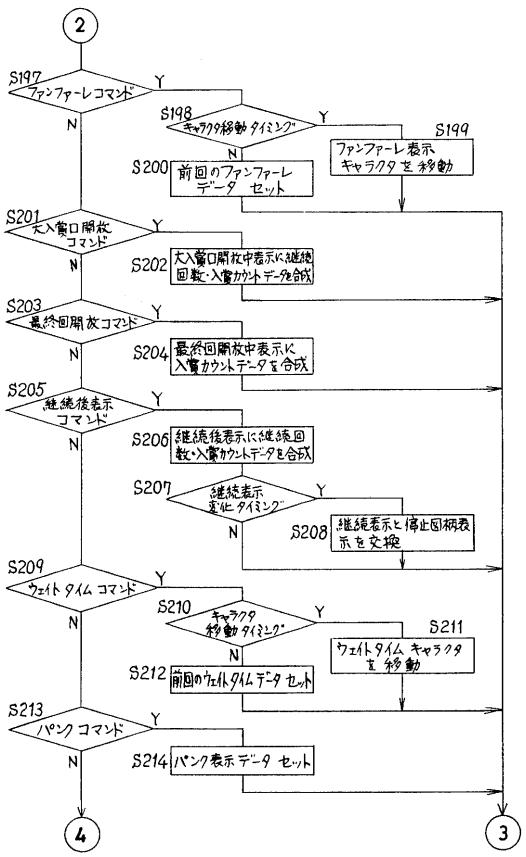
【図２０】



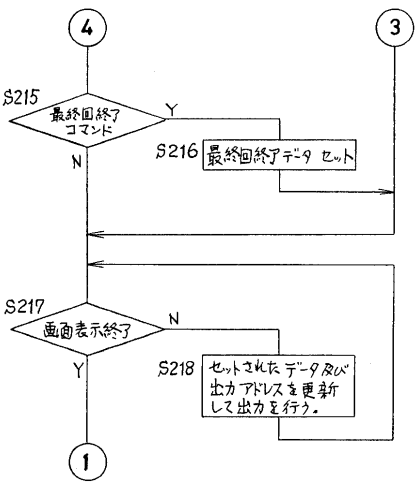
【図２１】



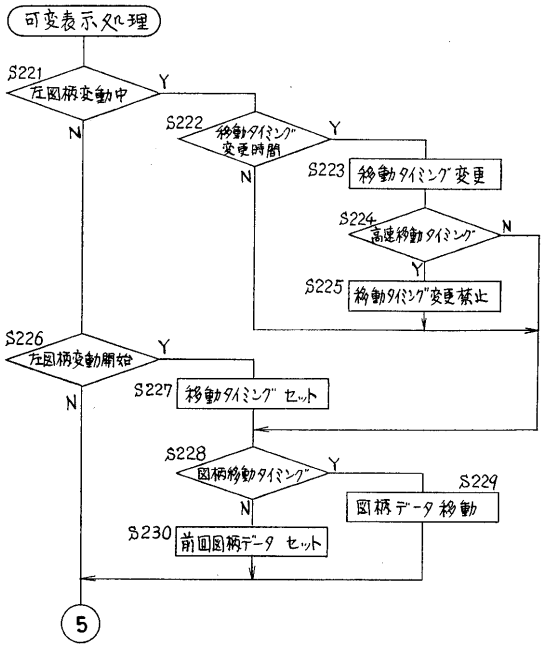
【図２２】



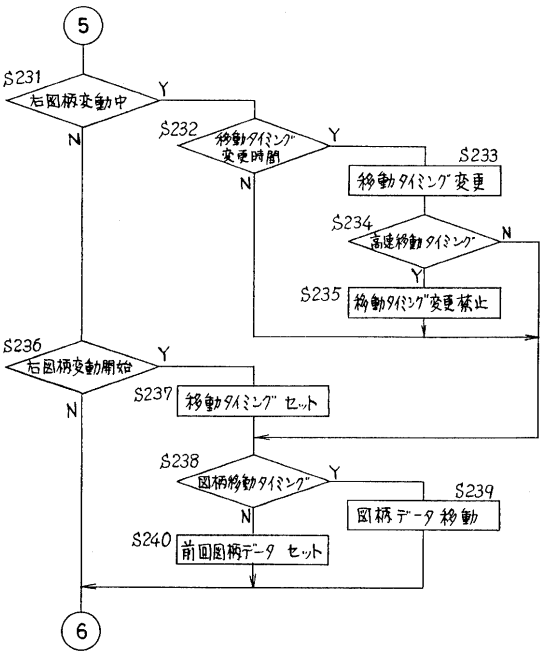
【図２３】



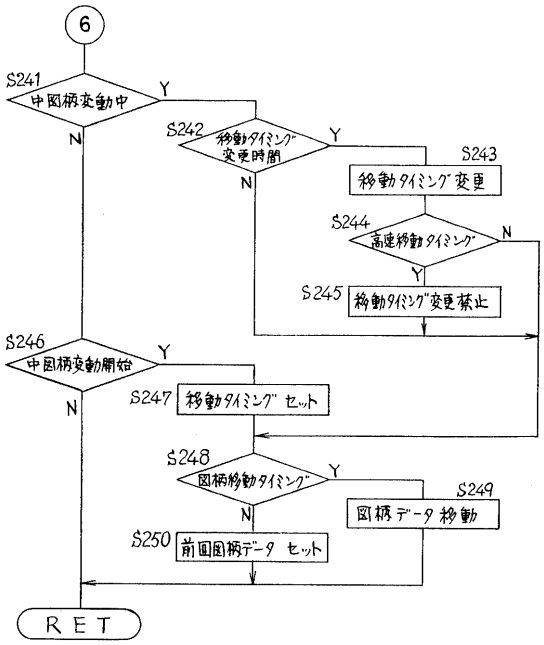
【図２４】



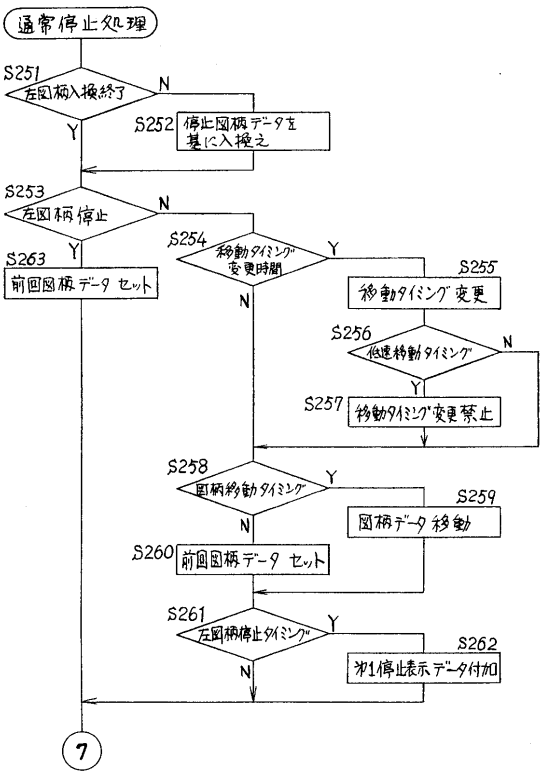
【図２５】



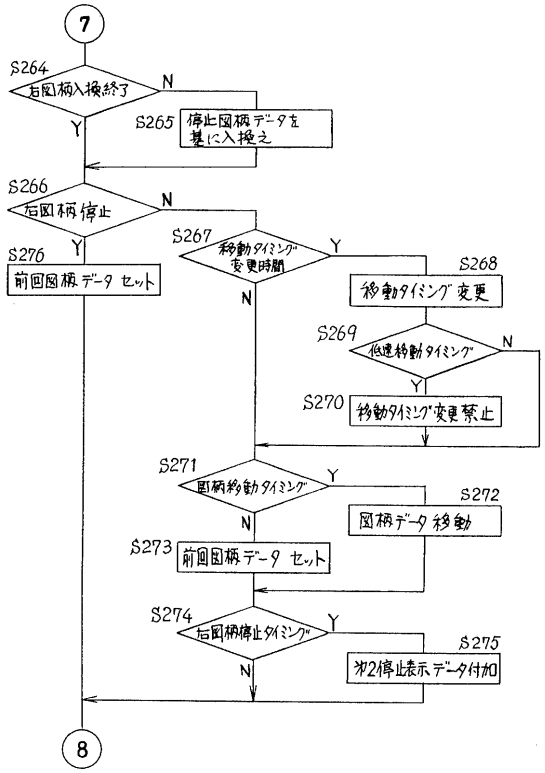
【図２６】



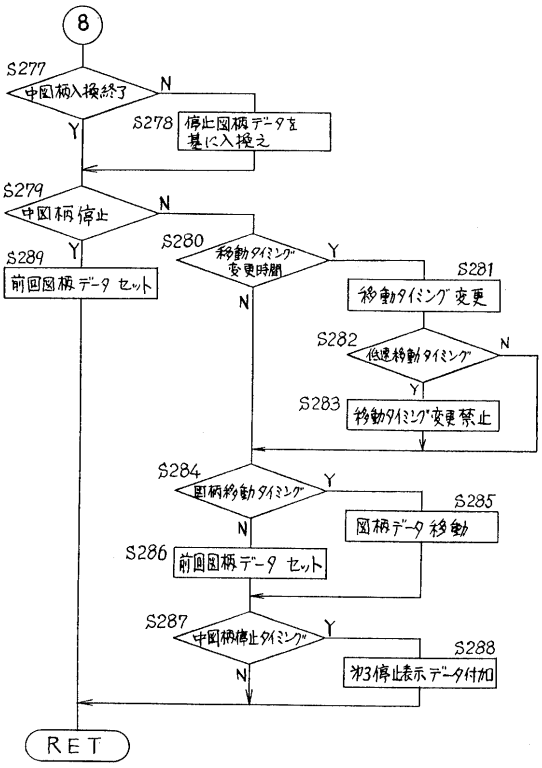
【図２７】



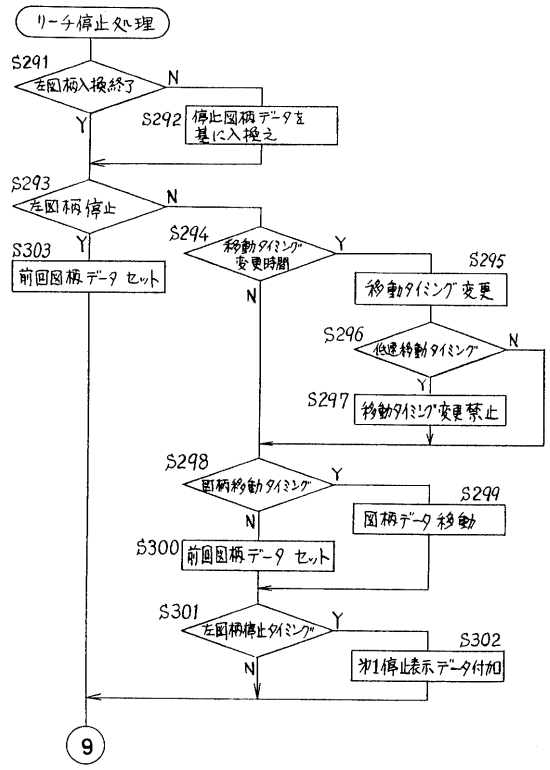
【図２８】



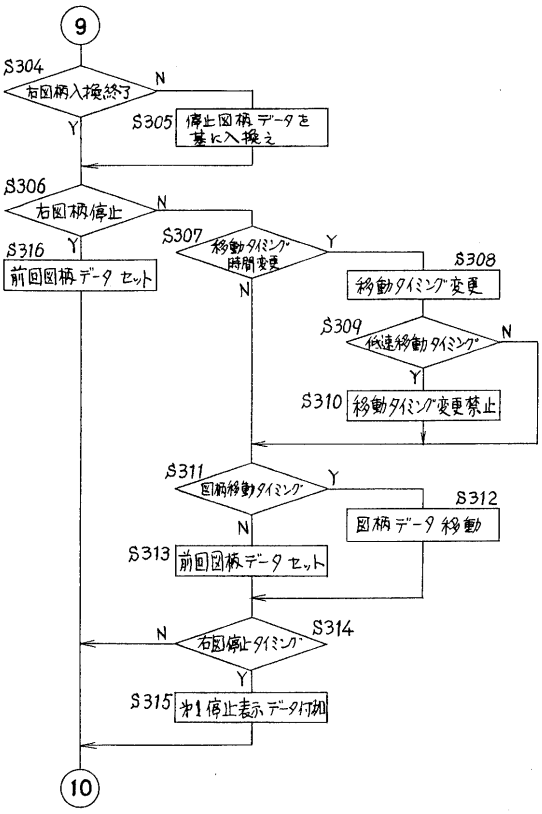
【図２９】



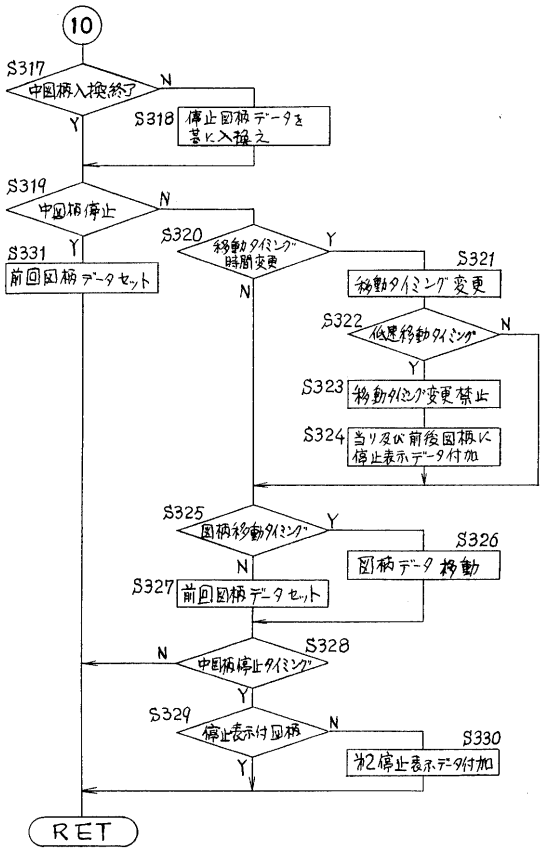
【図３０】



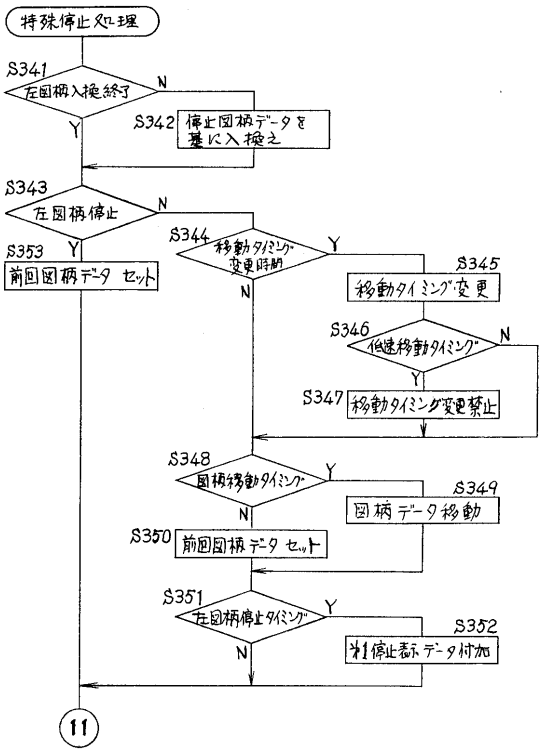
【図３１】



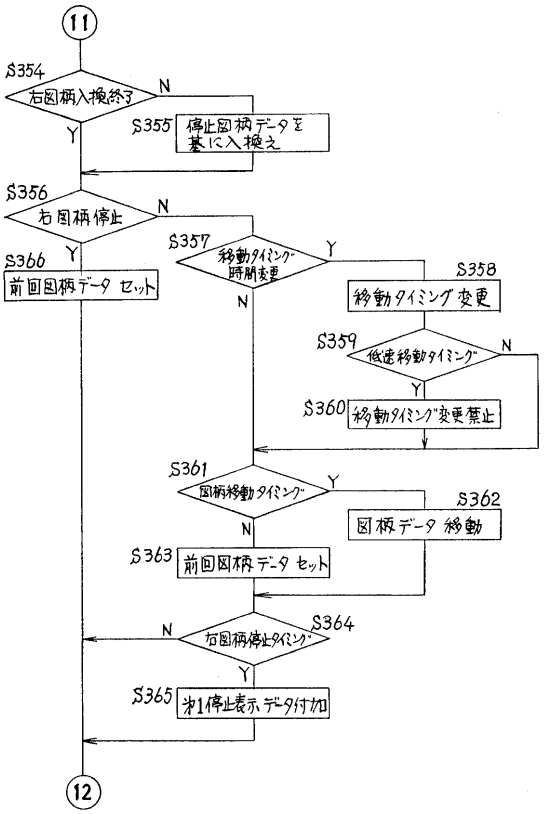
【図３２】



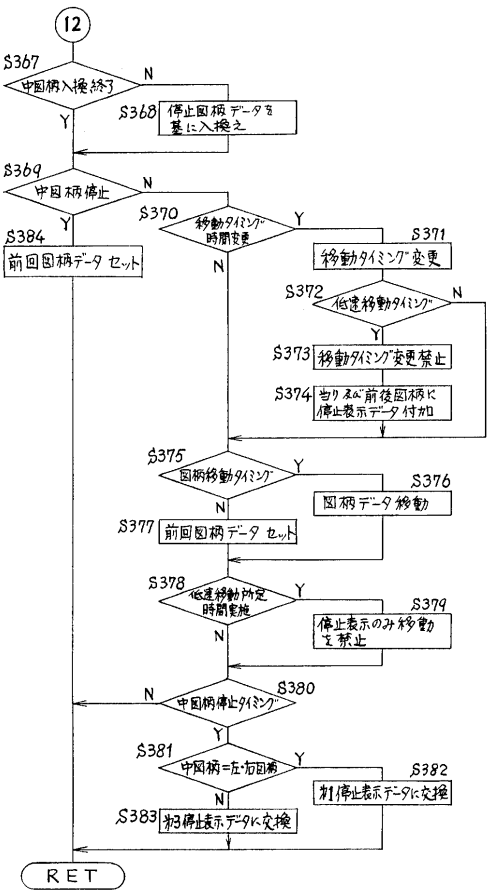
【図３３】



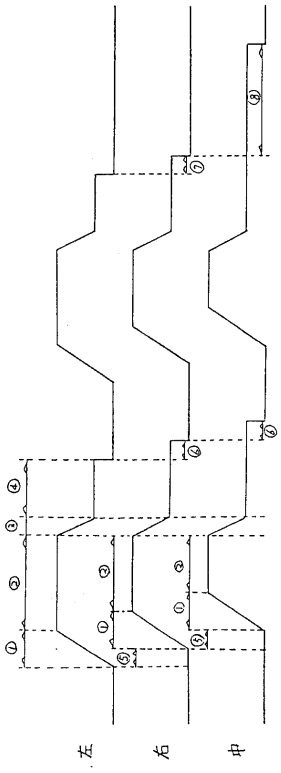
【図３４】



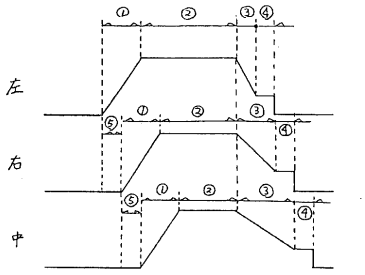
【図３５】



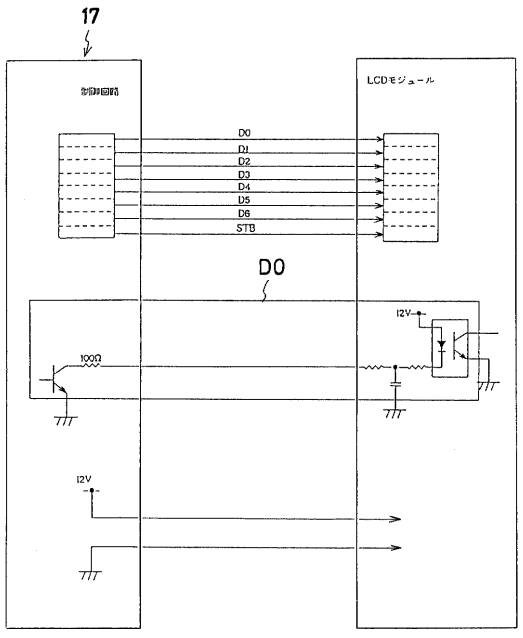
【図３６】



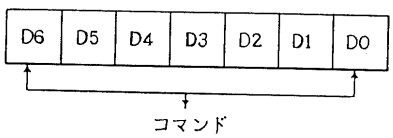
【図３７】



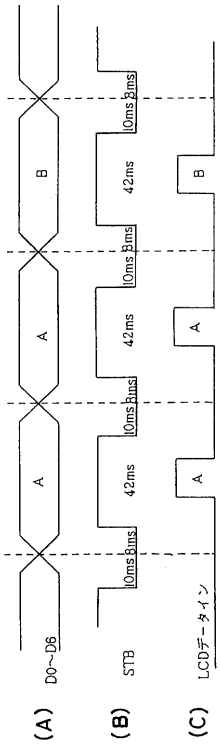
【図３８】



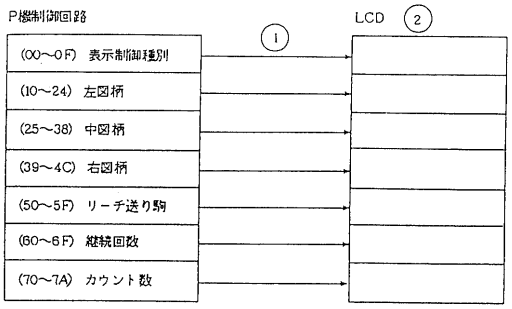
【図３９】



【図４０】

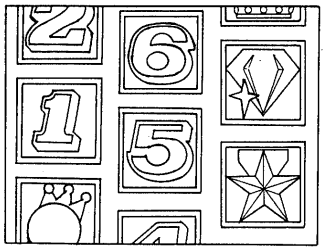


【図４１】

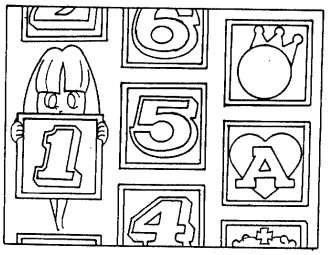


【図４２】

(A)

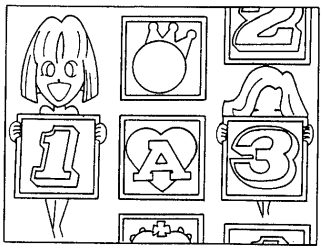


(B)

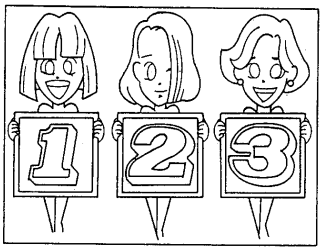


【図４３】

(A)

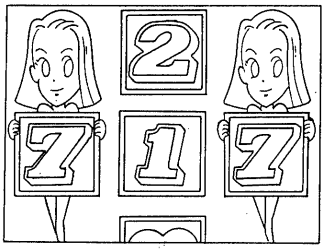


(B)

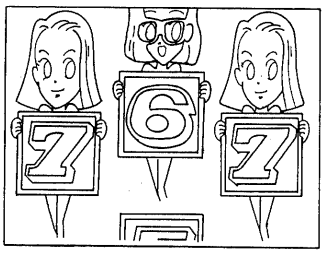


【図４４】

(A)

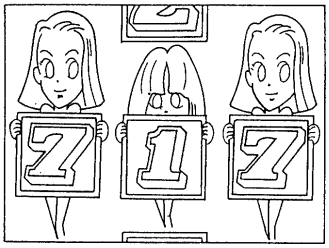


(B)

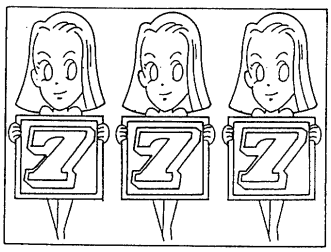


【図４５】

(A)

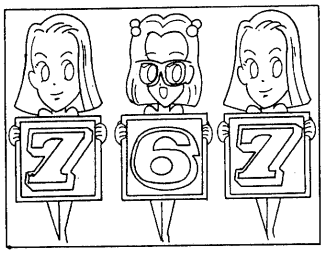


(B)

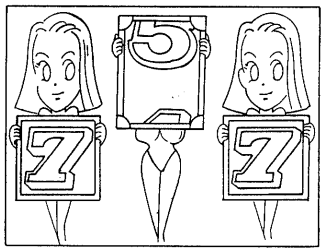


【図４６】

(A)

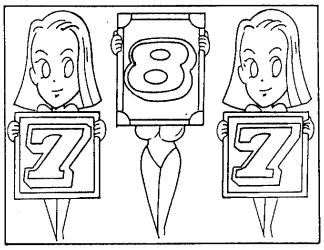


(B)

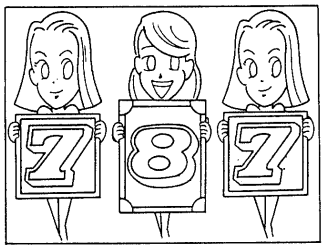


【図４７】

(A)

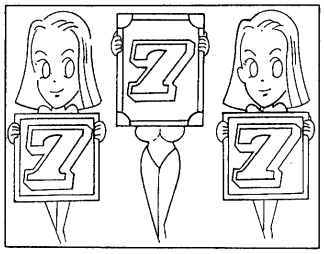


(B)

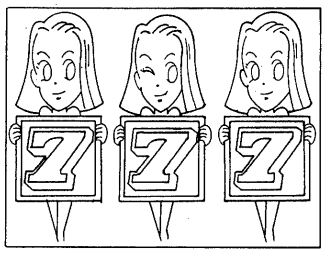


【図４８】

(A)



(B)



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０４－１９３２８３（ＪＰ，Ａ）
特開平０３－１８６２８６（ＪＰ，Ａ）
特開平０２－１９５９７７（ＪＰ，Ａ）
実開平０４－０００８８５（ＪＰ，Ｕ）
特開平３－５５０８０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.[7]，ＤＢ名)
A63F 7/02