

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2007-185538

(P2007-185538A)

(43) 公開日 平成19年7月26日(2007.7.26)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 27 頁)

(21) 出願番号 特願2007-106286 (P2007-106286)
 (22) 出願日 平成19年4月13日 (2007.4.13)
 (62) 分割の表示 特願平8-16421の分割
 原出願日 平成8年2月1日 (1996.2.1)

(71) 出願人 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
 (74) 代理人 100114801
 弁理士 中田 雅彦
 (72) 発明者 鶴川 詔八
 群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5
 Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EA10
 EB55

(54) 【発明の名称】 遊技機

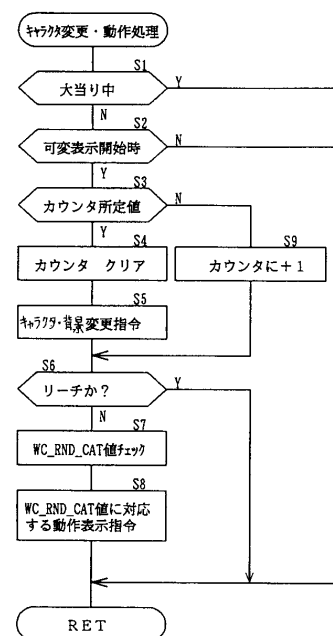
(57) 【要約】

【課題】遊技を長時間にわたって行なっている遊技者が見飽きないように画像表示を行なうことを可能とし、その結果として遊技者の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

【解決手段】遊技において、所定回数の可変表示が行なわれたという変更条件が成立したと判定された場合 (S3, Y) に、可変表示装置に表示するキャラクタ画像および背景画像を変更する表示制御が行なわれる (S5)

。

【選択図】 図13



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示状態が変化可能な画像表示装置を有し、該画像表示装置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、遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、

前記画像表示装置に表示するためのキャラクタ画像のデータおよび該キャラクタ画像の背景を形成する背景画像のデータの少なくとも一方を複数種類記憶する画像データ記憶手段と、

前記画像データ記憶手段に記憶されたデータを選択的に用いて、前記画像表示装置に前記キャラクタ画像および前記背景画像の少なくとも一方を表示させる制御を行なうとともに、前記画像表示装置を可変開始させた後表示結果を導出表示する制御を行なう画像表示制御手段と、

前記画像表示装置に表示する前記キャラクタ画像および前記背景画像の少なくとも一方の種類を変更させるための予め定められた変更条件が成立したか否かを判定する変更条件判定手段とを含み、

前記画像表示制御手段は、前記変更条件判定手段により前記変更条件が成立したと判定された場合に、前記画像表示装置に表示する前記キャラクタ画像および前記背景画像の少なくとも一方を変更する表示制御を行なうことを特徴とする、遊技機。

【請求項 2】

前記画像表示制御手段は、前記遊技機が前記特定遊技状態に制御されていない通常の遊技状態において、前記キャラクタ画像および前記背景画像の少なくとも一方を表示する制御を行なうことを特徴とする、請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記画像表示制御手段は、前記画像表示装置における前記表示結果の導出表示にかかわる動作を前記キャラクタ画像にさせる表示制御を行なうことを特徴とする、請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記変更条件判定手段での判定に用いられる前記変更条件は、前記遊技機が前記特定遊技状態に制御されていない通常の遊技状態において成立する条件であることを特徴とする、請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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に関し、詳しくは、表示状態が変化可能な画像表示装置を有し、該画像表示装置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、遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機において、従来から一般的に知られているものに、たとえば、図柄等からなる複数種類の識別情報を可変表示可能な画像表示装置が設けられ、その画像表示装置が可変開始された後、停止制御される等して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（たとえば 777）になった場合に、遊技者に有利な状態に制御されるように構成されたものがあった。このような従来の遊技機では、画像表示装置において、前述したような識別情報の画像を可変表示することに加えて、画像表示の面白みを増すために、キャラクタ画像およびそのキャラクタ画像の背景を形成する背景画像を表示する表示制御を行なうものがあった。ここで、キャラクタとは、画像表示装置に表示される人間、動物、図形あるいは物等を表わす映像をいう。

【0003】

このように、キャラクタ画像および背景画像を表示する従来の遊技機では、予め定めら

れた単一の種類のキャラクタ画像および背景画像が、遊技中に大きな変更が加えられることなく表示されるのが一般的であった。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、前述のような従来の遊技機では、キャラクタ画像および背景画像が1種類しか表示されないため、画像表示の内容が単調であり、変化に乏しかった。このため、従来の遊技機においては、長期間にわたって遊技を行なっている遊技者が画像表示の内容に飽きてしまい、遊技にも飽きてしまうおそれがあるという問題があった。特に、遊技者が画像表示の内容に飽きてしまうのは、派手な演出表示が画像表示装置において行なわれない通常

10

【0005】

この発明はかかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技を長時間にわたって行なっている遊技者が見飽きないように画像表示を行なうことを可能とし、その結果として、遊技者の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1に記載の本発明は、表示状態が変化可能な画像表示装置を有し、該画像表示装置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、遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であって、

20

前記画像表示装置に表示するためのキャラクタ画像のデータおよび該キャラクタ画像の背景を形成する背景画像のデータの少なくとも一方を複数種類記憶する画像データ記憶手段と、

前記画像データ記憶手段に記憶されたデータを選択的に用いて、前記画像表示装置に前記キャラクタ画像および前記背景画像の少なくとも一方を表示させる制御を行なうとともに、前記画像表示装置を可変開始させた後表示結果を導出表示する制御を行なう画像表示制御手段と、

前記画像表示装置に表示する前記キャラクタ画像および前記背景画像の少なくとも一方の種類を変更させるための予め定められた変更条件が成立したか否かを判定する変更条件判定手段とを含み、

30

前記画像表示制御手段は、前記変更条件判定手段により前記変更条件が成立したと判定された場合に、前記画像表示装置に表示する前記キャラクタ画像および前記背景画像の少なくとも一方を変更する表示制御を行なうことを特徴とする。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、前記画像表示制御手段は、前記遊技機が前記特定遊技状態に制御されていない通常の遊技状態において、前記キャラクタ画像および前記背景画像の少なくとも一方を表示する制御を行なうことを特徴とする。

【0007】

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、前記画像表示制御手段は、前記画像表示装置における前記表示結果の導出表示にかかわる動作を前記キャラクタ画像にさせる表示制御を行なうことを特徴とする。

40

【0008】

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、前記変更条件判定手段での判定に用いられる前記変更条件は、前記遊技機が前記特定遊技状態に制御されていない通常の遊技状態において成立する条件であることを特徴とする。

【0009】

(作用)

請求項1に記載の本発明によれば、画像データ記憶手段に、画像表示装置に表示するためのキャラクタ画像のデータおよびそのキャラクタ画像の背景を形成する背景画像のデータの少なくとも一方が複数種類記憶される。画像表示制御手段の働きにより、画像データ記憶手段に記憶されたデータを選択的に用いて、画像表示装置にキャラクタ画像および背

50

景画像の少なくとも一方を表示させる制御が行なわれるとともに、画像表示装置を可変開始させた後表示結果を導出表示する制御が行なわれる。変更条件判定手段の働きにより、画像表示装置に表示するキャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方の種類を変更させるための予め定められた変更条件が成立したか否かが判定される。画像表示制御手段のさらなる働きにより、変更条件判定手段により変更条件が成立したと判定された場合に、画像表示装置に表示するキャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方を変更する表示制御が行なわれる。このように、遊技において画像の変更条件が成立した場合に、表示されているキャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方が変更されるため、画像表示装置において変化に富んだ表示がなされる。

【0010】

10

請求項2に記載の本発明は、請求項1に記載の発明の作用に加えて、次のように作用する。画像表示制御手段のさらなる働きにより、遊技機が特定遊技状態に制御されていない通常の遊技状態において、キャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方を表示する制御が行なわれる。このため、キャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方の表示が、遊技者が遊技に飽きやすい通常の遊技状態に表示されることになる。

【0011】

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、次のように作用する。画像表示制御手段のさらなる働きにより、画像表示装置における表示結果の導出表示にかかわる動作をキャラクタ画像にさせる表示制御が行なわれる。このように、キャラクタ画像が動作され、その動作が表示結果の導出表示にかかわるため、面白みがある表示が行なわれる。

20

【0012】

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、次のように作用する。変更条件判定手段での判定に用いられる変更条件が、遊技機が特定遊技状態に制御されていない通常の遊技状態において成立する条件に設定される。これにより、キャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方の変更表示は、通常の遊技状態において実行される。

【発明を実施するための最良の形態】

【0013】

以下に、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、以下の実施の形態においては、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明は、これに限らず、たとえばコイン遊技機やスロットマシン等であってもよく、表示状態が変化可能な画像表示装置を有し、該画像表示装置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、遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であれば、すべてに適用することが可能である。

30

【0014】

第1実施形態

図1は、本発明に係る遊技機の一例のパチンコ遊技機の遊技盤面の構成を示す正面図である。パチンコ遊技機の遊技盤1の前面には、遊技領域3が形成されている。パチンコ遊技機は、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個ずつ発射することができる。発射されたパチンコ玉は、区画レール2の間を通過して遊技領域3内に導かれる。

40

【0015】

遊技領域3の中央には、複数種類の識別情報（特別図柄）を可変表示して表示状態が変化可能な可変表示装置4が設けられている。可変表示装置4の下方には、可変入賞球装置8が設けられている。この可変入賞球装置8は、ソレノイド37が励磁状態にされることにより開閉板9が開成して打玉が入賞可能な遊技者にとって有利となる第1の状態と、開閉板9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の状態とに変化可能に構成されている。

50

【0016】

可変表示装置4の上部には、たとえば7セグメント表示器で構成され、複数種類の識別情報（普通図柄）を可変表示可能な普通図柄表示器20が設けられている。この普通図柄表示器20は、たとえば複数種類の数字を可変表示可能なものである。可変表示装置4と、可変入賞球装置8との間の部分には、左右1対の可動片を有する始動口7が設けられている。この始動口7は、普通図柄表示器20の表示結果に基づいて可動片が駆動される。

【0017】

可変表示装置4の左側方部分および右側方部分には、それぞれワープ入口18が設けられている。このワープ入口18に進入した打玉は、可変表示装置4の裏面側を通過して下方に流下してワープ出口19から再度遊技領域3に放出される。このワープ出口19は、始動口7のちょうど上方部分に位置する。このため、ワープ出口19から放出された打玉は、始動口7に比較的に入賞しやすい状態となる。可変表示装置4の左側方部分に設けられたワープ入口18に進入した打玉の通過経路には、普通図柄始動通過口17が設けられており、その普通図柄始動通過口17の下方部分に通過玉検出器23が設けられている。

10

【0018】

遊技領域3内に打込まれた打玉が普通図柄始動通過口17に進入すれば、その通過玉が通過玉検出器23により検出され、その検出出力に基づいて普通図柄表示器20が可変開始される。

【0019】

その普通図柄表示器20の表示結果が予め定められた特定の識別情報（たとえば7）となれば、ソレノイド36が励磁されて、始動口7の可動片が所定期間だけ開成して始動口7が開成状態となり、打玉がより入賞しやすい状態（小当り）となる。この始動口7に入賞した始動入賞玉は始動玉検出器26により検出され、その検出出力に基づいて可変表示装置4が可変開始される。

20

【0020】

この可変表示装置4は、たとえばCRT（Cathode Ray Tube）等で構成されており、識別情報等の画像を表示する可変表示部5が中央部に設けられている。この可変表示部5は、少なくとも左可変表示部、中可変表示部および右可変表示部に3分割されており、すべての可変表示部が一斉に可変開始することにより複数種類の図柄等からなる識別情報が上から下に向かってスクロール表示され、たとえば、まず左可変表示部が停止制御され、次に右可変表示部が停止制御され、最後に中可変表示部が停止制御される。この可変表示部5は、そのような識別情報に加えて、キャラクタ画像、背景画像等の画像情報を表示可能な構成になっている。ここで、キャラクタとは、可変表示部5を含む可変表示装置4に表示される人間、動物、図形あるいは物等を表わす映像をいう。

30

【0021】

この可変表示装置4が可変停止された状態で、識別情報が、予め定められた特定の識別情報の組合せ（たとえば777）となり、表示結果が予め定められた特定の表示態様の表示結果となった場合には、遊技者に有利な特定遊技状態が発生し、可変入賞球装置8が第1の状態に制御されて所定の遊技価値が付与可能な大当り状態となる。このように大当り状態が発生した場合には、可変表示装置4の可変表示部5において派手な演出表示が行なわれる。このように、このパチンコ遊技機には、図柄を可変表示するものとして、普通図柄を表示する普通図柄表示器20と、特別図柄を表示する可変表示装置4とが設けられている。

40

【0022】

このような可変表示装置4の可変表示中においては、リーチ状態が発生する場合がある。ここで、リーチとは、表示状態が変化可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置が時期を異ならせて複数の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となった場合に、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

50

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態様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。さらにリーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当たりが発生しやすいものがある。このような特定のリーチをスーパーリーチという。

【0023】

10

可変表示装置4は、CRTのほかに、液晶表示、LED、エレクトロルミネッセンス等を利用したその他の電気的可変表示装置であってもよい。また、可変表示装置4は、電気的可変表示装置に限らず、回転ドラム式、複数の図柄が付されたベルトが巡回することにより表示状態が変化するベルト式、リーフ式、複数の図柄が付された回転円板が回転することにより表示状態が変化するいわゆるディスク式等の機械的可変表示装置であってもよい。

【0024】

可変入賞球装置8には、特定入賞領域(Vポケット)と、通常入賞領域とが設けられている。これらの特定入賞領域および通常入賞領域は、開閉板9が開成することにより大入賞口が開放された場合に現われ、入賞が可能となる。この特定入賞領域に入賞した入賞玉が特定玉検出器11により検出される。また、その他の可変入賞球装置8内に入賞したすべての入賞玉が入賞玉検出器12により検出される。

20

【0025】

第1の状態となった可変入賞球装置8に進入した打玉が所定個数(たとえば9個)入賞玉検出器12により検出された場合または所定期間(たとえば30秒間)が経過した場合のうちのいずれか早い方の条件が成立した場合に、可変入賞球装置8の第1の状態が終了して第2の状態となる。なお、入賞玉検出器12による検出個数は、7セグメント表示器よりなる個数表示器10により表示される。そして、可変入賞球装置8が第1の状態となっている期間中に進入した打玉が特定入賞領域に入賞して特定玉検出器11により検出されれば、その回(ラウンド)の第1の状態が終了するのを待って一旦第2の状態になって再度可変入賞球装置8を第1の状態にする繰返し継続制御が実行される。この繰返し継続制御の実行上限回数は、たとえば16回と定められている。

30

【0026】

可変表示装置4が可変表示中に打玉が再度始動口7に入賞して始動玉検出器26により検出されれば、その始動入賞玉が記憶される。この始動入賞記憶の上限は、たとえば「4」と定められている。現時点における始動入賞記憶個数が始動記憶表示器6により表示される。可変表示装置4が可変停止した後、再度可変開始可能な状態になってから前記始動入賞記憶に基づいて可変表示装置4が再度可変開始される。

【0027】

普通図柄表示器20が可変表示中に打玉が再度通過玉検出器23により検出されれば、その検出された通過玉が記憶(普通始動記憶)される。この普通始動記憶の上限は、たとえば「4」と定められている。現時点における普通始動記憶個数が普通始動記憶表示器25により表示される。普通図柄表示器20が可変停止した後、再度可変開始可能な状態になってから前記普通始動記憶に基づいて普通図柄表示器20が再度可変開始される。

40

【0028】

遊技領域3内には、さらに、風車22、通常の入賞口13, 14, 15, 16、遊技領域3内に打込まれた打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アウト玉として回収するためのアウト口24が設けられている。さらに、遊技領域3内には、サイドランプ21, 47が設けられている。さらに、遊技領域3内には、入賞口15を上部に有する入賞口本体60が設けられている。この入賞口本体60には、入賞口15

50

に進入した打玉によって回転される回転部 61 が設けられている。

【0029】

風車 22 には、風車ランプ 45 が設けられている。入賞口 14 の下方部分には、肩ランプ 46 が設けられている。入賞口本体 60 には、袖 LED 49 が設けられている。可変入賞球装置 8 には、アタッカーランプ 48 および飾り LED 50 が設けられている。

【0030】

次に、このパチンコ遊技機に設けられる制御回路について説明する。図 2 は、図 1 に示すパチンコ遊技機の遊技制御に用いられる制御回路を示すブロック図である。

【0031】

この制御回路は、基本回路 33、情報出力回路 27、初期リセット回路 28、定期リセット回路 29、アドレスデコード回路 30、LED 回路 31、ソレノイド回路 32、電飾信号回路 34、入力回路 35、賞球個数信号出力回路 38、CRT 回路 39、ランプ回路 40、CRT 表示器 41、音声合成回路 42、音量増幅回路 43 および電源回路 44 を含む。

【0032】

基本回路 33 の内部には、制御用プログラム等を記憶している ROM、その制御用プログラムに従って制御動作を行なうための CPU、その CPU のワーク用メモリとして機能する RAM、I/O ポート等が設けられている。なお、基本回路 33 の内部構成については図示を省略する。

【0033】

アドレスデコード回路 30 は、基本回路 33 から送られてきたアドレス信号を解読（デコード）し、基本回路 33 の内部に含まれる ROM、RAM、I/O ポート等のうちのいずれかを選択するための信号を出力する回路である。初期リセット回路 28 は、電源投入時に基本回路 33 をリセットするための回路である。この初期リセット回路 28 から送られてきた初期リセットパルスに応じて、基本回路 33 が RAM および I/O ポートを初期化する。

【0034】

定期リセット回路 29 は、基本回路 33 に定期リセット用のクロックパルスを供給するための回路である。基本回路 33 の CPU は、定期リセット回路 29 から定期的に送られてくるリセットパルスにตอบสนองして所定の制御用プログラムを先頭から繰返し実行するためのリセット処理を行なう。この定期リセット回路 29 から送られてくるリセットパルスは、たとえば、0.002 秒毎に送られてくる。

【0035】

打玉が始動入賞口 7 に入賞して始動玉検出器 26 により検出されれば、その検出信号が入力回路 35 を介して基本回路 33 に入力される。打玉が通常入賞領域に入賞して入賞玉検出器 12 により検出されれば、その検出信号が入力回路 35 を介して基本回路 33 に入力される。打玉が特定入賞領域（V ポケット）に入賞して特定玉検出器 11 により検出されれば、その検出信号が入力回路 35 を介して基本回路 33 に入力される。打玉が普通図柄始動通過口 17 を通過して通過玉検出器 23 により検出されれば、その検出信号が入力回路 35 を介して基本回路 33 に入力される。

【0036】

このパチンコ遊技機には、入賞に伴って景品玉を払出す払出制御を行なうための払出制御基板（図示せず）が設けられている。そして、可変入賞球装置 8 に打玉が入賞すれば、1 個の入賞玉につきたたとえば 15 個の景品玉が払出制御される。また、それ以外の入賞口に入賞した場合には、1 個の入賞玉につきたたとえば 5 個の景品玉が払出制御される。

【0037】

このように、このパチンコ遊技機は、入賞に伴って払出される景品玉の個数が異なるように入賞領域が複数種類に分類されている。そして、打玉が入賞すれば、玉払出制御基板から、どの分類に属する入賞領域に打玉が入賞したかを特定するための当り玉信号 A または当り玉信号 B が入力回路 35 に入力される。そして、その信号が基本回路 33 に入力さ

10

20

30

40

50

れる。基本回路 33 では、その入力されてきた当り玉信号の種類に応じて、払出すべき景品玉の個数である賞球個数信号 0 ～ 3 を賞球個数信号出力回路 38 を介して払出制御基板に出力する。この賞球個数信号 0 ～ 3 は、0, 1, 2, 3 の 4 ビットの信号から構成されている。

【0038】

入力回路 35 には、確率設定キー（図示せず）が接続されている。この確率設定キーは、キースイッチで構成されており、遊技場の係員がこの確率設定キーに所定の鍵を差込んでキー操作することにより、後述するように、設定 1, 設定 2, 設定 3 の 3 段階で大当りを発生する確率が可変設定可能となる。

【0039】

基本回路 33 は、LED 回路 31 を介して普通図柄表示器 20、個数表示器 10、始動記憶表示器 6、普通図柄始動記憶表示器 25、飾り LED および袖 LED をそれぞれ表示制御する。基本回路 33 は、ソレノイド回路 32 を介して、ソレノイド 35, 36 を励磁制御する。

【0040】

基本回路 33 は、情報出力回路 27 を介して、大当り情報、図柄確定回数および確率変動情報を、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。その大当り情報とは、可変表示装置 4 の可変表示による大当りの発生に関する情報である。また、確率変動情報とは、後述する確率向上状態（高確率状態）の発生に関する情報である。また、図柄確定回数情報とは、可変表示装置 4 において図柄が確定した回数に関する情報である。

【0041】

基本回路 33 は、CRT 回路 39 に表示制御用の指令信号を出力する。CRT 回路 39 は、その指令信号を受けて、CRT 表示器 41 に表示駆動用の信号を出力して CRT 表示器 41 に画像表示を行なわせる。そしてこの CRT 表示器 41 が画像表示することにより可変表示部 5 に画像が表示される。CRT 回路 39 から CRT 表示器 41 に送信される信号の中には、コマンド信号（コマンドデータ）としての CD0 ～ CD7 と、表示制御通信トリガ信号（割込み信号）である INT とが含まれる。さらに、CRT 回路 39 と、CRT 表示器 41 とを接続する信号線には、電源供給のための +5V 線、+12V 線および GND 線（グランド信号線）が含まれる。

【0042】

基本回路 33 は、ランプ回路 40 を介して、風車ランプ 45、肩ランプ 46、サイドランプ 47 およびアタッカーランプ 48 等の各種ランプを点灯または点滅表示させる。

【0043】

基本回路 33 は、音声合成回路 42 に音データ信号を出力し、音声合成回路 42 から音信号が音量増幅回路に供給される。音量増幅回路では、音信号を増幅し、電飾基板（図示せず）へ供給する。これにより、スピーカ等から効果音等が発せられる。

【0044】

電源回路 44 は、AC 24V の交流電源に接続され、+30V、+21V、+12V、+5V、GND 等の複数種類の直流電圧を各回路に供給するための回路である。電源回路 44 から発生される +30V および GND の直流電圧は、CRT ユニット（図示せず）へ出力される。

【0045】

電飾信号回路 34 は、基本回路 33 から制御信号を受け、その信号に応答して、パチンコ遊技機に設けられた複数種類の電飾（図示せず）の点灯状態を制御する電飾用基板（図示せず）へランプ制御データ D0 ～ D3 を送信する。ランプ制御データ D0 ～ D3 は、電飾の点灯状態を制御するためのデータであり、大当り時、あるいは高確率状態等における電飾の点灯状態を指定する。なお、ランプ制御データコモンは、共通線信号である。

【0046】

前述した CRT 表示器 41 は、画像表示制御基板（図示せず）を含む。この画像表示制

10

20

30

40

50

御基板には、可変表示部 5 の画像表示制御を行なうための制御回路が形成されている。次に、画像表示制御基板に形成された制御回路を詳細に説明する。

【0047】

図 4 は、画像表示制御基板に形成された制御回路を示すブロック図である。図 4 を参照して、この制御回路は、CPU 52、ワーク RAM（以下、WRAM という）53、ROM 54、ビデオカラーエンコーダ（以下、VCE という）55、ビデオディスプレイコントローラ（以下、VDC という）56、ビデオ RAM（以下、VRAM という）57、58 を含む。CPU 52 は、コネクタ 51 および CRT 回路 39（図 3 参照）を介して基本回路 33 に接続される。CPU 52 および VCE 55 は、コネクタ 59 を介して可変表示部 5（CRT 表示器 41 に含まれる）に接続される。

10

【0048】

CPU 52 は、CRT 回路 39 およびコネクタ 51 を介して基本回路 33 から画像表示のためのコマンドデータを受取り、ROM 54 に格納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、WRAM 53 を作業領域として使用しながら画像表示を行なう。その手順は次のとおりである。CPU 52 は、受取ったコマンドに応答して ROM 54 から画像表示用のデータを選択的に読出し、そのデータを VDC 56 に与える。このとき CPU 52 は、画像表示用のデータのみでなく、表示のための座標や、スクロール等の VRAM コントロールのためのデータも VDC 56 に与える。

【0049】

ROM 54 に格納されている画像表示用のデータには、複数種類のキャラクタ画像のデータと、それらのキャラクタ画像を表示画面上で動作させるための複数種類のキャラクタ動作データとが含まれている。その複数のキャラクタ画像データは、後述するような処理方法に基づいてキャラクタ画像の表示に選択的に使用され、その複数のキャラクタ動作データは、後述するランダムカウンタ WCRND CAT の値に基づいて画像表示に選択的に使用される。このように、このパチンコ遊技機においては、このような複数種類のキャラクタ画像データおよび複数種類のキャラクタ動作データを選択的に用いることにより、可変表示装置 4 の表示画面上で複数種類のキャラクタ画像を選択的に表示することが可能であり、さらに、複数種類のキャラクタ画像の動作を選択的に表示することが可能である。

20

【0050】

VDC 56 は、画像表示用のデータを受け、それらを VRAM 57、58 に割付けるとともに、色、明るさ等に関する加工を行なう。VDC 56 は、そのようにして作成された画像表示用のデータを VCE 55 に与える。VCE 55 は、VRAM 57、58 から与えられたデータを、可変表示部 58（図 1 参照）で表示するための複合同期信号に変換し、その複合同期信号を、コネクタ 59 を介して可変表示部 5 に与える。

30

【0051】

図 5 は、遊技制御、可変表示装置 4 の可変表示制御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。これらのランダムカウンタは、代表例である。それぞれのランダムカウンタは、前述した基本回路 33 によりカウント動作される。

【0052】

C RND 1 は、大当たり状態（特定遊技状態）を発生させるか否かを事前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（304、326 または 368）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 RND 1 のカウント上限値は、設定 1、設定 2、設定 3 によりそれぞれ相違しており、設定 1 では「304」、設定 2 では「326」、設定 3 では「368」となっている。この設定 1、設定 2、設定 3 は、前述したように、パチンコ遊技機の遊技盤裏面側や機構板等のように、遊技者が操作できず遊技場の係員が操作可能な位置に設けられた確率設定キー（図示せず）により遊技場の係員が 3 段階設定するものである。

40

【0053】

この C RND 1 のカウントアップの加算更新は、0.002 秒毎に C RND 1 が 1

50

ずつ加算されることにより行なわれる。前述の基本回路 33 に設けられた CPU は、定期的 (0.002 秒毎) に定期リセット回路 29 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後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し直すことを繰返し、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。

【0054】

WC RND L は、左可変表示部の停止時に表示される特別図柄の左図柄 (左予定停止図柄) を事前に決定するために用いられる。この WC 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。このパチンコ遊技機の遊技制御用のプログラムは、0.002 秒毎に先頭から実行開始されてプログラムの最後まで実行され、それを 0.002 秒毎に繰返し実行することにより遊技制御が実行されるのであり、プログラムの先頭からその最後まで実行が通常 0.002 秒かからないために、その 0.002 秒が終了するまでの割込み処理余り時間が生じる。この WC RND L は、0.002 秒毎に加算更新されるとともに、前記割込み処理余り時間を利用して無限ループにより加算更新される。

10

【0055】

WC RND C は、中可変表示部の停止時に表示される特別図柄の中図柄 (中予定停止図柄) を事前に決定するために用いられる。この WC RND C は、「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、その後再度「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 WC RND C は、0.002 秒毎に 1 ずつ加算更新される。

20

【0056】

WC RND R は、右可変表示部の停止時に表示される特別図柄の右図柄 (右予定停止図柄) を事前に決定するために用いられる。この WC 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。この WC RND R は、WC RND L の桁上げのときに 1 ずつ加算更新される。すなわち、WC RND L の値が「14」から「0」に変化したときに 1 ずつこの WC RND R が加算更新されるのである。

30

【0057】

WC RND GAG は、割込みギャグの種類を決定するために用いられる。ここで、割込みギャグとは、可変表示部 5 に表示されるストーリー性 (物語り性) のある動画像および音で構成され、大当たり状態中に、予め定められたラウンド (たとえば複数ラウンドの各ラウンド) において表示される。この割込みギャグの動画像は、複数種類用意されている。すなわち、割込みギャグの動画像データは、ROM 54 に複数種類記憶されている。このような割込みギャグは、WC RND GAG の値に応じて選択的に表示される。

40

【0058】

この WC RND GAG は、「0」からカウントアップしてその上限である「19」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。この WC RND GAG は、次に示す WC RND RCH の桁上げのときに 1 ずつ加算更新される。すなわち、WC RND RCH の値が「99」から「0」に変化したときに 1 ずつこの WC RND GAG が加算更新されるのである。

【0059】

WC RND RCH は、リーチの種類を決定するために用いられるものである。この遊技機においては、リーチ状態を表示する場合に所定の演出表示がなされる。リーチ状態の表示の種類は、複数種類定められており、表示するリーチの表示内容が、複数種類のリーチの中から選択決定される。この WC RND RCH は、「0」からカウントアップしてその上限である「99」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。この WC

50

RND RCHのカウントアップの更新は、WC RND Lと同様に、0.002秒毎および割込み処理余り時間に実行される。このWC RND RCHの値と、リーチの種類とが予め関係付けられており、その抽出値に応じて、リーチの種類が決定される。

【0060】

図6は、可変表示装置4において可変表示される図柄の配列構成を示す説明図である。この図7においては、WC RND L, C, Rの抽出値である図柄ポジションと、左, 中, 右図柄の種類との関係が示される。左可変表示部に表示される特別図柄である左図柄および右可変表示部に表示される特別図柄である右図柄は、それぞれ1~6, 7・8, 9~16の15種類に定められている。そして、図柄の配列も左, 右図柄において同一の配列となっている。それらの図柄は、WC RND L, Rの0~14の図柄ポジションに割振られている。また、中可変表示部に表示される特別図柄である中図柄は、1~6, 8, 7, 9~12, 16, 13~15の16種類に定められている。それらの図柄は、WC RND Cの0~15の図柄ポジションに割振られている。WC RND L, C, Rの各図柄ポジションの番号と一致する場所の図柄が、予定停止図柄として選択決定される。

【0061】

次に、ランダムカウンタの値により大当りを発生させるか否かを事前に決定するための手順を、大当り発生確率の設定1, 設定2, 設定3に分けて説明する。図7は、設定1の場合にランダムカウンタの値により大当りを発生させるか否かを事前に決定するための手順を示すフローチャートである。打玉が始動口7に入賞して始動玉検出器26により検出されれば、その時点におけるWC RND 1の値を抽出し、その抽出値が「7」のときに大当りを発生させることが事前決定される。その場合、WC RND Cの抽出値により、大当りとなる図柄が決定される。

【0062】

一方、WC RND 1の抽出値が「7」以外のときには、外れが事前決定される。その場合には、WC RND Lの抽出値により左可変表示部の予定停止図柄が決定され、WC RND Cの値により中可変表示部の予定停止図柄が決定され、WC RND Rの抽出値により右可変表示部の予定停止図柄が決定される。

【0063】

なお、これら3つの予定停止図柄を決定した際に、その決定内容がたとえばざろめとなり大当りを発生させるための図柄の組合せが偶然一致した場合には、WC RND Cの抽出値に「1」を加算して強制的に外れの図柄となるように制御する。但し、3つの予定停止図柄が、7・8, 7, 7・8の場合の大当り図柄と一致した場合には、WC RND Cの抽出値に「2」を加算して強制的に外れの図柄となるように制御する。

【0064】

また、遊技状態が後述する確率向上状態（以下高確率状態という）のときには、WC RND 1の抽出値が、「7, 71, 151, 227」のときに大当りを発生させることが事前決定され、それ以外のときに外れが事前決定される。

【0065】

ここで、高確率状態について説明する。高確率状態とは、大当りが発生する確率が向上した状態であり、この高確率状態においては、以下のような制御が行なわれる。大当り状態の発生時における可変表示装置4の表示結果が予め定められた特別の識別情報の組合せとなっていた場合に、以降の大当りが発生する確率が向上する高確率状態に制御される。そして、この高確率状態中においては、可変表示装置4により表示される大当りとなるように予め定められた特定の識別情報の組合せ（特定の表示態様）の表示される確率が向上するのであり、その可変表示装置4により特定の識別情報の組合せが表示された場合には、再度大当り制御が開始される。

【0066】

また、この高確率状態においては、普通図柄表示器20において小当りが発生する確率が高くなるように制御される。さらに、その場合には、普通図柄表示器20における普通

図柄の変動時間を短縮する制御も行なわれる。このような制御が行なわれることにより、始動口 7 の可動片が開成する頻度が高くなり、その結果、打玉が始動入賞しやすい状態になる。また、持玉が減りにくくなる。

【0067】

次に、設定 2 の場合を説明する。図 8 は、設定 2 の場合にランダムカウンタの値により大当りを達成させるか否かを事前に決定するための手順を示すフローチャートである。ここでは、図 7 に示す設定 1 の場合との相違点について説明する。設定 2 の場合が設定 1 の場合と異なるのは次の点である。まず、WC RND 1 の上限値が異なる。さらに、高確率状態のときに大当りを発生させる WC RND 1 の抽出値が異なる。すなわち、高確率状態のときには、WC RND 1 の抽出値が、7, 71, 151, 277, 307, 313 のときに大当りを発生させることが事前決定され、それ以外のときに外れが事前決定される。このように、設定 2 の場合は、設定 1 の場合と比べて通常時に大当りを発生させる確率が低い、高確率時に大当りを発生させる確率が高いのである。

【0068】

次に、設定 3 の場合を説明する。図 9 は、設定 3 の場合にランダムカウンタの値により大当りを発生させるか否かを事前に決定するための手順を示すフローチャートである。ここでは、設定 1 および設定 2 との相違点を説明する。

【0069】

設定 3 が、設定 1, 設定 2 と異なるのは次の点である。まず、WC RND 1 の上限値 (368) が異なる。さらに、高確率状態のときに大当りを発生させることが事前決定される WC RND 1 の抽出値が異なる。すなわち、高確率状態のときには、WC RND 1 の抽出値が、7, 71, 151, 277, 307, 313, 359 のときに大当りを発生させることが事前決定され、それ以外のときに外れが事前決定される。このように、設定 3 では、設定 1, 設定 2 と比べて、通常時に大当りを発生させる確率が低い、高確率状態のときに大当りを発生させる確率が高い。

【0070】

図 10 は、ランダム数 WC RND C を用いて大当り図柄を決定する際の WC RND C と、特別図柄の組合せとの関係を表形式で示す図である。WC RND C の抽出値は、「0」～「15」の 16 種類あるため、大当り図柄も 16 種類ある。すなわち、大当り図柄は、「1, 1, 1」～「15, 15, 15」の 16 種類存在する。これらの 16 種類の大当り図柄のうち、「3, 3, 3」, 「5, 5, 5」, 「7, 7, 7」, 「16, 16, 16」が、高確率状態へ移行する大当り図柄である。

【0071】

また、このパチンコ遊技機においては、可変表示装置 4 に画像表示されるキャラクタの動作の種類が所定の方法により決定され、その決定結果に応じて、キャラクタを動作させる表示制御が行なわれる。

【0072】

図 11 は、キャラクタの動作の決定のために用いられるランダムカウンタを説明するための説明図である。図 11 を参照して、WC RND CAT は、キャラクタの動作を決定するために用いられる。

【0073】

この WC RND CAT は、「0」からカウントアップしてその上限である「2」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 WC RND CAT のカウントアップの更新は、前述した WC RND 1 等と同様に、0.002 秒毎に 1 ずつ加算更新されることにより行なわれる。この WC RND CAT の値は、キャラクタの動作を決定する際に抽出され、その抽出値に基づいてキャラクタの動作が決定されるのである。そのようなキャラクタの動作の決定は、次に示すキャラクタ動作決定テーブルを用いて行なわれる。

【0074】

図 12 は、キャラクタ動作決定テーブルの内容を表形式で示す図である。この図 12 に

示されるキャラクタ動作決定テーブルにおいては、WC RND CATの抽出値と、キャラクタの動作の種類との関係が定められている。詳しくは次のとおりである。

【0075】

WC RND CATの値が「0」の場合には、特別図柄の変動中（可変表示中）において人形状のキャラクタが姿勢を低くしてジャンプする体勢のまま待機し、各特別図柄の停止時において各特別図柄の飛び蹴りをする動作が決定される。WC RND CATの値が「1」である場合には、特別図柄の変動中においてキャラクタが左右に素早く移動し、各特別図柄の停止時においてキャラクタが各特別図柄に対してパンチをする動作が決定される。WC RND CATの値が「2」の場合には、特別図柄の変動中において表示画面の左端にキャラクタが体当たりを繰返し、各特別図柄の停止時においてキャラクタが各特別図柄に体当たりをする動作が決定される。 10

【0076】

なお、ここでは、キャラクタの動作の決定を乱数（WC RND CAT）を用いて決定したが、これに限らず、キャラクタの動作の決定は、次のように予め定められた順序またはパチンコ遊技機の遊技履歴に基づいて行なうようにしてもよい。

【0077】

予め定められた動作の順序を用いてキャラクタの動作を決定する場合は、たとえば、前述したような複数種類のキャラクタの動作を所定の順序で順序付けしておき、キャラクタの動作を決定する際に、その順序に従ってキャラクタの動作を決定するようにすればよい。 20

【0078】

遊技履歴を用いてキャラクタの動作を決定する場合には、たとえば、一定期間リーチ状態が表示されない場合、一定期間大当たり状態が表示されない場合等のような所定の遊技履歴の条件が満たされるか否かをキャラクタの動作の決定の際に判断し、そのような条件が満たされた場合に、そのような遊技履歴の種類に応じてキャラクタの動作を決定するようにすればよい。具体的には、複数種類の異なる遊技履歴と、キャラクタの複数種類の動作の種類との関係を予め定めておき、遊技履歴の種類に応じて、対応するキャラクタ動作を決定するようにすればよい。

【0079】

次に、キャラクタを動作させる表示制御およびそのキャラクタを変更する表示制御を行なうためのキャラクタ変更・動作処理について説明する。 30

【0080】

図13は、第1実施形態によるキャラクタ変更・動作処理の処理手順を示すフローチャートである。この処理は、基本回路33により実行される制御用プログラムのメインルーチンの実行に伴って実行される。

【0081】

まず、ステップS（以下、単にSという）1により大当たり状態中であるか否かが判断される。大当たり状態中であると判断された場合は、この処理が終了する。一方、大当たり状態中ではないと判断された場合は、S2に進み、現在が特別図柄の可変表示の開始時であるか否かが判断される。 40

【0082】

S2により、可変表示の開始時ではないと判断された場合は、この処理が終了する。一方、S2により、可変表示の開始時であると判断された場合は、S3に進み、カウンタのカウント値（計数値）が所定値になったか否かが判断される。このカウンタは、特別図柄の可変表示が行なわれた回数をカウントするためのものであり、後述するように、可変表示が行なわれる毎に加算更新される。

【0083】

S3により、カウンタのカウント値が所定値になっていないと判断された場合は、S9に進み、カウンタのカウント値が「1」加算更新され、その後、後述するS6に進む。一方、S3によりカウンタのカウント値が所定値になったと判断された場合は、S4に進み 50

、カウンタのカウント値が「0」にクリアされる。これにより、カウンタのカウント値は、「0」からカウントアップして所定値に達すると、クリアされ、その後再び「0」からカウントアップされることとなる。S 4の後、S 5に進み、表示するキャラクタの画像および背景画像（キャラクタおよび特別図柄を除いた背景を構成する画像）を変更する指令がなされる。この指令は、コマンド信号として、基本回路33から画像表示制御基板のCPU52へ送られる。そして、そのコマンド信号に基づいて、キャラクタ画像および背景画像が、先に表示されていたものから別のものに変更される。

【0084】

次に、S 6に進む。S 6では、リーチ状態を表示するか否かの判断がなされる。この判断は、図5に示されるランダムカウンタ（WC RND1, WC RNDL, C, R）の値に基づいて、左、右特別図柄が一致することによりリーチ状態が発生させられるか否かが判断される。 10

【0085】

S 6により、リーチ状態が発生させると判断された場合は、この処理が終了する。一方、S 6により、リーチ状態が発生させないと判断された場合は、S 7に進み、WC RND CATの値をチェックする処理がなされる。次に、S 8に進み、チェックされたWC RND CATの値に対応するキャラクタの動作を、前述したキャラクタ動作決定テーブルを用いて決定し、その決定したキャラクタの動作を表示するために、動作表示の指令がなされる。この指令は、コマンド信号として基本回路33から画像表示制御基板のCPU52へ送られる。そして、そのコマンド信号に基づいて、決定された動作に対応してキャラクタの動作表示が行なわれる。 20

【0086】

このように、このキャラクタ変更・動作処理においては、可変表示装置4において所定回数の可変表示が行なわれるごとに、表示されるキャラクタ画像および背景画像の種類が変更される。このため、キャラクタ画像および背景画像の表示を変化に富んだものにすることができ、その結果として、遊技者を飽きさせない画像表示を行なうことができる。その効果は、特に、長時間連続して遊技を行なっている遊技者を飽きさせないことについて有効である。

【0087】

さらに、このキャラクタ変更・動作処理において、外れが事前決定されている場合においてリーチ状態の表示が行なわれないうときには、複数種類の動作のうちから選択決定された動作によりキャラクタが動作させられる。このため、派手な演出表示が行なわれるリーチ状態および大当たり状態を除いた通常の遊技中（通常状態）において、キャラクタの種々の動作により可変表示装置4のキャラクタの表示内容を変化に富んだものにすることができ、その結果として、遊技者が表示内容に飽きやすい期間である通常の遊技中において遊技者を飽きさせない表示を行なうことができる。 30

【0088】

また、リーチ状態が発生した場合には、キャラクタが動作しないように制御される。このため、リーチ状態中においては、遊技者の視線を特別図柄の表示に集めることができる。また、リーチ状態中においては、通常のキャラクタ以外もしくはキャラクタ以外の画像を用いた派手な演出表示をすることもできる。また、派手な演出による画像表示が行なわれる大当たり状態中には、キャラクタの動作表示がなされないため、大当たり状態中における演出表示を邪魔しないようにすることができる。 40

【0089】

なお、この実施の形態では、S 5に示されるキャラクタ画像および背景画像の変更の時期を、所定回数の可変表示が行なわれた条件が満たされた場合とした。しかし、これに限らず、その変更の時期は、ランダムに決定してもよい。すなわち、たとえば、所定のランダムカウンタを用い、可変表示が所定回数（たとえば1回）行なわれる毎にそのランダムカウンタのカウント値に基づいてその変更を行なうか否かを決定するようにしてもよい。

【0090】

また、そのように変更するキャラクタ画像および背景画像の選択決定は、次のように行なえばよい。キャラクタ画像および背景画像をランダムカウンタの値と対応させて複数種類定めておき、それらの画像の変更を行なう際に、所定のランダムカウンタを用いて、変更後のキャラクタ画像および背景画像を選択決定するようにすればよい。また、キャラクタ画像および背景画像を複数種類順序付けて定めておき、それらの画像の変更が行なわれる毎に、その順序に従って、キャラクタ画像および背景画像を変更表示するようにしてもよい。

【0091】

なお、図13では、キャラクタ画像および背景画像の両方を変更する制御を行なうようにしたが、これに限らず、画像の変更は、キャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方であればよい。すなわち、キャラクタ画像のみを変更するようにしてもよく、背景画像のみを変更するようにしてもよい。

10

【0092】

次に、キャラクタ変動・動作処理の実行によって表示されるキャラクタの動作の具体例を説明する。図14は、キャラクタ変更・動作処理に基づくキャラクタの動作表示の具体例を示す図である。図5の(a)，(b)には、キャラクタ画像および背景画像の変更前におけるキャラクタの動作が示され、図5の(c)には、キャラクタ画像および背景画像の変更時の画像が一例として示されている。図14の(a)を参照して、可変表示装置4の可変表示部5において、表示画面上の上部領域に左，中，右特別図柄5a，5b，5cが横一列に並んで可変表示される。図中の下向きの矢印は、各特別図柄が可変表示中であることを示している。この場合、左，中，右特別図柄5a，5b，5cの下方側にキャラクタ画像5dおよび背景画像5eが表示される。

20

【0093】

キャラクタ画像5dは、背景画像5e上を、図中の左向き矢印および右向き矢印に示される方向に、左右に素早く移動する。そして、その後、キャラクタ画像5dが、図14の(b)に示されるように、特別図柄に対してパンチをする表示がなされる。このようなパンチをする動作は、キャラクタ5dが左右に移動することにより、各特別図柄に対して行なわれる。このようなパンチをする動作が行なわれると、パンチを受けた特別図柄は、図14の(b)に示された左特別図柄5aのように、可変表示が停止される。すなわち、図14の(a)，(b)は、図12に示されるWC RND CATが「1」である場合のキャラクタの動作に該当する。

30

【0094】

図13に示されるキャラクタ変更・動作処理によりキャラクタ画像が変更される場合は、図14の(c)に示されるような画像が表示される。すなわち、変更後のキャラクタ画像5fが可変表示部5の表示画面上の右側から登場し、変更前のキャラクタ画像5dに対してパンチを行ない、変更前のキャラクタ画像5dを表示画面上から退かせる動作を行なう。このような表示が行なわれることにより、表示画面上に表示されるキャラクタは、変更前のキャラクタ画像5dから変更後のキャラクタ5fに変更される。そして、変更後のキャラクタ画像5fは、変更前のキャラクタ画像5dが行ない得る動作と同様の動作を以後の表示において行なう。

40

【0095】

このように、キャラクタ画像は、特別図柄5a～5cの可変表示の停止にかかわる動作をする。特別図柄は、大当たり状態が付与されるか否かに関連するため、遊技者は特別図柄の動作について大きな興味を持つ。このため、遊技者が大きな興味を持つ特別図柄の停止動作にキャラクタ画像の動作が関連する表示が行なわれることにより、このようなキャラクタ画像の動作の表示を見る遊技者の興味をより一層向上させることができる。

【0096】

第2実施形態

次に、第2実施形態について説明する。この第2実施形態においては、キャラクタ変更・動作処理のその他の例を説明する。

50

【0097】

第1実施形態により図13に示されたキャラクタ変更・動作処理においては、リーチ状態を表示する場合には、キャラクタ画像を動作させる表示が行なわれなかった。この第2実施形態では、リーチ状態を表示する場合において、キャラクタ画像にリーチ状態特有の動作をさせる表示制御を行なうキャラクタ変更・動作処理について説明する。

【0098】

図15は、第2実施形態によるキャラクタ変更・動作処理の処理手順を示すフローチャートである。図15を参照して、このキャラクタ変更・動作処理が図13に示されるキャラクタ変更・動作処理と異なるのは、S10のステップが付加されていることである。具体的に説明すると次のとおりである。

【0099】

図15の処理におけるS1～S9の各ステップは、図13に示されたS1～S9のステップと同じ処理内容である。したがって、ここでは、その説明を省略する。S10のステップが、図15の処理に固有の処理内容である。

【0100】

図15を参照して、S6により、リーチ状態を発生させると判断された場合は、S10に進む。S10では、まず、WC RND CATの値がチェックされ、さらに、チェックされたWC RND CATの値に対応するキャラクタの動作を、前述したキャラクタ動作決定テーブルを用いて決定し、その決定したキャラクタの動作と、予め定められたリーチ状態特有の動作とを表示するために、動作表示の指令がなされる。この指令は、前述した場合と同様に、コマンド信号として基本回路33から画像表示制御基板のCPU52へ与えられる。この指令に基づいて、キャラクタが、WC RND CATの値に応じた動作と、リーチ状態特有の動作とを行なう表示がなされる。図16に、S10による指令に基づくキャラクタの動作の具体例を示す。

【0101】

図16は、第2実施形態によるキャラクタ変更・動作処理に基づくキャラクタの動作表示の具体例を示す図である。この図16において図14と一致する部分には同一の参照符号を付しその説明を省略する。

【0102】

図16を参照して、この図においては、図15のステップS10の指令に基づく表示の内容が具体的に示される。ここでは、図16の(a)、(b)、(c)の順に時間経過に応じた画像表示装置5の表示画像が示される。

【0103】

図16の(a)を参照して、キャラクタ画像5dがパンチをすることに応答して左特別図柄5aが停止表示される。次に、キャラクタ画像5dが表示画面の右端に移動してパンチをすることに応答して、右特別図柄5cが停止表示される。この時点では、まだ中特別図柄5bが可変表示を行っており、左特別図柄5aと、右特別図柄5cとで、停止図柄が一致したことにより、リーチ状態が発生される。

【0104】

ここまでの図16の(a)、(b)の表示の内容は、図14で説明したWC RND CATの値が「1」である場合の動作と同じである。すなわち、ここまでの動作は、WC RND CATの値に対応して決定されるキャラクタ動作が表示される。

【0105】

次に、リーチ状態について予め定められた特有の動作表示が行なわれる。すなわち、図16の(c)を参照して、キャラクタ画像5dが画像表示装置5の表示画面上の中央部に移動して、可変表示中の中特別図柄に両手で触る動作をする。このような動作に応答して、中特別図柄5bがゆっくりと可変表示を行なう。すなわち、この図16の(c)では、キャラクタ画像5dが中特別図柄5bを両手でゆっくりと動かしている表示がなされる。このようなキャラクタ画像5dの動作が所定期間行なわれた後、中特別図柄5bが停止表示される。

10

20

30

40

50

【0106】

このように、図15に示されたキャラクタ変更・動作処理においては、リーチ表示を行なわない場合に加えて、リーチ表示を行なう場合にもキャラクタの動作表示が行なわれる。そして、そのキャラクタの動作表示においては、リーチ状態に特有の動作をキャラクタが行なう表示がなされる。リーチ状態は、大当たり状態が発生しやすい状態であり、大当たり状態の発生に対して遊技者の期待感が高まる状態であるため、このようなリーチ状態においてリーチ状態特有のキャラクタの動作が表示されることにより、遊技者の興趣をより一層向上させることができる。

【0107】

なお、この第2実施形態では、図16に示されるように、表示においてリーチ状態が発生した後にキャラクタがリーチ状態特有の動作をする表示がなされたが、これに限らず、リーチ状態特有のキャラクタの動作は、リーチ状態が発生する前すなわち、左特別図柄および右特別図柄が一致するよりも前に表示されるように表示制御を行なってもよい。そのようにすれば、そのリーチ状態特有のキャラクタの動作により、リーチ状態が発生することを予告することができる。そのようなリーチ状態の発生の予告をすれば、遊技者の期待感を高めることができ、遊技者の興趣をより一層向上させることができる。

【0108】

第3実施形態

次に、第3実施形態について説明する。この第3実施形態においては、キャラクタ変更・動作処理のその他の例を説明する。具体的には、リーチ状態が発生しない可変表示が所定回数行なわれた場合にキャラクタ画像および背景画像を変更することに特徴があるキャラクタ変更・動作処理について説明する。

【0109】

ステップSA（以下、単にSAという）1により、大当たり状態中であるか否かが判断される。大当たり状態中であると判断された場合は、この処理が終了する。一方、大当たり状態中でないと判断された場合は、SA2に進み、現在が特別図柄の可変表示の開始時であるか否かが判断される。

【0110】

SA2により、可変表示の開始時ではないと判断された場合は、この処理が終了する。一方、SA2により、可変表示の開始時であると判断された場合は、SA3に進み、リーチ状態が発生させるか否かの判断がなされる。ここでは、図13に示されたS6における判断と同じ判断が行なわれる。

【0111】

SA3により、リーチ状態が発生させないと判断された場合は、SA5に進み、リーチ状態が表示されなかった可変表示回数をカウントするためのカウンタのカウント値が「1」加算更新される処理がなされる。次に、SA6に進み、前記カウンタのカウント値（計数値）が所定値になったか否かが判断される。

【0112】

SA6により、カウンタのカウント値が所定値になっていないと判断された場合は、この処理が終了する。一方、SA6により、カウンタのカウント値が所定値になったと判断された場合は、SA7に進み、キャラクタ画像および背景画像を変更する指令がなされる。このSA7の処理内容は、図13に示されるSA5の処理内容と同じ処理内容である。これにより、キャラクタ画像および背景画像が、先に表示されていたものから別のものに變更される。

【0113】

次に、SA8に進み、所定値に達したカウンタのカウント値をクリアする処理がなされる。このように、カウンタのカウント値は、「0」からカウントアップして所定値に達すると、クリアされ、その後再び「0」からカウントアップされることとなる。

【0114】

次に、SA9に進み、チェックしたWC RND CATの値に対応するキャラクタの

動作を、先述したキャラクタ動作決定テーブルを用いて決定し、その決定したキャラクタの動作を表示するために、動作表示の指令がなされる。すなわち、S A 9 および S A 1 0 の処理内容は、図 1 3 に示される S 7 および S 8 のそれぞれの処理内容と同じである。この S A 1 0 により、決定された動作に対応してキャラクタの動作表示が行なわれる。その後、この処理が終了する。

【0 1 1 5】

一方、前述した S A 3 により、リーチ状態を発生させないと判断された場合は、S A 4 に進み、前記カウンタのカウント値をクリアする処理がなされ、その後この処理が終了する。このように、リーチ状態が発生されると、前記カウンタは、所定値に達していない場合でもカウント値がクリアされるのである。

10

【0 1 1 6】

このように、第 3 実施形態によるキャラクタ変更・動作処理においては、可変表示装置 4 においてリーチ状態が表示されない可変表示が所定回数行なわれる毎に、表示されるキャラクタ画像および背景画像の種類が変更される。このため、キャラクタ画像および背景画像の表示を変化に富んだものにすることができ、その結果として、遊技者を飽きさせない表示を行なうことができる。その効果は、長時間にわたって遊技を行なっている遊技者を飽きさせないこと、および、リーチ状態が頻繁に発生しない状態で遊技を行なっている遊技者を飽きさせないことについて特に有効である。

【0 1 1 7】

さらに、この処理においては、キャラクタ画像および背景画像が変更される毎に、複数種類の動作のうちから選択決定された動作によりキャラクタが動作させられる。このため、派手な演出表示が行なわれるリーチ状態および大当たり状態を除いた通常の遊技中であり、かつ、リーチ状態が所定の可変表示回数行なわれない通常の遊技中において、キャラクタの種々の動作により画像表示装置 5 のキャラクタ表示を変化に富んだものにすることができ、その結果として、遊技者を飽きさせない表示を行なうことができる。

20

【0 1 1 8】

また、リーチ状態が発生した場合には、キャラクタが動作しないように制御される。このため、リーチ状態中においては、遊技者の視線を特別図柄の表示に集めることができる。また、リーチ状態中において、キャラクタ以外の画像を用いた派手な演出表示をすることもできる。また、派手な演出表示による画像表示が行なわれる大当たり状態中には、キャラクタが動作表示されないため、そのような大当たり状態中における演出表示を邪魔しないようにすることができる。

30

【0 1 1 9】

なお、このキャラクタ変更・動作処理におけるキャラクタ画像および背景画像の変更処理は、第 1 実施形態で説明した方法と同様の方法により行なわれる。すなわち、キャラクタ画像および背景画像の変更は、所定の順序に従う変更、また、はランダムカウンタを用いたランダムな変更により行なわれる。

【0 1 2 0】

また、図 1 7 では、キャラクタ画像および背景画像の両方を変更する制御を行なうようにしたが、これに限らず、画像の変更は、キャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方であればよい。すなわち、キャラクタ画像のみを変更してもよく、背景画像のみを変更してもよい。

40

【0 1 2 1】

また、この第 3 実施形態によりキャラクタ・動作変更処理によるキャラクタの動作およびキャラクタの変更の具体例は、図 1 4 に示されたものと同様である。第 4 実施形態

次に、第 4 実施形態について説明する。この第 4 実施形態においては、キャラクタ変更・動作処理のその他の例について説明する。具体的には、所定の遊技時間毎にキャラクタ画像および背景画像を変更するキャラクタ変更・動作処理について以下に説明する。

【0 1 2 2】

図 1 8 は、第 4 実施形態によるキャラクタ変更・動作処理の処理手順を示すフローチャ

50

ートである。ステップ S B（以下、単に S B という）1 により、大当たり状態中であるか否かが判断される。大当たり状態中であると判断された場合は、この処理が終了する。一方、大当たり状態中ではないと判断された場合は、S B 2 に進み、現在が特別図柄の可変表示の停止時であるか否かが判断される。

【0123】

S B 2 により、可変表示の停止時ではないと判断された場合は、後述する S B 3 に進む。一方、S B 2 により、可変表示の停止時であると判断された場合は、S B 7 に進み、タイマが作動中であるか否かが判断される。このタイマは、可変表示が行なわれていない遊技時間を計測するタイマであり、後述する S B 11 により計時が開始され、後述する S B 4 または S B 9 により計時がリセットされるものである。

10

【0124】

S B 7 により、タイマが作動中ではないと判断された場合は、S B 11 に進み、タイマによる時間計測がスタートされ、その後、この処理が終了する。一方、S B 7 により、タイマが作動中であると判断された場合は、S B 8 に進み、タイマの時間計測値が所定値になったか否かが判断される。S B 8 により、時間計測値が所定値になっていないと判断された場合は、この処理が終了する。

【0125】

一方、S B 8 により、時間計測値が所定値になったと判断された場合は、S B 9 に進み、タイマの時間計測をリセット（停止し、初期値にする。）する処理がなされる。次に、S B 10 に進み、キャラクタ画像および背景画像を変更する指令がなされる。この S B 10 の処理内容は、図 13 に示された S 5 の処理内容と同じである。これにより、キャラクタ画像および背景画像が、先に表示されていたものから別のものに変更される。S B 10 の処理の後、この処理が終了する。前述した S B 2 により、可変表示の停止時ではないと判断された場合は、S B 3 に進み、現在が特別図柄の可変表示の開始時であるか否かが判断される。S B 3 により、可変表示の開始時ではないと判断された場合は、この処理が終了する。一方、S B 3 により、可変表示の開始時であると判断された場合は、S B 4 に進み、前記タイマの時間計測をリセット（停止し、初期値にする。）する処理がなされる。このように、タイマによる時間計測は、タイマの時間計測値が所定値になった場合またはその時間計測値が所定値にならない場合でも、可変表示が開始された場合にリセットされる。

20

30

【0126】

次に、S B 5 に進み、W C R N D C A T の値をチェックする処理がなされる。この S B 5 の処理内容は、図 13 に示された S 7 の処理内容と同じ処理内容である。次に、S B 6 に進み、チェックした W C R N D C A T の値に対応するキャラクタの動作を、前述したキャラクタ動作決定テーブルを用いて決定し、その決定したキャラクタの動作を表示するために、動作表示の指令がなされる。すなわち、この S B 6 の処理内容は、図 13 に示される S 8 の処理内容と同じ処理内容である。この S B 6 により、W C R N D C A T の値に対応するキャラクタの動作の表示が行なわれる。その後、この処理が終了する。

【0127】

このように、第 4 実施形態によるキャラクタ・変更動作処理においては、可変表示装置 4 において所定の遊技時間可変表示が行なわれない状態になる毎に、表示されるキャラクタ画像および背景画像の種類が変更される。このため、キャラクタ画像および背景画像の表示を変化に富んだものにすることができ、その結果として、遊技者を飽きさせない表示を行なうことができる。その効果は、特に、長期間可変表示が行なわれない状態で遊技をしている遊技者を飽きさせないということについて有効である。さらに、長時間連続して遊技を行なっている遊技者を飽きさせないことについても有効である。

40

【0128】

さらに、この処理においては、外れが事前決定されている場合において、可変表示が行なわれる毎に、複数種類の動作のうちから選択決定された動作でキャラクタが動作させら

50

れる。このため、派手な表示が行なわれる状態を除いた通常の遊技中において、キャラクターの種々の動作により、可変表示部5のキャラクター画像表示を変化に富んだものにすることができる。その結果として、遊技者を飽きさせない表示を行なうことができる。

【0129】

また、派手な演出による画像表示が行なわれる大当たり状態中には、キャラクターが動作表示されないため、大当たり状態中における演出表示を邪魔しないようにすることができる。

【0130】

なお、SB10によりキャラクター画像および背景画像の変更は、第1実施形態～第3実施形態の場合と同様に、予め複数種類用意されたキャラクター画像および背景画像を所定の順序で変更表示するか、または、ランダムカウンタを用いて、予め複数種類定められたキャラクター画像および背景画像を選択決定するようにしてもよい。

10

【0131】

また、図18では、キャラクター画像および背景画像の両方を変更する制御を行なうようにしたが、これに限らず、画像の変更は、キャラクター画像および背景画像の少なくとも一方であればよい。すなわち、キャラクター画像のみを変更してもよく、背景画像のみを変更してもよい。

【0132】

また、このキャラクター変更・動作処理によるキャラクターの動作の具体例およびキャラクター画像および背景画像の変更の具体例は、図14に示されたものと同様である。

【0133】

20

なお、第1実施形態～第4実施形態のそれぞれにおいては、キャラクターの動作を選択しその選択された動作の表示を行なう場合に、キャラクターの動作のみを選択する処理を説明した。しかし、これに限らず、キャラクターの動作を選択する場合には、動作の選択に加えて、キャラクター自体の種類を選択する制御を行なってもよい。すなわち、たとえば、互いに異なる動作をすることが予め定められたキャラクター画像のデータを複数種類用意しておき、それらのキャラクター画像を所定の方法（乱数を用いた抽選または所定の順序）で選択することにより、キャラクターの動作の選択に加えてキャラクター自体の種類を選択するようにしてもよい。このようにすれば、キャラクターの動作が選択されて表示される場合において、キャラクターの動作のみならずキャラクターの種類も選択されるため、キャラクターの画像表示を変化に富んだものにすることができ、その結果として、遊技者を飽きさせない表示を行なうことができる。

30

【0134】

また、第1実施形態～第4実施形態においては、キャラクター画像および背景画像の少なくとも一方の種類を変更させるための条件として、所定の回数の可変表示が行なわれた場合、リーチ状態が発生しない可変表示が所定回数行なわれた場合、所定時間可変表示が行なわれない場合、または、ランダムカウンタの値が所定値になった場合の条件を採用したが、そのような変更条件を採用することにより、前述の画像の変更を大当たりごとや特定のリーチ発生ごとに行なう場合と比べ、短時間（短い時間間隔）で画像が変更されることになるので、画像表示をさらに見飽きないものにすることができる。

【0135】

40

次に、この発明の主な変形例等を列挙する。

(1) 図2に示された基本回路33によって実行される図13および図15のステップS3、図17のステップSA6、図18のステップSB8により、画像表示装置（可変表示装置4）に表示するキャラクター画像および背景画像の少なくとも一方の種類を変更させるための予め定められた変更条件が成立したか否かを判定する変更条件判定手段が構成されているが、その変更条件は、1. 所定の回数の可変表示が行なわれた場合（図13、図15参照）、2. リーチ状態が発生しない可変表示が所定回数行なわれた場合（図17参照）、3. 所定時間可変表示が行なわれない場合（図18参照）、4. ランダムカウンタの値が所定値になった場合のいずれかの変更条件を採用してもよい。そのようにすれば、前述の画像の変更を大当たり発生ごとや特定のリーチ発生ごとに行なう場合と比べ、短時

50

間（短い時間間隔）で画像が変更されることになるので、画像表示をさらに見飽きないものに行うことができる。

【0136】

（２） 図４に示されたCPU52により画像表示制御手段が構成され、その画像表示制御手段により、画像表示装置（可変表示装置４）における表示結果（特別図柄の表示結果）の導出表示にかかわる動作をキャラクタ画像にさせる表示制御が行なわれるが、その場合のキャラクタ画像の動作は、ランダムカウンタ（WC RND CAT）の値により、キャラクタ画像について予め定められた複数のキャラクタ動作のうちから選択決定するようにしてもよい。また、そのようなキャラクタ動作の選択決定は、複数のキャラクタ動作について予め定められた順序に基づいて、表示するキャラクタ動作を順次選択するようにしてもよい。

10

【0137】

（３） 前記画像表示制御手段は、変更条件が成立したと判定された場合に、画像表示装置に表示するキャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方を変更する表示制御を行なうが、その場合の変更後のキャラクタ画像、背景画像の種類は、予め複数種類用意されたキャラクタ画像および背景画像を所定の順序で変更表示するか、または、ランダムカウンタを用いて、予め複数種類用意されたキャラクタ画像および背景画像を選択決定して変更表示するようにしてもよい。

【0138】

（４） 前記変更条件の成立に基づく画像の変更は、キャラクタ画像のみの変更でもよく、背景画像のみの変更であってもよい。

20

【0139】

（課題を解決するための手段の具体例）

（１） 図１に示された可変表示部５を含む可変表示装置４により、表示状態が変化可能な画像表示装置が構成されている。図４に示されたROM54により、画像表示装置に表示するためのキャラクタ画像のデータおよび該キャラクタ画像の背景を形成する背景画像のデータの少なくとも一方を複数種類記憶する画像データ記憶手段が構成されている。図４に示されたCPU52により、画像データ記憶手段に記憶されたデータを選択的に用いて、画像表示装置にキャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方を表示させる制御を行なうとともに、画像表示装置を可変開始させた後表示結果を導出表示する制御を行なう画像表示制御手段が構成されている。図２に示された基本回路３３によって実行される図１３および図１５のステップＳ３，図１７のステップＳＡ６，図１８のステップＳＢ８により、画像表示装置に表示するキャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方の種類を変更させるための予め定められた変更条件が成立したか否かを判定する変更条件判定手段が構成されている。画像表示制御手段は、変更条件判定手段により変更条件が成立したと判定された場合に、画像表示装置に表示するキャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方を変更する表示制御を行なう（図１４参照）。

30

【0140】

（２） 図１３，図１５，図１７，図１８のフローチャートに示されるように、前記画像表示制御手段は、遊技機（パチンコ遊技機）が特定遊技状態に制御されていない通常の遊技状態において、キャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方を表示する制御を行なう。

40

【0141】

（３） 図１６の（ｃ）に示されるように、前記画像表示制御手段は、画像表示装置における表示結果の導出表示にかかわる動作をキャラクタ画像（５ｄ）にさせる表示制御を行なう。

【0142】

（４） 図１３および図１５のステップＳ３，図１７のステップＳＡ６，図１８のステップＳＢ８に示されるように、前記変更条件判定手段での判定に用いられる変更条件は、前記遊技機が前記特定遊技状態（大当たり状態）に制御されていない通常の遊技状態におい

50

て成立する条件に設定されている。

【0143】

(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、遊技中に変更条件が成立した場合に、画像表示装置に表示されるキャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方が変更される。このため、キャラクタ画像および背景画像を変化に富んだものにすることができるので、このような画像の表示により、長時間にわたって遊技を行なっている遊技者を飽きさせないようにすることができる。その結果として、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0144】

請求項2に関しては、請求項1に関する効果に加えて次のような効果を得ることができる。すなわち、遊技者が特定遊技状態に制御されていない通常の遊技状態において、キャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方が表示され、その表示画像が変更されるため、遊技者が特に遊技に飽きやすい通常の遊技状態において、遊技者を飽きさせないようにすることができる。

【0145】

請求項3に関しては、請求項1に関する効果に加えて、次のような効果を得ることができる。すなわち、キャラクタ画像が、遊技者が特に興味を持つ表示である画像表示装置の可変表示の表示結果の導出表示にかかわる動作をするため、遊技者の興趣をより一層向上させることができる。

【0146】

請求項4に関しては、請求項1に関する効果に加えて、つぎのような効果を得ることができる。キャラクタ画像および背景画像の少なくとも一方の変更の条件が、通常の遊技状態中に成立するので、画像の変更は、通常の遊技状態に行なわれる。このため、このような画像が特定遊技状態中における画像表示を邪魔しないようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0147】

【図1】遊技機の一例のパチンコ遊技機の遊技盤面の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図である。

【図3】パチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図である。

【図4】画像表示制御基板に形成された制御回路を示すブロック図である。

【図5】遊技制御、可変表示装置の可変表示制御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。

【図6】可変表示装置において可変表示される図柄の配列構成を示す説明図である。

【図7】設定1の場合にランダムカウンタの値により大当りを発生させるか否かを事前に決定するための手順を示すフローチャートである。

【図8】設定2の場合にランダムカウンタの値により大当りを発生させるか否かを事前に決定するための手順を示すフローチャートである。

【図9】設定3の場合にランダムカウンタの値により大当りを発生させるか否かを事前に決定するための手順を示すフローチャートである。

【図10】中図柄決定用の乱数の抽出値と大当り図柄との関係を表形式で示す図である。

【図11】キャラクタの動作の決定のために用いられるランダムカウンタを説明するための説明図である。

【図12】キャラクタ動作決定テーブルの内容を表形式で示す図である。

【図13】第1実施形態によるキャラクタ変更・動作処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図14】キャラクタ変更・動作処理に基づくキャラクタの動作表示の具体例を示す図である。

【図15】第2実施形態によるキャラクタ変更・動作処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図16】第2実施形態によるキャラクタ変更・動作処理に基づくキャラクタの動作表示

10

20

30

40

50

の具体例を示す図である。

【図 17】第 3 実施形態によるキャラクタ変更・動作処理の処理手順を示すフローチャートである。

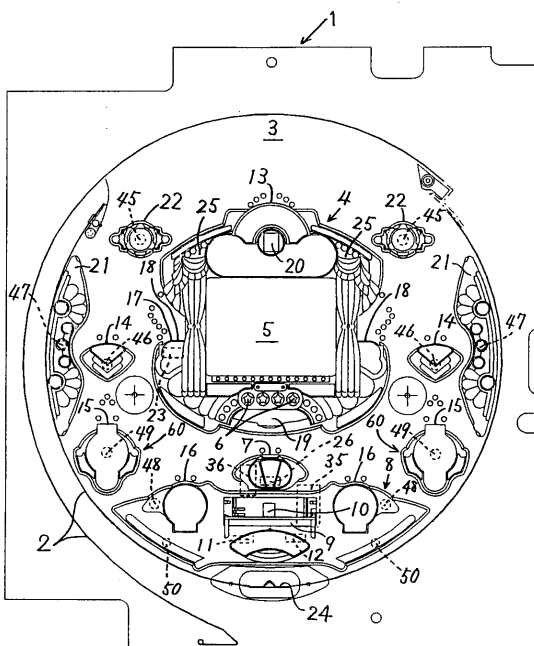
【図 18】第 4 実施形態によるキャラクタ変更・動作処理の処理手順を示すフローチャートである。

【符号の説明】

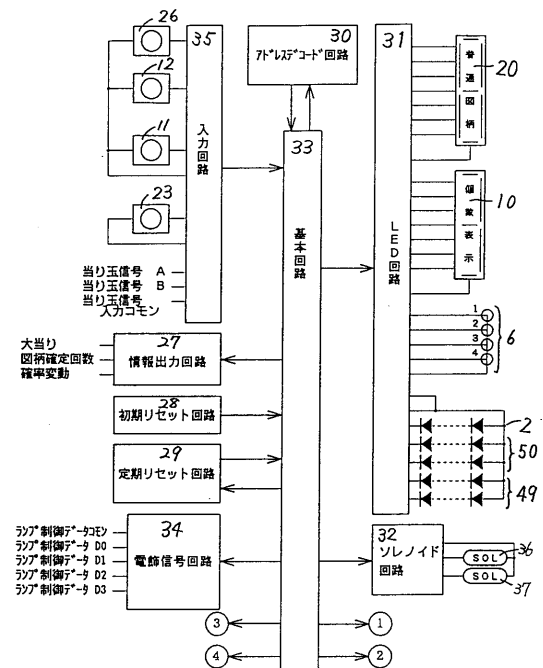
【0148】

1 遊技盤、3 遊技領域、4 可変表示装置、5 可変表示部、8 可変入賞球装置、33 基本回路、52 CPU、54 ROM。

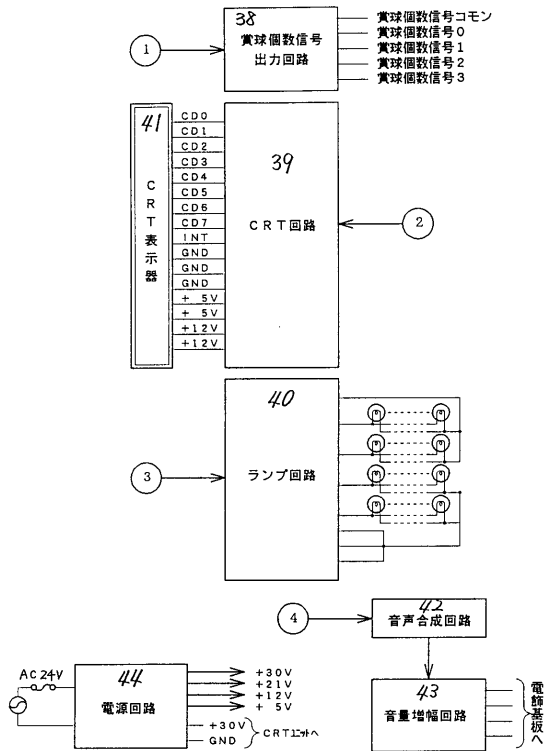
【図 1】



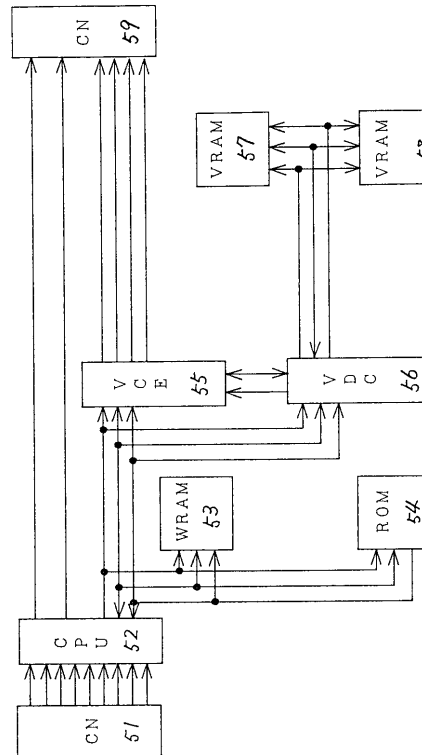
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

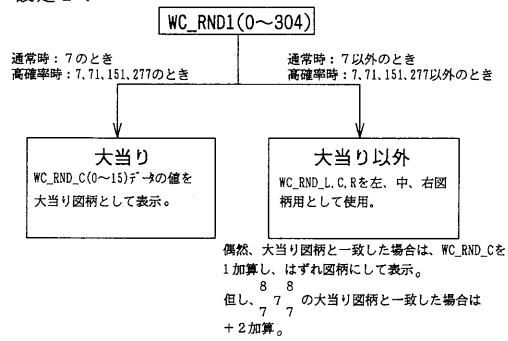
ランダム	範囲	用途	加算
WC_RND1	設定 1 : 0~304 設定 2 : 0~326 設定 3 : 0~368	大当たり判定用	0.002秒毎に 1 ずつ加算
WC_RND_L	0~14	左特別図柄表示用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に実行
WC_RND_C	0~15	中特別図柄表示用	0.002秒毎に 1 ずつ加算
WC_RND_R	0~14	右特別図柄表示用	WC_RND_Lの桁上げのとき 1 加算
WC_RND_GAG	0~19	割り込ギャグ表示用	WC_RND_RCHの桁上げのとき 1 加算
WC_RND_RCH	0~99	リーチ動作用	0.002秒毎および割り込み処理余り時間に実行

【図 6】

WC_RND_L.C.R 図柄番号	特別図柄			WC_RND_L.C.R 図柄番号	特別図柄		
	左	中	右		左	中	右
0	1	1	1	8	10	9	10
1	2	3	2	9	11	10	11
2	3	2	3	10	12	11	12
3	4	4	4	11	13	12	13
4	5	5	5	12	14	16	14
5	6	6	6	13	15	13	15
6	7	8	7	14	16	14	16
7	9	7	9	15	15		

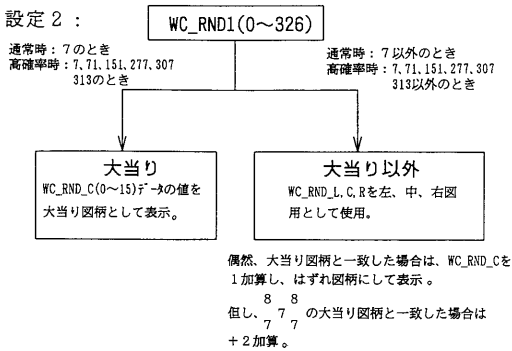
【図 7】

設定 1 :



【図 8】

設定 2 :



【図 10】

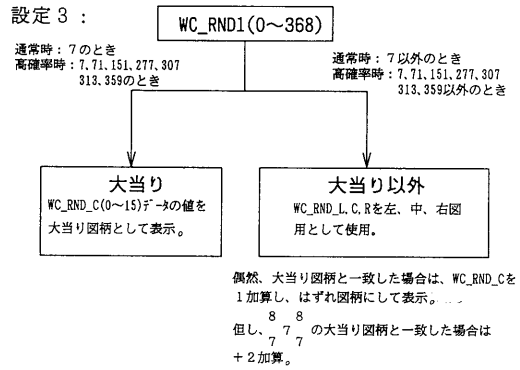
種類	WC_RND_C	特別図柄	種類	WC_RND_C	特別図柄
1	0	1 1 1	9	8	9 9 9
2	1	3 3 3	10	9	10 10 10
3	2	2 2 2	11	10	11 11 11
4	3	4 4 4	12	11	12 12 12
5	4	5 5 5	13	12	16 16 16
6	5	6 6 6	14	13	13 13 13
7	6	8 8 8	15	14	14 14 14
8	7	7 7 7	16	15	15 15 15

【図 11】

ランダム	範囲	用途	加算
WC_RND_CAT	0~2	キャラクタ動作決定用	0.002秒毎に1ずつ加算

【図 9】

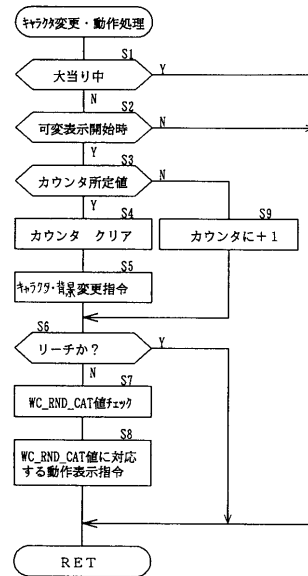
設定 3 :



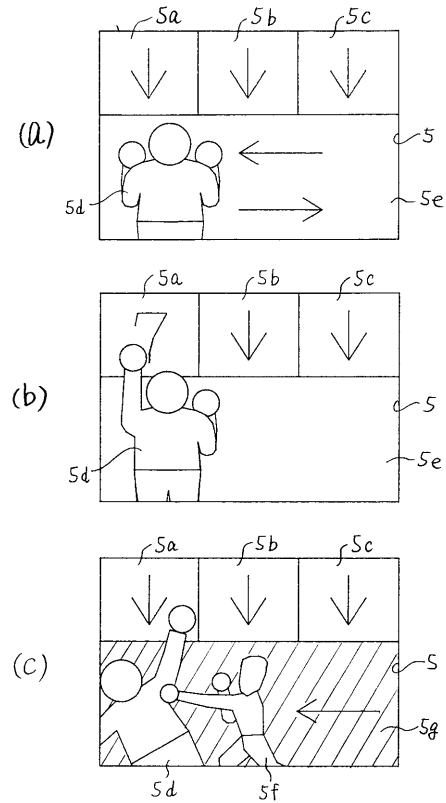
【図 12】

WC_RND_CAT	キャラクタ動作
0	図柄変動中、姿勢を低くし、ジャンプする体勢のまま待機し、各図柄停止時に図柄に飛びげり
1	図柄変動中、左右にすばやく移動し、各図柄停止時に図柄にパンチ
2	図柄変動中、画面左端に体当たりを繰り返し、各図柄停止時に図柄に体当たり

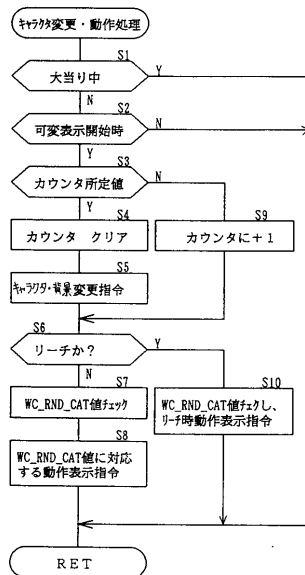
【図 13】



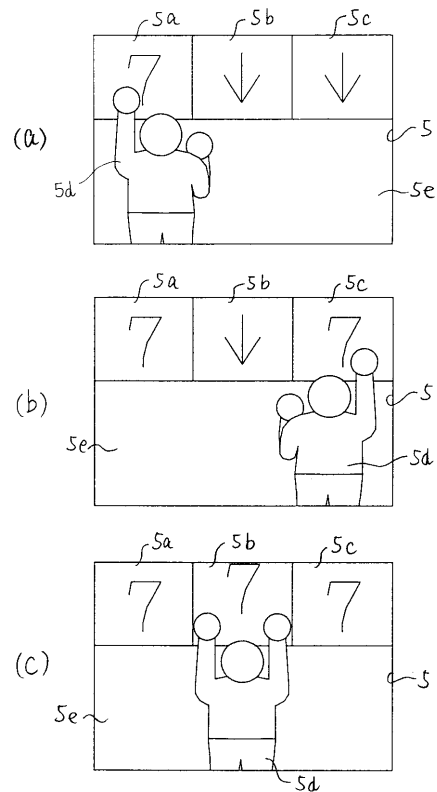
【図 14】



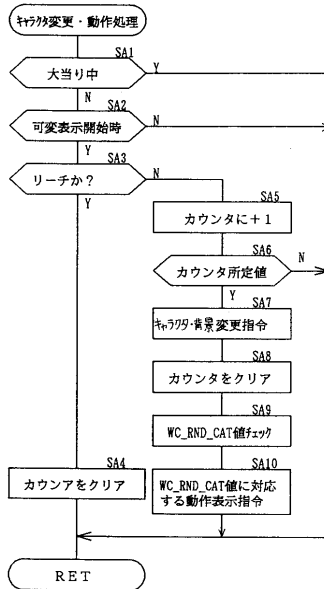
【図 15】



【図 16】



【図 17】



【図 18】

