

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4688937号
(P4688937)

(45) 発行日 平成23年5月25日(2011.5.25)

(24) 登録日 平成23年2月25日(2011.2.25)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 7 (全 25 頁)

(21) 出願番号	特願2009-15117 (P2009-15117)	(73) 特許権者	000132747
(22) 出願日	平成21年1月27日 (2009.1.27)		株式会社ソフィア
(62) 分割の表示	特願2008-320647 (P2008-320647) の分割		群馬県桐生市境野町7丁目201番地
原出願日	平成13年6月12日 (2001.6.12)	(74) 代理人	100090033
(65) 公開番号	特開2009-82743 (P2009-82743A)		弁理士 荒船 博司
(43) 公開日	平成21年4月23日 (2009.4.23)	(74) 代理人	100093045
審査請求日	平成21年1月27日 (2009.1.27)		弁理士 荒船 良男
		(74) 代理人	100085811
			弁理士 大日方 富雄
		(72) 発明者	井置 定男
			群馬県桐生市宮本町3-7-28
		(72) 発明者	田口 英雄
			群馬県桐生市境野町7丁目201番地 株 株式会社ソフィア内

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】

表示状態が変化可能な変動表示装置を備え、該変動表示装置での変動表示ゲームの結果態様が予め定められた特別結果態様となった場合に、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において、

前記変動表示装置における変動表示ゲームに関連して所定のキャラクタを出現させるとともに、当該出現させたキャラクタを複数の表示態様のうちの何れかの表示態様で制御可能な表示制御手段を備え、

前記表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様の種類に応じて、後に当該キャラクタを出現させる出現率を変更可能とし、

前記表示制御手段は、

前記所定のキャラクタの出現率を変更してから、所定期間経過した場合、もしくは当該キャラクタを再度出現させた場合に、該キャラクタの出現率を元の出現率に復帰させることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記表示制御手段は、変動表示ゲームがリーチ状態となった場合に所定のキャラクタを出現可能としたことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記表示制御手段は、複数種のキャラクタを出現可能としたことを特徴とする請求項1又は2記載の遊技機。

【請求項 4】

前記表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様が、当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果態様が前記特別結果態様となる期待感を向上させ得る表示態様であった場合には、その後、変動表示ゲームの結果態様を前記特別結果態様以外とする場合における当該キャラクタの出現率を低下させるか、或いは、変動表示ゲームの結果態様を前記特別結果態様とする場合における当該キャラクタの出現率を高めるように制御することを特徴とする請求項 1～3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

前記表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様が、当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果態様が前記特別結果態様となる期待感を向上させ得る表示態様であった場合には、その後、変動表示ゲームの結果態様を前記特別結果態様以外とする場合における当該キャラクタの出現率を低下させ、かつ、変動表示ゲームの結果態様を前記特別結果態様とする場合における当該キャラクタの出現率を高めるように制御することを特徴とする請求項 1～3 のいずれかに記載の遊技機。

10

【請求項 6】

前記表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様が、当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果態様が前記特別結果態様となることを示す表示態様であった場合には、その後、変動表示ゲームの結果態様を前記特別結果態様以外とする場合には当該キャラクタを出現させないように制御することを特徴とする請求項 1～5 のいずれかに記載の遊技機。

20

【請求項 7】

当該遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御装置を備え、

前記表示制御手段は、前記遊技制御装置から遊技の進行に関連して送信される表示制御信号に基づき前記変動表示装置を制御することを特徴とする請求項 1～6 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、表示状態が変化可能な変動表示装置を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

30

【0002】

従来、遊技機として、遊技盤上に、複数の図柄を変動表示可能な変動表示装置と、始動入賞口を設け、該始動入賞口への遊技球の入賞に基づき該複数の図柄を変動表示させることで変動表示ゲームを行うようにしたパチンコ遊技機が知られている。

【0003】

上記変動表示ゲームは、複数の図柄から構成される図柄列を、変動表示装置に形成された、例えば左、中、右の変動表示領域の各々で上から下に各図柄が移動するように変動表示させることで行われ、変動表示ゲームの開始から所定時間経過した時点で、各変動表示領域の変動表示を例えば左、右、中の順に停止させて各々所定の図柄を停止表示することで停止結果態様を導出することとなっている。なお、該停止結果態様は例えば変動表示ゲームの開始当初で予め決定されていて、該複数の変動表示領域の変動表示は、該予め決定されている停止結果態様となるように各図柄が停止制御されるようになっている。

40

【0004】

そして、変動表示ゲームが終了した際に複数の変動表示領域の各々に停止表示された各図柄が予め定められた特別結果態様（例えば、「1, 1, 1」、「2, 2, 2」・・・等のぞろ目数字の何れか）を形成した場合に、遊技者への遊技価値の付与として特別遊技状態が発生し、例えば、遊技盤に設けられている変動入賞装置が開状態に変換することで遊技者が多量の遊技球を獲得可能な状態となる。

【0005】

また、変動表示ゲームが終了する間際、例えば、左変動表示領域と右変動表示領域の変

50

動表示が停止して、中変動表示領域の変動表示のみが行われている時点で、左と右に停止表示された図柄がリーチ表示態様（例えば、「2, -, 2」、- は未停止状態）を形成した場合のリーチ時に、遊技者に特別遊技状態の発生に対する期待感を高めるために、中変動表示領域における変動表示の速度を低速にするとともにその変動表示時間を通常よりも長くするようなリーチ変動表示を行うようなものも一般的となっている。

【0006】

近年では、上記変動表示ゲームの興趣性や特別結果態様の成立に対する期待感を高めるために、上記リーチ時に所定のキャラクタ（例えば、動物や人を模した画像）を登場（出現）させて、当該キャラクタの動作表示によりリーチ変動表示を演出するようにしたパチンコ遊技機も考えられている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2000-042203号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

ところで、最近では、リーチが発生した場合に、特別結果態様の成立する率を異ならせた複数種のキャラクタを登場させ得るものも考えられている。即ち、最終的な停止結果態様が当たり（特別結果態様）となる場合よりも外れとなる場合に頻繁に登場するようにその出現率を設定することで、特別結果態様の成立に対する信頼度が低く設定されたキャラクタAと、最終的な停止結果態様が当たりとなる場合に比較的多く登場するようにその出現率を設定することで、特別結果態様の成立に対する信頼度が高く設定されたキャラクタBと、を登場させることを可能にするのである。そして、リーチが発生した場合に登場させるキャラクタを予め決定されている最終的な停止結果態様に基づいてA、B（或いは登場させない）の何れかに選択することで、遊技内容に変化性を持たせるようにしている。

20

【0009】

しかし、従来は、リーチが発生した場合において、各キャラクタを出現させる出現率は固定的であったため、長く遊技を継続すると、登場したキャラクタに対して、どの位信頼が持てるかが分かってしまい、変動表示ゲームの興趣性が低下してしまうし、特別結果態様の成立する率が低いキャラクタAが登場した場合には、期待感を向上させられないばかりか、未だ最終的な停止結果態様が表示される前にかえって遊技者の期待感を低下させてしまう虞もあった。

30

【0010】

この発明は、前記のような問題点を解決するためになされたもので、キャラクタを出現させたときの表示態様を反映させてその後の当該キャラクタの出現率を変化させることにより、当該キャラクタの信頼度を変化させて、長く遊技を継続しても遊技内容が変化性をもち、変動表示ゲームの興趣性が高い遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

前記課題を解決するため、請求項1記載の発明は、表示状態が変化可能な変動表示装置を備え、該変動表示装置での変動表示ゲームの結果態様が予め定められた特別結果態様となった場合に、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において、

40

前記変動表示装置における変動表示ゲームに関連して所定のキャラクタを出現させるとともに、当該出現させたキャラクタを複数の表示態様のうちの何れかの表示態様で制御可能な表示制御手段を備え、

前記表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様の種類に応じて、後に当該キャラクタを出現させる出現率を変更可能とし、

前記表示制御手段は、

50

前記所定のキャラクタの出現率を変更してから、所定期間経過した場合、もしくは当該キャラクタを再度出現させた場合に、当該キャラクタの出現率を元の出現率に復帰させるようにしたことを特徴としている。

【0012】

ここで、遊技機には、パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの弾球遊技機や、パチスロ或いはスロットマシンなどが含まれる。

変動表示装置は、液晶表示装置、CRT（陰極線管）表示装置などの単体の装置であっても、また、これら装置と多数の発光素子を配列した表示装置、回転ドラムを使用したメカ式的表示装置などとの組み合わせでもよく、変動表示ゲームが行え、かつ所定のキャラクタが出現可能な装置であれば良い。

10

変動表示ゲームとは、例えば、複数の図柄から構成される図柄列を、変動表示装置に形成された、複数の変動表示領域の各々で上から下に各図柄が移動するように変動表示させることで行われ、変動表示ゲームの開始から所定期間経過した時点で、各変動表示領域の変動表示を所定の順に停止させて各々所定の図柄を停止表示することで結果態様を導出するものが挙げられる。

「変動表示ゲームの結果態様が予め定められた特別結果態様となった」とは、例えば、複数の図柄が「4, 4, 4」や「7, 7, 7」のぞろ目などの予め定められた特定の組み合わせ状態で停止することである。

「遊技価値を付与する」とは、例えば、通常遊技時に比べて遊技媒体（遊技球）を獲得し易くすることであり、そのために特別遊技状態を発生させる。特別遊技状態としては、例えば、第1種のパチンコ遊技機における大入賞口（特別変動入賞装置ともいう。）の開放、第3種のパチンコ遊技機における権利発生の状態などがある。また、第3種のパチンコ遊技機における権利発生の特機となる権利発生用変動入賞装置の開放も含まれる。

20

【0013】

この請求項1記載の発明によれば、表示制御手段によるキャラクタの出現率の制御により、所定のキャラクタの出現率を変更することで当該キャラクタが出現した際の特別結果態様の成立率（信頼度）を変化させることができるので、キャラクタの出現率が固定的であることにより遊技者の期待感を向上させられなかったりかえって期待感を低下させてしまったりすることを防止でき、遊技者の期待感を効率よく向上させることができるとともにその期待感が変化するような興趣性の高い変動表示ゲームを実現することができる。また、先に所定のキャラクタを出現させた場合の表示態様を反映させて、後に当該キャラクタを出現させる出現率を制御するので、単にキャラクタの出現率を変更するのではなく、先に出現したキャラクタの表示態様に関連してその出現率を変更することとなり、また、キャラクタの出現が単にその回の変動表示ゲームの興趣等を向上させるだけでなく、その後の変動表示ゲームにも影響を与えるようになって、変動表示ゲームの興趣性を更に高めることができる。

30

【0014】

また、請求項1記載の発明によれば、前記表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様の種類に応じて、後に当該キャラクタを出現させる出現率を変更する場合に、所定のキャラクタの出現率を変更してから、所定期間経過した場合、もしくは当該キャラクタを再度出現させた場合に、当該キャラクタの出現率を元の出現率に復帰させるので、キャラクタの出現率が変更されたままになってしまうことを防止でき、各キャラクタの本来の出現率に基づいた期待感を効率よく向上させるような出現率の変更制御が行える。

40

【0015】

請求項2記載の発明は、請求項1記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、変動表示ゲームがリーチ状態となった場合に所定のキャラクタを出現可能としたことを特徴としている。

この請求項2記載の発明によれば、表示制御手段は、変動表示ゲームがリーチ状態となった場合に所定のキャラクタを出現可能としたので、リーチ状態において遊技者の期待感

50

を効率よく向上させるようにキャラクタを出現させることができる。

【 0 0 1 6 】

請求項 3 記載の発明は、請求項 1 又は 2 記載の遊技機において、前記表示制御手段は、複数種のキャラクタを出現可能としたことを特徴としている。

この請求項 3 記載の発明によれば、表示制御手段は、複数種のキャラクタを出現可能としたので、複数種のキャラクタを用いた興趣性の高い変動表示ゲームを実現できるとともに、各キャラクタの出現率が固定的であることにより遊技者の期待感を向上させられなかったりかえって期待感を低下させてしまったりすることを防止できる。

【 0 0 1 7 】

請求項 4 記載の発明は、請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様が、当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果態様が前記特別結果態様となる期待感を向上させ得る表示態様であった場合には、その後、変動表示ゲームの結果態様を前記特別結果態様以外とする場合における当該キャラクタの出現率を低下させるか、或いは、変動表示ゲームの結果態様を前記特別結果態様とする場合における当該キャラクタの出現率を高めるように制御することを特徴としている。

10

【 0 0 1 8 】

請求項 5 記載の発明は、請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様が、当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果態様が前記特別結果態様となる期待感を向上させ得る表示態様であった場合には、その後、変動表示ゲームの結果態様を前記特別結果態様以外とする場合における当該キャラクタの出現率を低下させ、かつ、変動表示ゲームの結果態様を前記特別結果態様とする場合における当該キャラクタの出現率を高めるように制御することを特徴としている。

20

【 0 0 1 9 】

この請求項 4 又は 5 記載の発明によれば、表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様が、当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となる期待感を向上させ得る表示態様であった場合には、その後、変動表示ゲームの結果態様を特別結果態様以外とする場合における当該キャラクタの出現率を低下させるか、変動表示ゲームの結果態様を特別結果態様とする場合における当該キャラクタの出現率を高めるかのどちらか一方又は両方を行うように制御するので、当該キャラクタが出現した場合の表示態様が、次にそのキャラクタが出現した場合の期待感を向上させ得る表示態様であった場合には、その後そのキャラクタが実際に出現した場合に、確実に特別結果態様が成立する率（信頼度）を高めることができる。

30

【 0 0 2 0 】

請求項 6 記載の発明は、請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様が、当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果態様が前記特別結果態様となることを示す表示態様であった場合には、その後、変動表示ゲームの結果態様を前記特別結果態様以外とする場合には当該キャラクタを出現させないように制御することを特徴としている。

40

【 0 0 2 1 】

この請求項 6 記載の発明によれば、表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様が、当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となることを示す表示態様であった場合には、その後、変動表示ゲームの結果態様を特別結果態様以外とする場合には当該キャラクタを出現させないように制御するので、所定のキャラクタを出現させた際の表示態様を当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となることを示す表示態様とした場合に、その後当該キャラクタが出現した場合に確実に特別結果態様を成立させることができ、遊技者の期待感を極めて高めることができる。

【 0 0 2 2 】

50

請求項7記載の発明は、請求項1～6のいずれかに記載の遊技機において、
当該遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御装置を備え、
前記表示制御手段は、前記遊技制御装置から遊技の進行に関連して送信される表示制御
信号に基づき前記変動表示装置を制御することを特徴としている。

【0023】

この請求項7記載の発明によれば、当該遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御
装置を備え、表示制御手段は、前記遊技制御装置から遊技の進行に関連して送信される表
示制御信号に基づき変動表示装置を制御するので、遊技制御装置の処理負担が膨大になっ
たり通信形態が複雑化してしまったりすることを防止した上で、上記キャラクタの出現率
の制御を確実に行うことができる。

10

【発明の効果】

【0024】

請求項1記載の発明に係る遊技機によれば、表示制御手段によるキャラクタの出現率の
制御により、所定のキャラクタの出現率を変更することで当該キャラクタが出現した際の
特別結果態様の成立率（信頼度）を変化させることができるので、キャラクタの出現率が
固定的であることにより遊技者の期待感を向上させられなかったりかえって期待感を低下
させてしまったりすることを防止でき、遊技者の期待感を効率よく向上させることができ
るとともにその期待感が変化するような興趣性の高い変動表示ゲームを実現することができ
る。また、先に所定のキャラクタを出現させた場合の表示態様を反映させて、後に当該キ
ャラクタを出現させる出現率を制御するので、単にキャラクタの出現率を変更するのでは
なく、先に出現したキャラクタの表示態様に関連してその出現率を変更することとなり、
また、キャラクタの出現が単にその回の変動表示ゲームの興趣等を向上させるだけでなく
、その後の変動表示ゲームにも影響を与えるようになって、変動表示ゲームの興趣性を更
に高めることができる。

20

【0025】

また、請求項1記載の発明によれば、前記表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出
現させた際の表示態様の種類に応じて、後に当該キャラクタを出現させる出現率を変更す
る場合に、所定のキャラクタの出現率を変更してから、所定期間経過した場合、もしくは
当該キャラクタを再度出現させた場合に、当該キャラクタの出現率を元の出現率に復帰さ
せるので、キャラクタの出現率が変更されたままになってしまうことを防止でき、各キ
ャラクタの本来の出現率に基づいた期待感を効率よく向上させるような出現率の変更制御
が行える。

30

【0026】

請求項2記載の発明に係る遊技機によれば、表示制御手段は、変動表示ゲームがリー
チ状態となった場合に所定のキャラクタを出現可能としたので、リーチ状態において遊技
者の期待感を効率よく向上させるようにキャラクタを出現させることができる。

【0027】

請求項3記載の発明に係る遊技機によれば、表示制御手段は、複数種のキャラクタを出
現可能としたので、複数種のキャラクタを用いた興趣性の高い変動表示ゲームを実現す
ることができるとともに、各キャラクタの出現率が固定的であることにより遊技者の期待感
を向上させられなかったりかえって期待感を低下させてしまったりすることを防止でき
る。

40

【0028】

請求項4又は5記載の発明に係る遊技機によれば、表示制御手段は、先に所定のキ
ャラクタを出現させた際の表示態様が、当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果
態様が特別結果態様となる期待感を向上させ得る表示態様であった場合には、その後、変
動表示ゲームの結果態様を特別結果態様以外とする場合における当該キャラクタの出現率
を低下させるか、変動表示ゲームの結果態様を特別結果態様とする場合における当該キ
ャラクタの出現率を高めるかのどちらか一方又は両方を行うように制御するので、当該キ
ャラクタが出現した場合の表示態様が、次にそのキャラクタが出現した場合の期待感を向上
さ

50

せ得る表示態様であった場合には、その後そのキャラクタが実際に出現した場合に、確実に特別結果態様が成立する率（信頼度）を高めることができる。

【0029】

請求項6記載の発明に係る遊技機によれば、表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様が、当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となることを示す表示態様であった場合には、その後、変動表示ゲームの結果態様を特別結果態様以外とする場合には当該キャラクタを出現させないように制御するので、所定のキャラクタを出現させた際の表示態様を当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となることを示す表示態様とした場合に、その後当該キャラクタが出現した場合に確実に特別結果態様を成立させることができ、遊技者の期待感を極めて高めることができる。

10

【0030】

請求項7記載の発明に係る遊技機によれば、当該遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御装置を備え、表示制御手段は、前記遊技制御装置から遊技の進行に関連して送信される表示制御信号に基づき変動表示装置を制御するので、遊技制御装置の処理負担が膨大になったり通信形態が複雑化してしまったりすることを防止した上で、上記キャラクタの出現率の制御を確実に行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0031】

【図1】本発明に係る遊技機として例示するパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。

20

【図2】パチンコ遊技機の裏側に設置された遊技制御装置の主要制御ブロック図である。

【図3】遊技制御装置の指令に基づき、変動表示装置の表示制御を行う表示制御装置の主要制御ブロック図である。

【図4】パチンコ遊技機の遊技状態の遷移を示す図である。

【図5】表示画面（表示部）を示す図である。特に、特別図柄の停止状態を示す図である。

【図6】図柄列の変動状態を示す図である。

【図7】リーチ状態の変動表示を示す図である。

【図8】リーチ状態の変動表示後、中央の特別図柄も揺動表示となった状態を示す図である。

30

【図9】リーチ状態の再変動表示においてキャラクタが出現した状態を示す図である。

【図10】図9に示す状態の後、出現したキャラクタがアクションを行う状態を示す図である。

【図11】図10に示す状態の後、特別図柄が外れ結果態様で停止した状態を示す図である。

【図12】図11に示す状態の後、キャラクタが言うコメントの第1パターンを示す図である。

【図13】図11に示す状態の後、キャラクタが言うコメントの第2パターンを示す図である。

40

【図14】図11に示す状態の後、キャラクタが言うコメントの第3パターンを示す図である。

【図15】出現率が変更されたキャラクタが出現したときに、当該キャラクタの装飾が変化している様子を示す図である。

【図16】遊技制御装置でリーチの振分けを行う場合における振分けパターンAを示す表（表1及び表2）である。

【図17】外れリーチ時にリーチBが選択された場合の表示態様の振分けパターンを示す表（表3）である。

【図18】遊技制御装置でリーチの振分けを行う場合における振分けパターンBを示す表（表4及び表5）である。

50

【図 19】遊技制御装置でリーチの振分けを行う場合における振分けパターン C を示す表 (表 6 及び表 7) である。

【図 20】表示制御装置でリーチの振分けを行う場合における振分けパターン A を示す表 (表 8 及び表 9) である。

【図 21】表示制御装置でリーチの振分けを行う場合における振分けパターン B を示す表 (表 10 及び表 11) である。

【図 22】表示制御装置でリーチの振分けを行う場合における振分けパターン C を示す表 (表 12 及び表 13) である。

【発明を実施するための形態】

【0032】

以下、この発明の実施の形態について、図 1 ~ 図 22 の図面を参照しながら説明する。

図 1 は、本発明に係る遊技機の一形態として例示するパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【0033】

この遊技盤 1 のガイドレール 2 で囲まれた遊技領域 1 a には、普図始動ゲート 6、6、この普図始動ゲート 6、6 への遊技球の通過に基づき行われる普図変動表示ゲームの未処理回数を表示する普図始動記憶表示器 6 a、普図変動表示ゲームを表示する普通図柄 (普図) 表示器 7、特図変動表示ゲームの始動入賞口を兼ねた普通変動入賞装置 9、この普通変動入賞装置 9 に設けられ普図変動表示ゲームの結果如何により開閉する開閉部材 9 a、9 a、普通変動入賞装置 9 への遊技球の入賞に基づき行われる特図変動表示ゲームの未処理回数を表示する特図始動記憶表示器 4 b、...、表示状態が変化可能なく (例えば、特図変動表示ゲームなどを表示する) 特別図柄 (特図) の変動表示装置 4 a と表示制御装置 4 0 (ともに詳細は後述) とを備える特別図柄表示装置 4、開閉扉 5 a および開閉扉 5 a の内側の入賞口 5 b を備える特別変動入賞装置 5、一般入賞口 8、...、風車と呼ばれる打球方向変換部材 (図示略)、サイドランプ 1 2、1 2、多数の障害釘 (図示省略)、アウト球を回収するためのアウト穴 1 3 などが設けられている。

【0034】

このうち、普通変動入賞装置 9 への遊技球の入賞に基づき、特図の変動表示ゲームが行われる。この特図の変動表示ゲーム (詳細は後述) は、例えば、液晶表示装置 (LCD: Liquid Crystal Display) からなる特図の変動表示装置 4 a にて変動表示される。この特図の変動表示ゲームの結果態様が予め定められた特別結果態様となることに関連して、すなわち、変動表示装置 4 a に表示される特別図柄が、例えば、「1, 1, 1」、「7, 7, 7」などのゾロ目といった、所定の停止態様で停止状態となった場合に、大当たりが発生して特別遊技状態に遷移する。これにより、特別変動入賞装置 5 の開閉扉 5 a が開放して、大入賞口 5 b への遊技球の入賞が容易な状態となる。なお、開閉扉 5 a の開放は、所定の継続条件を満たすことにより、複数回繰り返される。

【0035】

また、大入賞口 5 b の内部には、該大入賞口 5 b に入った遊技球を検出するためのカウントセンサ 5 c (図 2) が配設されており、この大入賞口 5 b に入賞した遊技球の球数に応じて、後述する遊技制御装置 2 0、排出制御装置 3 0 などの協働により、賞球が払い出されるようになっている。

なお、大入賞口 5 b の内部には、該大入賞口 5 b に入った遊技球のうち継続入賞領域に流入した遊技球を検出するための継続センサ 5 d (図 2) が配設されており、この継続センサ 5 d による遊技球の検出により、開閉扉 5 a の開放を繰り返すための前記継続条件が満たされるようになっている。

このように、パチンコ遊技機においては、変動表示装置 4 a に表示される特別図柄の停止態様が、特定の組合せ態様となることに関連して、遊技者に対し所定の遊技価値 (賞球の大量獲得の機会など) を付与可能となる。

【0036】

また、図 2 に示すように、パチンコ遊技機は、遊技領域 1 a における遊技に関する統括

10

20

30

40

50

的な制御を行う遊技制御装置 20 を備えている。

この遊技制御装置 20 は、CPU (Central Processing Unit) 21 a、RAM (Random Access Memory) 21 b、ROM (Read Only Memory) 21 c 等を有する遊技用マイクロコンピュータ 21、入力 I/F 23 a、出力 I/F 23 b、発振器 22 等により構成されている。

【0037】

このうち、CPU 21 a は、制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特図や普図の変動表示ゲームに関連する各種乱数値なども生成している。各種乱数値には、特図の大当たり判定用乱数値や普図の当たり判定用乱数値、およびリーチ状態決定用乱数値、リーチ種類決定用乱数値、リーチ表示態様決定用乱数値などが含まれる。

10

【0038】

RAM 21 b は、普通変動入賞装置 9 内に設けられた特図始動センサ 9 b のオン信号の記憶 (特図始動記憶)、および、普図始動ゲート 6、6 に設けられた普図始動ゲートセンサ 6 b、6 b のオン信号の記憶 (普図始動記憶) の記憶領域、CPU 21 a で生成される各種乱数値の記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域、並びに、CPU 21 a の作業領域を備えている。また、例えば、停電発生時など、RAM 21 b への電源供給が遮断されても、RAM 21 b の記憶内容を所定時間保持可能なように、この RAM 21 b には、バックアップ電源 24 が接続されている。

【0039】

ROM 21 c には、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、特図の大当たり発生を判定するための特図の大当たり判定値、普図の当たり発生を判定するための普図の当たり判定値などが書き込まれている。

20

【0040】

また、入力 I/F 23 a には、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、特図始動センサ 9 b、普図始動ゲートセンサ 6 b、6 b、継続センサ 5 d、カウントセンサ 5 c、一般入賞口 8、... の内部に設けられ該一般入賞口 8、... に入った遊技球を検出するための入賞口センサ 8 a、...、下皿のオーバーフロー状態を検出するためのオーバーフローセンサ 8 4、予備球の貯留状態を検出するための半端球センサ 8 5、遊技盤 1 前方のガラス板を保持するガラス枠の開放状態を検出するためのガラス枠センサ 8 6 などが接続されており、これらからの各種信号が入力されている。そして、これら各種信号は

30

【0041】

一方、出力 I/F 23 b には、CPU 21 a から出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、出力 I/F 23 b により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して、普通図柄表示器 7、特別変動入賞装置 5 の開閉扉 5 a の駆動手段としての大入賞口ソレノイド 5 e、普通変動入賞装置 9 の開閉部材 9 a、9 a の駆動手段としての普通電動役物ソレノイド 6 c、排出制御装置 30、表示制御装置 40 (詳細は以下で説明)、装飾制御装置 50、音制御装置 60、盤用外部情報出力部 81、枠用外部情報出力部 82 などに出力されている。

【0042】

40

なお、排出制御装置 30 は、遊技制御装置 20 からの指令に基づき、賞球の排出などを行うための装置であり、装飾制御装置 50 は遊技制御装置 20 からの指令に基づき、特図始動記憶表示器 4 b や普図始動記憶表示器 6 a の記憶表示を制御、またサイドランプ 12、12 などの装飾部材の点灯状態などを制御するためのものであり、音制御装置 60 は遊技制御装置 20 からの指令に基づき、スピーカ (図示略) による発音動作などを制御するためのものである。

さらに、盤用外部情報出力部 81、枠用外部情報出力部 82 は、遊技制御装置 20 からパチンコ遊技機の外部に対し出力される外部情報を中継するものである。

【0043】

また、図 3 に示すように、パチンコ遊技機の特別図柄表示装置 4 は、遊技制御装置 20

50

からの指令（表示制御情報）に基づいて、変動表示装置 4 a に識別情報（例えば、図柄、数字、記号など）による特図の変動表示ゲームの表示や各種情報表示などを行わせる表示制御を行う表示制御装置（表示制御手段を構成する）4 0 を備えている。

【0044】

この表示制御装置 4 0 は、CPU (Central Processing Unit) 4 1、ROM (Read Only Memory) 4 2、RAM (Random Access Memory) 4 3 および DMAC (Direct Memory Access Controller) 4 4、クロック 4 5、VDC (Video Digital Controller) 4 6、フォント ROM 4 7、VDC 4 6 の電気信号（入力信号）を光信号（出力信号）に変換させる際の補正を行う補正回路 4 8、インターフェイス 4 9などを備えている。

【0045】

このうち、CPU 4 1 は、その内部に制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタなどを備え、遊技制御装置 2 0 とインターフェイス 4 9 を介して接続され、遊技制御装置 2 0 の制御下で、変動表示装置 4 a の制御を行っている。その制御データはクロック 4 5 からのパルスに同期させて VDC 4 6 に送られる。

ROM 4 2 には、変動表示装置 4 a の表示制御を行うための表示制御プログラム（各種リーチ状態における画像表示の表示制御プログラムも含む）や表示制御データ等が書き込まれている。

RAM 4 3 は、各種データを一時的に記憶する記憶領域や CPU 4 1 の作業領域などを備えている。

DMAC 4 4 は、遊技用マイクロコンピュータ 2 1 からの表示制御情報に対し、CPU 4 1 とのアクセスなしで直接各メモリーや VDC 4 6 等の間で表示制御データのやり取りを行っている。

【0046】

フォント ROM 4 7 には、変動表示ゲーム用の特別図柄の表示データ、キャラクタ画像の表示データ、背景画像の表示データ、リーチ状態画像の表示データ、遊技内容を説明する文字の表示データなどが書き込まれている。

VDC 4 6 の内部には、図示は省略するが、スプライト RAM、パレット RAM、V-RAM 等が備えられていて、以下に示す画像データ制御を行っている。

即ち、VDC 4 6 は、CPU 4 1 からの指令信号を受けて、フォント ROM 4 7 から特別図柄や、キャラクタ、背景画像等の表示データを取り出して編集する。そして、その指令信号に含まれる配色データに基づいて、その編集した画像データに対し配色の指定をパレット RAM（図示省略）で行い、次いでスプライト RAM（図示省略）にて特別図柄、隠匿情報、隠匿手段、およびキャラクタ等の画像編集を行う。さらに、この編集された画像データ信号は補正回路 4 8 で補正された後、V__SYNC や H__SYNC と同期させて変動表示装置 4 a に送信され、この変動表示装置 4 a において表示される。

【0047】

この実施の形態に係るパチンコ遊技機は、上記のように構成されていて、遊技制御装置 2 0 と表示制御装置 4 0 との協働により、例えば、次のような遊技制御が行われる。

【0048】

まず、図 4 に示すように、パチンコ遊技機に電源が投入されると、変動待機（ステップ S 0）の状態となる。

この変動待機の状態では、遊技制御装置 2 0 からの表示制御情報（指令）として、遊技状態が変動待機状態を示す変動待機状態データの受信に基づいて表示制御装置 4 0 が変動表示装置 4 a の表示制御を行って、変動表示装置 4 a で、例えば、客寄せ用呼び込み表示等の画像表示が行われている。

【0049】

この状態で、遊技領域 1 a 中に打ち込まれた遊技球が普通変動入賞装置 9 に入賞すると、入賞した遊技球が特図始動センサ 9 b に検出されて検出信号が遊技制御装置 2 0 の CPU 2 1 a に入力される。この検出信号の入力に基づいて、遊技制御装置 2 0 の CPU 2 1 a では、RAM 2 1 b に記憶されている特図変動表示ゲームに関する各種乱数値（所定周

10

20

30

40

50

期で記憶更新されている)を抽出し、該抽出した乱数値と、予めROM 21cに記憶されている特図変動表示ゲームに関する各種判定値との比較を行う。CPU 21aは、この比較により、特図変動表示ゲームの内容(例えば、大当たりを発生するか否か、リーチ状態を発生するか否か、リーチ演出の種類、最終停止させる特別図柄の種類など)を決定する。さらにCPU 21aは、この決定に基づいて、表示制御装置40に表示制御情報(指令)を出力する。

このとき出力される表示制御情報には、変動表示状態を指示するデータと各変動表示領域毎に、本停止させる特別図柄のデータと変動パターンデータとが含まれており、変動パターンデータにより、特別図柄の変動時間とそれに対応する変動パターン(リーチ無し、通常リーチ、スペシャルリーチ、仮停止後の再変動、予告など)が指定されるようになっている。尚、変動パターンは、変動パターンデータにより決定する他、表示制御装置40で独自に変化させる場合もあり、より変動パターンを多彩にしている。

【0050】

この表示制御情報を表示制御装置40が受け取ると、変動実行(ステップS1)の状態に遷移する。

即ち、表示制御装置40では、その表示制御情報に基づいて画像データを編集すると共に、この編集した画像データを変動表示装置4aに送り、変動表示装置4aの表示画面4gにて、特別図柄を変動表示させた後に停止させる特図の変動表示ゲームを行わせる。具体的には、表示制御情報として変動状態データの受信に基づき変動表示を開始させ、表示制御情報に含まれる変動パターンデータに基づいて、所定時間の間、前記指定された変動パターンで特別図柄を変動表示させた後、表示制御情報で指定された特別図柄を仮停止(定位置で揺動表示)させる。ここで特別図柄の仮停止とは、特別図柄が今後再変動表示する可能性があることを示唆する表示状態である。

遊技制御装置20では、先に出力した表示制御情報で指定した変動時間が経過したところで、変動停止を指示する表示制御情報を表示制御装置40に出力する。表示制御装置40では、その変動停止を指示する表示制御情報に基づいて、仮停止されている特別図柄を本停止(静止した状態で完全停止)させる。これにより、1回の変動表示ゲームが終了する。

なお、本実施形態では、仮停止あるいは本停止の状態を停止状態として表現している。

【0051】

例えば、特図の大当たり判定用乱数値と特図の大当たり判定値とが一致する場合には、表示制御装置40に特別結果態様(特別の組合せ態様)を停止表示させる表示制御情報を送り、変動表示装置4aで変動表示される特別図柄を特別結果態様(例えば、「1, 1, 1」、「7, 7, 7」などのゾロ目)にさせ、大当たりを発生させる。大当たりが発生すると、特別遊技が行われる状態(特別遊技状態(ステップS2))に遷移する。

【0052】

他方、ステップS1で、特図の大当たり判定用の乱数値とその判定値との比較によりハズレが決定されている場合には、表示画面4gの表示結果がハズレの態様となって1回の変動表示ゲームが終了するが、該変動表示ゲームの終了時点で始動記憶がある場合には次の変動表示ゲームに移行し(ステップS1を繰り返し)、始動記憶がない場合には変動待機の状態に移行する(ステップS0に移行する)。

【0053】

また、ステップS2で行われる特別遊技は、特別変動入賞装置5の開閉扉5aが所定時間(例えば、29.5秒間)開放して閉じるサイクルを1ラウンドとし、各ラウンド中、遊技球が大入賞口5b中の継続入賞領域の継続センサ5dに検出されることを条件に所定ラウンド(例えば、16ラウンド)まで継続される遊技である。但し、各ラウンド中、大入賞口5bに遊技球が所定個数(例えば、10個)入賞したときはその時点でそのラウンドを終了する。各ラウンド中、大入賞口5bへの入賞個数は、カウントセンサ5cにより検出されてRAM 21bに記憶され、所定個数に達すると開閉扉5aが閉じられてそのラウンドの特別遊技状態が終了する。

10

20

30

40

50

また、大入賞口 5 b の内部には、該大入賞口 5 b に入った遊技球を検出するためのカウントセンサ 5 c (図 2) が配設されており、この大入賞口 5 b に入賞した遊技球の球数に応じて、遊技制御装置 2 0、排出制御装置 3 0 などの協働により、賞球を払い出すようになっている。

【 0 0 5 4 】

このように、パチンコ遊技機においては、変動表示装置 4 a に表示される特別図柄の変動表示ゲームの結果態様が、予め定められた特別結果態様 (特別の組合せ態様) となることに関連して、遊技者に有利な特別遊技状態が発生して遊技者に対し所定の遊技価値 (賞球の大量獲得の機会など) を付与可能となる。

また、上記大当たりの発生に際して、例えば、確変判定用乱数値と確変判定値とが一致する場合には、その大当たりの特別遊技の終了後、その後大当たりが所定回数 (例えば、1 回) 発生するまで大当たりの発生確率が通常確率 (例えば、1 / 3 1 9) から高確率 (例えば、5 / 3 1 9) に変換する確率変動状態を発生する。

【 0 0 5 5 】

ステップ S 2 の特別遊技状態が終了すると、通常の変動表示状態または確率変動状態での遊技状態に移行し、この時点で始動記憶がある場合には次の変動表示ゲームに移行する (ステップ S 1 に移行する)。他方、始動記憶がない場合には変動待機の状態に移行する (ステップ S 0 に移行する)。

【 0 0 5 6 】

次に、図 4 のステップ S 1 にて行われる特図の変動表示ゲームの表示態様について、具体的に説明する。なお、以下の説明において、遊技制御装置 2 0 及び表示制御装置 4 0 が、本発明の表示制御手段として機能する。

【 0 0 5 7 】

まず、図 5 等に示すように、変動表示装置 4 a の表示画面 (表示部) 4 g には、複数 (例えば、本実施形態の場合 3 つ) の変動表示領域、即ち第 1 ~ 第 3 変動表示領域 4 x (左)、4 y (右)、4 z (中) が形成されている。

また、表示画面 4 g には、背景画像が (例えば各変動表示領域 4 x、4 y、4 z に亘って) 表示されている。

特図変動表示ゲームは、各変動表示領域 4 x、4 y、4 z のそれぞれにおいて、複数種類の特別図柄からなる図柄列を図 6 に示すように変動表示した後、各変動表示領域 4 x、4 y、4 z のそれぞれに、例えば、何れか 1 つずつの特別図柄を停止表示させることにより行われる。

ここで、図柄列の変動方向は、例えば、上側から下側に向けた方向である。

各変動表示領域 4 x ~ 4 z で特別図柄が停止する順序は、本実施形態の場合、例えば、変動表示領域 4 x (左) 変動表示領域 4 y (右) 変動表示領域 4 z (中) の順であるとする。

この停止表示の結果、各変動表示領域 4 x ~ 4 z の特別図柄の組合せ態様が予め定められた特別の組合せ態様 (例えば、「 8 , 8 , 8 」などのぞろ目) となった場合、大当たりとなり、遊技者にとって有利な特別遊技状態が発生して所定の遊技価値を付与可能となる。

特に、各変動表示領域 4 x ~ 4 z の特別図柄が、例えば、確変図柄の「 7 , 7 , 7 」などのぞろ目となって大当たりになった場合には、大当たりの終了後、確率変動状態に遷移する。

【 0 0 5 8 】

ここで、本実施の形態におけるリーチ状態の発生から結果態様が導出されるまで、特に外れ態様が導出されるまでの表示態様、及びその後の態様の変化について説明する。

【 0 0 5 9 】

まず、特別図柄としては、それぞれ数字の「 1 」, 「 2 」, 「 3 」, ... 等を模した識別図柄のいずれか 1 つを備える特別図柄 6 0 1, 6 0 2, 6 0 3, ... で構成されている。このうち、例えば、数字の「 3 」, 「 7 」等を模した識別図柄をそれぞれ備える特別図柄 6 0 3, 6 0 7 等が、いわゆる確変図柄となっている。これら確変図柄がぞろ目となって停

10

20

30

40

50

止状態となることで、特別遊技状態の終了後、確率変動状態が発生する。他方、その他の「1」、「2」、「4」等を模した識別図柄をそれぞれ備えるその他の特別図柄601、602、604等は、いわゆる非確変図柄となっている。非確変図柄の場合、ぞろ目となって停止状態となっても、特別遊技状態の終了後、確率変動状態が発生しない。

【0060】

そして、外れリーチの際の特図変動表示ゲームは、詳細には以下のように行う。

【0061】

まず、前記普通変動入賞装置（特図始動入賞口）9に遊技球が入賞したときに抽出した大当たり判定用乱数値の判定により当たりリーチの発生が決定され、同様に始動入賞時に抽出したリーチ状態決定用乱数値の判定により外れリーチの発生が決定される。そして、当該リーチが外れリーチか当たりリーチかに応じて各々設定されている振分け率（図16の表1及び表2に示す振分けパターンA）に基づいて、リーチA～リーチEの何れかのリーチパターンでリーチを発生させるかを決定する。リーチパターンについて、リーチAはキャラクタの登場なしのノーマルリーチ、リーチBは魔人キャラクタC1が登場する魔人リーチ、リーチCは少年キャラクタが登場する少年リーチ、リーチDは少女キャラクタが登場する少女リーチ、リーチEは大当たり図柄が形成された状態で可変表示（変動表示）する全回転リーチである。なお、各リーチには1以下のキャラクタしか登場しないため、リーチ状態におけるリーチの振分け率と、リーチ状態におけるキャラクタの出現率は同じ率となる。

【0062】

なお、リーチパターンの振分けは、始動入賞時（リーチの発生が決定されたときでも良い）に抽出したリーチ種類決定用乱数値（例えば、0～99の範囲の値）に基づいて、各振分け率（キャラクタの出現率）になるように決定する。

振分けパターンA（このパターンを通常状態とする）の場合、各リーチが発生した場合の大当たり信頼度（期待度）はA B C D Eの順に高くなるように、各振分け率が設定されている（リーチBは2番目に信頼度が低くなっている）。

すなわち、リーチAは、外れリーチの場合の振分け率40%、当たりリーチの場合の振分け率5%で、大当たり信頼度は最も低い。リーチBは、外れリーチの場合の振分け率30%、当たりリーチの場合の振分け率10%で、大当たり信頼度は2番目に低い。リーチCは、外れリーチの場合の振分け率20%、当たりリーチの場合の振分け率35%で、大当たり信頼度は3番目に高い。リーチDは、外れリーチの場合の振分け率10%、当たりリーチの場合の振分け率40%で、大当たり信頼度は2番目に高い。リーチEは、外れリーチの場合の振分け率0%、当たりリーチの場合の振分け率10%で、大当たり信頼度は最も高い（100%）。

なお、リーチEについては全回転リーチ（まれに発生する絶対当るプレミアムリーチ）であるため、外れリーチの場合には選択されずに当たりリーチの場合でも選択される確率が低くなるような振分け率となっている。

【0063】

ここでは、リーチB（魔人キャラクタC1が登場する魔人リーチ）が発生するように決定され、以下、このときの表示態様について説明する。

先ず、特図変動表示ゲームの開始段階では、各変動表示領域4x～4zにて、図5に示すような停止状態から、特別図柄の変動表示を一斉に開始する。

即ち、先ず、図6に示すように、各変動表示領域4x～4zで、特別図柄601、602、603、...を、例えば上下方向に所定間隔で連なったような状態で、特別図柄601 特別図柄602 特別図柄603 特別図柄604、...といった順序で、上側から現れて下側に消えていくような変動表示を所定時間循環するように表示する。

【0064】

やがて、左側の変動表示領域4xの特別図柄を仮停止状態とし、次に、右側の変動表示領域4yの特別図柄を仮停止状態とする。このとき左側及び右側変動表示領域4x、4yの特別図柄が同一図柄でない場合、すなわちリーチ状態とならない場合には、次に中央の

10

20

30

40

50

変動表示領域 4 z の特別図柄を仮停止状態とした後、最後に各変動表示領域 4 x ~ 4 z の特別図柄を一斉に完全停止状態とし、最終停止図柄の組合せ態様（外れ結果態様）を表示する。

ここで、このように、最終停止図柄の組合せ態様を導出表示する前の段階で、変動表示領域 4 x ~ 4 z に特別図柄を表示させる仮停止状態の表示を行う場合には、各特別図柄に関して最終停止前の未確定表示として所要の揺動表示を行わせる。

【 0 0 6 5 】

また、前記左側の変動表示領域 4 x の特別図柄を仮停止状態とし、次に、右側の変動表示領域 4 y の特別図柄を仮停止状態としたときに、左側及び右側変動表示領域 4 x , 4 y の特別図柄が同一図柄（例えば、図 7 に示すように、共に特別図柄 6 0 7 である等）である場合、すなわちリーチ状態となる場合には、引き続き、リーチ状態の演出表示が行われる。なお、リーチ状態となった場合には、図 7 に示すように、リーチとなったことが分かり易いように報知を行う。

その後、例えば、図 8 に示すように、中央の変動表示領域 4 z では、特別図柄 6 0 7 と異なる例えば特別図柄 6 0 1 を仮停止状態（揺動表示）とし、このまま各変動表示領域 4 x ~ 4 z の特別図柄を完全停止状態とした場合には、最終停止図柄の組合せ態様がハズレの組合せ態様となる。

【 0 0 6 6 】

ここでは、中央の変動表示領域 4 z でも特別図柄を仮停止状態とした後、該中央の変動表示領域 4 z の特別図柄を再変動させている。

この場合、例えば、一旦各変動表示領域 4 x ~ 4 z の特別図柄の揺動表示を停止して各変動表示領域 4 x ~ 4 z の特別図柄を停止状態とし、該停止の例えば約 0 . 8 秒後に、各変動表示領域 4 x ~ 4 z の特別図柄の揺動表示を再開するとともに、中央の変動表示領域 4 z の特別図柄の再変動を開始する。

【 0 0 6 7 】

この再変動の態様の一例（魔人リーチ）を図 9 ~ 図 1 4 に示す。

先ず、例えば図 9 に示すように、キャラクタ C 1（魔人）を表示画面 4 g に現出し、このキャラクタ C 1 のアクションに関連して中央の変動表示領域 4 z の特別図柄を再変動表示する。

具体的には、例えば、図 1 0 に示すように、キャラクタ C 1 が手のひらから光線を発するようなアクションを行い、このアクションに伴って中央の変動表示領域 4 z の特別図柄（例えば、特別図柄 6 0 1）が徐々に薄くなり、やがて消失した後、特別図柄 6 0 1 の次に表示される特別図柄 6 0 2 が、例えば端（例えば上端）から徐々に現れるといった表示を繰り返すことにより、中央の変動表示領域 4 z の特別図柄を順次変動表示させるといった態様の演出表示を行う。

このような変動表示の後、中央の変動表示領域 4 z の特別図柄を左右の変動表示領域 4 x、4 y と異なる特別図柄 6 0 4 にして仮停止状態とし、その後、図 1 1 に示すように、全変動表示領域 4 x ~ 4 z の特別図柄 6 0 7 , 6 0 4 , 6 0 7 を最終停止図柄（外れ結果態様）として完全停止状態とし、確定表示させる。

【 0 0 6 8 】

その後、吹き出しが表示され、複数のコメント内容の中から 1 つを選択して、キャラクタ C 1 に一言コメントさせる。

なお、ここでは、図 1 7 の表 3 に示すように、コメント内容としては、表示態様 A の「...残念」というコメント F 1、表示態様 B の「次はがんばるよ!」というコメント F 2、表示態様 C の「次は必ず当てるよ!!」というコメント F 3 の 3 つがあり、どのコメント内容となるかは、始動入賞時（リーチの発生が決定された時でも良い）に抽出したリーチ表示態様決定用乱数値（例えば、0 ~ 9 9 の範囲の値）に基づいて、リーチ B の表示態様を設定された表示態様の振分け率となるように決定する（表示態様 A が 6 0 %、表示態様 B が 3 0 %、表示態様 C が 1 0 % に振り分けられている）。

そして、当該コメントがどのコメント内容となるかによって、その後のリーチで選択さ

10

20

30

40

50

れるリーチパターンの振分け率に変更されるようになっている。

【 0 0 6 9 】

すなわち、図 1 2 に示すように、表示態様 A の「...残念」というコメント F 1 が選択された場合には、リーチパターンの振分け率（キャラクタの出現率）の変更はなく、現在の振分けパターン A のままとなる。すなわち、魔人キャラクタ C 1 を伴うリーチ B の信頼度は変化なくそのままである。

【 0 0 7 0 】

また、図 1 3 に示すように、表示態様 B の「次はがんばるよ！」というコメント F 2 が選択された場合には、リーチパターンの振分け率（キャラクタの出現率）を図 1 8 の表 4 及び表 5 に示す振分けパターン B に変化させる特定状態となる。

この場合、外れリーチの場合におけるリーチ B への振分け率は通常状態（振分けパターン A）よりも低く変更（外れリーチの場合にはリーチ B が発生し辛く変更）され、当たりリーチの場合におけるリーチ B への振分け率は通常状態よりも高く変更（当たりリーチの場合にはリーチ B が発生し易く変更）されているため、通常状態よりもリーチ B が発生した場合の信頼度が高くなることとなる。

即ち、先のリーチ時に魔人キャラクタが「次はがんばるよ！」の吹き出し F 2 を表示した場合には、その後魔人キャラクタが出現した際の大当たりの信頼度が高まることとなるのである。

なお、実施例では、リーチ B の信頼度を高めるために、外れリーチ時のリーチ B の振分け率を低く変更するとともに当たりリーチ時のリーチ B の振分け率を高く変更するようにしているが、外れリーチ時のリーチ B の振分け率を低く変更、或いは、当たりリーチ時のリーチ B の振分け率を高く変更、のどちらか一方のみを変更するようにしてもよい。

【 0 0 7 1 】

さらに、図 1 4 に示すように、表示態様 C の「次は必ず当てるよ！！」というコメント F 3 が選択された場合には、次回以降にリーチを発生させる際の振分けは、図 1 9 の表 6 及び表 7 に示す振分けパターン C に変化させる特定状態となる。

この場合、外れリーチの場合にはリーチ B への振分け率は 0 % に変更（外れリーチの場合にはリーチ B が発生しないように変更）され、当たりリーチの場合におけるリーチ B への振分け率は通常状態（振分けパターン A）よりも高く変更（当たりリーチの場合にはリーチ B が発生し易く変更）されているため、リーチ B が発生した場合には必ず大当たりとなることになる。

即ち、先のリーチ時に魔人キャラクタが「次は必ず当てるよ！」の吹き出し F 3 を表示した場合には、その後魔人キャラクタが出現した際にはそのリーチで必ず大当たりとなる。

なお、実施例では、リーチ B を必ず大当たりとなるようにするために、外れリーチ時のリーチ B の振分け率を 0 % に変更するとともに当たりリーチ時のリーチ B の振分け率を高く変更するようにしているが、外れリーチ時のリーチ B の振分け率を 0 % に変更するのみでもよい。

【 0 0 7 2 】

なお、同様にリーチ C（少年リーチ）およびリーチ D（少女リーチ）についても、リーチ B 同様（振分け率については異なる）に制御してもよい。

この場合には、各リーチの振分け率に変更された特定状態は、各リーチで重複しないようにすることが望ましい。

さらに、前記振分けパターンの変更により、例えばリーチ B に登場するキャラクタ C 1 の出現率が変わって、当該キャラクタ C 1 の信頼度に変更されたときについては、次にキャラクタ C 1 が出現したときに、キャラクタの装飾等が変化しているような表示を行っても良い。例えば、振分けパターン A のときの魔人キャラクタ C 1 が、振分けパターンが B に変更されることにより、図 1 5 に示すように、装飾等が異なる（ここでは、キャラクタの色及び顔の装飾が異なる）キャラクタ C 1 となるようにしても良い。このようにキャラクタの装飾等を変化させることにより、遊技者が、キャラクタの出現率が通常状態から

10

20

30

40

50

変わっている（キャラクタの信頼度が変わっている）ことを確認することができる。また、キャラクタの信頼度が変わっていることを数値で表示したり、レベルメーター等でアナログ的に表示したりしても良い。

【 0 0 7 3 】

またさらに、先に出現したキャラクタの表示態様に応じて、後にそのキャラクタが出現するリーチが発生した場合の大当たり信頼度が低くなるようにしてもよい。

例えば、リーチの発生によりキャラクタが登場して、“次は期待しないで”等の吹き出しを表示した場合には、その後はそのキャラクタのリーチの信頼度を低めるように振分けるのである。

【 0 0 7 4 】

上記特定状態の終了条件（通常状態に復帰させる条件）としては、変動表示ゲームが所定回数（例えば、100回）実行されるか、その出現率が変更されたキャラクタによるリーチが発生（当り、外れに関係なし）するか、次回の大当たりが発生するか、の何れか1つを設定しても良いし、それらの全ての条件を設定して何れかの条件が成立した場合に、通常状態に復帰させるように制御しても良い。

なお、上記以外にも、そのキャラクタが所定回数（例えば、5回）出現、所定時間経過、等を条件としてもよい。

【 0 0 7 5 】

なお、ここでは、遊技制御装置20と表示制御装置40が表示制御手段として機能しており、その中で、リーチの種類やキャラクタの選択、さらに同一キャラクタの登場するリーチにおける表示態様等は全て遊技制御装置20で決定し、遊技制御装置20から送られてきた決定データ（表示制御情報）に基づいて表示制御装置40が変動表示装置4aに対してリーチ状態における表示制御を行うようになっていた。このようにすることにより、表示制御装置は遊技制御装置からの指令（表示制御情報）を変換して変動表示装置に送る単純な装置で良いため、表示制御装置の構成が簡単になり、表示制御装置を複数種類の機種間で共通利用できる等の利点も生じる。

【 0 0 7 6 】

しかし、これに限らず、例えば、遊技制御装置20では、リーチの時間値等の決定のみを行い、表示内容については、遊技制御装置20から送られてきた当該時間値等のデータ（表示制御情報）に基づいて表示制御装置40で決定する（すなわち、表示制御装置40が表示制御手段として機能している）ようにしても良い。このようにすれば、遊技制御装置の制御負担を軽減でき、通信制御も簡単にできるので、更に複雑な表示制御を行うことが可能となり表示内容の興趣性を高めることができる。なお、この場合には、リーチ状態決定用乱数値は遊技制御装置20で抽出するが、リーチ種類決定用乱数値及びリーチ表示態様決定用乱数値は、表示制御装置40で抽出する。また、リーチ種類決定用乱数値及びリーチ表示態様決定用乱数値を抽出するタイミングとしては、表示制御信号（表示制御情報）を受信した時や当該リーチを実行する直前等、適宜のタイミングでよい。

この場合におけるリーチの振分け率等について、以下、説明する。

【 0 0 7 7 】

このとき、遊技制御装置からは、各変動表示ゲームに対応した複数の表示制御信号（変動表示パターンコマンド、停止図柄コマンド、停止指示コマンド等）が送信されており、その中の1つとして、例えば、表示制御信号1が送信された場合には、表示制御装置は結果態様が外れとなる表8（図20）のリーチB、C、Dの何れかを選択するように構成されている。したがって、外れとなるリーチB、C、Dは同一の変動表示時間で制御されるように設定されている。

また、前記表示制御信号1の代わりに表示制御信号2が送信された場合には、表示制御装置は結果態様が当たりとなる表9（図20）のリーチB、C、Dの何れかを選択するように構成されている。したがって、当たりとなるリーチB、C、Dは同一の変動表示時間で制御されるように設定されている。

【 0 0 7 8 】

10

20

30

40

50

通常状態では、表示制御装置は、リーチ種類決定用乱数値の抽出結果に基づいて各リーチを図20の表8及び表9のような振分け率となるように設定するため、各リーチは、B C Dの順に大当たりの信頼度が高くなっている。

そして、例えば、表示制御装置は、外れリーチ時にリーチBを選択した場合には、リーチ表示態様決定用乱数値の抽出結果に基づいて図17の表3のような振分け率となるように更にその表示態様を選択する。

【0079】

表示制御装置は、表示態様Aを選択した場合には、次回以降に遊技制御装置から表示制御信号1および2が送信されてきた場合のリーチBの振分け制御は変更せずに、上記図20の表8及び表9（振分けパターンA）に基づいた振分けを行う。したがって、リーチBの発生時の大当たり信頼度は変化しない。

10

【0080】

表示制御装置は、リーチB時に表示態様Bを選択した場合には、次回以降に遊技制御装置から表示制御信号1および2が送信されてきたら、リーチを発生させる際の振分けを、図21の表10及び表11（振分けパターンB）に基づいて行う特定状態とする。

この場合、表示制御信号1（外れリーチの場合のコマンド）の受信時におけるリーチBへの振分け率は通常状態よりも低く変更（外れリーチの場合にはリーチBが発生し辛く変更）され、表示制御信号2（当たりリーチの場合のコマンド）の受信時におけるリーチBへの振分け率は通常状態よりも高く変更（当たりリーチの場合にはリーチBが発生し易く変更）されているため、通常状態よりもリーチBが発生した場合の信頼度が高くなることとなる。

20

即ち、先のリーチ時に魔人キャラクタが「次はがんばるよ！」の吹き出しを表示した場合には、その後魔人キャラクタが出現した際の大当たりの信頼度が高まることとなるのである。

なお、実施例では、リーチBの信頼度を高めるために、表示制御信号1の受信時（外れリーチ時）のリーチBの振分け率を低く変更するとともに表示制御信号2の受信時（当たりリーチ時）のリーチBの振分け率を高く変更するようにしているが、外れリーチ時のリーチBの振分け率を低く変更、或いは、当たりリーチ時のリーチBの振分け率を高く変更、のどちらか一方のみを変更するようにしてもよい。

【0081】

30

表示制御装置は、リーチB時に表示態様Cを選択した場合には、次回以降に遊技制御装置から表示制御信号1および2が送信されてきたら、リーチを発生させる際の振分けを、図22の表12及び表13（振分けパターンC）に基づいて行う。

この場合、表示制御信号1（外れリーチの場合のコマンド）の受信時にはリーチBへの振分け率は0%に変更（外れリーチの場合にはリーチBが発生しないように変更）され、表示制御信号2（当たりリーチの場合のコマンド）の受信時におけるリーチBへの振分け率は通常状態よりも高く変更（当たりリーチの場合にはリーチBが発生し易く変更）されているため、リーチBが発生した場合には必ず大当たりとなることになる。

即ち、先のリーチ時に魔人キャラクタが「次は必ず当てるよ！」の吹き出しを表示した場合には、その後魔人キャラクタが出現した際にはそのリーチで必ず大当たりとなる。

40

なお、実施例では、リーチBを必ず大当たりとなるようにするために、表示制御信号1の受信時（外れリーチ時）のリーチBの振分け率を0%に変更するとともに表示制御信号2の受信時（当たりリーチ時）のリーチBの振分け率を高く変更するようにしているが、外れリーチ時のリーチBの振分け率を0%に変更するのみでもよい。

【0082】

以上のように、この実施の形態では、表示制御手段によるキャラクタの出現率の制御により、所定のキャラクタの出現率を変更することで当該キャラクタが出現した際の特別結果態様の成立率（信頼度）を変化させることができるので、キャラクタの出現率が固定的であることにより遊技者の期待感を向上させられなかったりかえって期待感を低下させてしまったりすることを防止でき、遊技者の期待感を効率よく向上させることができるとも

50

にその期待感が変化するような興趣性の高い変動表示ゲームを実現することができる。また、先に所定のキャラクタを出現させた場合の表示態様を反映させて、後に当該キャラクタを出現させる出現率を制御するので、単にキャラクタの出現率を変更するのではなく、先に出現したキャラクタの表示態様に関連してその出現率を変更することとなり、また、キャラクタの出現が単にその回の変動表示ゲームの興趣等を向上させるだけでなく、その後の変動表示ゲームにも影響を与えるようになって、変動表示ゲームの興趣性を更に高めることができる。

【0083】

また、表示制御手段は、変動表示ゲームがリーチ状態となった場合に所定のキャラクタを出現可能としたので、リーチ状態において遊技者の期待感を効率よく向上させるようにキャラクタを出現させることができる。

10

【0084】

さらに、表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様の種類に応じて、後に当該キャラクタを出現させる出現率を変更可能としたので、キャラクタの出現率の変化がより興趣性の高い態様で行われ、キャラクタの出現により、その回の変動表示ゲーム（リーチ）の期待感を向上させるばかりか、その表示態様の種類により、その後の変動表示ゲーム（リーチ）の期待感を変化させることもでき、変動表示ゲームの興趣性を更に高めることができる。

【0085】

それから、表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様が、当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となることを示す表示態様であった場合には、その後、変動表示ゲームの結果態様を特別結果態様以外とする場合には当該キャラクタを出現させないように制御するので、所定のキャラクタを出現させた際の表示態様を当該キャラクタの出現により変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となることを示す表示態様とした場合に、その後当該キャラクタが出現した場合に確実に特別結果態様を成立させることができ、遊技者の期待感を極めて高めることができる。

20

【0086】

加えて、当該遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御装置を備え、表示制御手段は、前記遊技制御装置から遊技の進行に関連して送信される表示制御信号に基づき変動表示装置を制御する表示制御装置とすると、遊技制御装置の処理負担が膨大になったり通信形態が複雑化してしまったりすることを防止した上で、上記キャラクタの出現率の制御を確実に行うことができる。

30

【0087】

なお、表示制御手段が、複数種のキャラクタを出現可能とすれば、複数種のキャラクタを用いた興趣性の高い変動表示ゲームを実現することができるとともに、各キャラクタの出現率が固定的であることにより遊技者の期待感を向上させられなかったりかえって期待感を低下させてしまったりすることを防止できる。

【0088】

また、表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様の種類に応じて、後に当該キャラクタを出現させる出現率を変更する場合に、所定のキャラクタの出現率を変更してから、所定期間経過した場合、当該キャラクタの出現率を元の出現率に復帰させることもでき、このときには、キャラクタの出現率が変更されたままになってしまうことを防止でき、各キャラクタの本来の出現率に基づいた期待感を効率よく向上させるような出現率の変更制御が行える。

40

【0089】

さらに、表示制御手段は、先に所定のキャラクタを出現させた際の表示態様の種類に応じて、後に当該キャラクタを出現させる出現率を変更する場合に、所定のキャラクタの出現率を変更してから、当該キャラクタを再度出現させた場合に、該キャラクタの出現率を元の出現率に復帰させることができ、このときには、キャラクタの出現率が変更されたままになってしまうことを防止できるとともに、キャラクタの出現率が変更された後、次に

50

そのキャラクターが出現するまで、当該キャラクターの出現による遊技者の期待感を維持することができる。

【 0 0 9 0 】

またさらに、表示制御手段は、先に所定のキャラクターを出現させた際の表示態様が、当該キャラクターの出現により変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となる期待感を向上させ得る表示態様であった場合には、その後、変動表示ゲームの結果態様を特別結果態様以外とする場合における当該キャラクターの出現率を低下させるか、変動表示ゲームの結果態様を特別結果態様とする場合における当該キャラクターの出現率を向上させるかのどちらか一方又は両方を行うように制御するので、当該キャラクターが出現した場合の表示態様が、次にそのキャラクターが出現した場合の期待感を向上させ得る表示態様であった場合には、その後そのキャラクターが実際に出現した場合に、確実に特別結果態様が成立する率（信頼度）を高めることができる。

10

【 0 0 9 1 】

なお、本発明はこの実施の形態のパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの弾球遊技機や、パチスロ、スロットマシン等の遊技機にも適用可能である。

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

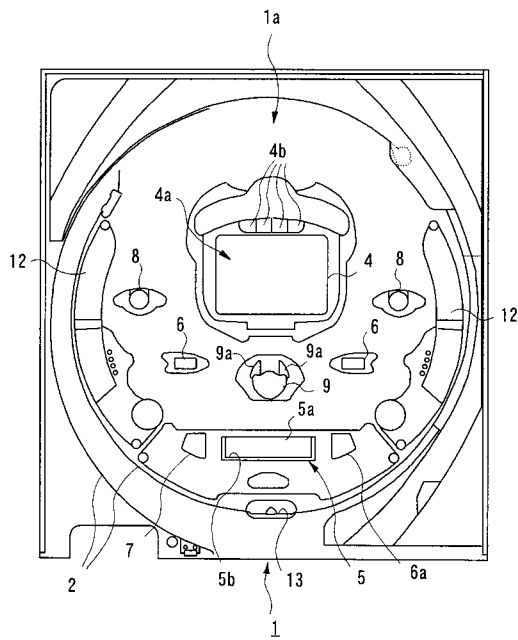
20

【符号の説明】

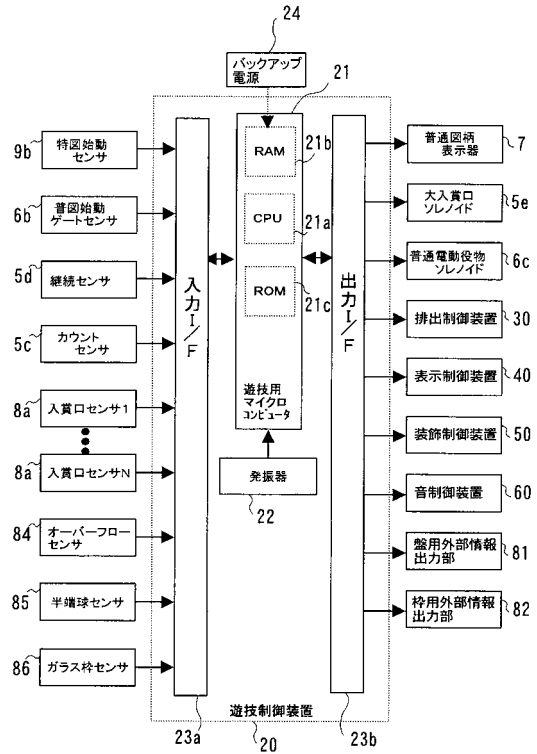
【 0 0 9 2 】

- 4 a 変動表示装置
- 2 0 遊技制御装置（表示制御手段）
- 4 0 表示制御装置（表示制御手段）
- C 1 キャラクタ

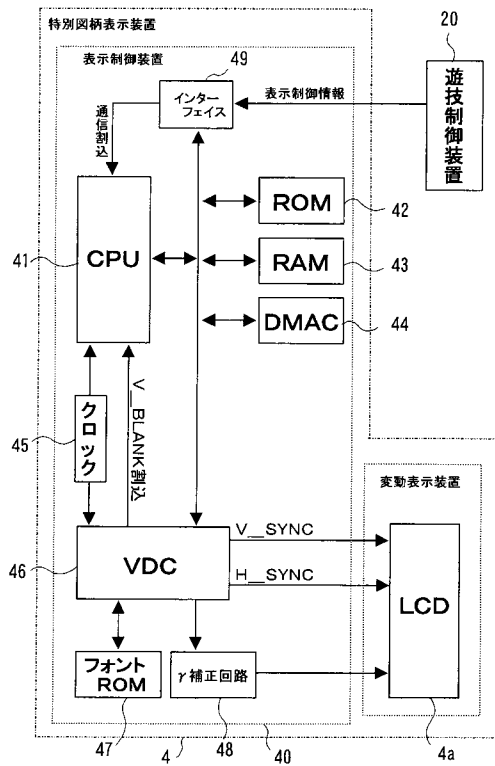
【図1】



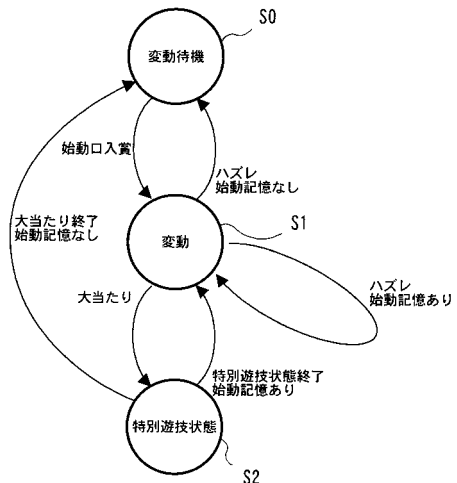
【図2】



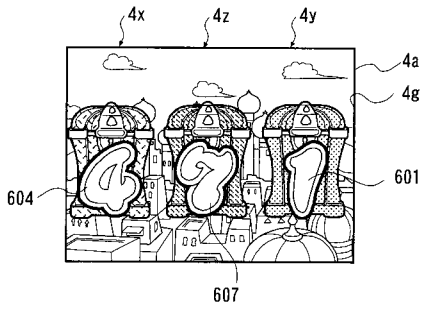
【図3】



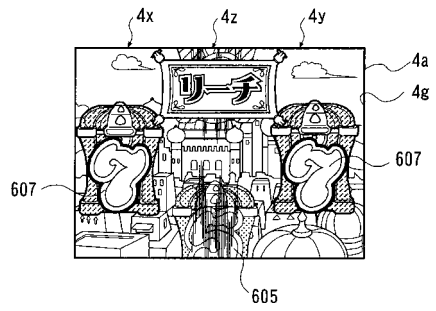
【図4】



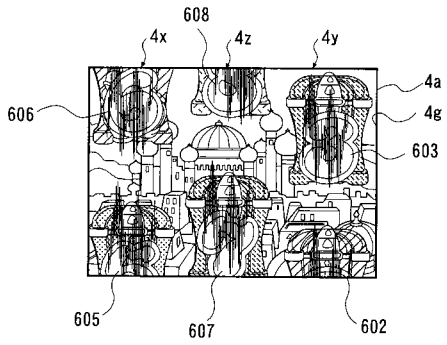
【 図 5 】



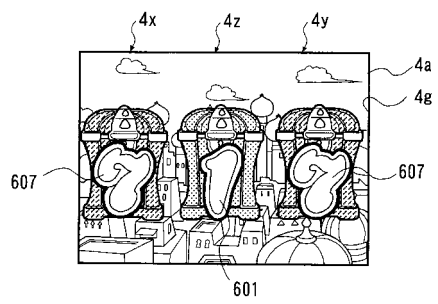
【 図 7 】



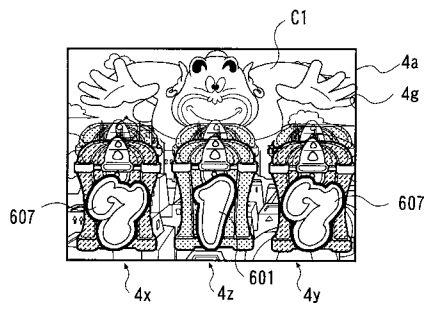
【 図 6 】



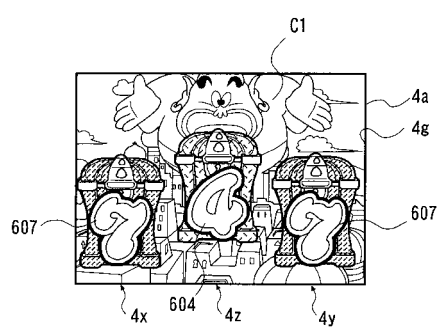
【 図 8 】



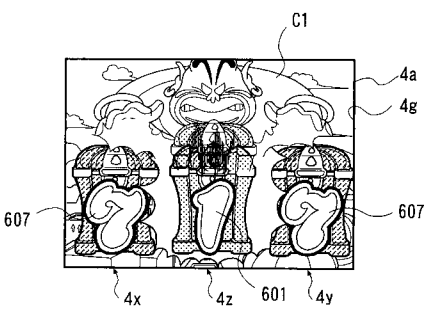
【 図 9 】



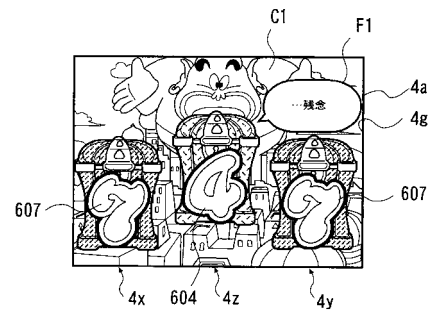
【 図 1 1 】



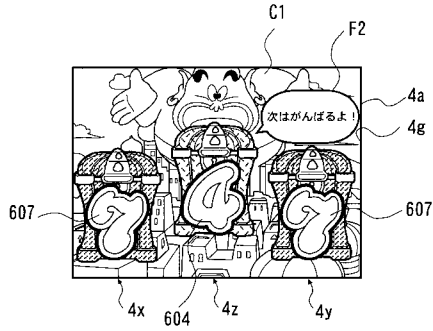
【 図 1 0 】



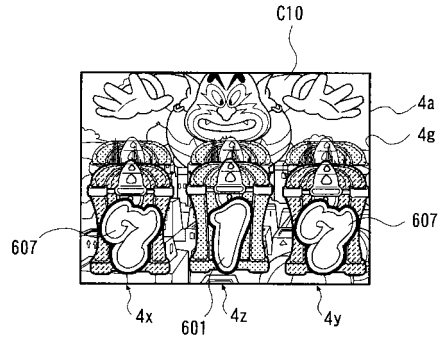
【 図 1 2 】



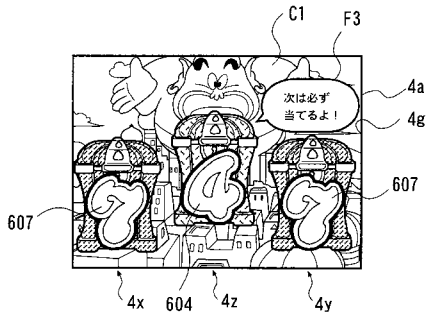
【図13】



【図15】



【図14】



【図16】

振分けパターンA

外れリーチの場合

表1

	振分け率	リーチ内容
リーチA	40%	キャラクターの登場なしのノーマルリーチ
リーチB	30%	悪人キャラクターが登場する悪人リーチ
リーチC	20%	少年キャラクターが登場する少年リーチ
リーチD	10%	少女キャラクターが登場する少女リーチ
リーチE	0%	大当たり図柄が形成された状態で可変表示する全回転

当りリーチの場合

表2

	振分け率	リーチ内容
リーチA	5%	キャラクターの登場なしのノーマルリーチ
リーチB	10%	悪人キャラクターが登場する悪人リーチ
リーチC	35%	少年キャラクターが登場する少年リーチ
リーチD	40%	少女キャラクターが登場する少女リーチ
リーチE	10%	大当たり図柄が形成された状態で可変表示する全回転

【図17】

外れリーチ時にリーチBが選択された場合の表示態様の振分け

表3

	振分け率	表示態様 (吹き出しの内容)	その後の振分け
表示態様A	60%	……残念	振分けの変更なし
表示態様B	30%	次はがんばるよ!	振分けパターンBに変更
表示態様C	10%	次は必ず当てるよ!!	振分けパターンCに変更

【 図 1 8 】

振分けパターンB

外れリーチの場合 表4

	振分け率	リーチ内容
リーチA	40%	キャラクタの登場なしの ノーマルリーチ
リーチB	20%	魔人キャラクタが登場する 魔人リーチ
リーチC	25%	少年キャラクタが登場する 少年リーチ
リーチD	15%	少女キャラクタが登場する 少女リーチ
リーチE	0%	大当たり図柄が形成された 状態で可変表示する全回転

当りリーチの場合 表5

	振分け率	リーチ内容
リーチA	5%	キャラクタの登場なしの ノーマルリーチ
リーチB	20%	魔人キャラクタが登場する 魔人リーチ
リーチC	30%	少年キャラクタが登場する 少年リーチ
リーチD	35%	少女キャラクタが登場する 少女リーチ
リーチE	10%	大当たり図柄が形成された 状態で可変表示する全回転

【 図 1 9 】

振分けパターンC

外れリーチの場合 表6

	振分け率	リーチ内容
リーチA	50%	キャラクタの登場なしの ノーマルリーチ
リーチB	0%	魔人キャラクタが登場する 魔人リーチ
リーチC	30%	少年キャラクタが登場する 少年リーチ
リーチD	20%	少女キャラクタが登場する 少女リーチ
リーチE	0%	大当たり図柄が形成された 状態で可変表示する全回転

当りリーチの場合 表7

	振分け率	リーチ内容
リーチA	5%	キャラクタの登場なしの ノーマルリーチ
リーチB	30%	魔人キャラクタが登場する 魔人リーチ
リーチC	25%	少年キャラクタが登場する 少年リーチ
リーチD	30%	少女キャラクタが登場する 少女リーチ
リーチE	10%	大当たり図柄が形成された 状態で可変表示する全回転

【 図 2 0 】

振分けパターンA

外れリーチの場合 表8

	振分け率	リーチ内容
リーチB	50%	魔人キャラクタが登場する 魔人リーチ
リーチC	30%	少年キャラクタが登場する 少年リーチ
リーチD	20%	少女キャラクタが登場する 少女リーチ

当りリーチの場合 表9

	振分け率	リーチ内容
リーチB	20%	魔人キャラクタが登場する 魔人リーチ
リーチC	30%	少年キャラクタが登場する 少年リーチ
リーチD	50%	少女キャラクタが登場する 少女リーチ

【 図 2 1 】

振分けパターンB

外れリーチの場合 表10

	振分け率	リーチ内容
リーチB	20%	魔人キャラクタが登場する 魔人リーチ
リーチC	50%	少年キャラクタが登場する 少年リーチ
リーチD	30%	少女キャラクタが登場する 少女リーチ

当りリーチの場合 表11

	振分け率	リーチ内容
リーチB	50%	魔人キャラクタが登場する 魔人リーチ
リーチC	20%	少年キャラクタが登場する 少年リーチ
リーチD	30%	少女キャラクタが登場する 少女リーチ

【 図 2 2 】

振分けパターンC

外れリーチの場合

表12

	振分け率	リーチ内容
リーチB	0%	魔人キャラクターが登場する 魔人リーチ
リーチC	60%	少年キャラクターが登場する 少年リーチ
リーチD	40%	少女キャラクターが登場する 少女リーチ

当りリーチの場合

表13

	振分け率	リーチ内容
リーチB	60%	魔人キャラクターが登場する 魔人リーチ
リーチC	10%	少年キャラクターが登場する 少年リーチ
リーチD	30%	少女キャラクターが登場する 少女リーチ

フロントページの続き

審査官 篠崎 正

- (56)参考文献 特開2000-042203(JP,A)
特開2000-005394(JP,A)
特開2002-058829(JP,A)
特開平09-000700(JP,A)
特開平08-336648(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02