

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3986912号

(P3986912)

(45) 発行日 平成19年10月3日(2007.10.3)

(24) 登録日 平成19年7月20日(2007.7.20)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2002-206529 (P2002-206529)
 (22) 出願日 平成14年7月16日(2002.7.16)
 (65) 公開番号 特開2004-49246 (P2004-49246A)
 (43) 公開日 平成16年2月19日(2004.2.19)
 審査請求日 平成14年7月16日(2002.7.16)

(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 100090033
 弁理士 荒船 博司
 (74) 代理人 100093045
 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7-201 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】

遊技の進行を制御するメイン制御装置と、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、該メイン制御装置とは別個に設けられ該メイン制御装置からの表示制御信号に基づき前記変動表示装置に変動表示ゲームを表示させるサブ制御装置と、を備え、前記変動表示ゲームの結果が大当たり結果となった場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させ、前記大当たり結果が特定の大当たり結果であった場合には前記特別遊技状態の終了後、変動表示ゲームに関わる制御が遊技者にとって有利に変更される特定遊技状態を発生するように構成された遊技機において、

前記メイン制御装置は、

予め決定されている変動表示ゲームの結果に関連して複数のリーチ表示態様のうちの何れかのリーチ表示態様を選択するとともに、相対的に実行時間の短い第1のリーチ表示態様と、相対的に実行時間の長い第2のリーチ表示態様とを選択可能な第1のリーチ表示態様選択手段を備え、

前記サブ制御装置は、

前記メイン制御装置から変動表示ゲームの結果が外れで前記第2のリーチ表示態様を特定可能な表示制御信号を受信した場合に、該第2のリーチ表示態様に代えて一旦特定の大当たり結果以外の大当たり結果を導出させた後、外れ結果に変更する特定外れリーチ表示態様を選択可能な第2のリーチ表示態様選択手段と、

前記第2のリーチ表示態様選択手段が特定外れリーチ表示態様を選択した場合に変動表

10

20

示ゲームを該特定外れリーチ表示態様で制御する特定外れリーチ表示制御手段と、
を備え、

前記特定外れリーチ表示制御手段は、前記第2のリーチ表示態様の実行時間内において前記第1のリーチ表示態様を実行して、一旦特定の大当たり結果以外の大当たり結果を導出させた後の残り時間で、当該特定の大当たり結果以外の大当たり結果を外れ結果に変更することで前記特定外れリーチ表示態様の制御を行うものとし、

前記第1のリーチ表示態様選択手段は、前記特定遊技状態の発生に基づき、前記第2のリーチ表示態様の選択確率を高めるものとし、

前記第2のリーチ表示態様選択手段は、前記特定外れリーチ表示態様を、前記特定遊技状態の発生中のみ選択するとともに、前記特定遊技状態の発生中における変動表示ゲームの実行回数が所定値以上となった場合に、該特定外れリーチ表示態様の選択を禁止する特定外れリーチ表示態様禁止手段を含んでいることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技の進行を制御するメイン制御装置と、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、該メイン制御装置とは別個に設けられ該メイン制御装置からの表示制御信号に基づき前記変動表示装置に変動表示ゲームを表示させるサブ制御装置と、を備え、前記変動表示ゲームの結果が大当たり結果となった場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させ、前記大当たり結果が特定の大当たり結果であった場合には前記特別遊技状態の終了後、変動表示ゲームに関わる制御が遊技者にとって有利に変更される特定遊技状態を発生するように構成された遊技機において、

前記メイン制御装置は、

予め決定されている変動表示ゲームの結果に関連して複数のリーチ表示態様のうちの何れかのリーチ表示態様を選択するとともに、相対的に実行時間の短い第1のリーチ表示態様と、相対的に実行時間の長い第2のリーチ表示態様とを選択可能な第1のリーチ表示態様選択手段を備え、

前記サブ制御装置は、

前記メイン制御装置から変動表示ゲームの結果が外れで前記第2のリーチ表示態様を特定可能な表示制御信号を受信した場合に、該第2のリーチ表示態様に代えて一旦特定の大当たり結果以外の大当たり結果を導出させた後、外れ結果に変更する特定外れリーチ表示態様を選択可能な第2のリーチ表示態様選択手段と、

前記第2のリーチ表示態様選択手段が特定外れリーチ表示態様を選択した場合に変動表示ゲームを該特定外れリーチ表示態様で制御する特定外れリーチ表示制御手段と、

を備え、

前記特定外れリーチ表示制御手段は、前記第2のリーチ表示態様の実行時間内において前記第1のリーチ表示態様を実行して、一旦特定の大当たり結果以外の大当たり結果を導出させた後の残り時間で、当該特定の大当たり結果以外の大当たり結果を外れ結果に変更することで前記特定外れリーチ表示態様の制御を行うものとし、

前記第1のリーチ表示態様選択手段は、前記特定遊技状態の発生に基づき、前記第2のリーチ表示態様の選択確率を高めるものとし、

当該遊技機は、時刻を監視する時刻監視手段を備え、

前記第2のリーチ表示態様選択手段は、前記特定外れリーチ表示態様を、前記特定遊技状態の発生中のみ選択するとともに、前記時刻監視手段が特定期間内の時刻と判定したことに基づき、前記特定外れリーチ表示態様の選択を禁止する特定外れリーチ表示態様禁止手段を含んでいることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

前記リーチ表示態様は、

前記変動表示装置における複数の変動表示部のうちの所定の変動表示部にリーチ表示結果を導出表示させた後に未だ識別情報が未導出の変動表示部においてリーチ変動表示を行う通常リーチ変動表示態様と、

一旦大当たり結果を導出させた後、該大当たり結果の種類を変更可能に全ての変動表示部に

10

20

30

40

50

においてリーチ変動表示を行う再抽選変動表示態様と、
を含み、

前記特定外れリーチ表示制御手段は、前記再抽選変動表示態様を含ませて前記特定外れリーチ表示態様を制御するものとし、前記再抽選変動表示態様の実行の後、外れ結果に変更することを特徴とする請求項1または請求項2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技機に関し、特に、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置を備えた遊技機に関する。

10

【0002】

【従来の技術】

従来、遊技機として、遊技盤上に、複数の図柄（識別情報）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】

前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、右の変動表示部の各々で上から下に各図柄が移動するように更新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、各変動表示部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変動表示ゲームの結果として停止結果態様を導出することとなっている。なお、この停止結果態様は例えば変動表示ゲームの開始時には既に決定されていて、前記複数の変動表示部での変動表示は、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。

20

【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部の各々に停止表示された各図柄が予め定められた大当たり結果（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されることで遊技者が多数の遊技球を獲得可能な状態となる。

30

【0005】

また、変動表示ゲームが終了する間際、例えば、左変動表示部と右変動表示部の変動表示が停止して、中変動表示部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結果（例えば、「2, -, 2」、-は未停止状態）を形成した場合には変動表示ゲームがリーチ状態となり、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、未だ変動表示中の中変動表示部における図柄の更新速度を低速にすると共にその変動表示の実行時間を通常停止時よりも延長させる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、前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、前記リーチ状態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。

40

【0007】

さらに最近では、リーチ状態が発生した場合に、そのリーチ状態の実行時間、図柄の更新態様（更新速度、更新方向、更新する図柄の大きさなど）、登場するキャラクタ、等のリーチ表示態様を異ならせた複数種類のリーチ表示態様で制御可能に構成されたパチンコ遊技機が考えられている。そして、これら複数種のリーチ表示態様は、変動表示ゲームの結果に応じて選択され、最終的な停止結果態様が大当たり結果（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選択されるようにその選択率が設定されて特別結果態様の成

50

立に対する信頼性が低いリーチ表示態様や、最終的な停止結果態様が外れとなる場合よりも大当たりとなる場合に頻繁に選択されるようにその選択率が設定されて特別結果態様の成立に対する信頼性が高いリーチ表示態様など、各リーチ表示態様毎にその信頼性が設定されている。

【0008】

また、最近のパチンコ遊技機では、前記特別結果態様が特定の図柄による特定の大当たり結果（特定の特別結果態様（例えば、「5, 5, 5」、「7, 7, 7」・・・等の奇数図柄によるぞろ目数字の何れか））として成立した場合には、通常付与される遊技価値の他に付加遊技価値を付与するようにしたものも考えられている。即ち、通常の特別結果態様（例えば、「6, 6, 6」等の偶数図柄によるぞろ目数字）が成立した場合には通常の遊技価値の付与として前記特別遊技状態のみが発生し、特定の特別結果態様が成立した場合には、特別遊技状態の発生その他、付加遊技価値の付与として、例えば特別遊技状態の終了後に次の特別遊技状態の発生を容易にした特定遊技状態を発生させるようにしたものも考えられている。

10

【0009】

前記特定遊技状態としては、例えば、特別遊技状態の終了後に変動表示ゲームにおいて特別結果態様が成立する確率を高めた確率変動状態や、特別遊技状態の終了後に始動入賞口へ遊技球が入賞し易いようにした始動入賞容易化状態などがある。

なお、特定遊技状態は、次の特別遊技状態の発生により終了することとなるが、次の特別遊技状態が、再度、特定の特別結果態様で発生した場合には、特定遊技状態が再度繰り返して発生する。

20

【0010】

更に、特別結果態様が形成された場合において、一旦表示された特別結果態様を形成する各図柄を各々再変動表示させた後、異なる種類の特別結果態様を形成する図柄に変化させるような特別結果態様の再抽選機能を備えたものも多い。このように、変動表示ゲームで一旦通常の特別結果態様が形成された場合でも、その後それらの図柄が再変動表示されて特定の特別結果態様に変化する可能性を持たせることで、特定の特別結果態様の成立に対する遊技者の期待感を変動表示ゲームが完全に終了するまで引き延ばせるようにしている。また、リーチ状態が発生した時点で、リーチ表示結果態様が通常の特別結果態様を成立させる図柄で形成された場合でも、特定の特別結果態様がその後成立する可能性を残して、期待感が低下するのを防止している。

30

【0011】

【発明が解決しようとする課題】

ところで、前記特定遊技状態が発生した場合には、次の特別遊技状態の発生がほぼ約束されたものとなるため、特別遊技状態が発生するか否かよりも、特別結果態様（大当たり結果）がどの種類で成立するか（特定遊技状態を再度発生させる特定の特別結果態様（特定の特別結果態様）となるか）に、遊技者の興味が集中するようになる。したがって、遊技者の興味は、遊技状態に応じて変化するものとなり、通常時（特定遊技状態以外の時という意味）には、変動表示ゲームが特別結果態様になるか否かに集中し、特定遊技状態時には、変動表示ゲームが特定の特別結果態様になるか否かに集中するようになっている。

40

【0012】

しかしながら、従来のパチンコ遊技機においては、通常時と特定遊技状態時とで、別々のリーチ表示態様の選択制御がなされたり、異なるリーチ表示態様の種類が設定される等のことはなく、固定的なリーチに関する制御を行うようになっていた。即ち、リーチに関する制御は通常時に最も遊技者が楽しめるように設定されているが、この制御を特定遊技状態時にも行うように構成されていた。

【0013】

したがって、特定遊技状態中においては、十分に遊技者の期待感を高めることができないといった問題点があった。例えば、通常の特別結果態様を成立し得るリーチ表示態様（「6, -, 6」など）でリーチ状態が発生した場合等では、通常時には遊技者の期待感を高

50

めることとなるが、特定遊技状態においては、そのリーチ態様から特別表示態様が成立すると特定遊技状態が終了してしまう（繰り返されない）ため、リーチ状態が発生した時点で遊技者の期待感を低下させることとなる。

【0014】

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、特定遊技状態中に、特定の大当り結果以外の大当り結果を一旦導出させたり、特定の大当り結果以外の大当り結果を導出し得るリーチ表示態様が発生させた場合でも、遊技者の特定遊技状態の発生に対する期待感を継続させることができ、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0015】

【課題を解決するための手段】

前記課題を解決するため、

請求項1記載の発明は、

遊技の進行を制御するメイン制御装置と、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、該メイン制御装置とは別個に設けられ該メイン制御装置からの表示制御信号に基づき前記変動表示装置に変動表示ゲームを表示させるサブ制御装置と、を備え、前記変動表示ゲームの結果が大当り結果となった場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態が発生させ、前記大当り結果が特定の大当り結果であった場合には前記特別遊技状態の終了後、変動表示ゲームに関わる制御が遊技者にとって有利に変更される特定遊技状態が発生するように構成された遊技機において、

前記メイン制御装置は、

予め決定されている変動表示ゲームの結果に関連して複数のリーチ表示態様のうちの何れかのリーチ表示態様を選択するとともに、相対的に実行時間の短い第1のリーチ表示態様と、相対的に実行時間の長い第2のリーチ表示態様とを選択可能な第1のリーチ表示態様選択手段を備え、

前記サブ制御装置は、

前記メイン制御装置から変動表示ゲームの結果が外れで前記第2のリーチ表示態様を特定可能な表示制御信号を受信した場合に、該第2のリーチ表示態様に代えて一旦特定の大当り結果以外の大当り結果を導出させた後、外れ結果に変更する特定外れリーチ表示態様を選択可能な第2のリーチ表示態様選択手段と、

前記第2のリーチ表示態様選択手段が特定外れリーチ表示態様を選択した場合に変動表示ゲームを該特定外れリーチ表示態様で制御する特定外れリーチ表示制御手段と、

を備え、

前記特定外れリーチ表示制御手段は、前記第2のリーチ表示態様の実行時間内において前記第1のリーチ表示態様を実行して、一旦特定の大当り結果以外の大当り結果を導出させた後の残り時間で、当該特定の大当り結果以外の大当り結果を外れ結果に変更することで前記特定外れリーチ表示態様の制御を行うものとし、

前記第1のリーチ表示態様選択手段は、前記特定遊技状態の発生に基づき、前記第2のリーチ表示態様の選択確率を高めるものとし、

前記第2のリーチ表示態様選択手段は、前記特定外れリーチ表示態様を、前記特定遊技状態の発生中にのみ選択するとともに、前記特定遊技状態の発生中における変動表示ゲームの実行回数が所定値以上となった場合に、該特定外れリーチ表示態様の選択を禁止する特定外れリーチ表示態様禁止手段を含んでいることを特徴としている。

【0016】

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、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の表示装置などの単体の装置であっても、また、これら装置の組み合わせでも良く、本発明を実施しうる程度に表示状態を変化可能であればよい。

10

20

30

40

50

「識別情報」には、数字、文字、記号及びキャラクタ、並びに色彩など、視覚により識別可能な識別図柄（識別標識）等が含まれる。

【0017】

また、「変動表示ゲーム」とは、例えば、複数の図柄（識別情報）から構成される図柄列を、変動表示装置に形成された、複数の変動表示部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、各変動表示部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表示結果を導出するものが挙げられる。

変動表示ゲームの結果が「大当たり結果」となるとは、例えば、複数の図柄が「2, 2, 2」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

10

である。さらに、変動表示ゲームの結果が「特定の大当たり結果」となるとは、大当たり結果のうち、特定の条件を満たしている場合、例えば、複数の図柄がぞろ目のうち「3, 3, 3」や「7, 7, 7」などの奇数図柄の組み合わせ状態で停止することを指す。

【0018】

またさらに、「特別遊技状態」とは、多数の遊技媒体を獲得し易い遊技状態をいい、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。）を開放した状態、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。

「特定遊技状態」において「変動表示ゲームに関わる制御が遊技者にとって有利に変更される」例としては、変動表示ゲームの結果が大当たり結果となる確率が通常時よりも高確率に変更されるもの、変動表示ゲームを始動させる始動入賞が容易な状態に変更されるもの（普図時短、普図確変などを含む）等が挙げられる。

20

「リーチ表示態様」とは、通常の変動表示ゲームとは、実行時間、変動表示態様、図柄の表示態様、装飾表示態様等を異ならせた変動表示ゲームの表示態様をいう。ここでは、リーチ表示態様には、一部の変動表示部のみでリーチ変動表示が行われている状態と、大当たり結果が導出された後にその大当たり結果を維持した状態で全ての変動表示部で変動表示が行われる再抽選状態と、を含む。

「変動表示ゲームの実行に関連してリーチ条件が成立」するとは、変動表示ゲームを始動させる始動入賞時、変動表示ゲームの開始時、第1図柄（最初に変動停止する識別情報）停止時、第2図柄（2番目に変動停止する識別情報）停止時等の「変動表示ゲームの実行

30

【0019】

この請求項1記載の発明によれば、特定遊技状態の発生中においては、第2のリーチ表示態様選択手段により、特定外れリーチ表示態様が選択されると、特定外れリーチ表示制御手段の制御により一旦特定の大当たり結果以外の大当たり結果を導出させた後、特定の大当たり結果以外の大当たり結果を外れ結果に変更されることとなる。したがって、特定の大当たり結果以外の大当たり結果が導出された場合でも、その時点で特定の大当たり結果に対する期待感がなくなることを防止できる。また、特定の大当たり結果以外の大当たり結果を導出することとなるリーチ状態が発生しても、特定外れリーチ表示態様が存在することにより、その時点で期待感が低下してしまうのを防止できる。また、特定外れリーチ表示態様を特定遊技状態の発生中のみ限定することで、通常時（特定遊技状態以外の遊技状態）でのトラブルも防止できる（通常時にこのようなリーチ表示態様を行うと、大当たりしたのに外れてしまうと怒り出す遊技者もいる）。

40

また、遊技の進行を制御するメイン制御装置と、該メイン制御装置とは別個に設けられ該メイン制御装置からの表示制御信号に基づき前記変動表示装置に変動表示ゲームを表示させるサブ制御装置と、を備え、リーチ表示態様選択手段は、前記メイン制御装置に備えられる第1のリーチ表示態様選択手段と、前記サブ制御装置に備えられるとともに前記特定外れリーチ表示態様を選択可能な第2のリーチ表示態様選択手段と、から構成され、前

50

記第2のリーチ表示態様選択手段は、前記特定遊技状態の発生中においては、前記第1のリーチ表示態様選択手段が選択した所定のリーチ表示態様を特定可能な表示制御信号の受信に基づき、該所定のリーチ表示態様に代えて前記特定外れリーチ表示態様を選択するので、特定外れリーチ表示態様に関する制御をサブ制御装置のみで実現することができ、メイン制御装置の処理負担を軽減することができ、その分通常時のリーチ表示態様に関する制御を充実化することができる。

また、前記第1のリーチ表示態様選択手段は、相対的に実行時間の短い第1のリーチ表示態様と、相対的に実行時間の長い第2のリーチ表示態様と、を選択可能に構成され、前記第2のリーチ表示態様選択手段は、前記第2のリーチ表示態様を特定可能な表示制御信号を受信した場合に、前記特定外れリーチ表示態様を選択するものとし、前記特定外れリーチ表示制御手段は、前記第2のリーチ表示態様の実行時間内において前記第1のリーチ表示態様を含む前記特定外れリーチ表示態様で変動表示ゲームの制御を行うので、メイン制御装置からの時間が指定されたリーチ表示態様に対して、その指定された時間内で特定外れリーチ表示態様を効率よく実行することができる。即ち、第2のリーチ表示態様の実行時間内において、第1のリーチ表示態様を実行することにより、所定の余り時間が生じるがこの余り時間内で、一旦特定の大当たり結果以外の大当たり結果を導出させた後、外れ結果に変更するといった特定外れリーチ表示態様の特徴的な表示態様を実行することができ、メイン制御装置から指定された時間内で何ら不自然なく特定外れリーチ表示態様を実行することができる。

また、前記特定外れリーチ表示態様禁止手段は、前記特定遊技状態の発生中における変動表示ゲームの実行回数が所定値以上となった場合に、前記特定外れリーチ表示態様の選択を禁止することとなる。これにより、例えば、特定遊技状態が発生して次の特別遊技状態がほぼ約束されたにもかかわらず、長期間次の特別遊技状態が発生しないようなときに、遊技者がイライラすることが少なくないが、この状態で特定外れリーチ表示態様を実行してしまうと、遊技者のイライラ感を更に高めてしまう虞があるので、このようなことを防止できる。

さらに、前記第1のリーチ表示態様選択手段は、前記特定遊技状態の発生に基づき、前記第2のリーチ表示態様の選択確率を高めることにより、通常時には第2のリーチ表示態様が導出されると大当たり結果となる信頼度が高くなっているのに対し、確変時には第2のリーチ表示態様が導出されても外れ結果となる確率が高くなり、当該第2のリーチ表示態様の信頼度が低くなって、遊技状態によってリーチ表示態様の信頼度が変化することになり、遊技者を飽きさせない興趣性の高い遊技機とすることができる。

【0020】

請求項2記載の発明は、

遊技の進行を制御するメイン制御装置と、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、該メイン制御装置とは別個に設けられ該メイン制御装置からの表示制御信号に基づき前記変動表示装置に変動表示ゲームを表示させるサブ制御装置と、を備え、前記変動表示ゲームの結果が大当たり結果となった場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させ、前記大当たり結果が特定の大当たり結果であった場合には前記特別遊技状態の終了後、変動表示ゲームに関わる制御が遊技者にとって有利に変更される特定遊技状態を発生するように構成された遊技機において、

前記メイン制御装置は、

予め決定されている変動表示ゲームの結果に関連して複数のリーチ表示態様のうちの何れかのリーチ表示態様を選択するとともに、相対的に実行時間の短い第1のリーチ表示態様と、相対的に実行時間の長い第2のリーチ表示態様とを選択可能な第1のリーチ表示態様選択手段を備え、

前記サブ制御装置は、

前記メイン制御装置から変動表示ゲームの結果が外れで前記第2のリーチ表示態様を特定可能な表示制御信号を受信した場合に、該第2のリーチ表示態様に代えて一旦特定の大当たり結果以外の大当たり結果を導出させた後、外れ結果に変更する特定外れリーチ表示態様

10

20

30

40

50

を選択可能な第2のリーチ表示態様選択手段と、

前記第2のリーチ表示態様選択手段が特定外れリーチ表示態様を選択した場合に変動表示ゲームを該特定外れリーチ表示態様で制御する特定外れリーチ表示制御手段と、
を備え、

前記特定外れリーチ表示制御手段は、前記第2のリーチ表示態様の実行時間内において前記第1のリーチ表示態様を実行して、一旦特定の大当たり結果以外の大当たり結果を導出させた後の残り時間で、当該特定の大当たり結果以外の大当たり結果を外れ結果に変更することで前記特定外れリーチ表示態様の制御を行うものとし、

前記第1のリーチ表示態様選択手段は、前記特定遊技状態の発生に基づき、前記第2のリーチ表示態様の選択確率を高めるものとし、

当該遊技機は、時刻を監視する時刻監視手段を備え、

前記第2のリーチ表示態様選択手段は、前記特定外れリーチ表示態様を、前記特定遊技状態の発生中にのみ選択するとともに、前記時刻監視手段が特定期間内の時刻と判定したことに基づき、前記特定外れリーチ表示態様の選択を禁止する特定外れリーチ表示態様禁止手段を含んでいることを特徴としている。

10

【0021】

この請求項2記載の発明によれば、当該遊技機は、時刻を監視する時刻監視手段を備え、前記特定外れリーチ表示態様禁止手段は、前記時刻監視手段が特定期間内の時刻と判定したことに基づき、前記特定外れリーチ表示態様の選択を禁止することとなる。したがって、例えば、閉店の時刻に近づいた状態では、特定遊技状態が終了する前に閉店を迎えてしまうと遊技者に不利となるため、遊技者は特別結果態様の種類を問わず、次の特別遊技状態の発生を期待することとなるが、この状態で特定外れリーチ表示態様を発生させてしまうと、遊技者のイライラ感を高めてしまう虞があるので、このようなことを防止できる。

20

【0025】

ここで、「時刻監視手段」としては、時計機能を有する時計手段である場合と、電源投入（例えば、遊技店の開店時刻に電源投入）からの時間を計時することで時刻を監視する計時手段である場合が考えられる。

「特定期間」とは、例えば、遊技店の閉店前の所定時間を指す。

【0027】

請求項3記載の発明は、

請求項1または請求項2に記載の遊技機において、

前記リーチ表示態様は、

前記変動表示装置における複数の変動表示部のうちの所定の変動表示部にリーチ表示結果を導出表示させた後に未だ識別情報が未導出の変動表示部においてリーチ変動表示を行う通常リーチ変動表示態様と、

一旦大当たり結果を導出させた後、該大当たり結果の種類を変更可能に全ての変動表示部においてリーチ変動表示を行う再抽選変動表示態様と、

を含み、

前記特定外れリーチ表示制御手段は、前記再抽選変動表示態様を含ませて前記特定外れリーチ表示態様を制御するものとし、前記再抽選変動表示態様の実行の後、外れ結果に変更することを特徴としている。

40

【0028】

ここで、「リーチ変動表示」とは、例えば、各識別情報が認識できる程度の更新速度で制御される変動表示をいう。

【0029】

この請求項3記載の発明によれば、前記リーチ表示態様は、前記変動表示装置における複数の変動表示部のうちの所定の変動表示部にリーチ表示結果を導出表示させた後に未だ識別情報が未導出の変動表示部においてリーチ変動表示を行う通常リーチ変動表示態様と、一旦大当たり結果を導出させた後、該大当たり結果の種類を変更可能に全ての変動表示部に

50

においてリーチ変動表示を行う再抽選変動表示態様と、を含み、前記特定外れリーチ表示制御手段は、前記再抽選変動表示態様を含ませて前記特定外れリーチ表示態様を制御するものとし、前記再抽選変動表示態様の実行の後、外れ結果に変更するので、何ら違和感なく効率よく特定外れリーチ表示態様を実行することができる。

また、表現上、特定外れリーチ表示態様で制御されていることを最後まで分からなくすることができるので、遊技者に意外性を与えることができ、特定の大当たり結果に対する期待感を引き延ばすことができる。

さらに、特定外れリーチ表示態様で制御、すなわち、外れ結果となる変動表示ゲームを実行する際にも、再抽選変動表示態様が発生することとなり、遊技者の特定の大当たり結果に對する期待感を高めることができる。

10

【0034】

【発明の実施の形態】

以下、この発明に係る実施の形態について、図面を参照しながら説明する。

【0035】

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。

【0036】

この遊技盤1のガイドレール2で囲まれた遊技領域1aでは、発射装置71(図2)によって発射された遊技球が流下するようになっている。また、前記遊技領域1aには、遊技球の通過により普通変動表示ゲームの始動条件を付与する普図始動ゲート6, 6、普通変動表示ゲームを表示する普通図柄(普図)表示装置7、普通図柄表示装置7での普通変動表示ゲームの結果如何によって開閉部材9a, 9aを開(遊技者にとって有利な開状態)閉(遊技者にとって不利な閉状態)させる始動入賞口(特図始動入賞口)を兼ねた普通変動入賞装置9、始動入賞口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲーム(ここでは特別変動表示ゲーム)を表示する変動表示装置としての特別図柄(特図)表示装置4、特別図柄表示装置4での特別変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口5bを閉じた状態(遊技者にとって不利な閉状態)から開放状態(遊技者にとって有利な開状態)に変換するサイクル遊技を行う特別変動入賞装置5、一般入賞口8, …、サイドランプ12, 12、風車と呼ばれる打球方向変換部材14, …、多数の障害釘(図示省略)などが配設されている。また、遊技領域1aの最下端部中央にはアウト球を回収するためのアウト穴13が設けら

20

30

【0037】

普通図柄表示装置(普通図柄表示器)7は、例えば、7セグメント型のLEDなどによって構成され、複数の普通図柄(例えば、図柄、数字、記号などの識別情報)を変動表示させる普通変動表示ゲームを行うことが可能となっている。ここでは、前記普通図柄表示装置7は、特別変動入賞装置5の開閉扉5aの左側に設けられている。また、前記特別変動入賞装置5の開閉扉5aの右側には、普図始動ゲート6, 6を遊技球が通過(普図の始動入賞)して普通変動表示ゲームが未処理となっている未処理回数(始動記憶数)を表示する普図始動記憶表示器(普図記憶表示器)6aが配設されている。なお、ここでは、普図の始動記憶の上限数は4個となっており、普図始動記憶表示器6aは4個のLEDで構成

40

【0038】

普通変動入賞装置9は、この実施の形態では変動表示装置(特別図柄表示装置)4の下方の遊技領域1aに配設されており、左右一対の開閉部材9a, 9aを具備している。この開閉部材9a, 9aは、普段は遊技球が1個流入可能な程度の間隔で閉じた状態(遊技者にとって不利な閉状態)を保持しているが、普通図柄表示装置7における普通変動表示ゲームの結果として所定の結果態様(例えば、「7」等の当り結果態様)が表示された場合には、普通図柄の当りとなって、普電用ソレノイド6c(図2)の駆動により逆「八」の字状に開いて普通変動入賞装置9に遊技球が流入し易い状態(遊技者にとって有利な開状態)に変換されるようになっている。

50

【0039】

この実施の形態の普通変動入賞装置9は、遊技球の流入（入賞）に基づき前記特別変動表示ゲームの始動条件を付与する始動入賞口（特図の始動入賞口）も兼ね、その内部（入賞領域）に特図始動センサ9b（図2）を備えている。また、前記普通始動ゲート6内には、該普通始動ゲート6を通過した遊技球を検出するための普通始動センサ6b（図2）が設けられている。

【0040】

変動表示装置（特別図柄表示装置）4は、例えば、液晶表示装置（LCD：Liquid Crystal Display）からなる表示部4aを備えている。前記表示部4aは、その表示状態が変化可能となっており、ここでは、前記普通変動入賞装置（始動入賞口）9への遊技球の入賞に基づき、複数の特別図柄（例えば、図柄、数字、記号などの識別情報）を変動表示可能となっている。また、前記表示部4aには複数の変動表示部4c、4d、4e（図5）を有し、該変動表示部の各々に一連の図柄を順次変動表示させた後に停止させた結果が大当たり結果（特別結果態様）となった場合に特別の遊技価値の付与として大当たり遊技状態（特別遊技状態）の発生に関わる変動表示ゲーム（特別変動表示ゲーム）の表示が可能となっている。なお、大当たり結果とは、例えば、各変動表示部の表示結果が、「1, 1, 1」、「2, 2, 2」・・・等のぞろ目図柄の何れかとなる場合が挙げられる。

【0041】

また、この実施の形態では、既に特別変動表示ゲームが行われている間や特別遊技状態が発生している間等の直ちに次の特別変動表示ゲームを開始させることができない状態中に始動入賞口を兼ねた普通変動入賞装置9へ遊技球が入賞した場合には、次の特別変動表示ゲームが実行可能な状態となるまで、始動記憶手段（ここでは、遊技制御装置20のRAM21bが相当する）が、前記普通変動入賞装置9への遊技球の入賞によって発生した特別変動表示ゲームを実行（開始）させるための権利を、始動記憶として記憶することが可能となっている。

なお、この実施の形態の普通変動入賞装置9は、遊技球を遊技盤1の裏側に流入させるタイプの始動入賞口であって、その内部（入賞領域）に特図始動センサ9b（図2）を備えており、当該特図始動センサ9bで遊技球の入賞を検出している。

また、ここでは、前記始動記憶は所定の上限数の範囲内で記憶可能となっており、前記した直ちに次の特別変動表示ゲームを開始させることができない状態中、普通変動入賞装置9に上限数より多く遊技球が入賞しても始動記憶数は上限数より多くなならないようにされている。

【0042】

そして、特別図柄表示装置4の下部には、普通変動入賞装置9に遊技球が入賞して特別変動表示ゲームが未処理となっている未処理回数（特図始動記憶数）を点灯表示する特図始動記憶表示器（特図記憶表示器）4bが設けられている。なお、この実施の形態では、始動記憶の上限数は4個となっており、始動記憶表示器4bは4個のLEDで構成されている。そして、始動記憶が1増加する毎に1のLEDが点灯表示され、始動記憶が1消化される毎に1のLEDが消灯するようになっている。

【0043】

さらに、この実施の形態では、前記大当たり結果が特定の大当たり結果であった場合に前記特別遊技状態の終了後、変動表示ゲームに関わる制御が遊技者にとって有利に変更される特定遊技状態を発生する特定遊技状態発生手段（ここでは遊技制御装置20が相当する）を備えている。大当たり結果が特定の大当たり結果となるとは、例えば、特別変動表示ゲームの表示結果が複数種類の特別結果態様（ぞろ目等）のうちの何れか1つとなる場合において、さらに当該特別結果態様が予め定められた一部の特別結果態様（ここでは、奇数図柄のぞろ目）である場合等が挙げられる。

【0044】

特定遊技状態としては、例えば、特別遊技状態（大当たり遊技状態）の終了後に、普通変動入賞装置9の開閉部材9a、9aが開状態に変換する機会を増加させたり（例えば、一の

10

20

30

40

50

変換機会（例えば、普通変動表示ゲームにおいて普通図柄の当りが1回導出されたとき）における開状態への変換回数を1回から3回に増加させる）、或いは、開閉部材9a, 9aが開状態に変換する期間を長くする（例えば、0.5秒から5秒に変更する）ことで、始動入賞口としての普通変動入賞装置9へ遊技球が入賞し易いようにした始動入賞容易化状態を発生させるようにしたものがある。また、特別遊技状態の発生確率を通常時よりも高めた（例えば、1/300から1/50に確率が上がる）特図確率変動状態、普図の当りの発生確率を通常時よりも高めた（例えば、1/10から9/10に確率が上がる）普図確率変動状態、普通変動表示ゲームの変動時間が通常時よりも短縮される（例えば、30秒から5秒に短縮される）ことで単位時間当たりには普通変動入賞装置が開状態に開放される機会を増加させた普図時短状態等がある。なお、特定遊技状態としては、前記した複数の状態の何れかを組み合わせても良い。また、特定遊技状態には、特別変動表示ゲームの実行回数や時間等で期限設定がされているパターンと、特別遊技状態が所定回数（例えば1回）発生するまで続けられるパターンの双方が含まれる。

10

【0045】

特別変動入賞装置5はアタッカー形式の開閉扉（可動部材）5aによって開閉される大入賞口5bを備えている。また、開閉扉5aは、可動部材用ソレノイド5e（図2）の駆動により、その上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっている。そして、前記普通変動入賞装置9への遊技球の入賞に基づいて行われる、特別図柄表示装置4の表示部4aにおける特別変動表示ゲームの表示結果（特別図柄表示装置4の表示部4aの各変動表示部4c, 4d, 4e（図5）における特別図柄の停止態様）が予め定められた大当り結果（例えば、特別図柄が「6, 6, 6」のぞろ目等の特定の組合せ態様（特別結果態様）となること）となつて大当り遊技状態（特別遊技状態）が発生した場合に、大入賞口5bを閉じた状態（遊技者にとって不利な閉状態）から多数の遊技球を獲得し易い開放状態（遊技者にとって有利な開状態）に変換するサイクル遊技が行われるようになっている。

20

【0046】

この大入賞口5bの内部（入賞領域）には、該大入賞口5bに入った遊技球のうち一般入賞領域に流入した遊技球を検出するための一般入賞口センサ（カウントセンサ）5c（図2）と、大入賞口5bに入った遊技球のうち特別入賞口（V入賞領域、継続入賞領域ともいう）に流入した遊技球を検出するための特別入賞口センサ（継続センサ）5d（図2）

30

、及び特別入賞口に遊技球が流入した後は遊技球を前記特別入賞口に流入させないようにして特別入賞口への遊技球の入賞率を調整する入賞率調整用ソレノイド5f等が配設されている。

【0047】

図2は、このパチンコ遊技機に設置されたメイン制御装置（ここでは遊技制御装置）20、サブ制御装置（ここでは演出制御装置）40と他の制御装置の主要制御ブロック図である。

【0048】

図2に示すように、パチンコ遊技機は、遊技の進行に関する統括的な制御を行うメイン制御装置（ここでは遊技制御装置）20と、該メイン制御装置20とは別個に設けられ該メイン制御装置20からの表示制御信号に基づき前記変動表示装置4に変動表示ゲームを表示させるサブ制御装置（ここでは演出制御装置）40等を備えている。この実施の形態では、図4に示すように、前記メイン制御装置（遊技制御装置）20は、前記サブ制御装置（演出制御装置）40と共に、本発明のリーチ表示制御手段100、リーチ表示態様選択手段110等として機能するようになっている。また、前記メイン制御装置（遊技制御装置）20は、本発明の第1のリーチ表示態様選択手段24等として機能するようになっている。さらに、前記サブ制御装置（演出制御装置）40は、本発明の第2のリーチ表示態様選択手段41、特定外れリーチ表示制御手段43、特定外れリーチ表示態様禁止手段4

40

50

2、時刻監視手段（図示省略）等として機能するようになっている。

【0049】

遊技制御装置20は、内部にCPU（Central Processing Unit）21a、RAM（Random Access Memory）21b及びROM（Read Only Memory）21cを備えた遊技用マイクロコンピュータ21、入出力I/F23、発振器22等により構成されて、遊技の進行等、遊技に関する統括的な制御を行うものである。

【0050】

CPU21aは、制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特別変動表示ゲーム（変動表示ゲーム）や普通変動表示ゲームのゲーム内容決定に関与する各種乱数値なども生成している。

10

RAM21bは、普通変動入賞装置9内に設けられた特図始動センサ9bのオン信号の記憶（特図始動記憶）及び普図始動ゲート6,6に設けられた普図始動センサ6b,6bのオン信号の記憶（普図始動記憶）の記憶領域、CPU21a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、CPU21aの作業領域を備えている。

ROM21c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、特別変動表示ゲーム（変動表示ゲーム）や普通変動表示ゲームのゲーム内容を決定するための各種判定値などが書き込まれている。

【0051】

また、入出力I/F23は、入力I/F及び出力I/Fで構成されている。

20

前記入力I/F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9b、普図始動センサ6b,6b、特別入賞口センサ5d、一般入賞口センサ5c、入賞口センサ8a、...、発射制御装置70、排出制御装置30のセンサ部などが接続され、それら各センサから出力される検出信号が入力I/Fを介してCPU21aに出力されるようになっている。

【0052】

一方、出力I/Fには、CPU21aから出力される各種の制御信号が入力され、それら制御信号は、出力I/Fから、図示しない出力ポート及びドライバーを介して、普通図柄表示器（普通図柄表示装置）7、普電用ソレノイド6c、普図記憶表示器（普図始動記憶表示器）6a、特図記憶表示器（特図始動記憶表示器）4b、可動部材用ソレノイド5e

30

、入賞率調整用ソレノイド5f、排出制御装置30、演出制御装置40、外部出力端子81などに出力されている。

なお、この実施の形態では、サブ制御装置としての演出制御装置40に、表示制御手段、装飾制御手段及び音制御手段の各機能手段を備えており、各種演出を統括して制御するようになっている。

また、演出制御装置の代りに、表示制御装置、装飾制御装置及び音制御装置の各制御装置を別々に備えている場合もある。このときには、遊技制御装置から表示制御装置を介して、装飾制御装置及び音制御装置を制御するように構成されていると、遊技制御装置の負担を少なくすることができるため、好ましい。

【0053】

40

前記排出制御装置30は、遊技制御装置20のCPU21aから出力される賞球制御指令やカードユニット（図示省略）等から出力される貸球制御指令に基づいて、球排出ユニット（図示省略）から所要数の遊技球（賞球、貸球）を排出させる制御を行うものである。また、排出制御装置30は、排出された遊技球数を所定のセンサ部で計数して、遊技制御装置20側に出力する制御も行うようになっている。

【0054】

前記演出制御装置40の装飾制御手段は、遊技制御装置20から出力される装飾制御指令に基づいて、各種装飾ランプ・LED51（例えば、サイドランプ12）の発光状態を制御するものである。

また、前記演出制御装置40の音制御手段は、遊技制御装置20から出力される音制御指

50

令に基づいて、スピーカ 61 から出力される効果音や音声の制御を行うものである。

さらに、前記発射制御装置 70 は、遊技機前面に設けられた操作ハンドル（図示省略）の操作に基づき遊技球を遊技領域 1a に向けて発射させる発射装置 71 の発射制御を行うものである。

またさらに、外部出力端子 81 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。

【0055】

この遊技制御装置 20 の CPU 21a は、例えば、特図始動センサ 9b や普図始動センサ 6b、6b からの検出信号（始動信号）の入力等に基づき、RAM 21b に記憶されている乱数値を抽出し、該抽出した乱数値と、予め ROM 21c に記憶されている判定値との比較により、遊技者に対して付与する遊技価値（例えば、特図の大当たりなど）を決定する。

10

また、該決定に基づいて、演出制御装置 40 に表示制御信号を送信するようになっており、当該表示制御信号に基づき、演出制御装置 40 のうち表示に関する制御を行う表示制御手段が、変動表示装置 4 に変動表示ゲームを行わせたり、演出制御装置 40 のうち音に関する制御を行う音制御手段が、スピーカ 61 より出力される効果音を制御したり、演出制御装置 40 のうち装飾に関する制御を行う装飾制御手段が、サイドランプ 12、12 等の各種装飾ランプ・LED 51 の点灯・点滅状態を制御したりする。

さらに、遊技制御装置 20 の CPU 21a は、入賞口スイッチ 8a、...、特図始動センサ 9b、カウントスイッチ 5c から入賞球の検出信号が入力された場合に、それら検出信号に基づいて、排出制御装置 30 に賞球データを送って所要数の賞球を排出させる制御も行う。

20

【0056】

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、演出制御装置 40 にその旨の表示制御信号を送り、当該表示制御信号に基づき演出制御装置 40 が、変動表示装置 4 に表示させる変動表示ゲームを特別の識別情報の組み合わせ態様（例えば、「7, 7, 7」などの特別結果態様）で停止させることにより、大当たり遊技状態と呼ばれる特別遊技状態を発生させる。

この特別遊技状態は、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 中の特別入賞口の特別入賞口センサ 5d に検出されることを条件に所定ラウンド（例えば、15 ラウンド）まで継続される遊技状態である。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、特別入賞口センサ 5d 及び一般入賞口センサ 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。

30

このように、このパチンコ遊技機においては、特別図柄表示装置（変動表示装置）4 に表示される、複数の識別情報による変動表示ゲームの結果が、予め定められた特別結果態様となることに関連して、所定の遊技価値の付与として遊技者に有利な特別遊技状態が発生可能となり、賞球の大量獲得の機会などが与えられるようになっている。

40

【0057】

演出制御装置 40 の表示制御手段は、遊技制御装置 20 からの指令に基づき特別図柄表示装置（変動表示装置）4 の表示部 4a の表示制御を行うものであり、CPU（Central Processing Unit）、ROM（Read Only Memory）、RAM（Random Access Memory）及び DMA C（Direct Memory Access Controller）、発振器、VDC（Video Digital Controller）、フォント ROM、VDC 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、インターフェイスなどを備えている。

【0058】

CPU 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 20 とインターフェイスを介して接続され、遊技制御装置 20 の制御下、特別図柄

50

表示装置 4 の表示制御を行っている。その制御データは発振器からのパルスに同期させて V D C に送られる。

R O M には、特別図柄表示装置 4 の表示制御を行うための表示制御プログラムや表示制御データ等が書き込まれている。

R A M は、各種データを一時的に記憶する記憶領域と C P U の作業領域などを備えている。

D M A C 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（指令）に対し、C P U とのアクセスなしで直接各メモリーや V D C 等の間で表示制御データのやり取りを行っている。

【 0 0 5 9 】

フォント R O M には、特別変動表示ゲーム用の図柄の表示データ、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。

V D C の内部には、スプライト R A M 、パレット R A M 、 V - R A M 等が備えられていて、次のような画像データ制御を行っている。

即ち、V D C は、C P U からの指令信号を受けて、フォント R O M から特別図柄や背景画像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 R A M で行い、次いでスプライト R A M にて特別図柄やキャラクタ等の画像編集を行う。

この編集された画像データ信号は 補正回路で補正された後、V _ S Y N C や H _ S Y N C と同期させて特別図柄表示装置 4 に送信され、この特別図柄表示装置 4 の表示部 4 a において表示される。

【 0 0 6 0 】

なお、遊技制御装置 2 0 を始めとするこれら各制御装置は、電源供給装置 9 0 から電源を供給されている。また、電源供給装置 9 0 内には、前記電源供給装置 9 0 からの通常の電源供給がストップした際に作動するバックアップ電源 9 1 が備えられている。

【 0 0 6 1 】

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（メイン制御装置）2 0 と演出制御装置（サブ制御装置）4 0 とにより、例えば、次のような遊技制御が行われる。

【 0 0 6 2 】

まず、当該パチンコ遊技機に電源が投入されると、図 3 に示すように、客待ちの状態（ステップ S 0 ）となる。

この客待ちの状態では、変動表示装置 4 の表示部 4 a において、例えば、客寄せ用のデモンストレーション表示等が行われていたり、左右に並んだ通常の変動表示部 4 c , 4 d , 4 e （図 5 ）の各々に特別図柄が停止状態で表示されていたりする。

【 0 0 6 3 】

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 （特図始動入賞口）に入賞すると、変動状態（ステップ S 1 ）に遷移する。

即ち、遊技制御装置 2 0 の C P U 2 1 a では、普通変動入賞装置 9 内部の特図始動センサ 9 b から出力される検出信号に基づいて、その時点で R A M 2 1 b に記憶されている特図に関する各種乱数値（所定周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 R O M 2 1 c に記憶されている特図に関する各種判定値との比較により、特図の変動表示ゲームの内容（例えば、特別遊技状態（大当たり状態）を発生させるか否か、変動表示部 4 c , 4 d , 4 e の各々に本停止させる特別図柄を何れとするかなど）を決定すると共に、この決定に基づいて、演出制御装置 4 0 に表示制御情報（表示制御信号）を出力する。

【 0 0 6 4 】

このとき出力される表示制御情報には、変動表示ゲームの開始指示データ（変動開始コマンド）、変動表示ゲームの終了指示データ（変動停止コマンド）、変動表示部 4 c , 4 d

10

20

30

40

50

、4 eの各々に本停止させる特別図柄のデータ、変動パターンデータ（変動パターンコマンド）等が含まれており、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（通常変動、リーチ有り、リーチの種類（リーチ表示態様の種類）、再抽選有り、予告有りなど）が指定されるようになっている。

【0065】

演出制御装置40は、遊技制御装置20から上記表示制御情報を受け取ると、該表示制御情報に基づいて画像データを編集し、この編集した画像データを変動表示装置4に送って、変動表示装置4における表示部4aに設定された変動表示部4c、4d、4eの各々に、一連の特別図柄を順次変動表示させた後に停止させる特図の変動表示ゲームの表示を行わせる。具体的には、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、所定の変動パターン（通常変動、リーチ有り、リーチの種類、再変動有り、予告有り、再抽選有りなど）で所定時間、設定された各変動表示部の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各変動表示部に仮停止（揺れている状態で停止）させる。

10

【0066】

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（終了指示データ）を演出制御装置40に出力する。演出制御装置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、変動表示部の各々で仮停止されている特別図柄を本停止させる表示制御を行う。

【0067】

このとき、例えば、遊技制御装置20において、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、各変動表示部における特別図柄の停止態様がハズレの組合せ態様となって、すなわち変動表示ゲームの表示結果がハズレ結果態様（外れ結果）となって、当該変動表示ゲームが終了となる。その後、特図始動記憶がない場合には、客待ちの状態（ステップS0）に遷移し、特図始動記憶がある場合には、次の変動表示ゲームの変動状態（ステップS1）に移行する。

20

【0068】

一方、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、特図の変動表示ゲームの結果が大当たり結果となることが決定されている場合には、変動表示ゲームの表示結果として、予め用意されている複数種の大当たり結果態様のうちのいずれかが導出表示され、すなわち設定された各変動表示部における特別図柄の停止態様が特定の組合せ態様（例えば、「1, 1, 1」などのぞろ目）となって、大当たりと呼ばれる特別遊技状態（ステップS2）に遷移する。

30

【0069】

この大当たりは、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、15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RAM21b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（大当たり状態）が終了する。

40

【0070】

この大当たり状態が終了すると、特図始動記憶がない場合には、客待ちの状態（ステップS0）に遷移し、特図始動記憶がある場合には、次の変動表示ゲームの変動状態（ステップS1）に移行する。

【0071】

なお、この実施の形態では、前記大当たり結果態様は、当該大当たり結果態様を形成した図柄の種類に対応して複数種類設定されている。具体的には、特別図柄の停止態様が「1, 1, 1」、「2, 2, 2」、「3, 3, 3」などのぞろ目となる特定の組合せ態様が、複数種類（ここでは12種類）設定されている。

50

また、ここでは、前記複数種の大当り結果態様の各々に、通常の遊技価値が付与されることとなる通常大当り結果態様（ここでは偶数図柄のぞろ目が相当する）と、通常の遊技価値と付加遊技価値が付与されることとなる特定大当り結果態様（特定の大当り結果（ここでは奇数図柄のぞろ目が相当する））のいずれかが設定されている。

そして、変動表示ゲームの表示結果が前記複数種類の大当り結果態様のうち特定大当り結果態様となったことに関連して、すなわち前記大当たり（特別遊技状態）が、特定の条件を満たした特別図柄の組合せ態様（例えば、「3, 3, 3」、「7, 7, 7」などの特定の図柄（確変図柄）が3個揃ったぞろ目）で発生したことに関連して、通常の遊技価値の付与としての前記特別遊技状態の発生他に、遊技者にとって有利な付加遊技価値の付与として特定遊技状態を発生するようになっている。

10

【0072】

ここでは、付加遊技価値の付与としての特定遊技状態として、前記大当たり（通常の遊技価値の付与としての特別遊技状態）の終了後、その後に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、1/359）から高確率（例えば、7/359）に変換される確率変動状態が発生する。

また、この確率変動状態においては、特別変動表示ゲームの変動表示時間が短縮される特図時短状態が発生するようになっていても良い。

【0073】

さらに、この特図時短状態においては、普通変動表示ゲームの変動表示時間が短縮（例えば、30秒から6秒へ）される普図時短状態が発生するようになっていても良い。この普図時短状態によって、普通変動表示ゲームの単位時間当たりの実行可能回数が増えて、その分、普図の当たり発生回数も増加することになる。

20

またさらに、この普図時短状態中には、普図の当たりによる普通変動入賞装置9の開放パターンの変更制御を併せて行ってもよい。その開放パターンの変更制御としては、例えば、開閉部材9a, 9aの0.5秒の開放を1回から、3秒の開放を2回、或いは、5秒の開放を1回にするなどの変更制御がある。

またさらに、確率変動状態においては、普図の当たり発生確率も通常確率（例えば、確率は1/10）から高確率（例えば、確率は5/10）に変換されるようになっていても良い。

【0074】

ここで、前記変動表示ゲームの実行に関連してリーチ条件が成立した場合に行われるリーチ表示態様の選択とその実行態様について、図5～図12を用いて説明する。

30

【0075】

なお、リーチ（リーチ状態）とは、表示状態が変化可能な変動表示部を複数備えた変動表示装置を有し、該変動表示装置が時期を異ならせて複数の変動表示部で停止態様を導出表示し、該複数の変動表示部での停止態様が予め定められた特別結果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遊技状態（特別遊技状態）となる遊技機において、前記複数の変動表示部での停止態様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停止態様が前記特別結果態様の組合せとなる条件を満たして（一部の 변동表示部でリーチ変動表示が行われて）いる表示状態をいう。

40

【0076】

また、別の表現をすれば、リーチ状態とは、変動表示装置の変動表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、前記特別結果態様となる表示条件からはずれていない表示状態をいう。そして、例えば、前記特別結果態様の組合せが揃った状態を維持しながら複数の変動表示部による変動表示を行う状態（再抽選変動表示態様の状態）もリーチ状態に含まれる。

【0077】

また、リーチ状態とは、変動表示装置の表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点での表示状態であって、前記表示結果が導出表示される以前に決定されている前記複数の変動表示部の表示結果の少なくとも一部が前記特別結果態様となる

50

条件を満たしている場合の表示状態をいう。そして、このリーチ状態中に制御される表示態様がリーチ表示態様である。

【0078】

さらにリーチには、変動表示速度、方向、識別情報の大きさ、出現するキャラクタの種類、背景の種類等のリーチ表示態様が異なる複数種のリーチが存在し、その中には、それが出現すると、通常のリーチ（ノーマルリーチ）に比べて、大当りが発生しやすいもの（大当りの期待度が高いもの）がある。そして、このような特定のリーチをスペシャルリーチ、スーパーリーチ等と呼ぶことがある。

【0079】

まず、図6のフローチャートを用いて、メイン制御装置（遊技制御装置）20におけるリーチ表示態様選択処理について説明する。 10

ここでは、遊技制御装置20のCPU21aで、遊技球が普通変動入賞装置9（特図始動入賞口）に入賞したことが検出される（即ち、普通変動入賞装置9内部の特図始動センサ9bから検出信号が出力される）と、RAM21bに記憶されている特図に関する各種乱数値（所定周期で記憶更新されている大当り判定用乱数値、外れリーチ発生用乱数値）を抽出し、該抽出した大当り判定用乱数値と、予めROM21cに記憶されている大当り判定値との比較により、特別遊技状態（大当り状態）を発生させるか否かの判定を行う（ステップS11）。

【0080】

ここで、大当り状態を発生させる判定がなされた場合には、変動表示ゲームをリーチ表示態様で制御するためのリーチ表示制御手段100（図4）に備えられたリーチ表示態様選択手段110（図4）のうち、メイン制御装置（遊技制御装置20）側の第1のリーチ表示態様選択手段24（図4）によって、テーブル1に基づきリーチ表示態様が決定される（ステップS13）。 20

また、大当り状態を発生させない（すなわち、外れ）の判定がなされた場合でも、抽出した外れリーチ発生用乱数値と外れリーチ判定値とを判定し、外れリーチを発生（外れリーチ発生確率は1/12）させる値であった場合（ステップS12）には、メイン制御装置（遊技制御装置20）側の第1のリーチ表示態様選択手段24（図4）によって、テーブル1に基づきリーチ表示態様が決定される（ステップS13）。

すなわち、前記ステップS11、ステップS12でリーチが行われることが決定された場合が、リーチ条件が成立した場合と言える。 30

なお、リーチ表示態様選択手段とは、予め決定されている変動表示ゲームの結果に関連して複数のリーチ表示態様のうちの何れかのリーチ表示態様を選択するものである。また、ここでは、前記リーチ表示態様選択手段110は、メイン制御装置20に備えられた第1のリーチ表示態様選択手段24（図4）と、サブ制御装置40に備えられた第2のリーチ表示態様選択手段41（図4）とで構成されている。

【0081】

また、この実施の形態では、リーチ表示態様として、図8に示すようなものを有している。すなわち、前記第1のリーチ表示態様選択手段は、相対的に実行時間の短い第1のリーチ表示態様と、相対的に実行時間の長い第2のリーチ表示態様と、を選択可能に構成されており、第1のリーチ表示態様としてのスペシャルリーチA（リーチ時間：25秒or30秒）とスペシャルリーチB（リーチ時間：25秒or30秒）、第2のリーチ表示態様としてのスペシャルリーチC（リーチ時間：35秒or40秒）が選択可能となっている。ここでは、前記第1のリーチ表示態様及び第2のリーチ表示態様の他、ノーマルリーチ（リーチ時間：10秒or15秒）、全回転リーチ（リーチ時間：40秒）も選択可能となっている。 40

なお、図8の表のリーチ時間欄におけるかっこ外の時間はリーチ表示態様の結果が外れ結果となる場合のリーチ時間、かっこ内の時間はリーチ表示態様の結果が大当り結果（後述する偽大当り結果も含む）となる場合のリーチ時間を示している。また、全回転リーチの場合は、必ず大当り結果となるため、リーチ時間に区別がない。 50

ここでは、図 11 に示すように、テーブル 1 は、図 8 に示した全ての種類のリーチ表示態様が選択可能となっており、表の下方のリーチ表示態様ほど信頼度が高くなるように選択率が設定されている。

【 0 0 8 2 】

次に、図 7 のフローチャートに示すように、サブ制御装置（演出制御装置）40 におけるリーチ表示態様選択処理を行う。このサブ制御装置 40 におけるリーチ表示態様選択処理は、前記第 2 のリーチ表示態様選択手段 41 によって、特定外れリーチ表示態様を選択するか否かを決定する処理である。ここでは、前記第 2 のリーチ表示態様選択手段 41 は、前記特定遊技状態の発生中において、前記第 1 のリーチ表示態様選択手段が選択した所定のリーチ表示態様（ここでは、第 2 のリーチ表示態様（スペシャルリーチ C））を特定可能な表示制御信号の受信に基づき、該所定のリーチ表示態様に代えて前記特定外れリーチ表示態様を選択するようになっている。以下、詳述する。

10

【 0 0 8 3 】

まず、サブ制御装置 40 における第 2 のリーチ表示態様選択手段 41 において、メイン制御装置 20 からリーチ表示態様の実行を指示するコマンドを受信したか否かの判定を行う（ステップ S 2 1）。ここで、前記コマンドを受信した場合には、次に現在の遊技状態が確率変動状態中（特定遊技状態中）であるか否かの判定を行う（ステップ S 2 2）。この判定で現在、確率変動状態中であるとされた場合には、さらに、外れ時のスペシャルリーチ C コマンドを受信したかどうかの判定を行う（ステップ S 2 3）。

なお、ここでは、特定遊技状態（確変状態）の発生中に、変動表示ゲームの結果が外れ結果となり、かつ、第 1 のリーチ表示態様選択手段 24 で第 2 のリーチ表示態様（スペシャルリーチ C）が選択された場合のみ、第 2 のリーチ表示態様選択手段 41 で特定外れリーチ表示態様を選択可能となるように構成されている。

20

【 0 0 8 4 】

S 2 3 で、外れ時のスペシャルリーチ C コマンドを受信したときには、リーチ図柄（リーチ状態中に停止表示されている 2 つの変動表示部の図柄）が非確変図柄か否かの判定を行う（ステップ S 2 4）。そして、リーチ図柄が非確変図柄のときには、さらに、特定外れリーチ表示態様の選択を禁止する所定の禁止条件が成立しているか否かの判定を行う（ステップ S 2 5）。

【 0 0 8 5 】

この実施の形態では、前記特定遊技状態の発生中であって、他の条件も満たしている場合でも、所定条件の成立に基づき、前記特定外れリーチ表示態様の選択を禁止する特定外れリーチ表示態様禁止手段 42（図 4）を、リーチ表示態様選択手段 110（ここでは、第 2 のリーチ表示態様選択手段 41）が含んでいる。なお、前記特定外れリーチ表示態様の選択を禁止する条件としては、種々の場合が考えられるが、ここでは、次の 2 つの条件のどちらか一方が成立した場合に、特定外れリーチ表示態様の選択を禁止するようになっている。

30

【 0 0 8 6 】

まず 1 つは、前記特定遊技状態の発生中における変動表示ゲームの実行回数が所定値（例えば 200 回）以上となった場合に、特定外れリーチ表示態様の選択を禁止するようになっている。これは、例えば、特定遊技状態が発生して次の特別遊技状態がほぼ約束されたにもかかわらず、長期間次の特別遊技状態が発生しないようなときに、遊技者がイライラすることが少なくないが、この状態で特定外れリーチ表示態様を実行してしまうと、遊技者のイライラ感を更に高めてしまう虞があるので、このようなことを防止するためである。

40

【 0 0 8 7 】

もう 1 つは、当該遊技機は、時刻を監視する時刻監視手段（図示省略）を備えており、前記時刻監視手段が特定期間内の時刻（例えば、閉店時刻前の 1 時間内の時刻）と判定したことに基づき、前記特定外れリーチ表示態様の選択を禁止する場合である。これは、例えば、閉店の時刻に近づいた状態では、特定遊技状態が終了する前に閉店を迎えてしまうと

50

遊技者に不利となるため、遊技者は特別結果態様（大当たり結果）の種類を問わず、次の特別遊技状態の発生を期待することとなるが、この状態で特定外れリーチ表示態様を発生させてしまうと、遊技者のイライラ感を高めてしまう虞があるので、このようなことを防止するためである。なお、時刻監視手段としては、時計機能を有する時計手段である場合（例えば、PM 9 : 0 0 以降になると特定外れリーチ表示態様の選択を禁止する）と、電源投入（例えば、遊技店の開店時刻に電源投入）からの時間を計時することで時刻を監視する計時手段である場合（例えば、開店時刻に電源投入してから 1 1 時間経過したら特定外れリーチ表示態様の選択を禁止する）が考えられる。

【 0 0 8 8 】

S 2 5 で、禁止条件が成立していない場合には、特定外れリーチ表示態様発生用乱数を抽出し（ステップ S 2 6 ）、当該乱数が特定外れリーチ表示態様の発生条件を成立させる所定の値であるか否かの判定を行う（ステップ S 2 7 ）。ここでは、6 0 % の確率で特定外れリーチ表示態様を発生させるように構成されている。

そして、S 2 6 で、乱数が特定外れリーチ表示態様の発生条件を成立させる値であった場合には、第 1 のリーチ表示態様選択手段 2 4 で選択された第 2 のリーチ表示態様（ここではスペシャルリーチ C ）を特定外れリーチ表示態様に変更するように決定する（ステップ S 2 8 ）。

なお、このサブ制御装置 4 0 でのリーチ表示態様選択処理における判定項目で、1 つでも当てはまらないものがあつたときには、特定外れリーチ表示態様は選択されず、メイン制御装置 2 0 の第 1 のリーチ表示態様選択手段 2 4 で決定されたリーチ表示態様の変動表示ゲームで実行される。

【 0 0 8 9 】

次に、前記リーチ表示態様選択手段 1 1 0 の選択結果に基づき（すなわち、図 6 及び図 7 の前記リーチ表示態様選択処理によって決定されたリーチ表示態様で）、リーチ表示制御手段 1 0 0 がリーチ表示制御を行う際のパターンについて、図 9 及び図 1 0 を用いて説明する。

【 0 0 9 0 】

なお、ここでは、前記リーチ表示制御手段 1 0 0 によるリーチ表示態様は、前記変動表示装置 4 における複数の変動表示部 4 c , 4 d , 4 e のうちの所定の変動表示部にリーチ表示結果を導出表示させた後に（例えば、「 2 , - , 2 」（ - は未停止状態）のような状態となった後に）未だ識別情報が未導出の変動表示部（ここでは、中変動表示部 4 d ）においてリーチ変動表示を行う通常リーチ変動表示態様と、一旦大当たり結果を導出させた後（ここでは、「 2 , 2 , 2 」等の特定の大当たり結果以外の大当たり結果としての偶数図柄のぞる目数字を導出させた後）、該大当たり結果の種類を変更可能に全ての変動表示部においてリーチ変動表示を行う（全ての変動表示部の図柄が大当たり結果を形成した状態で同時にスクロールさせる再変動を行う）再抽選変動表示態様と、を含み、前記リーチ表示制御手段 1 0 0 のうちのサブ制御装置 4 0 側に備えられた特定外れリーチ表示制御手段 4 3 は、特定外れリーチ表示態様を発生させる場合には、前記再抽選変動表示態様を含ませて前記特定外れリーチ表示態様を制御するものとし、前記再抽選変動表示態様の実行の後、前記大当たり結果を外れ結果に変更するようになっている。

【 0 0 9 1 】

まず、大当たり結果又は特定の大当たり結果が導出される場合の変動表示ゲームの時間経過と表示態様について、図 9 を用いて説明する。

【 0 0 9 2 】

T 1 において、前記特図始動センサ 9 b が始動入賞口（普通変動入賞装置）9 への遊技球の始動入賞を検出し、これに関連して各種乱数値の抽出及び判定を行った結果、大当たり結果又は特定の大当たり結果が導出されることが決定されると、これに基づき、変動開始コマンド、変動パターンコマンド、停止図柄データ等を含む表示制御信号を、メイン制御装置（遊技制御装置）2 0 からサブ制御装置（演出制御装置）4 0 へ送信する。当該信号をサブ制御装置で受信すると、その受信した表示制御信号に基づき、サブ制御装置で変動表示

10

20

30

40

50

ゲームの制御を行う。

【0093】

予め定められた時間（この時間内は、各変動表示部では、識別情報を認識困難な更新速度で高速変動させている）が経過する（T2になる）と、リーチ表示結果が左変動表示部4cと右変動表示部4eに導出表示され、リーチ表示態様が開始される。ここでは前記リーチ表示態様は、通常リーチ変動表示態様と再抽選変動表示態様とを含み、所定時間通常リーチ変動表示態様を行った後、T3で仮大当り結果を導出し、その後、再抽選変動表示態様を行うようになっている。そして、T4において、メイン制御装置20からの、変動停止コマンド等を含む表示制御信号が、サブ制御装置40に受信されると、当該変動表示ゲームの結果が表示され、大当り結果（偶数図柄によるぞろ目）又は特定の大当り結果（奇数図柄によるぞろ目）が導出されるようになっている。

10

【0094】

次に、リーチ表示態様が行われた後で外れ結果が導出される場合の変動表示ゲームの時間経過と表示態様について、図10を用いて説明する。ここでは、特に、第1のリーチ表示態様選択手段24において、相対的に実行時間の長い第2のリーチ表示態様（すなわちスペシャルリーチC）を選択した場合の時間経過と変動表示ゲームの表示態様について、説明する。

【0095】

まず、通常時（すなわち、特定遊技状態時以外）の場合について説明する。なお、前記特定外れリーチ表示態様禁止手段42によって、特定外れリーチ表示態様の選択が禁止されている場合（図7のステップS25の禁止条件が成立している場合）や図7のステップS24の条件が成立していない場合、ステップS27の条件が成立していない場合も、このパターンで制御される。

20

通常時は、T11において、前記特図始動センサ9bが始動入賞口（普通変動入賞装置）9への遊技球の始動入賞を検出し、これに関連して各種乱数値の抽出及び判定を行った結果、リーチ表示態様（ここではスペシャルリーチCによるリーチ表示態様）が行われた後で外れ結果が導出されることが決定されると、これに基づき、変動開始コマンド、変動パターンコマンド（スペシャルリーチC）、停止図柄データ等を含む表示制御信号を、メイン制御装置（遊技制御装置）20からサブ制御装置（演出制御装置）40へ送信する。当該信号をサブ制御装置で受信すると、その受信した表示制御信号に基づき、サブ制御装置

30

【0096】

予め定められた時間（この時間内は、各変動表示部では、識別情報を認識困難な更新速度で高速変動させている）が経過する（T12になる）と、リーチ表示結果が左変動表示部4cと右変動表示部4eに導出表示され、リーチ表示態様が開始される。ここでは前記リーチ表示態様は、通常リーチ変動表示態様のみからなり、35秒のリーチ時間を有する第2のリーチ表示態様（スペシャルリーチC）が行われる。そして、T14において、メイン制御装置20からの、変動停止コマンド等を含む表示制御信号が、サブ制御装置40に受信されると、当該変動表示ゲームの結果が表示され、外れ結果が導出されるようになっている。

40

【0097】

次に、特定遊技状態時（すなわち、確率変動状態時）で図7のステップS24，ステップS25，ステップS27の条件が成立した場合について、図5の画像図も用いて説明する。

特定遊技状態時で図7のステップS24，ステップS25，ステップS27の条件が成立した場合は、T11において、前記特図始動センサ9bが始動入賞口（普通変動入賞装置）9への遊技球の始動入賞を検出し、これに関連して各種乱数値の抽出及び判定を行った結果、第1のリーチ表示態様選択手段24で、リーチ変動表示（ここではスペシャルリーチCによるリーチ変動表示）が行われた後で外れ結果が導出されることが決定されると、これに基づき、変動開始コマンド、変動パターンコマンド（スペシャルリーチC）、停止

50

図柄データ等を含む表示制御信号を、メイン制御装置（遊技制御装置）20からサブ制御装置（演出制御装置）40へ送信する。当該信号をサブ制御装置で受信すると、その受信した表示制御信号に基づき、サブ制御装置で変動表示ゲームの制御を行う。その際、サブ制御装置における第2のリーチ表示態様選択手段41によって、所定条件を満たしているかどうかの判定が行われ、条件を満たしている場合には、前記第1のリーチ表示態様選択手段による選択結果に代えて、特定外れリーチ表示態様表示制御手段43による特定外れリーチ表示態様が行われるように変更する。

【0098】

そして、予め定められた時間が経過する（T12になる）と、スペシャルリーチCのランプリーチに代えて、中変動表示部4dに魔人が光線を浴びせて識別情報が更新表示するリーチ変動表示が行われるスペシャルリーチB（魔人リーチ）が開始される（図5の（a））。ここでは前記リーチ表示態様は、通常リーチ変動表示態様と再抽選変動表示態様とを含み、所定時間通常リーチ変動表示態様を行った後、T13で非確変図柄による仮大当たり結果（偽大当たり結果）を導出し、その後、再抽選変動表示態様を行うようになっている。

10

【0099】

このとき、特定外れリーチ表示態様の全体リーチ時間はスペシャルリーチCの実行時間であり、35秒のリーチ時間を有している。さらに、特定外れリーチ表示態様における通常リーチ変動表示態様では、スペシャルリーチA若しくはBが行われるようになっており、それぞれ30秒のリーチ時間を用いて行われる。なお、スペシャルリーチAとスペシャルリーチBの選択確率はそれぞれ50%である。

20

【0100】

そして、T13で、スペシャルリーチA又はBが終了して大当たり結果（偽大当たり結果）が非確変図柄（確変図柄では導出しない）で表示された後（図5の（b））、再抽選変動表示態様が5秒間（全体のリーチ時間35秒からスペシャルリーチA若しくはBのリーチ時間30秒を引いた残りの時間）行われる（図5の（c））。ここで、偽大当たり結果の状態のまま各変動表示部の識別情報が上から下にスクロールするリーチ変動表示で全回転表示（再抽選変動表示態様）を行い、偽大当たり結果の状態のまま一旦停止（ここでも非確変図柄で停止させる）した後（図5の（d））、中変動表示部4dにおいて識別情報をずらして、大当たり結果を外れ結果に変更し（図5の（e））、その後、T14において、メイン制御装置20からの、変動停止コマンド等を含む表示制御信号が、サブ制御装置40に受信されると、当該外れ結果の停止態様を確定し、変動表示ゲームを終了する。なお、最後の外れ結果の表示態様（停止態様）は、メイン制御装置20から停止図柄データで指示された図柄である。また、この実施の形態では、各変動表示部における識別情報（数字図柄）は、上側から下側に向かって、「（上側）... 7 6 5 4 3 2 ...（下側）」の順に並んでおり、ここでは、前記中変動表示部4dにおいて識別情報をずらす際には、下側（数字が大きくなる方向）に1図柄分だけスクロールさせてずらすようになっている。なお、識別情報をずらす向きとしては、下側（数字が大きくなる方向）でも、上側（数字が小さくなる方向）でも良い。

30

このようにして、スペシャルリーチCの実行時間内（35秒）において、スペシャルリーチA若しくはBを含んだ特定外れリーチ表示態様で変動表示ゲームが制御される。

40

【0101】

なお、この実施の形態では、図11に示す通常時のリーチ表示態様の振分けテーブル及び図12に示す確変時のリーチ表示態様の振分けテーブルからわかるように、通常時に比べて確変時には、外れ結果が導出される際に、第1のリーチ表示態様選択手段24で第2のリーチ表示態様（スペシャルリーチC）が選択される確率が高くなっており、これにより、特定外れリーチ表示態様が発生しやすいように構成されている。また、これにより、通常時にはスペシャルリーチCが導出されると大当たり結果となる信頼度が高くなっているのに対し、確変時にはスペシャルリーチCが導出されても外れ結果となる確率が高くなり、当該スペシャルリーチCの信頼度が低くなって、遊技状態によってリーチ表示態様の信頼度が変化することになり、遊技者を飽きさせない興趣性の高い遊技機とすることができる

50

【 0 1 0 2 】

なお、この実施の形態における遊技機では、前記したようにメイン制御装置（遊技制御装置）20とサブ制御装置（演出制御装置）40とを備えており、変動表示ゲームの実行に関連してリーチ条件が成立した場合に、該変動表示ゲームをリーチ表示態様で制御する前記リーチ表示制御手段100は、図4に示すように、メイン制御装置20及びサブ制御装置40の双方にまたがる形で備えられている。また、前記リーチ表示制御手段100は、予め決定されている変動表示ゲームの結果に関連して複数のリーチ表示態様のうちの何れかのリーチ表示態様を選択するリーチ表示態様選択手段110を備えているが、当該リーチ表示態様選択手段110も、メイン制御装置20とサブ制御装置40にまたがる形で備えられている。そして、前記リーチ表示態様選択手段110のうち、第1のリーチ表示態様選択手段24をメイン制御装置20に備え、特定外れリーチ表示態様を選択可能な第2のリーチ表示態様選択手段41をサブ制御装置40に備えるようになっている。

10

【 0 1 0 3 】

以上のように、この実施の形態における遊技機によれば、特定遊技状態の発生中においては、リーチ表示態様選択手段により、特定外れリーチ表示態様を選択されると、特定外れリーチ表示制御手段の制御により一旦特定の大当たり結果以外の大当たり結果を導出させた後、外れ結果に変更されることとなる。したがって、特定の大当たり結果以外の大当たり結果が導出された場合でも、その時点で特定の大当たり結果に対する期待感がなくなることを防止できる。また、特定の大当たり結果以外の大当たり結果を導出することとなるリーチ状態が発生しても、特定外れリーチ表示態様が存在することにより、その時点で期待感が低下してしまうのを防止できる。また、特定外れリーチ表示態様を特定遊技状態の発生中にのみ限定することで、通常時（特定遊技状態以外の遊技状態）でのトラブルも防止できる（通常時にこのようなリーチ表示態様を行うと、大当たりしたのに外れてしまうと怒り出す遊技者もいる）。

20

【 0 1 0 4 】

また、この実施の形態では、前記リーチ表示態様選択手段は、前記特定遊技状態の発生中であっても、所定条件の成立に基づき、前記特定外れリーチ表示態様の選択を禁止する特定外れリーチ表示態様禁止手段を含んでいるので、特定遊技状態中であっても、効率よく特定の外れリーチ表示態様の発生制御を行える。

30

【 0 1 0 5 】

さらに、この実施の形態では、前記特定外れリーチ表示態様禁止手段は、前記特定遊技状態の発生中における変動表示ゲームの実行回数が所定値以上となった場合に、前記特定外れリーチ表示態様の選択を禁止することとなる。これにより、例えば、特定遊技状態が発生して次の特別遊技状態がほぼ約束されたにもかかわらず、長期間次の特別遊技状態が発生しないようなときに、遊技者がイライラすることが少なくないが、この状態で特定外れリーチ表示態様を実行してしまうと、遊技者のイライラ感を更に高めてしまう虞があるので、このようなことを防止できる。

【 0 1 0 6 】

またさらに、この実施の形態では、当該遊技機は、時刻を監視する時刻監視手段を備え、前記特定外れリーチ表示態様禁止手段は、前記時刻監視手段が特定期間内の時刻と判定したに基づき、前記特定外れリーチ表示態様の選択を禁止することとなる。したがって、例えば、閉店の時刻に近づいた状態では、特定遊技状態が終了する前に閉店を迎えてしまうと遊技者に不利となるため、遊技者は特別結果態様の種類を問わず、次の特別遊技状態の発生を期待することとなるが、この状態で特定外れリーチ表示態様を発生させてしまうと、遊技者のイライラ感を高めてしまう虞があるので、このようなことを防止できる。

40

【 0 1 0 7 】

また、この実施の形態では、前記リーチ表示制御手段によるリーチ表示態様は、前記変動表示装置における複数の変動表示部のうちの所定の変動表示部にリーチ表示結果を導出表示させた後に未だ識別情報が未導出の変動表示部においてリーチ変動表示を行う通常リー

50

チ変動表示態様と、一旦大当たり結果を導出させた後、該大当たり結果の種類を変更可能に全ての変動表示部においてリーチ変動表示を行う再抽選変動表示態様と、を含み、前記特定外れリーチ表示制御手段は、前記再抽選変動表示態様を含ませて前記特定外れリーチ表示態様を制御するものとし、前記再抽選変動表示態様の実行の後、外れ結果に変更するので、何ら違和感なく効率よく特定外れリーチ表示態様を実行することができる。

また、表現上、特定外れリーチ表示態様で制御されていることを最後まで分からなくすることができるので、遊技者に意外性を与えることができ、特定の大当たり結果に対する期待感を引き延ばすことができる。

さらに、特定外れリーチ表示態様で制御、すなわち、外れ結果となる変動表示ゲームを実行する際にも、再抽選変動表示態様が発生することとなり、遊技者の特定の大当たり結果に 10
対に対する期待感を高めることができる。

【0108】

さらに、この実施の形態では、遊技の進行を制御するメイン制御装置と、該メイン制御装置とは別個に設けられ該メイン制御装置からの表示制御信号に基づき前記変動表示装置に変動表示ゲームを表示させるサブ制御装置と、を備え、前記リーチ表示態様選択手段は、前記メイン制御装置に備えられる第1のリーチ表示態様選択手段と、前記サブ制御装置に備えられるとともに前記特定外れリーチ表示態様を選択可能な第2のリーチ表示態様選択手段と、から構成され、前記第2のリーチ表示態様選択手段は、前記特定遊技状態の発生中においては、前記第1のリーチ表示態様選択手段が選択した所定のリーチ表示態様を特定可能な表示制御信号の受信に基づき、該所定のリーチ表示態様に代えて前記特定外れリー 20
チ表示態様を選択するので、特定外れリーチ表示態様に関する制御をサブ制御装置のみで実現することができ、メイン制御装置の処理負担を軽減することができ、その分通常時のリーチ表示態様に関する制御を充実化することができる。

【0109】

加えて、この実施の形態では、前記第1のリーチ表示態様選択手段は、相対的に実行時間の短い第1のリーチ表示態様と、相対的に実行時間の長い第2のリーチ表示態様と、を選択可能に構成され、前記第2のリーチ表示態様選択手段は、前記第2のリーチ表示態様を特定可能な表示制御信号を受信した場合に、前記特定外れリーチ表示態様を選択するものとし、前記特定外れリーチ表示制御手段は、前記第2のリーチ表示態様の実行時間内において前記第1のリーチ表示態様を含む前記特定外れリーチ表示態様で変動表示ゲームの制 30
御を行うので、メイン制御装置からの時間が指定されたリーチ表示態様に対して、その指定された時間内で特定外れリーチ表示態様を効率よく実行することができる。即ち、第2のリーチ表示態様の実行時間内において、第1のリーチ表示態様を実行することにより、所定の余り時間が生じるがこの余り時間内で、一旦特定の大当たり結果以外の大当たり結果を導出させた後、外れ結果に変更するといった特定外れリーチ表示態様の特徴的な表示態様を実行することができ、メイン制御装置から指定された時間内で何ら不自然なく特定外れリーチ表示態様を実行することができる。

【0110】

なお、本発明は、前記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 40
口或いはスロットマシンなどにも適用可能である。

さらに、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。本発明の範囲は前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。

【0111】

【発明の効果】

この発明に係る遊技機によれば、特定遊技状態中に、特定の大当たり結果以外の大当たり結果を一旦導出させたり、特定の大当たり結果以外の大当たり結果を導出し得るリーチ表示態様を発生させた場合でも、遊技者の特定遊技状態の発生に対する期待感を継続させることがで 50

き、遊技の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。

【図 2】パチンコ遊技機の主要な制御ブロック図である。

【図 3】パチンコ遊技機の遊技状態の遷移を示す図である。

【図 4】メイン制御装置及びサブ制御装置を抜き出したブロック図である。

【図 5】変動表示ゲーム中における特定外れリーチ表示態様の一例を示す画像図である。

【図 6】メイン制御装置におけるリーチ表示態様選択処理を示すフローチャートである。

【図 7】サブ制御装置におけるリーチ表示態様選択処理を示すフローチャートである。

【図 8】リーチ名、リーチ時間、停止可能図柄及び信頼度の関係（リーチ表示態様の種類）を示す表である。

【図 9】結果が大当たり結果となる場合の変動表示ゲームの一例を示すタイムチャートである。

【図 10】結果が外れ結果となる場合の変動表示ゲームの一例を示すタイムチャートである。

【図 11】通常時における各リーチの振分け率及び信頼度を示す表である。

【図 12】特定遊技状態時における各リーチの振分け率を示す表である。

【符号の説明】

4 特別図柄表示装置（変動表示装置）

4 c , 4 d , 4 e 変動表示部

2 0 遊技制御装置（メイン制御装置）

2 4 第 1 のリーチ表示態様選択手段

4 0 演出制御装置（サブ制御装置、時刻監視手段）

4 1 第 2 のリーチ表示態様選択手段

4 2 特定外れリーチ表示態様禁止手段

4 3 特定外れリーチ表示制御手段

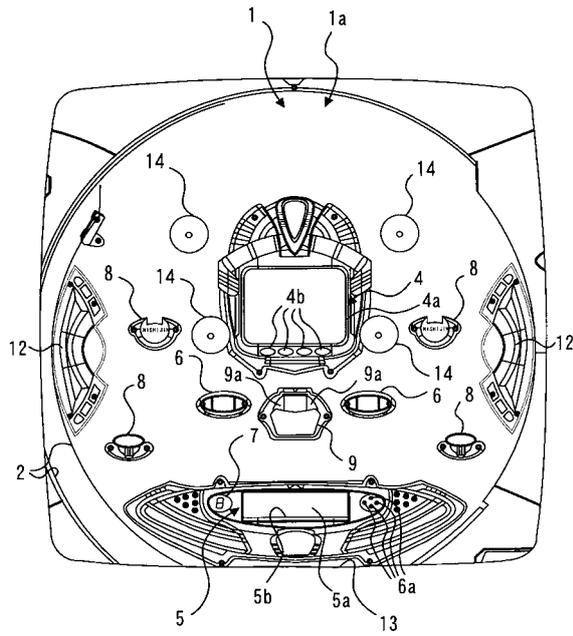
1 0 0 リーチ表示制御手段

1 1 0 リーチ表示態様選択手段

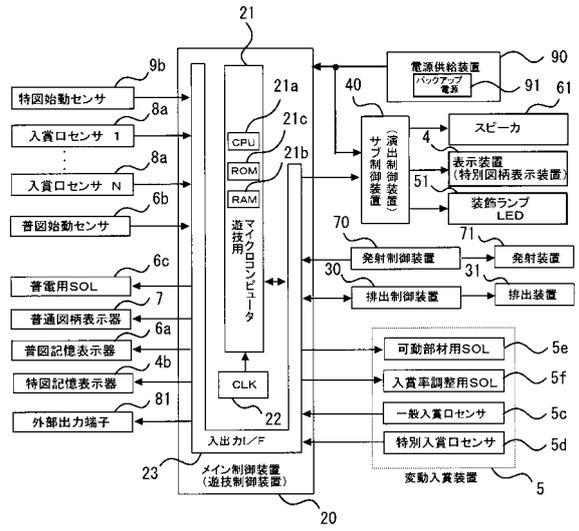
10

20

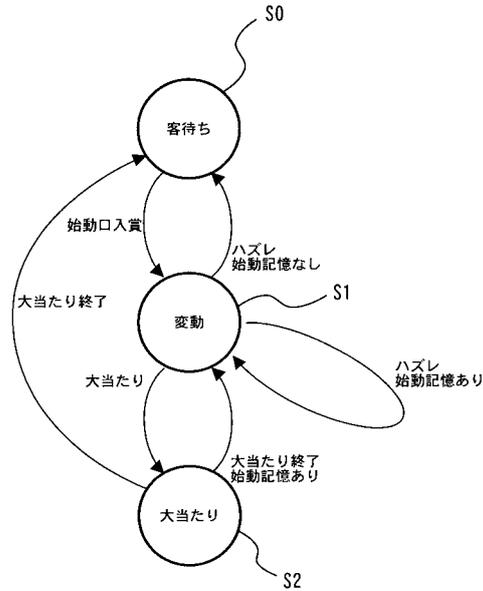
【図1】



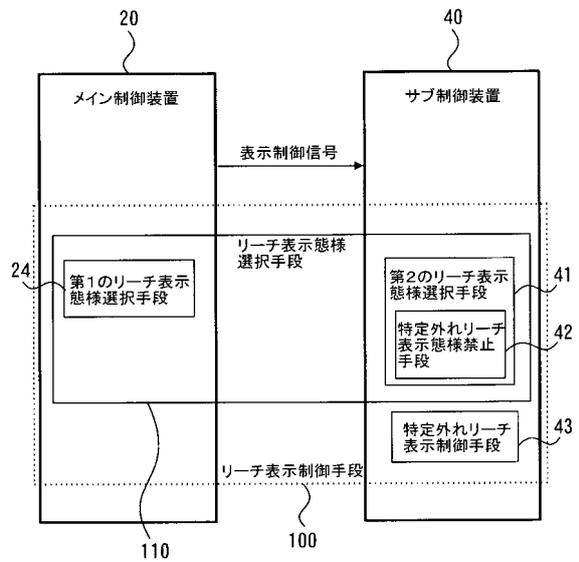
【図2】



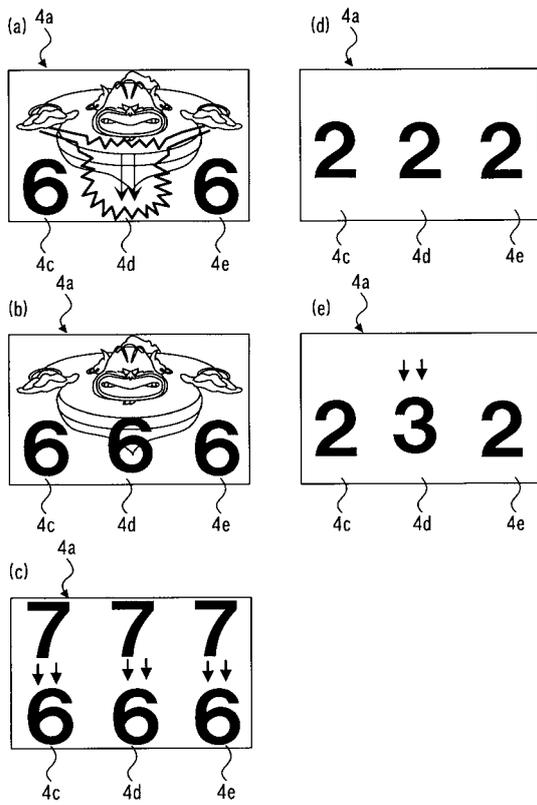
【図3】



【図4】



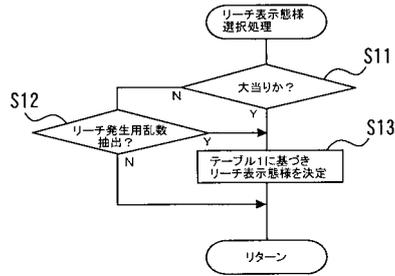
【 図 5 】



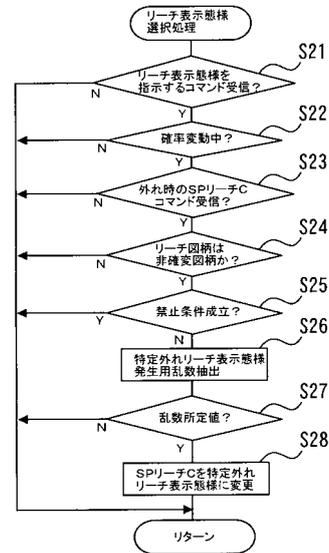
【 図 8 】

リーチ名	リーチ時間	停止可能図柄	信頼度
ノーマルリーチ	10秒 (15秒)	全ての図柄	低 ↑ ↓ 高
スペシャルリーチA (絨毯リーチ)	25秒 (30秒)	全ての図柄	
スペシャルリーチB (魔人リーチ)	25秒 (30秒)	大当り図柄 およびその前後図柄	
スペシャルリーチC (ランプリーチ)	35秒 (40秒)	大当り図柄 およびその前の図柄	
全回転リーチ	40秒		

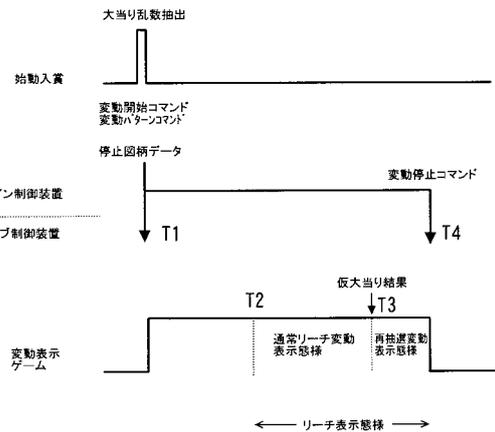
【 図 6 】



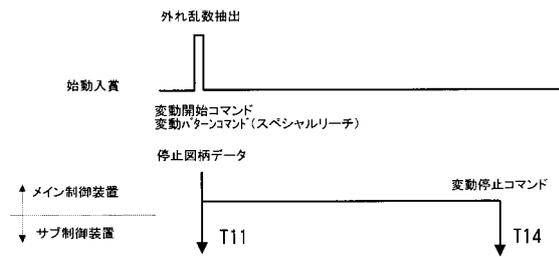
【 図 7 】



【 図 9 】

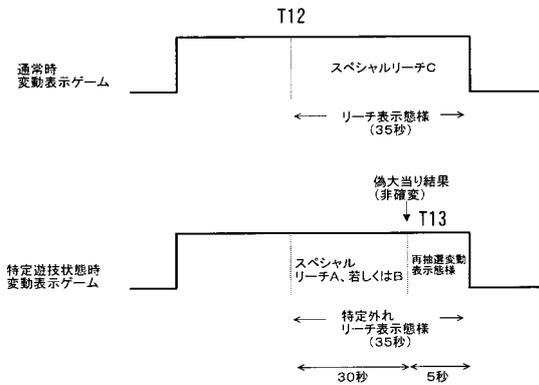


【 図 1 0 】



【 図 1 1 】

	外れリーチ時の振分け率	大当りリーチ時の振分け率	信頼度
ノーマルリーチ	67%	5%	0.3%
スペシャルリーチA	20%	5%	1.0%
スペシャルリーチB	10%	30%	10.7%
スペシャルリーチC	3%	50%	40.0%
全回転リーチ	0%	10%	100.0%



【 図 1 2 】

	外れリーチ時の振分け率	大当りリーチ時の振分け率
ノーマルリーチ	40%	1%
スペシャルリーチA	20%	5%
スペシャルリーチB	10%	30%
スペシャルリーチC	30%	54%
全回転リーチ	0%	10%

フロントページの続き

審査官 齋藤 智也

- (56)参考文献 特開平09 - 206437 (JP, A)
特開平09 - 155025 (JP, A)
特開2000 - 024182 (JP, A)
特開2001 - 009113 (JP, A)
特開2001 - 187200 (JP, A)
特開2001 - 062072 (JP, A)
特開2001 - 129184 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)
A63F 7/02