

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4257948号
(P4257948)

(45) 発行日 平成21年4月30日 (2009. 4. 30)

(24) 登録日 平成21年2月20日 (2009. 2. 20)

(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 3 (全 21 頁)

| | | | |
|-----------|-------------------------------|-----------|-------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2002-296175 (P2002-296175) | (73) 特許権者 | 395018239 |
| (22) 出願日 | 平成14年10月9日 (2002. 10. 9) | | 株式会社高尾 |
| (65) 公開番号 | 特開2004-129770 (P2004-129770A) | | 愛知県名古屋市中川区太平通 1 丁目 3 番地 |
| (43) 公開日 | 平成16年4月30日 (2004. 4. 30) | (74) 代理人 | 100082500 |
| 審査請求日 | 平成17年9月12日 (2005. 9. 12) | | 弁理士 足立 勉 |
| | | (72) 発明者 | 内ヶ島 敏博 |
| | | | 愛知県名古屋市中川区太平通 1 丁目 3 番地 |
| | | | 株式会社高尾内 |
| | | (72) 発明者 | 内ヶ島 隆寛 |
| | | | 愛知県名古屋市中川区太平通 1 丁目 3 番地 |
| | | | 株式会社高尾内 |
| | | (72) 発明者 | 鵜飼 俊雄 |
| | | | 愛知県名古屋市中川区太平通 1 丁目 3 番地 |
| | | | 株式会社高尾内 |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が始動領域に進入したことに起因して当たり外れを抽選する抽選手段と、該抽選の結果を示す特別図柄を決める図柄決定手段と、画像を表示する画像表示手段と、該画像表示手段を制御して特別図柄を変動表示させてから前記図柄決定手段が決めた前記特別図柄を確定表示させる表示制御手段とを備え、

前記抽選手段による抽選が当たりであると、前記抽選の結果が当たりであることを示す当たり図柄を前記図柄決定手段によって前記特別図柄として決定し、該決定した当たり図柄を前記画像表示手段に確定表示してから遊技者に有利な遊技状態となる弾球遊技機において

前記抽選手段による抽選結果とは無関係の図柄であり前記当たり図柄と同じ図柄が確定表示されても遊技者に有利な遊技状態とはならないデモ図柄を変動表示するための複数のデモ表示パターンから 1 つのデモ表示パターンを選択するデモパターン選択手段と、

前記特別図柄を表示するための特別図柄表示域と前記デモ図柄を表示するためのデモ表示域の表示位置を決める表示位置決定手段とを備え、

前記画像表示手段の画面を前記表示位置決定手段の決定に従って前記特別図柄表示域と前記デモ表示域とに分割表示させて、前記特別図柄表示域において前記特別図柄の変動表示を行わせ前記デモ表示域においては前記デモパターン選択手段が選択した前記デモ表示パターンで前記デモ図柄の変動表示を行わせ、

少なくとも前記特別図柄及び前記デモ図柄が確定表示されるまでには前記特別図柄表示

域及び前記デモ表示域にそれぞれの表示域名を表示させる
ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 記載の弾球遊技機において、

前記特別図柄表示域と前記デモ表示域との入れ替え表示を行うか否かを定める入れ替え
制御手段を備え、

前記入れ替え制御手段により前記入れ替えを行うと決められているときは該決定に応じ
て前記特別図柄表示域と前記デモ表示域とを入れ替わらせるか、前記特別図柄表示域の表
示域名と前記デモ表示域の表示域名とを入れ替わらせる制御を行う
ことを特徴とする弾球遊技機。

10

【請求項 3】

請求項 1 又 2 記載の弾球遊技機において、

前記特別図柄表示域及び前記デモ表示域の表示域名は、前記特別図柄の変動開始から前
記特別図柄と前記デモ図柄の双方が確定表示されるまで表示される
ことを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、弾球遊技機の技術分野に属する。

【0002】

【従来の技術】

現在のパチンコ遊技機（第 1 種遊技機）は、図柄始動口に遊技球が入賞すると図柄が変動し該図柄が予め定められた組合せで停止すると大入賞口が所定回数開放され遊技者に有利な大当たり状態になる。

【0003】

一般的な図柄の変動表示は、変動開始時には高速に図柄が変動し所定時間経過後に低速変動になりその後、各図柄が 1 個ずつ停止されていく。現在の遊技機で一番多い種類としては、図柄が 3 個あり、該 3 個の図柄が同じ図柄で揃うと大当たりになる。しかし、中には図柄が 9 個あったり、大当たりか外れかを表示する図柄（確定図柄）が本当は 3 個なのに 6 個の疑似図柄を用いて全体として 9 個あるように見せている遊技機も存在する。

30

【0004】

また、現在では、遊技者に大当たりを期待させるために、特定のリーチになるとキャラクタが出現し、なんとか特別図柄を揃えようと頑張っている表示や特別図柄が小さくなるか特別図柄が消えて、その代わりにキャラクタが競争している演出など特別図柄とは関係ない表示が行われる。これを一般的にスーパーリーチと呼び慣わし、その際の特別図柄以外の表示（キャラクタなど）を疑似図柄、疑似変動と言い、そのキャラクタが競争に勝ったりすると特別図柄が揃い大当たりになるといった演出が行われている。また、特定のリーチになると画面が複数に分割され、分割された分だけそれぞれ異なったスーパーリーチが行われ、その中の一つでも図柄が揃ったら大当たりになるといった演出も行われている。

【0005】

また、遊技者に大当たりを期待させる演出として、変動開始時、高速変動中、低速変動中やリーチになった瞬間あるいはリーチ途中で突然キャラクタを出現させるいわゆる大当たり予告、リーチ予告といったことも行っている。

40

また、遊技者が、遊技していない状態であったり、遊技球を発射していても遊技球が始動口に入賞できない状態が続くと、表示装置には、一般的にデモ画面と言われる表示が行われる。このデモ画面は、その台の名前を表示したり、登場するキャラクタの物語を表示したり、スーパーリーチなどを表示して遊技者にその台に興味を抱かせたり、どのようなスーパーリーチになれば大当たりになりやすいかといったことを遊技者に理解させるための表示を行っている。

例えば、本当の確定図柄が 3 個で疑似図柄を 6 個使用し確定図柄を 9 個あるように見せ

50

るタイプのものは、主基板で決定した3個の確定図柄を見て該確定図柄に付随する図柄を表示しているだけ（例えば横スクロール表示で確定図柄が5だとしたらその両隣に疑似図柄である4と6を表示しているだけ）で、確定図柄が同じであれば、付随する疑似図柄はいつも同じであり、停止するタイミングも同じである。つまり、3図柄を9図柄に見せていても所詮は1つの変動にすぎなく、図柄の配置によっては見かけ上ダブルリーチになることがあるが所詮チャンスは1回のみであり、遊技者もそのようにしか感じない。

また、スーパーリーチなどは、リーチになってからしか始まらないので遊技者は、リーチにならなかった時点で、現在変動しているものに関して大当りの期待を無くしてしまう。同様に大当たり予告も出現するタイミングが幾つかあったとしても、その複数のタイミングに出なかった時点で大当りの期待が薄れてしまう。

10

また、特開2002-136718号公報に開示されるように、一つの始動口に遊技球が1個入賞すると、2つの変動が開始され、該2つの変動のうちどちらかの変動で図柄が揃うと大当たりになるというものも提案されている。しかし、この発明では、2つの変動ともリーチにならない場合がある。

【0006】

【特許文献1】

特開2002-136718号公報（段落0037-0042、図13）

【特許文献2】

特開2000-167219号公報（段落0010-0014、図6）

【0007】

20

【発明が解決しようとする課題】

一方、現在のデモ表示は、1、2種類しかないので繰り返し見させられる遊技者は見飽きてしまう。特開2000-167219号公報には、デモ表示が図柄変動、大当たり中に表示され、該デモ表示は、大当たり回数によって変化していく構成が開示されているが、デモ表示は図柄変動などの背景画像に過ぎず、もの足りないものであった。

【0012】

【課題を解決するための手段および発明の効果】

請求項1記載の弾球遊技機は、

遊技球が始動領域に進入したことに起因して当たり外れを抽選する抽選手段と、該抽選の結果を示す特別図柄を決める図柄決定手段と、画像を表示する画像表示手段と、該画像表示手段を制御して特別図柄を変動表示させてから前記図柄決定手段が決めた前記特別図柄を確定表示させる表示制御手段とを備え、
前記抽選手段による抽選が当りであると、前記抽選の結果が当たりであることを示す当たり図柄を前記図柄決定手段によって前記特別図柄として決定し、該決定した当たり図柄を前記画像表示手段に確定表示してから遊技者に有利な遊技状態となる弾球遊技機において

30

、
前記抽選手段による抽選結果とは無関係の図柄であり前記当たり図柄と同じ図柄が確定表示されても遊技者に有利な遊技状態とはならないデモ図柄を変動表示するための複数のデモ表示パターンから1つのデモ表示パターンを選択するデモパターン選択手段と、

前記特別図柄を表示するための特別図柄表示域と前記デモ図柄を表示するためのデモ表示域の表示位置を決める表示位置決定手段とを備え、

40

前記画像表示手段の画面を前記表示位置決定手段の決定に従って前記特別図柄表示域と前記デモ表示域とに分割表示させて、前記特別図柄表示域において前記特別図柄の変動表示を行わせ前記デモ表示域においては前記デモパターン選択手段が選択した前記デモ表示パターンで前記デモ図柄の変動表示を行わせ、

少なくとも前記特別図柄及び前記デモ図柄が確定表示されるまでには前記特別図柄表示域及び前記デモ表示域にそれぞれの表示域名を表示させる

ことを特徴とする。

【0013】

この弾球遊技機では、遊技球が始動領域（例えば始動入賞口、始動ゲート）に進入したこ

50

とに起因して抽選手段が当たり外れを抽選する。この抽選は、始動領域への進入タイミングにおける乱数カウンタの値に基づいて行われ、該値が当たり値と一致なら当たり、そうでなければ外れとされる。図柄決定手段は、この抽選の結果を示す特別図柄を決める。通常は、抽選が当たりなら例えば777のように3つの図柄が揃った特別図柄（当たり図柄）を決め、外れのときは当たり図柄以外の特別図柄（外れ図柄）を決める。表示制御手段は、画像を表示する画像表示手段を制御して特別図柄を変動表示させてから図柄決定手段が決めた特別図柄（当たり図柄又は外れ図柄）を確定表示させる。そして、抽選手段による抽選が当たりであると当たり図柄の確定表示後に（遊技者に認識される現象としては当たり図柄が確定表示されたことにより）、遊技者に有利な遊技状態となる（例えば周知の大当たり遊技が実行される）。

10

【0014】

更に、この弾球遊技機においては、デモパターン選択手段が複数のデモ表示パターンから1つのデモ表示パターンを選択し、表示位置決定手段が前記特別図柄を表示するための特別図柄表示域とデモ図柄を表示するためのデモ表示域の表示位置を決めると、前記画像表示手段の画面を前記表示位置決定手段の決定に従って前記特別図柄表示域と前記デモ表示域とに分割表示させて、前記特別図柄表示域において前記特別図柄の変動表示を行わせ前記デモ表示域においては前記デモパターン選択手段が選択した前記デモ表示パターンで前記デモ図柄の変動表示を行わせるから、デモ図柄の変動表示すなわちデモ画面と特別図柄の変動とを一緒に見られるので、時間の無駄がない。

また、少なくとも前記特別図柄及び前記デモ図柄が確定表示されるまでには前記特別図柄表示域及び前記デモ表示域にそれぞれの表示域名を表示させるので、確定表示された特別図柄をデモ図柄と間違えるおそれはない。

20

【0015】

上記の制御を行うには、前記画像表示手段の画面を前記表示位置決定手段の決定に従って前記特別図柄表示域と前記デモ表示域とに分割表示させて、前記特別図柄表示域において前記特別図柄の変動表示を行わせ前記デモ表示域においては前記デモパターン選択手段が選択した前記デモ表示パターンで前記デモ図柄の変動表示を行わせ、少なくとも前記特別図柄及び前記デモ図柄が確定表示されるまでには前記特別図柄表示域及び前記デモ表示域にそれぞれの表示域名を表示させるデモ制御手段を備えるとよい。

【0016】

また、デモパターン選択手段が複数の中から選択したデモ表示パターンでデモ図柄の変動表示（デモ表示）を行うので、同じデモ表示ばかりになって遊技者が飽きるおそれはない。

30

複数のデモ表示パターンから1つのデモ表示パターンを選択する手法に限定はないが、例えば遊技球が始動領域に進入したタイミングにおけるパターン選択用の乱数カウンタの値に基づいて選択したり、遊技球が始動領域に進入したタイミングにおける乱数の値によって特別図柄の変動パターン及びデモ図柄の表示パターンを決定する等の構成が可能である。また、特別図柄の当たり外れ、特別図柄の確定図柄、特別図柄の変動パターンを参照してデモ表示パターンを決定してもよい。

【0017】

表示位置決定手段による特別図柄表示域とデモ表示域の表示位置の決定も、遊技球が始動領域に進入したタイミングにおける表示位置決定用の乱数カウンタの値に基づいて行えばよい。

40

本発明では、表示位置決定手段の決定に従って画像表示手段の画面を特別図柄表示域とデモ表示域とに分割表示し、特別図柄表示域において特別図柄の変動表示をデモ表示域においてデモ図柄の変動表示を行う。つまり、特別図柄表示域とデモ表示域の表示位置が各回毎に一定しないので、特別図柄表示域（特別図柄）とデモ表示域（デモ図柄）とを確実に判別できない。したがって、デモ表示として各種のリーチ表示、例えば通常と全く同じスーパーリーチを頻繁に表示したり、スーパーリーチだけを表示すれば、ひょっとしたらこのスーパーリーチが特別図柄ではないかと期待させることができ、デモ表示が行われて

50

いる間は常に大当たりへの期待感が持続するから、初心者の人、初心者でない人とも同様に期待感を持続させることができる。

【 0 0 1 8 】

また、デモ表示として各種のリーチ表示を行うだけでも、初心者でもリーチ表示についてよく分るようになり安心して遊技できるし、「ああ、こうなればよかったんだ～」など楽しく遊技できる。また、通常あまり出現しないスーパーリーチを表示すれば、それだけでも遊技者を楽しませることができる。

【 0 0 1 9 】

ところで、現在多くの弾球遊技機で行われている、特定のリーチになった際にキャラクタが出てきて例えば競争するような擬似変動の場合には、キャラクタが競争に勝ったら特別図柄が揃うというように現在変動している特別図柄の表示結果と関連（リンク）しているが、本発明におけるデモ図柄の表示（デモ表示）は特別図柄とは全く関連しておらず、たとえデモ表示でデモ図柄が揃っても（当たり図柄と同じ表示になっても）特別図柄にはなにも影響がない。

【 0 0 2 0 】

また、例えば遊技者が遊技していない状態であったり、遊技球を発射していても遊技球が始動口に入賞できない状態が続いて特別図柄の変動表示が行われていないときには、従来と同様に全画面を使うかデモ表示域だけを使って、遊技機の名前やキャラクタの物語などを表示してもよい。ただし、デモ表示のみ行う場合には、スーパーリーチは誤解を招く場合があるので避けたほうがよい。

【 0 0 2 1 】

請求項 2 記載のように、請求項 1 記載の弾球遊技機において、前記特別図柄表示域と前記デモ表示域との入れ替え表示を行うか否かを定める入れ替え制御手段を備え、前記入れ替え制御手段により前記入れ替えを行うと決められているときは該決定に応じて前記特別図柄表示域と前記デモ表示域とを入れ替わらせるか、前記特別図柄表示域の表示域名と前記デモ表示域の表示域名とを入れ替わらせる制御を行う構成とすれば、デモ表示として通常と全く同じスーパーリーチを頻繁に表示したり、スーパーリーチだけを表示する場合に、特別図柄の変動とデモ表示がいつ入れ替わるのかわからないので、デモ表示が行われている間は常に大当たりへの期待感が持続するから、初心者の人、初心者でない人とも同様に期待感を持続させることができる。

【 0 0 2 2 】

なお、前記入れ替え制御手段により前記入れ替えを行うと決められているときは該決定に応じて前記特別図柄表示域と前記デモ表示域とを入れ替わらせるか、前記特別図柄表示域の表示域名と前記デモ表示域の表示域名とを入れ替わらせる制御は、上述のデモ制御手段が行う構成にするとよい。

【 0 0 2 3 】

また、表示域名を入れ替わらせる場合には少なくとも特別図柄及びデモ図柄が確定表示されるまでには特別図柄表示域及びデモ表示域にそれぞれの表示域名を表示させるので、確定表示された特別図柄をデモ図柄と間違えるおそれはない。

入れ替え制御手段による特別図柄表示域とデモ表示域との入れ替え表示を行うか否かの決定は、遊技球が始動領域に進入したタイミングにおける入れ替え決定用の乱数カウンタの値に基づいて行えばよい。

【 0 0 2 4 】

特別図柄表示域とデモ図柄表示域との入れ替え表示（表示域を相互に入れ替わらせるか表示域名を相互に入れ替わらせる）のタイミングや手法に特段の限定はなく、また 2 つの表示域が常に分かれている構成でもよいし、時にはどちらか一つの領域だけになってもよい。両表示域のサイズ（広さ）も、一方（例えば特別図柄表示域）が大きくて他方が小さい関係でもよいし、ほぼ同じにしてもよいし、両者の大小関係を変化させてもよい。例えば 2 つの表示域の大きさを少しずつ変化させることで入れ替わりの予告とすることもできる。

【0025】

なお、表示域名は文字によって例えば「本番」「本物」「特図」（以上、特別図柄表示域）、「デモ」、「偽物」、「参考」（以上、デモ表示域）等と表示してもよいし、図形や記号等を用いてもよい。要は特別図柄表示域とデモ表示域とを見分けること（これらを推測させる場合も含めて）が可能な表示であればよく、必ずしも名称を表示する必要はない。この表示域名は常に表示してもよいし、適宜の期間やタイミングに限り表示してもよい。ただし、最終的な図柄確定の場面では必ず表示されるのが望ましい。

【0026】

上述したように特別図柄表示域とデモ図柄表示域との入れ替えのタイミングや手法に特段の限定はないが、特別図柄とデモ図柄の一方が停止表示された後に特別図柄表示域とデモ表示域との入れ替え又は表示域名の入れ替えを行えば、遊技者は最後までどちらが特別図柄の変動が分からなくなり、最後の最後まで当るかもしれないといった期待感を持続させ、2つの変動を最後まで楽しめる。

【0027】

特別図柄の変動開始とデモ図柄の変動開始とは必ずしも同時である必要はないが、少なくとも両方が変動中となる期間を設ける必要がある。

例えば、特別図柄が変動開始した後に少したってデモ図柄の変動が開始されれば、遊技者には、あきらかに後から変動したほうがデモ図柄だと分かってしまうので、このような構成は避ける方がよい。

【0028】

しかし、表示方法を変更すれば、特別図柄の変動開始後に少したってからデモ図柄の変動を開始しても、どちらがデモ図柄かわからないようにすることができる。例えば、特別図柄がリーチになったら、デモ図柄の変動を開始すれば、遊技者には、どちらがデモ表示が分からなくすることも可能である。また、特別図柄が高速変動から低速変動に変わった瞬間にデモ表示を行う事も考えられる。つまり、特別図柄の変動表示において何らかのイベントが発生したタイミングでデモ図柄の変動表示を開始すればよいのである。ただし、このような構成であると、例えば特別図柄がリーチにならなければデモ表示を行えないことになるので、その点が弱点となる。

【0029】

これらのことから、特別図柄の変動開始とデモ図柄の変動開始をほぼ同時（遊技者が認識できない程度の時間差の範囲内）とするのが望ましい。

ところで、1回の特別図柄の変動中に何回もデモ表示を行ったり、1回のデモ表示中に何回も特別図柄の変動を行なった場合には、入れ替え表示が不可能ではないが表示が不自然になる。また、入替え表示を行う時だけ、1回の特別図柄の変動に対して1回のデモ表示を行う構成では、表示は不自然にはならないが遊技者に入替え表示が行われることが事前に分かてしまい効果がなくなる。或いは、特定時のみデモ表示を行う構成では、大当たり予告やリーチ予告と同様なものだと思われるであろうおそれがある。

【0030】

従って、特別図柄の1回の変動に対してデモ図柄のデモ表示が1回行われる構成、つまり、特別図柄が1回変動する毎にデモ図柄も1回変動して、両方の変動が終了（確定表示）するまで次の特別図柄の変動を（デモ表示も）開始しない構成が好ましい。

【0031】

両者の確定前に特別図柄表示域とデモ表示域とが入れ替え表示される（特別図柄の表示とデモ図柄の表示が入れ替わるか表示域名が入れ替わる）可能性があるため、結局のところどちらがデモ図柄なのか特別図柄なのか遊技者には確定するまで分からないから、上記のスーパーリーチをデモ表示する場合のような期待感を最後まで持続させる効果がきわめて良好になる。

【0032】

このことから明らかであるが、特別図柄の変動時間とデモ図柄の変動の時間が同じである必要はないし、特別図柄の変動時間よりデモ図柄の変動時間を短くする必要もない。

また、特別図柄の変動パターンとデモ図柄のデモ表示パターンとを一部又は全てが同じにすることも可能であり、デモ表示の変動パターンを特別図柄の変動パターンと一部又は全てが同じにすることで、両者の見分けが困難になり、デモ表示による大当たりへの期待感を高めることができる。

【 0 0 3 3 】

請求項 3 記載の弾球遊技機は、請求項 1 又は 2 記載の弾球遊技機において、前記特別図柄表示域及び前記デモ表示域の表示域名は、前記特別図柄の変動開始から前記特別図柄と前記デモ図柄の双方が確定表示されるまで表示されることを特徴とする。

【 0 0 3 4 】

特別図柄の変動表示とデモ図柄の変動表示とが並列的に行われ、またそれぞれの表示域又は表示域名が入れ替わることがあるので、どちらが特別図柄なのかデモ図柄なのか分かりにくくなるおそれがある。

10

しかし、請求項 3 の構成では、表示域名が特別図柄の変動開始から特別図柄とデモ図柄の双方が確定表示されるまで表示されるのでこの紛らわしさを解消できる。勿論、表示域名が入れ替わることにはあるが、それでも表示域を明示する機能に変わりはない。なお、表示域名を適宜の期間やタイミングに限って表示してもよい。

【 0 0 3 5 】

【 発明の実施の形態 】

次に、本発明のいくつかの実施例により発明の実施の形態を説明する。

【 0 0 3 6 】

20

【 実施例 1 】

図 1 に示すのは、弾球遊技機的一种であるパチンコ機 5 0 の正面図である。この図 1 に示すように、本実施例のパチンコ機 5 0 は、長方形の外枠 5 1 と前面枠 5 2 とからなる筐体にて構成の各部を保持する構造である。なお、パチンコ機 5 0 には、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット（ＣＲユニット）が付属することがある。

【 0 0 3 7 】

前面枠 5 2 は、左端上下のヒンジ 5 4 により外枠 5 1 に対し開閉可能に取り付けられており、通常は図示するように閉じた状態とされる。

前面枠 5 2 には、窓状のガラス枠 6 0 が前面枠 5 2 に対して開放可能に取り付けられている。このガラス枠 6 0 には板ガラス 6 1 が二重にはめ込まれ、板ガラス 6 1 の奥には前面枠 5 2 に保持された遊技盤 1 0 が収納されている。

30

【 0 0 3 8 】

ガラス枠 6 0 の下方には上皿 5 5 が配され、前面枠 5 2 に対して開放可能に取り付けられている。

上皿 5 5 の下方にては下皿 6 3 が前面枠 5 2 に固定され、下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が取り付けられている。発射ハンドル 6 4 を時計回りに回動操作すれば発射装置（図示略）が稼働して、上皿 5 5 から供給された遊技球を遊技盤 1 0 に向けて発射する。

【 0 0 3 9 】

図 2 に示すように、遊技盤 1 0 には外レール 1 1 と内レール 1 2 とによって囲まれた略円形の遊技領域 1 3 が形成されている。

40

遊技領域 1 3 の中央部にはセンターケース 1 4 が装着されており、そのセンターケース 1 4 にて取り囲まれるようにして図柄表示装置 1 5（全体の図示は省略）のＬＣＤパネル 1 6 a が配されている。

【 0 0 4 0 】

センターケース 1 4 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。また、上部（ＬＣＤパネル 1 6 a の上方）には、４個のＬＥＤが保留表示器 1 7 として装着されている。

センターケース 1 4 の左右上方にはランプ風車 1 9 が設置され、それらの下方には風車 2 0 が設置されている。また、風車 2 0 の斜め上方にはゲート（通過口）2 1 が配されてい

50

る。

【 0 0 4 1 】

センターケース 1 4 の直下にはチューリップ式の普通電動役物 2 2 が設置されている。この普通電動役物 2 2 は始動領域となる。普通電動役物 2 2 には普通図柄表示器 2 9 が付属し、遊技球がゲート 2 1 を通過したことに起因する普通図柄抽選で当たりとなると（普通図柄表示器 2 9 に当たりの普通図柄が表示されると）設定時間だけ開放される。本実施例ではこの設定時間は、通常確率中は約 0 . 3 秒であるが高確率中は約 2 . 6 秒とされる。ただし、1 開放中に 3 個の入賞があると、前記時間に達しなくとも開放が終了する。

【 0 0 4 2 】

これらゲート 2 1 の下方には普通入賞口 2 4 が配されている。また、普通電動役物 2 2 の下方には、開閉板 2 5 a にて開閉される大入賞口 2 5 と左右の普通入賞口 2 6 とを備える大入賞装置 2 7 が配され、盤面最下部にはアウト口 2 8 が設けられている。

【 0 0 4 3 】

なお、遊技盤 1 0 には、多数の遊技釘が植設されているが、これらは周知であるので図示と説明を省略する。

本実施例のパチンコ機の制御系は図 3 の通りに構成されている。

このパチンコ機は、主制御基板 3 0、賞球制御基板 3 2、発射制御基板 3 4、音制御基板 3 6、ランプ制御基板 3 8 及び画像制御基板 4 0 を備えている。詳細の図示は省略するが、これらの制御基板はいずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えている。また、主制御基板 3 0 には各種の抽選や選択に使用する乱数カウンタ（複数）が備えられ、音制御基板 3 6 には音源 IC が備わっている。

【 0 0 4 4 】

主制御基板 3 0 は抽選手段、図柄決定手段、デモパターン選択手段、表示位置決定手段及び入れ替え制御手段として機能するが、その詳細は後述する。

主制御基板 3 0 には、下球皿が満杯状態になったことを検出する満タンスイッチ（満タン SW）、球タンクが空状態になったことを検出する補給スイッチ（補給 SW）、発射ハンドルに遊技者が接触（操作）していることを検出するタッチスイッチ（タッチ SW）、遊技球が大入賞口 2 5 の内部に設けられている特定領域を通過したことを検出する V スwitch（V SW）、大入賞口 2 5 への入賞球を検出するカウントスイッチ（カウント SW）、普通入賞口 2 4、2 6 への入賞球をそれぞれ検出する賞球払い出しスイッチ（賞球払い出し SW）、普通電動役物 2 2 への入賞球を検出する第 1 種始動口スイッチ（第 1 種始動口 SW）、遊技球がゲート 2 1 を通過したことを検出する普通図柄作動スイッチ（普通図柄作動 SW）等の検出信号が入力される。

【 0 0 4 5 】

主制御基板 3 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、賞球制御基板 3 2、発射制御基板 3 4、音制御基板 3 6、ランプ制御基板 3 8、画像制御基板 4 0 に出力したり、普通電動役物 2 2 を開閉する普通役物ソレノイド、大入賞装置 2 7 の特定領域を開閉する V ソレノイド及び開閉板 2 5 a を駆動する大入賞口ソレノイドの動作を制御し、また外部接続端子基板を介して外部（ホールコンピュータ）に入賞や大当たり等の情報を出力する。

【 0 0 4 6 】

賞球制御基板 3 2 は、主制御基板 3 0 から送られてくるコマンドに応じて玉切モータを稼働させて賞球を払い出させる。また、CRユニットが付属する場合は、CR精算表示基板を介して貸出要求、精算要求の操作信号を受け付け、CRユニットとデータを送受し、貸出要求信号に応じて玉切モータを稼働させて貸球を払い出させ、CRユニットに挿入されているプリペイドカードの残高表示を制御する。

【 0 0 4 7 】

発射制御基板 3 4 は、主制御基板 3 0 から送られてくるコマンド（タッチ SW の信号や遊技状況を反映している）、発射ハンドルの回動信号及び発射停止スイッチ（発射停止 SW）の信号に基づいて発射モータを制御して遊技球を発射及び停止させ、タッチランプの点

10

20

30

40

50

灯を制御する。

【 0 0 4 8 】

音制御基板 3 6 は、主制御基板 3 0 から送られてくるコマンドに応じて音声信号を生成し、その音声信号にてスピーカを駆動して音声を出力する。

ランプ制御基板 3 8 は、主制御基板 3 0 から送られてくるコマンドに応じて保留表示器 1 7 及び普通図柄表示器 2 9 の表示を制御するほか、他の各種 L E D や各種ランプの点灯、消灯等を制御する。

【 0 0 4 9 】

表示制御手段及びデモ制御手段として機能する画像制御基板 4 0 は、L C D パネルユニット 1 6 及び付属ユニットと共に図柄表示装置 1 5 を構成している。上述の L C D パネル 1 6 a は画像表示手段となる L C D パネルユニット 1 6 の一部である。画像制御基板 4 0 は、主制御基板 3 0 から送られてくるコマンドに応じて L C D パネルユニット 1 6 すなわち L C D パネル 1 6 a の表示を制御する。

【 0 0 5 0 】

次にパチンコ機 5 0 の動作を説明する。

このパチンコ機 5 0 の遊技形態は、公知の第 1 種パチンコ機と同様であるので、これについては概略のみを説明する。

主制御基板 3 0 は、図 4 に示す入力チェック処理において、第 1 種始動口スイッチからの入賞検出信号に基づいて普通電動役物 2 2 に入賞したか否かを判断し (S 1 0 1)、肯定判断 (始動入賞発生) なら保留記憶が満杯か否かを判断する (S 1 0 2)。保留記憶が満杯でなければ (S 1 0 2 : N O)、始動入賞発生のタイミングで特別図柄抽選用の乱数カウンタ等から取得した乱数値を記憶して (S 1 0 3)、リターンする。S 1 0 1 で否定判断 (始動入賞発生せず) 又は S 1 0 2 で肯定判断 (保留満杯) のときはリターンする。

【 0 0 5 1 】

図 5 に示す当否判定処理では、主制御基板 3 0 は、まず条件装置の作動中 (いわゆる大当たり中) か否かを判断し (S 2 0 1)、条件装置の作動中なら以下の処理は行わずにリターンする。

条件装置の作動中でなければ (S 2 0 1 : N O)、特別図柄の変動中か否かを判断し (S 2 0 2)、変動中でなければ (S 2 0 2 : N O) 確定図柄の表示中か否かを判断し (S 2 0 3)、確定図柄の表示中でなければ (S 2 0 3 : N O) 保留記憶があるか否かを判断する (S 2 0 4)。保留記憶がなければ (S 2 0 4 : N O)、以下の処理は行わずにリターンする。

【 0 0 5 2 】

保留記憶すなわち上述の S 1 0 3 で特別図柄抽選用の乱数カウンタから取得して記憶した当否抽選乱数があれば (S 2 0 4 : Y E S)、確変フラグが立っているか否かに応じて (S 2 0 5)、当否抽選乱数を通常テーブル (S 2 0 6) 又は確変テーブル (S 2 0 7) の当たり値と照合して大当たりか否かを判定する (大当たり抽選、抽選手段)。なお、確変テーブルの当たり値の個数は通常テーブルよりも多いので (約 5 倍)、大当たりと判定される確率が高い (高確率)。

【 0 0 5 3 】

主制御基板 3 0 は、上記の大当たり抽選が当たりであれば (S 2 0 8 : Y E S)、確定図柄として大当たり図柄を決めて (S 2 0 9)、特別図柄の変動開始から確定表示までの変動時間 (変動パターン) を決める (S 2 1 0)。一方、大当たり抽選が外れであれば (S 2 0 8 : N O)、確定図柄として外れ図柄 (当たり図柄以外) を決め (S 2 1 1)、変動パターンを決める (S 2 1 2)。

【 0 0 5 4 】

S 2 1 0 又は S 2 1 2 に続いては、上述の S 1 0 3 で入れ替え判定用の乱数カウンタから取得して記憶した入れ替え判定乱数に基づいて入れ替えするか否かを判定し (S 2 1 3)、入れ替え実行なら (S 2 1 4 : Y E S) 入れ替えフラグをセットする (S 2 1 5)。S 2 1 3 ~ S 2 1 5 は入れ替え制御手段に該当するが、本実施例では入れ替えフラグに応じ

10

20

30

40

50

て特別図柄表示域とデモ表示域の位置も決まるので位置決定手段ともなっている。

【 0 0 5 5 】

次に、上述の S 1 0 3 でデモパターン決定用の乱数カウンタから取得して記憶したデモパターン乱数に基づいて、複数のデモパターンから 1 つのデモパターンを選択する (S 2 1 6、デモパターン選択手段)。

この実施例では、デモパターンを、特別図柄には関係なく、始動入賞時に取得した乱数の値によって決定しているが、例えば特別図柄が大当たり図柄か否か、リーチか否か、どんな図柄が確定図柄なのか等に応じてデモパターンを決めてもよい、また、入れ替えの有無も始動入賞時に取得した乱数の値によって決定しているが、乱数によらずに、例えば特定の変動パターンになったときに入れ替えを実行するようにしてもよい。

10

【 0 0 5 6 】

そして、S 2 0 9 で決めた大当たり図柄並びに S 2 1 0 で決めた変動パターン又は S 2 1 1 で決めた外れ図柄並びに S 2 1 2 で決めた変動パターンと S 2 1 6 で決めたデモパターンを指定するデータ及び入れ替えフラグが含まれた変動開始コマンドを画像制御基板 4 0 に送信する (S 2 1 7)。画像制御基板 4 0 は、変動開始コマンドを受信すると L C D パネルユニット 1 6 を制御して L C D パネル 1 6 a に特別図柄を変動表示させてから確定図柄で確定表示させ、またデモ図柄の変動表示と確定表示もさせるが (表示制御手段)、その詳細は後述する。

【 0 0 5 7 】

前述の S 2 0 2 で肯定判断 (変動表示中) のときは、図 6 に示すように特別図柄とデモ図柄の両方の変動時間 (上述の変動パターン、デモパターンに対応して変動時間が決まっている) が終了したか否かを判断し (S 2 2 1)、肯定判断なら図柄停止コマンドを画像制御基板 4 0 に送信して特別図柄及びデモ図柄の変動を停止 (確定図柄を表示) させる (S 2 2 2)。

20

【 0 0 5 8 】

続いて、入れ替えフラグがセットされているか否かを判断し (S 2 2 3)、これがセットされていれば (S 2 2 3 : Y E S)、入れ替えフラグ終了処理にてクリアする (S 2 2 4)。

次に、画像制御基板 4 0 に指示した確定図柄が大当たりになる組み合わせ (S 2 0 9 の大当たり図柄) であれば (S 2 2 5 : Y E S)、確定図柄を一定時間表示させるための確定図柄表示設定処理を行い (S 2 2 6)、条件装置作動開始処理 (大当たり遊技を開始するための処理) を行う (S 2 2 7)。S 2 2 5 で否定判断のときは確定図柄表示設定処理のみを行う (S 2 2 8)。

30

【 0 0 5 9 】

また、前述の S 2 0 3 で肯定判断 (確定図柄表示中) のときは、その表示時間が終了したか否かを判断し (S 2 3 1)、表示時間が終了していれば (S 2 3 1 : Y E S)、確定図柄表示終了処理にて画像制御基板 4 0 に指示して確定図柄の表示を終了させる (S 2 3 2)。

【 0 0 6 0 】

上記の説明から明らかであるが、保留記憶がある場合でも、特別図柄が確定表示されただけでは次の変動は開始されず、特別図柄とデモ図柄の双方が確定表示になり確定図柄表示終了処理が行われてから、次の変動が開始する。

40

上記の大当たり抽選が当たりで大当たり図柄が確定表示されると特別遊技 (大当たり遊技) が実行される。

【 0 0 6 1 】

図 7 に示すように、主制御基板 3 0 は、特別遊技処理においては、まず条件装置の作動中か否かを判断し (S 3 0 1)、否定判断なら以下の処理は実行せずにリターンする。

条件装置作動中で (S 3 0 1 : Y E S)、大入賞口開放中でなく (S 3 0 2 : N O)、大当たり開始演出中でなく (S 3 0 3 : N O)、インターバル中でもなく (S 3 0 4 : N O)、大当たり終了演出中でもなければ (S 3 0 5 : N O)、すなわち大当たり遊技を開始

50

するタイミングであるから大当たり開始演出処理（S306）を行って、大入賞口25を開放させる（S307）。また、S303、S304又はS305で肯定判断のときはリターンする。

【0062】

S302で肯定判断のときは大入賞口25への入賞球が10個になったか否かを判断し（S308）、否定判断なら大入賞口開放時間の終了か否かを判断する（S309）。S309で否定判断ならリターンし、S308又はS309で肯定判断なら大入賞口25を閉鎖させる（S310）。

【0063】

続いて、最終ラウンドであったか否かを判断し（S311）、否定判断なら遊技球が特定領域を通過していたか否かをVスイッチからの入力信号に基づいて判断する（S312）。肯定判断なら条件装置の作動継続となるので大当たりインターバル処理を行って（S313）、再び大入賞口25を開放させる（S314）。

【0064】

S311で肯定判断又はS312で否定判断のときは条件装置の作動は継続しないので、大当たり終了演出処理（S315）を実行して条件装置停止処理を行う（S316）。なお、大当たり遊技の終了（条件装置停止処理）に伴って確率設定処理が行われ、大当たり図柄が確変図柄であったときには確変フラグをセットし（確変突入）、確変図柄でなかったなら確変フラグをクリアする。

【0065】

画像制御基板40による表示制御は次のように行われる。

図8に示すように、画像制御基板40は、変動開始コマンドを受信したか否かを判断し（S401）、このコマンドを受信していればLCDパネルユニット16を制御してLCDパネル16aの上表示域41に「本番」の文字を、下表示域42に「デモ」の文字を表示させる（S402、図10（a）、図11（a）参照）。「本番」及び「デモ」の文字は表示域名に該当する。なお、上表示域41の方が下表示域42よりも大きい。

【0066】

続いて入れ替えフラグがセットされているか否かを判断し（S403）、入れ替えフラグがセットされていなければ（S403：NO）通常変動開始処理（S404）を行い、入れ替えフラグがセットされていれば（S403：YES）入れ替え変動開始処理（S405）を行う。

【0067】

通常変動開始処理（S404）では、LCDパネルユニット16を制御して図10に示すようにLCDパネル16aの上表示域41において特別図柄の変動表示を、下表示域42においてデモ図柄の変動表示を開始させる。すなわち、上表示域41が特別図柄表示域であり、下表示域42がデモ表示域である。図10はLCDパネル16aにおける表示の経時変化を説明する図であり、（a）～（d）の順に表示が変化する。

【0068】

入れ替え変動開始処理（S405）では、LCDパネルユニット16を制御して図11に示すようにLCDパネル16aの上表示域41においてデモ図柄の変動表示を、下表示域42において特別図柄の変動表示を開始させる。すなわち、上表示域41がデモ図柄表示域であり、下表示域42が特別図柄表示域であって、変動表示の開始時点においてデモ図柄表示域と特別図柄表示域とが通常の配置とは入れ替わっている。なお、図11も図10と同様にLCDパネル16aにおける表示の経時変化を説明する図であり、（a）～（d）の順に表示が変化する。

【0069】

そして、通常変動の場合も入れ替え変動の場合も、変動開始コマンドに含まれている特別図柄の変動パターンに応じて特別図柄の変動態様を制御し、同じく変動開始コマンドに含まれているデモパターンに応じてデモ図柄の変動態様を制御する。

【0070】

10

20

30

40

50

特別図柄の変動態様は大当たり図柄であるか否か、リーチになるかならないか等に応じて様々であるが、本実施例においてはデモ図柄の変動態様は全てスーパーリーチが出現する設定である。従って、複数種類あるデモパターンの相互の違いは、スーパーリーチの種類、スーパーリーチに至るまでの経過、スーパーリーチ後の確定図柄、全体の変動時間等の違いとなる。

【0071】

特別図柄はリーチにもならない確定図柄であることが多いが、例えば図10(a)、図11(a)のように特別図柄もリーチになることがある(デモ図柄もリーチ)。また、図10(b)、図11(b)に例示するように特別図柄がスーパーリーチになることがある(デモ図柄もスーパーリーチ)。

10

【0072】

変動表示が進行すれば、やがて停止時間が到来する。特別図柄の変動パターンとデモ図柄の変動パターン(デモパターン)とが上述したとおり互いに別々に決定されるので、それぞれの変動時間が一致する(同時に停止時間が到来する)ことは少なく(ときにはあり得る)、大抵は一方が先に停止して他方は変動を継続している場合が多い。図10(c)の例ではデモ図柄が停止して(確定ではなくて微動している)、特別図柄の変動が継続している。上記の通りデモ図柄は全てスーパーリーチとなるので、図11(c)に例示するように特別図柄が先に停止(確定ではなくて微動)してデモ図柄の変動が継続中となる方が出現比率は高い。なお、図11(c)は、入れ替え変動であるので、通常はデモ図柄が表示される下の領域に特別図柄の表示が行なわれている。

20

【0073】

変動している側(図10の例では特別図柄、図11の例ではデモ図柄)の変動時間が終了すると、前述したとおり主制御基板30から図柄停止コマンドが送られてくる。図9に示すように、画像制御基板40は図柄停止コマンドを受信すると(S411:YES)LCDパネル16aに特別図柄及びデモ図柄の変動を停止(確定図柄を表示)させ、入れ替えフラグがセットされているか否かを判断する(S412)。

【0074】

入れ替えフラグがセットされている場合には、LCDパネル16aの「本番」、「デモ」の表示を入れ替えて表示させる(S413)。すなわち、図11(d)に例示するように、それまでは上表示域41(ここではデモ表示域)に「本番」の文字が表示され、下表示域42(ここでは特別図柄表示域)に「デモ」と表示されていたのであるが(図11(a)~(c))、その表示が入れ替わって上表示域41(デモ表示域)に「デモ」の文字が、下表示域42(特別図柄表示域)に「本番」の文字が表示される。

30

【0075】

入れ替えフラグがセットされていないときには「本番」、「デモ」の表示の入れ替えは行われない(図10(d)参照)。

そして、画像制御基板40は、特別図柄表示域に「本番」の文字を表示し、デモ表示域に「デモ」の文字を表示した状態(それぞれの表示域を明示した状態)を、上述の確定図柄表示設定(S226又はS228)から確定図柄終了処理(S232)まで継続させてから、確定図柄終了処理(S232)に応じて「本番」及び「デモ」の文字をLCDパネル16aから消去させる(S414)。

40

【0076】

このように、特別図柄の変動表示とデモ図柄の変動表示とが上表示域41と下表示域42とで並行的に行われるのであるが、遊技者は、どちらが特別図柄でどちらがデモ図柄であるかを、最終的な確定図柄の表示画面を見るまで分からない。

【0077】

このため、後まで変動していた特別図柄が外れでも、先に停止したデモ図柄が3個同じ図柄で揃っているのが、図11のように、ひょっとしたら入れ替わるのではないかと思い、S414により「本番」及び「デモ」の文字が消去されるまで期待感を維持してLCDパネル16aを注目することになる。よって、最後の最後まで遊技者を期待させ、楽しませ

50

ることができる。

【0078】

特別図柄の変動表示とデモ図柄の変動表示とが並列的に行われ、またそれぞれの表示域が入れ替わることがあるが、最終的には「本番」、「デモ」の文字によって特別図柄とデモ図柄を明示するので、どちらが特別図柄が分からずに紛らわしくなるおそれはない。

【0079】

デモ表示には必ずスーパーリーチ（スーパーリーチに発展するまでの経過も含めて）が表示されるので、初心者でもリーチ表示についてよく分るようになり安心して遊技できるし、楽しく遊技できる。また、通常あまり出現しないスーパーリーチを頻繁に見られるから、それだけでも遊技者を楽しませることができる。

10

【0080】

しかも、デモ表示として通常と全く同じスーパーリーチばかりが表示される上に特別図柄の変動とデモ表示が入れ替わる可能性があるので、デモ表示が行われている間は常に大当たりへの期待感が持続するから、初心者の人、初心者でない人とも同様に期待感を持続させることができる。

【0081】

更に、特別図柄表示域とデモ表示域とを入れ替わらせる制御（実際には表示域名を入れ替わらせる制御）を行うので、デモ図柄の変動表示すなわちデモ画面と特別図柄の変動とを一緒に見られるから、時間の無駄がない。また、デモパターンが複数あって、その中から選択したデモパターンに従ってデモ図柄の変動表示が行われるので、同じデモ表示ばかりになって遊技者が飽きるおそれもない。

20

【0082】

特別図柄の変動中に行われるデモ表示は、特別図柄の変動パターンと一部又は全てが同じにすれば、両者の見分けが一層困難になり、デモ表示による大当たりへの期待感をより高めることができる。

この実施例では、入れ替えフラグがセットされている場合には、特別図柄の変動表示の開始時において表示域を通常とは逆に上下入れ替えた状態にして、通常は特別図柄表示域となる側をデモ表示域とし、通常はデモ表示域となる側を特別図柄表示域とした状態で特別図柄の変動表示が開始されるので、遊技者が特別図柄と思っていた方がデモ図柄、デモ図柄と思っていた方が特別図柄ということになり、変動表示の終了時にこの関係を「本番」、「デモ」の文字で明示することで最後に遊技者を驚かせることができる。特に、表示域名の入れ替えで大当たりになったときの喜びは極めて大きい。

30

【0083】

[変動表示の代表的例]

上記の説明中では詳しく述べなかったが、特別図柄とデモ図柄の変動表示の関係の代表的な例を図12に示す。

図12(a)に示す例は、特別図柄の変動とデモ図柄の変動とが同じリーチパターン（スーパーリーチ）になる例である。また同じ図柄（ここでは7-7）でリーチになる場合もある。

【0084】

40

図12(b)に示す例は、特別図柄の変動とデモ図柄の変動とがともにスーパーリーチではあるが変動態様が異なる例である。またリーチ図柄も異なっている。

図12(c)に示す例は、特別図柄の変動はノーマルリーチでデモ図柄の変動がスーパーリーチとなる例である。

【0085】

図12(d)に示す例は、特別図柄はリーチにもならない外れであり、デモ図柄はスーパーリーチとなる例で、この組合わせの出現頻度が最も多い。特別図柄はリーチにならないので比較的短い時間で変動が終わってしまうが、デモ図柄の変動は継続し、これが確定表示になるまでは次の変動は始まらない。このため、遊技者は次の変動開始を待つことになるが、入れ替えで大当たりになる可能性があるので遊技者は期待感を維持しながら確定を

50

待つことになる。

【 0 0 8 6 】

[画像制御基板による表示制御の変形例]

この例は、特別図柄とデモ図柄の表示域を入れ替える例である。

変動開始処理は図 8 を参照して実施例で説明したものと同様で、画像制御基板 4 0 は、変動開始コマンドを受信したか否かを判断し (S 4 0 1)、このコマンドを受信していれば L C D パネルユニット 1 6 を制御して L C D パネル 1 6 a の上表示域 4 1 に「本番」の文字を、下表示域 4 2 に「デモ」の文字を表示させる (S 4 0 2、図 1 4 (a) 参照)。

【 0 0 8 7 】

続いて入れ替えフラグがセットされているか否かを判断し (S 4 0 3)、入れ替えフラグがセットされていないければ (S 4 0 3 : N O) 通常変動開始処理 (S 4 0 4) を行い、入れ替えフラグがセットされていれば (S 4 0 3 : Y E S) 入れ替え変動開始処理 (S 4 0 5) を行う。実施例と同様に、通常変動開始処理 (S 4 0 4) では、上表示域 4 1 において特別図柄の変動表示を、下表示域 4 2 においてデモ図柄の変動表示を開始させ、入れ替え変動開始処理 (S 4 0 5) では、上表示域 4 1 においてデモ図柄の変動表示を、下表示域 4 2 において特別図柄の変動表示を開始させる。図 1 4 (a) に示すのは入れ替え変動開始処理 (S 4 0 5) が行われた場合であり、デモ図柄が変動表示される上表示域 4 1 に「本番」、特別図柄が変動表示される下表示域 4 2 に「デモ」が表示されている。

10

【 0 0 8 8 】

そして、実施例と同様に、通常変動の場合も入れ替え変動の場合も、変動開始コマンドに含まれている特別図柄の変動パターンに応じて特別図柄の変動態様を制御し、同じく変動開始コマンドに含まれているデモパターンに応じてデモ図柄の変動態様を制御する。

20

【 0 0 8 9 】

変動表示が進行し、停止時間が到来した方が停止して他方は変動を継続している状態になる。図 1 4 (c) の例では特別図柄が先に停止 (確定ではなくて微動) してデモ図柄の変動が継続中 (スーパーリーチ) となっている。なお、図 1 4 は、入れ替え変動であるので、図 1 4 (c) では通常はデモ図柄が表示される下の領域に特別図柄の表示が行なわれている。

【 0 0 9 0 】

変動している側 (図 1 4 の例ではデモ図柄) の変動時間が終了すると、主制御基板 3 0 から図柄停止コマンドが送られてくる。図 1 3 に示すように、画像制御基板 4 0 は図柄停止コマンドを受信すると (S 4 2 1 : Y E S) L C D パネル 1 6 a に特別図柄及びデモ図柄の変動を停止 (確定図柄を表示) させ、入れ替えフラグがセットされているか否かを判断する (S 4 2 2)。

30

【 0 0 9 1 】

入れ替えフラグがセットされている場合には、L C D パネル 1 6 a の特別図柄表示域とデモ図柄表示域とを入れ替え表示させる (S 4 2 3)。すなわち、図 1 4 (d) に例示するように、それまでは上表示域 4 1 にデモ図柄が表示され (デモ表示域となっていた)、下表示域 4 2 に特別図柄が表示されていた (特別図柄表示域となっていた) のであるが (図 1 4 (a) ~ (c))、それが入れ替わって上表示域 4 1 に特別図柄が表示され、下表示域 4 2 デモ図柄が表示される。なお、「本番」及び「デモ」の文字は入れ替え表示されずに、元の位置に表示される。

40

【 0 0 9 2 】

入れ替えフラグがセットされていないときには表示域の入れ替えは行われない。

そして、画像制御基板 4 0 は、特別図柄表示域 (図 1 4 (d) の例では上表示域 4 1) に「本番」の文字を表示し、デモ表示域 (図 1 4 (d) の例では下表示域 4 2) に「デモ」の文字を表示した状態 (それぞれの表示域を明示した状態) を、上述の確定図柄表示設定 (S 2 2 6 又は S 2 2 8) から確定図柄終了処理 (S 2 3 2) まで継続させてから、確定図柄終了処理 (S 2 3 2) に応じて「本番」及び「デモ」の文字を L C D パネル 1 6 a から消去させる (S 4 2 4)。

50

【 0 0 9 3 】

この変形例のように制御しても、実施例と同様の各効果が得られる。なお、図 1 4 も図 1 0 と同様に L C D パネル 1 6 a における表示の経時変化を説明する図であり、(a) ~ (d) の順に表示が変化する。

【 0 0 9 4 】

[表示パターン例]

実施例や変形例で示した以外にも、上下の表示域のサイズや「本番」等の文字表示については様々な態様が可能であるので、ここでいくつか例示する。

【 0 0 9 5 】

例えば図 1 5、図 1 6 に示すように、上表示域 4 1、下表示域 4 2 のサイズをほぼ等しくしてもよい。なお、図 1 5 も図 1 6 も図 1 0 と同様に L C D パネル 1 6 a における表示の経時変化を説明する図であり、(a) ~ (d) の順に表示が変化する。

10

【 0 0 9 6 】

また、図 1 5 に示すように上表示域 4 1 と下表示域 4 2 の表示域名 (図 1 5 の例では「本番」、「デモ」) を適宜時間毎に (例えば数秒毎に) 入れ替えることもできる。このようにすれば、デモ図柄が大当たり図柄で停止した場合に (特別図柄が大当たり図柄で停止したときも)、大当たり図柄になっている表示域が「本番」で確定することを期待して、最後まで表示に注目する。

【 0 0 9 7 】

或いは、図 1 6 に示すように、変動表示の開始時に表示域名 (図 1 6 の例では「本番」、「デモ」) を表示し (図 1 6 (a))、変動表示の途中で表示域名を消して (図 1 6 (b)、(c))、最後に特別図柄が表示されている表示域に「本番」を、デモ図柄が表示されている表示域に「デモ」を表示してもよい。この場合も、図 1 5 の例と同様、遊技者は大当たり図柄になっている表示域に「本番」が表示されることを期待して、最後まで表示に注目する。

20

【 0 0 9 8 】

また、図示は省略するが、変動開始時において表示域名を表示せずに最後まで表示域名を表示してもよい。

以上、実施例に従って、本発明の実施の形態について説明したが、本発明はこのような実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは言うまでもない。

30

【 0 0 9 9 】

例えば、実施例ではデモ表示は全てスーパーリーチにしたが、デモ表示の中に例えばスーパーリーチに発展しないリーチパターンやリーチにもならないハズレパターンを設ければ、より一層どちらが特別図柄でどちらがデモ図柄が分からなくなる。

【 0 1 0 0 】

また、入れ替え表示が行われたら必ず大当りになる構成にしてもいいし、入れ替え表示が行われても大当りにならない時があってもよい。言うまでもないが、入れ替え表示が行われずに特別図柄が揃えば通常通り大当りになる。

実施例では特別図柄が変動する際には毎回デモ表示を行う構成としているが、特定時のみデモ表示を行う構成としてもよい。

40

【 0 1 0 1 】

特定変動時のみにデモ表示を行う制御にした場合に、デモ表示を行わない時にはデモ表示域をなくして特別図柄表示域だけにしてもよいが、デモ表示を行なう時と領域の大きさを変更せずに、デモ表示域では台の名称であったり、キャラクタの物語りなど、従来のデモ表示と同じ内容を流しておいてもいいし、何も表示させなくてもいい。

【 0 1 0 2 】

実施例の場合、デモ表示はすべてスーパーリーチなので変動時間が長い、特別図柄にはリーチにもならないハズレが多いから、デモ表示のほうが変動時間が長くなってしまうことが多い。このような変動時間のアンバランスを解消するために、スーパーリーチの中に

50

リーチにもならないハズレより短い変動のもの若しくは同じ長さのデモ表示パターンを作ればよい。つまり、特別図柄での全くのハズレ＝デモ表示の中で1番変動時間の短いもの＝特別図柄のスーパーリーチの中で1番変動時間の短いもの、とすればよい。

【0103】

実施例では始動入賞時に入れ替え表示を行うか否かを判断し、それに応じて表示域の表示位置を決めているが、例えば入れ替え表示を行うか否かの判断ではなく、上か下か、右か左かなど、どちらに特別図柄の変動を表示しどちらにデモ表示を表示させるか表示域の表示位置を決めておき、その決定に従い表示を行う構成としてもよい。

【図面の簡単な説明】

【図1】 実施例のパチンコ機の正面図。

10

【図2】 実施例のパチンコ機の遊技盤の正面図。

【図3】 実施例のパチンコ機の制御系のブロック図。

【図4】 実施例のパチンコ機において主制御基板が実行する入力チェック処理のフローチャート。

【図5】 実施例のパチンコ機において主制御基板が実行する当否判定処理の一部のフローチャート。

【図6】 実施例のパチンコ機において主制御基板が実行する当否判定処理の他の一部のフローチャート。

【図7】 実施例のパチンコ機において主制御基板が実行する特別遊技処理のフローチャート。

20

【図8】 実施例のパチンコ機において画像御基板が実行する変動開始処理のフローチャート。

【図9】 実施例のパチンコ機において画像御基板が実行する変動終了処理のフローチャート。

【図10】 図8、図9の処理で入れ替え表示が行われない場合の説明図。

【図11】 図8、図9の処理で入れ替え表示が行われる場合の説明図。

【図12】 変動表示の代表的例の説明図。

【図13】 画像御基板が実行する変動終了処理の変形例のフローチャート。

【図14】 図13の処理で入れ替え表示が行われる場合の説明図。

【図15】 表示パターン例の説明図。

30

【図16】 表示パターン例の説明図。

【符号の説明】

10 遊技盤

13 遊技領域

15 図柄表示装置（表示手段）

16 LCDパネルユニット（表示手段）

16a LCDパネル（表示手段）

22 普通電動役物（始動領域）

25 大入賞口

30 主制御基板（抽選手段、図柄決定手段、デモパターン選択手段、表示位置決定手段、入れ替え制御手段）

40

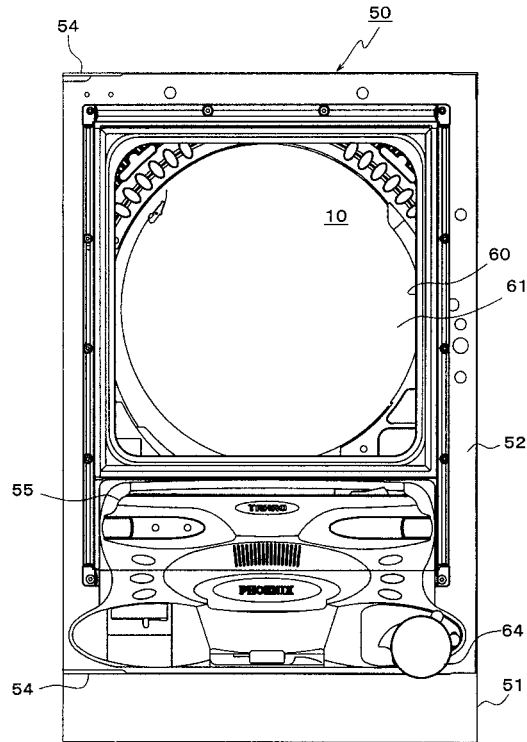
40 画像制御基板（表示制御手段、デモ制御手段）

41 上表示域

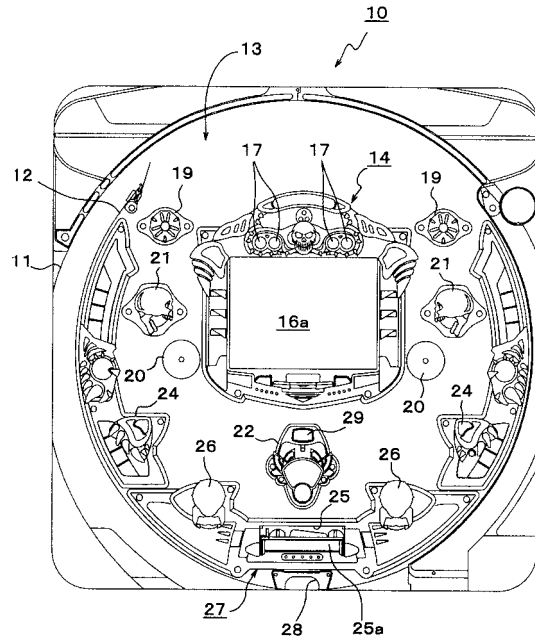
42 下表示域

50 パチンコ機（弾球遊技機）

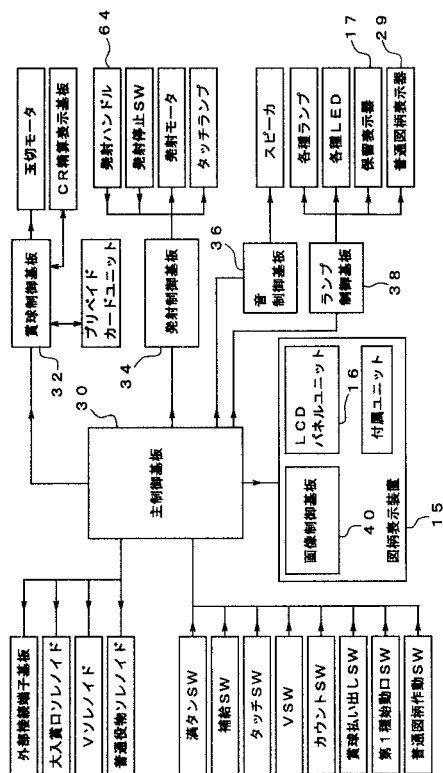
【図 1】



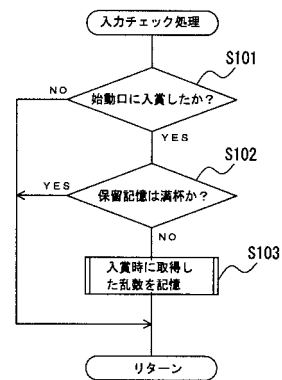
【図 2】



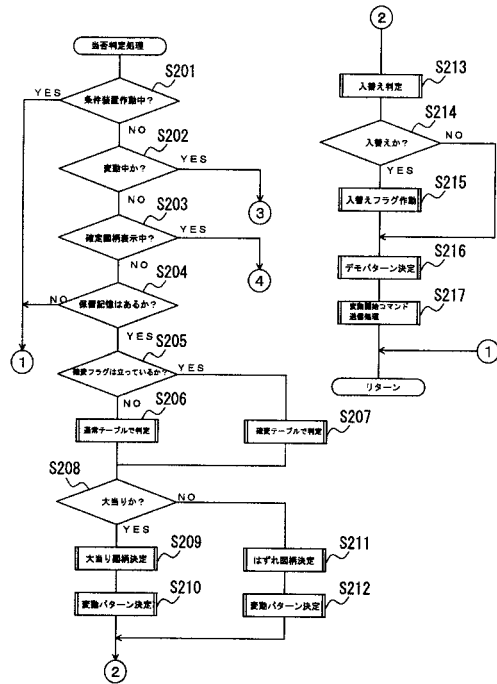
【図 3】



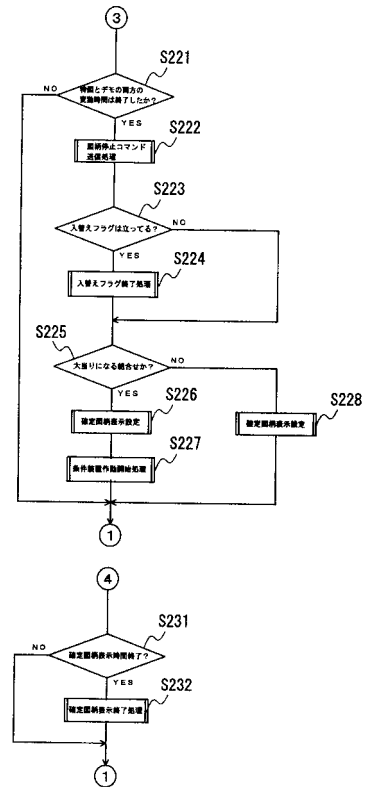
【図 4】



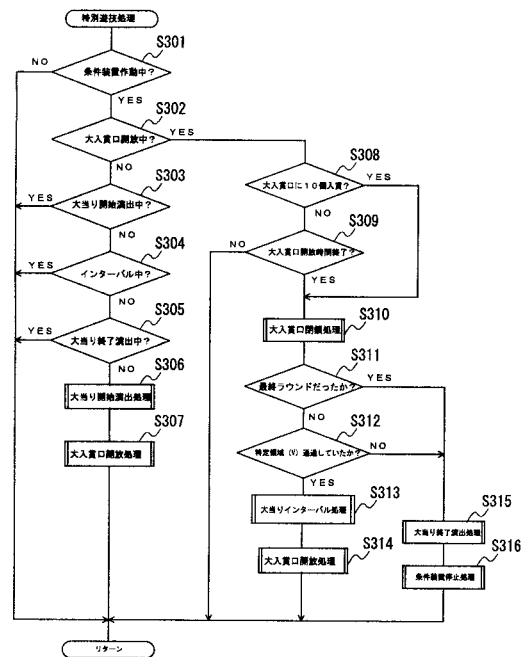
【図 5】



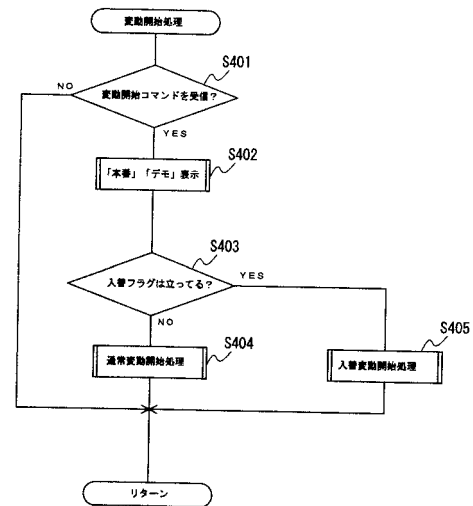
【図 6】



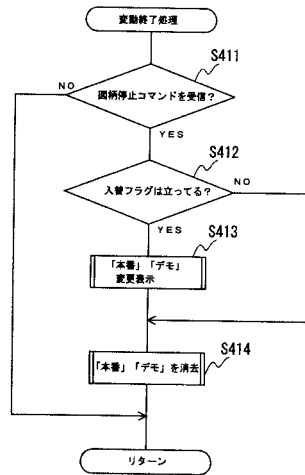
【図 7】



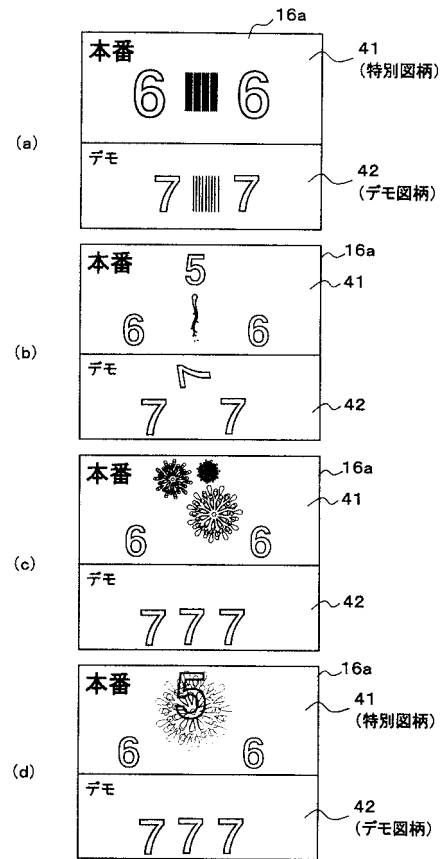
【図 8】



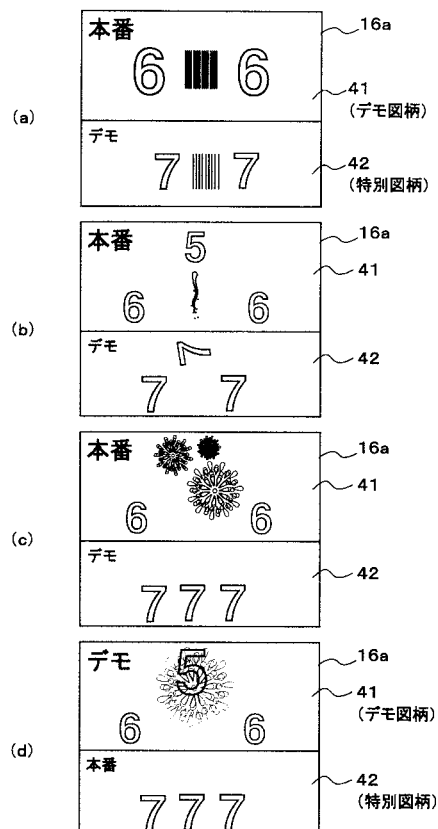
【図 9】



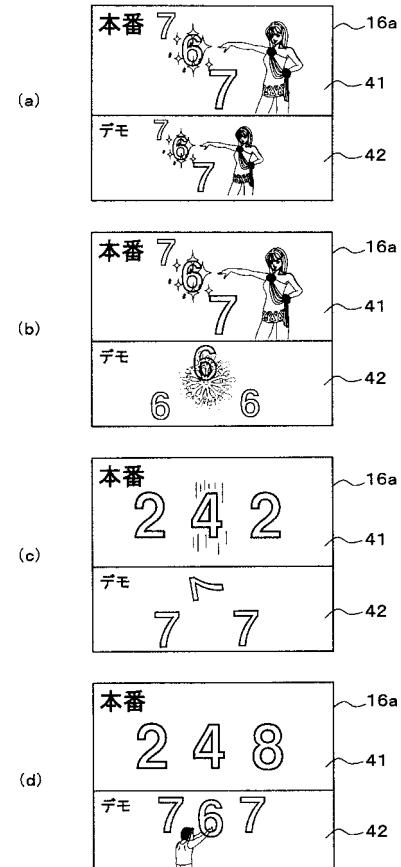
【図 10】



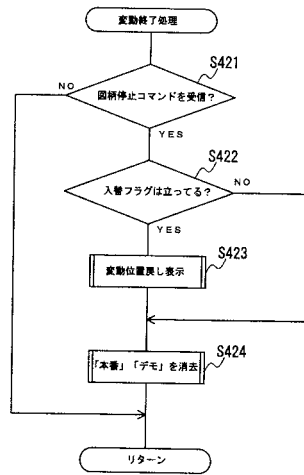
【図 11】



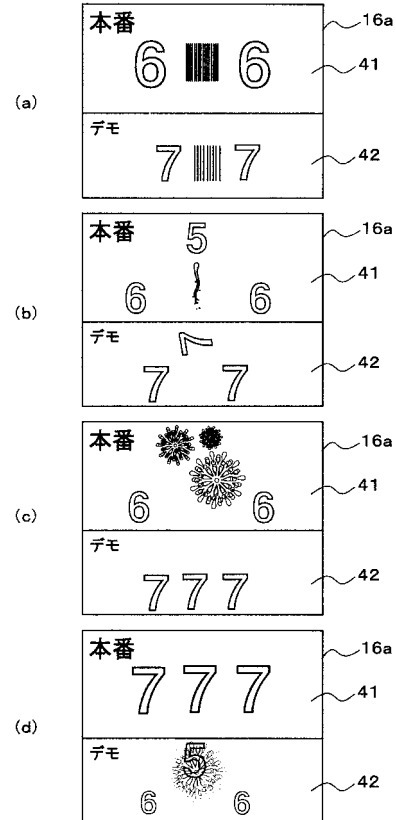
【図 12】



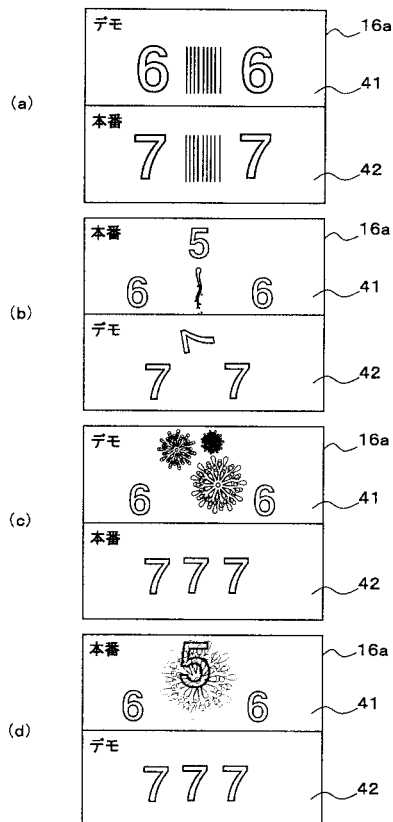
【図 13】



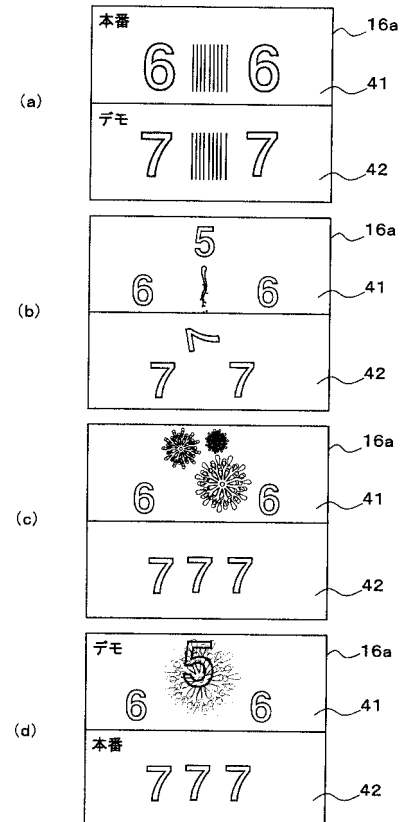
【図 14】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

審査官 澤田 真治

- (56)参考文献 特開平 0 9 - 2 2 5 1 0 0 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 0 9 5 8 2 9 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 2 3 9 1 3 8 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 2 9 2 0 1 1 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A63F 7/02