

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公 開 特 許 公 報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2004-129680
(P2004-129680A)

(43) 公開日 平成16年4月30日(2004.4.30)

(51) Int.Cl.⁷
A63F 7/02

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 32 頁)

(21) 出願番号	特願2002-294360 (P2002-294360)	(71) 出願人	000135210 株式会社ニューギン 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(22) 出願日	平成14年10月8日 (2002.10.8)	(74) 代理人	100114605 弁理士 渥美 久彦
		(72) 発明者	中村 誠 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル 内
		(72) 発明者	中澤 和仁 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル 内
		(72) 発明者	丹野 孝紀 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル 内
			最終頁に続く

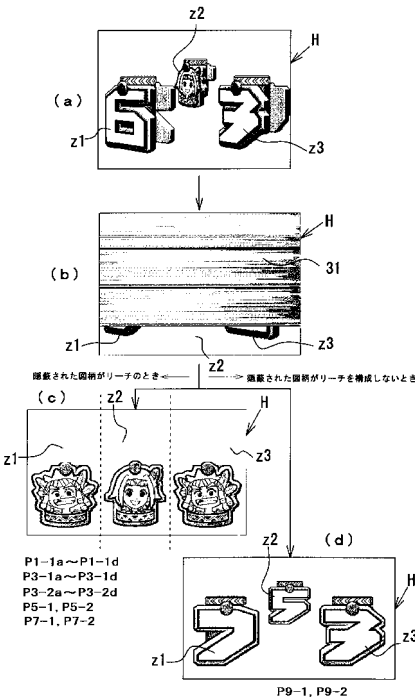
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】図柄組合せゲームにおける図柄の変動表示に対する遊技者の緊張感や期待感を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】可視表示部Hにおける第1～第3表示領域z1～z3には、それぞれ共通部分を一部に有する複数種類の第1～第3図柄が変動表示される。第1～第3図柄の変動表示が行われると、通常変動時、リーチ変動時、再抽選変動時などにおいて、可視表示部Hに隠蔽画像31が表示される。この隠蔽画像31により、各図柄の非共通部分が隠蔽される反面、各図柄の共通部分のみが視認可能な状態となる。

【選択図】 図10



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

互いに共通部分を部分的に有する図柄を含む複数種類の図柄を記憶する記憶手段と、複数の表示領域にて前記複数種類の図柄の変動表示及び停止表示を行う表示手段とを有し、前記複数の表示領域にて停止表示される図柄の組合せに関連した遊技演出を行う遊技機であって、

変動表示中の図柄における前記共通部分でない部分を視認困難または視認不能とする反面、変動表示中の図柄における前記共通部分を視認可能とするように、少なくとも変動表示が行われている前記表示領域の大きさを変更する遊技演出を行う表示領域変更手段を有することを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

互いに共通部分を部分的に有する図柄を含む複数種類の図柄を記憶する記憶手段と、複数の表示領域にて前記複数種類の図柄の変動表示及び停止表示を行う表示手段とを有し、前記複数の表示領域にて停止表示される図柄の組合せに関連した遊技演出を行う遊技機であって、

変動表示中の図柄における前記共通部分が視認可能な状態を維持しつつ、少なくとも変動表示が行われている前記表示領域の一部を隠蔽する遊技演出を行う隠蔽手段を有することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記隠蔽手段は、前記複数の表示領域のうち、少なくとも一の表示領域上に図柄が停止表示される際に、前記隠蔽を行うことを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

20

【請求項 4】

前記複数種類の図柄は、前記共通部分毎にグループ化され、

前記表示手段は、リーチを構成する図柄と同じグループに属する複数種類の図柄のみによりリーチの変動表示を行い、

前記隠蔽手段は、少なくともリーチの変動表示が行われている変動領域について、前記隠蔽を行う

ことを特徴とする請求項 2 または 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記複数種類の図柄は、前記共通部分毎にグループ化されるとともに、前記グループには、特定図柄と非特定図柄とからなるグループが含まれ、

30

前記表示手段は、特定図柄と非特定図柄とからなるグループに属する図柄からなる大当りの組合せによる再抽選の変動表示を行い、

前記隠蔽手段は、前記再抽選の変動表示が行われている表示領域について、前記隠蔽を行う

ことを特徴とする請求項 2 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記隠蔽手段は、前記図柄を停止表示して図柄組合せゲームの結果が表示された際に、前記隠蔽を解除することを特徴とする請求項 2 乃至 5 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記複数種類の図柄は、それぞれ同じ区域に共通部分を有するとともに、前記隠蔽の際に、前記共通部分でない部分を視認困難な状態または視認不能な状態に維持しつつ、変動表示されることを特徴とする請求項 2 乃至 6 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ機やスロットマシン等に代表される遊技機に係り、特にには複数の表示領域にて複数種類の図柄の変動表示及び停止表示を行い、停止表示される図柄の組合せに関連した遊技演出を行う遊技機に関するものである。

【0002】

50

【従来の技術】

遊技機的一种であるパチンコ機は、複数種類の図柄を変化させて表示可能な表示装置を備えている。その具体的なものとしては、例えば、数字図柄や文字図柄（または絵（キャラクター）図柄）を液晶画面上に3列で表示可能な表示装置が知られている。

【0003】

このような表示装置では、遊技盤に設けられた始動入賞口に遊技球が入賞すると、各列の図柄が変動表示を開始するようになっている。そして、変動表示後、所定の時間が経過すると、例えば、遊技者側から見て左図柄 右図柄 中図柄という順番で所定の図柄が停止表示されて、大当たりまたはハズレの図柄の組合せが結果として導出される。

【0004】

例えば、各列の図柄が同一の図柄で確定的に停止表示された場合には、大当たりの組合せとなり、多数の遊技球を獲得することができる機会が遊技者に付与されることで遊技者に有利な状態になる特別遊技状態が生起する。逆に、各列の図柄が同一の図柄となる組合せにならずに確定的に停止表示されたときはハズレとなり、特別遊技状態に比して、多数の遊技球を獲得し難い通常遊技状態となる。

【0005】

また、一般に、図柄の変動表示を開始してから、図柄が確定的に停止表示されるまでの間には、しばしばリーチが形成されることがある。リーチとは、例えば、上述の表示装置にて特定の2列が同一の図柄で停止表示され、最後の1列が変動表示される演出である。従って、停止表示されている特定の2列と同一の図柄が最後の1列に停止表示された場合には、大当たりの組合せとなり、同一の図柄が停止表示されない場合にはハズレの組合せとなる。

【0006】

さらに、図柄の組合せが大当たりを構成して停止表示された場合であっても、その大当たりを構成する図柄が再度変動表示され、他の種類の図柄により大当たりの組合せが構成されて、確定的に停止表示する演出（再抽選）が行われることがしばしばある。

【0007】

このように、図柄組合せゲームの変動表示は、図柄が確定的に停止表示されるまでの様々な演出の中で行われるものである。

【0008】

ところで、近年のパチンコ機では、上述の変動表示に対する遊技者の緊張感や期待感を向上させるべく、様々な趣向を凝らしている。

【0009】

例えば、変動表示中の図柄全体を、その図柄が連続的に変動表示されている時点から隠蔽し、図柄の変動が停止されて図柄の組合せが確定すると、その隠蔽を解除する発明が従来提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【0010】

また、変動表示されている図柄の一部を隠蔽するとともに、その視認可能な部位の形状等を可変させ、視認可能な部位から、変動表示されている図柄の全体像を想像させて興趣を向上させる発明も従来提案されている（例えば、特許文献2参照）。

【0011】**【特許文献1】**

特開2000-61078号公報

【0012】**【特許文献2】**

特開2002-165966号公報

【0013】**【発明が解決しようとする課題】**

ところが、特許文献1に記載された発明にあっては、変動中の図柄が遊技者から視認不能となってしまうことから、遊技者に対して図柄組合せの結果しか表示されない。即ち、遊

10

20

30

40

50

技者は、図柄が大当りの組合せになるか否かの変動表示の経過を、緊張感や期待感を持つ観察する、という楽しみを失うことになる。

【 0 0 1 4 】

一方、特許文献 2 に記載された発明にあっては、例えば、隠蔽された変動表示中の図柄と、既に停止表示された他の図柄とが、所定の組合せを形成する可能性があるか否かを、視認可能な図柄の一部から判断することが困難である。従って、図柄組合せゲームにおける図柄の変動表示に対する遊技者の緊張感や期待感を向上させる効果は低い。

【 0 0 1 5 】

本発明は上記の課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、図柄組合せゲームにおける図柄の変動表示に対する遊技者の緊張感や期待感を向上させることができる遊技機を提供することにある。 10

【 0 0 1 6 】

【課題を解決するための手段】

上記の課題を解決するために、請求項 1 に記載の発明は、互いに共通部分を部分的に有する図柄を含む複数種類の図柄を記憶する記憶手段と、複数の表示領域にて前記複数種類の図柄の変動表示及び停止表示を行う表示手段とを有し、前記複数の表示領域にて停止表示される図柄の組合せに関連した遊技演出を行う遊技機であって、変動表示中の図柄における前記共通部分でない部分を視認困難または視認不能とする反面、変動表示中の図柄における前記共通部分を視認可能とするように、少なくとも変動表示が行われている前記表示領域の大きさを変更する遊技演出を行う表示領域変更手段を有することを特徴とする遊技機をその要旨とする。 20

【 0 0 1 7 】

従って、請求項 1 に記載の発明によると、変動表示中の図柄における共通部分を視認可能とするように、少なくとも変動表示が行われている表示領域の大きさが変更される。このため、遊技者は、変動表示される複数種類の図柄が遊技者に有利となる組合せとなるか否かを、変動表示される図柄の共通部分から予測することになる。例えば、変動表示される図柄が複数種類であって、その中に遊技者にとって有利な組合せを生起する図柄が 1 つのみ含まれ、かつ、遊技者にとって有利な組合せを生起しないが当該図柄と同じ共通部分を有する他の図柄が 1 つ以上含まれている場合を想定する。この場合、表示領域の大きさ変更を行うと、遊技者は共通部分しか視認できず共通部分でない部分（非共通部分）については視認困難または視認不能になるため、両図柄を明確に区別できなくなり、有利な組合せを生起する図柄の出現する可能性が高くなったと感じうる。よって、変動表示に対する遊技者の期待感を向上させることができる。 30

【 0 0 1 8 】

また、表示領域の変更状態で変動表示される複数種類の図柄全てが共通部分のみを視認可能としつつ変動表示されるので、その当否を予測し得るとしても、表示領域の変更状態が解除されない限りその当否を断定することができなくなる。即ち、共通部分による図柄の変動表示により、遊技者の変動表示に対する期待感を向上させるとともに、期待感の向上に比例して緊張感をも向上させることができる。

【 0 0 1 9 】

ここで「変動表示中の図柄における前記共通部分でない部分を視認困難または視認不能とする反面、変動表示中の図柄における前記共通部分を視認可能とするように、少なくとも変動表示が行われている前記表示領域の大きさを変更する遊技演出」としては、例えば以下のようなものがある。即ち、CRT や液晶ディスプレイ等のような電氣的表示手段を用いた場合、少なくとも変動表示が行われている表示領域の一部（即ち図柄における共通部分がある部位）を表示する反面、他の部分（即ち図柄における非共通部分がある部位）についてはブラックアウトしたり、ホワイトアウトしたり、ノイズ掛けをしたりする遊技演出などが考えられる。これらの場合であっても、ブラックアウト等した分だけ表示領域が実質的に小さくなるからである。

【 0 0 2 0 】

10

20

30

40

50

また、前記表示領域変更手段は、変動表示が行われている前記表示領域のみについてその大きさを変更するものでもよいほか、変動表示が行われている前記表示領域に加えて変動表示が行われていない前記表示領域についてもその大きさを変更するものでもよい。例えば、前記表示領域変更手段は、一の図柄組合せを表示可能な複数の表示領域の全てについて、前記表示領域の大きさの変更を行うものでもよい。この場合、例えば既に変動表示が終了して停止している図柄についてもその一部が視認困難または視認不能となるので、遊技者に対して、その図柄が他の種類の図柄に置き換わってしまうのではないかという緊張感を与えることもできる。

【0021】

請求項2に記載の発明は、互いに共通部分を部分的に有する図柄を含む複数種類の図柄を記憶する記憶手段と、複数の表示領域にて前記複数種類の図柄の変動表示及び停止表示を行う表示手段とを有し、前記複数の表示領域にて停止表示される図柄の組合せに関連した遊技演出を行う遊技機であって、変動表示中の図柄における前記共通部分が視認可能な状態を維持しつつ、少なくとも変動表示が行われている前記表示領域の一部を隠蔽する遊技演出を行う隠蔽手段を有することを特徴とする遊技機をその要旨とする。

10

【0022】

従って、請求項2に記載の発明によると、図柄における共通部分が視認可能な状態を維持しつつ隠蔽が行われるため、遊技者は、変動表示される複数種類の図柄が遊技者に有利となる組合せとなるか否かを、変動表示される図柄の共通部分から予測することになる。例えば、変動表示される図柄が複数種類であって、その中に遊技者にとって有利な組合せを生起する図柄が1つのみ含まれ、かつ、遊技者にとって有利な組合せを生起しないが当該図柄と同じ共通部分を有する他の図柄が1つ以上含まれている場合を想定する。この場合、前記隠蔽を行うと、遊技者は共通部分しか視認できず共通部分でない部分（非共通部分）については視認困難または視認不能になるため、両図柄を明確に区別できなくなり、有利な組合せを生起する図柄の出現する可能性が高くなったと感ずる。よって、変動表示に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

20

【0023】

また、隠蔽状態で変動表示される複数種類の図柄全てが共通部分のみを視認可能としつつ変動表示されるので、その当否を予測し得るとしても、隠蔽が解除されない限りその当否を断定することができなくなる。即ち、共通部分による図柄の変動表示により、遊技者の変動表示に対する期待感を向上させるとともに、期待感の向上に比例して緊張感をも向上させることができる。

30

【0024】

ここで「隠蔽手段」とは、画像により電氣的に隠蔽を行うものであってもよく、可動部材により機械的に隠蔽を行うものであってもよい。画像による隠蔽としては、具体的には、表示手段が電氣的表示手段である場合において、表示領域の一部に壁やシャッター等を模した隠蔽画像（即ち実体のない仮想の隠蔽体）を出現させること等をいう。可動部材による隠蔽とは、表示手段の手前側（遊技者側）にシャッター等のような構造物（即ち実体のある現実の隠蔽体）を機械的に出現させ、これにより表示領域の一部を隠すこと等をいう。

40

【0025】

隠蔽体として画像を用いた隠蔽手段の利点は、複雑な機械的構成を必要としないため、部品点数の削減、装置の大型化防止、製造コストの低減を達成しやすいことである。しかも、隠蔽体としてシャッター等を用いた隠蔽手段では実現不可能な複雑な動きでも、容易に実現できるという利点もある。

【0026】

一方、隠蔽体としてシャッター等を用いた隠蔽手段の利点は、実体のない隠蔽体による隠蔽に比べて見た目上のインパクトが強く、これにより遊技者に対してよりいっそう緊張感や期待感を与えることができることである。

【0027】

50

また、前記隠蔽手段は、変動表示が行われている前記表示領域のみについて隠蔽を行うものでもよいほか、変動表示が行われている前記表示領域に加えて変動表示が行われていない前記表示領域についても隠蔽を行うものでもよい。例えば、前記隠蔽手段は、一の図柄組合せを表示可能な複数の表示領域の全てについて、前記隠蔽を行うものでもよい。この場合、例えば既に変動表示が終了して停止している図柄についてもそれが部分的に視認困難または視認不能となるので、遊技者に対して、その図柄が他の種類の図柄に置き換わってしまうのではないかという緊張感を与えることもできる。

【0028】

請求項3に記載の発明では、請求項2において、前記隠蔽手段は、前記複数の表示領域のうち、少なくとも一の表示領域上に図柄が停止表示される際に、前記隠蔽を行うことをその要旨とする。 10

【0029】

従って、請求項3に記載の発明によると、遊技者は、停止表示された図柄の種類を、隠蔽が行われる前に把握することができる。よって、遊技者は、隠蔽状態で変動表示される複数種類の図柄のうち、いずれの図柄が遊技者に有利な組合せを構成するのかを認識することができる。このため、よりわかりやすい遊技演出とすることができる。

【0030】

ここで「図柄が停止表示される際」とは、「図柄が停止表示されると同時」というタイミングのみを意味するのではなく、「図柄が停止表示される直前」というタイミングや、「図柄が停止表示された後」のタイミングであってもよい。 20

【0031】

請求項4に記載の発明では、請求項2または3において、前記複数種類の図柄は、前記共通部分毎にグループ化され、前記表示手段は、リーチを構成する図柄と同じグループに属する複数種類の図柄のみによりリーチの変動表示を行い、前記隠蔽手段は、少なくともリーチの変動表示が行われている変動領域について、前記隠蔽を行うことをその要旨とする。

【0032】

従って、請求項4に記載の発明によると、リーチ中に視認可能となる表示領域には、リーチを構成する図柄と同一の共通部分を有する図柄の一部が変動表示されて視認可能になる。即ち、遊技者にとっては、変動表示される複数種類の図柄の全てが、あたかもリーチを構成する図柄であるかのように見える。ここで、大当りの組合せが、同一の図柄の組合せにより構成されたと考えると、隠蔽を行うことにより、変動表示される複数種類の図柄全てが、リーチを構成する図柄と同一に見える。このため、遊技者の期待感が向上することになる。しかし、大当りの当否を予測し得るとしても、隠蔽が解除されない限りその当否を断定することができなくなる。即ち、共通部分による図柄の変動表示により、遊技者の変動表示に対する期待感を向上させるとともに、期待感の向上に比例して緊張感をも向上させることができる。 30

【0033】

ここで「共通部分毎にグループ化され」とは、「共通部分の形態的特徴が複数種類あるような場合にその形態的特徴の相違毎にグループ化され」の意味である。その具体例を挙げるとすると、複数の図柄がアラビア数字（「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」）である場合には、「1」及び「4」が同じグループに属する。即ち、「1」及び「4」という図柄の下方区域に注目すると、どちらもその形態的特徴が近似しており（即ち共通部分となっており）、他のアラビア数字と明確に相違しているからである。 40

【0034】

なお、前記隠蔽手段は、リーチの変動表示が行われている変動領域のみについて前記隠蔽を行うものでもよいほか、リーチの変動表示が行われている変動領域に加えて当該変動領域以外の領域についても前記隠蔽を行うものでもよい。

【0035】

請求項 5 に記載の発明では、請求項 2 乃至 4 のいずれか 1 項において、前記複数種類の図柄は、前記共通部分毎にグループ化されるとともに、前記グループには、特定図柄と非特定図柄とからなるグループが含まれ、前記表示手段は、特定図柄と非特定図柄とからなるグループに属する図柄からなる大当りの組合せによる再抽選の変動表示を行い、前記隠蔽手段は、前記再抽選の変動表示が行われている表示領域について、前記隠蔽を行うことをその要旨とする。

【0036】

ここで、請求項 5 に記載の発明の作用について述べる。大当りになった図柄の種類が特定図柄であった場合に、非特定図柄による大当りと比べて遊技者にとってさらに有利な遊技状態を生起するように設定された遊技機がある。このように設定された遊技機の場合、遊技者は、大当りとなる図柄の組合せが、さらに有利な遊技状態を生起する特定図柄によるものか、或いはさらに有利な遊技状態を生起しない非特定図柄によるものかに興味を抱きつつ、遊技を行うと言える。即ち、遊技者は、まず大当りとなる図柄の組合せになるか否かに興味を抱き、次にその大当りの組合せを構成する図柄の種類に興味を抱くこととなる。

10

【0037】

例えば、同じグループにおいて特定図柄と非特定図柄とが所定比率で存在している場合、非特定図柄により大当りが構成された後に、その非特定図柄と同一グループの図柄のみにより再抽選が行われると、遊技者に対して、特定図柄により大当りが再構成される可能性を高く見せることができる。よって、遊技者の期待感を向上させることができる。しかも、再抽選の変動表示は、共通部分のみを視認可能とするので、遊技者は、隠蔽が解除されない限り大当りを構成する図柄の種類を判別することができない。よって、遊技者の緊張感をも向上させることができる。

20

【0038】

ここで「特定図柄と非特定図柄とからなるグループ」とは、例えば、次回の大当り確率が高確率に変動する、いわゆる「確率変動（確変）」状態を生起する確変図柄（＝特定図柄）と、このような確変状態を生起しない非確変図柄（＝非特定図柄）とからなるグループなどを挙げることができる。このほか、図柄組合せの抽選を行う時間間隔を短縮する、いわゆる「時間短縮（時短）」状態を生起する時短図柄（＝特定図柄）と、このような時短状態を生起しない非時短図柄（＝非特定図柄）とからなるグループなどを挙げることでもできる。

30

【0039】

請求項 6 に記載の発明では、請求項 2 乃至 5 のいずれか 1 項において、前記隠蔽手段は、前記図柄を停止表示して図柄組合せゲームの結果が表示された際に、前記隠蔽を解除することをその要旨とする。

【0040】

従って、請求項 6 に記載の発明によると、隠蔽を行っている最中において遊技者は、変動表示が終了した図柄が、遊技者にとって有利な所定の組合せとなるか否かを、視認可能な図柄の一部から予測することになる。その後、図柄が停止表示されると隠蔽が解除されることから、隠蔽中に形成された図柄組合せゲームの結果が導出され、これにより遊技者が予測した図柄の組合せと合致するか否かの結果が表示される。この場合、隠蔽された図柄による組合せは、遊技者の予測した図柄の組合せと必ずしも合致しないことから、遊技者の予測した図柄の組合せが、実際の図柄の組合せと一致するか否かを照会させる楽しみを与えるとともに、意外性のある変動表示の演出とすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0041】

請求項 7 に記載の発明では、請求項 2 乃至 6 のいずれか 1 項において、前記複数種類の図柄は、それぞれ同じ区域に共通部分を有するとともに、前記隠蔽の際に、前記共通部分でない部分を視認困難な状態または視認不能な状態に維持しつつ、変動表示されることをその要旨とする。

50

【 0 0 4 2 】

従って、請求項 7 に記載の発明によると、複数種類の図柄における互いの共通部分はそれぞれ同じ区域に位置していることから、複数種類の図柄における互いの非共通部分についても同様にそれぞれ同じ区域に位置している。例えば、複数種類の図柄における互いの共通部分がそれぞれ下方区域に位置している場合には、複数種類の図柄における互いの非共通部分は、それぞれ前記下方区域を除く他の区域（例えば上方区域及び中央区域）に位置していることになる。そのため、隠蔽手段は一律に上方区域及び中央区域を隠蔽すればよいことになり、比較的単純な形状、構成の隠蔽手段によって隠蔽を行うことができる。また、例えば上方区域を一律に隠蔽することが可能なシャッター等のような隠蔽体による隠蔽手段の使用が可能になるため、一体感があってインパクトの強い隠蔽が可能となる。また、隠蔽を行っている最中において、変動表示が終了した図柄における前記共通部分と、変動表示を行っている図柄における前記共通部分が、比較的近接した状態となる。よって、遊技者はそこに意識を集中させやすくなる。その結果、図柄の一部同士を見比べやすくなり、ひいては変動表示に対する遊技者の期待感を向上させることが可能となる。

10

【 0 0 4 3 】

ここで「それぞれ同じ区域に共通部分を有する」とは、図柄を複数の区域に分けて考えた場合に、それぞれ同じ区域に共通部分を有することをいう。例えば、区域の分け方としては、例えば上記のごとく下方区域、中央区域及び上方区域の 3 つとすることでもよいほか、右方区域、中央区域及び左方区域の 3 つにすることでもよい。

【 0 0 4 4 】

ここでは、前記複数種類の図柄は、前記隠蔽の際に、前記非共通部分を視認困難な状態または視認不能な状態に維持しつつ、変動表示される。図柄変動の最中に非共通部分が少しでも見えてしまうとすれば、遊技者は変動している図柄をある程度予測できてしまう。よって、有利な組合せを生起する図柄の出現する可能性がそれほど高くなったと感じさせることができず、変動表示に対する遊技者の期待感を十分に向上させることができなくなる。その点、上記のように構成すれば、かかる欠点を解消でき、変動表示に対する遊技者の期待感を十分に向上させることが可能となる。

20

【 0 0 4 5 】

なお、変動表示を行う際の態様としては、例えば図柄を上下方向、左右方向または斜め方向にスクロールして表示する態様、図柄を奥から手前へ徐々に拡大するようにして表示する態様、図柄を自転させて表示する態様などがある。

30

【 0 0 4 6 】

例えば図柄を左右方向にスクロールして表示する態様の場合において、前記共通部分が下方区域にあるときには、隠蔽手段は上方区域及び中央区域について隠蔽を行えばよいことになる。また、図柄を上下方向に延びる軸を中心として自転させて表示する態様の場合において、前記共通部分が下方区域にあるときにも、隠蔽手段は上方区域及び中央区域について隠蔽を行えばよいことになる。

【 0 0 4 7 】

【 発明の実施の形態 】

以下、本発明をその一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）に具体化した一実施形態を図 1 ～ 図 1 2 に基づき説明する。

40

【 0 0 4 8 】

図 1 には、パチンコ機 1 0 の機表側が略示されており、機体の外郭をなす外枠 1 1 の開口前面側には、各種の遊技用構成部材をセットする縦長方形の中枠 1 2 が開閉及び着脱自在に組み付けられている。また、中枠 1 2 の前面側には、機内部に配置された遊技盤 1 3 を透視保護するためのガラス枠を備えた前枠 1 4 と上球皿 1 5 が共に横開き状態で開閉可能に組み付けられている。

【 0 0 4 9 】

前記前枠 1 4 の周囲前面側には、パチンコ機 1 0 の各種遊技の演出態様（大当たり、リーチなど）に応じて点灯（点滅）・消灯などの発光装飾を行う電飾ランプ 1 6 が設けられてい

50

る。この電飾ランプ 16 は、図示しない発光体 (LED など) を備え、該発光体にレンズ部材 16a を覆い被せて構成されている。また、上球皿 15 の両側方には、前記遊技の状態に応じて各種音声 (効果音 など) を出力するスピーカ 17 が設けられている。また、中枠 12 の下部には、下球皿 19 及び発射装置 20 などが装着されている。

【0050】

また、遊技盤 13 の遊技領域 13a の略中央には、図柄を変動 (可変) させて図柄組み合わせゲームを行う図柄表示手段としての図柄表示装置 21 が配設されている。前記図柄表示装置 21 には、液晶画面からなる可視表示部 H が設けられており、その可視表示部 H には複数の表示領域 z1, z2, z3 に区分されている。図 10 (c) にて破線で示されるように、本実施形態では、横方向に長い矩形形状の可視表示部 H を縦方向に 2 箇所に分けることにより、可視表示部 H に向かって左側の部分が第 1 表示領域 z1、中央の部分が第 2 表示領域 z2、右側の部分が第 3 表示領域 z3 となっている。第 1 表示領域 z1 には、第 1 図柄 (いわゆる左図柄) が表示されるようになっている。第 2 表示領域 z2 には、第 2 図柄 (いわゆる中図柄) が表示されるようになっている。第 3 表示領域 z3 には、第 3 図柄 (いわゆる右図柄) が表示されるようになっている。「図柄の表示」とは、可視表示部 H の表示領域 z1 ~ z3 において遊技者が図柄を識別できる状態で前記図柄が停止表示または変動表示していることである。「停止表示」には、いわゆる、ゆれ変動と言われる一旦停止状態と完全に停止した確定停止状態のいずれの状態も含まれている。

「変動表示」には、通常変動、リーチ変動、再抽選変動などがある。ここで「通常変動」とは、通常遊技状態にあって、図 6 の Pa から Pb までの間にて行われる図柄の変動である。具体的には、リーチ等の特定の図柄組合せとして停止表示するまでの間において、第 1 ~ 第 3 表示領域 z1 ~ z3 にて行われる図柄の変動表示が「通常変動」である。また、「リーチ変動」とは、通常遊技状態にあって、図 6 の Pb から Pc までの間にて行われる図柄の変動である。具体的には、第 1 表示領域 z1 及び第 3 表示領域 z3 にて同じ種類の図柄が停止表示されてリーチの組合せを形成した後に、第 2 表示領域 z2 にて図柄の変動表示を行うことが「リーチ変動」である。加えて「再抽選変動」とは、通常遊技状態にあって、図 6 の Pc から Pd (通常遊技状態の終わり) までの間にて行われる大当りを構成する図柄の変動表示である。具体的には、第 1 ~ 第 3 表示領域 z1 ~ z3 に一旦停止表示された大当りの図柄組合せが、他の種類の図柄によって大当りの図柄組合せとなりうるように再び変動表示を行うことが「再抽選変動」である。

また、本実施形態における第 1 ~ 第 3 図柄は、複数種類 (12 種類) の図柄から構成されている。より詳しくは、図 5 に示されるように、「1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9」のアラビア数字を示す 9 種類の図柄と、「10, 11, 12」に対応する 3 種類のキャラクタ図柄 (絵柄) とによって構成されている。なお、これらの図柄は互いに共通部分を部分的に有しているとともに、共通部分毎にグループ化されている。なお、かかる共通部分は、図柄の下方領域、即ち図 5 に示す図柄が破線で囲われている領域内に設けられている。従って、図 5 に示す図柄は、前記破線で囲われていない区域について、非共通部分となっている。

【0051】

そして、遊技者は、可視表示部 H に表示された第 1 ~ 第 3 図柄の組み合わせから大当り、リーチまたはハズレのいずれかを認識することができる。例えば、可視表示部 H に表示された第 1 ~ 第 3 図柄 (全列の図柄) が同一の図柄である場合には、その図柄組み合わせから大当りを認識することができる。この大当りを認識できる図柄組み合わせが、特定の図柄組み合わせとなる。また、特定列 (例えば、第 1 図柄と第 3 図柄の 2 列) の図柄が同一の図柄である場合には、その図柄組み合わせからリーチを認識することができる。さらに、可視表示部 H に表示された第 1 ~ 第 3 図柄 (全列の図柄) が全て異なる場合または 1 列の図柄がリーチを構成する図柄とは異なった図柄で表示された場合には、その図柄組み合わせからハズレを認識することができる。

【0052】

また、図 1 に示すように、図柄表示装置 21 の下方には、図示しないソレノイドにより開

閉動作を行う普通電動役物 22a を備えた始動入賞口 22 が配設されている。また、始動入賞口 22 の下方には、図示しないソレノイドにより開閉動作を行う大入賞口 23 が配設されている。そして、発射装置 20 の操作により遊技盤 13 の遊技領域 13a に発射された遊技球が始動入賞口 22 へ入賞するかまたは始動保留球数の記憶値に基づき、図柄表示装置 21 では図柄組み合わせゲームが行われるようになっている。この図柄組み合わせゲームの結果、第 1 ～ 第 3 図柄（全列の図柄）が同一の図柄からなる図柄組み合わせが表示された場合、大当りの組み合わせとなり、特別遊技状態が付与され、大入賞口 23 の開閉によって、多数の遊技球（賞球）が獲得できるチャンスを得ることができるようになっている。なお、「始動保留球数の記憶値」とは、図柄の変動中に始動入賞口 22 に入賞した遊技球の数を所定の上限値（一般的には 4）の範囲内で記憶した値である。

10

【0053】

そして、図柄組み合わせゲームは、遊技の興趣を高めるために図柄組み合わせを表示する遊技演出となっている。「遊技演出」とは、図柄表示装置 21（可視表示部 H）において、各列の図柄が変動を開始してから、所定の図柄を確定的に表示させるまでの間に行われる演出のことである。従って、本実施形態のパチンコ機 10 では、複数種類の図柄を変動させて表示可能な図柄表示装置 21 を備え、図柄の変動に関連して遊技演出が行われるようになっている。

【0054】

また、パチンコ機 10 では、遊技演出の演出内容に様々な趣向を凝らしている。例えば、図柄表示装置 21（可視表示部 H）では、リーチを認識できる図柄組み合わせが表示された後、キャラクタを登場させて該キャラクタの動作に合わせて図柄組み合わせを表示させたり、リーチ変動とともに隠蔽画像 31（図 10 ～ 図 12 参照）を表示させたりするなどのリーチ演出が行われている。「リーチ演出」は、リーチを認識できる図柄組み合わせが表示された後、全列の図柄による大当たりまたはハズレを認識できる図柄組み合わせが表示されるまでの間に行われる演出である。そのため、このようなリーチ演出を経て、大当たりを認識できる図柄組み合わせを表示させる場合、その遊技演出の演出内容は、特別遊技状態に発展する大当たり演出となる。また、図柄表示装置 21（可視表示部 H）にリーチを認識できる図柄組み合わせが表示されたと略同時に、電飾ランプ 16 を激しく点滅させるなどの発光装飾が行われている。また、図柄表示装置 21（可視表示部 H）にリーチを認識できる図柄組み合わせが表示されたと略同時に、スピーカ 17 から「リーチ」という音声

20

30

【0055】

図 2、図 3 に示されるように、パチンコ機 10 の機裏側には、パチンコ機 10 全体を制御するために各種制御の指示を行う制御信号を出力する主制御基板 25 が装着されている。また、機裏側には、図柄表示装置 21（可視表示部 H）に図柄、キャラクタなどを表示して表示演出を行うための図柄制御を実行する表示制御基板 26 が装着されている。また、機裏側には、電飾ランプ 16 を点灯（点滅）・消灯させて発光演出を行うためのランプ制御を実行するランプ制御基板 27 が装着されている。また、機裏側には、スピーカ 17 から音声（各種の効果音）を出力させて音声演出を行うための音声制御を実行する音声制御基板 28 が装着されている。また、機裏側には、表示制御基板 26、ランプ制御基板 27、及び音声制御基板 28 の各制御に基づいて行われる遊技演出（表示演出、発光演出、音声演出）の具体的な演出内容を統括的に制御する統括制御基板 29 が装着されている。

40

【0056】

以下、主制御基板 25、表示制御基板 26、ランプ制御基板 27、音声制御基板 28、及び統括制御基板 29 の具体的な構成、接続態様及び制御態様を図 2 及び図 3 に基づいて詳しく説明する。

50

【 0 0 5 7 】

主制御基板 2 5 に対しては統括制御基板 2 9 が接続され、その統括制御基板 2 9 に対しては表示制御基板 2 6、ランプ制御基板 2 7、及び音声制御基板 2 8 がそれぞれ接続されている。そして、統括制御基板 2 9 には、主制御基板 2 5 から出力された制御信号が入力され、表示制御基板 2 6、ランプ制御基板 2 7 及び音声制御基板 2 8 には、統括制御基板 2 9 から出力された制御信号が入力されるようになっている。なお、主制御基板 2 5 は、再抽選変動時を除く図柄変動時にあって隠蔽演出を行うか否かの決定を行うとともに、第 1 ~ 第 3 表示領域 z 1 ~ z 3 に確定表示停止させる図柄の種類を判定するようになっている。統括制御基板 2 9 は変動表示させる図柄の判定及び再抽選にかかる演出判定を行い、表示制御基板 2 6 は統括制御基板 2 9 の指示に基づいた図柄表示装置 2 1 の制御を行うようになっている。

10

【 0 0 5 8 】

図 3 に示すように、主制御基板 2 5 は、パチンコ機 1 0 全体を制御するメイン C P U 2 5 a を備えており、該メイン C P U 2 5 a には R O M 2 5 b 及び R A M 2 5 c が接続されている。メイン C P U 2 5 a は、大当たり判定用乱数、大当たり図柄乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分け乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に順次更新するようになっている。また、R O M 2 5 b には、パチンコ機 1 0 を制御するための制御プログラムや、複数種類の変動パターンなどが記憶されている。また、R A M 2 5 c には、パチンコ機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報（各種乱数の値、始動保留球数の記憶値など）が記憶されるようになっている。「変動パターン」は、各列の図柄が変動を開始してから、所定の図柄を確定的に表示させるまでの間において、変動パターン毎に予め定められた変動時間内における遊技演出のベース（基本または基礎）となるパターンを示すものである。

20

【 0 0 5 9 】

これらの複数種類の変動パターンは、大当たり演出用、ハズレリーチ演出用、ハズレ演出用などに分類されて R O M 2 5 b に記憶されている（図 9（a）に例示する）。例えば、大当たり演出用の変動パターンとして、変動パターン P 1，P 2，P 3，P 4 などの複数種類の変動パターンが記憶されている。また、ハズレリーチ演出用の変動パターンとして、変動パターン P 5，P 6，P 7，P 8 などの複数種類の変動パターンが記憶されている。また、ハズレ演出用の変動パターンとして、変動パターン P 9，P 1 0 などの複数種類の変動パターンが記憶されている。そして、大当たり演出用の各変動パターン P 1，P 2，P 3，P 4 には、変動パターン振分け乱数の採り得る数値（例えば、0 ~ 4 9 の全 5 0 通りの整数）が所定個数ずつ振分けられている。同様に、ハズレリーチ演出用の各変動パターン P 5，P 6，P 7，P 8、及びハズレ演出用の各変動パターン P 9，P 1 0 にも、変動パターン振分け乱数の採り得る数値が所定個数ずつ振分けられている。

30

【 0 0 6 0 】

また、各変動パターン P 1，P 2，P 3，P 4，P 5，P 6，P 7，P 8，P 9，P 1 0 は、図柄表示装置 2 1 の可視表示部 H における第 1 ~ 第 3 表示領域 z 1 ~ z 3 に表示される第 1 ~ 第 3 図柄の一部（後記する非共通部分）を隠蔽する隠蔽画像 3 1（図 1 0 ~ 図 1 2 に示す）を、該第 1 ~ 第 3 表示領域 z 1 ~ z 3 に表示させるか否かの旨を含んでいる。詳しくは、本実施形態において変動パターン P 1，P 5，P 9 は、通常変動時に隠蔽画像 3 1 を表示させる変動パターンとして設定されている。また、変動パターン P 2，P 6 は、リーチ変動時に隠蔽画像 3 1 を表示させる変動パターンとして設定されている。そして、変動パターン P 3，P 7 は、通常変動時及びリーチ変動時に隠蔽画像 3 1 を表示させる変動パターンとして設定されている。即ち、変動パターン P 1，P 2，P 3，P 5，P 6，P 7，P 9 は、通常変動時及びリーチ変動時のうちの少なくとも一方において可視表示部 H に隠蔽画像 3 1 を表示させる変動パターンとなっている。これに対し、変動パターン P 4，P 8，P 1 0 は、その他の変動パターン（通常変動時及びリーチ変動時にあって、隠蔽画像 3 1 を表示させない旨を示す変動パターン）に設定されている。

40

【 0 0 6 1 】

50

そして、メインCPU25aは、前述した各種乱数を用いて各種処理（大当たり判定、大当たり図柄判定、リーチ判定、変動パターンの決定など）を実行し、遊技演出に関する各種の制御コマンド（変動パターン指定コマンド、図柄指定コマンドなど）を演算処理するようになっている。また、メインCPU25aは、演算処理した制御コマンドを制御信号として、出力ポート25dから出力バッファ25eを介して統括制御基板29に出力するようになっている。なお、本実施形態において制御コマンドの出力は、変動パターン指令コマンド、図柄指定コマンド（左、右、中）、図柄停止コマンドの順に行われる。

【0062】

前記大当たり判定は、大当たり判定用乱数を用いて行われるようになっている。

【0063】

前記メインCPU25aには、始動入賞口22の奥方に配設され、該始動入賞口22に入賞した遊技球を検知する入賞検知センサS1（図3に示す）が接続されている。前記メインCPU25aは、入賞検知センサS1における遊技球の入賞検知を契機に（入賞信号の入力）、その時点においてRAM25cに記憶されている大当たり判定用乱数の値を読み出すようになっている。そして、メインCPU25aは、図柄組み合わせゲームの開始直前（所定のタイミング）に、読み出した大当たり判定用乱数の値とROM25bに記憶されている大当たり判定値（予め定めた判定値）とを比較し、大当たりか否かを判定するようになっている。この判定結果が肯定、即ち、大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とが一致する場合、大当たり状態を付与することを判定するようになっている。なお、大当たり判定用乱数の採り得る数値を、例えば、0～946（全947通りの整数）とし、大当たり判定値を3つに定めた場合、パチンコ機10の大当たり確率は、947分の3（＝315.7分の1）となる。本実施形態において、主制御基板25のメインCPU25aは、判定用乱数としての大当たり判定用乱数の値を所定の契機に起因して読み出す乱数読出手段として機能する。

10

20

【0064】

前記大当たり図柄判定は、大当たり図柄乱数を用いて行われるようになっている。

【0065】

前記メインCPU25aは、入賞検知センサS1における遊技球の入賞検知を契機に（入賞信号の入力）、大当たり判定用乱数の値に加えて、その時点においてRAM25cに記憶されている大当たり図柄乱数の値を読み出すようになっている。この大当たり図柄乱数の採り得る数値は、図柄表示装置21（可視表示部H）に表示可能な複数種類の図柄の数と対応付けられており、本実施形態の場合、全12通りの整数を採り得るようになっている。そして、メインCPU25aは、大当たり判定の結果が肯定（大当たり）の場合、読み出した大当たり図柄乱数の値に対応する図柄によって、大当たりを認識できる図柄組み合わせを表示させることを判定するようになっている。

30

【0066】

また、大当たり判定の結果が肯定の場合、メインCPU25aは、RAM25cから読み出した変動パターン振分け乱数の値に基づいて、大当たり演出用の変動パターンP1、P2、P3、P4の中から一つの変動パターンを決定するようになっている。この場合、可視表示部Hには、大当たりを認識できる全列の図柄が同一の図柄からなる図柄組み合わせ（「777」など）が表示されるようになっている。このように、大当たり判定の結果、メインCPU25aが大当たり演出用の変動パターンを決定した場合には、大当たりを認識できる図柄組み合わせを表示するための遊技者に有利な遊技演出（大当たり演出）が行われることになる。従って、本実施形態において、メインCPU25aは、大当たり判定によって、遊技演出が遊技者に有利な遊技演出となるか否かを判定しており、メインCPU25aは遊技演出判定手段として機能する。

40

【0067】

前記リーチ判定は、リーチ判定用乱数を用いて行われるようになっている。

【0068】

前記メインCPU25aは、大当たり判定の結果が否定の（大当たりではない）場合、図柄組

50

み合わせゲームの開始直前においてRAM 25cに記憶されているリーチ判定用乱数の値を読み出すようになっている。そして、メインCPU 25aは、読み出したリーチ判定用乱数の値とROM 25bに記憶されているリーチ判定値とを比較し、リーチか否かを判定するようになっている。この判定結果が肯定、即ち、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値とが一致する場合、リーチを付与することを判定するようになっている。

【0069】

そして、メインCPU 25aは、RAM 25cから読み出した変動パターン振分け乱数の値に基づいて、ハズレリーチ演出用の変動パターンP5, P6, P7, P8の中から一つの変動パターンを決定するようになっている。この場合、可視表示部Hには、リーチを認識できる特定列(例えば2列)の図柄が同一の図柄からなる図柄組み合わせ(「7?7」など)が表示された後、既に表示されている他の列と残り1列の図柄が異なる図柄組み合わせ(「767」など)が表示されるようになっている(前記「?」は変動中の図柄であることを示す)。このように、リーチ判定の結果、メインCPU 25aがハズレリーチ演出用の変動パターンを決定した場合には、リーチへ発展した後、ハズレを認識できる図柄組み合わせを表示するための遊技演出が行われることになる。

10

【0070】

一方、リーチ判定の結果が否定の(リーチではない)場合、メインCPU 25aは、RAM 25cから読み出した変動パターン振分け乱数の値に基づいて、ハズレ演出用の変動パターンP9, P10の中から一つの変動パターンを決定するようになっている。この場合、可視表示部Hには、リーチを認識できる図柄組み合わせが表示されることなく、ハズレを認識できる図柄組み合わせが表示されるようになっている。具体的には、全列の図柄が異なる組み合わせ(「275」など)、または1列の図柄のみが他の列の図柄と異なる組み合わせ(「112」など)が表示されるようになっている。このように、リーチ判定の結果、メインCPU 25aがハズレ演出用の変動パターンを決定した場合には、リーチへ発展することなく、ハズレを認識できる図柄組み合わせを表示するための遊技演出が行われることになる。

20

【0071】

次に、統括制御基板29について説明する。図3に示すように、該統括制御基板29は、前記各制御基板26~28に行わせる遊技演出の具体的な演出内容を統括的に制御する統括CPU 29aを備えている。この統括CPU 29aは、演出内容パターン振分け乱数の値や再抽選演出判定乱数の値を、所定の周期毎に順次更新するようになっている。統括CPU 29aには、主制御基板25から出力された制御信号を入力する入力バッファ29bが電氣的に接続されている。さらに、入力バッファ29bには入力ポート29cが電氣的に接続されており、前記制御信号は入力ポート29cを介して統括CPU 29aに入力されるようになっている。また、統括CPU 29aには、ROM 29d及びRAM 29eが接続されている。前記ROM 29dには、前記各制御基板26~28の遊技演出を統括的に制御するための制御プログラムや、前記各変動パターンP1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10に対応する複数種類の演出内容パターンが記憶されている。

30

【0072】

さらに、ROM 29dには、図柄表示装置21(可視表示部H)に表示される図柄毎に形成された共通部分毎にグループ化したテーブルが記憶されている。具体的には、図4に示すように、ROM 29dには、「1」、「4」をグループA、「2」、「6」、「8」、「9」をグループB、「3」、「5」、「7」をグループC、「10」、「11」、「12」をグループDとしてそれぞれグループ化したテーブルが記憶されている。より詳しくは、可視表示部Hに表示される各図柄の画像データは図5に示されるとおりであり、同図にて破線で示すように各画像データの一部(ここでは下方区域)が、各グループ毎に共通部分となっている。つまり、グループAにおいては「1」、「4」の下方区域が共通部分(共通図柄)となっており、グループBにおいては「2」、「6」、「8」、「9」の下方区域が共通図柄となっている。同様に、グループCにおいては「3」、「5」、「7

40

50

」の下方区域が共通図柄となっており、グループDにおいては「10」、「11」、「12」に相当するキャラクタ図柄（絵柄）の下方区域が共通図柄となっている。図5からも把握できるように、これら4つのグループは形態的特徴に明確な相違がある。例えば、グループAについて考えてみると、仮に「1」、「4」の下方区域（即ち共通部分）のみを見ただけでは形態的特徴が近似しているため、これらを区別することは難しい。同様に、グループBについて考えてみると、仮に「2」、「6」、「8」、「9」の下方区域（即ち共通部分）のみを見ただけでは形態的特徴が近似しているため、これらを区別することは難しい。グループCについて考えてみると、仮に「3」、「5」、「7」の下方区域（即ち共通部分）のみを見ただけでは形態的特徴が近似しているため、これらを区別することは難しい。グループDについて考えてみると、仮に「10」、「11」、「12」に相当するキャラクタ図柄（絵柄）の下方区域（即ち共通部分）のみを見ただけでは形態的特徴が近似しているため、これらを区別することは難しい。

10

【0073】

また、本実施形態では、奇数の数字に相当する図柄は特定図柄（即ち確変図柄）として設定され、偶数の数字に相当する図柄は非特定図柄（即ち非確変図柄）として設定されている。そして、特定図柄によって大当たりとなった場合には、例えば、次回の大当たり確率が高確率に変動する、いわゆる「確率変動（確変）」状態を生起するようになっている。これに対し、非特定図柄によって大当たりとなった場合には、こうした「確率変動」状態を生起しないようになっている。

【0074】

20

また、RAM29eには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（演出内容パターン振分け乱数の値や再抽選演出判定乱数の値など）が記憶されるようになっている。

【0075】

前記演出内容パターンは、遊技演出のベースとなる変動パターンに対応付けられた変動時間内において、前記各制御基板26～28の各制御により行わせる遊技演出の具体的な演出内容を示すものである。そして、ROM29dには、複数種類の演出内容パターンが、前記変動パターン毎に複数振分けられた状態で記憶されている。なお、本実施形態において各演出内容パターンは、下記の形式で記録されている。「P」は主制御基板25で決定されたベースとなる変動パターン、「」は通常変動及びリーチ変動の遊技演出分類、「」は再抽選時の遊技演出分類を示すものである。

30

【0076】

「P - 」または「P - " " "」

【0077】

（「P」= P1～P10、「」= 1 or 2、「」= a～d）

【0078】

具体的には、図9（b）に例示するように、例えば、大当たり演出用の変動パターンP1には、演出内容パターンP1-1a～P1-1dというように複数種類の演出内容パターンが振分けられている。また、大当たり演出用の変動パターンP2には、演出内容パターンP2-1a～P2-1d、P2-2a～P2-2dというように複数種類の演出内容パターンが振分けられている。同様に、大当たり演出用の変動パターンP3には演出内容パターンP3-1a～P3-1d、P3-2a～P3-2d、大当たり演出用の変動パターンP4には、演出内容パターンP4-1a～P4-1dというように複数種類の演出内容パターンが振分けられている。

40

【0079】

また、ハズレリーチ演出用の変動パターンP5、P6、P7、P8には演出内容パターンP5-1、P5-2、P6-1、P6-2、P7-1、P7-2、P8-1というように複数種類の演出内容パターンが振分けられている。

【0080】

また、ハズレ演出用の変動パターンP9、P10には、演出内容パターンP9-1、P9

50

- 2 , P 1 0 - 2 というように複数種類の演出内容パターンが振分けられている。

【 0 0 8 1 】

なお、本実施形態において、「 ” ” = 1 」は、第 1 ~ 第 3 表示領域 z 1 ~ z 3 にて行われる各種の図柄変動表示（再抽選変動を除く。）を、同じグループに属する図柄によって行わせる遊技演出分類として設定されている。例えば、リーチ変動であれば、第 2 表示領域 z 2 における第 2 図柄の変動表示を、同じグループに属する複数種類の図柄のみによって行わせることになる。また、通常変動であれば、該第 1 ~ 第 3 表示領域 z 1 ~ z 3 にて変動表示される図柄全て（即ち第 1、第 2 及び第 3 図柄）の変動表示を、同じグループに属する複数種類の図柄のみによって行わせることになる。これに対し、「 ” ” = 2 」は、第 1 ~ 第 3 表示領域 z 1 ~ z 3 にて行われる各種の図柄変動表示を、全ての図柄によって行わせる遊技演出分類として設定されている。また、「 ” ” = a 」は、大当り図柄と同じグループに属する図柄によって再抽選変動を行うとともに、再抽選変動時に隠蔽画像 3 1 を表示させる遊技演出分類を示すものである。「 ” ” = b 」は、大当り図柄と同じグループに属する図柄によって再抽選変動を行うとともに、再抽選変動時に隠蔽画像 3 1 を表示させない遊技演出分類を示すものである。「 ” ” = c 」は、全ての図柄によって再抽選変動を行うとともに、再抽選変動時に隠蔽画像 3 1 を表示させる遊技演出分類を示すものである。「 ” ” = d 」は、全ての図柄によって再抽選変動を行うとともに、再抽選変動時に隠蔽画像 3 1 を表示させない遊技演出分類を示すものである。

10

【 0 0 8 2 】

そして、統括 C P U 2 9 a は、メイン C P U 2 5 a から制御信号が入力されると、その制御信号を構成する制御コマンドが示す変動パターン及び図柄指定コマンドに基づいて演出内容パターンを決定するようになっている。例えば、メイン C P U 2 5 a が変動パターン P 1 を決定した場合、統括 C P U 2 9 a は、変動パターン P 1 に振分けられた複数種類の演出内容パターン P 1 - 1 a , P 1 - 1 b の中から一つの演出内容パターンを決定するようになっている。そして、統括 C P U 2 9 a は、決定した演出内容パターンを示す制御コマンドを演算処理し、該制御コマンドを各制御基板 2 6 ~ 2 8 に出力するようになっている。例えば、統括 C P U 2 9 a は、演出内容パターン P 1 - 1 a を決定した場合、該演出内容パターン P 1 - 1 a を示す制御コマンドを制御信号として、出力ポート 2 9 f から出力バッファ 2 9 g を介して各制御基板 2 6 ~ 2 8 に出力するようになっている。

20

【 0 0 8 3 】

そこで、こうした統括制御基板 2 9 の統括 C P U 2 9 a によって行われる制御コマンド生成処理を、図 7 及び図 8 に従って詳細に説明する。

30

【 0 0 8 4 】

図 7 に示すように、まずステップ S 1 において統括 C P U 2 9 a は、主制御基板 2 5 から制御信号が入力されているか否かを判断し、該制御信号が入力されていない場合にはここでの処理を一旦終了し、該制御信号が入力されている場合にはステップ S 2 の処理へ移行する。

【 0 0 8 5 】

ステップ S 2 において統括 C P U 2 9 a は、制御信号に含まれる変動パターンが、前記隠蔽画像 3 1（図 1 0 ~ 図 1 2 に示す）を表示させる変動パターンであるか否かを判断する。即ち、統括 C P U 2 9 a は、入力された制御信号に前記変動パターン P 1 , P 2 , P 3 , P 5 , P 6 , P 7 , P 9 のいずれかが含まれているか否かを判断する。そして、制御信号に該変動パターン P 1 , P 2 , P 3 , P 5 , P 6 , P 7 , P 9 のいずれかが含まれている場合、統括 C P U 2 9 a は、ステップ S 3 の処理へ移行する。

40

【 0 0 8 6 】

ステップ S 3 において統括 C P U 2 9 a は、制御信号に含まれる図柄指定コマンドから、確定停止させる全ての図柄（可視表示部 H に確定的に表示される第 1 ~ 第 3 図柄）の種類が同一グループに属するか否かを判断する。そして、統括 C P U 2 9 a は、各停止図柄が同一グループに属していないと判断すると、ステップ S 4 の処理へ移行する。即ち、制御信号に大当り用の変動パターン P 1 , P 2 , P 3 のいずれも含まれていない場合などには

50

、統括CPU29aは、ステップS4の処理へ移行する。

【0087】

ステップS4において統括CPU29aは、制御信号に含まれる変動パターンがハズレリーチ用であるか否かを判断する。即ち、統括CPU29aは、制御信号に、ハズレリーチ演出用の変動パターンP5、P6、P7のいずれかが含まれているか否かを判断する。そして、制御信号に該変動パターンP5、P6、P7のいずれも含まれていない場合、統括CPU29aは、制御信号に含まれる変動パターンがハズレ演出用の変動パターンP9であると判断し、ステップS5-2の処理へ移行する。ステップS5-2において統括CPU29aは、ハズレ演出用の変動パターンP9に対応した演出内容パターンを決定して、ステップS6の処理へ移行する。ステップS6において統括CPU29aは、変動パターンP9-2に基づいて制御コマンドを生成し、かつその生成した制御コマンドを各制御基板26~28に対して出力する。従って、この場合、図7に「1」で示すように、統括CPU29aは、通常変動時にのみ隠蔽演出を行わせる演出内容パターンを含む制御コマンドを生成、出力することとなる。

10

【0088】

また、ステップS4において、制御信号にハズレリーチ演出用の変動パターンP5、P6、P7のいずれかが含まれている場合、統括CPU29aはステップS5-1の処理へ移行して演出内容パターンを決定し、さらにステップS6の処理へ移行する。ただしこの場合、各停止図柄は同一グループに属していないため、統括CPU29aは、リーチ変動を行わせる際に、全ての図柄でリーチ変動を行わせるようになっていく。つまり、例えば「727」といったように、前記グループCに属する第1及び第3図柄と、前記グループBに属する第2図柄とによって各停止図柄が決定されている場合、グループBに属する図柄によってのみリーチ変動を行わせると、大当りの組合せとなるリーチ変動が行われなくなり、遊技者の期待感が損なわれてしまう。よって、統括CPU29aは、「” ” = 2」として判定し、全ての図柄によってリーチ変動を行わせるようにする。従って、ステップS6において統括CPU29aは、変動パターンP5、P6、P7に振分けられた各演出内容パターンP5-2、P6-2、P7-2のいずれかに基づいて制御コマンドを生成する。そして、その生成した制御コマンドを各制御基板26~28に対して出力する。よって、この場合、統括CPU29aは、図7に「2」で示すように通常変動時及びリーチ変動時の少なくとも一方で隠蔽演出を行わせる演出内容パターンを含む制御コマンドを生成、出力することとなる。

20

30

【0089】

一方、前記ステップS3において、全ての停止図柄が同一グループに属していると判断した場合、統括CPU29aはステップS7の処理へ移行する。そして、ステップS7において統括CPU29aは、制御信号に含まれる変動パターンが大当り用であるか否かを判断する。即ち、統括CPU29aは、制御信号に大当り演出用の変動パターンP1、P2、P3のいずれかが含まれているか否かを判断する。そして、制御信号に該変動パターンP1、P2、P3のいずれも含まれていない場合、即ち変動パターンP5、P6、P7、P9のいずれかが含まれている場合、統括CPU29aはステップS8の処理へ移行する。

40

【0090】

ステップS8において統括CPU29aは、前記ステップS4と同様に、制御信号に含まれる変動パターンがハズレリーチ用であるか否かを判断する。即ち、統括CPU29aは、制御信号に、ハズレリーチ演出用の変動パターンP5、P6、P7のいずれかが含まれているか否かを判断する。そして、制御信号に該変動パターンP5、P6、P7のいずれも含まれていない場合、統括CPU29aは、制御信号に含まれる変動パターンがハズレ演出用の変動パターンP9であると判断し、ステップS5-4の処理へ移行する。ステップS5-4において統括CPU29aは、ハズレ演出用の変動パターンP9に対応した演出内容パターンを決定して、ステップS6の処理へ移行する。ステップS6において統括CPU29aは、変動パターンP9-2に基づいて制御コマンドを生成し、かつその生成

50

した制御コマンドを各制御基板 26 ~ 28 に対して出力する。従って、この場合、統括 CPU 29a は、図 7 に「 1 」で示すように通常変動時にのみ隠蔽演出を行わせる演出内容パターンを含む制御コマンドを生成することとなる。

【0091】

また、ステップ S 8 において、制御信号にハズレリーチ演出用の変動パターン P 5 , P 6 , P 7 のいずれかが含まれている場合、統括 CPU 29a はステップ S 5 - 3 の処理へ移行して演出内容パターンを決定し、さらにステップ S 6 の処理へ移行する。なお、この場合、各停止図柄は同一グループに属しているため、統括 CPU 29a は、リーチ変動を行わせる際に、各停止図柄と同一の図柄でリーチ変動を行わせるようになっている。つまり、例えば「737」といったように、前記グループ C に属する第 1 ~ 第 3 図柄によって各停止図柄が決定されている場合、グループ C に属する図柄によってのみリーチ変動を行わせることにより、あたかも大当たり確率が高いかのように変動表示させることができるため、遊技者の期待感を高めることができる。よって、この場合、統括 CPU 29a は、「 ” = 1 」として判定し、同一グループに属する図柄によってリーチ変動を行わせるようにする。従って、統括 CPU 29a は、変動パターン P 5 , P 6 , P 7 に振分けられた各演出内容パターン P 5 - 1 , P 6 - 1 , P 7 - 1 のいずれかに基づいて制御コマンドを生成する。そして、ステップ S 6 においてその生成した制御コマンドを各制御基板 26 ~ 28 に対して出力する。従って、この場合、統括 CPU 29a は、図 7 に「 2 」で示すように通常変動時及びリーチ変動時の少なくとも一方で隠蔽演出を行わせる演出内容パターンを含む制御コマンドを生成することとなる。

10

20

【0092】

一方、前記ステップ S 7 において、制御信号に該変動パターン P 1 , P 2 , P 3 のいずれかが含まれている場合、統括 CPU 29a はステップ S 9 の処理へ移行する。このステップ S 9 において統括 CPU 29a は、図 8 に示す「再抽選演出判定処理」を行うようになっている。

【0093】

詳しくは、図 8 に示すように、ステップ S 21 において統括 CPU 29a は、制御信号に含まれる図柄指定コマンドから、大当たりを構成する図柄の属するグループが、確変図柄及び非確変図柄の両方から構成されているか否かを判断する。そして、大当たりを構成する図柄の属するグループが、確変図柄及び非確変図柄の両方から構成されている場合（大当たりを構成する図柄がグループ A , グループ B またはグループ D に属する場合）、統括 CPU 29a はステップ S 22 の処理へ移行する。

30

【0094】

ステップ S 22 において統括 CPU 29a は、再抽選演出判定乱数の抽選を行う。この再抽選演出判定乱数は、大当たり図柄の再抽選変動表示時に、図柄の隠蔽を行うか否かを決定するための乱数である。このため、この再抽選演出判定乱数は、変動パターンが大当たり演出用の変動パターン P 1 , P 2 , P 3 のいずれかである場合にのみ取得される。

【0095】

続くステップ S 23 において統括 CPU 29a は、前記再抽選演出判定乱数抽選によって取得した乱数が、隠蔽画像 31 を表示させる乱数であるか否かを判断する。これにより、取得した再抽選演出判定乱数が隠蔽画像 31 を表示させる乱数ではない場合、統括 CPU 29a はステップ S 24 の処理へ移行し、大当たり図柄と同一グループに属する図柄による再抽選を行わせるとともに、再抽選変動時に隠蔽画像 31 を表示させない遊技演出分類、即ち「 ” = b 」として判定する。そして、統括 CPU 29a は、図 7 に示したステップ S 5 - 5 の処理へ移行して演出内容パターンを決定し、さらにステップ S 6 の処理へ移行して変動パターン P 1 , P 2 , P 3 に振分けられた各演出内容パターン P 1 - 1 b , P 2 - 1 b , P 2 - 2 b , P 3 - 1 b , P 3 - 2 b のいずれかに基づいて制御コマンドを生成、出力する。

40

【0096】

これに対し、ステップ S 23 において統括 CPU 29a は、取得した再抽選演出判定乱数

50

が隠蔽画像 3 1 を表示させる乱数である場合、統括 CPU 2 9 a はステップ S 2 5 の処理へ移行し、大当り図柄と同一グループに属する図柄による再抽選を行わせるとともに、再抽選変動時に隠蔽画像 3 1 を表示させる遊技演出分類、即ち「 ” ” = a 」として判定する。そして、統括 CPU 2 9 a は、図 7 に示したステップ S 5 - 5 の処理へ移行して演出内容パターンを決定し、さらにステップ S 6 の処理へ移行して変動パターン P 1 , P 2 , P 3 に振分けられた各演出内容パターン P 1 - 1 a , P 2 - 1 a , P 2 - 2 a , P 3 - 1 a , P 3 - 2 a のいずれかに基づいて制御コマンドを生成、出力する。

【 0 0 9 7 】

一方、前記ステップ S 2 1 において、大当りを構成する図柄の属するグループが、確変図柄及び非確変図柄の両方から構成されていない場合、言い換えると当該グループが、確変図柄のみまたは非確変図柄のみにより構成されている場合（ここでは、大当り図柄がグループ C に属する場合）、統括 CPU 2 9 a はステップ S 2 6 の処理へ移行する。

10

【 0 0 9 8 】

統括 CPU 2 9 a は、ステップ S 2 6 において前記ステップ S 2 2 と同様に再抽選演出判定乱数の抽選を行い、ステップ S 2 7 において、取得した再抽選演出判定乱数が、隠蔽画像 3 1 を表示させる乱数であるか否かを判断する。これにより、取得した再抽選演出判定乱数が隠蔽画像 3 1 を表示させる乱数である場合、統括 CPU 2 9 a はステップ S 2 8 の処理へ移行し、複数のグループに属する図柄による再抽選を行わせるとともに、再抽選変動時に隠蔽画像 3 1 を表示させる遊技演出分類、即ち「 ” ” = c 」として判定する。そして、統括 CPU 2 9 a は、図 7 に示したステップ S 5 - 5 の処理へ移行して演出内容パターンを決定し、さらにステップ S 6 の処理へ移行して変動パターン P 1 , P 2 , P 3 に振分けられた各演出内容パターン P 1 - 1 c , P 2 - 1 c , P 2 - 2 c , P 3 - 1 c , P 3 - 2 c のいずれかに基づいて制御コマンドを生成、出力する。

20

【 0 0 9 9 】

これに対し、ステップ S 2 7 において統括 CPU 2 9 a は、取得した再抽選演出判定乱数が隠蔽画像 3 1 を表示させない乱数である場合、統括 CPU 2 9 a はステップ S 2 9 の処理へ移行し、複数のグループに属する図柄による再抽選を行わせるとともに、再抽選変動時に隠蔽画像 3 1 を表示させない遊技演出分類、即ち「 ” ” = d 」として判定する。そして、統括 CPU 2 9 a は、図 7 に示したステップ S 5 - 5 の処理へ移行して演出内容パターンを決定し、さらにステップ S 6 の処理へ移行して変動パターン P 1 , P 2 , P 3 に振分けられた各演出内容パターン P 1 - 1 d , P 2 - 1 d , P 2 - 2 d , P 3 - 1 d , P 3 - 2 d のいずれかに基づいて制御コマンドを生成、出力する。

30

【 0 1 0 0 】

従って、ステップ S 9 の処理に基づいてステップ S 5 - 5 において制御コマンドを生成する場合、統括 CPU 2 9 a は、図 7 に「 3 」で示すように、通常変動時及びリーチ変動時の少なくとも一方で隠蔽演出を行わせるとともに、「再抽選演出判定処理」（図 8 参照）において隠蔽を行う判定（ ” ” = 「 a 」 or 「 c 」）となったときにのみ、再抽選変動時においても隠蔽を行う演出内容パターンを含む制御コマンドを生成することとなる。

【 0 1 0 1 】

ところで、前記ステップ S 2 において、制御信号に含まれる変動パターンが、前記隠蔽画像 3 1 を表示させない変動パターン、即ち前記変動パターン P 4 , P 8 , P 1 0 のいずれかである場合、統括 CPU 2 9 a は、ステップ S 1 0 の処理へ移行する。そして、ステップ S 1 0 において統括 CPU 2 9 a は、制御信号に含まれる変動パターンが大当り用であるか否かを判断する。即ち、統括 CPU 2 9 a は、制御信号に大当り演出用の変動パターン P 4 が含まれているか否かを判断する。そして、制御信号に該変動パターン P 4 が含まれている場合、統括 CPU 2 9 a はステップ S 1 1 の処理へ移行して前述した「再抽選演出判定処理」を行った後、図 7 に示したステップ S 5 - 6 の処理へ移行して演出内容パターンを決定し、さらにステップ S 6 の処理へ移行して演出内容パターン P 4 - 1 a ~ P 4 - 1 d のいずれかに基づいて制御コマンドを生成、出力する。

40

【 0 1 0 2 】

50

従って、ステップ S 1 1 の処理に基づいてステップ S 5 - 6 において制御コマンドを生成する場合、統括 C P U 2 9 a は、図 7 に「 4 」で示すように、通常変動時及びリーチ変動時のどちらの場合においても隠蔽演出を行わせず、「再抽選演出判定処理」(図 8 参照)において隠蔽を行う判定(" " = 「 a 」 or 「 c 」)となったときにのみ、再抽選変動時に隠蔽を行う演出内容パターンを含む制御コマンドを生成することとなる。

【 0 1 0 3 】

一方、ステップ S 1 0 において制御信号に該変動パターン P 4 が含まれていない場合、即ち変動パターン P 8 , P 1 0 のいずれかが含まれている場合、統括 C P U 2 9 a はステップ S 1 2 の処理へ移行する。

【 0 1 0 4 】

ステップ S 1 2 において統括 C P U 2 9 a は、前記ステップ S 4 , S 8 と同様に、制御信号に含まれる変動パターンがハズレリーチ用であるか否かを判断する。即ち、統括 C P U 2 9 a は、制御信号に、ハズレリーチ演出用の変動パターン P 8 が含まれているか否かを判断する。そして、制御信号にハズレリーチ演出用の変動パターン P 8 が含まれている場合、統括 C P U 2 9 a は、ステップ S 5 - 7 の処理へ移行して前記変動パターン P 8 に対応した演出内容パターン P 8 - 1 を決定する。統括 C P U 2 9 a は、さらにステップ S 6 の処理へ移行して、該演出内容パターン P 8 - 1 に基づいて制御コマンドを生成、出力する。また、制御信号に該変動パターン P 8 が含まれていない場合、統括 C P U 2 9 a は、制御信号に含まれる変動パターンがハズレ演出用の変動パターン P 1 0 であると判断し、ステップ S 5 - 8 の処理へ移行して前記変動パターン P 8 に対応した演出内容パターン P 1 0 - 2 を決定する。統括 C P U 2 9 a は、さらにステップ S 6 の処理へ移行して、該演出内容パターン P 1 0 - 2 に基づいて制御コマンドを生成、出力する。従って、この場合、統括 C P U 2 9 a は、図 7 に「 5 」で示すように、通常変動時及びリーチ変動時のどちらの場合においても隠蔽演出を行わせない演出内容パターンを含む制御コマンドを生成、出力することとなる。

【 0 1 0 5 】

このように統括制御基板 2 9 は、前記各制御基板 2 6 ~ 2 8 の各制御により行われる遊技演出を同調させるために、該各制御基板 2 6 ~ 2 8 に行わせる遊技演出の演出内容パターン(遊技演出の具体的な演出内容を示す)を決定している。そのため、前記各制御基板 2 6 ~ 2 8 は、統括制御基板 2 9 が決定した同一の演出内容パターンに基づき、該演出内容パターンに対応する具体的な演出内容で各々遊技演出を行うようになる。その結果、前記各制御基板 2 6 ~ 2 8 の各制御により行われる遊技演出を同調させることが可能となる。「遊技演出が同調する」とは、各々の遊技演出の演出内容が同じ調子となるように行われていることである。

【 0 1 0 6 】

続いて、表示制御基板 2 6 について説明する。

【 0 1 0 7 】

前記表示制御基板 2 6 は、図柄表示装置 2 1 に対する図柄制御を実行するためのサブ C P U 2 6 a を備えており、該サブ C P U 2 6 a には統括制御基板 2 9 から出力された制御信号及び読込信号を入力する入力バッファ 2 6 b が電氣的に接続されている。さらに、入力バッファ 2 6 b には入力ポート 2 6 c が電氣的に接続されており、前記制御信号は入力ポートを介してサブ C P U 2 6 a に入力されるようになっている。

【 0 1 0 8 】

また、サブ C P U 2 6 a には、R O M 2 6 d 及び R A M 2 6 e が接続されている。前記 R O M 2 6 d には、図柄表示装置 2 1 の制御を行うための制御プログラムや、演出内容パターンに対応する具体的な演出実行データが記憶されている。つまり、R O M 2 6 d には、例えば演出内容パターン P 1 - 1 a に対応する演出実行データ P 1 - 1 a、演出内容パターン P 1 - 1 b に対応する演出実行データ P 1 - 1 b . . . といった具合に、各演出内容パターンに対応した複数の演出実行データが記憶されている。この演出実行データは、演出内容パターンを具体化したものであり、サブ C P U 2 6 a が演出内容パターンに応じた

10

20

30

40

50

表示演出を図柄制御により行うための情報である。

【0109】

また、ROM 26dには、表示演出において、可視表示部Hに表示される図柄の画像データ(図5(b)に示す)、各種背景画像、文字画像、登場するキャラクタの画像(該キャラクタの動作画像も含む)、隠蔽画像31などの各種画像情報が記憶されている。なお、図10~図12に示されるように、本実施形態における隠蔽画像31(隠蔽体)は、シャッターを模した画像となっている。かかるシャッター様の隠蔽体は、隠蔽体駆動手段の一部を構成する統括CPU 29a及びサブCPU 26a等からの指令に基づいて動作すると把握することもできる。

【0110】

そして、サブCPU 26aは、演出実行データに基づいて、図柄表示装置21(可視表示部H)の表示態様(第1~第3図柄の動作、隠蔽画像31の動作、キャラクタの動作及び可視表示部Hの背景動作など)を、VDP(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ)26fに対して指示するようになっている。一方、RAM 26eには、統括制御基板29から出力された前記制御コマンドなどが一時的に記憶されるようになっている。

【0111】

サブCPU 26aには、演出内容パターンに基づいて判定された図柄表示装置21(可視表示部H)の表示内容を制御するためのVDP 26fが電氣的に接続されている。このVDP 26fには、キャラクタROM 26g及びビデオRAM 26hが電氣的に接続されている。キャラクタROM 26gには、可視表示部Hに表示される例えば「1」~「12」に相当する画像(図5に示す)や、背景画像や、図柄を隠蔽する隠蔽画像31(図10~図12に示す)などの各種画像情報が記憶されている。また、ビデオRAM 26hには、可視表示部Hの表示内容を制御するための表示制御情報が記憶されるようになっている。なお、この表示制御情報は、VDP 26fがキャラクタROM 26gに記憶されている各種画像情報を用いて生成するものである。そして、VDP 26fは、前記表示制御情報を画像信号に変換し、図柄表示装置21に対してこの画像信号を出力するようになっている。その結果、可視表示部Hでは、画像信号に基づき、表示演出が変動画像で行われるようになっている。

【0112】

ところで、前記ランプ制御基板27は、統括CPU 29aから演出内容パターンを示す制御コマンドが入力されると、該演出内容パターンに対応する発光演出用の演出実行データに基づいてランプ制御を実行するようになっている。より詳しくは、ランプ制御基板27は、発光演出用の演出実行データをランプ信号に変換し、電飾ランプ16に出力するようになっている。その結果、電飾ランプ16は、ランプ信号に基づき、点灯(点滅)または消灯するようになっている。

【0113】

また、前記音声制御基板28は、統括CPU 29aから演出内容パターンを示す制御コマンドが入力されると、該演出内容パターンに対応する音声演出用の演出実行データに基づいて音声制御を実行するようになっている。より詳しくは、音声制御基板28は、音声演出用の演出実行データを音声信号に変換し、スピーカ17に出力するようになっている。その結果、スピーカ17は、音声信号に基づき、音声出力を行うようになっている。

【0114】

従って、このように構成された各制御基板25~29では、始動入賞口22に遊技球が入賞すると、以下の態様でそれぞれ処理を行うこととなる。

【0115】

即ち、始動入賞口22に遊技球が入賞すると、入賞検知センサS1における遊技球の入賞検知を契機に、主制御基板25にて、図9(a)で示した変動パターン、図柄(左、右、中)などを判定して制御信号(変動パターン指定コマンド、図柄指定コマンドなど)を生成し、その制御信号を統括CPU 29aに対して出力する。

【0116】

10

20

30

40

50

統括制御基板 29a は、かかる制御信号の入力を契機として、図 9 (b) に示した演出内容パターンを図 7 及び図 8 に示したフローチャートに従って判定し、制御コマンドを生成する。そして、統括 CPU 29a は、その制御コマンドを各制御基板 26 ~ 28 に対して出力する。

【0117】

表示制御基板 26 は、制御コマンドの入力を契機として演出実行データを判定し、その演出実行データに基づいて、図柄表示装置 21 (可視表示部 H) の変動表示 (第 1 ~ 第 3 図柄、隠蔽画像 31 等) を制御する。そして、表示制御基板 26 は、所定時間経過後に、図柄を一旦停止表示したら、隠蔽画像 31 の表示時には該隠蔽画像 31 による図柄隠蔽を解除する。

10

【0118】

主制御基板 25 は、判定した変動パターンに予め設定された図柄を確定停止させるタイミングにて、図柄停止コマンドを統括制御基板 29a に出力し、統括制御基板 29a は、該図柄停止コマンドを表示制御基板 26 に出力する。

【0119】

表示制御基板 26 は、図柄停止コマンドの入力を契機として、可視表示部 H 上の図柄を停止表示させる。

【0120】

次に、このように構成されたパチンコ機 10 における具体的な遊技態様を、図 6 及び図 10 ~ 図 12 に従って説明する。なお、図 10 は通常変動時において隠蔽画像 31 が表示される場合の遊技態様を説明するための流れ図であり、図 11 はリーチ変動時において隠蔽画像 31 が表示される場合の遊技態様を説明するための流れ図であり、図 12 は再抽選変動時において隠蔽画像 31 が表示される場合の遊技態様を説明するための流れ図である。なお、本実施形態における第 1 ~ 第 3 図柄は、通常変動時、リーチ変動時及び再抽選変動時のいずれの場合においても、上下方向に延びる軸を中心として自転する態様にて変動表示される。

20

【0121】

< a > 通常変動時における態様

【0122】

図 6 に示すように、通常遊技状態において始動入賞口 22 に遊技球が入賞するとその入賞を契機として、図 6 にポイント P a で示すように通常変動動作が開始される。この通常変動動作では、図 10 (a) に示すような図柄停止状態から各図柄の変動表示が開始される。そして、統括 CPU 29a において決定された演出内容パターンが演出内容パターン P 1 - 1 a ~ P 1 - 1 d, P 3 - 1 a ~ P 3 - 1 d, P 3 - 2 a ~ P 3 - 2 d, P 5 - 1, P 5 - 2, P 7 - 1, P 7 - 2 のいずれかである場合には、図 10 (b) に示すように、第 1 図柄が停止する直前に可視表示部 H の上部から降下を開始してくる態様で隠蔽画像 31 が表示され、第 1 及び第 3 図柄の非共通部分 (即ち上方区域及び中央区域) が隠蔽された状態となる。つまり、隠蔽画像 31 によって各図柄の非共通部分が視認不能となる反面、各図柄の共通部分 (即ち下方区域) が視認可能な状態となる。なお、隠蔽画像 31 が下降してくる途中で、第 1 図柄が完全に停止するため、隠蔽前において、停止した図柄が何であるかについての把握が可能である。なお、本実施形態では、隠蔽画像 31 の出現によって、このとき可視表示部 H の面積の約 3 / 4 が隠蔽される。これにより、第 1 ~ 第 3 表示領域 z 1, z 2, z 3 は、それぞれ面積が隠蔽前よりも小さくなる (具体的には隠蔽前の約 1 / 4 となる) ように変更される。そして、隠蔽画像 31 の表示後、第 1 図柄は停止表示され、第 3 図柄は引き続き変動表示される。本実施形態では、第 3 図柄が上下方向に延びる軸を中心として自転するように変動表示されるため、隠蔽された状態での図柄変動時には、共通部分である下方区域のみが視認可能となる反面、非共通部分である上方区域及び中央区域を視認不能な状態に維持される。その後、第 3 図柄が停止表示された際に第 1 及び第 3 図柄によってリーチが構成されない場合には、図 10 (d) に示すように、隠蔽画像 31 による第 1 及び第 3 図柄の隠蔽が解除され、第 2 図柄が停止表示される。即

30

40

50

ち、ハズレの組合せが停止表示される。

【 0 1 2 3 】

なお、統括CPU29aにおいて決定された演出内容パターンが演出内容パターンP1-1a~P1-1d, P3-1a~P3-1d, P3-2a~P3-2d, P5-1, P5-2, P7-1, P7-2のいずれにも該当しない場合には、こうした通常変動時における隠蔽画像31の表示は行われない。

【 0 1 2 4 】

また、通常変動動作中にあって第3図柄が停止表示された際に、第1及び第3図柄によってリーチが構成された場合には、図10(c)に示すように、隠蔽画像31による第1及び第3図柄の隠蔽が解除されてリーチが表示され、図6にポイントPbで示すようにリーチ変動動作が開始される。

10

【 0 1 2 5 】

< b > リーチ変動時における態様

【 0 1 2 6 】

リーチ変動動作では、第1及び第3図柄が停止表示され、第2図柄は引き続き変動表示される。そして、統括CPU29aにおいて決定された演出内容パターンが演出内容パターンP2-1a~P2-1d, P2-2a~P2-2d, P3-1a~P3-1d, P3-2a~P3-2d, P6-1, P6-2, P7-1, P7-2のいずれかである場合には、図11(a)に示すように、可視表示部Hの上部から降下してくる態様で隠蔽画像31が表示される。そして、第1~第3図柄の非共通部分が隠蔽された状態で第2図柄の変動表示が行われる。そして、演出内容パターンの" "が「1」である場合には、リーチを構成する図柄(第1及び第3図柄)と同一グループに属する図柄のみによって変動表示が行われる。つまりこの場合、第1及び第3図柄と同じ共通部分を有する図柄(ここではグループDに属する図柄、図11(a)参照)によってのみ変動表示が行われる。また、演出内容パターンの" "が「2」である場合には、すべてのグループに属する図柄によって変動表示が行われる。その後、所定時間が経過すると、第2図柄が停止表示される。このとき、図11(b)に示すように、第2図柄が第1及び第3図柄と同じグループに属している場合には、遊技者によって視認可能な部分が全て同じ図柄となる。よって、隠蔽画像31による隠蔽が解除されるまでは、一見して大当りの組合せであるかのように見える。つまり、この状態においては、全図柄が停止表示されたにもかかわらず、大当たりかハズレかを遊技者は認識できないため、期待感及び緊張感が高まる。特に、「" " = 1」の場合、第2図柄は、第1及び第3図柄と同じグループに属する図柄のみによって変動表示されるため、期待感及び緊張感がいっそう高まる。そして、全ての図柄が停止表示されると、隠蔽画像31による隠蔽が解除され、図11(c), (d)に示すように、大当りの組合せ(図11(c)参照)であるかハズレの組合せ(図11(d)参照)であるかが表示される。

20

30

【 0 1 2 7 】

< c > 再抽選変動時における態様

【 0 1 2 8 】

ところで、図12(a)に示すように停止表示された各図柄が大当りの組合せである場合には、図6にポイントPcで示すように再抽選変動が行われる。具体的には、統括CPU29aにおいて決定された演出内容パターンが演出内容パターンP1-1a、P1-1c, P2-1a、P2-1c, P2-2a、P2-2c, P3-1a、P3-1c, P3-2a、P3-2c, P4-1a、P4-1cのいずれかである場合には、図12(b)に示すように、可視表示部Hの上部から降下してくる態様で隠蔽画像31が表示され、第1~第3図柄の非共通部分が隠蔽された状態で全図柄の変動表示が行われる。このとき、演出内容パターンの" "が「a」である場合には、図12(a)に示した大当りの組合せとなった図柄と同じグループに属する図柄(ここではグループDの図柄)のみによって変動表示が行われる。また、演出内容パターンの" "が「c」である場合には、全てのグループに属する図柄によって変動表示が行われる。その後、所定時間が経過すると全図柄

40

50

が停止表示される。しかし、この状態においては隠蔽画像 3 1 によって各図柄の非共通部分は隠蔽されているため、遊技者は、確変図柄（奇数）であるのか非確変図柄（偶数）であるのかを認識できず、期待感及び緊張感が高まる。そして、隠蔽画像 3 1 による隠蔽が解除されることにより、非確変図柄（図 1 2（c）参照）または確変図柄（図 1 2（d）参照）が停止表示される。

【0129】

なお、統括 CPU 2 9 a において決定された演出内容パターンの「」が「b」または「d」である場合には、こうした隠蔽画像 3 1 の表示は行われない状態で再抽選変動が行われる。

【0130】

従って、本実施形態によれば以下のような効果を得ることができる。

【0131】

（1）本実施形態では、統括 CPU 2 9 a において決定された演出内容パターンに応じて、通常変動時、リーチ変動時、再抽選変動時に、第 1 ～ 第 3 図柄の共通部分を視認可能とするように、各図柄の非共通部分が、隠蔽画像 3 1 によって隠蔽される。即ち、隠蔽画像 3 1 の行う隠蔽により、各図柄の表示領域 z_1 、 z_2 、 z_3 の大きさが小さくなるように変更される。このため、遊技者は、変動表示される複数種類の図柄が遊技者に有利となる組合せとなるか否かを、変動表示される図柄の共通部分から予測することになる。前記隠蔽を行うと、遊技者は共通部分しか視認できず共通部分でない部分（非共通部分）については視認困難または視認不能になるため、図柄を明確に区別できなくなり、有利な組合せを生起する図柄の出現する可能性が高くなったと感じうる。よって、変動表示に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【0132】

また、隠蔽状態で変動表示される複数種類の図柄全てが共通部分のみを視認可能としつつ変動表示されるので、前記隠蔽状態で変動表示される複数種類の図柄全てが一の共通部分により変動表示されると、その当否を予測し得るとしても、隠蔽が解除されない限りその当否を断定することができなくなる。即ち、共通部分による図柄の変動表示により、遊技者の変動表示に対する期待感を向上させるとともに、期待感の向上に比例して緊張感をも向上させることができる。

【0133】

（2）本実施形態では、隠蔽手段の一部を構成するサブ CPU 2 6 a によって直接動作制御される図柄表示装置 2 1 の可視表示部 H に、隠蔽体である隠蔽画像 3 1 を表示させることにより、各図柄の非共通部分を視認不能としている。よって、複雑な機械的構成を用いた隠蔽体の構成を必要としないため、部品点数の削減、装置の大型化防止、製造コストの低減を達成することができる。しかも、隠蔽体として機械的構成を用いた隠蔽手段では実現不可能な複雑な動きでも容易に実現できる。

【0134】

（3）通常変動時において隠蔽画像 3 1 は、第 1 図柄が停止表示された際に出現して隠蔽を行う。つまり、第 1 図柄が停止表示された際に隠蔽画像 3 1 が出現する結果、図柄が変動表示されている表示領域（即ち第 1 及び第 2 表示領域 z_2 、 z_3 ）の大きさが小さく変更される。このため、遊技者は、停止表示された第 1 図柄の種類を、隠蔽が行われる前に把握することができる。また、リーチ変動時において隠蔽画像 3 1 は、第 1 及び第 3 図柄が停止表示された際に出現して隠蔽を行う。つまり、第 1 及び第 3 図柄が停止表示された際に隠蔽画像 3 1 が出現する結果、図柄が変動表示されている表示領域（即ち第 2 表示領域 z_2 ）の大きさが小さく変更される。このため、遊技者は、停止表示された第 1 及び第 3 図柄の種類を、隠蔽が行われる前に把握することができる。よって、遊技者は、隠蔽状態で変動表示される複数種類の図柄のうち、いずれの図柄が遊技者に有利な組合せを構成するのかを認識することができる。このため、よりわかりやすい遊技演出とすることができる。

【0135】

(4) 統括CPU29aにおいて演出内容パターンの" "が「1」であると判定された場合には、リーチを構成する第1及び第3図柄と同一の共通部分を有する図柄によって第2図柄の変動表示が行われる。即ち、遊技者にとっては、変動表示される複数種類の図柄の全てが、あたかもリーチを構成する図柄であるかのように見える。ここで、大当りの組合せが、同一の図柄の組合せにより構成されたと考えると、隠蔽を行うことにより、変動表示される複数種類の図柄全てが、リーチを構成する図柄と同一に見える。このため、遊技者の期待感が向上することになる。しかし、大当りの当否を予測し得るとしても、隠蔽が解除されない限りその当否を断定することができなくなる。即ち、共通部分による図柄の変動表示により、遊技者の変動表示に対する期待感を向上させるとともに、期待感の向上に比例して緊張感をも向上させることができる。

10

【0136】

(5) 例えば、同じグループにおいて特定図柄と非特定図柄とが所定比率で存在している場合、非特定図柄により大当りが構成された後に、その非特定図柄と同一グループの図柄のみにより再抽選が行われると、遊技者に対して、特定図柄により大当りが再構成される可能性を高く見せることができる。よって、遊技者の期待感を向上させることができる。しかも、隠蔽画像31を表示させて再抽選の変動表示を行わせる場合には、共通部分のみが視認可能となるので、遊技者は、隠蔽が解除されない限り大当りを構成する図柄の種類を判別することができない。よって、遊技者の緊張感をも向上させることができる。

【0137】

(6) 隠蔽手段の一部を構成するサブCPU26aは、図柄を停止表示して図柄組合せゲームの結果が表示された際に、隠蔽画像31を上方に動作させて前記隠蔽を解除する。換言すると、表示領域変更手段の一部を構成するサブCPU26aは、前記図柄を停止表示して図柄組合せゲームの結果が表示された際に、隠蔽画像31を上方に動作させて前記表示領域を元の大きさに戻す変更を行う。

20

【0138】

隠蔽を行っている最中において遊技者は、変動表示が終了した図柄が、遊技者にとって有利な所定の組合せとなるか否かを、視認可能な図柄の一部から予測することになる。その後、図柄が停止表示されると隠蔽が解除されることから、隠蔽中に形成された図柄組合せゲームの結果が導出され、これにより遊技者が予測した図柄の組合せと合致するか否かの結果が表示される。この場合、隠蔽された図柄による組合せは、遊技者の予測した図柄の組合せと必ずしも合致しないことから、遊技者の予測した図柄の組合せが、実際の図柄の組合せと一致するか否かを照会させる楽しさを与えるとともに、意外性のある変動表示の演出とすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0139】

(7) 複数種類の図柄における互いの共通部分はそれぞれ同じ区域(本実施形態では図柄の下方区域)に位置していることから、複数種類の図柄における互いの非共通部分についても同様にそれぞれ同じ区域に位置している。そのため、隠蔽画像31は一律に各図柄の上方区域及び中央区域を隠蔽すればよいことになり、比較的単純な形状、構成の隠蔽画像31によって隠蔽を行うことができる。また、隠蔽を行っている最中において、変動表示が終了した図柄(即ち第1及び第3図柄)における前記共通部分と、変動表示を行っている図柄(即ち第2図柄)における前記共通部分が、比較的近接した状態となる。よって、遊技者はそこに意識を集中させやすくなる。その結果、図柄の一部同士を見比べやすくなり、ひいては変動表示に対する遊技者の期待感を向上させることが可能となる。

40

【0140】

(8) 主制御基板25が遊技演出のベースとなる変動パターンを、統括制御基板29が遊技演出の具体的な演出内容を示す演出内容パターンを決定している。そのため、膨大な情報量からなる遊技演出の制御を主制御基板25と統括制御基板29により、分担して行うことができる。この分担により、各制御基板の負荷を分散し、一つの制御基板への負荷集中を抑制できる。特に、主制御基板25に対して過度の負担を強いることを抑制することができる。

50

【0141】

なお、本発明の実施形態は以下のように変更してもよい。

・前記実施形態では、隠蔽体である隠蔽画像31と、その隠蔽体を所定条件下で駆動する手段であるメインCPU25a、統括CPU29a、サブCPU26aとによって、隠蔽手段を構成していた。勿論、隠蔽手段は上記のような構成のみに限定されることはなく、同様の機能を有するものであれば他の構成を採用しても構わない。

【0142】

・統括CPU29aにおいて決定される演出内容パターンの種類などに応じて、隠蔽画像31の形状や色等を変更してもよい。このようにすれば、遊技者は、隠蔽画像31の形状や色等に基づいて期待感や緊張感を膨らますことができる。

10

【0143】

・前記実施形態では、奇数図柄を特定図柄（確変図柄）、偶数図柄を非特定図柄（非確変図柄）として設定している。しかし、例えば前記グループA、Bに属する図柄を非確変図柄、前記グループC、Dに属する図柄を確変図柄に設定するなど、確変図柄及び非確変図柄の設定を変更してもよい。

【0144】

・前記実施形態では、通常変動時、リーチ変動時、再抽選変動時の全ての場合に、全図柄を隠蔽画像31によって隠蔽させるようにしている。しかし、例えばリーチ変動時には第2図柄のみを隠蔽させるなど、隠蔽態様を変更するようにしてもよい。

【0145】

・前記実施形態において、統括制御基板29を、表示制御基板26、ランプ制御基板27または音声制御基板28のうちいずれかの制御基板と兼用の構成にしてもよい。例えば、音声制御基板28が、前記実施形態で説明した統括制御基板29の役割を担い、表示制御基板26及びランプ制御基板27を含めて各遊技演出の具体的な演出内容を統括的に制御してもよい。この場合、CPU、ROM及びRAMを別々に設けてもよいし、兼用にしてもよい。

20

【0146】

・前記実施形態において、主制御基板25と統括制御基板29を単一の基板で構成してもよいし（同一基板構成）、主制御基板25と統括制御基板29を別々の基板で構成してもよい（別基板構成）。なお、同一基板構成の場合、単一の基板上に、メインCPU25a、ROM25b、RAM25c、統括CPU29a、ROM29b及びRAM29cを各々設ける。

30

【0147】

・前記実施形態では変動パターンがP1～P10の10種であったが、かかる変動パターンの数は任意に変更することができる。また、前記実施形態では、主制御基板25が遊技演出のベースとなる変動パターン（遊技演出の時間＋遊技演出の概略（骨子となる主要な部分））を決定しているが、遊技演出の時間のみを決定してもよい。そして、統括制御基板29において、演出パターン（時間）に対応する演出内容パターンを決定する。

【0148】

・前記実施形態において、変動パターンに対して単数の演出内容パターンを振分けてもよい。この場合、統括制御基板29は、変動パターンを示す制御コマンドを入力すると、該変動パターンに振分けられた単数の演出内容パターンを、各制御基板26～28の各制御により行わせる遊技演出の具体的な演出内容として決定する。また、変動パターンの種類に応じて単数の演出内容パターンを振分けたり、複数種類の演出内容パターンを振分けたりしてもよい。また、一つの変動パターンに対して複数種類の演出内容パターンを振分ける場合、2種類、3種類、4種類など、その振分け数は任意に変更することができる。

40

【0149】

・前記実施形態では、液晶画面を備えた図柄表示装置21に具体化した但、その他の図柄表示装置においても同様に具体化することができる。例えば、CRT（ブラウン管）式、プラズマディスプレイ式、ドットマトリクス式、7セグメントLED式、機械式（ベルト

50

式、ドラム式)などの図柄表示装置でもよい。

【0150】

・図柄の個数及び種類は前記実施形態のものに限定されず、任意に変更することができ、例えば、0～11までの12種類の数字図柄を採用してもよい。また、数字図柄に限らず、文字図柄、アルファベット図柄、キャラクタ図柄を採用したり、これらの図柄を適宜組み合わせて採用したりしてもよい。

・記憶手段であるROM29dは、前記実施形態のように、互いに共通部分を一部分にのみ有する図柄を含む複数種類の図柄を記憶していてもよいほか、互いに共通部分を二つ以上の部分に有する図柄を含む複数種類の図柄を記憶していてもよい。具体例を挙げるとすると、図5のテーブルから明らかなように「8」と「9」とを見比べると、図柄の下方区域ばかりでなく上方区域も共通部分となっており(即ち二部分が共通部分となっており)、中央領域が非共通部分となっている。従って、これらの図柄については、変動表示中の図柄における2つの共通部分(下方区域及び上方区域)が視認可能な状態を維持しつつ、変動表示が行われている表示領域の一部を隠蔽する(即ち少なくとも図柄の中央区域を隠蔽する)遊技演出を行えばよいことになる。なお「3」と「7」との組合せについても同様のことがいえる。

・前記実施形態では、表示手段である図柄表示装置21の可視表示部Hには、縦割りで3つの表示領域z1, z2, z3が区分されていた。かかる表示領域z1, z2, z3の区割りの仕方は、前記実施形態に限定されることはなく、例えば横割りに等にする 것도勿論可能である。また、表示領域の数も3に限定されることはなく、2つとしたり、あるいは4つ以上とすることも可能である。さらに、複数ある表示領域の隠蔽前の面積は、必ずしも同じでなくてもよく、異なるように設定されていてもよい。また、各表示領域の隠蔽前の面積は、通常変動時、リーチ変動時、再抽選変動時において常に同じにしなくてもよく、適宜変更してもよい。

【0151】

次に、特許請求の範囲に記載された技術的思想のほかに、前述した実施形態によって把握される技術的思想を以下に列挙する。

【0152】

(1) 前記表示領域変更手段は、前記複数の表示領域のうち、少なくとも一の表示領域上に図柄が停止表示される際に、図柄が変動表示されている表示領域の大きさの変更を行うことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【0153】

(2) 前記複数種類の図柄は、前記共通部分毎にグループ化され、前記表示手段は、リーチを構成する図柄と同じグループに属する複数種類の図柄のみによりリーチの変動表示を行い、前記表示領域変更手段は、少なくともリーチの変動表示が行われている表示領域について、前記表示領域の大きさの変更を行うことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【0154】

(3) 前記複数種類の図柄は、前記共通部分毎にグループ化され、前記表示手段は、リーチを構成する図柄と同じグループに属する複数種類の図柄のみによりリーチの変動表示を行い、前記表示領域変更手段は、少なくともリーチの変動表示が行われている変動領域について、前記表示領域の大きさの変更を行うことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【0155】

(4) 前記複数種類の図柄は、前記共通部分毎にグループ化されるとともに、前記グループには、特定図柄と非特定図柄とからなるグループが含まれ、前記表示手段は、特定図柄と非特定図柄とからなるグループに属する図柄からなる大当りの組合せによる再抽選の変動表示を行い、前記表示領域変更手段は、前記再抽選の変動表示が行われている表示領域について、前記表示領域の大きさの変更を行うことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【0156】

(5) 前記表示領域変更手段は、前記図柄を停止表示して図柄組合せゲームの結果が表示

された際に、前記表示領域を元の大きさに戻す変更を行うことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【0157】

(6) 前記複数種類の図柄は、それぞれ同じ区域に共通部分を有するとともに、前記隠蔽の際に、前記共通部分でない部分を視認困難な状態または視認不能な状態に維持しつつ、変動表示されることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【0158】

(7) 前記表示領域変更手段は、一の図柄組合せを表示可能な複数の表示領域の全てについて、前記表示領域の大きさの変更を行うことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【0159】

(8) 前記隠蔽手段は、一の図柄組合せを表示可能な複数の表示領域の全てについて、前記隠蔽を行うことを特徴とする請求項 2 乃至 7 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【0160】

(9) 互いに共通部分を一部分に有する図柄を含む複数種類の図柄を記憶する記憶手段と、複数の表示領域にて前記複数種類の図柄の変動表示及び停止表示を行う表示手段とを有し、前記複数の表示領域にて停止表示される図柄の組合せに関連した遊技演出を行う遊技機であって、変動表示中の図柄における前記共通部分でない部分を視認困難または視認不能とする反面、変動表示中の図柄における前記共通部分を視認可能とするような遊技演出を前記表示手段に行わせる表示制御手段を有することを特徴とする遊技機。

【0161】

【発明の効果】

以上詳述したように、請求項 1 ~ 7 に記載の発明によれば、図柄組合せゲームにおける図柄の変動表示に対する遊技者の緊張感や期待感を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図 2】主制御基板、表示制御基板、ランプ制御基板、音声制御基板、及び統括制御基板の概略的な構成を示すブロック図。

【図 3】主制御基板、統括制御基板、表示制御基板の具体的な構成を示すブロック図。

【図 4】統括制御基板に記憶された図柄のグループを説明するためのテーブル。

【図 5】表示制御基板に記憶された図柄の表示画像データを説明するためのテーブル。

【図 6】遊技の進行態様を示すタイムチャート。

【図 7】統括制御基板によって行われる表示態様決定処理を示すフローチャート。

【図 8】統括制御基板によって行われる再抽選演出決定処理を示すフローチャート。

【図 9】(a) は主制御基板に記憶された変動パターンを説明する説明図、(b) は統括制御基板に記憶された演出内容パターンを説明する説明図。

【図 10】(a) ~ (d) は、遊技演出（通常変動）を説明するための流れ図。

【図 11】(a) ~ (d) は、遊技演出（リーチ変動）を説明するための流れ図。

【図 12】(a) ~ (d) は、遊技演出（再抽選）を説明するための流れ図。

【符号の説明】

- 1 0 ... 遊技機としてのパチンコ機
- 2 1 ... 表示手段としての図柄表示装置
- 2 5 a ... 表示領域変更手段（隠蔽手段）の一部を構成するメイン CPU
- 2 6 a ... 表示領域変更手段（隠蔽手段）の一部を構成するサブ CPU
- 2 6 d ... 記憶手段としての ROM
- 2 6 g ... 記憶手段としてのキャラクタ ROM
- 2 9 a ... 表示領域変更手段（隠蔽手段）の一部を構成する統括 CPU
- 3 1 ... 表示領域変更手段（隠蔽手段）の一部を構成する隠蔽画像
- H ... 表示領域としての可視表示部
- z 1 ... 第 1 表示領域

10

20

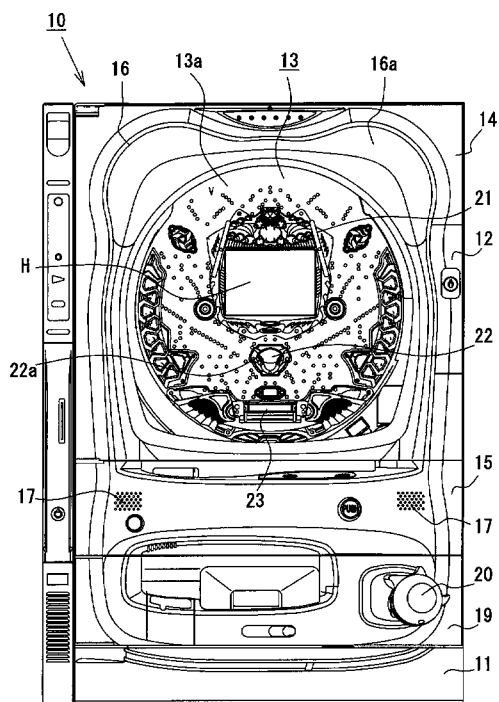
30

40

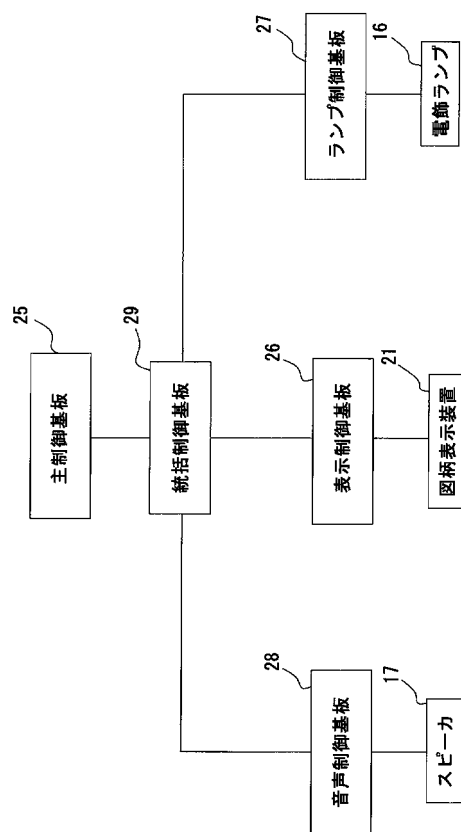
50

z 2 ... 第 2 表示領域
z 3 ... 第 3 表示領域

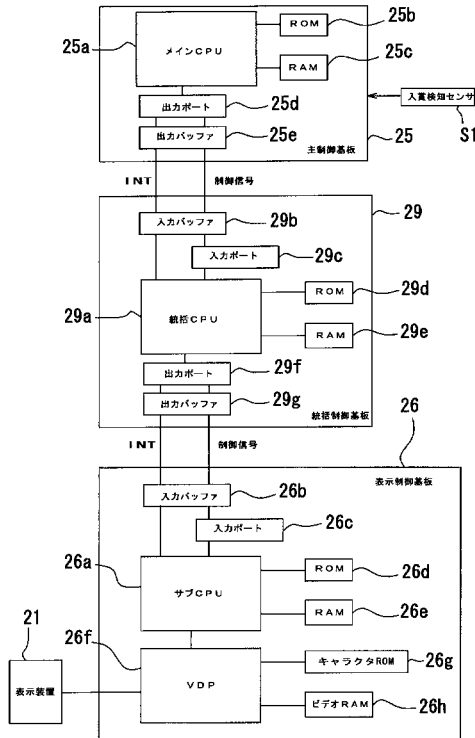
【図 1】



【図 2】



【図 3】



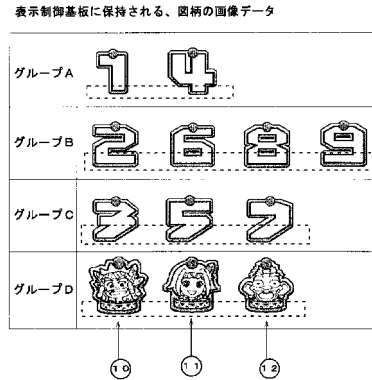
【図 4】

統合制御基板に保持される、図柄群を示すテーブル

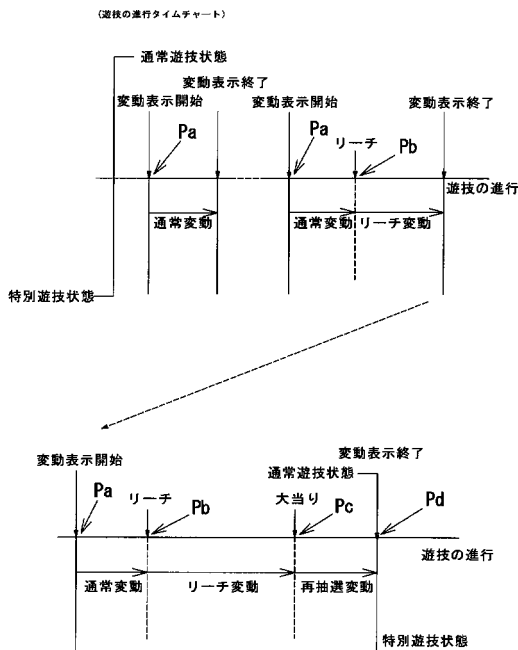
グループA	1	4		
グループB	2	6	8	9
グループC	3	5	7	
グループD	10	11	12	

偶数：非確定図柄 奇数：確定図柄

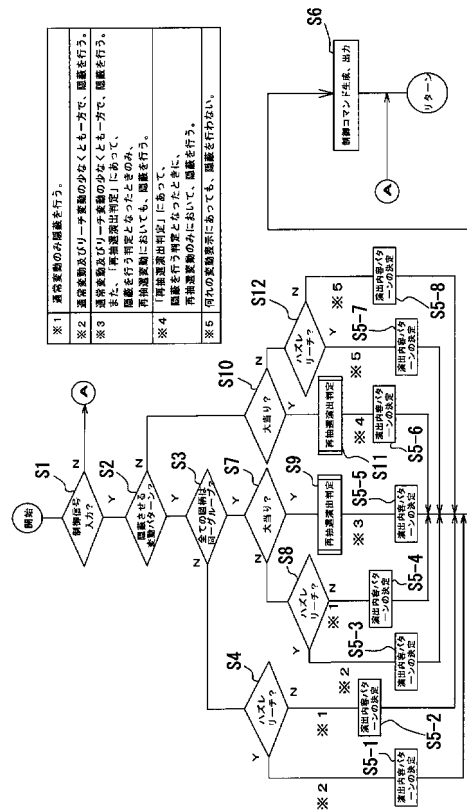
【図 5】



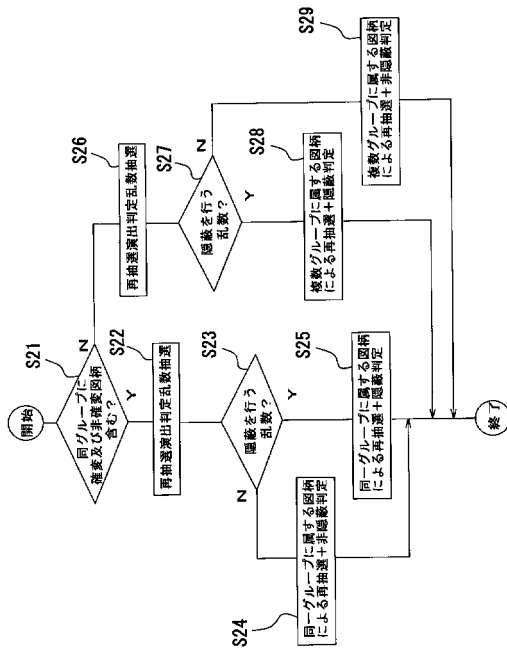
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

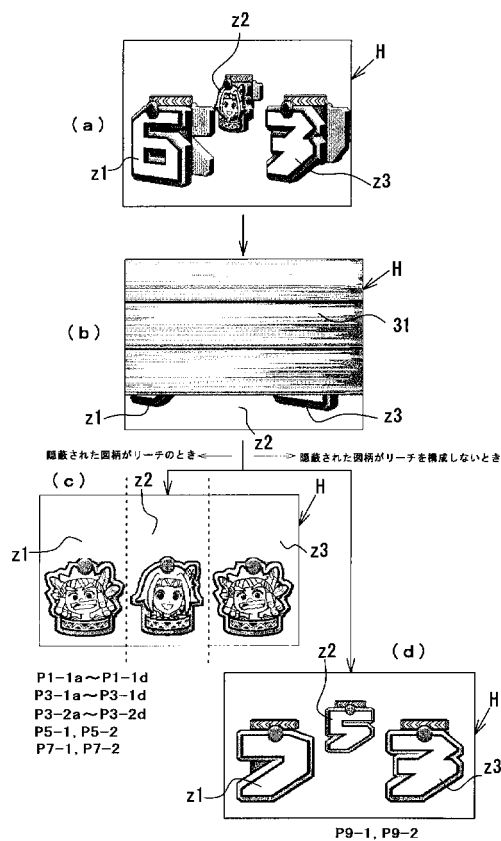
(a)

大当り演出用	ハズレリーチ演出用	ハズレ演出用
P 1	P 5	P 9
P 2	P 6	P 10
P 3	P 7	
P 4	P 8	

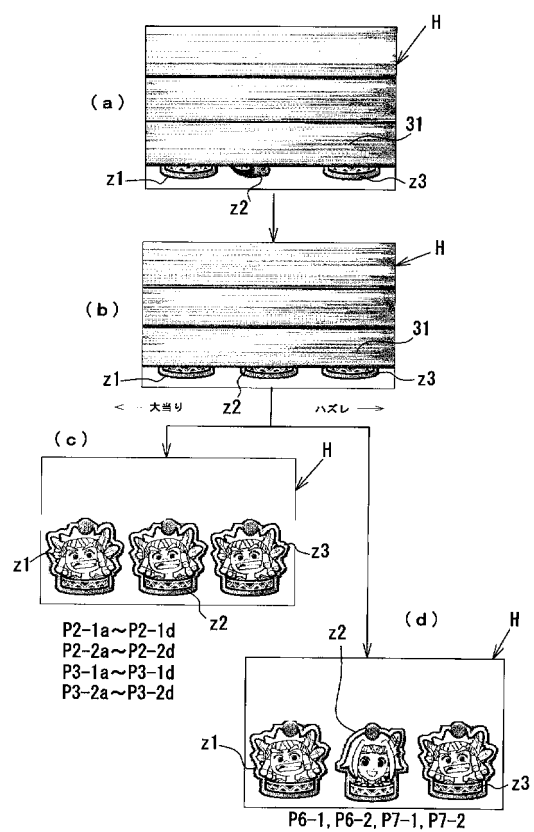
(b)

大当り演出用	ハズレリーチ演出用	ハズレ演出用
P 1-1a	P 5-1	P 9-1
P 1-1b	P 5-2	P 9-2
P 1-1c	P 6-1	P 10-2
P 1-1d	P 6-2	
P 2-1a	P 7-1	
P 2-1b	P 7-2	
P 2-1c	P 8-1	
P 2-1d		
P 2-2a		
P 2-2b		
P 2-2c		
P 2-2d		
P 3-1a		
P 3-1b		
P 3-1c		
P 3-1d		
P 3-2a		
P 3-2b		
P 3-2c		
P 3-2d		
P 4-1a		
P 4-1b		
P 4-1c		
P 4-1d		

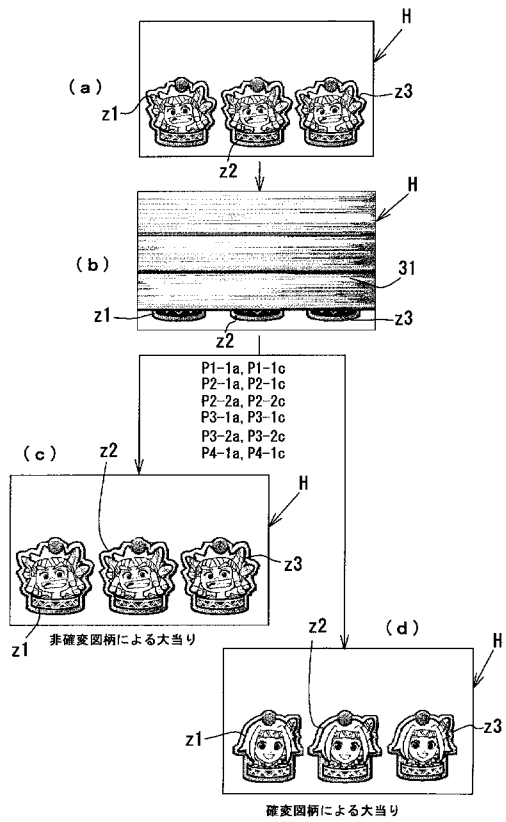
【図 10】



【図 11】



【 図 1 2 】



フロントページの続き

(72)発明者 関谷 祐一郎

東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル 内

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 EB55