

(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2004-202257

(P2004-202257A)

(43) 公開日 平成16年7月22日(2004.7.22)

(51) Int.CI.<sup>7</sup>**A63F 7/02**

F 1

A 63 F 7/02 32 O

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2004-58216 (P2004-58216)  
 (22) 出願日 平成16年3月2日 (2004.3.2)  
 (62) 分割の表示 特願平5-90524の分割  
 原出願日 平成5年3月26日 (1993.3.26)

(71) 出願人 000148922  
 株式会社大一商会  
 愛知県名古屋市中村区鴨付町1丁目22番地  
 (74) 代理人 100106725  
 弁理士 池田 敏行  
 (74) 代理人 100105120  
 弁理士 岩田 哲幸  
 (72) 発明者 市原 茂  
 愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内  
 (72) 発明者 堀井 渉  
 愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内

最終頁に続く

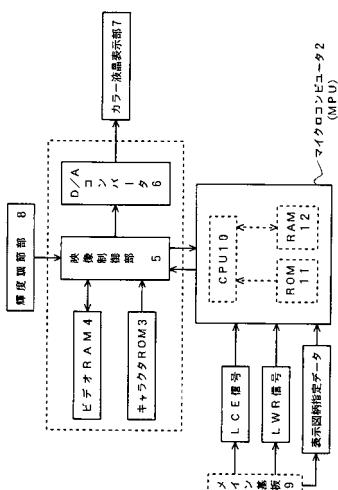
(54) 【発明の名称】パチンコ機における図柄表示装置

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】パチンコ機における図柄表示において、図形や絵柄を鮮明に表示させることができ、円滑に視認される図柄表示装置を提供する。

【解決手段】ROM3に予め設定記憶された図柄表示要素を符号化したキャラクタデータを組み合わせて編集することによって作成される文字を含んだ所定の図形データをRAM4に一時記憶し、この記憶された所定のRAMデータを画面上に表示するカラー液晶表示部7と、遊技盤またはパチンコ機本体よりの制御信号を受け、ROMデータを組み合わせて編集してRAM4に記憶せると共に、RAMデータの各表示単位のカラー液晶表示部7上における座標位置等を設定する表示制御手段2と、表示制御手段によって設定されたRAMデータに応じてカラー映像信号及びカラー液晶表示部7上における水平方向と垂直方向の複合同期信号とを縦横に走査することによって文字を含む所定の図柄を表示する映像制御部5とからなる。

【選択図】図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

図柄表示要素を符号化したキャラクタデータを記憶するためのキャラクタROMと、前記キャラクタROMに予め設定記憶されたキャラクタデータを組み合わせて編集することによって作成される文字を含んだ所定の図形データを一時記憶するビデオRAMと、前記ビデオRAMに記憶された所定のRAMデータを画面上に表示するカラー液晶表示部と、遊技盤またはパチンコ機本体よりの制御信号を受け、前記ROMデータを組み合わせて編集して前記ビデオRAMに記憶させると共に、所定の表示タイミング、表示時間に応じて、前記RAMデータの各表示単位の前記カラー液晶表示部上における座標位置、サイズ及び発光色を設定する表示制御手段と、前記表示制御手段によって設定された前記RAMデータの座標位置、サイズ及び発光色に応じてカラー映像信号及び前記カラー液晶表示部上における水平方向と垂直方向の複合同期信号とを縦横に走査することによって前記カラー液晶表示部に文字を含む所定の図柄を表示する映像制御部とからなることを特徴とするパチンコ機における図柄表示装置。10

**【請求項 2】**

前記映像制御部が、前記カラー液晶表示部に表示された図柄の光輝度を調整する輝度調整手段を備えた請求項1記載のパチンコ機における図柄表示装置。

**【請求項 3】**

前記表示制御手段には、前記カラー液晶表示部に表示された図柄を打ち抜き表示すると共に、前記打ち抜き表示された図柄を変動表示するモザイク表示制御手段が設けられた請求項1または2記載のパチンコ機における図柄表示装置。20

**【請求項 4】**

前記表示制御手段には、図形情報と移動表示される文字テロップ情報を組み合わせ、複合して表示する複合表示制御手段が設けられた請求項1, 2または3記載のパチンコ機における図柄表示装置。

**【請求項 5】**

前記表示制御手段には、前記カラー液晶表示部に表示された図柄全体の内、一定領域内ののみの表示を切り替え、変動表示させる部分表示切り替え手段が設けられた請求項1, 2, 3または4記載のパチンコ機における図柄表示装置。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、例えば、液晶を用いたパチンコ機における図柄表示装置に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来、パチンコ機における図柄表示装置として、LEDをドットマトリクス状に配列したものやLEDをセグメント形式に配列したものが広く知られている。これらの図柄表示装置は、この構成上、各表示要素単位の分解能には限界があるため、詳細な図形や絵柄を鮮明に表示させることができず、表示できる色彩に関して、せいぜい2~3種類に限られ、色彩を切り替える際には、見掛け上、円滑さに欠けるので、パチンコ機の表示図柄に関して趣向性に乏しいものであった。また、ドットフィラメントを励起点灯させるための回路構成が複雑となるため、故障発生が起こりやすかった。40

**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0003】**

本発明の目的は、パチンコ機における図柄表示において、詳細な図形や絵柄を鮮明に表示させることができ、多種類の色彩を表示でき、色彩を切り替えに際して、円滑に視認されるパチンコ機における図柄表示装置を提供することにある。

**【課題を解決するための手段】****【0004】**

本発明のパチンコ機における図柄表示装置は、上記課題を解決するために、図柄表示要素を符号化したキャラクタデータを記憶するためのキャラクタROMと、前記キャラクタROMに予め設定記憶されたキャラクタデータを組み合わせて編集することによって作成される文字を含んだ所定の図形データを一時記憶するビデオRAMと、前記ビデオRAMに記憶された所定のRAMデータを画面上に表示するカラー液晶表示部と、遊技盤またはパチンコ機本体よりの制御信号を受け、前記ROMデータを組み合わせて編集して前記ビデオRAMに記憶せると共に、所定の表示タイミング、表示時間に応じて、前記RAMデータの各表示単位の前記カラー液晶表示部上における座標位置、サイズ及び発光色を設定する表示制御手段と、前記表示制御手段によって設定された前記RAMデータの座標位置、サイズ及び発光色に応じてカラー映像信号及び前記カラー液晶表示部上における水平方向と垂直方向の複合同期信号とを縦横に走査することによって前記カラー液晶表示部に文字を含む所定の図柄を表示する映像制御部とからなることを特徴とする。  
10

#### 【0005】

さらに、前記映像制御部に、前記カラー液晶表示部に表示された図柄の光輝度を調整する輝度調整手段を備えた。

#### 【0006】

さらにまた、前記表示制御手段に、前記カラー液晶表示部に表示された図柄を打ち抜き表示すると共に、前記打ち抜き表示された図柄を変動表示するモザイク表示制御手段を設けた。

#### 【0007】

また、前記表示制御手段には、図形情報と移動表示される文字テロップ情報を組み合わせ、複合して表示する複合表示制御手段を設けた。

#### 【0008】

さらに、前記表示制御手段には、前記カラー液晶表示部に表示された図柄全体の内、一定領域内の表示を切り替え、変動表示させる部分表示切り替え手段を設けた。

#### 【0009】

表示制御手段は、遊技盤またはパチンコ機本体よりの制御信号を受けると、キャラクタROMに予め図柄表示要素を符号化して設定記憶したキャラクタデータを組み合わせて編集し、ビデオRAMに記憶せると共に、所定の表示タイミング、表示時間に応じて、カラー液晶表示部上におけるRAMデータの各表示単位の座標位置、サイズ及び発光色を映像制御部に設定し、映像制御部は、表示制御手段によって設定されたRAMデータの座標位置、サイズ及び発光色に応じて、カラー映像信号及びカラー液晶表示部上における水平方向と垂直方向の複合同期信号とを縦横に走査し、カラー液晶表示部に文字を含む所定の図柄を表示する。  
30

#### 【発明の効果】

#### 【0010】

本発明のパチンコ機における図柄表示装置は、図柄表示要素を符号化したキャラクタデータを記憶するためのキャラクタROMと、キャラクタROMに予め設定記憶されたキャラクタデータを組み合わせて編集することによって作成される文字を含んだ所定の図形データを一時記憶するビデオRAMと、ビデオRAMに記憶された所定のRAMデータを画面上に表示するカラー液晶表示部と、遊技盤またはパチンコ機本体よりの制御信号を受け、ROMデータを組み合わせて編集してビデオRAMに記憶せると共に、所定の表示タイミング、表示時間に応じて、RAMデータの各表示単位のカラー液晶表示部上における座標位置、サイズ及び発光色を設定する表示制御手段と、表示制御手段によって設定されたRAMデータの座標位置、サイズ及び発光色に応じてカラー映像信号及びカラー液晶表示部上における水平方向と垂直方向の複合同期信号とを縦横に走査することによってカラー液晶表示部に文字を含む所定の図柄を表示する映像制御部とを設けたので、パチンコ機における図柄表示において、表示部が液晶であるため、ドットマトリクスLED等を用いた表示部と比べ、画素単位を小さくすることができるため、詳細な図形や絵柄を鮮明に表示させることができ、多種類の色彩を表示でき、色彩を切り替えに際して、遊技者に円滑  
40

に視認させることができ、パチンコ機の趣向性をよりいっそう高めることができ、点灯するための消費電力も少なくてすみ、回路構成も複雑でないため故障発生が起こりにくい。

#### 【0011】

また、映像制御部にカラー液晶表示部に表示された図柄の光輝度を調整する輝度調整手段を設けたので、カラー液晶表示部に表示される図柄の明るさを適宜に調節でき、図柄を明確に表示することができる。

#### 【0012】

またさらに、表示制御手段に、図形情報と移動表示される文字テロップ情報を組み合わせ、複合して表示する複合表示制御手段を設けたので、文字と絵柄により遊技情報を1画面で従来よりも見やすく伝達できる。

#### 【0013】

また、表示制御手段に、カラー液晶表示部に表示された図柄全体の内、一定領域内ののみの表示を切り替え、変動表示させる部分表示切り替え手段を設けたので、従来困難であった絵柄の動的表示が可能となり、微妙な図柄の動作を表現することにより、パチンコ遊技の趣向性をよりいっそう高めることができる。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0014】

以下、本発明の実施例を図面を参照して説明する。図1は、実施例におけるパチンコ機の図柄表示装置の要部ブロック図である。

#### 【0015】

図柄表示装置1の制御部は、図柄表示装置1の表示制御プログラムや遊技盤またはパチンコ機本体に配設された各入賞装置等の制御を行うメイン基板9との信号入力制御プログラム等を格納したROM11と、データの一時記憶に使用されるRAM12及びROM11に格納された制御プログラムに従って図柄表示装置1の各部を駆動制御するCPU10とを一体に実装してなるマイクロコンピュータ2（以下、MPUという）により構成される。

#### 【0016】

MPU2には、予め図柄表示要素を符号化したキャラクタデータが設定記憶されているキャラクタROM3と、キャラクタROM3に予め設定記憶されたキャラクタデータを組み合わせて編集することによって作成される文字を含んだ所定の図形データを一時記憶するビデオRAM4がビデオ表示プロセッサからなる映像制御部5を介して接続され、また、映像制御部5には、D/Aコンバータ6を介してカラー液晶表示部7が接続されている。なお、キャラクタROM3、ビデオRAM4、映像制御部5及びD/Aコンバータ6とは、一体に実装してなる。さらに、映像制御部5には、カラー液晶表示部7に表示される表示図柄の光輝度を調節する輝度調整ボリュームよりなる輝度調節部8が設けられている。

#### 【0017】

メイン基板9は、図示しない遊技盤裏面に脱着可能に覆設される収納ボックス内に設けられ、遊技盤面における入賞球の検出、入賞及び不正の判定、表示部への出力、各可動部材の駆動、入賞発生に対する賞品球の払い出し、打球管理装置への信号授受等の各制御を行う。

#### 【0018】

メイン基板9より図柄表示装置1に対して、所定の周期で、遊技態様及び不正発生に対応した8ビットによる表示図柄指定データと、表示図柄指定データを図柄表示装置1のMPU2に読み込ませるための割り込み信号であるLWR信号及びタイミング信号であるLCE信号とが outputされる。

#### 【0019】

MPU2は、各入賞装置等の制御を行うメイン基板9に接続され、メイン基板9よりの各種遊技態様及び不正情報に応じた割り込み信号及びタイミング信号を受けると、表示図

10

20

30

40

50

柄指定データを入力し、これに基いて映像制御部5を介してキャラクタROM3に予め図柄表示要素を符号化して設定記憶されているキャラクタデータを組み合わせて編集してビデオRAM4に記憶せると共に、所定の表示タイミング、表示時間に応じて、カラー液晶表示部7上におけるRAMデータの各表示単位の座標位置、サイズ及び発光色を映像制御部5に設定する。

#### 【0020】

映像制御部5は、MPU2よりRAMデータの各表示単位の座標位置、サイズ及び発光色を設定されると、それに応じてカラー液晶表示部7上における水平同期信号と垂直同期信号とを順次走査して所定のタイミングで所定の座標位置に所定の図形を表示すると共に、赤、緑、青の3原色を指定するカラー映像信号の組み合わせによって所定の図形に所定の色彩を発色させる。また、輝度調整部8によって設定された輝度で所定の図形を表示する。

#### 【0021】

キャラクタROM3には、図4に示すように、カラー液晶表示部7の画素に所定図柄を表示する1ブロックをキャラクタデータとして構成し、キャラクタデータは、8バイトからなる。また、図5に示すように、各キャラクタデータが、赤、緑、青の3原色別に分けられた3種のキャラクタデータによって、1つのキャラクタを表示する。一例として、図5に示す赤キャラクタデータ、緑キャラクタデータ、青キャラクタデータの3つのキャラクタデータよりなるキャラクタが、液晶画面上に、白色でアルファベット“A”を表示する場合を図6に示す。図5において、赤、緑、青の3原色が1で示された部分が重ね合わせによって、図6の白色部分に表示される。なお、実施例においては、色表示は、赤、緑、青の3原色により、黒、赤、緑、黄、青、紫、水色、白の8色迄表示可能となっており、これらを順次表示させて、輝度調整部8を操作することによって明るさ及び色合いを調整する。

#### 【0022】

ビデオRAM4は、図7に示すように、カラー液晶表示部7の画面上の画素に対応して、水平方向25キャラクタ、垂直方向25キャラクタ、即ち、25行25列の計625キャラクタを1画面として構成されている。ビデオRAM4には、MPU2によってキャラクタROM3に記憶されたキャラクタデータが順次取り出されて一時記憶される。

#### 【0023】

映像制御部5は、カラー映像信号と、図8に示すように、水平方向及び垂直方向の表示タイミング信号とを含む複合同期信号により、カラー液晶表示部7において、水平方向、即ち、第1行目の25キャラクタを第1列より第25列に向けて走査し、次いで、第2行目の25キャラクタを同様に走査することによって、カラー液晶表示部上の1画面上に、625キャラクタを表示し、1つのまとまった図柄を表示する。

#### 【0024】

また、ビデオRAM4には、水平方向の各行の最終データの後に水平ブランクと、垂直方向の各列の最終データの後に垂直ブランクがそれぞれ設けられ、映像制御部5は25行目のデータを走査し終えた時点で、垂直ブランギング期間となって、MPU2に対してVBLK信号を送出して割り込みをかける。

#### 【0025】

次に、メイン基板9より図柄表示装置1に対して、所定の周期で送出される、遊技態様及び不正発生に対応した8ビットよりなる表示図柄指定データについて説明する。

#### 【0026】

表示図柄指定データは、図9に示すように、左図柄番号、左図柄位置番号、右図柄番号、右図柄位置番号、中図柄番号、中図柄位置番号、ステータス、ラウンド数、10カウント数及びリーチフラグ、大当たり図柄、エラーコード及びV入賞フラグを示す11分割されたデータが、メイン基板9より送出され、MPU2に順次入力される。

#### 【0027】

左、中、右図柄番号と表示される図柄の関係は、各図柄共に共通し、表1に示すとおり

10

20

30

40

50

であり、8ビットの表示図柄指定データの内の下位5ビットにデータが記憶されており、各図柄の種類は0～14までの15種類である。

【0028】

【表1】

図柄番号	0	1	2	3	4	5
図柄	1	2	3	4	5	6

10

図柄番号	6	7	8	9	10	11
図柄	7	8	9	1	2	3

20

図柄番号	12	13	14
図柄	4	5	6

30

左，中，右図柄位置番号の各々は、8ビットの表示図柄指定データの内の下位5ビットにデータが記憶されており、図10に示すように、カラー液晶表示部7の画面上における、各図柄の垂直方向の表示位置を示す0～24までの値である。

【0029】

ステータスは、8ビットの表示図柄指定データの内の下位5ビットに値0～7までのデータが記憶されており、ステータスの値とメイン基板9側における遊技状態との関係は、表2に示す通りである。

【0030】

40

【表2】

ステータス	メイン基板側の遊技状態
0	電源投入時及び大当り以外で図柄の変動停止時
1	図柄変動中
2	図柄リーチ時
3	変動図柄が停止されて図柄判定する時
4	大当り発生時
5	大入賞口の開放動作中
6	大入賞口の一時閉鎖中
7	大当り終了時（女の子・テロップ表示）

実施例においては、0でパチンコ機本体の電源投入時、及び大当り以外で図柄の変動停止時を規定し、1で図柄変動中、2で左図柄と右図柄の停止された図柄が一致した状態を規定する。以下、この状態をリーチということにする。

#### 【0031】

また、ステータスの値は、3で変動停止された図柄を判定する時を規定する値であって、4で左、右、中の図柄が全て一致する大当り発生時を規定し、5で大当りが発生した後における、図2に示す大入賞口16の開放動作中を規定し、6で大当り中の大入賞口16の一時閉鎖を規定し、7で大当り終了時を規定する。

#### 【0032】

ラウンド数は、8ビットの表示図柄指定データ内の下位5ビットにデータが記憶されており、大当り発生後の大入賞口16の連続開放動作の開放回数を規定する値であって、1～16までの値が記憶されている。

#### 【0033】

10カウント数は、8ビットの表示図柄指定データ内の下位5ビットにデータが記憶されており、大入賞口16に入賞した遊技球数を規定する値であって、1～10までの値が記憶され、リーチフラグは、8ビットの表示図柄指定データ内の上位3ビットにデータが記憶されており、0以外の1または2の値が記憶されている。

#### 【0034】

大当り図柄は、8ビットの表示図柄指定データ内の下位5ビットにデータが記憶されており、左、右、中の図柄が全て一致する大当り図柄の図柄番号0～14が記憶されている。

#### 【0035】

V入賞フラグは、8ビットの表示図柄指定データ内の下位5ビットにデータが記憶されており、図2の大入賞口16の開放中ににおける特定領域17への遊技球通過を規定する値であり、エラーコードは、8ビットの表示図柄指定データ内の上位3ビットにデータが記憶されており、0で正常を規定し、1で10カウント数の異常発生を規定し、2で、不正行為等によって図示しないパチンコ機本体の金枠が開放された場合や払い出し装置への不正行為が検出された場合を規定する。

#### 【0036】

図2は、図柄表示装置1を装着したパチンコ機の遊技盤の正面図であり、遊技盤20の略中央には、図柄表示装置1を内方に一体に備えた図柄表示ユニット13が配備されている。図柄表示ユニット13は、その頂部に天入賞口24を備え、天入賞口24の下方には

、 LED をセグメント形式に配設してなる左右の普通図柄表示部 26 , 27 を有する普通図柄表示装置 18 が配備され、普通図柄表示装置 18 の左右の両側に 2 個ずつ計 4 個、普通図柄表示部 26 , 27 の変動可能回数を記憶表示する普通図柄記憶数表示 LED19 が配設されている。図柄表示装置 1 は、図柄表示ユニット 13 の中央下方にカラー液晶表示部 7 を前方に向けて配置され、図柄表示装置 1 の真上には、カラー液晶表示部 7 における左、中、右の 3 つの特別図柄の図柄変動の変動可能回数を記憶表示する特別図柄表示 LED21 が 4 個並設されている。

#### 【 0037 】

図柄表示ユニット 13 の下方には、図柄表示装置 1 の特別図柄の図柄変動の始動口である第 1 種始動口 14 を兼ねる普通電動役物 15 が配設され、普通電動役物 15 は、図示しないソレノイドにより拡開駆動される。また、普通電動役物 15 の奥方には、普通電動役物 15 に入賞した遊技球を検出する第 1 種始動口入賞検出スイッチ SW2 が配備される。

#### 【 0038 】

普通電動役物 15 の左右には、普通図柄表示装置 18 の始動口である左ゲート 22 と右ゲート 23 がそれぞれ配設されている。また、左ゲート 22 と右ゲート 23 の奥方には、遊技球の各々のゲート通過を検出する普通図柄作動スイッチ SW1 , SW1 が配備されている。普通図柄表示装置 18 の左、右普通図柄表示部 26 , 27 は、左、右ゲート 22 , 23 のいずれか一方に遊技球が通過すると変動を開始し、所定時間経過後に図柄を停止して普通図柄を表示する。

#### 【 0039 】

停止表示された左右の普通図柄の組み合わせが、 00 , 33 , 55 , 77 , 99 の内のいずれかであった場合、普通電動役物 15 が間歇的に拡開動作を行い、図柄表示装置 1 の特別図柄変動の始動口である第 1 種始動口 14 を拡開する。

#### 【 0040 】

なお、普通図柄表示装置 18 の普通図柄の変動中または普通電動役物 15 の拡開動作中に、新たに遊技球が左右ゲート 22 , 23 のいずれかを通過した場合には、普通図柄記憶数表示 LED19 が点灯され通過数が最高 4 個迄記憶され、普通図柄変動停止後または普通電動役物 15 の拡開動作終了後、再び普通図柄の変動が開始される。

#### 【 0041 】

普通電動役物 15 の下方には、アタッカー形状の大入賞口 16 が配設されている。大入賞口 16 は、図柄表示装置 1 の特別図柄の停止図柄が特定される組み合わせとなった場合に、図示しないソレノイドによって遊技盤 20 の前方に向けて開放駆動され、その中央には、大入賞口 16 の内部の他の領域に対して区切られた特定領域 17 が設けられている。なお、大入賞口 16 の奥方には、大入賞口 16 に入賞した遊技球を検出する大入賞口入賞検出スイッチ SW3 が配備され、特定領域 17 の奥方には、特定領域 17 に入賞した遊技球を検出する特定領域通過検出スイッチ SW4 が配備されている。

#### 【 0042 】

第 1 種始動口 14 に遊技球が入賞すると、図柄表示装置 1 の特別図柄が図柄変動し、所定時間後に図示しない左特別図柄、右特別図柄、中特別図柄の順に図柄を停止し、停止表示された左、中、右の特別図柄が全て一致した場合には、大入賞口 16 が所定時間の開放動作を行う。また、大入賞口 16 の開放中、大入賞口 16 に入賞した遊技球が特定領域 17 を通過すると、大入賞口 16 の閉鎖後、新たに大入賞口 16 の開放動作が行われ、この連続回数は、最初の開放を含めて最高 16 回迄である。

#### 【 0043 】

また、大入賞口 5 の開放中、入賞した遊技球の個数が 10 個に達すると、10 個目の検出を以て大入賞口 16 は閉鎖される。

#### 【 0044 】

なお、図柄表示装置 1 の特別図柄の変動中または大入賞口 16 の開放動作中に、新たに遊技球が第 1 種始動口 14 に入賞した場合には、特別図柄表示 LED21 が点灯されて最高 4 個迄記憶され、特別図柄の変動停止後または大入賞口 16 の開放動作終了後、再度特

10

20

30

40

50

別図柄が変動される。

【0045】

図3は、本発明のパチンコ機の図柄表示装置を装備したパチンコ機の一実施例を示す要部プロック図であって、パチンコ機の制御部は、遊技盤面における入賞球の検出、入賞及び不正の判定、表示部への出力、各可動部材の駆動、入賞発生に対する賞品球の払い出し、打球管理装置への信号授受等の制御を行うとともに、図柄表示装置1に対して出力する遊技態様及び不正発生に対応した8ビットよりなる表示図柄指定データ及び表示図柄指定データを図柄表示装置1のMPU2に読み込ませるための割り込み信号であるLWR信号及びタイミング信号であるLCR信号を出力する制御プログラムを格納したROM31とデータの一時記憶等に用いられるRAM32及びROM31の制御プログラムに従ってパチンコ機の各部を駆動制御するCPU30によって構成され、該制御部は条件検出手段や各図柄表示部の変動停止時間を確定させる変動時間確定手段や、不正検出手段を兼ねる。  
10

【0046】

CPU30に対して、普通図柄作動スイッチSW1、第1種始動口入賞検出入スイッチSW2、大入賞口入賞検出スイッチSW3、特定領域入賞検出スイッチSW4の各々が、スイッチ検出部28を介して接続され、また、普通図柄表示装置1&gt;と、普通図柄記憶数表示LED19及び特別図柄記憶数表示LED21とがLED表示回路29を介して接続され、これらはCPU30により個別にまたは同時に駆動制御されるようになっている。大入賞口16を開閉駆動する大入賞口開閉ソレノイドSOL1は、ソレノイド駆動回路33を介しCPU30に接続され、普通電動役物15を拡開駆動する普通電動役物開放ソレノイドSOL2はソレノイド駆動回路34を介しCPU30に接続され、CPU30により個別にまたは同時に駆動制御されるようになっている。  
20

【0047】

さらに、CPU30には、図柄表示装置1が接続され、CPU30は、図柄表示装置1に対して、遊技態様及び不正発生に対応した8ビットよりなる表示図柄指定データ及び表示図柄指定データを図柄表示装置1のMPU2に読み込ませるための割り込み信号であるLWR信号及びタイミング信号であるLCR信号を出力する。なお、クロック・リセット回路35はCPU30の処理周期を規定する。

【0048】

以下、ROM11に格納された制御プログラムの要部を示すフローチャート(図20乃至図33)を参照して本実施例におけるパチンコ機の図柄表示装置1の処理動作を説明する。なお、図示していないが、MPU2は、電源投入時の初期化処理によって、図柄表示制御処理やメイン基板9よりの表示図柄指定データの入力に関する処理に必要な初期値を各フラグ及び各レジスタにセットする。  
30

【0049】

電源投入後、図1に示すように、メイン基板9よりの割り込み信号であるLWR信号と読み込みタイミング信号であるLCR信号及び表示図柄指定データが送出されてMPU2に入力される。LWR信号がMPU2に入力されると、MPU2は、表示図柄データリード処理を行う。

【0050】

MPU2は、まず、コマンドリードフラグF1が0であるか否か、即ち、表示図柄データリード処理が実行中でないか否かを判別する(ステップa1)。電源投入直後は、初期化処理によって、コマンドリードフラグF1の値が0セットされており、表示図柄データリード処理が実行中でないので、MPU2は、ステップa2に移行する。  
40

【0051】

MPU2は、表示図柄データ入力カウンタC1に入力データ数11をセットし(ステップa2)、コマンドリードフラグF1に1をセットして表示図柄データリード処理の開始を記憶し(ステップa3)、ステップa4に移行する。

【0052】

ステップa4に移行したMPU2は、読み込みタイミング信号であるLCR信号が入力  
50

されているか否かを判別し(ステップa4)、L C R信号が入力されている場合には、コマンドリード処理を実行し(ステップa5)、表示図柄指定データを1バイト入力して左図柄番号記憶レジスタr1に記憶し、表示図柄データ入力カウンタC1の値をデクリメントし(ステップa6)、表示図柄データ入力カウンタC1の値が0であるか否かを判別する(ステップa7)。

## 【0053】

M P U 2は、表示図柄データリード処理の開始した時点においては、表示図柄データ入力カウンタC1の値が0となっていないので、この周期の処理を終了する。なお、初回の表示図柄データリード処理では、左図柄番号が入力記憶されることとなる。

## 【0054】

また、ステップa4の判別処理において、L C R信号が入力されていない場合には、M P U 2は、この周期の処理を終了する。

## 【0055】

次周期以降、M P U 2は、L W R信号がM P U 2に入力されると、コマンドリードフラグF1の値が1となっているために、ステップa4に移行し、L C E信号を検出する毎に、図9に示すように、表示図柄指定データを1バイトずつ入力して各記憶レジスタr2乃至r13に記憶していく。即ち、左図柄位置番号、右図柄番号、右図柄位置番号、中図柄番号、中図柄位置番号、ステータス、ラウンド数、10カウント数及びリーチフラグ、大当り図柄、エラーコード及びV入賞フラグを示す表示図柄指定データを処理周期毎に所定の記憶レジスタr2乃至r13に1個ずつ記憶していく。そして、表示図柄指定データを1個記憶する毎に、表示図柄データ入力カウンタC1の値を減算し、11個の表示図柄指定データを全て入力し終わると、M P U 2はステップa7の判別処理において真と判定して、ステップa8に移行する。

## 【0056】

ステップa8に移行したM P Uは、リクエストフラグF2に値1をセットし(ステップa8)、コマンドリードフラグF1の値を0セットして表示図柄データリード処理の実行終了を記憶し(ステップa9)、処理を終了する。

## 【0057】

図柄表示に必要な各データを記憶したM P U 2は、記憶した各データに応じてメインルーチンにおいて、図柄表示処理を行う。

## 【0058】

まず、M P U 2は、V B L K割り込みフラグF3の値が1となっているか否かを判別する(ステップs1)。電源投入時の初期化処理において、V B L K割り込みフラグF3の値に1がセットされているため、M P U 2は、ステップs2に移行して、V B L K割り込みフラグF3の値を0クリアする(ステップs2)。

## 【0059】

なお、V B L K割り込みフラグF3の値は、映像制御部5からのV B L K信号が入力されると、M P U 2によってV B L K割り込みフラグF3の値に1がセットされる(ステップs100)。

## 【0060】

M P U 2は、次いで、リクエストフラグF2が1となっているか否かを判別する(ステップs3)。即ち、メイン基板9よりのL W R信号及びL C E信号による割り込みによる新しい表示図柄指定データが入力されたか否かを判別する。

## 【0061】

表示図柄指定データリード処理を実行終了後は、リクエストフラグF2が1となっているため、M P U 2は、ステップs4に移行し、リクエストフラグF2を0クリアし(ステップs4)、ステータス記憶レジスタr7の値を実行ステータスレジスタR7に格納し(ステップs5)、即ち、実行ステータスを更新し、ステップs6に移行する。

## 【0062】

また、リクエストフラグF2の値が1でない場合には、M P U 2はそのままステップs

10

20

30

40

50

6に移行する。

#### 【0063】

ステップs6以降の処理において、MPU2は、処理フラグf1の値によって、画面初期化処理、図柄変動表示処理、モザイク表示処理、大当たり中表示処理、大当たり終了表示処理、品質検査表示処理、不正表示処理、部分表示切り替え処理の各処理に分岐する。

#### 【0064】

処理フラグf1の値は、0で画面初期化処理を行い、1で図柄変動表示処理を行い、2でモザイク表示処理を行い、3で大当たり中表示処理を行い、4で大当たり終了表示処理を行い、5で不正表示処理を行い、6で部分表示切り替え処理を行う。

#### 【0065】

電源投入直後は、初期化処理によって処理フラグf1の値に0がセットされているため、MPU2は画面初期化処理を行い(ステップs7)、ステップs19に移行し、メイン基板9より入力したエラーコード記憶レジスタr12及びステータス記憶レジスタr7の値に応じて処理フラグf1の値を切り替え(ステップs19)、メインルーチンにおける今回処理を終えて、再びステップs1にリターンする。

#### 【0066】

ステップs19の処理において、MPU2は、エラーコード記憶レジスタr12の値が1または2の時に、処理フラグf1に5をセットし、エラーコード記憶レジスタr12の値が0である時、即ち、正常である時、実行ステータスレジスタR7の値により処理フラグf1を設定する。また、ステータスの値とメイン基板9側の遊技状態との関係は表2に示す通りである。

#### 【0067】

MPU2は、実行ステータスレジスタR7の値が0である時、即ち、パチンコ機本体の電源投入時及び大当たり以外で図柄の変動停止時である時、処理フラグf1に6をセットし、ステータスレジスタR7の値が1である時、即ち、図柄変動中である時、処理フラグf1に1をセットし、ステータスレジスタR7の値が2である時、即ち、リーチ時である時、処理フラグf1に1をセットし、ステータスレジスタR7の値が3であるとき、即ち、変動図柄が停止されて図柄判定する時、処理フラグf1に2をセットし、ステータスレジスタR7の値が4である時、即ち、大当たり発生時である時、処理フラグf1に3をセットし、ステータスレジスタR7の値が5である時、即ち、大入賞口16の開放動作中である時、処理フラグf1に3をセットし、ステータスレジスタR7の値が6である時、即ち、大入賞口16の一時閉鎖中である時、処理フラグf1に4をセットし、ステータスレジスタR7の値が7である時、即ち、大当たり終了時である時、処理フラグf1に4をセットする。

#### 【0068】

電源投入時では、実行ステータスレジスタR7の値が0であるので、処理フラグf1には6がセットされている。ステップs19の処理後、MPU2は、メインルーチンにおける今回周期の処理を終了し、次周期のメインルーチンへ移行することとなる。

#### 【0069】

MPU2が画面初期化処理を実行すると、映像制御部5は25行目のデータを走査し終えた時点で、垂直プランギング期間となって、MPU2に対してVBLK信号を送出して割り込みがかけられる。

#### 【0070】

MPU2は、VBLK信号を受け、メインルーチンよりVBLK信号割り込みルーチンへジャンプして、VBLK割り込みフラグF3の値に1をセットし(ステップs100)、再びメインルーチンへリターンする。

#### 【0071】

また、メイン基板9よりのLWR信号による割り込みが発生した場合には、表示図柄指定データリード処理を実行し、再びメインルーチンにリターンする。

#### 【0072】

10

20

30

40

50

そして、ステップ s 1 の判別処理を真と判定した後、MPU2 は、処理フラグ f 1 には 6 となっているため、ステップ s 1 8 の部分切替表示処理を実行することとなる。

#### 【0073】

次に、ステップ s 1 7 の部分切替表示処理について説明する。

#### 【0074】

部分切替表示処理は、図 1 1 に示すように、液晶画面 3 6 中央に、女の子とアルファベットの文字 “B L O N D Y” を有する絵柄（以下、ブロンディ画面という）を映し出すと共に、図 1 1 の女の子の左目の部分において、目ひらき状態と目どじ、即ち、ワインク状態とを切替表示を行い、また、図 1 1 の絵柄を縁取る枠 3 7 の色彩を時間の経過にしたがって黄、緑、青、オレンジの 4 色に切替表示する。

10

#### 【0075】

なお、電源投入時の初期化処理において、部分切替表示処理に必要な枠タイマ T 2、枠カウンタ C 2、ワインクタイマ W T、ワインクフラグ W F の各々には、初期値 0 がセットされている。

#### 【0076】

MPU2 は、枠タイマ T 2 の値が 0 であるか否かを判別する（ステップ b 1）。部分切替表示処理の開始直後では真と判定してステップ b 2 に移行し、枠タイマ T 2 に所定値 A を設定し（ステップ b 2）、枠 3 6 の色彩を規定する枠カウンタ C 2 の値を 1 フインクリメントし（ステップ b 3）、枠カウンタ C 2 の値が奇数であるか否かを判別する（ステップ b 4）。

20

#### 【0077】

MPU2 は、枠カウンタ C 2 の値が奇数である場合には、ステップ b 5 に移行して、ワインクタイマ W T に所定値 B をセットし（ステップ b 5）、ワインクフラグ W F に値 1 をセットし（ステップ b 6）、ステップ b 8 に移行する。

#### 【0078】

また、MPU2 は、ステップ b 4 の判別処理において、枠カウンタ C 2 の値が奇数でない場合には、そのままステップ b 8 に移行する。

#### 【0079】

ステップ b 8 に移行した MPU2 は、 $25 \times 25$  のキャラクタで構成されるビデオ R A M 4 上の水平方向座標位置及び垂直方向座標位置を所定の値に設定し、ビデオ R A M 4 のアドレス自動更新を設定し、図 1 1 の絵柄に対応する表示キャラクタデータをキャラクタ R O M 3 より逐次取り出し、水平方向及び垂直方向の表示サイズをビデオ R A M 4 に設定して、映像制御部 5 に出力し、ブロンディ画面の一部であるブロンディ画面 1 を表示する（ステップ b 8）。

30

#### 【0080】

次いで、MPU2 は、女の子の目の部分の表示を行う。MPU2 は、ワインクフラグ W F の値が 1 であるか否かを判別する（ステップ b 9）。部分切替表示処理の開始直後では、ステップ b 6 の処理によって、ワインクフラグ W F の値が 1 であるため、MPU2 は、真と判定してステップ b 1 0 に移行する。

40

#### 【0081】

ワインクフラグ W F の値が 1 である場合には、MPU2 は、ワインクタイマ W T の値を 1 フデクリメントし（ステップ b 1 0）、ワインクタイマ W T の値が 0 に達したか否かを判別する（ステップ b 1 0）。この時点では、ワインクタイマ W T の値が 0 に達していないため、MPU2 は、ステップ b 1 2 に移行する。

#### 【0082】

ステップ b 1 2 に移行した MPU2 は、図 1 1 の絵柄の女の子の左目の部分に対応する目ひらき状態のキャラクタデータをキャラクタ R O M 3 より取り出し（ステップ b 1 2）、ステップ b 1 3 に移行してアドレス自動更新されたビデオ R A M 4 のアドレスに従って映像制御部 5 に出力し、目の部分の表示を行う（ステップ b 1 3）。

#### 【0083】

50

次いで、M P U 2は、図11の絵柄の残りの部分に対応する表示データをキャラクタROM3より逐次取り出して、映像制御部5に出力し、プロンディ画面の残りの部分であるプロンディ画面2を表示する(ステップb14)。

#### 【0084】

ステップb14の処理後、M P U 2は、枠37の部分の表示を行う。M P U 2は、ビデオRAM3の水平方向座標位置及び垂直方向座標位置を枠37に対応する所定の値に再設定し、枠カウンタC2の値に応じてキャラクタROM3よりキャラクタデータを順時取り出し、水平方向及び垂直方向の表示サイズを設定して映像制御部5に出力し、枠37の部分の表示を行う(ステップb15)。ステップb15の処理後、M P U 2は、この周期の部分切替表示処理を終了する。

10

#### 【0085】

映像制御部5は枠37を映し出しを完了した時点で、VBLK信号がM P U 2に対して出力するので、次周期の処理において、実行ステータスレジスタR7の内容が更新されなければ、処理フラグf1の値が変更されないため、M P U 2は、ステップb1の判別処理後、ステップb7に移行して、枠タイマT2の値をデクリメントし(ステップb7)、ステップb8に移行して、再びプロンディ画面1を表示する。

#### 【0086】

ステップb9の判別処理では、ウインクフラグWFの値が1であるため、M P U 2は、ステップb10の処理に移行してウインクタイマWTの減算を行い、ステップb11において、ウインクタイマWTの値が0となったか否かを判別する。以下、M P U 2は、ステップb9以降の処理において、ウインクタイマWTの値が0となるまで、ステップb9、ステップb10、ステップb11、ステップb12、ステップb13乃至ステップb15を所定周期で繰り返すため、液晶画面36には、図11に示すように、女の子が目ひらき状態であるプロンディ画面が表示される。

20

#### 【0087】

そして、ウインクタイマWTの値が0となると(ステップb11)、M P U 2は、ウインクフラグWFを0クリアし(ステップb16)、ステップb17に移行する。

#### 【0088】

ステップb17に移行したM P U 2は、図12の絵柄の女の子の左目の部分に対応する目とじ状態、即ち、ウインク状態を示すキャラクタデータをキャラクタROM3より取り出し(ステップb17)、ステップb13に移行してアドレス自動更新されたビデオRAM4のアドレスに従って映像制御部5に出力し、目の部分の表示をウインクに切り替える(ステップb13)。

30

#### 【0089】

M P U 2は、この処理後、ステップb14乃至ステップb15の処理を実行し、この周期の処理を終了する。次周期の処理においては、ウインクフラグWFが0となっているため、M P U 2は、ステップb9の判別処理後ステップb12を実行するので、再び目ひらき状態に戻る。

#### 【0090】

また、枠37の色彩の切替は、ステップb7の処理によって枠タイマT2が0となると、次周期の処理のステップb1の判別処理において、真と判定され、後続のステップb3の処理によって、枠カウンタC2がカウントアップされるため、ステップb15の処理によって枠37の色が切り替えられる。

40

#### 【0091】

また、この周期に、枠カウンタC2の値が奇数であれば、新たにウインクフラグWF及びウインクタイマWTがセットされ、この後、所定時間経過すると、再び女の子がウインク状態である図12のプロンディ画面が表示される。

#### 【0092】

次に、図柄の変動動作処理について説明する。パチンコ遊技が開始され、図2に示す遊技盤20において、普通電動役物15の第1種始動口14に遊技球が入賞すると、図3に

50

示すように、CPU30は、LWR信号及びLCR信号と共に図柄表示指定データに図柄変動情報を記憶させて図柄表示装置1に送出する。

#### 【0093】

図1においては、メイン基板9よりLWR信号及びLCR信号と共に図柄表示指定データがMPU2に入力され、LWR信号割り込みがかけられる。

#### 【0094】

MPU2は、これにより表示図柄指定データリード処理を行い、該処理が終了すると、リクエストフラグF2に1をセットする(ステップa8)。MPU2は、メインルーチンにおいて、リクエストフラグF2の値1を検出し(ステップs3)、実行ステータスレジスタR7の内容を新規に入力したステータス記憶レジスタr7の内容に更新し(ステップs5)、後続のステップs19の処理において、処理フラグf1の値を切り替える。この場合には、実行ステータスレジスタR7の値が1である時、即ち、図柄変動中である時なので、処理フラグf1に1がセットされる。

#### 【0095】

次周期のメインルーチンにおいて、MPU2は、ステップs8の判別処理において真と判定しステップs9の図柄変動処理を実行する。なお、以下の説明では、左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄の各々を左図柄、中図柄、右図柄ということとする。

#### 【0096】

液晶画面上における $25 \times 25$ のキャラクタで構成されるビデオRAM4上において、左、中、右の各図柄を表示する領域は、水平方向に8キャラクタずつに区切られており、左図柄は水平方向座標位置0～7で垂直方向0～24の領域、中図柄は、水平方向座標位置8～15で垂直方向0～24の領域、右図柄は、水平方向座標位置16～23で垂直方向0～24の領域に各々設定され、水平方向座標位置24で垂直方向0～24の領域は、白抜き表示される。

#### 【0097】

MPU2は、まず、水平方向座標位置24、即ち、液晶画面上の右端の縦方向1列を白抜き表示する(ステップc1)。なお、以下の説明では、液晶画面上における、水平方向をHといい、垂直方向をVということとする。

#### 【0098】

次に、MPU2は、左図柄位置番号記憶レジスタr2に記憶されている左図柄に関する表示位置番号データ(0～24迄の値)の値に従って、液晶画面上における、図柄番号のV表示座標及びV表示サイズ、図柄番号の白抜きするV表示座標及びV表示サイズ、図柄番号+1のV表示座標及びV表示サイズ、図柄番号+1の白抜きするV表示座標及びV表示サイズの各値を読み出す(ステップc2)。ここで、図柄番号+1のV表示座標及びV表示サイズは、図柄が変動して移行する時に、次に表示される図柄の図柄番号である。

#### 【0099】

次いで、MPU2は、図柄番号の白抜きするV表示座標及びV表示サイズと、左図柄における固定的な値のH表示座標0及びH表示サイズ8とに基いて、図柄番号に関する白抜き部分を表示し(ステップc3)、ステップc4に移行する。

#### 【0100】

ステップc4に移行したMPU2は、図柄番号+1の白抜きするV表示座標及びV表示サイズと、左図柄における固定的な値のH表示座標0及びH表示サイズ8とに基いて、図柄番号+1に関する白抜き部分を表示し(ステップc4)、ステップc5に移行する。

#### 【0101】

MPU2は、左図柄番号記憶レジスタr1に記憶されている左図柄に関する表示番号データ(0～14迄の値)の値に対応して、キャラクタROM3より表示キャラクタデータを逐次取り出し、ステップc2で読み出した図柄番号のV表示座標及びV表示サイズと、左図柄における固定的な値のH表示座標0及びH表示サイズ8とに基いて、左図柄の図柄番号キャラクタデータをビデオRAM4上にセットし(ステップc5)、映像制御部5に出力し、左図柄を表示する。

10

20

30

40

50

**【 0 1 0 2 】**

次に、MPU2は、同様のアルゴリズムで中図柄位置番号記憶レジスタ<sub>r 6</sub>に記憶されている中図柄に関する表示位置番号データ(0~24迄の値)の値に従って、液晶画面上における、図柄番号のV表示座標及びV表示サイズ、図柄番号の白抜きするV表示座標及びV表示サイズ、図柄番号+1のV表示座標及びV表示サイズ、図柄番号+1の白抜きするV表示座標及びV表示サイズの各値を読み出す(ステップc 6)。

**【 0 1 0 3 】**

次いで、MPU2は、図柄番号の白抜きするV表示座標及びV表示サイズと、中図柄における固定的な値のH表示座標8及びH表示サイズ8とに基いて、図柄番号及び図柄番号+1に関する白抜き部分を表示し(ステップc 7~ステップc 8)、MPU2は、中図柄番号記憶レジスタ<sub>r 5</sub>に記憶されている中図柄に関する表示番号データ(0~14迄の値)の値と、ステップc 6で読み出した図柄番号のV表示座標及びV表示サイズと、中図柄における固定的な値のH表示座標8及びH表示サイズ8とに基いて、キャラクタROM3より中図柄の図柄番号キャラクタデータを逐次取り出してビデオRAM4上にセットし(ステップc 9)、映像制御部5に出力し、中図柄を表示する。

**【 0 1 0 4 】**

そして、MPU2は、右図柄位置番号記憶レジスタ<sub>r 4</sub>に記憶されている右図柄に関する表示位置番号データ(0~24迄の値)の値に従って、液晶画面上における、図柄番号のV表示座標及びV表示サイズ、図柄番号の白抜きするV表示座標及びV表示サイズ、図柄番号+1のV表示座標及びV表示サイズ、図柄番号+1の白抜きするV表示座標及びV表示サイズの各値を読み出す(ステップc 10)。

**【 0 1 0 5 】**

次いで、MPU2は、図柄番号の白抜きするV表示座標及びV表示サイズと、右図柄における固定的な値のH表示座標16及びH表示サイズ8とに基いて、図柄番号及び図柄番号+1に関する白抜き部分を表示し(ステップc 11~ステップc 12)、MPU2は、右図柄番号記憶レジスタ<sub>r 3</sub>に記憶されている右図柄に関する表示番号データ(0~14迄の値)の値と、ステップc 10で読み出した図柄番号のV表示座標及びV表示サイズと、右図柄における固定的な値のH表示座標16及びH表示サイズ8とに基いて、キャラクタROM3より右図柄の図柄番号キャラクタデータを逐次取り出してビデオRAM4上にセットし(ステップc 13)、映像制御部5に出力し、右図柄を表示する。

**【 0 1 0 6 】**

左，中，右の各図柄を表示したMPU2は、今回周期の図柄の変動動作処理を終了し、メインルーチンにおいて処理フラグf 1の設定を行って(ステップs 19)、次周期におけるメインルーチンに移行する。

**【 0 1 0 7 】**

映像制御部5は左，中，右図柄の映し出しを完了した時点で、VBLK信号をMPU2に対して出力するので、次周期の図柄変動動作処理において、新たな図柄を表示することとなる。

**【 0 1 0 8 】**

図柄の変動は、メイン基板9よりの左，中，右の各図柄番号データと、各図柄位置番号データとを所定の周期で切り替えることによって、カラー液晶表示部7に図柄の変動を映し出す。左図柄の場合について説明すると、例えば、図柄番号1のデータと図柄位置番号0のデータを最初に出力し、次いで、同じく図柄番号1のデータと図柄位置番号6のデータを出力し、以下、同じく図柄番号1として、図柄位置番号だけを12，18と代え、さらに図柄番号2で図柄位置番号0のデータを順次出力すると、左図柄には、図柄1から図柄2へと1/4図柄ずつ上から下に移動して表示される。

**【 0 1 0 9 】**

また、メイン基板9における表示図柄指令データの出力周期を高速、中速、低速の3段階にし、例えば、高速は、所定周期aで1/4図柄ずつ移行する図柄位置番号データを出力し、中速は、所定周期2aで1/12図柄ずつ移行する図柄位置番号データを出力し、

10

20

30

40

50

低速は、所定周期 4 a で 1 / 12 図柄ずつ移行する図柄位置番号データを出力して、左図柄における図柄の移行速度を高速、中速、低速の 3 段階に表示する。

#### 【0110】

図柄の変動が開始されて、所定時間経過すると、メイン基板 9 側では、左停止図柄、右停止図柄、中停止図柄の順に、MPU2 に表示図柄指定データを送出する。図柄表示装置 1 側では、これらの表示図柄指定データに応じてカラー液晶表示部 7 に左図柄、右図柄、中図柄を順次停止させる。一方、メイン基板 9 側では、停止表示された左、中、右の各図柄の図柄判定を行って判定結果をステータスに出力する。実施例の場合では、判定結果が大当たりであった時に、即ち、停止表示された図柄が左、中、右共に全て一致した場合、ステータスの値が 3 に切り替えられ、これを受けて図柄表示装置 1 側では、例えば、図 14 に示す大当たり時の図柄と図 13 に示すアルファベットで“COME ON”の文字が記された絵柄とを、液晶画面上においての各々図柄を格子状に分割し、各格子の表示絵柄が大当たり時の図柄と図 13 に示す絵柄とを交互に配列して表示するモザイク表示を行う。10

#### 【0111】

ステータスの値が 3 となると、即ち、実行ステータスレジスタ R7 の値が 3 となると、メインルーチンでは、ステップ s19 の処理によって処理フラグ f1 の値が 2 にセットされる。20

#### 【0112】

MPU2 は、次周期のメインルーチンにおいて、処理フラグ f1 の値 2 に従って、ステップ s10 の判別処理後ステップ s11 のモザイク表示処理を行う。20

#### 【0113】

MPU2 は、停止表示されている左、中、右図柄に関するビデオ RAM 4 上のキャラクタデータを RAM 12 に転送して記憶し、RAM 12 に記憶した左、中、右図柄のキャラクタデータと、キャラクタ ROM 3 より図 13 に示す絵柄に対応するキャラクタデータとを逐次取り出し、ビデオ RAM 4 において、各々の絵柄に対しての格子状に設定された所定の表示領域に交互に転送して配列し、映像制御部 5 に出力し、モザイク表示する。30

#### 【0114】

例えば、図 13 に示す絵柄を絵柄 A ということにし、大当たりの図柄が図 14 に示すよう “999” であって、これを絵柄 B ということにすると、液晶画面上でモザイク表示される絵柄は、図 15 に示されるように、アルファベット “A” で示される女の子の絵柄と、アルファベット “B” で示される大当たり図柄 “999” とが格子状に分割されて互いの絵柄が交互に配列されて映し出されることとなる。30

#### 【0115】

また、時間経過と共に、図 13 に示す絵柄に対応するキャラクタデータのビデオ RAM 4 における格子状の配置領域を大きくすると共に、図 14 に示す大当たり図柄に対応するキャラクタデータのビデオ RAM 4 における格子状の配置領域を小さくすると、カラー液晶表示部 7 における表示が、図 15 において斜線で示される絵柄 A の表示領域が徐々に拡大すると共に白抜きで示される絵柄 B の表示領域が縮小して、経時的に図 13 に示す絵柄へと円滑に切り替わることとなる。40

#### 【0116】

メイン基板 9 側では、大当たり判定後、大当たりである場合には、図 2 における大入賞口 16 の開放動作処理を行い、表示図柄指定データのステータスを大当たり中を規定する 5 に切替え、また、大入賞口 16 の開放回数 (1 ~ 16 迄の値) をラウンド数として出力し、大入賞口 16 への入賞球を計数して 10 カウントとして出力し、また、大入賞口 16 の開放中に特定領域 17 に遊技球が入賞した場合には、V 入賞フラグを 1 にして出力する。40

#### 【0117】

図柄表示装置 1 側では、ステータスの値が 5 となると、即ち、実行ステータスレジスタ R7 の値が 5 となると、ステップ s19 の処理において、処理フラグ f1 の値が 3 に切り替わり、次周期のメインルーチンでは、MPU2 は、ステップ s12 の判別後、ステップ s13 に移行して大当たり中表示処理を行う。50

## 【0118】

大当たり中の表示は、図16に示す絵柄を最初表示し、大入賞口16の開放中に特定領域17に遊技球が入賞した場合には、図17に示す絵柄に切り替えて表示する。

## 【0119】

図16における絵柄は、左図柄を表示する領域において、アルファベットで“ROUND”の文字とその下に大入賞口16の現在の開放回数を数字表示し、中図柄を表示する領域において、大当たりとなった図柄を表示し、右図柄において、アルファベットで“ROUND”の文字とその下に大入賞口16に入賞した遊技球数を数字表示する。

## 【0120】

図17における図柄は、左図柄及び右図柄を表示する領域においては、図16に示す絵柄と情報内容と同一の情報内容を表示し、中図柄を表示する領域において、特定領域17を通過したことを示す情報として女の子及びその下にアルファベット“V”を表示する。10

## 【0121】

次に、大当たり中表示処理について説明する。大当たり中表示処理を開始したMPU2は、まず、図16の絵柄における左、中、右の各図柄表示領域の白抜き部分の表示を行い(ステップd1)、ステップd2に移行する。

## 【0122】

ステップd2に移行したMPU2は、H表示座標0~7迄の左図柄表示領域における表示を行う。MPU2は、左図柄表示領域内における所定のH表示座標及びV表示座標を設定し、“ROUND”文字データをROM4より読みだし、Hサイズ及びVサイズを設定してビデオRAM4に転送し、映像制御部5に出力して“ROUND”的文字を表示する20(ステップd2)。

## 【0123】

ステップd2の処理後、MPU2は、ラウンド数記憶レジスタr8に記憶された大入賞口16の現在の開放回数の値に応じて、キャラクタROM3より表示データを逐次取り出して、左図柄表示領域内における所定のH表示座標、V表示座標、Hサイズ、Vサイズを設定し、ビデオRAM4に転送し、映像制御部5に出力してラウンド数を数字表示する20(ステップd3)。

## 【0124】

次いで、MPU2は、H表示座標16~23迄の右図柄表示領域における表示を行う。30MPU2は、右図柄表示領域内における所定のH表示座標及びV表示座標を設定し、“COUNT”文字データをROM4より読みだし、Hサイズ及びVサイズを設定してビデオRAM4に転送し、映像制御部5に出力して“COUNT”的文字を表示する(ステップd4)。

## 【0125】

ステップd4の処理後、MPU2は、10カウント数記憶レジスタr9に記憶された大入賞口16への遊技球の入賞個数の値に応じて、キャラクタROM3より表示データを逐次取り出して、右図柄表示領域内における所定のH表示座標、V表示座標、Hサイズ、Vサイズを設定し、ビデオRAM4に転送し、映像制御部5に出力して遊技球の入賞個数を数字表示する40(ステップd5)。

## 【0126】

そして、MPU2は、H表示座標8~15迄の中図柄表示領域における表示を行う。MPU2は、まず、ラウンド数記憶レジスタr8に記憶された大入賞口16の現在の開放回数の値が規定開放回数16に達しているか否かを判別する(ステップd6)。ラウンド数記憶レジスタr8の値が16である場合には、MPU2は、ステップd8に移行する一方、ラウンド数記憶レジスタr8の値が16でない場合にはステップd7に移行して、V入賞フラグ記憶レジスタr13の値が特定領域17通過を規定する値1となっているか否かを判別する(ステップd7)。

## 【0127】

大入賞口16の開放回数が16回未満である場合には、特定領域17に遊技球が通過す50

ることによって、次回の大入賞口 16 の開放動作が行われることとなり、この場合には、カラー液晶表示部 7 において、女の子とアルファベット “V” の文字とを表示する。

#### 【0128】

V 入賞フラグ記憶レジスタ r 13 の値が 1 でない場合、即ち、開放中の大入賞口 16 の特定領域 17 に遊技球が通過していない場合には、MPU2 は、ステップ d 8 に移行し、大当たり番号記憶レジスタ r 11 に記憶された図柄番号に対応する図柄を中図柄表示領域に表示する（ステップ d 8）。即ち、大当たり番号記憶レジスタ r 11 に記憶された図柄番号の値に応じて、キャラクタ ROM 3 より表示データを逐次取り出して、所定の H 表示座標、V 表示座標、H サイズ、V サイズを設定し、映像制御部 5 に出力して大当たりの図柄を中図柄表示領域に表示し、今回周期の大当たり中表示処理を終了してメインルーチンに帰る。 10

#### 【0129】

また、V 入賞フラグ記憶レジスタ r 13 の値が 1 である場合、即ち、開放中の大入賞口 16 の特定領域 17 に遊技球が通過した場合には、MPU2 は、ステップ d 9 に移行し、図 17 に示される女の子とアルファベット “V” の絵柄に対応した表示キャラクタデータをキャラクタ ROM 3 より逐次取り出して、中図柄表示領域内の所定の H 表示座標、V 表示座標、H サイズ、V サイズを設定して転送し、映像制御部 5 に出力して、女の子とアルファベット “V” の絵柄を中図柄表示領域に表示し（ステップ d 9）、今回周期の大当たり中表示処理を終了してメインルーチンに帰る。

#### 【0130】

遊技盤 20 側において、大入賞口 16 の 1 回目の開放動作が終了して、大入賞口 16 が一時閉鎖されると、メイン基板 9 側では、表示図柄指定データのステータスを大入賞口の一時閉鎖を規定する値 6 に切り替えて送出する。 20

#### 【0131】

図柄表示装置 1 側においては、ステータスの値が 6 となると、即ち、実行ステータスレジスタ R 7 の値が 6 となると、ステップ s 19 の処理において、処理フラグ f 1 の値が 4 に切り替わり、次周期のメインルーチンでは、MPU2 は、ステップ s 14 の判別後、ステップ s 15 に移行して大当たり終了表示処理を行う。

#### 【0132】

大当たり終了表示処理は、大入賞口 16 の一時閉鎖時である場合、即ち、特定領域 17 への遊技球通過がある場合には、次回の大入賞口 16 の開放までの間、大当たり時の絵柄、例えば、図 14 に示すように、左、中、右表示領域に表示される図柄が全て同一となる絵柄を表示する。 30

#### 【0133】

また、遊技盤 20 側において、大入賞口 16 の連続開放動作が終了する場合には、図 18 (a) 乃至 (c) に示すように、女の子の絵柄に切り替わると共に、「また私を出して下さいね。 GOOD BYE」の文字テロップを移動表示し、女の子の口の部分の表示を口あき状態と口とじ状態とで切替表示し、文字テロップを移動表の終了時に、女の子の目の部分の表示を目あき状態より目とじ状態に切替えて表示する。

#### 【0134】

次に、大当たり終了表示処理について説明する。大当たり終了表示処理を開始した MPU2 は、まず、実行ステータスレジスタ R 7 に記憶されたステータスの値が、女の子に切り替えて表示することを規定する値 7 となっているか否かを判別する（ステップ e 1）。 40

#### 【0135】

大入賞口 16 の一時閉鎖中では、実行ステータスレジスタ R 7 の値が 6 となっているため、MPU2 は、偽と判定してステップ e 2 に移行する。ステップ e 2 に移行する場合には、MPU2 は、左、中、右の各図柄表示領域における白抜き部分の表示を行い（ステップ e 2）、ステップ e 3 に移行する。

#### 【0136】

ステップ e 3 に移行した MPU2 は、大当たり番号記憶レジスタ r 11 に記憶した図柄番号に対応する図柄を左、中、右図柄表示領域に表示する（ステップ e 3）。即ち、大当たり 50

番号記憶レジスタ r 11 に記憶された図柄番号の値に応じて、キャラクタ ROM 3 より表示データを逐次取り出して、所定の H 表示座標、V 表示座標、H サイズ、V サイズを左、中、右図柄表示領域の各々において設定し、映像制御部 5 に出力して大当たりの図柄を液晶画面上に表示し、ステップ e 4 に移行する。

## 【0137】

ステップ e 4 に移行した MPU 2 は、テロップ表示処理時に必要な各処理を行うための判別フラグである表示処理判別フラグ f 2 の値を 0 クリアし（ステップ e 4）、今回処理周期における大当たり終了表示処理を終了する。

## 【0138】

この後、所定時間が経過するまでの間は、メイン基板 9 側からの表示図柄指定データにおけるステータス記憶レジスタ r 7 の値が 6 であるため、実行ステータスレジスタ R 7 の値が 6 のままであり、MPU 2 は、ステップ e 1、ステップ e 2、ステップ e 3、ステップ e 4 の処理を所定周期で実行するため、液晶画面には、大当たり図柄が表示されている。

## 【0139】

遊技盤 20 側で大入賞口 16 の次の開放動作が開始されると、メイン基板 9 側で表示図柄指定データにおけるステータスの値を再び 5 に切り替えるので、図柄表示装置 1 側では、このステータスを受けて再び処理フラグ f 1 の値を 3 に切替え、大当たり中表示処理を実行する。

## 【0140】

そして、大当たり発生時より所定時間が経過した時点で、遊技盤 20 側において、大入賞口 16 の連続開放動作が終了すると、メイン基板 9 側では、表示図柄指定データのステータスを大当たり終了を規定する値 7 に切り替えて送出する。

## 【0141】

図柄表示装置 1 側においては、ステータスの値が 7 となると、即ち、実行ステータスレジスタ R 7 の値が 7 となると、ステップ s 19 の処理において、処理フラグ f 1 の値が 4 に切り替わり、次周期のメインルーチンでは、MPU 2 は、ステップ s 14 の判別後、ステップ s 15 に移行して大当たり終了表示処理を行う。

## 【0142】

大入賞口 16 の連続開放終了時の表示は、図 18 (a) 乃至 (c) に示すように、女の子の絵柄に切り替わると共に、「また私を出して下さいね。 GOOD BYE」の文字テロップを移動表示し、女の子の口の部分の表示を口あき状態と口とじ状態とで切替表示し、文字テロップを移動表の終了時に、女の子の目の部分の表示を目あき状態より目とじ状態に切替えて表示する。

## 【0143】

この場合、大当たり終了表示処理においては、MPU 2 は、ステップ e 1 の判別処理において、実行ステータスレジスタ R 7 の値が 7 であると判定し、ステップ e 5 に移行し、表示処理判別フラグ f 2 の値が 0 となっているか否かを判別する（ステップ e 5）。

## 【0144】

ステップ e 5 の判別処理を初回に行う場合には、表示処理判別フラグ f 2 の値が 0 となっているため、MPU 2 は、ステップ e 6 に移行して、口部分の図柄の切替タイミングを計時する口パクタイマ KT に所定値 D を設定し（ステップ e 6）、目の部分の図柄の切替タイミングを計時するウインクタイマ WT に所定値 E を設定し（ステップ e 7）、文字テロップ移動表示用のキャラクタデータの 1 番目に表示するテロップの先頭アドレスを設定する（ステップ e 8）。MPU 2 は、文字テロップ移動表示用のキャラクタデータを、例えば、1 番目、2 番目、3 番目、… というように、順次切り替えることによって、「また私を出して下さいね。 GOOD BYE」という文字テロップを移動表示する。

## 【0145】

ステップ e 8 の処理後、MPU 2 は、文字テロップ移動表示用のキャラクタデータをビデオ RAM 4 に転送する時に更新する転送回数カウンタ C 3 に所定転送データ数 F をセットし（ステップ e 9）、ステップ e 10 に移行する。

10

20

30

40

50

## 【0146】

なお、ステップe6乃至ステップe9の処理は、表示処理判別フラグf2の値が0である時に行われる処理である。

## 【0147】

ステップe10に移行したMPU2は、表示処理判別フラグf2の値に1をセットし(ステップe10)、ステップe11に移行する。

## 【0148】

ステップe11に移行したMPU2は、図18に示す絵柄の女の子を口と片目の部分を除いて表示する(ステップe11)。即ち、キャラクタROM3より口と片目を除く女の子表示用のキャラクタデータを逐次読み出し、所定のH表示座標、V表示座標、Hサイズ、Vサイズを指定してビデオRAM4上に転送し、映像制御部5に出力する。10

## 【0149】

次いで、MPU2は、文字テロップのアドレスに従って、キャラクタROM3より表示用のキャラクタデータを逐次読み出し、所定のH表示座標、V表示座標、Hサイズ、Vサイズを指定してビデオRAM4上に転送し、映像制御部5に出力して、文字テロップを表示する(ステップe12)。

## 【0150】

ステップe12の処理後、MPU2はステップe13に移行し、転送回数カウンタC3の値を1つデクリメントし(ステップe13)、ステップe14に移行する。

## 【0151】

MPU2は、転送回数カウンタC3の値が0以下となっているか否か、即ち、文字テロップの移動表示が終了したか否かを判別する(ステップe14)。20

## 【0152】

大当たり図柄より図柄の切替えを行う時点の処理においては、転送回数カウンタC3の値は0以下とはならないため、MPU2は、ステップe15に移行し、文字テロップ移動表示用のキャラクタデータのアドレスを次回に表示する文字テロップのキャラクタデータのアドレスに更新し(ステップe15)、ステップe16に移行する。

## 【0153】

MPU2は、女の子の片目部分を目ひらき状態で表示する(ステップe16)。即ち、MPU2は、目ひらき状態のキャラクタデータをキャラクタROM3より取り出して、所定のH表示座標、V表示座標を指定してビデオRAM4上に転送し、映像制御部5に出力し、女の子の目を表示し、ステップe17に移行する。30

## 【0154】

MPU2は、口パクタイマKTの値を1つデクリメントし(ステップe17)、口パクタイマKTの値が0に達しているか否かを判別する(ステップe18)。

## 【0155】

大当たり図柄より図柄の切替えを行う時点では、口パクタイマKTの値が0とはならないので、MPU2は、ステップe19に移行し、女の子の口の部分を口とじ状態で表示する(ステップe19)。即ち、MPU2は、口とじ状態のキャラクタデータをキャラクタROM3より取り出して、所定のH表示座標、V表示座標、Hサイズ、Vサイズを指定してビデオRAM4上に転送し、映像制御部5に出力し、女の子の口とじを表示し、今回周期の大当たり終了表示処理を終了する。40

## 【0156】

次周期の大当たり終了表示処理においては、ステップe1の判別処理後、ステップe5の判別処理において、表示処理判別フラグf2の値が1となっているため、偽と判定してステップe11に移行し、再び、口と片目部分を除く女の子を映し出し、ステップe12の処理を行って次の文字テロップを表示することにより、「また私を出して下さいね。GOOD

BYE」という文字テロップが移動表示されていくこととなる。

## 【0157】

10

20

30

40

50

M P U 2 は、ステップ e 1 2 , ステップ e 1 3 の処理後、ステップ e 1 4 の判別処理において、文字テロップの移動表示が終了していなければ、M P U 2 は、ステップ e 1 5 乃至ステップ e 1 7 の処理を実行し、ステップ e 1 8 において口パクタイマ K T が 0 に達したか否かの判別処理を行う。

#### 【 0 1 5 8 】

以下、文字テロップの移動表示が終了するまでの間、ステップ e 1 8 以降の処理において、M P U 2 は、ステップ e 1 8 , ステップ e 1 9 を所定周期繰り返し実行して、口とじを表示し、口パクタイマ K T が 0 となると(ステップ e 1 8 )、再度、口パクタイマ K T に所定値 D をセットし(ステップ e 2 0 )、口あき状態のキャラクタデータをキャラクタ R O M 3 より取り出して、所定の H 表示座標、V 表示座標を指定してビデオ R A M 4 上に転送し、映像制御部 5 に出力し、女の子の口あきを表示し(ステップ e 2 1 )、大当たり終了表示処理を終了する。

#### 【 0 1 5 9 】

再度、口パクタイマ K T に所定値 D をセットされることから、文字テロップの移動表示が終了するまでの間、ステップ e 1 8 以降の処理において、再び口とじ状態が表示され、この後、所定時間経過した時点で口あき状態が表示される。

#### 【 0 1 6 0 】

そして、文字テロップの移動表示が終了すると(ステップ e 1 4 )、即ち、文字テロップを表示するキャラクタデータが所定回数キャラクタ R O M 3 よりビデオ R A M 4 に転送されて全て表示されると、転送回数カウンタ C 3 の値が 0 となるため、M P U 2 は、ステップ e 1 4 の判別処理後、ステップ e 2 2 に移行する。

#### 【 0 1 6 1 】

ステップ e 2 2 に移行したM P U 2 は、女の子の口の部分を口とじ状態で表示し(ステップ e 2 2 )、次いで、ウインクタイマ W T の値を 1 フレーム減らす(ステップ e 2 3 )、ウインクタイマ W T の値が 0 に達したか否かを判別する(ステップ e 2 4 )。

#### 【 0 1 6 2 】

ステップ e 2 4 の判別処理を初回に行う時点では、ウインクタイマ W T の値は 0 とはなっておらず、M P U 2 は、ステップ e 2 4 の判別処理を偽と判定してステップ e 2 5 に移行し、女の子の片目の部分を目とじ状態、即ち、ウインク状態で表示し(ステップ e 2 5 )、今回周期の大当たり終了表示処理を終了する。

#### 【 0 1 6 3 】

次周期の大当たり終了表示処理では、M P U 2 は、ステップ e 1 , ステップ e 5 , ステップ e 1 1 乃至ステップ e 1 3 の処理後、ステップ e 1 4 の判別処理を行い、転送回数カウンタ C 3 の値が 0 以下となっているため、ステップ e 2 2 , ステップ e 2 3 の処理後、ステップ e 2 4 のウインクタイマ W T の値が 0 に達したか否かの判別処理を行う。

#### 【 0 1 6 4 】

以下、M P U 2 は、ウインクタイマ W T の値が 0 に達するまでの間、ステップ e 2 5 の処理を所定周期で繰り返し、女の子の片目をウインク状態で表示し、ウインクタイマ W T の値が 0 に達すると、ステップ e 2 6 に移行して、女の子の片目の部分をウインク状態から目ひらき状態に切替て表示し(ステップ e 2 6 )、今回周期の大当たり終了表示処理を終了する。

#### 【 0 1 6 5 】

次に、ステップ s 1 7 の不正表示処理について説明する。遊技盤 2 0 において、遊技者が不正行為により遊技を故意に有利に展開させようとする、例えば、遊技盤が取付けられている図示しない金枠を開放したり、弾発する遊技球を誘導する発射レールから針金等を差し込んで、入賞装置に遊技球を不正に誘導したりする行為を行った場合、図示せぬ不正検出手段によって検出され、メイン基板 9 側では、ステータスに不正情報を記憶させて出力し、図柄表示装置 1 側では、ステータスを受けてカラー液晶表示部 7 に不正の発生を表示させる。

#### 【 0 1 6 6 】

10

20

30

40

50

メイン基板 9 側において、金枠等が不正に開放された場合には、ステータスのエラーコードの値を 2 にセットして出力し、また、大入賞口 16 を不正によって開放した場合には、ステータスのエラーコードの値を 1 にセットして出力する。図柄表示装置 1 側においては、メインルーチンにおけるステップ s 19 の処理において、エラーコード記憶レジスター r 12 の値が判定され、エラーコード記憶レジスター r 12 の値が 1 または 2 の時に、処理フラグ f 1 の値に 5 がセットされるので、次周期のメインルーチンでは、MPU2 は、ステップ s 16 の判別後、ステップ s 17 に移行して不正表示処理を行う。

#### 【0167】

不正表示処理を開始した MPU2 は、まず、図 19 (a) 及び (b) に示す「エラー」の文字を表示する。

10

#### 【0168】

MPU2 は、液晶画面上において、エラーメッセージを表示する領域以外の領域を塗り潰す処理を行う。即ち、H 表示座標、V 表示座標、H サイズ、V サイズを所定の値に設定し、所定の塗り潰し用キャラクタデータをキャラクタ ROM3 より取り出して、ビデオ RAM4 に設定して配列し、映像制御部 5 に出力して塗り潰し表示する（ステップ f 1）。

#### 【0169】

次いで、MPU2 は、「エラー」の文字に対応した表示キャラクタデータをキャラクタ ROM3 より逐次取り出し、H 表示座標、V 表示座標、H サイズ、V サイズを所定の値に設定してビデオ RAM4 に転送し、映像制御部 5 に出力し、「エラー」の文字を表示する（ステップ f 2）。

20

#### 【0170】

ステップ f 2 の処理後、MPU2 は、ステップ f 3 に移行し、エラーコード記憶レジスター r 12 に記憶されたエラーコードの値に応じた数字を示す表示キャラクタデータをキャラクタ ROM3 より逐次取り出し、所定の H 表示座標、V 表示座標、H サイズ、V サイズを所定の値に設定してビデオ RAM4 に転送し、映像制御部 5 に出力し、エラーコードに対応する数字を表示し（ステップ f 3）、不正表示処理を終了する。

#### 【0171】

実施例の図柄表示装置 1 は、映像制御部 5 にカラー液晶表示部 7 に表示された図柄の光輝度を調整する輝度調整部 8 を設けたので、カラー液晶表示部 7 に表示される図柄の明るさを適宜に調節でき、図柄を明確に表示することができる。

30

#### 【0172】

また、表示制御手段にカラー液晶表示部 7 に表示された図柄を打ち抜き表示すると共に、打ち抜き表示された図柄を変動表示するモザイク表示制御手段を設けたため、異なる 2 種類の遊技情報を同時に表示でき、一方の遊技情報より他方の遊技情報へ表示を切り替える場合には、図柄を円滑に移行することができるため、趣向性が増すこととなる。

#### 【0173】

またさらに、表示制御手段に、図形情報と移動表示される文字テロップ情報とを組み合わせ、複合して表示する複合表示制御手段を設けたので、文字と絵柄により遊技情報を 1 画面で見やすく伝達できる。

40

#### 【0174】

また、表示制御手段に、カラー液晶表示部 7 に表示された図柄全体の内、一定領域内の表示を切り替え、変動表示させる部分表示切り替え手段を設けたので、従来困難であった絵柄の動的表示が可能となり、微妙な図柄の動作を表現することにより、パチンコ遊技の趣向性をよりいっそう高めることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0175】

【図 1】本発明の実施例に係るパチンコ機の図柄表示装置の制御部の要部ブロック図

【図 2】本発明の図柄表示装置を装着したパチンコ機の遊技盤の正面図

【図 3】実施例におけるパチンコ機の要部ブロック図

【図 4】キャラクタ ROM に記憶されるキャラクタデータの構成を示す図

50

- 【図5】キャラクタデータの一例を示す図
- 【図6】図5のキャラクタデータを液晶表示して示す図
- 【図7】ビデオRAMにおける1画面の構成を示す図
- 【図8】水平方向信号と垂直方向信号によりなる複合同期信号を示す図
- 【図9】表示図柄指定データの構成を示す図
- 【図10】図柄位置番号と液晶画面との関係を示す図
- 【図11】電源投入時及び大当たり以外で図柄の変動停止時に表示される図柄を示す図
- 【図12】図10における女の子の目の部分をウインクに切り替えた図柄を示す図
- 【図13】大当たり判定時より大入賞口開放時までに表示される図柄の一方を示す図
- 【図14】大当たり時に停止表示される図柄の一例を示す図
- 【図15】図12の図柄と図13の図柄とのモザイク表示によって示される図柄を示す図
- 【図16】大当たり中に表示される図柄を示す図
- 【図17】特定領域通過時に表示される図柄を示す図
- 【図18】大当たり終了時に表示される文字テロップの移動表示画面を示す図
- 【図19】エラー発生時に表示される画面を示す図
- 【図20】実施例の図柄表示装置の制御部のMPUによる表示図柄指定データリード処理を示すフロー図
- 【図21】実施例の図柄表示装置の制御部のMPUによるメインルーチン処理の一部を示すフロー図
- 【図22】図21のフロー図のつづき
- 【図23】実施例の図柄表示装置の制御部のMPUによるVBLK信号割込み処理を示すフロー図
- 【図24】実施例の図柄表示装置の制御部のMPUによる部分表示切替処理を示すフロー図
- 【図25】図24のフロー図のつづき
- 【図26】実施例の図柄表示装置の制御部のMPUによる図柄変動動作処理を示すフロー図
- 【図27】図26のフロー図のつづき
- 【図28】図27のフロー図のつづき
- 【図29】実施例の図柄表示装置の制御部のMPUによる大当たり中表示処理を示すフロー図
- 【図30】実施例の図柄表示装置の制御部のMPUによる大当たり終了表示処理を示すフロー図
- 【図31】図30のフロー図のつづき
- 【図32】図31のフロー図のつづき
- 【図33】実施例の図柄表示装置の制御部のMPUによる不正表示処理を示すフロー図
- 【符号の説明】
- 【0176】
- 1 図柄表示装置
  - 2 マイクロコンピュータ(MPU)
  - 3 キャラクタROM
  - 4 ビデオRAM
  - 5 映像制御部
  - 6 D/Aコンバータ
  - 7 カラー映像表示部
  - 8 輝度調整部
  - 9 メイン基板
  - 10 CPU
  - 11 ROM
  - 12 RAM

10

20

30

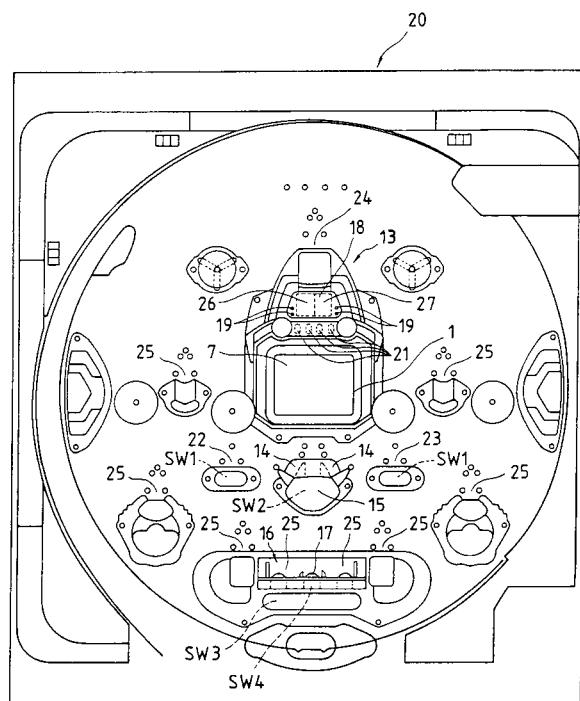
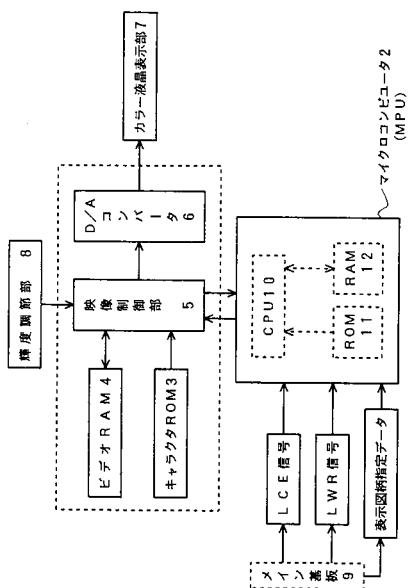
40

50

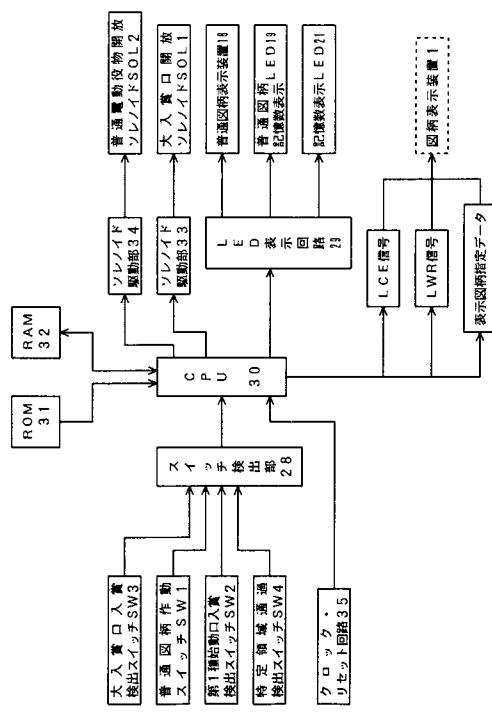
- |     |               |
|-----|---------------|
| 1 3 | 図柄表示ユニット      |
| 1 4 | 第1種始動口        |
| 1 5 | 普通電動役物        |
| 1 6 | 大入賞口          |
| 1 7 | 特定領域          |
| 1 8 | 普通図柄表示装置      |
| 1 9 | 普通図柄記憶数表示 LED |
| 2 0 | 遊技盤           |
| 2 1 | 記憶数表示 LED     |
| 2 2 | 左ゲート          |
| 2 3 | 右ゲート          |
| 2 4 | 天入賞口          |
| 2 5 | 普通入賞口         |
| 2 6 | 左普通図柄表示部      |
| 2 7 | 右普通図柄表示部      |
| 2 8 | スイッチ検出部       |
| 2 9 | LED表示回路       |
| 3 0 | CPU           |
| 3 1 | ROM           |
| 3 2 | RAM           |
| 3 3 | ソレノイド駆動回路     |
| 3 4 | ソレノイド駆動回路     |
| 3 5 | クロック・リセット回路   |
| 3 6 | 液晶画面          |
| 3 7 | 枠             |

【 図 1 】

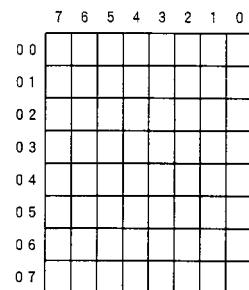
【 図 2 】



【図3】



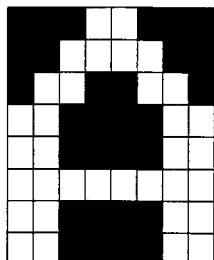
【図4】



【図5】

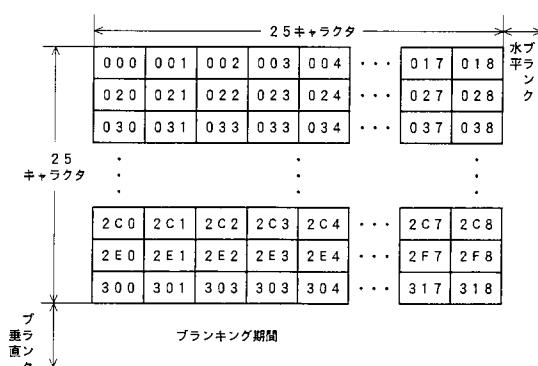
	青データ	緑データ	赤データ
0.0	0 0 0 1 1 0 0 0	0 0 1 1 1 1 0 0	0 0 0 1 1 0 0 0
0.1	0 0 1 1 1 1 0 0	0 0 1 1 1 1 0 0	0 0 1 1 1 1 0 0
0.2	0 0 0 1 1 1 1 0 0	0 0 1 1 1 1 0 0	0 0 0 1 1 1 1 0 0
0.3	0 0 0 0 0 0 0 0	1 1 1 1 1 1 1 1	0 0 0 0 0 0 0 0
0.4	0 0 0 0 0 0 0 0	1 1 1 1 1 1 1 1	0 0 0 0 0 0 0 0
0.5	0 0 0 0 0 0 0 0	1 1 1 1 1 1 1 1	0 0 0 0 0 0 0 0
0.6	0 0 0 0 0 0 0 0	1 1 1 1 1 1 1 1	0 0 0 0 0 0 0 0
0.7	0 0 0 0 0 0 0 0	1 1 1 1 1 1 1 1	0 0 0 0 0 0 0 0

【図6】

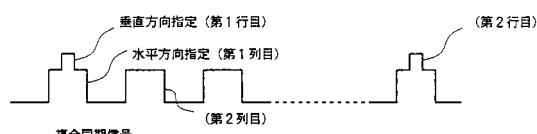


液晶画面上における表示

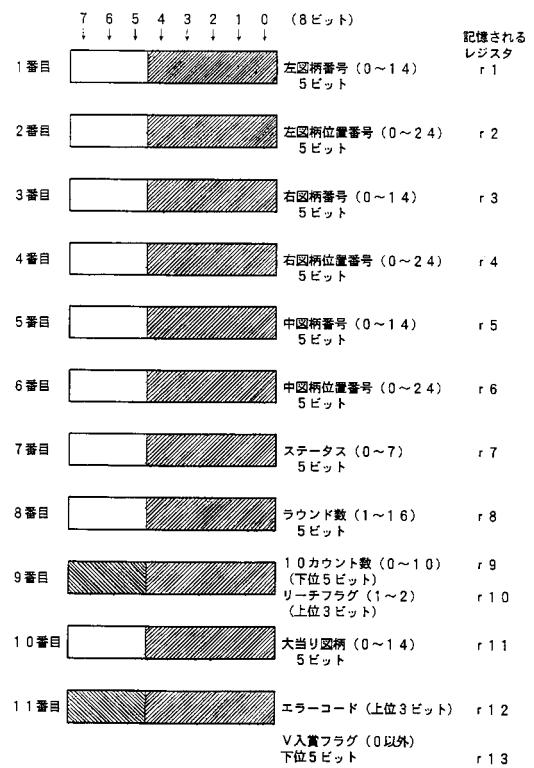
【図7】



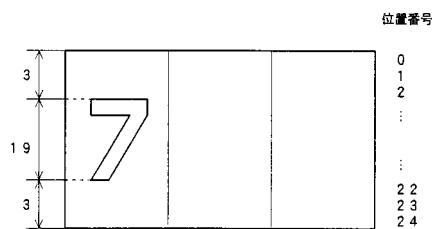
【図8】



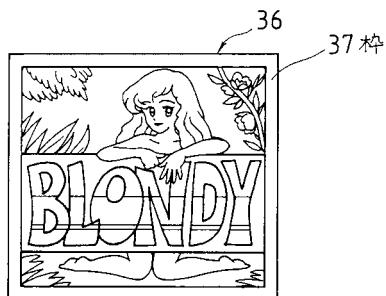
【図9】



【図10】



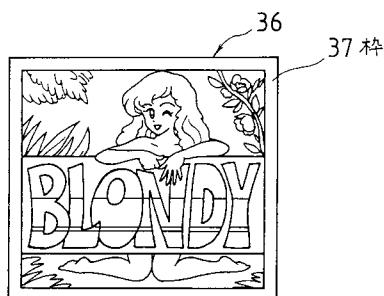
【図11】



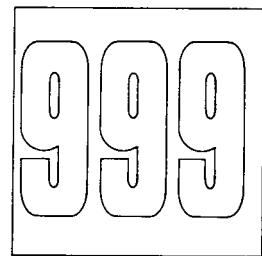
【図13】



【図12】

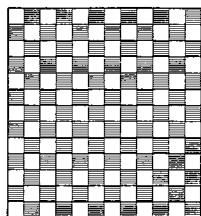


【図14】



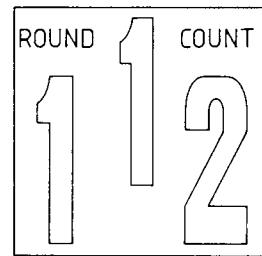
999で大当たりとなった場合

【図15】

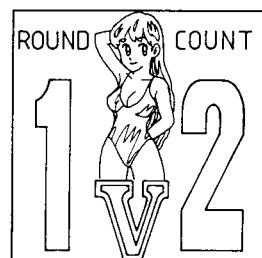


■ : 絵柄A (女の子)  
□ : 絵柄B (大当たり)

【図16】



【図17】

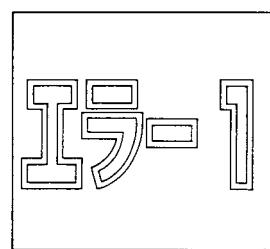


【図18】

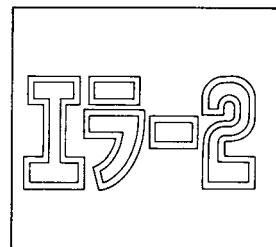


【図19】

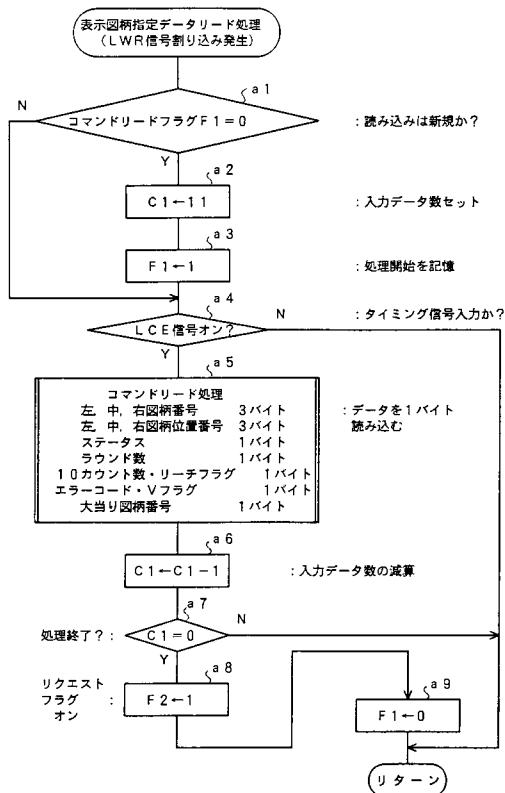
(a)



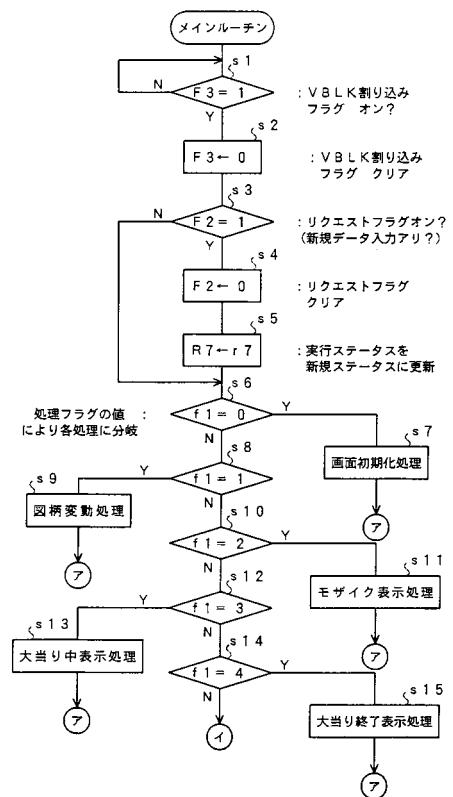
(b)



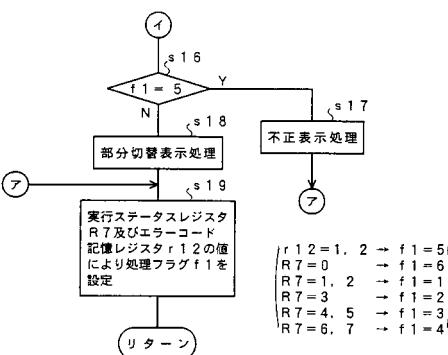
【図20】



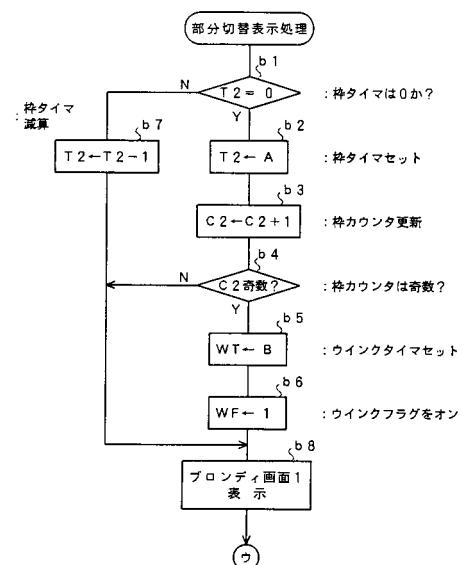
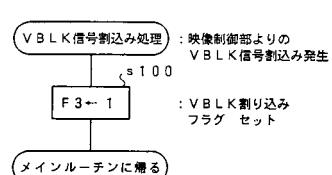
【図21】



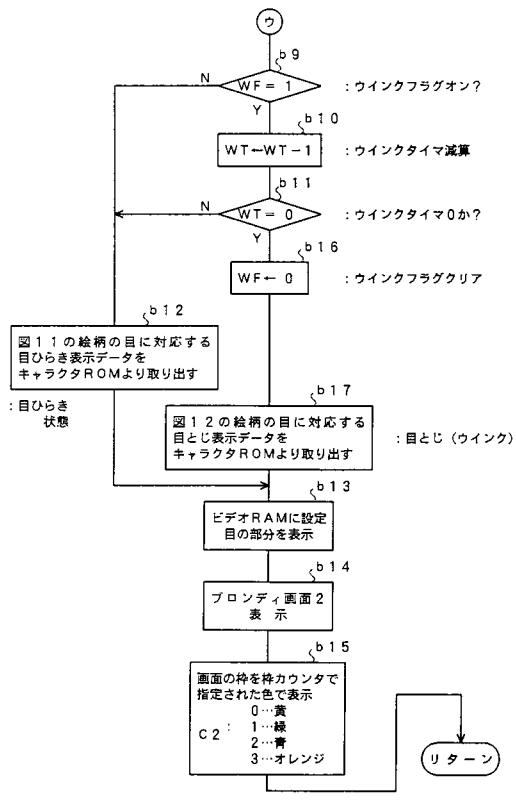
【図22】



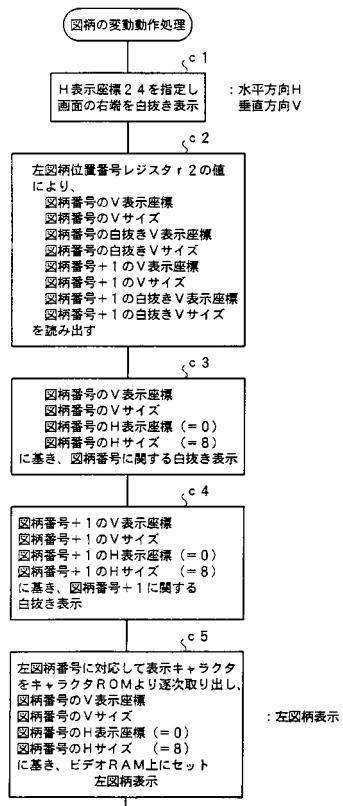
【図23】



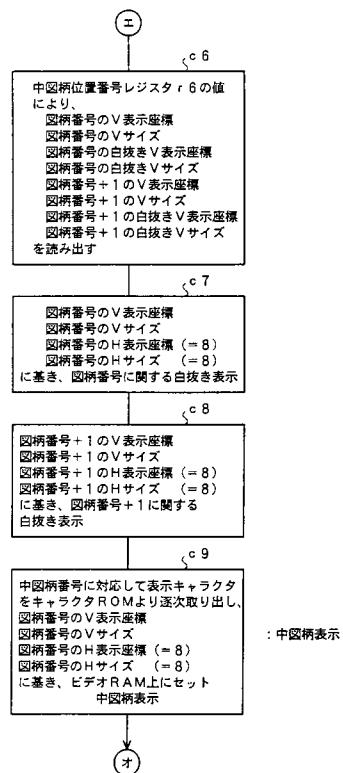
【 図 25 】



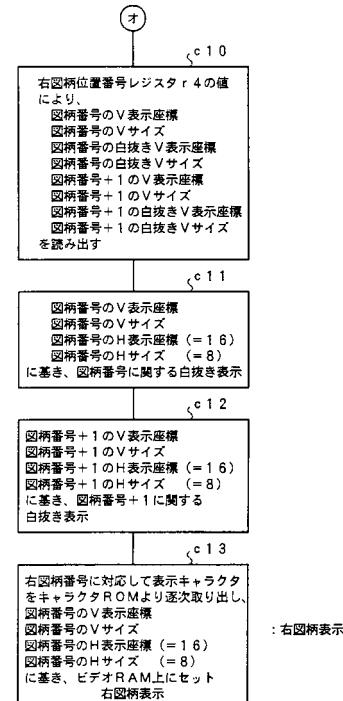
【 図 2 6 】



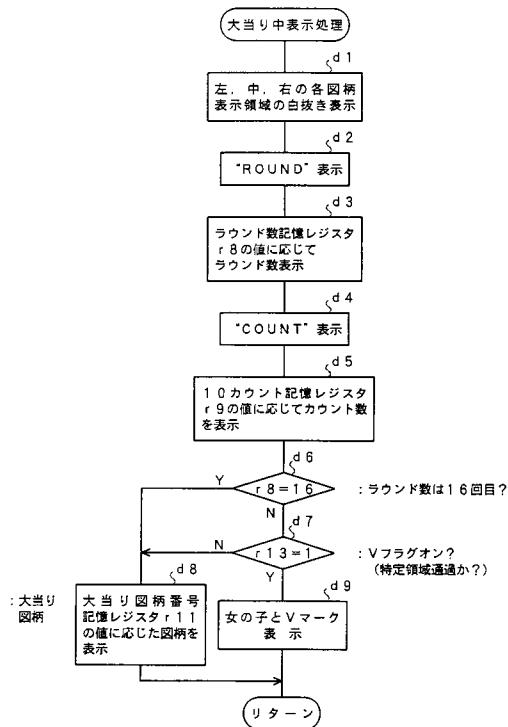
【 図 27 】



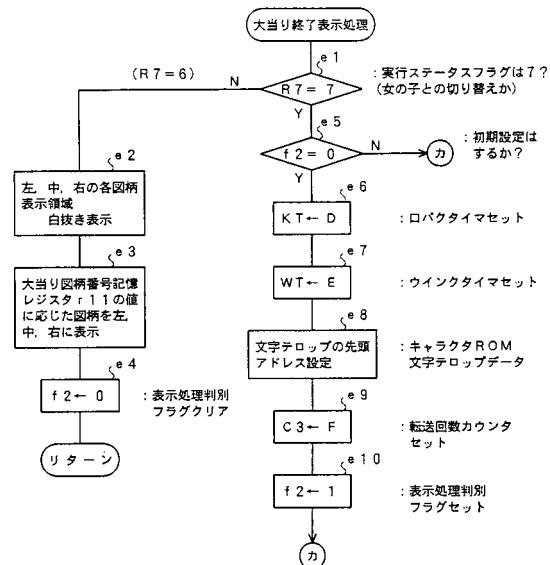
【 図 2 8 】



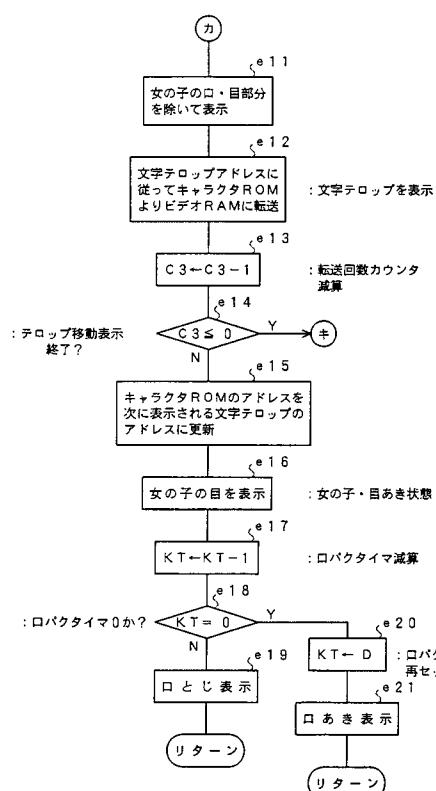
【図29】



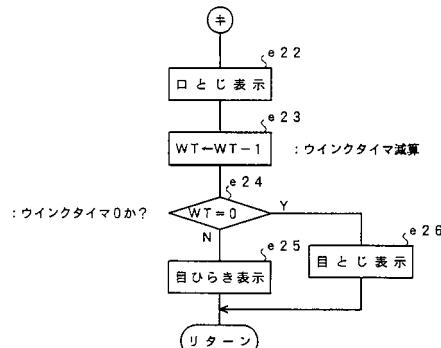
【図30】



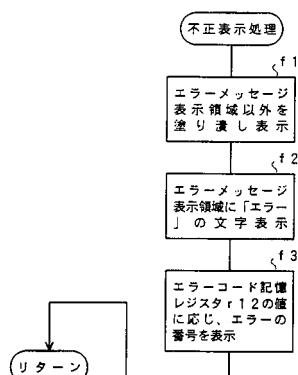
【図31】



【図32】



【図33】



---

フロントページの続き

(72)発明者 井上 浩樹

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内

F ターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA42 CA30 EB55