

(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2005-211087
(P2005-211087A)

(43) 公開日 平成17年8月11日(2005.8.11)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 320

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 11 O L (全 57 頁)

(21) 出願番号 特願2004-17756 (P2004-17756)
(22) 出願日 平成16年1月27日(2004.1.27)

(71) 出願人 000127628
株式会社エース電研
東京都台東区東上野3丁目12番9号
(74) 代理人 100082728
弁理士 柏原 健次
(72) 発明者 武本 孝俊
東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式会社エース電研内
(72) 発明者 原 健二
東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式会社エース電研内
(72) 発明者 花田 良一
東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式会社エース電研内

最終頁に続く

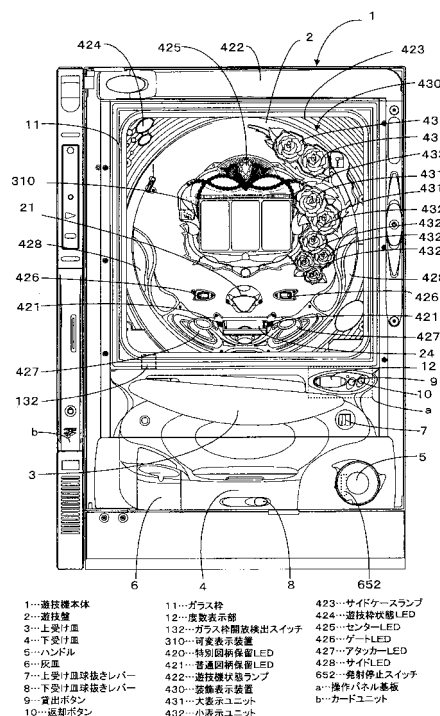
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】可変表示遊技に関する演出の違いの存在を事前に見極めたり、遊技機選びの参考として活用することができる大当たり履歴情報を表示することで、より多くの遊技者に期待感を抱かせることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】可変表示装置310の画面に大当たり履歴情報を含む履歴表示領域1400を出現させて、大当たり履歴情報として、1回目の仮停止後に特定表示態様が停止確定する第1演出と、2回目の仮停止後に特定表示態様が停止確定する第2演出のうち、何れの演出を経た特定表示態様であるのかを遊技者が判別可能な演出判別情報を表示する。しかも、可変表示装置310の画面は、可変表示遊技が実行される変動表示領域1300と、前記履歴表示領域1400と、リーチ態様において第1演出または第2演出を予告するキャラクタ情報を含むキャラクタ紹介領域1500とに分割できるようになっており、遊技者はこれら3つの領域に表示される情報を同時に比較しながら確認することができる。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数種類の識別情報を表示可能な可変表示装置を備え、該可変表示装置の画面に識別情報を表示することで可変表示遊技を実行し、該可変表示遊技の表示結果が大当たり相当する識別情報の組み合わせである特定表示態様で停止した場合、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記可変表示遊技は、前記特定表示態様に移行する可能性があるリーチ態様を導出した後、前記特定表示態様をなす識別情報の組み合わせで仮停止ないし再変動を行って、前記特定表示態様に停止確定する第1演出と、同じく仮停止ないし再変動を行った後、再び2回目の仮停止ないし再変動を行って、前記特定表示態様に停止確定する第2演出とを、少なくとも含み、

10

前記可変表示装置の画面に、前記特定表示態様が過去に停止したことを示す大当たり履歴情報を含む履歴表示領域を出現させ、前記大当たり履歴情報として、前記第1演出および前記第2演出のうち、何れの演出を経た特定表示態様であるかを遊技者が判別可能な演出判別情報を少なくとも表示する履歴表示制御手段と、

前記可変表示装置の画面に、複数種類ある前記リーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告するキャラクタに関するキャラクタ情報を含むキャラクタ紹介領域を出現させるキャラクタ紹介制御手段と、

前記可変表示装置の画面を、前記識別情報を表示する変動表示領域と、前記履歴表示領域と、前記キャラクタ紹介領域とに分割して、それぞれを同時に表示させる分割表示制御手段とを有することを特徴とする遊技機。

20

【請求項 2】

前記演出判別情報は、前記第1演出を経た特定表示態様に関しては、該特定表示態様に停止確定した識別情報からなる第1演出判別情報であり、前記第2演出を経た特定表示態様に関しては、前記2回目の仮停止時の識別情報と、前記特定表示態様に停止確定した識別情報とを組み合わせる第2演出判別情報であることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記大当たり履歴情報は、前記第1演出を経た特定表示態様に関しては、前記第1演出判別情報に、前記リーチ態様の背景画像を組み合わせたり、前記第2演出を経た特定表示態様に関しては、前記第2演出判別情報に、前記リーチ態様の背景画像を組み合わせることを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

30

【請求項 4】

前記履歴表示制御手段は、過去複数回前の特定表示態様まで遡って、前記大当たり履歴情報を複数表示することを特徴とする請求項1、2または3に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記可変表示遊技で前記リーチ態様が導出され、かつ前記第1演出または前記第2演出を予告するキャラクタが登場した場合に、前記履歴表示制御手段は前記履歴表示領域を出現させ、前記キャラクタ紹介制御手段は前記キャラクタ紹介領域を出現させ、前記分割表示制御手段は、前記可変表示装置の画面を前記変動表示領域と前記履歴表示領域と前記キャラクタ紹介領域とに分割して、それぞれを同時に表示することを特徴とする請求項1、2、3または4に記載の遊技機。

40

【請求項 6】

前記キャラクタ紹介制御手段は、前記変動表示領域に導出されたリーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告しないキャラクタが登場する場合には、前記キャラクタ紹介領域を出現させないことを特徴とする請求項1、2、3、4または5に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記キャラクタ紹介制御手段は、前記変動表示領域に導出されたリーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告しないキャラクタが登場する場合には、前記キャラ

50

クタ紹介領域を出現させると共に、該キャラクタ紹介領域に、前記変動表示領域に導出されたリーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告しないキャラクタに関するキャラクタ情報と、該リーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告するキャラクタに関するキャラクタ情報とを同時に表示し、

かつ、前記変動表示領域における可変表示遊技の表示結果が前記特定表示態様となった場合、前記キャラクタ紹介領域に、前記リーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告しないキャラクタに関するキャラクタ情報のみを表示し、前記変動表示領域における可変表示遊技の表示結果が前記特定表示態様とならなかった場合、前記キャラクタ紹介領域に、前記リーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告するキャラクタに関するキャラクタ情報のみを表示することを特徴とする請求項1, 2, 3, 4, 5

10

【請求項8】

前記履歴表示制御手段は、遊技者の所定操作に基づき、前記履歴表示領域を消失させ、前記キャラクタ紹介制御手段は、遊技者の所定操作に基づき、前記キャラクタ紹介領域を消失させることを特徴とする請求項1, 2, 3, 4, 5, 6または7に記載の遊技機。

【請求項9】

前記履歴表示制御手段は、所定時間が経過すると、前記履歴表示領域を消失させ、前記キャラクタ紹介制御手段は、所定時間が経過すると、前記キャラクタ紹介領域を消失させることを特徴とする請求項1, 2, 3, 4, 5, 6, 7または8に記載の遊技機。

【請求項10】

前記分割表示制御手段は、前記可変表示装置の画面を前記変動表示領域と前記履歴表示領域と前記キャラクタ紹介領域とに分割する際、複数通りある分割態様のうち何れか一の分割態様を選択することを特徴とする請求項1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8または9に記載の遊技機。

20

【請求項11】

前記複数通りの分割態様毎に、前記可変表示遊技の表示結果が前記特定表示態様となる確率をそれぞれ異ならせることを特徴とする請求項10に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数種類の識別情報を表示可能な可変表示装置を備え、該可変表示装置の画面に識別情報を表示することで可変表示遊技を実行し、該可変表示遊技の表示結果が大当たりに対応する識別情報の組み合わせである特定表示態様で停止した場合、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機として一般的に知られているものに、フィーバー機と称されるパチンコ機がある。フィーバー機では、遊技盤に形成された遊技領域へ打ち出した球が始動口へ入賞すると、液晶画面等から成る可変表示装置に各種図柄等の識別情報がスクロールするように可変表示されて、所定時間の経過後に可変表示が停止する可変表示遊技が実行される。

40

【0003】

可変表示遊技の表示結果が、例えば3つの停止した識別情報が総て同一に揃う等、大当たりに対応する識別情報の所定の組み合わせである特定表示態様で停止した場合には、特別遊技状態（いわゆるフィーバー）が発生する。すなわち、大入賞口が所定回数のラウンドを限度に繰り返し開閉することで、遊技者に遊技価値を付与可能な状態が形成されていた。また、特定表示態様となる可能性がある場合、あと1つ同一の識別情報が揃うと特定表示態様となり得るリーチ態様を導出することで、特別遊技状態の発生への期待感を遊技者に抱かせて、遊技者のスリルと興奮を喚起させるようになっていた。

【0004】

50

さらに、可変表示遊技の表示結果が、前記特定表示態様のうち所定の確変図柄（例えば「7」等）で揃うと、いわゆる確変大当たりに相当する特別遊技状態が発生していた。確変大当たりが発生すると、その特別遊技状態が終了した後の次の特別遊技状態となるまでの確率が高くなる。このような確変大当たりが発生するか否かは、大当たりに相当する識別情報の所定の組み合わせが完全に停止する前に、該所定の組み合わせで仮停止させた後、同一に揃った全ての識別情報を一斉にスクロールさせるような再変動により決定することで、遊技者の期待感を盛り上げていた。

【0005】

一般に、遊技者は、前述したフィーバー機と称されるパチンコ機を選択する際には、今までの特定表示態様の発生回数や発生時期、それに特定表示態様が停止するまでに要した可変表示遊技の回数（スタート回数）等、様々な遊技履歴に関する情報を参考にすることが多い。このような遊技履歴のうち特に、特定表示態様を構成した識別情報（「大当たり図柄」とも言う。）や、その前に仮停止した識別情報（「仮停止図柄」とも言う。）、それに特定表示態様の停止前に導出されたリーチ態様の種類等を参考にしたいという要望があった。

10

【0006】

このため、可変表示遊技の終了後、所定時間経過した客待ち状態において、遊技履歴情報を備える客呼び込み画像を可変表示装置の画面に表示するようにして、優れたアピール性や客呼び込み効果を生じ得る遊技機が既に提案されている（例えば、特許文献1参照。）。かかる遊技機では、遊技履歴情報として、大当たり図柄や仮停止図柄、それに特定表示態様の停止前に導出されたリーチ態様の種類を示す文字情報が含まれていた。

20

【0007】

また、遊技者は、前述した遊技履歴情報を参考にすることとは別に、前記リーチ態様が導出された際に表示されるような各種キャラクタの内容に関しても詳しく知りたい場合も多い。このような遊技者の欲求を満たすために、遊技履歴情報の表示とは別に、特別遊技状態の発生中における可変表示装置の画面の演出として、直前のリーチ態様で活躍する等して、未だ遊技者の印象に残っているキャラクタについて、各ラウンド毎に紹介するようにした遊技機も既に提案されている（例えば、特許文献2参照。）。

【0008】

【特許文献1】特開2003-154100号公報

30

【特許文献2】特開2002-191784号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

ところで、前述した可変表示遊技に関する演出としては、リーチ態様を経て特定表示態様をなす識別情報の組み合わせを仮停止ないし再変動させてから、そのまま確変か否かの特定表示態様に停止確定する一般的な演出ばかりでなく、特定表示態様をなす識別情報の組み合わせで再び仮停止（2回目）し、さらにその後、特別遊技状態が発生して所定回数のラウンドが終了した後に、前記特定表示態様をなしていた識別情報が再変動（2回目）して確変図柄に昇格するような、いわゆる「エンディング昇格」と呼ばれる演出もある。

40

【0010】

このエンディング昇格の演出は、一般に可変表示装置の画面を2つに区分したうちの第2の表示領域で行い、その一方で第1の表示領域においては、第2の表示領域で識別情報が再仮停止したときに、停止された図柄を表示するようにする。すなわち、第2の表示領域においてラウンド終了後に表示される大当たり図柄は、既に第2の表示領域で識別情報が再仮停止したときに第1の表示領域に表示されていて、第2の表示領域においてラウンド終了後に大当たり図柄が確変図柄に昇格するということになる。

【0011】

以上のようなエンディング昇格の演出を、前述したような特許文献1に記載された遊技機で仮に行った場合には、客呼び込み画像に含まれる遊技履歴情報として、元々1回目の

50

仮停止図柄と2回目の仮停止図柄とを区別して表示できるようにはなっていないので、遊技履歴情報に表示されている大当たり図柄が、1回目の仮停止後に停止したもののか、2回目の仮停止後に停止したもののかが不明瞭となる。

【0012】

従って、前記特許文献1に記載された遊技機では、遊技履歴情報を見た遊技者の中に、「この遊技機はエンディング昇格がない。」、すなわち「この遊技機は2回目の仮停止後に確変図柄へ昇格する可能性がない。」、あるいは「この遊技機は2回目の仮停止後に大当たりとなる可能性がない。」等と思い込む者が発生し、より多くの遊技者に期待感を抱かせることができないという問題があった。

【0013】

また、前記特許文献1に記載された遊技機で、遊技履歴情報を備える客呼び込み画像が可変表示装置の画面に表示されるのは、可変表示遊技の終了後に所定時間経過した客待ち状態のときだけであった。そのため、可変表示遊技の実行中には遊技履歴情報を遊技者は確認することができず、可変表示遊技でリーチ態様が導出されても、そのリーチ態様の種類が遊技履歴情報に含まれているものかどうかを直接対比して同時に確認するようなことができず、可変表示遊技の実行前に見た遊技履歴情報に関する記憶に頼らなければならず不便であった。

【0014】

さらにまた、前記特許文献2に記載された遊技機で、キャラクタに関する紹介が可変表示装置の画面に表示されるのは、可変表示遊技の終了後における特別遊技状態の発生中だけであった。そのため、遊技者は先のリーチ態様の導出時に表示され未だ印象に残っているキャラクタを後追いでしか確認することができず、可変表示遊技でリーチ態様が導出されて実際にキャラクタが表示されている時、そのキャラクタの紹介を実際のキャラクタと直接対比して確認するようなことはできないため、前記遊技履歴情報に関する表示と同様に不便であった。

【0015】

本発明は、以上のような従来の技術が有する問題点に着目してなされたもので、可変表示遊技の表示結果に関する大当たり履歴情報によって、1回目の仮停止後に停止確定したもののか、2回目の仮停止後に停止確定したもののかを、遊技者が容易に判別できるようにすることで、可変表示遊技に関する演出の違いの存在を事前に容易に見極めさせたり、遊技機選びの参考として活用させることができ、より多くの遊技者に期待感を抱かせることが可能であり、しかも、可変表示遊技と大当たり履歴情報とキャラクタ紹介とを可変表示装置の画面を分割して同時に表示することで、遊技者はこれらを直接対比して確認することができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0016】

前述した目的を達成するための本発明の要旨とするところは、以下の各項の発明に存する。

[1] 複数種類の識別情報を表示可能な可変表示装置(310)を備え、該可変表示装置(310)の画面に識別情報を表示することで可変表示遊技を実行し、該可変表示遊技の表示結果が大当たり相当する識別情報の組み合わせである特定表示態様で停止した場合、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機(1)において、

前記可変表示遊技は、前記特定表示態様に移行する可能性があるリーチ態様を導出した後、前記特定表示態様をなす識別情報の組み合わせで仮停止ないし再変動を行って、前記特定表示態様に停止確定する第1演出と、同じく仮停止ないし再変動を行った後、再び2回目の仮停止ないし再変動を行って、前記特定表示態様に停止確定する第2演出とを、少なくとも含み、

前記可変表示装置(310)の画面に、前記特定表示態様が過去に停止したことを示す大当たり履歴情報を含む履歴表示領域(1400)を出現させ、前記大当たり履歴情報と

10

20

30

40

50

して、前記第1演出および前記第2演出のうち、何れの演出を経た特定表示態様であるかを遊技者が判別可能な演出判別情報を少なくとも表示する履歴表示制御手段(100, 300)と、

前記可変表示装置(310)の画面に、複数種類ある前記リーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告するキャラクタに関するキャラクタ情報を含むキャラクタ紹介領域(1500)を出現させるキャラクタ紹介制御手段(100, 300)と、

前記可変表示装置(310)の画面を、前記識別情報を表示する変動表示領域(1300)と、前記履歴表示領域(1400)と、前記キャラクタ紹介領域(1500)とに分割して、それぞれを同時に表示させる分割表示制御手段(100, 300)とを有することを特徴とする遊技機(1)。

10

【0017】

[2] 前記演出判別情報は、前記第1演出を経た特定表示態様に関しては、該特定表示態様に停止確定した識別情報からなる第1演出判別情報(1401)であり、前記第2演出を経た特定表示態様に関しては、前記2回目の仮停止時の識別情報と、前記特定表示態様に停止確定した識別情報とを組み合わせる第2演出判別情報(1402)であることを特徴とする[1]に記載の遊技機(1)。

【0018】

[3] 前記大当たり履歴情報は、前記第1演出を経た特定表示態様に関しては、前記第1演出判別情報(1401)に、前記リーチ態様の背景画像を組み合わせるなり、前記第2演出を経た特定表示態様に関しては、前記第2演出判別情報(1402)に、前記リーチ態様の背景画像を組み合わせることを特徴とする[2]に記載の遊技機(1)。

20

【0019】

[4] 前記履歴表示制御手段(100, 300)は、過去複数回前の特定表示態様まで遡って、前記大当たり履歴情報を複数表示することを特徴とする[1]、[2]または[3]に記載の遊技機(1)。

【0020】

[5] 前記可変表示遊技で前記リーチ態様が導出され、かつ前記第1演出または前記第2演出を予告するキャラクタが登場した場合に、前記履歴表示制御手段(100, 300)は前記履歴表示領域(1400)を出現させ、前記キャラクタ紹介制御手段(100, 300)は前記キャラクタ紹介領域(1500)を出現させ、前記分割表示制御手段(100, 300)は、前記可変表示装置(310)の画面を前記変動表示領域(1300)と前記履歴表示領域(1400)と前記キャラクタ紹介領域(1500)とに分割して、それぞれを同時に表示することを特徴とする[1]、[2]、[3]または[4]に記載の遊技機(1)。

30

【0021】

[6] 前記キャラクタ紹介制御手段(100, 300)は、前記変動表示領域(1300)に導出されたリーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告しないキャラクタが登場する場合には、前記キャラクタ紹介領域(1500)を出現させないことを特徴とする[1]、[2]、[3]、[4]または[5]に記載の遊技機(1)。

【0022】

[7] 前記キャラクタ紹介制御手段(100, 300)は、前記変動表示領域(1300)に導出されたリーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告しないキャラクタが登場する場合には、前記キャラクタ紹介領域(1500)を出現させると共に、該キャラクタ紹介領域(1500)に、前記変動表示領域(1300)に導出されたリーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告しないキャラクタに関するキャラクタ情報と、該リーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告するキャラクタに関するキャラクタ情報とを同時に表示し、

40

かつ、前記変動表示領域(1300)における可変表示遊技の表示結果が前記特定表示態様となった場合、前記キャラクタ紹介領域(1500)に、前記リーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告しないキャラクタに関するキャラクタ情報のみを表

50

示し、前記変動表示領域(1300)における可変表示遊技の表示結果が前記特定表示態様とならなかった場合、前記キャラクタ紹介領域(1500)に、前記リーチ態様において前記第1演出または前記第2演出を予告するキャラクタに関するキャラクタ情報のみを表示することを特徴とする[1],[2],[3],[4],[5]または[6]に記載の遊技機(1)。

【0023】

[8]前記履歴表示制御手段(100,300)は、遊技者の所定操作に基づき、前記履歴表示領域(1400)を消失させ、

前記キャラクタ紹介制御手段(100,300)は、遊技者の所定操作に基づき、前記キャラクタ紹介領域(1500)を消失させることを特徴とする[1],[2],[3]

10

【0024】

[9]前記履歴表示制御手段(100,300)は、所定時間が経過すると、前記履歴表示領域(1400)を消失させ、

前記キャラクタ紹介制御手段(100,300)は、所定時間が経過すると、前記キャラクタ紹介領域(1500)を消失させることを特徴とする[1],[2],[3],[4],[5],[6],[7]または[8]に記載の遊技機(1)。

【0025】

[10]前記分割表示制御手段(100,300)は、前記可変表示装置(310)の画面を前記変動表示領域(1300)と前記履歴表示領域(1400)と前記キャラクタ紹介領域(1500)とに分割する際、複数通りある分割態様のうち何れか一の分割態様を選択することを特徴とする[1],[2],[3],[4],[5],[6],[7]

20

【0026】

[11]前記複数通りの分割態様毎に、前記可変表示遊技の表示結果が前記特定表示態様となる確率をそれぞれ異ならせることを特徴とする[10]に記載の遊技機(1)。

【0027】

前記本発明は次のように作用する。

前記[1]に記載の遊技機(1)では、遊技中に球が始動口(21)に入賞する等して所定の始動条件が成立すると、これに基づき可変表示遊技が実行される。すなわち、可変表示装置(310)の画面で複数種類の識別情報が可変表示された後、識別情報の任意の組み合わせが停止表示される。この可変表示遊技の表示結果が、大当たりに対応する識別情報の組み合わせである特定表示態様で停止した場合、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態が発生する。

30

【0028】

可変表示遊技の開始から終了に至る表示過程には、様々な演出のパターンがあり、前記特定表示態様が停止する可能性がある場合、例えば、特定表示態様をなす識別情報の所定の組み合わせの一部を構成するリーチ態様が、前記特定表示態様を確定させる前段階で導出される。かかるリーチ態様が導出された後、実際に特定表示態様の停止に至るパターンとして、本遊技機(1)では第1演出と第2演出の2つの演出が用意されている。

40

【0029】

第1演出は、前記リーチ態様が導出された後、特定表示態様をなす識別情報の組み合わせが出現するが、この組み合わせが直ぐに確定せずに、いったん仮停止ないし再変動が行われてから、特定表示態様に停止確定する演出である。ここでの仮停止ないし再変動により、例えば、最終的に確定する識別情報の組み合わせが、通常の大当たりとなるか確変大当たりとなるかの再抽選の様子を演出することで、遊技者の期待感を盛り上げることになる。

【0030】

第2演出は、前記リーチ態様が導出された後に仮停止ないし再変動が行われるまでは、前記第1演出と共通するが、その後さらに2回目の仮停止ないし再変動が行われてから、

50

特定表示態様に停止確定する演出である。このような第2演出には、1回目の仮停止ないし再変動を経て停止（実際には2回目に仮停止）した特定表示態様にに基づき、特別遊技状態が発生してこれが終了した後、特定表示態様をなしていた識別情報の組み合わせが、最後にまた再変動（2回目）して確変図柄に昇格するように停止確定する、いわゆる「エンディング昇格」と呼ばれる演出が含まれる。

【0031】

本遊技機（1）における可変表示装置（310）の画面には、履歴表示制御手段（100, 300）の制御により、特定表示態様が過去に停止したことを示す大当たり履歴情報を含む履歴表示領域（1400）が出現し、キャラクタ紹介制御手段（100, 300）の制御により、複数種類あるリーチ態様において第1演出または第2演出を予告するキャラクタに関するキャラクタ情報を含むキャラクタ紹介領域（1500）が出現する。

10

【0032】

さらに可変表示装置（310）の画面は、分割表示制御手段（100, 300）の制御により、前記可変表示遊技が実行される変動表示領域（1300）と履歴表示領域（1400）とキャラクタ紹介領域（1500）とに分割されるようになっており、変動表示領域（1300）における可変表示遊技と、履歴表示領域（1400）における大当たり履歴情報と、キャラクタ紹介領域（1500）におけるキャラクタ情報とを、それぞれ同時に表示させることができる。

【0033】

遊技者は、前記履歴表示領域（1400）の大当たり履歴情報を見ることで、遊技機（1）選びの参考にすることができる。ここで大当たり履歴情報として、例えば、特定表示態様の発生回数や発生時期等が該当するが、履歴表示制御手段（100, 300）は、特に大当たり履歴情報として、前記第1演出および前記第2演出のうち、何れの演出を経た特定表示態様であるのかを遊技者が判別可能な演出判別情報を少なくとも表示する。

20

【0034】

それにより、遊技者は大当たり履歴情報として表示される演出判別情報を見ることで、過去に確定した特定表示態様が、1回目の仮停止後に停止確定したもののなのか、2回目の仮停止後に停止確定したものを容易に判別することができる。しかも、より詳しい大当たり履歴情報を遊技機（1）選びの参考に活用することができる。しかも、可変表示遊技の演出に関して、第1演出と第2演出とが存在することも事前に見極めることができる。従って、遊技機（1）としては、前記「エンディング昇格」演出に相当する第2演出がある旨を積極的にアピールすることになり、より多くの遊技者に期待感を抱かせることが可能となる。

30

【0035】

しかも、履歴表示領域（1400）は、可変表示遊技中の識別情報を表示する変動表示領域（1300）と同時に、可変表示装置（310）の画面に表示させることができるので、変動表示領域（1300）で可変表示遊技が実行中でも、履歴表示領域（1400）で大当たり履歴情報を確認することができる。それにより、可変表示遊技の途中経過で導出されるリーチ態様や既に停止した識別情報等が、大当たり履歴情報に含まれているものがどうかを、双方を直接対比しながら容易に確認することが可能となる。

【0036】

また、遊技者は、変動表示領域（1300）や履歴表示領域（1400）を見るのと同時に、キャラクタ紹介領域（1500）も見ることが可能となる。具体的には例えば、変動表示領域（1300）にリーチ態様とキャラクタが表示されている際、キャラクタ紹介領域（1500）にキャラクタ情報を表示することで、キャラクタとそのキャラクタ情報とを直接対比して確認することができる。

40

【0037】

このように、キャラクタ情報を含むキャラクタ紹介領域（1500）を出現させることにより、キャラクタの内容を遊技者に対して明確化することができ、キャラクタに関する遊技者の理解を助けることができる。ここでキャラクタは、複数種類あるリーチ態様毎に表示され、それぞれのリーチ態様で前記第1演出または前記第2演出を予告する演出を行

50

うものである。

【0038】

より具体的には例えば、変動表示領域(1300)で「A」という種類のリーチ態様が導出された際、履歴表示領域(1400)に表示されている大当たり履歴情報の中に「A」リーチ態様の背景画像が含まれている場合に、この履歴表示領域(1400)の「A」リーチ態様の背景画像で、過去に第1演出(再抽選)または第2演出(エンディング昇格)を予告した「A」という種類のキャラクタに関するキャラクタ情報をキャラクタ紹介領域(1500)に表示するとよい。

【0039】

これにより、履歴表示領域(1400)における「A」リーチ態様の背景画像とキャラクタ紹介領域(1500)における「A」キャラクタ情報とを同時にしている遊技者は、変動表示領域(1300)における「A」リーチ態様中に「A」キャラクタが出現すれば、再抽選や確変昇格が行われるかもしれないという期待感を抱くことができる。

10

【0040】

前記演出判別情報としては、具体的には例えば前記[2]に記載したように、前記第1演出を経た特定表示態様に関しては、該特定表示態様に停止確定した識別情報からなる第1演出判別情報(1401)とし、前記第2演出を経た特定表示態様に関しては、2回目の仮停止時の識別情報と、特定表示態様に停止確定した識別情報とを組み合わせる第2演出判別情報(1402)とすればよい。

【0041】

これにより、遊技者は、特定表示態様を構成した識別情報の種類の傾向を把握したり、さらに第1演出と第2演出との区別や、第2演出においては、どのような識別情報が2回目に仮停止してから、最終的にどのような識別情報で特定表示態様となるかの傾向も、細かく把握することができる。

20

【0042】

さらに、このような演出判別情報を可変表示遊技と同時に見ることができるので、可変表示遊技において未だ変動中の識別情報が、これと直接対比して見ることができる演出判別情報の「特定表示態様を構成した識別情報」に停止するのではないかという期待感を遊技者は抱くことができる。

【0043】

また、前記[3]に記載したように、前記大当たり履歴情報として、前記第1演出を経た特定表示態様に関しては、前記第1演出判別情報(1401)に、前記リーチ態様の背景画像を組み合わせたものとし、前記第2演出を経た特定表示態様に関しては、前記第2演出判別情報(1402)に、前記リーチ態様の背景画像を組み合わせたものとしてもよい。

30

【0044】

これにより、遊技者は、仮に同じリーチ態様の背景画像が複数表示されていたとしても、第1演出と第2演出を区別することができるので、遊技中にリーチ態様の背景画像を見るだけで、例えば「このリーチ態様のとき、大当たり履歴情報で第2演出になっていたものがあつたので、2回目の仮停止後に確変大当たりの可能性がある。」という期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。

40

【0045】

さらに、このようなリーチ態様の背景画像を含む大当たり履歴情報を可変表示遊技と同時に見ることができるので、可変表示遊技でリーチ態様が導出された場合に、該リーチ態様の背景画像上で最後に停止する変動中の識別情報が、これと直接対比して見ることができる大当たり履歴情報に含まれる「特定表示態様を構成した識別情報」に停止するのではないかという期待感を遊技者は抱くことができる。

【0046】

前記履歴表示領域(1400)に表示される大当たり履歴情報は、もちろん過去1回分の特定表示態様に関するものに限られることはなく、前記[4]に記載したように、履歴

50

表示制御手段(100, 300)により、過去複数回前の特定表示態様まで遡って、大当たり履歴情報を複数表示するようにすれば、複数の履歴の一覧を一画面上で容易に把握することが可能となる。そして、どの識別情報で「エンディング昇格」や大当たりが多く発生しているのか、またそのときのリーチ態様は何が多いかを知ることができる。

【0047】

また、履歴表示領域(1400)やキャラクタ紹介領域(1500)を出現させるタイミングであるが、前記[5]に記載したように、可変表示遊技でリーチ態様が導出され、かつ第1演出または第2演出を予告するキャラクタが登場した場合に、履歴表示制御手段(100, 300)により履歴表示領域(1400)を出現させると共に、キャラクタ紹介制御手段(100, 300)によりキャラクタ紹介領域(1500)を出現させ、分割表示制御手段(100, 300)により、可変表示装置(310)の画面を変動表示領域(1300)と履歴表示領域(1400)とキャラクタ紹介領域(1500)とに分割して、それぞれを同時に表示するとよい。このようなタイミングで、変動表示領域(1300)と履歴表示領域(1400)とキャラクタ紹介領域(1500)とを同時に表示することで、これらが出現する条件を遊技者に対して明確化させることができる。

10

【0048】

また、前記[6]に記載したように、キャラクタ紹介制御手段(100, 300)により、変動表示領域(1300)に導出されたリーチ態様において第1演出または第2演出を予告しないキャラクタが登場する場合には、キャラクタ紹介領域(1500)を出現させないようにすれば、遊技者の第1演出または第2演出に対する期待感を損ねる事態を防止することができる。

20

【0049】

また、キャラクタ紹介領域(1500)におけるキャラクタ情報の表示態様として、具体的には例えば、前記[7]に記載したように、キャラクタ紹介制御手段(100, 300)により、変動表示領域(1300)に導出されたリーチ態様において第1演出または第2演出を予告しないキャラクタが登場する場合には、キャラクタ紹介領域(1500)を出現させると共に、該キャラクタ紹介領域(1500)に、変動表示領域(1300)に導出されたリーチ態様において第1演出または第2演出を予告しないキャラクタに関するキャラクタ情報と、該リーチ態様において第1演出または第2演出を予告するキャラクタに関するキャラクタ情報とを同時に表示する。

30

【0050】

そして、前記変動表示領域(1300)における可変表示遊技の表示結果が特定表示態様となった場合には、前記キャラクタ紹介領域(1500)に、リーチ態様において第1演出または第2演出を予告しないキャラクタに関するキャラクタ情報のみを表示する一方、前記変動表示領域(1300)における可変表示遊技の表示結果が特定表示態様とならなかった場合には、前記キャラクタ紹介領域(1500)に、リーチ態様において第1演出または第2演出を予告するキャラクタに関するキャラクタ情報のみを表示するとよい。

【0051】

このような表示制御により、可変表示遊技中においては、キャラクタ紹介領域(1500)における前記2つのキャラクタ情報の表示によって遊技者の期待感を盛り上げることができる。また、表示結果が特定表示態様となった場合には、変動表示領域(1300)に導出されたリーチ態様で第1演出または第2演出を予告しないキャラクタが登場した場合であっても、当たりとなる場合があることを遊技者に知らしめることができる。一方、表示結果が特定表示態様とならなかった場合には、キャラクタ紹介領域(1500)に、リーチ態様において第1演出または第2演出を本来予告すべきキャラクタに関するキャラクタ情報のみを表示することで、外れた理由を示唆すると共に次回の可変表示遊技に対する期待感を抱かせることができる。

40

【0052】

また、前記[8]に記載したように、遊技者の所定操作に基づき、履歴表示制御手段(100, 300)により履歴表示領域(1400)を消失させたり、キャラクタ紹介制御

50

手段(100, 300)によりキャラクタ紹介領域(1500)を消失させるように制御してもよい。ここで遊技者の所定操作としては、外部入力手段(1315)として設けた外部入力スイッチやタッチパネル等による操作が考えられる。このように、履歴表示領域(1400)やキャラクタ紹介領域(1500)を消失させるタイミングを、遊技者が自らの意思で任意に決定できることにより、遊技者は必要なときだけ履歴表示領域(1400)やキャラクタ紹介領域(1500)を見ることが可能となり、いつまでも分割された狭い変動表示領域(1300)を見なくとも済む。

【0053】

また、前記[9]に記載したように、所定時間が経過すると、履歴表示制御手段(100, 300)により履歴表示領域(1400)を消失させたり、キャラクタ紹介制御手段(100, 300)によりキャラクタ紹介領域(1500)を消失させるように制御してもよい。これにより、遊技者が何ら操作を行うことなく所定のタイミングで自動的に、履歴表示領域(1400)やキャラクタ紹介領域(1500)を消失させることができる。なお、履歴表示領域(1400)やキャラクタ紹介領域(1500)が消失した後は、変動表示領域(1300)が全画面に表示されることになる。

10

【0054】

また、前記[10]に記載したように、分割表示制御手段(100, 300)により、可変表示装置(310)の画面を変動表示領域(1300)と履歴表示領域(1400)とキャラクタ紹介領域(1500)とに分割する際、複数通りある分割態様のうち何れか一の分割態様を選択するように制御してもよい。これにより、変動表示領域(1300)と履歴表示領域(1400)とキャラクタ紹介領域(1500)とに分割する表示のバリエーションが豊富となって多様な演出を行うことが可能となり、表示上の興味を高めることができる。

20

【0055】

ここで、前記[11]に記載したように、前記複数通りの分割態様毎に、可変表示遊技の表示結果が特定表示態様となる確率をそれぞれ異ならせるように設定すれば、各分割態様毎に、遊技者に与えることができるスリルや期待感がそれぞれ異なるものとなり、表示上のメリハリをよりいっそう付加することができる。

【発明の効果】

【0056】

本発明に係る遊技機によれば、可変表示装置の画面に、特定表示態様が過去に停止したことを示す大当たり履歴情報を含む履歴表示領域と、複数種類あるリーチ態様において第1演出または第2演出を予告するキャラクタに関するキャラクタ情報を含むキャラクタ紹介領域とを出現させることができ、さらに可変表示装置の画面を、可変表示遊技が実行される変動表示領域と履歴表示領域とキャラクタ紹介領域とに分割することができるから、変動表示領域における可変表示遊技と、履歴表示領域における大当たり履歴情報と、キャラクタ紹介領域におけるキャラクタ情報とを、それぞれ同時に表示させることができる。

30

【0057】

遊技者は、大当たり履歴情報として表示される演出判別情報を見ることで、過去に確定した特定表示態様が、1回目の仮停止後に停止確定したものなのか、2回目の仮停止後に停止確定したものを容易に判別することができる。しかも、より詳しい大当たり履歴情報を遊技機選びの参考に活用することができる。しかも、可変表示遊技の演出に関して、第1演出と第2演出とが存在することも事前に見極めることができる。従って、遊技機としては、前記「エンディング昇格」演出に相当する第2演出がある旨を積極的にアピールすることになり、より多くの遊技者に期待感を抱かせることが可能となる。

40

【0058】

また、履歴表示領域は、可変表示遊技中の識別情報を表示する変動表示領域と同時に、可変表示装置の画面に表示させることができるので、変動表示領域で可変表示遊技が実行中でも、履歴表示領域で大当たり履歴情報を確認することができる。これにより、可変表示遊技の途中経過で導出されるリーチ態様や既に停止した識別情報等が、大当たり履歴情

50

報に含まれているものかどうかを、双方を直接対比しながら容易に確認することが可能となる。

【0059】

しかも、遊技者は、変動表示領域や履歴表示領域と同時にキャラクタ紹介領域も見る事が可能であり、キャラクタの内容を遊技者に対して明確化することができ、キャラクタに関する遊技者の理解を助けることができる。例えば、変動表示領域にリーチ態様とキャラクタが表示されている際、キャラクタ紹介領域にキャラクタ情報を表示することで、キャラクタとそのキャラクタ情報とを直接対比して確認することができる。

【0060】

また、前記演出判別情報として、第1演出を経た特定表示態様に関しては、該特定表示態様の識別情報からなる第1演出判別情報とし、第2演出を経た特定表示態様に関しては、2回目の仮停止時の識別情報と、特定表示態様の識別情報とを組み合わせる第2演出判別情報とすることで、遊技者は、特定表示態様に停止確定した識別情報の種類の傾向を把握したり、同時に第1演出と第2演出との区別や、第2演出においてはどのような識別情報が2回目に仮停止してから、最終的にどのような識別情報で特定表示態様となるかの傾向も細かく把握することができる。また、可変表示遊技において未だ変動中の識別情報が、これと直接対比して見ることができる演出判別情報の「特定表示態様を構成した識別情報」に停止するのではないかという期待感を遊技者は抱くことができる。

【0061】

さらに、前記大当たり履歴情報として、第1演出を経た特定表示態様に関しては、第1演出判別情報にリーチ態様の背景画像を組み合わせたものとし、第2演出を経た特定表示態様に関しては、第2演出判別情報にリーチ態様の背景画像を組み合わせたものとする事で、遊技者は、仮に同じリーチ態様の背景画像が複数表示されていたとしても、第1演出と第2演出を区別することができるので、遊技中にリーチ態様の背景画像を見るだけで、例えば「このリーチ態様のとき、大当たり履歴情報で第2演出になっていたものがあったので、2回目の仮停止後に確変大当たりの可能性がある。」という期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。また、可変表示遊技でリーチ態様が導出された場合に、該リーチ態様の背景画像上で最後に停止する変動中の識別情報が、これと直接対比して見ることができる大当たり履歴情報に含まれる特定表示態様を構成した識別情報に停止するのではないかという期待感を遊技者は抱くことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0062】

以下、図面に基づき、本発明を代表する実施の形態を説明する。

図1～図31は、本発明の一実施の形態に係る遊技機を示している。

本実施の形態に係る遊技機は、遊技盤2上に球を打ち出す遊技を実行する遊技機本体1と、これに付設され有価価値カードの挿入により球を貸し出すカードユニット(CR球貸機)bから成る。

【0063】

先ず、遊技機本体1全体の概要を説明する。

図1は、遊技機本体1とカードユニットbを示す正面図である。遊技機本体1は、遊技機の特別遊技状態を点灯によって報知する遊技機状態ランプ422と、額縁状に形成され正面のガラスを固定するガラス枠11と、該ガラス枠11の後方にガラス枠11の開放を検出するためのガラス枠開放検出スイッチ132と、遊技者によって発射された球が移動しゲームを進行させるための部品が取り付けられている遊技盤2が着脱自在に取り付けられている。

【0064】

ガラス枠11の下部表面には、貸出球や払出球を貯留する上受け皿3と、該上受け皿3から溢れた球を貯留する下受け皿4と、前記上受け皿3に貯留した球を抜き出すための上受け皿球抜きレバー7と、前記下受け皿4に貯留した球を抜き出すための下受け皿球抜きレバー8と、遊技者が打球操作するためのハンドル5とが設けられている。また、ハンド

ル 5 には、球の発射を停止するための発射停止スイッチ 6 5 2 が設けられている。

【 0 0 6 5 】

また、遊技者が所定操作を行うための外部入力手段として、押ボタン式の外部入力スイッチ 1 3 1 5 が上受け皿 3 の縁に設けられている。この外部入力スイッチ 1 3 1 5 の押し下げ操作により、後述する可変表示装置 3 1 0 の画面から履歴表示領域 1 4 0 0 (図 2 7 参照) やキャラクタ紹介領域 1 5 0 0 (図 2 8 (d) 参照) を消失させたりすることができるようになっている。なお、下受け皿 4 の傍らには、喫煙者用の灰皿 6 も設けられている。

【 0 0 6 6 】

さらに、カードユニット b の操作を遊技者が行うための装置として、有価価値カードの残余度数を表示し確認するための度数表示部 1 2 と、球の貸出指示を行うための貸出ボタン 9 と、有価価値カードの返却指示を行うための返却ボタン 1 0 が上受け皿 3 の近傍に設けられ、それらの出力端子は遊技機背面の操作パネル基板 a にそれぞれ接続されている。

10

【 0 0 6 7 】

図 2 は、遊技機本体 1 とカードユニット b を示す背面図である。遊技機本体 1 の背面には各種機能別の制御基板と部品等が配設されている。ここで制御基板として、遊技全体の動作を管理し制御する主基板 1 0 0 と、該主基板 1 0 0 からの指示情報をパラレル通信により受信し賞球の払出動作、およびカードユニット接続基板 9 0 0 とカードユニット通信を行うことにより貸球動作の制御を行う払出制御基板 2 0 0 が設けられている。

【 0 0 6 8 】

さらに制御基板として、球の発射を制御する発射制御基板 6 0 0 と、該発射制御基板 6 0 0 によって制御される発射モータ 6 5 3 と各基板に所定の電力を供給する電源基板 7 0 0 と、主基板 1 0 0 からの賞球情報が入力され、払出制御基板 2 0 0 からの球貸情報が入力され、かつ外部機器と接続し枠用外部情報 (賞球信号、球貸し信号、球切れ信号) を出力するための枠用外部端子板 8 0 0 と、カードユニット b と接続するためのカードユニット接続基板 9 0 0 も設けられている。

20

【 0 0 6 9 】

また、保護カバー 9 3 内には、表示器制御基板 3 0 0、ランプ制御基板 4 0 0、音声制御基板 5 0 0 等が遊技盤 2 の背面側に取り付けられるようにして設けられている。それぞれの制御基板は専用のケースに納められ、外部からのゴミや他の設備機器からのこぼれ球、さらには静電気、電気ノイズからも保護されるように設定されている。中でも主基板 1 0 0 のケースは、専用のネジを使用し所定の回数だけ開閉できる構造となっている。

30

【 0 0 7 0 】

次に、パチンコ球補給装置から受ける球の流路について説明する。

図 2 において、パチンコ球補給装置 (図示せず) から補給された球は、遊技機上部のタンクユニット 9 0 に貯留され、賞球の払出および貸球動作が行われる度に、球はシュートユニット 9 1、払出ユニット 9 2 を通過し上受け皿 3 へ送出される。

【 0 0 7 1 】

タンクユニット 9 0 は、パチンコ球補給装置から補給される球を貯留するものであり、該タンクユニット 9 0 の底面には、賞球タンク球有無スイッチ 8 0 1 と球ならし 9 4 が設けられている。賞球タンク球有無スイッチ 8 0 1 は、タンクユニット 9 0 に貯留される球の有無を検出するスイッチであり、貯留する球の重みによってスイッチが入力され、その検出信号は枠用外部端子板 8 0 0 を経由し外部へ出力される。

40

【 0 0 7 2 】

球ならし 9 4 は、シュートユニット 9 1 のレーンを流れる球が球圧により隆起しないように球を均すためのものである。タンクユニット 9 0 の底面は傾斜しており、シュートユニット 9 1 と接合する部分に球が集合し落下する構造になっている。シュートユニット 9 1 は、前記タンクユニット 9 0 から流下してくる球を 2 つのレーンに分けて整列させる。球が払出ユニット 9 2 に向かう途中では、前記球ならし 9 4 によって球圧による隆起が押さえられるが、さらに球ならし 9 5 によってより効果的に球を均すようにして、払出ユニ

50

ット92へ送り込むように設定されている。

【0073】

また、シュートユニット91の球通路上には、シュート球切れスイッチ131が設けられている。シュート球切れスイッチ131は、払出ユニット92までの球の有無を検出するスイッチであり、その検出信号は主基板100に入力され球の有無が監視される。このスイッチ131は、前記賞球タンク球有無スイッチ801と用途は類似するが、主基板100との接続有無が大きな違いとなる。

【0074】

払出ユニット92は、前記上受け皿3までの球通路を形成すると共に、球通路上に、球を送り出すための払出モータ222と、球の流れ（落下）を抑制する払出停止ソレノイド223と、貸出球と払出球の経路を切り換える経路切換ソレノイド224と、払出球を検出するための賞球検出スイッチ130と、貸出球を検出するための球貸し検出スイッチ220等が設けられている。

【0075】

前記払出モータ222と払出停止ソレノイド223は、前記払出制御基板200と接続され制御される。主基板100から払出制御基板200に所定の球の払出要求があると、払出制御基板200は、前記経路切換ソレノイド224を作動させ、球の経路を払出球側へとし、払出モータ222と払出停止ソレノイド223によって球を上受け皿3へ送出する。

【0076】

また、遊技者の操作により、カードユニットbからカードユニット接続基板900を介して、払出制御基板200に所定の球の貸出要求信号が入力されると、払出制御基板200は前記経路切換ソレノイド224を作動させ、球の経路を貸出球側へ設定し、払出モータ222と払出停止ソレノイド223によって球を上受け皿3へ送出する。

【0077】

また、要求の内容によって球経路を可変としているのは、賞球検出スイッチ130と前記球貸し検出スイッチ220によって、それぞれ所定の球数のカウントを分けて確実に計数するためである。さらに、賞球検出スイッチ130は主基板100に接続され、払出制御基板200と同様に所定の球数のカウントを行い、より正確に払出が行われたことを確認できるようにしている。

【0078】

前記上受け皿3からの溢れ球が下受け皿4へ流下するように形成された球通路上には、オーバーフロースイッチ133が設けられている。前記下受け皿4に貯留した球が一杯になり、該オーバーフロースイッチ133の設置位置まで球が達すると、その貯留した球の球圧によってスイッチが入力され、その検出信号は主基板100へ入力される。主基板100は前記オーバーフロースイッチ133の入力を検出すると、払出制御基板200に対して球の払い出しを停止するように指示情報を出力する。

【0079】

図3は、遊技盤2を示す正面図である。遊技盤2の正面には、発射された球を遊技領域17へ導くための誘導レール16と、遊技領域17に導かれた遊技球の流れに変化を与えるための釘や風車（図示省略）と、各入賞口と、画像の可変表示による可変表示遊技を実行可能な可変表示装置310と、普通図柄ゲームを行う普通図柄表示装置140等が設けられている。なお、可変表示装置310に可変表示される識別情報は「特別図柄」、普通図柄表示装置140に可変表示される識別情報は「普通図柄」と称される場合もある。

【0080】

また、遊技盤2の最下部には、遊技球が遊技領域17内の各入賞口の何れにも入らず落下した場合に、その落下球を遊技機外に排出するためのアウト口29が設けられている。アウト口29に球が入った場合には、遊技者に何らの特典も与えられず、賞球の払い出しも行われない。

【0081】

10

20

30

40

50

さらに、装飾ランプとして、前記可変表示装置 3 1 0 における可変表示遊技が未だ実行されずに保留されている回数である保留数を遊技者に報知するための装飾表示装置 4 3 0、普通図柄表示装置 1 4 0 における普通図柄ゲームが未だ実行されずに保留されている回数である保留数（最大数は 4 個）を遊技者に報知するための普通図柄保留 LED 4 2 1、サイドケースランプ 4 2 3、遊技枠状態 LED 4 2 4、センター LED 4 2 5、ゲート LED 4 2 6、アタッカー LED 4 2 7、サイド LED 4 2 8 等が設けられている。

【 0 0 8 2 】

前記入賞口には、始動口 2 1、右落とし入賞口 2 3 a、左落とし入賞口 2 3 b、大入賞口 2 4 がある。遊技球が各入賞口に入賞すると、各入賞口に付設されたスイッチにより入賞球が検出され、入賞球が検出される毎に各入賞口に割り当てられた所定の賞球が払い出される。

10

【 0 0 8 3 】

このうち始動口 2 1 は、可変表示装置 3 1 0 で実行される可変表示遊技の実行権を獲得するための入賞口であり、また、大入賞口 2 4 は、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を生成するものである。なお、可変表示装置 3 1 0 や大入賞口 2 4 等の主要な構成要素について詳しくは後述する。

【 0 0 8 4 】

図 4 は、遊技盤 2 を示す背面図である。遊技盤 2 の背面には、既に図 2 で示したものと同様に、各種の制御基板やその関連部品等が組み付けられている。制御基板としては、可変表示装置 3 1 0 の制御を行う表示器制御基板 3 0 0、前記装飾ランプの制御を行うランプ制御基板 4 0 0、音声の制御を行う音声制御基板 5 0 0、外部機器と接続し盤用外部情報（大当たり 1 信号、大当たり 2 信号、図柄停止回数信号）を出力するための盤用外部端子板 8 5 0 等が設けられている。

20

【 0 0 8 5 】

各入賞口の入賞球を検出するためのスイッチとして、始動口スイッチ 1 2 1、右落とし入賞口スイッチ 1 2 3 a、左落とし入賞口スイッチ 1 2 3 b 等が各入賞口付近に設置されている。また、大入賞口 2 4 付近には、役物連続作動装置スイッチ 1 2 4 とカウントスイッチ 1 2 5 が設けられている。各入賞口のスイッチは、それぞれの入賞口付近に設けられているが、入賞球が遊技機外に排出されるまでの通路上に配置することもできる。

【 0 0 8 6 】

各入賞口に球が入賞すると、各入賞口スイッチにより検知され、検知される度に、各入賞口毎に割り当てられた次の所定の賞球の払出が行われる。始動口 2 1 には 5 発、右落とし入賞口 2 3 a、左落とし入賞口 2 3 b には 8 発、大入賞口 2 4（役物連続作動装置スイッチ 1 2 4 とカウントスイッチ 1 2 5 による入賞球の検出に対して）には 1 5 発と割り当てられている。賞球数の割り当ては入賞口毎に固定化しているが、遊技機本体 1 の機種仕様に応じて任意に変更することもできる。

30

【 0 0 8 7 】

また、普通図柄表示装置 1 4 0 を作動させるための球を検出するスイッチとして、右普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ 1 2 6 a と左普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ 1 2 6 b が遊技盤 2 上の所定の位置に設けられており、それぞれ遊技領域 1 7 内を移動する球の通過を検出する。これら左右の普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ 1 2 6 a、1 2 6 b は通過口として設けられている。

40

【 0 0 8 8 】

役物を可変動作させる関連装置には、大入賞口 2 4 の扉を開閉させるための大入賞口ソレノイド 1 3 4、大入賞口 2 4 に入賞した球の流れを前記役物連続作動装置スイッチ 1 2 4 とカウントスイッチ 1 2 5 の何れかの方向に切り換えるための方向切換ソレノイド 1 3 5、普通電動役物である始動口 2 1 を拡張動作するための普通電動役物ソレノイド 1 3 6 が設けられている。

【 0 0 8 9 】

次に、遊技盤 2 上の主要な構成要素についてさらに詳細に説明する。

50

前記始動口 2 1 は、一般に始動チャッカーと称されるものであり、その入賞口の左右両端に一对の可動片から成る条件変更手段を備え、普通電動役物ソレノイド 1 3 6 (図 4 参照) から成る駆動源で各可動片を開閉させるようになっている。始動口 2 1 は、各可動片の開閉動作により、球が入賞し難い通常の閉状態と入賞し易い開状態に変化する、いわゆる電動チューリップ役物として構成されている。

【 0 0 9 0 】

始動口 2 1 に球が入賞することが、次述する可変表示装置 3 1 0 で可変表示遊技が実行されるための始動条件として設定されている。図 5 , 図 6 に示すように、始動口 2 1 は、球の入賞を検知する始動口スイッチ 1 2 1 を内部に備えている。始動口スイッチ 1 2 1 は、入賞球を検知して ON になると、その検知信号を主基板 1 0 0 に出力するものである。始動口スイッチ 1 2 1 は、例えば光センサ、近接センサ、あるいは磁気センサ等の各種センサにより構成すればよい。

10

【 0 0 9 1 】

図 1 3 に示すように、前記可変表示装置 3 1 0 は、通常時では画面中に複数に分割された表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 を備え、この複数の表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 の各々に画像として、可変表示遊技の表示結果に係る識別情報、および可変表示遊技の演出表示に係る演出画像が表示されることで、可変表示遊技が実行されるものである。複数の表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 は互いに分離されており、隣り合う各表示領域同士の間は、画像が表示されない非表示領域 3 1 4 として表示されている。このような可変表示装置 3 1 0 は、具体的には液晶ユニットにより構成されているが、有機 E L や C R T 表示器等を採用することも可能

20

【 0 0 9 2 】

前記始動口 2 1 に球が入賞し、前記始動口スイッチ 1 2 1 により入賞球が検出されると、可変表示装置 3 1 0 における可変表示遊技の実行権が獲得され、かかる実行権に基づき可変表示遊技が実行される。また、可変表示遊技の実行中、あるいは後述する特別遊技状態の発生中に、始動口 2 1 に球が入賞した場合には、可変表示遊技の実行権を獲得するが保留とされて、現在進行中の可変表示遊技等が終了した後、保留されていた実行権が順次消化されて可変表示遊技が実行される。ここで保留されている実行権の数である保留数は、予め定められた上限値 4 個以内で後述する装飾表示装置 4 3 0 により表示される。

【 0 0 9 3 】

可変表示遊技における通常の表示態様では、図 1 5 に示すように、可変表示装置 3 1 0 の画面中で横 3 列に並ぶ各表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 毎に、それぞれ可変表示遊技の表示結果に係る複数種類の識別情報がスクロールするように可変表示される。ここで識別情報には、例えば「 0 」 ~ 「 9 」の数字が採用されているが、数字のような単純な図柄に限定されるものではなく、他にキャラクタを模したものや、様々な文字、図形、若しくは記号、またはこれらの組み合わせを採用してもよい。また、図 1 5 中では図示省略したが、可変表示遊技の演出表示に係る演出画像として、前記識別情報の背景画像や、前記識別情報は別にキャラクタ等も併せて可変表示可能になっている。

30

【 0 0 9 4 】

可変表示遊技における通常の表示態様では、開始から所定時間が経過すると、任意の順番で各表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 毎に 1 つずつ任意の識別情報が停止するように設定されている。各表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 は、スロットマシンにおける 1 つのリールを模しており、全体としてスロットマシンにおける図柄合わせゲームに見立てた可変表示遊技が展開される。

40

【 0 0 9 5 】

可変表示遊技の表示結果として、各表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 に停止した識別情報が、予め定めた所定の組み合わせ (例えば「 7 , 7 , 7 」等と 3 つとも全て同一に揃った状態等) となった状態が、大当たりに対応する「特定表示態様」と定められている (図 1 4 (4) 参照) 。また、前記特定表示態様が停止する前に、最後の表示領域 3 1 3 を 1 つ除いた左右 2 つの表示領域 3 1 1 , 3 1 2 に、先に停止した 2 つの識別情報が同一に揃った状態

50

が、「リーチ態様」に該当する(図14(1)参照)。

【0096】

本実施の形態ではリーチ態様が複数種類用意されており、詳しくは後述するが各リーチ態様毎に、それぞれの背景画像および各リーチ態様を経て停止する識別情報の可変表示の内容が異なるように設定されている。また、各リーチ態様毎に後述する第1演出や第2演出を予告するキャラクタが表示される。ここでキャラクタは、各リーチ態様毎に対応したものが、それぞれ第1演出や第2演出を予告するように対応付けられており、各リーチ態様に対応しないキャラクタが出現した場合には、そのキャラクタは該リーチ態様において第1演出や第2演出を予告しないものとなる。

【0097】

前記リーチ態様が導出され、かつ第1演出または第2演出を予告するキャラクタが登場した場合には、詳しくは後述するが可変表示装置310では、通常時の画面が3つに分割されて、そのまま識別情報を表示する変動表示領域1300と、特定表示態様が過去に停止したことを示す大当たり履歴情報を含む履歴表示領域1400と、キャラクタに関するキャラクタ情報を含むキャラクタ紹介領域1500の3つの領域が同時に表示される(図28(d)参照)。このように画面が3つに分割された場合、非表示領域314は消失し、通常時の画面より小さい面積に縮小された変動表示領域1300で、そのままりーチ態様の導出後の可変表示遊技の続きが表示される。

【0098】

可変表示遊技の表示結果が、前記特定表示態様(以下「大当たり」とも称する)に確定すると、後述する大入賞口24が所定回数を限度に繰り返し開閉する特別遊技状態が発生し得るように設定されている。なお、前記可変表示遊技の表示結果が、最終的に前記特定表示態様に確定しなかった場合は、外れ表示態様(以下「外れ」とも称する。)に該当する。

【0099】

可変表示遊技の表示結果が、前記特定表示態様のうち所定の確変図柄(例えば「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の何れか)で揃うと、いわゆる確変大当たりに対応する特別遊技状態が発生する。確変大当たりが発生すると、その特別遊技状態が終了した後の次の特別遊技状態となるまでの確率が高くなる。このように、通常時に比べて特別遊技状態が発生する確率が高まった遊技状態を、確率変動状態(または「確変モード」という。

【0100】

可変表示遊技の開始から終了に至る表示過程には、様々な演出のパターンが用意されている。本実施の形態では特に、前記リーチ態様が導出された後、実際に特定表示態様が停止確定するまでのパターンとして、図15に示すように、1回目の仮停止後に特定表示態様が停止確定する第1演出と、図16に示すように、2回目の仮停止後に特定表示態様が停止確定する第2演出とが用意されている。

【0101】

また、第1演出および第2演出以外に、リーチ態様が導出された後に仮停止ないし再変動を経ないで特定表示態様あるいは外れ表示態様が停止確定するパターンである通常態様を用意してもよい。なお、図15、図16では、リーチ態様の導出に伴ない表示され得るキャラクタや履歴表示領域1400およびキャラクタ紹介領域1500を便宜上省略して、リーチ態様の導出後に関しても画面全体を変動表示領域1300に見立てて説明する。

【0102】

前記第1演出は、図15に示すように、前記リーチ態様が導出された後、特定表示態様をなす識別情報の組み合わせとなるが、この組み合わせが直ぐに確定せず、いったん仮停止ないし再変動が行われてから、特定表示態様に停止確定する演出である。詳しくは後述するが、仮停止ないし再変動により、最終的に確定する識別情報の組み合わせが、通常の大当たりとなるか確変大当たりとなるかの再抽選の様子を演出することで、遊技者の期待感を盛り上げることになる。

10

20

30

40

50

【0103】

前記第2演出は、図16に示すように、前記リーチ態様が導出された後に仮停止ないし再変動が行われるまでは、前記第1演出と共通するが、その後さらに2回目の仮停止ないし再変動が行われてから、特定表示態様に停止確定する演出である。詳しくは後述するが第2演出は、1回目の仮停止ないし再変動を経て停止（実際には2回目に仮停止）した特定表示態様に基つき、特別遊技状態が発生してこれが終了した後、特定表示態様をなしていた識別情報の組み合わせが、最後にまた再変動（2回目）して確変図柄に昇格するように停止確定する、いわゆる「エンディング昇格」と呼ばれる演出等が該当する。

【0104】

前記装飾表示装置430は、可変表示遊技の保留数を遊技者が認識できる態様で表示可能なものであり、遊技領域17のうち遊技球が通過可能な球通過領域に、該球通過領域上の空間の一部を占める状態で配設されている。本実施の形態では、装飾表示装置430は、前記可変表示装置310のセンターケース右側に一体に組み付けられており、遊技領域17の右側略半分を殆ど覆う大きさおよび形状に成形されている。

【0105】

装飾表示装置430は、図13に示すように、薔薇の花をモチーフにした複数の表示ユニットに分割されている。本実施の形態では、大きな薔薇の花を模した4個の大表示ユニット431a～431dと、小さな薔薇の花を模した同じく4個の小表示ユニット432a～432dとの合計8個の表示ユニットに分割されている。

【0106】

このうち、最上部に並ぶ2つの大表示ユニット431a、431bは、一のブロックとしてまとめて配置され、その下方で縦方向に並ぶ2つの大表示ユニット431c、431d、および4つの小表示ユニット432a～432dは、別のブロックとしてまとめて配置されている。ここで各ブロックをなす個々の表示ユニットは、それぞれ遊技領域17の表面より出っ張り、球通過領域上の空間の一部を占めることで球が通過できない状態に配設されているが、各ブロック同士の間は、遊技球の直径分より広く空けられており、遊技球が通過可能な球通路として構成されている。

【0107】

各ブロック同士の間球通路に沿って、薔薇の柄を模した装飾部材433が配され、この装飾部材433により、各ブロックの上側の大表示ユニット431a、431bと、下側の大表示ユニット431c、431dとは一体に連結されている。ここで装飾部材433は、薔薇の柄を模した平面的な薄板状に形成されており、遊技領域17の表面と略同一平面を成すように配設されているので、装飾部材433上に沿って遊技球が流下できるようになっている。

【0108】

前記表示ユニットのうち、4個の大表示ユニット431a～431dが、それぞれ前記保留数1つ分に相当して保留数を表示するように設定されている。このように本実施の形態では、分割された前記表示ユニットのうち、一部（小表示ユニット432a～432dを除く、大表示ユニット431a～431dのみ）で、前記保留数を表示するように設定したが、例えば、小表示ユニット432a～432dも含めて、前記保留数を表示するように設定したり、あるいは、装飾表示装置430を、前記保留数を表示する大表示ユニット431a～431dだけで構成するようにしてもよい。なお、装飾表示装置430で表示可能な前記保留数の上限値は、大表示ユニット431a～431dの数と一致する4個となっている。

【0109】

また、装飾表示装置430の分割された前記表示ユニットのうち、4個の小表示ユニット432a～432dは、本実施の形態では保留球の表示に関するものではなく、保留に係る可変表示遊技の表示結果に大当たりがある場合に、これに基づき大当たりである旨、すなわち可変表示遊技で特定表示態様が導出される予告演出を表示するように設定されている。ここで前述したように、小表示ユニット432a～432dでも保留数を表示する

10

20

30

40

50

ように構成した場合には、前記予告演出に関する表示は省いたり、あるいは可変表示装置 310 で表示するように構成すればよい。なお、4 個の小表示ユニット 432a ~ 432d における予告演出に関する表示状態の詳細は後述する。

【0110】

前記表示ユニットは、具体的には装飾カバーと発光体とから構成されている。すなわち、アクリル樹脂等の透光性材質により大薔薇や小薔薇を模して成形した装飾カバーの内部に、電球や LED 等の発光体を内装して構成されている。もちろん、装飾表示装置 430 は、前記装飾部材 433 のように、装飾カバーや発光体以外の部材も含み得るものである。なお、複数に分割されている各表示ユニットは、互いに物理的に分離されている必要はなく、例えば全体的に一体成形されたものであっても、外観上分割されていると認識できるものであればよい。

10

【0111】

装飾表示装置 430 を、主として装飾カバーと発光体とから構成したことにより、その点灯ないし点滅、あるいは消灯によって、互いに異なる表示状態を演出することができる。さらに、例えば複数色の電球や多色発光可能な LED 等の発光体を備えることで、1 つの表示ユニットにおいても、装飾カバーを透過する発光色を適宜変化させることができるように構成してもよい。なお、装飾表示装置 430 における保留球の表示を含む各種の表示状態は、保留数および保留に係る表示結果のうち少なくとも一方に応じて制御されるが、その詳細については後述する。

【0112】

前記大入賞口 24 は、一般にはアタッカーと称されるものであり、ソレノイド（大入賞口ソレノイド 134、方向切換ソレノイド 135）等の駆動源の作動によって、その入賞口が球の入賞し難い通常の閉状態と入賞容易な開状態とに変化し得るように構成されている。大入賞口ソレノイド 134 は、前記特別遊技状態が成立した際に所定の回数（例えば 15 回）だけ大入賞口 24 の扉の開閉動作を行うために作動する。方向切換ソレノイド 135 は、大入賞口 24 の扉が開放された状態において、前記役物連続作動装置スイッチ 124 側に入賞球を導くように通路部具を作動させ、役物連続作動装置スイッチ 124 によって入賞球が検出されると、次は前記カウントスイッチ 125 側に入賞球を導くように作動する。

20

【0113】

すなわち、大入賞口 24 は、前記可変表示遊技の結果が特定表示態様となった際に、特別遊技状態を演出するように開閉制御される。ここで特別遊技状態とは、大入賞口 24 が開状態に所定時間維持された後、閉状態に短時間戻るという開閉動作が、所定ラウンド回数（例えば 15 回）を限度に繰り返し実行される状態である。所定の球数（例えば 10 個）が大入賞口 24 に入賞するか、または、所定の時間（例えば 30 秒）が経過すると、大入賞口 24 の扉は閉状態となる。そして、前記所定の回数だけ一連の動作が終了すると、前記特別遊技状態は終了となる。

30

【0114】

また、大入賞口 24 の内部には特定領域が設けられており、この特定領域に前記各ラウンド毎に少なくとも 1 つの球が入賞し、該特定領域にある前記役物連続作動装置スイッチ 124 によって入賞球が検出されることが、次ラウンドに移行するための継続条件となっている。すなわち、前記各ラウンド毎に役物連続作動装置スイッチ 124 によって球が検出されないと、前記特別遊技状態は途中で終了となる。

40

【0115】

前記普通図柄表示装置 140 は、左右に分けた LED 2 灯の点灯によって可変表示を行う。この LED 2 灯以外の方法では、7 セグメント表示器を使用する場合もある。左右に分けた LED には、それぞれ「当たり」と「外れ」が割り当てられ、左右の普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ 126a, 126b により球の通過を検出すると、普通図柄表示装置 140 による普通図柄ゲームの実行権を獲得し普通図柄ゲームを行う。

【0116】

50

普通図柄ゲームは、普通図柄表示装置 140 の左右の LED の交互点滅による可変表示が開始され、所定の時間可変表示を行い停止すると左右どちらか一方の点灯表示となり、遊技者は判定の結果を目視し確認することができる。判定の結果「当たり」となると、前記始動口 21 の各可動片が、球が入賞し難い通常の閉状態から入賞し易い開状態に一時的に作動する。

【0117】

普通図柄表示装置 140 が可変表示中に、左右の普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ 126a, 126b によって通過球の検出があった場合は、普通図柄ゲームの実行権を獲得するが保留とされ現在進行中の普通図柄ゲームが消化された後、保留にされた実行権が順次消化される。普通図柄ゲームの保留数は最大 4 個とし、前記普通図柄保留 LED 421 によって報知される。

10

【0118】

次に、遊技機本体 1 の制御に用いられる各種制御基板について説明する。

図 5 は、遊技機本体 1 の制御に用いられる各種制御基板およびそれに関連する構成要素を示すブロック図である。図 5 には、制御基板として、主基板 100、払出制御基板 200、表示器制御基板 300、ランプ制御基板 400、音声制御基板 500、発射制御基板 600、電源基板 700 等が示されている。

【0119】

ここで主基板 100 は、遊技機の制御をつかさどる制御基板であり、表示器制御基板 300 と、ランプ制御基板 400 と、音声制御基板 500 と、主基板 100 を含み全体としての制御手段であり、具体的には、保留球記憶手段、表示結果記憶手段、遊技履歴記憶手段、時期判断手段を含む各種機能を実現する。

20

【0120】

また、主基板 100 および表示器制御基板 300 は、可変表示装置 310 で可変表示遊技を行う表示制御手段をなし、リーチ態様導出手段、履歴表示制御手段、キャラクタ紹介制御手段、分割表示制御手段を含む各種機能を実現する。また、主基板 100 およびランプ制御基板 400 は、装飾表示装置 430 を含む各種装飾ランプの表示制御を行う装飾表示制御手段をなしている。

【0121】

保留球記憶手段は、前記始動口 20 に球が入賞する始動条件が成立しても未だ可変表示遊技が実行されていない回数を示す保留球を記憶する機能である。前述したように、可変表示遊技の実行中あるいは特別遊技状態の発生中に、始動口 21 に球が入賞した場合、保留球記憶手段は、1 つずつ保留球（可変表示遊技の実行権）を後述する主基板 100 の RAM 104（図 6 参照）に記憶させるように設定されている。

30

【0122】

表示結果記憶手段は、前記始動条件の成立に基づいて可変表示遊技の表示結果を予め決定し、該決定した表示結果に関する情報を前記保留球である個々の実行権に対応させて記憶する機能である。ここで表示結果に関する情報とは、特定表示態様に相当する大当たりや特定表示態様に相当しない外れ等が該当する。なお、表示結果に関する情報は、前記実行権に対応させた状態で主基板 100 の RAM 104 にある所定の記憶領域に記憶されるようになっている。

40

【0123】

遊技履歴記憶手段は、前記特別遊技状態が発生した際に、その発生時期や今までの発生回数、前回から今回の特別遊技状態が発生するまでに要した可変表示遊技の回数（スタート回数）等の基本的な大当たり履歴情報の他、さらに前記第 1 演出および前記第 2 演出のうち、何れの演出を経た特定表示態様であるのかを遊技者が判別可能な演出判別情報を大当たり履歴情報として、前記特別遊技状態の発生毎に記憶する機能である。なお、大当たり履歴情報も、主基板 100 の RAM 104 にある所定の記憶領域に記憶されるようになっている。

【0124】

50

時期判断手段は、前記外部入力スイッチ1315を遊技者が押し下げ操作した際に、該外部入力スイッチ1315から出力される操作検知信号に基づき、当該時点において可変表示遊技の実行中であるか否かと、可変表示遊技の実行中であれば、さらに当該時点において履歴表示領域1400やキャラクタ紹介領域1500が既に出現しているか否かを判断する機能である。

【0125】

表示制御手段は、可変表示遊技310における可変表示遊技の実行、および前記履歴表示領域1400や前記キャラクタ紹介領域1500の出現等に関する表示制御を行う機能である。リーチ態様導出手段は、可変表示遊技において前記特定表示態様に移行する可能性があるリーチ態様を所定確率で導出する機能である。

10

【0126】

履歴表示制御手段は、可変表示装置310の画面に、前記特定表示態様が過去に停止したことを示す大当たり履歴情報を含む履歴表示領域1400を出現させる機能である。履歴表示制御手段は、可変表示遊技でリーチ態様が導出され、かつ第1演出または第2演出を予告するキャラクタが登場した場合、可変表示装置310の画面一部に履歴表示領域1400を出現させる。この履歴表示領域1400には、大当たり履歴情報として、第1演出および第2演出のうち何れの演出を経た特定表示態様であるかを遊技者が判別可能な演出判別情報1401、1402とリーチ態様の組み合わせが、過去複数回前まで遡って表示される。

【0127】

20

また、履歴表示制御手段は、可変表示遊技の実行中に履歴表示領域1400が導出されている場合において、可変表示遊技の表示結果が確定した時に、履歴表示領域1400を自動的に消失させるほか、前記外部入力スイッチ1315を遊技者が押し下げ操作した時も、可変表示装置310の画面から履歴表示領域1400を消失させる制御も実行するように設定されている。

【0128】

キャラクタ紹介制御手段は、可変表示装置310の画面に、前記各リーチ態様において第1演出または第2演出を予告するキャラクタに関するキャラクタ情報を含むキャラクタ紹介領域1500を出現させる機能である。キャラクタ紹介制御手段は、可変表示遊技でリーチ態様の導出され、かつ第1演出または第2演出を予告するキャラクタが登場した場合、可変表示装置310の画面一部にキャラクタ紹介領域1500を出現させる。なお、キャラクタ紹介制御手段は、前記リーチ態様において第1演出または第2演出を予告しないキャラクタが登場する場合には、キャラクタ紹介領域1500を出現させることはない。

30

【0129】

また、キャラクタ紹介制御手段は、可変表示遊技の実行中にキャラクタ紹介領域1500が導出されている場合において、可変表示遊技の表示結果が確定した時に、キャラクタ紹介領域1500を自動的に消失させるほか、前記外部入力スイッチ1315を遊技者が押し下げ操作した時も、可変表示装置310の画面からキャラクタ紹介領域1500を消失させる制御も実行するように設定されている。

40

【0130】

分割表示制御手段は、可変表示遊技の実行中に前記履歴表示領域1400や前記キャラクタ紹介領域1500が導出される際、可変表示装置310の画面を変動表示領域1300と履歴表示領域1400とキャラクタ紹介領域1500の3つに分割して、それぞれの領域を同時に表示する機能である。なお、可変表示遊技の実行中に、可変表示装置310の画面一部にそれぞれ表示されていた履歴表示領域1400とキャラクタ紹介領域1500が消失すると、変動表示領域1300が全画面に表示される通常時の画面に戻る。

【0131】

また、分割表示制御手段は、可変表示装置310の画面を変動表示領域1300と履歴表示領域1400と変動表示領域1300とに分割する際、複数通りある分割態様のうち

50

何れか一の分割態様を選択する。本実施の形態では、図28(d)に示すように、可変表示装置310の画面が上下に分割されて、上半部が変動表示領域1300となり、下半部がさらに左右に分割されて、下半部左側がキャラクタ紹介領域1500となり、下半部右側が履歴表示領域1400となる分割態様と、図示省略したが、可変表示装置310の画面が上下に分割されて、下半部が変動表示領域1300となり、上半部がさらに左右に分割されて、上半部左側がキャラクタ紹介領域1500となり、上半部右側が履歴表示領域1400となる分割態様との2通りの分割態様が設定されている。

【0132】

ここで2通りの分割態様毎に、可変表示遊技の表示結果が特定表示態様となる確率はそれぞれ異なるように設定されている。具体的には例えば、図28(d)に示した分割態様の方が、前述した図示省略した分割態様(図28(d)の上下逆のパターン)よりも、リーチ態様の導出後に特定表示態様に移行する確率が高く設定するとよい。なお、各分割態様の出現率は適宜定めることができる。

10

【0133】

装飾表示制御手段は、前記保留数および保留に係る表示結果のうち少なくとも一方に応じて、装飾表示装置430における保留球の表示を含む表示状態の制御を実行する機能である。ここで「保留数」とは、前述したように、未実行で保留されている可変表示遊技の実行権の有無やその数であり、前記保留球記憶手段により、主基板100のRAM104に記憶管理されているものが参照される。また、「保留に係る表示結果」とは、保留されている可変表示遊技に関して予め決定された大当たりや外れ等の表示結果が該当し、前記表示結果記憶手段により、主基板100のRAM104に記憶管理されているものが参照される。

20

【0134】

図6は、主基板100の詳細を示している。主基板100は、主基板100内部のクロック回路108が生成するクロックを基準に動作する。またクロック回路108が生成したクロックを内部タイマー107で分周して得た一定時間間隔の割込み信号をCPU102に入力することで、一定時間毎に当該CPU102でタイマー割込み処理を実行する。CPU102は、タイマー設定時間の間隔よりも短い時間で終了するように分割した処理を割込み毎に実行することで一連の動作を遂行する。

【0135】

始動口スイッチ121、右普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ126a、左普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ126b、右落とし入賞口スイッチ123a、左落とし入賞口スイッチ123bは、それぞれ球の入賞を検知するためのスイッチであり、これらのスイッチからの入力信号は、ゲート回路110に供給される。

30

【0136】

役物連続作動装置スイッチ124、カウントスイッチ125、右賞球検出スイッチ130a、左賞球検出スイッチ130b、シュート球切れスイッチ131、ガラス枠開放検出スイッチ132、オーバーフロースイッチ133からの各入力信号は、ゲート回路111に供給される。

【0137】

ゲート回路110、111のアドレスは、CPU102のアドレス空間にメモリマップドI/O方式で設定されている。CPU102が出力するアドレス信号およびライト/リードの制御信号を、CPU102が出力するシステムクロックに従って、アドレスデコード回路113でデコードすることによりチップセレクト信号を生成する。

40

【0138】

このチップセレクト信号にてゲート回路110、111がセレクトされると、始動口スイッチ121等からの各入力信号がゲート回路を通じてデータバスに出力される。データバス上の各入力信号は、一定時間毎に発生する割込み信号によって、次の割込み処理が実行されるまでの間に複数回検出されてチャタリング防止処理が行われた後、入力信号毎に指定されたRAM領域に記憶される。

50

【0139】

始動口スイッチ121からの入力信号は5個賞球の賞球信号として、また右落とし入賞口スイッチ123a、左落とし入賞口スイッチ123bからの入力信号はそれぞれ8個賞球の賞球信号として、さらに役物連続作動装置スイッチ124、カウントスイッチ125からの入力信号は15個賞球の賞球信号として扱われ、それぞれのスイッチで検出された入賞個数が指定されたRAM領域に記憶される。またこれと同時に、賞球総数がCPU102で演算処理され、指定のRAM領域に記憶される。

【0140】

その他、始動口スイッチ121、右普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ126a、左普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ126bからの入力信号に対してそれぞれ乱数値を取得し、これらの値がRAM領域の各乱数値記憶領域に記憶され、このデータを基にして、遊技機本体1の遊技状態や遊技演出等が設定され、各制御基板に遊技状態や遊技演出等のデータが順次出力される。

10

【0141】

各制御基板への出力データは、データバスの途中に設けたバッファ114を通り、さらに出力データバスを通してラッチ回路112a~112gに出力される。出力用のラッチ回路とCPU102とを結ぶデータバスの途中にバッファ114を配置することでバス信号が一方方向の流れになり、不正防止の対策となる。

【0142】

始動口スイッチ5個賞球RAM領域、左右落とし入賞口スイッチ8個賞球RAM領域、役物連続作動装置スイッチ、カウントスイッチ15個賞球RAM領域にデータがあることにより、CPU102は、各賞球数に設定された8ビット賞球データを順次、データバス、出力データバスを通じてラッチ回路112aに出力する。これと同調するように払出制御基板200に対する割り込み信号、ストロブ信号の制御信号をデータバス、出力データバスを通じてラッチ回路112eに出力する。

20

【0143】

メモリマップドI/Oで制御されたアドレスデコード回路113でデコードして得たチップセレクト信号がラッチ回路112a、ラッチ回路112eに順次出力されると、8ビット賞球データがラッチ回路112aに、割り込み信号、ストロブ信号の制御信号がラッチ回路112eにそれぞれラッチされ、8ビットパラレル賞球出力信号と割り込み信号、ストロブ信号の2ビットの制御信号で構成された出力信号が、払出制御基板200に賞球データとして出力される。

30

【0144】

賞球データを入力された払出制御基板200は、球排出機構を制御して、入力された賞球データに対応した数の賞球排出を行うものである。詳しくは後述する。排出した賞球の検出を、右賞球検出スイッチ130a、左賞球検出スイッチ130bで行い、ゲート回路111に入力されCPU102に取り込まれ、賞球数を管理する。またその検出信号は払出制御基板200にも出力されている。

【0145】

これらの検出信号に基づいて、実際に払い出した賞球総数がCPU102で演算処理され、その値がRAM領域の記憶データから減算処理され、リアルタイムに賞球総数のデータが更新される。また排出賞球数の設定数毎に出力信号がラッチ回路112fに出力され、アドレスデコード回路113のチップセレクト信号に同期して外部へパルス出力され、枠用外部出力端子板800を介して管理用コンピュータ等へ出力される。

40

【0146】

始動口スイッチ121、右普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ126a、左普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ126bの入力信号に対応した乱数値が格納されているRAM領域に乱数値が記憶されている場合は、各表示装置140、310の可変表示の開始直前に遊技演出の種類(制御パターン)が決定され、決定された制御パターンを演出に係わる各基板に送信すると共に、生成されたデータをRAM104の所定領域に記憶する。

50

【0147】

また、表示器制御基板300へは、前記表示演出データに対応した各停止図柄等に関するデータが時系列に出力される。すなわち、CPU102から8ビット認識コード、表示状態演出8ビットデータが、データバスを通じてラッチ回路112bに順次出力されると、これらと同調するように表示器制御基板300への割り込み信号、各ストローク信号の2ビット制御信号がラッチ回路112eへ出力される。

【0148】

これらの信号は、メモリマップドI/Oで制御されたアドレスデコード回路113からデコードされて出力されるチップセレクト信号に基づくタイミングで、順次ラッチ回路にラッチされて平行出力され、時系列に各停止図柄等に関するデータや、変動停止データ等が表示演出データとして、表示器制御基板300に順次出力される。

10

【0149】

表示演出データと同調して、8ビット平行ランプ表示出力データと制御信号が、ランプ制御基板400にラッチ回路112cを通じて出力される。また、表示演出データと同調して、8ビット平行音源出力データと制御信号が音声制御基板500にラッチ回路112dを通じて出力される。すなわち、各データがデータバスに出力されるタイミングと同調してアドレスデコード回路113からチップセレクト信号が出力され、ラッチ回路112c、112dにデータバス上のデータがラッチされて、ランプ制御基板400等に出力される。

【0150】

遊技状態が特別遊技状態の場合、遊技状態演出データと同調して大入賞口ソレノイド134の制御データがラッチ回路112gに出力され、かつアドレスデコード回路113からのチップセレクト信号がラッチ回路112gに入力される。これによりラッチ回路112gから大入賞口ソレノイド134の制御データが出力され、大入賞口ソレノイド134が駆動され、大入賞口24が開閉状態になって球を大入賞口24に誘導可能となる。

20

【0151】

大入賞口24内部の特定領域に配置された役物連続作動装置スイッチ124が球を検知すると球検知信号が出力され、この信号がゲート回路111を介してデータバスに出力されCPU102に取り込まれる。役物連続作動装置スイッチ124から出力された球検知信号に基づく検出処理の結果、方向切換ソレノイド135の制御データがラッチ回路112gに出力され、方向切換ソレノイド135が制動される。同時に役物連続作動装置スイッチ124から出力された球検知信号に基づき、大当たり状態を次のラウンドへ継続するか否かを示すラウンド継続データがRAM領域に記憶される。

30

【0152】

方向切換ソレノイド135が制動されることにより、大入賞口24内に配置されたカウントスイッチ125で球が計数される。カウントスイッチ125で計数されたデータの総合計数が所定の数量に到達するとラッチ回路112gの出力データが変更され、大入賞口ソレノイド134、方向切換ソレノイド135が非能動状態になり、1回の大当たりラウンドが終了する。所定時間後、ラウンド継続データがラウンドの継続を示している場合には、前述した制御方法により大当たり状態ラウンドがさらに継続する。

40

【0153】

右普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ126a、左普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ126bからの入力信号に対してそれぞれ乱数値が取得される。この乱数値に基づいて、普通図柄表示装置140(普通図柄LED1、普通図柄LED2)の表示制御データが生成され、これがCPU102からデータバスを通じてラッチ回路112gに出力される。そしてアドレスデコード回路113からチップセレクト信号が出力される毎に普通図柄LED表示が一定時間行われる。

【0154】

乱数値の取得結果が当たりの場合には、前記始動口21の各可動片を作動させる普通電動役物ソレノイド136の制動データが、CPU102からラッチ回路112gに出力さ

50

れると共に、アドレスデコード回路 1 1 3 からのチップセレクト信号に応じてラッチ回路 1 1 2 g から一定時間出力されて普通電動役物ソレノイド 1 3 6 が制御される。それにより、遊技盤 2 において球が始動口 2 1 に入賞し易い状態が発生する。

【 0 1 5 5 】

主基板 1 0 0 に電源が供給されると、電源基板 7 0 0 よりリセット信号が供給され主基板 1 0 0 の各デバイスはリセット状態になる。その後システムリセット信号が非能動状態となり、各デバイスは能動状態に遷移する。システムリセット信号が非能動状態に信号変化すると、クロック同期・遅延回路 1 0 9 による遅延処理により一定時間の経過後にワンチップマイコン 1 0 1 へのリセット信号が非能動となる。これによりワンチップマイコン 1 0 1 が稼動状態になり、主基板 1 0 0 の動作状態が保たれる。その後、ワンチップマイコン 1 0 1 の初期設定が行われる。

10

【 0 1 5 6 】

遊技機外部供給の電源が不安定な場合には、電源基板 7 0 0 から停電検出信号がワンチップマイコン 1 0 1 の N M I (ノンマスクابلインターラプト) 1 0 5 に供給され、ワンチップマイコン 1 0 1 において各記憶領域の退避動作が行われる。具体的には、一定時間にわたって賞球検出データの検知を行った後、R A M 領域に停電処理判定のデータを保存し、R A M 1 0 4 の保護を行う。すなわち、電源電圧が低下することで、電源基板 7 0 0 から R A M 1 0 4 にバックアップ電源 D C 5 V B B が供給され、R A M 1 0 4 の記憶状態が保持される。

【 0 1 5 7 】

電源が次に供給された時、停電処理判定のデータの有無に基づき停電処理のあったことを認識すると、ワンチップマイコン 1 0 1 は停電復旧処理を行う。初期設定の時、R A M 初期化信号が能動状態であれば、C P U 1 0 2 は I / O ポート 1 0 6 のデータを検出して R A M 領域の初期化を行う。

20

【 0 1 5 8 】

シュート球切れスイッチ 1 3 1 で球切れを検出した信号、およびオーバーフロースイッチ 1 3 3 で遊技盤面の下受け皿 4 にて賞球の球詰まりを検出した信号は、ゲート回路 1 1 1 に入力され、データバスを通じてワンチップマイコン 1 0 1 に取り込まれる。これらの信号は、データ変換後、ラッチ回路 1 1 2 a から賞球出力データと同じ構成にて払出制御基板 2 0 0 へ出力される。該ラッチ回路 1 1 2 a ~ 1 1 2 g の出力は、一方向であり、不可逆性の出力形態をとる。

30

【 0 1 5 9 】

次に、図 7 に示す払出制御基板 2 0 0 について説明する。

払出制御基板 2 0 0 は、主基板 1 0 0 から受信のみの一方向通信を行い、8 ビットパラレル賞球データ、賞球データ制御信号 1、賞球データ制御信号 2 で構成された通信データを受信する。賞球データ制御信号 1 が、ワンチップマイコン 2 0 1 のカウンタ回路 2 0 2 に入力されると、当該カウンタ回路 2 0 2 から C P U 2 0 3 に割り込み信号が出力される。これにより、賞球データ制御信号 1 は、C P U 2 0 3 に対して賞球データの取り込みをトリガーとする。

【 0 1 6 0 】

C P U 2 0 3 は、アドレスデコード回路 2 1 3 を通じてチップセレクト信号をゲート回路 2 1 2、ゲート回路 2 1 1 に出力し、ゲート回路 2 1 2、2 1 1 に入力されている賞球データや各種の信号をゲート回路およびデータバスを介して取り込み、R A M 2 0 5 に保存する。そして、取り込んだ賞球データに対応する賞球数で順次、払出動作を行う。

40

【 0 1 6 1 】

C P U 2 0 3 は、賞球経路切換信号を、データバスを通じてラッチ回路 2 1 5 に出力し、これと同時にアドレスデコード回路 2 1 3 からチップセレクト信号を出力させる。これにより賞球経路切換信号が経路切換ソレノイド 2 2 4 に出力され、払出動作の賞球経路確保が行われる。その後、ラッチ回路 2 1 4 に払出停止ソレノイド信号の停止解除信号を出力し、払出モータ 2 2 2 に払出モータ制御信号 1, 2, 3, 4 を順次出力し、チップセ

50

クト信号の出力タイミングによりモータ回転の制御をしながら賞球払出動作を行う。

【0162】

クロック回路209のクロックを基準に、内部タイマー208で一定時間間隔の割込み信号をCPU203に対して生成し、この割込みタイミングで賞球払出球の検出信号をデータバスに取り込み、所定の賞球数を検出した時、払出停止ソレノイド223、払出モータ222の駆動を停止する。なお、賞球払出球の検出は、球貸し経路に設置された右賞球検出スイッチ130a、左賞球検出スイッチ130bで行われ、これらの検出信号はゲート回路211にチップセレクト信号を出力することでデータバスに取り込まれる。

【0163】

球貸し動作は、カードユニット(CR球貸機)bとの間で球貸し信号を、ゲート回路211、ラッチ回路215を通して送受信することにより行われる。球貸し動作時、CPU203はラッチ回路215を通して球貸し経路切換信号を経路切換ソレノイド224に出力して球貸し経路を確保し、球貸し経路に設置された右貸し球検出スイッチ220a、左貸し球検出スイッチ220bで貸し球の検出を行い、払出動作を行う。

【0164】

球貸し動作において、一定数毎にラッチ回路215から外部へ情報出力される。また、球貸し信号の送受信が正常な状態において、ラッチ回路215から、発射制御基板600に対して発射許可信号が能動状態で出力される。また球貸し信号の送受信に異常が発生すると、発射許可信号は非能動状態に変化し、球発射不可能な状態になる。しかし、球貸し信号の送受信が正常な状態に復帰することで、発射可能となる。

【0165】

その他、払出動作においては、主基板100から、賞球データにシュート球切れスイッチ131のシュート球切れ信号、および遊技機本体1の下受け皿4に設置されたオーバーフロースイッチ133のオーバーフロー信号が送信されると、払出制御基板200は払出動作を停止する。また、賞球データに各解除信号が送信されることにより払出動作を再開する。払出制御基板200に電源が供給されると、電源基板700よりシステムリセット信号が供給され、払出制御基板200の各デバイスはリセット状態になる。その後、リセット信号が非能動状態で、各デバイスは能動状態に遷移する。

【0166】

クロック同期・遅延回路210の遅延処理により、ワンチップマイコン201へのリセット信号は、元のリセット信号が非能動状態に信号変化してから一定時間の経過後に非能動になる。こうして元のリセット信号が非能動状態になってから一定時間の経過後に、ワンチップマイコン201は稼動状態になり、払出制御基板200の動作状態が保たれる。その後、ワンチップマイコン201の初期設定が行われる。

【0167】

遊技機外部供給の電源が不安定な場合には、電源基板700からワンチップマイコン201のNMI(ノンマスカプブルインターラプト)206に停電検出信号が供給され、ワンチップマイコン201において各記憶領域の退避動作が行われる。具体的には、一定時間にわたって賞球検出データの検知を行った後、RAM領域に停電処理判定のデータを保存し、RAM205の保護を行う。

【0168】

電源電圧が低下した場合や遮断された場合は、電源基板700からRAM205にバックアップ電源としてDC5VBBが供給され、RAM205の記憶状態が保持される。再度電源供給がされた時、停電処理判定のデータの存在を認識することで、ワンチップマイコン201は停電復旧処理を行う。初期設定の時、RAM初期化信号が能動状態であれば、CPU203はI/Oポート106のデータを検出して、RAM領域の初期化を行う。

【0169】

次に、図8に示す表示器制御基板300について説明する。

表示器制御基板300は、主に遊技盤2上に設置された可変表示装置310の制御を行う。表示器制御基板300は、所定の画像処理手順(プログラム)や画像制御データを記

10

20

30

40

50

憶している表示器制御ROM302と、所定の画像処理手順を読み取り実行する表示器制御CPU301を有している。

【0170】

また、表示器制御基板300は、前記表示器制御CPU301によって画像処理手順を実行することで取得した情報を記憶するための表示器制御RAM303と、主基板100からの指示情報や表示器制御基板300内の各制御IC等と入出力を行うための入出力インターフェース306と、表示器制御CPU301によって、入出力インターフェース306を介して制御指示情報を取得し、具体的な画像を生成する画像制御IC304を有している。

【0171】

さらに、表示器制御基板300は、画像制御IC304に管理され、多種多様な画像をデータ化し記憶している画像データROM305と、前記表示器制御CPU301が正常に動作し画像が表示されていることを確認するための信号を外部に出力するための試験試験信号端子307等を有している。ここで画像データROM305には、可変表示遊技における前記第1演出や前記第2演出を含む様々な演出パターンに関する固定データや、前記履歴表示領域1400や前記キャラクタ紹介領域1500に関する固定データ等が記憶されている。

【0172】

表示器制御CPU301には、入出力インターフェース306を介して、主基板100からパラレル通信によって指示情報が入力される。表示器制御CPU301は、入力された指示情報の内容を、表示器制御ROM302に記憶されている画像処理手順に従って実行し、表示器制御RAM303に情報を整理して格納しながら、画像制御IC304へ具体的な指示を行う。

【0173】

画像制御IC304は、表示器制御CPU301の指示に従い、画像データROM305を参照して、具体的な映像信号を生成し、可変表示装置310へ出力する。図8のブロック図では、画像制御IC304が生成した画像データやパレット(色)情報等を一時的に記憶しておく領域であるVRAMが図示されていないが、画像制御IC304の内部にVRAMを内蔵した画像制御IC304で構成している。この他、画像制御IC304の外部にVRAMを備えるようにしてもよい。

【0174】

電源基板700からのリセット信号は、遊技機本体1に電源が投入されると、電源基板700から表示器制御CPU301に入力される。その後、表示器制御CPU301は、表示器制御ROM302に記憶されている画像制御手順に従って、表示器制御基板300内の各制御回路の初期化を行う。

【0175】

次に、図9に示すランプ制御基板400について説明する。

ランプ制御基板400は、遊技機本体1の前面や遊技盤2上に設置された遊技機状態ランプ422、サイドケースランプ423、各種LED424~428, 421、それに装飾表示装置430の点灯ないし表示制御を行うものである。

【0176】

ランプ制御基板400は、所定のランプ制御処理手順(プログラム)や制御データを記憶しているランプ制御ROM402と、所定のランプ制御処理手順を読み取り実行するランプ制御CPU401と、ランプ制御CPU401によってランプ制御処理手順を実行することで取得した情報を記憶するランプ制御RAM403と、主基板100からの指示情報やランプ制御基板400内の各制御回路等と入出力を行うための入出力インターフェース404と、ランプ制御CPU401によって入出力インターフェースを介してランプ制御基板400と接続している各ランプ・LEDの点灯信号を、駆動させるためのドライバー回路405等で構成されている。

【0177】

10

20

30

40

50

ランプ制御CPU401には、入出力インターフェース404を介して、主基板100からパラレル通信により指示情報が入力される。ランプ制御CPU401は、入力された指示情報の内容をランプ制御ROM402に記憶されているランプ制御処理手順に従って実行し、ランプ制御RAM403に情報を整理して格納しながら、ドライバー回路405を動作させ、接続されている各ランプ・LEDの点灯・消灯を行う。

【0178】

電源基板700からのリセット信号は、遊技機本体1に電源が投入されると、電源基板700からランプ制御CPU401に入力される。そして、ランプ制御CPU401は、ランプ制御ROM402に記憶されている制御手順に従って、ランプ制御基板400内の各制御回路の初期化を行う。

【0179】

次に、図10に示す音声制御基板500について説明する。

音声制御基板500は、遊技機本体1が遊技状態にある時、ゲーム演出による効果音や音声等の制御を行うものである。また、遊技状態でない場合は、遊技機本体1の異常状態を知らせるための警告音等の制御を行う。

【0180】

音声制御基板500は、所定の音声処理手順(プログラム)や制御データを記憶している音声制御ROM502と、所定の音声制御手順を読み取り実行する音声制御CPU501と、音声制御CPU501により音声処理手順を実行して取得した情報を記憶する音声制御RAM503と、主基板100からの指示情報や音声制御基板500内の各制御IC等と入出力を行うための入出力インターフェース506と、音声制御CPU501により入出力インターフェース506を介し制御指示情報を取得して、具体的な音声を生成する音声制御IC504と、音声制御IC504に管理され、多種多様な音声をデータ化し記憶している音声データROM505と、音声制御IC501から生成された音声信号を増幅するアンプ回路507から構成される。

【0181】

音声制御CPU501は、入出力インターフェース506を介して、主基板100からパラレル通信により指示情報が入力される。音声制御CPU501は、入力された指示情報の内容を音声制御ROM502に記憶されている音声制御手順に従って実行し、音声制御RAM503に情報を整理して格納しながら、音声制御IC504へ具体的な指示を行う。

【0182】

音声制御IC504は、音声制御CPU501の指示に従い、音声データROM505を参照し、具体的な音声の信号を生成しアンプ回路507へ出力する。電源基板700からのリセット信号は、パチンコ機に電源が投入されると、該電源基板700から音声制御CPU501に入力され、音声制御CPU501は音声制御ROM503に記憶されている音声制御手順に従い、音声制御基板500内の各制御回路の初期化を行う。

【0183】

次に、図11に示す発射制御基板600について説明する。

発射制御基板600は、発射モータ653に使用されているパルスモータの回転数を、所定の回転数にするためのパルス生成回路である発振回路601と、分周回路602と、ハンドル部650内のタッチセンサ651からの信号、発射停止スイッチ652からの信号、電源基板700からのリセット信号、そして前記払出制御基板200からの発射許可信号を判断し、発射モータ駆動信号を生成するモータ駆動信号制御回路603と、発射モータ653の各コイルに励磁させるためのドライバー回路604等から構成されている。

【0184】

前記ハンドル部650は、遊技者がハンドル5に触れているか否かを検出するタッチセンサ651、遊技者が任意に球の発射を停止できるようにする発射停止スイッチ652、球を発射させるための発射モータ653等で構成されている。電源基板700からのリセ

10

20

30

40

50

ット信号は、遊技機本体 1 に電源が投入されると、電源基板 700 からモータ駆動信号制御回路 603 へ入力され、発射制御基板 600 の各回路を初期化する。

【0185】

ハンドル部 650 内のタッチセンサ 651 は、遊技者がハンドル 5 に触れている状態か触れていない状態かを検出し、検出した信号をモータ駆動信号制御回路 603 に出力し、モータ駆動信号制御回路 603 は、検出信号に基づいて発射制御を行う。遊技者がハンドル 5 に触れている状態の時は、球の発射が可能となり、触れていない時は、球の発射が不可能となるよう制御する。

【0186】

発射停止スイッチ 652 は、遊技者が任意に球の発射を停止することができるように設けたスイッチであり、発射停止スイッチ信号は、モータ駆動信号制御回路 603 に入力され、モータ駆動信号制御回路 603 は、発射停止スイッチ信号に基づいて発射制御を行う。遊技者が発射停止スイッチ 652 を操作した場合、発射不可能となり、操作がない場合は、発射可能となる。

【0187】

また、発射停止スイッチ 652 は、遊技者から何ら発射停止スイッチ 652 に対し操作がなく、ハンドル 5 を回転させた状態にない場合には、発射停止スイッチ 652 から入力がされた状態と同じ信号を出力する。すなわち、ハンドル 5 内部の構造上、ハンドル 5 の操作がない場合では、発射停止スイッチ 652 からの信号が入力されている状態となる。つまり、前述したタッチセンサ 651 が遊技者がハンドル 5 に触れていることを検出せず、かつハンドル 5 の操作がない場合は、遊技者がいないとみなし、発射停止制御を行っている。

【0188】

次に、図 12 に示す電源基板 700 について説明する。

外部から供給される AC 24V をダイオードブリッジ整流器で全波整流を行い、直流電源 DC 24V を生成する。DC 24V 電源にダイオードを通してコンデンサーで平滑を行い、DC 32V 電源を生成する。DC 24V、DC 32V は非安定電源である。

【0189】

DC 24V を電源回路 701 に供給して、安定電源 DC 18V、DC 12V、DC 5V の定電圧電源が生成され、前記主基板 100、前記払出制御基板 200、前記ランプ制御基板 400、前記音声制御基板 500、前記表示器制御基板 300、前記発射制御基板 600 に供給される。

【0190】

生成された DC 5V の定電圧電源を、ダイオードを通してバックアップ回路 702 のコンデンサーに接続して、DC 5V BB のバックアップ電源を生成し、DC 5V BB が主基板 100、前記払出制御基板 200 に供給される。前記 AC 24V はカードユニット接続基板 900 に供給され、前記払出制御基板 200 とカードユニット b の通信用電源、操作パネル基板 a の電源に使用される。

【0191】

DC 24V 電源の電圧レベルを電圧検出回路 708 で検出して遅延回路 707 に出力する。遅延回路 707 は内部時定数 500 ミリ sec の遅延時間を持ち、電圧検出回路 708 の連続出力時間が遅延回路 707 の時定数より大きくないと遅延回路 707 は出力信号を出力しない。このため、DC 24V 電源の電圧レベルが遅延回路 707 の時定数より小さい時間の電圧変動および電源停止は無視され、停電検出信号は電源基板 700 より外部に出力されない。

【0192】

遅延回路 707 に時定数より大きな入力信号があると、遅延回路 707 は停電検出信号を前記主基板 100、前記払出制御基板 200、シフトレジスタ 704 のシリアル入力端子に出力する。8 ビットシフトレジスタ 704 は、クロック回路 706 より周期 20 ミリ sec のクロックが常時入力されている。

【0193】

ここで8ビットのデータ入力端子はゼロに固定している。このため、停電検出信号が8ビットシフトレジスタ704に入力すると、8クロック(約160ミリsec)後8ビットシフトレジスタ704からリセット信号が前記主基板100、前記払出制御基板200、前記発射制御基板600、前記表示器制御基板300、前記ランプ制御基板400、前記音声制御基板500に出力される。

【0194】

電源立ち上げ時および停電復帰後、周辺回路電源立ち上げ時より遅延回路707の時定数の時間、停電検出信号およびリセット信号は能動状態で出力している。遅延回路707の時定数の時間後、停電検出信号は非能動状態になり、リセット信号は、8ビットシフトレジスタ704の8クロック後非能動状態で出力される。RAM初期化信号は、RAM初期化スイッチ705を手動で押すことにより能動状態で前記主基板100、前記払出制御基板200に出力される。

10

【0195】

次に、遊技機本体1の作用について説明する。

図1において、遊技者がハンドル5を回転操作すると、遊技球が1つずつ遊技盤2上の遊技領域17に打ち込まれる。この遊技球が始動口21に入賞すると、始動口スイッチ121によって球が検出され、始動口スイッチ121から出力された入力信号は、図6に示すゲート回路110から主基板100に入力される。始動口スイッチ121からの入力信号に基づき、主基板100および払出制御基板200の制御により、遊技者に5個の賞球が払い出されると共に、主基板100の保留球記憶手段により、現時点でRAM104に記憶されている保留数が、上限値である4個以下であるか否かが判断される。

20

【0196】

ここで保留数が上限値未満であれば、主基板100からなる保留球記憶手段は、新たに可変表示遊技の実行権を保留データとしてRAM104に記憶し、保留数のインクリメントを行う。一方、保留数が既に上限値以上であれば、今回の始動条件の成立による実行権は、保留データとして記憶されずに放棄される。新たにインクリメントされた保留球に関するデータは、図6に示す主基板100からラッチ回路112cを介して、ランプ制御基板400に送信される。この保留球に関するデータに基づき、主基板100とランプ制御基板400からなる装飾表示制御手段の制御により、新たな保留数が装飾表示装置430によって表示される。この装飾表示装置430による保留数の具体的な表示態様については後述する。

30

【0197】

また、前記保留データの取得に伴って、この保留データに基づく可変表示遊技の表示結果が、主基板100の表示結果記憶手段によって予め決定される。すなわち、表示結果記憶手段は、前記始動口スイッチ121からの入力信号に基づき、大当たり判定用乱数値や大当たり図柄乱数値を取得し、続いて大当たり判定用乱数値を所定の大当たり判定値と比較し、大当たりか否かを判断する。この時、確率変動動作中であれば、通常よりも大当たり確率が高く設定されたテーブルを用いて大当たりの判断を行い、確率変動動作中でなければ、通常の大当たり確率が低い別テーブルを用いて大当たりの判断を行う。

40

【0198】

何れの場合の大当たりの判断にせよ、大当たり判定用乱数値が、各々のテーブル毎に予め設定されている前記大当たり判定値と一致するか否かによって、大当たりを判断する。ここで大当たり判定用乱数値が大当たり判定値と一致する大当たりであれば、主基板100のRAM104にある表示結果記憶領域に大当たり図柄乱数値を記憶する。一方、大当たりでなければ、外れ図柄決定処理を行ってから、表示結果記憶領域に外れ図柄乱数値を記憶する。これらの乱数値は、可変表示遊技の表示結果に関する情報として、前記保留データに対応させてRAM104の表示結果記憶領域に記憶される。それにより、前記保留に係る表示結果が当たりであるか否かを、予め判断することができるようになっている。

【0199】

50

また、主基板 100 と表示器制御基板 300 からなる表示制御手段により、現時点で保留数がある場合には、個々の保留データやこれに対応して記憶された可変表示遊技の表示結果に関する情報に基づき、可変表示遊技に関する演出パターンが決定される。そして、保留データ等が 1 つずつ読み出された際、この演出パターンに基づいて、表示制御手段の制御により、可変表示装置 310 において可変表示遊技が実行される。ここで演出パターンとは、可変表示遊技の開始から終了に至る具体的な表示内容であり、例えば、途中でリーチ態様が出現するか否かや、リーチ態様の種類、大当たり外れの別、それに第 1 演出か第 2 演出かの別等に関するものである。

【0200】

図 15 は、可変表示遊技のうち第 1 演出の流れの一例を示している。第 1 演出は、前記リーチ態様が導出された後、特定表示態様をなす識別情報の組み合わせとなるが、この組み合わせが直ぐに確定せずに、いったん仮停止ないし再変動が行われてから、特定表示態様に停止確定する演出である。なお、図 15 では、リーチ態様の導出に伴ない表示され得るキャラクタや履歴表示領域 1400 およびキャラクタ紹介領域 1500 を便宜上省略して、リーチ態様の導出後に関しても可変表示装置 310 の画面全体を変動表示領域 1300 に見立てて説明する。

【0201】

可変表示遊技が開始されると、図 15 (1) に示すように、可変表示装置 310 の画面中で横 3 列に並ぶ各表示領域 311 ~ 313 毎に、それぞれ複数種類の識別情報が上方から下方へ等と所定方向にスクロールするように可変表示される。また、図 15 中では図示省略したが、識別情報の可変表示に連動するように、識別情報の背景画像や、識別情報とは別にキャラクタ等も併せて適宜可変表示させるとよい。

【0202】

可変表示遊技が開始された後、所定時間が経過すると、各表示領域 311 ~ 313 毎に予め定められた所定の順番で何れか 1 つずつ識別情報が停止表示される。図 15 (2) では、左右の表示領域 311, 312 に数字「2」の識別情報が停止表示されて、リーチ態様が導出されている。かかるリーチ態様の導出に関する表示制御は、前記リーチ態様導出手段によって行われる。

【0203】

リーチ態様は複数種類が用意されており、各リーチ態様毎に第 1 演出や第 2 演出を予告するキャラクタが表示され得る。ただし、キャラクタが全く表示されなかったり、各リーチ態様毎に対応しないキャラクタ、すなわち各リーチ態様において第 1 演出や第 2 演出を予告しないキャラクタが出現する場合もある。また、リーチ態様が導出され、かつ第 1 演出または第 2 演出を予告するキャラクタが登場した場合には、可変表示装置 310 の画面は 3 つに分割され、継続して識別情報を表示する変動表示領域 1300 と、履歴表示領域 1400 およびキャラクタ紹介領域 1500 の 3 つの領域が同時に表示される。これらの表示態様について詳しくは後述する。

【0204】

続いて、図 15 (3) に示すように、前記リーチ態様を経て特定表示態様をなす識別情報の組み合わせとなるが、この組み合わせが直ぐに確定せずにいったん仮停止する。ここで仮停止とは、識別情報が停止確定する前に該識別情報の可変表示が一時的に停止する状態であり、該識別情報が順次スクロールしないで、その識別情報のまま停止したような未確定な状態が該当する。仮停止した識別情報ないしその組み合わせは、完全に停止しているのではなく揺れ動いているように表示することで、停止確定した識別情報や可変表示中の識別情報と明確に区別できるようになっている。

【0205】

前記仮停止後に、図 15 (4) に示すように、前記特定表示態様をなしていた識別情報の組み合わせは、例えば、同一の識別情報が 3 つ揃った状態を維持しながら、それぞれ別の識別情報に一齐に変化しながらスクロールするように再変動する。かかる再変動は、最終的に確定する識別情報の組み合わせが、通常の大当たりとなるか確変大当たりとなるか

の見かけ上の再抽選を演出することで、遊技者の期待感を盛り上げることになる。

【0206】

図15(5)に示す例では、前記再変動の後に、最終的に確変図柄「7」が3つ揃った確変大当たりに対応する特定表示態様に停止確定している。このように可変表示遊技の表示結果が特定表示態様に停止すると、大入賞口24の開閉動作が最大で15回繰り返される特別遊技状態が発生する。また確変大当たりであるため、特別遊技状態が終了した後、次の特別遊技状態となるまでの大当たり確率が高くなる確率変動状態となる。

【0207】

図16は、可変表示遊技のうち第2演出の流れの一例を示している。第2演出は、前記リーチ態様が導出された後に仮停止ないし再変動が行われるまでは、前記第1演出と共通するが、その後さらに2回目の仮停止ないし再変動が行われてから、特定表示態様に停止確定する演出である。なお、図16でも、リーチ態様の導出に伴ない表示され得るキャラクタや履歴表示領域1400およびキャラクタ紹介領域1500を便宜上省略して、リーチ態様の導出後に関しても可変表示装置310の画面全体を変動表示領域1300に見立てて説明する。

10

【0208】

前記第1演出の場合と同様、図16(1)~(4)に示すように、可変表示遊技が開始されてから、リーチ態様が導出された後、特定表示態様をなす識別情報の組み合わせで仮停止ないし再変動が行われる。ところが、第2演出では、図16(3)、(4)に示す1回目の仮停止ないし再変動が行われた後、そのまま直ぐに表示結果が停止確定せず、図16(5)に示すように、さらに再び特定表示態様をなす識別情報の組み合わせで2回目の仮停止が行われる。

20

【0209】

その後、図16(6)に示すように、前記特定表示態様をなしていた識別情報の組み合わせは、例えば、同一の識別情報が3つ揃った状態を維持しながら、それぞれ別の識別情報に一齐に変化しながらスクロールするように2回目の再変動が行われてから、図16(7)に示すように、最終的に通常の大当たりまたは確変大当たりに対応する何れかの特定表示態様に停止確定する。なお、2回目の再変動は再々抽選ともいう。

【0210】

このような第2演出では、2回目の仮停止ないし再変動が行われてから、直ぐに特定表示態様に停止確定させるばかりでなく、見かけ上は前記1回目の仮停止ないし再変動を経て停止(実際には2回目に仮停止)した特定表示態様(図16(5)参照)に基づき、特別遊技状態が発生するようにして、この特別遊技状態の最終ラウンドが終了した時、前記特定表示態様をなしていた識別情報の組み合わせが、図16(6)、(7)に示すように見かけ上再び再変動することで、最後に確変図柄にあたかも昇格するように停止確定するように設定してもよく、かかる設定は「エンディング昇格」と呼ばれる。

30

【0211】

また、「エンディング昇格」にかかる第2演出では、図16(5)に示したように、2回目の仮停止に基づき特別遊技状態が発生している際に、見かけ上停止しているかの如く仮停止している識別情報が、最終確定する識別情報とは違うことを明確化するための方策として、図16(6)、(7)に示すような見かけ上2回目の再変動を経て識別情報が最終確定するまでの間、一時的または継続して可変表示装置310の画面の片隅に表示部1310を出現させて、この表示部1310に最終確定する確定図柄を事前に表示するようにしてもよい。もちろん、第2演出は、前記「エンディング昇格」に限定されるものではなく、2回目の仮停止ないし再変動を経た後に停止確定する特定表示態様(図16(7)参照)に基づき、特別遊技状態が発生するようなタイプの演出も含まれることは言うまでもない。

40

【0212】

以上のように、図15、図16で説明した第1演出や第2演出において、可変表示遊技の途中で導出されるリーチ態様には、前述したように複数種類の演出パターンが用意され

50

ており、各リーチ態様毎に、それぞれ背景画像および各リーチ態様を経て停止（仮停止）する識別情報の可変表示が異なるように設定されている。本実施の形態では、図17～図21に示すように、背景画像が互いに異なる5種類のリーチ態様が用意されている。以下、各リーチ態様毎において、リーチ態様の導出から1回目の仮停止に至るまでの具体的な可変表示の内容についても説明する。

【0213】

まず、図17に代表的な背景画像を示す「ベルサイユのばら（ベルばら）リーチ」の場合、図17に示す背景画像上で識別情報が2つ同一に揃うリーチ態様が導出されると、続いて図22に示すような可変表示が実行される。図22では、リーチ態様におけるキャラクターの登場に伴ない画面一部に出現する履歴表示領域1400とキャラクター紹介領域1500（図28（d）参照）を便宜上省略して、リーチ態様の導出後に関しても可変表示装置310の画面全体を変動表示領域1300に見立てて説明する。

10

【0214】

すなわち、リーチ態様が導出され、かつ第1演出または第2演出を予告するキャラクターが登場すると、可変表示装置310の画面は、変動表示領域1300と履歴表示領域1400とキャラクター紹介領域1500とに3分割されて、画面上半分に縮小された変動表示領域1300に、図22に示すキャラクター登場後の可変表示遊技の続きが表示されることになる。後述する図23～図25に関しても同様である。

【0215】

ただし、キャラクターの導出に伴ない必ずしも100%画面が3分割されるのではなく、例えば、リーチ態様において第1演出や第2演出を予告しないキャラクターが登場した場合には、キャラクター紹介領域1500を表示せずに、変動表示領域1300と履歴表示領域1400とに画面を2分割したり、あるいは履歴表示領域1400も表示せずに、図22に示した通り、可変表示装置310の画面全体に可変表示遊技の続きを表示するパターンを用意してもよい。

20

【0216】

図22（1）～（3）に示すように、画面全体で、最後に停止する識別情報と背景画像上に登場したキャラクターとが、それぞれ同一内容の動作によって可変表示される。ここで同一内容の動作とは、動く方向に関わらず、回転する、上下に動く、左右に動く等の動作が、ほぼ同一であるという意味である。図22に示す例では、識別情報とキャラクターとが、それぞれ表示領域内で略鉛直な仮想の軸を中心として回転するような動作によって可変表示される。もちろん、このような動作は、遊技者が同一内容であると認識できれば足りるものであり、適宜定めればよい設計事項である。

30

【0217】

ベルばらリーチにおいて第1演出または第2演出を予告するキャラクターには、池田理代子原作の「ベルサイユのばら」の登場人物であるマリー・アントワネットD1と、フェルゼンD2の2人に相当するキャラクターを用いているが、もちろん、キャラクターの具体的な内容も、適宜定めればよい設計事項である。

【0218】

図22（1）～（3）においては、画面全体で、リーチ態様を経て可変表示される2つの識別情報「6」、「7」と、2人のキャラクターD1、D2とが、前述した回転する同一内容の動作によって可変表示される。なお、2人のキャラクターD1、D2の回転動作は、図示したように、手を取り合ってダンスしている状態を表現したアニメーションとなっている。

40

【0219】

また、図18に代表的な背景画像を示す「ロマンスリーチ」の場合、図18に示す背景画像上で識別情報が2つ同一に揃うリーチ態様が導出されると、続いて図23に示すような可変表示が実行される。なお、図23でも、前記図22と同様に、リーチ態様におけるキャラクターの登場に伴ない画面一部に出現する履歴表示領域1400とキャラクター紹介領域1500（図28（d）参照）を便宜上省略して、キャラクターの登場後に関しても可変

50

表示装置 3 1 0 の画面全体を変動表示領域 1 3 0 0 に見立てて説明する。

【 0 2 2 0 】

図 2 3 (1) ~ (5) に示すように、識別情報の可変表示が未だ継続している継続表示領域 3 1 3 で、未確定の識別情報を複数に増加させてから、継続表示領域 3 1 3 に隣り合う表示領域 3 1 1 , 3 1 2 に向けて移動させ、継続表示領域 3 1 3 の外に移動させた各識別情報を、再び元の継続表示領域 3 1 3 に集まるように再移動させた後、継続表示領域 3 1 3 で各識別情報を互いに重ね合わせて 1 つの識別情報に変化させる可変表示が実行される。

【 0 2 2 1 】

このように識別情報を増加ないし移動させる際に、移動させる識別情報の数と同数のキャラクタにより、識別情報の動きに合わせるような表示演出を行う。ここでのキャラクタは図 2 2 と同様のものが用いられており、ロマンスリーチにおいて第 1 演出または第 2 演出を予告するものとなる。図 2 3 (2) , (3) に示すように、継続表示領域 3 1 3 で未確定の識別情報「 5 」が 2 つに増加し、それぞれ左右の表示領域 3 1 1 , 3 1 2 に向かって移動しながら別数字に変化する表示に連動して、2 人のキャラクタ D 1 , D 2 が互いに見つめ合うような状況で表示される。

【 0 2 2 2 】

続いて、図 2 3 (4) , (5) に示すように、再び元の継続表示領域 3 1 3 に各識別情報が集まるように再移動した後、各識別情報が互いに重ね合わさるようにして 1 つの識別情報に変化する表示に連動して、前記 2 人のキャラクタ D 1 , D 2 も互いに抱き合うような状況になるように表示される。このようなキャラクタ D 1 , D 2 による一連の表示が、第 1 演出または第 2 演出を予告する演出となっている。

【 0 2 2 3 】

また、図 1 9 に代表的な背景画像を示す「革命リーチ」の場合、図 1 9 に示す背景画像上で識別情報が 2 つ同一に揃うリーチ態様が導出されると、続いて図 2 4 に示すような可変表示が実行される。なお、図 2 4 でも、前記図 2 2 , 図 2 3 と同様に、リーチ態様におけるキャラクタの登場に伴ない画面一部に出現する履歴表示領域 1 4 0 0 とキャラクタ紹介領域 1 5 0 0 (図 2 8 (d) 参照) を便宜上省略して、キャラクタの登場後に関しても可変表示装置 3 1 0 の画面全体を変動表示領域 1 3 0 0 に見立てて説明する。

【 0 2 2 4 】

図 2 4 (1) ~ (8) に示すように、複数の表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 のうち何れか 2 以上に亘って、同一の視点から見た状態として視認可能な 1 つの演出画像が表示され、また、複数の表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 のうち何れか 2 以上に、それぞれ異なる視点から見た状態として視認可能な 1 または複数の演出画像が可変表示される。演出画像は、可変表示遊技において所定のストーリーを段階的に進行させる内容であり、本実施の形態では、「ベルサイユのばら」に関するストーリーが採用されている。

【 0 2 2 5 】

図 2 4 (1) , (2) では、同一の視点から見た状態として視認可能な演出画像 B 1 , B 2 を、それぞれ全ての表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 に亘って大きく表示しているが、図 2 4 (3) のように、前記演出画像 B 2 の一部をなすような演出画像 B 2 ' を、2 つの表示領域 3 1 1 , 3 1 3 に亘って表示するようにしてもよい。図 2 4 (4) ~ (6) では、全ての表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 に、それぞれ異なる視点から見た状態として視認可能な複数の演出画像 C 1 , C 2 , C 3 が表示されている。

【 0 2 2 6 】

演出画像 C 1 , C 2 , C 3 は、それぞれ「ベルサイユのばら」の革命の場面における別々の要部を表すものであるが、1 種類の演出画像として、主人公であるキャラクタ「オスカル」C 2 に関するものを、それぞれ異なる視点から見た別々の状態(例えば「顔」のアップや全身を見たもの等)として、各表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 に表示してもよい。かかるキャラクタ C 2 は、革命リーチにおいて第 1 演出または第 2 演出を予告するものとなる。その後、図 2 4 (7) , (8) に示すように、再び全ての表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 には、

10

20

30

40

50

同一の視点から見た状態として視認可能な演出画像 B 3 , B 4 が表示される。

【 0 2 2 7 】

また、図 2 0 に代表的な背景画像を示す「鏡の間リーチ」の場合、図 2 0 に示す背景画像上で識別情報が 2 つ同一に揃うリーチ態様が導出されると、続いて図 2 5 に示すような可変表示が実行される。なお、図 2 5 でも、前記図 2 2 ~ 図 2 4 と同様に、リーチ態様におけるキャラクタの登場に伴ない画面一部に出現する履歴表示領域 1 4 0 0 とキャラクタ紹介領域 1 5 0 0 (図 2 8 (d) 参照) を便宜上省略して、キャラクタの登場後に関しても可変表示装置 3 1 0 の画面全体を変動表示領域 1 3 0 0 に見立てて説明する。

【 0 2 2 8 】

図 2 5 (1) ~ (3) に示すように、中央の表示領域 3 1 3 で最後に停止する識別情報が、その表示領域 3 1 3 の中心点を基準として拡大されて、他の識別情報に順次変化するように可変表示され、また識別情報の可変表示に連動して、リーチ態様の背景画像が、全ての表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 の中心点を基準として、段階的に間近に迫るように拡大表示される。

10

【 0 2 2 9 】

図 2 5 では、識別情報および背景画像をそれぞれ拡大する例を説明したが、かかる拡大表示とは逆に、図 2 5 (3) に示す最大拡大状態の背景画像を、図 2 5 (2) に示す大きさへの縮小を経て、図 2 5 (1) に示す元の通常状態までさらに縮小するように表示してもよい。なお、拡大される背景画像は、ベルサイユ宮殿内部の鏡の間をモチーフとして表現されており、鏡の間リーチにおいてはキャラクタは登場しない。

20

【 0 2 3 0 】

このように識別情報や背景画像を拡大ないし縮小するとき、該識別情報や背景画像が表示される表示領域の中心点、すなわち、識別情報に関しては各表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 の中心点を、背景画像に関しては中央の表示領域 3 1 3 の中心点を、それぞれ拡大ないし縮小の基準とすることで、各表示領域 3 1 1 ~ 3 1 3 が互いに分割されていても、識別情報や背景画像を違和感がなく見やすい状態で表示することが可能となる。

【 0 2 3 1 】

また、図 2 1 に代表的な背景画像を示す「黒騎士リーチ」の場合、最終的には図 2 1 に示す背景画像上で識別情報が仮停止することになる。すなわち、図 2 6 (1) に示すようにリーチ態様が導出された後、図 2 6 (2) に示すように、未だ識別情報が停止していない中央の表示領域 3 1 3 で、識別情報「 2 」と背景画像の両方がそれぞれ視認不可能な状態に変化する。

30

【 0 2 3 2 】

ここで視認不可能な状態とは、画像の元の形状が分からなくなるまで変形させたり、大きさを極端に小さくしたり、消去すること等の各種の表示形態が含まれており、図 2 6 (2) に示す例では、画像である識別情報および演出画像が、それぞれ表示領域 3 1 3 の中央に向かって収縮して消え去るように変化する。なお、図 2 6 でも、前記図 2 2 ~ 図 2 5 と同様に、リーチ態様におけるキャラクタの登場に伴ない画面一部に出現する履歴表示領域 1 4 0 0 とキャラクタ紹介領域 1 5 0 0 (図 2 8 (d) 参照) を便宜上省略して、キャラクタの登場後に関しても可変表示装置 3 1 0 の画面全体を変動表示領域 1 3 0 0 に見立てて説明する。

40

【 0 2 3 3 】

図 2 6 (2) に示すように、中央の表示領域 3 1 3 で画像が視認不可能な状態に変化した後、図 2 6 (3) に示すように、中央の表示領域 3 1 3 に、スクロール表示の再開を示唆するキャラクタ A 1 が登場する。ここでのキャラクタ A 1 は、ベルサイユのばらの登場人物の一人である「黒騎士」に相当するものであり、黒騎士リーチにおいて第 1 演出または第 2 演出を予告するものとなる。続いて図 2 6 (4) に示すように、中央の表示領域 3 1 3 のキャラクタ A 1 が消失した後、背景画像として画面全体に表示されるキャラクタ (馬に乗った黒騎士) A 2 が再登場して、中央の表示領域 3 1 3 で識別情報のスクロール表示が再開される。

50

【0234】

以上に説明した何れのリーチ態様であっても、その後の識別情報の可変表示により特定表示態様をなす識別情報の組み合わせが出現すると、(1回目の)仮停止ないし再変動が行われることになる。また、各リーチ態様を代表する背景画像としては、前述したように図17~図21に示すものが予め設定されており、これらのリーチ態様の背景画像が、大当たり履歴情報の一要素として用いられている。

【0235】

次に、可変表示装置310の画面に出現させる履歴表示領域1400について説明する。図27に一例を示す履歴表示領域1400は、前記履歴表示制御手段の制御により、可変表示遊技におけるリーチ態様で第1演出または第2演出を予告するキャラクタが登場したことに基づき可変表示装置310の画面に出現する。なお、履歴表示領域1400は、実際には可変表示装置310の画面一部に表示されるが、図27は、可変表示装置310の画面全体に履歴表示領域1400を表示した例を示している。

10

【0236】

履歴表示領域1400には、様々な遊技の履歴に関する情報を表示することができ、本実施の形態では、前記特定表示態様が過去に停止したことを示す大当たり履歴情報を、過去複数回前の特定表示態様まで遡って複数表示できるように設定されている。図27中では、過去8回前までの特定表示態様まで遡って最大8回分の連続する大当たり履歴情報を一度に表示できるようになっているが、例えば、1日あるいは数日間に亘る履歴データのうち、任意の大当たり履歴情報を選択して最大8回分まで表示できるように設定してもよい。

20

【0237】

大当たり履歴情報としては、特定表示態様の発生回数や発生時期、それに特定表示態様が停止するまでに要した可変表示遊技の回数(スタート回数)等が該当するが、本遊技機では特に大当たり履歴情報として、前記第1演出および前記第2演出のうち、何れの演出を経た特定表示態様であるのかを遊技者が判別可能な演出判別情報が必ず含まれる。この演出判別情報は、第1演出を経た特定表示態様に関しては、該特定表示態様に停止確定した識別情報からなる第1演出判別情報1401であり、第2演出を経た特定表示態様に関しては、2回目の仮停止時の識別情報と、特定表示態様に停止確定した識別情報とを組み合わせる第2演出判別情報1402である。

30

【0238】

図27において、第1演出判別情報1401は、1回目の仮停止後に停止確定した識別情報として、図示したように「6」、「5」、「7」、「6」、「3」、「4」、「1」の確定図柄1つずつが該当する。また、第2演出判別情報1402は、2回目の仮停止時の識別情報と特定表示態様に停止確定した識別情報として、図示したように2回目の仮停止図柄「0」と2回目の仮停止後の確定図柄「9」とを重なり合うように組み合わせたものが該当する。

【0239】

遊技者は、このような演出判別情報1401, 1402を見ることで、過去に確定した特定表示態様が、1回目の仮停止後に停止確定したものなのか、2回目の仮停止後に停止確定したものを容易に判別することができ、より詳しい大当たり履歴情報を遊技機選定の参考に活用することができる。しかも、可変表示遊技の演出に関して、第1演出と第2演出とが存在することも事前に見極めることができる。従って、遊技機としては、第2演出判別情報1402を見た多くの遊技者に「この遊技機は2回目の仮停止後に確変への昇格の可能性がある。」、つまり「この遊技機はエンディング昇格がある。」、あるいは「この遊技機は2回目の仮停止後に大当たりの可能性がある。」という期待感を抱かせることができる。

40

【0240】

また、図27に示した大当たり履歴情報は、第1演出を経た特定表示態様に関しては、前記第1演出判別情報1401に、第1演出で導出されたリーチ態様の背景画像を組み合

50

わせてなり、第2演出を経た特定表示態様に関しては、前記第2演出判別情報1402に、第2演出で導出されたリーチ態様の背景画像を組み合わせたものとなっている。ここのリーチ態様の背景画像は、前述した図17～図21に示した背景画像の何れかである。また、履歴表示領域1400においては、大当たり履歴情報が表示されていないところは黒一色の背景としたり、画面左側の余白には、大当たり履歴情報の見方に関する説明1403等を表示してもよい。

【0241】

大当たり履歴情報にリーチ態様の背景画像も組み合わせることにより、遊技者は、例えば、履歴表示領域1400に同じベルばらリーチの背景画像が2つ表示されていたとしても、1回目の仮停止後に大当たりするのか、2回目の仮停止後に大当たりするのか区別することができ、ベルばらリーチのときにベルばらリーチの背景画像を見るだけで、「ベルばらリーチのときは2回目の仮停止後に確変大当たりの昇格への可能性がある。」という期待感を抱くようになる。また、リーチ態様の背景画像を表示することにより、リーチ態様の種類が文字と比較して分かり易くなる。

10

【0242】

また、このようにリーチ態様の背景画像（以下「リーチ背景画像」とも言う。）も組み合わせた大当たり履歴情報が、前述したように過去複数回前の特定表示態様まで遡って複数表示されることにより、どの識別情報で「エンディング昇格」や大当たりが多く発生しているのか、また、そのときのリーチ態様は何が多いかが一目でわかり、遊技機に対する期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。

20

【0243】

次に、可変表示装置310の画面において、前記履歴表示領域1400と前記キャラクタ紹介領域1500が導出されることに伴い、可変表示装置310の画面が変動表示領域1300と履歴表示領域1400とキャラクタ紹介領域1500の3つに分割されるタイミングについて説明する。図28は、変動表示領域1300と履歴表示領域1400とキャラクタ紹介領域1500の表示処理を示す説明図である。

【0244】

図28(a)に示すように、可変表示装置310の画面全体で可変表示遊技が開始された後、図28(b)に示すように、可変表示遊技の実行中にリーチ態様が導出された場合には、図28(c)に示すように、リーチ背景画像上にキャラクタが登場する場合がある。リーチ態様には複数種類があり、仮に図28におけるリーチ態様の種類を「Aリーチ態様」とすると、このAリーチ態様（のAリーチ背景画像）に対応する「キャラクタA」が登場すれば、その後の第1演出や第2演出を予告することになる。具体的には、「Aリーチ態様」が図19に示す革命リーチである場合、この革命リーチ背景画像上で第1演出や第2演出を予告するキャラクタは、図24に示す「オスカルC2」が相当する。

30

【0245】

このように、可変表示遊技でリーチ態様の導出され、かつ第1演出または第2演出を予告するキャラクタが登場した場合には、図28(d)に示すように、可変表示装置310の通常画面が3つに分割されて、上半部が変動表示領域1300となり、下半部左側がキャラクタ紹介領域1500となり、下半部右側が履歴表示領域1400となり、それぞれの領域が同時に表示される。実際に可変表示装置310の画面を分割するタイミングであるが、キャラクタが登場した時点でもよく、またキャラクタが登場した直後であってもよい。

40

【0246】

このようなタイミングで、変動表示領域1300と履歴表示領域1400とキャラクタ紹介領域1500とを同時に表示することで、これらが出現する条件を遊技者に対して明確化させることができる。ただし、第1演出や第2演出を予告するキャラクタが登場した場合であっても、履歴表示領域1400やキャラクタ紹介領域1500を必ずしも100%出現させる必要はなく、所定確率で出現させるように設定してもかまわない。なお、可変表示遊技でリーチ態様が導出されなかった場合、可変表示装置310では通常時の画面

50

のまま可変表示遊技が終了することになる。

【0247】

詳しくは、前記履歴表示制御手段の制御により、可変表示装置310の画面一部に履歴表示領域1400が出現すると共に、前記キャラクタ紹介制御手段の制御により、可変表示装置310の画面一部にキャラクタ紹介領域1500が出現し、さらに前記分割表示制御手段の制御により、可変表示装置310の画面は変動表示領域1300と履歴表示領域1400とキャラクタ紹介領域1500とに分割される。このように画面が3つに分割された場合には、非表示領域314は消失し、通常時の画面より面積が縮小された変動表示領域1300で、そのままリーチ態様においてキャラクタの登場後の可変表示遊技の続きが実行される。

10

【0248】

このように、履歴表示領域1400を、可変表示遊技がそのまま実行される変動表示領域1300と同時に、可変表示装置310の画面に表示させることができるので、可変表示遊技の実行中であっても、遊技者は大当たり履歴情報を確認することができる。それにより、可変表示遊技の途中経過で導出されるリーチ態様や既に停止した識別情報等が、大当たり履歴情報に含まれているものかどうかを、双方を直接対比しながら容易に確認することが可能となる。

【0249】

また、遊技者は、大当たり履歴情報のうち、特定表示態様に停止確定した識別情報（以下「大当たり確定図柄」とも言う。）を可変表示遊技と同時に見ることができるので、可変表示遊技において未だ変動中の識別情報が、これと直接対比して見ることができる大当たり確定図柄に停止するのではないかという期待感を抱くことができる。さらに、遊技者は、大当たり履歴情報のうち、リーチ背景画像も可変表示遊技と同時に見ることができるので、可変表示遊技でリーチ態様が導出された場合に、該リーチ背景画像上で最後に停止する変動中の識別情報が、これと直接対比して見ることができる前記大当たり確定図柄に停止するのではないかという期待感を遊技者は抱くことができる。

20

【0250】

さらに、遊技者は、変動表示領域1300や履歴表示領域1400を見るのと同時に、キャラクタ紹介領域1500も見ることが可能であり、変動表示領域1300においてリーチ背景画像上に表示されているキャラクタと、このキャラクタに関するキャラクタ情報を直接対比して確認することができる。キャラクタ紹介領域1500には、キャラクタ情報として、キャラクタに関する画像および説明（文字）等が少なくとも表示される。このように、キャラクタ情報を含むキャラクタ紹介領域1500を出現させることにより、キャラクタの内容を遊技者に対して明確化させると共に、キャラクタに関する遊技者の理解を助けることができる。

30

【0251】

図28(d)に示すように、変動表示領域1300にAリーチ態様が表示され、履歴表示領域1400に表示されている大当たり履歴情報の中にAリーチ背景画像が含まれており、さらにキャラクタ紹介領域1500に、Aリーチ態様において第1演出または第2演出を予告するキャラクタAに関するキャラクタ情報が表示されれば、これらの情報を同時に見ることができる遊技者は、変動表示領域1300におけるその後の可変表示遊技で、第1演出（再抽選）または第2演出（エンディング昇格）が起こるのではないかという期待感を抱くことができる。

40

【0252】

また、前記分割表示制御手段により、可変表示装置310の画面を変動表示領域1300と履歴表示領域1400とキャラクタ紹介領域1500とに分割する際、複数通りある分割態様のうち何れか一の分割態様を選択するように制御される。本実施の形態では、図28(d)に示すような分割態様と、図示省略したが、図28(d)に示した分割態様と上半部と下半部が逆となる分割態様との2通りの分割態様が設定されている。これにより、変動表示領域1300と履歴表示領域1400とキャラクタ紹介領域1500とに分割

50

する表示のバリエーションが豊富となり多様な演出を行うことが可能となり、表示上の興趣を高めることができる。

【0253】

さらに、2通りの分割態様毎に、可変表示遊技の表示結果が特定表示態様となる確率がそれぞれ異なる。具体的には例えば、図28(d)に示す分割態様の方が、図示省略して説明した分割態様よりも、リーチ態様の導出後に特定表示態様に移行する確率が高く設定されている。これにより、各分割態様毎に、遊技者に与えることができるスリルや期待感がそれぞれ異なるものとなり、表示上のメリハリをよりいっそう付加することができる。

【0254】

履歴表示領域1400やキャラクター紹介領域1500が出現した後、図29(e)に示す仮停止ないし再変動(図15,図16参照)を経て、図29(f)に示すように可変表示遊技の表示結果が確定し、所定時間が経過すると、履歴表示制御手段の制御により、履歴表示領域1400は自動的に消去されると共に、キャラクター紹介制御手段の制御により、キャラクター紹介領域1500も自動的に消去される。なお、履歴表示領域1400やキャラクター紹介領域1500を消去させるタイミングとしては、他に例えば、画面が分割されてから所定時間が経過した時、あるいは仮停止ないし再変動から所定時間が経過した時等と適宜定めることができる。

【0255】

図29(g)に示すように、履歴表示領域1400やキャラクター紹介領域1500が消失した後は、可変表示遊技の表示結果が可変表示装置310の画面全体に表示される。このように、履歴表示領域1400やキャラクター紹介領域1500を自動的に消失させることにより、可変表示装置310の画面全体に変動表示領域1300を表示させることができ、可変表示遊技の表示結果を全画面表示による大きく分かりやすい状態で見ることが可能となる。

【0256】

また、履歴表示領域1400やキャラクター紹介領域1500が出現した後、未だ可変表示遊技の表示結果が確定する前であっても、遊技者の所定操作に基づき、履歴表示制御手段により履歴表示領域1400を消失させたり、キャラクター紹介制御手段によりキャラクター紹介領域1500を消失させたりすることができる。すなわち、履歴表示領域1400やキャラクター紹介領域1500が出現している際に、遊技者が外部入力スイッチ1315

【0257】

可変表示遊技の実行中に、可変表示装置310の画面一部に表示されていた履歴表示領域1400が消失すると、変動表示領域1300が全画面に表示される通常時の画面に戻る。このように、履歴表示領域1400を消失させるタイミングを、遊技者が自らの意思で任意に決定できることにより、遊技者は必要なときだけ履歴表示領域1400を見ることが可能となり、いつまでも分割された狭い変動表示領域1300における可変表示遊技を見なくとも済む。

【0258】

図30は、可変表示遊技中に導出されたリーチ態様において、第1演出または第2演出を予告しないキャラクタが登場した場合の表示処理を示す説明図である。図30(a)に示すように、Aリーチ態様が導出された場合において、このAリーチ態様に対応しない、すなわちAリーチ態様において第1演出や第2演出を予告しないキャラクタBが登場した場合には、図30(b)に示すように、前記キャラクター紹介領域1500を出現させることなく、前記履歴表示領域1400のみを出現させる。

【0259】

それにより、可変表示装置310の画面は、引き続き可変表示遊技が実行される変動表示領域1300と、大当たり履歴情報を含む履歴表示領域1400とに、2分割されることになる。このように、リーチ態様において第1演出または第2演出を予告しないキャラ

10

20

30

40

50

クタが登場する場合に、キャラクタ紹介領域 1500 を出現させないようにすることで、第 1 演出または第 2 演出に対する遊技者の期待感を損ねる事態を防止することができる。

【0260】

前述した図 30 では、前記変動表示領域 1300 に導出されたリーチ態様において、第 1 演出または第 2 演出を予告しないキャラクタが登場する場合、キャラクタ紹介制御手段により、キャラクタ紹介領域 1500 を出現させないように制御する例を説明したが、他の例として、図 31 に示すような表示制御を行ってもよい。

【0261】

すなわち、図 31 (a) に示すように、Aリーチ態様において第 1 演出または第 2 演出を予告しないキャラクタ B が登場した場合、キャラクタ紹介制御手段により、キャラクタ紹介領域 1500 を出現させると共に、該キャラクタ紹介領域 1500 に、変動表示領域 1300 に導出された Aリーチ態様において第 1 演出または第 2 演出を予告しないキャラクタ B に関するキャラクタ情報（以下単に「キャラクタ B」とする。）と、Aリーチ態様において第 1 演出または第 2 演出を予告するキャラクタ A に関するキャラクタ情報（以下単に「キャラクタ A」とする。）とを同時に表示する。

10

【0262】

このとき、可変表示装置 310 の画面は、引き続き可変表示遊技が実行される変動表示領域 1300 と、履歴表示領域 1400 と、キャラクタ紹介領域 1500 とに、3分割される。キャラクタ紹介領域 1500 に表示されるキャラクタ A とキャラクタ B とは、静止させてもよいし、所定動作で動くように表示してもよい。なお、キャラクタ A の方は、過去の Aリーチ態様において第 1 演出（再抽選）または第 2 演出（エンディング昇格）を予告したものである。

20

【0263】

図 31 (b) に示すように、変動表示領域 1300 における可変表示遊技の表示結果が特定表示態様となった場合には、キャラクタ紹介領域 1500 には、Aリーチ態様において第 1 演出または第 2 演出を予告しないキャラクタ B のみが表示され、キャラクタ A は消失する。一方、図 31 (c) に示すように、変動表示領域 1300 における可変表示遊技の表示結果が特定表示態様とならず外れ表示態様となった場合には、キャラクタ紹介領域 1500 に、Aリーチ態様において第 1 演出または第 2 演出を予告するキャラクタ A のみが表示され、キャラクタ B は消失する。

30

【0264】

このような表示制御により、可変表示遊技中においては、キャラクタ紹介領域 1500 における 2 つのキャラクタ A, B の表示によって遊技者の期待感を盛り上げることができる。また、表示結果が特定表示態様となった場合には、変動表示領域 1300 に導出された Aリーチ態様で第 1 演出または第 2 演出を予告しないキャラクタ B が登場した場合であっても、当たりとなる場合があることを遊技者に知らしめることができる。一方、表示結果が特定表示態様とならなかった場合には、キャラクタ紹介領域 1500 に、リーチ態様において第 1 演出または第 2 演出を本来予告すべきキャラクタ A のみを表示することで、外れた理由を示唆すると共に次回の可変表示遊技に対する期待感を抱かせることができる。

40

【0265】

次に、装飾表示装置 430 の作用についても説明する。

図 3 に示すように、保留球を表示する装飾表示装置 430 は、遊技領域 17 のうち遊技球が通過可能な球通過領域に、該球通過領域上の空間の一部を占める状態に配設されている。装飾表示装置 430 の形状、大きさ、それに配置位置は任意な設定事項であるが、図示したように、遊技領域 17 上の片側半分の大部分を覆うように配置することで、球通過領域上の空間の多くの部分を占有することになり、遊技領域 17 内においても特に目立たせることができる。ここで装飾表示装置 430 は、薔薇をモチーフにした美感を起こさせるデザインとしたので、遊技領域 17 の装飾効果を高めると共に華やかな雰囲気演出することができる。

50

【0266】

しかも、装飾表示装置430は、単に装飾のための構造だけではなく、前述したように保留数を遊技者が認識できる態様で表示することができる。このように保留数を表示するための手段を、遊技者が遊技中に視線を向ける遊技領域17内でも特に目立ち、遊技領域17の装飾効果を高めることができる装飾表示装置430とすることで、保留数を誰でも極めて容易に把握することができると共に、いっそう装飾表示装置430に対する遊技者の注目度を高めることができる。特に遊技の初心者であっても、保留数を間違えることなく確実に把握することが可能となる。

【0267】

特に本実施の形態では、装飾表示装置430を、薔薇の花を模した複数の表示ユニットに分割して構成したことにより、斬新さに富むものとなり、見た目も面白い。また、装飾表示装置430を複数に分割した個々の表示ユニットのうち、大表示ユニット431a~431dを、それぞれ保留数1つ分に相当させて保留数を表示することで、保留球1つ毎に明確に区分けされて表示されることになり、なおさら保留数を遊技者が分かりやすい状態で認識できるように表示することができる。

【0268】

また、装飾表示装置430の各表示ユニットを、2つのブロックに区分けして、ブロック同士の間を遊技球が通過可能に構成したことにより、装飾表示装置430が球通過領域上の空間の多くの部分を占有するような場合でも、遊技球の進入を妨げるだけではなく、遊技球を様々な態様で流下させることができる。それにより、装飾表示装置430は、単なる装飾効果や保留数の表示にとどまることなく、遊技球が進出して流下可能な役物として活用することもできる。さらに、装飾表示装置430の各表示ユニットは、装飾カバーと発光体とから構成されており、発光体による発光と、この発光を透過させる装飾カバーにより、いっそう華やかな電飾効果を演出することが可能となる。

【0269】

図13は、装飾表示装置430における保留数に関する表示状態の一例を示している。本実施の形態では、装飾表示装置430のうち4個の大表示ユニット431a~431dで、保留数を表示するように設定されており、図13は、現時点で保留球が4個あり、これに応じて4個の大表示ユニット431a~431dが全て点灯(図中では薄墨色で表示)している状態を示している。

【0270】

4個の大表示ユニット431a~431dは、上から順番に1つずつ点灯するように設定されており、保留球が0個の時は、大表示ユニット431a~431dは全て消灯しており、保留球が1個の時は、大表示ユニット431aのみ点灯し、保留球が2個の時は、2つの大表示ユニット431a, 431bが点灯し、保留球が3個の時は、3つの大表示ユニット431a~431cが点灯し、保留球が4個の時は、4つの大表示ユニット431a~431dが全て点灯するように表示制御される。

【0271】

このように、前記装飾表示制御手段により、保留数に応じて装飾表示装置430の表示状態を制御することにより、装飾表示装置430の表示状態のバリエーションを豊富にすることができる。なお、可変表示装置310で新たに可変表示遊技が開始されると、前記保留球記憶手段によって、保留数のデクリメントが行われるが、これに伴い装飾表示装置430の大表示ユニット431a~431dは、点灯しているもののうち、例えば前述した点灯する順番とは逆に、下の方から順番に1つずつ消灯するようになっている。

【0272】

また、装飾表示装置430では、前述した保留球の表示の他、前記可変表示遊技に関する予告演出の表示を行うこともできる。ここで装飾表示装置430における予告演出は、前記保留に係る表示結果、すなわち、個々の保留データ毎に対応して記憶された可変表示遊技の表示結果に関する情報が、大当たりであるか否かの判断結果に応じて、前記装飾表示制御手段により実行される。また、装飾表示装置430で実行される予告演出の表示は

10

20

30

40

50

、前述した可変表示遊技における表示制御と適宜組み合わせられる。

【0273】

図14は、装飾表示装置430における予告演出に関する表示の一例を示している。図中では、前述したように可変表示遊技の途中でリーチ態様が導出され、これに伴い装飾表示装置430の小表示ユニット432a~432dで予告演出が開始される状態を示している。また、現時点で保留球は2個あり、これに応じて2つの大表示ユニット431a, 431bが点灯している状態を示している。

【0274】

図14(1)では、可変表示装置310で実行されている可変表示遊技の途中で、左右に確変図柄「7」が揃って停止したリーチ態様が導出され、これに伴い、装飾表示装置430の小表示ユニット432a~432dのうち一番下の1つの小表示ユニット432aが点灯して、予告演出が開始される。すなわち、本実施の形態では、装飾表示装置430の小表示ユニット432a~432dの点灯表示によって、予告演出の表示状態が形成されるようになっている。

【0275】

図14(2)では、可変表示遊技において最後に停止する真ん中の識別情報が未だスクロールしている状態で、小表示ユニット432a~432dのうち下から2番目の小表示ユニット432bも新たに点灯して、2つの小表示ユニット432a, 432bが点灯表示されている。続いて図14(3)では、小表示ユニット432a~432dのうち下から3番目の小表示ユニット432cも新たに点灯して、3つの小表示ユニット432a~432cが点灯表示されている。

【0276】

合計4個の小表示ユニット432a~432dの点灯数が多いほど、可変表示遊技の表示結果が特定表示態様に停止する可能性が高くなっている。図14(4)では、真ん中の識別情報もリーチ図柄と同様「7」が停止し、可変表示遊技の表示結果が特定表示態様に停止すると共に、全て小表示ユニット432a~432dが点灯表示されている。このような予告演出は、保留に係る表示結果が大当たりに対応する場合に、演出パターンとして選択されて実行される。

【0277】

それにより、遊技者は、見やすい装飾表示装置430の表示状態を一見するだけで、現在保留に係る表示結果が大当たりとなる予告を事前に明確に認識することが可能となり、遊技性を高めることができる。なお、遊技者が早期に失望することを防止するために、保留に係る表示結果が大当たりがあっても、前記予告演出を行う確率を100%に設定しなくてもよい。

【0278】

このように、前記装飾表示制御手段により、保留に係る表示結果が大当たりであるか否かを判断し、その判断結果に応じて、図14に示すような装飾表示装置430での予告演出に関する表示状態を制御したが、また別の装飾表示装置430の表示状態の制御として、保留球の表示状態を変化させるようにしてもよい。

【0279】

具体的には例えば、保留に係る表示結果が大当たりがある場合とない場合とで、装飾表示装置430における保留球の表示状態(点滅速度・色・形状・位置等)を変化させたり、保留球の表示状態が変化しはじめるタイミングを異ならせたりすること等が考えられる。かかる場合には、保留球の表示そのものが予告演出の役割も果たすので、予告演出専用の表示手段を省くことが可能となり、本実施の形態では、装飾表示装置430の小表示ユニット432a~432dも全て保留球の表示に用いることができる。

【0280】

さらに、各保留データ毎に対応した保留球毎に、それぞれに対応する表示結果に応じて個別に保留球の表示状態を変化させるようにしてもよい。例えば、保留に係る表示結果が大当たりに対応するものだけ、その保留球を表示する大表示ユニット431a~431d

10

20

30

40

50

を点灯ではなく点滅させたり、多色発光の場合に異なる色に発光させたり、明るさを変化させること等が考えられる。また、可変表示遊技で特定表示態様が導出される予告演出を表示するようにしたが、もちろん、特定表示態様の前段階で導出されるリーチ態様に関する予告演出をも示すように設定してもよい。

【0281】

このように本遊技機本体1では、保留数や保留に係る表示結果に応じて、装飾表示装置430における表示状態が変化することになり、遊技者は、いっそう保留数を視覚的に容易に把握することが可能になり、また、変化に富んだ興味のある表示を十分に楽しむことができる。本実施の形態では、保留数と保留に係る表示結果の双方に応じて、図13、図14で説明したように、装飾表示装置430における表示状態が変化したが、もちろん、保留数だけに依りて、または保留に係る表示結果だけに依りて、装飾表示装置430における保留球の表示状態を変化させるように構成してもよい。

10

【0282】

以上、本発明の実施の形態を図面によって説明してきたが、具体的な構成はこれらの実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。また、前述した実施の形態では、本発明に係る遊技機をパチンコ機に適用した場合について説明したが、遊技機はパチンコ機に限られず、プログラム制御されるスマートボールゲーム機、アレンジボールゲーム機といった他の遊技機にも同様に本発明を適用することができる。また、可変表示装置310はスロットマシンに適用することができる。

20

【0283】

また、前記装飾表示装置430は、保留数を遊技者が認識できる態様で表示可能なものとして構成したが、例えば、保留球の表示を可変表示装置310の画面で行ったり、別に特別図柄保留LED等を設けた上で、装飾表示装置430から保留球の表示機能を省き、単に装飾ランプとして構成してもよい。また、前記装飾表示装置430は、遊技領域17のうち遊技球が通過可能な球通過領域に配設したが、装飾表示装置430を配設する場所は、遊技機前面側であればどこでもよく、また、装飾表示装置430を複数のランプで構成するのみならず、1つのランプによって構成してもよい。

【0284】

また、前記可変表示装置310では、複数の表示領域311～313を画面中における表示として、それぞれ分割した上に互いに分離させて画面中に配置させると共に、各表示領域同士の間を画像が表示されない非表示領域314として表現したが、別の構成として、可変表示装置310の画面を、その一部を覆う区画部材により複数の表示領域に分割するようにして、この区画部材で非表示領域を形成してもよい。

30

【0285】

それにより、平面的な単なる表示上の非表示領域314による区画の演出に頼ることなく、立体的な隠蔽および区画の構造による斬新な表示領域および非表示領域を形成することができる。区画部材としては具体的には例えば、可変表示装置310の外装をなすセンターケースの一部等から構成するとよい。ここで隣り合う各表示領域同士の間隔、すなわち非表示領域の幅は、演出画像が複数の表示領域に亘って表示されることがあるので、演出画像の一まとまりとしての視認性を妨げない程度の大きさに設定すればよい。

40

【0286】

また、区画部材にチップLED等の発光素子を配置させたり、あるいは、可変表示装置310の画面の前面に有機ELや無機EL、薄型液晶等を配置して、これらのELや液晶等をそのまま区画部材として、画面を複数の表示領域に分割する非表示領域として構成するようにしてもよい。このような区画部材からなる非表示領域によれば、可変表示遊技の制御とは別に点灯ないし点滅させたり色を変化させる制御が可能となり、前記装飾表示装置430と同様に、装飾ランプとしての新たな機能を付加することができる。

【0287】

このように、可変表示装置310の画面が区画部材によって複数の表示領域311、3

50

12, 313に分割されているような場合には、前記分割表示制御手段により、3つに分割された変動表示領域1300と履歴表示領域1400とキャラクタ紹介領域1500とにおいて、それぞれ区画部材に抵触しない状態に識別情報や大当たり履歴情報、それにキャラクタ情報を表示すればよい。また、区画部材で分割された各表示領域311~313を表示上うまく利用して、変動表示領域1300と履歴表示領域1400とキャラクタ紹介領域1500とに分割するようにしてもよい。

【0288】

また、前記実施の形態では、図28(d)に示した形態で可変表示装置310の画面を変動表示領域1300と履歴表示領域1400とキャラクタ紹介領域1500とに3分割してそれぞれ同時に表示するようにしたが、3つの領域に画面を分割したときの面積比は図示した形態に限らず、また面積比が変化するように設定してもよい。

10

【0289】

また、前記実施の形態では、可変表示遊技でリーチ態様が導出され、かつ第1演出または第2演出を予告するキャラクタが登場した場合に、変動表示領域1300のほか、履歴表示領域1400やキャラクタ紹介領域1500を出現させて、可変表示装置310の画面をそれぞれの領域に分割するように設定したが、単にリーチ態様の導出された時点で、履歴表示領域1400やキャラクタ紹介領域1500を出現させたり、あるいはリーチ態様の導出時以外でも、履歴表示領域1400やキャラクタ紹介領域1500が出現するようなケースを設けてもよい。

【0290】

具体的には例えば、客待ちのデモ画面状態の時には、外部入力スイッチ1315の押し下げ操作により、履歴表示領域1400やキャラクタ紹介領域1500を全画面に順次表示されるように設定したり、可変表示遊技中におけるリーチ態様の導出前の段階でも、外部入力スイッチ1315の押し下げ操作により、履歴表示領域1400や変動表示領域1500が分割されて表示されるように設定してもよい。

20

【0291】

また、前記実施の形態では、可変表示遊技でリーチ態様が導出され、かつ第1演出または第2演出を予告するキャラクタが登場した時点で、可変表示装置310の画面を変動表示領域1300と履歴表示領域1400とキャラクタ紹介領域1500とに分割するようにしたが、他に例えば、可変表示遊技でリーチ態様が導出された際、このリーチ態様でこれから表示されるキャラクタの予告とし、キャラクタ紹介領域1500にキャラクタ情報を先に表示するようにしても面白い。

30

【0292】

また、前記実施の形態では、外部入力手段を外部入力スイッチ1315として構成したが、外部入力手段はスイッチに限られるものではなく、タッチパネルで構成したり、他に例えば、遊技領域17に設けられた入賞口へ球を入賞させることや、遊技盤2の誘導レール16上や遊技領域17の特定部位等に球を通過させることで、遊技者の意思を入力できるように構成してもよい。

【0293】

さらにまた、前記実施の形態では、主基板100に対して、表示器制御基板300、ランプ制御基板400、音声制御基板500を、それぞれ別々の基板として構成したが、各種制御基板の構成として他に例えば、表示器制御基板300と音声制御基板500の機能を同一基板上に設けて遊技演出制御基板として、これにランプ制御基板400を組み合わせてもよく、あるいは、ランプ制御基板400と音声制御基板500の機能を同一基板上に設けて音・ランプ制御基板として、これに表示器制御基板300を組み合わせてもよい。このように、前述した表示制御手段等を実現する具体的な構成は、図5および図6に具体的に示した各種制御基板に限定されるものではない。

40

【図面の簡単な説明】

【0294】

【図1】本発明の実施の形態に係る遊技機を示す正面図である。

50

- 【図 2】本発明の実施の形態に係る遊技機の内部構造を示す背面図である。
- 【図 3】本発明の実施の形態に係る遊技機の遊技盤を拡大して示す正面図である。
- 【図 4】本発明の実施の形態に係る遊技機の遊技盤裏面側を拡大して示す背面図である。
- 【図 5】本発明の実施の形態に係る遊技機の回路構成全体を示すブロック図である。
- 【図 6】本発明の実施の形態に係る遊技機の有する主基板の回路構成を示すブロック図である。
- 【図 7】本発明の実施の形態に係る遊技機の有する払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。
- 【図 8】本発明の実施の形態に係る遊技機の有する表示器制御基板の回路構成を示すブロック図である。
- 【図 9】本発明の実施の形態に係る遊技機の有するランプ制御基板の回路構成を示すブロック図である。
- 【図 10】本発明の実施の形態に係る遊技機の有する音声制御基板の回路構成を示すブロック図である。
- 【図 11】本発明の実施の形態に係る遊技機の有する発射制御基板の回路構成を示すブロック図である。
- 【図 12】本発明の実施の形態に係る遊技機の有する電源基板の回路構成を示すブロック図である。
- 【図 13】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置および装飾表示装置を拡大して示す正面図である。
- 【図 14】本発明の実施の形態に係る遊技機の装飾表示装置における予告演出表示の一例を示す説明図である。
- 【図 15】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置における可変表示遊技の第 1 演出を示す説明図である。
- 【図 16】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置における可変表示遊技の第 2 演出を示す説明図である。
- 【図 17】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置における可変表示遊技で導出される「ベルサイユのばら（ベルばら）リーチ」のリーチ態様の背景画像を示す説明図である。
- 【図 18】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置における可変表示遊技で導出される「ロマンズリーチ」のリーチ態様の背景画像を示す説明図である。
- 【図 19】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置における可変表示遊技で導出される「革命リーチ」のリーチ態様の背景画像を示す説明図である。
- 【図 20】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置における可変表示遊技で導出される「鏡の間リーチ」のリーチ態様の背景画像を示す説明図である。
- 【図 21】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置における可変表示遊技で導出される「黒騎士リーチ」のリーチ態様の背景画像を示す説明図である。
- 【図 22】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置における可変表示遊技で導出される「ベルサイユのばら」のリーチ態様後の可変表示を示す説明図である。
- 【図 23】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置における可変表示遊技で導出される「ロマンズリーチ」のリーチ態様後の可変表示を示す説明図である。
- 【図 24】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置における可変表示遊技で導出される「革命リーチ」のリーチ態様後の可変表示を示す説明図である。
- 【図 25】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置における可変表示遊技で導出される「鏡の間リーチ」のリーチ態様後の可変表示を示す説明図である。
- 【図 26】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置における可変表示遊技で導出される「黒騎士リーチ」のリーチ態様後の可変表示を示す説明図である。
- 【図 27】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置の画面に表示される履歴表示領域を示す説明図である。
- 【図 28】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置の画面に表示される変動表示

10

20

30

40

50

領域と履歴表示領域とキャラクター紹介領域の表示処理を示す説明図である。

【図 29】図 28 の続きを示す説明図である。

【図 30】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置の画面に表示される変動表示領域と履歴表示領域の表示処理を示す説明図である。

【図 31】本発明の実施の形態に係る遊技機の可変表示装置の画面に表示される変動表示領域と履歴表示領域とキャラクター紹介領域の別の表示処理を示す説明図である。

【符号の説明】

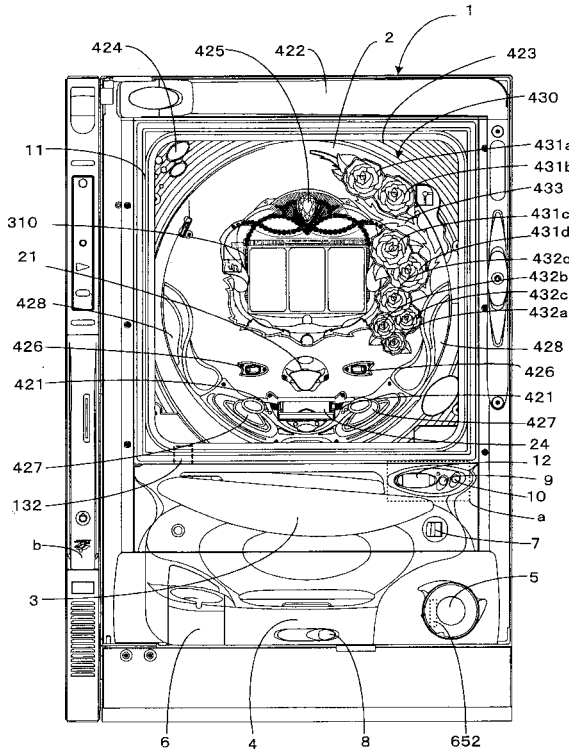
【0295】

- | | |
|------------------------------|----|
| 1 ... 遊技機本体 | |
| 2 ... 遊技盤 | 10 |
| 3 ... 上受け皿 | |
| 4 ... 下受け皿 | |
| 5 ... ハンドル | |
| 6 ... 灰皿 | |
| 7 ... 上受け皿球抜きレバー | |
| 8 ... 下受け皿球抜きレバー | |
| 9 ... 貸出ボタン | |
| 10 ... 返却ボタン | |
| 11 ... ガラス枠 | |
| 12 ... 度数表示部 | 20 |
| 16 ... 誘導レール | |
| 17 ... 遊技領域 | |
| 21 ... 始動口 | |
| 23 a ... 右落とし入賞口 | |
| 23 b ... 左落とし入賞口 | |
| 24 ... 大入賞口 | |
| 29 ... アウト口 | |
| 100 ... 主基板 | |
| 101 ... ワンチップマイコン | |
| 102 ... CPU | 30 |
| 103 ... ROM | |
| 104 ... RAM | |
| 105 ... NMI | |
| 106 ... I/Oポート | |
| 107 ... 内部タイマー | |
| 108 ... クロック回路 | |
| 109 ... クロック同期・遅延回路 | |
| 110, 111 ... ゲート回路 | |
| 112 a ~ 112 g ... ラッチ回路 | |
| 113 ... アドレスデコード回路 | 40 |
| 114 ... バッファ | |
| 116 ... 試射試験信号端子 | |
| 121 ... 始動口スイッチ | |
| 123 a ... 右落とし入賞口スイッチ | |
| 123 b ... 左落とし入賞口スイッチ | |
| 124 ... 役物連続作動装置スイッチ | |
| 125 ... カウントスイッチ | |
| 126 ... 普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ | |
| 126 a ... 右普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ | |
| 126 b ... 左普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ | 50 |

1 3 0 ... 賞球検出スイッチ	
1 3 0 a ... 右賞球検出スイッチ	
1 3 0 b ... 左賞球検出スイッチ	
1 3 1 ... シュート球切れスイッチ	
1 3 2 ... ガラス枠開放検出スイッチ	
1 3 3 ... オーバーフロースイッチ	
1 3 4 ... 大入賞口ソレノイド	
1 3 5 ... 方向切換ソレノイド	
1 3 6 ... 普通電動役物ソレノイド	
1 3 7 ... 演出選択手段	10
1 4 0 ... 普通図柄表示装置	
2 0 0 ... 払出制御基板	
2 0 1 ... ワンチップマイコン	
2 0 2 ... カウンタ回路	
2 0 3 ... C P U	
2 0 4 ... R O M	
2 0 5 ... R A M	
2 0 6 ... N M I	
2 0 7 ... I / Oポート	
2 0 8 ... 内部タイマー	20
2 0 9 ... クロック回路	
2 1 0 ... クロック同期・遅延回路	
2 1 1 , 2 1 2 ... ゲート回路	
2 1 3 ... アドレスデコード回路	
2 1 4 , 2 1 5 ... ラッチ回路	
2 2 0 ... 球貸し検出スイッチ	
2 2 0 a ... 右球貸し検出スイッチ	
2 2 0 b ... 左球貸し検出スイッチ	
2 2 2 ... 払出モータ	
2 2 3 ... 払出停止ソレノイド	30
2 2 4 ... 経路切換ソレノイド	
3 0 0 ... 表示器制御基板	
3 0 1 ... 表示器制御 C P U	
3 0 2 ... 表示器制御 R O M	
3 0 3 ... 表示器制御 R A M	
3 0 4 ... 画像制御 I C	
3 0 5 ... 画像データ R O M	
3 0 6 ... 入出力インターフェース	
3 0 7 ... 試射試験信号端子	
3 1 0 ... 可変表示装置	40
3 1 1 , 3 1 2 , 3 1 3 ... 表示領域	
3 1 4 ... 非表示領域	
4 0 0 ... ランプ制御基板	
4 0 1 ... ランプ制御 C P U	
4 0 2 ... ランプ制御 R O M	
4 0 3 ... ランプ制御 R A M	
4 0 4 ... 入出力インターフェース	
4 0 5 ... ドライバー回路	
4 2 1 ... 普通図柄保留 L E D	
4 2 2 ... 遊技機状態ランプ	50

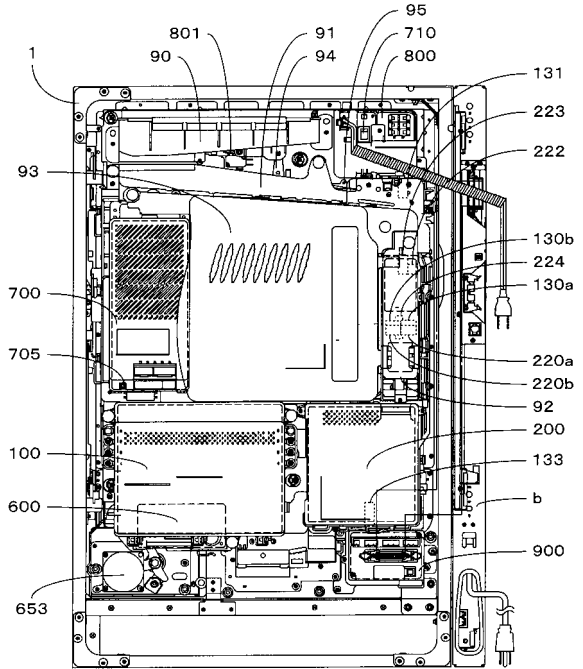
4 2 3 ... サイドケースランプ	
4 2 4 ... 遊技枠状態 L E D	
4 2 5 ... センター L E D	
4 2 6 ... ゲート L E D	
4 2 7 ... アタッカー L E D	
4 2 8 ... サイド L E D	
4 3 0 ... 装飾表示装置	
4 3 1 ... 大表示ユニット	
4 3 2 ... 小表示ユニット	
4 3 3 ... 装飾部材	10
5 0 0 ... 音声制御基板	
5 0 1 ... 音声制御 C P U	
5 0 2 ... 音声制御 R O M	
5 0 3 ... 音声制御 R A M	
5 0 4 ... 音声制御 I C	
5 0 5 ... 音声データ R O M	
5 0 6 ... 入出力インターフェース	
5 0 7 ... アンプ回路	
5 1 0 ... スピーカ	
6 0 0 ... 発射制御基板	20
6 0 1 ... 発振回路	
6 0 2 ... 分周回路	
6 0 3 ... モータ駆動信号制御回路	
6 0 4 ... ドライバ回路	
6 5 0 ... ハンドル部	
6 5 1 ... タッチセンサ	
6 5 2 ... 発射停止スイッチ	
6 5 3 ... 発射モータ	
7 0 0 ... 電源基板	
7 0 1 ... 定電圧電源装置	30
7 0 2 ... バックアップ回路	
7 0 3 ... 電圧検出回路	
7 0 4 ... シフトレジスタ	
7 0 5 ... R A M 初期化スイッチ	
7 0 6 ... クロック回路	
7 0 7 ... 遅延回路	
7 0 8 ... 電圧検出回路	
7 0 9 ... 停電検出回路	
8 0 0 ... 枠用外部端子板	
8 0 1 ... 賞球タンク球有無スイッチ	40
8 5 0 ... 盤用外部端子板	
9 0 0 ... カードユニット接続基板	
1 3 0 0 ... 変動表示領域	
1 4 0 0 ... 履歴表示領域	
1 4 0 1 ... 第 1 演出判別情報	
1 4 0 2 ... 第 2 演出判別情報	
1 5 0 0 ... キャラクタ紹介領域	
a ... 操作パネル基板	
b ... カードユニット	
c ... 電源 A C 2 4 V	50

【図1】

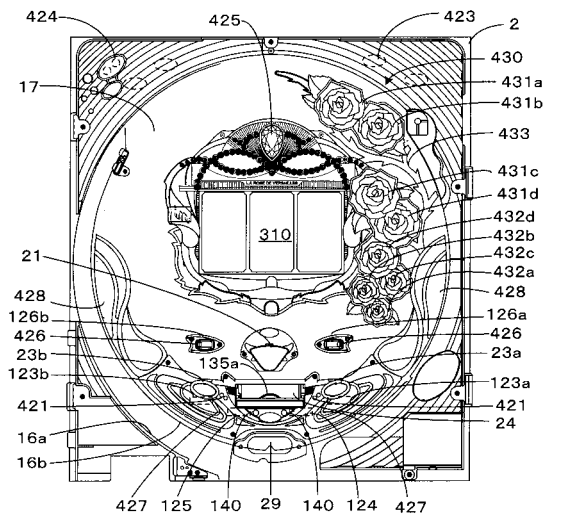


- | | | |
|----------------|--------------------|-----------------|
| 1...遊技機本体 | 11...ガラス枠 | 423...サイドケースランプ |
| 2...遊技盤 | 12...度数表示部 | 424...遊技枠状態LED |
| 3...上受け皿 | 132...ガラス枠開放検出スイッチ | 425...センターLED |
| 4...下受け皿 | 310...可変表示装置 | 426...ゲートLED |
| 5...ハンドル | 420...特別図柄保留LED | 427...アタッカーLED |
| 6...戻皿 | 421...普通図柄保留LED | 428...サイドLED |
| 7...上受け皿球抜きレバー | 422...遊技機状態ランプ | 652...発射停止スイッチ |
| 8...下受け皿球抜きレバー | 430...表示装置 | a...操作パネル基板 |
| 9...貸出ボタン | 431...大表示ユニット | b...カードユニット |
| 10...返却ボタン | 432...小表示ユニット | |

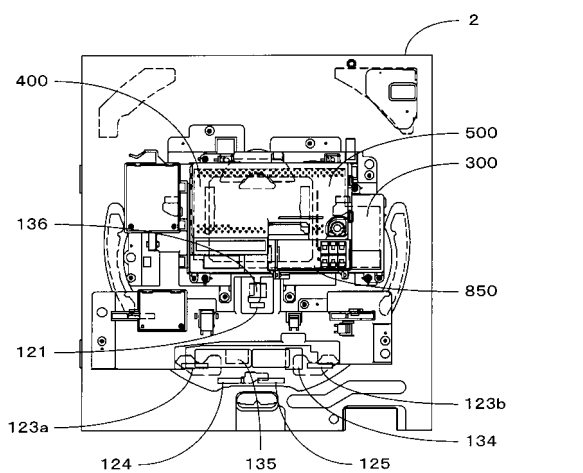
【図2】



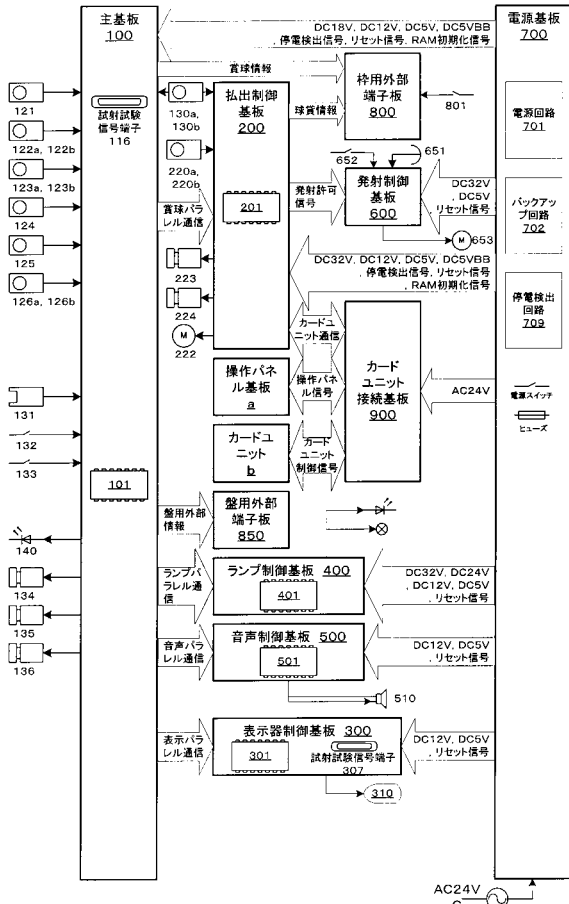
【図3】



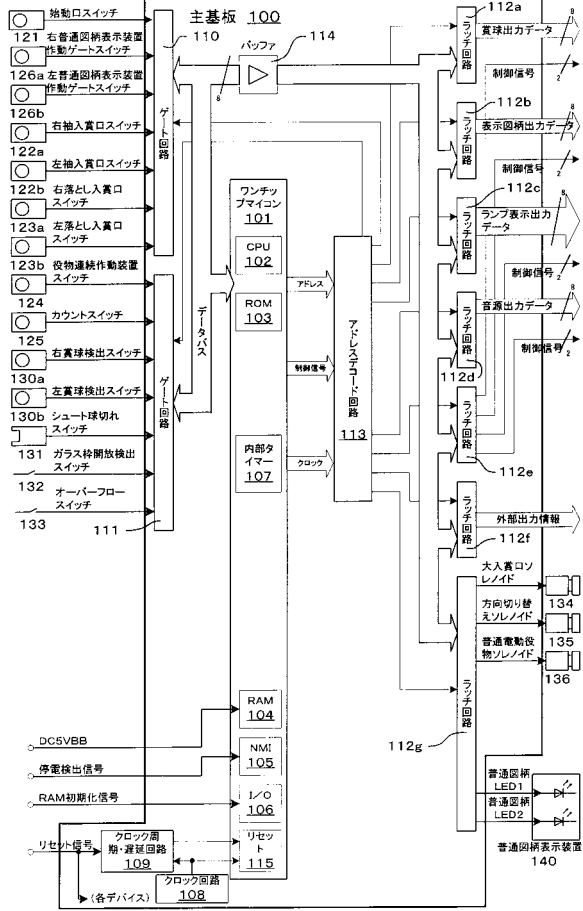
【図4】



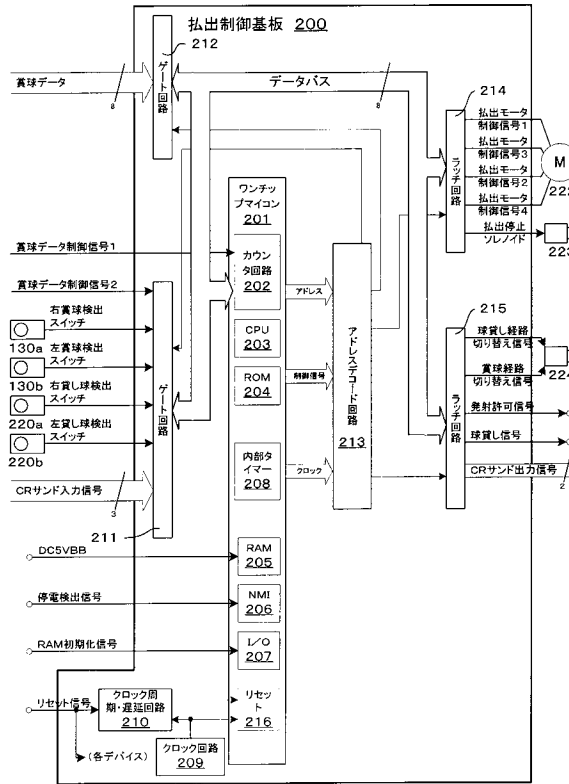
【図5】



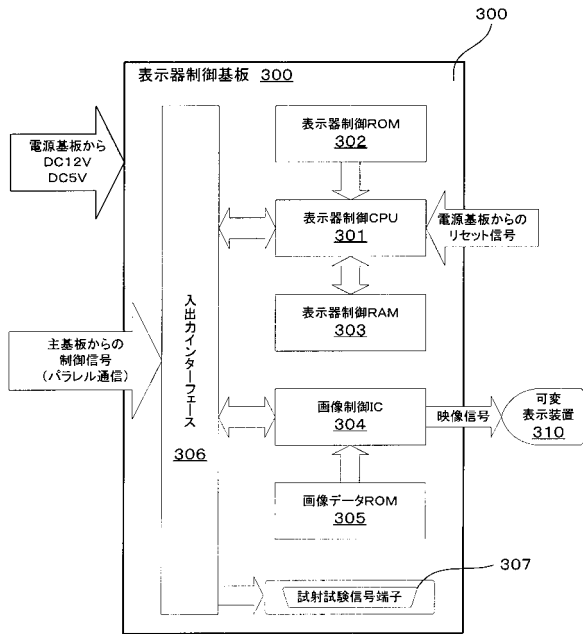
【図6】



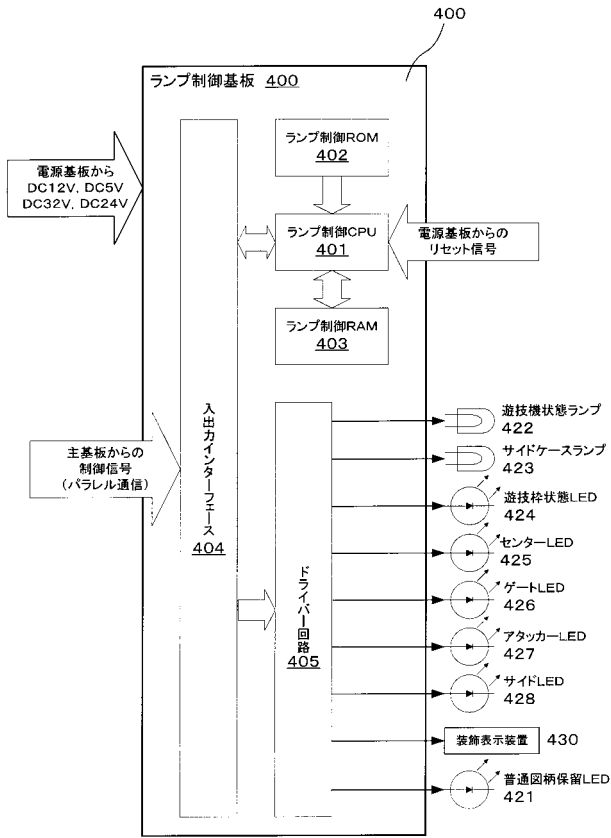
【図7】



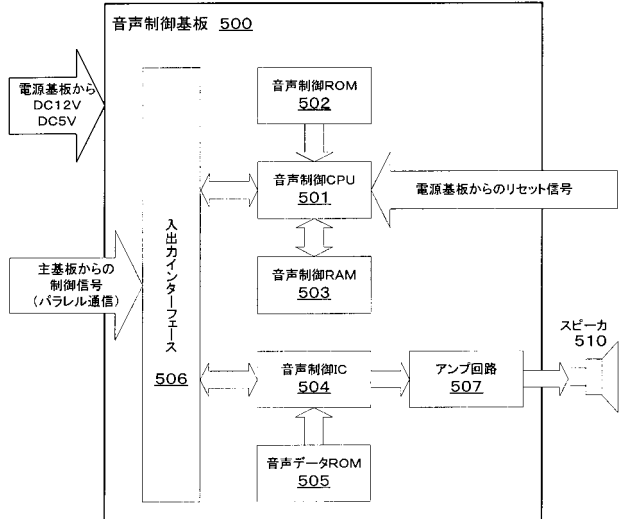
【図8】



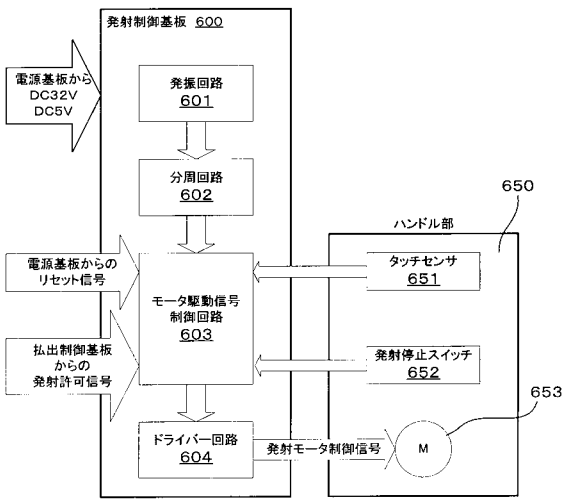
【 図 9 】



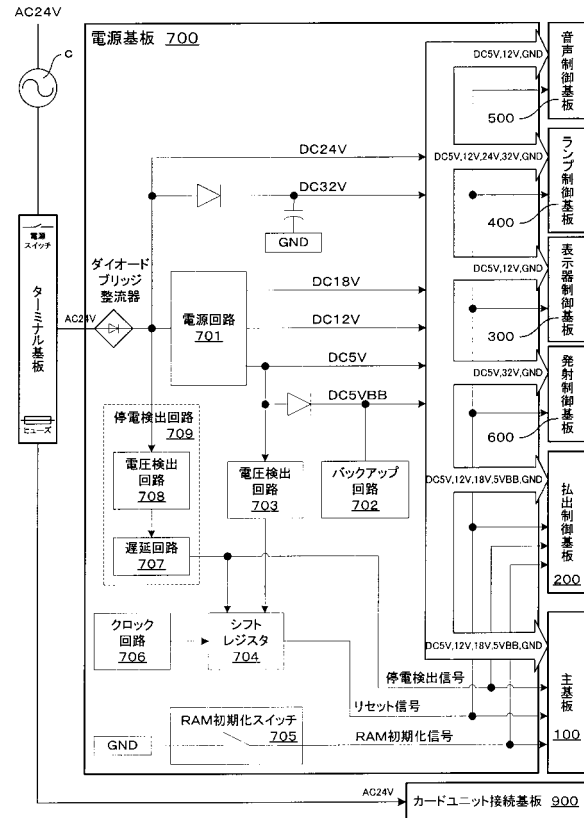
【 図 10 】



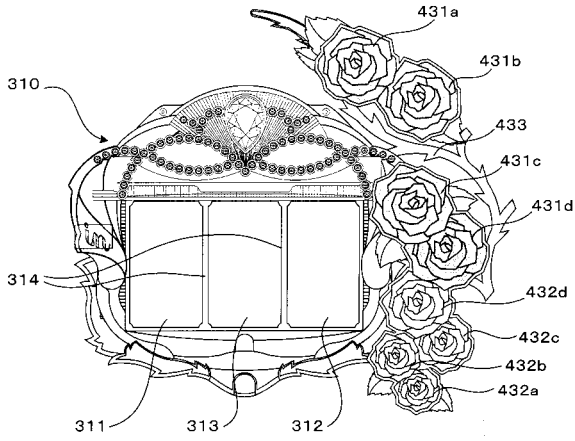
【 図 11 】



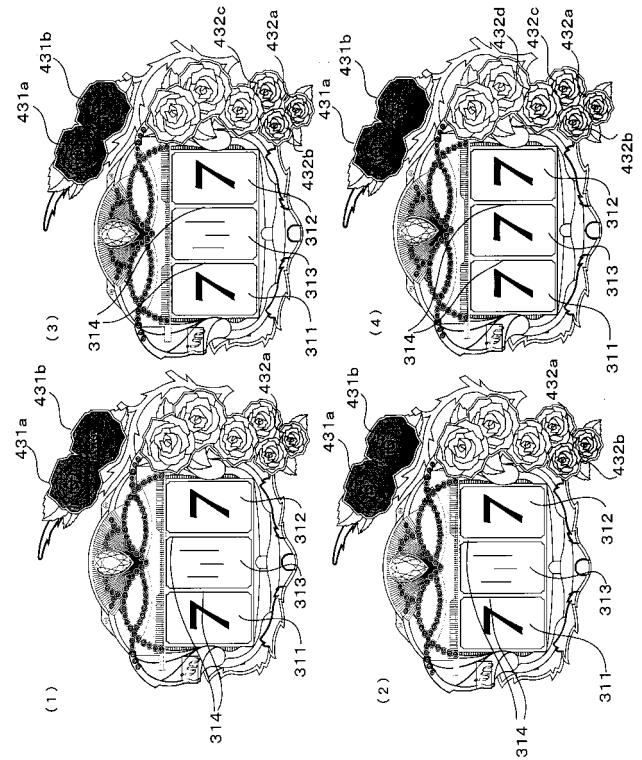
【 図 12 】



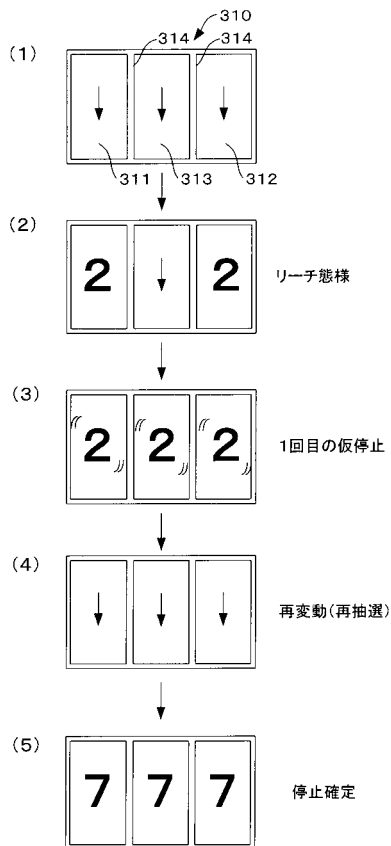
【図13】



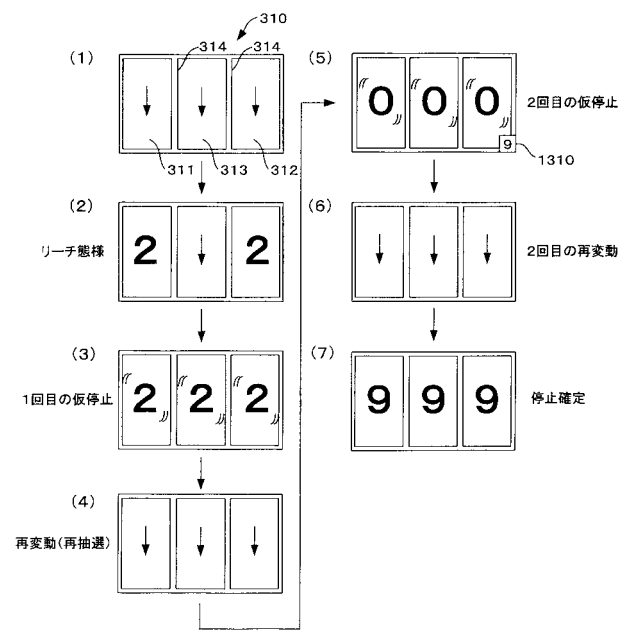
【図14】



【図15】



【図16】



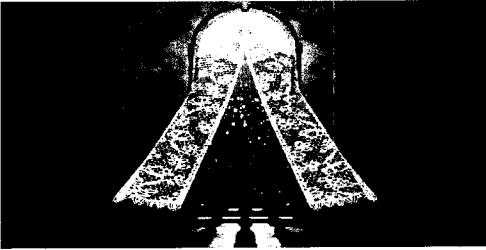
【図 17】

ベルばらリーチ



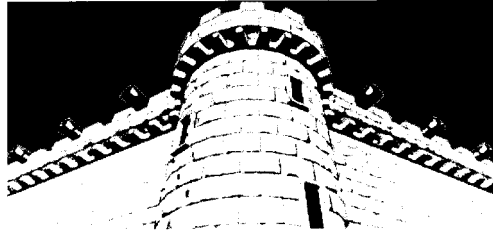
【図 18】

ロマンスリーチ



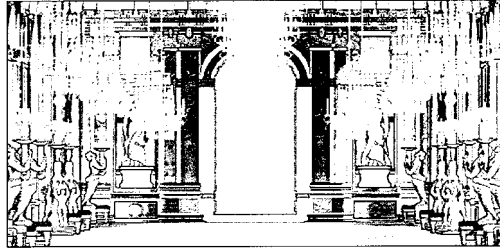
【図 19】

革命リーチ



【図 20】

鏡の間リーチ

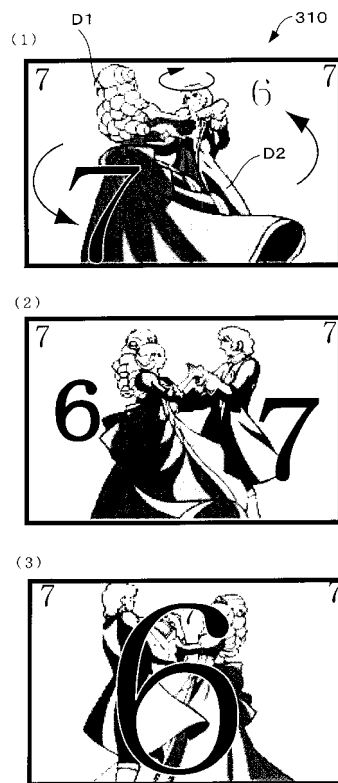


【図 21】

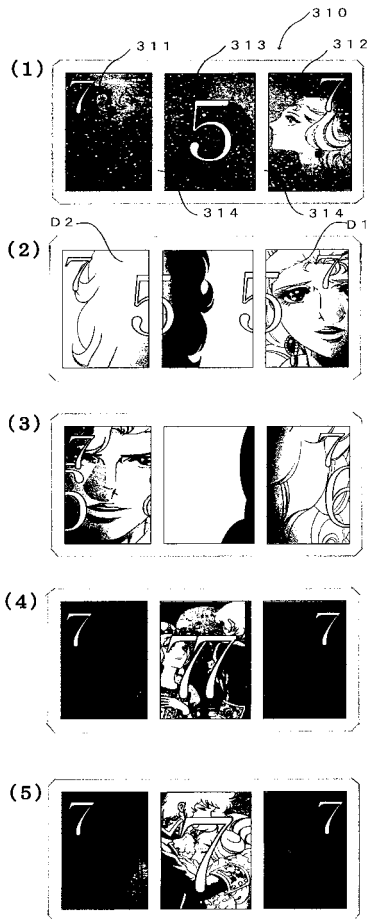
黒騎士リーチ



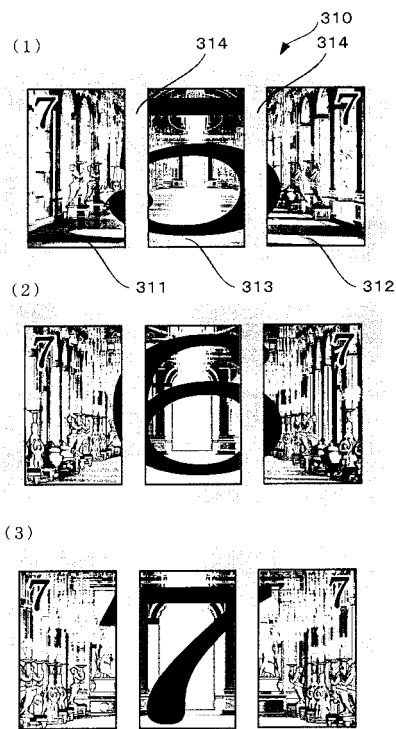
【図 22】



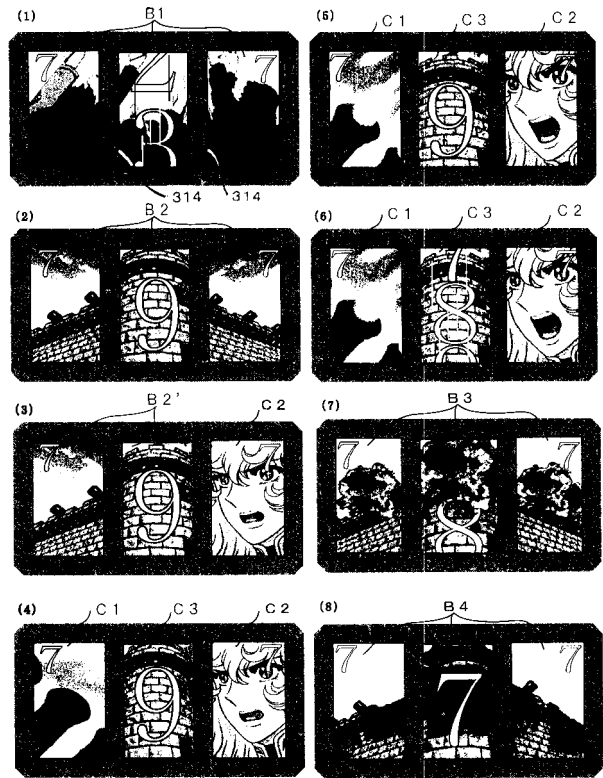
【 図 2 3 】



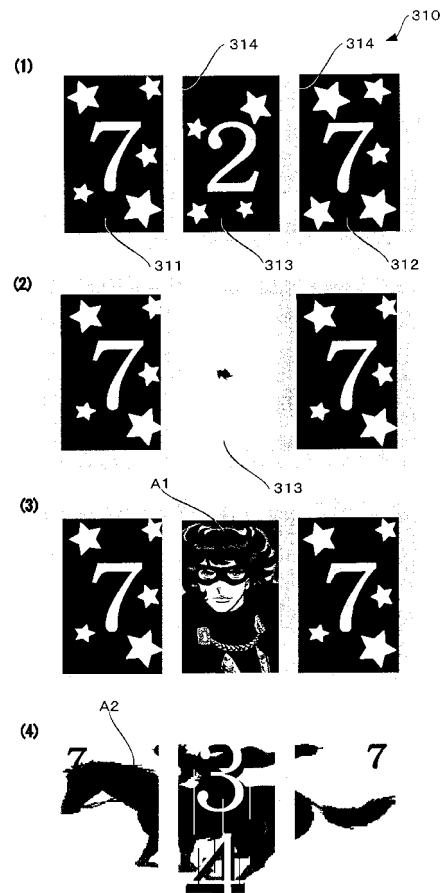
【 図 2 5 】



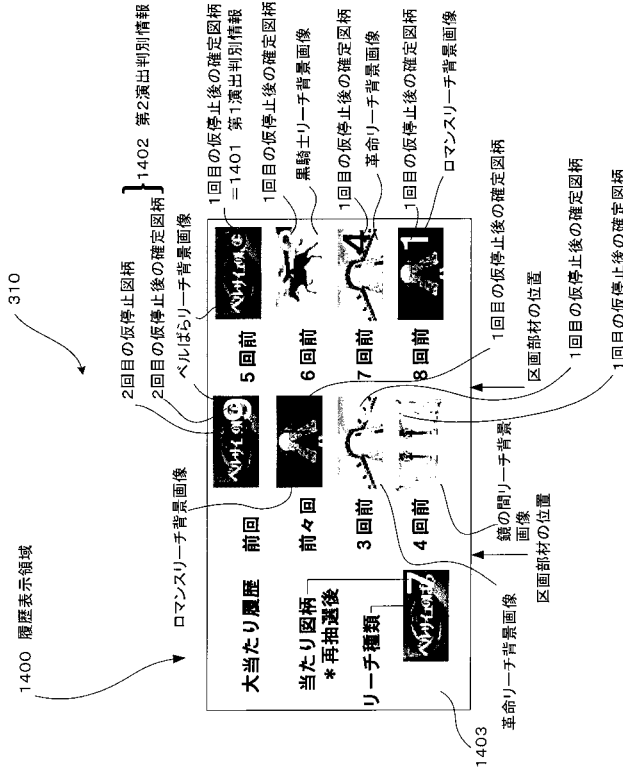
【 図 2 4 】



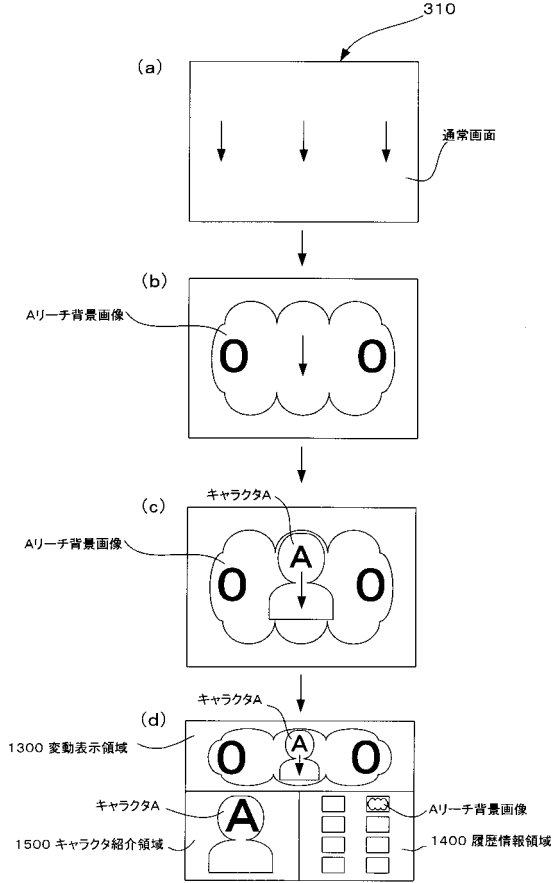
【 図 2 6 】



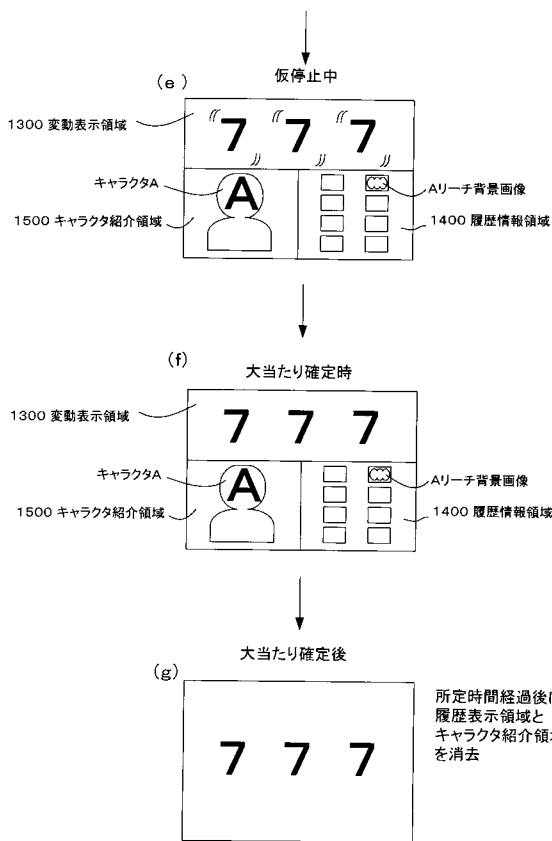
【図 27】



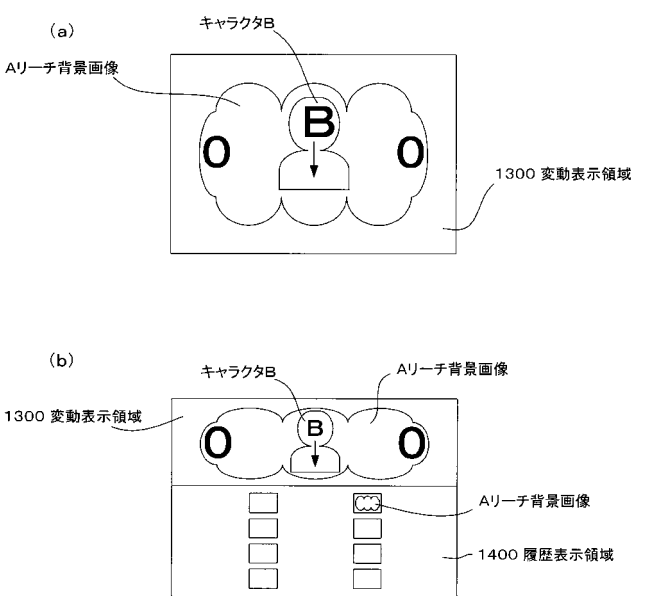
【図 28】



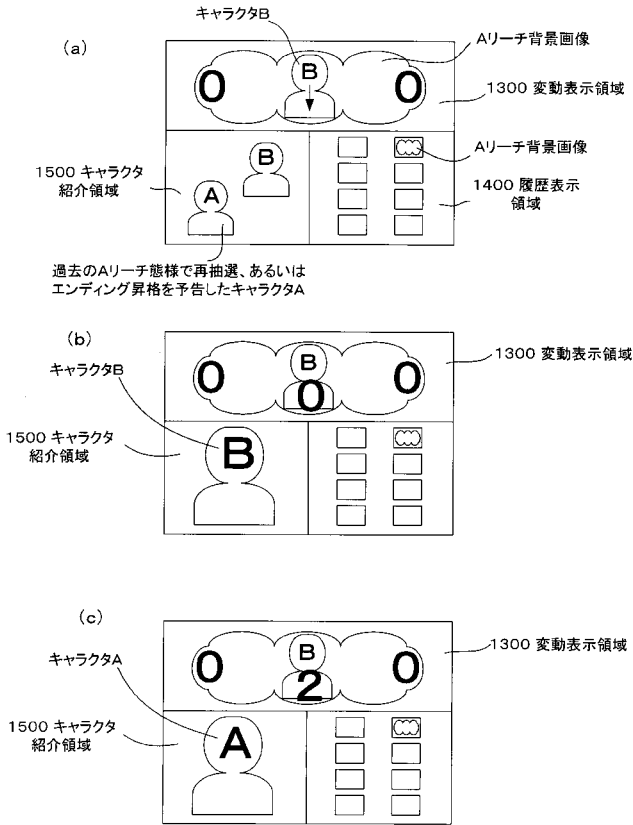
【図 29】



【図 30】



【 図 3 1 】



フロントページの続き

- (72)発明者 島崎 雅俊
東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式会社エース電研内
- (72)発明者 鶴見 正行
東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式会社エース電研内
- (72)発明者 島田 拓
東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式会社エース電研内
- Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 BC22 EA10 EB55