

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5516632号
(P5516632)

(45) 発行日 平成26年6月11日 (2014. 6. 11)

(24) 登録日 平成26年4月11日 (2014. 4. 11)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7 / 0 2 (2 0 0 6 . 0 1)

F I

A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 O

A 6 3 F 7 / 0 2 3 O 4 D

請求項の数 1 (全 27 頁)

(21) 出願番号	特願2012-88138 (P2012-88138)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成24年4月9日 (2012. 4. 9)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願2011-11078 (P2011-11078)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1 号
原出願日	平成13年9月28日 (2001. 9. 28)	(74) 代理人	100111095
(65) 公開番号	特開2012-152579 (P2012-152579A)		弁理士 川口 光男
(43) 公開日	平成24年8月16日 (2012. 8. 16)	(72) 発明者	宮副 敏雄
審査請求日	平成24年5月8日 (2012. 5. 8)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1 号 株式会社 三洋物産 内
		審査官	藤脇 沙絵
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件の発生を検出する検出手段と、
該検出手段で前記始動条件の発生が検出された場合に、当否を抽選する抽選手段と、
前記検出手段で前記始動条件の発生が検出された場合に、前記抽選手段の当否抽選の結果に応じた演出が実行される可変演出手段と、
該可変演出手段を制御する制御手段と、を備えた遊技機であって、
前記可変演出手段は、
前記検出手段で前記始動条件の発生が検出された場合に識別情報が変動表示される可変表示部と、
該可変表示部の周囲を囲うフレーム部と、
前記可変表示部の表示面側に設けられる演出部と、を備え、
該演出部は、
前記可変表示部に表示される画像を視認可能な窓部を有し、所定の装飾が付され、前記可変表示部の表示面の一部の前面側に重なる第 1 演出部を備え、
前記制御手段は、
前記窓部を介することなく視認可能に表示される第 1 表示領域と、前記窓部を介して視認可能に表示される第 2 表示領域と、を有する前記可変表示部を表示制御する機能と、
前記窓部に対応する前記第 2 表示領域に、前記識別情報と異なり、前記所定の装飾に応じた装飾用背景画像を表示する機能と、

前記窓部に対応する前記第 2 表示領域に、前記識別情報と異なるキャラクタ画像を含む画像を表示する機能と、を備え、

前記演出部は更に、遊技機正面視における前記可変表示部の中心よりも端側である第 1 位置と、その第 1 位置よりも前記可変表示部の中心側である第 2 位置との間で位置が切替えられるよう前記制御手段によって制御される第 2 演出部を備え、

前記制御手段は、前記第 2 演出部を前記第 2 位置に位置させる場合に、前記第 1 表示領域に、前記第 2 演出部の動作に対応した動作演出時画像を表示するものであり、

前記視認部に対応する前記第 2 表示領域は、前記第 1 演出部によって前記第 1 表示領域と区画され、

さらに、前記制御手段は、前記キャラクタ画像を、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とに同時に表示する機能を備えていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种として、複数種類の図柄等を、予め定められた配列で変動表示可能な表示部を有する可変表示装置を備えたパチンコ機が知られている。この種のパチンコ機では、表示部での変動表示停止時の表示図柄（停止図柄）に応じて各種遊技状態（例えば大当たり状態）が導出される。

【0003】

ところで、近年、図柄以外にも、多種多様なキャラクタや背景を表示部において表示することが行われている。そして、図柄の表示態様のみならず、キャラクタや背景にも趣向を凝らすことで、演出効果が高められるようになっている。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところが、別次元での興趣の向上が望まれているのも実状である。

本発明は、上記例示した問題等に鑑みてなされたものであって、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記の目的等を達成するべく、本発明においては、

始動条件の発生を検出する検出手段と、

該検出手段で前記始動条件の発生が検出された場合に、当否を抽選する抽選手段と、

前記検出手段で前記始動条件の発生が検出された場合に、前記抽選手段の当否抽選の結果に応じた演出が実行される可変演出手段と、

該可変演出手段を制御する制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記可変演出手段は、

前記検出手段で前記始動条件の発生が検出された場合に識別情報が変動表示される可変表示部と、

該可変表示部の周囲を囲うフレーム部と、

前記可変表示部の表示面側に設けられる演出部と、を備え、

該演出部は、

前記可変表示部に表示される画像を視認可能な窓部を有し、所定の装飾が付され、前記可変表示部の表示面の一部の前面側に重なる第 1 演出部を備え、

前記制御手段は、

前記窓部を介することなく視認可能に表示される第 1 表示領域と、前記窓部を介して視認可能に表示される第 2 表示領域と、を有する前記可変表示部を表示制御する機能と、

10

20

30

40

50

前記窓部に対応する前記第 2 表示領域に、前記識別情報と異なり、前記所定の装飾に応じた装飾用背景画像を表示する機能と、

前記窓部に対応する前記第 2 表示領域に、前記識別情報と異なるキャラクタ画像を含む画像を表示する機能と、を備え、

前記演出部は更に、遊技機正面視における前記可変表示部の中心よりも端側である第 1 位置と、その第 1 位置よりも前記可変表示部の中心側である第 2 位置との間で位置が切替えられるよう前記制御手段によって制御される第 2 演出部を備え、

前記制御手段は、前記第 2 演出部を前記第 2 位置に位置させる場合に、前記第 1 表示領域に、前記第 2 演出部の動作に対応した動作演出時画像を表示するものであり、

前記視認部に対応する前記第 2 表示領域は、前記第 1 演出部によって前記第 1 表示領域と区画され、

さらに、前記制御手段は、前記キャラクタ画像を、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とに同時に表示する機能を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】一実施の形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。

【図 2】主として遊技盤を示すパチンコ機の正面図である。

【図 3】表示制御基板等の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4】VDP 等の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5】(a) は主表示部における図柄の表示態様の一例を示す模式図であり、(b) リーチ状態時の図柄の表示態様の一例を示す模式図であり、(c) は大当たり状態発生時の図柄の表示態様の一例を示す模式図である。

【図 6】表示部の構成を示す正面図である。

【図 7】表示部及びセンターフレームの関係を示す正面図である。

【図 8】(a) ~ (c) はリスリーチ状態発生時の表示部の表示態様を示す模式図である。

【図 9】(a), (b) はリスリーチ状態時の表示部の表示態様を示す模式図である。

【図 10】(a) ~ (c) はももんがりーチ状態発生時の表示部の表示態様を示す模式図である。

【図 11】(a) ~ (c) はももんがりーチ状態時の表示部の表示態様を示す模式図である。

【図 12】(a) ~ (c) はももんがりーチ状態時の表示部の表示態様を示す模式図である。

【図 13】(a) ~ (d) は別の実施の形態における表示部の配置構成を示す概念的な模式図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

手段 1. 識別情報を表示可能な表示部を有する可変表示装置を備え、前記識別情報の確定停止表示態様に応じて遊技状態を導出可能に構成された遊技機であって、前記可変表示装置では、前記表示部における最大表示領域を超えて表示可能となっていることを特徴とする遊技機。

【0009】

手段 1 によれば、可変表示装置の表示部において識別情報が表示され、識別情報の確定停止表示態様に応じて遊技状態が導出される。さて、可変表示装置では、表示部における最大表示領域を超えて表示可能となっている。このため、表示部における最大表示領域を超えた可変表示装置での表示を視認した遊技者は、今までにはない表示態様に驚きを覚えるとともに、演出効果が高められる。その結果、興趣の飛躍的な向上を図ることができる

。なお、「表示部」とあるのは、識別情報を変動表示可能なものであって、ルーチン的に識別情報が表示される領域である。

【 0 0 1 0 】

手段 2 . 識別情報を表示可能な表示部を有する可変表示装置を備え、前記識別情報の確定停止表示態様に応じて遊技状態を導出可能に構成された遊技機であって、通常は、前記表示部に画定された最大表示領域内での表示が行われ、所定条件が満たされた場合に限り、前記可変表示装置では、前記表示部における最大表示領域を超えて表示可能となっていることを特徴とする遊技機。なお、「所定条件」としては、例えば「予め定められた特定のリーチ演出が行われる際」であること、「予め定められた特定のリーチ演出に際し、さらに特別な演出態様が導出される際」であること、「特定の演出が導出される前段階の予告が行われる際」であること、「遊技者に有利な特別遊技状態が発生する際（発生直前、発生中、発生直後）」であること、等が挙げられる。

10

【 0 0 1 1 】

手段 2 によれば、可変表示装置の表示部において識別情報が表示され、識別情報の確定停止表示態様に応じて遊技状態が導出される。通常は、表示部に画定された最大表示領域内での表示が行われるのであるが、所定条件が満たされた場合に限り、表示部における最大表示領域を超えて表示される。このため、表示部における最大表示領域を超えた可変表示装置での表示を視認した遊技者は、通常は最大表示領域内での表示が行われることとも相まって、今までにはない表示態様に驚きを感じるとともに、演出効果が高められる。その結果、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

20

【 0 0 1 2 】

手段 3 . 前記表示部における最大表示領域を超えて、前記識別情報とは異なる所定の表示対象が表示可能となっていることを特徴とする手段 1 又は 2 に記載の遊技機。

【 0 0 1 3 】

手段 3 によれば、表示部における最大表示領域を超えて、識別情報とは異なる所定の表示対象が表示される。従って、遊技状態の導出に直接的に関連する識別情報は依然として表示部のみにて表示されるため、表示が複雑なものになってしまうことによって遊技内容を理解しづらくなってしまふといった状況が起こりにくい。

【 0 0 1 4 】

手段 4 . 前記表示部における最大表示領域を超えて、動画が表示可能となっていることを特徴とする手段 1 乃至 3 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 0 0 1 5 】

手段 4 によれば、最大表示領域を超えて、動画が表示されるため、該動画による種々の演出が可能となり、さらに面白味が増す。

【 0 0 1 6 】

手段 5 . 前記表示部における最大表示領域を超えての表示は、前記表示部での演出と関連づけられていることを特徴とする手段 1 乃至 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 1 7 】

手段 5 によれば、最大表示領域を超えての表示が、表示部での演出と関連づけられる。そのため、遊技者は、表示部での表示を、単に漠然とではなく興味深く注目するとともに、今までにはない面白味を感じ、結果的に興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

40

【 0 0 1 8 】

手段 6 . 前記表示部の周囲は、フレーム部材で囲まれていることを特徴とする手段 1 乃至 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 1 9 】

手段 6 によれば、表示部の周囲がフレーム部材で囲まれているため、表示部における最大表示領域を超えての演出が行われた場合に、遊技者はそのことに意外性を感じ、一層驚きを感じる。

【 0 0 2 0 】

手段 7 . 識別情報を表示可能な表示部を有する可変表示装置を備え、前記識別情報の確

50

定停止表示態様に応じて遊技状態を導出可能に構成された遊技機であって、通常は、前記表示部に画定された最大表示領域内での表示が行われ、所定条件が満たされた場合に限り、前記表示部における最大表示領域を逸脱した逸脱表示領域においても表示可能となっていることを特徴とする遊技機。なお、「所定条件」としては、例えば「予め定められた特定のリーチ演出が行われる際」であること、「予め定められた特定のリーチ演出に際し、さらに特別な演出態様が導出される際」であること、「特定の演出が導出される前段階の予告が行われる際」であること、「遊技者に有利な特別遊技状態が発生する際（発生直前、発生中、発生直後）」であること、等が挙げられる。

【 0 0 2 1 】

手段 7 によれば、可変表示装置の表示部において識別情報が表示され、識別情報の確定停止表示態様に応じて遊技状態が導出される。通常は、表示部に画定された最大表示領域内での表示が行われるのであるが、所定条件が満たされた場合に限り、表示部における最大表示領域を逸脱した逸脱表示領域においても表示される。このため、表示部における最大表示領域を逸脱した逸脱表示領域での表示を視認した遊技者は、通常は表示部における最大表示領域内での表示のみが行われ、逸脱表示領域では表示されないこととも相まって、今までにはない表示態様に驚きを覚えるとともに、演出効果が高められる。その結果、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。なお、上記した逸脱表示領域における表示の態様としては、突然、逸脱表示領域に所定の表示対象が表示されるような場合や、それまで表示部に表示されていた表示客体が逸脱表示領域に表示されるような場合や、表示部での演出が突然逸脱表示領域まで広げられて演出が行われるような場合の外にも、常時静止画像が表示されていて、その画像の一部又は全部が表示部の方へと移動するような場合も含まれる。さらには、表示部に表示されている文字等の情報に加え、逸脱表示領域で表示される情報とで所定の組合せ情報が構成されるようになる場合も含まれる。

【 0 0 2 2 】

手段 8 . 前記逸脱表示領域では、動画が表示可能となっていることを特徴とする手段 7 に記載の遊技機。

【 0 0 2 3 】

手段 8 によれば、逸脱表示領域では、動画が表示されるため、該動画による種々の演出が可能となり、さらに面白味が増す。

【 0 0 2 4 】

手段 9 . 前記逸脱表示領域では前記識別情報とは異なる所定の表示対象が表示可能となっていることを特徴とする手段 7 又は 8 に記載の遊技機。

【 0 0 2 5 】

手段 9 によれば、逸脱表示領域では前記識別情報とは異なる所定の表示対象が表示される。従って、遊技状態の導出に直接的に関連する識別情報は依然として表示部のみにて表示されるため、表示が複雑なものになってしまうことによって遊技内容を理解しづらくなってしまったといった状況が起こりにくい。

【 0 0 2 6 】

手段 10 . 前記逸脱表示領域での前記表示対象の表示が、前記表示部での演出と関連づけられていることを特徴とする手段 9 に記載の遊技機。

【 0 0 2 7 】

手段 10 によれば、逸脱表示領域での表示対象の表示が表示部での演出と関連づけられる。そのため、遊技者は、表示部での表示を、単に漠然とではなく興味深く注目するとともに、今までにはない面白味を覚え、結果的に興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【 0 0 2 8 】

手段 11 . 前記逸脱表示領域において表示された表示対象が、前記表示部においても表示可能となっていることを特徴とする手段 10 に記載の遊技機。

【 0 0 2 9 】

手段 11 によれば、逸脱表示領域において表示された表示対象が、表示部においても表示されるため、両者の関連性が高められることとなり、遊技者は前記関連づけの意義を理

10

20

30

40

50

解しやすい。その結果、初心者等についても、十分に遊技を堪能することができる。

【 0 0 3 0 】

手段 1 2 . 前記表示対象が、一旦前記逸脱表示領域にて表示された直後に前記表示部にて表示されるようにしたことを特徴とする手段 1 1 に記載の遊技機。なお、「前記表示対象の少なくとも一部が前記表示部に表示されるときには、当該少なくとも一部は逸脱表示領域には表示されないよう構成」してもよいし、「少なくとも一時期において、前記表示対象が前記表示部及び逸脱表示領域双方に表示され、双方での表示によって一又は一群の表示対象が構成されるように」してもよい。

【 0 0 3 1 】

手段 1 2 によれば、表示対象が、一旦前記逸脱表示領域にて表示された直後に前記表示部にて表示される。このため、遊技者は、逸脱表示領域に表示された表示対象と表示部に表示された表示対象との関係を理解しやすい。また特に、「表示対象の少なくとも一部が前記表示部に表示されるときには、当該少なくとも一部は逸脱表示領域には表示されないよう構成」された場合には、あたかも表示対象が逸脱表示領域から表示部へ移ったかの如き感覚を覚え、面白味が一層増す。

10

【 0 0 3 2 】

手段 1 3 . 前記表示対象が前記逸脱表示領域から前記表示部へと移動するかの如く表示可能となっていることを特徴とする手段 1 1 又は 1 2 に記載の遊技機。

【 0 0 3 3 】

手段 1 3 によれば、表示対象が逸脱表示領域から表示部へと移動するかの如く表示を遊技者が視認することで、今までにはない斬新さを感じることができる。

20

【 0 0 3 4 】

手段 1 4 . 前記表示部に表示された前記表示対象が、当該表示部において識別情報の変動態様を切換える契機として作用するかの如く表示可能となっていることを特徴とする手段 1 1 乃至 1 3 のいずれかに記載の遊技機。なお、「切換」に代えて、「変更」としてもよい。

【 0 0 3 5 】

手段 1 4 によれば、表示部に表示された表示対象によって、当該表示部における識別情報の変動態様の切換の契機として作用するかの如く表示されるため、遊技者は、かかる演出表示を楽しみつつ、切換えられた変動態様に一喜一憂する。

30

【 0 0 3 6 】

手段 1 5 . 前記表示部の周囲は、フレーム部材で囲まれていることを特徴とする手段 7 乃至 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 3 7 】

手段 1 5 によれば、表示部の周囲がフレーム部材で囲まれているため、表示部における最大表示領域を超えて逸脱表示領域での表示演出が行われた場合に、遊技者はそのことに意外性を感じ、一層驚きを覚える。

【 0 0 3 8 】

手段 1 6 . 前記逸脱表示領域は、前記フレーム部材に設けられた視認部を介して視認可能となっていることを特徴とする手段 7 乃至 1 5 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 0 0 3 9 】

手段 1 6 によれば、逸脱表示領域に表示されたときに、フレーム部材に設けられた視認部の意義を理解することができ、さらに面白味が増す。

【 0 0 4 0 】

手段 1 7 . 前記逸脱表示領域は、前記表示部に対し突出して或いは離間して前記可変表示装置に設けられていることを特徴とする手段 7 乃至 1 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 4 1 】

手段 1 7 によれば、逸脱表示領域は、表示部に対し突出して或いは離間して可変表示装置に設けられているため、表示部での表示が逸脱表示領域の存在により浸食されたりすることがなく、双方における表示を十分に行うことができる。特に、表示部に対し離間して

50

設けられている場合には、双方の存在の独立性が担保されやすい。

【 0 0 4 2 】

手段 1 8 . 前記逸脱表示領域は、前記表示部での表示を阻害しない位置に設けられていることを特徴とする手段 7 乃至 1 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 4 3 】

手段 1 8 によれば、逸脱表示領域での表示によって、表示部での表示が阻害されないため、表示部での表示（例えば識別情報や背景やキャラクタ等の表示）の一部が割愛されてしまったり、制限を受けてしまったりすることがない。そのため、逸脱表示領域の存在しない場合と同程度だけ、表示部での表示を十分に行わしめることができる。

【 0 0 4 4 】

手段 1 9 . 前記表示部及び逸脱表示領域は、共に単一の表示制御手段によって表示制御されることを特徴とする手段 1 乃至 1 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 4 5 】

手段 1 9 によれば、前記表示部及び逸脱表示領域が、共に単一の表示制御手段によって表示制御されるため、表示制御手段が増大してしまうことによる設置スペース増大というデメリットを防止できる。また、特に前記表示部及び逸脱表示領域双方で関連した演出表示を行う場合に、タイミングのズレ等が起こりにくく、演出効果が一層高められることとなる。

【 0 0 4 6 】

手段 2 0 . 前記可変表示装置は、液晶ディスプレイ装置よりなることを特徴とする手段 1 乃至 1 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 4 7 】

手段 2 0 によれば、液晶ディスプレイ装置を備えた遊技機において、今までにはない興趣の向上を図ることができる。なお、「液晶ディスプレイ装置のディスプレイは、矩形状又は略矩形状であり、該表示画面の対角線の長さが 6 インチ以上 1 0 インチ以下であること」としてもよく、また、「6 インチ以上」に代えて、「6 . 5 インチ以上」或いは「7 インチ以上」としてもよい。また、「前記表示部は、矩形状又は略矩形状であること」、「前記逸脱表示領域は非矩形状をなしていること」としてもよい。

【 0 0 4 8 】

手段 2 1 . 手段 7 乃至 2 0 のいずれかに記載の遊技機は、遊技球を遊技媒体としており、前記逸脱表示領域に対応する前面側部分において遊技球が通過可能となっていることを特徴とする。

【 0 0 4 9 】

手段 2 1 によれば、逸脱表示領域に対応する前面側部分において遊技球が通過可能となっているため、当該逸脱表示領域に対応する前面側部分を、表示領域及び遊技球通過領域として兼用することが可能となり、今までにはない興趣の向上を図ることができる。

【 0 0 5 0 】

手段 2 2 . 前記逸脱表示領域に対応する前面側部分に遊技球通路を設けたことを特徴とする手段 2 1 に記載の遊技機。

【 0 0 5 1 】

手段 2 2 によれば、遊技球通路と逸脱表示領域とが相まって、今までにはない外観を呈し、しかも、表示と、遊技球の通過といった各事象を 1 つの部位において堪能できる。

【 0 0 5 2 】

手段 2 3 . 手段 1 乃至 2 2 のいずれかにおいて、遊技機はパチンコ遊技機であること。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては、操作ハンドルを備えていてそのハンドル操作に応じて遊技球を所定の遊技領域に発射させ、遊技球が遊技領域内の所定の位置に配置された作動口に入賞することを必要条件として可変表示装置の表示部において変動表示されている識別情報が所定時間後に確定停止表示されることが挙げられる。また、特別遊技状態発生時には遊技領域内の所定の位置に配置された可変入賞装置が所定の態様で開放されて遊技球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気力

10

20

30

40

50

ードへの書き込み等も含む)が付与されることが挙げられる。

【0053】

手段24. 手段1乃至22のいずれかにおいて、遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機であること。中でも、前記融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列(具体的にはリールであり、識別情報はリールに付されたシンボルである)を変動表示(具体的にはリールの回動である)した後に識別情報を確定停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段(例えば操作レバー)の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段(例えばストップボタン)の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として遊技球を使用するとともに、前記識別情報の変動開始に際しては所定数の遊技球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの遊技球が払い出されるよう構成されてなる遊技機」となる。なお、かかる遊技機にあっては、前記リール等を具備する可変表示手段を可変表示装置として捉えてもよいし、前記リールとは別途設けられ、前記識別情報に対応する(疑似的な対応であってもよい)識別情報を表示可能な表示装置(例えば液晶表示装置)をここにいう可変表示装置として捉えてもよい。

10

【0054】

手段25. 手段1乃至20のいずれかにおいて、遊技機は回胴式遊技機であること。ここで、回胴式遊技機の構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列(具体的にはリールであり、識別情報はリールに付されたシンボルである)を変動表示(具体的にはリールの回動である)した後に識別情報を確定停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段(例えば操作レバー)の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段(例えばストップボタン)の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段を備えた回胴式遊技機」となる。なお、回胴式遊技機にあっては、前記リール等を具備する可変表示手段を可変表示装置として捉えてもよいし、前記リールとは別途設けられ、前記識別情報に対応する(疑似的な対応であってもよい)識別情報を表示可能な表示装置(例えば液晶表示装置)をここにいう可変表示装置として捉えてもよい。なお、この場合、可変表示装置は、遊技機本体を画定する本体ボックスに設置される。

20

30

【0055】

以下に、遊技機としてパチンコ遊技機(以下、単に「パチンコ機」という)を具体化した一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。

【0056】

図1に示すように、パチンコ機1は、外枠2と、その前部に設けられた前面枠3とを備えている。前面枠3は外枠2の一側部にて開閉可能に装着されている。前面枠3の前面側には、ガラス扉枠4が開閉自在に設けられているとともに、ガラス扉枠4の下側において遊技球B(図2参照)を貯留するための上皿5が、上皿5の下方位置において同じく遊技球Bを貯留するための下皿6がそれぞれ設けられている。

40

【0057】

前面枠3の前面側の下皿6側方には操作手段としてのハンドル7が設けられており、ハンドル7は図示しない遊技球発射装置に連結されている。また、前面枠3の後側(ガラス扉枠4の奥、外枠2の内側)には、遊技盤8(図2参照)が着脱可能に装着されており、前記遊技球発射装置はこの遊技盤8の上部に向けて遊技球Bを発射する。なお、該遊技球発射装置は、発射制御基板140(図3参照)により制御される。

【0058】

さらに、前面枠3内部(上皿5の側方)には、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を音声にて報知するためのスピーカ9が埋設されている。なお、スピーカ9は、音声制御基板130(図3参照)により制御される。

50

【 0 0 5 9 】

さて、図 2 に示すように、遊技盤 8 には、内レール 1 0 a 及び外レール 1 0 b が設けられており、前記遊技球発射装置によって発射された遊技球 B は内レール 1 0 a 及び外レール 1 0 b に沿って遊技盤 8 の上部に案内される。

【 0 0 6 0 】

遊技盤 8 の下部には、作動口 1 1 及び大入賞口 1 2 が設けられている。作動口 1 1 は遊技球 B 用の通路を備えるとともに、その通路入口には羽根 1 3 が開閉可能に支持されている。大入賞口 1 2 の奥にはシーソー 1 4 が設けられているとともに、その右側には V ゾーン 1 5 が、左側には入賞通路 1 6 がそれぞれ設けられている（左右逆でもよい）。つまり、大入賞口 1 2 に遊技球 B が入賞した場合、この遊技球 B はシーソー 1 4 によって V ゾーン 1 5 又は入賞通路 1 6 のどちらかへ転がるように振り分けられ、V ゾーン 1 5 又は入賞通路 1 6 のどちらかを通して導出されるような構成となっている。

10

【 0 0 6 1 】

大入賞口 1 2 の前部には、大入賞口 1 2 を開閉するシャッタ 1 7 が設けられている。シャッタ 1 7 は大入賞口 1 2 の側部に設けられた大入賞口用ソレノイド 1 8 により作動させられる。詳しくは、大入賞口ソレノイド 1 8 が励磁状態となることにより、シャッタ 1 7 が略水平に傾き、大入賞口 1 2 が開かれる。また、大入賞口ソレノイド 1 8 が非励磁状態となることにより、シャッタ 1 7 が略垂直状態となり、大入賞口 1 2 は閉鎖されるようになっている。

【 0 0 6 2 】

20

さらに、大入賞口 1 2 の一側部には、シーソー用ソレノイド 1 9 が設けられている。通常、シーソー用ソレノイド 1 9 は非励磁状態となっており、この状態におけるシーソー 1 4 は V ゾーン 1 5 の方へ傾いた状態となっている。つまり、遊技球 B が V ゾーン 1 5 を通過していくような傾きとなっている。また、シーソー用ソレノイド 1 9 が励磁状態となることにより、シーソー 1 4 は遊技球 B を入賞通路 1 6 に通過させるような傾きとなる。なお、本実施の形態では、シャッタ 1 7 の開状態において遊技球 B が 1 つでも V ゾーン 1 5 を通過した場合には、シーソー用ソレノイド 1 9 が励磁状態となり、シャッタ 1 7 が閉じられた場合には、シーソー用ソレノイド 1 9 が非励磁状態となるように構成されている。

【 0 0 6 3 】

遊技盤 8 の中央部分には、可変表示装置としての特別図柄表示装置 2 0 が組込まれている。特別図柄表示装置 2 0 は、液晶ディスプレイ（LCD）装置によって構成され、対角線の長さが約 7 インチの略長形状の表示画面 2 0 B（図 6 参照）を備えている。

30

【 0 0 6 4 】

表示画面 2 0 B は略矩形状の表示部としての主表示部 2 0 a を備えており、主表示部 2 0 a の周囲には、フレーム部材を構成する樹脂製のセンターフレーム 2 0 A が配設されている。主表示部 2 0 a には複数の図柄列 K 1 ~ K 3 を表示することができるようになっている。本実施の形態において、これらの図柄列としては左図柄列 K 1、中図柄列 K 2 及び右図柄列 K 3 の 3 つの図柄列（識別情報列）が挙げられる（図 5（a）参照）。但し、図柄列の数としては 3 つに限られるものではなく、それ以外の数の図柄列が表示されることとしてもよい。

40

【 0 0 6 5 】

さらに、特別図柄表示装置 2 0 の表示画面 2 0 B（主表示部 2 0 a）では、遊技球 B の作動口 1 1 への入賞に基づいて、各図柄列 K 1 ~ K 3 の図柄変動表示（本実施の形態においては、スクロール変動表示）が行われるような構成となっている。また、この変動表示中に新たな遊技球 B が作動口 1 1 に入賞した場合には、その分の変動表示は、その時点で行われている変動表示の終了後に行われる構成となっている。つまり、変動表示が待機（保留）されることとなる。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められているが、本実施の形態では保留最大回数が 4 回に設定されている。しかし、保留最大回数は、これに限られるものではない。

【 0 0 6 6 】

50

表示画面 20B の上方には、前述したような図柄の変動表示の保留回数を示す発光ダイオード (LED) からなる保留ランプ 24a, 24b, 24c, 24d が組み込まれている。保留ランプ 24a ~ 24d の数は、前述した保留最大回数と同じ (この場合 4 個) となっている。保留ランプ 24a ~ 24d は、変動表示の保留毎に点灯させられ、その保留に対応した変動表示の実行に伴い消灯させられる。

【0067】

センターフレーム 20A の上部には、普通図柄表示装置 31 が併設されている。普通図柄表示装置 31 は、発光ダイオード (LED) よりなる 4 つの保留ランプ 32 と、普通図柄表示部たる LED よりなる 7 セグ表示部 33 とを有している。また、特別図柄表示装置 20 の左右両側方には、一对の通過ゲート 34 が配設されており、同通過ゲート 34 を遊技球 B が通過すると普通図柄表示装置 31 が作動するような構成となっている。本実施の形態における普通図柄表示装置 31 は、「0」から「9」までの数字を可変表示して 7 セグ表示部 33 にセグメント表示させる。その数字が所定値 (本実施の形態では「7」) で停止した場合に、作動口 11 の羽根 13 を所定秒数開放させるようになっている。普通図柄表示装置 31 は、遊技球 B の通過ゲート 34 の通過回数を 4 回まで記憶することができ、保留ランプ 32 でその保留数を表示する。従って、4 つの保留ランプ 32 が点灯している状態で、遊技球 B が通過ゲート 34 を通過してもカウントされないようになっている。また、保留ランプ 32 が点灯している限り、遊技球 B が通過ゲート 34 を通過しなくとも保留数に応じた回数だけ普通図柄表示装置 31 は作動するようになっている。

【0068】

さらに、パチンコ機 1 の複数箇所には、遊技効果を高めるための他の図示しない各種演出用ランプや電飾部材が取付けられている。これらの演出用ランプや電飾部材等 (以下単に「ランプ」と称する) の点灯状態 (消灯、点灯、点滅等) は、遊技の進行に応じて適宜変えられるようになっている。なお、これらランプは、ランプ制御基板 120 (図 3 参照) により制御される。

【0069】

また、遊技盤 8 には、遊技者の操作に応じて変化するパチンコ機 1 の遊技状態を検出するためのスルースイッチ 40、作動口用スイッチ 41、Vゾーン用スイッチ 42 及びカウントスイッチ 43 等の各種センサがそれぞれ取付けられている。スルースイッチ 40 は、遊技球 B の通過ゲート 34 の通過を検出するものであり、作動口用スイッチ 41 は、遊技球 B の作動口 11 への入賞を検出するものであり、Vゾーン用スイッチ 42 は、遊技球 B の大入賞口 12 のうちの Vゾーン 15 への入賞を検出するものであり、カウントスイッチ 43 は、遊技球 B の大入賞口 12 への入賞を検出するものである。

【0070】

さて、本実施の形態では、各スイッチ 40 ~ 43 の検出結果に基づき、各ソレノイド 18, 19、特別図柄表示装置 20、各保留ランプ 24a ~ 24d、スピーカ 9、普通図柄表示装置 31 (保留ランプ 32 及び 7 セグ表示部 33)、羽根 13 等をそれぞれ駆動制御するため制御装置 (主基板) 50 が設けられている。

【0071】

主基板 50 は、主たる制御を司るためのものであって、読み出し専用メモリ (ROM)、中央処理装置 (CPU)、ランダムアクセスメモリ (RAM) 等を備えている。ROM は所定の制御プログラムや初期データを予め記憶しており、CPU は ROM の制御プログラム等に従って各種演算処理を実行する。RAM は CPU による演算結果を図柄乱数バッファ、図柄乱数エリア、停止図柄エリア等に一時的に記憶する。なお、主基板 50 はパチンコ機 1 の裏側の図示しない基板ボックス内に封印された状態で装着されている。

【0072】

また、RAM は、後述する特別遊技状態としての大当たり状態の発生を決定するための乱数カウンタをも備えている。この乱数カウンタは、乱数更新処理により、所定 (例えば「0」~「299」) の範囲で、例えば 2ms 毎に、1 カウントずつ更新される。本実施の形態では、遊技球 B が作動口 11 に入賞し、それが作動口用スイッチ 41 にて検出され

たときに（保留最大回数時は除く）、前記乱数カウンタの値が所定値、例えば「7」であった場合に、大当たり状態が発生させられるようになっている。

【0073】

上記CPU、ROM及びRAMは、バスラインを介して互いに接続されている。図3のブロック図に示すように、バスラインは、主基板50のインターフェイス50aにも接続されており、インターフェイス50aは、コネクタ及びケーブル等を介して表示制御基板110のインターフェイス61や他の装置と接続されている。また、インターフェイス50aは、コネクタ及びケーブル等を介して作動口スイッチ41等の各種センサに接続されている。すなわち、主基板50は、作動口スイッチ41等からインターフェイス50aを介して入賞信号等を入力するとともに、インターフェイス50aを介して表示制御基板110や他の入出力装置（他の制御基板を含む）へ制御データ等の各種動作コマンドを出力し、各ソレノイド等の各種アクチュエータ及び各制御基板を制御する。

10

【0074】

さて、本実施の形態では、特別図柄表示装置20の表示画面20Bにおける各種表示制御は、主たる制御を行う主基板50ではなく、主として特別図柄表示装置20の表示制御基板110において行われるように構成されている。なお、表示制御基板110は、特別図柄表示装置20に組み込まれた状態となっている。

【0075】

さらに、本実施の形態においては、各種（演出用の）ランプの点灯、点滅制御については、主としてランプ制御基板120において行われ、スピーカ9から発せられる音声の制御については、主として音声制御基板130において行われる。また、前記遊技球発射装置における遊技球Bの発射制御についても、主基板50ではなく、発射制御基板140において行われるような構成となっている。

20

【0076】

ここで、主として本実施の形態における表示制御を行う表示制御基板110の電気的構成について、図3のブロック図に従って説明する。同図に示すように、表示制御基板110は、主基板50から送られてくるコマンドを順次受信するインターフェイス61と、プログラムROM62に記憶された制御プログラム及び各種の情報に基づいて、各種遊技状態（通常変動やリーチ演出や大当たり報知等）において表示される表示画像の画面構成情報を生成するCPU63と、CPU63での処理結果等を一時的に記憶するワークRAM64と、CPU63で生成された画面構成情報を記憶するビデオRAM65と、ビデオRAM65に記憶された画面構成情報に基づいて画像データROM66から画像データを取り出し、そのデータを画面構成情報に書き込むことにより各種遊技状態における表示画像を生成するVDP67とを備えている。そして、生成された表示画像は表示部（液晶ディスプレイ）20Bへ出力される。

30

【0077】

インターフェイス61は、主基板50から送信されてくるコマンド（指令）を受信する。また、それらのコマンドは、CPU63によってワークRAM64に設けられた図示しないコマンドバッファ領域に記憶される。

【0078】

40

CPU63は、プログラムROM62に記憶された制御プログラムに従って動作する。具体的には、前記コマンドを監視して、該コマンドに応じたタスクを生成し、ワークRAM64に記憶する。そのタスクを実行することで、ワークRAM64内に各種遊技状態（通常変動やリーチ演出や大当たり報知等）において表示される表示画像の画面構成情報を生成し、この画面構成情報をビデオRAM65に書き込む。なお、画面構成情報は、表示画面（液晶ディスプレイ）20Bの垂直操作信号（VSYNC）ごとに生成される。

【0079】

ワークRAM64には、主基板50からのコマンドを記憶するための前記コマンドバッファ領域をはじめ、生成されたタスクが記憶されるタスクバッファ領域や、画像構成情報（通常変動時やリーチ状態時の図柄画像の指示や、その配置位置や表示優先順位等）を一

50

括してビデオRAM 65に書き込むために各種情報が記憶されるスプライトチェーン領域（いずれも図示略）が設定される。

【0080】

ビデオRAM 65は、前記画像構成情報を記憶するとともに、VDP 67で生成される表示画像のデータを記憶するメモリである。ビデオRAM 65には、表示画面20Bに表示される主として一画面分の表示画像のデータを記憶する記憶領域である第1フレームメモリ65aと第2フレームメモリ65bが設けられており、CPU 63が生成した画像構成情報並びにVDP 67で生成される表示画像のデータを交互に記憶することができるような構成となっている。

【0081】

画像データROM 66は、表示画面20Bに表示される図柄や背景画像等の各種画像データを記憶するメモリである。前記画像データには、図柄や背景画像等の例えば形状、サイズ、模様、配色、色調等を定めた図柄や背景画像等を生成するために必要な各種情報が含まれている。

【0082】

VDP 67は、表示画像の画像生成処理を行う画像データプロセッサである。つまり、VDP 67は、ビデオRAM 65に記憶された画像構成情報に基づいて、画像データROM 66に記憶されている画像データを読み出し、前記画像データに含まれる情報を前記画像構成情報に書き込むことにより、表示画面20Bに表示可能な表示画像を生成する。そして、生成した表示画像を表示画面20Bに出力する。

【0083】

さらに詳しくは、図4に示すように、VDP 67は、CPU 63から送られてくる各種コマンドやデータを受信するインターフェイス67aと、インターフェイス67aから送られる各種コマンドやデータに基づいてビデオRAM 65に記憶された画像構成情報を読み出し、該画像構成情報に基づいて表示画像を生成する画像生成部67bと、表示画像のカラー情報を格納するパレットRAM 67cとから構成されている。

【0084】

インターフェイス67aから各種コマンドやデータを受け取った画像生成部67bは、ビデオRAM 65の第1フレームメモリ65a又は第2フレームメモリ65bに記憶された画像構成情報を読み出す。その画像構成情報に基づいて画像データROM 66から画像データを読み出し、前記画像データに含まれる各種情報を該画像構成情報に書き込む。同時に、前記画像データに対応するカラー情報をパレットRAM 67cから取得し、前記画像構成情報に書き込む。これにより、カラー情報に基づく配色を施した表示画像が生成される。

【0085】

同時に、画像生成部67bは、前記書き込みが行われていない第1フレームメモリ65a又は第2フレームメモリ65bに記憶されている表示画像のデータを読み出し、表示画面（液晶ディスプレイ）20Bに出力する。この際、表示画像のデータはRGB信号で出力され、このRGB信号に基づいて、色調（色、彩度、輝度、コントラストなど）等が制御されて表示画面（液晶ディスプレイ）20Bに表示される。また、表示画像のデータが出力され、何もデータが記憶されていない第1フレームメモリ65a又は第2フレームメモリ65bには、新たな画像構成情報が書き込まれる。なお、画像生成部67bにおいて生成される表示画像は、図柄及び背景画像用等の複数のレイヤによって構成されており、これらを重ね合わせ、主として1画面分の表示画像として生成している。

【0086】

パレットRAM 67cは、複数種類のカラー情報を設定した複数種類のカラーパレットを保持しており、画像データに含まれるカラー情報に応じたカラーパレットを画像生成部67bに与えるものである。ここで、カラーパレットを与えるとは、例えば、パレットRAM 67cに格納されたカラーパレットの格納アドレスを画像生成部67bに与えることを意味している。なお、カラー情報は、原色例えば赤色（R）、緑色（G）、青色（B）

10

20

30

40

50

の基本色情報を組み合わせた配合割合等によって、定められているものである。

【 0 0 8 7 】

ここで、特別図柄表示装置 2 0 の表示画面 2 0 B において、遊技状態中等に表示される表示画像の構成について具体的に説明するとともに、その表示態様を基に大当たり状態、リーチ状態、外れ状態等についても説明する。

【 0 0 8 8 】

特別図柄表示装置 2 0 の表示画面 2 0 B の主表示部 2 0 a には、図 5 (a) に示すように、森の中の景色を表す背景画像が表示され、その前側に位置するように、各図柄列 K 1 ~ K 3 が表示されるようになっている。各図柄列 K 1 ~ K 3 は、図 5 等 に示すように、それぞれ複数種類かつ複数個の識別情報としての図柄 7 0 A ~ 7 0 I 及び外れ図柄 7 0 J によって構成されている。外れ図柄 7 0 J を除く各図柄 7 0 A ~ 7 0 I は、それぞれ各種果実や葉の絵と「 1 」 ~ 「 9 」の数字との組合せによって構成されている（勿論、各種絵柄、各種文字のみ、或いは、数字や文字に各種絵柄が組合わさったものを図柄として使用してもよい）。これらの図柄 7 0 A ~ 7 0 I は、左図柄列 2 1 については降順に、中、右図柄列 2 2 , 2 3 については基本的には昇順にそれぞれ配列されている。これらの図柄 7 0 A ~ 7 0 I は、特別遊技図柄としての大当たり図柄、外れリーチ図柄及び外れ図柄のいずれかになりうる（これらについては後述する）。

【 0 0 8 9 】

また、外れ図柄 7 0 J は「どんぐり」のマークによって構成されており、基本的には前記図柄 7 0 A ~ 7 0 I 間に配置される。さらに、当該外れ図柄 7 0 K は、その名のとおり、大当たり図柄になることはなく、外れ図柄にのみなりうる。但し、「 1 」と「 9 」の図柄 7 0 A , 7 0 I の間には、外れ図柄 7 0 J の代わりに、「 4 」の図柄 7 0 D が配置されている。かかる配置構成により、「 1 」と「 9 」の所謂ダブルリーチが発生可能となっているとともに、後述する大当たり図柄が偶数と奇数との間で均等に生じうるようになっている。

【 0 0 9 0 】

各々の図柄列 K 1 ~ K 3 においては、表示される図柄 7 0 A ~ 7 0 J が、上から下方向へと移動するかのごとく表示される。なお、各図柄列 K 1 ~ K 3 において、図柄 7 0 A ~ 7 0 J の配列順序をランダムに変更し変動表示させたり、図柄 7 0 A ~ 7 0 J の数を適宜増減させたり、 1 つの図柄列に同じ図柄を複数個表示したり、図柄 7 0 A ~ 7 0 J の変動表示態様、例えばスクロール変動表示や差換変動表示等を適宜変更したりしてもよい。

【 0 0 9 1 】

さて、上述したように変動表示される各図柄列 K 1 ~ K 3 の各図柄 7 0 A ~ 7 0 J は、所定時間経過後、主表示部 2 0 a の大当たりライン L 1 ~ L 5 上に停止表示される（図 5 (c) 参照）。このとき、大当たり図柄、外れリーチ図柄、外れ図柄の中から 1 つが選択された上で、前記大当たりライン L 1 ~ L 5 上に停止表示される。なお、停止図柄とは、各図柄列 K 1 ~ K 3 が図柄変動を停止したときに確定表示される図柄である。また、本実施の形態では、図柄変動は、左図柄列 K 1、右図柄列 K 3、中図柄列 K 2 の順に停止させられる。

【 0 0 9 2 】

次に、遊技者に有利な特別遊技状態としての大当たり状態について説明する。図 5 (c) は、主表示部 2 0 a における大当たり状態発生時の画面を示す図である。同図に示すように、大当たり図柄は、通常遊技状態からリーチ遊技状態（リーチ状態）を経た後、遊技者に有利な特別遊技状態としての大当たり状態を発生させるための図柄である。詳しくは、全ての図柄列 K 1 ~ K 3 の変動が停止させられたとき、表示されている図柄 7 0 A ~ 7 0 I の組合せが、予め定められた大当たりの組合せ、すなわち、同一種類の図柄 7 0 A ~ 7 0 I が大当たりライン L 1 ~ L 5 に沿って並んでいるときの同図柄 7 0 A ~ 7 0 I の組合せとなる場合がある。この組合せを構成する図柄が「大当たり図柄」である。

【 0 0 9 3 】

本実施の形態では、上中下の横ライン L 1 , L 2 , L 3 及び斜めの 2 本のライン L 4 ,

L 5 によって大当たりライン L 1 ~ L 5 が構成されている (5 ラインと称される)。大当たりの組合せが成立すると、特別電動役物が作動し (大入賞口 4 が開かれ)、遊技者にとって有利な大当たり状態の到来、すなわち、より多くの景品球を獲得することが可能となる。(例えば図 5 (c) では下段のライン L 3 において「 7 」 「 7 」 「 7 」 の図柄 7 0 G が揃って停止表示されている)。

【 0 0 9 4 】

本実施の形態では、一旦大当たり状態が発生すると、大入賞口 1 2 の開放後、 (1) 遊技球 B が大入賞口 1 2 への 1 0 個入賞すること、 (2) 約 2 9 . 5 秒が経過すること、のいずれか一方の条件が満たされた時点で大入賞口 1 2 が閉鎖される。この大入賞口 1 2 の開閉のサイクルが遊技球 B の V ゾーン 1 5 への入賞を最大で所定回数 (例えば 1 6 回 : 1

10

【 0 0 9 5 】

また、リーチ状態とは、大当たり直前の状態をいう (もちろん大当たり状態に至らない場合もある)。図 5 (b) に示すように、リーチ状態には、右図柄列 K 3 の図柄変動が、前記大当たりライン L 1 ~ L 5 上において左図柄列 K 1 の停止図柄と同一種類の図柄で停止する状態が含まれる。

【 0 0 9 6 】

上記のリーチ状態には、中図柄列 K 2 の図柄変動が、最終的に左・右両図柄列 K 1 , K 3 の停止図柄と同一種類の図柄 (大当たり図柄) で停止して大当たり状態になるもの以外にも、異なる種類の図柄 (これを「外れリーチ図柄」という) で停止して、大当たり状態とならないもの (以下、「外れリーチ状態」という) が含まれる。さらには、中図柄列 K 2 の図柄変動が一旦停止した後 (停止しかけた後)、全図柄列 (或いは一部の図柄列) が変動し、その後全図柄列 K 1 ~ 2 3 の図柄 7 0 A ~ 7 0 J が停止するような場合 (再変動リーチ、全回転リーチとも称される) も含まれる。

20

【 0 0 9 7 】

上記リーチ状態において、リーチパターンとしては、中図柄列 K 2 の図柄 7 0 A ~ 7 0 J が通常変動時と同様に単にスクロールする「ノーマルリーチ」の外に、種々のリーチパターンが設定されている。これらリーチパターンのうち、「ノーマルリーチ」以外のリーチパターンは、いわゆる「スーパーリーチ」と称されるものである。「スーパーリーチ」の動作が開始された場合には、「ノーマルリーチ」の場合に比べて、大当たり状態が発生する期待値 (大当たり期待値) が高くなるようになっている。また、「スーパーリーチ」においても、各リーチパターンによって大当たり期待値が異なったものとなっていることとしてもよい。また、「スーパーリーチ」よりも大当たり期待値の高い「スペシャルリーチ」や「プレミアムリーチ」と称されるリーチパターンを用意することとしてもよい。

30

【 0 0 9 8 】

本実施の形態では、「スーパーリーチ」として、「リス」が表示されることにより演出が行われる「リスリーチ」、「ももんが」が表示されることにより演出が行われる「ももんがリーチ」等が設定されている。

【 0 0 9 9 】

さて、本実施の形態では、図 6 , 7 に示すように、表示画面 2 0 B は、上述した図柄 7 0 A ~ 7 0 J が変動表示される主表示部 2 0 a のみならず、副表示部 2 0 b をも備えている。より詳しくは、表示画面 2 0 B は、略長形状のワイド画面となっており、対角線の長さがおよそ 7 インチに設定されている。前記主表示部 2 0 a は、略長形状に形成されており、対角線の長さがおよそ 6 インチに設定されており、表示画面 2 0 B のほぼ中央位置に設けられている。そして、表示画面 2 0 B から主表示部 2 0 a を除いた部分が副表示部 2 0 b となっている。さらに、副表示部 2 0 b は、表示対象としてのリス R C (図 8 (a) 参照) を表示可能な逸脱表示領域 C S と、表示対象が表示されることのない非表示領域 N S とからなっている。本実施の形態における逸脱表示領域 C S は、主表示部 2 0 a に隣接して設定されているが、主表示部 2 0 a から離間した部位に設定されていても差し支えない。前記主表示部 2 0 a と副表示部 2 0 b とは共に前記表示制御基板 1 1 0 によって

40

50

表示制御されるのであるが、その存在は、互いに独立したものであって、その境界線は、図柄 70A ~ 70J の表示領域を画定するものである。しかも主表示部 20a は、従来と同様略長方形状をなしており、副表示部 20b の存在によって主表示部 20a での表示が阻害されないようになっている。

【0100】

また、副表示部 20b の非表示領域 NS は、常に真っ黒な画像が表示されるようになっているとともに、逸脱表示領域 CS も、通常は前記非表示領域 NS と同様真っ黒な画像が表示され、「リスリーチ」の演出が行われる場合に限って逸脱表示領域 CS にリス RC が表示されるようになっている。

【0101】

さらに、副表示部 20b のうち、前記逸脱表示領域 CS を除く部分は、センターフレーム 20A で覆われている。本実施の形態におけるセンターフレーム 20A は木目模様を呈しており、これにより主表示部 20a に森の背景画像が表示された場合に渾然一体感が付与されるようになっている。このような構成により、遊技者にとっては、あたかもセンターフレーム 20A の内側に主表示部 20a が配されており、それとは別に副表示部 20b の逸脱表示領域 CS を確保するための表示画面が設置されているかの如く印象を受けるようになっている。なお、センターフレーム 20A のうち、前記逸脱表示領域 CS に対応する部位には、透明な窓部が設けられており、逸脱表示領域 CS に表示されるリス RC は、前記窓部を介して視認可能となっている。

【0102】

また、図 7 に示すように、センターフレーム 20A の上部には、枝葉をモチーフとした一對の開閉部材 OP が設けられている。当該開閉部材 OP は、図示しない開閉部材用ソレノイドによって開閉可能に軸支されており、通常は、略一直線状になるよう閉鎖状態に維持されている（図 5（b）、（c）等参照）。また、前記ソレノイドが励磁状態とさせられることにより、同図に示すように開閉部材 OP が下方に開かれるようになっている。開閉部材 OP は、後述する「ももんがりーち」の演出が行われるに際してのみ開閉制御されるようになっている。

【0103】

次に、上記のように構成されたパチンコ機 1 における各制御部の作用及び効果について説明する。

【0104】

まず、作動口用スイッチ 41 からの検出信号に基づき、遊技球 B が作動口 11 へ入賞した旨が主基板 50 によって認識された場合の制御処理について説明する。

【0105】

主基板 50 が遊技球 B が作動口 11 へ入賞した旨を検出した場合、そのことに基づいて、主基板 50 は、対応する保留ランプ 24a ~ 24d（例えば、それまで 2 つの保留ランプ 24a 及び 24b の 2 つの保留ランプが点灯されていた場合には 3 つ目の保留ランプ 24c）を点灯させ、保留カウンタの値を「1」ずつインクリメントする。但し、保留ランプ 24a ~ 24d が全て点灯している場合は除かれる。

【0106】

また、主基板 50 は、内部乱数カウンタ、大当たり図柄カウンタ、外れリーチ図柄カウンタ、外れ図柄カウンタ等の各カウンタの値を各乱数エリアに格納する。そして、所定のタイミングにおいて対応する保留ランプ 24a ~ 24d を消灯させるとともに、保留カウンタの値をデクリメントし、各エリア等に格納されたデータに基づき図柄変動を実行する。

【0107】

このとき、主基板 50 は、当該変動に際し、指令としてのコマンドを特別図柄表示装置 20 の表示制御基板 110 をはじめ、ランプ制御基板 120、音声制御基板 130 等へと出力（送信）する。さて、当該コマンドには、（1）変動開始から所定時間後に図柄 70A ~ 70J を確定停止表示させる旨の時間情報及び各リーチパターンに代表される変動パ

10

20

30

40

50

ターンからなるパターン情報、並びに、(2)いかなる図柄70A~70Jで確定表示させるかという図柄情報が含まれる。ここで、図柄情報としては、大当たり図柄、外れリーチ図柄、外れ図柄が含まれ、これらは、上述した内部乱数カウンタ、大当たり図柄カウンタ、外れリーチ図柄カウンタ、外れ図柄カウンタ等に基づいて決定されるものである。

【0108】

本実施の形態における上記コマンドは、2バイト構成からなっており、順次連続的に表示制御基板110等へと送信される。2バイト構成からなるコマンドのうち、先頭の1バイト目は、これからいかなる情報が送信されてくるかというキーワード情報によって構成されている。また、後半の1バイトは、具体的な指示内容に該当するパターンコード等の内容情報によって構成されている。

10

【0109】

例えば、本実施の形態において、まず最初に送信されるコマンドはパターン情報である。この場合、1バイト目は、これからパターン情報(時間情報及び変動パターンを示唆する)が送信される旨のキーワード情報により構成され、2バイト目は、「00」、「01」等のパターンコード情報により構成されている。ここで、「00」、「01」等のパターンコード情報は、図柄の変動時間を例えば「10秒」とする、或いは、「30秒」とするといった内容を示唆する時間情報と、どのような変動パターン(又は変動パターン群のうちいずれか)を実行するといった変動パターンを示唆する情報とからなる。

【0110】

続いて送信されるのは図柄情報である。すなわち、本実施の形態のように左 右 中の順に3つの図柄列K1~K3の図柄が確定させられる場合においては、まず、パターン情報に続いて2番目に送信されるコマンドたる図柄情報として、1バイト目は、これから左図柄列K1の図柄情報が送信される旨のキーワード情報により構成され、2バイト目は、確定表示される図柄を示唆するパターンコード情報により構成されている。また、3番目に送信されるコマンドたる図柄情報として、1バイト目は、これから右図柄列K3の図柄情報が送信される旨のキーワード情報により構成され、2バイト目は、確定表示される図柄を示唆するパターンコード情報により構成されている。併せて、4番目に送信されるコマンドたる図柄情報として、1バイト目は、これから中図柄列K2の図柄情報が送信される旨のキーワード情報により構成され、2バイト目は、確定表示される図柄を示唆するパターンコード情報により構成されている。このように、確定図柄に関する3つの表示情報がたて続けに送信される。すなわち、1回の図柄変動に際して、2バイト構成からなるデータが1バイトずつ送信されることにより、合計8(1×2+3×2)回のデータ送信が行われることとなる。

20

30

【0111】

なお、上記実施の形態では、左、右、中の各図柄列K1~K3に対応した図柄情報が送信されることとなっているが、例えば8つの図柄を確定表示させる必要がある場合には、1×2+8×2=18回のデータ送信が行われるといった具合に、図柄数を適宜変更した場合であっても適用することができる。

【0112】

また、本実施の形態では、コマンド(一群のコマンド)が、表示制御基板110に対してのみならず、ランプ制御基板120、音声制御基板130にも同期して出力されるようになっている(厳密な意味で全く同時でなくてよい)。勿論、このときに出力されるコマンドは、表示制御基板110に出力されるコマンドに対応したものであることが望ましい(場合によっては対応していなくてもよい)。これに対し、図柄変動に関する一群のコマンド(1回の図柄変動に際して送られてくるデータ群)を受信した表示制御基板110は、特別図柄表示装置20の表示画面20Bで表示する表示画像(主表示部20aにおける背景画像及び図柄画像、並びに、副表示部20bの逸脱表示領域CSにおけるキャラクタ画像等)を順次生成する。

40

【0113】

さらに、表示制御基板110は、当該コマンドに基づき図柄変動を開始するとともに、

50

変動停止に至るまでの間、前記変動パターンに基づく種々の演出を行う。当該演出としては、例えばリーチ演出が主として挙げられる。

【0114】

すなわち、上記コマンドのうち、パターン情報に基づき、表示制御基板110のCPU63は、テーブルを参照して、上述した各変動パターンの中から所定のパターンを選択決定するとともに、当該決定したパターンに基づく演出を、変動開始から確定表示までの間、別途設定された時間データの秒数分だけ実行する。さらにその後、主基板50側のCPUは、自身が有するタイマに基づき、前記所定時間に応じたタイミングで、表示制御基板110に対し、確定コマンドを出力する。

【0115】

一方、表示制御基板110のCPU63は前記一旦停止からさらに所定時間後において（時間情報に基づく変動を完了した時点で）、前記図柄情報に応じた図柄を確定停止表示させる。このとき、結果的に前記出力された確定コマンドに同期して、図柄70A～70Jが確定停止表示させられることとなる。同様に、ランプ制御基板120、音声制御基板130の各CPUも、前記タイミングにおいて、ランプ演出、音声演出を確定停止させる。

【0116】

なお、本実施の形態では、変動パターンに関し、リーチ演出以外の演出に関しても、上記と同様に変動パターン情報に盛り込まれた上で制御が行われる。リーチ演出以外の演出としては、すべり変動、再変動、リーチ予告、スーパーリーチ予告、大当たり予告等の演出が挙げられる。ここで、「予告」とあるのは、演出によって、所定の遊技状態が発生しやすくなることを示唆可能であればよい、或いは、演出によって所定の遊技状態の発生率に影響が生じるという趣旨であって、所定の遊技状態が発生しない場合があっても差し支えない（示唆）。このように、本実施の形態では、主基板50によって主たる制御が司られ、該主基板50からのコマンドに基づいて、表示制御基板110等によって表示制御等が司られることとなっている。これにより、主基板50の負担軽減が図られている。

【0117】

次に、本実施の形態の作用及び効果について説明する。主基板50から表示制御基板110に対し、図柄変動を行うべくコマンドが出力されると、表示制御基板110側では、図柄変動を開始させる。該変動に際しては、上述したように、表示される図柄70A～70Jが上から下方向へと移動しているかの如く変動表示される。そして、各図柄列K1～K3に対応する図柄70A～70Jが、左図柄列K1、右図柄列K3、中図柄列K2の順で確定停止表示させられる。ここで、本実施の形態では、いわゆる5ラインを採用しているため、各図柄列K1～K3毎に3つずつの図柄70A～70Jが表示された上で確定停止されることとなる。つまり、主表示部20a上には、合計9つの図柄70A～70Jが確定停止表示させられる。

【0118】

さて、全図柄列K1～K3の図柄70A～70Jの確定停止表示に至るまでの間、リーチ状態が発生することがあり、前記コマンドによっては上述した「スーパーリーチ」の演出が行われる場合がある。以下には、代表的な2種類の「スーパーリーチ」たる「リスリーチ」及び「ももんがリーチ」の演出表示態様について説明する。

【0119】

まず、図8、9に基づいて「リスリーチ」の演出表示態様について説明する。すなわち、前記図柄変動を行うべく表示制御基板110に対し出力されるコマンドに、「リスリーチ」演出を行う旨の情報が含まれていた場合において、表示制御基板110側で行われる処理内容について詳述する。この場合においては、表示制御基板110のCPU63により、各図柄列K1～K3の図柄70A～70Jの変動が開始させられる。

【0120】

そして、変動開始から所定時間経過後において、まずは左図柄列K1の図柄変動速度がそれまでの変動速度よりも遅くされた後、図8(a)に示すように、所定の図柄70A～

10

20

30

40

50

70Jにて停止させられる(図では、下段に「7」の図柄70Gが停止表示されている)。続いて、左図柄列K1と同様、右図柄列K2の図柄変動速度が遅くさせられ、その後停止させられる(図では左図柄列K1と同様、下段に「7」の図柄70Gが停止表示されている)。この時点(中図柄列K2は未だ変動中)で、リーチ状態が発生するのであるが、かかるタイミング以降において、CPU63により、次のような制御が行われる。

【0121】

すなわち、同図に示すように、副表示部20bの逸脱表示領域CSにリスRCが表示されるとともに、該リスRCがあたかも家の窓から顔を覗かせているような表示制御が行われる。これを視認した遊技者は、主表示部20aにおける図柄70A~70J変動のみならず、副表示部20bの逸脱表示領域CSに表示されるリスRCに驚きを感じるとともに、主表示部20a以外での表示に対し今までにないような趣を感じる。そして、遊技者にとって好ましい事態(ここでは、さらなる発展型のリーチ演出、ひいては大当たり状態の発生)が起こるのではないかという期待感が高められる。

【0122】

次に、さらなる発展型のリーチ演出が行われる場合と、そのまま外れ状態になる場合とがあり、そのまま外れになる場合には、例えばリスRCが逸脱表示領域CSから消えるような表示制御が行われる。これを視認した遊技者は、副表示部20bにリスRCが表示されなくなった(家の中に隠れてしまった)ことを残念がる一方で、主表示部20aとは別の箇所に、表示対象(リスRC)が表示されていたことに関する余韻を味わう。

【0123】

また、さらなる発展型のリーチ演出が行われる場合には、リスRCが逸脱表示領域CSに表示されたままの状態又は上記のように一旦消えるような演出が行われた後、再度表示された状態で、図柄70A~70Jや背景を揺動させる制御が行われる。これにより、遊技者はあたかも地震が発生したかの如く感覚を味わうとともに、これから何か特殊な事態が起こるのではないかという期待感を抱くこととなる。もちろん、このような揺動制御を行わないこととしてもよい。

【0124】

そして、この場合には、引き続き図8(b)に示すように、リスRCが移動するかのよう表示制御が行われる。より詳しくは、リスRCが家から飛び出し、それまで表示されていた副表示部20bの逸脱表示領域CSから主表示部20aへと連続的に移るかのよう表示制御が行われる。また、この移動の一時期においては、逸脱表示領域CS及び主表示部20aの双方にリスRCの一部が表示されることとなる。これを視認した遊技者は、逸脱表示領域CSと主表示部20aとが関連づけられていることに驚きを感じるとともに、より一層期待感が増すこととなる。

【0125】

次に、図8(c)に示すように、主表示部20aに表示されたリスRCが、未だ変動中の中図柄列K2の図柄70A~70Jを必死になって止めようとするかの如く演出表示が行われる。なお、この場合において、当り図柄70A~70Iが近づいたときに、さらに図柄70A~70Jの変動速度を遅くしたり、さらにリスRCがより必死な表情になるような表示制御を行うこととしてもよい。また、この場合、一層さらなる発展型のリーチ演出が行われる場合と、そのまま中図柄列K2の図柄70A~70Jが確定停止表示される場合とがある。そのまま中図柄列K2の図柄70A~70Jが確定停止表示される場合には、当該図柄70A~70Jを外れ図柄で停止させることとしてもよいし、大当たり図柄で停止させることとしてもよい。なお、大当たり図柄で停止した場合には、リスRCが宙返りして勇ましく家に帰るような演出を行ったり、外れ図柄で停止した場合には、リスRCが大泣きしてしょぼく来て家に帰るような演出を行ったりしてもよい。

【0126】

一方、一層さらなる発展型のリーチ演出(スペシャルリーチ演出と称しても差し支えない)が行われる場合には、引き続き、未だ変動中の中図柄列K2の図柄70A~70Jを前記リスRCが必死になって止めようとするかの如く演出表示が行われるとともに、前記

副表示部 20b の逸脱表示領域 CS に大勢のリス (以下、「リス群 RCS」と称する) が表示されるとともに、該リス群 RCS があたかも家の窓から顔を覗かせているような表示制御が行われる。これを視認した遊技者は、主表示部 20a での最も興味深い演出のみならず、逸脱表示領域 CS に表示されるリス群 RCS に驚きを覚えるとともに、主表示部 20a での最もわくわくドキドキする演出及び逸脱表示領域 CS でのさらなる期待感を高める演出に、今までにないような趣を覚える。そして、遊技者にとって最も好ましい事態 (ここでは、大当たり状態の発生) が起こるのではないかという期待感が一層高められる。

【0127】

次に、前記一匹のリス RC が移動してきたときと同様に、図 9 (a) に示すように、リス群 RCS が移動するかのような表示制御が行われる。より詳しくは、前記リス群 RCS が家から飛び出し、それまで表示されていた副表示部 20b の逸脱表示領域 CS から主表示部 20a へと連続的に移るかのような表示制御が行われる。また、この移動の一時期においては、副表示部 20b (逸脱表示領域 CS) 及び主表示部 20a の双方にリス群 RCS の一部が表示されることとなる。つまり、リス群 RCS のうち何匹かは表示され、残りの何匹かは主表示部 20a に表示される。このような事象を視認した遊技者は、逸脱表示領域 CS と主表示部 20a とが関連づけられていることに再度驚きを覚えるとともに、より一層期待感が増すこととなる。

【0128】

続いて、図 9 (b) に示すように、主表示部 20a に表示されたリス群 RCS が、それまで表示されていたリス RC とともに未だ変動中の中図柄列 K2 の図柄 70A ~ 70J を必死になって止めようとするかの如く演出表示が行われる。そして、その後、予め定められた図柄 70A ~ 70J にて、中図柄列 K2 が確定停止表示させられる。この場合、当該図柄 70A ~ 70J を外れ図柄で停止させることとしてもよいし、大当たり図柄で停止させることとしてもよい。但し、上記のようなリス群 RCS による演出が行われる場合には、大当たり図柄で停止される確率が一層高められるのが望ましい。

【0129】

次に、図 10 ~ 図 12 に基づいて「ももんがリーチ」の演出表示態様について説明する。すなわち、前記図柄変動を行うべく表示制御基板 110 に対し出力されるコマンドに、「ももんがリーチ」演出を行う旨の情報が含まれていた場合において、表示制御基板 110 側で行われる処理内容について詳述する。この場合においても、上記同様、表示制御基板 110 の CPU 63 により、各図柄列 K1 ~ K3 の図柄 70A ~ 70J の変動が開始させられ、変動開始から所定時間経過後において、まずは左図柄列 K1 が所定の図柄 70A ~ 70J にて停止させられ、所定の大当たりライン L1 ~ L5 上に右図柄列 K2 が前記左図柄列 K1 と同じ図柄 70A ~ 70J にて停止させられる。この時点 (中図柄列 K2 は未だ変動中) で、リーチ状態が発生するのであるが、かかるタイミングにおいて、CPU 63 により、次のような制御が行われる。

【0130】

すなわち、図 10 (a) に示すように、図示しない開閉部材用ソレノイドが制御されて開閉部材 OP が開放させられる。これとともに、図 10 (b) に示すように、主表示部 20a の上方から下方に向けて、かつ、画面奥部から画面手前側にももんが MC が飛来するかのような表示制御が行われる。これを視認した遊技者は、主表示部 20a の図柄 70A ~ 70J 変動のみならず、開閉部材 OP の開放に伴って表示されるももんが MC に驚きを覚えるとともに、開閉部材 OP と主表示部 20a との相まった演出に今までにないような趣を覚える。そして、遊技者にとって好ましい事態 (ここでは、さらなる発展型のリーチ演出、ひいては大当たり状態の発生) が起こるのではないかという期待感が高められる。

【0131】

主表示部 20a に表示されたももんが MC は、主表示部 20a の左上部か右下部のいずれかに移動表示制御され、この時点で開閉部材 OP が閉鎖される。図 10 (c) に示すように、左上部にももんが MC が移動した場合には、次のような表示演出が行われる。すなわち、図 11 (a) に示すように、左上部に表示されていたももんが MC が高速変動中の

中図柄列 K 2 の所定の図柄 7 0 A ~ 7 0 I に飛び移るかの如く演出表示が行われる。この場合、さらなる発展型のリーチ演出が行われる場合と、そのまま中図柄列 K 2 の図柄 7 0 A ~ 7 0 J が確定停止表示される場合とがある。そのまま中図柄列 K 2 の図柄 7 0 A ~ 7 0 J が確定停止表示される場合には、当該図柄 7 0 A ~ 7 0 J を外れ図柄で停止させることとしてもよいし、大当たり図柄で停止させることとしてもよい。この場合において、その後ももんが M C は、例えば図 1 1 (b) に示すように、画面奥方へ飛んでいくかのように表示される。

【 0 1 3 2 】

一方、さらなる発展型のリーチ演出が行われる場合には、ももんが M C が所定の図柄 7 0 A ~ 7 0 I に飛び移った後、図 1 1 (c) に示すように、一旦停止された中図柄列 K 2 の図柄 7 0 A ~ 7 0 J が再度変動表示されるとともに、あたかもももんが M C が図柄 7 0 A ~ 7 0 J をよじ登っていくかのような演出表示が行われる。そして、その後、予め定められた図柄 7 0 A ~ 7 0 J にて、中図柄列 K 2 が確定停止表示させられる。この場合、当該図柄 7 0 A ~ 7 0 J を外れ図柄で停止させることとしてもよいし、大当たり図柄で停止させることとしてもよい。但し、上記のような発展型の演出が行われる場合には、大当たり図柄で停止される確率が一層高められるのが望ましい。

【 0 1 3 3 】

また、図 1 2 (a) に示すように、右下部にももんが M C が移動した場合には、さらなる発展型のリーチ演出が行われる場合と、そのまま中図柄列 K 2 の図柄 7 0 A ~ 7 0 J が確定停止表示される場合とがある。そのまま中図柄列 K 2 の図柄 7 0 A ~ 7 0 J が確定停止表示される場合には、当該図柄 7 0 A ~ 7 0 J を外れ図柄で停止させることとしてもよいし、大当たり図柄で停止させることとしてもよいが、この場合においては、その後ももんが M C は、例えば図 1 2 (b) に示すように、画面奥方へ飛んでいくかのように表示される。

【 0 1 3 4 】

一方、さらなる発展型のリーチ演出が行われる場合には、図 1 2 (c) に示すように、大当たり図柄の 3 コマくらい手前の時点から、ももんが M C が図柄 7 0 A ~ 7 0 J を掴みにいき、その動作を 1 コマづつ繰り返すような演出表示が行われる。そして、その後、予め定められた図柄 7 0 A ~ 7 0 J にて、中図柄列 K 2 が確定停止表示させられる。この場合、当該図柄 7 0 A ~ 7 0 J を外れ図柄で停止させることとしてもよいし、大当たり図柄で停止させることとしてもよい。但し、上記のような発展型の演出が行われる場合には、大当たり図柄で停止される確率が一層高められるのが望ましい。

【 0 1 3 5 】

以上詳述したように、本実施の形態によれば、特別図柄表示装置 2 0 の表示画面 2 0 B は主表示部 2 0 a と副表示部 2 0 b とを具備しており、主表示部 2 0 a において背景及び大当たり状態を決定付ける図柄 7 0 A ~ 7 0 J が表示され、「リスリーチ」の演出が行われる場合に限って、主表示部 2 0 a の最大表示領域を超えて（逸脱して）、副表示部 2 0 b（逸脱表示領域 C S）においてリス R C、リス群 R C S が表示される。従って、遊技者は、基本的には図柄 7 0 A ~ 7 0 J の表示される主表示部 2 0 a での表示演出を堪能することができるとともに、「リスリーチ」に際してはリス R C、リス群 R C S の表示される副表示部 2 0 b（逸脱表示領域 C S）における逸脱表示演出をも堪能することができる。そのため、遊技者は今までにはない面白味を覚え、結果的に興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【 0 1 3 6 】

特に、主表示部 2 0 a と逸脱表示領域 C S とは互いに独立した存在であるため、両者 2 0 a、C S における表示に紛れが起こりにくく、該紛れによって遊技者が一方の表示を見損なってしまうといった不具合が起こりにくい。また、通常時は逸脱表示領域 C S においてすら表示が行われないのであるが、それでも何ら違和感が生じない。

【 0 1 3 7 】

また、逸脱表示領域 C S に表示されるリス R C 等と主表示部 2 0 a に表示されるリス R

10

20

30

40

50

C等とが関連づけられているため、遊技者は今までにはない演出を堪能することができる。特に、副表示部20bの逸脱表示領域CSに表示されていたリスRC等が主表示部20aへと移動表示されるため、遊技者はかかる斬新な演出表示に驚きを覚え、かかる意味により一層の興趣の向上を図ることができる。

【0138】

さらに、副表示部20b(逸脱表示領域CS)での表示によって主表示部20aでの表示が阻害されるわけではないので、主表示部20aでの表示(例えば図柄70A~70Jや背景等の表示)の一部が割愛されてしまったり、制限を受けてしまったりすることがない。

【0139】

また、逸脱表示領域CSでの逸脱表示は、「リスリーチ」が演出表示される場合に限り許容されるため、かかる表示に稀少価値が付与され、遊技者は該表示をわくわくしながら堪能することができる。

【0140】

併せて、副表示部20aの非表示領域NSがセンタフレーム20Aで覆われているため、副表示部20bがセンタフレーム20Aに紛れやすくなり、副表示部20aが設けられていることによる全体としての違和感が払拭される。

【0141】

また、主表示部20a及び副表示部20bは、共に単一の表示制御基板110のCPU63によって表示制御されるため、制御手段たるCPUが増大してしまうことによる設置スペース増大というデメリット等を防止できる。また、上記のように主表示部20a及び逸脱表示領域CS双方で関連した演出表示を行う場合に、タイミングのズレ等が起こりにくく、演出効果が一層高められることとなる。

【0142】

なお、本実施の形態の表示画面20Bは、主表示部20aと略相似関係にあるため、特別図柄表示装置20を別の遊技機の一部として再利用(リサイクル)したりする場合に、該表示装置20を、表示画面20B全体に識別情報の表示される(副表示部を有しない)タイプのものとして適用することもでき、かかる点でリサイクル性の向上を図ることが可能となる。

【0143】

尚、上記実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【0144】

(a)上記実施の形態では、主表示部20aを表示画面20Bの中心位置に配置する構成となっているが、例えば図13(a)に示すように、主表示部20aを表示画面20Bに対し偏心位置(片寄った位置)に設けることとしてもよい。このように、偏心位置に主表示部20aを設けることで、副表示部20bのスペースに関し有効活用を図ることができる。

【0145】

(b)また、上記実施の形態では、主表示部20aに隣接して逸脱表示領域CSを配置することとしているが、同図に示すように、主表示部20aとは離間した位置に逸脱表示領域CSを配置することとしてもよい。このように逸脱表示領域CSを主表示部20aとは離間した位置に配置することで、主表示部20aと逸脱表示領域CSとの間での独立性を確保しやすい。また、このように独立性が確保されることで、両者20a、CSにおける表示に紛れが起こりにくく、該紛れによって遊技者が一方の表示を見損なってしまうといった不具合が起こりにくい。また、ある期間、一方の表示が行われなかったとしても違和感が生じない。

【0146】

(c)上記実施の形態では、主表示部20aの上方及び下方に副表示部20b(非表示領域NS)が存在するよう構成されているが、図13(b)に示すように、表示画面20Bの一方の側(図の左側)を主表示部20a、他方の側(図の右側)を副表示部20bと

10

20

30

40

50

し、主表示部 20 a の上下両側には副表示部 20 b の存在しない構成としてもよい。さらには、図 13 (c) に示すように、単純に仕切線 S L で表示画面 20 B を区別するだけの構成としてもよい。併せて、副表示部 20 b の全てを表示可能領域とし (非表示領域を設けない構成とし) てもよい。

【0147】

(d) 上記実施の形態では、副表示部 20 b の一方の側 (図の右側) にのみ逸脱表示領域 C S を配置する構成としているが、図 13 (d) に示すように、左右両側に逸脱表示領域 C S を (複数) 配置する構成としてもよい。

【0148】

(e) 上記実施の形態では非表示領域 N S を真っ黒にしか表示されない構成としているが、何らかの模様 (例えば木目模様等) が表示されることとしてもよい。この場合において、非表示領域 N S の一部がセンターフレーム 20 A で覆われており、残りの部分が露出している構成の場合には、露出部分がセンターフレーム 20 A と同様木目模様が付されることで両者が渾然一体化され、違和感を生じにくくすることができる。

【0149】

また、非表示領域 N S の少なくとも一部が露出されるような場合には、常時一定の態様を呈さなくてもよく、例えばセンターフレーム 20 A に設けられたランプ等の発光態様 (色調) に合わせて、非表示領域の色調を変化させるような演出を行ってもよい。

【0150】

(f) 上記実施の形態では特に言及していないが、副表示部 20 b に対応する部分のセンターフレーム 20 A において遊技球 B が通過可能な構成となってもよい。例えば、副表示部 20 b のうち両側部分に対応するセンターフレーム 20 A 部分に遊技球通路を設けることとしてもよい。この場合、遊技球通路と逸脱表示領域 C S とが相まって、今までにはない外観を呈し、しかも、リス R C 等の表示対象の表示と、遊技球 B の通過といった各事象を 1 つの部位において堪能できる。

【0151】

(g) 主表示部 20 a における表示制御と逸脱表示領域 C S における表示制御とを互いに異なる表示制御手段 (C P U) で行うこととしてもよい。

【0152】

(h) 上記実施の形態では、逸脱表示領域 C S に表示対象としてリス R C を表示することとしているが、リス R C 等のキャラクタの代わりに別の表示対象 (例えばリーチ状態や大当たり状態の発生を示唆する文字、図形、或いは大当たり状態中のラウンド数や入賞個数等) を表示することとしてもよい。また、場合によっては逸脱表示領域 C S に図柄が表示されることがあってもよい。逆に、逸脱表示領域 C S には図柄が一切表示されないこととしてもよい。

【0153】

(i) 上記実施の形態のような 5 ラインタイプのものでなくてもよい。例えば、いわゆる 2 ラインタイプ (例えば上下の横方向の大当たりラインがあるもの) や、3 ラインタイプ (例えば上中下の横方向の大当たりラインがあるもの) のパチンコ機であってもよい。

【0154】

(j) 特別図柄表示装置 20 としては、上述した液晶ディスプレイ以外にも、C R T、ドットマトリックス、L E D、エレクトロルミネセンス (E L)、蛍光表示管等を用いてもよい。

【0155】

(k) 上記実施の形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも適用できる。例えば、大当たり図柄が表示された後に所定の領域に遊技球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。また、表示部のないパチンコ機 (例えば大羽根等の変動入賞装置やクルーンといった役物が搭載されているタイプや、いわゆる多くのチューリップが搭載されているタイプ等) にも応用できる。また、パチンコ機以外にも、アレバチ、雀球、スロットマシン、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機

10

20

30

40

50

等の各種遊技機として実施することも可能である。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【0156】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段を備えており、遊技球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく、所定量の遊技球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して或いは所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に有利な大当たり状態が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の遊技球が払い出されるものである。

10

【0157】

（1）上記実施の形態では、図柄列として、左・中・右の3つの図柄列K1、K2、K3を採用しているが、2つ以下、或いは4つ以上の図柄列により構成してもよい。また、停止順序も上記実施の形態のものに何ら限定されるものではない。

【0158】

（m）上記実施の形態では、リスRC等が副表示部20bの逸脱表示領域CSから主表示部20aへと連続的に移動するかのような表示が行われるが、瞬間的な移動であってもよいし、同時に同一又は同種の表示対象を両者CS、20aに表示してもよい。また、表示対象の表示タイミングは、リーチ状態中に限られず、リーチ状態発生前に表示してもよいし、大当たり中に表示してもよい。なお、リーチ状態前に表示する場合には、リーチ予告或いは大当たり予告等の一環として表示することが望ましい。

20

【0159】

（n）主表示部20aに表示されていた図柄やその他の表示客体が逸脱表示領域CSへと移動表示されるようにしてもよい。

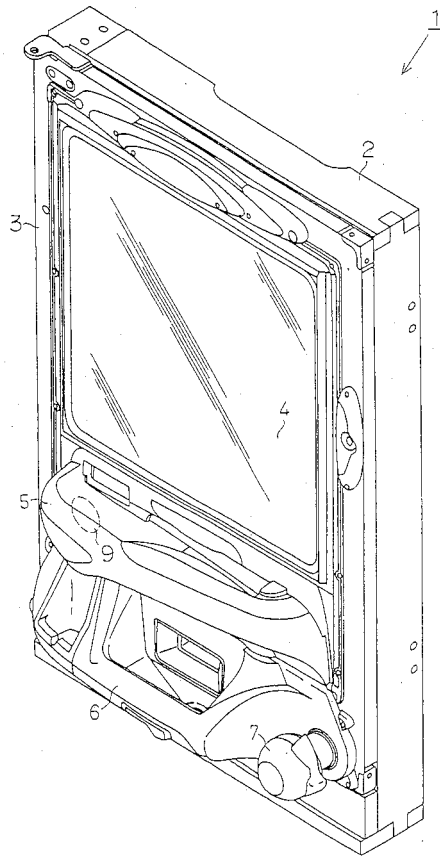
【符号の説明】

【0160】

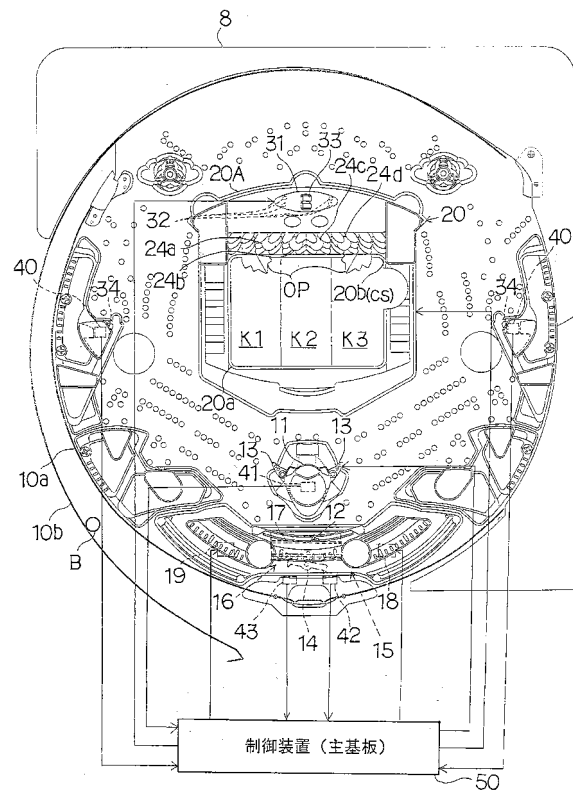
1...パチンコ機、8...遊技盤、11...作動口、12...大入賞口、20...可変表示装置としての特別図柄表示装置、20A...フレーム部材としてのセンターフレーム、20B...表示画面、20a...表示部としての主表示部、20b...副表示部、50...主基板、63...表示制御基板のCPU、110...表示制御基板、K1...左図柄列、K2...中図柄列、K3...右図柄列、B...遊技媒体としての遊技球、RC...表示対象としてのリス、MC...ももんが、CS...逸脱表示領域、NS...非表示領域。

30

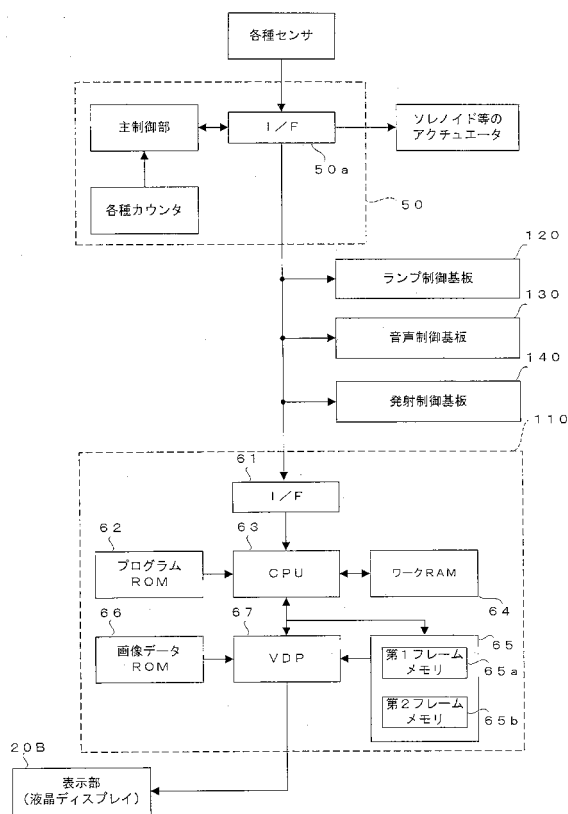
【図 1】



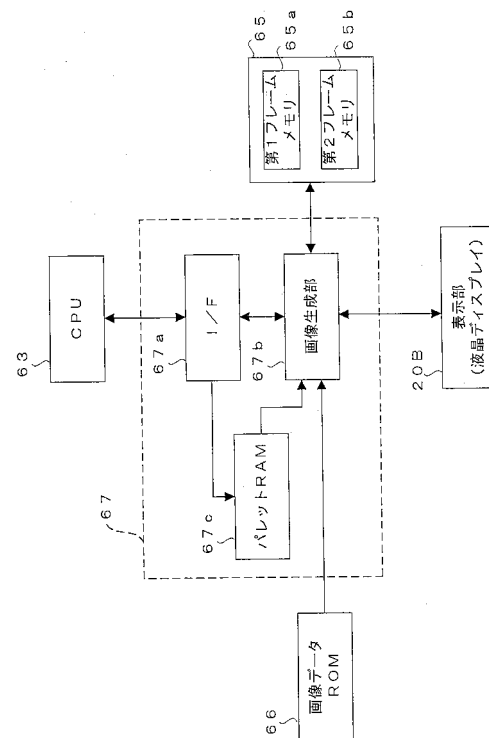
【図 2】



【図 3】

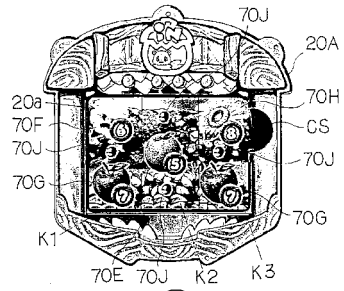


【図 4】

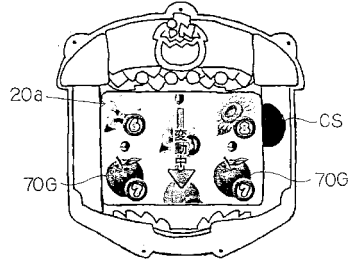


【図 5】

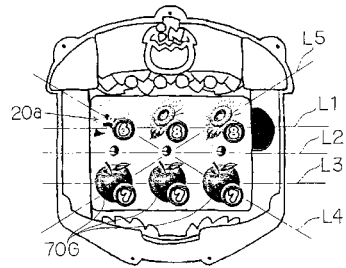
(a)



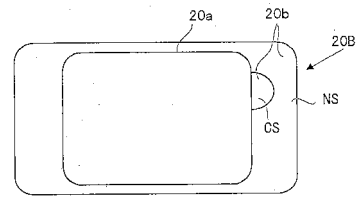
(b)



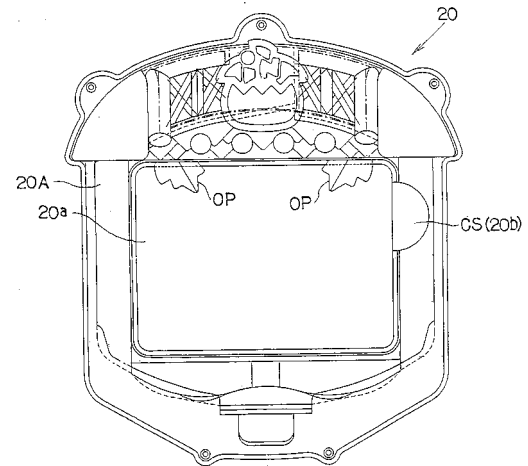
(c)



【図 6】

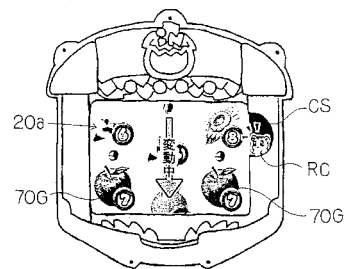


【図 7】

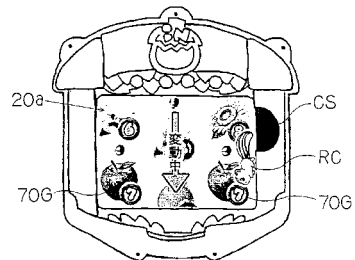


【図 8】

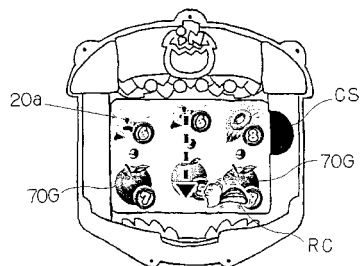
(a)



(b)

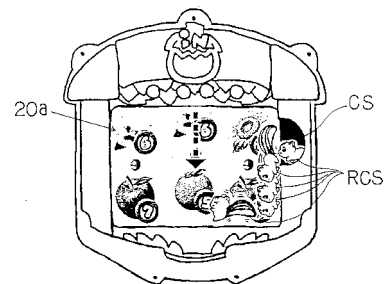


(c)

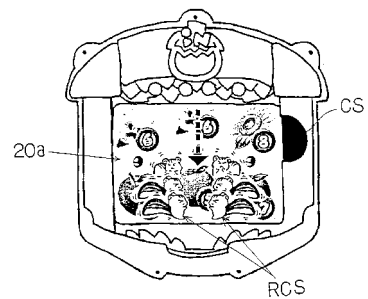


【図 9】

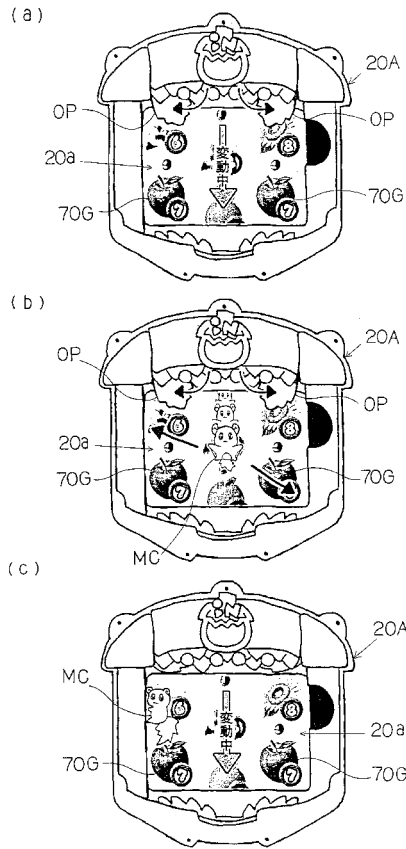
(a)



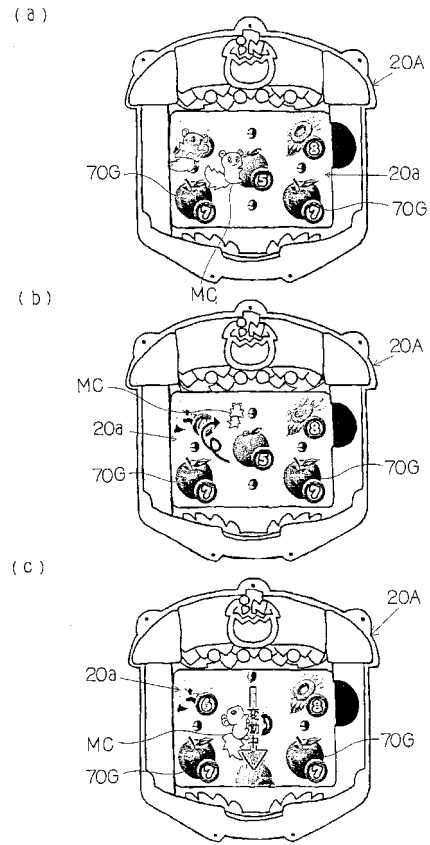
(b)



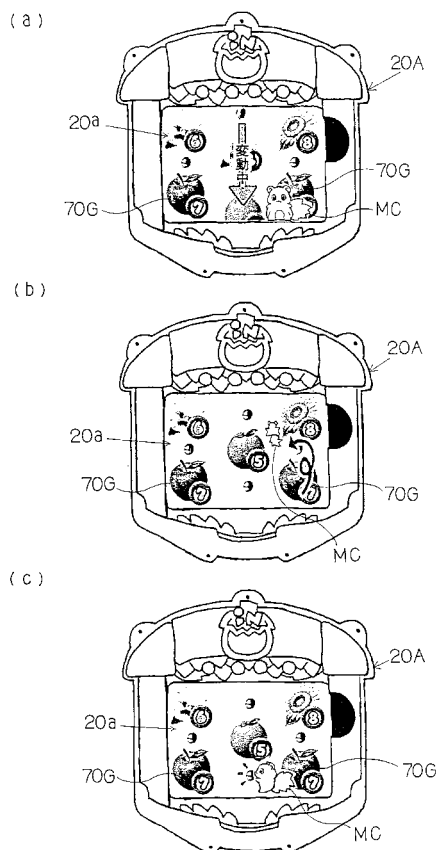
【図10】



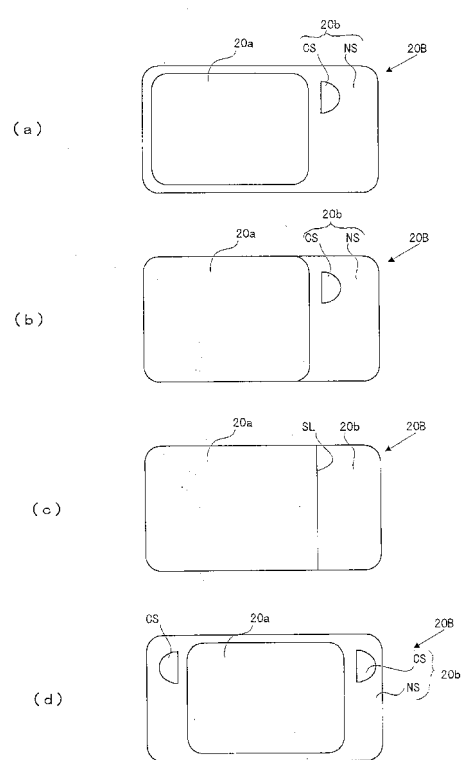
【図11】



【図12】



【図13】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 0 - 3 4 2 7 9 1 (J P , A)
特開 2 0 0 1 - 2 5 5 4 6 (J P , A)
特開平 3 - 5 5 0 8 0 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2