

(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2010-155110

(P2010-155110A)

(43) 公開日 平成22年7月15日(2010.7.15)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2010-55204 (P2010-55204)
 (22) 出願日 平成22年3月12日 (2010.3.12)
 (62) 分割の表示 特願2007-202715 (P2007-202715)
 の分割
 原出願日 平成8年5月1日 (1996.5.1)
 (31) 優先権主張番号 特願平8-30813
 (32) 優先日 平成8年2月19日 (1996.2.19)
 (33) 優先権主張国 日本国(JP)

(71) 出願人 000204262
 タイヨーエレクトリック株式会社
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地
 (72) 発明者 佐藤 昭治
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タ
 イヨーエレクトリック株式会社内
 (72) 発明者 巽 正吾
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タ
 イヨーエレクトリック株式会社内
 (72) 発明者 伊藤 崇
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タ
 イヨーエレクトリック株式会社内
 (72) 発明者 藤園 和之
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タ
 イヨーエレクトリック株式会社内

最終頁に続く

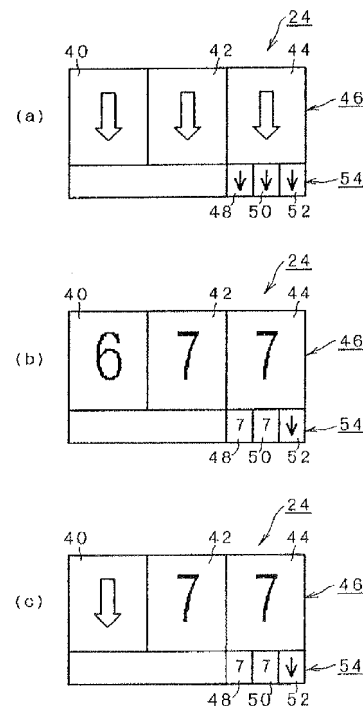
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】従来ではリーチとならずに遊技者に期待感を抱かせることができなかった配列でも、従来のリーチと同等に遊技者を楽しませること。

【解決手段】CPUは、主表示部46の各区画および本図柄表示部54の各升を変動表示させ、主制御装置から2段階表示の指示があれば、主表示部46にはリーチ配列に相当する数字を停止表示させ、左表示升48と中表示升50には2個の同一の数字(例えば7・7)を停止表示させる。続いて、CPUは、リーチ配列中で揃っていない1図柄が表示された表示区画を再度変動表示させてから、主制御装置から指示された当たり配列または外れ配列となるように、停止表示させる。左、中、右のいずれか2個の数字が揃っていれば、従来と同じようにリーチを演出できる。

【選択図】図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

判定実行条件が成立すると当たり外れを判定する判定手段と、該判定手段による判定結果が当たりであると 3 個以上の設定個数の図柄で形成される当たり図柄配列を決定し前記判定結果が外れであると前記設定個数の図柄で形成される外れ図柄配列を決定する配列決定手段と、該配列決定手段により決定された前記当たり図柄配列または前記外れ図柄配列を表示する図柄表示手段とを備え、前記判定結果が当たりであると遊技状態を変化させる弾球遊技機において、

前記外れ図柄配列の 1 つの図柄を入れ替えれば前記当たり図柄配列となるリーチ配列を暫定的に停止表示した後、前記リーチ配列を構成する図柄のいずれかを再度変動表示してから前記判定手段による判定結果に応じた図柄を停止表示するトリック表示手段を設けたことを特徴とする弾球遊技機。

10

【請求項 2】

請求項 1 記載の弾球遊技機において、

前記トリック表示手段は、前記リーチ配列の暫定表示の後、前記外れの原因となる外れ原因図柄を再度変動表示してから前記判定手段による判定結果に応じた図柄を停止表示することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 記載の弾球遊技機において、

前記トリック表示手段は、条件によっては前記リーチ配列の表示後の変動表示をしないことを特徴とする弾球遊技機。

20

【請求項 4】

請求項 1 ないし 3 のいずれか記載の弾球遊技機において、

前記図柄表示手段が前記トリック表示手段を兼ねていることを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、弾球遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

30

従来、例えばパチンコ機やアレンジボール式パチンコ機等の弾球遊技機においては、判定実行条件が成立すると当たり外れを判定する判定手段、判定手段による判定結果が当たりであると 3 個以上の設定個数の図柄で形成される当たり図柄配列を決定し判定結果が外れであると設定個数の図柄で形成される外れ図柄配列を決定する配列決定手段および配列決定手段により決定された当たり図柄配列または外れ図柄配列を表示する図柄表示手段とを備え、判定結果が当たりであると遊技状態を変化させる弾球遊技機が知られている。

【0003】

このような弾球遊技機における図柄の表示は、例えば数字、アルファベット、絵等の図柄を次々と変動させ、所定のタイミングで変動を停止して、当たりまたは外れに対応する図柄の配列を表示するもので、同一の図柄 3 個が 1 列に表示されれば当たりの表示となる形式が主流である。

40

【0004】

また、例えば 3 個の図柄を停止表示するに際しては、3 個を同時に停止表示するのではなく、例えば遊技客から見て左の図柄、中の図柄、右の図柄の順に停止表示して、最終的に 3 個の図柄を停止表示するのが普通である。そして、この場合、先に停止表示される左の図柄と中の図柄とが揃えば、最後の右の図柄如何で当たり外れが判明するいわゆるリーチ状態となり、このリーチ状態から最後の図柄を停止表示するまでの時間を引き延ばす等の操作が行われていた。（特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】**

50

【 0 0 0 5 】

【特許文献 1】特開平 7 - 1 8 5 0 8 9

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

しかしながら、例えば左の図柄、中の図柄、右の図柄の順に停止表示する場合には、大半は中の図柄が停止表示された時点で外れが判明することになる。具体的な例をあげると、最終的に表示されるのが外れであっても 7・7・5 ならばリーチ状態になって遊技者が当たりを期待するが、7・5・7 や 5・7・7 では遊技者が当たりの期待を抱くことはない。

10

【 0 0 0 7 】

つまり、3 桁中の 1 桁が異なるために外れになるという点では同等であるにも関わらず、7・7・5 と 7・5・7 や 5・7・7 とでは、2 桁が停止表示された時点で遊技者に与える影響には天地の差があると言える。本発明は、例えばこれら 7・5・7 や 5・7・7 のように、従来の表示形式では遊技者に期待感を抱かせることができなかった配列でも、例えば 7・7・5 と同等に遊技者を楽しませることを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

上記課題を解決するための手段として、請求項 1 記載の構成を採用できる。この弾球遊技機は、判定実行条件が成立すると当たり外れを判定する判定手段と、該判定手段による判定結果が当たりであると 3 個以上の設定個数の図柄で形成される当たり図柄配列を決定し前記判定結果が外れであると前記設定個数の図柄で形成される外れ図柄配列を決定する配列決定手段と、該配列決定手段により決定された前記当たり図柄配列または前記外れ図柄配列を表示する図柄表示手段とを備え、前記判定結果が当たりであると遊技状態を変化させる弾球遊技機において、前記外れ図柄配列の 1 つの図柄を入れ替えれば前記当たり図柄配列となるリーチ配列を暫定的に停止表示した後、前記リーチ配列を構成する図柄のいずれかを再度変動表示してから前記判定手段による判定結果に応じた図柄を停止表示するトリック表示手段を設けたことを特徴とする。

20

請求項 2 記載の弾球遊技機は、請求項 1 記載の弾球遊技機において、前記トリック表示手段は、前記リーチ配列の暫定表示の後、前記外れの原因となる外れ原因図柄を再度変動表示してから前記判定手段による判定結果に応じた図柄を停止表示することを特徴とする。

30

【 0 0 0 9 】

請求項 3 記載の弾球遊技機は、請求項 1 または 2 記載の弾球遊技機において、前記トリック表示手段は、条件によっては前記リーチ配列の表示後の変動表示をしないことを特徴とする。請求項 4 記載の弾球遊技機は、請求項 1 ないし 3 のいずれか記載の弾球遊技機において、前記図柄表示手段が前記トリック表示手段を兼ねていることを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 0 】

請求項 1 記載の弾球遊技機によれば、従来の表示形式ではリーチとならずに遊技者に期待感を抱かせることができなかった配列でも、従来のリーチと同等に遊技者を楽しませることができる。

40

また、請求項 2 記載の弾球遊技機によれば、7・7・5、7・5・7、5・7・7 等のさまざまなリーチ配列について、従来のリーチ表示から確定表示までの経過と同様に、各種のリーチアクションを盛り込むこともできる。さらに、請求項 3 記載の弾球遊技機によれば、リーチ配列から変動表示が再開されないこともあるので、リーチ配列から変動表示が再開されたときの感激度を高くできる。

そして、請求項 4 記載の弾球遊技機によれば、図柄表示手段にトリック表示手段を兼ねさせるので、全体的な構成を簡素化できる。

【発明を実施するための最良の形態】

50

【 0 0 1 1 】

上記の構成になる請求項 1 記載の弾球遊技機では、例えば当たり図柄配列および外れ図柄配列が 3 個の図柄で構成され、当たり図柄配列では 3 個の図柄が同一（例えば 7・7・7）とされる場合であれば、7・7・5、7・5・7、5・7・7 のように 2 図柄が同一で 1 図柄が違っている配列がリーチ配列となる。

トリック表示手段は、このようなリーチ配列（例えば 7・5・7）を暫定的に停止表示する。その後、いずれかの図柄（例えば 5）を再度変動表示してから判定手段による判定結果に応じた図柄、つまり当たり外れを示す図柄を停止表示する。

【 0 0 1 2 】

ここで、変動表示とは、例えば 5 を点滅させるような表示ではなく、5 が表示されていた表示位置に複数種類の図柄を次々と表示し、この表示位置に表示される図柄を変化させるという意味である。したがって、厳密には、トリック表示手段はいずれかの表示位置において図柄を変動表示すると言える。

【 0 0 1 3 】

また、ここで変動表示させるのは図柄のいずれか（いずれかの表示位置）であり、1 箇所の表示位置に限らない。したがって、例えば 2 箇所、上の例であれば 7 5 7 のうちの 2 つの 7 の位置を変動表示しても差し支えない。もちろん全部の表示位置を変動表示しても構わない。

【 0 0 1 4 】

トリック表示手段は、リーチ配列の暫定表示、それに続く変動表示の後、判定手段による判定結果に応じた図柄を停止表示する。これにより、遊技者に当たりまたは外れを知らしめることができる。このように、7・5・7、5・7・7、7・7・5 のようなリーチ配列の表示後に当たり外れが表示されるので、従来の表示形式では遊技者に期待感を抱かせることができなかった配列（例えば 7・5・7 や 5・7・7）でも、遊技者を楽しませることができる。

【 0 0 1 5 】

なお、リーチ配列の暫定表示において全図柄を完全に停止させてから変動させると法規に適合しないおそれもあるが、その対処として、次の変動表示の対象となる図柄を微動させる（完全に停止させない）等の操作も有効である。また、法規の対象となる図柄を図柄表示手段に表示して、トリック表示手段によるリーチ配列やその後の表示は、法規の規制を受けないダミー図柄とすることもできる。

【 0 0 1 6 】

また、請求項 4 に記載するように、図柄表示手段にトリック表示手段を兼ねさせても構わない。請求項 2 記載の弾球遊技機では、トリック表示手段は、リーチ配列の暫定表示の後、外れの原因となる外れ原因図柄を再度変動表示してから判定手段による判定結果に応じた図柄を停止表示する。

【 0 0 1 7 】

具体的な例を挙げれば、7・7・5、7・5・7、5・7・7 等のリーチ配列のうちで他と違っている図柄、この例では 5 が原因図柄に該当する。この原因図柄（5）が変動表示されてから停止表示され、当たりまたは外れが表示されるので、従来のリーチ表示から確定表示までの経過と同様になり、各種のリーチアクションを盛り込むこともできる。

【 0 0 1 8 】

さらに、いつもリーチ配列から再度変動表示がなされるのでは、変動表示が再開されたときの感激度が高くないおそれもある。そこで、請求項 3 記載のように、トリック表示手段は、条件によってはリーチ配列の表示の後に変動表示をしない（つまりリーチ表示が最終的な表示となり外れを表示する）構成とすれば、リーチ配列から変動表示が再開されないこともあるので、リーチ配列から変動表示が再開されたときの感激度を高くできる。

【 0 0 1 9 】

なお、このリーチ配列後の変動表示をしない条件としては、カウンタのカウント値が特

10

20

30

40

50

定の値（例えば偶数）であるとき、遊技の経過により変化する特定のフラグが立っているとき等が例示されるが、要は、リーチ配列後に変動表示をするかしないかが一方的にならないような条件が設定できればよいのである。なお、この変動表示をする／しないの比率を１：１程度にする必要はない。

【００２０】

次に、本発明の具体例により発明の実施の形態をさらに具体的に説明する。

【実施例】

【００２１】

図１に示すように、この具体例の弾球遊技機としてのパチンコ機１０の上部には矩形の窓１２を有する前枠１４が配置され、窓１２の内部には遊技盤１６が設置されている。また窓１２にはガラス１８が保持されており、ガラス１８が遊技盤１６の全面を被覆することにより、遊技盤１６とガラス１８との間に遊技領域２０が形成される。

【００２２】

遊技盤１６の中央部には、図柄表示装置２２の一部となる液晶表示盤２４が組み付けられている。液晶表示盤２４の下方には始動入賞口２６が設けられており、その下方にはアタッカーと称される大入賞口２８やアウト穴３０が設置されている。この他、遊技盤１６には風車や周知の普通入賞口等（図示略）が設置されている。

【００２３】

また、パチンコ機１０の前面側には、遊技盤１６の下方に上皿３１、下皿３２、発射装置（図示略）を操作するための発射ハンドル３４等が装着されている。次に、このパチンコ機１０の電気的な構成について説明する。図２に示すように、主制御装置６０は、ＲＯＭ７０、ＲＡＭ７２等を備えるＣＰＵ７４を中心として構成されている。ＣＰＵ７４には、入力回路８２、出力回路８４および入出力回路８６が接続されている。

【００２４】

入力回路８２には、始動入賞口２６の内部に設置されている入賞スイッチ８８からの始動信号が入力される。また、図示を省略しているが、パチンコ機１０の各部に設置されているセンサやスイッチからの各種信号等が入力される構成である。

【００２５】

出力回路８４には、大入賞口２８を開閉するためのソレノイド９２が接続されており、ＣＰＵ７４はソレノイド９２の動作を制御できる。また、図示を省略しているが、出力回路８４には、他のソレノイド類、遊技盤１６や機枠等に設置されているランプ類が接続されており、ＣＰＵ７４は、これらのソレノイド類の動作、ランプ類の点滅などを制御できる。

【００２６】

入出力回路８６には図柄制御回路９４の入出力回路９６が接続されている。図柄制御回路９４では、入出力回路９６はＣＰＵ９８に接続されている。ＣＰＵ９８は、ＲＯＭ１００、ＲＡＭ１０２などを備えており、入出力回路９６、８６を通じてＣＰＵ７４との間でデータの送受等が可能である。またＣＰＵ９８には、液晶表示盤２４の駆動回路１０４が接続されている。

【００２７】

ＲＯＭ１００には、ＣＰＵ９８の動作プログラム、当たり外れの表示に使用する複数種類の図柄の図柄データ等が記憶されている。ＣＰＵ９８は、動作プログラムにしたがって動作し、図柄データを駆動回路１０４に送出して液晶表示盤２４に各種の図柄を表示させることができる。

【００２８】

なお、パチンコ機１０が起動されているときには、図３に示すように、液晶表示盤２４の表示面には、左表示区画４０、中表示区画４２、右表示区画４４からなる主表示部４６が形成され、右表示区画４４の下方には左表示升４８、中表示升５０、右表示升５２からなる本図柄表示部５４が形成される。

【００２９】

10

20

30

40

50

次に、このパチンコ機 10 における図柄表示装置 14 の動作について説明する。主制御装置 60 の CPU 74 は、パチンコ機 10 の稼働中は、所定のタイミング毎に図 4 に示される判定ルーチンや図 5 に示される特別遊技ルーチンの処理を繰り返し実行している。

【0030】

図 4 に示すように、判定ルーチンでは、CPU 74 は始動入賞口 26 の入賞スイッチ 8 からの始動信号が入力されているか否かを判断する（ステップ 410、以下ステップを単に S と表す）。ここで始動信号が入力されていなければ、CPU 74 はこの判定ルーチンの処理を終了する。

【0031】

始動信号が入力されていれば、CPU 74 は、図示しない判定用カウンタのカウント値が予め設定されている当たり値と一致するかしないかにより、当たり外れを判定する（S420）。ここで当たりであれば同一の数字 3 個からなる当たり配列（例えば 7・7・7）を決定して（S430）、S460 に進む。また、外れであれば 3 個の数字が同一とまらない外れ配列（例えば 5・6・7）を決定し（S440）、それが 3 個のうちの 2 個の数字が揃うリーチ外れ配列（例えば 7・7・5、7・5・7、5・7・7 等）であれば（S450：YES）S460 に進み、リーチ外れ配列でなければ（S450：NO）S480 に進む。

【0032】

S460 では、CPU 74 は、図示しない表示形態用カウンタのカウント値が奇数であるか偶数であるかに基づいて、2 段階表示とするか否かを決定する。そして、2 段階表示であれば、CPU 74 は、当たり配列またはリーチ外れ配列の表示に先だって表示する、リーチ配列を決定する（S470）。このリーチ配列は、S430 で決定された当たり配列に対しては、そのいずれか 1 個の数字を他の数字に置換することで決定し、S440 において外れ配列として決定されたリーチ外れ配列に対しては、揃っていない 1 個の数字（例えば 7・7・5、7・5・7、5・7・7 等の 5）を他の数字と置換することで決定する。ただし、リーチ外れ配列の場合に、当たり配列となる置換（例えば 7・7・5 の 5 を 7 に置換する）は禁止されている。

【0033】

次に、CPU 74 は、図柄表示装置 22 に対して、当たり配列または外れ配列の表示を指示する（S480）。この際、S470 で決定したリーチ配列があれば、CPU 74 は、当たり配列または外れ配列の表示に先だってリーチ配列を表示することを図柄表示装置 22 に指示する。CPU 74 による判定ルーチンの処理は以上の通りである。

【0034】

CPU 74 は、この判定ルーチンとは別に、図 5 に示される特別遊技ルーチンの処理も実行する。特別遊技ルーチンでは、CPU 74 は、まず上述の判定ルーチンで当たりと判定されたか否かを判断する（S510）。当たりでなければこのルーチンの処理を終了し、当たりと判定されていたなら、次に述べる図柄表示装置 22 による当たりの表示が確定されるのを待って、ソレノイド 92 を駆動させて大入賞口 28 を開放させる等、特別遊技に関わる処理を実行する（S520）。

【0035】

主制御装置 60 の CPU 74 は、これらの判定ルーチンや特別遊技ルーチン等の処理を行っているが、図柄表示装置 22 の CPU 98 は、所定のタイミング毎に図 6 に示される図柄表示ルーチンの処理を繰り返し実行している。図 6 に示すように、CPU 98 は、まず主制御装置 60 からの図柄表示の指示があるか否かを判断し（S610）、この指示がなければ図柄表示ルーチンの処理を終了する。指示があれば、CPU 98 は、ROM 100 から図柄データを読み出して駆動回路 104 に送出して、液晶表示盤 24 の主表示部 46 の各区画（左表示区画 40、中表示区画 42、右表示区画 44）および本図柄表示部 54 の各升（左表示升 48、中表示升 50、右表示升 52）に複数の図柄を次々と表示（変動表示）させる（S620、図 3（a）参照）。

【0036】

次に、CPU 98は、主制御装置60から2段階表示の指示がなされているか否かを判断する(S630)。2段階表示の指示があれば、CPU 98は駆動回路104を介して液晶表示盤24の表示を制御することにより、左表示区画40、中表示区画42、右表示区画44の順に停止表示させ、リーチ配列に相当する数字(例えば6・7・7)を表示させ、左表示升48と中表示升50には2個の同一の数字(例えば7・7)を停止表示させる(S640、図3(b)参照)。

【0037】

続いて、CPU 98は、遊技者が停止表示を確認するに十分ではあるがわずかな時間(例えば0.5秒程度)の後、リーチ配列中で揃っていない1図柄が表示された表示区画(図3の例では6が表示された左表示区画40)を、再度変動表示させる(S650、図3(c)参照)。

【0038】

そして、S660では、CPU 98は、主制御装置60から指示された当たり配列(例えば7・7・7)またはリーチ外れ配列(例えば5・7・7)となるように、最後の表示区画(図3の例では左表示区画40)を変動表示から停止表示させることにより、主表示部46の表示を確定させる。また、主表示部46の確定表示とほぼ同時に、本図柄表示部54の全表示升48～52も停止表示させこちらも確定表示させる。

【0039】

他方、CPU 98は、S630において2段階表示の指示がなされていないと判断した場合には(S630:NO)、S620の変動表示に続いて、主表示部46の左表示区画40、中表示区画42、右表示区画44を順に停止表示させると共に、本図柄表示部54の左表示升48、中表示升50、右表示升52を順に停止表示させて、主制御装置60から指示された当たり配列(例えば7・7・7)または外れ配列(例えば577)を確定表示させる。

【0040】

このパチンコ機10では、遊技規則で規定される図柄は本図柄表示部54に表示され、主表示部46の表示はいわばダミーである。したがって、本図柄表示部54の表示が正規の当たり外れの表示である。しかし、遊技者は正規図柄とダミー図柄の違いは考慮しないから、S660で確定される本図柄表示部54の表示結果と主表示部46の表示結果とを一致させる必要があり、本具体例はそうようにしている。なお、あくまでも表示結果(当たりか外れか)を一致させればよいのであって、配列までも一致させる必要はない。

【0041】

このように、2段階表示の場合には、リーチ配列の表示に続いて1箇所の図柄が再び変動し、その停止表示によって表示が確定される。外れと思わせる表示に続いてリーチアクションが再開されるので、例えば左図柄、中図柄、右図柄の順に停止される表示形式では遊技者に期待感を抱かせることができなかった、7・5・7や5・7・7のような配列でも7・7・5と同等に遊技者を楽しませることができる。

【0042】

しかも、遊技者には、リーチ配列の表示に続いて当たりが表示されるか外れが表示されるか予測できないので、表示確定までの間遊技者に当たりの期待を抱かせることができる。さらに、条件によってはリーチ配列の表示の後に再び変動表示される場合とされない場合とがあるので、リーチ配列から変動表示が再開されたときの感激度を高くできる。(変形例)次に、オールマイティ図柄(AM)が含まれている例を説明する。

【0043】

オールマイティ図柄(AM)が使用される場合には、例えば7・AM・7やAM・7・7でも当たり配列になり、7・AM・5やAM・7・5のような配列は外れ配列である。しかし、7・AM・5やAM・7・5の場合には、7か5のどちらか一方が他方と同じ数字に置き換えれば当たり配列となるから、オールマイティ(AM)が含まれる外れ配列は、すべてリーチ配列でもある。

【0044】

10

20

30

40

50

したがって、図4に示される判定ルーチンでは、主制御装置60のCPU74は、S440で決定された外れ配列が例えば6・AM・7のようにオールマイティ(AM)を含んだ配列であれば、すべてリーチ外れ配列であるから(S450: YES)、S460に進む。もちろん、オールマイティ(AM)を含まなくてもリーチ外れ配列ならばS460に進むし、リーチ外れ配列でなければ(S450: NO) S480に進む。

【0045】

そして、CPU74は、S460において、2段階表示とするか否かを決定し、2段階表示であれば、当たり配列またはリーチ外れ配列の表示に先だって表示するための、リーチ配列を決定する(S470)。なお、例えばリーチ外れ配列が5・AM・7であったとすれば、置換の対象となるのは6または7であって、オールマイティ(AM)が置換の対

10

【0046】

次に、CPU74は、図柄表示装置22に対して、当たり配列または外れ配列の表示を指示する(S480)。この際、S470で決定したリーチ配列があれば、CPU74は、当たり配列または外れ配列の表示に先だってリーチ配列を表示することを図柄表示装置22に指示する。

【0047】

20

一方、図6に示すように、図柄表示装置22のCPU98は、主制御装置60からの図柄表示の指示があれば(S610: YES)、液晶表示盤24の主表示部46の各区画(左表示区画40、中表示区画42、右表示区画44)および本図柄表示部54の各升(左表示升48、中表示升50、右表示升52)に複数の図柄を次々と表示(変動表示)させる(S620、図7(a)参照)。

【0048】

次に、主制御装置60から2段階表示の指示がなされていれば(S630: YES)、CPU98は、左表示区画40、中表示区画42、右表示区画44の順に停止表示させ、リーチ配列に相当する文字列(例えば6・AM・7)を表示させ、左表示升48と中表示升50には2個の同一の数字(例えば7・7)を停止表示させる(S640、図7(b)

30

【0049】

続いて、CPU98は、遊技者が停止表示を確認するに十分ではあるがわずかな時間(例えば0.5秒程度)の後、リーチ配列中でオールマイティ(AM)以外の図柄が表示された表示区画の一方(図7の例では6が表示された左表示区画40または7が表示された右表示区画44)を、再度変動表示させる(S650、図7(c)参照、この変形例では左表示区画40を再変動)。

【0050】

そして、S660では、CPU98は、主制御装置60から指示された当たり配列(例えば7・AM・7)またはリーチ外れ配列(例えば5・AM・7)となるように、最後の表示区画(図7の例では左表示区画40)を変動表示から停止表示させることにより、主表示部46の表示を確定させる。また、主表示部46の確定表示とほぼ同時に、本図柄表示部54の全表示升48~52も停止表示させこちらも確定表示させる。

40

【0051】

以上、具体例および変形例に従って、本発明の実施の形態について説明したが、本発明はこのような具体例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは言うまでもない。例えば、具体例では、当たり配列および外れ配列を3個の数字で構成しているが、数字以外にアルファベットや漢字等の文字、図形等を使用できる。配列を構成する文字や図形の数も3個(3桁)に限らず、4個(4桁)以上としてもよい。

50

【 0 0 5 2 】

また、具体例では正規の図柄（本図柄表示部）とダミー図柄（主表示部）とを備える構成を採用しているが、ダミー図柄は必須ではない。さらに、具体例では主制御装置のCPUを判定手段および配列決定手段として機能させているが、図柄表示装置のCPUを配列決定手段として機能させる構成としてもよい。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 5 3 】

【図 1】具体例のパチンコ機の正面図である。

【図 2】具体例のパチンコ機の電氣的な構成のブロック図である。

【図 3】具体例のパチンコ機の図柄表示の説明図であり、図 3（a）は初期の変動表示の説明図、図 3（b）はリーチ配列の表示の例示図、図 3（c）は再変動時の説明図である。

10

【図 4】具体例のパチンコ機の主制御装置のCPUが実行する判定ルーチンのフローチャートである。

【図 5】具体例のパチンコ機の主制御装置のCPUが実行する特別遊技ルーチンのフローチャートである。

【図 6】具体例のパチンコ機の図柄表示装置のCPUが実行する図柄表示ルーチンのフローチャートである。

【図 7】変形例における図柄表示の説明図であり、図 7（a）は初期の変動表示の説明図、図 7（b）はリーチ配列の表示の例示図、図 7（c）は再変動時の説明図である。

20

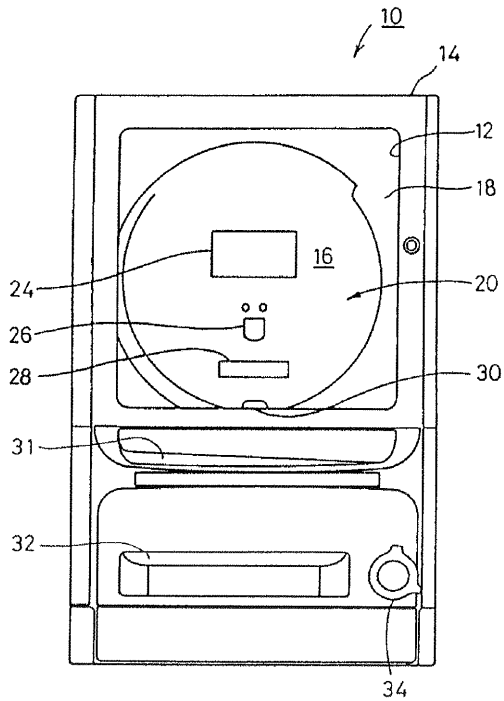
【符号の説明】

【 0 0 5 4 】

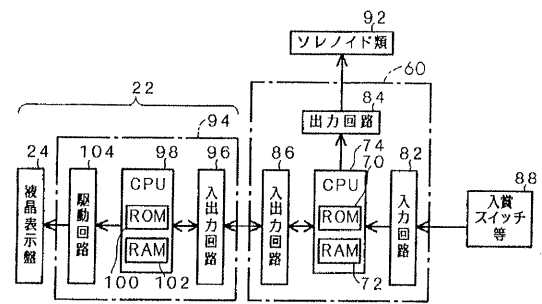
1 0・・・パチンコ機（弾球遊技機）、1 6・・・遊技盤、1 8・・・ガラス、2 0・・・遊技領域、2 2・・・図柄表示装置（図柄表示手段、トリック表示手段）、2 4・・・液晶表示盤（図柄表示手段、トリック表示手段）、2 6・・・始動入賞口、2 8・・・大入賞口、4 0・・・左表示区画、4 2・・・中表示区画、4 4・・・右表示区画、4 6・・・主表示部、4 8・・・左表示升、5 0・・・中表示升、5 2・・・右表示升、5 4・・・本図柄表示部、6 0・・・主制御装置、7 4・・・CPU（判定手段、配列決定手段）、8 8・・・入賞スイッチ、9 2・・・ソレノイド、9 8・・・CPU（図柄表示手段、トリック表示手段）、1 0 4・・・駆動回路（図柄表示手段、トリック表示手段）。

30

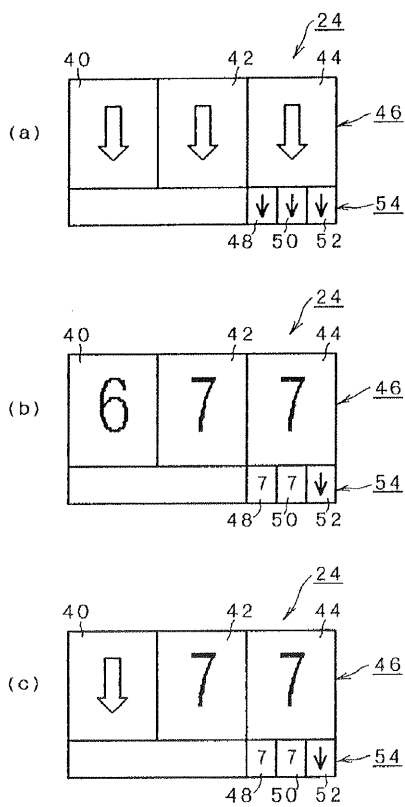
【図 1】



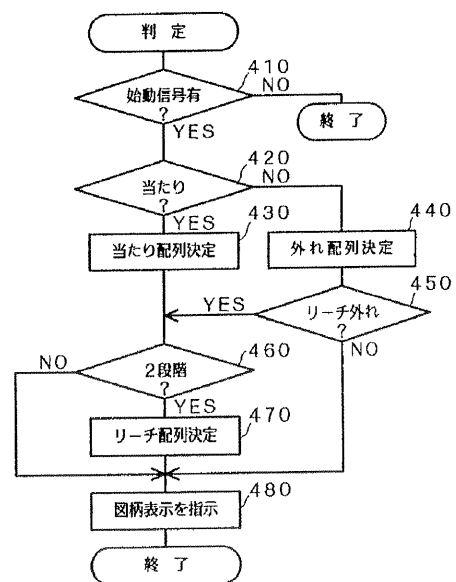
【図 2】



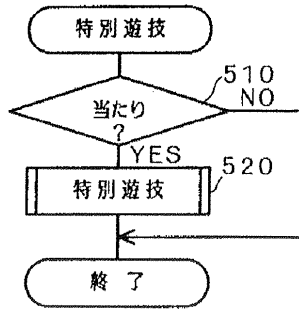
【図 3】



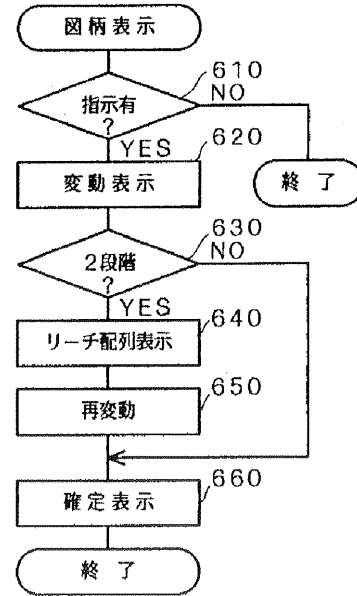
【図 4】



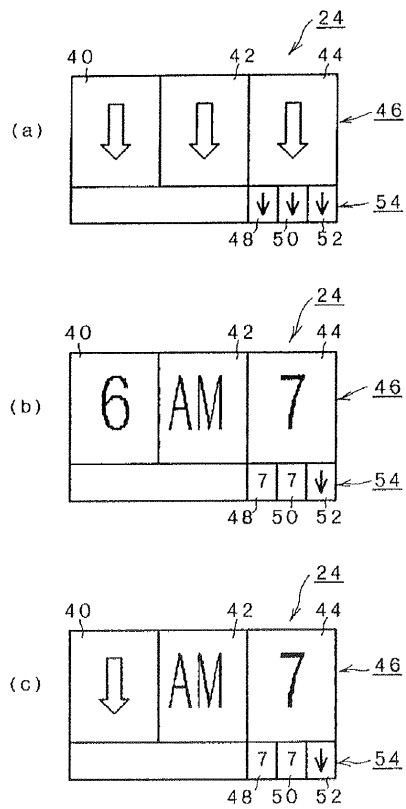
【図 5】



【図 6】



【図 7】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA37 AA39 AA42 BC22 EB55 EB68