

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4556270号
(P4556270)

(45) 発行日 平成22年10月6日(2010.10.6)

(24) 登録日 平成22年7月30日(2010.7.30)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 12 頁)

(21) 出願番号	特願2000-45251 (P2000-45251)	(73) 特許権者	000132471 株式会社セガ
(22) 出願日	平成12年2月22日 (2000. 2. 22)		東京都大田区羽田1丁目2番12号
(65) 公開番号	特開2001-231976 (P2001-231976A)	(74) 代理人	100067840 弁理士 江原 望
(43) 公開日	平成13年8月28日 (2001. 8. 28)	(74) 代理人	100098176 弁理士 中村 訓
審査請求日	平成19年2月14日 (2007. 2. 14)	(72) 発明者	佐川 宏 東京都品川区東五反田1丁目6番3号 東京建物五反田ビル 株式会社エスジーエス内
		(72) 発明者	佐々木 浩之 東京都品川区東五反田1丁目6番3号 東京建物五反田ビル 株式会社エスジーエス内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 図柄組合せ表示遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

画像データを処理して表示画面に画像を表示する画像制御手段により前記表示画面の複数列配列された各組合せ図柄表示部にそれぞれ複数種の組合せ図柄が順次繰り返し表示され、繰り返し表示が順次停止して並んで表示された組合せ図柄が全て同じであると大当りで賞球又は賞品メダルが多く払い出される図柄組合せ表示遊技機において、

前記画像制御手段は、

前記表示画面に一杯に表示画面背景を表示する表示画面背景画像 Y、前記組合せ図柄がくり抜かれて輪郭で表示する組合せ図柄画像 W、前記組合せ図柄の輪郭内に前記表示画面背景と異なる異空間背景を表示する異空間背景画像 V 等の多種類の画像データを記憶する記憶手段と、

前記表示画面に表示する優先度が高くなる優先順位を前記画像データに設定するプライオリティ回路とを備え、

前記記憶手段から読み出した画像データを前記プライオリティ回路が設定した優先順位の低い順に重ね合わせて合成し、組合せ図柄の輪郭内に表示画面背景とは別の異空間を表示し、

前記組合せ図柄画像 W のくり抜かれた各組合せ図柄の輪郭内に表示される各々の前記異空間背景画像 V は、ともに共通の一つの空間であることを特徴とする図柄組合せ表示遊技機。

【請求項2】

画像データを処理して表示画面に画像を表示する画像制御手段により前記表示画面の複数列配列された各組合せ図柄表示部にそれぞれ複数種の組合せ図柄が順次繰り返し表示され、繰り返し表示が順次停止して並んで表示された組合せ図柄が全て同じであると大当りで賞球又は賞品メダルが多く払い出される図柄組合せ表示遊技機において、

前記画像制御手段は、

前記表示画面に一杯に表示画面背景を表示する表示画面背景画像 Y、前記組合せ図柄がくり抜かれて輪郭で表示する組合せ図柄画像 W、前記組合せ図柄の輪郭内に前記表示画面背景と異なる異空間背景を表示する異空間背景画像 V 等の多種類の画像データを記憶する記憶手段と、

前記表示画面に表示する優先度が高くなる優先順位を前記画像データに設定するプライオリティ回路とを備え、

前記記憶手段から読み出した画像データを前記プライオリティ回路が設定した優先順位の低い順に重ね合わせて合成し、組合せ図柄の輪郭内に表示画面背景とは別の異空間を表示し、

前記記憶手段は、前記異空間背景画像 V、前記組合せ図柄画像 W、前記表示画面背景画像 Y 以外に前記異空間背景画像 V の異空間背景内を移動する移動体を表示する移動体画像 U の画像データも記憶し、

前記画像制御手段は、前記記憶手段から読み出した前記移動体画像 U を含む画像データを前記プライオリティ回路が設定した優先順位の低い順に重ね合わせて合成し、前記組合せ図柄の輪郭内の異空間背景内に前記移動体を移動表示することを特徴とする図柄組合せ表示遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ遊技機やスロットマシン等の図柄組合せ表示遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

例えば図柄組合せ表示パチンコ遊技機は、遊技球が入賞口に入ると、盤面の所定位置に設けられた表示画面に 3 列の組合せ図柄表示部が一斉に回胴が回動しているような繰り返し表示を開始し、その後順次停止し、停止した組合せ図柄が全て同一であると大当りで多くの賞球が払い出される。

【0003】

先に停止した 2 つの回胴の停止図柄が同じ図柄で並んでいるときは、大当りの可能性が高いリーチ状態であり、このリーチのときに残りの回動している回胴を止めようとして図 1 4 に示すようにキャラクタ 01 が登場する例がある。

【0004】

図 1 4 では左回胴と右回胴が回動を停止していずれも図柄「3」を表示してリーチ状態としており、キャラクタ 01 が中回胴を図柄「3」で止めようとする。

そのためキャラクタ 01 が現れることで大当りの期待感が高まる。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

このようにキャラクタ 01 が表示画面に現れるのが殆どであり、単にキャラクタが異なる程度の違いだけで、既に新鮮さが失われて遊技者には飽きられてきている状況にある。

【0006】

本発明は、斯かる点に鑑みなされたもので、その目的とする処は、従来にない不思議な感覚を遊技者に与える図柄組合せ図柄画像を表示し飽きを生じさせない図柄組合せ表示遊技機を供する点にある。

【0007】

【課題を解決するための手段及び作用効果】

上記目的を達成するために、本請求項 1 記載の発明は、画像データを処理して表示画面

10

20

30

40

50

に画像を表示する画像制御手段により前記表示画面の複数列配列された各組合せ図柄表示部にそれぞれ複数種の組合せ図柄が順次繰り返し表示され、繰り返し表示が順次停止して並んで表示された組合せ図柄が全て同じであると大当たりで賞球又は賞品メダルが多く払い出される図柄組合せ表示遊技機において、前記画像制御手段は、前記表示画面に一杯に表示画面背景を表示する表示画面背景画像Y、前記組合せ図柄がくり抜かれて輪郭で表示する組合せ図柄画像W、前記組合せ図柄の輪郭内に前記表示画面背景と異なる異空間背景を表示する異空間背景画像V等の多種類の画像データを記憶する記憶手段と、前記表示画面に表示する優先度が高くなる優先順位を前記画像データに設定するプライオリティ回路とを備え、前記記憶手段から読み出した画像データを前記プライオリティ回路が設定した優先順位の低い順に重ね合わせて合成し、組合せ図柄の輪郭内に表示画面背景とは別の異空間を表示し、前記組合せ図柄画像Wのくり抜かれた各組合せ図柄の輪郭内に表示される各々の前記異空間背景画像Vは、ともに共通の一つの空間である図柄組合せ表示遊技機とした。

10

【0008】

異空間背景画像Vの上に、枠内の図柄内部をくり抜いた組合せ図柄画像Wを重ねて組合せ図柄表示部合成画像を形成することで、表示画面の組合せ図柄表示部は図柄の輪郭の内部に異空間背景が表示され、遊技者に不思議な感覚を与えることができる。

画像処理手段により特定の図柄の輪郭内に表示画面背景とは別の異空間が表示されるので、組合せ図柄等の特定の図柄内に別の世界があるように見え、遊技者に不思議な感覚を与えることができ、この画像の演出効果により遊技者はプレイを楽しむことができ飽きを生じさせることがない。

20

【0010】

表示画面背景に並んで表示される各組合せ図柄の各輪郭内に表示される異空間が、共通の一つの空間であるので、組合せ図柄を通して見える異空間が広大な別世界が広がって存在しているような不思議な感覚を遊技者に与え、興趣をそそることができる。

【0011】

請求項2記載の発明は、画像データを処理して表示画面に画像を表示する画像制御手段により前記表示画面の複数列配列された各組合せ図柄表示部にそれぞれ複数種の組合せ図柄が順次繰り返し表示され、繰り返し表示が順次停止して並んで表示された組合せ図柄が全て同じであると大当たりで賞球又は賞品メダルが多く払い出される図柄組合せ表示遊技機において、前記画像制御手段は、前記表示画面に一杯に表示画面背景を表示する表示画面背景画像Y、前記組合せ図柄がくり抜かれて輪郭で表示する組合せ図柄画像W、前記組合せ図柄の輪郭内に前記表示画面背景と異なる異空間背景を表示する異空間背景画像V等の多種類の画像データを記憶する記憶手段と、前記表示画面に表示する優先度が高くなる優先順位を前記画像データに設定するプライオリティ回路とを備え、前記記憶手段から読み出した画像データを前記プライオリティ回路が設定した優先順位の低い順に重ね合わせて合成し、組合せ図柄の輪郭内に表示画面背景とは別の異空間を表示し、前記記憶手段は、前記異空間背景画像V、前記組合せ図柄画像W、前記表示画面背景画像Y以外に前記異空間背景画像Vの異空間背景内を移動する移動体を表示する移動体画像Uの画像データも記憶し、前記画像制御手段は、前記記憶手段から読み出した前記移動体画像Uを含む画像データを前記プライオリティ回路が設定した優先順位の低い順に重ね合わせて合成し、前記組合せ図柄の輪郭内の異空間背景内に前記移動体を移動表示する図柄組合せ表示遊技機である。

30

40

【0012】

組合せ図柄の輪郭内の異空間が、異空間背景と同異空間背景内を移動する移動体とで表示されるので、組合せ図柄の輪郭内の別世界がよりリアルに表示されて益々遊技者に不思議な感覚を与えることができる。

【0023】

【発明の実施の形態】

以下本発明に係る一実施の形態について図1ないし図12に基づき説明する。

50

本図柄組合せ表示パチンコ遊技機 1 の全体正面図を図 1 に示す。

矩形の外枠 2 の前面に開閉自在に設けられた開閉扉 3 は、略上半部に金枠 4 に縁取りされたガラス扉 5 が張設され、ガラス扉 5 の下方に左右横長に打球供給皿 6 が配設され、さらにその下方に余剰球受皿 7 が横長に設けられている。

【 0 0 2 4 】

打球供給皿 6 の後壁の球払出し口 6 a が払出された球（遊技球，パチンコ球，遊技メダル）8 で満杯になった場合に、余剰球が余剰球払出し口 7 a に案内されて余剰球受皿 7 に払い出されるようになっている。

余剰球受皿 7 の右方に操作ハンドル 9 が設けられている。

【 0 0 2 5 】

ガラス扉 5 の奥に張設された略正方形の遊技盤 11 には、外レール 12 が略円形に大きく配設されている。

外レール 12 は、遊技盤 11 の下辺から左辺及び上辺に沿って上方へ円弧を描き、次いで右辺に沿って円弧状に下方へ敷設されて下辺に沿い、さらに連続した内レール 13 が左辺に沿った外レール 12 の内側に平行に上方へ向かって敷設されている。

【 0 0 2 6 】

打球発射機構により発射された球 8 は、この外レール 12 と内レール 13 との間を外レール 12 に案内されて上方へ円弧状の軌道を描いて時計回りに転動し、遊技盤 11 上の外レール 12 内の遊技領域 11 a を落下する。

遊技領域 11 a 内には中央に大きく矩形の液晶ディスプレイ 20 が配置され、その外側の遊技盤 11 上に多数の釘 14 が打たれ風車 15 が配設されている。

【 0 0 2 7 】

なお液晶ディスプレイ 20 としては、T F T (Thin Film Transistor) 方式によるアクティブマトリックス型 L C D あるいは C R T からなる表示装置や、蛍光表示管または L E D を用いた表示装置でもよい。

さらにはアクティブマトリックス型 L C D ではなく、D S T N (Double Super Twisted Nematic) 型の L C D であってもよい。

また P D P (Plasma Display Panel)、E L (Electro Luminescence) 等でもよい。

【 0 0 2 8 】

そして遊技盤 11 には複数の通常入賞口 16 が処々に配設されるとともに、下半部中央に始動入賞口 17、その下方に大入賞口 18 が設けられている。

大入賞口 18 は大入賞口ソレノイド 39 の駆動による開閉扉の揺動で開閉する。

通常入賞口 16 はもとより始動入賞口 17 及び大入賞口 18 にはそれぞれ入球を検知するスイッチ類 36 が備えられている。

【 0 0 2 9 】

入賞口に球 8 が入ると、賞球の払出しが球払出し口 6 a から打球供給皿 6 にあり、入賞しなかった球 8 は遊技領域 11 a の最下部中央に設けられたアウト球入口 25 に入って没収される。

【 0 0 3 0 】

以下大当たり制御と液晶ディスプレイ 20 による画像表示制御について説明する。

該制御系の概略ブロック図を図 2 に示す。

大当たり制御等を行う遊技制御用 C P U 30 は、R O M 31 に書き込まれた制御プログラムに従い R A M 32 を随時使用してデータを処理し制御信号を出力する。

【 0 0 3 1 】

遊技制御用 C P U 30 は、バスライン 33 を介して前記 R O M 31、R A M 32 と接続されデータの授受がなされるとともに、バスライン 33 を介してバッファゲート 34、出力ポート 37、サウンドジェネレータ 41 等が接続され、遊技制御用 C P U 30 との間でデータや信号の授受を行っている。

【 0 0 3 2 】

バッファゲート 34 には、始動入賞口 17 その他の各入賞口の入球を検知するスイッチやその

10

20

30

40

50

他のスイッチ類36からの検知信号がローパスフィルタ35を介して入力されており、検知信号はバッファゲート34からバスライン33を介して遊技制御用CPU30に入力される。

【0033】

出力ポート37は、遊技制御用CPU30からの制御信号をドライバー38に出力し、該制御信号に基づきドライバー38が大入賞口ソレノイド39及びランプやLED等の各種ランプ類40を駆動する。

サウンドジェネレータ41は、遊技制御用CPU30からの指示に従い効果音を生成し、音生成信号はアンプ42で増幅されてスピーカ43を駆動し効果音を発生させる。

【0034】

そして遊技制御用CPU30から直接データや信号を入力して画像制御を行う表示用CPU45が設けられており、表示用CPU45は制御プログラム及び表示データ等を格納するROM46と随時データを記憶するRAM47を備え、バスライン48を介して表示ドライバー49に表示制御信号を出力し、同表示制御信号に基づいて表示ドライバー49が前記液晶ディスプレイ20を駆動し画像表示させる。

10

【0035】

表示用CPU45は遊技制御用CPU30から入力される制御信号に基づいて画像処理制御を行ない、液晶ディスプレイ20に対して画像データを出力するものである。

【0036】

表示用CPU45にはプライオリティ回路50が接続されており、遊技制御用CPU30の制御命令によりプライオリティ回路50に必要なデータを出力する。

20

ROM46には複数の画像データが入っており、複数の画像データには各画像に対応するプライオリティデータがある。

【0037】

表示用CPU45はこのプライオリティデータを読み出してプライオリティ回路50に送り出している。

プライオリティ回路50は送られてきたプライオリティデータに従って、最も表示の優先順位の低い画像データを表示用CPU45に指定し、表示用CPU45は指定された画像データをROM46から読み出してRAM47に書き込む。

【0038】

このようにプライオリティ回路50は順次優先順位の低い画像データを低い順から表示用CPU45に指定すると、表示用CPU45はRAM47に順次上描きになるように書き込んでいく。

30

表示ドライバー49がRAM47から画像データを読み出して液晶ディスプレイ20に表示することで、最終的にプライオリティの高い画像が手前に表示される。

【0039】

液晶ディスプレイ20は、その横長矩形の液晶表示画面に左中右の各組合せ図柄表示部にそれぞれ独立に組合せ図柄が変動表示されるもので、恰も外周面に図柄を配列した回胴が回転しているかのように組合せ図柄が繰り返し表示される。

【0040】

なお本実施の形態では各回胴に当たる表示列には0から9までの10個の数字が順番通りに配列されているもので、組合せ図柄が数字であり3列の表示列が繰り返し表示を停止したときの3つの停止数字が同一である場合を大当たりとする。

40

【0041】

液晶ディスプレイ20の表示画面60には複数の画像が合成されて図3及び図4に示すような表示画面合成画像Zが表示される。

表示画面合成画像Zは、表示画面背景画像Yの中に矩形枠に囲まれた組合せ図柄表示部61, 62, 63が左中右に並んで位置しており、各組合せ図柄表示部61, 62, 63に図柄表示部合成画像Xが表示されている。

【0042】

図柄表示部合成画像Xは、組合せ図柄画像Wと異空間背景画像Vと移動体画像Uの合成に

50

より形成されている。

以下プライオリティ回路50による表示画面合成画像Zの形成方法を図5ないし図11に基づいて説明する。

【0043】

図5は、組合せ図柄画像Wを示しており、組合せ図柄表示部61, 62, 63の矩形枠と略等しい矩形面について0から9までの数字図柄がそれぞれくり抜かれて形成されている。

この組合せ図柄画像Wが数字順に連続して組合せ図柄表示部61, 62, 63の各々に表示される。

【0044】

図6は、異空間背景画像Vを示しており、組合せ図柄表示部61, 62, 63の矩形枠と略等しい矩形面に色彩を施されて形成されており、単色で色彩されておるばかりでなく表示画面背景とは異なる背景画を描いてもよい。

この異空間背景画像Vは組合せ図柄表示部61, 62, 63の各々に嵌め込まれるように表示される。

【0045】

図7は、移動体画像Uであり、飛行機を模して枠なしの単体として形成されている。

この移動体画像Uは、組合せ図柄表示部61, 62, 63に移動しながら表示される。

【0046】

図8は、表示画面背景画像Yであり、表示画面60の矩形枠に等しい矩形面に背景画が描かれ、組合せ図柄表示部61, 62, 63が3ヶ所矩形にくり抜かれて形成されている。

この表示画面背景画像Yは、表示画面60に一杯に表示される。

【0047】

以上の組合せ図柄画像W, 異空間背景画像V, 移動体画像U及び表示画面背景画像Yの各データは、ROM46に格納されていて、表示用CPU45がROM46から読み出した組合せ図柄画像W, 異空間背景画像V, 移動体画像U及び表示画面背景画像Yをプライオリティ回路50が優先順位を設定して重ね合わせ合成する。

【0048】

プライオリティ回路50が設定する優先順位は、異空間背景画像V, 移動体画像U, 組合せ図柄画像W, 表示画面背景画像Yの順に優先度が高くなる。

したがって最も優先度の低い異空間背景画像Vの上に次に優先度の高い移動体画像Uを重ねると、図9に示すように組合せ図柄表示部61, 62, 63の位置に配列された3つの異空間背景画像Vの上に移動体画像Uが画像を優先して重ねられる。

【0049】

なお移動体画像Uが重ねられる位置は固定されておらず、本実施の形態では飛行機を模した移動体画像Uは図9において右から左へ移動し、その時々によって異なり、時には異空間背景画像Vに重ねられない場合がある。

【0050】

次に図9に示す画像の上に3つの異空間背景画像Vの位置に合わせて組合せ図柄画像Wをそれぞれ重ね合わせると、図10に示すようになり、各組合せ図柄画像W部分に図柄表示部合成画像Xが形成される。

【0051】

そして図10に示す画像の上に優先度の最も高い表示画面背景画像Yを重ねると、図3及び図4に示すような表示画面合成画像Zが形成される。

表示画面背景画像Yが重ねられることで、組合せ図柄表示部61, 62, 63以外の画像部分が表示画面背景画像Yに置き換えられ、組合せ図柄表示部61, 62, 63のみに図柄表示部合成画像Xが表示されることになる。

【0052】

図3及び図4に示すように表示画面背景画像Yのなかの組合せ図柄表示部61, 62, 63に表示された組合せ図柄画像Wの組合せ図柄(数字)の輪郭内に異空間背景画像Vが表示され、その異空間背景画像Vの上を移動体画像Uが移動している様子が表示される。

10

20

30

40

50

組合せ図柄表示部61, 62, 63の各異空間背景画像Vは、それぞれ独立ではなく共通の異空間を表示している。

【0053】

したがって各組合せ図柄の輪郭内に表示画面背景とは別の異空間が表示されるので、組合せ図柄内に別の世界があるように見え、遊技者に不思議な感覚を与えることができ、この画像の演出効果により遊技者はプレイを楽しむことができ飽きを生じさせることがない。

【0054】

なお組合せ図柄表示部61, 62, 63において、それぞれ組合せ図柄画像Wが移動されて数字図柄が順次繰り返し移動表示され、ときに停止されて表示される。

【0055】

以上のような制御系において、大当たり制御と画像表示制御の制御動作について図11のフローチャートに従って簡単に説明する。

【0056】

左中右の組合せ図柄表示部61, 62, 63では、組合せ図柄画像Wが一斉に繰り返し表示(回転表示)され、時間差をもって順次停止するが、左中右のいずれから停止してもよく、本実施の形態では左右中の順に表示列が停止するものとする。

【0057】

まずステップ1で始動入賞口に球が入ったか否かすなわち始動入賞口スイッチがオンしたか否かが判別され、オンしたときにステップ2に進む。

ステップ2では各画像(スプライト)の優先順位(プライオリティ)がプライオリティ回路50により設定される。

【0058】

そしてステップ3で設定された優先順位に従って表示画面合成画像Zが、液晶ディスプレイ20の表示画面60に表示される。

このときの表示画面合成画像Zの一例を図11に示す。

3つの組合せ図柄は停止し、各組合せ図柄の輪郭内に異空間背景画像Vには移動体画像Uはまだ表示されていない。

【0059】

次にステップ4で大当たりを予告する移動体画像(キャラクタ)Uを表示するか否かを判断する。

大当たり予告をするのは、抽選に当選して大当たりとなっている場合とハズレているときでも見せかけに予告する場合とがあり、したがって大当たり予告があるときは必ずしも大当たりとなるとは限らないが、大当たりの可能性があることを示す。

【0060】

大当たり予告する場合はステップ5に進み、図3及び図4に示すように移動体画像(キャラクタ)Uを各組合せ図柄の輪郭内の異空間背景画像V上に移動表示させ、ステップ6に進む。

遊技者は、組合せ図柄の輪郭内の異空間を移動体が右方から現れて左方へ移動するのを見て従来にない不思議な感覚を味わうとともに、大当たりの可能性が高いことを知ることができる。

【0061】

大当たり予告しない場合は、ステップ4からステップ6に飛ぶ。

ステップ6に入り、ステップ7, ステップ8と進むことで、左図柄, 右図柄, 中図柄の順に組合せ図柄が変動表示される。

【0062】

そしてステップ9で左図柄の停止するか否か判別し、停止指示が出て停止すると判別するまではステップ6に戻り、ステップ6, 7, 8, 9を繰り返し、左中右の全ての組合せ図柄の変動表示を継続する。

そして左図柄を停止すると判別したときは、ステップ9からステップ10に抜け、右図柄を停止するか否かを判別する。

10

20

30

40

50

【0063】

右図柄を停止すると判別するまでは、ステップ7に戻りステップ7, 8, 9, 10を繰り返し、左図柄の変動表示を停止して右図柄と中図柄を変動表示させる。

そして右図柄を停止すると判別したときは、ステップ10からステップ11に抜け、中図柄を停止するか否かを判別する。

【0064】

中図柄を停止すると判別するまでは、ステップ8に戻りステップ8, 9, 10, 11を繰り返し、右図柄の変動表示を停止して中図柄だけを変動表示させる。

この状態で停止した左図柄と右図柄が同じ図柄であればリーチとなる。

【0065】

そして中図柄を停止すると判別したときは、ステップ11からステップ12に抜け、左中右の全ての組合せ図柄が停止して、この停止した図柄組合せにおいて同じ図柄が並んでいて大当たりとなっているか否かを実際に表示された図柄組合せで確認し、同じ図柄が並んで大当たりのときはステップ13に進んで大当たりの賞球の払出しや大当たりの表示等の大当たり処理を行い、他方図柄組合せに1つでも異なる図柄があるとハズレでステップ14に進みハズレ処理が行われる。

【0066】

以上の画像制御では、組合せ図柄が変動表示する前に、大当たり予告をし、図3及び図4に示すように移動体画像(キャラクタ)Uを各組合せ図柄の輪郭内の異空間背景上に移動表示させていたが、2つの組合せ図柄が同じ図柄で停止したリーチ状態で、特に大当たりの可能性が高いときに移動体を各組合せ図柄の輪郭内の異空間背景上に移動表示させてもよい。

【0067】

すなわち図13に示すように左右の組合せ図柄が同じ図柄「7」で停止して、中図柄が変動表示されているリーチ状態で、移動体画像(キャラクタ)Uを各組合せ図柄の輪郭内の異空間背景画像V上に移動表示させてもよい。

遊技者はリーチ状態で出現した移動体により大当たりの可能性が高いことを容易に知ることができ、期待感が大いに増す。

【0068】

以上のように表示画面背景に並んで表示される各組合せ図柄の各輪郭内に表示される異空間が、共通の一つの空間で組合せ図柄を通して見える異空間が広大な別世界が広がって存在しているように見え、同異空間背景内を移動体が移動表示されるので、組合せ図柄の輪郭内の別世界がよりリアルに表示されて益々不思議な感覚を遊技者に与え、興味をそそることができる。

【0069】

以上の実施の形態は、組合せ図柄の輪郭内に異空間を形成していたが、その他の例えば図3に示す背景内の雲等の特定の図柄の輪郭内に異空間を表示するにしてもよい。

【0070】

また前記実施の形態は、パチンコ遊技機に適用したものであったが、本発明はスロットマシン等の図柄組合せを表示する遊技機全般に適用可能である。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施の形態に係る図柄組合せ表示パチンコ遊技機の全体正面図である。

【図2】同パチンコ遊技機の制御系の概略ブロック図である。

【図3】液晶ディスプレイに表示された画像例を示す図である。

【図4】次の状態の画像例を示す図である。

【図5】組合せ図柄画像を示す図である。

【図6】異空間背景画像を示す図である。

【図7】移動体図柄を示す図である。

【図8】表示画面背景画像を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 9】異空間背景画像と移動体画像を合成した図である。
- 【図 10】異空間背景画像と移動体画像と組合せ図柄画像を合成した図である。
- 【図 11】液晶ディスプレイに表示された画像例を示す図である。
- 【図 12】前記制御系による制御手順を示すフローチャートである。
- 【図 13】別の実施の形態における液晶ディスプレイに表示された画像例を示す図である。

【図 14】従来の表示画面の一例を示す図である。

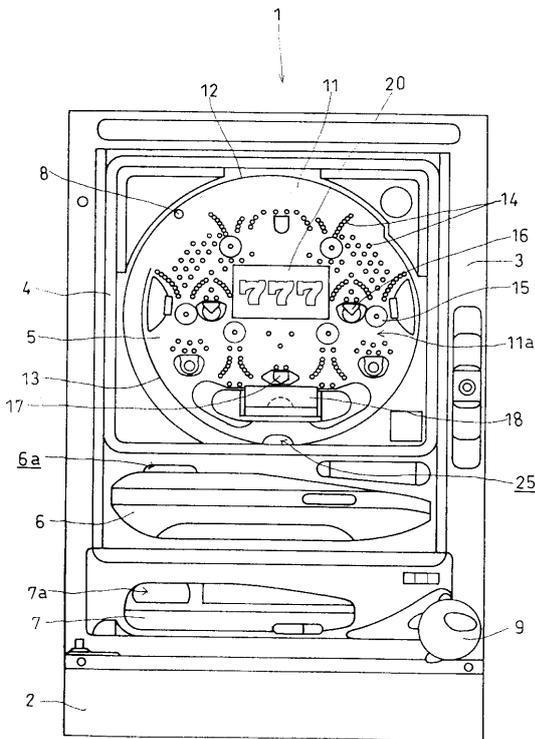
【符号の説明】

- 1 ...パチンコ遊技機、 2 ...外枠、 3 ...開閉扉、 4 ...金枠、 5 ...ガラス扉、 6 ...打球供給皿、 7 ...余剰球受皿、 8 ...球、 9 ...操作ハンドル、 11...遊技盤、 12...外レール、 13...内レール、 14...釘、 15...風車、 16...通常入賞口、 17...始動入賞口、 18...大入賞口、 20...液晶ディスプレイ、 25...アウト球入口、
- 30...遊技制御用CPU、 31...ROM、 32...RAM、 33...バスライン、 34...バッファゲート、 35...ローパスフィルタ、 36...スイッチ類、 37...出力ポート、 38...ドライバー、 39...大入賞口ソレノイド、 40...ランプ類、 41...サウンドジェネレータ、 42...アンプ、 43...スピーカ、 45...表示用CPU、 46...ROM、 47...RAM、 48...バスライン、 49...表示ドライバー、 50...プライオリティ回路、
- 60...表示画面、 61, 62, 63...組合せ図柄表示部、
- U ...移動体画像、 V ...異空間背景画像、 W ...組合せ図柄画像、 X ...図柄表示部合成画像、 Y ...表示画面背景画像、 Z ...表示画面合成画像。

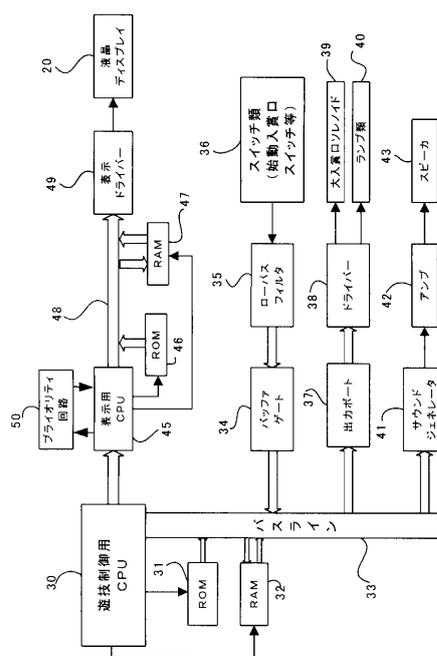
10

20

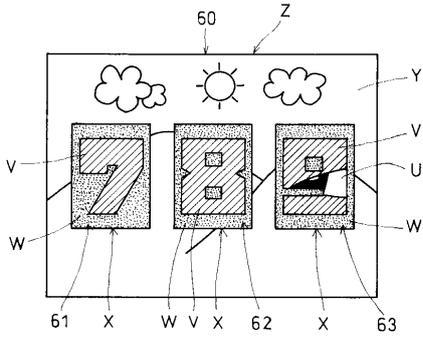
【図 1】



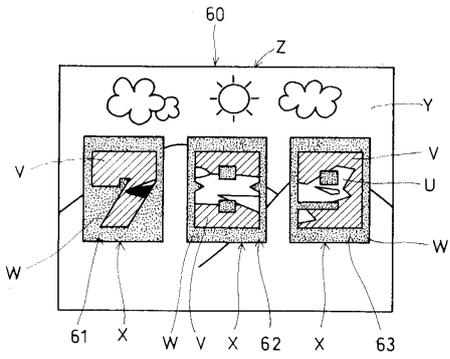
【図 2】



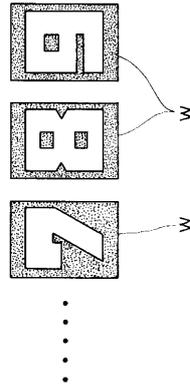
【図 3】



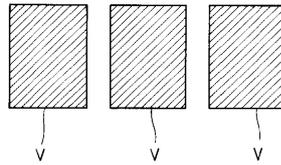
【図 4】



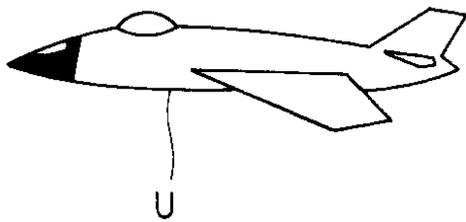
【図 5】



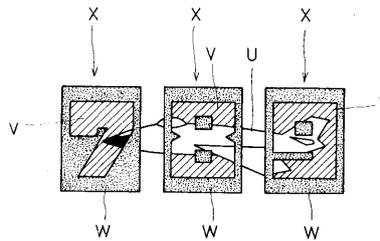
【図 6】



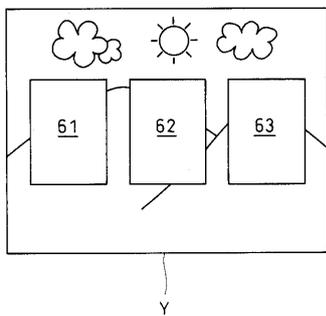
【図 7】



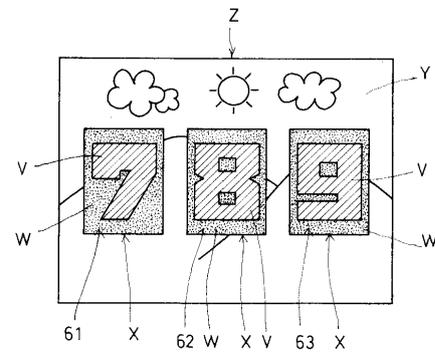
【図 10】



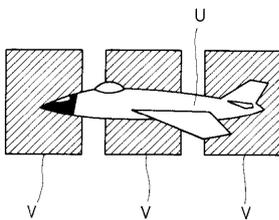
【図 8】



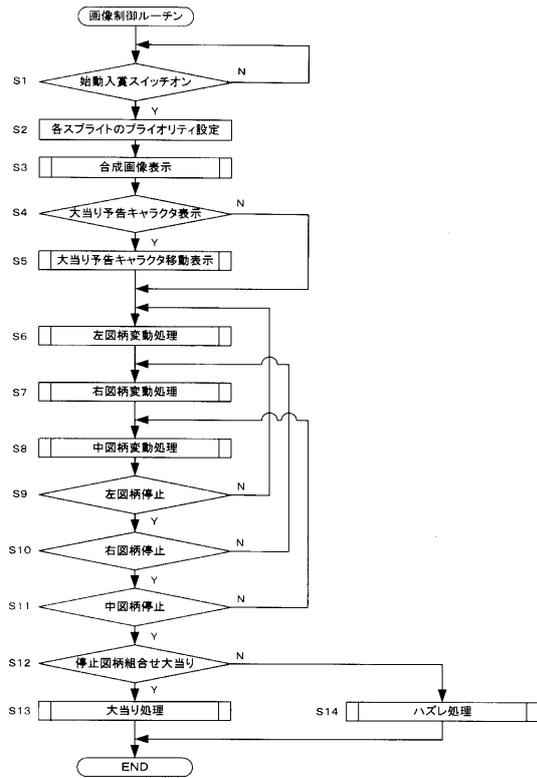
【図 11】



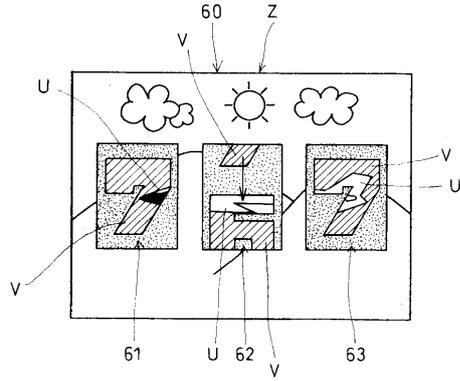
【図 9】



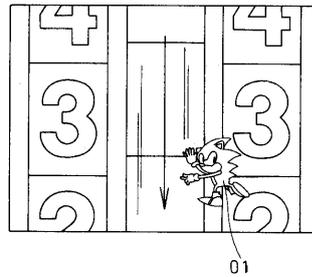
【図12】



【図13】



【図14】



フロントページの続き

審査官 小河 俊弥

- (56)参考文献 特開平08-332266(JP,A)
特開平06-039111(JP,A)
特開平10-201911(JP,A)
特開平11-028276(JP,A)
特開平08-155099(JP,A)
特開平09-225099(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02