

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4458564号  
(P4458564)

(45) 発行日 平成22年4月28日 (2010. 4. 28)

(24) 登録日 平成22年2月19日 (2010. 2. 19)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006. 01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 1 E

請求項の数 4 (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願平10-118469  
 (22) 出願日 平成10年4月28日 (1998. 4. 28)  
 (65) 公開番号 特開平11-309241  
 (43) 公開日 平成11年11月9日 (1999. 11. 9)  
 審査請求日 平成17年4月28日 (2005. 4. 28)  
 審判番号 不服2008-21579 (P2008-21579/J1)  
 審判請求日 平成20年8月22日 (2008. 8. 22)

(73) 特許権者 000132471  
 株式会社セガ  
 東京都大田区羽田1丁目2番12号  
 (74) 代理人 100079108  
 弁理士 稲葉 良幸  
 (74) 代理人 100080953  
 弁理士 田中 克郎  
 (74) 代理人 100093861  
 弁理士 大賀 眞司  
 (72) 発明者 斎藤 毅  
 東京都大田区羽田1丁目2番12号  
 株式会社 セガ・エンターブ  
 ライゼス内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第1のリール、第2のリール及び第3のリールを有し、当該第1～第3のリールの各々が、第1の特定図柄、第2の特定図柄を含む複数の図柄を所定の順序で循環表示可能に構成された図柄表示部と、

遊技者の指示により循環表示状態の前記第1～第3のリールを個別に停止させる図柄駆動装置と、

前記図柄表示部の前記第1～第3のリールの各々が前記図柄駆動装置の制御によって停止した際に表示している前記図柄の組み合わせに応じて当たりの有無を判定する判定部と、

前記判定部によって当たりと判定された場合に所定の特典を与える特典処理部と、を備え、

前記図柄駆動装置は、前記遊戯者により停止が指示されたタイミングにおいて前記図柄表示部に表示されている図柄から所定のコマ数の範囲内に予め抽選で定まった当たり役の図柄がある場合には、当該当たり役の図柄を前記図柄表示部に停止させるように引き込む引き込み動作を行うことが可能であり、

前記図柄表示部の前記第1～第3のリールのうち、

前記第1のリールは、前記第1の特定図柄が2つ以上連続して配置されており、

前記第2のリール及び前記第3のリールは、前記所定のコマ数の範囲内に前記第2の特定図柄が少なくとも1つ配置されており、

前記判定部は、前記図柄駆動装置における前記第 1 ～ 第 3 のリールに対する前記引き込み動作を行わない場合にのみ、且つ前記第 2 のリール及び前記第 3 のリールの各々が前記第 2 の特定図柄を表示し、かつ前記第 1 のリールが前記第 1 の特定図柄又は前記第 2 の特定図柄を表示している場合に、当たりと判定する、ことを特徴とする遊技装置。

【請求項 2】

前記図柄表示部は、前記遊技者の位置から見て、前記第 2 のリールの右隣に前記第 3 のリールが配置され、前記第 3 のリールの右隣に前記第 1 のリールが配置される、請求項 1 に記載の遊技装置。

【請求項 3】

前記特典処理部によって与えられる前記特典がメダルである、請求項 1 又は 2 に記載の遊技装置。

【請求項 4】

前記第 1 のリールは、前記第 1 の特定図柄の前後 2 コマ以内に前記第 2 の特定図柄が配置されている、請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載の遊技装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明はいわゆるパチスロ機のようなメダル遊技機に係わり、特に、初心者であっても特定図柄を比較的容易に揃えることのできる図柄の配置と処理内容を備えた遊技装置に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来、この種のメダル遊技機は、複数の図柄が胴部に配置された複数のリール（回胴：ドラム）と、抽選によって当たりの有無を判定する当たり判定部と、当たりが出たと判定された場合にその当たりの役に対応する図柄の並びとなるように、前記リールの回転を停止させるリール駆動部と、を備えている。例えば、パチスロ機では、3 つのリールが並行に配置され、これらリール間で図柄がどのように配置されるかで当たり役を決定している。投入したメダルの数に応じて、リールの横一列の並びで当たり役を決定するか、横三列の並びで決定するか、または斜め方向も加えて決定するかが決まる。

【0003】

当たり役としては、単発の当たりであるシングルボーナス、シングルボーナスが数回連続するレギュラーボーナス、およびレギュラーボーナス自体がさらに数回連続するビックボーナスなどが存在する。「チェリー」が回転表示部に表示された場合には、シングルボーナスとして取り扱われる。シングルボーナスが出る確率は比較的高いが、従来のパチスロ機では、一定の図柄、例えば「チェリー」に関して左側のリールに 2 つしか配置されていなかった。

【0004】

本来この種の遊技機では遊びなれた者とそうでない初心者の間により格差がないことが好ましい。しかし上記従来のパチスロ機では遊びなれた者に、より有利になる傾向が多い。すなわちパチスロ機に習熟した者の中には、「目押し」といって、高速回転するリールの動きを読み取り、高い確率で所望する図柄を出してリールを停止させることができる者がおり、「目押し」のできない初心者に比べ大幅に有利な条件で遊ぶことができた。

【0005】

パチスロ機には、上記のような格差を無くすることのできる期待値管理方式という方式があった。期待値管理方式は、シングルボーナスなどの小物当たりを決める確率テーブルを高確率用と低確率用の二種類保持し、ゲームの期待値の推移を参照しながら高確率テーブルと低確率テーブルとを使い分ける方法である。その方式によれば、低確率テーブルを使用時にシングルボーナスを取り逃がしても、その後高確率テーブルに移行することによ

10

20

30

40

50

て、小物当たりが出やすい状態とし小物当たりの図柄が揃うのを待つ。小物当たりの図柄がある程度揃い一定の期待値に達したら、確率テーブルを低確率テーブルに移行する。このような処理を繰り返すことによって、遊技者が目押しをできる者であってもできない者であっても格差を生じることなく遊ばせることができる。したがって例えば上記「チェリー」のように数の少ない図柄であっても初心者が当たり役を揃えることができていた。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、総てのパチスロ機が期待値管理方式を採用しておらず、一定方式という方法を採用する機種も多く存在している。一定方式とは、小物当たりの確率テーブルを一種類しか持たない方式である。この一定方式では、遊技者が小物当たりの図柄を止めることができなくても、上記期待値管理方式のように救済措置が執られず遊技が進行する。小物当たりの図柄を止めることができなくても、その後に小物当たりの図柄を出す確率が高まる訳ではない。したがって、たった一回のチャンスで所望の図柄を出せる「目押し」のできる者の方が初心者に比べ大幅に有利になっていた。

【0007】

また、「メロン」「ベル」「チェリー」といった絵柄は、高速回転中では識別し難いため、期待値管理方式を採用しないパチスロ機で、初心者が3つのリールとも同一の絵柄を揃えることが困難であった。

【0008】

上記不都合に鑑み、本願発明者は停止ボタンの押下タイミングがずれても確実に引き込める図柄の配置や、初心者でも見分け易い図柄の配置について考察し上記不都合を解決することとした。

【0009】

すなわち本発明の第1の課題は、押下タイミングによらず確実に当たり役を表示させることのできる遊技装置を提供することである。

【0010】

また本発明の第2の課題は、初心者であっても比較的に見分けやすい図柄の配置を備えて遊技装置を提供することである。

【0011】

【課題を解決するための手段】

上記第1の課題を解決する発明は、複数の図柄を所定の順序で循環表示可能に構成された図柄表示部と、遊技者の指示により循環表示状態の図柄表示部を停止させる図柄駆動装置と、を備える遊技装置において実施される。特に、図柄表示部は、遊技者により停止が指示されてから停止されるまでの期間内（例えば190ms以内）で、図柄駆動装置が循環表示される図柄の並びの中から抽選で予め定められた図柄を選択して当該図柄が表示されるように停止させることができる選択停止可能範囲の中に、特定図柄（チェリーの図柄など）が少なくとも一つ配置されて構成されていることを特徴とする。ここで「選択停止可能範囲」とは例えば連続する8コマ（図柄）の範囲をいう。つまり、そのまま停止させて窓に表示させることのできるのは3コマ（図柄）であるが、その先5コマの間まではリールを止めずに回転させさらに表示させることができる。したがって合計8コマまで選択することができる。

【0012】

ここで、上記「図柄表示部」は一つの図柄のみを表示するものではなく、その前後、さらに前後2つを同時に表示可能なものをいう。抽選によって当たり役が決まり当たりの特定図柄が定まった場合に、遊技者がどのようなタイミングで図柄表示部に停止を指示しても必ず選択停止可能範囲に一つはこの特定図柄が存在しているので、図柄駆動装置は必ずこの特定図柄を表示させて図柄表示部を停止させることができる。「図柄」は、例えば「7」「BAR」「REP」等の文字や、「チェリー」、「メロン」、「ベル」の絵柄のそれぞれをいう。「循環表示」とは、リール（ドラム）のような回胴、すなわち回転可能に構成された円筒の周囲に図柄を配置したものや、画像処理によってこのリールが回って図柄

10

20

30

40

50

が順番にできるように構成したものをいう。

【0013】

例えば上記図柄表示部は、総数21個の図柄を備え、当該図柄のうち連続する7個の図柄の並びのなかに少なくとも1個の特定図柄が配置されるように構成されている。

【0014】

上記第2の課題を解決する発明は、複数の図柄を所定の順序で循環表示可能に構成された図柄表示部と、遊技者の指示により循環表示状態の前記図柄表示部を停止させる図柄駆動装置と、を備える遊技装置において、前記図柄表示部において、当たりの確率を高く設定したい特定図柄について、当該特定図柄が複数連続して表示されるように配置したことを特徴とする遊技装置である。

10

【0015】

好ましくは前記特定図柄は、視認性を高める表示態様で表示されている。

【0016】

また好ましくは、前記特定図柄と同等に取り扱うように定められていた他の特定図柄が前記特定図柄の近傍に配置されている。

【0017】

さらに好ましくは他の特定図柄は、当該他の特定図柄が複数連続して配置されている。

【0018】

さらにまた好ましくは、前記他の特定図柄は、視認性を高める表示態様で表示されている。

20

【0019】

具体的には、前記少なくとも一つの図柄表示部は、前記特定図柄に先行する2つの図柄および後ろに続く2つの図柄のそれぞれに、少なくとも1つの前記他の特定図柄を備えている。

【0020】

上記第2の課題を解決する発明は、複数の図柄を所定の順序で循環表示可能に構成された図柄表示部と、遊技者の指示により循環表示状態の図柄表示部を停止させる図柄駆動装置と、を複数組備える遊技装置において実施される。この発明は、遊技者による停止の指示が一定タイミングでされた場合に当該抽選結果に対応した図柄となるように各図柄表示部における変更表示を停止させる駆動信号を各図柄駆動装置に供給する制御装置を備える。そして、少なくとも1つの図柄表示部は、循環表示される図柄の並びのうち、第1の特定図柄が複数連続して並べられて構成されている。制御装置は、第1番目に停止させた図柄表示部と第2番目に停止させた図柄表示部とがともに第2の特定図柄を表示して停止している場合には、第3番目の図柄表示部が、第2の特定図柄または第1の特定図柄のいずれかを表示して停止したことを条件として所定の処理を実行可能に構成されている。

30

【0021】

また上記第2の課題を解決する発明は、複数の図柄を所定の順序で循環表示可能に構成された図柄表示部と、遊技者の指示により循環表示状態の図柄表示部を停止させる図柄駆動装置と、を複数組備える遊技装置において実施される。少なくとも1つの図柄表示部は、循環表示される図柄の並びのうち、第1の特定図柄が複数連続して並べられて構成されている。そして

40

a) 遊技者による開始の指示に対応させて各図柄表示部の循環表示を開始させる手段と、  
b) 各図柄表示部の循環表示が開始した場合に抽選を行う手段と、  
c) 遊技者による停止の指示が一定タイミングでされた場合に抽選結果に対応した図柄となるように各図柄表示部における変更表示を停止させる手段と、  
d) 第1番目に停止させた図柄表示部と第2番目に停止させた図柄表示部とがともに第2の特定図柄を表示して停止している場合には、第3番目の図柄表示部が、第2の特定図柄または第1の特定図柄のいずれかを表示して停止したことを条件として所定の処理を実行する手段と、を備えている。

【0022】

50

**【発明の実施の形態】**

次に、本発明の実施の形態について図面を参照しながら説明する。

**（実施形態１）**

本発明の実施形態１は、特に「チェリー」の当たりを出やすくしたパチスロ機に関する。特に、上記一定方式を採用し、期待値の変更ができないパチスロ機に適する。

図１に、本実施形態のパチスロ機の正面図を示す。当該パチスロ機１は、図１に示すように、上部表示部１１０、操作表示部１２０、操作部１３０、パネル部１４０および受け皿部１５０を備えている。

上部表示部１１０は、上部表示ランプ３０を備えている。上部表示ランプ３０は、例えばレギュラーボーナス（以下ＲＢと略す）またはビックボーナス（以下ＢＢと略す）のときに点滅可能になっている。

10

**【００２３】**

操作表示部１２０は、窓４１ａ、４２ａ、４３ａ、投入枚数表示ＬＥＤ３２１～３２３、貯蓄枚数表示部３４、遊技回数表示部３６、払出枚数表示部３８等を備えている。

**【００２４】**

各窓４１ａ、４２ａ、４３ａは、内部で回転するリール４１ｂ、４２ｂ、４３ｂを透視可能に設けられている。本実施形態では特に左側リール４１ｂにおいて特定図柄「チェリー」を出やすくした点に特徴がある。リールのうち正面にある図柄とその前後２段目まで、計５個の図柄が一時に透視可能に設けられている。投入枚数表示ＬＥＤ３２１～３２３は、投入したメダルの数に応じて、当たり判定で考慮される図柄の並び方を表示するものである。投入枚数表示ＬＥＤ３２１は、メダルを一枚以上投入またはクレジットで１枚以上投じたときに点灯するようになっており、点灯した位置の横一列のみが当たりに反映されることを示している。投入枚数表示ＬＥＤ３２２は、メダルを二枚以上投入またはクレジットで２枚以上投じたときに点灯するようになっており、上記横一列の上下にある横一列も当たり判定に使用されることを示している。投入枚数表示ＬＥＤ３２３は、メダルを三枚投入またはクレジットで３枚投じたときに点灯するようになっており、斜め方向に並ぶ図柄も当たり判定に使用されることを示している。貯蓄枚数表示部３４は、遊技者が貯留しているメダルの総数を表示可能になっている。遊技回数表示部３６は、通常ゲーム時には遊技回数を示し、ＲＢやＢＢが出たときには、連続してできる役物ゲームの残数を表示可能になっている。払出枚数表示部３８は、ボーナスなどで得ることができたメダルの枚数を表示可能になっている。

20

30

**【００２５】**

操作部１３０は、遊技者が操作可能なコンソールであり、ＢＥＴ（クレジット）ボタン２１、スタートレバー２２、回胴停止ボタン２３～２５、精算ボタン２６、コイン投入口１３１、コイン返却ボタン１３２等を備えている。

**【００２６】**

ＢＥＴボタン２１は、クレジットでメダルを投入するためのボタンであり、貯蓄枚数表示部３４に貯留しているメダル数が表示されている場合にこのボタンを押下すると、貯留メダルから１枚が投入されるようになっている。連続して二回、三回と押下すれば、メダルを二枚、三枚と投入したことと同じ取り扱うようになっている。スタートレバー２２は、リールを回転させゲームを開始させたい場合に遊技者が下に押し下げることが可能になっている。回胴停止ボタン２３は左側のリール４１ｂを、回胴停止ボタン２４は中央のリール４２ｂを、回胴停止ボタン２５は右側のリール４３ｂをそれぞれ停止させるために遊技者が押下できるようになっている。精算ボタン２６は遊技者がゲームを終了したい場合等、貯留されている総てのメダルを精算するために押下できるようになっている。コイン投入口１３１は、遊技者が新たなメダルを投入できるようになっている。コイン返却ボタン１３２は投入したコインを戻したい場合に、押下することでコインをホッパー１５１から排出可能になっている。

40

**【００２７】**

パネル部１４０は、内部に図２に示すようなコンピュータ装置などを格納する部分で化粧

50

パネルがはめられている。パネル部 140 には、型番表示や遊技機の協同組合の表示ステッカー 141 やライセンス表示ステッカー 142 が貼付されている。

#### 【0028】

受け皿部 150 は、ホッパー 151、灰皿 152、受け皿 153 およびスピーカ 52 を備えている。ホッパー 151 は、貯留枚数を超えて当たり役が出た場合や精算ボタン 26 を押下した場合に、メダルが排出可能になっている口である。受け皿 153 は、ホッパー 151 から排出されたメダルを保有可能になっている。スピーカ 52 は、当該パチスロ機 1 のゲーム内容に応じた音響が提供されるようになっている。

#### 【0029】

(制御ブロックの構成)

図 2 に、本パチスロ機 1 の制御ブロックの構成図を示す。上記機構構成で説明したものと同一の部材に関わる構成は同一の符号を付してある。本パチスロ機 1 の制御ブロックは、図 2 に示すように、大きく制御系、表示系、操作系、リール系、音響系、およびメダル払い出し系に分かれている。

#### 【0030】

制御系は、CPU 10、RAM 11 および ROM 12 等で構成されている。CPU 10 は、ROM 12 に格納されたプログラムデータを実行することにより、本パチスロ機を本発明の遊技装置として動作させることが可能になっている。RAM 11 は、CPU 10 のワークエリアとして利用される他、当たりフラグ等の一時的な変数データを格納するようになっている。ROM 12 は、電源投入時に CPU 10 によってアクセスされるようにアドレス割付がされており、CPU 10 を本発明の遊技装置として動作させるためのプログラムデータが格納されている。このプログラムデータは、ROM 12 に格納される他、CD-ROM や DVD、メモリカード等の外部記憶媒体からダウンロードされて RAM 11 に格納されるものでもよい。さらに公衆回線、専用線等を介したインターネット等の WAN や LAN においてサーバからダウンロードされ RAM に格納されるものであってもよい。

#### 【0031】

表示系としては、上記した上部表示ランプ 30、投入枚数表示 LED 32、貯蓄枚数表示器 34、遊技回数表示器 36 および払出枚数表示器 38 の他、ドライバ 31、33、セグメントドライバ 35、37 および 39 を備えている。ドライバ 31 および 33 は、CPU 10 からの出力信号を受けて各ランプおよび LED を点灯表示可能に電力増幅するようになっている。セグメントドライバ 35、37、39 は、CPU 10 からのキャラクタコードをデコードして遊技者が認識可能な文字が表示されるように各表示器を駆動可能になっている。

#### 【0032】

操作系としては、上記した BET ボタン 21、スタートレバー 22、回胴停止ボタン 23 ~ 25 および精算ボタン 26 の他、インターフェース回路 20、メダル投入センサ 28 およびメダルブロッカー 29 を備えている。インターフェース回路 20 は、各種操作ボタンの操作状態を所定のタイミングでラッチし、CPU 10 に出力可能になっている。メダル投入センサ 27 は、メダル投入口の内側に設けられ、メダルが投入されたことを CPU 10 に伝達可能になっている。メダルブロッカー 28 は、ソレノイドコイルと電磁切片等で構成され、リールの回転中等メダル投入を禁止したい期間においてメダルを投入できないようにメダル投入口 131 を閉鎖可能に構成されている。

#### 【0033】

リール系としては、上記したリール 41b、42b、43b の他、ステッピングモータ 44 ~ 46 およびセンサ 47 ~ 49 を備えている。ステッピングモータ 44、45、46 は CPU 10 からのパルス信号である駆動信号を受けて、それぞれ対応するリール 41b、42b、43b を回転させたり、停止させたりが可能になっている。駆動信号のパルスの数や周波数を制御することによってモータの回転量や回転速度を任意に変更することが可能になっている。センサ 47、48、49 はそれぞれリール 41b、42b、43b の回

10

20

30

40

50

転位置（回転角度）を検出しCPU10に出力可能になっている。すなわちCPU10がセンサ47～49のフィードバックされた検出信号を認識して駆動信号を変化させることにより、プログラムで指示された位置でステッピングモータを止めること、すなわち所望の図柄を窓41a～43aに表示させて各リールを停止させることが可能になっている。

#### 【0034】

音響系としては、音源回路50、アンプ51およびスピーカ52を備える。音源回路50は、CPU10が指定する音楽や効果音の音響信号を生成可能になっており、アンプ51はそれを電力増幅するようになっている。スピーカ52はこの音響信号を実際の音波に変換するようになっている。

#### 【0035】

メダル払い出し系としては、メダル払出装置60を備えているメダル払出装置60は、図示しないホッパーモータとメダルセンサーおよびメダルストックを備え、CPU10が指定した数だけメダルをホッパー151から排出するようになっている。

#### 【0036】

（図柄の配置）

本実施例では、特に「チェリー」を例にとり、この図柄の当たり易さを向上させる図柄配置について説明する。通常各リールに配置される図柄は、「ベル」、「メロン」、「REP」、「チェリー」、「7」および「BAR」の6種類である。「ベル」、「メロン」、「チェリー」はボーナスであり、これらが3個並ぶと一定量のメダル、例えば15枚が供給される。「REP」は再遊技であり、これら3個揃うと、メダルの追加無しに再度ゲームが実施可能となる。「BAR」はレギュラーボーナスであり、これら3個揃うと数回高い確率でメダルを取得可能なゲームが実行される。「7」はビックボーナスであり、これら3個揃うとレギュラーボーナスが複数回実行できる。メダル獲得数が多い役物である程、出現確率は低くなるよう設定されている。また多くの遊技者が左側リールから停止させる傾向にある。このような条件から図柄の配置が定められる。

#### 【0037】

図3に、本実施形態の特徴である左側リール41aにおける図柄の並びを示す。図3(a)が従来のパチスロ機における図柄の並びであり、図3(b)が本実施形態のパチスロ機における図柄に並びである。また表1に各図柄の個数を示す。

#### 【0038】

【表1】

図柄	従来例			実施形態			備考
	左	中	右	左	中	右	
ベル	3	5	5	3	5	5	小物
メロン	6	1	4	5	1	4	小物
REP	5	5	5	5	5	5	再遊技
チェリー	2	5	5	3	5	5	小物
7	3	2	1	3	2	1	従来ビックボーナス
BAR	2	3	1	2	3	1	従来レギュラーボーナス
計	21	21	21	21	21	21	

#### 【0039】

表1や図3から判るように、「チェリー」において左側リールでは従来2個であったところ3個になっている。代わりに従来6個もあった「メロン」が5個に減らされている。ただし、上記図柄の配置は左側リールに限定されるものではなく、中央リールや右側リールなど他のリールにも適用することが可能である。

#### 【0040】

次に上記図柄配置からくる作用を説明する。遊技者がスタートレバーを下側に押し下げた場合に、CPU10が今回の当たり役が何であるかその当たり役を出すためにどの図柄をそれぞれのリールに表示させるかの抽選を行う。一方、停止ボタンが押下されてから実際にリールを止めるまでは一定時間（例えば190ms）以内に行わなければならない。このような条件下

で図柄駆動装置であるステッピングモータが動作するので、例えばCPU10によって抽選結果が定まったとしてもその抽選によって決められる図柄を常に表示させることができる訳ではない。例えばステッピングモータは停止ボタンが押されたタイミングから5コマの範囲内に抽選で定まった図柄がある場合にはその図柄を出すことができるが、その範囲内に抽選で定まった図柄が内場合にはその図柄を出すことができない。これはパチスロ機の宿命といえる。

#### 【0041】

従来のパチスロ機では、表1および図3(a)から判るように、左側リールに「チェリー」が2つしか配置されていなかった。このため遊技者が「目押し」をしなかった場合には、タイミングがずれてこの引き込み可能な範囲内に「チェリー」が存在しないことが多かった。このため抽選で「チェリー」の当たり役が決定されていても、ステッピングモータによる引き込み動作が行えず実際に「チェリー」を揃えられない場合があった。一方、「目押し」のできる遊技者にとっては停止ボタンを押下するタイミングを調整して「チェリー」を表示させることが比較的容易であった。

10

#### 【0042】

本実施形態では、表1に示すように左側リール41には3個の「チェリー」が配置されている。しかも図3(b)から判るように、この「チェリー」は7個おきに均等な間隔で出現するように配置されている。ステッピングモータは上記したように、リールの回転を停止させる位置を調整することができる選択停止可能範囲を備えている。例えば左側のリールが最初に停止させられると仮定する。最初に図柄を出す場合には窓3列のいずれかの位置に「チェリー」を表示させればよい。もしも左側のリールの停止直前に窓3列のいずれかの列に「チェリー」が表示されそうにないと判断したら、さらに5コマの範囲でリールを進め「チェリー」を選択することが可能である。つまり選択停止可能範囲は8コマである。その他のリールについては、左側のリールが停止したことで「チェリー」の表示された列が決まってしまうので、それと同一の列に「チェリー」を表示させる必要がある。したがって選択停止可能範囲は5コマとなる。

20

#### 【0043】

すなわち、連続する7つの図柄の中に1以上の「チェリー」が配置されているということは、選択停止可能範囲の中に必ず「チェリー」の図柄が存在するということである。仮に遊技者が「目押し」を行えず本来であれば「チェリー」が表示されないタイミングで停止ボタン23を押下したとしても、左側リール41において必ず「チェリー」を表示させて停止させることができる。つまりCPU10は抽選により当たり役として「チェリー」の図柄が決定された場合には、遊技者の技量によらず、最終的に「チェリー」を表示させることができるのである。

30

#### 【0044】

したがって、図柄の並びにおいて、特に遊技者の技量によらず当たりの確率を高めたい図柄(当たり役)がある場合には、上記の考え方を適用し、図柄駆動装置が引き込み可能な範囲に最低一個、その図柄が存在するように、リール上の図柄配置を設定すればよい。

#### 【0045】

上記実施形態1によれば、図柄駆動装置において引き込み動作が可能な範囲に特定図柄が存在するように図柄配置を定めることにより、「目押し」などが行えない初心者であっても必ず当たりを出すことができ、初心者の射幸心を刺激することができる。

40

#### 【0046】

##### (実施形態2)

本発明の実施形態2は、図柄の引き込み動作が行われないようなパチスロ機等において特に有効な図柄配置に関する。

##### (構成の説明)

本実施形態2のパチスロ機の構成は、上記実施形態1と同様なので、その説明を省略する。ただし、各リール41~43のうち左側リール41と中央リール42については、従来と同様の図柄配置であるものとする。特に本実施形態では右側リール43の図柄配置に特

50

徴がある。

【 0 0 4 7 】

図 4 に、本実施形態におけるリールの図柄配置を示す。本実施形態の図柄配置は、特に図柄駆動装置におけるリールの引き込み動作を行わない、いわゆるチャレンジゲーム（ＣＴ：チャレンジタイム機能付きゲーム）において、初心者であっても当たり役を出しやすくするための配置に関する。本実施形態の右側リール 4 3 は、図 4 に示すように、図柄の並びにおいて連続して複数個（例えば 3 個）第 1 の特定図柄（例えば「ＢＡＲ」）が配置されていることを一つの特徴とする。また、図 4 から判るように、連続して並ぶ 3 個の第 1 の特定図柄（例えば「ＢＡＲ」）の前後 2 コマの範囲にいずれも第 2 の特定図柄（例えば「メロン」）が配置されていることを他の特徴とする。さらに連続して並ぶ 3 個の第 1 の特定図柄（例えば「ＢＡＲ」）は他の図柄に比べ視認性がよくなるような表示形態に設定されていることをさらに他の特徴とする。

10

【 0 0 4 8 】

なお、本実施形態では、図柄の個数を変えることを意図してはいない。ただし上記実施形態 1 のように図柄の個数を変えることと本実施形態とを組み合わせてももちろんよい。また、上記図柄の配置は右側リールに限定されるものではなく、中央リールや左側リールなど他のリールにも適用可能である。

【 0 0 4 9 】

（動作の説明）

次に、図 5 のフローチャートを参照して、本実施形態の動作を説明する。まず、遊技者はどのような並びで当たり判定するかに応じてメダル投入枚数を定めメダルを投入する。遊技者が手持ちのメダルをメダル投入口 1 3 1 から投入すると、メダル投入センサ 2 8 がメダルの通過を検出し、ＣＰＵ 1 0 はメダルが投入されたことを認識する。一枚目のメダル投入時、ＣＰＵ 1 0 は投入枚数表示 ＬＥＤ 3 2 1 のみを点灯させる。二枚目のメダルが投入されると、投入枚数表示 ＬＥＤ 3 2 2 も点灯させる。三枚目のメダルが投入されると、投入枚数表示 ＬＥＤ 3 2 3 も点灯させる。

20

【 0 0 5 0 】

一方、既に当たり役を出しており貯留メダルがある場合には、そのメダル枚数がＣＰＵ 1 0 によって貯蓄枚数表示器 3 4 に表示されている。遊技者は貯留メダルが表示されている場合には、新たにメダルを投入するか、または ＢＥＴ ボタン 2 1 を押下する。ＢＥＴ ボタン 2 1 が押下されるとＣＰＵ 1 0 は貯留枚数表示器 3 4 に表示された貯留枚数から ＢＥＴ ボタン 2 1 が押下された回数分だけメダル数を減じ、減じた枚数のメダルが投入されたものとして取り扱い、投入枚数表示 ＬＥＤ を投入されたものとして扱うメダルの数に応じて点灯させる。

30

【 0 0 5 1 】

以上でゲームの準備が完了し、遊技者の操作待ちとなる（Ｓ１；ＮＯ）。遊技者がスタートレバー 2 3 を操作すると（Ｓ１；ＹＥＳ）、ＣＰＵ 1 0 は開始の駆動信号をステッピングモータ 4 4 ～ 4 6 に一斉に供給する（Ｓ２）。これに応じてステッピングモータが回転し、リール 4 1 b、4 2 b、4 3 b が回転を始める。

【 0 0 5 2 】

次にこのゲームがチャレンジタイムに行われているのか否かを判定する（Ｓ３）。通常モードはＣＰＵ 1 0 による抽選を行い、その抽選結果に応じてリールの引き込み動作をさせ、抽選結果の通りリールの図柄を並べて停止させることができたなら、ボーナス等の処理を行うものである。これに対しチャレンジモードでは、一定期間、全くの引き込み動作を行わず、遊技者が停止ボタンを押したタイミングに対応させて各リールを止めるというモードである。したがってチャレンジモードのときは、図柄をよく見て停止ボタンを押さなければ、当たり役が出ることを期待できない。

40

【 0 0 5 3 】

チャレンジタイムでない場合（Ｓ３；ＮＯ）、上記のような引き込み動作を行う通常の抽選に基づく処理を行う（Ｓ４）。チャレンジタイムである場合（Ｓ３；ＹＥＳ）、ＣＰ

50

U 1 0 は、停止ボタン 2 3 ~ 2 5 が押下されたタイミングでステッピングモータ 4 4 乃至 4 6 に停止を指示する駆動信号を出力する。そして停止したことをセンサ 4 7 ~ 4 9 の検出信号に基づいて判定し、さらに検出信号に基づいてそのときのリールが表示している図柄を判定する。最初の 2 つのリールが停止させられた場合にその二つが特に定めた第 2 の特殊図柄（個々では「メロン」とする）であるか否かを判定する（S 5）。この第 2 の特殊図柄が 2 つ出ていなかった場合には（S 5 ; N O）、「はずれ」もしくは「ビックボーナス」や「レギュラーボーナス」など他の当たり役であるのでその他の判定処理を行う（S 6）。一方第 2 の特殊図柄が 2 つ出ていた場合には（S 5 ; Y E S）、本実施形態の処理に入る。この条件は、例えば図 4 に示すように左側リールを停止させて「メロン」が表示され、次いで中央リールを停止させて「メロン」が表示された場合に相当する。

10

#### 【 0 0 5 4 】

「メロン」が二つ出ていることを認識すると、遊技者は最後のリールも「メロン」を出して「ボーナス」の当たり役を出そうと試みる。従来であれば、右側リールには「メロン」の図柄が 4 つ配置されているので 4 / 2 1 の確率となるため、「目押し」のできない初心者にとり当たり役を出すことは困難である。しかし、本実施形態では右側リール 4 3 において、第 1 の特殊図柄である「B A R」が出ても「メロン」が出たのと同等に取り扱うように設定されている。そのため、当たり確率が高くなっている。しかもその「B A R」が連続しており、しかも非常に目立つ表示態様で図示されているので、高速回転するリールにおいて初心者であっても停止ボタンを押すタイミングを図りやすくなっている。さらに停止ボタンを押すタイミングが「B A R」のところで止めるタイミングよりやや早かったりやや遅かったりしても、「B A R」の前後 2 コマ以内には本来の当たり役の図柄である「メロン」が配置されているので、結局、「目押し」のできない初心者であっても当たり役を出すことができる確率が非常に高くなっている。遊技者としては、「B A R」をねらって停止ボタン 2 5 を押下しさえすればよい。

20

#### 【 0 0 5 5 】

すなわち、遊技者の停止ボタン 2 5 を押すタイミングが少しずれたにも関わらず、「メロン」を表示させて右側リール 4 3 を停止させることに成功した場合には（S 7 ; Y E S）、該当する当たり処理、すなわちシングルの「ボーナス処理」を実行する（S 9）。遊技者が停止ボタン 2 5 を適当なタイミングで押して「B A R」の図柄を表示させて右側リール 4 3 を停止させることに成功した場合にも（S 8 ; Y E S）、「メロン」の図柄が出たのと同様の当たり処理（S 9）を実行する。あまりにもタイミングが悪く「B A R」を表示させることができなかった場合には（S 9 ; N O）、「はずれ」として取り扱い、メダル等の供給はない。

30

#### 【 0 0 5 6 】

なお、本実施形態の図柄の配置および処理はチャレンジモードで有効であるとして説明したが、通常モードで実施してももちろんよい。

#### 【 0 0 5 7 】

上記したように、本実施形態 2 によれば、「目押し」のできない初心者であっても、本来の当たり役である第 2 の特殊図柄と同様に扱う第 1 の特殊図柄を設定したので、当たりを出す確率を高くすることができる。また、その第 1 の特殊図柄を連続して並べたので、高速回転するリールであっても初心者がタイミングを図り易い。さらにその第 1 の特殊図柄を視認性のよい表示態様に設定したので、初心者であってもタイミングを図り易い。さらに、万一第 1 の特殊図柄で停止させるタイミングを逸しても、その前後に本来の当たり役である第 2 の特殊図柄が配置されているので、結局、かなり高い確率で当たり役を出すことができる。

40

#### 【 0 0 5 8 】

（その他の変形例）

なお、以上の実施態様はいわゆるスロットマシンないしパチスロについて説明したが、本発明はこれに限定されることなく種々に変形して実施可能である。例えば、可変表示部としてリール等の機械的表示手段ないし液晶や C R T 等の電氣的表示手段を備えた、スロッ

50

トマシン、弾球遊技機（パチンコ機等）、ポーカーゲーム機等の遊技機に対し、広く適用されるものである。

【 0 0 5 9 】

また上記実施形態 1 に限定されることなく、当たりやすくしたい図柄を引き込み可能な範囲に最低一つ配置すれば、図柄の種類を問わず、引き込み動作を成功させて当たり確率を高くできる。

【 0 0 6 0 】

また上記実施形態 2 に限定されることなく、当たり易くさせたい図柄がある場合には、その図柄を複数並べて配置する方法、その図柄の表示態様を視認性よくする方法、その図柄と同様に扱う他の図柄を設定する方法、その他の図柄を複数並べて設定する方法、その他の図柄の視認性をよくする方法、さらにその図柄の他の図柄とを近接させて配置する方法等、これらをうまく組み合わせることで、特定の図柄の当たり易さを大いに高めることができる。さらに三種類以上の図柄において上記組み合わせを実行すれば、さらに当たり易さを多様に調整できるようになる。

【 0 0 6 1 】

【 発明の効果 】

本発明によれば、押下タイミングによらず確実に当たり役を表示させることのできる遊技装置を提供することができる。

また本発明によれば、初心者であっても比較的見分けやすい図柄の配置を備えて遊技装置を提供することができる。

したがって初心者であってもある程度の確率で当たり役を出すことができ、射幸心を刺激することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 図 1 】 本発明の実施形態に係る遊技装置であるパチスロ機の正面図である。

【 図 2 】 本発明の実施形態に係る遊技装置であるパチスロ機の制御ブロック図である。

【 図 3 】 実施形態 1 の図柄配置の説明図である。

【 図 4 】 実施形態 2 の図柄配置の説明図である。

【 図 5 】 本実施形態のパチスロ機の動作を説明するフローチャートである。

【 符号の説明 】

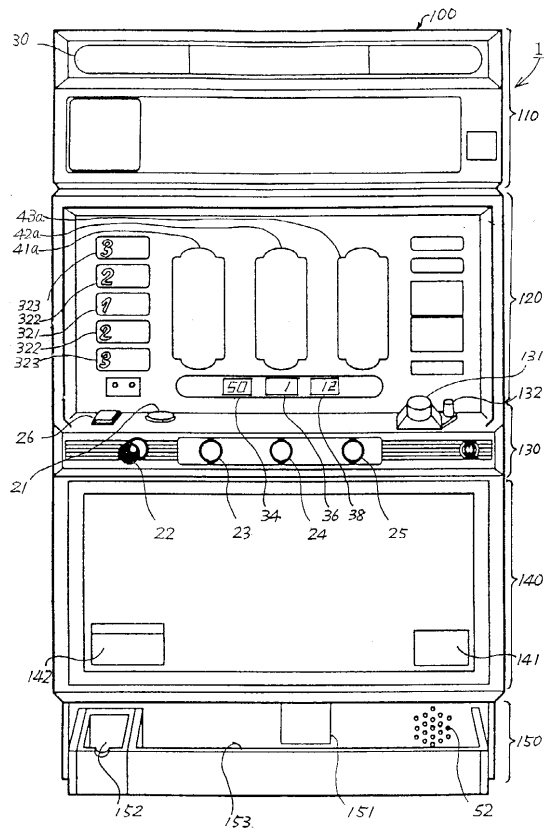
- 1   パチスロ機（遊技装置）
- 10   CPU
- 22   スタートレバー
- 23 ~ 25   回胴停止ボタン
- 41 ~ 43   リール

10

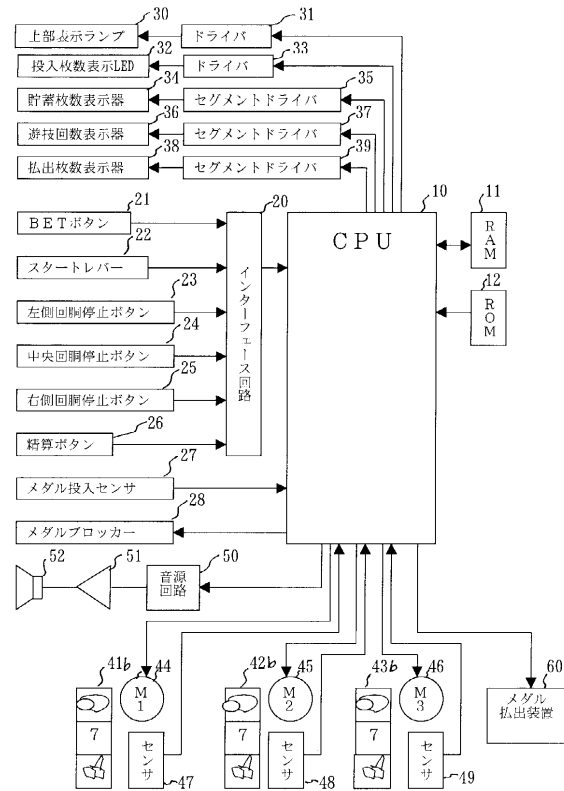
20

30

【図 1】



【図 2】



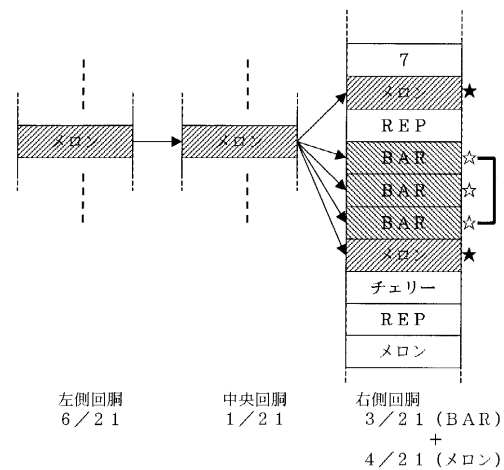
【図 3】

1	ベル	1	ベル
2	メロン	2	メロン
3	REP	3	REP
4	7	4	7
5	メロン	5	メロン
6	BAR	6	BAR
7	REP	7	チェリー★
8	ベル	8	ベル
9	メロン	9	メロン
10	チェリー★	10	REP
11	7	11	7
12	メロン	12	BAR
13	REP	13	REP
14	BAR	14	チェリー★
15	ベル	15	ベル
16	メロン	16	メロン
17	REP	17	REP
18	7	18	7
19	メロン	19	メロン
20	REP	20	REP
21	チェリー★	21	チェリー★

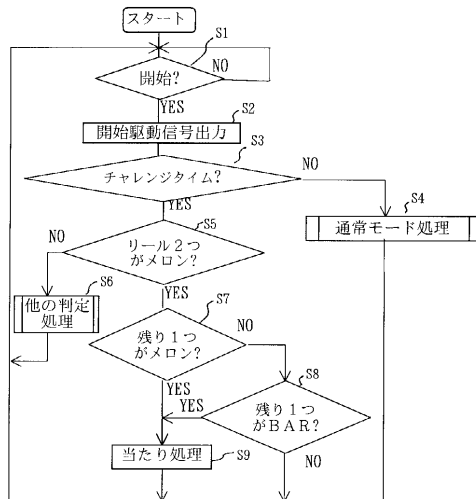
(a) 左側回胴 従来例 2/21

(b) 左側回胴 本発明 3/21

【図 4】



【 図 5 】



---

フロントページの続き

合議体

審判長 小原 博生

審判官 河本 明彦

審判官 吉村 尚

(56)参考文献 特開平10-076044(JP,A)

特開平11-169505(JP,A)

特開平07-275432(JP,A)

パチスロ攻略マガジン1998年4月号,株式会社双葉社,1998年 4月 1日,第7巻第  
5号,第131頁

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 5/04