

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4554005号  
(P4554005)

(45) 発行日 平成22年9月29日(2010.9.29)

(24) 登録日 平成22年7月23日(2010.7.23)

(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 1 (全 17 頁)

(21) 出願番号	特願平11-190542	(73) 特許権者	000127628
(22) 出願日	平成11年7月5日(1999.7.5)		株式会社エース電研
(65) 公開番号	特開2001-17649(P2001-17649A)		東京都台東区東上野3丁目12番9号
(43) 公開日	平成13年1月23日(2001.1.23)	(74) 代理人	100082728
審査請求日	平成18年1月20日(2006.1.20)		弁理士 柏原 健次
前置審査		(74) 復代理人	100104237
			弁理士 鈴木 秀昭
		(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
		審査官	足立 俊彦
			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】

始動入賞口への遊技球の入賞に基づき、複数の図柄を所定期間にわたり変動表示させ、該所定期間にわたる前記変動表示の後、複数の図柄を順次停止表示させる図柄合わせゲームを表示可能な表示領域を有する可変表示手段を備え、

前記図柄合わせゲームの実行結果が当たりとなる組み合わせである場合に、遊技者に有利な特別価値を付与する当たり状態を発生可能な遊技機において、

前記当たり状態には、遊技者に付与される特別価値が異なる複数種類の当たり状態が設定され、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数値を所定の上限度まで保留可能な保留管理手段と、

該保留管理手段に保留された各種乱数値の抽選を行う乱数抽選手段と、

該乱数抽選手段の抽選結果に基づいて前記図柄合わせゲームを実行する図柄合わせゲーム実行手段と、を備え、

前記図柄合わせゲームにおいて、あと1つ所定の図柄が揃うと前記当たりとなる組み合わせとなるリーチ状態を発生可能に構成され、

前記表示領域は、当該表示領域を複数に分割することで複数の遊技表示部として設定され、かつ、該複数の遊技表示部は、各遊技表示部のそれぞれで個別の図柄合わせゲームを実行するような表示が可能なように各々が区画して構成され、

前記図柄合わせゲーム実行手段は、

10

20

前記保留管理手段に保留される一の始動記憶に基づき、前記区画された複数の遊技表示部の各々において、同時に個別の図柄合わせゲームを実行するような表示を行い、該複数の遊技表示部の各々において同時に実行されるように表示する個別の図柄合わせゲームにおいて、複数の図柄をすべて同一の停止順序で順次停止表示するとともに、

当該複数の遊技表示部の各々において同時に実行されるように表示される個別の図柄合わせゲームのうち、前記リーチ状態が表示される遊技表示部を1または2以上にわたり選択可能な選択手段を備え、

前記選択手段は、

前記当たり状態が発生する場合に、当該発生する当たり状態において遊技者に付与される特別価値が高いほど、前記リーチ状態を表示する遊技表示部を多く選択することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、複数の図柄が特定の組み合わせで揃うと当たりになる図柄合わせゲームを所定の始動条件の成立に基づいて実行し、その実行結果が当たりのとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来の遊技機としては、図柄合わせゲームなどの画面遊技を表示する可変表示手段としての液晶ディスプレイを備え、始動入賞口に球が入賞したとき液晶ディスプレイ上で図柄合わせゲームを実行し、その実行結果として特定図柄が揃ったとき、遊技者に有利な特別価値を付与する、いわゆるフィーバ機がある。

【0003】

たとえば、液晶ディスプレイの表示画面を、 $3 \times 3$ のマトリクス状に区切り、各表示領域にそれぞれ数字等を表示することでスロットマシンに見立てた図柄合わせゲームを実行するものでは、始動入賞口に球が入賞したときマトリクスの縦列方向に連なる3つの表示領域を単位として各図柄を所定期間に渡ってスクロール表示した後、図柄を順次、停止表示する。そして、あと1つ所定の図柄が揃うと当たりになるリーチ状態を経由して、横または斜めライン上に「777」など同一の図柄が揃うと、当たりが発生し、遊技者に特別価値を付与するようになっている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

このような従来の遊技機では、始動入賞口への球の入賞に基づいて展開される図柄合わせゲームが、ほとんどの場合、特定の図柄を揃えるという単調なものなので、しかも、そのゲームの進行パターンが大きく変わるようなこともないので、長く遊技を続ける間に飽きられやすく、遊技者のスリルと興奮を十分に喚起することができないという問題があった。

【0005】

本発明は、こ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、ゲーム展開が変化に富み、遊技者のスリルと興奮を十分に喚起することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【0006】

【課題を解決するための手段】

かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の項の発明に存する。

[1] 始動入賞口(60)への遊技球の入賞に基づき、複数の図柄を所定期間にわたり変動表示させ、該所定期間にわたる前記変動表示の後、複数の図柄を順次停止表示させる図柄合わせゲームを表示可能な表示領域を有する可変表示手段(30)を備え、

前記図柄合わせゲームの実行結果が当たりとなる組み合わせである場合に、遊技者に有利な特別価値を付与する当たり状態を発生可能な遊技機において、

10

20

30

40

50

前記当たり状態には、遊技者に付与される特別価値が異なる複数種類の当たり状態が設定され、

前記始動入賞口（６０）への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数値を所定の上  
限数まで保留可能な保留管理手段（１３０）と、

該保留管理手段（１３０）に保留された各種乱数値の抽選を行う乱数抽選手段（１３１）と、

該乱数抽選手段（１３１）の抽選結果に基づいて前記図柄合わせゲームを実行する図柄  
合わせゲーム実行手段（１１０）と、を備え、

前記図柄合わせゲームにおいて、あと１つ所定の図柄が揃うと前記当たりとなる組み合  
わせとなるリーチ状態を発生可能に構成され、

10

前記表示領域は、当該表示領域を複数に分割することで複数の遊技表示部（３２～３４）  
として設定され、かつ、該複数の遊技表示部（３２～３４）は、各遊技表示部（３２～  
３４）のそれぞれで個別の図柄合わせゲームを実行するような表示が可能のように各々が  
区画して構成され、

前記図柄合わせゲーム実行手段（１１０）は、

前記保留管理手段（１３０）に保留される一の始動記憶に基づき、前記区画された複数  
の遊技表示部（３２～３４）の各々において、同時に個別の図柄合わせゲームを実行する  
ような表示を行い、該複数の遊技表示部（３２～３４）の各々において同時に実行される  
ように表示する個別の図柄合わせゲームにおいて、複数の図柄をすべて同一の停止順序で  
順次停止表示するとともに、

20

当該複数の遊技表示部（３２～３４）の各々において同時に実行されるように表示され  
る個別の図柄合わせゲームのうち、前記リーチ状態が表示される遊技表示部（３２～３４）  
を１または２以上にわたり選択可能な選択手段を備え、

前記選択手段は、

前記当たり状態が発生する場合に、当該発生する当たり状態において遊技者に付与され  
る特別価値が高いほど、前記リーチ状態を表示する遊技表示部（３２～３４）を多く選択  
することを特徴とする遊技機。

【００１７】

前記本発明は次のように作用する。

図柄合わせゲーム実行手段（１１０）は、始動入賞口（６０）への遊技球の入賞に基づ  
いて抽出された各種乱数値を所定の上限数まで保留している保留管理手段の一つの始動記  
憶の抽選結果に基づいて、複数の遊技表示部（３２～３４）のそれぞれで同時に個別の図  
柄合わせゲームを実行する。図柄合わせゲームでは、あと１つ所定の図柄が揃うと当たり  
となるリーチ状態が発生可能である。

30

可変表示手段（３０）の表示領域は、当該表示領域を複数に分割することで複数の遊技  
表示部（３２～３４）として設定され、かつ、該複数の遊技表示部（３２～３４）は、各  
遊技表示部（３２～３４）のそれぞれで個別の図柄合わせゲームを実行するような表示が  
可能のように各々が区画して構成される。このような複数の遊技表示部（３２～３４）に  
て同時に実行されるように表示する個別の図柄合わせゲームにおいて、複数の図柄はすべ  
て同一の停止順序で順次停止表示される。

40

【００１８】

前記図柄合わせゲーム実行手段（１１０）は、

前記複数の遊技表示部（３２～３４）の各々において同時に実行されるように表示され  
る図柄合わせゲームのうち、前記リーチ状態が表示される遊技表示部（３２～３４）を選  
択手段により選択する。

【００１９】

前記選択手段は、前記複数の遊技表示部（３２～３４）の各々において同時に実行され  
るように表示される個別の図柄合わせゲームのうち、前記リーチ状態が表示される遊技表  
示部（３２～３４）を１または２以上にわたり選択し、前記図柄合わせゲーム実行手段（  
１１０）は、前記選択手段により選択された１または２以上の遊技表示部（３２～３４）

50

に、前記リーチ状態を発生させる図柄合わせゲームを表示させる。

【 0 0 2 0 】

このように、1の始動条件の成立に基づいて、複数の遊技表示部(32~34)でそれぞれ同時に個別の図柄合わせゲームが実行されるので、1つの図柄合わせゲームだけが展開される場合に比べて、遊技者のスリルと興奮を数倍喚起することができる。

【 0 0 2 9 】

【発明の実施の形態】

以下、図面に基づき本発明の一実施の形態を説明する。

図2に示すように、本実施の形態にかかる遊技機10は、遊技者がハンドル12を回転操作することにより遊技盤面11上に球を打ち出し、かかる打球の入賞を競い楽しむパチンコ機である。

10

【 0 0 3 0 】

遊技盤面11の略中央部には、図柄合わせゲームを表示するための可変表示手段30が配置されている。ここでは、可変表示部30としてカラー液晶ディスプレイを用いている。なお、可変表示手段30は、CRTディスプレイ、TFTディスプレイ等であってもよい。

【 0 0 3 1 】

可変表示手段30の表示領域内の上部は、演出表示部31に割り当てられ、その下方の表示領域は、遊技表示部32~34に割り当てられている。演出表示部31は、天使、女神、神(男)などのキャラクタからなる演出図柄を表示するための領域である。各遊技表示部32~34は、任意の図柄を表示し得る図柄表示領域を3個縦に連ねた縦長の表示領域である。またこれら遊技表示部32~34は、所定間隔をあけて並置されている。さらに遊技表示部32~34は、近接して互いの間隔が無くなるように合体する場合がある。すなわち、遊技表示部32~34は、3行3列の縦横のマトリクス状に図柄表示領域が配置された合体表示部35に変化するようになっている。

20

【 0 0 3 2 】

各遊技表示部32~34上では、「777」など同一の図柄が縦に3つ揃ったとき当たりになる図柄合わせゲームが個別に実行されるようになっている。すなわち、遊技表示部32~34の3箇所、3つの図柄合わせゲームが同時並行して実行される。図柄合わせゲームの実行中は、各図柄表示領域の図柄が頻繁に入れ替わる変動表示が所定期間にわたって行われ、その後、各図柄表示領域にそれぞれ1つの図柄が停止表示される。変動表示は、図柄表示領域を縦に並べた各遊技表示部において図柄が上から下に向かってスクロールするように行われる。なお、各図柄表示領域ごとに図柄を独立に変動表示してもよい。

30

【 0 0 3 3 】

遊技表示部32~34が合体して合体表示部35になると、図柄表示領域が3行3列のマトリクス状に配置される。図柄合わせゲームは、この合体表示部35を単位に実行されるようになっている。つまり、3つの遊技表示部が独立した図柄合わせゲームを行う場合には、「777」等は縦にだけ揃い得るが、合体すると、マトリクスの縦のみでなく、横や斜めのライン上にも「777」等の揃う当たりが出現し得るようになる。

【 0 0 3 4 】

可変表示手段30の下方には、保留玉表示部50が配置され、保留玉表示部50のさらに下方には、始動入賞口60が配設されている。始動入賞口60は、可変表示手段30上で展開される図柄合わせゲームの実行権を確保するための入賞口である。始動入賞口60は、その入賞口を球の入賞確率の高い状態と低い状態とに切り替えるために開閉する可動片61を具備している。

40

【 0 0 3 5 】

保留玉表示部50は、始動入賞口60への球の入賞によって確保された図柄合わせゲームの実行権のうち、可変表示手段30上で図柄合わせゲームが未実行になっているものの数(保留数)を表示するものである。保留数は4回が限度であり、それ以上については、実行権が破棄される。保留玉表示部50は、4つのランプを有しており、その点灯個数によ

50

って現在の保留数を表示するようになっている。

#### 【 0 0 3 6 】

始動入賞口 6 0 の下方には、大口の可変入賞口 8 0 が配置されている。可変入賞口 8 0 は、その入賞口を球の入賞し難い閉状態と球の入賞容易な開状態とに切り替えるための可動板 8 1 を有している。また図 2 では現れていないが、可変入賞口 8 0 の内部にはさらに V 入賞口 8 5 が設けてある。

#### 【 0 0 3 7 】

このほか、遊技盤面 1 1 上には、各種の入賞口 1 3 や風車 1 4 のほか、球を弾くための障害釘 1 5 やアウト口 1 6 のほか、打ち出された球を遊技盤面 1 1 の上部に導くためのレール 1 7 などが配置されている。また遊技機 1 0 の上部には、電飾等を行うためのランプ 1 8 が取り付けられている。

10

#### 【 0 0 3 8 】

さらに遊技機 1 0 の正面であって遊技盤面 1 1 の下方には、遊技に供する球を貯留するための前皿 1 9 や、この前皿 1 9 から溢れる球を受け止めて貯留するための下皿 2 0 が設けられている。下皿 2 0 の右横には、球を遊技盤面 1 1 上に打出す発射機構の操作部であるハンドル 1 2 が設けられている。なお、遊技機 1 0 の各種の動作を制御する制御部 1 0 0 は、遊技盤面 1 1 の裏面等の機体内に取り付けられている。

#### 【 0 0 3 9 】

図 1 は、遊技機 1 0 の回路構成の概要を示している。遊技機 1 0 は、C P U ( 中央処理装置 ) と R O M ( リード・オンリ・メモリ ) と R A M ( ランダム・アクセス・メモリ ) とを

20

#### 【 0 0 4 0 】

制御部 1 0 0 には、各種の周辺装置が接続されている。このうち始動入賞口 6 0 は、球の入賞を検知する入賞検知スイッチ 6 2 と、可動片 6 1 を開閉駆動するためのソレノイド 6 3 を有している。入賞検知スイッチ 6 2 は、機械的なスイッチのほか、球により光の遮られたことで入賞を検知する光センサや、球の通過による磁界の変化を検出する磁気センサなど各種のセンサを用いることができる。

#### 【 0 0 4 1 】

可変入賞口 8 0 ( アタッカ ) は、可動板 8 1 を開閉駆動するソレノイド 8 2 と、可変入賞口 8 0 への球の入賞を検知する入賞検知スイッチ 8 4 と、入賞した球の個数を計数する入賞計数機 8 3 とを備えている。可変入賞口 8 0 の可動板 8 1 は、可変表示手段 3 0 上で展開される図柄合わせゲームで当たりが出現したとき、一定期間 ( たとえば 2 9 秒 ) 開いた後、短時間 ( 2 秒ほど ) 閉じるという開閉動作を所定回数を上限として繰り返すようになっている。

30

#### 【 0 0 4 2 】

なお、可動板 8 1 は、各ラウンドにおいて前述の一定時間 ( 2 9 秒 ) が経過する前に、所定の許容上限個数 ( ここでは 1 0 個 ) の球が可変入賞口 8 0 に入賞すると、その時点で可動板 8 1 を閉じるようになっている。さらに可変入賞口 8 0 の内部には、V 入賞口 8 5 が設けて有るとともに、この V 入賞口 8 5 への球の入賞を検知する V 入賞検知スイッチ 8 6 を有している。賞球払出手段 9 0 は、賞球の払出を行う機構部分とその制御回路部分である。

40

#### 【 0 0 4 3 】

制御部 1 0 0 は、R O M に格納されたプログラムを実行することにより、遊技機 1 0 の各種動作を統括制御するものであり、図柄合わせゲーム実行手段 1 1 0 と、演出表示制御手段 1 2 0 と、保留管理手段 1 3 0 と、乱数抽選手段 1 3 1 と、特別価値付与制御手段 1 4 0 の各機能を実現するものである。

#### 【 0 0 4 4 】

このうち、保留管理手段 1 3 0 は、始動入賞口 6 0 へ球が入賞したことに基づいて図柄合わせゲームの実行権を所定の回数を上限に確保し保留する機能を果たす部分である。乱数抽選手段 1 3 1 は、実行権が確保された際に、その図柄合わせゲームの実行結果の乱数

50

抽選と該乱数抽選の実行結果を判定する判定手段に基づいて、演出表示部 3 1 に表示する演出図柄の種類や演出図柄を表示するか否か等を定めるための乱数抽選を行うものである。

#### 【 0 0 4 5 】

実行結果についての乱数抽選では、通常当たりと、二重当たりと、三重当たりと、リーチ外れと、外れとがある。通常当たりは、「 7 7 7 」など当たりが図柄合わせゲームの実行結果として 1 組だけ出現する抽選結果である。二重当たりは、「 7 7 7 」など当たりが 2 組出現するものであり、三重当たりは、「 7 7 7 」など当たりが 3 組出現する抽選結果である。リーチ外れは、あと 1 つ図柄が揃うと「 7 7 7 」などの当りに成り得るリーチ状態を経由して、最終的に外れになる場合の抽選結果である。外れは、リーチ状態を経由することなく外れになる場合の抽選結果である。

10

#### 【 0 0 4 6 】

演出内容の抽選結果としては、演出無し、杖型演出と、第 1 合体演出と、第 2 合体演出とがある。このうち杖型演出、第 1 合体演出は、リーチ状態を経由する演出が成されるので、実行結果に対する抽選結果が、外れ以外の場合に選択可能になっている。また第 2 合体演出は、1 つの当たり状態が必ず出現する演出内容であるため、実行結果に対する乱数抽選の結果が通常当たり、二重当たり、三重当たりのいずれかの場合にだけ選択可能になっている。これらの抽選結果に対応する演出内容については後述する。

なお、複数の遊技表示部 ( 3 2 ~ 3 4 ) の各々において表示される図柄合わせゲームのうち、前記杖型演出、第 1 合体演出、第 2 合体演出に基づく遊技者に特別価値を付与する可能性の高い図柄合わせゲームが表示される遊技表示部 ( 3 2 ~ 3 4 ) が選択手段により選択される。

20

#### 【 0 0 4 7 】

図柄合わせゲーム実行手段 1 1 0 は、保留管理手段 1 3 0 によって確保され保留されている図柄合わせゲームの実行権に基づいて、遊技表示部 3 2 ~ 3 4 あるいは合体表示部 3 5 上で図柄合わせゲームを実行する機能を果たす部分である。

#### 【 0 0 4 8 】

演出表示制御部 1 2 0 は、演出表示部 3 1 に、杖を持った天使、女神、神などのキャラクタ ( 演出図柄 ) を表示するとともに、これらキャラクタの持っている杖で遊技表示部 3 2 ~ 3 4 中の 1 または 2 以上のものをたたき様子の表示制御などを行う部分である。

30

#### 【 0 0 4 9 】

特別価値付与制御手段 1 4 0 は、図柄合わせゲームで当たりが出現した際に特別価値を付与するための各種制御を行うものである。特別価値付与制御手段 1 4 0 は、可変入賞口 8 0 の有する可動板 8 1 の開閉を制御する開閉制御部 1 4 1 を有しており、可変入賞口 8 0 を複数回に渡って繰り返し開閉して球の入賞し易い状態を形成することで特別価値を付与するようになっている。実際には、可変入賞口 8 0 へ 1 つの球が入賞するごとに賞球払出手段 9 0 によって 1 0 個の球が前皿 1 9 に払い出されるので、特別価値は、賞球として遊技者に付与されることになる。

#### 【 0 0 5 0 】

次に作用を説明する。

40

まず、図柄合わせゲームの実行権が確保される際の流れについて説明する。始動入賞口 6 0 に球が入賞すると、保留管理手段 1 3 0 は、現時点での保留数が上限の 4 回に達しているか否かを判別する。そして既に保留数が上限に達しているときは、今回の入賞に基づいて図柄合わせゲームの実行権は確保しない。一方、保留数が上限に達していないときは、現時点の保留数に「 1 」を加算して実行権を確保 ( 保留 ) する。またこの確保された実行権に基づいて行われる図柄合わせゲームの実行結果や演出内容等を乱数抽選手段 1 3 1 によって乱数抽選し、その結果をメモリに保存するようになっている。

#### 【 0 0 5 1 】

図 3 は、保留されている実行権に基づいて図柄合わせゲームを実行する際の流れを示している。図柄合わせゲーム実行手段 1 1 0 は、保留数が 0 でなければ ( ステップ S 3 0 1 ;

50

Y)、保留数を「1」だけ減算し(ステップS302)、メモリに記憶している乱数抽選結果、つまり、図柄合わせゲームの実行結果に対する乱数抽選結果とこれに対応する演出内容の乱数抽選結果をそれぞれ読み出す(ステップS303)。

【0052】

そして、演出内容の抽選結果が「演出無し」の場合には(ステップS304; Y)、後述する通常ゲーム処理を実行する(ステップS305)。演出内容の抽選結果が「杖型演出」の場合には(ステップS306; Y)、後述する杖型ゲーム処理を実行する(ステップS307)。また演出内容の抽選結果が「第1合体演出」の場合には(ステップS308; Y)、後述する第1合体ゲーム処理を実行し(ステップS309)、演出内容の抽選結果が「第2合体演出」の場合には(ステップS308; N)、後述する第2合体ゲーム処理を実行する(ステップS310)。

10

【0053】

図4は、通常ゲーム処理の流れを示している。通常ゲーム処理では、図5aに示すように、遊技表示部32~34のそれぞれで図柄変動を開始させる(ステップS401)。図中、図柄が変動表示される様子を矢印で示している。図柄合わせゲームの実行結果についての乱数抽選の結果が外れの場合には(ステップS402; Y)、その後、図柄を順次停止表示し、図5bのように、リーチ状態を経由することなく遊技表示部32~34のいずれにも外れの状態(同一の数字が1つの遊技表示部に3つ揃わない状態)を形成する(ステップS403、図5c)。

【0054】

20

図柄合わせゲームの実行結果についての乱数抽選の結果がリーチ外れの場合には(ステップS404; Y)、その後、図柄を順次停止表示し、図6b、図6c、図6dに示すように、遊技表示部32~34の中の1または2以上のものにリーチ状態を形成する(ステップS405)。図6bでは、中央の遊技表示部33に「7」のリーチ状態が形成されている。また図6cでは、左端の遊技表示部32に「3」のリーチ状態が、中央の遊技表示部33には「7」のリーチ状態が形成されている。図6dでは、遊技表示部32~34のそれぞれにリーチ状態が形成されている。その後、残りの図柄を順次停止表示して、各遊技表示部32~34にそれぞれ外れの状態を形成する(ステップS406)。

【0055】

図柄合わせゲームの実行結果についての乱数抽選の結果が通常当たりの場合には(ステップS407; Y)、その後、図柄を順次停止表示し、図7bに示すように、遊技表示部32~34の中の1または2以上のものにリーチ状態を形成する(ステップS408)。さらに、残りの図柄を順次停止表示して、1つの遊技表示部に当たりの状態を形成し、残りの遊技表示部に外れの状態をそれぞれ形成する(ステップS409)。そして可変入賞口80を16回開閉するという特別価値を遊技者に付与する(ステップS410)。

30

【0056】

図7bでは、左端の遊技表示部32に「9」のリーチ状態と中央の遊技表示部33に「7」のリーチ状態が形成され、これらのうちの一方が当たりになっている(図7c)。

【0057】

図柄合わせゲームの実行結果についての乱数抽選の結果が二重当たりの場合には(ステップS411; Y)、その後、図柄を順次停止表示し、図7dに示すように、遊技表示部32~34の中の少なくとも2以上のものにリーチ状態を形成する(ステップS412)。さらに、残りの図柄を順次停止表示して、2つの遊技表示部に当たり状態を形成し、残りの遊技表示部に外れの状態を形成する(ステップS413)。そして可変入賞口80を16回の2倍の32回開閉するという特別価値を遊技者に付与する(ステップS414)。

40

【0058】

図7dでは、左端の遊技表示部32に「3」のリーチ状態と中央の遊技表示部33に「7」のリーチ状態とが形成され、これらが双方とも当たりになっている(図7e)。

【0059】

図柄合わせゲームの実行結果についての乱数抽選の結果が三重当たりの場合には(ステッ

50

プ S 4 1 1 ; N )、その後、図柄を順次停止表示し、図 7 f に示すように、遊技表示部 3 2 ~ 3 4 の全てにリーチ状態を形成する (ステップ S 4 1 5 )。さらに、残りの図柄を順次停止表示して、3 つの遊技表示部の全てに当たり状態を形成する (ステップ S 4 1 6 )。そして可変入賞口 8 0 を 1 6 回の 3 倍の 4 8 回開閉するという特別価値を遊技者に付与する (ステップ S 4 1 7 )。

#### 【 0 0 6 0 】

図 7 f では、左端の遊技表示部 3 2 に「 3 」のリーチ状態が、中央の遊技表示部 3 3 に「 7 」のリーチ状態が、右端の遊技表示部 3 4 に「 5 」のリーチ状態が形成され、これらが全て当たりになっている (図 7 g )。

#### 【 0 0 6 1 】

次に、杖型ゲーム処理について説明する。図 8 は、杖型ゲーム処理の流れを示している。まず、遊技表示部 3 2 ~ 3 4 のそれぞれで図柄合わせゲームの実行を開始する (ステップ S 8 0 1、図 9 a )。今回の図柄合わせゲームの実行結果を定める乱数抽選の抽選結果がリーチ外れの場合には (ステップ S 8 0 2 ; Y )、図柄を順次停止表示するか (ステップ S 8 0 3 ) あるいは図柄を停止させる前に、演出表示部 3 1 上に杖を持った天使、女神または男神の中のいずれかのキャラクタを表示し (ステップ S 8 0 4 )、さらにこのキャラクタの持っている杖で、遊技表示部 3 2 ~ 3 4 の中の 1 または 2 以上のものをたたき様子を表示する (ステップ S 8 0 5 )。

#### 【 0 0 6 2 】

図 9 b のように天使の図柄 9 0 1 を表示した場合には、遊技表示部 3 2 ~ 3 4 の中のいずれか 1 つを杖 9 0 2 でたたき様子を表示する。図 9 e のように女神の図柄 9 1 1 を表示した場合には、遊技表示部 3 2 ~ 3 4 の中のいずれか 2 つを杖 9 1 2 でたたき様子を表示する。図 9 h のように男神の図柄 9 2 1 を表示した場合には、遊技表示部 3 2 ~ 3 4 の全てを杖 9 2 2 でたたき様子を表示する。

#### 【 0 0 6 3 】

図柄合わせゲーム実行手段 1 1 0 は、演出表示部 3 1 上のキャラクタが杖でたたいた遊技表示部 3 2 ~ 3 4 にリーチ状態が現われるように図柄を順次停止表示し (ステップ S 8 0 6、図 9 c、f、i )、最終的には遊技表示部 3 2 ~ 3 4 の全てに外れの状態を停止表示する (ステップ S 8 0 7 )。

#### 【 0 0 6 4 】

今回の図柄合わせゲームの実行結果を定める乱数抽選の抽選結果が通常当たりの場合には (ステップ S 8 0 8 ; Y )、図柄を順次停止表示するか (ステップ S 8 0 9 ) あるいは図柄を停止させる前に、演出表示部 3 1 上に杖を持った天使、女神または男神の中のいずれかのキャラクタを表示し (ステップ S 8 1 0 )、さらにこのキャラクタの持っている杖で、遊技表示部 3 2 ~ 3 4 の中の 1 または 2 以上のものをたたき様子を表示する (ステップ S 8 1 1 )。

#### 【 0 0 6 5 】

図 1 0 b のように天使の図柄 1 0 0 1 を表示した場合には、遊技表示部 3 2 ~ 3 4 の中のいずれか 1 つを杖 1 0 0 2 でたたき様子を表示する。図 1 0 e のように女神の図柄 1 0 1 1 を表示した場合には、遊技表示部 3 2 ~ 3 4 の中のいずれか 2 つを杖 1 0 1 2 でたたき様子を表示する。図 1 0 h のように男神の図柄 1 0 2 1 を表示した場合には、遊技表示部 3 2 ~ 3 4 の全てを杖 1 0 2 2 でたたき様子を表示する。

#### 【 0 0 6 6 】

図柄合わせゲーム実行手段 1 1 0 は、演出表示部 3 1 上のキャラクタが杖でたたいた遊技表示部 3 2 ~ 3 4 のそれぞれにリーチ状態が現われるように図柄を順次停止表示し (ステップ S 8 1 2、図 1 0 c、f、i )、最終的には遊技表示部 3 2 ~ 3 4 の中のいずれか 1 つに当たりの状態を停止表示し、残りの遊技表示部に外れの状態を停止表示する (ステップ S 8 1 2 )。図 1 0 d では、左端の遊技表示部 3 2 に「 7 」の当たり状態が形成されている。また図 1 0 f では、左端の遊技表示部 3 2 と中央の遊技表示部 3 3 にリーチ状態が形成されたが、図 1 0 g に示すように左端の遊技表示部 3 2 だけに当たり状態が形成さ

10

20

30

40

50



れている。

#### 【 0 0 6 7 】

このようにして1つの当たりが形成された場合には、特別価値として可変入賞口80を最大16回にわたって開閉する(ステップS813)。

#### 【 0 0 6 8 】

今回の図柄合わせゲームの実行結果を定める乱数抽選の抽選結果が二重当たりの場合には(ステップS814; Y)、図柄を順次停止表示するか(ステップS815)あるいは図柄を停止させる前に、演出表示部31上に杖を持った女神または男神の中のいずれかのキャラクタを表示し(ステップS816)、さらにこのキャラクタの持っている杖で、女神のときは遊技表示部32~34の中の2を、男神のときは遊技表示部32~34の全てを  
10

#### 【 0 0 6 9 】

図11bのように女神の図柄1101を表示した場合には、遊技表示部32~34の中のいずれか2つを杖1102でたたき様子を表示する。図11eのように男神の図柄1111を表示した場合には、遊技表示部32~34の全てを杖1112でたたき様子を表示する。

#### 【 0 0 7 0 】

図柄合わせゲーム実行手段110は、演出表示部31上のキャラクタが杖でたたいた遊技表示部のそれぞれにリーチ状態が現われるように図柄を順次停止表示し(ステップS818、図11c、f)、最終的には遊技表示部32~34の中のいずれか2つに当たりの状態を停止表示し、残りの遊技表示部に外れの状態を停止表示する(ステップS818)。またこのように2つの当たり状態が同時に出現した場合には、可変入賞口80を通常の2倍、すなわち32回開閉する(ステップS819)。  
20

#### 【 0 0 7 1 】

今回の図柄合わせゲームの実行結果を定める乱数抽選の抽選結果が三重当たりの場合には(ステップS814; N)、図柄を順次停止表示するか(ステップS820)あるいは図柄を停止させる前に、演出表示部31上に杖を持った男神のキャラクタ1201を表示し(ステップS821、図12b)、さらにこのキャラクタの持っている杖1202で遊技表示部32~34の全てをたたき様子を表示する(ステップS822、図12b)。  
30

#### 【 0 0 7 2 】

図柄合わせゲーム実行手段110は、演出表示部31上のキャラクタが杖でたたいた全ての遊技表示部にリーチ状態が現われるように図柄を順次停止表示し(ステップS822、図12c)、最終的には遊技表示部32~34の全てに当たりの状態を停止表示する(ステップS823、図12d)。またこのように3つの当たり状態が同時に出現した場合には、可変入賞口80を通常の3倍、すなわち48回開閉する(ステップS824)。  
40

#### 【 0 0 7 3 】

図13は、第1合体ゲーム処理の流れを示している。まず、遊技表示部32~34上で3つの独立した図柄合わせゲームを同時並行して開始する。図柄を順次停止表示するか(ステップS1302)あるいは図柄を停止させる前に、演出表示部31上に女神と男神とから成る夫婦神のキャラクタ1401を表示する(ステップS1303、図14b)。このように演出表示部31上に夫婦神のキャラクタ1401を表示した後、図14cに示すように遊技表示部32~34を合体させて、1つの合体表示部35を形成する(ステップS1404)。  
50

#### 【 0 0 7 4 】

そして、合体表示部35上で1つの図柄合わせゲームを実行する。その後は、合体表示部35上で変動している図柄を、今回の図柄合わせゲームの実行結果を定める乱数抽選の抽選結果(先にメモリから読み出したもの)に従って、順次停止表示する。またその実行過程で、リーチ状態を形成する。図14dの例では、上段の横ライン、中段の横ライン、左縦ライン、右縦ラインの4つのライン上にリーチ状態が形成されている。

#### 【 0 0 7 5 】

10

20

30

40

50

乱数抽選の結果がリーチ外れの場合には（ステップS1305；Y）、1または2以上のリーチ状態を合体表示部35上に形成し（ステップS1306）、最終的に外れ状態を形成する（ステップS1307）。乱数抽選の結果が通常当たりの場合には（ステップS1308；Y）、1または2以上のリーチ状態を合体表示部35上に形成し（ステップS1309）、最終的に1つの当たり状態を形成する（ステップS1310）。この場合、可変入賞口80を16回開閉する特別価値を遊技者に付与する（ステップS1311）。

【0076】

乱数抽選の結果が二重当たりの場合には（ステップS1312；Y）、2以上のリーチ状態を合体表示部35上に形成し（ステップS1313）、最終的に2つのライン上に当たり状態を形成する（ステップS1314）。この場合、可変入賞口80を32回開閉する特別価値を遊技者に付与する（ステップS1315）。乱数抽選の結果が三重当たりの場合には（ステップS1312；N）、3以上のリーチ状態を合体表示部35上に形成し（ステップS1316）、最終的に3つの当たり状態を形成する（ステップS1317）。この場合、可変入賞口80を48回開閉する特別価値を遊技者に付与する（ステップS1318）。なお、合体表示部35を形成する場合には、最大で八重の当たりまで設定することができる。

【0077】

図15は、第2合体ゲーム処理の流れを示している。まず、遊技表示部32～34上で3つの独立した図柄合わせゲームを同時並行に開始する。図柄を順次停止表示するか（ステップS1502）あるいは図柄を停止させる前に、演出表示部31上に女神と男神と天使とから成る夫婦子供神のキャラクタ1601を表示する（ステップS1503、図16b）。このように演出表示部31上に夫婦子供神のキャラクタ1601を表示した後、図16cに示すように遊技表示部32～34を合体させて、1つの合体表示部35を形成する（ステップS1504）。

【0078】

そして、合体表示部35上で1つの図柄合わせゲームを実行する。その後は、合体表示部35上で変動している図柄を、今回の図柄合わせゲームの実行結果を定める乱数抽選の抽選結果（先にメモリから読み出したもの）に従って、順次停止表示する。なお、合体表示部35を形成した時点で、まず1つのライン上に当たり状態を形成する、さらにその後の図柄合わせゲームの実行過程で、1または2以上のリーチ状態を形成する。図16dの例では、上段の横ラインに当たり状態が出現している。また、中段の横ライン、左縦ライン、中縦ライン、右縦ラインの4つのライン上にリーチ状態が形成されている。

【0079】

乱数抽選の結果が通常当たりの場合には（ステップS1505；Y）、上述したように1つの当たり状態と1または2以上のリーチ状態を合体表示部35上に形成し（ステップS1506）、最終的に1つの当たり状態だけが形成されるように各図柄を停止表示する（ステップS1507）。この場合、可変入賞口80を16回開閉する特別価値を遊技者に付与する（ステップS1508）。

【0080】

乱数抽選の結果が二重当たりの場合には（ステップS1509；Y）、1つの当たり状態と、1または2以上のリーチ状態を合体表示部35上に形成し（ステップS1510）、最終的に2つのライン上に当たり状態を形成する（ステップS1511）。この場合、可変入賞口80を32回開閉する特別価値を遊技者に付与する（ステップS1512）。乱数抽選の結果が三重当たりの場合には（ステップS1509；N）、1つの当たり状態と2以上のリーチ状態を合体表示部35上に形成し（ステップS1513）、最終的に3つの当たり状態を形成する（ステップS1514）。この場合、可変入賞口80を48回開閉する特別価値を遊技者に付与する（ステップS1515）。なお、合体表示部35を形成する場合には、最大で八重当たりまで設定することができる。

【0081】

以上説明した実施の形態では、杖型ゲームになる場合と合体ゲームになる場合の双方を

10

20

30

40

50

設けたが、杖型ゲームあるいは合体ゲームのいずれか一方のみを採用してもよい。また杖型ゲームでは、天使等の演出図柄の持つ杖で遊技表示部をたたくという動作を通じて、遊技者にリーチ状態の形成される遊技表示部がどれであるかを通知したが、静止した演出図柄を表示するものであってもよい。たとえば、天使を表示することで、3つの遊技表示部の中のいずれか1つがリーチ状態になることだけを遊技者に通知し、実際にどの遊技表示部がリーチ状態になるかは通知しなくてもよい。もちろん、演出図柄を多様に設定し、リーチ状態の形成される個数と箇所の双方を静止した図柄の種類で通知するようにしてもよい。

#### 【0082】

このほか、実施の形態では、天使、女神、男神、夫婦神、夫婦子供神等の演出図柄を設定したが、演出図柄はこれらに限定されない。また、数字図柄を揃えるものを図柄合わせゲームとして例示したが、フルーツや魚など各種の図柄を揃えるものであってもよい。

#### 【0083】

さらに実施の形態では、大口の可変入賞口80を開閉させることを特別価値としたが、特別価値の付与形態はこれに限定されるものではない。また始動条件も実施の形態で例示したものに限定されない。なお実施の形態では、同時に出現した当たりの数に応じて遊技者に付与する特別価値の大きさを変化させたが、当たりの数にかかわらず、一定にしてもよい。

#### 【0084】

また図柄が変動している間に天使などの演出図柄を出現させるようにしたが、ある程度、図柄が停止表示されてから、あるいは、外れの状態が一旦停止表示されてから天使等を出現させてもよい。この場合、天使等の演出図柄の出現によって、再度、変動表示が始まってリーチ状態を形成したり、天使等が杖でたたくと、いきなり、外れの状態からリーチ状態に変わるようにしてもよい。

#### 【0085】

#### 【発明の効果】

本発明にかかる遊技機によれば、一の始動記憶に基づき、前記区画された複数の遊技表示部の各々において、同時に個別の図柄合わせゲームを実行するので、1つの図柄合わせゲームが展開される場合に比べて、遊技者のスリルと興奮を数倍喚起することができる。このような複数の遊技表示部にて同時に実行されるように表示する個別の図柄合わせゲームにおいて、複数の図柄はすべて同一の停止順序で順次停止表示される。

また、複数の遊技表示部の各々において同時に実行されるように表示される個別の図柄合わせゲームのうち、リーチ状態が表示される遊技表示部を1または2以上にわたり選択する。ここで選択手段は、当たり状態が発生する場合に、当該発生する当たり状態において遊技者に付与される特別価値が高いほど、リーチ状態を表示する遊技表示部を多く選択する。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施の形態に係る遊技機の回路構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の一実施の形態にかかる遊技機を示す正面図である。

【図3】本発明の一実施の形態に係る遊技機が保留されている実行権に基づいて図柄合わせゲームを実行する際の動作を示す流れ図である。

【図4】本発明の一実施の形態に係る遊技機が図柄合わせゲームを実行する際に行う通常ゲーム処理を示す流れ図である。

【図5】本発明の一実施の形態に係る遊技機が図柄合わせゲームを演出無しで行う際の表示内容の遷移であってリーチ状態を経由せずに実行結果が外れに終わるものの一例を示す説明図である。

【図6】本発明の一実施の形態に係る遊技機が図柄合わせゲームを演出無しで行う際の表示内容の遷移であってリーチ状態を経由して実行結果が外れに終わるものの各種の例を示す説明図である。

【図7】本発明の一実施の形態に係る遊技機が図柄合わせゲームを演出無しで行う際の表

10

20

30

40

50

示内容の遷移であってリーチ状態を経由して1または2以上の当たり状態が出現するものの各種の例を示す説明図である。

【図8】本発明の一実施の形態に係る遊技機が図柄合わせゲームを実行する際に行う杖型ゲーム処理を示す流れ図である。

【図9】本発明の一実施の形態に係る遊技機が図柄合わせゲームを杖型で行う際の表示内容の遷移であってリーチ状態を経由して実行結果が外れに終わるものの各種の例を示す説明図である。

【図10】本発明の一実施の形態に係る遊技機が図柄合わせゲームを杖型で行う際の表示内容の遷移であって1または2以上のリーチ状態を経由して1つの当たりが出現するものの各種の例を示す説明図である。

10

【図11】本発明の一実施の形態に係る遊技機が図柄合わせゲームを杖型で行う際の表示内容の遷移であって2以上のリーチ状態を経由して2つの当たりが出現するものの各種の例を示す説明図である。

【図12】本発明の一実施の形態に係る遊技機が図柄合わせゲームを杖型で行う際の表示内容の遷移であって3つのリーチ状態を経由して3つの当たりが出現するものの一例を示す説明図である。

【図13】本発明の一実施の形態に係る遊技機が図柄合わせゲームを実行する際に行う第1合体ゲーム処理を示す流れ図である。

【図14】本発明の一実施の形態に係る遊技機が第1合体ゲーム処理にて図柄合わせゲームを実行する際の表示内容の遷移の一例を示す説明図である。

20

【図15】本発明の一実施の形態に係る遊技機が図柄合わせゲームを実行する際に行う第2合体ゲーム処理を示す流れ図である。

【図16】本発明の一実施の形態に係る遊技機が第2合体ゲーム処理にて図柄合わせゲームを実行する際の表示内容の遷移の一例を示す説明図である。

#### 【符号の説明】

10...遊技機

11...遊技盤面

30...可変表示手段

31...演出表示部

32～34...遊技表示部

30

35...合体表示部

50...保留玉表示部

60...始動入賞口

80...可変入賞口

90...賞球払出手段

100...制御部

110...図柄合わせゲーム実行手段

120...演出表示制御手段

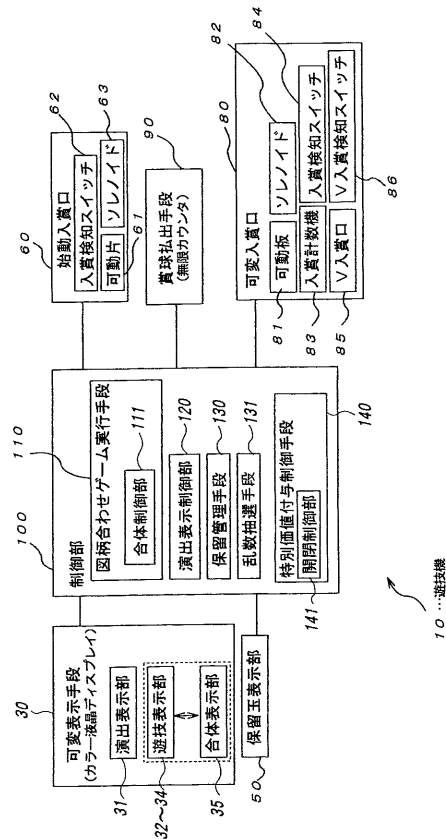
130...保留管理手段

131...乱数抽選手段

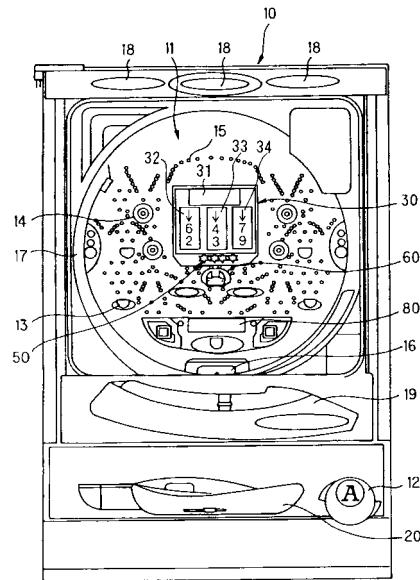
40

140...特別価値付与制御手段

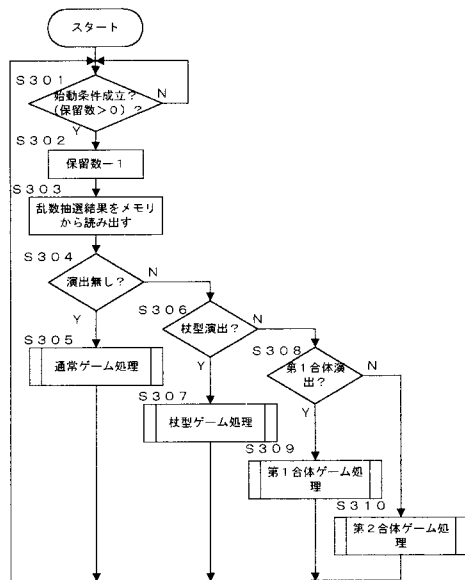
【図 1】



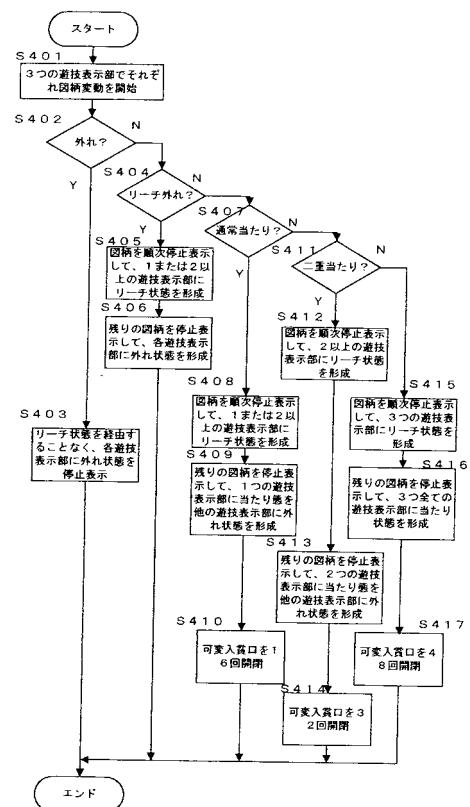
【図 2】



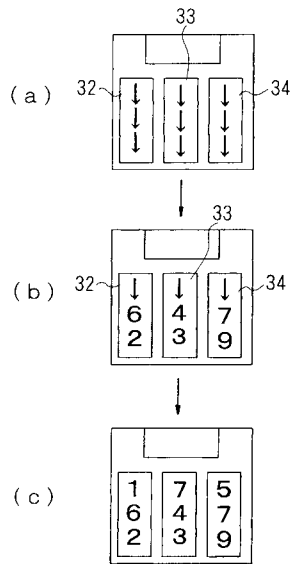
【図 3】



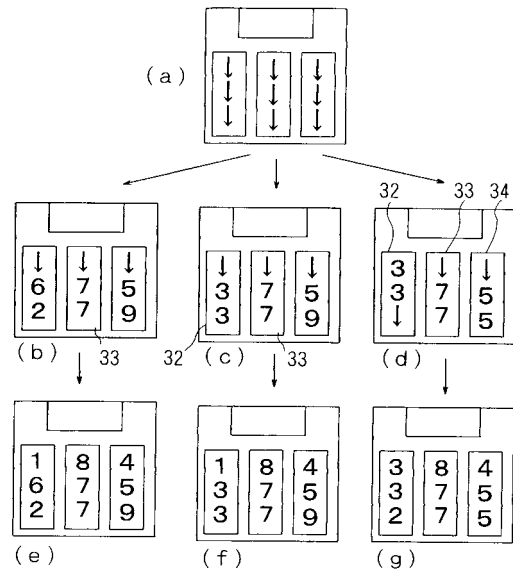
【図 4】



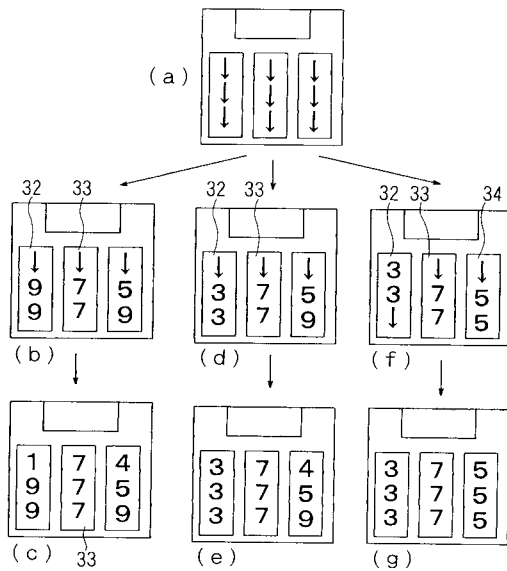
【図 5】



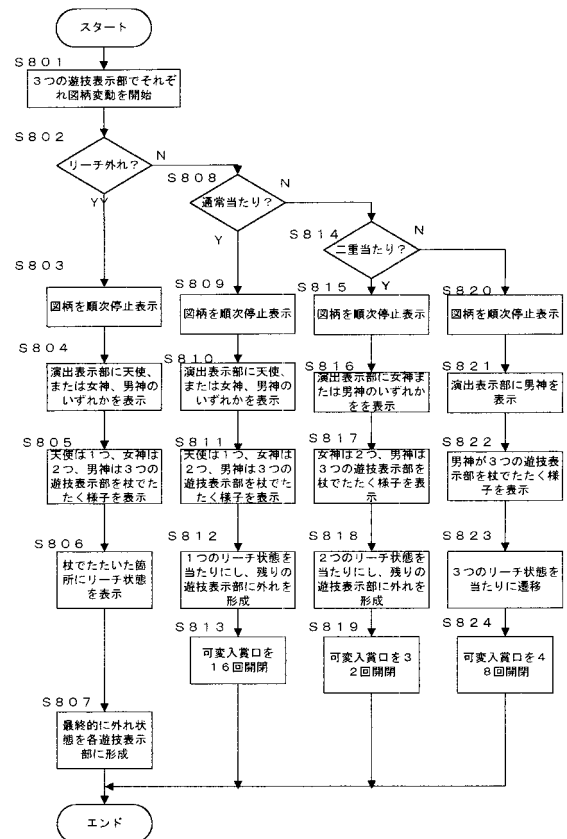
【図 6】



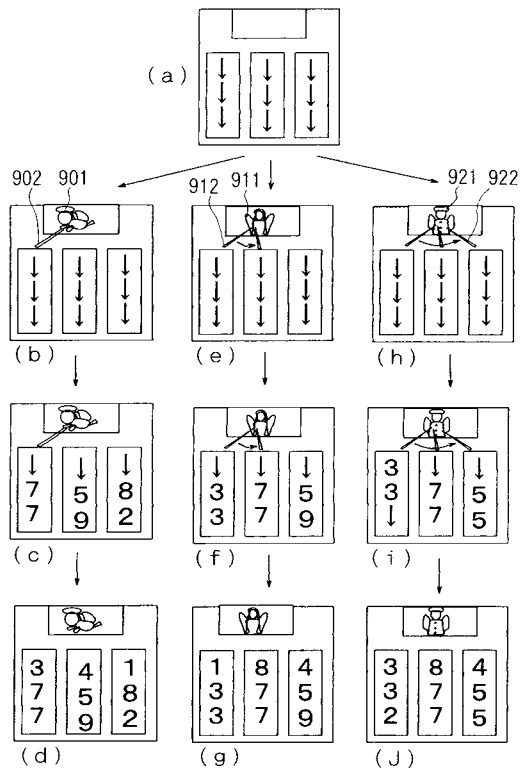
【図 7】



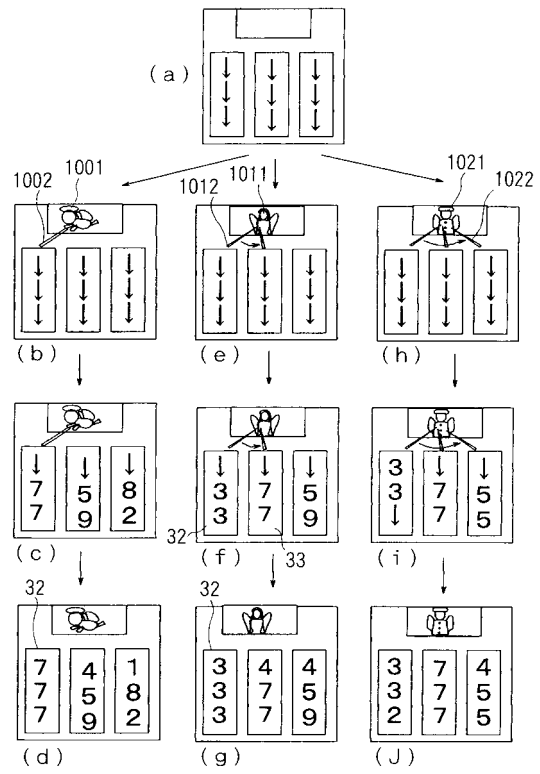
【図 8】



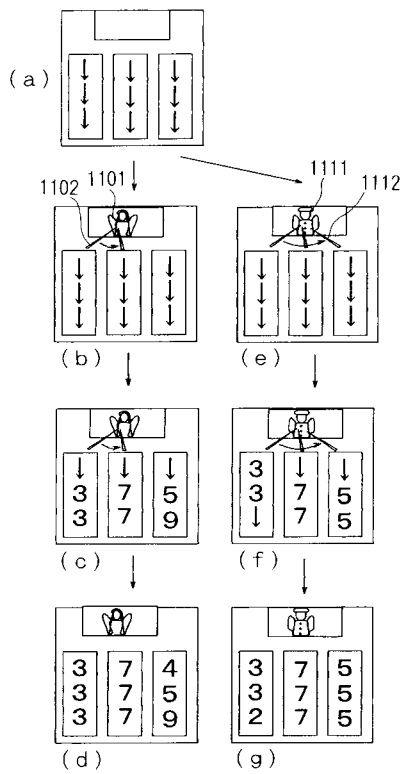
【図 9】



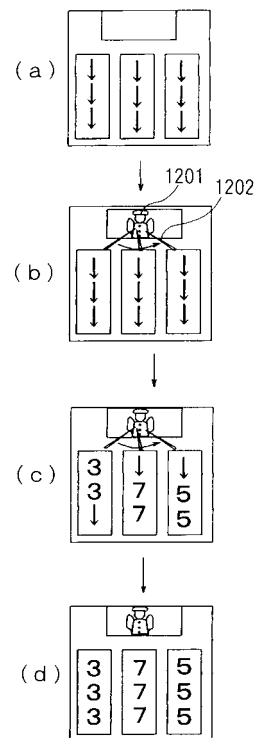
【図 10】



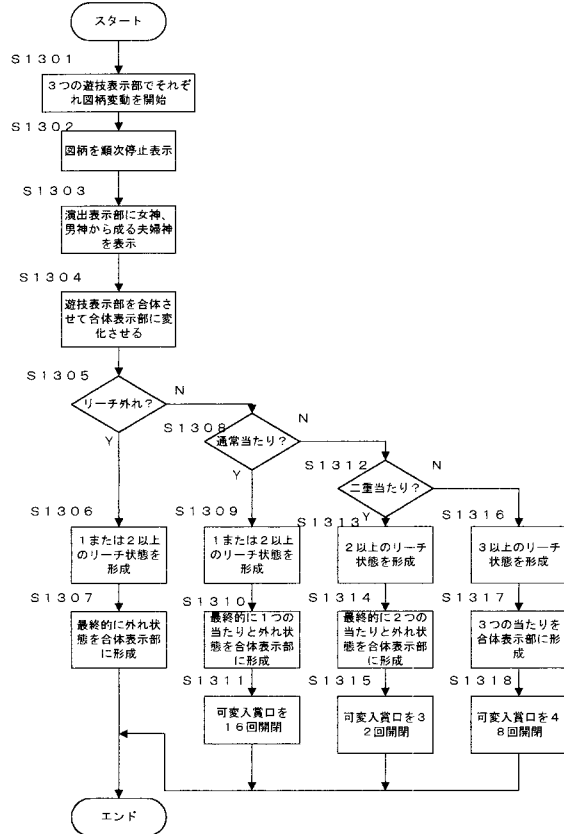
【図 11】



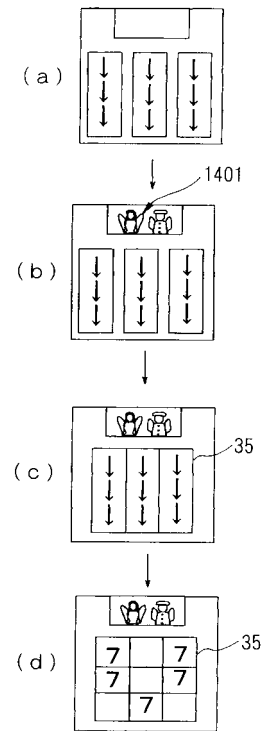
【図 12】



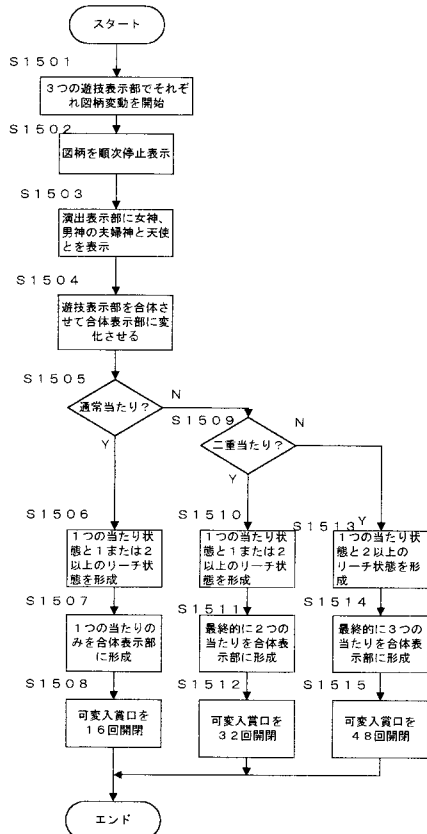
【図 13】



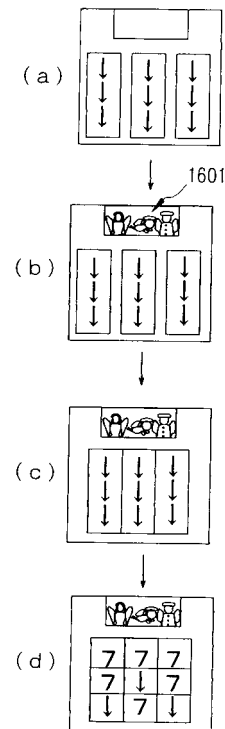
【図 14】



【図 15】



【図 16】





---

フロントページの続き

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

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A63F 7/02

A63F 5/04