

(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2004-147965
(P2004-147965A)

(43) 公開日 平成16年5月27日(2004.5.27)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 13 頁)

(21) 出願番号 特願2002-318227 (P2002-318227)
(22) 出願日 平成14年10月31日(2002.10.31)

(71) 出願人 000154679
株式会社平和
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8
(74) 代理人 100066980
弁理士 森 哲也
(74) 代理人 100075579
弁理士 内藤 嘉昭
(74) 代理人 100103850
弁理士 崔 秀▲てつ▼
(72) 発明者 佐藤 卓也
群馬県桐生市広沢町二丁目3014番地の8
株式会社平和内

最終頁に続く

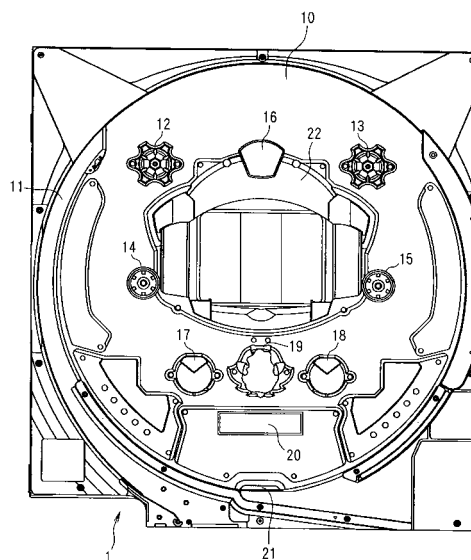
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 図柄合わせによる演出表示を行う遊技機において、遊技興趣の向上を図ること。

【解決手段】 パチンコ機1は、始動口19に遊技球が入賞することにより、ドラム22a~22cが図柄の変動表示を開始するとともに、あるいは、各ドラムが図柄の変動表示を停止する際に、そのドラムの図柄変動領域がワイルドカードゾーンに設定されているか否かをバックライト等で遊技者に報知する。したがって、ワイルドカードの要素を用いて、遊技興趣の向上を図ることができる。即ち、図柄合わせによる演出表示を行う場合に、図柄変動表示の開始から各図柄の停止表示までの間に、いずれの図柄変動領域がワイルドカードゾーンに設定されているかを遊技者に報知することにより、遊技者が、大当たりの期待をより高く抱く時間を確保することができる。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

入賞を契機とする抽選に基づいて、複数の図柄変動領域における図柄の変動表示を含む抽選結果の演出表示を行う遊技機であって、
前記複数の図柄変動領域の少なくともいずれかを、実際に停止表示された図柄に関わらず、任意の図柄が停止表示されたものとして取り扱うように演出表示する特定領域とするか否かの抽選を行う特定領域抽選手段と、
前記入賞を契機とする抽選の結果が前記複数の図柄変動領域に確定的に表示される以前に、前記特定領域抽選手段による抽選の結果、前記特定領域とされた図柄変動領域を特定領域として演出表示する特定領域演出手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記複数の図柄変動領域それぞれにおいて、図柄が停止表示されたことに対応して、該図柄変動領域が前記特定領域であるか否かを演出表示することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記複数の図柄変動領域において図柄の変動表示が開始されるにことに対応して、前記特定領域となる図柄変動領域を予め演出表示することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記特定領域とされた図柄変動領域を、以後に行われる抽選結果の演出表示において、前記特定領域として維持することを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機。

20

【発明の詳細な説明】**【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、表示図柄の組み合わせによって、入賞を契機とする抽選の結果を遊技者に報知する遊技機に関する。

【0002】**【従来技術】**

従来、パチンコ機等の遊技機において、始動口への遊技球の入賞を契機として、大当たりを発生させるものが知られている。

30

このような遊技機においては、始動口に遊技球が入賞することにより、大当たりの抽選を行い、その結果を複数の図柄の組み合わせとして、特別図柄表示装置に演出表示するものが一般的である。

【0003】

ここで、演出表示の興趣性を向上させるため、変動表示される図柄の一部をいわゆるワイルドカードとする遊技機に関する技術が知られている。

ワイルドカードとは、オールマイティ図柄とも呼ばれ、表示された他の図柄に合わせて万能な役割を果たすものとすることにより、大当たりが発生する期待を高める演出表示を行うための図柄である。

【0004】

ワイルドカードを用いた遊技機の例としては、変動表示される図柄の中に、ワイルドカードを予め固定的に含めておき、抽選結果に応じて、ワイルドカードを停止表示させるものや、変動表示されている図柄の 1 つが、変動表示中にワイルドカードに変化するもの等が知られている（例えば、特開平 9 - 201460 号公報参照）。

40

【0005】

このような遊技機においては、ワイルドカードが停止表示された場合に、停止図柄が大当たりの図柄の組み合わせとなりやすいことから、遊技者は、大当たりとなる期待をより高く抱き、遊技の興趣性を向上させることが可能である。

【0006】**【特許文献 1】**

50

特開平 9 - 2 0 1 4 6 0 号公報

【 0 0 0 7 】

【 発明が解決しようとする課題 】

しかしながら、ワイルドカードを用いた従来の遊技機において、変動表示される図柄の中に、ワイルドカードを予め固定的に含めることとした場合、ワイルドカードが出現する順序が一定であるため、図柄の変動表示が停止表示に合わせて減速した際に、ワイルドカードが停止表示されるか否かを遊技者が容易に判断できてしまうといった問題があった。

【 0 0 0 8 】

また、変動表示されている図柄の 1 つが、変動表示中にワイルドカードに変化することとした場合、ワイルドカードに変化する図柄は、停止表示される直前にワイルドカードとなるため、ワイルドカードが停止表示され、他の図柄が停止表示されるまでの時間、即ち、遊技者が大当たりの期待をより高く抱いている時間が短いものとなっていた。

10

【 0 0 0 9 】

このように、図柄合わせによる演出表示を行う遊技機において、ワイルドカードを用いた場合にも、遊技興趣の向上が十分に図られてはいなかった。

本発明の課題は、図柄合わせによる演出表示を行う遊技機において、遊技興趣の向上を図ることである。

【 0 0 1 0 】

【 課題を解決するための手段 】

以上の課題を解決するため、請求項 1 記載の発明は、

20

入賞を契機とする抽選に基づいて、複数の図柄変動領域（図 2 のドラム 2 2 a ~ 2 2 c の図柄変動領域）における図柄の変動表示を含む抽選結果の演出表示を行う遊技機であって、前記複数の図柄変動領域の少なくともいずれかを、実際に停止表示された図柄に関わらず、任意の図柄が停止表示されたものとして取り扱うように演出表示する特定領域とするか否かの抽選を行う特定領域抽選手段（例えば、図 3 の制御部 1 0 0）と、前記入賞を契機とする抽選の結果が前記複数の図柄変動領域に確定的に表示される以前（例えば、全ての図柄変動領域の図柄が停止表示される以前）に、前記特定領域抽選手段による抽選の結果、前記特定領域とされた図柄変動領域を特定領域（例えば、発明の実施の形態における「ワイルドカードゾーン」）として演出表示する特定領域演出手段（例えば、図 3 のバックライト制御部 2 2 f）とを備えることを特徴としている。

30

【 0 0 1 1 】

請求項 2 記載の発明は、

請求項 1 記載の遊技機であって、

前記複数の図柄変動領域それぞれにおいて、図柄が停止表示されたことに対応して、該図柄変動領域が前記特定領域であるか否かを演出表示することを特徴としている。

【 0 0 1 2 】

請求項 3 記載の発明は、

請求項 1 記載の遊技機であって、

前記複数の図柄変動領域において図柄の変動表示が開始されるにことに対応して、前記特定領域となる図柄変動領域を予め演出表示することを特徴としている。

40

【 0 0 1 3 】

即ち、図柄の変動表示が開始されるに当たり、ある種の予告のような機能を備えるものである。

請求項 4 記載の発明は、

請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定領域とされた図柄変動領域を、以後に行われる抽選結果の演出表示において、前記特定領域として維持することを特徴としている。

【 0 0 1 4 】

本発明によれば、遊技球が入賞することにより、図柄の変動表示が開始されるとともに、あるいは、図柄の変動表示が停止される際に、その図柄変動領域が特定領域に設定されて

50

いるか否かが遊技者に報知される。

したがって、いわゆるワイルドカードの要素を用いて、遊技興趣の向上を図ることができる。即ち、図柄合わせによる演出表示を行う場合に、図柄変動表示の開始から各図柄の停止表示までの間に、いずれの図柄変動領域が特定領域に設定されているかを遊技者に報知することにより、遊技者が、大当たりの期待をより高く抱く時間を確保することができる。

【0015】

また、以後の抽選結果の演出表示において、一度設定された特定領域を維持しておくこととすると、さらに長期間、遊技者に大当たりの期待をより高く抱かせることができる。

【0016】

【発明の実施の形態】

以下、図を参照して本発明に係る遊技機の実施の形態を詳細に説明する。

図1は、本発明を適用したパチンコ機1の遊技盤面10の概略構成を示す図である。なお、図1においては、説明に必要な部分を模式的に表すこととする。

図1において、不図示の発射機構から発射された遊技球は、ガイドレール11に案内されて、遊技盤面10内の上方に放出される。そして、遊技球は、風車12～15および釘等に接触して移動方向を変化されながら、一部は、入賞口16～18あるいは始動口19に入る。一方、入賞口16～18あるいは始動口19に入らなかった遊技球は、遊技盤面10下部に設けられたアウト口21に入る。

【0017】

また、入賞口16～18に遊技球が入った場合、所定数の賞球が払い戻され、始動口19に遊技球が入った場合、所定数の賞球が払い戻された上、大当たりの抽選が行われる。さらに、始動口19に遊技球が入った場合、図柄表示装置22が図柄を変動表示し、大当たりの抽選結果に応じて各図柄を停止表示する。このとき、図柄表示装置22は、図柄の変動表示を開始するに当たり、必要に応じて所定の図柄変動領域をワイルドカードゾーンとして表示する。即ち、図柄の変動表示を開始する際に行われるワイルドカードゾーンを設定するか否かの抽選（以下、「ワイルドカードゾーンの抽選」と言う。）の結果が、図柄変動領域のいずれかをワイルドカードゾーンに設定する旨のものである場合、その図柄変動領域がワイルドカードゾーンであることをバックライトにより表示する。

【0018】

なお、ワイルドカードゾーンとは、その図柄変動領域については、いずれの図柄が停止表示された場合にも、任意の図柄が停止されたものとして取り扱われる図柄変動領域をいい、ワイルドカードゾーンが設定されることにより、遊技者に対し、大当たりの図柄が揃うとの期待感を高めるような演出表示を行うことができる。

【0019】

そして、抽選結果が大当たりである場合、大入賞口20が所定条件に従って開閉され、入賞した遊技球の数に応じて、所定数の賞球が払い戻される。

ここで、図柄表示装置22について説明する。

図2は、遊技盤面10に備えられた図柄表示装置22の正面概略図である。図柄表示装置22は、側面に複数の図柄が描かれた円柱形のドラム22a～22cを備え、これらのドラムは回転軸を中心に回転することにより、図柄を変動表示する。また、ドラム22a～22cによって図柄が表示される領域は、バックライトによって照明することが可能である。さらに、各ドラムの回転および停止、バックライトの点灯は、図柄表示装置22に備えられた制御部22d（図3参照）によって制御されている。

【0020】

また、ドラム22a～22cには、例えば、それぞれ1枚のワイルドカード図柄が描かれている。ワイルドカード図柄とは、そのドラムの図柄変動領域がワイルドカードゾーンに設定されている旨を示す図柄であり、ワイルドカードの抽選において、ワイルドカードゾーンに設定された場合に、そのドラムの図柄変動領域にワイルドカード図柄が停止表示される。

10

20

30

40

50

【0021】

なお、本実施の形態においては、ドラムのバックライトによってワイルドカードゾーンを遊技者に報知することとしているため、ワイルドカード図柄を停止表示させることによってワイルドカードゾーンを報知する処理は省略することも可能である。

また、ここでは、図柄表示装置22をドラムにより図柄の変動表示を行う方式のものとして説明したが、液晶表示装置等により図柄の変動表示を行うものとすることも可能である。

【0022】

次に、パチンコ機1を制御する制御系統について説明する。

図3は、パチンコ機1の制御系統を示すブロック図である。図3において、パチンコ機1は、制御部100への信号の入力を制御する入力ポート104を含んで構成されている。この入力ポート104には、特別図柄始動スイッチ101、普通図柄始動スイッチ102およびカウントスイッチ103からの各種の信号が入力されている。そして、これらの各信号が入力ポート104を介して制御部100に入力されることとなる。

【0023】

なお、制御部100は、ROM(Read Only Memory)115とRAM(Random Access Memory)116とを含んで構成されている。このROM115には、後述するワイルドカード処理のためのプログラムを含む遊技の制御を行うためのプログラムおよびパチンコ機1の制御に関する種々のプログラムが記憶されている。また、制御部100は、始動口19に遊技球が入賞することに対応して、大当たりを発生させるか否か、あるいは、抽選結果の演出表示の態様(リーチを発生させるか否か等)を決定するための抽選(大当たりの抽選)を行う。さらに、制御部100は、図柄表示装置22に大当たりの抽選結果を変動表示させる際に、ワイルドカードゾーンの抽選を行い、抽選結果を図柄表示装置22の制御部22dに出力する。

【0024】

また、パチンコ機1は、制御部100からの出力信号を入力とし、それらの信号をパチンコ機1内の各部に伝達する出力ポート105を含んで構成されている。この出力ポート105から出力される信号は、図柄表示装置22、表示灯制御装置106、音声制御装置107、普通図柄表示装置108、普通電動役物用ソレノイド109、大入賞口用ソレノイド110、賞球装置111および発射装置112等に伝達される。

【0025】

また、図柄表示装置22は、ドラム22a~22cの回転および停止、バックライトの点灯等を制御する制御部22dを備えている。

この制御部22dは、制御部100から入力された大当たりの抽選結果に基づいて、ドラム22a~22cの回転および停止を制御するドラム制御部22eと、ワイルドカードゾーンの抽選結果に基づいて、ワイルドカード処理に従い、バックライトの点灯を制御するバックライト制御部22fとをさらに含んで構成される。

【0026】

なお、制御部100およびリセット回路113は、電源回路114によって電源が供給されており、また、制御部100は、リセット回路113によってリセットされる。

次に、パチンコ機1の動作について説明する。

パチンコ機1は、その稼動中に、ワイルドカード処理を常時実行している。ワイルドカード処理は、遊技中、始動口19に遊技球が入ることを契機としてドラム22a~22cが回転を開始した後、ワイルドカードゾーンの設定、リーチの演出表示および大当たりもしくははずれの制御等を行うための処理である。

【0027】

なお、ワイルドカード処理の形態として、ワイルドカードゾーンをドラムの停止時に遊技者に報知する処理(第1のワイルドカード処理)と、ドラムの回転中に遊技者に予め報知する処理(第2のワイルドカード処理)とが可能である。以下、それぞれの場合について説明する。

図 4 は、第 1 のワイルドカード処理を示すフローチャートである。

【 0 0 2 8 】

図 4 において、第 1 のワイルドカード処理が開始されると、パチンコ機 1 は、始動口 1 9 に遊技球が入賞したことを契機としてドラム 2 2 a ~ 2 2 c が回転しているか否かの判定を行う (ステップ S 1)。

ステップ S 1 において、ドラム 2 2 a ~ 2 2 c が回転していないと判定した場合、パチンコ機 1 は、ステップ S 1 の処理を繰り返し、ドラム 2 2 a ~ 2 2 c が回転していると判定した場合、ドラム 2 2 a の回転を停止させるか否かの判定を行う (ステップ S 2)。なお、停止のタイミングは、ドラム 2 2 a ~ 2 2 c の変動表示の開始から所定時間で停止させる等、予め定められたものである。

10

【 0 0 2 9 】

ステップ S 2 において、ドラム 2 2 a の回転を停止させないと判定した場合、パチンコ機 1 は、ステップ S 2 の処理を繰り返し、ドラム 2 2 a の回転を停止させると判定した場合、ドラム 2 2 a のバックライトを点灯させるか否か (即ち、ワイルドカードゾーンの抽選において、ドラム 2 2 a の図柄変動領域がワイルドカードゾーンとして設定されているか否か) の判定を行う (ステップ S 3)。

【 0 0 3 0 】

ステップ S 3 において、ドラム 2 2 a のバックライトを点灯させると判定した場合、パチンコ機 1 は、ドラム 2 2 a のバックライトを点灯させ、ドラム 2 2 a の図柄変動領域にワイルドカード図柄を停止表示することにより (ステップ S 4)、ドラム 2 2 a の図柄変動領域がワイルドカードゾーンである旨を遊技者に報知する。

20

【 0 0 3 1 】

一方、ステップ S 3 において、ドラム 2 2 a のバックライトを点灯させないと判定した場合およびステップ S 4 の後、パチンコ機 1 は、ドラム 2 2 b の回転を停止させるか否かの判定を行う (ステップ S 5)。

ステップ S 5 において、ドラム 2 2 b の回転を停止させないと判定した場合、パチンコ機 1 は、ステップ S 5 の処理を繰り返し、ドラム 2 2 b の回転を停止させると判定した場合、ドラム 2 2 b のバックライトを点灯させるか否かの判定を行う (ステップ S 6)。

【 0 0 3 2 】

ステップ S 6 において、ドラム 2 2 b のバックライトを点灯させると判定した場合、パチンコ機 1 は、ドラム 2 2 b のバックライトを点灯させ、ドラム 2 2 b の図柄表変動領域にワイルドカード図柄を停止表示することにより (ステップ S 7)、ドラム 2 2 b の図柄変動領域がワイルドカードゾーンである旨を遊技者に報知する。

30

【 0 0 3 3 】

一方、ステップ S 6 において、ドラム 2 2 b のバックライトを点灯させないと判定した場合およびステップ S 7 の後、パチンコ機 1 は、有効ライン上に同一の図柄が揃えられているかあるいはいずれかの図柄変動領域のバックライトを点灯させているか否かの判定を行う (ステップ S 8)。

ここで、有効ラインとは、図 5 に示すような図柄変動領域上の図柄停止位置の組み合わせである。即ち、ドラム 2 2 a ~ 2 2 c は、図柄変動領域内にそれぞれ上段、中段および下段の 3 図柄を停止表示するため、ドラム 2 2 a ~ 2 2 c 全体として 3 行 3 列の図柄を停止表示することとなる。この 3 行 3 列の停止図柄において、上段、中段および下段の 3 行のラインと、2 つの対角線との合計 5 ラインが有効ラインであり、ワイルドカードゾーンが設定されていない場合には、これらのいずれかのライン上に同一の図柄が並べられると、大当たりの動作が行われることとなる。一方、ワイルドカードゾーンが設定されている場合、その図柄変動領域にはどのような図柄が表示されていても大当たりとなり得る。

40

【 0 0 3 4 】

図 4 に戻り、ステップ S 8 において、有効ラインに同一の図柄が揃えられているあるいはいずれかの図柄変動領域のバックライトを点灯させていると判定した場合、パチンコ機 1 は、リーチの演出表示を行う (ステップ S 9)。

50

一方、ステップS 8において、有効ラインに同一の図柄が揃えられておらず、バックライトも点灯させていないと判定した場合およびステップS 9の後、パチンコ機1は、ドラム2 2 cの回転を停止させるか否かの判定を行う(ステップS 1 0)。

【0 0 3 5】

ステップS 1 0において、ドラム2 2 cの回転を停止させないと判定した場合、パチンコ機1は、ステップS 1 0の処理を繰り返し、ドラム2 2 cの回転を停止させると判定した場合、ドラム2 2 cのバックライトを点灯させるか否かの判定を行う(ステップS 1 1)

ステップS 1 1において、ドラム2 2 cのバックライトを点灯させると判定した場合、パチンコ機1は、ドラム2 2 cのバックライトを点灯させ、ドラム2 2 cの図柄表変動領域にワイルドカード図柄を停止表示することにより(ステップS 1 2)、ドラム2 2 cの図柄変動領域がワイルドカードゾーンである旨を遊技者に報知する。

10

【0 0 3 6】

一方、ステップS 1 1において、ドラム2 2 cのバックライトを点灯させないと判定した場合およびステップS 1 2の後、パチンコ機1は、ドラム2 2 a ~ 2 2 cのうち、2つ以上のドラムのバックライトを点灯させているか否か(2つ以上の図柄変動領域をワイルドカードゾーンとして設定しているか否か)の判定を行う(ステップS 1 3)。

【0 0 3 7】

ステップS 1 3において、2つ以上のドラムのバックライトを点灯させていないと判定した場合、パチンコ機1は、ドラム2 2 a ~ 2 2 cのうち、いずれか1つのドラムのバックライトを点灯させているか否かの判定を行う(ステップS 1 4)。

20

ステップS 1 4において、ドラム2 2 a ~ 2 2 cのうち、いずれのドラムのバックライトも点灯させていないと判定した場合、パチンコ機1は、ドラム2 2 a ~ 2 2 cの停止表示している図柄において、いずれか1つの有効ライン上に大当たりの図柄の組み合わせが揃えられているか否か(大当たりが発生しているか否か)の判定を行い(ステップS 1 5)、いずれの有効ライン上にも大当たりの図柄の組み合わせが揃えられていないと判定した場合、はずれの演出表示を行う(ステップS 1 6)。

【0 0 3 8】

一方、ステップS 1 5において、いずれか1つの有効ライン上に大当たりの図柄の組み合わせが揃えられていると判定した場合、パチンコ機1は、大当たりの演出表示を行う(ステップS 1 7)。

30

また、ステップS 1 4において、ドラム2 2 a ~ 2 2 cのうち、いずれかのドラムのバックライトを点灯させていると判定した場合、パチンコ機1は、バックライトを点灯させているドラム以外の表示領域において、いずれか1つの有効ライン上に大当たりの図柄の組み合わせの一部が揃えられているか否かの判定を行い(ステップS 1 8)、いずれの有効ライン上にも大当たりの図柄の組み合わせが揃えられていないと判定した場合、パチンコ機1は、ステップS 1 6の処理に移行し、はずれの演出表示を行う。

【0 0 3 9】

一方、ステップS 1 4において、ドラム2 2 a ~ 2 2 cのうち、いずれか1つのドラムのバックライトを点灯させていると判定した場合、パチンコ機1は、ステップS 1 7の処理に移行し、大当たりの演出表示を行う。

40

また、ステップS 1 3において、ドラム2 2 a ~ 2 2 cのうち、2つ以上のドラムのバックライトを点灯させていると判定した場合にも、パチンコ機1は、ステップS 1 7の処理に移行し、大当たりの演出表示を行う。

【0 0 4 0】

次に、第2のワイルドカード処理について説明する。

図6は、第2のワイルドカード処理を示すフローチャートである。

図6において、第2のワイルドカード処理が開始されると、パチンコ機1は、始動口1 9に遊技球が入賞したことを契機としてドラム2 2 a ~ 2 2 cが回転しているか否かの判定を行う(ステップS 1 0 1)。

50

【0041】

ステップS1において、ドラム22a~22cが回転していないと判定した場合、パチンコ機1は、ステップS101の処理を繰り返し、ドラム22a~22cが回転していると判定した場合、いずれのドラムの図柄変動領域がワイルドカードゾーンとして設定されているかを判定する(ステップS102)。

次いで、パチンコ機1は、ワイルドカードゾーンとして設定されているドラムのバックライトを点灯させる(ステップS203)。

【0042】

そして、パチンコ機1は、ドラム22aの回転を停止させるか否かの判定を行い(ステップS104)、ドラム22aの回転を停止させないと判定した場合、ステップS104の処理を繰り返し、ドラム22aの回転を停止させると判定した場合、ドラム22aのバックライトが点灯されているか否かの判定を行う(ステップS105)。

10

【0043】

ステップS105において、ドラム22aのバックライトが点灯されていると判定した場合、パチンコ機1は、ドラム22aの図柄変動領域にワイルドカード図柄を停止表示する(ステップS106)。

一方、ステップS105において、ドラム22aのバックライトが点灯されていないと判定した場合およびステップS106の後、パチンコ機1は、ドラム22bの回転を停止させるか否かの判定を行う(ステップS107)。

【0044】

ステップS107において、ドラム22bの回転を停止させないと判定した場合、パチンコ機1は、ステップS107の処理を繰り返し、ドラム22bの回転を停止させると判定した場合、ドラム22bのバックライトが点灯されているか否かの判定を行う(ステップS108)。

20

ステップS108において、ドラム22bのバックライトが点灯されていると判定した場合、パチンコ機1は、ドラム22bの図柄変動領域にワイルドカード図柄を停止表示する(ステップS109)。

【0045】

一方、ステップS108において、ドラム22bのバックライトが点灯されていないと判定した場合およびステップS109の後、パチンコ機1は、有効ライン上に同一の図柄が揃えられているか否かあるいはいずれかの図柄変動領域のバックライトを点灯させているか否かの判定を行う(ステップS110)。

30

ステップS110において、有効ライン上に同一の図柄が揃えられているあるいはいずれかの図柄変動領域のバックライトが点灯されていると判定した場合、パチンコ機1は、リーチの演出表示を行う(ステップS111)。

【0046】

ステップS110において、有効ライン上に同一の図柄が揃えられておらず、バックライトも点灯されていないと判定した場合およびステップS111の後、パチンコ機1は、ドラム22cの回転を停止させるか否かの判定を行う(ステップS112)。

ステップS112において、ドラム22cの回転を停止させないと判定した場合、パチンコ機1は、ステップS112の処理を繰り返し、ドラム22cの回転を停止させると判定した場合、ドラム22cのバックライトが点灯されているか否かの判定を行う(ステップS113)。

40

【0047】

ステップS113において、ドラム22cのバックライトが点灯されていると判定した場合、パチンコ機1は、ドラム22cの図柄変動領域にワイルドカード図柄を停止表示する(ステップS114)。

ステップS113において、ドラム22cのバックライトが点灯されていないと判定した場合およびステップS114の後、パチンコ機1は、ドラム22a~22cのうち、2つ以上のドラムのバックライトを点灯させているか否か(2つ以上の図柄変動領域をワイル

50

ドカードゾーンとして設定しているか否か)の判定を行う(ステップS115)。

【0048】

ステップS115において、2つ以上のドラムのバックライトを点灯させていないと判定した場合、パチンコ機1は、ドラム22a~22cのうち、いずれか1つのドラムのバックライトを点灯させているか否かの判定を行う(ステップS116)。

ステップS116において、ドラム22a~22cのうち、いずれのドラムのバックライトも点灯させていないと判定した場合、パチンコ機1は、ドラム22a~22cの停止表示している図柄において、いずれか1つの有効ライン上に大当たりの図柄の組み合わせが揃えられているか否か(大当たりが発生しているか否か)の判定を行い(ステップS117)、いずれの有効ライン上にも大当たりの図柄の組み合わせが揃えられていないと判定した場合、はずれの演出表示を行う(ステップS118)。

10

【0049】

一方、ステップS117において、いずれか1つの有効ライン上に大当たりの図柄の組み合わせが揃えられていると判定した場合、パチンコ機1は、大当たりの演出表示を行う(ステップS119)。

また、ステップS116において、ドラム22a~22cのうち、いずれかのドラムのバックライトを点灯させていると判定した場合、パチンコ機1は、バックライトを点灯させているドラム以外の表示領域において、いずれか1つの有効ライン上に大当たりの図柄の組み合わせの一部が揃えられているか否かの判定を行い(ステップS120)、いずれの有効ライン上にも大当たりの図柄の組み合わせが揃えられていないと判定した場合、パチンコ機1は、ステップS118の処理に移行し、はずれの演出表示を行う。

20

【0050】

一方、ステップS116において、ドラム22a~22cのうち、いずれか1つのドラムのバックライトを点灯させていると判定した場合、パチンコ機1は、ステップS119の処理に移行し、大当たりの演出表示を行う。

また、ステップS115において、ドラム22a~22cのうち、2つ以上のドラムのバックライトを点灯させていると判定した場合にも、パチンコ機1は、ステップS119の処理に移行し、大当たりの演出表示を行う。

【0051】

なお、第1および第2のワイルドカード処理において、大当たりの抽選が行われる度に、ワイルドカードゾーンの抽選を行う場合の他、一度のワイルドカードゾーンの抽選において設定されたワイルドカードゾーンを、所定数のゲームに渡って維持することも可能である。なお、ここで言うゲームとは、図柄の変動表示が開始されてから、大当たりの抽選結果を表示するまでの一連の遊技の区切りである。

30

【0052】

以上のように、本発明を適用したパチンコ機1は、始動口19に遊技球が入賞することにより、ドラム22a~22cが図柄の変動表示を開始するとともに、あるいは、各ドラムが図柄の変動表示を停止する際に、そのドラムの図柄変動領域がワイルドカードゾーンに設定されているか否かをバックライト等で遊技者に報知する。

【0053】

したがって、ワイルドカードの要素を用いて、遊技興趣の向上を図ることができる。即ち、図柄合わせによる演出表示を行う場合に、図柄変動表示の開始から各図柄の停止表示までの間に、いずれの図柄変動領域がワイルドカードゾーンに設定されているかを遊技者に報知することにより、遊技者が、大当たりの期待をより高く抱く時間を確保することができる。

40

【0054】

また、複数のゲームに渡り、一度設定されたワイルドカードゾーンを維持しておくこととすると、さらに長期間、遊技者に大当たりの期待をより高く抱かせることができる。さらに、本実施の形態におけるパチンコ機1は、ワイルドカードゾーンとして設定された変動表示領域が、バックライトによって遊技者に報知される。

50

【 0 0 5 5 】

したがって、遊技者は、ワイルドカードゾーンとなった図柄変動領域以外に停止表示される図柄に注目すればよいこととなり、遊技に集中することができる。

また、リーチ中にも遊技者に利益をもたらす遊技が行われることから、遊技者にとって、リーチとなった後の遊技興味が低下する事態を避けることができる。

【 0 0 5 6 】

【 発明の効果 】

本発明によれば、遊技球が入賞することにより、図柄の変動表示が開始されるとともに、あるいは、図柄の変動表示が停止される際に、その図柄変動領域が特定領域に設定されているか否かが遊技者に報知される。

したがって、いわゆるワイルドカードの要素を用いて、遊技興味の向上を図ることができる。即ち、図柄合わせによる演出表示を行う場合に、図柄変動表示の開始から各図柄の停止表示までの間に、いずれの図柄変動領域が特定領域に設定されているかを遊技者に報知することにより、遊技者が、大当たりの期待をより高く抱く時間を確保することができる。

また、以後の抽選結果の演出表示において、一度設定された特定領域を維持しておくこととすると、さらに長期間、遊技者に大当たりの期待をより高く抱かせることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 図 1 】 本発明を適用したパチンコ機 1 の遊技盤面 1 0 の概略構成を示す図である。

【 図 2 】 遊技盤面 1 0 に備えられた図柄表示装置 2 2 の正面概略図である。

【 図 3 】 パチンコ機 1 の制御系統を示すブロック図である。

【 図 4 】 第 1 のワイルドカード処理を示すフローチャートである。

【 図 5 】 図柄変動領域上の有効ラインを示す図である。

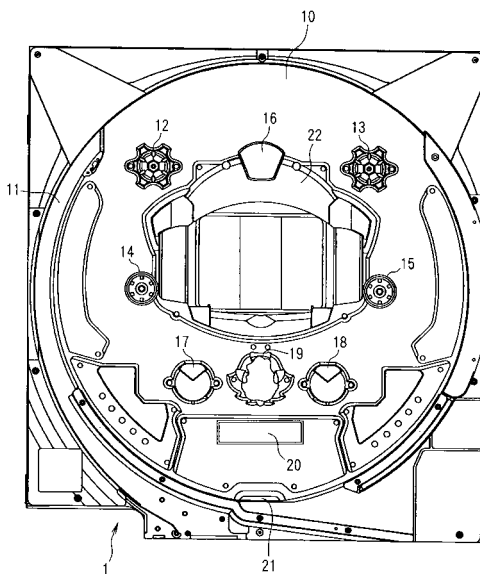
【 図 6 】 第 2 のワイルドカード処理を示すフローチャートである。

【 符号の説明 】

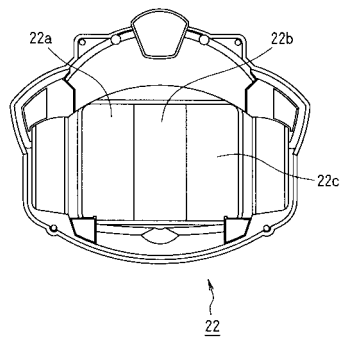
- 1 パチンコ機
- 1 0 遊技盤面
- 1 1 ガイドレール
- 1 2 ~ 1 5 風車
- 1 6 ~ 1 8 入賞口
- 1 9 始動口
- 2 0 大入賞口
- 2 1 アウト口
- 2 2 図柄表示装置
- 2 2 a ~ 2 2 c ドラム
- 2 2 d , 1 0 0 制御部
- 2 2 e ドラム制御部
- 2 2 f バックライト制御部
- 1 0 1 特別図柄始動スイッチ
- 1 0 2 普通図柄始動スイッチ
- 1 0 3 カウントスイッチ
- 1 0 4 入力ポート
- 1 0 5 出力ポート
- 1 0 6 表示灯制御装置
- 1 0 7 音声制御装置
- 1 0 8 普通図柄表示装置
- 1 0 9 普通電動役物用ソレノイド
- 1 1 0 大入賞口用ソレノイド
- 1 1 1 賞球装置
- 1 1 2 発射装置

- 1 1 3 リセット回路
- 1 1 4 電源回路
- 1 1 5 R O M
- 1 1 6 R A M

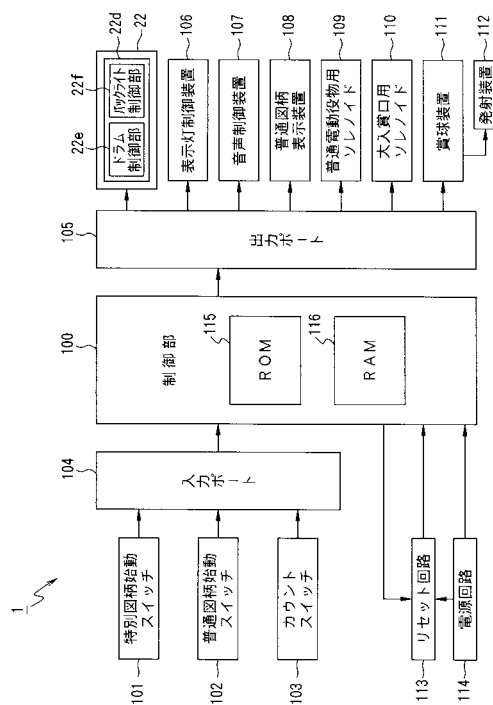
【 図 1 】



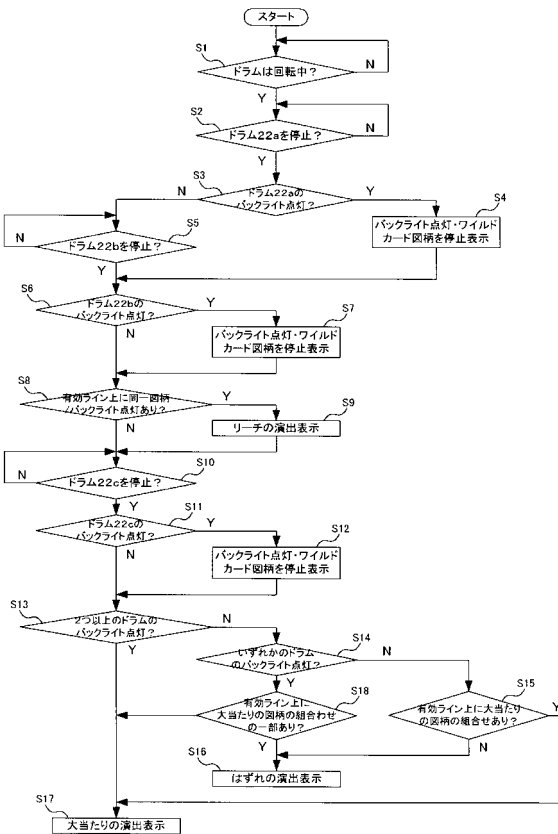
【 図 2 】



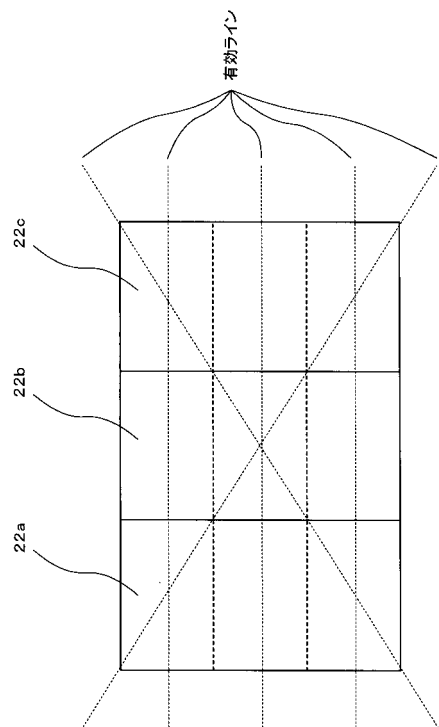
【図3】



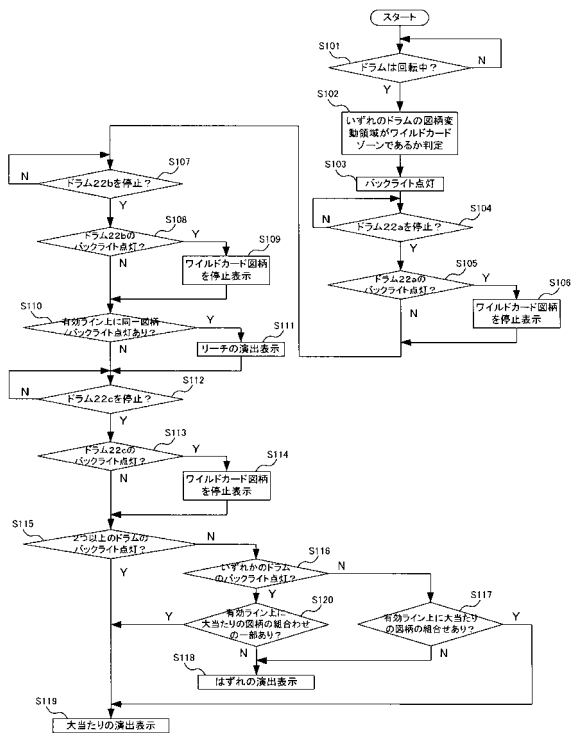
【図4】



【図5】



【図6】



フロントページの続き

(72)発明者 伊庭 博之

群馬県桐生市広沢町二丁目3014番地の8 株式会社平和内

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 CA19 CA27 EB55