

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4182267号
(P4182267)

(45) 発行日 平成20年11月19日(2008.11.19)

(24) 登録日 平成20年9月12日(2008.9.12)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 O 4 D

請求項の数 1 (全 17 頁)

(21) 出願番号	特願2004-347164 (P2004-347164)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成16年11月30日(2004.11.30)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2000-329487 (P2000-329487) の分割		愛知県名古屋市中村区鵜付町1丁目22番地
原出願日	平成3年6月5日(1991.6.5)	(74) 代理人	100084227
(65) 公開番号	特開2005-58795 (P2005-58795A)		弁理士 今崎 一司
(43) 公開日	平成17年3月10日(2005.3.10)	(72) 発明者	市原 茂
審査請求日	平成16年12月28日(2004.12.28)		愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川 1番地 株式会社大一商会内
審判番号	不服2007-20111 (P2007-20111/J1)	(72) 発明者	滝 守人
審判請求日	平成19年7月19日(2007.7.19)		愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川 1番地 株式会社大一商会内
		(72) 発明者	井上 浩樹
			愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川 1番地 株式会社大一商会内
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ機。

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動口への入賞に応じて複数の図柄を移動表示する図柄表示装置の表示結果が予め定められた大当り図柄の組み合わせとなったときに大当り遊技状態となるように制御する制御部を含むパチンコ機であって、

前記図柄表示装置は、連続する複数の図柄を同時に視認可能なように複数の表示領域にわたって横方向に流れ表示し得る流れ図柄表示領域と該流れ図柄表示領域に横方向に連続する表示領域であって前記流れ図柄表示領域に流れ表示される図柄よりも大きな図柄を表示し得るように前記流れ図柄表示領域を構成する1つの表示領域の大きさよりも大きく形成され且つ前記大当り図柄の組み合わせの一部の図柄を表示し得る第一組合せ図柄表示領域と、該第一組合せ図柄表示領域に横方向に隣接する表示領域であって前記大当り図柄の組み合わせの残りの図柄を表示し得る第二組合せ図柄表示領域と、を含み、

前記制御部は、前記表示結果となる停止図柄を乱数によって決定する停止図柄決定手段と、前記流れ図柄表示領域と前記第一組合せ図柄表示領域に表示される図柄を同一の図柄データを用いて変動表示制御すると共に前記第二組合せ図柄表示領域に表示される図柄を変動表示制御する図柄変動表示制御手段を含み、

前記図柄変動表示制御手段は、前記始動口への入賞に応じて、前記流れ図柄表示領域から前記第一組合せ図柄表示領域に図柄が順次流れるように同一の図柄データを順次送信して前記複数の図柄の変動を実行すると共に、前記第二組合せ図柄表示領域で前記流れ図柄表示領域及び前記第一組合せ図柄表示領域とは独立して図柄の変動を実行し、前記停止図

10

20

柄を前記第一組合せ図柄表示領域及び第二組合せ図柄表示領域に停止表示するように表示制御することを特徴とするパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明はパチンコ機において、組合せ図柄やゲーム情報等の各種の識別情報を映像で表示するために遊技盤に装着される表示装置に関する。

【背景技術】

【0002】

変動表示後停止した図柄の組合せが予め規定された条件通りとなったときに入賞し易い状態を出現させるようにしたパチンコ機では複数の図柄を個々に変動表示する図柄表示灯が取付けられている。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

本発明の課題はパチンコ機において、図柄や識別情報等の多様化が可能な表示装置を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0004】

本発明は、始動口への入賞に応じて複数の図柄を移動表示する図柄表示装置の表示結果が予め定めた大当り図柄の組み合わせとなったときに大当り遊技状態となるように制御する制御部を含むパチンコ機であって、前記図柄表示装置は、連続する複数の図柄を同時に視認可能なように複数の表示領域にわたって横方向に流れ表示し得る流れ図柄表示領域と該流れ図柄表示領域に横方向に連続する表示領域であって前記流れ図柄表示領域に流れ表示される図柄よりも大きな図柄を表示し得るように前記流れ図柄表示領域を構成する1つの表示領域の大きさよりも大きく形成され且つ前記大当り図柄の組み合わせの一部の図柄を表示し得る第一組合せ図柄表示領域と、該第一組合せ図柄表示領域に横方向に隣接する表示領域であって前記大当り図柄の組み合わせの残りの図柄を表示し得る第二組合せ図柄表示領域と、を含み、前記制御部は、前記表示結果となる停止図柄を乱数によって決定する停止図柄決定手段と、前記流れ図柄表示領域と前記第一組合せ図柄表示領域に表示される図柄を同一の図柄データを用いて変動表示制御すると共に前記第二組合せ図柄表示領域に表示される図柄を変動表示制御する図柄変動表示制御手段を含み、前記図柄変動表示制御手段は、前記始動口への入賞に応じて、前記流れ図柄表示領域から前記第一組合せ図柄表示領域に図柄が順次流れるように同一の図柄データを順次送信して前記複数の図柄の変動を実行すると共に、前記第二組合せ図柄表示領域で前記流れ図柄表示領域及び前記第一組合せ図柄表示領域とは独立して図柄の変動を実行し、前記停止図柄を前記第一組合せ図柄表示領域及び第二組合せ図柄表示領域に停止表示するように表示制御することを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

連続する複数の図柄を同時に視認可能なように複数の表示領域にわたって横方向に流れ表示し得る流れ図柄表示領域から組合せ図柄表示領域へ向けて同一図柄が流れ表示される過程において、同じ図柄データが送信されることにより流れ図柄表示領域の各表示領域で表示される図柄全体の大きさよりも大当り図柄の組み合わせの一部の図柄を表示し得る組合せ図柄表示領域で表示される図柄全体の大きさを大きく表示することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0007】

次に、本発明の一実施例を図面に従って説明する。

パチンコ機の遊技盤11の遊技盤面11aにはその中央部付近に配設された表示装置H

10

20

30

40

50

と、この表示装置Hの直下に配設されて中始動口56を有し、表示灯および中始動口入賞検出スイッチ44が組込まれた始動口付役物3と、この始動口付役物3の直下に配設された入賞装置2と、この入賞装置2の両側斜め上方にそれぞれ配設された左右チューリップ式役物4,4とが装着されている。

【0008】

入賞装置2の中央部には外扉50によって開閉される横長状の大入賞口51が開口されるとともに、大入賞口51の中央部の後方には開放中の大入賞口51内の特定位置へ落入した入賞球が通り抜ける特典球通し口70が開口されている。この特典球通し口70は大入賞口51の開放中最初に入賞球が通り抜けた以後は特典球通し口70を開閉する中扉によって次の大入賞口51の開放まで閉鎖される。

10

【0009】

入賞装置2には大入賞口51の両側に配設された左右の始動口56,56が開口されるとともに、入賞装置2にはその下端中央部に配設された大入賞口入賞数表示LED53および連続回数表示LED54と、左右始動口入賞検出スイッチ45,45と、大入賞口開放ソレノイド46と、特典球通し口通過検出スイッチ47と、大入賞口入賞検出スイッチ48とが組付けられている。

【0010】

表示装置Hにおいて、遊技盤面11aにビス着されて合成樹脂材で中空状に成形されたベース枠8の正面形状はその中央部が上下方向へ拡張されてその左右部が横方向へ延出された形状に形成され、左右部の上下寸法が中央部の上下寸法より短縮されている。

20

【0011】

ベース枠8には遊技盤面11aの後方へ水平状に延出され、中央部付近に上下へ若干凸曲された凸曲部12aを有する上板12と、この上板12の下方に並設されて中央部付近に下方へ凹曲された凹曲部13aを有する下板13とが形成され、上板12と下板13との間には中央部付近が上下方向へ拡張された前方開放の空間部が形成されている。上板12の前端縁の左右部および下板13の前端縁には遊技盤面11aに添接される枠板15が直交状に突出形成されている。

【0012】

上板12および下板13の後端縁の中央部付近はそれぞれ遊技盤面11aと並行に形成される一方、上板12および下板13の後端縁の左右部はその奥行寸法が内方から外方へ漸減するようにそれぞれ傾斜状に形成されている。

30

【0013】

上板12の凸曲部12aの前端縁には遊技盤面11aに添接されたほぼ三角形の中板14が垂立状態で一体状に接続され、この中板14の上端には天入賞口24が開設されるとともに、中板14には天入賞口24の下方に隣設された上開口部14aと、この上開口部14aの下方に隣設された下開口部14bとがそれぞれ横長状に開口され、下開口部14b内には中板14の下端にビス着されて裏面に多数の微細な凹凸が形成された下ランプレンズ26が嵌め込まれている。

【0014】

中板14の前面の上部には前方へ突出されて中央部付近の上面が後方へ下傾して天入賞口24の下縁に整合されかつ左右部の上面が内方へ下傾するように形成された上樋板28の後端縁が接合されるとともに、中板14の前面の下部には前方へ突出されて正面形状が円弧状に湾曲された下樋板29の後端縁が接合され、両樋板29の後端縁が接合され、両樋板28,29の前端面には中板14の前方に垂立されて中央部付近に横長状で透明な透光部が形成された前飾り板30がビス着されている。

40

【0015】

下板13の凹曲部13aの後端縁には後飾り板31が接続され、この後飾り板31の上部には横一例に配列された4つの透光孔31aが貫設されている。

【0016】

上板12の凸曲部12aの後端縁と、後飾り板31の上端縁との間には横長の方形枠状

50

の窓枠 20 が形成され、この窓枠 20 内には遊技盤面 11 a の後方に遊技盤面 11 a と並行に垂立されて半透明の着色合成樹脂板で横長の方形板状に形成された中窓板 21 が前方へ抜け止めされて嵌め込まれている。

【0017】

上板 12 の後端縁の左右部および下板 13 の後端縁の左右部には透明の合成樹脂板で横長の方形状に形成されて中窓板 21 の両側方に左右対称状に隣設された左右 1 対の横窓板 22 の上下端縁がそれぞれ接合され、両横窓板 22 の上下幅は中窓板 21 の上下幅より短縮されている。

【0018】

両横窓板 22 は遊技盤面 11 a との間隔がその内端から外端へ漸減するようにそれぞれ遊技盤面 11 a に対して傾斜状に設置されている。両横窓板 22 の外端縁は枠板 15 の左右端部の裏面に垂直状に接合された両端板 19 の後部にそれぞれ接合され、両横窓板 22 の外端部の後下端には円筒状でランプ 17 が挿入されたランプ取付部 22 a がそれぞれ形成されている。

【0019】

中板 14 の裏面の上面には天入賞口 24 内を通過した遊技球を後方へ誘導する後樋板 23 が接続され、この後樋板 23 の上面は後方へ下傾した状態で前記上樋板 28 の上面に一連状に整合されている。

【0020】

中板 14 の裏面の中央部および下部には上開口部 14 a の両側縁および上縁と、下開口部 14 b の両側縁付近とにそれぞれ沿って形成されて上板 12 の凸曲部 12 a の上面の前部に両下端縁が接合されたランプカバー 16 の前端縁が接合されている。

【0021】

ランプカバー 16 内の上部には中板 14 の上開口部 14 a 内に嵌め込まれて裏面に多数の微細な凹凸が形成された前板を有し、下ランプレンズ 26 の上方に隣設された上ランプレンズ 27 が装入されている。

【0022】

ランプカバー 16 と、上板 12 の凸曲部 12 a の後端縁上に一体状に垂立された後板 33 との間にはランプカバー 16 にビス着されたランプ取付板 32 の下部が装入され、このランプ取付板 32 の上端には天入賞口 24 内を通過して後樋板 23 上を転動した遊技球を一側方へ誘導する樋部 32 a が形成されるとともに、ランプ取付板 32 の中央部付近には前記上ランプレンズ 27 内に突入された左右 1 対のランプ 18 が挿入され、ランプ取付板 32 の下端の前面に取付けられた横長状のランプ基板 34 には下ランプレンズ 26 の後方に配設された左右 1 対のランプ 19 が取付けられている。

【0023】

両ランプ 18 と上ランプレンズ 27 とによって 1 対の表示灯が形成され、両ランプ 19 と下ランプレンズ 26 とによって 1 対の表示灯が形成されている。

【0024】

ベース枠 8 の枠板 15 の左右端部の前面上部には前方へ突出されて正面形状がほぼ U 形状に湾曲された左右 1 対の球受樋 37 の後端縁がそれぞれ接合されている。

【0025】

枠板 15 の左右端部の前面下部には裏面に多数の微細な凹凸が形成されて前記ランプ 17 を覆蓋する上方および後方開放の横ランプレンズ 38 がそれぞれ両球受樋 37 の下方に隣接してビス着され、この両横ランプレンズ 38 と、両ランプ 17 とによって 1 対の表示灯が形成されている。

【0026】

ベース枠 8 の枠板 15 の左右端部付近の前面上部には後端面の上端付近が枠板 15 の前面に密接された状態で前方へ延出された中空状の障害板 40 と、この障害板 40 の前端面の上部に接合されて枠板 15 の前方に垂立された前板 41 とが一体状に形成された仕切片 39 がそれぞれ取付けられている。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 7 】

仕切板 3 9 の障害板 4 0 はこの障害板 4 0 に遊技球が衝突して遊技球の転落態様が変化するように遊技盤面 1 1 a の若干前方に急勾配に傾斜して設置され、この障害板 4 0 の内側面および外側面には上外方から下内方へ円弧状に湾曲された内外 1 対の球衝突面 4 0 a が並行状に形成され、障害板 4 0 と球受樋 3 7 との間、および、障害板 4 0 と下樋板 2 9 の下端縁との間にはそれぞれ遊技球の転落通路が形成されている。

【 0 0 2 8 】

両仕切片 3 9 の前板 4 1 の外端部には球受樋 3 7 の前端面にビス着された前蓋部 4 1 a がそれぞれ形成され、前蓋部 4 1 a の上端縁と、球受樋 3 7 の両上端縁と、この両上端縁間に形成された枠板 1 5 の仕切縁 1 5 a との間には左右の通過口 4 2 がそれぞれ開口されている。

10

【 0 0 2 9 】

ベース枠 8 の左右端部には球受樋 3 7 内の上部に挿入された検出口 4 3 a を有し、通過口 4 2 内へ落入した遊技球を検出する左右の通過球検出スイッチ 4 3 がそれぞれ取付けられ、この両通過球検出スイッチ 4 3 は効果音およびランプのための検出信号を出力する。

【 0 0 3 0 】

左右の通過口 4 2 内へ落入した遊技球は通過球検出スイッチ 4 3 で検出されて下板 1 3 の端部上へ転落し、下板 1 3 上を内方へ転動して凹曲部 1 3 a 内へ転落し、凹曲部 1 3 a の底板上を前方へ転動して再び遊技盤面 1 1 a へ転落する。

【 0 0 3 1 】

20

ベース枠 8 の後側には後板 3 3 の裏面と、後飾板 3 1 の裏面と、左右窓板 2 2 の外端付近裏面とに突設された各取付棒 7 5 の後端面にそれぞれビス着されて前後面にプリント回路が形成された薄板状の表示体基板 7 6 が垂直状に取付けられている。

【 0 0 3 2 】

表示体基板 7 6 の左右方向の中央部付近には上部が後板 3 3 に近似した形状で、上下方向の中央部が中窓板 2 1 に近似した形状で、下部が後飾り板 3 1 に近似した形状となった拡張部 7 6 a が形成され、この拡張部 7 6 a は後板 3 3 , 中窓板 2 1 および後飾り板 3 1 の若干後方に遊技盤面 1 1 a と並行に設置されている。

【 0 0 3 3 】

表示体基板 7 6 の左右部には基端部が拡張部 7 6 a の両側縁の中央部付近に接続されて外端部が両側方の若干前方へそれぞれ延出された左右 1 対の帯板状の延出部 7 6 b , 7 6 b が左右対称状に形成され、この延出部 7 6 b は両横窓板 2 2 の若干後方に横窓板 2 2 と並行で遊技盤面 1 1 a に対して内向き状に傾斜して設置されている。

30

【 0 0 3 4 】

表示体基板 7 6 の拡張部 7 6 a の前面の上下方向中央部には縦横方向へ配列されて表示基板 7 6 のプリント回路に接続され、各種図柄の点灯表示が可能でパルス信号によって点滅制御される 1 群 (本例では 7 × 5 個) の単体のドット L E D (発光ダイオード) 7 8 で構成されて、横一列に配列された 3 個のドットマトリックス図柄表示体 7 7 が取付けられ、この 3 個のドットマトリックス図柄表示体 7 7 は中窓板 2 1 の若干後方に設置されている。

40

【 0 0 3 5 】

表示体基板 7 6 の拡張部 7 6 a の前面の下部には横一列に配列されてプリント回路に接続された 4 個の記憶数表示 L E D 7 9 ~ 7 9 が取付けられ、この各記憶数表示 L E D 7 9 の発光部は後飾り板 3 1 の各透光孔 3 1 a 内にそれぞれ突入されている。

【 0 0 3 6 】

表示体基板 7 6 の両延出部 7 6 b の前面には縦横方向へ配列されてプリント回路に接続され、各種図柄の点灯表示が可能でパルス信号によって点滅制御される 1 群 (本例では 7 × 5 個) のドット L E D 7 8 を有し、横一列に配列された各 3 個のドットマトリックス表示灯 7 7 がそれぞれ取付けられ、この 3 個のドットマトリックス図柄表示体 7 7 は、両横窓板 2 2 の若干後方に横窓板 2 2 と並行で若干内向きに傾斜して 3 個ずつ設置されている

50

。中央部の３個のドットマトリックス図柄表示体７７は他の６個のドットマトリックス図柄表示体７７のドットＬＥＤ７８より寸法が大きいドットＬＥＤ７８を組合わせて構成され、しかも、寸法が大きいドットＬＥＤ７８の発光色は赤色で、その他のドットＬＥＤ７８の発光色は緑色と設定されている。

【００３７】

表示体基板７６の前側で遊技盤面１１ａの後方には中央部の３個のドットマトリックス図柄表示体７７と、その両側の各３個のドットマトリックス図柄表示体７７とが広範囲にわたって横一列に配列され、この９個のドットマトリックス図柄表示体７７によって流れ表示が可能な図柄表示体列８０が遊技盤面１１ａに沿って横長状に形成されている。

【００３８】

図柄表示体列８０は遊技球が各始動口５６内へ落入したときに図柄の変動表示を開始するように設定され、本例では９個のドットマトリックス図柄表示体７７のうち、左端から４個目までの４個のドットマトリックス図柄表示体７７を１組とする４個１組のドットマトリックス図柄表示体７７が左特別図柄を左方から右方へ順に流れ表示し、中央部の３個のドットマトリックス図柄表示体７７のうちの中央部のドットマトリックス図柄表示体７７が中特別図柄を上方から下方へ１個ずつ順に流れ表示し、右端から４個目までの４個のドットマトリックス図柄表示体７７を１組とする４個１組のドットマトリックス図柄表示体７７が右特別図柄を右方から左方へ順に流れ表示するように設定され、各ドットマトリックス図柄表示体７７は０，１，２，３，４，５，６，７，８，９，Ｌ，Ｕ，Ｃ，Ｋ，Ｙの１５種類の図柄をそれぞれ変動表示する。

【００３９】

中央部の１個のドットマトリックス図柄表示体７７では１５種類の中特別図柄が０→１→２→３→４→５→６→７→８→９→Ｌ→Ｕ→Ｃ→Ｋ→Ｙの順に縦方向へ流れ表示される。

【００４０】

左方の４個のドットマトリックス図柄表示体７７では１５種類の左特別図柄が３２１０→４３２１→５４３２→６５４３→７６５４→８７６５→９８７６→Ｌ９８７→ＵＬ９８→ＣＵＬ９→ＫＣＵＬ→ＹＫＣＵ→０ＹＫＣ→１０ＹＫ→２１０Ｙの順に横方向へ流れ表示される。

【００４１】

右方の４個のドットマトリックス図柄表示体７７では１５種類の右特別図柄が０１２３→１２３４→２３４５→３４５６→４５６７→５６７８→６７８９→７８９Ｌ→８９ＬＵ→９ＬＵＣ→ＬＵＣＫ→ＵＣＫＹ→ＣＫＹ０→Ｙ０１２の順に横方向へ流れ表示される。

なお、後述のように図柄表示体列８０には各特別図柄とは別にゲーム情報などの識別情報が全体にわたって左方から右方へ流れ表示される。

【００４２】

表示体基板７６の拡張部７６ａの後方にはこの拡張部７６ａとほぼ等しい外形を有し、プリント回路が裏面に形成された中継基板８２が間隔を隔てて垂立されている。この中継基板８２はその前面の上下部と、表示体基板７６の拡張部７６ａの裏面の上下部とにわたってそれぞれ取付けられて表示体基板７６のプリント回路と中継基板８２のプリント回路とを接続する上下１対のコネクタ８３によって表示体基板７６に分離可能に結合されている。

【００４３】

中継基板８２は、遊技盤１１の裏側に組付けられてＣＰＵ，ＲＯＭ，ＲＡＭ，クロック回路，リセット回路とによって構成されかつゲームの諸機能をコントロールする中央制御基板に接続され、中継基板８２の裏面にはこの中継基板８２および表示体基板７６と、中央制御基板とを、多数本のリード線が近接して一体状に並列した帯状のマルチリード線帯８５を介して接続する横長状の集合コネクタの差込みプラグ８４が取付けられている。

【００４４】

差込みプラグ 8 4 は上下開放の横長箱形状の器体 8 4 a と、この器体 8 4 a の底板に貫挿されて横 2 列に配列された多数本の端子 8 4 b と、器体 8 4 a の左右端部にそれぞれ内外方向への揺動可能にピン着された左右 1 対の押し上げレバ 8 4 c とを備え、差込みプラグ 8 4 にはマルチリード線帯 8 5 の端部に接続されたマルチプラグ受け 8 6 が脱離可能に結合される。

【 0 0 4 5 】

中央制御基板の C P U に接続されたスイッチ検出部には中始動口入賞検出スイッチ 4 4 と、左右の始動口入賞検出スイッチ 4 5 と、特定球通し口通過検出スイッチ 4 7 と、大入賞口入賞検出スイッチ 4 8 と、左右の効果音出力スイッチ 4 3 と、賞品球払出し検出スイッチとが並列に接続され、この各スイッチの出力信号が C P U に入力される。

10

【 0 0 4 6 】

また、C P U にはワイドビジョン表示灯列 8 0 , 大入賞口入賞数表示 L E D 5 3 , 連続回数表示 L E D 5 4 , 記憶数表示 L E D 7 9 に信号を出力する表示回路と、外部出力を制御する外部出力制御部と、大入賞口開放ソレノイド 4 6 を駆動するソレノイド駆動回路と、5 組の表示灯を点灯制御する 5 つの表示灯駆動回路と、払い出し球数を切換える右昇降板駆動ソレノイドを駆動するソレノイド駆動回路と、不正防止スイッチを作動させるリレー駆動回路と、入賞時などにスピーカに信号を出力する効果音出力回路とが接続されている。

【 0 0 4 7 】

図柄表示体列 8 0 の図柄の表示態様について説明すると、パチンコ機の電源投入時には図柄表示体列 8 0 の左特別図柄が 3 2 1 0 , 中特別図柄が 0 , 右特別図柄が 0 1 2 3 をそれぞれ表示して静止し、遊技球が中始動口 5 6 , 左右始動口 5 6 内へ落入した時点で左, 中, 右特別図柄が同時に変動を開始する。各始動口 5 6 への入賞の記憶は最高 4 個まで記憶され、その個数が記憶数表示 L E D 7 9 で表示される。

20

【 0 0 4 8 】

各特別図柄停止時の図柄をランダムにするために 1 5 段階 (0 ~ 1 4) の中特別図柄データ, 左特別図柄データおよび右特別図柄データがそれぞれ設定され、また、各特別図柄データは変動停止時に表示する特別図柄を決定するために前回の特別図柄データ + 1 , 2 , 3 , 4 にそれぞれ 0 . 0 0 4 秒毎に切替えられる。但し、加算値が 4 のときは 0 を加算した値となり、計算値が 1 5 以上のときは 1 5 を減算した値となる。

30

【 0 0 4 9 】

中, 左, 右特別図柄データはその値が大当たりとなる組合せとなった場合には中, 左, 右特別大当たり図柄データとして記憶され、その値が大当たりとなる組合せ以外の組合せとなった場合には中, 左, 右特別はずれ図柄データとして記憶される。

【 0 0 5 0 】

また、大当たりの判定に使用するために 2 0 5 (0 ~ 2 0 4) の大当たり用乱数が使用され、この大当たり用乱数の値は 0 から順に 0 . 0 0 4 秒毎に 1 が加算され、2 0 4 になると 0 に戻り、各始動口 5 6 内への入賞時の大当たり用乱数の値が記憶される。

【 0 0 5 1 】

中特別図柄は 0 . 0 3 2 秒 / 1 図柄 (0 . 4 8 0 秒 / 1 周期) の一定の移行速度で変動し、変動開始後 5 . 4 4 0 秒間変動して停止する。

40

【 0 0 5 2 】

中特別図柄は変動を開始してから、5 . 4 4 0 秒経過した時点で、表 1 に示す中特別停止図柄データの値に対応する図柄に切替えられ、その図柄が中特別図柄の停止図柄となる。

(表 1)

中特別	停止図	柄デー	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
-----	-----	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

50

中特別図柄が停止した時点で始動口５６内への入賞時に記憶した大当たり用乱数の値（０～２０４）を読み出し、その値が７であれば左，中，右特別大当たりデータが左，中，右特別停止データに格絡され、その値が７以外であれば左，中，右特別はずれ図柄データが左，中，右特別停止データに格絡される。

10

【 0 0 5 4 】

【 0 0 5 5 】

20

30

【 0 0 5 6 】

40

(表 3)

50

低速変動時の 変動図柄数	7	6	5	4	3
-----------------	---	---	---	---	---

【 0 0 5 8 】

左特別図柄の変動時間は0.320秒間隔で6.336秒から7.616秒までの5通りのうちの何れかとなる。

【 0 0 5 9 】

右特別図柄は変動開始後 0.08 秒 / 1 図柄 (1.200 秒 / 1 周期) の移行速度で 6.480 ~ 7.760 秒間高速変動してから、0.320 秒 / 1 図柄 (4.800 秒 / 1 周期) の移行速度で A 秒間低速変動する。

【 0 0 6 0 】

右特別図柄の低速変動時間 A は中、左特別図柄が大当たりとなる条件を満たしていない場合には 0.304 秒となり、この場合には右特別図柄は 6.480 ~ 7.760 秒経過した時点で高速変動時の図柄と無関係に右特別停止図柄データの値に対応して停止図柄が表 4 のとおりとなるように確定図柄の 1 図柄前の図柄に切替えられて低速変動を開始し、0.304 秒間低速変動して停止し、その C 秒 (C = 0.600) 後に停止図柄の判定が行われる。

【 0 0 6 1 】

(表 4)

右特別 停止図 柄デー タの値	0	1	2	3	4	5	6	7
確定す る右特 別図柄	0123	1234	2345	3456	4567	5678	6789	789L

右特別停止図柄							
データの値	8	9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4
確定する 特別図柄	89LU	9LUC	LUCK	UCKY	CKY0	KY01	Y012

【 0 0 6 2 】

中、左特別図柄が大当たりの条件を満たしている場合には右特別図柄の低速変動時間Aは2.224～11.504秒となり、この場合には右特別図柄は変動を開始してから6.480～7.760秒経過した時点で右特別図柄を8の図柄に差換え、右特別図柄をランダムにするために設定された2段階の右図柄変動時間用乱数(0,1)の値が0のときは表5に示す右特別停止図柄データの値に対応する変動時間(秒)がセットされて右特別図柄が低速変動を開始し、右図板変動時間用乱数の値が1のときは表6に示す右特別停止図柄データの値に対応する変動時間(秒)がセットされて右特別図柄が低速変動を開始し、2.224～11.504秒間低速変動してから停止し、そのC秒後に停止図柄の判定が行われる。

【 0 0 6 3 】

(表 5)

[-----T-----T-----T-----T-----T-----T-----T-----]

右特別 停止図 柄デー タの値	0	1	2	3	4	5	6	7
セット する変 動時間	6.784	7.104	7.424	7.744	8.064	8.384	8.704	9.024
低速変 動時の 図柄変 動数	22	23	24	25	26	27	28	29

10

右特別 停止図 柄デー タの値	8	9	10	11	12	13	14
セット する変 動時間	9.344	9.664	9.984	10.304	10.624	10.944	11.264
低速変 動時の 図柄変 動数	30	31	32	33	34	35	36

20

【 0 0 6 4 】

30

(表 6)

右特別 停止図 柄デー タの値	0	1	2	3	4	5	6	7
セット する変 動時間	1.984	2.304	2.624	2.944	3.264	3.584	3.904	4.224
低速変 動時の 図柄変 動数	7	8	9	10	11	12	13	14

40

右特別 停止図 柄デー	8	9	10	11	12	13	14
-------------------	---	---	----	----	----	----	----

50

タの値							
セット							
する変	4.544	4.864	5.184	5.504	5.824	6.144	6.464
動時間							
低速変							
動時の							
図柄変	15	16	17	18	19	20	21
動数							

10

【 0 0 6 5 】

右特別図柄の変動時間は中，左，特別図柄が大当たりの条件を満たしていないときには 0.320 秒間で 6.784 秒から 8.064 秒までの何れかとなり、中，左特別図柄が大当たりの条件を満たしているときには 0.320 秒間隔で 8.704 秒から 19.264 秒までの 34 通りの時間のうちの何れかとなる。

【 0 0 6 6 】

右特別図柄の停止時から C 秒（C = 0.600）後に図柄の判定が行われ、停止した左，中，右特別図柄の組合せが大当たりであるか否かが判定される。

【 0 0 6 7 】

左，中，右特別図柄の組合せのうち、表 7 に示す 15 通りの組合せが大当たりとなる。

（表 7）

左特別 図柄	中特別 図柄	右特別 図柄	左特別 図柄	中特別 図柄	右特別 図柄
3 2 1 0	0	0 1 2 3	U L 9 8	8	8 9 L U
4 3 2 1	1	1 2 3 4	C U L 9	9	9 L U C
5 4 3 2	2	2 3 4 5	K C U L	L	L U C K
6 5 4 3	3	3 4 5 6	Y K C U	U	U C K Y
7 6 5 4	4	4 5 6 7	0 Y K C	C	C K Y 0
8 7 6 5	5	5 6 7 8	1 0 Y K	K	K Y 0 1
9 8 7 6	6	6 7 8 9	2 1 0 Y	Y	Y 0 1 2
L 9 8 7	7	7 8 9 L			

30

40

【 0 0 6 8 】

ゲームに際し、図柄表示体列 80 の左，中，右特別図柄の組合せが大当たりと判定された場合には図柄判定時から 2.504 秒に大入賞口 51 が 2.000 秒の間隔で 16 回反復して開閉され、大入賞口 51 は各回共 29.500 秒間開放される。

【 0 0 6 9 】

大入賞口 51 が 29.500 秒開放されている間に大入賞口 51 内へ入賞球が 10 個入球した場合にはその時点で大入賞口 51 が閉鎖される。

大入賞口 51 の開放中に入賞球が特典球通し口 70 内を通り抜けると、大入賞口 51 が

50

その閉鎖後再度開放され、大入賞口 5 1 は再び 1 6 回反復して開閉される。この大入賞口 5 1 の反復開閉は初回を含めて最高 1 6 回まで繰り返しが可能となっている。

【 0 0 7 0 】

大入賞口 5 1 の 1 回の開放中に入賞球が特典球通し口 7 0 内を 1 個通り抜けると、その時点で特典球通し口 7 0 が閉鎖され、大入賞口 5 1 がその閉鎖後再び開放されたときに特典球通し口 6 9 が再び開放される。

【 0 0 7 1 】

大当たり終了後に始動口 5 6 への入賞が記憶されている場合には大入賞口 5 1 の最終閉鎖時から 2 . 0 0 4 秒に記憶数が 1 減算され、図柄表示体列 8 0 の左、中、右特別図柄が変動を開始する。

【 0 0 7 2 】

図柄表示体列 8 0 で表示する図柄としては上記実施例の他様々な図柄が表示され、例えば図 1 3 に示すようなゲーム説明に関する日本語の文字列、片仮名、平仮名、漢字等が左方から右方へ流れ表示される。図 1 3 に示す例では「ユウギセツメイ→→アタリズガハラ→→3 2 / 0 0 0 / 2 3 → 4 3 2 1 1 1 2 3 4 → 5 4 3 2 2 2 3 4 5 → ... 1 0 Y K K K Y 0 1 → 2 1 0 Y Y Y 0 1 2 → ノクミアワセデス」等の文字列が流れ表示される。

【 0 0 7 3 】

この場合、パチンコ機の電源投入と同時にゲーム説明に関する識別情報を図柄表示体列 8 0 によって常時横方向へ流れ表示し、遊技者がハンドル操作すると同時に操作検出スイッチ（図示しない）がゲームの開始を検出し、上記ゲーム説明を停止するようにしてもよい。

【 0 0 7 4 】

また、本例では色彩と寸法が異なるドット L E D を組合わせて図柄表示体列 8 0 を形成したが、これとは別に色彩と形状が異なる液晶表示体を使用し、または表示管（ブラウン管、蛍光表示管）を組合わせて識別情報を表示するようにしてもよい。

【 0 0 7 5 】

続いて、上記した構成をもつ実施例の作用と効果を説明する。

本例では表示装置 H には縦横方向へ配列されて点滅制御が可能な 1 群のドット L E D の図柄表示素子をそれぞれ有する 9 個のドットマトリックス図柄表示体 7 7 が遊技盤面 1 1 a の後方で横方向へ広範囲にわたって配列されて横長状に形成された図柄表示体列 8 0 を設けてある。

【 0 0 7 6 】

このため、図柄表示体列 8 0 が遊技者に向けて表示する各種の識別情報を遊技者に対して明確かつ詳細に伝達することができ、また、図柄表示体列 8 0 によって遊技者に提供する情報量を増大させかつ情報内容を多様化することができる。

従って、図柄表示体列 8 0 によってゲームの進行を円滑化および多様化したり、ゲーム内容を高度化することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 7 7 】

【図 1】本発明の 1 実施例を示す表示装置の正面図である。

【図 2】同じく、平面図である。

【図 3】遊技盤の正面図である。

【図 4】遊技盤の裏面図である。

【図 5】入賞装置の正面図である。

【図 6】図 1 の X 1 - X 1 線断面図である。

【図 7】図 1 の X 2 - X 2 線断面図である。

【図 8】仕切片付近の分解斜視図である。

【図 9】表示体基板および中継基板の裏面図である。

【図 1 0】パチンコ機の電気回路のブロック図である。

【図 1 1】特別図柄の変動時間を示すタイムチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 2】コの状態を表示した状態を示すドットマトリックス図柄表示体の正面図である。

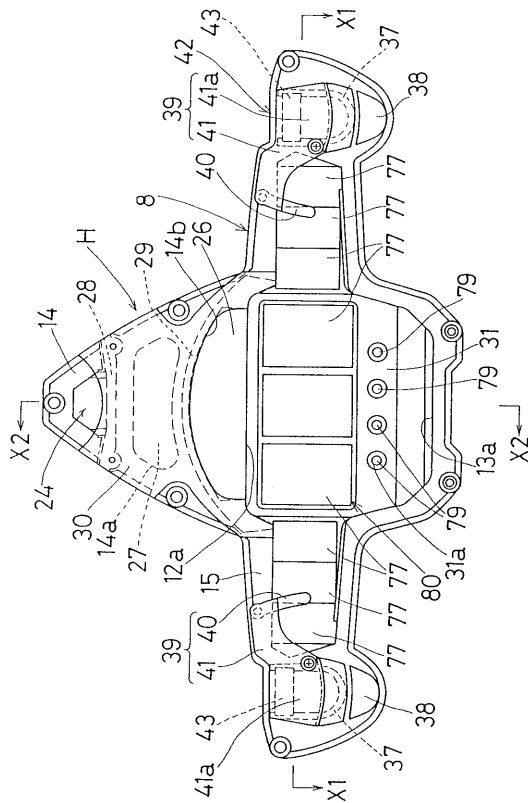
【図 1 3】図柄表示体列で表示される文字列の例を示す図柄表示体列の正面図である。

【符号の説明】

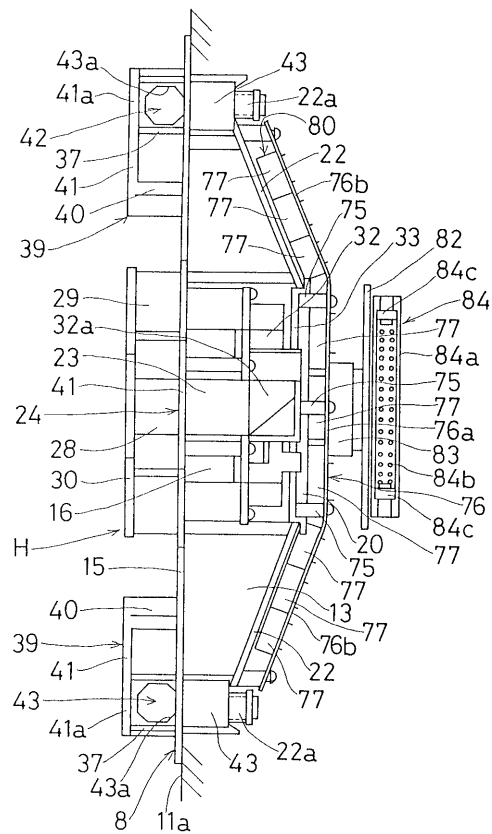
【 0 0 7 8 】

- 1 1 a 遊技盤面
- 7 7 ドットマトリックス図柄表示体
- 8 0 図柄表示体列
- H 表示装置

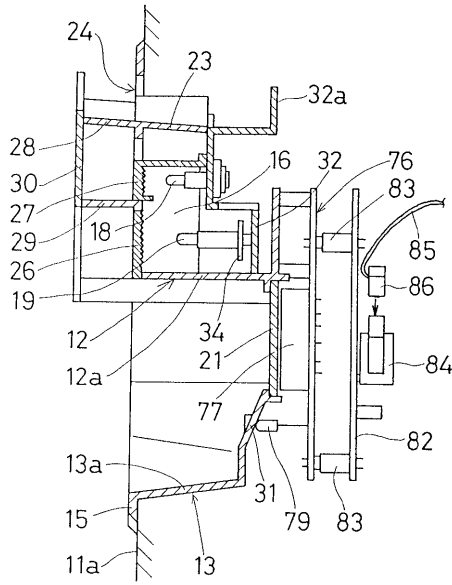
【図 1】



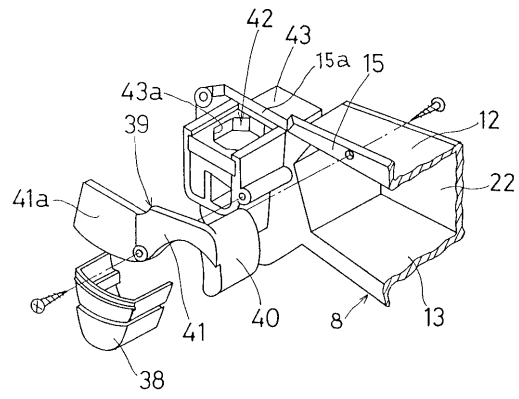
【図 2】



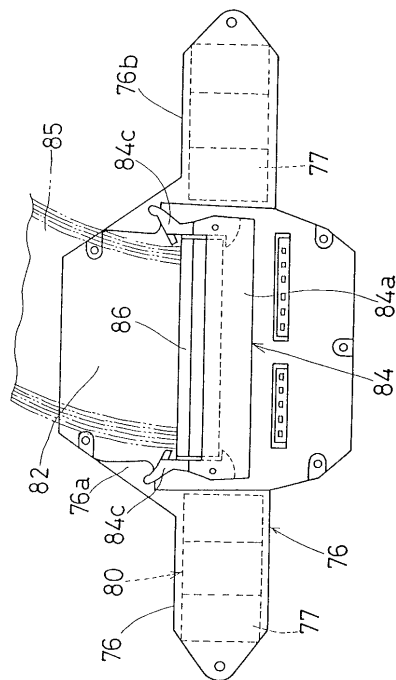
【図 7】



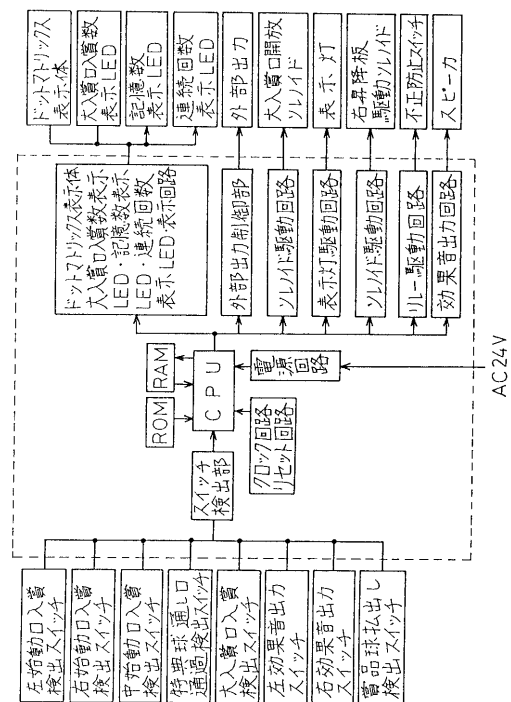
【図 8】



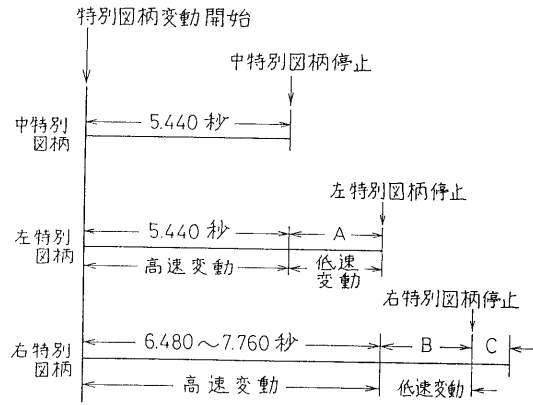
【図 9】



【図 10】



【図 1 1】

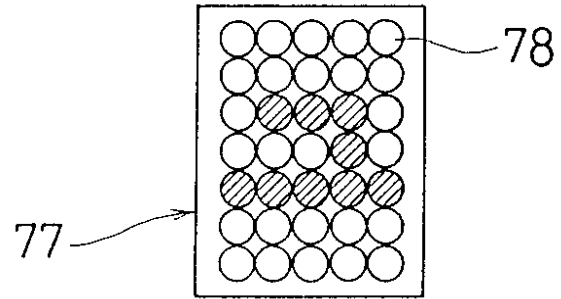


(A : 0.896 ~ 2.176 秒)

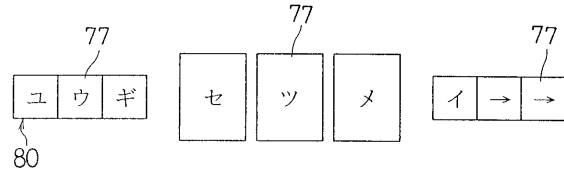
(B : 0.304 秒 若くは 2.224 ~ 11.504 秒)

(C : 0.600 秒)

【図 1 2】



【図 1 3】



フロントページの続き

- (72)発明者 奥本 博己
愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川 1 番地 株式会社大一商会内
- (72)発明者 芳村 昭一郎
愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川 1 番地 株式会社大一商会内

合議体

審判長 津田 俊明
審判官 太田 恒明
審判官 川島 陵司

- (56)参考文献 実開平 1 - 6 2 8 8 1 (J P , U)
特開平 2 - 1 9 5 9 7 7 (J P , A)