

(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2005-73770

(P2005-73770A)

(43) 公開日 平成17年3月24日(2005.3.24)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

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 17 頁)

(21) 出願番号 特願2003-305052 (P2003-305052)

(22) 出願日 平成15年8月28日 (2003.8.28)

(71) 出願人 000135210

株式会社ニューギン

愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地

(74) 代理人 100068755

弁理士 恩田 博宣

(74) 代理人 100105957

弁理士 恩田 誠

(72) 発明者 太古 裕輝

東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号  
ニューギン東京ビル 内

(72) 発明者 田中 秀司

三重県四日市市芝田1丁目11番13号  
株式会社ニューロンイメージ内

最終頁に続く

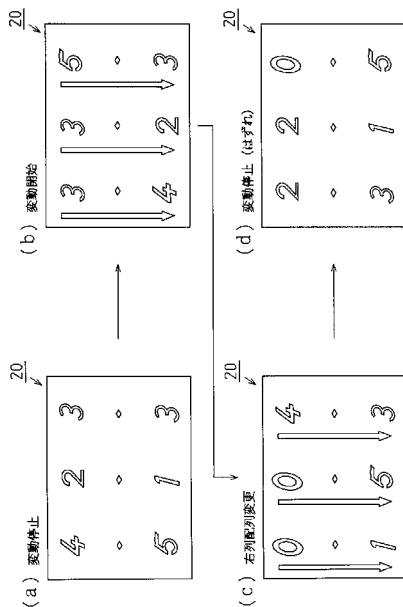
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 図柄配列が変更された場合に複数回の図柄組み合わせゲームに跨って興趣の向上を図ることができる。

【解決手段】 可変表示器20では、各列の図柄の変動中に、右列の図柄配列を変更して図柄を変動させるように図柄組み合わせゲームが行われる。そして、当該ゲームが終了すると(図7(a))、次の図柄組み合わせゲームを開始する。このとき、可変表示器20では、前回の図柄組み合わせゲームで変更された右列の図柄配列が変更後の図柄配列で図柄の変動が開始し、今回の図柄組み合わせゲームを開始する(図7(b))。そのため、前回の図柄組み合わせゲームにおいて図柄配列が変更された場合には、今回の図柄組み合わせゲームでも変更後の図柄配列で変動が開始するため、複数回の図柄組み合わせゲームに跨って興趣の向上を図ることができる。

【選択図】 図7



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数種類の図柄を複数列で変動させて各列毎に図柄を表示させる図柄組み合わせゲームを行う表示手段と、当該表示手段を制御する表示制御手段とを備え、前記図柄組み合わせゲームの開始に伴って所定の図柄配列で図柄を変動させる遊技機において、

前記表示制御手段は、

前記図柄組み合わせゲームの開始後、所定列の図柄配列を変更して図柄を変動させるように前記表示手段を制御し、

前記図柄配列を変更した場合には、前記図柄組み合わせゲームの終了後に行われる次の図柄組み合わせゲームにおいても変更後の図柄配列で図柄の変動を開始させるように前記表示手段を制御する遊技機。 10

## 【請求項 2】

前記表示制御手段は、前記次の図柄組み合わせゲームにおいて前記変更後の図柄配列で図柄の変動を開始させた場合、該変動中に前記変更後の図柄配列を変更前の図柄配列に戻すように前記表示手段を制御する請求項 1 に記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記表示制御手段は、各列毎に複数の図柄を表示するように前記表示手段を制御する、又は図柄組み合わせを形成する図柄と共に当該図柄に対して昇順側若しくは降順側のうち少なくともいずれか一方に配列された図柄種を識別可能な状態で前記図柄を表示若しくは変動させるように前記表示手段を制御する請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。 20

## 【請求項 4】

前記表示制御手段は、前記図柄配列を変更して図柄を変動させた図柄組み合わせゲームの終了後、次の図柄組み合わせゲームが開始する迄の間、前記変更後の図柄配列で図柄を表示させるように前記表示手段を制御する請求項 1 ～ 請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、図柄組み合わせゲームの開始に伴って所定の図柄配列で図柄を変動させる遊技機に関するものである。 30

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ機では、複数種類の図柄を複数列（例えば 3 列）で変動させて各列毎に図柄を表示し、図柄組み合わせを導出する図柄組み合わせゲームが行われている。この図柄組み合わせゲームは、遊技盤に発射された遊技球が、該遊技盤に配設された始動入賞口に入賞したことを契機に行われるようになっていて、遊技者は、図柄組み合わせゲームによって導出され、最終的に表示された図柄組み合わせから当たり又ははずれを認識することができる。

## 【0003】

ところで、パチンコ機では、図柄組み合わせゲームが開始すると、各列毎に複数種類（例えば 10 種類）の図柄が、所定の変動速度で、予め定めた図柄配列（以下、「通常配列」と示す）で変動し、各列毎に複数種類の図柄の中から一の図柄が表示されるようになっている。例えば、0 ～ 9 までの数字を模した 10 種類の図柄を採用している場合には、図柄組み合わせゲームが開始する毎に、 $\cdots 0 \quad 1 \quad 2 \quad \cdots 8 \quad 9 \quad 0 \quad \cdots$  というように、数字が昇順となる通常配列で常に図柄の変動が行われるようになっている。そのため、図柄の変動態様が単調となり、遊技の面白みに欠けていた。そこで、従来、図柄組み合わせゲームにおいて、図柄の変動中に図柄配列を通常配列とは異なる図柄配列に変化させることができるパチンコ機が提案された（例えば、特許文献 1 参照）。特許文献 1 のパチンコ機では、図柄配列が変更されて図柄の変動が行われるため、図柄の変動態様に変化を与えると共に、特定種の図柄が表示される見かけ上の確率も変化することから、図柄 40 50

の変動中においても遊技者に大当りへの期待感を抱かせることができる。

【特許文献１】特開２００３－６２２４０号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、特許文献１のパチンコ機では、図柄組み合わせゲームが開始した後、通常配列から異なる図柄配列に変更されて図柄の変動が行われるものの、該図柄組み合わせゲームが終了すると、図柄配列は通常配列に戻るようになっていた。そのため、図柄組み合わせゲームの開始時には、依然として常に一定の図柄配列（通常配列）で図柄の変動が行われていた。従って、従来においては、図柄配列を変更させることによって１回の図柄組み合わせゲームを対象として遊技の興趣を向上させているものの、該ゲームの終了後に行われる図柄組み合わせゲームなど、複数回の図柄組み合わせゲームに跨り継続して興趣の向上を図ることはできなかった。

10

【０００５】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、図柄配列が変更された場合に複数回の図柄組み合わせゲームに跨って興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

上記問題点を解決するために、請求項１に記載の発明は、複数種類の図柄を複数列で変動させて各列毎に図柄を表示させる図柄組み合わせゲームを行う表示手段と、当該表示手段を制御する表示制御手段とを備え、前記図柄組み合わせゲームの開始に伴って所定の図柄配列で図柄を変動させる遊技機において、前記表示制御手段は、前記図柄組み合わせゲームの開始後、所定列の図柄配列を変更して図柄を変動させるように前記表示手段を制御し、前記図柄配列を変更した場合には、前記図柄組み合わせゲームの終了後に行われる次の図柄組み合わせゲームにおいても変更後の図柄配列で図柄の変動を開始させるように前記表示手段を制御することを要旨とする。

20

【０００７】

請求項２に記載の発明は、請求項１に記載の遊技機において、前記表示制御手段は、前記次の図柄組み合わせゲームにおいて前記変更後の図柄配列で図柄の変動を開始させた場合、該変動中に前記変更後の図柄配列を変更前の図柄配列に戻すように前記表示手段を制御することを要旨とする。

30

【０００８】

請求項３に記載の発明は、請求項１又は請求項２に記載の遊技機において、前記表示制御手段は、各列毎に複数の図柄を表示するように前記表示手段を制御する、又は図柄組み合わせを形成する図柄と共に当該図柄に対して昇順側若しくは降順側のうち少なくともいずれか一方に配列された図柄種を識別可能な状態で前記図柄を表示若しくは変動させるように前記表示手段を制御することを要旨とする。

【０００９】

請求項４に記載の発明は、請求項１～請求項３のうちいずれか一項に記載の遊技機において、前記表示制御手段は、前記図柄配列を変更して図柄を変動させた図柄組み合わせゲームの終了後、次の図柄組み合わせゲームが開始する迄の間、前記変更後の図柄配列で図柄を表示させるように前記表示手段を制御することを要旨とする。

40

【発明の効果】

【００１０】

本発明によれば、図柄配列が変更された場合に複数回の図柄組み合わせゲームに跨って興趣の向上を図ることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１１】

以下、本発明をその一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」と示す）に具体

50

化した一実施形態を図１～図８に基づいて説明する。

図１には、パチンコ機１０の機表側が略示されており、機体の外郭をなす外枠１１の開口前面側には、各種の遊技用構成部材をセットする縦長方形の中枠１２が開閉及び着脱自在に組み付けられている。中枠１２の前面側には、機内部に配置された遊技盤１３を透視保護するためのガラス枠を備えた前枠１４と上球皿１５が共に横開き状態で開閉可能に組み付けられている。前枠１４の前面側及び遊技盤１３の遊技領域１３ａには、点灯（点滅）又は消灯し、発光装飾に基づく遊技演出（発光演出）を行う装飾ランプ１６が設けられている。外枠１１の下部（パチンコ機１０の下部）には、各種音声（効果音）を出力し、音声出力に基づく遊技演出（音声演出）を行うスピーカ１７が配置されている。中枠１２の下部には、下球皿１８及び発射装置１９が装着されている。

10

#### 【００１２】

遊技盤１３の遊技領域１３ａの略中央には、液晶ディスプレイ型の表示手段としての可変表示器２０を備えた表示装置２１が配設されている。可変表示器２０では、変動画像（又は画像表示）に基づく遊技演出（表示演出）が行われるようになっている。そして、可変表示器２０では、表示演出に関連して、複数種類の図柄を複数列で変動させて図柄組み合わせを導出する図柄組み合わせゲームが行われるようになっている。本実施形態では、図柄組み合わせゲームで３列の図柄による図柄組み合わせが導出されるようになっている。

#### 【００１３】

また、表示装置２１の下方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動によって開閉動作を行う開閉羽根２２を備えた始動入賞口２３が配設されている。始動入賞口２３の奥方には、入賞した遊技球を検知する始動口センサＳＥ１（図２に示す）が設けられている。前記図柄組み合わせゲームは、始動入賞口２３に入賞した遊技球が始動口センサＳＥ１によって検知されたことを契機に行われる。また、始動入賞口２３の下方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動によって開閉動作を行う大入賞口扉２４を備えた大入賞口２５が配設されている。大入賞口２５は、大当たり遊技状態（特別遊技状態）が生起されたことに関連して大入賞口扉２４が開閉動作し、開放又は閉鎖されるようになっている。大当たり遊技状態が生起されると、大入賞口扉２４の開閉動作によって大入賞口２５が開放されて遊技球が入賞可能となるため、遊技者は、多数の賞球が獲得できるチャンスを得ることができる。

20

30

#### 【００１４】

次に、本実施形態の可変表示器２０の構成を図３に基づき詳しく説明する。

可変表示器２０には、９つの図柄表示位置が定められている。各図柄表示位置には、１つの図柄が表示され、可変表示器２０には、図柄が３行３列で表示されるようになっている。また、可変表示器２０には、当該可変表示器２０に表示された図柄組み合わせが有効となる図柄組み合わせ有効ライン（以下、「有効ライン」と示す）Ｌ１～Ｌ５が定められている。本実施形態では、横方向に３本の有効ラインＬ１，Ｌ２，Ｌ３（上段：有効ラインＬ１、中段：有効ラインＬ２、下段：有効ラインＬ３）と、斜め方向に２本の有効ラインＬ４，Ｌ５（右下り：有効ラインＬ４、右上り：有効ラインＬ５）の合計５本の有効ラインＬ１～Ｌ５が定められている。なお、図３、図６及び図８では、有効ラインＬ１～Ｌ５を分かり易く表現するために二点鎖線で示しているが、実機においては有効ラインＬ１～Ｌ５を目視可能な状態で示さなくても良い。

40

#### 【００１５】





前記各有効ラインＬ１～Ｌ５上には、各３つの図柄表示位置が定められており、有効ラインＬ１～Ｌ５毎に３個（３列）の図柄によって構成される図柄組み合わせが表示されるようになっている。以下の説明では、有効ラインＬ１上に定められた３つの図柄表示位置を、図３において左から順に、左上表示位置Ｐ１、中上表示位置Ｐ２、右上表示位置Ｐ３と示す。また、有効ラインＬ２上に定められた３つの図柄表示位置を、図３において左から順に、左中表示位置Ｐ４、中中表示位置Ｐ５、右中表示位置Ｐ６と示す。また、有効ラインＬ３上に定められた３つの図柄表示位置を、図３において左から順に、左下表示位置






50



P 7、中下表示位置 P 8、右下表示位置 P 9 と示す。なお、有効ライン L 4 上には、前述した左上表示位置 P 1、中中表示位置 P 5、右下表示位置 P 9 の 3 つの図柄表示位置が定められていると共に、有効ライン L 5 上には、前述した右上表示位置 P 3、中中表示位置 P 5、左下表示位置 P 7 の 3 つの図柄表示位置が定められている。なお、図 3 では、9 つの図柄表示位置（各表示位置 P 1 ~ P 9）を分かり易く表現するために二重破線で示しているが、実機においては各表示位置 P 1 ~ P 9 を目視可能な状態で示さなくても良い。

#### 【0016】





次に、可変表示器 20 に表示可能な図柄の種類を説明する。

可変表示器 20 には、0、1、2、3、4、5 の 6 種類の数字を模した 6 個の数字図柄と、6 個のはずれ図柄（図 3 では「」（菱形印））で示す）の合計 12 個の図柄が表示可能とされている。前記はずれ図柄は、ブランク図柄とも言われ、該はずれ図柄を含んで構成される図柄組み合わせは、はずれとなる。そして、これらの図柄は、図柄組み合わせゲームが開始すると、所定の変動速度（通常変動速度）で、各列毎に、縦方向で、かつ、所定の図柄配列で下方向に変動（スクロール表示）されるようになっている。具体的に言えば、遊技者側から見て左列の 1 列は、図柄が、 5  4  1 0


5   というように数字が降順となる図柄配列で変動されるようになっている。また、遊技者側から見て中列と右列の 2 列は、図柄が、 0  1  4 5

0   というように数字が昇順となる図柄配列で変動されるようになっている。図柄配列とは、遊技者が視認可能な状態で可変表示器 20 に図柄が表示又は変動される際の順序を示すものである。

#### 【0017】

そして、図柄組み合わせゲームが開始すると、可変表示器 20 では、各列毎に図柄が所定の図柄配列で変動した後、各列毎に 12 個の図柄の中から前記図柄配列において連続する 3 個の図柄（複数の図柄）が表示されるようになっている。具体的に言えば、左列は、左上表示位置 P 1、左中表示位置 P 4 及び左下表示位置 P 7 に各 1 つの図柄が表示され、図 3 に示す可変表示器 20 には、前述した図柄配列に基づいて上から順に 1、、2 が表示されている。中列は、中上表示位置 P 2、中中表示位置 P 5 及び中下表示位置 P 8 に各 1 つの図柄が表示され、図 3 に示す可変表示器 20 には、前述した図柄配列に基づいて上から順に 、1、 が表示されている。右列は、右上表示位置 P 3、右中表示位置 P 6 及び右下表示位置 P 9 に各 1 つの図柄が表示され、図 3 に示す可変表示器 20 には、前述した図柄配列に基づいて上から順に 2、、1 が表示されている。本実施形態では、図 3 に示すように各列の図柄が変動して表示される図柄配列を、図柄組み合わせゲームにおいて遊技者が最も多く視認できるように設定し、「通常の図柄配列」としている。前記通常の図柄配列は、図 3 に示すように、6 種類（0，1，2，3，4，5）の数字図柄を各 1 個ずつとした 6 個の数字図柄と、6 個のはずれ図柄によって構成されている。従って、通常の図柄配列で図柄の変動が行われた場合、1 つの表示位置に一の種類の図柄が表示される見かけ上の確率は 12 分の 1 となる。

#### 【0018】

そして、遊技者は、有効ライン L 1 ~ L 5 上に表示された図柄組み合わせから大当たり又ははずれを認識できる。いずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 上に、同一数字を示す数字図柄が表示された場合には、その図柄組み合わせ（[ 1 1 1 ] [ 3 3 3 ] など）から大当たりを認識できる。この大当たりを認識できる図柄組み合わせが、大当たりの組み合わせとなる。また、いずれの有効ライン L 1 ~ L 5 上にも同一数字を示す数字図柄が表示されなかった場合には、その図柄組み合わせからはずれを認識できる。このはずれを認識できる図柄組み合わせが、はずれの組み合わせとなる。はずれの組み合わせとしては、同一数字でない図柄組み合わせ（[ 1 2 1 ]、[ 3 4 5 ] など）や、はずれ図柄を含む組み合わせ（[ 1 2 ] [  ] など）がある。

#### 【0019】

また、本実施形態では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄の変動が停止して図柄が表示されるようになっている。そして、有効ライン L 1 ~ L 5 上に表示された左

10

20

30

40

50

列の図柄と右列の図柄が同一数字を示す数字図柄の場合には、その図柄組み合わせ（「 1 1 」など、「 」は変動中を示す）からリーチを認識できる。本実施形態では、各列の図柄の変動が通常の間柄配列で行われる場合、左列と右列の間柄配列が逆配列となるため、有効ライン L 1 ～ L 3 上には、同時にリーチの組み合わせが表示されることなく、いずれか 1 本の有効ライン上にリーチの組み合わせが表示され、この場合にはシングルリーチが形成されるようになっている。また、各列の間柄の変動が通常の間柄配列で行われる場合、有効ライン L 4 , L 5 上には、同時にリーチの組み合わせが表示可能であり、この場合にはダブルリーチが形成されるようになっている。

#### 【 0 0 2 0 】

次に、パチンコ機 1 0 の制御構成を図 2 に基づき説明する。

10

パチンコ機 1 0 の機裏側には、遊技機全体を制御する主制御基板（主制御部）2 7 が装着されている。主制御基板 2 7 は、遊技機全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて各種の制御コマンドを所定の制御信号として出力する。また、機裏側には、可変表示器 2 0 を制御する表示制御基板（表示制御部）2 8、装飾ランプ 1 6 を制御するランプ制御基板（発光制御部）2 9、及びスピーカ 1 7 を制御する音声制御基板（音声制御部）3 0 が装着されている。各制御基板 2 8 ～ 3 0 は、主制御基板 2 7 が出力した制御コマンドを入力し、遊技演出（表示演出、発光演出、音声演出）の制御を実行する。本実施形態において、表示制御基板 2 8、ランプ制御基板 2 9 及び音声制御基板 3 0 は、前述のように制御対象が各別に定められており、該制御対象を専門的に制御することから、メイン制御手段である主制御基板 2 7 に対し、サブ制御手段（図 2 に破線で囲む）として機能するように構成されている。

20

#### 【 0 0 2 1 】

以下、主制御基板 2 7 及び表示制御基板 2 8 について、その具体的な構成を図 2 に基づき説明する。

主制御基板 2 7 は、メイン C P U 2 7 a を備えており、該メイン C P U 2 7 a には R O M 2 7 b 及び R A M 2 7 c が接続されている。メイン C P U 2 7 a は、大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、演出パターン振分乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に順次更新し、更新後の値を R A M 2 7 c に設定し、更新前の値を書き換えている。R O M 2 7 b には、パチンコ機 1 0 を制御するための制御プログラムや複数種類の演出パターンが記憶されている。また、R A M 2 7 c には、パチンコ機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種の情報（各種乱数の値など）が記憶（設定）されるようになっている。

30

#### 【 0 0 2 2 】

前記演出パターンは、各列の間柄が変動を開始してから全列の間柄（又は間柄組み合わせ）を表示（確定的に）する迄の間の遊技演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンを示すものである。演出パターンには、該演出パターン毎に遊技演出の時間が定められている。また、演出パターンは、大当たり演出用、リーチありのはずれ演出用、リーチなしのはずれ演出用に分類されて R O M 2 7 b に記憶されている。前記大当たり演出用は、間柄組み合わせゲームが、リーチ演出を経て、大当たりの組み合わせを表示するように展開される演出である。前記はずれリーチ演出は、間柄組み合わせゲームが、リーチ演出を経て、はずれの組み合わせを表示するように展開される演出である。前記はずれ演出は、間柄組み合わせゲームが、リーチ演出を経ることなく、はずれの組み合わせを表示するように展開される演出である。前記リーチ演出は、リーチの組み合わせが表示されてから、大当たりの組み合わせ又ははずれの組み合わせが表示される迄の間に行われる演出である。

40

#### 【 0 0 2 3 】

そして、メイン C P U 2 7 a は、前述した各種乱数を用いて各種処理（大当たり判定、リーチ判定、演出パターンの決定など）を実行すると共に、表示制御基板 2 8（サブ C P U 2 8 a）に対して表示制御を指示するための制御コマンドを演算処理し、当該制御コマンドを出力する。

#### 【 0 0 2 4 】

50

具体的に言えば、メインCPU27aは、始動入賞口23への遊技球の入賞を契機に、大当たり判定用乱数の値をRAM27cから読み出し、RAM27cの所定の格納領域に順次格納（記憶）する。そして、メインCPU27aは、前記入賞に基づく図柄組み合わせゲームの開始直前に、RAM27cに格納されている前記大当たり判定用乱数の値とROM27bに記憶されている大当たり判定値とを比較して大当たり判定を行う。大当たり判定の判定結果が肯定（大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とが一致）の場合、メインCPU27aは、大当たりを決定すると共に、RAM27cから演出パターン振分乱数の値を読み出し、当該値に基づき、大当たり演出用の演出パターンを決定する。そして、大当たり演出用の演出パターンを決定したメインCPU27aは、決定した演出パターンを指定すると共に図柄の変動開始を指示する演出パターン指定コマンドを、所定のタイミングで表示制御基板28（サブCPU28a）に出力する。なお、メインCPU27aは、演出パターン指定コマンドを、ランプ制御基板29及び音声制御基板30の各サブCPUにも出力する。

10

#### 【0025】

一方、大当たり判定の判定結果が否定（大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値が不一致）の場合、メインCPU27aは、RAM27cから読み出したリーチ判定用乱数の値とROM27bに記憶されているリーチ判定値とを比較してリーチ判定（はずれリーチを実行するか否かの判定）を行う。リーチ判定の判定結果が肯定（リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値が一致）の場合、メインCPU27aは、リーチありのはずれを決定すると共に、RAM27cから演出パターン振分乱数の値を読み出し、当該値に基づき、はずれリーチ演出用の演出パターンを決定する。そして、はずれリーチ演出用の演出パターンを決定したメインCPU27aは、前記演出パターン指定コマンドを、所定のタイミングで表示制御基板28（サブCPU28a）に出力する。一方、リーチ判定の判定結果が否定（リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値が不一致）の場合、メインCPU27aは、リーチなしのはずれを決定すると共に、RAM27cから演出パターン振分乱数の値を読み出し、当該値に基づき、はずれ演出用の演出パターンを決定する。そして、はずれ演出用の演出パターンを決定したメインCPU27aは、前記演出パターン指定コマンドを、所定のタイミングで表示制御基板28（サブCPU28a）に出力する。

20

#### 【0026】

次に、表示制御基板28について説明する。

表示制御基板28は、サブCPU28aを備えており、該サブCPU28aにはROM28b及びRAM28cが接続されている。ROM28bには、表示制御を実行するための制御プログラムや、複数種類の表示演出用の演出実行データが記憶されている。また、ROM28bには、各種の画像情報（図柄、背景、文字、登場キャラクタなどの画像情報）が記憶されている。表示演出用の演出実行データは、可変表示器20の表示内容（図柄の変動と表示、キャラクタの動作、可変表示器20の背景など）を制御するための情報である。そして、ROM28bには、1つの演出パターンに対して1つの演出実行データが対応付けられている。また、RAM28cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）されるようになっている。

30

#### 【0027】

従って、サブCPU28aは、演出パターン指定コマンドを入力すると、指定された演出パターンに対応する表示演出用の演出実行データをROM28bから読み出す。そして、サブCPU28aは、読み出した演出実行データに基づいて表示制御を実行する。このとき、大当たり演出用の演出パターンが指定されている場合、サブCPU28aは、図柄組み合わせゲームにおいてリーチの組み合わせを表示させた後、最終的に大当たりの組み合わせを表示させるように可変表示器20の表示内容を制御する。また、はずれリーチ演出用の演出パターンが指定されている場合、サブCPU28aは、図柄組み合わせゲームにおいてリーチの組み合わせを表示させた後、最終的にはずれの組み合わせを表示させるように可変表示器20の表示内容を制御する。また、はずれ演出用の演出パターンが指定されている場合、サブCPU28aは、図柄組み合わせゲームにおいてリーチの組み合わせを表示させることなく、はずれの組み合わせを表示させるように可変表示器20の表示内容

40

50

を制御する。本実施形態では、サブCPU 28aが、可変表示器20を制御する表示制御手段として機能するように構成されている。

#### 【0028】

そして、本実施形態のパチンコ機10は、図柄組み合わせゲームの開始後、所定列の図柄配列を前述した通常の図柄配列(図3)とは異なる図柄配列に変更し、図柄を変動させるように構成されている。また、本実施形態のパチンコ機10は、前記図柄配列を通常の図柄配列とは異なる図柄配列に変更した場合、図柄配列を変更した図柄組み合わせゲームの終了後に行われる次の図柄組み合わせゲームにおいても変更後の図柄配列で図柄の変動を開始させるように構成されている。この構成により、図柄配列が変更された時に遊技者が抱いた大当りへの期待感を複数回の図柄組み合わせゲームを跨って抱かせることができる。 10

#### 【0029】

本実施形態では、通常の図柄配列から、図4(a)~(c)に示す配列パターンA、B、Cに基づく図柄配列に変更可能とされている。図4(a)に示す配列パターンAに基づく図柄配列は、3種類の数字図柄を各2個ずつとした6個の数字図柄と、6個のはずれ図柄によって構成されている。図4(a)には、3種類の数字図柄を1、3、5とした図柄配列が示されている。前記3種類の数字図柄を1、3、5とした図柄配列では、図柄が、  
 ・ ・ 1 1 ・ ・ 5 5 1 ・ ・ というように、数字が昇順で、かつ、同一種類の数字図柄が2個連続するように変動される。前記配列パターンAに基づく図柄配列で図柄の変動が行われた場合、1つの表示位置に一の種類の数字図柄が表示される見かけ上の確率は6分の1(=12分の2)となる。即ち、可変表示器20に表示可能な図柄の種類を減少させるように図柄配列を変更することで、リーチの組み合わせや大当りの組み合わせが表示される見かけ上の確率をアップさせている。 20

#### 【0030】

図4(b)に示す配列パターンBに基づく図柄配列は、2種類の数字図柄を各3個ずつとした6個の数字図柄と、6個のはずれ図柄によって構成されている。図4(b)には、2種類の数字図柄を3、5とした図柄配列が示されている。前記2種類の数字図柄を3、5とした図柄配列では、図柄が、  
 ・ ・ 3 3 ・ ・ 5 5 3 ・ ・ というように、数字が昇順で、かつ、同一種類の数字図柄が3個連続するように変動される。前記配列パターンBに基づく図柄配列で図柄の変動が行われた場合、1つの表示位置に一の種類の数字図柄が表示される見かけ上の確率は4分の1(=12分の3)となる。図4(c)に示す配列パターンCに基づく図柄配列は、全てを同一種類とした6個の数字図柄と、6個のはずれ図柄によって構成されている。図4(c)には、1種類の数字図柄を5とした図柄配列が示されている。前記1種類の数字図柄を5とした図柄配列では、図柄が、  
 ・ ・ 5 5 ・ ・ 5 5 ・ ・ というように、同一種類の数字図柄が連続するように変動される。前記配列パターンCに基づく図柄配列で図柄の変動が行われた場合、1つの表示位置に一の種類の数字図柄が表示される見かけ上の確率は2分の1(=12分の6)となる。 30

#### 【0031】

以下、図5~図8を用いて、表示制御基板28(サブCPU 28a)が演出パターンに対応する演出実行データに基づいて可変表示器20の表示内容を制御し、図柄配列が変更されて図柄の変動が行われる態様を説明する。なお、図5~図8では、変動中の列に対して下向きの矢印を付している。また、図5~図8では、各表示位置P1~P9の図示を省略している。 40

#### 【0032】

図5(a)には、図柄組み合わせゲームが開始する前の可変表示器20の状態、即ち、各列の図柄の変動が停止している状態が示されている。このとき、可変表示器20には、各列の図柄が、図3に示す通常の図柄配列で表示されている。この状態において、表示制御基板28のサブCPU 28aは、演出パターン指定コマンドを入力すると、指定された演出パターンに対応する演出実行データに基づいて表示制御を実行する。その結果、可変 50



表示器 20 では、各列の図柄の変動が開始することにより、図柄組み合わせゲームが開始する（図 5（b））。なお、図 5（b）に示すように、図柄組み合わせゲームの開始時、各列は、通常の図柄配列（図 3）で図柄の変動が開始する。従って、各列の図柄が通常の図柄配列で変動した場合には、左列の図柄の変動が停止した後、右列の図柄の変動が停止することによって 1 本の有効ライン上にリーチの組み合わせが表示される見かけ上の確率は、12 分の 1 となる。

#### 【0033】

そして、図柄組み合わせゲームの開始後、全列の図柄の変動中に、右列の図柄配列が通常の図柄配列から配列パターン A（図 4（a））に基づく図柄配列に変更されて、図柄の変動が行われる（図 5（c））。なお、図 5（c）には、図 4（a）に示す配列パターン A に基づく図柄配列（1, 3, 5 の 3 種類の数字図柄を含む図柄配列）で右列の図柄の変動が行われている様子が示されている。前記右列の図柄配列が配列パターン A に基づく図柄配列に変更された場合には、左列の図柄の変動が停止した後、右列の図柄の変動が停止することによって 1 本の有効ライン上にリーチの組み合わせが表示される見かけ上の確率は、6 分の 1（＝12 分の 2）となる。従って、右列の図柄配列が変更された時点において、リーチの組み合わせが表示される見かけ上の確率がアップしたことにより、遊技者に大当りへの期待感を抱かせることができる。また、リーチの組み合わせを形成する図柄を表示する右列の図柄配列の変更に伴い、遊技者に、リーチの組み合わせ（又は大当りの組み合わせ）を形成する可能性がある図柄種を特定（想定）させることができる。

#### 【0034】

そして、サブ CPU 28a が、はずれ演出用の演出パターンに対応する演出実行データに基づき表示制御を実行している場合には、有効ライン L1～L5 のいずれにも大当りの組み合わせ又はリーチの組み合わせが表示されないように左列 右列 中列の順に図柄の変動が停止し、各列毎に図柄が表示される。図 5（d）には、左列の図柄として通常の図柄配列に応じて上から順に 4 5 が、右列の図柄として配列パターン A に基づく図柄配列に応じて上から順に 3 3 が、中列の図柄として通常の図柄配列に応じて上から順に 2 1 が表示された様子が示されている。従って、可変表示器 20 では、いずれの有効ライン L1～L5 上にもはずれの組み合わせが表示され、はずれが確定する。

#### 【0035】

一方で、サブ CPU 28a が、はずれリーチ演出用の演出パターンに対応する演出実行データに基づき表示制御を実行している場合には、有効ライン L1～L5 のいずれかにリーチの組み合わせが表示されるように左列 右列の順に図柄の変動が停止し、各列毎に図柄が表示される。図 6（a）には、左列の図柄として通常の図柄配列に応じて上から順に 4 5 が、右列の図柄として配列パターン A に基づく図柄配列に応じて上から順に 5 5 が表示された様子が示されている。この場合には、有効ライン L3 上と有効ライン L5 上に数字図柄 [5] によるリーチの組み合わせが表示されるように右列の図柄の変動が停止しているため、ダブルリーチが形成される。なお、サブ CPU 28a は、図柄配列を変更し、リーチの組み合わせを表示させる場合、当該リーチの組み合わせを形成する図柄種を含んで構成される図柄配列で右列の図柄が変動されるように可変表示器 20 の表示内容を制御する。

#### 【0036】

そして、リーチ演出が行われると、当該リーチ演出において変動中の中列の図柄配列が通常の図柄配列から配列パターン B（図 4（b））に基づく図柄配列にさらに変更されて、図柄の変動が行われる（図 6（a））。このとき、サブ CPU 28a は、リーチの組み合わせを形成する数字図柄 [5] を含んで構成される配列パターン B に基づく図柄配列で中列の図柄が変動されるように可変表示器 20 の表示内容を制御する。図 6（a）には、図 4（b）に示す配列パターン B に基づく図柄配列（3, 5 の 2 種類の数字図柄を含む図柄配列）で中列の図柄の変動が行われている様子が示されている。前記中列の図柄配列が配列パターン B に基づく図柄配列に変更された場合には、リーチの組み合わせが表示された有効ラインに、前記リーチの組み合わせを形成する数字図柄 [5] と同一種類の数字図

10

20

30

40

50

柄 [ 5 ] が表示される見かけ上の確率は、4 分の 1 ( = 1 2 分の 3 ) となる。そして、図 6 ( a ) では、リーチの組み合わせが表示された有効ラインが有効ライン L 3 及び有効ライン L 5 の 2 つのラインであり、ダブルリーチが形成されているので、大当りの組み合わせが表示される見かけ上の確率は 2 分の 1 ( 2 × 4 分の 1 ) となる。従って、中列の図柄配列が変更された時点において、大当りの組み合わせが表示される見かけ上の確率がアップし、遊技者に大当りへの期待感を強く抱かせることができる。因みに、シングルリーチが形成されている場合には、配列パターン B に基づく図柄配列への変更によって大当りの組み合わせが表示される見かけ上の確率は 4 分の 1 となる。

#### 【 0 0 3 7 】

そして、はずれリーチ演出の場合、可変表示器 2 0 には、リーチ演出の結果として、リーチの組み合わせが表示された各有効ライン L 3 , L 5 のいずれにおいても、前記リーチの組み合わせを形成する図柄とは異なる種類の図柄が表示されるように中列の図柄の変動が停止し、はずれが確定する ( 図 6 ( b ) )。図 6 ( b ) には、有効ライン L 3 ( 中下表示位置 P 8 ) 上に数字図柄 [ 3 ] が、有効ライン L 5 ( 中中表示位置 P 5 ) 上にはずれ図柄が表示された様子が示されている。

#### 【 0 0 3 8 】

一方で、サブ CPU 2 8 a が、大当り演出用の演出パターンに対応する演出実行データに基づき表示制御を実行している場合には、前述同様に有効ライン L 1 ~ L 5 のいずれかにリーチの組み合わせが表示されるように左列 右列の順に図柄の変動が停止し、各列毎に図柄が表示される。図 6 ( c ) には、図 6 ( a ) と同様に、有効ライン L 3 上と有効ライン L 5 上に数字図柄 [ 5 ] によるリーチの組み合わせが表示された状態が示されている。

#### 【 0 0 3 9 】

そして、リーチ演出が行われると、当該リーチ演出において変動中の中列の図柄配列が通常の図柄配列から配列パターン C ( 図 4 ( c ) ) に基づく図柄配列にさらに変更されて、図柄の変動が行われる ( 図 6 ( c ) )。このとき、サブ CPU 2 8 a は、リーチの組み合わせを形成する数字図柄 [ 5 ] を含んで構成される配列パターン C に基づく図柄配列で中列の図柄が変動されるように可変表示器 2 0 の表示内容を制御する。図 6 ( c ) には、図 4 ( c ) に示す配列パターン C に基づく図柄配列 ( 5 の 1 種類の数字図柄を含む図柄配列 ) で中列の図柄の変動が行われている様子が示されている。前記中列の図柄配列が配列パターン C に基づく図柄配列に変更された場合には、リーチの組み合わせが表示された有効ラインに、前記リーチの組み合わせを形成する数字図柄 [ 5 ] と同一種類の数字図柄 [ 5 ] が表示される見かけ上の確率は、2 分の 1 ( = 1 2 分の 6 ) となる。そして、図 6 ( c ) では、リーチの組み合わせが表示された有効ラインが有効ライン L 3 及び有効ライン L 5 の 2 つのラインであり、ダブルリーチが形成されているので、大当りの組み合わせが表示される見かけ上の確率は 1 分の 1 ( 2 × 2 分の 1 ) となる。従って、中列の図柄配列が変更された時点において、大当りの組み合わせが表示されることを遊技者に認識させることができ、大当りになることへの喜びを遊技者に感じさせることができる。因みに、シングルリーチが形成されている場合には、配列パターン C に基づく図柄配列への変更によって大当りの組み合わせが表示される見かけ上の確率は 2 分の 1 となる。

#### 【 0 0 4 0 】

そして、大当り演出の場合、可変表示器 2 0 には、リーチ演出の結果として、リーチの組み合わせが表示された有効ライン L 3 , L 5 のいずれかに、リーチの組み合わせを形成する図柄と同一種類の図柄が表示されるように中列の図柄の変動が停止し、大当りが確定する ( 図 6 ( d ) )。図 6 ( d ) には、有効ライン L 3 ( 中下表示位置 P 8 ) 上に数字図柄 [ 5 ] が表示され、大当りの組み合わせが表示された様子が示されている。

#### 【 0 0 4 1 】

次に、図 5 ( d ) に示すはずれが確定した図柄組み合わせゲームの終了後に、次の図柄組み合わせゲームが行われる態様を図 7 及び図 8 に基づき説明する。

図 7 ( a ) には、図 5 ( d ) に示すはずれが確定した図柄組み合わせゲームの終了後、

可変表示器 20 に表示されている各列の図柄が示されている。前記図柄組み合わせゲームでは、右列の図柄配列が変更されたため、可変表示器 20 には、右列の図柄配列が配列パターン A に基づく図柄配列に変更された状態のまま図柄が表示されている。そして、この状態で次の図柄組み合わせゲームが開始すると、右列は、図柄配列が配列パターン A に基づく図柄配列に変更された状態で図柄の変動が開始する（図 7（b））。そのため、前回の図柄組み合わせゲームにおいて右列の図柄配列が変更された時（図 5（c））に遊技者が抱いた大当りへの期待感を今回の図柄組み合わせゲームに跨って抱かせることができる。

#### 【0042】

そして、本実施形態においてサブ CPU 28a は、次の図柄組み合わせゲームが開始してから、当該ゲームにおいて所定の図柄組み合わせが表示される前に右列の図柄配列を通常の図柄配列に戻すように可変表示器 20 の表示内容を制御可能な構成とされている。所定の図柄組み合わせは、リーチの組み合わせ、はずれの組み合わせ又は大当りの組み合わせであり、これらの図柄組み合わせが表示される前の変動態様を通常変動ともいう。なお、本実施形態では、次の図柄組み合わせゲームが、はずれ演出の場合に図柄配列を戻し、はずれリーチ演出及び大当り演出の場合に図柄配列を戻さないように制御する。

#### 【0043】

即ち、はずれ演出の場合には、図 7（c）に示すように、各列の図柄の変動が開始した後、全列の図柄の変動中に、右列の図柄配列が配列パターン A に基づく図柄配列から通常の図柄配列に戻されて、図柄の変動が行われる。そして、可変表示器 20 には、有効ライン L1～L5 のいずれにも大当りの組み合わせ又はリーチの組み合わせが表示されないように左列 右列 中列の順に図柄の変動が停止し、各列毎に図柄が表示される（図 7（d））。図 7（d）には、左列の図柄として通常の図柄配列に応じて上から順に 2 3 が、右列の図柄として通常の図柄配列に応じて上から順に 0 5 が、中列の図柄として通常の図柄配列に応じて上から順に 2 1 が表示された様子が見られている。そのため、可変表示器 20 では、いずれの有効ライン L1～L5 上にもはずれの組み合わせが表示され、はずれが確定する。

#### 【0044】

このように図柄配列を通常の図柄配列に戻す場合であっても、今回の図柄組み合わせゲームの開始時には図柄配列が変更された状態で図柄の変動が開始するため（図 7（b））、前回の図柄組み合わせゲームで図柄配列が変更された時（図 5（c））に遊技者が抱いた期待感を今回の図柄組み合わせゲームに跨って抱かせることができる。特に、図柄配列が変更された前回の図柄組み合わせゲームがはずれとなった場合であっても、今回の図柄組み合わせゲームでは図柄配列が変更された状態で図柄の変動が開始するため、大当りへの期待感を持続させることができる。

#### 【0045】

一方、はずれリーチ演出及び大当り演出の場合には、右列の図柄配列が配列パターン A に基づく図柄配列に変更された状態で図柄の変動が開始（図 7（b））した後、図 8（a）に示すように右列の図柄配列が通常の図柄配列に戻されることなく、図柄の変動が継続して行われる。そして、可変表示器 20 では、有効ライン L1～L5 のいずれかにリーチの組み合わせが表示されるように左列 右列の順に図柄の変動が停止し、各列毎に図柄が表示される。図 8（b）には、左列の図柄として通常の図柄配列に応じて上から順に 4 5 が、右列の図柄として配列パターン A に基づく図柄配列に応じて上から順に 5 5 が表示された様子が見られている。この場合には、有効ライン L3 上と有効ライン L5 上に数字図柄 [5] によるリーチの組み合わせが表示されるように左列と右列の図柄の変動が停止しているため、ダブルリーチが形成される。

#### 【0046】

そして、はずれリーチ演出の場合、可変表示器 20 には、リーチ演出の結果として、リーチの組み合わせが表示された有効ライン L3, L5 のいずれにおいても、前記リーチの組み合わせを形成する図柄とは異なる種類の図柄が表示されるように中列の図柄として通

10

20

30

40

50

常の図柄配列に応じて変動が停止し、はずれが確定する（図8（c））。図8（c）には、有効ラインL3（中下表示位置P8）上に数字図柄[3]が、有効ラインL5（中中表示位置P5）上にはずれ図柄が表示された様子が示されている。

【0047】

また、大当り演出の場合、可変表示器20には、リーチ演出の結果として、リーチの組み合わせが表示された有効ラインL3、L5のいずれかに、リーチの組み合わせを形成する図柄と同一種類の図柄が表示されるように中列の図柄として通常の図柄配列に応じて変動が停止し、大当りが確定する（図8（d））。図8（d）には、有効ラインL3（中中表示位置P5）上に数字図柄[5]が表示され、大当りの組み合わせが表示された様子が示されている。

10

【0048】

従って、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

（1）図柄配列を変更した場合には、次の図柄組み合わせゲームにおいても変更後の図柄配列で図柄の変動を開始させるようにした。そのため、図柄配列が変更された時に遊技者が抱いた大当りへの期待感を次の図柄組み合わせゲームにおいても抱かせることができる。従って、図柄配列が変更された場合に複数回の図柄組み合わせゲームに跨って興趣の向上を図ることができる。

【0049】

（2）図柄配列（変更後の図柄配列）を通常の図柄配列（変更前の図柄配列）に戻す場合には、次の図柄組み合わせゲームの開始後、各列の図柄が変動中に図柄配列を戻すようにした。従って、図柄配列を戻す場合であっても、次の図柄組み合わせゲームにおいて少なくとも図柄の変動が開始する迄の間、大当りへの期待感を継続して抱かせることができ、興趣の向上を図ることができる。また、変動中に図柄配列を戻すため、違和感なく（スムーズに、又は自然に）図柄配列を戻すことができる。

20

【0050】

（3）可変表示器20には、複数の図柄（本実施形態では連続する3個の図柄）を表示させるようにした。そのため、可変表示器20において、図柄が表示された際、又は図柄の変動中に図柄配列が通常の図柄配列から配列パターンAなどの通常の図柄配列とは異なる図柄配列に変更されたことを遊技者に容易に理解させることができる。

【0051】

（4）図柄配列が変更された図柄組み合わせゲームの終了後、次の図柄組み合わせゲームが開始される迄の間、変更した図柄配列で図柄を表示させるようにした。そのため、図柄組み合わせゲームが行われていないときであっても、図柄配列が変更された状態のままであることを遊技者に容易に理解させることができる。

30

【0052】

なお、本実施形態は以下のように変更してもよい。

・前記実施形態では、通常の図柄配列において、中列と右列の図柄配列を同一配列とし、前記両列の図柄配列に対して左列の図柄配列を異ならせているが、左列と中列を同一配列とし、前記両列の図柄配列に対して右列の図柄配列を異ならせても良い。

【0053】

・前記実施形態において、可変表示器20に表示可能な図柄の種類は任意に変更しても良い。例えば、0～5までの6種類の数字図柄に代えて、0～9までの10種類の数字図柄を表示可能に構成しても良い。また、可変表示器20には、左列 右列 中列の順に図柄が表示されているが、例えば、左列 中列 右列の順に図柄を表示しても良く、左列 中列 右列の場合には表示された左列と中列の図柄によってリーチの組み合わせが形成される。

40

【0054】

・前記実施形態では、可変表示器20に各列毎に連続する3個の図柄が表示されるようになっているが、各列毎に連続する2個の図柄を表示させるようにしても良い。また、可変表示器20に各列毎に1個の図柄を表示し、当該表示された図柄に対して昇順側及び降

50

順側のうち少なくともいずれか一方に配列された図柄種を識別可能な状態（例えば、図柄の半分を可変表示器 20 に表示するなど）で表示するようにしても良い。即ち、前記実施形態では、可変表示器 20 に 5 本の有効ライン L1 ~ L5 が定められているが、有効ラインの本数は、例えば、1 本、2 本、3 本、8 本など任意に変更しても良い。

#### 【0055】

・前記実施形態では、可変表示器 20 を液晶式で構成しているが、液晶式と同様に画像表示によって表示演出を行うことが可能な CRT（ブラウン管）式や、プラズマディスプレイ式で構成しても良い。

#### 【0056】

・前記実施形態では、各列の図柄の変動中に、右列の図柄配列を通常の間柄配列から配列パターン A（図 4（a））に基づく図柄配列に変更しているが、変更する場合の間柄配列は任意に変更しても良い。例えば、配列パターン A に基づく図柄配列に代えて、配列パターン B や配列パターン C に基づく図柄配列に変更してもよい。また、右列に代えて、変動中に左列の間柄配列を配列パターン A、B 又は C に基づく図柄配列に変更しても良い。

10

#### 【0057】

・前記実施形態では、各列の間柄の変動中に、右列の間柄配列を変更しているが、左列の間柄の変動が停止した後、右列の間柄が表示される前に前記右列の間柄配列を変更するようにしてもよい。また、右列の間柄配列を通常の間柄配列に戻す場合において、所定の間柄組み合わせが形成される前であれば、図柄配列を戻すタイミングは任意に変更してもよい。例えば、左列の間柄の変動が停止した後、右列の間柄が表示される前に前記右列の間柄配列を戻すようにしてもよい。また、遊技者が図柄の種類を認識し難い（又は認識できない）速度で変動中（高速変動中）に、変更した図柄配列を通常の間柄配列に戻すようにしても良い。

20

#### 【0058】

・前記実施形態では、図 6（a）（b）又は図 6（c）（d）に示すように、リーチ演出時に中列の間柄配列を通常の間柄配列から配列パターン B 又は C に基づく図柄配列に変更しているが、リーチ演出中、中列の間柄配列を変更せずに通常の間柄配列としても良い。

#### 【0059】

・前記実施形態では、図柄配列を変更した図柄組み合わせゲームの終了後に行われる次の図柄組み合わせゲームにおいて変更後の図柄配列で図柄の変動を開始している。しかし、次の図柄組み合わせゲームに限らず、図柄配列の変更後、複数回（例えば 3 回）の間柄組み合わせゲームにおいて変更後の図柄配列で図柄の変動を開始させるようにしてもよい。

30

#### 【0060】

・前記実施形態は、特別図柄（第 1 図柄）と飾り図柄（第 2 図柄）を用いて表示演出を行うパチンコ機に具体化しても良い。前記特別図柄は、大当りか否かの判定結果に基づき決定され、当該決定結果に準じて可変表示器に表示される図柄であると共に、前記飾り図柄は、前記特別図柄の表示結果に応じて大当り又ははずれを認識できる図柄組み合わせを形成する図柄である。従って、このようなパチンコ機において、飾り図柄を表示可能な可変表示器で行われる図柄組み合わせゲームで前記実施形態と同様に図柄配列を変更させるようにしても良い。

40

#### 【0061】

次に、前記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

（イ）前記表示制御手段は、前記次の図柄組み合わせゲームにおいて所定の間柄組み合わせが形成される前であって、前記変動中に前記変更後の図柄配列を変更前の図柄配列に戻すように前記表示手段を制御する請求項 2 に記載の遊技機。

#### 【0062】

（ロ）複数種類の第 1 図柄を変動させて表示可能な第 1 図柄表示手段と、複数種類の第 2 図柄を複数列で変動させて各列毎に図柄を表示可能な第 2 図柄表示手段と、前記第 1 図

50

柄表示手段及び第2図柄表示手段を制御する表示制御手段とを備え、前記第1図柄は、大当たりか否かの判定結果に基づき決定され、当該決定結果に準じて前記第1図柄表示手段に表示される図柄であると共に、前記第2図柄は、前記第1図柄の表示結果に応じて大当たり又ははずれを認識できる図柄組み合わせを形成する図柄であり、前記第2図柄表示手段で行われる図柄組み合わせゲームでは当該図柄組み合わせゲームの開始に伴って所定の図柄配列で図柄を変動させる遊技機において、前記表示制御手段は、前記図柄組み合わせゲームの開始後、所定列の図柄配列を変更して図柄を変動させるように前記第2図柄表示手段を制御し、前記図柄配列を変更した場合には、前記図柄組み合わせゲームの終了後に行われる次の図柄組み合わせゲームにおいても変更後の図柄配列で図柄の変動を開始させるように前記第2図柄表示手段を制御する遊技機。

10

【図面の簡単な説明】

【0063】

【図1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の制御構成を示すブロック図。

【図3】可変表示器に図柄が表示された様子を示す模式図。

【図4】(a)は配列パターンAに基づく図柄配列を示す説明図、(b)は配列パターンBに基づく図柄配列を示す説明図、(c)は配列パターンCに基づく図柄配列を示す説明図。

【図5】(a)～(d)は、図柄配列が変更されて図柄の変動が行われる態様を示す模式図。

20

【図6】(a)～(d)は、図柄配列が変更されて図柄の変動が行われる態様を示す模式図。

【図7】(a)～(d)は、図柄配列が変更されて図柄の変動が行われる態様を示す模式図。

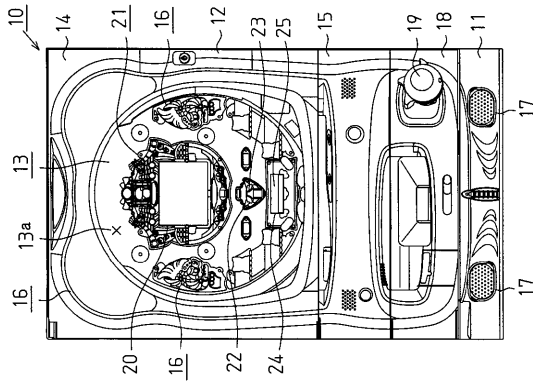
【図8】(a)～(d)は、図柄配列が変更されて図柄の変動が行われる態様を示す模式図。

【符号の説明】

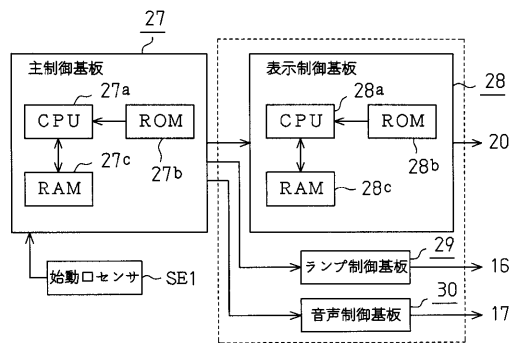
【0064】

20...可変表示器(表示手段)、28...表示制御基板(表示制御手段)。

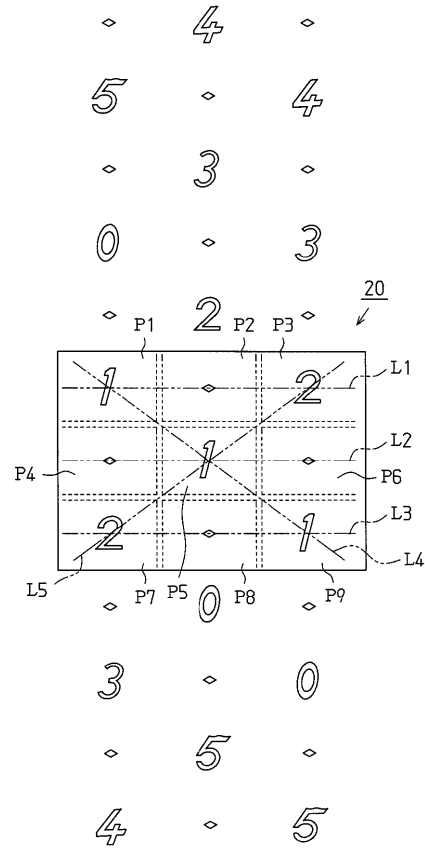
【図 1】



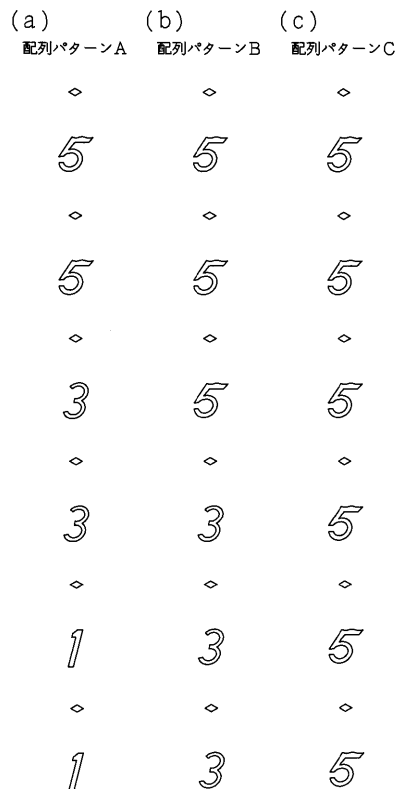
【図 2】



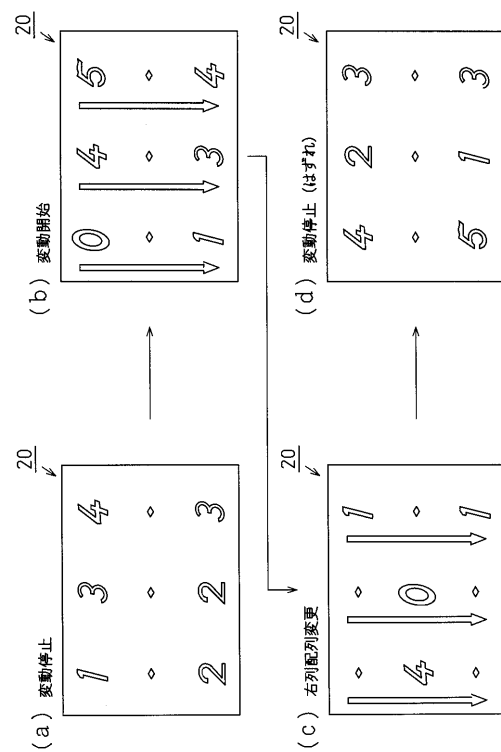
【図 3】



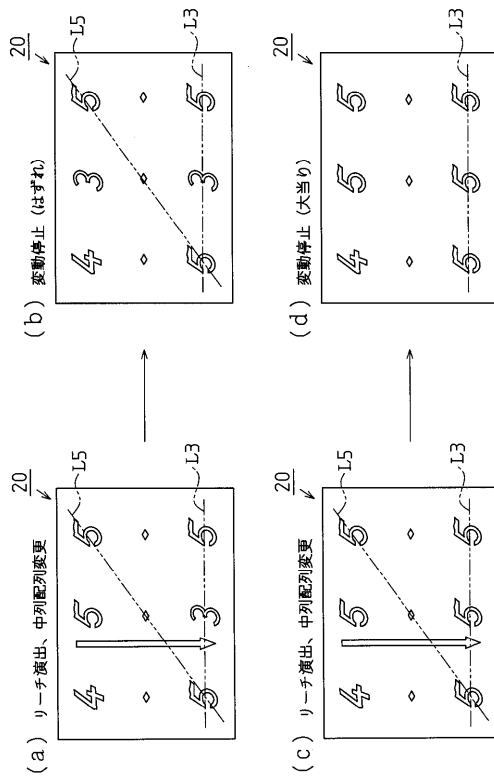
【図 4】



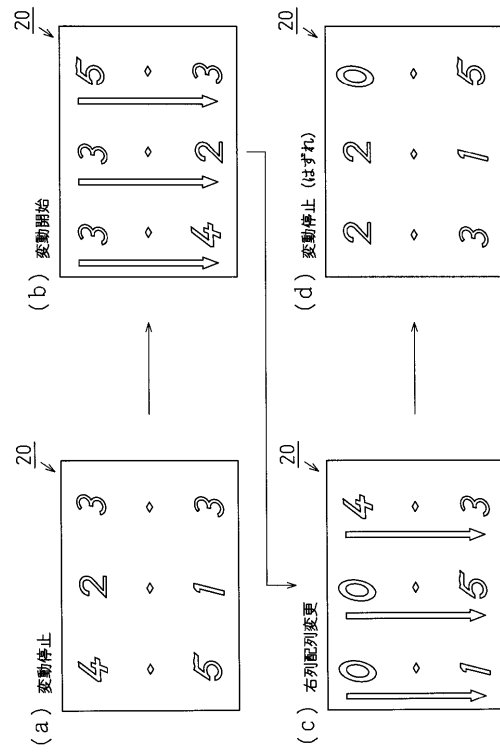
【図 5】



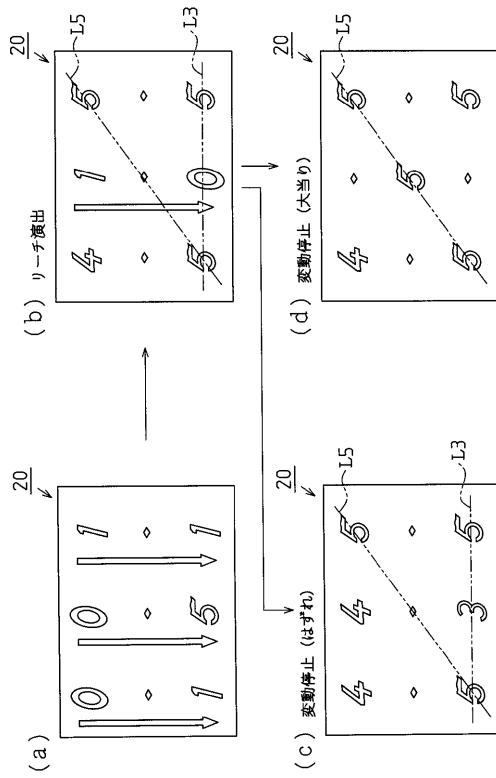
【図 6】



【図 7】



【図 8】





---

フロントページの続き

(72)発明者 木田 真人

三重県四日市市芝田 1 丁目 1 番 1 3 号 株式会社ニューロンイメージ内

(72)発明者 森山 敬太

三重県四日市市芝田 1 丁目 1 番 1 3 号 株式会社ニューロンイメージ内

F ターム(参考) 2C088 AA33 AA34 AA35 AA36