

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4094095号
(P4094095)

(45) 発行日 平成20年6月4日(2008.6.4)

(24) 登録日 平成20年3月14日(2008.3.14)

(51) Int.Cl.

A 63 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02 320

請求項の数 1 (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願平9-296826
 (22) 出願日 平成9年10月29日(1997.10.29)
 (65) 公開番号 特開平11-128468
 (43) 公開日 平成11年5月18日(1999.5.18)
 審査請求日 平成16年8月4日(2004.8.4)

(73) 特許権者 000127628
 株式会社エース電研
 東京都台東区東上野3丁目12番9号
 (74) 代理人 100082728
 弁理士 柏原 健次
 (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
 (72) 発明者 上田 靖之
 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 赤坂 祐樹

(56) 参考文献 特開平09-135949 (JP, A)
 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】

遊技盤面上に、各種図柄の表示が可能であるとともに、独立して図柄の表示変化動作が可能な複数個の図柄表示部を有し、かつ、少なくとも2本の当たりラインが設定された可変表示手段と、始動入賞口と、可変入賞口と、を具備し、前記始動入賞口への遊技媒体1個の入賞毎に前記可変表示手段の図柄の表示変化動作を1回行い、該表示変化動作が停止したときの図柄が所定の当たりライン上で当たりの組合せが表示されている場合には、当たりの組合せが表示されているラインの数が多いほど遊技者にとってより有利な付加価値状態が発生するよう前記可変入賞口の動作を制御する制御部を備える遊技機において、

前記制御部は、当たりライン上で当たり組合せが表示されて、それに基づく付加価値状態が発生している間に、さらに前記始動入賞口への遊技媒体の入賞があったとき、前記当たりの組合せが表示されている当たりライン上の図柄表示部以外の図柄表示部に図柄の表示変化動作をさせて、他の当たりライン上に新たに当たりの組合せが表示可能に設定された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、遊技盤面上に各種図柄の表示が可能な可変表示手段と、可変入賞口と、遊技機を制御するための制御手段と、を具備し、前記始動入賞口への遊技媒体1個の入賞毎に前記可変表示手段の図柄の表示変化動作を1回行い、表示変化動作が停止したときの図柄が

所定の当たりライン上で当たりの組合せとなっている場合には、遊技者に有利な付加価値状態が発生するように前記可変入賞口を動作させる遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来この種の遊技機としてのパチンコ機においては、始動入賞口へのパチンコ玉の入賞に基づいて可変表示手段に図柄の表示変化動作を行わせ、表示変化動作が停止したときの図柄の組合せが所定条件を満たすものであるときは、「当たり」として、可変入賞口に開放状態を所定時間継続する動作を予め定めた回数（例えば、16回）だけ行わせてパチンコ玉の入賞数を増大させる付加価値状態を発生させていた。

【0003】

また、興味を高めるために「当たり」となった図柄の種類によって可変入賞口の開閉状態の継続動作回数を異なるものとして（例えば3回と16回等）付加価値状態の内容を変えたものもあった。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このような従来のパチンコ機では、何れも「当たり」が出たときにそれによって獲得できるパチンコ玉の数が大体分かり、また、付加価値状態の発生中は遊技に変化がなく、遊技者は付加価値状態が終了するまで単にパチンコ玉を打ち続けるだけの、いわば、遊技を消化しているにすぎない状態を強いられ、その間何の興味も得られないという問題点があった。

【0005】

本発明は、このような従来の問題点に着目してなされたもので、「当たり」に基づき付加価値状態が発生し、その状態が継続中であってもその付加価値状態の内容を遊技者にとってより一層有利なものとする遊技を行うことができ、興味の継続す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要旨とするところは、次の項に存する。

【0007】

[1] 遊技盤面（11）上に、各種図柄の表示が可能であるとともに、独立して図柄の表示変化動作が可能な複数個の図柄表示部（21a、21b、…）を有し、かつ、少なくとも2本の当たりラインが設定された可変表示手段（20）と、始動入賞口（12）と、可変入賞口（14）と、を具備し、前記始動入賞口（12）への遊技媒体1個の入賞毎に前記可変表示手段（20）の図柄の表示変化動作を1回行い、該表示変化動作が停止したときの図柄が所定の当たりライン上で当たりの組合せが表示されている場合には、当たりの組合せが表示されているラインの数が多いほど遊技者にとってより有利な付加価値状態が発生するように前記可変入賞口（14）の動作を制御する制御部（30）を備える遊技機において、

前記制御部（30）は、当たりライン上で当たり組合せが表示されて、それに基づく付加価値状態が発生している間に、さらに前記始動入賞口（12）への遊技媒体の入賞があったとき、前記当たりの組合せが表示されている当たりライン上の図柄表示部（21a、21b、…）以外の図柄表示部に図柄の表示変化動作をさせて、他の当たりライン上に新たに当たりの組合せが表示可能に設定されたことを特徴とする遊技機（10）。

【0010】

次に上記の各項に記載した遊技機の作用を説明する。

【0011】

[1] の遊技機においては、遊技が開始され遊技盤面（11）上に打ち出された遊技媒体が始動入賞口（12）に入賞すると、前記制御部（30）は入賞玉1球毎に前記可変表示手段（20）の図柄表示部（21a、21b、…）に表示変化動作を行わせる。

【0012】

10

20

30

40

50

表示変化動作が停止して表示された図柄のうち、当たりライン上のものが当たりの組合せを満たしている場合には前記可変入賞口（14）を一定時間開放状態に維持し、一旦閉じた状態に戻した後に再び前記開放状態にするという動作を所定の回数繰り返して遊技者に有利な付加価値状態を発生させる。

【0013】

このとき、複数の当たりライン上に同時に当たりの図柄の組合せが出現しているときは、前記制御部（30）は、その当たりの出ている当たりラインの数に応じて前記可変入賞口（14）の前述の動作の回数を増加させて付加価値状態をより一層遊技者に有利なものとする。

【0014】

このように、当たりによって獲得できる遊技媒体の数が変化するので遊技に対する興趣を高めることができる。

【0015】

また、[1]の遊技機においては、前記制御部（30）は、当たりライン上で当たりが出てそれに基づく付加価値状態が発生している最中にさらに前記始動入賞口（12）への遊技媒体の入賞があった場合、前記当たりの出ている当たりライン上の図柄表示部（21a、21b、…）以外の図柄表示部に図柄の表示変化動作をさせる。その後表示変化動作を停止させたときに他の当たりライン上に新たに当たりの組合せが出現することもある。

【0016】

このように、当たりによる付加価値状態の発生中であっても遊技が継続され、その付加価値状態がより一層遊技者に有利なものとなる可能性があるので当たりへの期待は常に継続され、遊技の興趣が一層高いものとすることができます。

【0019】

【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。

【0020】

図1から図9は本発明の一の実施の形態を示している。

【0021】

本実施の形態における遊技機はパチンコ玉を遊技媒体とするパチンコ機10である。なお、遊技機は遊技盤面に図柄変化の可能な可変表示手段20と、遊技媒体の入賞により可変表示手段20の図柄変化動作が開始される始動入賞口12と、2本以上の当たりラインと、を具備するものであれば、遊技媒体としてパチンコ玉以外の例えばコインを使用するコイン遊技機であってもよい。

【0022】

図1は、本発明の遊技機の一例であるパチンコ機10を示す正面図である。

【0023】

パチンコ機10はその前面の遊技盤面11上に、パチンコ機10内の玉発射装置（図示せず）から発射されたパチンコ玉を誘導する発射レールRと、数字、記号、絵等の各種図柄の表示が可能な可変表示手段20等を備える表示装置Iと、パチンコ玉の入賞により可変表示手段20が始動する始動入賞口12およびその他の入賞口13と、大量入賞を可能とする可変入賞口14と、何れの入賞口にも入賞しなかったパチンコ玉がパチンコ機10内へ回収されるアウトロ15と、各種表示ランプ16等を備えている。

【0024】

遊技盤面11の下方にはパチンコ玉の入賞口への入賞に基づく賞玉が払い出される前皿17が設けられており、さらにその下方には前皿17がパチンコ玉で満杯になったときに賞玉が払い出される下皿18が設けられている。なお、下皿18は遊技者の任意で前皿17に貯留されたパチンコ玉を流下させて移すことができる。

【0025】

下皿18の略右横には遊技盤面11内に打ち込むパチンコ玉の強さを調節するためのハンドルHが設けられている。遊技者がこのハンドルを操作することにより、前皿17から1

10

20

30

40

50

個ずつパチンコ玉を遊技盤面 11 内に打ち込むことができる。

【0026】

遊技盤面 11 の略中央に配設された表示装置 I の中心部を構成する可変表示手段 20 は、独立して図柄の表示変化動作が可能な複数個の図柄表示部 21a、21b、…を有している。この図柄表示部は 3 行 × 3 列のマトリックス状に配置された 9 つの液晶表示部からなり、以下、説明の便宜上それを図 1 および図 3 に示したように第 1 図柄表示部 21a、第 2 図柄表示部 21b、第 3 図柄表示部 21c、第 4 図柄表示部 21d、第 5 図柄表示部 21e、第 6 図柄表示部 21f、第 7 図柄表示部 21g、第 8 図柄表示部 21h および第 9 図柄表示部 21i と定める。可変表示手段 20 には、後に説明するように当たりを出現させ得る 3 つの図柄表示部を特定するための当たりラインが表示される。

10

【0027】

可変表示手段 20 の上方には後述する可変入賞口 14 の開閉板 14a の開放回数を表示するための開放回数表示部 22 が配設されており、可変表示手段 20 の下方には始動入賞口 12 に入賞したパチンコ玉で可変表示手段 20 を動作させる権利が保留されているものの数（例えば、4 つ）を表示する保留玉表示部 23 が設けられている。開放回数表示部 22 は例えば 7 セグメント LED で構成され、保留玉表示部 23 は単色光の LED で構成されている。

【0028】

可変表示手段 20 の下方に配置された始動入賞口 12 は、パチンコ玉 1 個の入賞毎に可変表示手段 20 を 1 回動作させる権利を発生させるもので、内部には入賞したパチンコ玉を検出するための始動入賞検出スイッチ 12S（図 2 参照）が設けられている。

20

【0029】

始動入賞口 12 を中心にその両側に設けられた入賞口 13、13 は通常の入賞口であり、そこへのパチンコ玉の入賞がある度に 1 球の入賞につき所定数のパチンコ玉が賞玉として払い出されるものである。

【0030】

始動入賞口 12 の下方に設けられた可変入賞口 14 は、図 2 に示したように開閉板 14A を有し、この開閉板 14A は前後に開閉駆動可能なようにソレノイドに連結されている。

【0031】

また、可変入賞口 14 内には、開閉板 14A の開放状態時に入賞したパチンコ玉を検出するための入賞検出スイッチと、この検出結果を計数する入賞計数機と開閉板 14A の中央に形成される V 入賞口に入賞したパチンコ玉を検出する V 入賞検出スイッチとが設けられている。すなわち、入賞計数機は、可変入賞口 14 の閉鎖を決定するために入賞したパチンコ玉を計数し、V 入賞検出スイッチは、開放状態の継続させる条件を判定するためにはパチンコ玉の検出をするものである。

30

【0032】

上記のように構成された可変入賞口 14 は、後述する当たり状態が発生したときに一定時間（例えば 30 秒）経過するか或いはパチンコ玉が所定個数（例えば 10 個）入賞するかの何れか短い時間内だけ開閉板 14A が上部を前方へ（遊技者側へ）開いた状態を継続し、一回の開放状態継続時に V 入賞口に入賞があることを条件に所定回数だけ開放状態を繰り返すものである。

40

【0033】

遊技盤面 11 にはさらに、打出されたパチンコ玉の落下速度或いは方向を変化させるための障害釘或いは風車等が設けられている。また、各種表示ランプ 16 は各種遊技状態を表示し、遊技の面白味を増加させるためのものである。

【0034】

図 2 に示すように上述の各構成要素はパチンコ機 10 の内側に設けられた制御手段 30 に連結されている。

【0035】

制御手段 30 は、遊技動作を制御する遊技制御手段 30A と各種表示装置を制御する表示

50

制御手段 30 B より構成されている。

【0036】

遊技制御手段 30 A は、各種入賞口（始動入賞口 12、可変入賞口 14 等）へのパチンコ玉の入賞に基づく遊技者に対する賞玉の払い出しや可変入賞口 14 の開閉板 14 A の開放回数等を制御する。

【0037】

この可変入賞口 14 の開閉板 14 A の開放回数は、後述する表示制御手段 30 B による可変表示手段 20 の表示結果に対応している。

【0038】

賞玉を払い出す際には、賞玉払出し手段 40（図 2 参照）である無限カウンターにて入賞した入賞口毎に予め定められている払出し数のパチンコ玉数を払い出させるものである。 10

【0039】

また、表示制御手段 30 B は、表示装置 I、保留玉表示部 23、開放回数表示部 22、各種ランプ 16 等の表示状態を制御するものである。

【0040】

また、遊技制御手段 30 A と表示制御手段 30 B とが情報の授受を行い、遊技機 10 全体の各種装置を制御するように構成されている。

【0041】

図 3 は可変表示手段 20 の当たりラインを示す図である。

【0042】

本実施の形態では、当たりラインは可変表示手段 20 の 3 行 × 3 列のマトリックス状に配置した図柄表示部（第 1 図柄表示部 21 a、第 2 図柄表示部 21 b、第 3 図柄表示部 21 c、第 4 図柄表示部 21 d、第 5 図柄表示部 21 e、第 6 図柄表示部 21 f、第 7 図柄表示部 21 g、第 8 図柄表示部 21 h および第 9 図柄表示部 21 i）において、行方向に 3 本（第 1 ライン L1、第 2 ライン L2、第 3 ライン L3）、列方向に 3 本（第 4 ライン L4、第 5 ライン L5、第 6 ライン L6）、対角線方向に 2 本（第 7 ライン L7、第 8 ライン L8）の計 8 本の当たりラインを設定し、この当たりラインの何れかに同一図柄（例えば、777）が揃うことにより当たりとなるように設定されている。 20

【0043】

図 4 は同時期に同一図柄が揃った当たりラインの数に対する可変入賞口 14 の開閉板 14 A の開放回数を示す図である。 30

【0044】

例えば、同一図柄の揃った当たりライン数が 3 本の場合は、可変入賞口 14 の開閉板 14 A が開放状態を維持する動作を 9 回行う。ここで、図中の当たりライン数で 7 本が存在しないのは、7 本が当たりとなることがないためである。

【0045】

次に作用を説明する。

【0046】

図 5 および図 6 は可変表示手段 20 の表示経過を示す図である。

【0047】

図 5 は可変表示手段 20 の表示経過の第 1 例を示したものであり、遊技盤面 11 上に打ち出されたパチンコ玉が始動入賞口 12 に入賞した後、可変表示手段 20 の 9 つの図柄表示部 21 a ~ 21 h が表示変動を開始する（図 5 A）。第 1 図柄表示部 21 a および第 9 図柄表示部 21 i が停止し、そのとき例えば、何れにも図柄「7」が停止した状態が図 5 B に示したものであり第 7 ライン L7 でリーチ状態になる。

【0048】

図 5 C は、その後、例えば、第 2 図柄表示部 21 b に「7」が、第 4 図柄表示部 21 d に「9」が、第 6 図柄表示部 21 f に「8」が、第 8 図柄表示部 21 h に「6」が停止し、第 1 ライン L1 で新たにリーチとなった状態を示している。その後、例えば、第 3 図柄表示部 21 c に「7」が、第 7 図柄表示部 21 g に「3」が停止し、第 1 ライン L1（第 1 40

図柄表示部 2 1 a、第 2 図柄表示部 2 1 b、第 3 図柄表示部 2 1 c) で当たり「777」となったものが図 5 D に示されている。

【0049】

最後に、第 5 図柄表示部 2 1 e に例えば「5」が停止し、第 1 ライン L 1 のみの当たりとなる(図 5 E)。この場合、図柄が揃ったラインの数は 1 本であるので、図 4 に示したように可変入賞口 1 4 による付加価値状態は開閉板 1 4 A の開放状態を 5 回行うことになる。

【0050】

付加価値状態の発生中(図 5 F)に始動入賞口 1 2 への入賞が発生すると、当たりが発生した第 1 ライン L 1 以外の図柄表示部(第 4 図柄表示部 2 1 d、第 5 図柄表示部 2 1 e、第 6 図柄表示部 2 1 f、第 7 図柄表示部 2 1 g、第 8 図柄表示部 2 1 h、第 9 図柄表示部 2 1 i) が表示変動を開始する(図 5 G)。

10

【0051】

表示変動が所定時間続いた後、例えば、第 4 図柄表示部 2 1 d に「1」が、第 6 図柄表示部 2 1 f に「1」が、第 8 図柄表示部 2 1 h に「4」が、第 9 図柄表示部 2 1 i に「6」が停止すると、第 2 ライン L 2(第 4 図柄表示部 2 1 d、第 5 図柄表示部 2 1 e、第 6 図柄表示部 2 1 f) でリーチ状態となる(図 5 H)。

その後、例えば、第 7 図柄表示部 2 1 g に「8」が停止した状態が図 5 I に図示したものであり、最後にリーチ状態である第 2 ライン L 2 上の第 5 図柄表示部 2 1 e に「1」が停止した場合、第 2 ライン L 2 で当たり「111」が発生し(図 5 J)、可変入賞口 1 4 の開閉板 1 4 A の開放回数が先の当たりにより 5 回であったものに、「+2 回」が加算される。

20

【0052】

つまり、1 回目の当たりがライン 1 のみの当たりであるため、可変入賞口 1 4 の開閉板 1 4 A が 5 回開放することが決定され、その後、当たり中の抽選により、2 ライン目の当たりが発生したため、図 4 に示したように付加価値状態発生中に開閉板 1 4 A が開放状態となる回数が合計 7 となる。

【0053】

なお、2 ライン目の当たりが発生するまでの間に前記 1 回目の当たりで実行された開閉板 1 4 A の開放状態の終了した回数は合計数 7 から減算される。

30

【0054】

次に、図 5 K に示した状態での付加価値状態発生中にさらに始動入賞口 1 2 への入賞が発生すると、当たりが発生した第 1 ライン L 1 および第 2 ライン L 2 以外の図柄表示部(第 7 図柄表示部 2 1 g、第 8 図柄表示部 2 1 h、第 9 図柄表示部 2 1 i) が表示変動を開始する(図 5 L)。

【0055】

所定時間の表示変動が行われた後、例えば、第 9 図柄表示部 2 1 i に「3」が停止し(図 5 M)、次いで第 8 図柄表示部 2 1 h にも「3」が停止すると、図 5 N に示したように第 3 ライン L 3(第 7 図柄表示部 2 1 g、第 8 図柄表示部 2 1 h、第 9 図柄表示部 2 1 i) で新たにリーチ状態が発生する。

40

【0056】

その後、第 7 図柄表示部 2 1 g に 3 が停止し、第 3 ライン L 3 でも当たり(333)が発生すると可変表示手段 2 0 の表示は図 5 O に示したようになる。このとき、先の 2 回の当たりによって可変入賞口 1 4 の開閉板 1 4 A の開放回数が合計 7 回となっていたが、当たりのライン数が 3 となったので図 4 に示すように更に「+2 回」が加算され、最終的に開閉板 1 4 A の開放回数が 9 回となる。

【0057】

その後は、この付加価値状態発生中に始動入賞口 1 4 に入賞があったとしても図柄表示部の表示変動は行われず、保留玉として保留玉表示部 2 3 にその数だけランプが点灯表示される。

50

【0058】

この保留玉は、当たりにより発生した付加価値状態が終了した時点で再度当たり判定（全ての図柄表示部21a～21iが表示変動を開始する。）に使用される。

【0059】

図6は可変表示手段20の表示経過の第2例を示したものである。

【0060】

第1例と同様に、始動入賞口12にパチンコ玉が入賞することにより、可変表示手段20の9つの図柄表示部21a～21iが表示変動を開始する（図6A）。

【0061】

所定時間が経過して、例えば、第1図柄表示部21aに「7」が、第9図柄表示部iに「7」が停止すると、第7ラインL7でリーチ状態となる（図6B）。 10

その後さらに所定時間が経過すると、第2図柄表示部21b、第4図柄表示部21d、第6図柄表示部21fおよび第8図柄表示部21hが停止し、そのとき例えば、それぞれ「5」、「9」、「8」、「6」を表示して停止した状態が図6Cに示したものである。

【0062】

さらに所定時間が経過すると第3図柄表示部21cおよび第7図柄表示部21gが停止し、そのとき、例えばそれぞれの表示が「7」、「3」であった場合が図6Dに示したものである。

【0063】

さらに所定時間が経過し、第5図柄表示部21eに「7」が表示されて停止すると、第7ラインL7で当たり「777」となり、発生する付加価値状態は図4に示したように当たりが1ラインのみの場合であり、可変入賞口14の開閉板14Aの開放が5回行われる。 20

【0064】

当該付加価値状態の最中に始動入賞口12にパチンコ玉が入賞すると、当たりが発生している第7ラインL7以外の図柄表示部（第2図柄表示部21b、第3図柄表示部21c、第4図柄表示部21d、第6図柄表示部21f、第7図柄表示部21g、第8図柄表示部21h）が表示変動を開始する（図6F）。

【0065】

所定時間の経過後、例えば、第2図柄表示部21bに「7」が、第4図柄表示部dに「2」が、第6図柄表示部21fに「5」が表示されて停止すると、第1ラインL1および第5ラインL5もリーチ状態となる（図6G）。 30

【0066】

次いで停止した第8図柄表示部21hの表示が例えば「1」であると、リーチ状態は第1ラインL1のみとなる（図6H）。

【0067】

その後、残った第3図柄表示部21cおよび第7図柄表示部21gが例えばそれぞれ「7」、「3」を表示して停止すると第1ラインL1で当たり「777」が発生する（図6I）。このとき、付加価値状態として可変入賞口14の開閉板14Aの開放の回数に「+2回」加算され、合計7回となる。

【0068】

この付加価値状態の発生中に始動入賞口12に入賞があると、当たりの発生している第1ラインL1および第7ラインL7上の図柄表示部以外の図柄表示部（第4図柄表示部21d、第6図柄表示部21f、第7図柄表示部21g、第8図柄表示部21h）が表示変動を開始し、第5ラインL5、第6ラインL6および第8ラインL8でリーチ状態となる（図6J）。 40

【0069】

所定時間の経過後、例えば、第4図柄表示部21dに「1」が停止し（図6K）、次いで第6図柄表示部21fに「7」が、第8図柄表示部21hに「8」が停止すると、第6ラインL6で当たり「777」が発生する（図6L）。

【0070】

最後に、第7図柄表示部21gに例えば「9」が停止した状態を示したものが図6Mである。

【0071】

ここで、当たりラインが3本（第1ラインL1、第6ラインL6、第7ラインL7）となり、可変入賞口14の開閉板14Aの開放回数に「+2回」が加算されて合計9回となる。

【0072】

また、付加価値状態の発生中に更に始動入賞口12に入賞があると、当たりの発生している第1ライン、第6ラインおよび第7ライン上の図柄表示部以外の図柄表示部（第4図柄表示部21d、第7図柄表示部21g、第8図柄表示部21h）が表示変動を開始し、第2ラインL2、第5ラインL5および第8ラインL8でリーチ状態となる（図6N）。

【0073】

その後、例えば、第5図柄表示部21eに「6」が停止し（図6O）、次いで第8図柄表示部21hに「5」が停止し（図6P）、最後に第7図柄表示部21gに「7」が停止した場合、第8ラインL8が新たに当たり状態「777」となる（図6Q）。このとき、当たりとなっているラインの数は4本となるので、可変入賞口14の開閉板14Aの開放回数に「+2回」が加算され、図4に示すように合計11回となる。

【0074】

また、付加価値状態の発生中に始動入賞口12に入賞することにより、当たりが発生している第1ラインL1、第6ラインL6、第7ラインL7および第8ラインL8以外の図柄表示部（第4図柄表示部21d、第8図柄表示部21h）が表示変動を開始し、第2ラインL2、第3ラインL3、第4ラインL4および第5ラインL5でリーチ状態となる（図6R）。

【0075】

その後、例えば、第4図柄表示部21dに「1」が停止し（図6S）、次いで第8図柄表示部21hに「7」が停止（図6T）すると、第3ラインL3および第5ラインL5で新たに当たりが発生し、当該当たり判定前より2ライン増加しているため、可変入賞口14の開閉板14Aの開放回数は「+4回」加算されて合計15回となる。

【0076】

ここで更に、付加価値状態の発生中に始動入賞口12に入賞することにより、当たりが発生している第1ラインL1、第3ラインL3、第5ラインL5、第6ラインL6、第7ラインL7および第8ラインL8以外の図柄表示部（第4図柄表示部21d）が変動を開始し（図6U）、第2ラインL2および第4ラインL4でリーチ状態となる。

【0077】

その後、第4図柄表示部21dに停止し、そのときの表示が「7」となれば、第2ラインL2および第4ラインL4で新たに当たり「777」が発生し（図6V）、当該当たり判定前より2ライン増加しているため、可変入賞口14の開閉板14Aの開放回数は「+4回」が加算される。即ち、最終的に合計8ラインで当たりが発生し、図4に示したように開閉板14Aの開放回数は19回になる。その後、第1例と同様に、付加価値状態発生中に始動入賞口12に入賞があったとしても図柄表示部が変動を開始することなく、保留玉表示部23に保留玉として記憶される。この保留玉は、既に説明したように扱われる。

【0078】

本実施例では、当たりラインが1増加する毎に可変入賞口14の開閉板14Aの開放回数に「+2回」を加算するようにしているが、加算回数は何回であってもよい。

【0079】

図7は可変入賞口14の開閉板14Aの開放回数表示部22の表示例を示している。

【0080】

例えば、1ラインで当たりが発生し、開放回数表示部22に「5」が表示され、当たり遊技が開始する。

【0081】

10

20

30

40

50

開放回数 5 回の内 1 回を消化して「 1 」が減算され、開放回数表示部 2 2 の表示は「 4 」となり、2 回目の開放状態中に再度 2 ライン目の当たりが発生した場合、開放回数に「 + 2 」を加算するので、開放回数表示部 2 2 には「 6 」が表示される。

【 0 0 8 2 】

その後、1 回消化して「 1 」が減算され、開放回数表示部 2 2 の表示は「 5 」となり、再度 3 ライン目の当たりが発生すると、開放回数に「 + 2 」が加算されるので、開放回数表示部 2 2 の表示は「 7 」となる。

【 0 0 8 3 】

その後、当たりラインの増加が無く、開放状態が一回終了するごとに開放回数表示部 2 2 に表示された数字が「 1 」ずつ減算されて付加価値状態が終了する。

10

本例では、開放状態が 1 回消化されたときに当たりラインが 1 本ずつ増加しているが、2 回消化時点或いは 3 回消化時点であっても同様に処理される。また、同時に複数本の当たりが発生したときは「 2 」にその数を掛けた開放回数が追加される。

【 0 0 8 4 】

図 8 および図 9 は可変表示手段 2 0 の表示経過図である図 5 および図 6 を参照して説明した上記内容のフローチャートである。

【 0 0 8 5 】

図 8 は遊技開始から当たりが発生するまでのフローチャートである。

【 0 0 8 6 】

先ず、遊技者は好みの台を選び遊技を開始する (S 1)。

20

【 0 0 8 7 】

遊技中に始動入賞口 1 2 にパチンコ玉が入賞することにより、可変表示手段 2 0 の全ての図柄表示部 2 1 a ~ 2 1 i が表示変動を開始する (S 2 、 S 3)。

【 0 0 8 8 】

先ず、第 1 図柄表示部 2 1 a および第 9 図柄表示部 2 1 i が停止し (S 4)、次いで第 2 図柄表示部 2 1 b および第 4 図柄表示部 2 1 d 、第 6 図柄表示部 2 1 f 、第 8 図柄表示部 2 1 h が停止し (S 6 、 S 1 2)、次いで、第 3 図柄表示部 2 1 c および第 7 図柄表示部 2 1 g が停止し (S 8 、 S 1 3 、 S 1 6)、最後に第 5 図柄表示部 2 1 e が停止する (S 1 0 、 S 1 4 、 S 1 7 、 S 1 9)。

【 0 0 8 9 】

30

上記図柄表示部が停止する度にリーチ状態か否かを判定し (S 5 、 S 7 、 S 9)、リーチ状態になると各種表示ランプ 1 6 が点灯および点滅してその旨を遊技者に報知する (S 1 1 、 S 1 2 、 S 1 3)。

【 0 0 9 0 】

また、最後の第 5 図柄表示部 2 1 e が停止した時点で、当たりでない場合は、再度始動入賞口 1 2 に入賞したかの判定に戻る (S 2 0)。

【 0 0 9 1 】

また、当たりの場合は、図 9 に移行する。

【 0 0 9 2 】

図 9 は当たり開始から当たり終了までのフローチャートである。

40

【 0 0 9 3 】

図 8 で当たりが発生した場合に (S 2 0)、当たりが発生したライン数を確認し (S 2 1)、当該ライン数に応じた可変入賞口 1 4 の開閉板 1 4 A の開放回数を確認する (S 2 2)。

【 0 0 9 4 】

その後、開閉板 1 4 A が開放を開始し、付加価値状態が発生する (S 2 3)。付加価値状態発生中の当たり遊技中に始動入賞口 1 2 に再度パチンコ玉の入賞があると、当たりが発生しているライン以外の図柄表示部が存在しているか否かを判定し、存在していない場合は、保留玉として記憶される (S 2 4 ~ S 2 7)。

上記判定により当たりが発生しているライン以外の図柄表示部の存在が確認された場合は

50

(S25)、当たりが発生しているライン以外の図柄表示部が変動を開始し(S28)、その後停止表示される(S29)。

停止表示された結果、当たりライン数が増加したか否かを判定し(S30)、増加していない場合は、当たり遊技に戻り(S31)、増加している場合は増加した当たりライン数を確認して可変入賞口14の開閉板14Aの開放回数を増加させる(S32、33)。

【0095】

上記可変表示手段20の表示経過図およびフローチャートでは、図柄表示部の停止順序を固定して説明したが、どのような順序で停止させてもよい。

【0096】

本実施の形態では図柄表示部を9つ設けたものについて説明したが、当たりラインを2本以上設けることができる数であるならばいくつにしてもよい。

10

【0097】

また、リーチ状態となったときはそれを遊技者に知らせ、多彩なリーチアクションを行うようにすることで、遊技者の当たりへの期待感をより一層高めることができる。

【0098】

また、リーチ状態或いは当たりが発生した場合に、リーチ状態が発生したライン或いは当たりラインを点滅させたり点灯させたりするようにしてリーチ状態等の発生したラインを迅速に見分けることができるようにしてよい。

【0099】

このように、前記形態に係る遊技機によれば、同一図柄が揃った当たりライン数に応じて、可変入賞口14の開閉板14Aの開放回数を決定するので、当たりに基づく付加価値状態発生中であっても遊技への興味が保たれるので遊技の開始から終了まで遊技をたのしむことができる。

20

【0100】

【発明の効果】

本発明にかかる遊技機によれば、当たりライン上で当たりの組合せが表示されて、それに基づく付加価値状態が発生している間に、さらに始動入賞口への遊技媒体の入賞があったとき、当たりの組合せが表示されている当たりライン上の図柄表示部以外の図柄表示部に図柄の表示変化動作をさせて、他の当たりライン上に新たに当たりの組合せが表示可能であるので、付加価値状態の発生中であっても遊技が継続され、付加価値状態がより一層遊技者に有利なものとなる可能性があるので、当たりへの期待が常に継続され、遊技の興趣を一層高いものとすることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【図1】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2】本発明の一実施の形態にかかる遊技機の機能ブロック図である。

【図3】本発明の一実施の形態にかかる遊技機の可変表示手段における当たりのラインを示す略示図である。

【図4】本発明の一実施の形態にかかる遊技機における当たりのライン数に対する可変入賞口の開放回数を示す表図である。

【図5】本発明の一実施の形態にかかる遊技機の可変表示手段における表示動作の第1例を示した表示経過図である。

40

【図6】本発明の一実施の形態にかかる遊技機の可変表示手段における表示動作の第2例を示した表示経過図である。

【図7】本発明の一実施の形態にかかる遊技機の開放回数表示部における表示変化を例示した経過図である。

【図8】本発明の一実施の形態にかかる遊技機における遊技開始から当たり発生までの経過を示すフローチャートである。

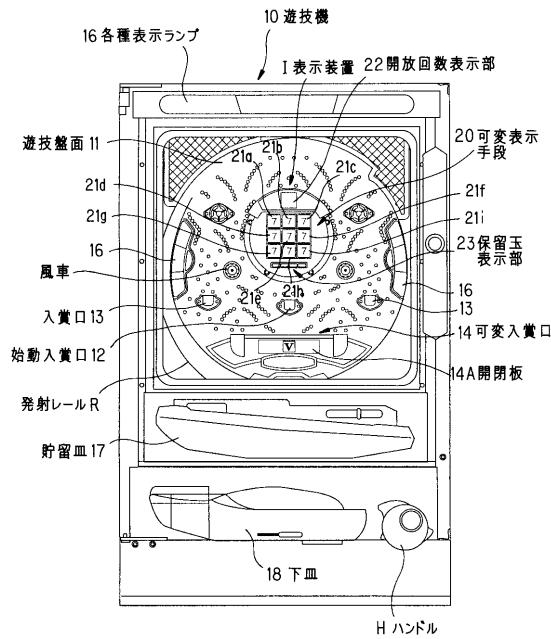
【図9】本発明の一実施の形態にかかる遊技機における当たり発生から終了までの経過を示すフローチャートである。

【符号の説明】

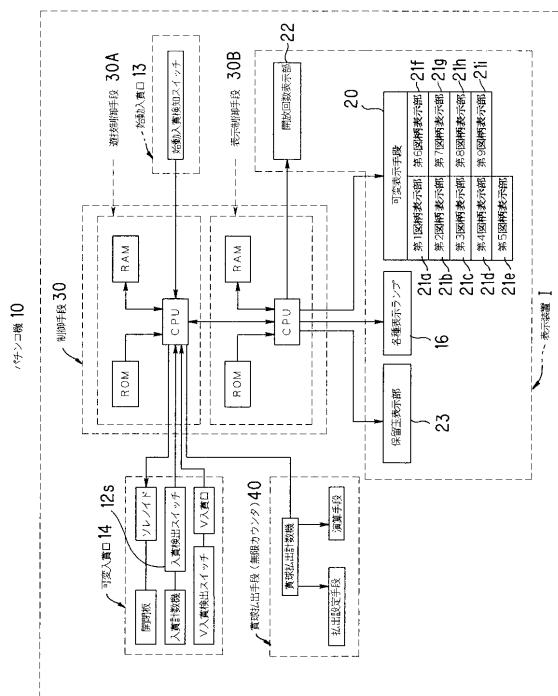
50

- 1 0 ... パチンコ機
 - 1 1 ... 遊技盤面
 - 1 2 ... 始動入賞口
 - 1 3 ... 入賞口
 - 1 4 ... 可変入賞口
 - 2 0 ... 可変表示手段
 - 2 1 a (2 1 b 、 2 1 c ...) ... 図柄表示部
 - 2 2 ... 開放回数表示部
 - 2 3 ... 保留玉表示部
 - 3 0 ... 制御手段
 - 3 0 A ... 遊技制御手段
 - 3 0 B ... 表示制御手段

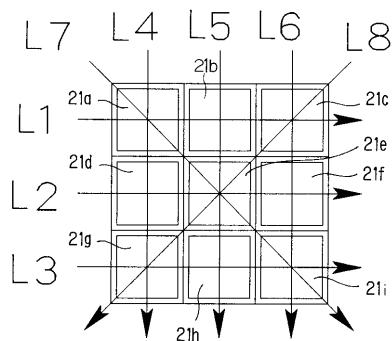
【 四 1 】



【図2】



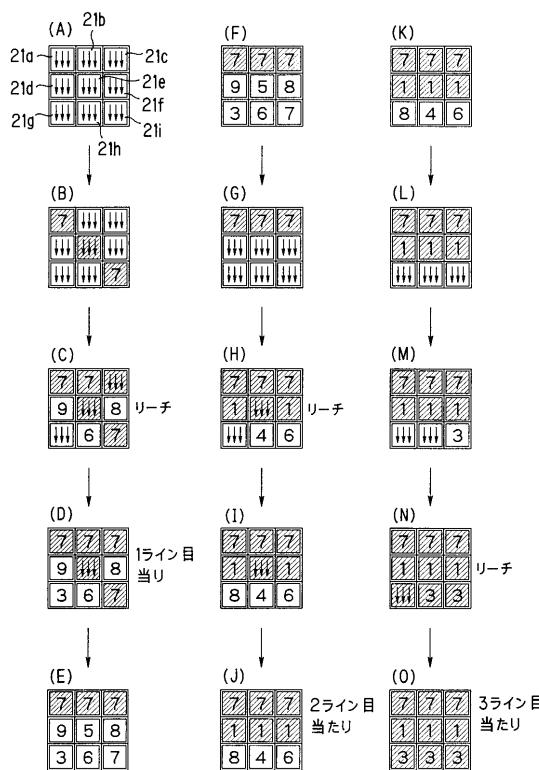
【図3】



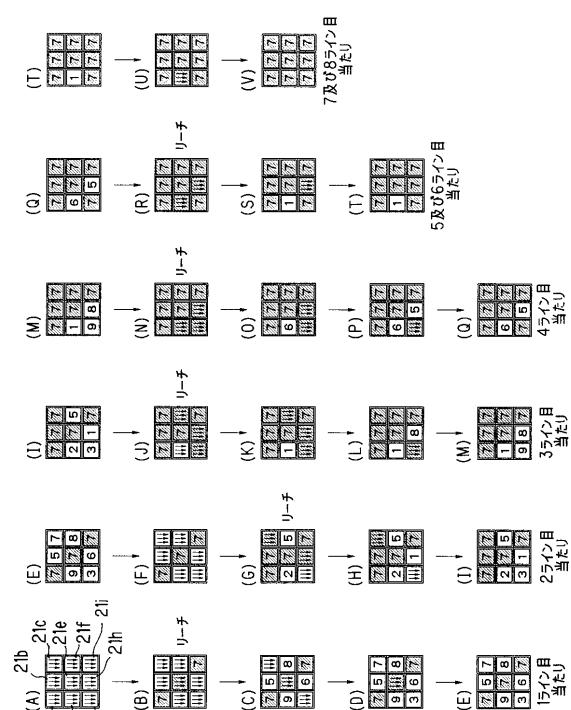
【図4】

同一図柄が描いた当たりライン数		1	2	3	4	5	6	8
可変入賞口の開放回数		5	7	9	11	13	15	19

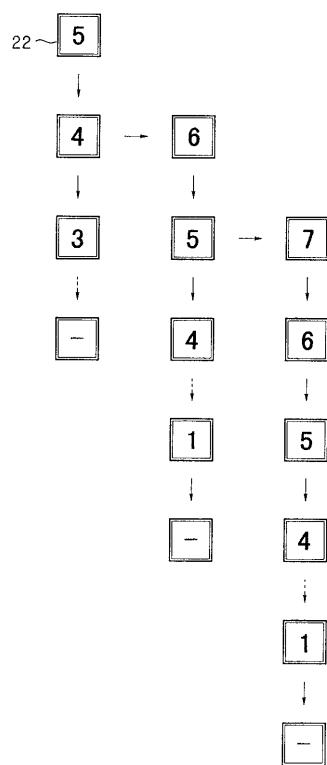
【図5】



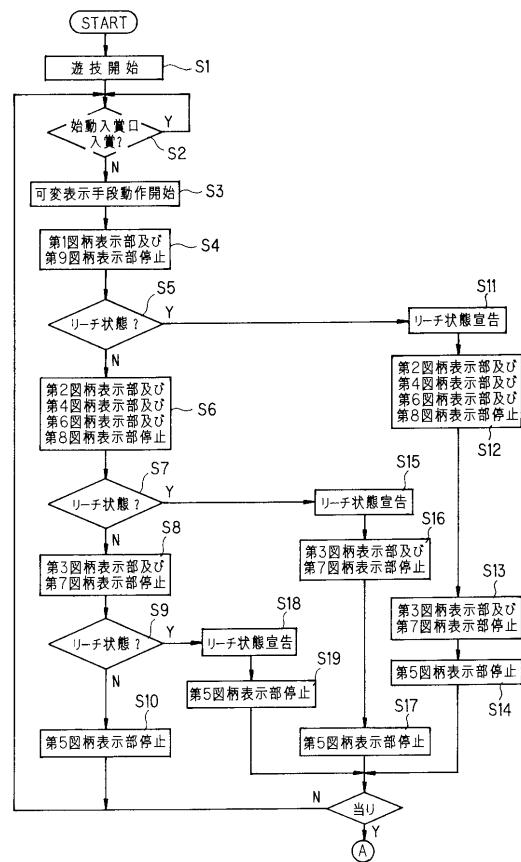
【図6】



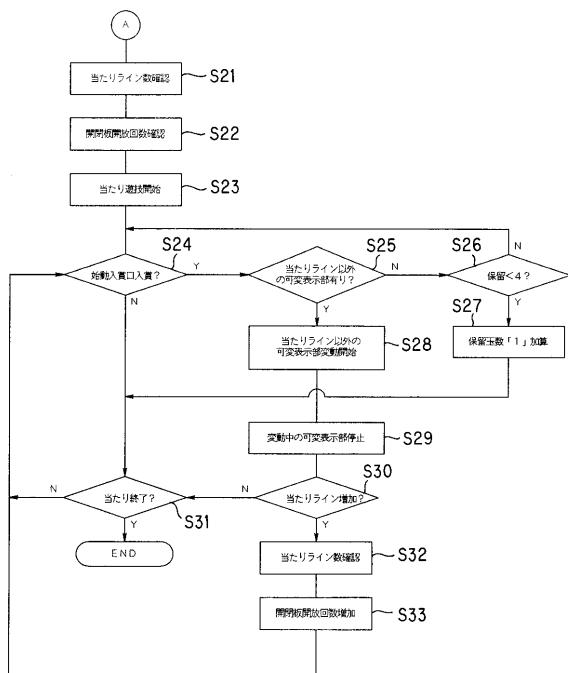
【図7】



【図8】



【図9】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A63F 7/02