

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5327999号
(P5327999)

(45) 発行日 平成25年10月30日 (2013. 10. 30)

(24) 登録日 平成25年8月2日 (2013. 8. 2)

(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 15 頁)

| | | | |
|-----------|-------------------------------|-----------|-----------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2001-23836 (P2001-23836) | (73) 特許権者 | 000150051 |
| (22) 出願日 | 平成13年1月31日 (2001. 1. 31) | | 株式会社竹屋 |
| (65) 公開番号 | 特開2002-224335 (P2002-224335A) | | 愛知県春日井市美濃町二丁目9番地 |
| (43) 公開日 | 平成14年8月13日 (2002. 8. 13) | (74) 代理人 | 100082500 |
| 審査請求日 | 平成19年12月3日 (2007. 12. 3) | | 弁理士 足立 勉 |
| 審査番号 | 不服2011-9064 (P2011-9064/J1) | (72) 発明者 | 竹内 正博 |
| 審査請求日 | 平成23年4月27日 (2011. 4. 27) | | 愛知県春日井市如意申町3丁目2番地の3 |
| | | (72) 発明者 | 若菜 芳生 |
| | | | 愛知県春日井市稲口町3丁目17番地の4 |
| | | (72) 発明者 | 田結 誠 |
| | | | 東京都中野区新井4丁目4番3号 |
| | | (72) 発明者 | 竹内 英勝 |
| | | | 愛知県春日井市東野町西二丁目14番地の15 |

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】

始動口に遊技球が入賞すると、所定の意味を有する変動図柄が画面上で、所定の変動パターンに従って変動した後、停止して確定図柄となり、上記確定図柄により大当りを提供するか否かを表現する図柄表示手段を備えた遊技機であって、

乱数を設定する乱数設定手段と、

リーチ状態が発生する変動パターンを含む変動パターン群と、

上記変動パターン群から、上記乱数設定手段により設定した乱数に基づき、上記変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

上記変動パターン決定手段が、特定のリーチ状態が発生する変動パターンを決定した場合、上記変動図柄と同一の上記意味を有すると共に、相異なる態様を有する相異態様図柄を上記変動中、上記変動図柄の代わりに設定し、上記停止のときは上記変動図柄と同一態様の上記確定図柄を設定するリーチ状態時変動図柄設定手段とを備え、

上記相異態様図柄は上記リーチ状態における複数の大当りの期待度の高さに対応して複数設けられており、

上記リーチ状態時変動図柄設定手段は、複数設けられた上記相異態様図柄中から、上記決定した変動パターンの上記リーチ状態における大当りの期待度の高さに応じて上記相異態様図柄を選択し、上記相異態様図柄の設定を行うことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

20

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】

本発明は、図柄表示手段によって遊技の結果を表示する遊技機に関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

従来、図柄表示手段に表示する図柄に関する技術として、特開 2 0 0 0 - 1 2 6 3 8 4 号公報が開示されている。この技術は、上下方向に縦スクロールしていた移動図柄が、リーチによって横方向の横スクロールに変わる場合に、矢印状のキャラクタによって、スクロール方向を予告することで、リーチの発生から大当りへの移行を予感させる技術である。この技術では、大当りの発生を予感させるために、矢印を表示する場合は、矢印を表示しない場合に比べて、大当りに移行する確率を高めにするすることで、大当りへの移行の予感が形成される様にしていた。

10

【 0 0 0 3 】

又、遊技の興趣を更に高める目的で、スクロール方向の変更を行なうことに加え、図柄のキャラクタの大きさを大きくしたり、小さくしたりしている。

【 0 0 0 4 】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来の技術では、遊技の興趣を向上するために、スクロール方向の予告やリーチの予告を矢印の表示で行ったり、図柄の大きさを変化させたりして、それなりの効果を得ることが出来たが、より高い興趣を得る欲求があり、更なる工夫が望まれていた。

20

【 0 0 0 5 】

そこで、本発明では、図柄の態様を工夫することで、新たな画像表示効果を発生させ、遊技の興趣を極限まで高めることができる遊技機の提供を目的とする。

【 0 0 0 6 】

【課題を解決するための手段及び発明の効果】

上記課題を解決するための手段として、請求項 1 の発明の遊技機は、始動口に遊技球が入賞すると、所定の意味を有する変動図柄が画面上で、所定の変動パターンに従って変動した後、停止して確定図柄となり、上記確定図柄により大当りを提供するか否かを表現する図柄表示手段を備えた遊技機であって、乱数を設定する乱数設定手段と、リーチ状態が発生する変動パターンを含む変動パターン群と、上記変動パターン群から、上記乱数設定手段により設定した乱数に基づき、上記変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、上記変動パターン決定手段が、特定のリーチ状態が発生する変動パターンを決定した場合は、上記変動図柄と同一の上記意味を有すると共に、相異なる態様を有する相異態様図柄を上記変動中、上記変動図柄の代わりに設定し、上記停止のときは上記変動図柄と同一態様の上記確定図柄を設定するリーチ状態時変動図柄設定手段とを備え、上記相異態様図柄は上記リーチ状態における複数的大当りの期待度の高さに対応して複数設けられており、上記リーチ状態時変動図柄設定手段は、複数設けられた上記相異態様図柄中から、上記決定した変動パターンの上記リーチ状態における大当りの期待度の高さに応じて上記相異態様図柄を選択し、上記相異態様図柄の設定を行うことを要旨とする。

30

40

【 0 0 0 7 】

これにより、遊技機の図柄表示手段は、例えば、遊技のスタート信号を入力すると、所定の意味を有する変動図柄、例えば 1 番目を意味する図柄、2 番目を意味する図柄、3 番目を意味する図柄等が変動を開始して、最後に確定図柄になって停止する。この確定図柄によって、遊技の結果が、例えば大当りであるか、外れであるかが表現される。

【 0 0 0 8 】

この遊技の結果が、大当りであるか、外れであるかが表現されるまでに、乱数設定手段が乱数を設定し、変動パターン決定手段が、変動パターン群から、上記乱数設定手段により設定した乱数に基づき、上記変動パターンを決定し、上記変動パターンが特定のリーチ状態が発生する変動パターンである場合は、リーチ状態時変動図柄設定手段が、上記変動

50

図柄と同一の意味を有すると共に、相異なる態様を有する相異態様図柄を上記変動図柄の代わりに設定する。

【 0 0 0 9 】

従って、リーチ状態が表現される場合には、相異態様図柄が表示されることで、リーチ状態の表現と、相異態様図柄の表示とに、相関関係があることを表現することが可能になる。

【 0 0 1 3 】

【 発明の実施の形態 】

次に発明の実施の形態を説明する。

図 1 は、本発明が適用された遊技機 1 の正面図、図 2 は、遊技機 1 の配線系統のブロック図である。

【 0 0 1 4 】

遊技機 1 は、図 1 に示すように、図示しない遊技島に固定される外枠 7 と、この外枠 7 に取り付けられた内枠 9 とから構成されており、内枠 9 には、遊技者にパチンコ遊技を提供する遊技盤 1 1 と、遊技盤 1 1 上に遊技球 1 3 を発射操作するためのハンドル 1 5 と、遊技盤 1 1 によるパチンコ遊技の結果得られた賞品である遊技球 1 3 を受ける上受け皿 1 7 と、下受け皿 1 9 とが設けられている。

【 0 0 1 5 】

遊技盤 1 1 は、パチンコ遊技の進行状態に応じて興趣のある図柄を表示する特別図柄表示部 2 1 と、特別図柄の表示待ちの数を表示する特別図柄保留ランプ 2 3 と、始動口 2 5 と、大入賞口 2 7 と、普通図柄表示部 2 9 と、普通図柄保留ランプ 3 1 と、普通図柄作動ゲート 3 2 とを備え、始動口 2 5 に遊技球 1 3 が入賞することによって、特別図柄表示部 2 1 が特別図柄の表示を開始して、特別図柄が所定の図柄になると大入賞口 2 7 を開閉する大当り遊技を提供する。又、普通図柄作動ゲート 3 2 に遊技球 1 3 が入賞することによって、普通図柄表示部 2 9 が普通図柄の表示を開始して、普通図柄が所定の図柄になると始動口 2 5 に取り付けられた普通電動役物 2 6 を開閉する小当り遊技を提供する。

【 0 0 1 6 】

このような特別図柄の表示や、大当り遊技等の提供を行うために、遊技機 1 は、図 2 に示すように配線が接続された遊技制御装置 3 や表示制御装置 5 を備えている。

【 0 0 1 7 】

又、遊技制御装置 3 は、以下に示す各部に接続され、パチンコ遊技を提供するために、情報の入出力を行う。ここでは、遊技制御装置 3 は、音響を提供する音響機能部 3 3 と、照明を提供する照明機能部 3 5 と、遊技球 1 3 の発射や払い出しに関する処理を提供する賞球機能部 3 7 と、役物の作動に関する機能を提供する役物作動機能部 3 9 と、表示を行う表示機能部 4 1 と、遊技球 1 3 を検出する遊技球検出機能部 4 3 と、外部に情報を出力する本体用外部端子板 4 5 と、各部に電源を供給する電源基板 4 7 とに接続されている。遊技球検出機能部 4 3 は、第 1 種始動口スイッチ 4 9 と、セーフ球スイッチ 5 1 とから構成されている。第 1 種始動口スイッチ 4 9 は、始動口 2 5 に入賞した遊技球 1 3 を検出して、始動口検出信号を出力する。

【 0 0 1 8 】

表示機能部 4 1 は、詳細な説明は後述するが表示制御装置 5 と、特別図柄表示装置 5 3 と、普通図柄表示装置 5 5 とから構成されている。特別図柄表示装置 5 3 は、特別図柄表示部 2 1 と、特別図柄保留ランプ 2 3 とを備えている。普通図柄表示装置 5 5 は、普通図柄表示部 2 9 と、普通図柄保留ランプ 3 1 とを備えている。

【 0 0 1 9 】

なお、表示機能部 4 1 以外の各機能部の構成は、図 2 に示す通りであり、詳細な説明は省略する。

次に、特別図柄表示装置 5 3 で行われる画像表示を図 3 ないし図 8 に基づいて説明する。図 3 は、特別図柄表示装置 5 3 の特別図柄表示部 2 1 に表示される図柄の態様を示す図柄態様図、図 4 は、遊技制御装置 3 から送信され、表示制御装置 5 が受信する伝送データ

10

20

30

40

50

の説明図、図 5 は、遊技制御装置 3 で実行される特別図柄変動制御処理ルーチンのフローチャート、図 6 は、遊技制御装置 3 で実行される変動パターン作成処理のフローチャート、図 7 は確定図柄の説明図、図 8 は、変動パターンの説明図である。

【 0 0 2 0 】

遊技制御装置 3 は、特別図柄表示装置 5 3 の特別図柄表示部 2 1 に遊技の図柄を表示するために、図 4 に示す伝送データを出力する。

この伝送データは、特別図柄表示装置 5 3 の特別図柄表示部 2 1 によって表示される特別図柄の変動開始から確定までの間に、5 個のコマンドが送信される様に規定されている。この 5 個のコマンドは、図 4 の (A)、(B) に示すように、まず「 1 」の変動パターン指定コマンドが送信され、次に「 2 」の左特別図柄指定コマンドが送信され、以後順に「 3 」の中特別図柄指定コマンド、「 4 」の右特別図柄指定コマンド、「 5 」の全図柄停止指定コマンドが送信される。

10

【 0 0 2 1 】

5 個のコマンドは、図 4 にあるように、始めの上記「 1 」のコマンドが送信されてから、時間 T 1 経過までに上記「 2 」のコマンドが送信され、上記「 2 」のコマンドが送信されてから時間 T 2 経過までに上記「 3 」のコマンドが送信され、上記「 3 」のコマンドが送信されてから時間 T 3 経過までに上記「 4 」のコマンドが送信され、上記「 1 」のコマンドが送信されてから時間 T 経過までに上記「 5 」のコマンドが送信されるように構成されている。

20

【 0 0 2 2 】

始めに送信される上記「 1 」の変動パターン指定コマンドは、100 種類程度が用意されており、全図柄の変動状態を指示する。これが送信されることによって、後述するように左列 6 1、中列 6 3、右列 6 5 の図柄の変動が開始される。

【 0 0 2 3 】

上記「 2 」の左特別図柄指定コマンドは、14 種類が用意されており、左列 6 1 の確定図柄の指示を行なう。

上記「 3 」の中特別図柄指定コマンドは、14 種類が用意されており、中列 6 3 の確定図柄の指示を行なう。

【 0 0 2 4 】

上記「 4 」の右特別図柄指定コマンドは、14 種類が用意されており、右列 6 5 の確定図柄の指示を行なう。

30

これら「 2 」 「 3 」 「 4 」の左、中、右特別図柄指定コマンドは、確定図柄を指定する。

【 0 0 2 5 】

上記「 5 」の全図柄停止指定コマンドは、1 種類が用意されており、左列 6 1、中列 6 3、右列 6 5 の図柄の停止タイミングを指示する。

以上の「 1 」ないし「 5 」のコマンドが遊技制御装置 3 から送信され、表示制御装置 5 に受信されることで、1 回の特別図柄遊技が特別図柄表示装置 5 3 の特別図柄表示部 2 1 によって表示される。この中で、リーチ状態の表示に係わるのが、「 1 」の変動パターン指定コマンドである。この変動パターン指定コマンドによって、リーチ状態表示の有無、通常確率のリーチ状態、少し高確率のリーチ状態、又は高確率のリーチ状態の何れかの表現が行われる。

40

【 0 0 2 6 】

上述したような「 1 」ないし「 5 」のコマンドを出力する遊技制御装置 3 では、このコマンドを出力するために、図 5 に示す特別図柄変動制御処理を実行する。

【 0 0 2 7 】

この処理では、まず、図示しない処理によって予め格納されている大当たり判定用乱数バッファの値を取り出し特別図柄の大当たりの判定を行う大当たり判定処理 (S 1 0 0)、この大当たり判定処理で大当たりと判定された場合に、大当たり図柄乱数バッファの値を取り出し、特別図柄大当たり時の確定図柄を決定する処理、又は外れと判定された場合に、リーチ判定

50

用乱数を基に確定図柄を選択し決定する処理を行う特別図柄選択処理（S110）、後述する変動パターン作成処理（S120）を行う。ここで選択される確定図柄は、図7に一部を示すように第1図柄の意味を有する図柄ないし第9図柄の意味を有する図柄は、数字のキャラクタだけで構成されており、第10図柄の意味を有する図柄ないし第14図柄の意味を有する図柄は、人物や想像上のキャラクタだけで構成されている。

【0028】

例えば、図7の（A）には、第1図柄の意味を有する確定図柄101、図7の（B）には、第2図柄の意味を有する確定図柄103、図7の（C）には、第3図柄の意味を有する確定図柄105、図7の（D）には、第4図柄の意味を有する確定図柄107が示されている。

10

【0029】

これらのS100ないしS120の処理によって、1回の特別図柄遊技が特別図柄表示装置53の特別図柄表示部21によって表示されるが、リーチ状態の表現を行なう情報が含まれる上記「1」の変動パターン指定コマンドは、図6の変動パターン作成処理によって以下に示すように決定される。

【0030】

先ず、図示しない処理によって予め格納されている変動パターン選択用乱数バッファの値を取り出す変動パターン選択用乱数読込処理を行なう（S200）。次いでリーチ判定用乱数バッファの値を取り出すリーチ判定用乱数読込処理を行なう（S210）。次いで、大当たりであるかを判断し（S220）、大当たりの場合には、以後の大当たりの場合の変動パターン決定処理（S230ないしS310）に移行する。

20

【0031】

大当たりの場合の変動パターン決定処理では、先ず確率変動状態かを判断し（S230）、確率変動状態であれば、次に大当たりの場合で、確率変動状態の場合用の変動パターン候補を提供する図8の（A）に示すような第1変動パターン群111の選択を行なう（S240）。

【0032】

次に、S210で読み込んだリーチ判定用乱数に基づき、大当たりの場合で、確率変動状態の場合用の図示しないリーチ状態選択テーブルに従って、リーチ状態の決定を行なう（S250）。ここで決定されるリーチ状態としては、図3の（A）に基づいて、後述する通常確率のリーチ状態と、図3の（B）に基づいて後述する少し高確率のリーチ状態と、図3の（C）に基づいて後述する高確率のリーチ状態とがある。ここでは、高確率のリーチ状態が50パーセントの確率で選択され、少し高確率のリーチ状態が35パーセントの確率で選択され、通常確率のリーチ状態が15パーセントの確率で選択される。

30

【0033】

即ち、大当たりの場合で、確率変動状態の場合には、高確率のリーチ状態が多く出現する。

次に、S250で決定されたリーチ状態に基づいて、S240で選択された第1変動パターン群111から、図8の（A）に示す様なリーチパターン群113、115、117を選択する処理、即ちS250で決定されたリーチ状態を提供する変動パターンの集合を第1変動パターン群111から選択するリーチパターン群選択処理を行う（S260）。例えば、S250で高確率のリーチ状態が決定された場合には、高確率のリーチ状態のリーチパターン群113を選択し、S250で少し高確率のリーチ状態が決定された場合には、少し高確率のリーチ状態のリーチパターン群115を選択し、S250で通常確率のリーチ状態が決定された場合には、通常確率のリーチ状態のリーチパターン群117を選択する。

40

【0034】

次に、この選択されたリーチパターン群113、115、又は117から1つの変動パターンをS200で読み込んだ変動パターン選択用乱数に基づいて決定する変動パターン決定処理を行なう（S270）。例えば、図8の（A）に示す様に高確率のリーチ状態の

50

リーチパターン群 1 1 3 から、1 つの変動パターン 1 2 1 を決定する。

【 0 0 3 5 】

この S 2 7 0 で決定された変動パターンが、上記「 1 」の変動パターン指定コマンドとして、遊技制御装置 3 から表示制御装置 5 に送信される。

この「 1 」の変動パターン指定コマンドの送信により、特別図柄表示装置 5 3 が変動を開始し、S 2 5 0 で決定されたリーチ状態を後述する態様で表現する。ここでリーチ状態を表現する表示制御装置 5 には、変動パターン 1 2 1 の変動パターン指定コマンドを入力した場合には、例えば、図 8 の (B) に示す様な「 1 」ないし「 4 」の変動パターンの制御が記されたスクリプトが設定されている。

【 0 0 3 6 】

例えば、スクリプトとしては、

「 1 」全図柄が変動を開始 (変動時間 2 0 秒) する。

「 2 」変動開始時の左図柄 + 「 2 」の確定図柄に対応する高確率のリーチ状態の表現を行なう。

【 0 0 3 7 】

「 3 」全図柄停止指定コマンドの入力で、リーチ状態から大当たり図柄の表現を行なう。

「 4 」再変動して、確定図柄で大当たりする。」が記されている。

【 0 0 3 8 】

これら「 1 」ないし「 4 」のスクリプトが表示制御装置 5 で実行されて、リーチ状態の表現や興味ある画像の表現が行われる。

又、上記 S 2 3 0 の確率変動状態の判断で、確率変動状態でないとされた場合には、次に大当たりの場合で、確率変動状態でない場合用の変動パターン候補を提供する図示しない第 2 変動パターン群選択を行なう (S 2 8 0) 。

【 0 0 3 9 】

次に、S 2 1 0 で読み込んだリーチ判定用乱数に基づき、大当たりの場合で、確率変動状態でない場合用の図示しないリーチ状態選択テーブルに従って、リーチ状態の決定を行なう (S 2 9 0) 。

ここで決定されるリーチ状態は、高確率のリーチ状態が 4 0 パーセントの確率で選択され、少し高確率のリーチ状態が 4 0 パーセントの確率で選択され、通常確率のリーチ状態が 2 0 パーセントの確率で選択される。

【 0 0 4 0 】

即ち、大当たりの場合で、確率変動状態でない場合には、高確率のリーチ状態と少し高確率のリーチ状態が同じ確率で出現する。

次に、S 2 9 0 で決定されたリーチ状態に基づいて、S 2 8 0 で選択された第 2 変動パターン群から、リーチパターン群を選択する処理、即ち S 2 9 0 で決定されたリーチ状態を提供する変動パターンの集合を第 2 変動パターン群から選択するリーチパターン群選択処理を行う (S 3 0 0) 。

次に、このリーチパターン群から 1 つの変動パターンを S 2 0 0 で読み込んだ変動パターン選択用乱数に基づいて決定する変動パターン決定処理を行なう (S 3 1 0) 。

【 0 0 4 1 】

この S 3 1 0 で決定された変動パターンが、上記「 1 」の変動パターン指定コマンドとして、遊技制御装置 3 から表示制御装置 5 に送信される。

これにより、特別図柄表示装置 5 3 が変動を開始し、S 2 9 0 で決定されたリーチ状態を後述する態様で表現する。

【 0 0 4 2 】

一方、S 2 2 0 の大当たりであるかの判断で、大当たりでないと判断された場合には、以後の外れの場合の変動パターン決定処理 (S 3 2 0 ないし S 4 0 0) に移行する。

【 0 0 4 3 】

外れの場合の変動パターン決定処理では、先ず確率変動状態かを判断し (S 3 2 0) 、確率変動状態であれば、次に外れの場合で、確率変動状態の場合に用いる変動パターンの候補を提供する図示しない第 3 変動パターン群選択を行なう (S 3 3 0) 。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 4 】

次に、S 2 1 0 で読み込んだリーチ判定用乱数に基づき、外れの場合で、確率変動状態の場合用の図示しないリーチ状態選択テーブルに従って、リーチ状態の決定を行なう（S 3 4 0）。ここで決定されるリーチ状態は、高確率のリーチ状態が2パーセントの確率で選択され、少し高確率のリーチ状態が4パーセントの確率で選択され、通常確率のリーチ状態が20パーセントの確率で選択され、リーチが発生しない状態が74パーセントの確率で発生する。

【 0 0 4 5 】

即ち、外れの場合で、確率変動状態の場合には、殆どリーチが発生しない状態が出現し、たまに通常確率のリーチ状態が出現する。高確率のリーチ状態と、少し高確率のリーチ状態とは、極めて希に出現するだけである。

10

【 0 0 4 6 】

次に、S 3 4 0 で決定されたリーチ状態に基づいて、S 3 3 0 で選択された第3変動パターン群から、リーチパターン群（リーチが発生しないパターン群も含む）を選択する処理、即ちS 3 4 0 で決定されたリーチ状態、又はリーチが発生しない状態を提供する変動パターンの集合を第3変動パターン群から選択するリーチパターン群選択処理を行う（S 3 5 0）。次に、このリーチパターン群から1つの変動パターンをS 2 0 0 で読み込んだ変動パターン選択用乱数に基づいて決定する変動パターン決定処理を行なう（S 3 6 0）。

【 0 0 4 7 】

20

このS 3 6 0 で決定された変動パターンが、上記「1」の変動パターン指定コマンドとして、遊技制御装置3から表示制御装置5に送信される。

これにより、特別図柄表示装置53が変動を開始し、S 3 4 0 で決定されたリーチ状態、又はリーチが発生しない状態を後述する態様で表現する。

【 0 0 4 8 】

又、S 3 2 0 の判断で、確率変動状態でないとされた場合には、次に外れの場合で、確率変動状態でない場合に用いる変動パターンの候補を提供する図示しない第4変動パターン群選択を行なう（S 3 7 0）。

【 0 0 4 9 】

次に、S 2 1 0 で読み込んだリーチ判定用乱数に基づき、外れの場合で、確率変動状態でない場合用の図示しないリーチ状態選択テーブルに従って、リーチ状態の決定を行なう（S 3 8 0）。ここで決定されるリーチ状態は、高確率のリーチ状態が0.1パーセントの確率で選択され、少し高確率のリーチ状態が1パーセントの確率で選択され、通常確率のリーチ状態が10パーセントの確率で選択され、リーチが発生しない状態が88.9パーセントの確率で発生する。

30

【 0 0 5 0 】

即ち、外れの場合で、確率変動状態でない場合には、殆どリーチが発生しない状態が出現し、まれに通常確率のリーチ状態が出現する。高確率のリーチ状態と、少し高確率のリーチ状態とは、殆ど出現することはない。

【 0 0 5 1 】

40

次に、S 3 8 0 で決定されたリーチ状態に基づいて、S 3 7 0 で選択された第4変動パターン群から、リーチパターン群（リーチが発生しないパターン群も含む）を選択する処理、即ちS 3 8 0 で決定されたリーチ状態、又はリーチが発生しない状態を提供する変動パターンの集合を第4変動パターン群から選択するリーチパターン群選択処理を行う（S 3 9 0）。次に、このリーチパターン群から1つの変動パターンをS 2 0 0 で読み込んだ変動パターン選択用乱数に基づいて決定する変動パターン決定処理を行なう（S 4 0 0）。

【 0 0 5 2 】

このS 4 0 0 で決定された変動パターンが、上記「1」の変動パターン指定コマンドとして、遊技制御装置3から表示制御装置5に送信される。

50

これにより、特別図柄表示装置 5 3 が変動を開始し、S 3 8 0 で決定されたリーチ状態、又はリーチが発生しない状態を後述する態様で表現する。

【 0 0 5 3 】

以上に説明した図 6 の変動パターン作成処理により、特別図柄表示装置 5 3 に表現されるリーチ状態が通常確率のリーチ状態、少し高確率のリーチ状態、或いは高確率のリーチ状態の中から選択され、特別図柄表示装置 5 3 に以下に示すように表現される。

【 0 0 5 4 】

図 3 の (A) は、通常確率のリーチ状態の図柄の態様を示し、図 3 の (B) は、少し高確率のリーチ状態の図柄の態様を示し、図 3 の (C) は、高確率のリーチ状態の図柄の態様を示す。

10

【 0 0 5 5 】

特別図柄表示装置 5 3 の特別図柄表示部 2 1 には、既述した「 1 」の変動パターン指定コマンド、「 2 」の左特別図柄指定コマンド、「 3 」の中特別図柄指定コマンド、「 4 」の右特別図柄指定コマンド、「 5 」の全図柄停止指定コマンドによって、第 1 図柄の意味を有する図柄ないし第 1 4 図柄の意味を有する図柄 (但し、第 3 図柄の意味を有する図柄以外は図示を省略する。) の何れかが左列 6 1、中列 6 3、右列 6 5 の 3 列、上下方向 Y A にスクロールして、停止し、遊技の結果が大当たりであるか否かが左列 6 1、中列 6 3、右列 6 5 の 3 列の横方向 Y B の並びで表現される。大当たりの表現は、同一の意味を有する図柄が横方向 Y B に 3 列共に並んだ場合である。この遊技の結果を表現する場合の 3 列の横方向 Y B の並びを、確定図柄という。確定図柄は、遊技の最後に図柄の変動がしばらく停止することによって、変動図柄ではなく、確定図柄であることが示される。

20

【 0 0 5 6 】

上記第 1 図柄の意味を有する図柄、ないし第 9 図柄の意味を有する図柄までの 9 種類の図柄は、確定図柄が数字だけで構成され、第 1 0 図柄の意味を有する図柄ないし第 1 4 図柄の意味を有する図柄は、確定図柄がキャラクタで構成されている。

【 0 0 5 7 】

又、第 1 図柄の意味を有する図柄、ないし第 1 4 図柄の意味を有する図柄は、通常状態 (大当たりの期待度が高い状態以外、例えばリーチ状態以外や、大当たりの抽選確率の変更に伴う確率変動状態以外の場合) では、確定図柄とほぼ同一の態様の図柄が変動表示、例えば上下方向 Y A にスクロールされる。

30

【 0 0 5 8 】

上述したように特別図柄表示装置 5 3 の特別図柄表示部 2 1 には、通常状態の場合には、相異態様図柄を用いず、確定図柄とほぼ同一の態様の特別図柄が変動表示される。つまり、通常状態では、確定図柄として数字だけで構成された第 1 図柄の意味を有する図柄、ないし第 9 図柄の意味を有する図柄と、確定図柄として構成された第 1 0 図柄の意味を有する図柄ないし第 1 4 図柄の意味を有する図柄とがスクロールされる。

【 0 0 5 9 】

この状態で、特別図柄表示装置 5 3 がリーチ状態を表現する場合を説明する。

リーチ状態の表現では、図 3 の (A) に示すように殆ど大当たりに移行することのない通常確率のリーチ状態と、図 3 の (B) に示すように、ときどき大当たりに移行することがある少し高確率のリーチ状態と、図 3 の (C) に示すように、半分程度は、大当たりに移行する高確率のリーチ状態とが用いられる。

40

【 0 0 6 0 】

図 3 の (A) に示す通常確率のリーチ状態では、先ず左列 6 1 と、中列 6 3 とが共に孵化直前の卵の態様を備えた第 3 図柄の意味を有する図柄 7 1 が横方向 Y B に並んだ時点で、通常確率のリーチ状態の表現が開始される。

【 0 0 6 1 】

この孵化直前の卵の態様を備えた第 3 図柄の意味を有する図柄 7 1 は、第 3 図柄であることを数値で表現する数字態様 7 3 と、孵化直前の卵の態様 7 5 とが組み合わされて構成されている。

50

【 0 0 6 2 】

リーチ状態の表現が開始されると、残りの右列 6 5 がリーチアクションのスクロールを行って、孵化直前の卵の態様を備えた第 3 図柄の意味を有する図柄 7 1 で一時停止すれば、この時点で、遊技の結果が大当たりになったことが表現される。又、その他の第 1 図柄、第 2 図柄、第 4 図柄ないし第 1 4 図柄の場合には、遊技結果が外れとなって、遊技が確定する。

【 0 0 6 3 】

一時停止したときに、大当たりとなったことを表現した後は、左列 6 1、中列 6 3、右列 6 5 の 3 列の全てが再変動をして、最終的に大当たりを表現する確定図柄で停止する。確定図柄は、既述したように、第 1 図柄の意味を有する図柄ないし、第 9 図柄の意味を有する図柄までの 9 種類の図柄は、確定図柄が数字だけで構成され、第 1 0 図柄の意味を有する図柄ないし第 1 4 図柄の意味を有する図柄は、確定図柄がキャラクタで構成されている。

10

【 0 0 6 4 】

以上の通常確率のリーチ状態では、殆ど大当たりに移行することのないリーチであることを孵化直前の卵の態様で表現し、第 3 図柄の意味を数値の 3 で表現する。

【 0 0 6 5 】

図 3 の (B) に示す少し高確率のリーチ状態では、先ず左列 6 1 と、中列 6 3 とが共にひよこの態様を備えた第 3 図柄の意味を有する図柄 8 1 が横方向 Y B に並んだ時点で、少し高確率のリーチ状態の表現が開始される。

【 0 0 6 6 】

このひよこの態様を備えた第 3 図柄の意味を有する図柄 8 1 は、第 3 図柄であることを数値で表現する数字態様 8 3 と、ひよこの態様 8 5 とが組み合わせられて構成されている。

20

【 0 0 6 7 】

リーチ状態の表現が開始されると、残りの右列 6 5 がリーチアクションのスクロールを行って、ひよこの態様を備えた第 3 図柄の意味を有する図柄 8 1 で一時停止すれば、この時点で、遊技の結果が大当たりになったことが表現される。又、その他の第 1 図柄、第 2 図柄、第 4 図柄ないし第 1 4 図柄の場合には、遊技結果が外れとなって、遊技が確定する。

【 0 0 6 8 】

一時停止したときに、大当たりとなったことを表現した後は、左列 6 1、中列 6 3、右列 6 5 の 3 列の全てが再変動をして、最終的に大当たりを表現する確定図柄で停止する。確定図柄は、既述したように、第 1 図柄の意味を有する図柄ないし、第 9 図柄の意味を有する図柄までの 9 種類の図柄は、確定図柄が数字だけで構成され、第 1 0 図柄の意味を有する図柄ないし第 1 4 図柄の意味を有する図柄は、確定図柄がキャラクタで構成されている。

30

【 0 0 6 9 】

以上の少し高確率のリーチ状態では、ときどき大当たりに移行することがあるリーチであることを卵が孵化したひよこの態様で表現し、第 3 図柄の意味を数値の 3 で表現する。

【 0 0 7 0 】

図 3 の (C) に示す高確率のリーチ状態では、先ず左列 6 1 と、中列 6 3 とが共に鶏の態様を備えた第 3 図柄の意味を有する図柄 9 1 が横方向 Y B に並んだ時点で、高確率のリーチ状態の表現が開始される。

40

【 0 0 7 1 】

この鶏の態様を備えた第 3 図柄の意味を有する図柄 9 1 は、第 3 図柄であることを数値で表現する数字態様 9 3 と、鶏の態様 9 5 とが組み合わせられて構成されている。

【 0 0 7 2 】

リーチ状態の表現が開始されると、残りの右列 6 5 がリーチアクションのスクロールを行って、鶏の態様を備えた第 3 図柄の意味を有する図柄 9 1 で一時停止すれば、この時点で、遊技の結果が大当たりになったことが表現される。又、その他の第 1 図柄、第 2 図柄、第 4 図柄ないし第 1 4 図柄の場合には、遊技結果が外れとなって、遊技が確定する。

【 0 0 7 3 】

一時停止したときに、大当たりとなったことを表現した後は、左列 6 1、中列 6 3、右列

50

65の3列の全てが再変動をして、最終的に大当りを表現する確定図柄で停止する。確定図柄は、既述したように、第1図柄の意味を有する図柄ないし、第9図柄の意味を有する図柄までの9種類の図柄は、確定図柄が数字だけで構成され、第10図柄の意味を有する図柄ないし第14図柄の意味を有する図柄は、確定図柄がキャラクタで構成されている。

【0074】

以上の高確率のリーチ状態では、半々の確率で大当りに移行することがあるリーチであることをひよこが成長して卵を生む親鳥になった鶏の態様で表現し、第3図柄の意味を数値の3で表現する。

【0075】

上記3つのリーチ態様により、大当りの期待度が数字態様73、83、93に組み合わされた孵化直前の卵の態様75、ひよこの態様85、鶏の態様95で表現される。しかもこの鶏の成長過程で、大当りの期待度の高さを表現していることから、特別な説明を遊技機1に取り付けることなく、孵化直前の卵の態様75よりは、ひよこの態様85の方が大当りになりやすいと自然に感じ取れ、ひよこの態様85よりは鶏の態様95の方が更に大当りになりやすいと本能的に感じて大当りへの期待感を膨らませることが出来る遊技機1を提供することが可能になる。

【0076】

即ち、遊技者の心理に則って、自然に大当りへの期待感を大きくすることが出来るという遊技性が優れ、且つ興趣のある図柄を提供することができるという極めて優れた効果を奏する。

【0077】

尚、図3に基づく説明では、第1停止図柄である左列61の図柄と、第2停止図柄である中列63の図柄とが、同一の態様である場合を説明したが、これに限定されるものでなく、例えば第3図柄の意味を有するものであれば何れでも良く、例えば孵化直前の卵の態様を備えた第3図柄の意味を有する図柄71、ひよこの態様を備えた第3図柄の意味を有する図柄81、鶏の態様を備えた第3図柄の意味を有する図柄91の何れの組合せでも良い。

【0078】

この場合には、リーチ状態を表現した2つの図柄の大当りの期待度の中間の大当りの期待度を表現する。例えば、ひよこの態様を備えた第3図柄の意味を有する図柄81と、鶏の態様を備えた第3図柄の意味を有する図柄91とで、リーチ状態を表現した場合には、両方の中間の中確率のリーチ状態、例えば3割程度の大当り確率のリーチ状態を表現する。

【0079】

尚、上記の説明は、確定図柄と同一態様の数字図柄のみがスクロールする通常遊技からリーチ状態になった場合の説明をしたが、これに加えて通常遊技の開始時から、数字だけの図柄に替えて、例えば孵化直前の卵の態様75、ひよこの態様85、又は鶏の態様95等の相異態様図柄としてのキャラクタ図柄を表示するようにしても良い。このように始めからキャラクタ図柄を表示する場合を、大当りの期待値が極めて高い場合、例えば50パーセントの確率で大当りに移行する場合に限定しておく。これにより、始めからキャラクタ図柄が表示された場合には、遊技者は大当りへの移行を確信し、遊技の興趣を最大限に享受することが可能になる。

【0080】

又、リーチ状態を相異態様図柄としてのキャラクタ図柄を用いずに、確定図柄と同一態様の数字図柄のみで表現するようにしても良い。この場合には、希にリーチ状態を経て、大当りに移行するようにする。これにより、遊技者は、確定図柄と同一態様の数字図柄のみによるリーチでは、大当りへの期待感を殆ど有していないが、この状態で思いがけず大当りに移行する遊技性を享受することが出来る。

【0081】

又、実施例の説明では、通常遊技からリーチ状態になった場合の説明をしたが、これに

10

20

30

40

50

加えて確率変動中のリーチ状態の場合には、高確率のリーチ状態を意味する例えば鶏の態様を備えた第3図柄の意味を有する図柄91だけでリーチ状態を表現するようにしても良い。

【0082】

或いは、確率変動中は、リーチ状態になる前から全ての図柄を高確率を意味する例えば鶏の態様を備えた第3図柄の意味を有する図柄91だけにしても良い。

又、確率変動中は、確定図柄を高確率を意味する例えば鶏の態様を備えた第3図柄の意味を有する図柄91だけにしても良い。

【0083】

上記説明は、確率変動中やリーチ状態の場合に図柄を大当りの期待度に応じて成長させる例を示したが、これに加えて、特別図柄保留ランプ23の点灯数に応じて、特定の図柄を成長させるようにしても良い。例えば、特別図柄保留ランプ23の点灯数が「0」の場合には、リーチ状態になる前は、確定図柄になる図柄がそのままスクロールし、点灯数が「1」、「2」の場合には、リーチ状態になる前、及びリーチ状態になった後も、何れかの図柄が例えば孵化直前の卵の態様を備えた第3図柄の意味を有する図柄71相当に変更され、点灯数が「3」、「4」の場合には、リーチ状態になる前、及びリーチ状態になった後も、何れかの図柄の1種類、又は複数種類が例えばひよこの態様を備えた第3図柄の意味を有する図柄81相当に成長した図柄に変更される様にしても良い。

【0084】

この様にすることで、特別図柄表示装置53の特別図柄表示部21だけを注視して、画像表示を楽しんでも、保留玉数を知ることが出来、無駄玉の発射を防止することが可能になる。

【0085】

尚、実施の態様では、鶏の成長過程で大当りの期待度を示したが、これに限定されるものでなく成長過程、生育過程、向上過程、発展過程、拡大過程、進化過程、図柄の明度等を表現することが出来る対象であれば、どのようなものでも図柄で用いて良い。

【0086】

尚、本実施例では、実施の一態様であるパチンコ遊技機を用いて説明したが、これに限るものではない。

例えば、スロットル遊技機のように、スタートレバーを遊技者が操作したことにかかり、当りに関する乱数を抽出し、該乱数抽出値に基づいて回胴リールと、その補助演出を行う情報（液晶）表示装置が駆動される遊技機においても、情報（液晶）表示装置での遊技演出に本発明を採用することが出来る。

【0087】

次に特許請求の範囲の構成と、発明の実施の形態との対応を説明する。

請求項1の始動口は、始動口25が対応する。図柄表示手段は、特別図柄表示装置53の特別図柄表示部21が対応する。乱数設定手段は、S210にてリーチ判定用乱数を読み込む処理が対応する。変動パターン群選択手段は、S240、S280、S330、S370にて変動パターン群を選択する処理が対応する。変動パターン決定手段は、S270、S310、S360、S400にて変動パターンを決定する処理が対応する。変動図柄と同一の意味を有すると共に、相異なる態様を有する相異態様図柄は、図3に基づいて説明した内容が対応する。リーチ状態時変動図柄設定手段は、遊技制御装置3と表示制御装置5とが対応する。

【図面の簡単な説明】

【図1】 遊技機1の正面図である。

【図2】 遊技機1の配線系統のブロック図である。

【図3】 特別図柄表示装置53の特別図柄表示部21に表示される図柄の態様を示す図柄態様図である。

【図4】 遊技制御装置3から送信され、表示制御装置5が受信する伝送データの説明図である。

10

20

30

40

50

【図 5】 遊技制御装置 3 で実行される特別図柄変動制御処理ルーチンのフローチャートである。

【図 6】 遊技制御装置 3 で実行される変動パターン作成処理のフローチャートである。

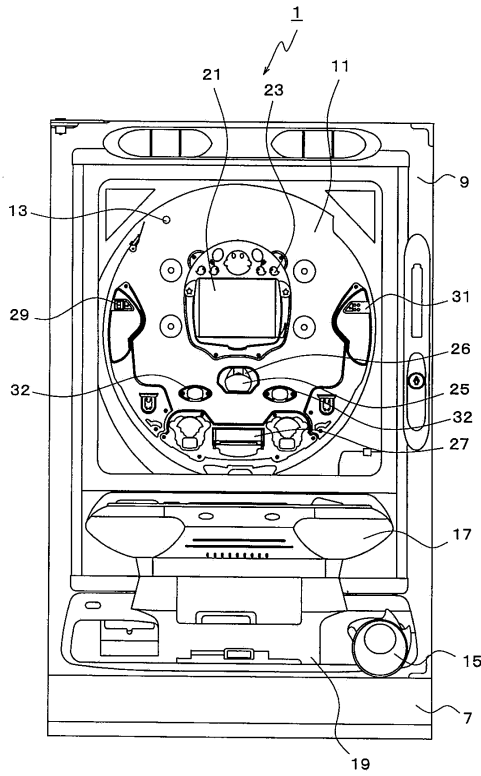
【図 7】 確定図柄の説明図である。

【図 8】 変動パターンの説明図である。

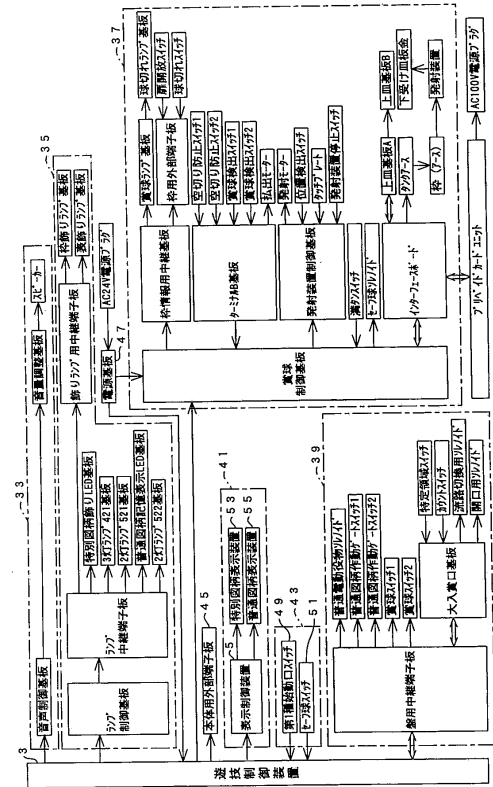
【符号の説明】

- 1 ... 遊技機、 3 ... 遊技制御装置、 5 ... 表示制御装置、
- 7 ... 外枠、 9 ... 内枠、 11 ... 遊技盤、 13 ... 遊技球、
- 15 ... ハンドル、 17 ... 上受け皿、 19 ... 下受け皿、
- 21 ... 特別図柄表示部、 23 ... 特別図柄保留ランプ、 10
- 25 ... 始動口、 26 ... 普通電動役物、 27 ... 大入賞口、
- 29 ... 普通図柄表示部、 31 ... 普通図柄保留ランプ、
- 32 ... 普通図柄作動ゲート、 33 ... 音響機能部、 35 ... 照明機能部、
- 37 ... 賞球機能部、 39 ... 役物作動機能部、 41 ... 表示機能部、
- 43 ... 遊技球検出機能部、 45 ... 本体用外部端子板、
- 47 ... 電源基板、 49 ... 第 1 種始動口スイッチ、
- 51 ... セーフ球スイッチ、 53 ... 特別図柄表示装置、
- 55 ... 普通図柄表示装置、 61 ... 左列、 63 ... 中列、 65 ... 右列、
- 71 ... 孵化直前の卵の態様を備えた第 3 図柄の意味を有する図柄、
- 73 ... 数字態様、 75 ... 孵化直前の卵の態様、 20
- 81 ... ひよこの態様を備えた第 3 図柄の意味を有する図柄、
- 83 ... 数字態様、 85 ... ひよこの態様、
- 91 ... 鶏の態様を備えた第 3 図柄の意味を有する図柄、
- 93 ... 数字態様、 95 ... 鶏の態様、
- 101 ... 第 1 図柄の意味を有する確定図柄、
- 103 ... 第 2 図柄の意味を有する確定図柄、
- 105 ... 第 3 図柄の意味を有する確定図柄、
- 107 ... 第 4 図柄の意味を有する確定図柄、
- 111 ... 第 1 変動パターン群、
- 113 ... 高確率のリーチ状態のリーチパターン群、 30
- 115 ... 少し高確率のリーチ状態のリーチパターン群、
- 117 ... 通常確率のリーチ状態のリーチパターン群、
- 121 ... 変動パターン、 Y A ... 上下方向、 Y B ... 横方向

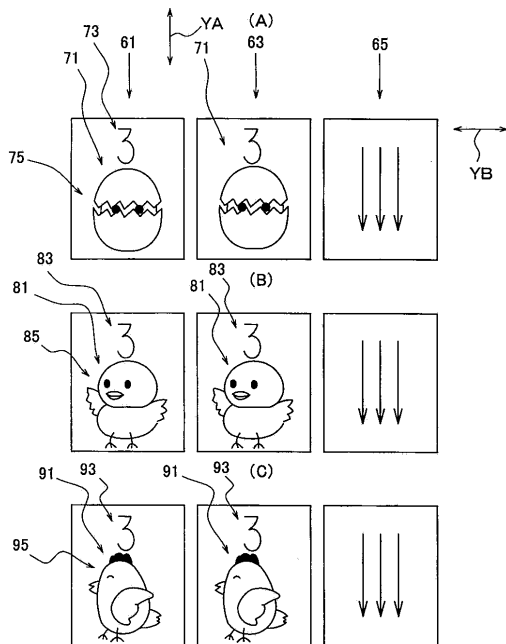
【図 1】



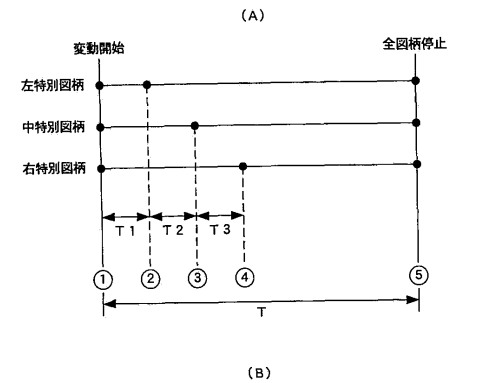
【図 2】



【図 3】



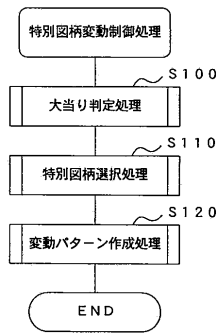
【図 4】



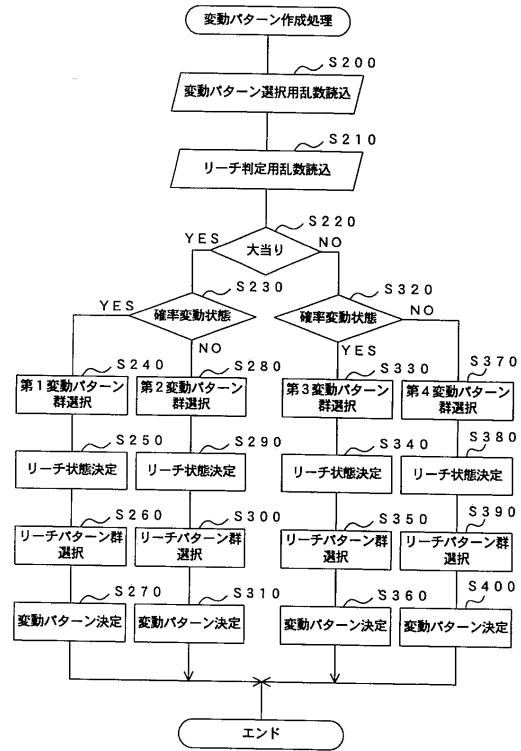
| 番号 | 名称 | 内容 |
|----|----------|-------------------------|
| ① | 変動パターン指定 | 特別図柄の変動開始と変動パターンを指定します。 |
| ② | 左特別図柄指定 | 左特別図柄の停止図柄を指定します。 |
| ③ | 中特別図柄指定 | 中特別図柄の停止図柄を指定します。 |
| ④ | 右特別図柄指定 | 右特別図柄の停止図柄を指定します。 |
| ⑤ | 全図柄停止指定 | 全図柄停止を指定します。 |

T1: ①変動パターン指定コマンド送信から②左特別図柄指定コマンド送信までの時間
T2: ②左特別図柄指定コマンド送信から③中特別図柄指定コマンド送信までの時間
T3: ③中特別図柄指定コマンド送信から④右特別図柄指定コマンド送信までの時間
T: ①変動パターン指定コマンド送信から⑤全図柄停止指定コマンド送信までの時間

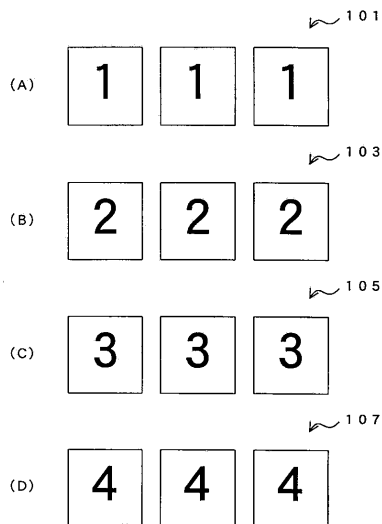
【図 5】



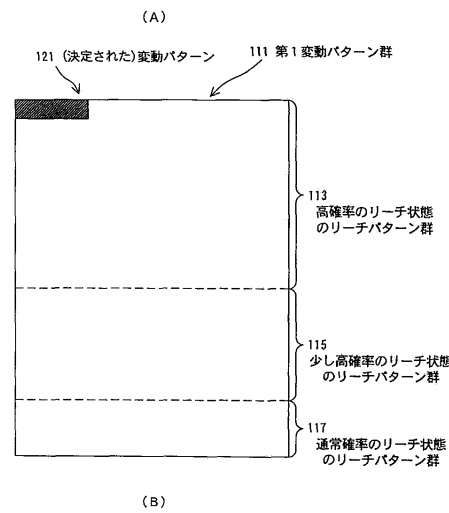
【図 6】



【図 7】



【図 8】



- 変動パターンのスクリーン
- ① 全図柄が変動を開始 (変動時間 2.0 秒)
 - ② 変動開始時の左図柄 + 「2」の確定図柄に対応する高確率のリーチ状態の表現
 - ③ 全図柄停止指定コマンドの入力でリーチ状態から大当り図柄の表現
 - ④ 再変動して確定図柄で大当り

フロントページの続き

(72)発明者 梁川 誠市
愛知県春日井市美濃町2丁目102番地

合議体

審判長 木村 史郎

審判官 長崎 洋一

審判官 伊藤 陽

(56)参考文献 特開平11-222236(JP,A)
特開2000-350823(JP,A)
特開2001-259160(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F7/02