

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第3767331号

(P3767331)

(45) 発行日 平成18年4月19日(2006.4.19)

(24) 登録日 平成18年2月10日(2006.2.10)

(51) Int. Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

請求項の数 1 (全 11 頁)

(21) 出願番号	特願2000-183622 (P2000-183622)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成12年6月19日(2000.6.19)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願平11-86429の分割		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
原出願日	平成5年6月17日(1993.6.17)	(74) 代理人	100121821
(65) 公開番号	特開2001-9123 (P2001-9123A)		弁理士 山田 強
(43) 公開日	平成13年1月16日(2001.1.16)	(74) 代理人	100111095
審査請求日	平成12年7月3日(2000.7.3)		弁理士 川口 光男
		(72) 発明者	坂井田 雅幸
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内
		(72) 発明者	押見 渉
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内

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】

起立状態で設置された遊技盤と、
 該遊技盤の前面にレールによって区画され、発射された遊技球が流下する遊技領域と、
 該遊技領域内となる遊技盤に設けられた、図柄を表示する図柄表示装置、遊技球が入球する始動口、及び開放時に遊技球を受け入れる変動入賞装置と、

前記始動口への遊技球の入球に基づき複数の前記図柄を変動表示させた後に停止表示させる表示制御手段と
 を備え、

前記停止表示された図柄の組合せが予め定めた複数の大当たり図柄の組合せのいずれかである場合に前記変動入賞装置を開放させるように構成した遊技機において、

前記表示制御手段は、
 前記複数の大当たり図柄の組合せのうちどの大当たり図柄の組合せにするかを決定可能な大当たりパターンカウンタと、

該大当たりパターンカウンタのカウント値から一義的に特定の大当たり図柄の組合せを決定するための情報を記憶した記憶手段と

を備え、

前記複数の図柄を循環表示させるものであり、かつ前記大当たり図柄を構成する図柄であってかつ1循環表示で1回だけ現れる図柄を複数設定し、

大当たり図柄の組合せ数に対して前記大当たりパターンカウンタにより設定されるカウンタ

10

20

値の数を多く設定し、前記1循環表示で1回だけ現れる図柄に関して、大当り図柄の組合せ種類により前記大当りパターンカウンタのカウンタ値の数を異ならせて対応付け、

前記始動口への遊技球の入球に基づき、前記大当りパターンカウンタのカウンタ値を導出するとともに前記記憶手段から当該カウンタ値に応じた大当り図柄の組合せを決定し、大当り表示を行う場合にはその決定された大当り図柄の組合せで停止表示させるものである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、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

10

【0002】

【従来の技術】

従来、遊技機、例えば、パチンコ遊技機においては、図柄表示装置の変動停止時に表示される図柄の組合せが予め定めた大当り図柄の組合せとなったときに、大当り遊技状態となって変動入賞装置を所定期間開放する動作を複数回行って短期間に多量の賞品球を獲得せしめるようにしたものが数多く提案されている。このようなパチンコ遊技機における図柄表示装置においては、大当り遊技状態となる大当り図柄が並ぶ当りラインの数が予め定められていた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

20

しかしながら、上記大当り図柄を構成する図柄は図柄表示領域毎に完結された完結図柄であり、その完結図柄として同一のものが前記当りライン上に並ぶかどうかで大当りが決定されていた。そして、図柄の停止時に偶然大当り図柄の組合せが停止されるかどうかで大当りを決するものが知られているが、このような停止図柄の結果として偶然大当りとなるものであると、そこに至る過程で好適な演出を行なうことが困難である。また、所定の大当り図柄の組合せを出現させ易くするなどの工夫も不可能となる。本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、遊技者に視認可能とされる図柄から想定される大当り図柄の組合せの出現割合とは異なる振り分けで大当り図柄の組合せの種類を決定付けることが可能となる遊技機を提供することにある。

【0004】

30

【課題を解決するための手段】

上記した目的を達成するために、本発明では、

起立状態で設置された遊技盤と、

該遊技盤の前面にレールによって区画され、発射された遊技球が流下する遊技領域と、

該遊技領域内となる遊技盤に設けられた、図柄を表示する図柄表示装置、遊技球が入球する始動口、及び開放時に遊技球を受け入れる変動入賞装置と、

前記始動口への遊技球の入球に基づき複数の前記図柄を変動表示させた後に停止表示させる表示制御手段と

を備え、

前記停止表示された図柄の組合せが予め定めた複数の大当り図柄の組合せのいずれかである場合に前記変動入賞装置を開放させるように構成した遊技機において、

40

前記表示制御手段は、

前記複数の大当り図柄の組合せのうちの大当り図柄の組合せにするかを決定可能な大当りパターンカウンタと、

該大当りパターンカウンタのカウンタ値から一義的に特定の大当り図柄の組合せを決定するための情報を記憶した記憶手段と

を備え、

前記複数の図柄を循環表示させるものであり、かつ前記大当り図柄を構成する図柄であってかつ1循環表示で1回だけ現れる図柄を複数設定し、

大当り図柄の組合せ数に対して前記大当りパターンカウンタにより設定されるカウンタ

50

値の数を多く設定し、前記1循環表示で1回だけ現れる図柄に関して、大当り図柄の組合せ種類により前記大当りパターンカウンタのカウンタ値の数を異ならせて対応付け、

前記始動口への遊技球の入球に基づき、前記大当りパターンカウンタのカウンタ値を導出するとともに前記記憶手段から当該カウンタ値に応じた大当り図柄の組合せを決定し、大当り表示を行う場合にはその決定された大当り図柄の組合せで停止表示させるものであることを特徴とする。

【0005】

【作用】

上記手段により、いずれの大当り図柄の組合せを停止表示させるかは、大当りパターンカウンタのカウンタ値に基づき決定される。詳しくは、大当りパターンカウンタのカウンタ値から記憶手段において記憶された情報から一義的に特定の大当り図柄の組合せが決定される。そして、本発明においては、1循環表示で1回だけ現れる図柄について、対応関係にあるカウンタ値の数を異ならせているため、大当り表示を行なう際に停止表示される特定の大当り図柄の組合せの出現割合を、見た目上の当該大当り図柄の組合せの全体の大当り図柄の組合せに対する比率に対して増減させることが可能となる。これにより、特定の大当り図柄の組合せの出現割合を増減させる場合において表示される図柄の数や種類に変更を加えなくて済み、表示内容の設計が容易になる。

10

【0006】

【発明の実施の形態】

以下、図面を参照して本考案の実施例について説明する。まず、図1を参照して実施例に係る図柄表示装置20が適用される遊技機の一例としてのパチンコ機の遊技盤1の構成について説明する。図1は、遊技盤1の正面図である。図において、遊技盤1の前面には、ほぼ円状に設けられる誘導レール2によって区画された遊技領域3が形成されている。遊技領域3のほぼ中央には、図柄表示装置20が配置されている。

20

【0007】

この図柄表示装置20は、図柄を変動表示する液晶表示器23と、後述する始動入賞口4、6a、6bに入賞した入賞玉数を記憶した旨を報知する複数(4つ)の始動記憶LED26と、がそれぞれ前面に臨むようになっている。なお、始動記憶LED26は、液晶表示器23の変動表示中又は大当り遊技状態中のときに打球が始動入賞口4、6a、6bに入賞したときに記憶保留され、その保留された数だけ始動記憶LED26が点灯し、液晶表示器23の変動開始毎に1つずつ消灯するようになっている。ただし、その記憶数は、最高4個までとされ、それ以上の始動入賞は、無効とされる。また、図柄表示装置20については、後に詳述する。

30

【0008】

上記した図柄表示装置20の下方に変動入賞装置8が配置されている。変動入賞装置8は、前後に開閉する開閉板9(アタッカーとも言われる)を有しており、その開閉板9がアタッカーソレノイド10によって開閉駆動されるようになっている。また、変動入賞装置8には、開閉板9が開放した状態で受け入れた入賞玉を検出するカウント用の入賞玉数検出スイッチ12と開閉板9内の中央に形成されるV入賞口に入賞した入賞玉を検出するV入賞玉検出スイッチ11とが設けられている。上記のように構成される変動入賞装置8は、後述する大当り遊技状態となったときに開閉板9が一定時間(例えば、30秒)経過するまで、あるいは所定個数(例えば、10個)の入賞玉が発生するまでアタッカーソレノイド10を駆動して開放し、そのような開放状態(これを開放サイクルという)をV入賞口に入賞玉が入賞することを条件として所定回数(例えば、16回;これを継続回数という)繰り返すようになっている。しかして、入賞玉数検出スイッチ12は、開閉板9の1回の開放中に受け入れられる入賞玉数を計数するために使用され、V入賞玉検出スイッチ11は、開閉板9が繰り返して開放される条件を検出するために使用されるものである。

40

【0009】

また、遊技領域3には、図柄表示装置20と変動入賞装置8との間に始動入賞口4が設

50

けられている。この始動入賞口4は、図柄表示装置20の変動表示を許容するものであり、このため、始動入賞口4は、打球の入賞を検出する始動入賞玉検出スイッチ5を内蔵している。また、始動入賞口4と同様な機能を有する始動入賞口6a, 6bが前記変動入賞装置8の左右両側に設けられている。この始動入賞口6a, 6bも打球の入賞を検出する始動入賞玉検出スイッチ7a, 7bを内蔵している。

【0010】

更に、遊技領域3には、図柄表示装置20の上下左右側方に動作ランプ14a~14dを内蔵する入賞口13a~13dが配置されている。この動作ランプ14a~14dは、各種の遊技状態に応じて点灯したり点滅したりするものである。また、遊技領域3の左右両側には動作ランプの一種であり大当り遊技状態となったときに点滅してその旨を遊技者に報知する大当りランプ15a, 15bも配置されている。また、遊技領域3の最下方には、上記した入賞口等に入賞しない打球が回収されるアウト口16も設けられている。更に、遊技領域3には、落下する打球の方向や速度を変化せしめる多数の障害釘や複数の風車(共に符号なし)も設けられている。

10

【0011】

次に、前記した図柄表示装置20の構成について図2乃至図4を参照して説明する。図2は、図柄表示装置20の正面図であり、図3は、図柄表示装置20の液晶表示器23にスクロール表示される図柄を表示される順に表した図であり、図4は、異なる当りライン数で大当り図柄が揃う可能性がある場合の液晶表示器23の正面図である。図2に示すように、図柄表示装置20は、遊技盤1の表面に取り付けられる取付基板21を有し、該取付基板21には、ほぼ長方形の表示窓22が開設され、該表示窓22に液晶表示器23が臨むようになっている。そして、液晶表示器23には、水平方向に左から右に向かってスクロールする3列のスクロール表示列24a~24cが表示されるようになっている。各スクロール表示列24a~24cは、図3に示されるように、見掛け上22区画に区画され、ほとんどの部分で1区画に1つの完結した図柄(ハートマーク、にんじん、ぶどう、リンゴ、ピワ、チェリー)が表示されるが、一部分では、3区画を使用して1つの部分図柄(女の子を示す人形、ラビット)が表示される。そして、表示窓22から表示される範囲は、それぞれのスクロール列24a~24cの3区画分である。

20

【0012】

しかして、スクロール変動表示列24a~24cの変動停止時に表示窓22に表示される図柄がすべて完結図柄であるときには、図4(B)に示すように、垂直方向の3本の当りライン1~3と、対角線の2本の当りライン4、5の合計5本の当りラインが発生することとなり、その5本の当りライン上のいずれかに同一の大当り図柄(にんじん、ぶどう、リンゴ、ピワ、チェリー)が揃うと大当り遊技状態となる。また、変動停止時に表示窓22に表示される図柄が部分図柄だけであるときには、図4(A)に示すように、全体で1つの図柄を完結させるものであるから結果的に1つの当りラインしか発生しないこととなる。そして、部分図柄によって1つの図柄が完結されたときには、大当り遊技状態となる。なお、各スクロール変動表示列24a~24cは、始動入賞信号に基づいて同時に変動を開始するが、その停止順序は、まず上段のスクロール表示列24aが停止し、次いで下段のスクロール表示列24cが停止し、最後に中央のスクロール表示列24bが停止する。また、上下のスクロール表示列24a, 24cが停止した時点でいずれかの当りライン上に大当り図柄が揃ったときには、リーチ状態となって、最後に停止する中央のスクロール表示列24bの変動時間が長くなると共に変動速度もゆっくりと変動される。なお、図柄表示装置20の取付基板21には、その上方に装飾用の飾りLED25が設けられ、その下方に前述した機能を有する始動記憶LED26が設けられている。始動記憶LED26は、液晶表示器23で表示しても良い。また、大当り遊技状態時において、変動入賞装置8の開閉板9の開放回数(継続回数とも言う)や1回の開放中における入賞個数は、液晶表示器23に表示されるようになっている。

30

40

【0013】

以上説明した図柄表示装置20、及び変動入賞装置8の開閉板9等の動作を制御する遊

50

技制御回路の構成について図5を参照して説明する。図5は、遊技制御回路の電氣的な構成を示したブロックダイヤグラムである。遊技制御回路には、マイクロコンピュータ30が使用されている。そのマイクロコンピュータ30には、外部ROM31、外部RAM32が接続されている。そして、外部ROM31には、図柄データが設定されている。

【0014】

外部RAM32には、大当り外れカウンタ33と、大当りパターンカウンタ34と、リーチパターンカウンタ35と、外れパターンカウンタ36と、各カウンタ33~36の中から抽出された値を記憶する各確定メモリ37と、が形成されている。大当り外れカウンタ33に対応するそれぞれの確定メモリ37は、始動入賞口4、6a、6bの保留玉数+1だけのメモリを持っており、各保留玉に対する当り外れ決定用の数値は、始動入賞時に決定され、その数値が対応するそれぞれ確定メモリ37に記憶される。また、大当りパターンカウンタ34は、いずれの当りライン上にどの大当り図柄が配置されるかのすべての大当りパターンに対応して設けられるカウンタである。具体的には、図8に示すように、0~29までのカウンタ値に対応して大当りパターンが設定されている。同様にリーチパターンカウンタ35もすべての種類のリーチパターン(図示しない)に対応するカウンタであり、外れパターンカウンタ36もすべての種類の外れパターン(図示しない)に対応するカウンタである。そして、各パターンカウンタ34~36の数値は、始動入賞に対応する変動開始時に決定されるようになっている。

10

【0015】

一方、始動入賞口4、6a、6bにおける入賞玉を検出する始動入賞玉検出スイッチ5、7a、7b、V入賞口を通過した入賞玉を検出するV入賞玉検出スイッチ11、及び開閉板9における入賞玉を検出する入賞玉数検出スイッチ12は、波形整形回路38を介してマイクロコンピュータ30に接続されている。また、クロック発生回路40は、分周器39を介して外部割込み信号をマイクロコンピュータ30のINT端子に出力している。そして、その外部割込み信号に同期してマイクロコンピュータ30は、図示しないメインプログラムを実行する。また、マイクロコンピュータ30のRST1端子には、タイミング信号発生回路41の出力するタイミング信号が入力されており、そのタイミング信号に同期して図示しない数値発生プログラムが起動される。また、電源回路43のON動作によってリセット信号発生回路42から出力されるリセット信号がマイクロコンピュータ30のRST2端子に入力されており、そのリセット信号により、図示しない初期プログラムが起動される。

20

30

【0016】

マイクロコンピュータ30の各出力ポートには、LED駆動回路44、LCD駆動回路45、ドライバ46が接続されている。LED駆動回路44には、始動記憶LED26が接続され、LCD駆動回路45には、液晶表示器23(LCDと表示)が接続されている。また、ドライバ46は、マイクロコンピュータ30からの信号に応じてアタッカーソレノイド10、及び動作ランプ14a~14d、15a、15bを駆動制御する。なお、マイクロコンピュータ30とLCD駆動回路45との間にLCD専用のマイクロコンピュータを設け、このマイクロコンピュータでLCD23を制御しても良い。

【0017】

次に、上記した遊技制御回路によって制御される動作のうち、図6を参照して始動入賞における動作について説明すると、ステップ10で打玉がいずれかの始動入賞口4、6a、6bに入賞して対応する始動入賞玉検出スイッチ5、7a、7bをONさせて始動入賞信号を導出させたか否かが判断され、始動入賞信号がなければ、そのサブルーチンを終了し、一方、始動入賞信号があれば、ステップ20で始動入賞カウンタCの値が4より小さいか否かが判断される。始動入賞カウンタCの値が4より大きいときは、既に4個の始動入賞が記憶されているので、以下の処理をすることなくサブルーチンを終了し、また、始動入賞カウンタCの値が4より小さいときは、ステップ30で始動入賞カウンタCの値を更新し、次いでステップ40で大当り外れカウンタ33の現在の値に対応する確定メモリM(c)に記憶する。なお、大当り外れカウンタ33は、例えば、0~234までの数値

40

50

が刻々と変化しており、始動入賞時に抽出された値が、例えば「0」であるときに当りと判定され、「1～20」であるときにリーチであると判定され(ただし、最終的に外れ)、それ以外の値であるときに外れと判定される。なお、遊技における予め定めた条件(例えば、奇数回目の大当たり遊技状態が終了したという条件)が成立したときに、大当たりの出現確率が高確率となるように設定さずる場合には、大当たり外れカウンタ33の上限値を小さくなるように変更すれば良い。

【0018】

次に、図7を参照して液晶表示器23の変動表示動作について説明する。図7は、液晶表示器23の変動表示動作を示すフロー図である。まず、大当たり遊技状態時には、液晶表示器23は、通常大当たりとなった図柄や、継続回数、入賞個数を表示するので、ステップ100で大当たりフラグがセットされていると判断された場合には、以下の処理が実行されることはない。

【0019】

一方、大当たりフラグがセットされていないと判断された場合には、液晶表示器23の状態をステップ110～ステップ140で判断する。具体的には、ステップ110で液晶表示器23のすべてのスクロール表示列24a～24cが変動中である状態(状態フラグF=1)であるか否かが判断され、ステップ120で上段スクロール表示列24aだけが変動停止した状態(状態フラグF=2)であるか否かが判断され、ステップ130で下段スクロール表示列24cが変動停止した状態(状態フラグF=3)であるか否かが判断され、ステップ140でいずれかの当りライン上で表示される図柄の組合せがリーチ状態(状態フラグF=4)であるか否かが判断される。

【0020】

上記したいずれの状態でもないとき(変動中でないとき)には、状態フラグF=0であり、このときには、ステップ150で始動入賞口4、6a、6bへの打球の入賞を記憶する始動入賞カウンタCの値が1以上であるか否かが判断され、始動入賞カウンタCに記憶値がないときには、変動表示サブルーチンの以下の処理が実行されることがなく終了する。

【0021】

始動入賞カウンタCの値が1以上のときには、ステップ160でタイマt1、t2、t3がセットされ、ステップ170ですべてのスクロール表示列24a～24cの変動が開始され、状態フラグFの値に「1」がセットされ、更に始動入賞カウンタCの値が1ずつ減算される。次いでステップ180で大当たり外れ確定メモリM(c)の値が下位のメモリに更新され、その更新された確定メモリのうちのM(0)の値が大当たりであるか否かがステップ190で判断される。M(0)の値が大当たりであると判断されたときには、ステップ200でその時点での大当たりパターンカウンタ34から1つの値が抽出されて対応する確定メモリに記憶され、一方、大当たりでないと判断されたときには、ステップ210でM(0)の値がリーチであるか否かが判断され、リーチであるときには、ステップ220でリーチパターンカウンタ35から1つの値が抽出されて対応する確定メモリに記憶され、リーチでないときには、ステップ230で外れパターンカウンタ36から1つの値が抽出されて対応する確定メモリに記憶される。

【0022】

ところで、前記したタイマt1、t2、t3は、上段スクロール表示列24a、下段スクロール表示列24c、中段スクロール表示列24bの変動時間を規制するものであり、 $t_1 < t_2 < t_3$; $t_2 - t_1 = t_3 - t_2$ の関係にある。そして、ステップ240でタイマt1のタイムアップが判断されるが、タイムアップしてないときには、タイムアップするまでステップ240 変動表示サブルーチン終了 変動表示サブルーチン開始～ステップ110 ステップ240・・・を繰り返す。

【0023】

しかして、タイマt1がタイムアップしたと判断されたときには、ステップ250で上

10

20

30

40

50

段スクロール表示列 24 a の変動表示が選択されたパターンに沿って停止されると共に状態フラグ F の値に「2」がセットされる。以下同様にステップ 260 でタイマ t2 がタイムアップしたか否かが判断され、タイムアップしたと判断された場合には、ステップ 270 で下段スクロール表示列 24 c の変動表示が選択されたパターンに沿って停止されると共に状態フラグ F の値に「3」がセットされる。そして、中央を除くスクロール表示列 24 a, c の変動表示が停止したときには、ステップ 280 で M(0) の値が大当たり又はリーチであるか否か、即ちリーチ表示となっているか否かが判断される。

【0024】

リーチ表示でない場合には、ステップ 290 でタイマ t3 がタイムアップしたか否かが判断され、タイマ t3 がタイムアップするまでステップ 290 変動表示サブルーチン終了 変動表示サブルーチン開始 ~ ステップ 130 ステップ 280 ステップ 290 ・ ・ ・ を繰り返し、タイムアップしたときには、ステップ 330 に進む。

10

【0025】

一方、リーチ表示であると判断された場合には、ステップ 300 で状態フラグ F の値が「4」であるか否かが判断され、「4」でなければステップ 310 でタイマ t4 を新たにセットすると共に状態フラグ F の値に「4」をセットする。ここで、タイマ t4 は、リーチ状態のときに最後に変動停止する中段スクロール表示列 24 b の変動時間を延長するものであり、 $t4 > (t3 - t2)$ の関係となる値に選ばれる。しかして、ステップ 320 でタイマ t4 がタイムアップしたか否かが判断され、タイマ t4 がタイムアップするまでステップ 320 変動表示サブルーチン終了 変動表示サブルーチン開始 ~ ステップ 140 ステップ 320 ・ ・ ・ を繰り返し、タイムアップしたときには、ステップ 330 に進む。

20

【0026】

リーチ表示でないときのタイマ t3 がタイムアップしたとき、リーチ表示であるときのタイマ t4 がタイムアップしたときには、ステップ 330 で中段スクロール表示列 24 b の変動表示が選択されたパターンに沿って停止され、その後、ステップ 340 で大当たり図柄の組合せであるか否かが判断され、大当たりでないとは判断されたときには、ステップ 350 で状態フラグをリセットし、一方、大当たりであると判断された場合には、ステップ 360 で状態フラグをリセットし、且つ大当たりフラグをセットし、その後に変動表示サブルーチンを終了する。また、ステップ 360 において、大当たりフラグがセットされると、変動入賞装置 8 の開閉板 9 が一定時間が経過するまで又は所定個数の入賞玉が発生するまでの開放態様を所定回数実行する。なお、開閉板 9 の所定回数の開放態様が終了すると、大当たりフラグがリセットされる。

30

【0027】

以上、実施例に係る図柄表示装置 20 を備えたパチンコ機の構成及び作用について説明したが、本実施例によれば、小さく表示される図柄をスクロール変動して複数の当りラインを成立させたり、あるいは大きく表示される図柄をスクロール変動して単一の当りラインを成立させたりして大当たり図柄の組合せの成立する当りラインの数が変化せしめられるように変動制御されるので、変動中における図柄の表示に遊技者の注意を向けることができ、遊技者の興趣を盛り上げることができる。

40

【0028】

なお、上記した実施例では、電気的な図柄表示装置として液晶表示器 23 から構成されるものを示したが、必ずしも液晶表示器 23 に限定されるものではなく、例えば、CRT、ドットマトリックス LED 等で構成される電気的な図柄表示装置であっても良い。また、表示領域におけるスクロール形式は、水平方向だけでなく、垂直方向等のスクロールであっても良い。また、表示される図柄の表示列も縦横 3 個ずつではなくそれ以上でも良く、更に、それらの図柄によって構成される当りラインも必ずしも直線的なものだけに限らず、折れ線的な当りラインや斜め平行状の当りラインでも良い。また、パチンコ機における遊技内容も、いわゆるデジタル式ゲームだけでなく、ヒコーキ式ゲームや権利発生式ゲームであっても良い。更に、遊技機としてパチンコ機以外にも、スロットマシン、TVゲ

50

ーム等に上記した変更例を含めて適用しても良い。

【0029】

【発明の効果】

以上、説明したところから明らかなように、本発明では、いずれの大当り図柄の組合せを停止表示させるかは、大当りパターンカウンタのカウント値に基づき決定される。詳しくは、大当りパターンカウンタのカウント値から記憶手段において記憶された情報から一義的に特定の大当り図柄の組合せが決定される。そして、本発明においては、1循環表示で1回だけ現れる図柄について、対応関係にあるカウント値の数を異ならせているため、大当り表示を行なう際に停止表示される特定の大当り図柄の組合せの出現割合を、見たと目の当該大当り図柄の組合せの全体の大当り図柄の組合せに対する比率に対して増減させることが可能となる。これにより、特定の大当り図柄の組合せの出現割合を増減させる場合において表示される図柄の数や種類に変更を加えなくて済み、表示内容の設計が容易になる。

10

【図面の簡単な説明】

【図1】実施例に係る図柄表示装置を適用したパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図2】図柄表示装置の正面図である。

【図3】図柄表示装置の液晶表示器にスクロール表示される図柄を表示される順に表した図である。

【図4】異なる当りライン数で大当り図柄が揃う可能性がある場合の液晶表示器の正面図である。

20

【図5】遊技動作を制御する遊技制御回路のブロック図である。

【図6】始動入賞時における動作を示すフロー図である。

【図7】変動表示動作を示すフロー図である。

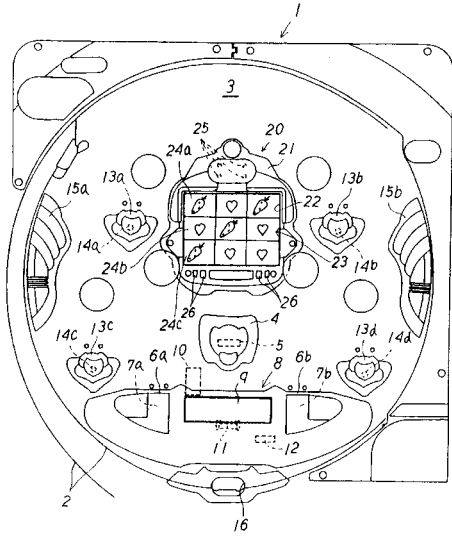
【図8】大当りパターンカウンタの値と大当り図柄の成立状態との関係を示す一覧表図である。

【符号の説明】

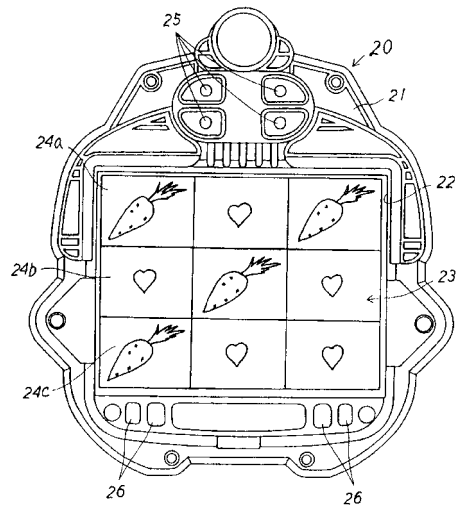
- 1 遊技盤
- 4 始動入賞口
- 6 a , 6 b 始動入賞口
- 8 変動入賞装置
- 9 開閉板
- 20 図柄表示装置
- 22 表示窓
- 23 液晶表示器
- 24 a 上段スクロール表示列
- 24 b 中段スクロール表示列
- 24 c 下段スクロール表示列
- 30 マイクロコンピュータ

30

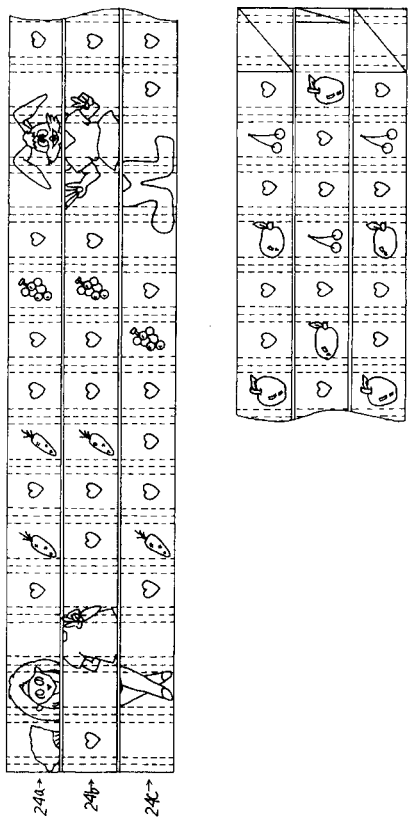
【 図 1 】



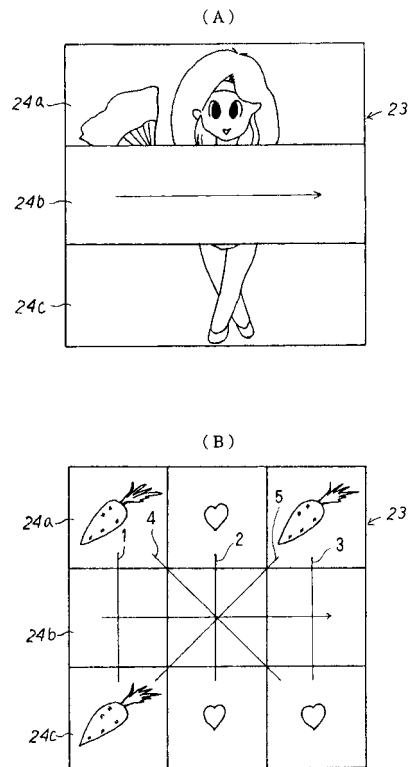
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



フロントページの続き

審査官 伊藤 陽

- (56)参考文献 特開平05 - 123439 (JP, A)
特開平05 - 146545 (JP, A)
特開平05 - 031238 (JP, A)
特開平04 - 322677 (JP, A)
特開平06 - 246045 (JP, A)
特開平06 - 063231 (JP, A)