

(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2010-104827

(P2010-104827A)

(43) 公開日 平成22年5月13日(2010.5.13)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2010-29727 (P2010-29727)
 (22) 出願日 平成22年2月15日 (2010.2.15)
 (62) 分割の表示 特願2000-38557 (P2000-38557)
 の分割
 原出願日 平成12年2月16日 (2000.2.16)

(71) 出願人 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
 (72) 発明者 市原 高明
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内
 (72) 発明者 六鹿 真次
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内
 Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA39

(54) 【発明の名称】 遊技機

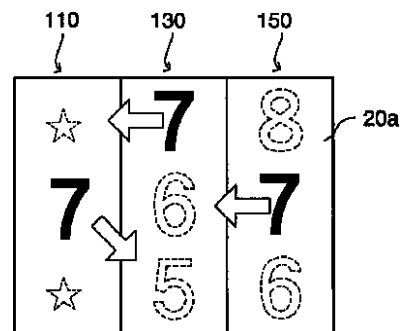
(57) 【要約】

【課題】 遊技者に今までにない斬新な印象を与え、遊技者の好奇心を刺激してスリルや興奮をより一層喚起することができ、遊技者の抱く特定の図柄配列に対する期待感や緊迫感を高めることができる遊技機を提供する。

【解決手段】 パチンコ機等の遊技機に関し、画面20aの図柄表示部110、130、150が変動を停止してはずれ図柄配列を形成した場合に、大当たり図柄配列を形成することができる3つの図柄「7」が表示されている時は、図柄「7」以外の図柄を消去し、図柄「7」の位置を移動させる。

その結果、3つの図柄「7」がライン上に揃った大当たり図柄配列を形成する。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

表示部に特典の付与に関する情報を表示するための図柄を変動させ、前記図柄が大当たり図柄配列を形成することにより前記特典が付与されることを遊技者に認識させる遊技機において、

表示部に特定の図柄配列が形成されない場合、前記表示部に停止して表示されている図柄のうち所定の図柄によって前記特定の図柄配列を形成することができる時には、前記所定の図柄の位置を移動させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載した遊技機であって、

前記所定の図柄の位置を移動する際に、前記所定の図柄以外の図柄が消去されることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 に記載した遊技機であって、

前記所定の図柄の位置を移動した後に、前記特定の図柄配列が形成されることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 ～ 3 のいずれかに記載した遊技機であって、

前記所定の図柄の位置の移動は、前記表示部が変動を開始してから確定するまでに複数回行われることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関し、特に遊技機の表示部に図柄を変動させて表示する技術に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機の一つであるパチンコ機では、所定領域にパチンコ球が入賞または通過すると、表示部（例えば特別図柄表示器）の複数の図柄表示領域（例えば左図柄表示列、中図柄表示列、右図柄表示列）は変動を開始する。

そして、各図柄表示列が変動を停止して表示された所定の図柄が大当たり図柄配列を形成した（例えば、3 つの同じ図柄が 1 つのライン上に揃って停止した）場合を「大当たり」と呼び、それ以外の図柄配列（はずれ図柄配列）を形成した場合を「はずれ」と呼ぶ。

また、例えば 3 つの図柄表示列のうちの 2 つ（例えば左図柄表示列と右図柄表示列）が停止して、1 つのライン（以下、「リーチライン」という）上に大当たり図柄配列を形成する可能性がある図柄配列を表示した場合を「リーチ」と呼ぶ。

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0003】**

このようなパチンコ機において、例えば、図柄表示列の図柄の変動を停止した際に、図柄の配列自体ははずれ図柄配列ではあるが、大当たり図柄配列を形成し得る数（例えば、3 つ）の図柄が表示される場合がある。

このような場合には、遊技者は非常に残念な気持ちを抱くことがあった。

そこで、図柄の変動を停止した後に、各図柄表示列が再変動する態様も考えられるが、各図柄表示列ごとに図柄が変動するという表示態様は、図柄表示列が各々に分割されているという意識を遊技者に強く与えるものであった。

このように、従来の遊技機ははずれ図柄配列を形成して変動が停止するとはずれが確定してしまい、表示態様が画一的で、新鮮味がなく、遊技者の好奇心を刺激してスリルや興奮を十分に喚起することができなかった。

【0004】

10

20

30

40

50

本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは遊技者に今までにない斬新な印象を与え、遊技者の好奇心を刺激してスリルや興奮をより一層喚起することができ、遊技者の抱く特定の図柄配列に対する期待感や緊迫感を高めることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

(課題を解決するための手段1) 上記した課題を解決するための手段1は、請求項1に記載した通りである。

ここで、請求項1、また他の請求項及び発明の詳細な説明に記載した用語については以下のように解釈する。

(1) 「図柄」には、特別図柄のみならず、普通図柄等のように遊技に関係して表示部に表示する全ての図柄(英数字、漢字、仮名等の文字、記号、絵柄、図形、静止画、動画等の画像など)が含まれる。

また、図柄の個数は一つのみならず、複数の場合も含む。

(2) 「表示部」は、1つの特別図柄表示器のみならず、複数の特別図柄表示器をも含む。

複数の図柄を表示する場合には、1つの特別図柄表示器で全ての図柄を表示する態様と、複数の特別図柄表示器に複数の図柄を振り分けてそれぞれ表示する態様とがある。

(3) 「大当たり図柄配列」とは、表示部が変動を停止してこの図柄配列で確定した場合に遊技者に所定の特典(例えば、大当たり遊技)を付与するものである。

一般には、同じ図柄が1つのライン上に揃って確定した場合を「大当たり図柄配列」という。

これに対し「はずれ図柄配列」とは、「大当たり図柄配列」以外の図柄配列である。

また、最後に変動を停止する図柄が変動を継続している状態であって、大当たり図柄配列を形成する可能性がある図柄配列を「リーチ図柄配列」という。

(4) 「図柄表示列」は、特別図柄表示器等の表示部において、図柄の変動に伴ってこの変動方向に形成される。

通常は、表示部に向かって縦方向に図柄表示列が形成されるが、図柄表示列が表示部に向かって横方向に形成されて変動する場合等も含む。

(5) 「特定の図柄配列」には、「大当たり図柄配列」以外に「リーチ図柄配列」をも含む。

(6) 「停止」には、所定の位置で完全に変動が止まっている場合以外に、所定の位置で小刻みに揺動しているような場合等も含む。

【0006】

当該手段1によれば、表示部に大当たり図柄配列が形成されない場合、表示部の所定の図柄によって特定の図柄配列を形成することができる時には、所定の図柄の位置のみを移動させる。

これにより、遊技者に今までにない斬新な印象を与えることができる。

例えば、表示部にはずれ図柄配列を形成して一旦停止しても、その後所定の図柄の位置を移動させることによって大当たり図柄配列を形成する(大当たりになる)可能性がある。従って、遊技者の好奇心を刺激してスリルや興奮を喚起することができ、大当たりに対する期待感や緊迫感を高めることができる。

【0007】

(課題を解決するための手段2) また、課題を解決するための手段2は、請求項2に記載した通りである。

当該手段2によれば、所定の図柄の位置を移動させる際に、所定の図柄以外の図柄を消去する。

これにより、遊技者は所定の図柄の位置の移動が認識し易く、特定の図柄配列(例えば、リーチ図柄配列あるいは大当たり図柄配列)に対する期待感や緊迫感を高めることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 8 】

(課題を解決するための手段 3) また、課題を解決するための手段 3 は、請求項 3 に記載した通りである。

当該手段 3 によれば、所定の図柄の位置が移動されると必ず特定の図柄配列(例えば、リーチ図柄配列あるいは大当たり図柄配列)を形成する。

これにより、所定の図柄の位置が移動するのを確認した遊技者は、好奇心を刺激されスリルや興奮をより一層喚起することができ、特定の図柄配列に対する期待感や緊迫感をさらに高めることができる。

【 0 0 0 9 】

ここで、1つの具体例として、3つの図柄表示列を備えた5ライン機(パチンコ機)において、3つ(大当たり図柄配列を形成し得る数)の図柄「7」を含んだはずれ図柄配列で停止した場合には、図柄「7」以外の図柄は消去され、図柄「7」の位置の移動が行われる。

そして、その後図柄「7」が1つのライン上に揃って表示されることによって大当たり図柄配列が形成される。

このように、はずれ図柄配列で停止した場合であっても、その後大当たり図柄配列に変わるため、遊技者は大当たり図柄配列に対する期待感や緊迫感がより一層高まる。

また、所定の図柄(例えば、図柄「7」)が各図柄表示列の枠内だけでなく枠外にわたって自由に移動する(例えば、図柄表示列の変動方向とは異なる方向へ移動する)ように構成すれば、遊技者は図柄表示列が3つに分割されているという意識を強く抱くことができ、新鮮味ある表示態様を実現することができる。

【 0 0 1 0 】

(課題を解決するための手段 4) また、課題を解決するための手段 4 は、請求項 4 に記載した通りである。

当該手段 4 によれば、所定の図柄の位置の移動は、表示部が変動を開始してから確定するまでに複数回行われるため、例えば、1回目の移動で特定の図柄配列(例えば、リーチ図柄配列あるいは大当たり図柄配列)を形成しない場合でも、次の移動によって特定の図柄配列を形成する可能性がある。

従って、リーチや大当たりを期待する遊技者にさらに斬新な印象を与え、遊技者の好奇心を刺激してスリルや興奮をより一層喚起することができる。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 1 】

以上説明したように、本発明によれば遊技者に今までにない斬新な印象を与え遊技者の好奇心を刺激してスリルや興奮をより一層喚起することができ、遊技者の抱く特定の図柄配列に対する期待感や緊迫感を高めることができる遊技機を実現することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 2 】

【図 1】パチンコ機の外観を示す正面図である。

【図 2】複合装置を拡大して表した正面図である。

【図 3】第 1 実施の形態の特別図柄表示器の画面に表示される表示態様の一例を示す図である。

【図 4】第 1 実施の形態の特別図柄表示器の画面に表示される表示態様の一例を示す図である。

【図 5】第 1 実施の形態の特別図柄表示器の画面に表示される表示態様の一例を示す図である。

【図 6】第 1 実施の形態の特別図柄表示器の画面に表示される表示態様の一例を示す図である。

【図 7】第 2 実施の形態の特別図柄表示器の画面に表示される表示態様の一例を示す図である。

【図 8】第 2 実施の形態の特別図柄表示器の画面に表示される表示態様の一例を示す図で

10

20

30

40

50

ある。

【図 9】第 2 実施の形態の特別図柄表示器の画面に表示される表示態様の一例を示す図である。

【図 10】第 2 実施の形態の特別図柄表示器の画面に表示される表示態様の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明における第 1 及び第 2 実施の形態を図面に基づいて説明する。

〔第 1 実施の形態〕まず、第 1 実施の形態は本発明を第 1 種パチンコ機に適用したものであって、図 1 ~ 図 6 を参照しながら説明する。

第 1 実施の形態では、いわゆる 5 ライン機の特別図柄表示器（本発明の表示部に対応している）の画面に表示される表示態様について説明する。

ここで、図 1 は第 1 種パチンコ機の外観を示す正面図である。

図 2 は拡大して表した複合装置の正面図である。

また、図 3 ~ 図 6 は、いずれも特別図柄表示器 20 の画面 20a に表示される表示態様の一例を示す。

【0014】

まず図 1 において、本発明の遊技機としてのパチンコ機 10 の遊技盤面 12 上には、複合装置 14、第 1 種始動口 30、大入賞口 34、下部始動口 62、一般の入賞口等を適宜に配置している。

第 1 種始動口 30 は始動口センサ 56 を有し、パチンコ球が入賞すると通常の入賞口と同様に賞球（賞品球）を払い出す。

中ゲート 32 はゲートセンサ 54 を有し、パチンコ球が通過しても賞球を払い出さない。

大入賞口 34 は蓋 66 を有し、当該蓋 66 はソレノイド 50 によって開閉される。

また、大入賞口 34 は V ゾーン 52 を有し、その V ゾーン 52 は V ゾーンセンサ 48 を有する。

大入賞口開放期間内にパチンコ球が V ゾーン 52 に入賞すると、大当たり遊技を所要回数（例えば 16 回）内で継続することができる。

上記大入賞口開放期間としては、例えば大入賞口 34 にパチンコ球が 10 個入賞するか、開放してから 30 秒間を経過するまでのいずれか早いほうが該当する。

さらに蓋 66 の下部には、第 1 種始動口 30 と同等の機能を備えた下部始動口 62 を配置している。

下部始動口 62 は始動口センサ 56 と同様の機能を備えた始動口センサ 60 を有する。

ここで、始動口センサ 56、60 は、それぞれの始動口に入賞したパチンコ球を検出する。

V ゾーンセンサ 48 は V ゾーン 52 に入賞したパチンコ球を検出する。

ゲートセンサ 54 は中ゲート 32 を通過したパチンコ球を検出する。

なお上記ゲートセンサ 54、始動口センサ 56、60、V ゾーンセンサ 48 には、例えば近接センサやマイクロスイッチ、光センサ（発光体と受光体）等を用いる。

【0015】

また、遊技盤面 12 には 1 個または複数個の装飾ゲートを有し、この例では左ゲート 23、右ゲート 24 を有する。

右ゲート 24 は普通図柄表示器 26 を有するが、左ゲート 23 は普通図柄表示器を有しない。

普通図柄表示器 26 は 1 個または複数個の発光体（この例では 2 個の LED）を有し、当該発光体の点灯・消灯が普通図柄となる。

普通図柄は、例えば中ゲート 32 にパチンコ球が通過したときに点滅が始まり、その後に各発光体についてそれぞれ点灯または消灯する。

そして、各発光体の点灯または消灯の態様に応じて（例えば 2 個の LED のうち右側の LED が点灯すると）、下部始動口 62 の蓋を一定期間（例えば 4 秒間）だけ開ける。

10

20

30

40

50

また、ランプ類 16 は電球や L E D 等の発光体を用いており、図示した位置には限らずパチンコ機 10 の種類や遊技内容等に合わせて適切な位置に配置する。

【0016】

次に、図 2 を参照しながら複合装置 14 の構成について説明する。

図 2 に示すように、複合装置 14 には、天入賞口 14 a、表示部としての特別図柄表示器 20 等が設けられている。

天入賞口 14 a は一般の入賞口の一つである。

特別図柄表示器 20 には、例えば液晶表示器を用いる。

特別図柄表示器 20 の画面 20 a には特別図柄等を表示する。

なお、特別図柄として用いる図柄は、文字（英数字や漢字等）、記号、図形、絵柄等がある。

また、背景図柄には、例えば動画（映像、アニメーション等）や静止画等がある。

また、特別図柄表示器 20 は液晶表示器以外に、C R T、L E D 表示器、プラズマ表示器等のように特別図柄等が表示可能な表示器を用いてもよい。

また、画面 20 a の下方位置には、特別図柄用の保留球ランプ 28 が表示されている。

保留球ランプ 28 は、ほぼ水平状に並べて複数（例えば 4 個）設けられ、特別図柄の図柄変動中に第 1 種始動口 30 に入賞したパチンコ球の個数を表示する。

【0017】

画面 20 a は方形に形成され、特別図柄を表示する位置には、3 つの図柄表示列（左図柄表示列 110、中図柄表示列 130、右図柄表示列 150）が形成されている。

そして、図柄表示列 110、130、150 が変動を停止して画面 20 a に表示された図柄の配列によって遊技者に大当たり遊技を付与する大当たりか否かを報知する。

具体的には、図柄表示列 110、130、150 に表示された図柄によって大当たり図柄配列を形成した場合が「大当たり」であり、それ以外の図柄配列を形成した場合は「はずれ」である。

なお、図柄表示列 110、130、150 に表示される図柄は、例えばいずれも「0」～「9」の計 10 種類である。

【0018】

次に、第 1 実施の形態の特別図柄表示器 20 の画面 20 a に表示される態様について、図 3～図 6 を参照しながら詳細に説明する。

図 1 において第 1 種始動口 30 にパチンコ球が入賞すると、特別図柄表示器 20 の画面 20 a の 3 つの図柄表示列 110、130、150 は、順変動方向（図 2 中の矢印 10 方向）にほぼ一斉に変動（例えば、図柄が認識できない程度の高速で）を開始する。

なお、第 1 種始動口 30 にパチンコ球が入賞した際には、画面 20 a の表示態様を決定する各種の乱数が読み込まれる。

そして、予め読み込まれた乱数に基づいて、左、中、右の順に各図柄表示列 110、130、150 が変動を停止して所定の図柄配列を形成する。

その際、図柄表示列 110～150 に表示された所定の図柄によって特定の図柄配列を形成することができる時には、以下に説明する図柄のかき混ぜ動作が行われる。

【0019】

例えば、各図柄表示列 110、130、150 がリーチ状態を示すリーチ図柄配列を形成することなく変動を一旦停止して、図 3 に示すようなはずれ図柄配列が画面 20 a に表示された場合、画面 20 a に 3 つの図柄「7」（本発明における所定の図柄に対応している）が表示されている。

この場合には、各図柄表示列 110、130、150 の図柄「7」の位置が移動して 3 つの図柄「7」が 1 つのライン上に揃うことで、大当たり図柄配列（本発明における特定の図柄配列に対応している）を形成することができる。

従って、図柄「7」の位置が移動されるかき混ぜ動作が行われる条件を満たしている。

そして、図柄「7」のかき混ぜ動作にあたっては、図 4 に示すように、まず画面 20 a の図柄「7」以外の図柄が一旦消去される。

10

20

30

40

50

なお、図 4 では消去された図柄を破線で示している。

これにより、図柄「7」のかき混ぜ動作が行われることを遊技者に報知するとともに、遊技者の抱く大当たりに対する期待感を高めることができる。

なお、図柄のかき混ぜ動作は、画面 20a にキャラクター等を表示させることによって報知するように構成することもできる。

また、所定の図柄のかき混ぜ方法は、予め読み込まれた乱数に基づいて決定される。

例えば、各図柄表示列 110, 130, 150 に表示された図柄「7」は、図柄表示列の領域を越えて種々の方向（例えば図 4 中の白抜き矢印の方向）に移動され、例えば、図 5 に示すようにライン L1 上に大当たり図柄配列を形成する。

そして、その後に図柄「7」以外の消去された図柄は画面 20a に再表示される（図 6 参照）。

これにより、大当たり遊技が付与されたことが報知され、引き続き遊技者は前記した大当たり遊技を行う。

【0020】

このように、上記第 1 実施の形態によれば、図柄表示列 110 ~ 150 がはずれ図柄配列を形成して停止した場合であっても、所定の図柄の位置が移動されることによって大当たり図柄配列を形成し得る場合は、画面 20a に一旦表示された所定の図柄の位置がかき混ぜ動作によって移動され、その後大当たり図柄配列を形成する。

従って、遊技者の抱く大当たりに対する期待感や緊迫感を増幅し、遊技の興趣を高めることができる。

また、図柄のかき混ぜ動作において、所定の図柄以外の図柄を消去することで、遊技者は所定の図柄の位置の移動が認識し易く、大当たり図柄配列に対する期待感や緊迫感を高めることができる。

【0021】

〔第 2 実施の形態〕次に、第 2 実施の形態は第 1 実施の形態と同様に本発明を第 1 種パチンコ機（5 ライン機）に適用したものであって、図 7 ~ 図 10 を参照しながら説明する。ここで、図 7 ~ 図 10 は、いずれも特別図柄表示器 20 の画面 20a に表示される表示態様の一例を示す。

図中において、右図柄表示列 150 が変動を継続している様子を二本の矢印で示している。

また、これらの図において、図 3 ~ 図 6 に示す要素と同一の要素には同一の符号を付している。

なお、パチンコ機 10 の構成等は第 1 実施の形態と同様であるので、説明を簡単にするために第 2 実施の形態では第 1 実施の形態と異なる点、すなわち特別図柄表示器の画面の表示内容等について説明する。

【0022】

第 1 実施の形態のパチンコ機 10 と同様に、第 1 種始動口 30 にパチンコ球が入賞し、特別図柄表示器 20 の画面 20a の 3 つの図柄表示列 110, 130, 150 が変動を開始した後、左図柄表示列 110、次いで中図柄表示列 130 が変動を停止する。

そして、右図柄表示列 150 が未だに変動を継続している場合に、左図柄表示列 110 及び中図柄表示列 130 に表示された所定の図柄の位置を変更することによって特定の図柄配列を形成することができる時には、以下に説明する図柄のかき混ぜ動作が行われる。

【0023】

例えば、左図柄表示列 110 及び中図柄表示列 130 がリーチ状態を形成することなく変動を一旦停止して、図 7 に示すような図柄の配列が画面 20a に表示された場合、画面 20a の左図柄表示列 110 及び中図柄表示列 130 に 2 つの図柄「3」（本発明における所定の図柄に対応している）が表示されている。

この場合に、左図柄表示列 110 及び中図柄表示列 130 の図柄「3」の位置が移動して 2 つの図柄「3」が 1 つのライン上に揃うことで、リーチ状態を示すリーチ図柄配列（本発明における特定の図柄配列に対応している）を形成することができる。

従って、図柄「３」の位置が移動されるかき混ぜ動作が行われる条件を満たしている。
そして、図柄「３」のかき混ぜ動作にあたっては、図８に示すように、まず画面２０ａの図柄「３」以外の図柄が一旦消去される。

なお、図８では消去された図柄を破線で示している。

これにより、図柄「３」のかき混ぜ動作が行われることを遊技者に報知するとともに、遊技者の抱くリーチに対する期待感を高めることができる。

なお、図柄のかき混ぜ動作は、画面２０ａにキャラクター等を表示させることによって報知するように構成することもできる。

また、所定の図柄のかき混ぜ方法は、予め読み込まれた乱数に基づいて決定される。

例えば、左図柄表示列１１０及び中図柄表示列１３０に表示された図柄「３」は、図柄表示列の領域を越えて種々の方向（例えば図８中の白抜き矢印の方向）に移動され、例えば、図９に示すようにラインＬ２上にリーチ図柄配列を形成する。

そして、その後に図柄「３」以外の消去された図柄は画面２０ａに再表示される（図１０参照）。

その後、右図柄表示列１５０が変動を停止して、ラインＬ２上に図柄「３」を表示した場合には大当たり図柄配列となる。

【００２４】

このように、上記第２実施の形態によれば、左図柄表示列１１０及び中図柄表示列１３０が変動を一旦停止して、リーチ図柄配列を形成しない場合であっても、所定の図柄の位置が移動されることによってリーチ図柄配列を形成し得る場合は、画面２０ａに一旦表示された所定の図柄の位置がかき混ぜ動作によって移動され、その後リーチ図柄配列を形成する。

従って、遊技者の抱くリーチや大当たりに対する期待感や緊迫感を増幅し、遊技の興趣を高めることができる。

また、図柄のかき混ぜ動作において、所定の図柄以外の図柄を消去することで、遊技者は所定の図柄の位置の移動が認識し易く、リーチ図柄配列に対する期待感や緊迫感を高めることができる。

【００２５】

なお、第１実施の形態の図３に示す表示態様や、第２実施の形態の図７に示す表示態様はいずれも、本発明における「表示部に特定の図柄配列が形成されない場合、前記表示部に停止して表示されている図柄のうち所定の図柄によって特定の図柄配列を形成することができる時」に含まれるものとする。

【００２６】

〔他の実施の形態〕上述したパチンコ機（遊技機）１０において、他の部分の構造、形状、材質、個数、配置及び動作条件等については、上記実施の形態に限定されるものでなく、必要に応じて種々変更可能である。

例えば、上記実施の形態を応用した次の各形態を実施することもできる。

【００２７】

（Ａ）上記実施の形態では、図柄表示列１１０～１５０、あるいは図柄表示列１１０，１３０に表示された所定の図柄の位置を移動するように構成したが、所定の図柄の位置を移動する範囲は画面２０ａに表示される図柄の種類、配置等必要に応じて種々変更することができる。

また、所定の図柄が移動する方向、移動速度等は限定されない。

例えば、パチンコ球が第１種始動口３０へ入賞した際に読み込まれる乱数に基づいて、都度決定されるように構成することもできる。

【００２８】

（Ｂ）また、第１実施の形態では、リーチ状態を示すリーチ図柄配列を形成することなくはずれ図柄配列を形成し、その後所定の図柄の位置がかき混ぜ動作によって移動されるように構成したが、リーチ状態を示すリーチ図柄配列を形成した後にはずれ図柄配列を形成し、その後所定の図柄の位置がかき混ぜ動作によって移動されるように構成することもで

10

20

30

40

50

きる。

これにより、リーチ状態にならずにはずれたり、リーチ状態になっても、その後大当たり図柄配列を形成する可能性があるため、遊技者の大当たりに対する期待感を増幅することができる。

【 0 0 2 9 】

(C) また、上記実施の形態では、所定の図柄 (図柄「 7 」あるいは図柄「 3 」) の位置を移動させる際に、所定の図柄以外の図柄を消去する場合について記載したが、所定の図柄以外の図柄を表示したままで、所定の図柄の位置を移動させるように構成することもできる。

【 0 0 3 0 】

(D) また、上記実施の形態では、画面 2 0 a に表示する図柄の表示態様を 3 行 3 列としたが、他の表示形態であってもよい。

他の表示形態としては、 1 行 2 列、 1 行 4 列、 2 行 1 列、 2 行 2 列、 3 行 1 列、 4 行 4 列等のような表示態様について本発明を適用することができる。

また、上記実施の形態では、 5 ライン機 (パチンコ機) について記載したが、例えば、 1 ライン機や 8 ライン機についても同様に本発明を適用することができる。

【 0 0 3 1 】

(E) また、上記実施の形態では、かき混ぜ動作において、所定の図柄以外の図柄の消去及び所定の図柄の位置の移動は、画面 2 0 a の図柄表示列 1 1 0 ~ 1 5 0 が変動を開始してから確定するまでに 1 回行う場合について記載したが、この回数は限定されず必要に応じて変更可能である。

例えば、乱数等の適宜の条件によって移動回数を決定することもできる。

【 0 0 3 2 】

(F) また、上記実施の形態では、図柄「 7 」がライン上に 3 つ揃った場合を大当たり図柄配列としたが、大当たり図柄配列は限定されず、異なる図柄が揃った場合であってもよい。

例えば、図柄「 1 」、「 2 」、「 3 」がライン上に揃った場合を大当たり図柄としてもよい。

【 0 0 3 3 】

(G) また、上記実施の形態では、画面 2 0 a の各図柄表示列に完全な形で表示された図柄の位置を移動する場合について記載したが、例えば、不完全な形で表示された (図柄の一部が図柄表示列の上部あるいは下部に隠れて表示された場合) 図柄の位置を移動するように構成してもよい。

これにより、図柄表示列 1 1 0 , 1 3 0 , 1 5 0 がはずれ図柄配列を形成して停止した場合であって、大当たり図柄配列を形成する可能性のある図柄が不完全な形で表示されている場合であっても、画面 2 0 a に一旦表示された所定の図柄の位置が移動され大当たり図柄配列を形成する可能性があるため、遊技者の抱く大当たりに対する期待感や緊迫感を増幅し、遊技の興趣を高めることができる。

【 0 0 3 4 】

(H) また、上記実施の形態では、パチンコ機 1 0 に本発明を適用した。

この形態に代えて、第 1 種パチンコ機以外の遊技機 (例えば第 3 種パチンコ機、スロットマシン、アレンジボール機、テレビゲーム機等) であって図柄を変動して表示する表示部を有するものについても同様に本発明を適用することができる。

【 符号の説明 】

【 0 0 3 5 】

1 0 ... パチンコ機 (遊技機)

1 4 ... 複合装置

2 0 ... 特別図柄表示器 (表示部)

2 0 a ... 画面

3 0 ... 第 1 種始動口

10

20

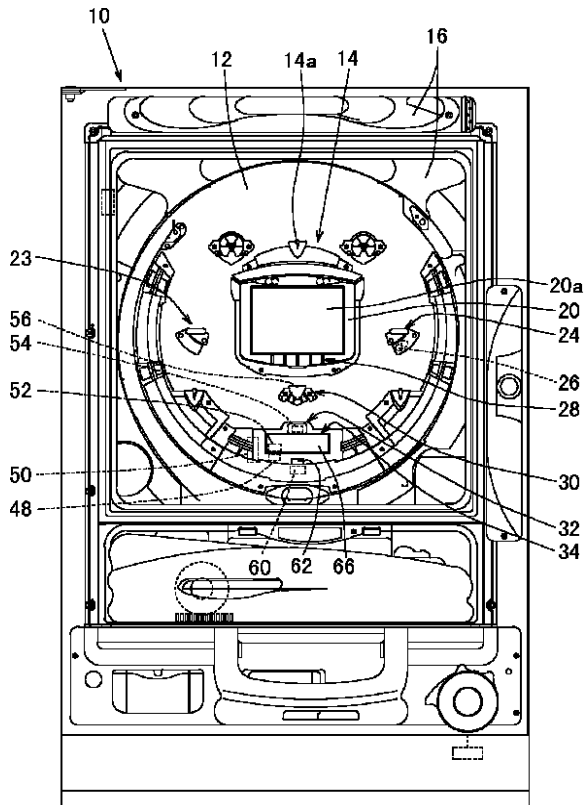
30

40

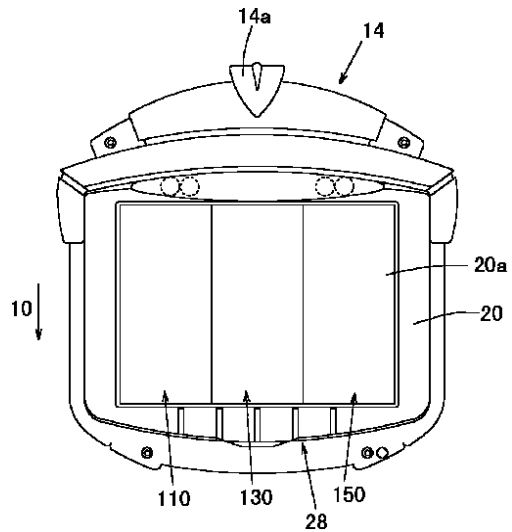
50

3 4 ...大入賞口
 1 1 0 ...左図柄表示列
 1 3 0 ...中図柄表示列
 1 5 0 ...右図柄表示列

【図 1】



【図 2】



【図 3】

