

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4252230号
(P4252230)

(45) 発行日 平成21年4月8日(2009.4.8)

(24) 登録日 平成21年1月30日(2009.1.30)

(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2001-224868 (P2001-224868)
 (22) 出願日 平成13年7月25日 (2001.7.25)
 (65) 公開番号 特開2003-33511 (P2003-33511A)
 (43) 公開日 平成15年2月4日 (2003.2.4)
 審査請求日 平成17年1月12日 (2005.1.12)

(73) 特許権者 000132747
 株式会社ソフィア
 群馬県桐生市境野町7丁目201番地
 (74) 代理人 100090033
 弁理士 荒船 博司
 (74) 代理人 100093045
 弁理士 荒船 良男
 (74) 代理人 100085811
 弁理士 大日方 富雄
 (72) 発明者 井置 定男
 群馬県桐生市宮本町3-7-28
 (72) 発明者 田口 英雄
 群馬県桐生市境野町7-201 株式会社
 ソフィア内

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】

可変表示装置の変動表示領域に複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームの制御を行う表示制御手段を備え、前記変動表示ゲームの結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、

前記複数の識別情報には、輪郭表示図柄の中抜き部分に複数のテクスチャの内の何れかをマッピングすることにより合成される合成図柄と、前記複数のテクスチャと対応するキャラクター図柄と、を含み、

前記表示制御手段は、

前記キャラクター図柄と前記輪郭表示図柄とから構成される図柄列を循環的にスクロール表示する第一の変動表示態様と、

前記輪郭表示図柄が変動表示領域で停止状態となった場合に、前記中抜き部分で複数のテクスチャを切り替え表示する第二の変動表示態様と、

を制御す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、可変表示装置の変動表示領域に識別情報を変動表示する変動表示ゲームの結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機に関する。

【0002】

10

20

【従来の技術】

従来、変動表示領域を有する可変表示装置を備え、該可変表示装置の変動表示領域において予め設定された複数種類の識別情報（例えば、数字、記号、キャラクタなど）からなる一連の識別情報を順次変動表示して変動表示ゲームを行い、変動表示ゲームの結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機として、例えば、パチンコ遊技機が知られている。

このような遊技機では、変動表示ゲームの結果態様が予め定められた特定の組合せ態様（例えば、「7, 7, 7」等のゾロ目）となることに関連して、遊技者に有利な特別遊技状態（いわゆる大当たり状態などと呼ばれる、遊技媒体の大量獲得が容易な状態）が発生する。

10

また、例えば、特別遊技状態の終了後に、確率変動（変動表示ゲームにおいて通常時と比べて特別遊技状態の発生し易い遊技状態）や、時間短縮変動（変動表示ゲームにおいて1ゲーム当たりのゲーム時間が短縮される遊技状態）などが発生するものもある。

【0003】

このような遊技機において、確率変動や時間短縮変動などの遊技状態に突入するか否かを、例えば、特別遊技状態の発生時（大当たり時）における識別情報（図柄）の組合せによって決定する場合には、どれが確率変動図柄（或いは時間短縮変動図柄）でどれが通常図柄かを遊技者が一意に認識できるようにする必要があった。そのため、通常図柄には緑色などの地味目な色、確率変動図柄には赤色などの派手目な色を用いたり、或いは、通常図柄に数字、確率変動図柄にはキャラクタなどを用いたりして、各々の図柄を互いに区別できるようにしていた。

20

また、上記遊技機においては、例えば、可変表示装置の表示機能の向上による美麗な表示や、キャラクタを用いた演出表示、或いは立体感や奥行き感のある表示等を行うことによって、変動表示ゲームの興趣向上を図るようにしていた。

【0004】**【発明が解決しようとする課題】**

上記従来の遊技機においては、上述したように、表示の美しさや変動表示の派手さで興趣を向上してきたが、マンネリ化した感があり、斬新な変動表示による興趣向上が求められている。

また、識別情報のデザインに予め制約が課せられていて、自由なデザインを行うことができないというような問題もあった。

30

【0005】

この発明は、上記実状に鑑みなされたもので、遊技の興趣を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【0006】**【課題を解決するための手段】**

上記課題を解決するため、請求項1記載の発明は、可変表示装置の変動表示領域に複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームの制御を行う表示制御手段を備え、前記変動表示ゲームの結果態様に関連して特定の遊技価値を付与可能な遊技機において、

前記複数の識別情報には、輪郭表示図柄の中抜き部分に複数のテクスチャの内の何れかをマッピングすることにより合成される合成図柄と、前記複数のテクスチャと対応するキャラクタ図柄と、を含み、

40

前記表示制御手段は、

前記キャラクタ図柄と前記輪郭表示図柄とから構成される図柄列を循環的にスクロール表示する第一の変動表示態様と、

前記輪郭表示図柄が変動表示領域で停止状態となった場合に、前記中抜き部分で複数のテクスチャを切り替え表示する第二の変動表示態様と、

を制御する構成とした。

【0008】

ここで、遊技機には、パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの弾球遊

50

技機や、パチスロ遊技機或いはスロットマシンなどが含まれる。

識別情報には、数字、文字、記号及びキャラクタ、並びに色彩など、視覚により識別可能な識別図柄などが含まれる。また、識別情報の表現は、２次元形状や３次元形状などでもよく、例えば、ポリゴンを用いた表現方法などをとってもよい。

可変表示装置は、液晶表示装置、ＣＲＴ（陰極線管）表示装置などの単体の装置であっても、また、これら装置と多数の発光素子を配列した表示装置、回転ドラムを使用したメカ式的表示装置などとの組合せでもよく、識別情報を変動表示可能な変動表示領域を含んでいけばよい。

特定の遊技価値とは、特別遊技状態（変動表示ゲームの結果態様に関連して発生する、遊技者にとって特に有利となる遊技状態）等の発生に伴って付与される遊技媒体の大量獲得機会等のことである。特別遊技状態には、例えば、第１種のパチンコ遊技機における大入賞口（特別変動入賞装置ともいう）の開放、第３種のパチンコ遊技機における権利発生の状態、或いは電動役物を複数備えた一般電役機における電動役物を連続して開放させる状態、スロットマシンでのボーナスゲーム（ビッグボーナスゲーム、レギュラーボーナスゲーム）などが含まれる。また、この特別遊技状態に確率変動や時間短縮変動などの遊技状態を含むようにしてもよい。

【００２１】

【発明の実施の形態】

以下、この発明の実施の形態について、図１～図１０の図面を参照しながら説明する。

【００２２】

図１は、本発明に係る遊技機の一形態として例示するパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【００２３】

この遊技盤１のガイドレール２で囲まれた遊技領域１ａには、普図始動ゲート６、６、特別図柄（特図）表示装置４、普通図柄（普図）表示器７、普図変動表示ゲームの結果に関連して開閉部材９ａ、９ａを開閉させる特図始動口を兼ねた普通変動入賞装置９、特図変動表示ゲームの結果に関連して大入賞口５ｂを閉じた状態から開放状態に変換するサイクル遊技を行う特別変動入賞装置５、一般入賞口８、…、装飾ＬＥＤ１２、１２、風車と呼ばれる打球方向変換部材１４、…、多数の障害釘（図示省略）などが配設されている。遊技領域１ａの最下端部中央にはアウト球を回収するためのアウト穴１３が設けられている。

【００２４】

特別図柄表示装置４は、例えば、液晶表示装置（ＬＣＤ：Liquid Crystal Display）からなる特図の可変表示装置４ａと、後述の遊技制御装置２０（図２）からの指令に基づき可変表示装置４ａの表示制御を行う表示制御装置４０（図２）と、を備えて構成されている。可変表示装置４ａは、複数の変動表示領域１０ａ、１０ｂ、１０ｃ（図５）を有し、該変動表示領域の各々に識別情報を変動表示させた後に停止させることで、特図の変動表示ゲームの表示が可能となっている。識別情報には、単独で変動表示ゲームの結果態様の構成（即ち、最終停止図柄）となり得る第一の識別情報と、該第一の識別情報と組となることで変動表示ゲームの結果態様の構成となり得る（即ち、単独では変動表示ゲームの結果態様の構成となり得ない）第二の識別情報と、第一の識別情報と第二の識別情報とを合成してなり変動表示ゲームの結果態様の構成となり得る第三の識別情報とが含まれている。つまり、この実施の形態では、先ず、第一の識別情報と第二の識別情報とからなる一連の識別情報で変動表示が行われ、該変動表示の過程で識別情報合成手段（後述）により第三の識別情報が合成され、該第三の識別情報と第一の識別情報の両方又は何れか一方による組合せによって変動表示ゲームの結果態様が導出されるようになっている。この実施の形態では、図４に示すように、動物（ヒョウ、シマウマ、オランウータン、カメレオン、ニシキヘビ、クジャク）を模したキャラクタに識別用の数字（「１」～「６」）を付加してなるキャラクタ図柄Ｃ１、Ｃ２、Ｃ３、Ｃ４、Ｃ５、Ｃ６によって第一の識別情報が構成され、前記キャラクタとほぼ同じ大きさを有する識別用の数字（「７」）の輪郭部分Ｗ

10

20

30

40

50

1を残して他の部分を透過表示状態とした輪郭表示図柄(オブジェクト)Wによって第二の識別情報が構成されている。また、第三の識別情報は、第一の識別情報から色彩の識別性を継承し、第二の識別情報から形状の識別性を継承して合成され、この実施の形態では、第二の識別情報の透過表示部分(中抜き部分)W2に、第一の識別情報のキャラクタに対応するアニマル柄のテクスチャ(P1、P2、P3、P4、P5、P6)をマッピングすることにより合成される合成図柄G1、G2、G3、G4、G5、G6によって第三の識別情報が構成されている。

【0025】

特別図柄表示装置4の下部には、普通変動入賞装置9に遊技球が入賞して特図変動表示ゲームが未処理となっている未処理回数(特図始動記憶の記憶数)を点灯表示する特図始動記憶表示器4b、...が設けられている。

10

普図表示器7は、例えば、7セグメント型のLEDなどによって構成され、普通図柄(例えば、数字、記号、キャラクタなどの識別情報)の変動表示ゲームが行われるようになっている。

また、特別変動入賞装置5の開閉扉5aの右側には、普図始動ゲート6、6に遊技球が入賞して普図変動表示ゲームが未処理となっている未処理回数を表示する普図始動記憶表示器6aが配設されている。

【0026】

普通変動入賞装置9は左右一对の開閉部材9a、9aを具備し、この開閉部材9a、9aは、常時は遊技球が1個流入可能な程度の間隔で閉じた状態を保持しているが、普図表示器7の変動表示ゲームの結果が所定の停止結果態様(例えば、「7」となった場合には、普電ソレノイド6c(図2)の駆動により逆「ハ」の字状に開いて普通変動入賞装置9に遊技球が流入し易い状態(遊技者にとって有利な状態)に変化されるようになっている。

20

この普通変動入賞装置9は、特図の始動口も兼ね、その内部に特図始動センサ9b(図2)を備えている。また、普図始動ゲート6、6内には、該普図始動ゲート6、6を通過した遊技球を検出するための普図始動センサ6b、6b(図2)が設けられている。

【0027】

特別変動入賞装置5はアタッカー形式の開閉扉5aによって開閉される大入賞口5bを備えている。開閉扉5aは、大入賞口ソレノイド5e(図2)の駆動により、その上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっていて、可変表示装置4aの各変動表示領域10a、10b、10cにおける識別情報の表示結果が予め定められた特定の組合せ態様(例えば、識別情報の何れかが3個揃ったゾロ目)となって大当たり(特別遊技状態)等が発生した場合に、大入賞口5bが開放されて、多数の遊技球を獲得し易い状態(遊技者にとって有利な状態)に変換されるようになっている。この大入賞口5bの内部には、該大入賞口5bに入った遊技球を検出するためのカウントセンサ5c(図2)と、大入賞口5bに入った遊技球のうち継続入賞領域に流入した遊技球を検出するための継続センサ5d(図2)が配設されている。

30

また、各一般入賞口8、...の内部には、該入賞口8、...に入った遊技球を検出するための入賞口センサ8a、...(図2)が配設されている。

40

【0028】

図2は、このパチンコ遊技機に備わる遊技制御装置20と表示制御装置40の主要制御ブロック図である。

【0029】

この実施の形態のパチンコ遊技機は、図2に示すように、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御装置20、該遊技制御装置20からの指令(表示制御情報)に基づいて可変表示装置4aの表示制御を行う表示制御装置40を備える他、遊技制御装置20からの指令に基づいて各種装飾ランプ・LED等の点灯・点滅制御を行う装飾制御装置50、遊技制御装置20からの指令に基づいてスピーカの出力制御を行う音制御装置60、遊技制御装置20からの指令やカードユニット(図示省略)からの指令に基づいて遊技球(賞球、貸球

50

）の排出制御を行う排出制御装置 30 を備えている。この実施の形態では、遊技制御装置 20 と表示制御装置 40 とにより、変動表示ゲームの制御を行う表示制御手段が構成されている。

【0030】

遊技制御装置 20 は、内部に CPU (Central Processing Unit) 21 a、RAM (Random Access Memory) 21 b 及び ROM (Read Only Memory) 21 c を備えた遊技用マイクロコンピュータ 21、入力 I/F 23 a、出力 I/F 23 b、発振器 22 等により構成されている。

【0031】

CPU 21 a は、制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特図や普図の変動表示ゲームに関わる各種乱数（例えば、特図の大当たり発生に關与する乱数）なども生成している。

10

RAM 21 b は、特図始動信号としての特図始動センサ 9 b のオン信号の記憶（特図始動記憶）の記憶領域を備える他、普図始動信号としての普図始動センサ 6 b、6 b のオン信号の記憶（普図始動記憶）の記憶領域、CPU 21 a で生成される各種乱数値の記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域、並びに、CPU 21 a の作業領域を備えている。

ROM 21 c には、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、特図や普図の変動表示ゲームに関わる各種判定値（例えば、特図の大当たり発生を判定するための判定値）などが書き込まれている。

20

【0032】

また、入力 I/F 23 a には、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、特図始動センサ 9 b、普図始動センサ 6 b、6 b、継続センサ 5 d、カウントセンサ 5 c、入賞口センサ 8 a、... などが接続され、それら各センサから出力される検出信号が入力 I/F 23 a を介して CPU 21 a に出力されるようになっている。

一方、出力 I/F 23 b には、CPU 21 a から出力される各種の制御信号が入力され、それら制御信号は、出力 I/F 23 b から、図示しない出力ポート及びドライバを介して、普図表示器 7、大入賞口ソレノイド 5 e、普電ソレノイド 6 c、排出制御装置 30、装飾制御装置 50、表示制御装置 40、音制御装置 60、盤用外部情報出力部 81 などに出力されている。

30

【0033】

表示制御装置 40 は、CPU (Central Processing Unit) 41、ROM (Read Only Memory) 42、RAM (Random Access Memory) 43 及び DMAC (Direct Memory Access Controller) 44、発振器 45、VDC (Video Digital Controller) 46、フォント ROM 47、VDC 46 の電気信号（入力信号）を光信号（出力信号）に変換させる際の補正を行う補正回路 48、インターフェイス 49 などを備えている。

【0034】

CPU 41 は、その内部に制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタなどを備え、遊技制御装置 20 とインターフェイス 49 を介して接続され、遊技制御装置 20 の制御下、可変表示装置 4 a の制御を行っている。その制御データは発振器 45 からのパルスに同期させて VDC 46 に送られる。

40

ROM 42 には、可変表示装置 4 a の表示制御を行うための表示制御プログラムや表示制御データ等が書き込まれている。

RAM 43 は、各種データを一時的に記憶する記憶領域と CPU 41 の作業領域などを備えている。

DMAC 44 は、遊技用マイクロコンピュータ 21 からの表示制御情報（指令）に対し、CPU 41 とのアクセスなしで直接各メモリーや VDC 46 等の間で表示制御データのやり取りを行っている。

【0035】

フォント ROM 47 には、変動表示ゲーム用の識別情報の表示データ、背景画像の表示デ

50

ータ、キャラクタ画像の表示データ、遊技内容を説明する文字の表示データなどが書き込まれている。

VDC 46 の内部には、図示は省略するが、スプライトRAM、パレットRAM、V-RAM等が備えられていて、次のような画像データ制御を行っている。

即ち、VDC 46 は、CPU 41 からの指令信号を受けて、フォントROM 47 から識別情報や背景画像の表示データを取り出して編集する。そして、その指令信号に含まれる配色データに基づいて、その編集した画像データに対し配色の指定をパレットRAMで行い、次いでスプライトRAMにて識別情報やキャラクタ等の画像編集を行う。

この編集された画像データ信号は 補正回路 48 で補正された後、V__SYNCやH__SYNCと同期させて可変表示装置 4 a に送信される。

10

【0036】

この実施の形態に係るパチンコ遊技機は、上記のように構成されていて、遊技制御装置 20 と表示制御装置 40 とにより、例えば、次のような遊技制御が行われる。

【0037】

先ず、図 3 に示すように、当該パチンコ遊技機に電源が投入されると、客待ちの状態（ステップ S0）となる。

この客待ちの状態（ステップ S0）では、可変表示装置 4 a において、例えば、客寄せ用のデモンストレーション表示等が行われる。

【0038】

この状態で、遊技領域 1 a 中に打ち込まれた遊技球が普通変動入賞装置 9 に入賞して特図始動センサ 9 b に検出されると、変動状態（ステップ S1）に遷移する。

20

即ち、遊技制御装置 20 のCPU 21 aでは、普通変動入賞装置 9 内部の特図始動センサ 9 b から出力される検出信号に基づいて、RAM 21 b に記憶されている特図に関する各種乱数値（所定周期で記憶更新されている）を抽出し、該抽出した乱数値と、予めROM 21 c に記憶されている特図に関する各種判定値との比較により、特図の変動表示ゲームの結果や該結果に至るまでの演出内容（例えば、特別遊技状態を発生するか否か、変動表示領域 10 a、10 b、10 c の各々に本停止させる識別情報を何れとするか、識別情報の変動表示パターンを何れとするかなど）を決定するとともに、この決定に基づいて、表示制御装置 40 に表示制御情報を出力する。

【0039】

30

このとき出力される表示制御情報には、変動表示領域 10 a、10 b、10 c の各々に本停止させる識別情報のデータ、変動パターンデータ等が含まれており、変動パターンデータにより、識別情報の変動時間とそれに対応する変動パターン（通常変動、リーチ有り、リーチの種類、再抽選有り、予告有りなど）が指定されるようになっている。

【0040】

表示制御装置 40 は、遊技制御装置 20 から上記表示制御情報を受け取ると、該表示制御情報に基づいて画像データを編集し、この編集した画像データを可変表示装置 4 a に送って、可変表示装置 4 a の変動表示領域 10 a、10 b、10 c の各々に識別情報を変動表示させた後に停止させる特図の変動表示ゲームの表示を行わせる。具体的には、表示制御情報に含まれる変動パターンデータに基づいて、所定の変動パターン（通常変動、リーチ有り、リーチの種類、再変動有り、予告有りなど）で所定時間、各変動表示領域 10 a、10 b、10 c における識別情報を変動表示させた後、表示制御情報で指定された識別情報（第一の識別情報、第三の識別情報）を仮停止（揺れている状態で停止）させる。仮停止させる識別情報として、例えば、第三の識別情報が指定されている場合には、上記変動表示の過程で、第二の識別情報を先ず仮停止させ、該第二の識別情報と第一の識別情報とから第三の識別情報を合成する表示制御が表示制御装置 40（識別情報合成手段）によって行われる。その際に、第一の識別情報の識別性（色彩）と第二の識別情報の識別性（形状）とを残した状態で第三の識別情報が合成されるようになっている。

40

【0041】

遊技制御装置 20 では、先に出力した表示制御情報で指定した変動時間が経過したところ

50

で、変動停止を指示する表示制御情報を表示制御装置 40 に出力する。表示制御装置 40 では、その変動停止を指示する表示制御情報に基づいて、変動表示領域 10 a、10 b、10 c の各々で仮停止されている識別情報（第一の識別情報、第三の識別情報）を本停止させる表示制御を行う。ここで、仮停止とは、例えば、短時間の停止、微動状態での停止、或いは予め定められた移動軌跡沿って反復して移動表示されている状態など、未だ確定していない停止のことをいい、本停止とは、その停止をもって確定となる停止のことをいう。

【0042】

そして、例えば、遊技制御装置 20 において、大当たり判定用乱数値とその判定値との比較により、ハズレが決定されている場合には、各変動表示領域 10 a、10 b、10 c における識別情報の表示結果がハズレの組合せ態様となって、当該変動表示ゲームが終了となる。その後、特図始動記憶が有る場合には、次の変動表示ゲームの変動状態（ステップ S1）に遷移し、特図始動記憶が無い場合には、客待ちの状態（ステップ S0）に遷移する。

10

【0043】

一方、大当たり判定用乱数値とその判定値との比較により、大当たりの発生が決定されている場合には、各変動表示領域 10 a、10 b、10 c における識別情報の表示結果が予め定められた特定の組合せ態様（例えば、識別情報（第一の識別情報、第三の識別情報）の何れかが 3 個揃ったゾロ目）となって、大当たりと呼ばれる特別遊技状態（ステップ S2）に遷移する。

20

【0044】

この大当たりは、特別変動入賞装置 5 の開閉扉 5 a が所定時間（例えば、29.5 秒間）開放して閉じるサイクルを 1 ラウンドとし、各ラウンド中、遊技球が大入賞口 5 b 中の継続入賞領域の継続センサ 5 d に検出されることを条件に所定ラウンド（例えば、15 ラウンド）まで継続される遊技である。但し、各ラウンド中、大入賞口 5 b に遊技球が所定個数（例えば、10 個）入賞したときはその時点でそのラウンドを終了する。各ラウンド中、大入賞口 5 b への入賞個数は、カウントセンサ 5 c により検出されて RAM 21 b に記憶され、所定個数に達すると開閉扉 5 a が閉じられてそのラウンドの特別遊技が終了する。

【0045】

この大当たり（ステップ S2）が終了すると、特図始動記憶が無い場合には、客待ちの状態（ステップ S0）に遷移し、特図始動記憶が有る場合には、次の変動表示ゲームの変動状態（ステップ S1）に移行する。

30

【0046】

なお、上記大当たりが、第三の識別情報の組合せ（例えば、合成図柄 G1、G2、G3、G4、G5、G6 の何れかが 3 個揃ったゾロ目等）で発生したときには、その大当たりの終了後、その後に大当たりが所定回数（例えば、1 回）発生するまで大当たりの発生確率（特定の組合せ態様が成立する確率）が通常確率（例えば、1/320）から高確率（例えば、5/320）に変換される確率変動が発生する。

また、この確率変動においては、普図の変動表示ゲームの変動表示時間が短縮（例えば、30 秒から 6 秒に短縮）される普図時短状態が発生される。この普図時短状態によって、普図の変動表示ゲームの単位時間当たりの実行可能回数が増えて、その分、普図の当たり発生回数も増加することになる。

40

また、この普図時短状態中には、普図の当たりによる普通変動入賞装置 9 の開放パターンの変更制御を併せて行ってもよい。その開放パターンの変更制御としては、例えば、開閉部材 9 a、9 a の 0.5 秒の開放を 1 回から、3 秒の開放を 2 回、或いは 5 秒の開放を 1 回にするなどの変更制御がある。

このように、この実施の形態のパチンコ遊技機によれば、大当たりが第一の識別情報による組合せで発生するか又は第三の識別情報による組合せで発生するかによって（即ち、変動表示ゲームの結果態様として導出表示された識別情報の組合せが、第一の識別情報によ

50

る組合せであるか又は第三の識別情報による組合せであるかによって)、変動表示ゲームの結果態様に関連して付与される遊技価値の大きさが異なるようになっている。

【0047】

次に、遊技制御装置20と表示制御装置40とにより行われる変動表示ゲームの表示態様について説明する。

【0048】

変動表示ゲームが開始されると、図5(a)に示すように、可変表示装置4aの変動表示領域10a、10b、10cの各々において、キャラクタ図柄(第一の識別情報)C1、C2、C3、C4、C5、C6と輪郭表示図柄(第二の識別情報)Wとから構成される図柄列(C1、C2、C3、C4、C5、C6、W)が循環的に変動表示される。この段階では、各変動表示領域における識別情報の変動表示態様が、上から下へと向かう縦方向のスクロール表示となっている。

【0049】

そして、変動表示領域10a、10b、10cの各々における識別情報が、例えば、変動表示領域10a(左図柄) 変動表示領域10c(右図柄) 変動表示領域10b(中図柄)の順に仮停止される。この識別情報が順に仮停止される過程で、例えば、変動表示領域10a、10b、10cの何れかに仮停止された識別情報が輪郭表示図柄W(第二の識別情報)である場合には、図5(b)に示すように、輪郭表示図柄Wが別の変動表示領域に重なるように拡張表示された後に、該変動表示領域において、キャラクタ図柄C1、C2、C3、C4、C5、C6(第一の識別情報)に基づいた変動表示が行われる。そして、それらキャラクタ図柄の中から何れかが一つが選択されて、該選択されたキャラクタ図柄(第一の識別情報)と仮停止中の輪郭表示図柄W(第二の識別情報)とから合成図柄(第三の識別情報)が合成される。この実施の形態では、選択されたキャラクタ図柄に対応するアニマル柄のテクスチャを仮停止中の輪郭表示図柄Wの透過表示部分(中抜き部分)W2にマッピングして合成図柄を合成するような表示制御が行われる。

なお、変動表示領域10a、10b、10cの何れかに仮停止された識別情報が輪郭表示図柄W(第二の識別情報)ではなく、例えば、キャラクタ図柄C1、C2、C3、C4、C5、C6(第一の識別情報)である場合には、上述したような識別情報の合成は行われずに、仮停止されたときの表示態様のままで識別情報が維持される。つまり、この実施の形態では、キャラクタ図柄C1、C2、C3、C4、C5、C6(第一の識別情報)と合成図柄G1、G2、G3、G4、G5、G6(第三の識別情報)の何れかが最終停止図柄(変動表示ゲームの結果態様を構成する識別情報)として各変動表示領域10a、10b、10cに本停止されるようになっている。

【0050】

また、当該変動表示ゲームの過程で、例えば、予め定められた特定の組み合わせ態様(例えば、「C1、C1、C1」、「G1、G1、G1」などのゾロ目)となる可能性のあるリーチ表示態様(例えば、「C1、-、C1」、「W、-、W」など、-は変動表示中)となった場合には、リーチ状態が発生する。

例えば、そのときのリーチ表示態様が、図6(a)に示すように、輪郭表示図柄W(第二の識別情報)を組み合わせる第一のリーチ表示態様(「W、-、W」)である場合には、第一のリーチ状態 第二のリーチ状態 第三のリーチ状態というように、複数段階に発展可能なリーチ状態が発生する。

【0051】

このリーチ状態が発生すると、まず、第一のリーチ状態となって、輪郭表示図柄Wが仮停止されている変動表示領域の各々において、合成図柄(第三の識別情報)を合成するような表示制御が行われる。具体的には、図6(b)に示すように、輪郭表示図柄Wが仮停止されている各変動表示領域10a、10cにおいて、キャラクタ図柄C1、C2、C3、C4、C5、C6(第一の識別情報)からなる図柄列が循環的に変動表示されて、図7(a)に示すように、それらキャラクタ図柄の何れかが仮停止中の輪郭表示図柄Wと前後に重なるようにして停止状態で選択表示された後、該選択表示されたキャラクタ図柄(この

10

20

30

40

50

例では、キャラクタ図柄 C 1) に対応するアニマル柄のテクスチャ画像 (この例では、テクスチャ P 1) が、図 7 (b) 及び図 8 (a) に示すように、仮停止中の輪郭表示図柄 W の中抜き部分 W 2 にマッピングされて、合成図柄 (この例では、合成図柄 G 1) が合成される。そして、合成図柄の合成が完了したら、該合成図柄の拡張表示が解除されて、図 8 (b) に示すように、合成図柄が元の大きさに戻る。

この結果、変動表示領域 1 0 a、1 0 b、1 0 c における識別情報の表示態様が、例えば、図 8 (b) に示すように、合成図柄を組み合わせてなる第二のリーチ表示態様 (例えば、「 G 1、-、G 1」、- は変動表示中) となった場合には、当該リーチ状態が第二のリーチ状態に発展する。一方、前記第二のリーチ表示態様とならなかった場合には、第一のリーチ状態で当該リーチ状態が終了となる。なお、この場合には、各変動表示領域 1 0 a、1 0 b、1 0 c の識別情報がハズレの組合せ態様 (例えば、「 G 1、C 1、G 2」など) で速やかに停止状態となって、当該変動表示ゲームがハズレで終了となる。

10

【 0 0 5 2 】

リーチ状態が第二のリーチ状態に発展すると、変動表示領域 1 0 b において、キャラクタ図柄 (第一の識別情報) C 1、C 2、C 3、C 4、C 5、C 6 と輪郭表示図柄 (第二の識別情報) W とから構成される図柄列 (C 1、C 2、C 3、C 4、C 5、C 6、W) による変動表示が暫く継続された後、所定タイミングで、前記図柄列に含まれる識別情報の何れかが停止状態とされる。

そして、例えば、図 9 (a) に示すように、変動表示領域 1 0 b で停止状態となった識別情報が輪郭表示図柄 W (第二の識別情報) である場合には、該輪郭表示図柄 W が拡張表示されて、変動表示領域 1 0 a、1 0 b、1 0 c における識別情報の表示態様が、第二の識別情報 (輪郭表示図柄 W) と第三の識別情報 (合成図柄) とを組み合わせてなる第三のリーチ表示態様 (例えば、「 G 1、W、G 1」) となり、当該リーチ状態が第三のリーチ状態に発展する。一方、前記第三のリーチ表示態様とならなかった場合には、変動表示領域 1 0 a、1 0 b、1 0 c における識別情報の表示態様がハズレの組合せ態様 (例えば、「 G 1、C 1、G 1」など) となって、当該変動表示ゲームがハズレで終了となる。

20

【 0 0 5 3 】

リーチ状態が第三のリーチ状態に発展すると、輪郭表示図柄 W が仮停止されている変動表示領域 1 0 b において、合成図柄 (第三の識別情報) を合成するような表示制御が行われる。具体的には、変動表示領域 1 0 b に停止状態で拡張表示されている輪郭表示図柄 W の中抜き部分 W 2 に、図 9 (b) に示すように、各キャラクタ図柄に対応するテクスチャ P 1、P 2、P 3、P 4、P 5、P 6 の何れか (この例ではテクスチャ P 2) がマッピングされた後、図 1 0 (a) に示すように、該テクスチャがスクロールしながら次々と切り替わっていくような変動表示 (第一の識別情報の一部識別性に基づいた変動表示) が行われ、所要時間経過後に、図 1 0 (b) に示すように、テクスチャの何れかが選択されて (つまり、仮停止中の輪郭表示図柄 W の中抜き部分 W 2 にテクスチャの何れかがマッピングされた状態となって)、合成図柄 (この例では、合成図柄 G 1) が合成される。この結果、変動表示領域 1 0 a、1 0 b、1 0 c における識別情報の停止態様が、例えば、図 1 0 (b) に示すように、合成図柄 (第三の識別情報) を組み合わせてなる特定の組合せ態様 (「 G 1、G 1、G 1」) となった場合には、前述した大当たり (特別遊技状態) が発生し、この大当たり発生に伴い、大入賞口 5 b が開放されて、賞球の大量獲得の機会が遊技者に対して付与される。さらに、この場合には、大当たり終了後に確率変動状態が続いて発生する。

30

40

一方、第三のリーチ状態における変動表示の結果、変動表示領域 1 0 a、1 0 b、1 0 c における識別情報の停止態様がハズレの組合せ態様 (例えば、「 G 1、G 2、G 1」など) となった場合には、ハズレが確定となって当該変動表示ゲームが終了となる。

【 0 0 5 4 】

なお、当該変動表示ゲームの過程で、例えば、キャラクタ図柄 (第一の識別情報) を組み合わせてなるリーチ表示態様 (「 C 1、-、C 1」、- は変動表示中) となった場合には、変動表示領域 1 0 b において、キャラクタ図柄 (第一の識別情報) C 1、C 2、C 3、

50

C 4、C 5、C 6 と輪郭表示図柄（第二の識別情報）W とから構成される図柄列（C 1、C 2、C 3、C 4、C 5、C 6、W）が循環的に変動表示された後、所定タイミングで、前記図柄列に含まれる識別情報の何れかが停止状態とされる。

この結果、変動表示領域 10 a、10 b、10 c における識別情報の停止態様が、キャラクタ図柄（第一の識別情報）を組み合わせる特定の組合せ態様（例えば、「C 1、C 1、C 1」などのゾロ目）となった場合には、同様に、大当たり（特別遊技状態）が発生する。但し、この場合には、大当たり終了後に確率変動状態は発生せず、大当たりが終了したら通常の遊技状態に復帰する。また、変動表示領域 10 a、10 b、10 c における識別情報の停止態様がハズレの組合せ態様（例えば、「C 1、G 2、C 1」など）となった場合には、ハズレが確定となって当該変動表示ゲームが終了となる。

10

【0055】

以上のように、この実施の形態のパチンコ遊技機によれば、キャラクタ図柄 C 1、C 2、C 3、C 4、C 5、C 6（第一の識別情報）と輪郭表示図柄 W（第二の識別情報）とから合成図柄 G 1、G 2、G 3、G 4、G 5、G 6（第三の識別情報）を合成する識別情報合成手段を備え、キャラクタ図柄 C 1、C 2、C 3、C 4、C 5、C 6 と輪郭表示図柄 W とを含む複数の識別情報で変動表示を行い、該変動表示の過程で前記識別情報合成手段によって合成図柄を合成し、該合成図柄とキャラクタ図柄の両方又は何れか一方による組合せによって変動表示ゲームの結果態様を導出するようにしたので、従来にない斬新な変動表示を遊技者に提供することができる。従って、遊技者の遊技に対する興味を高めることができる。

20

また、キャラクタ図柄を複数種類（6 種類）とすることにより、キャラクタ図柄と輪郭表示図柄 W とを合成してなる合成図柄の種類（6 種類）を輪郭表示図柄 W の種類（1 種類）よりも多くするようにしたので、循環的に変動表示する一連の識別情報の循環周期を短くすることができる。従って、遊技者の期待する識別情報が一周して来るまでに時間を要せず、また、演出として冗長になることなく、遊技者の興味向上を図ることが可能となる。

【0056】

また、変動表示ゲームの結果態様として導出表示された識別情報の組合せがキャラクタ図柄による組合せであるか又は合成図柄による組合せであるかによって、変動表示ゲームの結果態様に関連して付与される遊技価値の大きさが異なるようにした（つまり、付与される遊技価値の大きさを識別する情報として、輪郭表示図柄 W（第二の識別情報）を用いるようにした）ので、キャラクタ図柄（第一の識別情報）のデザインに制約を受けなくなり、今までにない斬新な変動表示が可能となる。

30

【0057】

また、キャラクタ図柄（第一の識別情報）の識別性と、輪郭表示図柄 W（第二の識別情報）の識別性を残した状態で合成図柄（第三の識別情報）を合成するようにしたので、遊技者は合成後の識別情報から合成元のキャラクタ図柄や輪郭表示図柄 W を容易に認識することができる。特に、この実施の形態では、キャラクタ図柄（第一の識別情報）から形状の識別性（オブジェクトの形状）を継承し、輪郭表示図柄 W（第二の識別情報）から色彩の識別性（テクスチャ）を継承して、合成図柄（第三の識別情報）を合成するようにしたので、遊技者は、合成図柄の色彩から合成元のキャラクタ図柄を、合成図柄の形状から合成元の輪郭表示図柄 W をそれぞれ容易に特定することができる。また、合成図柄が変動表示中であっても合成元のキャラクタ図柄や輪郭表示図柄 W を容易に判別することができる。

40

【0058】

また、この実施の形態では、変動表示ゲームの過程で変動表示領域 10 a、10 b、10 c の何れかに仮停止された識別情報が輪郭表示図柄 W（第二の識別情報）である場合に、その輪郭表示図柄 W を別の変動表示領域に重なる状態で拡張表示するようにしたので、輪郭表示図柄 W に対する遊技者の関心を引くことができるとともに、迫力のある変動表示を実現することができる。

しかも、輪郭表示図柄 W の輪郭部分 W 1 を非透過表示状態とし、それ以外の部分を透過表

50

示状態としたので、輪郭表示図柄Wを拡張表示しても、輪郭表示図柄Wの視認性及び輪郭表示図柄Wと重ねて表示される表示画像（例えば、背景画像やキャラクタ画像）の視認性を損なうことがなく、可変表示装置4aの限られた表示領域を有効に活用することができる。

従って、限られた大きさの可変表示装置において迫力のある変動表示を演出しながらも、キャラクタ表示などの演出表示を効果的に行うことが可能となり、変動表示ゲームの高い興趣を確保することができる。

【0059】

なお、本発明はこの実施の形態のパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機、パチスロ遊技機、スロットマシン等の遊技機にも適用可能である。

【0060】

また、この実施の形態では、キャラクタ図柄に対応するアニマル柄のテクスチャを輪郭表示図柄Wの中抜き部分W2にマッピングして合成図柄を合成するようにしたが、例えば、キャラクタ図柄を容易に想到させるような色、質感、模様などを輪郭表示図柄Wの中抜き部分W2にマッピングして合成図柄を合成するようにしてもよい。また、テクスチャ等の変動表示方法も任意であり、例えば、表示画面4gに所定のキャラクタを出現させ、該キャラクタによる演出表示に関連付けてテクスチャ等を変動させるようにしてもよい。また、この実施の形態では、輪郭表示図柄Wの中抜き部分W2を透過表示状態としたが、例えば、非透過表示状態としてもよい。

【0061】

また、この実施の形態では、第二の識別情報（輪郭表示図柄W）を一種類としたが、例えば、複数種類とすることも可能である。この場合には、例えば、合成元となる第二の識別情報の種類如何によって、変動表示ゲームの結果態様に関連して付与される遊技価値の大きさ（例えば、普図時短状態や確率変動状態を継続可能なゲーム回数の設定など）を異ならせることも可能である。

また、この実施の形態では、キャラクタ図柄C1、C2、C3、C4、C5、C6（第一の識別情報）を通常図柄とし、合成図柄G1、G2、G3、G4、G5、G6（第三の識別情報）を確率変動図柄としたが、これは一例であって、適宜に変更することが可能である。

【0062】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0063】

【発明の効果】

請求項1記載の発明によれば、従来にない斬新な変動表示を遊技者に提供することができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

また、循環的に変動表示する一連の識別情報の循環周期を短くすることが可能となる。従って、遊技者の期待する識別情報が一周して来るまでに時間を要さず、また、演出として冗長になることなく、遊技者の興趣向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る遊技機の一形態として例示するパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図2】図1のパチンコ遊技機に備わる遊技制御装置と表示制御装置の主要制御ブロック図である。

【図3】図1のパチンコ遊技機の遊技状態の遷移を示す図である。

【図4】図1のパチンコ遊技機の変動表示装置に表示される識別情報の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 5】図 1 のパチンコ遊技機の変動表示装置に表示される変動表示例を説明する図である。

【図 6】図 5 の変動表示例の続きを示す図である。

【図 7】図 6 の変動表示例の続きを示す図である。

【図 8】図 7 の変動表示例の続きを示す図である。

【図 9】図 8 の変動表示例の続きを示す図である。

【図 10】図 9 の変動表示例の続きを示す図である。

【符号の説明】

4 a 可変表示装置

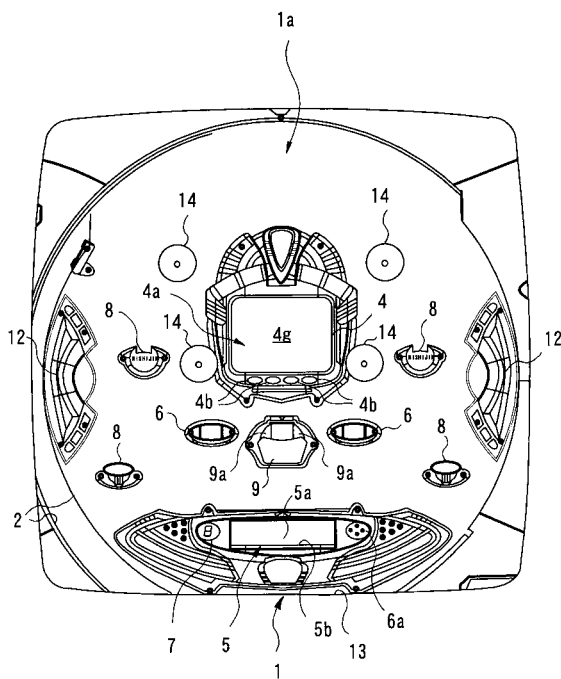
10 a、10 b、10 c 変動表示領域

20 遊技制御装置（表示制御手段）

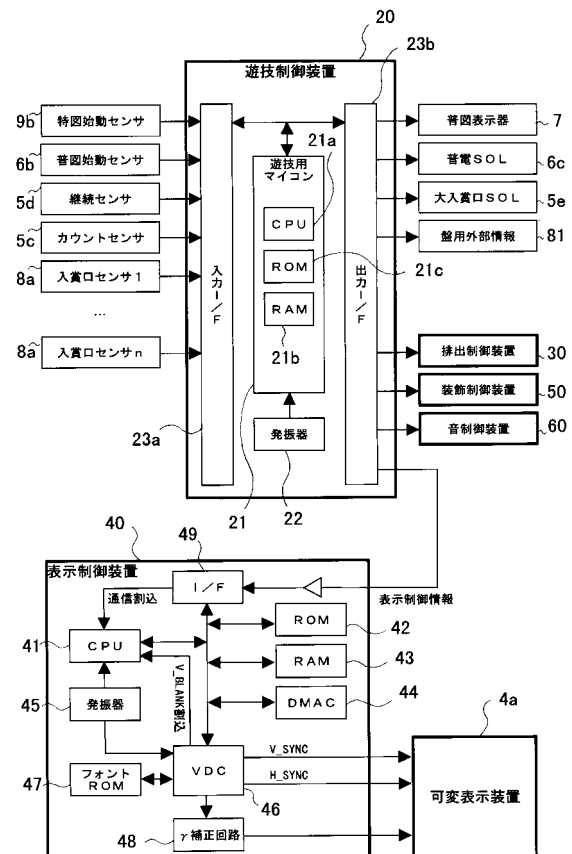
40 表示制御装置（表示制御手段、識別情報合成手段）

10

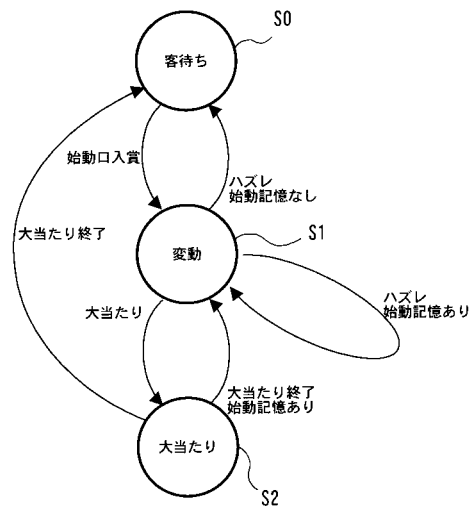
【図 1】



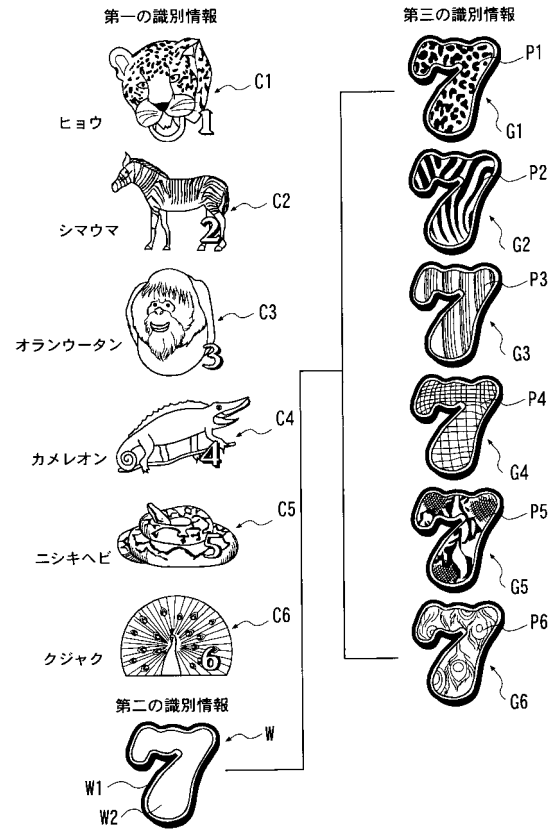
【図 2】



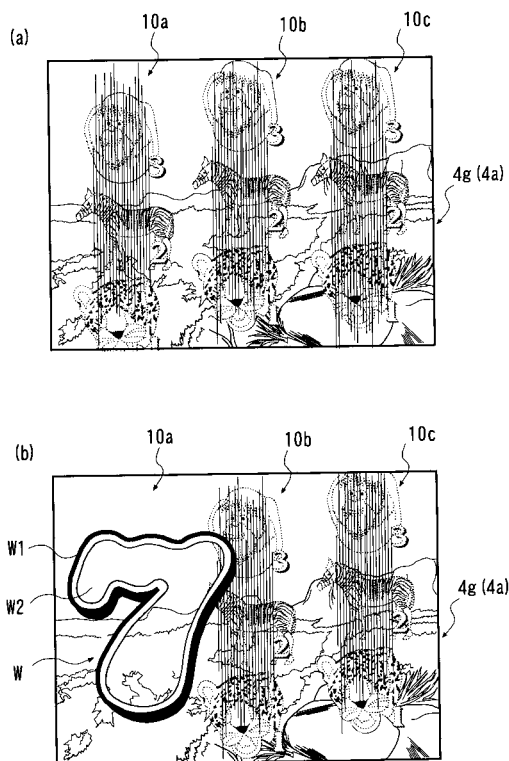
【図 3】



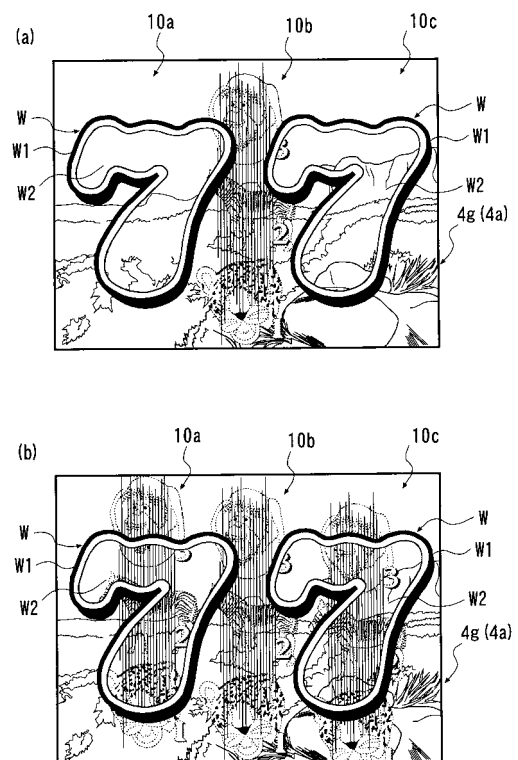
【図 4】



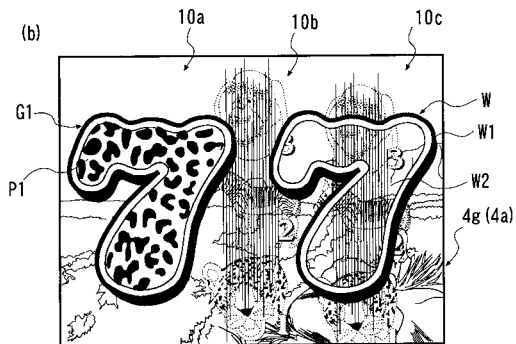
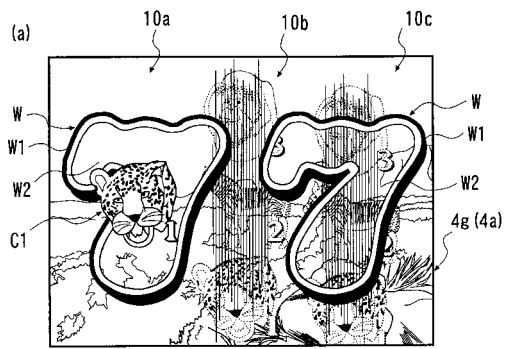
【図 5】



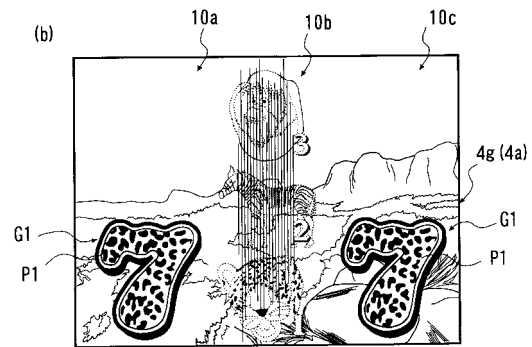
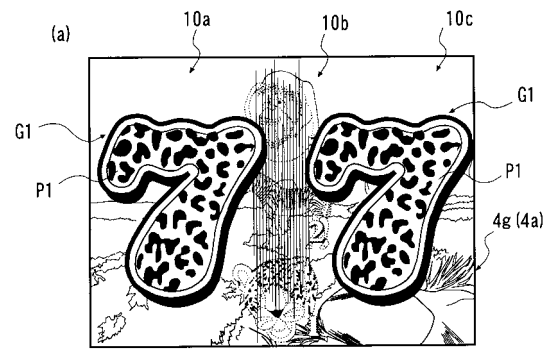
【図 6】



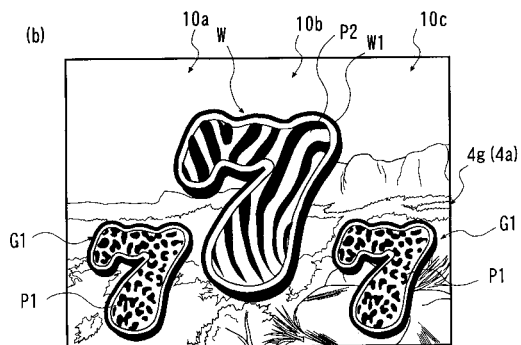
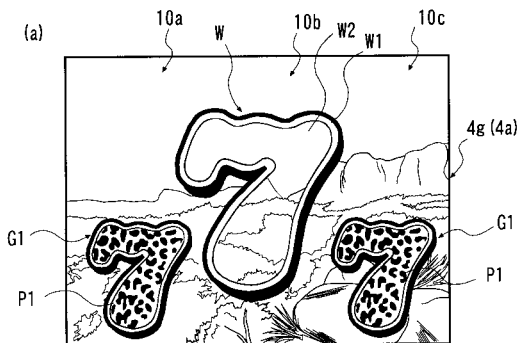
【図 7】



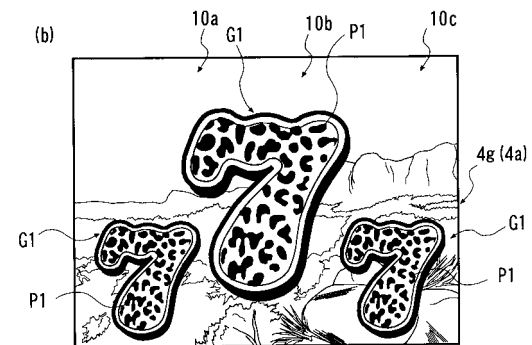
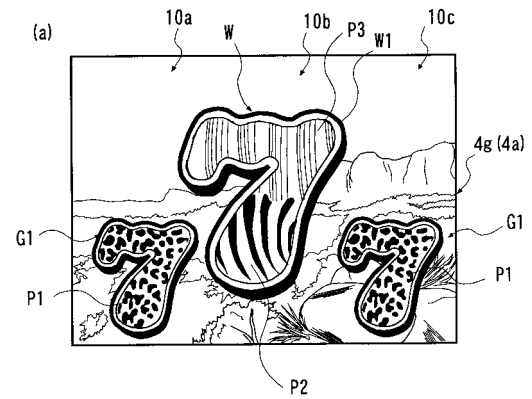
【図 8】



【図 9】



【図 10】



フロントページの続き

審査官 篠崎 正

- (56)参考文献 特開2000-126394(JP,A)
特開2001-231987(JP,A)
特開2002-143449(JP,A)
特開平11-192353(JP,A)
特開平11-333122(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02