

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4132834号
(P4132834)

(45) 発行日 平成20年8月13日(2008.8.13)

(24) 登録日 平成20年6月6日(2008.6.6)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 2 (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願2002-13956 (P2002-13956)
 (22) 出願日 平成14年1月23日(2002.1.23)
 (65) 公開番号 特開2003-210770 (P2003-210770A)
 (43) 公開日 平成15年7月29日(2003.7.29)
 審査請求日 平成16年12月20日(2004.12.20)

(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 100075513
 弁理士 後藤 政喜
 (74) 代理人 100084537
 弁理士 松田 嘉夫
 (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
 審査官 篠崎 正

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】

変動表示手段の複数の変動表示領域にて識別図柄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停止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、

前記識別図柄を複数のポイントと複数のラインとにより形成可能とし、

前記識別図柄には、ポイント数が等しい前記識別図柄を複数含み、

前記表示制御手段は、

前記複数のポイントを所定の位置へ配置するポイント配置手段と、

前記ポイント配置手段による配置に対して複数のポイント間にラインを選択的に配置するライン配置手段と、

最後に停止表示する変動表示領域にポイントを一つ表示し、該変動表示領域に停止表示される前記識別図柄のポイントの数を前記表示したポイント内に予告表示する配置状況予告手段と、を備え、

前記ポイント配置手段は、前記配置状況予告手段によって表示されたポイントから、該ポイント内に予告表示された数のポイントを所定位置へ飛散表出し、

前記ライン配置手段は、該変動表示領域に停止表示される前記識別図柄となるように、前記飛散表出したポイント間にラインを配置することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

変動表示手段の複数の変動表示領域にて識別図柄を変動表示する変動表示ゲームの制御

10

20

を行う表示制御手段を備え、前記変動表示ゲームの停止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、

前記識別図柄を複数のポイントと複数のラインとにより形成可能とし、

前記識別図柄には、ライン数が等しい前記識別図柄を複数含み、

前記表示制御手段は、

前記複数のポイントを所定の位置へ配置するポイント配置手段と、

前記ポイント配置手段による配置に対して複数のポイント間にラインを選択的に配置するライン配置手段と、

最後に停止表示する変動表示領域に複数のポイントを表示し、該変動表示領域に停止表示される前記識別図柄のラインの数を前記表示した複数のポイントの上部位に予告表示する配置状況予告手段と、を備え、

10

前記ポイント配置手段は、前記配置状況予告手段によって表示された複数のポイントをそれぞれのポイントの所定位置へ飛散表出し、

前記ライン配置手段は、該変動表示領域に停止表示される前記識別図柄となるように、前記配置状況予告手段によって予告表示された数のラインを前記飛散表出したポイント間に配置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】

この発明は、変動表示装置の変動表示ゲームの結果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。

20

【0002】

【従来の技術】

変動表示装置の複数の変動表示領域にて識別情報（識別図柄）を変動表示する変動表示ゲームの制御を行う表示制御装置を備え、この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するようにした遊技機（パチンコ遊技機）がある。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

このような変動表示ゲームは、識別図柄に数字、文字、記号、絵図等を用いて、スクロール等の変動表示を行っており、識別図柄の表示そのものにそれほど変化があるわけではない。

30

【0004】

したがって、識別図柄が次図柄に変わるのに際して遊技者に期待感を持たせにくく、変動表示の演出のマンネリ化は否めず、遊技の高い興味を得にくくなっている。

【0005】

この発明は、識別図柄の演出豊かな表示を行い、遊技の興味を向上することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】

第1の発明は、変動表示手段の複数の変動表示領域にて識別図柄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停止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、前記識別図柄を複数のポイントと複数のラインとにより形成可能とし、前記識別図柄には、ポイント数が等しい前記識別図柄を複数含み、前記表示制御手段は、前記複数のポイントを所定の位置へ配置するポイント配置手段と、前記ポイント配置手段による配置に対して複数のポイント間にラインを選択的に配置するライン配置手段と、最後に停止表示する変動表示領域にポイントの一つを表示し、該変動表示領域に停止表示される前記識別図柄のポイントの数を前記表示したポイント内に予告表示する配置状況予告手段と、を備え、前記ポイント配置手段は、前記配置状況予告手段によって表示されたポイントから、該ポイント内に予告表示された数のポイントを所定位置へ飛散表出し、前記ライン配置手段は、該変動表示領域に停止表示される前記識

40

50

別図柄となるように、前記飛散表出したポイント間にラインを配置する。

【 0 0 0 7 】

第2の発明は、変動表示手段の複数の変動表示領域にて識別図柄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停止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、前記識別図柄を複数のポイントと複数のラインとにより形成可能とし、前記識別図柄には、ライン数が等しい前記識別図柄を複数含み、前記表示制御手段は、前記複数のポイントを所定の位置へ配置するポイント配置手段と、前記ポイント配置手段による配置に対して複数のポイント間にラインを選択的に配置するライン配置手段と、最後に停止表示する変動表示領域に複数のポイントを表示し、該変動表示領域に停止表示される前記識別図柄のラインの数を前記表示した複数のポイントの上位に予告表示する配置状況予告手段と、を備え、前記ポイント配置手段は、前記配置状況予告手段によって表示された複数のポイントをそれぞれのポイントの所定位置へ飛散表出し、前記ライン配置手段は、該変動表示領域に停止表示される前記識別図柄となるように、前記配置状況予告手段によって予告表示された数のラインを前記飛散表出したポイント間に配置する。

10

【 0 0 1 6 】

【発明の効果】

第1の発明では、複数のポイントを所定の位置へ配置すると共に、これらのポイント間にラインを選択的に伸ばして配置して識別図柄を形成（構築）する変動を行うことによつて、新たな、演出豊かな図柄表現、変動表現を行うことができる。また、ポイントの配置情報の予告報知によつて、出現する識別図柄の絞り込みをすることができ、遊技者の想像力を働かせて、遊技を行わせることができ、趣向に富む。

20

【 0 0 1 7 】

第2の発明では、複数のポイントを所定の位置へ配置すると共に、これらのポイント間にラインを選択的に伸ばして配置して識別図柄を形成（構築）する変動を行うことによつて、新たな、演出豊かな図柄表現、変動表現を行うことができる。また、ラインの配置情報の予告報知によつて、出現する識別図柄の絞り込みをすることができ、遊技者の想像力を働かせて、遊技を行わせることができ、趣向に富む。

【 0 0 2 2 】

【発明の実施の形態】

以下、添付図面に基づいて、本発明の実施の形態について説明する。

【 0 0 2 3 】

図1は遊技機（パチンコ遊技機）の遊技盤1の正面図である。

【 0 0 2 4 】

遊技盤1の表面には、ガイドレール2で囲われた遊技領域3のほぼ中央に画像表示装置（変動表示装置：変動表示手段）4が、遊技領域3の下方に大入賞口としての特別変動入賞装置5が配設される。

【 0 0 2 5 】

画像表示装置4は、例えばLCD（液晶表示装置）、CRT（ブラウン管）等で構成され、複数の識別図柄を変動表示する変動表示ゲーム（組み合わせゲーム）等、遊技の進行に基づく画像が表示される。

40

【 0 0 2 6 】

特別変動入賞装置5は、大入賞口ソレノイド6（図2参照）への通電により、球を受け入れない閉状態（遊技者に不利な状態）から球を受け入れやすい開状態（遊技者に有利な状態）に変換される。

【 0 0 2 7 】

特別変動入賞装置5の直ぐ上方には、普通変動入賞装置（普通電動役物）8を有する始動口7が、その左右の所定の位置には、普通図柄始動ゲート20が配設される。

【 0 0 2 8 】

普通変動入賞装置8は、普通電動役物ソレノイド10（図2参照）への通電により、始動

50

口 7 への入口を拡開するように変換される。

【 0 0 2 9 】

遊技領域 3 の各所には、N 個（図 1 には 4 個のみ示す）の一般入賞口 1 1 が設けられる。遊技領域 3 の最下端には、アウト口 1 2 が設けられる。

【 0 0 3 0 】

図示しない打球発射装置から遊技領域 3 に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることにより遊技が行われ、打ち出された遊技球は、遊技領域 3 内の各所に配置された風車等の転動誘導部材 1 3 により転動方向を変えられながら遊技領域 3 表面を流下し、始動口 7、一般入賞口 1 1、特別変動入賞装置 5 に入賞するか、アウト口 1 2 から排出される。

【 0 0 3 1 】

始動口 7 への入賞は、特別図柄始動センサ 1 4（図 2 参照）により検出される。特別変動入賞装置 5 への入賞は、カウントセンサ 1 5、継続センサ 1 6（図 2 参照）により検出される。N 個の一般入賞口 1 1 への入賞は、各一般入賞口 1 1 毎に備えられた N 個の入賞センサ 1 7 A ~ 1 7 N（図 2 参照）により検出される。また、普通図柄始動ゲート 2 0 への遊技球の通過は、普通図柄始動センサ 2 1（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 3 2 】

始動口 7 への遊技球の入賞は、特別図柄始動記憶として、例えば最大 8 回分を限度として記憶され、画像表示装置 4 の上部に、その特別図柄始動記憶の数を表示する特別図柄記憶表示器 1 8 が設けられる。

【 0 0 3 3 】

普通図柄始動ゲート 2 0 への遊技球の通過は、普通図柄始動記憶として、例えば最大 4 回分を限度として記憶され、特別変動入賞装置 5 の右側にその普通図柄始動記憶の数を表示する普通図柄記憶表示器 2 2 が、特別変動入賞装置 5 の左側に L E D 等からなる普通図柄表示器 2 3 が配設される。

【 0 0 3 4 】

始動口 7、一般入賞口 1 1、特別変動入賞装置 5 に遊技球が入賞すると、入賞した入賞装置の種類に応じた数の賞球が図示しない払出ユニット（排出装置）から排出され、図示しない供給皿（遊技者に対して賞球または貸球が払い出される皿）に供給される。

【 0 0 3 5 】

遊技機の要所には、装飾用ランプ、L E D 等の装飾発光装置が備えられる。また、遊技機には、音出力装置（スピーカ）が備えられる。

【 0 0 3 6 】

図 2 は、遊技制御装置 1 0 0 を中心とする制御系を示すブロック構成図である。

【 0 0 3 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、遊技を統括的に制御する主制御装置であり、遊技制御を司る C P U、遊技制御のための不変の情報を記憶している R O M、遊技制御時にワークエリアとして利用される R A M を内蔵した遊技用マイクロコンピュータ 1 0 1、入力インターフェース 1 0 2、出力インターフェース 1 0 3、発振器 1 0 4 等から構成される。

【 0 0 3 8 】

遊技用マイクロコンピュータ 1 0 1 は、入力インターフェース 1 0 2 を介しての各種検出装置（特別図柄始動センサ 1 4、一般入賞口センサ 1 7 A ~ 1 7 N、カウントセンサ 1 5、継続センサ 1 6、普通図柄始動センサ 2 1）からの検出信号を受けて、大当たり抽選等、種々の処理を行う。そして、出力インターフェース 1 0 3 を介して、各種制御装置（表示制御装置 1 5 0、排出制御装置 2 0 0、装飾制御装置 2 5 0、音制御装置 3 0 0）、大入賞口ソレノイド 6、普通電動役物ソレノイド 1 0、普通図柄表示器 2 3 等に指令信号を送信して、遊技を統括的に制御する。

【 0 0 3 9 】

排出制御装置 2 0 0 は、遊技制御装置 1 0 0 からの賞球指令信号または図示しないカード球貸ユニットからの貸球要求に基づいて、払出ユニットの動作を制御し、賞球または貸球の排出を行わせる。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 0 】

装飾制御装置 250 は、遊技制御装置 100 からの装飾指令信号に基づいて、装飾用ランプ、LED 等の装飾発光装置を制御すると共に、特別図柄記憶表示器（特図保留 LED）18、普通図柄記憶表示器 22 の表示を制御する。

【 0 0 4 1 】

音制御装置 300 は、スピーカからの効果音出力を制御する。なお、遊技制御装置 100 から、各種従属制御装置（表示制御装置 150、排出制御装置 200、装飾制御装置 250、音制御装置 300）への通信は、遊技制御装置 100 から従属制御装置に向かう単方向通信のみを許容するようになっている。

【 0 0 4 2 】

表示制御装置（表示制御手段、ポイント集合手段、ポイント配置手段、ライン配置手段、配置状況予告報知手段、変動表示状態報知手段）150 は、2D（2次元）および 3D（3次元）画像の表示制御を行うもので、CPU 151、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）152、DRAM 153、154、インターフェース 155、プログラム等を格納した PRGROM 156、画像データ（図柄データ、動画キャラクタデータ、背景画データ、テクスチャデータ等）を格納した CGROM 157、液晶を駆動する LCD インターフェース 158 等から構成される。

【 0 0 4 3 】

CPU 151 は、PRGROM 156 に格納したプログラムを実行し、遊技制御装置 100 からの表示指令信号（コマンド）に基づいて、2D の画像情報（図柄表示情報、動画キャラクタ画面情報、背景画面情報等）を作成したり、3D の画像情報（図柄用オブジェクト、動画キャラクタ用オブジェクト、背景用オブジェクト）の座標演算（ジオメトリ演算）等を行い、これらの演算結果を DRAM 153 に格納する。

【 0 0 4 4 】

VDP 152 は、DRAM 153 に格納された画像情報に基づいて、2D または 3D の画像の描画（レンダリング）を行ってフレームバッファとしての DRAM 154 に格納する。そして、DRAM 154 の画像を所定のタイミング（垂直同期、水平同期）で LCD インターフェース 158 へ送出して、液晶からなる画像表示装置 4 へ出力する。

【 0 0 4 5 】

VDP 152 が行う描画処理は、2D と 3D の点描画、線描画、トライアングル描画、ポリゴン描画を行い、さらに 3D 画像では、テクスチャマッピング（テクスチャリング）、ライティング処理、アルファブレンディング、シェーディング処理（グローシェーディング等）、陰面消去（Z バッファ処理等）を行って、CPU 151 が設定した 3D オブジェクトをフレームバッファとしての DRAM 154 へ描画する。

【 0 0 4 6 】

VDP 152 と画像表示装置 4 の間のインターフェース 158 は、画像表示装置の種類に応じて適宜選択すればよく、ここでは画像表示装置 4 に液晶を用いたが、CRT、EL あるいはプラズマなどのディスプレイを採用する場合には、これらのディスプレイデバイスに対応するインターフェース 158 を用いればよい。

【 0 0 4 7 】

CGROM 157 には、変動表示ゲームに用いる識別図柄、背景、動画キャラクタ等の 2D データおよび 3D オブジェクトデータ（ポリゴンデータ）、テクスチャデータを格納している。

【 0 0 4 8 】

インターフェース 155 の手前には、信号伝達方向規制手段であるバッファ回路 160 を設けており、遊技制御装置 100 から表示制御装置 150 への信号入力のみを許容し、表示制御装置 150 から遊技制御装置 100 への信号出力を禁止している。

【 0 0 4 9 】

識別図柄の例を図 3 に示す。識別図柄は、数字（例えば、0～9）および所定のアルファベット（F、P 等）等からなり、図 3 には [5]、[9]、[2] の識別図柄を表してある。識

10

20

30

40

50

別図柄は、複数のポイントS（マーク画像）と、複数のラインT（伸縮ライン）とにより形成している。ポイントSは、ラインTの先端を接続する点、しるし、記号の役割として機能して、表示する場合に、顔を表すように、例えば丸の中に目、口等を描いて、表情を表せるようになっている。ラインTは、伸びたり、縮んだりしながら表示され、例えばバネ状の表示形態からなり、ポイントS間を結ぶようになっている。なお、伸縮するイメージでの表示形態であれば、例えば伸び縮みするアンテナやゴム等でも良い。

【0050】

また、識別図柄は、例えば図4、図5のように段階的に形成（構築）可能にしている。

【0051】

図4の例は、識別図柄を4段階で構築していくもので、第1段階では、集合した状態の6つのポイントS（S1、S2、S3、S4、S5、S6）を表示する。なお、集合表示した段階で最終的な配置場所を縮小した状態での集合表示は、ポイントがどの位置へ移動するかを予め遊技者に知らしめるポイント開示手段としても機能することになる。第2段階では、第1段階の後、左側のポイントS1、S3、S5と右側のポイントS2、S4、S6とを離間動作する共に、それぞれ左側のポイントS1、S3、S5と右側のポイントS2、S4、S6との間を結ぶ伸縮ラインT（T1、T2、T3）を出現させる。第3段階では、第2段階の後、上側のポイントS1、S2を上方の所定位置へ離間動作する共に、上側のポイントS1、S2と中側のポイントS3、S4との所定の間を結ぶ伸縮ラインT（T4、T5の両方または一方）を出現させる。最後の第4段階では、第3段階の後、下側のポイントS5、S6を下方の所定位置へ離間動作する共に、下側のポイントS5、S6と中側のポイントS3、S4との所定の間を結ぶ伸縮ラインT（T6、T7の両方または一方）を出現させる。

【0052】

数字の識別図柄の場合、第1段階においては、[2]、[3]、[5]、[6]、[8]、[9]、[0]の識別図柄のいずれか、第2段階においては、[2]、[3]、[5]、[6]、[8]、[9]の識別図柄のいずれか、第3段階の上段になった場合は、[8]、[9]の識別図柄のどちらか、第3段階の中段になった場合は、[2]、[3]の識別図柄のどちらか、第3段階の下段になった場合は、[5]、[6]の識別図柄のどちらかを形成するようになる。

【0053】

即ち、図4の図柄形成（構築）の場合、最後の第4段階の表示まで識別図柄は分からないが、段階が進むのにしたがいいずれの識別図柄になるかの範囲を絞れるようになっている。

【0054】

図5の例は、識別図柄を3段階で構築していくもので、第1段階では、6つのポイントS（S1、S2、S3、S4、S5、S6）を3つに重ね合わせた状態に表示する。第2段階では、第1段階の後、隠れているポイントS（S2、S4、S6）を選択的に表出する（表出しない場合もある）。上段の場合は、隠れているポイントSを表出せず、3つに重なったポイントSをそのまま表示する。中上段の場合は、隠れているポイントSの1つ（S2）を左上隣りに表出する。中段の場合は、隠れているポイントSの2つ（S2、S4）を左上隣り、左中隣りに表出する。中下段の場合は、隠れているポイントSの3つ（S2、S4、S6）を左上隣り、左中隣り、左下隣りに表出する。下段の場合は、隠れているポイントSの2つ（S2、S4）を右上隣り、右中隣りに表出する。最後の第3段階では、第2段階の後、ポイントSを所定位置へ離間動作する共に、所定のポイントS間を結ぶ伸縮ラインTを出現させる。

【0055】

第1段階においては、いずれの識別図柄になるか分からないが、第2段階の上段に進んだ場合は、[1]の識別図柄を、第2段階の中上段に進んだ場合は、[7]の識別図柄を、第2段階の中段に進んだ場合は、[4]の識別図柄を形成するようになり、また第2段階の中下段に進んだ場合は、[2]、[3]、[5]、[6]、[8]、[9]、[0]の識別図柄のいずれか、第2段階の下段に進んだ場合は、[F]、[P]の識別図柄のどちらかを形成するようになる

10

20

30

40

50

。

【0056】

即ち、図5の図柄形成（構築）の場合、第2段階の上段、中上段、中段の場合は、識別図柄は分かり、第2段階の中下段、下段の場合は、いずれの識別図柄になるかの範囲を絞れるようになっている。

【0057】

これら図4、図5の図柄形成（構築）は、変動表示ゲームにおいて行うが、後述するように組み合わせて行うようにして良い（後述する図6の（c）～（e）、図7の（a）～（c）に示す）。

【0058】

次に、遊技制御装置100、表示制御装置150の制御内容ならびに画像表示装置4の変動表示ゲームについて、図6、図7に基づいて説明する。画像表示装置4における変動表示領域は、画面4aの左側を左変動表示領域、画面4aの右側を右変動表示領域、画面4aの中央部を中変動表示領域として、左変動表示領域の識別図柄を左図柄A（第1停止図柄）、右変動表示領域の識別図柄を右図柄B（第2停止図柄）、中変動表示領域の識別図柄を中図柄C（第3停止図柄）としている。

【0059】

遊技領域3に遊技球が打ち出され、遊技球が始動口7に入賞すると、その入賞に基づき、遊技制御装置100によって所定の乱数が抽出され、変動表示ゲームの大当たりの抽選が行われると共に、遊技制御装置100から表示制御装置150に変動表示を指令する表示指令信号（コマンド）が送信され、画像表示装置4の画面4aに左、右、中の各図柄A、B、Cの変動が開始される。

【0060】

左、右、中の各図柄A、B、Cは、図6の（a）のようにゲーム前停止状態から図6の（b）のように変動が開始される。

【0061】

この場合、各図柄A、B、Cは、それぞれの変動表示領域にて、画面4aの上方から下方へスクロール変動される。また、各図柄A、B、CのポイントSは、図6の（a）のようにゲーム前停止状態にあるときはゲーム前停止状態を表す表情（例えば、図6の（a）のように微笑みのある表情）に表示され、図6の（b）のように変動が開始されると、変動中を表す表情（例えば、図6の（b）のように不安げな表情）に切り替えられる。

【0062】

この後、所定時間経過すると、左図柄A、右図柄B、中図柄Cの変動は、順に（同時でも良い）停止（または仮停止）されていく。ゲーム中に停止（または仮停止）状態になった図柄は、後述する確定停止状態等と区別されるように、例えばポイントSの目のみを動かし続けて、ゲーム中の停止（または仮停止）状態にあることが表される。

【0063】

そして、左図柄A、右図柄Bの変動が停止（または仮停止）された場合、これらの図柄A、Bが同一の図柄でなく、ハズレの組み合わせの場合には、ハズレとなって、中図柄Cの変動が停止され、変動表示ゲームが終了される。

【0064】

一方、左図柄A、右図柄Bの変動が停止（または仮停止）された場合、これらの図柄A、Bが同一の図柄の場合には、リーチの組み合わせ態様（大当たりの組み合わせを発生する可能性のある図柄の組み合わせ）となって、リーチ状態が発生される。

【0065】

リーチ状態が発生されると、所定のリーチ遊技が行われる。リーチ遊技では、中図柄Cの変動を極低速で行ったり、高速で行ったり、仮停止したり、逆転したり、種々の変動が行われる。

【0066】

図6の（c）～（e）、図7の（a）、（b）または（a）、（c）には、リーチ遊技に

10

20

30

40

50

おける中図柄Cの変動の一例を表してあり、いずれの図柄が形成（構築）されるかの変動、即ち中図柄C自体を形成（構築）していく図柄形成（構築）変動が行われる。

【0067】

この場合、例えば図6の(c)のように、中変動表示領域の中央に、3つのポイントSが上下列に集合された状態（6つのポイントSを3つに重ね合わせた状態）に表示される。各ポイントSは、リーチ遊技に進んだことを表す表情（例えば、図6の(c)のように口を結んだ表情）に表示される。

【0068】

この段階では、中図柄Cがいずれの図柄を形成するかは分からない。

【0069】

次に、例えば図6の(d)のように隠れている3つのポイントSが表出され、左右隣り合う6つのポイントSが表示される。

【0070】

この場合、中図柄Cがいずれの図柄を形成するか、範囲をある程度（[2]、[3]、[5]、[6]、[8]、[9]、[0]の範囲）絞れるようになる。したがって、その範囲に当たりの組み合わせの図柄（左図柄A、右図柄Bと同一の図柄：この場合[5]）があれば、遊技者は期待を持続できる。

【0071】

次に、例えば図6の(e)のように左側の3つのポイントSと右側の3つのポイントSとが離間動作される共に、左側の3つのポイントSと右側の3つのポイントSとの間を結ぶ3つの伸縮ラインTが出現、表示される。各ポイントSは、リーチ遊技の展開を表す表情（例えば、図6の(e)のように口を開けて驚く表情）に表示される。

【0072】

この場合、中図柄Cが前段のうち、[0]の図柄にならないことが分かる。

【0073】

次に、例えば図7の(a)のように上側の2つのポイントSが上方の所定位置へ離間動作される共に、上側の左のポイントSと中側の左のポイントSとの間を結ぶ伸縮ラインTが出現、表示される。

【0074】

この場合、上側、中側の左のポイントS間を伸縮ラインTが結べば、中図柄Cは大当たりの組み合わせの[5]または[6]の図柄のどちらかになり、遊技者の期待は大きくなる。

【0075】

そして、この後、下側の2つのポイントSを下方の所定位置へ離間動作する共に、下側の2つのポイントSと中側の2つのポイントSとの所定の間を結ぶ伸縮ラインTが出現、表示される。

【0076】

このリーチ遊技がハズレのときは、例えば図7の(b)のように、下側、中側のそれぞれのポイントS間がそれぞれ伸縮ラインTによって結ばれて、中図柄Cが左図柄A、右図柄B（リーチ図柄）と異なるハズレの図柄に形成されて、停止され、その後、図7の(d)のように各図柄A、B、Cが確定停止されて、変動表示ゲームが終了される。

【0077】

確定停止状態にある図柄A、B、CのポイントSは、図7の(d)のように微笑みのある表情に表示される。

【0078】

一方、このリーチ遊技が大当たりであればつまり前述の大当たり抽選の結果が大当たりであれば、例えば図7の(c)のように、下側、中側の右のポイントS間が伸縮ラインTによって結ばれて、中図柄Cが左図柄A、右図柄B（リーチ図柄）と同じ大当たりの図柄に形成されて、停止され、大当たりが確定されると共に、この後、図7の(e)のように大当たりが特定の大当たりかどうかの再変動（全回転変動等）が行われて、図7の(f)のように最終的に各図柄A、B、Cの変動が確定停止される。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 9 】

再変動中、図柄 A、B、C のポイント S は、図 7 の (e) のように例えば目をしかめて再変動中にあることを表すように表示され、確定停止状態になれば、図柄 A、B、C のポイント S は、図 7 の (f) のように微笑みのある表情に表示される。

【 0 0 8 0 】

この例では、1 回の図柄形成 (構築) 変動を行う例を示したが、もちろん複数回行うようにして良い。また、前図 4、図 5 の図柄形成 (構築) を組み合わせて行う例を示したが、これらの図柄形成 (構築) 変動を選択的に行うようにもできる。

【 0 0 8 1 】

なお、伸縮ライン T は、ポイント S が離間動作し始めるのと同時あるいは離間動作後あるいはその途中のタイミングで出現させて良い。また、バネのように伸張動作してポイント S 間を結ぶようにして良い。

【 0 0 8 2 】

そして、大当たりとなると、大当たり遊技が発生され、特別変動入賞装置 5 が所定期間にわたって開かれる特別遊技が行われる。この特別遊技は、特別変動入賞装置 5 への遊技球の所定数 (例えば 10 個) の入賞または所定時間の経過 (例えば 30 秒) を 1 単位 (1 ラウンド) として実行され、特別変動入賞装置 5 内の継続入賞口への入賞 (継続センサ 16 による入賞球の検出) を条件に、規定ラウンド (例えば 16 ラウンド) 繰り返される。また、大当たり遊技が発生すると、大当たりのファンファーレ表示、ラウンド数表示、大当たりの演出表示等、遊技制御装置 100 から表示制御装置 150 に大当たり遊技の表示を指令する表示指令信号 (コマンド) が送信され、画像表示装置 4 の画面 4 a に大当たり遊技の表示が行われる。

【 0 0 8 3 】

この場合、大当たりが特定の大当たりであれば、大当たり遊技後に特定遊技状態が発生され、次回の大当たりの発生確率を高確率 (確変) にしたり、遊技球の始動口 7 への入賞に基づく画像表示装置 4 の変動表示ゲームの変動表示時間の短縮 (時短) 等が行われる。

【 0 0 8 4 】

変動表示ゲームが終了したとき (ハズレのとき) にあるいは大当たり遊技が終了したときに、特別図柄始動記憶があれば、その特別図柄始動記憶に基づき、新たな変動表示ゲームが繰り返される。

【 0 0 8 5 】

普通図柄始動ゲート 20 を遊技球が通過すると、その通過または普通図柄始動記憶に基づき、普通図柄に関する乱数が抽出され、乱数が当たりであれば、普通図柄表示器 23 に当たり表示が行われて、始動口 7 の普通変動入賞装置 8 が所定時間にわたって拡開され、始動口 7 への入賞が容易にされる。

【 0 0 8 6 】

なお、始動口 7 への遊技球入賞等で乱数を取得し、この乱数に対応して変動表示ゲームの結果を導出し、その後大当たりを付与する例を述べたが、画像表示装置 4 の表示結果を判定して、その判定結果に基づいて大当たりを付与する等にしても良い。

【 0 0 8 7 】

このように、変動表示ゲームを行うのであり、複数のポイント S を集合した状態より所定の位置へ配置すると共に、これらのポイント S 間に伸縮ライン T を選択的に配置して識別図柄を形成 (構築) する変動を行うので、新たな図柄表現、変動表現を行うことができる。

【 0 0 8 8 】

また、複数のポイント S ならびに伸縮ライン T を段階的に配置するので、意外性に富み、いずれの識別図柄を形成するようになるか、遊技者に期待を持たせることができる。

【 0 0 8 9 】

特に、大当たりの組み合わせの図柄が出るかどうかのリーチ時には、段階が進むにしたがい、いずれの識別図柄になるか、遊技者に大きな期待を持たせることができ、変動表示ゲ

10

20

30

40

50

ームの高い興味を得ることができる。

【0090】

また、識別図柄を形成するポイントSを、通常の変動（スクロール変動）中、ゲーム中の停止（または仮停止）状態、確定停止状態等とで変化させるので、例えばゲーム中の停止（または仮停止）状態にある識別図柄（再び変動する可能性がある）を、揺れ変動等して識別性を損ねることなく、遊技者にゲーム中の停止（または仮停止）状態にあることを認識させることができ、また識別図柄が確定停止したときに、これを遊技者に適切に認識させることができる。ポイントSの色、形状等を変化させることによって、これらの変動表示状態を区別するようにしても良い。

【0091】

また、ポイントSの演出表現によって、変動表示ゲームの興味が高まると共に、ポイントSが多数出現することによって、様々な演出も可能である。

【0092】

なお、この例では、図柄形成（構築）変動をリーチ遊技として行っているが、通常の変動中あるいは大当たりが特定の大当たりかどうかの再変動遊技において行っても良い。

【0093】

図8、図9は本発明の第2、第3の実施の形態を示す。これらは、図柄形成（構築）変動において、表示するポイントSの数を予告するようにしたものである。また、図柄形成（構築）の態様も変えてある。

【0094】

図8のものは、識別図柄を2段階で構築するもので、第1段階では、ポイントSを1つ表示すると共に、そのポイントS内に最終的に出現するポイントSの数を予告表示する。そして、後の第2段階では、第1段階で予告表示した数のポイントSを所定位置へ飛散表示すると共に、所定のポイントS間を結ぶ伸縮ラインTを出現させる。

【0095】

図9のものは、識別図柄を所定数段階で構築するもので、第1段階では、ポイントSを1つ表示すると共に、そのポイントS内に最終的に出現するポイントSの数を予告表示する。第2段階から最後の前の段階までは、第1段階のポイントSを予告表示した数まで、段階的に分裂、増加していく。そして、最後の段階（図では第5段階）では、ポイントSを所定位置へ離間動作すると共に、所定のポイントS間を結ぶ伸縮ラインTを出現させる。

【0096】

したがって、ポイントSの予告表示数が“3”の場合、[1]の識別図柄を、“4”の場合、[7]の識別図柄を、“5”の場合、[4]または[F]、[P]の識別図柄を、“6”の場合、[2]、[3]、[5]、[6]、[8]、[9]、[0]の識別図柄のいずれかを形成するようになる。

【0097】

このようにポイントの配置状況（ポイント数）を予告報知すれば、出現する図柄の絞り込みをすることができ、遊技者の想像力を働かせて、遊技を行わせることができ、趣向に富む。

【0098】

なお、これらのものは、もちろん図4、図5のものに組み合わせることができる。

【0099】

図10、図11は本発明の第4、第5の実施の形態を示す。これらは、図柄形成（構築）変動において、出現する伸縮ラインTの数を予告するようにしたものである。

【0100】

図10のものは、複数のポイントSを集合した状態において、その上部位に最終的に伸縮ラインTの数を予告表示する。そして、この予告表示後、ポイントSを所定位置へ離間動作あるいは飛散すると共に、予告表示した数の伸縮ラインTが所定のポイントS間を結ぶように出現、表示する。

【0101】

10

20

30

40

50

図11のものは、複数のポイントSを集合した状態において、それぞれのポイントS内に自身につながる伸縮ラインTの数を予告表示する。そして、この予告表示後、ポイントSを所定位置へ離間動作あるいは飛散すると共に、それぞれ予告表示した数の伸縮ラインTが該当するポイントS間を結ぶように出現、表示する。図11のようにポイントS1における予告表示数が“2”、ポイントS2における予告表示数が“1”の場合、ポイントS1とポイントS2との間ならびにポイントS1とポイントS3との間を結ぶ伸縮ラインTが出現する。また、ポイントS5における予告表示数が“1”、ポイントS6における予告表示数が“2”の場合、ポイントS5とポイントS6との間ならびにポイントS6とポイントS4との間を結ぶ伸縮ラインTが出現する。図11の例は、[5]の識別図柄を形成するようになる。

10

【0102】

このように伸縮ラインの配置状況（伸縮ライン数）を予告報知すれば、出現する図柄の絞り込みをすることができ、遊技者の想像力を働かせて、遊技を行わせることができ、趣向に富む。

【0103】

なお、これらのものは、もちろん図4、図5、図8、図9のものに組み合わせることができる。

【0104】

図12は本発明の第6の実施の形態を示す。これは、図柄形成（構築）変動において、複数のポイントSを所定位置へ配置した後に、ポイントSに対応して配置可能な伸縮ラインTを報知するものである。

20

【0105】

所定の段階を経て複数のポイントSを所定位置へ配置すると、次の段階（図では第3段階）において、ポイントS（いくつかのポイントS）より配置可能な伸縮ラインTの先端を臨ませる。この場合、複数の伸縮ラインTの先端を時間差をもって臨ませるようにして良い。また、一旦臨ませた先端を隠しても良い。

【0106】

この後、次の段階（図では第4段階）において、先端を臨ませた複数の伸縮ラインTをそれぞれ伸張動作して、対応するポイントSに結ぶ。この場合、複数の伸縮ラインTを時間差をもって伸張動作するようにして良い。また、一旦ポイントSに結んだ伸縮ラインTを戻しても良い。

30

【0107】

そして、最終の段階（図では第5段階）において、所定の識別図柄を形成する（図では[2]）。この場合、伸縮ラインTの出没によって、順に表現可能な図柄を表示するようにしても良い。

【0108】

このようにポイントS（いくつかのポイントS）より伸縮ラインTの先端を臨ませて、ポイントSに対応して配置可能な伸縮ラインTを報知するようにすれば、表現豊かな演出を行え、興味が高まる。

【0109】

また、この場合ポイントS間に白抜きのライン外形を表示してライン報知を行い、ライン形成時に実体を表示するようにしても良い。

40

【0110】

なお、このライン報知は、図8、図9の伸縮ラインTの予告表示に組み合わせる行って良い。また、もちろん図4、図5のものに組み合わせることができる。

【0111】

実施の形態では、遊技機として第1種パチンコ遊技機に適用した例を示したが、第3種パチンコ遊技機や、その他の遊技機、例えばパチスロ、アレンジボール等の遊技機にも適用できる。

【0112】

50

また、今回開示された実施の形態は全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および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の実施の形態における遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図 2】制御系のブロック構成図である。

【図 3】識別図柄の表示例を示す図である。

【図 4】図柄形成（構築）の表示例を示す図である。

【図 5】図柄形成（構築）の表示例を示す図である。

10

【図 6】変動表示ゲームの表示例を示す図である。

【図 7】変動表示ゲームの表示例を示す図仮停止時の表示例を示す図である。

【図 8】第 2 の実施の形態の図柄形成（構築）の表示例を示す図である。

【図 9】第 3 の実施の形態の図柄形成（構築）の表示例を示す図である。

【図 10】第 4 の実施の形態の図柄形成（構築）の表示例を示す図である。

【図 11】第 5 の実施の形態の図柄形成（構築）の表示例を示す図である。

【図 12】第 6 の実施の形態の図柄形成（構築）の表示例を示す図である。

【符号の説明】

1 遊技盤

4 画像表示装置

20

4 a 表示画面

5 特別変動入賞装置

7 始動口

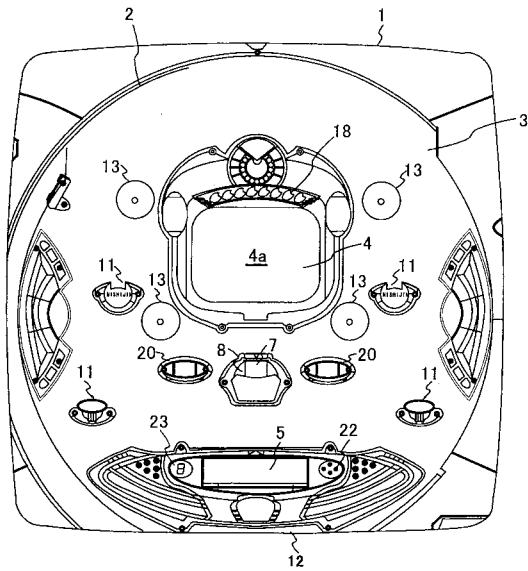
1 4 特別図柄始動センサ

1 8 特別図柄記憶表示器

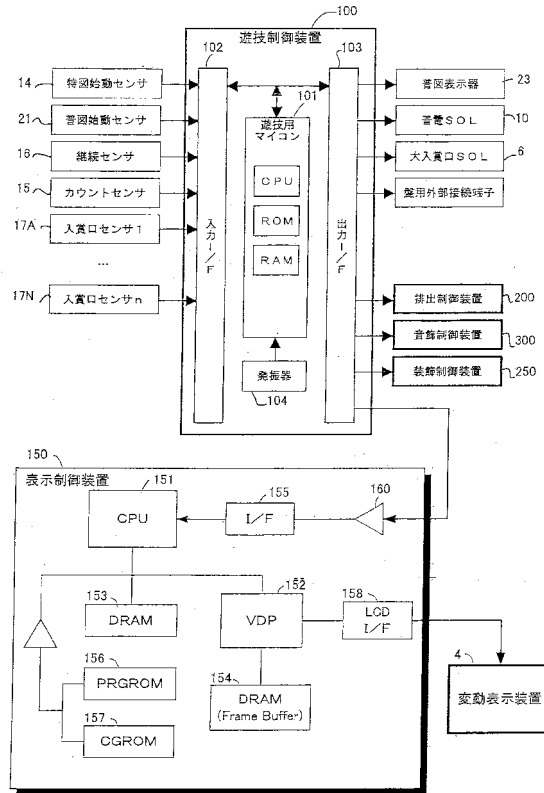
1 0 0 遊技制御装置

1 5 0 表示制御装置

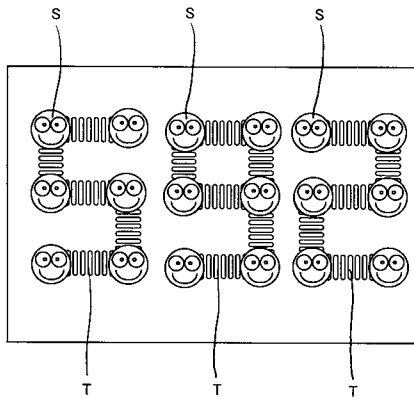
【図1】



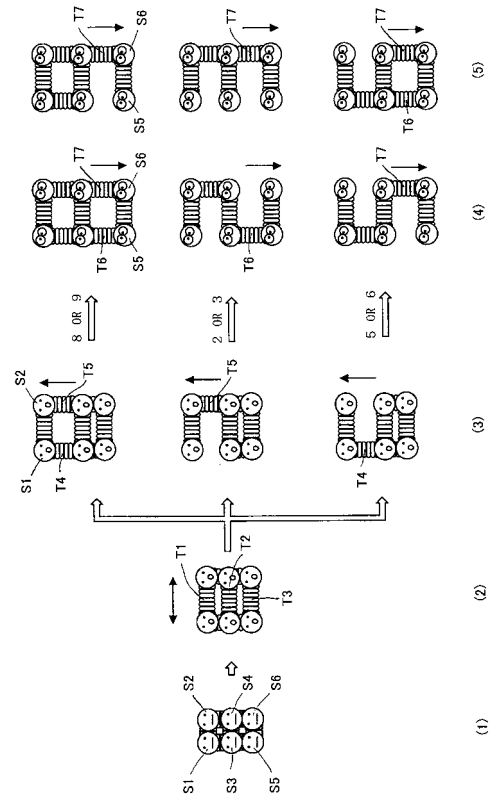
【図2】



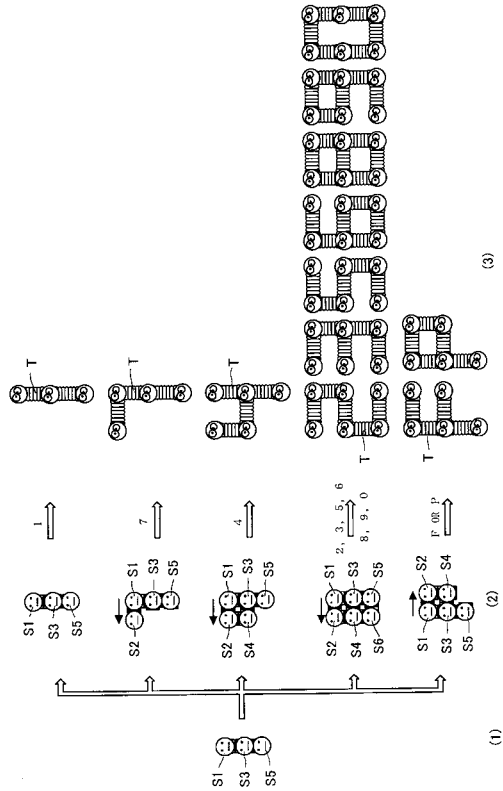
【図3】



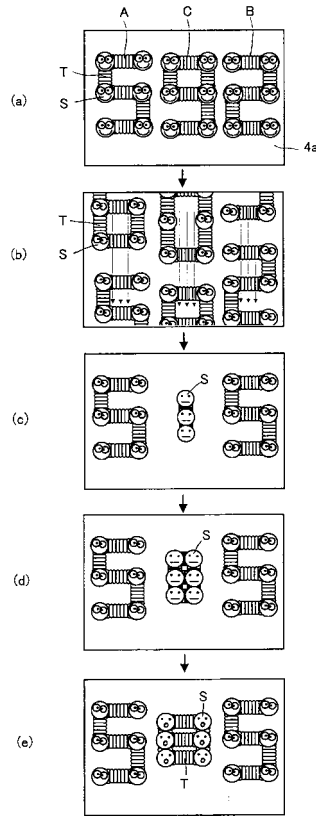
【図4】



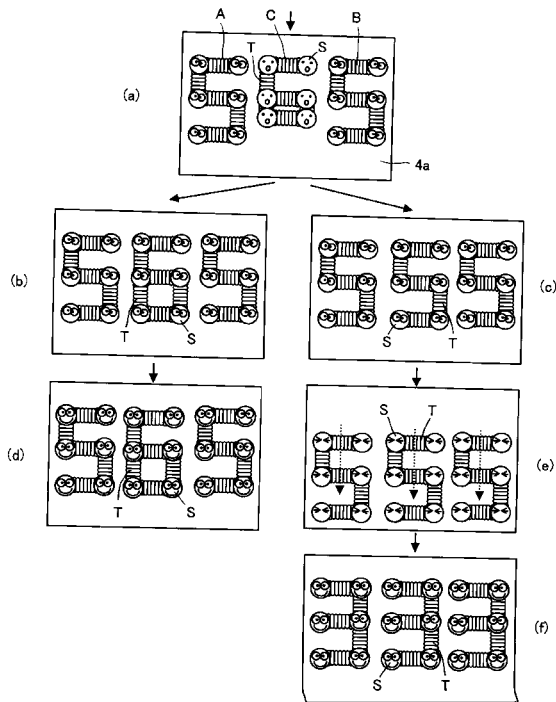
【 図 5 】



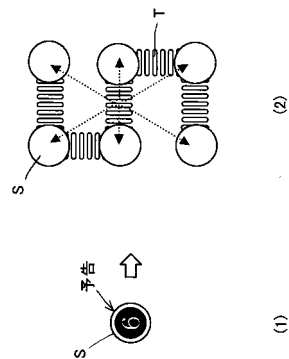
【 図 6 】



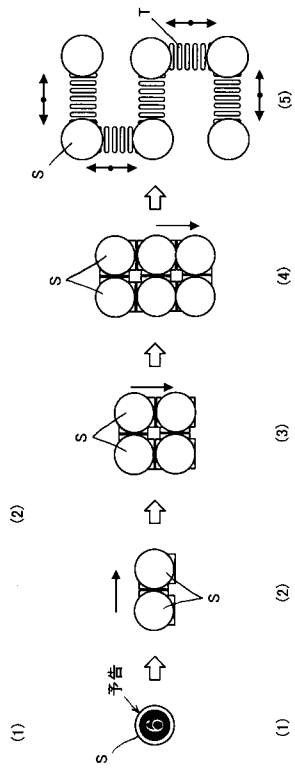
【 図 7 】



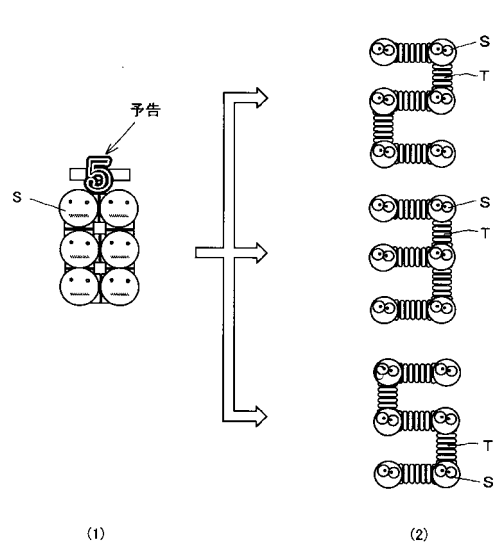
【 図 8 】



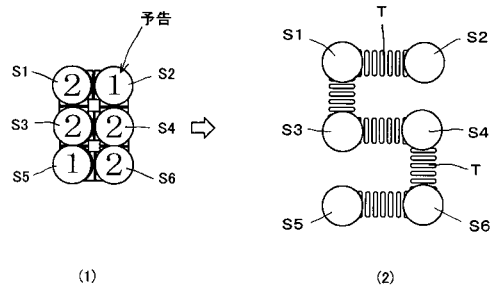
【 図 9 】



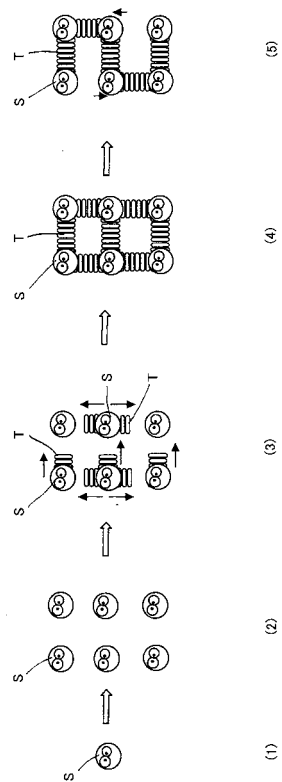
【 図 10 】



【 図 11 】



【 図 12 】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2001-236048(JP,A)
特開2001-321508(JP,A)
特開2002-291999(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02