

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5041658号  
(P5041658)

(45) 発行日 平成24年10月3日(2012.10.3)

(24) 登録日 平成24年7月20日(2012.7.20)

(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 2 (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2004-259908 (P2004-259908)	(73) 特許権者	000135210 株式会社ニューギン
(22) 出願日	平成16年9月7日(2004.9.7)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(65) 公開番号	特開2006-75212 (P2006-75212A)	(74) 代理人	100076048 弁理士 山本 喜幾
(43) 公開日	平成18年3月23日(2006.3.23)	(74) 代理人	100141645 弁理士 山田 健司
審査請求日	平成19年5月15日(2007.5.15)	(74) 代理人	100147854 弁理士 多賀 久直
審査番号	不服2011-20321 (P2011-20321/J1)	(72) 発明者	長野 雅隆
審査請求日	平成23年9月20日(2011.9.20)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

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】

機全体を制御する主制御装置と、各種の図柄を独立して変動および停止表示して図柄変動ゲームを表示可能な複数の表示領域を有する図柄表示手段と、前記主制御装置からの制御信号に基づいて前記図柄表示手段を制御する表示制御装置とを備え、前記各表示領域に最終的に停止表示された図柄の組合わせに応じて遊技者に有利な大当りを発生させるよう構成されると共に、

前記図柄変動ゲームの変動パターンとして、前記大当りを発生しない図柄の組合わせで各表示領域に図柄を一旦停止した後に各表示領域の図柄を変動させて再変動演出を行なって、各表示領域に最終的な図柄を停止表示する変動パターンと、再変動演出を行なうことなく各表示領域に最終的な図柄を停止表示する変動パターンとが設けられた遊技機において、

前記各種の図柄は、前記大当り終了後における遊技状態を大当り発生確率が高い高確率状態に移行させる確変図柄からなる確変図柄グループと、大当り終了後における遊技状態を高確率状態に較べて大当りが発生し難い低確率状態に移行させる通常図柄からなる通常図柄グループとに、図柄の重複がないようグループ化され、前記確変図柄グループおよび通常図柄グループの夫々は、各グループに含まれる図柄を共通の特徴事項を有するもの毎に図柄の重複がなく、かつ属する図柄数が異なるよう複数の小グループに細別されると共に、

大当り判定用乱数群から取得される乱数値に基づいて大当りを発生させるか否かを判定

する大当り判定手段と、

変動パターン振分用乱数群から取得される乱数値に基づいて、前記変動パターン毎に乱数値が割当てられた振分用テーブルから再変動演出を行なう変動パターンおよび再変動演出を行なわない変動パターンの何れかを選択決定する変動パターン決定手段と、

前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合には、前記大当りを発生させる図柄の組合わせとなるよう各表示領域の最終停止図柄を決定し、大当り判定手段の判定結果が否定の場合には、大当りを発生しない図柄の組合わせとなるよう各表示領域の最終停止図柄を決定する図柄決定手段と、

前記変動パターン決定手段が決定した変動パターンを変動パターン指定信号として出力すると共に、前記図柄決定手段が決定した各停止図柄を停止図柄指定信号として出力する信号出力手段と、

10

前記信号出力手段から出力された前記停止図柄指定信号および変動パターン指定信号が入力される信号入力手段と、

前記信号入力手段への各種信号の入力により前記図柄表示手段で行なわせる図柄変動ゲームを制御する図柄変動ゲーム制御手段と、

前記信号入力手段に入力された変動パターン指定信号により指定される変動パターンが再変動演出を行なう変動パターンである場合に、再変動演出が行なわれる契機として前記各表示領域に一旦停止表示させる仮停止図柄を決定する仮停止図柄決定手段とを備え、

前記再変動演出を行なう変動パターンは、前記仮停止図柄決定手段により決定される各仮停止図柄が同じ小グループに属する図柄の組合わせとなる変動パターンと、該仮停止図柄決定手段により決定される各仮停止図柄が同じ小グループに属さない図柄の組合わせとなる変動パターンとが設けられており、各仮停止図柄が同じ小グループに属さない図柄の組合わせとなる変動パターンに比べて、各仮停止図柄が同じ小グループに属する図柄の組合わせとなる変動パターンの方が、再変動演出の結果として前記大当りが発生する確率が高くなるよう変動パターン振分用乱数の乱数値が割り当てられると共に、

20

最終停止図柄同士が同じ小グループに属する図柄の組み合わせとなると共に、仮停止図柄同士が同じ小グループに属する図柄の組み合わせとなる条件において、各最終停止図柄が属する図柄の小グループと各仮停止図柄が属する図柄の小グループとが一致するように各仮停止図柄を選択可能な図柄の小グループが定められた仮停止図柄決定パターンと、各最終停止図柄が属する図柄の小グループと各仮停止図柄が属する図柄の小グループとが一致しないように各仮停止図柄を選択可能な図柄の小グループが定められた仮停止図柄決定パターンとからなる仮停止図柄決定テーブルが、当該最終停止図柄の属する小グループ毎に設定されて、前記各最終停止図柄が属する図柄の小グループと各仮停止図柄が属する図柄の小グループとが一致しない仮停止図柄決定パターンは、各最終停止図柄の属する小グループが確変図柄グループを構成する仮停止図柄決定テーブルにのみ設定されて通常図柄グループを構成する小グループが各仮停止図柄を選択可能な図柄の小グループとして定められると共に、仮停止図柄決定テーブル毎に、仮停止図柄決定パターンに対応する仮停止図柄決定用乱数の乱数値が割当てられ、

30

前記仮停止図柄決定手段は、

前記仮停止図柄が同じ小グループに属する図柄の組合わせで行なわれる再変動演出の結果として大当りを発生しない変動パターンを前記変動パターン決定手段が選択決定した場合には、前記図柄決定手段が同じ小グループに属する図柄の組み合わせとなるよう各最終停止図柄を決定した小グループと同じ小グループに属する図柄を各仮停止図柄として決定し、前記仮停止図柄が同じ小グループに属する図柄の組合わせで行なわれる再変動演出の結果として大当りを発生する変動パターンを前記変動パターン決定手段が選択決定した場合には、仮停止図柄決定用乱数群から取得される乱数値に基づいて、前記図柄決定手段が決定した最終停止図柄に応じて選択された仮停止図柄決定テーブルから仮停止図柄決定パターンを選択して、選択した仮停止図柄決定パターンに定められた小グループに属する図柄から各仮停止図柄を決定するよう構成され、

40

前記仮停止図柄決定パターンには、前記各最終停止図柄が属する図柄の小グループと各

50

仮停止図柄が属する図柄の小グループとが一致しない仮停止図柄決定パターンに比べて、前記各最終停止図柄が属する図柄の小グループと仮停止図柄が属する図柄の小グループとが一致する仮停止図柄決定パターンの方が、前記仮停止図柄決定手段により選択される確率が高くなるよう乱数値が割り当てられていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記変動パターンには、再変動演出において前記複数の表示領域の内 1 つの表示領域の図柄が変動表示され、かつ他の表示領域に同一の図柄が停止表示されてリーチを発生する変動パターンと、再変動演出せずに前記リーチを発生する変動パターンとを含むと共に、

前記再変動演出を行なう変動パターンでは、仮停止図柄が同じ小グループに属する図柄の組合わせで再変動演出が行なわれる変動パターンと、仮停止図柄が同じ小グループに属さない図柄の組合わせで再変動演出が行なわれる変動パターンとを比較した場合に、仮停止図柄が同じ小グループに属する図柄の組合わせで再変動演出が行なわれる変動パターンの方が、再変動演出の結果としてリーチが発生する確率が高くなるよう乱数値が割り当てられており、

前記主制御装置は、前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合にリーチを発生させるか否かを判定するリーチ判定手段を備え、該リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合には、再変動演出においてリーチを発生する変動パターンおよび再変動演出せずにリーチを発生する変動パターンの内から前記変動パターン決定手段が変動パターンを選択するよう構成される請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄表示手段に一旦停止表示された図柄の組合わせを再び変動させる再変動演出を行ない得るよう構成された遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

代表的な遊技機であるパチンコ機は、機内にセットされる遊技盤に、各種図柄(識別情報)を変動および停止表示して図柄変動ゲームを行なう液晶式やドラム式等の図柄表示装置(図柄表示手段)が配設されており、該遊技盤に設けた始動入賞口にパチンコ球が入賞することで、該図柄表示装置で図柄を変動させて所定の図柄変動ゲームを行なうようになっている。ここで、一般的なパチンコ機の図柄表示装置は、横並び状に 3 つの表示領域を設けて、表示領域毎に図柄を独立して変動表示し得るよう構成されている。そして、図柄変動ゲーム中に、例えば 2 つの表示領域に停止表示された図柄が揃ったときには、3 つ目の表示領域に図柄が停止表示されるまでの間に特別な演出(所謂、リーチ演出)を行ない、最終的に各表示領域に停止表示された図柄が所定の組合わせ(例えば同一図柄の 3 つ揃い)となることで、遊技者に有利な特別遊技(所謂、大当り遊技)が発生するようになっている。

【0003】

ところで、前記図柄変動ゲームにおいて 2 つの表示領域に停止表示された図柄が、リーチ演出が行なわれる組合わせでない場合には、特別遊技の発生に対する期待感が損なわれることともなってしまう。そこで、前記図柄変動ゲームの結果として、前記各表示領域に特別遊技を発生しない特定の図柄の組合わせ(所謂、チャンス目)で図柄が停止表示された場合には、各表示領域の図柄を再度変動表示させる再変動演出機能を備えたパチンコ機が提案されている(例えば、特許文献 1 参照)。この特許文献 1 に記載されるパチンコ機では、前記各表示領域に図柄が停止表示された際に、各図柄の形状や色彩が共通する場合に前記再変動演出を行なうよう構成されている。

【特許文献 1】特開 2002 - 85697 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、前記特許文献1に記載のパチンコ機のように、各表示領域に停止表示された図柄が共通の特徴を有する場合に再変動演出を行なうよう構成すれば、遊技者に再変動演出を行なうタイミングを容易に分らせる利点がある。しかしながら、再変動演出を行なうタイミングを容易に認識できるものの、該再変動演出を行なった結果として各表示領域に停止表示される図柄は事前に認識し得ないため、遊技の興趣を十分に向上させ得るとは云えなかった。

そこで、本発明は、再変動演出を開始させる図柄と、再変動演出の結果として停止表示される図柄とを関連付けることで、遊技の興趣を増大させ得るようにした遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前記課題を克服し、所期の目的を達成するために、本願発明に係る遊技機は、

機全体を制御する主制御装置(30)と、各種の図柄を独立して変動および停止表示して図柄変動ゲームを表示可能な複数の表示領域(21,22,23)を有する図柄表示手段(20)と、前記主制御装置(30)からの制御信号に基づいて前記図柄表示手段(20)を制御する表示制御装置(40)とを備え、前記各表示領域(21,22,23)に最終的に停止表示された図柄の組合わせに応じて遊技者に有利な大当りを発生させるよう構成されると共に、

前記図柄変動ゲームの変動パターン(1~8)として、前記大当りを発生しない図柄の組合わせで各表示領域(21,22,23)に図柄を一旦停止した後に各表示領域(21,22,23)の図柄を変動させて再変動演出を行なって、各表示領域(21,22,23)に最終的な図柄を停止表示する変動パターン(1,2,4,5,7)と、再変動演出を行なうことなく各表示領域(21,22,23)に最終的な図柄を停止表示する変動パターン(3,6,8)とが設けられた遊技機において、

前記各種の図柄は、前記大当り終了後における遊技状態を大当り発生確率が高い高確率状態に移行させる確変図柄からなる確変図柄グループ(BG1)と、大当り終了後における遊技状態を高確率状態に較べて大当りが発生し難い低確率状態に移行させる通常図柄からなる通常図柄グループ(BG2)とに、図柄の重複がないようグループ化され、前記確変図柄グループ(BG1)および通常図柄グループ(BG2)の夫々は、各グループに含まれる図柄を共通の特徴事項を有するもの毎に図柄の重複がなく、かつ属する図柄数が異なるよう複数の小グループ(SG1~SG4)に細別されると共に、

大当り判定用乱数群から取得される乱数値に基づいて大当りを発生させるか否かを判定する大当り判定手段(32)と、

変動パターン振分用乱数群から取得される乱数値に基づいて、前記変動パターン(1~8)毎に乱数値が割当てられた振分用テーブル(A~C)から再変動演出を行なう変動パターン(1,2,4,5,7)および再変動演出を行なわない変動パターン(3,6,8)の何れかを選択決定する変動パターン決定手段(34)と、

前記大当り判定手段(32)の判定結果が肯定の場合には、前記大当りを発生させる図柄の組合わせとなるよう各表示領域(21,22,23)の最終停止図柄を決定し、大当り判定手段(32)の判定結果が否定の場合には、大当りを発生しない図柄の組合わせとなるよう各表示領域(21,22,23)の最終停止図柄を決定する図柄決定手段(35)と、

前記変動パターン決定手段(34)が決定した変動パターン(1~8)を変動パターン指定信号として出力すると共に、前記図柄決定手段(35)が決定した各停止図柄を停止図柄指定信号として出力する信号出力手段(36)と、

前記信号出力手段(36)から出力された前記停止図柄指定信号および変動パターン指定信号が入力される信号入力手段(41)と、

前記信号入力手段(41)への各種信号の入力により前記図柄表示手段(20)で行なわせる図柄変動ゲームを制御する図柄変動ゲーム制御手段(42)と、

前記信号入力手段(41)に入力された変動パターン指定信号により指定される変動パターン(1~8)が再変動演出を行なう変動パターン(1,2,4,5,7)である場合に、再変動演出が行なわれる契機として前記各表示領域(21,22,23)に一旦停止表示させる仮停止図柄を決定する仮停止図柄決定手段(43)とを備え、

10

20

30

40

50

前記再変動演出を行なう変動パターン(1,2,4,5,7)は、前記仮停止図柄決定手段(43)により決定される各仮停止図柄が同じ小グループ(SG1~SG4)に属する図柄の組合わせとなる変動パターン(1,4)と、該仮停止図柄決定手段(43)により決定される仮停止図柄が同じ小グループ(SG1~SG4)に属さない図柄の組合わせとなる変動パターン(2,5,7)とが設けられており、各仮停止図柄が同じ小グループ(SG1~SG4)に属さない図柄の組合わせとなる変動パターン(2,5,7)に比べて、各仮停止図柄が同じ小グループ(SG1~SG4)に属する図柄の組合わせとなる変動パターン(1,4)の方が、再変動演出の結果として前記大当たりが発生する確率が高くなるよう変動パターン振分用乱数の乱数値が割り当てられると共に、

最終停止図柄同士が同じ小グループ(SG1~SG4)に属する図柄の組み合わせとなると共に、仮停止図柄同士が同じ小グループ(SG1~SG4)に属する図柄の組み合わせとなる条件において、各最終停止図柄が属する図柄の小グループ(SG1~SG4)と各仮停止図柄が属する図柄の小グループ(SG1~SG4)とが一致するように各仮停止図柄を選択可能な図柄の小グループ(SG1~SG4)が定められた仮停止図柄決定パターン(1,4,7,8)と、各最終停止図柄が属する図柄の小グループ(SG1~SG4)と各仮停止図柄が属する図柄の小グループ(SG1~SG4)とが一致しないように各仮停止図柄を選択可能な図柄の小グループ(SG1~SG4)が定められた仮停止図柄決定パターン(2,3,5,6)とからなる仮停止図柄決定テーブル(D~G)が、当該最終停止図柄の属する小グループ(SG1~SG4)毎に設定されて、前記各最終停止図柄が属する図柄の小グループ(SG1~SG4)と各仮停止図柄が属する図柄の小グループ(SG1~SG4)とが一致しない仮停止図柄決定パターン(2,3,5,6)は、各最終停止図柄の属する小グループ(SG1,SG2)が確変図柄グループ(BG1)を構成する仮停止図柄決定テーブル(D,E)にのみ設定されて通常図柄グループ(BG2)を構成する小グループ(SG3,SG4)が各仮停止図柄を選択可能な図柄の小グループとして定められると共に、仮停止図柄決定テーブル(D~G)毎に、仮停止図柄決定パターン(1~8)に対応する仮停止図柄決定用乱数の乱数値が割り当てられ、

前記仮停止図柄決定手段(43)は、

前記仮停止図柄が同じ小グループ(SG1~SG4)に属する図柄の組合わせで行なわれる再変動演出の結果として大当たりを発生しない変動パターン(4)を前記変動パターン決定手段(34)が選択決定した場合には、前記図柄決定手段(35)が同じ小グループに属する図柄の組み合わせとなるよう各最終停止図柄を決定した小グループ(SG1~SG4)と同じ小グループ(SG1~SG4)に属する図柄を各仮停止図柄として決定し、前記仮停止図柄が同じ小グループ(SG1~SG4)に属する図柄の組合わせで行なわれる再変動演出の結果として大当たりを発生する変動パターン(1)を前記変動パターン決定手段(34)が選択決定した場合には、仮停止図柄決定用乱数群から取得される乱数値に基づいて、前記図柄決定手段(35)が決定した最終停止図柄に応じて選択された仮停止図柄決定テーブル(D~G)から仮停止図柄決定パターン(1~8)を選択して、選択した仮停止図柄決定パターン(1~8)に定められた小グループ(SG1~SG4)に属する図柄から各仮停止図柄を決定するよう構成され、

前記仮停止図柄決定パターン(1~8)には、前記各最終停止図柄が属する図柄の小グループ(SG1~SG4)と仮停止図柄が属する図柄の小グループ(SG1~SG4)とが一致しない仮停止図柄決定パターン(2,3,5,6)に比べて、前記各最終停止図柄が属する図柄の小グループ(SG1~SG4)と仮停止図柄が属する図柄の小グループ(SG1~SG4)とが一致する仮停止図柄決定パターン(1,4,7,8)の方が、前記仮停止図柄決定手段(43)により選択される確率が高くなるよう乱数値が割り当てられていることを要旨とする。

【 0 0 0 7 】

請求項2に係る遊技機は、前記変動パターン(1~8)には、再変動演出において前記複数の表示領域(21,22,23)の内1つの表示領域(22)の図柄が変動表示され、かつ他の表示領域(21,23)に同一の図柄が停止表示されてリーチを発生する変動パターン(1,2,4,5)と、再変動演出せずに前記リーチを発生する変動パターン(3,6)とを含むと共に、

前記再変動演出を行なう変動パターン(1,2,4,5)では、仮停止図柄が同じ小グループ(SG1~SG4)に属する図柄の組合わせで再変動演出が行なわれる変動パターン(1,4)と、仮停止図柄が同じ小グループ(SG1~SG4)に属さない図柄の組合わせで再変動演出が行なわれる変動パターン(2,5)とを比較した場合に、仮停止図柄が同じ小グループ(SG1~SG4)に属する

10

20

30

40

50

図柄の組合わせで再変動演出が行なわれる変動パターン(1,4)の方が、再変動演出の結果としてリーチが発生する確率が高くなるよう乱数値が割り当てられており、

前記主制御装置(30)は、前記大当り判定手段(32)の判定結果が否定の場合にリーチを発生させるか否かを判定するリーチ判定手段(33)を備え、該リーチ判定手段(33)の判定結果が肯定の場合には、再変動演出においてリーチを発生する変動パターン(1,2,4,5)および再変動演出せずにリーチを発生する変動パターン(3,6)の内から前記変動パターン決定手段(34)が変動パターン(1~6)を選択するよう構成されることを要旨とする。

【発明の効果】

【0013】

本発明の請求項1に係る遊技機によれば、各表示領域に変動および停止表示される図柄を、前記大当り終了後における遊技状態を大当り発生確率が高い高確率状態に移行させる確変図柄からなる確変図柄グループと、大当り終了後における遊技状態を高確率状態に較べて大当りが発生し難い低確率状態に移行させる通常図柄からなる通常図柄グループとに、図柄の重複がないようグループ化し、前記確変図柄グループおよび通常図柄グループの夫々を、各グループに含まれる図柄を共通の特徴事項を有するもの毎に図柄の重複がなく、かつ属する図柄数が異なるよう複数の小グループに細別してあるから、同じ小グループに属する図柄の組合わせとなる仮停止図柄が表示領域に一旦停止されて再変動演出が行なわれた場合に、再変動演出の結果として、該小グループに属する図柄の組合わせとなる最終停止図柄を各表示領域に停止表示し得る。このように、再変動演出を開始させる契機となった図柄の小グループに属する図柄を、再変動演出の結果として各表示領域に停止表示させることで、再変動演出の結果としての最終停止図柄を遊技者がある程度予測することができ、遊技の興趣を増大することができる。また、再変動演出された場合に各表示領域に停止表示される最終停止図柄を限定することで、再変動演出の結果としてリーチ演出や大当りが発生し易く見せ得るから、再変動演出に対する遊技者の期待感が向上される。更に、共通の特徴事項を有する図柄の組合わせで表示領域に表示された場合に再変動演出を行ない得るから、再変動演出が行なわれるタイミングを遊技者に容易に認識させることができる。また、仮停止図柄が同一小グループに属する図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合は、仮停止図柄が同一小グループに属さない図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合に較べて、再変動演出の結果として大当りの発生確率が高くなるよう制御することで、仮停止図柄が同一小グループに属する図柄の組合わせによる再変動演出が遊技者に有利な演出であることを印象付け得る。

【0014】

そして、請求項2に係る遊技機によれば、仮停止図柄が同じ小グループに属する図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合は、仮停止図柄が同じ小グループに属さない図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合に較べて、再変動演出の結果としてリーチの発生確率が高くなるよう制御することで、同じ小グループに属する図柄の組合わせによる再変動演出が遊技者に有利な演出であることを印象付け得る。

【発明を実施するための最良の形態】

【0019】

次に、本発明に係る遊技機につき、好適な実施例1および実施例2を挙げて添付図面を参照しながら、以下詳細に説明する。なお、実施例1および実施例2では、遊技球としてパチンコ球を使用する一般的なパチンコ機を例にして説明する。

【実施例1】

【0020】

(パチンコ機について)

先ず、実施例に係るパチンコ機の概略構成について、図1を参照して説明する。前記パチンコ機10は、遊技盤18を着脱自在に取付けた中枠12を外枠11の開口部に着脱および開閉可能に組付けて構成される。また、前記中枠12の前側には、ガラス板を組付けた前枠13や、多数のパチンコ球を貯留可能な上下の球皿14,15、その他パチンコ球打出し用のハンドル16等を夫々設置してある。更に、前記中枠12の裏側には、パチン

10

20

30

40

50

コ球を処理する各処理部を備えた機構セット盤(図示せず)が着脱可能にセットされて、該機構セット盤の所要位置に、パチンコ機10の全体を制御する主制御装置(制御手段)30や、該主制御装置30からの制御信号に基づいて各部を制御する各種制御装置が配設されている。

【0021】

(遊技盤について)

前記遊技盤18には、図1に示すように、略円形状に湾曲形成したレール18bが設けられ、該レール18bの内側にパチンコ球を打出す遊技領域18aが画成されている。また、前記遊技盤18における遊技領域18aの縦中央や上部に開設した開口部(図示せず)に大型の装飾部品19が取付けられると共に、各種の図柄(識別情報)を変動および停止表示して所要の図柄変動ゲームを行なう図柄表示装置20が装飾部品19に開設した開口部を介してパチンコ機10の前面側に臨むようになっている。更に、前記遊技盤18における装飾部品19の下方位置には、該遊技盤18を流下したパチンコ球が通入可能な始動入賞具25を配設してある。なお、前記始動入賞具25は、その内部に配設した図示しない入賞スイッチがパチンコ球を検出した際に入賞検出信号を前記主制御装置30へ送信して、図柄表示装置20で図柄組合わせゲームを1回ずつ行なわせる入賞検出手段として機能するものである。

【0022】

また、前記始動入賞具25の下方位置には、前記図柄表示装置20で展開される図柄組合わせゲームの結果により発生する、所謂大当り(特別遊技)に際して開放する入賞装置26を配設してある。前記入賞装置26は、図柄表示装置20において大当り発生の条件が成立した際に開放作動条件が付与される大型の入賞装置26であって、特別入賞具27に対設された扉状の開閉板28が、主制御装置30の制御に基づいて開閉動作するよう構成されている。なお、特別入賞具27の後側内部には、パチンコ球用のカウントスイッチと、開放作動継続用の特別スイッチ(何れも図示せず)とが組み込まれており、各スイッチがパチンコ球を検出することで、所定数のパチンコ球を前記上下の球皿14,15に賞球として払出すよう設定して、大当りの発生により遊技者に有利な遊技が行なわれるようになっている。

【0023】

(図柄表示装置について)

図1に示すように、実施例1のパチンコ機10に搭載される図柄表示装置20は液晶ディスプレイからなり、各種の図柄を独立して停止および可変表示可能な左・中・右の各表示領域21,22,23が横並び状に設けられている。また、図柄表示装置20は、前記主制御装置30からの制御信号に基づいて制御を行なう表示制御装置40により制御され、該表示制御装置40での制御に基づいて各表示領域21,22,23に図柄を変動および停止表示させて図柄変動ゲームを行なうようになっている。なお、実施例1では、左表示領域21、右表示領域23、中表示領域22の順で図柄が停止表示されるよう構成してある。また、前記左・中・右の各表示領域21,22,23に変動および停止表示し得る図柄として「1」～「10」の10種類の数字が設定され、各表示領域21,22,23に、一つの図柄を停止表示し得るようになっている。そして、実施例1では、図柄変動ゲームの結果として、前記左・中・右の各表示領域21,22,23の全てに同一の図柄の組合わせ(例えば、「2,2,2」や「7,7,7」等)で図柄が停止表示された場合に、遊技者に有利な前記大当りが発生するようになっている。なお、以下の説明において、前記特別遊技を発生させる図柄の組合わせを「第1の特定表示形態」と指称し、前記特別遊技を発生させない図柄の組合わせを「第2の特定表示形態」と指称する。従って、第2の特定表示形態としては、前記左・中・右の各表示領域21,22,23に停止表示された図柄が「1,2,3」や「7,9,7」の場合等が挙げられる。

【0024】

実施例1では、前記左・中・右の各表示領域21,22,23の停止図柄が前記第2の特定表示形態を形成した場合には、後述する所定条件に基づいて各表示領域21,22,23

10

20

30

40

50

の図柄を再度変動させる、所謂再変動演出を行ない得るよう構成される。なお、以下の説明において、前記再変動演出が行なわれる契機となる前記第2の特定表示形態を形成した図柄を仮停止図柄と指称し、該再変動演出の結果として各表示領域21, 22, 23に停止表示される図柄を再変動停止図柄と指称する。

【0025】

また、前記左・中・右の各表示領域21, 22, 23の内の1つの表示領域(実施例1では中表示領域22)を変動表示した状態で他の表示領域(すなわち左・右の表示領域21, 23)に同一の図柄が停止表示された場合に、所謂リーチが発生し(例えば、「2, 変動中, 2」や「7, 変動中, 7」等)、図柄表示装置20で所要のリーチ演出が行なわれるようになっている。なお、以下の説明において、中表示領域22が変動表示され、かつリーチを発生させる図柄の組合わせを「第3の特定表示形態」と指称する。すなわち、図柄変動ゲームにおいて前記第3の特定表示形態を形成してリーチが行なわれた場合には、該リーチの結果として中表示領域22に停止表示された図柄が左・右の表示領域21, 23の図柄と同一であれば前記第1の特定表示形態を形成し、リーチ演出の結果として中表示領域22に停止表示された図柄が左右の表示領域21, 23の停止図柄と異なれば前記第2の特定表示形態を形成することとなる。

【0026】

図2に示すように、前記10種類の図柄の内、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の図柄の組合わせで前記第1の特定表示形態を形成した場合には、大当たり終了後の遊技状態を、次回の大当たりが発生するまでは大当たりの発生し易い、遊技者に有利な高確率状態に移行する確変図柄として設定される。一方、これら10種類の図柄の内、「2」、「4」、「6」、「8」、「10」の図柄の組合わせで前記第1の特定表示形態を形成した場合には、大当たり終了後の遊技状態を、次回の大当たりが発生するまでは前記高確率状態に較べて大当たりが発生し難い低確率状態に移行する通常図柄として設定される。すなわち、実施例1では、前記左・中・右の各表示領域21, 22, 23に表示可能な「1」～「10」の図柄を、前記大当たり終了後の大当たり発生確率を上昇させる図柄(「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の図柄)からなる確変図柄グループ(第1の大グループ)BG1と、特別遊技終了後における特別遊技発生確率を上昇させない図柄(「2」、「4」、「6」、「8」、「10」の図柄)からなる通常図柄グループ(第2の大グループ)BG2とに大別してある。このように、パチンコ機10に高確率状態および低確率状態の2種類の遊技状態を設定し、大当たりを発生させる図柄の種類により遊技状態を変化させて遊技者の遊技に対する期待度や興味を向上させるよう構成してある。

【0027】

なお、実施例1のパチンコ機10は、図柄変動ゲームの結果、前記通常図柄グループBG2に属する図柄の組合わせで前記第1の特定表示形態を形成した場合に、各表示領域21, 22, 23の停止図柄を再変動して大当たり図柄を変更可能な、所謂再抽選演出機能を設けてある。すなわち、通常図柄グループBG2に属する図柄の組合わせで前記第1の特定表示形態を形成した場合でも、最終的に各表示領域21, 22, 23に停止表示される図柄(以下、最終停止図柄という)が、前記確変図柄グループBG1に属する図柄に変更されることへの期待感を持たせ、遊技の興趣を持続させるようになっている。

【0028】

更に、実施例1では、図2に示すように、前記確変図柄グループBG1および通常図柄グループBG2の夫々は、各グループBG1, BG2に含まれる図柄を共通の特徴事項を有するものに複数の小グループSG1～SG4に細別してある。具体的には、確変図柄グループBG1は、黄色に彩色した「1」、「9」の図柄からなる第1の小グループSG1、および赤色に彩色した「3」、「5」、「7」の図柄からなる第2の小グループSG2に細分され、通常図柄グループBG2は、緑色に彩色した「2」、「8」、「10」の図柄からなる第3の小グループSG3と、青色に彩色した「4」、「6」の図柄からなる第4の小グループSG4に細分している。すなわち、実施例1のパチンコ機10では、各表示領域21, 22, 23に停止表示可能な図柄(「1」～「10」)を、色彩毎にグループ化し

10

20

30

40

50

である。

【 0 0 2 9 】

(主制御装置について)

前記主制御装置 3 0 は、図 3 に示すように、多数の乱数から一つの乱数を取得する乱数取得手段 3 1 と、該乱数取得手段 3 1 が取得した乱数値に基づいて大当りを発生させるか否かを判定する大当り判定手段 3 2 と、大当りを発生させない場合に乱数取得手段 3 1 が取得した乱数値に基づいてリーチを発生させるか否かを判定するリーチ判定手段 3 3 と、乱数取得手段 3 1 が取得した乱数値に基づいて前記図柄変動ゲームの変動パターン 1 ~ 8 (後述)を決定する変動パターン決定手段 3 4 と、乱数取得手段 3 1 が取得した乱数値に基づいて各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に停止表示させる図柄を決定する図柄決定手段 3 5 とが設けられている。ここで、前記図柄決定手段 3 5 は、前記左表示領域 2 1 に停止表示させる図柄を停止図柄左、前記中表示領域 2 2 に停止表示させる図柄を停止図柄中、前記右表示領域 2 3 に停止表示させる図柄を停止図柄右として決定する。更に、前記主制御装置 3 0 は、各種制御信号を前記表示制御装置 4 0 に出力する信号出力手段 3 6 を備え、前記変動パターン決定手段 3 4 が決定した変動パターン 1 ~ 8 をパターン指定信号として出力すると共に、前記図柄決定手段 3 5 が決定した各停止図柄を図柄指定信号(左図柄指定信号、中図柄指定信号、右図柄指定信号)として出力するようになっている。なお、前記乱数取得手段 3 1 が取得する乱数値としては、前記大当りを発生させるか否かを判定する際に用いられる大当り判定用乱数群と、リーチを発生させるか否かを判定するリーチ判定用乱数群と、変動パターンを決定する際に用いられる変動パターン振分用乱数群(0 ~ 9 9)と、各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に停止表示する図柄を決定する際に用いる図柄決定用乱数群と、仮停止図柄を決定する際に用いられる仮停止図柄決定用乱数群(0 ~ 9 9)とを夫々設定してある。

【 0 0 3 0 】

すなわち、前記乱数取得手段 3 1 が大当り判定用乱数群から取得した乱数値に基づいて、前記大当り判定手段 3 2 が大当りを発生させるか否かを判定し、大当りを発生する場合には、該乱数取得手段 3 1 が変動パターン振分用乱数群から取得した乱数値(0 ~ 9 9)に基づいて、前記変動パターン決定手段 3 4 が大当りを発生させる変動パターン 1 ~ 3 を選択する。一方、前記大当りを発生させない場合には、前記乱数取得手段 3 1 がリーチ判定用乱数群から取得した乱数値に基づいて、前記リーチ判定手段 3 3 がリーチを発生するか否かを判定する。そして、リーチを発生させる場合には、前記乱数取得手段 3 1 が変動パターン振分用乱数群から取得した乱数値(0 ~ 9 9)に基づいて前記変動パターン決定手段 3 4 がリーチを行なう変動パターン 4 ~ 6 を選択し、リーチを発生しない場合には、該乱数取得手段 3 1 が変動パターン振分用乱数から取得した乱数値(0 ~ 9 9)に基づいて変動パターン決定手段 3 4 がリーチを発生しない変動パターン 7, 8 を選択する。そして、変動パターン決定手段 3 4 により変動パターン 1 ~ 8 が決定されると、乱数取得手段 3 1 が図柄決定用乱数群から取得した乱数値に基づいて、前記乱数取得手段 3 1 が各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 の停止図柄を各変動パターン 1 ~ 8 に対応して決定するようになっている。そして、変動パターン 1 ~ 8 および停止図柄を決定すると、前記信号出力手段 3 6 が変動パターン指定信号および図柄指定信号を前記表示制御装置 4 0 に出力する。

【 0 0 3 1 】

ここで、前記大当り判定手段 3 2 は、所定の大当り判定値と前記乱数取得手段 3 1 が取得した大当り判定用乱数群の乱数値とを対比するよう設定されており、両者が一致していると判定することで大当りが発生するよう設定される。同様に、前記リーチ判定手段 3 3 は、所定のリーチ判定値と前記乱数取得手段 3 1 が取得したリーチ判定用乱数群の乱数値とを対比するよう設定されて、両者が一致していると判定することでリーチが発生するよう構成されている。なお、実施例 1 に係るパチンコ機 1 0 では、前記通常状態では大当りが発生する確率(以下、大当り確率という)を 1 / 3 0 0 に設定してある。ここで、前記確変状態とは、より詳しくは、前記通常状態のときよりも前記大当り判定値の設定数が多い遊技状態のことであって、前記乱数取得手段 3 1 が取得した大当り判定用乱数の乱数値と

10

20

30

40

50

一致し易くすることで大当たり確率を向上(例えば、1 / 60)させている。また、実施例1に係るパチンコ機10では、第2の特定表示形態を形成するもののうち、リーチを形成してから第2の特定表示形態を形成する「ハズレリーチ」が発生する確率を1 / 10に設定してある。

【0032】

実施例1では、前記変動パターン決定手段34が決定する変動パターン1~8は、表1に示すように、振分テーブルA~Cに分けて設定される。ここで、振分用テーブルAは、最終的に大当たりを発生する変動パターン1~3からなり、振分用テーブルBは、リーチ演出を行なった後に大当たりを発生させない変動パターン4~6からなり、振分用テーブルCは、リーチ演出を行なわない変動パターン7,8からなっている。すなわち、前記乱数取得手段31が取得した乱数に基づいて前記大当たり判定手段32が大当たり発生と判定した場合に前記振分用テーブルAが選択され、乱数取得手段31が取得した乱数に基づいて前記リーチ判定手段33がリーチ発生と判定した場合に前記振分用テーブルBが選択されると共に、乱数取得手段31が取得した乱数に基づいて大当たり判定手段32が大当たり発生と判定せず、かつリーチ判定手段33がリーチ発生と判定しない場合に前記振分用テーブルCが選択される。

10

【0033】

【表1】

振分用テーブルと変動パターンとの関係

振分用テーブル	変動パターン	演出内容	再変動演出	仮停止図柄	乱数値
A	1	リーチして大当たり	あり	同じ小グループ	0~39
	2	リーチして大当たり	あり	同じ小グループでない	40~69
	3	リーチして大当たり	なし	なし	70~99
B	4	リーチしてハズレ	あり	同じ小グループ	0,1
	5	リーチしてハズレ	あり	同じ小グループでない	2~5
	6	リーチしてハズレ	なし	なし	6~99
C	7	リーチなしでハズレ	あり	同じ小グループでない	0
	8	リーチなしでハズレ	なし	なし	1~99

20

30

【0034】

また、前記振分用テーブルA~Cに設定された変動パターン1~8の夫々には、前記変動パターン振分用乱数(0~99)が設定されており(表1参照)、前記乱数取得手段31が変動パターン振分用乱数から取得した乱数値(0~99)と対応する変動パターン1~8を、前記変動パターン決定手段34が選択・決定するようになっている。具体的には、例えば、前記振分用テーブルAが選択された場合には、前記乱数取得手段31が取得した乱数値が「0~39」であれば変動パターン1が選択され、該乱数値が「40~69」であれば変動パターン2が選択され、乱数値が「70~99」であれば変動パターン3が選択される。なお、詳細に説明しないが、振分用テーブルBまたはCが選択された場合も、前記乱数取得手段31が取得した乱数値に対応する変動パターン4~8が選択される。

40

【0035】

また、表1に示すように、変動パターン1,2,4,5,7は、前記左・中・右の各表示領域21,22,23に図柄が一旦停止表示した後に、各表示領域21,22,23を再度変動させて再変動演出を行なう変動パターンとして設定されている。ここで、変動パターン1,4は、前記各表示領域21,22,23の仮停止図柄が全て同じ小グループに属する場合を示し、変動パターン2,5,7は、各表示領域21,22,23の仮停止図柄が同じ小グループに属していない場合を示している。ここで、変動パターン1は40個の乱数値(0~

50

39)が割り当てられるのに対し、変動パターン2は30個の乱数値(40~69)が割り当てられており、振分用テーブルAが選択された場合(大当たりが発生する場合)には、同じ小グループに属する仮停止図柄の組み合わせにより前記第2の特定表示形態を形成して再変動演出が行なわれ易く設定されている。同様に、変動パターン4は2個の乱数値(0,1)が割り当てられるのに対し、変動パターン5は4個の乱数値(2~5)が割り当てられており、振分用テーブルBが選択された場合(リーチしてハズれる場合)には、同じ小グループに属さない仮停止図柄の組み合わせにより前記第2の特定表示形態を形成して再変動演出が行なわれ易く設定されている。

【0036】

また、表2に示すように、同じ小グループに属する仮停止図柄の組み合わせで前記第2の特定表示形態を形成して再変動演出が行なわれた場合には、リーチ確率(第3の特定表示形態を形成する確率)が100%に設定され、再変動演出を行なった後に必ずリーチが発生すると共に、略40%の確率で大当たりが発生するよう設定されている。一方、同じ小グループに属さない図柄の組み合わせで第2の特定表示形態を形成して再変動演出が行なわれた場合には、前記リーチ確率が略36%に設定されると共に、大当たり確率が略7.1%に設定される。すなわち、実施例1のパチンコ機10では、同じグループに属する仮停止図柄の組み合わせで前記第2の特定表示形態を形成して再変動演出が行なわれた場合は、異なるグループに属する仮停止図柄の組み合わせで第2の特定表示形態を形成して再変動演出が行なわれた場合に較べて、再変動演出の結果として前記第1の特定表示形態または第3の特定表示形態が形成され易く制御されている。

【0037】

【表2】

仮停止図柄とリーチ確率・大当たり確率との関係

仮停止図柄	リーチ確率	大当たり確率
同じ小グループに属する図柄で再変動演出	100%	40.1%
同じ小グループに属さない図柄で再変動演出	36%	7.1%
再変動演出なし	なし	10.0%

【0038】

また、実施例1では、変動パターン1,4のように同じ小グループに属する仮停止図柄の組み合わせにより第2の特定表示形態を形成して再変動演出を行なった場合には、該仮停止図柄の属する小グループと、再変動停止図柄の属する小グループとが一致するようになっている。具体的には、前記各表示領域21,22,23に停止表示された仮停止図柄が前記第1の小グループSG1に属する場合は、この第1の小グループSG1に属する図柄が再変動停止図柄として各表示領域21,22,23に停止表示され、仮停止図柄が第2の小グループSG2に属する場合は、この第2の小グループSG2に属する図柄が再変動停止図柄として各表示領域21,22,23に停止表示され、仮停止図柄が第3の小グループSG3に属する場合は、この第3の小グループSG3に属する図柄が再変動停止図柄として各表示領域21,22,23に停止表示され、仮停止図柄が第4の小グループSG4に属する場合は、この第4の小グループSG4に属する図柄が再変動停止図柄として各表示領域21,22,23に停止表示される。すなわち、同じ小グループに属する図柄の組み合わせにより第2の特定表示形態を形成した場合には、再変動演出の結果として、当該小グループに属する図柄の組み合わせで各表示領域21,22,23に停止表示されるよう設定してある。なお、変動パターン2,5,7のように、同じ小グループに属さない仮停止図柄の組み合わせにより前記第2の特定表示形態を形成して再変動演出を行なった場合には、演出内容に応じて各表示領域21,22,23の再変動停止図柄として「1」~「10」の任意の図柄が停止表示されるようになっている。

【0039】

(表示制御装置について)

前記表示制御装置 40 には、図 3 に示すように、前記信号出力手段 36 から出力された前記停止図柄指定信号および変動パターン指定信号が入力される信号入力手段 41 と、該信号入力手段 41 への各種信号の入力により前記図柄表示装置 20 で行なわせる図柄変動ゲームを制御する図柄変動ゲーム制御手段 42 と、前記再変動演出を行なう場合に、前記左・中・右の各表示領域 21, 22, 23 に図柄が一旦停止表示する図柄(以下、仮停止図柄という)を決定する仮停止図柄決定手段 43 とを設けてある。すなわち、前記信号入力手段 41 に前記変動パターン指定信号が入力されると、前記図柄変動ゲーム制御手段 42 は、該変動パターン指定信号により指定される変動パターンに基づいて図柄変動ゲームを開始させ、前記停止図柄指定信号が入力されると、前記各表示領域 21, 22, 23 の夫々に各停止図柄指定信号により指定される停止図柄を停止表示させる。

10

【0040】

また、前記表示制御装置 40 には、大当りを発生し、かつ同じ小グループに属する仮停止図柄の組み合わせにより第 2 の特定表示形態を形成して再変動演出を行なう場合(すなわち変動パターン 1 が選択された場合)に、該仮停止図柄を決定する仮停止図柄決定パターン 1 ~ 8 が設定されており、これら仮停止図柄決定パターン 1 ~ 8 を仮停止図柄決定テーブル D ~ G に分けて設定してある(表 3 参照)。ここで、仮停止図柄決定テーブル D は、最終停止図柄(すなわち、最終的に大当りを発生させる図柄)が第 1 の小グループ S G 1 に属する場合に選択され、仮停止図柄決定テーブル E は、最終停止図柄が第 2 の小グループ S G 2 に属する場合に選択され、仮停止図柄決定テーブル F は、最終停止図柄が第 3 の小グループ S G 3 に属する場合に選択され、仮停止図柄決定テーブル G は、最終停止図柄が第 4 の小グループ S G 4 に属する場合に選択されるようになっている。

20

【0041】

【表 3】

仮停止図柄決定テーブルと仮停止図柄決定パターンとの関係

仮停止図柄決定テーブル	仮停止図柄決定パターン	仮停止図柄の属する小グループ	乱数値
D	1	第 1 の小グループ(図柄「1」,「9」)	0~59
	2	第 3 の小グループ(図柄「2」,「8」,「10」)	60~79
	3	第 4 の小グループ(図柄「4」,「6」)	80~99
E	4	第 2 の小グループ(図柄「3」,「5」,「7」)	0~59
	5	第 3 の小グループ(図柄「2」,「8」,「10」)	60~79
	6	第 4 の小グループ(図柄「4」,「6」)	80~99
F	7	第 3 の小グループ(図柄「2」,「8」,「10」)	0~99
G	8	第 4 の小グループ(図柄「4」,「6」)	0~99

30

【0042】

ここで、前記仮停止図柄決定テーブル D には、仮停止図柄を第 1 の小グループ S G 1 から選択する仮停止図柄決定パターン 1 と、仮停止図柄を前記第 3 の小グループ S G 3 から選択する仮停止図柄決定パターン 2 と、仮停止図柄を前記第 4 の小グループ S G 4 から選択する仮停止図柄決定パターン 3 とが設定され、前記乱数取得手段 31 が取得した仮停止図柄決定用乱数の乱数値(0 ~ 99)に基づいて、前記仮停止図柄決定手段 43 が仮停止図柄決定パターン 1 ~ 3 から選択して仮停止図柄を決定するようになっている。すなわち、前記仮停止図柄決定パターン 1 が選択されると、各表示領域 21, 22, 23 の仮停止図柄が第 1 の小グループ S G 1 に属する図柄(「1」,「9」)から決定され、前記仮停止図柄決定パターン 2 が選択されると、各表示領域 21, 22, 23 の仮停止図柄が第 3 の小グループ S G 3 に属する図柄(「2」,「8」,「10」)から決定され、前記仮停止図柄決定パ

40

50

ターン3が選択されると、各表示領域21, 22, 23の仮停止図柄が第4の小グループSG4に属する図柄(「4」, 「6」)から決定される。ここで、前述のように、前記仮停止図柄決定テーブルDは、最終停止図柄が前記第1の小グループSG1に属する場合に選択されるから、仮停止図柄決定パターン2, 3が選択されて再変動停止図柄が第3または第4の小グループSG3, SG4に属する図柄の組合わせで第1の特定表示形態を形成した場合には、前記再抽選演出を行なって第1の小グループSG1に属する図柄の組合わせで最終的に第1の特定表示形態(「1, 1, 1」または「9, 9, 9」)を形成するよう設定される。このように、最終停止図柄が確変図柄グループBG1に含まれる第1の小グループSG1に属する場合であっても、第3または第4の小グループSG3, SG4に属する図柄の組合わせで第1の特定表示形態を形成し、その後、再抽選演出を行なって当該最終停止図柄の組合わせで第1の特定表示形態を形成することで、遊技者の期待感を持続させ得るようにしてある。

10

#### 【0043】

また、前記仮停止図柄決定テーブルEには、仮停止図柄を前記第2の小グループSG2から選択する仮停止図柄決定パターン4と、仮停止図柄を前記第3の小グループSG3から選択する仮停止図柄決定パターン5と、仮停止図柄を前記第4の小グループSG4から選択する仮停止図柄決定パターン6とが設定され、前記乱数取得手段31が取得した仮停止図柄決定用乱数の乱数値(0~99)に基づいて、前記仮停止図柄決定手段43が仮停止図柄決定パターン4~6から選択して仮停止図柄を決定するようになっている。すなわち、前記仮停止図柄決定パターン4が選択されると、各表示領域21, 22, 23の仮停止図柄が第2の小グループSG2に属する図柄(「3」, 「5」, 「7」)から決定され、前記仮停止図柄決定パターン5が選択されると、各表示領域21, 22, 23の仮停止図柄が第3の小グループSG3に属する図柄(「2」, 「8」, 「10」)から決定され、前記仮停止図柄決定パターン6が選択されると、各表示領域21, 22, 23の仮停止図柄が第4の小グループSG4に属する図柄(「4」, 「6」)から決定される。ここで、前述のように、前記仮停止図柄決定テーブルEは、最終停止図柄が第2の小グループSG2に属する場合に選択されるから、前記仮停止図柄決定パターン5, 6が選択されて再変動停止図柄が第3または第4の小グループSG3, SG4に属する図柄の組合わせで第1の特定表示形態を形成した場合には、前記再抽選演出を行なって第2の小グループSG2に属する図柄の組合わせで最終的に第1の特定表示形態(「3, 3, 3」, 「5, 5, 5」または「7, 7, 7」)を形成するよう設定される。このように、最終停止図柄が確変図柄グループBG1に含まれる第2の小グループSG2に属する場合であっても、第3または第4の小グループSG3, SG4に属する図柄の組合わせで第1の特定表示形態を形成し、その後、再抽選演出を行なって当該最終停止図柄の組合わせで第1の特定表示形態を形成することで、遊技者の期待感を持続させ得るようにしてある。

20

30

#### 【0044】

なお、前記仮停止図柄決定テーブルFは、仮停止図柄を前記第3の小グループSG3から選択する仮停止図柄決定パターン7のみから構成され、前記仮停止図柄決定テーブルGは、仮停止図柄を前記第4の小グループSG4から選択する仮停止図柄決定パターン8のみから構成され、各仮停止図柄決定テーブルF, Gが選択されると、前記仮停止図柄決定手段43が対応する仮停止図柄決定パターン7, 8から仮停止図柄を決定するようになっている。すなわち、前記仮停止図柄決定パターン7が選択されると、各表示領域21, 22, 23の仮停止図柄が第3の小グループSG3に属する図柄(「2」, 「8」, 「10」)から決定され、前記仮停止図柄決定パターン8が選択されると、各表示領域21, 22, 23の仮停止図柄が第4の小グループSG4に属する図柄(「4」, 「6」)から決定される。なお、前述のように、前記仮停止図柄決定テーブルFは、最終停止図柄が第3の小グループSG3に属する場合に選択され、仮停止図柄決定テーブルGは、最終停止図柄が第4の小グループSG4に属する場合に選択されるから、前記仮停止図柄決定パターン7, 8が選択されて再変動停止図柄が第3または第4の小グループSG3, SG4に属する図柄の組合わせで第1の特定表示形態を形成した場合には、前記再抽選演出を行なった後に、

40

50

当該の第3または第4の小グループSG3, SG4に属する図柄の組合わせで最終的に第1の特定表示形態を形成するよう設定される。このように、最終停止図柄が通常図柄グループBG2に含まれる第3または第4の小グループSG3, SG4に属する場合でも、再抽選演出を行なうことで遊技者の期待感を持続させるよう構成してある。

【0045】

なお、表3に示すように、仮停止図柄決定テーブルD, Eにおいて、最終停止図柄と仮停止図柄とが一致する仮停止図柄決定パターン1, 4には、60個の乱数値(0~59)が割り当てられるのに対し、最終停止図柄と仮停止図柄とが一致しない仮停止図柄決定パターン2, 3, 5, 6には、夫々20個の乱数値(60~79, 80~99)を割り当ててある。

【0046】

〔実施例1の作用〕

次に、前述した実施例1に係る遊技機の作用につき以下説明する。

【0047】

前記ハンドル16を操作して前記遊技盤18の遊技領域18aに打出されたパチンコ球が前記始動入賞具25に入賞すると、前記主制御装置30の乱数取得手段31が各種乱数値を取得する。ここで、前記乱数取得手段31が取得した大当たり判定用乱数群の乱数値に基づいて、前記大当たり判定手段32が大当たりを発生させるよう判定した場合には、前記振分用テーブルAが選択されて、該乱数取得手段31が取得した変動パターン振分用乱数群の乱数値(0~99)に基づいて、前記変動パターン決定手段34が変動パターン1~3から変動パターンを選択する。一方、大当たりでない場合には、前記乱数取得手段31が取得したリーチ判定用乱数群の乱数値に基づいて、前記リーチ判定手段33がリーチを発生するか否かを判定する。この結果、リーチを発生させる場合には、前記振分用テーブルBが選択されて、乱数取得手段31が取得した変動パターン振分用乱数群の乱数値(0~99)に基づいて前記変動パターン決定手段34が変動パターン4~6から変動パターンを選択し、リーチを発生しない場合には前記振分用テーブルCが選択されて、該乱数取得手段31が取得した変動パターン振分用乱数群の乱数値(0~99)に基づいて変動パターン決定手段34が変動パターン7, 8から変動パターンを選択する。

【0048】

(同一の小グループに属する図柄の組合わせで再変動演出を行なう場合について)

先ず、前記各表示領域21, 22, 23に停止表示される仮停止図柄が、同じ小グループに属する場合について説明する。前記再変動演出を行なった後に第1の特定表示形態を形成する変動パターン1を前記変動パターン決定手段34が選択すると、前記図柄決定手段35が前記左・中・右の各表示領域21, 22, 23に停止表示させる最終停止図柄を決定する。そして、前記図柄決定手段35が決定した最終停止図柄が前記第1の小グループSG1に属する図柄(「1」, 「9」)の場合には前記仮停止図柄決定テーブルDが選択され、最終停止図柄が前記第2の小グループSG2に属する図柄(「3」, 「5」, 「7」)の場合には前記仮停止図柄決定テーブルEが選択され、最終停止図柄が前記第3の小グループSG3に属する図柄(「2」, 「8」, 「10」)の場合には前記仮停止図柄決定テーブルFが選択され、最終停止図柄が前記第4の小グループSG4に属する図柄(「4」, 「6」)の場合には前記仮停止図柄決定テーブルGが選択される。そして、前記仮停止図柄決定テーブルD~Gの何れかが選択されると、その選択されたテーブルにおいて選択可能な仮停止図柄決定パターンから、前記乱数取得手段31が取得した仮停止図柄決定用乱数群の乱数値に基づいて、前記仮停止図柄決定手段43が仮停止図柄決定パターンを選択する。

【0049】

仮停止図柄決定テーブルDが選択されて、前記仮停止図柄決定パターン1が選択されると、第1の小グループSG1に属する図柄(「1」, 「9」)から左・中・右の各表示領域21, 22, 23に停止表示する仮停止図柄が決定され、該仮停止図柄により前記第2の特定表示形態(例えば、「1, 1, 9」等)を形成して再変動演出を行なうと共に、該再変動演出の結果、該第1の小グループSG1に属する再変動停止図柄(「1」, 「9」)の組合わせで前記第3の特定表示形態(「1, 変動中, 1」等)を形成し、最終的に各表示領域21,

10

20

30

40

50

2 2, 2 3 に第 1 の特定表示形態(「1, 1, 1」等)を形成して大当たりが発生する(図 4 参照)。

【0050】

また、仮停止図柄決定パターン 2 が選択された場合には、第 3 の小グループ S G 3 に属する図柄(「2」, 「8」, 「10」)から左・中・右の各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に停止表示する仮停止図柄が決定され、該仮停止図柄により前記第 2 の特定表示形態(例えば、「2, 8, 10」等)を形成して再変動演出を行なうと共に、該再変動演出の結果、該第 3 の小グループ S G 3 に属する再変動停止図柄(「2」, 「8」, 「10」)の組合わせで前記第 3 の特定表示形態(「2, 変動中, 2」等)を形成し、最終的に各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に前記第 1 の特定表示形態(「2, 2, 2」等)を形成して大当たりが発生する。

10

【0051】

同様に、仮停止図柄決定パターン 3 が選択された場合には、第 4 の小グループ S G 4 に属する図柄(「4」, 「6」)から左・中・右の各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に停止表示する仮停止図柄が決定され、該仮停止図柄により前記第 2 の特定表示形態(例えば、「4, 4, 6」等)を形成して再変動演出を行なうと共に、該再変動演出の結果、該第 4 の小グループ S G 4 に属する図柄(「4」, 「6」)の組合わせで前記第 3 の特定表示形態(「4, 変動中, 4」等)を形成し、最終的に各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に前記第 1 の特定表示形態(「4, 4, 4」等)を形成して大当たりが発生する。なお、再変動停止図柄が第 3 または第 4 の小グループ S G 3, S G 4 に属する場合には、前記再抽選演出が行なわれて、最終的に第 1 の小グループ S G 1 に属する図柄(「1」, 「9」)の組合わせで前記第 1 の特定表示形態(「1, 1, 1」等)を形成して大当たりが発生する。

20

【0052】

また、仮停止図柄決定テーブル E ~ G が選択された場合も、前述した仮停止図柄決定テーブル D が選択された場合と同様なので、詳細な説明は省略する。すなわち、再変動演出が行なわれると、仮停止図柄と同じ小グループに属する再変動停止図柄の組合わせにより前記第 1 の特定表示形態を形成する。そして、仮停止図柄と最終停止図柄とが相違する場合(すなわち仮停止図柄決定パターン 5, 6 の場合)には、前記再抽選演出を行なって、各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に前記図柄決定手段 3 5 が決定した図柄の組合わせにより前記第 1 の特定表示形態を形成する。

【0053】

30

次に、再変動演出を行なった結果、第 2 の特定表示形態が形成される場合(変動パターン 4)について説明する。変動パターン 4 が選択されると、前記図柄決定手段 3 5 は、前記左・右の表示領域 2 1, 2 3 の最終停止図柄を同一となるよう決定すると共に、該左・右の表示領域 2 1, 2 3 の最終停止図柄と同じ小グループに属し、かつ左・右の表示領域 2 1, 2 3 の最終停止図柄と異なる図柄を中表示領域 2 2 の最終停止図柄として決定する。その後、前記仮停止図柄決定手段 4 3 が、これら最終停止図柄の属する小グループに属する図柄から左・中・右の各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に仮停止させる仮停止図柄を決定する。例えば、左・中・右の各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 の最終停止図柄が第 1 の小グループ S G 1 に属する図柄(「1」, 「9」)の組合わせの場合には、該第 1 の小グループ S G 1 に属する図柄(「1」, 「9」)から各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に停止表示する仮停止図柄が決定される。すなわち、仮停止図柄により前記第 2 の特定表示形態(例えば、「1, 1, 9」等)を形成して再変動演出を行なうと共に、該再変動演出の結果、該第 1 の小グループ S G 1 に属する最終停止図柄(「1」, 「9」)の組合わせで前記第 3 の特定表示形態(「1, 変動中, 1」等)を形成してリーチを発生し、最終的に前記第 2 の特定表示形態(「1, 9, 1」等)を形成する(図 5 参照)。

40

【0054】

なお、左・中・右の各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 の最終停止図柄が第 2 ~ 第 4 の小グループ S G 2 ~ S G 4 に属する場合も、前述と同様なので詳細な説明は省略する。すなわち、最終停止図柄の属する小グループと同じ小グループから左・中・右の各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 の仮停止図柄を決定して再変動演出を行ない、再変動演出の結果、最終停止図柄

50

により前記第3の特定表示形態を形成してリーチを発生して最終的に第2の特定表示形態を形成する。

【0055】

このように、実施例1に係るパチンコ機10では、左・中・右の各表示領域21, 22, 23に変動および停止表示される図柄を、共通の特徴事項(色彩)を有するもの毎に第1～第4の小グループSG1～SG4に区分し、同じ小グループに属する図柄の組合わせにより前記第2の特定表示形態を形成して各表示領域21, 22, 23に停止表示された場合に、再変動演出が行なわれた結果として、該小グループに属する図柄の組合わせで第1または第2の特定表示形態を形成して各表示領域21, 22, 23に停止表示させる。このように、再変動演出を開始させる契機となる仮停止図柄の小グループに属する図柄を、再変動演出の結果として各表示領域21, 22, 23に停止表示させることで、再変動演出の結果、左・中・右の各表示領域21, 22, 23に表示される図柄を遊技者がある程度予測することができるから、遊技の興趣を増大することができる。また、実施例1では、共通の色彩を有する図柄の組合わせで第2の特定表示形態を形成したときに再変動演出を行ない得るよう構成したから、再変動演出が行なわれるタイミングを遊技者に容易に認識させることができる。

10

【0056】

(同一の小グループに属さない図柄の組合わせにより再変動演出を行なう場合について)

次に、前記各表示領域21, 22, 23に停止表示される仮停止図柄が、同じ小グループに属していない場合について説明する。前記変動パターン決定手段34が変動パターン2を選択すると、前記図柄決定手段35が前記左・中・右の各表示領域21, 22, 23に停止表示させる最終停止図柄を決定すると共に、前記仮停止図柄決定手段43が、左・中・右の各表示領域21, 22, 23に仮停止させる仮停止図柄の全てが、同一の小グループに属さないよう各表示領域21, 22, 23の仮停止図柄を決定する(例えば、「1, 2, 3」等)。そして、再変動演出を行なった結果、前記図柄決定手段35が決定した最終停止図柄(「1」～「10」)の組合わせにより前記第3の特定表示形態を形成して最終的に各表示領域21, 22, 23に前記第1の特定表示形態を形成する(図6参照)。

20

【0057】

また、前記変動パターン決定手段34が変動パターン5を選択すると、前記図柄決定手段35が前記左・中・右の各表示領域21, 22, 23に停止表示させる最終停止図柄を決定すると共に、前記仮停止図柄決定手段43が、左・中・右の各表示領域21, 22, 23に仮停止させる仮停止図柄の全てが同一の小グループに属さないよう各表示領域21, 22, 23の仮停止図柄を決定する(例えば、「1, 2, 3」等)。そして、再変動演出を行なった結果、前記図柄決定手段35が決定した最終停止図柄(「1」～「10」)の組合わせにより前記第3の特定表示形態を形成し、最終的に中表示領域22に図柄を停止表示して前記第2の特定表示形態を形成する(図7参照)。

30

【0058】

なお、前記変動パターン決定手段34が変動パターン7を選択すると、前記図柄決定手段35が前記左・中・右の各表示領域21, 22, 23に停止表示させる最終停止図柄を決定すると共に、前記仮停止図柄決定手段43が、左・中・右の各表示領域21, 22, 23に仮停止させる仮停止図柄の全てが同一の小グループに属さないよう各表示領域21, 22, 23の仮停止図柄を決定する(例えば、「1, 2, 3」等)。そして、再変動演出を行なった結果、前記図柄決定手段35が決定した最終停止図柄(「1」～「10」)の組合わせにより、第3の特定表示形態を形成することなく各表示領域21, 22, 23に図柄を停止表示して第2の特定表示形態を形成する(図8参照)。

40

【0059】

このように、実施例1に係るパチンコ機10では、前記左・中・右の各表示領域21, 22, 23に、同じ小グループに属さない仮停止図柄の組合わせで前記第2の特定表示形態(例えば、「1, 2, 3」等)を形成して再変動演出された場合には、前述のように各表示領域21, 22, 23に「1」～「10」までの任意の図柄が停止表示される。すなわち、

50

再変動演出が行なわれた結果、前記第3の特定表示形態を形成してリーチが発生する確率は見かけ上1/10であり、またリーチが発生した場合でも、前記第1の特定表示形態を形成して大当たりが発生する確率は見かけ上1/10となる。

【0060】

これに対して、前記左・中・右の表示領域に、同じ小グループに属する仮停止図柄の組合せで前記第2の特定表示形態が形成されて再変動演出された場合には、前述のように各表示領域21, 22, 23には同じ小グループに属する図柄の何れかが停止表示される。すなわち、再変動演出が行なわれた結果、前記第3の特定表示形態を形成してリーチが発生する確率は、第1および第4の小グループSG1, SG4であれば見かけ上1/2となり、第2および第3の小グループSG2, SG3であれば見かけ上1/3となる。同様に、リーチが発生した場合に、前記第1の特定表示形態を形成して大当たりが発生する確率は、第1および第4の小グループSG1, SG4であれば見かけ上1/2となり、第2および第3の小グループSG2, SG3であれば見かけ上1/3となる。このように、再変動停止図柄として左・中・右の各表示領域21, 22, 23に停止表示される図柄を限定することで、再変動演出の結果としてリーチや大当たりを発生し易く見せ得るから、再変動演出に対する遊技者の期待感が向上される。

10

【0061】

なお、実施例1では、多くの遊技機に採用されている大当たり終了後における大当たり確率を上昇させる図柄(「1」, 「3」, 「5」, 「7」, 「9」)からなる確変図柄グループBG1、および大当たり終了後における大当たり確率を変化させない図柄(「2」, 「4」, 「6」, 「8」, 「10」)からなる通常図柄グループBG2の枠組みを維持した状態で、これら両グループの図柄を色彩毎に第1～第4の小グループSG1～SG4に細分化している。このように、グループBG1, BG2を細分化して、再変動演出された場合に各表示領域21, 22, 23に停止表示される再変動停止図柄をより限定することで、再変動演出の結果としてより一層リーチや大当たりが発生し易く見せ得るから、再変動演出に対する遊技者の期待感が向上される。

20

【0062】

また、実施例1では、表2に示すように、同じ小グループに属する仮停止図柄の組合せで再変動演出が行なわれた場合(変動パターン1, 4)は、同じ小グループに属さない仮停止図柄の組合せで再変動演出が行なわれた場合(変動パターン2, 5, 7)に較べて、再変動演出の結果として大当たりの発生確率が高くなるよう制御しているから、同じ小グループに属する仮停止図柄の組合せにより行なわれる再変動演出が遊技者に有利な演出であることを印象付け得る。同様に、同じ小グループに属する仮停止図柄の組合せで再変動演出が行なわれた場合(変動パターン1, 4)は、同じ小グループに属さない仮停止図柄の組合せで再変動演出が行なわれた場合(変動パターン2, 5, 7)に較べて、再変動演出の結果としてリーチの発生確率が高くなるよう制御しているから、同じ小グループに属する仮停止図柄の組合せによる再変動演出が遊技者に有利な演出であることを印象付け、遊技者の遊技に対する興味を持続させ得る。

30

【実施例2】

【0063】

次に、実施例2に係るパチンコ機10について説明する。なお、実施例2に係るパチンコ機10の基本的な構成は、前述した実施例1のパチンコ機10の構成と基本的に同一なので、異なる構成についてのみ説明し、同一の構成については同一の符号を用いて説明する。

40

【0064】

実施例2に係るパチンコ機10は、前記左・中・右の各表示領域21, 22, 23の内の1つの表示領域(実施例2では中表示領域22)を変動表示した状態で他の表示領域(すなわち左右の表示領域21, 23)に異なる図柄が停止表示された場合に、前記再変動演出を行ない得るよう構成される。すなわち、左右の表示領域21, 23に図柄が停止表示された時点で、リーチが発生しない場合に再変動演出が行なわれる。なお、以下の説明におい

50

て、左右の表示領域 2 1, 2 3 に図柄が停止表示された時点でリーチが発生しない図柄の組合わせを「第 4 の特定表示形態」と指称する。

【 0 0 6 5 】

すなわち、前記表 1 に示す変動パターン 1, 4 が選択された際には、前記左・右の表示領域 2 1, 2 3 に、同じ小グループに属する仮停止図柄の組合わせで前記第 4 の特定表示形態を形成することで、各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 を再度変動させて再変動演出が行なわれ、再変動演出の結果、左・右の表示領域 2 1, 2 3 に当該小グループに属する図柄の組合わせで、前記第 3 の特定表示形態を形成する。また、前記表 1 に示す変動パターン 2, 5, 7 が選択された際には、左・右の表示領域 2 1, 2 3 に異なる小グループに属する仮停止図柄の組合わせで第 4 の特定表示形態を形成することで、各表示領域 2 1, 2 3 を再度変動させて再変動演出が行なわれ、再変動演出の結果、左・右の各表示領域 2 1, 2 3 に当該小グループに属する図柄の組合わせで、前記第 3 の特定表示形態または第 4 の特定表示形態を形成する。なお、その他の制御条件は、前述した実施例 1 と同じである。

10

【 0 0 6 6 】

〔実施例 2 の作用〕

次に、前述した実施例 2 に係る遊技機の作用につき以下説明する。

【 0 0 6 7 】

前記ハンドル 1 6 を操作して前記遊技盤 1 8 の遊技領域 1 8 a に打出されたパチンコ球が前記始動入賞具 2 5 に入賞すると、前記主制御装置 3 0 の乱数取得手段 3 1 が各種乱数値を取得する。そして実施例 1 と同様に、前記乱数取得手段 3 1 が取得した大当り判定用乱数群の乱数値に基づいて、前記大当り判定手段 3 2 が大当りを発生させるよう判定した場合には前記振分用テーブル A が選択され、大当りを発生させずリーチを発生させる場合には前記振分用テーブル B が選択されて、リーチを発生しない場合には前記振分用テーブル C が選択される。そして、乱数取得手段 3 1 が取得した変動パターン振分用乱数群の乱数値 (0 ~ 9 9) に基づいて、選択した各振分用テーブル A ~ C における対応する変動パターン 1 ~ 8 から変動パターン決定手段 3 4 が変動パターンを決定する。

20

【 0 0 6 8 】

(同一の小グループに属する図柄の組合わせで再変動演出を行なう場合について)

まず、前記各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に停止表示される仮停止図柄が、同じ小グループに属する場合について説明する。前記再変動演出を行なった後に第 1 の特定表示形態を形成する変動パターン 1 を前記変動パターン決定手段 3 4 が選択すると、前記図柄決定手段 3 5 が前記左・中・右の各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に停止表示させる最終停止図柄を決定する。そして、前記図柄決定手段 3 5 が決定した最終停止図柄が前記第 1 の小グループ S G 1 に属する図柄(「 1 」, 「 9 」)の場合には前記仮停止図柄決定テーブル D が選択され、最終停止図柄が前記第 2 の小グループ S G 2 に属する図柄(「 3 」, 「 5 」, 「 7 」)の場合には前記仮停止図柄決定テーブル E が選択され、最終停止図柄が前記第 3 の小グループ S G 3 に属する図柄(「 2 」, 「 8 」, 「 1 0 」)の場合には前記仮停止図柄決定テーブル F が選択され、最終停止図柄が前記第 4 の小グループ S G 4 に属する図柄(「 4 」, 「 6 」)の場合には前記仮停止図柄決定テーブル G が選択される。そして、前記仮停止図柄決定テーブル D ~ G の何れかが選択されると、その選択されたテーブルにおいて選択可能な仮停止図柄決定パターンから、前記乱数取得手段 3 1 が取得した仮停止図柄決定用乱数群の乱数値に基づいて、前記仮停止図柄決定手段 4 3 が仮停止図柄決定パターンを選択する。

30

40

【 0 0 6 9 】

仮停止図柄決定テーブル D が選択されて、前記仮停止図柄決定パターン 1 が選択されると、第 1 の小グループ S G 1 に属する図柄(「 1 」, 「 9 」)から左・右の表示領域 2 1, 2 3 に停止表示する仮停止図柄が決定され、該仮停止図柄により前記第 4 の特定表示形態(例えば、「 1 , 変動中, 9 」等)を形成して再変動演出を行なうと共に、該再変動演出の結果、該第 1 の小グループ S G 1 に属する再変動停止図柄(「 1 」, 「 9 」)の組合わせで前記第 3 の特定表示形態(「 1 , 変動中, 1 」等)を形成してリーチが発生し、最終的に中表示領域 2 2 に第 1 の小グループ S G 1 に属する図柄(「 1 」, 「 9 」)が停止表示されて大当

50

りが発生する(図9参照)。

【0070】

また、仮停止図柄決定パターン2が選択された場合には、第3の小グループSG3に属する図柄(「2」、「8」、「10」)から左・右の表示領域21,23に停止表示する仮停止図柄が決定され、該仮停止図柄により前記第4の特定表示形態(例えば、「2,変動中,10」等)を形成して再変動演出を行なうと共に、該再変動演出の結果、該第3の小グループSG3に属する再変動停止図柄(「2」、「8」、「10」)の組合わせで前記第3の特定表示形態(「2,変動中,2」等)を形成してリーチが発生し、最終的に中表示領域22に第1の小グループSG1に属する図柄(「1」、「9」)が停止表示されて大当たりが発生する。

10

【0071】

同様に、仮停止図柄決定パターン3が選択された場合には、第4の小グループSG4に属する図柄(「4」、「6」)から左・右の表示領域21,23に停止表示する仮停止図柄が決定され、該仮停止図柄により前記第4の特定表示形態(例えば、「4,変動中,6」等)を形成して再変動演出を行なうと共に、該再変動演出の結果、該第4の小グループSG4に属する図柄(「4」、「6」)の組合わせで前記第3の特定表示形態(「4,変動中,4」等)を形成してリーチが発生する。なお、再変動停止図柄が第3または第4の小グループSG4に属する場合には、前記再抽選演出が行なわれて、最終的に第1の小グループSG1に属する図柄(「1」、「9」)の組合わせで前記第1の特定表示形態(「1,1,1」等)を形成して大当たりが発生する。

20

【0072】

また、仮停止図柄決定テーブルE~Gが選択された場合も、前述した仮停止図柄決定テーブルDが選択された場合と同様なので、詳細な説明は省略する。すなわち、再変動演出が行なわれると、左・右の表示領域21,23に停止表示した仮停止図柄と同じ小グループに属する再変動停止図柄の組合わせにより前記第3の特定表示形態を形成し、中表示領域22に同一図柄が停止表示されて最終的に第1の特定表示形態を形成する。そして、左・右の各表示領域21,22,23に停止表示した仮停止図柄と最終停止図柄とが相違する場合(すなわち仮停止図柄決定パターン5,6の場合)には、前記再抽選演出を行なって、各表示領域21,22,23に前記図柄決定手段35が決定した図柄の組合わせにより前記第1の特定表示形態を形成する。

30

【0073】

次に、再変動演出を行なった結果、第2の特定表示形態が形成される場合(変動パターン4)について説明する。変動パターン4が選択されると、前記図柄決定手段35は、前記左・右の表示領域21,23の最終停止図柄を同一となるよう決定すると共に、該左・右の表示領域21,23の最終停止図柄と同じ小グループに属し、かつ左・右の表示領域21,23の最終停止図柄と異なる図柄を中表示領域22の最終停止図柄として決定する。その後、前記仮停止図柄決定手段43が、これら最終停止図柄の属する小グループに属する図柄から左・中・右の各表示領域21,22,23に仮停止させる仮停止図柄を決定する。例えば、左・中・右の各表示領域21,22,23の最終停止図柄が第1の小グループSG1に属する図柄(「1」、「9」)の組合わせの場合には、該第1の小グループSG1に属する図柄(「1」、「9」)から左・右の表示領域21,23に停止表示する仮停止図柄が決定される。すなわち、この仮停止図柄により前記第4の特定表示形態(例えば、「1,変動中,9」等)を形成して再変動演出を行なうと共に、該再変動演出の結果、該第1の小グループSG1に属する最終停止図柄(「1」、「9」)の組合わせで前記第3の特定表示形態(「1,変動中,1」等)を形成してリーチが発生し、最終的に前記第2の特定表示形態(「1,9,1」等)を形成する(図10参照)。

40

【0074】

なお、左・中・右の各表示領域21,22,23の最終停止図柄が第2~第4の小グループSG2~SG4に属する場合も、前述と同様なので詳細な説明は省略する。すなわち、最終停止図柄の属する小グループと同じ小グループから左・中・右の各表示領域21,2

50

2, 2 3 の仮停止図柄を決定して再変動演出を行ない、再変動演出の結果、最終停止図柄により前記第 3 の特定表示形態を形成してリーチを発生し、最終的に第 2 の特定表示形態を形成する。

【 0 0 7 5 】

このように、実施例 2 に係るパチンコ機 1 0 では、左・中・右の各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に変動および停止表示される図柄を、共通の特徴事項(色彩)を有するもの毎に第 1 ~ 第 4 の小グループ S G 1 ~ S G 4 に区分し、該左・右の表示領域 2 1, 2 3 に、同じ小グループに属する図柄の組み合わせにより前記第 4 の特定表示形態を形成して左・右の表示領域 2 1, 2 3 に停止表示された場合に、再変動演出が行なわれた結果として、該小グループに属する図柄の組み合わせで第 3 の特定表示形態を形成して左・右の表示領域 2 1, 2 3 に停止表示させる。このように、再変動演出を開始させる契機となる仮停止図柄の小グループに属する図柄を、再変動演出の結果として左・右の表示領域 2 1, 2 3 に停止表示させることで、再変動演出の結果、左・右の表示領域 2 1, 2 3 に表示される図柄を遊技者がある程度予測することができるから、遊技の興趣を増大することができる。また、実施例 2 では、共通の色彩を有する図柄の組み合わせで第 4 の特定表示形態を形成したときに再変動演出を行ない得るよう構成したから、再変動演出が行なわれるタイミングを遊技者に容易に認識させることができる。

【 0 0 7 6 】

(同一の小グループに属さない図柄の組み合わせにより再変動演出を行なう場合について)

次に、前記各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に停止表示される仮停止図柄が、同じ小グループに属していない場合について説明する。前記変動パターン決定手段 3 4 が変動パターン 2 を選択すると、前記図柄決定手段 3 5 が前記左・中・右の各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に停止表示させる最終停止図柄を決定すると共に、異なる小グループに属する仮停止図柄の組み合わせで左・右の各表示領域 2 1, 2 3 に図柄を停止表示して第 4 の特定表示形態を形成する(例えば、「1, 変動中, 3」等)。そして、再変動演出を行なった結果、前記図柄決定手段 3 5 が決定した最終停止図柄(「1」~「1 0」)の組み合わせにより第 3 の特定表示形態を形成し、最終的に中表示領域 2 2 に図柄を停止表示して前記第 1 の特定表示形態を形成する(図 1 1 参照)。

【 0 0 7 7 】

また、前記変動パターン決定手段 3 4 が変動パターン 5 を選択すると、前記図柄決定手段 3 5 が前記左・中・右の各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に停止表示させる最終停止図柄を決定すると共に、異なる小グループに属する仮停止図柄の組み合わせで左・右の表示領域 2 1, 2 3 に図柄を停止表示して第 4 の特定表示形態を形成する(例えば、「1, 2, 3」等)。そして、再変動演出を行なった結果、前記図柄決定手段 3 5 が決定した最終停止図柄(「1」~「1 0」)の組み合わせにより前記第 3 の特定表示形態を形成し、最終的に中表示領域 2 2 に図柄を停止表示して前記第 2 の特定表示形態を形成する(図 1 2 参照)。

【 0 0 7 8 】

更に、前記変動パターン決定手段 3 4 が変動パターン 7 を選択すると、前記図柄決定手段 3 5 が前記左・中・右の各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に停止表示させる最終停止図柄を決定すると共に、異なる小グループに属する仮停止図柄の組み合わせで左・右の表示領域 2 1, 2 3 に図柄を停止表示して第 4 の特定表示形態を形成する(例えば、「1, 2, 3」等)。そして、再変動演出を行なった結果、前記図柄決定手段 3 5 が決定した最終停止図柄(「1」~「1 0」)の組み合わせにより、各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に前記第 4 の特定表示形態を形成して最終的に第 2 の特定表示形態を形成する(図 1 3 参照)。

【 0 0 7 9 】

このように、実施例 2 に係るパチンコ機 1 0 では、前記左・右の表示領域 2 1, 2 3 に同じ小グループに属さない仮停止図柄の組み合わせで前記第 4 の特定表示形態(例えば、「1, 変動中, 3」等)が形成されて再変動演出された場合には、前述のように各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 に「1」~「1 0」までの任意の図柄が停止表示される。すなわち、再変動演出が行なわれた結果、前記第 3 の特定表示形態を形成してリーチが発生する確率は見か

10

20

30

40

50

け上 1 / 10 であり、またリーチが発生した場合でも、前記第 1 の特定表示形態を形成して大当たりが発生する確率は見かけ上 1 / 10 となる。

【 0 0 8 0 】

これに対して、前記左・右の表示領域 2 1, 2 3 に同じ小グループに属する仮停止図柄の組合わせで前記第 4 の特定表示形態を形成して再変動演出された場合には、前述のように各表示領域 2 1, 2 2, 2 3 には同じ小グループに属する図柄の何れかが停止表示される。すなわち、再変動演出が行なわれた結果、前記第 3 の特定表示形態を形成してリーチが発生する確率は、第 1 および第 4 の小グループ S G 1, S G 4 であれば見かけ上 1 / 2 となり、第 2 および第 3 の小グループ S G 2, S G 3 であれば見かけ上 1 / 3 となる。同様に、リーチが発生した場合に、前記第 1 の特定表示形態を形成して大当たりが発生する確率は、第 1 および第 4 の小グループ S G 1, S G 4 であれば見かけ上 1 / 2 となり、第 2 および第 3 の小グループ S G 2, S G 3 であれば見かけ上 1 / 3 となる。このように、再変動停止図柄として左・右の表示領域 2 1, 2 3 に停止表示される図柄を限定することで、再変動演出の結果としてリーチや大当たりが発生し易く見せ得るから、再変動演出に対する遊技者の期待感が向上される。

【 0 0 8 1 】

なお、実施例 1 と同様に、多くの遊技機に採用されている大当たり終了後における大当たり確率を上昇させる図柄(「1」、「3」、「5」、「7」、「9」)からなる確変図柄グループ B G 1、および大当たり終了後における大当たり確率を変化させない図柄(「2」、「4」、「6」、「8」、「10」)からなる通常図柄グループ B G 2 の枠組みを維持した状態で、第 1 ~ 第 4 の小グループ S G 1 ~ S G 4 に細分化し、再変動停止図柄をより限定することで、再変動演出の結果としてより一層リーチや大当たりが発生し易く見せ得るから、再変動演出に対する遊技者の期待感が向上される。更に、同一グループに属する仮停止図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合(変動パターン 1, 4)は、同じグループに属さない仮停止図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合(変動パターン 2, 5, 7)に較べて、再変動演出の結果として大当たりの発生確率およびリーチの発生確率が高くなるよう制御しているから、同じグループに属する仮停止図柄の組合わせにより行なわれる再変動演出が遊技者に有利な演出であることを印象付け得る利点がある。

【 0 0 8 2 】

〔 変更例 〕

なお、遊技機の構成としては、実施例 1 および 2 のものに限らず、種々の変更が可能である。例えば、実施例 1 および 2 では、前記各表示領域に変動および停止表示可能な「1」~「10」の図柄を用いたが、これらの図柄に限らず、任意の数字や文字、その他絵柄等を使用することもでき、またその数も 10 個に限られるものではない。更に、実施例 1 および 2 では、各種の図柄に付与された色彩毎にグループ化するように構成したが、図柄の模様や図柄の形状・大きさ、その他図柄の背景として描かれる背景模様等を基準として、共通する特徴事項を有するもの毎にグループ化することも可能である。更に、同一のグループに含まれる図柄の特徴事項が完全に同一である必要はなく、一見して共通するものと認識し得るものであればよい。例えば、図柄としてキャラクタを用いる場合であれば、メインキャラクタとサブキャラクタという区分も可能である。

【 0 0 8 3 】

また、実施例 1 および 2 では、図柄表示手段に左・中・右の 3 つの表示領域を設けるようにしたが、実施例 1 のように、各表示領域に停止表示された図柄の組合わせにより再変動演出を行なう場合であれば、2 以上の表示領域を設けるようにすればよく、実施例 2 のように、1 つの表示領域を変動表示させた状態で他の表示領域に停止表示される図柄の組合わせにより再変動演出を行なう場合であれば、3 以上の表示領域を設けるようにすればよい。

【 0 0 8 4 】

更に、実施例 1 および 2 では、各表示領域に第 3 の特定表示形態を形成した際に行なわれるリーチ演出を 1 種類だけ設けたが、該リーチ演出として、一般にスーパーリーチやス

10

20

30

40

50

ペシャルリーチとも称されるリーチ演出の結果として大当たりが発生し易い高確率リーチ演出と、一般にノーマルリーチとも称されるリーチ演出の結果として大当たりが発生し難い低確率リーチ演出とを設けるようにしてもよい。この場合に、同じグループに属する図柄の組合わせで第2または第4の特定表示形態を形成して再変動演出が行なわれたときは、同じグループに属さない図柄の組合わせで第2の特定表示形態を形成して再変動演出が行なわれた場合に較べて、第3の特定表示形態が形成された際に前記高確率リーチ演出が行なわれ易くなるよう制御手段が制御すれば、同一グループに属する図柄の組合わせによる再変動演出が遊技者に有利な演出であることをより一層印象付けることができる。なお、実施例1および2では、本発明に係る遊技機としてパチンコ機を例示して説明したが、これに限られるものではなく、アレンジボール機やスロットマシン機等の遊技機であっても好適に採用することができる。

10

【0085】

〔付記〕

なお、本発明に係る遊技機の具体的構成としては、以下のような限定が可能である。

請求項3記載の遊技機に関し、

前記リーチに際し前記図柄表示手段(20)で行なわれるリーチ演出として、リーチ演出の結果として前記大当たりが発生し易い高確率リーチ演出と、リーチ演出の結果として大当たりが発生し難い低確率リーチ演出とが設けられ、

同じグループ(BG1, BG2, SG1 ~ SG4)に属する図柄の組合わせで各表示領域に仮停止図柄が停止した後に再変動演出が行なわれた場合は、同じグループ(BG1, BG2, SG1 ~ SG4)に属さない図柄の組合わせで各表示領域に仮停止図柄が停止して再変動演出が行なわれた場合に較べて、前記リーチ演出が発生した際に前記高確率リーチ演出が行なわれ易くなるよう前記制御手段(30, 40)が制御する。

20

このように、同一グループに属する仮停止図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合は、同一グループに属さない仮停止図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合に較べて、再変動演出の結果として高確率リーチ演出の発生確率が高くなるよう制御することで、同一グループに属する仮停止図柄の組合わせによる再変動演出が遊技者に有利な演出であることをより一層印象付けることができる。

【図面の簡単な説明】

【0086】

30

【図1】本発明の実施例1および2に係るパチンコ機を示す正面図である。

【図2】実施例1および2に係るパチンコ機に設けた図柄表示装置の表示領域に変動および停止表示可能な図柄をグループ化して示す説明図である。

【図3】実施例1および2に係るパチンコ機の主制御装置と表示制御装置との関係を示すブロック図である。

【図4】実施例1に係るパチンコ機において、同じ小グループに属する図柄の組合わせで再変動演出を行ない、その結果最終的に大当たりするパターンを示す説明図である。

【図5】実施例1に係るパチンコ機において、同じ小グループに属する図柄の組合わせで再変動演出を行ない、その結果リーチして大当たりが発生しないパターンを示す説明図である。

40

【図6】実施例1に係るパチンコ機において、同じ小グループに属さない図柄の組合わせで再変動演出を行ない、その結果最終的に大当たりするパターンを示す説明図である。

【図7】実施例1に係るパチンコ機において、同じ小グループに属さない図柄の組合わせで再変動演出を行ない、その結果リーチして大当たりが発生しないパターンを示す説明図である。

【図8】実施例1に係るパチンコ機において、同じ小グループに属さない図柄の組合わせで再変動演出を行ない、その結果リーチすることなくハズレルパターンを示す説明図である。

【図9】実施例2に係るパチンコ機において、同じ小グループに属する図柄の組合わせで再変動演出を行ない、その結果最終的に大当たりするパターンを示す説明図である。

50

【図10】実施例2に係るパチンコ機において、同じ小グループに属する図柄の組合わせで再変動演出を行ない、その結果リーチして大当たりが発生しないパターンを示す説明図である。

【図11】実施例2に係るパチンコ機において、同じ小グループに属さない図柄の組合わせで再変動演出を行ない、その結果最終的に大当たりするパターンを示す説明図である。

【図12】実施例2に係るパチンコ機において、同じ小グループに属さない図柄の組合わせで再変動演出を行ない、その結果リーチして大当たりが発生しないパターンを示す説明図である。

【図13】実施例2に係るパチンコ機において、同じ小グループに属さない図柄の組合わせで再変動演出を行ない、その結果リーチすることなくハズれるパターンを示す説明図である。

10

【符号の説明】

【0087】

20 図柄表示装置(図柄表示手段)

21 左表示領域(表示領域)

22 中表示領域(表示領域)

23 右表示領域(表示領域)

30 主制御装置

32 大当たり判定手段

33 リーチ判定手段

20

34 変動パターン決定手段

35 図柄決定手段

36 信号出力手段

40 表示制御装置

41 信号入力手段

42 図柄変動ゲーム制御手段

43 仮停止図柄決定手段

B G 1 確変図柄グループ

B G 2 通常図柄グループ

S G 1 第1の小グループ(確変図柄グループに含まれる図柄の小グループ)

30

S G 2 第2の小グループ(確変図柄グループに含まれる図柄の小グループ)

S G 3 第3の小グループ(通常図柄グループに含まれる図柄の小グループ)

S G 4 第4の小グループ(通常図柄グループに含まれる図柄の小グループ)

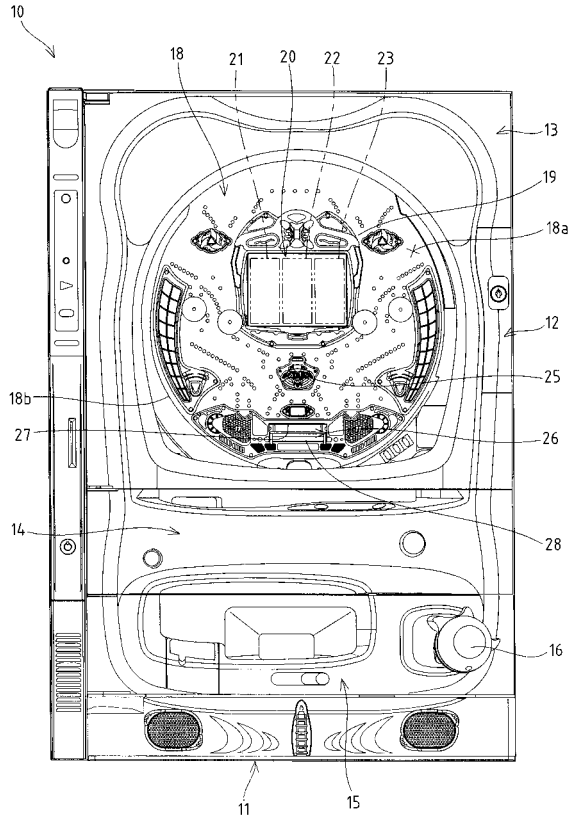
変動パターン1~8

仮停止図柄決定パターン1~8

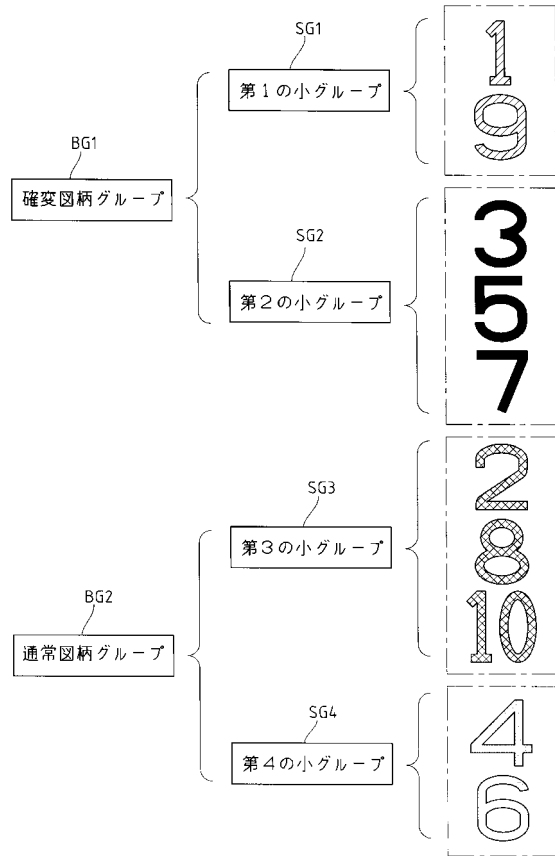
A~C 振分用テーブル

D~G 仮停止図柄決定テーブル

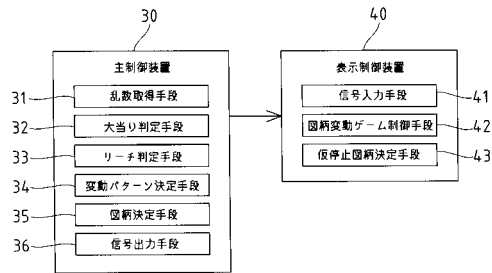
【図1】



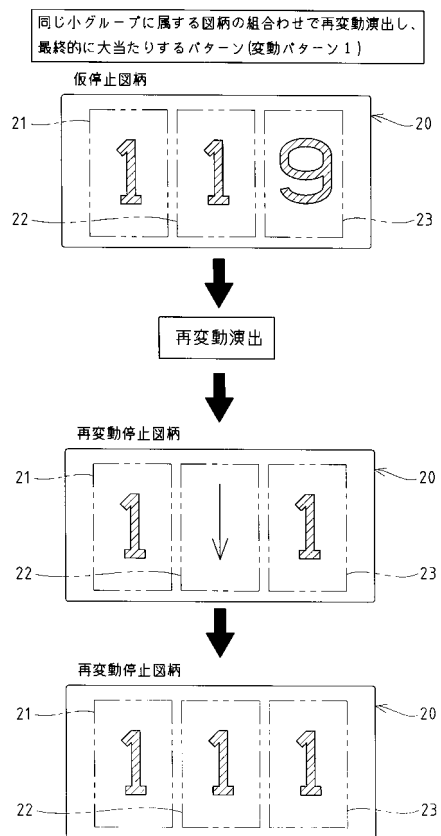
【図2】



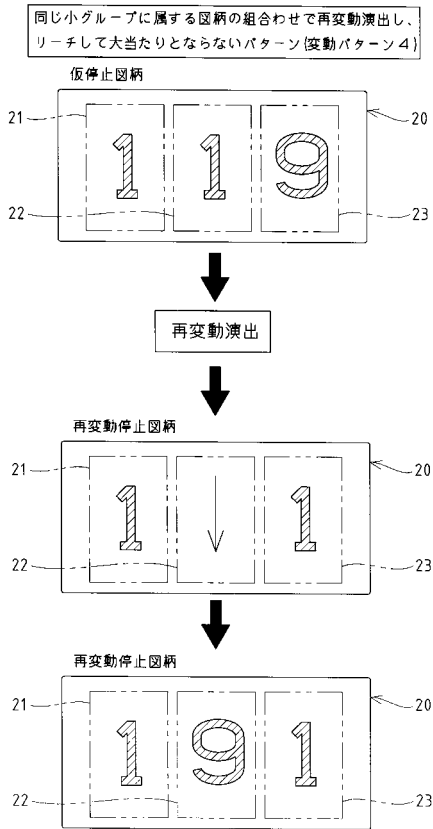
【図3】



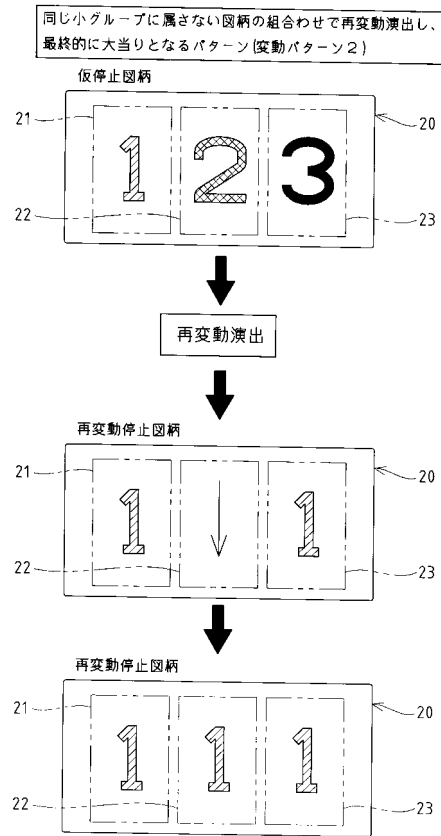
【図4】



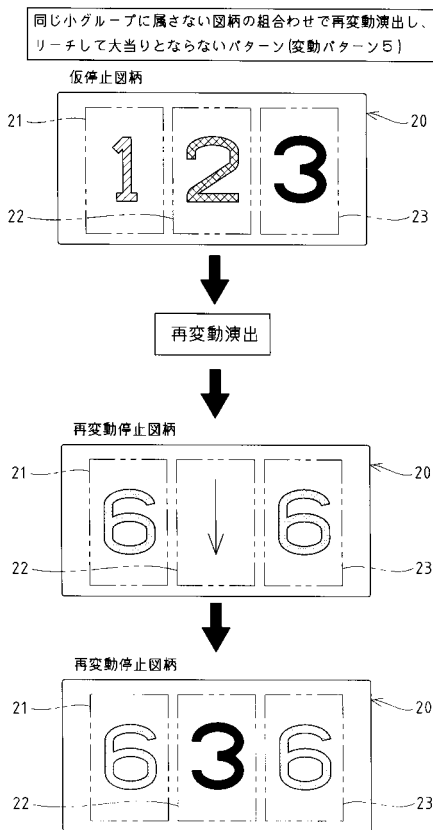
【図5】



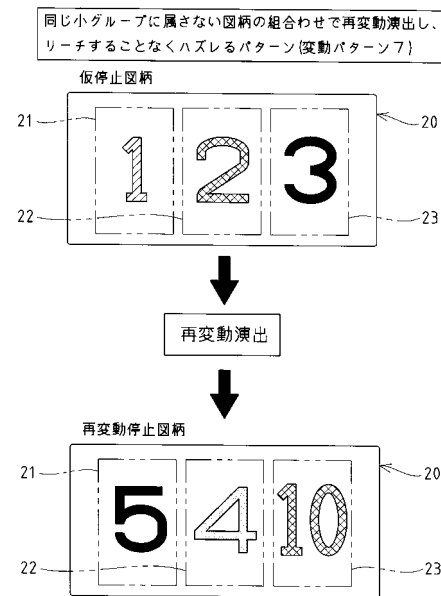
【図6】



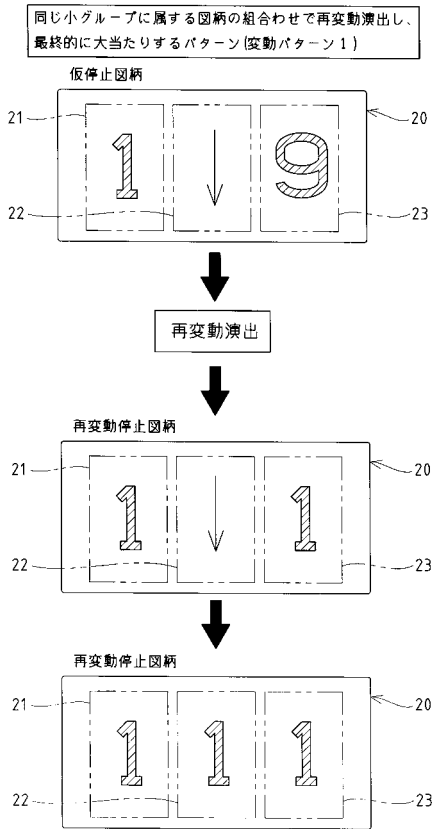
【図7】



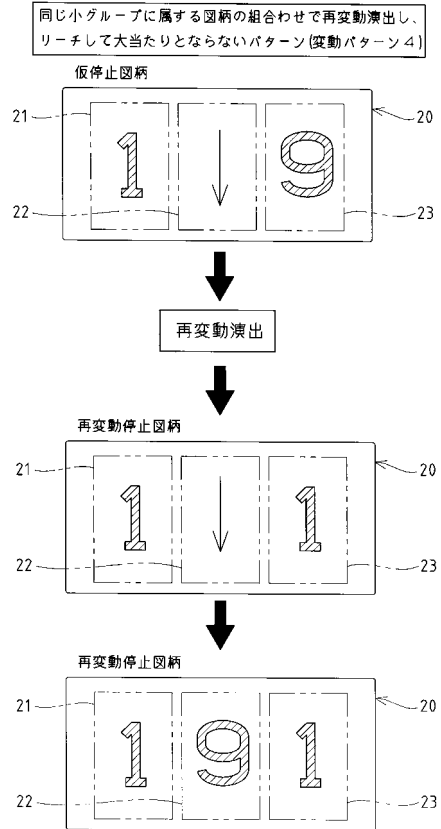
【図8】



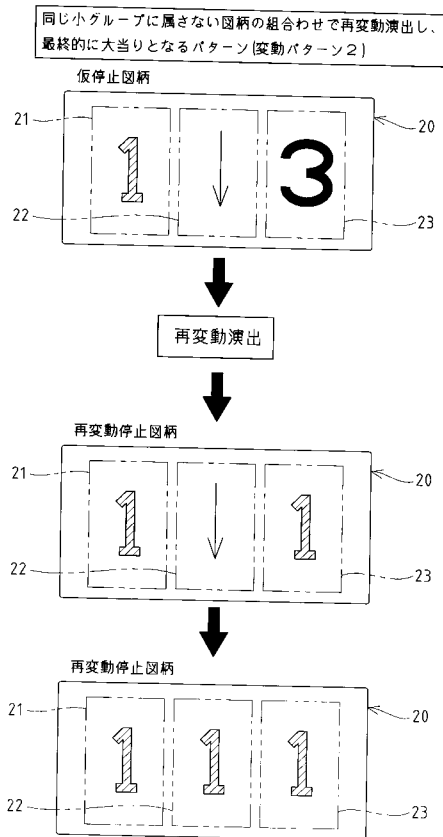
【図 9】



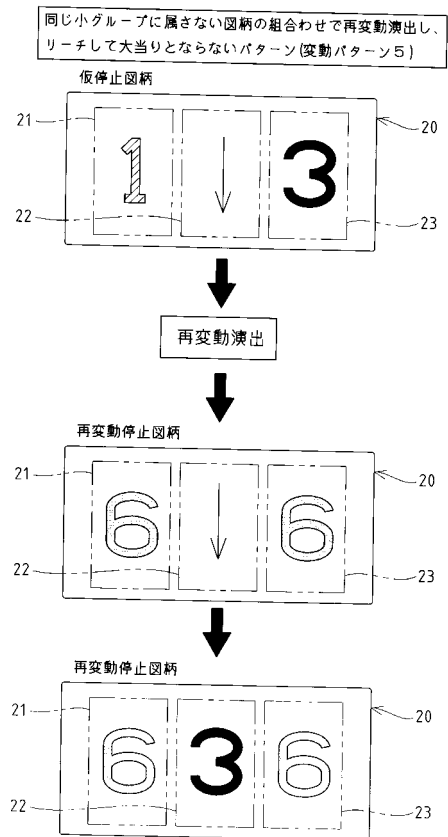
【図 10】



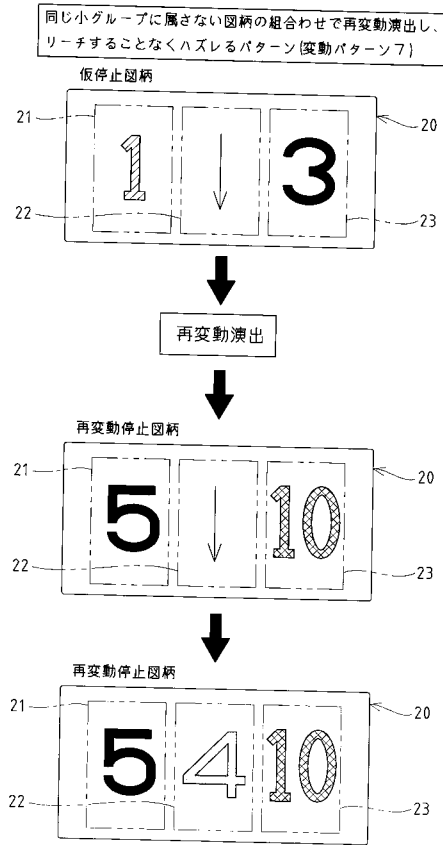
【図 11】



【図 12】



【図13】



---

フロントページの続き

合議体

審判長 長崎 洋一

審判官 秋山 齊昭

審判官 吉村 尚

- (56)参考文献 特開2002-85699(JP,A)  
特開2004-129680(JP,A)  
特開2002-315904(JP,A)  
特開2002-239140(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F7/02,320