(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3702916号
(P3702916)
(45)発行日　平成17年10月5日(2005.10.5)　(24)登録日　平成17年7月29日(2005.7.29)

(51)Int.Cl.[7]　F I
A63F 7/02　A63F 7/02 318
A63F 7/02 333Z

請求項の数 1　(全 13 頁)

(21)出願番号　特願平8-93523
(22)出願日　平成8年3月22日(1996.3.22)
(65)公開番号　特開平9-253288
(43)公開日　平成9年9月30日(1997.9.30)
審査請求日　平成10年11月5日(1998.11.5)
審判番号　不服2001-5378(P2001-5378/J1)
審判請求日　平成13年4月6日(2001.4.6)

(73)特許権者　000241234
豊丸産業株式会社
愛知県名古屋市中村区長戸井町３丁目１２番地
(74)代理人　100095278
弁理士　犬飼　達彦
(72)発明者　渡辺　兼久
名古屋市中村区長戸井町３丁目１２番地　豊丸産業株式会社内
(72)発明者　佐藤　一宏
名古屋市中村区長戸井町３丁目１２番地　豊丸産業株式会社内

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】

複数図柄を変動表示可能な特別図柄表示部を有する特別図柄表示器を設け、前記特別図柄表示部を左から第１特別図柄表示部（Ｌ１）、第３特別図柄表示部（Ｌ３）、第２特別図柄表示部（Ｌ２）に区分けし、

可変表示ゲームにおいて、第１特別図柄表示部（Ｌ１）と第２特別図柄表示部（Ｌ２）と第３特別図柄表示部（Ｌ３）の図柄組み合わせが大当たり図柄になると、遊技者にとって有利となる大当たりを生起する遊技機であって、

前記大当たりには、特定図柄の大当たり図柄が表示されて生起する特定図柄での大当たりと、非特定図柄の大当たり図柄が表示されて生起する非特定図柄での大当たりを含み、

特定図柄での大当たりが生起すると次回の可変表示ゲームにおける大当たりとなる確率が高確率になり、

前記第１特別図柄表示部（Ｌ１）と前記第２特別図柄表示部（Ｌ２）には、縦に２図柄の表示が可能であり、

（ａ）第１特別図柄表示部（Ｌ１）と第２特別図柄表示部（Ｌ２）の上部と下部に表示の図柄組合せで特定図柄のリーチと非特定図柄のリーチが生起した後に、

（ｂ）第３特別図柄表示部（Ｌ３）の中央部に、特定図柄又は非特定図柄での大当たりとなる可能性がある図柄を認識可能に表示すると共に、その図柄を変更せずに継続して表示し、

（ｃ）その後、前記第１特別図柄表示部（Ｌ１）と第２特別図柄表示部（Ｌ２）は、そ

れぞれリーチである図柄組合せを維持しながら、上方か下方の何れかにほぼ半図柄分、変動表示した後に、前記第１特別図柄表示部（Ｌ１）、第２特別図柄表示部（Ｌ２）及び第３特別図柄表示部（Ｌ３）に表示の図柄を確定表示し、

前記第１特別図柄表示部（Ｌ１）、第２特別図柄表示部（Ｌ２）及び第３特別図柄表示部（Ｌ３）の中央部に表示の確定図柄の組合せによって特定図柄の大当たりとなる可能性があることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、複数の図柄変動表示をする特別図柄表示部を有する遊技機であって、特別遊技状態を生起する図柄組み合わせ方式に関する。

【０００２】

【従来の技術】

遊技機としてのパチンコ機には、複数の図柄を可変表示可能な複数の特別図柄表示部を有する特別図柄表示器が配設してあり、遊技球が図柄始動口に入賞することによって、前記各特別図柄表示部の図柄が変動を開始し、所定時間後に、順次図柄が停止し、その確定図柄の組合せが、例えば、全て同じ図柄であるとき、遊技者にとって有利となる特別遊技状態（大当たり）が生起するものがある。

【０００３】

具体的な例を示して説明すると、特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３が図柄変動を開始し、順次、特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２が停止して同じ図柄（例えば、４、４）を表示したときには、リーチとして大当たりとなる可能性があり、遊技者は期待感を持つ。

しかしながら、パチンコ機の形式により、大当たりの図柄によっては、価値を異にするものがあり、例えば、非特定図柄として予め選定の図柄「４、４、４」での大当たりでは大当たり終了後に、再度大当たりとなる確率が高確率とならないが、特定図柄として予め選定の「７、７、７」での大当たりでは高確率に変移する。

【０００４】

【発明が解決しようとする課題】

従って、前記形式のパチンコ機において、遊技者は、非特定図柄「４、４」でリーチとなっても、あまり期待感をもたないこととなる。

そこで、本発明は、特定図柄と非特定図柄を含む態様でリーチ可能とし、そのとき、遊技者に特定図柄で大当たりとなる期待感を与える遊技機を提供するものである。

【０００５】

【課題を解決するための手段】

請求項１の遊技機は、複数図柄を変動表示可能な特別図柄表示部を有する特別図柄表示器を設け、前記特別図柄表示部を左から第１特別図柄表示部（Ｌ１）、第３特別図柄表示部（Ｌ３）、第２特別図柄表示部（Ｌ２）に区分けしてある。また、この遊技機の可変表示ゲームにおいて、第１特別図柄表示部（Ｌ１）と第２特別図柄表示部（Ｌ２）と第３特別図柄表示部（Ｌ３）の図柄組み合わせが大当たり図柄になると、遊技者にとって有利となる大当たりを生起する。

又、大当たりには、特定図柄の大当たり図柄が表示されて生起する特定図柄での大当たりと、非特定図柄の大当たり図柄が表示されて生起する非特定図柄での大当たりがあり、特定図柄での大当たりが生起すると次回の可変表示ゲームにおける大当たりとなる確率が高確率になる。

また、前記第１特別図柄表示部（Ｌ１）と前記第２特別図柄表示部（Ｌ２）には、縦に２図柄の表示が可能である。

そして、（ａ）第１特別図柄表示部（Ｌ１）と第２特別図柄表示部（Ｌ２）の上部と下部に表示の図柄組合せで特定図柄のリーチと非特定図柄のリーチが生起した後に、（ｂ）第３特別図柄表示部（Ｌ３）の中央部に特定図柄又は非特定図柄での大当たりとなる可能性がある図柄を認識可能に表示すると共に、その図柄を変更せずに継続して表示する。そ

して、（ｃ）その後、前記第１特別図柄表示部（Ｌ１）と第２特別図柄表示部（Ｌ２）は、それぞれリーチの図柄組合せを維持しながら、上方か下方の何れかにほぼ半図柄分、変動表示した後に、前記第１特別図柄表示部（Ｌ１）、第２特別図柄表示部（Ｌ２）及び第３特別図柄表示部（Ｌ３）に表示の図柄を確定表示する。そして、前記第１特別図柄表示部（Ｌ１）、第２特別図柄表示部（Ｌ２）及び第３特別図柄表示部（Ｌ３）の中央部に表示の確定図柄の組合せによって特定図柄の大当たりとなる可能性がある。

【０００６】

この請求項１の遊技機の可変表示ゲームにおける第１特別図柄表示部（Ｌ１）と第２特別図柄表示部（Ｌ２）と第３特別図柄表示部（Ｌ３）の図柄表示について、例えば、図５（Ａ）（Ｅ）（Ｆ）（Ｇ）に示す表示態様を例として説明する。

先ず、第１特別図柄表示部（Ｌ１）と第２特別図柄表示部（Ｌ２）の上部に「Ａ」、下部に「３」を表示すると、「Ａ」は非特定図柄のリーチであり、「３」は特定図柄のリーチである（図５（Ａ））。そして、その後、第３特別図柄表示部（Ｌ３）の中央部に特定図柄又は非特定図柄での大当たりとなる可能性がある図柄「３Ａ」を認識可能に表示する（図５（Ｅ））。

そして、その後、第３特別図柄表示部（Ｌ３）の図柄をそのまま表示し、第１特別図柄表示部（Ｌ１）と第２特別図柄表示部（Ｌ２）を、「Ａ、Ａ」、「３、３」…のようにリーチ図柄を維持しながら、上方か下方の何れかに ほぼ半図柄分、変動表示した後に、前記第１特別図柄表示部（Ｌ１）と第２特別図柄表示部（Ｌ２）及び第３特別図柄表示部（Ｌ３）の図柄を確定表示する。

そして、前記第１特別図柄表示部（Ｌ１）、第３特別図柄表示部（Ｌ３）及び第２特別図柄表示部（Ｌ２）の中央部に表示の確定図柄が「３、３Ａ、３」のときには特定図柄での大当たり（特定大当り）（図５（Ｆ））であり、「Ａ、３Ａ、Ａ」のときには非特定図柄での大当たり（非特定大当り）（図５（Ｇ））である。

以上のように、本願発明の遊技機は、先ず、第１特別図柄表示部（Ｌ１）と第２特別図柄表示部（Ｌ２）に表示の図柄がリーチになった後に、第３特別図柄表示部（Ｌ３）の図柄をそのままで、再度、第１特別図柄表示部（Ｌ１）と第２特別図柄表示部（Ｌ２）の図柄が上方か下方の何れかに変動表示し、最終的に、確定表示した図柄の組合せが特定大当たりとなる可能性がある。

【０００７】

【発明の実施の形態】

（第１の実施の形態）

図１（正面図）は遊技機としてのパチンコ機１０を示す。

このパチンコ機は、球貸機２０と対をなし、この球貸機２０にはカードリーダ（図示略）が内蔵してある。又、この球貸機２０の正面パネル２１には、この球貸機の作動が有効であるときの表示ランプやカード挿入口２２が設けてある。一方、パチンコ機の前面パネル１１に取り付けてある上皿１２には、前記球貸機２０の操作釦等が配設してあり、具体的には、前記カード挿入口２２に挿入されたカードの残高（度数）等を表示する表示器１３ａ、遊技者の操作により球貸機２０を介してパチンコ機に貸球を供給する変換釦１３ｂ、カード返却用の返却釦１３ｃが設けてある。

【０００８】

尚、上皿１２の下には下皿１７が配設してあって、上皿１２が満杯となったときオーバーフローした賞品球を貯留する。又、発射装置のハンドル１８の操作により前記上皿１２からの１球毎に供給される遊技球をガイドレール３１で案内して遊技領域１９に発射する。

【０００９】

遊技領域１９のほぼ中央部には、複数の変動図柄を介して可変表示ゲームを行う液晶表示の特別図柄表示器Ｌが配置してある。この特別図柄表示器Ｌは特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３に区分表示可能とし（図２（Ａ））、第１グループである特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２には、図２（Ｂ）に示すように、図柄「１、２、３、Ａ、４、５、Ｚ、６、７、Ｃ」をこの順序で変動表示し、第２グループである特別図柄表示部Ｌ３には、図柄「１、２、３Ａ、４

、５Ｚ、６、７Ｃ」を変動表示する。
【００１０】
又、特別図柄表示器Ｌの左右側部には、普通図柄始動ゲート２３ａ、２３ｂが備えてあり、遊技球が通過すると後述の大入賞口５８に付設の普通図柄表示器５６の図柄が変動を開始し、所定時間経過後に停止し、その確定図柄が予め設定した図柄と一致したとき当たりとなり、普通電動役物５７を所定時間開成する。
尚、これらの普通図柄始動ゲート２３ａ、２３ｂを通過した遊技球は遊技領域１９中央下部に流下するように構成してある。又、遊技領域１９には、その他、普通入賞口５５ａ、５５ｂ等が配設してある。
【００１１】
遊技球が、普通電動役物５７に入賞したときには、検出器（図示略）を介して特別図柄始動信号が発生し、特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３は変動表示を開始する。尚、特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３の図柄が変動中に普通電動役物５７に入賞する遊技球は、最大４個まで記憶され、その数に対応して記憶ランプＬRを点灯する。そして、特別図柄始動信号に基づいて、よく知られた判定カウンタＨｃによって、リーチか、大当たり（特別遊技状態）か、ハズレかを選定する。
【００１２】
即ち、大当たりの処理は概念を示す制御フロー（図３、図４）を介して行い、先ず、図３に示す制御について説明する。
パチンコ機の電源が投入されたとき等には、大当たりとなる確率を低確率状態に設定すると共に大当たりカウンタＭを初期化する。
そして、遊技中に、大当たりが生起したか否かの判定を前記判定カウンタＨｃを介して行い、大当たりが生起したときにはステップ２に進み（Ｓ１）、大当たり中、再度大当たりが生じにくくするため低確率状態に設定する（Ｓ２）。
次に、電源投入時に初期化して、その後、所定時間毎にカウントする連続カウンタ（０～９の循環カウンタ）によって、その連続カウンタの値が「０～２」（特定図柄での大当たり）である否かを判定し（Ｓ３）、０～２であるとき（３／１０クリア）には大当たりカウンタＭを２（初期値）に設定する（Ｓ４）。
【００１３】
この連続カウンタは、今回の大当たりが終了した後に、次回大当たりを生起する可能性を高くする高確率状態にするか否かの判定を行い、高確率状態とする割合を３／１０とする。又、大当たりカウンタＭは大当たりの回数を制限するものであり、例えば、「２」に設定すると、以後、少なくとも高確率状態で２回の大当たりを許容する。
【００１４】
そして、特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３には、後記で詳述する方法で、前記ステップ３で「ＮＯ」（３／１０クリアせず）の場合には、非特定図柄「１、１、１」「２、２、２」「Ａ、３Ａ、Ａ」「４、４、４」「Ｚ、５Ｚ、Ｚ」「６、６、６」「Ｃ、７Ｃ、Ｃ」（７通り）の何れかを確定図柄として表示し、反対に、３／１０をクリアしたときには、特定図柄「３、３Ａ、３」「５、５Ｚ、５」「７、７Ｃ、７」（３通り）の何れかを確定図柄として区別する（Ｓ５）。
そして、ステップ２で設定した低確率状態で大当たり処理を行う。この大当たりは、大入賞口５８の開閉扉５８ａをｔ秒間、開成を維持するか、遊技球がａ個入賞すると閉成し、前記開閉扉５８ａが開成中に、大入賞口５８内に設けられている特定領域（図示略）を遊技球が通過すると、大入賞口５８が再度開成し、この動作を最大Ｘ回行う。従って、遊技者は多量の賞品球を得ることができる。
【００１５】
そして、大当たり処理が終了すると（Ｓ６）、大当たりカウンタＭの値が０より大きいかを判定し（Ｓ７）、「ＮＯ」のときには特定図柄で大当たりを生じなかったか、特定図柄で大当たりが生じても高確率状態にすることが終了したので、低確率状態のままステップ１に戻る。

反対に、大当たりカウンタMが０より大きいときには（Ｓ７）、大当たりカウンタMから１を引いて、残りの大当たりの回数を設定した後に（Ｓ８）、高確率状態に設定して（Ｓ９）、ステップ１に戻る。
以上のように、図３に示す制御では、図３（Ａ）に示すように、最初に特定図柄で大当たりを生起する（大当たりカウンタＭ＝２）と、次の大当たりが非特定図柄（Ｍ＝１）、そして次の大当たりも非特定図柄（Ｍ＝０）であっても、大当たりカウンタMの初期設定値（２）によって、以後２回の大当たりが生じ易くなり、最初の大当たりを含めて３回の大当たりにより多量の賞品球を獲得できる。
【００１６】
しかしながら、前記ステップ３（図３）の判定によって、特定図柄（連続カウンタが０～２）で大当たりとなることも生ずる。図３（Ｂ）は、最初の特定図柄で大当たり（Ｍ＝２）、次も特定図柄で大当たり（Ｍ＝２）、そして、非特定図柄の大当たり、特定図柄での大当たりが生じた場合を示す。この図から、特定図柄で大当たりが生ずると、大当たりカウンタMが「２」に設定されるため、大当たりが連続して生起し、更なる、多量の賞品球を獲得することとなり、遊技者間に不公平感が生ずる。
【００１７】
そこで、かかる不公平感を解消するため図４に示す制御を行う。尚、この制御フローはほぼ図３と同じであるため、主として相違点を説明する。
パチンコ機の電源が投入されたとき等には、大当たりとなる確率を低確率状態に設定すると共に大当たりカウンタMと最大カウンタＮを初期化する。
そして、遊技中に、大当たりが生起したか否かを前記判定カウンタＨｃを介して行い、大当たりが生起したときにはステップ１２に進み（Ｓ１１）、大当たり中、再度大当たりが生じにくくするため低確率状態に設定する（Ｓ１２）。
【００１８】
次に、最大カウンタＮが９より小さいかを判定し（Ｓ１３）、９以上であるときには連続カウンタ（０～９の循環カウンタ）が「０」であるかを判定する（Ｓ１４）。尚、前記最大カウンタＮは、大当たりが連続して生ずる回数を制限するものであり、大当たり回数が９回までは割合３／１０で許容し、それ以上になると、大当たりの割合を１／１０にする（Ｓ１４）。
即ち、最大カウンタＮが９となると、連続カウンタ（０～９の循環カウンタ）が「０」（特定図柄での大当たり）であるかを判定し、「０」でないときには非特定図柄での大当たりとする（Ｓ１４）。
一方、ステップ１４で、連続カウンタが「０」であるときには、ステップ１６に進んで、大当たりカウンタMを２（初期値）にセットして、その大当たりの終了後に高確率状態として、少なくともあと２回の大当たりを生起し易くする。
以上のステップ１３～１４によって、大当たりが９回（＝Ｎ）生起すると、１０回目以後は高確率状態となる割合を１／１０として、大当たりが１０回以上連続して生起することを抑制する。
【００１９】
前記ステップ１３で、最大カウンタＮが９より小さいときには、連続カウンタが「０～２」（特定図柄での大当たり）であるかを判定し（Ｓ１５）、０～２であるときには大当たりカウンタMを２にセットし、「ＮＯ」のときにはステップ１７へ進む。そして、このステップ１７では、前記ステップ５と同じように特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３に特定図柄、非特定図柄での大当たりである旨の図柄表示を行う。
次に、ステップ１２で設定した低確率状態で大当たり処理を行い（Ｓ１８）、大当たり処理が終了すると、大当たりカウンタMの値が０より大きいか否かを判定し（Ｓ１９）、「ＮＯ」のときには、最大カウンタＮを初期化して（Ｓ２０）、即ち、当初の条件に戻してステップ１１へ戻る。
一方、大当たりカウンタMの値が０より大きいときには、大当たりカウンタMから１を引いて高確率状態に設定する（Ｓ２１、Ｓ２２）。又、大当たりの最大カウンタＮの１を加

算してステップ１１に戻る（Ｓ２３）。
以上の制御によって、最初の大当たりを含めて９回目までの大当たりは、割合３／１０で生起するが、それ以上の回数（１０回以上）となると、１／１０となり、大当たりが連続して生ずることを抑制できる。
【００２０】
次に、前記ステップ５（図３）、ステップ１７（図４）における特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３の図柄表示の具体例を説明するが、特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３に表示する図柄の選定等は、よく知られた特別図柄カウンタ等を介して行う方式であり説明を略す。
パチンコ機の電源が投入されたときには、特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３は、図２（Ａ）に示すように、中央に位置する図柄（７、５Ｚ、３）は全体表示し、上図柄（Ｃ、６、Ａ）と下図柄（６、４、２）は半分見える状態とする。即ち、本実施の形態では、後記で詳述するように、第１グループの特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２が一旦停止した後に、再度変動を開始するため、その様子が判るように、縦に２図柄（２ライン）を表示可能とする。
【００２１】
（ハズレ処理）
遊技球が普通電動役物５７に入賞したとき、判定カウンタＨｃによって「ハズレ」と判断されたときには、特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３の図柄が一斉に変動を開始する。そして、第１グループの特別図柄表示部Ｌ１、続いて特別図柄表示部Ｌ２が異なる図柄で停止し、その後、第２グループの特別図柄表示部Ｌ３の図柄を早期に停止して、次の処理に備える。
【００２２】
（リーチを経ての処理）
この処理については図５を参照して説明すると、遊技球が普通電動役物５７に入賞すると、特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３の図柄は一斉に変動し、所定時間後に、先ず、特別図柄表示部Ｌ１の図柄が一旦停止し、上部に「Ａ」、下部に「３」の２図柄を表示する。そして、所定時間後に、特別図柄表示部Ｌ２が、上部に「Ａ」、下部に「３」を一旦停止表示する。
この状態は特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２が同じ図柄であるためリーチであり（図５（Ａ））、遊技者は図柄変動中の第２グループの特別図柄表示部Ｌ３の確定図柄が、何れの図柄で停止するか興味を持つ。
【００２３】
そして、第２グループの特別図柄表示部Ｌ３は、図５（Ｂ）に示すように、中央部に遊技者が認識可能に確定図柄「２」を表示し、その後、第１グループの特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２の図柄を上方か下方の何れかにほぼ半図柄分変動させる。図５（Ｃ）は下方へ変動して確定図柄「Ａ、２、Ａ」、図５（Ｄ）は上方へ変動して確定図柄「３、２、３」となり、何れもハズレである。
前記したように、第２グループの特別図柄表示部Ｌ３の図柄を認識可能な状態とした後に、更に、第１グループの特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２を変動させて、各特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３の図柄を確定図柄とするため、遊技者にその選択過程が判るように、特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３を縦に２図柄表示可能に構成してあるが、必ずしも、縦に２図柄表示可能に構成する必要はなく、１列表示に構成してもよい。尚、第２グループの特別図柄表示部Ｌ３に表示の確定図柄は、遊技者に対して認識可能状態とすればよく静止表示であっても、変動状態であってもよい。
一方、図５（Ｅ）に示すように、最終の特別図柄表示部Ｌ３に「３Ａ」を認識可能に表示し、その後、特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２の図柄を上方か下方の何れかにほぼ半図柄分変動させる。図５（Ｆ）は上方に変動したときであり、確定図柄「３、３Ａ、３」となって、特定図柄の大当たり（特定大当り）である。他方、図５（Ｇ）は下方に変動したときを示し、確定図柄「Ａ、３Ａ、Ａ」で非特定図柄での大当たり（非特定大当り）である。
【００２４】
以上のように、リーチ時には、図５（Ａ）に示すように、第１グループの特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２には特定図柄「３」と非特定図柄「Ａ」の双方を一旦停止表示し、その後、第

２グループの特別図柄表示部Ｌ３の確定図柄が認識可能に停止した後、更に、第１グループの特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２が変動するので、この第１グループの特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２が変動を終了するまで、特定図柄で大当たりか非特定図柄で大当たりか、或は、ハズレとなるか不明であるので、遊技者は最後まで期待感を維持することができる。

【００２５】

次に、図６に示すのは前記と異なる図柄でのリーチであり、その後の推移について説明する。

第１グループの特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２が図柄「３」「２」で一旦停止してリーチ（図６（Ａ））を表示した後に、第２グループの特別図柄表示部Ｌ３が図柄「２」を認識可能に表示すると（図６（Ｂ））、特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２が何れの方向に変動するかが問題となる。即ち、特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２がほぼ半図柄下方向に変動すると「３、２、３」でハズレ（図６（Ｃ））となるが、ほぼ半図柄上方向に変動すると「２、２、２」となって非特定図柄で大当たり（非特定大当り）となる（図６（Ｄ））。

又、特別図柄表示部Ｌ３が図柄「４」で認識可能に停止したときには（図６（Ｅ）、特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２が何れの方向に変動してもハズレ表示となるため興味がなくなる（図６（Ｆ）（Ｇ））。

【００２６】

一方、第３特別図柄表示部Ｌ３が確定図柄「３Ａ」で認識可能に停止したときには（図６（Ｈ））、特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２を上方にほぼ半図柄変動したときには「２、３Ａ、２」となってハズレであるが（図６（Ｉ））、下方にほぼ半図柄変動したときには「３、３Ａ、３」となって特定図柄の大当たり（特定大当り）となる（図６（Ｊ））。従って、第３特別図柄表示部Ｌ３の確定図柄が「３Ａ」となっても、大当たりとなるかハズレとなるか、見かけ上、確率１／２であり遊技者は興味をもって遊技を行うこととなる。

このように、リーチとなった後において、ハズレ、特定図柄での大当たり或は非特定図柄での大当たりとなるため、最後まで、特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３の変動を見守ることとなる。

【００２７】

（第２実施の形態）

本実施の形態は、前記第１の実施の形態とほぼ同じ形式のパチンコ機であり、異なる点を図７、図８を参照して説明する。

特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３は、図７（Ａ）に示すように、中央に位置する図柄（１、２、３）は全体表示し、上図柄（２、３、４）と下図柄（６、１、２）は半分を表示し、第１グループの特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、第２グループの特別図柄表示部Ｌ３には、図７（Ｂ）に示すように、「１～６」の図柄を変動表示し、大当たりは「１、１、１」～「６、６、６」と全て同じ図柄が揃ったときとし、特定図柄での大当たりは「３、３、３」と「６、６、６」の２通りとする。

【００２８】

図８（Ａ）は、特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３が変動を開始し、第１グループの特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２が、上段「３」、下段「２」で一旦停止してリーチ状態を示す。次に、第２グループの特別図柄表示部Ｌ３が、上段「３」、下段「２」で一旦停止して図柄表示する（図８（Ｂ））。そして、その後、第１及び第２グループの特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３の全てを、上方或は下方に半図柄分変動させる。

【００２９】

図８（Ｃ）は下方に変動して、確定図柄「３、３、３」の特定図柄で大当たりを示し、上方に変動したときには確定図柄「２、２、２」で非特定図柄で大当たり（図８（Ｄ））となる。

このように、第２グループの特別図柄表示部Ｌ３が、第１グループの特別図柄表示部Ｌ１、Ｌ２と同じ図柄で停止したときには、特定図柄か非特定図柄の何れかで大当たりをするかが興味となる。

一方、図８（Ｅ）に示すように、特別図柄表示部Ｌ３が上段「５」、下段「４」で停止し

たときには、何れもハズレである（図８（Ｆ）（Ｇ））。
前記のように、本実施の形態では、特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３が一旦停止表示した後に、全ての特別図柄表示部Ｌ１～Ｌ３をほぼ半図柄分変動させるので、特別図柄表示部Ｌ３が何れの図柄で停止するかが興味となり、揃った図柄で停止しても、特定図柄で大当たりとなるか否かが、次の興味となる。
【００３０】
（第３の実施の形態）
本実施の形態は前記の第１、２の実施の形態とは、図９に示すように、特別図柄表示器Ｌに複数図柄（例えば、０～９）を変動表示可能な複数（例えば、９個）の特別図柄表示部Ａ～Ｉを形成する点を異にすると共に、大当たり（特別遊技状態）の条件は下記ケースとする。
このパチンコ機は前記第１又は第２実施の形態と同様に、遊技球が普通電動役物５７に入賞したときには判定カウンタＨｃによって、リーチか、大当たり（特別遊技状態）か、或は、ハズレかを選定すると共に、特別図柄表示部Ａ～Ｉが一斉に変動表示を開始し、その後、予め設定された時間が経過する毎に、確定図柄選定カウンタを介して、特別図柄表示部Ａ～Ｉの図柄を順次、停止させて確定図柄を停止表示する。
【００３１】
次に、前記構成のパチンコ機の種々の大当たり条件について説明する。
（Ａ）大当たりは、確定図柄「７」が設定数（例えば、３個）以上を満たしたときとすると、図１０（Ａ）は、特別図柄表示部Ａ～Ｅまで表示された状態を示し、確定図柄「７」が２個表示されているため、もう一個「７」が表示されると大当たりとなるので「リーチ状態」である。
そして、残りの特別図柄表示部Ｆ～Ｉが未確定であるので、この段階での大当たりとなるチャンスは見かけ上、あと４回ある。
このように、大当たりとなる条件を予め設定の図柄の個数とすることによって、従来とは異なる面白味を発揮する。
【００３２】
（Ｂ）大当たりの条件として複数の図柄を設定しておき、それらの図柄が表示された個数（設定数）で特定図柄と非特定図柄の大当たりとする。
例えば、大当たりの確定図柄を「３」と「７」の２種類とし、確定図柄「３」が３個以上表示したときには非特定図柄での大当たりとし、確定図柄「７」が３個以上表示されたときには特定図柄での大当たりとする。
図１０（Ｂ）は、確定図柄「３」、「７」が共に２個表示しているため、特定図柄と非特定図柄での「ダブルリーチ」状態であり、大当たりのチャンスは、見かけ上、特別図柄表示部「Ｈ」、「Ｉ」の２回である。
このように、大当たりとなる図柄を設定し、且つ、設定数を満たす表示数で判定するため、大当たりとなる図柄が早く表示されればされるほど、期待感が高まる。
【００３３】
（Ｃ）大当たり条件は、予め設定の図柄（複数或は単数）が設定数で非特定図柄での大当たりとし、その設定数より多く表示したときには特定図柄での大当たりとする。
例えば、大当たり図柄を「３」と「７」の２種類とし、それらの図柄が３個で非特定図柄での大当たり、４個以上で特定図柄での大当たりとする。
図１０（Ｃ）は確定図柄「７」が既に３個表示されているので非特定図柄での大当たりは決定していて、最後の特別図柄表示部Ｉが「７」となって特定図柄で大当たりとなるかが興味の対象となる。
【００３４】
（Ｄ）大当たり条件は、予め設定の複数の図柄の総計が設定数以上で非特定図柄での大当たりとし、個別表示図柄の数が他の設定数より多く表示したときには特定図柄での大当たりとする。
例えば、大当たり図柄を「３」と「７」の２種類とし、「３」と「７」の総計の表示数が

４個以上で非特定図柄での大当たりとし、「３」又は「７」が３個以上の表示となったとき特定図柄での大当たりとする。
図１０（Ｄ）は確定図柄「３」と「７」の総計が４個表示されているので非特定図柄での大当たりは決定しているが、特別図柄表示部Ｈ、Ｉに「３」又は「７」が表示されると特定図柄で大当たりとなるため、何れの図柄が表示されるか興味をもって見守ることとなる。

【００３５】
以上のように、本実施の形態での大当たりの条件は、確定図柄の「表示数」で非特定図柄あるいは特定図柄の大当たりとするものであるが本例に限定されず、他の例として特別図柄表示部Ａ～Ｉの表示位置と組み合わせて、４隅（Ａ、Ｃ、Ｇ、Ｉ）と中心（Ｅ）に同じ図柄が５個表示されたときには特定図柄での大当たり、４隅（Ａ、Ｃ、Ｇ、Ｉ）の場合には非特定図柄での大当たりとするように、種々の形態が考えられる。

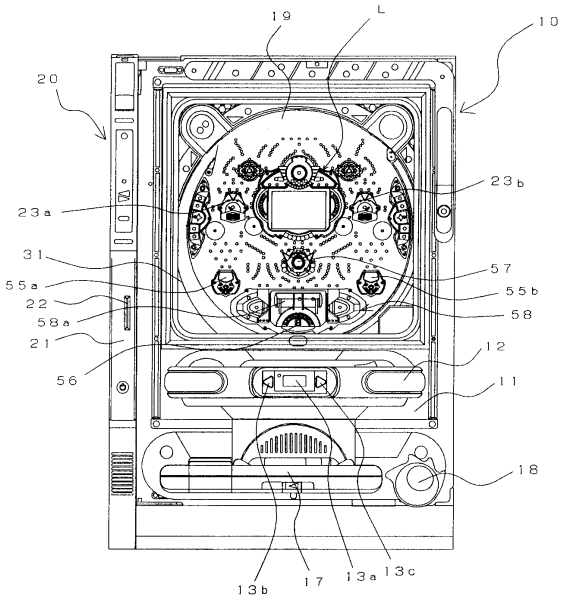
【００３６】
尚、特別図柄表示部の数は前記第１、２実施の形態のように３個（Ｌ１～Ｌ３）ではなく、もっと多くてもよいし、その特別図柄表示部に表示する図柄数は２図柄（２ライン）ではなくもっと多くてもよいし、更には第１、２グループの特別図柄表示部の構成も適宜選定できる。即ち、前記第１、２実施の形態における本発明は、最後まで確定図柄が判らないようにすることにあるので、特別図柄表示部の数や、図柄表示（ライン）数等は、適宜選定して構成すればよい。
又、前記第１、第２の実施の形態における特別図柄表示部とは別に演出図柄表示部を設け、前記特別図柄表示部の変動表示に対応する物語等を演出図柄として表示するようにしてもよい、更に別の構成として、前記第１、第２の実施の形態における図柄変動表示を演出図柄として表示する演出図柄表示部を設け、この演出図柄表示部とは別に特別図柄表示部を設けてもよい。

【００３７】
【発明の効果】
請求項１の遊技機は、特定図柄と非特定図柄のリーチ後に、第３特別図柄表示部（Ｌ３）の図柄を変更せずに、第１特別図柄表示部（Ｌ１）と第２特別図柄表示部（Ｌ２）に表示の図柄の組合せがリーチであることを維持しながら、上方か下方の何れかにほぼ半図柄分、変動表示した後に特定図柄での大当たりを確定するので、見かけ上、確率１／２で、特定図柄の大当たりが生起可能である。

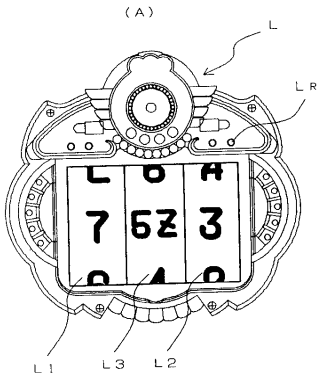
【図面の簡単な説明】
【図１】パチンコ機の正面図である。
【図２】特別図柄表示器の拡大図と特別図柄表示部で表示する第１実施の形態の変動図柄を示す。
【図３】大当たり後の処理の概念を示す制御フロー図である。
【図４】大当たり後の処理の概念を示す他の制御フロー図である。
【図５】第１実施の形態の特別図柄表示部の図柄の変移を説明する図である。
【図６】第１実施の形態の特別図柄表示部の図柄他の変移を説明する図である。
【図７】特別図柄表示器の拡大図と特別図柄表示部で表示する第２実施の形態の変動図柄を示す。
【図８】第２実施の形態の特別図柄表示部の図柄の変移を説明する図である。
【図９】特別図柄表示器の拡大図と特別図柄表示部で表示する第３実施の形態の変動図柄を示す。
【図１０】第３実施の形態の特別図柄表示部の図柄の変移を説明する図である。
【符号の説明】
２３ａ、２３ｂ　普通図柄始動ゲート
５７　普通電動役物
５８　大入賞口
Ｌ　特別図柄表示器

Ｌ１～Ｌ３　特別図柄表示部
Ａ～Ｉ　特別図柄表示部

【図１】



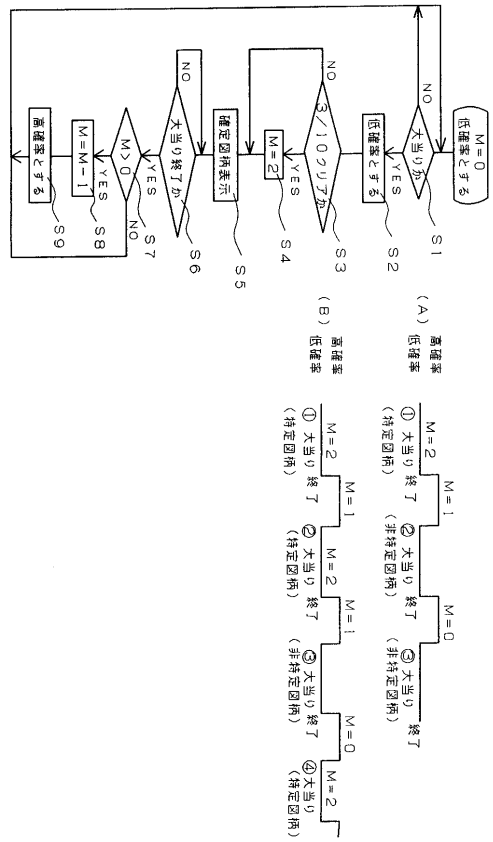
【図２】



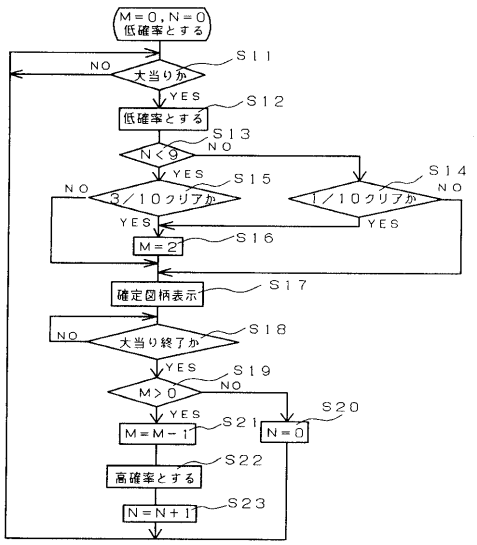
(B)

L1	L3	L2
1	1	1
2	2	2
3	3A	3
4	4	4
4	6Z	4
6	8	6
Z	7C	Z
8		8
7		7
C		C

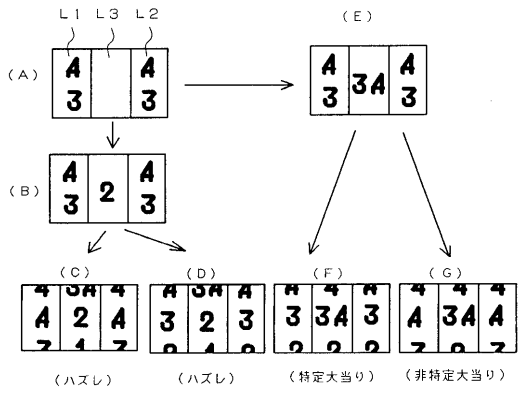
【図３】


M=0
低確率とする
大当りか
低確率とする
3/10クリアか
M=2
確定図柄表示
大当り終了か
M>0
M=M−1
高確率とする
S1
S2
S3
S4
S5
S6
S7
S8
S9
NO
YES
(A) 高確率 低確率
(B) 高確率 低確率
M=2
M=1
M=0
① 大当り 終了 (特定図柄)
② 大当り 終了 (非特定図柄)
③ 大当り 終了 (非特定図柄)
④ 大当り (特定図柄)

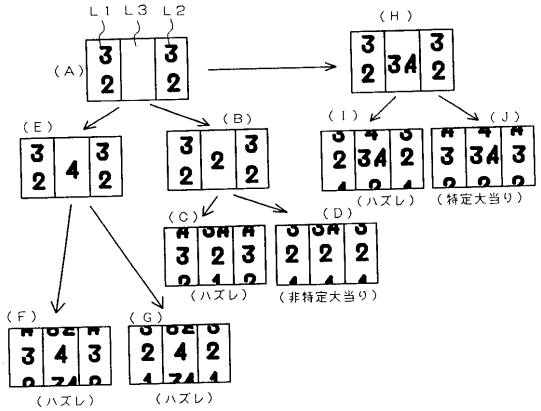
【図４】


M=0, N=0
低確率とする
大当りか
低確率とする
N<9
3/10クリアか
1/10クリアか
M=2
確定図柄表示
大当り終了か
M>0
M=M−1
N=0
高確率とする
N=N+1
S11
S12
S13
S14
S15
S16
S17
S18
S19
S20
S21
S22
S23
NO
YES

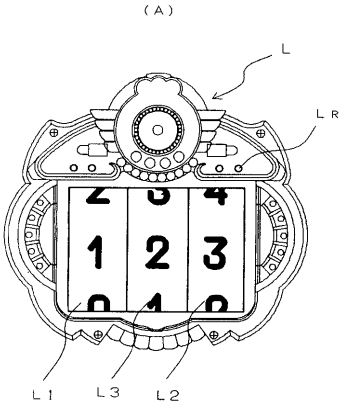
【図５】


L1 L3 L2
(A)
(B)
(C)
(D)
(E)
(F)
(G)
(ハズレ)
(ハズレ)
(特定大当り)
(非特定大当り)

【図６】


L1 L3 L2
(A)
(B)
(C)
(D)
(E)
(F)
(G)
(H)
(I)
(J)
(ハズレ)
(ハズレ)
(ハズレ)
(ハズレ)
(特定大当り)
(非特定大当り)

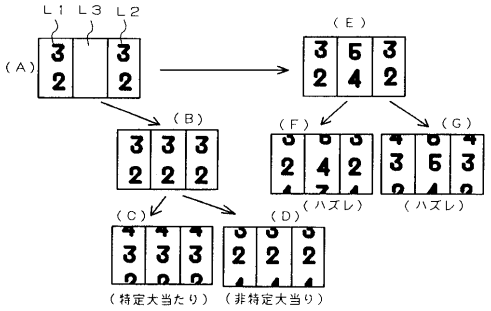
【図７】



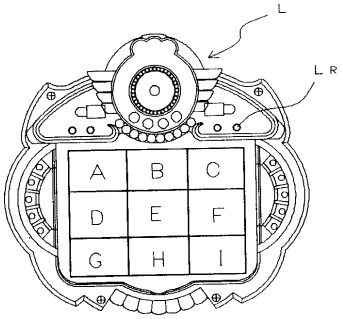
(B)

L1	L3	L2
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
8	8	8

【図８】



【図９】



【図１０】

(A)

3	7	2
0	7	F
G	H	I

(B)

3	7	2
0	7	1
3	H	I

(C)

3	7	2
0	7	1
3	7	I

(D)

3	7	8
0	7	4
3	H	I

フロントページの続き

合議体
審判長　二宮　千久
審判官　白樫　泰子
審判官　渡部　葉子

(56)参考文献　特開平９－１２２３１４（ＪＰ，Ａ）
特開平７－２３１９７６（ＪＰ，Ａ）